

# **UMD® Image Generator**

Version 1.2.7

© 2005 Sony Computer Entertainment Inc.  
All Rights Reserved.  
SCE Confidential

# 目次

<b>1 ソフトウェア概要 .....</b>	<b>4</b>
概要 .....	4
UMD®イメージファイル .....	4
動作環境 .....	4
<b>2 UMD® Image Generator のウィンドウ説明 .....</b>	<b>5</b>
UMD® Image Generator のウィンドウ構成 .....	5
Directory モード .....	7
Volume モード .....	8
Layout モード .....	9
Preference ウィンドウ .....	10
<b>3 使用手順の概略 .....</b>	<b>11</b>
ソースファイルの用意 .....	11
UMD® Image Generator の起動と新規プロジェクトの作成 .....	11
マスターディスク情報の入力 .....	12
ソースファイルのプロジェクトへの追加 .....	14
UMD®イメージの書き出し .....	14
プロジェクトの保存と読み出し .....	14
DVD-R ディスクへの書き込み .....	15
<b>4 その他の機能の利用 .....</b>	<b>16</b>
ファイル配置の変更 .....	16
GUID の生成 .....	16
セクター番号直接指定 .....	16
ファイルリストのエクスポート .....	17
ファイルリストのインポート .....	17
プロジェクト・メタ情報ファイルのエクスポート .....	17
プロジェクト・メタ情報ファイルのインポート .....	18
<b>5 動作解説 .....</b>	<b>19</b>
自動 16 セクターアライメント機能 .....	19
レイヤー透過機能 .....	19
ファイル／フォルダ名・自動大文字変換機能 .....	19
自動 PADDING .....	20
システム予約ディレクトリ・ファイルについて .....	20
<b>6 注意事項 .....</b>	<b>21</b>

制限事項.....	21
UMD®イメージ作成時の注意点 .....	21
<b>7 付録 : UMD® Meta Information フォーマット .....</b>	<b>22</b>
[SYS]セクション.....	22
[MDI]セクション .....	23
[VOL]セクション.....	24
umi ファイルのサンプル .....	24
<b>8 付録 : UMD® File List フォーマット .....</b>	<b>26</b>
UMD® File List (ufl)ファイルのサンプル .....	27

# 1 ソフトウェア概要

## 概要

UMD® Image Generator（以下 umdgen）は、UMD®イメージファイルを作成するツールです。

現在、UMD®をユーザ側で作成する方法は提供されていません。

Testing Tool(DTP-L1500/DTP-L1500A)では、UMD®イメージを論理ファイルとして DVD-R ディスクに書き込んで使用するしくみになっております。

umdgen を使用すると、データファイルを指定し、さらにディスクに付加される情報を入力して、UMD®イメージファイルを作成することができます。

## UMD®イメージファイル

UMD® Image Generator が出力する UMD®イメージファイルは、ISO 9660 Level 2 を拡張したフォーマットのディスクイメージである USER\_L0.IMG(Layer0)、USER\_L1.IMG(Layer1)、そして UMD®の生産に必要なファイルを含んだファイル群です。

4 つまたは 5 つのファイルからなります。

## 動作環境

UMD® Image Generator は以下の環境で動作いたします。

オペレーティングシステム	Windows 98 (Internet Explorer 5.0 以上が必要) Windows NT 4.0 SP5 以降 Windows 2000 Windows XP
CPU	Pentium II 450MHz 以上
RAM	128MB 以上
最小使用メモリ容量	16MB *多くのソースファイルを書き込む場合には、より多くのメモリを必要とします。

## 2 UMD® Image Generator のウィンドウ説明

### UMD® Image Generator のウィンドウ構成

UMD® Image Generator のウィンドウは、以下のような構成を持ちます。

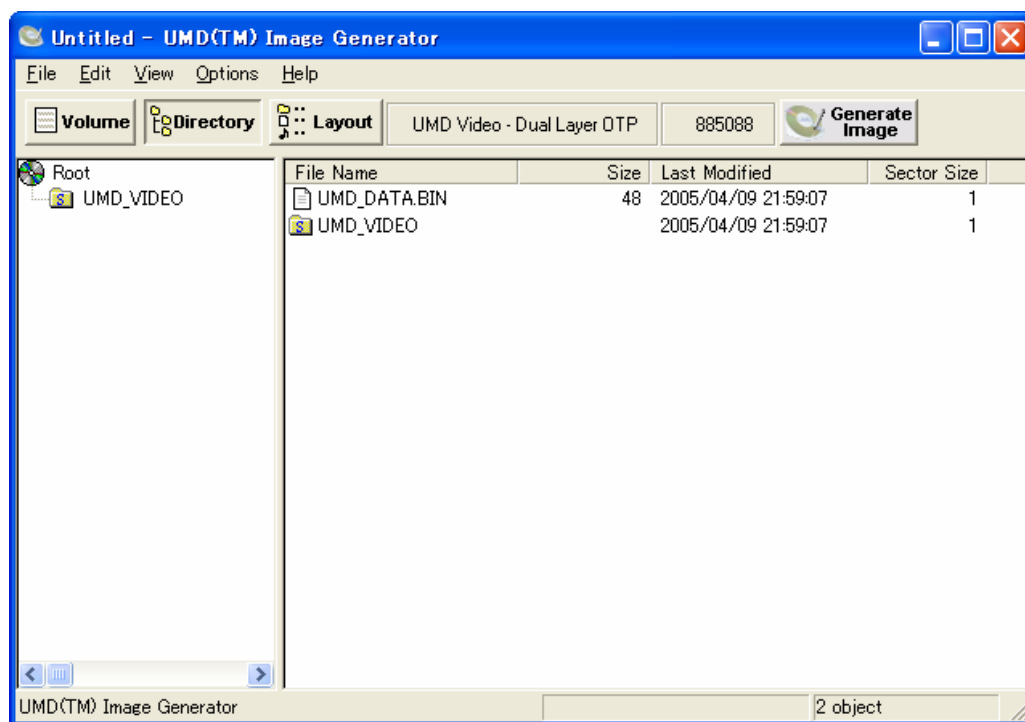
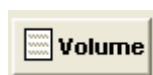


図 1 UMD® Image Generator ウィンドウ・Directory モード

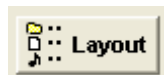
ウィンドウ上部のメニューバーの下に、左から



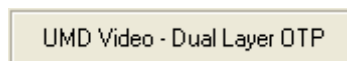
Volume ボタン



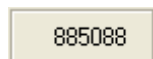
Directory ボタン



Layout ボタン



現在作成中の UMD®イメージのタイプ



残りセクター数



Generate Image ボタン

が配置されています。

UMD® Image Generator には Volume/Directory/Layout の三つのモードがあり、それぞれに対応したボタンを押すことで、それぞれのモードに切り替えることができます。

## Directory モード

図 1 で表示されているのは Directory モードで、ここでは作成する UMD®イメージに書き込まれるディレクトリ・ファイル構成の編集を行います。

Directory モードでは、ウィンドウの左側はツリービューになっており、ディレクトリ構成のみを表示します。

Directory モードでは、ウィンドウの右側はディレクトリビューになっており、現在選択中のディレクトリ内のファイル・ディレクトリを表示します。

このドキュメント内では、UMD®イメージに書き込むデータファイルをソースファイルと呼びます。

Directory モードを利用して作成中の UMD®イメージにソースファイル及びディレクトリを追加する方法には以下の 3 つがあります。

- Explorer から UMD®イメージに追加したいファイル・ディレクトリを選択し、UMD® Image Generator のウィンドウへドラッグ・アンド・ドロップを行う。
- UMD® Image Generator を選んだ状態で「Shift+Insert」を押すか、またはメニューから「Edit->Put Files」を選択し、開いたダイアログでファイル（複数も可能）を選択する。
- UMD® Image Generator を選んだ状態で「Insert」を押すか、メニューから「Edit->Put Directory」を選択し、追加するディレクトリを選択する。

空のディレクトリを作るには、「Ctrl+D」を押すか、メニューから「Edit->Create Directory」を選択します。

## Volume モード

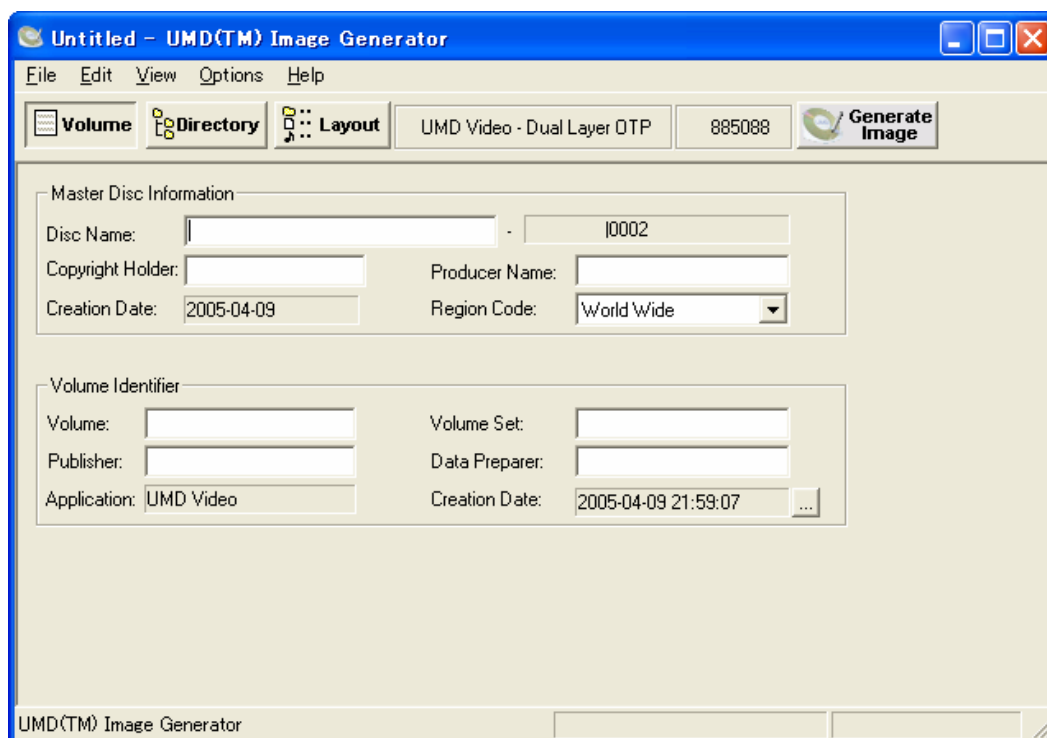


図 2 Volume モード

Volume モードでは、作成する UMD®イメージに関する情報の編集を行うことができます。ディスクの品番を指定する Disc Name や、著作権保持者を示す Copyright Holder、プロデューサー名を示す Producer Name などを設定することができます。



## Layout モード

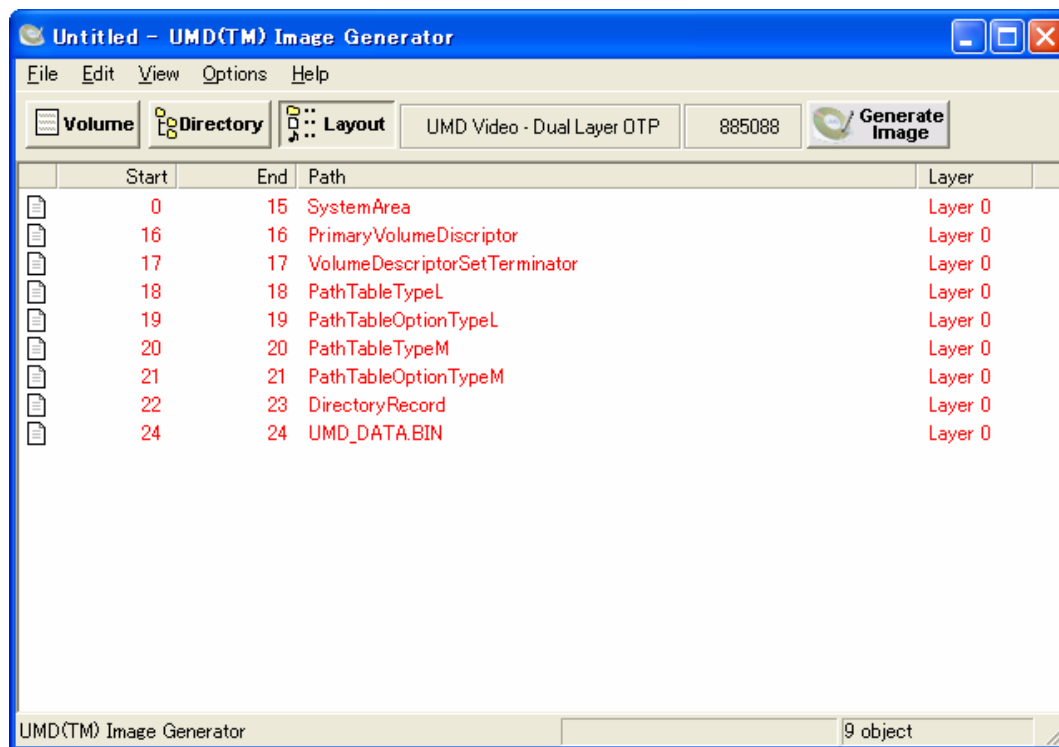


図 3 Layout モード

Layout モードでは、作成中の UMD®イメージへと追加されたファイルが UMD®イメージ上に置かれた際のセクター配置を確認し、変更することが可能です。

また、Layout モードで作成中の UMD®イメージへとファイルを追加することはできますが、通常のファイルシステム上のファイルとしては認識されません。

表示される情報は、以下のようになります。

「Start」 開始セクター

「End」 終了セクター

「Path」 ファイルのパス

「Layer」 配置されるレイヤー

黒字で表示されたファイルは UMD®イメージ上のファイルシステム上に配置されるファイルです。赤字で表示されたファイルはシステムに予約されたファイルで、ユーザが配置を変更することはできません。

青字で表示されたエントリーは **Layout** モードで追加されたファイルで、ファイルシステム上には存在しません。

**Layout** モードでファイルを追加するには、以下の二通りの方法があります。

- **Explorer** からファイルを選択してドラッグ・アンド・ドロップを行う。
- **UMD® Image Generator** を選んだ状態で「**Insert**」を押すか、またはメニューから「**Edit->Put Files**」を選択し、開いたダイアログでファイル（複数も可能）を選択。

## Preference ウィンドウ

以上の三つのモードの他に、**UMD® Image Generator** には作成中のプロジェクトの詳細な設定を行う **Preference** ウィンドウが存在します。

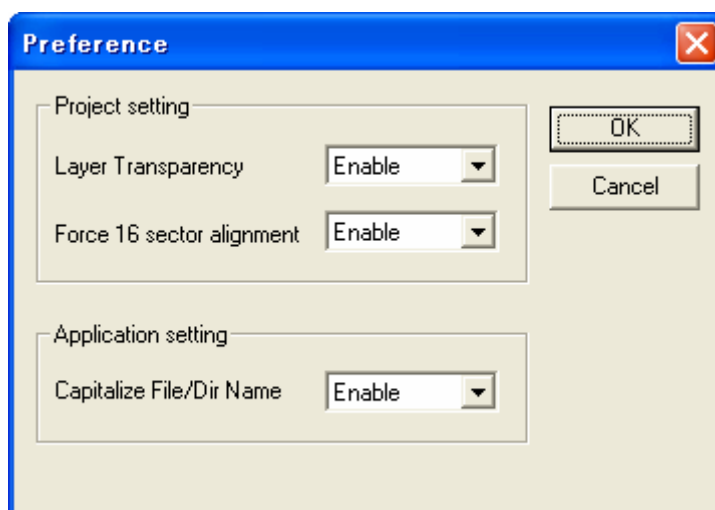


図 4 Preference ウィンドウ

**Preference** ウィンドウを開くには、**Option** メニューから **Preference** を選びます。

**Preference** ウィンドウでは、「**Layer Transparency**」及び「**Force 16 sector alignment**」に関する設定を行うことが可能です。「**Capitalize File/Dir Name**」では、ファイル／フォルダ名を自動的に大文字に変換する設定を行うことが可能です。

これらの設定に関する詳細は、「5動作解説」をお読みください。

## 3 使用手順の概略

ここでは、UMD® Image Generator を利用して、UMD®イメージを出力するまでの一般的な流れを説明します。

### ソースファイルの用意

UMD®イメージに書き込むソースファイルを用意します。

### UMD® Image Generator の起動と新規プロジェクトの作成

UMD® Image Generator を起動すると、以下のような画面が表示されます。

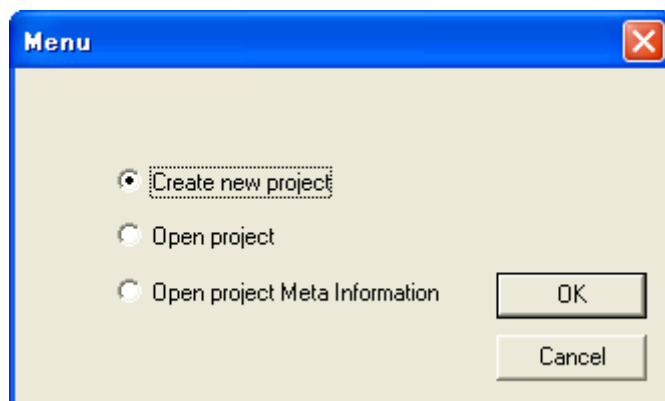


図 5 UMD® Image Generator 起動時

UMD® Image Generator は、UMD®イメージを作成することをひとつのプロジェクトとして管理します。

UMD® Image Generator の起動時に現れるメニュー画面では、新規にプロジェクトを作るか、既存のプロジェクトを開くかどうかを選ぶことができます。

新規プロジェクトを作成するには、「Create New Project」を選択します。

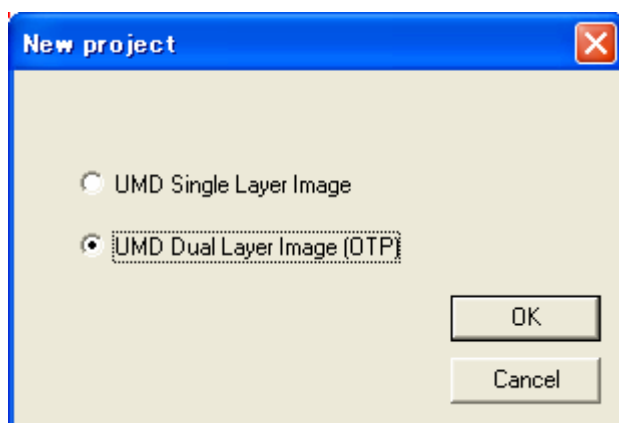


図 6 レイヤー構成の選択

「New Project」のダイアログが現れますので、作成を希望するプロジェクトのタイプを選択し、OK を押してください。

作成可能なプロジェクトは以下の通りです。

- UMD® Single Layer  
シングル・レイヤーの UMD®イメージ用プロジェクトを新規に作成します。
- UMD® Dual Layer Image (OTP)  
デュアル・レイヤーの UMD®イメージ(OTP)用プロジェクトを新規に作成します。

UMD® Image Generator でのデフォルトは、デュアル・レイヤーの UMD®イメージ(OTP)となります。

## マスターディスク情報の入力

新規プロジェクトの作成時、およびセーブされたプロジェクトを開いた際には自動的にイメージ上のディレクトリ構成の編集画面が表示されています。

UMD® Image Generator のウィンドウ上部にある「Volume」ボタンを押して、Volume モードにしてください。

Volume モードでは、UMD®イメージに必要なマスターディスク情報を入力します。

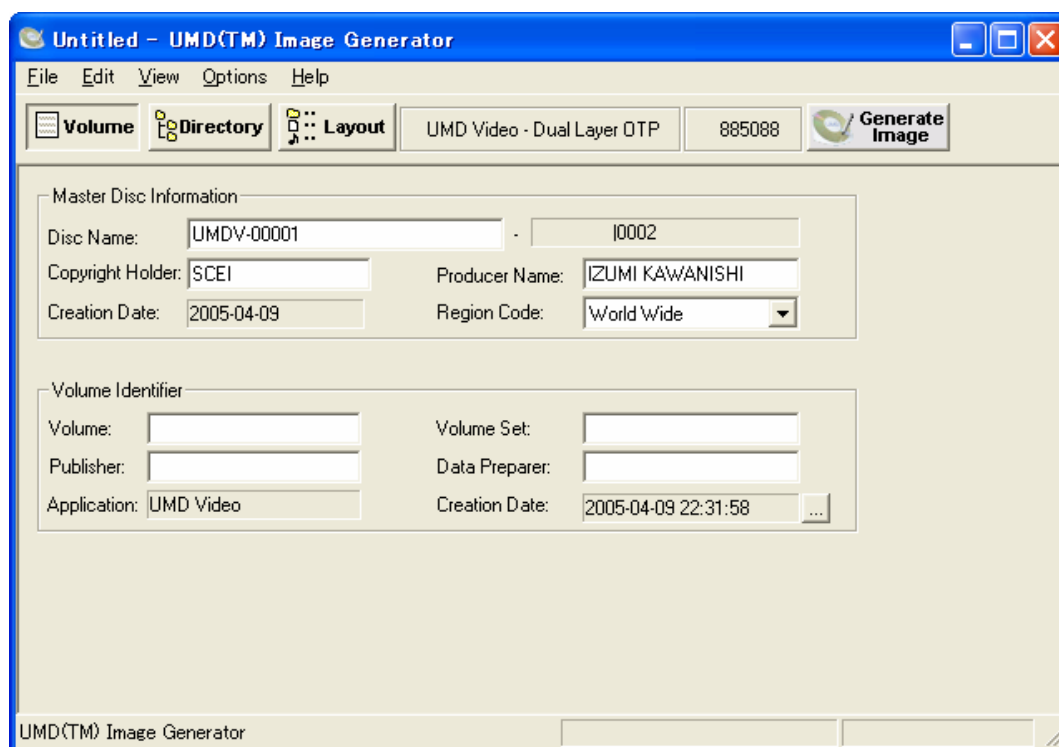


図 7 Volume モード：マスターディスク情報の入力例

ここで設定する情報の詳細は以下の通りです。

入力欄	内容（入力上の注意）
Disc Name	タイトルの品番を最大 26 文字の英数字で入力します。 次の記号が利用可能です。 （vertical line／縦棒）、-（hyphen／ハイフン）、スペース。 上記以外の記号は工場側での受け取り時に問題が発生する可能性がありますので、利用しないでください。
Copyright Holder	著作権所有者名を入力します。 英大文字、記号、または数字を最大 32 文字まで入力できます
Producer Name	パブリッシャー名を入力します。 英大文字、記号、または数字を最大 32 文字まで入力できます
Region Code	「Region 1」「Region 2」「Region 1 + 2」「World Wide」のいずれかを選択します。また、「Manual」で任意の Region の設定も可能です。
Volume	ISO 9660 により規定される Volume Identifier です。 省略することができます。
Volume Set	ISO 9660 により規定される Volume Set Identifier です。 省略することができます。
Publisher	ISO 9660 により規定される Publisher Identifier です。 省略することができます。
Data Preparer	ISO 9660 により規定される Data Preparer Identifier です。 省略することができます。

## ソースファイルのプロジェクトへの追加

UMD® Image Generator のウィンドウ上部にある「Directory」ボタンを押して Directory モードを開いてください。Directory モードでは、UMD® イメージに含めるファイルを指定します。

操作は Windows の Explorer で行います。Explorer で UMD®イメージに含めたいファイルを選択し、あらかじめ Directory モードにしてある UMD® Image Generator のウィンドウにドラッグ・アンド・ドロップしてください。これで、そのファイルが作成中のプロジェクトに追加されます。またこのほかに、UMD® Image Generator を選んだ状態で「Shift+Insert」キーを押し、表示されるダイアログ内で UMD®イメージに含めたいファイルを選択する方法もあります。

### 注意

ファイル名の大文字小文字の違いが区別されることにご注意ください

## UMD®イメージの書き出し

UMD®イメージの書き出しは、UMD® Image Generator のウィンドウ上部にある「Generate Image」ボタンを押すか、「File」メニューから「Generate Image」を選択することで行います。上記の操作を行うとディレクトリ選択ウィンドウが現れますので、出力を希望するディレクトリを選択し、「OK」を押してください。

UMD®イメージが指定されたディレクトリに作成されます。

なお、指定されたディレクトリ UMD®イメージ、またはその断片が存在した場合、これらのファイルを削除する旨を告げるメッセージが現れます。そこで「Yes」を選択すると既存のファイルは削除され、新しい UMD®イメージが作成されます。

## プロジェクトの保存と読み出し

「File」メニューより「Save」を選択することで、現在作成中のプロジェクトを保存することができます。

いったん保存したプロジェクトをロードするには、「File」メニューより「Load Project」を選択するか、起動時に現れるダイアログで「Open Project」を選択し、さらに保存されたプロジェクトファイルを選択します。

## DVD-R ディスクへの書き込み

UMD® Image Generator は、DVD-R ディスクへの書き込み機能を持ちませんので、適宜の DVD ライティングソフトウェアを用意して、作成した UMD®イメージを DVD-R ディスクに書き込んでください。注意すべき点は次のとおりです。

- 「data DVD」として作成すること
- UMD®イメージとして作成されたファイル(4つまたは5つ)をすべて DVD のルートディレクトリに書き込むこと

書き込みが正常に終了すれば、その DVD-R ディスクを Testing Tool(DTP-L1500/DTP-L1500A)の DVD ドライブにセットして使用することができます。

## 4 その他の機能の利用

---

### ファイル配置の変更

Layout モードを利用すると、UMD®イメージ上のファイル配置を変更することが可能です。

特定のファイルの配置を変更するには、レイアウト編集画面上で目的のファイルを選び、動かしたい位置までドラッグ・アンド・ドロップを行います。

また、目的のファイル上で右クリックし、「Move(select)」を選択した後、移動先で右クリックし、「Move(insert)」を選択することで同じ動作を期待することができます。

### GUID の生成

UMD® Image Generator は、異なるディスクを認識するために、新規プロジェクトを作成または保存されたプロジェクトをロードする度に 16byte からなる GUID を生成し、ルートディレクトリに配置された UMD\_DATA.BIN ファイルに埋め込んでいます。

システム用の予約ファイル・ディレクトリに関しては、「動作解説」内の「システム予約ディレクトリ・ファイルについて」をご覧ください。

新しい GUID を明示的に生成するには、Volume モードのメニューから、「Edit -> Generate new GUID」を選択します。

### セクター番号直接指定

ファイルの配置が配置されるセクター番号を明示的に指定することができます。

ただし、この機能は自動 16 セクターアラインメント機能と排他的に利用する必要があります。

自動 16 セクターアラインメント機能を外すには、このドキュメントの動作解説以下の「自動 16 セクターアラインメント」をお読みください。

特定のファイルが配置されるセクター番号を変更するには、Layout ボタンを押し、レイアウト・モードに移行します。

目的のファイル上で右クリックし、メニューより「Location」を選びます。

「Location」ウィンドウが開くので、「Location」の欄に配置したいセクター番号を書き込み、OK を押します。



## ファイルリストのエクスポート

ファイルが配置されるリスト情報を外部ファイルとして書き出すことができます。

ファイルリストのエクスポートを実行するには、メニューから「File->Export File List」を選択します。

プロジェクト・メタ情報ファイルの **FILE LIST** フィールドにこのファイルリストを指定することで、プロジェクトの情報を読み込みとファイルリストの読み込みを同時に行うことができます。

ファイルリストのフォーマットは、「8 付録：UMD® File List フォーマット」にて定義されています。

## ファイルリストのインポート

ファイルが配置されるリスト情報を外部ファイルとして読み込むことができます。

ファイルリストのインポートを実行するには、メニューから「File->Import File List」を選択します。ファイルリストのインポートは、現在作成中のプロジェクトに上書きされる形で実行されます。

ファイルリストのインポートの実行時に"自動セクターアライメント機能"が有効であった場合、ファイルリストに記述されたセクター番号は無視されます。

ファイルリストのフォーマットは、「8 付録：UMD® File List フォーマット」にて定義されています。

## プロジェクト・メタ情報ファイルのエクスポート

UMD® Image Generator は、作成中のプロジェクトをユーザが編集できる外部ファイルとして出力することができます。

この機能によって出力されたファイルをプロジェクト・メタ情報ファイルと呼びます。

プロジェクト・メタ情報ファイルをエクスポートするには、メニューから「File->Export Meta Info」を選択します。

尚、プロジェクト・メタ情報ファイルのエクスポートを実行すると、自動的に UMD®ファイルリストも生成され、プロジェクト・メタ情報ファイル内の **FILE LIST** フィールドに設定されます。

プロジェクト・メタ情報ファイルのフォーマットは、「付録：UMD® Meta Information フォーマット」にて定義されています。

## プロジェクト・メタ情報ファイルのインポート

UMD® Image Generator は、プロジェクト・メタ情報ファイルを読み込み、UMD® Image Generator 上での情報の入力を行わずに UMD®イメージを出力することができます。

プロジェクト・メタ情報ファイルをインポートするには、メニューから「File->Import Meta Info」を選択するか、UMD® Image Generator を起動した際に関するメニューから「Open Project Meta Information File」を選んで「OK」を押し、プロジェクト・メタ情報ファイルを選択します。メニューからプロジェクト・メタ情報ファイルを読み込む場合、現在作成中のプロジェクトの内容は失われてしまいます。

プロジェクト・メタ情報ファイルのフォーマットは、「付録：UMD® Meta Information フォーマット」にて定義されています。

## 5 動作解説

---

### 自動 16 セクターアライメント機能

全てのファイルの開始セクター番号が 16 の倍数になっていることで UMD®からの読み込みの効率が上がり、読み込み速度の向上を期待することができます。

UMD® Image Generator では、デフォルト状態で自動的に全てのファイルをこの条件を満たすように配置するようになっており、これを「自動 16 セクターアライメント機能」と呼びます。

「自動 16 セクターアライメント機能」の利用状況を設定するには、メニューの「Option」から [Preference] を選択し、Preference ウィンドウで、「Force 16 Sector Alignment」の項目を変更します。

「自動 16 セクターアライメント機能」はプロジェクトの保存と同時に保存されます。

プロジェクト作成中に「自動 16 セクターアライメント機能」を設定し、保存されたプロジェクトは、その後の読み出し後にもその設定を引き継ぎます。

### レイヤー透過機能

UMD® Image Generator では、デュアル・レイヤーの UMD®イメージを作成する際に、レイヤーをまたがってファイルを配置するかどうかをプロジェクトごとに設定することができます。

これを「レイヤー透過機能」と呼びます。

新規にデュアル・レイヤーのプロジェクトを作成した場合、レイヤー透過機能は「オン」の状態になっています。

レイヤー透過機能の使用・未使用を切り替えるには、メニューの「Option」から [Preference] を選択し、Preference ウィンドウで「Layer Transparency」の項目を変更します。

### ファイル／フォルダ名・自動大文字変換機能

UMD® Image Generator では、ファイル／フォルダ名を自動で大文字に変換する機能があります。Rename した際にも、自動で大文字に変換されます。

自動大文字変換機能の使用・未使用を切り換えるには、メニューの「Option」から [Preference] を選択し、Preference ウィンドウで「Capitalize File/Dir Name」の項目を変更します。

## 自動 PADDING

UMD®では、最終的なトータルセクター数が 16 の倍数である必要があります。

そのため、UMD® Image Generator では、作成中の UMD®イメージに変更が加わる度に自動的にトータルセクター数が 16 の倍数になるように、PADDING を行っています。

PADDING は常にセクター配置順の最後に追加されます。

## システム予約ディレクトリ・ファイルについて

UMD® Image Generator では、アプリケーションごとに必要となるシステム用の予約ディレクトリや、異なるタイトルを判別するための予約ファイルを自動的に生成し、論理フォーマット上に配置しています。

これらは、システム用のディレクトリ・ファイルとして UMD® Image Generator 内部で扱われ、ユーザが削除したり名前を変えたりできないようになっています。

## 6 注意事項

---

### 制限事項

- 強制 16 セクターアラインメントを利用時は、セクター指定を行うことができません。
- ディレクトリ・モードにおいて、左右に分かれたウィンドウをまたがったドラッグ・アンド・ドロップには対応しておりません。
- デュアル・レイヤーの UMD®イメージには、2 層目に配置されるファイルが存在する必要があります。したがって、デュアル・レイヤーのプロジェクトを作成し、出力する際に 2 層目にファイルが配置されていない場合、エラーとなります。
- セクター番号を直接指定してファイル配置を変更した場合、「レイヤー透過機能」の有効・無効に関係なくレイヤーをまたいだファイル配置が行われる可能性があります。

### UMD®イメージ作成時の注意点

UMD®イメージは、以下の要件を必ず満たしている必要があります。

- Volume モードの Disc Name フィールドには品番が正しく入力されていること
- Volume モードの Region Code フィールドが正しく設定されていること
- Volume モードの Creation Date フィールドが正しく設定されていること

## 7 付録：UMD® Meta Information フォーマット

UMD® Meta Information ファイル(以下 umi ファイル)は、UMD®イメージのプロジェクトを作成するのに必要な情報を含んだテキストファイルです。

UMD® Image Generator を利用して出力を行うことができます。

UMD® Meta Information のファイルは、[]で囲まれた 3 つのセクションから成ります。

セクション内に含まれる情報は、全て

FIELD\_NAME=VALUE

のフォーマットに従って記述されます。

#をコメントとして利用することができ、#から始まる 1 行は無効とされます。

セクションは、[SYS]と[MDI]、そして[VOL]に分かれます。

### [SYS]セクション

[SYS]セクションは、プロジェクト自体の情報を含み、以下の情報が記述されます。

フィールド名	必須	役割
VERSION	Yes	バージョン (固定値)
APPLICATION	Yes	アプリケーション名
LAYER_STRUCT	Yes	レイヤー構成
FORCE16SECTOR	No	自動 16 セクターアライメント機能の使用
LAYER_TRP	No	レイヤー透過機能の使用
FILE_LIST	No	ファイルリストの名前
BOOT	No	起動ディスクか否か
UPDATE	No	アップデートを含むか否か

#### VERSION

現在の UMD® File List のバージョンである"1.0"が入ります。

#### APPLICATION

以下の種類が存在します。

- PSP GAME
- UMD VIDEO
- UMD AUDIO

#### FORCE16SECTOR

自動 16 セクター・アライン機能の利用を設定します。

0 だと未使用、1 だと使用となります。

**LAYER\_TRP**

レイヤー透過機能を設定します。

FORCE16SECTOR と同じく 0 だと未使用、1 だと使用となります。

尚、LAYER\_TRP の設定はシングル・レイヤーのディスクでは無視されます。

**BOOT**

作成するディスクイメージが、起動可能かどうかを設定します。

0 だと起動可能、1 だと起動不能となります。

作成するディスクイメージがゲーム用 UMD®イメージの場合のみ有効です。

**UPDATE**

作成するディスクイメージが、PSP®システムアップデータを含むかどうかを設定します。

0 だとアップデータあり、1 だとアップデータなし、となります。

作成するディスクイメージがゲーム用 PSP®イメージ以外の場合のみ有効です。

**[MDI]セクション**

UMD®の Master Disc Information に関する情報を含み、以下の内容が含まれます。

フィールド名	必須	最大文字数	役割
DISC NAME	Yes	N/A	タイトル ID (品番)
PRODUCER	Yes	32	プロデューサー名
COPYRIGHT	Yes	32	著作権保持者名
REGION_CODE	Yes	N/A	リージョンコード

**DISC NAME**

"XXXX-YYYYY"のフォーマットのタイトル ID が設定されます。

XXXX の部分が大文字アルファベットで、YYYYY の部分が数字で記述される必要があります。

**PRODUCER**

プロデューサーの名前が、COPYRIGHT には著作権保持者の名前がそれぞれ最大文字数を 32 として定義されます。

**REGION\_CODE**

UMD®のリージョンコードが記述されます。

指定可能なエリアは以下の通りです。

- 1 (アメリカ・カナダ)
- 2 (日本／欧州／中近東／南アフリカ)

- 3（韓国・台湾・（中国）香港特別行政区・シンガポール・東南アジア）
- 4（中南米／オセアニア）
- 5（南アジア／アフリカ／ロシア）
- 6（中国（香港特別行政区を除く））
- WW（ワールドワイド）

## [VOL]セクション

UMD®イメージ上のファイルシステムに書き込まれる VOLUME 関連の情報が含まれます。

フィールド名	必須	最大文字数	役割
VOLUME	No	32	VOLUME ID
PUBLISHER	No	32	PUBLISHER NAME
VOLUME SET	No	32	VOLUME SET ID
DATA PREPARER	No	32	データ作成者

## umi ファイルのサンプル

[SYS]

VERSION="1.0"

APPLICATION="PSP GAME"

LAYER\_STRUCT="SINGLE"

FORCE16SECTOR=1

LAYER\_TRP=0

FILE\_LIST="Test\_file\_list.ufl"

BOOT=1

UPDATE=1

[/SYS]

[MDI]

DISCNAME="TEST-00001"

PRODUCER="SCE TAROU"

COPYRIGHT="SCE"

REGION\_CODE="WW"

[/MDI]

[VOL]

VOLUME="TEST"

PUBLISHER="TEST"



VOLUME SET="TEST"  
DATA PREPARER="TEST"  
[VOL]

## 8 付録：UMD® File List フォーマット

UMD® File List (ufl)ファイルは、UMD®に書き込まれるソースファイルを記述するために使われます。

フォーマットは CSV 形式で、ひとつひとつのファイルに関する情報を 1 行のエントリーとして保持し、ひとつのエントリーは以下の情報を持ちます。

フィールド名	必須	役割
PATH_ON_DISC	Yes	ディスク上での配置情報
LOCAL_FILE_PATH	Yes	UMD®イメージを作成する環境でのファイルパス
SECTOR_ADDRESS	No	セクター配置アドレス
SIZE	No	ファイルサイズ
FLAG	No	ファイルへの付加情報

### PATH\_ON\_DISC

以下のように解釈されます。

空の文字列 ("" )	UMD®のファイルシステムに載せないで配置
/	ルートディレクトリに LOCAL_FILE_PATH のファイル名で配置
/HOGE/	/HOGE/以下に LOCAL_FILE_PATH のファイル名で配置
/HOGE/HOGE.DAT	HOGE/以下に HOGE.DAT の名前で配置

### LOCAL\_FILE\_PATH

Windows 標準のドライブ名から始まるファイルパスが記述されます。

### SECTOR\_ADDRESS

ファイルを配置するセクター番号を明示的に指定する場合にのみ利用されます。

SECTOR\_ADDRESS が指定されない場合、ファイルのセクター配置は UMD® Image Generator が自動的に行います。

### SIZE

UMD® Image Generator が File List を出力する際にのみ利用されます。

File List を UMD® Image Generator に読み込ませる場合、SIZE フィールドは参照されません。

### FLAG

ファイルの属性を示し、以下の種類から成ります。

- 1 (起動用のファイル)
- その他 (通常のファイル)

## UMD® File List (ufl) ファイルのサンプル

サンプルを以下に示します。

```
"/ganden_02.jpg", "C:\Storage\TempPic\ganden_02.jpg", , ,  
"/Potara_02.jpg", "C:\Storage\TempPic\Potara_02.jpg", , 563794,  
"/Sakya.JPG", "C:\Storage\TempPic\Sakya.JPG", , ,  
"/Tibetan_Dawn.jpg", "C:\Storage\TempPic\Tibetan_Dawn.jpg", , ,  
"/Yosic.jpg", "C:\Storage\TempPic\Yosic.jpg", , ,  
"/ganden_05.jpg", "C:\Storage\TempPic\ganden_05.jpg", , ,
```