

MediaBlend Xtreme

メディアブレンド エクストリーム

モバイル版 操作説明書

2026.1.20



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	2025/8/28	Ver.1.0.0
	第2版	2026/1/20	Ver.1.1.0

CONTENTS

Chapter 1

セットアップ

ユーザーアカウントとライセンス登録

10

Chapter 2

スタートアップガイド

ソフトウェアの概要

16

システム要件

16

ソフトウェアを起動する

17

Chapter 3

映像の撮影・再生と基本操作

映像を撮影する

20

映像ファイルを開く

21

表示レイアウトを選択する

22

レイアウトを自由に設定するには

24

プロパティの設定

25

Screen の加工

26

時間操作

27

複数の Screen のタイミングを合わせる

28

Chapter 4

作図機能

概要	30
フリーハンドの描画	31
トラックフィギュアの描画	32
軌跡の描画	33
四角形の描画	34
楕円の描画	35
線の描画	36
グリッド線の作成	37
作図項目の編集	
1. 作成したオブジェクトの消去	38
2. 作成したオブジェクトの移動	38
3. 作成したオブジェクトのリサイズ	39
4. プロパティ画面	39
5. プロパティの編集 (各作図項目)	40
6. グリッド線の移動・傾きの変更	46
オブジェクトの表示切替	47

Chapter 5

解析機能

概要	50
キャリブレーション	50
距離解析	52
速度解析	53
角度解析	54
傾き解析	55
水平傾斜解析	56
解析項目の編集	
1. 消去	57
2. 移動	57
3. プロパティ画面	58
4. プロパティの編集 (共通項目)	58
AI (人工知能) による骨格検出	59
1. Screen のアップロード	60
2. 分析データとグラフの表示	61
3. グラフのプロパティ	62
4. スティックピクチャのプロパティ	64

Chapter 6

保存機能

MP4 ファイル保存の書き出し	66
映像共有機能の利用	68

Chapter 7

スライドショット

はじめに	72
ショットを取り込む	73

Chapter 8

その他の機能

アプリケーション全体の設定	76
ヘルプ機能	77

Chapter 1

セットアップ

ユーザーアカウントとライセンス登録

10

ユーザーアカウントとライセンス登録

MediaBlend Xtreme を使用するためには、ユーザーアカウント登録とライセンス登録が必要です。

● 概要

Web 画面からユーザーアカウント登録を行います。作成したアカウントでログインし、配布された MediaBlend Xtreme の「ライセンス ID」を登録します。
このライセンス ID を使って MediaBlend Xtreme を起動します。



WindowsPC にインストールした Q's ポータルアプリを使ってユーザーアカウント登録とライセンス ID の登録を行うこともできます。



MediaBlend Xtreme 操作説明書「Chapter 1 Q's ポータルのセットアップ」参照

● アカウント登録

Q'sfix
メールアドレス
パスワード
ログイン
パスワードを忘れた場合
アカウントをお持ちではありませんか?
アカウント登録

ライセンス管理サイト URL をタップすると、ログイン画面が表示されます。
[アカウント登録] をタップします。

Q'sfix
利用規約、プライバシーポリシーをご確認ください
利用規約
本利用規約 (以下「本規約」といいます) は、株式会社 Q'sfix (以下「当社」といいます) が提供するポータルアプリ及びサイトに関するサービス (以下「本サービス」といいます) の利用条件を定めるものです。本サービスをご利用いただく全ての方 (以下、「利用者」といいます) は、本規約に同意する必要があります。
 利用規約を確認し、同意します
次へ
すでにアカウントをお持ちですか?
ログイン

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] をタップしてください。

Q'sfix
利用規約、プライバシーポリシーをご確認ください
プライバシーポリシー
株式会社 Q'sfix (以下、「当社」といいます) は、当社が提供するポータルアプリ及びサイトに関するサービス (以下、「本サービス」といいます) における個人情報の取扱いについて、以下のとおりプライバシーポリシー (以下、「本ポリシー」といいます) を定めます。
 プライバシーポリシーを確認し、同意します
アカウント登録
すでにアカウントをお持ちですか?
ログイン

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] をタップしてください。

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** をタップします。

HINT 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。

【株式会社 Q'sfix】確認コード入力のお願いの件名で、入力したメールアドレスに確認コードが送信されます。確認コードを入力して **登録** をタップします。

以上の手順でアカウント登録完了です。

● ライセンス管理サイトにログインする

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** をタップします。

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
スライドショット

Chapter 8
その他の機能

● 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] をタップします。

登録済のメールアドレスを入力して **送信** をタップします。

入力したメールアドレス宛に、【株式会社 Q'sfix】**確認コード入力をお願い**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** をタップすると、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。

● 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 を登録します。



ライセンス登録 をタップします。



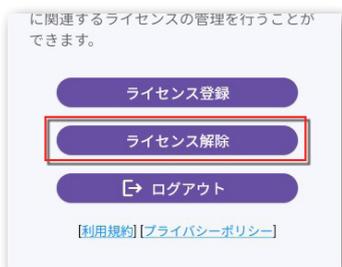
16 ケタのライセンス ID をテキストボックスに入力します。

登録 をタップすると、ライセンス登録が完了します。

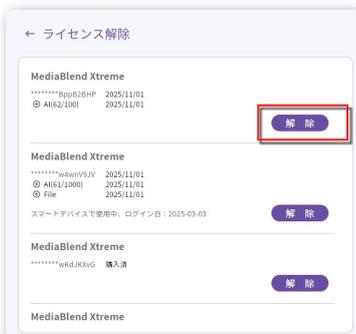
複数ライセンスがある場合は登録を繰り返してください。

● 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。



ライセンス解除 をタップすると、ライセンス一覧が表示されます。



解除 をタップすると確認画面が表示されます。

ライセンスを解除します

よろしいですか

いいえ **はい**

[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。

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 2

スタートアップガイド

ソフトウェアの概要	16
システム要件	16
ソフトウェアを起動する	17

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。

■ 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。
- 2点をScreen上で選択するだけの簡単なキャリブレーションで、角度や距離等の解析が簡単に行えます。
- 作図や作図や解析値、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

対応デバイス： Android14以降のスマートフォン/タブレット
iPhone11以降/iPadOS18以降のタブレット
映像ファイル： MOV, MP4(AVI形式は非対応)

スマートデバイス向けMediaBlend Xtremeにはトリミング・印刷・専用ファイル保存機能とテキスト・カウンタ作図機能は含まれておりません。

Androidで開ける映像ファイルは2つまでです。

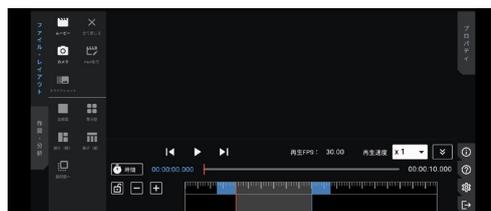
MediaBlend Xtremeはデバイスのカメラ・音声と写真アプリへのアクセス権限を必要とします。デバイスのアプリケーションの設定で、「カメラ」・「音声」と「写真アプリ」へのアクセス許可をオンにしてください。

MediaBlend Xtremeのアンインストールやアプリのストレージ削除を行う場合は、MediaBlend Xtremeをログアウトしてから実行してください。

ソフトウェアを起動する

MediaBlend Xtremeはデバイスを横向きにご使用ください。

● MediaBlend Xtreme の起動



ホーム画面上のアイコンをタップしてください。
ログイン画面が表示されます。
ユーザー名とパスワードを入力し、ログインボタンをタップしてください。

保有ライセンス情報が表示されます。
+AI (xxx/***)
AI分析オプション付き (使用回数 / 最大解析数)
+File
映像共有オプション付き

他のデバイスで使用中のライセンスは灰色で表示されます。
ご使用になるライセンスを選んでください。

選択したライセンスを一番最初に利用する際、「利用規約」の同意画面が表示されます。
スクロールして規約をお読みいただき、「同意します」にチェックを入れてください。
次へ をタップしてください。

選択したライセンスを一番最初に利用する際「プライバシーポリシー」の同意画面が表示されます。
スクロールしてプライバシーポリシーをお読みいただき「同意します」にチェックを入れてください。
次へ をタップしてください。

MediaBlend Xtreme が起動します。

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。

● ログアウトと終了



左図のアイコンをタップすると、ログアウトできます。**ライセンスを他のデバイスで使用する場合は、必ずログアウトしてください。**

ログアウトせずアプリを終了させる場合は、各デバイスのアプリ終了方法と同様の手順で行ってください。



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。

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 3

映像の撮影・再生 と基本操作

映像を撮影する	20
映像ファイルを開く	21
表示レイアウトを選択する	22
レイアウトを自由に設定するには	24
プロパティの設定	25
Screen の加工	26
時間操作	27
複数の Screen のタイミングを合わせる	28

映像を撮影する

デバイスのカメラを利用して映像を撮影、保存して映像分析ができます。

MediaBlend Xtreme はデバイスのカメラ・音声と写真アプリへのアクセス権限を必要とします。デバイスのアプリケーションの設定で、「カメラ」・「音声」と「写真アプリ」へのアクセス許可をオンにしてください。



ファイル・レイアウトメニューの  をタップしてください。デバイス上のアウトカメラが起動します。



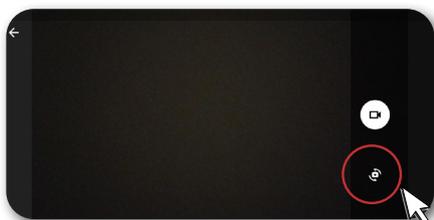
撮影開始ボタン  をタップすると撮影を開始できます。



停止ボタン  をタップすると撮影を停止します。表示されたメッセージの「OK」をタップしてください。映像が写真アプリに保存され、MediaBlend Xtreme 上で Screen として表示されます。



回転させることで縦・横での撮影が可能です。



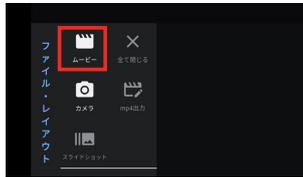
カメラ切替ボタン  を押下することで、外カメラと内カメラの切り替えが可能です。



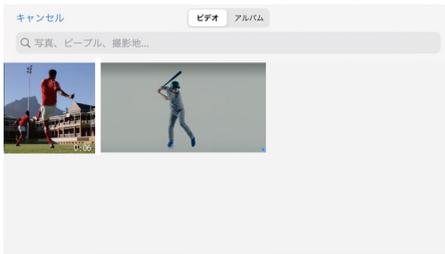
- ・ 撮影時間に制限はありません。
- ・ 撮影した映像の保存形式は MP4 です。フレームレートは 30fps、解像度は 1080p となります。
- ・ Android では「可変フレームレート」で撮影されるため、保存された映像はコマ送り時に同じ画面が表示される場合があります。
- ・ iPhone で撮影された動画は HEVC (H.265) フォーマットになります。

映像ファイルを開く

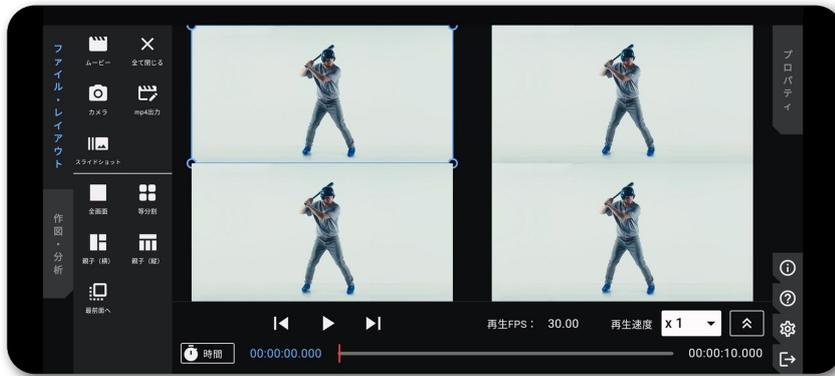
● 映像ファイルを開く



ファイル・レイアウトメニューで  をタップするとビデオ選択画面が表示されます。映像ファイルを選択してください。ファイルを開いた順に Screen1、Screen2... の名称が設定されます。映像ファイルは最大4個まで開くことができます。



Android で開ける映像ファイルは2つまでです。



- * 読み込める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

● 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** をタップすると、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 **全て閉じる** をタップすると、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。

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

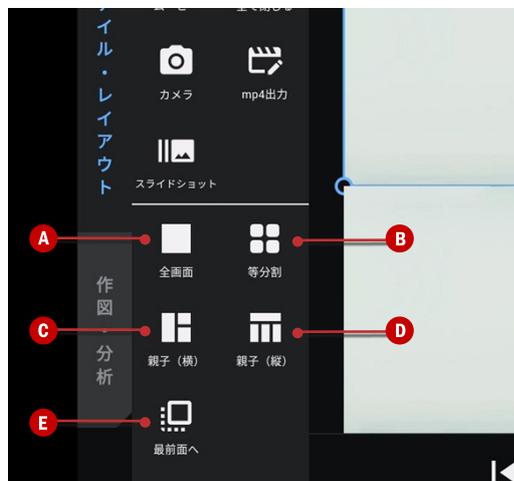
Chapter6
保存機能

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。

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。

A 全画面表示



B 等分割表示



C 親子分割 (横)



D 親子分割 (縦)



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

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

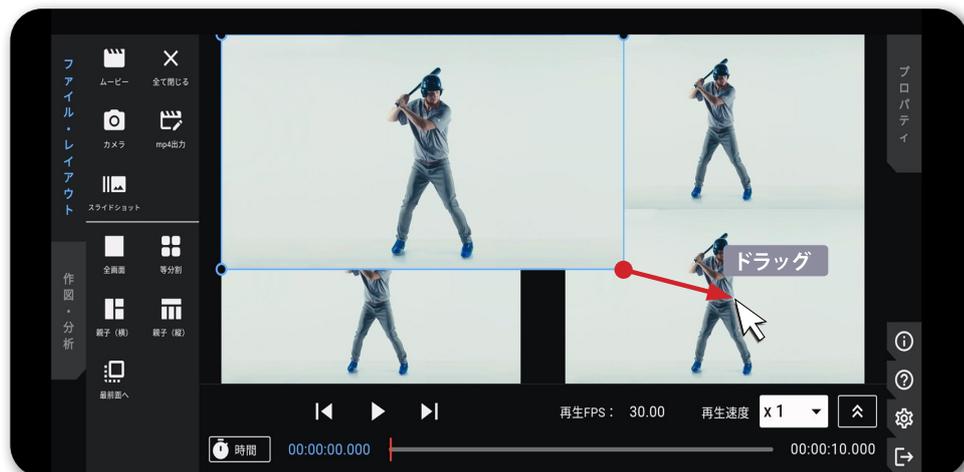
Screen を直接ドラッグすることにより、位置を移動します。



● 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。さらに、ピンチ操作によるサイズ調整も可能です。

Screen の縦横比は映像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** のタップで選択中の Screen を閉じます。
- C** 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** タップすると映像を反転します。
- F** タップすると映像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 の左上角の 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 の左上角の Y 軸座標を表示します。
W: 映像の幅 (単位= Pixel)
H: 映像の高さ (単位= Pixel)



- I** カメラ速度を変更できます。スローモーション撮影や高速度カメラの映像ファイルでは実際の撮影速度とは異なる値が表示されることがあります。その場合は数値を変更してください。(最大値: 800) 通常の映像ファイルでは変更する必要はありません。
- 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。
- K** **メモ**: 映像についての情報を入力できます。



- ・透明化は Screen 全体に対して適用されますので、Screen 上の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。

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

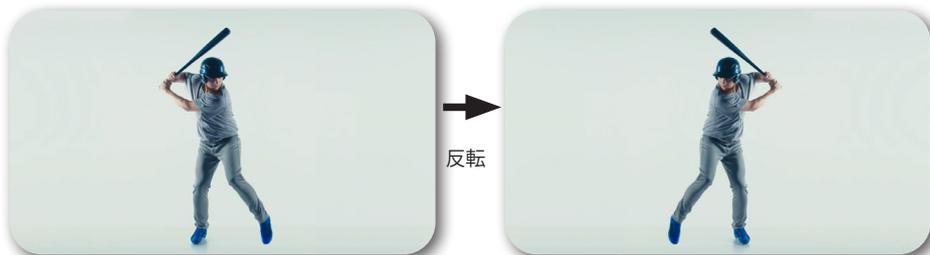
Chapter 8
その他の機能

Screen の加工

● 映像反転



Screen のプロパティ画面の中にある、**反転** をタップすると映像が反転します。



● Screen 拡大縮小

「全画面表示」モード、「編集」モードの場合にのみ、



を押して拡大縮小モードにして、Screen 上でピンチ操作を行うことで Screen が拡大・縮小します。

再度  を押して拡大縮小モードを解除します。

時間操作

時間情報の操作で、複数の映像ファイル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

■ Screen 再生範囲

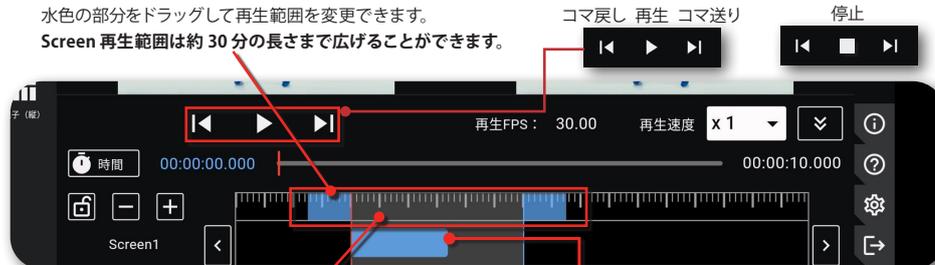
水色の部分をドラッグして再生範囲を変更できます。

Screen 再生範囲は約 30 分の長さまで広げることができます。

■ Screen 操作ボタン

コマ戻し 再生 コマ送り

停止



■ 現在フレーム位置

赤い線が Screen の現在 (表示中の) フレームの位置です。

■ タイムラインバー

Screen の映像の長さを表しています。水色のバーが選択中の Screen です。

■ Screen 再生範囲の移動

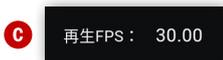
灰色の部分をドラッグして再生範囲を移動できます。



A + (プラス) ボタンでルーラーのレンジの拡大、- (マイナス) でレンジの縮小ができます。デバイスによっては高速に縮小拡大を繰り返すと操作が重くなる場合がありますのでご注意ください。



B 時間ボタンをタップ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 1 秒間に再生されるフレーム数 (FPS) が表示されています。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。



D Screen の再生速度を変更できます。(MIN) 0.05 ~ 4 倍 (MAX)

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ドラッグ操作し、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🔒 ボタンをタップすると、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	30
フリーハンドの描画	31
トラックフィギュアの描画	32
軌跡の描画	33
四角形の描画	34
楕円の描画	35
線の描画	36
グリッド線の作成	37
作図項目の編集	
1. 作成したオブジェクトの消去	38
2. 作成したオブジェクトの移動	38
3. 作成したオブジェクトのリサイズ	39
4. プロパティ画面	39
5. プロパティの編集 (各作図項目)	40
6. グリッド線の移動・傾きの変更	46
オブジェクトの表示切替	47

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

概要

MediaBlend Xtreme では、Screen 上で描画や作図が可能です。
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、フリーハンド、トラックフィギュア、軌跡、四角形、楕円、線、グリッド線の7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

● 作図機能の一覧



フリーハンド



トラックフィギュア



軌跡



四角形



楕円



線



グリッド線

作図・分析メニューを押下すると「編集モード」に変わります。「編集モード」ではない時には
をタップして「編集モード」に変更してください。



- ・スマートデバイス向け MediaBlend Xtreme にはテキスト・カウンタ描画は含まれておりません。
- ・作図開始点が Screen 外の場合は作図できません。

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。



作図・分析メニューの  をタップ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  をもう一度タップしてください。

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

直前の入力を一つ戻したい場合は、



 をタップしてください。

描画後  フリーハンドボタン再度押下で、描画が完了し、メニュー未選択状態に戻ります。

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

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

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。



作図・分析メニューの  をタップ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  をもう一度タップしてください。



Screen 上でポイントをタップします。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タップし続けることで線を描画できます。

左図は選手のとま先の移動線の入力例です。

直前に入力したポイントを消去する場合は、



をタップしてください。

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。



 をもう一度タップ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

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。



作図・分析メニューの  をタップして、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、未入力状態でもう一度  をタップしてください。

Screen 上でポイントをタップします。
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タップし続けることで線を描画できます。

直前に入力したポイントを消去する場合は、 をタップしてください

 をもう一度タップすると入力を確定し、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

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

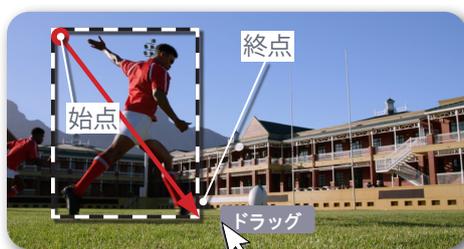
四角形の描画

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。



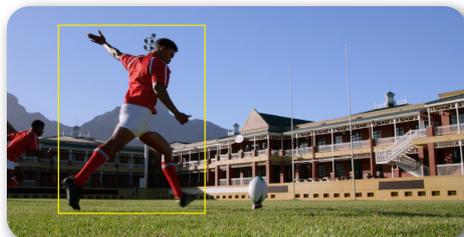
作図・分析メニューの  をタップして、四角形描画モードにしてください。

四角形描画モードをキャンセルしたい場合は、未入力状態でもう一度  をタップしてください。



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。



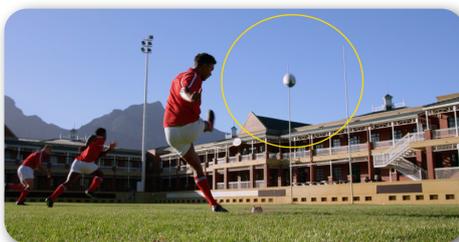
作図・分析メニューの  をタップして楕円描画モードにしてください。

楕円描画モードをキャンセルしたい場合は、未入力状態でもう一度  をタップしてください。



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

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

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を変更できます。



作図・分析メニューの  をタップ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、未入力状態でもう一度  をタップしてください。



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

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。



作図・分析メニューの  をタップしてグリッド線作成モードにしてください。



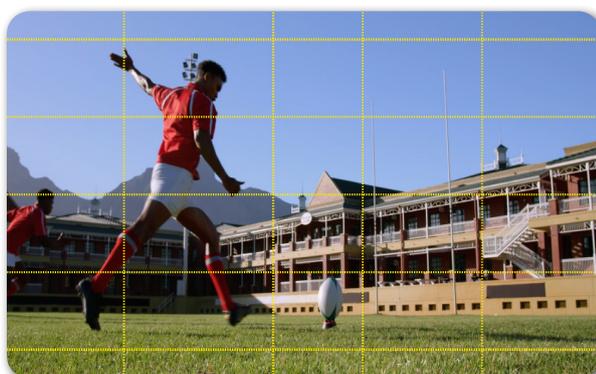
線の本数

- 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。

作成され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

設定を終了したら、 を再度タップしてグリッド線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

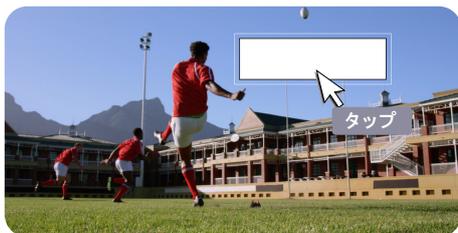
Chapter 8
その他の機能

作図項目の編集

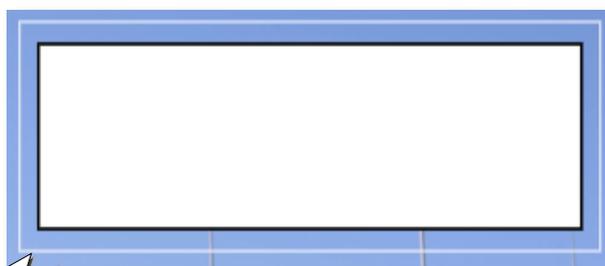
全ての項目で、作図・分析メニューをタップし、編集モードにしてください。



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) をタップして選択状態にします。(白枠が表示されます。)



選択したオブジェクトには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

この状態で作図・分析メニューの  をタップすると、削除の確認画面が表示されます。

【はい】を選択すると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

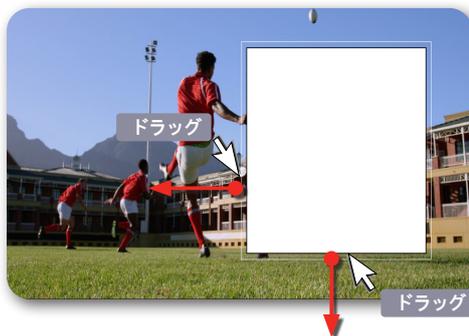


Screen 上の作図を選択し、ドラッグして表示場所を移動できます。
ただし、トラックフィギュアと軌跡は移動することはできません。また、グリッド線は線毎の移動となります。



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。

 作成したオブジェクトを 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タップ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

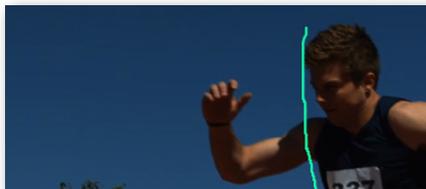
Chapter 6
保存機能

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 (各作図項目)

● フリーハンドのプロパティ画面

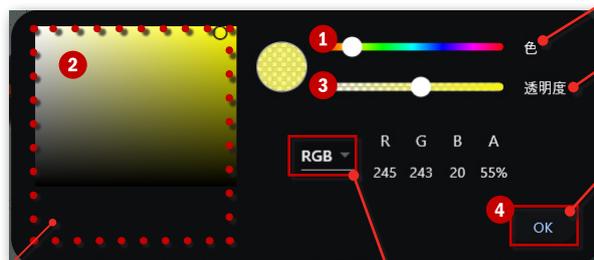


- A** [色] をタップすると、👍 [色の設定] 画面を表示し、描画した線の色を変更できます。
- B** 線の太さを変更できます。
サイズ: 1~5
- C** 図形を表示する時間を設定できます。
[秒 / フレーム切替] をタップすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
テキストボックスに入力した**指定の秒間 (またはフレーム間)** に描画した図形が Screen 上に表示されます。
数値入力後、[適用] をタップしてください。

👍 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 カラーパレットをタップ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] をタップして色を確定します。



色相スライダー

色相を選択できます。

透明度スライダー

色の透明度を変更できます。
透明度初期値: 100%(不透明)

[OK] ボタン

タップすると色を確定します。

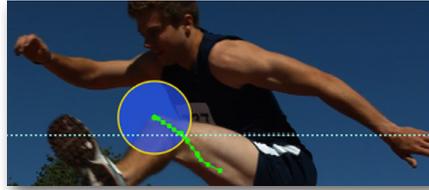
カラーパレット

タップしてベースカラーを設定できます。

RGB モデル
HSL モデル
HSV モデル

3種類の色相モデルから
選択できます。

● **トラックフィギュアのプロパティ画面**



A 図形の色：

B 図形の枠の色：

C 図形の形：
 四角形 楕円

D 図形の線の太さ：

E 線の色：

F 線の太さ：

G 軌跡の指定フレーム表示
 前フレーム数指定

 後フレーム数指定

 軌跡の全体表示

I

J 表示時間： 秒 ~ 秒

- A** をタップすると、👍 [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** をタップすると、👍 [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** をタップすると、👍 [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、補完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。

をタップ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、 をタップしてください。

👍 **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 カラーパレットをタップ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] をタップして色を確定します。

1 色相スライダー
色相を選択できます。

2 カラーパレット
タップしてベースカラーを設定できます。

3 透明度スライダー
色の透明度を変更できます。透明度初期値: 100%(不透明)

4 [OK] ボタン
タップすると色を確定します。

RGB モデル
HSL モデル
HSV モデル
3種類の色相モデルから選択できます。

色
透明度
R G B A
245 243 20 55%

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

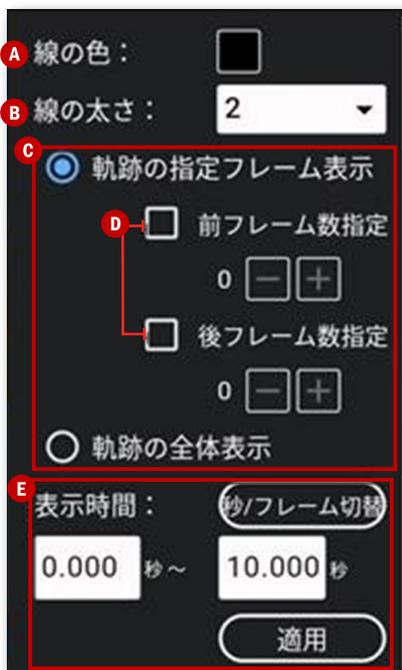
Chapter 5
解析機能

Chapter 6
保存機能

Chapter 7
スライドショー

Chapter 8
その他の機能

● 軌跡のプロパティ画面

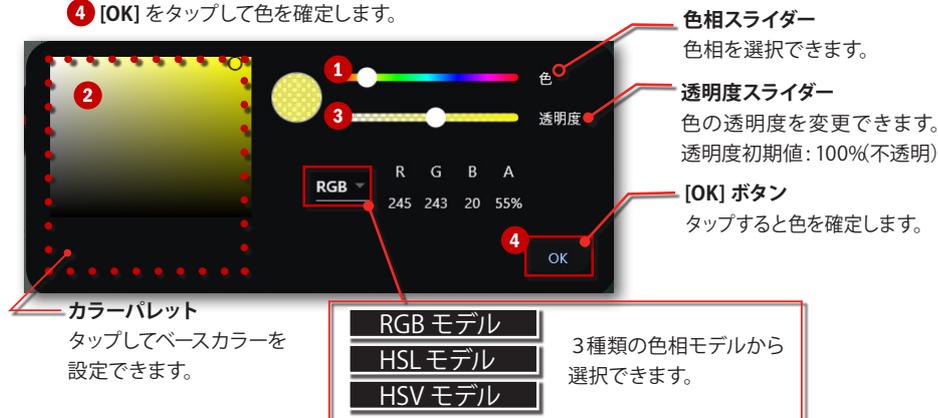


- A** をタップすると、👍 [色の設定] 画面を表示します。描画した軌跡の線の色を変更できます。
- B** 線の太さを変更できます。
サイズ：1～5
- C** 軌跡の表示方法を設定します。指定されたフレームまたは全体の軌跡を表示するかを選択できます。
- D** 再生地点の前後の軌跡を表示させるフレーム数を設定できます。チェックを入れると ボタンで数値を増減できます。
- E** 軌跡を表示する時間を設定できます。
 をタップすると表示時間の秒とフレームを切り替われます。
テキストボックスに入力した **指定の秒間 (またはフレーム間)** に描画した軌跡が Screen 上に表示されます。
数値入力後、 をタップしてください。

👍 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 カラーパレットをタップ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] をタップして色を確定します。



カラーパレット
タップしてベースカラーを設定できます。

RGB モデル
HSL モデル
HSV モデル
3種類の色相モデルから選択できます。

色相スライダー

色相を選択できます。

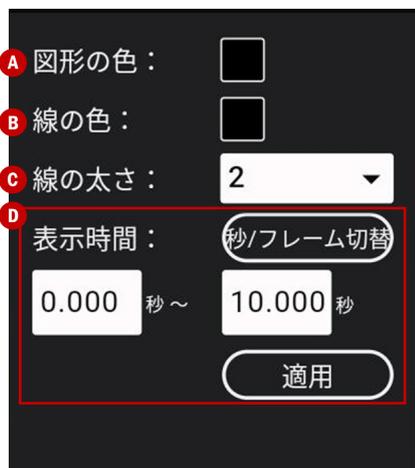
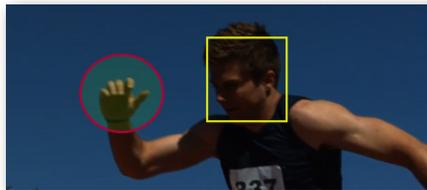
透明度スライダー

色の透明度を変更できます。
透明度初期値：100%(不透明)

[OK] ボタン

タップすると色を確定します。

● 四角形・楕円のプロパティ画面



- A をタップすると、👍 [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 をタップすると、👍 [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。
 をタップ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、 をタップしてください。

👍 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 カラーパレットをタップ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] をタップして色を確定します。



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

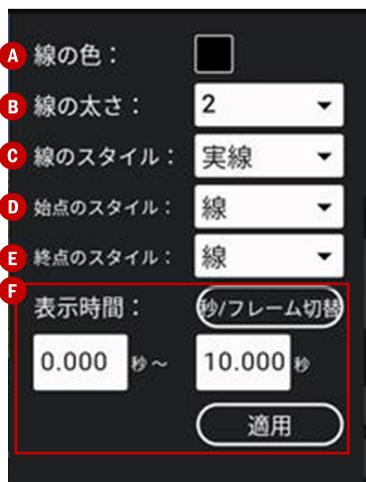
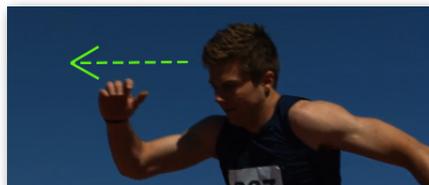
Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショー

Chapter8
その他の機能

● 線のプロパティ画面

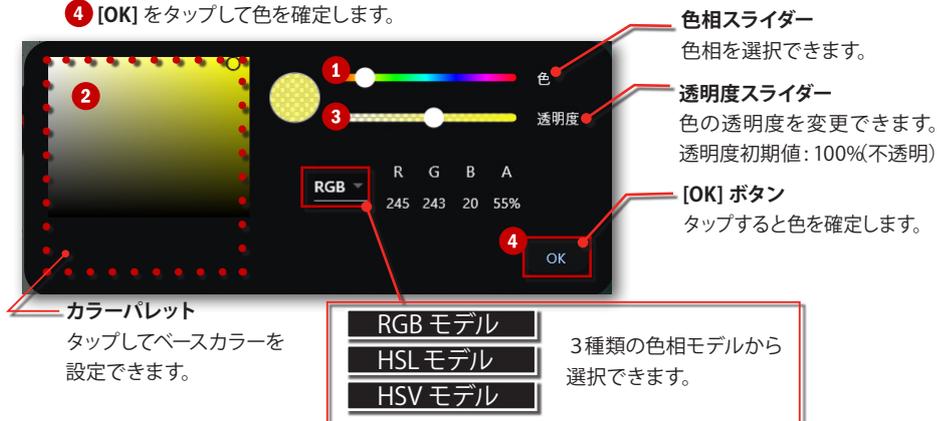


- A** [色] をタップすると、[色の設定] 画面を表示し、線の色を設定できます。
- B** 線の太さを変更できます。
サイズ: 1~5
- C** 線のスタイルを変更できます。
スタイルは 実線 / 破線 / 点線 から選択できます。
- D** 線の始点のスタイルを変更できます。
線 / 矢印
- E** 線の終点のスタイルを変更できます。
線 / 矢印
- F** 図形を表示する時間を設定できます。
[秒 / フレーム切替] をタップすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
テキストボックスに入力した指定の秒間 (またはフレーム間) に描画した図形が Screen 上に表示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

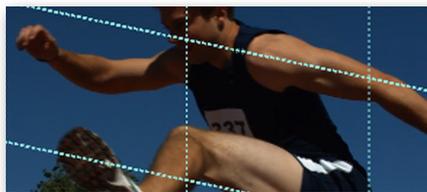
👍 色の設定画面の使用手順

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 カラーパレットをタップ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] をタップして色を確定します。



● グリッド線のプロパティ画面



- A** グリッド線の「表示 / 非表示」を切り替えることができます。
- B** 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
- C** をタップすると、 [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。
- D** グリッド線の太さを変更できます。設定数値：1～5
- E** グリッド線のスタイルを設定できます。実線 / 破線 / 点線
- F** 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。
- G** をタップするとタテは 90°、ヨコは 0° の初期設定値に戻ります。
- H** をタップすると変更したタテのグリッド線が均一幅に戻ります。
- I** をタップすると変更したヨコのグリッド線が均一幅に戻ります。

グリッド線作成後は、作図・分析メニューの 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 カラーパレットをタップ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] をタップして色を確定します。



6. グリッド線の移動・傾きの変更

をタップ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タップ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。



「グリッド線のプロパティ」参照

設定を終了したら、**#** を再度タップ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。



作図・分析メニューの  をタップして [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が表示されます。



- A** 作図項目名をタップすると、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**  をタップすると「表示／非表示」を切り替えることができます。
- C** **すべて表示** をタップすると、すべてのオブジェクトが表示されます。
- D** **すべて非表示** をタップすると、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。

処理を終了し、プロパティを閉じるには  をもう一度タップしてください。

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

Chapter5

解析機能

概要	50
キャリブレーション	50
距離解析	52
速度解析	53
角度解析	54
傾き解析	55
水平傾斜解析	56
解析項目の編集	
1. 消去	57
2. 移動	57
3. プロパティ画面	58
4. プロパティの編集 (共通項目)	58
AI (人工知能) による骨格検出	59
1. Screen のアップロード	60
2. 分析データとグラフの表示	61
3. グラフのプロパティ	62
4. スティックピクチャのプロパティ	64

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点をタップ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。

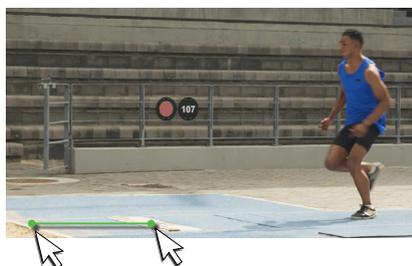
キャリブレーション

距離、速度を算出する際には、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。



作図・分析メニューの  をタップし、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

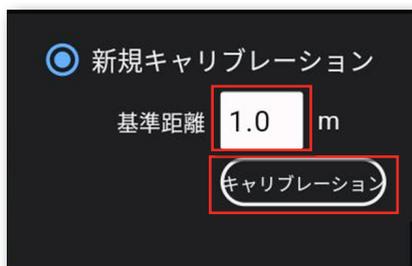


Screen 上で距離が既知である位置の両端を2点続けてタップします。

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  をタップ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、最初に座標をタップした Screen に対して基準距離を設定します。



プロパティの「基準距離」に、Screen 上で入力した2点間の距離をメートル単位で入力し

 をタップします。



「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、Screen 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  をタップすると、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」をタップしてください。「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をご注意ください。

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

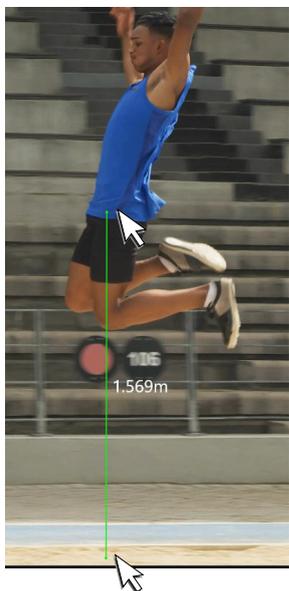
Chapter8
その他の機能

距離解析



作図・分析メニューの  をタップし、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、未入力状態でもう一度  をタップしてください。



同一 Screen 上で 2 点を続けてタップすると 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。

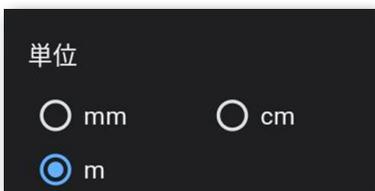
入力中、ルーラーで Screen を操作しフレームを変更できます。

直前に入力したポイントを消去する場合は、 をタップしてください。

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。

 をタップ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。

線や文字の色・大きさなどのスタイルはプロパティ画面で編集できます。



「解析項目の編集 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



作図・分析メニューの  をタップし、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、未入力状態でもう一度  をタップしてください。



↓ ルーラーでフレームを進める



まず Screen 上の1点をタップします。タップされた Screen は自動的に次のフレームを表示します。

続けて次の1点をタップすると、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。

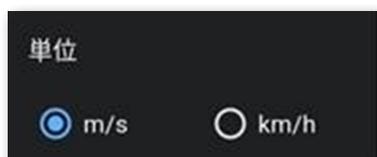
左図は踏切前の速度の計測例です。

直前に入力したポイントを消去する場合は、 をタップしてください。

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。

 をタップ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。

線や文字の色・大きさなどのスタイルはプロパティ画面で編集できます。



「解析項目の編集 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。

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

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

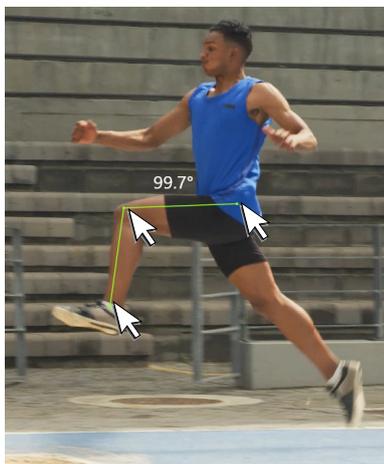
Chapter5
解析機能

Chapter6
保存機能

Chapter7
スライドショット

Chapter8
その他の機能

角度解析



● 角度解析のプロパティ



作図・分析メニューの  をタップし、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、未入力状態でもう一度  をタップしてください。

同一 Screen 上で 3 点を続けてタップすることにより、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、ルーラーを操作して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、 をタップしてください。

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。

 をタップ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。

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

線や文字の色・大きさなどのスタイルはプロパティ画面で編集できます。



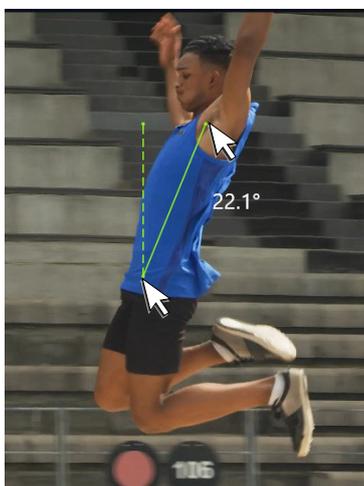
「解析項目の編集 4. プロパティの編集」参照

傾き解析



作図・分析メニューの  をタップし、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、未入力状態でもう一度  をタップしてください。



同一 Screen 上で2点続けてタップし、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、ルーラーを操作して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、 をタップしてください。

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。

 をタップ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 から変換する単位を指定します。初期設定は° (degree) です。

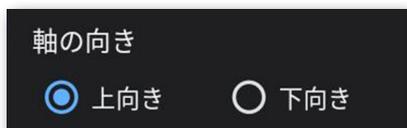
傾きの「正の方向」も選択できます。初期設定は「時計回り」です。

線や文字の色・大きさなどのスタイルはプロパティ画面で編集できます。



「解析項目の編集 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。

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

水平傾斜解析



踏切足着地



↓ ルーラーでフレームを進める

踏切足離地



● 水平傾斜解析のプロパティ



● 水平傾斜解析の向きの変更



作図・分析メニューの  をタップし、水平傾斜角解析モードにしてください。

水平傾斜角解析モードをキャンセルしたい場合は、未入力状態でもう一度  をタップしてください。

同一 Screen 上で2点続けてタップし、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、ルーラーを操作して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、 をタップしてください。

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。

 をタップ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 から変換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も選択できます。初期設定は「反時計回り」です。

線や文字の色・大きさなどのスタイルはプロパティ画面で編集できます。

 「解析項目の編集 4. プロパティの編集」参照

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。

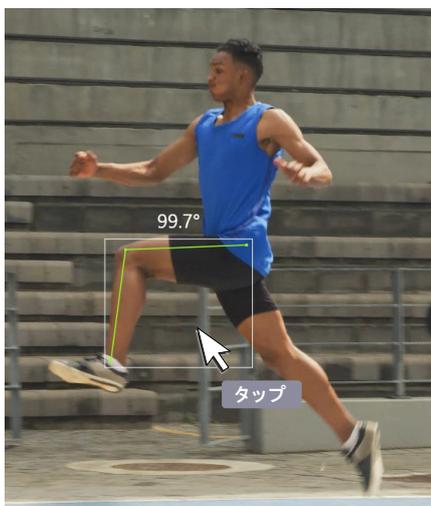
解析項目の編集

全ての項目で、作図・分析メニュー



をタップし、編集モードにしてください。

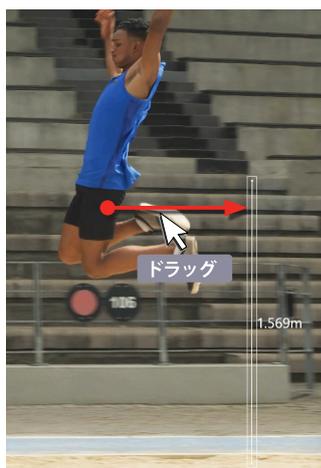
1. 消去



消去したい解析項目を、タップして選択状態にします。(白枠が表示されます。)

この状態で  をタップすると
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タップ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。

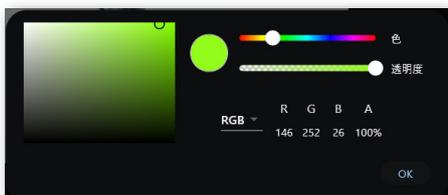
4. プロパティの編集（共通項目）

● **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**

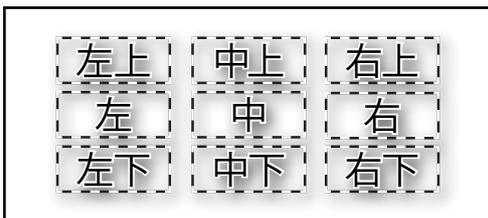


- A** 線の色、文字の色で設定されている色を表示します。ボタンを押すと、👍[色の設定] ウィンドウが表示されます。色を選択し、解析項目の線や文字の色を設定できます。
- B** 線の太さを変更できます。
設定値：1～5
- C** 文字の大きさを指定します。
文字サイズ：1～5
- D** 👍 [文字の表示位置] を9カ所から選択できます。
- E** 図形を表示する時間を設定できます。
🕒 [秒/フレーム切替] をタップすると表示時間の秒とフレームを切り替えられます。
テキストボックスに入力した**指定の秒間（またはフレーム間）**に描画した図形がScreen上に表示されます。
数値入力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

👍 色の設定



👍 解析値の表示位置



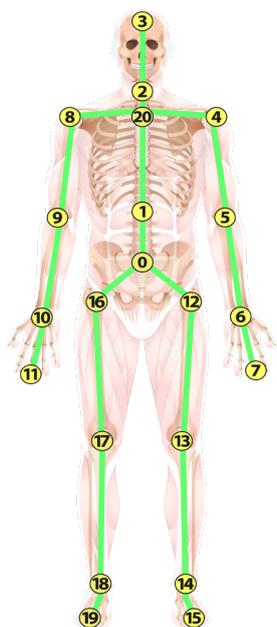
AI (人工知能) による骨格検出

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 ② 脊柱中部 ③ 首 ④ 頭
- ⑤ 左肩関節 ⑥ 左肘関節 ⑦ 左手関節 ⑧ 左手
- ⑨ 右肩関節 ⑩ 右肘関節 ⑪ 右手関節 ⑫ 右手
- ⑬ 左股関節 ⑭ 左膝関節 ⑮ 左足関節 ⑯ 左足
- ⑰ 右股関節 ⑱ 右膝関節 ⑲ 右足関節 ⑳ 右足
- ㉑ 脊柱高部

※ 3 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
スライドショット

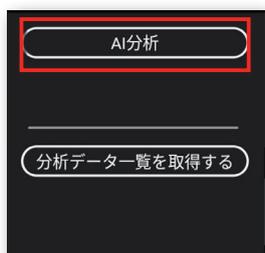
Chapter 8
その他の機能



作図・分析メニューの **AI分析** をタップすると AI 分析のプロパティが表示されます。このプロパティで操作を行います。

1. Screen のアップロード

● 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 **AI分析** をタップすると 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 骨格分析は 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ない場合があります。
- 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。

● AI 分析を中止する



AI 分析を中止する場合は、**キャンセル** をタップします。



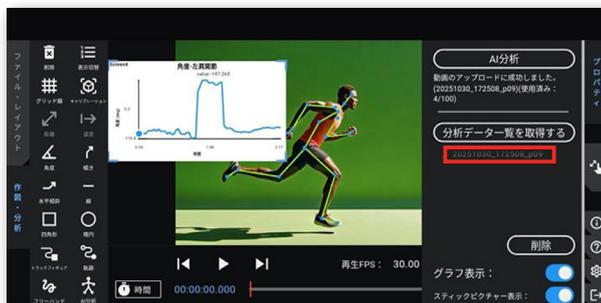
表示される画面で **[OK]** をタップすると中止できます。

● 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、**AI分析** ボタンの下にエラーメッセージが表示されます。エラー内容と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」をタップすると、Screen 上にスティックピクチャ（骨格）が重ねがきされ、分析グラフが表示されます。



A グラフ表示とスティックピクチャー表示のボタンを押すと、グラフとスティックピクチャーの表示と非表示を変更できます。

B **削除** をタップするとスティックピクチャ、グラフを削除できます。

表示される **C** 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。



グラフをタップするとグラフのプロパティが表示されます。



次ページ「グラフのプロパティ」参照

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。また、ピンチ操作による拡大縮小も可能です。



- 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 **分析データを取得する** をタップ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

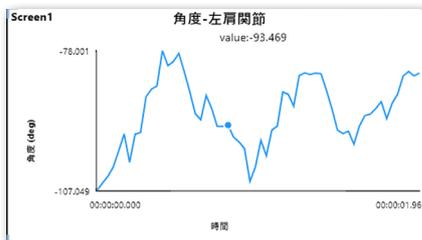
Chapter 8
その他の機能

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° ~ 180° です。
※単位が radian の場合は $-\pi \sim \pi$ と $0 \sim 2\pi$ です。
- F** タップ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** **[↻]** をタップすると、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。

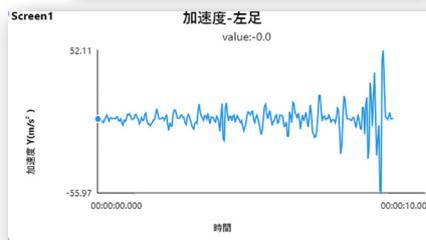
グラフ表示項目

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タップ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** をタップして関節点座標修正モードにします。

B 関節点名をタップすると、スクリーン上で該当する関節点を選択状態になります。

C スクリーン上の関節点をタップすると、プロパティ上で該当する関節点を選択状態になります。

D をタップして、スクリーン上の任意の位置をタップすると、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タップすると、該当の関節点の位置を微調整できます。

F をタップすると、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 をタップすると、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 をタップ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	66
映像共有機能の利用	68

MP4 ファイルの書き出し

MediaBlend Xtreme では、複数の映像ファイルを比較した状態を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デバイス上でも、解析数値を表示した映像や半透明化した映像を重ねて表示した状態の「比較映像」の再生が可能です。

● 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映像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

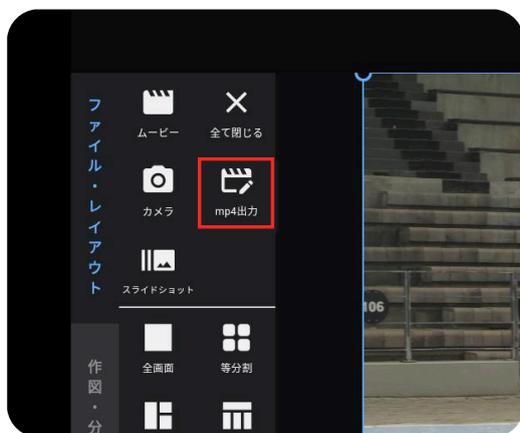
● 書き出す「時間範囲」を決定する

保存する時間の範囲は、ルーラーの再生範囲です。



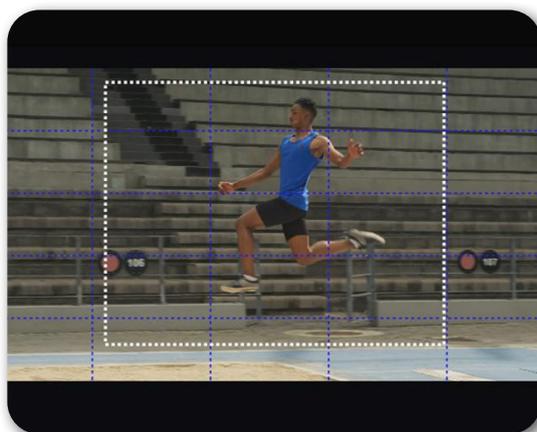
Chapter3 「時間操作」参照

● 設定ウィンドウを開く



【ファイル】メニューで  をタップします。

● 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 Screen が書き出し領域として設定されます。Screen 上で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 をタップすると、書き出し処理を開始します。

書き出し処理を中断したい場合は、左図のメッセージ上の **キャンセル** をタップしてください。



MP4 ファイルは写真アプリに保存されます。

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

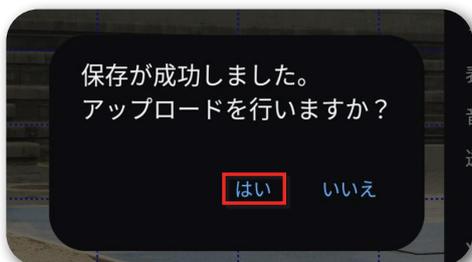
Chapter7
スライドショー

Chapter8
その他の機能

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]** をタップすると出力された MP4 ファイルのアップロードを開始できます。



キャンセル をタップ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** をタップすると、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。

ファイル・レイアウトメニューの **mp4出力** をタップ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] をタップすると映像ファイルを開きます。
[保存] をタップすると保存できます。

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

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

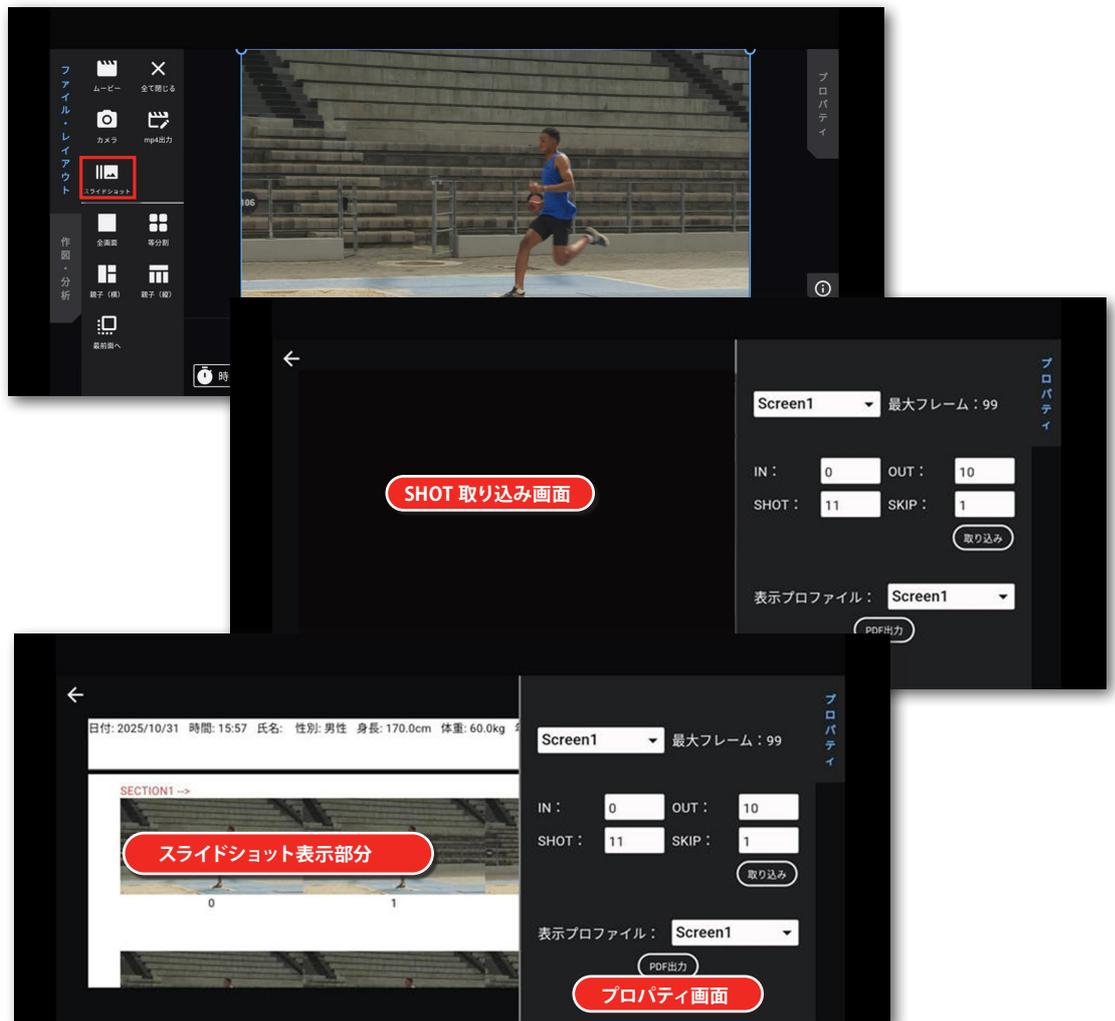
スライドショット

はじめに	72
ショットを取り込む	73

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。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 PDF に出力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** をタップすると、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。

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



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 ボタンをタップ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 ボタンをタップすると、スライドショット画面を PDF 形式で保存できます。

* PDF ファイルの保存先

iOS : 「ファイル」 > 「この iPhone 内 / この iPad 内」 > 「MediaBlendXtreme」

Android : 「Files」 > 「Download」



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	スライドシヨット
Chapter8	その他の機能

Chapter8

その他の機能

アプリケーション全体の設定	76
ヘルプ機能	77

アプリケーション全体の設定

表示言語の設定を行うには、画面右下の  をタップします。
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** 言語の変更後は **適用** をタップして
変更を確定してください。

ヘルプ機能

画面右下のをタップ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

画面右上のをタップ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