

# Monster Mapper Pro

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カーブ画面 .....            | 10 |
| ステップ7モンスターマッパーブレンディング .....          | 15 |
| ステップ8モンスターマッパー順序の設定 .....            | 19 |
| 手順9モンスターマッパーの色補正 .....               | 21 |
| ステップ10モンスターマッパーマスクの設定 .....          | 22 |
| ステップ11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12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,<br>No Extra Cost | More Than \$350 Per Pc<br>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。

### **\*\*周りの**

**複数台のプロジェクターを使用している場合は、プロジェクタとの間の縦横比が一致するように、入れ子になっ必要があります。無理に任意のプロジェクターをコーナー調整を通じて縦横を増やしたり、減らしん。**

## 3段階使用映像ファイルの準備

### 3.1映像準備

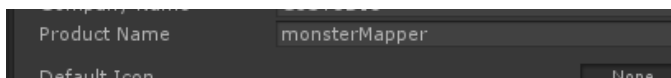
一般的に使用されるaviやmp4映像を投影面と解像度に合わせて準備をします。Win10で実行をお勧めします、別のコーデックをインストールする必要がありません。4K以上の映像を使用して行う場合には、H.265での映像を制作します。

| 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<br><br>1920 (20%) => 384 pixel | 3256 x 1080 |

### 3.2実行ファイルの準備 (windowsの実行ファイルをキャプチャする場合)

ウィンドウの実行ファイルを準備します。実行ファイルは、画面サイズに合わせて解像度を設定して、タイトルのウィンドウで、型にビルドをします。モンスターマッププロでは、タイトル名でキャプチャ対象を検索します。

例) ユニティの場合ウィンドウのタイトルウィンドウの名前で検索をするために認識できるproduct Nameを設定します。



[ウィンドウの作成時に、プログラム名の設定]

ユニティで製作されたプログラムを実行する時に、ショートカットを作成し、parameterを-popup windowを与えるウィンドウモードでタイトルなしで実行が可能です。



## 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8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。

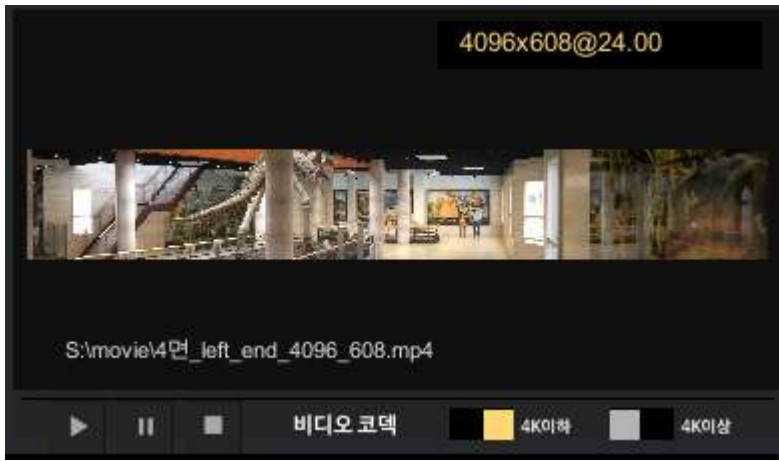


| 作業手順          | 作業                                                     | 内容                                                         |
|---------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 1) ディスプレイリスト  | 接続されたディスプレ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。<br><br>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。<br>プロの場合は、3つの方法をサポートします。             |                                                            |

|              |                                                                                                               |                           |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
|              | 1) 映像：動画ファイルを再生<br>2) ウォンドオ：実行ファイルキャプチャ<br>3) デスクトップ：背景テストトップコピー。                                             |                           |
| 5) ビデオ設定     | 画面のソースを映像を選択した場合、選択した映像をプレビューを表示します。映像を再生して見るができます。<br><br>[ビデオコーデック映像サイズを選択]<br>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。<br>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 |  <p>1. 映像のプレイ、一時停止、停止制御<br/> 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</p> |

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>ウィンドウ</p> | <p>キャプチャ対象のプログラムのリストからプログラムを選択します。<br/>選択して適用をクリックすると、ターゲットプログラムのキャプチャを開始します。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● キャプチャが設定されると、プログラムの起動時にターゲットプログラムを見つけてキャプチャをするので、モンスターマッパーを実行する前に、まずキャプチャするプログラムを事前に実行しなければなり。</li> </ul> |
| <p>デスクタブ</p> | <p>2つの画面をターゲットウィンドウにコピーする機能です。<br/>例として、合計4つの画面が接続されている場合、1番、2番の画面を3回、4回の画面にそれぞれコピーをすることができます。コピー先を指定して、[適用]ボタンを押すと、動作します。</p> <p>作業者が1,2回画面を使用して作業をして、これらの作業内容を3,4回、画面に表示するときに使用をするようになります。</p>                                    |

## \* 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) プレビューの実行       | 編集モードではなく、実行モードに切り替え                                               |                                                                                |
| 2) 画面の切り替え        | Tab キー                                                             |                                                                                |
| 3) Grid show/hide | G キー                                                               |                                                                                |
| 4) 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                                                                   |
| 5) 終了             | escape キー                                                          |                                                                                |
| 6) 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。<br>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。<br>(バックアップパスは：プログラムフォルダ/data/backup.data) |
| *実行モード中エディタモード変更  | escape キー                                                          |                                                                                |
| *その他の機能キー         | Uiサイズ調節 (page up , page down キー)<br>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

\*周り：移動方式でコーナーやカーブの移動をすると詳細に移動がリセットされるので、まず、コーナーを設定して微調整をする段階に進行をします。



| 作業手順             | 作業                                                                                                                                                       | 内容                                  |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 1) コルラビュー<br>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<br>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。<br>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<br>열:30    행:20<br>정도가 좋습니다. |
| 3) グリッドの移<br>動方式 | 3つの制御の移動方式を使用します。<br><br> <p>移動方法は、コーナーを最初に設定して次のように詳細な手順を設定します。</p> |                                     |

1) 平面である場合：コーナー移動を使用



4つの角をマウスでクリックして選択し、キーボードの矢印キーを使用して移動してコーナー補正をします。  
リセットを押すと、その面が初期化されます。

2) 曲面の場合：カーブの移動を使用



4つの角の基準で両側の2つずつ曲線の移動を選択して、キーボードの矢印キーを移動して、カーブした面に投影することができます。  
リセットを押すと、その面が初期化されます。



2) 詳細移動

移動方法に応じて、頂点単位、縦横ユニット、点単位スムーズに移動をします。

マウスで移動するポイントを画面上で選択して、キーボードの矢印キーを使用して移動します。



\*矢印キーを使用した選択のポイントに移動

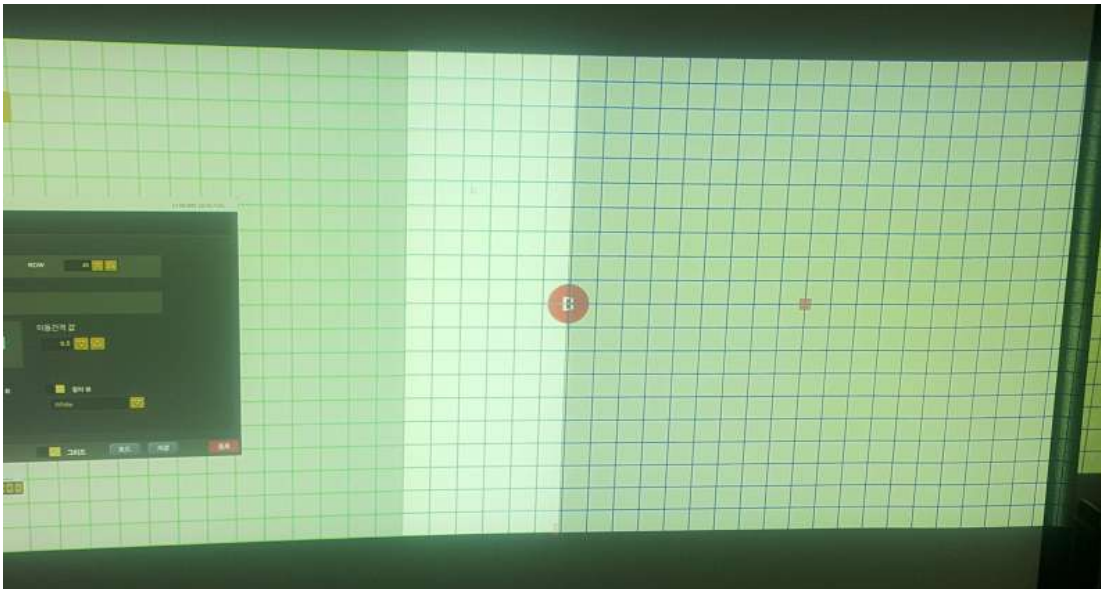
\*周り：角調整をすると微調整がリセットされるので、最初の設定時の周囲

- ☒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整前〉



〈入れ子に面の移動調整後〉

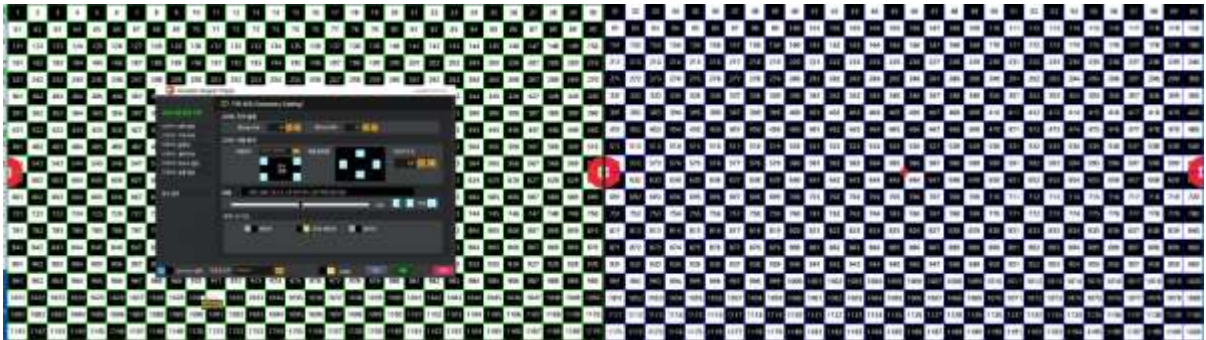


4) グリッド番号  
のビューの切り替  
え

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、画面をグリッド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。



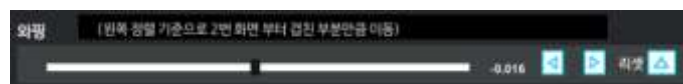
## 5) ワピン

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＞

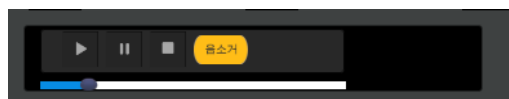
|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 21  | 22  | 23  | 24  | 25  | 26  | 27  | 28  | 29  | 30  | 37  | 38  | 39  | 40  | 41  |
| 81  | 82  | 83  | 84  | 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 |

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カーブ画面

元のソース画面を幾何的に調整する画面です。 4角の位置調整だけでなく、指数補正の曲面移動を使用ハヨソ元のソースを立体的に見えるように調整することができます。



| 作業手順                | 作業                             | 内容 |
|---------------------|--------------------------------|----|
| 1) 画面のソースカーブ対象      | ビデオおよびwindowsのソースの場合にのみ適用さ     |    |
| 2) カーブの移動位置の設定と移動制御 | 前の手順の幾何補正のカーブの制御と同じように制御       |    |
| 3) ビュータイプ別の制御       | 映像ソースの場合には、プレイと停止、停止などの制御をします。 |    |



[ソース画面カーブ設定]

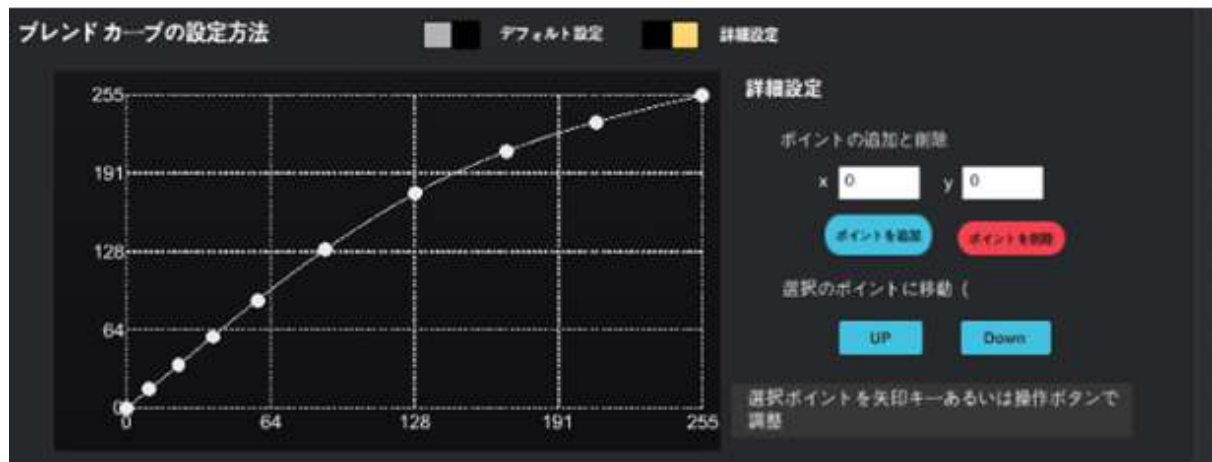
## ステップ7モンスターマッパーブレンディング

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。<br>左右、上下の4方向にブレンディングが可能です。<br>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。<br><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>

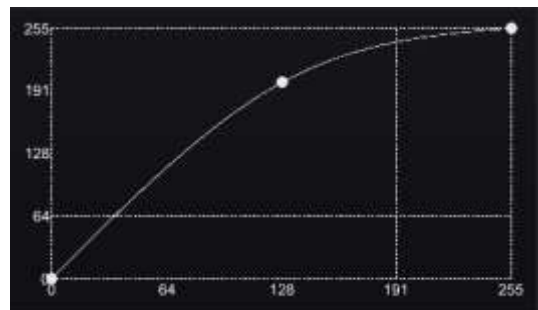


[主な機能]

- 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

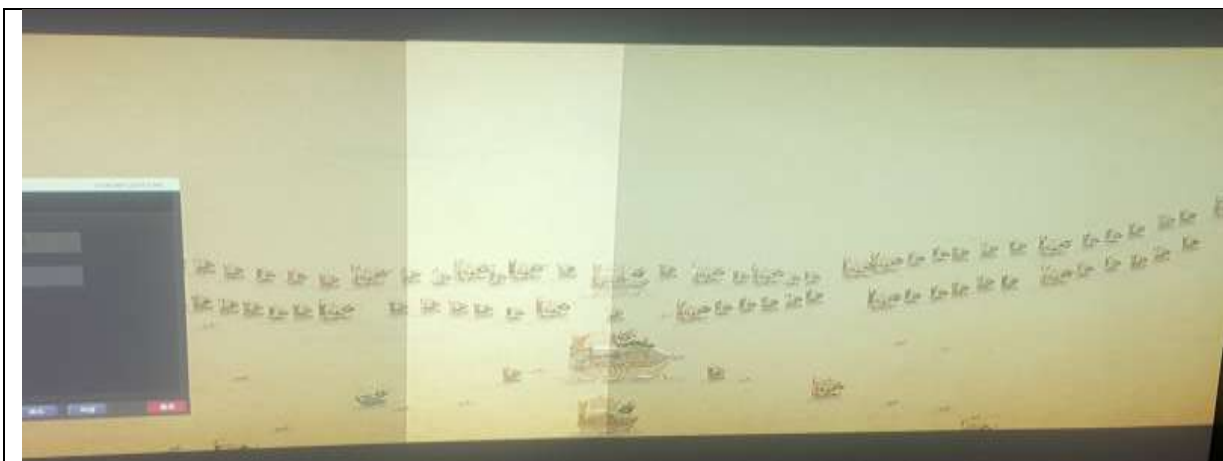
カーブを調整して重なる部分の明るさをグラフの形で調整します。



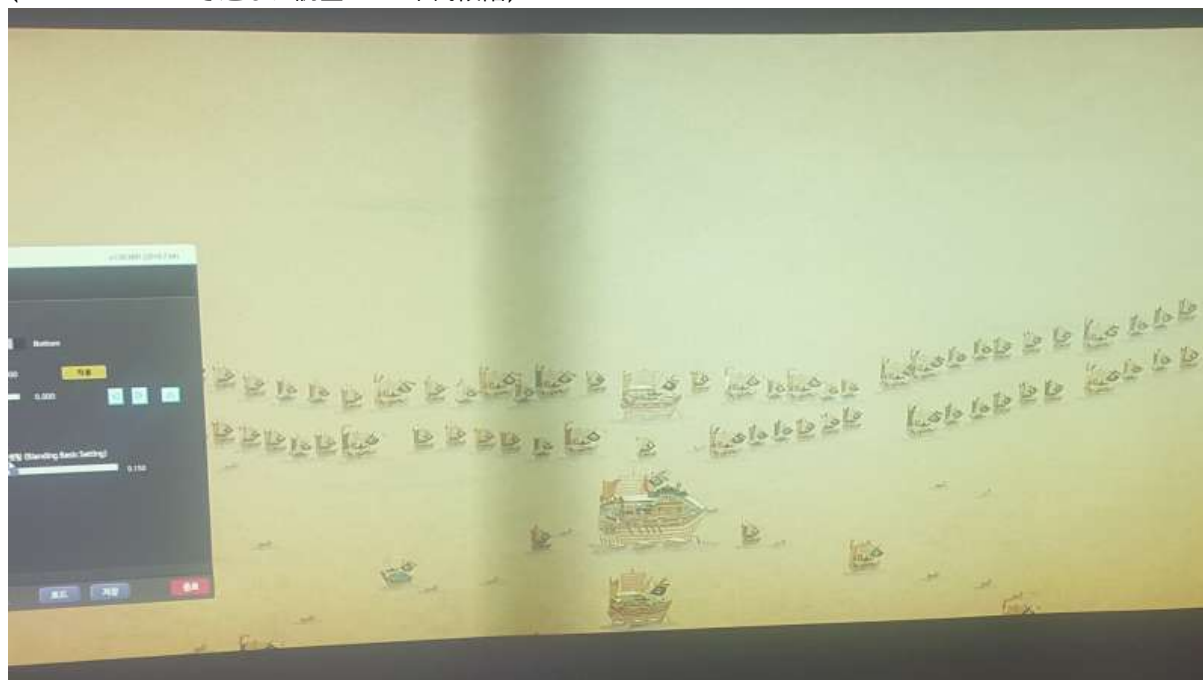
- グラフ軸ごとの用途  
(y軸の色であり、0はヒンセク255：黒)  
(x軸ブレンディングの間隔です。)
- 1回の画面あたりのグラフの設定を意味  
(値：0.6)  
2回画面と重なった部分を左から右に徐々に明るさを軽減します。

\* 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。

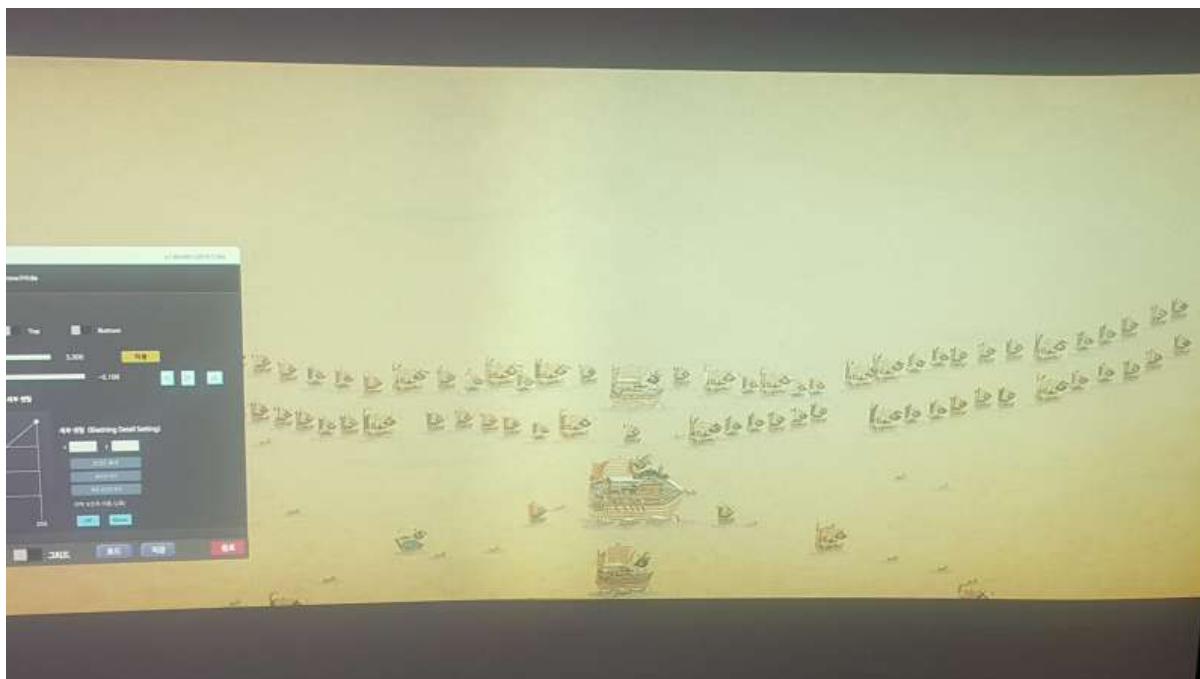
<ブレンドさ前ネストされた色>



〈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。

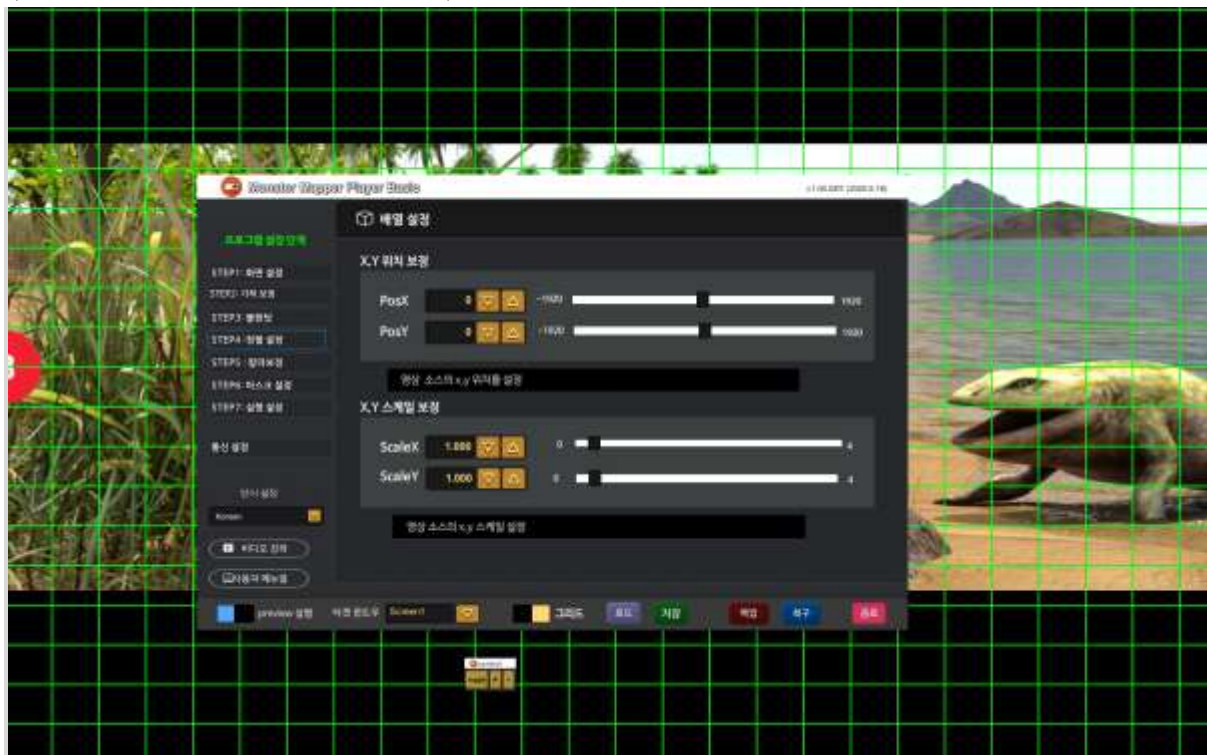
## ステップ8モンスターマッパー順序の設定

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9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 r値を変更して、画面の色を設定します。                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                  |
| 2) カラーツール          | <p>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。</p> <p>* ダウンロードリンク<br/> <a href="http://www.interactivekorea.co.kr/download/colortool_v0.1.apk">http://www.interactivekorea.co.kr/download/colortool_v0.1.apk</a></p>  | <p>* 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。</p> |

## ステップ10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11 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。



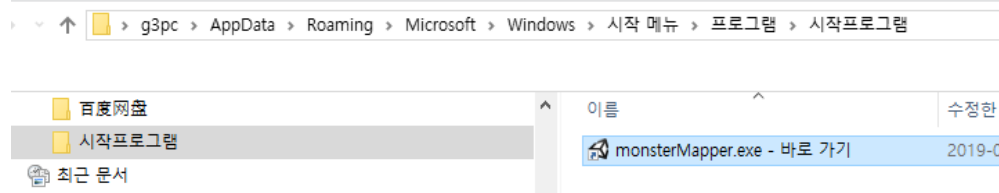
### ● 自動実行プログラムの登録方法

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 키를 눌러 실행 창에 shell:startup 을 입력 후 엔터를 누릅니다.



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12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<br>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。<br>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。<br>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。<br>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<br>—<br>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<br><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<br/>必要<br/>(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<br>必要<br>(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<br>必要<br>(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。<br><br>[試用版をダウンロード] <a href="http://www.interactivekorea.co.kr/bbs/board.php?bo_table=interactive_mapper&amp;wr_id=5">http://www.interactivekorea.co.kr/bbs/board.php?bo_table=interactive_mapper&amp;wr_id=5</a><br><br>使い方の講義は、以下のリンクから可能です。<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Cv9b7EsJ1gA&amp;list=PLb7IW1gZ5JPiRylaLuP40xGdEZiMs1Y8qjCv9b7EsJ1gA">https://www.youtube.com/watch?v=Cv9b7EsJ1gA&amp;list=PLb7IW1gZ5JPiRylaLuP40xGdEZiMs1Y8qjCv9b7EsJ1gA</a> |                               |                                        |         |        |       |      |         |       |    |                        |            |       |        |                           |                               |                                        |

## 付録2：自然なブレンディング設定方式

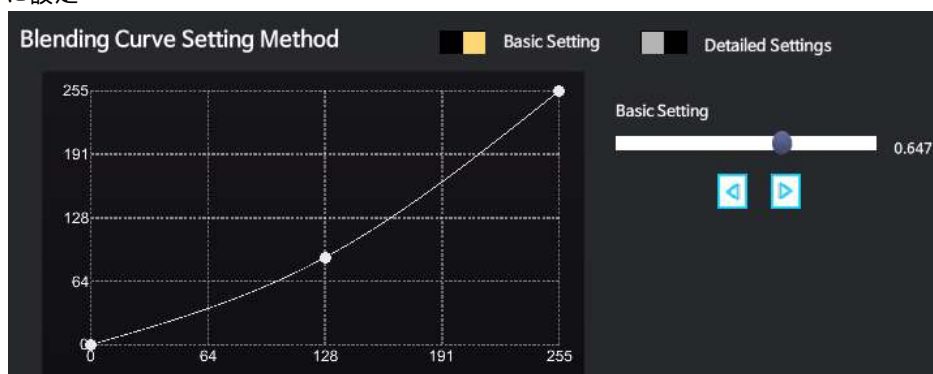
プロジェクター間接する面をブラッドディングする場合、プロジェクターの間の明るさが違ったり照明が異なる場合は、デフォルトの設定だけでは自然な結果を得ることができません。以下のような黒の色合いが生じます。



### [自然ブレンディング処理]

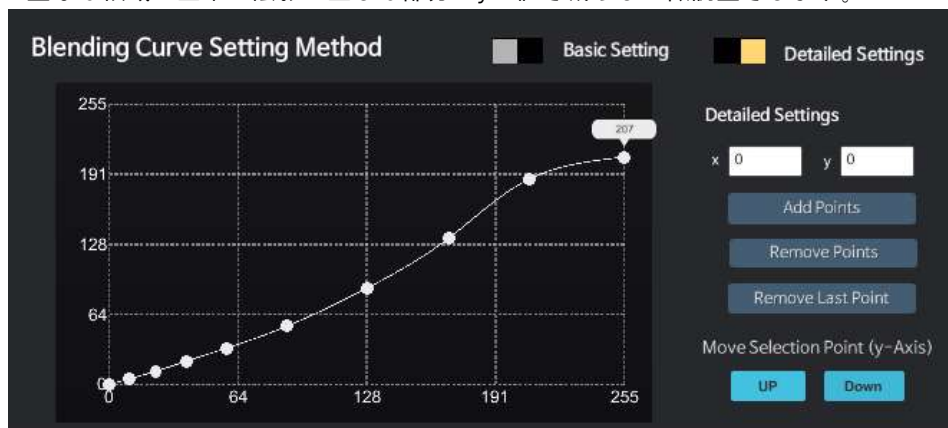
基本的には、プロジェクターとの間のネストされた20%程度を維持します。

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.