

WATCHOUT version 5

V5はアプリケーションのエリアを大きく広げるもので、W0登場以来最大の自在な新機能を備えています。この記述は新機能について簡単に概要を記載しています。

3Dエフェクト

3D空間上で全てのメディア対象物(オブジェクト)の位置どりと回転。3Dモーション・パスを使用して映像イメージと映像が思いのまま空間を移動します。

奥行(Z)座標がイメージとトゥーンポイントに加えられ対象物を任意の奥行に位置することが可能になりました。

複雑な3Dモーション・パスの容易な編集のために上面あるいは横面から見れるようにステージウィンドウのプレビューを回転します。

遠近感(焦点距離)をフルに制御しながら対象物をX/Y/Z軸のまわりで回転します。

ステージの遠近感全体を管理するプログラム可能な消失点。

対象物の正面から背後への順列がレイヤー順列もしくはZポジションによって制御が可能となりました。これによって対象物が自然な方法で3D空間上で相互のまわりを移動することができます。

Stereoscopy

3Dビデオ再生を含む立体プロジェクションとワークフロー(作業の流れ)を持ちながら画面に対する3Dの幅広い能力を引き出します。

プロジェクタは左右のチャンネルへアサインすることが可能です。パワフルなステージ・ティアーとの組合せで任意の場所に立体的なイメージを配置することができます。

最適な経験値により立体的なエフェクト("アイ・ディスタンス")のグローバルな制御によって手元で画面サイズに対するエフェクトを適応することを容易にします。

複数のプロジェクタをまったく再生用のプレ・スプリット(分割)を施した任意の解像度の

内容を含む立体的なビデオの直接の再生。

強化されたライブの相互作用

全てのパラメータを実質的に制御するためにW0において入力を使用することができます。これによってインタラクティブなプレゼンテーションを構築することが可能になります。

ライブのソースを含むステージ上のイメージと映像の3Dポジションを制御するために外部センサ、タッチパネルあるいは他の入力デバイスを使用してください。

同様の技術がスケーリングとローテーション用にも使用されています。

システムがソースの幅広いレンジで制御することを受け入れるようにプログラム可能なスケールを伴って任意の入力が制御の軸に対して位置づけられます。

新しいタイプの入力によって標準W0ネットワーク・プロトコルを使用するパラメータの

直接の制御が可能になりました。

Dynamic Image Server ダイナミック・イメージ・サーバ

この新規W0サーバ・アプリケーションはプレゼンテーションに対して常にコンテンツの

更新をストリームします。単一のサーバは複数のイメージを同時に供給することが可能で、他のどのW0ディスプレイからもアクセスが可能です。それはW0ディスプレイシステムと他の色々なデータ・ソース、ライブデータのレンダリングの間の架け橋のように稼働します。

プレゼンテーションにおいて即座にそれらが現れるようにフォルダの中に単純にイメージをドロップしてください。

タイプをするようにテキストをプレゼンに直接書きい入れてください。あるいはあらかじめプログラムされたメッセージのリストを用意してその中から選択してください。

データをRSSフィード(最新のCNNニュースのように)、データベース、ウェブサービス、

投票システム、他のソースから集めて結果を魅力的な活字によるテキストあるいはライブグラフィックによって結果としてプレゼンします。

Adobe Flash技術をベースとした標準制作ツールを使用した任意の内容のライブを作成します。

コンピュータごとの複数のディスプレイ

コンピュータとグラフィックスのハードウェアの能力が増しているのでW0の歩調を貴兄のハードウェアへの投資に見合ったポテンシャルを引き出すようにします。

1個のW0ライセンスを使用して1台のコンピュータで6台のディスプレイを操作(ハードウェアの能力に依存)します。

1台のコンピュータを使用して立体プロジェクトのペアの双方のチャンネルを稼働します。

ひとつの大きなショーの一部のように全ての出力を使用します。

個々のディスプレイはステージに自由に配置することができ、ディスプレイ密度、ローテーション、エッジブレンド等の通常の全ての能力をフルにサポートします。

オグジリアリ・タイムライン機能との組合せで、個々のディスプレイは自身で走行し、タイムラインを分割します。これによって非常に低コストで有効なマルチ・ディスプレイのインストレーションが可能となります。

他の注目すべき新機能と強化点

ユーザインタフェイス

新規の無限大なスケーリング技術によって大きな静止画像を遂行上の問題なしにスケールダウンすることが可能となりました。

ステージウィンドウはスケールのファクタにかかわらずフル解像度にて全てのコンテンツを表示します。

音声

音声波形をオーディオキューに表示したのでサウンドエフェクトあるいは音楽にイメージを簡単に同期することが可能になりました。

新規のオーディオ・バランス・トゥイーントラックによってステレオ音声のパンが可能になりました。

デフォルトの音量設定は音量に追加の余裕を持たせてあるので当初のレベルよりも

音量が増やせるようになりました。

映像のエクスポート

オグジリアリ・タイムランは映像としてエクスポートできりょうになりました。

エクスポートされた映像は静止画像のフルの解像度を維持します。

その他

ウォッチドッグ機能はバックグラウンドで人目に付かず稼働していて
ディスプレイコンピュータが意図したとおりに稼働しているかどうか確認して
監視します。

ハイ・レゾリューション(16 bit) DMX-512入力がライティング・コンソールとの
スムーズな統合のためにサポートされました。

以上