

MediaBlend Xtreme

メディアブレンダー エクストリーム

デスクトップ版 操作説明書

2026.1.20



必ずお読みください

- **Windows11 での注意点を以下に記述します。**

Windows11 では、ユーザーアカウント制御により、ドライバソフトやアプリケーションソフトのセットアップ中に以下のようなメッセージが表示されることがあります。本製品のセットアップ中であれば [許可] あるいは [続行] 等をクリックして、セットアップを続けてください。

「認識できないプログラムがこのコンピュータへのアクセスを要求しています。」

「続行するにはあなたの許可が必要です。」

また、Program Files フォルダの中にあるアプリケーションプログラムのフォルダや Windows フォルダに、ユーザーデータを保存することはできません。サンプルファイル等を開くことはできますが、修正して上書き保存することはできませんので、「名前を付けて保存」で書き込み可能なフォルダに保存するようにしてください。

ご注意

本ソフトウェアの著作権は株式会社 Q'sfix (以下「当社」) にあります。

本ソフトウェアおよび説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。

本ソフトウェアおよび説明書をご使用された結果生じたいかなる損害についても、当社は一切責任を負いません。

このソフトウェアの仕様、および説明書に記載されている事項は、将来予告なしに変更する場合があります。

本説明書中に記載されている会社名、製品名は、各社の商標および登録商標です。

改訂履歴

取扱説明書	版数	発行日	改訂内容
	第1版	2025/6/25	Ver.1.0.0
	第2版	2026/1/20	Ver.1.1.0

CONTENTS

Chapter 1

セットアップ

MediaBlend Xtreme のインストール	12
再インストール	13
Qs ポータルアプリのセットアップ	14

Chapter 2

スタートアップガイド

ソフトウェアの概要	22
システム要件	22
ソフトウェアを起動する	23
画面の説明	24

Chapter 3

映像の撮影・再生と基本操作

映像を撮影する	26
映像ファイルを開く	26
表示レイアウトを選択する	28
レイアウトを自由に設定するには	30
プロパティの設定	31
Screen の加工	32
時間操作	33
複数の Screen のタイミングを合わせる	34

Chapter 4

作図機能

概要	36
テキストの作成	37
カウンタの作成	38
フリーハンドの描画	38
四角形の描画	39
楕円の描画	39
線の描画	40
トラックフィギュアの描画	41
軌跡の描画	42
グリッド線の作成	43
作図項目の編集	
1. 作成したオブジェクトの消去	44
2. 作成したオブジェクトの移動	44
3. 作成したオブジェクトのリサイズ	45
4. プロパティ画面	45
5. プロパティの編集 (各作図項目)	46
6. グリッド線の移動・傾きの変更	54
オブジェクトの表示切替	55

Chapter 5

解析機能

概要	58
キャリブレーション	58
距離解析	60
速度解析	61
角度解析	62
傾き解析	63
水平傾斜角解析	64
解析項目の編集	
1. 消去	65
2. 移動	65
3. プロパティ画面	66
4. プロパティの編集 (共通項目)	66
AI (人工知能) による骨格検出	67
1. Screen のアップロード	68
2. 分析データとグラフの表示	69
3. グラフのプロパティ	70
4. スティックピクチャのプロパティ	72

Chapter 6

保存機能

MP4 ファイルの書き出し	74
データファイル保存	77
映像共有機能の利用	78

Chapter 7

スライドショット

はじめに	82
ショットを取り込む (WindowsPC)	83
スライドショット画面上での操作 (WindowsPC)	84
スライドショットプロパティ画面設定 (WindowsPC)	85
ショットを取り込む (Mac)	86

Chapter 8

その他の機能

印刷機能	88
アプリケーション全体の設定	90
ヘルプ機能	91

Chapter 1

セットアップ

MediaBlend Xtreme のインストール	12
再インストール	13
Q's ポータルアプリのセットアップ	14

MediaBlend Xtreme のインストール

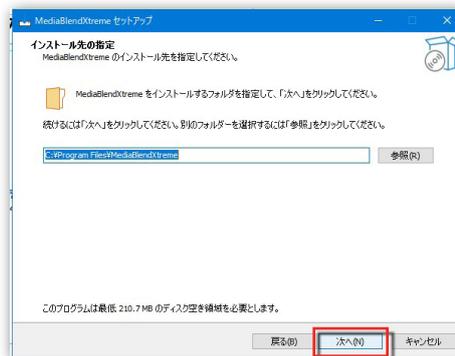


MediaBlendXtremeSetup.exe をダブルクリックします。

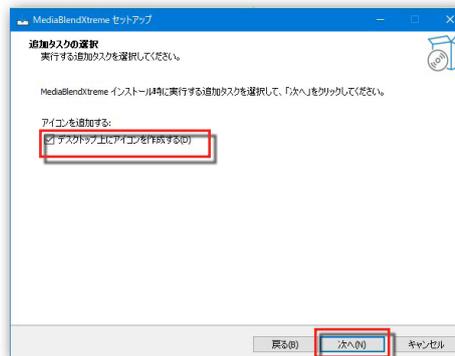
ユーザーアカウント制御画面が表示されますので、**[はい]**をクリックしてexeファイルの実行を許可してください。



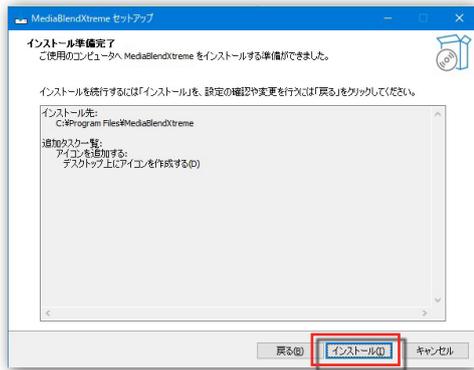
セットアップウィザードが起動します。**[次へ]**をクリックし、セットアップを進めてください。



インストール先を確認後、**[次へ]**をクリックしてください。



デスクトップ上にアイコンを作成する場合は、**[デスクトップ上にアイコンを作成する]**のチェックをオンにしてください。**[次へ]**をクリックし、セットアップを進めてください。



【インストール】をクリックすると、インストールが始まります。



セットアップウィザードの完了画面が表示されたら【完了】をクリックしてください。

再インストール

プログラムを再インストールする場合は、プログラムをアンインストールしてから行ってください。

Q's ポータルアプリのセットアップ

MediaBlend Xtreme の起動方法として、**Q's ポータルアプリ**（ネットワーク認証によるライセンスとログイン管理アプリケーション）をご利用いただきます。



下記の場合はポータルアプリのインストールは不要です。

- ・ Mac で MediaBlend Xtreme を使用する場合
- ・ プロテクトキー（USB ドングル）を利用する場合

● Q's ポータルアプリの概要

Q's ポータルアプリは、ユーザーアカウント情報と配布される「ライセンス ID」を登録してソフトウェアの起動を行うシステムです。



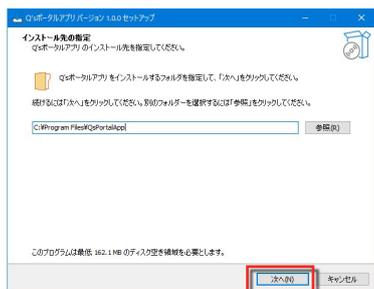
Q's ポータルアプリのご利用にはネットワーク接続環境が必要です。

● Q's ポータルアプリのインストール

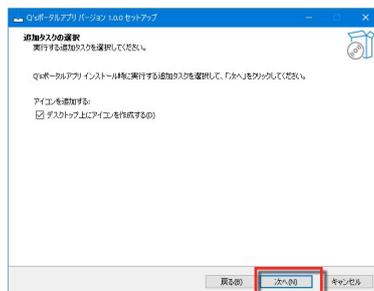
事前に MediaBlend Xtreme のインストールをすませてください。



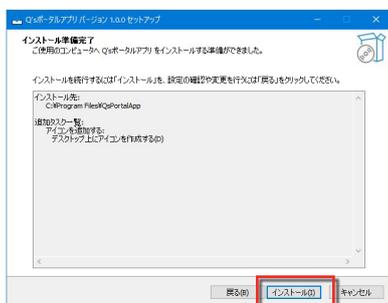
QsPortalAppSetup.exe をダブルクリックして実行します。



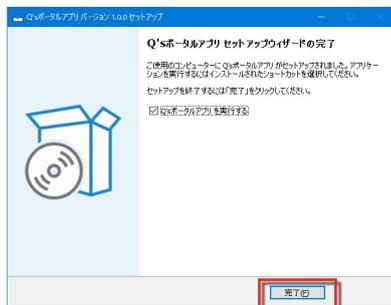
セットアップウィザードが起動します。インストール先を確認後、[次へ]をクリックしてください。



デスクトップ上にアイコンを作成する場合は、[デスクトップ上にアイコンを作成する]のチェックをオンにしてください。[次へ]をクリックし、セットアップを進めてください。



[インストール]をクリックすると、インストールが始まります。



セットアップウィザードの完了画面が表示されたら [完了] をクリックしてください。

● Q's ポータルアプリの再インストール

Q's ポータルアプリを再インストールする場合は、アプリをアンインストールしてから行ってください。

● Q's ポータルアプリを起動・アカウントを登録する

デスクトップ画面に生成されたアイコンをダブルクリックすると Q's ポータルアプリを起動できます。最初にアカウント登録を行います。



アイコンをダブルクリックして起動します。

ログイン画面が表示されますので、[**アカウント登録**] をクリックします。

利用規約をスクロールしてお読みいただき、同意される場合は [**同意します**] にチェックをいれてください。
[**次へ**] をクリックしてください。

プライバシーポリシーをスクロールしてお読みいただき、同意される場合は [**同意します**] にチェックを入れてください。
[**アカウント登録**] をクリックしてください。

受信可能なメールアドレスとパスワード、パスワード(確認用)を入力して [**アカウント登録**] をクリックしてください。



パスワードは8文字以上で、「**半角英数字(大文字と小文字)**と記号」を混在させてください。

メールアドレスに届いた確認コードを入力して [**登録**] をクリックしてください。
以上の手順でアカウント登録が完了し、Q's ポータルアプリにログインできます。

● Q's ポータルアプリにログインする

登録したメールアドレスとパスワードをログイン画面で入力し、**ログイン** をクリックしてください。



Q's ポータルアプリのログイン状態の継続は可能ですが、**ログイン後 30 日** を経過すると強制ログアウトされます。



ログアウト をクリックするとログアウトできます。

● パスワードを忘れたら

ログインボタン下の**【パスワードを忘れた場合】**をクリックします。

登録済のメールアドレスを入力して**送信** をクリックします。

入力したメールアドレス宛に、**【株式会社 Q'sfix】確認コード入力のお願い** の件名で確認コードが送信されます。確認コードは **24 時間** 有効です。

- ・確認コード
- ・新パスワード
- ・パスワード (確認用)

を入力し、**送信** をクリックすると、パスワードが変更されます。



パスワードは 8 文字以上で、「**半角英数字 (大文字と小文字)** と記号」を混在させてください。

● Q's ポータルアプリの機能一覧



● ライセンスを登録する

ログイン後、購入時に通知されるライセンス ID を Q's ポータルアプリで登録します。ライセンスを登録すると Q's ポータルアプリから MediaBlend Xtreme を起動できます。



1 **ライセンス登録** をクリックします。



2 通知された有効な 16 ケタのライセンス ID をテキストボックスに入力します。

3 **登録** をクリックすると、ライセンス登録が完了します。

複数ライセンスがある場合は登録を繰り返してください。

ライセンス登録が完了するとホーム画面に保有ライセンス情報（セッション情報、セッションメモ、利用者情報）が表示されます。複数のライセンス保有時は登録したライセンスが全て表示されます。ライセンス情報に加え、**ライセンスの有効期限**が表示されます。



● ライセンスを解除する

MediaBlend Xtreme のライセンスを解除する手順です。ライセンス番号が変更となった場合や、MediaBlend Xtreme の利用をやめる場合に解除操作を行います。



- 1 **ライセンス解除** をクリックすると、ライセンス一覧を表示します。
- 2 **解除** をクリックすると確認画面が表示されます。
- 3 **[はい]** を選択すると登録されているライセンスが解除されます。

解除したライセンス ID は別のアカウントに登録して利用できます。別のアカウントでログインした状態で、ライセンスを登録してください。

 前ページ「ライセンスを登録する」参照

● 表示言語を切り替える



設定 をクリックすると、設定画面が表示されます。

日本語と英語を切り替えることができます。

● MediaBlend Xtreme を起動する



1 [メモ] にログイン者の情報などを入力します (必須入力です)



2 ライセンスの初回利用時には、利用規約が表示されます。文面をスクロールしてお読みいただき、同意される場合は [同意する] を選択してください。 [次へ] をクリックしてください。



3 ライセンスの初回利用時には、プライバシーポリシーが表示されます。文面をスクロールしてお読みいただき、同意される場合は [同意する] にチェックを入れてください。 [次へ] をクリックし、セットアップを進めてください。

4 [起動] をクリックすると MediaBlend Xtreme が起動します。

HINT オンラインで MediaBlend Xtreme を起動した後は、**最大 30 日間**、オフライン環境でも起動することができます。

HINT MediaBlend Xtreme 利用中、Q's ポータルアプリは常に起動させておく必要があります。Q's ポータルアプリを閉じると MediaBlend Xtreme も終了します。

HINT セキュリティ対策によりネットワーク通信に制限がかけられている場合や、不安定なネットワーク環境でお使いの場合、ログイン/ログアウトや起動に不都合が生じることがあります。ご注意ください。

● ライセンスを返却する

別のデバイスで MediaBlend Xtreme を利用するためには、Q's ポータルアプリでライセンスを返却する必要があります。



[返却] をクリックすると、ライセンスを返却できます。

Chapter 2

スタートアップガイド

ソフトウェアの概要	22
システム要件	22
ソフトウェアを起動する	23
画面の説明	24

ソフトウェアの概要

MediaBlend Xtreme(メディアブレンド エクストリーム)は、スマートフォン、タブレット、PC、ビデオカメラ等で撮影した映像を編集・比較分析できるソフトウェアです。

最大4つの映像を同時に表示再生、画面上での作図や保存、簡単なトリミング、複数映像を表示させた状態でのMP4ファイル書き出し、スライドショットによる連続写真作成などの多彩な機能を備えています。

映像を撮影後、その場で編集・分析できますので、リアルタイムでのフィードバックを効率的に行えます。

オプションとして、AIによる関節角度などのパラメーターの時系列分析や、映像の共有機能をご利用いただけます。クラウドに保存されたスポーツの試合や練習の映像を共有して分析を行う等、さまざまなシーンの動作分析に利用できます。

プロテクトキーのご利用時は、オプションの「AI骨格分析」と「映像の共有機能」はご利用いただけません。

■ 主な特長

- ・映像の1フレーム毎の操作が可能なので、素早い動きを含むスポーツ映像も分析できます。
- ・最大4つのScreenを自由なレイアウトで画面に配置でき、各Screenの再生位置を変更することで同期再生が可能です。
- ・Screenを透過させて重ねることで、動作の検証と比較分析ができます。
- ・Screen上で2点を選択するだけの簡単なキャリブレーションで、角度や距離などの分析が簡単に行えます。
- ・作図や解析値、推定骨格が描画されたScreenをMP4ファイルで出力できます。
- ・スライドショット(連続写真作成機能)を搭載。

オプション

- ・**AIによる骨格分析**
AIが21点の関節点を検出しスティックピクチャを生成します。合計6種類の分析項目の時系列グラフを表示できます。
- ・**映像共有機能**
分析済み(作図済み)の映像ファイルを複数名で共有できます。

システム要件

OS: Windows11 (64bit) / Mac Sequoia (MacOS 15) 以降
CPU: Windows Intel i5 1.6GHz 同等以上 /
Mac Apple シリコン M3 以降 (IntelCPUは動作保証対象外)

RAM: 8 GB 以上

グラフィック要件:

解像度: 1024 × 768 dpi 以上

色: 16bit 以上

ライセンス認証: ネットワーク環境(ネットワーク利用不可の場合 プロテクトキー用 USB ポート×1)

対応ファイル形式: MP4,MOV (AVI形式は非対応)

ソフトウェアを起動する

● MediaBlend Xtreme の起動

■ Windows の場合

Q's ポータルアプリにログインし、登録されたライセンス ID で起動します。



1 【メモ】にログイン者の情報などを入力します (必須入力です)

2 **起動** をクリックすると MediaBlend Xtreme が起動します。

■ MacOS の場合



MediaBlend Xtreme アイコンをクリックするとログイン画面が表示されます。ログイン後にライセンス選択画面が表示されるので、ご利用になるライセンスを選択してください。



ライセンスの初回利用時には「アプリケーション利用規約」と「プライバシーポリシー」が表示されます。規約をお読みいただき、同意される場合は「同意する」を選択して MediaBlend Xtreme 起動を進めてください。



オンラインで MediaBlend Xtreme を起動した後は、**最大 30 日間**、オフライン環境でも起動することができます。



MediaBlend Xtreme 利用中、Q's ポータルアプリは常に起動させておく必要があります。Q's ポータルアプリを閉じると MediaBlend Xtreme も終了します。

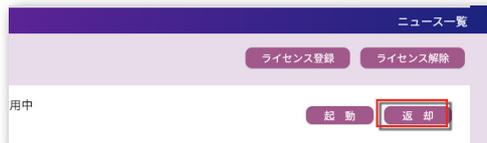


セキュリティ対策によりネットワーク通信に制限がかけられている場合や、不安定なネットワーク環境でお使いの場合、ログイン/ログアウトや起動に不都合が生じることがあります。ご注意ください。

● ライセンスを返却する

別のデバイスで MediaBlend Xtreme を利用するためには、ライセンスを返却する必要があります。

■ Windows の場合



Q's ポータルアプリで使用しているライセンスの **返却** をクリックすると、ライセンスを返却できます。

■ MacOS の場合

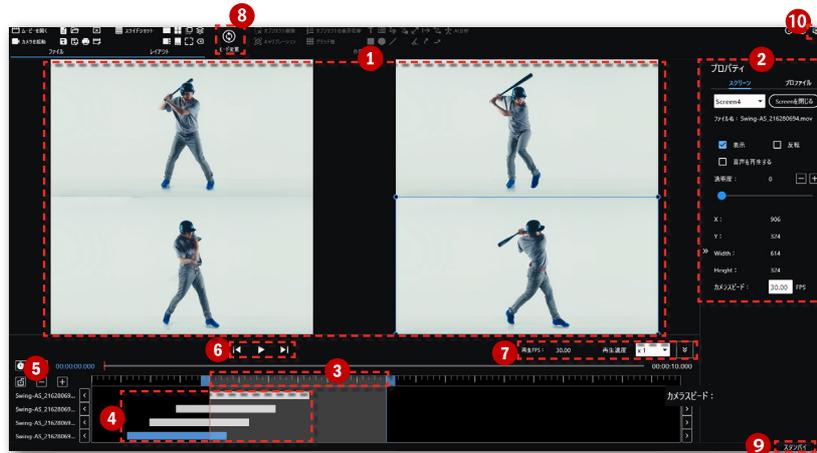


MediaBlend Xtreme 画面右上の **ログアウト** をクリックすると、ライセンスは返却されます。

● WindowsPC でプロテクトキーを使用する場合

プロテクトキーを USB ポートに挿入し、MediaBlend Xtreme アイコンをダブルクリックしてください。

画面の説明



- 1 Screen 表示部**
最大4つの Screen を表示できます。
- 2 プロパティ**
各メニューの選択時に設定可能な項目を表示します。
- 3 ルーラー**
Screen の再生時間 / 再生フレーム数を変更できます。両端の水色部分をドラッグすると範囲を変更できます。
- 4 タイムライン設定**
取り込んだ映像の開始フレームを変更して Screen を同期できます。
- 5 ロックボタン**
全てのタイムラインをロックし、同期操作を不可にします。
- 6 Screen 操作ボタン**
コマ戻し、再生、コマ送りボタンで Screen を操作できます。
- 7 再生 FPS・再生速度**
Screen の再生速度を変更できます。再生 FPS は、開いているスクリーンの中で一番早いカメラスピードと同じ値が設定されます。
- 8 モード変更**
「ファイル/レイアウト」モードと「編集」モードを切り替えます。
- 9 ステータス表示**
「編集」モード時には「編集モード」と表示されます。
- 10 設定**
表示言語（英語 / 日本語）とカメラで撮影した映像の保存先を設定できます。



■ ファイルメニュー

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| ムービーを開く 映像ファイルを開きます。 | 編集中の mblx ファイルを別名で保存します。 |
| カメラを起動 カメラを起動します。 | 印刷のプロパティを表示します。 |
| 表示中の Screen を破棄または保存後、新規の編集画面を開きます。 | 全スクリーンを閉じます。 |
| 編集中のファイルを保存します。 | MP4 ファイル書き出しプロパティを表示します。 |
| 保存済の mblx ファイルを開きます。 | |

■ レイアウトメニュー

- | | |
|--------------------------------------|---|
| スライドショット スライドショットの設定画面を起動します。 | Screen のサイズと位置を選択中の Screen と同じサイズと位置に変更します。 |
| 全画面表示 Screen の表示パターンを変更できます。 | Screen のトリミング範囲を設定します。 |
| 親子分割 (横) 等分割表示 | 実行したトリミングを取り消すことができます。 |
| 親子分割 (縦) | |
| 選択中の Screen を最前面に表示します。 | |



■ 作図・分析メニュー

- | | |
|---|------------------------------------|
| オブジェクト削除 選択中のオブジェクトを削除します。 | オブジェクトの表示切替 オブジェクト一覧を表示します。 |
| キャリブレーション キャリブレーション (距離校正) のプロパティを表示します。 | グリッド線 グリッド線のプロパティを表示します。 |
| テキスト入力 | フリーハンド |
| 四角形 | 直線 |
| カウンタ | トラックフィギュア |
| 楕円 | 距離 |
| 角度 | 速度 |
| 傾き | 軌跡 |
| 水平傾斜角度 | AI分析 AI分析 (オプション) |

Chapter 3

映像の撮影・再生 と基本操作

映像を撮影する	26
映像ファイルを開く	26
表示レイアウトを選択する	28
レイアウトを自由に設定するには	30
プロパティの設定	31
Screen の加工	32
時間操作	33
複数の Screen のタイミングを合わせる	34

映像を撮影する

PC に装備されたカメラを利用して映像を撮影、保存して動作分析ができます。

ファイルメニューの **カメラを起動** をクリックすると、PC に装備されているカメラが起動します。カメラが装備されていない場合は、USB ポートに映像撮影用周辺機器（WEB カメラなど）を接続して使用できます。



撮影開始ボタン  をクリックすると撮影を開始できます。



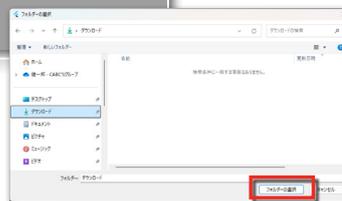
停止ボタン  をクリックすると撮影を停止します。

停止ボタンをクリックすると保存画面が表示されますので、保存先ディレクトリを選択し、**[フォルダーの選択]** をクリックすると映像ファイルが保存されます。（映像の保存先が設定されている場合は、**[フォルダーの選択]** は表示されません。）

 「Chapter8 全体の設定」参照

保存の確認画面が表示されますので、**[OK]** をクリックして終了してください。

保存後、映像が Screen として表示されます。

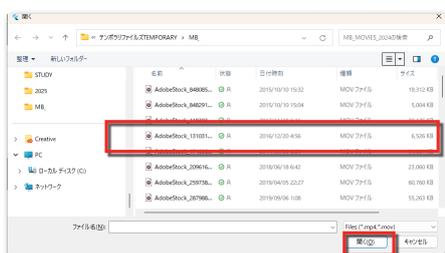


- ・ 撮影時間に制限はありません。
- ・ 撮影した映像の保存形式は MP4 です。フレームレートは 30fps、解像度は 1080p となります。
- ・ Windows では「可変フレームレート」で撮影されるため、保存された映像はコマ送り時に同じ画面が表示される場合があります。
- ・ PC の内蔵カメラ以外に外付けカメラが接続されている場合は、撮影に使用できるのは内蔵カメラのみとなります。

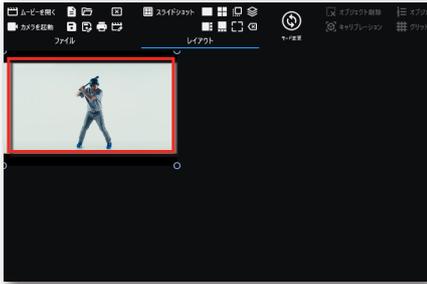
映像ファイルを開く

● 映像ファイルを開く

ファイルメニューの **ムービーを開く** をクリックすると、ファイル選択ウィンドウが表示されます。



ファイル選択画面で映像ファイルを選択して、**[開く]** をクリックすると映像ファイルを開きます。



読み込んだ映像が Screen として表示されます。



- * 読み込む映像フォーマットは MP4 と MOV 形式の 2 種類です。
- * フリーソフトで変換した映像ファイルは、読み込みができない場合があります。
- * 下記のような映像ファイルは、コマ送り時に同じ画面が表示される場合があります。また、再生 FPS が変更された時に同期表示にずれが生じることがあります。(「時間操作」の項参照)
 - ・ XAVC コーデックの映像
 - ・ 画面キャプチャソフトで作成した動画
 - ・ ビデオカメラの設定により VFR (可変フレームレート) で撮影された映像
 - ・ スマートデバイスのカメラアプリによって VFR (可変フレームレート) で撮影された映像

● 複数の Screen を同時に開く

複数の Screen を開くには、**ムービーを開く** をクリックして表示される選択画面で、複数の映像ファイルを選択して、**[開く]** を実行してください。ファイルを開いた順に Screen1、Screen2... の名称が設定されます。Screen は最大4個まで開くことができます。



● Screen を閉じる

Screen1を閉じてよろしいですか？

はい いいえ

プロパティの **Screen を閉じる** をクリックすると、選択されている Screen を閉じることができます。確認画面が表示されますので、**[はい]** を選択すると Screen を閉じます。

全てのScreenを閉じてよろしいですか？

はい いいえ

ファイルメニューの **[X]** をクリックすると、全ての Screen を閉じることができます。確認画面が表示されますので、**[はい]** を選択すると全ての Screen を閉じます。

映像のリンク切れについて

作成した mblox ファイルを閉じてから、使用した映像のファイル名や保存場所を変更すると、映像のリンクが切れて、再度同じファイルを開く際に、映像が読み込めず紫色の画面が表示されます。その場合はプロパティに表示される **再リンク** をクリックして映像ファイルを再設定してください。

ファイルパス：

再リンク

C:\Users\Cabc's Group\OneDrive

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

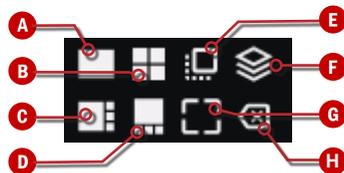
Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショット

Chapter8
その他の機能

表示レイアウトを選択する

レイアウトメニューで表示レイアウトを選択できます。



A 全画面表示

アクティブな Screen を最大化して表示します。
Screen を選択してからモード設定してください。

B 等分割表示

表示中の Screen を等分割で表示します。

C 親子分割 (横)

アクティブな Screen を大きく表示し、残りの Screen を右側に並べて表示します。
親となる Screen を選択してからモード設定してください。

D 親子分割 (縦)

アクティブ Screen を大きく表示し、残りの Screen を下側に並べて表示します。
親となる Screen を選択してからモード設定してください。

E 最前面に移動

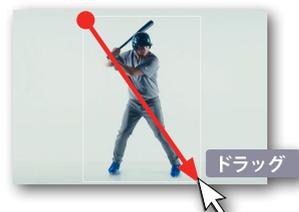
アクティブな Screen を最前面に表示します。
Screen を選択してからモード設定してください。

F 位置・サイズを選択 Screen に揃える

アクティブ Screen に合わせて他の画像の位置やサイズを揃えます。
Screen を選択してからモード設定してください。

G トリミング

Screen の必要な部分の切り抜きができます。スライドショット
で使用します。Screen を選択してからモード設定し、画面上
をドラッグして範囲を指定してください。



H トリミングを元に戻す

トリミングをキャンセルし Screen を元に戻します。

A 全画面表示



B 等分割表示



C 親子分割 (横)



D 親子分割 (縦)



Chapter 1
セットアップ

Chapter 2
スタートアップ

Chapter 3
撮影・再生

Chapter 4
作図機能

Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショー

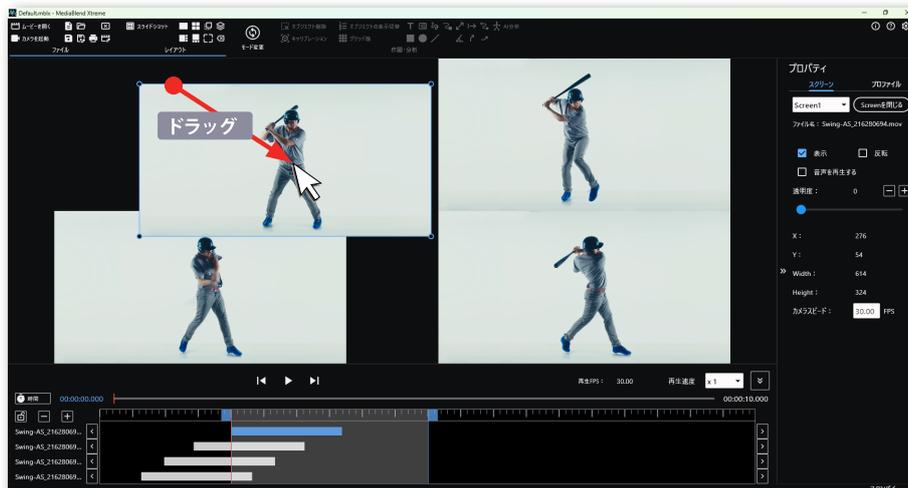
Chapter 8
その他の機能

レイアウトを自由に設定するには

Screen の位置とサイズを自由に配置することができます。

● 位置

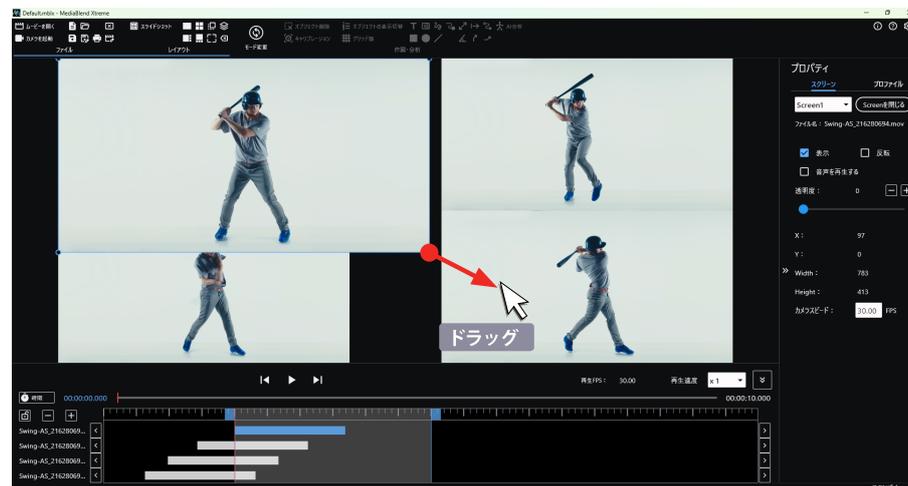
Screen を直接ドラッグすることにより、位置を移動できます。



● サイズ

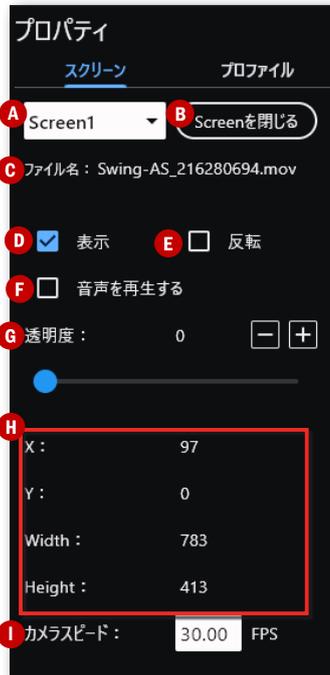
Screen の四隅の○をドラッグすることにより、サイズを調整できます。

Screen の縦横比はムービーファイルのオリジナルの縦横比に固定されます。



プロパティの設定

プロパティの設定画面です。選択中の Screen に対して設定を行うことができます。



- A** 現在選択中の Screen を表示します。ドロップダウンリストから選択し、Screen の選択切り替えも可能です。
- B** **Screen を閉じる** のクリックで選択中の Screen を閉じます。
- C** 表示されている Screen のパスを表示します。
- D** Screen の表示 / 非表示を選択できます。
- E** チェックを入れると Screen を反転します。
- F** チェックを入れると Screen の音声再生ができます。
- G** Screen の透明度 (0.0 ~ 100.0%) をスライダーの操作で指定できます。
- H** Screen の情報を表示します。
X: 画面左上隅を基点 (0, 0) として、選択中の Screen の左上隅の X 軸座標を表示します。
Y: 画面左上隅を基点 (0, 0) として、選択中の Screen の左上隅の Y 軸座標を表示します。
Width: Screen の幅 (単位= Pixel)
Height: Screen の高さ (単位= Pixel)
- I** カメラスピード: 30.00 FPS



- J** 日付: 日付を登録できます。
時間: 計測時間を登録できます。
氏名: 被験者の氏名を登録できます。
性別: 性別を登録できます。
身長: 身長を登録できます。
体重: 体重を登録できます。
年齢: 年齢を設定できます。
上記の情報はスライドショット作成時に表示に使用されます。
- K** メモ: Screen についての情報を入力できます。



ヒント

- ・透明化は Screen 全体に対して適用されますので、Screen 上に表示されている作図や解析値も透明化されます。
- ・メモ欄と氏名欄以外は全角入力できません。

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショット

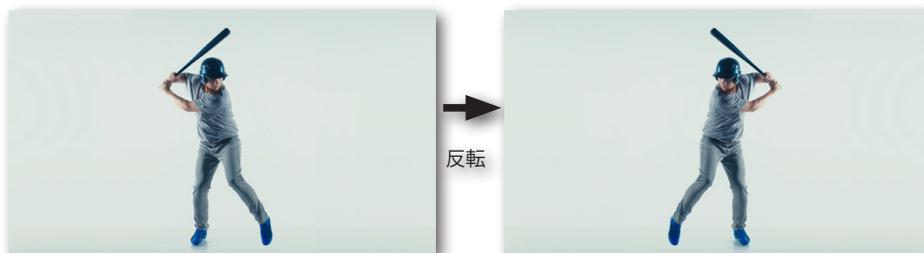
Chapter8
その他の機能

Screen の加工

● Screen 反転



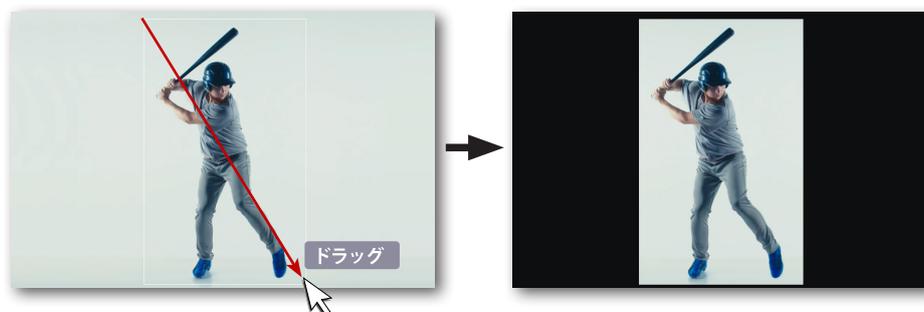
Screenのプロパティ画面の中にある、**反転**にチェックを入れるとScreenが反転します。



● Screen トリミング



レイアウトメニューから  をクリックして下さい。Screen上でドラッグした範囲をトリミングできます。
 をクリックすると、選択したScreenのトリミングが解除されます。



極端に縦長または横長のトリミングを行った場合、プログラムウィンドウサイズを変更すると、トリミングエリア全体が表示されなくなる場合があります。

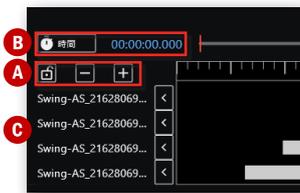
● Screen 拡大縮小

「全画面表示」モード、「編集」モードの場合にのみ、
Ctrlキーを押しながらScreen上をマウスホイールするとScreenが拡大・縮小します。
※ Macの場合は、トラックパッド上を2本の指で上下にスライドすることで拡大・縮小ができます。

時間操作

時間情報の操作で、複数の Screen の開始フレームを合わせたり、再生範囲を変更することができます。

● ルーラーの操作方法



- A** + (プラス) ボタン：ルーラーのレンジの拡大
- (マイナス) ボタン：ルーラーのレンジの縮小
- B** 時間ボタンをクリックするとフレームの表示を切り替えられます。再生中の Screen のその時点での時間およびフレーム数を表示します。
- C** Screen のファイル名が表示されます。



- D** 1 秒間に再生されるフレーム数 (FPS) が表示されます。開いている Screen の中で一番早いカメラスピードと同じ値が設定されます。
- E** Screen の再生速度を変更できます。(MIN) 0.05 倍 ~ (MAX) 4 倍



Screen 上またはルーラーエリアにカーソルを置くと、マウスホイールで Screen のコマ送り (戻し) ができます。

Chapter 1
セットアップ

Chapter 2
スタートアップ

Chapter 3
撮影・再生

Chapter 4
作図機能

Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショット

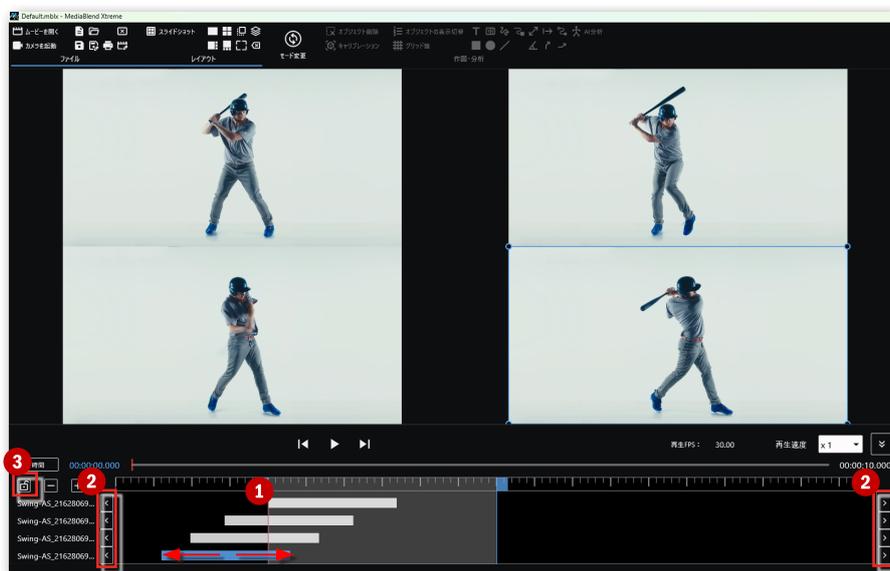
Chapter 8
その他の機能

複数の Screen のタイミングを合わせる

複数の映像ファイルを比較する場合は、各 Screen の同期点（動作開始のタイミングなど）を合わせる必要があります。

● 操作手順

- 1 Screen を選択し、ルーラーの現在フレーム位置を、同期させたいフレーム近辺に移動します。各 Screen のタイムラインバーをマウス操作でドラッグし、再生位置を移動します。バーの左右をドラッグしても位置を動かすことができます。
- 2 タイムラインバーの左右にある   ボタンで1フレームずつ再生位置の調整が可能です。この作業をすべての Screen に対して行います。
- 3 フレームの調整後に  ボタンをクリックすると、タイムラインがロックされます。ロックされるとタイムラインバーでのフレーム位置の操作はできません。



Chapter4

作図機能

概要	36
テキストの作成	37
カウンタの作成	38
フリーハンドの描画	38
四角形の描画	39
楕円の描画	39
線の描画	40
トラックフィギュアの描画	41
軌跡の描画	42
グリッド線の作成	43
作図項目の編集	
1. 作成したオブジェクトの消去	44
2. 作成したオブジェクトの移動	44
3. 作成したオブジェクトのリサイズ	45
4. プロパティ画面	45
5. プロパティの編集 (各作図項目)	46
6. グリッド線の移動・傾きの変更	54
オブジェクトの表示切替	55

概要

MediaBlend Xtreme では、Screen 上での作図が可能です。
作図をすることにより、選手や被験者により詳細なフィードバックができます。作図は保存された Screen やスライドショットにも表示されますので、プレゼンテーションなどに利用できます。作図項目は、テキスト、カウンタ、フリーハンド、四角形、楕円、線、トラックフィギュア、軌跡、グリッド線の9種類です。



Screen 保存→「Chapter 6 保存機能 MP4 ファイルの書き出し」参照
スライドショット →「Chapter 7 スライドショット」参照

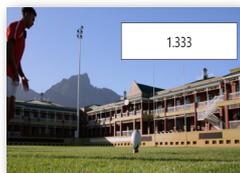


全ての作図項目において、 をクリックして編集モードに変更してください。

● 作図機能の一覧



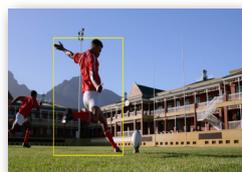
テキスト



カウンタ



フリーハンド



四角形



楕円



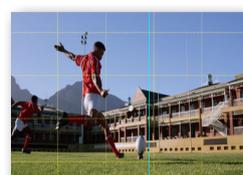
線



トラックフィギュア



軌跡



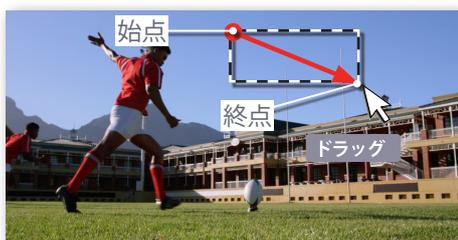
グリッド線

・ 作図開始点が Screen 外の場合は作図できません。

テキストの作成

Screen 上にテキストボックスを作成することによりScreenにコメントなどを表示できます。

T をクリックしてテキスト作成モードにしてください。



Screen 上にテキストボックスを作成したい場所で始点から終点までマウスをドラッグすると、テキストボックスを作成できます。

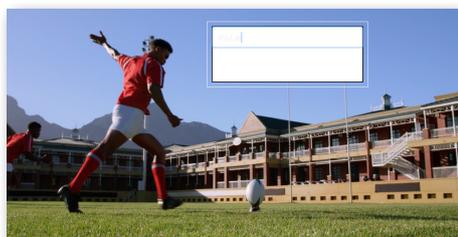
テキストボックスの作成が終了した時点で、メニュー未選択状態に戻ります。



作成したテキストボックス内には、文字が書き込めます。100文字まで入力できます。文字入力を終了する場合は、Screen を左クリックしてください



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照



文字数が多い場合、文字が隠れてしまいます。その場合はテキストボックスのサイズを調節してください。



「作図項目の編集 3. リサイズ」参照



作成した文字の大きさや色などはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

Chapter 1
セットアップChapter 2
スタートアップ■ Chapter 3
撮影・再生Chapter 4
作図機能Chapter 5
解析機能Chapter 6
保存機能Chapter 7
スライドショーChapter 8
その他の機能

カウンタの作成

Screen 上にカウンタを作成することにより、Screen 上に時間やカウンタを表示することができます。カウンタには、時間表示・コマ数表示・タイムコード表示、初期値の入力、カウントアップ、カウントダウンの設定をすることができます。

 をクリックしてカウンタ作成モードにしてください。



Screen 上のカウンタを作成したい場所で始点から終点までマウスをドラッグするとカウンタを作成できます。

表示中のフレームの時刻が秒単位で表示されます。



作成したカウンタの初期値設定や文字の色などはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

フリーハンドの描画

Screen 上に線をフリーハンドで描画することができます。曲線なども自由に描画できます。

 をクリックしてフリーハンド描画モードにしてください。

※フリーハンド描画モードをキャンセルしたい場合は、未入力状態で  をもう一度クリックしてください。



Screen 上で始点から終点までマウスをドラッグすると、線をフリーハンドで描画できます。

直前に入力した線を消去する場合は、 をクリックしてください。

描画後  をもう一度クリックすると描画が完了し、メニュー未選択状態に戻ります。一度描画を完了するとフリーハンドの修正はできません。

描画したフリーハンドの線の色や線の太さはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

四角形の描画

Screen 上に四角形を描画することができます。注目したい箇所や移動範囲、行動範囲のマークアップに利用できます。



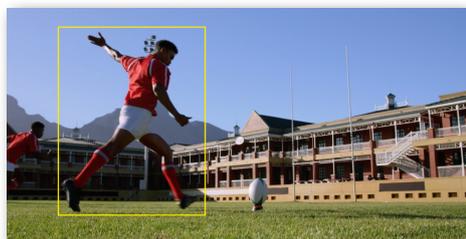
をクリックして四角形描画モードにしてください。

※四角形描画モードをキャンセルしたい場合は未入力状態でをもう一度クリックしてください。



Screen 上に四角形を作成したい場所で始点から終点までマウスをドラッグすると四角形を描画できます。

四角形の描画が終了した時点で、メニュー未選択状態に戻ります。



描画された四角形の線の色や背景の色などはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

楕円の描画

Screen 上に楕円形を描画することができます。注目したい箇所や移動範囲、行動範囲のマークアップに利用できます。



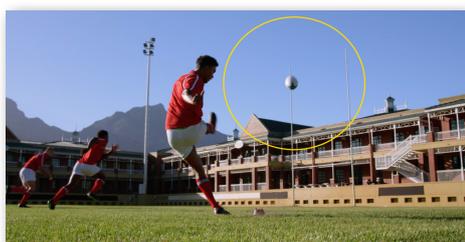
をクリックして楕円描画モードにしてください。

※楕円描画モードをキャンセルしたい場合は未入力状態でをもう一度クリックしてください。



Screen 上に楕円形を描画したい場所で始点から終点までドラッグすると、楕円形を描画できます。

楕円形の描画が終了した時点で、メニュー未選択状態に戻ります。



描画された楕円形の線の色や背景の色などはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

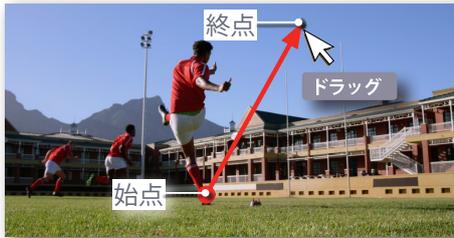
線の描画

Screen 上に線を描画することができます。注目したい箇所をマークアップしたり、移動方向を表示するのに利用できます。線の色、太さ、線のスタイル、線の始点と終点の表示スタイルは変更できます。



をクリックして線描画モードにしてください。

※線描画モードをキャンセルしたい場合は未入力状態でをもう一度クリックしてください。



Screen 上に線を描画したい場所で始点から終点までドラッグすると、線を描画できます。

線の描画が終了した時点で、メニュー未選択状態に戻ります。



描画された線の色やスタイルなどはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

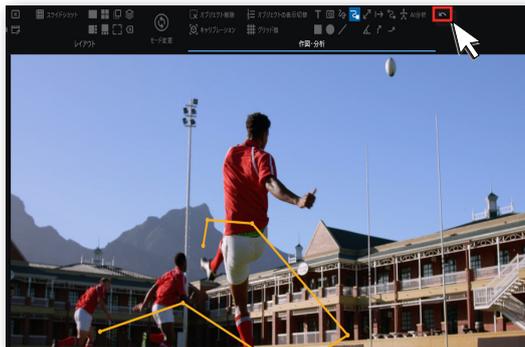
トラックフィギュアの描画

Screen 上に描画された軌跡上に四角形や楕円形を描くことができます。
この機能をトラックフィギュアと呼びます。トラックフィギュアは、移動する注目ポイントのマークアップに利用できます。顔の上に描画することで目隠しとして利用することもできます。



をクリックしてトラックフィギュア描画モードにしてください。

※トラックフィギュア描画モードをキャンセルしたい場合は未入力状態でをもう一度クリックしてください。



Screen 上でポイントをクリックします。
入力と同時に自動的に次のフレームに進むので、そのまま点を追ってクリックし続けることで線を描画できます。

入力中、ルーラー等を用いて表示フレームを自由に変更できるので、時間を進めて入力することも可能です。

直前に入力したポイントを消去する場合は、をクリックしてください。



をもう一度クリックすると入力を確定し、メニュー未選択状態に戻ります。
一度描画を完了するとトラックフィギュアの修正はできません。

描画されたトラックフィギュアの背景の色や線の色などはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

Chapter1
セットアップChapter2
スタートアップ■ Chapter3
撮影・再生Chapter4
作図機能Chapter5
解析機能Chapter6
保存機能Chapter7
スライドショットChapter8
その他の機能

軌跡の描画

Screen 上の人物の部位や物体の時系列の軌跡を描画することができます。
1コマまたは数コマずつ進めながら描画を行います。



をクリックして軌跡描画モードにしてください。

※軌跡描画モードをキャンセルしたい場合は未入力状態で をもう一度クリックしてください。



Screen 上でポイントをクリックします。

入力と同時に自動的に次のフレームに進むので
そのまま点を追ってクリックし続けることで
軌跡を描画できます。

入力中、ルーラーを用いて表示フレームを
自由に変更できるので、時間を進めて入力
することも可能です。

直前に入力したポイントを消去する場合は、



をクリックしてください。



をもう一度クリックすると入力を確定し、メ
ニュー未選択状態に戻ります。

一度描画を完了すると軌跡の修正はできません。

描画された線の色やスタイルなどはプロパティ
画面で編集できます。

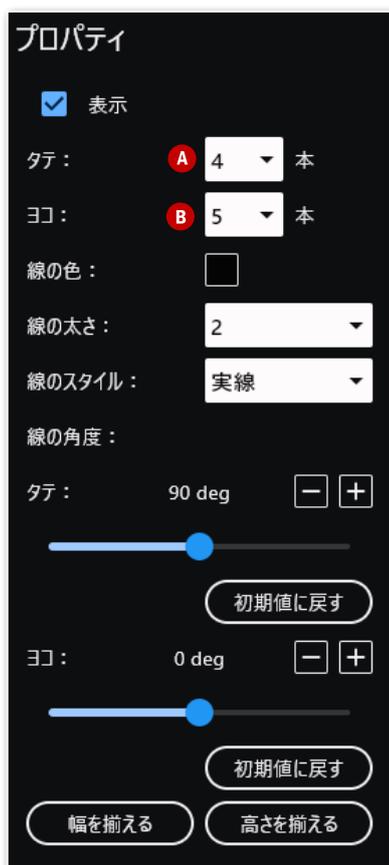


「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照

グリッド線の作成

Screen 上にタテとヨコのグリッド線を作成することができます。垂直方向や水平方向など基準に映像の確認に利用できます。また、タテとヨコのグリッド線を一定の角度まで傾けられるので、斜面などを基準にすることもできます。

グリッド線 をクリックしてグリッド線作成モードにしてください。



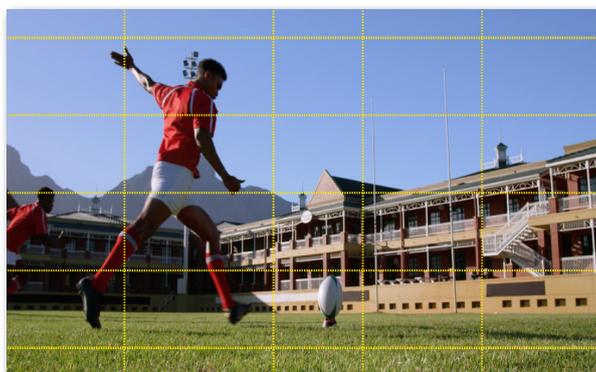
線の本数

- A** タテのグリッド線（最大 20 本）の本数を選択します。
- B** ヨコのグリッド線（最大 20 本）の本数を選択します。

作成したグリッド線はプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 5. プロパティの編集」参照



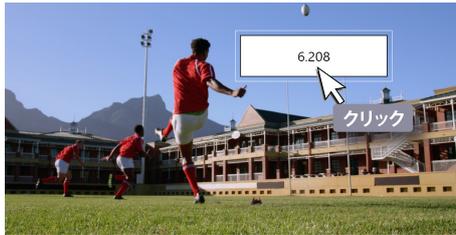
グリッド線作成後は作図・分析メニューの **# グリッド線** をクリックし、グリッド線作成モードをオフにしてください。

Chapter 1
セットアップChapter 2
スタートアップ■ Chapter 3
撮影・再生Chapter 4
作図機能Chapter 5
解析機能Chapter 6
保存機能Chapter 7
スライドショットChapter 8
その他の機能

作図項目の編集

作図項目を編集するため、 をクリックして編集モードにしてください。

1. 作成したオブジェクトの消去

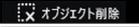


消去したい作図項目（オブジェクト）をクリックして選択状態にします。（白枠が表示されます。）



オブジェクトを削除してもよろしいですか？

はい いいえ

この状態で  をクリックすると、削除の確認画面が表示されます。

【はい】をクリックして削除を確定できます。
【いいえ】で削除をキャンセルできます。



一度消去したオブジェクトを元に戻すことはできません。

2. 作成したオブジェクトの移動



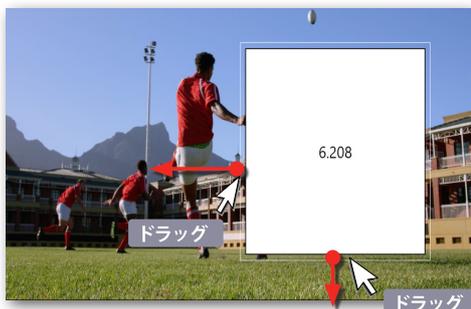
Screen 上の作図を選択し、ドラッグして表示場所を移動できます。

ただし、トラックフィギュアと軌跡は移動することはできません。また、グリッド線は線毎の移動となります。



作成したオブジェクトを Screen 外へ移動することはできません。

3. 作成したオブジェクトのリサイズ



白枠と図形の間をドラッグすることにより、作図のサイズを調整します。オブジェクトのリサイズは左右と上下方向にのみ実行できます。

トラックフィギュアと軌跡、グリッド線はリサイズできません。

 オブジェクトを Screen 外へ拡大することはできません

4. プロパティ画面

編集したいオブジェクトをクリックして選択状態にします（白枠が表示されます）。選択した項目ごとに画面の右側にプロパティが表示されます。



プロパティで変更することにより作図項目の線の色や文字の色を変更することができます。

 オブジェクトの新規作成時にも項目ごとのプロパティが表示されます。

Chapter 1
セットアップ

Chapter 2
スタートアップ

Chapter 3
撮影・再生

Chapter 4
作図機能

Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショー

Chapter 8
その他の機能

5. プロパティの編集 (各作画項目)



数値入力欄は全角入力できません。

● テキストのプロパティ画面



A をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。テキストの背景色を変更できます。

B をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。テキストの枠線色を変更できます。

C 線の太さを変更できます。
サイズ: 1~5

D をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。テキストの文字色を変更できます。

E テキストの大きさを変更できます。
サイズ: 1~5

F 図形を表示する時間を設定できます。

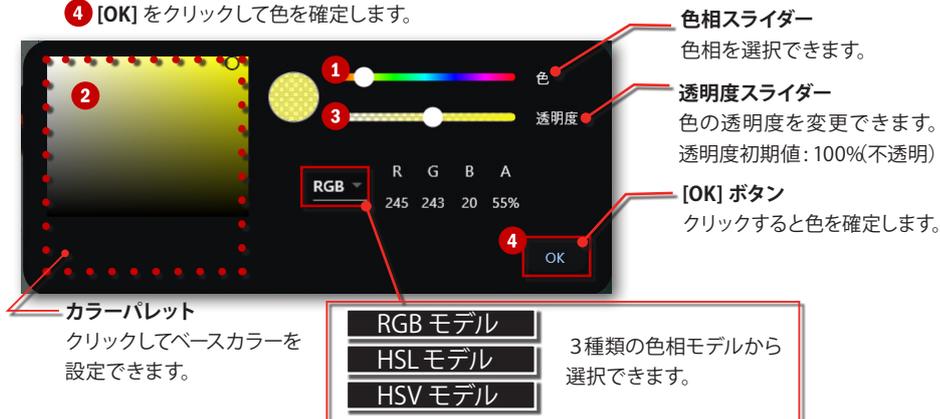
をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
テキストボックスに入力した**指定の秒間 (またはフレーム間)** に描画した図形が Screen 上に表示されます。

数値入力後、 をクリックしてください。

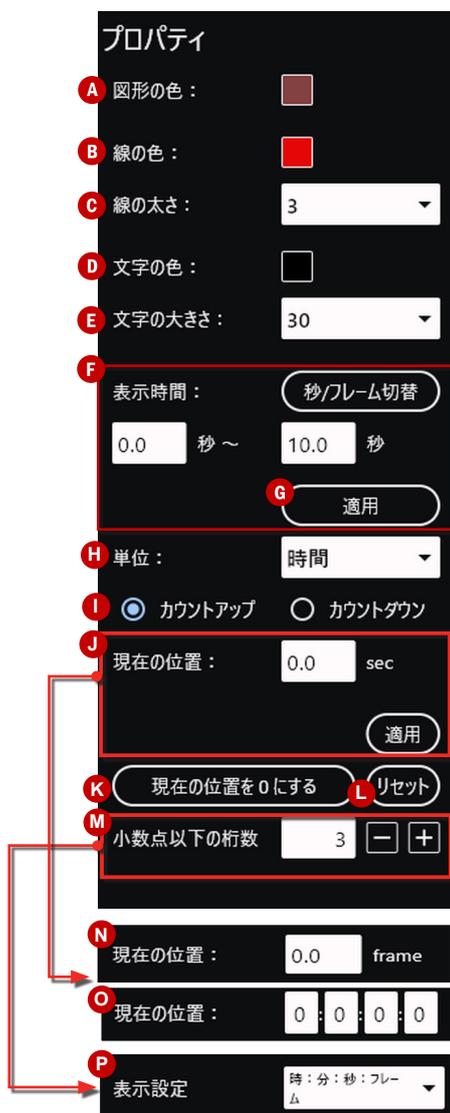
■ 色の設定画面の使用手順

色の変更は以下の手順で行います。

- 1 スライダーを動かして目的の色を設定します。
- 2 カラーパレットをクリックして色あいを設定します。
- 3 色の透明度を設定します。
- 4 [OK] をクリックして色を確定します。



● カウンタのプロパティ画面



タイムコードの入力範囲

時:00~23

分:00~59

秒:00~59

フレーム:00~Screenの再生FPS整数値

(例 再生FPS 59.94の場合 00~59)

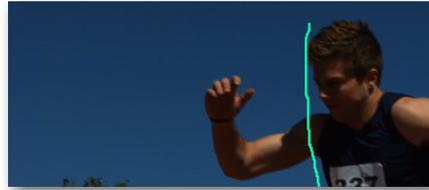


🔑 は他ページの「色の設定画面の使用手順」参照

- A をクリックすると [色の設定] 画面を表示します。カウンタの背景色を変更できます。
- B をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示し、カウンタの外枠線の色を変更できます。
- C カウンタの線の太さを変更できます。
- D をクリックすると [色の設定] 画面を表示します。カウンタの文字色を変更できます。
- E カウンタの文字の大きさを変更できます。
- F 図形を表示する時間を設定できます。
秒/フレーム切替 をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。テキストボックスに入力した指定の秒間(またはフレーム)に図形が表示されます。数値入力後、適用 (G) をクリックしてください。
- H カウンタ内の表示単位を選択できます。
時間: Screenの再生地点の秒数を表示
フレーム: 再生地点のフレーム数を表示
タイムコード: [表示設定 (P)] で指定したタイムコードフォーマットで表示
- I カウントの加算、減算を変更できます。
- J カウンタに表示する値を入力設定できます。
適用 で即時反映されます。
- K 現在の位置を0にする をクリックすると現在の再生地点を0に設定できます。
- L リセット をクリックするとカウンタを元の表示値に戻せます。
- M 「単位: 時間」の選択時に再生地点の表示桁数を変更できます。
- N 「単位: フレーム」の選択時に再生地点のフレーム番号を変更できます。
- O 「単位: タイムコード」の選択時に再生地点のタイムコードを変更できます。(「時:分:秒」または「分:秒:フレーム」フォーマットの時は、4桁目の数値は無視されます。)
- P タイムコードの表示フォーマットを選択できます。
時:分:秒:フレーム
時:分:秒
分:秒:フレーム

Chapter1
セットアップChapter2
スタートアップ■ Chapters
撮影・再生Chapter4
作図機能Chapters5
解析機能Chapter6
保存機能Chapter7
スライドショーChapter8
その他の機能

● フリーハンドのプロパティ画面



A をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示し、描画した線の色を変更できます。

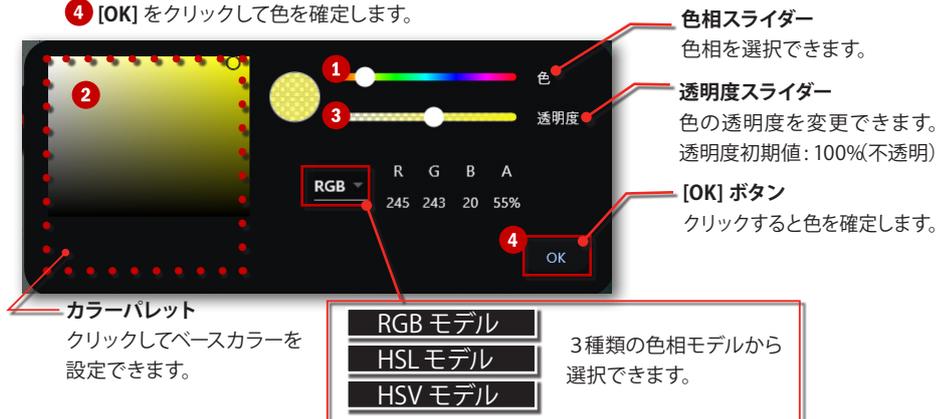
B 線の太さを変更できます。
サイズ: 1~5

C 図形を表示する時間を設定できます。
 をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
テキストボックスに入力した**指定の秒間(またはフレーム間)**に描画した図形が Screen 上に表示されます。
数値入力後、 をクリックしてください。

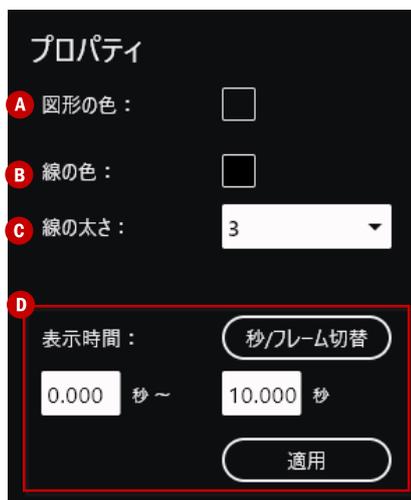
色の設定画面の使用手順

色の変更は以下の手順で行えます。

- 1 スライダーを動かして目的の色を設定します。
- 2 カラーパレットをクリックして色あいを設定します。
- 3 色の透明度を設定します。
- 4 [OK] をクリックして色を確定します。



● 四角形・楕円形のプロパティ画面

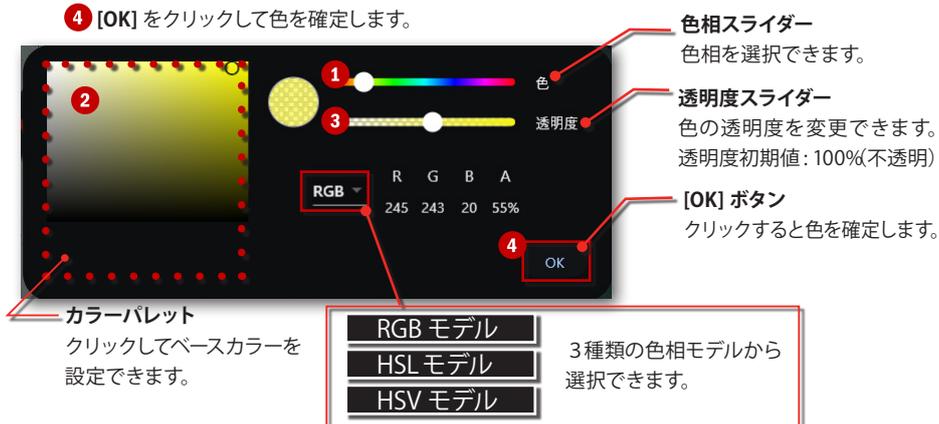


- A をクリックすると、👍 [色の設定] 画面を表示し、四角形と楕円形の背景色を変更できます。
- B をクリックすると、👍 [色の設定] 画面で線の色を変更できます。
- C 四角形と楕円形の外枠線の太さを変更できます。サイズ: 1~5
- D 図形を表示する時間を設定できます。
 をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
 テキストボックスに入力した**指定の秒間(またはフレーム間)**に描画した図形が Screen 上に表示されます。
 数値入力後、 をクリックしてください。

👍 色の設定画面の使用手順

色の変更は以下の手順で行えます。

- 1 スライダーを動かして目的の色を設定します。
- 2 カラーパレットをクリックして色あいを設定します。
- 3 色の透明度を設定します。
- 4 [OK] をクリックして色を確定します。



Chapter 1
セットアップ

Chapter 2
スタートアップ

Chapter 3
撮影・再生

Chapter 4
作図機能

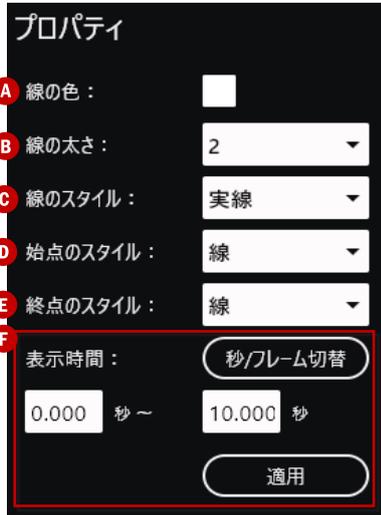
Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショー

Chapter 8
その他の機能

● 線のプロパティ画面



- A** をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示し、線の色を設定できます。
- B** 線の太さを変更できます。
サイズ：1～5
- C** 線のスタイルを変更できます。
スタイルは実線 / 破線 / 点線から選択できます。
- D** 線の始点のスタイルを変更できます。
線 / 矢印
- E** 線の終点のスタイルを変更できます。
線 / 矢印
- F** 図形を表示する時間を設定できます。
 をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
テキストボックスに入力した**指定の秒間**（または**フレーム間**）に描画した図形が Screen 上に表示されます。
数値入力後、 をクリックしてください。

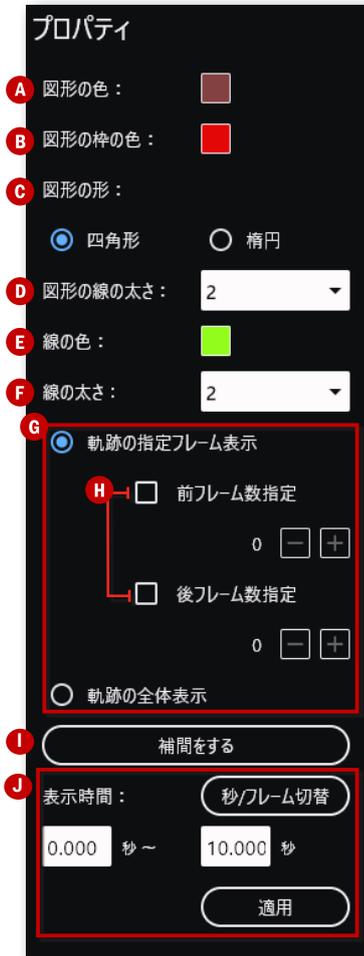
■ 色の設定画面の使用手順

色の変更は以下の手順で行えます。

- 1 スライダーを動かして目的の色を設定します。
- 2 カラーパレットをクリックして色あいを設定します。
- 3 色の透明度を設定します。
- 4 [OK] をクリックして色を確定します。



● **トラックフィギュアのプロパティ画面**



- A** をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。描画したトラックフィギュアの図形の背景色を変更できます。
- B** をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。トラックフィギュアの図形の外枠の色を変更できます。
- C** Screen 再生時に表示されるトラックフィギュアの図形の形を選択できます。
- D** トラックフィギュアの図形の線の太さを変更できます。設定値：1～5
- E** をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。線の色を変更できます。
- F** トラックフィギュアの線の太さを変更できます。設定値：1～5
- G** 軌跡の表示方法を設定します。指定されたフレームまたは全体の軌跡を表示するかを選択できます。
- H** トラックフィギュアを表示する再生地点の前後のフレーム数を指定できます。チェックを入れると ボタンで数値を増減できます。
- I** デジタイズがされていないコマを補間で埋めます。
注意
一度、補間をしてしまうと元に戻すことはできません。
- J** 図形を表示する時間を設定できます。
 をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。テキストボックスに入力した**指定の秒間（またはフレーム間）**に描画した図形が Screen 上に表示されます。数値入力後、 をクリックしてください。

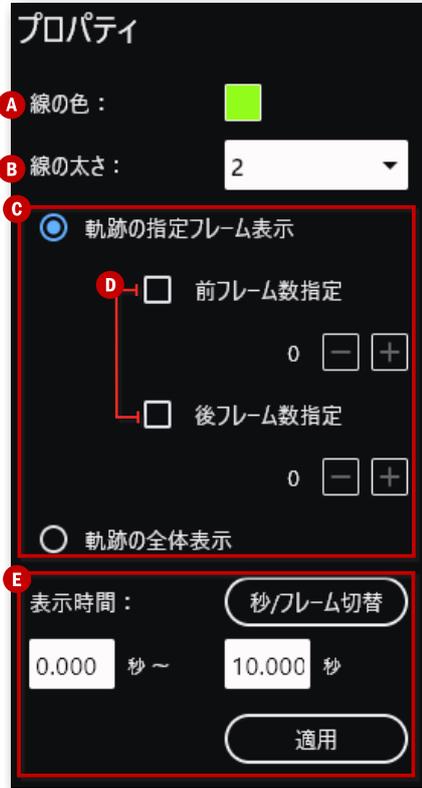
色の設定画面の使用手順

色の変更は以下の手順で行えます。

- 1 スライダーを動かして目的の色を設定します。
- 2 カラーパレットをクリックして色あいを設定します。
- 3 色の透明度を設定します。
- 4 [OK] をクリックして色を確定します。



● 軌跡のプロパティ画面



A をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。描画した軌跡の線の色を変更できます。

B 軌跡の線の太さを変更できます。
設定値：1～5

C 軌跡の表示方法を設定します。指定されたフレームまたは全体の軌跡を表示するかを選択できます。

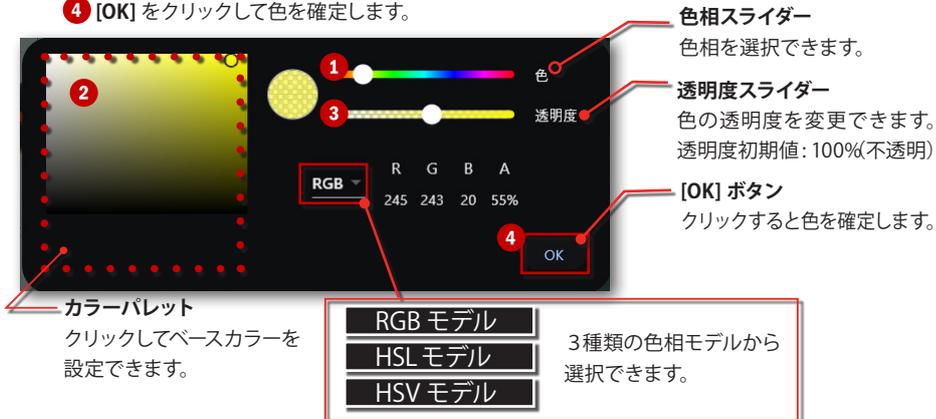
D 再生地点の前後の軌跡を表示させるフレーム数を設定できます。チェックを入れると ボタンで数値を増減できます。

E 軌跡を表示する時間を設定できます。
 をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替われます。
テキストボックスに入力した **指定の秒間（またはフレーム間）** に描画した軌跡が Screen 上に表示されます。
数値入力後、 をクリックしてください。

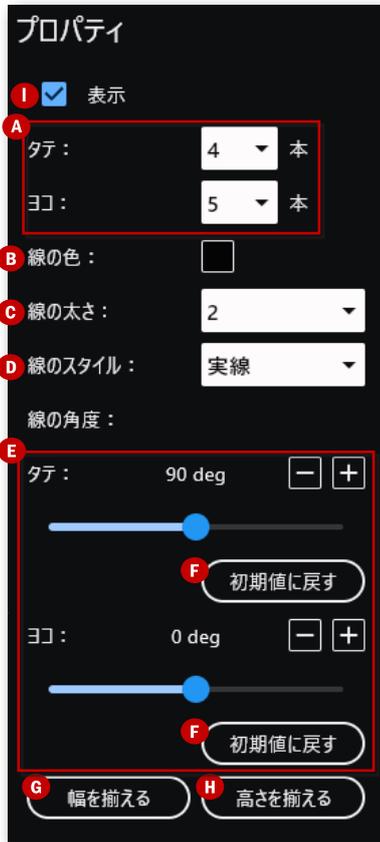
■ 色の設定画面の使用手順

色の変更は以下の手順で行えます。

- 1 スライダーを動かして目的の色を設定します。
- 2 カラーパレットをクリックして色あいを設定します。
- 3 色の透明度を設定します。
- 4 [OK] をクリックして色を確定します。



● グリッド線のプロパティ画面



- A タテとヨコのグリッド線の表示本数を設定できます。各上限本数：20本
- B をクリックすると、 [色の設定] 画面を表示します。グリッド線の色を変更できます。
- C グリッド線の太さを変更できます。設定数値：1～5
- D グリッド線のスタイルを設定できます。実線 / 破線 / 点線
- E スライダーを操作してタテとヨコのグリッド線の傾斜角をそれぞれ設定できます。
- F **初期値に戻す** をクリックするとタテは 90°、ヨコは 0° の初期設定に戻ります。
- G **幅を揃える** をクリックすると変更したタテのグリッド線が均一幅に戻ります。
- H **高さを揃える** をクリックすると変更したヨコのグリッド線が均一幅に戻ります。
- I 「チェックボックスをクリックすると「表示 / 非表示」を切り替えることができます。

グリッド線作成後は作図・分析メニューの **グリッド線** を再度クリックして、グリッド線作成モードをオフにしてください。

■ 色の設定画面の使用手順

色の変更は以下の手順で行えます。

- 1 スライダーを動かして目的の色を設定します。
- 2 カラーパレットをクリックして色あいを設定します。
- 3 色の透明度を設定します。
- 4 [OK] をクリックして色を確定します。



6. グリッド線の移動・傾きの変更

グリッド線 をクリックしてグリッド線作成モードにします。

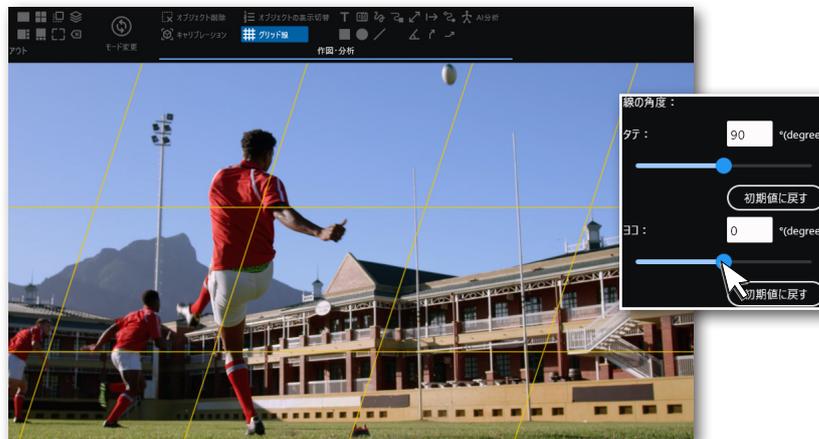
● グリッド線（タテ・ヨコ）の移動

タテ、ヨコのグリッド線をクリックしてドラッグすると自由に移動できます。



● グリッド線の傾きの変更

プロパティ画面のスライダーを操作してグリッド線の角度を変更できます。

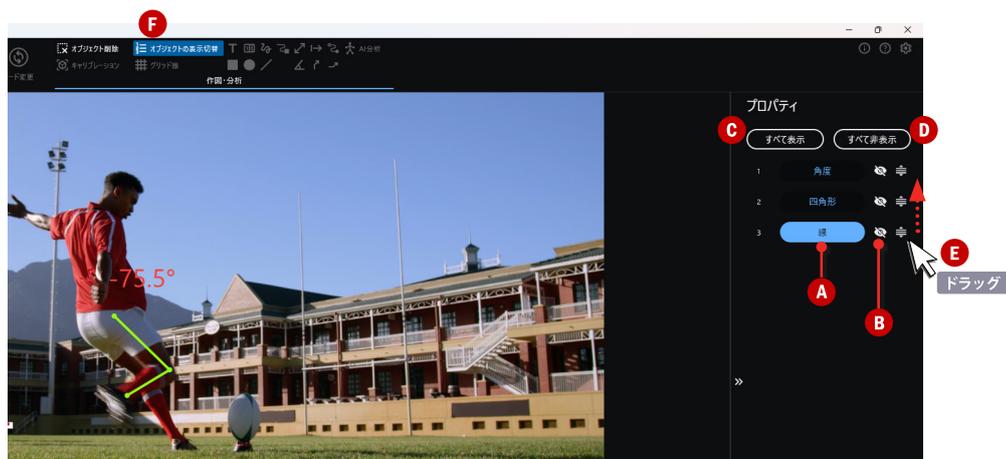


変更が完了したら **# グリッド線** をクリックしてグリッド線作成モードをオフにしてください。

オブジェクトの表示切替

Screen 上に追加したオブジェクト（作図・解析項目）を一覧表示し、各オブジェクトの表示／非表示を切り替えることができます。また、オブジェクトが重なって表示されている場合に、このプロパティの一覧で選択の切り替えや表示順序を変えることもできます。

F オブジェクトの表示切替 をクリックして[オブジェクトの表示切替]プロパティを表示させます。作成された順にオブジェクト名が表示されます。



- A** オブジェクト名をクリックすると、スクリーン上で該当するオブジェクトが選択状態になります。
- B**  をクリックすると「表示／非表示」を切り替えることができます。
- C** **すべて表示** をクリックすると、すべてのオブジェクトが表示されます。
- D** **すべて非表示** をクリックすると、すべてのオブジェクトが非表示になります。
- E**  のドラッグにより、オブジェクトの重ねがき順を変更することができます。
- F** 処理を終了し、プロパティを閉じるには **オブジェクトの表示切替** をもう一度クリックしてください。選択中のオブジェクトのプロパティに切り替わります。

Chapter1
セットアップChapter2
スタートアップChapter3
撮影・再生Chapter4
作図機能Chapter5
解析機能Chapter6
保存機能Chapter7
スライドショーChapter8
その他の機能

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
再生と基本

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショー

Chapter8
その他の機能

Chapter5

解析機能

概要	58
キャリブレーション	58
距離解析	60
速度解析	61
角度解析	62
傾き解析	63
水平傾斜解析	64
解析項目の編集	
1. 消去	65
2. 移動	65
3. プロパティ画面	66
4. プロパティの編集 (共通項目)	66
AI (人工知能) による骨格検出	67
1. Screen のアップロード	68
2. 分析データとグラフの表示	69
3. グラフのプロパティ	70
4. スティックピクチャのプロパティ	72

概要

MediaBlend Xtreme は2次元の数値解析が可能です。
解析項目には、距離、速度、角度、傾き、水平傾斜があります。
距離が判明している既知の2点をクリックし、数値を入力するキャリブレーションを行い、速度や角度等のパラメータを計算して Screen 上に表示できます。



2次元解析は画面の奥行きを考慮しない解析です。



以下、全ての解析項目において、**モード変更** をクリックして**編集モード**にしてください。

キャリブレーション

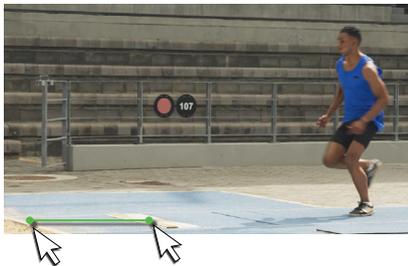
距離、速度を算出するには、事前にキャリブレーション（基準となる距離の較正）が必要です。



キャリブレーション

をクリックし、キャリブレーションモードにしてから操作を行います。

1. 新規キャリブレーション



Screen 上で距離が既知である位置の両端を2点続けてクリックします。

画面上に直線が引かれます。

左図では踏切板から砂場までを既知の距離としています。

やり直す場合は **キャリブレーション** をクリックしてキャリブレーションモードをオフにし、再度オンにしてください。

複数の Screen を表示している場合、最初に座標をクリックした Screen に対して基準距離を設定します。

プロパティ

新規キャリブレーション

基準距離 m

キャリブレーション

プロパティの「基準距離」に、Screen 上で入力した2点間の距離を入力し、**キャリブレーション** をクリックします。

(*注) 数値の全角入力はできません。)



「キャリブレーション」が「リセット」表示に変わると校正の完了です。

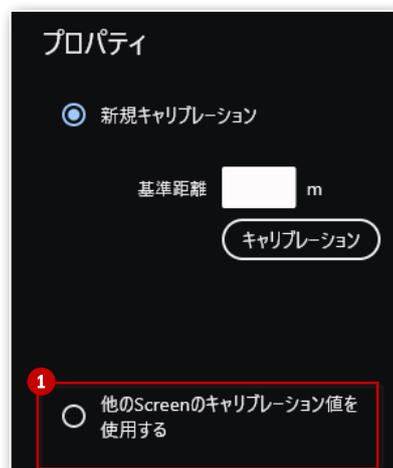
Screen 毎にこの操作を行ってください。プロパティで選択中の Screen を変更できます。



一度設定された基準距離は、スクリーンの大きさの変化に関係なく有効です。

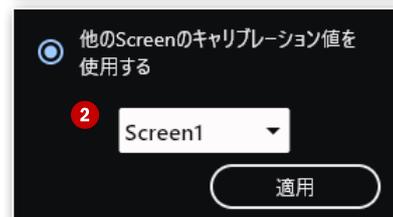
2. 他の Screen のキャリブレーション値を使用する

この機能を利用するには2つ以上の Screen を開いている必要があります。そして、選択されている Screen 以外の Screen でキャリブレーションが設定済みの場合に、この機能が利用できます。



1 [他の Screen のキャリブレーション値を使用する] のラジオボタンにチェックを入れます。

2 キャリブレーション値を流用したい Screen をリストから選択し、**適用** をクリックすると、現在選択中の Screen にキャリブレーション値を適用できます。



3. キャリブレーションをやり直す



「リセット」をクリックしてください。「基準距離」が空白になります。その後「1. 新規キャリブレーション」の手順を繰り返してください。

距離・速度解析はキャリブレーションをやり直しても再計算されないのでご注意ください。

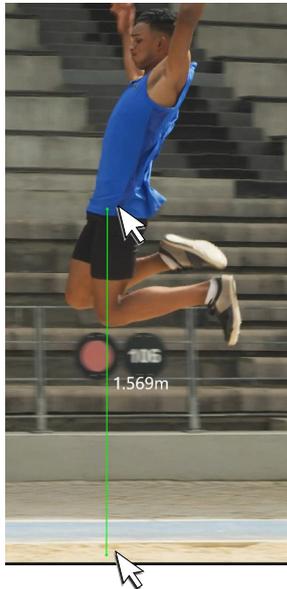
Chapter 1
セットアップChapter 2
スタートアップChapter 3
撮影・再生Chapter 4
作図機能Chapter 5
解析機能Chapter 6
保存機能Chapter 7
スライドショットChapter 8
その他の機能

距離解析



をクリックし、距離解析モードにしてください。

※距離解析モードをキャンセルしたい場合は未入力状態でをもう一度クリックしてください。



同一 Screen 上で2点を続けてクリックすると、2点を結ぶ線分と距離値（メートル単位）が Screen 上に表示されます。

左図では跳躍高を計測しています。

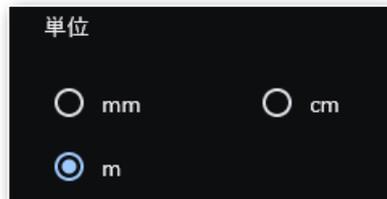
入力中、ルーラーやマウスのホイールで Screen を操作し、表示フレームを変更できます。

直前に入力したポイントを消去する場合は、をクリックしてください。

Screen 上で2点の入力が完了した時点で線と距離が表示されます。

をクリックすると入力が確定し、メニュー未選択状態に戻ります。

● 距離解析のプロパティ



mm、cm、mの中から表示単位を指定できます。初期設定は「m」です。

描画された線の色やスタイルなどはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 4. プロパティの編集」参照



キャリブレーションが実行されていない場合は、距離も速度も計算できません。

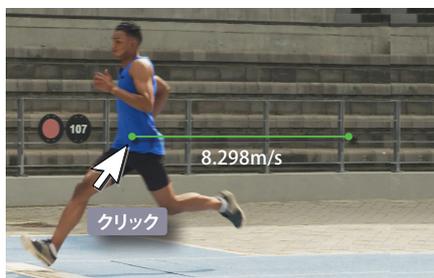
速度解析

 をクリックし、速度解析モードにしてください。

※速度解析モードをキャンセルしたい場合は未入力状態で  をもう一度クリックしてください。



 ルーラーでフレームを進める



まず Screen 上の1点をクリックします。
クリックされた Screen は自動的に次のフレームを表示します。

続けて次の1点をクリックすると、**1フレーム間の平均速度 (m/s)** が Screen 上に表示されます。
※ 1フレームの時間はカメラスピードを元に計算されます。60 fps の場合は 1/60 秒です。

入力中、ルーラー等を用いて表示フレームを自由に変更でき、入力した2点の時間差から自動で平均速度を算出します。

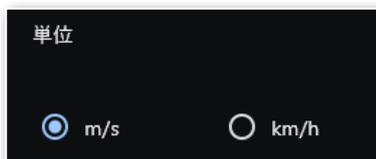
左図は踏切前の速度の計測例です。

直前に入力したポイントを消去する場合は、 をクリックしてください。

Screen 上で2点の入力が完了した時点で線と速度が表示されます。

 をクリックすると入力が確定し、メニュー未選択状態に戻ります。

● 速度解析のプロパティ



m/s、km/h の中から変換したい単位を指定します。初期設定は m/s です。

描画された線の色やスタイルなどはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 4. プロパティの編集」参照



- キャリブレーションが実行されていない場合は、距離も速度も計算できません。
- ルーラー上にマウスポインタをおきマウスホイールを動かすことで、表示コマ(フレーム)送りができます。

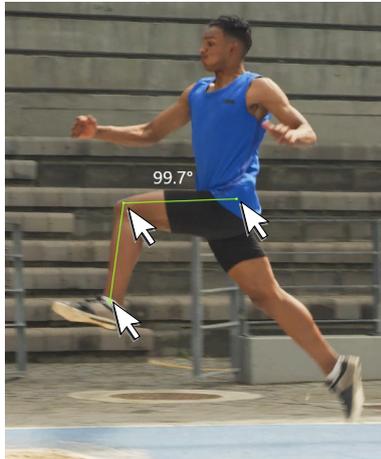
Chapter 1
セットアップChapter 2
スタートアップChapter 3
撮影・再生Chapter 4
作図機能Chapter 5
解析機能Chapter 6
保存機能Chapter 7
スライドショットChapter 8
その他の機能

角度解析



をクリックし、角度解析モードにしてください。

※角度解析モードをキャンセルしたい場合は未入力状態でをもう一度クリックしてください。



● 角度解析のプロパティ



同一 Screen 上で 3 点を続けてクリックすることにより、表示される 2 直線が形成する角度 (°) を Screen 上に表示します。

入力 1 点目と 2 点目を結ぶ直線から、時計回り方向を正方向とします。点の入力中、ルーラーやマウスのホイールで Screen を操作し表示フレームを変更できます。

直前に入力したポイントを消去する場合は、をクリックしてください。

Screen 上で 3 点の入力が完了した時点で線と角度が表示されます。

をクリックすると入力が確定し、メニュー未選択状態に戻ります。

° (degree)、radian から単位を指定できます。初期設定単位は° (degree) です。

表示範囲を指定できます。初期設定は -180° ~ 180° です。※単位が radian の場合は $-\pi \sim \pi$ と $0 \sim 2\pi$ になります。

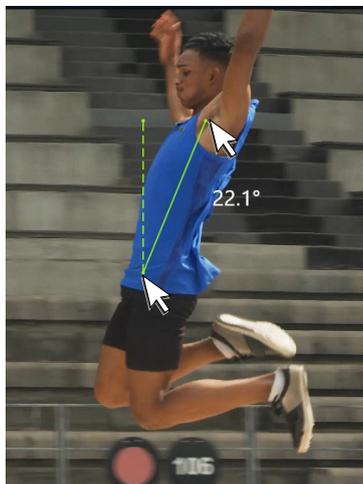
描画された線の色やスタイルなどはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 4. プロパティの編集」参照

傾き解析

 をクリックし、傾き解析モードにしてください。
※傾き解析モードをキャンセルしたい場合は未入力状態で  をもう一度クリックしてください。



同一 Screen 上で 2 点続けてクリックし、カメラの垂直線に対するその 2 点の傾き (°) が Screen 上に表示されます。

点の入力中、ルーラーやマウスのホイールで映像を操作し、表示フレームを変更できます。

直前に入力したポイントを消去する場合は、 をクリックしてください。

Screen 上で 2 点の入力が完了した時点で線と傾きが表示されます。

 をクリックすると入力が確定し、メニュー未選択状態に戻ります。

● 傾き解析のプロパティ



° (degree)、radian から表示する単位を指定します。初期設定は° (degree) です。

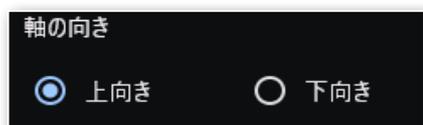
傾きの「正の方向」を選択できます。初期設定は「時計回り」です。

描画された線の色やスタイルなどはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 4. プロパティの編集」参照

● 傾き解析の向きの変更



上向きを選択すると、上方向からの傾きを算出します。下向きを選択すると、下方向からの傾きを算出します。初期設定は「上向き」です。

Chapter 1
セットアップ

Chapter 2
スタートアップ

Chapter 3
撮影・再生

Chapter 4
作図機能

Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショット

Chapter 8
その他の機能

水平傾斜解析



をクリックし、水平傾斜解析モードにしてください。

※水平傾斜解析モードをキャンセルしたい場合は未入力状態でをもう一度クリックしてください。

踏切足着地



ルーラーでフレームを進める

踏切足離地



同一 Screen 上で 2 点続けてクリックし、カメラの水平線に対するその 2 点の傾き(°)が Screen 上に表示されます。

入力中、ルーラーやマウスホイール操作で表示フレームを変更できます。

左図は踏切足着地時点のフレームと離地時のフレームから踏切角度を求めています。

直前に入力したポイントを消去する場合は、をクリックしてください。

Screen 上で 2 点の入力が完了した時点で線と水平傾斜が表示されます。

をクリックすると入力が確定し、メニュー未選択状態に戻ります。

● 水平傾斜角解析のプロパティ



° (degree)、radian から表示する単位を指定します。初期設定値は° (degree) です。

水平傾斜角の正の方向を選択できます。初期設定は「反時計回り」です。

描画された線の色やスタイルなどはプロパティ画面で編集できます。



「作図項目の編集 4. プロパティの編集」参照

● 水平傾斜角解析の向きの変更

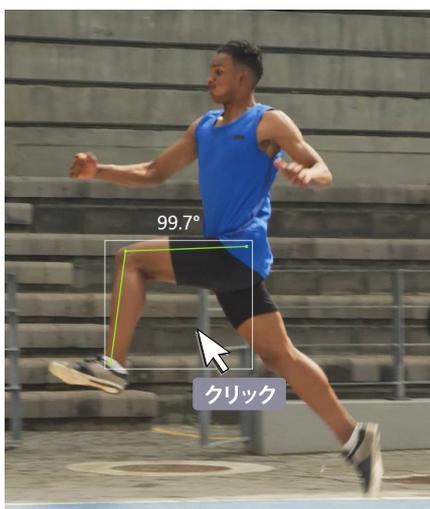


左向きを選択すると、左方向からの水平傾斜角を算出します。右向きを選択すると、右方向からの水平傾斜角を算出します。初期設定は「右向き」です。

解析項目の編集

全ての項目で、 をクリックし、編集モードにしてください。

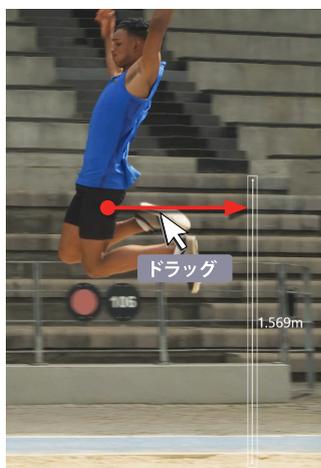
1. 消去



消去したい解析項目を、クリックして選択状態にします。(白枠が表示されます。)

この状態で  ボタンをクリックすると、選択した項目のみを消去できます。

2. 移動



解析項目を選択して、ドラッグするとオブジェクトを移動できます。
解析値は選択することができません。

Chapter 1
セットアップChapter 2
スタートアップChapter 3
撮影・再生Chapter 4
作図機能Chapter 5
解析機能Chapter 6
保存機能Chapter 7
スライドショットChapter 8
その他の機能

3. プロパティ画面

編集したい解析項目を、クリックして選択状態にします（白枠線が表示されます）。選択した項目毎に画面の右側にプロパティが表示されます。
解析項目を新たに作成した時には、対応するプロパティに切り替わります。



プロパティで設定を変更することで、解析項目の線の色や文字の色などを変更できます。

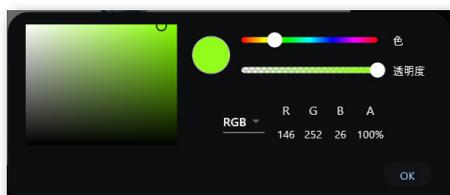
4. プロパティの編集（共通項目）

● 線の色、文字の色、文字の大きさ、文字の位置、表示時間の変更

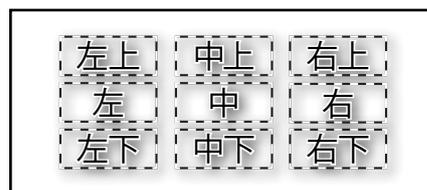


- A** 線の色、文字の色で設定されている色を表示します。ボタンを押すと、 [色の設定] ウィンドウが表示されます。色を選択し、解析項目の線や文字の色を設定できます。
- B** 線の太さを変更できます。
設定値：1～5
- C** 文字の大きさを指定します。
文字サイズ：1～5
- D** [文字の表示位置] を9カ所から選択できます。
- E** 図形を表示する時間を設定できます。
 [秒/フレーム切替] をクリックすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
テキストボックスに入力した指定の秒間(またはフレーム間)に描画した図形が Screen 上に表示されます。
数値入力後、 [適用] をクリックしてください。

色の設定



解析値の表示位置



数値入力欄は全角入力できません。

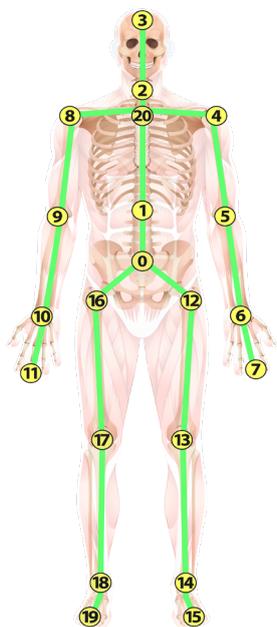
AI（人工知能）による骨格検出

MediaBlend Xtreme では AI（人工知能）による**自動骨格検出機能（有料オプション）**を利用できます。

AI が被験者の関節点を推定し、スティックピクチャを作成します。角度や変位などの 6 種類の分析項目を時系列グラフで表示、分析ができます。

● 推定関節点と分析項目

本製品の骨格推定は、人体の**全 21 点**の関節中心点（脊柱低部～脊柱高部）の座標を AI が自動推定します。対応する**角運動（角度、角速度、角加速度）、直線運動（変位、速度、加速度）**の時系列グラフを表示できます。スティックピクチャとグラフにより、関節点の変位や変化を分析・評価できます。



関節

- ① 脊柱低部 ① 脊柱中部 ② 首 ③ 頭
- ④ 左肩関節 ⑤ 左肘関節 ⑥ 左手関節 ⑦ 左手
- ⑧ 右肩関節 ⑨ 右肘関節 ⑩ 右手関節 ⑪ 右手
- ⑫ 左股関節 ⑬ 左膝関節 ⑭ 左足関節 ⑮ 左足
- ⑯ 右股関節 ⑰ 右膝関節 ⑱ 右足関節 ⑲ 右足
- ⑳ 脊柱高部

部 位															
角度、角速度、加速度のとき				変位、速度、加速度のとき											
∠ ABC	A	B	C	∠ ABC	A	B	C	∠ ABC	A	B	C	∠ ABC	A	B	C
左肩関節	20	4	5	脊柱低部	X 軸	—	—	左手	X 軸	—	—	左足関節	X 軸	—	—
左肘関節	4	5	6		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—
左手関節	5	6	7	脊柱中部	X 軸	—	—	右肩関節	X 軸	—	—	左足	X 軸	—	—
右肩関節	20	8	9		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—
右肘関節	8	9	10	首	X 軸	—	—	右肘関節	X 軸	—	—	右股関節	X 軸	—	—
右手関節	9	10	11		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—
左股関節	0	12	13	頭	X 軸	—	—	右手関節	X 軸	—	—	右膝関節	X 軸	—	—
左膝関節	12	13	14		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—
左足関節	13	14	15	左肩関節	X 軸	—	—	右手	X 軸	—	—	右足関節	X 軸	—	—
右股関節	0	16	17		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—
右膝関節	16	17	18	左肘関節	X 軸	—	—	左股関節	X 軸	—	—	右足	X 軸	—	—
右足関節	17	18	19		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—
				左手関節	X 軸	—	—	左膝関節	X 軸	—	—	脊柱高部	X 軸	—	—
					Y 軸	—	—		Y 軸	—	—		Y 軸	—	—

Chapter 1
セットアップ

Chapter 2
スタートアップ

Chapter 3
撮影・再生

Chapter 4
作図機能

Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショー

Chapter 8
その他の機能

1. Screen のアップロード

 をクリックし、編集モードにしてください。

 AI分析 をクリックすると AI 分析のプロパティが表示されます。

● Screen をアップロードする



アップロードする Screen を選択した状態で  をクリックすると Screen のアップロードが開始されます。

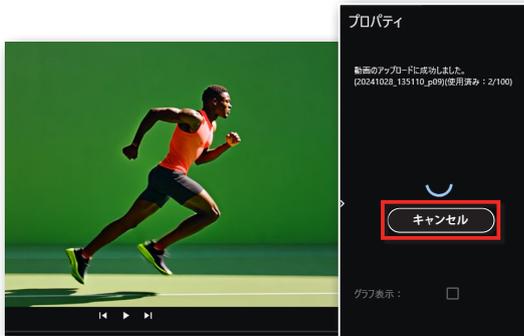
分析できる映像の長さは最大 1800 フレームです。(例 カメラスピード 60FPS なら 30 秒) 長い映像の場合は、表示範囲が 1800 フレームに収まるように範囲設定してください。

アップロードに続いて分析が始まります。



- AI 分析は 1 つの対象の出力のみに対応しています。一番大きく映っている人物が自動選択されます。
- インターレース解除せずに変換した mp4 ファイルや、フリーソフトや画面キャプチャで作成した映像は、AI 分析が正しく行われません。
- 電波強度の弱い環境では、処理の完了までに時間がかかる場合があります。

● AI 分析を中止する



AI 分析を中止する場合は、 をクリックします

関節点の自動取得を停止させますか？

 OK  キャンセル

表示される画面で [OK] をクリックすると中止できます。

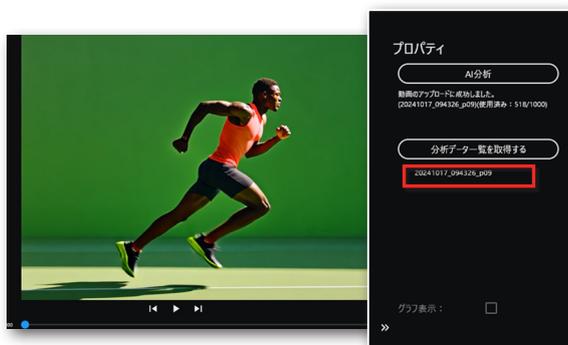
● アップロードエラーについて

通信環境等の影響で映像のアップロードに失敗した場合は、 ボタンの下にエラーメッセージが表示されます。

通信環境を確認し再度 AI 分析を実行してください。

2. 分析データとグラフの表示

映像ファイルのアップロードと AI による分析が完了すると、アップロード成功メッセージと AI 分析の「残り回数」がプロパティに表示され、**分析データ一覧を取得する**の下に、分析済のデータファイルが表示されます。



「ファイル名」をクリックすると、Screen 上にスティックピクチャ(骨格)が表示されます。



A グラフ表示のチェックボックスをクリックすると、グラフの表示と非表示を変更できます。

B スティックピクチャ表示のチェックボックスをクリックすると、スティックピクチャの表示と非表示を変更できます。

C **削除** をクリックするとスティックピクチャ、グラフを削除できます。



D 関節点データを削除します。関節点データがサーバーに存在しない場合は再度取得することができなくなります。

表示される **D** の画面で [OK] をクリックすると、表示中のスティックピクチャを削除できます。

リスト上の分析データファイル名を再度選択するとスティックピクチャが表示されます。



グラフをクリックするとグラフのプロパティが表示されます。

グラフの四隅をドラッグするとグラフのサイズを拡大縮小できます。

次ページ「グラフのプロパティ」参照



- AI 分析結果は、24 時間から 72 時間の間にサーバーから削除されます。
- お使いのデバイスのスペックによっては、再生時にスティックピクチャと映像がずれて表示される場合があります。再生停止時やコマ送り、ルーラーによるシーク時には、上記のずれは生じません。
- 分析データ一覧を取得する**の下に表示される分析データファイルは最新のファイルのみです。別 Screen のデータファイルを誤って削除した場合は **分析データ一覧を取得する** をクリックしデータファイル一覧を取得してください。
- 不安定なネットワーク環境で AI 分析を行うと通信エラーになる可能性があります。
- カメラスピードと再生 FPS が異なるスクリーンでは、0 フレーム目のスティックピクチャが表示されない場合があります。

Chapter 1
セットアップ

Chapter 2
スタートアップ

Chapter 3
撮影・再生

Chapter 4
作図機能

Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショー

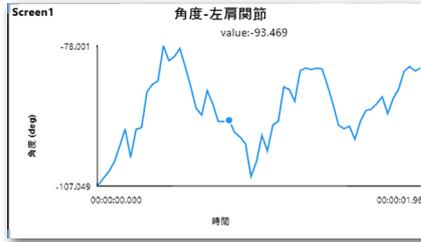
Chapter 8
その他の機能

3. グラフのプロパティ

分析項目、グラフの色や背景色を変更できます。

分析項目

- 角度
- 角速度
- 角加速度
- 変位
- 速度
- 加速度



■ 角度・角速度系のプロパティ

- A** グラフのタイトル名を編集できます。
- B** 分析項目を選択できます。
- C** 各関節点と部位を選択できます。
- D** 角度の表示単位を設定できます。
degree / radian
- E** 表示範囲を設定できます。
初期設定は $-180^{\circ} \sim 180^{\circ}$ です。
※単位が radian の場合は $-\pi \sim \pi$ と $0 \sim 2\pi$ です。
- F** クリックすると表示されるカラーチャート画面でグラフの色、文字色、背景色を変更できます。

■ 変位・速度系のプロパティ

- G** 分析軸の X (軸) と Y (軸) を選択できます。
- H** ※速度のみ
速度の単位は m/s と km/h を選択できます。
- I** **[-]** **[+]** で X 軸方向の拡大縮小ができます。
- J** **[←]** **[→]** で X 軸方向の移動ができます。
- K** **[-]** **[+]** で Y 軸方向の拡大縮小ができます。
- L** **[↑]** **[↓]** で Y 軸方向の移動ができます。
- M** **[⏪]** をクリックすると、グラフの拡大状態や位置が初期設定に戻ります。



変位・速度系のグラフ表示にはキャリブレーションが必要です。

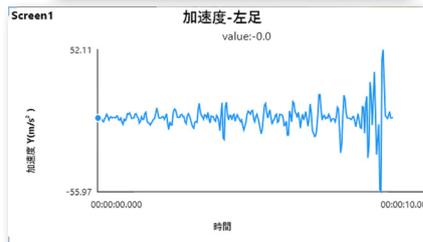
グラフ表示項目

角度
角速度
角加速度

左肩関節 / 左肘関節 / 左手関節
右肩関節 / 右肘関節 / 右手関節
左股関節 / 左膝関節 / 左足関節
右股関節 / 右膝関節 / 右足関節

変位
速度
加速度

脊柱低部 / 脊柱中部 / 首 / 頭
左肩関節 / 左肘関節 / 左手関節 / 左手
右肩関節 / 右肘関節 / 右手関節 / 右手
左股関節 / 左膝関節 / 左足関節 / 左足
右股関節 / 右膝関節 / 右足関節 / 右足
脊柱高部



Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショット

Chapter8
その他の機能

4. スティックピクチャのプロパティ

グラフと同様に、スティックピクチャも関節点やスティックの色を変更できます。

スティックピクチャ上でクリックすると白枠線が表示され、スティックピクチャのプロパティが画面右に表示されます。

「線」はスティック（線）の色と太さを、「関節点」は関節点の色を変更できます。

A **関節点座標を修正** をクリックして関節点座標修正モードにします。

B 関節点名をクリックすると、スクリーン上で該当する関節点が選択状態になります。

C スクリーン上の関節点をクリックすると、プロパティ上で該当する関節点が選択状態になります。

D をクリックして、スクリーン上の任意の位置をクリックすると、該当の関節点がクリックした位置に移動します。

E の上下左右矢印ボタンをクリックすると、該当の関節点の位置を微調整できます。

F をクリックすると、該当の関節点の位置を、AI分析取得時の初期位置に戻すことができます。

G をクリックすると、選択した関節点を含む部位のスティックの表示と非表示を変更できます。

H をクリックするとカラーチャート画面が表示され、スティックと関節点の色を自由に変更できます。

全スティック非表示



スティックの色変更



Chapter6

保存機能

MP4 ファイルの書き出し	74
データファイル保存	77
映像共有機能の利用	78

MP4 ファイルの書き出し

MediaBlend Xtreme では、複数の Screen を比較した状態を1つの MP4 ファイルに保存できます。

この機能により、本ソフトウェアがインストールされていないパソコン上でも、解析数値を表示した映像や半透明化した Screen を重ねて表示した状態の「比較映像」の再生が可能です。



作図や解析の終了後、**モード変更** をクリックし、**ファイル・レイアウトメニュー**にします。

● 書き出す「レイアウト」を決定する

MP4 ファイルで保存したい Screen のレイアウトを設定します。



Chapter3 「レイアウトを自由に設定するには」参照

● 書き出す「時間範囲」を決定する

保存する時間の範囲は、ルーラーの再生範囲です。



Chapter3 「時間操作」参照

● 設定ウィンドウを開く



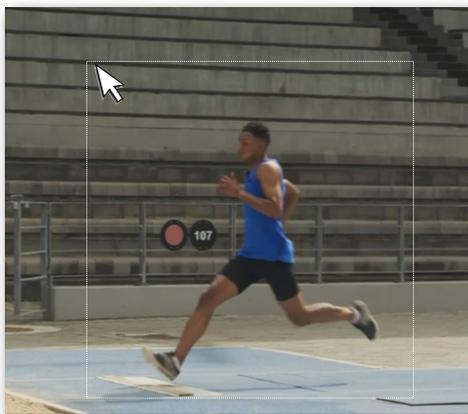
【ファイル】メニューで



「MP4で書き出し」をクリックします。

プロパティが表示されます。

● 保存する「画面領域」を切り出す



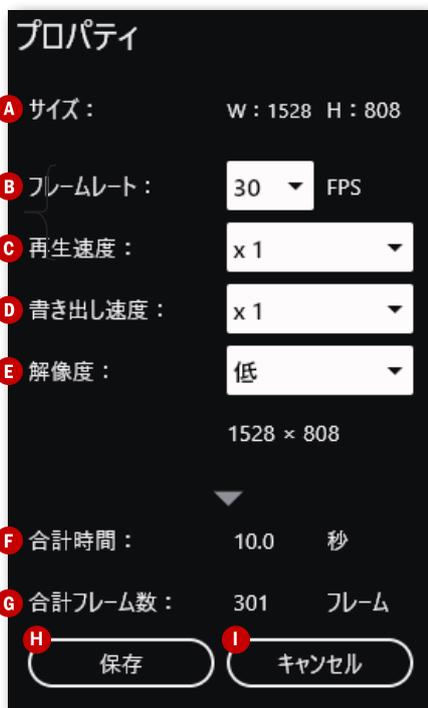
白の破線枠内が「書き出し領域」です。無指定の状態では、全スクリーンが書き出し領域として設定されます。画面上でマウスをドラッグして領域を設定してください。



書き出し領域の大きさに比例して、出力される MP4 のファイルサイズは大きくなります。



MP4 ファイル出力時の映像のサイズは、解像度保持のため、書き出し時に設定されたサイズの約2倍となります。



- A サイズ**
保存領域の高さと横幅が表示されます。
- B フレームレート**
MP4 ファイルの1秒間のフレーム数を変更できます。
設定値: 30/60/120FPS
- C 再生速度**
MP4 ファイルの再生速度を変更できます。
再生速度の倍率を設定します。
設定値: 0.25 ~ 4.0
- D 書き出し速度**
ファイル書き出しのスピードです。書き出しサイズ等の要因で処理負荷が高い場合は、低速を選択してください。コマ落ち等の問題を防げます。
- E 解像度**
ファイル書き出しの解像度を変更できます。
設定値: 低 / 中 / 高
※書き出し可能な最小解像度: 176 × 144 (QCIF)
※書き出し可能な最大解像度: 1920 × 1080 (FHD)
- F 合計時間**
MP4 ファイルの映像の長さです。
- G 合計フレーム数**
MP4 ファイルの総フレーム数を表示します。
- H 保存**
MP4 ファイルの保存を開始します。
- I キャンセル**
保存をキャンセルします。

● 保存を開始する



保存 をクリックすると、書き出し処理を開始します。

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

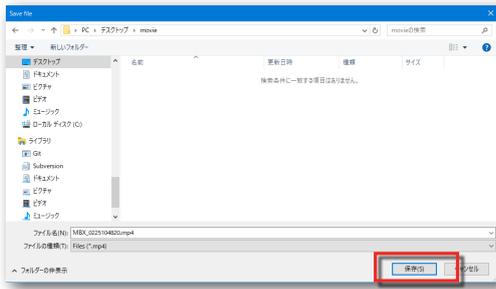
Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショット

Chapter8
その他の機能



書き出し処理の完了後に保存画面が表示されます。
出力ファイル名は MBX_mmddHHMMSS .mp4 となります。

m: Month (月)
d: Day (日)
H: Hour (時)
M: Minute (分)
S: Second (秒)

ファイル名は変更可能です。

[保存] をクリックすると、MP4 ファイルとして保存できます。



映像共有機能のご契約 (有料オプション) で、出力された MP4 ファイルをクラウド上で共有できます。サービスの詳細は「映像共有機能の利用」をご参照ください。

● MP4 ファイルの書き出しを中断する

MP4 ファイルの書き出し処理はキャンセルできます。



キャンセル をクリックすると MP4 ファイルの書き出しをキャンセルできます。



[OK] をクリックすると元の Screen に戻ります。

データファイル保存

 [上書き保存] をクリックすると、表示中の Screen を保存します。拡張子「.mblx」のファイルが作成されます。 [名前を付けて保存] をクリックすると編集中のファイルを別名で保存します。

保存したファイルを読み込む場合は、 ボタンをクリックし、表示される画面で mblx ファイルを選択してください。

映像のリンク切れについて

作成した mblx ファイルを閉じてから使用した映像のファイル名や保存場所を変更すると、映像のリンクが切れて、再度同じファイルを開く際に、映像が読み込めず紫色の画面が表示されます。その場合はプロパティに表示される  **再リンク** をクリックして映像ファイルを再設定してください。

ファイルパス :

 再リンク

C:\Users\Cabc's Group\OneDrive



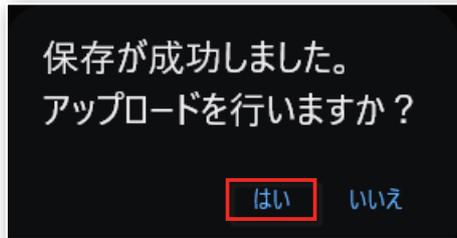
Mac で mblx ファイルを開く際は、ファイル選択画面が表示されます。対象の映像ファイルはすでに選択されていますので、「開く」ボタンをクリックし、使用している映像の数だけこの操作を繰り返してください。ファイル選択画面で「キャンセル」をクリックすると、mblx ファイルの読み込みは中止されます。

Chapter 1
セットアップChapter 2
スタートアップChapter 3
撮影・再生Chapter 4
作図機能Chapter 5
解析機能Chapter 6
保存機能Chapter 7
スライドショーChapter 8
その他の機能

映像共有機能の利用

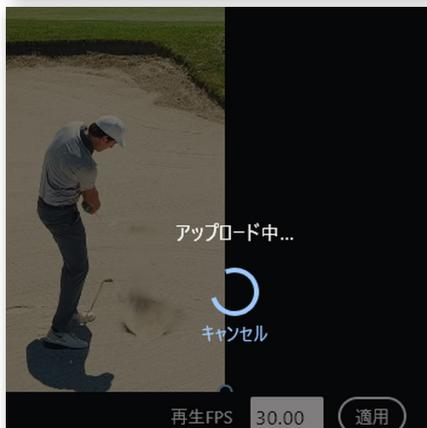
映像共有機能 (有料オプション) は、クラウドに保存された映像ファイルを複数名で共有できるオプションです。ダウンロード用 URL を共有することで、作成された映像ファイルを複数名で共有できます。WEB ブラウザで映像ファイルをダウンロードできます。

● 映像ファイルをアップロードする

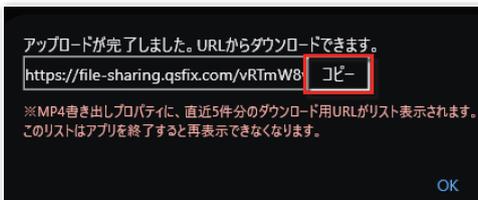


映像共有機能を契約されている場合は、MP4 ファイル書き出し終了時にアップロードの確認画面が表示されます。

表示された確認画面で、**【はい】** をクリックすると、出力された MP4 ファイルのアップロードを開始できます。



キャンセル をクリックするとアップロードをキャンセルできます。



アップロード終了後に表示される **コピー** をクリックすると、映像の保存先をコピーできます。このダウンロード用 URL を映像を共有したい相手に送信してください。

WEB ブラウザでダウンロード用 URL を入力すると映像ファイルがダウンロードされ、映像を再生、保存できます。



保存された映像ファイルの URL は「MP4 出力」のプロパティに表示されます。

🎬 をクリックすると表示されるプロパティの「ダウンロード用 URL」の項目に最大 5 個まで表示されます。

アプリケーションを終了するとこのリストはクリアされ、再表示はされません。

- サーバー上のファイルは 72 時間から 120 時間の間に削除されます。
- 不安定なネットワーク環境で映像アップロードを行うと通信エラーになる可能性があります。
- 電波強度の弱い環境では、処理の完了までに時間がかかる場合があります。

● 映像ファイルを共有する

WEB ブラウザでアップロードした映像ファイルを共有できます。



[開く] をクリックすると映像ファイルを開きます。
[保存] をクリックすると保存できます。

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショー

Chapter8
その他の機能

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショー

Chapter8
その他の機能

Chapter 7

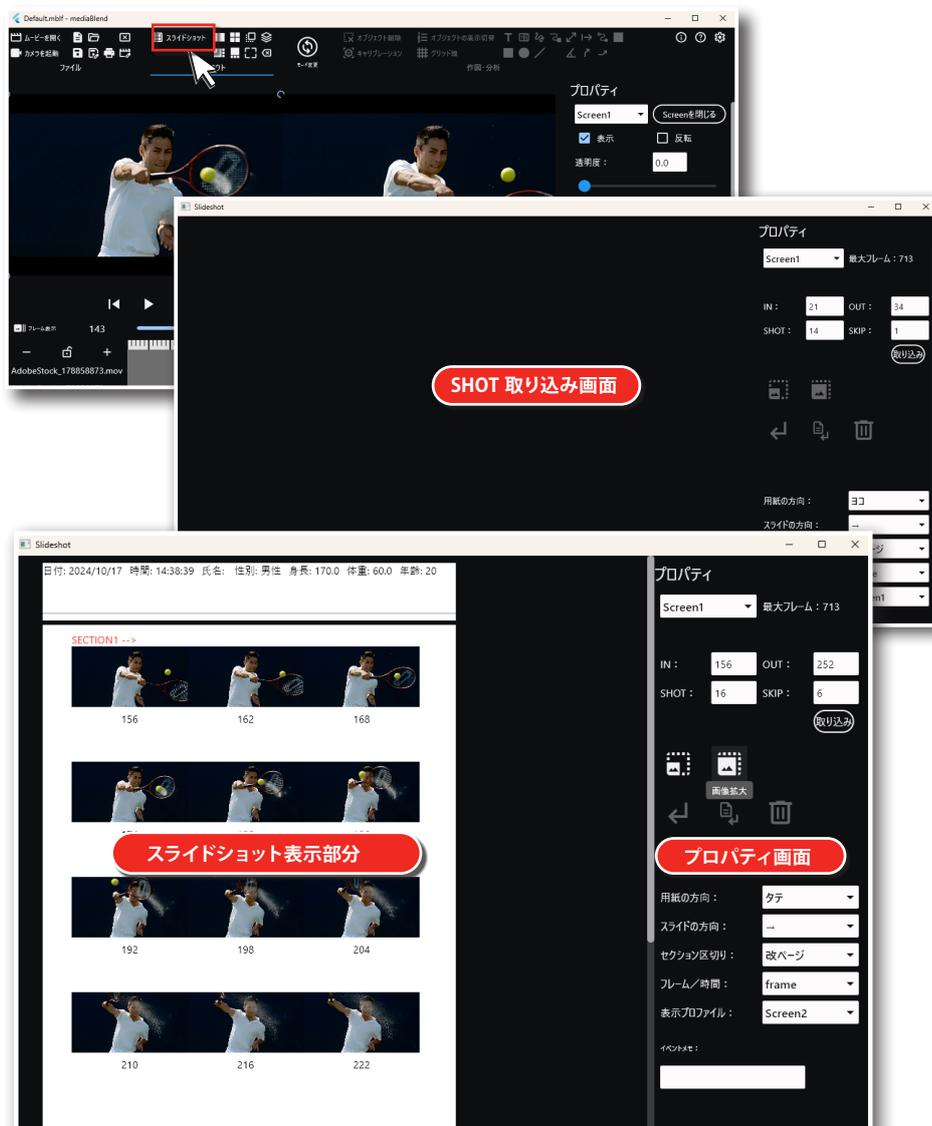
スライドショット

はじめに	82
ショットを取り込む (WindowsPC)	83
スライドショット画面上での操作 (WindowsPC)	84
スライドショットプロパティ画面設定 (WindowsPC)	85
ショットを取り込む (Mac)	86

はじめに

スライドショットは、映像ファイル（MOV、MP4 ファイル）から簡単に連続写真を作成できる機能です。トリミングした映像ファイルの出力も可能で、各写真の拡大や縮小、フレームの削除、改行等、自由に編集ができます。複数の映像ファイルから作成された連続写真で試技の比較が可能です。スライドショットを印刷して選手へのフィードバックに活用したり、作成されたスライドショットの画像をコピーしてプレゼン用ソフトに貼りつけたり等、様々な場面で活用できます。

レイアウトメニューで **スライドショット** のボタンをクリックすると、SHOT 取り込み画面が表示されます。SHOT 取り込み画面右のプロパティでスライドショットの出力の仕様を設定できます。スライドショット画面を閉じるには **スライドショット** を再度クリックしてください。



Mac の「スライドショット」はスマートデバイスと同じ機能になります。
【ショットを取り込む (Mac)】のページをご参照ください。

ショットを取り込む (WindowsPC)



1 Screen を選択

ドロップダウンリストでショットを取り込む Screen を選択します。対象 Screen の最大フレーム数も表示されます。

2 開始 / 終了フレームの設定

メイン画面の Screen を参照しながら開始フレーム (IN)、終了フレーム (OUT) を設定します。ルーラー等で Screen のフレームを確認して、取込みを開始するフレーム (IN) と終了するフレーム (OUT) の数値を入力してください。

IN: 取込みを開始するフレームを入力します。

OUT: 取込みを終了するフレームを入力します。

3 フレームのスキップ数の設定

開始、終了フレームを入力すると、トータルフレーム数から自動的にスキップ数が設定されます。「SKIP」にフレームをスキップさせる数を入力すると、出力されるショットの枚数が計算されて「SHOT」に表示されます。「SHOT」に出力させるショットの枚数を入力するとスキップされる数が計算されて「SKIP」に表示されます。

SHOT 取込むショット数を表示 / 入力します。

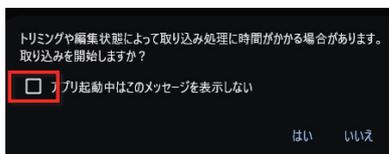
SKIP フレームをスキップする数を表示 / 入力します。

4 取込みの実行

取り込み ボタンをクリックするとスライドショットの取込みが開始されます。

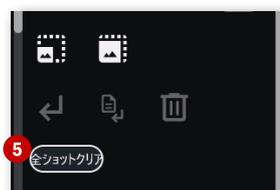
取込み前に左図のような確認メッセージが表示されます。このメッセージが取込み毎に表示されないようにするにはメッセージ上のチェックをオンにするか、プロパティの

確認メッセージ表示 をオフにしてください。



5 作成したショットの消去

全ショットクリア をクリックすると作成したスライドショットがクリアされます。やり直す場合は、全ショットクリアの実行後に再度取込みを実行してください。



一度クリアしたショットを復活させることはできません。

Chapter1
セットアップChapter2
スタートアップChapter3
撮影・再生Chapter4
作図機能Chapter5
解析機能Chapter6
保存機能Chapter7
スライドショットChapter8
その他の機能

スライドショット画面上での操作 (WindowsPC)



● ショット選択

スライドショット画面のクリックで、各ショットを選択できます。
ショット選択後、プロパティでそのショットを削除したり、改行を挿入したりすることができます。(次ページ参照)



● 画面コピー

画面の余白部分を右クリックして表示されるメニューから、「画面コピー(選択ページ)」を選択すると、表示中の画像をコピーできます。クリックして選択したショットのみの「画面コピー」も可能です。

● 画面保存

「画面保存 (選択ページ)」を選択すると、表示中の画面を **PNG 形式** で保存できます。スライドショット画面を大きくして、解像度の大きい画像で保存できます。

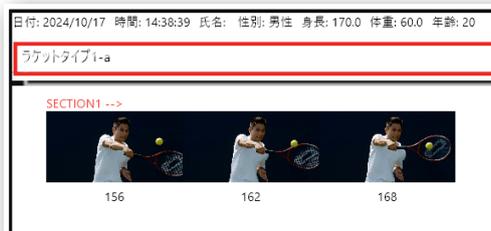
● PDF 保存 (全ページ)

「PDF 保存 (全ページ)」を選択すると、表示中の画面を PDF 形式で保存できます。



● イベントメモ

個別ショット画像をクリックしてプロパティ最下部のイベントメモにテキストを入力すると、メモを入力することができます。

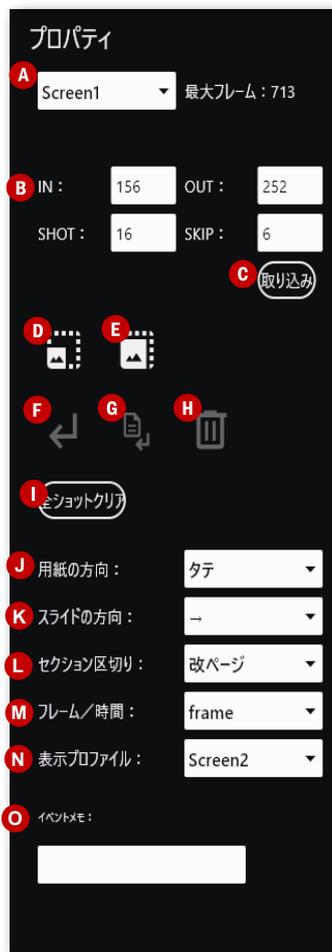


● プロファイルコメント

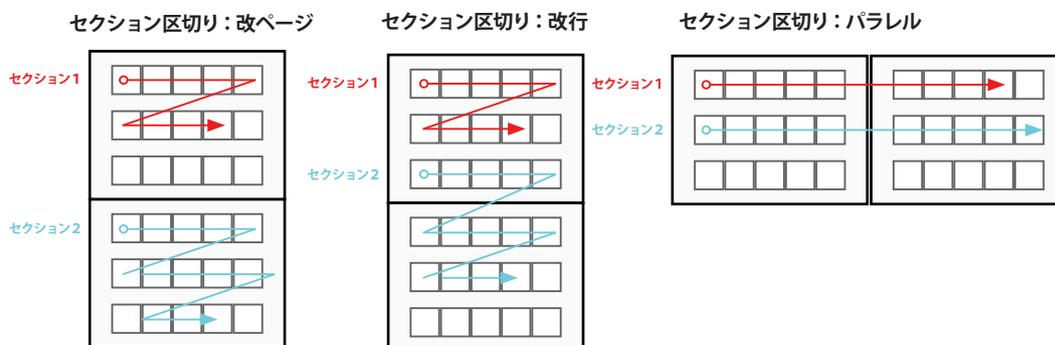
プロフィール情報にコメントを付加することができます。左図のテキスト入力行に文字を入力してください。

Windows ディスプレイ設定の「テキストサイズ拡大率」が100% よりも大きい時、スライドショット画面や出力された PDF のレイアウトが崩れる場合があります。その場合は、拡大率を100% に設定してください。

スライドショットプロパティ画面設定 (WindowsPC)



- A** 読み込まれている Screen リストとフレーム数を表示します。最大フレームは選択中の Screen の全フレーム数です。
- B** ショット取り込みのための情報を設定します。
🔑 本章「ショットを取り込む」参照
- C** ショット取込みを開始します。
- D** ショットの画像サイズを縮小できます。ショットの取り込み後アクティブになります。
- E** ショットの画像サイズを拡大できます。ショットの取り込み後アクティブになります。
- F** 選択したショットの後に「改行」を挿入できます。ショットの選択後アクティブになります。
- G** 選択したショットの後に「改ページ」を挿入できます。ショットの選択後アクティブになります。
- H** 選択したショット画像、改行、改ページを削除できます。
- I** 取込んだスライドショットの全てを削除します。
- J** 出力時の方向 (ヨコ / タテ) を選択できます。
- K** スライドの表示方向 (左 / 右) を選択できます。
- L** セクションの区切り方法を選択できます。
改ページ / 改行 / 平行
- M** 各ショット画像の下に表示される情報を選択できます。
frame(フレーム番号) / sec (秒) / 非表示 (なし)
- N** プロファイルを表示する Screen を選択できます。
- O** クリックして選択したスライドショットの画像に対してメモを入力し表示できます。



複数スクリーンのスライドショットを「平行」に表示する場合、他よりも短い表示範囲のスクリーン (セクション) が空白ページとして表示される場合があります。

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショット

Chapter8
その他の機能

ショットを取り込む (Mac)



1 Screen を選択

ドロップダウンリストでショットを取り込むScreenを選択します。対象 Screen の最大フレーム数も表示されます。

2 開始 / 終了フレームの設定

開始フレーム (IN)、終了フレーム (OUT) を設定します。スライドショット画面を表示させる前に、ルーラー等で映像のフレームを確認しておき、取込みを開始するフレーム (IN) と終了するフレーム (OUT) の数値を入力してください。

- IN 取込みを開始するフレームを入力します。
- OUT 取込みを終了するフレームを入力します。

3 フレームのスキップ数の設定

開始、終了フレームを入力すると、トータルフレーム数から自動的にスキップ数が設定されます。「SKIP」にフレームをスキップさせる数を入力すると、出力されるショットの枚数が計算されて「SHOT」に表示されます。「SHOT」に出力させるショットの枚数を入力するとスキップされる数が計算されて「SKIP」に表示されます。

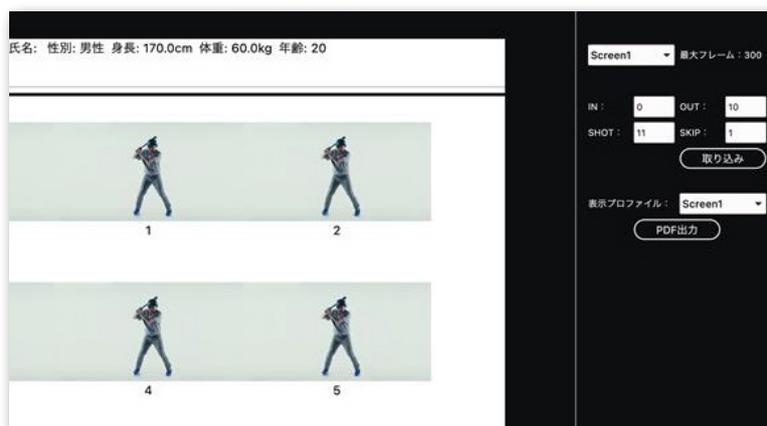
- SHOT 取込むショット数を表示 / 入力します。
- SKIP フレームをスキップする数を表示 / 入力します。

4 取込みの実行

取り込み ボタンをクリックするとスライドショットの取込みが開始されます。

5 PDF 出力

PDF 出力 ボタンをクリックすると、スライドショット画面をPDF形式で保存できます。



Chapter8

その他の機能

印刷機能	88
アプリケーション全体の設定	90
ヘルプ機能	91

印刷機能

● 印刷設定

【ファイル】メニューの  をクリックすると印刷プロパティ画面を開きます。

プロパティ

タイトル: '.mblix'をつける

mblixファイル名 直接入力

コメント:

画面に表示されたとおりに印刷する

選択スクリーンを大きく印刷する

全スクリーンを並べて印刷する

日付を表示する

用紙の方向

タテ ヨコ

用紙のサイズ: A4

1 チェックを入れるとファイルのタイトルが「任意のファイル名+ .mblix」になります。

2 チェックを入れるとファイル名がそのままタイトルに印刷されます。直接入力を選択すると任意のファイル名を入力できます。

プロパティ

タイトル: '.mblix'をつける

mblixファイル名 直接入力

Default

3 印刷時に表示されるコメントを入力できます。

4 印刷レイアウトを選択できます。(次頁参照)

5 チェックを入れると日付を表示します。

6 用紙の向きを選択できます。

7 用紙のサイズを選択できます。

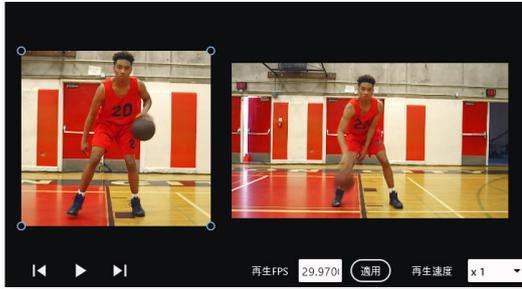
8 印刷プレビュー画面を開きます。

9 印刷を実行します。

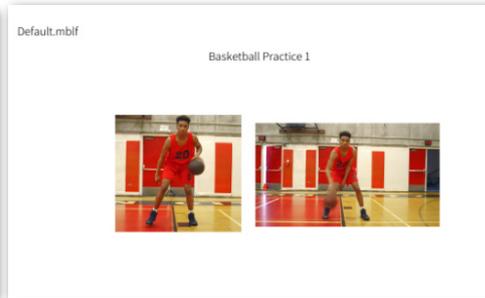
● 画面に表示されたとおりに印刷する

メイン画面に表示されている配置と大きさを印刷します。

メイン画面表示



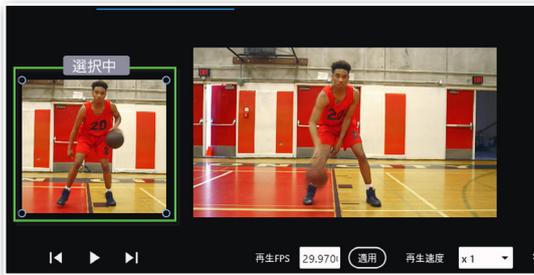
印刷プレビュー表示



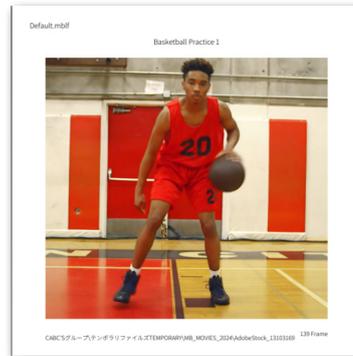
● 選択スクリーンを大きく印刷する

選択中の Screen を大きく印刷します。Screen が1つだけの場合は選択の必要はありません。

メイン画面表示



印刷プレビュー表示

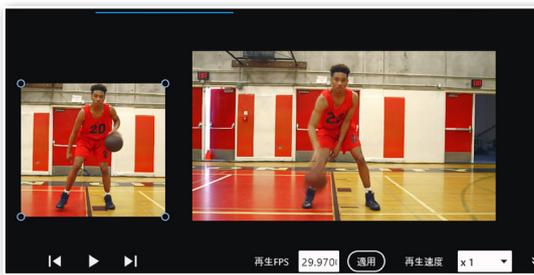


ファイルパスと時間（フレーム数）が表示されます。

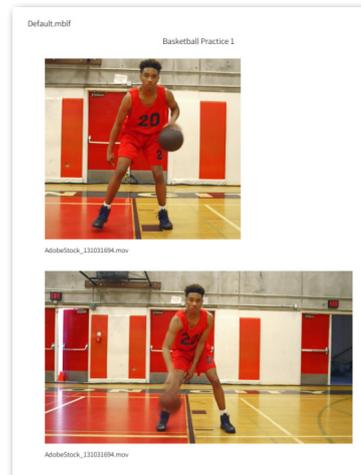
● 全スクリーンを並べて印刷する

メイン画面に表示中のすべての Screen を並べて印刷します。

メイン画面表示



印刷プレビュー表示



画像の下には各ファイル名が表示されます。

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

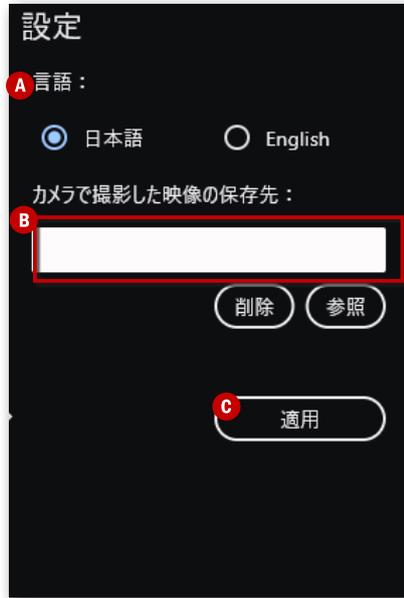
Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショー

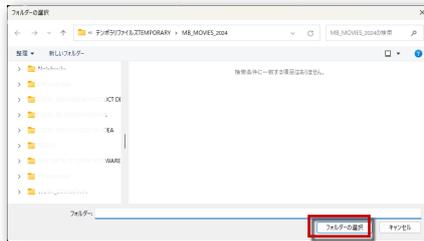
Chapter8
その他の機能

アプリケーション全体の設定

表示言語とファイル保存パスの設定を行うには、画面右上の  をクリックします。画面右側に設定のプロパティが表示されます。



- A** 表示する言語を設定します。
日本語 / 英語 (English) が選択できます。
- B** カメラで撮影した映像ファイルの保存先を設定できます。
参照 をクリックすると選択画面が表示されますので、フォルダを選択して **フォルダーの選択** ボタンをクリックすると映像ファイルの保存先を確定できます。
削除 をクリックすると保存先を削除できます。
- C** 言語や保存先の変更後は **適用** をクリックして変更を確定してください。



ヘルプ機能

画面右上のをクリックするとオンラインヘルプを表示させることができます。

バージョン情報

画面右上のをクリックするとバージョン情報を表示させることができます。

Chapter1
セットアップ

Chapter2
スタートアップ

Chapter3
撮影・再生

Chapter4
作図機能

Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショー

Chapter8
その他の機能