

# Pinnacle Studio 11 Plus

*Studio、Studio Plus、Studio Ultimate* を含む

**簡単な操作、よりパワフルな機能、  
より独創性を生み出すビデオ編集**

特に、Travis White、Richard Edgley、Kenn LeGault、Jan Piros、Jörg Weselmann、Mikel Zwissler、および Sulekha Somasekhar に感謝いたします。

マニュアル: Nick Sullivan

Copyright © 1996-2007 Pinnacle Systems, Inc. and its licensors and/or affiliates. All rights reserved. Pinnacle Systems (ピナクルシステムズ) の製品またはマニュアルから、製品識別情報や知的財産権の制限に関する通知を削除しないことに同意したものとします。Pinnacle Systems、Pinnacle Studio、Scorefitter、および Pinnacle Pinwheel ロゴは、米国およびその他の国における Pinnacle Systems, Inc. とその関連企業の登録商標または商標です。

Dolby Laboratories からのライセンスを下に製造されています。© 1992-2003 Dolby Laboratories. All rights reserved. Dolby とダブル D シンボルは、Dolby Laboratories の商標です。mpegable DS 2.2 © 2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. Intel、Pentium、Centrino、Intel Centrino のロゴ、Intel Inside のロゴは、米国およびその他の国における Intel Corporation とその関連企業の登録商標または商標です。QDesign MPEG-1 Layer 2 Fast Encoder/Decoder © 1996-2002 by QDesign Corporation. AVCHD は松下電器産業株式会社とソニー株式会社の商標です。RealProducer は、RealNetworks, Inc. からのライセンスを下に含まれています。Real Producer バージョン 8.0。copyright 1995-2002, RealNetworks Inc. 「RealProducer」、「RealVideo」、「RealServer」、「Real」のロゴは、RealNetworks, Inc. の商標または登録商標です。All rights reserved.

Windows Media および Windows Vista は米国およびその他の国の Microsoft Corporation の登録商標または商標です。SoundSoap™ は Berkley Integrated Audio Software, Incorporated (BIAS, Inc.) の登録商標です。StageTools © 1999-2007 StageTools, LLC. All rights reserved. proDAD © 2007 proDAD GmbH. ほかのすべての商標は、その所有者に帰属します。

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、Pinnacle Systems, Inc. への書面による許可なく行うことはできません。

Pinnacle Systems, Inc.  
280 North Bernardo Avenue  
Mountain View, CA 94943

Printed in the USA.

# 目次

始める前に .....	XI
必要な機器 .....	xi
表記と略記法 .....	xiv
オンラインヘルプ .....	xv
<b>第 1 章: STUDIO を使う.....</b>	<b>1</b>
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
<b>編集モード.....</b>	<b>4</b>
プレーヤ.....	5
再生コントロール.....	7
高度な編集.....	10
Studio の拡張.....	11
<b>第 2 章: ビデオのキャプチャ.....</b>	<b>15</b>
<b>キャプチャモードのインターフェイス.....</b>	<b>17</b>
ディスコメーター.....	19
ビデオカメラのコントローラ.....	20
<b>キャプチャのプロセス.....</b>	<b>21</b>
キャプチャハードウェア.....	21
キャプチャの手順.....	23
シーンの検出.....	25
<b>デジタルキャプチャ.....</b>	<b>26</b>
オーディオとビデオのレベル - デジタル.....	27

アナログキャプチャ .....	28
キャプチャの画質オプション .....	28
音声とビデオレベル—アナログ .....	29
<b>DVD からビデオをインポートする.....</b>	<b>30</b>
<b>外部デバイスからメディアをインポート.....</b>	<b>32</b>
<b>第 3 章: アルバム .....</b>	<b>35</b>
ビデオシーンセクション .....	38
キャプチャしたビデオファイルを開く.....	41
キャプチャしたビデオの表示 .....	45
シーンとファイルの選択.....	46
シーンとファイル情報の表示 .....	47
コメント表示 .....	47
シーンの結合と均等分割.....	49
シーンの再検出.....	51
トランジションセクション.....	52
タイトルセクション .....	54
ミュージック.....	55
ディスクメニューセクション .....	56
[オーディオファイル] セクション .....	57
ミュージック.....	59
<b>第 4 章: ムービーウィンドウ.....</b>	<b>61</b>
ムービーウィンドウの表示 .....	64
ストーリーボード表示 .....	64
タイムライン表示 .....	65
テキスト表示 .....	68



ツールボックス .....	69
ビデオツールボックス .....	71
[オーディオ] ツールボックス .....	72
<b>第 5 章:ビデオクリップ .....</b>	<b>75</b>
<b>ビデオクリップの基礎 .....</b>	<b>76</b>
ムービーへのビデオクリップの追加 .....	76
複数のキャプチャファイルを使った作業 .....	77
プロジェクトビデオフォーマット .....	78
インターフェイス機能 .....	81
<b>ビデオクリップのトリミング .....</b>	<b>82</b>
ハンドルを使ったタイムラインでのトリム .....	82
クリップトリミングのヒント .....	86
クリップのプロパティツールを使ったトリミング .....	86
トリムされたクリップのリセット .....	89
<b>クリップの分割と結合 .....</b>	<b>89</b>
<b>高度なタイムライン編集 .....</b>	<b>90</b>
挿入編集 .....	92
分割編集 .....	94
<b>ビデオエフェクトを使う .....</b>	<b>97</b>
エフェクトリストを使った作業 .....	98
エフェクトパラメータの変更 .....	100
キーフレーム .....	102
キーフレームの使用 .....	105
プレビューとレンダリング .....	107
<b>ビデオエフェクトライブラリ .....</b>	<b>108</b>
<b>標準のエフェクト .....</b>	<b>109</b>
自動色補正 .....	110
ノイズリダクション .....	110
スタビライズ .....	111
スピード .....	111

<b>Plus エフェクト</b> .....	<b>112</b>
ぼかし.....	112
エンボス.....	113
古いフィルム.....	113
ソフト.....	114
ステンドグラス.....	114
ルマキー.....	114
2D エディタ.....	115
地震.....	115
レンズフレア.....	115
拡大.....	116
モーションブラー.....	116
水滴.....	116
波.....	117
白黒.....	117
色補正.....	117
カラーマップ.....	118
反転.....	118
照明.....	118
ポストライズ.....	119
RGB カラーバランス.....	119
セピア.....	119
ホワイトバランス.....	120
<b>SmartMovie ミュージックビデオツール</b> .....	<b>120</b>
<b>第 6 章: STUDIO PLUS を使った 2 トラック編集</b> .....	<b>125</b>
オーバーレイトラックについて.....	125
A/B 編集.....	127
ピクチャインピクチャツール.....	128
クローマキーツール.....	132
色の選択.....	138

<b>第 7 章: トランジション</b> .....	<b>139</b>
トランジションの種類とその利用法 .....	140
ムービーのトランジションプレビュー .....	143
オーディオのトランジション .....	144
[波状トランジション] コマンド .....	144
<b>トランジションのトリミング</b> .....	<b>146</b>
クリップのプロパティツールを使ったトリミング .....	146
<b>第 8 章: 静止画</b> .....	<b>149</b>
<b>静止画像の編集</b> .....	<b>152</b>
画像クリッププロパティの編集 .....	152
<b>フレーム取り込みツール</b> .....	<b>158</b>
フレーム取り込みツール .....	158
<b>第 9 章: ディスクメニュー</b> .....	<b>161</b>
Studio でのディスクオーサリング .....	163
アルバムからのメニューの使い方 .....	164
DVD プレーヤのコントロール .....	166
タイムラインでのメニューの編集 .....	167
[クリッププロパティ] ツールを使った編集 .....	169
[ディスクメニュー] ツール .....	174
<b>第 10 章: タイトルエディタ</b> .....	<b>175</b>
タイトルエディタの起動 .....	176
<b>タイトルエディタのコントロール</b> .....	<b>177</b>
タイトルタイプのボタン .....	177
[オブジェクト] ツールボックス .....	178
編集モード選択ボタン .....	181
[オブジェクトレイアウト] ボタン .....	182
クリップボードボタンおよび削除ボタン .....	184
テキストスタイルコントロール .....	184

<b>タイトルエディタのアルバム</b> .....	<b>186</b>
外観ブラウザ .....	186
[背景] セクション .....	188
[静止画像] セクション .....	190
[ボタン] セクション .....	190
<b>第 11 章: サウンドエフェクトとミュージック</b> .....	<b>193</b>
タイムライン上のオーディオトラック .....	195
オーディオ CD ツール .....	197
バックグラウンドミュージックツール .....	198
[ナレーション] ツール .....	199
<b>オーディオクリップのトリミング</b> .....	<b>202</b>
クリップのプロパティツールを使ったトリミング .....	202
<b>オーディオの音量とミキシング</b> .....	<b>204</b>
オーディオクリップの仕組み .....	204
タイムラインでのオーディオの調整 .....	206
[音量] と [バランス] ツール .....	208
<b>オーディオエフェクト</b> .....	<b>213</b>
ノイズリダクション .....	214
<b>Plus エフェクト</b> .....	<b>215</b>
ChannelTool .....	216
コーラス .....	216
DeEsser .....	216
イコライザー .....	217
グランジライザー .....	218
レベラー .....	218
リバーブ .....	219
ステレオエコー .....	219
ステレオ拡散 .....	219

<b>第 12 章:ムービーの作成</b> .....	<b>221</b>
<b>ディスクメディアへの出力</b> .....	<b>223</b>
<b>ファイルに出力</b> .....	<b>227</b>
<b>テープに出力</b> .....	<b>232</b>
カメラやビデオレコーダなどの設定 .....	232
ムービーをビデオテープに出力 .....	234
<b>web への出力</b> .....	<b>234</b>
<b>付録 A:オプション設定</b> .....	<b>237</b>
キャプチャソースの設定 .....	238
キャプチャフォーマットの設定 .....	241
プロジェクトプリファレンス .....	244
ビデオとオーディオのプリファレンス .....	247
ディスク作成の設定 .....	251
ファイル作成の設定 .....	254
Real Media ファイル作成の設定 .....	258
Windows Media ファイル作成の設定 .....	261
テープ作成の設定 .....	263
<b>付録 B:ヒントとコツ</b> .....	<b>265</b>
ハードウェア .....	265
ソフトウェア .....	267
フレームレートの増加 .....	267
Studio とコンピュータアニメーション .....	268
<b>付録 C:トラブルシューティング</b> .....	<b>269</b>
<b>オンラインでのテクニカルヘルプ</b> .....	<b>270</b>
編集モードで Studio がクラッシュする .....	272
キャプチャを開始したときに発生するキャプチャエラー .....	277
レンダリング中に Studio がハングする場合 .....	279

CD または DVD レコーダが検出されない場合 .....	282
Studio が起動時にハングするまたは起動できない .....	283
キャプチャモードで「DV キャプチャデバイスを初期化できません」というエラーが表示される .....	284
<b>インストールの問題.....</b>	<b>287</b>
<b>操作の問題.....</b>	<b>288</b>
<b>付録 D:ビデオグラフィーのヒント .....</b>	<b>293</b>
撮影計画の作成 .....	294
編集 .....	295
ビデオ編集の基本ルール .....	298
サウンドトラックの制作 .....	300
タイトル.....	301
<b>付録 E:用語集.....</b>	<b>303</b>
<b>付録 F:ライセンス規約.....</b>	<b>317</b>
<b>付録 G:キーボードのショートカット .....</b>	<b>321</b>
<b>索引.....</b>	<b>325</b>

# 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 Plus 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。

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。

---

## 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的に使用するには、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 1.4 GHz 以上(2.4 GHz 以上を推奨)。Windows Vista には Intel Pentium HT または AMD Athlon 2.4 GHz または 1.6 GHz Dual コアが必要。
- 512 MB の RAM (1 GB 推奨)。HD または Vista には 1 GB が必要 (2 GB 推奨)。AVCHD には 1.5 GB が必要 (Vista では 2 GB が必要)。
- SP2 付き Windows XP、または Vista。
- DirectX 9 以上に対応した 64 MB (128 MB 推奨) 付き互換グラフィックカード。Vitascene フィルタを使用する場合は 128 MB が必要。Vista には 128 MB が必要 (256 MB ATI Radeon 9600+ または NVIDIA GeForce 6 を推奨)。HD および AVCHD 編集用には 256 MB が必要 (ATI Radeon 9600+ または NVIDIA GeForce 6 を推奨)。
- DirectX 9 以上または互換のサウンドカード。
- ソフトウェアのインストール用に 1 GB のディスク空き容量、またボーナスコンテンツのインストール用に 3+ GB の空き容量が必要。
- 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 (BD) 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。
- マイク(ナレーションを録音する場合)



## 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:** ビデオのキャプチャ専用のハードドライブを使用することを推奨しています。専用ハードドライブを使うと、Studio と Windows を含むほかのソフトウェアがキャプチャ中に必要とする、ハードドライブの使用競合を回避できます。

## 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。21 ページの「キャプチャハードウェア」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 12 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

**Studio:** 「Studio」および「Studio Plus」は、この編集ソフトウェア本体を指します。

**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、

[タイトルの編集] の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、Ctrl+A 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. **キャプチャ:** 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、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。

キャプチャモードについては、第 2 章で説明します。「ビデオのキャプチャ」を参照してください。

**利用状況:** HDV キャプチャは、Studio Plus のみでサポートされます。

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 や 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。

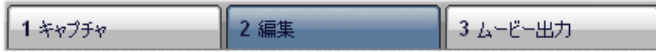
編集モードは、Studio での主な作業領域となります。詳しくは、後述の「編集モード」(4 ページ)を参照してください。

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。

ムービーの作成モードについては、第 12 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

---

**選択したモードに関わらず、[元に戻す]、[やり直し]、[ヘルプ]、[サポート]、[プレミアム] ボタンはつねに Studio ウィンドウの右上に表示されます。**



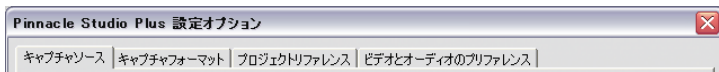
- [元に戻す] ボタンを使うと、現在のセッションでプロジェクトに行った変更を、1 つずつ元に戻していくことができます。
- [やり直し] は、元に戻す操作を 1 つずつキャンセルします。
- [ヘルプ] ボタンは Studio の内蔵ヘルプシステムを起動します。
- [サポート] ボタンは、ウェブブラウザで、Studio のテクニカルサポートサイトを開きます。
- [プレミアム] ボタンを使用して、プレミアムコンテンツを購入およびインストールして Studio を拡張することができます。詳しくは、11 ページを参照してください。

**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。**

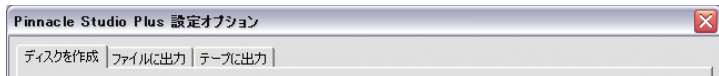
## オプションの設定

**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 つ目のダイアログボックスには、キャプチャおよび編集モード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、4 つのタブがあります。



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 つのムービー出力タイプに対応した 3 つのタブがあります。



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** ▶ **キャプチャソース**) を使って個別に開くこともできますが、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、「**キャプチャソース** 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細な説明は、**付録 A** の「**セットアップオプション**」にあります。「**オプションの設定**」を参照してください。



## 編集モード

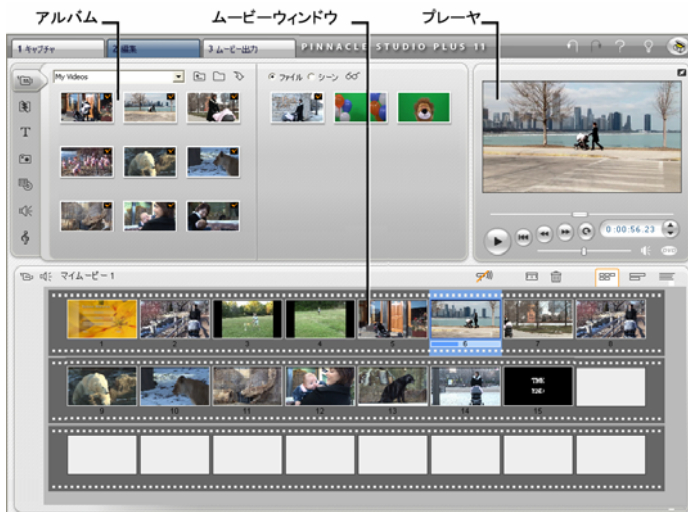
**Studio は、起動時に編集モードで開きます。このモードは、最もよく使用するモードです。編集モードの画面は、大きく3 つに分かれています。**

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。プレーヤーについては、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。





# 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、VCD、SVCD 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

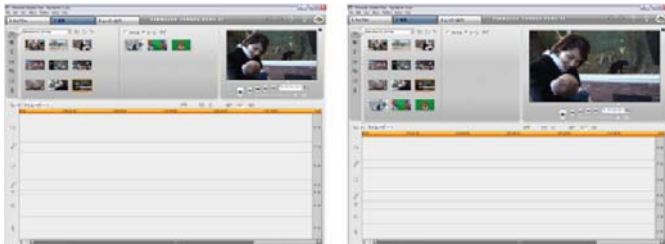
静止フレームを見る際には「ジョグ」コントロールを使って、単一フレームごとにどの方向へも進むことができます。

## 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へドラッグするとプレーヤサイズが増し、左方向へ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

プレーヤの右下にある [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に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 (247 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 台目のモニターで、全画面プレビューを直接表示できます。Studio Plus 内で、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。スペースバーを押して、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、再生速度を選択できます。



**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。

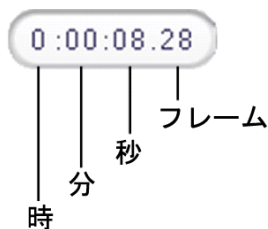


スクラバーを動かすと、プレビューウィンドウには現在のフレームが表示されます。ムービーウィンドウで[オーディオスクラビング]ボタンを有効にすると、スクラップするにつれてムービーのオーディオのスナッチも聞こえます。詳しくは、62 ページを参照してください。

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、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/一時停止、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、166 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: 「Studio Plus を使った 2 トラック編集」
- 第 8 章: 「トランジション」
- 第 8 章: 「静止画像」
- 第 9 章: 「DVD メニュー」
- 第 10 章: 「タイトルエディタ」
- 第 11 章: 「サウンドエフェクトおよびミュージック」

## 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、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。



Studio で利用できるプレミアムコンテンツには、ダウンロードさえ必要ないものもあります。Studio のボーナスコンテンツ DVD には、左側のハリウッド FX トランジションのような項目が含まれています。これは、Studio で「ボーナス」コンテンツとして、アイコンの左上に宝石箱の記号を付けて表示されます。この種の項目は、**使用開始キー**と呼ばれるコードを購入することで、アップグレードできます。それぞれのキーは、複数の項目を含むグループまたは関連したコンテンツのテーマパックを使える状態にします。

プレミアムコンテンツは、利用可能になると、ダウンロードが可能になります。これらの項目は、プログラムのインストールに含まれているプレミアムコンテンツと同じ使用開始方法を使って、Studio 内でテストし、購入することができます。

購入する前にボーナスコンテンツを実際に使ってみて要求しているものに合っているかどうかを確認することができます。そのアイテムのアクティベーションコードを購入しない場合は、ムービーのプレビューやムービーを作成する場合にウォーターマークが表示されます。

### 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)

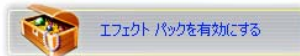


これにより、興味のあるプレミアムコンテンツのカatalogページにアクセスできる特別な参照ウィンドウが開きます。

- [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ム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。



これらのボタンは、プレミアムコンテンツが 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。



ここで、ビデオエフェクトツールに、「RTFX Volume 2」のページが表示されます。[エフェクトパックを有効にする] ボタンを使って、このセットでエフェクトのロックを解除できます。



アルバムにある同様のボタンを使うと、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。



アルバムのトランジションセクションには、Hollywood FX トランジションの多くのテーマパックからトランジションが表示されます。右側のページにある[アクティベーション]パネルのどこかをクリックして、トランジションのこの設定を有効にします。

## アクティベーションの仕組み

Studio のプレミアムコンテンツの「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。ライ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ムコンテンツの *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 とプレミアムコンテンツのユーザーライセンスは、新しいマシンのみ適用されます。

**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、プレミアム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。

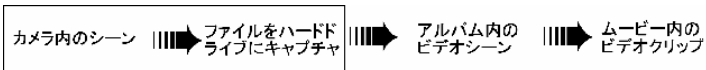
## プレミアムコンテンツの表示および非表示

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。(244 ページ参照)

## 第 2 章:

# ビデオのキャプチャ

キャプチャとは、ビデオカメラのようなビデオ素材からビデオを PC ハードドライブにインポートする過程のこと指します。「キャプチャファイル」からのクリップは、編集後のムービーの素材として Studio の中で使用できます。Studio の編集モードでアルバムへのキャプチャファイルを開くことができます(第 3 章:「アルバム」を参照)。



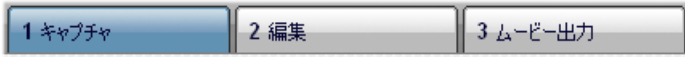
キャプチャは、ビデオシーンを使う最初の手順です。

Studio では、デジタル (DV、Digital8、MicroMV) アナログどちらのビデオソースからでもキャプチャを行うことができます。お手持ちの機器からキャプチャするための Studio 設定については、21 ページの「キャプチャハードウェア」を参照してください。

**利用状況:** Studio Plus のみでは、HDV ビデオカメラからのビデオキャプチャがサポートされます。

## キャプチャモードの切り替え

キャプチャを行うには、まず、画面上部の [キャプチャ] タブをクリックして、Studio をキャプチャモードに切り替えます。



これで、キャプチャモードのインターフェイスが開き、ビデオキャプチャの設定と実行が可能になります。インターフェイスの詳細はアナログとデジタルのビデオソースで若干異なります。

## この章のトピック

- 次の「キャプチャモードインターフェイス」ではアナログとデジタル方式の両方のコントロールと画面について説明します。
- 「キャプチャプロセス」(21 ページ)では、お手持ちのハードウェアに合った設定方法やステップごとのキャプチャ方法、「自動シーン検出」機能について説明します。
- 「デジタルキャプチャ」(26 ページ)と「アナログキャプチャ」(28 ページ)では、それぞれのソースに合った具体的なトピックについて説明しています。
- Studio では、ビデオキャプチャの他に、ビデオ素材を取り込む方法が 2 つあります。これらには [ファイル] メニューのコマンドからアクセスできます。[DVD タイトルをインポート] (30 ページを参照) では、DVD ディスクやイメージからファイルをインポートできます。[デバイスからメディアをインポート] (32 ページ) では、多くのビデオカメラやデジタルカメラなど、内蔵ストレージ付きの補助デバイスからファイルをインポートします。



## キャプチャモードのインターフェイス

使用しているキャプチャハードウェアがデジタルかアナログかによって、キャプチャモードに表示されるツールとコントロールが異なります。

### デジタルキャプチャ

ビデオソースがデジタルである場合は、キャプチャモードの画面は次のようになります。



画面の左上にあるアルバムでは、キャプチャしたビデオのシーンを表わすアイコンを表示します。画面の右上にあるプレーヤーは、キャプチャ中に受信されるビデオの表示と、キャプチャそのものを監視します。プレーヤーのインジケータには、キャプチャしたビデオの正確な長さ、キャプチャ中にドロップされたフレームの数（通常は 0）が表示されます。

左下のビデオカメラコントローラーは、テープカウンタ表示と再生装置を操作するためのトランスポートコントロールの役割を果たします。最後

に、右下にあるディスクメーターには、ドライブにあるキャプチャ容量の残りが表示されます。また、ディスクメーターは [キャプチャ開始] ボタンやキャプチャオプション設定のためのボタンを備えています。

ディスクメーターとビデオカメラのコントローラについては、19 ページで詳しく説明します。

## アナログキャプチャ

アナログキャプチャではデジタルキャプチャと同様に、アルバムとプレーヤを両方使用できます。つまり、アナログソースからビデオキャプチャする際の画面は、前述のデジタルキャプチャの場合と、上半分が同じになります。

ただし、画面の下半分が異なります。アナログキャプチャでは、音量とビデオレベルを調節するパネルがディスクメーターの両側に表示されます。(このパネルについては、29 ページの「オーディオとビデオレベル—アナログ」で解説しています。)



## デジタル対アナログ

簡単に説明すると、デジタルとアナログのセットアップでは、2 つの大きな機能上の違いがあります。

- デジタルの設定画面では、ビデオカメラや VCR テープのトランスポートを、「ビデオカメラコントローラ」という画面上のコントローラを使って制御します。
- アナログの設定画面では、キャプチャ中に、音声およびビデオのレベルを動的に変更することができます。

## ディスクメーター


ディスクメーターは、キャプチャドライブの利用可能な領域の量を、数値とグラフで表示します。また、収録可能なビデオの長さの推定値も示します。この長さは、利用可能な領域とキャプチャ画質の両方に依存します。キャプチャ画質の設定は、一部のキャプチャデバイスではディスクメーターの上に表示されるプリセットボタンを使うか、カスタム設定を入力することにより選択します。キャプチャ設定については「キャプチャソースの設定」(238 ページ)および「キャプチャフォーマットの設定」(241 ページ)を参照してください。



デジタルソース(左)、アナログソース(右)からキャプチャするときのディスクメーター。アナログキャプチャでは、タブをクリックしてパネルを表示し、ビデオとオーディオレベルを調節できます。

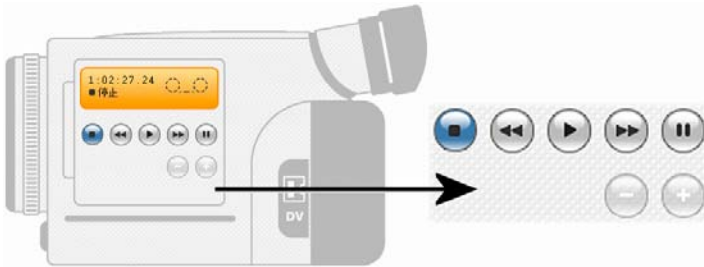
ディスクメーター上の [キャプチャ開始] ボタンはキャプチャの開始と終了を制御します。キャプチャの進行中は、ボタンが [キャプチャ停止] に変わります。

キャプチャしたビデオのデフォルトの保存場所は、システムの共有ビデオディレクトリです。

**キャプチャディレクトリの設定:** キャプチャしたビデオを他の場所へ保存するには、[保存フォルダを選択] ボタン  をクリックしてください。このボタンをクリックすると、[保存フォルダを選択] ダイアログが表示されます。ここで割り当てたフォルダは、以降のセッションでキャプチャしたビデオの保存に使われます。入力したファイル名は次回にキャプチャする時のファイル名のデフォルトとなります。

## ビデオカメラのコントローラ

次のトランスポートコントロールのパネルは、デジタルビデオソースからキャプチャする際にキャプチャモード内に表示されます。(アナログデバイスでは手動で早送りなどの操作を行わなければなりません。)



ビデオカメラのコントロールとトランスポートコントロールの拡大図。カウンタウィンドウには、ビデオカメラの現在のテープ位置とトランスポートモードが表示されます。

トランスポートコントロールのボタンは、左から順に、停止、高速巻き戻し/レビュー、再生、高速早送り/合図、一時停止となります。

[フレーム巻き戻し]と[フレーム早送り]ボタン(2列目)は、目標とするフレームの正確な位置を探すために使います。これら2つのボタンはデバイスが一時停止の状態である場合にのみ使用できます。





## キャプチャのプロセス

Studio では、デジタルかアナログかを問わず、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。[キャプチャソース] オプションパネルから、デバイスを選択してください。詳しくは、次の「キャプチャハードウェア」を参照してください。

実際のキャプチャは、簡単な手順から成ります(23 ページを参照してください)。Studio では、キャプチャの過程で、受信中のビデオの切れ目を自動的に検出し、「シーン」別に素材を分けます。切れ目が検出されると、各シーンがアルバムに追加され、最初のフレームのアイコンが表示されます。自動シーン検出については、25 ページ以降を参照してください。

キャプチャオプションによっては、デジタルキャプションのみ、またはアナログキャプションのみにしか適用されないものもあります。これらのオプションについては、該当するセクション「デジタルキャプチャ」(26 ページ)、「アナログキャプチャ」(28 ページ)を参照してください。

---

## キャプチャハードウェア

---

Studio では、次のようなソースから、アナログまたはデジタルビデオをキャプチャすることができます。利用できるソースは、お使いのハードウェアによって異なります。

- **デジタル:** IEEE-1394 (FireWire) ポートに接続された DV や Digital8 ビデオカメラなど Studio Plus では、さらに HDV ソースからのキャプチャがサポートされます。
- **アナログ:** DirectShow 互換のキャプチャボードまたは外付けデバイスに接続されたアナログ出力機能付きのビデオカメラまたはビデオデッキ。

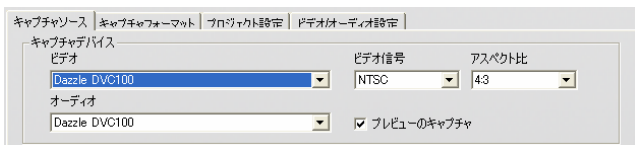
- **アナログ:** USB ビデオカメラまたはウェブカメラ

Pinnacle Systems では DV、アナログまたは両方のキャプチャボードとデバイスを発売しています。詳しくはご購入元にお問い合わせになるか、弊社のウェブサイトをご覧ください。

[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com)

### キャプチャデバイスの選択:

1. [セットアップ] > [キャプチャソース] メニューコマンドをクリックします。  
[キャプチャソースオプションパネル] が表示されます。
2. [キャプチャデバイス] にあるドロップダウンリストから、使用する [ビデオ] および [音声] デバイスを選び、[OK] をクリックします。



[キャプチャソース] オプションパネルについて詳しくは、238 ページの「キャプチャソースの設定」を参照してください。

## 標準 vs. ワイドスクリーンのキャプチャ

Studio では標準(4:3)およびワイドスクリーン(16:9)の両方の縦横比を使ったフレームでキャプチャすることができます。デジタルハードウェアの場合は、フレームのフォーマットは自動的に検出されます。アナログハードウェアの場合は、ソース素材に合うフォーマットを[キャプチャソース] オプションパネルのドロップダウンリストで [アスペクト比] を選びます。一度設定すると、この設定は変更することができません。これは、Studio に正しいアスペクト レートでビデオを表示するように指示するだけのオプションです。

## キャプチャの手順

次に、キャプチャの手順に関する概要を説明します。特に違いに関する記述がない限り、この手順はデジタル、アナログの両方に共通しています。

一部の手順に関する詳しい情報は、この章にあります。また、キャプチャソースとキャプチャフォーマット オプションパネルについては、付録 A: 「セットアップオプション」(237 ページ)を参照してください。

### ビデオをキャプチャするには

1. まず、機器が正しく接続されていることを確認します。  
デジタルキャプチャでは、ビデオカメラないし VCR は、PC の 1394 ポートに接続する必要があります。  
アナログキャプチャの場合は、ハードウェアのコンポジットまたは S ビデオ入力にビデオソースを接続してください。キャプチャデバイスにオーディオ入力がある場合には、音声ソースを接続します。それ以外の場合には、PC のサウンドボードのオーディオ入力に音声ソースを接続します。
2. まだキャプチャモードに切り替えていない場合には、画面上部の [キャプチャ] ボタンをクリックします。キャプチャモードのインターフェイスが表示されます(17 ページ参照)。
3. ディスクメータ上の好きなキャプチャ設定をクリックします。細かい調節が必要な場合には、ディスクメーターの [設定] ボタンをクリックして、[キャプチャフォーマット] オプションパネルを開きます(241 ページ)。  
DV キャプチャは、MPEG より多くのディスク容量が必要になりますのでご注意ください。最終的にムービーをディスク(VCD、S-VCD、DVD)に出力する場合は、DV でなく MPEG フォーマットでキャプチャを行ってもかまいません。  
アナログキャプチャの場合、品質の設定を高くすればするほど、キャプチャしたビデオのファイルが大きくなることに注意してください。

これらのオプションについての詳細は「デジタルキャプチャ」(26 ページ)、「アナログキャプチャ」(28 ページ)を参照してください。

4. ディスクメーターの [キャプチャ開始] ボタンをクリックします。  
[ビデオのキャプチャ] ダイアログボックスが表示されます。
5. 作成するビデオキャプチャファイル名を入力するか、デフォルト名を受け入れます。オプションで最長キャプチャ時間の制限を入力することもできます。
6. キャプチャソースがアナログビデオカメラやビデオデッキの場合には、この時点で再生を開始します。キャプチャソースがデジタルの場合には、Studio が自動的に機器の再生を制御するので、この手順は必要ありません。
7. [ビデオのキャプチャ] ダイアログボックスで、[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。

キャプチャが開始されます。プレーヤには、ハードディスクに保存中のデジタル化された入力ビデオが表示されます (キャプチャソースオプションパネルでキャプチャプレビューを選択している場合)。

Studio ではキャプチャ中に [キャプチャソース] オプションパネルで行った現在の設定に合わせ、*自動シーン検出機能*を実行します。

8. 好きな場所で [キャプチャ停止] ボタンを押し、キャプチャを終了します。

Studio では、ハードディスクがいっぱいになるか、入力した最長キャプチャ時間に到達すると、自動的にキャプチャを停止します。

## シーンの検出

自動シーン検出は、Studio の主な機能の 1 つです。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。

シーン検出の設定は、[キャプチャソース] オプションパネル ([セットアップ] > [キャプチャソース]) 中にある、[ビデオキャプチャの内容で検出] オプションで変更できます。シーン検出オプションは、ビデオソースのタイプにかかわらずすべて有効というわけではありません。現在の設定に適用されないオプションは、ダイアログ中でも無効になっています。

シーン検出オプションには、以下の 4 つがあります。

- **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。たとえば、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。
- **スペースキーを押して手動でシーンを作成**：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 スペースバーを押します。



## デジタルキャプチャ

この節では、DV ソースデッキ(ビデオカメラまたはビデオデッキ)を用いた 1394 ポートからのキャプチャについて説明します。アナログハードウェアからのキャプチャについては、28ページの「アナログキャプチャ」を参照してください。

フル画質のキャプチャでは、2 種類のビデオデータのエンコードおよび圧縮方式を使用できます。ほとんどの場合、DV 形式を使用しますが、最終的にディスク(VCD、SVCD、DVD)にムービーを出力する場合には、MPEG 1 または MPEG 2 形式を選択するとよい場合があります。

MPEG-2 エンコーディングには、非常に多くの計算が必要となるため、古いコンピュータでは、速度の制限により、満足できる MPEG-2 キャプチャが実現できない場合があります。使用するキャプチャハードウェアの種類と選択したキャプチャの品質により、必要な最小 CPU 速度を決めることができます。Studio により、特定のキャプチャを実行するのにコンピュータの CPU 速度が十分でないと判断した場合は、問題があるというメッセージが表示され、操作をキャンセルすることができます。

### DV

DV 形式は、解像度の高い形式ですが、これに伴って保存に必要な容量も高くなります。

DV の場合、ビデオカメラは圧縮したビデオを 3.6 MB/秒でテープに保存しますが、これは放送用のビデオの品質と同じです。キャプチャ中、ビデオデータは、圧縮や変更を行うことなく、ビデオカメラから直接 PC のハードディスクに転送されます。DV ビデオキャプチャは大量のディスク容量を消費します。このため、ディスク容量がシステムで問題となるような場合は、テープ全体ではなく、小さなセグメントを選んでキャプチャを行ったほうがよいかもしれません。

必要なディスク空き容量は、ビデオの長さ(秒)に 3.6 MB/秒 を掛けて計算します。最終結果は、数 MB の値として算出できます。たとえば、

$$1 \text{ 時間のビデオ} = 3600 \text{ 秒} (60 \times 60)$$

3600 秒 x 3.6 MB/秒 = 12,960 MB (12.7 GB)

つまり、1 時間のビデオは 12.7 GB の記憶容量を使用します。

DV ビデオをキャプチャするには、ハードドライブで 1 秒間に 4 MB のスピードで継続的な読み取りを行える機能が必要です。すべての SCSI と大部分の UDMA ではこれが可能です。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。

## MPEG

DVD および SVCD のディスクは、ともに MPEG-2 形式のファイルを使います。MPEG-2 は、VCD で使われていた MPEG-1 形式を拡張したものです。インターネットでの利用には、ほとんどの場合、これより低い解像度の MPEG-1 形式が使われています。

[キャプチャフォーマット] オプションパネル([セットアップ] > [キャプチャフォーマット])には、MPEG キャプチャの品質を制御するさまざまなオプションが含まれています。MPEG キャプチャの品質オプションについて詳しくは、241 ページの「キャプチャフォーマットの設定」を参照してください。

---

## オーディオとビデオのレベル - デジタル

---

デジタルキャプチャでは、録画中にカメラの中で DV ファイル形式にエンコードされた音声とビデオをそのまま利用します。IEEE1394 ポートからコンピュータに転送するデータは、デジタル形式で圧縮された状態であるため、キャプチャ中に音声やビデオのレベルを調節することはできません。これは、キャプチャ中に音声やビデオを調節できるアナログキャプチャとは対照的です。

デジタルキャプチャでは、音声やビデオのレベル調節は、音声効果を高めるオーディオエフェクト、クリップの視覚バランスを調整するためのビデオエフェクトなどのプラグインがある Studio の編集モードで調整を行います。これらのエフェクトは、キャプチャファイルのすべてのビデオに影響する全体的な調整ではなく、個々のクリップに対する調整となります。

詳しくは、「アナログキャプチャ」、「ビデオエフェクトの使用」(97 ページ)、「オーディオエフェクト」(213 ページ)を参照してください。



## アナログキャプチャ

ここでは、次のようなアナログ機器を用いたキャプチャに関して説明します。

- DirectShow 互換のキャプチャボードまたは外付けデバイスに接続されたアナログ出力機能付きのビデオカメラまたはビデオデッキ
- USB ビデオカメラまたはウェブカメラ

デジタルビデオカメラを 1394 ポート経由でコンピュータに接続している場合は、26 ページの「DV キャプチャ」を参照してください。

---

### キャプチャの画質オプション

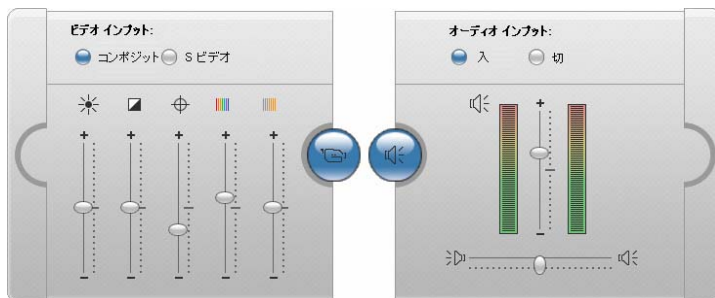
---

ほとんどのアナログキャプチャハードウェアでは、*[良い]*、*[より良い]*、*[最高]*、*[カスタム]* というオプションを選択できます。ハードウェアの機能により、画像のサイズ、フレームレート、圧縮の特性、画質の設定がどのように事前に決まるかが判断されます。また、ここでは、品質を高くするほど、必要なディスク容量も増えるということに注意してください。独自のビデオキャプチャ設定を行うには、*[カスタム]* プリセットを選択します。ビデオキャプチャ設定について詳しくは、*付録 A: セットアップオプション* (241 ページ) を参照してください。



## 音声とビデオレベルーアナログ

Studio には、キャプチャ中にビデオと音声のレベルを制御するパネルがあります。この機能は、特に、複数ソースからキャプチャされたビデオの差を補正する必要がある場合に便利です。



アナログキャプチャ中のビデオ(左)と音声(右)レベル設定パネル

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、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、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。たとえば、ステレオ音声のキャプチャに対応していないハードウェアを使っている場合には、オーディオパネルにバランスコントロールが表示されません。

## 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(黒のレベル)、シャープネス、色相、および彩度は、5 つのレベルスライダーで制御できます。

**注:** PAL 機器からキャプチャしている場合、[色相] スライダーは表示されません。

## 音声

ビデオと同時に音声をキャプチャするかどうかを制御するには、[音声キャプチャ] ボタンを使います。ビデオのみのソースの場合には、[オフ] ボタンを選択します。音声の入力レベルとステレオバランスは、トレイ上のスライダーにより制御できます。



## DVD からビデオをインポートする

キャプチャとは方法が異なりますが、プロテクトされていない DVD ディスク、またはハードディスク上の DVD ディスクイメージから Studio にビデオを取り込むことが可能です。[ファイル] > [DVD タイトルのインポート] メニューコマンドで開くダイアログから、インポートしたい DVD ビデオをプレビューしたり、ビデオを好きなフォルダに MPEG-2 ファイルとしてインポートしたりできます。


**注:** DVD のオーディオが AC3 フォーマットの場合、AC3 コーデックソフトウェアのアクティベーションコードを購入する必要があります。



### DVD ビデオをインポートするには：

1. [ディスクまたはイメージを選択] の下にあるフォルダ エクスプローラから、インポートしたい DVD ディスクまたはディスクイメージを選択します。

[インポートするファイルにチェック] の下に、インポート可能なタイトル (ビデオファイル) のリストが表示されます。

2. [フォルダの参照] ボタン  を使って、ビデオファイルをインポートするフォルダを選択します。
3. DVD の名前を入力します。この名前を元に、インポートビデオのファイル名が生成されます。たとえば「My DVD」という名前の DVD (またはイメージ) のタイトル 12 をインポートした場合、生成されるビデオファイル名は次のようになります：

My DVD\_Title\_12.mpg

4. インポートしたいタイトルの横にあるチェックボックスをオンにします (複数選択可)。ダイアログ右側にある再生コントロールを使って、現在選択しているタイトルをプレビューできます。
5. [インポート] ボタンをクリックします。

インポートの進行状況を示すバーが表示されます。インポートが完了すると、通常のキャプチャファイルと同様、アルバムからアクセスし編集できるようになります (次の章を参照)。



# 外部デバイスからメディアをインポート

## 外部デバイス

[メディアをインポート] ダイアログ (ファイル > デバイスからメディアをインポート) では、システムに接続した補助デバイスにある静止画像やムービーを簡単に見つけ、アルバムからアクセスできるように、選択したアイテムをローカルのハードディスクにコピーできます。



## インポートするファイルの選択

[ソース] ドロップダウンリストからデバイスを選択します。リストに表示されるようにするには、デバイスは広くサポートされている Mass Storage Device インターフェイスを提供する必要があります。TWAIN またはその他のプロトコルを必要とするものは、該当するサードパーティ製ソフトウェアによりアクセスする必要があります。

インポート可能なメディアを含んでいるデバイスには次のものがあります。

- 外部光ディスクドライブ、ハードディスクおよびフラッシュメモリードライブ

- ビデオカメラまたはデジタルカメラに搭載されたこれらのタイプのドライブ

[ビデオを表示] と [写真を表示] チェックボックスは、リストするメディアファイルの種類を指定します。デフォルトでは、ビデオと写真の両方が表示されます。

[表示] ボタンでは、リストする 2 つ種類のいずれかを次のように選択します。

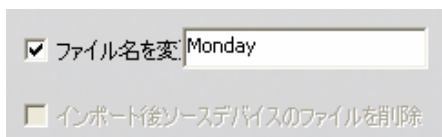
- [サムネイル] 表示は各ファイルにミニチュア画像をファイル名と日付とともに表示します。ビデオファイルでは、画像は最初のフレームになります。
- [詳細] 表示では、サムネイルが省略され、サイズや所要時間などの追加データがファイル名とともに表示されます。データ列の先頭をクリックすると、その列のテキストを並べ替えます。もう一度クリックすると、逆に並べ替えられます。

選択した並べ替え順はサムネイルにも適用されます。


Windows の標準のマウスおよびキーボードのコマンドを使用により、複数のファイルを選択できます。また、[すべて選択] ボタンや [すべて選択解除] ボタンも使用できます。

## インポートのオプション

インポートする全てのファイルに共通の名前部分を共有したい場合は、[ファイル名を変更] をクリックし、表示された編集ボックスに名前を入力します。例えば、[ファイル名を変更] にチェックマークを付け、「Monday」と入力して、JPEG ファイルなどをインポートすると、インポートされたファイルには「Monday 1.jpg」、「Monday 2.jpg」と名前が付けられます。



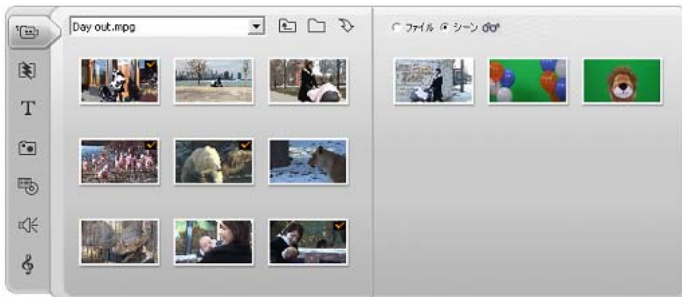
インポートしたファイルがデバイスで占めているストレージの容量を使用できるようにしたい場合は、[インポートした後にソースデバイスのファイルを削除] にチェックマークを付けるます。

[ここにビデオを入れる] および [ここに写真を入れる] の下にあるフォルダ参照ボタン  を使用して、インポートしたビデオや写真の保存先フォルダを選択します。

最後に、[インポート] ボタンをクリックしてインポート処理を開始します。

## 第 3 章:

# アルバム



アルバムのビデオシーンセクション。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。

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。

**ビデオシーン:** このセクションにはキャプチャしたビデオ映像が含まれます。キャプチャした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、アルバムにファイルを読み込むことができます。ここでは、シーンがサムネイルアイコンで表わされます。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。38 ページの「ビデオシーンセクション」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。52 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。



**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、巻き文字やクロール、その他さまざまな字体上のエフェクトもサポートしています。54 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。55 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。



**DVD 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。56 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、独自に録音したり他のソースから入手したファイルを使うこともできます。サポートされるフォーマット: wav、mp3、avi、mpa および wma。57 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。サポートされるフォーマット: wav、mp3、avi、mpa、および wma。59 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

アルバム中の各セクションはページに分かれていて、セクション内のアイテムを表すアイコンをすべて表示できるだけのページ数を保持しています。各ページの右上には、そのセクションの全ページ数と現在のページ番号が表示されています。ページ間を前後に移動するには、矢印をクリックします。



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、重要なビデオシーンセクションの詳しい説明から始め、アルバム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 11 章で説明します。


## アルバムの内容のソースフォルダ


ビデオシーンセクションのシーンモードのシーンアイコンはキャプチャしたビデオから取得されますが、トランジションセクションの内容は、Studio のプログラムに関連付けられたリソースファイルから取得されます。


これ以外の 5 つのアルバムセクションのそれぞれにあるアイコンは、ビデオシーンセクションのファイルモード同様、それぞれ異なります。これらは特定のディスクフォルダに含まれるファイルを表わしています。タイトル、画像、サウンドエフェクト、ミュージック、DVD メニューのセクションには、それぞれデフォルトのフォルダが割り当てられていますが、必要に応じて別のファイルを選択できます。



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。アルバムページの上部にある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「タイトル」フォルダから「標準のタイトル」または「マイタイトル」を選択できます。インストールされたタイトルのその他のフォルダも一覧表示することができます。リストの横にあるフォルダのボタンを使うと、ハードドライブの場所を確認できます。DVD メニューも同様です。

セクションの内容のソースフォルダは、アルバムページの左上にある小さな [フォルダ] ボタン  の横に表示されています。現在のセクションのソースを変更するには、ドロップダウンまたはリストからフォルダを選択するか、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。

ソース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、該当するメディアに含まれるフォルダのグループ内を移動できます。

In the [アルバム] の [ビデオシーン] や [静止画像] にはさらに  ボタンがあり、メディアをインポート ダイアログにリンクしています。詳細は、32 ページを参照してください。



## ビデオシーンセクション



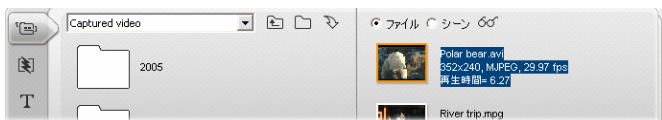
アルバムのビデオシーンセクションは、編集作業の出発点で、キャプチャした素材が格納されています。作品製作は、通常、[アルバム] から選択したシーンをドラッグして、[ムービーウィンドウ] にドロップすることから始まります(第5章:「ビデオクリップ」を参照)。

アルバムでは、キャプチャされた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キャプチャ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。

アルバムのビデオシーンセクションの中のビデオファイルを参照するには、アルバムの右ページ上部にある [ファイル] ラジオボタンを選択します。




アルバムビデオシーンセクションのファイルモードを選択して、コンピュータのフォルダと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するか、[シーン]ラジオボタンを選択してシーンモードに切り替えます。

## 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、ニーズに合わせるすることができます。

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。
- アルバムページで、右ボタンのコンテキストメニューから。
- アルバムの右ページ上部にある [表示] ボタンをクリックしたときに表示されるポップアップメニューボタンから。 



ファイルモードでは、ビデオシーンセクションは異なる詳細レベルの次の 3 つの表示方法があります。① アイコン表示、② 詳細表示、③ サムネイル表示。



シーンモードでは、次の2つの表示オプションがあります。① サムネイル表示、② コメント表示。

## インターフェイス機能

ビデオシーンセクションには、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、アルバム内では、緑のチェックマークが付き、ほかのシーンと区別されます。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。

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。

## 操作のまとめ

ビデオシーンセクションは、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。

- キャプチャしたビデオファイルを開く
- キャプチャしたビデオの表示
- 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

---

## キャプチャしたビデオファイルを開く

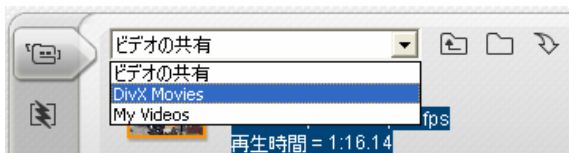
---

ビデオファイルが保存されるデフォルトの場所は、Windows デフォルトのキャプチャフォルダと *[マイビデオ]* フォルダです。ファイルモードでビデオシーン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 では、アルバムのファイルモードでアイコンをクリックするとファイルのあるフォルダまでナビゲートされます。

ファイルモード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することもできます。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。

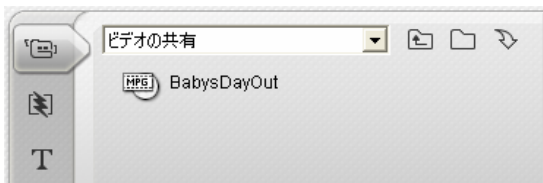
Windows XP では、システムのキャプチャフォルダは *[All Users]* フォルダにあります。キャプチャフォルダの正式名称は *[マイビデオ]* ですが、Windows エクスプローラ（および Studio でも）習慣的に *[Shared videos]* という通称名を使っています。これにより、個々のユーザーの文書フォルダで、*[マイビデオ]* と区別することができます。





アルバムのビデオシーンで作業するときのモードと表示オプションについて詳しくは、「ビデオシーンセクション」(38ページ)を参照してください。

## フォルダを開く

フォルダのコンテンツはアルバムのファイルモードで表示されます。現在のフォルダ内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。

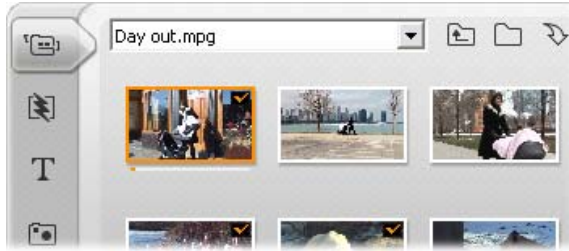


フォルダを開くには次の3通りの方法があります。


- ビデオシーンセクションがファイルモードの場合は、ドロップダウンリストからファイル名を選択するか、一覧表示されるいずれかのフォルダをダブルクリックします。
- ファイルモード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。
- ファイルモード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  をクリックし、[開く] ダイアログボックスを使用します。Studio でビデオファイルが開いたら、ファイルモードに切り替え、親フォルダのコンテンツを表示します。

## 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。

- ビデオシーンセクションがシーンモードの場合は、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  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場合は、ファイルの検出したシーンでアルバムがいっぱいになります (25ページの「シーンの検出」を参照してください)。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。
2. 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無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。



(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。

**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、244 ページを参照してください。

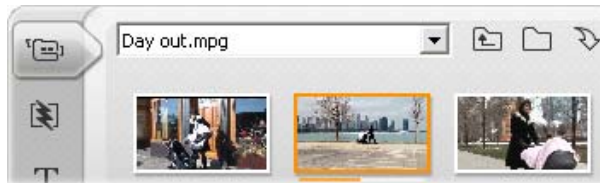


## キャプチャしたビデオの表示

キャプチャした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。

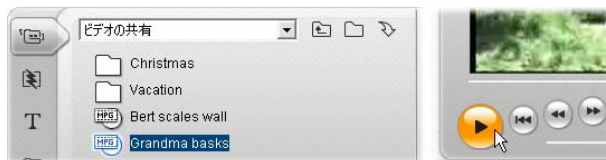
キャプチャしたビデオを選択したシーンから順に表示するには：

1. 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。
2. 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

アルバムのファイルモードでビデオファイルが選択されている場合は、アルバムでファイルを実際にかなくても、プレーヤを使っ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

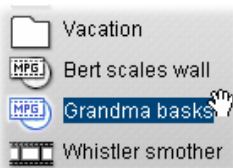
Studio には、アルバム の [ビデオシーン] セクションで、シーンやその他のアイテムを選択するさまざまな方法が含まれています。選択しているビデオシーンは、ハイライトされた境界枠で示されます。選択しているフォルダとビデオファイルは、テキストがハイライトされて表示されます。



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、Ctrl+A を押します。
- 連続したシーンをまとめて選択するには、Shift 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、Ctrl 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、Shift と矢印キーを組み合わせで使います。



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。

## 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、ポインタがグラバー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。グラバーがシーンの上であれば、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、フレーム数で示したものになります。



Baby at the zoo.mpg  
720x480, MPEG-2, 29.97 fps  
再生時間 = 6.23

ビデオシーンセクションがフォルダ表示モードになっている場合に、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キストメニューで **[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。

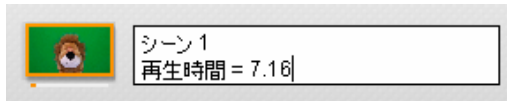
## コメント表示

[ビデオシーン] セクションの [シーン] モードのデフォルトの表示方式はサムネイル表示で、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、39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。

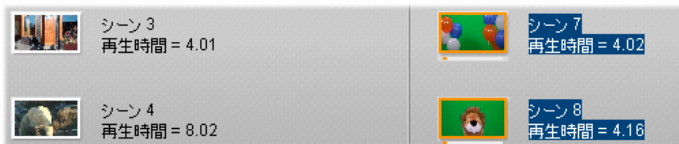


## シーン名によるシーンの選択

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。

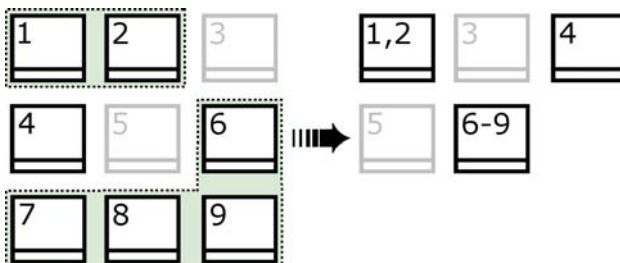
アルバム内のシーンを結合するには：

1. 結合するシーンを選択します。
2. [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。

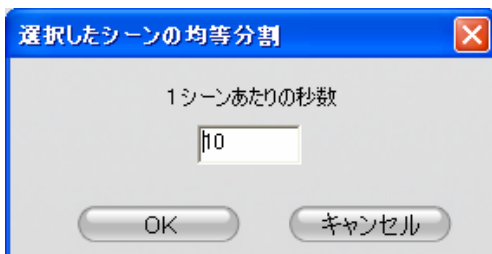
選択したシーンがすべて隣り合わせになっていない場合は、隣り合わせになっているシーン同士が結合され、その他はそのまま維持されます。



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：

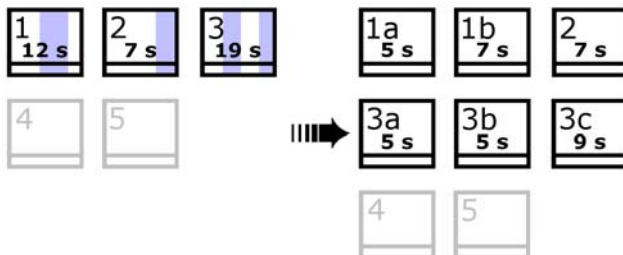
1. 均等分割するシーンを選択します。
2. [アルバム] ▶ [シーンの均等分割] を選択します。  
[選択したシーンの均等分割] ダイアログボックスが表示されます。



3. 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、Ctrl+Z 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、元の状態に戻りたい場合は、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が使用されたキャプチャ後のシーンと同じになります。

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：

1. 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。
3. [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。

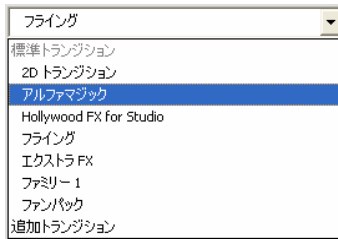


## トランジションセクション



アルバムのトランジションセクションには、ドラッグ & 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。必要に応じてアルバムのページを使用し、グループのトランジションをすべて表示します。

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 7 章: 「トランジション」を参照してください。



Studio のトランジション集には、74 個の標準トランジション、50 個の Alpha Magic トランジション、無制限の Hollywood FX 3-D のトランジションの開始セットが付属しています。さらに、「ロックされている」Hollywood FX トランジションも用意されています(トランジションアイコンの左上に宝箱の記号が付いています)。

**注:** プレミアムトランジションが表示されない場合は、[プロジェクトプリファレンス] オプションパネルで、[編集環境] > [プレミアムコンテンツの表示] をクリックして、表示してください(244 ページを参照)。



## プレミアムトランジションを使う

試用中は、デモトランジションを自由に使用できますが、再生するときにビデオフレームの一部に Studio の「すかし」が入ります。これらのトランジションを実際の作品で使用するには、アルバムを開いて使用するトランジションを選択し、同じアルバム Page で [アクティベーション] パネルをクリックします。Studio を終了することなく、数分で、使用開始キーを購入できます。



アルバムのトランジションセクションには、Hollywood FX トランジションのテーマパックが表示されます。右側の Page にある [アクティベーション] パネルのどこかをクリックして、トランジションのこの設定を有効にします。

Studio 用プレミアムコンテンツの購入については、11 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。



## タイトルセクション

**T** 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ほかの素材(通常ビデオクリップ)で置き換えられ、フルシーンタイトルでは背景が黒に置き換えられる点です。



アルバムでは、オーバーレイの透明な部分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、アルバムで緑のチェックマーク記号で示されます。

Studio の強力な内蔵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、付属のタイトルを使ってタイトル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、セクションの左ページ上部に示されているフォルダの中にあるファイルを表わしています。タイトルエディタでタイトルを作成または変更して、このフォルダに保存すると、[タイトル] セクションにタイトル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 (37 ページの「アルバムコンテンツのソースフォルダ」参照)。

ムービーでのタイトルの使い方について詳しくは、**第 8 章: 「静止画像」**を参照してください。



## ミュージック



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、アルバムで緑の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、セクションの左ページ上部に示されているフォルダの中にあるファイルを表しています。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。たとえば、[フレーム取り込み] ツールで取り込んだビデオフレームや、タイトルエディタからタイトルを保存できます。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 (37 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 8 章: 「静止画像」**を参照してください。



## ディスクメニューセクション



アルバムの [DVD 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タイトルとして扱われ、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、アルバムで緑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 9 章: 「ディスクメニュー」で説明します。

**[DVD メニュー] フォルダ:** [DVD メニュー] セクションのアイコンは、セクションの左ページ上部に示されたフォルダにあるファイルを表わしています。このフォルダにファイルを保存すると、[DVD 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 (37 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。

**有効性:** 動画背景機能は Studio Plus 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、189 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。

Studio に付属している多くの標準メニューに加え、Studio Plus には、「Pinnacle Premium DVD メニュー」シリーズの複数のフォルダにある追加メニューが備わっています。これらのメニューは、ロックされています (メ

ニューアイコンの左上に鍵のマークが表示されます)。これらのプロ向け DVD メニューには、ループのサウンドトラックが含まれています。

**注：** プレミアムディスクメニューが表示されない場合は、[プロジェクトリファレンス] オプションパネルで、[編集環境] > [プレミアムコンテンツの表示] を選択していることを確認してください(244 Page を参照)。

## プレミアムメニュー有効にする

試用中は、デモのメニューを自由に使用できますが、再生するときにビデオフレームの一部に Studio の「すかし」が入ります。これらのメニューを実際の作品で使用するには、アルバムを開いて使用するメニューを選択し、同じアルバム Page で [アクティブ] パネルをクリックします。Studio を終了することなく、数分で、*使用開始キー*を購入できます。

Studio 用プレミアムコンテンツの購入については、11 ページの「Studio の拡張」を参照してください。



## [オーディオファイル] セクション



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、セクションの左側のページ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(37 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 11 章:「サウンドエフェクトと音楽」を参照してください。

Studio に付属している無制限のオーディオエフェクトのほか、UFX や「究極の FX」シリーズなどほかのファイルがあります。これらのエフェクトはプレミアムエフェクトです(アルバムで、サウンドエフェクトの名前の横に、宝石箱の記号が付いています)。

**注:** プレミアムサウンドエフェクトが表示されない場合は、[プロジェクトプリファレンス] オプションパネルで、[編集環境] > [プレミアムコンテンツの表示] をクリックして、表示してください(244 ページを参照)。

## プレミアムサウンドエフェクトを使う

試用中は、これらのデモのメニューを自由に使用できますが、再生するときにビデオフレームの一部に Studio の「すかし」が入ります。また、サウンドトラックに間欠的なビープ音が追加されます。これらのエフェクトを実際の作品で使用するには、アルバムを開いて使用するエフェクトを選択し、同じアルバムページで [アクティベーション] パネルをクリックします。Studio を終了することなく、数分で、使用開始キーを購入できます。

Studio 用プレミアムコンテンツの購入については、11 ページの「Studio の拡張」を参照してください。



## ミュージック



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ある名前の付いたフォルダにあります。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(37 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 11 章:「サウンドエフェクトと音楽」**を参照してください。





## 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、69 ページで説明します。

[ツールボックス] 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。さらにその右には、[オーディオスクラッピング]、[分割] および [削除] ボタンがあり、一番右には 3 つの表示選択ボタンがあります (64 ページの「ムービーウィンドウの表示」を参照)。




## [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。

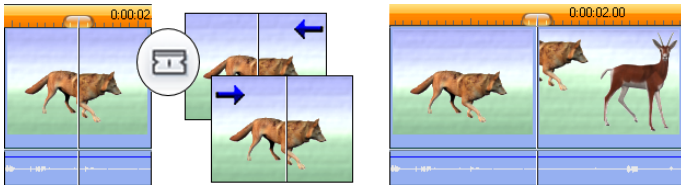
オーディオのスクラビングにより、サウンドキューに依存する編集を簡単に行えるようになります。

## [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。90 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 目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)

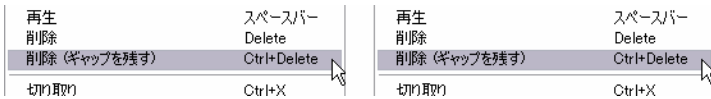


このボタンは、ムービーウィンドウの表示に関わらず、選択しているコンテンツを削除します。デフォルトで、プロジェクトのメインビデオトラックにあるビデオクリップがすべてのビューから削除されると、削除によって生まれたムービーのギャップが自動的に閉じられ、ほかのトラックのクリップが同期を維持するように削除または短縮されます。

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 Delete キーを押すときに Ctrl 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 Ctrl+Delete 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。



タイムラインクリップの右ボタンメニューにある削除オプションは、メインビデオトラック(左)とほかのトラック(右)では異なります。コンテキストメニューのキーボードのショートカットは、メニューに示されています。

## 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の表示

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、テキスト表示の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



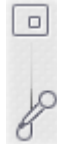


ストーリーボード表示は、ビデオシーンやトランジションの順序を示します。ストーリーボード表示では、ムービーをすばやく編集できるように、サムネイルアイコンを使用しています。[プロジェクトプリファレンス] オプションパネルの[大きなストーリーボードのサムネイル表示] チェックボックスを使って、大小どちらのサムネイルで表示するかを選ぶことができます。



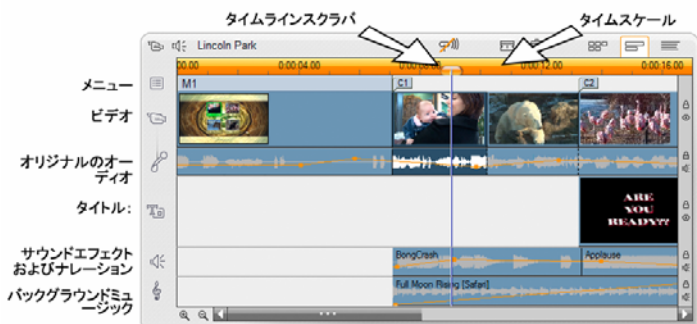
## タイムライン表示

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 9 章：「DVD メニュー」、第 8 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にキャプチャした音声が表示されます。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」(92 ページ)と「分割編集」(94 ページ)を参照してください。 
- **ビデオとオーディオのオーバーレイ**：Studio Plus では、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マキーを使って、プロ並みのビデオを制作できます。これらの機能は、Studio のその他のバージョンではロックされ、使用時に「透かし」が埋め込まれます。高度な機能を使用する場合には、Studio Plus にいつでもアップグレードできます。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。第 6 章：「Studio Plus を使った 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 8 章：「静止画像」および第 9 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 11 章：「サウンドエフェクトと音楽」を参照してください。 

- **BGM:** [SmartSound] ツール(198 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(197 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(193 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 9 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、208 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、Studio Plusで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、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  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。



## テキスト表示

ムービーウィンドウのテキスト表示は、クリップの開始時間、終了時間、再生時間を示すリストです。また、この表示には、カスタムのクリップ名も表示されます。



名前	トリムされた開始点	ムービーの開始時間	ムービーの終了時間
1	ビデオクリップ: 'Baby'sDayOut [L00]	0:00:07.16	0:00:00.00
	音声クリップ: 'Baby'sDayOut [L00]	0:00:07.16	0:00:00.00
2	ビデオクリップ: 'Baby'sDayOut [55.17]	0:00:55.17	0:00:06.01
	音声クリップ: 'Baby'sDayOut [55.17]	0:00:55.17	0:00:06.01
3	ビデオクリップ: 'BABYSDAYOUT [30.18]	0:00:30.18	0:00:07.16
	音声クリップ: 'BABYSDAYOUT [30.18]	0:00:30.18	0:00:07.16
4	ビデオクリップ: 'Baby'sDayOut [23.20]	0:00:23.20	0:00:06.23
	音声クリップ: 'Baby'sDayOut [23.20]	0:00:23.20	0:00:06.23
5	ビデオクリップ: 'BABYSDAYOUT [38.09]	0:00:38.09	0:00:00.01
	音声クリップ: 'BABYSDAYOUT [38.09]	0:00:38.09	0:00:00.01

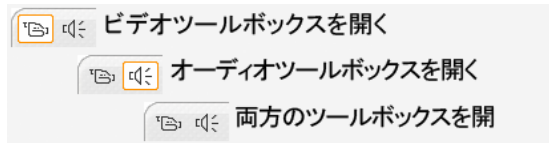




## ツールボックス

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直接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、特別なツールの開きます。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」

ツールボックスからは、直接アクセスできない強力なツールの 1 つに **タイトルエディタ** があります。タイトルエディタでは、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キストメニューから、*[タイトル/メニューエディタに移動]* を選択します。第 10 章: *「タイトルエディタ」* 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、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]* ツールは、任意のタイプのクリップで開始時間と終了時間を調節するのに使えます。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ときにも使用します。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。

**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。*[タイトルの編集]* ボタンを押すと、タイトルエディタウィンドウが起動し、タイトルのテキストと外観を変更できます。

**DVD メニューの作成:** *[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。

**フレーム取り込みツール:** このツールは、ムービーまたは現在のビデオソースから、単一フレームのスナップショットを取得します。このスナップショットは、ムービーで利用したり、保存してほかのアプリケーションで利用することができます。このツールは[キャプチャモードと同じ

ように、現在のキャプチャソースが DV か DV でないかによって、異なるインターフェースを表示します。

**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。



**PIP とクロマキーツール:** このツールは、Studio Plus の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。



**ビデオエフェクト:** Studio には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や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。



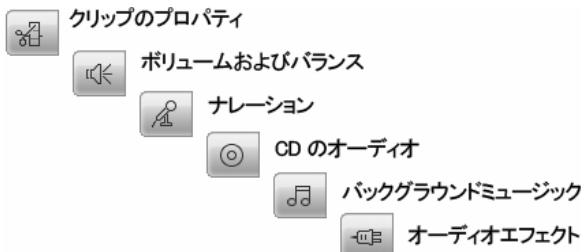
便利な基本エフェクトのほか、Studio には、試してみることができる「ロックされた」プレミアエフェクトが付属しています。Studio 用プレミアコンテンツの購入については、11 ページの「Studio の拡張」を参照してください。

---

## [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、SmartSound 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] ツールは、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。



**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ク*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ることができます。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。



**利用状況:** サラウンドサウンドとオーバーレイビデオは、Studio Plus のみがサポートしています。

**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。



**オーディオ CD の追加:** このツールは、オーディオ CD からすべてのトラックまたは一部のトラックを追加するために使用します。



**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 が作品の長さ合ったサウンドトラックを作成します。



**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 Plus 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、Pinnacle ウェブサイトから利用できます。Studio 用プレミアムコンテンツの購入については、11 ページの「Studio の拡張」を参照してください。

# 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(82 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。90 ページの「高度なタイムライン編集」を参照してください。

Studio の視覚エフェクトの使い方と、作品の不備の修正、意見の交換、または楽しみのために、ムービーで使えるエフェクトの一部についても説明します。97 ページの「ビデオエフェクト」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。



## ビデオクリップの基礎

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 Ctrl+X、コピーには Ctrl+C、貼り付けには Ctrl+V)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。以外では、オーバーレイトラックにあるクリップは、「透かし」画像入りで表示されます。ムービーでオーバーレイトラックを使用する場合は、いつでも Studio Plus にアップグレードできます。
- **タイトルトラック**。Studio Plus では、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。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. 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。
2. 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、41 ページの「キャプチャした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。

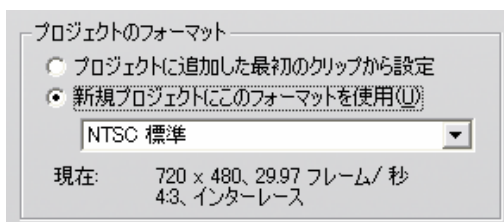
ムービーでは、標準(4:3)およびワイドスクリーン(16:9)フォーマットのいずれかのみが使用できるため、ムービーウィンドウでフレームフォーマットを混在させることはできません。

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。

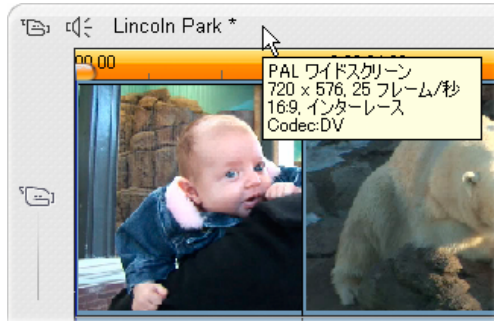
## プロジェクトビデオフォーマット

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 2 つの方法があります。

- [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、44 ページの「ビデオのアスペクト比」を参照してください。
- ビデオの「パンとスキャン」バージョンを作成するために、キーフレームで 2D エディター エフェクトを使用します。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。この方法を使用すればゆがみは発生しませんが、いくつかの素材が各フレームから失われます。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 エディターエフェクトとキーフレーム機能は Studio Plus でのみ提供されます。

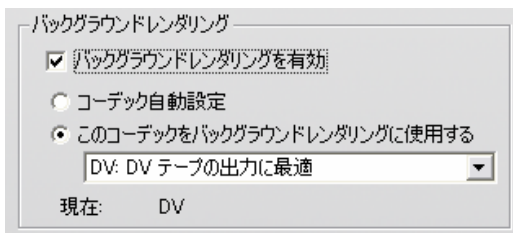


黒のバーを追加して補正している「不正な」アスペクト比のソースビデオ(L)、フルフレーム引き伸ばし(C)、パンおよびスキャン(R)。これらの方法には、それぞれ欠点があります。

## 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 [バ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 Plus 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ー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]* ツールブラウザ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」カテゴリのいずれかが適用されていることを表しています。



## ビデオクリップのトリミング

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 (86 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

---

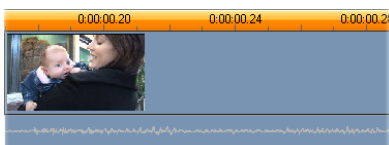
クリップのエッジをタイムラインに直接ドラッグすると、トリムを簡単に行えます。トリミング中には、プレーヤを見て、開始や終了のフレームを判断します。

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。

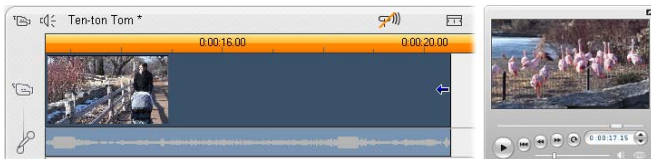
### タイムラインで単一のクリップをトリムするには:

1. 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。

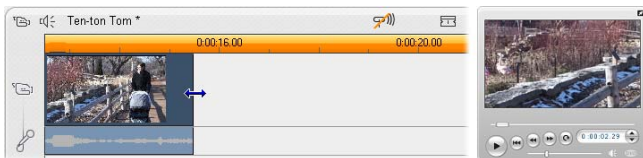


3. マウスポインタをクリップの右端に合わせます。ポインタが、左向きの矢印に変わります。



4. 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。



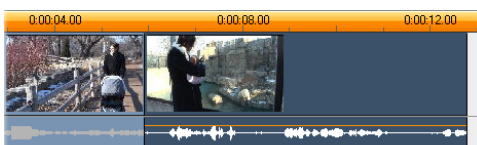
5. マウスボタンを離します。これでクリップがトリムされました。

## 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：**

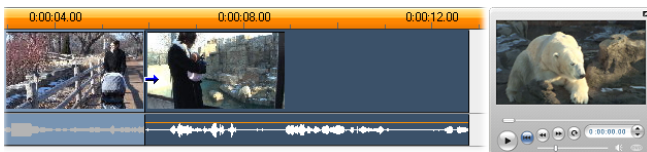
1. タイムラインに2つの短いクリップを配置します。
2. 調整するクリップが編集に便利なサイズになるまでタイムスケールを調整します。
3. 2番目のクリップをクリックします。この時点で、ビデオトラックは次のようになります。



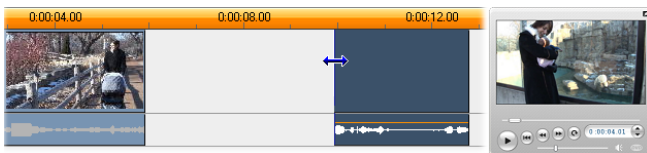
これで、上記の単一クリップの場合と同じ様に、クリップの右端をトリミングできるようになります。トリミング中には、プレーヤにそのクリップの最後のフレームが表示されます。

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。

4. 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。

6. 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 Ctrl 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 Ctrl 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 Ctrl キーの並行動作の説明については、63 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キ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ツ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ミング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 つをクリックするか、*[ツールボックス]* > *[クリッププロパティ]* 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となります。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 ツ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パ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 **Ctrl+Z**)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。



## クリップの分割と結合

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目と2番目の始まり目と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ーを移動する、[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、またはプレーヤ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。
2. 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 (62 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 Ctrl+Z 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。



## 高度なタイムライン編集

注：Studio Plus の高度な機能であるオーバーレイトラックの使い方については、第 6 章：「Studio Plus を使った 2 トラック編集」を参照してください。

Studio では、ほとんどの編集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、アルバムからビ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。

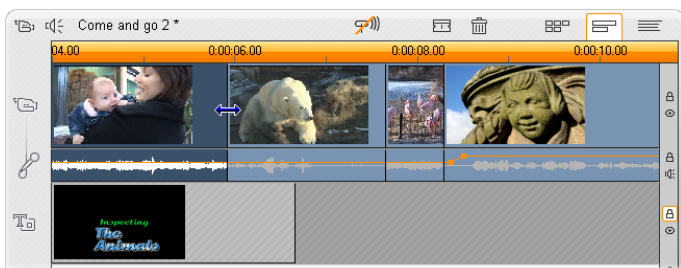
デフォルトの同期機能を使いたくない場合があります。たとえば、ビデオ以外のクリップの位置は変えずに、プロジェクトに新しいビデオクリップを挿入したいことがあるかもしれません。オリジナルのオーディオとは別にビ

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)。

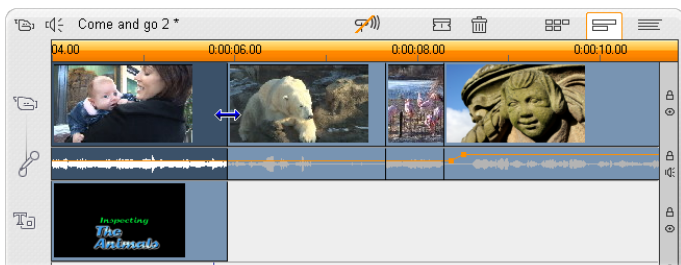
タイムライン表示では、ムービーウィンドウの右端にある [トラックロック] ボタンを使って特殊な編集を行うことができます。メニュートラックを除きすべての標準トラックには、ロックボタンが付いています。トラックのロックについて詳しくは、66 ページの「トラックのロック」を参照してください。

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、タイトルの長さを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:** Studio Plus では、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。

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

1. 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。



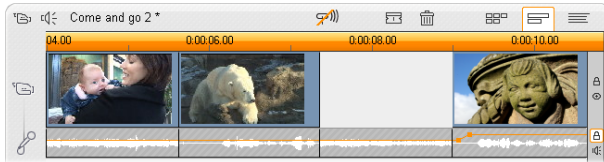
ロックボタンが赤色でハイライトされ、トラック自体が灰色で表示されます。これは、コンテンツが編集操作に影響されないことを表わしています。

2. 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。

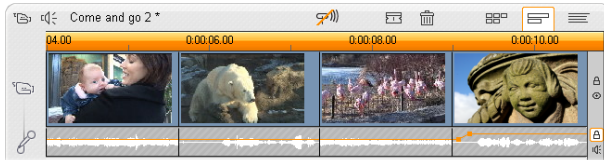
オーディオトラックはロックされていて分割には影響を受けないため、挿入点の右にあるビデオが左に移動することはありません。この時点で、ビデオとオーディオは同期しなくなります。ビデオをプレビュー



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。



3. ここで、挿入したいクリップを配置します。アルバムまたはタイムラインのほかの場所からクリップをドラッグして、ビデオトラックで空間を設けた部分に挿入します。



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:** Studio Plus では、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。

「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:

1. 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。
2. 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。



3. 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、オーディオは 2 番目のクリップの開始からトリムされます。

## J カット

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：

1. 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。
2. 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、かぶせる分だけ左ヘトリミングします。
3. 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。
4. 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。

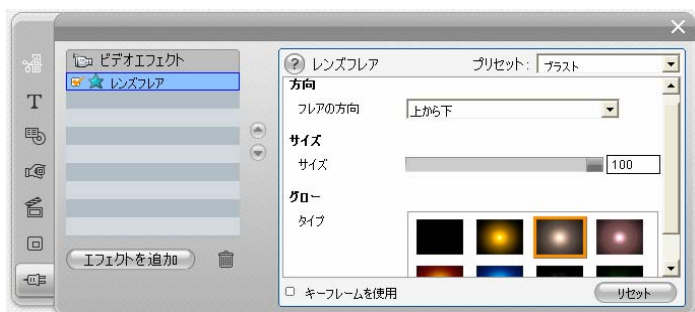


## ビデオエフェクトを使う

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、108 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 7 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。



## ビデオエフェクトとオーディオエフェクト

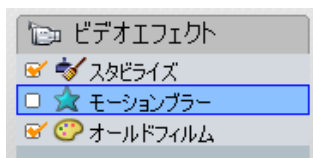
ほとんどの場合、[ビデオエフェクト] ツールと [オーディオエフェクト] ツールはほぼ同じように機能しますが、適用する素材が異なります。

---

## 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、「スピード」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

現在のクリップのリストにエフェクトを追加する

エフェクトを追加

には、[新規エフェクトの追加] ボタンをクリック

します。これで、ツールウィンドウの右側に [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 Plus 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 Plus 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 Pinnacle 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、11 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。

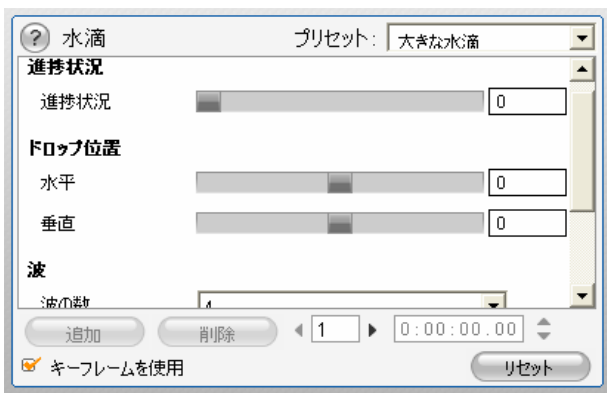


---

## 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。



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(109 ページから)を参照してください。アドオンエフェクトは、



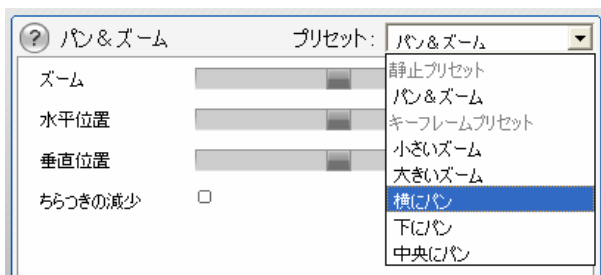
それぞれ独自のオンラインマニュアルで説明されています。これらのマニュアルには、パラメータパネルで **F1** ファンクションキーを押すか、パラメータパネルの左上にある **[ヘルプ]** ボタン  クリックしてアクセスします。

**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。

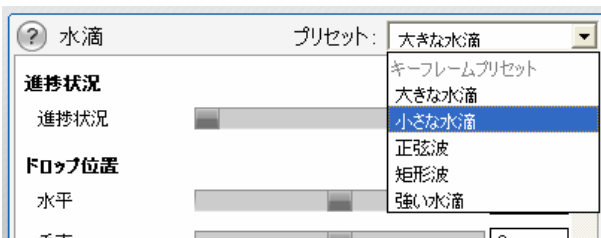
## パラメータプリセットの使い方

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 Plus 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)。



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。

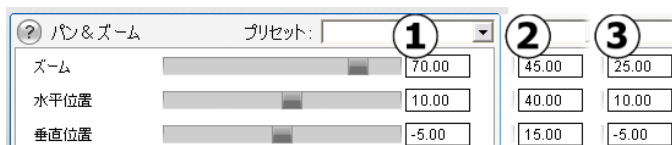


パラメータパネルの下部にある [リセット] ボタンをクリックして、デフォルト設定を復元することができます。

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。

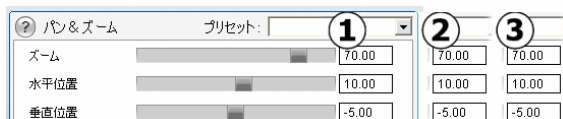


*最初は、エフェクトのパラメータ値が、属しているビデオクリップ全体を変更することはありません。*

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。

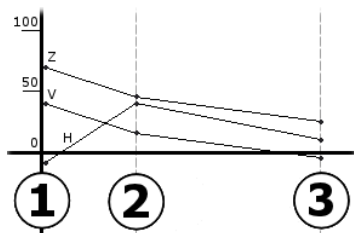
**利用状況の注意：** ここで説明されているキーフレーム機能は、Studio Plus のみで提供されます。

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。

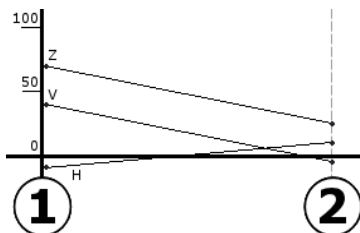


上の例におけるキーフレームのグラフ表示。ズームの値(Z)、水平位置(H)、垂直位置(V)は、クリップの開始点でキーフレーム 1 によって設定されます。さらに、3 分の 1 の地点までキーフレーム 2、最後まではキーフレーム 3 によって設定されます。中間のフレームでは、値がスムーズに変更されます。

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。

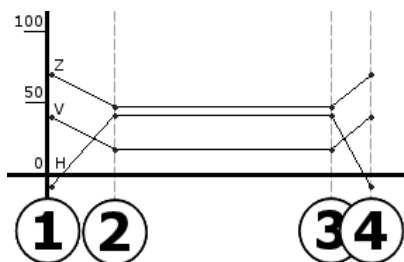
## キーフレームのシナリオ

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。

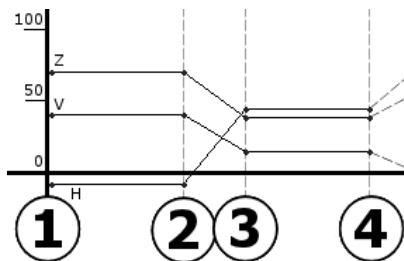


2 つのキーフレームは、クリップを通して 1 つの設定から次の設定にパラメータがスムーズに変わるのに十分な数です。

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。



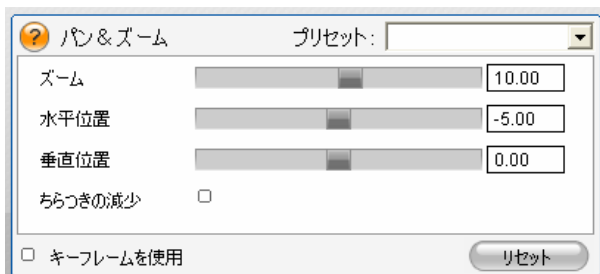
4 つのキーフレームを使って、1 つまたは複数のパラメータ値をクリップの開始点で適用し、終了点で除外できます。



「画像クリッププロパティの編集」(152 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。

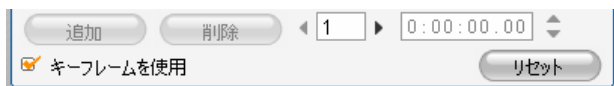


エフェクトをキーフレームに切り替えると、2 つのキーフレームが自動的に作成されます。1 つはクリップの開始点、もう 1 つは終了点に固定されます。両方のパラメータは、キーフレームでない値に設定されます。ムービーウィンドウのタイムラインでは、キーフレームは、ビデオクリップ上の番号の付いたフラグで示されます。キーフレームフラグは、エフェクトのパラメータが開いているウィンドウに残る限り表示されます。



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。

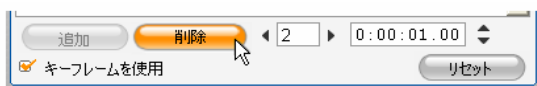
[現在のキーフレーム] インジケータには、ムービーウィンドウで表示しているフレームに添付されたキーフレームの数が表示されます。矢印を使って、キーフレームからキーフレームに進むことができます。クリックすると、ムービーウィンドウのスクラバーが次のキーフレーム位置にジャンプします。

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。

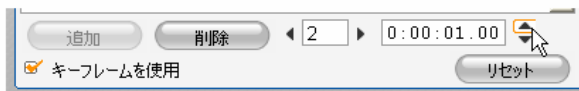


現在のフレームがキーフレームである場合は、つねに [削除] ボタンが利用でき、[現在のキーフレーム] インジケータに、ダッシュではなく番号が表示されます。

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

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、カウンターのリョグ矢印を使って、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 ( 116 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。




## ビデオエフェクトライブラリ

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、ソースビデオの不備を修正するためのエフェクトです。 
- Studio Plus のスピードのような**タイムエフェクト**は、ビデオフレームそ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**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。本マニュアルでは、Standard RTFX パックの中の 5 種類のエフェクトを説明しています（109 ページを参照）。RTFX パックは Studio のすべてのバージョンに付属されています。さらに、Plus RTFX パック（112 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 Plus に含まれています。Plus 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]  をクリックするか、パネルを開いた状態で F1 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。ピナクル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、Pinnacle 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、11 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。Pinnacle 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。



## 標準のエフェクト

このセクションでは、Studio エフェクトブラウザの一番上の Standard RTFX グループに含まれている 5 種類のエフェクトのうち 4 種類について説明します。5 つ目のパンとズームは、157 ページの「パンとズームエフェクトインターフェース」で説明されています。

*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。*

**注:** Studio のビデオクリーニングエフェクトは、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す。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。

---

## 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。

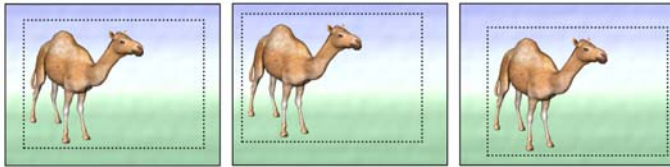
**動作のしきい値:** このスライダは、しきい値を制御します。スライダを右に動かすとエフェクトが許容される動作の量が増え、影響を受ける画像の部分が増えます。同時に、アーチファクトが映像に加わる危険性も高まります。

---

## 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ご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、クリップの長さを変更されます。

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。



## PLUS エフェクト

ビデオエフェクトの Studio Plus RTFX パックは、Studio Plus に含まれています。Studio バージョンのユーザは、Studio Plus 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（135 ページのクローマキーと 131 ページのピクチャインピクチャ）。
- *HFX* フィルターエフェクトは、Pinnacle の Hollywood FX ソフトウェアで 3D アニメーションを作成および編集して、ガス部から Studio に関して、それ自身のオンラインヘルプを提供します。*HFX* フィルターは特殊な Pinnacle 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ー別に分類されています（108 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 Plus 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

---

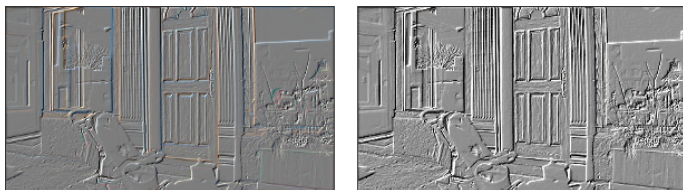
ぼかしエフェクトを加えると、ピントをずらして撮影した時と同様な仕上がりになります。Studio のぼかしエフェクトでは、フレーム全体または任意の長方形領域で水平方向と垂直方向でそれぞれ強さを設定できます。テレビのニュースでよく見られる人の顔をぼかす場合のように、画像の選択した部分のみを簡単にぼかすことができます。

---

## 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] スライダーで調節します。



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ミュレートし、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（135 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、ルミネ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 Plus 地震エフェクトは、激震的な出来事をシミュレートするためにスライダーで速度や強度を厳格にコントロールしてビデオフレームを揺らします。

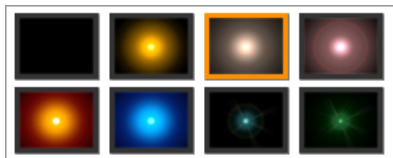
---

## 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。



ぼかしのない画像(左)、水平(中央)、斜め(右)にぼかしをかけたバージョン。

---

## 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ミュレートし、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)



---

## 波

---

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] スライダーで、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 つのスライダーを使って、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 Plus 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] スライダー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 Plus 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。

たとえば、青を加え、全体的な輝度を少し下げることによって、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 Plus 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] スライダーで調整できます。

---

## 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。



## SMARTMOVIE ミュージックビデオツール

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ト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。

ムービーを作成するには、ミュージックトラックに音楽を追加する必要があります。ここをクリックして、プロジェクトに音楽を追加します。

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、含めるビデオシーンや静止画像をアルバムで見つけ、ムービーウィンドウにそれらをドラッグします。

**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。

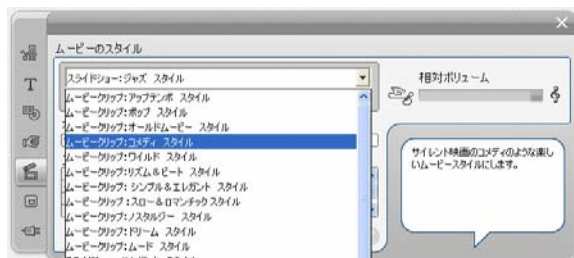
ビジュアルを表示した状態で、SmartSound、オーディオ CD、またはデジタルミュージック(wav、mp3)クリップを背景のミュージックトラックに追加します。クリップの長さは、使用するビジュアル素材の量ではなくミュージックビデオの長さを決定します。

ビジュアルのマテリアルが十分でない場合には、SmartMovie は要求された時間に合わせるため、ビデオクリップや画像を複数回使用します。逆に、曲の長さ以上のクリップや画像がある場合は、余分のクリップや画像は省かれます。

**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。



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ールンに表示されます。

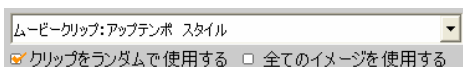
すべての 3 スライドを正確に一度ずつ使用するには、音楽はおおよそ 21 秒でなければなりません。SmartMovie が音楽を調整してスライドショーの長さに合わせます。

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。各スライドショーのスタイルには、画像の数と音の長さの理想的な比率があります。ステータスバーには、正しい比率にするための手引きを提供します。

供します。

## SmartMovie オプション

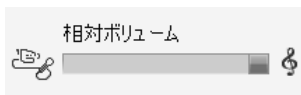
初めの順番に関係なくビジュアル素材をランダムに使用するには、[クリップをランダムで使用する] を選択します。このオプションは、スタイルによってはデフォルトになっています。最終の作品に比較的統一した外観を与えますが、連続的な流れを犠牲にする傾向があります。



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を使用する場合は、[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。Tab および Shift+Tab 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	
ムービー 1	asdf
エンドクレジット	
	ムービー 1
作成ツール	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。

ムービーの作成

## キャプチャモードから SmartMovie を使用する

Studio は、ビデオをキャプチャしている状態から直ぐに *SmartMovie* ツールにジャンプすることができます。このオプションを使用するには、通常どおり、キャプチャを実行して、キャプチャ開始ダイアログの適応するボックスにチェックします。

キャプチャ後、自動的に SmartMovie を作成(R)





# Studio Plus を使った 2 トラック編集

Studio Plus 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。Studio の使いやすい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。

新しいオーバーレイトラックを開くには、アルバム ❶ からムービーウィンドウにビデオクリップをドラッグし、タイトルトラック ❷ にドロップします。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 ❸ 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。

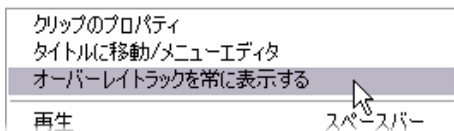


ビデオおよびオーバーレイトラックのビデオクリップ

## 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。

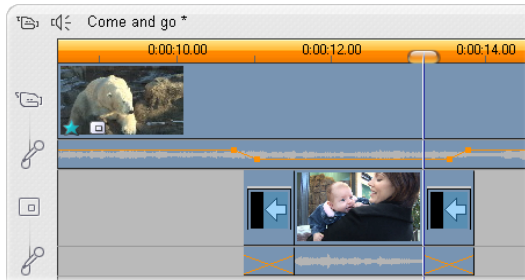
これは、ムービーウィンドウが煩雑にならないようにするためのデフォルト動作です。ただし、オーバーレイビデオを頻繁に使用する場合は、トラックを常に表示しておきたい場合があります。ムービーウィンドウを右マウスボタンでクリックすると表示されるポップアップ「コンテキスト」メニューで、[オーバーレイトラックを常に表示する] コマンドを選択すると、オーバーレイトラックが常に表示されるようになります。



## A/B 編集

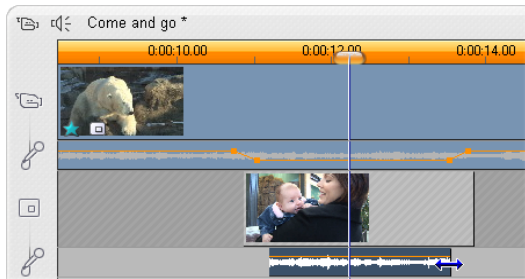
Studio Plus の 2 つ目のビデオトラックを使うと、90 ページの「高度なタイムライン編集」で説明されている挿入編集、L カットおよび J カット編集を簡素化できます。

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。

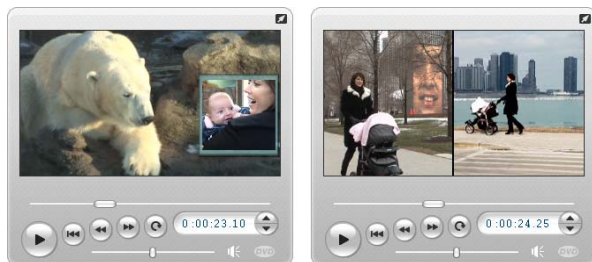
J カットと L カットでは、クリップのオーディオ部分が(J)の少し前、(L)ビデオの少し後から開始されます。挿入クリップの始まりと終わりをソフトにするため、これらを両方使用するとよいでしょう。



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。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。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6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。

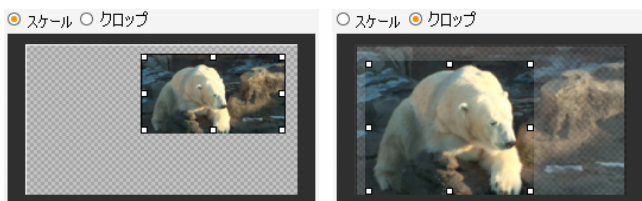
レイアウトエリアには、[スケール] および [クロップ] ラジオボタンによって選択できる 2 つのモードがあります。

**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っていて、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。



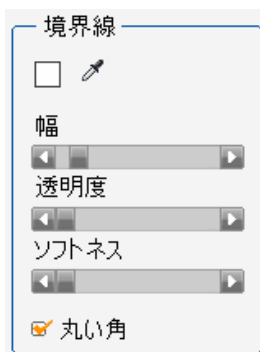
スケールモードの PIP ツール(左)とクロップモードの PIP ツール(右)

**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カラー、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、138 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。



**影:** 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（[長さ] 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。

**影:** 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 [長さ] 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。

ク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。




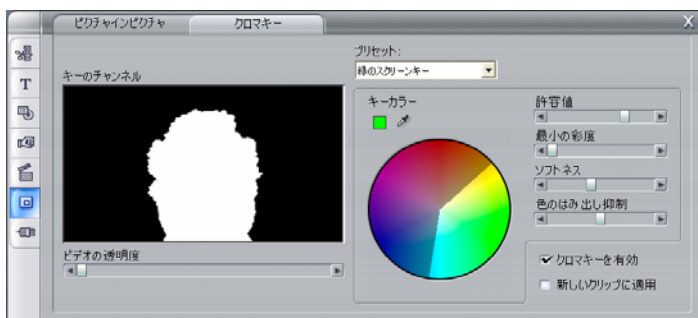
画像から取り除くときに人間の肌の色に影響しないため、青と緑が使われますが、Studio のクローマキーツールでは、原則的にはどのような色調でも使用できます。



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 6 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

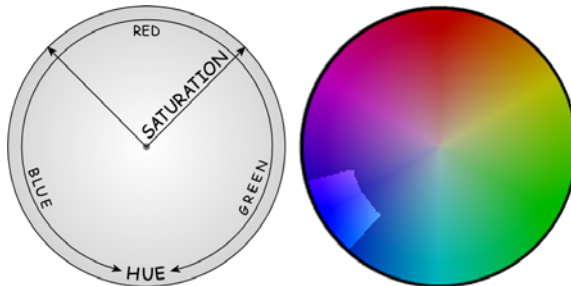
クローマキーのツールは、ツールの左側にあるキーチャンネルグラフィックに示される「マスク」を生成します。これは、フレームな透明部分が黒で描画され、不透明な部分（最終のビデオが見える部分）が白で描画されます。残りのコントロールのほとんどは、「キーカラー」と関連プロパティを設定して、マスクの透明な部分に含まれるフレームのエリアを正確に定義するために使用されます。

**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、138 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。クローマキーは、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。

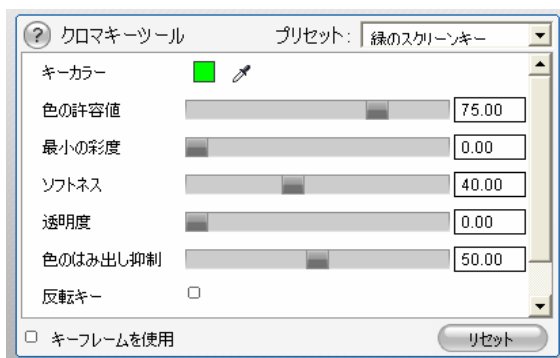
**新しいクリップに適用する:** このオプションは、複数の異なるクリップに同じクローマキー設定を適用する場合に便利です。オプションを選択している限り、オーバーレイトラックにドラッグした新しい各クリップにクローマキーが自動的に適用されます。このとき、ツールを最後に開いたときに表示されている同じ設定が使用されます。

## 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。

Studio Plus の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はほぼ同じですが、*[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、通常キーの不透過

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。



クロマキーエフェクトのパラメータ設定。

クロマキーツールは、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

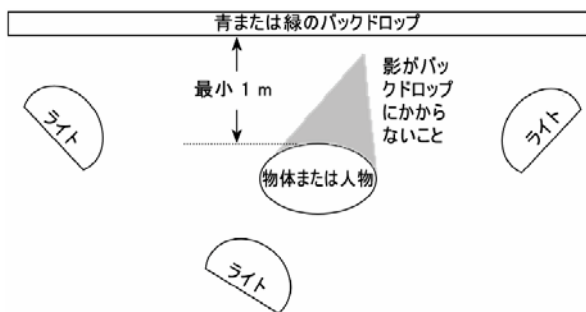
どれほどソフトウェアが優れていても、クロマキーの使用は、ショットの注意深いセットアップに依存し、正しい結果を得るには多少の経験が必要となります。ここでは、簡単なヒントについて説明します。

**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。

注: [Pinnacle 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。

**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。

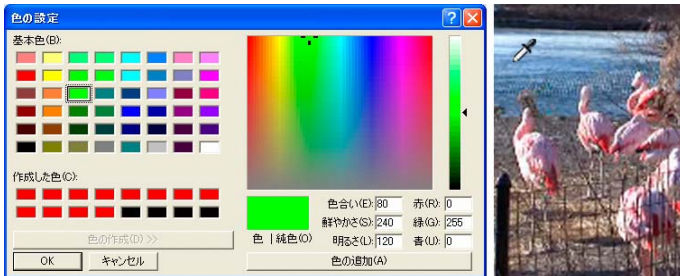
**前景の色を注意して選択する:** 緑のスクリーンで撮影する場合は緑、青いスクリーンで撮影する場合は青の服を避けます。キーカラーが一致すると、このようなエリアは削除されます。クローマキーで幅の広い色許容値を設定する必要があるような、平坦でないバックドロップを使う場合は、特に重要です。

**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:** フレームの幅が広がるほど、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。

## 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。



色を設定する 2 つの方法: ツールやエフェクトの一部に備わっている色見本ボタンをクリックすると、Windows のカラーピッカーダイアログ(左)が開きます。スポイトボタンをクリックして、プレーヤのプレビューウィンドウやその他のエリアで、スポイトの形をしたマウスポインタを使って色を選択します(右)。

## 第7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(52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、ビデオクリップや静止画像の横にドロップします。



[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が、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 (142 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

Pinnacle Systems 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 には、完全に機能する Hollywood FX の基本セットと「透かし」入りのデモバージョンが含まれています。透かし(ビデオの一部に埋め込まれる特殊画像)以外では、デモエフェクトを通常どおりに Studio でプレビューできます。

デモバージョンが気に入った場合は、Studio にあるその他のプレミアムコンテンツと同じ方法で購入できます。詳しくは、11 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 をカスタマイズしたり、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、強力なワーブプラグイン、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 を購入する際には、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、[スペース] 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

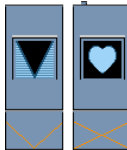
バックグラウンドレンダリングとは、Hollywood FX トランジションやその他のエフェクトを細部までプレビューするために必要な計算を「バックグラウンドタスク」として行うオプションです。これで、作業を中断する必要がなくなります。[ビデオとオーディオのプリファレンス] オプションパネル ([セットアップ] > [ビデオとオーディオのプリファレンス]) でバックグラウンドレンダリングを設定することができます。詳細は、244 ページの「ビデオとオーディオのプリファレンス」を参照してください。

[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も、波状トランジションの複製が挿入されます。





## トランジションのトリミング


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ツ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、82 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。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きます。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ツールでのプレビュー

クリップのプロパティツールでは、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、86 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  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 8 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 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 9 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、*タイトルトラック* に画像を配置します。このトラックに画像を配置すると、画像の左上で使われているピクセルの色が透明部分として使用されます。最適な結果を得るには、使用する前に、画像編集アプリケーションで編集する必要があります。

**注:** Studio Plus を使用する場合は、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。第 6 章: 「Studio Plus を使った 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 10 章「タイトルエディタ」を参照)。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 (158 ページ「フレーム取り込みツール」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。



## オーバーレイ画像の透明度の制御

オーバーレイ画像は、[アルバム] やグラフィック エディタなどで見ると、単色の背景がついているように見えます。画像をタイトルレイトラック上に配置すると、背景が消えて、下のビデオが透けて見えるようになります。

Studio では、透明となる領域の設定に画像の左上にあるピクセルを使います。ビデオの上で画像をレンダリングする際、このピクセルの色と一致するピクセルは描画されません。

この方法は、単色の背景を持つ静止画像の場合では問題ありません。ただし、必要な透明効果を出すために、ビットマップ画像の左上のピクセルを編集しなくてはならない場合があります。Windows のペイントなどの画像編集プログラムでこれを実行できます。

自動透明度機能は、タイトルエディタから Studio にインポートした画像、およびアルバムからアクセスした画像に適用されます。

## 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、144 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、97 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。



## 静止画像の編集

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ツ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、82 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ます。

ぼかし、ポストリゼーション、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。108 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、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ツ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お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 9 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 10 章: 「タイトルエディタ」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ツールを使うと、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 Plus 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。



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 Plus 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 Plus 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 度回転する必要がある場合は、画像の回転ボタン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롭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 Plus のパンとズームアニメーション

Studio Plus 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。

[パン&ズーム アニメーションをおこなう] をクリックして、パンとズームアニメーションを開始し、現在のクリップ



プでアニメーション機能をアクティブにします。これで、[開始位置設定] および [終了位置設定] ボタンが有効になります。最初は、[開始位置設定] 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、[終了位置設定] 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 つの部分の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 つのスケッチ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キャ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

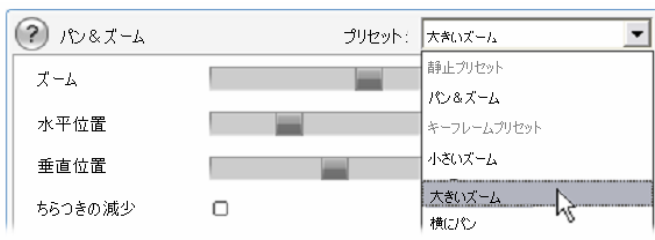
Studio Plus を使用している場合は、アニメーションのパンとズームのもう 1 つのオプションである、キーフレームを使用できます。この機能を使うと、1 回のクリックで 1 つの動きを操作する代わりに、1 回のクリックに一連のパンとズームの動きを関連付けることができます。102 ページの「キーフレーム」を参照してください。

## 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ツ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イスのものを同じで、スライダーを使って、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イスの「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。

**ヒント:** Studio Plus を使っている場合は、エフェクトパラメータを使用して、パンとズームのスライドショーを作成するキーフレームを利用できます。



パンとズームエフェクトのパラメータ設定。



## フレーム取り込みツール

フレーム取り込みツールを使うと、Studio でサポートされているビデオキャプチャソースから静止画像をキャプチャする、または現在のプロジェクトにあるビデオクリップから単一のフレームを抽出することができます。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、ムービーまたはソースビデオを再生してから、[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。



ムービーからの取り込みモードでフレーム取り込みツール。外部ソース(ビデオカメラなど)から取り込む場合は、ビデオカメラコントローラが表示されます。DV 機器を使っている場合は、ツール内からソースのテープをナビゲートすることができます。

**ソース:** フレーム取り込みのソースを選択するには、ツールの上部にある [ムービー] ボタンまたは [カメラ] ボタンのどちらかをクリックします。ここでビデオカメラを選択すると、フレーム取り込みでは、キャプチャソースオプションパネル(238 ページ)、または、キャプチャフォーマットオプションパネル(241 ページ)で設定した現在のビデオソースを使用します

**注:** カムコーダからのフレームの取り込みは HDV 装置でサポートされていません。

**トランスポートコントロール:** ソースビデオが、1394 ポートに接続されたデジタルビデオカメラ、または、ビデオデッキである場合には、取り込むフレーム位置を特定するのに便利な、トランスポートコントロールが画面にあります。このコントロールの説明については、20 ページの「ビデオカメラコントロール」を参照してください。

**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

カボタン([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。

**ディスクに保存:** 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。

# ディスクメニュー

DVD、VCD、SVCD といったディスクフォーマットの出現により、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 つのチャプタ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:** 複数メニューのあるディスクは、Studio の SE および QuickStart バージョンではサポートされていません。

## 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、[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10章:「タイトルエディター」を参照)。

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(166 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(164 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

163 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、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、チャプチャボタンのセット(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チャ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せんが、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。

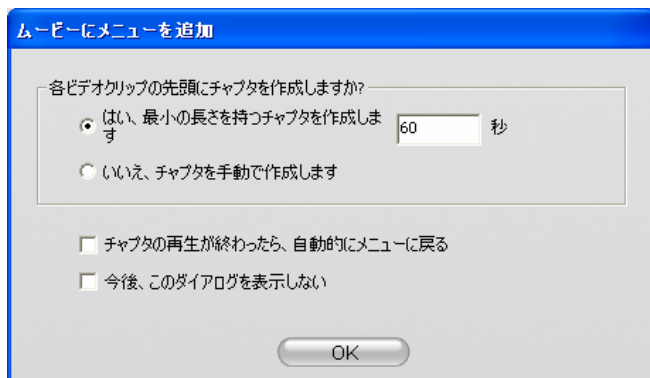
ボタンの少ないメニューでは、キャプションのための空間が広くなります。ボタンの多いメニューでは、キャプションが短縮されたり、省略されることが多くなります。キャプションが必要かどうか、必要な場合は簡単なもの(「第 1 章」など)か説明的なもの(「ケーキのカット」など)かという点を、オーサリングのスタイルやムービーの内容によって判断します。

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。



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 (244 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:** チャプターの途中で *[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 プレーヤー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。プレーヤー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(82 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)。

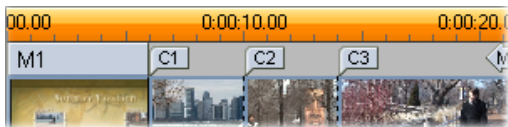
メニューはユーザーからの入力を待機している間、再生を繰り返すため、ほかのタイプのクリップとは異なり、メニュークリップではクリップの再生時間の設定は重要とはなりません。ただし、ビデオの背景をループする、またはメニューでオーディオをループする場合は、含まれるクリップにメニューの再生時間を合わせる必要があります。

## 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 Plus 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nk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テキスト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 **編集メニュー** ボタンは、メニューを [タイトルエディター] の中で開きます。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。タイトルエディタ数多くの機能について詳しくは、**第 10 章: 「タイトルエディタ」** を参照してください。

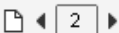
ツールの左側に表示されているプレビュー領域は、メニューがどのように見えるかを示すと同時に、ボタンのリンク作成に利用できるインタラクティブな機能があります。(この機能については、172 ページの「チャプタ編集コントロール」を参照してください。)

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。

**ページセレクト:** 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。
- ボタンセレクトコントロール(171 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。   C1

## [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。

チャプタ作成方法:

自動で作成

手動で作成

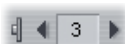
ムービーウィンドウでクリップの順番を変えた場合でも、チャプタリンクの順番がムービー内のメニューの順番と同じにする場合は、[自動で作成] を選択します。メニューで表示されるチャプタの順番を自分で決める場合は、[手動で作成] を使用します。

**ヒント:** 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。

## 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。

**ボタンセレクト:** 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:** このフィールドを使うと、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。

帧序列号

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、テキスト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。

動画サムネイル

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、244ページを参照してください。


## 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、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:** [チャプタの削除] 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。

**[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の選択を解除すると、このメニューにあるすべての「メニューへ戻る」リンクが削除されます。これは、追加された方法(手動または自動)に関わらず削除されます。



## 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

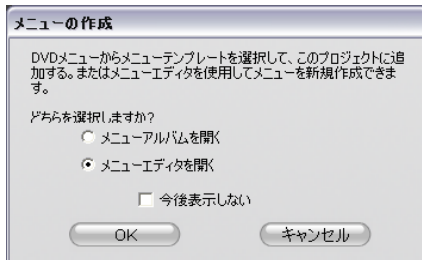
- ムービーウィンドウでリンク先のクリップをクリックしてから、[クリップのプロパティ] ツールのプレビュー領域にあるボタンにドラッグします。これで、ボタンから、そのクリップの最初のフレームにリンクが適用されます。または、
- リンクを作成するボタンをクリックして、そのボタンをムービーウィンドウにドラッグします。この場合、リンクを適用できるのは、クリップのボタンを「ドロップ」した位置で、クリップの最初のフレームではありません。

## [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ツ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、[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。



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。



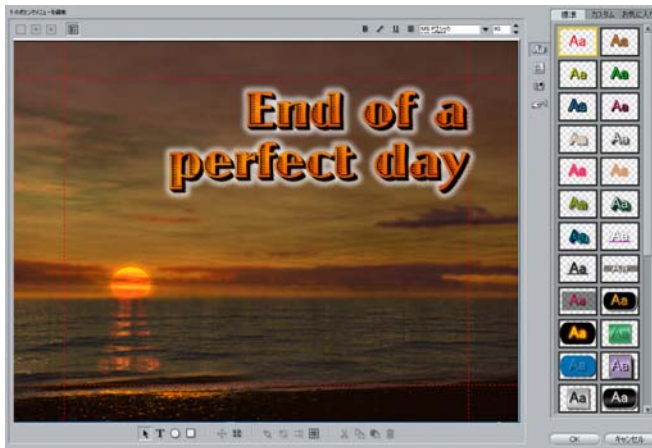
このダイアログボックスを表示する必要がない場合は、[今後、このダイアログボックスを表示しない] ボックスを選択してから、[OK] ボタンをクリックします。

## 第 10 章:

# タイトルエディタ

Studio の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。

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、SVCD、DVD 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。



Studio のタイトルエディタツールでのタイトル作成。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 [タイトルエディタパネル] 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。

## タイトルエディタの起動

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(71 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(65 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キストメニューから、[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またはメニューを作成するには:** 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、[タイトルオーバーレイ]、または [全画面タイトル] 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、[メニューの編集] をクリックします。
- **全画面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 [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 [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、[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 [タイトルの編集] ボタンをクリックします。



# タイトルエディタのコントロール

タイトルエディタの基本的なコントロールは、クラスごとに、編集ウィンドウの周囲に配置されています(175 ページの図を参照)。

## タイトルタイプのボタン



このグループには 4 つのボタンがあり、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 Plus 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。

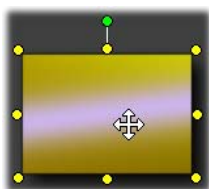
- メニューには、少なくとも 1 つのボタンがあります。タイトルには、ボタンはありません。タイトルにボタンを追加するとメニューになり、メニューからボタンを削除するとタイトルになります。同じように、タイトルの編集集中に [メニュー] ボタンをクリックすると、そのタイトルには、Studio によって自動的にボタンが追加されます。

- 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。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。

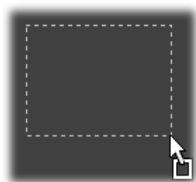
## [オブジェクト] ツールボックス

 [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。



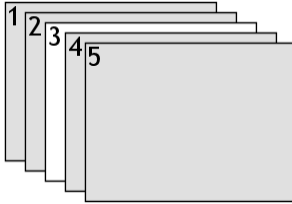
これらのツールの使い方は、ごく一般的なもので、すべて共通しています。まず、3 つのツールから 1 つをクリックしてから、編集ウィンドウでそのオブジェクトの隅を配置する場所をクリックします。次に、マウスをドラッグして、点線で示される新しいオブジェクトのアウトラインを描きます。



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、タイトルエディタのアルバムで選択している*外觀*によって決まります。すべての属性は、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

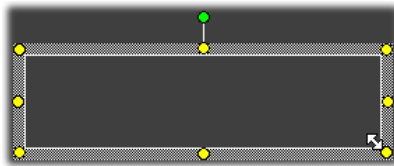


オブジェクトがお互いに重なっているため、オブジェクトの一部や全体が見えなくなることがあります。このような場合は、タイトルエディタの [レイヤ] メニューで 4 つの並べ替えコマンドを使用します。これらのコマンドは、図では「3」のレイヤで表わされている選択しているオブジェクトに適用されます。

- **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ドでは、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

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。

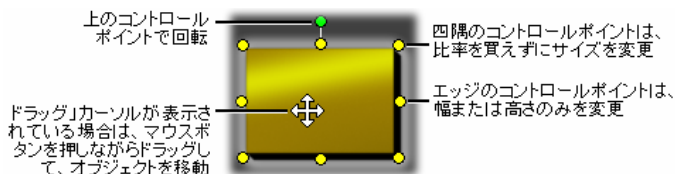
文字の範囲でサポートされている操作は、スタイル(フォント、スタイル、外観)、クリップボード操作(切り取り、コピー、貼り付け)、削除、多くの特殊配置、文字間隔、スケールなどがあります。これらの操作は、キーボードからのみアクセスできます。詳しくは、付録 G: 「キーボードショートカット」を参照してください。



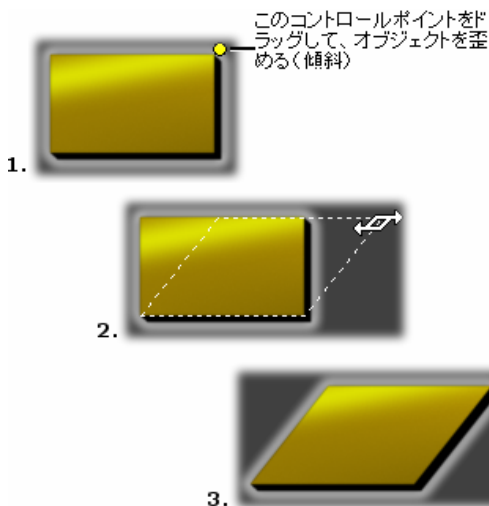
## 編集モード選択ボタン

 これらのボタンは、タイトルエディタの編集ウィンドウの下部に沿って 2 つのクラスタを構成しています。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。

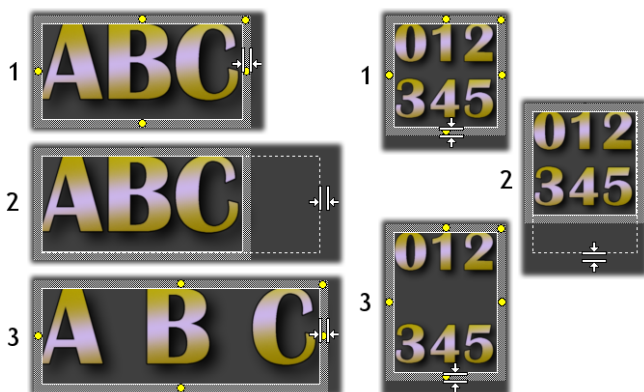
- 最初のボタンは、オブジェクトを新しく作成した場合にデフォルトでオンになります。これは、9 つのコントロールポイントを含む選択フレームを使って、移動、拡大縮小、回転操作を行います。



- 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。

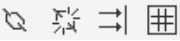


テキストオブジェクトでは、2 番目のボタンにより、[カーニング] と [行間の変更] という操作を行うことができます。これらの機能には、テキスト枠の端の中央にあるコントロールポイントを使ってアクセスします。



カーニング(左)と行間の変更(右)

## [オブジェクトレイアウト] ボタン

 このクラスターの左の 2 つのボタンは、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化リンクします。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。

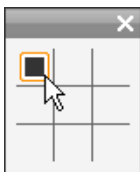


3 つのオブジェクトのグループ化

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、三目並べの基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、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

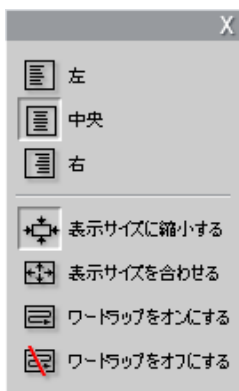
---

  ▼  ▲▼


テキストスタイルコントロールは、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  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、新しいボックスの幅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。



## タイトルエディタのアルバム

タイトルエディタのアルバムは、[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。



タイトルエディタのアルバムは、左側に示される 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。各ボタンは、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のみ表示されます。これは、ディスクメニュー（これは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

---



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。

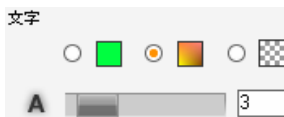
[標準] タブには、タイトルで使われているテキストその他のオブジェクトに適用する、さまざまなスタイルが集められています。各スタイルは、文字、オブジェクトの輪郭、影の色（カラーグラデーションまたは透明度）、さらに、それぞれのぼかしパラメータから構成されます。最後のパラメータは影の方向で、8 つの選択肢があります。

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。

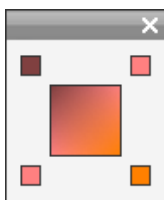


外観ブラウザでの外観の選択: [標準] タブには、サブメニューとして表示される 8 つのスタイルを選択するボタンがあります。それぞれの外観には ID が付いており、マウスを合わせるとツールのヒントとして表示されます。上の図では、外観 27-3 にマウスを合わせています。

[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] スライダー (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ーが表示されます。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、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。



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(186 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。

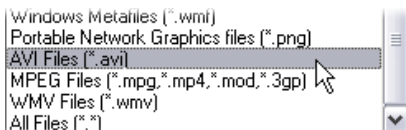
最後の背景オプションは、**画像**、つまり、任意の標準的なフォーマットの画像ファイルです。Studio のメインアルバムにある多くのセクションでは、背景をソースフォルダから選択できます。ソースフォルダは、**[フォルダ]** ボタンを使って変更できます。**[フォルダ]** ボタンで画像ファイルを選択すると、その画像が新しい背景になり、同一フォルダ中の画像ファイ



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。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 Plus 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。



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。

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ーは伸縮されます。

---

## [静止画像] セクション

---



[静止画像] 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。

---

## [ボタン] 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。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、絶対に必要ではありません。ボタンには、次の 4 つのタイプがあります。

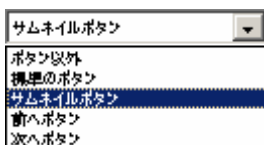
- **標準:** このタイプのボタンをクリックすると、ほかのチャプタ(標準のビデオ)やメニューに移動して再生が行われます。ボタンとターゲットとの間のリンクは、タイトルエディタではなく、*[クリップのプロパティ]* ツールで作成されます。

- **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。

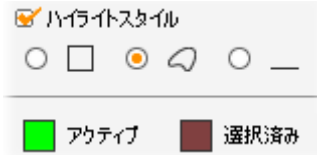


用意されたボタンには、ファイル名によってデフォルトの動作が決められています。ただし、[ボタン] セクションのドロップダウンリストを使うと、現在選択中のオブジェクトに新しいアクションを割り当てることができま

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。）

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ず、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。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。

# 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、[ムービーウィンドウ] の [タイムライン] 表示の、ビデオトラックの下のメインのオーディオトラックに表示されます。Studio Plus では、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。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 Plus のみでサポートされます。

## サラウンドサウンドについて

「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、任意の方向に必要な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。

**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ト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。

---

## タイムライン上のオーディオトラック

---

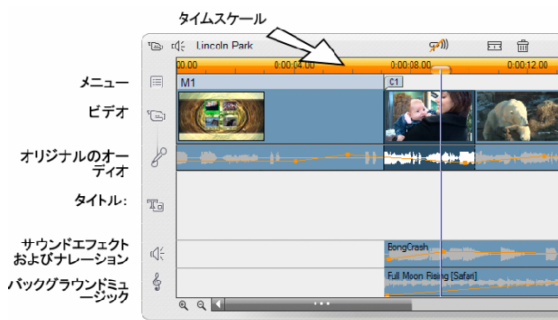
ムービーウィンドウのタイムライン表示には、次の複数のオーディオ用トラックがあります。

**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 [サウンドエフェクト] セクションから取り込みます (57 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 (199 ページを参照) を使って作成します。

**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 [ミュージック] セクションからインポートします (59 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 (198 ページの「[BGM] ツール」および 197 ページの「[CD オーディオ] ツール」を参照)。



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のみ表示されます。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。

## 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。

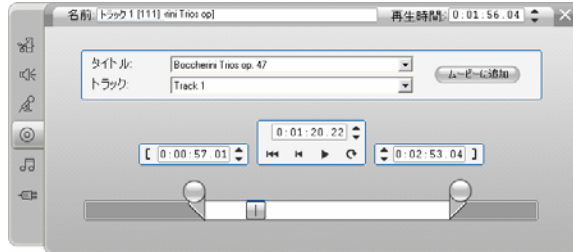
クリップが作成された後では、必要に応じて異なるオーディオトラックに移動できます。各トラックは、どのようなオーディオクリップでも受け入れることができます。これにより、たとえば、2 つのサウンドエフェクトを同時に使用する場合、そのうちの 1 つを BGM トラックに配置するだけで BGM として使用するなど、柔軟な操作が可能になります。

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、90 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。

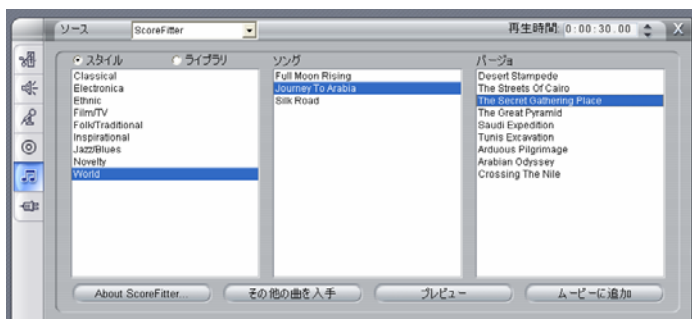
まず、[タイトル] ドロップダウンリストから、音声をキャプチャする CD を選択し、次に [トラック] リストから、キャプチャするトラックを選択してください。[タイトル] は、編集可能なテキストフィールドでもあるので、必要に応じてこのフィールドを編集して、必要に応じて Studio に表示されるこの CD の名前を変更することもできます。この名前の変更は、現在のセッションだけでなく、今後のセッションにも適用されます。

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、またはカスタム名前を付けることができます。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、202 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、Ctrl+A 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ー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。

## SmartSound® の使い方

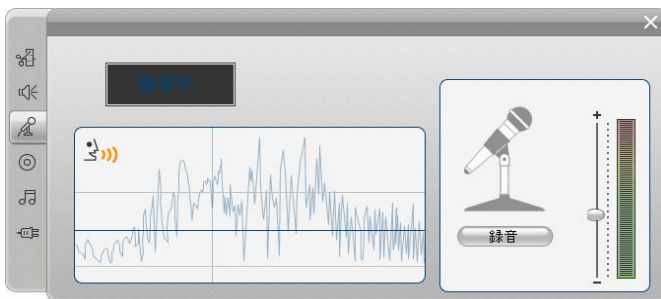
SmartSound 形式で曲をコンピュータにインストールした場合は、[BGM] ツールで使用するためにこれらのツールも入手できます。ScoreFitter と SmartSound のソングコレクションを切り替えるには、ツールウィンドウ上部の [ソース] ドロップダウンリストで該当する選択を行います。

---

## [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。用意ができれば、[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。



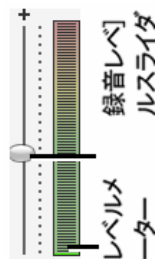
録音ランプが「録音中」に変わったら、プレーヤでムービーの再生が開始され、ナレーションを録音します。



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

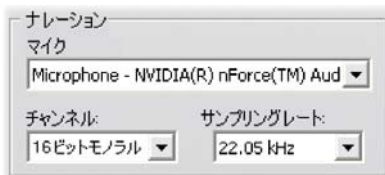
ナレーションクリップの録音レベルは、ナレーションを作成しているときに設定され、後で変更することはできません。ただし、再生の音量はいつでも調整できます。録音レベルは、[ナレーション] ツールにある [録音レベル] スライダと、それに付随するレベルメーターで設定します。



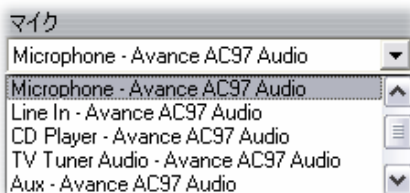
このメーターを見て、録音レベルが高すぎたり低すぎたりしないように監視します。このインジケータは、緑(0～70 % の変調)から、黄、赤へと色を変えます。一般に、オーディオのピークが黄色(71～90 %)に収まり、赤(91～100 %)に出ないようにします。

## 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、247 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。



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のトリミング


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ツ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、82 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。

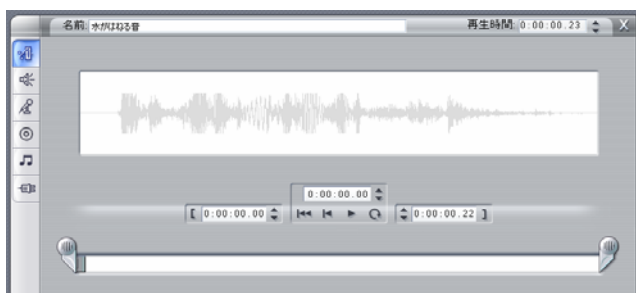
ツールで提供されるほかのコントロールは、使用するオーディオクリップのタイプによって異なります。

## 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、86 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。90 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(198 ページの「[BGM] ツールを参照」)。



## オーディオの音量とミキシング

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 [バランス] ツールを使って、ステレオではなく、サラウンドサウンドト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 Plus 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。

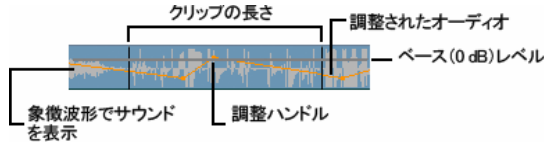


## 調整ライン

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。



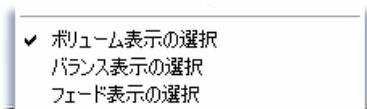
波形グラフやバランスおよびフェードの調整ラインとは異なり、ボリュームの調整ラインは、対数でスケールされています(次を参照)。感知されるボリュームは、オーディオ信号の強度に対して対数で変化するため、この機能では、調整ラインを使って実際に聞こえるサウンドをより正確にモデルすることができます。たとえば、上向きの傾斜ラインセグメントは、開始から終了レベルに向かってスムーズに安定してフェードアップします。

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力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キストメニューを使います。



**利用状況:** サラウンドサウンドは、Studio Plus 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(204 ページの「オーディオクリップの詳細」を参照)。

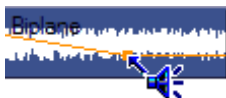
タイムラインに新しいオーディオクリップを追加する場合:

- 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 % 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、コンテキ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  $\frac{1}{4}$  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

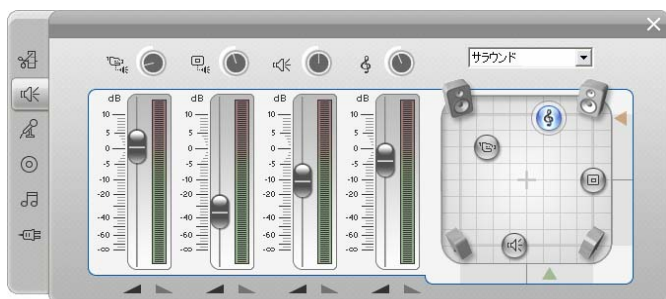
オーディオ調整では個別にまたは一度にすべてのオーディオクリップを削除することができます。クリップの右ボタンのポップアップメニューで対応するコマンドを選択します。

音量変更の取り消し  
バランス/フェード変更の削除  
音量設定の削除  
バランス/フェード設定の削除

## [音量]と[バランス] ツール

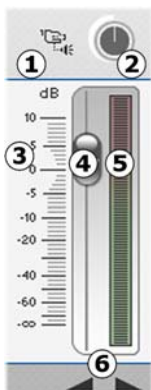
タイムラインのオーディオ調整に比べ、[音量]と[バランス] ツールには 1 つの場所により多くの調整機能が集まっています。また、左右およびサラウンドサウンドのバランスコントロールもあります。このツールは、従来のオーディオミキサーと同様の方法で操作します。

**利用状況:** サラウンドサウンドの再生は、Studio Plus のみでサポートされています。



[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 ❶ が含まれています。このボタンを押した状態になると、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。このボタンは、レベルコントロールの 3 つのセットで唯一異なる部分です。

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。

トラックの相対レベルスケール ❸ とそれに関連したフェーダ ❹ は、デシベル(dB)で校正されます。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。

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を示しています。これは、記録された現在のクリップでのレベルに対するレベルです。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。

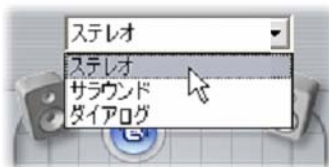
トラックの再生ボリュームの外観またはエンベロープは、全体的なトラックレベルとトラックにおける各点の相対レベルを組み合わせたものです。この組み合わせたレベルは、オーディオクリップで音量調整ラインによってグラフで表わされます。これは、トラックの出力レベルを生成するために実際のオーディオデータに適用され、レベルメーター ❺ に示されます。

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。ボリュームのレベルをデジタル信号の範囲外に設定することにより発生する不快なサウンドであるオーディオの「クリッピング」を避けるには、メーターのレベルをバーの上部まで引き上げないようにしてください。

フェードボタン  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 Plus 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、ミュ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。

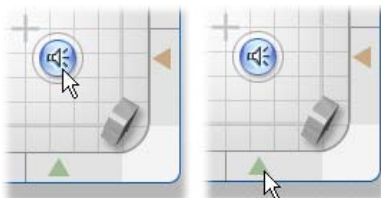
サラウンドモードでは、前後(「フェード」と左右(「バランス」)で各トラックの位置を決めることができます。各トラックは、4つの隅のスピーカーによって定義される、長方形のリスニングエリアのどこにでも別々に配置できます。

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、標準のサラウ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キストメニューにあるコマンドを使用します(204 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、206 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。





## 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」(97 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、108 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。

## 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 Plus 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。215 ページから、それぞれを簡単に説明します。Plus 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  をクリックするか、パネルを開いた状態で F1 キーを押します。

Studio Plus の *スピード* エフェクトは特殊なカテゴリで、ビデオとオーディオを同時に操作する唯一のエフェクトです。111 ページで説明されています。

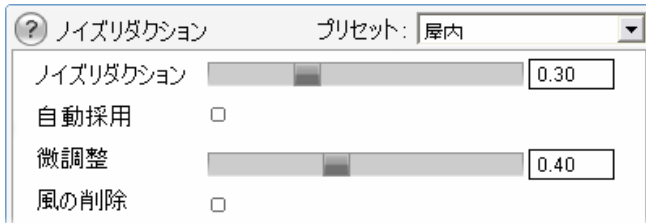
---

## 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面を変更し、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。



## PLUS エフェクト

Studio Plus のオーディオエフェクトパックは、Studio Plus のみに含まれています。Studio バージョンのユーザは、Studio Plus 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 Plus 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 Plus 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 Plus のコーラスは、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

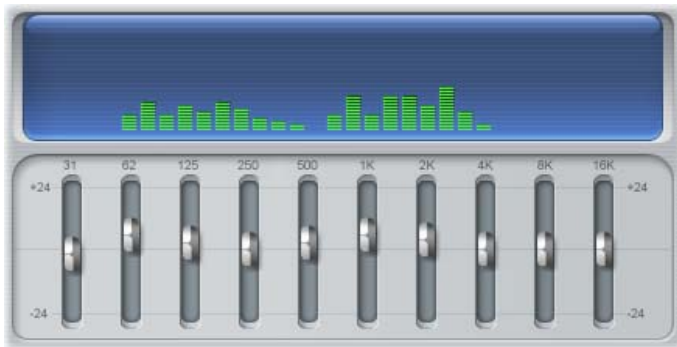
---

Studio Plus 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 Plus 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 のバンドに分かれています。

**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。



スライダを使うと、各バンドの周波数が 48 dB (-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。

---

## グランジライザー

---

Studio Plus の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 Plus 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ポンダとして動作し、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 Plus の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

---

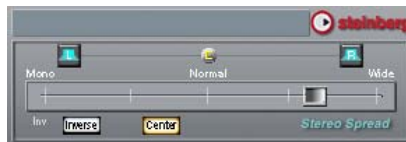
Studio Plus で利用できるステレオエコーエフェクトを使うと、フィードバックとバランスコントロールで右と左の各チャンネルで個別に遅延を設定し、さまざまなおもしろい音を作ることができます。

---

## ステレオ拡散

---

この Studio Plus 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。



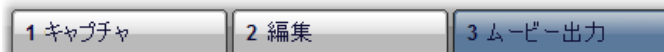




# ムービーの作成

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。





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。




出力ブラウザ。左のタブは、ディスク、ファイル、またはテープ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。

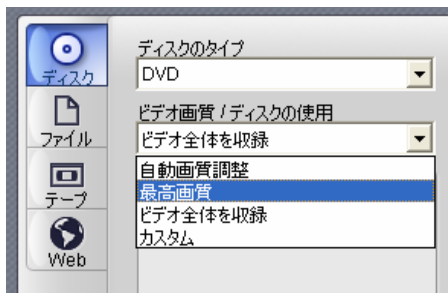
はじめに、ウィンドウの左側の次の 3 つのタブから作成したムービーのメディアタイプを選択します。ディスク、ファイル、テープ。

 ディスク出力は、コンピュータの CD または DVD レコーダにムービーをコピーします。詳細は、223 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、または携帯電話から見るができるファイルを作成します。227 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。232 ページを参照してください。

出カ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。

作成

設定

## ムービー出力の準備

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。



## ディスクメディアへの出力

Studio は、必要なディスク書き込みハードディスク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、および HD DVD、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 プレーヤー。ほとんどの DVD プレーヤーは、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 プレーヤーは 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 プレーヤー。ほとんどの DVD プレーヤーは、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 プレーヤーでは、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ーには、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 書き込みドライブが装備されてる場合には、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 HD DVD フォーマットディスクを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 プレーヤー。ほとんどのプレーヤーは、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。

**AVCHD フォーマットの DVD ディスクは、次の装置を使って再生できません。**

- Panasonic DMP-BD10、Playstation 3、およびほとんどの Blu-ray プレーヤー。

他の DVD フォーマットと違って、AVCHD ムービーはディスクメニューをサポートしません。

**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。

## ムービーの出力

Studio では、次の 3 つの手順を使ってディスクまたはディスクイメージを作成します。


1. 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。
2. 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。
3. 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：

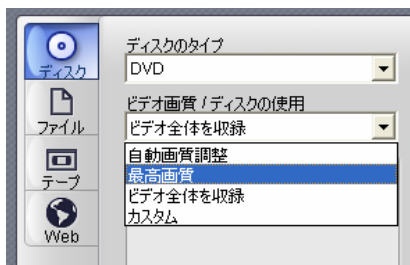
1. [ディスク] タブをクリックして、次の図を表示します。



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。

2. 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(251ページの「ディスク作成の設定」を参照してください)。

3. [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。
4. 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 つにつき約 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 つにつき約 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 つにつき約 160 分のフル画質 DVD HD ビデオを保存できます。



## ファイルに出力

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。

- AVI
- DivX
- iPod 対応
- MPEG-1
- MPEG-2
- 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ーで出力ファイルを見ることができます。

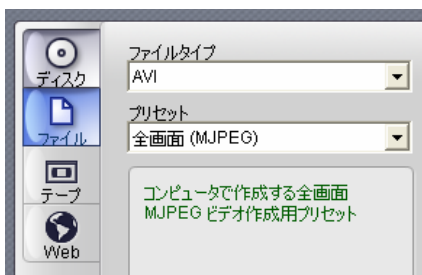


出力ブラウザのファイルタブ

## 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ックおよびデコーディングは別のコーデックソ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 (254ページを参照)。



## DivX

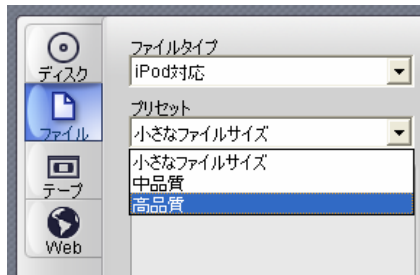
MPEG-4 ビデオ圧縮技術をベースにしたこのファイルフォーマットは、インターネットを通じて広まった、人気のあるビデオファイルです。プレーヤからポータブルまたは携帯装置まで、DivX 互換の幅広いハードウェアデバイスでも使用されています。



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 (254ページを参照)。

## iPod 対応

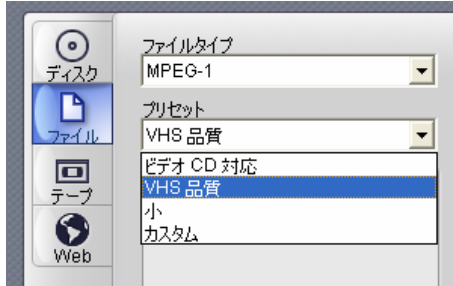
DivX のように、このファイルフォーマットは MPEG-4 ビデオ圧縮テクノロジーに基づいています。強力な圧縮と小さな 320x240 フレーム サイズを組み合わせることにより、より拡張性のあるフォーマットの割には小さな出力ファイルを作成します。生成されたファイルは Video iPod デバイスに対応し、他のデバイスでも使用できる場合があります。



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。

## 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 で使用されていますが、その他のものは、より新しい規格に移行されています。

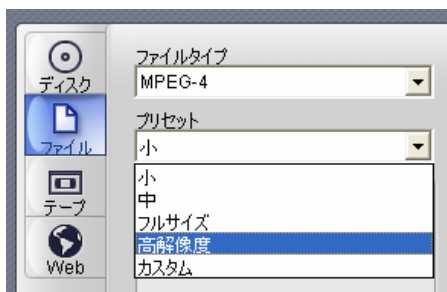


**MPEG-2** は MPEG-1 の後継フォーマットです。MPEG-1 ファイルフォーマットは、Windows 95 以降のすべての PC でサポートされているので、MPEG-2 および MPEG-4 ファイルは適切なデコーダソフトウェアがインストールされている PC 上で再生できます。MPEG-2 プリセットの中の 2 つは、HD (高解像度) 再生装置をサポートしています。



**MPEG-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 (254ページ参照)。



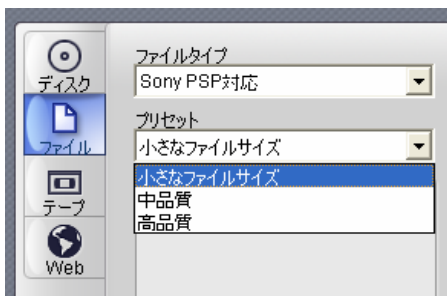
## Real Media

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 [www.real.com](http://www.real.com) 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、258 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 のフリーソフトウェアです。

[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、261 ページを参照してください。



## テープに出力

出力をテレビ、カムコーダ、VCR などの外部ビデオ装置に、またはモニター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

**注:** 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。

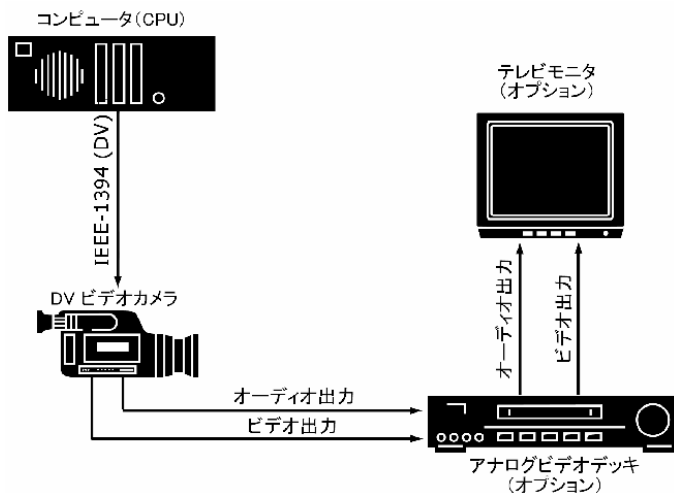
## アナログオーディオ / ビデオケーブルを使用して出力

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。

1. 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。

2. アナログテープに録画する場合は、ビデオデッキの録画をここで開始します。

最後に、プレーヤの **[再生]** ボタンをクリックします。



## WEB への出力

Studio はビデオを直接 Yahoo! にアップロードできます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ビデオ Web サイト。

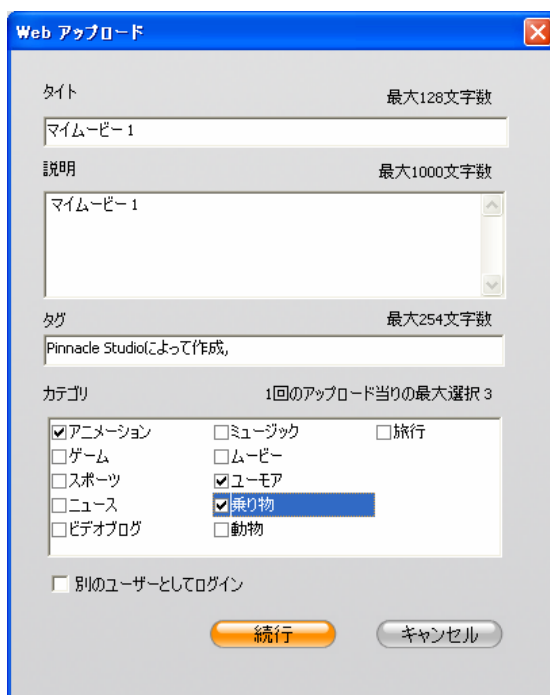


2つのプリセット形式、[最高]と[高速アップロード]ではフレームサイズとビデオデータレートの異なる次の組合せを提供します。

- はビデオを 480x480 のフレームサイズに拡大して、2400 Kbits/秒のデータレートを必要とします。
- [高速アップロード]は 352x240 のフレームサイズを使用して、1150 Kbits/秒のデータレートを必要とします。

その他の形式設定は必要ありません。

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。



Web アップロード

タイトル 最大128文字数  
マイムービー1

説明 最大1000文字数  
マイムービー1

タグ 最大254文字数  
Pinnacle Studio!によって作成,

カテゴリ 1回のアップロード当りの最大選択 3

<input checked="" type="checkbox"/> アニメーション	<input type="checkbox"/> ミュージック	<input type="checkbox"/> 旅行
<input type="checkbox"/> ゲーム	<input type="checkbox"/> ムービー	
<input type="checkbox"/> スポーツ	<input checked="" type="checkbox"/> ユーモア	
<input type="checkbox"/> ニュース	<input checked="" type="checkbox"/> 乗り物	
<input type="checkbox"/> ビデオブログ	<input type="checkbox"/> 動物	

別のユーザーとしてログイン

続行 キャンセル

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つのカテゴリから作成するムービーを一覧表示させるカテゴリを選択します。

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。

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。



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。





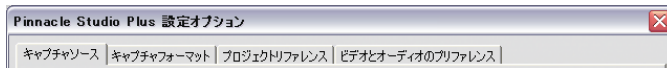
# オプション設定

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。

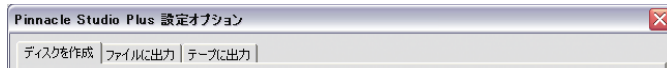
## Studio のセットアップオプションについて

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、キャプチャモードと編集モードに関する 4 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。



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。

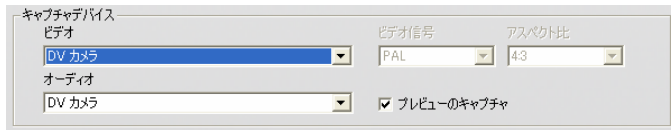
## キャプチャソースの設定

このパネルで加えた変更は、すべて今後のキャプチャに影響ことを忘れないで下さい。1 つのキャプチャセッションだけを構成する場合は、次のセッションを開始する前に古い値を復元するようにしてください。

この設定は 次の 3 つの領域にグループ化されます。[キャプチャデバイス]、[シーンの検出]、[データレート] の 3 つの領域に分かれています。

### キャプチャデバイス

Studio は、システムに搭載されているビデオとオーディオのキャプチャハードウェアを検出します。いずれかのキャプチャ用に複数のキャプチャデバイスがある場合は、現在のキャプチャセッションで使用するデバイスを選択します。



**ビデオ:** ここにリストされているデバイスには、IEEE-1394 で接続されているデジタル機器や多様なアナログビデオソース (Studio DC10plus、テレビチューナカード、USB 接続されているカメラなど) の両方が含まれます。ここで選択したデバイスにより、[キャプチャソース] のその他の設定や [キャプチャフォーマット] パネルの設定が変わります。

**音声:** オーディオデバイスの選択は、ビデオデバイスの選択によって制約されます。たとえば、ほとんどのアナログデバイスでは、サウンドカード入力のいずれかを選択できますが、機器の構成により、使用するデバイスが決定されます。

**TV 規格:** キャプチャデバイスとテレビやビデオモニタに互換性のある規格を選択します (NTSC または PAL)。NTSC は、北米および日本で使用されている規格です。PAL は、その他の地域で使用されている規格です。キャプチャデバイスによっては、ロシア、フランス、その他の国で使用されている SECAM 規格が表示される場合もあります。北米で Studio の製品をご購入いただいた場合は、オプションは NTSC に設定されており変更できません。

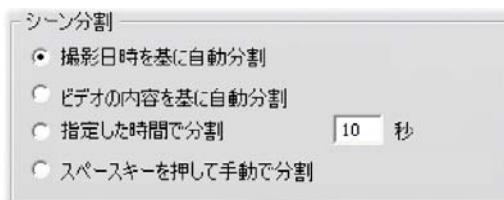
**VCR 入力:** このオプションは、アナログのキャプチャデバイスと共に使用でき、ソースデバイスが VCR かどうかをチェックされる必要があります。オプションが作動すると、キャプチャは入ってくる信号での A/V 同期の問題をより許容するようになります。

**キャプチャのプレビュー:** このオプションは、キャプチャしているビデオをプレーヤでプレビューするかどうかを制御します。プレビューの生成には、非常に大量の処理時間が必要となるため、システムによってはキャプチャ中のプレビューでフレームが欠損する場合があります。欠損フレームの問題が発生する場合のみにこのオプションをオフにしてください。

**アスペクト比:** このドロップダウンリストでは、ビデオソースのアナログキャプチャを標準(4:3)またはワイドスクリーン(16:9)で行うかどうかを指定します。

## ビデオキャプチャ中のシーン検出

このシーン検出オプションの影響については、25 ページの「自動シーン検出」を参照してください。実際に利用できるオプションは、使用しているキャプチャデバイスによって異なり、すべてのモードがすべてのデバイスでサポートされているとは限りません。



最初の [撮影日時で検出] は、DV ソースからキャプチャしている場合にのみ利用できます。

DV ビデオカメラは、画像やサウンドだけでなく日付や時間、多様なカメラの露出設定を記録します(詳しくは、ビデオカメラの説明書を参照してください)。この情報は、データコードと呼ばれ、IEEE-1394 リンクによりビデオとオーディオとともに転送されます。

デフォルト設定では、新しいシーンを開始する時間を決定するためにデータコード情報が使用されます。Studio は、新しいシーンの最初のフレームを取り込み、アルバムに表示するアイコンとして使用します。

データコードは、テープが次のような状態である場合は機能しません。

- 1 つまたは複数の空白 (記録なし) セクションが含まれる
- テープの損傷や電氣的なノイズにより読み取れない
- ビデオカメラの時間または日付機能を使わずに録画した
- ほかのテープのコピー
- 8mm または Hi8 ビデオカメラで撮影されたものを Digital8 ビデオカメラで再生している

最後のオプション [自動シーン検出を行わない] では、Space キーを押すごとに新しいシーンが作成されます。


## データレート

DV フォーマットは、固定の 5:1 圧縮率を使用します。これは、リアルタイムのキャプチャでは、およそ毎秒 3.6 MB (MB/秒) でデータが転送されることを前提としています。ドライブによって異なるキャプチャドライブの転送率は、少なくとも 4 MB/秒が必要です。

**データレートの計測:** このボタンをクリックして、現在のキャプチャドライブのデータレートを計測します。Studio は、既知の長さを持つファイルの書き込みと読み込みを行い、結果の値を KB/秒 (4000 KB/秒は 4 MB/秒に相当) で表示します。



DV シーンをキャプチャしようとした場合にキャプチャドライブが DV のデータレートを実現できない場合は、問題を示すダイアログボックスが表示されます。ほかのドライブを選択するか、データレート条件に合ったドライブを追加するオプションがあります。

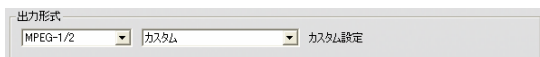
**フォルダの参照:** このボタン  は、キャプチャを保存するディスクディレクトリ (とドライブ) を設定します。これにより、キャプチャのデフォルトファイル名を指定できます。[データレートの計測] ボタンは、このキャプチャディレクトリのあるドライブで計測を実行します。

## キャプチャフォーマットの設定

ここで利用できるオプションは、使用しているキャプチャデバイス([キャプチャソース] タブで指定)によって異なります。次に説明する設定では、一度に表示されないものがあります。

### プリセット

[キャプチャフォーマット] パネルのその他の領域にある設定は、[プリセット] 領域での選択によって異なります。利用できるプリセットは、キャプチャハードウェアによって異なります。



DV キャプチャソースでは、メインのキャプチャオプションが、2 つのドロップダウンリストの最初のリストで選択されます。(2 番目のリストは、利用できるサブオプションを提供します。) 選択肢は次のとおりです。

- **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。この設定には、サブオプションはありません。プロジェクトをビデオテープに出力できる場合は、MPEG よりも DV キャプチャをお勧めします。
- **MPEG**: MPEG へのキャプチャは、DV より容量が少なくなります。品質のプリセット(高、中、低)をサブセットオプションで選択できます。さらに、ビデオ設定を手動で構成する [カスタム] プリセットもあります。最適なプリセットは、ムービーを再生するすべてのデバイスの条件に合う一番低いものとなります。VCD にのみ出力する場合は、[低]、SVCD への出力が必要な場合は [中]、DVD に出力する場合は [高] を使用します。

ほかの種類のキャプチャデバイスでは、品質オプションのリストが 1 つあります。通常、選択肢は、[良い]、[より良い]、[最高]、[カスタム] になります。



Studio AV/DV のアナログキャプチャは、オプションのない固定のキャプチャ設定を使用します。

## ビデオ設定

この領域で利用できる設定は、キャプチャデバイスと [プリセット] 領域で選択したオプションによって異なります。利用できる設定だけが表示されます。設定は、[カスタム] プリセットを選択した場合にのみ編集可能になります。

**オプション:** このボタンは、選択したコーデック(圧縮と解凍を行うソフトウェア)によって提供されているセットアップオプションへのアクセスを提供します。

**圧縮:** 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。

**幅、高さ:** これらのコントロールは、キャプチャするビデオの寸法を制御します。

**フレームレート:** キャプチャする毎秒あたりのフレーム数です。2 つの数値オプションは、それぞれフル速度と半分の速度を表わします。低い数字(NTSC では 15.985、PAL または SECAM では 12.50)を使うとディスク容量を節約できますが、スムーズさが劣ります。

**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)に関するオプションを提供するものがあります。

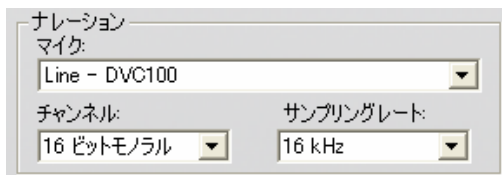
**MPEG の種類:** MPEG エンコーディングには、2 つの選択肢があります。これは、MPEG1 と MPEG2 です。MPEG1 は、Windows コンピュータで一般にサポートされており、MPEG2 は、特定の圧縮率でより高い品質を実現するものです。

**解像度:** これは、選択したキャプチャオプションで利用できる解像度を表示するドロップダウンリストです。幅(最初の数字)と高さを 2 増やすと、処理されるデータの量が 4 増えます。

**高速エンコード:** このオプションを使うと、MPEG ファイルをキャプチャする場合に、品質を多少落としてエンコード処理の速度を上げます。短いテストのキャプチャを行って、このオプションが作品に与える影響を試してください。

## オーディオ設定

これらのオーディオ設定は、[カスタム] プリセットを選択した場合にのみ編集可能になります。



**オーディオを含む:** 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。

**オプション:** このボタンは、選択したコーデック(圧縮と解凍を行うソフトウェア)によって提供されているセットアップオプションへのアクセスを提供します。

**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。

**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。「CD 品質」は 16 ビットステレオ、44.1 kHz です。

## MPEG キャプチャ

この領域は、キャプチャフォーマットで MPEG プリセットが選択されている場合にのみ表示されます。

ドロップダウンリストにある 3 つのオプションは、MPEG エンコーディングをキャプチャ中に実行するか、キャプチャが完了したときの別の手順としてエンコーディングを実行するかを制御します。

- [デフォルトのエンコードモードを使用] を使うと、Studio が特定のコンピュータ処理速度でどちらの選択肢を使用するかを決定します。
- [リアルタイムでエンコード] は、キャプチャとエンコードを 1 つの手順で行うことを意味します。これは、十分な速度を持つマシンでのみ良い結果を生みます。
- [キャプチャ後にエンコード] は、キャプチャが完了するまでエンコーディングが行われなことを意味します。このオプションを選択すると処理に時間がかかりますが、CPU の速度が遅い場合にはより信頼できるオプションです。

## 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(247 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ェックされている場合に、変更後手動で保存しなくても、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、プレミアム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。

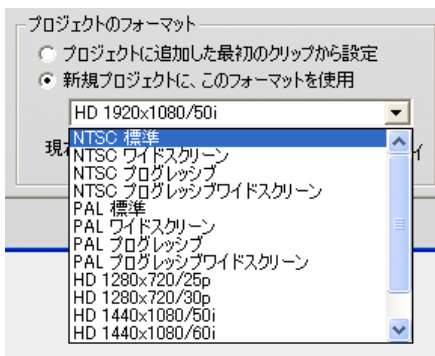
アルバムや Studio のその他適切な場所にプレミアムアイテムを一覧表示したい場合は、このボックスをチェックします。

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す。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、11Page の「Studio の拡張」を参照してください。



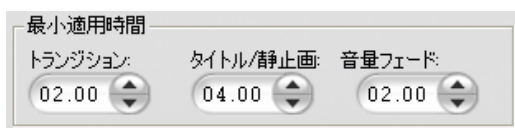
## プロジェクト形式:

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

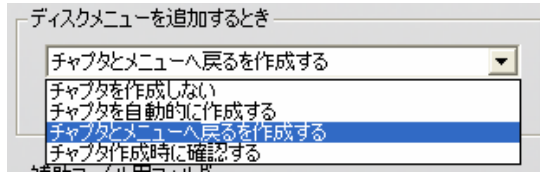
これらの再生時間は、秒とフレーム数で表わされます。2 番目のカウンタは、NTSC では 30 フレーム、PAL では 25 フレームごとに進みます。



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

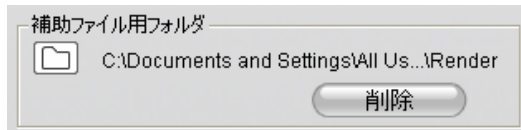
タイムラインにディスクメニューを配置する場合、メニューからそれに続くすべてのクリップ(少なくとも次のメニューまで)へのチャプタリンクを生成するかどうかを尋ねられます。このドロップダウンリストの選択肢を使うと、リンクをつねに作成しない、リンクをつねに作成する、新しいメニューからチャプチャへのリンクを自動で作成する、または、各チャプタの終わりからメニューに戻るリンクを作成するなどのオプションを設定できます。最後のオプションである [チャプタ作成時に確認する] を使うと、確認ダイアログを表示するデフォルト設定に戻ります。



**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。



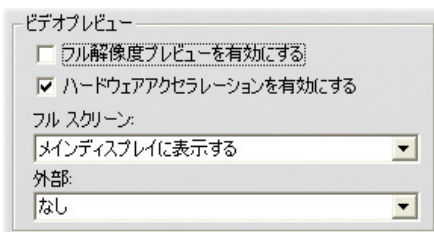
**削除:** このボタンは、[補助ファイル削除]ダイアログを開いて、プロジェクトをレンダリングしながら、作成されたファイルを削除してハードドライブの空き容量を復元します。

## 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。



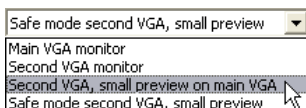
コンピュータのモニターでプレビューする場合は、既定プレビューの 1/4 フレームサイズ解像度で十分です。プレビュー用の厳格な必要条件があり、特にプレビュー用に外部出力デバイスを考えている場合は(外部ドロップダウンリストでそれを選択して)、[完全解像度プレビューを有効] を選択する必要があります。マシンによっては、このオプションには著しくパフォーマンスが低下する場合があります。

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。

単一モニターシステムで、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 モニター 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ー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 (ビデオの縦横比影響しないで)。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。

残りの 2 つのオプションは、デュアル出力ビデオカードが次のいずれか 1 つのタイプである場合にのみ提供される特殊モードです。

- Catalyst™ 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、モニター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。

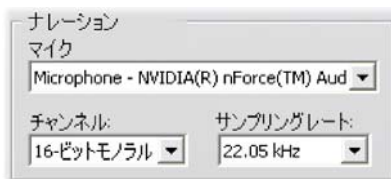
**注：**適切なグラフィックカードを使用している場合でも、希望する形式が特定のモニターでサポートされていない場合があります。Studio がそのような場合であると判断した場合は、最後のプレビューモードに戻ります(次の段落)。

**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ー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 に設定してモニター画面の中央にフレームを置きます。同様に、モニター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。

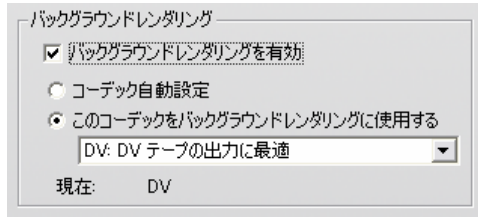
**チャンネル、サンプリングレート：**これらの設定は、オーディオの品質を制御します。ナレーションの設定は、ふつう 22.05 kHz の 16 ビットモノラルです。



## 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 **[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 Plus 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ー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。

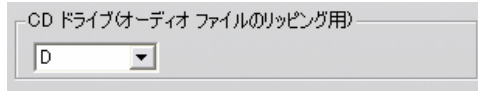
## サラウンドサウンドの再生

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、または HD DVD 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 プレーヤーには 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」(223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、または DVD を選択して対応するタイプのディスクを作成します。Blu-ray ディスクプレーヤーで再生する DVD を作成するには AVCHD を、HD DVD プレーヤーで再生する DVD や HD DVD のいずれかを作成するには HD DVD 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 プレーヤーに提供されます。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。

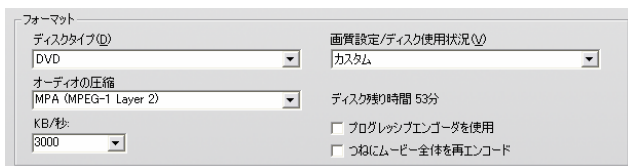
「インターレーススキャン」と呼ばれるこのシステムは、テレビ画面の特性と人間の視覚システムにより良い結果を生み出します。

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。DVD プレーヤーとテレビがプログレッシブスキャンをサポートしている場合、または



コンピュータでのみビデオを再生する場合は、このボックスをチェックすることで、高品質な出力を得ることができます。

**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、エラーの可能性のあるソースを見つけない場合に限りお勧めします。



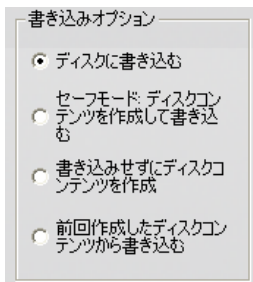
## 書き込みオプション

**ディスクに直接書き込む:** [フォーマット] ボックスの設定にしたがって、ムービーをディスクに直接書き込みます。

**セーフモード: ディスクコンテンツを作成して書き込む:** このオプションは書き込み手順としてディスクのデータを生成するのではなく、ディスクファイルが生成されるまで書き込みを遅らせます。これは直接書き込みオプションより時間がかかりますが、システムがディスクレコーダのペースを維持するのに十分な速度でデータを処理できない場合に発生するディスク書き込みエラーを防止します。

### 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 (254 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、必要に応じて別々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。



**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。

## 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 12 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。258

ページの「Real Media ファイル作成の設定」と、261 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。AVI、DivX、MPEG-1、MPEG-2、および MPEG-4 (iPod 対応と Sony PSP 対応を含む)。

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、出力ファイルのサイズ、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。

The screenshot shows a 'Format' dialog box with two main sections: 'Video Settings' and 'Audio Settings'.  
- \*\*Format Section\*\*: 'File Type' is set to 'AVI' and 'Preset' is set to 'Custom'.  
- \*\*Video Settings Section\*\*:  
 - 'Video Settings' is checked.  
 - 'Include Codec' and 'Show Codec List' are checked.  
 - 'Compression Format' is set to 'MJPEG'.  
 - 'Resolution' is set to 'Custom' with width '720' and height '576'.  
 - 'Frame Rate' is set to 'Standard' with a value of '25'.  
 - 'Quality' is set to '80' (represented by a slider and a text box).  
- \*\*Audio Settings Section\*\*:  
 - 'Audio Settings' is checked.  
 - 'Compression' is set to 'PCM'.  
 - 'Channels' is set to 'Stereo' and 'Sampling Rate' is set to '48 kHz'.  
 - 'Data Rate (K bits/sec)' is set to '1536'.  
Buttons for 'Options' are present for both compression format and audio compression.

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。

**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。

## ビデオ設定

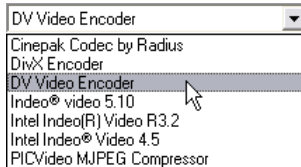
**オーディオを含む:** このオプションは、デフォルトではオンになっています。チェックボックスをオフにすると出力ファイルはオーディオのみになります。

**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、Pinnacle Systems 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。

Pinnacle Systems 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。Pinnacle Systems 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いません。

**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。

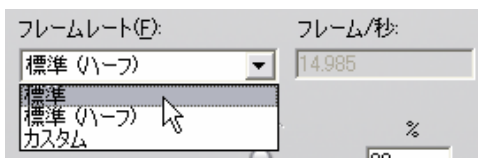


**解像度:** これは、標準的な幅と高さのオプションを提供するプリセットドロップダウンリストです。カスタムプリセットでは、直接寸法を設定できます。

**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。



**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擇すると、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擇してください。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コーデックは、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擇します。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。



## 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。

---

## Real Media ファイル作成の設定

---

[Real Media 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 プレーヤ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](http://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(F): Real Media      プリセット(P): 中

データ

タイトル: Leave it to Thorkney      著者: Thorkney Grillmarket

著作権: © 2005 TG productions      キーワード: comedy, trumpet, fishing trip

ビデオ品質: 標準動画ビデオ      オーディオ品質: バックグラウンドミュージック

Web サーバ

RealServer  
 HTTP

配信対象

ダイアルアップモデム  
 シングル ISDN  
 デュアル ISDN  
 社内 LAN  
 256K DSL/ケーブル  
 384K DSL/ケーブル  
 512K DSL/ケーブル

**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、あまり動かないクリップで、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。

**注:** *GeoCities* は、「ホームページ所有者」に *RealServers* を提供しています。

**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。

フォーマット

ファイルタイプ(F): Windows Media      プリセット(P): カスタム

データ

タイトル: Thorkney's Birds      著者: Thorkney Grillmarket

著作権: © 2005 TG Productions      解説: The unearthly beauty of Thorkney's backyard bird sanctuary.

映倫指定区分: G

Media Player "GoTo Bar" のマーカー

- マーカーなし
- 全クリップのマーカー
- 指定クリップのみのマーカー

プロフィール

Windows Media Video 8 for Broadband (PAL, 700 Kbps)

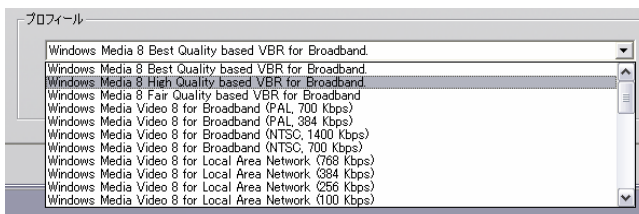
ビデオ: 352x288, 636 KB/秒, 30 フレーム/秒  
オーディオ: WMA, 16 bit ステレオ, 44.1 kHz

**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。



**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(O)  
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 カメラへの録画の開始と停止を自動で行う場合はチェックしてください。

録画の遅延時間  
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：**

1. メインメニューバーで [ムービーの作成] ボタンをクリックします。  
画面の上半分が、[ムービーの作成] 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。
3. [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。
4. [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。

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 では、ムービーをレンダリングしてから、DV デバイ스에 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。



## 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。

# ヒントとコツ

この章では、Pinnacle 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。

Studio では、信頼性の高いビデオ転送パフォーマンスを実現できる UDMA IDE ドライブをお使いください。Windows および Studio ソフトウェアをインストールするディスク以外のハードドライブにキャプチャすることを強くお勧めします。

DV フォーマットのビデオシーケンスの録画には、毎秒およそ 3.6 MB のデータ転送率が必要となるため、ハードドライブのパフォーマンスレベルを最低 4 MB/秒に維持する必要があります。より高い転送率を持つドライブでは、信頼性の高い転送を実現し、テープへの出力に関する問題を避けることができます。

3.6 MB/秒の値を使って、ビデオに必要なハードドライブの容量を計算することができます。

たとえば、

1 時間のビデオ = 3600 秒 (60 x 60)

3600 秒 x 3.6 MB/秒 = 12,960 MB

つまり、1 時間のビデオは 12.9 GB の記憶容量を使用します。

標準のハードドライブでは、自動内部校正が行われるため、定期的に連続データストリームが中断され、再計算されます。キャプチャ中には、画像が一時的にメモリに保存されるため、この中断が目立つことはありません。一方、再生中では、一時的に保存される画像の数が制限されます。

スムーズな再生を行うには、連続して中断のないデータストリームが必要です。データストリームが中断されると、画像の動きが一定の間隔でぎこちなくなります。これは、すべてのフレームが存在し、ハードドライブの処理速度が非常に高速である場合にも発生します。

## ハードドライブの準備

ビデオをキャプチャする前に、次のことを実行してください。

- 背景アプリケーションを閉じます。Studio を開始する前に、**Ctrl** と **Alt** キーを押して、**Delete** キーを押します。これで、プログラムを終了できるウィンドウが開きます。[アプリケーション] で個々のアプリケーションをクリックして、[タスクの終了] ボタンをクリックします。エクスプローラと SysTray を除くすべてのアプリケーションでこれを繰り返します。この処理の補助ツールとしてソフトウェアユーティリティを使用することができます。
- [スタート] ▶ [プログラム] ▶ [アクセサリ] ▶ [ツール] ▶ [ディスクのスキャン] をクリックします。  
[完全] を選択していることを確認してから、[開始] をクリックします (この処理には時間がかかることがあります)。
- ディスクのスキャンが終わったら、[スタート] ▶ [アクセサリ] ▶ [システムツール] ▶ [ディスクデフラグ] をクリックします (この処理には時間がかかることがあります)。
- 節電機能をオフにします。デスクトップにマウスを合わせ、右マウスボタンをクリックしてから、[プロパティ] ▶ [スクリーンセーバー] (さらに [電源]) を選択します。[電源設定] のオプションがすべて [なし] に設定されていることを確認してください。

**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 CD に作成している、またはキャプチャしているときは、ほかのプログラムを使用しないでください。編集中には、マルチタスクを実行できません。

## 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。

## 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。

---

# ソフトウェア

---

## カラー深度の調節

1. 16 ビットのカラー深度を推奨します。
2. 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、**[プロパティ] > [設定]** をクリックします。
3. **[画面の色]** で **[中(16 ビット)]** を選択します。

オーバーレイ設定は、コンピュータモニタのディスプレイのみに影響します。一方、録画したシーケンスは、ビデオ出力では完全なカラーと解像度で表示されます。

---

## フレームレートの増加

---

システムで十分なフレームレートを得られない場合 (PAL/SECAM では 25 fps、NTSC では 29.97 fps) は、次のことを試してください。

## ネットワークドライバとアプリケーションを無効にする

ネットワーク操作は、記録や再生中に中断を招くことがあります。ネットワークでの作業はお勧めできません。

## オーディオの録音

ビデオの記録中に、サウンドは非常に高いプロセッサ時間を消費するため、オーディオは、必要な場合のみに録音してください。PCI サウンドボードを推奨します。

## オーディオを持つデジタルビデオ

オーディオを持つデジタルビデオシーケンスを記録する場合は、オーディオにもハードドライブの容量が必要であることに注意してください。

- CD 音質(44 kHz、16 ビットのステレオ)には、およそ 172 KB/秒が必要です。
- ステレオ音質(22 kHz、16 ビットのステレオ)には、およそ 86 KB/秒が必要です。
- モノラル音質(22 kHz、8 ビットのステレオ)には、およそ 22 KB/秒が必要です。

サウンドの音質を上げるほど、容量の消費も高くなります。最高の音質(CD)は、ほとんどの場合に必要ありません。ただし、最低の音質(11 kHz/8 ビットのモノラル)は、オーディオシーケンスとして良い音質とはいえません。

---

## 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。



# 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 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](http://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の最新ドライバをインストールすることを推奨しています。Studio ソフトウェアの起動処理では、サウンドカードとビデオカードが DirectX をサポートしているかどうかを確認されます。

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。

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) および [www.atitech.com](http://www.atitech.com)

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](http://us.creative.com)

## デバイスマネージャを開く

Windows XP 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、コンテキストメニューから [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、[ハードウェア] タブにあります。



## オンラインでのテクニカルヘルプ

Pinnacle 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 Pinnacle 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 11」を選択します。該当する場合は、[Sub-Product (サブ製品)] や [Category (カテ

グリ)] 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が、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。

## 最もよく検索される知識ベースの記事

1. Studio crashes in Edit mode (ID 6786) (編集モードで Studio がクラッシュする)。
2. Capture error appears when attempting to start capture (ID 2687) (キャプチャを開始しようとするときキャプチャエラーが表示される)。
3. Studio hangs when rendering (ID 6386) (Studio がレンダリング中にハングする)。
4. CD or DVD burner is not detected (ID 1593) (CD または DVD レコーダが検出されない)。
5. Studio hangs on launch or does not launch (ID 1596) (Studio が起動時にハングするまたは起動できない)。
6. HollywoodFX transitions are still watermarked after upgrading (ID 1804) (アップグレード後も HollywoodFX トランジションにウォーターマーク(透かし)が入っている)。
7. “Cannot initialize the DV capture device” error appears in Capture mode (ID 2716) (キャプチャモードで「DV キャプチャデバイスを初期化できません」というエラーが表示される)。

次のページからの情報は、よく検索される知識ベースの記事を基にしたものです。

---

## 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 をアンインストールしてインストールし直す。
- 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 11 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。

<http://www.pinnaclesys.com/support/Studio11>

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 [バ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 (244 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、ほか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。

Ctrl+Alt+Delete 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。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、[ドライバ] 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。

**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、コンテキストメニューから [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](http://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。

1. Studio をアンインストールします。[スタート] > [プログラム] > [Studio 11] > [Studio 11 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したがいます。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尋ねられます。[すべてにはいり] 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。
2. 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。
3. 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。[ヘルプ] > [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、たいてい問題は解決できるはずですが。

それでも問題が解決できない場合は、「test01.stu」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。



## キャプチャを開始したときに発生するキャプチャエラー

### Answer ID (回答ID) 2687

この問題は、互換性に問題がある、またはサードパーティのキャプチャカードに問題があることから発生する場合があります。

- ATI: Studio は、ほとんどの All In Wonder カードと動作するはずです。
- Hauppauge: カードについては、ウェブサイトのよくある質問 (FAQ) を参照してください。
- nVidia: Studio は、ビデオキャプチャ用にデザインされているほとんどの nVidia カードと動作するはずです。

### トラブルシューティングの手順

キャプチャ前の最初のゴールは、プレビューウィンドウでビデオを見ることにあります。

1. Studio でキャプチャソースの設定を確認します。システムに複数のキャプチャデバイス (1394 カード、テレビチューナ、ウェブカメラなど) が接続されている場合があるため、正しいキャプチャソースを選択していることを確認してください。Studio のキャプチャモードで、[設定] ボタンをクリックしてから、[セットアップオプション] ダイアログで [キャプチャソース] タブをクリックしてください。[ビデオ] ドロップダウンリストで、ビデオキャプチャデバイスを選択します。

適切なキャプチャデバイスのオプションが見つからない場合は、Windows のデバイスマネージャを開きます。キャプチャデバイスのキャプチャドライバに旗が付いているまたはリストされていない場合は、次の方法にしたがって、キャプチャドライバを再度読み込みます。

    Pinnacle ドライバ: CD を使って、インストールしたカードの Pinnacle ドライバを見つけてインストールします。

    サードパーティのドライバ: キャプチャデバイスに付属している CD を使用するか、最新のドライバについて製造元に連絡します。または、製造元のウェブページを参照してください。

2. アナログソースからキャプチャしている場合は、正しいアナログのタイプを選択していることを確認してください。[ディスクメーター] ウィンドウ(Studio のキャプチャモード)で、左のタブをクリックし、アナログビデオの設定パネルを開きます。必要に応じて、[コンポジット] または [S ビデオ] を選択します。

正しいオプションがすでに選択されている場合は、もう一方のオプションを選択して、数秒後に再度正しいオプションを選択してみてください。キャプチャモードをリセットすると、入力信号が正しく検出される場合があります。

3. アナログソースからキャプチャしている場合は、ケーブル接続を確認してください。ケーブル接続は、前述のオプションとして設定した [コンポジット] または [S ビデオ] と一致する必要があります。可能な場合は、別のケーブル、テープ、ビデオデッキを使って、問題がどのコンポーネントから発生しているかを確認します。
4. プレーヤのヘッドがクリーニングされており、テープが良好な状態であることを確認します。さらに、すべての接続がしっかりと行われていることを確認します。
5. アナログソースからキャプチャしている場合は、キャプチャの前にソースのデッキで [再生] ボタンを押す必要があります(画面上のコントロールはありません)。**[キャプチャ]** ボタンをクリックしたときにプレーヤが動作していない場合は、キャプチャエラーが表示されます。

上記の手順を試してもキャプチャエラーが発生する場合は、AmCap キャプチャアプリケーションを使ってセットアップをテストしてください。AmCap は、デバイスの互換性をテストするために使用される一般的なアプリケーションです。AmCap を使ってキャプチャを行えない場合は、キャプチャーカードが Windows のバージョンに合った正しいドライバを持っていない可能性があります。

#### **AmCap を使用するには：**

1. [スタート] > [プログラム] > [Studio 11] > [ツール] > [Am Capture] の順にクリックします。
2. [AmCap] ウィンドウで、[デバイス] メニューからキャプチャデバイスを選択します。
3. [オプション] > [プロパティ] メニューコマンドをクリックすると、[AmCap] ウィンドウにケーブルが正しくされているか、ソース(ビデオカメラ、ビデオデッキなど)の電源が入っているかどうかが表示さ

れます。キャプチャを行うには、[キャプチャ] メニューをクリックして、[キャプチャ開始] を選択します。キャプチャカードには、セットアップする選択肢が複数ある場合があります。

**注:** AmCap は、ハードウェア MPEG エンコードを持つキャプチャデバイス(MovieBox USB、PCTV Deluxe、MP20、TDK Indi デバイスなど)では動作しません。

すべてのトラブルシューティング手順を実行した後も、キャプチャカードを使って Studio でキャプチャができないことは非常に稀ですが、Studio を使わずにキャプチャを行って、編集と出力を Studio で行うためにキャプチャしたビデオをインポートして、キャプチャの問題を回避することができます。

## 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が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。これは、複数の原因によって発生します。

### 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)。
- 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。

## 可能性のある解決法および回避法：

1. 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。
2. ハードドライブをデフラグします。
3. 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ます、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。
4. 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。
5. レンダリングが停止するセクションをクピーして、新しいプロジェクトに配置します。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。
6. プロジェクト全体を AVI ファイルにレンダリングしてから、新しいプロジェクトを作成してファイルをインポートします。ディスクを作成する場合は、新しいプロジェクトにチャプタマークとメニューを追加してください。この回避法は、NTFS のパーティションで最も効果的に実行できます。これは、FAT32 パーティションには 4 GB のファイル制限があるためです (4 GB は 18 分の DV ビデオにしか相当しません)。

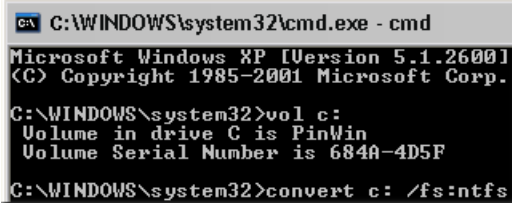
既存の FAT32 ハードディスク パーティションを再フォーマットせずに NTFS に変換できるので、4 GB ファイルサイズの制限を避けることができます。次の手順は、ドライブ C: を対象としています。その他のパーティションには、手順 4 と 5 で正しいドライブ名 (例えば、d や f) に置き換えるだけです。

FAT32 パーティションを NTFS に変換するには次の手順に従います。

1. Window の [スタート] ボタンをクリックします。
2. [ファイル名を指定して実行] コマンドを選択します。
3. [ファイル名を指定して実行] ダイアログに `cmd` と入力して、[OK] をクリックします。

コマンドウィンドウが表示されます。

4. プロンプトで `vol c:` と入力して、`Enter` を押し、表示されたボリュームラベルを書き留めます (以下の図では「PinWin」)。
5. `convert c: /fs: ntfs` と入力して、`Enter` キーを押します。



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - cmd
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\WINDOWS\system32>vol c:
Volume in drive C is PinWin
Volume Serial Number is 6840-4D5F

C:\WINDOWS\system32>convert c: /fs:ntfs
```

これにより、FAT32 から NTFS への変換が開始されます。プロンプトが表示されたら、前の手順で書き留めたボリュームラベルを入力します。

---

## CD または DVD レコーダが検出されない場合

---

### Answer ID (回答ID) 1593

ディスクプロジェクトを作成する場合に、Studio がディスクレコーダを見つけることができない場合は、「ディスクレコーダデバイスが見つかりません。」というエラーメッセージが表示されます。これは、Studio または Windows がドライブの認識に失敗しています。この問題が Studio にパッチをインストールした後で発生する場合は、パッチ処理が正しく実行されなかった可能性があります。この場合、次の項目 2 で説明されているように、Studio をアンインストール、再インストール、アップデートしてください。

### 可能性のある解決法および回避法：

1. [デバイスマネージャ] にレコーダがリストされていることを確認します。リストされていない場合は、レコーダのマニュアルを参照する、または製造元に連絡して、正しくデバイスを取り付けてください。
2. オリジナルの CD から Studio をアンインストールおよび再インストールし、最新のパッチを使ってアップデートします。詳しくは、275 ページを参照してください。
3. ファームウェアアップデートがないかどうかを、ディスクレコーダ製造元のウェブサイトを確認します。デバイスマネージャのプロパティダイアログで、レコーダのファームウェアバージョンを確認できます。
4. 再度デバイスマネージャで、VIA コントローラであるかどうかを確認するためにハードディスクコントローラをチェックします。VIA のウェブサイトは、次のとおりです。

[www.viaarena.com/?PageID=2](http://www.viaarena.com/?PageID=2)

5. Nero, Adaptec, Roxio Easy CD Creator など、ほかのディスク書き込みソフトウェアを使用している場合は、ソフトウェアを最新のバージョンにアップグレードしてみてください。Studio がドライブを検出できない場合は、ほかのディスク書き込みソフトウェアをアンインストールして、もう一度実行してみてください。

---

## 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。**

1. 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。
2. 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。

3. 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、275 ページを参照してください。)
4. サウンドカードのドライバをダウンロードして再インストールします。サウンドカードは、DirectX をサポートする必要があることに注意してください。
5. サウンドカードをシステムから取り外します。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。Studio がこれで起動されるようになった場合は、サウンドカードを取り替える必要があります(前の手順で指摘したように、最新のドライバがあると仮定しています)。
6. グラフィックカードのソフトウェアをダウンロードして再インストールします。カードは、DirectX をサポートする必要があることに注意してください。

---

## キャプチャモードで「DV キャプチャデバイスを初期化できません」というエラーが表示される

---

### Answer ID (回答 ID) 2716

このエラーメッセージは、次のように表示されます。「Pinnacle Studio が DV キャプチャデバイスを初期化できません。ビデオカメラが接続されていて電源が入っていることを確認してください。」

DV ポート(「FireWire」または「1394」ポート)に接続しているデジタルソース(DV、Digital8 ビデオカメラ)からキャプチャを行っている場合にこのエラーメッセージが表示されます。

#### アナログソースからキャプチャしている場合:

- キャプチャソースの設定を修正する必要があります。[キャプチャソース] オプションダイアログの [キャプチャデバイス] ボックスでは、[ビデオ] と [オーディオ] が「DV ビデオカメラ - Pinnacle 1394」のデフォ



ルト設定に設定されています。アナログソースからキャプチャを行うには、両方のリストで利用できるデバイスを選択してください。

- 多くのアナログキャプチャカードには、オーディオ入力ジャックがありません。このため、Studio のオーディオキャプチャデバイスをサウンドカードのライン入力に設定し、ケーブルとアナログオーディオソース(ビデオデッキやアナログビデオカメラ)をサウンドカードのライン入力ジャックに接続します。

#### デジタルソースからキャプチャしている場合での可能性のある解決法:


1. カメラが VTR/VCR モードになっていることを確認します。キャプチャでは、デバイスがバッテリーではなく AC 電源で動作している必要があります。
2. 1394 ケーブルを取り外して、再度接続してください。間違って、USB ケーブルを使って USB ポートに接続していないことを確認してください。DV ポートに接続しないと、Studio は、DV または Digital8 ビデオカメラからキャプチャできません。
3. ビデオカメラの電源をいったん切ってから、再度入れます。ビデオカメラの電源を入れると、デバイスが検出され Windows がドライバを読み込んでいる間に、マウスのポインタが砂時計の形に変わります。デフォルトで、Windows XP では、ビデオカメラへの電源がいったん切れ、また入ったというメッセージが表示されます。
4. コンピュータをシャットダウンして、1393 キャプチャカードをほかの PCI スロットに移します。利用できるスロットがない場合は、ほかのスロットにあるカードと入れ替えてみます。コンピュータを再起動します。



Windows のハードウェアウィザードにより、新しいハードウェアが自動的に検出されます。画面に表示される指示にしたがって、ドライバを読み込みを完了します。ドライバが正しく読み込まれているかどうかを見るには、デバイスマネージャを確認します。

5. 1394 ポートと DV/D8 ビデオカメラのドライバが、[デバイスマネージャ] に正しく読み込まれていることを確認します。次の「ドライバの確認」を参照してください。

## ドライバの確認

1394 と DV ドライバをチェックするには：

1. Windows の デバイスマネージャを開きます。（[デバイスマネージャ] のアクセス方法については、270 ページを参照してください。）
2. どのドライバには、黄色い感嘆符の付いたエラーフラグ  が表示されていない状態であるはずですが、ドライバにこのフラグが付いている場合は、ドライバが正しく読み込まれていないため、正しく動作しない可能性があります。
3. キャプチャカードのドライバは、OHCI 互換の IEEE 1394 ホストコントローラドライバで、[1394 バスホストコントローラ] という見出しにリストされています。
4. 正しく読み込まれている場合、ビデオカメラのドライバは、[イメージングデバイス] にリストされます。

[デバイスマネージャ] のツールバーで [アンインストール]  ボタンをクリックしてから、[ハードウェアの変更をスキャン] ボタンを  クリックします。

5. ドライバが再度正しく読み込まれるはずですが、Windows の CD は必要ないはずですが、要求される場合は、画面に表示される指示に従います。

### エラーフラグが表示されない場合

両方のドライバにエラーフラグが表示されない場合があります。この場合でも、次の手順にしたがって、両方のドライバをアンインストールして再度読み込むことをお勧めします。

1. DV ビデオカメラのドライバをアンインストールします。
2. DV または Digital8 のビデオカメラを 1394 ポートから取り外します。
3. OHCI 互換の 1394 ホストコントローラドライバをアンインストールします。
4. ホストコントローラドライバを再インストールします。
5. DV または Digital8 ビデオカメラを再接続します。

ビデオカメラが自動的に再検出され、ドライバが読み込まれるはずですが、

## Windows インストールの修復

前述の手順をすべて試しても「初期化できない」というメッセージが表示される場合は、Windows に内蔵されている 1394 ドライバが破損している可能性があります。Windows をアンインストールしないで、再度インストールすることをお勧めします。この場合、Original の Windows CD から Windows のインストーラを実行する必要があります。XP では、この手順を「Patch」と呼んでいます。必要な場合は、コンピュータの製造元に連絡することをお勧めします。



## インストールの問題

### CD から Studio をインストールしているときにエラーが表示される

**解決法 1:** コンピュータを再起動します。コンピュータの再起動が完了したら、Studio もう一度インストールしてみてください。

**解決法 2:** CD に傷、指紋、汚れがないかどうかを確認します。必要ならば、柔らかい布で CD を拭きます。Studio をもう一度インストールしてみてください。

**解決法 3:** バックグラウンドタスクの終了します。次の手順にしたがいます。

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。

**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、次の手順に従います。**

1. [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。Explorer 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。

## インストール中にハードウェアが見つからない

**可能性のある原因:** ハードウェアを取り付けている PCI スロットに、BIOS で IRQ が割り当てられていないか、ほかのデバイスと IRQ を共有している可能性があります。カードが PCI スロットにしっかりと収まっていない可能性もあります。

**解決法:** オリジナルのスロットにカードをしっかりと取り付け直します。または、別の PCI スロットに取り付けてみます。ほとんどの場合、コンピュータをシャットダウンして再起動して DV カードやほかのハードウェアを別のスロットに取り付けると、別の IRQ を割り当てることができます。



## 操作の問題

### 録画から画像が欠損しているまたはビデオの動きがぎこちない

**可能性のある原因:** ハードドライブの転送速度が遅すぎます。

**解決法:** UDMA ハードドライブを使用している場合は、AVI ファイルを高いデータレートで再生すると、再生でのフレームが「飛ぶ」ことがあります。これは、ハードドライブがファイルを読み取っている間に再校正を行うため、再生の中断が発生することが原因です。

この問題は、Studio によって発生するものではなく、ハードドライブの動作とほかのシステムコンポーネントとの相互動作によるものです。

ハードドライブの処理速度を上げるには、次の方法を試します。

1. バックグラウンドアプリケーションのタスクを終了します。Studio を開始する前に、**Ctrl** と **Alt** キーを押して、**Delete** キーを押します。これで、プログラムを終了できるウィンドウが開きます。[アプリケーション] で個々のアプリケーションをクリックして、[タスクの終了] を選択

します。エクスプローラと SysTray を除く [プログラムの終了] にリストされているアプリケーションでこれを繰り返します。

2. [スタート] ▶ [プログラム] ▶ [アクセサリ] ▶ [ツール] ▶ [スキャンディスク] をクリックします。
3. [完全] を選択していることを確認してから、[開始] をクリックします(この処理には時間がかかることがあります)。
4. ディスクのスキャンが終わったら、[スタート] ▶ [アクセサリ] ▶ [システムツール] ▶ [ディスクデフラグ] をクリックします(この処理には時間がかかることがあります)。
5. 節電機能をオフにします(デスクトップを右マウスボタンをクリックしてから、[プロパティ] ▶ [スクリーンセーバー] を選択します)。*[電源設定]* のオプションがすべて [なし] に設定されていることを確認してください。
6. [スタート] ▶ [設定] ▶ [コントロールパネル] ▶ [システム] を選択します。[パフォーマンス] タブをクリックして、[ファイルシステム] - [トラブルシューティング] タブをクリックします。
7. [すべてのドライブで書き込みキャッシュを無効にする] の左側をクリックして選択し、[OK] をクリックします。
8. [ハードディスク] タブで、[読み取りの最適化] オプションを [なし] に設定します。

一般に、これにより、データ転送率が上がります。**注意:** ハードドライブによっては、この方法を実行すると書き込み速度が遅くなる場合があります。

**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 CD に作成している、またはキャプチャしているときは、ほかのプログラムを使用しないでください。編集中には、マルチタスクを実行できません。

## プレーヤのプレビューにビデオが表示されない

**解決法 1:** [画面のプロパティ] ダイアログでビデオの解像度や画面の色数を変更します。

1. デスクトップを右マウスボタンでクリックし、[プロパティ] を選択してから、ダイアログで [設定] をクリックします。
2. [画面の色] で [16 ビット]、[24 ビット]、[32 ビット] をそれぞれ試してみます。
3. [画面の解像度] で、[800x600] からこれ以上の設定に変更してみます。

**解決法 2:** Windows の汎用グラフィックカードドライバまたは古いグラフィックカードドライバを使用している場合があります。または、グラフィックカードドライバが破損しています。グラフィックカードの製造元に連絡して、最新のドライバを正しくインストールしていることを確認してください。ビデオカード製造元のテクニカルサポートから入手した、またはウェブサイトでダウンロードした最新のグラフィックドライバを再インストールします。

**解決法 3:** DirectX が正しくインストールされていない場合があります。[スタート] > [プログラム] > [Studio] > [ヘルプ] > [DirectX] [Diagnostic Tool] を選択します。[Display] タブで [DirectDraw] の隣にある [Test] ボタンをクリックします。テストの実行後、Direct 3D テストを実行します。カードがいずれかのテストに失敗した場合は、グラフィックカードの製造元にお問い合わせください。

**注:** 特定のキャプチャハードウェアでの特別な解決法など、DirectX のトラブルシューティングについては、ピナクルのウェブサイトもご覧ください。

## テープに出力するときに、オーディオやビデオがスムーズでないまたは存在しない

**背景:** この種の問題には、多くの原因が関係しています。理由を理解するには、カメラに転送されるデータは、転送中のどの部分でも中断に弱いことを考えてください。

デジタルデータは、ビデオカメラから IEEE-1394 を通り、1394 カードとシステムのメインボードに転送されます。さらに、ハードドライブまでハー

ドドライブケーブルを通して最後に記録されます。この逆に転送されるデータの流れもあります。この転送のどの地点においても、データの流れが中断または遅延されると、ビデオ出力問題の原因となります。

**解決法 1:** ビデオキャプチャ中にフレームが欠損していないことを確認します。キャプチャ中にフレームが欠損していると、出力中にも問題が発生します。キャプチャの問題に対するトラブルシューティングには、異なる解決法が必要です。次のアドレスを使って、ピナクルのウェブサイトにある知識ベースを参照してください。

[www.pinnaclesys.com/support/studio9](http://www.pinnaclesys.com/support/studio9)

**解決法 2:** 現在のプロジェクトを保存して、すべてのアプリケーションを閉じ、システムを再起動してください。Windows を再起動した時点で、ほかのプログラムを実行せずに Studio でプロジェクトを開き、テープに出力してみます。問題が解決できない場合は、次の解決法を試してください。

**解決法 3:** システムを調節します。

- デスクトップから壁紙を削除します。
- システムから一時インターネットファイルを削除し、ごみ箱を空にします。
- システムでウイルスをチェックします。
- スクリーンセーバーとオペレーティングシステムまたは BIOS の節電機能をオフにします。ほとんどの節電機能は、[コントロールパネル] の [節電オプション] アイコンから設定できます。
- システムによっては、BIOS からのみ無効にできる節電機能が付いています。詳しくは、システムの説明書を参照してください。
- スキャナやウェブカメラなどの USB デバイスには、Studio などのビデオ編集アプリケーションを含むソフトウェアを妨害するものがあります。トラブルシューティング対策として、これらのデバイスを一時的に取り外します。

**解決法 4:** ハードドライブの効率を上げます。

- **別のキャプチャハードドライブの使用:** デジタルビデオの作業では、キャプチャビデオデータ用に別のハードドライブを使用することをお勧めします。これにより、Windows がキャプチャドライブを Studio と取り合う問題を排除できます。たとえば、このような競合は、システムのスワップファイルをアップデートする場合に発生します。

- **ハードドライブのデフラグ**: ハードドライブは、使用している間に「フラグメント化」してきます。これは、ファイルが 1 つのブロックではなく、小さな断片に分かれて非効率的に保存されることを意味します。これは、ファイルへのアクセスを著しく落とします。このため、ハードドライブを定期的にデフラグすることが重要です。ディスクのデフラグユーティリティは、ほとんどの Windows では、[スタート] メニューの [アクセサリ] > [システムツール] フォルダにあります。
- **ハードドライブレートの確認**: ピナクルのビデオ編集ソフトウェアには、キャプチャドライブの転送データ速度を計測する内蔵テストが付いています。ドライブが最適のパフォーマンスレベルで動作していない場合は、ビデオ編集操作によっては失敗するものがあります。

### ハードドライブのデータ転送レートテストを実行するには

- [セットアップ] > [キャプチャソース] をクリックします。[セットアップ] ボックスの右下にある [データレートの計測] ボタンをクリックします。  
ハードドライブのテストが実行されます。ほとんどのシステムでは、データレートが 25,000~35,000 Kbyte/秒になります。

**注**: DMA を有効にするなど、キャプチャハードドライブの速度を上げるためにシステムを変更した場合は、ソフトウェアが変更を認識できるように、ハードドライブのデータレート計測を再度実行してください。

**解決法 5**: PPE ユーティリティを使用します。

Pinnacle の PCI Performance Enhancer (PCI パフォーマンス拡張) ユーティリティを使用します。このユーティリティは、[スタート] > [プログラム] メニューの Studio エントリにある [ツール] サブメニュー下にインストールされます。

**解決法 6**: ハードドライブのコントローラドライバをアップデートします。

デバイスマネージャで、VIA コントローラであるかどうかを確認するためにハードディスクコントローラをチェックします。そうであれば、ベンダーの Web サイトからドライバをアップデートしてください。

[www.viaarena.com/?PageID=2](http://www.viaarena.com/?PageID=2)



# 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、サウンドト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 / 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へカットする場合は、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ぬことがあります。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、カット自体が目立つ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。ストーリーに関する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が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

編集中心につながったショットでは、アクションに関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せられていたり、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。ユーザーモーション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 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。

---

## サウンドトラックの制作

---

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。タイトルエディタを使うと、創造性をいかに発揮できます。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ができます。



# 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。

**108i:** 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。📖 *DirectShow*、*DirectMedia*

**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(📖 Windows のビデオ)。

**BIOS:** (基本入出力システム)の略。📖 *ROM*、*PROM*、📖 *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。📖 *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)。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:** DV コードされたオーディオやビデオデータを Hi8 テープに記録し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。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。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 1/4 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。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。EPP


**EPP:** Enhanced Parallel Port(拡張パラレルポート)の略。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。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メモリ)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:**  MPEG 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  S ビデオを使って記録した  Video8 の改良されたバージョン。ルミナンス解像度が高く、帯域幅が広いので、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  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。 ビット


**Huffman コーディング:**  JPEG やほかのデータ圧縮方法で 사용되는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た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  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  バイトが含まれます。ここでの「K」は、1024( $2^{10}$ )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。  
 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。  
 *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。 *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。  
 *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。 *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。  
 *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。  
 *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(ルミノスまたは「Y」とカラー(クロミノスまたは「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。📖 *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フォーマット。📖 *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、高いルミノ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。📖 *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ると約16700万の色を表現できる。📖 *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:**  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。



**アンチエイリアシング:** 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。高解像度の出力デバイスを使用してアンチエ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  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。 PAL テレビ画像は、それぞれ 312½ 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 ( フィールド) から構成される。 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、 RGB と  YUV 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  $2^1=2$  色、8 ビット深度は  $2^8=256$  色、24 ビットは  $2^{24}=16,777,216$  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。📖 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。

**デザイン:** 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(☐ 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 ☐ 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もある。

**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  ビット(1  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)。 シリアルポート

**ピクセル:** モニタ画像の最小のエLEMENT。ピクチャELEMENT(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。

**ブラックング:** 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ります。

**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。📖 *NTSC* ビデオのフレームレートは毎秒 30 フレーム。📖 *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。📖 *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。


**静止画ビデオ：**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)：**出カテープ、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)。



# ライセンス規約

### Pinnacle のエンドユーザーライセンス規約

このエンドユーザー合意書(“ライセンス”)は、Pinnacle 社製ソフトウェアおよびそれに付属する文書(総称して“本ソフトウェア”と呼ぶ)に関して、お客さまおよび Pinnacle Systems (“Pinnacle”)との間に結ばれる法的な合意書です。以下のライセンスをよくお読みください。本ソフトウェアを使用する場合、本ライセンスへ合意したものとみなされます。本ライセンスの内容に合意しないかまたはそれを理解できない場合、本ソフトウェアをインストールせずに、本製品をご購入された店舗へ速やかにご返品ください。

**1. ライセンスによる許可**以下の条項に従い、本ライセンスは、ユーザーに対して、(a) 1 台のコンピューターのみ本ソフトウェアをインストールすること、(b) 1 台のコンピューターのみに対して本ソフトウェアを使用することまたは使用を許可すること、(c) すべての著作権およびその他の所有権に関する通知をコピーに含む限り、機械による読み取り可能な形式で 1 つの本ソフトウェアのコピーを作成すること、(d) 第三者が本ライセンスの条項に同意する場合に、その第三者に対して本ソフトウェアおよび本ライセンスを移譲することに対する非独占的および恒久的なライセンスを許可するものとします。本ソフトウェアを移譲する場合、ユーザーは、受取人となるユーザーに対してすべてのコピーを同時に移譲するか、または、移譲しないすべてのコピーを破棄するものとします。本ソフトウェアのコピーの所有権を第三者に移譲するすべての場合、ユーザーのライセンスは自動的に破棄されます。ソフトウェアの機能には、ロックされているものがあり、これらの機能は、使用前に無料または有料で追加ライセンスを取得し、使用開始にする必要があります。さらに、Pinnacle では、無料または有料で追加ライセンスを取得した場合、Pinnacle によって製造または配布されているソフトウェアへのプラグイン(「プラグイン」)に対するライセンスを譲渡します。このような機能およびプラグインの使用は、この同意書に記載されている条項の対象となります。これは、追加ライセンス規約が機能やプラグインに付属し

ている場合を除きます。この場合は、プラグインのライセンス規約が適用されます。

**2. ライセンスの制限** ユーザーは、第三者に対して、(a) 本ソフトウェアまたは本ライセンスに定めるユーザー自身の権利および義務を賃貸、リース、販売、貸出、または移譲すること、(b) ライセンスをもたない複数のユーザーが利用するネットワーク上に本ソフトウェアをインストールすること、(c) 全体的または部分的であるかに関わらず、本ソフトウェアまたはハードウェアをリバースエンジニアリング、デコンパイル、またはディアセンブルすること、(d) 本ソフトウェアまたはサードパーティーの本ソフトウェアのあらゆる著作権の告知または所有権を示すその他のマーキングを削除または破損すること、(e) 本ソフトウェアを改変または改造すること、本ソフトウェアを別のプログラムとマージすること、または、本ソフトウェアを基礎として派生的なプログラムを作成すること、(f) 既に明記した理由に基づく場合を除き、利益を目的として本ソフトウェアのコピーを作成すること、または、本ソフトウェアを配布すること、(g) 付属する資料および本ライセンスに明示的に規定する場合を除き、いかなる種類のものであっても、本ソフトウェアを改変、修正、連結、分断、改良、または調整すること、または、本ソフトウェアを使用すること、(h) 本ライセンスで明示的に規定する場合を除き、本ライセンスまたは本ライセンスにより許可されるすべての権利および義務のサブライセンス化、移譲、または割り当てを行うこと、を許可しないものとします。すべての移譲または割り当ては無効とされるものとします。Dolby Digital 5.1 Creator のライセンス制限営利を目的とした配布のコンテンツをエンコードするのに Dolby Digital 5.1 Creator テクノロジーを使用することはできません。

**3. 再輸出に関する制限** Pinnacle 社製ソフトウェア製品の輸出および再輸出は米国輸出管理局の規制を受け、それらのソフトウェアは米国のすべての商品禁輸対象国に対して輸出または再輸出することはできません。また Pinnacle 社製ソフトウェアは、TDO (Table of Denial Orders)、Entity List、または List of Specially Designated Nationals の取引禁止対象者に対して頒布することは許可されません。Pinnacle 社製ソフトウェア製品をダウンロードまたは使用することにより、ユーザーは、ユーザー自身が米国の禁輸対象国の国民でないこと、および、TDO (Table of Denial Orders)、Entity List、または List of Specially Designated Nationals の取引禁止対象者でないことを証明するものとします。

**4. 所有権** ここで許可するライセンスには、ソフトウェアに関する所有権の移譲または販売は含まれないものとします。上記において許可されるライセンスの権利を除き、Pinnacle 社は、すべての知的所有権を含むすべての利権を保有するものとします。本ソフトウェアは、米国著作権法および国際条項を含み、適用すべき知的所有権法により保護されています。

**5. サードパーティーの所有権**このソフトウェアには、Pinnacle にライセンス化されているサードパーティーの指定財産が含まれる場合があります。このソフトウェアの使用に際し、著作権情報やサードパーティーのソフトウェアに対する財産権を示すマークを削除しないものとします。

**6. セキュリティー**ユーザーは、特定のサードパーティーのコンテンツの完全性を保護するために、Pinnacle 社および弊社の許諾者がユーザーのコンピューターに自動的にダウンロードおよびインストールされるソフトウェアのセキュリティを確保するための更新を提供することを理解し、それに同意するものとします。セキュリティに関連する更新により、“安全な”コンテンツ、すなわちデジタル権管理(digital rights management)により保護されるコンテンツをユーザーがコピーおよび再生できなくなる場合を含み、本ソフトウェア(および本ソフトウェアに特別に依存するその他のすべてのソフトウェア)が損傷を受ける恐れがあります。その場合、Pinnacle 社および弊社の許諾者は、エンドユーザーによる安全なコンテンツおよびそれに関連する機能の利用を復旧させる本ソフトウェアの更新の新規バージョンをエンドユーザーが入手できるために、セキュリティに関する更新およびその手順を説明する告知を Pinnacle 社のホームページ上に速やかに掲載するよう尽力するものとします。

**7. アップデート**お客様は、Pinnacle が自動的にソフトウェアや使用しているコンポーネントのバージョンを確認し、ソフトウェアのアップデートまたは修正プログラムを提供することを認知し、同意するものとします。これらのプログラムは、コンピュータに自動的にダウンロードされます。第 9 条で指定されている制限付きの保証期間が切れると、アップデートは、暗示または明示に関わらず、法にしたがっているかどうかに関わらず、いかなる保証も適用されなくなるものとします。

**8. 評価期間および期間終了**本ライセンスは、本ソフトウェアのインストールと同時に有効とされるものとし、(a) ユーザーが本ライセンスの条項に違反するか、(b) ユーザーが所有する本ソフトウェアのすべてのコピーを返却、破棄、または削除するか、または (c) セクション 1(d) に基づいて本ライセンスを第三者に移譲する以前にその期間を終了するものとします。Pinnacle 社の権利およびユーザーの義務は本ライセンスの期間終了の拘束を受けないものとします。

**9. 保証制限** Pinnacle 社は、本ソフトウェア配布時のライセンス取得者に対して、本ソフトウェアが購入日より 30 日間の期間に及び付属する文書の内容に基づいて機能することを保証するものとします(“制限保証”)。上記の制限保証の違反に対する Pinnacle 社の全責任およびユーザーに対する唯一の賠償は、Pinnacle 社の独自の判断に基づき、ここに規定する保証内容に適合せず Pinnacle 社に返送された本ソフトウェアの修理

または置換とされるものとします。ユーザー自身によるすべての事故、濫用、または誤用により本ソフトウェアが故障した場合、本制限保証は無効とされるものとします。すべてのソフトウェアの交換は 30 日間保証するものとします。

**10. 無保証** 上記に規定する場合を除き、本ソフトウェアは“無保証”として提供されるものとします。ユーザーは、本ソフトウェアの品質および性能に関するすべての責任を負うものとします。適用法により許可される範囲に及び、Pinnacle 社は、明示的または黙示的であるかに関わらず、特定の目的に対する商用性、非侵害性、および適合性の黙示的な保証を含みそれに限らず、すべての保証を否認するものとします。許諾者は、本ソフトウェアに含まれる機能がユーザーの要件に適合すること、不断であること、または障害が発生しないことを保証しないものとします。

**11. 責任に関する制限** ユーザーは、あらゆる因果的、特定の、偶発的、または懲罰的な障害に対して、Pinnacle 社がそれらの障害の発生の可能性を予告されていたか否かに関わらず、いかなる場合でも責任を回避することに同意するものとします。いかなる場合も、Pinnacle 社の賠償が本ソフトウェアの料金の総額を超えることはないものとします。州または裁判管轄区によっては、いくつかの状況における偶発的または因果的な障害の制限または例外を認められない場合があるため、上記の制限が適用されないことがあります。

**12. 全般** 本ライセンスは、法の原則への抵触とは関わりなく、カリフォルニア州法および米国連邦法の規制を受けるものとします。カリフォルニア州サンタクララ郡内の連邦裁判所および州裁判所は、本ライセンスから生起するすべての係争を管轄する専属管轄権を有し、ユーザーはここに、カリフォルニア州サンタクララ群内の連邦裁判所および州裁判所の対人管轄権を承認するものとします。本ライセンスは、ユーザーおよび Pinnacle 社間の完全合意を記すものであり、本ソフトウェアに関するその他のあらゆる協議に優先されるものとします。両者が署名した文書が提出されない限り、本ライセンスに対する修正または変更は無効とされます。本ライセンスに含まれるいずれかの条項が無効または実行不能とされる場合であっても、その他の条項は完全に効力を有し、実行可能であるものとします。

**13. 関連する著作権** この製品は所有、ライセンス、またはパブリックドメインから取得したコンテンツへの使用を対象としています。この製品は著作権法を含むすべての法に順守する必要があります。この製品を使用する場合はコンテンツの所有権に順守してください。

# キーボードのショートカット

この表の左、右、上、下は、矢印キー(カーソル)を示しています。

## 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)
K	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
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
C	メニューチャプタのセット
V	メニューチャプタの消去
M	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

## タイトルエディタ

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	<b>テキストを選択した状態では:</b> 文字を左に移動。 <b>選択していない状態では:</b> 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	<b>テキストを選択した状態では:</b> 文字を右に移動。 <b>選択していない状態では:</b> 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, 47  
[アルバム内からシーンを検索する] コマ  
ンド, 40  
[オーディオ] ツールボックス, 73  
[オーディオスクラビング] ボタン, 62  
[クリップのプロパティ] ツール, 71, 73  
[ジョグ] ボタン, 8  
[ビデオ] ツールボックス, 71  
[プレビュー] ウィンドウ, 5, 84  
[プロジェクト内からシーンを検索する] コマ  
ンド, 40

## 2

2D エディタ(ビデオエフェクト), 115

## A

A/B 編集, 127  
Alpha Magic トランジション, 140  
AVCHD  
ムービを出力, 224  
AVI ファイル, 58

## B

BGM, 63, 65  
CD, 197  
ScoreFitter, 198  
ツール, 73, 198  
形式, 195  
Blu-ray (AVCHD)

ムービを出力, 224

## C

ChannelTool (オーディオエフェクト), 216

## D

DeEsser (オーディオエフェクト), 216  
DirectX, xii  
DV, xiv  
キャプチャ, 27  
キャプチャのデータレート, 240  
ストレージの計算, 26  
に出力, 232  
DVD  
MPEG エンコーディング, 26  
オーサリング, 36  
からビデオをインポートする, 30  
ハードドライブの画像, 223  
プレビュー, 166  
ムービを出力, 224  
メニュー, 56, ディスクメニュー *参照*  
再生コントロール, 5, 10, 163, 166

## G

GOP  
サイズ, 305  
閉じている, 304

## H

HD, 305  
HD DVD  
ムービの出力, 224

HDV, xiv, 305  
キャプチャ, 27  
Hollywood FX  
トランジション, 141, 142  
プレビュー, 143  
背景のレンダリング, 143  
編集, 142, 147  
有効にする, 53

## I

IEEE-1394, xiv  
ケーブル, 232

## J

J カット  
A/B, 127  
J カット  
説明, 96  
定義, 94

## K

Ken Burns, 153

## L

L カット  
A/B, 127  
L カット  
説明, 94  
定義, 94

## M

Media Player, 232  
MP3 ファイル, 58  
MPEG  
DVD 用など, 26, 27  
キャプチャオプション, 243  
デジタルビデオカメラから, 27  
デジタルビデオキャプチャのエンコーディング,  
26

出力のレンダリング, 223  
品質オプション, 27

## N

NTSC, 238

## P

PAL, 238  
Plus RTFX ビデオエフェクト, 112  
Plus オーディオエフェクトパック, 215

## R

Real Media  
RealNetworks® RealPlayer®, 231  
ファイル, 231  
RealNetworks® RealPlayer®  
使用してファイルを表示する, 228  
RGB カラーバランス(ビデオエフェクト),  
119

## S

ScoreFitter  
クリップの再生時間, 202  
クリッププロパティ, 203  
SCSI, xiii  
SECAM, 238  
Studio Plus, 125  
オーディオエフェクト, 214, 215  
キーフレーム, 102, 105  
ビデオエフェクト, 112  
S-VCD  
MPEG エンコーディング, 26  
ムービーを出力, 223  
メニュー, 56, ディスクメニュー *参照*

## T

TV セット  
に同時出力, 233

## U

UDMA, xiii  
USB ビデオカメラ  
キャプチャ, 28

## V

VCD  
MPEG エンコーディング, 26  
ムービーを出力, 223  
メニュー, 56, ディスクメニュー参照  
VGA  
ムービーを出力, 264

## W

WAV ファイル, 57  
Web  
ムービーを保存, 234  
Windows Media  
ファイル, 232  
プレーヤ, 232  
Windows Media Player  
使用してファイルを表示する, 228  
world-wide web に保存する, 234

## Y

Yahoo!ビデオ, 234

## あ

アクティブ  
説明, 13  
アスペクト比 (フレーム形式)  
キャプチャオプション, 239  
アスペクト比 (フレーム形式), 22, 44  
混合, 78  
アナログ  
キャプチャ画質オプション, 28  
キャプチャ中のレベル, 29  
に出力, 233

アニメーション, 268  
アルバム  
DVD メニューセクション, 164  
アスペクト比, 79  
インターフェイス機能, 40  
オーディオエフェクトセクション, 57  
キャプチャ中に満たす, 17  
クリップボードの操作, 76  
ソースフォルダ, 37  
タイトルエディタ. タイトルエディタアルバム  
参照  
タイトルセクション, 54  
ディスクメニューセクション, 56  
ドラッグ & ドロップ編集, 76  
トランジションセクション, 52, 139  
ビデオシーンセクション, 38, 75  
ビデオシーンの選択, 46  
プレビュー, 5, 36  
ミュージック, 59  
メニューの使用, 40  
画像セクション, 150  
概要, 17, 35  
静止画セクション, 55  
アルバムメニュー  
アイコン表示, 47  
コメント表示, 47  
サムネイルの設定, 43  
シーンの均等分割, 50  
シーンの再検出コマンド, 51  
シーンを連結, 49  
シーン名で検索, 48  
プロジェクト内のシーンを検索する, 40, 81  
詳細表示, 47

## い

イコライザー (オーディオエフェクト), 217  
インターネット  
ムービーを保存, 234

## え

エディタ、メニューとタイトル, 175  
エフェクト  
オーディオ. オーディオエフェクト *参照*  
ビデオ. ビデオエフェクト *参照*  
エフェクトのアイコン  
オーディオ, 213  
ビデオ, 81  
エフェクトのパラメータ  
リセット, 102  
エフェクトのプリセット, 101  
エンボス(ビデオエフェクト), 113

## お

オーディオ  
BGM, 195  
Studio での使用, 194  
オーバーレイ, 126  
オーバーレイ、オリジナル, 195  
オリジナル, 195  
サウンドエフェクト, 195  
サラウンド, 208  
スクラビング, 62  
タイムラインで調整, 206  
タイムラインのトラック, 195  
トランジション, 144  
ナレーション, 195  
ビデオと同期, 90  
ビデオなしで使用, 76  
ミュート, 67  
使用, 193  
設定 (ファイル出力の), 257  
挿入編集, 93  
同期, 65, 144, 195  
オーディオ CD  
クリッププロパティ, 203  
オーディオ CD ツール, 73, 197  
オーディオエフェクト, 213  
ChannelTool, 216  
DeEsser, 216

Studio Plus, 215  
アイコン, 213  
イコライザー, 217  
グランジライザー, 218  
コーラス, 216  
ステレオエコー, 219  
ステレオ拡散, 219  
セクション(アルバム), 57  
ツール, 213  
ノイズリダクション, 214  
プロパティ, 203  
リバーブ, 219  
レベラー, 218  
ロック解除, 100  
標準と Plus, 214  
オーディオクリップ, 65  
インターフェイスの詳細, 204  
トリミング, 202  
オーディオスクラビング, 62  
オーディオトラック, 196  
ビデオトラックオにリンク, 92  
オーディオトラックのミュート, 67  
オーディオファイル, 57  
オーディオレベル  
DV キャプチャ, 27  
キャプチャ中の変更, 18  
オーディオ圧縮, 257  
オーバーレイエフェクト, 125  
オーバーレイトラック, 125  
[常に表示] オプション, 126  
オーディオ, 195  
オーディオ、オリジナル, 126  
開く, 125  
紹介, 125  
静止画, 149  
表示、隠す, 126  
オーバーレイ画像  
説明, 150  
透明度の制御, 151  
オブジェクト  
タイトルエディタ, 178  
オブジェクトの並べ替え

3D, 179  
オプション, 237  
MPEG ファイルに, 230  
MPEG ファイルの出力, 255  
MPEG キャプチャ, 243  
Real Media ファイル作成, 258  
TV 規格, 238  
VCR 入力チェックボックス, 239  
VGA ディスプレイに出力, 264  
Windows Media ファイル作成, 261  
アナログキャプチャのアスペクト比, 239  
オーディオを含む, 257  
キャプチャソース, 238  
キャプチャデバイス, 238  
キャプチャフォーマット, 241  
キャプチャ中のプレビュー, 239  
シーン検出, 239  
すべてのコーデックの一覧表示, 256  
ディスク作成, 251  
データレート, 240  
データレートと画質, 257  
テープ作成, 263  
の構成, 237  
ビデオとオーディオのプリファレンス, 247  
ビデオプレビュー, 247  
ビデオを含む, 256  
ビデオ圧縮, 256  
ファイル出力のオーディオ, 257  
ファイル出力のビデオ, 256  
フレームレート, 257  
プロジェクトプリファレンス, 244  
ムービーファイル出力, 255  
ムービー作成, 237  
メイン ダイアログ, 237  
設定, 3  
オプション設定, 237  
オプティカルディスク. ディスク参照  
ハードドライブの画像, 223  
オプティカルディスクの概要, 226  
オリジナルオーディオ  
ビデオと同期, 90

プロパティ, 203  
オリジナルサウンド  
維持 (ビデオグラフィーのヒント), 300

## か

カウンター, 9  
カット  
コントラスト, 299  
テンポ (ビデオグラフィーのヒント), 297  
関連, 298  
形式, 299  
原因と結果, 299  
代用, 299  
平行, 299  
カット (トランジション), 141  
カミソリの刃ボタン, 62  
カラーエフェクト  
ホワイトバランス, 120  
カラーマップ (ビデオエフェクト), 118

## き

キーフレーム (ビデオエフェクトパラメータ),  
102, 105  
キーフレームを使用 (チェックボックス), 105  
キーボードの表記法, xv  
キャプチャ, 15  
DVD から, 30  
HDV から, 27  
MPEG オプション, 243  
アナログソースから, 28  
アナログ画質オプション, 28  
アルバム, 17  
シーンの検出, 25  
ソース, 21  
ソースオプション, 238  
ディレクトリ, 19  
ディレクトリの変更, 19  
デジタルビデオカメラから, 26, 27  
デジタルビデオから, 26  
デジタル対アナログ, 18

デバイス, 238  
デバイスの選択, 22  
ドライブの速度, 26  
ハードウェア, 21  
ハードドライブの準備, 266  
フォーマットオプション, 241  
音声とビデオレベル, 29  
手順, 23  
複数のファイル, 77  
キャプチャの開始/停止ボタン, 19  
キャプチャビデオ  
ファイルを開く, 41  
フォルダ, 41  
キャプチャモード  
インターフェイス, 17  
概要, 1  
キャプチャ設定, 19



グラフィック  
編集, 153  
グランジライザー(オーディオエフェクト),  
218  
クリップ  
オーディオ, 65  
タイムラインでのトリミング, 82  
トリミングのヒント, 86  
ナレーション, 73, 199  
ビデオ, 65  
ビデオエフェクト, 72, 98  
結合, 90  
削除, 63  
分割, 62, 89  
名前の変更, 87  
クリップ/シーンの分割ボタン, 62, 89  
挿入編集, 92  
クリップのプロパティ  
長さ, 152  
名前, 152  
クリップのプロパティツール, 67  
オーディオのクリップ, 202

ディスクメニュー, 169  
トランジション, 146  
トリミング, 86, 146  
ビデオのクリップ, 87  
静止画, 152  
クリップの削除, 63  
クリップの分割, 89  
元に戻す, 90  
クリップの分割メニューコマンド, 89  
クリップボード  
アルバムおよびムービーウィンドウ, 76  
クリップを連結メニューコマンド, 90  
クリップ削除ボタン, 63  
グループ  
タイトルエディタでの一時グループ, 183  
クローズアップ, 295  
クローマキー  
ツール, 132  
ビデオエフェクト, 135  
ヒント, 136  
背景クロス, 137  
クロスフェード  
オーディオ, 144

## こ

コーラス(オーディオエフェクト), 216  
ゴミ箱ボタン, 63

## さ

サウンドエフェクト, 65, 193  
有効, 58  
サポートボタン, 2  
サムネイルの設定メニューコマンド, 43  
サムネイルフレーム  
アルバム, 43  
ディスクメニューの設定, 171  
ビデオの移動、メニュー, 171  
サラウンドサウンド, 208

## し

シーン. ビデオシーン *参照*  
シーン(ビデオグラフィ어의ヒント), 298  
シーンの検出, 24, 25, 43  
シーンの再検出  
メニューコマンド, 51  
シーンの削除, 63  
シーン検出  
オプション, 239

## す

スキャン、プログレッシブ対インターレース,  
252  
スクラバー, 9  
スタビライズ(ビデオエフェクト), 111  
ステレオ  
タイムラインで調整, 207  
ステレオエコー(オーディオエフェクト), 219  
ステレオ拡散(オーディオエフェクト), 219  
スタンドグラス(ビデオエフェクト), 114  
ストーリーボード表示, 64  
スピード(ビデオエフェクト), 111  
スライド(トランジション), 141  
スライドショー, 144, 151, 163  
スローモーション, 111

## せ

セットアップメニュー, 3  
セピア(ビデオエフェクト), 119

## そ

ソフト(ビデオエフェクト), 114

## た

ダイアログボックス  
オプション, 237  
ムービー作成オプション, 237

メインオプション, 237  
タイトル  
カラー(ビデオグラフィ어의ヒント), 301  
クローラ, 177  
セクション(アルバム), 54  
フォルダ, 55  
ロール, 177  
作成, 175  
選択(ビデオグラフィ어의ヒント), 301  
編集, 175  
タイトルエディタ, 175  
概要, 70  
起動, 176  
高度なテキスト編集, 180  
複数の選択, 183  
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, 184  
タイトルタイプボタン, 177  
モード選択ボタン, 181  
タイトルエディタアルバム, 186  
ボタンセクション, 190  
外観ブラウザ, 186  
静止画セクション, 190  
背景セクション, 188  
タイトルエディタオブジェクト, 178  
テキスト, 179  
テキストのスタイル, 184  
レイヤの並べ替え, 179  
タイトルエディタのコントロール  
オブジェクトツールボックス, 178  
オブジェクトレイアウトボタン, 182  
選択ツールボックス, 178  
タイトルツール, 71  
タイトルとオーバーレイトラック  
静止画, 149  
タイトルトラック  
ロック, 91  
タイムスケール, 65  
タイムライン  
オーディオトラック, 195  
オーバーレイビデオ, 125

クリップのトリミング, 82  
ディスクメニューの配置, 165  
ディスクメニューの編集, 167  
トラック, 65  
トラックロック, 91  
音量の調整, 206  
タイムライン表示, 64, 65  
クリップの分割, 89  
高度な編集, 90  
挿入編集, 92

## ち

チャプター  
メニュートラック, 167  
チャプターのリンク. [リンク参照](#)

## つ

ツール  
BGM, 198  
CD オーディオ, 197  
PIPとクロマキー, 72  
SmartMovie, 72, 120  
オーディオ CD, 73  
オーディオエフェクト, 74, 213  
クリップのプロパティ, 67, 71, 73, 86, 169,  
202  
クローマキー, 132  
タイトル, 71  
ディスクメニュー, 71, 174  
パンとズーム, 153  
ピクチャインピクチャ, 128  
フレームの取り込み, 71  
ボリュームとバランス, 208  
音量とバランス, 73, 204  
音量とミキシング, 204, 208  
自動 BGM, 73  
ツールボックス, 61, 69  
オーディオ, 73  
ビデオ, 71

## て

ディスク  
MPEG エンコーディング, 26  
オーサリング, 1, 56, 149, 163, 190, 204  
ハードドライブの画像, 223  
プレビュー, 166  
ムービーの保存, 223  
ディスクチャプターコマンド, 165  
ディスクに保存, 223  
ディスクメニュー, 161  
VCD、S-VCD の制限, 164  
アルバムのセクション, 56  
サムネイルの移動オプション, 171  
サムネイルの設定, 171  
サンプルムービーのレイアウト, 162  
セクション(アルバム), 164  
タイトルエディタで開く, 169  
タイムラインでの編集, 167  
タイムラインへの配置, 165  
チャプターの編集, 172  
ボタンのキャプション, 164  
メニューとタイトル, 164  
リンクの編集, 169  
再生中のループ, 161  
作成, 175  
自動リンクの作成, 165  
説明, 161  
動画背景, 189  
付属, 164  
編集, 175  
編集中のリンク番号, 170  
名前と長さ, 169  
有効, 57  
ディスクメニューツール, 71, 174  
ディスクメーター, 17, 19  
ディゾルブ(トランジション), 141  
データレート  
DV キャプチャ用, 240  
テープ  
ムービーを保存する, 232  
テープに保存, 232



テキスト表示, 64, 68, 87  
テキスト編集ド  
高度, 180  
デジタルビデオ  
キャプチャ, 26  
デバイス  
キャプチャ, 22, 238

## と

ドライブの空き容量  
DV キャプチャ, 26  
ドライブの速度  
DV キャプチャ, 26  
ドライブ速度  
データレートが不十分, 240  
トラック  
BGM, 195  
オーディオ, 195, 196  
オーディオにリンクされているビデオ, 92  
オーバーレイ, 125  
オリジナルのオーディオ, 195  
サウンドエフェクトとナレーション, 195  
タイトル, 91  
ビデオ, 66, 90  
ミュートと非表示, 67  
メニュー, 167  
ロック, 67  
ロック時のしるし, 91  
ドラッグ & ドロップ  
アルバム, 139  
メニューリンクを設定する, 173  
編集, 76  
ドラッグ & ドロップ編集  
アルバム, 76  
トラックのロック, 67  
インジケータ, 91  
トラックロックボタン, 91  
トラブルシューティング, 269  
トランジション  
3D, 142  
Alpha Magic, 140

Hollywood FX, 141, 142  
オーディオ, 144  
カット, 141  
クリップ期間のエフェクト, 140  
グループ, 52  
セクション(アルバム), 52  
タイムライン, 139  
ディゾルブ, 141  
デフォルトの再生時間, 245  
トリミング, 146  
ビデオグラフィアのヒント, 296  
フェード, 141  
プレビュー, 54, 143, 147  
プレビューのループ, 147  
プレミアム, 53  
ムービーへの追加, 139  
ワイプ、スライド、プッシュ, 141  
時間の設定, 146  
種類, 140  
説明, 139  
選択の条件, 140  
波状トランジション, 144, 151, 163  
標準 (2D), 140  
方向の反転, 146  
名前の表示, 53  
名前付け, 146  
トランスポートのコントローラ  
画面上, 18, 20  
トリミング  
Ctrl キー, 85  
オーディオクリップ, 202  
タイムラインで, 82  
トランジション, 146  
ビデオクリップ, 82  
ヒント, 86  
概要, 75  
元に戻す, 89  
静止画, 152  
説明, 82  
トリムスクラバ, 67

## な

ナレーション, 65  
プロパティ, 203  
音量, 200  
録音, 199  
録音の音質, 201  
ナレーションツール, 73, 199  
ナレーションの録音, 199  
音質, 201

## の

ノイズリダクション(オーディオエフェクト),  
214  
ノイズリダクション(ビデオエフェクト), 110

## は

ハードウェア  
キャプチャ, 21  
ハードドライブ  
ビデオキャプチャの準備, 266  
ビデオキャプチャの速度, 26  
ビデオキャプチャの容量, 26  
ハイライト表示  
メニューボタン, 192  
パスポート, 13  
バックグラウンドレンダリング, 78  
バランス  
タイムラインで調整, 207  
バランスとボリューム, 73  
バランスと音量, 204  
パンとズーム  
アニメーション, 155  
ツール, 153, 154  
ビデオエフェクト, 157  
複雑なアニメーション, 156  
パンとズームアニメーション, 155  
パンとスキャン, 79

## ひ

ピクチャインピクチャ  
ツール, 128  
ビデオエフェクト, 131  
ビデオ  
アスペクト比. アスペクト比参照  
オプション, 30  
キャプチャ. キャプチャ参照  
フレーム形式. アスペクト比参照  
出力ハードウェア, xiii  
設定(ファイル出力の), 256  
非表示, 67  
ビデオエフェクト, 97  
2D エディタ, 115  
Plus RTFX, 112  
RGB カラーバランス, 119  
エフェクトリスト, 98  
エンボス, 113  
カラーマップ, 118  
キーフレーム, 102, 105  
クリーニングエフェクト, 109  
クローマキー, 135  
スタビライズ, 111  
スタンドグラス, 114  
スピード, 111  
セピア, 119  
ソフト, 114  
ノイズリダクション, 110  
パラメータの変更, 100  
パンとズーム, 157  
ピクチャインピクチャ, 131  
プリセット, 101  
プレビューとレンダリング, 107  
ぼかし, 112  
ポストライズ, 119  
モーションブラー, 116  
ルマキー, 114  
レンズフレア, 115  
ロック解除, 100  
拡大, 116  
基本, 108

古いフィルム, 113  
自動色補正, 110  
照明, 118  
色補正, 117  
水滴, 116  
地震, 115  
追加, 109  
追加と削除, 99  
波, 117  
白黒, 117  
反転, 118  
標準, 109  
ビデオエフェクトのパラメータ  
編集, 100  
ビデオカメラのコントローラ, 17, 18, 20,  
159  
ビデオグラフィャ, 293  
ビデオクリップ, 65  
アルバムでの検索, 81  
インターフェイス機能, 81  
エフェクトの適用, 97  
オーディオと同期, 90  
オーディオ部分のみを使用, 76  
タイムラインでのトリミング, 82  
トランジションによる短縮, 140  
トリミング, 82  
トリミングのヒント, 86  
トリムの取り消し, 89  
プロパティツール, 87  
結合, 90  
再生速度の変更, 111  
分割, 89  
編集, 75  
名前の変更, 87  
ビデオシーン  
アルバムでの検索, 40  
アルバムのインターフェイス機能, 40  
コメント, 47  
サムネイルフレーム, 43  
シーンの結合と均等分割, 49  
セクション(アルバム), 38  
となり, 81  
フォルダ, 41  
ムービーへの追加, 75, 76  
再検出, 51  
使用インジケータ, 40, 81  
順番, 38  
選択, 46  
長さの表示, 47  
表示, 45  
分割, 62  
ビデオシーンカタログ, 163  
ビデオシーンセクション  
表示, 47  
ビデオテープ  
に出力, 234  
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), 247  
ビデオトラック, 66, 76, 90  
オーディトラックオにリンク, 92  
静止画, 149  
ビデオのキャプチャ  
手順, 23  
ビデオフォーマット, 78  
ビデオプレビュー  
オプション, 247  
フルスクリーン, 247  
外部, 247  
ビデオモニタ  
に同時出力, 233  
ビデオレベル  
DV キャプチャ, 27  
アナログキャプチャ, 30  
キャプチャ中の変更, 18  
ビデオを DVD からインポートする, 30  
ビデオ圧縮, 256  
ビデオ編集  
アイコン, 81  
ツール, 98

## ふ

ファイル  
ムービーの保存, 227  
ファイルタイプ  
AVI, 228  
DivX, 229  
iPod 対応, 229  
MPEG, 230  
Real Media, 231  
Sony PSP 対応, 231  
Windows Media, 232  
ファイルに保存, 227  
AVI, 228  
DivX, 229  
iPod 対応, 229  
MPEG, 230  
Real Media, 231  
Sony PSP 対応, 231  
Windows Media, 232  
ファイルの種類  
AVI, 58  
MP3, 58  
WAV, 57  
オーディオ, 57  
プロジェクト, 61  
ミュージック, 59  
画像, 55  
フェード  
タイムラインで調整, 207  
デフォルトの再生時間, 245  
フェード (トランジション), 141  
フォルダ  
タイトル, 55  
ミュージック, 59  
静止画, 55  
フォント, 185  
プッシュ (トランジション), 141  
プラグインエフェクト  
ロックの解除, 109  
ロック解除, 100  
プラグインエフェクトのパラメータ  
プリセット, 101

プリファレンスの編集 (オプションパネル),  
244  
フレームの取り込み  
ツール, 71, 150  
ツール, 説明, 158  
フレームレート  
増加, 267  
フレーム形式. アスペクト比 参照  
フレーム取り込み, 158  
HDV で, 159  
フレーム取り込みツール  
説明, 158  
プレーヤ, 17  
スクラバー, 9  
タイムライントリミング中, 82  
トランジションのプレビュー, 54, 143  
概要, 5  
プレビュー  
Hollywood FX, 143  
キャプチャ中, 239  
ディスク, 166  
トランジション, 54, 143  
ハイライト表示, 192  
ビデオエフェクト, 107  
メニュー, 5  
プレビューウィンドウ, 6  
プレミアムコンテンツおよび機能, 14  
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),  
252  
プロジェクト. ムービー 参照  
プロジェクトビデオフォーマット, 78

## へ

ヘルプボタン, 2

## ほ

ぼかし (ビデオエフェクト), 112  
ポストライズ (ビデオエフェクト), 119  
ボタン

DVD の切り替え, 5  
オーディオスクラビング, 62  
カミソリの刃, 89  
キャプチャの開始/停止, 19  
クリップ, 61  
クリップ/シーンの分割, 62  
クリップの削除, 63  
クリップの分割, 61, 89, 92  
チャプタ. ディスクメニュー *参照*  
ツールボックス, 69  
ツール選択, 70  
トラックロック, 91  
モード, 2  
リセット(パンとズーム), 154  
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, 8  
表示の選択, 61  
編集メニュー, 71  
ボタンセクション  
タイトルエディタアルバム, 190  
ホワイトバランス, 120

## ま

マイク  
接続, 201  
マルチトラック編集, 125

## み

ミュージック, 193, BGM *参照*  
アルバムのセクション, 59  
フォルダ, 59  
ミュージックビデオ. SmartMovie *参照*

## む

ムービー  
プレビュー, 5  
ムービーウィンドウ, 61

アルバム内のシーンを検索する, 40, 81  
インターフェイス機能, 81  
クリップボードの操作, 76  
ステータスメッセージのエリア, 61  
タイムラインでのトリミング, 82  
ドラッグ & ドロップ編集, 76  
位置の決定, 63  
表示, 64  
ムービーの作成, 221  
ムービーの作成モード  
概要, 1  
ムービー作成モード, 221

## め

メニュー, ディスク. ディスクメニュー *参照*  
メニューエディタ. タイトルエディタ *参照*  
メニューコマンド, xiv  
メニューとタイトルエディタ, 175  
メニュートラック, 167  
旗, 167  
編集, 168  
メニューに戻るリンク, 168  
メニューのリンク. リンク *参照*  
メニューボタン  
ハイライト表示, 192

## も

モーションブラー(ビデオエフェクト), 116  
モード  
キャプチャ, 17  
ムービーの作成, 221  
概要, 1  
設定, 2  
編集, 4  
モニタ  
デュアル, 247

## や

やり直しボタン, 2

## り

リバーブ(オーディオエフェクト), 219

リンク

ディスクメニュー, 161

ディスクメニューツール, 172

ドラッグ & ドロップで設定, 173

メニューに戻る, 168

再配置, 168

作成, 168

削除, 169

自動作成, 165

調整, 168

編集, 169

編集中に番号を表示, 170

## る

ルマキー(ビデオエフェクト), 114

## れ

レイヤ

タイトルエディタ, 179

レターボックス, 79

レベラー(オーディオエフェクト), 218

レベル、オーディオとビデオ

DV キャプチャ, 27

レベル、音声とビデオ

アナログキャプチャ, 29

レンズフレア(ビデオエフェクト), 115

レンダリング, 222

## ろ

ロックされたコンテンツ

使用開始, 11

ロックの解除

プラグインエフェクト, 109

ロック解除

サウンドエフェクト, 58

プラグインエフェクト, 100

プレミアコンテンツ, 11

ロングショット(ビデオグラフィアのヒント),  
295

## わ

ワイプ(トランジション), 141

## 漢字

圧縮

オーディオ, 257

ビデオ, 256

音楽

選択(ビデオグラフィアのヒント), 300

音声レベル

DV キャプチャ, 30

音量

ナレーション, 200

フェード、デフォルトの再生時間, 245

ミキシング, 204, 208

音量とバランスツール, 73, 204, 208

画像. 静止画 [参照](#)

拡大(ビデオエフェクト), 116

旗

メニュートラックでの配置, 168

機器の要件, xi

元に戻すボタン, 2

古いフィルム(ビデオエフェクト), 113

再生コントロール, 5

[ジョグ] ボタン, 8

DVD, 5, 10, 163, 166

ループ, 8

高速早送り/巻き戻し, 8

再生/一時停止, 8

始めに戻る, 8

標準, 5, 8

再生時間(トランジションなど), 245

再生速度  
変更, 111  
視野  
変化, 295  
自動シーン検出. シーン検出 *参照*  
自動色補正 (ビデオエフェクト), 110  
写真  
パンとズーム, 154  
回転, 154  
赤目除去, 154  
編集, 153  
写真およびその他の画像の編集, 153  
出力  
AVI ファイルに, 228  
DivX ファイルに, 229  
iPod 対応ファイルに, 229  
Real Media ファイルに, 231  
Sony PSP 対応ファイルに, 231  
Windows Media に, 232  
world-wide web に, 234  
オプティカルディスクに, 223  
テープに, 232  
ビデオテープに, 234  
ファイルに, 227  
ブラウザ, 221  
メディアタイプ, 222  
照明, 118  
色  
選択, 138  
色補正 (ビデオエフェクト), 117  
水滴 (ビデオエフェクト), 116  
製品名, xiv  
静止画  
オーバーレイ, 150  
セクション (アルバム), 55  
トリミング, 152  
トリミングと編集, 152  
フォルダ, 55  
回転, 154  
作成, 150  
種類, 149  
説明, 149  
全画面, 150  
透明度, 151  
編集, 153  
静止画像  
デフォルトの再生時間, 245  
全画面対オーバーレイ, 149  
赤目除去  
削除, 154  
説明, 154  
設定. オプション *参照*, オプション *参照*  
全画面の画像  
説明, 150  
挿入編集, 92  
A/B, 127  
オーディオ, 93  
挿入編集ド  
概要, 92  
方法, 92  
地震 (ビデオエフェクト), 115  
透明度  
オーバーレイ画像, 151  
同期 (ビデオとオーディオ)  
上書き, 90  
波 (ビデオエフェクト), 117  
波状トランジション, 144, 151, 163  
背景  
タイトルエディタ, 188  
背景セクション  
タイトルエディタアルバム, 188  
背景のレンダリング  
Hollywood FX, 143  
ビデオエフェクト, 107  
メニューサムネイル移動, 171  
有効と無効, 143  
白黒 (ビデオエフェクト), 117  
反転, 118  
表記法, xiv  
表示、ムービーウィンドウ  
ストーリーボード, 64  
タイムライン, 64, 65  
テキスト, 64, 68

複数のキャプチャファイル  
使用, 77  
複数の選択  
タイトルエディタ, 183  
分割編集  
A/B, 127  
分割編集ド  
概要, 94  
編集, 295  
A/B, 127  
ディスクメニュー, 167  
ビデオクリップ, 75  
高度, 66, 125  
静止画, 152  
挿入, 92  
分割, 94  
編集メニューボタン, 71  
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, 76  
名前  
クリップの名前変更, 87  
テキストとストーリーボード表示, 87  
問題と解決法, 269  
有効  
サウンドエフェクト, 58  
ディスクメニュー, 57  
有効にする  
Hollywood FX, 53  
用語集, 303  
要件、機器, xi  
略記法, xiv  
連続性(ビデオグラフィーのヒント), 297