

Monster Mapper Basic

ユーザーマニュアル (v1.3f1)

2020.5



<http://www.interactivekorea.co.kr/>

目次

I. 製品の特徴	3
II. 10分で試みるならばマッピングとエッジブレンディング	4
ステップ1ディスプレイの設定	4
ステージ2プロジェクターのオーバーラップ	5
3段階に使用映像準備	6
4段階のモンスターマッパー画面設定	7
5段階のモンスターマッパー幾何補正	10
ステップ6モンスターマッパーブレンディング	15
ステップ7モンスターマッパー順序の設定	19
手順8モンスターマッパーの色補正	21
ステップ9モンスターマッパーマスクの設定	22
ステップ10モンスターマッパーセットアップを実行する	23
ステップ11外部映像プレイセンサ連動	24
付録1：q&a	
付録2：自然なブレンディングの設定プロセス	
付録3：ライセンスの登録手順	

I. 製品の特徴

モンスターマッパーは投影のための専門知識がない一般の人でも、複数の画面のマッピングとブレンドを簡単にすることができる編集ツールです。特許ベースの純国内技術で開発されて、安定性とプロジェクト固有のカスタマイズをサポートします。

また、低価格で1つのライセンスで別途追加費用なしで1pのpcに最大8台のビデオを接続して、ブレンドとのマッピングをすることができます。

既存の競合製品と比較して以下のような特徴を持っています。

항목	Monster Mapper	Immersive pro	Watchout
マッピングサポート	サポート	サポート	サポート
ブレンド方式	ソフトウェア方式	ウィンドウキャプチャ方式	ウィンドウキャプチャ方式
Pc仕様	低スペックpc豪華グラフィックカード	高性能pcと高価なグラフィックカード	高性能pcと高価なグラフィックカード
画面クオリティ	画質の損傷なし	キャプチャ方式なので画質の損傷	キャプチャ方式なので画質の損傷
使用難易度	簡単	困難	困難
価格	\$150 Per Pc, No Extra Cost	More Than \$350 Per Pc Adds Only 3 Days Or More	More Than \$500 Per Pc
カスタマイズサポート	プロジェクト別のカスタマイズをサポート	海外メーカーサポートなし	海外メーカーサポートなし
複数のpcの同期をサポート	Monster Mapper server Support	没有	지원

II. 10分で試みるならばマッピングとエッジブレンディング

ステップ1ディスプレイの設定

モニタースプリッタのような方法は、使用されていない、ウィンドウ10のディスプレイの設定を介して接続されたディスプレイを下図のように左から順に配列します。 マン左側をメインモニターに設定します

。

〈3つのプロジェクターやモニターを接続した場合〉



複数のディスプレイの拡張を使用

既存のサードパーティの製品の場合、ウィンドウを単一の画面にする高価なグラフィックカードが必要か
モンスターマッパーはその仕様で、一般的なグラフィックスカードにディスプレイだけでも動作します。

グラフィックカードの外部出力ポートのみあれば使用が可能です。

2段階プロジェクターを入れ子にされるように配置

一般的に、本機のネストさは20%前後とすることをお勧めしています。映像を投射する状況に応じて、ネストの割合を決定します。

〈2面のネスト〉



〈3面のネスト〉



入れ子になった時にプロジェクターを最大限に水平になるようになければならず、プロジェクタ間の画面サイズも匹敵する、より良い結果を得ることができます。

3段階使用映像ファイルの準備

3.1映像準備

一般的に使用されるaviやmp4映像を投影面と解像度に合わせて準備をします。 Win10で実行をお勧めします、別のコーデックをインストールする必要はありません。 4K以上の映像を使用して行う場合には、H.265での映像を制作します。

解像度	2面投影例示	20%のオーバーラップ率	制作映像画面サイズ
1920 x 1200の解像度使用した場合	(3640) x 1200	2面なので、一面では、20%が抜けます 1920 (20%) => 384 pixel	3256 x 1080

4段階のモンスターマッパー画面設定

モンスターマッパーは7段階の過程を通じてマッピングとブレンドをすることになります。前の手順の設定に応じて、プログラムで必要な配置レイアウトと解像度を設定して、神作る過程です。目的のレイアウトの神作成するプロセスは以下の通りです。

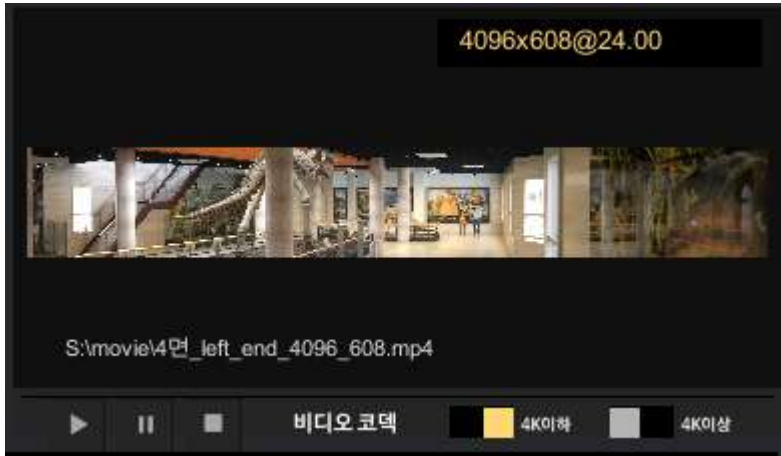


作業手順	作業	内容
1) ディスプレイリスト	接続されたディスプレイリストを表示します。	各リストのXの座標が順次表示必要があります。
2) スクリーンレイアウト	スクリーンの配置方法を決定します。 例) 2面の場合には、2x1、3面の場合には、3x1の選択	*配置は縦、横、グリッドレイアウトをサポートします。
3) 解像度の設定	接続された画面の共通解像度の設定	*画面の一つの解像度に設定する必要があります。もし解像度が異なる場合には、幾何補正で拡大と縮小を通し補正が可能です。
4) 画面のソースを選択	画面に見えたいソースを選択します。ベーシックの場合には、映像の選択/フォルダ映像/画像フォルダの3つの方法をサポートします。	

	1) 映像の選択：動画ファイルを再生 ファイルの選択をクリックして、表示画像を直接選択するか、フォルダ画像の読み込みを選択して、プログラム内のmovieフォルダ内の画像を自動的にロードします。 2) 画像の選択：プログラム内のimageフォルダ内の画像を自動的にロードします。	
5) ビデオ設定	画面のソースを映像を選択した場合、選択した画像をプレビューを表示します。映像を再生して見ることができます。 [ビデオコーデック映像サイズを選択] 使用映像のサイズに応じて4k以上以下に以下を指定します。	
6) シーンの作成と削除	5段階の作業後に作成ボタンをクリックします。 神削除して再作成したい場合は、新削除]をクリックします。	*設定されたレイアウトに基づいて画面を構成します。

*** 画面のソース設定方式**

映像とwindowsの場合には、順序の設定で位置とサイズを設定することができる（サイズ調節）

区分	設定方法
영상	 1. 映像のプレイ、一時停止、停止制御 2. 映像のサイズに応じたビデオコーデックタイプの設定

* ショートカット参考

画面固有の機能ボタンに加えて、頻繁に使用する機能に対してはショートカットキーを使用してworkを楽にすることができます。



機能	ショートカット	内容
1) 画面の切り替え	Tab キー	
2) グリッド show/hide	G キー	
3) データの保存と読み込み	なし	メニューボタンをクリック
4) バックアップと復元	最終的なworkが完了した場合は、バックアップを押してデータを保存します。 データが破損した場合の復元を押して回復が可能です。	*最終的な設定workが終わった後、バックアップをしておくことをお勧め。 (バックアップパスは：プログラムフォルダ/data/backup.data)
5) 終了	escape キー	
5) 実行モード中エディタモード変更	escape キー	
6) その他の機能キー	Uiサイズ調節 (page up , page down キー) 方向キー (幾何補正で選択されたポイントの移動) キー)	

5段階のモンスターマッパー幾何補正

最も重要なステップで投影形状調整を通し投影面を重なる部分を自然に重なるようコーナー調整と選択面の位置調整を通し形補正をする段階です。常コーナー調整を通じてマッピングがされるが、壁が少し複雑な場合には、投影面点かを選択制御して細密に調整する場合があります



作業手順	作業	内容
1) コルラビュー設定	投影画面の色を設定します。ヒンセク、青。レッドを変更して、画面の色を設定します。	
2) グリッドの間隔	プロジェクターの入れ子になった領域のサイズを調節する適切な行と列を指定します。投影面との間に重畳されている部分が領域内に合わせて配置をします。 例) 1920 x1080の場合、列が30個ある場合、グリッドにつき幅は64ピクセルになります。	* 일반적으로 열:30 행:20 정도가 좋습니다.
3) グリッドの移動方式	基本的にコーナー移動が設定されており、他の方式も選択が可能です。 コーナーの4カ所の矢印を選択すると、画面に選択点が表示されます。	* 矢印キーを使用した選択のポイントに移動

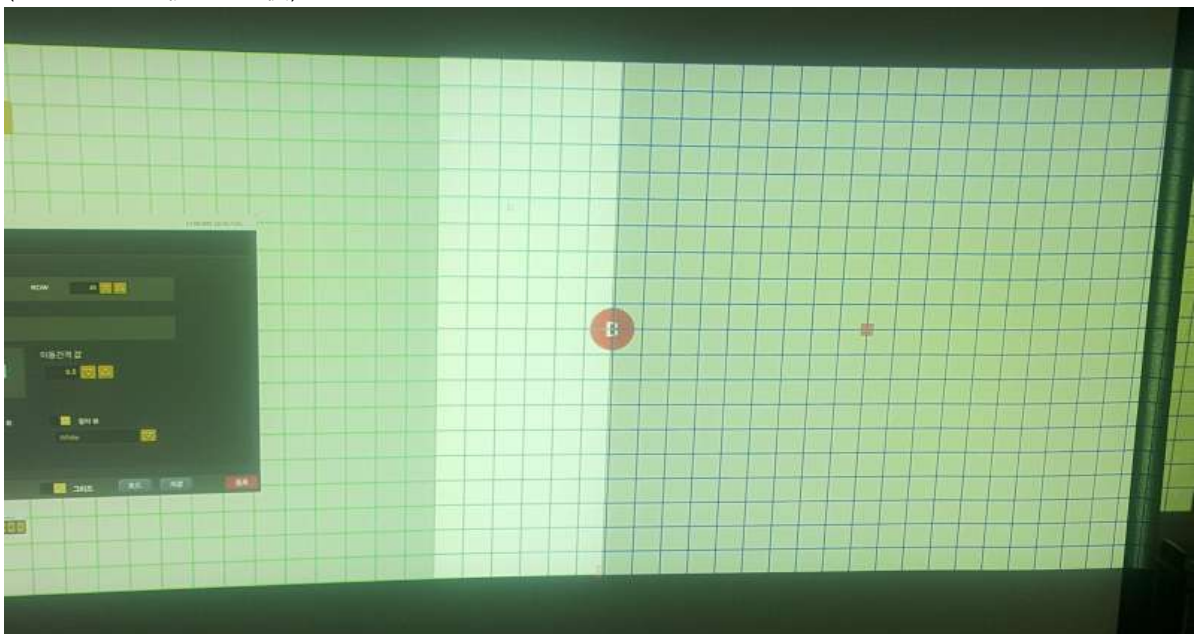
	コーナーや頂点が指定されると、矢印キーを移動をし、移動間隔の値を移動間隔を調整します。 4つの移動方式（点の単位、行単位、列単位、ドット単位スムーズに移動） 	*周り：角調整をすると微調整がリセットされるので、最初の設定時の周囲
--	--	---

- ☒ 入れ子に面の移動調整例（6つの格子が重疊的に設定されます）

〈入れ子に面の移動調節前〉

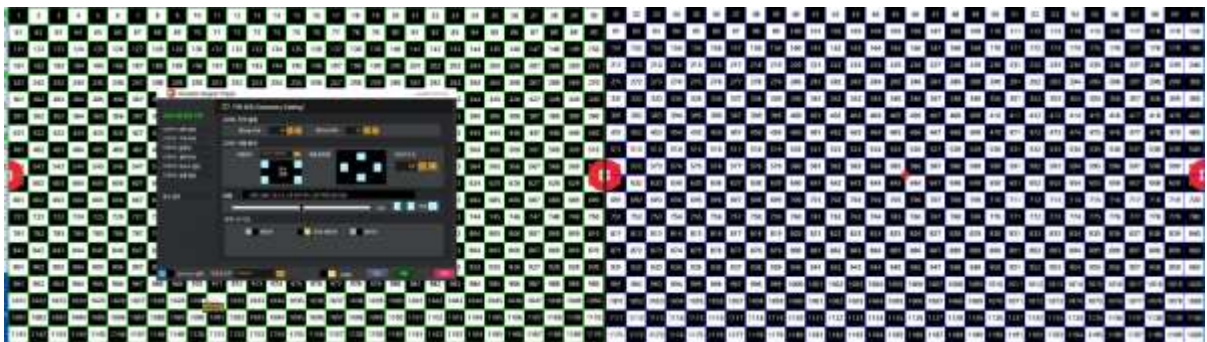


〈入れ子に面の移動調整後〉



4) グリッド 番号の ビューの切り替え	2つのプロジェクターが入れ子になった場合、ネストされた部分は、画面のような画面に重複がされるようになります。 例) 2面の場合は、左側の基準に映像が投影されるので、2回目の映像が最初の映像を重ねた部分だけ画面が重複になります。 これを補正するために、画面をグリ番号ビューに切り替えをし、2回画面をワピンを介して右に移動させてくれます。	
-------------------------	--	--

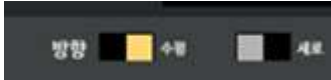
グリッド 番号ビューを見ると、グリッドの間隔が開く：30行：20の場合は、左側から1番の画面が1から30になって2回画面が31- 60の順序で配置さになります。



＜2回画面の重複が発生＞

1回の画面と2回画面をブレンドのために重なるので、グリッドの間隔が開く：30行：20の場合、1-30までが左画面なのに2回の画面が1回の画面に重なるようにします。

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

5) ワピン	左右の移動ボタンをクリックして、画面の座標を移動してくれるworkです。 画面レイアウトの形に応じて水平あるいは垂直方向に画面の座標を変更してくれます。 [移動方向の設定]  例) 2面の2回の場合、画面が1回の画面に重ねたので2回画面でワピンスライダーを介して重なった部分だけ番号が順番に見えるように右側に移動します。 	* 2面の場合は、左側の基準であるため、1回の画面は、移動がなく、2回の画面だけ右に移動します。 3面の場合には、1番の画面は、移動がなく、2番と3番をそれぞれ移動します。
---------------	---	---

〈グリッドの数が25番で右の30が重なった状態〉

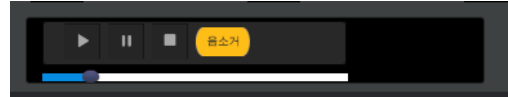
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	37	38	39	40	41
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	97	98	99	100	101
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	157	158	159	160	161
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	217	218	219	220	221
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	277	278	279	280	281
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	337	338	339	340	341
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	397	398	399	400	401

〈ワピン移動を介して25番から30までの番号が連続して連動さ〉

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396
441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456
501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516

6) 映像表示の切り替え

ワピンが完了した状態で映像ビューに切り替えてプレイしようとする映像を確認することができます。下の画像コントロールを介してプレイおよび停止が可能です。



*映像ビュー映像を確認する



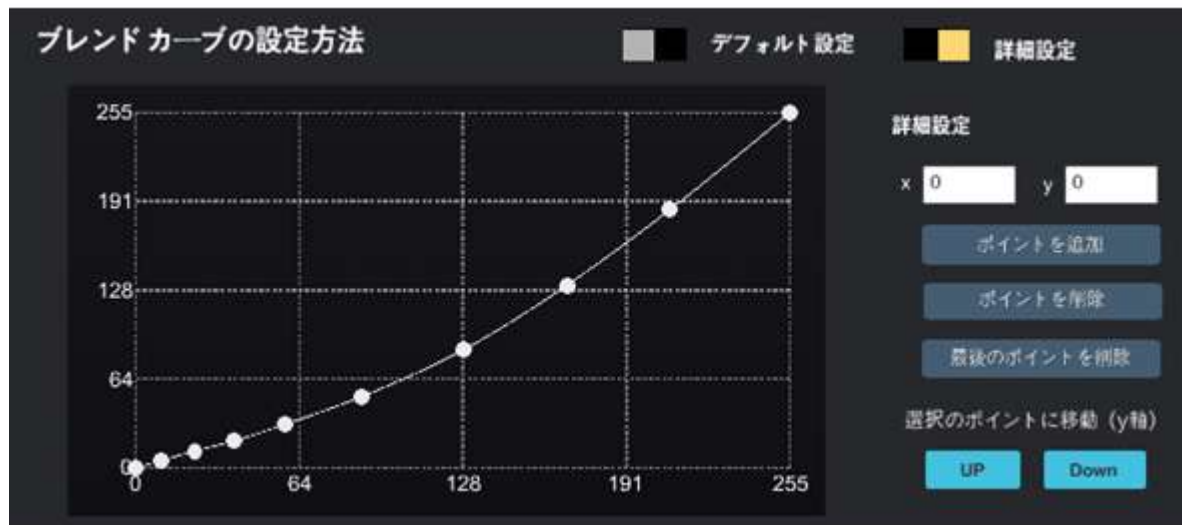
ステップ6モンスターマッパーブレンディング

投影面のネストされた領域を自然に補正するステップです。ネストされた画面の場合は、2つの色が重なるようにされるので、2倍の明るさが生じます。この重なる部分をブレンドカーブを調整して、重なる部分の明るさ調節を介して自然に明るさを補正するステップです。



作業手順	作業	内容
1) ブレンディング方向選択	画面の基準にブレンドを適用する方向を指定します。左右、上下の4方向にブレンディングが可能です。例2面の場合、1回の画面の右と2回画面の左側を設定します。 <u>(1回の画面で右を設定すると、自動的に2回画面で左が指定がされます)</u>	* 2回画面で左を選択しても、1回の画面の右側のように設定されます。
2) ブレンドの間隔を設定	前の手順の幾何補正で重なったグリッドの数だけを設定し、適用をクリックすると、ブレンドの間隔が指定がされます。	
3) ブレンドカーブ方式	デフォルト設定と詳細設定を選択することができ、1次的にデフォルト設定でworkをしてもっとディテールに設定が必要な場合は、詳細設定を選択します。	

<詳細設定>

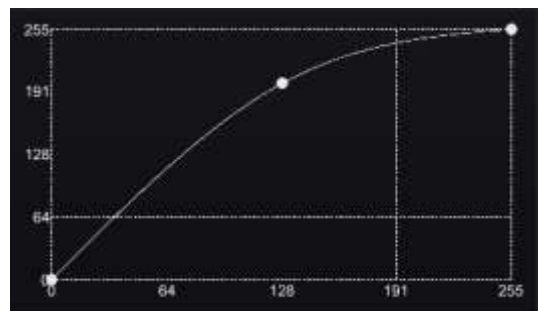


[主な機能]

- 10個の個別点を選択して高さ調整 (up / downボタン、あるいは上下の矢印キーをクリック)
- X、yの値を介して新しいポイントを追加 (例：x：130 y：200の場所に新しい点を追加)
- 選択ポイントを削除

4) カーブ値調整

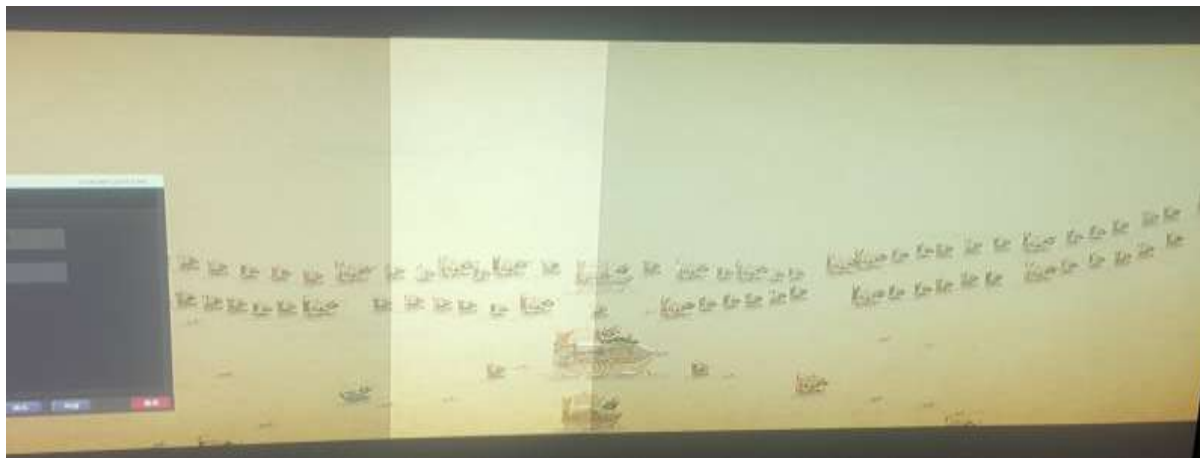
カーブを調整して重なる部分の明るさをグラフの形で調整します。



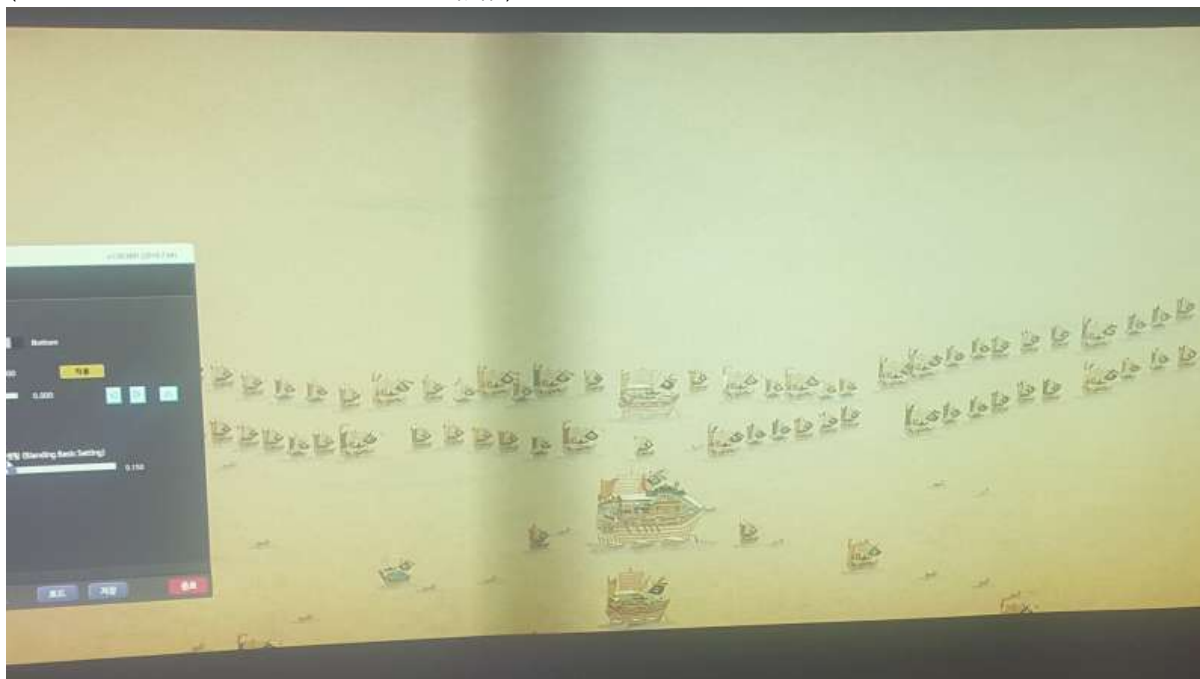
- グラフ軸ごとの用途
(y軸の色であり、0はヒンセク255：黒)
(x軸ブレンディングの間隔です。)
- 1回の画面あたりのグラフの設定を意味
(値：0.6)
2回画面と重なった部分を左から右に徐々に明るさを軽減します。

* プロジェクター
投影の場合、黒は
、プロジェクタか
ら見えなくなります。

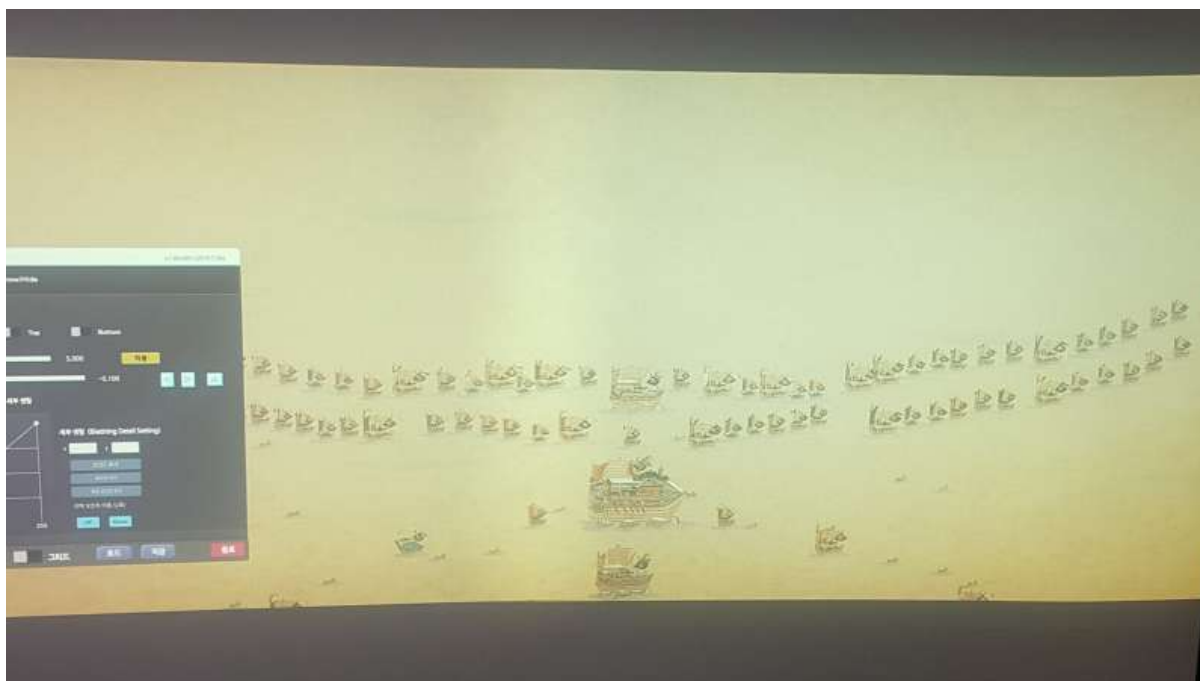
〈ブレンドさ前ネストされた色〉



〈ブレンド カーブを通じた調整work中間段階〉



〈ブレンドカーブ調整作業完了後〉



5) ブレンド表示を非表示に

設定されたブレンドを見せたり非表示にすることができます。

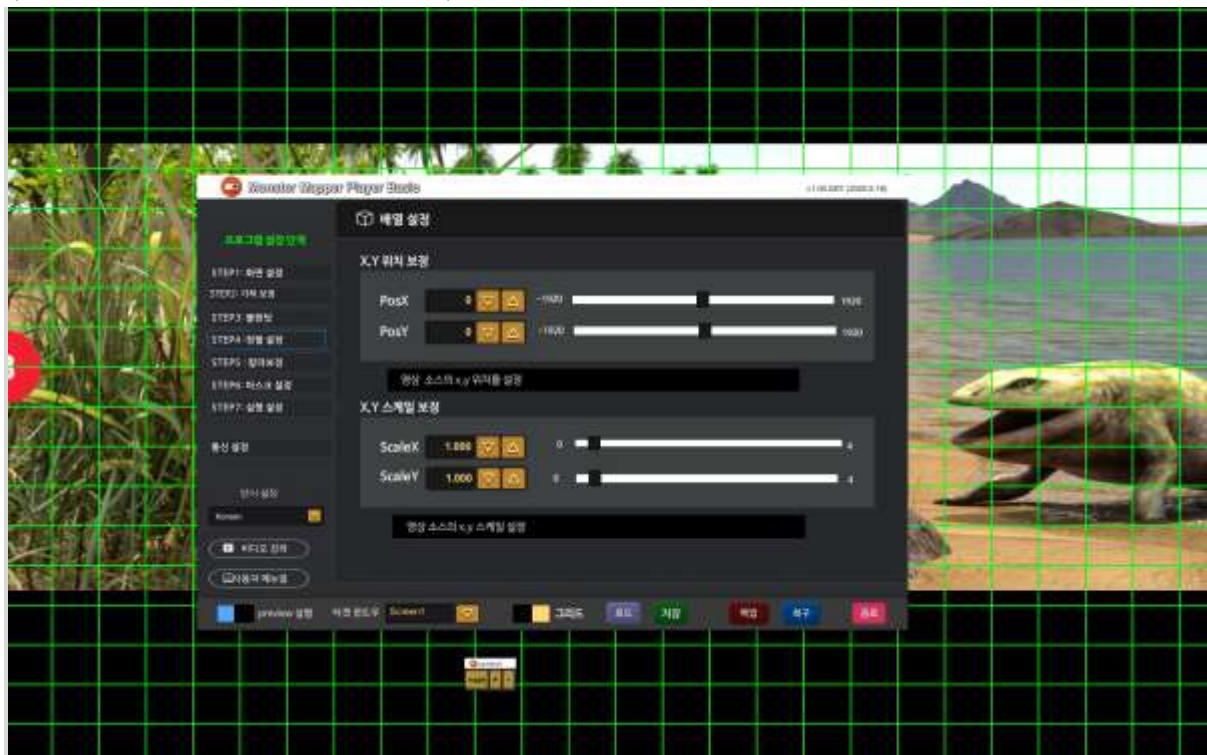
ステップ7モンスターマッパー順序の設定

場合投影操作で本機との間の入れ子にされている部分の割合が異なる場合がありますので、映像ソースのサイズを正確に算定することが難しいので製作された映像を基に位置とスケール調整が可能です。 リソースのx、y位置と、x、yスケールを調整して、投影面にリソースを示すことに配置するプロセスです。



作業手順	作業	内容
1) x、yの位置に移動	左中央揃えの基準に投影映像をx、y軸に-1920 1920の領域内での位置の移動をすることができます。	
2) x、yスケール補正	ソースリソースに基づいて縮小で最大4倍まで拡大をx、y軸の単位で行うことができます。	*ネストされる面が多くて映像がたくさん除外される場合、スケールを介して投影面に映像を埋め尽くすことができます。

〈画面の上下サイズが不足している映像〉



〈情熱調整を介してサイズ調整〉



ステップ8モンスターマッパーカラー補正

プロジェクターを使用して場合、出力時にプロジェクターの明るさが異なる場合が発生したり、展示スペースの照明の違いに起因明るさが異なる場合が生じます。この時、画面の星カラー補正を通してディテールな調節が可能です。



作業手順	作業	内容
1) 画面のカラーキャリブレーション	作業環境に応じてR、G、B 値を変更して、画面の色を設定します。	
2) カラーツール	Android用カラーツールアプリをインストールして、画面の星の色カラー値を確認することができます。 * ダウンロードリンク http://www.interactivekorea.co.kr/download/colortool_v0.1.apk 	* 携帯電話の画面をクリックすると、そのクリック位置のピクセルrgb値を示します。

ステップ9モンスターマッパーマスクの設定

透明面の特定の部位を見えないように設定する手順です。左右、上下の4方向に対してマスクの設定を介して、画面を見えないようにマスクの設定が可能です。



作業手順	作業	内容
1) マスクの方向を設定	画面ごとにマスクの方向を指定します。	同時に4方向を指定することができている
2) マスクの長さを設定	マスクの長さを設定します。	

〈2回、画面の右マスク設定〉



3) 表示非表示に	設定されたマスクを見せて非表示にすることができます。	
-----------	----------------------------	--

ステップ10モンスターマッパーセットアップを実行する

最終的に、Windowsの起動時にプログラムが自動的に実行され、設定されたデータに基づいて画像を自動的に再生するステップです。win10でスタートアッププログラムの実行ファイルを登録します。自動実行の設定をonして、実行時に一定時間後にプレイするディレイ時間を設定します。自動実行の設定をすると自動的に起動プログラムに登録をします。エラーになる場合には、下記のように直接登録をします。



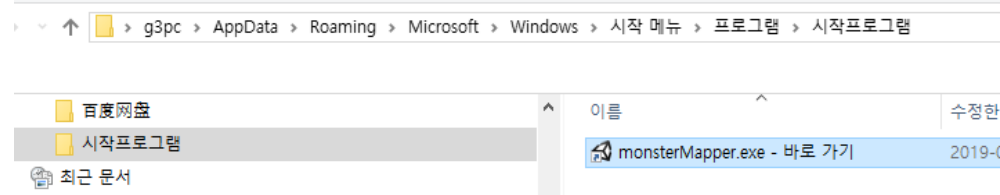
● 自動実行プログラムの登録方法

1. Win10でスタートアッププログラム登録：Winロゴ+ Rを押してshell : startup入力

1) Win+R キーを押して実行 欄に shell:startup を入力後 エンターを押します。



2. スタートアップフォルダにプログラムの実行ファイルのショートカットを追加



ステップ11外部映像プレイセンサ連動

映像を単にプレイするのがではなく、人が入ってきた場合に再生したり、外部のスイッチを設置し、映像の再生を制御する信号を送信する場合には、センサと通信の連動が必要です。これらの機能が必要な場合はご連絡をいただければ、別のセンサーとセンサー連動モジュールを追加して、カスタマイジングを提供しています。

作業手順	作業	内容
サポートセンサー	オブジェクト認識センサー、タッチでは、レーザーセンサー、irセンサー カメラセンサー	
通信	シリアル通信、tcp / lpサーバー通信	

付録1： Q & A

項目	内容																
最終的な設定データのバックアップを行うことができますか？	メイン画面の下部メニューのバックアップボタンを押すと、全体の設定データが保存されます。 このデータを他のプロジェクトに移動したり、データの損失に備えて保管し、復元時（プログラムフォルダ/data/backup.dat）を入れてから下部の復元をクリックすると、設定データが復元になります。																
Pcにいくつまでのチャンネルを接続か？	最大8つの出力が可能であり、一般的なpcの場合には、4つのチャンネルをお勧めします。 4つのチャンネルをサポートするグラフィックスカードがあれば、ディスプレイが可能です。 4個以上をご希望の場合には、nvidiaのsliをサポートするコンピュータを使用して、2つのグラフィックスカードを接続します。																
ライセンス登録バージョンとないバージョンの違いは何ですか？	機能上の違いはありません。 ライセンス登録がないされている場合は、プログラムが1時間単位で自動的に終了されるので、再度プレイが可能です。																
モンスタープレイヤー — ベーシック、プロ、クワッドでの違いは何ですか？	3つの製品は、使用する機能上で区分することができます <table><tr><th>製品</th><th>用途</th><th>対象画面の形態</th><th>ハードウェア</th></tr><tr><td>ベーシック</td><td>映像用途</td><td>垂直面だけ可能</td><td>无硬件限制</td></tr><tr><td>プロ</td><td>ビデオおよびウィンドウのプログラムキャプチャ</td><td>縦置き、曲面制限なし</td><td>无硬件限制</td></tr><tr><td>Quadro</td><td>制約なしのwindowsを使用するように画面を使用</td><td>垂直のみ可能であり、windowsの画面自体ブレンディング</td><td>専用のグラフィックスカード 必要 (nvidia quadro)</td></tr></table>	製品	用途	対象画面の形態	ハードウェア	ベーシック	映像用途	垂直面だけ可能	无硬件限制	プロ	ビデオおよびウィンドウのプログラムキャプチャ	縦置き、曲面制限なし	无硬件限制	Quadro	制約なしのwindowsを使用するように画面を使用	垂直のみ可能であり、windowsの画面自体ブレンディング	専用のグラフィックスカード 必要 (nvidia quadro)
製品	用途	対象画面の形態	ハードウェア														
ベーシック	映像用途	垂直面だけ可能	无硬件限制														
プロ	ビデオおよびウィンドウのプログラムキャプチャ	縦置き、曲面制限なし	无硬件限制														
Quadro	制約なしのwindowsを使用するように画面を使用	垂直のみ可能であり、windowsの画面自体ブレンディング	専用のグラフィックスカード 必要 (nvidia quadro)														
モンスタープレイヤーの使い方はどのように学ぶのですか？	以下のリンクの評価版をダウンロードしてデモバージョンで機能をテストすることができます。機能上の制約はありません。 [試用版をダウンロード] http://www.interactivekorea.co.kr/bbs/board.php?bo_table=interactive_mapper&wr_id=5 使い方の講義は、以下のリンクから可能です。 https://www.youtube.com/watch?v=Cv9b7EsJ1gA&list=PLb7IW1gZ5JPiRylaLuP40xGdEZiMs1Y8gJCv9b7EsJ1gA																

付録2：自然なブレンディング設定方式

プロジェクター間接する面をブラッドディングする場合、プロジェクターの間の明るさが違ったり照明が異なる場合は、デフォルトの設定だけでは自然な結果を得ることができません。以下のような黒の色合いが生じます。



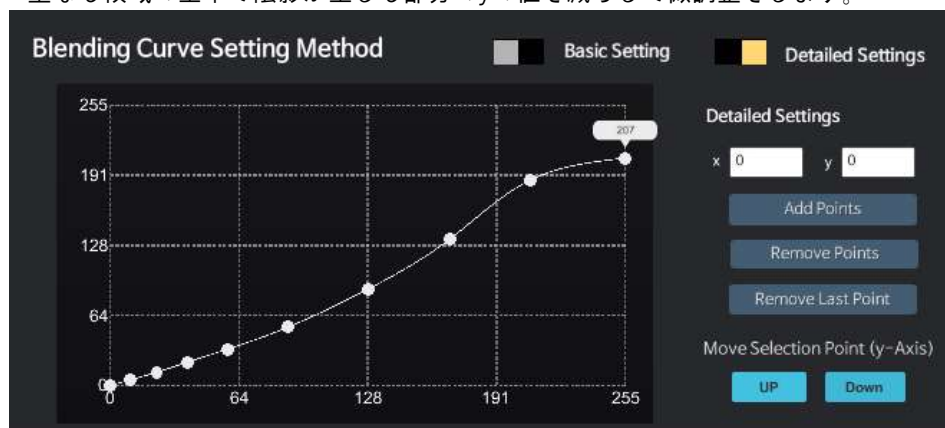
[自然ブレンディング処理]

スタッフ1：デフォルトの設定では、それぞれの画面のブレンド値を0.6～0.7に最大限自然に見えるように設定



スタッフ2：重なり合う2つの画面で1つの固定をして、残りの画面を詳細設定を選択します。

重なる領域の基準で陰影が生じる部分のyの値を減らして微調整をします。



付録3：ライセンスの登録手順'

ライセンス登録をしていない場合には、製品の使用に制限があります。正式ライセンス登録は、以下の手順に従って進行します。

段階	内容
ライセンス登録ボタンをクリックする	
製品購入後のハードウェアキーをメールに転送	
인 認証キーの登録	ライセンスキーの受信した認証キーを入力して認証するボタンをクリックします。

最後.