



What's New
Catalyst PM Ver 5 n546

このマニュアルについて

このマニュアルは国内向けに、株式会社マイルランテックが独自に作成したものです。ソフトウェアは予告なく変更される可能性があり、バージョンによっては一部内容が異なることがあります。また、ソフトウェアは今も開発途中にあり、すべての機能が必ずしも有効ではありません。一部、完成していない機能などもあります。

本マニュアルはカタリストソフトウェアオペレーションマニュアルです。

本マニュアルの内容以上に情報が必要な場合は、購入元の代理店又は、株式会社マイルランテックまでお問い合わせください。

Index

General	対応 OS について 3
	グレードについて 3
	dongle について 3
	コンテンツについて 3
What's new	Control Panel について 4
	Mix Maps について 5
	Mix Maps 使用時の Mix 操作説明 6
	MixMap SpaceI について 7
	Mix Maps 操作説明 9
	Exact Map オブジェクトについて 10
	Models について 14
	3D オブジェクトの読み込み 14
	Models 使用時の Mix の設定 14
	Models 操作説明 15
	General Controller について 16
	General Controller 設定方法 16
	General Controller 使用方法 16
	General Controller MixMaps 設定 17
General Controller Models 設定 17	

General

対応 OS について

Catalyst version5 n516 は Apple 社の Macintosh OS10.6 ~ OS10.10 に対応しています。
新 OS へも順次対応予定です。

グレードについて

Catalyst version5 には 4 つのグレードがあります。使用する環境に合わせて選択することが可能です。

	スクリーン	Mix	Layer	DMX ユニバース	Video 最大入力
Pro	6 スクリーン	32 mixes	40 layer	10 ユニバース	20 入力
DV	2 スクリーン	8 mixes	8 layer	4 ユニバース	20 入力
XP	2 スクリーン	4 mixes	4 layer	4 ユニバース	20 入力
Lite	2 スクリーン	2 mixes	2 layer	4 ユニバース	20 入力

dongle について

Ver5 に対応した dongle を PC に接続することで Catalyst をご使用頂けます。
※ dongle を装着していない場合 DEMO モードとして動作確認が可能です。(定期的に送出画面が赤くなります。)
※ Ver5 に対応した dongle は Ver4 では使用できません。(Ver.4 m466B を除く)

コンテンツについて

Catalyst には映像、静止画、3D の素材を取り込むことが可能です。

●対応フォーマット

動画	Apple QuickTime (.mov / .mp4 / .m4v) ※推奨コーデック Prores 422 / Prores 4444
静止画	JPEG / PhotoShop / TIFF / PNG / PICT / BITMAP / GIF / Illustrator
その他	Object file (.obj) / Quartz Composer Data (.qtz)

Catalyst に取り込むことのできるコンテンツの最大解像度は 11520 x 1200 です。
(解像度は横幅を減らす事により調整可能です。例：6000 x 2000、4000 x 3000 など)
※再生パフォーマンスは PC のスペックに依存します。

What's new

Control Panel について

Version5 からスクリーンが最大 6 面まで対応 (Pro のみ) になったため管理がしやすいようにコントロールパネルが増えました。モニターなどの送出機を認識すると ControlPanel 右側にディスプレイが現れます。

ディスプレイをクリックすることで任意の解像度に変更することも可能です。

※ Mac Pro (Late 2013) で 2 面以上出力する場合は DisplayPort-Dual-Link DVI アダプタが面数分必要になります。



= スクリーン別ショートカットキー =

【スクリーン 1】
スクリーン ON 「A」, OFF 「S」
HUD ON 「Q」, OFF 「W」

【スクリーン 2】
スクリーン ON 「D」, OFF 「F」
HUD ON 「Z」, OFF 「X」

【スクリーン 3】
スクリーン ON 「G」, OFF 「H」
HUD ON 「U」, OFF 「I」

【スクリーン 4】
スクリーン ON 「J」, OFF 「K」
HUD ON 「M」, OFF 「.」

【スクリーン 5】
スクリーン ON 「E」, OFF 「R」
HUD ON 「T」, OFF 「Y」

【スクリーン 6】
スクリーン ON 「C」, OFF 「V」
HUD ON 「B」, OFF 「N」

※ 2 面以上出力する場合、Catalyst のスクリーンと接続するディスプレイの割当を行う必要があります。
FullScreen ボタンより台数分設定します。

各スクリーンや HUD が ON になっている時はコントロールパネル上でアクティブになっているスクリーンの枠内が緑色に変化するようになりました。※ HUD はスクリーンも ON になっていないと変化しません。



また複数台に接続中はプライマリーの場合は上にバーが表示されます。
また上下左右 (360°) 隣り合わせのディスプレイの位置も表示されます。

Mix Maps について

Mix Maps ではより複雑なデザインレイアウトを 1 つの Mix だけで作成でき、さらに直感的に操作することが可能です。



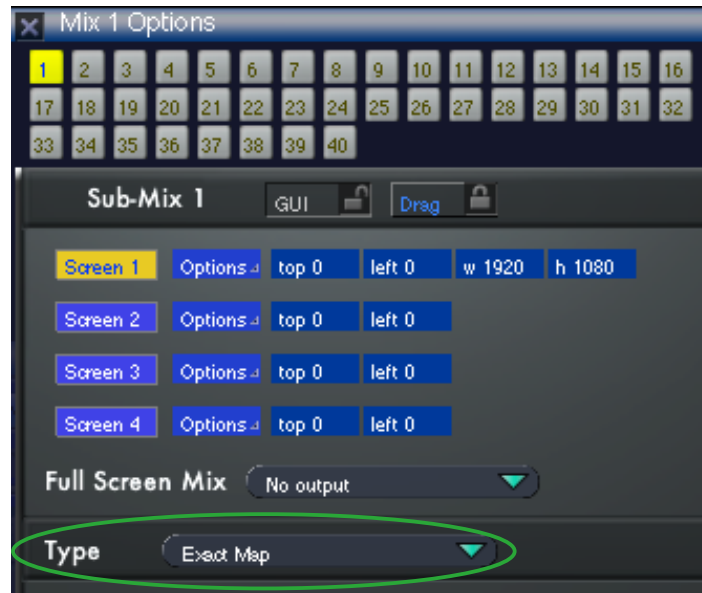
例えば階段のような凸凹のある立体物に投影する場合、キーストーンをかけるために面数分の Mix が必要でした。そのため補正できる面数には限りがありました。しかし MixMap では補正をかける面数を気にする必要はありません。



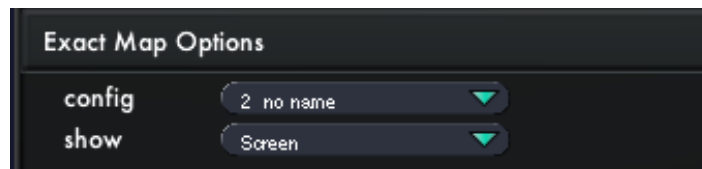
コンテンツの再生エリアも 1 つのエリアごとに設定することが可能です。



Mix Maps 使用時の Mix 操作説明



Mix Maps を使用する時は Mix Option の Type を Exact Map に設定します。



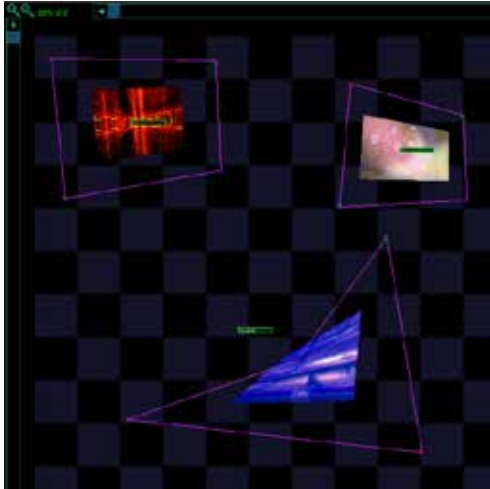
Mix Option 内の Exact Map Option から Config と Show を選びます。

- Config . . . Mix Maps では 20 個まで ExactMap を保存できます。
Config では 1 ~ 20 のどのプリセットを使用するか選択できます。
- Show . . . Show では Screen と Texture が選択できます。
Show は MixMaps で Screen Space を使用した調整結果を Mix に出力します。
Texture は MixMaps で Image Space 使用した調整結果を Mix に出力します。

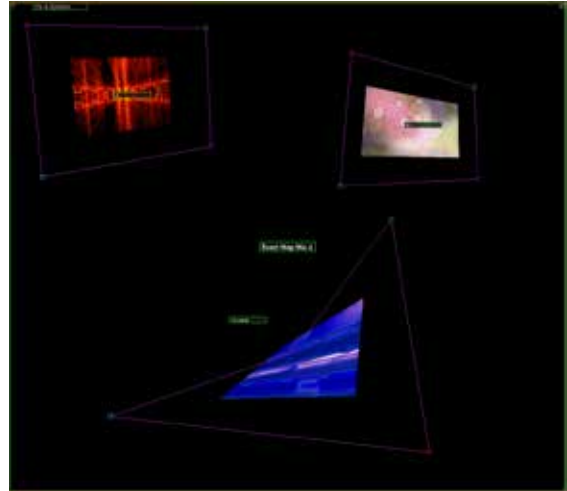
MixMap Space について

- Screen Space は実際に投影する時のレイアウトを決めることが可能です。左上が座標位置 0.0 になり送化する Mix の解像度に合わせて配置します。

【Screen Space】



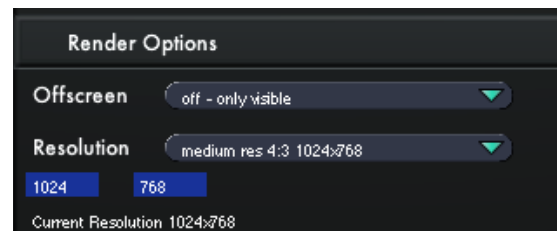
【Mix】



- Image Space は枠内にどのようにコンテンツを配置するか決める際に使用します。
例：image source で Mix を選んでいる場合



枠の最大サイズは Mix 側で設定します。
サイズは Mix の Render Options の Resolution より変更可能です。

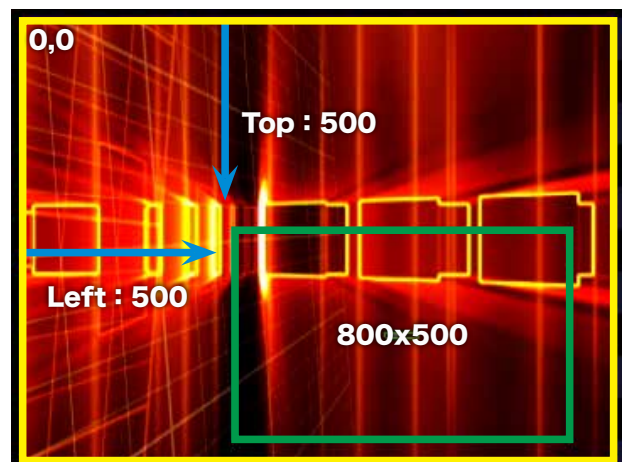


※枠のサイズを超えると正しく表示されません。(次ページ参照)

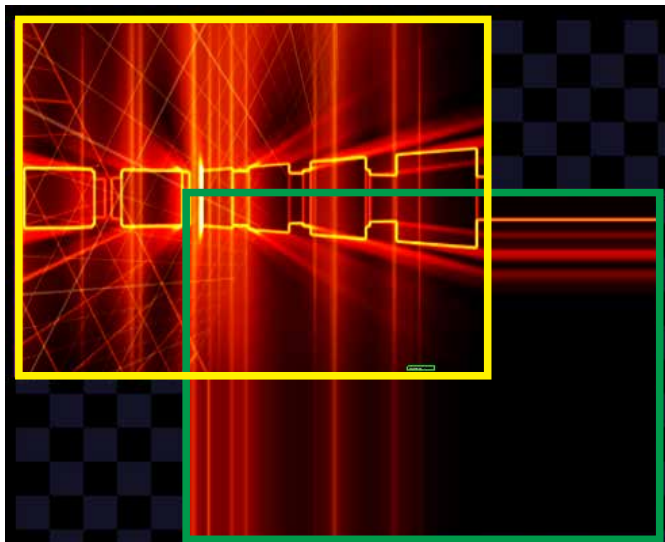
枠のサイズを設定したら image source よりコンテンツの位置を決めます。



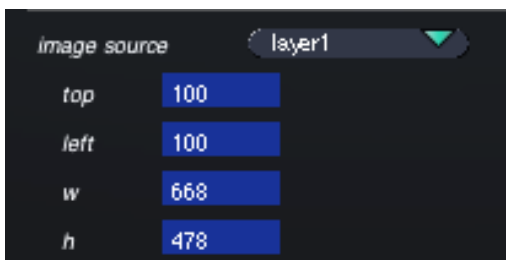
※全て 0 の場合 Mix の最大サイズになります。(黄色い枠)



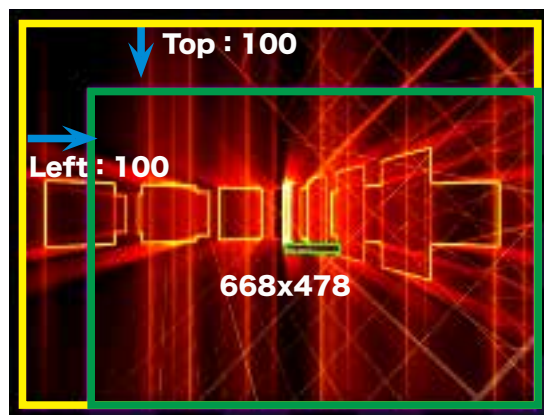
※ Mix 側で設定した解像度のエリアを外れるとコンテンツが正しく表示されません。



例：image source で Layer を選んでいる場合、枠の最大サイズはコンテンツの解像度になります。

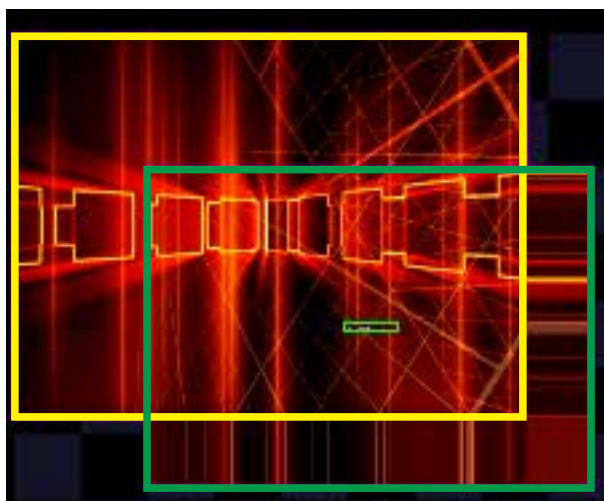


※全て0の場合コンテンツの最大サイズになります。(黄色い枠)コンテンツが変わると変動します。



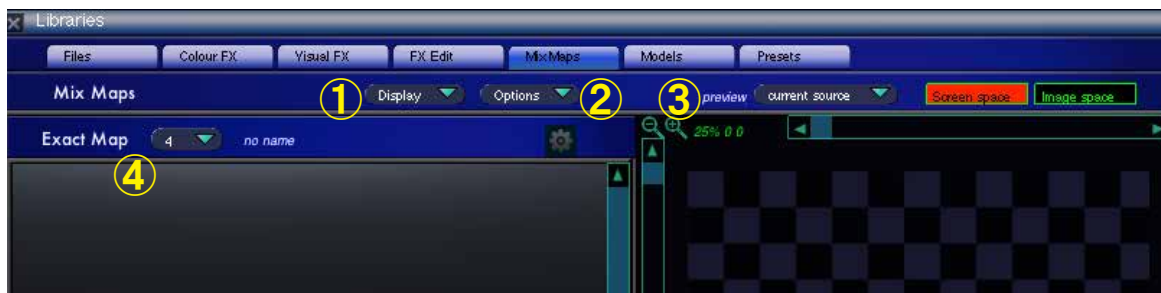
※コンテンツの解像度は 768x576

※レイヤーの解像度のエリアを外れるとコンテンツが正しく表示されません。



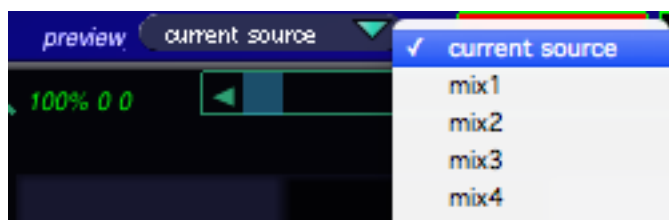
Mix Maps 操作説明

Mix Maps の基本的な設定は Library にある MixMaps タブから行うことが可能です。



- ① Display ではプレビュー画面のアウトライン、名前、コーナーポイントの表示／非表示を選択することが可能です。
- ② Options では Web ブラウザ上で MixMappingPrefs.XML データのテキストコードを書き換えることで ExactMap を編集することが可能です。
- ③ Preview では MixMaps の画面右下にあるプレビュー画面の設定を行うことができます。
Screen Space と Image Space は選択することで切り替えることができます。
Screen Space は Mix で Screen を選んだ時に出力する画面を表示します。位置やサイズを決めるのに適しています。

※ Image Space では Mix で texture を選んだ時に出力する画面を表示します。
ExactMap のコンテンツの表示エリアを決めるのに適しています。



preview source は current source を選ぶと実際の送出力と同じコンテンツをプレビュー画面に表示します。

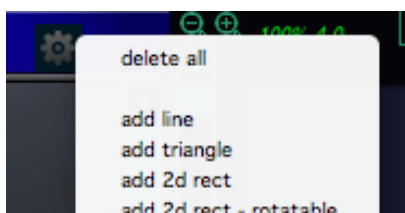
Mix や Layer を選択した場合、全てのプレビューの画面が指定されたコンテンツに変わります。

※その場合は実際の送出力とは異なります。またオブジェクトを追加した際にも image source を選ぶことができますが Preview Source と image source が Current source の場合、Preview には何も表示されません。送出力画面には ExactMap を選択中の Mix のコンテンツが表示されます。

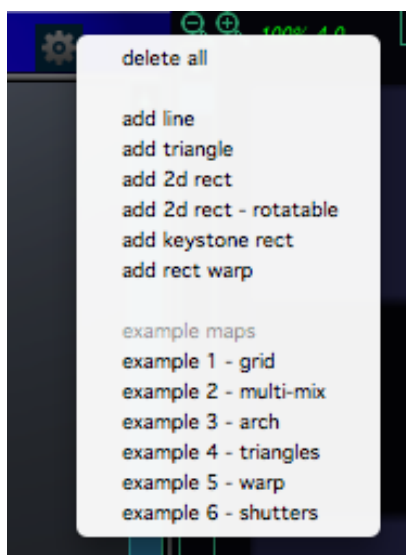
- ④ ExactMap ではプルダウンからプリセットを選択できます。またプリセットには任意の名前をつけることができます。



設定マークをクリックすると6種類のオブジェクトを任意で追加することができます。
追加したオブジェクト全て消す際には delete all で消すことが可能です。

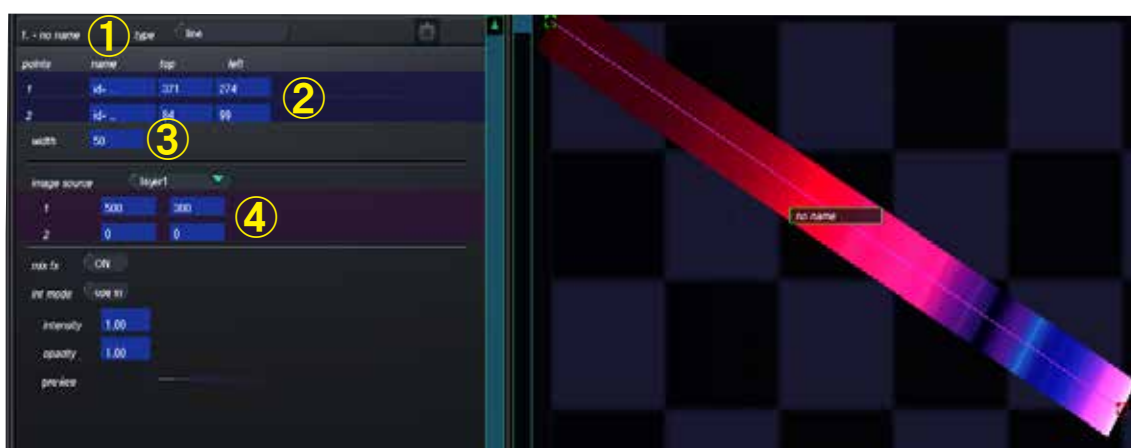


※ example maps では Catalyst 内にあるフォーマットを呼び出すことができます。
ExactMap を作り出してから example map を選択するとフォーマットに上書きされ設定が消えるので注意してください。



Exact Map オブジェクトについて

● Line



Line は線のオブジェクトを作成することができます。

①名前をつけることができます。

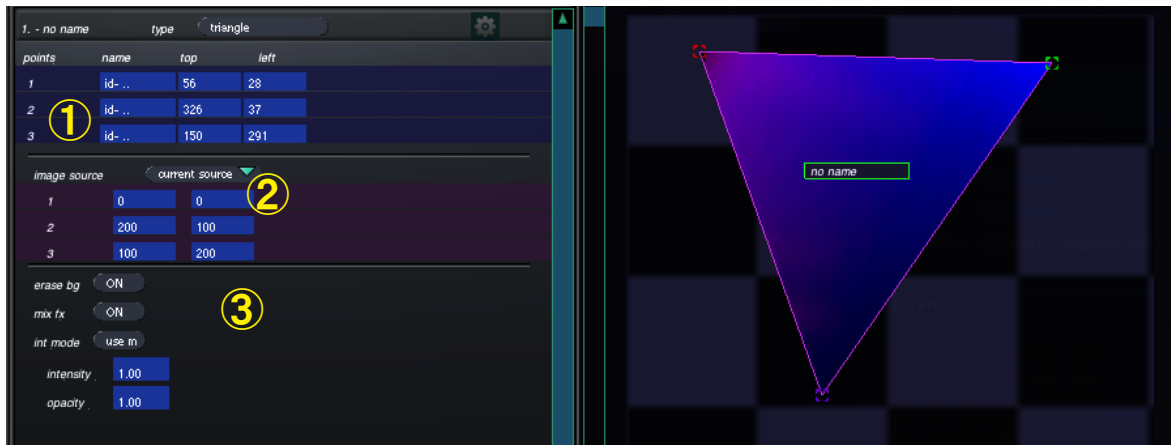
②Point は top, left 内をドラッグ操作することで位置を動かすことが可能です。直接ポイントをドラッグして動かすことも可能です。プレビュー画面の図形の名前の部分をドラッグすると全ての点をまとめて動かすことが可能です。またポイントの数値を右クリックすると直接数字を打ち込むことが可能です。top が x 軸、left が y 軸です。

※ name の id を決めることで (id-1 など) 同じ id 同士のポイントがリンクし、同時に複数のポイントを動かすことが可能です。id は複数のオブジェクト間にも適用することができます。

③線の幅を決めることができます。線はコンテンツの 1 ドットを表示しているの幅分引き延ばされます。

④ image source では line のコンテンツの表示範囲は決めることが可能です。
※コンテンツはプルダウンより選択します。

● Triangle



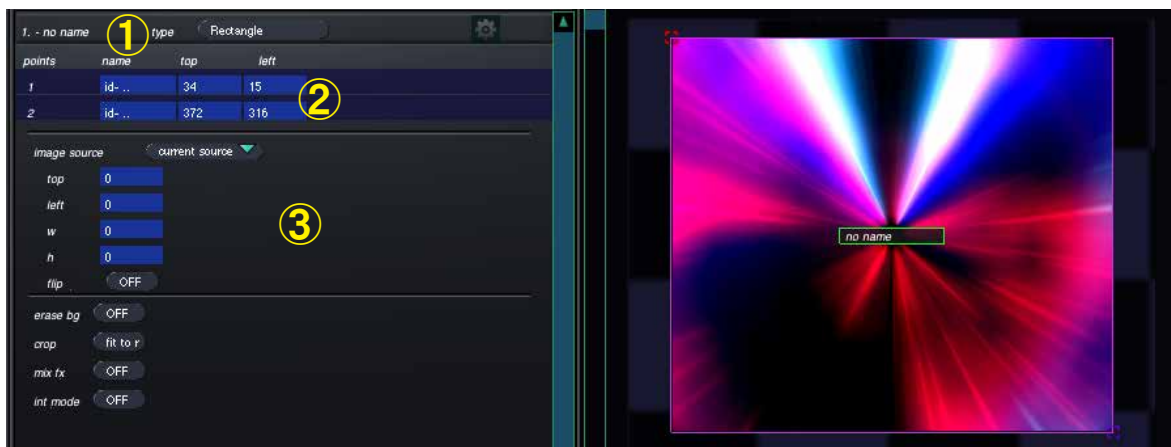
Triangle では三角形のオブジェクトを作ることができます。

①名前をつけることができます。

② Point は 1,2,3 の 3 点をドラッグ操作することで位置を動かすことが可能です。直接ポイントをドラッグして動かすことも可能です。プレビュー画面の図形の名前の部分をドラッグすると全ての点をまとめて動かすことが可能です。またポイントの数値を右クリックすると直接数字を打ち込むことが可能です。

③ image source では選択したコンテンツの表示範囲はを決めることが可能です。左上が 0.0 の x,y 座標になっており任意にコンテンツ範囲を決めることが可能です。

● Rectangle



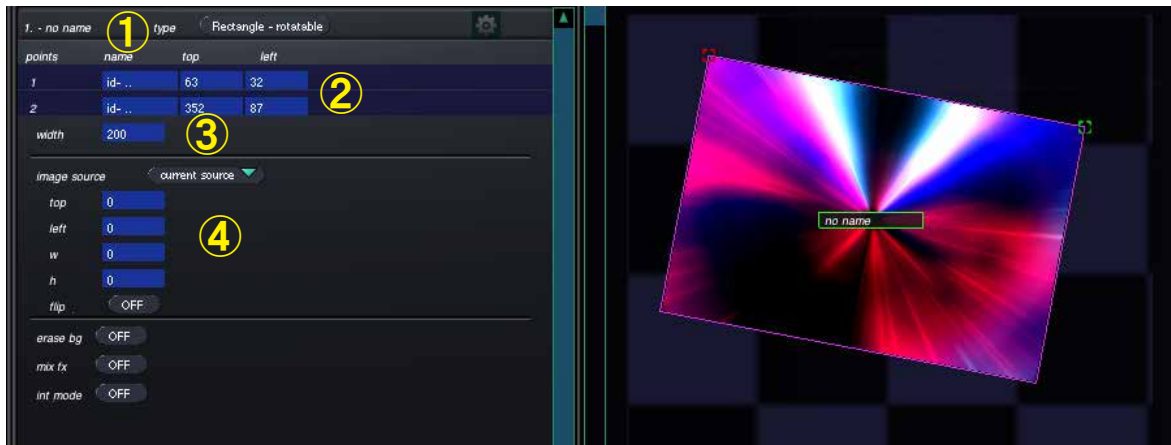
Rectangle では四角形を作ることができます。

①名前をつけることができます。

② Point は 1,2 の 2 点をドラッグ操作することで動かすことが可能です。直接ポイントをドラッグして動かすことも可能です。プレビュー画面の図形の名前の部分をドラッグすると全ての点をまとめて動かすことが可能です。またポイントの数値を右クリックすると直接数字を打ち込むことが可能です。

③ image source では選択したコンテンツの表示範囲はを決めることが可能です。top, left, w, h があり top, left は 0 が基準点で top は上下、left は左右のスタート地点を決めることが可能です（オフセットなどが容易）。w,h では解像度を決めることが可能です。（0 はコンテンツの解像度を表示）Fliph はコンテンツの向きを変えることができます。

● Rectangle - rotatable



Rectangle - rotatable では四角形を作ることができます。Rectangle とは異なり角度をつけられます。

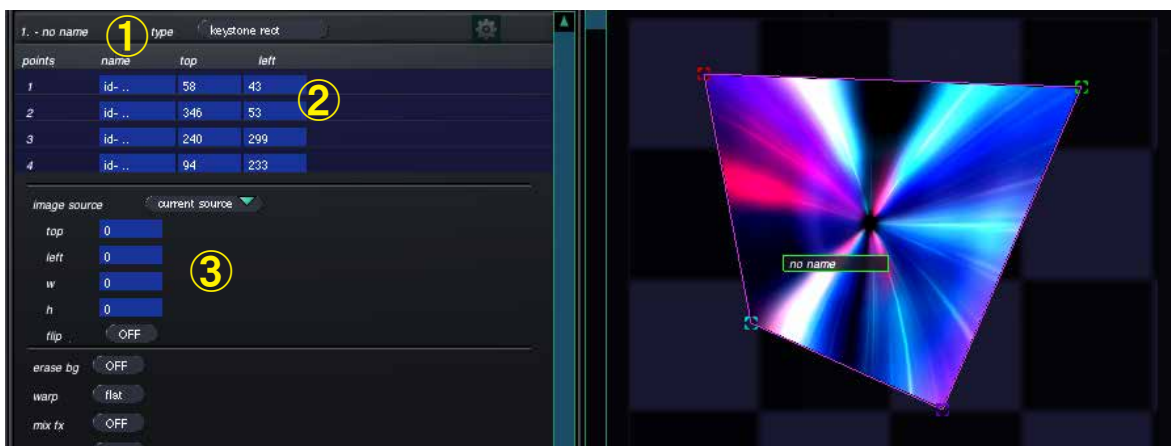
①名前をつけることができます。

② Point は 1,2 の 2 点をドラッグ操作することで位置を動かすことが可能です。直接ポイントをドラッグして動かすことも可能です。プレビュー画面の図形の名前の部分をドラッグすると全ての点をまとめて動かすことが可能です。またポイントの数値を右クリックすると直接数字を打ち込むことが可能です。

③四角形の幅を決めることができます。

④ image source では選択したコンテンツの表示範囲はを決めることが可能です。操作方法は前ページ Rectangle と同様です。

● Keystone



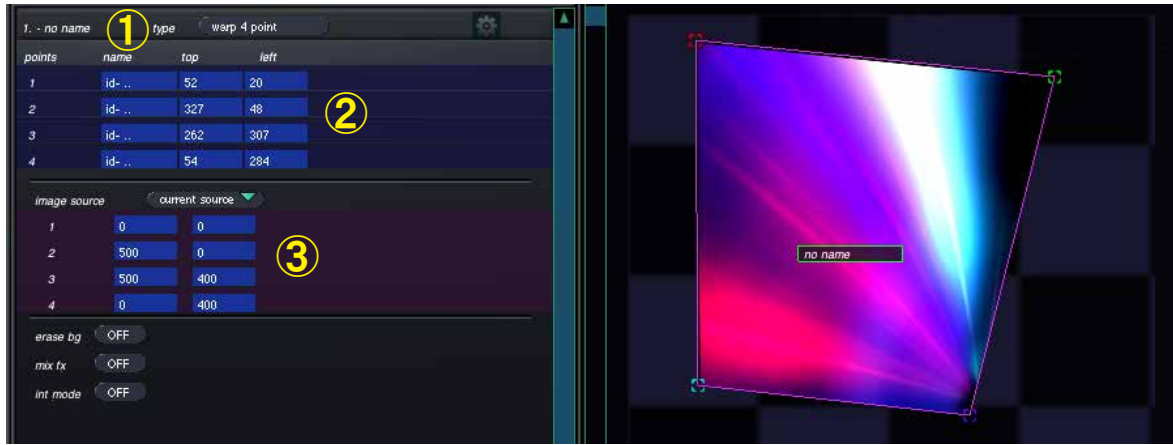
Keystone では四角形の 4 点を動かすことが可能です。

①名前をつけることができます。

② Point は 1,2,3,4 の 4 点をドラッグ操作することで動かすことが可能です。直接ポイントをドラッグして動かすことも可能です。プレビュー画面の図形の名前の部分をドラッグすると全ての点をまとめて動かすことが可能です。またポイントの数値を右クリックすると直接数字を打ち込むことが可能です。

③ image source では選択したコンテンツの表示範囲はを決めることが可能です。操作方法は前ページ Rectangle と同様です。

● Warp



Warp ではイメージソースの決め方が Rectangle と異なり 4 点を自由に配置できます。

①名前をつけることができます。

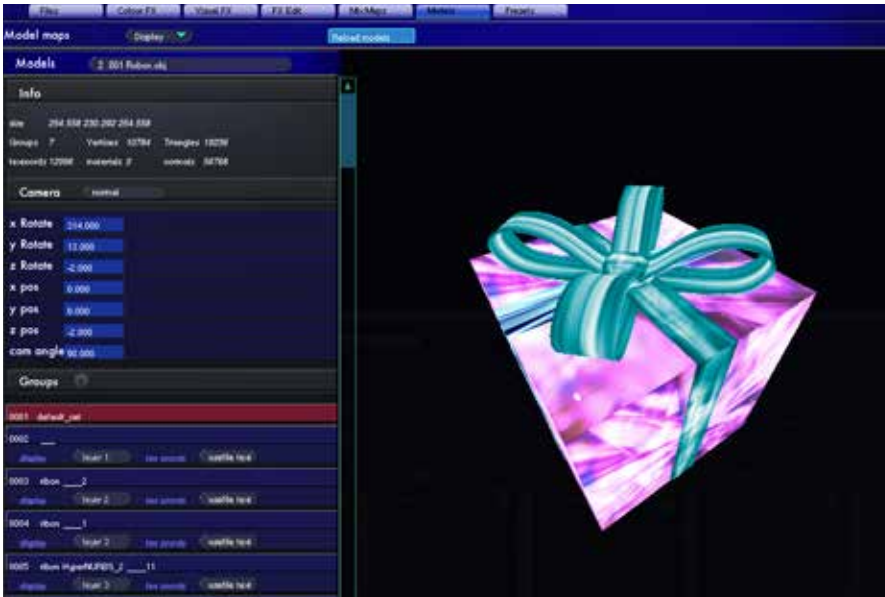
② Point は 1,2,3,4 の 4 点をドラッグ操作することで位置を動かすことが可能です。直接ポイントをドラッグして動かすことも可能です。プレビュー画面の図形の名前の部分をドラッグすると全ての点をまとめて動かすことが可能です。またポイントの数値を右クリックすると直接数字を打ち込むことが可能です。

③ image source では選択したコンテンツの表示範囲を決めることが可能です。左上が 0.0 の x,y 座標になっており任意にコンテンツ範囲を決めることが可能です。

● Image Sourceについて

image source は Mix を選ぶと Zoom などのエフェクトを使用することが可能です。layer を選んだ場合エフェクトなどは適用されません。

Models について



Models では 3D オブジェクトへのコンテンツの張り付けが可能です。

3D オブジェクトの読み込み

Catalyst アプリと同一フォルダ上に models というフォルダを作成します。3d データは .obj フォーマットを読み込むことができ、コンテンツと同様にファイルの名前の頭には 001, 002 と番号を割り付ける必要があります。読み込めるデータは 20 個までです。

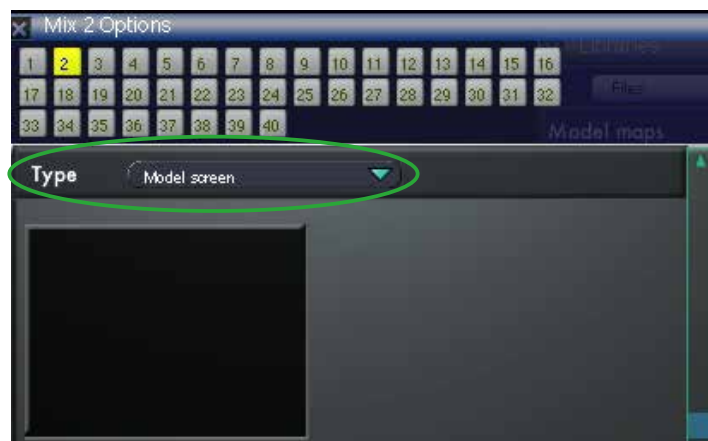


models

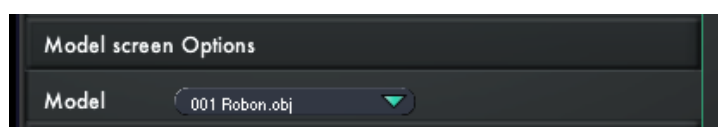


001 Ribbon.obj

Models 使用時の Mix の設定



Models を使用する時は Mix Option の Type を Model screen に設定します。



Model screen option では表示したい 3d オブジェクトを表示します。

Models 操作説明

Models の基本的な設定は Library にある Models タブから行うことが可能です。



① Catalyst 起動後、3D ファイルを追加した場合 Reload models をクリックすると再読み込みされます。
※既にコンテンツを読み込んでいる番号には追加できません。その場合はアプリの再起動が必要です。

② 3D オブジェクトの回転や位置を数値をドラッグすることで行うことが可能です。

③ 設定マークをクリックするとオブジェクトのアウトラインや XY 軸の補助線などの表示 / 非表示を任意に選択することが可能です。

④ 読み込んだ 3D オブジェクトに貼付けるコンテンツの選択を行うことが可能です。



Display で Red, Green などの任意の色や Mix, Layer のコンテンツを選択することが可能です。
tex coords ではコンテンツの貼付け方を選択することが可能です。

General Controller について

General Controller は ver5 から追加された機能で ExactMap や Models の機能をコントロールすることができます。

General Controller 設定方法

DMX インputより General Controller の制御を行う際は DMX をパッチします。



- ① ON/OFF ボタン。使用する時は点灯させます。
- ② ArtNet のユニバース設定を行うことができます。
- ③ DMX のアドレス設定を行うことができます。
- ④ デバイスを General Controllers に設定します。General Controller は 1 ～ 100 まで使用できます。

※コンソールとの接続にはネットワーク設定より Artnet の設定をしておく必要があります。
例：IP アドレス 2.0.0.50、サブネットマスク 255.0.0.0

General Controller 使用方法



HUD (Heads Up Display) の Input より Controllers 画面を表示します。



- ① ON/OFF ボタン。使用する時は ON にします。
- ② 入力された数値が表示されます。※数値をドラッグすることでコントロールすることも可能です。
- ③ Artnet の数値の使用範囲を設定することができます。

4.000 gui from 0.000 10.000 to 10000.000 20000.000 14000.000

例えば上記の場合、Input が 0-10 の時に 10,000-20,000 の間の数値を出力します。
(In : 1 = Out : 11,000, In : 2 = Out : 12,000, ..., In : 9 = Out : 19,000, In : 10 = Out : 20,000)

- ④ Range によって設定された実際の出力数値が表示されます。

General Controller MixMaps 設定



- ① Display より show param mapping を選択してボックスを表示させます。
- ②ボックスに任意の General Controller (GC) を設定します。

General Controller Models 設定



- ① Display より show param mapping を選択してボックスを表示させます。
- ②ボックスに任意の General Controller (GC) を設定します。

カタリスト PM-HD ソフトウェア販売

株式会社マイルランテック
〒141-0031 東京都品川区西五反田 7-22-17 TOC ビル 11F
TEL : 03-5496-9836
FAX : 03-5496-9839