



目次

1. はじめに	4
2. 概要	5
3. 起動方法	5
3-1. ライセンスキー	6
3-2. 高解像度の推奨	7
4. 画面構成	8
4-1. スクリーンビュー	8
4-2. オペレーションウィンドウ	8
4-2-1. プラグインビュー	8
4-2-2. シーンプロパティビュー	8
4-2-3. シーンコントローラ	9
4-2-4. メディアビュー	9
4-3. テイクウィンドウ	9
4-3-1. テイクコントローラ	9
4-3-2. 公開プロパティビュー	12
4-4. シーンウィンドウ	12
5. プレイモード	13
6. プラグインのミュート操作	14
7. シーンプロパティ	16
8. メディア	17
8-1. テクスチャ	17
8-2. ピクチャ	17
8-3. パンプマップ	18
8-4. ムービー	18
8-5. 3D モデル	18
8-6. FLASH	19
8-7. TEXT	19

8-8. メディアセットメニュー	20
8-8-1. 読み込み...	20
8-8-2. 保存	20
8-8-3. 名前を付けて保存...	20
8-8-4. 置き換え...	20
8-8-5. 削除	21
8-8-6. 再読み込み	21
8-8-7. 初期設定に戻す	21
8-9. テクスチャのシステム予約	21
9. シーン	22
9-1. シーンの登録	22
9-2. シーンの削除	22
9-3. シーンセット	23
9-3-1. 読み込み	23
9-3-2. 保存	23
9-3-3. 名前を付けて保存...	23
10. トランジションと公開プロパティ	24
10-1. トランジションの種類	24
10-1-1. 無し	24
10-1-2. ブレンド	24
10-1-3. フェードアウトイン	24
10-1-4. スクロール	24
10-1-5. 交互に入れ替え	24
10-1-6. キューブ	24
10-1-7. 四角	25
10-1-8. モザイク	25
10-1-9. フラッシュ	25
10-1-10. ブラックイン	25
10-1-11. ブラックアウト	25
10-2. トランジションタイム	25
10-3. 公開プロパティ	26
10-3-1. 公開プロパティの登録	26
11. テイク	27

11-1. テイクの操作	27
11-1-1. レコーディング	27
11-1-2. 停止	27
11-1-3. リプレイの再生	27
11-2. レコーディングが出来ない素材	27
12. メニュー	28
12-1. ファイルメニュー	28
12-1-1. テイクを開く...	28
12-1-2. テイクの保存	28
12-1-3. テイクに名前を付けて保存...	28
12-1-4. シーンを開く...	28
12-1-5. シーンの保存	28
12-1-6. シーンに名前を付けて保存...	28
12-1-7. メディアを開く...	28
12-1-8. メディアの保存	29
12-1-9. メディアに名前を付けて保存...	29
12-1-10. ムービー出力	29
12-1-11. 環境設定...	30
12-1-12. アプリケーションの終了	31
12-2. アクションメニュー	31
12-2-1. スクリーンビューに反映	31
12-2-2. プレイモードの変更	31
12-2-3. ブローをクリア	31
12-2-4. シーンプロパティをクリア	31
12-2-5. 画面のモードを変更...	31
12-3. ヘルプメニュー	32
12-3-1. Kazetachi のバージョン情報...	32
12-3-2. 機能制限を解除...	32
13. 履歴	33

1. はじめに

この度、風立をインストールして頂き、誠に有難うございます。

このドキュメントは、操作マニュアルとしてご利用頂けます。各機能の **TIPS** 的なトピックやプラグインの解説は、弊社 **Web** サイトに掲載しておりますので、そちらも併せてご覧頂くことをお勧めいたします。

<http://www.softadvance.co.jp/kaze/>

2. 概要

風立は、リアルタイムに映像を生成するソフトウェアです。NVIDIA 社製 **GeForce3** 等の **PixelShader** 搭載グラフィックスカードの能力とシンプルな映像操作 **GUI** により、高度な映像製作をリアルタイムに楽しめます。

- 好きな **CD** に合わせてプロモ映像を作る
- 好みの **BGV** を自作する
- ビデオ編集素材の生成
- パーティの演出 **etc...**

映像加工には、**3D** レンダリング技術を中心に様々なグラフィックスアルゴリズムを応用した35種37個のプラグインから、任意の数を選択できます。それぞれのプラグインが持つパラメータも個別に設定できます。音楽のBPMや、特定周波数域、マウス操作に反応するプラグインも多数あり、これらの選択により映像と音をシンクロさせた高度な **VJ** 映像を生成できます。

素材映像として、静止画、ムービー、**3D** モデル、**Flash** を用います。これらは自由に、自分で作成した作品を組み込んで使用できます。また、**USB** 接続の **CCD** カメラ、またはビデオキャプチャによるリアル映像と、「風立」の最終出力映像も、静止画と同じようにテクスチャとして扱うことができます。それらの重ね合わせ(加算、減算、逆減算)処理と共に、モーションブラーやポスタリゼーション、バンプマッピング等のこれまでの同様なソフトウェアではリアルタイム処理が困難だった映像加工を実現しています。

作成した映像は、「シーン」としてプラグインの組み合わせと全パラメータを保存できるほか、音楽(**Wave** 形式)に合わせたシーン切替やパラメータ操作を記録・再生できます。シーン切替時は、10種類のトランジションから選択できるほか、プラグインパラメータの自動フェードが行えます。また、再生はリアルタイム再生と **AVI** 形式ムービーを選択できます。

3. 起動方法

風立をインストールしたフォルダにある、**Kazetachi.exe** をダブルクリックするか、インストーラがデスクトップに作成したショートカットファイルをダブルクリックしてください。

インストールを実行したユーザーのデスクトップのみにショートカットファイルを作成します。もし、デスクトップ上にショートカットファイルが存在しない場合には、インストールしたフォルダにある **Kazetachi.exe** をダブルクリックしてください。

風立は、1コンピュータ:1ユーザーで設計されています。複数のユーザーでの同一マシンのご利用は、

設定ファイルの共有などで混乱を招いてしまう恐れがあります。したがって、お勧めいたしません。

また風立は、**DirectX8.1** がインストールされている必要があります。

サイトの指示に従って、インストールを行ってください。

<http://www.microsoft.com/japan/windows/directx/>

風立は、**Macromedia** 社の **Flash** 素材を利用することが可能です。必要であれば、以下のサイトから **Macromedia Flash Player** をインストールすることをお勧めいたします。

サイトの指示に従って、インストールを行ってください。

<http://www.macromedia.com/jp/downloads/>

3-1. ライセンスキー

初めて起動した場合、以下のようなダイアログが表示されます。



これは、ライセンスキーが入力されていないことを意味しています。ライセンスキーが入力されていないと、以下のような制限が行われます。

1. 全保存機能が使用できません。
2. プロパティ調整用スライダが、起動後約10分で使用不可能となります。

ライセンスキーの入力により、上記の機能制限は全て解除されますので、ユーザー様の動作環境での風立の動作をお確かめの上、ライセンスキーをお買い求め下さい。

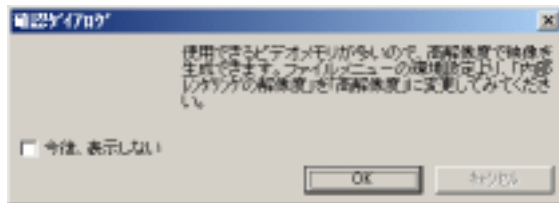
ライセンスキーは、弊社 Web サイト並びに **Vector Inc.**の Web サイトから購入が行えます。

ベクター： <http://www.vector.co.jp>

弊社Webサイト： <http://www.softadvance.co.jp/kaze/>

3-2. 高解像度の推奨

起動時の調査でグラフィックスカードのビデオメモリが、ある程度以上のサイズが空いている場合、以下のようなダイアログが表示されます。



このダイアログが表示された場合、「**Ok**」ボタンを押した後、ファイルメニューの「環境設定...」より「内部レンダリングの解像度」を「高解像度」に変更してみてください。画質が向上します。更に、「ミップマップを有効にする」をチェックしてください。これにより、狭い領域での画質が向上します。

グラフィックスカードの性能上、ビデオメモリの空きが多くあっても、処理速度(フィルレート)が追いつかないものも例外的に存在します。もし、高解像では処理がもたついているような感じがありましたら、「低解像度」に落としてみてください。改善されます。

グラフィックスカードのメモリが少ない状態で、無理やり「高解像度」を選択した場合、次回の起動時にエラーが発生する場合があります。その際には、**kazetachi.exe** が置いてあるフォルダ内に存在する **kazetachi.ini** ファイルを削除してください。この場合、設定情報が全てクリアされますので、ご注意ください。

4. 画面構成

風立を起動しますと、大きく4つのウィンドウが表示されます。

4-1. スクリーンビュー

左上の黒いエリアです。ここには、レンダリング結果が表示されます。起動時のサイズは **640x480** です。

4-2. オペレーションウィンドウ

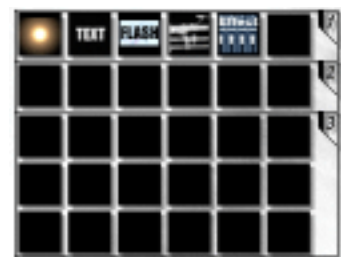


このウィンドウは、主にプラグインの操作、メディアの操作を行います。

4-2-1. プラグインビュー

このエリアは、プラグインの映像出力のオン・オフを制御します(プラグインのミュート操作と呼びます)。

3階層になっていて、ミキサーと呼ばれるプラグインをクリックすることによって、その下位層のプラグインを見ることが出来ます。



4-2-2. シーンプロパティビュー

このエリアは、選択したプラグインのプロパティを閲覧、操作することが出来ます。

1ページに5つのプラグインが同時に表示されますが、それ以上のプラグインは、右側にあるスクロールバーを用いて、閲覧、操作します。また右上部分にプロパティの名称が表示されます。

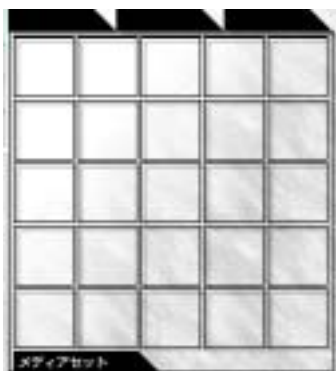


4-2-3. シーンコントローラ



このエリアは、シーンに関連するオペレーションを行います。右側の黒いエリアは、【編集モード】時のプレビュー画面となります。またトランジションの指定やその時間設定等もここで行います。

4-2-4. メディアビュー



このエリアは、各プラグインに適用する素材を選択します。素材は、以下のような種類があります。

- テクスチャ
- ピクチャ
- バンプマップ
- ムービー
- 3Dモデル
- **Flash&Text**

詳細に関しては、「8章メディア」をご覧ください。各素材は、最大 **25** 種類登録することが出来、そのアイコンをクリックして選択することが出来ます。

4-3. テイクウィンドウ



このウィンドウは、主にテイク操作時、プレイ時に利用します。

4-3-1. テイクコントローラ



このエリアは、左から4つのグループに分類できます。一番左の3つのボタンから成るエリアは、スクリーンビューのサイズの変更やオペレーションウィンドウの表示・非表示、シーンビューの表示・非表示を行います。その隣の黒いエリアは、3つの段に分かれており、上から、各種ステータス表示、テイク経過時間表示、サウンドの入力レベルメータと各種インジケータが表示されます。

ステータス表示:

以下の2つの表示があります。左のステータス(サウンドステータス)は、サウンドの入力によって挙動が変化するプラグインが表示されていることを示します。右のステータス(マウスステータス)は、マウスの入力を受け付けるプラグインが表示されていることを示します。



テイク経過時間表示:

テイクを再生している間だけ、時間表示が変更されます。

サウンドの入力レベルメータ:

入力されているサウンドの入力レベルが **LED** 風の表示で確認できます。このメータは少々振り切れるような状態が最適です。CDやサウンドファイルを再生する場合には、コントロールパネルの「サウンドとマルチメディア」から、再生ミキサーのプレイバックの音量を上げてください。同様に録音ミキサーの「再生リダイレクト」または「**Wave/MP3**」の録音レベルを上げてください。またその際には、「選択」にチェックを入れ忘れないで下さい。必要であれば、ファイルメニューの「環境設定...」より、キャプチャレベルを調整することも出来ます。

インジケータ:

サウンドの入力レベルメータの右上に表示されます。オレンジ色のLEDが1個だけ表示されている状態は、現在トランジション中であることを示します(トランジションについては「10章トランジションと公開プロパティ」をご参照ください)。赤色のLEDが点滅しているインジケータは、テンポ及び拍を表現しています。ご参考ください。

三番目のグループは、テイクの制御に関するボタンがまとめられています。

テイク制御ボタン:



左から、レコーディング開始、レコーディング停止またリプレイ停止、そして、リプレイ開始ボタンとなっています。リプレイ開始ボタンは、テイクがまだレコーディングされていない場合には無効となっています。

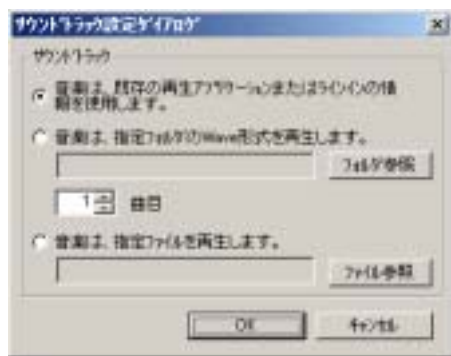
ファイル指定ボタン:



赤い部分のボタンは、テイクのリプレイ時にループ再生を行うかどうかを指定します。このボタンをクリックしますと交互に矢印が変化します。起動時は「ループしない(真っ直ぐな矢印)」が設定されています。

緑の部分のボタンは、テイクファイルの読み込みを行います。ファイルメニューの「テイクを開く...」と同じ機能です。

青い部分のボタンは、テイクのサウンドトラックを指定します。このボタンをクリックしますと以下のようなダイアログが表示されます。



サウンドトラックの指定は、3つの選択方法が存在します。

1. 音楽は、既存の再生アプリケーションまたはラインインの情報を使用します。
2. 音楽は、指定フォルダの **Wave** 形式を再生します。
3. 音楽は、指定ファイルを再生します。

1.はCDDAや **Wave** ファイルを **Windows** メディアプレイヤー等で再生して楽しむ場合に利用します。また **Line-In** などの入力を用いる場合にも利用します。この場合は、ムービー出力等の機能で、サウンドトラックは保存されません。あくまでもプレイ用とお考え下さい。

2.はフォルダを指定してかつ、何曲目かを指定します。曲順はソートされた結果で選び出されます。**Wave** ファイルは、**44.1KHz** でサンプリングしたものに限りです。量子化は、**8Bit**、**16Bit** のみに対応、ステレオ、モノラルは問いません。事前に変換しておいてください。

3.は直接ファイルを指定します。**Wave** 形式のみで、**44.1KHz** でサンプリングしたものに限りです。量子化は、**8Bit**、**16Bit** のみに対応、ステレオ、モノラルは問いません。事前に変換しておいてください。

四番目のグループは、テンポ情報を管理します。



数字は、テンポ (**BPM**) を表します。その隣の二つのボタンにより、増減できます。下の「TAP」ボタンは4回以上クリックした間隔を基にテンポを概算します。参考までにご利用ください。いくつかのプラグインは、ここで設定されているテンポ情報を基に動きの速さを制御します。必要であれば、正しいテンポを入力しておきましょう。

4-3-2. 公開プロパティビュー



このエリアは、シーンに登録された公開プロパティが表示されます。公開プロパティに関しては、「**10-3. 公開プロパティ**」をご参照ください。ここに表示されるプロパティが、シーンプロパティビューと同じように操

作できます。

4-4. シーンウィンドウ



このウィンドウは、シーンを管理します。シーンの選択はクリックで、シーンの呼び出しはダブルクリックで行います。その他に、シーン登録作業、シーン削除作業、シーンファイルの操作等が行えます。詳細は「9章シーン」をご参照ください。

5. プレイモード

風立は、大きく二つのモードがあります。このモードの変更は、シーンコントローラの「プレイ・編集」ボタンで切り替えることが出来ます。またアクションメニューの「プレイモードの変更」でも同様の操作が行えます。切り替えを行いますと、シーンコントローラのボタンが以下のように変化します。

プレイモード時のボタン状態



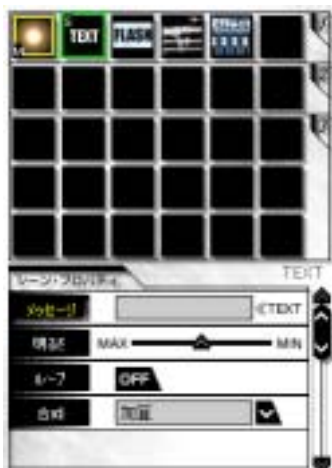
編集モード時のボタンの状態



プレイモード時には、ダイレクトにスクリーンビューへ映像を反映させます。編集モード時には、スクリーンビューの状態とは独立した、シーンコントローラ内のプレビューに映像が出力されます。そして、「GO」ボタンをクリックすることで、初めてプレビューの映像がスクリーンビューに反映されます。「GO」ボタンはアクションメニューの「スクリーンビューに反映」と同じ機能です。

編集モード時のプレビューに映し出される映像は、スクリーンビューに映し出されるものと根本的に異なります。あくまでも参考程度に利用してください。プレビューに映し出される映像は、プラグインがプレビュー用に用意した内容を表示するだけで、もしプラグインがプレビュー用の映像を用意していない場合は、そのプラグインの様子を見ることが出来ません。また用意していたとしても、非常に解像度を下げたり、モデルを間引いている可能性があります。

6. プラグインのミュート操作



プラグインのミュート操作は、プラグインビューに表示されているプラグインアイコンをダブルクリックすることで行います。プラグインの詳細については、弊社 **Web** サイトに掲載してあります「プラグインの解説」をご参照ください。より詳しく理解できると思われます。

左の図では、プラグインビュー内のアイコンが、黄色の枠と緑の枠で縁取られています。色には以下のような意味があります。

- 緑： マウスでクリックされた選択状態にあるプラグイン
- 黄： プレイモードで現在表示されているプラグイン
- 水： 編集モードで現在表示されているプラグイン

また上の図では、「**TEXT**」と書かれたプラグインに、マウスで選択されたことを示す緑色の枠が表示されています。そして、このプラグインのプロパティ(制御できる項目と考えてください)が、シーンプロパティに**4**つ表示されています。選択されたプロパティの名称もシーンプロパティの右側に表示されています。

表示されているプラグインは、それぞれ緑・水色の枠が表示されますが、表示をキャンセルする際にはもう一度ダブルクリックをして下さい。このように、ダブルクリックでプラグインの表示・非表示をコントロールします。

上の図では、第一階層のプラグインのみが表示されています。第2階層、第3階層のプラグインを表示するには、各ミキサープラグインと呼ばれるプラグインを選択してください。



弊社 **Web** サイトに掲載してあります「プラグインの解説」を参照していただくと分かると思いますが、左の図では、ミキサープラグインを第1階層、第2階層で選択していますので、第3階層までプラグインが表示されている状態です。この状態では、プラグインビューで選択されているだけで、これら3つの緑の枠が表示されたプラグインは何も映像を生成しません。



左の図のような状態も同様に映像は生成されません。この場合は、第3階層第2階層ともに表示状態になっていますが、その最上段であるミキサーに黄色の枠が表示されていません。これはつまり、最終的にミキサーでミュートされている状態を意味しています。

第1階層のミキサーをダブルクリックし、表示状態にすることで、それ以下のプラグインの映像出力をファイナルミキサーに渡す

ことが出来ます。

プラグイン上には、色のついた枠が表示される以外に以下のような表現もなされます。

- ・ 緑色の枠と同時に左上に **Selected** の「**S**」が表示されます。
- ・ 黄色の枠と同時に左下に **MainView** の「**M**」が表示されます。
- ・ 水色の枠と同時に右上に **Preview** の「**P**」が表示されます。

7. シーンプロパティ

シーンプロパティビューに現在選択されているプラグインのプロパティ(各種設定情報)が表示されます。ここでは、**PARTICLE** プラグインのプロパティを例に挙げます。



このプラグインには、【タイプ】、【明るさ】、【色】、【カラフル度】という4つのプロパティが存在します。プロパティの各項目については、「プラグインの解説」を参照してください。

ここで、プロパティを変更しますと、モードによってそれぞれ、スクリーンビュー、プレビューに変更が反映されます。このように風立では、プラグインのプロパティを変更することによって、生成する映像を制御します。

プロパティは、6つの種別があります。

- ・コンボタイプ: いくつかの選択肢から一つを選びます。
- ・チェックタイプ: オン、オフのいずれかを選びます。
- ・スライダータイプ: 度合い等を決定します。
- ・カラーコンボタイプ: 色を選びます。
- ・エディットタイプ: 文字を入力します。
- ・ベクトルタイプ: 3次元座標(X、Y、Z)を入力します。

「10-3. 公開プロパティ」で解説されますが、プロパティは自動で連続的に変化させることが出来ます。これが可能なプロパティ種別は、「スライダータイプ」「カラーコンボタイプ」「ベクトルタイプ」の3つです。

8. メディア

プラグインによっては、テクスチャやAVIムービー、**FLASH** 素材等を利用する場合があります。風立では、これらの素材を種類ごとに最大25個登録できます。

メディアは現在7種類で、以下のような制限事項があります。

8-1. テクスチャ

読み込み可能なフォーマット	Windows 標準ビットマップ形式 (bmp) Truevision 社 Targa 形式 (tga) DirectDrawSurface 形式 (dds) Joint Photographic Experts Group 形式 (jpg)
画像サイズ	縦横共に 256 ピクセル以下 2のべき乗サイズの正方形を推奨します Ex.256x256、128x128、64x64、32x32 etc...
注意点	画像サイズが大きいと、それだけビデオメモリを圧迫しますので、ビデオメモリが少ないマシンでは注意してください。

8-2. ピクチャ

読み込み可能なフォーマット	Windows 標準ビットマップ形式 (bmp)
画像サイズ	256x256 以内であること。 2 のべき乗サイズの正方形である必要はありません。
注意点	ピクチャはテクスチャと異なり、ビデオカード側で保持せず CPU 側のメモリに配置されず。そのため、 CPU 側のメモリを消費しますので、搭載メモリが少ないマシンでは注意してください(全て 32 ビットフォーマットに展開されますので予想以上にメモリを消費します)。

8-3. バンプマップ

読み込み可能なフォーマット	DirectDrawSurface 形式 (dds)
注意点	バンプマップの作成は上級者向けです。素材の作成には、 NVIDIA 社のサイトで公開されています、Photoshop Normal Map Generation Filter がお勧めです。以下の URL からフィルタをダウンロード出来ます。 http://developer.nvidia.com

8-4. ムービー

読み込み可能なフォーマット	Audio-Video Interleaved 形式 (AVI) ただし、サウンドトラックは再生されません。
解像度	720x480 以下であること。 320x240 を推奨します。
ファイルサイズ	100MB 以下であること。
圧縮形式	エンコーダがインストールされていれば、特に制限はありません。ただし、処理速度の遅いコンピュータでは、 Mpeg4 のようなエンコードに時間がかかるタイプのものは適しません。推奨は、 Compression Technologies Inc. の Cinepak です。

8-5. 3D モデル

読み込み可能フォーマット	弊社規定の ZMS 形式
コンバート可能なフォーマット	DirectX 標準 X 形式 DXF 形式 (ただし、 MS-DOS 形式の改行で出力されたもので、 3DFACE で記述された3角ポリゴンのみ)
制限	頂点数 50,000 以下 面数 30,000 以下
注意点	モデルデータは、 ZMSConvert で変換できます (無償配布、詳細は ReadMe ファイルを参照してください)。基本的に裏面を除去 (Culling) しますので、裏面用に面を補完してモデリングしてください。除去せずに表示するオプションもありますが、ライティングが意図したものとは異なってしまいます。

8-6. FLASH

ムービーサイズ	320x240,24FPS で作成したもの。それ以外のものは、内部で 320x240 に伸縮されます。
FLASH のバージョン	FLASH4 に準拠していますので、パブリッシュする際には、バージョンを FLASH4 に変更してください。
制限	<ul style="list-style-type: none">・ MovieClip が階層化されたものは未対応です。階層化したい場合は、シンボルで行ってください。・ FLASH5 以降の ActionScript に関しては対応していません。・ 日本語フォントを埋め込む際には、フォントのライセンスにご注意ください。

8-7. TEXT

読み込み可能なフォーマット	Macromedia FLASH 形式(swf)
文字列の置き換え	FLASH 側でシーンのトップに「 statement 」というテキストフィールドの変数を用意してください。風立上で入力されたメッセージは、この変数に格納されます。
制限	上記、 FLASH 素材と同様な制限があります。

プラグインをプラグインビューで選択した場合、メディアビューの上部にタブボタンが表示されます。一つのプラグインで最大3つのタブボタンが表示されます。素材の選択は、メディアビューにあるアイコンをクリックすることによって行われます。

8-8. メディアセットメニュー



下部に「メディアセット」というボタンがあります。このボタンをクリックすると、左の図のようなプルダウンが表示されます。ここでは、メディアに関する操作が行えます。

8-8-1. 読み込み...

メディアファイルを読み込みます。メディアファイルは、メディアの実体を保持するのではなく、絶対パスを記録しています。そのため、メディアの実体の場所が変更されたりしますと、正しく登録できません。メディアの実体は、いつも同じフォルダで管理することをお勧めします。

また他の環境から(例えば、別のコンピュータ上で作成したメディアファイル等)持ってきたファイルや、グラフィックスカードを差し替えた場合、ビデオメモリの空き容量などの原因で読み込みが失敗する場合があります。もし、失敗するようでしたら、以下に記述します「削除」または「初期設定に戻す」を実行してください。

メディアは特殊な領域で管理されます。そのため、登録に失敗しますと風立のレンダリングエンジンは機能を停止します。スクリーンビューに意図した映像が表示されなくなりましたら、メディアの登録に失敗したと考えられます。「初期設定に戻す」を実行しまして、原因となったメディアを削除するようお願いいたします。

8-8-2. 保存

メディアファイルを保存します。デフォルトでは、インストールしたフォルダに **Sample.mcf** という名前で保存されます。

8-8-3. 名前を付けて保存...

メディアファイルに別名を付けて保存します。

8-8-4. 置き換え...

メディアを別の素材と置き換えます。置き換えた場所をクリックし、選択してください。メニューから「置き換え」を選択します。ファイルを聞いてきますので、置き換えたい素材を選んでください。既に登録されている物と同じファイルは置き換えることが出来ません。

置き換えたメディアのアイコン部分に赤い枠線が表示されます。これは、現在保留状態を表します。続けて置き換え作業を行ってください。置き換え作業が全て終わりましたら、メニューから「再読み込み」を実行してください。これによって初めてメディアとして置き換えた素材が有効になります。

8-8-5. 削除

削除したい場所をクリックし、選択してください。そしてメニューから「削除」を選択します。「置き換え...」と同様に保留状態を表す赤い枠が表示されます。全て削除し終えたら、メニューから「再読み込み」を実行してください。これによって初めてメディアから素材が削除されます。

8-8-6. 再読み込み

メディアの保留状態を全て反映させます。置き換えた素材のサイズ、またはフォーマット等の理由で失敗することがあります。その際には原因となったメディアを一度削除し、ビデオメモリの空き容量、または適切なフォーマットに変換して、再度置き換えを行ってみてください。

8-8-7. 初期設定に戻す

インストール直後の状態にメディアの状態を戻します。インストールされたメディアを変更している場合には元に戻りませんので、オリジナルの素材は別フォルダで管理するようにお願いします。

8-9. テクスチャのシステム予約

素材の種類のうち【テクスチャ】は、25 個の登録エリアのうち右下2個をシステムが予約しています。「Ext.IN」と描かれたアイコン部分は、ビデオキャプチャデバイスの出力が割り当てられます。「Final Mixer」と描かれたアイコン部分は、風立の最終映像(1フレーム前の最終映像)が割り当てられます。この二つのエリアは、「置き換え」や「削除」の操作は行えません。

9. シーン

風立は、プラグインのミュート状態やプロパティを変更して、気に入った映像が出来た場合、「シーン」
として最大36個のエリアに登録することが出来ます。シーンには、プラグインのミュート状態、プロパティ
の設定値の他、トランジションに関連する情報、公開プロパティ、そしてシーンプロパティの表示状態が
含まれます。トランジションと公開プロパティに関しては、次の章で記述します。シーンの呼び出しは、呼
び出したいシーンのアイコン上でダブルクリックします。または、左から順にファンクションキーの **F1** から
F12 が割り当てられています。3段の並びでそれぞれ、ファンクションキーのみ、シフトキーとの併用、コ
ントロールキーとの併用で呼び出すことが出来ます。

シーンウィンドウの下部には、3つのボタンが存在します。

9-1. シーンの登録

格納したいエリアをクリックし選択して下さい。選択が行われるとそのエリアに緑色の枠が表示され、「シ
ーン登録」ボタンが有効になります。登録が済みますと選択したエリアにアイコンが表示されます。このア
イコンは、スクリーンビューの状態を一時的にプレビュー側に転送し、それからアイコン化が行われます。
何度かボタンを押して、分かりやすいアイコンを取得してください。

9-2. シーンの削除

削除したいシーンのアイコンをクリックし選択してください。選択が行われますとそのエリアに緑色の枠が
表示され、「シーンの削除」ボタンが有効になります。削除が済みますと、アイコンが消去されます。

9-3. シーンセット



9-3-1. 読み込み

シーンファイルを読み込みます。これは、ファイルメニューにあるものと同じ機能です。

9-3-2. 保存

シーンファイルを保存します。名前がまだ付けられていない場合には、ファイル名を聞いてきます。

9-3-3. 名前を付けて保存...

別名を付けてシーンファイルを保存します。ファイル名を聞いてきますので、入力してください。

10. トランジションと公開プロパティ

シーンを呼び出す際にトランジションと呼ばれる効果を付加する事が出来ます。シーン登録を行う前に割り付けたいトランジションとトランジションタイムを事前を選択しておいてください。

トランジションが実行されるのは、シーンを呼び出した場合とスクリーンビューに反映させた場合です。

10-1. トランジションの種類

トランジションは、全部で10種類存在します。変更は、シーンコントローラにある下の図のプルダウンから選択します。



10-1-1. 無し

移行するために特別なエフェクトを実行しません。ただし、公開プロパティとして登録されているプロパティの値の移行は行われます。詳細については、後ほど触れます。

10-1-2. ブレンド

シーン変更前とシーン変更後をブレンドしながら移行します。ただしシーン変更前は静止画となります。

10-1-3. フェードアウトイン

シーン変更前がフェードアウトした後、シーン変更後の映像がフェードインします。ただしシーン変更前は静止画となります。

10-1-4. スクロール

シーン変更前と変更後がスクロールして切り替わります。スクロールする方向は呼び出される毎に異なります。

10-1-5. 交互に入れ替え

シーン変更前と変更後が交互に入れ替わって切り替わります。

10-1-6. キューブ

キューブに変更前の映像と変更後の映像がマッピングされ、回転しながら切り替わります。

10-1-7. 四角

変更前の映像から格子状に変更後の映像が移行していきます。

10-1-8. モザイク

変更前の映像にモザイク処理が加わりながら、変更後の映像に移行します。

10-1-9. フラッシュ

一度画面がフラッシュしてから、変更後の映像に切り替わります。

10-1-10. ブラックイン

真っ暗の状態から徐々に変更後の映像に移行します。

10-1-11. ブラックアウト

変更後の状態から徐々に真っ暗の状態に移行します。

10-2. トランジションタイム

トランジションが行われる間隔は、シーンコントローラにある以下の図のスライダで指定します。



このスライダの値は、テイクコントローラにあるテンポ情報と掛け合わされて、実際のトランジションタイムとなります。

10-3. 公開プロパティ

公開プロパティビューに表示されるシーンプロパティを公開プロパティと呼びます。公開プロパティは、プレイ時に多くプロパティの中から目的のプロパティの値を変化させて、映像を制御するときに役に立ちます。また、トランジション中、徐々に値を変化させたい場合にも利用されます(選択候補タイプのプロパティは滑らかに変化させることは出来ません)。

10-3-1. 公開プロパティの登録

公開プロパティは、1シーンに最大3つまで登録できます。プレイ時に値を変更したいプロパティはせいぜい3つが限界だろうという前提です。変更したいプロパティをプラグインの中から3つ選び出してください。またプロパティの値を滑らかに変化させたい場合にも公開プロパティとして登録してください。

登録するには、まずシーンプロパティの選択操作が必要です。



登録したいシーンプロパティの赤い部分をクリックしてください。文字が白から黄色に変化します。プロパティの値を変更した際も自動で選択されます。

次に挿入したい公開プロパティビューの以下の赤い部分をクリックしてください。



挿入する段は何処でも構いません。全て公開プロパティを除去したい場合には、「アクション」メニューの「シーンプロパティをクリア」を実行してください。

プロパティの値の変更は、シーンプロパティビュー、公開プロパティビューのどちらからでも行えます。

11. テイク

テイクは、シーンの呼び出しをレコーディングしたものを指します。シーンの呼び出し時間を保存するだけでなく、プロパティの動的変更やマウスの移動情報なども保存します。これによって、レコーディングのプレイ状態をほぼ完全に再現できます(プラグインのランダム性などが原因で **100%** 同じ結果にならない場合があります)。

またサウンドトラックに **Wave** ファイルを登録した場合は、レコーディングと同時にサウンドも再生され、音楽に合わせたプレイが可能です。

レコーディングしたテイクはファイルとして保存できる他、**AVI** 形式のムービーファイルとして出力することも可能です。

11-1. テイクの操作

テイクは、「レコーディング」「停止」「再生」の3つの操作が行えます。

11-1-1. レコーディング

テイクウィンドウのレコーディング開始ボタンをクリックするか、**Ctrl+R** キーを押してください。レコーディングが開始されます。なお、レコーディング前のプラグインの状態は明示的にクリアされませんので、必要であれば、**ESC** (エスケープ) キーを押して下さい。レコーディングの開始時にまず現状の状態とテンボ情報が保存されます。レコーディングは、最長15分まで行えます。

11-1-2. 停止

レコーディングの停止やリプレイの停止は、テイクウィンドウの停止ボタンをクリックします。または、**Ctrl+Space** キーを押してください(交互にリプレイの再生、停止が行われます)。

11-1-3. リプレイの再生

テイクウィンドウのリプレイ再生ボタンをクリックしてください。または、**Ctrl+Space** キーを押してください。ループボタンが押されている場合には、テイクの再生が終了すると先頭に戻ります。

11-2. レコーディングが出来ない素材

サウンドトラックの設定で、「既存の再生アプリケーションまたはラインインの情報を使用」を指定している場合には、サウンドの情報は保存されません。またビデオキャプチャデバイスから取り込んでいるリアルタイムな映像素材は再現できません。あくまでもその時点の映像が利用されます。ご了承ください。

12. メニュー

風立のメニューは、「ファイル」と「アクション」、「ヘルプ」の3つがあります。

12-1. ファイルメニュー



12-1-1. テイクを開く...

テイクファイルの読み込みを行います。メディア情報が含まれたテイクファイルは、メディアの置き換えが行われます。ビデオメモリの不足、システムメモリの不足などが原因で正しく読み込めない場合があります。メディアの読み込みに失敗した場合は、「8-8-1. 読み込み」を参照してください。

12-1-2. テイクの保存

テイクファイルを保存します。既にテイクファイルを読み込んでいる場合は、そのファイル名で保存されます。まだ名前が付けられていない場合は、ファイル

名を聞いてきます。

12-1-3. テイクに名前を付けて保存...

別名を付けてテイクファイルを保存します。

12-1-4. シーンを開く...

シーンファイルの読み込みを行います。シーンファイルは、メディア情報に依存しますので、シーンファイルを保存した際のメディアが登録されていませんと、保存した時と同じシーンにはなりません。シーンファイルは、メディアの並び順の何番目かを保存します。そのため、メディアの並び順が変わった場合も同様の結果となります。

12-1-5. シーンの保存

シーンファイルを保存します。既にシーンファイルを読み込んでいる場合は、そのファイル名で保存されます。まだ名前が付けられていない場合は、ファイル名を聞いてきます。

12-1-6. シーンに名前を付けて保存...

別名を付けてシーンファイルを保存します。

12-1-7. メディアを開く...

メディアファイルの読み込みを行います。メディアファイルには、各メディアの絶対パスが保存されています。そのため、各メディアの保存先が変わった場合は、正しく読み込めません。また他のコンピュータ等

で作成したメディアファイルは、ビデオメモリの不足、システムメモリの不足などの原因で読み込みに失敗することがあります。この場合、レンダリングエンジンの機能が全て停止しますので、そうなってしまった場合には、メディアビューにある「メディアセット」ボタンをクリックしてください。プルダウンメニューが表示されますので、その中の「初期設定に戻す」を選択してください。これにより、初期状態に戻ります。

12-1-8. メディアの保存

メディアファイルを保存します。既にメディアファイルを読み込んでいる場合には、そのファイル名で保存されます。まだ名前が付けられていない場合には、ファイル名を聞いてきます。初期状態では「Sample.mcf」という名前が付けられます。

12-1-9. メディアに名前を付けて保存...

別名を付けてメディアファイルを保存します。

12-1-10. ムービー出力

テイクを作成している場合にこのメニューが有効になります。初めにムービーファイルのファイル名を聞いてきます。その次に、ビデオの圧縮形式を尋ねてきます。出力されるムービーは、**320x240** の大きさですので、適切な圧縮形式を選択してください。ディスクに余裕があるのであれば、「全フレーム(未圧縮)」を選択し、別ソフトウェアで加工・圧縮を行うのも一つの方法です。無難なところで「**Cinepak Codec by Radius**」をお勧めします。圧縮形式の選択が終わると、生成処理が始まります。生成には時間がかかります。処理の進行を表すバーが右端に進むまでそのままお待ちください。

サウンドトラックは、テイクで設定された **wave** ファイルを用います。もし、**wave** ファイルが選択されていない場合、音に反応するプラグインは録音ミキサーが選択しているソースの音をその都度キャプチャして、映像を生成します(録音ミキサーの制御は、コントロールパネルの「サウンドとマルチメディア」で行えます)。この場合、音自体はムービーに保存されません。必要であれば事前に **wave** ファイルに変換しておいてください。

12-1-11. 環境設定...

環境設定時の変更は、再起動後に有効になりますので、ご注意ください。



・ビデオキャプチャデバイス

ビデオキャプチャデバイスがインストールされている場合には、風立でを使用することが出来ます。これには、**USB** で接続された **CCD** カメラ等も該当します。プラグインによっては「ビデオキャプチャデバイス」を入力として選択できるものがあります。その場合、ここで選択したデバイスの映像が用いられます。

入力可能なサイズは、**320x240～720x480** までのサイズです。

ここで認識されるデバイスは、**DirectShow** に対応したドライバがインストールされている場合のみです。

・サウンドキャプチャデバイス

複数のデバイスが存在する場合には、ここで選択することが出来ます。風立は、**wave** ファイルや **CDDA** のサウンドを再生しつつ、内部でサンプリングを行います。そのため、**Full-Duplex** なサウンドカードを選択してください。

・キャプチャレベル

テイクコントローラにある、サウンドレベルメータが少々振り切れるようにここでレベルを調整してください。それでも上手くいかない場合には、コントロールパネルのサウンドとマルチメディアでも同様の調整を行ってください。

・内部レンダリングの解像度

高解像度にと映像のクオリティがアップします。起動時に高解像度にするよう促すメッセージが表示されましたら、変更してみてください。ビデオメモリのサイズなどの原因で高解像度にできない環境もあります。もしそのような環境で高解像度を選択し、起動に失敗するようになりましたら、**kazetachi.ini** ファイルを削除してください。

・ミップマップを有効にする

高解像度と合わせて、選択してください。映像のエッジ部分、特にテクスチャなどを割り当てた場合の品質が向上します。

・エクスポートムービーのフレームレート

「ムービー出力」時のムービーファイルのフレームレートを指定します。必要であれば、**24FPS**、**30FPS**、**60FPS** のいずれかを選択できます。

12-1-12. アプリケーションの終了

アプリケーションの終了を行います。テイク、シーン、メディアに変更点があれば、保存するか聞いてきます。

12-2. アクションメニュー



12-2-1. スクリーンビューに反映

編集モード時に、プレビューの状態をスクリーンビューに反映させたい場合に利用します。シーンコントローラの「GO」ボタンと同様の機能です。

12-2-2. プレイモードの変更

プレイモードと編集モードの切り替えを行います。シーンコントローラのモード切替ボタンと同様の機能です。

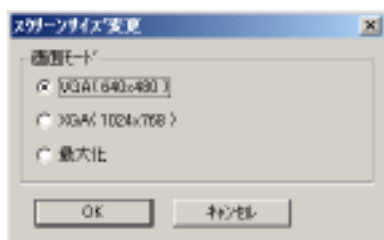
12-2-3. ブローをクリア

現在表示されているプラグインを全てミュート状態にします。

12-2-4. シーンプロパティをクリア

現在登録されている公開プロパティを全て取り除きます。

12-2-5. 画面のモードを変更...



スクリーンビューのサイズを変更します。お使いの画面解像度により、**XGA(1024x768)**の選択が出来ない場合があります。また最大化を選択しますと、テイクウィンドウのみが表示される状態になります。



最大化した後、スクリーンサイズを戻す際には、テイクウィンドウの左の赤いボタンをクリックしてください。

12-3. ヘルプメニュー



12-3-1. Kazetachi のバージョン情報...

風立のバージョン情報を参照できます。またビデオメモリの状態も表示されます。メディアを追加登録した際に、残りビデオメモリの目安としてお使いください。

12-3-2. 機能制限を解除...

ライセンスキーを入力し、機能制限を解除します。機能制限は以下のとおりです。

- ・ 全保存機能が使用できません。
- ・ プロパティ調整用スライダが、起動後約10分で使用不可能となります。

ライセンスキーは、弊社 Web サイト並びに Vector Inc. の Web サイトから購入が行えます。

ベクター： <http://www.vector.co.jp>

弊社Webサイト： <http://www.softadvance.co.jp/kaze/>

13. 履歴

2002.10.25 初版をリリース致しました。

- ・ **WindowsXP** および **DirectX** は米国マイクロソフト社の登録商標です。
- ・ **Macromedia** および **Flash™**、**Macromedia Flash™** は、**Macromedia Inc.** の米国および、その他の国における商標または登録商標です。
- ・ その他、記載された会社名、製品名等は、各社の登録商標もしくは商標です。

本情報の内容は、予告なく変更することがあります。

本情報の一部または全部を無断で転載及び複製することを禁止します。