

# 動作解析マニュアル

作成ファイルは、[動作解析／マニュアル] に保存しています。

## 【スティックピクチャー作成手順1】（基本）

1. 背景イメージ読み込み。[画像ファイル／呼び出し]または[クリップボードより貼り付け]を使用  
これは説明用のイメージで、ビデオ映像はコマ 1／30 秒です。

### 2. サイクル数設定

1サイクルで9ポイント使用しているのでK数値を[Pgup／PgDown]で9に変更後[サイクル数設定]を行う。

3. ①～⑨までマウス左クリックで座標位置を指定します。線の太さや色は特に指定の必要はありません。  
K数値がサイクル数までカウントされます。

The screenshot shows the software interface with a stick figure and 9 points labeled 1-9. The 'File' menu is open, showing options like '初回呼出' (F7), '継続呼出' (F8), 'サイズ調整呼出' (Ctrl+F7), '手書き風呼出' (Shift+F7), '動作解析呼出' (Shift+F8), '描画データ保存' (F9), and '画像ファイル'. The 'Edit' menu is also open, showing options like '連続作成保存', 'Z座標結合' (Ctrl+Shift+F7), 'キャリブレーション', 'サイクルデータ結合' (Shift+F10), 'サイクル数設定' (Shift+F4), 'ポイントサイズ変更' (Shift+F5), '色指定', '線種変更', 'X軸固定', 'Y軸固定', 'ポイント表示', '座標変換', 'Z座標追加', '前後入れ替え', '移動', '下反転', '右反転', '下コピー', '右コピー', 'グラデーション(連続)', '回転(線)', 'Line変換', '自由曲線変換', '描画スピード', '描画後クリア', and 'ペイント変換'. The 'Help' menu is also open, showing options like '中間のみ変更' (Ctrl+Shift+F11) and '最終行のみ設定' (Ctrl+Shift+F12).

- 4.[描画後クリア][最終行のみ設定]後、  
1.txtで[保存]してください。

- 5.[描画データ初期化]を行って、次の画像読み込んで作業を繰り返してください。

6. 1.txt～5.txt のファイルができましたので結合します。  
1.txtは[初回呼出]、2～5.txtは[継続呼出]で読み込みます。

※ [Line変換]で[ソリッド][ブラシ]に変換した場合はスピードは上がる。座標1、と座標2の太さは同じ。

## 【スティックピクチャー作成手順2】（上記の作業を簡略化）

1. [連続作成保存]を選択  
(1)サイクルがすでに設定済みの場合はK数値が保存開始ファイル名となる。  
(2)サイクルが未設定の場合はK数値がサイクルとなり、保存開始File名は1.txt となる。
2. ①～⑨までマウス左クリックで座標位置を指定、ポイントがサイクルに達すると自動的に[描画後クリア]機能を付加して保存される。
3. 保存開始File名を指定する場合は、[サイクル数設定]後、K数値を保存開始File名に設定し[連続作成保存]を行う。
4. データ結合  
(1)[初回呼出]で 1.txt を読込む。  
(2)K数値を読込開始File名に、太さを読込終了File名に設定する。  
(3)[継続呼出]で 読込開始File名.txt ～ 読込終了File名.txt までを連続で結合される。  
(4)読込開始File名を指定する場合は(1)(2)(3)(1)(2)でK数値を2～読込終了File名の間に設定し[継続呼出]を行う。

The screenshot shows the 'File' menu with '連続作成保存' selected. Other options include 'Z座標結合' (Ctrl+Shift+F7), 'キャリブレーション', 'サイクルデータ結合' (Shift+F10), 'サイクル数設定' (Shift+F4), 'ポイントサイズ変更' (Shift+F5), '色指定', '線種変更', 'X軸固定', 'Y軸固定', 'ポイント表示', '座標変換', 'Z座標追加', and '前後入れ替え'.



【ポイント情報変更】

編集座標補助

画像操作

センタリング F10

拡大 Shift+PAgUp

縮小 Shift+PAgDown

画面サイズに調整

移動

下反転

右反転

下コピー

右コピー

グラデーション(連続)

回転(線)

Line変換

自由曲線変換

描画スピード

描画後クリア

ペイント変換

10

K数= 9

前に作成したポイントサイズとカラー情報がなければ  
次の1., 2.の処理を行ってください。

1. ポイントごとに太さを変更  
[Pgup/PgDown]で変更したいポイントに合わせて[F1], [F2]キーで太さを調整し  
[ポイントサイズ変更]を行う。
- 今回は①⑨:10 ②⑧:30 ③⑦:20 ④⑥:40 ⑤:50 で設定
2. 色指定  
[自動設定]にすると自動的に設定される。  
[マニュアル設定]にすると[Pgup/PgDown]で指定したポイントを現在使用中の色に  
変更できる。
3. [描画後クリア]する時間の調整([手書き風描画時に有効])  
K数値を1~10にして[描画後クリア/中間のみのみ変更]に設定

中間のみ変更 Ctrl+Shift+F11

最終行のみ設定 Ctrl+Shift+F12

Z座標結合 Ctrl+Shift+F7

キャリブレーション

サイクルデータ結合 Shift+F10

サイクル数設定 Shift+F4

ポイントサイズ変更 Shift+F5

色指定

線種変更

X軸固定

Y軸固定

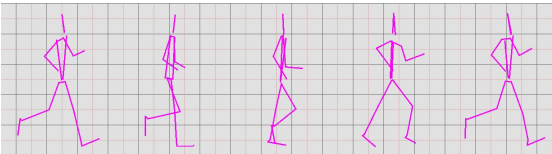
ポイント表示

座標変換

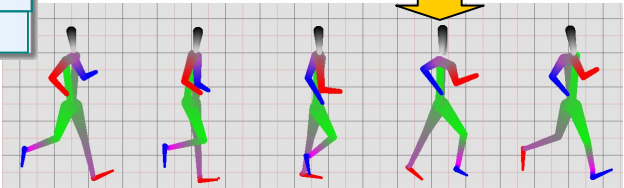
Z座標追加

前後入れ替え

- 4.前に作成したポイントサイズとカラー情報があれば  
[サイクルデータ結合]により1., 2.は省略できる。
- ※Z値がない場合、サイクルデータのZ値で模擬3Dが作成できます。



競歩結合.txt + サイクル競歩.txt  
= 競歩完成.txt



【保存】  
完成.txt

【再生】  
[動作解析呼出] または [Shift + F8] で自動描画します。

【描画】  
[リアル描画]はK数値を [PgUp]で上げると描画スピードが落ちます。  
[コマ送り描画]では一コマずつ描画します。

べいんとコロちゃん

ファイル

描画

カラー

ライン

編集

座標

補助

ヘルプ

Home

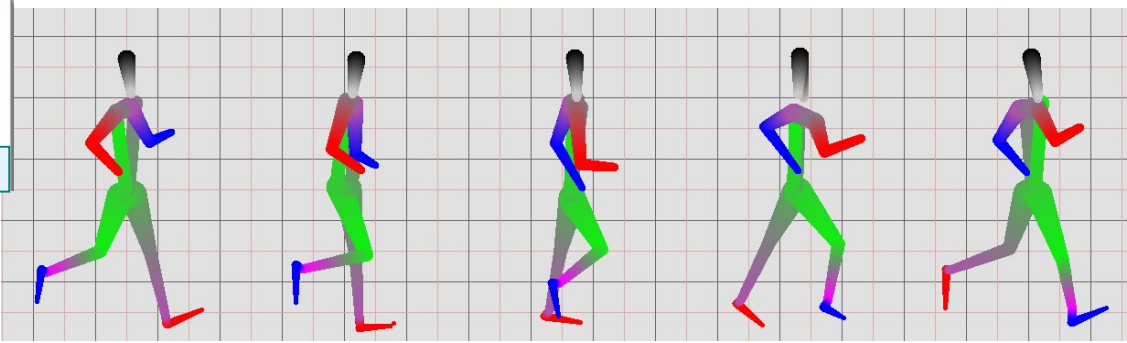
初回呼出 F7

継続呼出 F8

サイズ調整呼出 Ctrl+F7

手書き風呼出 Shift+F7

動作解析呼出 Shift+F8



描画

カラー

再描画

間隔描画

精密描画 F6

影付き描画

影付き描画

影付き描画

手書き風描画

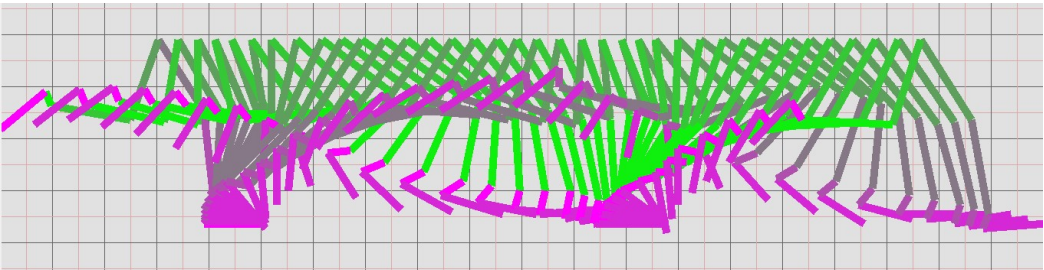
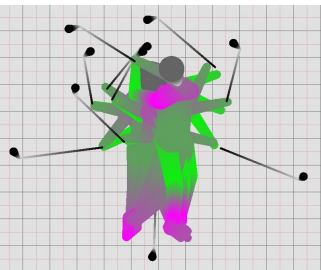
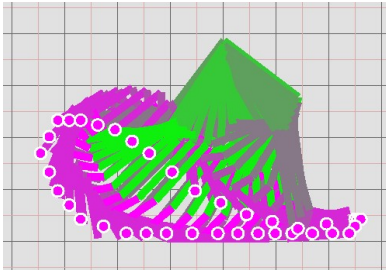
リアル描画

コマ送り描画

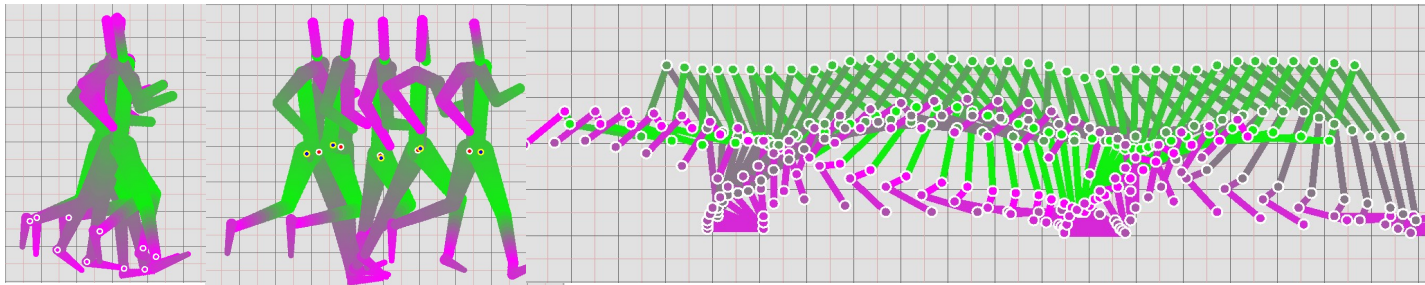
ポイント描画

クリア Alt+C

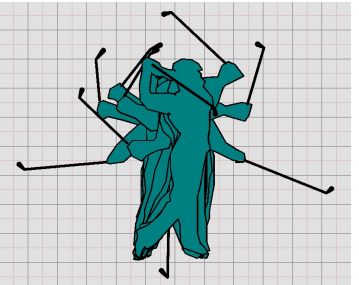
【その他】  
1. 固定  
X軸固定(ポイント=5) XY軸固定(ポイント=1) Y軸固定(ポイント=5)



2. ポイント表示 [Pgup/PgDown]で指定  
[ポイント表示]を繰り返すことで複数のポイントが表示できる。

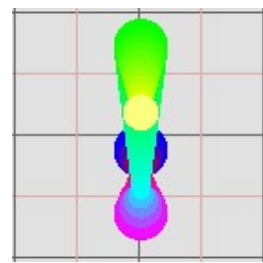
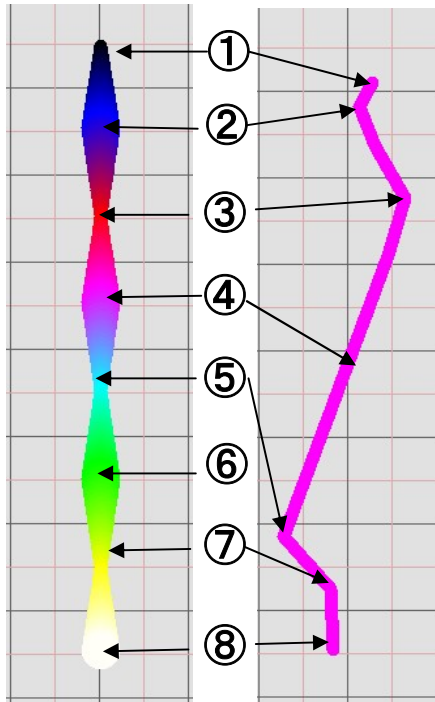


3. シルエット  
ペイントで作成

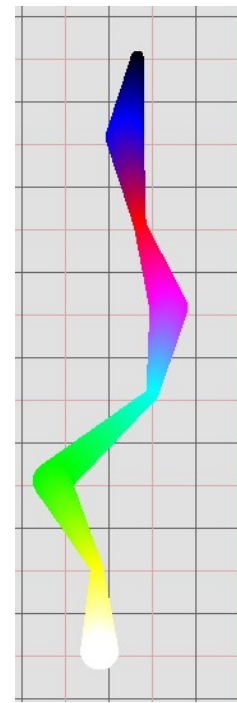
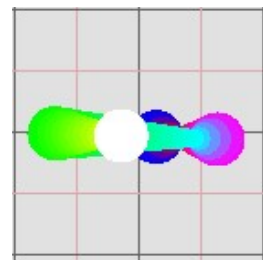


シルエット.txt

## 【3Dデータ作成例】



3. [Z座標結合]  
座標変換[Z to Y]  
※現在省略



1. 3D作成1. txt 2. 3D作成2. txt

4. [Ctrl] + [F1] or [F2] で回転  
※現在省略

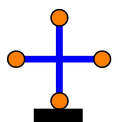
5. 座標を戻す[Z to Y]  
※現在省略



1. [3D作成1. Txt] と [3D作成2. Txt] を作成する。
2. [Z座標結合]により2つのファイルを結合させる。
3. 座標変換[Z to Y]でZとY座標を入れ替える。  
※現在省略
4. 座標を戻す[Z to Y]  
※現在省略

## 6. キャリブレーション

三次元座標の取得には2方向からの画像が必要となります。  
赤で示した基準(100cm)があればX,Y座標とZ座標の縮尺を調整することができます。



ピンポン球で作ったこのような軽易な棒でもOKです。  
最初にキャリブレーション用の画像を取得しておいてください。

