

# Kalypso

ビデオプロダクションセンター

## リリースノート

ソフトウェアバージョン 15.0

071072124  
2007 年 12 月

## 各国グラスバレー営業所

国際サポート センター	フランス 年中無休	+800 8080 2020 あるいは +33 1 48 25 20 20 +800 8080 2020 あるいは +33 1 48 25 20 20	米国／カナダ 年中無休	+1 800 547 8949 あるいは +1 530 478 4148
各国サポート センター (通常の 営業時間内)	アジア	香港、台湾、韓国、マカオ : +852 2531 3058    インド : +91 22 24933476 東南アジア／マレーシア : +603 7805 3884    東南アジア／シンガポール : +65 6379 1313 中国 : +861 0660 159 450    日本 : +81 3 6848 5561		
	オーストラリアおよびニュージーランド : +61 1300 721 495			中南米 : +55 11 5509 3443
	中東 : +971 4 299 64 40    極東およびアフリカ : +800 8080 2020 あるいは +33 1 48 25 20 20			
	ヨーロッパ	ベラルーシ、ロシア、タジキスタン、ウクライナ、ウズベキスタン : +7 095 2580924 225 スイス : +41 1 487 80 02 南ヨーロッパ／イタリアーローマ : +39 06 87 20 35 28 - ミラノ : +39 02 48 41 46 58 南ヨーロッパ／スペイン : +34 91 512 03 50 ベネルクス 3 国／ベルギー : +32 (0) 2 334 90 30 ベネルクス 3 国／オランダ : +31 (0) 35 62 38 42 1    北ヨーロッパ : +45 45 96 88 70 ドイツ、オーストリア、東ヨーロッパ : +49 6150 104 444    イギリス、アイルランド、 イスラエル : +44 118 923 0499		

Copyright © Grass Valley. All rights reserved.

本製品は、米国およびその他の国の特許法により保護されています。

### グラスバレーのウェブサイト

[www.thomsongrassvalley.com](http://www.thomsongrassvalley.com) から、以下を入手することができます：

**オンラインユーザードキュメント** — 製品カタログ、パンフレット、データシート、購入ガイド、プランニングガイド、マニュアル、およびリリースノートの最新版をダウンロードできます (.pdf フォーマット)。

**FAQ データベース** — “よくある質問 (FAQ)” データベースをサーチすることにより、問題の解決方法やトラブルシューティングのヒントが得られます。

**ソフトウェアダウンロード** — ソフトウェアアップデート、ドライバ、およびパッチをダウンロードできます。

# 目次

はじめに.....	7
本バージョンの新しい機能.....	7
バージョン 15.0 の変更点.....	7
フラッシュマウントブラケット用の USB スティック.....	7
追加情報.....	8
ソフトウェアバージョン情報.....	8
24 ボタン Aux サテライトパネルの HD サポート終了.....	8
マクロと複数の M/E コピーコマンド.....	8
スタイルストアシステムのデザイン変更.....	9
システム概要.....	9
新しい機能.....	9
スタイルストアモジュール.....	9
スタイルストアシステムのイメージマネージャー.....	10
作業ディレクトリ.....	10
出力.....	11
スタイルストア環境の保存とロード.....	11
スタイルストアのイメージサーバーおよびディスクストレージ.....	11
スタイルストアのキャッシュ.....	12
重要な情報.....	14
スタイルストア・ソフトウェアのバージョン不一致.....	14
フレームソフトウェアの確認／アップデート.....	14
スタイルストア・ソフトウェアのバージョン不一致の検出.....	14
ソフトウェアの前バージョンの復帰／アップデート.....	15
Still Store（スタイルストア）メニュー.....	16
Still Store — Save Load（保存／ロード）メニュー.....	17
Still Store — Playback（再生）メニュー.....	19
Still Store — Create Edit（編集）メニュー.....	21
Still Store — Image Manager（イメージマネージャー）メニュー.....	26
Reserved Images（予約画像）.....	26
Image Manager スクロールリングリストおよび選択ボタン.....	27
Cache Usage（キャッシュ利用）パネル.....	29
Lock/Unlock Cache（キャッシュのロック／アンロック）.....	30
Lock（ロック）.....	30
Unlock（アンロック）.....	31
Load/Unload Cache（キャッシュのロード／アンロード）.....	31
Load（ロード）.....	31
Unload（アンロード）.....	33
オーバーライドフィルター.....	33
Conflict Resolution（解像度の不一致）パネル.....	34
View/Add Image Server（イメージサーバーの表示／追加）パネル.....	35
Image Manager（イメージマネージャー）パネル.....	36
Save（保存）.....	36
Reserved（予約）.....	37
Cancel Pending Operations（操作のキャンセル）.....	37
Image Server（イメージサーバー）メニュー.....	39
イメージサーバー・サービス.....	39

操作.....	42
入力ソースの選択.....	42
スタイル画像のキャプチャー.....	42
クリップ画像のキャプチャー.....	44
新しいスタイルストア・ローダー .....	46
ファイルを開いて表示.....	47
サポートしている画像.....	47
サポートしているファイルフォーマット.....	47
ビデオファイル.....	47
画像シーケンス.....	48
スタイルストアシステムとのインターフェース.....	49
ファイルのエクスポート.....	49
ファイルのインポート.....	49
操作方法.....	50
PC へのスタイルストア・ローダーのインストール.....	50
フォーマッティング.....	53
設定.....	54
スタイルストアシステムへのエクスポート.....	55
スタイルストアシステムからのインポート.....	56
Output Recursive .....	58
エフェクトのプリセット.....	60
プリセットボタン.....	60
Freeze (フリーズ) .....	61
Strobe Type (ストロボタイプ) モードボタングループ.....	61
Loop Control パラメーターボタングループ .....	61
ソフトノブボタングループ.....	62
Trails (トレイル) .....	63
ソフトノブボタングループ.....	63
Appearance (値表示) および Wind (風エフェクト) パラメーターグループ ..	64
Strobe Type (ストロボタイプ) モードボタングループ.....	64
Loop Control パラメーターボタングループ .....	64
Mode ボタングループ .....	65
Matte Controls ボタングループ .....	65
Motion Decay (モーションディケイ) .....	66
Appearance (値表示) および Wind (風エフェクト) パラメーターグループ ..	66
Loop Control パラメーターボタングループ .....	66
Montage (モンタージュ) .....	67
ソフトノブボタングループ.....	68
Strobe Type (ストロボタイプ) ボタングループ.....	68
Loop Control パラメーターボタングループ .....	68
Mode ボタングループ .....	69
Matte Controls ボタングループ .....	69
Detent (ディテント設定値) .....	70

# *Kalypso* リリースノート

## 始めに

この文書では、Kalypso ビデオプロダクションセンターのソフトウェアバージョン 15.0 のインストール、およびその他の説明をするものです。Kalypso システムのアップデートにつきましては、[73 ページ](#)を参照してください。

バージョン 15.0 は、*Kalypso HD/Duo* システムのみをサポートしています。

## 本バージョンの新しい機能

- スティールストアシステムのデザイン変更 ([9 ページ](#)参照)
- 新しいスティールストア・ローダー ([46 ページ](#)参照)
- Output Recursive (アウトプット・リカーシブ) ([58 ページ](#)参照)
- Detent (ディテント) ([70 ページ](#)参照)

## バージョン 15.0 の変更点

### フラッシュマウントブラケット用の USB スティック

KAL-BRKT および KAL-BRKT-MEN フラッシュマウント・メニューパネルキットには、以前のように CD-ROM ドライブではなく、システムソフトウェアを組み込んだ USB スティックが同梱されています。

システムソフトウェアの再インストールが必要な場合は、以下の手順を実行してください：

1. メニューディスプレイの前にある USB ポートの 1 つに、**USB スティック**を挿入します。
2. Windows Explorer から **Open Folder** を選択し、ファイルを表示して **OK** をクリックしてください。
3. USB ドライブの **f:** を選択してください。

4. **setup.exe** をダブルクリックし（あるいは、**setup.exe** をハイライト表示して **Enter** キーを押す）、画面の指示に従ってください。

## 追加情報

### ソフトウェアバージョン情報

**注意：** バージョン 12.0.2.4 以前のシステムソフトウェアを使用している場合、キーヤーに垂直方向のノイズが発生する場合があります。

解説—モジュール番号 671-6484-00、シリアル番号 **BH0630xxxx** 以降の製品は、ソフトウェアバージョン **12.0.2.4** が必要です。例えば、シリアル番号 BH0631xxxx では、バージョン 12.0.2.4 以降が必要になります。シリアル番号 **BH0629xxxx** の場合は、いずれのソフトウェアバージョンも使用できます。

シリアル番号の記載場所—シリアル番号は、ミックス／エフェクトモジュールの右下のバーコードラベルに記載されています。

**注：** スイッチャー間でモジュールを移動する場合は、ソフトウェアとハードウェアが適合していることを確認してください。

## 24 ボタン Aux サテライトパネルの HD サポート終了

Kalypso Classic SD オンリーのシステムに多く設置されていた、24 ボタンのリモート Aux パネルは、Kalypso HD または DUO システムとは互換性がありません。Classic から Kalypso HD または DUO にアップグレードする場合は、24 ボタンパネルを、対応する 32 ボタンパネルに交換する必要があります。24 ボタンパネルは RS485 シリアルインターフェース、32 ボタンパネルはイーサネットインターフェースを利用することに注意してください。対応するパネルは、以下のとおりです：

- KAL-24AUX1 = KAL-32AUX1
- KAL-24AUX2 = KAL-32AUX1
- KAL-24AUX3 = KAL-32AUX2

KAL-24AUX1 および AUX2 はシングルバスパネルで、小さなボタンを備える 1RU フレームです。KAL-24AUX3 はマルチバスパネルで、KAL-32AUX2 と同じです。32 ボタンパネルには、ジョイスティック・オーバーライド機能は装備されていますので、24 ボタンパネルとの交換時に機能が失われることはありません。

## マクロと複数の M/E コピーコマンド

**注意：** 複数の M/E コピーコマンドによりマクロを作成する場合は、ポーズを挿入してください。ポーズを使用しないと、パネルとフレームの接続が停止する恐れがあります。

# スタイルストアシステムのデザイン変更

## システム概要

スタイルストアのデザイン変更は、*Kalypso HD/DUO* システムに対してのみ実施されています。

## 新しい機能

*Kalypso* バージョン 15.0 の新しいスタイルストアシステムには、以下のような機能が含まれます：

- 新しいイメージマネージャーでは、画像を集中管理することができます。
- イメージサーバーを使用することにより、オペレーターは、外部ドライブ、例えばラップトップ、リムーバブルメディア（USB、CD-ROM）、ネットワーク上の任意の物理ドライブから、スタイル画像およびクリップ画像をロードできます。
- 画像（ループクリップを含む）を、ディスクに保存することなく出力に転送できます。
- スタイル画像およびクリップ画像を、ディスクに保存する前に、キープ（保持）して編集することができます。
- 現時点における保存およびロードをキャンセルできます。
- 画像を最初に出力に配置することなく、直接キャッシュにロードできます。
- スタイルストア環境を保存して、リムーバブルメディア（USB、CD-ROM）に転送できます。

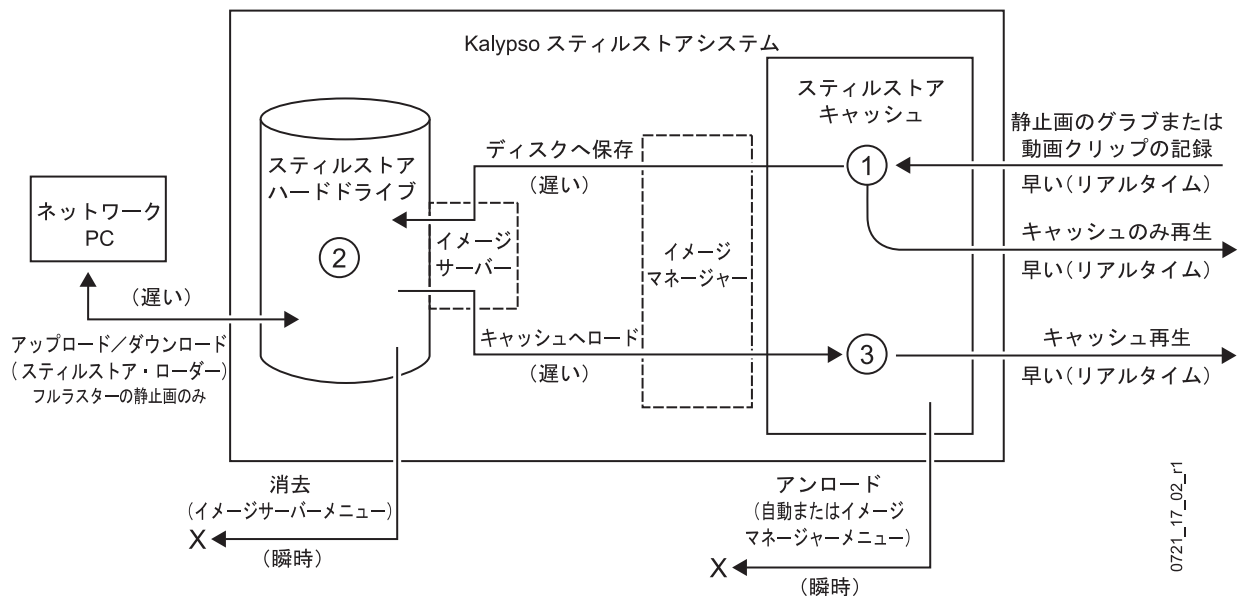
## スタイルストアモジュール

*Kalypso* のスタイルストア・オプションモジュールには、以下が含まれます：

- イメージマネージャー：画像およびスタイルストア環境を管理します。
- 物理ドライブ：ネットワーク上でイメージサーバーの役割を果たします。
- キャッシュ：スタイル画像およびクリップ画像をリアルタイム再生します。
- 内蔵のハードディスクドライブ：画像を保存します。

図 1 に、基本システムを示します。

図 1. Kalypso スティルストアシステム



## スティルストアシステムのイメージマネージャー

Kalypso バージョン 15.0 の新しいスティルストアシステムは、イメージマネージャーを使用して、画像ファイルや画像を操作、そして調整するための環境を決定および管理します。キャッシュ、イメージサーバー、およびハードドライブはすべて、イメージマネージャーの環境を作り出します。[10 ページの「スティルストアシステムのイメージマネージャー」](#)

イメージマネージャーを使用することにより、オペレーターは、様々なショーによる共有が可能な画像フォルダーを作ることができます。例えば、1 つのディレクトリに放送局のロゴとクリップ画像を配置し、各ショーがそれぞれのディレクトリを持って、共通のロゴとクリップ画像を利用することができます。そして、作業ディレクトリを使用して、各ショーのための画像を格納することができます（例えば、ショーを放送日ごとのディレクトリを作る）。

イメージマネージャーのカレントステータスは、NVRAM（ENV ファイルと同じ内容）に保存され、リブートの後に復活します。このステータスには、キャッシュ内にある画像もない画像も含まれます。これにより、オペレーターは、リブートの前に、キャッシュを過去のステータスに戻すことができます。

## 作業ディレクトリ

新しい作業ディレクトリを選択すると、そのディレクトリの画像が、**Image Manager** スクロールリストにロードされます（詳細については、[10 ページの「スティルストアシステムのイメージマネージャー」](#)を参照してください）。

作業ディレクトリ内のすべての画像は、固有の画像 ID を持つ必要があります。マクロおよび E-MEM は、この画像 ID を利用して、ロードする画像を識別します。マクロおよび E-MEM にファイルのすべてのパスを保存することをやめ、この技術を採用したことにより、スタジオ間のファイルパスの相違に煩わされることなく、ショーをより簡単に作成することができます。



最もシンプルなユーザーモデルは、オペレーターが、すべての画像を同一のディレクトリに格納し、作業ディレクトリをそこに設定することです。

## 出力

画像が出力にロードされると、イメージマネージャーは、その画像がキャッシュにあるかを確認します。キャッシュにない場合、出力におけるロードを保留し、画像がキャッシュへロードされていないことを認識して、画像をキャッシュにロードさせます。出力にロードされる画像は、まずキャッシュにロードされ、続いて出力にロードされます。

## スティルストア環境の保存とロード

Save Load メニューカテゴリーにより、スティルストア環境を保存して復活させることができます。環境は、以下のような構成になっています：

- 任意のポイントにおいてキャッシュにロードされたすべての画像リスト：これらの画像は、Image Manager メニューカテゴリーにおいて、表示および選択して再ロードできます。
- **Reserved** (予約) 画像：予約画像 (**Reserved** アイコンで表示) は、作業ディレクトリからキャッシュにロードされた画像、または、現在の作業ディレクトリではないディレクトリからロードされた画像です。

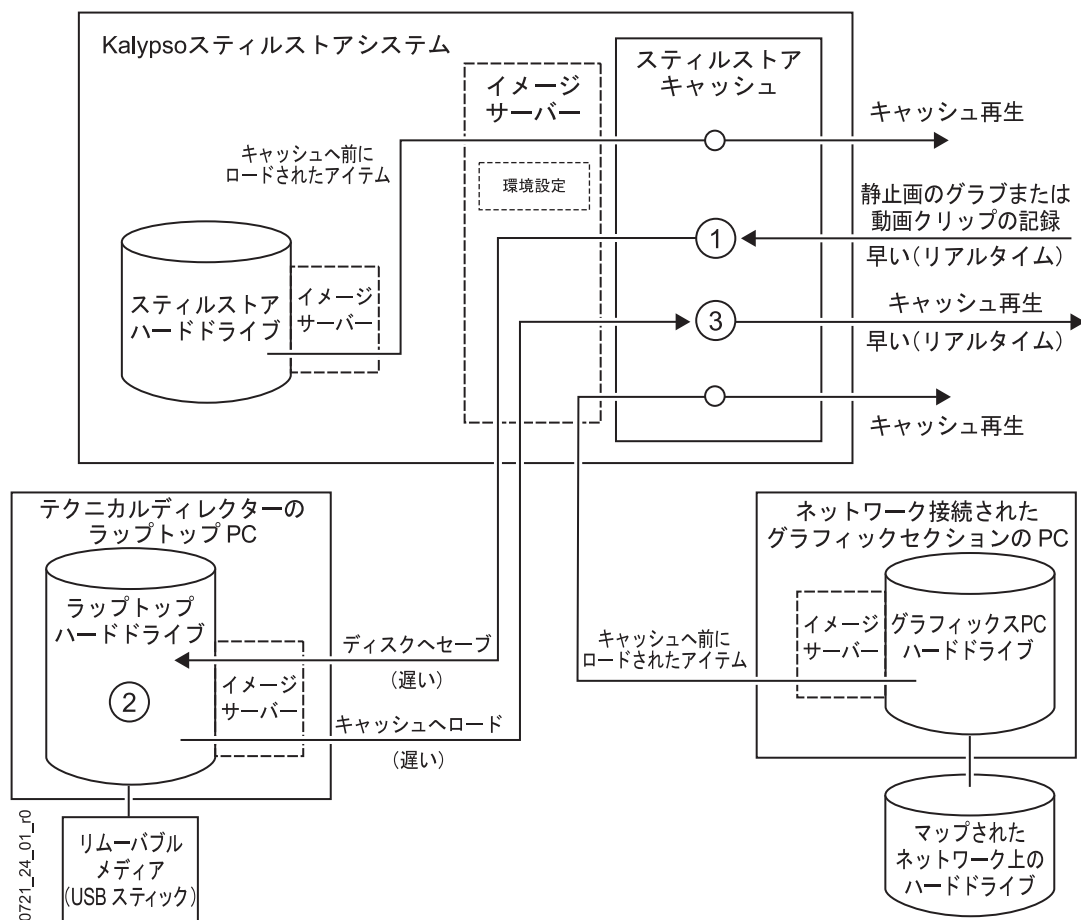
**注：** 保存されている環境をロードすると、スティルストアシステムは、Image Manager スクロールリストにおいて同じ画像 ID を持つ画像に代わって、“予約” 画像を管理します。

## スティルストアのイメージサーバーおよびディスクストレージ

バージョン 15.0 の新しい機能として、イメージサーバーがあります。イメージサーバーは、スティルストア・ハードドライブ (デフォルト) でも、イメージサーバー・サービスソフトウェア (システムソフトウェア CD-ROM に付属) を備える、ネットワーク上の外部物理ディスクでも可能です。例えば、USB スティックを備えるテクニカル・ディレクターのラップトップでも、ネットワーク化されたストレージドライブにマッピングされているグラフィック PC でも、イメージサーバーとして機能します。図 2 に、概略図を示します。詳細については、39 ページの「Image Server (イメージサーバー) メニュー」を参照してください。

画像は、キャッシュからディスクに保存することも、あるいは、バージョン 15.0 の場合は、キャッシュした画像を編集した後、キャッシュからディスクに保存することもできます (新たに記録された画像は、作業ディレクトリに保存されます)。過去のバージョンと同様、画像をディスクから再びキャッシュにロードして再生することができます。

図2. 外部ストレージを含む Kalypso スティルストアシステム



### イメージサーバーの作業

イメージサーバーの作業は外部 PC で実行されるため、スティルストアシステムと通信することができ、また、外付けのイメージサーバーを追加することができます。このアプリケーションは、Kalypso ソフトウェア CD-ROM に含まれています。イメージサーバーのロードおよびコンフィギュレーションについては、[39 ページの「イメージサーバー・サービス」](#)を参照してください。

### スティルストアのキャッシュ

画像は、キャッシュにキャプチャ、記録、またはロードされます。バージョン 15.0 の新しい機能として、過去のバージョンとは異なり、キャプチャした画像を、保存することなくキャッシュから直接再生することや、編集した後でキャッシュから再生することができます。

キャッシュメモリを使用して、スティル画像およびクリップ画像を、リアルタイムでロードおよび記録することができます。入力されたビデオは、キャッシュに記録されます。出力への画像のリアルタイムローディングをサポートするために、画像は、キャッシュにロード済みである必要があります。クリップを実行するには、クリップ全体をキャッシュにロードする必要があります。

画像を、キャッシュに直接ロードして、キャッシュから画像を一つ一つ削除することができます。画像がロックされている場合、ロックを解除する必要があります。手動および自動ロックの解除またはオーバーライドについては、[30 ページの「Lock/Unlock Cache \(キャッシュのロック／アンロック\)」](#) および [31 ページの「Load/Unload Cache \(キャッシュのロード／アンロード\)」](#) を参照してください。画像をキャッシュにロードする場合、システムは、必要に応じて自動的にキャッシュのスペースを満たしていきます。オペレーターが手動によりロックを解除またはオーバーライドしない限り、キャッシュからロックされた画像を削除することはできません。

“テンポラリー画像”（画像に **Keep**（キープ）機能が適用されていない）は、他の出力へロードすることはできません。画像は、そのイメージが記録された間に、入力をモニタリングしていた出力にロードされたままになります。入力のモニタリングのために他の出力を選択すると、記録されている画像は、その出力にロードされるようになります。最初の出力は、アンロードされるまで記録した画像を保持します。

画像を記録する場合、オペレーターは、その画像に ID を割り当てる必要はありません。これは自動的に実行されます。また、画像に“キープ”が適用される前であれば、いつでも ID を変更できます（**Keep** ボタンを押すと、画像に ID が付加されます）。

出力にロードされた画像は、自動的にキャッシュされロックされます。この中には、記録されているが、名前がなく、ディスクに保存されていないテンポラリー画像も含まれます。また、出力にロードされていない、あるいはディスクに保存されていない画像をキャッシュすることもできます。このような画像も、自動的にロックされます。オペレーターは、このような画像を手動によりアンロックして削除することができます。また、キャッシュ内の任意の画像を、手動でロック／アンロックすることもできます（[30 ページの「Lock/Unlock Cache \(キャッシュのロック／アンロック\)」](#) を参照）。

画像のキャッシュには膨大な時間が費やされるので、システムのブート時、または保存されている環境のローディング時に、作業ディレクトリの画像は自動的に再キャッシュされません。オペレーターは、E-MEM やマクロを介して、あるいは、Image Manager メニューの **Prev In Cache/Select All/Load Selected** ボタンを押すことにより、再キャッシュを実行できます。

これには、いくつかの理由があります：

- オペレーターが当該ディレクトリにいない可能性が高く、望んでいない画像の再ローディングを防止する。
- 画像の再ローディングには、膨大な時間が費やされます。これは、システムではなく、オペレーターがおこなう必要がある。
- キャッシュの管理機能は限られていて、個々のキャッシュ内容をアンロードすることや、バックグラウンドの様々なオペレーションを中止させる機能を提供することが困難。

## 重要な情報

### スティルストア・ソフトウェアのバージョン不一致

Kalypso フレームプロセッサ基板からスティルストア基板への内部プロトコルが、バージョン 14.0 からバージョン 15.0 に変わりました。フレームプロセッサ基板は、両方の基板にバージョン 14.0 以前がインストールされていない限り、スティルストア基板とは通信できません。例えば、フレームに 15.0 をインストールし、スティルストア・オプション基板を、14.0 以前がインストールされているフレームに設置した場合、2 つの基板は通信できません。

基板が通信できない場合、オペレーターは、スティルストア基板にインストールされている Kalypso ソフトウェアのバージョンを確認できません。

### フレームソフトウェアの確認／アップデート

Status および Diags メニューにより、フレームに Kalypso バージョン 15.0 がインストールされているか確認してください。

フレームに V15.0 がインストールされていない場合（この場合、スティルストアには V15.0 がインストールされ、フレームにインストールされていないと仮定します）：

1. Kalypso インストールソフトウェアを使用して、V15.0 をインストールしてください。
2. フレームをリブートします。

それでも問題が解決しない場合は、以下を参考にしてください。

### スティルストア・ソフトウェアのバージョン不一致の検出

以下を確認してください：

- スティルストア・オプション基板が、正しく実装されている。
- Still Store メニューに、スティルストアが接続されていないと表示されている（メニューの右上）。
- Status および Diags メニューに、スティルストアのバージョン番号がなく、メニューに、スティルストアが準備できていないと表示されている（スティルストア・ソフトウェアのバージョン名の行に、赤い文字で表示される）。

上記に該当する場合、バージョンの不一致が考えられます。

## ソフトウェアの前バージョンの復帰／アップデート

フレームのプロセッサソフトウェアが V15.0 以降の場合、V14.0 以前がインストールされているスティルストア・ハードウェアと通信するためには、バージョンを戻す必要があります。

1. Status および Diags メニューにおいて、フレームのソフトウェアバージョンが 15.0 以降であることを確認してください。
2. バージョンが 15.0 以降である場合、以下を実行してください：
  - a. Kalypso インストールソフトウェアを使用して、V14.0 の最新版をインストールしてください。
  - b. フレームをリブートしてください。

**注：** これでもフレームとスティルストアが通信しない場合、原因は違うところにあるかも知れません。

3. V14.0 でフレームとスティルストアが通信できる場合、Kalypso インストールソフトウェアを使用して、フレームとスティルストアの両方に V15.0 以降を（同時に）インストールしてください。
4. スティルストアのスペアがある場合、Kalypso インストールソフトウェアを使用して、スペアにも V15.0 をインストールしてください。
5. フレームをリブートしてください。

フレームとスティルストアは正しく通信するはずです。通信しない場合は、他の原因が考えられます。

## Still Store（スティルストア）メニュー

Still Store メニューは、Kalypso システムのスティルストア・オプションをコントロールします。**Home** メニューから、**Still Store** ボタンに触れてください。

図 3. Home メニュー



Still Store には 5 種類の基本メニューがあり、2 つは既存のメニューで、3 つは新しいメニューです：

- Save Load（新規）
- Playback（既存）
- Create Edit（既存）
- Image Manager（新規）
- Image Server（新規）



## Still Store — Save Load (保存／ロード) メニュー

Save Load メニューにより、オペレーターはスティルストア環境に名前を付け、保存およびロードすることができます。スティルストア環境には、Image Manager スクロールリストにおいて選択した作業ディレクトリ、さらに保存、キャッシュ、および予約した画像の設定が含まれます (26 ページの「Reserved Images (予約画像)」を参照)。

キャッシュされているが予約されていない画像は、スティルストア機能によりフラグを付加し、Image Manager メニューの **Prev In Cache** ボタンで表示することができます (32 ページの「Show Prev In Cache (キャッシュ画像のプレビュー)」を参照)。また、再ロードすることもできます。

**注意：** 環境ファイルのローディングを迅速化するため、接続されていないイメージサーバーを、イメージサーバーのリストから削除しておくことを強くお勧めします (36 ページの図 22 を参照)。

**Still Store** ボタン、続いて **Save Load** ボタンに触れると、このメニューにアクセスできます。

**注：** このメニューは、環境ファイル (ショー) の操作のためだけのものです。画像ファイルの操作 (コピー、保存、削除) は、Image Server/Image Manager メニューを開いてください。

図 4. スティルストア Save Load (保存／ロード) メニュー



Save/Load メニューは、左側に Save/Load スクロールリストが、右側に 3 つのボタングループが表示されます (図 4 を参照)。右側の 3 つのボタングループは、上から下に以下のような構成になっています：

- ナビゲーショングループ：ディレクトリ内をナビゲートし、ファイルを開きます。
- ファイル管理グループ：フォルダーおよびファイルを管理するためのモード選択ボタンです (コピー、ペースト、削除、フォルダー作成、ファイルおよびフォルダーのリネーム)。また、オペレーターが複数の環境ファイルを選択するための、**Multi-select** パラメーター選択ボタンもあります。

**注：** Multi-select ボタンは、ファイル管理ボタングループに対してのみ起動します。スティルストア環境ボタングループに対しては起動しません。

- スティルストア環境グループ：オペレーターは、環境に名前を付け、保存およびロードすることができます。スティルストア環境グループは、**File Name** データパッド、そして、**Save**、**Cancel** (ロードのキャンセル)、および **Load** ボタンを備えています (図 5 を参照)。

図 5. スティルストア Save Load (保存／ロード) メニュー、スティルストア環境パネル



**File Name** ボタンを押すと、保存する環境の名前を入力するためのキーボードが表示されます。

**Save** ボタンを押すと、Save Load スクロールリストの上部に表示されるフォルダーに、現在の環境が .env ファイルとして保存されます。

**Cancel** ボタンを押すと、保存またはロードがキャンセルされます。

**Load** ボタンを押すと、保存されている環境ファイルがシステムにロードされます (画像はロードされません)。過去にキャッシュした画像のロードについては、[31 ページの「Load \(ロード\)」](#)を参照してください。

**注：** スティルストア環境は、File Ops メニューの **Save Show** 機能の一部でもあります。詳細については、Kalypso のリファレンスマニュアルを参照してください。



## Still Store — Playback (再生) メニュー

Playback メニューはバージョン 15.0 に引き継がれていますが、機能が大幅に強化されています。既存の機能に加え、オペレーターは以下のことを実行できます：

- **Edit Properties** ボタンにより、画像の属性を編集できます。これにより、オペレーターは画像の名前や ID を編集または置換えできます。(図 6 を参照)。

**注意：** 画像／画像 ID を変えると、そのスタイル画像またはクリップ画像を含むマクロ、または EMEM に影響を与える可能性があります。その場合は、パスを再構築する必要があります。

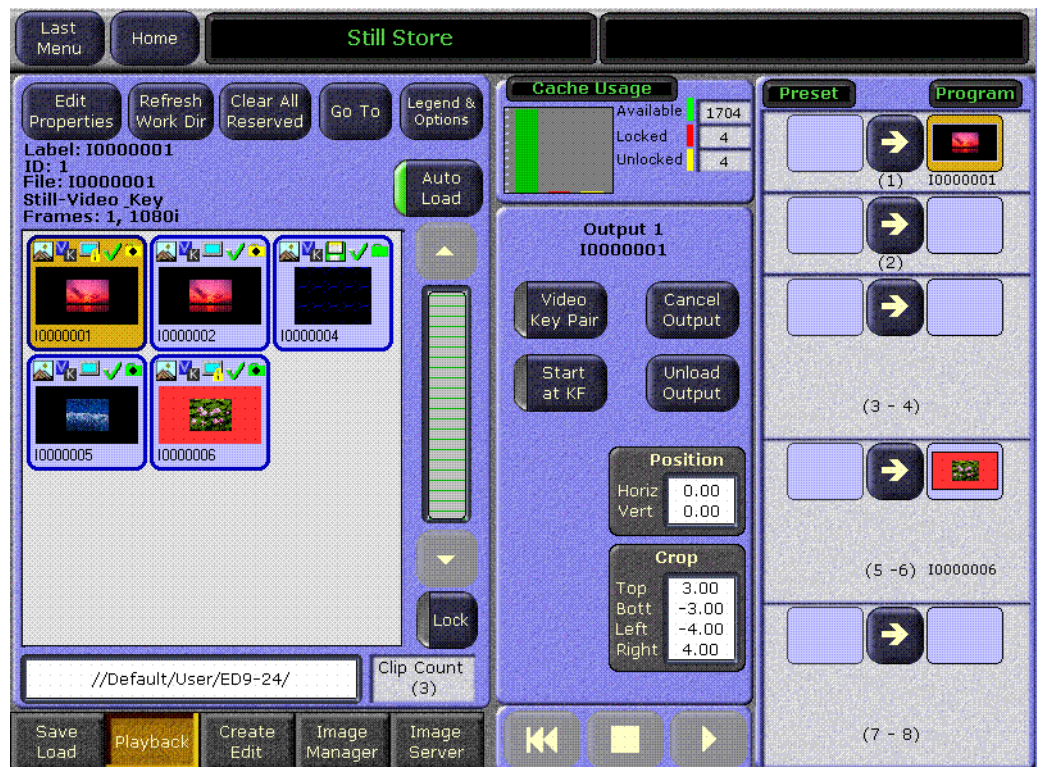
- **Refresh Work Dir** ボタンにより、作業ディレクトリを更新できます。これにより、画像に対する変更が更新され、現在のステータスが画像のアイコンおよび ID に反映します。
- **Clear All Reserved** ボタンにより、予約画像をクリアできます (予約画像の詳細については、26 ページの「Reserved Images (予約画像)」を参照してください)。
- **Cancel Output** ボタンにより、すべての出力作業をキャンセルできます。
- **Auto Load** パラメーターボタンにより、画像を選択するとその画像が自動的にロードされます。

**注：** スタイル画像またはクリップ画像の属性を編集する場合は、事前に **Auto Load** ボタンの選択を解除してください。

Playback メニューの詳細については、*Kalypso HD ユーザーマニュアル*のバージョン 14.0 を参照してください。

**Still Store** ボタン、続いて **Playback** ボタンに触れると、このメニューにアクセスできます (図 6)。

図6. スティルストア Playback (再生) メニュー



**注：** 1つのビデオ規格に準拠して作成されたスティル画像またはクリップ画像を、他の規格で動作している Kalypso システムにロードした場合、その画像は正しく表示されません。現在の動作モードと一致していないスティルストア画像をロードすると、“無効”アイコンが表示されます。

## Still Store — Create Edit (編集) メニュー

Create Edit メニューは、バージョン 15.0 の Still Store メニューに引き継がれていますが、機能が大幅に強化されています。Playback メニューと同様に、**Edit Properties**、**Refresh Work Dir**、および **Clear All Reserved** ボタンが追加されています（詳細については、19 ページの「Still Store — Playback (再生) メニュー」を参照）。以下に、この他の機能について説明します。

Create Edit メニューの詳細については、*Kalypso HD* バージョン 14.0 のユーザーマニュアルを参照してください。

**Still Store** ボタン、続いて **Create Edit** ボタンに触れると、このメニューにアクセスできます。

図7. スティルストア Create Edit (編集) メニュー



**Input Source** データパッドは、前のバージョンと変わっていません。

**Capture** ボタングループパネルは、再構成されました（中央上部）。このグループには、**Clear Image**、**Keep Image**、**Stop Grab**、および **Grab Still** ボタン、さらに、**Capture Setup** および **Capture** データパッドが含まれています。

また、**Capture** 選択ボタングループの右上に、**Available Time** カウンターが追加されました。

**Crop** および **Position** データパッドは、前のバージョンと変わっていません。

**Clear Image** ボタンを押すと、グラブした画像がクリアされます。



**Keep Image** ボタンを押すと、選択した画像がイメージマネージャーに瞬時に移動し、そこで編集することができます。

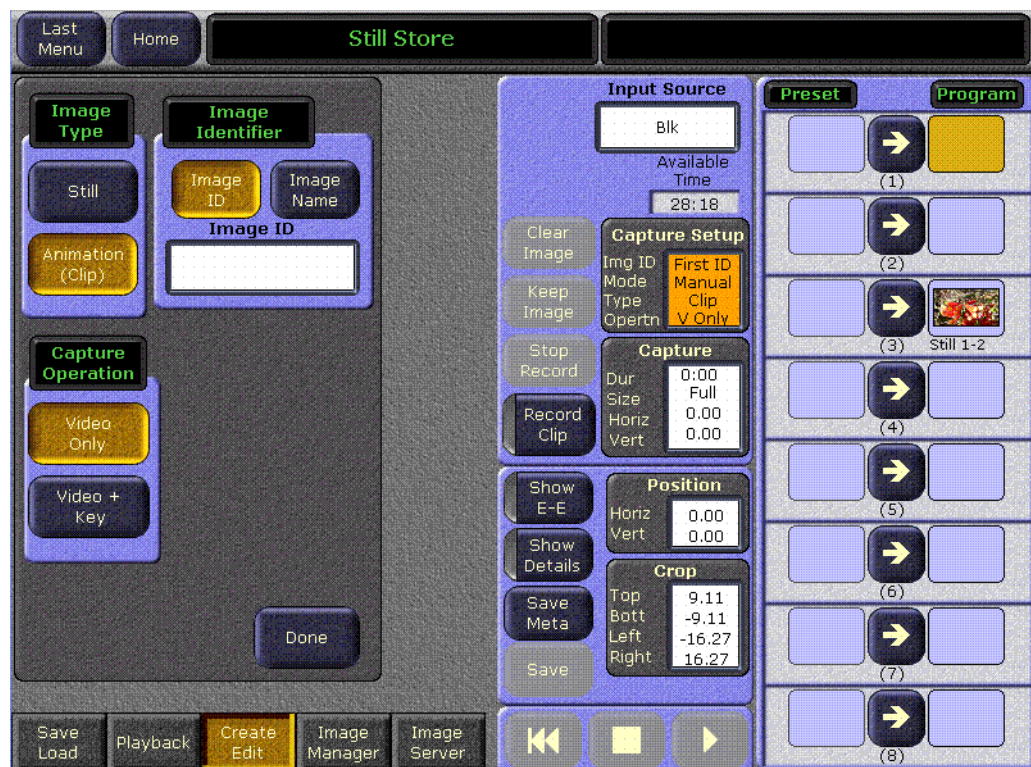
**注意：** 画像をキープ（保持）しても、画像はまだハードディスクに保存されません。オペレーターは、画像をイメージマネージャーに保存する必要があります。

**Stop Grab** ボタンを押すと、連続または時間単位の記録が停止します。

**Grab Still/Record Clip** ボタンを押すと、スティル画像またはクリップ画像がグラブされます（ボタン名の表示は、**Capture Setup** メニューにより変わります）。

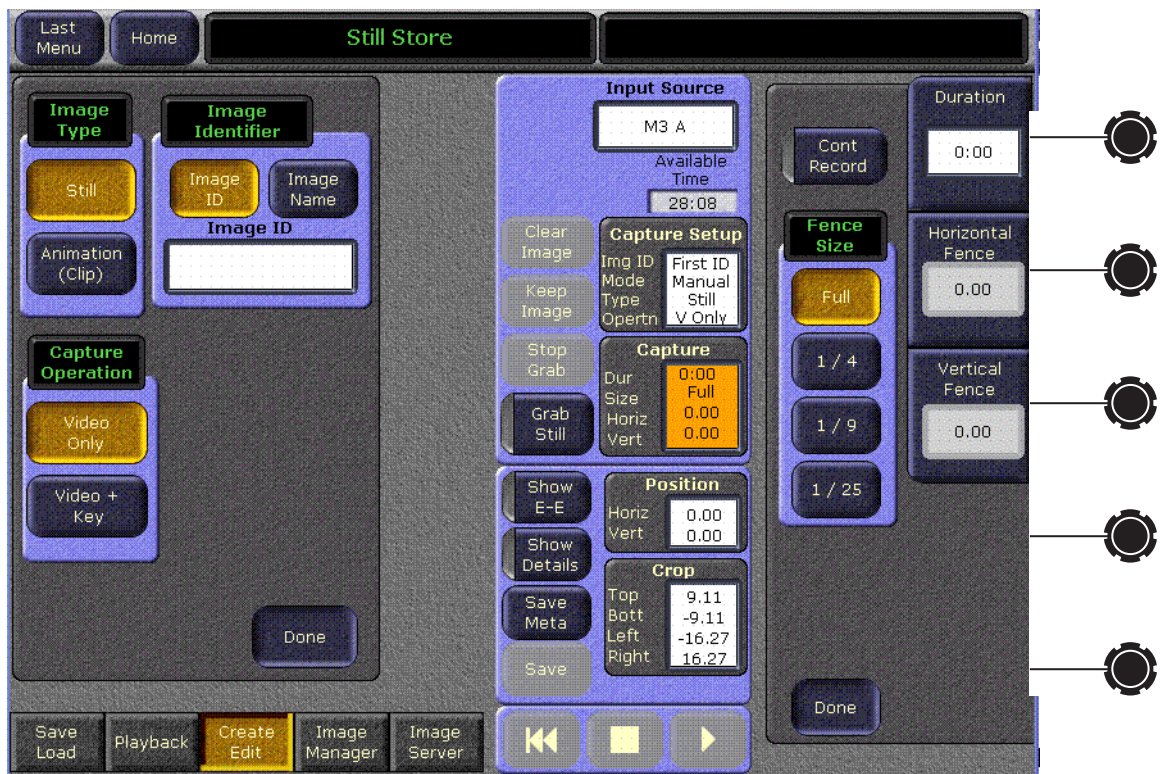
**Capture Setup** ボタンを押すと、**Capture Setup** サブメニューが表示され、Image Type（画像タイプ：スティルまたはクリップ）、Image Identifier（画像識別子：画像IDまたは画像名）、および Capture Operation（キャプチャ動作：ビデオのみ、またはビデオ+キー）のコンフィギュレーションを実行できます（図 8 を参照）。

図 8. スティルストアー Create Edit（編集）、Capture Setup データパッド



**Capture** データパッドボタンを選択すると、V15.0 の新機能である **Continuous Record** パラメーター選択ボタン（右側のグループ）が表示されます。また、**Fence Size**、**Duration**、**Horizontal Fence**、および **Vertical Fence** を設定するためのソフトノブおよびデータパッドも表示されます（図 9 を参照）。

図9. スティルストア Create Edit (編集)、Capture ボタン



中央のボタングループには、**Show Buffer**、**Show Details**、および **Save Meta** パラメーター選択ボタン、**Save** ボタン、さらに、**Position** および **Crop** データパッドがあります。

### Show Buffer/E-E (ショーバッファ /E-E)

**Show Buffer** ボタンには、ショーバッファと E-E の2つの機能があります。

- **Show Buffer** パラメーターは、グラブした画像を出力に切り替えます。

注： バッファ内にグラブした画像があるとき、**Show Buffer** ボタンが表示されます。

- **E-E** パラメーターは、入力ソースを直接出力に接続します。

### Show Details (ショーディテール)

ディスクに保存する前に、クリップ画像を編集できるようになりました。

**Clip Time** データパッドが、前バージョンの **Begin/End** データパッドに変更されました。V15.0 では、**Jog Time** および **Key Offset** カウンターも追加されました。



**Show Details** パラメーター選択ボタンを押すと：

- **Clip Details** パネルが表示され (左側)、選択したクリップ画像のパラメーターを設定し、情報を表示することができます (図 10 を参照)。
- **Freeze Mode** ボタングループが表示されます (左から 2 番目のパネル)。詳細については、Kalypso HD のバージョン 14.0 のユーザーマニュアルを参照してください。

図 10. スティルストアー Create Edit (編集)、Show Details ボタン



**Save Meta** ボタンを選択すると、出力の画像に対するメタデータの変更（クロップ、フェンスサイズなど）が、ハードディスクのメタデータファイルに保存されます。

**Save** ボタンを選択すると、過去に保存されていなかった画像がハードディスクに保存されます。

**注：** 新たにグラブまたはセーブされた場合を除き、保存するためには画像が出力にある必要があります。

**Position** データパッドを選択すると：

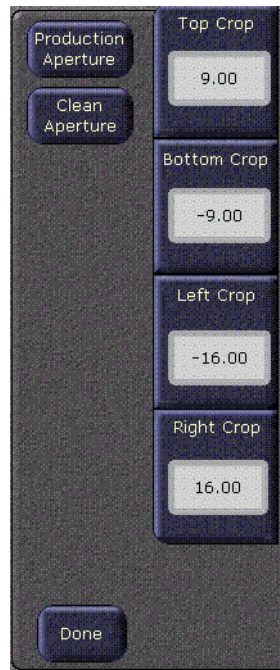
- **Set Defaults** ボタンを含む **Position** サブグループが表示されます。
- 横方向および縦方向のポジショニングのための、ソフトノブ・データパッドが表示されます。

**Set Defaults** ボタンを選択すると、縦および横のポジション値がゼロ (0.000) にリセットされます。

**Crop** ボタンを選択すると：

- **Production Aperture**、**Clean Aperture**、**Done** ボタンを含む、**Crop** サブグループが表示されます (図 11 を参照)。
- **Top Crop**、**Bottom Crop**、**Left Crop**、および **Right Crop** のためのソフトノブ・データパッドが表示されます。

図 11. スティルストア Create Edit (編集)、Crop サブメニュー



### Production Aperture (画像サイズ)

**Production Aperture** ボタンを選択すると、ビデオ規格がサポートする最大のイメージエリアが表示されます。ただし、フィルタリングやその他の操作により、この方法はエッジ部にアーチファクトが発生する場合があります。

### Clean Aperture (画像サイズ修正)

**Clean Aperture** ボタンを選択すると、エッジ部のアーチファクトを回避するために画像がわずかに削除され、クリーンな表示がおこなえる範囲内で、中心点の左右から等しい画素数の位置で中心合わせされます。

## Still Store — Image Manager（イメージマネージャー）メニュー

Image Manager メニューからは、画像、フォルダー、ディレクトリの管理、イメージサーバーの追加やコンフィギュレーション、さらに、Image Manager スクロールリングリストの表示のフィルタリングをおこなうことができます(図 12を参照)。

Image Manager スクロールリングリストに画像がロードされると、その画像の特徴を表すアイコンのフラグが付加されます (アイコンの説明については、29 ページの図 14を参照)。特徴とは、画像が作業ディレクトリにあるか、キャッシュまたは保存されているか、あるいは、他のイメージサーバーからインポートされたものかということです。

### Reserved Images（予約画像）

スティルストアシステムは、予約画像を最優先して処理します。予約画像は、**Clear Reserved Images** ボタンを使用して、イメージマネージャーからのみ削除できます。以下の条件に適合する場合、予約画像には“Reserved”アイコンが付加されます：

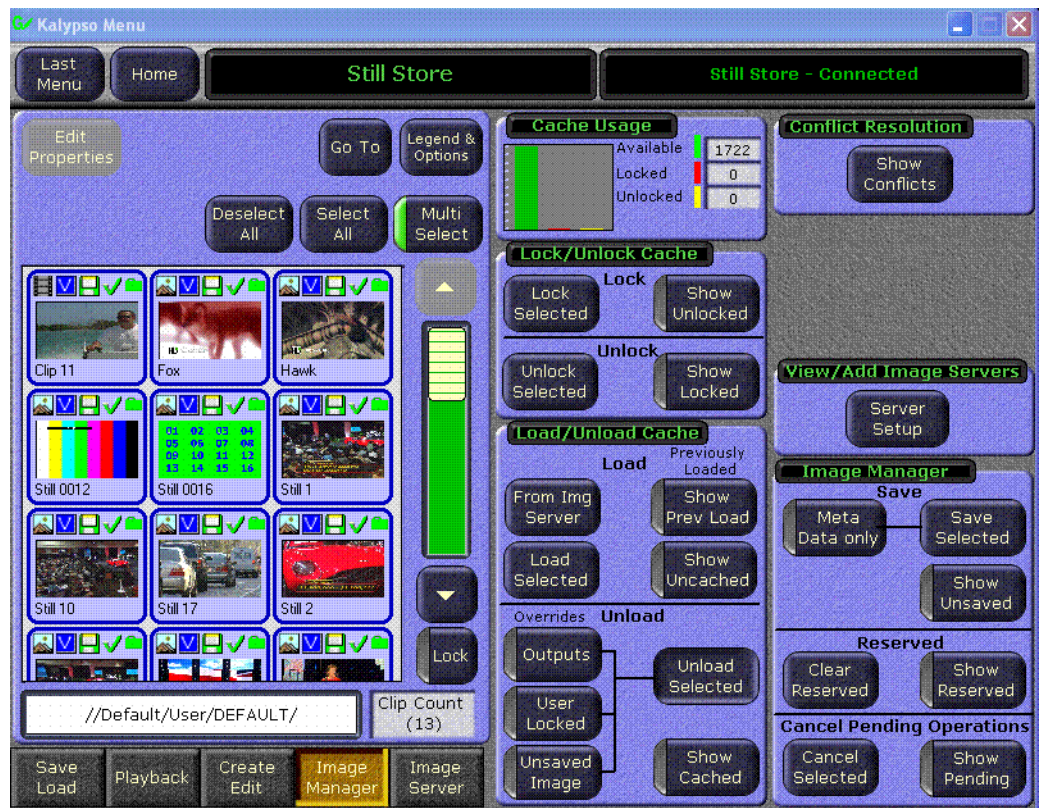
- 画像が作業ディレクトリにあり、キャッシュにロードされている。
- 画像が、作業ディレクトリ以外のディレクトリからイメージマネージャーにロードされている。

予約画像のみの表示、または予約画像の削除については、37 ページの「**Show Reserved（予約画像の表示）**」および「**Clear Reserved（予約画像の消去）**」を参照してください。



Home メニューから、**Still Store** ボタン、続いて **Image Manager** ボタンに触れてください。

図 12. スティルストア－Image Manager メニュー



## Image Manager スクローリングリストおよび選択ボタン

**Image Manager** スクローリングリストは、Image Manager メニューの左側にあります。右側にスクロールバーがあり、**Lock** ボタン（スクロールバーの下）により、任意の位置でスクローリングをロックし、自動スクロールを止めることができます（図 12 を参照）。

以下に、画像選択ボタンについて説明します：

**Multi Select** ボタンにより、Image Manager スクローリングリストから複数の画像を選択できます（図 13 を参照）。

図 13. スティルストアー Image Manager、Multi Select ボタン



**Deselect All** および **Select All** ボタンにより、Image Manager スクローリングリストのすべての画像を選択解除または選択することができます。

**注：** **Deselect All** および **Select All** ボタンを利用できるのは、**Multi Select** ボタンが起動している場合だけです（図 13 を参照）。**Multi Select** ボタンが選択されていない場合、**Deselect All** および **Select All** ボタンはグレー表示され、選択することはできません（**Edit Properties** ボタンが利用可能になります）。

画像選択ボタンの上には、以下のボタンが表示されます：

**Edit Properties** ボタンによりキーパッドが表示され、画像ラベル／画像 ID を編集または置換えることができます。**Multi Select** ボタンが起動しているとき、**Edit Properties** ボタンは利用できません。

**注意：** 画像 ID およびラベルは、スティルストアシステムが画像に対するパスを作成、および呼び出すための鍵となるものです。画像 ID およびラベルは、混乱を引き起こさないためにも固有である必要があります。画像ラベルはユーザーのためのもので、機能には影響しません。

**Go To** ボタンにより、キーパッドまたはキーボードが表示されます（**Legend & Options** 画面で選択した Sort Type により異なります）。オペレーターは画像 ID ／ラベルを入力し、その画像に直接アクセスできます（29 ページの図 14 を参照）。

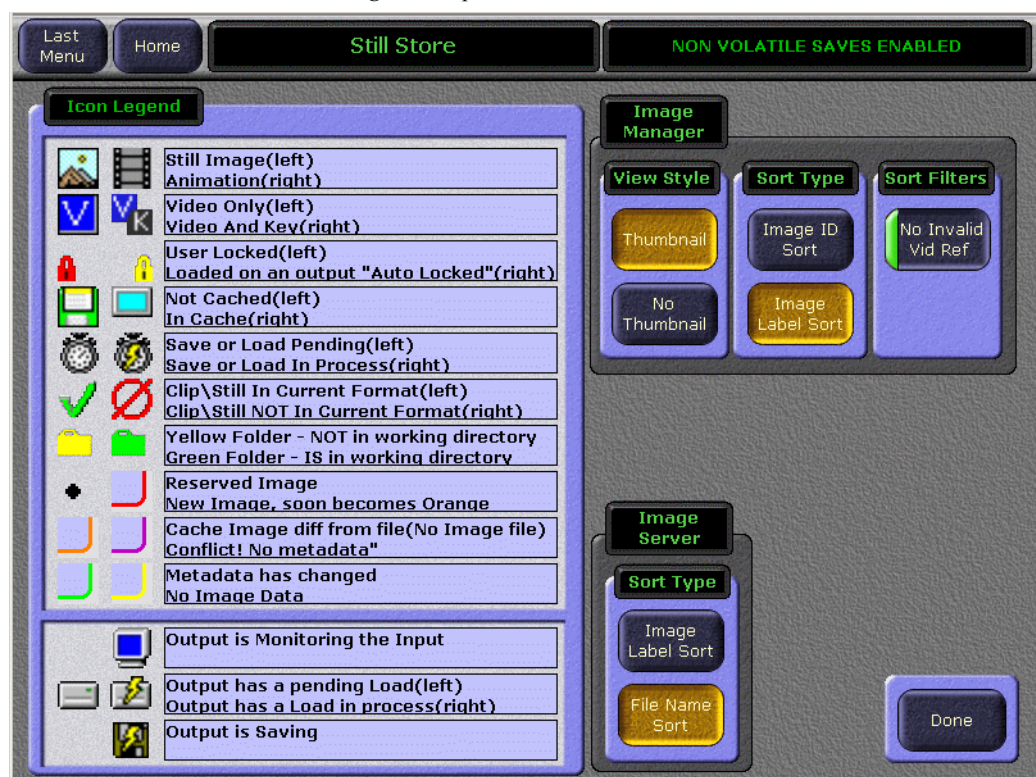
**注：** オペレーターは、**Legend & Options** ボタンを押し、“Sort Type” を選択することにより、画像 ID または画像ラベルのソート基準を変えることができます。

**Legend & Options** ボタンにより (図 12 を参照) アイコンの説明メニューが表示され、左側には“画像”(上部)と“出力”(下部)に対応したアイコンが示されます (図 14 を参照)。

メニューの右側には、**View Style** ボタングループ、および **Sort** ボタングループが表示されます。

- **View Style** ボタンにより、サムネイル画像をオン／オフできます。
- **Sort Type** メニューボタンにより、画像を ID または名前のどちらでソートするかを選択できます。
- **Sort Filter** ボタンの **No Invalid Vid Ref** は、現在の動作システムと同じラインレートの画像だけを表示します。例えば、720p モードで動作している場合、720p の画像だけが表示されます。

図 14. スティルストアー Legend & Options (凡例およびオプション) メニュー



## Cache Usage (キャッシュ利用) パネル

Image Manager メニューの上部中央に位置する Cache Usage パネルは、キャッシュのストレージ容量およびロックステータスの情報を提供します (図 15 を参照)。



図 15. スティルストア Image Manager、Cache Usage（キャッシュ利用）パネル



## Lock/Unlock Cache（キャッシュのロック／アンロック）

ロックされている画像は、ロックを解除するまで、手動により、またはシステムにより（キャッシュが一杯の場合）、キャッシュからアンロードできません（あるいは、オーバーライドできません（以降に説明があります））。

スティルストアシステムにより、キャッシュされた画像をロックする方法は2種類あります：

“自動ロック”：出力に配置されると自動的にロックされます。

“ユーザーロック”：Lock/Unlock Cache パネルで、画像を選択して **Lock Selected** ボタンを押します。

Lock/Unlock Cache パネルは、Lock と Unlock に分割されています(図 16 を参照)。

図 16. スティルストア Image Manager、Lock/Unlock Cache パネル



## Lock（ロック）

Lock/Unlock Cache パネルの **Lock** セクションには、**Lock Selected** ボタンおよび **Show Unlocked** パラメーター選択ボタンが含まれています。

### Lock Selected（ロック選択）

**Lock Selected** ボタンを選択すると：

- キャッシュから画像がアンロードされるのを防止します。

**注：** Image Manager スクロールリスト、またはキャッシュから画像が削除またはアンロードされても、ストアされている場所からは削除されません。

- Image Manager スクロールリストの画像アイコンに、ロックアイコン(図 14 を参照) が付加されます。

**注：** 画像は、キャッシュにあってもなくてもロックが可能です。

### Show Unlocked（アンロック画像表示）

**Show Unlocked** パラメーター選択ボタンを押すと、Image Manager スクロールリストがフィルタリングされ、“ロックされていない” 画像だけが表示されます。

Lock/Unlock Cache パネルの **Unlock** セクションには、**Unlock Selected** ボタンおよび **Show Locked** ボタンが含まれています。

## Unlock (アンロック)

### Unlock Selected (アンロック選択)

**Unlock Selected** ボタンを選択すると、Image Manager スクローリングリストで選択した画像のロックが解除されます。

### Show Locked (ロック画像表示)

**Show Locked** パラメーター選択ボタンを押すと、Image Manager スクローリングリストがフィルタリングされ、“手動でロックした” 画像だけが表示されます。

## Load/Unload Cache (キャッシュのロード／アンロード)

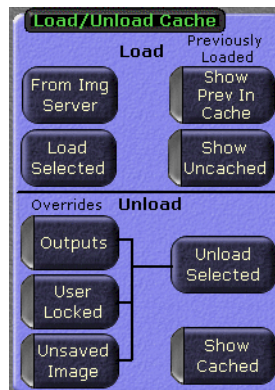
**Load/Unload Cache** パネルは、**Load** と **Unload** ボタンに分割されています (図 17 を参照)。

## Load (ロード)

**Load/Unload Cache** パネルの **Load** セクションには、**From Image Server**、**Load Selected**、**Show Prev Load**、および **Show Uncached** ボタンが含まれています (図 17 を参照)。

このボタングループは、キャッシュに対する画像のロード／アンロードを、Image Manager スクローリングリストからコントロールします。

図 17. スティルストア Image Manager、Load/Unload Cache パネル



## From Image Server (イメージサーバーからロード)

**From Image Server** ボタンを選択すると：

- Image Server パネルが表示されます。
- オペレーターは、適切なソースから画像をブラウズして、出力、キャッシュ (デフォルト)、または Image Manager スクロールリストにロードすることができます (図 18 を参照)。

**注：** 1つの出力へロードする場合、複数選択はできません。オペレーターは出力画像を選択する必要があります。これにより、指定の出力に対してメタデータ、続いて画像データがロードされます。

- 右下の **Done** ボタンを押すと、Image Manager メニューに戻ります (図 18 を参照)。

図 18. スティールストア Image Manager、Load/Unload、From Image Server (イメージサーバーからロード)



## Load Selected (ロード画像の選択)

**Load Selected** ボタンを押すと、Image Manager スクロールリストで選択した画像がキャッシュにロードされます。

## Show Prev In Cache (キャッシュ画像のプレビュー)

**Show Prev In Cache** ボタンを押すと、現在ロードされている環境が保存されたときに、キャッシュに存在していた画像が表示されます。

イメージマネージャーの現在のステータスが NVRAM に保存され、リブート後にリストアされます。このステータスには、キャッシュに存在した、またはしなかった画像も含まれます。これにより、オペレーターはキャッシュをシャットダウンする前の状態に戻すことができます。

### Show Uncached (非キャッシュ画像の表示) ボタン

**Show Uncached** ボタンを選択すると：

**Show Uncached** ボタンを選択すると、Image Manager スクロールリストがフィルタリングされ、キャッシュに存在しない画像だけが表示されます。

Load/Unload Cache パネルの **Unload** セクションには、3 つのオーバーライドボタン (**Output**、**User Locked**、および **Unsaved Image**)、**Unload Selected** というタイトルのオーバーライドのためのボタン、および **Show Cache** ボタンが含まれています。

## Unload (アンロード)

### Unload Selected ボタン

**Unload Selected** ボタンを選択すると、選択されたすべての画像がキャッシュからアンロードされます。

### Show Cache ボタン

**Show Cache** ボタンを選択すると、Image Manager スクロールリストがフィルタリングされ、キャッシュされた画像だけが表示されます。

## オーバーライドフィルター

### Output (出力) ボタン

**Output** ボタンを選択すると、出力の画像に対する自動ロックが無効となり、キャッシュからアンロードできるようになります。

### User Locked (ユーザーロック) ボタン

**User Locked** ボタンを選択すると、画像に対するユーザーロックが無効となり、キャッシュからアンロードできるようになります。

### Unsaved Image (非保存画像) ボタン

**Unsaved Image** ボタンを選択すると、保存されずにキャッシュにキャプチャーされている画像に対するロックが無効となり、キャッシュからアンロードできるようになります。

**注意：** 保存されていない画像がイメージマネージャーから削除されると、画像データがなくなるため、その画像を復活させることはできません。

## Conflict Resolution（解像度の不一致）パネル

スタイルストアの環境ファイルがロードされ、その環境にあると思われる画像が見つからない場合、画面に“Conflicts”と表示されます。Conflict Resolution パネルにより、新しいファイルを選択し、その環境へのパスを復活させます。

Conflict Resolution パネルには、**Conflict Resolution** ボタンがあります（図 19 を参照）。

図 19. スタイルストア Image Manager、Conflict Resolution（精細度の不一致）パネル



### Show Conflicts（解像度の不一致画像の表示）ボタン

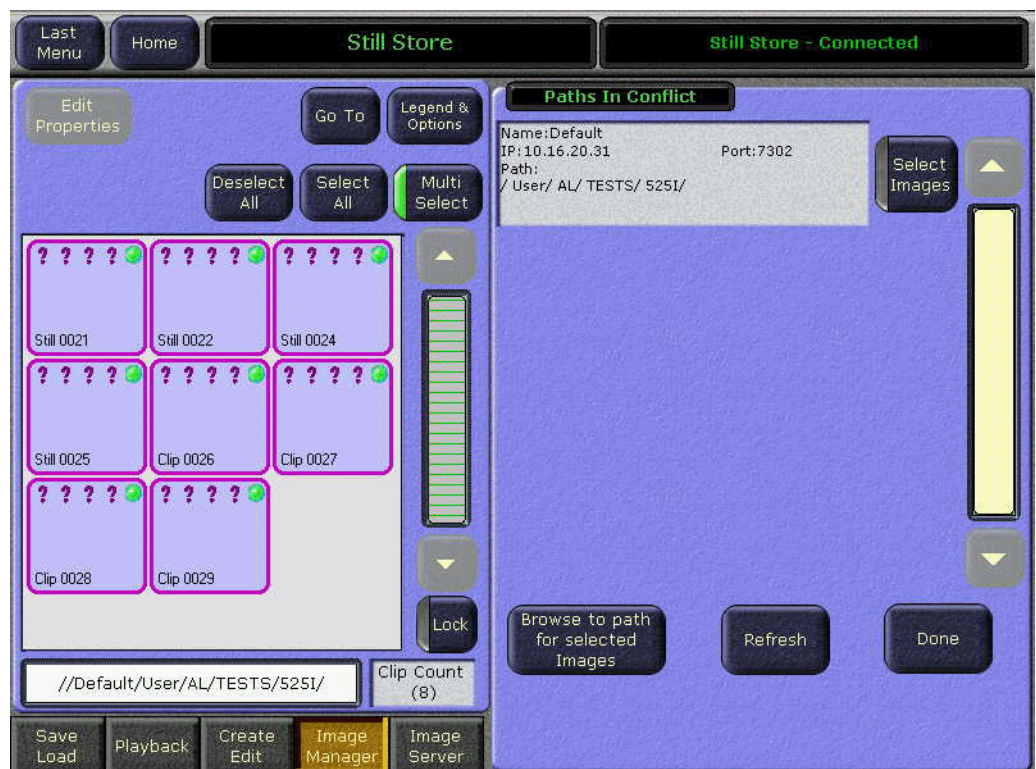
右上の **Show Conflicts** ボタンを選択すると（27 ページの図 12 を参照）：

Image Manager スクロールリストと同様なウインドウ、およびコントロールボタンが備えられている **Show Conflicts** メニューが表示されます（メニューの左側）。さらに、右側には **Paths In Conflict** パネルが表示されます。

- **Paths In Conflict** パネルでは、ダイアログボックスに、解像度が一致していない画像がパス情報とともに表示されます。さらに、**Select Images**、**Browse to path for selected images**、**Refresh**、および **Done** ボタンが表示されます。
- **Paths In Conflict** ダイアログボックスには、ディレクトリ名、IP アドレス、およびポート ID と画像パスが表示されます。
- **Select Images** ボタンにより、画像パネルのすべての画像を選択できます。
- **Browse to path for selected images** ボタンにより、画像を特定し、画像が存在する場合には、新しいパスを復活または確立できます。
- **Refresh** ボタンにより、変更後のメニューが更新されます。
- **Done** ボタンにより、Image Manager メニューに戻ります。
- 図 20 から分かるように、Paths In Conflict パネルに解像度の不一致が表示されると、その画像が左側のスクロールリストに、赤の輪郭とクエスチョンマークとともに表示されます。また、その画像の ID 番号が表示され、パスの修復に役立ちます。



図20. スティルストア Image Manager、Conflict Resolution (解像度の不一致) パネル、ボタン表示



## View/Add Image Server (イメージサーバーの表示／追加) パネル

既存のイメージサーバーを表示、あるいは任意の有効なソースからイメージサーバーを追加します。

Image Server パネルには、**Server Setup** ボタンが含まれています (図 21 を参照)。

図21. スティルストア Image Manager、View/Add Image Server パネル



## Server Setup (サーバーセットアップ) ボタン

**Server Setup** ボタンを選択すると：

- Image Server メニューが表示されます (図 22 を参照)。
- 構築したサーバーを試験または“Ping”送信できます。
- 有効な場所からサーバーを表示または追加できます。

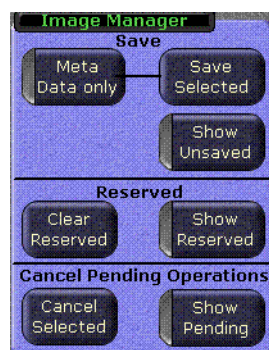
図 22. スティルストアー Image Manager、Image Server パネル、View/Add Image Server パネル



## Image Manager（イメージマネージャー）パネル

Image Manager パネルは、**Save**、**Reserved**、および **Cancel Pending Operations** に分割されます（図 23 を参照）。

図 23. スティルストアー Image Manager、Image Manager パネル



## Save（保存）

Image Manager パネルの **Save** セクションには、**Meta Data only**、**Save Selected**（Meta Data only に接続）、および **Show Unsaved** ボタンが含まれています。

### Meta Data only（メタデータのみ）

**Meta Data only** ボタンを選択すると：

**Meta Data only** ボタンを選択すると、**Save Selected** ボタンが変更され、メタデータファイルだけ（画像およびサムネイル画像は再保存されません）が、選択した画像から作業ディレクトリ（デフォルト）に保存、または更新されます。これにより、3 種類すべてのファイルを保存する場合に比べて、時間を大きく節約できます。

### Save Selected（保存先の選択）

**Save Selected** ボタンを選択すると：

- 選択した画像が、各画像に最適な場所に保存されます。
- **Meta Data only** ボタンにより、メタデータファイルだけを保存するように変更できます。

### Show Unsaved（非保存ファイルの表示）

**Show Unsaved** ボタンを選択すると、Image Manager スクロールリストがフィルタリングされ、保存されていない画像のみが表示されます。

**注意：** Image Manager スクロールリストから保存されていない画像を削除すると、永久的に削除されます。

## Reserved（予約）

Image Manager パネルの **Reserved** セクションには、**Clear Reserved** および **Show Reserved** ボタンが含まれています。

### Show Reserved（予約画像の表示）

**Show Reserved** ボタンを選択すると、Image Manager スクロールリストがフィルタリングされ、予約画像のみが表示されます。

### Clear Reserved（予約画像の消去）

**Clear Reserved** ボタンを選択すると：

- 画像が作業ディレクトリにあり、予約がマークされている場合、キャッシュから画像が削除され、“予約”アイコンが消えます。
- 画像が作業ディレクトリにない場合、キャッシュから画像が削除され、Image Manager から画像が完全に消去されます（保存されていない画像は、スティルストアから永久的に削除されます）。

## Cancel Pending Operations（操作のキャンセル）

Image Manager パネルの **Cancel Pending Operations** セクションには、**Cancel Selected** および **Show Pending** ボタンが含まれています。

### Cancel Selected（キャンセルを選択）ボタン

**Cancel Selected** ボタンを選択すると：

選択した画像に対する、保留中および処理中の操作がキャンセルされます。

### **Show Pending（保留画像の表示）ボタン**

**Show Pending** ボタンを選択すると、Image Manager スクローリングリストがフィルタリングされ、保留中および処理中の画像がすべて表示されます。

## Image Server (イメージサーバー) メニュー

イメージサーバーは、スティルストア・ハードドライブ (デフォルト) でも、イメージサーバー・サービスソフトウェアを備える、ネットワーク上の外部物理ディスクでも可能です。

**注意：** 画像は、.gvg フォーマットである必要があります。画像は、スティルストア・ローダーソフトウェアを使用して変換できます。

**Still Store** ボタン、続いて **Image Manager** ボタンに触れると、このメニューにアクセスできます。

### イメージサーバー・サービス

スティルストアシステムと外部のイメージサーバーを接続するには、イメージサーバーの役割を果たす PC に、イメージサーバー・サービスソフトウェアをインストールする必要があります。イメージサーバー・サービスソフトウェアは、V15.0 以降のソフトウェア CD から、またはダウンロードにより得ることができます。

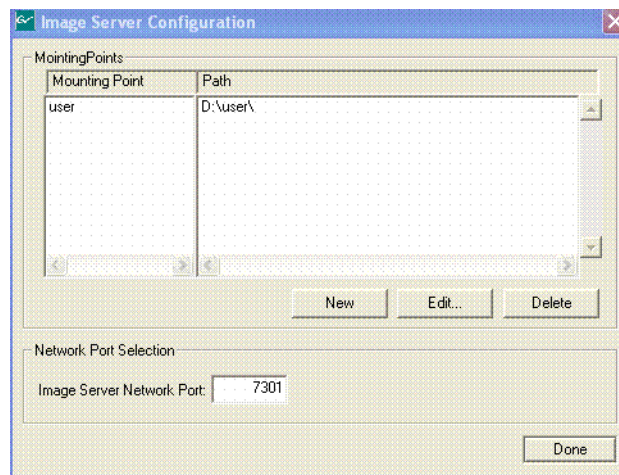
**注意：** イメージサーバーの接続、および環境ファイルのローディングを迅速化するため、接続されていないイメージサーバーを、**イメージサーバー** のリストから削除しておくことを強くお勧めします (36 ページの図 22 を参照)。

イメージサーバー・サービスソフトウェアをインストールすると、イメージサーバーの配置場所、および保存されている画像へのパスを構築できます (図 24 を参照)。

Windows XP において **Image Server Configuration** にアクセスするには、以下の手順を実行してください (最初に、イメージサーバー・サービスソフトウェアをインストールしてください)：

1. **Start Menu** を選択してください。
2. **Settings/Control Panel** を選択します。
3. **Image Server** アイコンをダブルクリックすると、**Image Server Configuration** ダイアログボックスが現れます (図 24 を参照)。
4. “New” をクリックし、マウンティング・ポイント (フォルダーやディスクの名称) とパスを指定します。
  - \* 上記の設定を完了後、33 ページの **Server Setup** ボタンで **Image Server** メニューに入り、サーバーの追加が必要となります。

図 24. スティルスストア Image Manager、Image Server Configuration



配置ポイントおよびパスが確立されると、イメージサーバーを追加することができます。そして、画像を **Image Manager** スクロールリストにインポートすることや、キャッシュまたは出力にロードすることができます。

これらの設定を含む画像、またはファイルを移動または削除すると、パスが破壊されます。パスの衝突の修復に関する情報は、[34 ページの「Conflict Resolution \(解像度の不一致\) パネル」](#)を参照してください。

### イメージサーバーに対するネットワーク許可

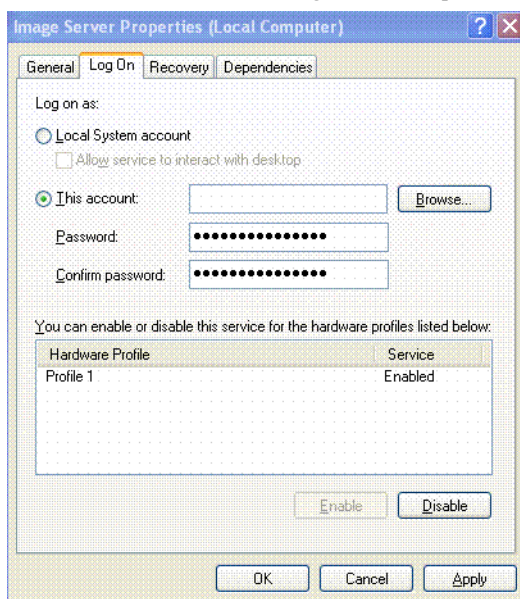
場合により、ネットワークをイメージサーバーに接続する必要性が生じることがあります。Windows XP オペレーティングシステムの場合、以下のことが想定されます。

ネットワークを構築して、イメージサーバー・サービスソフトウェアをイメージサーバーに接続するには、以下の手順を実施してください：

1. Start メニューをクリックし、Control Panel/Administrative Tools/Services を選択します。
2. **Image Server** サービスをダブルクリックします。
3. **Log On** タブを選択してください（[図 25](#)を参照）。
4. “**This account**” ラジオボタンを選択します。
5. パスワードを入力し、続けてもう 1 度入力して確認してください。
6. **Apply** ボタンを選択してください。
7. 変更を確認するダイアログボックスが表示されますので、“**OK**” をクリックしてください。
8. **General** タブを選択します。
9. **Stop** をクリックします。
10. **Start** をクリックすると、変更された作業内容が実行されます。



図 25. スティルストア—Image Server Properties ダイアログボックス



## 操作

通常、新しいスタイルストア機能は、以下のいずれかの方法で操作します：

- 作業ディレクトリを選択します。これにより、そのディレクトリのスタイル画像およびクリップ画像がすべて、イメージマネージャーにロードされます。
- 外部のイメージサーバーからスタイル画像、およびクリップ画像を選択してください。
- ソースを選択し、スタイル画像をグラブするかクリップ画像を記録し（必要に応じて、フェンシング、クロッピング、ポジショニングを実行）、“キープ（保持）機能”により、イメージマネージャーおよびキャッシュに画像を配置してください。

イメージマネージャーから、画像を出力にロードすることも（画像はキャッシュの先頭に配置されます）、直接キャッシュに配置することも、あるいは保存することもできます。

コントロールパネルの **Still Store** メニュー、または **Machine Control** サブパネルを使用して、スタイル画像を選択してクリップ画像を再生することができます。スタイル画像の選択、クリップ画像の再生、およびその他のスタイルストア機能も、E-MEM によりコントロールすることができます。

## 入力ソースの選択

スタイルストアの入力ソースは、ローカル **Aux** パネルを使用して、または **Input Source** メニューから選択できます（詳細については、*Kalypso* のユーザーマニュアルを参照してください）。

1. **Still Store** メニューから、**Still Store** 出力を選択してください。
2. モニタリングをオンにします。
3. ローカル **Aux** パネルから、**Still Store** デリゲイションボタンを押してください。
4. ローカル **Aux** パネルのソース選択バスから、必要なバスのボタンを押してください。

**注：**      スタイルストアシステムは、ローカル **Aux** パネルで設定したスプリットキーをサポートします。

## スタイル画像のキャプチャー

スタイルストアシステムは、“キープ（保持）”機能（**Keep Image** ボタン）を使用して、画像をイメージマネージャーに配置します。画像をイメージマネージャーに配置しても、画像はディスクに“保存”されません。**Save** ボタンを押して画像をディスクに保存してください。

1. **Create Edit** メニューにおいて、スクローリングリストから、またはスタイルストア出力から画像を選択してください。43 ページの「[スタイルストアー Create Edit メニュー](#)」を参照してください。
2. **Capture Setup** データパッドを選択し、キャプチャーする画像を構築します（詳細については、21 ページの「[Still Store – Create Edit（編集）メニュー](#)」を参照してください）。



3. 選択したスティルストア出力をプレビューしてください（入力にビデオとキーがある場合、出力はビデオ／キーのペアモードであることが必要です）。
4. Create Edit メニューにおいて **E-E** ボタンが利用できることを確認し、それを選択してください。

**注：** 代わりに **Show Buffer** ボタンが表示される場合、バッファから画像を削除するか、画像をキープして（**Clear Image/Keep Image** ボタン） **E-E** ボタンを復活させてください（**E-E** は、出力ソースに対して入力ソースを直接表示します）。

5. スティル画像をキャプチャーするためのソースを選択してください。
6. **Show Input** を選択してください。プレビューに使用されている場合は、入力ソースがモニターに表示されます。

図 26. スティルストア Create Edit メニュー



7. **Keep** ボタンを押す前に、画像に対してポジショニング、クロップ、または部分的なラスターフエンシングがおこなえます。対応するデータパッドを選択し、必要な変更を指定してください。

**注：** Image Manager スクロールリストの下にあるディレクトリにおいて、画像が正しいフォルダーにグラブ（または、グラブおよび保存）されたことを確認してください。画像には、イメージマネージャーの Working Directory パスが付随しています。

8. **Grab Still** ボタンを選択し、スティル画像をキャプチャーしてください。

スティル画像がグラブされると、中央パネルの左下にある **Save** ボタンで保存できます（すぐにでも、あとでも保存はできます）。

## クリップ画像のキャプチャー

1. 前述のスティルキャプチャー手順の、**ステップ 1 ～ ステップ 5** を実行してください。
2. **Capture Setup** データパッドに触れ、フレーム単位で記録時間を入力するか、**Cont Record** ボタンを選択して連続記録をおこないます（詳細については、[22 ページの図 8](#) を選択してください）。

図 27. スティルストア Create Edit メニュー、記録コントロール



**注意：** 長時間の記録は、他の数多くのスティルストア素材をアンキャッシュする可能性があります。また、長い記録を保存すると、キャッシュがロックした素材で満たされるため、他のスティルストア素材にアクセスできなくなる恐れがあります。

3. コントロールボタンを使用して、部分的なラスターフエンシング記録を指定し、キャプチャーするエリア（縦と横）を選択することができます。また、シングルフレームのフェンシング記録により、ストレージ容量を節約できます。

**注：** 上記のような変更は、必ずクリップ画像を記録する前に実施してください。

4. ソースがライブでない場合、ソース素材にキューを与えてください。Kalypso システム (Profile VDR または VTR) によりコントロールされた外部装置を使用している場合は、Kalypso の Machine Control サブパネルにより、ソース素材にキューを与えて再生できます。

5. 記録を開始するには、**Record Clip** ボタンに触れてください。ソースがライブでない場合、ソース素材を再生する必要があります。記録は、指定された時間だけ実施されて停止します（連続記録でない場合。連続記録では、フレームがなくなると記録が停止します）。
6. “Keep（保持）” 機能を実行する前に、画像に対してポジショニング、クロッピング、または部分的なラスターフェンシングをおこなってください。対応するデータパッドを選択し、必要な変更を指定してください。

**注：** Image Manager スクローリングリストの下にあるディレクトリにおいて、画像が正しいフォルダーにグラブ（または、グラブおよび保存）されたことを確認してください。画像には、イメージマネージャーのパスが付随しています。

7. 画像が記録されると、中央パネルの左下にある **Save** ボタンにより保存できます。



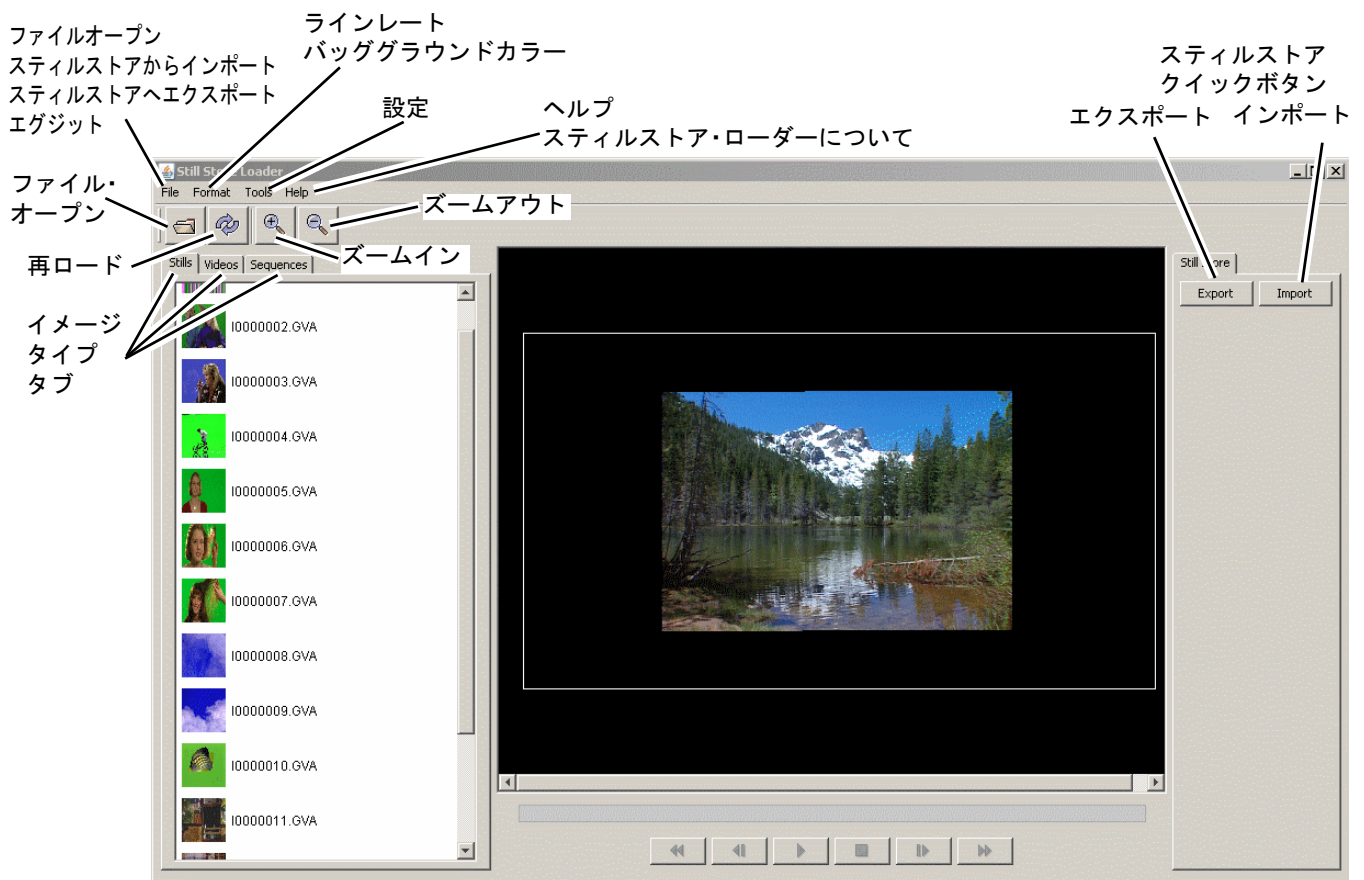
## 新しいスタイルストア・ローダー

新しくスタイルストア・ローダーアプリケーションがアップデートされ、オペレーターは、サポートされている画像タイプを Kalypso のネイティブフォーマット (.gva/.gvi) に変換して、PC からスタイルストア・ハードウェアに画像をエクスポートできるようになりました。また、ビデオファイルの画像シーケンスを作成し、それをスタイルストア・ハードウェアにエクスポートすることも可能です。

**注：** 新しいスタイルストア・ローダーは、Windows XP および Vista オペレーティングシステムに対してのみテスト済みです。

図 28 に、スタイルストア・ローダーのメインメニューを示します (スタイル画像は、**Stills** タブのビューに表示されます)。

図 28. スタイルストア・ローダーメインメニュー



## ファイルを開いて表示

新しいスタイルストア・ローダーは、ネットワーク接続されたドライブ、またはスタイルストア・ハードドライブから、様々な画像を開いて表示することができます。また、インポート／エクスポートするファイルを選択する前に、これらのリソースをブラウズすることができます。

### サポートしている画像

スタイルストア・ローダーは、3 種類の画像をサポートしています：

- スティル画像
- クリップ画像
- 画像シーケンス

### サポートしているファイルフォーマット

スタイルストア・ローダーは、以下のフォーマットをサポートしています：

- GIF (.gif)
- JPG (.jpg/.jpeg)
- JPEG 2000 (.jp2/.j2k)
- TIF (.tif/.tiff)
- Windows ビットマップ (.bmp/.wbmp)
- PNG (.png)
- Kalypso のネイティブ画像 (.gva/.gvi)
- TARGA (.tga)
- PICT (.pict)

### ビデオファイル

スタイルストア・ローダーは、以下のビデオフォーマットをサポートしています：

- AVI
- QuickTime

**注：** スティルストア・ローダーは、ビデオファイルに対して時間的補間はおこないません。アプリケーションに設定されている周波数で、ビデオは再生されます。

ビデオファイルは、Video タブのビュー画面で、ロード、変換、および表示されます（[図 28](#) を参照）。

## 画像シーケンス

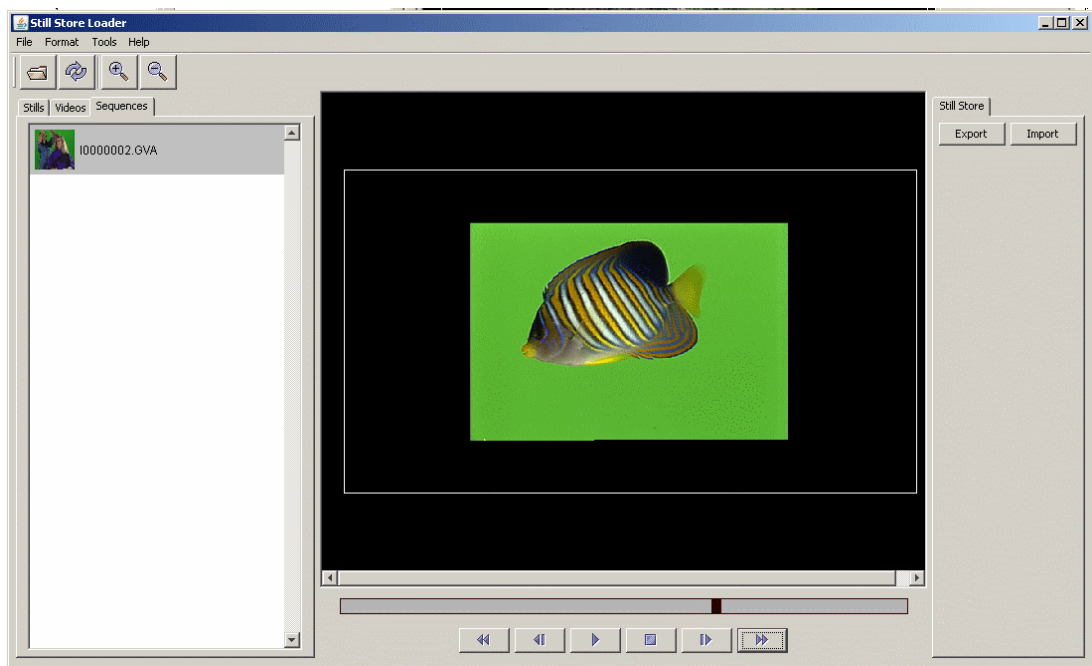
**画像シーケンス**は、名前が類似した画像ファイルの集合であり、クリップ形式で連続して高速表示されます。クリップ画像を構成する画像ファイルは、システムがサポートする任意の画像フォーマットが可能です。

シーケンスの一部を構成するファイルは、同一ディレクトリに配置されていることが必要で、ファイル名は同じ特徴を持ち、ファイル番号は連続している必要があります（例えば、MyAnimation01、MyAnimation02、MyAnimation03 など）。

シーケンスの最初の画像は、**Sequence** タブのビュー画面に表示されます（[図 29](#)を参照）。

画像を選択すると、Image View パネル（中央）に表示されます。

図 29. スティルストア・ローダー・シーケンスビュー



画面の下に、左から右へと以下のようなコントロールボタンが表示されます（[図 29](#)を参照）。

- 早戻し
- 後方ジョグ
- 再生
- 停止
- 前方ジョグ
- 早送り

コントロールボタンの上には、プログレスバーがあります。

## スタイルストアシステムとのインターフェース

新しいスタイルストア・ローダーは、FTP 接続により、スタイルストアシステムとインターフェースして、ファイルをインポートおよびエクスポートできます。スタイルストア・ローダーが、スタイルストアシステムとインターフェースするための基本ディレクトリは、“/User/” で、スタイルストア・ローダーは、それ以上のディレクトリレベルへは行けません。

### ファイルのエクスポート

FTP 接続により、ファイルがネットワーク接続された PC から、スタイルストア・ハードウェアにエクスポートされると、スタイルストア・ローダーは、ファイルをスタイルストアフォーマットに変換します。独立したキー信号が定義されている場合、それも変換され、ファイルとともにエクスポートされます。詳細については、[55 ページの「スタイルストアシステムへのエクスポート」](#)を参照してください。

**注意：** [バックグラウンドカラー](#)をオンにすると、キー信号の作成またはエクスポートが妨げられます ([54 ページの「Background Color \(バックグラウンドカラー\)」](#)を参照)。その場合、画像の一部を透明にすることや、画像外部のブラックスペースを利用してキー信号を生成します。

### サポートされている解像度

スタイルストアには、サポートされている SD および HD 解像度だけをエクスポートできます。サポートされている解像度は：

#### SD

- 525i、アスペクト比 4x3
- 625i、アスペクト比 4x3

#### HD

- 1080i @ 25Hz、29.97Hz、および 30Hz、アスペクト比 16x9
- 720i @ 59.95Hz および 60Hz、アスペクト比 16x9

### ファイルのインポート

スタイルストア・ローダーを使用して、スタイルストアシステムからファイルをインポートし、ネットワーク接続された PC にスタイルストアフォーマットで保存できます (ファイルを、オリジナルフォーマットに戻すことはできません)。詳細については、[56 ページの「スタイルストアシステムからのインポート」](#)を参照してください。



## 操作方法

### PC へのスティルストア・ローダーのインストール

スティルストア・ローダー・ソフトウェアアプリケーションを、ネットワーク接続された PC にインストールして、Kalypso システムとともに使用することができます。通常、スティルストア・ローダーは、グラフィック部門のコンピュータにインストールして、グラフィックを迅速に Kalypso スティルストアシステムにダウンロードできるようにします。

**注意：** 新しいスティルストア・ローダーを、Kalypso のメニューパネルにインストールすることはお勧めしません。メニューパネルからスティル画像を転送するには、メニューアプリケーションのコピー／ペースト機能を利用してください。

### PC の条件

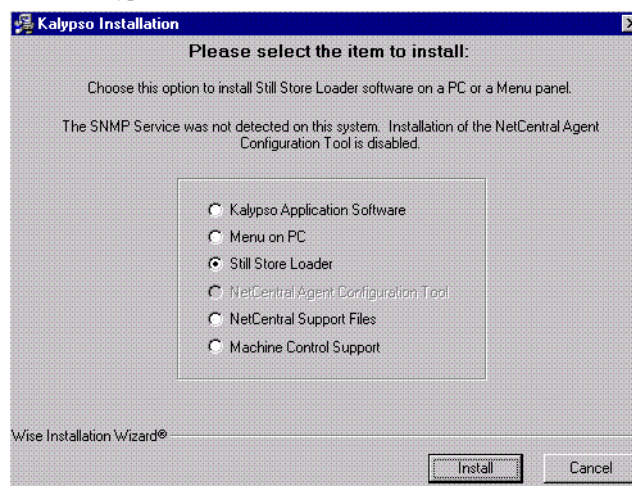
新しいスティルストア・ローダーは、Windows XP および Vista オペレーティングシステムに対してテスト済みです。

### インストール手順

スティルストア・ローダー・ソフトウェアアプリケーションは、Kalypso ソフトウェア CD に付属しています。

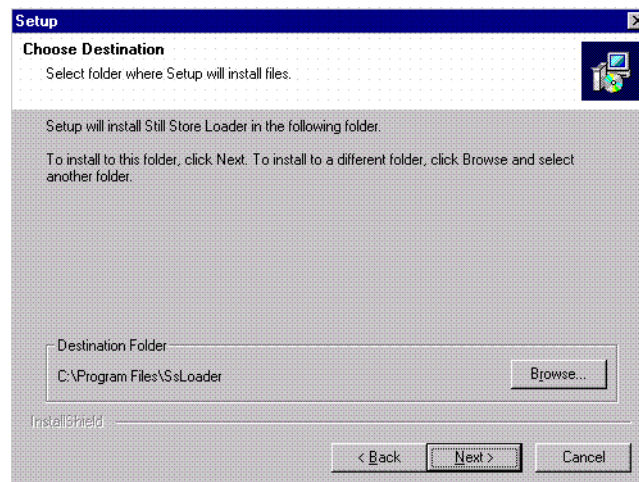
1. 開いているアプリケーションをすべて閉じてください。
2. 適切なシステムのドライブに Kalypso ソフトウェア CD を挿入し、ライセンス契約に同意してください。
3. 最初に、Kalypso ソフトウェアのアップデートツール画面が現れます。Still Store Loader を選択してください (図 30)。

図 30. Kalypso ソフトウェアのアップデート、Still Store Loader を選択



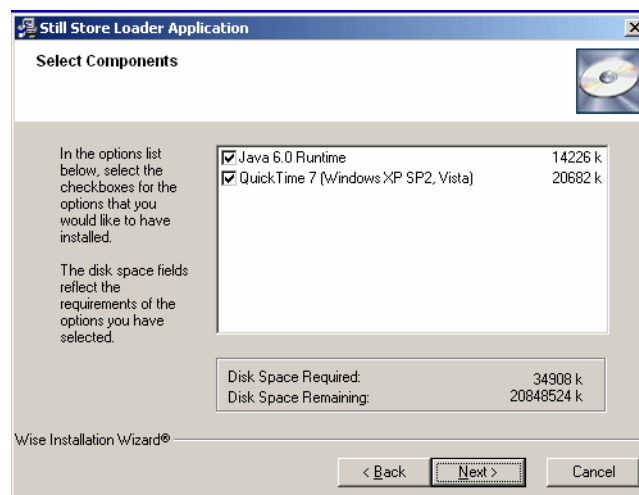
4. **Install** ボタンをクリックし、画面の指示に従ってください。インストーラープログラムは、プログラムのインストール先を尋ねることがあります (図 31)。フォルダーは、デフォルトの “C:\Program Files\SsLoader” を推奨します。

図 31. スティルストア・ローダーのインストール先



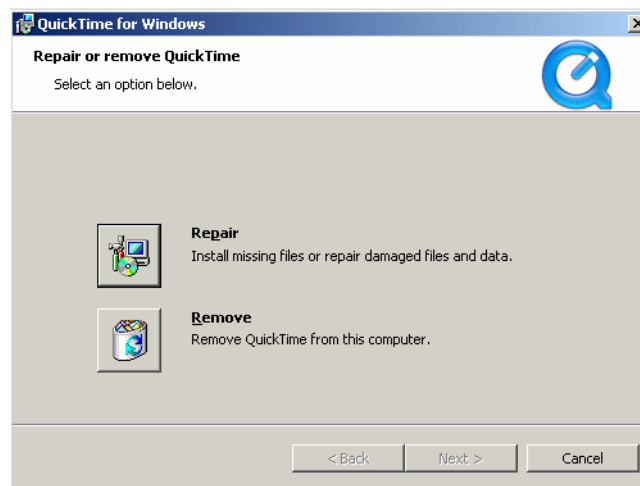
5. ファイルがロードされると、**Select Components** 画面が現れます (図 32)。
6. Java Runtime および Quick Time ボックスの両方をチェックし (図 32 を参照)、**Next** をクリックします。指示に従い、Java および Quick Time をロードしてください。

図 32. スティルストア・ローダー、コンポーネントの選択



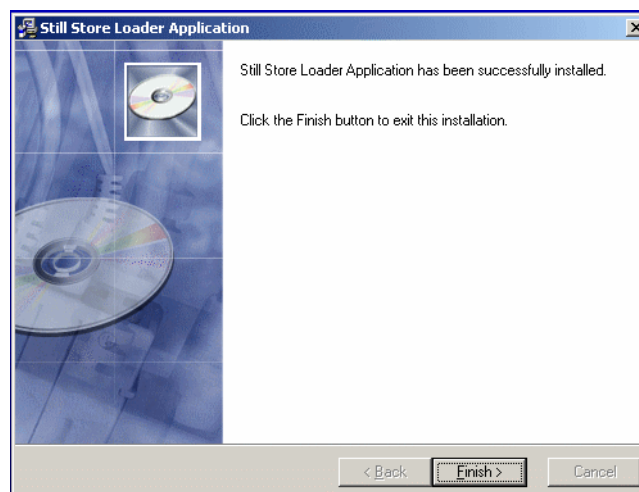
Quick Time アプリケーションは、図 33 のようなダイアログボックスが表示されることがあります。**Repair** ボタンをクリックし、続いて、**Next**、そして **Finish** をクリックすると、Quick Time のインストールが完了します。

図 33. スティルストア・ローダー、Quick Time の Repair ボタン



7. **Finish** をクリックすると、スティルストア・ローダーのインストールが完了します。

図 34. スティルストア・ローダー、インストール後のリセット



ドライブから CD を取り出し、安全な場所に保管してください。

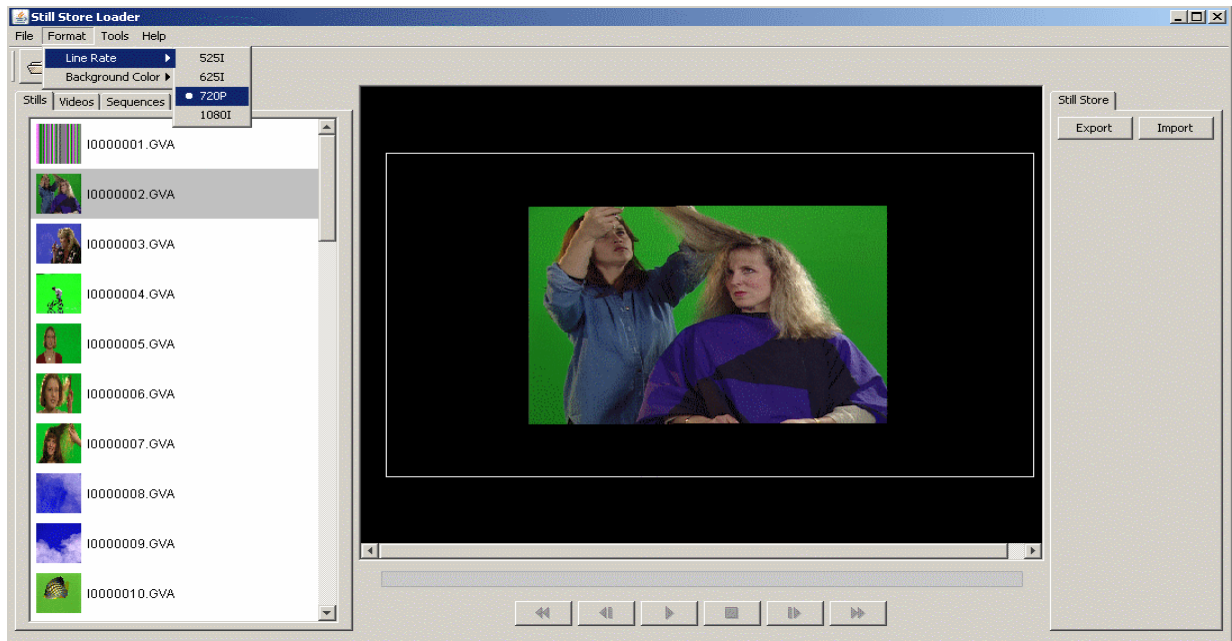
## フォーマット

**Format** プルダウンメニューの下に、**Line Rate** および **Background Color** メニューがあります (図 35 を参照)。

### Line Rate (ラインレート)

オペレーターは、スタイルストアにエクスポートするファイルのラインレートを設定できます (図 35 を参照)。Image View パネルのパラメーターが、ラインレートに基づいて変更されます。

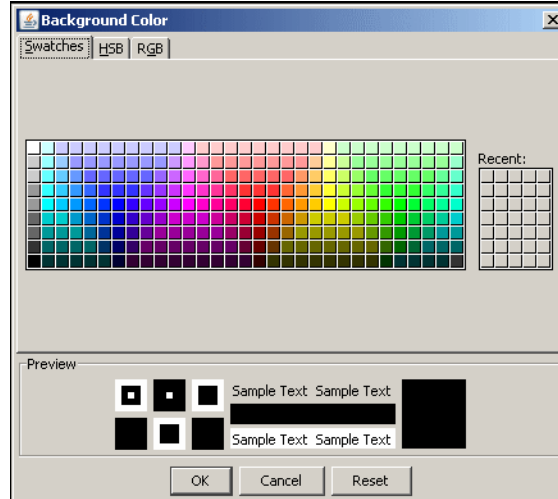
図 35. スタイルストア・ローダー、ラインレートのフォーマット



## Background Color (バックグラウンドカラー)

**Background Color** ポップアップボタンパネルを使用して、バックグラウンドカラーを調整できます (図 36 を参照)。

図 36. スティルストア・ローダー、バックグラウンドカラーのフォーマット



1. **Format** メニューから、**Enable** を選択してください (バックグラウンドカラーを機能させるには、**Enable** を選択する必要があります)。
2. 再び **Format** メニューから、**Background Color/Select** を選択します。
3. カラーパレットから、または **HSB/RGB** タブからバックグラウンドカラーを選択し、**OK** をクリックします。

## 設定

**Settings** メニューから、スティルストア・ハードウェアに接続するための IP アドレスを入力できます。

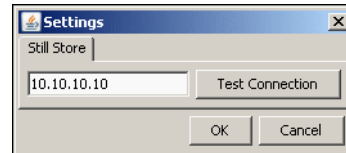
**Settings** メニューは、**Tools** メニューの下にあります (図 28 を参照)。

1. **Tools/Settings** を選択し、**Settings** ダイアログボックスを開きます。
2. 画像ファイルをエクスポートしたいスティルストア・ハードウェアの IP アドレスを入力してください (図 37 を参照)。
3. **Test Connection** ボタンを使用して、接続をテストしてください。
4. **OK** をクリックします。



**注：**       スタイルストア・ローダーは、無効な IP アドレスを検出しても、数秒間は接続を試みます。アドレスが無効な場合は、ダイアログボックスに、試行に失敗したことが表示されます。

図 37. スタイルストア・ローダー、設定

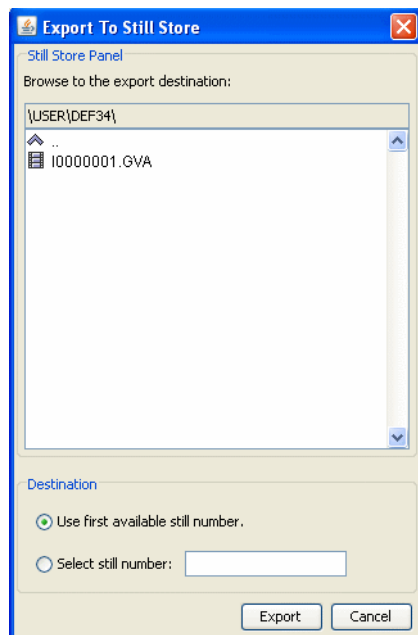


## スタイルストアシステムへのエクスポート

1. Stills、Video、または Sequence タブのビュー画面から画像ファイルを選択してください。
2. **Export** クイックボタンをクリックするか、**File** プルダウンメニューから **Export** を選択してください (図 28 を参照)。
3. 画像ファイルを配置したいスタイルストアシステムのフォルダーにアクセスします (図 38 を参照)。
4. デフォルト (**利用可能な最初のスタイル画像番号**) のラジオボタンを使用するか、**Select still number:** ラジオボタンを選択してください (ダイアログボックスの下、図 38 を参照)。
  - a. **Select still number:** ラジオボタンを選択した場合、スタイルストア・ローダーは、画像番号を抽出し、**Select still number:** フィールドに配置します (図 38 を参照)。
5. **Export** をクリックすると (図 38 を参照)、画像ファイルがスタイルストアのターゲットフォルダーにロードされます。

注： エクスポート時間は、ラインレートにより異なります。

図 38. スティルストア・ローダー、スティルストアのエクスポート先



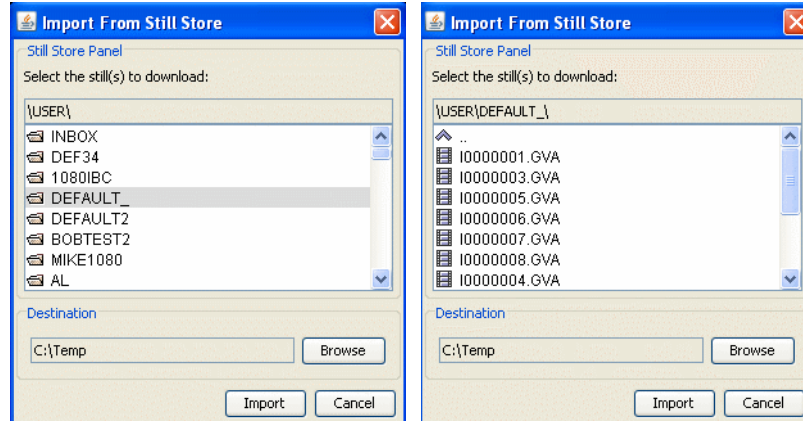
## スティルストアシステムからのインポート

GVA/GVI ファイルは、スティルストアシステムからスティルストア・ローダー、またはネットワーク上の PC へインポートできます。

1. **Import** クイックボタンをクリックするか、**File** プルダウンメニューから **Import** を選択してください（図 28 を参照）。
2. **Destination** フィールドで、**Browse** ボタンを選択し、画像ファイルのインポート先を選択してください。
3. **Import** ダイアログボックスから、インポートするフォルダーを選択するか（フォルダー内の、フォーマットがサポートされているすべての画像ファイルをインポートします）、フォルダーを開き、1 つの画像ファイルを選択します（選択した画像だけをインポートします）。図 38 を参照してください。

**注意：** スタイルストアシステムから画像ファイルをインポートする際、同じ番号をもつ画像ファイルを含むデスティネーションフォルダーにインポートすると、元のファイルはオーバーライドされます（その前に警告が表示されます）。

図39. スタイルストア・ローダー、スタイルストアシステムからのインポート



## Output Recursive

Output Recursive メニューカテゴリを使用し、コントロール（デレゲーション）するキーヤー、およびアウトプット・リカーシブのタイプを選択し、ソフトノブまたはポップアップキーパッドを使用して、選択したコントロールに関連するパラメーターを調整します。

Output Recursive システムには、[図 40](#) に示すように、選択可能な 4 種類のモードボタンが備えられています：

- **Off** : エフェクトなし。
- **Freeze (フリーズ)** : 画像をフリーズさせるか、動きのあるビデオ画像を静止画としてフリーズさせ、Picture Decay（ピクチャー・ディケイ）、Star Decay（スター・ディケイ）、または Blur（ブラー）パラメーターにより変更します。
- **Trails (トレイル)** : 画面上で画像を動かす際に、過去の画像のトレイル（軌跡）または粒子が背後に残ります。あるいは、画像に“ウインド（風）”エフェクトが追加されます（ディケイの設定を調整し、粒子のように見せることができます）。
- **Motion Decay (モーションディケイ)** : 画像が動く時に、動いた後がブラーとして残ります。
- **Montage (モンタージュ)** : 動きのあるビデオ画像から静止画の合成画像を作ります。

**注 :** Output Recursive モードには、Path ボタングループが備えられています（Recursive Path）。パスコントロールについては、「*Kalypso ユーザーマニュアル*」を参照してください。

メニューにアクセスするには、**Home**、**Transform**、**Output Recursive** をクリックしてください (図 40)。

図 40. トランスフォームエンジン・アウトプット・リカーシブ





## エフェクトのプリセット

エフェクトをプリセットすることにより、Output Recursive（アウトプット・リカーシブ）を利用してエフェクトを簡単に作ることができます。

**Presets** ボタンを選択すると（図 40 を参照）、Presets ポップアップボタンパネルが表示され、図 41 に示すように、**Rain**、**Wind**、**Smoke**、**Fire**、**Paint Brush**、および **Erase** エフェクトボタンが現れます。

エフェクトメニューを使用することにより、ソフトノブおよびデータパッドから、さらなる調整が可能です（トレイル、モンタージュなど）。

図 41. Transform Engine - Output Recursive、エフェクトのプリセット



## プリセットボタン

**Rain** — 雨のように縦の線が現れます。

**Wind** — 風のように粒子がたなびきます。

**Smoke** — 煙のようにダークグレーのたなびきが現れます。

**Fire** — 赤く炎のようにゆらめきます。

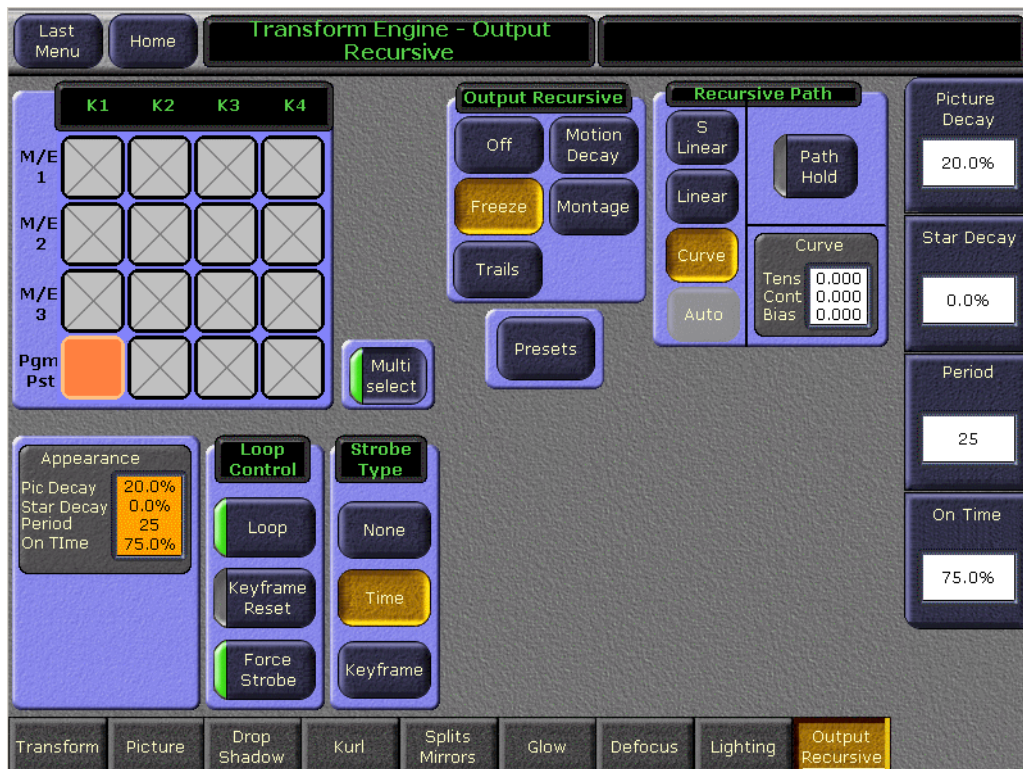
**Paint Brush** — ジョイスティックを使用して、表示されている画像に“塗装”することができます。

**Erase** — ジョイスティックを使用して、現在のエフェクトを消去できます。

## Freeze（フリーズ）

Freeze を使用して、動きのあるビデオ画像を Strobe により静止画面にし、ソフトノブにより画像を変えて再生します。

図 42. トランスフォームエンジン-アウトプット・リカーシブ、フリーズ



## Strobe Type（ストロボタイプ）モードボタングループ

Strobe Type により、新しい画像を自動的にフリーズさせるストロボエフェクトのタイプを設定します（図 42 を参照）。

- **None ボタン**：ストロボをオフにします。
- **Time ボタン**：調整可能な間隔で新しい画像をフリーズさせます（通常ストロボ）。
- **Keyframe ボタン**：Keyframe ボタンをオンにした各キーフレームでフリーズをトリガーします。

## Loop Control パラメーターボタングループ

Loop Control（図 42 を参照）

### Loop ボタン

- **ON**：繰り返しエフェクトを起動します。
- **OFF**：繰り返しエフェクトを停止し、ライブビデオ画像に戻ります。

### Keyframe Reset ボタン

画面がフリーズしている場合は、**Keyframe リセット**ボタンを使用してコントロールします。Strobe Type として、**Keyframe** モードボタンが選択されている場合のみ利用できます（図 42 を参照）。

- **ON** : キーフレームトリガーがリセットされ、新たな 1 つのストロボが発生します。**Keyframe** リセットボタンをオンにしたキーフレームにおいて、新たにフリーズ画像を作成することにより、ループがリセットされます。
- **OFF** : 各キーフレームのフリーズ画像は変化しません。

### Force Strobe（強制ストロボ）ボタン

エフェクトが 1 つのキーフレームを通過またはそこで停止すると、1 つのストロボイベントがトリガーされます。キーフレームストロボがオンの状態でエフェクトがキーフレームに留まっている間、別のイベントはトリガーされません。過去の 1 つのイベントの“履歴”は破棄され、1 つのストロボが再びトリガーされます。

- **ON** : アウトプット・リカーシブのループ内で、ビデオのフィールド／フレームが蓄積されます。
- **OFF** : 何も起きません。

## ソフトノブボタングループ

- **Picture Decay（ピクチャー・ディケイ）** : アウトプット・リカーシブでフリーズした画像が、時間とともにフェードアウトします（図 42 を参照）。

注 : Star Decay による追加効果

- **Star Decay（スター・ディケイ）** : アウトプット・リカーシブでフリーズした画像のランダムピクセルが、時間とともにフェードアウトします。

注 : Picture Decay による追加効果

### ストロボのタイミング

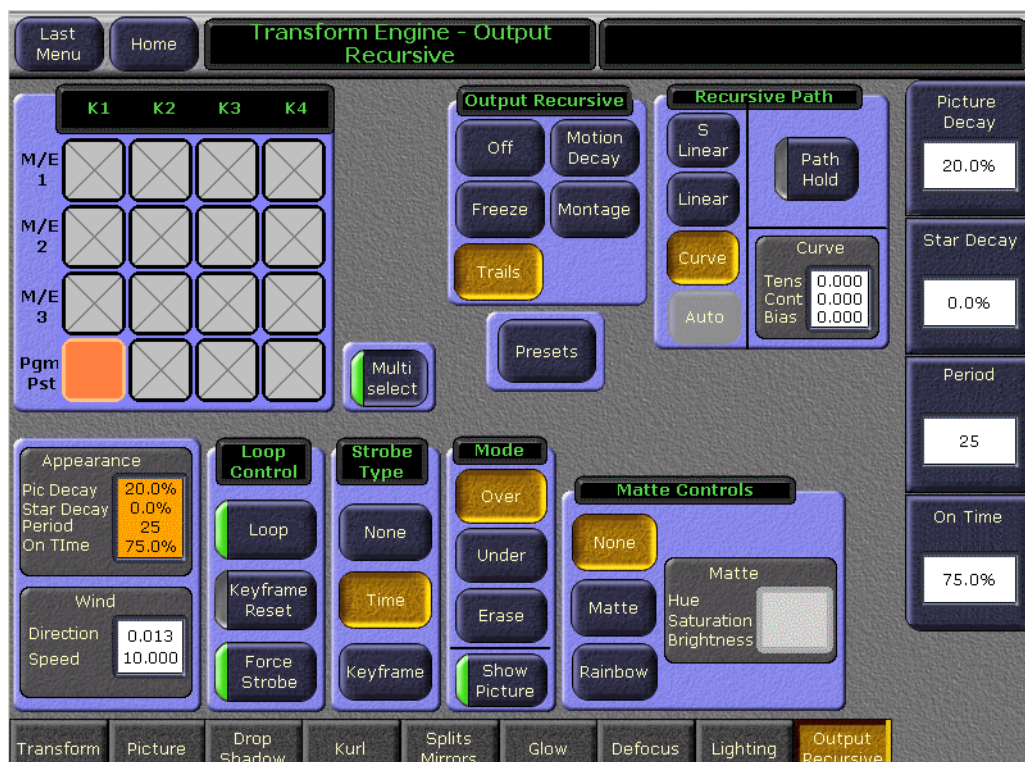
- **Period** : ストロボサイクルのフレーム数を決めます。Strobe Type で **Time** を選択している場合のみ、**Period** を利用できます。
- **On Time** : 画像がフリーズしない時間をパーセントで設定します。デフォルトは 0.0% です。Strobe Type で **Time** を選択している場合のみ、**On Time** を利用できます。



## Trails（トレイル）

画面上で画像を動かす際に、過去の画像のトレイル（軌跡）または粒子が背後に残ります。あるいは、画像に“ウインド（風）”エフェクトが追加されます（ディケイの設定を調整し、粒子のように見せることができます）。

図43. トランスフォームエンジン—アウトプット・リカーシブ、トレイル



## ソフトノブボタングループ

- **Picture Decay（ピクチャー・ディケイ）**：アウトプット・リカーシブでフリーズした画像が、時間とともにフェードアウトします（図 43 を参照）。

注： Star Decay による追加効果

- **Star Decay（スター・ディケイ）**：アウトプット・リカーシブでフリーズした画像のランダムピクセルが、時間とともにフェードアウトします。

注： Picture Decay による追加効果

### Strobe Timing:

- **Period**：ストロボサイクルのフレーム数を決めます。Strobe Type で **Time** を選択している場合のみ、**Period** を利用できます。
- **On Time**：画像がフリーズしない時間をパーセントで設定します。デフォルトは 0.0% です。Strobe Type で **Time** を選択している場合のみ、**On Time** を利用できます。

## Appearance（値表示）および Wind（風エフェクト）パラメーターグループ

**Appearance ボタン**：メニューの左下のボタンにより、ソフトノブ・データパッドの“Pic” すなわち Picture Decay（ピクチャー・ディケイ）の値を表示します。

**Wind ボタン**：ソフトノブ・データパッドの Direction（方向）および Velocity（速度）の値を表示します。

## Strobe Type（ストロボタイプ）モードボタングループ

**Strobe Type** により、新しい画像を自動的にキャプチャするストロボエフェクトのタイプを設定します（[図 43](#) を参照）。

- **None ボタン**：ストロボをオフにします。
- **Time ボタン**：調整可能な間隔で新しい画像をフリーズさせます（通常ストロボ）。
- **Keyframe ボタン**：各キーフレームで新しい画像をフリーズさせます。

## Loop Control パラメーターボタングループ

**Loop Control**（[図 43](#) を参照）

### Loop

- **ON**：繰り返しエフェクトを起動します。
- **OFF**：繰り返しエフェクトを停止し、ライブビデオ画像に戻ります。

### Keyframe リセット

画面がフリーズしている場合は、**Keyframe リセット** ボタンを使用してコントロールします。Strobe Type として、**Keyframe** モードボタンが選択されている場合のみ利用できます（[図 43](#) を参照）。

- **ON**：キーフレームトリガーがリセットされ、新たな 1 つのストロボが発生します。**Keyframe リセット** ボタンをオンにしたキーフレームにおいて、新たにフリーズ画像を作成することにより、ループがリセットされます。
- **OFF**：各キーフレームのフリーズ画像は変化しません。

### Force Strobe（強制ストロボ） ボタン

エフェクトが 1 つのキーフレームを通過またはそこで停止すると、1 つのストロボイベントがトリガーされます。キーフレームストロボがオンの状態でエフェクトがキーフレームに留まっている間、別のイベントはトリガーされません。過去の 1 つのイベントの“履歴”は破棄され、1 つのストロボが再びトリガーされます。

- **ON**：アウトプット・リカーシブのループ内で、ビデオのフィールド／フレームが蓄積されます。
- **OFF**：何も起きません。



## Mode ボタングループ

Mode ボタングループは、以下のとおりです（63 ページの図 43 を参照）：

**Over ボタン**：残像すなわち“合成画像”の上に画像を配置します。

**Under ボタン**：残像すなわち“合成画像”の下に画像を配置します。

**Erase ボタン**：画像と残像すなわち“合成画像”を消去します。

**Show Picture パラメーターボタン**

- **ON（デフォルト）**：静止合成画像に加え、ライブビデオ画像を表示します。
- **OFF**：ライブビデオ画像なしで合成画像のみを表示します。

## Matte Controls ボタングループ

**Matte Controls** ボタングループは、以下のとおりです（63 ページの図 43 を参照）：

**None ボタン**：マットなし

**Matte ボタン**：合成画像用のマットフィルを作成し、マットを変更するために Hue（色相）、Saturation（色飽和度）、および Brightness（輝度）ソフトノブをアクティブにします。

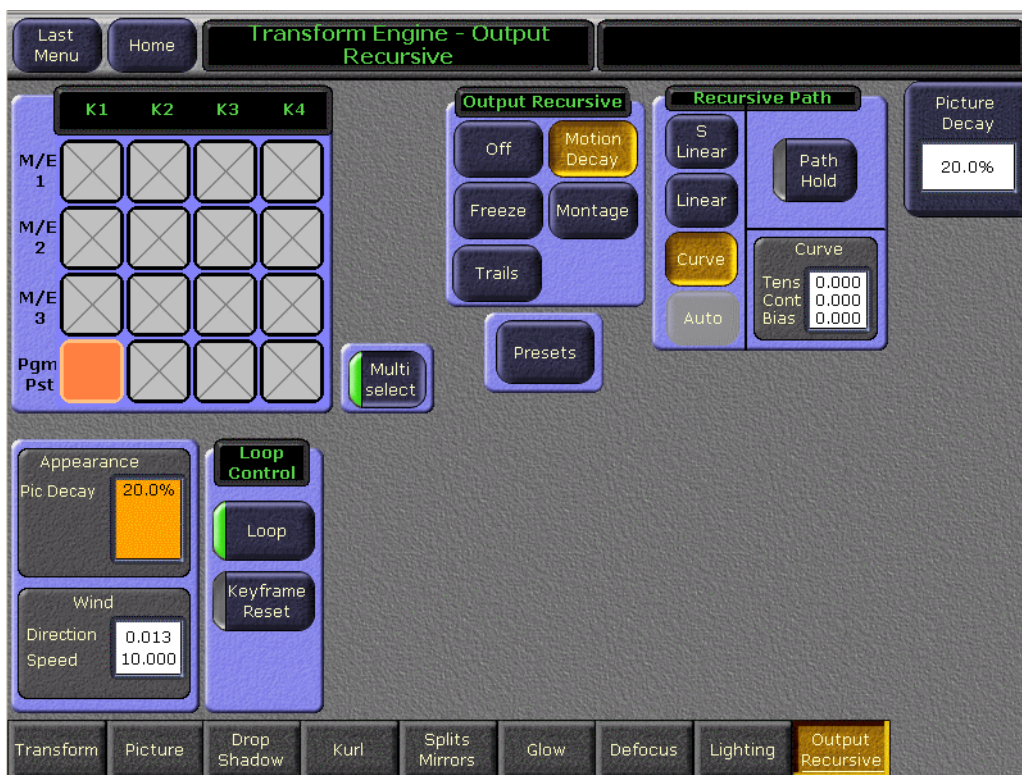
**Rainbow ボタン**：合成画像用の代替の RGB レインボウマットフィルを作成し、マットを変更するために Hue Speed、Saturation、および Brightness ソフトノブをアクティブにします。

**Matte パラメーターボタン**：Hue（レインボウマットの場合は Hue Speed）、Saturation、および Brightness のソフトノブをアクティブにし、これらの値を表示します。

## Motion Decay（モーショondiケイ）

画像が動く時に、動いた後がブラーとして残ります。

図44. トランスフォームエンジン-アウトプット・リカーシブ、モーショondiケイ



## Appearance（値表示）およびWind（風エフェクト）パラメーターグループ

**Appearance** ボタン：ソフトノブ・データパッドの“Pic”すなわち Picture Decay（ピクチャー・ディケイ）の値を表示します。

**Wind** ボタン：ソフトノブ・データパッドの Direction（方向）および Velocity（速度）の値を表示します。

## Loop Control パラメーターボタングループ

**Loop Control**（図44を参照）

### Loop

- **ON**：繰り返しエフェクトを起動します。
- **OFF**：繰り返しエフェクトを停止し、ライブビデオ画像に戻ります。

## Keyframe リセット

画面がフリーズしている場合は、**Keyframe リセット**ボタンを使用してコントロールします。Strobe Type として、**Keyframe** モードボタンが選択されている場合のみ利用できます（図 44 を参照）。

- **ON**—：キーフレームトリガーがリセットされ、新たな 1 つのストロボが発生します。**Keyframe リセット**ボタンをオンにしたキーフレームにおいて、新たにフリーズ画像を作成することにより、ループがリセットされます。
- **OFF**：各キーフレームのフリーズ画像は変化しません。

## Force Strobe（強制ストロボ）ボタン

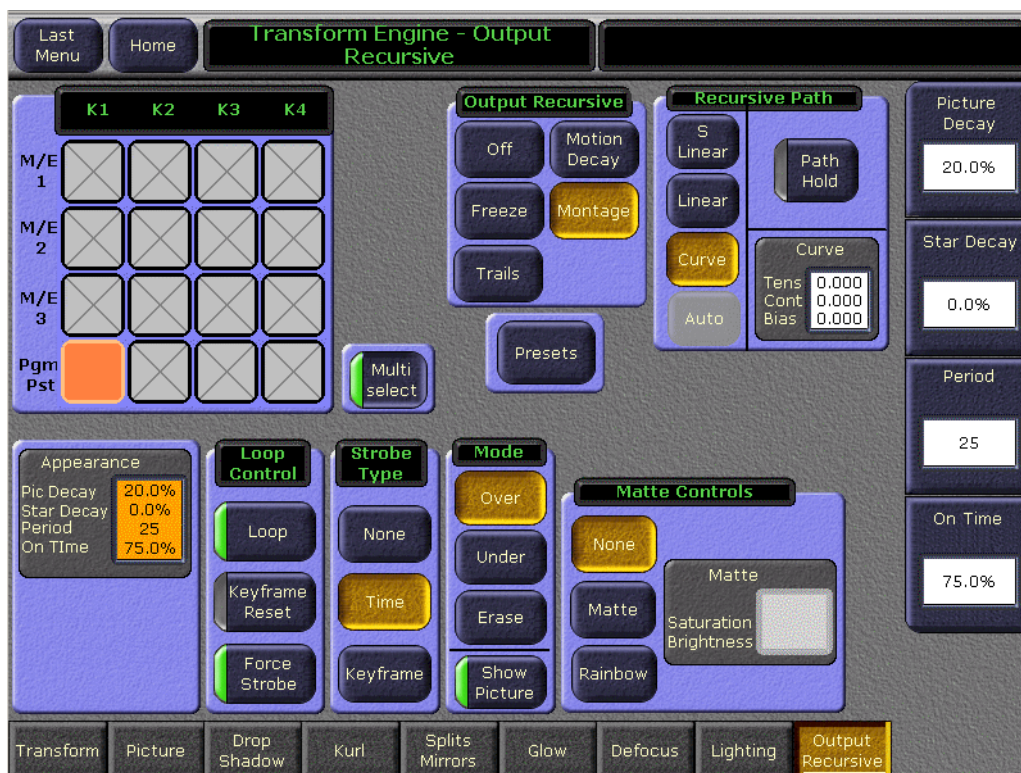
エフェクトが 1 つのキーフレームを通過またはそこで停止すると、1 つのストロボイベントがトリガーされます。キーフレームストロボがオンの状態でエフェクトがキーフレームに留まっている間、別のイベントはトリガーされません。過去の 1 つのイベントの“履歴”は破棄され、1 つのストロボが再びトリガーされます。

- **ON**：アウトプット・リカーシブのループ内で、ビデオのフィールド／フレームが蓄積されます。
- **OFF**：何も起きません。

## Montage（モンタージュ）

動きのあるビデオ画像から静止画の合成画像を作ります。

図 45. トランスフォームエンジン・アウトプット・リカーシブ、モンタージュ



## ソフトノブボタングループ

- **Picture Decay (ピクチャー・ディケイ)** : アウトプット・リカーシブでフリーズした画像が、時間とともにフェードアウトします (図 45 を参照)。

注 : Star Decay による追加効果

- **Star Decay (スター・ディケイ)** : アウトプット・リカーシブでフリーズした画像のランダムピクセルが、時間とともにフェードアウトします。

注 : Picture Decay による追加効果

ストロボのタイミング :

- **Period** : ストロボサイクルのフレーム数を決めます。Strobe Type で **Time** を選択している場合のみ、**Period** を利用できます。
- **On Time** : 画像がフリーズしない時間をパーセントで設定します。デフォルトは 0.0% です。Strobe Type で **Time** を選択している場合のみ、**On Time** を利用できます。

## Strobe Type (ストロボタイプ) ボタングループ

**Strobe Type** により、新しい画像を自動的にキャプチャするストロボエフェクトのタイプを設定します (図 45 を参照)。

- **None** ボタン : ストロボをオフにします。
- **Time** ボタン : 調整可能な間隔で新しい画像をフリーズさせます (通常ストロボ)。
- **Keyframe** ボタン : 各キーフレームで新しい画像をフリーズさせます。

## Loop Control パラメーターボタングループ

**Loop Control** (図 45 を参照)

**Loop**

- **ON** : 繰り返しエフェクトを起動します。
- **OFF** : 繰り返しエフェクトを停止し、ライブビデオ画像に戻ります。

**Keyframe リセット**

画面がフリーズしている場合は、**Keyframe リセット** ボタンを使用してコントロールします。Strobe Type として、**Keyframe** モードボタンが選択されている場合のみ利用できます (図 45 を参照)。

- **ON** : キーフレームトリガーがリセットされ、新たな 1 つのストロボが発生します。**Keyframe リセット** ボタンをオンにしたキーフレームにおいて、新たにフリーズ画像を作成することにより、ループがリセットされます。
- **OFF** : 各キーフレームのフリーズ画像は変化しません。

### Force Strobe（強制ストロボ）ボタン

エフェクトが 1 つのキーフレームを通過またはそこで停止すると、1 つのストロボイベントがトリガーされます。キーフレームストロボがオンの状態でエフェクトがキーフレームに留まっている間、別のイベントはトリガーされません。過去の 1 つのイベントの“履歴”は破棄され、1 つのストロボが再びトリガーされます。

- **ON**：アウトプット・リカーシブのループ内で、ビデオのフィールド／フレームが蓄積されます。
- **OFF**：何も起きません。

## Mode ボタングループ

**Mode** ボタングループは、以下のとおりです（67 ページの図 45 を参照）：

**Over** ボタン：残像すなわち“合成画像”の上に画像を配置します。

**Under** ボタン：残像すなわち“合成画像”の下に画像を配置します。

**Erase** ボタン：画像と残像すなわち“合成画像”を消去します。

### Show Picture パラメーターボタン

- **ON（デフォルト）**：静止合成画像に加え、ライブビデオ画像を表示します。
- **OFF**：ライブビデオ画像なしで合成画像のみを表示します。

## Matte Controls ボタングループ

**Matte Controls** ボタングループは、以下のとおりです（67 ページの図 45 を参照）：

**None** ボタン：マットなし

**Matte** ボタン：合成画像用のマットフィルを作成し、マットを変更するために Hue（色相）、Saturation（色飽和度）、および Brightness（輝度）ソフトノブをアクティブにします。

**Rainbow** ボタン：合成画像用の代替の RGB レインボウマットフィルを作成し、マットを変更するために Hue Speed、Saturation、および Brightness ソフトノブをアクティブにします。

**Matte** パラメーターボタン：Hue（レインボウマットの場合は Hue Speed）、Saturation、および Brightness のソフトノブをアクティブにし、これらの値を表示します。



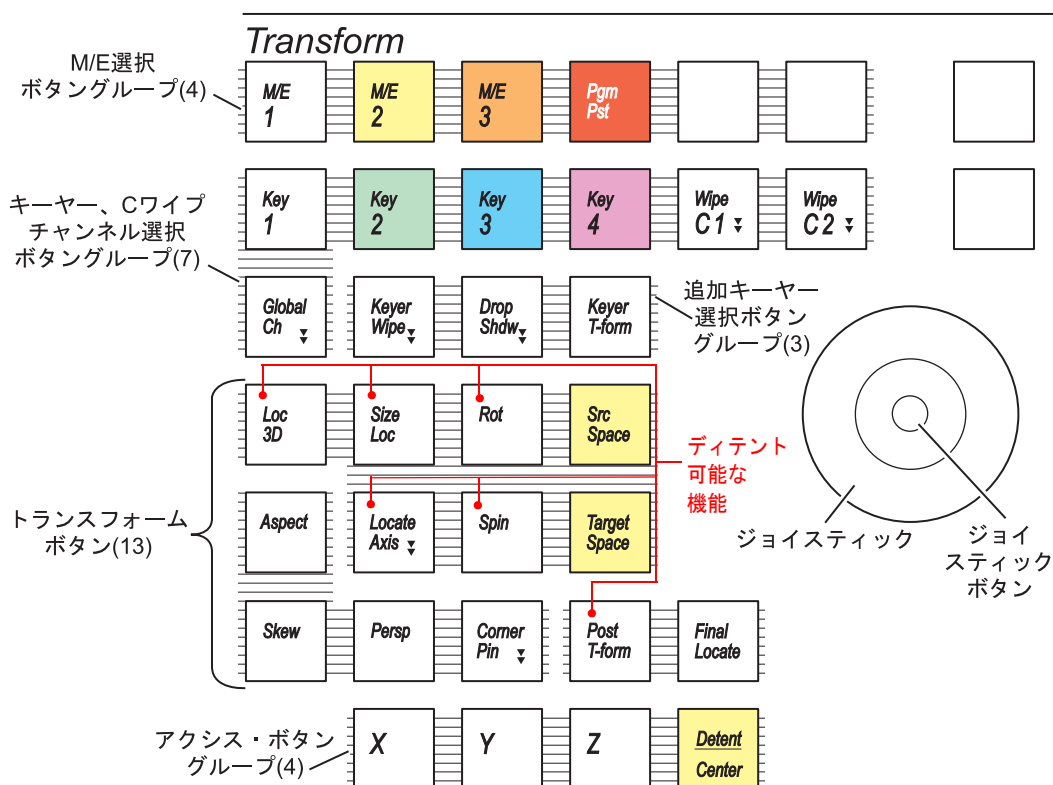
## Detent（ディテント設定値）

トランスフォームコントロールパネルにある **Detent/Center** ボタン（ジョイスティックの左下）を使用して、パラメーターグループにディテント設定値を適用できます。**Transform** パラメーターボタンを押し、**Detent/Center** ボタンを一度押すと、現在のジョイスティックパラメーターによる画像が、最も近いディテント設定値に移動します。**Detent/Center** ボタンを2回押すと、画像が中央に配置されます。

ディテント設定値は、選択した機能に関してシステムにより決められている増分です。現在構築されている **Transform パラメーター** 機能の各軸について、決められているディテント値を示します（図 46 を参照）。

- **Loc 3D** : X=1.0、Y=1.0、Z=25.0
- **Locate Axis** : X=1.0、Y=1.0、Z=1.0
- **Size Loc** : 0.25
- **Rot**（ターゲットの回転）: X=0.125、Y=0.125、Z=0.125
- **Spin** : X=0.125、Y=0.125、Z=0.125
- **Post T-form** : X=1.0、Y=1.0、Z=1.0

図 46. トランスフォームサブパネルー *Detent/Center* ボタン



0618\_02\_10\_r0