

PLAY, inc.

ULIZA Player (Cloud)

User Guide

Version 1.12.0 (最終更新日 2021 年 7 月 28 日)

目次

1. はじめに	5
1.1. 改版履歴	5
1.2. 用語	8
1.3. 概要	10
1.3.1. 特長	10
1.3.2. 構成	11
2. システム要件	12
2.1. 管理画面の推奨ブラウザおよび画面解像度	12
2.2. 推奨 ULIZA Player (HTML5) バージョン	12
2.3. サポートする配信方式とシステム要件	12
2.4. プレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生のシステム要件	12
3. 管理画面の操作方法	14
3.1. ログイン	14
3.2. ダッシュボード画面	14
3.3. プレイヤープリセット設定画面	15
3.3.1. 基本設定	15
3.3.2. プレイヤーUI/UX	16
3.3.3. コントローラーカスタマイズ	17
3.3.4. 進む/戻る	18
3.3.5. 倍速再生	19
3.3.6. 設定メニュー	19
3.3.7. 再生前画像	20
3.3.8. 再生前スライドショー	20
3.3.9. シークプレビュー	20
3.3.10. パーツサイズ	20
3.3.11. ホットキー	21
3.3.12. ジェスチャー	21
3.3.13. ジェスチャーカスタマイズ	21
3.3.14. ヘルプ	22
3.3.15. 視聴分析	22
3.3.16. 画質切り替え	23
3.3.17. 音声切り替え	23
3.3.18. 字幕	24
3.3.19. ウォーターマーク表示	24

3.3.20.	次/前コンテンツ	24
3.3.21.	チャプター	25
3.3.22.	リピート	26
3.3.23.	レジューム再生.....	26
3.3.24.	切り出し再生.....	26
3.3.25.	パノラマ動画.....	26
3.3.26.	リアクション.....	27
3.3.27.	LIVE 再生開始位置.....	27
3.3.28.	LIVE 配信監視	28
3.3.29.	エラーフィルター.....	28
3.3.30.	非配信時画像.....	28
3.3.31.	広告.....	28
3.3.32.	広告ブロックフィルター	29
3.3.33.	HLS コンテンツ再生.....	30
3.3.34.	ビーコン	30
3.3.35.	コントロールバーボタンの追加.....	30
3.3.36.	カスタムレイヤー	30
3.3.37.	AirPlay	31
3.3.38.	Google Cast	31
3.4.	プレイヤープリセット管理画面	32
3.5.	プレイヤー管理画面.....	33
3.5.1.	「プレイヤーの設定」ダイアログ	34
3.5.2.	「プレイヤーのプリセット連携」ダイアログ	36
3.6.	プレイヤータグ発行画面	37
3.6.1.	「プレビュー」ダイアログ.....	44
3.6.2.	「プレビュー」ページ	45
3.6.3.	プレイヤータグのレスポンス.....	45
3.7.	プレイリストタグ発行画面	46
3.7.1.	プレイリストアイテムを設定する	48
3.7.2.	「プレイリストアイテムの設定」ダイアログ	49
3.7.3.	プレイリストアイテム JSON	52
3.7.4.	「プレビュー」ダイアログ.....	55
3.7.5.	「プレビュー」ページ	56
3.7.6.	プレイリストタグのレスポンス.....	56
3.8.	ログアウト.....	57
4.	注意事項	58

5.	トラブルシューティング	59
5.1.	トラブルとその対応方法	59
5.2.	それでも解決しない場合は	59
6.	付録	60
6.1.	レジューム確認コールバック関数を設定する	60
6.1.1.	ulizahtml5ResumeConfirmFunc(startResume, resumePos)	60

1.はじめに

本書では、ULIZA Player (Cloud) が提供する管理画面の操作方法、使用上の注意事項について記述します。
なお、本書に掲載されている図は、実際と異なる場合があります。

1.1. 改版履歴

版	改版日	改版内容
1.0.0	2018/12/21	初版
1.1.0	2019/2/25	「プレイヤープリセット設定画面」の「PLAYER SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ発行画面」の「PLAYER TAG SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ API」の「オプションパラメータ」に関する記述を追加しました。 「注意事項」に項目を追加しました。 「トラブルとその対応方法」に項目を追加しました。
1.1.1	2019/3/4	「プレイヤープリセット設定画面」の「PLAYER SETTINGS」に関する項目を追加しました。
1.2.0	2019/6/27	「プレイヤープリセット設定画面」の「GENERAL SETTINGS」および「PLAYER SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイヤーの管理画面」の「プレイヤーの設定ダイアログ」および「プレイヤーのプリセット連携ダイアログ」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ発行画面」の「PLAYER TAG SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ API」の「リクエスト」および「オプションパラメータ」に関する記述を追加しました。 「付録」を追加しました。
1.3.0	2019/8/29	「プレイリストタグ発行画面」を追加しました。 「プレイリストタグ API」を追加しました。
1.3.1	2019/9/30	「プレイヤータグ発行画面」の「PLAYER TAG SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイリストタグ発行画面」の「PLAYLIST ITEM SETTINGS」および「プレイリストアイテム JSON」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ API」の「リクエスト」に関する記述を追加しました。

1.3.2	2019/10/28	「プレイリストタグ発行画面」の「PLAYLIST ITEM SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「API」に関する項目を削除しました。
1.3.3	2019/11/25	「プレイヤー管理画面」の「プレイヤーの設定ダイアログ」に関する記述を修正しました。
1.3.4	2019/12/18	「プレイヤータグ発行画面」および「プレイリストタグ発行画面」に関する記述を修正しました。
1.4.0	2020/1/30	「プレイヤープリセット設定画面」の「PLAYER SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ発行画面」の「PLAYER TAG SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグのレスポンス」に関する記述を追加しました。
1.4.1	2020/2/14	「プレイヤープリセット設定画面」の「PLAYER SETTINGS」に関する項目を追加しました。 「プレイリストタグ発行画面」の「PLAYLIST TAG SETTINGS」に関する記述を追加しました。
1.5.0	2020/6/15	「サポートする配信方式とシステム要件」に MPEG-DASH を追加しました。 「プレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生のシステム要件」を追加しました。 「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する項目を追加しました。
1.6.0	2020/7/14	「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する記述を修正しました。
1.6.1	2020/8/3	「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。
1.7.0	2020/10/7	「サポートする配信方式とシステム要件」を更新しました。 「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。 「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する項目を追加しました。 「プレイリストタグ発行画面」の「プレイリストアイテム設定」に関する項目を追加しました。

1.7.1	2020/10/13	<p>「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する記述を修正しました。</p> <p>「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する記述を修正しました。</p>
1.8.0	2020/11/11	<p>「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する項目を追加しました。</p>
1.9.0	2020/12/23	<p>「プレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生のシステム要件」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイリストタグ発行画面」の「プレイリストアイテム設定」および「プレイリストアイテム JSON」に関する項目を追加しました。</p>
1.10.0	2021/2/15	<p>「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイリストタグ発行画面」の「プレイリストアイテム設定」に関する項目を追加しました。</p>
1.10.1	2021/4/6	<p>「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。</p>
1.11.0	2021/4/28	<p>「用語」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生のシステム要件」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイヤープリセット設定画面」の「プリセット設定」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する項目を追加しました。</p>
1.12.0	2021/07/28	<p>「プレイヤープリセット設定画面」に関する記述を変更しました。</p> <p>「プレイヤータグ発行画面」の「プレイヤータグ設定」に関する項目を追加しました。</p> <p>「プレイリストタグ発行画面」の「プレイリストアイテム設定」に関する項目を追加しました。</p>

1.2. 用語

本節では、ULIZA Player (Cloud) で使用する主な用語を定義します。

- **管理画面**

ULIZA Player (Cloud) に対してプレイヤーの登録などを行うためのユーザーインターフェースです。

- **コンテンツ**

動画ファイルや再生前画像ファイルなどのファイルです。

- **コンテンツ情報**

動画ファイル URL や ULIZA VMS (Cloud) におけるコンテンツ名/ストリームセット名、ULIZA VMS Generation 4.0 におけるエピソードコードなど、コンテンツを取得するための情報です。

- **コンテンツタイプ**

VOD や LIVE などの動画ファイルの再生方式です。

- **ULIZA VMS**

弊社の統合動画コンテンツ管理ソリューションです。

- **VMS G4 事業者 ID**

ULIZA VMS Generation 4.0 の事業者 ID です。ULIZA VMS Generation 4.0 で管理されているビデオを再生する場合に必要な ID です。

- **非配信**

コンテンツが配信されていない状態です。プレイヤータグ再生またはプレイリストタグ再生時、次のような場合に非配信になります。

- ULIZA VMS (Cloud) で管理しているコンテンツの公開状態が非公開の場合
- プレイリストタグ再生時に ULIZA VMS (Cloud) の設定により画像を配信する場合
- ULIZA VMS Generation 4.0 で管理しているコンテンツが配信期間外の場合
- コンテンツが存在しない VMS G4 事業者 ID を指定した場合
- 存在しない VMS G4 事業者 ID を指定した場合

- **ULIZA Player (HTML5)**

弊社のマルチデバイス対応メディアプレイヤーです。

- **初期化オプション**

ULIZA Player (HTML5) の初期化時に設定可能なオプションです。

- **プレイヤータイプ**

プレイヤーのタイプです。指定可能なプレイヤータイプは以下の通りです。

- ビデオプレイヤー： video エレメントを用いてビデオトラックとオーディオトラックを再生します。
- オーディオプレイヤー： audio エレメントを用いてオーディオトラックを再生します。

- **アカウント**

ULIZA プロダクトアカウントです。詳細は ULIZA プロダクトアカウントの User Guide を参照してください。

- **プラグイン**

ULIZA Player (HTML5) の拡張機能です。使用可能なプラグインはアカウントにより異なります。

- **プレイヤータグ**

ULIZA Player (Cloud) に登録したプレイヤーを取得するための HTML タグです。

- **プレイリストタグ**

ULIZA Player (Cloud) に登録したプレイヤーを使用したプレイリストを取得するための HTML タグです。

- **プレイヤータグ API**

ULIZA Player (Cloud) に登録したプレイヤーを取得するための API です。詳しくは「ULIZA Player (Cloud) API 仕様書」を参照してください。

- **プレイリストタグ API**

ULIZA Player (Cloud) に登録したプレイヤーを使用したプレイリストを取得するための API です。詳しくは「ULIZA Player (Cloud) API 仕様書」を参照してください。

- **プレイヤー**

0 個以上のプレイヤープリセットを持つ集合およびプレイヤータグまたはプレイリストタグが取得する ULIZA Player (HTML5) です。プレイヤーを親、プレイヤープリセットを子とした階層構造を構成します。

- **プレイヤープリセット**

ULIZA Player (Cloud) にあらかじめ登録する初期化オプションなどの ULIZA Player (HTML5) の設定です。

- **プレイヤータグ再生**

プレイヤータグまたはプレイヤータグ API を使用してコンテンツを再生することです。プレイヤープリセットに応じた設定で初期化されたプレイヤーで再生します。

- **プレイリストタグ再生**

プレイリストタグまたはプレイリストタグ API を使用してコンテンツを再生することです。プレイヤープリセットに応じた設定で初期化されたプレイヤーで再生します。

- **プリセット連携**

ULIZA Player (Cloud) に登録されているプレイヤープリセットをプレイヤーに持たせることです。プレイヤープリセットが連携していないプレイヤーはプレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生できません。

- **プレイヤープリセット選択ルール**

プレイヤータグ再生またはプレイリストタグ再生時にプレイヤーと連携するプレイヤープリセットから使用するプレイヤープリセットを選択する際のルールです。

- 通常：プリセット連携しているプレイヤープリセットを使用します。
- デバイスタイプ： デバイスタイプごとに設定したプレイヤープリセットを使用します。

- **デバイスタイプ**

プレイヤータグ再生またはプレイリストタグ再生をするデバイスのタイプです。HTTP リクエストヘッダの User-Agent を基に PC・タブレット・モバイル・その他の4種類に分類されます。

- **プレイリストアイテム**

プレイリスト内のコンテンツ、サムネイル画像、タイトル、説明をまとめたものです。

- **プレイリストアイテム JSON**

プレイリストアイテムの設定を JSON 形式で記述したファイルです。管理画面でインポート/エクスポートできます。

- **プレイヤータグタイプ**

プレイヤータグ再生時に初期化されるプレイヤーのタイプです。通常のプレイヤータイプの他に以下のプレイヤータイプがあります。

- モーダルプレイヤー：プレイヤータグ再生時に表示されるサムネイルをクリックするとモーダルダイアログを表示し内部にプレイヤーを読み込みます。
- フローティングプレイヤー：スクロールによりプレイヤーがブラウザウィンドウ外に移動した際に、ブラウザウィンドウの隅に簡易プレイヤーを表示します。
- プレゼンテーションプレイヤー：プレイヤータグ再生時にプレイヤーの操作と連動するチャプター領域とプレゼンテーション領域を表示します。
- チャプタープレイヤー：プレイヤータグ再生時にプレイヤーの操作と連動するチャプター領域を表示します。

- **動画構造化データマークアップ**

ページ内に埋め込まれた動画情報のマークアップです。プレイヤータグと合わせて貼り付けることで、動画がページに存在することを検索エンジンに理解させ、検索エンジン最適化に役立ちます。ULIZA Player (Cloud) では Schema.org により規定される VideoObject (<https://schema.org/VideoObject>) に準拠した JSON-LD 形式のマークアップを一部設定可能です。

- **フィルター**

エラー発生時や広告がブロックされた際に代替となる画像等のコンテンツや遷移するページのことです。

1.3. 概要

本節では、ULIZA Player (Cloud) の特長、構成について記述します。

1.3.1. 特長

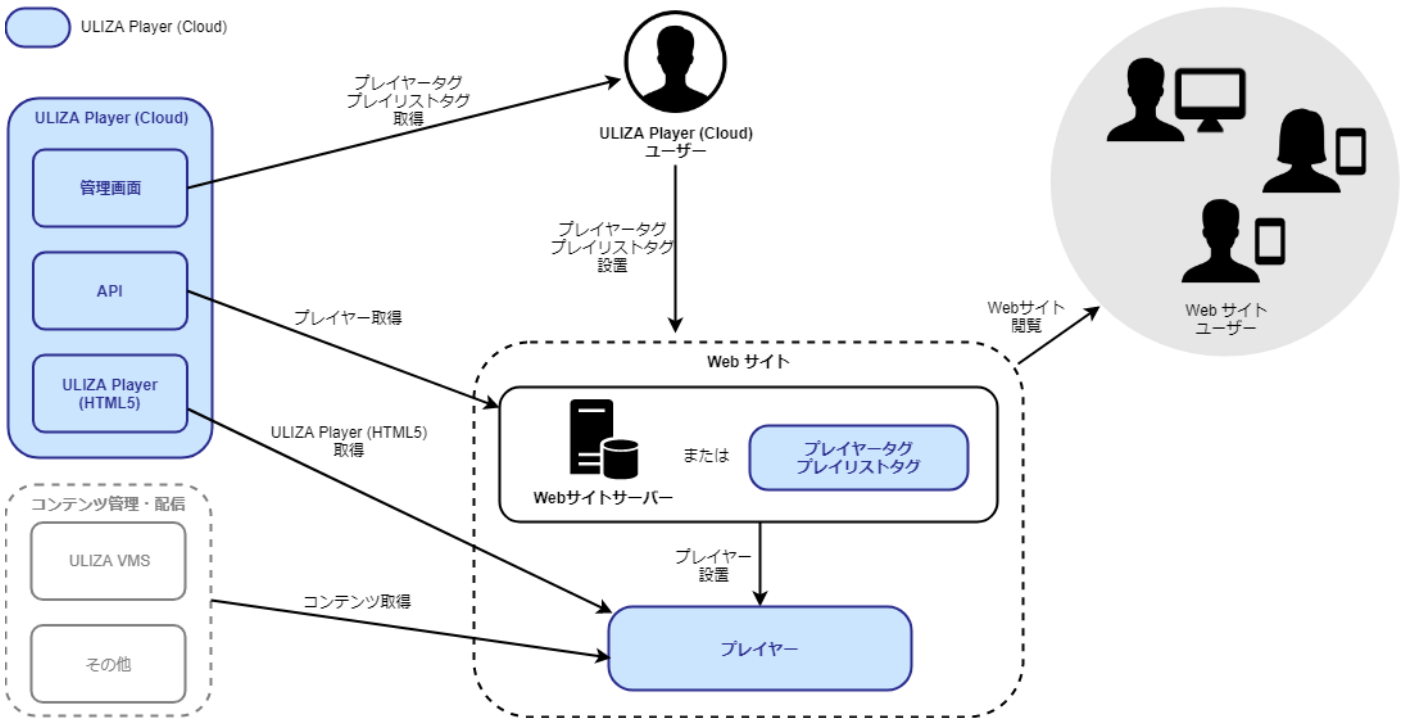
ULIZA Player (Cloud) は以下の特長を持ちます。

- 管理画面から取得する HTML タグを Web サイトに設置することで、ULIZA Player (HTML5) を自動的に表示します。
- ULIZA VMS で管理されているコンテンツだけでなく HTTPS でアクセス可能なコンテンツも再生できます。

- 高度な HTML や JavaScript の知識を必要とせず ULIZA Player (HTML5) の機能が管理画面で設定できます。設定は保存および管理できます。

1.3.2. 構成

ULIZA Player (Cloud) は管理画面、API、ULIZA Player (HTML5)、プレイヤータグおよびプレイリストタグ、プレイヤーから構成されます。それぞれの関係性は以下の通りです。



2. システム要件

本章では、ULIZA Player (Cloud) の推奨環境について記述します。

2.1. 管理画面の推奨ブラウザおよび画面解像度

ULIZA Player (Cloud) の管理画面は PC の Google Chrome での操作を推奨します。画面解像度は 1024x768 ピクセル以上を推奨します。

2.2. 推奨 ULIZA Player (HTML5) バージョン

ULIZA Player (Cloud) が推奨する ULIZA Player (HTML5) のバージョンは v1.8.0 以降にリリースされたマイナーバージョンを含む最新から 3 バージョンです。パッチバージョンは最新のみを推奨します。

2.3. サポートする配信方式とシステム要件

ULIZA Player (Cloud) は以下の配信方式をサポートします。その他のシステム要件については、プレイヤーに設定した ULIZA Player (HTML5) のバージョンに準拠します。

● MP4

- コンテンツは HTTPS プロトコルでの配信を推奨します。
- コンテンツタイプは VOD のみに対応します。
- 暗号化されたコンテンツは対応しません。

● HLS

- コンテンツは HTTPS プロトコルでの配信を推奨します。
- コンテンツタイプは VOD、LIVE、DVR のいずれかに対応します。
- AES-128 方式で暗号化されたコンテンツも対応します。

● MPEG-DASH

- コンテンツは HTTPS プロトコルでの配信を推奨します。
- コンテンツタイプは VOD、LIVE のいずれかに対応します。
- ULIZA DRM (マルチデバイスに対応する弊社のデジタル著作権管理 (DRM) ソリューションを指します) で暗号化されたコンテンツも対応します。

2.4. プレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生のシステム要件

ULIZA Player (Cloud) はプレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生において以下のシステムでの再生を推奨します。その他のシステム要件については、プレイヤーに設定した ULIZA Player (HTML5) のバージョンに準拠します。以下のシステム要件を満たす場合でも、環境により正しく動作しない可能性があります。

OS	ブラウザ	プレイヤータグ再生					プレイリスト タグ再生
		通常	モーダル	フローティ ング	プレゼンテ ーション	チャプタ ー	
Windows 8.1	Chrome	○	○	○	○	○	○ ※
	Firefox	○	○	○	○	○	○ ※
	IE 11	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
Windows 10	Chrome	○	○	○	○	○	○ ※
	Firefox	○	○	○	○	○	○ ※
	IE 11	○	○	○	○	○	○ ※
	Edge	○	○	○	○	○	○ ※
macOS 10.14 ~ 11	Chrome	○	○	○	○	○	○ ※
	Firefox	○	○	○	○	○	○ ※
	Safari	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	Edge	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
Chrome OS	Chrome	○	○	○	○	○	○ ※
Android 6 ~ 11	Chrome	○	○	○	○	○	○ ※
	Edge	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	WebView	○ ※	×	×	×	×	×
iOS 12 ~ 14	Chrome	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	Safari	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	Edge	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	WebView	○ ※	×	×	×	×	×
iPad OS 13 ~ 14	Chrome	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	Safari	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	Edge	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※	○ ※
	WebView	○ ※	×	×	×	×	×

※ MPEG-DASH 再生は対応しません。

3. 管理画面の操作方法

本章では、ULIZA Player (Cloud) の管理画面の操作方法について記述します。

3.1. ログイン

弊社より案内する情報に従い認証情報を入力し、「ログイン」ボタンをクリックしてください。

3.2. ダッシュボード画面

ログインに成功するとダッシュボード画面に遷移します。ULIZA Player (Cloud) 以外のプロダクトの管理画面から遷移する場合は、画面上部の「ULIZA Player (Cloud)」をクリックします。ダッシュボード画面の構成は以下の通りです。



① ニュース

ULIZA Player (Cloud) に関するお知らせが表示されます。

② プレイヤーの登録数/上限

登録されているプレイヤーの数と登録可能な上限数が表示されます。

③ プレイヤープリセットの登録数/上限

登録されているプレイヤープリセットの数と登録可能な上限数が表示されます。

④ 使用可能プラグイン

使用可能なプラグインが表示されます。アカウントにより使用可能なプラグインが異なります。

3.3. プレイヤープリセット設定画面

サイドバーの「プリセットの登録」をクリックすると、プレイヤープリセット設定画面に遷移します。プレイヤープリセット設定画面の構成は以下の通りです。



① プレイヤープリセット設定

プレイヤープリセットの設定項目が表示されます。

② 詳細設定

このボタンをクリックするとより高度な設定項目が表示されます。

③ プレビュー

プレイヤープリセットの設定に応じた ULIZA Player (HTML5) のプレビューが表示されます。プレイヤープリセット設定の幅または高さがプレビューの表示領域サイズを超える場合は、表示領域に収まるサイズに縮小表示されます。

④ プレイヤープリセットの保存

このボタンをクリックすると「プリセットの保存」ダイアログが表示されます。「OK」ボタンをクリックするとプレイヤープリセットを登録できます。

3.3.1. 基本設定

プリセット ID などのプレイヤー管理に関する基本設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。

項目	説明
プリセット ID (※)	プレイヤープリセットの識別子を指定します。
説明	プレイヤープリセットの説明を指定します。
プレイヤーバージョン (※)	プレイヤーのバージョンを指定します。変更時に設定項目が再読み込みされます。設定値がデフォルトに変更される可能性があります。
VMS G4 事業者 ID	ULIZA VMS Generation 4.0 (旧システム) の事業者 ID を指定します。ULIZA VMS Generation 4.0 で管理されているビデオを再生する場合に必要な ID です。

※ 登録済みのプレイヤープリセットを編集する場合は、値の変更ができません。

3.3.2. プレイヤーUI/UX

プレイヤーの見た目や振る舞いに関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
プレイヤータイプ	プレイヤータイプを指定します。ビデオプレイヤーでは映像と音声、オーディオプレイヤーでは音声のみを再生します。
コンテンツタイプ	コンテンツタイプを指定します。再生を行うコンテンツに応じたプレイヤーUIが表示されます。
DVR 再生を有効にする	コンテンツタイプが自動の場合の DVR 再生の有効/無効を指定します。DVR 再生を有効にした場合は、ライブ中の巻き戻しや追いかけて再生が可能になります。
プレイヤーサイズ自動調整を有効にする	プレイヤーサイズ自動調整の有効/無効を指定します。指定されたアスペクト比（縦横の比率）で親エレメントにあわせたプレイヤーサイズに自動調整します。
アスペクト比	プレイヤーのアスペクト比（縦横の比率）を指定します。プレイヤーの高さが指定されている場合は無効になります。
幅	プレイヤーの幅（ピクセル）を指定します。
高さ	プレイヤーの高さ（ピクセル）を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
プレイヤー領域バックグラウンドカラー	プレイヤー領域の背景色を指定します。
スキン	スキンを指定します。指定したスキンにより動作しない機能があります。
自動再生を有効にする	自動再生の有効/無効を指定します。この項目はプレイリストタグ再生では指定できません。音声为非ミュートの場合や、ブラウザの仕様/設定により動作しない可能性があります。
インビュー自動再生を有効にする	プレイヤーがブラウザの可視領域内に表示された場合の自動再生の有効/無効を指定します。この項目はオーディオプレイヤー及びプレイリストタグ再生では指定できません。

ミュート（消音）を有効にする	再生開始時のミュート（消音）の有効/無効を指定します。この項目はプレイリストタグ再生では指定できません。
ボリューム情報の保存を有効にする	ボリューム設定の保存の有効/無効を指定します。ボリューム設定はドメイン毎にブラウザに保存されます。
フルスクリーンタイプ	フルスクリーン要求時のプレイヤーの拡大方法を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
MSE を経由する再生を有効にする	iPadOS/macOS で MSE (Media Source Extensions) を経由する再生の有効/無効を指定します。
WebView 上での録画抑止を有効にする	WebView 上での録画抑止の有効/無効を指定します。
WebView 上での外部出力抑止	WebView 上での外部出力を抑止する方式を指定します。
リモートシークを無効にする	リモートシーク（OS またはブラウザが表示するメディアコントローラーでのシーク）の有効/無効を指定します。

3.3.3. コントローラーカスタマイズ

動画表示領域中央部および下部のコントローラーに関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
アクセントカラー	シークバーなどの色を指定します。
コントロールバーカラー	コントロールバーの背景色を指定します。rgb()、 rgba() または linear-gradient() 形式で指定できます。
コントロールバー表示を有効にする	コントロールバー表示の有効/無効を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
コントロールバー位置	コントロールバー位置を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
コンテンツの現在の再生位置表示	コンテンツの現在の再生位置（時間表示）について、自動/表示する/表示しないを指定します。
コンテンツの尺表示	コンテンツの尺（時間表示）について、自動/表示する/表示しないを指定します。
シークバー操作を有効にする	シークバー操作の有効/無効を指定します。
ピクチャーインピクチャーボタン表示を有効にする	ピクチャーインピクチャーボタン表示の有効/無効を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。

フルスクリーンボタン表示を有効にする	フルスクリーンボタン表示の有効/無効を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
プレイヤー中央のコントローラー表示を有効にする	プレイヤー中央のコントローラー表示の有効/無効を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
プレイヤー中央の再生/一時停止ボタン表示を有効にする	プレイヤー中央の再生/一時停止ボタン表示の有効/無効を指定します。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
再生中プレイヤーUI表示時間	再生中にプレイヤーUIが表示されてから非表示になるまでの時間(ミリ秒)を指定します。0を指定した場合は、プレイヤーUIを表示し続けます。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
一時停止中プレイヤーUI表示時間	一時停止中にプレイヤーUIが表示されてから非表示になるまでの時間(ミリ秒)を指定します。0を指定した場合は、プレイヤーUIを表示し続けます。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。
ライブボタン表示	ライブボタン(最新のライブ映像にジャンプするボタン)について、自動/表示する/表示しないを指定します。
再生開始前のコントロールバー表示を有効にする	再生開始前のコントロールバー表示の有効/無効を指定します。
コントロールバー上の再生/一時停止ボタン表示	コントロールバー上の再生/一時停止ボタンについて、自動/表示する/表示しないを指定します。
シークバー表示	シークバーについて、自動/表示する/表示しないを指定します。
ボリュームボタン表示	ボリュームボタンについて、自動/表示する/表示を指定します。
ボリュームバー縦表示を有効にする	ボリュームバー縦表示の有効/無効を指定します。
再生開始位置に戻るボタン表示を有効にする	再生開始位置に戻るボタン表示の有効/無効を指定します。
シーク有効範囲開始位置	シーク有効範囲の開始位置(秒)を指定します。
シーク有効範囲終了位置	シーク有効範囲の終了位置(秒)または視聴済みの最新位置、終端を指定します。
シーク無効範囲背景色	シーク無効範囲背景色を指定します。rgb()、 rgba() または linear-gradient() 形式で指定できます。

3.3.4. 進む/戻る

コントローラーやジェスチャーによる前方/後方シークに関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	進む/戻る機能の有効/無効を指定します。
プレイヤー中央部の進む/戻るボタン表示を有効にする	プレイヤー中央部の進む/戻るボタン表示の有効/無効を指定します。
コントロールバー上の進む/戻るボタン表示を有効にする	コントロールバー上の進む/戻るボタン表示の有効/無効を指定します。
前方シークする秒数	前方シーク（進む）秒数を指定します。
後方シークする秒数	後方シーク（戻る）秒数を指定します。

3.3.5. 倍速再生

再生速度に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	倍速再生機能の有効/無効を指定します。
再生速度ボタン表示を有効にする	再生速度ボタン表示の有効/無効を指定します。
再生速度	再生速度を指定します。
初期再生速度インデックス	プレイヤー表示時の初期再生速度を指定した再生速度のインデックス（上から順に0、1、2・・・）で指定します。再生速度がブラウザに保存されている場合は、初期再生速度インデックスは無視されます。
切り替え方法	切り替え方法を指定します。
再生速度設定の保存を有効にする	再生速度設定の保存の有効/無効を指定します。選択された再生速度はドメイン毎にブラウザに保存されます。

3.3.6. 設定メニュー

コントロールバーの個別ボタン表示から一覧メニュー表示（操作パネルのポップアップ表示）への切り替えに関する設定を行ないます。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	設定メニュー機能の有効/無効を指定します。
設定メニューボタン表示を有効にする	設定メニューボタン表示の有効/無効を指定します。

3.3.7. 再生前画像

再生前画像の設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
再生前画像ファイル URL	予め Web 上にアップロードされた画像ファイルの URL を指定します。

3.3.8. 再生前スライドショー

再生前画像のスライドショーの設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	再生前スライドショー機能の有効/無効を指定します。
インターバル	再生前スライドショーのインターバル（ミリ秒）を指定します。

3.3.9. シークプレビュー

動画表示領域下部のシークバーに表示されるプレビュー画像の設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	シークプレビュー機能の有効/無効を指定します。

3.3.10. パーツサイズ

コントローラーのパーツ（ボタン等）のサイズ変更に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	パーツサイズ機能の有効/無効を指定します。
パーツサイズボタン表示を有効にする	パーツサイズボタン表示の有効/無効を指定します。
パーツサイズの倍率	パーツサイズの倍率を指定します。
パーツサイズメニューラベル	パーツサイズメニューラベルを指定します。パーツサイズメニューの項目名を上から順に指定の文字列に置き換えます。
初期パーツサイズインデックス	プレイヤー表示時の初期パーツサイズを指定した倍率のインデックス（上から順に 0、1、2・・・）で指定します。パーツサイズ設定がブラウザに保存されている場合は、初期パーツサイズインデックスは無視されます。

切り替え方法	切り替え方法を指定します。
パーツサイズ設定の保存を有効にする	パーツサイズ設定の保存の有効/無効を指定します。選択された倍率はドメイン毎にブラウザに保存されます。

3.3.11. ホットキー

キーボードによりプレイヤーを操作する機能の設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	ホットキー機能の有効/無効を指定します。

3.3.12. ジェスチャー

マウスや指によりプレイヤーを操作する機能に関する設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
プレイヤークリックを有効にする (PC)	PCでのプレイヤー表示領域クリックによる再生/一時停止の有効/無効を指定します。
プレイヤータップを有効にする (モバイル)	モバイルでのプレイヤー表示領域タップによる再生/一時停止の有効/無効を指定します。
画面ロックを有効にする	画面ロック機能の有効/無効を指定します。
画面ロックボタン表示を有効にする	画面ロックボタン表示の有効/無効を指定します。
画面ロック解除方法	画面ロック解除方法を指定します。
画面ロック解除秒数	画面ロックの解除方法が長押し解除の場合の長押しの秒数(ミリ秒)を指定します。
拡大機能を有効にする	拡大機能の有効/無効を指定します。
最大拡大率	最大拡大率 (%) を指定します。

3.3.13. ジェスチャーカスタマイズ

JavaScript によるジェスチャーカスタマイズに関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	ジェスチャーカスタマイズ機能の有効/無効を指定します。

ブラウザへのジェスチャーコールバックイベントの通知を有効にする	ブラウザへのジェスチャーコールバックイベントの通知の有効/無効を指定します。有効にした場合は、プレイヤー上でのマウスや指による操作などのイベントがブラウザにも通知されます。
ジェスチャーコールバック関数名	ジェスチャーコールバック関数名を指定します。
ダブルクリック (ダブルタップ) 判定しきい値	ダブルクリック (ダブルタップ) 判定しきい値 (ミリ秒) を指定します。
フリック判定しきい値	フリック判定しきい値 (ミリ秒) を指定します。

3.3.14. ヘルプ

ホットキーとジェスチャーの一覧表示の設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	ヘルプ機能の有効/無効を指定します。
ヘルプボタン表示を有効にする	ヘルプボタン表示の有効/無効を指定します。

3.3.15. 視聴分析

ULIZA Video Analytics (Basic) との連携に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	視聴分析機能との連携の有効/無効を指定します。トラッキング ID グループ (またはトラッキング ID) を指定しない場合は、視聴状況や視聴時の操作が集計されません。
トラッキング ID グループ	視聴分析機能で使用するトラッキング ID グループを指定します。トラッキング ID グループはトラッキング ID より優先されます。
トラッキング ID	視聴分析機能で使用するトラッキング ID を指定します。トラッキング ID グループを指定した場合は設定不要です。
ユーザーオプトアウトボタン表示を有効にする	ユーザーオプトアウト (ユーザーの意思により視聴状況や視聴時の操作の集計を無効化すること) ボタンの表示の有効/無効を指定します。

3.3.16. 画質切り替え

ユーザーの操作によるマルチビットレートコンテンツの画質切り替えに関する設定を行います。この項目はモバイルには適用されません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	画質切り替え機能の有効/無効を指定します。
画質ボタン表示を有効にする	画質ボタン表示の有効/無効を指定します。
画質メニューラベル	画質メニューラベルを指定します。画質メニューの項目名を上から順に指定の文字列に置き換えます。
初期画質インデックス	プレイヤー表示時の初期画質をインデックス（Auto を-1 として、以下ラベル表示順に 0、1、2・・・）で指定します。画質設定がブラウザに保存されている場合は、初期画質インデックスは無視されます。
切り替え方法	切り替え方法を指定します。
画質設定の保存を有効にする	画質設定の保存の有効/無効を指定します。選択された画質はドメイン毎にブラウザに保存されます。

3.3.17. 音声切り替え

マルチオーディオのコンテンツの音声切り替えに関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	音声切り替え機能の有効/無効を指定します。
音声ボタン表示を有効にする	音声ボタン表示の有効/無効を指定します。
音声メニューラベル	音声メニューラベルを指定します。音声メニューの項目名を上から順に指定の文字列に置き換えます。
初期音声トラックインデックス	プレイヤー表示時の初期音声をインデックス（ラベル表示順に 0、1、2・・・）で指定します。音声設定がブラウザに保存されている場合は、初期音声インデックスは無視されます。
切り替え方法	切り替え方法を指定します。
音声設定の保存を有効にする	音声設定の保存の有効/無効を指定します。選択された音声はドメイン毎にブラウザに保存されます。

3.3.18. 字幕

字幕表示に関する設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	字幕機能の有効/無効を指定します。
字幕ボタン表示を有効にする	字幕ボタン表示の有効/無効を指定します。
切り替え方法	切り替え方法を指定します。
フォント	フォントファミリー名または総称ファミリー名を指定します。最大 10 個まで指定できます。
フォントサイズ	フォントサイズを指定します。
フォントカラー	フォントカラーを指定します。
バックグラウンドカラー	バックグラウンドカラーを指定します。
字幕の整列方向	字幕の整列方向を指定します。
字幕設定の保存を有効にする	字幕設定の保存の有効/無効を指定します。選択された字幕はドメイン毎にブラウザに保存されます。

3.3.19. ウォーターマーク表示

プレイヤー上に表示するウォーターマーク（透かし画像）に関する設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	ウォーターマーク表示機能の有効/無効を指定します。
ウォーターマーク画像ファイル URL	予め Web 上にアップロードされた画像ファイルの URL を指定します。
ウォーターマーク表示位置	ウォーターマーク表示位置を指定します。
幅	ウォーターマーク画像表示領域の幅（ピクセルまたは%）を指定します。
高さ	ウォーターマーク画像表示領域の高さ（ピクセルまたは%）を指定します。

3.3.20. 次/前コンテンツ

プレイリスト再生中に次および前のコンテンツへ切り替えるボタンの表示に関する設定を行います。プレイリストタグ再生時のみ動作します。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	次/前コンテンツ機能の有効/無効を指定します。
次コンテンツボタン表示を有効にする	次コンテンツボタン表示の有効/無効を指定します。
前コンテンツボタン表示を有効にする	前コンテンツボタン表示の有効/無効を指定します。
ツールチップ幅	ツールチップ（マウスホバー時に出現する次/前コンテンツの情報の表示領域）の幅を指定します。
ツールチップ高さ	ツールチップの高さを指定します。

3.3.21. チャプター

チャプターを設定したコンテンツの表示に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	チャプター機能の有効/無効を指定します。
次チャプターボタン表示を有効にする	次チャプターボタン表示の有効/無効を指定します。
前チャプターボタン表示を有効にする	前チャプターボタン表示の有効/無効を指定します。
チャプターリスト表示を有効にする	チャプターリスト表示の有効/無効を指定します。
チャプターリスト表示形式	チャプターリストの表示位置を指定します。この項目はチャプタープレイヤー以外では指定できません。
チャプター領域ターゲットエレメント ID	チャプター領域ターゲットエレメント ID を指定します。指定した ID を持つ HTML エレメント(div エレメントなど)の子エレメントとしてチャプター領域を埋め込みます。
チャプターリスト文字色	チャプターリスト文字色を指定します。
チャプターリスト背景色	チャプターリスト背景色を指定します。
チャプターリスト背景色 (選択時)	選択時のチャプターリスト背景色を指定します。
チャプターリスト背景色 (ホバー時)	ホバー時のチャプターリスト背景色を指定します。
チャプターリストスクロールバー背景色	チャプターリストスクロールバー背景色を指定します。

チャプターリストスクロールバーつまみ色	チャプターリストスクロールバーつまみ色を指定します。
---------------------	----------------------------

3.3.22. リピート

再生完了時、自動的に先頭から再生を再開する機能に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	リピート機能の有効/無効を指定します。
リピートボタン表示を有効にする	リピートボタン表示の有効/無効を指定します。
デフォルトでリピート機能を有効にする	リピートの有効/無効のデフォルト値を指定します。有効を指定した場合は、保存されたリピート設定は無視されます。
リピートの設定値の保存	リピート設定の保存の有効/無効を指定します。リピート設定はドメイン毎にブラウザに保存されます。

3.3.23. レジューム再生

前回再生を中断した位置から再生を再開する機能（しおり機能）の設定を行います。この項目はプレイリストタグ再生では指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	レジューム再生機能の有効/無効を指定します。

3.3.24. 切り出し再生

コンテンツの一部を切り出して再生（in 点と out 点を指定）する機能に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	切り出し再生機能の有効/無効を指定します。
切り出し再生開始位置	切り出し再生の開始位置（秒）を指定します。
切り出し再生終了位置	切り出し再生の終了位置（秒）または終端を指定します。

3.3.25. パノラマ動画

360°/180°パノラマ VR 再生に関する設定を行います。この項目はオーディオプレイヤー及びプレイリストタグ再生では指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	パノラマ動画再生機能の有効/無効を指定します。
Cardboard ボタン表示	Cardboard (VR ゴーグル) ボタンについて、自動/表示する/表示しないを指定します。
映像形式	パノラマ動画の映像形式を指定します。
映像構成	パノラマ動画の映像構成を指定します。
端末の向きによる視点移動	端末の向きによる視点移動について、自動/する/しないを指定します。「

3.3.26. リアクション

「グッド」「バッド」「ハテナ」「ビックリ」などのユーザーリアクション収集に関する設定を行います。収集結果は視聴分析機能によりレポートングされます。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	リアクション機能の有効/無効を指定します。視聴分析機能との連携が無効の場合は、無効になります。
リアクションボタン表示を有効にする	リアクションボタンの表示/非表示を指定します。
ボタンアイコン	ボタンアイコンを指定します。
ツールチップ表示を有効にする	ツールチップ (マウスホバー時に出現するリアクション回数の表示領域) 表示の有効/無効を指定します。
リアクショングラフ表示を有効にする	リアクショングラフ (コントロールバー上部に表示されるリアクション回数のグラフ) 表示の有効/無効を指定します。
リアクショングラフ色	リアクショングラフの色を指定します。rgb()、 rgba() 形式で指定できます。
ボタンラベル	視聴分析機能で使用するボタンラベルを任意の文字列で指定します。リアクション回数は指定したボタンラベル毎に集計されます。

3.3.27. LIVE 再生開始位置

ライブ視聴中の一時停止解除時の再生位置 (最新のライブ映像にジャンプするかどうか) の設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
HLS LIVE 再生再開時に最新のライブ映像にジャンプする	HLS LIVE 再生再開時に最新のライブ映像にジャンプする機能の有効/無効を指定します。この機能を有効にした場合は、ライブ視聴中の一時停止による配信遅延が最小化されます。

3.3.28. LIVE 配信監視

HLS LIVE 配信の異常（配信の中断等）検出時の代替画像表示等に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	LIVE 配信監視機能の有効/無効を指定します。
LIVE 配信監視間隔	LIVE 配信監視の間隔（ミリ秒）を指定します。
代替画像ファイル URL	予め Web 上にアップロードされた画像ファイルの URL を指定します。
プレイヤー制御カスタマイズ	JavaScript によるプレイヤー制御カスタマイズの有効/無効を指定します。有効にした場合は、LIVE 配信の正常/異常を検知し、プレイヤーはコールバックイベントを通知します。

3.3.29. エラーフィルター

エラー発生時に表示される画像や動画、遷移するページに関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	エラーフィルター機能の有効/無効を指定します。
タイプ	エラーフィルタータイプを指定します。
フィルター URL	予め Web 上にアップロードされた画像/動画ファイルの URL、または遷移先ページの URL を指定します。

3.3.30. 非配信時画像

動画非公開時等に表示される画像に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	非配信時画像ファイル指定の有効/無効を指定します。無効にした場合は、非配信時にはデフォルトのエラー画像が表示されます。
非配信時画像ファイル URL	予め Web 上にアップロードされた画像ファイルの URL を指定します。

3.3.31. 広告

インストリーム広告機能に関する設定を行います。この項目はオーディオプレイヤー及びプレイリストタグ再生では指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	広告機能の有効/無効を指定します。
VAST 取得 URL	動画広告サーバーが発行した VAST 取得 URL を指定します。指定したリニア広告はプリロール広告として挿入されます。VAST 取得 URL は VMAP 取得 URL より優先されます。
VMAP 取得 URL	動画広告サーバーが発行した VMAP 取得 URL を指定します。VMAP 取得 URL を指定することにより、ミッドロール広告やポストロール広告の挿入が可能です。VAST 取得 URL を指定した場合は、VMAP 取得 URL は無視されます。
後方シーク時のミッドロール広告の再挿入を有効にする	後方シーク時に、同じミッドロール広告ポイントで再び広告を挿入する機能の有効/無効を指定します。
前方シーク時のミッドロール広告再生本数	前方シーク時に広告ポイントを通過した場合のミッドロール広告再生本数の上限値を指定します。指定しない場合は上限なく再生します。
認証情報送受信許可ドメイン	広告トラッキングの認証情報（クッキーなど）の送受信を許可するドメイン（後方一致）を指定します。
広告小窓表示モード	広告の小窓表示モードを指定します。本編非表示を選択した場合は、広告小窓表示は無効になります。
広告小窓表示位置	広告の小窓表示位置を指定します。小窓表示モードに本編非表示を選択している場合は、無効になります。
カテゴリ必須情報に関するエラー判定を有効にする	VAST に記述されるカテゴリ必須情報に関するエラー判定の有効/無効を指定します。

3.3.32. 広告ブロックファイラー

広告ブロッカー検知時に表示される画像や動画、遷移するページに関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	広告ブロックファイラー機能の有効/無効を指定します。
タイプ	広告ブロックファイラータイプを指定します。
ファイラー URL	予め Web 上にアップロードされた画像/動画ファイルの URL、または遷移先ページの URL を指定します。

3.3.33. HLS コンテンツ再生

AES-128 方式で暗号化された HLS コンテンツを外部サーバーから配信する場合等の許可ドメインの設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
認証情報送受信許可ドメイン	HLS コンテンツ再生の認証情報（クッキーなど）の送受信を許可するドメイン（後方一致）を指定します。

3.3.34. ビーコン

外部の視聴分析機能と連携して、プレイヤー固有の視聴状況や視聴時の操作をトラッキングする機能に関する設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	ビーコン機能の有効/無効を指定します。
認証情報送受信許可ドメイン	ビーコン送信の認証情報（クッキーなど）の送受信を許可するドメイン（後方一致）を指定します。
追加 HTTP ヘッダ	ビーコン送信の追加 HTTP ヘッダを指定します。最大 10 個まで指定できます。指定する場合は、「+」アイコンをクリックしてリストに追加してください。

3.3.35. コントロールバーボタンの追加

JavaScript によるボタン追加の設定を行います。アカウントに「プレイヤーインスタンスの取得」権限が必要です。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	コントロールバーボタンの追加の有効/無効を指定します。

3.3.36. カスタムレイヤー

プレイヤー領域への任意の HTML 表示に関する設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	カスタムレイヤー機能の有効/無効を指定します。
カスタムレイヤークラス属性	カスタムレイヤーに追加するクラス属性を指定します。複数指定する場合は半角スペースで区切ります。

3.3.37. AirPlay

AirPlay 出力機能の設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	AirPlay 出力機能の有効/無効を指定します。

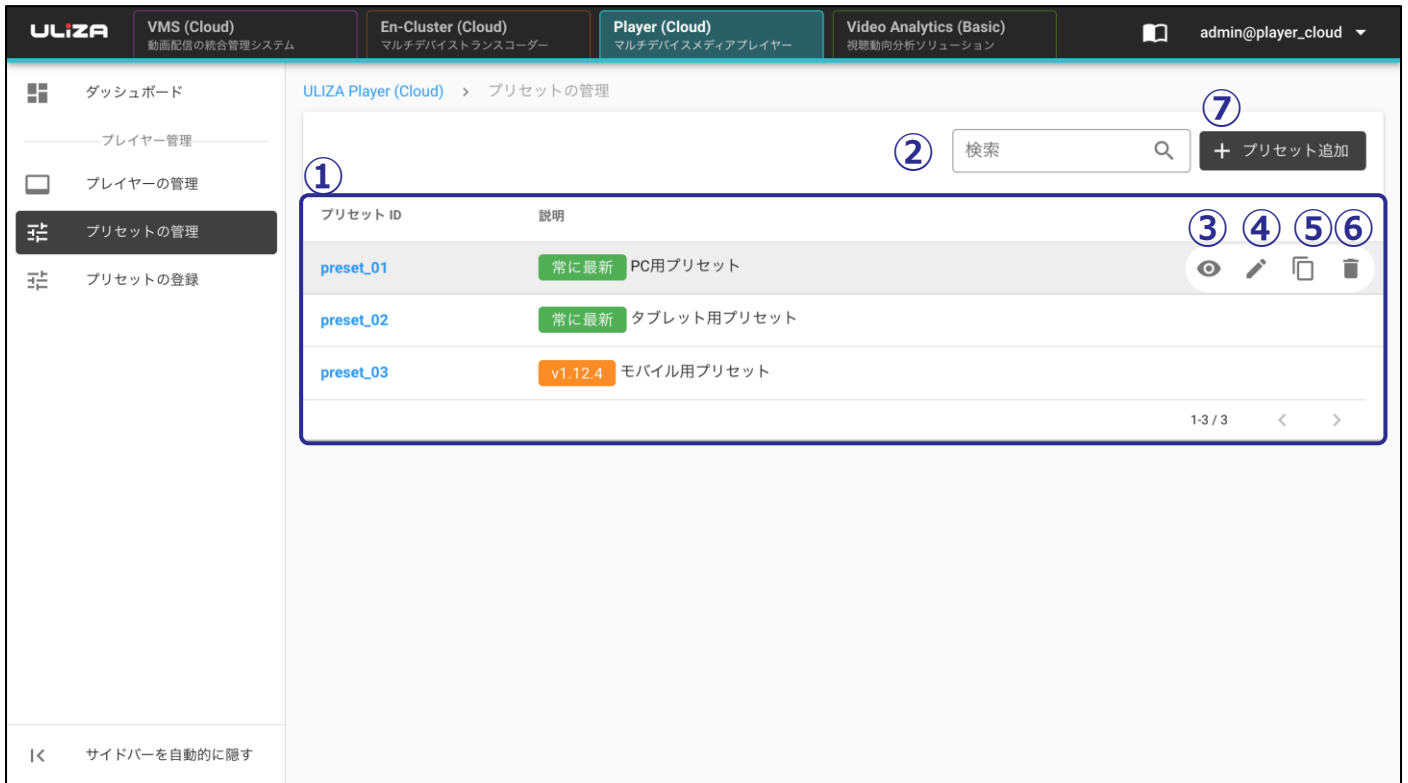
3.3.38. Google Cast

Google Cast Sender 機能に関する設定を行います。この項目はオーディオプレイヤーでは指定できません。設定項目の詳細は以下の表の通りです。基本設定で指定したプレイヤーバージョンにより設定可能な項目が異なる場合があります。

項目	説明
有効にする	Google Cast Sender 機能の有効/無効を指定します。
Receiver アプリケーション ID	ULIZA Google Cast Receiver の ID を指定します。

3.4. プレイヤープリセット管理画面

サイドバーの「プリセットの管理」をクリックするとプレイヤープリセット管理画面に遷移できます。プレイヤープリセット管理画面の構成は以下の通りです。



① プレイヤープリセットリスト

登録済みのプレイヤープリセットを一覧表示します。

② プレイヤープリセットの検索

ここにキーワードを入力すると、そのキーワードをプリセット ID または説明に含むプレイヤープリセットのみがプレイヤープリセットリストに表示されます。

③ プレイヤープリセットの確認

このアイコンをクリックすると「プリセットの確認」ダイアログが表示されます。選択したプレイヤープリセットの設定を確認できます。また、プリセット ID をクリックすることでも「プリセットの確認」ダイアログを表示できます。

④ プレイヤープリセットの編集

このアイコンをクリックするとプレイヤープリセット設定画面に遷移でき、選択したプレイヤープリセットを編集できます (3.3 節参照)。ただし、基本設定のプレイヤーバージョンに「常に最新」以外を選択しているプレイヤープリセットは編集できません。

⑤ プレイヤープリセットの複製

このアイコンをクリックするとプレイヤープリセット設定画面に遷移でき、選択したプレイヤープリセットの設定値が入力された状態からプレイヤーが登録できます (3.3 節参照)。ただし、選択したプレイヤープリセットが非推奨のプレイヤーバージョンである場合は、設定値が変更される可能性があります。

⑥ プレイヤープリセットの削除

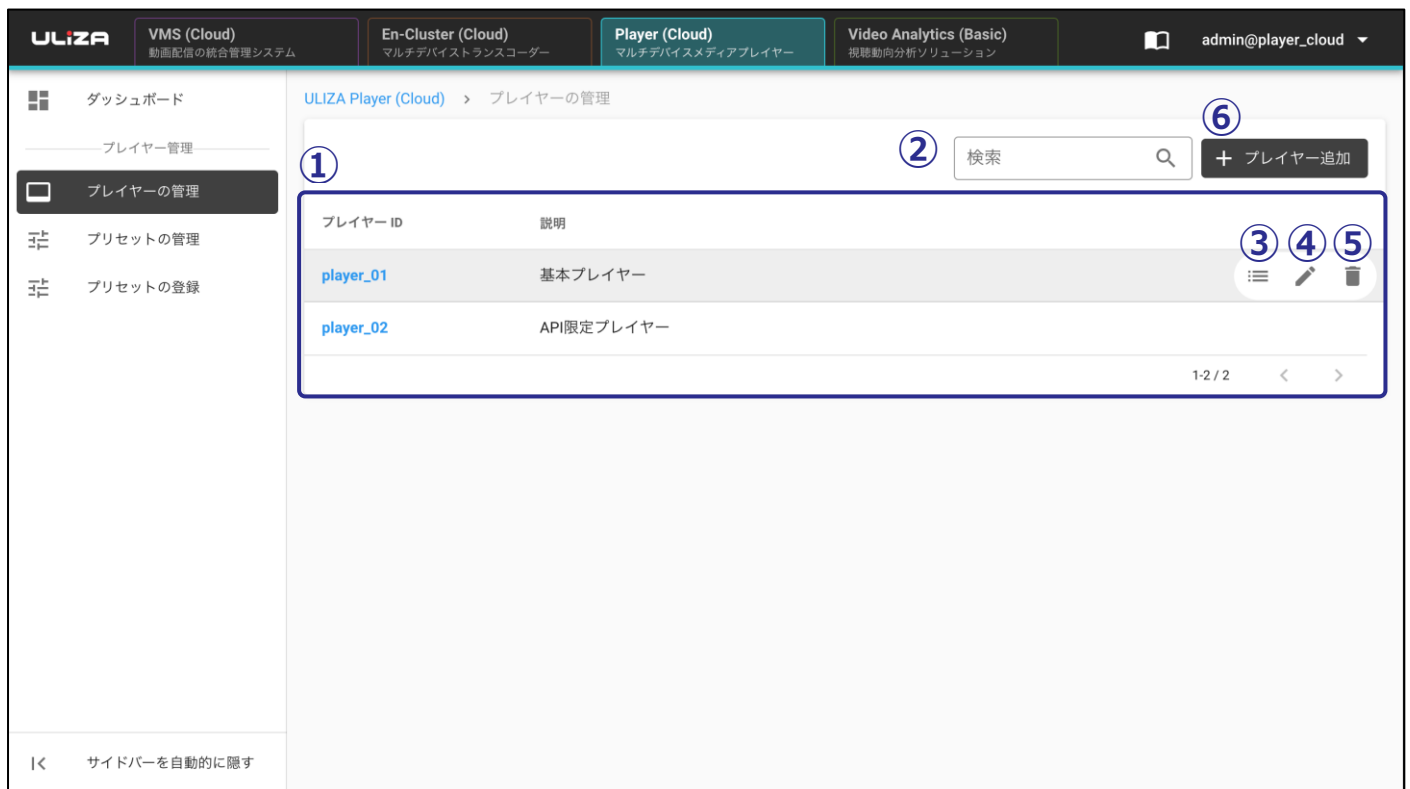
このアイコンをクリックすると「プレイヤープリセットの削除」ダイアログが表示されます。「決定」ボタンをクリックすると、選択したプレイヤープリセットを削除できます。ただし、プリセット連携しているプレイヤープリセットは削除できません。

⑦ プレイヤープリセットの登録

このボタンをクリックするとプレイヤープリセット設定画面に遷移でき、プレイヤープリセットを登録できます (3.3 節参照)。

3.5. プレイヤー管理画面

サイドバーの「プレイヤーの管理」をクリックすると、プレイヤー管理画面に遷移できます。プレイヤー管理画面の構成は以下の通りです。



① プレイヤーリスト

登録済みのプレイヤーを一覧表示します。

② プレイヤーの検索

ここにキーワードを入力すると、そのキーワードをプレイヤーID または説明に含むプレイヤーのみがプレイヤーリストに表示されます。

③ プレイヤーのプリセット連携

このアイコンまたはプレイヤーID をクリックすると「プレイヤーのプリセット連携」ダイアログが表示されます。プリセット選択ルールと連携するプレイヤープリセットを選択し、「決定」ボタンをクリックする

とプレイヤーをプリセット連携できます。

④ プレイヤーの編集

このアイコンをクリックすると「プレイヤーの設定」ダイアログが表示されます。選択したプレイヤーを編集できます。

⑤ プレイヤーの削除

このアイコンをクリックすると「プレイヤーの削除」ダイアログが表示されます。「決定」ボタンをクリックするとプレイヤーを削除できます。ただし、プレイヤープリセットが連携しているプレイヤーは削除できません。

⑥ プレイヤーの登録

このボタンをクリックすると「プレイヤーの設定」ダイアログが表示され、プレイヤーを登録できます。

3.5.1. 「プレイヤーの設定」ダイアログ

「プレイヤーの設定」ダイアログの構成は以下の通りです。

① 基本設定

プレイヤーIDなどの基本設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。

分類	項目	説明
-	プレイヤーID (※)	プレイヤーの識別子を指定します。半角英数および記号 (-_) が指定できます。登録済みのプレイヤーと同一のプレイヤーID は指定できません。
-	説明	プレイヤーの説明を指定します。

API	限定する	プレイヤーの取得をプレイヤータグ API のみに限定するかどうかを指定します。限定する場合は、プレイヤータグおよびプレイリストタグとプレイリストタグ API を用いた配信が無効になります。アカウントに「API 認証キーの取得」権限が必要です。
-----	------	---

※ 登録済みのプレイヤーを編集する場合は、値の変更ができません。

② 制限設定

プレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生時のドメイン制限について設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。

分類	項目	説明
ドメイン制限	使用する	ドメイン制限の有効/無効を指定します。
	リスト方式	ドメイン制限のリスト方式を指定します。「ホワイトリスト」または「ブラックリスト」が指定できます。
	ドメインリスト	ドメインリストを指定します。ワイルドカード (*) を含むドメインの指定に対応します。最大 20 個まで指定できます。指定する場合は、「+」アイコンをクリックしてリストに追加してください。
	ドメイン制限時 画像ファイル URL	ドメイン制限時に表示する画像ファイルの URL を指定します。

3.5.2. 「プレイヤーのプリセット連携」ダイアログ

「プレイヤーのプリセット連携」ダイアログの構成は以下の通りです。



① プリセット選択ルール

プレイヤープリセット選択ルールを指定します。

② 選択中のプリセット

選択中のプレイヤープリセットが表示されます。プリセット ID をクリックすると、「プリセットの確認」ダイアログが表示されます。

③ プレイヤープリセットリスト

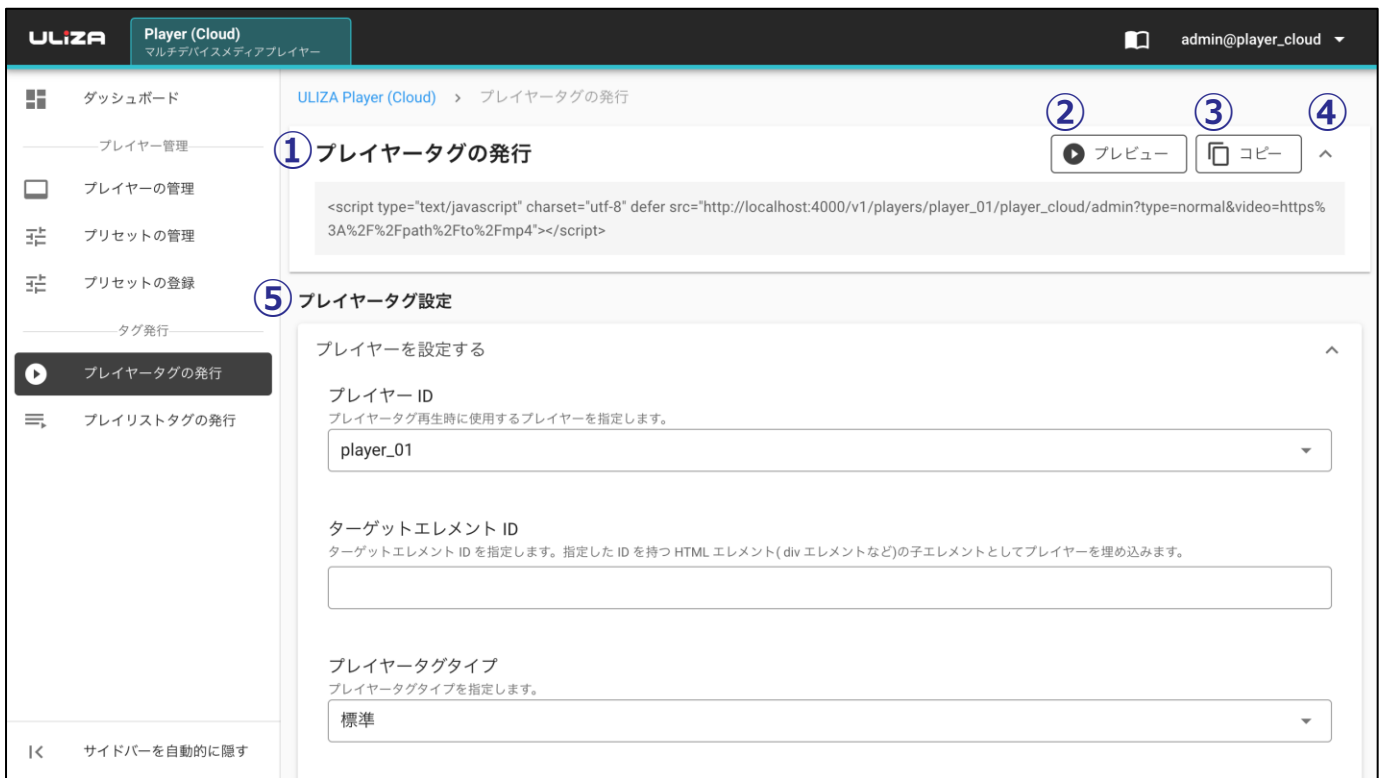
登録済みのプレイヤープリセットが一覧表示されます。プリセット ID をクリックすると、「プリセットの確認」ダイアログが表示されます。

④ プレイヤープリセットの検索

ここにキーワードを入力すると、そのキーワードをプリセット ID または説明に含むプレイヤープリセットのみがプレイヤープリセットリストに表示されます。

3.6. プレイヤータグ発行画面

サイドバーの「プレイヤータグの発行」をクリックするとプレイヤータグ発行画面に遷移できます。VMS (Cloud) が使用可能なアカウントではサイドバーに表示されません。プレイヤータグ発行画面の構成は以下の通りです。



① プレイヤータグの発行

プレイヤータグが表示されます。

② プレビュー

このボタンをクリックすると「プレビュー」ダイアログが表示されます。プレイヤータグ再生のプレビューを表示します。

③ コピー

このボタンをクリックするとプレイヤータグをクリップボードにコピーできます。

④ プレイヤータグの表示/非表示

このアイコンをクリックするとプレイヤータグ表示部分の表示/非表示の切り替えができます。

⑤ プレイヤータグ設定

プレイヤータグの設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。アカウントの権限や使用可能なプラグインによっては指定できない項目があります。また、プレイヤープリセットの設定と同一の項目を指定した場合は、特に断りがない限りプレイヤータグ設定に従います。

分類	項目	説明
プレイヤーを設定する	プレイヤーID	プレイヤータグ再生時に使用するプレイヤーを指定します。登録済みのプレイヤーのプレイヤーID

		が表示されます。プレイヤーの取得が API に限定されているプレイヤーは表示されません。
	ターゲットエレメント ID	ターゲットエレメント ID を指定します。指定した ID を持つ HTML エレメント (div エレメントなど) の子エレメントとしてプレイヤーが埋め込まれます。
	プレイヤータグタイプ	プレイヤータグタイプを指定します。
	モバイル再生時プレイヤータグタイプ標準	モバイルでの再生時にプレイヤータグタイプを標準にするかどうかを指定します。
モーダルプレイヤーを設定する	サムネイル幅	サムネイルの幅 (ピクセル) を指定します。
	サムネイル高さ	サムネイルの高さ (ピクセル) を指定します。
	z-index	モーダルの z-index を指定します。
	背景クリック時挙動	モーダルの背景クリック時の挙動を指定します。
	サムネイル画像ファイル URL	サムネイルの画像ファイル URL を指定します。
	BODY に追加	モーダルのエレメントを BODY 要素直下に追加するかどうかを指定します。
フローティングプレイヤーを設定する	表示位置	フローティングプレイヤーの表示位置を指定します。
	幅	フローティングプレイヤーの幅 (ピクセル) を指定します。高さはプレイヤーのアスペクト比から計算されます。
	余白	フローティングプレイヤーの周囲の余白 (ピクセル) を指定します。
	再生開始まで無効	再生開始までフローティングを無効にするかどうかを指定します。
プレイヤーオブジェクトを取得する	プレイヤーオブジェクト名	プレイヤーオブジェクト名を指定します。プレイヤーオブジェクトが指定した名前前で JavaScript のグローバルオブジェクトとして定義されます。アカウントに「プレイヤーインスタンスの取得」権限が必要です。
コンテンツ情報を設定する	動画ファイル URL	再生する動画ファイルの URL を指定します。
	VMS G4 エピソードコード	ULIZA VMS Generation 4.0 のエピソードコードを指定します。プレイヤータグ再生時にコンテンツ情報が自動で読み込まれます。PLAYER TAG SETTINGS に指定した項目は、そちらに従いま

		す。プレイヤープリセットの VMS G4 事業者 ID の指定が必要です。
再生前画像を設定する	画像ファイル URL	再生前画像ファイルの URL を指定します。
再生前スライドショーを設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず再生前スライドショー機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	画像ファイル URL	再生前スライドショーに使用する画像ファイルの URL を指定します。最大 20 個まで指定できます。指定する場合は、「+」アイコンをクリックしてリストに追加してください。
	インターバル	再生前スライドショーのインターバル (ミリ秒) を指定します。
シークプレビューを設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらずシークプレビュー機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	シークプレビュー画像ファイル URL	シークプレビュー画像ファイルの URL を指定します。
字幕を設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず字幕機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	字幕ラベル・字幕ファイル URL	字幕ラベルと字幕ファイル URL を指定します。最大 5 個まで指定できます。指定する場合は、「+」アイコンをクリックしてリストに追加してください。
	初期字幕インデックス	プレイヤー表示時の初期字幕をインデックス (オフを-1 として、以下ラベル表示順に 0、1、2・・・) で指定します。字幕設定がブラウザに保存されている場合は、初期字幕インデックスは無視されます。
DRM を設定する	MPEG-DASH (Widevine) のライセンス要求 URL	MPEG-DASH (Widevine) のライセンス要求 URL を指定します。

	MPEG-DASH (PlayReady) のライセンス要求 URL	MPEG-DASH (PlayReady) のライセンス要求 URL を指定します。
ULIZA Video Analytics (Basic) と連携する (※1)	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず ULIZA Video Analytics (Basic) 連携機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	ユーザーID を設定する	ユーザーID に独自 ID を指定するためのパラメータを追加します。プレイヤータグ内に記述されているパラメータに"userId":"[GAUSERID]"が追加されるので、値を変更してください。 [GAUSERID]のままの場合は、この項目は無効とみなされます。半角英数および記号 (!#\$%&'()*+,-.:/;<=>?@[^_`{ }~) が 100 文字まで指定できます。
	トラッキング ID グループ	ULIZA Video Analytics (Basic) で使用するトラッキング ID グループを指定します。トラッキング ID グループはトラッキング ID より優先されます。
	トラッキング ID	ULIZA Video Analytics (Basic) で使用するビーコンのトラッキング ID を指定します。
	カテゴリ ID	ULIZA Video Analytics (Basic) でコンテンツカテゴリとして使用する文字列を指定します。
	コンテンツ ID	ULIZA Video Analytics (Basic) でコンテンツタイトルとして使用する文字列を指定します。指定しない場合は、動画ファイル URL のパスとクエリ文字列を使用します。
	リアクションを設定する	プリセットに関わらず使用する
ボタンアイコン		ボタンアイコンを指定します。
ボタンラベル		ULIZA Video Analytics (Basic) で使用するボタンラベルを指定します。
ビーコンを設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらずビーコン機能を有効にするかどうかを指定します。チェッ

		クを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	ビーコン送信 URL	ビーコン送信 URL を指定します。
	追加 HTTP ヘッダ	ビーコンの追加 HTTP ヘッダを指定します。最大 10 個まで指定できます。指定する場合は、「+」アイコンをクリックしてリストに追加してください。
広告を設定する (※1)	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず広告機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	VMAP 取得 URL	VMAP 取得 URL を指定します。VAST 取得 URL を指定する場合は、そちらが優先されます。
	VAST 取得 URL	VAST 取得 URL を指定します。指定したリニア広告の VAST はプリロール広告で表示します。
レジューム再生を設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらずレジューム再生機能を有効にするかどうかを指定します。
	再生開始位置	再生開始位置 (秒) を指定します。
エラーフィルターを設定する (※2)	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらずエラーフィルター機能を有効にするかどうかを指定します。
	タイプ	エラーフィルタータイプを指定します。
	フィルター URL	エラーフィルター URL を指定します。
広告ブロックフィルターを設定する (※2)	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず広告ブロックフィルター機能を有効にするかどうかを指定します。
	タイプ	広告ブロックフィルタータイプを指定します。
	フィルター URL	広告ブロックフィルター URL を指定します。
動画構造化データマークアップを設定する	使用する	動画構造化データマークアップ設定機能の有効/無効を指定します。
	タイトル	動画のタイトルを指定します。
	説明	動画の説明を指定します。
	サムネイル画像ファイル URL	動画のサムネイル画像ファイル URL を指定します。
	アップロード日時	動画のアップロード日時を指定します。
	再生時間	動画の再生時間を指定します。

	有効期限	動画の有効期限を指定します。
切り出し再生を設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず切り出し再生機能を有効にするかどうかを指定します。
	切り出し再生開始位置	切り出し再生の開始位置(秒)を指定します。
	切り出し再生終了位置	切り出し再生の終了位置(秒)または終端を指定します。
チャプターを設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらずチャプター機能を有効にするかどうかを指定します。
	プリセットに関わらずチャプターリストを表示する	プレイヤープリセットの設定に関わらずチャプターリスト表示を有効にするかどうかを指定します。
	チャプタータイプ	チャプターリストの表示位置を指定します。この項目はチャプタープレイヤー以外では指定できません。
	チャプター領域ターゲットエレメント ID	チャプター領域ターゲットエレメント ID を指定します。指定した ID を持つ HTML エレメント (div エレメントなど)の子エレメントとしてチャプター領域を埋め込みます。
	チャプター情報	チャプター情報を指定します。再生開始位置が 0 秒のチャプター情報が先頭がない場合無効になります。
	チャプターリスト文字列	チャプターリスト文字色を指定します。
	チャプターリスト背景色	チャプターリスト背景色を指定します。
	チャプターリスト背景色 (選択時)	選択時のチャプターリスト背景色を指定します。
	チャプターリスト背景色 (ホバー時)	ホバー時のチャプターリスト背景色を指定します。
	チャプターリストスクロールバートラック色	チャプターリストスクロールバートラック色を指定します。
	チャプターリストスクロールバーつまみ色	チャプターリストスクロールバーつまみ色を指定します。
	プレゼンテーションプレイヤーを設定する	プレゼンテーションタイプ
PDF ファイル URL		PDF ファイルの URL を指定します。
ターゲットエレメント ID		ターゲットエレメント ID を指定します。指定した ID を持つ HTML エレメント(div エレメントなど)

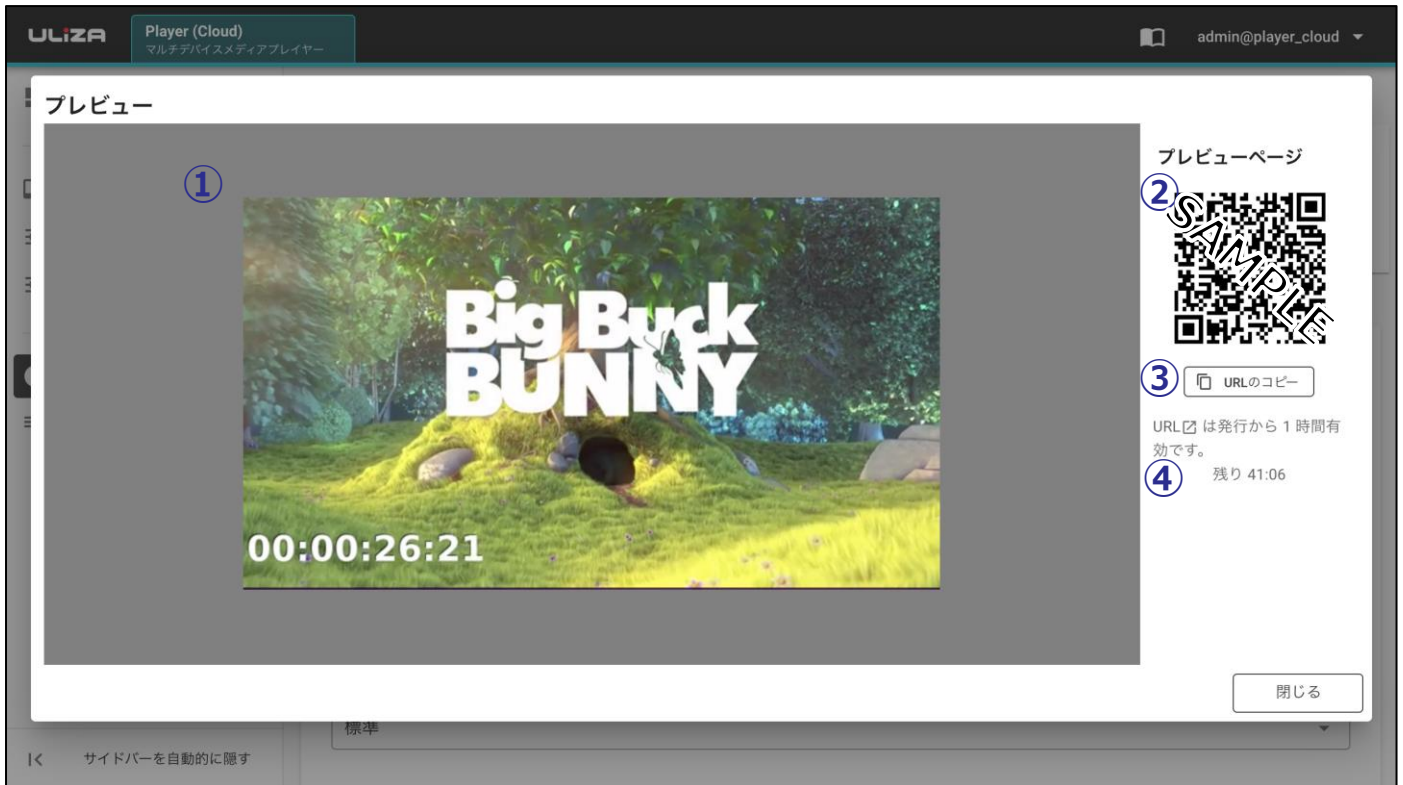
		の子エレメントとしてプレゼンテーションを埋め込みます。
カスタムレイヤーを設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらずカスタムレイヤー機能の有効にするかどうかを指定します。
	カスタムレイヤークラス属性	カスタムレイヤーに追加するクラス属性を指定します。複数指定する場合は、半角スペース区切りで指定してください。

※1 対応するプラグインが使用可能である必要があります。

※2 プレイヤーバージョンが v1.12.0 以上である必要があります。

3.6.1. 「プレビュー」ダイアログ

「プレビュー」ダイアログの構成は以下の通りです。



① プレビュー

プレイヤータグ再生のプレビューが表示されます。プレイヤープリセット設定の幅または高さの設定とディスプレイの解像度により縮小表示される場合があります。

② QR コード

この QR コードを読み取ることでプレビューページにアクセスすることができます。

③ URL のコピー

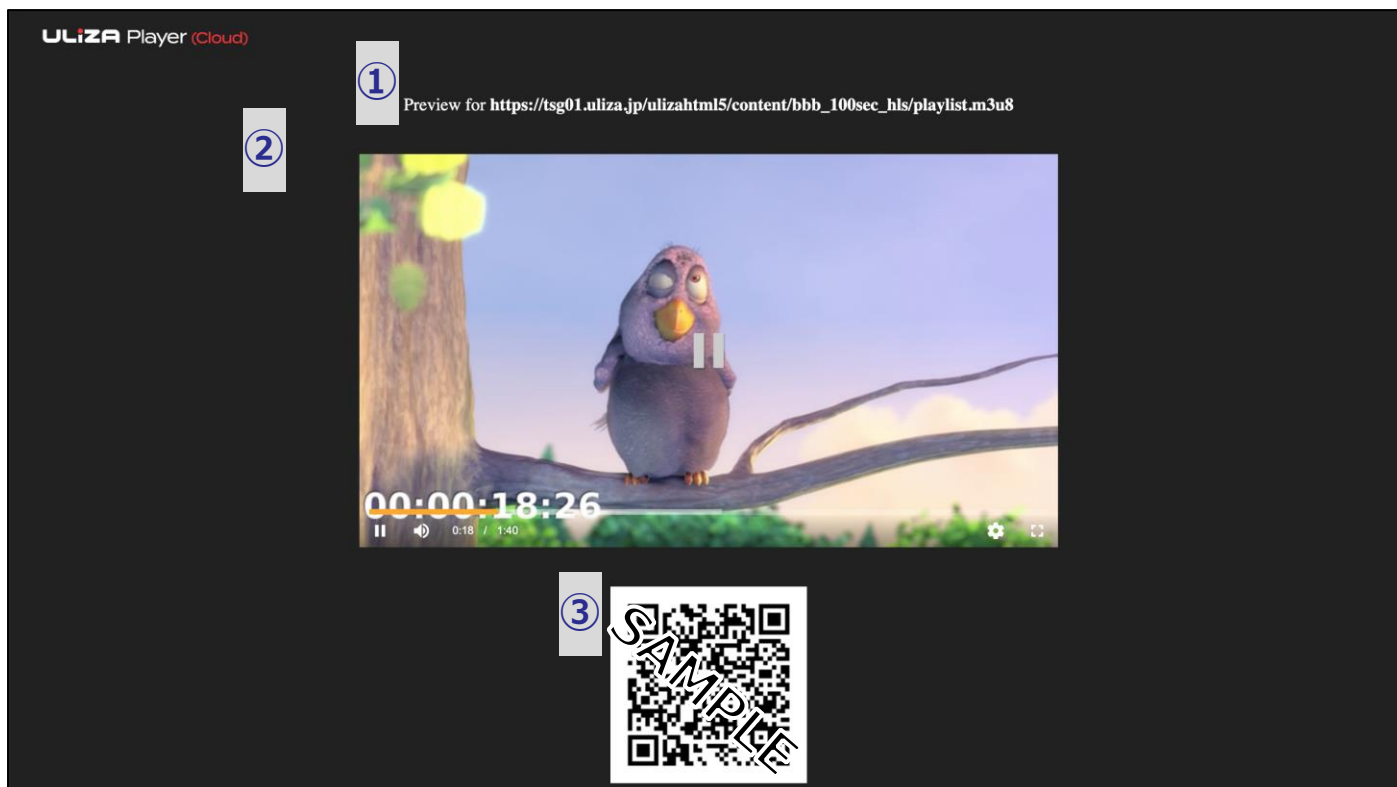
このボタンをクリックするとプレビューページの URL をクリップボードにコピーできます。

④ プレビューページの有効期限

プレビューページの有効期限です。有効期限が切れたプレビューページは使用できません。

3.6.2. 「プレビュー」ページ

「プレビュー」ページの構成は以下の通りです。



① コンテンツタイトル

VMS G4 エピソードコードまたは動画ファイル URL が表示されます。

② プレビュー

プレイヤータグ再生のプレビューが表示されます。

③ QR コード

この QR コードを読み取ることでプレビューページにアクセスすることができます。

3.6.3. プレイヤータグのレスポンス

プレイヤータグは、Web サイトに設置することで使用できます。プレイヤータグのレスポンスは以下の表の通りです。

分類	レスポンス
正常	ULIZA Player (HTML5) を読み込む JavaScript が返却されます。
非配信の場合	非配信時に表示する画像をプレイヤープリセットの設定と同じサイズで表示する JavaScript が返却されます。
プレイヤー設定のドメイン制限で許可されていないドメインからリクエストした場合	ドメイン制限時画像をプレイヤープリセットの設定と同じサイズで表示する JavaScript が返却されます。

プレイヤーの取得が API に限定されているプレイヤーを指定した場合	
動画ファイル URL またはエピソードコードを指定していない場合	HTTP ステータスコード 400 が返却されます。
プレイヤーが存在しない場合	HTTP ステータスコード 404 が返却されます。
連携するプリセットが存在しない場合	
アカウントに「プレイヤーの取得」権限が無い場合	
その他のエラー	HTTP ステータスコード 500 が返却されます。

3.7. プレイリストタグ発行画面

サイドバーの「プレイリストタグの発行」をクリックするとプレイリストタグ発行画面に遷移できます。VMS (Cloud) が使用可能なアカウントではサイドバーに表示されません。プレイリストタグ発行画面の構成は以下の通りです。

① プレイリストタグの発行

プレイリストタグが表示されます。

② プレビュー

このボタンをクリックすると「プレビュー」ダイアログが表示されます。

③ コピー

このボタンをクリックするとプレイリストタグをクリップボードにコピーできます。

④ プレイリストタグの表示/非表示

このアイコンをクリックするとプレイリストタグ表示部分の表示/非表示の切り替えができます。

⑤ プレイリストタグ設定

プレイリストタグの設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。

分類	項目	説明
プレイヤーを設定する	プレイヤーID	プレイリストタグ再生時に使用するプレイヤーを指定します。登録済みのプレイヤーのプレイヤーIDが表示されます。プレイヤーの取得がAPIに限定されているプレイヤーは表示されません。
	ターゲットエレメントID	ターゲットエレメントIDを指定します。指定したIDを持つHTMLエレメント (div エレメントなど) の子エレメントとしてプレイヤーが埋め込まれます。
プレイリストを設定する	プレイリストタイプ	プレイリストの表示形式を指定します。
	プレイリスト文字列	プレイリスト文字色を指定します。
	プレイリスト背景色	プレイリスト背景色を指定します。
	プレイリスト背景色 (選択時)	選択時のプレイリスト背景色を指定します。
	プレイリスト背景色 (ホバー時)	ホバー時のプレイリスト文字色を指定します。
	プレイリストスクロールバートラック色	プレイリストスクロールバートラック色を指定します。
	プレイリストスクロールバーつまみ色	プレイリストスクロールバーつまみ色を指定します。
	ターゲットエレメントID	ターゲットエレメントIDを指定します。指定したIDを持つHTMLエレメント (div エレメントなど) の子エレメントとしてプレイリストが埋め込まれます。
	レジューム	プレイリストのレジューム機能の有効/無効を指定します。
	リピートタイプ	プレイリストのリピートタイプを指定します。
初期インデックス	プレイリストの初期インデックスを指定します。	
プレイリストオブジェクト名	プレイリストオブジェクト名を指定します。プレイリストオブジェクトが指定した名前でJavaScriptのグローバルオブジェクトとして定義されます。プレイリストオブジェクトのplayerブ	

		ロパティが再生中のプレイヤーオブジェクトになります。アカウントに「プレイヤーインスタンスの取得」権限が必要です。
プレイリストアイテムを設定する	手動で設定	プレイリストアイテムを指定します。(3.7.1 項参照)
	VMS G4	ULIZA VMS Generation 4.0 のプレイリストコードを指定します。プレイリストタグ再生時にプレイリスト情報が自動で読み込まれます。

3.7.1. プレイリストアイテムを設定する

「プレイリストアイテムを設定する」の構成は以下の通りです。

① プレイリストアイテムの並び替え

このエリアをドラッグするとプレイリストアイテムの並び替えができます。

② プレイリストアイテムの編集

このボタンをクリックすると「プレイリストアイテムの設定」ダイアログが開きます。選択したプレイリストアイテムの編集ができます。

③ プレイリストアイテムのプレビュー

このボタンをクリックするとプレイリストアイテムの動画ファイル URL に指定した動画のプレビューを表示します。VMS G4 エピソードコードで指定した動画のプレビューはできません。

④ プレイリストアイテムの削除

このボタンをクリックするとプレイリストアイテムの削除ができます。

⑤ プレイリストアイテムの追加

このボタンをクリックすると「プレイリストアイテムの設定」ダイアログが開きます。プレイリストアイテムの追加ができます。

⑥ プレイリストアイテム JSON を用いたプレイリストアイテムの追加

このエリアにプレイリストアイテム JSON をドロップまたは「エクスプローラを開く」をクリックしてプレイリストアイテム JSON を選択するとプレイリストアイテムの追加ができます。

⑦ プレイリストアイテム JSON をダウンロード

このボタンをクリックすると現在のプレイリストアイテムの設定を JSON 形式でダウンロードできます。プレイリストアイテムの設定がない場合は、プレイリストアイテム JSON のテンプレートをダウンロードできます。

3.7.2. 「プレイリストアイテムの設定」ダイアログ

「プレイリストアイテムの設定」ダイアログの構成は以下の通りです。

プレイリストアイテムの登録

① プレイリストアイテム設定

コンテンツ情報を設定する

タイトル
コンテンツタイトルを指定します。

title_03

説明
コンテンツの説明を指定します。

description_03

サムネイル画像ファイル URL **必須**
サムネイル画像ファイルの URL を指定します。

https://host/path/poster.jpg

動画ファイル URL

キャンセル 決定

① プレイリストアイテム設定

プレイリストアイテムの設定を行います。設定項目の詳細は以下の表の通りです。アカウントの権限や使用可能なプラグインによっては指定できない項目があります。また、プレイヤープリセットの設定と同一の項目を指定した場合は、特に断りがない限りプレイリストアイテム設定に従います。

分類	項目	説明
コンテンツ情報を設定する	タイトル	コンテンツタイトルを指定します。
	説明	コンテンツの説明を指定します。
	サムネイル画像ファイル URL	サムネイル画像ファイルの URL を指定します。
	動画ファイル URL	再生する動画ファイルの URL を指定します。
	VMS G4 エピソードコード	ULIZA VMS Generation 4.0 のエピソードコードを指定します。プレイリストタグ再生時にコンテンツ情報が自動で読み込まれます。プレイヤープリセットの VMS G4 事業者 ID の指定が必要です。
再生前画像を設定する	画像ファイル URL	再生前画像ファイルの URL を指定します。
再生前スライドショーを設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず再生前スライドショー機能を有効にするかどうかを指定します。
	画像ファイル URL	再生前スライドショーに使用する画像ファイルの URL を指定します。
	インターバル	再生前スライドショーのインターバル (ミリ秒) を指定します。
シークプレビューを設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらずシークプレビュー機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	シークプレビュー画像ファイル URL	シークプレビュー画像ファイルの URL を指定します。
字幕を設定する	プリセットに関わらず使用する	プレイヤープリセットの設定に関わらず字幕機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。
	字幕ラベル・字幕ファイル URL	字幕ラベルと字幕ファイル URL を指定します。最大 5 個まで指定できます。指定する場合は、「+」アイコンをクリックしてリストに追加してください。
	初期字幕インデックス	プレイヤー表示時の初期字幕をインデックス (オフを-1 として、以下ラベル表示順に 0、1、2・・・) で指定します。字幕設定がブラウザに保

		<p>存されている場合は、初期字幕インデックスは無視されます。</p>
<p>ULIZA Video Analytics (Basic) と連携する (※)</p>	<p>プリセットに関わらず使用する</p>	<p>プレイヤープリセットの設定に関わらず ULIZA Video Analytics (Basic) 連携機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。</p>
	<p>ユーザーID を設定する</p>	<p>ユーザーID に独自 ID を指定するためのパラメータを追加します。プレイヤータグ内に記述されているパラメータに"userId":"[GAUSERID]"が追加されるので、値を変更してください。</p> <p>[GAUSERID]のままの場合は、この項目は無効とみなされます。半角英数および記号 (!#\$%&'()*+,-.:/;<=>?@[^_`{ }~) が 100 文字まで指定できます。</p>
	<p>トラッキング ID</p>	<p>ULIZA Video Analytics (Basic) で使用するビーコンのトラッキング ID を指定します。</p>
	<p>カテゴリ ID</p>	<p>ULIZA Video Analytics (Basic) でコンテンツカテゴリとして使用する文字列を指定します。</p>
	<p>コンテンツ ID</p>	<p>ULIZA Video Analytics (Basic) でコンテンツタイトルとして使用する文字列を指定します。指定しない場合は、動画ファイル URL のパスとクエリ文字列を使用します。</p>
<p>ビーコンを設定する</p>	<p>プリセットに関わらず使用する</p>	<p>プレイヤープリセットの設定に関わらずビーコン機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。</p>
	<p>ビーコン送信 URL</p>	<p>ビーコン送信 URL を指定します。</p>
	<p>追加 HTTP ヘッダ</p>	<p>ビーコンの追加 HTTP ヘッダを指定します。最大 10 個まで指定できます。指定する場合は、「+」アイコンをクリックしてリストに追加してください。</p>
<p>広告を設定する (※)</p>	<p>プリセットに関わらず使用する</p>	<p>プレイヤープリセットの設定に関わらず広告機能を有効にするかどうかを指定します。チェックを入れない場合は、プレイヤープリセットの設定に従います。</p>

	VMAP 取得 URL	VMAP 取得 URL を指定します。VAST 取得 URL を指定する場合は、そちらが優先されます。
	VAST 取得 URL	VAST 取得 URL を指定します。指定したリニア広告の VAST はプリロール広告で表示します。

※ 対応するプラグインが使用可能である必要があります。

3.7.3. プレイリストアイテム JSON

プレイリストアイテム JSON に指定できるプロパティは以下の通りです。

● content

プロパティ	説明	値
title	コンテンツタイトルを指定します。	文字列
description	コンテンツの説明を指定します。	文字列
thumbUrl	サムネイル画像ファイルの URL を指定します。	文字列 (URL)
video	再生する動画ファイルの URL を指定します。	文字列 (URL)
code	ULIZA VMS Generation 4.0 のエピソードコードを指定します。プレイリストタグ再生時にコンテンツ情報が自動で読み込まれます。プレイヤープリセットの VMS G4 事業者 ID の指定が必要です。	文字列

● poster

説明	値
再生前画像ファイルの URL を指定します。	文字列 (URL)

● posterSlideShow

プロパティ	説明	値
enable	再生前スライドショー機能の有効/無効を指定します。	真偽値
posters	画像ファイルの URL を指定します。	配列
interval	再生前スライドショーのインターバル (ミリ秒) を指定します。	数値

● seekpreview

プロパティ	説明	値
enable	シークプレビュー機能の有効/無効を指定します。	真偽値
url	シークプレビュー画像ファイルの URL を指定します。	文字列 (URL)

● subtitles

プロパティ	説明	値
enable	字幕機能の有効/無効を指定します。	真偽値
src	字幕を指定します。label と url をキーとし、字幕ラベルと字幕ファイル URL を値としたオブジェクトを 1 セットとし配列に格納します。最大 5 セットまで指定できます。オブジェクトの詳細は以下の通りです。 <ul style="list-style-type: none"> label 字幕ラベルを指定します。文字数が多いと収まらない場合があります。 url 字幕ファイルの URL を指定します。 	配列
defaultIndex	初期字幕インデックスを指定します。	数値

● googleAnalytics(※)

プロパティ	説明	値
enable	ULIZA Video Analytics (Basic) 連携機能の有効/無効を指定します。	真偽値
trackingId	ULIZA Video Analytics (Basic) で使用するビーコンの送信先識別子を指定します。半角英数および記号 (-) が指定できます。	文字列
userId	ユーザーID に独自 ID を指定します。半角英数および記号 (!#\$%&'()*+,-.:/;<=>?@[^_`{ }~) が 100 文字まで指定できます。	文字列
categoryId	ULIZA Video Analytics (Basic) でコンテンツカテゴリとして使用する文字列を指定します。	文字列
contentId	ULIZA Video Analytics (Basic) でコンテンツタイトルとして使用する文字列を指定します。指定しない場合は、動画ファイル URL のパスとクエリ文字列を使用します。	文字列

● beacon

プロパティ	説明	値
enable	ビーコン機能の有効/無効を指定します。	真偽値
url	ビーコン送信 URL を指定します。	文字列 (URL)

requestHeaders	追加 HTTP ヘッダを指定します。HTTP リクエストに追加する HTTP ヘッダを列挙したオブジェクトを指定してください。	オブジェクト
----------------	---	--------

● advertising(※)

プロパティ	説明	値
enable	広告機能の有効/無効を指定します。	真偽値
vmapUrl	VMAP 取得 URL を指定します。VAST 取得 URL を指定する場合は、そちらが優先されます。	文字列 (URL)
vastUrl	VAST 取得 URL を指定します。指定したリニア広告の VAST はプリロール広告で表示します。	文字列 (URL)

※対応するプラグインが使用可能である必要があります。

3.7.4. 「プレビュー」ダイアログ

「プレビュー」ダイアログの構成は以下の通りです。



① QR コード

この QR コードを読み取ることでプレビューページにアクセスすることができます。

② URL のコピー

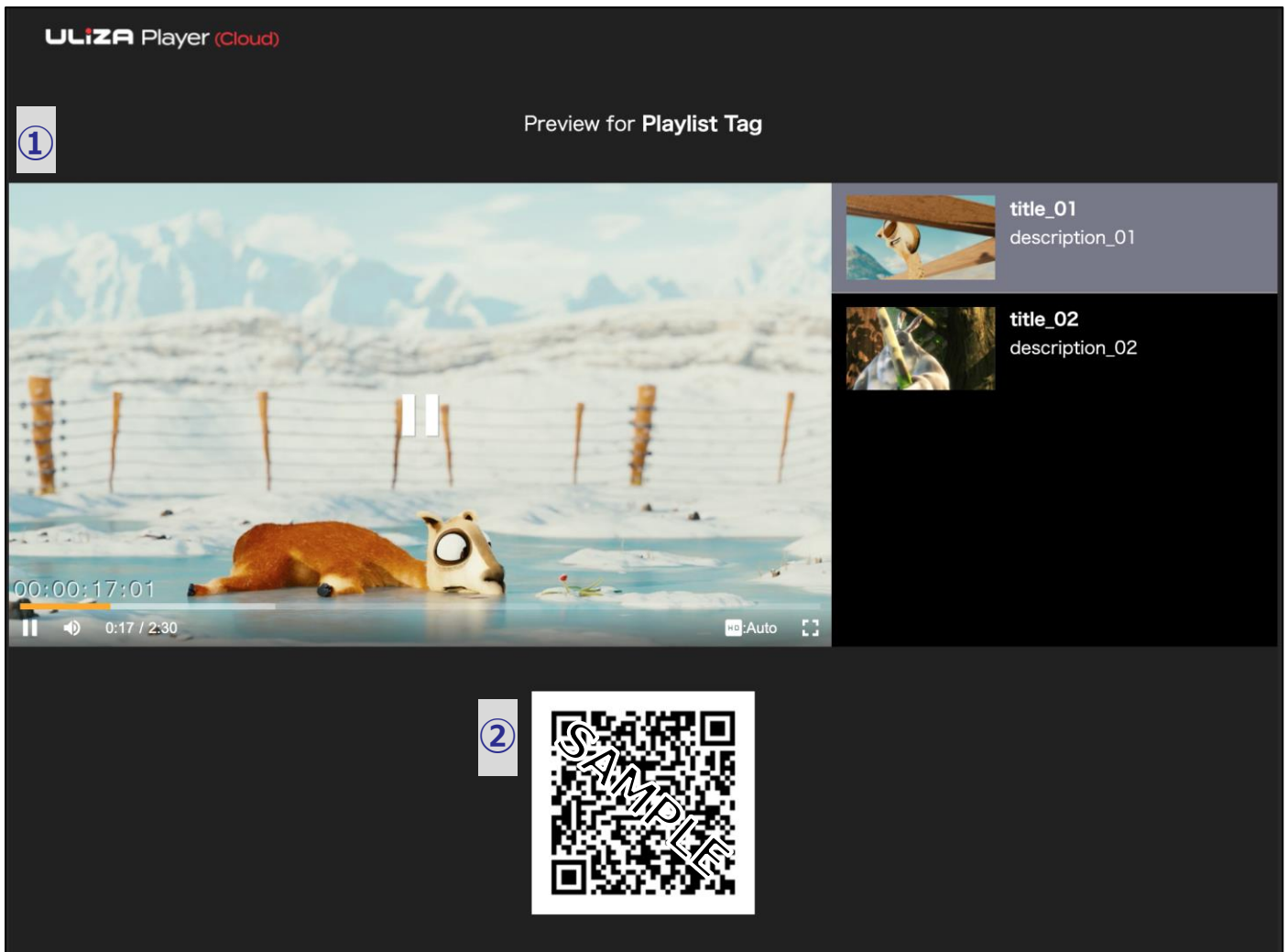
このボタンをクリックするとプレビューページの URL をクリップボードにコピーできます。

③ プレビューページの有効期限

プレビューページの有効期限です。有効期限が切れたプレビューページは使用できません。

3.7.5. 「プレビュー」ページ

「プレビュー」ページの構成は以下の通りです。



① プレビュー

プレイリストタグ再生のプレビューが表示されます。

② QRコード

このQRコードを読み取ることでプレビューページにアクセスすることができます。

3.7.6. プレイリストタグのレスポンス

プレイリストタグは、Web サイトに設置することで使用できます。プレイリストタグのレスポンスは以下の表の通りです。

分類	レスポンス
正常	ULIZA Player (HTML5) 及びプレイリストを読み込む JavaScript が返却されます。

プレイヤー設定のドメイン制限で許可されていないドメインからリクエストした場合	ドメイン制限時画像をプレイヤープリセットの設定と同じサイズで表示する JavaScript が返却されます。
プレイヤーの取得が API に限定されているプレイヤーを指定した場合	
プレイリストに対応していないプレイヤーバージョンを指定した場合	HTTP ステータスコード 400 が返却されます。
プレイヤーが存在しない場合	HTTP ステータスコード 404 が返却されます。
連携するプリセットが存在しない場合	
アカウントに「プレイヤーの取得」権限が無い場合	
その他のエラー	HTTP ステータスコード 500 が返却されます。

3.8. ログアウト

画面右上のログイン ID をクリックすると表示されるメニューから「ログアウト」をクリックすると、管理画面からログアウトされ、ログイン画面に遷移します。

4. 注意事項

本章では、ULIZA Player (Cloud) を使用する上での注意事項について記述します。

- プレイヤーバージョンで「常に最新」を選択している場合は、ULIZA Player (HTML5) のリリースに合わせてプレイヤーバージョンが変更されるため予期せぬ見た目や挙動の変更が起こる可能性があります。
- プレイヤープリセットを編集または削除した場合は、当該プレイヤープリセットが連携されているプレイヤーおよび当該プレイヤーが指定されているプレイヤータグおよびプレイリストタグすべてに影響します。
- プレイヤーを編集または削除した場合は、当該プレイヤーが指定されているプレイヤータグおよびプレイリストタグすべてに影響します。
- 異なるアカウント同士でプレイヤーにプレイヤープリセットを連携することはできません。
- プレイヤーバージョンで「常に最新」を選択していないプレイヤープリセットが非推奨のプレイヤーバージョンになった場合は、プレイヤープリセットを複製できなくなります。直ちにプレイヤータグ再生およびプレイリストタグ再生ができなくなることはありませんが、非推奨になる前にプレイヤープリセット複製機能等を使用してプレイヤーバージョンをより新しいプレイヤーバージョンにすることを推奨します。
- プレイヤープリセットが連携されているプレイヤーおよびプレイヤーに連携されているプレイヤープリセットは削除できません。プリセット連携を解除してから削除してください。
- ULIZA Video Analytics (Basic) 連携機能が有効な場合は、管理画面でのプレビューは集計対象となります。その際、以下の値が自動的に設定されます。

分類	項目	プレイヤープリセット設定画面	プレイヤータグ発行画面 プレイリストタグ発行画面
ULIZA Video Analytics (Basic)	カテゴリ ID	ULIZA_preview	(指定した値)
	コンテンツ ID	ULIZA_preview_video	(指定した値)
	ユーザーID	ULIZA_preview_page	ULIZA_preview_page

5. トラブルシューティング

本章では、トラブルが発生したときの対応方法について記述します。

5.1. トラブルとその対応方法

- **プレイヤープリセット設定画面の「VMS G4 事業者 ID」で指定したい ID が表示されない。**
VMS G4 事業者 ID は事前に登録が必要です。弊社までお問い合わせください。
- **プレイヤープリセット設定画面で登録ボタンがクリックできない。**
無効な値を入力している可能性があります。設定項目に警告が表示されている場合は、その内容に従って値を修正してください。
- **登録したプレイヤーがプレイヤータグ発行画面またはプレイリストタグ発行画面で選択肢に表示されない。**
プレイヤーの取得を API に限定している場合は、プレイヤータグ発行画面およびプレイリストタグ発行画面で選択できません。プレイヤータグ API またはプレイリストタグ API を使用してください。
- **プレイヤープリセット管理画面でプレイヤープリセットリストの複製・登録ボタンがクリックできない。**
プレイヤープリセットを登録可能上限数まで登録しています。不要なプレイヤープリセットを削除してください。
- **プレイヤー管理画面でプレイヤーリストの登録ボタンがクリックできない。**
プレイヤーを登録可能上限数まで登録しています。不要なプレイヤーを削除してください。
- **プレイヤー設定画面の「ドメインリスト」やプレイヤータグ設定画面の「字幕ラベル・字幕ファイル URL」の追加ボタンが押せない。**
設定可能上限数まで設定しています。リストから不要な項目を削除してください。
- **プレイヤープリセット設定画面から遷移できない。**
プレビューが読み込み中または読み込みに失敗している可能性があります。読み込みが終わらない場合は、ブラウザの更新ボタンでページを更新してください。
- **管理画面下部に「プレイヤーリストの取得に失敗しました。」と表示される。**
一度ログアウトし再度ログインしてください。
- **管理画面が動作しなくなった。**
ブラウザの更新ボタンでページを更新してください。

5.2. それでも解決しない場合は

上記の解決策を実行しても解決できない場合は、弊社までお問い合わせください。

6. 付録

6.1. レジューム確認コールバック関数を設定する

レジューム確認コールバック関数を設定すると、再生開始時に保存、または指定されている再生開始位置から再生するかをユーザーに選択させるなどの実装をすることができます。プレイヤーは、再生開始時に再生開始位置が保存、または指定されている場合にレジューム確認コールバック関数を呼び出し、再生処理を中断します(レジューム確認待ち状態)。レジューム確認コールバック関数を設定するには、実行する関数を定義します。インターフェースを以下に示します。

6.1.1. ulizahtml5ResumeConfirmFunc(startResume, resumePos)

- 説明

レジューム確認コールバック関数です。

- 引数

名前	タイプ	説明
startResume	関数	レジューム確認待ち状態を解除し、引数に指定した秒数から再生処理を行う関数が渡されます。
resumePos	数値	再生開始位置(秒)が渡されます。

- 戻り値

なし

- レジューム確認コールバック関数設定の例

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
    <style>
      #resumebuttons {
        display: none;
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <div id="video1">
```

```
<プレイヤータグ>
</div>
<div id="resumebuttons">
  <input type="button" id="topButton" value="top playback">
  <input type="button" id="resumeButton" value="resume playback">
</div>
</body>
<script type="text/javascript">
  // レジューム確認コールバック関数
  function ulizahtml5ResumeConfirmFunc(startResume, resumePos) {
    const buttons = document.getElementById('resumebuttons');
    buttons.style.display = 'block'; // ボタンを表示する

    const topButton = document.getElementById('topButton');
    topButton.onclick = function() {
      buttons.style.display = 'none'; // ボタンを非表示にする
      startResume(0); // 0 秒から再生開始する
    };

    const resumeButton = document.getElementById('resumeButton');
    resumeButton.onclick = function() {
      buttons.style.display = 'none'; // ボタンを非表示にする
      startResume(resumePos); // 保存または指定された位置から再生開始する
    };
  }
</script>
</html>
```