# Pinnacle Studio

バージョン 15

Studio, Studio Ultimate Studio Ultimate Collection を含む

ムービーのある生活

製作担当:Nick Sullivan

著作権 ©1996-2011 Avid Technology, Inc. 転載禁止。

技術者および作成者の権利を尊重するようお願いいたします。音楽、写真、ビ デオ、および著名人の画像などは、多くの国の法律で保護されています。他人 のコンテンツは、所有者から使用に関する許可を得てない限り使用することが 禁止されています。

本製品またはその一部は、米国において、以下の該当する米国特許により保 護されています:5,495,291;6,469,711;6,532,043;6,901,211;7,124,366; 7,165,219;7,286,132;7,301,092;7,500,176;また、次の欧州特許により保護 されています:0695094,0916136。その他の特許は申請中です。

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. • Dolby Laboratories からのライセンスを下に製造されています。Dolby および DD の記 号は、Dolby Laboratories の商標です。これらは、未発表の機密作品です。 著作権 1993 - 2005 は Dolby Laboratories に帰属します。転載禁止。 • MPEG Layer-3 オーディオコーディング技術は Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia とのライセンス契約がされています。• LEADTOOLS (©1991-2006)を使用して本製品の部分は LEAD Technologies, Inc.が著作権を保有 しています。転載禁止。• Windows Media Technologies ©1999-2005 Microsoft Corporation.の技術を部分的に採用しています。• Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. • 本製品は、Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL が著作権を保有する画像コーディングを採用していま す。転載禁止。• QDesign Corp.の MPEG Layer II Audio • 本製品は YouTube API を採用しています。

MPEG Audio テクノロジーがこの製品に含まれている場合があります。Audio MPEG, Inc. および S.I.SV.EL., S.P.A. による注意事項:この製品には、Avid の EULA に準拠した場合に限り Audio MPEG および SISVEL によりライセン ス許可を得た MPEG Audio テクノロジーが採用されています。

このマニュアルのいかなる部分も、復元システムへのコピー、配信、転送、転写、 保存、その他の人間またはコンピュータの言語への翻訳を行うことは禁止します。 これは、電子的、機械的、電磁的、手動的その他のいかなる方法においても、 Avid Technology, Inc. への書面による許可なく行うことはできません。

Avid

280 North Bernardo Avenue

Mountain View, CA 94943

Printed in the USA.

# 目次

始める前に	XIII
必要な機器	xiv
表記と略記法	xvi
オンラインヘルプ	xviii
第1章: STUDIO を使う	1
元に戻す、やり直し、ヘルプ、サポート、およびプレミアム	2
オプションの設定	3
編集モード	4
プレーヤ	5
再生コントロール	9
高度な編集	
Studioの拡張	13
プロジェクトの保管と復元	17
Studio プロジェクトの保管	
プロジェクトのアーカイブを復元する	21
毎 2 音・メディアのキャプチャとインポート	23
	24
Studio 1 2/1 – F. 21 9 – F	24
インポートウィザードのパネル	25
インポート元パネル	
インポート先パネル	29
モードパネル	
圧縮オプションウィンドウ	
シーンの検出オプションウィンドウ	
ファイル名パネル	40

払める前に

インポートするメディアを選択する42
ファイルベースのメディアからインポート42
DV / HDV カメラからインポート50
アナログソースからインポート55
DVD またはブルーレイディスクからインポート57
デジタルカメラからインポート58
ストップモーション
スナップショット61
第3章:アルバム67
ビデオセクション73
ビデオファイルを開く77
ビデオの表示
シーンとファイルの選択83
シーンとファイル情報の表示84
コメント表示
シーンの結合と均等分割86
シーンの再検出
トランジションセクション89
モンタージュ <sup>®</sup> テーマセクション91
タイトルセクション
ミュージック94
ディスクメニューセクション95
[オーディオファイル] セクション97
ミュージック
プロジェクトピン

第	4	章:	ムー	ピー	ウィン	ッドウ		103
---	---	----	----	----	-----	-----	--	-----

ムービーウィンドウの表示	
ストーリーボード表示	
タイムライン表示	
テキスト表示	

ツールボックス	
ビデオツールボックス	
[オーディオ] ツールボックス	

## 第5章:ビデオクリップ.....123

ビデオクリップの基礎	
ムービーへのビデオクリップの追加	
複数のキャプチャファイルを使った作業	
プロジェクトビデオフォーマット	
インターフェイス機能	130
ビデオクリップのトリミング	131
ハンドルを使ったタイムラインでのトリム	
クリップトリミングのヒント	
<i>クリップのプロパティ</i> ソールを使ったトリミング	
トリムされたクリップのリセット	139
クリップの分割と結合	140
高度なタイムライン編集	141
挿入編集	143
分割編集	145
SmartMovie ミュージックビデオツール	150
第 6 章: MONTAGE®テーマとテーマの編集	155
テーマを使う	157
アルバムのテーマセクション	

テーマクリップの作成	
タイムラインのテーマクリップの処理	
テーマの構造	
テーマ編集ツールを開く	
<i>テーマ編集</i> ツールを使う	168

第7章:ビデオエフェクト	
エフェクトリストを使った作業	
エフェクトパラメータの変更	
キーフレーム	
キーフレームの使用	
プレビューとレンダリング	
ビデオエフェクトライブラリ	
標準のエフェクト	
自動色補正	
ドリームグロー	
ノイズリダクション	
回転	
スタビライズ	
スピード	
Ultimate エフェクト	
ぼかし	
エンボス	
古いフィルム	
ソフト	
ステンドグラス	
ルマキー	
2D エディタ	
地震	
レンズフレア	
拡大	
モーションブラー	
水滴	
波	

白黒	
色補正	
カラーマップ	
反転	
照明	
ポスタライズ	
RGB カラーバランス	
セピア	
ホワイトバランス	

第8章:2トラック編集	
オーバーレイトラックについて	
A/B 編集	
ピクチャインピクチャツール	
クローマキーツール	
色の選択	

第9章: トランジション	
トランジションの種類とその利用法	
ムービーのトランジションプレビュー	
オーディオのトランジション	
[波状トランジション] コマンド	
トランジションのトリミング	
クリップのプロパティソールを使ったトリミング	
第 10 章: 静止画	233
静止画像の編集	236
画像クリッププロパティの編集	236
フレーム取り込みツール	243
フレーム取り込みツール	

第 11 章: ディスクメニュー	
Studio でのディスクオーサリング	
アルバムからのメニューの使い方	
DVD プレーヤのコントロール	
タイトラインでのメニューの編集	254
/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /	257
$[-\tilde{T}/2DX^{-}]$	267 262
第 12 章: クラシックタイトルエディタ	
クラシックタイトルエディタの起動	
クラシックタイトルエディタのコントロール	
タイトルタイプのボタン	
[オブジェクト] ツールボックス	
編集モード選択ボタン	
[オブジェクトレイアウト] ボタン	
クリップボードボタンおよび削除ボタン	
テキストスタイルコントロール	
クラシックタイトルエディタのアルバム	
外観ブラウザ	
[背景] セクション	
[静止画像] セクション	
[ボタン] セクション	
第 13 章: モーションタイトル	
タイトラーの記動(終了)	
ファイル操作	292 294
モーションタイトラーアルバム	
ビデオセクション	
写真セクション	
オブジェクトセクション	
外観セクション	
モーションセクション	

モーションタイトルの作成と編集	
背景パネル	
編集ウィンドウ	
テキストを使った作業	
レイヤーリストを使った作業	
レイヤーグループを使った作業	

#### 

タイムライン上のオーディオトラック	
オーディオ CD ツール	
バックグラウンドミュージックツール	
[ナレーション] ツール	

オーディオの音量とミキシング	
オーディオクリップの仕組み	
タイムラインでのオーディオの調整	
オーディオトラックのトランジション	
[音量]と[バランス] ツール	

# 第 15 章: オーディオエフェクト...... 363

ノイズリダクション	365
///////////////////////////////////////	 

Ultimate エフェクト	
ChannelTool	
コーラス	
DeEsser	
イコライザー	
グランジライザー	
レベラー	
リバーブ	
ステレオエコー	
ステレオ拡散	

第 16 章: ムービーの作成	
ディスクメディアへの出力	
ファイルに出力	
テープに出力	
カメラやビデオレコーダなどの設定	
ムービーをビデオテープに出力	
web への出力	
付録 A : オプション設定	
プロジェクトプリファレンス	
ビデオとオーディオのプリファレンス	401
ディスク作成の設定	406
ファイル作成の設定	412
Real Media ファイル作成の設定	417
Windows Media ファイル作成の設定	
テープ作成の設定	
付録 B: ヒントとコツ	
ハードウェア	
Graphics card settings	427
Studio とコンピュータアニメーション	
付録 C: トラブルシューティング	429
オンラインのテクニカルヘルプ	430
サポートに関する重要注意事項	432
インストール中のエラーまたはクラッシュ	
編集モードで Studio がクラッシュする	434
レンダリング中に Studio がハングする場合	440
Studio が起動時にハングするまたは起動できない	
ムービー作成時の「書込み失敗」エラー	

30000 CTF成した DVD か母生 じさない、またはノフノクにはる44	Studio	で作成した DVD	が再生できない、	またはブランクになる	
--	--------	-----------	----------	------------	--

### 

付録 E: 用語集.......459

付録 F:	キーボー	ドショートナ	ット4	77
-------	------	--------	-----	----

索引	4	81
----	---	----

# 始める前に

Pinnacle Studio をお買い上げいただきまして、ありがとうご ざいます。ソフトウェアを十分に活用していただけるよう、こ のマニュアルをご利用ください。

このマニュアルは、Studio Ultimate および Studio Ultimate Collection を含む Studio の全バージョンについ て説明します。バージョン間の違いがある場合は、特記さ れます。ほとんどの場合、「Studio」は、全バージョンを意味 します。同様に、「Studio Ultimate」は、特に指定のない 限り Studio Ultimate Collection にも適用されます。

これまでに、Studioをご利用になったことがないユーザーの 方は、このマニュアルをいつでも参照できる場所に保管して ください。

まず、第1章:Studioの使い方に進む前に、次の3つの トピックを読み、Studioの概要を理解してください。

初めて使うユーザーには Studio チュートリアルを参照するこ とをお勧めしています。チュートリアルを起動するには、 Studio を起動したときに表示される「スプラッシュ」画面でリ ンクをクリックする、またはアプリケーションの[*ヘルプ*] > [ガイ ド付きツアー]メニューコマンドを実行します。

## 必要な機器

Studio ソフトウェアに加えて、Studio 編集システムを効果 てきに使用するには、この節に記載しているハードウェアの 性能が必要です。さらに、仕様は重要ですが、それは全て ではないことにも注意してください。ハードウェア装置が正し く機能するかどうかは、メーカーが供給するドライバソフトウ ェアにもよります。ドライバのアップデートやサポート情報につ いてメーカーの Web サイトでチェックすると、グラフィックスカ ード、サウンドカードおよびその他のデバイスの問題を解決 する上で役立つ場合があります。

注: ここに記載する一部の機能は、ご使用の Studio のバ ージョンに応じて、インターネットからの無料または有料の 「アクティベーション」が必要です。

### コンピュータ

- Intel Pentium または AMD Athlon 1.8 GHz 以上(2.4 GHz 以上を推奨)。AVCHD の編集には Intel Core™ 2 または i7 2.4 GHz が必要。(AVCHD 1920 には 2.66 GHz を推奨)
- 1 GB システムメモリ推奨、AVCHD 編集には 2 GB が 必要
- Windows® 7, Windows Vista® SP2, Windows XP SP3
- DirectX 9 または 10 互換グラフィックカード、64 MB (128 MB 以上推奨)、HD および AVCHD 編集には 256 MB 推奨
- DirectX9以上または互換のサウンドカード

- 3.2 GB ディスク容量(プラグイン除く)
- ソフトウェアのインストール用 DVD-ROM。

#### 次のアイテムはオプションです。

- VCD または SVCD の作成用 の CD-R(W) レコーダ
- DVD、HD DVD、AVCHD ディスク作成用 DVD-/+R(W) レコーダ
- ブルーレイディスク (Studio Ultimate) 作成用のブルーレ イレコーダ。
- サラウンドサウンドミックスのプレビュー用サ ラウンドサウンド出力付きサウンドカード。

#### ハードドライブ

ハードディスクドライブには、4 MB/秒の読み取りおよび書 き込み速度を維持できるだけの性能が必要です。ほとんど のドライブは、この条件を満たしています。Studioでは、最 初にキャプチャを行ったときに、ドライブが十分な速度を持 っているかをテストします。DV形式のビデオは、毎秒あたり ハードドライブの容量を3.6 MB使用します。つまり、4 分 30 秒の DVビデオには、1 GBの容量が必要となります。

**ヒント:**ビデオテープからキャプチャする場合は、別のハード ドライブを使用して Sutdio と他のソフトウェア(Windows な ど)がキャプチャ中に競合しないようにする対策をお勧めし ています。

#### ビデオキャプチャのハードウェア

Studio では、デジタルまたはアナログを問わず、さまざまな ソースからビデオをキャプチャすることができます。26ページ の「インポート元パネル」を参照してください。 ビデオ出力のハードウェア

Studio では、次のような機器にビデオを出力することができます。

- HDV、DV、または Digital8 方式によるビデオカメラやビ デオデッキ。OHCI 互換または IEEE-1394(FireWire) ポート(Pinnacle Studio DV に付属)が必要となります。 ビデオカメラは、DV 入力からの録画に対応している必 要があります。
- アナログビデオカメラ (8mm、Hi8、VHS、 SVHS、VHS-C、SVHS-C) またはビデオデッキ。 アナログ出力には、Pinnacle Studio DC10plus や Pinnacle Studio AV のような、アナログ出力の付 いた Pinnacle カードが必要です。DV 信号をそ のままアナログ出力できるような DV または Digital8 のビデオカメラやビデオデッキをお持 ちの場合には、Pinnacle Studio DV のような OHCI 互換の IEEE 1394 (FireWire) ポートでも、 アナログビデオカメラやビデオカメラへの出力 ができます (第16章:「ムービーの作成」を参 照してください)。

## 表記と略記法

このガイドでは、マニュアルを有効に利用できるように、次のような表記法を用いています。

#### 用語

AVCHD:ハイビジョンビデオカメラで撮影されたビデオデー タ形式、および DVD ディスク作成のビデオは、ブルーレイ プレーヤで読み込むことができます。AVCHD ファイルの編 集には、Studio でサポートされている他の形式ファイルより 時間がかかります。

**DV**:「DV」という用語は、DV または Digital8 方式による ビデオカメラ、ビデオデッキおよびテープを指します。

HDV:「高解像度ビデオ」フォーマットは、フレームサイズが 1280x720 または 1440x1080 のビデオを、DV メディアに MPEG-2 フォーマットで録画することができます。

**1394**:「1394」という用語は、OHCI 互換の IEEE-1394、 FireWire、DV または iLink インタフェース、ポート、ケーブ ルを指します。

アナログ:「アナログ」という用語は、8mm、Hi8、VHS、 SVHS、VHS-C、SVHS-C などの方式によるビデオカメラ や VCR やコンポジットビデオ(RCA)、S ビデオなどのケー ブルおよびコネクタを指します。

#### ボタン、メニュー、ダイアログボックス、およびウィンドウ

わかりやすいように、ボタンやメニュー関連の項目の名称は、 *斜体*で、また、ウィンドウやダイアログの名前は、カッコに入 れて表記します。たとえば、

[クラシックタイトルエディタ] でメニューを開くには、[編集] メニューボタンをクリックします。

メニューコマンドの選択

右向きの山カッコ記号(▶)は、階層メニューのパスを示します。たとえば、

*[ツールボックス] ▶ [BGM の作成]*を選択します。

#### キーボードの表記法

キーは、最初の文字を大文字にし、下線をつけて表記し ます。プラス記号(+)は、キーの組み合わせを表します。た とえば、

タイムライン上のすべてのクリップを選択するには、 <u>Ctrl+A</u>を押します。

マウスクリック

特に指定がない限り、マウスクリックが必要な場合のデフォ ルトは、つねに左マウスボタンのクリックとなります。

右マウスボタンをクリックして、[タイトルに移動]/[メニュー エディタ] を選択します。

#### オンラインヘルプ

Studio には2通りのヘルプ付属しており、Studioの使用中にいつでもご利用いただけます。

- ファイル形式:Studio メインメニューバーから [ ヘルプ] ボタン ? を選択するか、[ ヘルプ] > [ ヘルプトピック] メニューの順に選択します。 F1 を押して Studio ヘルプファイルを開くこともできます。
- ヒント:ボタンやその他の Studio コントロールが 実行する操作について知るには、ボタンやコン トロールにマウスポインタを合わせます。その ボタンやコントロールの操作を説明する「ツー ルのヒント」が表示されます。

## 第1章:

# Studio を使う

## Studio を用いたムービー作成は、次の 3 の手順を使って 行います。

1. インポート: ソースのビデオ素材を PC のハードドライブに 「未処理のシーン」としてインポートします。素材には、 8mm、VHS などのビデオテープ、または HDV、DV または Digital8 方式によるデジタルビデオテープ、メモリカード、そ の他ファイルベースのメディア、ビデオカメラやウェブカメラから のライブ映像などがあります。

インポートモードについては、第2章「メディアのキャプチャと インポート」を参照してください。

2. 編集:素材を好みに合わせて配置して、場面を並べ替 え、不要な場面を取り除きます。トランジション、タイトル、 グラフィックなどのビジュアルおよびサウンドエフェクトや BGM (バックグラウンドミュージック)のような補助的な音声 を追加します。DVD、ブルーレイ、VCD のオーサリングで は、視聴者が表示環境をカスタマイズできるように、インタ ラクティブなメニューを作成します。

編集モードは、Studio での主な作業領域となります。詳 しくは、後述の「編集モード」(4 ページ)を参照してください。 利用状況:ブルーレイディスクのオーサリングは、Studio Ultimate および Studio Ultimate Collection でのみサポートされています。

3. ムービーの作成:プロジェクトが完成した時点で、完成 作品を好みの形式に変換し、次のメディアに保存してムー ビーを作成します。テープ、VCD、S-VCD、DVD、AVI、 MPEG、RealVideo、Windows Media 他。

ムービーの作成モードについては、第16章「ムービーの作 成」で説明します。

モードの設定

Studio ウィンドウの左上にある 3 つの モードボタンのいずれ かをクリックして、ムービー作成で作業する手順を選択しま す。



モードを切り替えると、選択されたモードに必要なコントロ ールが Studio の画面に表示されます。

> 元に戻す、やり直し、ヘルプ、 サポート、およびプレミアム



[元に戻す]ボタンを使うと、現在のセッションでプロジェクトに行った変更を、1つずつ元に戻していくことができます。

- [*やり直し*]は、元に戻す操作を1つずつキャンセルします。
- [*ヘルプ*] ボタンは Studio の内臓ヘルプシステムを起動 します。
- [サポート]ボタンは、ウェブブラウザで、Studioのテクニカ ルサポートサイトを開きます。
- [プレミアム]ボタンを使用して、プレミアムコンテンツを購入およびインストールして Studioを拡張することができます。 詳しくは、13ページを参照してください。

# この 3 つ以外の Studio のコントロールは、各モードによって変わります。

## オプションの設定

## Studio のオプションのほとんどは、2 つのタブ付きダイアログ ボックスを使って設定されます。

1 つ目のタブには、編集モート<sup>・</sup>に関するオプションがあります。 このダイアログボックスには、2 つのタブがあります。

 Pinnacle Studio Ultimate Collection 設定オブション
 区

 プロジェクト設定 | ビデオ/オーディオ設定 |

もう1 つのダイアログボックスでは、ムービー作成モードに関 するオプションを扱います。このダイアログボックスには3 つの ムービー作成タイプに対応した3 つのタブがあります。

Pinnacle Studio Ultimate Collection 設定オプション ズ ディスク作成 | ファイル作成 | テープに出力 |

これらのダイアログボックスの各パネルには、対応する [ セッ トアップ] メニューのコマンド (例: [ セットアップ] ▶ [ プロジェ クトの詳細設定])を使って個別にアクセスすることもできま すが、ダイアログボックスを開くと、すべてのパネルにタブを使 ってアクセスできます。

このマニュアルでは、混乱を避けるために、「[プロジェクトの 詳細設定]オプションパネル」というように、異なるオプション パネルを別々に扱います。

各ダイアログボックスのオプションの詳しい説明は、付録A の「*セットアップオプション*」にあるます。「*オプションの設定」* を参照してください。

インポート用の追加オプションは、インポートウィザードの *ード*パネルにあります。利用可能なオプションは、インポー トするメディアのタイプにより異なります。詳しくは、34ページ の「モードパネル」を参照してください。



### Studio は、起動時に編集モードで開きます。このモードは、 最もよく使用するモードです。編集モードの画面は、大きく 3 つに分かれています。

アルバムには、キャプチャしたビデオシーンを含む、ムービーに使用するリソースが保存されます。

ムービーウィンドウは、ビデオやサウンドクリップの並べ替え、 またはトランジションやエフェクトの追加など、ムービーの編 集を行う場所です。

プレーヤーは、Studioで現在選択している項目の再生と プレビューを提供します。ビデオのシーン、タイトル、サウンド エフェクトといったアルバムの素材、またはトランジション、タ イトル、エフェクト、複数のオーディオ トラックなどを含んだ 編集済みのムービーとして再生することができます。 プレー ヤについては、次に説明します。

第3章:「アルバム」および第4章「ムービーウィンドウ」を 参照してください。



ストーリーボードで表示される編集モードの Studio の **①** アルバム、 **②** プレーヤ、 **⑤** ムービーウィンドウ

## プレーヤ

### プレーヤは、編集後のムービーや、アルバムから選択した 素材のプレビューを表示する場所です。

プレーヤは、プレビューウィンドウと、再生コントロールの2つ の領域から構成されています。プレビューウィンドウは、ビデ オ画像を表示するところです。再生コントロールは、ビデオ を再生したり、ビデオ中の特定の位置に移動したりするの に使います。再生コントロールには、*標準と DVD* の 2 種類の形式があります。

#### 標準モード

標準の再生コントロールは、ビデオカメラやビデオデッキについているものとよく似ています。これらは、通常のビデオ表示に使います。



### DVD モード

DVD 再生コントロールは、DVD プレーヤやリモコンに付い ているナビゲーションコントロールに似ています。 DVD など のディスク作品で、メニュー操作も含めたプレビューを行う 際には、このコントロールを使います。



#### プレビューウィンドウ

プレビューウィンドウは、Studioの中でも最も頻繁に使われる部分です。プレビューウィンドウは、次のものを表示するためにも使用します。

- あらゆる種類のアルバムコンテンツ
- 自作ムービーの静止画またはタイトル
- パラメータコントロールを調整して変更したビデオエフェクト
- ビデオからの静止フレーム
  - 静止フレームを見る際には「ジョグ」コントロールを使って、 単一フレームごとにどの方向へも進むことができます。

#### ビデオプレビューのサイズ変更

画面の寸法が許す場合、Studio では [プレーヤサイズ] ス ライダを使って、プレーヤを大きくすることにより、ビデオプレ ビューを大きくすることができます。これは、表示の再編成 が可能な場合に、プレーヤの上の [元に戻す] ボタンの左 に表示されます。



コントロールノブを右方向ヘドラッグするとプレーヤサイズが 増し、左方向ヘドラッグすると小さくなります。ノブを左端に するとサイズは最小になります。これはデフォルト設定で す。



プレーヤのサイズを変更すると、画面の「割り当て」を最適 化して、より大きなビデオプレビューを実現することができま す。

#### [DVD の切り替え] ボタン

プレイヤの右下にある [DVD の切り替え] ボタンで 再生モードの切り替えを行います。このボタンは、編 集中のムービーに少なくとも 1 つのメニューが含まれている 場合にのみ有効になります。

### 再生コントロール

### プレーヤでは選択した再生モードにより、2 通りの再生コン トロールのどちらかが表示されます。

通常のビデオのようにムービーを再生する場合は、*標準の 再生コントロール*を選択してください。作成したムービーが DVD メニューナビゲーションを使用しているときは DVD *再 生コントロール*で、インタラクティブな画面表示メニューを使 って、オプティカルディスクのように再生できます。両グループ のコントロールについては下記を参照してください。

[全画面のプレビュー] ボタン:このボタンはプレビュー ウィンドウの右上にあり、全画面のプレビューに切り替 えるためのボタンです。このボタンは両方の再生モードに適 用されます。単一モニタシステムで、全画面の表示はムー ビー終了ととも自動的に終わります。または、スクリーンをダ ブルクリックするか Esc キーを押して終了することもできます。 複数モニタシステムに適用する設定は、[ビデオとオーディオ のプリファレンス]パネルの[ビデオプレビュー]オプション (401 ページ)を参照してください。

[*ビデオとオーディオのプリファレンス*] オプションパネルにある [*ビデオプレビュー*] オプションを使うと、システムに接続され ている場合は、2 台目のモニタで、全画面プレビューを直 接表示できます。Studio Ultimate で、必要に応じて、プ レビューを外部デバイスにも送ることができます。

#### 標準再生コントロール

次のボタンにより、プレーヤでの再生を制御します。

再生/一時停止:[再生]ボタンは、ムービーを現在 位置からプレビューします。プレビューが始まると、 [再生]ボタンは [一時停止]ボタンに変わります。再生が 一時停止されている場合は、一時停止した場所に該当 するアルバムのシーンやムービーウィンドウのクリップが選択 された状態になります。<u>スペースバー</u>を押して、再生の開 始と停止を制御することもできます。

*始めに戻る*:これは再生を中断し、プレビューしてい **しい** る映像の最初のフレームへ戻るためのボタンです。

*早送り、巻き戻し:*これらのボタンは通常のスピード の2倍、4倍または10倍の速度で早送り再生、 巻き戻し再生を行います。作業したいビデオのある部分を ざっと見るときに使います。ボタンを繰り返し押すと、再生ス ピードを選択できます。

*ループ*: このボタンは、現在選択しているクリップを、 ムービーウィンドウで繰り返し再生します。この昨日は、アド オンエフェクトやトランジションを選択し編集する場合に特 に便利です。再生ボタンのいずれかをクリックすると、ループ を停止できます。[ループ] ボタンは、ループがアクティブの間、 点灯します。ループは、再生速度を切り替えても維持され ます。

ジョグボタン:この2つのコントロールにより1フレーム ずつ前後することができます。フレームの代わりに秒、分、 時間で移動するには、カウンターの該当するフィールド(下 図を参照)を選択し、ジョグボタンを使って変更します。

プレーヤのスクラバー

編集したムービーやキャプチャしたビデオの見たい部分にす ばやく移動するにはこのプレーヤスクラバー機能を使います。 スクラバーの位置は、キャプチャしたビデオファイル(現在の シーンだけでは*ない*)や編集後のムービー(現在のクリップだけでは*ない*)の中での、現在のフレームの位置に対応しています。つまり、スクラバーのバーは、つねに表示中のコンテンツ全体の長さを表していることになります。

スクラバーを動かすと、プレビューウィンドウには現在のフレ ームが表示されます。ムービーウィンドウで [オーディオスクラ ビング]ボタンを有効にすると、スクラブするにつれてムービー のオーディオのスナッチも聞こえます。詳しくは、104 ページ を参照してください。

プレビューの表示がスクラバーの動きにどこまで追従するか は、お使いのコンピュータの処理速度に依存します。プレー ヤのスクラバーをゆっくり動かすと、プレビュー表示もゆっくり 反応します。スクラバーの移動速度を速くするにつれて、プ レビューはフレームを読み飛ばすようになります。どのぐらい 速く移動するとフレームが読み飛ばされるかは、お使いのハ ードウェアによって異なります。スクラバーを使用して表示し ているムービーの全長が長いほど、プレビューの画質も落ち ます。

カウンター

カウンターは、現在の位置を、時、分、 0:00:16.16 秒、およびフレーム数で表示します。カ ウンターのフィールドを直接変更して、 表示または再生を開始する正確なフ レームを選択できます。カウンターのフィ ールドを変更するには、変更したい数字をクリックして、新 しい値を入力します。異なるフィールドに移動するには、も う一度クリックして、左および右方向矢印キーを使用しま

す。

カウンターの横にあるジョグボタンまたは上および下方向矢 印キーを使って、選択したフィールドの値を変更することも できます。

マスター音量調節レバー

**\_\_\_** <>

このコントロールは、プレビュー再生時のオーディオの音量を 設定します。これは、システムのボリューム調整ツールを使 用して、サウンドカード上のマスター音量を上げるのと同じ です。Studio がムービー作成モードで作成する最終作品 の音量には影響しません。

右に位置する小さなスピーカーのアイコンは、再生中にマス ターのミュートボタンとして機能します。

DVD 再生コントロール

このコントロールには、上で詳しく説明した4 つの標準的なトランスポートボタン(*再生/ ー時停止、巻戻し、早送り、始めに戻る*) に加えて、DVD プレーヤコントロールが含まれています。 DVD プレーヤコントロールについては、253 ページの「DVD プレーヤコントロール」を参照してください。

## 高度な編集

高度な編集については、次のトピックを参照してください。

- 第5章:「ビデオクリップ」
- 第6章:テーマとテーマの編集
- 第7章:ビデオエフェクト

- 第8章:2トラック編集
- 第9章:「トランジション」
- 第10章:「静止画像」
- 第 11 章:「DVD メニュー」
- 第 12 章:クラシックタイトルエディタ
- 第 13 章:モーションタイトラー
- 第 14 章:「サウンドエフェクトおよびミュージック」
- 第15章:オーディオエフェクト

#### Studio の拡張

より活気のある作品を仕上げるには、ビデオやオーディオの フィルタ、アニメーションによるトランジション、タイトル、VCD および DVD メニュー、テーマ、サウンドエフェクトなどを使い ます。

Studio には、広範囲に選択された数百のコンテンツアイテムと特殊効果が含まれていますが、必要に応じて増やすこともできます。基本のセットではないフィルタ、トランジション、メニュー、エフェクトを使用する場合は、使いやすいアップグレードメカニズムを使って、プログラムを開いたまま必要な素材を探して購入し、インストールできます。

#### 新しいツール、メディア、フロンティア

Studio 内では、メディアやフィルタを次の3つの方法を使っ て購入できます。

• [ヘルプ] > [使用開始キーの購入] メニューコ マンドを使う(または、Studio 画面の右上にあ る [プレミアム] ショートカットボタンを使う) これにより、興味のあるプレミアコンテンツのカタログペー ジにアクセスできる特別な参照ウィンドウが開きます。

- [追加トランジション]、[追加テーマ]、[追加サウンド]、
   [追加メニュー]のアルバムコマンドを使う
   これらのコマンドは、アルバムの該当するセクションのドロップダウンリストにあります。これで、プログラムインストールには含まれて以内追加プレミアコンテンツのダウンロード、試用、購入が可能になります。
- Studio にある [ アクティブ] ボタンをクリックします。

🧿 エフェクトパックを有効にする

これらのボタンは、プレミアコンテンツが Studio 内のディス プレイにある場合に表示されます。[オーディオエフェクト] ツールや [ビデオエフェクト] ツールに表示される上のボタ ンは、オーディオまたはビデオエフェクトのパックをアクティブ にできます。アルバムに同様のボタンがある場合には、テ ーマパックとしてアルバムページにあるメディアを購入でき ます。

#### アクティベーションの仕組み

Studio のプレミアコンテンツの「アクティベーション」は、 Studio がインストールされている 1 台のマシンで、コンテン ツを制限なく使用できるライセンスを取得することを意味し ます。ランセンスのメカニズムは、関係した 2 つの異なるコ ードを使います。

- 購入する各プレミアコンテンツの使用開始キー
- コンピュータに Studio をインストールしたとき に生成される番号であるパスポート [ヘルプ] >

[*マイパスポート]* メニューコマンドを選択して、 パスポートを表示できます。

パスポートは、1 台のコンピュータに特有であるため、 Studio を異なるマシンにインストールする場合は、新しい 使用開始キーを取得する必要があります。これらは無料 で提供されますが、取得した Studio とプレミアコンテンツの ユーザーライセンスは、新しいマシンのみに適用されます。

**注**:パスポートは、個々のコンピュータに特有ですが、拡張 カード、ドライブ、メモリの追加や削除など、ハードウェアに 対する通常の変更には影響されません。

#### インターネット接続がない場合...

Studio をインストールしたコンピュータでインターネット接続 が使用できない場合でも、プレミアコンテンツの使用開始 キーを購入し、適用できます。Studio 内のロック解除リンク をクリックすると、購入するコンテンツの注文に必要な情報 を含むダイアログが表示されます。必要な情報は、次のと おりです。

- コンテンツを使用開始にできるインターネットの URL
- Studio プログラムと使用開始にする項目の識別番号
- パスポートとシリアル番号

ほかのコンピュータからこの URL アドレスにナビゲートし、情報を入力して、指示どおりに購入を完了します。[*ヘルプ*) > [使用開始キーの入力] メニューコマンドを使って、 Original のコンピュータでコンテンツをアクティブにする使用 開始キーを入手します。

#### プレミアムコンテンツの表示および非表示

Studio で利用できるプレミアムコンテンツや機能を表示し ない場合は、[*プロジェクトプリファレンス*] オプションパネルを 開き、[*プレミアムコンテンツの表示*]と[*プレミアム機能の表* 示] のいずれか、または両方の選択を解除します。 (398 ページ参照)

#### 旧バーションの Studio からコンテンツをインポートする

Studioの旧バージョンを所有していれば、「ボーナスコンテ ンツ」や「プレミアムパック」、またはシステムに接続されてい るハードドライブなどにコンテンツが保存されているはずです。 Stuidoの「コンテンツ転送」ウィザードでは、そのような素材 の場所を指定して現バージョンのソフトウェアで使えるように インポートする処理を順を追って行います。ウィザードでは 以下の項目の処理が行えます。

- タイトル
- ディスクメニュー
- サウンドエフェクト
- Hollywood FX 3D トランジション
- RTFx ビデオエフェクト

ウィザードを起動するには、コンピュータの[スタート] > [プ ログラム]メニューから Studio を選択して、[ツール] > [コ ンテンツ転送]を選択します。



Studio プロジェクトのサイズが肥大し、複雑になるにつれ、 連結する複数のメディアの追跡はそれ自体が困難になり ます。ムービーに使用した写真、グラフィック、ビデオの抜粋、 サウンドファイルは、システムのさまざまな場所に保管されて いる場合があります。ディスクスペースを有効に使用するた め、Studio は、使用するファイルの複製を別の場所に保 管しません。そのため、プロジェクトに必要なメディアファイ ルを移動または削除すると、ムービーでプレビューしたり、出 力することができなくなります。たとえば、ハードドライブをク リーニングする場合は、不注意に Studio プロジェクトが使 用しているメディアを削除しないよう注意が必要です。

Studio の保管と復元機能は、プロジェクトおよびプロジェクトが参照するすべてのメディアを含むひとつのアーカイブを 作成することでこのような問題を解決します。(例外については以下を参照)オリジナルのファイルがコピーされているア ーカイブを削除すると、その行為が無意識または故意に関 わらず、プロジェクトには影響ありません。アーカイブからプ ロジェクトを復元すれば、問題ありません。

この機能はプロジェクトおよびそのメディアファイルのバックア ップとしても使用できます。アーカイブを作成してから、バッ クアップメディアにコピーします。プロジェクトを Studio がイン ストールされている別のコンピュータに復元する場合、アー カイブにはある種のリソースが含まれていないため注意が必 要です。たとえば、エフェクト、ScoreFitter のソング、ディス クメニューなど、Studio のコンテンツは別の場所から取得さ れるため、アーカイブには含まれません。そのため、そのよう なリソースは、正式に両方のコンピュータにインストールされ ている必要があります。フォントについても同様です。標 準フォント、または Studio からインストールされたフォントを 使用している場合は問題ありません。その他のフォントを 使用している場合は、プロジェクトがレンダリングする前に 不足しているフォントをインストールする必要があります。

## Studio プロジェクトの保管

プロジェクトを保管する前に、[*ファイル*] > [*プロジェクトの保存*...] メニューコマンドを選択します。数秒で、Studio はダイアログボックスを表示し、アーカイブに必要なディスク容量を表示します。(注:プロジェクトの変更を保存していない場合は、実行する前に保存するかどうか聞かれます。これは、アーカイブは、ディスクに保存されているプロジェクトに対応しているためです。)



Studio プロジェクトの合計メディアサイズが大きい場合、ア ーカイブを保管しようとしているドライブに十分な容量があ るか確認してください。システムパーティション(通常、Cド ライブ)には、十分な空き容量が必要です。空き容量がい っぱいになると、システムの処理速度が遅くなり、不安定に なる場合があるため注意が必要です。必要に応じて、シ
ステム以外のドライブおよびパーティションの容量が使われます。

また、メディアによっては、ファイルサイズに限界があるため、 アーカイブに含められるビデオファイルのサイズを制限する場 合があります。 FAT32 形式のドライブおよび USB スティッ クは、利用可能な空き容量に関わらずファイルサイズは 4 GB に制限されています。

USB フラッシュドライブをアーカイブ処理に使用する場合に ダイアログに表示される所要時間は、調整されます。アー カイブ処理中の所要時間は、実際の書き込み速度を元 に調整されて表示されます。

情報ウィンドウを閉じると、アーカイブの名前と場所を選択 するための[保存]ダイアログが表示されます。デフォルトで は、アーカイブは、プロジェクトと同じフォルダに作成され、プ ロジェクトと同じ名前に「Archive」を付けて保存されます。



[保存]をクリックするとアーカイブを開始します。処理中、 進捗ダイアログが完了までの所要時間を表示します。こ のダイアログの [*キャンセル*] ボタンをクリックすると、Studio は処理を中断して、それまでの処理を削除して、システム を元の状態に戻します。

デフォルトの場所にアーカイブを保存すると、プロジェクトフォ ルダにアーカイブフォルダが新しく作成されます。



ここでは、プロジェクトフォルダ「One fine day.stx」、作業フ オルダ「ONE FINE DAY」、アーカイブフォルダ「One fine day Archive」が表示されています。念のため、これは、ひ とつのプロジェクトの構成です。

アーカイブフォルダには、アーカイブファイル (One fine day Archive.sta) を含む 2 つのファイルが保存されています。 「Media」サブフォルダも同時に作成されます。ここには、散 在しているメディアファイルが集められています。



# プロシェクトのアーカイブを復元する

アーカイブの復元は、アーカイブ処理をほとんど逆に行いま す。[*ファイル*] ▶ [*プロジェクトの復元*...] メニューを選択し、 [ファイルを開く] ダイアログを開きます。アーカイブフォルダを 表示して、前述のアーカイブファイルをダブルクリックします。



Studioは、アーカイブをチェックして復元先ドライブに必要な容量を知らせます。



アーカイブを復元する前に、復元先のプロジェクト名と場所 を指定します。アーカイブと同様に、ドライブの空き容量に 注意してください。対象ドライブに復元完了に十分な空き 容量がない場合、Studio は復元を実行しませんが、かろ うじて必要な容量で実行すると問題が発生する場合があ ります。特にそれがシステムドライブの場合は問題になりま す。面倒なシステムメンテナンスを回避するには、あらかじ めリストアするメディアに十分な容量を持たせることが必要 です。 アーカイブの章で説明したとおり、このダイアログに表示され る所要時間は、USB フラッシュストレージ(3 MB/秒)で復 元した場合で計算されます。別のタイプのデバイスを使っ た場合、たとえば、ハードドライブの場合は、書き込み時 間がかなり速くなります。ただし、復元処理が開始される と、所要時間が再計算され、より正確な時間が表示され ます。

デフォルトのプロジェクト名は、アーカイブが作成された日付 と時間に関連しています。必要に応じて名前と保存先フ ォルダを変更したら、[*保存*]をクリックします。



Studioは、ひとつのサブフォルダに特定の名前でプロジェクトを作成して、すべてのメディアを保管します。進捗ダイアログが復元の進捗状況を表示します。アーカイブと同様、このダイアログでキャンセルを選択すると、Studioは処理を中断して前の状態に戻ります。ただし、同じプロジェクトの前のバージョンに上書きする場合は、キャンセルを選択すると、以前のバージョンと、新しいバージョンの両方を削除してしまうため、注意が必要です。

# 第2章:

# メディアのキャプチャとインポート

Studioを使うと、ビデオ制作にさまざまなメディアが使えま す。ビデオテープ、またはデジタルカメラのメモリスティックなど、 メディアが外付けデバイスに保存されている場合は、使用 する前にローカルディスクに転送する必要があります。

この転送処理を「キャプチャ」または「インポート」と呼びます。 テープから転送する場合は「キャプチャ」、ファイルベースの ソースから転送する場合は「インポート」と区別されていま すが、デジタル形式で保存されるオーディオ録画の場合は、 大きな違いはありません。アナログソース(VHS または Hi8) から録画されている場合では、デジタルソースに変換すると いう「キャプチャ」処理が行われます。

Studio では、作品に画像およびサウンドを取り込むすべて の方法を「インポート」および「インポートする」という用語で 表現しています。

#### 次のステップ

Studio でメディアのインポートが完了すると、インポートした ファイルにアクセスして作品に使用できます。詳しくは、*第 3 章*:[アルバム]を参照してください。

# Studio インポートウィザード

キャプチャを行うには、まず、画面左上部の [インポート] ボ タンをクリックして、Studio のインポートウィザードを開きます。



により、その後のインポートウィザードの内容が決まります。 特に、素材のプレビュー、参照、選択などの一連のコント ロールが並ぶ中央部は、インポートタイプにより決まります。

インポートは、通常4つの手順で行われます。

- 1. [インポート元]パネルでインポートソースを選択します。
- 2. 別のパネルで設定を確認または調整します。
- 3. 選択したソースからインポートする素材を選択します。
- 4. インポート処理を実行します。

Studio が、インポート先パネルに設定された場所を使用して、ソースデバイスから要求されたオーディオ、ビデオ、写真素材をハードドライブに転送します。インポート処理が完了すると、インポートウィザードを閉じ、アルバムからインポートしたファイルにアクセスできる Studio のコントロールに戻ります。(詳しくは、*第3章*:「アルバム」を参照)。



このインポートウィザードは、DVD から素材をインポート するための構成です。ディスクソースの場合は、中央部 に利用可能な「チャプター」が一覧表示されます。



インポートする素材の選択は、実際は、インポートウィザー ドの中央部で行われます。それぞれのインポートソースがさ まざまな方法で中央部を使用します。

インポートするソースにより、中央部はインポートウィザード のインタフェースを、標準機能を持つ最大4つの補助パネ ルで共有します。

# インポート元パネル

これは、インポートウィザードの左上のパネルで、インポート 処理の設定に重要な役目を果たします。

インポートする写真、音楽、ビデオ映像が、複数のデバイ スや技術で混合している場合があります。対応可能なイ ンポートソースには以下があります。

- ハードドライブ、メモリカード、USB スティックを含むファイ ルベースのストレージ媒体すべて(42ページの「ファイルベ ースのメディアからインポート」を参照)。[インポート元]パ ネルで[マイコンピュータ]をクリックして起動します。
- IEEE-1394 (FireWire)接続による DV または HDV ビ デオカメラ(50ページの「DV または HDV カメラからインポ ート」を参照)。デバイスは、[インポート元]パネルにデバ イス名で一覧されます(例:AVC 準拠 DV デバイス)。 該当する装置を選択します。
- アナログ用ビデオカメラおよびレコーダー(55ページの「アナログソースからインポート」を参照)。システムに存在するあらゆるアナログキャプチャ用ハードウェアが名前で一覧表示されます(例:「Pinnacle システム MovieBox」)。
- DVD およびブルーレイディスク(57ページの「DVD または ブルーレイディスクからインポ ート」を参照)。
   AVC Compliant DV De...
- デジタルスチルカメラ (58ページの「デジタル カメラからインポー ト」を参照)。

[インポート元]パネルのソースに



は、実デバイスのサブリストから選択されているものがありま す。これは、メインソースをクリックすると表示されます。図は、 *DVD/ブルーレイ*をクリックした状態です。ユーザーは、この 特定のシステムにインストールされている2台のDVDデバ イスから選択できます。

#### 単一フレームのインポート

Studio には、連続映像の代わりに単一フレームをインポートするための特殊モードが2つあります。その特殊モードは以下のとおりです。

- ストップモーション:ライブビデオソースから1度に1つのフレームをインポートして1枚のアニメーションフィルムを作成します。(58ページの「ストップモーション」を参照。)
- スナップショット:テープまたはウェブカメラ などのソースから個別の画像をインポートしま す。(61ページの「スナップショット」を参照)。

#### アナログ音声とビデオレベルを調整する

アナログキャプチャデバイスは、 音声およびビデオ信号のパラメ ータレベルを変更するための追 加コントロールを提供します。こ の機能は、ソース素材などの露 出問題を修正したり、複数のソ ースからなるビデオの違いを補 正したりする場合に便利です。



アナログキャプチャデバイスは、音声およびビデオ信号のパ ラメータレベルを変更するための追加コントロールを提供し ます。この機能は、ソース素材などの露出問題を修正した り、複数のソースからなるビデオの違いを補正したりする場合に便利です。

コントロールにアクセスするには、ソース名の横にある[*詳* 細」ボタン<sup>の</sup>をクリックします。[アナログ入力レベル]ウィンド ウを開きます。



[アナログ入力レベル]ウィンドウでは、ビデオおよび音声 パラメータの数が調整できます。 色相スライダ(左から4 番目)は PAL ソースでは使用できません。

編集モードのビデオエフェクトでもこれらのレベル調整は可 能ですが、キャプチャの段階で正確に設定しておくと、後で カラー補正を行う時間を節約できます。

音声オプションも、キャプチャ時に正しく設定しておくと、音量レベルや品質の一貫性を簡単に維持できるようになります。

キャプチャデバイスによっては、ここで説明しているオプション がすべて表示されない場合があります。例えば、ステレオキ ャプチャをサポートしないハードウェアでは、音声バランスコ ントロールは表示されません。 ビデオ:適切なソースボタンをクリックして、デジタル化するビデオのタイプ(コンポジットまたは S-ビデオ)を選択します。 入力ビデオの輝度(ビデオゲイン)、コントラスト(明暗のレベル)、シャープネス、色相、および彩度は、5 つのレベルスライダで制御できます。

- ・ *色相*スライダは、NTSC素材の不要な色ずれを修正するときに便利です。PALソースからのキャプチャには使用できません。
- *彩度*スライダは、画像の「彩度」(色の量)を 規制します。(彩度がゼロの画像は黒、白、グレ 一の色でしか表示されません。)

音声:パネル右側のスライダは、入力音声の入力レベルと ステレオバランスを制御します。

# インポート先パネル

インポートが完了すると、インポートしたメディアは、コンピュ ータでファイルとしてアクセスできます。インポートウィザード の[インポート先]パネルを使うと、ファイルを保存する場所 が指定できます。ビデオ、音声および写真ごとにフォルダを 別にすることができます。ただし、[インポート先]パネルんい は、インポート元パネルで設定したインポートソースに関連 するメディアしか一覧表示されません。

システムに保存されるメディアファイルの数が増えるほど、今 後必要な素材を簡単に取り出せるよう素材をフォルダおよ びサブフォルダで整理する重要性が増します。[インポート 先]パネルのコントロールは、ユーザーの指定に従ってこの 処理を自動化することができます。

#### インポートフォルダで作業する

ユーザーが指定するまで、[イン ポートウィザード]は、Windows のユーザーアカウントにある標準 のドキュメントフォルダをビデオ、 音楽、写真などの保存先に使 用します。図は、Windows Vista の標準設定を示していま す。インポートフォルダを変更す るには、小さなフォルダボタンまた は現行のフォルダパスのいずれか



をクリックします。(下の「インポートフォルダを選択する」を参照してください。)

インポートしたファイルのベースロケーションとして、メディアタ イプ別にデフォルトまたはカスタマイズしたフォルダを選択し ます。素材コレクションを効率よく管理するためには、サブフ ォルダ名をカスタマイズしたり、インポートした日付またはイ ンポートした素材の作成日などでフォルダ名を自動生成す るよう指定したりします。[サブフォルダ設定]または[詳細]ボ タン のいずれかをクリックしてサブフォルダオプションを開き ます。(下の「サブフォルダを設定する」を参照してください。)

例えば、ビデオ用のメインフォルダを「c:\vid」と設定して、 「現在の月」で名前を付けると、インポートしたビデオは、 例えば「c:\vid\2009-10」と名前の付いたフォルダに転送さ れます。

フィルレベルインジケータ:このグラフバーは、インポート先の 各ストレージデバイスの空き容量を表示します。バーの始 めの部分は、使用済みの容量を示します。色付きの部分 は、処理中のメディアファイルが使用する予定の容量を示 します。



#### 利用可能なストレージ容量の表示

**注:** インポート先デバイスの容量がインポート中に 98%に 到達すると、その時点で処理が中止されます。

#### インポートフォルダを選択する

メディアタイプごとに異なるベース フォルダを指定するには、[インポ ート先]パネルで対応するフォル ダボタンまたはフォルダ名をクリッ クします。そうすると、使用するフ ォルダを指定したり、必要に応



じて生成したりできるフォルダ選択ボックスが開きます。

フォルダにサブフォルダが存在する場合は、フォルダアイコン の左側にプラス(閉じている場合)のアイコン、マイナス(開い ている場合)が表示されます。プラス/マイナスのアイコンをク リックすると、フォルダの表示状態が切り替わります。



プラスアイコンをクリックしてフォルダの内容を表示

第2章:メディアのキャプチャとインポート

選択したフォルダの中にサブフォルダを作成する場合は、フ ァイルセレクタの下部にある[新規フォルダ]をクリックして、サ ブフォルダの名前を入力してから[Enter]を押します。

フォルダの名前を変更するには、対象のフォルダをマウスの 左ボタンを1回クリックする、または[F2]キーを押します。編 集ボックスが開き、現在のフォルダ名を消して新しい名前を 入力できます。最後に、[Enter]を押して変更を適用する、 または[Esc]を押して名前の変更をキャンセルします。



選択したフォルダの名前変更

ベースフォルダにするフォルダの場所を指定・選択した後は、 OK ボタンをクリックして選択を確定すると、インポートウィザ ードウィンドウに戻ります。

#### サブフォルダを設定する

ベースフォルダのサブフォルダをメディアタイプの実際のインポ ート先として指定するには、[サブフォルダ設定]ボタンまたは *詳細*ボタン<sup>②</sup>のいずれかをクリックします。このボタンで[イン ポート先]パネルの拡張ダイアログウィンドウが開きます。こ こでサブフォルダ名または現在選択されているインポートソ ースに対応する各メディアタイプに名前を付ける方法を指 定することができます。

	リセット 🔇
Video 📷	Subfolder
C:\Documents \My Videos	サブフォルダなし 🔻
Audio 🖿	Subfolder
C:\Documents \My Music	サブフォルダなし ャ
Photo	Subfolder
C:\Document\My Pictures	カスタム マ
	2010年8日1日

ファイルベースのメディア用拡張[インポート先]ダイアログ ウィンドウ。さまざまなメディアタイプのファイルを取り扱うた め、全 3 種類に対応したコントロールが提供されていま す。ビデオメディアのみインポートする場合は、他の音声 および写真コントロールは表示されません。

各メディアタイプのコントロールには、以下の名前付けのオ プションがドロップダウンリストで表示されます。

- サブフォルダなし:このオプションを選択すると、インポート されるすべてのファイルがベースフォルダに保存されます。
- カスタム:このオプションを選択すると、編集ボックスが表示されます。ここで、次のメディアタイプのインポートで保存に使うサブフォルダの名前を入力します。
- 今日の日付:インポート用サブフォルダには、「2009-10-25」のような日付の名前が付きます。
- ・作成日:インポートされたファイルは、上述と同じ形式で メディアの作成日で名前が付けられたサブフォルダに保 存されます。1回のインポート処理でメディアタイプが複 数ある場合は、複数のサブフォルダを作成または更新す ることがあります。
- 現在の月:これは[今日の日付]オプションと同じ ですが、「2009-10」のような名前が付きます。

選択が完了したら、ダイアログウィンドウ右上の<sup>®</sup>ボタンを クリクすると、インポートウィザードに戻ります。

## モードパネル

インポートウィザードのモードパネルを使うと、さまざまなイン ポートソースが提供するオプションを調整できます。

### DV / HDV インポートオプション

DV / HDV インポートオプション は、モードパネルで 3 つのグルー プに分かれています。

**プリセット:**[*プリセット*]グループは、 ビデオおよび音声の圧縮に対す る2つの標準設定と、自分で



圧縮パラメータを微調整できるカスタマイズ設定があります。 詳細ボタン<sup>®</sup>をクリックすると圧縮オプションウィンドウが開 きカスタマイズができます。(37ページの「圧縮オプションウ ィンドウ」を参照してください。)プリセットのデフォルトは以下 のとおりです。

- DV:1 分のビデオに対しおよそ 200 MB のディスク容量 を消費するフル画質の DV キャプチャ。
- MPEG: MPEG 圧縮形式は、DV より小さいサイズのファイルを生成しますが、そのエンコードおよびデコード処理に時間がかかります。古いコンピュータでは、性能低下となる可能性があります。

**シーン検出**:シーンの検出機能を有効にすると、インポート の際に映像が「シーン」に分割され、Studio アルバムで 個々に表示および操作することができます。この機能は、 編集の際に必要な素材を探す作業を簡単にします。下 部の詳細ボタン<sup>◎</sup>をクリックすると、シーンの検出オプション ウィンドウを開きます。(38ページの「シーンの検出オプショ ンウィンドウ」を参照してください。)

テープが終了したら停止:このオプションは、テープの空白 部分に到達するとキャプチャを自動的に停止するよう Studioに指示します。空白部分(タイムコードがない部 分)は、テープの未使用部分を示します。撮影中に空白 部分が作られていない(区切りをオーバーラップさせるなど) ことを条件に、このオプションは不必要なキャプチャ処理を 回避します。

#### アナログメディア用インポートオプション

アナログインポート用のオプション は、前述のデジタルソースと似て います。下の圧縮オプションとシ ーンの検出オプションウィンドウの 説明を参照してください。

[テープが終了したら停止]は、 上述のアナログ用[テープ終了で



*停止*]オプションと似ています。設定すると、Studioは、ソースデバイスからの信号が中断されるとキャプチャを自動的に終了します。

#### ファイルベースメディア用インポートオプション

モードパネルは、ファイルベースの メディアからのインポートに影響を 与えるオプションが2つあります。 オリジナルを削除:このオプション を有効にすると、インポートが完 了するとオリジナルのファイルを削 除します。このオプションは、イン ポートウィザードを使用してメディ



アを管理している場合で、ハードドライブを不必要なコピー で混雑させたくない場合に便利です。

**重複は無視**:このオプションは、既にある不要なメディアファ イルで作業する場合に、同じ内容のファイルでも名前が違 うようなファイルはインポートしないようインポートウィザードに 指定できます。

#### ストップモーションキャプチャ用インポートオプション

ストップモーションアニメーションで は、ライブビデオソースから一連の 個別フレームがキャプチャされます。 ストップモーションの順序は、イン



ポートウィザードで個別フレームをムービーに統合する、各 フレームを写真としてインポートする、またはその両方が指 定できます。

## 圧縮オプションウィンドウ

このオプションは、DV / HDV およびアナログ用インポートの モードパネルにあります。このウィンドウにアクセスすると、圧 縮設定の詳細が微調整できます。DV および MPEG プリ セットのいずれかを選択すると、このウィンドウで設定をプレ ビューできます。ここの設定を編集すると、自動的に[カスタ ム]プリセットが選択されます。



デジタルおよびアナログビデオインポート用の圧縮オプション ウィンドウ

オプションは互いに干渉し合うため、すべてのオプションが同時に表示されることはありません。

ビデオ設定

**圧縮コーデック**:このドロップダウンリストを使って、使用する コーデックを選択します。

**フレームサイズ**:これは、キャプチャするビデオの寸法を表示 します。

品質、データレート:コーデックでは、圧縮率(品質)と必要 なデータ転送率(KB/秒)(データレート)に関したオプション を提供するものがあります。 オーディオ設定

**圧縮**:このドロップダウンには、キャプチャするオーディオデー タを圧縮するために使用するコーデックが表示されます。

オーディオ録音:作品でキャプチャしたオーディオを使用しない場合は、このチェックボックスの選択を解除します。

## シーンの検出オプションウィンドウ

このオプションは、DV / HDV およびアナログ用インポートの モードパネルにあります。このウィンドウにアクセスすると、シ ーン検出の詳細が微調整できます。



DV または HDV インポート用のシーン検出オプションウィ ンドウアナログソースからインポートする場合は、最後の 2 つのオプションのみが対応しています。

シーン自動検出は、DV および HDV ソースで作業する場合に役立つ Studio の機能です。Studio では、キャプチャ 処理をすすめながら、ビデオの切れ目として自然な部分を 自動的に検出し、それをシーンに分割します。また、アルバ ムのビデオシーンセクションには、検出されたシーンごとに新 しいアイコンが作成されます。 自動シーン検出がキャプチャと同時進行で行われるか、キャプチャ終了直後に行われるかは、使用中のキャプチャデ バイスによります。

シーンの検出オプションには以下の4種類があります。

- 撮影日時で検出:このオプションは、DV ソースからのキャプチャでのみ有効です。Studio では、キャプチャ中にテープ上のタイムスタンプデータを監視し、タイムスタンプが 連続していない箇所を見つけるたびに新しいシーンを開始します。
- ビデオの内容で検出:Studio がビデオの内容の変化を 検出して、画像に著しい変化が生じるたびに新しいシ ーンを作成します。この機能は、照明が安定していない とうまく動作しないことがあります。例えば、ナイトクラブの 中でストロボ撮影したビデオなどは、ストロボが焚かれる たびに新しいシーンが作成されてしまう可能性がありま す。
- 指定した時間で検出:Studioは、ユーザーが選択した 間隔ごとに新しいシーンを作成します。この機能は長い 一連の映像を分割するときに役立ちます。
- 自動でシーンを分割しない:キャプチャ処理全体 を眺めながら、シーンを区切る場所を自分で決 めたい場合には、このオプションを選択します。 キャプチャ中にシーンを区切りたい場所で<u>スペ</u> ースバーを押します。

# ファイル名パネル

インポートウィザードのこのパネルでは、インポートしたメディ アファイルが保存される名前を指定します。

それぞれの入力ソースには、 Studioが割り当てたデフォルト のファイル名があります。例えば、 スナップショットをインポートする



場合のデフォルトファイル名は「Snapshot」です。変更する 場合は、スペースをクリックして、使用する名前を入力しま す。

インポートウィザードは、インポートの時に既存のファイルを 上書きしません。同じファイル名がインポート先に存在する 場合は、インポートされたファイル名に連番を追加して保 存します。

ファイルベースのメディアからイン ポートする場合は、別にファイル に名前を付ける機能が付いて います。ファイルベースのメディア



からインポートする際は、[original].[ext]の形式で名前が 付けられ、つまり、元のファイル名と拡張子で構成した名 前になります。

名前をカスタマイズしたい場合 は、編集ボックスに入力します。 ただし、ファイルベースのメディア の場合は、対象ファイル名は、



ユーザーが指定するステム(幹)と、インポートされたときの3 つの基本ルールの1つから生成されるテイル(尾)の2つに 区分されます。デフォルトのルールでは、各ファイルに固有 の連番を追加します。ファイル名をカスタマイズした場合は、 ステム部分を入力する編集ボックスが表示されます。ファイ ル名全体が表示される場合は、テイル部分も表示されま す。

テイル部分に別のルールを適用する場合は、詳細ボタン をクリックします。ダイアログボックスに2つのドロップダウ ンリストが表示されます。最初は、ステム部分に「オリジナ ル」を使う、または「カスタマイズ」するのいずれかが選べます。 これは、インポートしたファイルに元のファイル名と関連性の ない名前を付けたい場合に使用します。次のドロップダウ ン(カスタマイズを選んだ場合のみ表示)では、テイル部分 の生成に以下の規則を適用することができます。

- 番号:これは、他のメディアタイプを同様に、ファイル名の 重複を避けるために番号を追加します。ステム部分が 「Parade」の場合は、最初にコピーされたファイルの名前 は「Parade」(に元のファイル拡張子が付いた名前)となり、 次のファイルは「Parade\_001」、続いて連番がファイル名 に付けられます。
- 作成時間:ファイルが作成された時間が時間、分、秒の形式でファイル名が生成されます。例えば、タ方8時半に作成されたファイルは、「Parade\_20-30-00」のように名前が付けられます。
- 時刻:これは前述のオプションと似ていますが、 ファイルがインポートされた時刻を使用します。



インポートファイル名の設定ウィンドウ



インポートウィザードが対応している各ソースには、素材を 選択するための適切なコントロールが用意されています。 インポート元パネルでソース名をクリックすると、ウィザードの 中央部に必要なコントロールが表示されます。

# ファイルベースのメディアからインポート

インポートウィザードのインポート元パネルで[マイ コンピュー タ]を選択して、ハードドライブ、メモリカード、USB スティック を含むファイルベースのストレージメディアからのインポートの 準備をします。

インポートするファイルを選択するジョブは、ディスプレイ中 央部のフォルダおよびメディアファイル用ブラウザで行います。



ファイルベースのメディアからインポートするときは、インポ ートウィザードの中央部にフォルダとファイルを選択するた めのブラウザが表示されます。このブラウザは、左側にイ ンポート元とインポート先パネルが表示され、右側にモー ドとファイル名パネルが表示されます。右下の[インポート 開始]ボタンは、必要なメディアファイルの選択が終了し た後に設定を実行します。

1回のインポート作業で複数のメディアソースフォルダから 種類の異なるメディアファイルをインポートすることができま す。選択した各ファイルは、メディアタイプに適したフォルダ ([インポート先]パネルで指定)にコピーされます。

#### フォルダとメディアファイルのブラウザ

ブラウザの左側には、コンピュータに接続されているすべて のファイルストレージデバイスのすべてのフォルダが階層的に 表示されます。表示されるデバイスには、ハードドライブ、 光学ディスクドライブ、メモリカード、USB スティックなどがあ ります。 この「フォルダツリー」の操作は、Windows エクスプローラや



その他のプログラムと同じです。フ ォルダにフォルダが含まれる場合 は、フォルダ名の左にプラス(閉じ ているとき)またはマイナス(開いて いるとき)の記号が表示されます。 サインをクリックしてサブフォルダの 一覧を開く(「展開」)または閉じ る[「折り畳む」]操作をします。

フォルダツリーでは一度に1つし か反転表示(選択)できません。 選択したフォルダを含むメディアフ ァイルが、即座に大きな右側のブ

ラウザ部分に表示されます。その場でファイルをプレビューすることができ、各ファイルの右上にあるボックスをチェックするとインポート対象として選択できます。

#### メディアファイルをプレビューする

オーディオ/ビデオのプレビュー:メディアファ イルのブラウザには、対応可能なすべて のメディアタイプを表示するプレビュー機 能が搭載されています。ビデオ/オーディオ ファイルの中央にある[*再生*]ボタンをクリッ



クすると、対象メディアがプレビューできます。素早く表示す るため、ビデオファイルは、アイコンフレームを再生します。ア イコンをクリックすると再生が止まります。何もしなければファ イルが終わるまで再生します。



ここでは、\video\current フォルダが開かれ、8 つのビデオ ファイルが表示されています。インポートするファイルを選 択(または選択解除)するには、アイコンの右上にあるチ ェックボックスをクリックします。図では、3 つのファイルが選 択されています。

全画面プレビュー:ビデオを再生すると、 ファイルアイコンの左上に[全画面表示] ボタンが表示されます。このボタンは、の [編集]モードにあるプレーヤの全画面プ レビューボタンと同じ機能です。(9ページ 参照)。



全画面プレビューは、ビデオが終了すると自動的に閉じられます。手動で閉じるには、[Esc]キーを押す、またはプレビュー中に画面をダブルクリックします。

全画面の解像度でデジタルフォトまたはその他の写真ファ イルを表示するには、そのアイコンをダブルクリックします。

スクラブプレビュー:オーディオおよびビデオ クリップには、ファイルアイコンの直ぐ下にス クラバコントロールが付いています。*スクラ* ノバノプをクリックしてドラッグすると、ファイル のどの個所でも表示することができます。



スクラブする位置が正しく決められると、マウスのポインタが 両方向矢印に変わります。

#### インポートするメディアファイルを選択する

インポートするメディアファイルを1つずつ選択するには、ファ イルアイコンの右上にある[*選択ボックス*]をクリックします。



ファイルを選択(または選択解除)する選択ボックス

複数選択:ブラウザには、反転表示したファイルのグループ を同時に選択する(または選択解除する)機能も付いてい ます。個別のファイルを反転表示するには、ファイル名また はアイコンをクリックします。選択するとオレンジの枠が表示 されます。別のファイルを反転表示するには、[Shift]および [Ctrl]キーのいずれかを同時に押しながら以下の操作を行 います。

[<u>Ctrl</u>]を押しながらファイルをクリックして、グループ内のほかのファイルに影響を与えずに、ファイルを1つ追加または削除(反転表示解除)します。

[Shift]を押しながらクリックして、クリックしたアイコンおよびそのアイコンと前にクリックしたアイコンの間にあるすべてのアイコンを反転表示します。その範囲内にないアイコンはすべて反転表示が解除されます。

選択したいアイコンの範囲をマウスでドラッグして複数のア イコンを反転表示することもできます。最初のアイコンをクリ ックして、マウスボタンを離さないように最後のアイコンまでマ ウスを移動します。

インポートするアイコンを複数選択した状態で、その内のいずれかの選択ボックスをクリックするとグループ全体が選択 (または選択解除)できます。



4 つのビデオファイルのアイコンが選択されたグループ。い ずれかを選択または選択解除すると、グループ全体に 適用されます。

**すべて選択およびすべて選択解除**:メディアファイル用ブラ ウザの下部にあるボタンをクリックすると、現在のフォルダ内 にあるすべてのファイルをインポートする、またはすべてをイン ポートしないが選択できます。この操作は、別のフォルダで 選択されたファイルには適用されません。



**すべて選択**ボタンを使用して現在のフォルダにあるすべての メディアファイルを選択

インポートするリストにファイルが追加または削除されるたび に、メディアブラウザは画面下部の[*選択状況インジケータ*] を更新します。

## ブラウザをカスタマイズする

メディアファイル用ブラウザをお使いのディスプレイハードウェ アとその要件に合わせて設定できるコントロールがいくつか あります。

フォルダツリーを閉じる:ファイルの表示エリアを最大にする には、フォルダツリーのスクロールバー上にある左向きの二 重矢印アイコンをクリックします。こうすると、左側の縦バー にフォルダツリーを折り畳みます。バー上部の右向き二重 矢印でツリーが再表示されます。現在のフォルダの名前が 表示されます。

ファイルリストをフィルタする:1 つの メディアタイプのファイルのみを表示 するよう制限してファイルエリアを最 適化する方法もあります。これは、 ブラウザの左下にあるメディアフィル



タのドロップダウン機能です。デフォルトでは、対応可能す べてのメディアファイルのタイプがブラウザに表示されるように 設定されていますが、写真ファイル、オーディオファイル、ビ デオファイルなどをここで選択して制限することができます。 どのファイルタイプが選択できるかを見るには、項目の上に マウスを数秒かざすと、リストがポップアップ表示されます。



**オーディオファイル**オプションの上にマウスをかざすと、イン ポートに対応しているすべてのファイルタイプが表示され る

プレビューサイズの設定:管理画面の の配置を最終的に決めるツールは、

ブラウザの右下にあるプレビューサイズスライダです。ファイル ブラウザでプレビューする画像のサイズは、スライダを左に移 動すると小さく、右に移動すると大きくなります。このスライ ダをマウスで動かすには以下の3つの方法があります。

- スライダノブをクリックしてから左右にドラッグする。
- スライダノブの横をクリックして適切な方向に動かす。
- スライダ目盛の終わりにあるマイナス/プラスボ タンをクリックして、量を増やしてノブを移動 する。

プレビュー音量の設定:プレビューするときのオー ディオおよびビデオクリップの再生音量を設定する には、メディアファイルブラウザウの下部にあるバー の[オーディオ/ミュート]ボタンの上にマウスポインタを移動し ます。[音量スライダ]がボタンの横に表示されます。ノブを

上下にドラッグして、音量を調整します。[オーディオ/ミュー /]ボタンをクリックすると、オーディオの消音が切り替わりま す。

#### インポートファイルの日付と時刻を調整する

録音(録画)デバイスの内部時計がずれていると、メディアフ ァイルのタイムスタンプが正しくない場合があります。インポ ートウィザードは、ユーザーの指定に従って、インポートした ファイルの日付と時刻を設定してこのような問題を修正で きます。

#### ファイルの時刻または日付を修正するには、

[選択したファイル]の[*詳細*]ボタン<sup>®</sup>を使用して、タイムス タンプを調整するための2つのオプションを持つウィンドウを 開きます。

- タイムゾーン修正:このスライダは、最大 12 時間の時間 範囲でインポートしたメディアファイルのタイムスタンプを 変更できます。この機能を使用すると、ホームビデオを 旅先から持ち帰ったときなどに時間誤差を補正すること ができます。
- 日付と時刻の設定:この欄には、正確な日付と時 刻を入力できます。インポートするメディアフ ァイルの時間がこの設定で変更されます。

## DV / HDV カメラからインポート

デジタルビデオのインポートを準備するには、DV または HDV デバイスを再生モードに切り替え、インポートウィザードのインポ ート元パネルを選択します。



保存先フォルダ、圧縮プリセット、その他のオプションがその 他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認し ます。(25ページの「インポートウィザードパネル」を参照)。

ビデオをプレビューする

ソースデバイスで再生されているビデ オが画面の中央部のプレビューエリ アに表示されます。ビデオプレビュー の右端に、再生時のオーディオレベ ルを表すスケールが表示されます。 そのスケールの上(プレビュー枠の右



上角)には、全画面表示に切り替える小さいボタンが表示 されます。



DV または HDV ソースが選択されている場合は、インポ ートウィザードの中央部に、テープ素材をプレビューおよ びインポートするためのコントロールが表示されます。

プレビュー画像の下には、マークインおよびマークアウトを設定してキャプチャを自動化するためのコントロールが表示さ

れます。詳しくは、53 ページの「ビデオおよびオーディオを録 画する」を参照してください。詳しくは53「ビデオおよびオー ディオを録画する」を参照してください。

コントロールの別の行には、ソースデバイスを操作するための[*トランスポート/1*ー]が表示されます。

🗘 00:01:00.14 🕨 📕 📢 🕨 🖬 🖬 👘

DV および HDV 用のトランスポートバーは、(左から)ジョ グコントロール、タイムコード表示、トランスポートボタン、 シャトルコントロール、およびプレビュー音量を制御するた めのポップアウトスライダの付いたオーディオボタンです。

[現在のタイムコードインジケータは、テ (00:01:00.14) ープに撮影されたときのに記録されたタ

イムコードに従って再生位置を表示します。4 つの区部は、 それぞれ時間、分、秒、フレームを示します。インジケータ の左にある上下の矢印は、フレームを1つ戻る、または進 めることができます。

トランスポートボタンは左から右に、再 生/一時停止、停止、巻戻し、早送

りの順に配置されています。このボタンは、カメラのコマンドを中継しています。このボタンの操作は、カメラ内蔵のコントロールとほとんど同じですが、より使い易くなっています。

*シャトルコントロール*のオレンジ色の針 を左右にドラッグすると、再生位置の

方向を前進と逆転で切り替えます。針を中央から遠ざけ ると再生速度が速くなります。針を離すと、中央の位置に 戻り、再生を一時停止します。

プレビュー量の設定:プレビューするとき の再生音量を設定するには、メディアフ ァイルブラウザウの下部にあるバーの[オ



Pinnacle Studio

ーディオ/ミュート]ボタンの上にマウスポインタを移動します。 [音量スライダ]がボタンの横に表示されます。ノブを上下に ドラッグして、音量を調整します。[オーディオ/ミュート]ボタ ンをクリックすると、オーディオの消音が切り替わります。

 マークイン / マークアウト:マークインとマークアウトは、ビデ オキャプチャの始点および終点を示します。詳細は、53 ページを参照してください。

**注:**DV および HDV ソースは、スナップショットにも適しています。詳細は、61ページを参照してください。

#### ビデオおよびオーディオを録画する

インポートウィザードでは、インポートするビデオ範囲の選択 に2つの方法があります。

手動の場合、プレビュー再生を見ながら映像を開始する 個所で[*キャプチャ開始*]を押します。終了する個所で[*キャ プチャ停止*]を押します。ソース映像の連続するタイムコー ド(再生時間)が分かる場合は、モードパネルの[テープが 終了したら停止]を[はい]に設定しておくと、再生を見てい なくても、入力が完了したらインポートウィザードが作業を 終了します。

単一フレーム精度でキャプチャの終点を設定(「マークイン」 と「マークアウト」)したり、録画素材が終了する前に停止 するようインポートを設定したりして、キャプチャ作業を自動 化しておくと便利です。

マークインを設定してもマークアウトを設定しないという使い 方もできます。インポートウィザードで[*キャプチャ開始*]をクリ ックすると、開示時間を探し、停止するまで(またはテープ が終了するまで)キャプチャし続けます。

第2章:メディアのキャプチャとインポート

また、マークアウトを設定して、マークインを設定しない使い 方もできます。[*キャプチャ開始*]をクリックすると、即座にイ ンポートが開始され、マークアウトに到達すると自動的にイ ンポートを終了します。再生時間を入力することとマークア ウト時間を設定することは同じです。どちらを設定しても、 インポートウィザードは、互いの時間を計算して表示します。

**注**:インポート作業を開始する前には、[インポート先]パネ ルとその他のパネルの設定が正しいか確認してください。 (25ページ参照)

#### キャプチャ開始とキャプチャ停止ボタンでキャプチャするには

- マークインおよびマークアウトが設定されていないことを 確認します。必要に応じて、フィールドに付属の◎ボ タンを1回クリックしてクリアします。
- 2. キャプチャの始点まで手動でソーステープを再生しま す。
- 3. 始点まで再生したら、[*キャプチャ開始*]ボタンをクリックします。

ボタンのキャプションが、[キャプチャ停止]に変わります。

- 終点にきたらボタンをもう一度クリックします。キャプチャ した素材がアルバムに保存されます。
- 5. 手動で再生を停止します。(上述のように自動停止 が設定されている場合は不要)

# マークインおよびマークアウトを設定して自動キャプチャを行うには

 時間カウンタコントロールを使用して、マークインおよび マークアウトの値を設定し、映像の始点と終点を指定 します。
マークインを設定するには、開始 欄に値を直接入力する、または、 希望する点を参照してから[*開始*]ボタンをクリックしま す。同様にマークアウトが設定できます。

- [*キャプチャ開始*]をクリックします。Studio は、ソースデ バイスのマークインを位置決めして、自動的に録画を 開始します。
- 3. マークアウトに到達すると、インポートを終了して、ソー スデバイスを停止します。
- 4. キャプチャした素材がアルバムに保存されます。

# アナログソースからインポート

アナログビデオ(VHS、Hi8 など)を録画するには、適切なビ デオおよびオーディオ接続があり、コンピュータに接続できる コンバータが必要です。レコードプレーヤなどのアナログサウ ンドソースから録音する場合も同様です。

現在 Pinnacle および Dazzle 製品で対応しているデバイ スは、USB 500/510、USB 700/710とDVC 100、ウェブカ メラベースの DirectShow 技術です。

アナログソースからのインポートを 準備するには、デバイスのスイッ チを入れて、インポートウィザー ドのインポート元パネルで名前 を選択します。適用可能な入 カ(「ビデオコンポジット」または 「ビデオ S ビデオ」など)も選べま す。入力アナログ信号をデジタ



ル変換する前に弱める場合は、アナログ入力レベルウィン ドウにアクセスする*詳細*ボタンのをクリックします。(詳しく は、27 ページを参照してください。)

キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、圧縮プリセット、その他のオプションがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認します。(25ページの「インポートウィザードパネル」を参照)。

#### アナログソースからキャプチャするには

- 1. 正しい入力(「ビデオ S ビデオ」など)で接続されている ことを確認します。
- キャプチャを開始する個所の直前で再生デバイスを始 動します。

この時点でビデオおよびオーディオプレビューが実行されます。(実行されていない場合は、ケーブルおよびコンバータの設置を確認してください。)

- 3. [*キャプチャ開始*]ボタンをクリックして録画を開始します。 ボタンのキャプションが、[*キャプチャ停止*]に変わります。
- 終点にきたらボタンをもう一度クリックします。キャプチャ した素材がアルバムに保存されます。
- 5. ソースデバイスを中止します。

# DVD またはブルーレイディスクからインポート

インポートウィザードは、DVD お よび BD(ブルーレイディスク)から ビデオおよびオーディオデータをイ ンポートできます。まず、ソースデ ィスクをドライブに挿入し、インポ ートウィザードのインポート元パ ネルで選択します。光学ドライブ が複数ある場合は、リストから 正しいデバイスを選択します。



**注:** コピー防止機能が付いているメディアはインポートできません。

キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、ファイル名な どがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか 確認します。 (25ページの「インポートウィザードパネル」を 参照)。

光学ディスクからのインポートには大量のファイルを処理す る場合があるため、インポートのディレクトリを適切に選択 することが重要です。特に、指定したストレージ場所に利 用可能な容量が十分にあるかどうかを確認してください (29ページ参照)。

#### ディスクファイルをプレビューする

光学ディスクのメディアは、コンピュータのファイルシステムで アクセスできます。このため、中央部のプレビューコントロー ル、ファイルの選択方法、インポート手順などは、通常のフ ァイルベースのメディアと同じです。(閉じた位置で不要なフ ォルダビューを見る機能は除く) 詳細は、42 ページを参照 してください。

# デジタルカメラからインポート

光学ディスクドライブと同様に、 デジタルカメラのメディアはコンピ ュータのファイルシステムからアク セスできます。カメラはリムーバブ ルディスクドライブとしてソースリ ストに表示されることがあります。 プレビュー、選択およびインポー トの操作は、通常のファイルベ

ースのメディアと同じです(閉じた位置でフォルダビューを開 始する機能は除く) 詳細は、42 ページを参照してください。

# ストップモーション

インポートウィザードのストップモーション機能を使うと、アナ ログビデオやウェブビデオなどのライブビデオソースから取り込 んだ個別フレームを繋ぎ合わせてアニメーションフィルムが

作成できます。ストップモーショ ンインポートの出力は、1 秒間 に8~12フレームを表示する ムービー、取り込んだ静止画 像のコレクション、またはその両 方など、モードパネルのユーザ ー設定により異なります。



ストップモーションのインポートを準備するには、デバイスの スイッチを入れてから、インポートウィザードのインポート元 パネルでストップモーションタイトルの名前を選択します。 (詳しくは、27ページを参照してください。)

キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、オプション、フ ァイル名などがその他のパネルで希望とおりに正しく設定さ れているか確認します。 (25ページの「インポートウィザード パネル」を参照)。

ソース装置が正しく機能していれば、インポー トウィザードウィンドウ中央部にプレビューが表 示されます。全画面プレビューの場合は、組み



込みプレビューの右上にあるボタンをクリックします。全画面 モードを終了するには、<u>Esc</u>を押す、または画面右上の [*閉じる*]ボタンをクリックします。

画像をキャプチャする準備ができたら、 [フレームキャプチャオる次本のシンタクリックし

ます。取り込んだフレームのサムネイルがウィンドウ下部の 画像トレイに追加されます。(詳しくは、63 ページの「画 像トレイのの使い方」を参照してください。)

これはストップモーションのシーケンスのため、各画像を取り 込んだ後、フレーム間の動きを見易くするため、撮影シー ンに多少の変更を加えます。

画像処理の作業を簡単にするため、ストップモーションのプ レビューには、連続する前後のフレームを半透明のレイヤ で同時に表示して画像の違いを明確に見ることができる 「オニオンスキン」効果が含まれています。この機能は、コン トロールバーで設定できます。 それまでに撮影した画像の数とフィルムの長さ(画像の数と 重複部分を基準に計算)は、コントロールバーの右下に表 示されます。

#### ストップモーションのコントロールバー

このバーは、ストップモーションのインポートに必要なトランス ポートとその他の機能が提供されています。

ビデオ フレーム 🕨 ┥ ┥ 🌢 💧 🛨 🛚 🛚 🕞 🕥

機能説明(左から右)

- ライブ/ファイルインジケータ: ライブビデオのプレビューと画像トレイでキャプチャしたフレームのプレビューを切り替えます。他の作業をやり直す必要なく特定のフレームをレビュー(必要に応じて置換)することができます。
- カウンタ:これは、アニメーションの現位置を時間、分、 秒、フレーム位置で表示します。カウンタの値は、取り 込んだフレームの数およびアニメーションフレームを1秒 間に表示する速度により異なります。カウンタ左側の上 下矢印ボタンは、アニメーションをプレビューする際にフレ ームを1つ前後移動します。
- ナビゲーションボタン: このボタンは、アニメーションをプレビューするためのボタンです。[ループ]ボタンは、アニメーションを繰り返し表示して確認しやすくします。
- フレームレート:このレートは、1秒間のフレーム数を示し、
   1秒間の動画のために作成する必要のあるフレームの数を決めます。このレートは、アニメーションの表示速度に影響します。
- オニオンスキン設定: 詳細ボタン<sup>∞</sup>をクリックして、オニオンスキン機能を設定する小さいウィンドウを開きます。最初のスライダは、連続するフレームとの違いを半透明の

スクリーンで示し、次のスライダは、効果が適用される現 行のフレームに加えて、フレームの数をコントロールします。 両方の設定を試して、動画に適切なレベルを見つけて ください。



## アニメーションをインポートする

アニメーションにするすべてのフレームの追加が完了したら、 [インポート開始]ボタンをクリックします。インポートウィザー ドは、作成したアニメーションムービー、および/またはキャプ チャした個別フレームを、Studio アルバムの適切なセクショ ンに追加します。

# スナップショット

インポートウィザードのスナップシ ヨット機能は、カメラまたはシステ ムに接続されているプレーヤから 個別のフレーム(静止画像)を 記録するときに使用します。そ の準備するには、ソースデバイス のスイッチを入れてから、インポ



ートウィザードのインポート元パネルでスナップショットタイト ルの名前を選択します。(詳しくは、27ページを参照してく ださい。) キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、ファイル名な どがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか 確認します。 (25ページの「インポートウィザードパネル」を 参照)。

ここでカメラを起動する、またはテープを始動して、インポー トウィザードウィンドウの中央部に取り込まれているプレビュ ー表示のモニタリングを開始します。

全画面プレビューの場合は、組み込みプレビューの右上にあるボタンをクリックします。全画面 モードを終了するには、Escを押す、または画 面右上の「閉じる」ボタンをクリックします。





インポートウィザードのスナップショットのキャプチャ。ウィン ドウの中央部でライブビデオまたは録画ビデオをプレビュ ーしながら、[フレームキャプチャ]ボタンを使用すると、静 止画像を取りこみます。取り込んだフレームは、[インポ ート開始]ボタンをクリックして Studio アルバムに転送さ れるまでウィンドウ下部の[画像トレイ]に蓄積されます。 途中で画像をキャプチャする場合は、 [フレームキャプチャ]ボタンをクリックし

ます。取り込んだフレームのサムネイルがウィンドウ下部の [画像トレイ]に追加されます。

必要な数のフレームをキャプチャします。インポートウィザー ドは、画像トレイにフレームを順々に追加します。キャプチ ャ中に、テープを変更したり、カメラを変更したりできます。 ユーザーが実際に[フレームキャプチャ]ボタンをクリックしたと きに信号が存在する限りソースビデオは、中断する必要は ありません。

#### 画像トレイの使い方

取り込んだフレームをその場でレビューするには、画像トレイの最近のフレーム以外でサムネイルをクリックします。これは、プレビューウィンドウをビデオソースからキャプチャしたファイルに切り替えて、ファイルインジケータを起動します。インジケータは直接クリックしても起動できます。



**ファイル**インジケータまたは画像トレイのサムネイルをクリッ クして取り込んだ画像をレビューします。ここでは、サムネ イル 3 がクリックされています。マウスは削除するためのご み箱アイコンの上にあります。選択されているサムネイル 右側の太い線は、次に取り込んだフレームが挿入される サムネイルの位置を示します。

キャプチャしたフレームを削除するには、画像トレイを選択 してから、サムネイルの右上角にあるごみ箱アイコンをクリッ クします。

画像トレイのファイルを見直してからビデオのプレビューに戻るには、プレビュー画面下の[*ライブ*]インジケータをクリックします。

## フレームをインポートする

ビデオソースからするすべてのフレームを取り込んだら、[イン ポート開始]ボタンをクリックします。インポートウィザードは、 取り込んだ画像を Studio アルバムの静止画像セクション に追加します。

# 第3章:

# アルバム



アルバムのビデオセクション(シーンモード)。アイコンは、特 定のムービーファイルにあるシーンを示しています。上部 にコントロールが表示され、システム内の別のムービーフ ァイルにアクセスできます。他のセクションの素材にアクセ スするには、アルバムの左端にあるタブをクリックします。

発展し続ける現在のデジタルメディア技術を採用すること により、高画質の画像を取り込み、作品に使用することは これまで以上に簡単になりました。

メディアおよびリソースの多くは、Studioのビデオのみでなく、 ムービーの素材として使うことができます。例えば、デジタル 写真、アート、飾りタイトル、アニメーショントランジションな ど、さまざまな素材に使えます。オーディオでは、ビデオのサ ウンドトラックを音楽、サウンド効果、吹き替えなどで編集 したり、置換したりできます。 さらに、特別な機能も付いています。DVD ディスクでは、 ナビゲーションメニューを作成したり、Studioのモンタージュ ®テーマのテンプレートを使って作品に一味加えたり、別の リソースと組み合わせて動的で創造的なビデオを作成した りできます。

Studio ソフトウェアには、プロが作成したリソースのコレクショ ンや、たくさんのボーナスパックが含まれています。独自に作 成した、しないに関わらず、あらゆる種類のメディアを使用 して作品に無限の可能性を与えます。

#### メディアの管理

大量のメディアを管理することは、それだけで骨の折れるこ とですが、Studioを使えば、2つの管理ツールで簡単にア クセス・管理できます。

アルバムは、メディアコレクション全体を見やすく表示します。 素早く希望する項目を探してプレビューすることができ、ア イコンをムービーウィンドウにドラッグするだけで作品に追加 することができます。アルバムは、すべてのプロジェクトで共 有および使用でき、Studioの編集モードに常駐しています。

プロジェクトビンは、作業中のプロジェクトに必要なリソース を処理する特殊アルバムです。ムービーに追加したメディア 項目は、自動的にビンに追加されます。直接ビンに追加し て後で使うこともできます。ビンは、作品に必要なすべての 素材を収集・保存し、編集中はわかりやすい場所に保管 し、プロジェクトをロードしたときにすぐに使えるようにします。 この章では、まず、アルバムの概要について説明します。ビ ンと同様に適用される概念および操作の詳細は、98ペー ジから説明します。 アルバムメディアにアクセスする

ムービーの作成に必要な素材は、アルバムのさまざまなセ クションに保存されます。セクションには、次のタブからアクセ スします。

ビデオ:このセクションには、撮影した、または取り込んだビデオ映像が含まれます。次のファイル形式に対応しています:avi、mpg、mpeg、mod、mp2、mp4、m2ts、mt2、m2t、tod、m1v、m2v、mpv、3gp、wmv、mov、skm。ファイルに直接アクセスまたはプレビューできます。または、ファイルを個別に開き、サムネールアイコンで表示されるシーンにアクセスすることができます。ムービーのシーンを使用するには、ムービーウィンドウからアイコンをドラッグします。73ページの「ビデオセクション」を参照してください。

トランジション:このセクションには、フェード、ディゾル ブ、スライドなどのトランジションがあります。さらに、 精巧な Hollywood FX トランジションも含まれています。 トランジションを使うには、ムービーウィンドウのビデオクリップ とグラフィックスの間、または隣にアイコンを配置します。89 ページの「トランジションセクション」を参照してください。

**モンタージュ® テーマ**:Studion テーマとは、揃ったテ ンプレートー式のことです。テンプレートを使うと、内 臓のアニメーションやエフェクトを作成したビデオや静止画 像に加えて視覚効果のある作品が作れます。91 ページ の「モンタージュ®テーマセクション」を参照してください。

タイトル:このセクションにはフル画面のグラフィックや、 オーバーレイとして編集可能なタイトルが含まれます。 最初から独自のタイトルを作成することも、付属のタイトル をそのまま使用することができます。付属のタイトルは、編 集も可能です。Studio では、巻き文字、クロール、アニメ ーションなどさまざまな字体上のエフェクトもサポートしてい ます。 93 ページの「タイトルセクション」を参照してください。

**写真とフレーム取り込み**:このセクションには写真、ビ ットマップ、取得したビデオフレームが含まれます。こ れらのイメージは全画面、または主となるビデオへのオーバ ーレイとしても使用することができます。標準的な画像形 式のほとんどがサポートされています。bmp、dtl、gif、jpg、 jpeg、pcx、png、psd、tga、tif、wmf。94 ページの「写 真およびフレームの取り込み」を参照してください。

**ディスクメニュー**:このセクションには、DVD、VCD、 SVCD などのオーサリングで使う、チャプターメニュー があります。これらのメニューを使う、編集する、または独自 のメニューを作成することができます。 95 ページの「ディスク メニューセクション」を参照してください。

サウンドエフェクト: Studio には、多様な高品質のサ ウンドエフェクトが付属しています。また、独自に録 音したり、入手したファイルを使うこともできます。対応ファイ ル形式: Wav、mp3、mpa、m4a、wma、avi、ac3。97 ページの「サウンドエフェクト」を参照してください。

ミュージック:このアルバムのセクションでは、ハードド ライブに保存したミュージックファイルを見つけ、使用 できます。対応している形式は、サウンドエフェクトと同じで す。98 ページの「ミュージック」を参照してください。

アルバムの使い方

フォルダのドロップダウンリストは、すべてのアルバムセクション で表示されます。ただし、写真およびフレーム取り込みセク ションなど、フォルダがハードドライブのディレクトリを示す場 合は、別のナビゲーションコントロールが提供されます。



写真およびフレーム取り込みセクションのフォルダ用ドロッ プダウンリスト。この例は、フォルダに画像ファイルとサブフ ォルダがあり、片方が「お気に入り」フォルダ(星印付き)に 指定だれています。お気に入りフォルダは、リストで「お気 に入りフォルダ」をクルックすると表示できます。

各フォルダのリソースはアイコンで表示されます。ディスプレ イサイズより大きい場合は、スクロールバーが表示されます。 アルバムページの右上に、フォルダ内の総ファイル数と表示 可能な範囲が表示されます。



ここでは、全 19 ファイルの内、18 ファイルが表示されて いることを示しています。

アルバムの内容は、アイコンをクリックするだけでプレビューできます。

この章では、重要なビデオセクションの詳しい説明から始め、 アルバムの各セクションを順番に紹介していきます。アルバ ムの内容を実際のムービー作成に利用する方法について は、第4章から第15章で説明します。 アルバムの内容のソースフォルダ

ほとんどのアルバムセクションは、各種メディアファイルを表示しますが、3 つの例外があります。ビデオセクションのシーンモードにあるシーンアイコンは、特定のビデオファイルに含まれるセグメントを示し、トランジションおよびテーマセクションのアイコンは、Studio プログラムに関連する特別なリソースを示します。

その他の 5 つのセクションにおけるビデオセクションのファイル モードは、特定のディスクフォルダに含まれるファイルを示し ます。



タイトルセクションのアイコンは、ハードドライブで選択さ れているソースフォルダに保存されているファイルを表わし ます。アルバムページ上部のドロップダウンリストを使うと、 インストールされている複数のタイトルフォルダから選択 できます。リスト横のフォルダボタンを使うと、必要に応じ て、リスト以外のフォルダにあるタイトルにアクセスできま す。DVD メニューも同様です。

各セクションのコンテンツに対するソースフォルダは、アルバ ムページの左上にある小さな [フォルダ] ボタン 「の横に ドロップダウンリストで表示されます。現在のセクションのソ ースを変更するには、ドロップダウンリストからフォルダを選 択する、またはボタンをクリックして、システムのほかのフォル ダを参照し、ファイルを選択します。選択したファイルが、ア ルバムセクションでハイライトされます。

アルバムのセクションには、「親フォルダ」ボタン 
が表示
されます。このボタンを使うと、同じ種類のメディアを含むフ
ォルダのグループ内を移動できます。

アルバムにあるファイルベースのメディアでは、選択したファイ ルを Windows Explorer ウィンドウで開く、「*このフォルダを 開く*」コマンドが使えます。



アルバムのビデオセクションは、編集作業の出発点 で、キャプチャした素材やその他のビデオソース素材 が格納されています。作品製作は、通常、[アルバム]から 選択したシーンをドラッグして、[ムービーウィンドウ] にドロッ プすることから始まります(*第 5 章:「ビデオクリップ*」を参照)。

アルバムでは、ビデオで表示される順序でシーンが表示されます。この順序は、そのシーンの基になるファイルでは決定されていて変更できませんが、ムービーの中では、自由に並べ替えることができます。同様に、アルバムのシーンを編集することはできませんが、ムービーのクリップとして表示されるときにはシーンのどの部分でも編集可能です。

#### ファイルモードとシーンモード

2つの手順で、ムービーに使用するビデオシーンを選択する ことができます。まず、必要なシーンを含むビデオファイルを、 システムに備わっているハードドライブなどの保存デバイス で参照して選択します。次に、必要なシーンを選択したフ ァイルの中から選択します。

アルバムのビデオセクションでビデオファイルを参照するには、 「ファイル」ラジオボタンを選択します。



アルバムのビデオセクションでファイルモードを選択して、 コンピュータのフォルダやビデオファイルを参照します。ビデ オファイルをダブルクリック、またはシーンラジオボタンを選 択するとシーンモードに切り替わります。

#### 表示オプション

*ファイル*モードにも*シーン*モードにも複数の表示オプションが あり、アルバムの各項目について表示する情報量を調整 して表示をカスタマイズし、ニーズに合わせることができます。 Studio では、これらの表示オプションにアクセスする方法が いくつかあります。

- [表示]メニューのコマンドから。
- アルバムの右ボタンコンテキストメニューを選択します。
- ビューボタンをクリックすると、ポップ 60 アップメニューが表示されます。



ファイルモードのビデオセクションには表示内容の異なる 次の 3 つの表示画面があります。 ● アイコンビュー、 ❷ 詳細ビュー、 ❸ サムネイルビュー



インターフェイス機能

ビデオセクションには、次のような独特のインターフェイスがあります。

ムービーウィンドウに追加されたシーンは、アルバムのアイコンの右上角にあるチェックマークで区分されます。このチェックマークは、そのシーンに属するクリップがムービーウィンドウにある限り維持されます。アイコンの同じ位置にある色の付いた四角は、プロジェクトビンに追加されていることを示します。チェックマークと四角は共存する場合があります。(下参照)

 [アルバム] > [プロジェクトからシーンを探す] メニューコマンドを使うと、アルバムにある特 定のシーンが、現在のプロジェクトの中でどの ように使われているかを知ることができます。 このコマンドは、ムービーウィンドウ内にある クリップで、選択されたシーン(複数も可)に 属するものをすべてハイライト表示します。ま た、別の方法として、ムービーウィンドウのク リップを右マウスボタンでクリックして表示す る、[アルバム内からシーンを探す] コマンドを 使用することができます。



アルバムまたはプロジェクトビンで表示される右上角のア イコン記号は、次の状態を示します。● 未使用(記号 なし)、● プロジェクトで使用、● ビンに追加、● プロジ ェクトで使用され、ビンにも追加されている。

シーンに適用できるほとんどのメニューコマンドは、メインの アルバムメニュー、または選択したシーンを右マウスボタンで クリックすると表示されるポップアップメニューから使用できま す。このマニュアルで、[アルバム] > [シーンを結合]のよう にメニューコマンドを記述している場合は、通常、同じコマ ンドがポップアップ「コンテキスト」メニューでも利用できるとい うことを覚えておきましょう。多くのコマンドは、プロジェクトビ ンでも利用可能です。

#### 操作のまとめ

アルバムのビデオセクションは、Studio で非常に重要なセク ションであるため、幅広い操作が用意されています。これら の操作については、次の節で説明します。

- ビデオファイルを開く
- ビデオの表示
- シーンとファイルの選択
- シーンとファイル情報の表示
- コメント表示
- シーンの結合と均等分割
- シーンの再検出

# ビデオファイルを開く

ビデオファイルはデフォルトで Windows のパブリックビデオフ ォルダとユーザーアカウントの一致するフォルダに保存されま す。ファイルモードでビデオセクションを表示している場合は、 両方の場所がアルバム上部のドロップダウンリストに常に表 示されます。

保存したビデオファイルにアクセスするために、ほかのハード ドライブフォルダを選択することもできます。Studio を使うと、 ファイルモードでアイコンをクリックしてファイルのあるフォルダ を参照できます。ファイルまたはシーンモードのいずれかで [ファイルを参照] ボタンをクリックしてファイルを直接選択で きます。現在および前のフォルダが両方とも一覧表示され ます。2 つの標準の場所と異なる場合は、一度に4 つの 異なるフォルダがリストに表示される場合があります。

ドロップダウンリストの最後には[お気に入りフォルダ]が表示 されます。複数のビデオフォルダで作業する場合は、 Studioの「お気に入り」機能を使うと操作が簡単になりま す。お気に入りフォルダを指定するには、右クリックして[*お 気に入りフォルダに設定*] コマンドを選択します。お気に入 りフォルダは、アルバムの中に星印が付いたフォルダで表示 されます。お気に入りフォルダに戻るには、「お気に入りフォ ルダ」から希望するフォルダを選択します。



「お気に入りフォルダ」の選択。右側のフォルダは星印が 付いてお気に入りフォルダに指定されています。

アルバムのビデオシーンで作業する場合のモードおよびビュ ーオプションについては、「ビデオセクション」(73 ページ)を参 照してください。

## フォルダを開く

フォルダコンテンツは、[ファイル] モードで表示されます。指 定したフォルダにあるサブフォルダとデジタルビデオファイルの 両方が表示されます。



フォルダを開くには次の3通りの方法があります。

- [ファイル] モードのビデオセクションでドロップダウンからフォ ルダ名を選択する、またはリストのフォルダをダブルクリック します。
- [ファイル] または[シーン] モードのいずれかで[親フォル ダ] ボタン ≧をクリックします。
- [ファイル] または[シーン] モードのいずれかで デジタルビデオのファイルを見つけるには、

[ファイルを参照] ボタン 2 をクリックし、[開 く] ダイアログを使用します。Studio でビデオ ファイルを開いたときに [ファイル] モードに切 り替えると、親フォルダのコンテンツが表示で きます。

ファイルを開く

ビデオファイルを開く場合は、そのファイルに含まれる代表的なシーンを表すアイコンが表示されます。



デジタルビデオファイルを開くには、次の 3 通りの方法があ ります。

- ビデオセクションが[シーン]モードのときにドロップダウンリストからファイル名を選択します。
- ファイルモードに示されるファイルをダブルクリックします。
- ハードドライブ上のサポートされているデジタ ルビデオのファイルを見つけるには、[ファイ ルを参照]ボタン<sup>1</sup>をクリックし、[開く]ダイ アログを使用します。

シーン検出とサムネイル

ビデオファイルを開くと、アルバムをファイルの検出したシーン で埋めます。各シーンは、サムネイルフレーム、すなわち、 そのシーンの最初のフレームから作られたアイコンで表示さ れます。最初のフレームがそのシーンのアイコンとしてふさわ しいとは限らないため、Studio では、必要に応じて別のア イコンも選択できるようになっています。

#### アルバム中のサムネイルを変更するには:

- 1. サムネイルを変更するシーンを選択します。
- プレーヤを使って、サムネイルにしたいフレームを探します。
- 3. [アルバム] ▶ [サムネイルの設定]をクリックします。

#### ビデオのアスペクト比

ほとんどのデジタルビデオファイルには、Studio が 4:3 か 16:9 のアスペクト比であると認識できるようにフォーマットの 情報が含まれています。アスペクト比の情報がないファイル の場合は、Studio が一般的な 4:3 にデフォルト設定しま す。

[アルバム] メニューの [アスペクト比 4:3]、[アスペクト比 16:9] コマンドを使うと、必要に応じてアスペクト比を切り 替えることができます。これらのコマンドはアルバム内のビデ オを右マウスボタンでクリックして表示するコンテキストメニュ ーにも表示されます。これらの操作は、オリジナルのフレー ムを新しいフレームサイズに伸縮します。例えば、4:3 ムー ビーの比率を 16:9 に設定する場合、人とオブジェクトはそ れらの高さに比例して幅も広くなります。

これは、シーンをムービープロジェクトに「反対」のアスペクト 比で追加する場合に生じるフレームサイズの変換とは異な ります。その場合、シーンはターゲットフレーム内に合わせる ために両方の寸法で均等に拡大縮小され、余分な領域 は黒で表示されます。 アスペクト比コマンドは、Studioで初めてファイルを開きシーンをインデックスすると使用できるようになります。それまでは、 メニュー項目が使用不可状態で表示されます。



(L) オリジナル 4:3 フレーム; (C) 16:9 に黒い境界が追 加された同じフレーム; (R) アスペクト比 16:9 コマンドが 使用された後の同じフレーム。一致しないアスペクト比 は、ムービーウィンドウのコンテンツメニューの[写真全体 を表示]および[フルフレームに拡大]コマンドで処理でき ます。

注: プロジェクトが作成された後で変更することができない ムービープロジェクトのフレームフォーマットは、[プロジェクト プリファレンス]オプションパネルで新しいプロジェクトの設定 ができます。詳細は、398ページを参照してください。

# ビデオの表示

ビデオファイルの中のシーンは、いくつでも、また、いつでも表示することができます。

#### ビデオを選択したシーンから順に表示するには

アルバムでシーンのアイコンをクリックします。
 選択したシーンの最初のフレームが、プレーヤに表示されます。

 プレーヤで [再生] ボタンをクリックします。
 プレーヤに、選択したシーンとそれに続くシーンが表示 されます。再生の進行状況は、次の3通りの方法で

示されます。

- 再生中のシーンが順番に強調表示されます。
- ムービー全体に対する相対位置として現在の再生 位置がプレーヤスクラバに表示されます。
- プレビュー中には、シーンのサムネイルに進行状況バーが表示されます。キャプチャしたビデオを表示している間に、進行状況バーが1つのサムネイルから次のサムネイルに移動します。



## デジタルビデオファイルのプレビュー

ファイルモードでビデオファイルを選択すると、[シーン]モード でファイルを実際に開かなくてもプレーヤを使用してビデオを プレビューできます。



# シーンとファイルの選択

Studio には、アルバムの [ビデオ] セクションで、シーン、ファ イル、フォルダなどを選択するさまざまな方法が搭載されて います。選択しているビデオシーンは、ハイライトされた境 界枠で示されます。選択しているフォルダとビデオファイルは、 テキストがハイライトされて表示されます。



## 選択しているビデオシーンの境界枠はハイライトして示され ます(中央)。

選択方法は、Windowsの標準方法にしたがっています。 次のいずれか、または方法を組み合わせて使用します。

- 現在表示しているアルバム内のシーン(またはファイルや フォルダ)を、他のページのものも含めてすべて選択する には、[編集] > [すべて選択]を選ぶか、<u>Ctrl+A</u>を押 します。
- 連続したシーンをまとめて選択するには、<u>Shift</u>キーを押しながらクリックします。
- 選択に個々のアイテムを追加、または選択から個々の アイテムを削除するには、<u>Ctrl</u>キーを押しながらクリックし ます。
- アルバムページの空白領域にマウスポインタを合わせて クリックし、ドラッグして「マーキー」領域を作り、その領域 で囲まれるアイテムをすべて選択します。

 アルバムのグリッドをナビゲートするには、矢 印キーを使用します。移動しながらシーンを選 択するには、<u>Shift</u>と矢印キーを組み合わせて使 います。



選択されたフォルダとビデオファイルではテキストがハイラ イトされます。フォルダ「2008」の星マークは、お気に入 りに設定されていることを示します。

# シーンとファイル情報の表示



マウスポインタをシーンの上に移動すると、 ポインタがグラバのマークに変わります。その ままポインタをしばらくシーンの上で止めてお くと、そのシーンの開始点と長さが表示され ます。グラバがシーンの上にあれば、この表 示は数秒続きます。表示される開始時間

は、シーンの元になるソースビデオ上にあったタイムコードを、 分、秒、フレーム数で示しています。



ビデオセクションが*フォルダ 表示*モードの場合に、ビデ オファイルに関する情報を 表示するには、アルバムを

右マウスボタンでクリックして表示するコンテクストメニューで [詳細表示]を選択します。ファイル名、解像度、アスペク ト比、長さ、フレーム率が表示されます。[*アイコン表示*]を 選ぶと簡潔なリスト画面に戻ります。

## コメント表示

[ビデオ] セクションの シーンモードのデフォルト表示方式は *アイコン表示*で、各シーンがサムネイルフレームのアイコンで 表示されます。各シーンに関する詳細情報を見るには、 74ページに説明されている方法のいずれかを使用して [*コ* メント]表示を選択します。

コメント表示では、アルバムシーンの編集可能なキャプショ ンが表示されます。キャプションは、検索キーワード、シーン の名前、シーンの内容を説明するテキストコメントなどに利 用できます。デフォルトのキャプションは、シーンの通し番号 と長さから(「シーン3、再生時間7:21」など)生成されま す。



ビデオシーンをクリックすると、カスタム名やコメントを入力するテキストフィールドが表示されます。



#### シーン名によるシーンの選択

コメントのキーワードをスキャンして、ビデオシーンを選択す るオプションがあります。[アルバム] > [シーン名で検索]を 選択すると、次のようなダイアログボックスが開きます。



テキストフィールドにキーワードを入力し、[OK] をクリックす ると、キャプションにキーワードが含まれているアルバム内の シーンがすべてハイライトされます。この機能では、カスタム キャプションだけが検索され、デフォルトのキャプションは検 索対象になりません。



# シーンの結合と均等分割

シーンをプレビューすると、シーンを結合または分割したくなる場合があります。このような調整は、簡単に実行できます。

アルバム内のシーンを結合するには:

1. 結合するシーンを選択します。

 [アルバム] > [シーンを連結]を選択します。
 選択したシーンが1つに結合されます。
 隣り合わせのシーンしか結合することはできません。また、シーンの結合は、選択した順序に関わらずアルバムに表示されている順序で行われます。(アルバム上の表示順序は、まず行方向に進み、それから、ページの下の行に進みます。)均等分割前の状態に戻すには、 Ctrl+Zを押すか、[元に戻す]ボタンをクリックします。
 選択したシーンがすべて隣り合わせになっていない場合は、隣り合わせになっているシーン同士が結合され、その他はそのまま維持されます。



選択された複数のシーン(黒枠で表示)が2 つの長い シーンに結合されます。隣り合わせになるシーンのない シーン4 は、選択に含まれていても結合されません。

#### アルバム内のシーンを均等分割するには:

- 1. 均等分割するシーンを選択します。
- [アルバム] > [シーンの均等分割]を選択します。
   [選択したシーンの均等分割] ダイアログボックスが表示されます。



値を入力して均等分割するシーンの長さを指定します。

最短の均等分割時間は1秒です。均等分割後に余った部分のビデオは、最後のシーンに追加されます。

4. [OK] をクリックします。

進行状況バーが表示され、シーンが均等分割され、 新しいシーンがアルバムに追加されます。均等分割前 の状態に戻すには、<u>Ctrl+Z</u>を押すか、[元に戻す] ボ タンをクリックします。

均等分割後のシーンでも、最短長の1秒に到達する まで、さらに分割を続けることができます。



選択された3 つのシーンが5 秒のシーンに分割されま す。縦のラインは各シーンでの5 秒の枠を示します。 分割後の余った時間が最後のシーンに追加されるた め、不均等な間隔のクリップができます。シーン2 が均 等分割処理によって分割されていないのもそのためで す。

# シーンの再検出

シーンを結合または均等分割した後で、元の状態に戻し たい場合は、シーンを再検出できます。再検出の結果は、 同じ検出テクニックを使用すると、最初に取得したシーンと 同じです。

シーンを均等分割した場合には、まず結合し直す必要が あります。元の状態を正確に覚えていない場合に必要以 上に再結合してしまったような場合でも、検出処理により、 元のシーンが復元されます。

シーンを再検出するには:

- シーンを再連結する必要がある場合には、まず、細分されたシーンを選択して、メニューから [アルバム] >
   [シーンの連結]の順にクリックします。
- 2. 再検出の対象となるシーンを選択します。
- [アルバム] メニューから、[ムービーの内容を基にシーンを検出] または [撮影日時別にシーンを検出] のいずれかをを選択します。

Studio がシーンを検出し、アルバムにシーンを表示している間には、進行状況ウィンドウが表示されます。



アルバムのトランジションセクションには、ドラッグ・アンド・ドロップできるクリップトランジションが、数多く用

意されています。簡単に管理できるように、トランジションは グループに分かれています。ドロップダウンリストを使って、 表示するトランジションのグループを選択します。

トランジションおよびムービーでの使い方については、第9 章:「トランジション」を参照してください。

フライング	-
標準トランジション	
2D トランジション	
アルファマジック	
Hollywood FX for Studio	
フライング	
エクストラFX	
ファミリー 1	
ファンパック	
追加トランジション	

Studio のトランジションコレクションには、74 個の標準トラン ジション、100 個以上の Alpha Magic トランジション、さら には、無制限の Hollywood FX 3-D トランジションの開始 セットが含まれています。

## 追加トランジションの購入

Studio にインストールされているほかに、Avid ウェブサイト から追加購入できる Hollywood FX トランジションのパッ ケージがあります。

Studio 用プレミアコンテンツの購入については、13 ページの「Studio の拡張」を参照してください。

## トランジション名の表示

アルバムで、トランジションアイコンの上にマウスのポインタを 移動すると、ポイントがグラバーの形に変わります (トランジションをアルバムからムービーウィンドウに ドラッグできることを示します)。そのままアイコンの

<sup>フィフѢ</sup> 上にポインタを置いたままにしておくと、トランジシ
ョンの名前が表示されます。この表示は数秒、またはトラン ジションからマウスポインタを動かすまで続きます。

## トランジションエフェクトのプレビュー

トランジションのアイコンをクリックすると、「A」というオリジナ ルのクリップと「B」という新しいクリップを使って、トランジショ ンがプレーヤに表示されます。このデモ表示は、アイコンが 選択されている限り続きます。



トランジションの詳細を見るには、プレーヤを停止し、[ジョ グ] ボタン([1 フレーム戻る] と [1 フレーム進む])を使って、 トランジションを 1 フレームごとに表示します。



 モンタージュ®テーマの編集は、Studio 独特のパワフ ルな機能です。各テーマには一致するテンプレート
ー式が含まれています。ドロップダウンリストを使って、表示 するテンプレートのテーマを選択します。

50年代	•
50年代	^
アルバム	Π
<b>アルバム</b> 2	
アンティークなジャーナル	
ベビー	
ダウンタウンの灯り	
エクストリーム	
インスタント写真	
マルチレイヤーミックス	=
季節	
タイルのスライド	
スポーツ	
スター	
トリビュート	
記念2	
ビデオボール	-
ビデオウォール	~

各テーマで利用可能なテンプレートは、作成したビデオ、 写真、キャプション、および設定用のスロットを提供します。 テンプレート(ムービーウィンドウにドラッグして)テーマクリップ を作成すると、テーマ編集ウィンドウが開き、カスタマイズで きるようになります。クリップをダブルクリックしてもこのウィンド ウをいつでも開くことができます。テンプレートを使うと、独自 の素材に内蔵のアニメーションやエフェクトを付けて視覚効 果のある作品が簡単かつ素早く作成することができます。

ムービーでテーマを使う方法については、*第6章:「モンター ジュ®テーマとテーマの編集*」を参照してください。

### 別のテーマを取得する

Studio にインストールされているテーマのほかに、Avid ウェ ブサイトから購入できるテーマがあります。Studio 用プレミ アコンテンツの購入については、13ページの「Studio の拡 張」を参照してください。



アルバムの [タイトル] セクションには、さまざまなスタ イルのテキストタイトルおよびグラフィックタイトルが含 まれています。このテキストタイトルは、ムービーの中で、 *全 画面タイトル*または*オーバーレイタイトルと*して利用すること ができます。違いは、オーバーレイタイトルで透明な背景は 他の素材(通常ビデオクリップ)で置き換えられ、全画面タ イトルでは背景が黒に置き換えられる点です。

Studioは、以下の2種類のタイトル形式に対応しています。いずれもテキストとグラフィクおよび画像を組み合わせた装飾が可能ですが、それぞれに専用のプロパティと編集 ツールがあります。

- クラシックタイトルは、主に静止画ですが、テキストの「ク ロール」および「巻き文字」などのシンプルなアニメーショ ンが適用できます。クラシックタイトルエディタは、可変文 字や行間隔など、高度なテキスト形式にも対応してい ます。最も重要なのは、クラシックタイトルエディタは、ディ スクメニューのレイアウト編集にも使用できることです。
- モーションタイトルには、特殊なテキスト操作も多少含まれていますが、ディスクメニューの編集には使用できません。その名前のとおり、モーションタイトルは、カスタマイズ可能なアニメーションを各種取り揃え、テキストまたはグラフィックなどの要素を個別に適用して、動的なタイトルを作成できます。モーションタイトルのサムネイルは、プロジェクト内で特別な記号で識別されます。



アルバムでは、オーバーレイの透明な部分をとして扱われるタイトルの部分には、グレーの格子が使用されます。(黒の背景にしたい場合

は、[*アルバム*] > [黒の背景] メニューコマンドを選択しま す。)ビデオシーンでは、現在のプロジェクトに追加されたタ イトルは、アルバムにチェックマーク記号で示されます。

Studio 内蔵のタイトルエディタを使うと、必要に応じて独 自のタイトルを作成できます。ただし、いずれのタイプも付 属のタイトルを使って対応するエディタで編集するとより簡 単にタイトルが作成できます。

タイトルフォルダ: [タイトル] セクションのアイコンは、セクショ ンの左上部に表示されるフォルダにあるファイルを示します。 各フォルダには、クラシックタイトルまたはモーションタイトルの いずれかが含まれます。専用フォルダ「マイモーションタイト ル」および「マイ クラシックタイトル」は、自分で作成または 編集したタイトルを保存するデフォルトのフォルダです。また、 セクションのソースとして、別のフォルダを選択することもでき ます(72ページの「アルバムコンテンツのソースフォルダ」参 照)。

ムービーのタイトルの使い方に関する詳細は、第12章: 「クラシックタイトルエディタ」、および第13章:「モーションタ イトラー」を参照してください。



アルバムの [静止画] セクションには、画像ファイルの サムネイルアイコンが表示されます。静止画には、取 り込んだビデオフレームや、写真、ビットマップ画像などが含まれます。標準的な画像形式のほとんどがサポートされています。ビデオシーンでは、現在のムービーで使用されている画像は、アルバムにチェックマーク記号で示されます。

静止画フォルダ: [静止画] セクションのアイコンは、セクショ ンの左上部に表示されるフォルダにあるファイルを示します。 このフォルダに画像を保存すると、[静止画] セクションに画 像を追加することができます。例えば、取り込んだビデオフ レームを[フレーム取り込み]ツールでフォルダに保存する、イ ンポートウィザードを使用して画像をコピーする、またはデス クトップの写真編集アプリケーションでデジタル写真を保存 することができます。また、セクションのソースとして、別のフ ォルダを選択することもできます(72 ページの「アルバムコン テンツのソースフォルダ」参照)。

ムービーの中での静止画像の使い方に関する情報は、第 10章:「静止画像」を参照してください。



アルバムの [ディスクメニュー] セクションには、アーティ ストがデザインした VCD、SVCD、DVD オーサリン グ用のメニューが含まれています。Studio では、メニューが 特殊化された「クラシック」タイトルとして扱われ、クラシック タイトルエディタで作成および編集できます。また、エディタ からディスクフォルダに保存して、ムービーに直接利用する ことが可能です。 ビデオシーンとほかのビジュアルリソースでは、現在のムービ ーで使用されているディスクメニューは、アルバムのチェックマ ーク記号で示されます。

ムービーでのディスクメニューの使い方について詳しくは、*第* 11 章:「ディスクメニュー」で説明します。

[ディスクメニュー] フォルダ: [ディスクメニュー] セクションのア イコンは、セクションの左上部に表示されるフォルダにあるフ ァイルを示します。このフォルダにファイルを保存すると、[ディ スクメニュー] セクションにメニューを追加することができます。 また、セクションのソースとして、別のフォルダを選択すること もできます(72 ページの「アルバムコンテンツのソースフォル ダ」参照)。

**動画背景のマーク**: Studio に付属しているメニューには、 静止画ではなく動画ビデオを背景に利用しているものがあ ります。このようなメニューを独自に作成することも可能で す。「動画背景」を使うと、プロ並の仕上がりが期待できま す。

利用状況:動画背景機能は Studio Ultimate でのみ使 用できます。動画ビデオ背景の作成または編集に関する 情報は、283 ページの「動画背景の追加」を参照してくだ さい。

背景を含むメニューには、アルバムアイコンの右下に小さな マーク 🗾 が表示されます。

#### ディスクメニューの追加購入

Studio にインストールされているほかに、Avid ウェブサイト から追加購入できるディスクメニューがあります。Studio 用 プレミアコンテンツの購入については、13 ページの「Studio の拡張」を参照してください。



▲ Studio には、多くのサウンドエフェクトが付属しています。サウンドエフェクトの wav ファイルは、「Animals」、「Bells」、「Cartoons」など、カテゴリに分かれる多くのフォルダにインストールされます。

[オーディオエフェクト] フォルダ:アルバムの [オーディオファイ ル] セクションには、特定のディスクフォルダに含まれている サウンドファイルが表示され、セクションの左上部にその名 前が表示されます。セクションのソースとして別のフォルダを 選択すると、Studio がインストールしたファイルだけでなく、 別のフォルダのサウンドを表示することもできます(72 ページ の「アルバムコンテンツのソースフォルダ」参照)。

アルバムの [オーディオファイル] セクションには、wav ファイ ルだけでなく、mp3 フォーマットのファイルや、aviのアニメー ションファイルなどを表示することもでき、作品の追加音声 として利用することができます。

サウンドクリップをプレビューするには、名前かアイコンをクリッ クします。

ムービーでのサウンドの使い方について詳しくは、*第14 章:* 「*サウンドエフェクトと音楽*」を参照してください。

### 別のサウンドエフェクトを購入する

Studio にインストールされているほかに、Avid ウェブサイト から購入できるサウンドエフェクトがあります。

Studio 用プレミアコンテンツの購入については、13 ページの「Studio の拡張」を参照してください。



アルバムのこのセクションには、ハードドライブのフォル ダにあるミュージックファイルが表示されます。ファイル を使うには、ミュージックトラックか、ムービーウィンドウのタイ ムラインにある別のミュージックトラックにドラッグします。

**ミュージックフォルダ: wav、mp3、およびその他のオーディオ** ファイルは、このセクションの左上にフォルダの名前が表示さ れます。その他のミュージックファイルは、このフォルダに保存 することで、セクションに追加することができます。また、セク ションのソースとして、別のフォルダを選択することもできます (72 ページの「アルバムコンテンツのソースフォルダ」参照)。

ムービーの中でのバックグラウンドミュージックの使い方に関 する情報は、*第 14 章:「サウンドエフェクトと音楽*」を参照 してください。



プロジェクトビンで作業を始めると、アルバムと似た部分が 多いことに気付きます。この2つの大きな違いは、その適 用範囲とコレクションの取り込みソースです。アルバムでは、 中央管理されているライブラリから利用可能なリソースを 使用し、ビンでは、現行のプロジェクトにすでに存在する項 目または含めるよう印付けられている項目のみを使用しま す。したがって、ビンではアルバムのソースフォルダおよびファ イルナビゲーションを持つまたは使用する必要はありません。 ただし、次の手順で素材をドラッグ・アンド・ドロップしてファ イルシステムから直接ビンで採用することができます。

各プロジェクトにはビンが自動生成され、その後プロジェクト の作業と同時にそのコンテンツがロードおよび保存されます。 ビンを開いてコンテンツを確認するには、ムービーウィンドウ タイトルバーの左端にある[*フォルダボタン*]をクリックする、ま たは[*ツールボックス*]から[*プロジェクトビンの表示*]メニューコ マンドを使用します。



プロジェクト名の左側にあるフォルダボタンでビンが開きます

プロジェクトビンを開くと、通常アルバムに割り当てられる画 面にパネルとして表示されます。左側にタブが1つ表示さ れ、そのフォルダアイコンがビンのパネルを示します。上部の タブは、以下の4つのグループに分かれたプロジェクトのリソ ースにアクセスします。

- ビデオ:アルバムの対応するセクションと同様に、このタブは、あらゆる種類のビデオファイルを保存し、ファイルおよびシーンビューで素材のプレビューと選択ができます。
- 写真:アルバムのセクションと同様に、このタブは、デジタ ルシャインとフレームを含むビットマップ画像ファイルを保 存します。
- オーディオ:あらゆる種類の音楽やサウンドファイルがここに保存されます。



プロジェクトビンのビデオセクションは、、フォルダのナビゲ ーションコントロールがないことを除けばアルバムのビデオ セクションと同様のインタフェースです。左上のチェックボッ クス「タイムラインのメディア/コンテンツを表示」と使うと、 プロジェクトで使用されている項目を一時的に非表示に することができます。

その他:このタブはその他のリソース(クラシックタイトル、モーションタイトル、ディスクメニュー、モンタージュ®テーマなど)を表示します。

## ビンに追加する

上述のとおり、コンテンツをプロジェクトに追加するとビンにも その項目が追加されます。ビンのみに項目を追加して、後 でプロジェクトに含めることができます。プロジェクトを編集 する前に必要な素材を組み立てる「収集」から始める場 合は、ビンを使うと簡単にこの作業が行えます。

新しい項目が追加されると、その項目は自動的に適切な ビンに分類され、次にビンを開いたときに利用できるように します。

ビンにある項目は、メディアファイルの複製ではなく、既存フ ァイルを参照しているため、ストレージ容量を使い過ぎると いう心配をする必要なく、好きなだけ追加できます。ビンの 項目に対応する実ファイルが削除される、または移動され た場合は、ビンでも使用できなくなります。

## 複数の項目をビンに追加する場合は、以下のいずれかの 方法で行います。

 項目をアルバムからビンボタンにドラッグします。この作業 を行うと、マウスのポインタが通常のドラッグ・アンド・ドロッ プと同様に表示されます。



- Windows エクスプローラおよび同様のアプリケーションを 使用してメディア項目をビンボタンまたはビン(開いている 場合)ドラッグします。Studio が対応しているメディアタイ プはすべて利用可能であり、適切に分類されます。
- アルバムの項目に対して[ビンに追加]または[ビンにピン 留め]のコンテンツメニューコマンドを選択します。[ピン留 め]は、ムービープロジェクトに含まれている項目に対して のみ適用されます。ビンに「ピン留め」された項目は、プ ロジェクトから削除してもビンから削除されません。

ビンにある項目は、ムービーウィンドウにアイコンをドラッグする、または右クリックしてコンテンツメニューで[プロジェクトに追加]を選択して、アルバムから項目をプロジェクトに追加 する場合と同様に使用できます。

アルバムまたはビンアイコンの右上隅にある記号は、いずれ も項目がプロジェクトで使用されているかどうか、およびビン のみに追加されているかどうかを示します。詳しくは、75 ペ ージを参照してください。

## ビンから削除する

上述のとおり、自動的にビンに追加された項目には、現在 のムービープロジェクトに使用されている項目と、ビンにのみ 追加されている項目の違いがあります。「ピン留め」されて いる項目は、両方のタイプがあります。

自動追加された項目を削除する場合は、その項目をプロ ジェクトから削除します。

プロジェクトにない項目を削除する場合は、アルバムまたは ビンのいずれかで、該当する項目のコンテンツメニューで[プ ロジェクトビンから削除]コマンドをクリックします。

ピン留めされた項目を削除する場合は、アルバムまたはビンのいずれかで、該当する項目のコンテンツメニューから[プロジェクトビンのピン留めを外す]コマンドをクリックします。

# 第4章:

# ムービーウィンドウ

ムービーウィンドウは、アルバムにある未処理の素材からム ービーを作成していく場所で、Studioの編集モード画面の 下半分に表示されます。ムービーウィンドウにアクセスする には、まず編集モードに切り替えます。



ムービーウィンドウのタイトルバーには、重要なコントロール や表示が含まれています。タイトルバーの左にある、[ツー ルボックス] ボタンは、[ビデオ] ツールボックスと [オーディオ] ツールボックスを開きます。各ツールボックスについては、 116 ページで説明します。

ツールボックスボタンの横は、プロジェクトビンのボタン(フォル ダアイコン)です。このボタンは、アルバムや Windows エクス プローラーからビンにドラッグされた素材の保存先でもありま す。詳しくは、98ページの「プロジェクトビン」を参照してくだ さい。

[プロジェクトビン] ボタンの右には、プロジェクトのファイル名 が表示されるテキスト領域があります。この領域には、必 要に応じてステータスおよび警告メッセージも表示されます。 次のコントロールは、作成プロジェクトにクリップ付けするブッ クマークなどのクリップマーカーに関連する操作です。新しい プロジェクトでは、唯一表示されるクリップマーカーコントロ ールは[マーカーの追加]ボタンです。最初のマーカーを追加 すると、他のコントロールが表示されます。



マーカーの追加ボタン(上)は、新しいクリップマーカーをタ イムラインスクラバーの位置に追加します。プロジェクトに マーカーを追加すると、名前や選択(ボタン)が表示され ます。詳細は、113 ページの「クリップマーカー」を参照 してください。

さらにその右には、[オーディオスクラビング]、[クリップ分割]、 および[クリップ削除]ボタンと3つの表示選択ボタン(108ペ ージの「ムービーウィンドウの表示」を参照)があり、一番右 には、[ボリュームとバランス]ツールの出力レベルメーターの 縮小型(355ページ参照)があります。



## [オーディオスクラビング] ボタン

デフォルトで、プロジェクトのオーディオは、再生中の みにプレビューされます。[ラウドスピーカー] ボタンで オンとオフを切り替える Studio のオーディオスクラビング機 能は、ムービーをスクラビングしている時に、オーディオのプ レビューも提供します。

オーディオのスクラビングにより、サウンドキューに依存する 編集を簡単に行えるようになります。

[クリップ/シーンの分割] ボタン(カミソリの刃)

ムービーウィンドウで選択しているクリップや、アルバ
ムで選択しているシーンを分割するには、このボタン
をクリックします。

この分割では、情報が失われることはありません。アルバム のシーンを分割する場合は、指定した場所で2つの短い シーンに分割されます。ムービーウィンドウのクリップを分割 する場合は、クリップ複製され、自動的に分割する場所に トリムされます。

カミソリの刃の形をしたこのボタンは、ムービーウィンドウのタ イムライン表示で [トラックロック] ボタンとともに使用して、 編集の挿入やオーディオリードやビデオの背後にある遅れ を編集するなど、特殊な操作を実行できます。141 ペー ジの「高度なタイムライン編集」を参照してください。



クリップの分割:オリジナルンのクリップ上に編集ラインを 引き、分割する場所を指定します。カミソリの刃の形を したツールを適用すると、Studio がクリップを複製し、最 初のコピーで分割する場所の後にある部分を切り取り、 2 つ目のコピーで分割する場所までの部分を切り取りま す。

## [クリップの削除] ボタン(ゴミ箱)

このボタンは、ムービーウィンドウの表示に関わらず、 選択しているコンテンツを削除します。デフォルトで、 プロジェクトのメイン*ビデオトラックにあるビデオクリップがすべ* てのビューから削除されると、削除によって生まれたムービ ーのギャップが自動的に閉じられ、ほかのトラックのクリップ が同期を維持するように削除または短縮されます。

ほかのトラックにあるクリップを削除する場合は、デフォルトの動作としてそのギャップは自動的には削除されません。このため、ほかのクリップのタイミングには影響されません。

[*削除*] ボタンをクリックするとき、または <u>Delete</u> キーを押す ときに <u>Ctrl</u> キーを押すと、現在のトラックの動作が反対に なります。 つまり、メインビデオトラックで <u>Ctrl+Delete</u> キーを 使うと、 クリップが削除された場合のギャップが残り、ほかの トラックではギャップが閉じられます。 いずれの場合も、ほか のトラックには影響しません。

削除の操作には、タイムラインのクリップの右ボタンコンテキ ストメニューから利用することもできます。



## 位置の決定:編集ライン、スクラバ

「現在の位置」とは、ムービーウィンドウでクリップを使った作業を実行しているときに、プレーヤに表示されているフレームを意味します。タイムライン表示では、編集ラインで示されます。現在の位置は、編集ラインに付いているタイムラインスクラバまたはプレーヤのスクラバを移動して変更します。



[クリップのプロパティ] ツールが開いている場合は、トリム スクラバという3 つ目のスクラバを使用して、切り取るクリ ップ内で現在の位置を調整できます。



ムービーウィンドウでは、プロジェクト異なる表示方法で表示できます。これは、タイムライン、ストーリーボード、テキス /表示の3つです。ムービーウィンドウの右上にある表示 選択ボタンをクリックして、表示方法を選択します。

# ストーリーボード表示

ストーリーボード表示は、ビデオシーンや トランジションの順序を示します。ストーリ ーボード表示では、ムービーをすばやく編集できるように、 サムネイルアイコンを使用しています。[プロジェクトプリファ レンス] オプションパネルの[大きなストーリーボードのサムネ イル表示] チェックボックス使って、大小どちらのサムネイル で表示するかを選ぶことができます。

# タイムライン表示

タイムライン表示はタイムスケールに対す る位置と長さを表します。この表示には、 次の多様なクリップの種類を配置できる最高で8つのトラ ックも表示されます。

 ビデオ、全画面ディスクメニュー、タイトル、画像: ビデオトラックには、主にビジュアル素材が含まれ ます。*第5 章:「ビデオクリップ」、第11 章:「DVD メニ* ュー」、*第10 章:「静止画像」*を参照してください。

- オリジナル(同期)オーディオ:オリジナルオーディオ トラックには、カメラからの映像とともキャプチャし た音声が示されます。このトラック上で、オーディオクリッ プに挿入および分割編集を施して、様々なエフェクトを 作り出すことができます。詳しくは、「挿入編集」(143 ページ)と「分割編集」(145 ページ)を参照してください。
- ビデオおよびオーディオのオーバーレイ:オーバーレ イトラックに配置されたビデオおよび画像に対し てピクチャインピクチャおよびクローマキーを使って、 プロ並みのビデオを制作できます。オーバーレイビ デオのオリジナルオーディオは、リンクされたオーディオトラ ックに保存されます。オーバーレイトラックに関する詳細 は、第8章:「2トラック編集」を参照してください。
- タイトルと画像オーバーレイ:タイトルトラックに配置した画像は、透明の背景を使って、メインビデオ上のオーバーレイとしてレンダリングされます。第10章:「静止画像」および第11章:「DVDメニュー」を参照してください。
- サウンドエフェクトおよびナレーション:このトラック にあるオーディオクリップは、作成しているムービー の最終的なサウンドトラックを作るための、オリジナルオー ディオトラックと BGM トラックの 2 つから成り立っていま す。第14章:「サウンドエフェクトと音楽」を参照してく ださい。
- BGM: [ScoreFitter] ツール(342 ページ)を使って好みの長さのバックグラウンドミュージック(BGM)を作成する、または [オーディオ CD] ツール(341 ページ)で BGM をインポートすることができます。

サウンドトラックでは mp3 や他のミュージックファイルも利用できます(335 ページを参照)。

ディスクメニュー、チャプターマーク、「メニューに戻る」リンク:これは、ムービーにディスクメニューが少なくとも1つある場合に、ビデオトラックの上に表示されます。第11章:「DVDメニュー」を参照してください。



多くの編集操作は、タイムライン表示でのみ実行できるため、多くの編集を行う場合、詳細または高度な編集を必要とする場合には、この表示を使用してください。

トラックのロック

通常、切り取り削除の際には、ビデオトラックが他のすべてのトラックに優先されます。これは、次のような順序で行われます。

- ビデオクリップを切り取る場合は、ほかのトラックで同時に 実行しているクリップも切り取られます。
- クリップを削除する場合は、使用されているタイムのセグ メントが、平行しているクリップから削除されます。
- 削除されたビデオクリップの範囲全体にあるク リップも削除されます。

このような動作は、トラックを個別に「ロック」する機能を使って、必要に応じてバイパスすることができます。トラックのロックにより、そのトラックが編集や再生操作から除外されます。

ムービーウィンドウの右端に表示 される*錠の形をした*ボタンをクリッ クして、そのトラックのロック状態を 切り替えることができます。トラッ クをロックすると、挿入編集や分 割編集機能が利用できます(第 5章:「ビデオクリップ」を参照)。



#### トラックのミュートと非表示

ムービーウィンドウの右端にある、 ミュートボタンを使って、トラックを 別々にミュートすることができます。 これらのボタンは、*ボリュームとバ ランスツール*のミュートボタンと同 じように機能します。(詳しくは、 355 ページを参照してください。)

ビデオトラックでの同等の操作は、 [*隠す*] ボタンを使って実行します。 これで、プロジェクトからトラックの ビデオを一時的に除外することが できます。これは、オーバーレイビ デオを編集している際に、結果を 確認する場合に特に便利です。



#### 配置フィードバック

Studio には、タイムライン表示にクリップを配置したときに、 その操作に関するフィードバックを返す機能が付属していま す。

ステータスライン:ムービーウィンドウのタイトルバーの左には、 ステータスライン領域があり、クリップの配置やその他の操 作を実行すると、メッセージが表示されます。

配置マーク:タイムラインにクリップをドラッグして配置すると、 その配置が有効であるかどうかを示すフィードバックが表示 されます。マウスポインタの形と垂直の配置ラインの色によ り、実行できるまたは実行できない操作が示されます。

たとえば、サウンドを*ビデオ*トラックにドラッグしようとすると、 配置ガイドラインが緑から赤に変わり、マウスポインタが「コ ピー」から「使用不可」のマークに変わります。この時、ステ ータスラインには、「ビデオトラックのシーン、タイトル、フォト、 メニュー、トランジションのみ」というメッセージが表示されま す。

「コピー」ポインタ 団を持つ緑の配置ラインは、操作が有効 であることを示します。一方、「使用不可」ポインタ © を持 つ赤い配置ラインは、操作を実行できないことを示します。



クリップマーカー

Studioのクリップマーカーの分かりやすいシステムは、プロジェクト、特に長いまたは複雑なプロジェクト内を簡単にナビ ゲートできます。

マーカーは、ビデオをファイルまたはウェブに出力する部分の 始点および終点の定義に使用されます。詳細は、375 ペ ージの「中間マーカーの作成」を参照してください。

[ムービーウィンドウ]のタイトルバーに表示されるクリップマー カーに関連する制御をします。新しいプロジェクトでは、グ ループで唯一表示されるコントロールは[マーカーの追加] ボタンです。残りのコントロールは、最初のマーカーを追加 した後にのみ表示されます。



新しいプロジェクトでは、唯一表示されるクリップマーカー コントロールは[マーカーの追加]ボタン●です。ボタンをク リックする(または「M」キーを押す)と、[タイムライン]スクラ バーの位置でマーカーを作成します。



マーカーが追加されると、[マーカーの追加]ボタンが[マー カーの削除]ボタンに変わり、残りのコントロール@が表 示されます。スクラバー位置®に「01」マーカータブが付 加されます。



さらにマーカーが追加されると、[前のマーカー]や[次のマ ーカー]ボタン④が利用可能になります。Studio はマーカ ーの順序を正すために番号を整列させますが⑤、名前 が変更されないものはそのまま残します⑤。

クリップマーカーは、特定のクリップにある特定のフレームを 示します。そのクリップがプロジェクト内を移動したり、トリミ ングされたりしても、そのアンカーの位置は変わりません。た だし、マーカー自体は移動するとができます。マウスでドラッ グすると異なるクリップへも移動できます。

クリップマーカーのコントロールには以下があります。

- マーカーの追加、マーカーの削除:[タイムライン]ビューでは、クリップが選択され、スクラバーの位置に既にマーカーがない場合はいつでも[マーカーの追加]ボタンが利用可能になります。マーカーが既にある場合は、代わりに[マーカーの削除]ボタンが表示されます。
- 前のマーカー、次のマーカー:このボタンでプロジェクト内のマーカーを移動できます。[マーカーの 追加]や[マーカーの削除]ボタンとは異なり、このボタンは [タイムライン]ビューのみでなく、すべての[ムービー]ウィン ドウビューが利用可能になります。
- クリップマーカーのタイトル: [ライムライン]スクラバーの位置にクリップマーカーがある場合は、その番号と名前がこのテキスト欄に表示されます(この欄は編集できません)。表示されたマーカー番号は自動的に割当てられ、変更することはできません。ただし、オプションの名称は自由に変更することができます。

01 Xanada 🔹

 クリップマーカーのタイトルリスト:[クリップマーカータイトル] の右側にある矢印ボタンをクリックしてこのリストを開きます。このリストは、プロジェクトの各マーカーの番号と名称 を表示します。マーカーを選択すると、[タイムライン]スク ラバーを対応する位置に移動します。



**注**: プロジェクトにマーカーが数個以上ある場合は、各マー カーに意味のある番号をつけておくと管理がしやすくなりま す。ただし、前述の通り、名称はオプションであるため、 Studioでは時間を元にリストを自動作成して役立てるよう にしています。

テキスト表示







ツールボックスは、ムービーにクリップを追加、既存のクリップ の編集、特殊エフェクトの適用など、編集操作を行うため の便利なポイント & クリック式のユーザーインターフェイスで す。Studio には、ビデオクリップ用とオーディオクリップ用に、 別々のツールボックスが付属しています。

ツールボックスは、編集モードでのみ利用できます。ツール ボックスは、ムービーウィンドウの左上にあるボタンを使って 開閉します。



アイコンにカーソルを合わせて、開くツールボックスを選択します。個々のボタンがハイライトされ、クリックしたときに開く ツールボックスを示します。アルバムが、ツールボックスの表示に変わります。ツールボックスには、次の2つの領域があります。

- 左側のパネルには、ツール選択ボタンがあります。このボタンをクリックすると、対応するツールが開きます。
- 右側には、現在選択されているツールが表示されます。ムービーウィンドウでクリップをダブルクリックして該当するツールを表示することもできます(ダブルクリックすると直接該当するタイトルエディタが表示されるタイトルクリップを除く)。



ツールの選択ボタンは、各セットの一番上にあるボタンを除 き、特別なツールを開きます。各ツールボックスの一番上に あるボタンは、[*クリップのプロパティ*] ツールのボタンです。こ のボタンは、切り取りに必要なツールおよびムービーウィンド ウで選択しているクリップの種類を編集するツールを表示し ます。

## タイトルエディタ

Studio には 2 つのパワフルなツールが搭載されています。こ のツールはツールボックスからアクセスできません。クラシック タイトルエディタとモーションタイトラーを使うと、テキスト、画 像、その他のグラフィックリソースを組み合わせてタイトルや Studio で作成した作品のディスクメニューを作成できます。 [タイトル] および [ディスクメニュー] ツールを使ってタイトル エディタにアクセスします。または、ムービーウィンドウを右マ ウスボタンでクリックして表示するコンテクストメニューから、 [クラシックタイトル/メニューエディタに移動] および[モーショ ンタイトルエディタに移動] コマンドを選択します。詳しくは、 第12章:「クラシックタイトルエディタ」および第13章:「モ ーションタイトラー」を参照してください。)

# ビデオツールボックス

このツールボックスにある7つのツールは、ビデオクリップ、テ ーマ、タイトル、静止画、ディスクメニューを含む視覚的なク リップの編集や作成を行います。



クリップのプロパティ: クリップのプロパティソールは、任意のタイプのクリップで開始時間と終了時間を調節します。この作業はトリミング(切り取り)とも呼ばれます。また、クリップの内容を表わす名前を入力することもできます。 ツールは、編集しているクリップの種類に対して適切なインターフェイスコンポーネントを表わします。詳しくは、137ページの「クリップのプロパティソール上でのビデオクリップのトリミング」を参照してください。

テーマ: テーマ編集ツールを使うと、「テーマテンプレ ート」で作成したクリップをカスタマイズできます。この ツールには、テーマクリップで使用するビデオや写真をインポ ートできるミニアルバムも含まれています。テキストキャプショ ンやカスタマイズを可能にするその他のパラメータを提供す るテーマテンプレートもあります。詳しくは、第6章: テーマと テーマの編集を参照してください。 タイトル:このツールを使うと、タイトルの名前と長さを 編集することができます。選択したタイトルの種類に よって、[タイトル編集] ボタンを押したときに、クラシックタイ トルエディタまたはモーションタイトラーのいずれかが開き、タ イトルの文字および外観が変更できます。詳しくは、第 12章:「クラシックタイトルエディタ」および第13章:「モーシ ョンタイトラー」を参照してください。)

**ディスクメニュー**:*DVD メニューの作成*ツールには、デ ィスクメニューのボタンと、「*チャプターマーク*」と呼ばれ るムービーへのエントリポイントとの間のリンクを編集するた めの数多くのコントロールがあります。*チャプターマーク*は、ム ービーウィンドウのメニュートラックに示されます。[メニューの 編集] ボタンを押すとクラシックタイトルエディタが開き、メニ ューの外観を変更できます。詳しくは、262ページの「ディス クメニューツール」を参照してください。

フレーム取り込みツール:このツールは、ムービーから、 単一フレームのスナップショットを取得します。取り込 んだフレームは、ムービーに使用したり、他のアプリケーショ ンで使用するために保存したりできます。詳細は、243ペ ージの「フレーム取り込み」を参照してください。

SmartMovie:このツールは、指定したデジタル音楽 ファイルとソースのビデオを組み合わせ、多様なミュー ジックビデオを作成するツールです。詳しくは、150ページの 「SmartMovie 音楽ビデオツール」を参照してください。

PIP とクロマキーツール: PIP とクロマキーは同じツー ルウィンドウで別のタブをコントロールして、2 つのツー ルと 1 つのツールのように表示します。そうすることで、*ピクチ ャインピクチャとクロマキー*エフェクトに対して代わりとなる画 像インターフェースを提供します。詳しくは、「ピクチャインピ クチャツール」(207ページ)と「クロマキーツール」(212ペー ジ)を参照してください。

**ビデオエフェクト:**Studio は、このツールに数多くのビ デオエフェクトプラグインが付属しています。プロジェク トのビデオクリップ、テーマクリップ、静止画像にエフェクトを 自由に組み合わせて使用することができます。

便利な基本エフェクトのほか、Studio には、試してみること ができる「ロックされた」プレミアエフェクトが付属しています。 このツールに関する詳細は、第7章:「ビデオエフェクト」を 参照してください。各種ビデオエフェクトコレクションなど、 Studio 用プレミアコンテンツの購入については、13ページ の「Studio の拡張」を参照してください。

# [オーディオ] ツールボックス

このセットにある 6 つのツールを使って、「オリジナル」オーデ ィオ、ナレーション、サウンドエフェクト、その他のオーディオフ ァイル、CD トラック、ScoreFitter のバックグラウンドミュージ ックなどのオーディオクリップを操作または作成できます。



クリップのプロパティ: クリップのプロパティソールは、任意のタイプのクリップの開始時間と終了時間を調節 (「トリム」)するのに使います。クリップでは、デフォルト名の 代わりに任意の名前を入力することができます。(クリップの 名前は、ムービーウィンドウがテキスト表示である場合に表 示されます。)ツールのその他のコントロールは、クリップの種 類によって異なります。詳しくは、347 ページの「*クリップの プロパティ*ツール上でのビデオクリップのトリミング」を参照し てください。

音量とバランス:このツールを使うと、3 つのオーディオ トラックでマスター音量を制御できます。3 つのトラッ クとは、オリジナル音声(ビデオといっしょにキャプチャされた 音声)、サウンドエフェクトとナレーション、バックグラウンドミ ュージッグです。また、この中から任意のトラックをミュートし たり、リアルタイムで音量をフェードしたりすることもできます。 バランスとサラウンドのコントロールを使うと、ほかの 2 つのト ラックに依存した状態で各トラックを位置づけできます。こ れは、1 次元のステレオまたは 2 次元のサラウンドサウンド 空間で実行できます。オーバーレイトラックを開いている場 合は、オーバーレイオーディオトラックを制御する、4 つ目の コントロールセットが表示されます。詳しくは、355ページの 「ボリュームとバランスツール」を参照してください。

利用状況:サラウンドサウンドは、Studio Ultimate のみでサポートされます。

ナレーションの録音:ナレーションを録音するには、 [録音]ボタンをクリックしてから、マイクに向かって喋ります。詳しくは、344ページの「ナレーションツール」を参照 してください。

オーディオ CD の追加:このツールを使うと、オーディ オ CD からトラック全部または一部を追加します。 詳しくは、341ページの「*CD オーディオ*ツール」を参照してく ださい。 BGM:このツールを使うと、Studioの強力なバックグ ラウンドミュージック(BGM)生成ツールである

ScoreFitter を利用してバックグラウンドミュージックを追加 することができます。スタイル、曲、バージョンを選択します。 Studio が作品の長さに合ったサウンドトラックを作成します。 詳しくは、342ページの「*BGM* ツール」を参照してください。

オーディオエフェクト:このツールを使うと、オーディオク リップにプラグインのエフェクトを適用できます。オーデ ィオプラグインとして一般的に使われている VST 規格がサ ポートされています。これにより、アドオンおよびサードパーテ ィのエフェクトを使って、エフェクトライブラリを増やすことがで きます。設定可能なノイズ除去フィルタは、標準エフェクト として提供されています。Studio Ultimate で利用できるエ フェクトには、グラフィックおよびパラメトリック EQ、リバーブ、 コーラスなどが含まれています。

試用時には、「すかし」の入ったプレミアムエフェクトも含ま れています。これは、オーディオエフェクトブラウザの「カテゴ リ」で [*その他のエフェクト…*]をクリックして、Avid ウェブサイ トから利用できます。 このツールの詳細は、*第15 章:オー ディオエフェクト*を参照してください。Studio 用プレミアコンテ ンツの購入については、13 ページの「Studio の拡張」を参 照してください。

# 第5章:

# ビデオクリップ

Studio のビデオプロジェクトでは、キャプチャしたビデオシー ンを含む [アルバム] セクションが最も重要な領域です。編 集したムービーを作成するには、アルバムからムービーウィン ドウにシーンをドラッグします。ムービーウィンドウでは、シー ンが編集可能な*ビデオクリップ*として扱われます。

この章では、各クリップの「イン」(開始)および「アウト」(終 了)を設定する方法について説明します。ムービーウィンド ウの編集インターフェイスでは、この「トリム」処理を簡単に、 すばやくしかも正確に行うことができます。この章で説明す るビデオのトリム方法(131 ページの「ビデオクリップのトリ ム」)は、後述するタイトルやサウンドエフェクトなどの、その 他のクリップにもほぼすべて適用できます。

この章の後半では、ムービーをプロ並みに見せる分割編集 や挿入編集など、より高度な編集テクニックについて説明 します。141 ページの「高度なタイムライン編集」を参照し てください。

最後に、SmartMovie, Studioの自動ムービー生成の SmartMovieを説明します。SmartMovieは、ビートに同 期したミュージックビデオを作成するために、または連続した 静止画像でスライドショーを作成するためにビデオ映像とミ ュージックサウンドトラックを高度に結合します。両方のモー ドはさまざまなスタイルオプションをサポートします。



ムービーを作成する最初の手順は、アルバムからビデオシ ーンをムービーウィンドウに配置し、編集可能なクリップにす ることです。後でトランジション、タイトル、オーディオ、その 他のアイテムを追加する場合でも、まずビデオシーンのセッ トから開始する必要があります。

ここでは、ムービーにシーンを追加する方法と複数のキャプ チャファイルで作業を行う方法について説明します。また、 作業について役立つフィードバックを表示するインターフェイ ス機能についても説明します。

## ムービーへのビデオクリップの追加

ムービーにビデオクリップを追加するには、次の2つの方法 を使います。

ドラッグ & ドロップ:アルバムの [ビデオシーン] セクションから ムービーウィンドウにシーンをドラッグ & ドロップします。これ は、ムービーの仮バージョンを簡単にすばやく作成する方 法です。複数のシーンを同時にドラッグすることもできます。

クリップボード:ムービーウィンドウでビデオクリップを使用する場合、標準のクリップボード操作(切り取り、コピー、貼り

付け)を使用できます。また、コピー操作はアルバムのシーンでも利用できます。

ムービーウィンドウにクリップやシーンを貼り付けると、編集ラ インが始まる最初のクリップの境界に挿入されます。クリップ ボードの操作には、標準のキーボードショートカット(切り取 りには <u>Ctrl+X</u>、コピーには <u>Ctrl+C</u>、貼り付けには <u>Ctrl+V</u>) を使用、または右マウスボタンをクリックすると表示されるメ ニューから操作を選択します。

ムービーウィンドウがタイムライン表示である場合は、次の いずれかの方法を使って、ビデオシーンやクリップをドロップ できます。

- メインのビデオトラック。クリップに関連付けられているオー ディオがある場合は、オリジナルオーディオトラックに追加 されます。このビデオは、下のタイムライントラックにあるオ ーバーレイビデオやタイトルの背景として使用されます。
- オーバーレイトラック。このトラックにあるビデオは、ビデオト ラックのコンテンツの上に置かれます。ピクチャインピクチャ およびクローマキーのエフェクトは、メインビデオの一部が 見えるように、オーバーレイフレームの一部を透明にする ために使用されます。
- タイトルトラック。オーバーレイトラックが隠れている場合は、タイトルトラックにビデオクリップをドロップすると、オー ノバーレイトラックが開き、クリップがその上に配置されます。 Studioのそれ以外のバージョン、またはオーバーレイトラックがすでに表示されている場合は、タイトルトラックはビデオクリップを受け入れません。
- サウンドエフェクトトラックまたは BGM トラ ック。これらのトラックのいずれかにビデオク

リップをドロップすると、クリップのオリジナ ルオーディオが配置されます。

# 複数のキャプチャファイルを使った作業

プロジェクトによっては、複数のテープや1つのテープから取 得した複数のキャプチャファイルからシーンを利用したい場 合があります。これには、各ファイルを順番に読み込んで、 各ファイルからシーンをムービーにドラッグします。

### 複数のキャプチャファイルを使用するには:

- 1 つ目のキャプチャファイルからムービーウィンドウにシーンをドラッグします。
- アルバムの [ビデオシーン] セクションでドロップダウンリス トまたは [フォルダ] を使って、2 つ目のキャプチャファイ ルを開きます。アルバムには、現在のファイルにあるシ ーンのみが表示されます。この手順について詳しくは、 77 ページの「ビデオファイルを開く」を参照してください。
- 2 つ目のキャプチャファイルからムービーウィンドウにシーンをドラッグします。この手順をすべてのファイルについて繰り返します。

プロジェクトビンを使うと、複数のキャプチャファイルの操作が 簡単です。ムービーに追加するシーンのファイルがプロジェク トビンに自動保存されます。詳しくは、98ページを参照し てください。

#### フレーム形式の混合

ムービーでは、標準(4:3)およびワイドスクリーン(16:9)フォ ーマットのいずれかのみが使用できるため、ムービーウィンド
ウでフレームフォーマットを混在させることはできません。デフ ォルトで、ムービーに追加する最初のビデオクリップにより、 ムービーのフレームフォーマットが決まり、その後に追加され るクリップはそのフォーマットを使用するに変更されます。詳 細は、「プロジェクトビデオフォーマット」以下を参照してくだ さい。

# プロジェクトビデオフォーマット

プロジェクトに追加するビデオシーンは、同じデバイスに属している、または同じファイルフォーマットである必要はありません。また、同じフレームサイズ、アスペクト比、またはフレームレートである必要もありません。

但し、Studio内でビデオが再生される場合は、共通のフレ ームフォーマットを使用する必要があります。[*プロジェクトプ リファレンス*]オプションパネルの[*プロジェクトフォーマット*]ボッ クスで、プロジェクトに追加する最初のクリップのフォーマット から、新しいプロジェクトのフォーマットを明確に(例えば、 「NTSC ワイドスクリーン」)または暗に指定することができ ます。



現在のプロジェクトフォーマットは、Move Window のプロジェクトタイトル上のツールのヒントとして表示されます。



プロジェクトフォーマットは、ムービーウィンドウのすべてのビデ オと画像のクリップと、プレーヤのそれらクリップのプレビューに 適用します。キャプチャしたビデオシーンなどアルバムの中の 視覚的な内容は、プロジェクトのフォーマットに一致してい るかどうかに関係なくそのオリジナルなフォーマットのデフォル トで表示されます。

プロジェクトで黒のバー(「レターボックス」)を回避したいが、 不正なアスペクト比のスクリーンショットをまだ使用したい場 合に考慮できるいくつかの方法があります。

- [アルバム] メニューの [アスペクト比]コマンドを使用します。そのコマンドでプロジェクトフレームの比率に一致させるためにアルバムシーンを、いくらかゆがみが発生しますが引き伸ばします。詳しくは、80ページの「ビデオのアスペクト比」を参照してください。
- ムービーウィンドウのクリップにコンテキストメニューの[写 真の拡大]から[全画面]を適用すると、画像の中心から 拡大してプロジェクトのフレームに合わせます。この方法 では、割合(アスペクト比)は維持されるため、素材に表 示されない部分ができます。
- 同様にして微調整する場合は、キーフレームで 2D エデ ィターエフェクトを使用して、ビデオの「パンとスキャン」バ ージョンを作成します。Studios は、ムービーがビデオテー プや DVD に転送される場合にムービーを標準テレビ画 面に一致させるためにしばしばこのテクニックを使用しま

す。各フレームで部分的に画像を失いますが、その部 分を調整することができます。キーフレームを使用して動 作を慎重に追跡します。問題に関わらず通常は満足の いく結果を得ることができます。

利用状況の注意:2D エディタエフェクトとキーフレーム機能は Studio Ultimate でのみ提供されます。



黒のバーを追加して補正している「不正な」アスペクト比 のソースビデオ(L)、フルフレーム引き伸ばし(C)、ズーム (R)。これらの方法には、それぞれ欠点があります。

バックグラウンドレンダリング

プロジェクトフォーマットは、[レンダリング]のターゲットフォー マットとして使用されます。レンダリングは、HFX トランジシ ョン、エフェクト、または計算を要求する機能が使用されて いるその他の映像のビデオを生成する処理のことです。そ のようなビデオは、レンダリングされていない状態では、プレ ビュー時にスムーズに完全な状態で表示されない場合が あります。

作業しながらその陰で、Studio はレンダリングを実行するこ とができます。この機能は、[*ビデオとオーディオのプリファレ* ンス] オプションパネルの[ノ*「ックグラウンドレンダリング*])から 制御されます。



ダイアログボックスに従ってバックグラウンドレンダリングに使 用するコーデックを使用することで最終ムービーを出力する 時のレンダリングの時間を節約することができます。

外部デバイスでビデオをプレビューするのであれば (Studio Ultimate のみ)、そのデバイスと同じプロジェクトフォーマット とバックグラウンドレンダリングのコーデックを設定する必要が あります。例えば、DV ビデオカメラに接続されたアナログの モニタでプレビューする場合は、DV でバックグラウンドレンダ リングをする必要があります。

# インターフェイス機能

Studio では、ムービーウィンドウのビデオクリップに関してさま ざまなしるしを使用して、わかりやすく表示します。

- クリップをムービーウィンドウに追加すると、該当するシーンのアルバムアイコンに緑色のチェックマークが表示されます。このチェックマークは、このシーンに属するクリップがムービーウィンドウにある限り表示されます。
- ソースビデオでクリップの元の位置を見るには、ムービー ウィンドウクリップを右マウスボタンでクリックして表示する メニューで、[アルバム内からシーンを探す]を使用します。 選択したクリップが描画されているアルバムのシーンがハ イライトされます。または、[アルバム] > [プロジェクト内

*からシーンを探す*]を使って、現在のプロジェクトで特定 のアルバムシーンがどのように使用されているかを表示し ます。

- アルバムから隣り合わせのシーンをムービーウィンドウに 順番に配置する場合は、クリップ間の境界が点線で表 示されます。この機能は、クリップを識別するのに役立ち ますが、ムービーウィンドウでのクリップ操作には影響しま せん。
- タイムラインモードでクリップの下部に小さいアイコンが表示される場合は、このクリップに特殊エフェクトが適用されていることを示します。これらは、[ビデオエフェクト] および[オーディオエフェクト]ツールに示されるエフェクトグループに対応しています。アイコンをダブルクリックし、パラメータを編集するツールを開くことができます。



このビデオクリップの下の星のアイコンは「ファン」カテゴリのい づれかが適用されていることを表しています。



一般に、キャプチャされたビデオシーンには、ムービーで必要とするよりも多くの素材が含まれています。 クリップの「イ

ン」および「アウト」点を調整する「トリミング(切り取り)」とい う処理を使って、不必要な部分を取り除きます。これは、 基本的な編集操作です。

トリムによってデータが失われることはありません。ムービーウ ィンドウではクリップに新しい開始および終了点が設定され ますが、クリップのソースであるオリジナルのアルバムシーンは そのまま維持されます。つまり、トリムしたクリップは、いつで も元の状態に戻したり、トリムする位置を変更できることを 意味します。

クリップ(ビデオシーン、トランジション、タイトル、静止画像、 オーディオクリップ、ディスクメニュー)は、次の2つの方法で トリムすることができます。

- タイムライン上で直接トリミング(次の「ハンドルを用いた タイムライン上のトリミング」を参照)。
- [クリッププロパティ] ツールを使います(137 ページの「[クリッププロパティ] ツールを使っ たトリム」を参照)。

ビデオクリップは、オリジナルシーンの範囲であればどの開始 および終了点ででもトリムすることができます。

# ハンドルを使ったタイムラインでのトリム

クリップのエッジをタイムラインに直接ドラッグすると、トリムを 簡単に行えます。トリミング中には、プレーヤを見て、開始 や終了のフレームを判断します。

まず、ムービーにクリップが1つしかない場合の簡単なトリ ム操作を考えてみましょう。次に、単一のクリップをトリムす るより一般的な、ほかのクリップもあるクリップをトリムする場合の説明に進みます。

## タイムラインで単一のクリップをトリムするには:

- タイムラインから 1 つのクリップを除いてすべてのクリップ を削除します。タイムラインにシーンが何もない場合は、 アルバムからシーンをドラッグします。
- 2. 簡単に細かい調整ができるように、タイムスケールを拡張します。

マウスポインタをタイムラインの任意の位置(編集ラインの上以外)に置きます。ポインタが時計のマークに変わります。この位置でクリックして右側にドラッグし、タイムスケールを拡張します。

この図は、タイムスケールを最大限拡大したところで、1 目盛りが1つのフレームを表わしています。



 マウスポインタをクリップの右端に合わせます。ポインタ が、左向きの矢印に変わります。



 プレーヤを見ながらこのポインタをクリックして左側にド ラッグします。これで、トリムされるクリップの最後のフレ ームがプレーヤに連続して表示されます。

クリップを短くすると矢印カーソルが両方向の矢印に変わり、クリップの端を左右にドラッグできることを示します。

クリップは最短で 1 つのフレームまで短くできます。また は、ソースシーンの最後まで長くすることができます。



5. マウスボタンを離します。これでクリップがトリムされました。

#### 複数のクリップ

タイムラインに複数のクリップがあるときにクリップをトリムする 場合は、まずマウスでクリップをクリックし、トリムするクリップ を選択します。

#### タイムラインにある複数のクリップをトリムするには:

- 1. タイムラインに2つの短いクリップを配置します。
- 調整するクリップが編集に便利なサイズになるまでタイムスケールを調整します。
- 2 番目のクリップをクリックします。この時点で、ビデオト ラックは次のようになります。



これで、上記の単一クリップの場合と同じ様に、クリップ の右端をトリミングできるようになります。トリミング中に は、プレーヤにそのクリップの最後のフレームが表示され ます。2番目のクリップを選択した状態が続く限り、クリ ップの端を左にドラッグしてトリムを続ける、または右に ドラッグして復元することができます。  2 番目のクリップを選択した状態で、ポインタが右向きの矢印に変わるまでマウスポインタをクリップの左側に 合わせます。



5. 2番目のシーンの左端を右側にドラッグします。



ドラッグ中には、クリップの最初のフレームがプレーヤに 表示されます。クリップが選択状態である限り、クリップ の端を右にドラッグしてビデオをさらにトリムする、または 左にドラッグしてトリムしたビデオを復元することができま す。

 マウスボタンを離します。トリムしたクリップは、1 番目の クリップの右端に合うように移動されます。



# ギャップとフィル: Ctrl キーを使ったトリミング

上の例で見たように、ビデオトラックでクリップを短くすると、 クリップとその右にあるクリップが左に移動し、ギャップを埋め ます。同時に、ほかのトラックのクリップも短くなり、タイムライ ン全体の同期が維持されます。ほかのトラックでクリップをト リムすると、ギャップが自動的に閉じ、ほかのトラックは影響 されません。 このデフォルトのトリミング動作は、ほとんどの状態で編集 作業を簡素化しますが、Studioでは、必要な場合にこの 動作を反転させることもできます。ビデオトラックでクリップを トリムする前に <u>Ctrl</u>キーを押すと、そのクリップもほかのクリッ プも再配置されず、ギャップもそのままになります。ほかのト ラックにも影響はありません。

一方、ほかのトラックでクリップをトリミングする場合に <u>Ctrl</u> キーを使うと、通常の動作に反転されます。トラックのクリッ プが閉じ、トリムによって左のギャップが埋まります。トリムさ れたクリップ以外のクリップは、影響を受けません。

**注**:クリップを削除する際の <u>Ctrl</u> キーの並行動作の説明 については、106 ページを参照してください。

# クリップトリミングのヒント

トリミング中に、クリップの端の操作が難しい場合は、次のことを試してください。

- トリムするクリップを選択していること、およびクリップが1 つだけ選択されていることを確認してください。
- 簡単に微調整が行えるように、タイムスケールを拡大します。
- ただし、クリップが非常に長く見えるほどタイムスケールを 拡大することは避けてください。この場合は、スケールが 適当な大きさになるまで元に戻す、スケールを左にドラッ グしてスケールを縮小する、またはタイムスケールのコンテ クストメニューから適切な値を選択します。

# クリップのプロパティソールを使ったトリミング

完全なフレームを使ってタイムラインで直接ビデオクリップを正確にトリムすることができますが、[クリップの プロパティ] ツールを使うと正確なトリミングがより簡単に実行できる場合があります。[クリップのプロパティ] ツールにアクセスするには、変更するクリップを選択して、ムービーウィンドウの左上にある [ツールボックス] ボタンの 1 つをクリックする、または[ツールボックス] >> [クリッププロパティの変更] メニューコマンドを選択します。(ツールを閉じるには、同じボタンを 2 回クリックします。)

ビデオクリップ(実際にはタイトル以外の任意のクリップ)の 場合、ムービーウィンドウのいずれかの表示でクリップをダブ ルクリックして、[*クリップのプロパティ*] ツールを開くまたは閉じ ることができます。

[クリップのプロパティ] ツールは、どのような種類のクリップの 変更にも利用でき、その種類に合ったコントロールを提供 します。

[名前] テキストフィールド:ビデオクリップでは、クリップコント ロールのほとんどがトリミング用のコントロールです。ただし、 [名前] テキストフィールドは、Studio によって割り当てられ たデフォルト名をカスタムの名前に変更することができるコン トロールです。

[名前] フィールドは、全タイプのクリップに対する [クリップの プロパティ] ツールにも提供されています。クリップの名前 は、ムービーウィンドウのテキスト表示で使用されます。ま た、ストーリーボード表示でクリップの上にマウスを移動する と、表示されるラベルとして表示できます。



プレビュー領域:プレビュー領域には、トリムされたクリップの 「イン」(開始)および「アウト」(終了)フレームが示されます。 いずれのプレビューにもカウンタとジョグボタンが付いています。 各プレビュー領域のレイアウトは、通常の編集を行う場合 のプレーヤのレイアウトに似ています。

**再生位置の設定**:ツールの下部に沿ったスクラバコントロールを使うと、クリップの再生位置を設定できます。再生位置は、2 つのプレビュー領域の間にあるカウンタとジョグボタンを使って設定することもできます。

カウンタの使い方:3 つのカウンタによって表示される位置 は、0:00:00.0 となるクリップの最初に対する位置となります。 [クリップのプロパティ] ツールのカウンタでは、プレーヤのカウ ンタと同じように、4 つのフィールド(時、分、秒、フレーム) のいずれかをクリックし、選択してからジョグボタンを使いま す。フィールドが選択されていない場合は、ジョグボタンの 操作がフレームフィールドに適用されます。

トランスポートコントロール:[クリップのプロパティ] ツールを使用している場合、プレーヤに通常表示されているトランスポートコントロールが消え、ツールの中央部分にあるトランスポートコントロールを使用します。この特殊なトランスポートコントロールには、[ループ再生] / [停止] ボタン 🖾 があり、

クリップのトリム位置の調節をしながら、トリムした部分だけ を繰り返し再生することができます。

トリム位置の設定: 左のプレビュー領域でカウンタの隣にある左角カッコ 【ボタン、および、右のプレビュー領域でカウンタの隣にある右角カッコ 】ボタンは、現在の位置に開始および終了のトリム位置を設定します。

開始および終了のトリム位置は、次の操作によって調整 することもできます。

- カウンタに直接値を入力します。
- ジョグボタンでカウンタフィールドを変更します。
- 対応するトリムキャリパーをドラッグします。

[**再生時間**] フィールド:[再生時間] フィールドには、トリム したクリップの長さが、時、分、秒、および、フレーム数で表 示されます。直接この値を編集する、または対応するジョ グボタンをクリックしてこの値を変更すると、クリップのアウト ポイントが変更されることになります。再生時間をフレーム の長さより短くする、またはオリジナルのビデオシーンの長さ より長くすることはできません。

使い方のヒント:トリミングの対象を、ビデオトラック上のある クリップから別のクリップに切り替えたい場合には、クリップの プロパティソールを開いたまま新しいクリップをクリックする か、新しいクリップのタイムラインスクラバーをドラッグします。

## トリムされたクリップのリセット

トリム操作(または複数のトリム操作)をやり直す場合は、 [元に戻す]ボタン(または <u>Ctrl+Z</u>)を使う、または次のいず れかの方法を使って手動でトリムしたクリップをリセットします。

- タイムラインで直接クリップの右端を移動できなくなるまでドラッグします。
- [クリップのプロパティ] ツールで、クリップの最後までトリミングキャリパーをドラッグします。



ほかのクリップの中に*ビデオ*トラックのクリップを挿入する場合は、2 つの部分に分割してから、新しいクリップを挿入します。クリップの「分割」は、クリップを複製することになります。 それから、分割ポイントの最初の終わりと 2 番目の始まり がそこで合うように、両方のクリップが自動的にトリムされます。

#### タイムライン表示でクリップを分割するには:

- 1. 分割位置を選択します。
  - タイムラインのスクラバを移動する、[*再生*] ボタンをクリ ックしてから [一時停止] ボタンをクリックする、またはプ レーやでカウンタを編集するなど、いずれかの方法を使 って現在の位置を調整します。
- 分割するクリップ内を右マウスボタンでクリックしてポップ アップメニューから [クリップの分割] を選択する、または、 クリップを分割する位置に正確な編集ラインを追加し て [クリップ/シーンの分割](カミソリの刃の形をしたボタ ン)ボタンをクリックします(105 ページを参照)。

クリップが現在の位置で分割されます。

分割したクリップを元に戻すには:

- [元に戻す]ボタンをクリックしてください(または <u>Ctrl+Z</u>を押します)。クリップの分割後に操作を行っている場合でも、複数レベルの元に戻す機能により、好きなだけ操作を元に戻すことができます。または、
- 破棄したくない操作があるために元に戻す操作が適していない場合は、アルバムからオリジナルを使って分割クリップの両半分を置き換えることができます。または、
- 分割したクリップの半分を削除し、もう一方の クリップをトリムします。

#### ムービーウィンドウでクリップを結合するには:

結合するクリップを選択して、右マウスボタンでクリックし、 [クリップを連結]を選択します。

この操作は、結合したクリップも有効なクリップとなる場合、 つまりソースビデオから連続したクリップを抽出した場合にの み利用可能となります。タイムラインで、結合できるクリップ は、点線の境界が表示されます。



**注:** ここで説明されている編集方法のほかにも、*オーバーレイ*トラックの使い方については、第8章:「2*トラック*編集」に説明されています。

Studio では、ほとんどの編集中に多様なタイムライントラックの同期を自動的に維持します。たとえば、アルバムからど

デオトラックにシーンを挿入した場合は、挿入位置の右側にあるすべてのクリップの相対位置は変更されません。

デフォルトの同期機能を使いたくない場合があります。たと えば、ビデオ以外のクリップの位置は変えずに、プロジェクト に新しいビデオクリップを挿入したいことがあるかもしれませ ん。オリジナルのオーディオとは別にビデオだけを編集した 場合などもあります。これは、さまざまな応用のきく価値あ るテクニックです(後述を参照)。

タイムライン表示では、ムービーウィンドウの右端にある [ト ラックロック] ボタンを使って特殊な編集を行うことができま す。メニュートラックを除きすべての標準トラックには、ロック ボタンが付いています。トラックのロックについて詳しくは、 110 ページの「トラックのロック」を参照してください。

タイムライン表示では、ロックされているトラックは灰色で表示されます。ロックされているトラックは、3 つの表示で選択する、または編集することはできません。また、ロックされていないトラックでの編集操作から影響を受けません。

*メニュートラック以外はどのトラックの組み合わせもロックす*ることができます。



たとえば、タイトルトラックをロックすると、同じ時間インデック スでメインの*ビデオ*トラックのクリップをトリムした場合でも、タ イトルの長さが変更されなくなります。



タイトルトラックのロックを解除すると、メインのビデオクリップ をトリムすると、タイトルも自動的にトリムされます。

# 挿入編集

通常のタイムライン編集では、同時にキャプチャされたビデ オクリップとオリジナルの音声は、同じ単位で扱われます。 ムービーウィンドウでは、この特別な関係が*ビデオトラックイ* ンジケータとオーディオトラックインジケータをつなぐ線で表わ されます。これは、両トラックが相互的に依存することを示 します。

[トラックのロック] ボタンは、挿入編集などの操作を個別に 実行できるように2つのトラックを別に扱うことを可能にしま す。挿入編集とは、オーディオトラックを維持しながら、ビデ オトラックのクリップの一部を入れ替えることを意味します。

注: 挿入編集は、ここで説明されている方法と同じような方法を使って、オー/バ ーレイおよびオーディオトラックで実行されます。詳しくは、第8章:「2トラック編 集」を参照してください。 たとえば、物語を語っている人を撮影したクリップの途中に、 メインの音声を維持しながら聴衆が笑っている(または寝て いる)ショットを挿入するような場合があります。

## ビデオトラックで挿入編集を行うには

- ムービーウィンドウのタイムライン表示で、オーディオトラ ックの錠前ボタンをクリックし、トラックをロックします。
  - 🧧 ロックボタンがハイライトされ、トラック自体が灰色
  - で表示されます。これは、コンテンツが編集操作に 影響されないことを表わしています。
- ビデオトラックにビデオクリップを挿入するための空間を 設けます。まず、挿入の開始点にタイムラインスクラバ を移動し、[クリップ分割]ボタンを使います。次に、挿 入の終了点まで移動し、再びクリップを分割します。 最後に、挿入によって差し替える部分のビデオを削除 します。

オーディオトラックはロックされていて分割には影響を受けないため、挿入点の右にあるビデオが左に移動する ことはありません。この時点で、ビデオとオーディオは同期しなくなります。ビデオをプレビューするとこの空間の 部分では、黒い画面が再生されますが、サウンドトラッ クはオリジナルのものが維持されます。



ここで、挿入したいクリップを配置します。(アルバム、プロジェクトビン、またはタイムライン上の他の場所から)

クリップをドラッグして、今ビデオトラックに開けた隙間に はめ込みます。



挿入したクリップが作った空間よりも長い場合は、空間 に合うようにクリップが自動的にトリムされます。トリミン グは [クリッププロパティ] ツールを使って調整できます。

## オーディオトラックでの挿入編集

逆の挿入編集操作、つまりオーディオトラックにサウンドトラ ックを挿入し、ビデオをそのまま残すこともできます。この操 作はあまり使用されませんが、Studio では簡単に行えます。

作業は、ビデオの挿入とほとんど同じで、すべての手順にお いて2つのトラックを入れ替えて操作を行います。

# 分割編集

「分割編集」では、1 つのトラックが次のフレームに移行す る前にもう一方のトラックが次のフレームに移行するように、 クリップのオーディオとビデオを別々にトリムします。

**注:** 分割編集は、ここで説明されている方法と同じような方法を使って、オーバ ーレイおよびオーディオトラックで実行されます。詳しくは、第8章:「2*トラック編 集*」を参照してください。

「L カット」では、ビデオが同期オーディオに先行し、「J カッ ト」では、オーディオがビデオに先行します。 **ヒント**:ここで説明されている手順を行う場合にトリミングを より早く正確に行うには、[*クリップポプロパティ*] ツールをす るとよいでしょう。ツールを開くには、作業を開始する前にビ デオクリップのいずれかをダブルクリックします。

L カット

L カットでは、新しいビデオへの移行がオーディオの移行よりも先に発生します。

講義を撮影する場合に、講義の内容を示すために、講師 の映像から旅行や自然の映像へ頻繁に移行(カット)され るようなビデオを考えてみましょう。



オーディオとビデオが同時に切り替わります。

この時、オーディオとビデオを同時に切り替えるのではなく、 講師の声を続くシーンにかぶせたいような場合があります。 この効果により、風景の映像が講師の説明に関連してい るものであることをより明確に示すことができます。

完成したクリップでビデオとオーディオクリップの境界が、L字型になっていることに注意してください。



# オーディオがビデオの後に切り替わっています。結果は、境 界が「L」字型に見えます。

このテクニックは、さまざまな場合に応用できます。2番目のクリップのビデオが最初のクリップのオーディオを提供するような場合は、このテクニックを使用します。

## L カットを行うには:

- ビデオにかぶせる音声のフレームや時間(秒)を簡単に カウントできるようにタイムラインを調整します。
- 左側のクリップを選択し、オーディオを終了させる点ま で右側にトリムします。



 オーディオトラックをロックします。ここで、次のクリップの ビデオが開始される位置まで同じクリップのビデオの右 端を左にドラッグします。



 オーディオトラックをロックしたまま、2 番目のクリップのビ デオを1 番目のクリップに合うまで左にドラッグします。
 トリムしても 2 つ目のクリップの開始点まで十分な長さ のビデオがない場合は、ビデオ*および*オーディオから十 分な量をトリムしてからもう一度実行します。



オーディオトラックのロックを解除します。
 これで、ビデオが2番目のクリップのオーディオより先行して切り替わります。ビデオは1番目のクリップの終わりからトリムされ、オーディオや2番目のクリップの開始からトリムされます。

J カットでは、ビデオが切り替わる*前*に、新しいオーディオに 切り替わります。この手法は、2番目のクリップのオーディオ がシーンの素材を視聴者に説明するような場合に効果的 です。

講義の例では、補間した映像の終わりで講師の映像に切り替わる場合を考えます。ビデオが講師の映像に切り替わる前に講義の次の部分がサウンドトラックに現れるようにすると、変化があまり唐突ではなくなります。

この場合のクリップの境界は、下のように J の字になります。



## オーディオがビデオより先に切り替わります。結果は、境界 が「J」字型に見えます。

## J カットを行うには:

- ビデオにかぶせる音声のフレームや時間(秒)を簡単に カウントできるようにタイムラインを調整します。
- L カットと同じように、左のクリップの右端を、ビデオとオ ーディオを同時に、かぶせる分だけ左へトリミングします。
- オーディオトラックをロックします。今度は、同じクリップ のビデオトラックの右端を、かぶせる間隔分だけ右にド ラッグします。
- オーディオトラックのロックを解除します。
  これで、オーディオがビデオより先に2番目のクリップに 切り替わります。

**注**:L カットと J カットは上記以外の手順でも実行すること ができます。例えば J 字カットは、ビデオトラックをロックした まま、ビデオの任意のスタート地点まで右側のクリップをトリ ムし、オーディオ領域を左側のクリップのオーディオに重なる 左方向にドラッグすることもできます。



ミュージックビデオの作成は、多彩な編集機能の備わった Studioを使っても大変な作業となります。音楽とビデオが 正しく再生されるように、数多くの短いクリップをサウンドドラ ックに合わせて注意深く組み合わせる必要があります。

Studio の SmartMovie ツールを使うと、ダイナミック でビートに同期したミュージックビデオを瞬時に作成 することができます。ミュージックビデオには、任意のビデオと 音楽の組み合わせを利用できます。

スライドショーも作成することができます。SmartMovieは、 静止画像から選択したスタイルでミュージックを同期させて インスタントスライドショーを作成することができます。

SmartMovie ツールでは、簡単な手順を追った指示により、 作成処理をガイドします。操作を開始するには、使用する ビデオシーンや静止画像をアルバムで指定して、ムービー ウィンドウにドラッグします。

**ヒント:**ムービーウィンドウのタイムライン表示は、オーディオク リップを使用する場合にお勧めします。

ビジュアルを表示した状態で、ScoreFitter、オーディオ CD、



またはデジタルミュージック(wav、 mp3)クリップを*背景のミュージック*トラックに追加します。クリップの 長さは、使用するビジュアル素 材の量ではなくミュージックビデオ の長さを決定します。ビデオ素材 の長さが足りない場合は、SmartMovie がビデオクリップまたは画像を必要な再生時間分繰り返し使用して作成します。逆に、曲の再生時間以上の素材がある場合は、クリップまたは画像が省略されます。

**例外**: [全ての画像を使用する]オプションをチェックした状態でスライドショーを作成する場合(下記参照)は、ミュージッククリップの長さではなく、用意した画像数によりプロジェクトの終了時間が決まります。

#### SmartMovie スタイル

*SmartMovie* ツールウィンドウの上部にあるドロップダウンリ ストから [*スタイル*] を選択します。ミュージックビデオとスライ ドショーの両方のプロジェクトでさまざまなスタイルを使用す ることができます。.



ビデオスタイルでは、ビデオ映像 の開始の長さがサウンドトラック の長さの約2倍にすると最高の 結果が得られます。各スライドシ ヨーのスタイルには、画像の数と 音の長さの理想的な比率があり

ます。*ステータスバルーン*は、正しい比率にするための手引きを提供します。



スタイルリストをスクロールすると各スタイルの概略説明がス テータスバルーンに表示されます。

## SmartMovie オプション

初めの順番に関係なくビジュアル素材をランダムに使用するには、[クリップをランダムで使用する]を選択します。このオプションは、スタイルによってはデフォルトになっています。 最終の作品に比較的統一した外観を与えますが、連続的な流れを犠牲にする傾向があります。



プロジェクトに追加した全ての静止画像を音楽の長さに関係なくすべて使用する場合は、「全てのイメージを使用する」をチェックします。Studioは、選択された画像数に合うようにミュージッククリップを繰り返すかトリムします。

**注**: [全ての画像を使用する]オプションは、SmartMovie のスライドショーにのみ影響し、ミュージックビデオには影響しません。

[*相対ボリューム*] スライダは、ほかのオーディオトラックに対 する*バックグラウンドミュージック*トラックのボリュームを調整し ます。最終のビデオでミュージックトラックのみを聞きたい場合は、スライダを一番右に動かします。



最後の構成手順では、オープニングおよびエンドクレジット タイトルに使用するテキストを入力します。テキスト行は、2 つのフィールドから構成されます。<u>Tab</u> および <u>Shift+Tab</u> キ ーを使って、左右のフィールド間を移動します。

オープニングタイトル マイムービー		
エンポクレジット 作成ツール	マイムービー Pinnacle Studio	

## 最後の仕上げ

最後に、[*ムービーの作成*] ボタンをクリックして、Studio で ムービーを作成します。



# 第6章:

# Montage®テーマとテーマの編 集

50年代		-
50年代	N	^
アルバム	43	
アルバム 2		
アンティークなジャーナル		
ベビー		
ダウンタウンの灯り		
エクストリーム		
インスタント写真		
マルチレイヤーミックス		=
季節		
タイルのスライド		
スポーツ		
スター		
HJE1-F		
記念2		
ビデオボール		
ビデオウォール		~

Studioのカスタマイズ可能なモンタ ージュ®「テーマ」は、パワフルでし かもスライドショー作成、アニメーシ ョン、およびマルチトラック編集エフ ェクトが簡単に学べる方法を提供 します。テーマを使うと、コヒーレン ト構造を保ったまま作成したビデオ を素早くプロ並みのビデオに変えま

す。各テーマには、「テーマクリップ」としてクリップに追加でき るテンプレートが一式含まれています。自作の写真やビデ オに使えるプロが作成したタイトルやアニメーションを統合し、 魅力的で、視覚的に一貫性のある流れが作成できます。

注: モンタージュテーマで作成した「タイトル」はアルバムの タイトルセクションまたは Studio のタイトルエディタで作成し たタイトルと関連していません。テーマは、使いやすく、通常 のタイトルにはない効果を与えます。逆に、タイトルエディタ を使うと、タイトルの外観を詳細にコントロールできます。

テーマは、カバーなど一般的に必要なデザインを提供しま す。各テーマで利用可能なテンプレートは、同じプロジェク トで使用しても他と干渉し合わないようデザインされていま す。例えば、殆どのテーマには「オープニング」テンプレートと それに合わせられる「編集」テンプレートも付いています。テ ーマの多くでは、1 つのビデオから他のビデオへのトランジショ ンに使う[セグエ]テンプレートを1 つ以上提供しています。



テーマクリップのタイムラインのアイコンは、その構造を表し ています。図表は左から右に[オープニング]、[セグエ]、 [編集]アイコンです。次具ザクジグザグになっている[オー プニング]の終わりや[エンディング]の開始は、[セグエ]と 一致するように編集することができます。また、このジグ ザグは、テンプレートの結合の仕方を図示します。

各テンプレートは、ビデオまたはグラフの順序を定義します。 この順序は空欄にユーザーが入力します。テンプレートの 多くは、ビデオまたはイメージクリップ用に1つ以上のスロッ トを提供します。テンプレートの多くは、タイトル用のテキス トキャプションを付けることができ、その他の特性用にパラメ ータを追加できる場合もあります。

テーマテンプレートは[アルバム]専用セクションに保存されて います。選択したテンプレートを使う最初のステップは、テー マクリップとしてプロジェクトで使うことです。通常、これは、 [アルバム]から「ムービーウィンドウ」にアイコンをドラッグして 行います。

[ムービーウィンドウ]では、テーマクリップを普通のビデオクリッ プとして扱います。クリップをカスタマイズ、つまりテンプレート の空欄を埋めるには、[*テーマ編集*]ツールを使います。



テーマテンプレートは[*アルバム*]セクションの[テーマ]に保存 されています。[アルバム]はドロップダウンリスとから選択され た与えられたテーマですべてのテンプレートを表示します。 テンプレートを使うには、単純に[ムービーウィンドウ]の[アル バム]からアイコンをドラッグします。



ドロップダウンリスト(左)からテーマを選ぶと利用可能なテ ンプレート(右)を表示します。テンプレートを使うには、 [ムービーウィンドウ]からアイコンをドラッグします。

[タイムラインビュー]に[ムービーウィンドウ]がある場合は、 普通のビデオのようにテーマクリップをトリミングしたり、編集 したりすることができます。トランジションやエフェクトで編集 したり、音声などを調整したりできます。ディスクメニューと 同様に、専用の編集ツールがあり、これは、クリップをプロジ ェクトに追加すると自動的に開き、ダブルクリックしても開く ことができます。



テーマクリップ(図で選択したもの)は[ムービーウィンドウ] のユニットとして扱います。その特有のプロパティは、[テー マ編集] ツール(ダブルクリックで開く)で編集することがで きます。

[テーマ編集]ツールを使うと、ユーザーは、内蔵され た設定を調整したり、使用するビデオやオーディオサ ブクリップを指定したりしてクリップをカスタマイズすることがで きます。編集ツールは、[ツールボックス] > [テーマ編集]メ ニューコマンドからもアクセス可能です。



[テーマ編集] ツールで、ビデオや画像クリップ、プロパティ 設定、およびテキストキャプションなどのテーマ要素を指 定します。クリップは編集ツールにあるミニアルバム(ツー ルの左側)または[ムービーウィンドウ]からドラッグすると追 加されます。

#### 背景テーマ

テーマには、グラフィック背景が組み込まれ パックグラウンド: 🔊

ている、背景色が選択できる、または双方が適用できるも のがあります。これらには、[*テーマエディタ*]ツールに[*背景*]チ ェックボックスが表示され、チェックすると背景が透明になり ます。この機能を使うと、テーマをオーバーレイトラックに使 用し、ビデオトラックを背景にします。

# アルバムのテーマセクション

[アルバム]では、1つのテーマにつき1つのテンプレートを一度に表示できます。ビデオシーンでは、マウスを使ってテーマテンプレートを選択、再生、追加します。

- 1回クリックするとテンプレートをプレーヤーにロードします。 プレーヤーはトランスポートコントロールで再生することが できます。
- ダブルクリックすると、テンプレートをプレーヤーにロードして、即座に再生を開始します。
- テンプレートを[ムービーウィンドウ]にドラッグする、または アイコンを右クリックしてコンテンツメニューコマンドの[ムー ビーに追加]をクリックすると、テンプレートをプロジェクトに 追加します。このメニューでは、テーマクリップがムービー に追加されると、特別の編集ツールが自動的に開きま す。

# テーマクリップの作成

テーマクリップを作成するには、コンテンツをプロジェクトに追加するという普通の方法を使います。

- [アルバム]の[テーマ]セクションから[ムービーウィンドウ]に アイコンをドラッグします。
- テーマテンプレートのアイコンを右クリックしてコンテキスト メニューで[プロジェクトに追加]を選択します。
- 既存のテーマクリップを切り取り、またはコピーした後に、Windowsのクリップボードのコンテンツを貼り付けます。

各テーマは、下に示すようにテーマのコンテンツタイプに適し たトラックに表示されるよう設定されます。

- 通常、透明な背景に画像を上乗せしたコンテンツのテ ーマ(タイトル、PIP フレームなど)が[タイトル]トラックに追 加されます。
- ムービーの導入部などのフルフレームビデオは、 [メインビデオ]トラック(Studio)や[オーバーレイ ビデオ]トラックに追加することができます。

テーマクリップの長さのデフォルトは、各テンプレートにより異なります。

新しいテーマクリップを既存のタイムラインにドロップすると、 新しいクリップは、古いクリップの横に挿入される、または、 置換されます。どちらが実行されるかは、対象となるクリッ プでマウスのボタンを離した時のカーソルの位置により決ま ります。

テーマクリップを既存のクリップの前後に挿入する場合:新 しいクリップを既存のテーマクリップの最初または最後の付 近にドロップすると、その前後に挿入されます。タイムライン 上の新しいクリップの位置を示す置換部分は、緑色で示 されます。



マウスの[コピー]ポインタで示される新しいテーマクリップ は、左側クリップの最初の部分の近くにドラッグされます。 緑色の置換線は新しいクリップが挿入される個所を示 しています。

図では、置換線は、テンプレートのデフォルトの長さを元に 現地点でマウスのボタンを離したときに作成されるクリップの 境界を示しています。既存のクリップは新しいクリップを受け 入れるためにすべて右方向に移動されます。同じ既存クリ ップの右側端の近くに新しいクリップをドロップすると、既存 クリップの後に挿入されます。

既存クリップを置換する場合:新しいテーマクリップを既存 のクリップの中央部にドロップすると、新しいクリップが古いク リップと置き換わります。新しいクリップは、古いクリップがカ スタマイズされている場合も上書きします。置換線は、青 色で示され、置換されるクリップの境界を示します。これは、 デフォルトの長さに関わらず新しいクリップをこの境界で結 合します。



└─ 配置線

新しいテーマクリップは、左側クリップの中央に置かれ、 置換します。他のクリップの位置には影響しません。

# タイムラインのテーマクリップの処理

テーマクリップは、トリミングやトランジションを追加する処理をするときは、普通のビデオクリップと同様に表示されます。

テーマクリップをトリミングする場合...

タイムラインのトリミング操作がビデオクリップのテーマクリップ と同じでも、処理の結果は、トリミングしたクリップの性質に より異なります。

タイトルロールなどのアニメーションテーマはすべて、現在の クリップのスピードに関わらず完全に実行します。クリップを 短くすると、アニメーションの再生速度は速くなりますが、内 容は変わりません。

逆に、ビデオに含まれるクリップは、通常の方法でトリミング することができます。テーマには、さまざまな長さのビデオサ ブクリップが含まれています。このサブクリップを使うと、サブク
リップが静止画像である場合、該当クリップをサブクリップの 長さが許す限り永久的に拡張することができます。

#### テーマの内部タイミング

テーマクリップのテンプレートがユーザー指定のフルフレーム ビデオの長さで開始または終了する場合は、多くの場合、 タイムラインに[リードイン]および[リードアウト]の量を調節す るハンドルが付いてフルフレームの再生時間が調整できま す。ハンドルをクリックして、左右にドラッグすると、再生時 間の両端が別々に調整できます。クリップの中央部分の 再生時間(動画部分)は、調整に合わせて拡縮されます。 中央部分に影響を与えずにリードインおよびリードアウトを 調整するには、ハンドルの*中間*をクリックしてドラッグします。



 
 ・調整ハンドルをクリックおよびドラッグして、テーマクリッ プのリードインまたはリードアウト部分をトリミング。中央 部分の再生時間は、対応して拡縮される。

 ・ハンドル の中間をクリックして一度に両側をドラッグすると、中央 のクリップの長さを変えずに移動できます。

テーマ構造の詳細については、164ページの[テーマの構造]を参照してください。

トランジションとエフェクト

トランジションは、他のクリップタイプと同じ方法でテーマクリ ップの最初または最後で使用できます。

ビデオおよびオーディオエフェクトは、通常通りテーマクリップ の追加することができ、クリップに統合されるすべてのコンテ ンツに適用されます。ただし、エフェクトの中には、[スピー *ド*]など、テーマクリップでは使用できない場合があります。

## テーマの構造

テーマの動作例として、5つのテンプレートで構成される[50 年代モダン]テーマを検証して見ましょう。

このテーマのテンプレートはすべて同じ背景(アブストラクト およびスクロールパターン)を使用しています。フルフレームビ デオのセグメント以外は常に表示されます。各テンプレート におけるパターンの色は、[テーマ編集]ツールのパラメータコ ントロールを使用して設定します。

ここでは、各テンプレートについて[テーマ編集]ツールで提供される各要素(クリップやキャプション)の構成について見てみます。

オープニング:[オープニング]テンプレートは、 通常、タイトルなどのアニメーションで始ま り、フルフレームビデオで終わります。[50

年代モダン]テンプレートには次のパターンに従っています。

背景アニメーションのスクローリングは、ほとんどがこの順序 で実行します。アニメーションでは、カスタマイズした2つの キャプションが表示されます。これは、下図の[アニメーショ ン]バーで示されます。このキャプションは、フレーム(濃い色 の部分)を自由に移動できます。この場合は、間の固定の ディスプレイ(明るい色の部分)用に 1.5 秒のポーズが付い ています。



デフォルトの約14秒の長さで、[50年代モダン]テーマの [オープニング]テンプレートを図で表した場合

2 つ目のキャプションがフレームから外れた直後、実行ビデ オサブクリップを含むアニメーションパネルを起動します。ビデ オはテーマクリップで 11:18(11 分 18 秒)までフルフレームに 拡大され、最後(図の[ビデオ]バーの白い部分)まで同じ状 態を保ちます。

デフォルトでは、このテーマクリップの長さは 13:29 です。埋 め込まれたビデオクリップは 7:03 の固定オフセットで開始し、 長さ 6:26 の最後まで再生されます。作成したビデオサブ クリップの長さが十分ある場合は、クリップ全体の長さを長 くしてフルフレームビデオ部分まで拡張します。この機能は、 上図の[ビデオ]バーの最後にある矢印で示されています。

**セグエ A:**セグエテンプレートは、2 つのフ ルフレームビデオを連続するアニメーション のように結合します。最初の[セグエ]の例



は、2 秒のフルフレームビデオから始まります。その後、それ をズームアウト(縮小)して同時に実行する複数のビデオパ ネルの情報を表示します。最終のサブクリップをズームイン (拡張)すると、フルフレームビデオの拡張可能部分を引き 伸ばします。



複数のビデオソースを統合するセグエA

セグエ B:このセグエは、前述の場合より 簡単に2つのビデオクリップを接続する基 本的な方法を示しています。最初のサブ



クリップはフルフレームで始まります。その後、ビューアから離 れるように回転しながらズームアウトします。回転パネルの 裏側が表示されると、2番目のサブクリップが最初のクリッ プと置き換えられたように見えます。パネルをズームイン(拡 大)して、クリップの終わり方向に向け下フレームを伸ばしま す。



### 単純なトランジションを作るセグエB

再び、[タイムライン]のテーマクリップを拡大して2つ目のサ ブクリップのフルスクリーンセグメントを延ばすことができます。

**セグエ**C:これはセグエ B と似ていますが、 フライングビデオパネルが中央で余分に 回転してサブクリップをさらに 1 つ作品に 収容します。





ビデオサブクリップのブリッジを含むセグエ C

最終的なサブクリップは拡張可能です。

**エンディング**:[エンディング]テンプレートの 目的は、[オープニング]テンプレートと同 様です。この例では、内部的な構造もほ



とんど同じです。フルフレームビデオは、アニメーション化され たキャプション(前述の[オープニング]と全く反対の順序)を 作るフライングパネルに録画します。この例で異なる点は、 クリップのフルフレームビデオ部分は拡張できないことです。



[オーフニンク]ァーマの画像を基本的にミラーする[エン ディング]テーマ

## テーマ編集ツールを開く

[*テーマ編集*]ツールを使うと、作成したサブクリップと 他のカスタマイズ作品を指定してテーマクリップをカス タマイズすることができます。次のいずれかの方法でプロジェ クトのテーマクリップからこのツールを起動することができます。

- [ムービー] ウィンドウで、クリップをダブルクリックする
- クリップのコンテンツメニューで[テーマ編集 ツールを開く]を選択する。

ツールは直接開くこともできます。

- [テーマ編集]ツールボタンをクリックする
- [ツールボックス]メニューで[ツール編集]を選択 する

この2つの方法で、テーマクリップを[ムービー]ウィンドウで 選択されている場合は、編集ツールを開くと自動的にその クリップがロードされます。

開いた編集ツールで[ムービー]ウィンドウで別のテーマクリッ プをクリックすると、編集ツールを閉じなくてもプレビューの内 容が変わります。

## テーマ編集ツールを使う

各テーマテンプレートには、ビデオおよび写真コンテンツ用に [テーマ編集]ツールの「ドロップゾーン」に占めさえる独自の スロットを持っています。テンプレートの多くは、このスロット を最小1つ、最大6つ持っています。テンプレートの中には、 カスタマイズ機能で必要な場合にテキストキャプションおよ びその他のパラメータを提供するものもあります。

[テーマ編集]ツールは、中央で2つに分割されています。 左側は、ビデオや静止画ライブラリにアクセスするミニアルバムで、右側がカスタマイズ用パネルです。ここでは、ビデオや 画像用のドロップゾーンのほか、テキストフィールドやその他 テンプレートパラメータで必要となるコントロールを紹介しま す。



[テーマ編集]ツールの左側は、ビデオと写真専用のタブ があるミニアルバムです。右側は、テーマクリップのドロップ ゾーンとパラメータ設定用のコントロールです。ミニアルバ ムまたは[ムービー]ウィンドウからビデオまたは画像クリッ プをドロップゾーンにドロップします。長いサブクリップの作 成が必要な場合、連続するビデオから複数のクリップを 選択し、それを1つのクリップとしてゾーンにドロップします。

ドロップゾーンを使う

ドロップゾーンのクリア:ドロップゾーンからサブクリップを削除するには、ゾーンを右クリックしてからポップアップメニューで [削除]を選択します。

サブクリップをムービーウィンドウにコピーする:[テーマ編集] ツールのドロップゾーンから[タイムライン](または他の[ムービ ー]ウィンドウビュー)にサブクリップをコピーするには、ゾーンを 右クリックしてからメニューの[タイムラインに追加]を選択し ます。これは通常サブクリップをテーマクリップに戻す前にエ フェクトを追加または変更するために使用されます。

**サブクリップのオーディオをミュートにする**:オーディオ記号 が付いているドロップゾーンは、そのゾーンのビデオのオーデ ィオ部分がテーマクリップのオーディオに含まれることを示し ています。オーディオを使用したくない場合は、サブクリップ のそのオーディオ記号をクリックしてミュート ▲ にします。



サブクリップの開始フレームを設定するには、マウスのポイ ンタがドロップゾーンの上にある間にマウスの左ボタンを 押しながら平行方向にドラッグします。細かいトリミングを 行う場合、与えられたマウスの動きによる移動量は、最 初は細かく、距離が増えると急速に大きくなります。希 望する調整を行うには、比較的マウスの動きを大きくし ます。

サブクリップの配列:ドロップゾーンのビデオは、マウスでゾーンのタイムウィンドウに関連して位置決めできます。マウスのポインタが利用できる余分のビデオのドロップゾーンに入ると、マウスポインタが両矢印に変わります。ここでマウスの左ボタンを押し続けて、ゾーン下の[クリップ開始]スライダをコントロールします。マウスを前後に動かしてサブクリップの開始フレームを設定します。

[クリップ開始]スライダをスクロールすると、ドロップゾーンの アイコンは新しい開始フレームを表示するために更新され ます。加えて、[プレーヤー]は現在のスクラバーの位置にあ るフレームを表示します。作業をしているドロップゾーンがそ のタイムインデックスでアクティブの場合は、プレビューで開 始フレームへの変更を反映します。サブクリップの開始フレ ームを微調整するときは、スクラバーの位置をプレーヤーの ビューが最も見やすい位置に設置すると便利です。

[クリップの開始]スライダーを使うと、テーマクリップ内のサブ クリップの位置およびその表示時間のいずれも変わりませ ん。代わりに、サブクリップに対してどちらを使用するか選び ます。[テーマ編集]ではサブクリップの開始を設定できない ため、ドロップゾーンがアクティブであってもあとでビデオが足 りなくなります。例えば、5秒のビデオが必要なドロップゾー ンに6秒間のセグメントをドロップした場合、開始点はサブ クリップの1秒後以降に設定することはできません。

サブクリップが実際ドロップゾーンの表示時間より短い場合、 フレーム開始の調整はできません。テーマクリップを表示す るとき、ドロップゾーンに割当てられた時間を埋めるために 必要な場合は、サブクリップの最後のフレームは固定され ます。

#### ドロップゾーンにエフェクトを追加する

[テーマ編集]ツール内ではビデオまたはオーディオエフェクト をサブクリップに適用することはできません。代わりに、ドロッ プゾーンを右クリックして、ポップアップメニューから[タイムライ ンに追加]を選択します。[タイムライン]にクリップを配置しま す(スクラバーの位置)。この位置で、別のクリップを希望通 りにトリミングし、普通にエフェクトを追加または編集します。 最後に、作成したクリップをドロップゾーンに戻し、前のコン テンツを上書きします。[タイムライン]上のクリップのコピーは、 ここで削除されます。

# 第7章:

# ビデオエフェクト

ビデオの編集には、ビデオクリップの選択、並べ替え、トリミング、クリップへのトランジションエフェクトの適用、音楽や静止画像などの素材との結合などが含まれます。

さらに、好みのエフェクトを作り出すために、ビデオ画像その ものを操作し、修正しなければなりません。Studioの[ビデ オエフェクト] ツールには、ビデオ画像や静止画像に適用で きる多様なビデオエフェクトプラグインが含まれています。 Studio に付属している基本エフェクトのセットについては、 186 ページを参照してください。

[ビデオエフェクト] ツールは [ビデオ] ツールボックス内 の8番目のツールです。このツールは、左側にあり、 現在選択しているクリップにすでに適用されているエフェクト を示す [エフェクトリスト] と右側にあり、必要に応じて微調 整できる [パラメータパネル] の2つの領域から構成されて います。

						×
ж	ー ビデオエフェクト		? レンズフレア		ブリセット:明るい	
	<u> </u>		方向 フレアの方向	左上から右下		
		:	サイズ サイズ		50	
*			グロー タイプ	_		
	エフェクトを追加				*	
			キーフレームを使用		リセット	

## ビデオエフェクトとオーディオエフェクト

ほとんどの場合、[ビデオエフェクト] ツールと [オーディオエフ ェクト] ツールはほぼ同じように機能しますが、適用する素 材が異なります。

## エフェクトのコピーと貼り付け

クリップにエフェクトを追加し、パラメータパネルでの設定が 終わると、Studio で、ムービーウィンドウおよびタイムライン の別のクリップに適用することが可能になります。これは、キ ーボードのショートカットを使用してたくさんのエフェクトが使 われている複雑なプロジェクトで作業しているときのタイム セーバーです。



複数のエフェクトが適用されているクリップからエフェクトを個別にコピーするには、クリップのアイコンを直接右クリックして、 適切なコマンド(図は、[拡大表示]エフェクトのコピー)を選 択します。エフェクト(パラメータやキーフレーム(該当する場 合)を含む)をプロジェクトの他のクリップに貼り付けることが できます。

## エフェクトリストを使った作業

プロジェクトのビデオや画像クリップは、1 つまたは複数のビ デオエフェクトを使って修正できます。各エフェクトは、*ビデオ* エフェクトツールにリストされている順番にオリジナルの画像 に適用されます。



各エフェクトの隣にあるチェックボックスを使うと、リストからエ フェクトを削除することなく、個々のエフェクトを有効または 無効にできます(リストからエフェクトを削除すると、カスタマ イズしたパラメータが失われます)。上の図は、「水滴」エフ ェクトは無効になっており、他の2つのエフェクトが適用され ていることを示しています。

エフェクトの追加と削除



の右側に[エフェクトの参照]パネルが開きます。

ブラウザのカテゴリリストから任意のアイテムをクリックすると、 そのカテゴリにあるエフェクトの名前が表示されます。使用 するエフェクトを選択して、[OK] ボタンをクリックすると、そ のエフェクトが追加されます。

リストから**現在選択しているエフェクトを削除するに** は、[*エフェクトの削除*] ボタン(ごみ箱の形をしたボタ ン)をクリックします。



ここで、Studio Ultimate RTFX のページにビデオエフェク トブラウザが表示されます。これには、Studio Ultimate のエフェクトの追加セットが含まれています。リストされて いるほかのパックには、別途購入が必要なプレミアムエフ ェクトが含まれています。最後のカテゴリ「その他のエフェ クト」を選択すると、追加エフェクトを購入できる Avid の ウェブサイトが表示されます。

Studio でロックされているほかのコンテンツと同様、プレミア ビデオおよびオーディオエフェクトは、自由に試すことができ ますが、再生したときにビデオに「透かし」画像が追加され ます。実際の作品でエフェクトを使用する場合は、Studio を終了せずに使用開始キーを購入できます。Studio 用ビ デオとオーディオエフェクト、その他のプレミアコンテンツの購

入については、13ページの「Studioの拡張」を参照してく ださい。

#### エフェクトの順番の変更

同じクリップの複数のエフェクトを使用する場合は、エフェクトを適用する順番によって最終的な結果が異なります。エフェクトリストの右側にある上下矢印のボタンを使って、全体の処理におけるエフェクトの位置を制御できます。ボタンの操作は、現在選択しているエフェクトに適用されます。

# エフェクトパラメータの変更

エフェクトリストでエフェクトを選択すると、[ビデオエフェクト] ツールウィンドウの右側にパラメータパネルが表示されます。 ここで、必要に応じて、エフェクトのパラメータを調整します。

? 水滴		プリセット: 大きな水滴	-
道捗状況 道捗状況	•	0	
ドロップ位置 水平 垂直	:	0 0	
波			
波の数	4	10	•
追加」(肖	啡除 ▲ 1 →	0:00:00.00 ‡	
🌱 キーフレームを使用			セット

Studio に含まれるエフェクトの基本ライブラリに対するコント ロールについては後述(188 ページから)を参照してください。 アドオンエフェクトは、それぞれ独自のオンラインマニュアルで 説明されています。これらのマニュアルには、パラメータパネ ルで <u>F1</u>ファンクションキーを押すか、パラメータパネルの左上にある *[ ヘルプ*] ボタン 🕜 をクリックしてアクセスします。

**注**: プラグインエフェクトの中には、特別なコントロールを持 つ独自のパラメータウィンドウが表示されるものがあります。 この場合、エフェクトツールのパラメータパネルには、外部エ ディタにアクセスする [編集] ボタンが表示されます。

#### パラメータプリセットの使い方

パラメータを簡単に利用できるように、多くのエフェクトには *プリセット*(事前に設定されたパラメータのセット)が含まれ ています。プリセットを使うと、リストから名前を選択するだ けで特定の用途に合うようにエフェクトを構成できます。

Studio Ultimate には、次の2種類のプリセットがあります。 *静止*は、単一のエフェクトパラメータを保存し、*キーフレーム* はキーフレームの形式で複数のパラメータのセットを保存し ます(以下を参照)。

? NV&I-L			プリセット: パン&ズーム 👤
ズーム		•	静的プリセット パン&ズーム
水十位值 垂直位置			イーノレームノリセット 小さいズーム 大きいズーム
ちらつきの減少	•		横にパント
			中央にパン

キーフレームをサポートしない Studio のバージョンでは、静 止プリセットのみが使用できます。

エフェクトをすばやく構成するには、好みのエフェクトに最も 近いプリセットを選択し、手動でパラメータを微調整します。

**エフェクトのリセット:**プリセットの特別なタイ プは、各エフェクトの工場出荷時のデフォ ルト設定です。パラメータパネルの下部にある [リセット] ボ タンをクリックして、デフォルト設定を復元することができます。 キーフレームを使用している場合に[*リセット*]をクリックする と、デフォルトのパラメータ値が使用しているムービーの位 置のキーフレームのみに割り当てられます。そのキーフレー ムが存在しない場合は作成されます。

## キーフレーム

Studio ビデオエフェクトのパラメータは、まずビデオクリップの 最初のフレームに適用され、終わりまで変更なく続行され ます。これは、クリップに追加する各エフェクトの標準的な 動作です。



最初は、エフェクトのパラメータ値が、属しているビデオク リップ全体を変更することはありません。

ビデオクリップ*内*でパラメータ値をスムーズに変更するキーフ レーミング機能により、ムービーでエフェクトを使う際の可能 性が広がります。

利用状況の注意:ここで説明されているキーフレーム機能は、Studio Ultimate のみで提供されます。

各キーフレームは、エフェクトの完全なパラメータ値セットを 保存し、これらの値を適用するクリップ内でどのフレームに 適用するかを指定します。



キーフレームを使うと、クリップを通していくつでも新しいパ ラメータ値のセットを適用できます。

キーフレーム間では、数値パラメータ値は、キーフレーム値 がスムーズにつながるように、フレームからフレームで自動的 に調整されます。



上の例におけるキーフレームのグラフ表示。ズームの値 (Z)、水平位置(H)、垂直位置(V)は、クリップの開始 点でキーフレーム 1 によって設定されます。さらに、3 分 の1 の地点までキーフレーム 2、最後まではキーフレーム 3 によって設定されます。中間のフレームでは、値がスム ーズに変更されます。

ほとんどのエフェクトは、キーフレームをサポートしています。 *スピード*エフェクトなど、パラメータ値のない数種のエフェクト は、キーフレームを適用できません。

キーフレームのシナリオ

適用した各エフェクトで、理論的に1つのクリップで無限の キーフレームを持つ場合があります。実際には、2~3のキ ーフレームで充分です。



2 つのキーフレームは、クリップを通して1 つの設定から次の 設定にパラメータがスムーズに変わるのに充分な数です。

キーフレームは、エフェクトをクリップに適用する方法に、詳細なコントロールを提供します。たとえば、エフェクトの適用 と除外を簡単に操作することと同じです。



4 つのキーフレームを使って、1 つまたは複数のパラメータ 値をクリップの開始点で適用し、終了点で除外できます。



「画像クリッププロパティの編集」(236 ページ)で説明さ れているようなパンとズームのスライドショーは、1 つの画 像クリップでパンとズームエフェクトを使って作成できます。 まったく同じパラメータを持つ 2 つのキーフレームが、各 表示の開始と終了を定義します。ただし、ショー内では 多くのキーフレームが必要になります。

## キーフレームの使用

キーフレームをサポートするエフェクトのパラメータウィンドウ で、[*キーフレームを使用*] ボックスを見つけ、選択します。 これを実行するまで、エフェクトは、クリップ全体に対するパ ラメータ値の1 セットとして維持されます。

? パン&ズーム		プリセット:	•
ズーム			10.00
水平位置			5.00
垂直位置			0.00
ちらつきの減少	•		
■ キーフレームを使用			リセット

エフェクトをキーフレームに切り替えると、2 つのキーフレーム が自動的に作成されます。1 つはクリップの開始点、もう1 つは終了点に固定されます。両方のパラメータは、キーフ レームでない値に設定されます。ムービーウィンドウのタイム ラインでは、キーフレームは、ビデオクリップ上の番号の付い たフラグで示されます。キーフレームフラグは、エフェクトのパ ラメータが開いているウィンドウに残る限り表示されます。



エフェクトパラメータウィンドウで現在開いているエフェクト のキーフレームは、垂直線上の番号の付いたフラグで表 示されます。存在する場合は、現在のキーフレームは、 この例でのキーフレーム 3 のようにハイライトされたフラグ を持ちます。

同時に、パラメータウィンドウの下部に追加コントロールが 表示されます。これらのコントロールは、[*追加*] および [*抽* 出] ボタン、前および後ろ方向の矢印が付いた [*現在のキ ーフレーム*] インジケータ、ジョグ矢印の付いた*キーフレーム* 時間カウンタです。



キーフレームを有効にすると、パラメータウィンドウの下部 に新しいコントロールが表示されます。

[現在のキーフレーム] インジケータには、ムービー (3) ウィンドウで表示しているフレームに添付されたキーフレーム の数が表示されます。矢印を使って、キーフレームからキー フレームに進むことができます。クリックすると、ムービーウィン ドウのスクラバーが次のキーフレーム位置にジャンプします。

キーフレームが定義されていないムービーのフレームを表示 している場合は、インジケータにはダッシュ「-」が表示されま す。表示されるパラメータ値は、再生時に現在のフレーム に適用されるものです。

このような場所でキーフレームを作成するには、[*追加*] ボタ ンをクリックするか、パラメータ値を調整し始めます。パラメ ータ値の調整を始めると、キーフレームが自動的に追加さ れます。



キーフレームには、クリップの最初から順番に番号が付けら れます。新しいキーフレームを挿入するか、古いキーフレー ムを削除すると、その後にくるフレームの番号が正しい順番 を示すように変更されます。



現在のフレームがキーフレームである場合は、つねに [*削 除*] ボタンが利用でき、[*現在のキーフレーム*] インジケータ に、ダッシュではなく番号が表示されます。

キーフレームの時間カウンタには、Player で表示しているフ レームである現在のムービー時間のクリップ内における時間 オフセットが表示されます。このため、最初のキーフレームの 時間はゼロになり、最後のキーフレームは、クリップの時間 より1フレーム少ない時間だけオフセットされます。 現在のフレームがキーフレームである場合は、カウンターの ジョグ矢印を使って、時間のオフセットを変更できます。最 初と最後のキーフレームの場所は調整できません。その他 のキーフレームは、現在の位置と近接するキーフレームとの 位置を自由に移動させることができます。



#### キーフレーム3の時間設定

# プレビューとレンダリング

[ビデオエフェクト] ツールを使って作業している場合、エフェ クトの選択やパラメータ設定の調整を行うと、プレーヤがダ イナミックにムービーの現在のフレームプレビューを更新しま す。クリップの長さに対応するようなエフェクト(197ページ の水滴エフェクトなど)を使用している場合、単一フレーム のプレビューを見ても、効果がはっきりと現れません。

このような場合には、クリップを再生して、適用したエフェクトの影響を全体的に見る必要があります。

多くのエフェクトでは、非常に多くの計算が必要となるため、 クリップ全体のスムーズおよび詳しいプレビューが瞬時に行 えない場合がほとんどです。エフェクトの追加や削除、設 定の変更を行う足たびに、Studioは、クリップのレンダリング を行います。レンダリングでは、現在の作業を妨害すること なくバックグラウンドで最終結果が再計算されます。/バック グラウンドレンダリングが処理中の場合、色の付いたバーが クリップの上のタイムスケールに表示されます。 バックグラウンドレンダリングは、オプションです。必要に応じて、[*プロジェクトプリファレンスの編集*] オプションパネル([*セットアップ*] > [*プロジェクトプリファレンス*])で無効にすることができます。



Studio にインストールされているビデオエフェクトプラグインは、次のようなアイコンで示される、6 つのカテゴリに分かれています。

- クリーニングエフェクトは、ノイズやカメラの揺れなど、 メースビデオの不備を修正するためのエフェクトです。
- スピードなどのタイムエフェクトは、ビデオフレームそ びのものの外観に影響しない再生のテンポを変更するエフェクトです。
- エンボスやオールドフィルムといったスタイルエフェクト ジ を使うと、独特な視覚効果を与え、より印象的な仕上 がりになります。
- オーバーレイエフェクトは、Studioのオーバーレイ機 回 能をサポートします(ピクチャインピクチャおよびクロマキー など)。
- ピクチャエフェクトは、水滴やレンズフレアのような創業
   造性に富み、楽しい効果を作品に加えます。
- カラーエフェクトを使うと、クリップのカラー
   を微妙にまたは大きく修正できます。

プラグインエフェクトは、1 つまたは複数のエフェクトのパック に整理されています。このマニュアルでは、HD RTFX パッ ク(188 ページを参照)の9つのエフェクトについて説明しま す。これは、Studioの全バージョンに含まれています。さら に、Ultimate RTFX パック(192 ページを参照)に含まれて いる 20 以上のエフェクトについて簡単に説明します。これ は、Studio Ultimate に含まれています。

Ultimate エフェクトのパラメータに関する完全な説明は、コ ンテキスト依存型オンラインヘルプに含まれています。ヘル プは、各エフェクトのパラメータパネル左上にある [*ヘルプ*] ボタン 2 をクリックするか、パネルを開いた状態 <u>F1</u>キーを 押します。

#### エフェクトライブラリの構築

Studio のプラグインアーキテクチャにより、ビデオエフェクトラ イブラリに新しいエフェクトを追加していくことができます。 Avid のエフェクト拡張パックと他社製のエフェクトは、シー ムレスにプログラムに統合できます。

拡張エフェクトには、ロックされたプレミアコンテンツとして Studio に付属しているものがあります。それらは、Avid の RTFX Volume 1 および 2 パックを含んでいます。この種 のエフェクトは、Studio でプレビューできますが、再生中に 特殊な画像の「すかし」が入ります。

使用開始キーを購入すると、このすかしが削除されます。 この操作は、Studioを終了せずに実行できます。Studio 用プレミアコンテンツの購入については、13ページの 「Studioの拡張」を参照してください。 警告: Studio のプラグインビデオエフェクトは、コンピュータ プログラムです。これは、ファイルの変更や削除、システム レジストリの編集など、システムに損傷を与える、または崩 壊させる可能性を持つ操作を実行する能力があることを 意味します。Avid では、信頼できる製造元以外からの サードパーティのプラグインをインストールすることは推奨し ていません。



このセクションでは、Studio エフェクトブラウザの一番上の Studio HD RTFX グループに含まれている 6 種類のエフェ クトについて説明します。他のエフェクトは、216ページの [クロマキー]、243ページの[パンとズーム]、および211ページ の[ピクチャ・イン・ピクチャ]で説明しています。

エフェクトのクリーニング

自動色補正、ノイズリダクション、スタビライズは、**クリーニン グエフェクト**として分類され、ノイズやカメラの揺れなど、ソー スビデオの不備を修正するためのエフェクトです。これらのエ フェクトは、幅広い素材に見られる最も一般的な問題を 軽減するために設計された汎用フィルタであることに注意し てください。ただし、このエフェクトはどのような問題を解決で きるとは限りません。結果は、オリジナルの素材や問題のレ ベルや特性によって異なります。

# 自動色補正

このエフェクトはカラーバランスの乱れを補正します。ビデオカメラの「ホワイトバランス」設定と同様の機能です。

**輝度**:色補正をすると映像の輝度に影響することがありま す。必要に応じて、スライダを使って手動で調整を行うこと ができます。(技術的には、このコントロールは、実際の輝 度ではなく「コントラストガンマ」を修正します。)

注: 自動色補正エフェクトは、処理の副作用としてクリップ にビデオノイズを発生させる場合があります。ノイズが気に なるときは、次に説明するノイズリダクションエフェクトを加え てみましょう。

# ドリームグロー

正しい素材に適用すると、このエフェクトは、現実性を和ら げる光の輝きをシーン全体に施します。調整可能なほかし とグローパラメータを使うと、外観を微調整できます。グロー は、一定の輝きを与えます。レベルを上げると、明るさが最 大レベルに到達したまたは超えたとして、ホワイトアウトした 区分を拡大させて画像の明るい部分と置き換えられます。



ドリームグローエフェクトを使った屋外シーン(左)と使わな い屋外シーン(右)

# ノイズリダクション

このプラグインは、ノイズの多いビデオの外観を向上させる 可能性のあるノイズ除去アルゴリズムを適用します。アーチ ファクト(画像処理の副作用によって発生する不備)を最 小限に抑えるには、特定のしきい値以下となる動作の量 を持つフレームの領域にのみノイズリダクションを適用します。

動作のしきい値:このスライダは、しきい値を制御します。ス ライダを右に動かすとエフェクトが許容される動作の量が増 え、影響を受ける画像の部分が増えます。同時に、アーチ ファクトが映像に加わる危険性も高まります。

## 回転

この効果により、ビデオフレーム全体を回転することができ、 個別に横縦方向にスケーリング制御することもできます。



フルフレーム 180 度回転(左)、異なるスケーリングで回転、 簡単な遠近効果(右)

# スタビライズ

多くのデジタルビデオカメラに付属している電子的な画像ス タビライズ機能と同じく、このエフェクトはカメラの動きによっ て発生するぎこちない動きや揺れを最小限に抑えます。 画像の端を取り除き、中央の部分を20%拡張してフレ ームを満たします。Studioでは、選択した領域の境界をフ レームごとに調整することにより、不必要なカメラの動きを 補正します。



Studio のスタビライズエフェクトは選択領域(内側の線) をフレームの大きさに拡大します。フレームごとに領域を 調節して、カメラのブレによって起きる微妙な照準差を 補正します。

# スピード

この優れたエフェクトを使うと、早送り、または巻き戻し動 作のどちらかで、ビデオクリップのスピードを通常の 10~ 500 % で設定できます。スピードを変更すると、クリップの 長さが変更されます。

クリップにオーディオが含まれている場合は、オーディオの速度も変わります。オリジナルのピッチに維持するオプションを使うと、サウンドトラックで漫画のはじまりのような音声を回避できます。



ビデオエフェクトの Studio Ultimate RTFX パックは、 Studio Ultimate に含まれています。Studio バージョンのユ ーザーは、Studio Ultimate にアップグレードすることでこの エフェクトを取得できます。

ここでは、以下に示す以外のこのグループの各エフェクトについて簡単に説明します。

- 2つのオーバーレイエフェクトは他の場所で説明されています(216ページのクローマキーと211ページのピクチャ インピクチャ)。

ルプを提供します。*HFX フィルター*は特殊な Pinnacle Studio カテゴリーアイコンを使用します。

ここでは、エフェクトブラウザで表示される順番に説明しま す。エフェクトはカテゴリ別に分類されています(186ページ 参照)。すべてのパラメータを含む完全な説明については、 エフェクトのパラメータウィンドウを Studio Ultimate で開い ているときに利用できるコンテキスト依存型のヘルプを参照 してください。

### ぼかし

*ぼかし*エフェクトを加えると、ピントをずらして撮影した時と 同様な仕上がりになります。Studioの*ぼかし*エフェクトでは、 フレーム全体または任意の長方形領域で水平方向と垂 直方向でそれぞれ強さを設定できます。テレビのニュースで よく見られる人の顔をぼかす場合のように、画像の選択し た部分のみを簡単にぼかすことができます。

# エンボス

この特殊エフェクトは、エンボスまたは彫刻の浮き彫りの外 観をシミュレートするものです。このエフェクトの強弱は、 [*量*] スライダで調節します。



エンボスは、色補正エフェクトとともにコントラストと明るさを 調整して拡張できます(右)。

# 古いフィルム

古い映画には、通常好ましくない多くの特性があります。これには、初期の写真現像による処理で発生する粗い画像、しみ、ほこりによる線、フィルムについた糸くず、映写時の傷による不連続な垂直線などがあります。



*古いフィルム*エフェクトは上記のような欠陥をシュミレートし、 時間とともに色があせた印象を新しい映像に与えます。

# ソフト

*ソフト*エフェクトは、ビデオにやわらかいぼかしを適用します。 ロマンチックな霞の追加することから皺をできるだけ少なくす ることまで大変便利です。スライダで、エフェクトの強度を制 御します。

# ステンドグラス

このエフェクトは、不ぞろいの多角形をモザイク状に配置した平面を通してビデオを見た外観をシミュレートします。

このスライダを使って、画像にある多角形の「タイル」の平均寸法をコントロールし、隣り合うタイル間の境界線幅を ゼロ(エッジなし)から最大値まで設定します。



ステンドグラスの3 つのオプション

#### ルマキー

このオーバーレイエフェクトは、クローマキー(216ページ)と 非常によく似ていますが、前景画像の透明部分が、色情 報ではなく、ルミナンスによって定義されます。

# 2D エディタ

このエフェクトを使って、画像の拡大および縮小、表示する 部分の設定、境界やシャドウを追加します。

## 地震

Studio Ultimate の[*地震*]エフェクトは、ビデオフレームは揺らして地震発生をシミュレートします。スライダを使うと、その速さと強度がコントロールできます。

# レンズフレア

このエフェクトは、直射される明るい光をフィルムやビデオ画像の一部に露出過度を発生させ、フレアをシミュレートします。

メイン光源の方向、サイズ、種類を設定できます。下に示 されている最初のオプションを使うと、光源を取り除くことが できます。2つ目のエフェクトでは、光線と反射が生成され ます。



8 つのオプション

拡大

このエフェクトを使うと、ビデオフレームの選択した部分に仮 想拡大鏡を提供できます。3 次元でレンズの位置を決め、 フレーム内で水平および垂直方向、画像に向かうまたは 離れる方向に移動できます。

# モーションブラー

このエフェクトは、カメラが露出中に急に動いたような、ぼかしをシミュレートします。ぼかしの角度と量を設定できます。

水滴

このエフェクトは雫が水面上に落ちたときの現象をシュミレ ートし、同心円状の波紋が広がる様子を表します。



水滴エフェクトの段階(「大きな滴」プリセット)

このエフェクトは、クリップが進むにつれて、ビデオフレームに 波が通り過ぎる様子をシミュレートする歪みを加えます。パ ラメータを使って、波の数、間隔、方向、深さを調整できま す。

#### 白黒

このエフェクトは、オリジナルのビデオから一部またはすべて のカラー情報を削除し、多少色あせた状態(「フェード」プリ セット)から完全なモノクロ(「白黒」)を作り上げます。[*量*] スライダで、エフェクトの強度を制御します。

## 色補正

このエフェクトのパラメータパネルにある 4 つのスライダを使って、現在のクリップのカラーを制御できます。

輝度:明るさの強度

コントラスト:明るさと暗い値の範囲

色合い:スペクトラムの明るさの位置

彩度:純色の量(グレーから完全まで)
### カラーマップ

このエフェクトは、一対のブレンドランプまたはカラーマップを 使って、画像をカラー化します。派手な色を使ってビデオを 目立たせたり、2 色や 3 色のスタイルカラー化を追加したり、 際立った編集用トランジションを作成することができます。 *カラーマップ*は、白黒画像の微調整からサイケ調の色変 換まですべてに対して使用することができます。

#### 反転

名前では「反転」ですが、画像の上下を逆にするのではありません。画像ではなく、画像の色を反転させるエフェクトです。各ピクセルが、補足的な明るさの強度や色で再描画され、非常に目立つ、色を変えた画像を作り上げます。

このエフェクトは、YCrCb カラーモデルを使用します。このモ デルは、ルミナンス(輝度情報)のチャンネル 1 つとクロミナ ンス(色情報)のチャンネル 2 つを持ちます。YCrCb モデル は、デジタルビデオアプリケーションでよく使用されます。

#### 照明

照明ツールは、照明が不良または不十分な状態で撮影 されたビデオを修正し、向上させます。被写体が影の中に あるバックライトの屋外シーンを修正するのに特に適してい ます。

# ポスタライズ

この Studio Ultimate エフェクトはクリップの各フレームをレ ンダリングするときに用いる色数を調節します。[*量*] スライ ダを左から右にドラッグすると元のフルカラーから2 色(白 黒)に減色されます。色彩が減るに従って同系色の領域 が広い平面に結合されます。

### RGB カラーバランス

Studio Ultimate の RGB カラーバランスは、2 つの役割を 果たします。1 つは、このエフェクトを使って、不要な色を含 むビデオを修正できます。もう1 つは、特定のエフェクトを作 るために、色のバイアスを適用することです。例えば、青を 加え、全体的な輝度を少し下げることで、夜のシーンを誇 張することができます。昼間に撮影したビデオを夜のシーン のように見せることができます。

### セピア

この Studio Ultimate エフェクトは、クリップをフルカラーから セピア色にレンダリングすることで、アンティーク写真風の印 象を作り出します。エフェクトの強弱は [*量*] スライダで調 整できます。

# ホワイトバランス

ビデオカメラの多くは、間接照明の条件に反応するそれらの色を自動的に調整する「ホワイトバランス」オプションを持っています。このオプションがオフ、または完全に有効でない場合は、ビデオ画像の色合いが損なわれます。

Studioのホワイトバランスエフェクトで、この画像の中の 「白」と指定する色を指定して問題を修正することができま す。白を参照する色を作成して、画像のすべてのピクセル に適用する必要があります。白の参照カラーが明確に選 択されている場合は、色合いがもっと自然な色になります。

# 第8章:

# 2トラック編集

Studio には、オーバーレイトラックと呼ばれるムービーウィン ドウタイムラインで、補助ビデオトラックを使って、マルチトラ ックビデオの編集機能があります。使いやすく直感的なイン ターフェイスを利用しながら、高度なピクチャインピクチャや クローマキーエフェクトを使えるようになりました。

# オーバーレイトラックについて

インストール時に、タイムラインには、Studio にこれまで備わ っていた 5 つのトラックが表示されます。これらは、*ビデオ*ト ラックと*オリジナルオーディオ*トラック(ビデオといっしょにキャプ チャされた音声)、*タイトル、サウンドエフェクト、ドミュージッ* クトラックです。

*オーバーレイ*トラックを開くには、ビデオクリップをアルバム からムービーウィンドウにドラッグし、タイトルトラック のプします。*オーバーレイ*トラックが、クリップを正しい位置に 配置した状態 ので表示されます。



#### ビデオをタイトルトラックにドロップして、オーバーレイトラック を開きます。

オーバーレイトラックとともに、Studio にはオーバーレイミュー ジックトラックが追加され、クリップのオリジナルオーディオ情 報を保存できます。

オーバーレイビデオとオーディオトラックを開いたら、Studio は、タイトルトラック上でビデオクリップを受け入れなくなりま す。必要に応じて、アルバムからビデオまたはオーバーレイト ラックにクリップを直接ドラッグします。



ビデオおよびオーバーレイトラックのビデオクリップ

#### オーバーレイトラックの表示と非表示

上記のように、オーバーレイビデオおよびオーディオトラックは、 最初にオーバーレイクリップを追加したときに表示されます。 同様に、これらのトラックから最後のクリップを削除すると、 これらのトラックが隠れます。

これは、ムービーウィンドウが煩雑にならないようにするため のデフォルト動作です。ただし、オーバーレイビデオを頻繁に 使用する場合は、トラックを常に表示しておきたい場合が あります。ムービーウィンドウを右マウスボタンでクリックすると 表示されるポップアップ「コンテキスト」メニューで、[オーバー レイトラックを常に表示する] コマンドを選択すると、オーバ ーレイトラックが常に表示されるようになります。



#### A/B 編集

Studio Ultimate の2つ目のビデオトラックを使うと、141ペ ージの「高度なタイムライン編集」で説明されている挿入 編集、LカットおよびJカット編集を簡素化できます

たとえば、*挿入編集*は、必要に応じてクリップをオーバーレ イトラックにドラッグして挿入するだけの操作になります。 (メインビデオの一部のみが隠れるように、サイズの小さな 2 つ目のビデオを表示するには、次の「ピクチャインピクチャツ ール」を参照してください。)



オーディオトラック上での挿入編集。メインビデオは、B ク リップが再生されている間は隠れます。

J カットと L カットでは、クリップのオーディオ部分が(J)の少し前、(L)ビデオの少し後から開始されます。挿入クリップの始まりと終わりをソフトにするため、これらを両方使用するとよいでしょう。



オーディオトラック上での分割編集。オーバーレイビデオト ラックがロックされ、B クリップのオーディオをトリムできるよ うになります。メインのオーディオは、必要に応じて減少ま たはミュートできます。

# ピクチャインピクチャツール

ピクチャインピクチャ(PIP)は、メインビデオ内に追加のビデ オフレームを含める機能で、プロのテレビ制作でよく利用さ れています。



オプションの境界、シャドウ、丸い角(左)を備えたピクチ ャインピクチャ。右の垂直分割ような分割画面エフェクト は、PIP ツールの多彩な機能を示しています。

ピクチャインピクチャを使用するには、通常どおり、ムービー ウィンドウのタイムラインに、ビデオクリップをドラッグします。 *デオ*トラックに背景のビデオに使うトラックをドロップします。 前景のクリップ(PIP クリップ)は、メインクリップの下にある*オ* ーバーレイトラックに配置されます。

注:上の図の右に示されているような分割画面エフェクトを 使う場合は、2 つのクリップのどちらがどのトラックにあるかは 関係ありません。

クリップを配置した状態で、前景のクリップを選択し、 *ピクチャインピクチャおよびクローマキー*(PIP/CK)ツ ールを開きます。これは、ムービーウィンドウのビデオツール ボックスの7番目のツールです。通常2つのツールは、*ピク*  *チャインピクチャ*および*クローマキーツール*として別々に扱います。



ピクチャインピクチャおよびクローマキー(PIP/CK)ツール は 2 つのツールを 1 つにまとめたツールです。別々に使 用するため、ここでは別のツールとして扱います。この図 は、ツールの PIP 側を示しています。ツールの上部にあ る [クローマキー] タブをクリックして、ツールを切り替えま す。

ピクチャインピクチャツールのコントロール

PIP ツールの左側のほとんどは、オーバーレイビデオのサイ ズ、配置、クロップを表示および変更できるインタラクティブ な*レイアウトエリア*になっています。調整は、作業中にプレ ーヤープレビューに表示されます。

レイアウトエリアには、[スケール] および [クロップ] ラジオボタ ンによって選択できる2つのモードがあります。

スケールモード:レイアウトエリアの灰色でチェックのパターン で示されるエリアは、下にあるビデオが見える、オーバーレイ フレームの透明部分を表わしています。典型的な PIP の 使用では、画面のほとんどがこの部分にあたります。オーバ ーレイは、メインビデオが不必要に隠れないように、小さい サイズに変更されます。PIP フレームは、次の3 つの方法 で変更できます。

- PIP フレームをクリックし、レイアウトエリアにドラッグして、 メインビデオフレーム内で配置を変更します。
- PIP フレームの縁にある中央のコントロールポイントを使って、寸法を自由に変更します。
- PIP フレームの隅にあるコントロールポイント を使って、比率(アスペクト比)を維持したま まサイズを変更します。

クロップモード:このモードでは、スケールモードで設定されて いる実際のサイズにかかわらず、レイアウトモードがオーバー レイフレーム全体を表わします。コントロールポイントで定 義される長方形は、フレームの見える部分を示します。見 えるエリアの外側は、フレームが半透明になていて、透けて 見えるチェックのパターンになります。

スケールモードと同じように、辺のコントロールポイントでクロ ップの長方形を自由に調整し、隅のコントロールでアスペク ト比を維持したサイズの変更を実行できます。



スケールモードの PIP ツール (左) とクロップモードの PIP ツ ール (右)

**プリセット**:プリセット名を選択すると、PIPの全コントロール を同時に、その名前に関連付けられている事前に設定し た値にセットアップすることができます。まずプリセットを使っ て大体の値を設定し、満足できるまで手動で調整するこ とができます。 透明度:オーバーレイを通して下のビデオを表示する場合 は、このスライダを使います。スライダを右に移動すると、オ ーバーレイと境界およびシャドウの透明度が上がります。

境界線:これらのコントロールは、オ ーバーレイフレームの周りに描画さ れる境界線の色、幅と透明度を設 定します。境界線が不要な場合は、 幅をゼロに設定(スライダを一番左 に移動する)します。カラーコントロ ールの使い方については、219 ペー ジを参照してください。



[*ソフトネス*] スライダは、境界線の外側の縁に適用するぼかしの量をコントロールします。はっきりした縁にはスライダを 左に、背景のビデオにブレンドさせるには右に移動します。 PIP の長方形の角を丸くするには、[*丸い角*] ボックスを選択します。

シャドウ:これらのコントロールは、オ ーバーレイフレームが背景ビデオの 上に浮かんでいるような錯覚を生 むドロップシャドウエフェクトのカラー、 幅、確度、透明度を設定します。 シャドウが不要な場合は、幅をゼロ に設定([*距離*]スライダを使用)します。



ダイアルの形をしたシャドウの角度コントロールには、フレー ムに対するシャドウの配置を設定する 8 つの選択肢があり ます。

ピクチャインピクチャを有効にする:このチェックボックスを使って、PIP エフェクトのオンとオフを切り替えます。

新しいクリップに適用する:このオプションは、複数の異なる クリップに同じ PIP 設定を適用する場合に便利です。オプ ションを選択している限り、オーバーレイトラックにドラッグし た新しい各クリップに PIP が自動的に適用されます。このと き、ツールを最後に開いたときに表示されている同じ設定 が使用されます。

PIP エフェクトのインターフェイス

PIP パラメータを数値ではなく視覚的に設定する場合は、 ビデオエフェクトツールによって提供されている別のインター フェイスを使用できます。2 つの方法を組み合わせ、PIP ツ ールの画像インターフェイスを使って最初の設定を指定し、 数値エフェクトパラメータを使って微調整することも可能で す。

*ピクチャインピクチャ*エフェクトの使用できるパラメータ設定は、 PIP ツールのものとほぼ同じです。

? ピクチャインピクチャ		プリセット:	
位置			0
水平		•	20
垂直		•	20
サイズ			
中畐			40
高さ			40
クロップ			
上	•		0 🗢
下	•		0
- キーフレームを使用			

ピクチャインピクチャエフェクトのパラメータ設定

位置:[水平] および [垂直] のスライダは、背景フレームの 中央から PIP フレームの中央のオフセットを設定します。

サイズ:[*幅*]と[*高さ*] スライダは、PIP フレームのサイズをオ リジナルのサイズの割合で設定します。使用すると、画面 の PIP フレームの最終的なサイズをさらに小さくすることが できます。

**クロッピング**:このグループの4つのスライダを使うと、オリジナルの PIP ビデオフレームの割合だけトリムされます。これにより、画像の不必要な部分を取り除き、対象とする部分に焦点を当てることができます。

**ビデオ**:[*透明度*] スライダを使うと、PIP オーバーレイを通し て背景のビデオを見せることができます。

境界線:このグループのパラメータは、PIP ツールの境界線 設定と同じで、オーバーレイ境界線のカラー、太さ、透明 度、エッジのソフトネスを設定します。また、必要に応じて、 角を丸くするオプションを選択できます。このエフェクトインタ ーフェイスには、[幅]と[高さ]のコントロールが別々になっ ており、境界線の太さをそれぞれ変更することができます。

シャドウ:境界線グループと同じく、これらのパラメータは、 PIP ツールのものと同じです。ただし、[水平オフセット] および [垂直オフセット] パラメータにより、ツールの [距離] および [角度] 設定より、シャドウの位置に対する設定をやや 柔軟に指定できます。

#### クローマキーツール

クローマキーは、シーンを撮影したときには含めることができ なかった、前景のオブジェクトをビデオシーンに表わすために よく使用されるテクニックです。アクションスターが火山に転 がって落ちていくシーンや巨大なゴキブリの戦い、勇敢な宇 宙遊泳での人命救助など、クローマキーや関連するテクノ ロジーを使って、シーンに映像を含めます。 区ローマキーエフェクトは、前景のアクションが青または緑 一色の背景の前に写されるため、「ブルースクリーン」また は「グリーンスクリーン」と呼ばれることがあります。その後、 背景を電子的に取り除き、前景のアクションのみを残しま す。さらに、別に準備された最終シーンの背景に重ねられ ます。

画像から取り除くときに人間の肌の色に影響しないため、 青と緑が使われますが、Studioのクローマキーツールでは、 原則的にはどのような色調でも使用できます。



クローマキーを使ったシーンの作成:ビデオトラックのクリッ プ(左)は、オーバーレイトラック(中央)の緑のスクリーン クリップの背景として選択されています。クローマキーによ り、緑が完全に取り除かれ、最終のシーン(右)ができあ がります。

ピクチャインピクチャと同じく、クローマキーの使用には、まず タイムラインにビデオクリップをドラッグします。*ビデオ*トラックに 背景のビデオに使うトラックをドロップします。上の図の中央 にあるクリップのような、高い彩度の単一色の背景を持つ 前景のクリップがメインクリップの下のオーバーレイトラックに 配置されます。

 クリップを配置した状態で、前景のクリップを選択し、 *ピクチャインピクチャおよびクローマキー*(PIP/CK)ツ ールを開きます。これは、ムービーウィンドウのビデオツール ボックスの7番目のツールです。[クローマキー] タブを選択 して、必要なコントロールを表示します。



PIP/CK ツールのクローマキー設定

#### クローマキーツールのコントロール

クローマキーのツールは、ツールの左側にある*キーチャンネル* グラフィックに示される「マスク」を生成します。これは、フレ ームな透明部分が黒で描画され、不透明な部分(最終 のビデオが見える部分)が白で描画されます。残りのコント ロールのほとんどは、「キーカラー」と関連プロパティを設定し て、マスクの透明な部分に含まれるフレームのエリアを正確 に定義するために使用されます。

透明度:通常オーバーレイを通して下のビデオを表示する 場合は、このスライダを使います。スライダを右に移動する と、オーバーレイと境界およびシャドウの透明度が上がりま す。

**プリセット**:ツールには、「緑のスクリーンキー」と「青のスクリ ーンキー」という2つのプリセットがあります。標準のクローマ キーカラーを使用する場合は、これらのツールを使うと良い でしょう。

**キーカラー**: 色見本やスポイトツールを使って、必要な前傾 だけを残すように、ビデオフレームから取り除く色を選択しま す。 カラーコントロールの使い方については、219 ページを 参照してください。 実際の色ではなく、ここでは彩度や明度などのプロパティに 関係なく、色調のみを選択します。彩度、明度、色調は、 色の完全な要素を指定する組み合わせです。選択した 色調は、カラーサークルの外周でハイライトされている領域 の位置によって示されます。



クローマキーツールのカラーサークルは、色調の範囲(外 周)と色の彩度値(半径)をハイライトします。ハイライト されている領域にある色調と彩度を持つオーバーレイフ レームのピクセルは透明として扱われます。

**カラー許容値**:このスライダは、「キーカラー」に属する色調 の範囲の幅をコントロールします。スライダを右に移動する と、カラーサークルでハイライトされる領域として示される円 弧の角度が大きくなります。

最小の彩度:彩度は、色の色調の量です。ゼロの彩度を 持つピクセル(カラーサークルの中央にある色に対して)は 色調を持ちません。このカラーは、黒と白のみを持つ「グレ ースケール」となります。苦ローマキーは、背景の彩度が高 く単一である場合にうまく動作するため、このスライダを高く 設定できます。実世界では、光や器具の予期しない影響 により、背景が理想に近づかない場合があります。スライダ を左に動かすと、一致させる彩度値の範囲を広げ、カラー サークルの中央にある色に向かってハイライトされる地域を 延長することができます。 **ソフトネス**:このスライダは、下にあるビデオの密度をコントロ ールします。スライダが一番左にある場合は、メインのビデ オが完全に黒くなります。スライダを一番右に移動すると、 メインビデオが徐々に完全な色密度を持つようになります。

**漏れの抑制**:このスライダを調整すると、ビデオのノイズや 前景オブジェクトの縁との接触部分を抑制できる場合があ ります。

**クローマキーを有効にする**:このチェックボックスを使って、クローマキーのオンとオフを切り替えます。

新しいクリップに適用する:このオプションは、複数の異なる クリップに同じクローマキー設定を適用する場合に便利で す。オプションを選択している限り、オーバーレイトラックにド ラッグした新しい各クリップに区ローマキーが自動的に適用 されます。このとき、ツールを最後に開いたときに表示され ている同じ設定が使用されます。

クローマキーエフェクトのインターフェイス

クローマキーパラメータを数値ではなく視覚的に設定する 場合は、ビデオエフェクトツールによって提供されている別の インターフェイスを使用できます。2 つの方法を組み合わせ、 クローマツールの画像インターフェイスを使って最初の設定 を指定し、数値エフェクトパラメータを使って微調整するこ とも可能です。

クローマキープラグインで利用できるパラメータ設定は、クロ ーマキーツールのものとほぼ同じですが、[反転キー]という オプションが追加されます。このツールを使用可能にすると、 通常キーの不透明な部分を透明な部分に、透明な部分 を不透明な部分として扱うことができます。これにより、色 付きの画面でマスクされている場所を*除き、*すべての部分 からのみ下のビデオを示すことができます。

? クロマキーツール		プリセット: 🕯	家のスクリーンキー	•
キーカラー	. 1			
色の許容値		•	75.00	
最小の彩度	•		0.00	
ソフトネス	•		40.00	
透明度	•		0.00	
色のはみ出しを抑制	•		50.00	
キーを反転する				
キーを表示				
□ キーフレームを使用			リセット	

クローマキーエフェクトのパラメータ設定

クローマキーツールは、生成した透明キーを特別に表示します。エフェクトパラメータを使っている間に Player でこの表示を使用するには、[*キーを表示*] チェックボックスをクリックします。



[キーを表示]の使用:左がキー、右は実際の画像

#### クローマキーのヒント

どれほどソフトウェアが優れていても、クローマキーの使用は、 ショットの注意深いセットアップに依存し、正しい結果を得 るには多少の経験が必要となります。ここでは、簡単なヒ ントについて説明します。

バックドロップにできるだけ平均にライトを当てる:背景色は、 裸眼で見ると平坦に見えても、再生すると、クローマキーに は暗すぎるまたは褪せている場合があります。クローマキー では、彩度の高い色が適切です。バックドロップで複数のラ イトを使用し、エリア全体にライトを当て、ホットスポットが ないようにセットアップします。屋外の撮影では、多少曇っ た空によって生まれる拡散した日光が最適です。

画面に影ができないようにセットアップする:影がバックドロッ プにかからないように、物体と前景のライティングを配置しま す。物体は、バックドロップの全面から1メートル以内に置 かないでください。



クローマキーを使ったショットのセットアップ:バックドロップ に平均して明るくライトを照らし、影がかからないように 物体から離して配置します。物体へのライティングは、シ ョットにキーする背景に合うように配置します。

前景の色を注意して選択する:緑のスクリーンで撮影する 場合は緑、青いスクリーンで撮影する場合は青の服を避 けます。キーカラーが一致すると、このようなエリアは削除さ れます。クローマキーで幅の広い色許容値を設定する必 要があるような、平坦でないバックドロップを使う場合は、 特に重要です。

スムーズなプロフィールを作る:クローマキーは、ぎざぎざした、 または複雑なエッジより、スムーズなエッジでより高い結果 を生みます。カメラにスムーズなプロフィールを残すようにし ます。毛髪は特に重要で、できるだけまっすぐに整えます。 帽子をかぶると効果が上がります。

きついフレーミングを使用する:フレームの幅が広くなるほど、 大きい背景が必要になります。これは、ショットをコントロー ルするのが難しくなることにつながります。このため、人物の 全身を撮影するより、上半身を撮影すると良いでしょう。

注: Avid web-site から、手頃な価格でプロが作成したクローマキー用の背景クロスを購入することができます。

#### 色の選択

色パラメータを提供するツールとエフェクトで色を 選択するには、*色見本*(左)または*スポイトボタン* をクリックします。色見本ボタンをクリックすると、標準のカラ ーピッカーダイアログがが開きます。スポイトボタンは、画面 をクリックして色を選択できるツールです。



# 第9章:

# トランジション

*トランジション*とは、次のクリップへの移行を滑らかに、または 強調するためのアニメーション効果です。一般的な種類の トランジションには、フェード、ワイプ、ディゾルブなどがありま す。他にも、より特殊なエフェクトや、高度な3次元グラフ ィックスを利用したエフェクトなどもあります。

トランジションは、[アルバム] の専用セクションに保存されて います(89ページの「トランジションセクション」を参照)。トラ ンジションを利用するには、利用するトランジションを[アル バム]から[ムービー]ウィンドウにドラッグして、ビデオクリップ、 テーマクリップ、または静止画像の横にドロップします。(オ ーディオクリップに直接トランジションを適用することもできま す。354ページの「オーディオトラックのトランジション」を参照 してください。)



[ストーリーボード] 表示での一連のトランジション (ビデ オクリップ間のアイコン)。

[タイムライン] 表示の場合は、メインの*ビデオ*トラック、*オー* /*バーレイ*トラック、または*タイトル*トラックにトランジションをド ロップすることができます。*ビデオ*トラック上のトランジションは、 2 つの全画面クリップの間(ムービーの冒頭など、トランジションが 1 つのクリップにしか隣接していない場合には、そのクリップと黒い画面の間)をつなげる役割を果たします。一方、 オーバーレイおよびタイトルトラック上のトランジションは、2 つの連続したクリップ(またはクリップと透明部分)をつなぎま す。



図:2 秒間の対角線ワイプトランジションを示す5 つのス ナップショット

2 秒間 (Studio の初期インストール時における、デフォルト のトランジションの長さ) 続くトランジションの場合、1 番目 のクリップが終わる 2 秒前に 2 番目のクリップが開始されま す。最初は、1 番目のクリップだけが表示され、トランジショ ンの最後には、完全に 2 番目のクリップに差し替えられま す。その間に、1 番目のクリップが徐々に消えていき、2 番 目のクリップが徐々に現れます。細かい部分はトランジショ ンの種類によって異なります。このように、ビデオクリップ同 士が重なっているため、2 つのクリップを合わせた長さは、ト ランジションの長さ分だけ減ることになります。



これは、上と同じトランジションですが、今度は実際のビ デオを用いています。わかりやすくするため、中間の3フ レームに現われるトランジションの境界線が、強調されて 白線になっています。トランジションの進行中は、両方の クリップが動いています。

### トランジションの種類とその利用法

他のエフェクトと同じように、トランジションも、本当に作品 に必要な場合にだけ使うべきで、使うこと自体が自己目 的化してしまうのはよくありません。トランジションをうまく選 択すると、トランジション自体に注目を集めずに、さりげなく 作品の説得力を高め、スムーズな流れを作り出すことがで きます。テレビでプロの制作したビデオを見て、トランジショ ンを研究すると、自分のムービーの質を上げるヒントが見つ かるはずです。一般に、唐突な移行の原因となるトランジ ションの多用を避けて、トランジション自体に注目が集まら ないように心がけます。たとえば、さりげないディゾルブとハー ト型のワイプには大きな違いがあります。

次に説明するフェード、ディゾルブ、ワイプ、スライド、プッシ ュなどの標準トランジションは、すべて、[アルバム] の最初 のグループ(「2D トランジション」)に入っています。

一方、Alpha Magic のグループには、より複雑なトランジ ションが入っています。Alpha Magic のグループは、[アルバム] にあるトランジショングループのドロップダウンリストの2 番目にあります。

これ以外のドロップダウンリストにあるグループは。すべて Hollywood FX という、3 次元グラフィックスを活用した複 合トランジションになります。Hollywood FX のトランジショ ンについては、この節の最後で説明します (225 ページを 参照)。

**カット**:カットとは、最小のトランジションで、あるシーンから 次のシーンへと瞬間的に切り替わることを指します。Studio では、これがデフォルトのトランジションとなります。たとえば カットは、シーンの中でカメラの位置やアングルが変わっただ けというような、クリップ同士の間にもともと強い結びつきが ある場合に適しています。

フェード:フェードとは、黒い画面がだんだん明るくな って(フェードイン)ビデオクリップの冒頭に入る、また は、ビデオクリップの末尾がだんだん暗くなって(フェードアウ ト)黒い画面になるようなトランジションです。2 つのクリップ 間にフェードをドロップすると、フェードアウトとなり、次にフェ ードインが続きます。フェードトランジションのアイコンは、[ア ルバム]の一番最初にあります。

通常、フェードは、ムービーの冒頭や末尾、あるいは、新し いセクションが始まる時など、大きな変化のある場所で使 います。たとえば、演劇を写したムービーなどでは、幕間の 部分ではクロスフェードを使うとよいでしょう。

**ディゾルブ**:ディゾルブは、クロスフェードと似ています が、前のシーンがフェードアウトしないうちに新しいシ ーンがフェードインします。ディゾルブによる視覚的な重なり は、クロスフェードほど劇的ではなく、また、カットほど唐突 でもありません。短いディゾルブは切り替えを滑らかにします。 一方、長いディゾルブは時間の経過を表現するのに便利 です。

ワイプ、スライド、プッシュ:この3種類の 標準トランジションは、いずれもフレームの

中を特定の方向に向かって移動する境界線の後ろから、 徐々に新しいビデオが現われるというタイプのトランジション です。この段落の最初にあるアルバムアイコンは、それぞれ、 左ワイプ、左下スライド、そして、右プッシュのアイコンです。

*ワイプ*トランジションでは、前のビデオも後のビデオも、トランジションの前後を通じてその位置を変えずに入れ替わりま

す。トランジションの境界がフレームを横切るにつれ、新しい壁紙が古い壁紙の上に貼られていくように、新しいビデオが現われます。

スライドもワイプに似ていますが、スライドの場合は、新しい ビデオのフレームが、スクリーンの上をずれながらホーム位 置まで移動してきます。スライドは、窓のブランドを下ろす 様子を連想させる効果があります。

*プッシュ*はスライドに似ていますが、フィルムがフレームから次のフレームへと移動するように、新しいビデオが入ってくるにつれて、古いビデオがフレームから押し出されていく点が異なります。

#### Hollywood FX for Studio

Avid の Hollywood FX には、ドラマチックな 3Dト ランジションやエフェクトが数多く含まれています。こ れらは、ムービーの導入部や、スポーツ、アクションシーンや ミュージックビデオなどに最適です。Hollywood FX では、 使いやすさを失わずに、プロのニーズにも応える 内容を提供します。

Studio に含まれる完全に機能する Hollywood FX の基 本セットやその他さまざまな製品がオンラインで購入できま す。詳しくは、13 ページの「Studio の拡張」を参照してくだ さい。



Hollywood FX の編集用ツール HFX Creator もオンラインで購入できます。この ソフトウェアを使うと、Hollywood FX を力 スタマイズしたり、ゼロから新しいエフェクト を作成できます。HFX Creator には、フラ イトパスやその他のパラメータ用の高度な キーフレーム編集、強力なワーププラグイ ン、3D テキスト生成機能が含まれています。外部ビデオソ ースを使って多様な 3D MultiWindow Effects を作成す る、または現実的な 3D オブジェクトや光源を追加すること ができます。

HFX Creator を購入するには、Hollywood FX トランジションの [クリップのプロパティ] ツールで [編集] ボタンをクリックします。

### ムービーのトランジションプレビュー

Studio では、[プレーヤ] の中でトランジションをプレビューす ることができます。トランジションを [ムービーウィンドウ] にド ラッグ&ドロップして、*再生*ボタンをクリックして (あるいは、 [<u>スペース</u>] を押して) みてください。そうすれば、そのトランジ ションが自分の作品素材の中でどう働くかがわかります。

トランジションのプレビューは、[プレーヤ] や [ムービー] ウィン ドウの [タイムライン] のスクラバーを動かして見ることもでき ます。

#### Hollywood FX のバックグラウンド レンダリング

バックグラウンドレンダリングとは、Hollywood FX トランジシ ョンやその他のエフェクトを細部までプレビューするために必 要な計算を「バックグラウンドタスク」として行うオプションで す。これで、作業を中断する必要がなくなります。[ビデオ とオーディオのプリファレンス]オプションパネル([セットアップ] > [ビデオとオーディオのプリファレンス])でバックグラウンドレ ンダリングを設定することができます。詳細は、398 ページ の「ビデオとオーディオのプリファレンス」を参照してください。 [プレーヤ]は、トランジションのレンダリングが終わるまでの 間、解像度やフレームレートを落としてプレビューを行いま す。/バックグラウンドレンダリングが処理中の場合、色の付 いたバーがクリップの上のタイムスケールに表示されます。

#### オーディオのトランジション

通常、[ムービー] ウィンドウでは、クリップのビデオとオーディ オが同期しています。トランジションのないただのカットでは、 ビデオもオーディオも同時に切り替わります。2 つのクリップ の間にトランジションがある場合には、オーディオがクロスフ ェードします。

ただし、フェードトランジションでは、オーディオが完全にオフ になってから、再度オンになります。

 通常のトランジションでは、オーディオがクロ スフェードします(左)。フェードトランジション
(右)では、オーディオがビデオと一緒にいった んフェードアウトしてから、フェード インします。

### [波状トランジション] コマンド

この機能は、静止画像を集めてスライドショーを作成したり、 短いクリップを集めて記録ビデオを作成する場合に、特に 便利です。このようなプレゼンテーションでは、クリップ同士 の間をすべてトランジションでつなぐと、より魅力的な作品 ができあがります。波状トランジションを使うと、このような魅 力的な作品を簡単にすばやく完成できます。 まず、[タイムライン] 上に複数のクリップを用意して、最初の2つのクリップ間に、好みのトランジションを追加します。



次に、最初のクリップを除くすべてのクリップを選択し、そのうちのいずれかをマウスの右ボタンでクリックし、ポップアップメニューから [波状トランジション]を選択します。



すると、選択しているクリップ同士の間に、波状トランジションの複製が挿入されます。





トランジションは、正確にはクリップではありませんが、 Studio の編集環境では、ほとんどクリップと同じように扱わ れます。したがって、トランジションもクリップと同じように、[ム ービー] ウィンドウの [タイムライン] 上で直接トリミングしたり、 クリップのプロパティソールを使ってトリミングしたりすることが できます。

最初の方法については、132ページの「ハンドルを用いたタ イムライン上のトリミング」を参照してください。トランジション を使用できる最大長は、隣のクリップより1フレーム短い長 さとなります。

# クリップのプロバティツールを使ったトリミング

[ツールボックス] > [クリッププロパティの修正] メニュ ーコマンドは、選択しているクリップの [クリップのプロ パティ] を表示します。すべてのトランジションのタイプで、こ のツールを使って、コントロールをプレビューできます。さらに、 次の 2 つのプロパティを設定できます。

- トランジションの長さを設定するには、時間カウンタで値を変更します。トランジションの長さは、両隣のクリップより、最低1フレームは短くなくてはなりません。
- [名前] フィールドを使うと、クリップに Studio がデフォルトで割り当てた名前のかわりに、カスタム名を割り当てることができます。[名前] フィールドは、全タイプのクリップ

に対する [クリップのプロパティ] ツールにも提供されてい ます。クリップの名前は、[ムービー] ウィンドウの [テキス ト] 表示で使用されます。また、[ストーリーボード] 表示 で、クリップの上にマウスが移動した際のポップアップテキ ストとして表示されます。

トランジションエフェクトの多くは、トランジションの動きを逆 にする「方向反転」オプションに対応しています。たとえば、 これにより、ロータリー ワイプで、時計回りと反時計回りの 両方の動きが可能になります。現在のトランジションで反 転オプションに対応している場合は、このツールの [反転] チェックボックスが有効になります。

HFX Creator アプリケーションを購入した場合は、 Hollywood FX トランジションの [クリップのプロパティ] ツー ルで [編集] ボタンをクリックして、Studio 内からこれを開く ことがでいます。HFX Creator は、多くのオプションを備えた 外部編集プログラムです。詳しくは、付属のマニュアルを参 照してください。

#### クリップのプロパティソールでのプレビュー

クリップのプロパティソールでは、ビデオクリップのプレビューコ ントロールにたコントロールがトランジション用にも提供され ています。詳しくは、137 ページの「クリップのプロパティツー ル上でのビデオクリップのトリミング」を参照してください。

2 つのプレビュー領域には、出て行くクリップの最後のフレー ム全体と、入ってくるクリップの最初のフレーム全体が表示 されています。[時間] フィールドを編集すると、このプレビュ ーフレームも更新されます。

トランスポートコントロールを使うと、[プレーヤ]の中で、トラ ンジション効果をプレビューすることができます。フレームごと、 または標準速度を使ったプレビューも可能です。[*ループ再*  *生 / 一時停止]* ボタン C をクリックすると、トランジション が標準の再生速度で繰り返し再生されます。

カウンタ (および関連付けられているジョグボタン) やスクラ バーを使うと、トランジション内の好きな場所に直接移動 することができます。



# 第10章:

# 静止画

通常、ビデオという言葉は、動く画像を指しますが、ほとん どのビデオ作品には、静止したタイトルやグラフィックなどを はじめとする、種々の静止画像も含まれています。

ムービーで利用できる静止画像には、次のものが含まれます。

- スクロールするクレジットや、「クロール」するメッセージの などを含む、さまざまなテキストキャプションやグラフィック。
- ディスク上の画像ファイルに保存された写真やイラスト。
- フレーム取り込みツールで取得した単独のビデオフレーム。
- DVD、BD、および VCD オーサリング用の「ディスクメニュー」 特殊な画像については、「第11章「ディスクメニュー」で説明します。

静止画像は、[ムービー] ウィンドウの [タイムライン] 表示の トラックにドロップする位置によって、異なる方法で扱うこと ができます。

- 固定した背景を持つ全画面画像を追加するには、ビデ オトラックに画像を追加します。
- 透明な背景を持つムービーで見えるようにビデオトラックのクリップに重ね合わせて画像を追加するには、タイトル

#### 第10章:静止画

233

トラックに画像を配置します。この方法で使用するには、 画像をTIFF(tif)または PNG (png)形式にして、この形 式で可能なアルファチャンネルで透明部分を定義する 必要があります。

**注:** Studio には、タイムラインに画像を追加する、オーバー レイトラックという追加オプションがあります。詳しくは、第8 章:「2 トラック編集」を参照してください。

[アルバム] は、タイトル、ビットマップ画像、および、ディスク メニューのセクションにそれぞれ分かれています。すべてのリ ソースは、ハードドライブの異なるファイルとして保存されま す。Studio では、付属のいずれかのタイトルエディタを用い て、独自のタイトルやディスクメニューを作成し、ファイルとし て保存することなく、直接ムービーに追加することができま す(第12章「クラシックタイトルエディタ」および第13章「モ ーションタイトラー」を参照してください。)同様に、フレーム 取り込みツールを使って、直接静止ビデオフレームをムービ ーに追加することもできます (243ページ「フレーム取り込 み」を参照)。

#### 全画面画像

全画面画像とは、ビデオトラックに配置された静止画像の ことです。全画面画像は、ビデオの代わりに画面全体に表 示されます。直前のビデオクリップが終わった瞬間に静止 画像クリップの再生が始まるため、視覚的には、ビデオが 終わってから次のクリップが始まるまでの間が、そのグラフィッ クに差し替えられたように見えます。


#### オーバーレイ画像

オーバーレイ画像とは、タイトルトラック上に配置された静 止画像のことです。オーバーレイ画像は、ビデオと差し替え られるのではなく、現在のビデオクリップ上に重ね合て表示 されます。画像の透明な部分は、アルファチャンネルで定 義しなければなりません。



#### スライドショーの作成

静止画像やビデオクリップから、簡単にスライドショーを編 集したい場合には、Studioの波状トランジション機能を利 用して、選択したトランジションを、クリップや画像の間にま とめて挿入してみてください。詳しくは、227 ページを参照 してください。

#### エフェクトの適用

Studio のプラグインビデオエフェクトのほとんどは、静止画に も適用できます。(スピードのようなエフェクトは、動画ビデオ 専用のエフェクトです。) 詳しくは、173 ページの「ビデオエフ ェクトの使い方」を参照してください。



静止画像も、他のタイプのクリップと同じように、[ムービー] ウィンドウの [タイムライン] 上で直接トリミングできます、ま た、*クリップのプロパティ*ソールを使ってトリミングすることも可 能です。

最初の方法については、132ページの「ハンドルを用いたタ イムライン上のトリミング」を参照してください。静止画像ク リップが他のクリップと違うところは、ビデオクリップは、元の [アルバム] 中のシーンより長くすることができないのに対し、 静止画像クリップは好きなだけ長くすることができる点です。

*ぼかし、ポスタリゼーション、色補正*などのエフェクトは、ビデ オクリップに対する方法と同じ方法で、全種類の静止画 像クリップに適用できます。 186 ページの「ビデオエフェクト: 基本的なセット」を参照してください。

#### 画像クリッププロパティの編集

[ツールボックス] > [クリッププロパティの修正] メニュ ーコマンドは、現在選択しているクリップの種類に合 った [クリップのプロパティ] を表示します。ビデオツールボック スの一番上のツールアイコンも使用できます。

標準の写真や画像ファイルを含むビットマップ画像やディス クメニューでは、クリップをダブルクリックして、ツールにアクセ スすることもできます。ただし、タイトルをダブルクリックすると、 該当するタイトルエディタが直接表示されます。 クリップのプロパティソールの全バージョンを使って、次のように現在のクリップの長さと名前を設定できます。

- 静止画像の再生時間の長さを設定するには、この値を 変更します。
- [名前] フィールドを使うと、クリップに Studio がデフォルト で割り当てた名前のかわりに、カスタム名を割り当てるこ とができます。クリップの名前は、ムービーウィンドウのテキ スト表示で使用されます。また、ストーリーボード表示で クリップの上にマウスを移動すると、表示されるラベルとし て表示できます。

ディスクメニューのクリップのプロパティツールについては、第 11 章:「ディスクメニュー」で説明します。タイトルのプロパテ ィを編集する方法については、第12 章:「クラシックタイトル エディタ」および第13 章「モーションタイトラー」を参照してく ださい。

#### 写真とグラフィックの編集

ビットマップ画像のクリッププロパティソールを使うと、次の重要な画像処理タスクを実行できます。

- 不必要な部分をクロップし、画像の必要な部分のみを 残すために、画像や写真をズームする。
- 「縦」モードで撮った写真を使えるように、画像を90度
   単位で回転する。
- フラッシュを使って写真を撮ったときに発生する「赤目」エ フェクトを削除する。
- Studio Ultimate では、高解像度の画像をスムーズにつ なげてさまざまな拡大率を使って表示する、「パンとズー ム」アニメーションが備わっていますこのテクニックは、ドキ ュメントフィルムの制作者である Ken Burns の手法に関 連しています。

#### 第 10 章: 静止画

名前 BLUE HILLS	同生時間 0:00:04.00 ℃ ×
下の静止画をクリックしてドラックすることにより、ハンの位置を設	10.87-4
	■ パン& ズーム アニメーションをおになう
	⊼-4:
ninnacle di	
COLLER COLLER	
	回転 赤目補正
	සිට මෙබ

写真のクリッププロパティツールを使うと、必要な部分の みに焦点を当てることができます。Studio Ultimate では、 パンとズームを使って、焦点を移すエフェクトを作るアニメ ーションを作成できます。アニメーションのパンとズームは、 Studio Ultimate にアップグレードすると使用できます。

横に広い「横」モードにするため、画像を90度 回転 回転する必要がある場合は、画像の回転ボタ いる ひのいずれかをクリックします。必要に応じて、 正しい方向になるまでボタンを複数回クリックします。

**画像をリフレームする場合**は、ツールのプレビューウィンドウ で直接クリックし、左マウスボタンを押しながら、正しい位置 になるまで画像をいずれかの方向にドラッグします。ボタン を放すと操作が完了します。次に、ズームスライダを使って、 好みのサイズに画像を拡大または縮小します。画像がクロ ップされ、正しくフレームされるまで、これらのコントロールを 使って位置と拡大率を調整します。

*リセット*ボタンは、位置とズームに加えた変更を削除し、オリジナルのフレームに戻します。

**赤目除去機能**を使うと、写真で目が赤く写って <sup>赤目補正</sup> いる場合に、より自然な写真にすることができま ◎ ♪ す。(この問題は、カメラを直視している場合に、 目の網膜にフラッシュの光が反射することによって発生しま す。)

赤目除去を使用するには、赤目グループにある左のボタン をクリックします。クリックすると、ボタンは押し下げられた状 態のままになります。次に、左マウスボタンを使って、画像 プレビューで赤目除去を提供するエリアの上および左をクリ ックします。ボタンを押し下げながら、エリアが完全に囲まれ るまで右下にドラッグします。マウスボタンを放すと、赤目除 去エフェクトが囲んだ長方形内に適用されます。

通常、赤目除去のエリアをマークする場合は、正確に定 義する必要はありません。大きい長方形を描くと、目の周 辺だけを小さく囲むより良い結果が得られる場合がありま す。最初に実行して、赤目除去がうまくいかなかった場合 は、異なる長方形のサイズを描いてもう一度実行してみて ください。

Studio の赤目除去アルゴリズムは、幅広い写真で優れた 結果を得られます。ただし、写真によって結果が異なる場 合があります。

適用した後で赤目を除去するには、赤目グループにある 右のボタンをクリックします。

#### Studio Ultimate のパンとズームアニメーション

Studio Ultimate では、パンとズームコントロールの [使用 開始] ボタンをクリックして使用開始キーを購入すると、写 真と画像から効果的なアニメーションを作成することができ ます。大きい拡大率を使うほど、画質の低下が発生する ため、このテクニックでは、最も高い解像度の画像を使用 してください。 [最初から終わりまでアニメーシ ョンにする]をりリックして、パンと

■ パン&ズームアニメーションをおこなう
 ■ 開始位置設定
 ● 終了位置設定

ズームアニメーションを開始し、現在のクリップでアニメーショ ン機能をアクティブにします。これで、[始まりの設定] およ び [終わりの設定] ボタンが有効になります。最初は、[始 まりの設定] が選択されています。パンとズームコントロール を使って、クリップの開始に使用するフレームを設定します。 最後に、[終わりの設定] ボタンをクリックしてから、コントロ ールを使ってクリップの最後に使用するフレームを設定しま す。

クリップを再生すると、Studio がフレームを生成し、始まりと 終わりの表示をスムーズなアニメーションにつなげます。

上記の手順は、パンとズームを作成する最も簡単な方法 を示しています。効果的な使い方には、次のようなものが あります。

- フルフレームの写真から画像にある人物や物に焦点を 当てるように移動します。これは、ビデオを撮影するとき のズームのような結果になります。複数のビューで同じク ローズアップを見せる連続したショットを作成したり、同じ シーンで異なる部分をクローズアップするショットを作成 したりできます。
- 何かに焦点を当てた状態からフルフレームに移動すると、 ビデオカメラでズームアウトするような効果が得られます。
   上のシナリオでは、ムービーのチャプターやエピソードを終えるときに、オリジナルのビューに戻すようなショットを作成できます。
- 幅の広いシーンをパンすると、1 つ 1 つの部分を詳細に示すことができます。このテクニックは、ドラマチックまたはユーモラスな詳細部分を最後にビューに表示するような効果を得るために使用できます。

複雑なパンとズームアニメーション

パンとズームを同じ画像に何度も続けて適用すると、ガイ ドツアーを示すような効果が得られます。ストーリーを語る ように、部分ごとに披露して、次から次へと詳細に注意を 引くことができます。

ストーリーを語るのは難しい場合もありますが、Studio でス トーリーを利用するのはとても簡単です。最初のパンおよび ズームの動きを使って最初のクリップをセットアップしたら、そ れを必要なだけコピーし、各クリップの*終わり*の設定を変更 します。

動きのシーケンスがスムーズにつながるように、前のクリップ の終わりのフレームと一致させるため、シーケンスでは新し いクリップの開始フレームを使います。2つ目およびそれに 続くクリップでは、連続性を持たせたい場合には、[前のクリ ップと一致] ボタンをクリックします。

パンした後で、それぞれの詳細部分をムービーに組み込む には、各動きの間に、アニメーションでない画像のコピーを 挿入します。これらの静止クリップは、[前のクリップと一致] ボタンを使って、同じようにシーケンスにつなげます。



ここでは、英国の芸術家ウィリアム・ホガースによる「An Election Entertainment」という風刺画で、4 つのスケッ Fに焦点を当てるためにズームとパンコントロールを使用 しています。5 つ目のビューは、黒い境界を使わずに、ワ イドスクリーンのフレームにカンバス全体をできるだけたく さん見せるようなビューになります。ツールにより、1 つのビ ューから次のビューに移動し、同時に必要に応じてパン やズームを実行するスムーズなフレームが自動的に作成 されます。

#### キーフレームを使ったアニメーションのパンとズーム

Studio Ultimate を使用している場合は、アニメーションの パンとズームのもう 1 つのオプションである、キーフレームを 使用できます。この機能を使うと、1 回のクリックで 1 つの 動きを操作する代わりに、1 回のクリックに一連のパンとズ ームの動きを関連付けることができます。179 ページの「キ ーフレーム」を参照してください。 パンとズームエフェクトのインターフェイス

クリップのプロパティソールを使ってパンおよびズームするもう 1つの方法は、パンとズームビデオエフェクトを使って、フレー ムのプロパティを数値で設定する方法です。この方法は、 ビデオエフェクトツールによって提供されます。2つの方法を 組み合わせ、ツールの画像インターフェイスを使って最初の 設定を指定し、数値エフェクトパラメータを使って微調整す ることも可能です。

パンとズームエフェクトは、「ピクチャエフェクト」に含まれています。パンとズームのパラメータは、ツールのインターフェースのものを同じで、スライダを使って、ズーム、水平位置、垂直位置を設定できます。ただし、ツールインターフェースの「赤目除去」コントロールには、同じコントロールはありません。

? パン&ズーム		tyh:
ズーム	•	静的プリセット パン&ズーム
水平位置	•	キーフレームプリセット
垂直位置	•	大きいズーム
ちらつきの減少	•	横にや <b>し</b> 下にや

パンとズームエフェクトのパラメータ設定



フレーム取り込み機能を使うと、ビデオクリップから1枚のフ レームをキャプチャしてプロジェクトに取り込みます。取り込 まれたフレームは、直接ムービーに追加する、または多様 なグラフィックフォーマットでディスクに保存することができま す。 フレームを取り込んでディスクに保存すると、次のことを実 行できるようになります。

- 他のソフトウェアアプリケーションで利用する。
- 画像編集ソフトウェアで操作する。
- アルバムまたはタイトルエディタのいずれかを 使って、静止画像としてムービーにインポート し直す。

#### フレーム取り込みツール

[フレーム取り込み] ツールは、プレーヤと組み合わ せて使います。ツールにアクセスするには、ツールボッ クスを開いて、[フレームの取り込み] ボタンをクリックします。 プレーヤに使いたいフレームが表示されるまで、ムービーま たはムービー作品またはソースビデオをスクラブまたは再生 してから、[保存] ボタンをクリックします。取り込まれたフレ ームは、ツールのプレビュー領域に表示されます。これで、 フレームをムービーに追加する、またはディスクにファイルとし て保存することができます。



ムービーからフレームを取り込んだ状態のフレーム取り込 みツール。取り込んだフレームは、静止画としてムービー 作品に追加したり、写真ファイルとして保存したりできま す。

フリッカー軽減:フレーム取り込みの際、ソースビデオ上での 画像の動きが激しいと、取り込んだフレームにちらつきが出 ることがあります。このちらつきは、[フリッカー軽減] チェック ボックスを選択して、軽減または削減できます。[フリッカー 軽減]を使うと、解像度も多少落ちるため、画像によって 結果が気に入らない場合には、このオプションを無効にし てください。

保存:プレーヤで取り込むフレームを特定したら、この[保存]ボタンをクリックし、[フリッカー軽減]オプションを設定します。取り込んだフレームが、フレーム取り込みツールのプレビュー領域に表示され、2つの出力ボタン([ムービーに追加]、および[ディスクに保存])が有効になります。

ムービーに追加:このボタンをクリックすると、取り込んだフレ ームが、ムービーウィンドウのビデオトラックで現在選択して いるのクリップの直前に挿入されます。

ティスクに保存:このボタンをクリックすると、[名前を付けて 保存]ダイアログが開き、取り込んだフレームを保存するフ ォルダ、ファイル名、および、画像フォーマットを選択すること ができます。このダイアログには、保存される画像の解像度 を設定するコントロールも用意されていて、画像サイズを標 準的なサイズや取り込みフレームのオリジナルサイズ、また はユーザーの入力したカスタムサイズに設定できます。

ここで選択したサイズの「アスペクト比」(幅と高さの比)が、 取り込んだフレームと異なっている場合には、必要に応じて 画像が伸縮されます。この操作により、形状の歪みが目 立つ場合があります。たとえば、人物の映像が不自然に 太くなったり、細くなったりします。

## 第11章:

## ディスクメニュー

DVD、ブルーレイディスク、VCD、S-VCD 用にムービーを 作成した場合は、ビデオはインタラクティブなメディアとなり、 ビデオ製作者と視聴者の双方に新しい可能性を開きまし た。

このようなフォーマットのディスクを開発または「オーサリング」 するということは、最初から最後まで鑑賞する順番でムービ ーを作成するという従来の考えを否定することを意味しま す。今では、ムービーを鑑賞する順番を視聴者が決定す ることができるのです。

ディスクのオーサリングを可能にするために不可欠なのは、 メニューという新機能です。メニューは、静止画像や短いビ デオから構成され、ディスクに好きな数だけ組み込むことが できます。メニューの中の*ボタン*と呼ばれる領域を選択する と、観賞者は、ディスク上の他のコンテンツへの*リンク*を起 動することができます。リンクを起動すると、ただちに、画面 が以下のいずれかに切り替わります。

- 通常のビデオの場面。これを、メニューとの関連で「チャ プター」と呼びます。チャプターボタンには、リンクしている ビデオからのサムネイルフレームが表示されます。
- 同じメニューの別ページ。同じページデザインだが異なる チャプターボタンを持ち、1ページに収まらない数のメニュ

ーのボタンがある場合は、複数ページのメニューが使われます。

• 別のメニュー。

メニューは、他のクリップとは異なり、自動的に*ループ*するようになっています。ディスクのプレビューまたは再生中に、メニ ューの最後に達すると、そのメニューは直ちに最初から再生 されます。この操作では、メニューと同時に実行されている すべてのクリップに影響する再生位置を変化させます。こ れは、ビデオ(メニューがオーバーレイされている場合)、オー ディオ、静止画像のタイプに関わらず同じです。



次の図は、ムービーウィンドウのストーリーボード表示におけるパターンを示しています。上の図で示されたメニューが下の図の *M1* で表わされるように表示されます。これは、2 つのメニューを持つ単純なムービーの全体的なスキームに合っています。



ムービーの中では、各メニューの後に複数のチャプタが続い ています。チャプタは、1 つのクリップで構成されています。 *M1* メニューは、5 つのチャプタにリンクされています。このメ ニューは、ページごとに 2 つのチャプチャリンクを表示するよ うにデザインされており、すべてのリンクを表わすのに 3 ペー ジ必要となります。(2 番目のページが上の図で示されて います。)また、各ページには *M2* メニューへのリンクもあり ます。

この短いムービーの単純なレイアウトは、多くのクリップを整 理できるように簡単に拡張できます。もっと複雑なムービー でも、チャプタや他のメニューにリンクされた、複数ページの メニューなど、同じ要素から構築されています。

利用状況:複数のメニューを持つディスクは、Studio Ultimate のみでサポートされています。

### Studio でのディスクオーサリング

Studio では、編集の都合上、ディスクメニューをクリップの 一種として扱います。メニューも、タイトルと同じように、[ア ルバム] 中に用意されているものを、そのまま、ないし、修 正して利用することもできるし、[クラシックタイトルエディタ ー] を使って、白紙の状態から自分独自のメニューを構築 することもできます(*第3 章:「アルバム」*および*第12 章「ク ラシックタイトルエディタ」*を参照してください。)

オーサリングの全体的な操作を理解するため、次に説明 する 2 つの「インスタント」プロジェクトを作成してみましょう。 ディスクを作成するところまで実行する必要はありませんが、 プレーヤで DVD 再生コントロールを使ってムービーをプレ ビューできます(253 ページの「DVD プレーヤのコントロー ル」を参照)。

インスタントビデオシーンカタログ:空のプロジェクトで、ビデオ トラックにアルバムから適当な数のシーンを選択してドラッグ します。次に、アルバムの[ディスクメニュー]セクション(一 番下のタブ)に切り替えて、タイムラインの初めにメニューを ドラッグします。メニューから後の各シーンへのリンクを「各ビ デオクリップの開始点に作成する」かどうかを尋ねられたら、 [はい]をクリックします(251ページ「アルバムからのメニュー の使い方」を参照)。タイムラインの上部に、新しいトラック が表示され、各クリップの上に小さな「旗」が表示されます。 この旗は、今追加したメニューからのリンクを示しています。 操作はこれで終了です。後は作成したムービーを楽しんで ください。

インスタントスライドショー:今度は、アルバムの [静止画] セクションから始めます。空のプロジェクトのビデオトラックに、 画像を好きなだけドラッグし、任意のディスクメニューを、最 初のクリップとしてタイムライン上にドラッグします。リンクを自 動的に作成するかどうかを尋ねられたら、[はい]をクリック します。次に、アルバムを [トランジション] セクションに切り 替えて、任意のトランジションを選択し、メニューと最初の 静止画像との間にドラッグします。最後に、すべての静止 画像を選択してから(まず、最初の画像をクリックし、次に、 Shift キーを押しながら最後の画像をクリックする)、右マウ スボタンでクリックし、表示されるポップアップメニューから [波状トランジション]を選択します。これでインスタントスラ イドショーの完成です。 メニューとタイトル

249 ページでタイトルとディスクメニューの似た点を説明しま したが、これは表面上のことだけではありません。メニューは、 基本的に「ボタンのついたタイトル」であるといえます。タイム ラインのメイン*ビデオ*トラック上のタイトルは、クラシックタイト ルエディタに1つまたは複数のボタンを追加するだけで、デ ィスクメニューに変換できます。

#### アルバムからのメニューの使い方

アルバムの [ディスクメニュー] セクションには、特定の 行事や、オーサリングスタイル、チャプタ数などに合わ せてデザインされた、さまざまなメニューが集められています。 各メニューには、背景画像、タイトル、チャプチタボタンのセ ット(サムネイルフレームの空間つき)、[次のページ] および [前のページ] ボタンが含まれています。

メニューによって、ページあたりのチャプタボタンの数が異な るため、メニューを選択する場合は、扱うクリップの数を考 慮します。一般に、ユーザーにとっては、少ないボタンを持 つページが多数あるよりも、多くのボタンを持つページが少 数あるほうが便利です。

編集中には、メニューに付属しているすべてのボタンを見る ことができますが、再生中に見ることのできるのは、リンクを 割り当てたボタンだけです。

ボタンの少ないメニューでは、キャプションのための空間が広 くなります。ボタンの多いメニューでは、キャプションが短縮さ れたり、省略されることが多くなります。キャプションが必要 かどうか、必要な場合は簡単なもの(「第1章」など)か説 明的なもの(「ケーキのカット」など)かという点を、オーサリン グのスタイルやムービーの内容によって判断します。

VCD および SVCD フォーマットでは、リモコンの数字キー を使ってチャプタを数字で選択しなければなりません。この ため、これらのフォーマットでオーサリングする場合は、チャプ タ番号を含むボタンキャプションを提供することが普通です。

タイムラインへのメニューのドロップ

メニューを [アルバム] からドラッグして、ビデオトラックやタイ トルトラック上にドロップする際には、タイムライン上でメニュ ーの右側にあるすべてのビデオクリップに、自動的にリンクを 生成するかどうかを選択できます。必要に応じて複数のク リップをチャプターで組み合わせ、指定した最小のチャプタ ー長を利用することができます。

ムービーにメニューを追加	
- 各ビデオクリップの先頭にチャプタを作成しますか?	
・ はい、最小の長さでチャプタを作成します 12 秒	
○ いいえ、チャプタを手動で作成します	
□ チャブタの再生が終わったら、自動的にメニューに戻る	
□ 今後、このダイアログを表示しない	
ОК	

リンクの自動作成は、ディスクメニューでリンクを作成する最 も速い方法ですが、オーサリングの状況によっては、使用し たくない場合もあります。確認ダイアログで [ 今後表示しな い] チェックボックスを選択すると、その後にメニューをドラッ グしたときに、 [はい] または [いいえ] の応答がデフォルトの 操作となります。デフォルト操作を設定する、または [ プロ ジェクトプリファレンス] オプションパネル(398 Page の「プロ ジェクトプリファレンス」を参照)の[*ディスクメニューを追加す* る場合]で確認ウィンドウの表示を行うように設定できます。

自動リンク機能を使わずに、チャプチャリンクを手動で作成 するには、追加する各ビデオクリップのポップアップコンテキス トメニューにある [*ディスクチャプター*] コマンド、またはディス クメニューの [クリップのプロパティ] ツールにある [*チャプター* の設定ボタンを使います。

#### DVD プレーヤのコントロール

 Studio のプレーヤには、典型的な DVD リモコンの ボタンレイアウトを使った、メニューを含むムービーを プレビューするための特別なコントロールセットが付属してい ます。プレーヤの右下にある [DVD の切り替え] ボタンをク リックして、プレーヤを DVD モード切り替えます。

DVD コントロールのグループが表示され、下のプレーヤの プレビュー画面を開きます。



個々の DVD コントロールの機能は次の通りです。

メインメニュー:ムービーの最初のメニューに移動して ● 再生を開始(または継続)します。

前のメニュー:最後に表示されたメニューに移動して、 再生を開始(または継続)します。このボタンを再度クリック すると、メニューから最後に表示されたクリップに戻ります。 前のチャプタ、次のチャプタ: チャプタの途中で [前の チャプタ] ボタンをクリックすると、現在のチャプタの先 頭に移動します。もう一度このボタンをクリックすると、1 つ 前のチャプタに移動します。同様に、[次のチャプタ] ボタン は、ムービー中の次のチャプター移動します。また、メニュー 内では、これらのボタンをメニューページ間を移動するのに 使用できます。

ボタンの選択: このグループにある 4 つの矢印 コントロールは、ディスクメニュー内で画面上 のカーソルを移動し、ボタンを選択するために



使用します。中央の楕円ボタンは、画面上で強調表示されている、選択中のボタンを起動します。

#### メニューボタンを直接有効にする

家庭用の DVD プレーヤにはない機能として、画面のボタ ンを直接クリックできる機能が付属しています。プレーヤの プレビュー領域にボタンが表示されているときに、ボタンを 直接クリックすると、そのボタンのリンクを起動することができ ます。

#### タイムラインでのメニューの編集

メニューは、ほかの静止画像クリップと同じようにタイムライ ンでトリムできます(132 ページの「ハンドルを使ったタイムラ インでのトリム」を参照)。

メニューはユーザーからの入力を待機している間、再生を 繰り返すため、ほかのタイプのクリップとは異なり、メニューク リップではクリップの再生時間の設定は重要とはなりません。 ただし、ビデオの背景をループする、またはメニューでオーデ ィオをループする場合は、含まれるクリップにメニューの再生時間を合わせることが必要となります。

メニュートラック



メニューボタンは、ムービー中の特定の位置にリンク されます。メニューがリンクされると、メニュートラック 上のリンク位置に旗のマークが付きます。メニュートラックは、 ムービーに始めてメニューが追加された時に、ビデオトラック の上に現われます(メニューがすべて削除されると、また消滅します)。

メニュートラックでは、メニュー自体には色つきの長方形の マークが付きます(上図の M1 と M2)。また、チャプタへのリ ンクの場合には、旗に「C」のマークが付きます。下の図は、 タイムスケールの最初の部分を拡大した図です。ここでは、 最初のメニューを表わす長方形とリンクする 3 つのクリップ にチャプタの旗が示されています。



その前の図では、タイムスケールの次の部分には、*M1*から リンクされた4番目のチャプタと、その手前のクリップ末尾か らメニューに戻るリンク(左向きの矢印)が含まれています。 この結果、*C4*のクリップには、メニューからしかアクセスでき ません。それぞれ旗のアイコンを持つクリップ*C4*に続くメニュ ー *M2*は、自動的に新しいカラーで表示されます。



利用状況:複数のメニューを持つディスクは、Studio Ultimate のみでサポートされています。

#### メニュートラックでの編集

メニュートラックの旗は、マウスでドラッグして移動できます。 これで、ムービーでのリンク位置が変更されます。また、ビデ オクリップを移動すると、クリップに添付された旗も、そのクリ ップといっしょに移動します。

#### リンクを作成するには:

メニュートラックまたはビデオトラックを右マウスボタンでクリッ クして、作成したいリンクの種類に合わせて、[*ディスクチャ プタをセット*]、または、[メニューに戻るをセット] を選択しま す。

[メニューに戻る] リンクは、つねにクリックした場所ではなく、 現在のクリップの末尾に作成されます。クリップの途中から 戻ることはまれですが、このような場合にでも新しい位置に リンクの旗をドラッグすることができます。

#### リンクの位置を変えるには:

リンクの旗をクリックし、メニュートラックに沿った新しい位置 にドラッグします。

#### リンクを削除するには:

- リンクの旗を右マウスボタンでクリックして、ポップアップメニューから [削除]を選択するか、
- 旗を選択してハイライトし、Delete キーを押します。

## [クリッププロパティ] ツールを使った編集

ディスクメニュー用の [ クリップのプロパティ] ツールを 使うと、チャプタリンクの作成、編集、微調整を行え ます。さらに、メニューの視覚的な内容を調節できるクラシ ックタイトルエディタにもアクセスできます。

[クリップのプロパティ] ツールでは、他クリップと同じく、[名前] フィールドを編集してメニューにカスタム名を設定したり、 [再生時間] フィールドを編集してクリップをトリミングしたり することができます。



ツールの右上にある [メニューの編集] ボタンは、クラシック タイトルエディタのメニューを開きます。タイトルエディタでは、 背景画像とボタン画像、キャプションの内容と外観など、メ ニューのあらゆる視覚的な属性を変更できます。 クラシック タイトルエディタ数多くの機能に関する詳細は、第12章: 「クラシックタイトルエディタ」を参照してください。)

ツールの左側に表示されているプレビュー領域は、メニュー がどのように見えるかを示すと同時に、ボタンのリンク作成 に利用できるインタラクティブな機能があります。(この機 能については、260ページの「チャプタ編集コントロール」を 参照してください。) ほかのコントロールは、次の4つのグループに分かれます。

- メニュープレビューコントロール
- [チャプタ作成方法] オプション
- リンクプロパティコントロール
- チャプタ編集コントロール

#### メニュープレビューコントロール

これらのコントロールは、プレビュー領域の下にあります。

**ページセレクタ**: この矢印ボタンは、複数ページ メニュー(単一ページメニューよりも多くのリンク を収容できます)のためのもので、どのページをプレビュー領 域内でアクティブにするかを選択できます。リンクが定義さ れたメニューのページを選択できます。

メニューページを選択するほかの方法:

- プレビュー領域のページリンクボタンをクリックして、ページ を移動します。
- ボタンセレクタコントロール(259 ページを参照)を用いて、
   そのメニューの任意のページからボタンを1 つ選択します。

[*チャプチャ番号を表示*] チェックボックス:メニューに **尿** あるすべてのボタンにリンク番号を表示するには、 このボックスを選択します。リンク番号の形とカラーは、メニ ュートラックのチャプタの旗マークと同じになります。

#### [チャプタ作成方法] オプション

この 2 つのオプションを使って、このメニューでチャプタリンクの整理方法を指定します。



ムービーウィンドウでクリップの順番を変えた場合でも、チャ プタリンクの順番がムービー内のメニューの順番と同じにす る場合は、[自動で作成]を選択します。メニューで表示さ れるチャプタの順番を自分で決める場合は、[手動で作 成]を使用します。チャプタのリンクを並べ替えたいが順番 に関する制御を今後利用したい場合は、[自動で作成] をまずクリックしてから(リンクを並べ替える)、[手動で作成] をクリックします。

利用状況:手動でチャプタメニューを並び替える機能は、Studio Ultimate での み有効です。標準の Studio では、[*自動で作成*]機能は常に有効です。

#### リンクプロパティコントロール

この領域にあるコントロールは、メニューのチャプタリンクの表示プロパティを設定します。

**ボタンセレクタ:**メニューのリンクボタンには、表示ページとは無関係に、固有の連続番号が割り当てられています。この矢印ボタン付きのコントロールは、作業の対象となるメニューボタンを選択するのに使います。選択したボタンは、プレビュー領域でハイライトされます。プレビュー領域でボタンをクリックして選択することもできます。

**ボタンキャプションテキストフィールド**: クラシックタ イトルエディタを開かずに、現在のボタンのテキ ストを編集できます。ボタンキャプションの「#」という文字に は特別な意味があり、後で自動的にそのボタンの通し番 号に差し替えられます。メニューのレイアウト変更と無関係 に、ボタンに正しい番号を割り当てる場合には、この機能 を利用するとよいでしょう。位置、フォント、スタイルなど、ボ タンのキャプション以外の特性を編集するには、[メニューの *編集*] ボタンをクリックして、クラシックタイトルエディタを開きます。

[サムネイルのセット] ボタン:デフォルトで、メニューボタ ンに表示されるサムネイルフレームは、ボタンがリンク するフレームとなります。ただし、ムービーでサムネイルとなる フレームを選択できます。タイムラインスクラバを使用するフ レーム(プレーヤで表示されている)に移動し、[サムネイル のセット] ボタンをクリックします。

[**動画サムネイル] チェックボックス:**メニュ ロ 動画サムネイル ーのボタンに静止したサムネイルフレー

ムではなく、リンク先のチャプタから取り込んだ動画を表示 したい場合には、このオプションを選択します。この機能に は、動画サムネイルの事前レンダリングが必要となるため、 プレーヤでムービーをプレビューする場合に、瞬時に結果を 表示できません。そのかわり、タイムスケールの中のメニュー クリップの上に、色付きのバーが表示されます。このバーは、 セッションを中断しないで、クリップをバックグラウンドでレンダ リングしていることを意味します。

バックグラウンドレンダリングは、オプションです。必要に応じ て、 [*ビデオとオーディオのプリファレンス*] オプションパネル ([*セットアップ*] > [*ビデオとオーディオのプリファレンス*])で無 効にすることができます。詳しくは、401 ページを参照してく ださい。

利用状況:動画サムネイル機能は Studio Ultimate でのみ使用できます。

#### チャプタ編集コントロール

この領域にあるコントロールを使って、メニュー内にある 個々のボタンを選択または修正します。 [**チャプタのセット**] ボタン:これらのボタ ンは、現在選択しているメニューのチ

ャプタボタンとターゲットクリップ間のリンクを設定または解除します。

リンクを設定するには:タイムラインスクラバーを、メニュー、 ビデオ、テーマ、静止画像などのクリップの途中に移動して、 [*チャプタのセット*] ボタン □ をクリックします。ビデオクリップ や静止画像クリップの場合、クリップ中のスクラバの位置が、 そのままチャプタのその位置に設定されます。

**リンクをクリアするには**:[*チャプタのクリア*] ボタン № をクリックします。

[メニューに戻るのセット] ボタン:これは、「メニューに 戻る」リンクを作成します。このリンクは、ほとんどの場 合、現在のクリップの末尾に設定されます。再生中にこの リンクを起動すると、直ちにメニューに移動します。[クリップ のプロパティ] ツールでメニューに戻るリンクを作成するには、 リンクを張りたいクリップの中にタイムラインスクラバを移動し、 [メニューに戻るのセット] ボタンをクリックします。

利用状況:[メニューに戻るのセット]ボタンは、Studio Ultimate でのみ有効です。

[**チャプタの後メニューへ戻る**] チェックボックス:このオプション を設定し、このメニューにあるすべてのチャプタ後に「メニュー に戻る」を追加します。このチェックボックスをクリックすると、 設定または解除に関わらず、既存のメニューに戻るリンクを すべて削除します。メニューに戻るリンクは、通常ドラッグで きますが、このボックスをチェックするとクリップの終了まで固 定されます。

#### ドラッグ & ドロップでリンクを使ったリンクの作成

ディスクメニューの [*クリップのプロパティ*] ツールでは、メニュ ーボタンからのリンクを確立するために、ドラッグ & ドロップ による簡単な方法を使用できます。

#### ドラッグ & ドロップを使ってリンクを作成するには

- ムービーウィンドウでリンク先のクリップをクリックしてから、 [クリップのプロパティ] ツールのプレビュー領域にあるボタンにドラッグします。これで、ボタンから、そのクリップの最初のフレームにリンクが適用されます。または、
- リンクを作成するボタンをクリックして、そのボタンをムービ ーウィンドウにドラッグします。この場合、リンクを適用で きるのは、クリップのボタンを「ドロップ」した位置で、クリッ プの最初のフレームではありません。

### *[ディスクメニュー]* ツール

メニューを選択した状態でこのツールを選択すると、 クリップのプロパティソールを選択したのと同じことにな ります。それ以外の場合には、このツールは、[クラシックタ イトルエディター]を使って新しいディスクメニューの作成を始 めるための、[メニューの作成] ボタンを提供します。(257 ページの「クリッププロパティソールによる編集」と「第12章: 「クラシックタイトルエディタ」を参照してください。)

メニュー開発は比較的複雑な操作であるため、アルバムで 利用できる付属のメニューを使用するかどうかが尋ねられ ます。



このダイアログボックスを表示する必要がない場合は、[今後、このダイアログボックスを表示しない]ボックスを選択してから、[OK]ボタンをクリックします。

## 第 12 章:

# クラシックタイトルエディタ

Studioのクラシックタイトルエディタは、タイトルやその他の 画像を作成および編集する強力な機能です。この機能に は、多彩なテキストおよび画像エフェクトが付いており、ム ービーの視覚デザインに無限の可能性を与えます。



クラシックタイトルエディタツールのタイトル作成機能。画像とテキストのある広い領域が[編集ウィンドウ]、右半分のほとんどを占めるのパネルが[クラシックタイトルエディタのアルバム]です。その他のコントロールは、[編集ウィンドウ]の周囲にまとめて配置されています。

クラシックタイトルエディタは、単にタイトルを作成するだけの ツールではありません。ディスクプロジェクトでは、VCD、S-VCD、DVD、ブルーレイディスクムービーのメニューにユー ザーからの操作を受け入れる特別のボタンを追加および 編集することもできます。

注: Studio Ultimate には、別のタイトル編集ツール「モー ションタイトラー」が装備されています。これには、クラシック タイトルエディタにないアニメーション機能があります。クラシ ックタイトルエディタにも、モーションタイトラーにないタイトル やディスクメニュー作成機能などがあります。

## クラシックタイトルエディタの起動

クラシックタイトルエディタには、Studio の編集モードからさ まざまな方法でアクセスできます。これは、タイトルエディタ がいかに多彩なツールであるかを示しています。アクセスす るには、[ビデオ] ツールボックス(118 ページを参照)または タイムライントラックのいずれかをマウスでクリックします(108 ページを参照)。

- 全画面タイトルまたはメニューを作成するには:メインタイムラインのビデオトラックの右マウスボタンをクリックして表示するコンテクストメニューから、[クラシックタイトルに移動/メニューエディタ]を選択します。
- ツールボックスからタイトルを作成するには: [タイトルの作成] ツールを開いて、[クラシックタイトルオーバーレイ]、または [全画面クラシックタイトル] をクリックします。

- ツールボックスからディスクメニューを作成するには: ディス クメニューの作成ツールを開いて、[メニューの作成]をク リックします。
- 全画面クラシックタイトルを編集するには: ムービーウィン ドウ中でタイトルをダブルクリックするか、右マウスボタンを クリックして [クラシックタイトルに移動/メニューエディタ]を 選択します。
- 全画面メニューを編集するには:任意の表示でメニュー をダブルクリックして [メニューの編集] ボタンをクリックする か、右マウスボタンをクリックして [クラシックタイトルに移 動/メニューエディタ] を選択します。
- オーバーレイタイトルを編集するには:タイトルトラックまたはリスト表示で、クリップをダブルクリックするか、任意の表示の中でクリップを右マウスボタンをクリックして、[クラシックタイトルエディタに移動]を選択します。
- ツールボックスからタイトルまたはメニューを編集するには: [クリップのプロパティ] ツールでクリップを開いて、[メニューの編集] または [クラシックタイトルの編集] ボタンをクリックします。



クラシックタイトルエディタの基本的なコントロールは、クラス タごとに、編集ウィンドウの周囲に配置されています(265 ページの図を参照)。

## タイトルタイプのボタン

■ ■ ■ ■ このクラスタには 4 つのボタンがあり、クラ シックタイトルエディタの編集ウィンドウ上部左側に配置さ れています。この 4 つのボタンは、一度に 1 つしか選択でき ません。1 番目のボタンは、静止画像のタイトルを作るとき に選択します。2 番目のボタンは、*ロール*の作成時に選択 します。ロールタイトルでは、映画のエンドクレジットのように、 タイトルテキストとグラフィックが、画面上を上方に移動しな がら表示されます。3 番目のボタンは、*クロール*の作成時に 選択します。クロールタイトルでは、テレビのニュース番組で 見られるニュース速報のように、画面を横切って右から左 へと移動する一行のテキストが表示されます。

利用状況:ロールとクロールは、Studio Ultimate でのみサポートされています。

4番目のボタンは、*ディスクメニュー*の作成に使います。ディ スクメニューは「ボタンの付いたタイトル」であると考えてくだ さい。実際、次の2つの属性を除き、メニューはタイトルと 同じです。

- メニューには、少なくとも1つのボタンがあります。タイトルには、ボタンはありません。タイトルにボタンを追加するとメニューになり、メニューからボタンを削除するとタイトルになります。同じように、タイトルの編集中に[メニュー]ボタンをクリックすると、そのタイトルには、Studioによって自動的にボタンが追加されます。
- メニューでは、テキストのロールやクロールは使用できません。クラシックタイトルエディタでは、ロールタイトルやク

ロールタイトルにメニューボタンを追加することはできませ ん。

ディスクメニューはムービーウィンドウのタイムラインのメイン*ビ デオ*トラックでのみ使用できるため、他のトラックのタイトル を作成または編集中の場合は、ディスクメニューを作成す るボタンは表示されません。

## [オブジェクト] ツールボックス

「オブジェクト] ツールボックスには、4 つのクラシックタイトルエディタツールボタンがあり、編集ウィンドウの左に配置されています。



最初のツール(矢印)は、選択している のオブジェクトに対するあらゆる編集操 作に使われます。選択しているオブジェ クトは、多くのコントロールポイントに囲 まれていて、これらのポイントを使ってオ

ブジェクトの大きさ、位置、縦横比などの幾何学的な性 質を変更できます。

他の3つのツールは、編集ウィンドウでオブジェクトを作成 するためのツールで、それぞれ、テキストボックス、楕円、矩 形を追加します。



これらのツールの使い方は、ごく一般的 なもので、すべて共通しています。まず、 3 つのツールから1 つをクリックしてから、 編集ウィンドウでそのオブジェクトの隅を 配置する場所をクリックします。次に、マ ウスをドラッグして、点線で示される新しいオブジェクトのア ウトラインを描きます。

オブジェクトの大きさと縦横比が決まったら、マウスボタンから指を離します。オブジェクトは、種類にかかわらず、幅と



高さを指定して作成します。色、シェード、シャドウなど、その他の属性は、クラシックタイトルエディタのアルバムで選択している*外観*によって決まります。属性はすべて、後で自由に変更できます。

オブジェクトを作成すると、使用したオブジェクトツールの選 択が解除され、選択矢印が再度アクティブになります。オ ブジェクトが選択状態になり、通常どおりにコントロールポイ ントを使ってマウスで操作できます。

#### オブジェクトを3次元に並べ替える



オブジェクトがお互いに重なって いるため、オブジェクトの一部や 全体が見えなくなることがありま す。このような場合は、クラシック タイトルエディタの *[レイヤ]* メニュ

ーで4つの並べ替えコマンドを使用します。これらのコマンドは、図では「3」のレイヤで表わされている選択しているオブジェクトに適用されます。

- 最前面に移動する:選択しているオブジェクトをほかの 全オブジェクトより前面に移動されます。この図で言うと、 オブジェクト3がオブジェクト1より前に配置されます。
- 最背面に送る:選択しているオブジェクトが、ほかの全オブジェクトより背面に移動されます。この図では、オブジェクト3がオブジェクト5の後ろに配置されます。
- 1 レイヤ前に移動:この図では、オブジェクト3が、オブジェクト2、4、5の前、オブジェクト1の後ろに移動します。
- 1 レイヤ後に移動:この図では、オブジェクト 3 が、オブジェクト 1、2、4 の後ろ、オブジェクト 5 の前に移動します。

### テキストオブジェクトについて

テキストオブジェクトの選択は、長方形や楕円の選択と、 大きく異なる点が1つあります。オブジェクトの*テキストフィ ールト*では、キーボードからの操作を「待つ」状態になり、テ キストの入力フィールドが表示されます。



テキストフィールドの状態は、テキストの挿入カーソル、オブ ジェクトフレーム外観の変化、コントロールポイントの外観 によって示されます。



テキストオブジェクトが選択されていない場合は、オブジェクトの中央をクリックして、テキストフィールドを直接アクティブにできます。テキストオブジェクトの選択フレームやコントロールポイントを表示するには、オブジェクトのエッジをクリックします。テキスト以外のオブジェクトでは、オブジェクトの任意の場所をクリックして選択できます。

テキストフィールドを非アクティブな状態にするには、テキス トオブジェクトではない編集ウィンドウの任意の場所をクリッ クします。

テキストは、ほとんどのタイトルとメニューで中心的な役割を 果たします。このため、テキストオブジェクトがない場合に入 力を始めると、編集ウィンドウの中央にテキストオブジェクト が自動的に作成され、アクティブになります。

### 高度なテキスト編集機能

クラシックタイトルエディタでは、ワープロプログラムと同じよう に、選択している範囲の文字に対して、さまざまな書式を 適用できます。隣り合わせになった文字をマウスで選択し て、好みの書式を適用します。

文字の範囲でサポートされている操作は、スタイル(フォント、スタイル、外観)、クリップボード操作(切り取り、コピー、貼り付け)、削除、多くの特殊配置、文字間隔、スケールなどがあります。これらの操作は、キーボードからのみアクセスできます。詳しくは、付録 F:*「キーボードショートカット」*を参照してください。

### 編集モード選択ボタン

 これらのボタンは、クラシックタイトルエディタの編集ウィンドウの下部に沿って2つのグループを構成しています。2つの編集操作のセットを制御する機能は、 選択しているオブジェクトでのみ利用できます。

最初のボタンは、オブジェクトを新しく作成した場合にデフ ォルトでオンになります。これは、9つのコントロールポイント を含む選択フレームを使って、移動、拡大縮小、回転操 作を行います。



### 2番目のボタンをクリックすると、1つのコントロールポイント を必要とする歪み操作を実行できるようになります。



テキストオブジェクトでは、2番目のボタンにより、[カーニン グ]と[行間の変更]という操作を行うことができます。これ らの機能には、テキスト枠の端の中央にあるコントロールポ イントを使ってアクセスします。



# [オブジェクトレイアウト] ボタン

○ ○ こ ■ このクラスタの左の2つのボタンは、クラシックタイトルエディタのオブジェクトをグループ化およびグループ解除するボタンです。最初のボタンは、複数のオブジェクトを選択した場合にだけ利用可能になります。この操作は、オブジェクトをグループにリンクします。編集操作では、1つのオブジェクトとして扱われます。グループを選択すると、すべてのコントロールポイントが同時に表示されます。この中には、グループの操作に使用できるものもあります。



3 つのオブジェクトのグループ化

グループ化されたオブジェクトを選択した場合は、2番目の ボタンが利用できるようになります。このボタンを使って、グ ループを個別のオブジェクトに戻すことができます。

グループ化されたオブジェクトのグループ化は可能ですが、 グループはつねに1レベルであるため、このオブジェクトのグ ループ化を解除すると、すべてのオブジェクトが個々のオブ ジェクトに戻ります。

次のボタンは、オブジェクトのグループにのみ適用される 11 の操作を示すポップアップメニューを開きます。最初の6つ のコマンドを使うと、複数のオブジェクトをいずれかのオブジ ェクトの4辺のいずれか、または中央ラインに揃えることが できます。次の2つのコマンドは、オブジェクトを垂直または 水平方向に均等間隔に並べます。最後の3つのコマンド は、均等な幅、高さ、または両方を持つようにオブジェクト のサイズを変更します。通常、メニューボタンは一定の形 式に並べることが多いため、これらのすべてのコマンドは、メ ニューの作成で特に役立ちます。



最後のオブジェクトレイアウトボタンは、*オブジェ* クトの位置揃えに関するもう1つのポップアップ メニューを開きます。この9つのオプションは、三 目並べの碁盤に似たグラフィックです。この9つ

の領域の1つをクリックすると、オブジェクトが画面の該当

する隅、または中央に移動します(赤い点線で囲まれる 「テキスト表示」領域で定義される)。

### オブジェクトの複数選択

グループ化の最初の手順では、統合する複数のオブジェク トを選択します。これは、次のいずれかの方法で行います。

- マウスをクリックしたままドラッグして、グループ化するオブ ジェクトをすべて含む長方形の選択範囲(「マーキー」) を作ります。
- グループ化する最初のオブジェクトをクリックし、それから、 コントロールキーを押しながら残りのオブジェクトをクリック する。

### 一時的なグループ化

複数のオブジェクトを一時的なグループとしてまとめると、1 つのオブジェクトとして移動、配列、回転、色の変更を行 えます。一時グループは、編集ウィンドウのどこかをクリック すると直ちにグループ化が解除されます。[グループ] ボタン を使って作成したグループは、はっきりとグループを解除する までグループ化されたまま残ります。

# クリップボードボタンおよび削除ボタン

 ★ ● ● ● ● こ ● このグループのボタンは、切り取り、コピー、 貼り付け、削除という、標準的な編集操 作を提供します。これらの操作は、グループ、独立したオブ ジェクト、または、クラシックタイトルエディタのテキストオブジ ェクトで選択しているテキストにも適用することができます。 最初の3つのボタンは、Windowsのクリップボードと連動 して動作しますが、4番目のボタンは、クリップボードとは無関係に、単純に選択されたものを削除します。

# テキストスタイルコントロール



テキストスタイルコントロールは、クラシックタイトルエディタの 編集ウィンドウの右上にある、ワープロソフトウェアでよく使 用するコントロールです。これらのコントロールが適用される のは、選択しているテキストと、新しく入力されたテキスト (設定が再度変更されるまで)となります。

左の3つのコントロールは、フォントスタイルボタンで、それ ぞれ、太字、斜体、下線スタイルを選択するのに使います。

通常の操作とは異なり、*下線スタイル*のボタンは、テキスト だけでなくどのようなオブジェクトにも適用できますので、試 してください。これにより、長方形、楕円、画像などの、グラ フィックオブジェクトから作られたボタンを、下線で強調する ような使い方が可能になります。



4番目のボタンは、*テキスト書式*オプショ ンのポップアップメニューを開きます。この クラスタの他のコントロールは、個々の文 字の外観を制御しましたが、このメニュ ーのオプションは、*テキストボックス*全体 のテキストに適用されます。

3つの文字揃えオプション(*左、中央、* 右)は、ボックス内のテキストの配置に 影響します(*[オブジェクトの位置揃え]* メニュー IIIの機能 で操作されるボックス自体の位置には影響しません)。

[表示サイズに縮小する]、[表示サイズを合わせる]、[ワー ドラップをオンにする]、[ワードラップをオフにする]の4つは、 テキストボックスのサイズを変更したときに、テキストがどの ように扱われるかを決めます。[ワードラップをオンにする]は、 新規のテキストボックスのデフォルトで、ボックスの大きさを 変えると、その中のテキストが、新しいボックスの回信に合わ せてワードラップし直されます(この結果、テキスト自体の 高さが変わった場合には、この高さによりボックスの高さが 決まります)。[ワードラップをオフにする]は、まず、すべての 「ソフト」改行(ワードラップのために挿入された強制改行) を取り除いてから、テキストが入るだけの幅にボックスを広 げます。このテキストボックスに、さらに文字を入力すると、 自動的に[ワードラップ]モードがオンになります。

[表示サイズを合わせる]を使うと、テキストボックスのサイズ 変更時に、ボックスの幅と高さに合わせてテキストも拡大ま たは縮小されます。[表示サイズに縮小する]では、ボック スが縮小されない限り、テキストサイズは元のまま維持され ます。ボックスが縮小された場合は、テキストは[表示サイ ズを合わせる]と同じ方式でサイズ変更されます。[表示サ イズを合わせる]と[表示サイズに縮小する]の両コマンド では、テキストの改行位置が変更されることはありません。

[フォント] ドロップダウンリストとフォントのサイズ選択ボックス が、テキストスタイルのコントロールグループの最後のコント ロールです。



クラシックタイトルエディタのアルバムは、[クラシックタイトル エディタ] 画面の右側に表示される長方形のパネルです。 メニューとタイトルの作成には、Studioのアルバムに含まれ るムービー作成用のリソースと同じリソースが含まれます。

クラシックタイトルエディタのアルバムは、左側に示さ Aa れる 4 つのボタンによって制御されます。これらのボ タンは、編集ウィンドウとアルバムの間にあります。 るボタンは、外観ブラウザ、背景、ピクチャ、ボタン という 4 つのセクションをそれぞれ開きます。

これらのボタンの4番目はボタンセクションを開くボタンで、 メニューやタイトルがメイン*ビデオトラッ*クで作成や編集され ている場合にのみ表示されます。これは、ディスクメニュー (これはクラシックタイトルタイトルエディタからはボタン付きの タイトルに見えます)はムービーウィンドウの他のタイムライン トラックでは使用できないためです。

# 外観ブラウザ

クラシックタイトルエディタのアルバムにあるこのセクションには、上部の[標準]、[カスタム]、[お気に入り] タブによってアクセスできるサブセクションがあります。

[標準] タブには、タイトルで使われているテキストその他の オブジェクトに適用する、さまざまなスタイルが集められてい ます。各スタイルは、文字、オブジェクトの輪郭、影の色(カ ラーグラデーションまたは透明度)、さらに、それぞれのぼか しパラメータから構成されます。最後のパラメータは影の方 向で、8 つの選択肢があります。

既存オブジェクトの外観を変更するには、オブジェクトを選 択して使用する外観をクリックします。新しいオブジェクトは、 最後に選択した外観を使って作成されます。



外観ブラウザでの外観の選択:[標準] タブには、サブメ ニューとして表示される 8 つのスタイルを選択するボタン があります。メインボタンをダブルクリックしてサブメニューを 開きます。それぞれの外観には ID が付いており、マウス を合わせるとツールのヒントとして表示されます。上の図 では、外観 27-3 にマウスを合わせています。

[カスタム] タブを使うと、付属の外観をカスタマイズする、または上のパラメータを調節して独自の外観を作成できます。 文字、輪郭、影のパラメータは、それぞれ、同一のコントロールからなるコントロールセットで調整します。これは、文字のコントロールです。



上部の3つのオプションボタンでは、単一色、階調、無色 (透明)のいずれかを選択します。1番目のボタンの隣にあ るカラーパレットをクリックすると、Windows標準のカラーピ ッカーダイアログが表示されます。ただし、このダイアログには、 [*不透明度*]スライダ(0~100%)が追加されています。



2番目のボタンの隣にあるカラーパレットをクリ ックすると、各隅にある正方形をクリックして 開始の色を割り当てることにより、グラデーションを定義するグラデーションデザイナが表示 されます。グラデーションウィンドウの隅にある

カラーパレットをクリックして、カラーピッカーダイアログで開始 する色を設定します。

注:付属の外観にはより複雑で特別な内部機能を使った ものがあります。これらの外観を編集することはできません。

■ [お気に入り」タブを使うと、特定のカスタム外観 を保存できます。カスタム外観を保存しておくと、 次に同じ外観を使用するときにパラメータを記憶しておいたり、入力し直すことなく同じカスタム外観を簡単に呼び 出すことができます。左側のボタンをクリックすると、現在の 外観がお気に入りの1つとして保存されます。また、右側のボタンをクリックすると、選択している「お気に入り」が削除されます。

# [背景] セクション

タイトルやメニューには、単色、階調、透明(背景なし)、画像ファイル(手描き、写真、保存したビデオフレームなど)、の4種類の背景があります。



クラシックタイトルエディタの [背景] セクションの [カラーの変 更] および [階調の変更] オプションは、選択した色または 階調がただちに編集中のタイトルの背景に適用されるとい う点を除くと、前述の外観ブラウザ(279 ページ参照)のオ プションとまったく同じように動作します。

オーバーレイタイトルで作業している場合は、カラーピッカー ダイアログの [不透明度] 設定をさまざまな方法で使用で きます。これは、オーバーレイをトランジションとともに使用し ている場合に特に顕著になります。通常、タイトルに透明 の背景を使用できますが、透明が新しいタイトルやメニュー のデフォルト背景選択肢となります。

最後の背景オプションは、*画像、*つまり、任意の標準的な フォーマットの画像ファイルです。Studioのメインアルバムに ある多くのセクションでは、背景をソースフォルダから選択で きます。ソースフォルダは、[フォルダ]ボタンを使って変更で きます。[フォルダ]ボタンで画像ファイルを選択すると、その 画像が新しい背景になり、同一フォルダ中の画像ファイル はサムネイルとしてアルバムのパネルに表示されます。クラシ ックタイトルエディタの背景画像は、画面の幅や高さに一 致するように、必要に応じて拡大縮小されますが、縦横 比が変更されることはありません。

### 動画背景の追加

Studio Ultimate では、ディスクメニューは静止画像だけで なく動画ビデオ背景を持つことができます。このような*動画 背景*を作成したり、それに置き換えるには、フォルダボタン をクリックして、AVI、MPEG、または WMV ファイル形式 のムービーファイルを参照します。

動画メニュークリップを追加または変更する場合には、次の規則が適用されます。

- 背景として追加するムービーの長さは、ムービーウィンド ウのメニュークリップの長さに影響しません。ムービーがク リップより短い場合は、必要な時間に応じて必要なだけ 繰り返され、長い場合は切り捨てられます。メニューの 長さは、いつものようにタイムライン上またはクリップのプロ パティツールでトリミングして、調整することができます。
- ワイド画面ムービーを標準形式のプロジェクトのメニュー 背景に追加したり、標準ムービーをワイド画面プロジェクトに追加すると、プロジェクトの形式に合わせてムービは 伸縮されます。



ハードディスク上のフォルダを参照しながらムービーファイ ルの一覧表示を見るには、[ファイルの種類] ボックスで 希望のムービーの種類(または[すべてのファイル])を選 択します。

# [静止画像] セクション

クラシックタイトルエディタアルバムの[静止画] セクションの画像にも、前述の背景画像と同じように、任意の標準的なフォーマットを使用できます。[静止画像] セクションの画像は、[編集ウィンドウ] 全体に拡大されるのではなく、画像オブジェクトとしてタイトルに追加され、通常のサイズで表示されます。追加された画像オブジェクトは、8 つのコントロールポイントを使って位置やサイズを変更ができます(ただし、回転や傾斜は使用できません)。

画像オブジェクトは、グループ化や位置揃えなどの操作に 関しては、テキストオブジェクトや2種類のグラフィックオブ ジェクトとまったく同じように扱うことができます。

# [ポタン] セクション

ボタンは、タイトルをインタラクティブなメニューに変える 魔法の素材といえます。クラシックタイトルエディタアルバム のこのセクションは、編集されるメニューやタイトルがメイン ビデオトラックにある場合のみ使用できます。これはメニュー を配置できる唯一のトラックです。

ボタンは、広い意味でユーザーが何らかの方法で操作でき る画面の領域です。ボタンは、外観ではなくユーザーが操 作したときに実行される動作によって分類されます。ボタン の外観は、その動作を明確に示すようなものを選択する*べ き*ですが、絶対に必要でありません。ボタンには、次の4つ のタイプがあります。

- 標準:このタイプのボタンをクリックすると、ほかのチャプタ (標準のビデオ)やメニューに移動して再生が行われます。 ボタンとターゲットとの間のリンクは、クラシックタイトルエデ ィタではなく、[クリップのプロパティ] ツールで作成されま す。
- サムネイルボタン:サムネイルは、標準タイプのボタンの特殊な形式で、リンク先のムービーの一部からとったサムネイルフレーム(または、動画サムネイルプレビュー)を表示します。
- 前へボタン:このボタンは、複数のページを持つメニュー (標準ボタンまたはサムネイルボタンのリンクが、1ページ にはおさまりきらないほどたくさんあるメニュー)の2ページ 目以降に表示されます。[前へ]ボタンは、1つ前のメニ ューページにリンクされます。
- 次へボタン:このボタンは、複数ページメニューのうち、最終ページ以外のページに表示され、その後に続くページにリンクされます。

Studio にあらかじめ用意されているボタンアートには、各タ イプのボタンの例がいくつか含まれています。各ボタンは、 Targa(**tga**)フォーマットの画像ファイルです。Adobe PhotoShop や Paint Shop Pro のようなアートプログラムで 見ると、ボタン画像の透明部分や、サムネイル表示用の 特別な領域が、画像に含まれているアルファチャンネルによ って定義されていることがわかります。

[フォルダ] ボタンは、これまでと同じく、表示される画像を 取得するディスクディレクトリの選択に使います。

あらかじめ用意されたボタンを利用するには、そのボタンを アルバムから編集ウィンドウにドラッグします。編集ウィンドウ にドロップされたボタンは、ボタンオブジェクトになります。ボ タンオブジェクトは、本質的に画像オブジェクトと同じです。



用意されたボタンには、ファイル名によっ てデフォルトの動作が決められています。 ただし、クラシックタイトルエディタのアル バムの「ボタン」 セクションのドロップダウ

ンリストを使うと、現在選択中のオブジェクトに新しいアクションを割り当てることができます。このリストにある最初の選択肢である「ボタン以外」を選択すると、オブジェクトから動作が削除され、通常のグラフィックに変わります。他の選択肢は、前述のボタンタイプに対応しています。

**ヒント**:これは、動作を決めるボタンの外観ではなく、メニュ ーから選択したボタンの外観であることに注意してくださ い。

### ボタンのハイライト表示



DVD メニューでは、ユーザーがメニ ューを見ているときに、現在のボタン がハイライト表示されます(VCD や S-VCD のメニューはハイライト表示

されません)。特別のアクティブハイライト表示により、動作 を実行する前にそのボタンがほかのボタンと区別されます。 (このハイライト表示エフェクトは、プレーヤでプレビューでき ます。また、マウスやプレーヤの DVD コントロールを使って メニューを操作することもできます。)

クラシックタイトルエディタでは、ハイライト表示で使われる 色と、ハイライト表示の描画方法を制御するスタイルオプ ションを使用できます。この設定コントロールは、[*ボタンタイ* プ)リストの下にあります。 [アクティブ]、および [選択済み] のカラーパレットをクリック すると、作成しているメニューにもっともよく合うハイライト表 示色を設定できます。ディスクにあるすべてのメニューで一 定のハイライトカラーを使うと、メニューがわかりやすくなりま す。

左から右に、次の3つのハイライトスタイルがあります。

- 矩形:ハイライト表示は、ボタンを囲む矩形として描かれます。
- ボタンの形:ハイライト表示は、ボタンの形状にかかわらす、見える部分に適用されます。
- 下線:ボタンに下線が引かれます。

ハイライト表示オプションは、アルバムから取り込んだボタン 画像だけでなく、どのようなタイプのオブジェクトから作ったボ タンにも適用できます。クラシックタイトルエディタでの作業 中に、ボタンのハイライト表示を無効にする場合は、[ハイ ライトスタイル]チェックボックスの選択を解除します。

# 第 13 章:

# モーションタイトル

Studioのモーションタイトラーは、アニメ化されたタイトルや 画像を作成したり編集したりするためのパワフルなツールで す。この機能には、多彩なテキストおよび画像エフェクトが 付いており、ムービーの視覚デザインに無限の可能性を与 えます。

モーションタイトラーは、クラシックタイトルエディタより機能が 少ない代わりに、アニメーションや特殊効果の機能に優れ、 使いやすく楽しいツールです。



モーションタイトラーの表示レイアウト: ① タイトルバー、 ② モーションタイトラーアルバム、③ 編集ウィンドウ、④ 背景パネル、⑤ レイヤーリスト。

モーションタイトラーの表示部は 5 つのエリアに分かれています。

- タイトルバーは、左から右に以下のように 4 区分されています。カテゴリとタイトル名、テキスト編集、表示時間カウンタ、[*閉じる*]ボタン (これは右下隅の[*OK*]ボタンと同じ働きをします。)
- 5 つに分かれたモーションタイトラーアルバムは、タイト ルを作成するためのリソースを提供します。最初の2 つ(ビデオと写真)は、Studioのアルバムセクションのロ ーカル版で、アルバムと同じコントロールを使用してい ます。残りのオブジェクト、外観、モーションは、モーショ ンタイトル専用のリソースを揃えています。すべてのセ クションの説明は、「モーションタイトラーアルバム」(295 ページ以降)を参照してください。

- 編集ウィンドウは、タイトルを作成または編集する際の 作業エリアです。このウィンドウで、タイトルを編集しな がらプレビューできます。詳しくは、314 ページを参照 してください。
- 各モーションタイトルに付いている背景レイヤーは、背景パネルを使用して編集する、または何もせずに透明にしておくことができます。312ページを参照してください。
- グラフィックやテキストなどは、レイヤーでタイトルを構成 します。各レイヤーの透明でない部分では、その下の レイヤーが見えなくなります。最下位にあるレイヤーは、 背景のみを見えなくします。各レイヤーを名前で一覧 するほかにも、レイヤーリストには、各レイヤーに割り当 てられているモーションを表示するアニメーションのタイ ムラインも表示します。タイムラインの時間は、ドラッグ して調整できます。

画像をレイヤーに積み上げていくプロセスを「コンポジティン グ」と言います。これは、作業中は、各レイヤーの情報を 別々に保持し、画像を出力するときにのみ組み合わせる ため、いつでも元のコンポジション(構成)に戻すことができ、 新しいレイヤーを追加したり、調整、並べ替え、削除、置 換などが行えるためです。モーションタイトラーは、背景以 外に8つのレイヤーが操作できます。



空のフレーム(左上)からレイヤーを積み上げて画像を作 成する様子。チェックの背景は透明を示しています。背 景は透明または半透明にできますが、この例では、分か りやすく不透明な背景(0)を使い、その後で不透明な部 分を含むレイヤー(1、2、3)を積み重ねています。完成し た画像(右下)では、上部にあるレイヤーが下のレイヤー と重複して見えない部分を作っているのがわかります。

**注:** モーションテイラーツールは、Studio Ultimateと Studio Ultimate Collection でのみ利用可能です。

# タイトラーの起動(終了)

クラシックタイトルエディタと同様に、モーションタイトラーには、 Studio の編集モードからさまざまな方法でアクセスできます。 アクセスするには、[ビデオ] ツールボックス(118 ページを参 照)またはタイムライントラックのいずれかをマウスでクリックし ます(108 ページを参照)。

全画面用のモーションタイトルを作成するには、メインタイムラインのビデオトラックの右マウスボタンをクリックして

表示するコンテクストメニューから、[*モーションタイトルエ ディタに移動*]を選択します。

- オーバーレイモーションタイトルを作成するには:タイムラ インのタイトルトラックをダブルクリックする、またはタイトル トラックまたはオーバーレイトラックのいずれかで右マウス ボタンをクリックして表示するコンテクストメニューから、[モ ーションタイトルエディタに移動]を選択します。
- ツールボックスからモーションタイトルを作成するには: [タ イトルの作成] ツールを開いて、[モーションタイトルオー バーレイ]、または [全画面モーションタイトル]をクリック します。
- 全画面モーションタイトルを編集するには:ムービーウィンドウビューでタイトルをダブルクリックする、またはタイトルを 右クリックして [モーションタイトルエディタに移動]を選択します。
- オーバーレイモーションタイトルを編集するには:オーバー レイトラックまたはリストビューでタイトルトラックのクリップを ダブルクリックする、または任意の表示の中でクリップを右 マウスボタンをクリックして、[モーションタイトルエディタに 移動]を選択します。
- ツールボックスからモーションタイトルを編集するには:[ク リップのプロパティ] ツールでクリップを開いて、[タイトルの 編集] ボタンをクリックします。

### タイトラーを閉じる

モーションタイトラーを閉じるには、以下の手順を行います。

 モーションタイトラーウィンドウの右下にある[OK]ボタンを クリックします。Studioの編集モードに戻ります。これで、 新しいまたは更新したタイトルが現在のプロジェクトに含 まれます。

- ウィンドウの右上にある<sup>×</sup>ボタンをクリックします。これは [OK]をクリックするのと同じです。
- モーションタイトラーで作業中に、メインメニューから[ファ イル] > [タイトルツールを閉じる] または [ファイル] > [タ イトルツールをキャンセル] の順にクリックします。キーボー ドの F12 および F11 を押すのと同様です。

# ファイル操作

モーションタイトラーのメニューコマンドのほとんどはボタンや コンテンツメニューの機能と重複していますが、ファイルメニュ ーはありません。利用可能な機能は次のとおりです。

- 新規タイトル:これは、既存のレイヤーをすべて削除したり、バックグランドをクリアする [やり直し] コマンドです。このコマンドを実行する前に新しいまたは既存のタイトルを変更した場合は、処理する前に現在のプロジェクトに戻って作品を保存できます。
- タイトルを開く:このコマンドを使うと、ローカルシステムまたはネットワークのファイルフォルダからタイトルをロードできます。
- タイトルを保存、名前を付けて保存:この標準コマンドは、どちらもタイトルを別のコンピュータにエクスポートして、 タイトルを別の Studio ユーザーと共有できます。



モーションタイトラーのアルバムは、モーションタイトラー画面 の左側にタブ表示されるパネルです。モーションタイトルの 作成には、メインの Studio アルバムに含まれるムービー作 成用のリソースと同じリソースが含まれます。



モーションタイトラーアルバムのビデオと写真(例)のセクシ ョンでは、編集モードの同等のセクションと機能的に同じ です。他の3つのセクションは、モーションタイトル専用の リソースで構成されています。

モーションタイトラーアルバムには、5 つのセクションがあり、そ の詳細は以降のページで説明されています。それぞれがタ ブボタンで開きます。

 ビデオセクションには、タイトルに使えるビデオ用素 材が含まれています。レイアウトに多少の違いは ありますが、これは編集モードのセクションと同じ機能が あります。新しいビデオを選択する、または*シーン*モード に切り替えるなどの変更を行うと同様に反映されます。

- 写真セクションは、アルバムセクションの写真およびフレームの取り込みと同じです。
- オブジェクトセクションには、タイトルの装飾に使え るグラフィックオブジェクトのコレクションが含まれて います。オブジェクトは、必要に応じて、サイズ、位置、 回転などを個別に調整できます。
- 外観セクションは、タイトルのテキストまたは形状 レイヤーの視覚的なスタイルを定義します。豊富 に用意されているプリセット外観を使用する、または字 面、輪郭、影などを使用して独自のスタイルを定義でき ます。
- モーションセクションは、作成したモーションタイトル に動きを加えます。モーションとは、主にテキストに 適用されるアニメーションプログラムですが、あらゆる種 類のレイヤーで使えます。各レイヤーの始まり、中間、 終わりに別々のアニメーションが適用できます。

### タイトルにアルバムリソースを追加する

タイトルにビデオ、写真、またはオブジェクトを追加するには、 アイコンをダブルクリックする、対象物をアルバムからドラッグ 編集ウィンドウにドラッグする、またはアイコンのコンテキスト メニューから[*モーションタイトル*]を追加を選択します。どの 場合も、デフォルトのサイズで新しい素材が編集ウィンドウ の中央に作成されます。これは、好きなように移動、サイズ 変更、回転することができます。

外観は、ダブルクリックする、またはドラッグ・アンド・ドロップ して編集ウィンドウの選択しているテキストまたは形状レイ ヤーに適用できます。外観はタイプが異なるレイヤーには 使えません。外観が適用されているレイヤーがテキストの 場合でテキストが部分的に選択されている場合は、外観 は選択した範囲にのみ適用されます。

素材にモーションを追加するには、選択した素材をダブルク リックする、または素材を編集ウィンドウまたはレイヤーリスト のいずれかにドラッグします。

複数のレイヤーを選択した場合は、外観またはモーション をダブルクリックすると、選択したすべてのレイヤーに同時に 追加します。

# ビデオセクション

 モーションタイトラーアルバムのビデオセクションは、 Studioの編集モードを使ったことのある人なら見慣れた外観で、メインアルバムの同じセクションと同様に表示されます。コントロールのレイアウトは多少異なりますが、機能は同じです。詳しくは、73ページを参照してください。



シーンモードのビデオアルバムでは、シーンをダブルクリック または編集ウィンドウにドラッグする、またはシーンを右ク リックしてコンテキストメニューから[モーションタイトルに追 加]を選択してモーションタイトルに追加できます。また、 ビデオを背景パネルにドラッグして使用することもできます。

ビデオファイルまたはシーンをモーションタイトルにレイヤーとして追加するには、以下のいずれかの手順を行います。

- アルバムのビデオをダブルクリックする。
- アルバムからビデオをドラッグして、編集ウィンドウにドロップする。
- アルバムのビデオをダブルクリックしてから、コンテキストメニューで[モーションタイトルに追加]を選択する。

どの方法を選択しても、ビデオは編集ウィンドウにフルサイ ズのレイヤーで追加されます。ここで、別のレイヤーと同様 に他の素材に合わせてサイズ変更、移動、回転などがで きます。 ビデオファイルまたはシーンをモーションタイトルの背景に追加するには、ビデオファイルをアルバムからタイトラーの左下にある背景パネルにドラッグします。詳しくは、312ページの「背景パネル」を参照してください。

# 写真セクション

モーションタイトラーアルバムの写真セクションは、メインの Studio アルバムの [写真およびフレームの取り込み]で表示される別のビューです。フォルダナビゲーション、お気に入り、ビューのコントロールは、双方で同様に動作します。

写真または画像ファイルをモーションタイトルにレイヤーとして追加するには、以下のいずれかの手順を行います。

- アルバムの画像をダブルクリックする。
- アルバムから画像をドラッグして、編集ウィンドウにドロップする。
- アルバムの画像をダブルクリックしてから、コンテキストメニューで[モーションタイトルに追加]を選択する。

写真は編集ウィンドウの中央に追加されます。ここで他の レイヤー同様に編集できます。画像が大きすぎる場合は、 自動的にサイズ変更されます。

画像ファイルをモーションタイトルの背景に追加するには、 画像ファイルをアルバムからタイトラーの左下にある背景パ ネルにドラッグします。詳しくは、312ページの「背景パネ ル」を参照してください。

# オブジェクトセクション

モーションタイトラーアルバムのオブジェクトセクション には、タイトルの装飾に使えるビットマップ形式のクリ ップアートが含まれています。このクリップアートは、画像フォ ルダのファイルではなく、モーションタイトラーのリソースとして 提供される場合を除き、写真セクションの画像と同様に使 用できます。



オブジェクトセクションから画像を選択またはドラッグして モーションタイトルに使用。セクションの上部にあるドロッ プダウンリストを使用して利用可能なカテゴリから1 つを 選択します。

背景を背景パネルにドラッグして追加すると、画像は利用 可能な領域に合うよう引き伸ばされます。通常のレイヤー として追加すると、画像はまず元のサイズで編集ウィンドウ 枠の中央に配置されます。その後、必要に応じて、位置 やサイズを変更したり、回転したりできます。

# 外観セクション

モーションタイトラーアルバムのこのセクションは、モーションタイトルのテキストおよび形状レイヤーに適用可能な視覚的スタイルを提供します。

### プリセット外観

外観を最も楽に使用するには、プリセットタブのアイコンを1 つ選択します。アイコンの上に表示されるドロップダウンリス トを使って、内蔵のプリセット(「標準」)または自分で作成 した中(「マイルック」)から選択します。



プリセット(内蔵)標準外観から自分でカスタマイズしたマ イルックに切り替える。外観をカスタマイズするには、使 用するプリセットを選択してから[設定]タブをクリックしま す。 プリセット外観をテキストまたはベクターグラフィックレイヤー に適用するには、まず最初に編集ウィンドウ(314ページ)ま たはレイヤーリスト(322ページ)のレイヤーをマウスでクリック します。複数選択する、またはレイヤーグループ(328ペー ジ)で複数のレイヤーに同時に適用させることができます。 選択したレイヤーを変更するには、以下のいずれかの方法 で外観に適用します。

- 選択した外観のアイコンをダブルクリックする。
- アイコンを右クリックして、コンテキストメニューから[選択し たレイヤーに追加]を選択する。
- アイコンから編集ウィンドウのレイヤー(または、複数レイ ヤーのひとつ、グループ化されたレイヤー)にドラッグする。

### スタイルの複製

プリセットを適用するほかにも、外観をスタイルの一部とし て複製できます。この場合、外観の属性としてテキストレイ ヤーにフォント情報が付きます。ソースレイヤーのコンテキス トメニューで[*スタイルのコピー*]を使い、コピー先のレイヤーで [*スタイルの貼り付け*]を行います。

### 外観のカスタマイズ

[設定]タブは、各レイヤーを詳しく調査、変更、追加、削除できる外観エディタにアクセスして、特定の外観を作り出すことができます。

詳細レイヤーには、字面(文字)、輪郭、影の3種類があります。この3つの種類は、対応する設定が異なるのみでなく、レイヤーに挿入されるデフォルト位置が異なります。明らかに位置をドラッグして指定した場合を除き、文字の詳細は、常に最上位に表示されます。次に輪郭、影の順

に表示されます。詳細が作成されると、好きなようにレイヤ ーの順序を上下に移動できます。



文字、輪郭、影:新しい文字の詳細(左、上)が文字レ イヤーの最上位に追加されます。新しい輪郭および影 の詳細は、適用するタイプの最下位レイヤーの下に追 加されます。

各詳細レイヤーのプロパティは、外観エディタの編集パネル を開いて変更できます。

キャプチャ画質	設定
Simple White	a, a, 🚕
- 文字 3	<b>m</b> •
オフセット X	o
オフセット Y	0
<u> </u> +1र् <u>र</u> •──	100
ぼかし	0
塗りつぶす 不透明度	• 100
<b>+</b> 文字2	<b>(</b>
- 文字	<b>6</b>
オフセット X	0
オフセット Y	

外観エディタは、モーションタイトラーアルバムの外観セク ションで[設定]タブをクリックすると開きます。タイトルバー は、使用中の外観の名前(例:Nautilus)と新しく詳細レ イヤーを作成する3つのボタンを表示します。Face3の 詳細用編集パネルが開いています。その下のFace2の 詳細用パネルは閉じています。

以下の詳細プロパティが設定できます。

 オフセット X とオフセット Y:このスライダは、外観に適用 されるテキストまたはグラフィックの標準位置に対する詳 細レイヤーの位置を設定します。オフセットの範囲は、-100(左または下)から+100(右または上)です。最大オフ セットは、編集ウィンドウの作業領域の幅 1/8 および高 さ 1/8 です。



この例では、1 つのテキストレイヤーに 3 つの詳細レイヤ ーが適用されています。詳細レイヤーは、次のオフセット 設定以外は全く同じ設定です。左上:-100, 100、中 央:0,0、右下:100,-100

 サイズ:このスライダは、テキストまたはグラフィックの描画 に使われるセグメントの太さを 0~200(100 がデフォル ト)の範囲で設定します。



この例では、異なるサイズ設定で3つの詳細レイヤーが存在します。サイズ設定(左から右):80,100,120。サイズの違いによる視覚的効果は、レイヤーのストロークのデフォルトの太さにより異なります。テキストレイヤーでは、選択したフォントファミリーとサイズにより異なります。

 ・ ぼかし:このスライダの値を0~100に増加させると、詳細レイヤーのぼかし度と曖昧さが増します。



この例の詳細レイヤーでは、ぼかし設定のみが異なります。ぼかし設定(左から右): 15,0,30

- 塗りつぶし:[色見本]ボタンをクリックすると、標準の色見本が表示され、塗りつぶしに使用する色が選択できます。[スポイト]ボタンを使うと、画面の色を取り込むことができます。
- 不透明度:このスライダは、詳細レイヤーの透明度を 0(透明)~100(不透明)の範囲で設定します。

### 詳細レイヤーで作業する

既存の詳細レイヤーのプロパティを設定するほかにも、外 観エディタでは、3種類の詳細を追加したり、詳細を削除 したり、詳細レイヤーを並べ替えたりできます。

- ・詳細レイヤーを追加するには、外観エディタ A A A の右上にある3つの小さなボタンのいずれかをクリックします。このボタンは左から、文字、輪郭、影を新しく作成するレイヤーです。新しい詳細レイヤーは、上述の説明のように、そのタイプによりレイヤースタックの該当するレイヤーと置換されます。
- 詳細レイヤーの名前を変更するには、名前をダブルクリックしてから、新しい名前を入力し、[Enter]を押します。
- 詳細レイヤーの編集パネルの開閉は、ヘッダーバー左端
   にある または \* ボタンをクリックします
- 詳細レイヤーを並べ替えるには、編集パネルのヘッダー バーを新しい位置にドラッグします。作業中の外観に2
   つまたは3 つ以上のレイヤーが存在する場合は、先に
パネルを閉じて全体が見渡せるようにしてから移動する と簡単です。

#### カスタマイズした外観を保存する

外観のカスタマイズが完了したら、外観エディタの下にある [外観を保存]ボタンをクリックして、編集した外観を[マイル ック]に保存できます。保存する前に、その名前を変更して おくと便利です。名前を変更するには、エディタのヘッダーバ ーの現在の名前をダブルクリックしてから分かりやすい名前 を入力して、[Enter]を押します。

#### モーションセクション

- モーションタイトラーアルバムのモーションセクションは、 モーションタイトルに名前と動きを与えるアニメーション ルーチンがあります。このモーションは、タイトルの単一レイ ヤーに割り当てられ、操作します。モーションは、レイヤーの 表示時間を元に3つのクラス(開始、強調、終了)に分か れています。
  - *開始*モーションは、レイヤーの到着(実行タイトルで始め て表示される時期)を制御します。
  - ・ 強調モーションは、画面に表示されている間、見る人の 目にとまるような動きをコンテンツレイヤーで維持します。
  - 終了モーションは、実行レイヤーの表示を終了します。

各レイヤーには、各タイプのモーションを1つずつ持つことが できます。すべてのモーションは任意であり、全くモーション を持たないモーションタイトルを持つことも可能です。 モーションコレクションの簡単調査

モーションの3つのクラスのそれぞれで、ほとんどのアニメー ションを以下のアクションモードを元に複数の標準タイプに グループ化できます。

- 文字ベースのモーションは、テキストキャプション(他のレイ ヤーでは1つの「文字」として処理される)で各文字を操 作します。例えば、開始モーションの「旋回文字」は、テ キストレイヤーの文字を端から表示し、すべてが普通の 向きになるまで1つずつ順番に回転します。
- 単語ペースのモーションは、文字ベースと似ていますが、
   単語を最小単位としてアニメーションに表示されます。
   開始モーションの「単語を下から移動」は、レイヤーの中の単語がフレームの下から浮き上がるよう1つずつ定位置に表示されます。
- ラインベースのモーションは、複数行のテキストがあるレイ ヤーで使用し、各行ごとに機能します。開始モーション の「背後からの線を入力」では、テキストの各行が見る 人の背後から出てくるかのように画面に表示されます。
- ページベースのモーションは、レイヤー全体に同時に適用されます。例えば、開始モーションの「バレルロール」は、レイヤーを上位置から見えない筒の側面を塗るように「回転」させます。

ほとんどの開始モーションには、対応する終了モーションが あり、視覚的に一貫性を作るときに使われます。例えば、 「単語を無限遠から移動」モーションで開始したレイヤーは、 「単語を無限遠に移動」で終了するよう設定できます。た だし、このような整合性は任意のため、必要ではありません。 したがって、3種類のモーションを混合させるのも、統一さ せるのも、ユーザーの自由です。



モーションタイトラーアルバムのモーションセクションには、 開始、強調、終了モーションのタブがあります。タイトル 用の各レイヤーには、各クラスから1 つのモーションが使 えます。

#### モーションを追加する

特定のモーションを特定のレイヤーに追加するには、まず 対象となるレイヤーを選択してから以下のいずれかの操作 を行います。

- アルバムのモーションアイコンをダブルクリックする。
- モーションアイコンをアルバムから編集ウィンドウのアクセス可能なレイヤー(他のレイヤーにマスクされていないもの)にドラッグする。
- モーションアイコンをアルバムからレイヤーリストのレイヤー にドラッグする。
- アルバムのモーションアイコンを右クリックして、コンテキス トメニューから[選択したレイヤーに追加]を選択する。

どの方法を使っても、モーションはレイヤーに追加されます。 同じタイプのレイヤーが存在する場合は、置換されます。 同時に、タイトルアニメーションのループプレビューが編集ウ ィンドウで起動されるため、レイヤーに適用したモーションの 効果とタイトル全体の動作を即座に見ることができます。 レイヤーリストのモーションを使った作業の詳細は、322ペー ジの「レイヤーリストを使った作業」を参照してください。

# 🔖 モーションタイトルの作成と編集

Studioのモーションタイトラーのタイトルは、4種類の素材で構成されています。

- ・背景レイヤー:背景のデフォルトは、完全透明です。オ ーバーレイタイトルでは、通常この設定を使用します。 特殊な目的がある場合、または全画面表示の場合に は、背景に無地、画像、またはビデオを選択します。さ らに、背景パネルの不透明度スライダと使って調整でき ます。312ページの「背景パネル」を参照してください。
- ビデオ/画像レイヤー:このレイヤーは、モーションタイトラ ーアルバムのビデオ、写真、オブジェクトセクションのリソー スで作られます。このレイヤーは、外観機能を除き、テキ ストおよび形状レイヤーと同様に操作します。詳しくは、 「ビデオセクション」(297ページ)、「写真セクション」(299 ページ)、「外観セクション」(299ページ)を参照してくだ さい。
- テキスト/形状レイヤー:これは、「ベクターベース」のレイ ヤー、つまりビデオや写真ファイルのようなビットマップ画 像で保存されないレイヤーであり、直線や曲線などの要 素からプロパティ(色など)や特殊効果(ぼかしなど)を適 用して画像を再生するための「レシピー」の一種であるレ イヤーです。ビデオや画像レイヤーと同様に、ベクターベ

ースのレイヤーは、ドラッグ、サイズ変更、回転、グループ 化、およびモーションへの適用ができます。他のレイヤー とは異なり、モーションタイトラーアルバムの外観セクショ ンで外観をカスタマイズできます。詳しくは、「モーション セクション」(307ページ)および「外観セクション」301 を参 照してください。

 モーション:モーションは、背景を除くタイトルを構成する レイヤーに適用できるアニメーションです。モーションは、 アルバムのモーションセクションから選択および適用され ます。モーションがレイヤーに適用されると、レイヤーリス トのタイムラインでタイミングが調整できます。詳しくは、 「モーションセクション」(307ページ)および「レイヤーリスト を使った作業」(322ページ)を参照してください。

#### テキスト/形状レイヤーの作成

テキストレイヤーを作成するには、レイヤーリストのヘッダーバーの[*テキストの追加*」ボタンをクリックする、または編集ウィンドウの開いたエリアをダブルクリックします。すると、デフォルトのテキストを含む新しいレイヤーが表示されます。テキストが自動選択されるため、ここで入力すると置換されます。

形状レイヤーを作成するには、[形状を追加] ボタン([テキストの追加]の右側)のをクリックして から、ポップアップメニューから選択します。ここでは、円、 四角、楕円、長方形、縦/横型「ピル」形状、三角形が選 択できます。選択すると、与えられた形状の新しいレイヤ ーがデフォルトのサイズで編集ウィンドウの中央部に表示さ れます。

#### レイヤーの編集

この章の残り部分では、モーションタイトラーの編集レイヤ ーの詳細を説明しています。

- 背景レイヤーをカスタマイズする詳細は、下の「背景パネル」を参照してください。
- 前景レイヤーを移動、サイズ変更、回転、すべてのタイプを再配列する詳細は、「編集ウィンドウ」(314ページ)および「レイヤーリストを使った作業」(322ページ)を参照してください。
- テキストの編集およびテキストプロパティの設定については、317ページの「テキストを使った作業」を参照してください。
- 複数選択およびグループ化については、328ページの「レイヤーグループを使った作業」を参照してください。
- 最後に、レイヤーリストのタイムラインでモーションを編集 する方法については、322ページの「レイヤーリストを使っ た作業」を参照してください。

### 背景パネル

モーションタイトルの前景レイヤーとは異なり、特殊背景レ イヤーは、レイヤーリストに表示されません。また、編集ウィ ンドウで編集できません。代わりに、背景は、モーションタイ トラーの左側にあるボタン「背景パネル」でコントロールされ ます。



背景パネルを使うと、モーションタイトルの背景レイヤーを 作成できます。下のプレビューエリアには、透明でない、 または前景レイヤーのない現在の背景のコンテンツが表 示されています。このエリアは、モーションタイトラーアルバ ムビデオまたは画像をドロップする場所でもあります。

モーションタイトルのデフォルト背景は、完全に透明です。 モーションタイトルが Studioのオーバーレイトラックまたはタ イトルトラックの場合は、ビデオトラックのビデオまたはその他 の画像は、前景タイトルの背後に表示されます。

無色背景を作成するには、カラーパレットボタンまたはスポイトボタンのいずれかをクリックします。まず最初に標準色の選択ダイアログを表示し、次にコンピュータの画面、Studioの画面内外を問わずあらゆる個所から色を抽出します。

ビデオまたは静止画像を背景に使用するには、モーション タイトラーアルバムのビデオ、写真、オブジェクトセクションか らアイテムをドラッグして、背景パネルのプレビューエリアにド ロップします。

背景を透明にするには、透明度ス ライダのノブを完全透明(左端)から 完全に不透明の間のどこかに動か します。



背景をデフォルトにリセットするには、ごみ箱ボタンをクリック します。

#### 編集ウィンドウ

編集ウィンドウは、モーションタイトラーのメインプレビューお よび編集エリアです。ここで、タイトルの背景レイヤーを再 配置、サイズ変更、回転できます。

ほとんどの編集作業で先ず最初に、作業するレイヤーを 選択します。選択したレイヤーは、フレーム内に表示されま す。このフレームには、サイズを変更する 8 つの*コントロール ポイント*と1度毎にレイヤーを回転する*回転ハンドル*があり ます。ほとんどのレイヤータイプは、コントロールフレームでク リックして新しい位置にドラッグすると「取り込み」できます。



編集ウィンドウ内で形状オブジェクトを回転しているとこ ろ。マウスのポインタの左に表示される小さい矢印は、レ イヤー用の回転ハンドルです。レイヤーを回転するには、 回転ハンドルを押しながらドラッグします。

テキストおよび形状レイヤーを使うと、レイヤーコンテンツがコントロールフレームの外側に表示されることがあります。こ

れは、外観の[詳細]の1つに横または縦オフセットが、レイ ヤーの標準位置から離れて移動するよう定義されているた めです。詳細は、301ページを参照してください。

#### 編集ウィンドウのレイヤー操作

ここで説明するレイヤーは1つですが、複数レイヤーを同時に操作することもできます。詳細は、328ページの「レイヤーグループを使った作業」を参照してください。

編集ウィンドウでレイヤーを選択するときは、マウスでレイヤーをクリックします。そうすると、レイヤーのコントロールフレームを表示し、編集可能になります。

長方形の内部をマウスでクリックするとレイヤーが反応しま す(長方形は、選択したときにコントロールフレームに表示 されます。)つまり、長方形の内部でも下レイヤーにあるた め表示されている部分は操作できません。この場合にマウ スで編集するには、「レイヤーリストを使った作業」の説明 に従って、上のレイヤーを先に非表示にする、またはロック します。詳しくは、322ページを参照してください。

テキスト以外のレイヤーを移動するには、長方形の内部を クリックしたまま新しい位置にドラッグします。

テキストレイヤーを移動するには、 マウスをレイヤーのコントロールフレ ームに近づけて、マウスポインタが ドラッグポインタ(4方向矢印)に変 わったら普通にクリックしてドラッグ します。テキスト以外のレイヤーと



同様に、フレーム内部をクリックすると、テキスト編集モード に切り替わります。詳しくは、下の「テキストを使った作業」 を参照してください。 比率を保ったままレイヤーのサイズを変更するには、コント ロールフレームの角をクリックしたまま移動して、目的のサイ ズに変更します。

比率を変更してレイヤーのサイズを変更するには、コントロ ールフレームの側点をクリックしながらドラッグします。中央 の制御点でサイズを変更すると、対応する2面に適用さ れます。希望のサイズおよび比率に変更できます。

レイヤーを回転するには、回転ハンドルを押しながらドラッ グします。回転を微調整するには、マウスのポインタをドラッ グしながら回転の中心部から遠ざけます。距離が長くなれ ば、マウスの現在地と次の位置間の角度が細かく調整で きるようになります。

レイヤースタック位置を変更するには、レイヤーを右クリック して、コンテキストメニューのレイヤーサブメニューから次のい ずれかのコマンドを選択します。最背面へ移動、背面へ移 動、最前面へ移動、前面に移動。前述の動作は、それぞ れが、<u>Alt+Minus</u>、<u>Ctrl+Minus</u>, <u>Alt+Plus</u>、<u>Ctrl+Plus</u>の キーボード操作でも行えます。

ほかにレイヤーの順序を変更する方法には、複数のレイヤ ーが重複する場合のタイトルを使うと便利なレイヤーリスト を使う方法です。レイヤーリストを使うと、レイヤーを個別に ロックして、一時的に操作できないようにすることができます。 ロックされたレイヤーも普通にレイヤースタックに表示されま すが、マウス操作によるレイヤー選択に反応しません。詳 しくは、322 ページを参照してください。

レイヤーを削除するには、レイヤー(テキストレイヤー以外) を選択してから<u>削除</u>を押します。他にも、コンテキストメニュ ーから[削除とレイヤー] または [レイヤー削除] のいずれか を選択しても削除できます。なぜ削除コマンドが 2 つある のでしょうか?テキスト編集モードのテキストレイヤーの場 合、*削除*コマンド(および<u>削除</u>キー)はレイヤーのテキストに のみ適用します。すべてのレイヤーを一度に削除するには、 レイヤーサブメニューコマンド(または、同等の機能を持つレ イヤーリストのヘッダーバーにあるゴミ箱)を使います。

#### テキストを使った作業

モーションタイトラーのグラフィック機能は高度であるため、 ほとんどの場合、表示するテキストの飾り付けにタイトルが 使用されています。このため、タイトラーでは、さまざまな専 用のオプションを提供し、希望するテキスト様式が得られる よう手助けしています。利用可能なテキスト操作は、以下 のとおりです。

- テキストの編集
- フォント、フォントサイズ、スタイルの変更
- テキストの配置とフロー設定
- テキストプロパティのコピーと貼り付け

#### テキスト編集モード

別の個所で説明したとおり、テキストレイヤーをドラッグする ときは、コントロールフレームの内部ではなく端を慎重にクリ ックしなければなりません。これは、偶発的にレイヤーを*テキ* スト編集モードにしないためです。ここで説明する操作、つ まりテキスト編集モードは、ほしかった機能です。新しく作 成したテキストレイヤーでは、テキスト編集モードは既に有 効になっています。つまり、テキストを入力し始めると、デフ ォルトのテキストが上書きされます。 既存のテキストレイヤーの編集を起動するには、コントロー ルフレームの内部のどこかをクリックします。すると、テキスト 編集モードが有効になり、レイヤー既存のテキストはすべて 自動選択されます。(保存するには別の手順が必要で す。)普通に、テキストを選択するとハイライト表示されます。



テキストレイヤーのすべてのテキストが選択されています。 左から右に、上のヘッダーバーのテキスト編集コントロー ルには、文字のスタイル(太字、斜体、下線)、テキスト の配置とフロー、フォント名、サイズなどを制御します。テ キスト編集モードで、マウスポインターをレイヤーの上に 置くと、この例で示す「Iビーム」になります。

テキストを編集するときは、テキストを入力します。ハイライ ト表示されたテキストが消えて、入力したテキストが表示さ れます。入力中、現在の入力個所(新しい文字が入力さ れる場所)に縦線が表示されます。

既にある文字を消さずに新しい文字を入力するには、レイ ヤーをテキスト編集モードにしてから、入力する個所をクリ ックする、または矢印キーを使って挿入個所に移動します。

テキストを入力する前にテキストを部 分的に選択して(ハイライト表示して) 置換することができます。これは、マウ スで文字全体をドラッグする、または



Shiftキーを押しながら矢印キーで文字を選択します。最後に、再度レイヤーのテキストをすべて選択したい場合は、 ここで説明したとおりにマウスまたは矢印キーを使用する、 または標準のショートカット <u>Ctrl+A</u>を使用します。

#### 選択したテキストのスタイル設定

これまでに説明したとおり、モーションタイトラーにはさまざま なテキストコントロールがあり、そのほとんどが他のアプリケー ションの機能と似ています。選択したテキストに適用される 機能は、その*唯一*の機能です。

- フォントスタイル:選択したてテキストに太字、 斜体、下線などを設定(または設定を解除 する)には、ヘッダーバーのトグルボタンを使用する、また は標準のキーボードショートカット(<u>Ctrl+B</u>、<u>Ctrl+I</u>、 <u>Ctrl+U</u>)を使用します。スタイルオプションが使用可能な 場合は、ボタンが点灯します。
- フォント名:モーションタイトルは、豪華なディスプレイフォントを試す絶好の場所であるため、このドロップダウンリストは頻繁に使うことになります。システムにたくさんのフォントがインストールされていると、リストが長くなります。操作を簡単にするには、フォント名の最初の文字を入力すると、アルファベット順のリストで対応する位置を表示します。使用するフォントをクリックする、または矢印キーで別のフォントに移動してから[Enter]を押します。



フォントの選択には、ドロップダウンリストを表示して、希 望するフォントをクリックします。選択したフォントは、選 択したテキストにのみ適用されます。

 フォントサイズ:モーションタイトラーには、 フォントサイズを設定する方法がいくつか あります。フォントサイズ編集欄に直接値を入力する、 横の矢印キーを使用して1ポイントごとにサイズを変更 します。右端にあるフォント縮小およびフォント拡大ボタ ンを使うと、一定の間隔でフォントの幅を拡縮できます。

#### 外観スタイルの設定

301ページの「外観セクション」の説明 とおり、テキストおよび形状レイヤーの 外観は、モーションタイトラーアルバム の「*外観*」アプリケーションで変換できま



す。部分的にハイライト表示されているテキストレイヤーで は、ハイライト表示されているテキストにのみ外観効果が 適用されます。基本的に、タイトルの各文字には個別に 外観を適用できます。

#### テキストスタイルのコピーと貼り付け

テキストおよび形状レイヤーでは、コンテキストメニューの[ス タイルのコピー]および[スタイルの貼り付/力を使うと、モーシ ョンタイトラーアルバムの外観セクションを開かなくてもレイヤー間で外観をコピーできます。

テキストでこの操作を行うと、レイヤー間でフォント名、サイズ、スタイルもコピーします。また、部分的なテキストまたは テキストレイヤー間でも同じ操作ができます。

テキストの配置

複数行のテキストで構成されるタイトルは、モーションタイト ラーの標準メニューの位置あわせオプションが使えます。新 しいテキストレイヤーのデフォルトは、中央揃え(ドロップダウ ンの[*中央揃え*])で、各行は行内の中央に揃えられます。 ほかにも、*左揃え、右揃え、両端揃え*が使えます。

段落対応のテキストソフトウェアでは、文字数の少ない最 終行は行幅に合わせて均等割付されません。モーションタ イトラーでは、テキストの外観を優先するため、最終行が 例えば2文字だけの場合も他の行にあわせて広げられま す。

テキストフロー

各言語の文字方向に対応するた め、およびデザイン的な柔軟性を 最大限に活かすため、モーションタ イトラーでは、8種類のテキストフ ローオプションが用意されています。 このオプションは、前述の説明とお り、単にテキストの表示方法を調 整するのみでなく、<u>Home</u>や<u>End</u> などの標準キーにも対応しています。



# レイヤーリストを使った作業

レイヤーリストは、モーションタイトラーで表示されるほとんど のボタンを採用し、レイヤーヘッダーとタイムラインを表示し ます。各行では、ヘッダーには、レイヤー名、[*表示*]ボタン、 [*ロッ*ク」ボタンが表示されます。ヘッダーの右側には、タイト ルの表示時間とレイヤーに割り当てられたモーションの表示 時間を制御するグラフィックエディタとなるタイムラインが表 示されます。レイヤーリストのタイムラインは、表示中のタイ トルが確実に表示されるよう解像度を自己修正します。こ れは編集モードでトリミングする、またはタイトラーの右上に ある[*再生時間*]カウンターに直接値を入力して設定できま す。

レイヤーのヘッダーとタイムラインのほかにも、レイヤーリスト には、さまざまな重要なコントロールが収納されているヘッダ ーバーがあります。(下の「レイヤーリストのヘッダーバー」を 参照してください。)



レイヤーリストの左側は、レイヤーヘッダーです。右側は、 各レイヤーのタイミングや適用されているモーションを制 御するアニメーションタイムラインです。これらは調整可 能です。(この例では、左端のタイムラインのみを示して います。)

#### レイヤーの選択

レイヤーリストでヘッダーをクリックすると、編集ウィンドウでレ イヤーを選択したときと同じです。(逆も同じ)レイヤー名が ハイライト表示されて、レイヤーのコントロールフレームが表 示されます。マウスとキーボードを使った通常の Windows 操作、<u>Shift+Click</u>(複数選択)、<u>Ctrl+Click</u>(選択した項 目を実行)、<u>Shift+Ctrl+Click</u>(最後のクリックから複数選 択)で複数選択ができます。複数選択の詳細は、328ペ ージの「レイヤーグループを使った作業」を参照してください。

#### レイヤー名と名前の変更

モーションタイトラーでは、新しいレイヤーを作成すると、リソ ース名とファイル名を基にデフォルト名を与えます。デフォル トの名前は、レイヤーの内容がわかりやすい名前ではない ことが多いため、複数レイヤーを使ったタイトルにはレイヤー の内容がわかりやすい名前に変更すると便利です。

新しいテキストレイヤーの名前もデフォルトテキストと同様 に「Text」などが設定されています。レイヤーの名前は変更 するまで、レイヤーにテキストを入力するごとにデフォルト名 が採用されます。テキストレイヤーの名前を変更すると、そ れ以降テキストを変更してもレイヤー名に影響されません。 ただし、デフォルトの動作は、空白名を設定すると元に戻り ます。

レイヤーの名前を変更するときは、該当する名前をダブル クリックします。編集フィールドが開き、現在の名前を表示 します。新しい名前を入力してから[Enter]を押す、または 編集フィールドの外をクリックすると変更が適用されます。 315ページ(「編集ウィンドウのレイヤー操作」)の説明とおり、 レイヤースタック内のレイヤーの位置は、レイヤーのコンテキ ストサブメニューのコマンド、または Alt+Plus(レイヤー > 最 前面に移動)などのキーボードショートカットを使って並べ替 えることができます。

レイヤーリストでは、さらに操作が簡 単です。レイヤーのヘッダーをリスト の新しい位置にドラッグするだけで す。この操作は、レイヤーが重複し ているためにマウスで選択できない 場合に特に便利です。レイヤーをド



ラッグしているときは、ドロップしたときの位置を挿入ラインで 表示します。

複数選択を行うと(上述の「レイヤーの選択」を参照)、複数のレイヤーを一度に新しい位置にドラッグできます。

レイヤーの非表示とロック

タイトルが複雑になると、レイヤ ーを追加したり、モーションをレイ

т Venus 👁 🔒

ヤーに追加したりして見づらくなりがちです。レイヤーの右端にある2つのボタンを使うと、それぞれがこのような状況を改善してくれます。

目の形をした[表示]ボタンをクリックすると、レイヤーを一時 的に編集ウィンドウから削除します。レイヤーの情報や設 定は保存されるため、視界やマウス操作のじゃまになるレ イヤーを非表示にしなくても必要なレイヤーの操作ができ るようになります。ボタンをもう一度クリックすると、レイヤー が表示されます。 錠の形をした[ロックボタンをクリックすると、非表示にしなく てもマウス操作に反応しなくなります。こうすると、上層レイ ヤーの内容を表示したまま下のレイヤーで作業できます。 もう一度ボタンをクリックすると、レイヤーのロックが解除され ます。

#### レイヤーリストのヘッダーバー

ヘッダーバーのコントロールと表示には 5 つのグループがあります。 左から右の順に:

 [テキストの追加]および[形状の 追加]ボタンを使うと、モーション タイトラーアルバムで適用可能 な「ベクターベース」レイヤーを新 規作成します。[テキストの追 加]をクリックすると、デフォルトの 外観とキャプション設定の新し



いテキストレイヤーが即座に追加されます。編集ウィンド ウの未使用エリアでダブルクリックすると、[*テキストの追* 加]のショートカットとして使用できます。[*形状の追加*] をクリックすると、ポップアップメニューが表示され、追加す る形状が選択できます。

- [レイヤーの配置]、[グループ化とレイヤ ー]ボタンは、それぞれが複数レイヤーを 対象にしたコマンドを持つポップアップメニューを開きます。 [レイヤー]メニューは、「編集ウィンドウのレイヤー操作」 (315ページ)で説明されている[レイヤー]コンテキストサブ メニューと同じ機能です。[レイヤーの配置とグループ化] メニューは、以下(「レイヤーグループを使った作業」)を参 照してください。
- 変換ボタンを使うと、タイトラーを終



了しなくてもモーションタイトルをプレビューできます。プレ ビューは開始すると停止するまで表示し続けます。停止 するには、編集ウィンドウのどこかをクリックします。通常 どおり、キーボードのスペースキーを押して、再生の開始 および停止のショートカットとして使用でます。5つのボタ ンの機能は、左から順に、最初に移動、フレームを1つ 戻る、再生/一時停止、フレームを1つ進む、最後に移 動に対応しています。

 [コピー]、[貼り付/力、[削除]ボタン(または、 標準のキーボード操作 Ctrl+C、Ctrl+V、
 Delete)は、あらゆるタイプのレイヤーを複写または削除 します。コピーおよび貼り付け操作は、単にレイヤーの視 覚的プロパティに影響するのみでなく、再生のタイミング

やモーションの割り当てなどにも影響します。

テキスト編集モードのテキストレイヤーで作業する場合 は、コピー機能は、レイヤーに対してでなく、選択したテ キストのみに適用されます。テキスト編集モードにせずに コピーするテキストを選択するには、長方形でレイヤーを 交差するように選択する、またはレイヤーリストでヘッダー をクリックします。

テキスト編集モードで[<u>Delete</u>]キーを使うと、選択したテ キストのみに適用されますが、レイヤーリストのヘッダーバ ーの[*削除*]ボタンは、常に該当するレイヤー(テキストレ イヤーを含む)を削除します。

 カウンターは、レイヤーリストのタイムライン スクラバーの現在地を通常の時、分、秒 の形式で表示します。

レイヤーリスト	9	0.00	0:00:01.00
<ul> <li>Tiberius</li> </ul>	۵ 🖨		
T Augustus	•		
Claudius	• 6 1		

モーションタイトルは、レイヤーを見せ場で登場して去っ ていく役者に見立てた舞台に似ています。レイヤーリスト ライムラインでレイヤーをトリミングすると、そのレイヤーの 開始と終了のタイミングを正確に調整できます。

#### タイムラインのレイヤーとモーションの編集

レイヤーを作成すると、その再生時間は、タイトルの再生時間に設定されます。タイトルを実行したときのレイヤーの最初の表示を遅らせる、またはタイトル表示中にレイヤーの表示を止めるには、ムービーウィンドウのタイムラインでクリップを編集したときと同じように、タイムラインの端をドラッグします。

各レイヤーには最大3つのモーション(それぞれに別タイプ) が設定できます。モーションはタイムラインにも表示されるた め、そこで再生時間を調整することができます。*開始*およ び*終了*モーションは、それぞれが対応するレイヤーの端に 割り当てられます。ただし、*開始*モーションの終わりと終了 モーションの始まりはマウスで自由に編集できます。レイヤ ーに強調モーションがある場合は、未使用の再生時間に 割り当てられます。



レイヤーのモーション3種類。上のレイヤーは、強調モー ション(直線)で、再生時間全体に割り当てられています。 下のレイヤーには、開始および終了モーションが配置され、間には静止部分があります。中央のレイヤーは、3 種類すべてのモーションを示しています。開始モーション はトリミング中です(水平矢印)。開始モーションの再生 時間が変わると、強調モーションは未使用時間を自動 調整します。

レイヤーに使用されているモーションの 1 つを置換するには、 単純に新しいモーションを追加します。新しいモーションで 同種のモーションが置換されます。

置換せずにモーションを削除するには、 モーションのタイムライン中央にある小 さな[x]をクリックします。



## レイヤーグループを使った作業

モーションタイトラーでは、一時的または永久的にレイヤー をグループ化できます。

ー時的にグループ化するには、編集ウィンドウまたはレイヤ ーリストで普通にレイヤーを複数選択します。その後、外 観を適用するなどの変更を行うと、同時にグループ全体に 変更が適用されます。このグループは、別のレイヤー、また は編集ウィンドウの空きエリアをクリックするまで解除されま せん。解除されると、各レイヤーは個別の状態に戻ります。 一時グループでは、各メンバーのコントロールフレームはまと めて表示されます。

**永久的にグループ化する**には、まず一時グループを作成し てから、レイヤーリストのヘッダーバー(または、メンバーレイヤ ーの[グループ化]コンテキストサブメニュー)の[グループ化]メ ニューで[グループ]コマンドを選択します。グループ化される と、別のメニューコマンド(グループ解除)を実行する、または レイヤーリストでグループをメンバーレイヤーの外にドラッグす るまで解除されません。このメニューには、グループ化が解 除されたグループを最後にグループ化された状態に戻す別 のコマンド(*再グループ化*)があります。

永久グループが選択された場合は、すべてのグループメン バーでコントロールフレームを共有します。個別メンバーの コントロールフレームは表示されません。

永久グループは、レイヤーリストに各自のヘッダーとタイムラ インを持っています。グループヘッダーでは、メンバーレイヤー のヘッダーの表示および非表示を操作できます。グループ が開いている場合は、メンバーレイヤーは対応するグループ ヘッダーの下に表示されます。

🖕 Triangulus	æ 🔒 🛛	
- Parcae	<b>a</b> 👁	0
Nona Nona	<b>⊕ </b> ∎ 1	
💁 Decima	<b>⊕ ≙</b> 1	
⊤ Morta	∞≙∣	

レイヤーリストの標準レイヤーと3 つのメンバーレイヤーの あるグループ。タイムラインは、グループ自身およびメンバ ーの1 つに適用されているモーションを示しています。マ ウスポインタは、グループを折りたたんでメンバーレイヤー の名前を表示しないようにする位置にあります。

ー時グループと永久グループは、以下で説明するとおり、 多くのコマンドに対する反応が異なります。

注: 永久グループにあるレイヤーでも、編集ウィンドウ(グル ープが選択されていない場合)またはレイヤーリストで個別 に選択できます。メンバーレイヤーは、永久グループに含ま れる(または含まれない)別のレイヤーで構成される一時グ ループに追加できます。

#### レイヤーの複数選択

グループ化の最初の手順では、統合する複数のオブジェクトを選択します。編集ウィンドウでは、この操作は2つの方法でおこなうことができます。

- マウスをクリックしたままドラッグして、グループ化するオブ ジェクトをすべて含む長方形の選択範囲(「マーキー」) を作ります。
- グループ化する最初のオブジェクトをクリックしてから、 Ctrl キーを押しながら残りのオブジェクトをクリックします。
   レイヤーリストを使ってレイヤーを複数選択する方法は、
   「レイヤーリストを使った作業」で説明しています。

#### グループを使った編集ウィンドウの操作

ー時グループも永久グループもその位置やサイズを変えたり、回転したりできます。

- ・グループの位置を変えるには、個別レイヤーの操作と同様にグループを新しい位置にドラッグします。
- 永久グループを回転するには、共有コントロールフレームの回転ハンドルをドラッグします。グループの全メンバーが、太陽の周りを回転する惑星のように中心を基点に回転します。
- 一時グループを回転するには、いずれかのメンバーの回転ハンドルをドラッグします。グループに属する全メンバーがそれぞれの中心を基点に回転します。
- 永久グループのサイズを変更するには、共有フレームの 制御点のいずれかをドラッグします。全レイヤーがゴムシ ートの上に描かれているかのように、グループ全体のサイ ズが変わります。
- 一時グループのサイズを変更するには、任意のメンバーのコントロールフレームの制御点のいずれかをドラッグします。各レイヤーが各自の中心を基点に拡縮小されます。

グループのサイズを変更する操作は、個別レイヤーと同じ で、角の制御点をドラッグするとレイヤーのアスペクト比を 維持することができ、側面の制御点をドラッグすると縦横 比も変更することができます。

#### プロパティをグループに適用する

ー時グループを選択すると、どのプロパティ設定も設定内 容が適用可能な限りグループに属する全メンバーに適用 されます。

- 外観を適用すると、テキストまたは形状メンバーに適用 されます。
- モーションアイコンを右クリックしてから[選択したレイヤー に追加]を選択してモーションを追加すると、その結果は、
   各メンバーに個別に追加した状態と同じになります。
- フォントを選択する、またはその他のテキストスタイル属 性を変更すると、一時グループに属するすべてのテキス トメンバーが更新されます。

初めてグループ化されたときを除き、永久グループに対する このような操作には、独自のルールが設定されます。

- 外観を適用すると、一時グループと同様に作用します。
- 永久グループにモーションを追加すると、グループが1つの動画オブジェクト(アニメーション)として処理され、文字、単語、線などのメンバーは配慮されません。ただし、各メンバーに割り当てられたモーションはグルーブの一部分として実行されます。
- テキストスタイルは永久グループに適用できません。

#### 一時グループのレイヤー配列

グループ操作の最後の機能は、一 時グループにのみ適用される[レイヤ ー配列]メニューです。この機能は、レ イヤーリストのヘッダーバーにあるボタ ン、または一時グループに属するレイ ヤーのコンテキストメニューで作動しま す。



このコマンドには、横方向に3種類、縦方向に3種類が あり、グループに属する全メンバーに適用できます。ただし、 最初に選択されたレイヤーは他のレイヤーの位置を設定 するため除外されます。

# 第14章:

# サウンドエフェクトとミュージック

ビデオは、基本的には視覚的なメディアと考えられますが、 ムービーにおけるサウンドの役割は、画面上の画像と同じく らい重要となります。

長編映画やテレビ番組の作品には、撮影中に録音された 会話などを始めとする、さまざまなオーディオが含まれてい ます。Studio で作成するムービーの場合、このような未処 理のサウンドトラックは、ビデオといっしょにキャプチャモードで 取り込まれます。取り込まれたサウンドは、ビデオトラックの 下のメインのオーディオトラックの [ムービーウィンドウ]の [タ イムライン] ビューに表示されます。オリジナルのオーディオは、 オーバーレイオーディオトラックにも表示されます。

ほとんどの商業用作品には、ドアを閉める、車の衝突、犬 の鳴き声などのサウンドエフェクトが必要となります。さらに、 作品のために特別に作曲された音楽、録音された曲など も使用されます。また、ナレーションやその他のカスタマイズ されたオーディオも必要となります。

Studio では、このようなアドオンサウンドをムービーで利用 することができます。

 Studio には、初心者にでも手軽に利用できる wav フォ ーマットのサウンドエフェクトが、インストールされています。 さらに、これ以外のサウンドエフェクトも、さまざまなソース から取り込むことができます。

- Background music ツールにより、さまざまなスタイルで 好みの長さのミュージックトラックを自動的に作成できま す。
- アルバムからタイムラインに mp3 ファイルをドロップする、 または [CD オーディオ] ツールを使って オーディオまたは mp3 トラックを CD からインポートすることができます。
- [*ナレーション*] ツールを使うと、編集したビデオのプレビュ ーを見ながら、ナレーションやコメントを付け加えることが できます。

ムービーウィンドウでは、どのようなオーディオも、クリップとし て作品に追加されます。クリップとして追加されたオーディオ は、ビデオクリップや静止画像と同じ方法で移動、トリム、 編集することができます。

ムービーにサウンドクリップを追加すると、フェードやその他の 音量調整を使って修正できるようになります。オーディオの フェードやクロスフェードを行う簡単な方法は、作成したビ デオクリップに354ページで説明するトランジションを追加す る方法です。

ステレオまたはサラウンドミックスでクリップを調整することも 可能です。さらに、クリップ内で任意の場所に配置できます。 また、ノイズリダクションやリバーブ、その他の Studio のオー ディオエフェクトも適用できます。

利用状況:サラウンドサウンドは、Studio Ultimate のみでサポートされます。

「サラウンド」ミックスは、DVD 作品にシアタースタイルのエ ンベロープサウンドフィールドを提供する、標準の2 チャンネ ルを越える機能です。Studio を使うと、ミックス内の各トラッ クの位置を個別に設定し、任意の方向に必要に応じてト ラックの「パン」(スムーズまたは突然に再配置する)すること ができます。

Studio を編集しながらサラウンドサウンドをプレビューするには、5.1 チャンネル出力をサポートするサウンドカードが必要です。

サラウンドサウンドトラックは、次のいずれかの方法で DVD に出力できます。

- Dolby Digital 5.1 形式では、6 つのサラウンドチャンネ ルのそれぞれを分散してディスクに保存し、5.1 をサポー トするサラウンド再生システムで再生したときに、該当す るスピーカーに直接信号が送られます。
- Dolby Digital 2.0 形式では、サラウンドミックスが2つのチャンネルにエンコードされます。Pro Logic または Pro Logic 2 デコーダを備えたシステムまたは5.1 以上のスピーカーレイアウトで DVD を再生すると、オリジナルのサラウンド情報が再現されます。他のシステムでは、エンコードされたサウンドドラックは従来のステレオオーディオとして再生されます。

**注**:プレビューモードでサラウンドミックスが聞こえない場合 でも、DVD では正しく再現されますが、サラウンドのプレビ ューを使うと、より正確なミキシングが行えます。

#### サウンドトラックの作成

Studio を使うと、作成したムービーのサウンドトラックを wav (PCM)、mp3 または mp2 形式のオーディオファイル出力 できます。普段通りに[ムービー作成]モードで[ファイル]タブ を開き、ファイルタイプに[オーディオ]を選択します。標準フ ァイルタイプ用の一般設定を含む複数のプリセットが利用 可能です。[カスタム]プリセットを使うと、タイプや出力ファイ ルの設定が自由に行えます。



サウンドトラックファイルの出力用プリセット

# タイムライン上のオーディオトラック

ムービーウィンドウのタイムライン表示には、次の複数のオーディオ用トラックがあります。

オリジナルオーディオトラック:このトラックには、ビデオクリップ とともにキャプチャされたオーディオが含まれています。*ビデオ* トラックと同時に録音されているため、「同期」オーディオと 呼ばれることがあります。

**オーバーレイトラック**:オーバーレイトラック上のビデオクリップのオリジナルオーディオ。

**サウンドエフェクトおよびナレーショントラック**:このトラックには、 サウンドエフェクトやナレーションが含まれるのが普通です。 サウンドエフェクトは、アルバムの [サウンドエフェクト] セクシ ョンから取り込みます(97 ページ「サウンドエフェクトセクショ ン」を参照)。また、ナレーションは、[*ナレーション*] ツール (344 ページを参照)を使って作成します。



タイムラインオーディオトラック:オリジナルオーディオ、サウ ンドエフェクト、ナレーション、BGM があります。4 つ目の オーディオトラックは、オーバーレイトラックが表示されてい る場合に表示されます。これには、そのトラックにあるビデ オのオリジナルオーディオが含まれます。

BGM トラック:このトラックは、mp3 や wav などのオーディ オファイル、Studio によって自動生成された ScoreFitter BGM や、オーディオ CD からの音楽(またはその他のコン テンツ)を取り込むのに使います。オーディオファイルは、ア ルバムの [ミュージック] セクションからインポートします(98 ページを参照)。[BGM] ツールを使って ScoreFitter クリッ プ、[CD オーディオ] ツールを使って オーディオ CD クリップ を作成します(342 ページの「[BGM] ツール」および 341 ペ ージの「[CD オーディオ] ツール」を参照)。

#### オーディオトラックの切り替え

前述のようにオーディオトラックはそれぞれ特別の役割を果 たしており、新しいクリップが表示されるトラックを主に制御 します。新しいビデオクリップを取り込むとオリジナルオーディ オはつねに*オリジナルオーディオ*トラックに配置されます。新 しいナレーションは*サウンドエフェクト*と*ナレーション*トラックで 作成され、新しいオーディオ CDと ScoreFitter クリップは、 *BGM*トラックに追加されます。

クリップが作成された後では、必要に応じて異なるオーディ オトラックに移動できます。各トラックは、どのようなオーディ オクリップでも受け入れることができます。これにより、たとえ ば、2 つのサウンドエフェクトを同時に使用する場合、そのう ちの 1 つを *BGM* トラックに配置するだけで BGM として使 用するなど、柔軟な操作が可能になります。

この意味で、特別な状態を持つオーディオトラックは、オリ ジナルオーディオのみです。ただし、使用されているときは、 オーバーレイトラックも同様です。デフォルトで、このトラック のオーディオクリップは、同じ時間インデックスにおいてビデオ トラックのコンテンツと平行して編集されます。トリミングのた めにオリジナルのオーディオを独立したクリップとして扱うには、 またはビデオの品質をそのままにして別のオーディオトラック にドラッグしたりオリジナルのオーディオトラックに他のサウンド トラックをドラッグするには、まずビデオトラックをロックします (ムービーウィンドウの右側にある錠前のアイコンをクリックし ます)。詳しくは、141 ページの「高度なタイムライン編集」 を参照してください。

# オーディオ CD ツール

このツールを使って、CD トラックからオーディオクリッ プを作成します。ツール内でトラックをプレビューでき ます。また、ムービーに追加するトラック全体または一部を 選択できます。



これまでに Studio プロジェクトで使用したことのない CD が ドライブに入っている場合は、Studio が操作を続行する前 に名前を入力するように要求します。ツールのコントロール は、[タイトル] ドロップダウンリストに少なくとも 1 つのエント リが表示された場合にのみ利用可能となります。

まず、[タイトル] ドロップダウンリストから、音声をキャプチャ する CD を選択し、次に [トラック] リストから、キャプチャす るトラックを選択してください。[タイトル] は、編集可能なテ キストフィールドでもあるので、必要に応じてこのフィールド を編集して、必要に応じて Studio に表示されるこの CD の名前を変更することもできます。この名前の変更は、現 在のセッションだけでなく、今後のセッションにも適用されま す。

CDとトラックを選択すると、ツールにあるほかのコントロール を利用して、クリップをトリミングする、またはカスタムの名前 を付けることができるようになります。このようなコントロール は、ほとんどのオーディオクリップに共通で、クリップの編集と 作成に利用されます。これらのコントロールについては、 347 ページの「[クリップのプロパティ] ツールを使ったトリミン グ」を参照してください。

最後に、[ムービーに追加] ボタンをクリックします。これで、 タイムラインスクラバやプレーヤのプレビューフレームに示され ているように、Studio は CD ドライブからミュージッククリップ をキャプチャして、現在の時間インデックスで*バックグラウンド* ミュージックトラックの最初に追加します。

# バックグラウンドミュージックツール

Studio の ScoreFitter SmartSound は、選択したス タイルで、自動的に BGM を作成します。また、スタ イルでは複数の曲、曲では複数の/バージョンを選択できま す。利用できるバージョンの種類は、指定した BGM の長 さによって変わります。



特定のクリップを対象に BGM を作成するには、[BGM] ツ ールを開く前に、そのクリップを選択しておいてください。(ム ービー全体を選択するには、「編集] > [すべて選択]を使
うか、<u>Ctrl+A</u>を押します。) 音楽の長さにより選択したクリ ップの合計の長さが決定されますが、タイムラインでのトリミ ングやツールにある [*再生時間*] カウンタを使った編集によ り、いつでもこの値を修正することができます。

次に、[BGM] ツール中のリストから、スタイル、曲、バージョ ンを選択してください。選択できる曲はスタイルによって、ま た選択できるバージョンは曲によって異なります。[プレビュ ー] ボタンを使って、ツールを開いているときに、曲を聴くこと ができます。

必要に応じて、[名前] フィールドにクリップの名前を入力し、 [再生時間] カウンタで長さを調整します。作成するミュー ジッククリップは、選択した長さに収まるように調整されます。 選択したら、[ムービーに追加] をクリックします。これで、タ イムラインスクラバやプレーヤのプレビューフレームに示され

ているように、現在の時間インデックスで BGM トラックの最 初に新しいクリップが作成されます。

## 音楽コレクションの拡大

ScoreFitter 曲は「ライブラリ」というコレクションに入っていま す。Studio に付属されている標準ライブラリには、フォーク から電子音楽までの種類の曲が 40 曲以上が含まれてい ます。入手が可能になった時点で [Get More Songs] ボタ ンをクリックすると、Studio 内から追加のライブラリを購入す ることができます。[Library] ラジオボタンをクリックすると、ス タイル別ではなく、ライブラリ別に分類された曲のコレクショ ンを表示します。

# [ナレーション] ツール

Studio では、電話をかけるのと同じくらい簡単にナ レーションを録音できます。[ナレーション] ツールを開 いて、[録音]をクリックし、マイクに向かって話すだけです。 言葉と画面上の動きが合うように、再生されたムービーを 見ながらナレーションを入れることもできます。また、このツ ールを使って、マイクを通して周辺の音や独自のサウンドエ フェクトをすばやくキャプチャすることもできます。



[ナレーション] ツールを使って音声を録音するには、PC の サウンドボードの入力ジャックに、あらかじめマイクを接続し ておく必要があります。また、ムービーウィンドウに、少なくと も1つのビデオクリップが存在していなければなりません。

まず、ムービーのビデオシーンを見て、ナレーションを入れる 場所を決定します。用意ができたら、[*ナレーション*] ツール を開きます。上図の左上にある黒い長方形である録音ラ ンプが点灯していないことを確認します。

次に、ムービーウィンドウのタイムラインで開始点を選択しま す。開始点を選択するには、クリップを選択して、ムービー を再生し、好みの位置で停止します。または、タイムライン スクラバ動かして選択することもできます。 マイクを使いやすい場所に置き、録音のテストを行って録 音レベルを確認します(下記の「ナレーションのレベル」を参 照)。レベルを調整した後で、[*録音*] ボタンをクリックします (ボタンが [*停止*] ボタンに切り替わります)。数秒後に録 音ランプが「**スタンバイ**」に変わり、3、2、1 というカウントダウ ンが開始されます。



録音ランプが「**録音中**」に変わったら、プレーヤでムービーの 再生が開始され、ナレーションを録音します。



録音が終了した時点で、[*停止]* ボタンをクリックします。 録音ランプが消え、ナレーションのクリップが自動的に*サウン ドエフェクト/ ナレーション*トラックに配置されます。クリップを 選択してから [*再生*] ボタンをクリックして、クリップを確認し ます。

ナレーションのレベル

ナレーションクリップの録音レベルは、ナレーショ ンを作成しているときに設定され、後で変更 することはできません。ただし、再生の音量は いつでも調整できます。録音レベルは、[*ナレ* ーション] ツールにある [*録音レベル*] スライダと、 それに付随するレベルメーターで設定します。

このメーターを見て、録音レベルが高すぎたり低すぎたりし ないように監視します。このインジケータは、緑(0~70 % の変調)から、黄、赤へと色を変えます。一般に、オーディ オのピークが黄色(71~90 %)に収まり、赤(91~100 %) に出ないようにします。

に録しヘルスライ

## ナレーション録音のオプション

Studio のセットアップダイアログには、録音の構成と品質に 影響する複数の設定が含まれています。この節では、概 要だけを説明します。詳細情報は、401 ページの「ビデオと オーディオのプリファレンス」を参照してください。

ナレーションの録音品質オプションにアクセスするには、メインのメニューバーから、[*セットアップ*] > [ビデオとオーディオのプリファレンス] を選択します。

ナレーション マイク	
Microphone - NVIDIA	A(R) nForce(TM) Aud 💌
チャンネル	サンプリングレート:
16ビットモノラル 💌	22.05 kHz 🔹

このダイアログの [マイク] ドロップダウンリストは、マイクを特定のサウンドカードに接続する複数の方法を一覧表示します。リストのエントリは、NVIDIA® サウンドカードを使用しているシステムでは次のようになります。



リストから接続方法を選択してから、その方法でマイクを接続します(マイクまたは*ラインイン*など)。

このオプションダイアログにある、[*チャンネル*] および [*サンプ* リングレート] の調整では、ナレーションを含む録音音声の 品質を制御します。必要と思われる最高の品質を設定し ます。ただし、品質を上げるとより多くのディスク容量が必 要となることに注意してください。



オーディオクリップも、他のタイプのクリップと同じように、[タイ ムライン] 上で直接トリミングしたり、クリップのプロパティソー ルを使ってトリミングしたりすることができます。最初の方法 については、132 ページの「ハンドルを使ったタイムラインで のトリミング」を参照してください。

ほとんどのオーディオクリップは、1 フレームからオリジナルの 全長までの間でトリムできます。また、ScoreFitter クリップ の場合には、3 秒から無制限にトリムできます。

# クリップのプロパティツールを使ったトリミング

[ツールボックス] > [クリッププロパティの修正] メニュ ーコマンドは、選択しているクリップの [クリップのプロ パティ] を表示します。また、このツールは、任意のオーディ オクリップをダブルクリックすることによってもアクセスできます。

まず、ツールには、表示用のコントロールまたはすべてのクリ ップで共有される2つのプロパティを編集するコントロール が提供されます。

- クリップの長さを設定するには、このカウンタの値を変更します。
- [名前] フィールドを使うと、クリップに Studio がデフォルト で割り当てた名前のかわりに、カスタム名を割り当てるこ とができます。クリップ名は、ムービーウィンドウのリスト表 示で使用されます。また、ストーリーボード表示でクリップ

にマウスを合わせたときに表示されるラベルとして表示できます。

ツールで提供されるほかのコントロールは、使用するオーディオクリップのタイプによって異なります。

### オリジナルオーディオ、サウンドエフェクト、ナレーション

[クリップのプロパティ] ツールは、ビデオクリップと同じようにサウンドエフェクトとナレーションクリップのトリムコントロールを提供しますが、視覚的なプレビュー領域の変わりにグラフによるオーディオ波形が表示されます。

これらのコントロールの使い方については、137 ページの 「*[ クリップのプロパティ]* ツールを使ったトリミング」を参照して ください。

オリジナルオーディオおよびオーバーレイオーディオトラックの クリップは、該当する*ビデオトラックをロックしたときにだけ独* 立して編集できることに注意してください。141 ページの 「高度なタイムライン編集」を参照してください。。



### オーディオ CD

オーディオ CD クリップでは、[クリップのプロパティ] ツールで 上記と同じトリミングコントロールが使用されます。さらに、 [タイトル] と [トラック] のドロップダウンリストが追加されま す。このセレクタを使うと、いつでもにクリップのソースを変更 することができます。また、[*タイトル*] は、編集可能なテキ ストフィールドでもあり、実際の CD タイトルを入力すること もできます。

#### ScoreFitter

ScoreFitter クリップは、ほぼどのような長さにも編集できま す。ただし、スタイルと曲の組み合わせによっては、非常に 短いクリップで特定の再生時間への編集が利用できない 場合があります。このツールは、[ムービーに追加] ボタンが [変更の承認] ボタンに変わることを除くと、ScoreFitter クリ ップを作成するツールと基本的に同じです(342 ページの 「[BGM] ツールを参照」。



個々のクリップのオーディオレベルとステレオの位置は、タイ ムラインで直接、または [音量] と [/バランス] ツールを使っ て調整できます。これらの方法には、それぞれ一長一短が あります。タイムラインで調節すると時間と音量またはバラ ンスの関係が明確になります。一方、[音量] と [/バランス] ツールには*ミキシング*機能があり、オーディオトラックの音量 とステレオバランスを個別に調整できます。

ディスクのオーサリングには、[*ボリューム] と[ハランス]* ツー ルを使って、ステレオではなく、サラウンドサウンドドラックを 作成するように選択できます。前から後ろ、または左から 右にオーディオトラックを任意の位置にダイナミックに配置で きます。 利用状況:サラウンドサウンドは、Studio Ultimate のみでサポートされます。

# オーディオクリップの仕組み

タイムラインのオーディオクリップは、複数の部分に分かれて います。クリップの境界は、垂直のバーで示されます。また、 実際の音声の内容が波形のグラフで示されます。



3 つの隣り合ったクリップから得た波形グラフ。

波形グラフにより、サウンドの特性が示されます。*静かな*サ ウンドは、波形が狭く、クリップの中央線に寄っています。 *大きな*サウンドは、大きなピークと谷を持つ波形で、クリップ の境界に達することがあります。車のエンジン音などの連続 音は、多くのパルスが近接しているグラフになります。断続 的なサウンドでは、短いパルスが音のない部分で分割され ています。音のない部分は、波形が水平線になります。

#### 調整ライン

オレンジ線は*音量ライン*で、トラックやクリップに施した音量 の変化を視覚的に示しています。音量をまったく調整して いない場合には、このラインが 3/4 の部分にまっすぐ引かれ ています。これは、「ゼロゲイン(0 dB)」レベルで、クリップの オリジナルボリュームが増減されていない場所になります。

トラック全体のボリュームを増減すると、音量ラインは水平 に維持されますが、ゼロゲインの基本レベルから上下します。

最後に、クリップの*途中*で音量を調整した場合には、この 線は、*音量調整ハンドル*で結ばれた傾いた線分の集まり になります。



波形グラフやバランスおよびフェードの調整ラインとは異なり、 ボリュームの調整ラインは、*対数*でスケールされています (次を参照)。感知されるボリュームは、オーディオ信号の 強度に対して対数で変化するため、この機能では、調整 ラインを使って実際に聞こえるサウンドをより正確にモデル することができます。たとえば、上向きの傾斜ラインセグメン トは、開始から終了レベルに向かってスムーズに安定してフ ェードアップします。

緑のステレオバランスラインと赤の前後バランス(「フェー ド」)ラインは、音量ラインと同じように動作しますが、これら のラインでは中央位置がクリップの垂直中央位置になり、 調整スケールがリニアとなります。

ステレオのバランスラインを上げると、オーディオクリップの出 カが聴取者の右側にずれ、ステレオバランスラインを下げ ると出力が左側にずれます。同様に、フェードラインを上げ ると、クリップがリスナーから遠ざかり、下げるとクリップがリス ナーに近づきます。

**注**: [ボリュームとバランス] ツールが サラウンドモードになっ ている場合にのみ、 クリップの フェードラインを表示して、編 集することができます。 ライン調整の効果は、 システムでサ ラウンドサウンド再生が利用できる場合にのみプレビューで きます。

現在表示されている3つの調整ラインを選択するには、オ ーディオクリップを右マウスボタンでクリックして表示するコン テクストメニューを使います。 ✓ ボリューム表示の選択
 バランス表示の選択
 フェード表示の選択

利用状況:サラウンドサウンドは、Studio Ultimate のみでサポートされます。

# タイムラインでのオーディオの調整

オーディオレベルは、タイムラインにあるクリップ内で直接調 整することができます。 マウスポインタを使って音量ラインま たはいずれかのバランスラインを調整します(350 ページの 「オーディオクリップの詳細」を参照)。

タイムラインに新しいオーディオクリップを追加する場合:

- 新しく作成したクリップの音量調整ラインは、存在する 場合は前後のクリップの線につながります。
- トラックのほかのクリップでボリュームの調整が行われていない場合は、新しいクリップへの音量ラインが水平になります。高さは、ボリュームとバランスツールで設定されている全体的なトラックボリュームを反映します。
- ほかのクリップまたは全体的なトラックボリュームのいずれ かで音量を調整していない場合は、新しいクリップへの 音量ラインが¾の高さになります。

タイムラインでクリップの音量を調整するには、クリップを左 マウスボタンでクリックして選択してから、ラインにマウスポイ ンタを近づけます。下図のような*音量調整カーソル*が表示 されます。



左マウスボタンをクリックし、クリップの中でこのラインを上下 にドラッグします。マウスの動きにしたがって音量ラインが湾 曲します。



マウスから指を離すと、音量線上に*調整ハンドル*が作成されます。



選択したクリップの調整ハンドルの上に、マウスポインタを移動すると、音量調節カーソルがハイライト表示されます。このカーソルを使うと、調整ハンドルを水平および垂直にドラッグできるようになります。



調整ハンドルを右マウスボタンでクリックし、コンテクストメニ ューコマンドである [音量設定を削除] にアクセスします。こ のコマンドは、調整ハンドルを削除します。[音量変更の削 除] を使用して、クリップからすべてのハンドルを取り除くこと ができます。

### バランスとフェードの調整

左右および前後のバランスラインは、前十部の音量ライン と同じ編集機能を持ちます。ただし、中間の設定は、音 量では ¾ の高さであるのに対し、バランスではクリップの半 分の高さになります。

左右(ステレオ)バランスの場合は、ラインを中央位置から 上に上げるとオーディオが左寄りになります。前後のバラン ス(フェード)では、ラインを上げると、オーディオのソースがリ スナーから遠ざかり、ラインを下げると、オーディオが近づき ます(リアスピーカに向かって)。

### 変更の削除

オーディオ調整では個別にまたは一度にすべてのオーディオ クリップを削除することができます。クリップの右ボタンのポッ プアップメニューで対応するコマンドを選択します。



# オーディオトラックのトランジション

オーディオクリップの最初または最後でフェードを簡 単に行う方法は、ビデオクリップで行う場合と同じよ うに「フェード」トランジションを追加する方法です。詳しくは、 第9章: トランジション」を参照してください。

2 つの隣接するオーディオクリップの間でクロスフェード を行うには、間の[タイムライントラック]に[ディゾルブ] トランジションを適用します。(実際、[フェード]以外の他の どのトランジションタイプも同様の効果がありますが、[ディゾ ルブ]を使うと最も視覚的に優れたクロスフェード効果を与 えます。)



オーディオトラックのトランジション: クリップの最初に[フェー ド] トランジションのフェードインを置き、最後にフェードア ウトを置きます。[ディゾルブ] トランジションは隣接するク リップ間にクロスフェードを作ります。

# [音量]と[バランス] ツール

タイムラインのオーディオ調整に比べ、[*音量*]と[/) *ランス*] ツールには 1 つの場所により多くの調整機 能が集まっています。また、左右およびサラウンドサウンドの バランスコントロールもあります。このツールは、従来のオー ディオミキサーと同様の方法で操作します。

利用状況:サラウンドサウンドの再生は、Studio Ultimate のみでサポートされます。



[音量]と[バランス] ツールは、各オーディオトラックに対す る個々のレベルをコントロールします。これらのトラックとは、 オリジナルオーディオ(ビデオといっしょにキャプチャされた音 声)、サウンドエフェクト、ナレーション、BGM(右)です。ム ービーウィンドウでオーバーレイビデオとオーディオトラックを 開いている場合にのみ、オーバーレイオーディオコントロール が表示されます。

ツールの右側にある*バランスコントロール*は、クリップのオー ディオを*ステレオ*(1次元)または2つの*サラウンド*のいずれ か(2次元)モードに配置できます。モードは、コントロール の上にあるドロップダウンから選択します。



各オーディオトラックには、独自のレベルコン トロールがあります。左の図に、*オリジナルオ ーディオ*トラックのセットを示します。

個々のコントロールと表示には、[*トラックのミ ュート*] ボタン ● が含まれています。このボ タンを*押し下げた状態*にすると、ムービーで このトラックからのオーディオクリップが使用で きなくなります。[*トラックのミュート*] ボタンの アイコンには、2 つ目の目的があります。まず、 レベルコントロールを適用するトラックを識別 します。3 つ(オーバーレイトラックが見える場 合は 4 つの制御)の制御の中でここが唯一

目に見える違いです。

トラックレベルノブ ❷は、トラックの全体的な音量を上下します。つまり、音量調節ラインの垂直部分は、トラックの全クリップに影響しますが、その外観は変更しません。ノブをクリックして時計回りに回転すると音量が上がります(最高で2時の位置まで)。反時計回りに回転すると音量が下がります(最小で6時の位置まで)。



## レベルノブを完全にオフ(左)、デフォルト(中央)、オン(右) にした状態

スライドハンドルのトラックフェーダ€は、デシベル(dB)で較 正される*相対レベル*スケール④の現在のトラックレベルを設 定します。0 dB のマークは、記録されたクリップのレベルに 対応します。現在のレベルは別のインジケータ€に数値で 表示されます。

フェーダノブの位置は、ムービーの現在の再生位置におけ るボリュームのレベル(オリジナルのレベルに関連)を示してい ます。ノブを上下にドラッグして、レベルを修正します。現在 の時間インデックスでトラックにクリップがない場合は、ノブが 「灰色表示」(無効)になります。トラックがミュートされてい る場合は、ノブが灰色表示になり、そのレンジの底部に設 定されます。フェーダを調整すると、前述のようにトラックに 音量調整ハンドルが追加されます。

トラックの再生ボリュームの外観またはエンベロープは、全体的なトラックレベルとトラックにおける各点の相対レベルを 組み合わせたものです。この組み合わせたレベルは、オー ディオクリップで音量調整ラインによりグラフで表わされます。 これは、トラックの出力レベルを生成するために実際のオー ディオデータに適用され、レベルメーター ③ に示されます。 レベルメーターは、再生中に点灯し、現在の時間インデッ クスにおけるレベルを示します。

レベルメーターの右側のメータの目盛は、出力レベルを表 します。単位はdBで、0 dBは最大デジタルサンプル値に 対応します。トラックの音量がこの値に到達または超過す ると、オーディオが「クリッピング」して出力が損なわれ、デジ タル信号の範囲外に音量レベルを設定しようとするために 不快な音が発生します。これを回避するには、トラックで 最も音量の多い部分の出力レベルを-6 dB ~ -3dB の間 に留まるようにフェーダーを調節します。視覚的なモニタリン グツールとして、レベルスケールの色が緑から黄色、さらには オレンジに変化して出力レベルの増加(クリッピングの危険 性)を表示します。レベルが黄色の区間を越えないように 注意してください。クリッピングが発生すると、スケールの最 上部のレッドゾーン(クリッピングインジケーターの)が点灯し、 クリッピングを警告するためしばらくの間点灯し続けます。

フェードボタン③は、ムービーの現在位置からのフェードイン や、現在位置へのフェードアウトの効果を作り出します。エ フェクトを視覚的に確認するには、フェードボタンをクリックし たときにクリップの音量調整ラインの動作を見てください。フ ェードの時間は、0~59秒となります。[音量フェード]の [プロジェクトプリファレンス]オプションパネル([セットアップ] > [プロジェクトプリファレンス])で調整します。フェードは、ク リップの最初や終わりに近すぎる部分では利用できません。

バランスコントロール

このコントロールには、[ステレオ]、[サラウンド]、[ダイアロ グ] の 3 つのモードがあり、コントロールの上にあるドロップダ ウンリストから選択できます。モードは、個々のオーディオク リップ内でも自由に変更できます。



利用状況:サラウンドサウンドは、Studio Ultimate のみでサポートされます。

どのモードでも、ムービーの各地点における各トラックの位置が、該当するスピーカーアイコンまたは「パック」で示されます。アイコンは、該当するトラックのミュートインジケータと一致します。

ステレオモードでは、パックをメインスピーカーの間で左右に ドラッグして、トラックの位置を設定します。



サウンドエフェクトトラック(左)とオーバーレイトラック(右) を反対側に持つ、ステレオミックス真ん中に、オリジナル のオーディオを配置。この例では、ユージックトラックアイコ ン(中央の右側)は「表示されていません」。これは、トラ ックがミュートされているか、現在の時間インデックスでト ラックにクリップがないことを示します。

*サラウンド*モードでは、前後(「フェード」)と左右(「バラン ス」)で各トラックの位置を決めることができます。各トラック は、4 つの隅のスピーカーによって定義される、長方形のリ スニングエリアのどこにでも別々に配置できます。

ダイアログモードは、概念的に同じですが、リスニングエリア の前に中央のスピーカーが含まれます。クリップのオーディオ の一部を中央に送ると、シフトするサラウンドミックス内でサ 運路を明確な位置に配置できます。同時に、標準のサラ クンドモードのように、サウンドソースの位置を2次元で自 由に変えることができます。



サラウンドおよびダイアログモード: 左はサラウンドモードの ミュージックトラックで、リスニングフィールドの後ろに配置 されています。ダイアログモードでの同じ時間インデックス のオリジナルオーディオトラックは、右に示されています。 ダイアログモードは、ミックスに中央のスピーカーを含める ことで、オリジナルオーディオを強調します。

バランスコントロールでトラックのアイコン位置を設定する方 法には、2 つの方法があります。まず、トラックのアイコンをク リックし、配置する位置までドラッグします。または、コントロ ールの右または下にある三角の*ロケータノブ*をドラッグします。 バランスコントロールの下部にあるのロケータノブは、選択し ているクリップからオーディオ出力の位置を左右に調整しま す。一方、右にあるノブは、前後の位置を調整します。



トラックアイコンを直接(左)またはロケータノブ(右)を使って ドラッグします。

### 音量とバランスの輪郭表示

プロジェクトのオーディオクリップには、音量、左右のバランス、 前後のバランスを示す輪郭ラインが表示されます。表示 するラインを選択するには、オーディオクリップを右マウスボタ ンでクリックして表示するコンテクストメニューにあるコマンド を使用します(350ページの「オーディオクリップの詳細」を 参照)。

輪郭ラインは、*調整ハンドル*を使って、タイムラインで直接 修正できます。詳しくは、352 ページの「タイムラインでのオ ーディオの調整」を参照してください。

# 第15章:

# オーディオエフェクト

Studio のプラグインであるオーディオエフェクトを使っ て、プロジェクトのオーディオクリップを修正できます。 オーディオエフェクトには、オーディオツールボックスにある 6 つ目のツールである [オーディオエフェクト] を使ってアクセス します。このツールの操作は、[ビデオエフェクト] ツールでの 操作と同じです。詳しくは、「ビデオエフェクトの使い方」 (173 ページ)を参照してください。

ビデオエフェクトを使う場合と同じように、オーディオプラグイ ンのライブラリを拡張できます。一般に使用されている VST 規格を使ったオーディオエフェクトは、プログラムに付 属しているエフェクトと同じように使用できます。

### オーディオエフェクトのアイコン



タイムラインモードでオーディオまたは ビデオクリップの下部に小さいアイコン が表示される場合は、このクリップに 特殊エフェクトが適用されていることを 示します。これらは、[オーディオエフェ クト] および [ビデオエフェクト] ツール の [新規エフェクトの追加] ブラウザに よって示されるカテゴリに対応していま す。これらのカテゴリについては、186 ページの「ビデオエフェクトライブラリ」を参照してください。

アイコンをダブルクリックし、パラメータを編集する適切なツ ールを開くことができます。

この図は、ノイズリダクションエフェクトが両方のオーディオク リップに適用されていることを示しています。このビデオクリッ プの下にある星のアイコンは「ピクチャエフェクト」カテゴリのエ フェクト(1 つまたは複数)が適用されていることを示します。

### オーディオエフェクトのコピー

エフェクトは、ビデオクリップ間と同様にオーディオクリップ間 でコピーおよび貼り付けができます。詳しくは、174 ページ を参照してください。

## エフェクトについて

強力なノイズリダクションフィルタが、Studioの全バージョン に備わっています。説明は次に続きます。

Studio Ultimate には、その他のオーディオエフェクトグルー プが含まれています。366 ページから、それぞれを簡単に説 明します。Ultimate エフェクトのパラメータに関する完全な 説明は、コンテキスト依存型オンラインヘルプに含まれてい ます。ヘルプは、各エフェクトのパラメータパネル左上にある [*ヘルプ*] ボタン 2 をクリックするか、パネルを開いた状態 F1 キーを押します。

特殊カテゴリには、ビデオとオーディオを同時に操作するス ピードエフェクトがあります。192 ページで説明されています。

# ノイズリダクション

この高度なフィルタは、オーディオクリップにある不用なノイ ズを軽減します。フィルタは、クリップ内のノイズ状態の変化 にダイナミックに反応します。選択するプリセットでは、順応 性アルゴリズムを開始する地点が指定されています。

ノイズリダクションと微調整パラメータを調整して、結果をよ り向上させることができます。新しい設定がオーディオクリッ プのエフェクトとして設定されるには約1秒かかります。この ため、オーディオが向上したかどうかを確認する場合は、少 量の変更を加えてから短時間待機するようにしてください。

(?) ノイズリダクショ:	>	プリセット: 屋内	•
ノイズリダクション			0.30
自動採用			
微調整			0.40
風の削除			

ノイズリダクション:ビデオカメラを屋外で使用し、出演者が マイクから遠くにいるような場合には、ソースのノイズが非常 に高くなり、ビデオカメラの内部ノイズをさらに悪化させ、耐 えられないレベルに増幅されることがあります。ただし、テー プの撮影時にビデオカメラのライン入力に接続したラペルマ イクを使用している場合は、ソースノイズが非常に低くなり ます。このコントロールを調整して、実際の信号のノイズ状 態に合わせることができます。

微調整:これは、使用するクリーニングの量を制御します。 ノイズが高い場合にはすでに排除されているため、ノイズリ ダクションのレベルが低い場合にのみ必要となります。 自動調整:このオプションを選択すると、クリップのノイズの タイプや両を変更し、フィルタが自動的に調整されます。 [微調整]は、[自動調整]が有効なときは使用されませ ん。

**風の削除**:このチェックボックスは、オーディオクリップで風の ノイズと同じような不必要な背景の音を軽減するフィルタに 連動しています。

**注**: ノイズリダクションフィルタは、幅広い素材に適用できま すが、すべての問題を解決できるとは限りません。結果 は、オリジナルの素材や問題のレベルや特性によって異な ります。



Studio Ultimate のオーディオエフェクトパックは、Studio Ultimate のみに含まれています。Studio バージョンのユー ザは、Studio Ultimate にアップグレードすることでこのエフェ クトを取得できます。

ここでは、このグループの各エフェクトについて簡単に説明し ます。すべてのパラメータを含む完全な説明については、エ フェクトのパラメータウィンドウを Studio Ultimate で開いて いるときに利用できるコンテキスト依存型のヘルプを参照し てください。

# ChannelTool

この Studio Ultimate の基本的なエフェクトは、ステレオの オーディオ信号をルートします。このエフェクトを使うと、左や 右のいずれかまたは両方の入力チャンネルをいずれかまた は両方の出力チャンネルに接続できます。さらに、 ChannelTool は、フェーズ反転やボイス除去(カラオケエフ ェクト)を含む、特殊なプリセットも提供します。

## コーラス

Studio Ultimate のコーラスエフェクトは、オーディオストリームに「エコー」を繰り返し適用することで、より深みのあるサウンドを作り上げます。エコーの発生頻度、1回の繰り返しから次の繰り返しへの音量の軽減などのプロパティをコントロールし、フランジャーのようなサウンドやその他のさまざまな結果を生み出すことができます。

## DeEsser

Studio Ultimate オーディオフィルタは、録音されたスピーチ から過度の雑音を目立たないように削除します。パラメー タで、修正をする必要がある特定の録音にエフェクトを微 調整することができます。

# イコライザー

Studio Ultimate にあるものと同じようなグラフィックイコライ ザーは、オーディオ機器でトレブルとバス「トーン」をコントロ ールする概念と似ていますが、より詳細な調整が可能です。 Studio のイコライザーは、オーディオのスペクトラムが異なる サウンド周波数を中心とした 10 のノバンバに分かれています。



スライダを使うと、各バンドの周波数が48dB(-24~+24) の範囲の総合サウンドに対するレベルを増減できます。バンドの調整は、中央の周波数で完全な強さが適用され、 両方向に行くにしたがって0に近づきます。

上の図は、プロジェクトを再生したときの、オーディオスペク トラム全体の動作を示しています。

**注**:音楽の用語では、イコライゼーションバンドは、1 オクタ ーブに匹敵し、中央の周波数は B(シの音)のピッチに近く なります。

# グランジライザー

Studio Ultimate グランジライザーエフェクトは、録音にノイズと雑音を加えます。このエフェクトにより、受信状態の悪いラジオや傷のある古いレコードからの音声を聞いているような効果を作り出すことができます。



レベラー

この Studio Ultimate エフェクトは、ビデオ作品での録音オ ーディオによくある問題を解決するエフェクトです。これは、 オリジナルのオーディオで異なるエレメントで録音の音量バ ランスが崩れているという問題です。たとえば、ビデオを撮 影しているときのコメントのレベルが高すぎるため、その場 所のほかのサウンドがほとんど聞こえないというような場合 があります。 レベルツールを使って、オリジナルクリップでターゲット音量を 見つけます。ターゲット音量より低い場合は、レベルツール がエクスパンダとして動作し、固定率を使ってオリジナルの レベルを引き上げます。ターゲット音量を上回ると、レベル ツールがコンプレッサとして動作し、オリジナルのレベルを下 げます。パラメータを注意深く調整すると、オーディオの内 部バランスを大きく向上させることができます。

# リバーブ

Studio Ultimate *リバーブ*エフェクトは、特定のサイズとサウ ンドの反射特性を持つ部屋でソースサウンドを再生したエ フェクトをシミュレートします。聴取者の耳にオリジナルサウ ンドが到達する時間と最初のエコー間の感覚は、大きな 部屋では長くなり、小さな部屋では短くなります。エコーが 消える率は、部屋のサイズと壁の反射特性の両方に依存 します。

リバーブのプリセットは、シミュレートする部屋の種類によっ て名前が付いています。これは、車の助手席から巨大な 地下洞窟までさまざまなものが用意されています。

# ステレオエコー

Studio Ultimate で利用できるステレオエコーエフェクトを使うと、フィードバックとバランスコントロールで右と左の各チャンネルで個別に遅延を設定し、さまざまなおもしろい音を作ることができます。

# ステレオ拡散

この Studio Ultimate エフェクトを使うと、オーディオクリップ でステレオリスニングフィールドの幅を増やすことができます。 より広がりのある音をミックスするためによく使用されます。



# 第16章:

# ムービーの作成

デジタルビデオの長所の1つは、多数のより多くのデバイス を使用することができるということです。Studioは、携帯の DivX プレーヤーや携帯電話から HDTV ホームシアターま ですべてのビデオビューアーで表示できるムービーを作成す ることができます。

プロジェクトの編集が終了したら、画面の上部にある[ムー ビー作成]をクリックしてムービーの作成モードに切り替えま す。

1 インポート 3 ムービー作成 2 編集

次に、出力ブラウザが開きます。希望する形式でムービー を出力するのに必要なすべてを数回クリックするだけで設 定することができます。

はじめに、ウィンドウの左側の4つのタブ(ディスク、ファイル、 テープ、Web)から作成したムービーのメディアタイプを選択 します。

ディスク出力は、コンピュータの CD、DVD、HD DVD、または Blu-ray レコーダの書き込み可能ディ スクにムービーをコピーします。Studio にコピーまたは実際 に書き込まずにハードドライブ上のディスクの「イメージ」を 作成するよう指示することができます。詳細は、376ページを参照してください。

*ファイル*出力は、ハードドライブ、Web サイト、携帯 ムービープレーヤー、または携帯電話から見ることが できるファイルを作成します。 381 ページを参照してくださ い。

テープ出力は、カムコーダや VCR のテープにムービ ーを録画します。このタブは、モニタ画面にもムービ ーを出力することができます。 390 ページを参照してください。

Web 出力で YouTube または Yahoo! Video にアッ プロードするためのファイルなどのファイルを作成しま す。このような人気の高いウェブサイトでは、作品の視聴者 が何億にもなる可能性があります。 393 ページを参照して ください。



出力ブラウザ。左のタブは、ディスク、ファイル、テープ、ま たは Web に保存するのに使用します。その他のコントロ ールは、選択したメディアタイプに必要な出力オプション を設定します。右にはディスク使用状況がグラフィカルに 表示されます。

## 出力の設定

出力ブラウザのドロップダウンリストを使用すると、各メディア タイプの出力設定を即座にすることができます。



手動でコントロールする必要がある場合は、[設定]ボタン をクリックして、選択したメディアタイプに対応するパネルを 開きます。設定を確認後、[作成]ボタンをクリックして出力 を開始します。



#### ムービー作成の準備

実際にムービーを出力する前に、通常、次のような前処 理を行う必要があります。通常、Studio はムービーに追加 したトランジッション、タイトル、ディスクメニュー、およびビデ オ効果を「レンダリング」(対応する出力フォーマットでビデオ フレームを生成します)する必要があります。このプロセスで 作成されたファイルはどれも、[出力ブラウザ]の上部にある [フォルダ]ボタンを使用して場所を指定できる補助ファイル フォルダに保存されます。

#### 中間マーカーの作成

ファイルまたはウェブに出力するため、出力ブラウザには、出 カの始点と終点を定義してタイムラインマーカーを選択で きるドロップダウンリストの一式が装備されています。必要 に応じて、片方または両方を使ってムービーの抜粋を生成 します。



ファイルまたはウェブへの出力は、編集モードで定義した 片方または両方のマーカーで区切ることができます。デフ ォルト限界(ムービーの実際の始点と終点)は、[開始]お よび[終了]でリストに表示されます。



Studio は、必要なディスク書き込みハードウェアがシステム で使用できる場合は、VCD (ビデオ CD)、S-VCD (スーパ ービデオ CD)、DVD、HD DVD、および Blu-ray ディスク にムービーを直接出力することができます。

システムに DVD 書き込み装置がなくても、Studio は「ディ スクイメージ」を作成することもできます。ディスクイメージと はファイルセットで、ハードドライブのディレクトリのディスクに 保存される同じ情報を含んでいます。イメージは、後でディ スクに書き込むことができます。 CD フォーマット

システムに CD レコーダや DVD レコーダが装備されている 場合には、Studio を使って VCD や S-VCD のディスク、ま たは、CD-R や CD-RW のメディアを作成することができま す。

# 作成した VCD ディスクは、次の装置を使って再生できます。

- VCD、または S-VCD プレーヤー。
- 一部の DVD プレーヤ。ほとんどの DVD プレーヤは、 CD-RW メディアを扱うことはできますが、CD-R を正しく 読み取ることはできません。また、ほとんどの DVD プレ ーヤは VCD フォーマットも扱えます。
- CDやDVDドライブが装備され、Windows Media
  Player のような MPEG1 再生ソフトウェアをインストール したコンピュータ。

# 作成した S-VCD ディスクは、次の装置を使って再生できます。

- S-CD プレーヤー。
- 一部の DVD プレーヤ。ほとんどの DVD プレーヤは、 CD-RW メディアは扱えますが、CD-R を正しく読み取 ることはできません。ヨーロッパや北米地域で販売されて いる DVD プレーヤでは、通常、SVCD ディスクを読み 取ることはできませんが、アジア地域で販売されているプ レーヤには、このタイプのディスクを再生できるものもあり ます。
- CD、または DVD ドライブと MPEG-2 再生ソフトウェア を装備しているコンピュータ。

## DVD、HD DVD、および Blu-ray

システムに DVD 書き込みドライブが装備されてる場合に は、Studio は次の3つの DVD ディスクを作成することがで きます。標準 (DVD プレーヤー用)、HD DVD プレーヤー 用の HD DVD フォーマット、および Blu-ray プレーヤー用 の AVCHD フォーマット。

システムに HD DVD または Blu-ray 書き込みドライブが 装備されている場合は、そのドライブがサポートする任意の 記録可能メディアに記録することができます。

## 標準 DVD ディスクは、次の装置を使って再生できます。

- 書き込みドライブで作成した記録可能な DVD フォーマットを扱える任意の DVD プレーヤ。ほとんどのプレーヤは、一般的なフォーマットを扱えます。
- DVD ドライブを装備し、適切な再生ソフトウェアがイン ストールされているコンピュータ。
- 任意の HD DVD プレーヤー.

# HD DVD フォーマットの DVD、HD DVD ディスクは、次の装置を使って再生できます。

- Microsoft Xbox 360 が装備しているドライブを含む HD DVD プレーヤー。
- HD DVD ドライブを装備し、適切な再生ソフトウェアが インストールされているコンピュータ。

## AVCHD フォーマットの Blu-ray ディスクまたは DVD ディ スクは、次の装置を使って再生できます。

 Panasonic DMP-BD10、Playstation 3、Blu-ray プレー ヤー(すべてのプレーヤーが AVCHD 形式に対応してい る訳ではありません。)
Blu-ray ドライブを装備し、適切な再生ソフトウェアがインストールされているコンピュータ。

ムービの出力

Studio では、次の3つの手順を使ってティスクまたはティス クイメージを作成します。

- まず、ディスクに保存するための MPEG にエンコードされた情報を生成するために、ムービー全体をレンダリングします。
- 次に、ディスクをコンパイルします。この段階で、ディス クで使用する実際のファイルとディレクトリ構造が作成 されます。
- 最後に、ディスクを書き込みます。(ディスクイメージだけで、実際のディスクを作らない場合には、この手順はスキップします。)

## ディスクまたは ディスクイメージにムービーを出力するには:

1. [ディスク] タブをクリックして、次の図を表示します。



2 つの円はディスクの使用状況を要約したものです。 上の円は、ムービーの作成中に必要なハードドライブ ストレージの容量を示しています。もう 1 つの円は、ム ービーがディスクに書き込まれる所要時間を示していま す。 上の [フォルダ] ボタン を使用して、補助ファイルを 保存するのに Studio が使用するハードドライブの場所 を変更します。作成した ディスク画像もこのフォルダに 保存されます。下に表示されているボタンは、複数の デバイスがある場合は使用する書き込みハードウェア を選択することができます。

 使用するディスクのタイプを選択し、次に目的に一番 合ったビデオ画質/ディスクの使用プリセットを選択しま す。



出力設定を細かく調整したい場合は、[カスタム]プリセットを選択して、[設定]ボタンをクリックして[ディスク作 成]オプションパネルを表示します(406ページの「ディス ク作成の設定」を参照してください)。

- [ディスクの作成] という緑のボタンをクリックします。上記の手順(レンダリング、コンパイル、必要に応じて書き込み)が実行され、[ディスク作成] オプションパネルで指定したディスクまたはディスクイメージが作成されます。
- 書込み操作が終わると、ディスクが自動的に取り出されます。

## ディスクフォーマットの品質と容量

それぞれのディスクフォーマットの違いは、ビデオの画質とフ ォーマットの特徴に関係しているといえます。

- VCD: ディスク1 枚につき約 60 分の MPEG-1 ビデオを 保存できます。品質は DVD の約半分です。
- SVCD: ディスク1 枚につき約 20 分の MPEG-2 ビデオ を保存できます。品質は DVD の約 3 分の 2 です。
- DVD:ディスク1枚に付き約60分のフル画質MPEG-2ビデオを保存できます。(ディスクレコーダーがデュアルレ イヤレコーディングをサポートしている場合は120分保 存できます)。
- **DVD** (AVCHD):レイヤー 1 つに付き約 40 分のフル画 質 AVCHD ビデオを保存できます。
- **DVD** (HD DVD):レイヤー 1 つに付き約 24 分のフル 画質 DVD HD ビデオを保存できます。
- **DVD HD:**レイヤー1つに付き約160分のフル画質 DVD HDビデオを保存できます。
- BD:各ディスクは、レイヤごとに 270 分以上の HD ビデオを収録できます。



Studio は次のすべてのフォーマットでムービーファイルを作成することができます。

- 3GP
- オーディオのみ
- AVI
- DivX
- フラッシュビデオ

- iPod 対応
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-2 TS
- MPEG-4
- Real Media
- Sony PSP 対応
- Windows Media

見る人の環境や表示するハードウェアの必要に応じてフォ ーマットを選択します。

出力ファイルのサイズはファイルフォーマットとフォーマット内 の圧縮パラメータの両方によって決定されます。圧縮設定 は小さなファイルを作成するために簡単に調整することはで きますが、過大な圧縮は品質を損ねることになります。

ほとんどのフォーマットの詳細設定は、[カスタム]プリセットを 選択して、[*設定*]ボタンをクリックして調整することができま す。[その他]プリセットはよくある状況に対してデザインされ た設定を読み込みます。 [付録A:]を参照してください。 Studioのオプションに関する情報の[*設定オプション*]。



## *出カブラウザのファイルタブ*

出力オプションが正しければ、[ファイルを作成]ボタンをクリ ックします。ファイルブラウザが開きます。そこで作成するビデ オファイルの名前と場所を指定します。

便利なように、ブラウザは Windows Media Player、または Real Player で任意のメディ

アファイルを起動するためのボタンも用意しています。従って、 作成したらすぐに外部プレーヤで出力ファイルを見ることが できます。

3GP

Studioは、AMRオーディオ圧縮の他、MPEG-4や H.263ビデオ圧縮などを使用して用途の多いこのファイル 形式のムービーを作成することができます。この形式は、比 較的処理や保存容量が少ない形態電話でも活用されて います。



このタイプのファイル用のプリセットリストは、異なるエンコー ダーで2つのフレームサイズがあります。小型(176x144)ま たは超小型(128x96)のいずれかを選びます。

オーディオのみ

ムービーのサウンドトラックには映像のない音楽だけの場合 があります。音楽ライブのビデオ、インタビューやスピーチの 録画映像などは、オーディオのみで作成されることがありま す。 Studio を使うと、サウンドトラックを wav (PCM)、mp3 また は mp2 形式で保存できます。



必要に応じて最も適切なプリセットをクリックするか、[カス タム]を選択し、[設定]ボタンをクリックして[ファイル作成]オ プションパネルを開きます (412ページを参照)。

#### AVI

デジタルビデオの AVI ファイルタイプは、広くサポートされて いますが、AVI ファイルのビデオやオーディオの実際のコー ディングおよびデコーディングは別の*コーデック*ノフトウェアで 行われます。

Studio には DV と MJPEG コーデックがあります。これ以 外のフォーマットで AVI としてムービーを出力したい場合に は、PC にインストールされた任意の DirectShow 互換コー デックを利用することもできます。ただし、出力したデジタル ムービーを再生する PC にも同じコーデックがインストールさ れている必要があります。



必要に応じて一番適切なプリセットをクリックするか、[カス タム]を選択し、[設定]ボタンをクリックして[ファイル作成]オ プションパネルを開きます (412ページを参照)。

DivX

MPEG-4ビデオ圧縮技術をベースにしたこのファイルフォー マットは、インターネットを通じて広まった、人気のあるビデ オファイルです。プレーヤからポータブルまたは携帯装置ま で、DivX 互換の幅広いハードウェアデバイスでも使用さ れていています。



必要に応じて一番適切なプリセットをクリックするか、[カス タム]を選択し、[設定]ボタンをクリックして[ファイル作成]オ プションパネルを開きます (412ページを参照)。

## フラッシュビデオ

Studioはバージョン7のフラッシュビデオ(flv)形式に対応しています。実質的に存在するすべてのウェブブラウザは、ソ ーシャルネットワーキングおよびニュースサイトで幅広く使われているこの流行の形式を表示することができます。



必要に応じて品質の良いプリセットをクリックするか、[カス タム]を選択し、[設定]ボタンをクリックして[ファイル作成]オ プションパネルを開きます (412ページを参照)。

## iPod 対応

DivX のように、このファイルフォーマットは MPEG-4 ビデオ 圧縮テクノロジーに基づいています。強力な圧縮と小さな 320x240 フレーム サイズを組み合わせることにより、より拡 張性のあるフォーマットの割には小さな出力ファイルを作成 します。生成されたファイルは Video iPod デバイスに対応 し、他のデバイスでも使用できる場合があります。



3 つの画質プリセットは、それぞれ異なるデータ転送速度を 選択し、画質とファイルサイズの異なるバランスを提供しま す。

## MOV

これは QuickTime®ファイル形式です。これは、ムービーを QuickTime プレーヤーで再生する場合に適しています。



プリセットには、さまざまなサイズとエンコードオプションが揃っ ています。*中*プリセット(384x288)は、圧縮を採用し、小 (176x144)は MPEG-4 を採用しています。

#### MPEG

MPEG-1 はオリジナルの MPEG ファイルフォーマットです。 MPEG-1 ビデオ圧縮は、ビデオ CD で使用されてますが、 その他のものは、より新しい規格に移行されています。



MPEG-2は MPEG-1の後継フォーマットです。MPEG-1 ファイルフォーマットは、Windows 95 以降のすべての PC でサポートされているので、MPEG-2 および MPEG-4 ファ イルは適切なデコーダソフトウェアがインストールされている PC 上で再生できます。MPEG-2 プリセットの中の 2 つは、 HD (高解像度)再生装置をサポートしています。



MPEG-2 TS は、MPEG-2 の「トランスポートストリーム」 版です。これは、AVCHD ベースのビデオカメラや Sony の PlayStation 3 ホームゲームコンソールでの HD が再生可 能なアプリケーションです。



MPEG-4は、MPEG ファミリーの中の1つです。画質は MPEG-2と同じようなものですがいくぶん圧縮が向上して います。特にインターネットでの使用に適しています。 MPEG-4 プリセットの中の2つ(QCIFとQSIF)は、携帯 電話用の「1/4のフレームサイズ」を作成します。別のプリセ ット2つ(CIFとSIF)は、携帯ビューアーに適している「フル サイズのフレーム」を作成します。

カスタムプリセット。すべてのそれぞれの MPEG において、 [カスタム] で [設定] ボタンをクリックして、[ファイル作成] オプションパネルを開いてムービーの出力を細かく設定する ことができます (412ページ参照)。



#### Real Media

Real Media ムービーファイルはインターネットで再生するた めにデザインされています。Real Media ムービーは、 RealNetworks® RealPlayer® ソフトウェアを持っていれば 世界中の誰でもが再生できます。無料で <u>www.real.com</u> からダウンロードできます。

[ファイル作成] - [Real Media]オプションパネルで出力を 構成する詳細は、417 ページを参照してください。

## Sony PSP 対応

これは、MPEG-4ビデオ圧縮テクノロジーに基づいたもう一 つのファイルフォーマットです。iPod-対応同様に、強力な 圧縮と小さな 320x240 フレーム サイズを組み合わせること により、より拡張性のあるフォーマットの割には小さな出力 ファイルを作成します。生成されたファイルは Sony PlayStation Portable デバイスに対応し、他のデバイスでも 使用できる場合もあります。



## Windows Media

Windows Media ファイルフォーマットも、インターネットでス トリーミング再生をするためにデザインされています。 Windows Media player がインストールされているコンピュ ータであればファイルを再生することができます。Windows Media player は Microsoft のフリーソストウェアです。

[ファイル作成] - [Real Media] オプションパネルでの出力 の設定に関する詳細は、420 ページを参照してください。



出力をテレビ、カムコーダ、VCR などの外部ビデオ装置に、 またはモニタ画面で表示するために「VGA」に送信する場 合、出力ブラウザの*[テープ]*タブを選択します。

## カメラやビデオレコーダなどの設定

ムービーを生成する前に、レコーディング装置が正しく接続 されているか確認してください。

## IEEE-1394 ケーブルを経由しての出力

DV 入力を持つ録画デバイスを使用している場合は、デ ジタルビデオカードを IEEE-1394 に(または「i.LINK」)に 接続します。ビデオカメラ側のコネクタには、「dv in/out」 (DV 入力/出力)というラベルが付いているはずです。 多くの PAL デバイスを含む、ビデオカメラに戻って録画する 機能をサポートしていないマシンでは、DV のコネクタは「dv out」(DV 出力)となります。

## アナログオーディオ / ビデオケーブルを使用して出力

Studio DVplus や DC10plus などアナログ出力(テレビま たはビデオ)を持つ Studio 製品をお使いの場合は、キャプ チャカードのビデオ出力をビデオレコーダの入力、サウンドカ ード(または Studio DVplus)のオーディオ出力をビデオレコ ーダのオーディオ入力に接続します。

## テレビセットやビデオモニタの接続

多くのビデオカメラには、統合されたディスプレイが付属しており、ビデオモニタを接続する必要はありません。



ただし、ムービーを録画しながら見る場合は、レコーダのビ デオ出力をテレビセットまたはビデオモニタに接続する必要 があります。ビデオ出力は、DVビデオカメラで利用できな い場合があります。

## ムービーをビデオテープに出力

ビデオカメラまたはビデオデッキの電源が入っていて、設定されていて、テープが挿入されていて、録画を開始する場所 が頭だしされていることを確認します。ここで、次の2つの オプションを選択します。

 DV テープにムービーを録画している場合には、DV デバイスを自動的にコントロールするオプションがありま す。このオプションを利用する場合には、[設定]ボタン をクリックして、[録画設定]で対応するチェックボックス を選択します。

ほとんどの DV デバイスでは、録画コマンドの受信と実際に録画を開始する間に多少の遅れが発生します。 この時間はデバイスによって異なるため、お使いのデバ イスで最適な結果を得るには、[録画遅延時間]値を 何度か変更して試していただく必要が生じる場合があ ります。

アナログテープに録画する、またはテープ作成オプションパネルの[録画の自動スタートおよび停止]]オプションを選択していない場合は、今すぐ VCR の録画を開始してください。

最後に、プレーヤの [再生] ボタンをクリックします。



Studioは、他の何億というインターネットユーザーと共有す るための Yahoo! Video ウェブサイトまたは YouTube に作 成したビデオを直接アップロードできます。



オプションはいずれも、「*最高*」と「*高速アップロード*」の2つ のプリセット形式を提供します。これにより、フレームサイズ とビデオデータレートで異なる組み合わせを提供します。

その他の形式設定は双方向で必要ありません。

アップロードするサイトと必要なプリセットを選択したら[作 成] ボタンをクリックします。[Web アップロード]ダイアログが 開いたら作品の編集に関する情報を入力します。

タイトル、説明、および必要に応じて検索タグをカンマで区 切って設定し、3つのカテゴリーから作成するムービーを一 覧表示させるカテゴリーを選択します。

以前 Studio から Yahoo!アカウントでログインしていて、今回は別のユーザーID を使用する場合は、[別のユーザーとしてログインする]ボックスを選択します。

¢√ kılı		
		最大64文子
714-6-		
兑明		最大1000文字
714-6-		
9Ŭ		最大254文字
Pinnacle Studio Ultimate コテゴリ	Collection,	回のアップロードで選択できる萎
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ	Collection, 1回 ロピーブル&ブログ	回のアップロードで)選択できる要
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ ☑ アート&アニメーション □ アニマル&ペット	• Collection, 1[ 	回のアップロードで選択できる数 □ 食べ物&飲み物 □ 旅行
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ □アート&アニメーション □アニマル&ペット □エンターテインメント	Collection, 10 ロピーブル & ブログ ロファニー ロミュージック	回のアップロードで選択できる数 □ 食べ物&飲み物 □ 旅行
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ □アニマル&ペット □エンターテインメント □コマーシャル	Collection, 10 ロービーブル & ブログ ロファニー ミュージック ロムービー&短編	回のアップロードで選択できる数 □ 食べ物&飲み物 □ 旅行
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ □アニマル&ペット □エンターテインメント □マーシャル □スーツ&ゲーム	Collection, 10 - ピーブル & ブログ - ファニー - ミュージック - ムービー&短編 - 家族と子供	回のアップロードで選択できる数 □食べ物&飲み物 □旅行
Pinnacle Studio Ultimate コテゴリ □ アニマル&ペット □ エンターテインメント □ コマーシャル □ スポーツ&ゲーム □ スポーツ&ゲーム	<ul> <li>Collection,</li> <li>1[</li> <li>ピーブル &amp; ブログ</li> <li>□ファニー</li> <li>□ミュージック</li> <li>□ムービー&amp;短編</li> <li>□家校と子供</li> <li>□教育</li> </ul>	ヨのアップロードで選択できる麦 □食べ物&飲み物 □旅行
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ アニマル&ペット コエンターテインメント コマーシャル □スポーツ&ゲーム □テクノロジー&製品 □ニース	Collection, - Collection, - ピーブル&ブログ - ファニー - ミュージック - ムービー&短編 - 家族と子供 - 教育 - 乗り物	∃のアップロードで選択できる表 □ 食べ物&飲み物 □ 旅行
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ アニマル&ペット コンターテインメント コマーシャル スポーツ&ゲーム テクノロジー&製品 ニュース 「 別りのユーザーでログ	Collection, - Collection, - ピーブル&ブログ - ファニー - ミュージック - ミュージック - ふービー&短編 - 家族と子供 - 教育 - 乗り物	ヨのアップロードで選択できる表
Pinnacle Studio Ultimate カテゴリ □アニマル&ペット □エンターテインメント □マーシャル □スポーツ&ゲーム □テクノロジー&製品 □ニュース □別のユーザーでログ・ □ フライベートでアップ1	Collection, - Collection, - ピーブル&ブログ - ファニー - ミュージック - ムービー&短編 - 家族と子供 - 教育 - 乗り物 - トするように訳定する	∃のアップロードで選択できる表  旅行

まだログインしていない場合は、[Yahoo!デスクトップログイ ン]ダイアログが表示されます。既存の Yahoo! ID を持って いる場合は、ユーザー情報を入力します。持っていない場 合は、[サインアップ]リンクをクリックして新規の Yahoo!アカ ウントをセットアップします。.

Welcome to Ya	hoo! Desktop Login 🛛 🔊
VAHOO!	Please Sign In to Yahoo! Video
VIDEO	Yahoo! ID:
	thorkney
	Password:
	Remember my ID <u>More Options &gt;</u>
	SIGN IN
	Forgot your Password?
	Don't have a Yahoo! ID? Sign Up Help

Studio は自動的にムービーを作成してアップロード します。Yahoo!にアクセスする場合は、[ビデオをオ ンラインで見る]をクリックします。Web ブラウザでビデオサイ トにアクセスしてアップロードが正常に終了したかを確認し ます。

# 付録 A:

# オプション設定

Studio には多様な操作をあらゆる角度から調整する設定 オプションが付属しています。デフォルト値は、ほとんどの状 況やハードウェアでうまく動作するように設定されています。 ただし、作業スタイルや特定の機器構成に合わせてこれら のオプションを変更できます。

## Studio のセットアップオプションについて

Studio のセットアップオプションは、2 つのタブのついたダイア ログボックスがあります。2 つのダイアログボックスには、ともに いくつかのパネルがあります。

メインのオプションダイアログボックスには、編集モードに関す る 2 つのパネルがあります。[*セットアップ*]メニューの最初の グループにあるコマンドを選択して、選択したパネルのダイア ログボックスを開きます。



ムービー作成のオプションダイアログボックスには、3 つのパ ネルがあり、それぞれが 3 つのメディアタイプそれぞれに関 連しています。ディスク、ファイル、およびテープ。[*セットアッ* プ] メニューの 2 番目のグループにあるコマンドを選択して、 このダイアログボックスにアクセスします。 Pinnacle Studio Ultimate Collection 設定オブション

ディスク作成 ファイル作成 テープに出力

Studio のオプション設定は、現在および今後の Studio セッションに適用されます。完全にリセットする機能はありません。

# プロジェクトプリファレンス

これらの設定は、次のサブトピックで説明する 5 つの領域 に分かれています。編集に関するハードウェア設定は、[*ビ デオとオーディオのプリファレンス*]パネルにあります(401 を参 照)。

## 編集環境

マイプロジェクトを自動保存しロードする:このオプションがチ エックされている場合に、変更後手動で保存しないでも、 Studio は変更がされる度に保存されているプロジェクトを 更新し続けます。ロードおよび保存を自分自身でしたい場 合は、このオプションのチェックを外してください。

大きなストーリーボードのサムネイル表示:ムービーウィンド ウのストーリーボード表示に表示されるサムネイルフレーム で、より詳しい状態にするにはこのボックスを選択します。

**プレミアムコンテンツの表示、プレミアム機能の表示**:もっと リソースが必要な場合やムービーをより改善させるための 機能が必要な場合に、プレミアコンテンツと機能で簡単に Studio を拡張し便利にすることができます。[プレミアムコン テンツ/には、アドオンエフェクト、トランジション、タイトル、メ ニュー、およびサウンドエフェクトがあります。[プレミアム機 能]には、パン&ズーム、クロマキー、およびその他高度な 機能があります。

アルバムや Studio のその他適切な場所にプレミアムアイテムを一覧表示したい場合は、このボックスをチェックします。

一般に、プレミアムアイテムをクリックすると、それを購入す る必要があります。インターネットが接続されている場合は、 Studio はそのままの状態で、即座にそれを購入してインス トールすることができます。詳しくは、13Pageの「Studioの 拡張」を参照してください。

プロジェクト形式:

デフォルトでは、Studioのムービープロジェクトは、最初に 追加したクリップと同じビデオフォーマットの状態になってい ます。新規のプロジェクトを別のフォーマットにする場合は、 [新規プロジェクトにこのフォーマットを使用]をクリックして、 そのドロップダウンリストから希望のフォーマットを選択しま す。



#### デフォルトの再生時間

これらの再生時間は、秒とフレーム数で表わされます。2 番目のカウンタは、NTSC では 30 フレーム、PAL では 25 フレームごとに進みます。

デフォルト再生時間		
トランジション: [	タイトル/静止画:	音量71~ド
02.00	04.00	02.00

ここでの3つの設定は、ムービーに追加されたトランジショ ン、静止画像、音量のフェードの初期再生時間値を制御 します。再生時間は、編集中に好みの値にトリムできます。 インストール時のデフォルト値は、上の図で示されています。

## ディスクメニューを追加する場合

タイムラインにディスクメニューを配置する場合、メニューか らそれに続くすべてのクリップ(少なくとも次のメニューまで)へ の*チャプタリンク*を生成するかどうかが尋ねられます。このド ロップダウンリストの選択肢を使うと、リンクをつねに作成し ない、リンクをつねに作成する、新しいメニューからチャプチ ャへのリンクを自動で作成する、または、各チャプタの終わ りからメニューに*戻るリンク*を作成するなどのオプションを設 定できます。最後のオプションである [チャプタ作成時に確 認する]を使うと、確認ダイアログを表示するデフォルト設 定に戻ります。



**チャプターの最小の長さ**: Studio でメニューを追加するとき に、チャプターのリンクを自動的に作成するように指定する と、この最小の長さに収まるように、必要に応じて複数のク リップがチャプターにまとめられます。

## 補助ファイル用フォルダ

Studioは、プロジェクトの編集と出力を行う多くの場合に、 補助ファイルを生成します。ここで指定するディスクフォルダ に、補助ファイルがすべて保存されます。[フォルダ] ボタンを クリックして、補助ファイルの保存場所を変更します。これ は、特定のドライブで空き容量を節約するために行います。



**削除**:このボタンは、[補助ファイル削除]ダイアログを開いて、 プロジェクトをレンダリングしながら、作成されたファイルを削 除してハードドライブの空き容量を復元します。

## ビデオとオーディオのプリファレンス

このパネルにある 5 つの領域には、ハードウェアとプレビューの設定があります。

ビデオのプレビュー:

対話型ビデオ編集ではプレビューは中心的な役割を果た すため、Studio はプレビューの動作に影響を与えるいくつか の設定を提供します。

「「フル解像度ブレビューを有効にする」	
▶ ハードウェアアクセラレーションを有効	かにする
フルスタリーン	
メインディスプレイに表示する	*
外部:	
[+1]	

コンピュータのモニタでプレビューする場合は、既定プレビュ ーの 1/4 フレームサイズ解像度で十分です。プレビュー用 の厳格な必要条件があり、特にプレビュー用に外部出力 デバイスを考えている場合は(外部ドロップダウンリストでそれを選択して)、[完全解像度プレビューを有効]を選択する必要があります。マシンによっては、このオプションには著しくパフォーマンスが低下する場合があります。

ハードウェアアクセラレーションを有効にすると適用できるグ ラフィックス カードの高度な機能を利用することができます。 プレビュー中に表示に問題が発生しない場合、オプション は選択してください。

ドロップダウンリストの*全画面のプレビュー*で、プレーヤーの *全画面*ボタンをクリックした場合に Studio がプレビューする 方法を指定することができます。リストで使用できるオプシ ョンは、ディスプレイハードウェアによって異なります。

単一モニタシステムで、全画面のプレビューは (外部以外)、 Studio 自身のインターフェイスと同じ画面を使用してくださ い。これは メイン VGA モニタオプションです。この特殊なイ ンスタンスで、全画面の再生は、全画面ボタンをクリックし た時に現在の再生位置から開始し、ムービーの最後か Esc キーを押した時に終了します。



デュアルモニターコンピュータシステムを使用している場合は、 フルサイズプレビューモニタとして別の画面を使用して、メイ ン画面上に Studio をそのままにしておきたい場合がありま す。別のモニタの表示は、ムービーの再生や一時停止に 関係なく、全画面ボタンで全体的にコントロールされます。

全画面プレビューの最も直接的なオプションは*セコンド* VGA モニタオプションです。このモードで、プレビューはでき るだけ多くのモニタディスプレイを使用するために縮尺します (ビデオの縦横比に影響なし)。メイン画面のプレーヤープレ ビューは、空白を維持して、処理電力を節約します。2台 目のモニタがある場合は、このモードをお使いください。

残りの2つのオプションは、Studio ウィンドウで静止画を普通にプレビューするモニタでフルスクリーン出力を可能にする特別モードです。このモードは、使用するデュアル出力ビデオカードが次のいずれかのタイプの場合に限り利用可能です。

- Catalyst<sup>™</sup> ディスプレイドライバのバージョン 5.8 (最小) の ATI Radeon 9600 以上。
   追加のプレビューモード使うためには、[画面のプロパテ ィ] ダイアログ (または Catalyst コントロールセンター)で、
   Studio を起動する前に 2 番目のモニタを無効にする必 要があります。
- nVidia GeForce Fx5xxx か、それ以上、または Quadro シリーズと同等なもの。最小のドライババージョ ンは 81.85 (GeForce) および 81.64 (Quadro)。

Studio を起動する前に、2番目のモニタは、Window デ スクトップ拡張として有効でなければなりません (スパン、 またはクローンモードでない)。

Studioは、上記条件が一致しているかどうかを確認する ために起動時にチェックします。一致している場合は、残り のオプションを使用することができます。

2 番目のVGA、メインVGA での小さなプレビュー:このオプ ションは、フレーム形式やリフレッシュレートがプロジェクトの ビデオ仕様の正確なフォーマットに一致するように、モニタ 表示を再設定するため、その他のフルスクリーンモードより 優れています。例えば、プロジェクトが NTSC 形式 60 Hz のリフレッシュレートをもった 720x480 である場合、モニタ は可能な限り正確なプレビューが行えるモードに設定され ます。同時に、通常の小さなプレーヤープレビューがメイン 画面に表示されます。

**注:** 適切なグラフィックカードを使用している場合でも、希望する形式が特定のモニタでサポートされていない場合があります。Studio がそのような場合であると判断した場合は、最後のプレビューモードに戻ります(次の段落)。ハードウェアの設定に問題がある場合は、上記をカバーする基本モードのいずれかに戻すことを強くお勧めします。

*セーフモードの2番目のVGA、小さなプレビュー*:このモードでは、Studioはプロジェクトのビデオ形式をモニタがサポートする形式にできる限り一致させます。例えば、720 x 480フレーム形式が使用できない場合、Studioは表示を800 x 600 に設定してモニタ画面の中央にフレームを置きます。同様に、モニタが特定の画面サイズで50 Hz (PAL) 出力をサポートしない場合は、代わりに 60 Hz で表示します。

ナレーション

マイク:ドロップダウンリストで、ハードウェアに接続しているマ イクを選択します。

**チャンネル、サンプリングレート**:これらの設定は、オーディオの品質を制御します。ナレーションの設定は、ふつう 22.05 kHz の 16 ビットモノラルです。

ナレーション – マイク	
Microphone - NVIDIA	(R) nForce(TM) Aud 💌
チャンネル	サンプリングレート
16-ビットモノラル 💌	22.05 kHz 🔹

バックグラウンドレンダリング:

[レンダリング]とは、HFX トランジション、エフェクト、または Studioの計算を要求するその他の機能を使用する映像 のビデオを生成する処理のことです。ビデオがレンダリングさ れる時まで、スムーズに完全な状態でプレビューされない 可能性があります。

作業しながらその陰で、Studio はレンダリングを実行するこ とができます。これを [ノバックグラウンドレンダリング] といいま す。



**バックグラウンドレンダリングを有効にする**:バックグラウンドレンダリングをしない場合はこのボックスの選択を解除します。 計算が非常に多いレンダリングによって他の操作が遅くなるような遅いコンピュータではこれは有効です。

コーデックの自動設定:ビデオレンダリングのエンコードに使用するコーデックを Studio が自動的に決定します。

**バックグラウンドレンダリングにこのコーデックを使用する**:プロ ジェクトを DV テープにするとわかっている場合に、バックグ ラウンドレンダリングフォーマットとして DV を選択すると最 終のムービーのレンダリング時間を削減することができます。 通常ディスク書き込みムービーにはレンダリングコーデックと して MPEG を同じ理由で選択します。

外部デバイスでビデオをプレビューする場合は、別の考慮 すべき事柄が発生します(Studio Ultimate のみ)。このよう な場合に、プロジェクトフォーマットとバックグラウンドレンダリ ングのコーデックをデバイスに合わせて設定する必要があり ます。例えば、DV ビデオカメラに接続されたアナログのモニ タでプレビューする場合は、DV でバックグラウンドレンダリン グをする必要があります。

## サラウンドサウンドの再生

Studio のプロジェクトをプレビューするときに使用するオーデ ィオシステムが分散 5.1 オーディオをサポートしている場合 は、[ディスクリート 5.1ch 再生を有効にする]をクリックしま す。Pro Logic 互換のシステムまたはステレオでサラウンド サウンドでプレビューする場合は、このオプションの選択を解 除したままにします。



## CD ドライブ(オーディオ ファイルのリッピング用)

プロジェクトで CD から音楽を使用している場合、Studio はオーディオデータをディスクからコンピュータにデジタルデー タとして転送 (「リッピング」) します。 複数使用できる場合 は、ここのドロップダウンリストから リッピングに使用する CD デバイスを選択します。



# ディスク作成の設定

これらの設定を使うと、VCD、S-VCD、DVD、HD DVD または Blu-ray ディスクを作成するオプションと DVD ディス クイメージをハードドライブに作成するオプションを調節できます。

VCD または SVCD を作成するには、CD または DVD レ コーダ、DVD の作成には、DVD または HD DVD レコー ダ、HD DVD を作成するには、HD DVD レコーダ、Bluray ディスクの作成には、Blu-ray レコーダが必要です。

DVD プレーヤーには標準形式で、Blu-ray プレーヤーには AVCHD 形式で、HD DVD プレーヤには HD DVD 形 式で DVD を書き込むことができます。詳しくは、「ディスク メディアへの出力」(376ページ)を参照してください。

フォーマット

ディスクのタイプ:VCD、S-VCD、DVD または Blu-ray を 選択して対応するタイプのディスク(またはディスクイメージ) を作成します。HD DVD を選択して HD DVD プレーヤー で再生する DVD または HD DVD を作成します。Bluray デバイスで読める DVD を作成するには、AVCHD を 選択します。

ビデオ画質 / ディスクの使用これらの設定([自動]、[ビデオ 画質 - 最良]、[ビデオ全体を収録]、[カスタム])は、形式 が固定されている VCD の場合を除いて利用できます。最 初の3つの設定は、特定のデータレートに対応したプリセ ットです。[カスタム] オプションを使うと、データレートを自由 に設定できます。どの場合でも、ディスクが現在の設定で 収録できるビデオの量が表示されます。

Kbits/秒:[カスタム]オプションを以前の設定で選択した場合は、このドロップダウンリストと編集フィールドを組み合わせて使用すると、データレート(ビデオの画質と最大の再生時間)を選択する、または指定することができます。値を高くすると、画質が上がり、性能が下がります。

オーディオの圧縮:形式によって、ムービーのサウンドトラック を保存するための以下のすべてのメソッドからいくつかが提 供されます。

- ステレオサラウンドの PCM エンコーディングは、すべての DVD プレーヤーでサポートされていますが、MPEG より も DVD での容量が多く必要となります。
- MPA (MPEG-1 Layer 2) フォーマットの MPEG オーデ ィオは、通常 PAL DVD プレーヤに提供されます。 NTSC のプレーヤーでは幅広くサポートされていますが、 オプションになっています。
- Dolby ® Digital 2 チャンネルエンコーディングは、ステレ オまたはサラウンドサウンドトラックのいずれかをコンパクト に保存する場合に使用できます。サラウンドミックスを聴 くには、Dolby Pro Logic 互換の機器が必要です。他 のシステムでは、通常のステレオミックスとして再生されま す。
- Dolby ® Digital 5.1 チャンネルエンコーディングは、サラウンドチャンネルを分散して保存します。サラウンドミックスを聴くには、サラウンドアンプとスピーカーシステムが必要です。

プログレッシブエンコーダを使用:通常のテレビ画像の各フレームは2つの連続した「フィールド」として表示され、各フィールドは全体の画像を作成する数百の水平ビデオ線の半分づつを含みます。1つのフィールドには奇数の線、もう1つのフィールドには偶数の線が含まれます。重ね合わせた2つのフィールドが1つの画像を構成します。

「インターレーススキャン」と呼ばれるこのシステムは、テレビ 画面の特性と人間の視覚システムにより良い結果を生み 出します。 それとは別に、ハイビジョンテレビシステムと通常のコンピュ ータのモニタは、より高いリフレッシュレートで上から下に画 像を表示する「プログレッシブスキャン」を備えており、より鮮 明な画像を生み出します。プロジェクトが主に順次走査さ れたビデオまたは静止画像を使用する場合は、このボック スをチェックして高画質にします。通常、このオプションは選 択しません。

**つねにムービー全体を再エンコード**:このオプションは、ムー ビーを出力するために完全に再レンダリングします。出力し たムービーに問題があり、エラーの可能性があるソースを見 つけたい場合に限りお勧めします。

7オーマット ディスクタイプ(D) DVD	画質設定/ディスク使用状況 🖤 カスタム
オーディオの圧縮 MPA (MPEG-1 Layer 2)	ディスク残り時間 53分
KB/₩2:  3000 ▼	<ul> <li>「 プログレッシブエンゴーダを使用</li> <li>「 つねにムービー全体を再エンコード</li> </ul>

## 書き込みオプション

**ディスクコンテンツを作成して書き込む**:これはディスクのキャ プチャでデフォルトに設定されています。最初に、ディスクに 書き込まれるデータが生成され、一時的にハードドライブ に保存されます。次に、生成したデータが光学ディスクに書 き込まれます。

**書き込みせずにディスクコンテンツを作成:**こ れを選択するとディスクレコーダは使用され ません。DVD ディスクに書き込む代わりに、 ディスクに通常保存されるのと同じファイル が「ディスクイメージ」としてハードドライブの



フォルダに保存されます。ディスクタイプによっては、ディスク イメージ形式を選択することができます。 [メディアとデバイ ス] オプション領域にある[イメージタイプ] リストから希望す るものを選択します(410ページを参照)。

前回作成したディスクコンテンツから書き込む:ディスクに直 接プロジェクトを書き込む代わりに、以前に作成したディス クイメージをレコーダに送信します。これにより、ディスクの作 成作業を2つの手順に分け、必要に応じて別に実行する ことができるようになります。同じプロジェクトで複数の設定 を使用する場合、または、1台のコンピュータでディスクを 生成して、別のコンピュータで書き込む場合に便利です。

メディアおよびデバイスのオプション

ターゲットメディア:このドロップダウンリストから、プロジェクト を書き込むディスクのタイプと機能に合ったエントリを選択し ます。

ディスク書き込み用ドライブ:システムに複数のディスク書き 込みドライブがある場合は、使用するドライブを選択します。

コピー:作成するディスクのコピー数を入力します。

書き込み速度:利用できる速度のいずれかを選択するか、 デフォルトの選択の[自動]を選択します。

イメージタイプ:実際のディスクを書き込むのではなくディスク イメージを作成する場合に、このドロップダウンリストから使 用可能な形式を該当する場合は選択することができます。 他のソフトウェアで画像を操作するつもりであれば、選択は 重要になります。

- メティルおよびテバイスオブション	
ターゲットメディ	書き込み枚数:
DVD 4.7 GB	1 💌
ディスク書き込み用ドライブ名:	書き込み速度:
_NEC DVD_RW ND-3520A 1.04	2.4X 💌
イメージタイプ	
VIDEO_TS フォルダ	

書き込み終了後ドライブを開く:書き込み処理が終了した 後で、ディスクを自動的に取り出す場合は、このボックスを 選択します。

一般オプション

このオプションは「ディスク作成」と「ファイル作成」オプション タブの両方に対応しています。各オプションまたは双方を使 うことにより、ムービーディスクまたはファイルを作成後に行う 特別な対策を指定します。

一般オプション ▶ 終了を音で知らせる 終了したらコンピュータの電源を切る

終了時に音を鳴らす: Studio がムービーの出力を終了し た直後にコンピュータのスピーカーからサウンド効果を鳴らし て注意を促します。これは、CPUを大量に使用するムービ ー作成を実行しながら PC 付近で作業している場合に便 利です。この機能を使用する場合は、スピーカーがオンで あり、その音量が適切に設定されていることを確認します。

**終了したら PC の電源を切る**; ムービーを出力したら Studio が Windows にコンピュータの電源を切るよう指示 します。このオプションは、机から離れていたり、眠っている 場合に出力を終了しても確実に電源を切ることができるよ うにします。

# ファイル作成の設定

すべてのファイルタイプの[ファイル作成]設定パネルに移動 するファイルタイプとプリセットリストは、出力ブラウザのフォー マットとプリセットに対応します([第16章:ムービーの作 成]を参照)。大抵のファイルタイプは共通のコントロールパ ネルを共有します。Real MediaとWindows Media ファイ ルタイプには特別な目的のためのパネルがあります。417 ペ ージの「Real Media ファイル作成の設定」と、420 ページの 「Windows Media ファイル作成の設定」で別々に説明さ れています。.

ここで説明される共通パネルは、次のサポートされているそ の他すべてのファイルタイプにより使用されます。3GP、AVI、 DivX、フラッシュビデオ、MPEG-1、MPEG-2、および MPEG-4 (iPod 対応と Sony PSP 対応を含む)、オーディ オのみタイプ。

ファイルタイプ		プリヤット	
AVI	<u>×</u>	カスタム	<u>.</u>
ビデオ設定		オーディオ設定	
▶ ビデオを含む		▼ オーディオを	<b>含む</b>
▶ コーデックの一覧表示			
圧縮形式:	オプション	圧縮	(オプション
MJPEG	•	POM	2
解像度:	富: 高さ:	チャンネル:	サンプリングレート:
77287	720 576	ステレオ	• 48 kHz •
フレームレート	フレーム/秒:	データレート(K ビッ)	ト/秒)
標準	25	1536	-
OTT OT			
<ul> <li>●画質 C エーダレート</li> </ul>	%		
·····	100		

共通ファイル作成の設定パネルは、Real Media と Windows Media 以外のすべてのファイルタイプで共有さ れます。すべてのオプションがすべてのタイプで使用できる わけではありません。

カスタムプリセットが選択されている場合に、ファイルや圧縮 の設定をするのにこのパネルを使用します。多くのファイルタ イプでは、ある程度のカスタマイズができます。

カスタム設定は、出カファイルのサイズ、品質の向上、また はフレームサイズなどの特性に関する条件があるインターネ ットを経由しての配布など、特別な目的のための準備など に使用されます。

注:MPEG-2 と MPEG-4 ファイルは特別なデコーダソフト ウェアが必要です。PC にインストールされているデコーダが 合っていない場合は、それらのタイプのファイルを再生でき ません。 オーディオを含む:このオプションは、デフォルトではオンになっています。チェックボックスをオフにすると出力ファイルはオ ーディオのみになります。

**コーデックの一覧表示**:デフォルトでは、このチェックボックス はチェックされていませんので、Avid によって Studio で使 用するために認定されているコーデックだけが表示されます。 このオプションを選択すると、認定されているかどうかに関 係なく、PC にインストールされているすべてのコーデックが 表示されます。

Avid によって認定されていないコーデックを使用すると、予 期しない結果を招くことがあります。Avid では、認定され ていないコーデックを使った場合に発生する問題に関する テクニカルサポートは提供しておりません。

オプション:このオプションボタンは、使用できる場合には特定のコーデックオプションパネルを開きます。

**圧縮**:作品の使用目的に最も適したコンプレッサ(コーデッ ク)を選択します。AVI ファイルを作成する場合は、機能、 サポートされているコーデック、鑑賞するユーザーのコンピュ ータプラットフォームなどを考慮して圧縮設定を選択します。



**解像度**:これは、標準的な幅と高さのオプションを提供す るプリセットドロップダインリストです。カスタムプリセットでは、 直接寸法を設定できます。
幅、高さ:フレームのサイズは、ピクセルで表わされます。デ フォルト設定は、Studio がキャプチャする解像度になります。 幅と高さを減らすと、ファイルのサイズが大幅に小さくなりま す。

解像度( <u>R</u> ):	幅:	高さ
<u> </u>	▼ 720	480

フレームレート:毎秒の標準フレームレートは、NTSC の場 合は 29.97 フレームで、PAL の場合は、25 フレームになり ます。Web ビデオなどのアプリケーションには、フレームレー トを低く設定できます。



**画質、データレート**:使用するコーデックにより、スライダを 使って画質またはデータレートを調節できます。高い画質 とレートを選択すると、出力のファイルが大きくなります。



#### オーディオ設定

ファイルサイズを最小に抑えるため、多くのデジタル用途の オーディオを11 kHz の8ビットモノラルに設定できます。基 本的なルールとして、ほとんどの会話は8ビット11kHz、ほ とんどんが音楽であるオーディオでは22または44kHzの 16 ビットステレオを選択してください。CD-ROMの音楽は、 44 kHz の16ビットステレオでサンプリングされています。さ らに、11 kHz のオーディオ圧縮は、AM ラジオの音質にほ ぼ相当することも覚えておいてください。FM ラジオと16ビ ットステレオは 22 kHz、オーディオ CD は 44 kHz になります。

オーディオを含む:このオプションは、デフォルトではオンになっています。チェックボックスをオフにすると出力ファイルは音なしになります。

オプション:このオプションボタンは、使用できる場合には特定のコーデックオプションパネルを開きます。

**圧縮:**ここで一覧表示されているこーディックは、ファイルタイ プによって異なります。

**チャンネル:**このリストからモノラル、ステレオ、およびマルチチ ャンネルをファイルタイプに合わせて選択します。追加のチャ ンネルが使用されている場合はファイルサイズが増加します。

**サンプリングレート**: デジタルオーディオは、連続したアナログ 波形から一定の瞬時的なサンプルを取ることにより生成さ れます。サンプルをより多く取ると、サウンドの質が上がりま す。たとえば、オーディオ CD は、44 kHz、16 ビットステレオ で録音されています。オーディオは、いくつかのデジタルでの 用途において、11 kHz の周波数からサンプルできます。こ れは、会話程度の音質となります。

**データレート**:このドロップダウンは、データレートをコントロー ルします。従ってオーディオの圧縮率を制御します。データ レートを高くすると画質が上がりますが、ファイルのサイズも 大きくなります。

チャンネル		サンプリングレート	
Stereo 💌		48 kHz	•
データレー	ト(Kbits/秒)		
224	-		

#### データ設定

Sony PSP 対応ファイルタイプは、保存したムービーのタイト ルを指定することができるデータという名前の領域を備えて います。

一般設定

411ページのディスクタブの作成の説明と同じ。

## Real Media ファイル作成の設定

[Real Mdia ファイル作成] オプションパネルを使うと、Real Media ファイルの設定を調節できます。このオプションパネルでは、人気の高い RealNetworks® RealPlayer® G2 プレーやを使って再生されるファイルの作成を構成します。このプレーヤは、www.real.com から無料でダウンロードできます。

フォーマット		
ファイルタイプ(工):	プリセット( <u>P</u> ):	
Real Media	• 中	▼
		7715117
7-9		
タイトル	著者:	○ ダイアルアップモデム
Leave it to Thorkney	Thorkney Grillmarket	C シングル ISDN
著作権	キーワード	○ デュアル ISDN
© 2005 TG productions	comedy, trumpet, fishing trip	○ 社内 LAN
ビデオ品質:	, オーディオ品質:	
標準動画ビデオ	<ul> <li>バックグラウンドミュージック</li> </ul>	○ 384K DSL/ケーブル
		○ 512K DSL/ケーブル
Web #== 18		
Web 9 -/1		
C RealServer		
HTTP		

**タイトル、著者、著作権**:これら3つのフィールドは、それぞれの Real Media ムービーの識別に使用されます。ただし、

この情報はエンコードされているため、標準のユーザーには 表示されません。

**キーワード**:このフィールドには、256 文字(半角英数字)を 入力し、各ムービーにキーワードをエンコードできます。通 常、インターネットの検索エンジンで、ムービーを識別する のに使用されます。

ビデオの画質:これらのオプションを使うと、画質とフレーム レートの相反する条件のバランスを取ることができます。

- ビデオなし:このオプションを選択すると、出力ファイルに オーディオのみが含まれます。
- 標準動画ビデオ:さまざまな素材が混合されたコンテン ツで、ビデオの動画と画質のバランスを取る場合に使用 します。
- なめらかな動画ビデオ:ニュースショーやインタビューなど、 あまり動きのないクリップで、全体的なビデオ映像を向 上させるために使用します。
- シャープな映像:動きの多いクリップで、全体的な画質 を向上させるために使用します。
- スライドショー:複数の静止画フォトとしてビデオを表示します。全体的な画質を最高に引き上げます。

オーディオ品質:このドロップダウンメニューを使うと、オーディオトラックの特性を選択できます。Studio では、この情報を使って、Real Media ファイルに対する最高のオーディオ圧縮を選択します。後のオプションになるほど、オーディオの品質が良くなりますが、出力されるファイルが大きくなります。

 オーディオなし:このオプションを選択すると、出力ファイル にビデオのみが含まれます。

- 音声のみ:このオプションは、音楽のないクリップでの会話に対して適した品質を提供します。
- バックグラウンドミュージック:このオプションは、BGM があるが会話のオーディオが優位である場合に使用します。
- ミュージック:このオプションは、ミュージックが主であるモノ ラルトラック用のオプションです。
- ステレオミュージック:ステレオミュージックのトラックに使用します。

Web サーバ: RealServer オプションを使うと、

RealNetworks RealServer からストリームできるファイルを 作成できます。RealServer は、ユーザーの使っているモデ ムの接続速度を検出して速度に合った転送率を調節す る特別な機能をサポートしています。このオプションを使うと、 [対象者] データレートを最高で 7 つまで選択できます。 追加するデータレートに伴いファイルサイズとアップロード時 間が増えるため、実際に必要である対象者のみを選択し てください。

オプションを使うには、ウェブサイトをホストする ISP に RealServer ソフトウェアがインストールされている必要があ ります。この条件については、ISP にお問い合わせください。 または、標準の HTTP オプションを使用します。このオプシ ョンでは、リストされている[対象者] オプションのいずれかで 再生を正確に最適化できます。

対象者:これは、対象者のモデム接続速度を選択します。 速度が遅いほど、ビデオの画質が下がります。ムービーを 受け取ったユーザーが読み込みながらムービーを表示でき るようにする場合は、そのユーザーのモデムが処理できる対 象者のレートを選択してください。 対象者を選択する場合は、RealMedia ストリームの最大 帯域幅を実際に指定します。毎秒のキロビット(Kbps)で 計測される帯域幅は、特定の時間内でインターネットまた はネットワーク接続を通して送信できるデータの量です。通 常の電話線で使用する標準モデムは、処理できる帯域 幅によって分類されています。一般的な値は、28.8 および 56 Kbps です。

これらの標準的な対象者に加え、100 Kbps、200 Kbps、 それを上回る接続速度用にクリップを記録することができ ます。これらの高い帯域幅は、企業のローカルエリアネット ワーク(LAN)、ケーブルモデム、デジタル専用線(DSL)モ デムを使用する対象者に適しています。

## Windows Media ファイル作成の設定

[Windows Media ファイルの作成] パネルでは、Windows Media Player ファイルを作成するためのオプションを調整できます。

ファイルタイプ(T):	プリセット(P):
Windows Media	
データークイトル 著者: Thorkney's Birds Thorki 著作権 解説: © 2005 TG Productions The u Thorki 映倫指定区分: G	ney Grillmarket ney Grillmarket nearthly beauty of ney's backyard bird uary.
プロフィール  Windows Media Video 8 for Broad	band (PAL, 700 Kbps)
ビデオ: 352x288, 636 KB/秒, 3	30フレーム/秒
オーディオ: WMA 16 bit 3テレオ 4	14 1 kHz

タイトル、著者、著作権:これらのフィールドは、Windows Media ムービーの識別に使用されます。ただし、この情報 はエンコードされているため、標準のユーザーには表示され ません。

説明:この256文字(半角英数字)のフィールドを使って、 ムービーにエンコードするキーワードを入力できます。通常、 インターネットの検索エンジンで、ムービーを識別するのに 使用されます。

**レート**:表示するのに必要であれば、このフィールドにレート を入力してください。

プロフィール:ムービーを再生する対象となるプラットフォーム の機能を基に、ムービーの再生画質を選択します。現在 の選択しに対応する正確なオーディオおよびビデオパラメー タが、リストの下の領域に表示されます。[*カスタム*] オプショ ンを使うと、可能性のある組み合わせをリストから選択して、 設定を微調整できます。

Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband.	
Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband.	4
Windows Media 8 High Quality based VBR for Broadband.	
Windows Media 8 Fair Quality based VBR for Broadband	
Windows Media Video 8 for Broadband (PAL, 700 Kbps)	
Windows Media Video 8 for Broadband (PAL 384 Kbps)	
Windows Media Video 8 for Broadband (NTSC, 1400 Kbps)	
Windows Media Video 8 for Broadband (NTSC, 700 Kbps)	
Windows Media Video 8 for Local Area Network (768 Kbps)	
Windows Media Video 8 for Local Area Network (384 Kbps)	
Windows Media Video 8 for Local Area Network (256 Kbps)	
Windows Media Video 8 for Local Area Network (100 Kbps)	

Media Player の「Go To Bar」マーカー:ムービーファイル に、Windows Media ファイルの「マーカー」を含めるかどうか を指定できます。これらのマーカーを使うと、リストからその 名前を選択してムービーを鑑賞するときに、クリップの最初 に直接移動できるようになります。

マーカーなし:ムービーファイルがマーカーなしで作成されます。

- 各クリップにマーカーを付ける:マーカーはムービーの各クリップに作成されます。クリップのカスタム名がない場合は、 プロジェクト名に基づいてデフォルトの名前が作成されます。
- 名前が付けられているクリップのみにマーカーを付ける:カ スタム名を付けたクリップのみにマーカーを作成します。

# テープ作成の設定

Studioは、取り付けられているハードウェアを自動的に検出し、それにしたがってテープ作成の再生先を構成します。

フォーマット 出力タイプ(D) DV カメラ	デバイス(D) Sony DV Device (DV NTSC) 音声 Sony DV Device (DV NTSC)
●録画設定 ✓ 自動で録画の開始および停止を行う DVカンラへの録画の開始と停止を自動で行う場合 はチェックをしてください。	
録画遅延時間 1 秒 27 フレーム	

DV デバイスに*出力*(テープの作成)する場合は、自分で 設定する代わりに自動でデバイスの開始と停止を行うよう に選択します。

#### 出力を自動で制御するには:

メインメニューバーで [ムービー作成] ボタンをクリックします。

画面の上半分が、[ムービー作成] ウィンドウを表示す るために変更されます。

- 2. [*テープ*] タブをクリックします。
- [設定] ボタンをクリックします。[テープの作成] オプションパネルが表示されます。
- [録画の自動スタートおよび停止]を選択して、自動 機能を有効にします。この設定により、ステップ6の手 動による録画開始が必要なくなります。
   ほとんどの DV デバイスでは、録画コマンドの受信と実際に録画を開始する間に多少の遅れが発生します。
   Studio では、これを「録画の遅延時間」と呼んでいます。この時間はデバイスによって異なるため、お使いの デバイスで最適な値を得るには、何度か複数の値を 試していただく必要が生じる場合があります。
- 5. [OK] をクリックします。
- 6. [作成]をクリックします。

Studio は作成したムービーをレンダリングし、プレーヤの [*再生*]ボタンを押すようプロンプトを表示します。自動 オプション(ステップ 4)を選択していない場合は、[*再生*] ボタンを押す前に録画デバイスを手動で始動させる必 要があります。始動しない場合は、Studio が[*録画*]コ マンドを送信します。録画の遅延時間として指定され た時間でムービーの最初のフレーム(オーディオはなし) を出力します。この遅延時間の間に、デバイスのテープ が動作し、録画を開始できるようになります。

ヒント:テープを再生したときにムービーの最初の部分 が録画されていない場合は、[録画遅延時間] 設定 を増やします。一方、最初のフレームで静止画が表示 されたままである場合は、設定値を下げてみてください。 ヒント:録画遅延時間の間に、録画デバイスに黒い画 面を送信する場合は、ビデオトラックでムービーの初め のフレーム直前に黒いタイトルを追加します(ブランクの 黒いタイトル)。ムービーの最後に黒い画面を録画する 場合は、ビデオトラックでムービーの最終フレームの後 に黒いタイトルを追加します。

アナログ出力

アナログデバイスに出力する場合、ハードウェアがサポート しているのであれば、[*コンポジット*] または [S-Video] フォ ーマットを使用することができます。

録画設定	
フォーマット	
・ コンポジット	〇 S ビデオ

#### 画面への出力

[録画機器]の[ビデオ] ドロップダウンリストには、[VGA ディスプレイ] というオプションがあります。このオプションを使うと、完成したプロジェクトを外部デバイスではなくモニタ画面で再生することができます。

# 付録 B:

# ヒントとコツ

この章では、Avid の技術専門家が選りすぐったビデオとコ ンピュータシステムの使用および管理に関するヒントについ て説明します。

# ハードウェア

Studio を効果的に使用するには、ハードウェアが最適化され、適したオプションで構成されている必要があります。

#### ハードドライブの準備

特に旧式のシステムを採用している、キャプチャデバイスの 容量が少ない、またはハードドライブに障害が発生する兆 候がある場合は、ビデオをキャプチャする前に、次の手順を 実行するようにしてください。

 可能な限り別のアプリケーションとバックグラウンド プログ ラムを閉じてください。これには、ウィルス対策ソフトやス パイウェア駆除ユーティリティなどの重要なセキュリティソ フトウェアも含まれます。Avid では、このステップを実行 するときは、インターネット接続を解除(またはファイアウ ォールでインターネットのトラフィックをブロックするよう設 定)するよう強くお勧めします。 バックグラウンド プロセス を閉じるためのソフトウェア ユーティリティが利用可能で す。

 Windows エクスプローラで使用するキャプチャデバイスの 名前を右クリックしてから、ポップアップメニューで[プロパティ]を選択します。デスクプロパティのダイアログの[ツール] タブで、[チェックする]をクリックして、ドライブの詳細スキャンを実行してエラーがないか確認します。この手順が完 了したら、[最適化する]をクリックすると、システムの最適 化ユーティリティが対象ドライブの連続空き領域が可能 な限り最大になるようコンテンツを整理します。

エラーチェックと最適化には時間がかかるため、コンピュータを使用していないときなどに実行するようにしてください。

 Windows スクリーンセーバーのダイアログボックスで設定 したスクリーンセーバーと電源オプションを一時的に停止 します。

**注:** ビデオ編集プログラムは、マルチタスクをうまく実行できません。ムービーをビデオテープや光学ディスクに出力するとき、またはキャプチャするときは、他のプログラムを実行しないでください。編集中には、マルチタスクを実行できます。

#### RAM

RAM が多いほど、Studio での作業が簡単になります。 Studio アプリケーションを使用するには、最小 512 MB の RAM が必要です。1 GB 以上推奨。HDビデオで作業 する、または Windows Vistaを実行する場合は、2GB ま で拡張してください。AVCHDビデオの編集には、2GB を 使用します。

## マザーボード

Intel Pentium 、または AMD Athlon 1.4 GHz 以上—高 速であるほど良い。Windows Vista および AVCHD の編 集では、さらにパワフルな CPU が必要です。1920 ピクセル の AVCHD ビデオを編集するには、最大 2.66 GHz が少 なくとも必要です。

#### **Graphics card**

Studioを実行するには、DirectX 互換のグラフィックカード が必要です。

- 標準使用:64 MB 以上のオンボードメモリ(128MB 推奨)
- Windows Vista: 128MB 以上(256MB 推奨)
- HD および AVCHD: 256MB 以上(512MB 推奨)

# **Graphics card settings**

色性能を保ちながらシステムロードを最小限にしたい場合、 Avid では、ディスプレイを 16 ビットカラーに設定するよう推 奨しています。

#### Windows XP で画面設定を調整する

- マウスをデスクトップの上に置き、右クリックして[プロ/パ ティ]を選択します。[画面のプロパティ]が表示されたら、 [設定]タブをクリックします。
- 複数モニタがある場合は、新しい設定を適用するモニ タを選択します。
- 3. [画面の色]で[中(16 ビット)]を選択します。

#### Windows Vista で画面設定を調整する

 マウスをデスクトップに合わせ、右マウスボタンをクリック してから、[カスタマイズ]をクリックします。[デザインとサ ウンドのカスタマイズ]画面で、[表示設定]リンクをクリッ クします。

[表示設定]ダイアログボックスが表示されます。

- 複数モニタがある場合は、新しい設定を適用するモニ タを選択します。
- 3. [色]で[中(16ビット)]を選択します。

色設定は、コンピュータモニタの表示にのみ適用されます。 録画シーケンスは、フルカラーでビデオ出力の解像度で表 示されます。

## Studio とコンピュータアニメーション

Studioを使ってコンピュータアニメーションを編集、またはデ ジタルビデオとアニメーションを組み合わせる場合は、オリジ ナルのビデオと同じフレームサイズと画像のリフレッシュレート を使って、アニメーションを作成しなければなりません。

画質	テレビのクロッピング	PAL	NTSC	オーディオ
DV	あり	720 x 576	720 x 480	44 kHz 16 ビットステレオ

このようにアニメーションを作成しなかった場合は、アニメーションを再生するときに、必要以上の時間がかかったり、不良な画像が生成される場合があります。

# 付録 C:

# トラブルシューティング

トラブルシューティングを開始する前に、ハードウェア構成と ソフトウェアのインストールを確認してください。

**ソフトウェアのアップデート:**Windows XP および Windows Vista の最新のオペレーティングシステムをインストールする ことをお勧めします。最新のアップデートは、次のアドレスか らダウンロードできます。

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

プログラムで [ヘルプ] ▶ [ソフトウェアのアップデート] メニュ ーをクリックして、Studio ソフトウェアの最新バージョンがイン ストールされていることを確認します。Studio は、アップデー トをインターネットを使って確認します。

ハードウェアの確認:使用するハードウェアが最新のドライ バで正しく動作していることを確認します。また、Windows のデバイスマネージャで警告が出ていないことを確認します (後述を参照)。デバイスに警告が出されている場合は、 ハードウェアの取り付けを開始する前に問題を解決してく ださい。

**最新ドライバのインストール:**サウンドカードとグラフィックカードには最新のドライバをインストールすることを強くお勧めしています。Studio ソフトウェアの起動処理中に、サウンドカ

ードとビデオカードが DirectX に対応しているかどうかを検 証します。この処理に関する詳細は、436 ページの「オー ディオ/ビデオドライバの更新」を参照してください。

### デバイスマネージャを開く

Windows XP および Windows Vista のデバイスマネージ ャは、システムハードウェアを構成できるトラブルシューティン グに重要なツールです。

デバイスマネージャにアクセスするには、まず [マイコンピュー タ]を右マウスボタンでクリックし、コンテクストメニューから [プロパティ]を選択します。これで、[システムのプロパティ] ダイアログが表示されます。[デバイスマネージャ]ボタンは、 XPでは[ハードウェア]タブ、Vistaでは左側再度パネルに 表示されます。

インストールされているすべてのハードウェアが最新のドライ バで正常に動作し、デバイスマネージャにエラーマーク(黄 色の感嘆符)が表示されていないことを確認します。自分 では解決できないドライバの問題が発生した場合は、デバ イスの製造元またはコンピュータの販売元に対象について 問い合わせてください。



Avid のサポート知識ベースには、定期的に更新される記 事が数多く収録されており、Studio やその他の Avid 製 品に関する最も一般的な質問や問題を検索できます。 知識ベースを使って、Pinnacle Studio のインストール、使 い方、トラブルシューティングに関する問題の答えを探してく ださい。

知識ベースへのアクセスには、次のアドレスを使用します。

http://www.pcle.com/selfhelp

知識ベースのホームページが表示されます。知識ベースの ブラウズにはユーザー登録は必要ありませんが、特別な質 問をテクニカルサポート担当者に送信するには、知識ベー スのアカウントを作成する必要があります。テクニカルサポー トにお問い合わせになる前に、お問い合わせに関する知 識ベースの記事をお読みください。

#### 知識ベースの使い方

[Product (製品)] ドロップダウンから、「Studio Version 15」を選択します。該当する場合は、[Sub-Product (サブ 製品)] や [Category (カテゴリ)] も選択します。サブ製品 やカテゴリを選択すると、検索で見つかる記事の数を減ら すことができる場合があります。ただし、より一般的な問題 で役立つ記事が除外される可能性もあります。選択する カテゴリが不明な場合は、[All Categories (すべてのカテゴ リ)] のままにしておいてください。

記事を検索するには、テキストボックスに文章やキーワード (複数可)を入力します。あまり長い文章や多くのキーワー ドを入力せずに、2~3のキーワードにとどめます。

#### 検索の例

次に、一般的なトラブルシューティング問題のリストを示します。最初の項目は、「Studio が編集モードでクラッシュまたはハングする場合」です。

検索ボックスに「Crash in edit mode(編集モードでのクラッ シュ)」と入力して、[Search(検索)] ボタンをクリックします。 60~150の記事が見つかるはずです。一番最初には 「Studio が編集モードでクラッシュ」に、既知の理由とその 解決法が表示されます。

「クラッシュ」という1つのキーワードで Studio でのクラッシュ すべての関する記事を検索する場合に比べ、見つかる記 事の数が大幅に少なくなります。

検索が発生している問題に関連した記事を見つけられな かった場合は、異なるキーワードを入力して検索条件を変 更してみてください。[Search by (条件付き検索)] および [Sort by (並べ替え)] オプションを使って、特定または人気 度の高い記事を選択することもできます。

#### Answer ID (回答 ID) による検索

探している回答の ID が分かっている場合は、その項目に 直ちにアクセスできます。たとえば、[キャプチャ] ボタンを押 したときのキャプチャエラーに関する解決法を探していて、 記事 2687「I am getting a capture error with Studio (Studio でキャプチャエラーが発生する)」という知識ベース が役立つという情報を得たとします。[Search by (条件付 き検索)] ドロップダウンで「Answer ID(回答 ID)」を選択 し、テキストボックスに ID 番号を入力してから [Search (検 索)] をクリックします。



本章では、主にユーザーから問い合わせの多い知識ベー スの課題について説明しています。ここで紹介する内容は、 オンラインで紹介する内容の概要です。各回答 ID に関する詳細は、オンラインを参照してください。

# インストール中のエラーまたはクラッシュ

#### Answer ID (回答ID)13122

Studio インストール中のエラーは、「CRC エラー」、「機能 転送エラー」、または「入出力エラー」などで表示されます。 その他にも、インストール処理のクラッシュやフリーズなどが あります。どの場合も、問題が解決するまで以下の手順を 行ってください。

ディスクの点検:ディスク表面に汚れ、キズ、指紋などがないことを確認します。必要に応じて、柔らかい布でディスクを拭き取ります。ディスクを傷つけやすいペーパータオルなどの使用は避けてください。ディスクの中央から外側に向かって拭き取ります。ディスクに沿って円を描くように拭かないでください。ディスクの汚れなどを拭き取ったら、再インストールを行います。

ディスクに深い傷が付いていたり、ヒビが入っている場合 は、インストールできないため、Avid のサポートに連絡し て交換してください。

- 他のデバイスで試す:互換性のある別の光デバイスがある場合は、そのデバイスでインストールします。
- スタートアップ処理の最適化:msconfig ユーティリティの 操作ができる場合は、次の手順で Windows インストー うと競合する可能性のある Windows 起動時に実行さ れるプログラムを最適化します。詳しくは、445 ページの

「スタートアップアプリケーションの編集」を参照してください。

 ハードドライブからのインストール:この手順は、 Windows をセーフモードで起動してから、Studio インストールディスクのコンテンツをハードドライブにコピーした後に、ハードドライブから起動する方法です。詳細に関する最新情報は、Avid ウェブサイトの回答 ID 13122 を参照してください。

# 編集モードで Studio がクラッシュする

Answer ID (回答ID)6786

Studio がクラッシュする場合、多くの場合、原因は構成問題またはプロジェクトやコンテンツファイルの問題にあります。 この種の問題は、次の方法のいずれかを実行して解決できる場合があります。

- Studio のアンインストールと再インストール
- コンピュータを最適化する
- 破損したプロジェクトを再構築する
- 破損したクリップを再キャプチャする

問題の解決には、発生している問題に最も合ったケースを 次のリストから識別し、該当する指示をお読みください。

- ケース1:Studio が無作為にクラッシュする。クラッシュを 発生させている原因が一定しないが、頻繁にクラッシュ する場合。
- ケース 2: Studio が編集モードで特定のタブやボタンをク リックしたときにクラッシュする場合。

 ケース 3: Studio が、特定の順番で操作を実行したとき にクラッシュする場合。

#### ケース1:Studio が無作為にクラッシュする

次のことを実行してみてください。

Studio の最新バージョンをインストールする: Studio 15 の 最新バージョンがインストールされていることを確認してくだ さい。最新のバージョンは、次のウェブサイトからダウンロー ドしていただけます。

www.pinnaclesys.com/support/studio15

新しいバージョンをインストールする前に、ほかのプログラム をすべて終了してください。

Studio 設定の調整: [レンダリング] ドロップダウンリストで [/「ックグラウンドレンダリングなし] を選択し、[/ハードウェア アクセラレーションを使用] チェックボックスの選択を解除し ます。これらのオプションは、[編集] オプションパネルにあり ます(398 ページを参照)。

バックグラウンドタスクの終了:Studio を使用する前に、他のアプリケーションを閉じ、すべてのバックグラウンド処理をアンロードします。

<u>Ctrl+Alt+Delete</u>を押して[タスクマネージャ]を開きます。 [アプリケーション] タブには多くの項目はありませんが、[プロ セス] タブには現在実行されているソフトウェアが表示され ているはずです。どの処理を閉じるのかを確認するのは難 しいため、この処理を援護するソフトウェアのユーティリティを 利用できます。

ハードドライブのデフラグ:ハードドライブにあるファイルは、 時間の経過とともにフラグメント化(ドライブの異なる領域 に渡り、複数の部分が保存される)されるようになります。 これは、ファイルのアクセス時間を落とし、パフォーマンスの 問題を引き起こす場合があります。Windows に付属して いるようなディスクのデフラグユーティリティを使って、この問 題を防止または修正します。Windows のデフラグユーティ リティにアクセスするには、[プログラム] > [アクセサリ] > [システムツール] メニューから、[ディスクのデフラグ] を選択 します。

オーディオおよびビデオドライバのアップデート:サウンドおよ びビデオカードの最新ドライバを、製造元のウェブサイトから ダウンロードしてインストールしてください。新品のコンピュー タでも最新のドライバがインストールされているとは限らない ため、更新情報は必ず確認してください。Windowsのデ バイスマネージャで、サウンドおよびビデオカードの種類を確 認できます。

ビデオカードの情報を見るには、[デバイスマネージャ] リスト で [*ディスプレイアダプタ*] の前に付いているプラス記号をク リックします。ビデオカードの名前が表示されます。名前をダ ブルクリックすると、[*ドライノ*f] タブを選択できる別のダイアロ グが表示されます。ここで、ドライバの製造元に関する情 報とドライバを構成しているファイルの名前を確認できます。

サウンドカードは、[デバイスマネージャ]の[サウンド、ビデオ およびゲームコントローラ] セクションに表示されます。ここで も、名前をダブルクリックしてドライバの詳細情報を確認で きます。

カード製造元のウェブサイトから、サウンドおよびグラフィック カードの最新ドライバをダウンロードしてください。一般によく 使用されている NVIDIA または ATI のグラフィックカード は、次のアドレスから最新のドライバをダウンロードできます。

<u>www.nvidia.com</u> および <u>www.atitech.com</u>

Sound Blaster オーディオカードの最新ドライバは、次のア ドレスからダウンロードできます。

us.creative.com

Windows のアップデート:最新の Windows アップデートを 適用していることを確認します。

「最適なパフォーマンスのための調整」:このシステムオプショ ンを使って、CPU 時間をより多く使用する視覚的な効果 をオフにします。[マイコンピュータ]を右マウスボタンでクリック し、コンテクストメニューから [プロパティ]を選択してから、 [詳細] タブをクリックします。[パフォーマンス] で、[設定] ボ タンをクリックし、[パフォーマンスのオプション] ダイアログを開 きます。[最高のパフォーマンスに調整] オプションを選択し て、[OK] をクリックします。

**DirectX のアップデート**: DirectX の最新バージョンにアップ デートします。次の Microsoft のアドレスからダウンロードで きます。

www.microsoft.com/windows/directx

**起動ドライブで空き容量を増やす**:起動ドライブでページン グ用の空き容量が 10 GB 以上あることを確認します。

Studio のアンインストール、再インストール、アップデート: Studio のインストールコピーが破損した場合は、次の手順 にしたがいます。

 Studio のアンインストール: [スタート] > [プログラム]
 [Studio 15] > [ツール] > [Studio 15 のアンインス トール] をクリックし、アンインストール処理が終了する まで画面に表示される指示に従います。アンインスト ーラにより、共有ファイルを削除するかどうかが尋ねら れます。[すべてにはい] をクリックします。DV ボードが ある場合は、ボードからカメラやケーブルを取り外します。

- Studio を再インストールします。Studio の CD を挿入 して、ソフトウェアを再インストールします。Studio をイ ンストールする場合は、管理者(または Admin 特権 を持つユーザ)としてログインしていることを確認してくだ さい。Studio は、メインの OS ドライブにあるデフォルト ディレクトリにインストールすることをお勧めします。
- Studio の最新バージョンをダウンロードしてインストー ルします。[ハルプ] > [ソフトウェアのアップデート] メニ ューコマンドをクリックして、アップデートがあるかどうかを 確認します。ウェブサイトで Studio の新しいバージョン が検出された場合は、ダウンロードするように要求され ます。このパッチファイルを簡単に見つけられるような場 所(デスクトップなど)にダウンロードし、Studio を終了 します。最後に、ダウンロードしたファイルをダブルクリッ クして、Studio をアップデートします。

破損したプロジェクトの再構築:プロジェクトの最初の数分 間部分を再構築してみてください。問題が発生しない場 合は、プロジェクトを徐々に追加し、定期的に確認してシ ステムの安定性を確認していきます。

破損したビデオまたはオーディオの修正:特定のオーディオ やビデオクリップを操作した場合にだけ、システムの不安定 な状態が発生することがあります。このような場合は、オー ディオまたはビデオを再キャプチャしてください。オーディオや ビデオがほかのアプリケーションで作成されている場合は、 可能な限り、Studioを使って再キャプチャします。Studio は、多くのビデオフォーマットをサポートしていますが、特定 のクリップが破損したり、一般的なフォーマットでない可能 性があります。問題のあるファイルが wav または mp3 であ ると思われる場合は、ファイルをインポートする前にほかのフ ォーマットに変換してみてください。インターネットにある wav や mp3 ファイルは、破損していたり、標準のフォーマットで ないことがよくあります。

Windows の再インストール:これまでの手順を実行しても 問題が解決できない場合は、Windows 自体が破損して いる可能性があります。この場合は、Windows を再インス トールしなければなりません。ほかのアプリケーションは正しく 動作している場合でも、Studio で使用されるビデオファイ ルのサイズによりシステムに負担がかかり、潜在的な不安 定性が露呈されることがあります。

## ケース 2:タブやボタンをクリックすると Studio がクラッシュす る場合

前述のケース1で説明されている手順から開始します。こ の種の問題は、Studio が正しくインストールされていないか、 破損していることが原因となります。Studio をアンインスト ールし、再インストールしてから、最新バージョンのパッチを インストールすると、たいていの問題は解決できるはずです。

これでも問題が解決できない場合は、「test01.stx」という 新しいプロジェクトを作成して、特定のプロジェクトで問題 が発生するかどうかを識別します。デモビデオファイルを開き、 最初の数シーンをタイムラインにドラッグします。ここで、問 題の原因となっていると思われるタブやボタンをクリックしま す。このテストプロジェクトがクラッシュしない場合は、問題 が Studio またはシステムではなく、作業しているプロジェク トにあります。テストプロジェクトでもクラッシュが発生する場 合は、サポート担当者に連絡し、発生する問題について 詳しい情報を伝えてください。サポート担当者が問題を再 現し、解決法を見つけるよう対応します。

## ケース 3:特定の手順を実行すると Studio がクラッシュする 場合

これは、ケース2よりも複雑ですが、同じトラブルシューティ ング手順を適用できます。失敗する手順を正確に見つけ ることは難しいため、論理的なアプローチが必要となります。 ケース2で説明されているような小さなテストプロジェクトを 作成し、テスト結果を左右する要素を除外します。

# レンダリング中に Studio がハングする場合

#### Answer ID (回答ID)6386

この種の問題では、Studio がレンダリング(ムービーの作成 モードで出力用にビデオを準備する工程)中にハングしま す。特定の場合における解決法を見つけるには、次に説 明するトラブルシューティング手順で状態に一番合ったもの を実行してみてください。

- ケース1:レンダリングが開始直後に停止する。
- ケース2:レンダリングがプロジェクト内で無作為に停止 する。レンダリングを複数回実行した場合に、同じ場所 では停止しない。
- ケース 3:レンダリングを何度実行しても、プロジェクトの 同じ場所で停止する。

#### ケース1:レンダリングが開始直後に停止する

[作成] ボタンをクリックした直後にハングが発生する場合 は、システムの構成に問題があります。付属のデモビデオを レンダリングしてみてください。このレンダリングが失敗する場 合は、Pinnacle でのテストでデモファイルを使ってレンダリン グの問題を再現できないため、問題がシステムから発生していることを意味します。

#### 可能性のある解決法:

- Studio をアンインストールしてインストールし直す
- Studioと競合している可能性のあるほかのソフトウェア をアンインストールする(ほかのビデオ編集ソフトウェアや ビデオコーデックなど)
- Studio で他のファイルやディスクタイプをレンダリングして みます。MPEG1やMPEG2ファイル、DV形式の AVIファイルなどを作成してみます。VCDやDVDが 作成できますか?動作するもの、しないものを把握して おくと問題の識別や解決に役立ちます。
- 使用可能な Windows サービスパックがインストールされていることを確認します。
- Windows 自体を再インストールする(アンインストールしないで) Windows XP では、この手順を「修正」と呼んでいます。

#### ケース2:レンダリングが無作為に停止する

レンダリングが同じプロジェクトの無作為な場所でハングす る場合は、バックグラウンドタスク、電源管理、コンピュータ の温度問題によって問題が発生している可能性がありま す。

#### 可能性のある解決法:

- ハードドライブのエラーを確認し、デフラグする
- ウイルスチェック、ドライバインデックスツール、ファックスモデムなどのバックグラウンドタスクを終了する
- 電源管理オプションをオフにする

• コンピュータケースに冷却ファンを取り付ける

#### ケース3:レンダリングが同じ場所で停止する

レンダリングが特定のプロジェクトの同じ場所でハングする 場合は、ほかのプロジェクトで同じ問題がないかどうかを確 認します。ほかのプロジェクトで同じ問題がない場合は、問 題のプロジェクトが破損している場合があります。プロジェク トが破損している場合は、一般的な要因を特定します。

この種の問題では、プロジェクトにある特定の項目がレンダ リングの停止原因となっていることを特定できると、問題を 簡単に解決できます。項目の削除やトリムを行うと、レンダ リングが完了できる場合がありますが、問題の場所がプロ ジェクトのほかの部分に変わるだけの場合もあります。

#### その他の可能性のある解決法および回避法:

- 破損したビデオフレームでプロジェクトのクリップを見ます。 これらのクリップは、灰色や黒に見える、ブロック状のノイズがある、フレームが歪んでいることがあります。このような状態が見られる場合は、クリップをトリムして、問題のフレームを除外します。映像の再キャプチャを行うこともできます。
- ハードドライブをデフラグします。
- ビデオを保存するため、ハードドライブに 10 GB 以上の 空き容量があることを確認します。レンダリングでは、多 くの容量を使用する場合があり、容量が不十分である とレンダリングが失敗することがあります。
- 別のキャプチャドライブがある場合は、補助ファイルフォル ダをそのドライブに必ず移動してください。
- レンダリングが停止するセクションをコピーして、新しいプロジェクトにペーストします。エラーの両側に15~30秒

の空白を含めます。この抜粋プロジェクトを AVI ファイル にレンダリングしてみてください。レンダリングが完了する 場合は、オリジナルプロジェクトの問題が発生する部分 とそのファイルを置き換えます。

 DVD またはその他の光ディスクタイプを作成するときは、 プロジェクトからすべてのメニューを削除し、残りを AVI にレンダリングします。これが成功したら、新しいプロジェ クトを作成して AVI ファイルをインポートしてメニューに 追加します。レンダリングに使用するリソースが減ったた め、成功する可能性が高くなります。

# Studio が起動時にハングするまたは起動できない

#### Answer ID (回答ID)1596

起動時の問題には、さまざまな原因があります。Studioの 起動時にエラーメッセージが表示されたり、起動中に Studio がフリーズまたは「ハング」することがあります。ハング とは、通常の起動後、プログラムが反応しなくなる状態の ことです。

すべての場合で、次のいずれか、またはすべてを実行しま す。

- コンピュータを再起動します。再起動後、Studioのアイ コンをダブルクリックします。
- アプリケーションが実際にハングするまで数分間待機します。Studio が起動に失敗したように見えていても、必ず数分間待機するようにしてください。コンピュータによっては、起動処理を完了するのに、長い時間がかかる場合があります。

- Studio をアンインストールしてインストールし直します。
   (詳しくは、437 ページを参照してください。)
- Windowsをセーフモードで起動します。セーフモードで Studioが起動できない場合は、インストールが正しく行 われていない可能性があります。Studioをアンインストー ルしてから再インストールして対応します。

セーフモードで Studio が起動できる場合は、デバイスドラ イバの不良またはアプリケーションが競合している可能性が あります。次を行いさらに原因を特定します。

- キャプチャハードウェアを取り外します。Avid を Dazzle または MovieBox などの外部デバイスで起動します。 Studio が起動したら、デバイスを再接続して再度 Studio を起動します。再度失敗した場合は、次の手 順を行います。
- ウェブカメラがある場合は、デバイスを接続しない状態および接続した状態で Studio を起動ます。いずれかの状態で Studio の起動が成功する場合は、以降 Studioは成功した場合と同じ状態で起動するようにします。
- 次に、コンピュータに搭載されているキャプチャカードを調べます。使用しているキャプチャカードは、AM Capture ユーティリティで確認します。[スタート] > [オベてのプログラム] > [Studio 15] > 「ツール」 > [AM キャプチャ]の順に選択して、ドロップダウンメニューからデバイスをクリックします。リストのデバイスを1つづつ実際に接続しない状態にして確認します。ドライバをアンインストールして確認することもできます。
- メーカーのウェブサイトからサウンドカードやグラフィックカー ドに最新のドライバをダウンロードしてインストールします。 いずれも DirectX に対応している必要があります。多く のユーザーは<u>www.nvidia.com</u>および<u>www.atitech.com</u>

から入手可能な NVIDIA または ATI グラフィックカード を採用しています。

- サウンドカード(マザーボード上のサウンドデバイスは除く) がある場合は、システムから削除してください。古いサウ ンドカードは、新しい Windows のバージョンとうまく動作 しない場合があります。これは、コンピュータをシャットダウ ンしてサウンドカードを取り外してから、再起動して確認 することができます。ここで Studio が起動できる場合は、 サウンドカードを取り替える必要があります。
- バックグラウンドタスクの終了します。Windows タスクマネージャの [プロセスの終了] ボタンを使うか、この処理を援護するソフトウェアのユーティリティを利用できます。また、スタートアッププログラムを編集すると、起動する必要のないタスク(競合している可能性の高いタスク)の実行を制御することができます。
- スタートアップアプリケーションの編集

## PC を開始(または再起動)したときに、アプリケーションの 読み込みを防止するには、次の操作を行います。

- [スタート] > [ファイル名を指定して実行] をクリックします。
- 2. [開く] ボックスに次のように入力します。msconfig
- 3. [OK] をクリックします。

[システムの構成ユーティリティ] ウィンドウで、[スタートア ップ] という一番右のタブをクリックします。エクスプローラ とシステムトレイ(SysTray.exe)以外のボックスの選択 をすべて解除します。

# ムービー作成時の「書込み失敗」エラー

Answer ID (回答ID)13438

DVDなどオプションディスクの作成時にStudioで「書込み 失敗」が発生した場合は、問題が解決するまで次の対応 を1つずつ行います。

- 最新パッチに更新: ヘルプ > ソフトウェア更新メニュー コマンドを使用して Studio プログラムを最新の状態に保 ちます。
- **ディスク作成の設定で***セーフモード*の書込みオプションを 使う:Studioで、設定 ディスク作成をクリックします。

   *書込みオプション*の印の付いたボックスで「セーフモード: ディスクコンテンツを作成してから書込む」を選択し、設定の前にあるラジオボタンを先にクリックしてから[OK]をクリックします。トラブルシューティングが完了するまでこの 設定のままにします。
- Studio の再起動: Studio を終了してから再起動します。
   上述のセーフモードで再度ディスクの作成を行います。
- コンピュータの再起動: DVD 書込み装置のドアを開けます。開かない場合は、Studioを終了してからコンピュータを再起動します。Studioを再起動したら、セーフモード設定で DVD の作成を再度行います。
- メディアの確認:DVD 書込み装置に、ブランク、1回書込みメディア、または書換可能メディアがあること、および DVD 書き込み装置がそれらのメディアに対応していることを確認します。トラブルシューティング中は、ディスクを節約するため、書換可能メディアの使用を推奨しています。ただし、書換可能メディア(RW)だけでなく、1

回書込み DVD(-/+ R)を採用した実験も推奨していま す。信頼性のため、Avid では、Sony、Apple、 Memorex などのブランドの DVD の使用をお勧めして います。トラブルシューティングの場合は、上述以外のメ ーカーの DVD も1 つ以上使用してください。

レジストリの編集:このステップは、以下の条件をすべて満たす場合にのみ行います。変更する前には必ずバックアップする、以前の状態に戻す方法を知っている、レジストリを以前の状態に戻した経験があり、レジストリの編集に伴うリスクについて十分理会していること。実施する場合は、次のレジストリパス(大文字小文字が異なる場合がある)にある[レコーダー]キーを削除します。
 HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\VOB\CDRApp\Re

corder

この変更により、書込みエンジンの完全ドライブスキャニ ングを強制します。

# Studio で作成した DVD が再生できない、または ブランクになる

### \**回答ID** 13092

Studio で作成した DVD が DVD プレーヤーで再生でき ない場合があります。これは、この問題の解決に役立つス テップです。

- ディスクが汚れていないか確認します。ディスクの表面に
   目立つ汚れやキズが付いていないことを確認します。
- 指定したフォルダやファイルがすべて実際に DVD に書き 込まれていることを確認します。 DVD ROM ドライブに

DVD を入れます。[マイコンピュータ]でディスクを入れた ドライブを右クリックして[エクスプローラ]を選択します。 DVD ディスクに「AUDIO\_TS」と「VIDEO\_TS」の 2 つ のフォルダがあることを確認します。オーディオフォルダに は何もありません。ビデオフォルダには、.bup、.ifo、およ び.vob ファイルがあります。ディスクがブランクの場合は、 再生に問題があるというよりも、書込みに問題があるこ とが分かります。この場合は、オンラインノレッジベースの 回答 ID13874を参照してください。

- コンピュータで DVD を再生します。ディスクは、 PowerDVD や WinDVD などのソフトウェア DVD プレ ーヤーで再生します。また、Windows Media Player や RealPlayer などの再生アプリケーションでも再生できま す。
- DVD プレーヤーが使用するメディアタイプに対応していることを確認します。すべての DVD プレーヤーがすべての DVD ディスク形式に対応しているとは限りません。
   DVD プレーヤーメーカーのウェブサイトには、特定のデバイスが対応するディスク形式のリストが掲載されています。
   また、次のサイトも参考になります。

http://www.videohelp.com/dvdplayers

**ヒント:**書込みまたは再生のトラブルシューティングをする場合は、再書込み可能デゥスクを使用してディスクの節約に 努めてください。

# 付録 D:

# ビデオグラフィーのヒント

多少の基本的な知識があると、優れたビデオを撮影し、お もしろい、見栄えがする、情報が満載されているなどのム ービーを作成することができます。

大まかなスクリプトまたは撮影計画から始め、ビデオの撮影を開始します。この段階でも、編集段階を見越して優れた映像を録画するように心がけます。

ムービーの編集には、映像に含まれるすべての断片を使っ て、ある種の調和の取れたものに仕上げる作業が含まれ ます。これは、目的に合った特定のテクニック、トランジショ ン、エフェクトを使うことを意味します。

編集では、サウンドドラックの作成が重要になります。映像 を引き立てる会話、音楽、コメント、エフェクトなどを駆使 した優れたサウンドを挿入すると、全体的な仕上がりが一 段と良くなります。

Studio には、プロ並みのホームビデオを作成するために必要なすべてのツールが付属しています。後は、ビデオを作成するユーザー次第です。

# 撮影計画の作成

撮影計画はいつも作成しなければならないものではありま せんが、ビデオプロジェクトで大いに役立ちます。計画は簡 単なものでも複雑なものでも、目的に合ったものを作成し ます。撮影するシーンのリストだけの簡単な計画で十分な 場合もあります。または、カメラの方向や会話を詳しく決め ておきメモするなど複雑な計画が必要となることもあります。 非常に綿密な計画では、詳細な撮影台本を作成します。 これには、シーンの長さ、ライティング、小道具に関するメモ や詳しいカメラアングルを含むものになります。

タイトル:「カートトラックのジャック」				
番号	カメラアングル	テキストノオーディオ	時間	日付
1	ヘルメットをかぶったジャッ クの顔をズームアウト	「ジャックが初のレース に臨みます。」 背景ではエンジンの 音。	11 秒	火曜日 06/22
2	スタート地点で、低いカメ ラ位置を使ったドライバを 撮影。	ホールで演奏されてい る音楽、エンジンの 音。	8 秒	火曜日 06/22
3	スタートフラグを持つ男 性、スタート地点のシー ン。カメラは維持、スタート 後は男性が去る。	「レッツゴー」 スタート、スタートシグ ナルを追加。	12 秒	火曜日 06/22
4	ジャックのスタート地点を 前から撮影。カメラがジャ ックが身構えているところ から、背後に回って撮影。	ホールからの音楽が聞 こえない。CD からの 同じ音楽がエンジンの 音にかぶる。	9 秒	火曜日 06/22
5				

簡単な撮影計画の下書き
## 編集

## 異なる視野の使い方

重要なイベントは、つねに異なる視野やカメラ位置を使っ て撮影します。後で編集する際に、最も良いカメラアング ルだけを使う、またはさまざまなカメラアングルを組み合わせ て使用できます。意識的にイベントを複数のカメラアングル で撮影します(サーカスのピエロをまず撮影し、次にピエロの 視野から笑っている観衆も撮影しておきます)。おもしろい イベントは、主人公の背後で起こっている場合は、主人公 を反対のアングルに見せることもできます。これは、ムービー でシーンのバランスを取るときに便利です。

## クローズアップ

重要なものや人物のクローズアップを使用します。通常、クローズアップは、テレビ画面ではロングショットより良く、おもしろく見え、作成後のエフェクトの使用にも適しています。

## ロングショット / セミロングショット

ロングショットは、全体的な画像を見せ、アクションのシーン を確立します。ただし、ロングショットは、長いシーンを引き 締めるためにも使用できます。クローズアップからロングショッ トヘカットする場合は、見ている側には詳細が見えなくなる ため、時間的にだらだらと続くシーンの作成を避けることが できます。セミロングショットを見せることにより、メインアクシ ョンから視聴者の目をそらせることもできます。必要な場合 は、アクションから移行するシーンとして使用することも可能 です。

## アクションの完了

アクションは必ず最初から最後まで撮影します。これで編 集が簡単になります。

トランジション

シネマのタイミングには練習が必要です。長いイベントをす べて撮影することが可能でないことがあります。また、ムービ ーではイベントを非常に省略した形で表わさなければなら ないことがあります。ただし、ストーリーは論理的でなければ なりません。さらに、カット自体が注目されるようなムービー は良い作品とはいえません。

1 つのシーンから次の重要なシーンに移る場合は、トランジ ションを使用します。隣り合わせのシーンにあるアクションが 時間や空間で分割されているような場合でも、並行性を 維持して、視聴者が分割を意識しないようにスムーズな移 行を行います。

トランジションをうまく利用するには、2 つのシーンのつながり が簡単に確立できるようにします。ストーリーに関したトラン ジションでは、つながりがストーリーを明かしていくように続く イベントになります。たとえば、新しい車のショットは、車のデ ザインと製造に関するドキュメンタリーの紹介部分で使用 できます。

*中立的な*トランジションは、それ自体がストーリーの展開、 時間や場所の変化を示唆することはありませんが、シーン からの異なる抜粋にスムーズにつなげるために使用できま す。たとえば、演台で数人が論議を交わしているシーンを カットして、スムーズに同じ論議の後の部分に移行し、その 間を省略します。 *外部的な*トランジションは、アクションから離れているものを 示します。たとえば、婚姻届の提出を撮影するような場合、 提出場所の外部で当人を驚かせるパーティがセットされて いる様子に移行します。

トランジションは、フィルムのメッセージを強調するようなもの でなくてはなりません。さらに、視聴者の混乱や実際のスト ーリーラインから注意をそらせることを避けるため、それぞれ の状況に合ったものを使います。

## アクションの論理的な順番

編集中につながったショットでは、アクションに関係して適切な相互動作を示す必要があります。ストーリーラインが論理的でない場合は、視聴者がイベントを追っていくことができなくなります。一番最初からペースを速くして視聴者の注意を引き付ける、または目を見張るシーンから初めて最後まで注意を維持します。シーンが論理的でないまたは時間的な順番に沿っていない方法で組み合わされていたり、シーンが忙しすぎる場合や短すぎる(3秒以内)場合には、視聴者が興味を失う、または注意がそれてしまいます。1シーンから次のシーンへは、主題の連続性が必要です。

### ギャップを埋める

1 つの場所での撮影シーンから別の場所への札絵印シー ン間にあるギャップを埋める必要があります。たとえば、クロ ーズアップを使って時間的にシーンを飛ばす、顔にズームし てから数秒後にほかのシーンに移るなどの方法を使います。

#### 連続性の維持

1 つのシーンから次のシーンにおける詳細の一貫性として 表わされる連続性は、視聴者がムービーを見る場合に満 足感を与える重要な要素となります。観客が傘を広げて いるシーンに太陽が輝いているようなシーンは合いません。

#### カットのテンポ

1 シーンから次のシーンへ移るカットのテンポは、フィルムの メッセージやムードに大きな影響を及ぼします。期待されて いるショットの欠損やショットの時間は、フィルムのメッセージ を操作する方法として利用できます。

#### 視覚的な分離を避ける

同じようなショットを順番につなげると、視覚的な分離を生むことがあります。人物がフレームの左側にいて、次のフレームで右側に移動する、または最初のフレームではめがねをかけていて、次のフレームではかけていないなどがこの例になります。

### パンショットをつなげない

パンショットは、同じ方向とテンポを持たない限り、つなげな いようにします。

## ビデオ編集の基本ルール

ここでは、ムービーを編集するときに役立つガイドラインを示 します。ユーモラスなムービーや実験用のムービーを作成し ている場合には、特に堅いまたは不変のルールというもの はありません。

 カメラが移動しているシーンをつなげないパン、ズーム、 その他の動きがあるショットは、静止しているショットによって分離する

- 連続のショットは、異なるカメラ位置から撮影したものに するカメラアングルは、45度以上変更する
- 顔の連続シーンは、視野のアングルを変えたショットにする
- ビルを撮影するときは視野を変える同じ種類やサイズを 持つ似たようなショットは、左前と右後ろまたはその逆で 変更する
- 人物が動いている場合はカットを作る 視聴者の注意が 連続した動きによってそれるため、カットに気づかれること がない 特に、動きの真ん中からロングショットにカットでき る。
- 調和の取れたカットを作り、視覚的な分離を避ける
- ショット内の動きが少ないほど、ショット短くする 速い動きを持つショットは、長めにする
- ロングショットにはより多くの内容が含まれるため、長めに 見せるようにする

慎重に練った順番でビデオを構成すると、作品の効果を 高めるだけでなく、ピクチャでは見せられないメッセージを伝 えることができるようになります。カットを通したメッセージの 伝達方法には、次の基本的な6つの方法があります。

#### 関連カット

ショットを一定の順番でつなげ、実際のメッセージを表示し ないで、視聴者の心に関連を印象付けます。例:競馬場 で男性が賭けをしている。次のシーンでは、車のディーラー でこの男性が高い新車を購入しているシーンを見せる。

#### 平行カット

2 つのアクションを平行して見せます。フィルムが 2 つのアク ションを交互に示し、終わりに近づくにつれてショットの長さ を短くします。これは、ピークに達するまでサスペンスを盛り 上げる方法として利用できます。例:2つの車が異なる方 向から同じ交差点へ猛スピードで走ってくる。

コントラストカット

フィルムが1ショットからまったく別の次のショットに予想に反してカットされます。これで、視聴者にコントラストを強調できます。例:旅行者がビーチに寝そべっている。次のショットでは、飢えた子供のショットを示す。

代用カット

示すことができない、または示すべきではないイベントをほ かのイベントで代用します(出産では、実際の出産シーン ではなく、つぼみが花開くところを示します)。

## 原因と結果カット

ショットが、原因と結果によって関連付けられます。最初の ショットがないと、2番目のショットを理解することができない 関係を示します。例:男性がその妻とけんかしている。次の ショットでは、男性が橋の下で寝ている。

形式カット

同じ形、色、動きなど共通したものを持つショットをつなげます。例:クリスタルボールと地球、黄色いレインコートと黄色い花、落ちていくスカイダイバーと羽。

## サウンドドラックの制作

サウンドトラックの制作は、芸術といえますが、制作者が学 習できる芸術でもあります。優れたナレーションの作成は 簡単な技術ではありませんが、短く情報を伝えるコメント は、視聴者にとって大変役立つものになります。どのような ナレーションであっても、堅くぎこちないものではなく、自然 で表現の豊かなものにします。

## コメントは短く

すべてのコメントに適用できる一般的なルールは、「多すぎ るよりは少なすぎる方が良い」ということです。 画像で多くの メッセージを伝えることができる場合には、コメントを加える 必要はありません。

## オリジナルサウンドを維持する

話し声によるコメントは、オリジナルのサウンドや音楽と混ぜ て使用し、オリジナルのサウンドが聞こえるように維持します。 自然のサウンドはビデオ映像の一部であり、可能な限り完 全に消さないようにします。これは、自然なサウンドのない ビデオは、平坦で信憑性がなくなる傾向があるからです。 ただし、録音には騒音や車の音などのノイズをキャプチャし ます。このような音は、シーンには必要ありません。このよう な音や大きな風の音などは、注意をそらし、不快に感じさ せることがあるため、マスクやフィルタをかける、またはナレー ションや音楽に入れ替える必要があります。

## 適切な音楽の選択

適切な音楽を追加すると、ムービーにプロ並みのタッチを 出し、ビデオのメッセージを強く表現することができます。た だし、音楽は、フィルムのメッセージに適したものを選ぶよう にしてください。これは、時に時間がかかり、困難な作業と なることがありますが、視聴者に与える影響は多大なもの となります。

# タイトル

タイトルは、情報を伝え、ムービーの内容を説明し、興味 をそそるものでなくてはなりません。内蔵のタイトルエディタを 使うと、創造性をいかんなく発揮できます。ルールとしては、 自分のビデオのタイトルをデザインする場合は、自由な発 想を持ってください。

## 短く明確なタイトルの使用

タイトルの長さは短くし、大きく読みやすいフォントで示します。

#### タイトルのカラー

次のような背景とテキストカラーの組み合わせは、読みや すくなります。赤い背景の白い文字、黒い背景の黄色い 文字、緑の背景の白い文字。真っ黒の背景に白い文字 を使用する場合には、注意が必要です。ビデオシステムに よっては、1:40を超えるコントラスト比をうまく扱えないもの があり、この場合はタイトルの詳細が再現できなくなります。

#### 画面に示す時間

基本的なルールとして、タイトルは2回読むのに十分な時間だけ示すようにします。10文字のタイトルにつき、3秒を 目安にします。それ以降は、5文字追加されるごとに、1 秒追加します。

## 画像によるタイトル

作品を作成した後に付けるタイトルのほか、方向を表わす 記号、通りのサイン、新聞の第一面などを使って、おもしろ いタイトルを作ることもできます。

# 付録 E:

# 用語集

マルチメディアの用語集には、コンピュータとビデオの用語 集が含まれます。最も重要な用語について次に説明しま す。 💷 のマークは、参照を表わします。

1 つのフレーム:1 つの 🛄 フレームは、シリーズまたはシー ケンスの一部。このシリーズが十分な速度で表示されると、 「ピクチャが動く」という錯覚が作り出される。

**1080i**:1440x1080 解像度の高解像度(HD)ビデオフォー マットでインターレースフレーム。

720p:1280x720 解像度の高解像度(HD)ビデオフォーマットでプログレッシブ(非インターレース)フレーム。

ActiveMovie: Windows で マルチメディアを制御するための Microsoft によるソフトウェアインターフェイス。

ADPCM: Adaptive Delta Pulse Code Modulation (順応性デルタパルスコード変調)の略。デジタルフォーマットでオーディオ情報を保存する方法。これは、CD-Iや *CD-ROM*の制作で使用されるオーディオのエンコーディングおよび圧縮方法です。 AVI:デジタルビデオのフォーマットを表わす Audio Video Interleaved(オーディオビデオインターリーブ)の略 (<sup>[]]</sup> Windows のビデオ)。

BIOS: (基本入出力システム)の略。 (二) ROM、PROM、 (二) EPROM で保存される基本的な入出力コマンドを指 す。BIOS の基本タスクは、入出力の制御です。システム が起動されると、ROM-BIOS がテストを実行します。 (二) パラレルポート、IRQ、I/O

CD-ROM: デジタルビデオなどのデジタルデータを大量保存するメディア。CD-ROMは、読み取り専用です(記録不可)。 (二) *ROM*は、Read-Only Memory(読み取り専用メモリ)の略。

Closed GOP: GOP

COM ポート:モデム、プロッター、プリンタ、マウスをシステ ムに接続するための、コンピュータの背面にあるシリアルポ ート。

**DCT**:Discrete Cosine Transformation(離散コサイン変換)の略。 *JPEG* 画像データ圧縮と関連アルゴリズムの一部。 輝度とカラーの情報は、周波数係数として保存される。

Digital8: QDVコードされたオーディオやビデオデータを QDVコードされたオーディオやビデオデータを QDVコードされたオーディオやビデオデータを のりたデジタルビデオフォーマット。現在 は、Sony からのみ発売されており、Digital8 カメラとビデオ デッキは、Hi8 と 8mm カセットの両方を再生できる。

**DirectMedia**: Microsoft による Windows のマルチメディ アアプリケーション用システム拡張。 <sup>[1]</sup> ActiveMovie

**DirectShow**: Microsoft による Windows のマルチメディア アプリケーション用システム拡張。 Q ActiveMovie **DirectX**: Microsoft が Windows 95 とその後の OS 用に 開発した複数のシステム拡張の集まり。ビデオとゲームのア クセラレーションを可能にする。

**DMA**: Direct Memory Access (ダイレクトメモリアクセス) の略。

**DV**: デジタルオーディオとビデオを¼インチ幅の金属蒸着テ ープに記録するデジタルビデオテープフォーマット。Mini-DV テープは、60分のコンテンツを記録できる。標準のDVテ ープは、270分の記録が可能。

ECP: Enhanced Compatible Port(拡張互換ポート)の 略。 印 パラレルポートを介して、アクセラレートされた双方 向のデータ転送を可能にする。 印 EPP

EPP: Enhanced Parallel Port(拡張パラレルポート)の略。 印 パラレルポートを介して、アクセラレートされた双方向の データ転送を可能にする。Studio DV に推奨。印 ECP

EPROM: Erasable Programmable Read-Only Memory (消去およびプログラム可能な読み込み専用めもり)の略。 プログラミング後、そのデータを電源なしで維持できるメモリ チップ。メモリの内容は、紫外線や再書き込みで消去可 能。

**FireWire**: □□ *IEEE-1394* シリアルデータプロトコルの Apple Computer の商標名。

GOP のサイズ:GOP のサイズは、1 つの 🛄 GOP に含ま れる I フレーム、B フレーム、P フレームの数を定義する。た とえば、現在の GOP サイズは、9 または 12 である。

GOP: DMPEG 圧縮では、データストリームがまず「ピク チャのグループ」(Groups Of Pictures)に分けられる。それ ぞれ複数のフレームを持つ。各 GOP には、I フレーム、P フ レーム(ピクチャ)、B フレームという3 種類のフレームが含まれる。

HD:高解像度ビデオ。HD フォーマットで普通使用されて いる解像度は、1920x1080 解像度、または 1280x720 解像度になります。1080 と 720 の規格では次の根本的 な相違点があります。より大きなフォーマットは、毎フレーム 2.25 以上のピクセルを使用します。この違いは、エンコーデ ィングの時間、デコーディングの速度、およびストレージによ って 1080 のコンテンツを処理するための必要条件を実質 的に増加させます。720 フォーマットはすべてプログレッシブ です。1080 フォーマットはプログレッシブとインターレースフレ ームタイプの混合です。テレビ放送は、インターレースフレ ームタイプの混合です。テレビ放送は、インターレースの手 法と規格に準拠しているのに対して、コンピュータとディスプ レイは本質的にはプログレッシブです。HD 用語では、プロ グレッシブを「p」で、インターレースを「i」で表します。

HDV:DV カセットテープに高解像度ビデオを録画して再 生するためのフォーマットは「HDV」フォーマットとして制定さ れています。HDV は、「DV」コーデックの代わりに MPEG-2 を使用します。HDV には次の 2 つの種類があります。 HDV1 と HDV2。HDV1 は、プログレッシブフレームで 1280x720 解像度です (720p)。MPEG の転送ストリーム は 19.7 Mbps/s です。HDV2 は、インターレースフレームで 1440x1080 解像度です (1080i)。MPEG の転送ストリー ムは、25 Mbps/s です。

Hi8:金属粒子または金属蒸着テープに QD S ビデオを使って記録した QD Video8 の改良されたバージョン。ルミナン ス解像度が高く、帯域幅が広いため、Video8 よりシャープ なピクチャを実現する。

HiColor:画像では、最高で 65,536 色を含むことができる 16 ビット(5-6-5)データタイプを意味する。TGA ファイル

形式は、この種の画像をサポートする。ほかのファイル形式 では、HiColor 画像を 印 *TrueColor* に事前に変換する 必要があることが多い。表示では、最高で 32,768 色を表 示できる 15 ビット(5-5-5)のディスプレイアダプタを意味す る。印 *ビット* 

Huffman コーディング: □ JPEG やほかのデータ圧縮方 法で使用されるテクニック。あまり発生しない値が長いコード、頻繁に発生する値が短いコードを受信する。

I/O:入力/出力。

IDE: Integrated Device Electronics (統合デバイスエレク トロニクス)の略。ドライブから拡張バスに接続しているアダ プタではなく、ドライブ自体ですべてのドライブ制御エレクト ロニクスを組み合わせるハードドライブインターフェイス。

IEEE-1394: Apple Computers により開発され FireWire として紹介されたシリアルデータ転送プロトコル。最高で 400 MB/秒の転送率を実現する。Sony では、という多少 変更された i.LINK という DV 信号の転送プロトコルを提 供している。これは、最高で 100 MB/秒の転送率を誇る。

IRQ: Interrupt Request (割り込みリクエスト)の略。「割り 込み」は、コンピュータの主要プロセッシングストリームの一 時的な中断。システム維持またはバックグラウンドタスクを 実行するために発生する。割り込みは、ハードウェア(キー ボードやマウスなど)やソフトウェアからリクエストされる。

JPEG: Joint Photographic Experts Group。または、この グループによって開発された Ш DCTを基にしたデジタルフ レームの圧縮形式。

**Kbyte(または KB)**:1 Kbyte(キロバイト)には、1024 「ハイトが含まれます。ここでの「K」は、1024(2<sup>10</sup>)を表 わし、測定基準の接頭辞としての 1000 ではない。 LPT: 🛄 パラレルポート

M1V:ビデオデータのみを含む MPEG ファイルのファイル拡張子。 (2) MPA、 MPEG、 MPG

**Mbyte(または MB)**:1 Mbyte(メガバイト)は、1024 *Kbytes*(1024 x 1024 バイト)に相当する。

MCI: Media Control Interface(メディア制御インターフェ イス)の略。Microsoft によって開発された、オーディオとビ デオデータを記録および再生するためのプログラミングインタ ーフェイス。コンピュータとビデオデッキやレーザーディスクなど の外部ビデオソースを接続するためにも使用される。

Motion-JPEG (M-JPEG): Microsoft によって規格され た 🛄 Windows 用のビデオフォーマットで、ビデオシーケン スのエンコードを行う。 🛄 JPEG 圧縮は、各フレームを個 別に圧縮するために使用される。

MPA:オーディオデータのみを含む MPEG ファイルのファイ ル拡張子。 <sup>[1]</sup> MIV、 MPEG、 MPG

**MPEG**: Motion Picture Experts Group の略。さらに、こ のグループによって開発された動画の圧縮方法。M-JPEG に比べ、同じ画質で 75~80 % のデータ軽減を実現する。

MPG:ビデオとオーディオの両データを含む MPEG ファイルのファイル拡張子。 印 MIV、MPEG、MPA

MPV:ビデオデータのみを含む MPEG ファイルのファイル拡張子。 (2) MPA、MPEG、MPG

NTSC:National Television Standards Committee の略。 また、この委員会によって 1953 年に作成されたカラーテレ ビの規格。NTSC のビデオには、フレームごとに 525 の線と 毎秒 60 の画像フィールドがある。北米、中米、日本、そ の他の国で使用されている。 (2) PAL、SECAM PAL: Phase Alternation Lineの略。ドイツで開発された カラーテレビの規格で、ほとんどのヨーロッパの国で使用さ れている。PAL ビデオには、フレームあたり 625 の線と毎 秒 50 の画像フィールドがある。 印 NTSC、SECAM

QSIF: Quarter Standard Image Format の略。PAL では 176 x 144、NTSC では 176 x 120 の解像度を指定した MPEG-1 フォーマット。 <sup>[1]</sup> *MPEG、SIF* 

RGB:赤、緑、青を基礎とした色。この3色を原色として カラーを作り上げる。RGBは、画像情報をピクセルにエン コードする。コンピュータテクノロジで唯一使用される方法 で、3つの原色の組み合わせでピクセルが表わされる。

ROM:Read Only Memory(読み取り専用メモリ)の略。 一度プログラムされたメモリのストレージは、電気的なパワ ーを必要としないでデータを維持する。□□ EPROM

Sビデオ:Sビデオ(Y/C)信号を使うと、輝度(ルミナンスまたは「Y」)とカラー(クロミナンスまたは「C」)の情報が複数の配線により別々に転送される。これにより、ビデオの変調と復調を回避し、画質の低下を避ける。

SCSI: Small Computers System Interface の略。SCSI は、高いデータレートを持つため、長年高パフォーマンスの PC でハードドライブインターフェイスとして使用されている。 コンピュータでは、同時に最高で 8 つまでの SCSI デバイス を接続できる。

SECAM: Séquentiel Couleur à Mémoire の略。フランス と東ヨーロッパで使用されているテレビ伝送システム。PAL と同じく SECAM ビデオには、フレームあたり 625 の線と毎 秒 50 の画像フィールドがある。 〇 NTSC、PAL SIF: Standard Image Format の略。PAL では 352 x 288、 NTSC では 352 x 240 の解像度を指定した MPEG-1 フ オーマット。 〇〇 MPEG、QSIF

SVHS:Sビデオと金属粒子テープを使った VHS の改良さ れたバージョンで、高いルミナンス解像度を実現する。この 結果、VHS よりシャープな画質が得られる。 Q VHS、S ビデオ

**TrueColor**:「現実に近い」色を表わす十分な解像度という意味を示す名前。正確には、TrueColorは、24 ビットの RGB を意味し、赤、緑、青の原色を組み合わせて約 16700 万の色を表現できる。 [1] ビット、HiColor

**TWAIN ドライバ**:TWAIN は、グラフィックデータを提供す るデバイスとグラフィックやキャプチャプログラムが通信するた めの標準的なソフトウェアインターフェイス。TWAIN ドライ バがインストールされている場合は、グラフィックアプリケーシ ョンのキャプチャ機能を使って、ビデオソースからプログラムに 画像を直接読み込むことができる。ドライバは、32 ビットの プログラムのみをサポートし、24 ビットモードの画像をキャプ チャする。

VCD: Ш MPEG 圧縮ビデオを使用する CD-ROM 規格。

**VCR**:ビデオカセットレコーダ(Video cassette recorder)の 略。このマニュアルでは、ビデオデッキと称する。

VHS: Video Home System (ビデオホームシステム)の略。 ホームビデオデッキの標準的なビデオ規格。半インチのテー プを使って、輝度とカラー情報の両方を持つ「コンポジット」 信号を保存する。

Video8:8mm テープを使ったアナログビデオシステム。 Video8 レコーダは、コンポジット信号を生成する。 VISCA:コンピュータから外部ビデオソースを制御するための特定のデバイスで使用されるプロトコル。

WAV:デジタル化したオーディオ信号に一般に使用される ファイル形式(拡張子)。

Windows 用のビデオ:デジタルビデオシーケンスをハードド ライブのファイルに記録し、その後再生するための Microsoft Windows システム拡張。

Y/C:Y/Cは、輝度情報(Y)とカラー情報(C)の2つのコンポーネントで構成されるカラー信号。

YUV:Y が輝度情報、UとV がカラー情報を提供するビデオ信号のカラーモデル。

**アスペクト比**:画像またはグラフィックの幅と高さの比。アスペクト比を固定すると、1 つの値を変更した場合にもう一方の値が追従して変更されることを意味します。

**アドレス**:コンピュータで利用できる保存場所はすべて番号 が付けられています(アドレス)。このアドレスにより、各保 存場所が使用されます。アドレスによっては、特定のハード ウェアコンポーネントが使用するために予約されているもの があります。2 つのコンポーネントが同じアドレスを使用する と、「アドレスの競合」と呼ばれる状態が発生します。

アンチェイリアシング:ビットマップ画像でぎざぎざしたエッジ をスムーズにする方法。これは、トランジションが目立たな いように、エッジと背景間で中間色のピクセルを使ってエッ ジにシェードをかけることにより実現されます。高解像度の 出カデバイスを使用してアンチェイリアシングを実現する方 法もあります。 **インターリーブ**:スムーズな再生と同期または圧縮を促進す るためのオーディオとビデオの配列。標準の (2) AVI フォー マットでは、オーディオとビデオが均等に配置されている。

インターレース:テレビシステムによって使用される画面をリ フレッシュする方法。 2 PAL テレビ画像は、それぞれ 312 ½ インチの線を持つ インターレースされた 2 つの半分の画 像(2 フィールド)から構成される。 2 NTSC テレビ画像 は、それぞれ 242½ インチの線を持つ 2 つの半分の画像か ら構成される。フィールドは、ブレンドされた画像を作り上げ るため、交互に表示される。

**エイリアシング**:出力デバイスの制限による、不正確な画像表示。通常、エイリアシングは、曲線および角度のある形状に沿ったぎざぎざしたエッジの形で現れます。

カラーの彩度:カラーの強度。

**カラーモデル**:カラーとお互いのカラーの関係を数学的に説明し、定義する方法。各カラーモデルには、独自の強度があります。最も一般的なカラーモデルには、 *QP RGB* と *PUV* があります。

**カラー深度**:各ピクセルでカラー情報を表わすビット数。1 ビットのカラー深度は 2<sup>1</sup>=2 色、8 ビット深度は 2<sup>8</sup>=256 色、 24 ビットは 2<sup>24</sup>=16,777,216 色を表示できます。

キーカラー:バックグラウンドの画像が透けて見えるように、 抑制されるディスプレイのカラー。ビデオシーケンスを別のシ ーケンスに重ねる場合によく使用され、下に置かれたビデ オがキーカラーの現れる場所で表示できるようになる。

**キーフレーム**: □ MPEG などの圧縮方法によっては、キー フレームと呼ばれる特定のフレームのビデオデータが、圧縮 されたファイルに完全に保存される。ほかの圧縮方法では、 介在フレームが部分的にのみ保存される。部分的なフレ ームを解凍すると、キーフレームからデータが再構築される。

**クリップ**: Studio で、ムービーウィンドウのストーリーボードま たはタイムラインに配置されるメディアのタイプ。これには、ビ デオ画像、トリムされたビデオシーン、画像、オーディオファ イル、ディスクメニューなどが含まれます。

クリップボード:すべての Windows プログラムで共有される 一時的な保存領域。切り取り、コピー、貼り付け操作中 にデータを保持するために使用される。クリップボードに新し いデータを保存すると、既存のデータに置き換えられます。

**クロッピング**:表示する画像の領域を選択すること。

コーデック: 圧縮と解凍。画像データを圧縮(パック)と解凍 (アンパック)するアルゴリズム。コーデックは、ソフトウェアまた はハードウェアに実装できます。

コンポジットビデオ:コンポジットビデオは、1 つの信号にルミ ナンスとクロミナンスの情報をエンコードする。 Q VHS と 8mm は、コンポジットビデオを録画および再生するフォーマ ット。

**シリアルポート**:シリアルポートを通して転送されるデータは、 一度に1ビットごとに連続的に処理される。パラレルポート より転送率が遅くなる。パラレルポートラインでは、複数の ビットを同時に送信できる。シリアルポートは、「COMn」と 呼ばれる場合がある。ここで、「n」は数字となる(「COM2」 など)。□□ パラレルポート

スケール:一定のサイズに画像を拡大、縮小すること。

ソフトウェアのコーデック: 圧縮したデジタルビデオシーケンス を作成および再生するために特殊なハードウェアを使用し ない圧縮方法。シーケンスの画質は、完全なシステムのパ フォーマンスに依存する。 📖 *コーデック、ハードウェアのコー デック* 

タイムコード:タイムコードは、開始点(通常、ショットの開始)。に対するビデオシーケンスの各フレームの位置を識別する一般的な形式は、H:M:S:F(時、分、秒、フレーム数)で「01:22:13:21」などとなる。テープカウンタ(ゼロまたはテープのどの地点でもリセット可能)とは異なり、タイムコードは電子信号をビデオテープに書き込み、永久的に割り当てられる。

**チャンネル**:ファイルの特定部分を識別するためのデータファ イル内の情報分類。たとえば、カラーの画像は、異なるチャ ンネルを使って、画像のカラーコンポーネントを分類してい ます。ステレオのオーディオファイルは、チャンネルを使って左 と右スピーカーに出力するサウンドを識別します。ビデオファ イルは、画像とオーディオファイルのチャンネルを組み合わせ たものです。

ディザリング:カラーパターンのアプリケーションにより、画像の明らかな色数を上げること。

**ディゾルブ**:ビデオが1つのシーンから次のシーンにフェード していくトランジションエフェクト。

**データの転送率**:ストレージデバイス(Ш CD-ROM やハー ドドライブ)とディスプレイデバイス(モニタや Ш MCI デバイ スなど)間で情報が転送される速度。使用しているデバイ スにより、特定の転送率でパフォーマンスが上がることがあ る。

**データレート**:一単位の時間に転送されるデータの量。たと えば、ハードドライブから読み取るまたはハードドライブに書 き込む毎秒あたりのバイト数。または、毎秒処理されるビ デオデータの量など。 デジタルビデオ:デジタルビデオは、ファイルに 📖 ビットごとに情報を保存する(アナログのストレージメディアと異なる)。

**デシベル(dB)**:サウンドのラウドネスの測定単位。3 dB 増えるごとにラウドネスが2倍になる。

**ドライバ**:周辺機器を操作するために必要な情報を含むフ ァイル。たとえば、ビデオキャプチャドライバは、ビデオキャプチ ャボードを操作する。

トランジション:隣り合わせのクリップ間をつなぐビジュアル効果。単純な「カット」から目を見張るようなアニメーションエフェクトがある。カット、フェード、ディゾルブ、ワイプ、スライドなど、一般的なトランジションは、フィルムやビデオの視覚的な効果となる。時間の経過や視野の変化を簡潔または潜在的に表わす。

**ハードウェアのコーデック**: 圧縮したデジタルビデオシーケンス を作成および再生するために特殊なハードウェアを使用す る圧縮方法。ハードウェアコーデックでは、ソフトウェアで完 全に実装されたコーデックより、エンコーディング速度と画質 が高くなる。 □□ コ*ーデック、ソフトウェアのコーデック* 

**バイト:**1 バイトは 8 □□ ビットに該当します。1 つの英数字 文字は、1 バイトを使って表されます(英字、数字)。

**バッチキャプチャ**:編集決定リストを使用した自動化処理 により、ビデオテープから特定のクリップを見つけて再キャプ チャする工程。通常、クリップより高いデータレートでキャプ チャされたビデオテープから行われる。

**パラレルポート**:パラレルポートのデータは、8 ビットのデータ ラインを介して転送される。これは、8 〇 ビット(1 〇 バイ ト)が一度に転送されることを意味する。この種の転送は、 シリアル転送より高速だが、長距離の転送には適していな い。パラレルポートは、「LPTn」と呼ばれる場合がある。ここで、「n」は数字となる(「LPT1」など)。 Ш シリアルポート

**ピクセル**:モニタ画像の最小のエレメント。ピクチャエレメント (picture element)の略。

ビット:「BInary digiT」(バイナリ桁)の略。コンピュータメモ リの最小単位。ビットは、画像でピクセルのカラー値を保存 するために使用されます。各 💷 ピクセルでより多くのビット が使用されるほど、利用できる色数が増えます。たとえば、

1ビット:各ピクセルは、白か黒になります。

4 ビット:16 色とグレースケールが可能になります。

8ビット:256 色とグレースケールが可能になります。

16 ビット: 65,536 色の表示が可能になります。

24 ビット:約16700万色の表示が可能になります。

**ビットマップ**:画像フォーマットは、ドットまたは「ピクセル」を 行に並べた集まりで構成されています。 🛄 ピクセル

ビデオエンコーダ:アナログ情報をデジタルビデオ信号に変換する。

**ビデオデコーダ**:デジタル情報をアナログビデオ信号に変換 する。

ビデオのスキャンレート:画像ディスプレイでビデオ信号がス キャンされる頻度。ビデオスキャンレートが高いほど、画質 が上がり、フリッカーが目立たなくなる。

ファイル形式:画像やワープロ文書など、コンピュータのファ イル内での情報の整理方法。ファイルの形式は、ファイル 拡張子(doc、aviまたは wmf など)で表わされる。 **フィールド**:ビデオの □ フレームは、水平の線から構成され、2つのフィールドに分かれている。奇数の線はフィールド 1、偶数の線はフィールド2となる。

**フィルタ**:特殊なエフェクトを作り上げるためにデータを変更 するツール。

**ブラッキング**:黒い画面と連続した制御トラックをテープ全体に録画することにより、挿入編集を行うビデオテープの準備工程。デッキの録画でタイムコードがサポートされている場合、タイムコードが同時に記録されます(「ストライピング」とも呼ぶ)。

**フレーム**:ビデオやアニメーションシーケンスでの 1 つの画像。 完全な NTSC または PAL 解像度を使用する場合は、1 つのフレームが 2 つのインターレースされたフィールドで構成 される。 □ NTSC、PAL、フィールド、解像度

フレームサイズ:ビデオまたはアニメーションシーケンスで画 像データを表示する最大のサイズ。シーケンスで表示され ようとしている画像がフレームサイズより大きい場合は、サイ ズに合わせてクロップまたは縮小する必要がある。

フレームレート:フレームレートは、毎秒再生されるビデオシ ーケンスのフレーム数を定義する。 (二) NTSC ビデオのフレ ームレートは毎秒 30 フレーム。 (二) PAL ビデオのフレーム レートは毎秒 25 フレーム。

**ポート**:オーディオ、ビデオ、コントロール、その他のデータを 2 つのデバイスで転送する電子的な転送ポイント。 (ユ) シリ アルポート、パラレルポート

**ホワイトバランス**:電子カメラでは、3 つのカラーチャンネル (赤、緑、青)で振幅を調整する。これにより、シーンの領 域がカラーキャストを示さなくなる。 マークイン / マークアウト:ビデオ編集で、マークインおよびマ ークアウト時間とは、プロジェクトに含まれるクリップの部分 を識別する開始および終了タイムコードを指す。

ラスタライズ: 左上から右下(視聴者から見て)に、水平線 に沿ってディスプレイの電子ビームを走査することにより、実 現されるビデオディスプレイの領域。

ルミナンス: 🛄 輝度

レーザーディスク:アナログビデオを保存するメディア。レーザ ーディスクの情報は、変更できない。

**圧縮**:ファイルのサイズを小さくするための方法。圧縮には、 *損失なしと損失あり*の2つの種類がある。損失なしのスキ ームで圧縮されているファイルは、オリジナルの状態を変え ることなく復元できる。損失のあるスキームでは、圧縮中に データが破棄されるため、画質が落ちる。画質の損失は、 圧縮の量により、無視できる程度である場合と、目立つ 場合がある。

**画像**:画像は、複製または何かの写真。この用語は、コン ピュータのディスプレイで表示する、またはソフトウェアで操 作できるピクセルを含むデジタル化されたピクチャに適用さ れることが多い。

**画像の圧縮**:デジタル画像やビデオファイルを保存するために必要なデータ量を減らす方法。

解像度:モニタで水平および垂直方向に表示できるピクセルの数。解像度が高いほど、表示が詳細になる。 ♀ ピク セル

輝度:または「ルミナンス」。ビデオの明るさを示す。

**原色**:RGB コントロールモデルである 赤、緑、青を基礎と した色。3 つの原色をブレンドして、コンピュータ画面でほと んどほかの色を作成することが可能である。

**黒へ/からフェード**:クリップの最初で黒からフェードする、また は終わりで黒にフェードするデジタルエフェクト。

周波数:周期的な処理(サウンド波形や交流電圧など) での一単位時間あたりの繰り返し数。通常、毎秒あたり の繰り返し数またはヘルツ(Hz)で計測される。

**冗長性**:画像のこの特性は、圧縮アルゴリズムで活用される。過剰な情報が、圧縮中に除外され、解凍中に損失することなく復元される。

**静止回ビデオ**:静止画(または「固定フレーム」)は、ビデオ から抽出される。

**非インターレース**:線をスキップしないで1つのフィールドとし て完全な画像を生成する画像のリフレッシュ方法。非イン ターレース画像(コンピュータのモニタ)は、インターレースさ れた画像(テレビ)よりフリッカーが大幅に軽減される。

変調:空のキャリア信号にある情報のエンコーディング。

編集決定リスト(EDL):出力テープ、ディスク、ファイルに 記録される特定の順序に並べたクリップやエフェクトのリスト。 Studio では、ムービーウィンドウでクリップやエフェクトを追加、 削除、記録することにより、独自の編集決定リストを作成 および編集できる。

**補色**:補色は、プライマリカラーの値に反するものです。色 と補色を組み合わせると、白になります。たとえば、赤、緑、 青の補色は、シアン、マゼンタ、イエローです。 **量子化**: □ *JPEG* 画像データ圧縮法の一部。関連する 細部が正確に表わされる。一方、人間の目に関連しない 細部は、低い精度で表わされる。

**連長エンコーディング(RLE:Run Length Encoding):** □ *JPEG* を含む多くの画像圧縮方法で使用されるテクニ ック。繰り返される値を別々に保存するのではなく、値の 繰り返しが連続して何回発生するかの回数によって保存 する(連長)。

# 付録 F:

# キーボードショートカット

この表の*左、右、上、下*は、矢印キー(カーソル)を示しています。

## 標準ショートカット

Ctrl+N	新規プロジェクト(メインインタフェース)または タイトル
Ctrl+O	プロジェクトまたはタイトルを開く
Ctrl+S	プロジェクトまたはタイトルを保存
Ctrl+Z	元に戻す
Ctrl+Y	やり直し
Ctrl+A	すべて選択
Ctrl+C	クリップボー ドにコピー
Ctrl+V	クリップボードから貼り付け
Ctrl+X	切り取ってクリップボードにコピー
Ctrl+B	太字の切り替え
Ctrl+I	斜体の切り替え
Ctrl+U	下線の切り替え
Delete	クリップボードにコピーせずに削除

## Studio のメインインターフェイス

スペースバー	再生と停止
J	巻き戻し(複数回押してより高速な再生)

К	標準の速度で再生
L	早送り(複数回押してより高速な再生)
X または Ctrl+上	1 フレーム進める
Y または Ctrl+下	1 フレーム戻る
A または I	マークイン
Sまたは O	マークアウト
Ctrl+左	ポイントで -1 フレームトリムイン
Ctrl+右	ポイントで +1 フレームトリムイン
Alt+左	ポイントで -1 フレームトリムアウト
Alt+右	ポイントで +1 フレームトリムアウト
Alt+Ctrl+左	ポイントで –1 フレームロールトリムアウト(次 のクリップもトリム)
Alt+Ctrl+右	ポイントで +1 フレームロールトリムアウト
G	マークインおよびマークアウトを消去
D	マークインに移動(トリムツールで)
F	マークアウトに移動(トリムツールで)
E または Home	開始点に移動
R または End	終了点に移動
左	前のクリップを選択
右	次のクリップを選択
Delete	選択しているクリップを削除
Insert	クリップをスクラバーの位置で分割
Ctrl+Delete	クリップを削除して、タイムラインギャップを閉 じる(ビデオクリップ)、タイムラインギャップを終 了する(その他のトラック)
Page up	ムービーウィンドウの次のページに移動
Page down	ムービーウィンドウの前のページに移動
数値パッドの +	タイムラインのズームイン
数値パッドの -	タイムラインのズームアウト
С	メニューチャプタのセット
V	メニューチャプタの消去
М	メニューに戻るをセット
Ctrl+Page up	前のメニューチャプタに移動
Ctrl+Page down	次のメニューチャプタに移動

Ctrl+E	タイムラインクリップのエフェクトをすべてコピー
Ctrl+D	タイムラインクリップにエフェクトを貼り付け
Ctrl+F	エフェクトツールを開く

# モーションタイトラー

F11	キャンセル(タイトラーを終了)
F12	確認(タイトラーを終了)
Alt++	最前面に移動
Alt + —	最背面に送る
Ctrl+ +	1 レイヤ前に移動
Ctrl+ –	1 レイヤ後に移動
Ctrl+。	フォント拡大
Ctrl+、	フォント縮小
Ctrl+D	すべての選択を解除
スペースバー	タイムラインにカーソルがある場合:再生の開 始と停止

# クラシックタイトルエディタ

F11	キャンセル(タイトラーを終了)
F12	確認(タイトラーを終了)
Alt+ +	最前面に移動
Alt+	最背面に送る
Ctrl+ +	1 レイヤ前に移動
Ctrl+ -	1 レイヤ後に移動
Ctrl+0	テキストの両端揃えオフ
Ctrl+1	テキストの両端揃え:左下
Ctrl+2	テキストの両端揃え:中央下
Ctrl+3	テキストの両端揃え:右下
Ctrl+4	テキストの両端揃え:中央左
Ctrl+5	テキストの両端揃え:中央真ん中
Ctrl+6	テキストの両端揃え:中央右
Ctrl+7	テキストの両端揃え:左上
Ctrl+8	テキストの両端揃え:中央上

Ctrl+9	テキストの両端揃え:右上
Ctrl+K	カーニング、行間、歪み
Ctrl+M	移動、スケール、回転
Shift+左	選択した文字を左に拡張
Shift+右	選択した文字を右に拡張
Ctrl+左	選択しているテキストの水平スケールを下げ るまたは縮める(カーニング)。現在の編集モ ードによる(移動/スケール/回転またはカーニ ング/歪み/行間)。
Ctrl+右	選択しているテキストの水平スケールを上げ る、または縮める(カーニング)
Ctrl + 下	現在の編集モードにより、選択しているテキ ストのスケールまたは行間を下げる
Ctrl+上	選択しているテキストのスケールまたは行間 を上げる
Shift+Ctrl+左	Ctrl+左と同じ(粗く)
Shift+Ctrl+右	Ctrl+右と同じ(粗く)
Shift+Ctrl+下	Ctrl+下と同じ(粗く)
Shift+Ctrl+上	Ctrl+上と同じ(粗く)
Alt+左	テキストを選択した状態では:文字を左に移動。選択していない状態では:すべてのテキストをカーソルから行の終わりまで左に移動。
Alt+右	テキストを選択した状態では:文字を右に移動。選択していない状態では:すべてのテキ ストをカーソルから行の終わりまで右に移動。
Shift+Alt+左	Alt+上と同じ(粗く)
Shift+Alt+右	Alt+右と同じ(粗く)

索引

## [

[アルバム] メニュー サムネイル表示.85 [アルバム内からシーンを検索 する] コマンド,76 [オーディオ] ツールボックス. 120 [オーディオスクラビング] ボタ ン、104 [クリップのプロパティ] ツール, 118.120 [ジョグ] ボタン, 10 [ビデオ] ツールボックス.118 [プレビュー] ウィンドウ, 5, 135 [プロジェクト内からシーンを 検索する] コマンド,76 [ボタン] セクション クラシックタイトルエディタの アルバム.284 [背景] セクション クラシックタイトルエディタの アルバムの、282

## 2

2D エディタ (ビデオエフェク ト),196

#### Α

A/B 編集, 205

Alpha Magic トランジション, 223 AVCHD, xvi ムービを出力, 378 AVI ファイル, 97

## В

BD(インポート), 57 BGM, 107, 108 CD, 341 ScoreFitter, 342 ツール, 122, 342 形式, 339 Blu-ray ムービーの出力先, 378

## С

ChannelTool (オーディオエフ ェクト),367

## D

DeEsser (オーディオエフェク ト),367 DirectX, xiv DV, xvii に出力,390 DV/HDV カメラ(インポート), 50 DVD オーサリング,70 ハードドライブの画像,376 プレビュー, 253 ムービーを出力, 378 メニュー, 95, *参见*ディスクメニ ュー 再生コントロール, 6, 12, 249, 253 DVD(インポート), 57 DVD、BDインポートの著作権 保護, 57

## G

GOP サイズ,461 閉じている,460

## Η

HD DVD ムービーの出力, 378 HDV, xvii HDV カメラ(インポート), 50 Hollywood FX トランジション, 223, 225 プレビュー, 227 背景のレンダリング, 226 編集, 225, 230

## Ι

IEEE 1394 (FireWire) デバイス(インポート), 50 IEEE-1394, xvii ケーブル, 390

# J

J カット A/B, 206 J カット 説明, 148 定義,145

## K

Ken Burns, 237

## L

L カット A/B, 206 L カット 説明, 146 定義, 145

## Μ

Media Player, 390 MMC. 参见ファイルベースメデ イア MP2 ファイル, 383 MP3 ファイル, 97, 383 MPEG 出力のレンダリング, 375

## R

Real Media RealNetworks® RealPlayer®, 389 ファイル, 389 RealNetworks® RealPlayer® 使用してファイルを表示する, 383 RGB カラーバランス(ビデオ エフェクト), 200

# S

ScoreFitter クリップの再生時間, 347 クリッププロパティ, 349 SCSI, xv SD カード、. 参见ファイルベー スのメディアからインポート Studio Plus オーディオエフェクト, 366 Studio Ultimate オーディオエフェクト, 364 キーフレーム, 179, 182 ビデオエフェクト, 192 Studio インポートウィザード, 24 S-VCD ムービーを出力, 377 メニュー, 95, 参见ディスクメニ ュー

## Т

TV セット に同時出力, 391

## U

UDMA, xv Ultimate RTFX ビデオエフェク トパック, 192 Ultimate オーディオエフェクト パック, 366 USB スティック、. 参见ファイ ルベースのメディアからイン ポート

#### V

VCD ムービーを出力, 377 メニュー, 95, *参见*ディスクメニ ュー VGA ムービーを出力, 424

## W

WAV ファイル, 97, 383 Web ムービーを保存, 393 Windows Media ファイル, 390 プレーヤ, 390 Windows Media Player 使用してファイルを表示する, 383 world-wide web に保存する, 393

## Y

Yahoo!ビデオ, 393 YouTube, 393

## あ

アクティブ 説明.14 アスペクト比 (フレーム形式), 80 混合,126 アナログ インポート中のレベル.27 に出力.391 アナログビデオとオーディオ (インポート).55 アニメーション、428、参见スト ップモーションアニメ ストップモーション.27 テーマ有り.155 アニメーション、ストップモー ション.58 アルバム DVD メニューセクション,251 アスペクト比.128 インターフェイス機能.75

オーディオエフェクトセクショ 2.97お気に入りフォルダ.70.77 クラシックタイトルエディタ. 参见クラシックタイトルエデ ィタのアルバム クリップボードの操作,124 ソースフォルダ.72 タイトルセクション.93 ディスクメニューセクション. 95 テーマセクション、91,156,157, 159 ドラッグ&ドロップ編集.124 トランジションセクション.89. 221 ビデオシーンセクション,123 ビデオシーンの選択.83 ビデオセクション.73 フォルダ,70,77 プレビュー,5,71 プロジェクトビン.98 ミュージック.98 メニューの使用.76 モーションタイトラーモーショ ン. 参见タイトラーアルバム 画像セクション.234 概要.67 静止画セクション.94 アルバム、モーションタイトラ -.295アルバムメニュー アイコン表示.84 コメント表示.85 サムネイルの設定.80 シーンの均等分割.87 シーンの再検出コマンド.89 シーンを連結,87 シーン名で検索.86 プロジェクト内のシーンを検索 する,76,130 詳細表示,84

#### い

イコライザー(オーディオエフ ェクト).368 インターネット ムービを保存.393 インポート BD(ブルーレイディスク).57 DV/HDVカメラから,50 DVD. 57 IEEE 1394 (FireWire)から. 50 アナログビデオとオーディオ. 55 ストップモーションアニメ,58 スナップショット,61 すべてのメディア.42 ソース.42 デジタルカメラ.58 ビデオ/オーディオの録画,53 マークイン、マークアウト,53 マークイン、マークアウトで録 画.53 ローカルディスクから,42 音声とビデオのレベル.27 概要.23 写真.58 手動制御で録画する,53 単一フレーム,27 著作権保護(DVD、BD), 57 インポートウィザード インポート元パネル 26 インポート先パネル.29 オプション 25 シーン検出オプション.38 ファイル名パネル.40 メディアを選択する.42 モードパネル.34 圧縮オプション.37 概要.24 インポートするメディアを選択 する.42

イ	ンポートモード
	概要,1
イ	ンポート元パネル(インポー
	トウィザード), 26
イ	ンポート先パネル(インポー
	トウィザード), 29

## う

ウィザード インポート,24

## え

エディタ、メニューとタイトル. 265, 289 エフェクト オーディオ. 参见オーディオエ フェクト コピーと貼り付け.174 ビデオ.参加ビデオエフェクト エフェクトのアイコン オーディオ,363 ビデオ,131 エフェクトのコピーと貼り付け コピーと貼り付け.174 エフェクトのパラメータ リセット,178 エフェクトのプリセット.178 エンボス (ビデオエフェクト). 193

#### お

オーディオ BGM, 339 Studio での使用, 336 オーバーレイ, 204 オーバーレイ、オリジナル, 338 オリジナル, 338

サウンドエフェクト,338 サラウンド.355 スクラビング,104 タイムラインで調整,352 タイムラインのトラック,338 トランジション,227,354 ナレーション.338 ビデオと同期,142 ビデオなしで使用.125 ミュート.111 使用.335 設定 (ファイル出力の),415 挿入編集, 145 同期, 109, 227, 338 オーディオ CD クリッププロパティ,348 オーディオ CD ツール. 121. 341 オーディオエフェクト.363 ChannelTool, 367 DeEsser, 367 Studio Ultimate, 366 アイコン.363 イコライザー、368 グランジライザー.369 コーラス.367 コピーと貼り付け.364 ステレオエコー.370 ステレオ拡散.371 セクション (アルバム).97 ツール、363 テーマクリップの適用,164 ノイズリダクション.365 プロパティ、348 リバーブ.370 レベラー、369 ロック解除.176 標準と Ultimate. 364 オーディオクリップ.108 インターフェイスの詳細.350 トリミング.347 オーディオスクラビング.104

オーディオトラック.340 ビデオトラックオにリンク.143 オーディオトラックのミュート. 111 オーディオファイル.97 オーディオ圧縮,415 オーバーレイエフェクト.203 オーバーレイトラック,203 [常に表示] オプション, 204 オーディオ.338 オーディオ、オリジナル,204 開く,203 紹介,203 静止画. 233 表示、隠す.204 オーバーレイ画像 説明 235 オブジェクト クラシックタイトルエディタ. 269 オブジェクトセクション(モー ションタイトラーアルバム). 300 オブジェクトの並べ替え 3D. 270 オプション、397 MPEG ファイルに, 387 MPEG ファイルの出力,412 Real Media ファイル作成,417 VGA ディスプレイに出力,424 Windows Media ファイル作成. 420 インポート.25 オーディオファイルの作成,412 オーディオを含む,416 シーンの検出.38 すべてのコーデックの一覧表示, 414 ディスク作成.406 データレートと画質,415 テープ作成.422

の構成.397 ビデオとオーディオのプリファ レンス、401 ビデオプレビュー.401 ビデオを含む.414 ビデオ圧縮.414 ファイル出力のオーディオ.415 ファイル出力のビデオ,414 フレームレート.415 プロジェクトプリファレンス. 398 ムービーファイル出力.412 ムービー作成.397 メインダイアログ.397 圧縮(インポート),37 設定.3 オプション設定.397 オプティカルディスク. 参见デ ィスク ハードドライブの画像 376 オプティカルディスクの概要. 380 オリジナルオーディオ ビデオと同期,142 プロパティ.348 オリジナルサウンド 維持(ビデオグラフィーのヒン 卜),457

#### か

カード、メモリ. *参见*メモリカ ード カウンター,11 カット コントラスト,456 テンポ (ビデオグラフィーのヒ ント),454 関連,455 形式,456 原因と結果,456
代用,456 平行,455 カット(トランジション),223 カミソリの刃ボタン,105 カメラ DV/HDV(インポート),50 アナログ(インポート),55 カラーエフェクト ホワイトバランス,201 カラーマップ (ビデオエフェク ト),199

### き

キーフレーム (ビデオエフェク トパラメータ),179,182 キーフレームを使用(チェック ボックス).182 キーボードの表記法, xviii キャプチャ インポート.65 シーンの検出.38 ハードドライブの準備.425 音声とビデオレベル.27 概要.23 複数のファイル,126 キャプチャしたビデオ.参见ビ デオ キャプチャモード 概要,1

### く

クラシックタイトルエディタ, 265 起動,266 高度なテキスト編集,272 複数の選択,276 クラシックタイトルエディター コントロール

クリップボードと削除ボタン. 276 クラシックタイトルエディタア ルバム ボタンセクション、284 外観ブラウザ.279 背景セクション,282 クラシックタイトルエディタオ ブジェクト テキスト 271 レイヤの並べ替え.270 クラシックタイトルエディタコ ントロール [オブジェクト] ツールボックス. 269 [オブジェクトレイアウト]ボタ 2.274[選択] ツール,269 タイトルタイプのボタン,268 テキストスタイル,277 モード選択ボタン.272 クラシックタイトルエディタの アルバム、279 [静止画] セクション, 284 クラシックタイトルエディタの オブジェクト.269 グラフィック 編集.237 グランジライザー (オーディオ エフェクト),369 クリップ オーディオ,108 タイムラインでのトリミング. 132 テーマ、157,159,162 トリミングのヒント,136 ナレーション, 121, 344 ビデオ,108 ビデオエフェクト,120,173 結合,141 削除,106

分割,105,140 名前の変更.137 クリップ/シーンの分割ボタン. 105.140 挿入編集,144 クリップのプロパティ 長さ.237 名前.237 クリップのプロパティツール. 112 オーディオのクリップ.347 ディスクメニュー,257 トランジション、229 トリミング,137,229 ビデオのクリップ,138 静止画.236 クリップの削除.106 クリップの分割,140 元に戻す,141 クリップの分割メニューコマン ド.140 クリップボード アルバムおよびムービーウィン ドウ.124 クリップマーカー,113 コントロール、114 追加、削除、命名.113 クリップを連結メニューコマン ド,141 クリップ削除ボタン,106 グループ 一時、クラシックタイトルエデ ィタの,276 クローズアップ.451 クローマキー ツール.212 ビデオエフェクト,216 ヒント.217 背景クロス,219 クロスフェード

オーディオ,227

# ح

コーラス (オーディオエフェク ト),367 ゴミ箱ボタン,106 コンテンツ インポート,16 コントロール クリップマーカー,104

# さ

サウンドエフェクト,108,335 購入,97 サブクリップ エフェクトの追加,171 ドロップゾーンの配列.170 ミュート,169 ムービーウィンドウヘエクスポ - h. 169 サポートボタン.2 サムネイルの設定メニューコマ ンド.80 サムネイルフレーム アルバム.79 ディスクメニューの設定.260 ビデオの移動、メニュー,260 サラウンドサウンド.355

# l

シーン. *参见*ビデオシーン シーン (ビデオグラフィーのヒ ント),454 シーンの検出,79 シーンの再検出 メニューコマンド,89 シーンの削除,106

#### す

スキャン、プログレッシブ対イ ンターレース、408 スクラバー.10 スタビライズ (ビデオエフェク ト).191 ステレオ タイムラインで調整.353 ステレオエコー (オーディオエ フェクト),370 ステレオ拡散(オーディオエフ ェクト),371 ステンドグラス (ビデオエフェ クト).195 ストーリーボード表示.108 ストップモーション,27 ストップモーションアニメ.58 スナップショット.27 スナップショット(インポート). 61 スピード (ビデオエフェクト). 192 スライド(トランジション).224 スライドショー.227.235.250 スローモーション, 192

#### せ

セットアップメニュー,3 セピア (ビデオエフェクト), 200

#### そ

ソース(インポート用), 42 ソフト(ビデオエフェクト), 195

#### た

ダイアログボックス オプション.397 ムービー作成オプション.397 メインオプション、397 タイトル カラー (ビデオグラフィーのヒ ント).458 クラシック,265 クロール、268 セクション(アルバム).93 フォルダ.94 モーション、289  $\Box - \mu$ , 268 作成.265.289 選択(ビデオグラフィーのヒン 卜),458 編集. 265. 289 タイトルエディタ 概要.117 タイトルエディタ、クラシック. 参见クラシックタイトルエデ イタ タイトルエディタ、モーション. 参加モーションタイトラー タイトルツール.119 タイトルとオーバーレイトラック 静止画,233 タイトルトラック ロック.143 タイムスケール.108 タイムライン オーディオトラック.338 オーバーレイビデオ.203 クリップのトリミング.132 ディスクメニューの配置.252 ディスクメニューの編集.254 トラック,108 トラックロック,142

音量の調整,352 タイムライン表示,108 クリップの分割,140 高度な編集,141 挿入編集,143

#### ち

チャプター メニュートラック,255 チャプタのリンク.*参见*]リンク

#### つ

ツール BGM. 342 CD オーディオ.341 PIP とクロマキー.119 SmartMovie, 119, 150 オーディオ CD. 121 オーディオエフェクト,122,363 クリップのプロパティ, 112, 118. 120. 137. 257. 347 クローマキー.212 タイトル.119 ディスクメニュー.119.262 テーマ編集, 118, 158, 167, 168 パンとズーム、237 ピクチャインピクチャ,207 フレームの取り込み.119 ボリュームとバランス.355 音量とバランス,121,349 音量とミキシング.349.355 自動 BGM. 122 ツールボックス,103,116 オーディオ.120 ビデオ.118

#### て

ディスク

オーサリング,1,95,233,249, 284.349 ハードドライブの画像.376 プレビュー,253 ムービーの保存 376 ディスクチャプターコマンド 253 ディスクに保存.376 ディスクメニュー.247 VCD. S-VCD の制限 252 アルバムのセクション.95 クラシックタイトルエディタで 開く,257 サムネイルの設定,260 サンプルムービーのレイアウト, 248 セクション(アルバム).251 タイムラインでの編集.254 タイムラインへの配置.252 チャプタの編集.261 ボタンのキャプション,251 メニューとタイトル.251 リンクの編集.257 購入,96 再生中のループ.248 作成,265 自動リンクの作成,252 説明.247 動画サムネイルオプション,260 動画背景.283 付属,251 編集,265 編集中のリンク番号,258 名前と長さ、257 ディスクメニューツール.119. 262 ディゾルブ (トランジション). 224 テープ ムービーを保存する.390 テープに保存.390

テーマ アルバムのセクション,91,157, 159 カスタマイズ,156 クリップ. 参见テーマクリップ サブクリップ.169 テンプレート, 155, 157, 159, 164, 168 ドロップゾーン.169 ムービーへの追加,157 概要.155 構造.164 取得.92 背景.158 テーマクリップ トラックセクション,160 トリミングと編集,164 作成.159 挿入と置換,160 テーマの構造.164 テーマ編集 ミニアルバム.158 テーマ編集コマンド,158 テーマ編集ツール,118,167 テキスト表示, 108, 115, 137 テキスト編集 高度.272 テクニカルサポート,430 デジタル写真カメラ(インポー ト). 58 テンプレート. 参加テーマ

### と

トラック BGM, 339 オーディオ, 338, 340 オーディオにリンクされている ビデオ, 143 オーバーレイ, 203 オリジナルのオーディオ, 338

サウンドエフェクトとナレーシ ョン.338 タイトル,143 ビデオ,110,141 ミュートと非表示.111 メニュー、255 ロック.111 ロック時のしるし,142 ドラッグ&ドロップ アルバム、221 メニューリンクを設定する,262 編集, 124 ドラッグ&ドロップ編集 アルバム、124 トラックのロック,111 インジケータ.142 トラックロックボタン,142 トラブルシューティング.429 トランジション 3D. 225 Alpha Magic, 223 Hollywood FX, 223, 225 オーディオ,227 オーディオトラックの.354 カット.223 クリップ期間のエフェクト,222 グループ.90 セクション(アルバム).89 タイムライン.221 ディゾルブ 224 テーマクリップ,164 デフォルトの再生時間.399 トリミング.229 ビデオグラフィーのヒント.452 フェード,224 プレビュー, 91, 226, 230 プレビューのループ.230 ムービーへの追加,221 ワイプ、スライド、プッシュ. 224 購入,90 時間の設定,229

種類,223 説明.221 選択の条件,223 波状トランジション,227,235, 250 標準(2D),223 方向の反転.230 名前の表示,90 名前付け,229 ドリームグロー(ビデオエフェ クト),189 トリミング Ctrl キー. 135 オーディオクリップ,347 タイムラインで.132 トランジション.229 ビデオクリップ,131 ヒント,136 概要,123 元に戻す.139 静止画.236 説明.131 トリムスクラバ,112 ドロップゾーン エフェクトの追加,171 クリア,169 サブクリップの配列.170 ミュート,169

# な

ナレーション,108 プロパティ,348 音量,345 録音,344 録音の音質,346 ナレーションツール,121,344 ナレーションの録音,344 音質,346

### ね

ネットワーク. 参见ファイルベ ースメディア ネットワーク、. 参见ファイル ベースのメディアからインポ ート

#### の

ノイズリダクション(オーディ オエフェクト),365 ノイズリダクション(ビデオエ フェクト),190

#### は

ハードドライブ ビデオキャプチャの準備,425 ハイライト表示 メニューボタン.286 パスポート.14 バックグラウンドレンダリング. 127 バランス タイムラインで調整.353 バランスとボリューム. 121 バランスと音量.349 パンとズーム アニメーション、239 ツール、237、238 ビデオエフェクト,243 複雑なアニメーション,241 パンとズームアニメーション. 239 パンとスキャン.128

#### ひ

ピクチャインピクチャ

ツール,207 ビデオエフェクト.211 ビデオ アスペクト比. 参刃アスペクト 比 アナログインポートオプション. 27 アルバムインターフェイスの特 徴.75 キャプチャ、参加キャプチャ セクション(アルバム),73 ファイルを開く,77 フォルダ.77 フレーム形式. 参见アスペクト ťł. 出力ハードウェア, xvi 設定(ファイル出力の),414 非表示,111 ビデオ/オーディオの録画(イン ポート).53 ビデオエフェクト,173 2D エディタ.196 RGB カラーバランス.200 Ultimate RTFX, 192 エフェクトリスト.175 エンボス.193 カラーマップ,199 キーフレーム, 179, 182 クリーニングエフェクト,188 クローマキー、216 コピーと貼り付け,174 スタビライズ,191 ステンドグラス.195 スピード,192 セピア,200 ソフト.195 ドリームグロー,189 ノイズリダクション.190 パラメータの変更,177 パンとズーム、243 ピクチャインピクチャ.211

プリセット,178 プレビューとレンダリング.185 ぼかし、193 ポスタライズ,200 モーションブラー,197 ルマキー.195 レンズフレア.196 ロック解除,176 回転,190 拡大.197 基本,186 古いフィルム.194 自動色補正, 189 照明.199 色補正.198 水滴.197 地震.196 追加.187 追加と削除.175 波.198 白黒,198 反転.199 標準,188 ビデオエフェクトのパラメータ 編集, 177 ビデオカメラのコントローラ. 245 ビデオグラフィー,449 ビデオクリップ.108 アルバムでの検索.130 インターフェイス機能.130 エフェクトの適用,173 オーディオと同期,142 オーディオ部分のみを使用.125 タイムラインでのトリミング. 132 テーマクリップの適用.164 トランジションによる短縮,222 トリミング.131 トリミングと編集,162 トリミングのヒント,136

トリムの取り消し,139 プロパティツール,138 結合,141 再生速度の変更.192 分割.140 編集, 123 名前の変更.137 ビデオシーン アルバムでの検索.76 コメント.85 サムネイルフレーム.79 シーンの結合と均等分割.86 となり、131 ムービーへの追加.123.124 再検出.89 使用インジケータ.75.130 順番.73 選択.83 長さの表示.84 表示,81 分割.105 ビデオシーンカタログ,250 ビデオセクション 表示.85 ビデオセクション(モーション タイトラーアルバム).297 ビデオテープ に出力.392 ビデオとオーディオのプリファ レンス (オプションパネル). 401 ビデオトラック.110.125.141 オーディトラックオにリンク, 143 静止画,233 ビデオフォーマット,127 ビデオプレビュー オプション,401 フルスクリーン,401 外部.401 ビデオモニタ

に同時出力,391 ビデオレベル アナログインポート,27 ビデオ圧縮,414 ビデオ編集 アイコン,131 ツール,173 ビン、プロジェクト,98

#### ふ

ファイル ムービーの保存,381 ファイルタイプ 3GP. 383 AVI. 384 DivX. 385 iPod 対応, 386 MOV, 386 MP2, 383 MP3, 383 MPEG, 387 Real Media. 389 Sony PSP 対応, 389 WAV, 383 Windows Media, 390 フラッシュビデオ.385 ファイルに保存.381 3GP. 383 AVI. 384 DixX, 385 iPod 対応, 386 MOV, 386 MPEG. 387 Real Media, 389 Sony PSP 対応, 389 Windows Media, 390 オーディオのみ.383 サウンドトラック,383 フラッシュビデオ.385 ファイルの種類 AVI. 97 MP3, 97

WAV. 97 オーディオ.97 プロジェクト,103 ミュージック.98 画像.94 ファイル名パネル(インポート ウィザード),40 フェード タイムラインで調整.353 デフォルトの再生時間,399 フェード(トランジション).224 フォルダ アルバム.70 お気に入り,70,77 ソース,72 タイトル.94 ミュージック.98 静止画,95 フォント,278 プッシュ(トランジション),224 プラグインエフェクト ロックの解除.187 ロック解除,176 プラグインエフェクトのパラメ ータ プリセット,178 プリファレンスの編集(オプシ ョンパネル),398 ブルーレイディスク(インポー ト). 57 フレームの取り込み ツール,119,234 ツール、説明,244 フレーム形式. 参加アスペクト 比 フレーム取り込み.243 フレーム取り込みツール 説明.244 プレーヤ スクラバー,10

タイムライントリミング中,132 トランジションのプレビュー. 91.226 概要.5 プレビュー Hollywood FX, 227 ディスク,253 トランジション,91,226 ハイライト表示,286 ビデオエフェクト,185 メニュー.6 プレビューウィンドウ.7 プレミアムコンテンツおよび機 能.16 プレミアムボタン.2 プログレッシブエンコーダ(詳 細出力設定),408 プロジェクト. 参见ムービー の復元.21 の保管.18 の保管と復元,17 プロジェクトの復元.21 プロジェクトの保管.18 プロジェクトの保管と復元,17 プロジェクトビデオフォーマッ F. 127 プロジェクトビン ボタン.103 メディアを削除する,102 メディアを追加する.100 使う.98

#### $\sim$

ヘルプボタン,2

#### ほ

ぼかし(ビデオエフェクト), 193 ポスタライズ(ビデオエフェク ト).200 ボタン DVD の切り替え.6 オーディオスクラビング.104 カミソリの刃,140 クリップ.103 クリップ/シーンの分割.105 クリップの削除,106 クリップの分割,103,140,144 クリップマーカー,104 チャプタ.参见ディスクメニュ ツールボックス.116 ツール選択.117 トラックロック.142 プロジェクトビン.103 マーカーの削除,113 マーカーの追加.113 モード.2 リセット (パンとズーム).238 元に戻す、やり直し、ヘルプ、 サポートおよびアクティブ.2 再生 9 表示の選択.103 編集メニュー,119 ホワイトバランス.201

### ま

マーカー. *参见*クリップマーカ ー 中間マーカーの作成, 375 マークイン、マークアウト 録画, 53 マークイン、マークアウト(イ ンポート), 53 マイク 接続, 346 マルチトラックの編集 テーマ有り,155 マルチトラック編集,203

#### み

ミュージック,335, 参见 BGM アルバムのセクション,98 フォルダ,98 ミュージックビデオ. 参见 SmartMovie

### む

ムービー プレビュー.5 ムービーウィンドウ,103 アルバム内のシーンを検索する, 76.130 インターフェイス機能.130 クリップボードの操作.124 ステータスメッセージのエリア 103 タイムラインでのトリミング, 132 ドラッグ&ドロップ編集.124 位置の決定,107 表示.108 ムービーの作成.373 部分的.375 ムービーの作成モード 概要.2 ムービー作成モード.373

#### め

メディア インポートの選択,42 メディアをビンから削除する, 102 メディアをビンに追加する,100 メニュー、ディスク.参见ディ スクメニュー メニューエディタ.参见タイト ルエディタ メニューコマンド, xvii メニューとタイトルエディタ, 265, 289 メニュートラック, 255 旗, 255 編集, 256 メニューに戻るリンク, 256 メニューのリンク.参见リンク メニューボタン ハイライト表示, 286

### Ł

モーションタイトラー レイヤーグループ.328 レイヤーリスト,322 起動.292 背景パネル.312 複数選択.328 複数選択の.330 閉じる,293 モーションタイトラー[ テキスト操作.317 ファイル操作.294 モーションタイトラーアルバム 295 オブジェクトセクション,300 タイトルにリソースを追加する. 296 ビデオセクション.297 モーションセクション.307 外観セクション.301 写真セクション.299 モーションタイトル タイトルの作成と編集,310 編集ウィンドウ.314

モーションブラー (ビデオエフ ェクト),197
モード ムービーの作成,373
概要,1 設定,2 編集,4
モードパネル(インポートウィ ザード),34
モニタ デュアル,401
モンタージュ、参別テーマ

#### や

やり直しボタン,2

#### ŋ

リバーブ(オーディオエフェクト),370 リンク ディスクメニュー,247 ディスクメニューツール,261 ドラッグ&ドロップで設定, 262 メニューに戻る,256 再配置,256 作成,256 自動作成,252 調整,256 編集,257 編集中に番号を表示,258

# る

ルマキー (ビデオエフェクト), 195

#### れ

レイヤ クラシックタイトルエディタの, 270 レターボックス,128 レベラー(オーディオエフェク ト),369 レベル、音声とビデオ アナログインポート,27 レンズフレア(ビデオエフェク ト),196 レンダリング,375

### ろ

ローカルディスク(インポート),
42
ロックされたコンテンツ 使用開始,13
ロックの解除 プラグインエフェクト,187
ロック解除 プラグインエフェクト,176 プレミアコンテンツ,13
ロングショット(ビデオグラフ ィーのヒント),451

## わ

ワイプ(トランジション),224

#### 漢字

圧縮 オーディオ,415 オプション(インポート),37 ビデオ,414 音楽

選択(ビデオグラフィーのヒン ト),457 音声 アナログインポートオプション. 27 音声レベル アナログインポート.27 音量 ナレーション、345 フェード、デフォルトの再生時 間.399 ミキシング,349,355 音量とバランスツール, 121, 349, 355 画像. 参见静止画 回転(ビデオエフェクト).190 回答 ID (テクニカルサポー ト).432 拡大(ビデオエフェクト).197 旗 メニュートラックでの配置,256 機器の要件. xiv 旧バージョンからコンテンツを インポートする.16 元に戻すボタン.2 古いフィルム(ビデオエフェク ト),194 購入 サウンドエフェクト.97 ディスクメニュー,96 トランジション.90 再生コントロール.5 [ジョグ] ボタン,10 DVD, 6, 12, 249, 253 ループ.10 高速早送り/巻き戻し,10 再生/一時停止.10 始めに戻る.10 標準.6.9

再生時間(トランジションな ど).399 再生速度 変更,192 視野 変化,451 自動シーン検出. 参见シーン検 H 自動色補正(ビデオエフェク ト).189 写真 パンとズーム、238 回転.238 赤目除去,238 編集.237 写真、デジタル(インポート), 58 写真およびその他の画像の編集。 237 写真カメラ. 参见カメラ、デジ タル 写真セクション(モーションタ イトラーアルバム),299 取得 テーマ,92 手動制御で録画する(インポー ト),53 出力 3GP ファイルに, 383 AVI ファイルに,384 DivX ファイルに、385 iPod 対応ファイルに,386 MOV ファイルに、386 Real Media ファイルに、389 Sony PSP 対応ファイルに, 389 Windows Media に, 390 world-wide web に、393 オーディオのみ.383 オプティカルディスクに,376 テープに,390

ビデオテープに、392 ファイルに.381 ブラウザ.373 フラッシュビデオファイルに, 385 メディアタイプ.373 照明,199 色 選択.219 色補正 (ビデオエフェクト). 198 水滴(ビデオエフェクト),197 製品名.xvi 静止カメラ. 参见カメラ、デジ タル 静止画 オーバーレイ,235 セクション(アルバム).94 トリミング.236 トリミングと編集,236 フォルダ.95 回転.238 作成.234 種類.233 説明,233 全画面.234 編集,237 静止画像 デフォルトの再生時間.399 全画面対オーバーレイ.233 赤目除去 削除.239 説明.238 設定. 参见オプション. 参別オ プション 全画面の画像 説明.234 挿入編集.143 A/B. 205 オーディオ,145

挿入編集ド 概要, 143 方法,144 知識ベース,430 地震(ビデオエフェクト).196 中間マーカーの作成.375 同期 (ビデオとオーディオ) 上書き,142 波(ビデオエフェクト),198 波状トランジション,227,235, 250 背景 クラシックタイトルエディタ. 282 モーションタイトラー,312 背景のレンダリング Hollywood FX, 226 ビデオエフェクト,185 メニューサムネイル移動.260 有効と無効、226 白黒 (ビデオエフェクト),198 反転.199 表記法.xvi 表示、ムービーウィンドウ ストーリーボード,108 タイムライン.108 テキスト, 108, 115 複数のキャプチャファイル 使用.126 複数の選択 モーションタイトラー内、330 複数選択 クラシックタイトルエディタ. 276

複数選択(モーションタイトラ **—**). 328 分割編集 A/B, 206 分割編集ド 概要.145 編集, 451 A/B. 205 ディスクメニュー.254 ビデオクリップ.123 高度,110,203 静止画.236 插入.143 分割, 145 編集ウィンドウ(モーションタ イトラー),314 編集メニューボタン.119 編集モード インターフェイス,4 概要.1 編集ライン クリップの挿入場所,125 名前 クリップの名前変更,137 テキストとストーリーボード表 示.137 目盛カード、.参见ファイルベ ースのメディアからインポー F 問題と解決法,429 用語集.459 要件、機器, xiv 略記法.xvi 連続性(ビデオグラフィーのヒ ント),453