



pinnacle

# *Pinnacle Studio™ 21*

**ユーザースガイド**

*Pinnacle Studio™ 21 ユーザーガイド*

*Pinnacle Studio™ Plus*  
*Pinnacle Studio™ Ultimate にも対応*

# 目次

<b>始める前に</b> . . . . .	<b>1</b>
表記と略記法 . . . . .	1
ボタン、メニュー、ダイアログボックス、およびウィンドウ . . . . .	2
ヘルプとツールヒント . . . . .	3
バージョン情報の表示 . . . . .	4
アップグレード . . . . .	5
<b>第 1 章：Pinnacle Studio の使い方</b> . . . . .	<b>7</b>
[ようこそ] タブ . . . . .	7
[インポート] タブ . . . . .	7
[エクスポート] タブ . . . . .	9
[編集] タブ . . . . .	9
[編集] で初めてのムービーを作成する . . . . .	12
メディアとアセットを編集する . . . . .	13
Pinnacle Studio プロジェクト . . . . .	14
<b>第 2 章：ライブラリ</b> . . . . .	<b>17</b>
短時間で満足なできあがり：SmartMovie . . . . .	20
ライブラリを理解する . . . . .	20
ナビゲーター . . . . .	23
プロジェクトボックス . . . . .	23
プロジェクト . . . . .	24
コレクション . . . . .	24
お気に入り . . . . .	26
ライブラリアセットの管理 . . . . .	28
ブラウザ . . . . .	30
サムネイルと詳細 . . . . .	31

インジケータとコントロールのオプション	35
ライブラリプレビュー	38
ライブラリの表示対象の選択	41
タグ	43
ビデオシーン検出	47
メディアの補正	49
SmartMovie	50
<b>第 3 章：編集</b>	<b>55</b>
エディタ	56
プレーヤで編集内容をプレビューする	59
プロジェクトタイムライン	62
タイムラインツールバー	70
タイムラインのトラックヘッダー	79
ムービーを編集する	81
タイトルエディタ、スコアフィッタ、ナレーション	87
クリップの削除	88
クリップの操作	88
クリップボードの使い方	103
スピード	105
ムービーの中のムービー	107
ピクチャーインピクチャー (PIP)	108
トラックトランスパレンシー	110
トランジション	111
モーフィング遷移	119
クリップエフェクト	120
クリップのコンテキストメニュー	121
<b>第 4 章：補正</b>	<b>125</b>
ライブラリメディアの補正	126

タイムラインメディアの補正 . . . . .	126
写真編集ツール . . . . .	131
写真の補正 . . . . .	132
赤目 . . . . .	138
ビデオの補正 . . . . .	138
ビデオツール . . . . .	139
ビデオ補正 . . . . .	143
スタビライズ . . . . .	146
広角レンズ補正 . . . . .	146
オーディオの補正 . . . . .	147
<b>第 5 章 : エフェクト . . . . .</b>	<b>149</b>
エフェクトについて . . . . .	150
エフェクトコンポジション . . . . .	152
エフェクトのリアルタイムとレンダリング . . . . .	153
設定 . . . . .	154
ビデオと写真エフェクト . . . . .	156
トランジションインとトランジションアウト . . . . .	160
パン&ズーム . . . . .	161
360 ビデオ . . . . .	165
モーショントラッキング . . . . .	168
<b>第 6 章 : モンタージュとテンプレート . . . . .</b>	<b>175</b>
テンプレートの基本 . . . . .	175
モンタージュテンプレート . . . . .	176
タイムライン上のモンタージュクリップ . . . . .	178
モンタージュテンプレートの構造 . . . . .	179
モンタージュの編集 . . . . .	181
モンタージュエディタの使い方 . . . . .	181
画面分割ビデオテンプレート . . . . .	185

マイテンプレート：ムービーをテンプレートとして保存する . . .	188
<b>第 7 章：タイトルエディタ . . . . .</b>	<b>191</b>
タイトルエディタの起動（終了） . . . . .	193
ライブラリ . . . . .	195
プリセットセレクト . . . . .	195
プリセットルック . . . . .	196
プリセットモーション . . . . .	198
タイトルの作成と編集 . . . . .	200
背景設定 . . . . .	202
ルック設定 . . . . .	204
編集ウィンドウ . . . . .	208
テキストとテキスト設定 . . . . .	211
タイトルとステレオスコピック 3D . . . . .	217
レイヤーリスト . . . . .	218
レイヤーリストを使った作業 . . . . .	219
レイヤーグループを使った作業 . . . . .	224
<b>第 8 章：サウンドと音楽 . . . . .</b>	<b>229</b>
オーディオの編集 . . . . .	231
チャンネルミキサー . . . . .	232
オーディオの補正 . . . . .	234
オーディオエフェクト . . . . .	239
タイムラインのオーディオ . . . . .	242
タイムラインのオーディオ機能 . . . . .	243
ScoreFitter BGM . . . . .	247
[ナレーション] ツール . . . . .	248
オーディオダッキングを使って音量を自動調整する . . . . .	251
<b>第 9 章：ディスクプロジェクト . . . . .</b>	<b>253</b>
MyDVD ディスクプロジェクト . . . . .	253

[オーサリング] タブ (従来の機能) . . . . .	254
メニューテンプレート (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	255
ディスクメニュー (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	256
ディスクメニューの追加 (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	259
ディスクメニューのプレビュー (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	262
タイムラインでメニューを編集する . . . . .	264
タイムラインメニューマーカー (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	264
オーサリングツール (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	265
チャプターウィザード (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	268
メニューエディタ (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	272
メニューボタン (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	273
ディスクシミュレータ (従来の [オーサリング] タブ) . . . . .	275
<b>第 10 章 : インポーター . . . . .</b>	<b>279</b>
インポーターを使う . . . . .	280
ソースをインポートする . . . . .	281
[モード] エリア . . . . .	285
ビデオキャプチャの圧縮設定 . . . . .	287
ビデオキャプチャのシーン検出設定 . . . . .	288
インポートファイルのファイル名 . . . . .	290
インポートするアセットを選択する . . . . .	290
インポートするファイルの選択 . . . . .	291
ブラウザをカスタマイズする . . . . .	295
アセットをスキャン . . . . .	296
DV または HDV カメラからインポートする (ビデオキャプチャ) . . . . .	297
アナログソースからインポート . . . . .	301
DVD または Blu-ray ディスクからインポート . . . . .	303
デジタルカメラからインポート . . . . .	303
ストップモーション : . . . . .	304
スナップショット . . . . .	310

MultiCam Capture . . . . .	312
<b>第 11 章 : エクスポーター . . . . .</b>	<b>315</b>
プロジェクトをエクスポートする . . . . .	315
エクスポートオプションと設定 . . . . .	317
ディスクまたはメモリへの出力 . . . . .	318
ファイルに出力する (形式または拡張子) . . . . .	319
ウェブ . . . . .	324
デバイスへの出力 . . . . .	325
MyDVD に出力する . . . . .	327
<b>第 12 章 : 設定 . . . . .</b>	<b>329</b>
レガシーオプション . . . . .	329
オーディオデバイス . . . . .	331
イベントログ . . . . .	331
エクスポートとプレビュー . . . . .	331
インポート . . . . .	334
キーボード . . . . .	335
プロジェクト設定 . . . . .	336
スタートアップページ . . . . .	338
ストレージの場所 . . . . .	338
リセット . . . . .	339
購入の復元 . . . . .	339
<b>第 13 章 : 画面キャプチャ . . . . .</b>	<b>341</b>
画面キャプチャプロジェクトを開始する . . . . .	341
画面を記録する . . . . .	342
<b>第 14 章 : マルチカメラ編集 . . . . .</b>	<b>345</b>
マルチカメラエディタの作業スペース . . . . .	346
マルチカメラ編集の基本手順 . . . . .	349

マルチカメラエディタへのビデオおよびオーディオクリップのインポート . . . . .	349
マルチカメラプロジェクトでのビデオと音声クリップの同期 . . . . .	350
マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択 . . . . .	352
複数クリップの編集によるマルチカメラ作品の作成 . . . . .	353
マルチカメラエディタへの PIP (ピクチャインピクチャ) の追加 . . . . .	356
マルチカメラソースファイルの管理 . . . . .	358
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート . . . . .	358
スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現 . . . . .	359
<b>第 15 章 : 3D タイトルエディタ . . . . .</b>	<b>361</b>
ワークスペース . . . . .	361
3D タイトルの作成と編集 . . . . .	363
<b>付録 A: トラブルシューティング . . . . .</b>	<b>367</b>
サポートへのお問い合わせ . . . . .	368
フォーラム . . . . .	368
過去のコンテンツとの互換性 . . . . .	368
キャプチャハードウェアの互換性 . . . . .	369
シリアル番号情報 . . . . .	370
<b>付録 B: ビデオグラフィーのヒント . . . . .</b>	<b>373</b>
撮影計画の作成 . . . . .	373
編集 . . . . .	374
ビデオ編集の基本ルール . . . . .	378
サウンドトラックの制作 . . . . .	380
タイトル . . . . .	381
<b>付録 C: 用語集 . . . . .</b>	<b>383</b>
<b>付録 D: キーボードショートカット . . . . .</b>	<b>401</b>
ショートカット全般 . . . . .	401

整理	402
再生とトランスポート	402
インポーター	403
[編集] タブ	404
エディタ	406
タイトルエディタ	406
<b>付録 E:Installation Manager</b>	<b>407</b>
開始する前に	407
アップグレードインストール	408
Installation Manager の起動	408
登録	408
サポートコンポーネントのインストール	408
ようこそ画面	409
共通のコントロール	409
プラグインとボーナスコンテンツ	409
システム要件	410



## 始める前に

Pinnacle Studio™ 21 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。

これまでに、Pinnacle 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。

**注意**：本ユーザーガイドで解説するすべての機能は、Pinnacle Studio のすべてのバージョンで利用できるわけではありません。Pinnacle Studio 詳しくは、[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com) の製品情報ページへ移動し、**[比較]** の表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。

### 共通用語

**360**：360 ビデオはインタラクティブタイプのビデオで、この機能を使えば、視聴者はプレイバック中に全方向を見ることができます。360 度ビデオは、特殊なカメラや様々な方向のマウントに取り付けられた複数のカメラで撮影されます。

**4K**：幅が約 4,000 ピクセルのビデオ解像度。Ultra High Definition や Ultra HD とも呼ばれます。この用語は、3840 x 1080 ピクセル以上のすべての画面標準を指す場合に使用されます。

**AVCHD:** 高解像度ビデオカメラで使用される、または Blu-ray プレーヤーでも読み取れる DVD ディスクを作成するためのビデオデータ形式。

**DV:** この用語は、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:** DV メディアに 1280x720 または 1440x1080 のフレームサイズの MPEG-2 形式で記録される「高解像度ビデオ」形式。

**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、ケーブルに適用されます。

**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に適用されます。

## 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**太字**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。

### 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。例：

? [ファイル] > [ディスクイメージの書き込み] を選択します。

### コンテキストメニュー

「コンテキストメニュー」は、アプリケーションインターフェースの特定のエリアでマウスを右クリックすると現れるポップアップのコマンド一覧です。クリックする場所によって、コンテキストメニューは、編集可能なオブジェクト (編集タイムラインのクリップなど)、ウィンドウ、コントロールパネルなどのゾーンのいずれかを圧縮します。開かれたコンテキストメニューは、メインメニューバーと同様に機能します。

コンテキストメニューは、Pinnacle Studio のほとんどの箇所で利用可能です。説明書では、ユーザーがコンテキストメニューの開き方および使い方を知っていることを前提に書かれています。

## マウスクリック

マウスのクリックが必要な場合は、特に記述のない限り、またはコンテキストメニューを開く場合を除き、左クリックを意味しています。

右クリックしてタイトルエディタを選択します。(または、「コンテキストメニューからタイトルエディタを選択します」と記述する場合もあります。)

## キーの表記

キーは、最初の文字を大文字にし、太字で表記します。プラス記号 (+) は、キーの組み合わせを表します。例：

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。

利用可能なショートカットの一覧は、431 ページの「付録 D：キーボードショートカット」を参照してください。

## ヘルプとツールヒント

オンラインマニュアルおよびツールのヒント

Pinnacle Studio での作業中は、[ヘルプ] メニュー経由で、いつでもヘルプを利用できます。

## ユーザーマニュアル：

[ヘルプ] メニューを利用することで、さまざまな学習リソースにアクセスできます。[ヘルプ] ボタン > [ユーザーマニュアル] をクリックすることで、[学習センター] ページにアクセスできます。このページには、ビデオチュートリアルへのリンク、**Pinnacle Studio 21 ユーザーガイドの PDF**、その他のコミュニティやサポートリンクが含まれています。



[ヘルプ] ボタンは、メニューバーにあります。

## ビデオチュートリアル

[学習センター] ページから ([ヘルプ] ボタン > [ユーザーマニュアル])、または以下のサイトを訪問することで、ビデオチュートリアルにアクセスできます。

- ・ YouTube – <http://www.youtube.com/user/pinnaclestudiolife>
- ・ StudioBacklot.tv – <http://www.studiobacklot.tv/studio21>

初めて StudioBacklot.tv をご利用になるユーザーには、21 日間 StudioBacklot.tv にフルアクセスできるパスを差し上げます。ここには、最新の Pinnacle Studio 21 の関連コンテンツ、その他のトレーニング、ロイヤルティフリーのライブラリが用意されています。(トレーニングはすべて英語です)。

## ツールヒント

ボタンやその他のスタジオ・コントロールが何かを調べるには、その上にマウスポインタを置いて、数秒待ちます。コントロールの機能を説明するツールヒントがポップアップします。 .

## バージョン情報の表示

ソフトウェアのアップデートを考えている場合や、サポートを探している場合など、バージョン情報の確認が必要になります。Pinnacle Studio のバージョン情報を確認するには、[ヘルプ] ボタンの [バージョン情報] をクリックしてください。

## アップグレード

Pinnacle Studioには複数のバージョンがあり、バージョンごとに利用可能な機能は異なります。詳しくは、[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com) の製品情報ページへ移動し、[比較] の表を参照してください。

ソフトウェアのアップグレードについては、[ようこそ] タブを確認するか、[ヘルプ] ボタンをクリックし、[オンライン製品&ニュース] > [ソフトウェア製品] を選択してください。



# 第 1 章 : Pinnacle Studio の使い方

Pinnacle Studio のメインウィンドウの中央タブグループを見ればデジタルムービーを作成するプロセスを簡単に把握できます。各フレーム間にディゾルブを用いた手軽なスライド ショーから、入念に準備した数百のクリップとエフェクトを含む壮大な 3D 作品まで、どの種類の作品にも同じ手順が適用できます。



Pinnacle Studioムービー作成プロセスを要約するPinnacle Studioのメインコントロールバー。

## [ようこそ] タブ

[ようこそ] タブには、学習ツール、キャンペーン、製品に関する重要な情報が表示されます。



[ようこそ] タブには家のアイコンがあります。アプリケーションのホームページと考えてください。

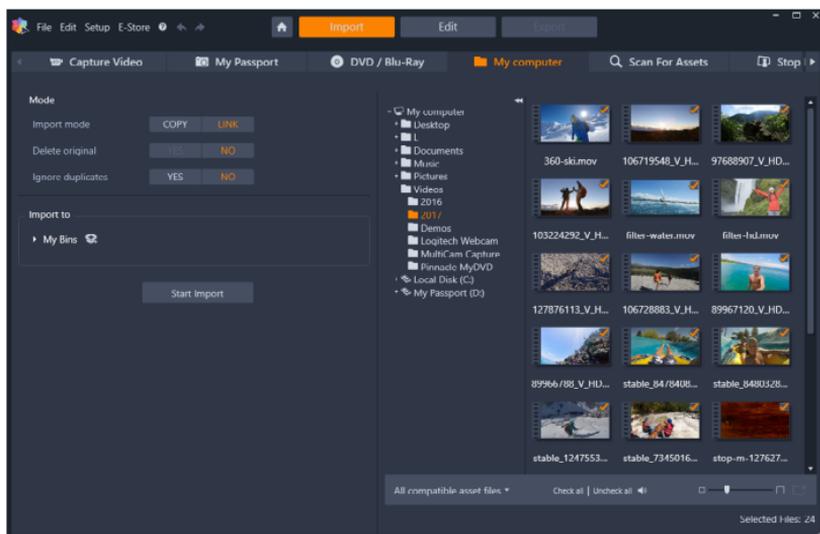
## [インポート] タブ

インポートは、準備段階です。これには、ビデオカメラからビデオを「取り込む」(キャプチャ)、デジタルカメラから写真を取り込む、ネットワーク上のメディアファイルをローカルのハードドライブにコピーするなどの手順が伴います。

Pinnacle Studio のインポーターは、これらのタスクを行うためのツールに加え、ビデオファイルからフレームを取り込むスナップショット機能や、ビデオをコマ送りにするストップモーションツールを装備しています。詳しくは、279 ページの「第 10 章：インポーター」をご覧ください。

[ ファイル ] メニューのインポートコマンド：[ファイル] メニューから [インポート] を選択すると [インポート] タブのクリックと同じ効果があり、インポーターが開きます。メニューにはインポートに関連した他のオプションがあります。ハードディスクやその他のローカルストレージからのファイルのインポートを許可するため Windows のファイルダイアログを開きます。

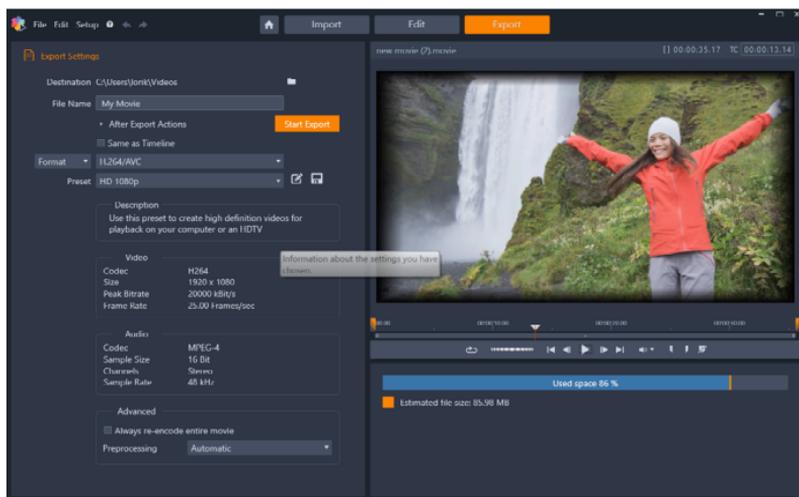
- ・ 以前の Studio プロジェクトをインポートでは、Pinnacle Studio の旧バージョンで作成したムービープロジェクトをロードします。
- ・ iPad 用 Studio プロジェクトをインポートでは、Studio の仲間である iPad 用アプリからエクスポートしたプロジェクトをインポートします。



Studio インポーター

## [エクスポート] タブ

ムービー作成プロセスの右端には、[エクスポート] があります。このステージに到達するころには、難しいタスクはすでに 終了しています。ムービー作成に費やされたユーザーのクリエイティブなエネルギーは作品に活かされ、あとはひとつの要素「観客」が足りないだけです。



Studio エクスポーター

Pinnacle Studio の**エクスポーター**は、作成したムービーを視聴者に届けるツールで最後のハードルを越える手助けをします。選択したフォーマットでデジタルムービー ファイルを作成し、Vimeo などのクラウド、または Box の個人的なクラウドベースのストレージ領域などの送信先に直接アップロードできます。

詳しくは、315 ページの「第 11 章: エクスポーター」を参照してください。

## [編集] タブ

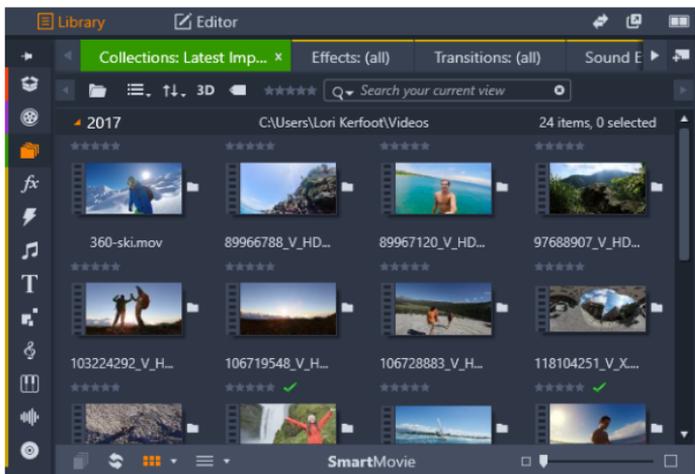
[編集] タブでは、Pinnacle Studio の主な編集機能を使ってデジタルムービーを作成することができます。[ライブラリ] パネル、[エディタ] パネ

ル、[タイムライン] パネル、[プレーヤ] パネルの 4 つのメインコンポーネントで構成されます。詳しくは、55 ページの「第 3 章：編集」を参照してください。

## ライブラリ

ライブラリは、オーサリングで描画可能なすべてのファイルベースのリソース（またはアセット）をカタログ作成と管理をするツールです。作成したムービーのほとんどすべての素材（ビデオ素材、音楽、オーディオファイル、およびトランジションやエフェクトなどの特殊リソース）をライブラリでアセットとして作成します。Pinnacle Studio は数多くのライブラリアセットを提供しており、これらはロイヤリティフリーでご利用いただけます。これらにはプロ並みにデザインされたタイトルや、DVD メニュー、モンタージュ（2D とステレオスコピック 3D の両方）などがあります。ライブラリについて詳しくは、17 ページの「第 2 章：ライブラリ」を参照してください

[ライブラリ] をクリックすると、[ライブラリ] パネルに、ドラッグアンドドロップでムービープロジェクトまたはディスクプロジェクトに取り込むことができるアセットが表示されます。



ライブラリは、カタログ構造を表示するナビゲーションコントロール（左端のアイコン）と、アセットを確認して選択するためのブラウザ（右）で構成されています。

## エディタ

**[編集]** タブからアクセスできる **[エディタ]** パネルでは、現在選択しているメディアまたはコンテンツのプロパティにアクセスして編集することができます。**[エディタ]** パネルは、**[ライブラリ]** パネルとスペースを共有します。

編集について詳しくは、第 3 章：編集を参照してください。

## プレイヤー

**[プレーヤ]** は、アプリケーションによって処理されるどのメディアタイプでも機能するビューアです。プレーヤを使って、**[ライブラリ]** から **[ソース]** メディアを表示させたり、**[タイムライン]** コンテンツを表示させることができます。詳しくは、59 ページの「プレーヤで編集内容をプレビューする」を参照してください。

各ウィンドウまたは使用されているコンテキストによってプレーヤで使えるコントロールが異なります。プレーヤの概要および基本操作について

は、38 ページの「ライブラリプレビュー」を参照してください。タイムラインのトリムモードでプレーヤを使用する方法については、88 ページの「クリップの操作」を参照してください。プレーヤでモンタージュを使用する方法については、181 ページの「モンタージュエディタの使い方」を参照してください。ディスクメニュー編集でプレーヤを使う方法については、262 ページの「ディスクメニューのプレビュー（従来の [オーサリング] タブ）」を参照してください。

## [編集] で初めてのムービーを作成する

次のステップは、ライブラリの操作を理解し、デフォルト設定に必要な変更を行ったら、ムービーの作成を開始します。それには 2 つの方法があります。

### 通常の方法

作品で使われるメディアアセットを細かく処理したい場合は、**[編集]** タブから利用できる機能を使って、ムービーまたはディスクプロジェクトを最初から作成します。

### 簡単な方法

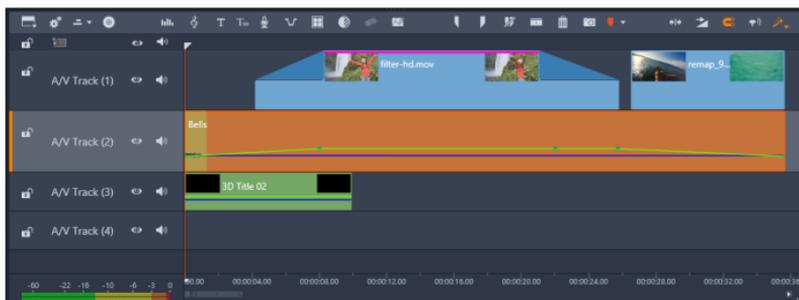
とにかく早く仕上げたい場合は、**[ライブラリ]** パネルの下部の **[SmartMovie]** をクリックします。プロジェクトの基礎となる視覚メディアアセットを選択し、サウンドトラックには音楽を選択して、その他のカスタマイズを行います。その後、ソフトウェアがすべての処理を行います。必要なメディアとオプションで構成されるフルスケールの Pinnacle Studio プロジェクトを自動生成します。詳しくは、20 ページの「短時間で満足なできあがり：SmartMovie」を参照してください。

### いつものやり方に戻る

**[ライブラリ]** パネルで素材をインポートおよび特定したら、メディアをタイムラインにドラッグし、メディアを編集し、作業過程で **[プレーヤ]** パ

ネルにプレビューを表示させ、そして最後にプロダクトをエクスポートすることで、ビデオやスライドショーを作成することができます。

ディスク作品の作業の場合は、タイムラインで **[ディスクエディタ]** モードを使用し、MyDVD にエクスポートできます。詳しくは、253 ページの「第 9 章：ディスクプロジェクト」を参照してください。



マルチトラックタイムラインがディスプレイの下部を占めます。タイムライン上のほとんどの「クリップ」は、ライブラリに収納されています。自動 BGM などの一部のタイプは、特殊ツールで生成されます。

プレーヤの上にある**プレビュータイプ**コントロールを使って、現在のライブラリアセット (**[ソース]**) と現在のタイムラインクリップ (**[タイムライン]**) の表示を切り替えることができます。

プロジェクトオーサリングの主な作業であるタイムラインの編集については、55 ページの「第 3 章：編集」を参照してください。

## メディアとアセットを編集する

**[エディタ]** パネルに加えて、他にも数多くの編集ウィンドウが用意されています。通常、アイテムをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューからオプションを選択すると、アセットまたはクリップに適したエディタを開くことができます。

タイムラインでメディアアセットをダブルクリックすると、**[エディタ]** パネルが開きます。編集はプロジェクトのクリップに適用されます。

ライブラリのメディアに直接補正を適用する方法については、126 ページの「ライブラリメディアの補正」を参照してください。

## トランジション、エフェクト、タイトル、その他のアセットを追加する

トランジション、エフェクト、タイトル、サウンドトラック、または写真などのその他のアセットを追加することで、より洗練されたビデオプロジェクトに仕上げることができます。

トランジションでは、ほとんど気づかないディゾルブから聴衆にアピールするフレアまで、何でも利用して、あるクリップから次のクリップへの場面転換を強調することができます。詳しくは、111 ページの「トランジション」を参照してください。

エフェクトには、実質的なもの（**明度とコントラスト**）から、装飾的なもの（**フラクタルファイア**）までさまざまです。エフェクトは、さまざまな複雑性を変化させるキーフレームパラメータでアニメーションが作成できます。キーフレームは、作品に創造性のある楽しさを無限に提供します。エフェクトには 3D 素材専用デザインされたものがあり、S3D 深度コントロールを使用して 2D 素材を 3D に見せることも可能です。

## フォト

写真はサイズ変更、クロップ、修正が可能で、またパン&ズームエフェクトも使用できます。前述のエフェクトと同様に、パン&ズームは、キーフレームを使ってアニメーションが作成できます。1 枚の写真でパン&ズームを使ってカメラが移動するような動きを加えることができます。

補正ツールとメディア編集の詳細については、125 ページの「第 4 章：補正」および 149 ページの「第 5 章：エフェクト」を参照してください。

## Pinnacle Studio プロジェクト

Pinnacle Studio で作成したムービーやディスクは、タイムライン上で構築したプロジェクトから取り出します。

プロジェクトを管理するために Studio は、タイムラインに置く ものすべて、トリミングに関する編集事項すべて、そしてエフェクトの追加など、数多くのことを記録する必要があります。これらの情報のほとんどは **axp** (Studio Movie) フォーマットを使用したプロジェクトファイルに保存されています。ストップモーションについては、プロジェクトは **axps** フォーマットで保存されます。

ファイルが非常に大きくなる場合があるので、ハードディスクのスペースを節約するため、プロジェクトファイルはムービーのメディアアイテムを含んでいません。これらには、ロケーションのみが保存されます。

axp プロジェクトファイルは [ファイル] > [開く]、[ファイル] > [保存]、[ファイル] > [名前を付けて保存] メニューコマンドのデフォルトのファイルフォーマットです。必要なのはそれだけです。

ただし、簡単にアーカイビングやファイル転送またはアップロードができるよう管理可能な単独のユニットに集められたプロジェクトについては、プロジェクトのリソースがすべて揃っている方が便利ことがあります。別のファイルフォーマット、**axx** (Studio プロジェクトパッケージ) はこのためにあります。このフォーマットでは、プロジェクトで使用するすべての素材 (メディアアイテムなど) を 1 つのファイルに保存します。当然のことながら、このフォーマットのファイルは、標準のプロジェクトファイルよりもかなり大きくなります。

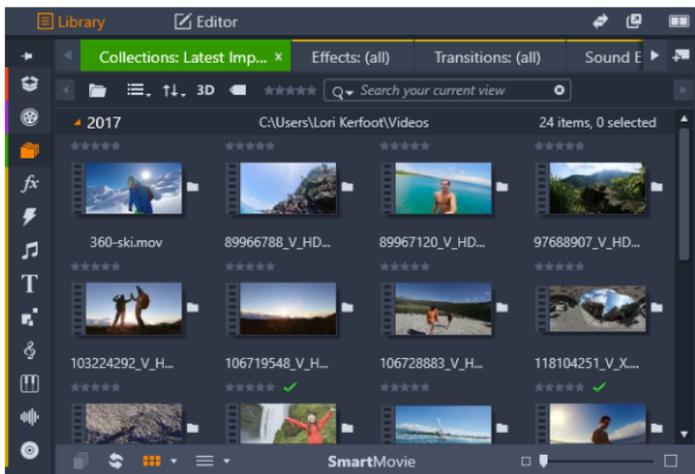
このパッケージフォーマットでプロジェクトを直接編集することはできませんが、Pinnacle Studio なら、ファイル拡張子ボックスで選択し、[ファイル] > [開く] を選択してプロジェクトパッケージを開くことができます。Studio はスムーズ にプロジェクトを開封し、開封したバージョンに対してライブラリの新規エントリを作成し、それを編集用に開きます。

マルチカメラエディタでマルチカメラプロジェクトを作成する場合、そのプロジェクトは **mcam** ファイルとして保存されます。タイムラインに **mcam** ファイルを追加する場合、デフォルトではシングルトラックとして追加さ

れます。タイムラインでファイルをファイルを右クリックし、**[サブエディターで開く]**を選択することで、拡張できます。

## 第 2 章：ライブラリ

Pinnacle Studio ライブラリは、オーサリングで描画可能なすべてのファイルベースのリソースのカタログ作成と管理をするツールです。これはパネルとして表示され、**[編集]** タブからアクセスできます。ビデオセグメント、写真、サウンド、トランジションエフェクト、タイトルなどの「アセット」（こうしたものの総称）を選択し、可能な限り簡単、迅速、直感的に使用できるようにするものです。



[ライブラリ] は、カタログ構造を表示するナビゲーションコントロール（左端のアイコン）と、アセットを確認して選択するためのブラウザ（右）で構成されています。

### ライブラリを開くには

- 1 **[編集]** タブで、次のいずれかの操作を行います。

? [ライブラリ] (メニューバーの下) をクリックし、ナビゲーションバーを使用して、参照するメディアまたはコンテンツカテゴリを選択します。

? ナビゲーションバーで、参照するカテゴリをクリックします。これにより、自動的にフォーカスが [ライブラリ] パネルに切り替わります。

## ライブラリには何がありますか?

ライブラリには、次のメディアとコンテンツカテゴリが含まれています。

- ・  **プロジェクト ボックス** – プロジェクトボックスはアセット用の仮想フォルダです。これらは、インポート中に自動的に作成されますが、必要に応じて、アセットを整理するために手動で作成することも可能です。詳しくは、23 ページの「プロジェクトボックス」を参照してください。
- ・  **プロジェクト** – Pinnacle のムービーおよびディスクプロジェクトを自動的に一覧化する仮想フォルダ。詳しくは、24 ページの「プロジェクト」を参照してください。
- ・  **コレクション** – ユーザーの目的に合わせて作成できる完全に柔軟な仮想フォルダ。プロジェクトボックスとは異なりコレクションが自動的に作成されないため、コレクションを完全に制御できます。詳しくは、24 ページの「コレクション」を参照してください。
- ・  **エフェクト** – 「エフェクト」とは、メディアを操作する幅広いソフトウェアツールの総称です。エフェクトには、実質的なもの (**明度とコントラスト**) から、装飾的なもの (**フラクタルファイア**) までさまざまです。キーフレームは、作品に 創造性のある楽しさを無限に提供します。詳しくは、149 ページの「第 5 章:エフェクト」を参照してください。
- ・  **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、強調する専用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。詳しくは、111 ページの「トランジション」を参照してください。
- ・  **サウンドエフェクト** – ドアが閉まる音や車が衝突する音から犬の吠え声まで、[サウンドエフェクト] にはクリエイティブなプロジェク

トに役立つ音が幅広くそろっています。詳しくは、229 ページの「第 8 章：サウンドと音楽」を参照してください。

- ・  **タイトル** — タイトルを使用すると、プロジェクトにテキストなどを追加できます。2D または 3D の創造的で活気に満ちたオープニングタイトルから、最後のスタッフロールまで、タイトルを使えばオーディエンスを楽しませたり、情報を提供することができます。詳しくは、191 ページの「第 7 章：タイトルエディタ」を参照してください。
- ・  **モニタージュとテンプレート** — 本格的な設計のシーケンスが即座に作品に利用できます。詳しくは、175 ページの「第 6 章：モニタージュとテンプレート」を参照してください。
- ・  **サウンドステージ** — サウンドトラックに使用できる Scorefitter の音楽のコレクション。詳しくは、229 ページの「第 8 章：サウンドと音楽」を参照してください。
- ・  **トリプルスクープミュージック** — 購入してプロジェクトに使うことができるサウンドトラック用のプレミアム音楽のコレクション。
- ・  **Muserk サウンドエフェクト** — 購入してプロジェクトに使うことができるプレミアムサウンドエフェクトのコレクション。
- ・  **ディスクメニュー** — このディスクメニューテンプレートは、ディスクプロジェクトに対してレガシーの [オーサリング] タブを有効にしている場合のみ使用できます。詳しくは、253 ページの「第 9 章：ディスクプロジェクト」を参照してください。

アセットは、折りたたみと展開ができるセクション内にアイコンまたはテキストレコードとして表示されます。フォルダは、使用しているコンピュータのファイルシステムのディレクトリに直接対応している、またはランク付け、ファイルタイプ、作成日、またはユーザー定義のコレクションへの所属などを基準にした仮想グループに対応しています。

あるいは、ウォッチフォルダを使い、ウォッチ対象に選んだフォルダに追加したメディアファイルを自動的に監視、インポートすることも可能です。詳しくは、330 ページの「ウォッチフォルダ」を参照してください。ウォッチフォルダを使用する場合、ライブラリのナビゲーターには**ライブラリメ**

メディアブランチが追加されます。Pinnacle Studio が以前のバージョンの Pinnacle Studio からライブラリを検出する場合も、ライブラリメディアブランチは表示されます（このブランチのポピュレートを続行するには、ウォッチフォルダを有効にする必要があります）。

## 短時間で満足なできあがり : SmartMovie

これまでに紹介した基本機能の他に、ライブラリには、指定したメディアリソースを使って完全なプロジェクトを自動的に構築するための照合ツールがあります。写真またはビデオの順序を指定し、いくつか設定するだけで、開始します。変更をしなくても、または手動で微調整して Studio で作成したプロジェクトを出力します。詳しくは、50 ページの「SmartMovie」を参照してください。

## ライブラリを理解する

ライブラリのアセットとそのアセットに関する情報がどのように保管されるかを理解することは重要です。

## ライブラリアセットの保管

クリップ、サウンド、トランジションなどのライブラリの各アセットは、使用しているコンピュータシステムのローカルストレージに収納されているファイルに対応しています。ライブラリにはそれらのファイルが収納されていません。また指定されない限りファイルを編集しません。代わりに、ファイルの名前、場所、およびプロパティを追跡し、内部データベースに記録します。保管される情報には、ユーザーが特定の項目に注釈として付けたタグやランクも収納されています。

## データベース

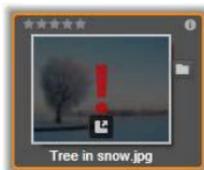
ライブラリのデータベースを構成するファイルは、Microsoft Windows の共有アクセス権ではなく、ユーザー別にフォルダに分類されて保管されま

す。Pinnacle Studio が使用するコンピュータで複数ユーザーが各自のログインで使用される場合、ライブラリは、ユーザー別に作成されます。

## 不足しているメディア

ライブラリアセットの追加、削除、名前の変更などの操作は、メディアファイル自体に影響を及ぼさないデータベース操作です。ライブラリからアセットを削除すると、さらに実際のファイルも削除するかを確認するオプションの確認ダイアログを表示します。この確認ダイアログは、通常は非表示に設定されているため、有効に設定する必要があります。

同様に、Windows Explorer または Pinnacle Studio 以外のアプリケーションでアセットファイルを削除または移動しても、そのファイルに関するデータベースの記録は残ります。実際にはライブラリがファイルにアクセスできないため、ファイル一覧にエラーグラフィックが追加されます。ファイルは存在するが、別のフォルダまたはデバイスに移動された場合は、ライブラリで簡単に再リンクできます。項目をダブルクリックすると、標準の【ファイルを開く】ダイアログがポップアップ表示され、そこでファイルの新しい保管場所を指定します。



また、ライブラリに不足しているメディアがあるかどうかを確認するには、ナビゲーターの特別サブセクション【すべてのメディア】>【不足しているメディア】の順に指定します。

## ライブラリメディア

【ライブラリメディア】カテゴリは、ウォッチフォルダを有効にしている場合、または Pinnacle Studio の現行バージョンが以前のライブラリを検出した場合のみ表示されます（330 ページの「ウォッチフォルダ」参照）。大

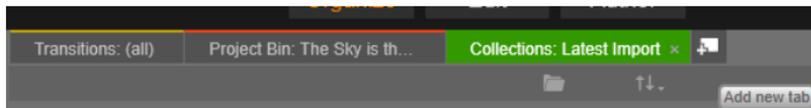
抵の場合、[ライブラリメディア] ブランチではなく、プロジェクトボックスが使用できます。

すべてのメディアには、システムの標準メディアファイルが**写真、ビデオ、オーディオ**という名前のサブセクションに含まれています。多くの標準ファイルタイプがサポートされています。以降に 4 つ目のサブセクション不足しているメディアの目的について説明します。

## [ロケーション] タブ

ビデオプロジェクトの編集では、自分の判断でさまざまなメディアやその他のアセットを組み合わせて使います。作業を進めると、プロジェクトに関連するライブラリでさまざまな部品を頻繁に表示することがあります。また、作業する材料によって表示方法やフィルタリングのオプションも変更することでしょう。

タブの列を使って簡単に複数のウェブサイトを表示するウェブブラウザと同様に、ライブラリでも作業しながら複数のロケーションタブを作成・構成することができます。タブを使うと、作業しているアセットの各箇所  
に直接アクセスできます。

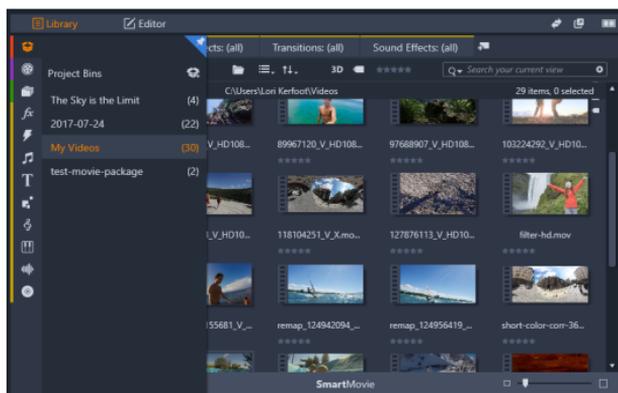


ディスクプロジェクトの異なる部分で必要なメディアにアクセスする 3 つのタブ。マウスポインタは、新しいタブを作る場所を指している。タブを閉じるには、タブキャプションの右側にある [x] をクリックします。

表示しているタブのロケーションを設定するには、アセットツリーの名前をクリックします。タブを表示しているときに表示およびフィルタリングのオプションを変更しても、アクセスが終わるまで保留されます。

## ナビゲーター

ライブラリアセットはすべて、Windows Explorer などのファイルシステムツールと構造と使用が似ているフォルダツリーで整理されます。アセットツリーからロケーションを選択すると、アクティブな[ロケーション]タブのキャプションにフォルダ名が表示され、そのコンテンツは、隣のブラウザに表示されます。



[ライブラリ] パネルで、ナビゲーターバー (左) にポイントを置くと、アセットツリーにカテゴリのリストが表示されます。

## プロジェクトボックス

Project bins はアセット用の仮想フォルダです。これらは、インポート中に自動的に作成されますが、必要に応じて、アセットを整理するために手動で作成することも可能です。

デフォルトでは、フォルダにはインポートの日付に応じたラベルが付けられますが、右クリックによって名前を変更し、**[新規プロジェクトボックスを作成]** ボタンをクリックして新しいボックスを作成することができます。

## プロジェクトボックスを作成するには

- 1 ナビゲーターの [プロジェクトボックス] ブランチで、[新規プロジェクトボックスを作成] ボタン をクリックします。 
- 2 ビンの名称を入力し [OK] をクリックします。  
ビンは、プロジェクトボックスリストの末尾に追加されます。

## プロジェクトボックスの名前を変更するには

- 1 ナビゲーターの [プロジェクトボックス] ブランチで、プロジェクトボックスを右クリックし、[名前の変更] ボタンをクリックします。  
現在の名前が強調表示されます
- 2 新しい名前を入力します。

## プロジェクトボックスを削除するには

- ・ ナビゲーターの [プロジェクトボックス] ブランチで、プロジェクトボックスを右クリックし、[プロジェクトボックスを削除] ボタンをクリックします。

## プロジェクト

[プロジェクト]カテゴリには自分の Pinnacle Studio のムービープロジェクトとディスクプロジェクトが含まれています。ライブラリからプロジェクトを直接開いて編集する、または別のプロジェクトのタイムラインに追加して普通のクリップとして 使うことができます。

## コレクション

プロジェクトボックスと同様に、コレクションは仮想フォルダです。ただし、コレクションは自動的に作成されません (2 つの例外があります)。つまりユーザーの目的に合わせて作成および削除できるため、非常に柔軟に使用することができます。ライブラリの視点からみると、コレクションは単に任意に集められたアセットのグループではなく、不規則に集められた

ライブラリ項目のグループです。ユーザーには特定のファイルを特定のコレクションに集める理由がありますが、ライブラリはそれを知る必要はありません。

最新インポートという名前のひとつの特殊コレクションは、インポート操作で表示するメディアが追加されると自動更新します。インポート直後からこのコレクションから新しい素材を使うことができます。

他にも自動生成されるコレクションがあります。**最新スマートコレクション**は、**最新の SmartMovie 作品**で選択したメディアを収納します。

階層的に整理されたコレクションにも対応します。階層のトップレベルにあるコレクションは、コレクションブランチのサブセクションとして使用できます。

## 新しいコレクションを作るには

- 1 コレクションブランチのヘッダーラインにあるアイコンをクリックしてテキスト入力フィールドに名前を入力します。
- 2 **Enter** を押して処理を終了します。

ヒント：または、アセットのコンテキストメニューから **[コレクションに追加]** > **[新規コレクションの作成]** の順に選択します。

## コレクションを管理するには

- 1 コレクションのコンテキストメニューには、コレクションの名前変更と削除、現在のコレクションを親「フォルダ」とするサブコレクションを作成するコマンドがあります。

## コレクションを整理するには

- ・ コレクションは、**ナビゲーター**でマウスを使って整理できます。コレクションをドラッグしてドロップするとサブコレクションになります。コレクションをドラッグしてドロップするとサブコレクションになります。

## 収集したアセットの表示

コレクションの名前をクリックすると、ブラウザに表示されます。マウスのポインタが一覧のアセットの上を通過すると、アセットが属するコレクションがナビゲーターで分かりやすく「点灯」します。

## 収集したアセットの操作

この操作は、コレクション項目のコンテキストメニューから実施できます。項目のグループ操作を行うには、まず先にマウスで選択 (Ctrl を押しながら Shift を押して複数選択) する、または項目を囲むフレームをドラッグして選択します。選択した項目に対して右クリックしてコンテキストメニューにアクセスします。

## コレクションに追加するには

- ・ **コレクションに追加** サブメニューの対象コレクションを選択して、選択した項目を追加します。

**ヒント:** または、選択した項目を対象コレクションにドラッグします。

## コレクションから項目を削除するには

- ・ **[削除]** コマンドをクリックして、コレクションから項目 (複数可) を削除します。ライブラリと同じように、オリジナルのメディア項目には影響を与えません。ライブラリのビデオ またはその他の項目をコレクションから削除しても、他のライブラリロケーションから削除されません。

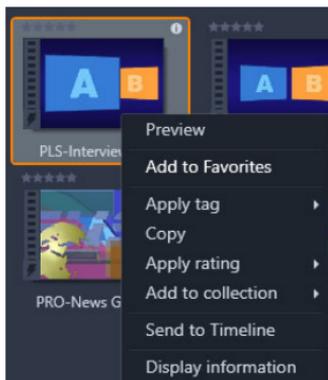
## お気に入り

お気に入りを利用することで、お気に入りのエフェクト、トランジション、タイトルなど、利用頻度の高いコンテンツをマークし、すばやく検索できます。

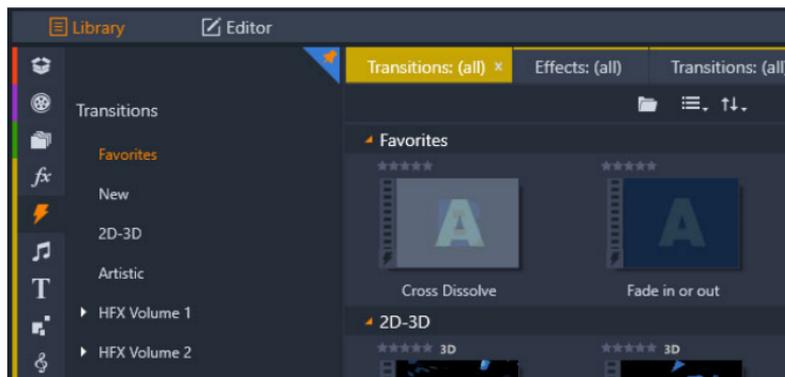
## お気に入りするには

- 1 ライブラリの [ナビゲーション] パネルでカテゴリをクリックします。
- 2 ライブラリのブラウザエリアで、サムネイルを右クリックし、**【お気に入りに追加】** をクリックします。

このコマンドは、カテゴリがお気に入りをサポートしている場合にのみ表示されます。



お気に入りのコンテンツは、**【お気に入り】** フォルダのライブラリ上部に表示されます (コンテンツがフォルダ別に整理されている場合)。コンテンツの種類ごとに独立した **【お気に入り】** フォルダがあり、これには [ナビゲーター] パネルの対応するカテゴリからアクセスできます。



ライブラリのお気に入り

## ライブラリアセットの管理

メディアやその他のアセットをライブラリに追加する方法はいくつかあります。たとえば、Pinnacle Studio に付属するテンプレート、タイトル、トランジション、エフェクトなどのコンテンツは、アプリケーションのインストール時にライブラリに追加されます。

ウォッチフォルダを有効にした場合、ライブラリは定期的に Windows の標準メディアの場所をスキャンしてシステムのアセットを自動検索します。独自のウォッチフォルダを追加（下参照）して、自動的に更新させることができます。

最終的には、さまざまな方法でメディアを手動でインポートすることもできます。

### ウォッチフォルダ

「ウォッチフォルダ」は、Pinnacle Studio が監視するコンピュータのディレクトリです。ビデオクリップなどのメディアファイルをウォッチフォルダまたはそのサブフォルダのひとつに追加すると、それらは自動的にライブラリの一部になります。更新は、アプリケーションが起動されたときと、アプリケーションの実行中に行われます。

ウォッチフォルダは、設定コントロールパネルの[ウォッチフォルダ]ページで設定します。追加した各フォルダでは、特定の対応メディアタイプまたは全体を「監視する」よう指定できます。詳しくは、329 ページの「第 12 章：設定」をご参照ください。

### インポート

大量、または異なるメディアをインポートする、または VHS テープなどのアナログメディアからインポートする場合は、アプリケーションウィンドウの上部にある [インポート] ボタンをクリックしてインポーターを開きます。詳しくは、279 ページの「第 10 章：インポーター」を参照してください。

**クイックインポート**：ライブラリの左上にある [クイックインポート] ボタン  は、ハードディスクやその他のローカルストレージからファイルをすばやくインポートする Windows ファイルダイアログを開きます。指定したファイルに対応するメディアカテゴリ（写真、ビデオ、オーディオ、プロジェクト）に新しいフォルダが作られます。さらに、インポートした項目が最新インポートコレクションに追加されます。

**ドラッグ&ドロップによるダイレクトインポート** 1 回で項目 を選択 してインポートするには、Windows Explorer またはデスクトップからブラウザにドラッグ&ドロップします。新しい項目が即座にコレクションの「最新インポート」（必要に応じて作成される）に表示されます。

## ライブラリから直接エクスポートする

以下で説明しているコンテキストメニューを使用して、クラウドベースのストレージサービスまたはディスクに、[ライブラリ] パネルの任意の写真、ビデオ、オーディオファイル、またはプロジェクトを「そのまま」直接エクスポートすることができます。他のエクスポートオプションの場合は、コンテキストメニューから [エクスポート] を選択します。詳しくは、315 ページの「第 11 章：エクスポーター」を参照してください。

ディスクにライブラリアセットを保存するには、コンテキストメニューの [ディスクイメージを書き込む] を選択します。ファイルのみ、またはディスクイメージ（作成した場合）を保存できます。複数のアセットを選択して [ディスクイメージを書き込む] を選択した場合、アセットすべてがファイルをディスクに保存ダイアログに表示されます。[ファイル] アイコンをクリックしてブラウズするとより多くのアセットを追加できます。保存前にリストからファイルを削除することもできます。

## ライブラリから項目を削除する

ライブラリから 1 アイテムまたは複数のアイテムを含むセレクションを削除するには、そのコンテキストメニューから [選択を削除] を選択する、または **Delete** キーを押します。確認ダイアログでライブラリデータベースから削除されるメディアファイルのリストを確認します。デフォルトでは

ファイル自体は 影響を受けませんが、[ライブラリから消去して削除] オプションを選択すると、ファイルも削除することができます。このコマンドは、Pinnacle Studio プロジェクトを含むライブラリのすべてのアセットに適用可能であるため、注意が必要です。

フォルダ内のすべてのファイルが削除されると、ライブラリはそのフォルダを非表示にします。

## ブラウザ

これはライブラリが、ムービーやディスクプロジェクトに使うビデオ、写真、オーディオ、プロジェクト、コレクション、「コンテンツ」などのメディアアセットを表示する場所です。項目は、テキストの一覧またはアイコンの配列のいずれかで表示されます。仮想アセットは、アイコンにサムネイル画像を使って表示されます。その他のアセットは記号を使います。

ブラウザがすべてのアセットを一度に表示するとライブラリは役に立ちません。したがって、使用目的に合わせて項目を整理するためのいくつかの制御ができるようになっています。詳しくは、45 ページの「ライブラリの表示対象の選択」を参照してください。

### ブラウザ表示をコントロールする

ライブラリのフッターバーにあるコントロールのグループは、アセットがブラウザに表示される方法を管理するための一般的な機能を提供します。

[シーン表示] ボタンは、ブラウザがビデオファイルの各シーンを別々のアイコンまたはテキストレコードで表示するモードを起動します。(ビデオシーン検出で説明しているとおり、ビデオファイルのどの部分も最も一般的なシーンになります)。



ライブラリのビデオシーンについて詳しくは、47 ページの「ビデオシーン検出」を参照してください。



**【サムネイル表示】** ボタンは、アセットをテキストとしてではなくサムネイルとして表示するよう切り替えます。ボタンと関連したポップアップチェックリストを使用すると、ブラウザのサムネイル横に現れる表示とコントロールを 選択できます。



**【詳細ビュー】** ボタンは、各アセットがテキストとして表示される別の表示モードに切り替えます。この ボタンのポップアップチェックリストで表示するテキストフィールドを選択します。



**【ズーム】** スライダーを使用すると、サムネイルを拡大して詳細を見るか、より幅広い範囲を見渡すことができます。このスライダーはフッターバーの右端に常にあります。

## サムネイルと詳細

各アセットは、選択するビューによって 2 種類のフォーマットのうち 1 つのフォーマットでライブラリブラウザに表示されます。

サムネイルビューのアイコンと詳細ビューのテキストレコード は、同じアセットを表示するため、共通の特定の機能を持っています。たとえば、アセットのコンテキストメニューは、どちらのビューを使うかに関わらず同じように作用します。

同様に、標準のメディアアセット（ビデオ、写真、オーディオ）をダブルクリックすると、適切なメディアエディタが開きます。メディアエディタがタイムライン から起動されると補正ツールが利用できるようになります。ただし、補正をライブラリアセットに適用すると、それ以降はそれらを含むあらゆるプロジェクトに反映されます。詳しくは、126 ページの「タイムラインメディアの補正」を参照してください。

## 詳細

詳細ビューでは、各アセットは 1 行のテキストの一覧で表示されます。サムネイルビューでは、サムネイル画像（仮想メディアタイプ）または画像アイコンで表示されます。

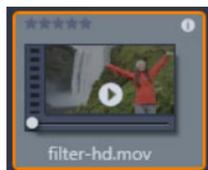
ブラウザを詳細ビューに切り替えるには、ライブラリの下部にある [詳細ビュー] ボタン  のアイコンをクリックします。ボタンの横にある矢印は、テキストレコードに含まれる利用可能なオプションのリストにしたパネルを開きます（1 コラム、キャプションは常にあります）。表示したいファイルサイズ、ファイルタイプ、日付、タグ、ランク付け、ディレクションの横のボックスにチェックを入れます。

Name	File size	File type	Tags	Rating	Duration
▼ Animals					
Koalas	156	.jpg	mammal	★★★★	00:00
Shoebill	217	.jpg	bird	★★★★	00:00
Zorse	207	.jpg	mammal	★★★★★	00:00
▶ Garden					
▼ Scenery					
Daybreak	1001	.jpg	dawn;sky	★★★★	00:00
Distant hills.jpg	4296	.jpg		★★	00:00
Foliage.jpg	1669	.jpg		★★★	00:00

詳細ビューでは、各アセットが 1 行のテキストで表示されます。詳細ビューボタンの横にあるポップアップチェックリストで表示する行を選択します。

## サムネイル

詳細ビューボタンの左にある [サムネイルビュー] ボタン  で、アセットがテキストではなくアイコンで表示されるサムネイルビューを選択します。ボタンの横にある矢印で、各アイコンと表示される追加データを選択するポップアップチェックリストが開きます。ここでは、[ランク付け]、[ステレオスコピック]、[情報]、[補正]、[コレクション]、[タグ]、[使用中のメディア]、[キャプション]、[ショートカット] のオプションが選択できます。



アセットにマウスポインタをかざすと、ほとんどのアセットアイコンの中央下に、[プレビュー] ボタン (三角の再生アイコン) が表示されます。プレビューは、[プレーヤ] パネルの [ソース] タブに表示されます。



ライブラリのいずれのバージョンでも、Alt キーを押しながら [プレビュー] ボタンをクリックすると、アセットアイコンでミニプレビューが見られます。ビデオおよびオーディオメディアの場合は、マウスをアイコンの上に置くとサムネイルの下に現れるスクラバを使って手動でミニプレビューを操作できます。

アセットが写真の場合、[ポップアッププレビュー] ボタンが標準の [再生] アイコンに変わります。クリックすると、[プレーヤ] パネルに写真が表示されます。

ブラウザがサムネイル表示の場合は、アイコンのサイズをコントロールするスライダが利用できます。スライダはライブラリの右下にあります。アイコンは、Ctrl キーを押しながらマウスポインタをブラウザペインの上に移動すると、スクロールホイールでサイズを調整することもできます。

**ロックされたコンテンツインジケータ**：ディスクメニュー、タイトル、モンタージュ、ライブラリのその他の創造的なエレメントの中には、ロックがかかっているものがあります。自由に配信するライセンスがないことを示します。この状態はロックインジケータで表示されています。



ロックされていてもコンテンツは通常どおり扱えます。ロックされたコンテンツを含むプロジェクトは保存したり、ディスクに保存したり、エクスポートしたりもできます。

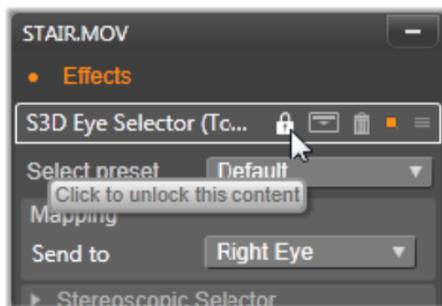
ただしロックされたコンテンツに「ウォーターマーク（透かし）」ロゴが表示されます。



ロックされたコンテンツのウォーターマーク

コンテンツを購入してロックを解除するには、以下のオプションから 1 つを行います。

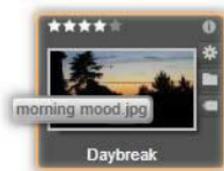
- ・ ライブラリでアイコンのロックシンボルをクリックする。
- ・ ロックされたコンテンツを含むプロジェクトのエクスポート中、ロックシンボルをクリックするとダイアログが表示される。
- ・ メディアエディタの 1 つでエフェクトを編集する際、設定パネルのロックシンボルをクリックする。詳しくは、164 ページの「設定」を参照してください。



## インジケータとコントロールのオプション

ライブラリブラウザにあるアセットアイコンのオプションのインジケータとコントロールボタンを使うと、複雑な操作をしなくてもアセットに関する情報にアクセスでき、また時には情報を修正できます。サムネイル表示ボタンのポップアップチェックリストを使用して、どのインジケータとボタンを表示するか決定します。

**キャプション:** アイコンの下にあるキャプションは、アセットに対するライブラリのエイリアスです。これは各アセットの [キャプションの編集] コンテキストメニューコマンドで設定します。これはアセットファイルの名前である必要はありません。ファイル名はツールチップで表示されません。



**ショートカット:** サムネイルの一番左上にこのインジケータがあると、アセットが独立したメディアファイルではなくショートカットであることを示しています。ショートカットは補正設定のパッケージとともに既存のメディアアイテムの参照から成っており、任意のライブラリアセット用にメ

ディアエディタの [ファイル] メニューから作成できます。作成後は通常のアセットのように操作でき、作品で使用できます。

**タグインジケータ** : サムネイルの右側にある 3 つのアイコンの一番下は、そのアセットにタグが付けられているかを示しています。インジケータの上にマウスを移動させると、存在するアセットのタグに関するメニューが表示されます。このメニューのタグ名にマウスポインタを移動させると、[削除] ボタンが現れます。これをクリックするとタグの設定を取り消します。メニューの下にある [すべて削除] ボタンをクリックすると、そのアセットに設定されているすべてのタグを消去します。タグの作成と適用については、43 ページの「タグ」で説明しています。



**コレクションインジケータ** : タグインジケータのすぐ上にこのアイコンがある場合は、このアセットが複数のコレクションに含まれていることを示しています。どのコレクションに含まれているかを見るには、アイコンの上にマウスを移動させます。タグインジケータメニューでは、表示される各コレクションの名前の上にマウスを移動すると、[削除] ボタンが現れます。そのボタンをクリックするとコレクションからアセットが削除されます。[すべて削除] コマンドで、属するすべてのコレクションからアセットが削除されます。



**ランク付け**：アイコンの左上に表示される星の列は、アセットの評価ランクを設定します。星が光っていない場合は、未評価を意味します。ひとつのアセットまたは複数のアセットに評価ランクを設定するには、インジケータの対応する星をクリックする（最初の星を 2 回クリックすると未評価となる）、または [ランク付けを適用] コンテキストサブメニューの設定を選択します。



アセットサムネイルの左上にあるランク付けコントロール。右上が情報ボタン。補正インジケータも右側に（コレクションインジケータの上）。

**3D インジケータ**：ステレオスコピック 3D 表示用にデザインされたコンテンツを持つアセットには、3D インジケータがあります。このインジケータは、ビデオと写真のアセットがライブラリにインポートされる場合、またアセットが補正でステレオスコピックとして手動で設定される場合、ステレオスコピックとして自動的に検出されると表示されます。



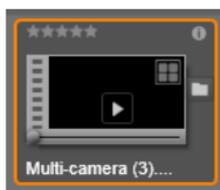
**使用中のメディアインジケータ**：サムネイルで表示されるアセットが現在プロジェクトで開いているタイムラインにある場合、チェックマークがランク付けインジケータの右側に表示されます。アセットが現在表示中のプロジェクトで使用されている場合はチェックマークが緑色になります。それ以外の場合は灰色です。使用中のメディアインジケータは、写真、ビデオ、およびオーディオアセットにのみ適用されます。



**情報インジケータ**：情報インジケータをクリックすると [情報] パネルが開きます。ここでは、アセットのランク付け、タイトル、タグを編集できるほか、そのすべてのプロパティを確認することもできます。他のインジケータと同様に、[情報インジケータ] はサムネイル 表示ポップアップを使用してオン / オフにできます。



**マルチカメラインジケータ**：マルチカメラエディタで作成されたプロジェクトは、サムネイルの右上に 4 パネルの四角形アイコンが表示されます。



## ライブラリプレビュー

ライブラリのほとんどのアセットはライブラリブラウザでのプレビューに対応しています。対応しているかどうかは、アセットアイコンに [プレビュー] ボタンが表示されているかどうか、コンテキストメニューに [プレビュー] コマンドがあるかどうかで分かります。また、ほとんどのアセッ

トタイプは、Alt を押しながら [再生] ボタンを押すとアイコンでプレビューができます。

アセットアイコンの中央にある [プレビュー] ボタンをクリックすると、アイテムを [プレーヤ] パネルにロードして再生します。場合によっては、たとえば [シーン編集] を選択すると、ポップアッププレーヤウィンドウが表示されます。

## 3D 表示モードスイッチャー

ステレオスコピック 3D コンテンツが表示されている場合、3D 表示モードスイッチャーが現れます。プレーヤを開くと、写真、ビデオ、プロジェクト用に、コントロールパネルのプレビュー設定からデフォルトモードが使用されます。現在のモードのアイコンは、モードの切り替えに使用するドロップダウン矢印の横に表示されます。以下のモードが利用できます。



**左目、右目:**ステレオスコピックコンテンツのプレビューは左目または右目のビューのみ表示するよう設定できます。ステレオスコピック表示が不要のときも分かりやすくするためです。2D ムービー編集に使用します。



**サイドバイサイド:**このモードは両目用のフレームで、左目が左、右目が右と水平に並べて表示されます。編集ではステレオスコピックの装備は不要です。



**差:**このモードでは、より簡単に画像の「深度」を検出でき、特に「ゼロ深度」のエリアを特定します。同一の情報 が両目に提供されているエリアを 50% 灰色で表示します。エリアが同一でない場合、色の差が表示されます。2D 素材が異なる [差] モードでステレオスコピック 3D タイムラインに追加される場合は、同じコンテンツが両目に表示されているので、画像は灰色のみになります。



**チェッカーボード:**このモードは画像を 16 x 9 のチェッカーボードパターンに分割します。「白」の四角は片目からのビューを、「黒」の四角はもう片目のビューを含みます。[チェッカーボー

ド] モードでは、画像全体にわたって左右のフレームがどう異なるかをすばやく確認できます。



**3D TV (サイドバイサイド)** : このモードを使用して 3D TV ディスプレイで、または 2 台目のモニタに接続して 3D プロジェクターで、ステレオスコピックのコンテンツをプレビューします。特別なグラフィックスカードや追加のハードウェアは必要ありません。2 台目のモニタを設定してネイティブの解像度で操作し、ミラーリングするだけでなくデスクトップを拡張できます。入力形式がサイドバイサイドであることを確認してください。

コントロールパネルのプレビュー設定で、「外部プレビューを表示」ドロップダウンメニューから [セカンドモニター] を選択します。Studio を 16x9 ステレオスコピックタイムラインで設定します。最後にプレーヤで、[フルスクリーン] ボタンをクリックします。設定については、331 ページの「エクスポートとプレビュー」と、70 ページの「タイムラインの設定」を参照してください。



**アナグリフ** : [アナグリフ] ステレオスコピックプレビューは、ステレオスコピック用赤 / 青メガネで見るのに適しています。追加のハードウェアは不要です。Pinnacle Studio のアナグリフ表示は、以下の「最適化アナグリフ」技術のおかげで、赤が多い画像でも問題ありません。



**3D ビジョン** : このステレオスコピックモードは、お使いの NVidia 設定ユーティリティで 3D Vision の機能を有効にした後、

多くの NVidia グラフィックスカードで利用できます。3D 表示の種類は、利用可能なハードウェアによります。基本的な「Discover」レベルで、3D ビジョン表示はアナグリフです。

## ライブラリの表示対象の選択

ライブラリは、作成した Pinnacle Studio の作品に使用する素材を保存するだけのものではありません。

ライブラリブラウザにはアセットの目的に合わない部分を非表示にしてビューを微調整するための機能がいくつかあります。使用するメディアファイルが大量にあるとしても、これらの手法を活用することで表示の速度が大幅に改善されます。

### [ロケーション] タブ

最も重要なのは、各 [ロケーション] タブがアセットツリーの異なる箇所に対応していることです。ウェブブラウザと同様に、[ロケーション] タブは、簡単に作成できます。(タブ一覧の右端にある「+」を右クリックする) また、同時に複数のアセットを追跡できるためとても便利です。

アセットツリー内をクリックすると、現在のタブの場所を設定し、逆に別のタブをクリックするとツリーの保存した場所が変わります。選択したロケーション内のアセットのみがブラウザに表示されます。そのロケーションにサブフォルダが含まれる場合は、そのコンテンツも表示します。わかりやすくするためには、可能な限り階層の下に近いロケーションを選択して表示します。

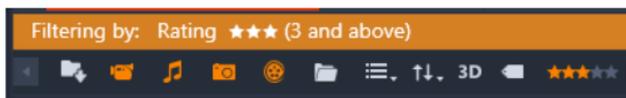
他にも、選択したロケーションのアセットをフィルタリングして表示を制限する機能があります。各 [ロケーション] タブは、それぞれのフィルタリング設定を維持するため、設定を変更しても別のタブには影響を及ぼしません。

### ランク付けによるフィルタリング

ライブラリの上部にある [ランク付けによるフィルタリング] コントロールは、1 から 5 のランク付けのいずれも指定されていないすべてのアセットを非表示にします (星がゼロは「未評価」を意味します)。フィルタを使用

するには、対象にする最低評価を表す星をクリックします。デフォルトのフィルタ設定は、ランクに関係なくすべてのアセットを表示します。

すべてのフィルタを一度に消去する手順については 43 ページの「フィルタリングの解除」を参照してください。ランク付け用フィルタのみを無効にする場合は、最後に選択した星をクリックする、または星のどれかをダブルクリックします。



ここでは、3 つの星がハイライトされています。つまり、3 つ星以上のランク付けのあるアセットのみが表示されます。

## ステレオスコピック 3D でフィルターする

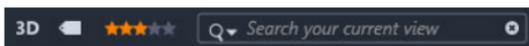
ステレオスコピック 3D コンテンツのみを表示する場合、ライブラリ上部の [3D] をクリックします。同様に、2D アセットの表示に戻るには、[3D] を再クリックします。

## タグによるフィルタリング

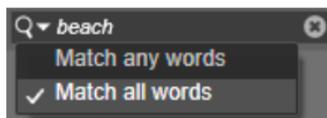
表示されるアセットを絞り込む別の方法は、タグを使ったフィルタリングです。タグは、ユーザーが作業するアセットに割り当てることができるキーワードです。タグを定義した後は、それを使ってブラウザで表示されるアセットをさまざまな方法で管理できます。詳しくは、43 ページの「タグ」を参照してください。

## 検索

ライブラリの右上に検索フィールドがあり、表示をさらにフィルタリングできます。検索用語を入力し始めるとブラウザが表示を継続的に更新し、検索用語と一致するテキストを含むアセットのみを表示します。



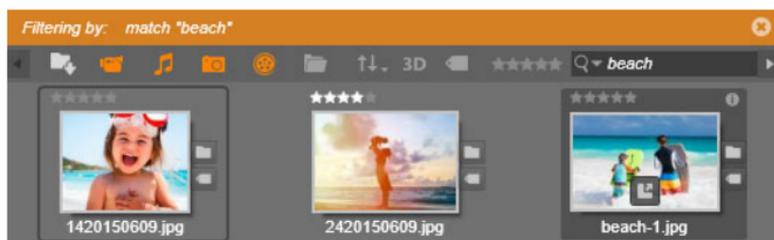
スペースを含む複数の用語については、用語全体でも部分的にでも検索できます。ドロップダウンリストで、アセットテキストに 1 語だけでも一致すればよいか、またはすべての用語が一致するアセットを検索するかが選択できます。



## フィルタリングの解除

必要に応じて、さまざまなフィルタリング方法を組み合わせることができ、フィルタリングが必要でないときにフィルタリングがオンになっていると、表示すべきアセットが表示されないことがあります。表示されるべきアセットがブラウザに表示されていないことに気づいたら、フィルタリングがオンになっていないか確認してください。

ブラウザは、フィルタを使用中に表示される「フィルタアラート」を表示して不注意によるフィルタリングを防いでいます。



ここに表示されているようなフィルタアラートがフィルタリングが有効になっている間はブラウザの上部に表示されます。右端にある [x] をクリックすると、一度にすべてのフィルタリングをクリアします。

## タグ

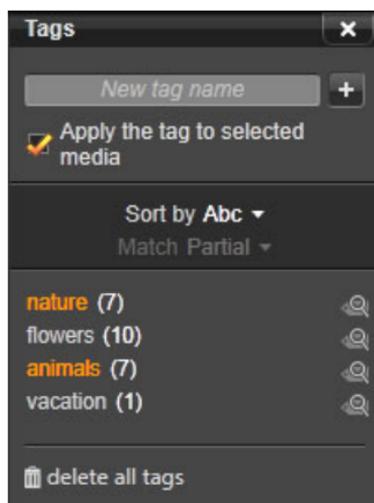
ライブラリでは、大量のアセットファイルを取り扱うことができます。時にはひとつのフォルダ以上を便利に表示することができます。ブラウザに

は、関係のないアセットが表示されないようふるいをかけるさまざまな方法があります。

ブラウザに表示されるアセットのストリーミングを制御する方法のひとつはタグによるフィルタリングです。タグとは、検索用語として便利だと思われる単語または短い語句です。メディアにタグを割り当てるのはユーザーであるため、表示するアセットが簡単に選択できます。

## タグの管理とフィルタリング

タグの管理とタグによるフィルタリングは、ライブラリの上部にある [タグ付け] ボタンをクリックすると表示されるパネルで操作できます。このパネルは、任意のアセットのコンテキストメニューから [タグを適用] > [新規タグを作成] を選択しても表示されます。



既存のタグがアルファベット順に並んだタグパネル。

タグパネルの上部には新規タグ名を入力するテキストボックスがあります。このパネルには、ユーザーが定義したタグすべてを一覧表示し、削除や名前の変更ができます。さらにライブラリで表示したいアセットを選択できます。

## タグを作成、名前の変更、削除する

新規タグを作成するには、タグパネルの上部にあるテキストボックスをクリックしタグに入力します。タグを付けたいメディアを選択し、[タグを選択したメディアに適用] ボックスにチェックが入っていることを確認し、テキストボックス横の [新しいタグを作成] ボタンをクリックします。作成できるタグ数に制限はありません。ただし、すでにある名前を適用しようとするとその旨が表示され、選択したメディアに追加することはできません。

既存のタグをブラウザの選択中のアセットすべてに適用するには、タグ名をクリックします。複数のアセットを選択すると 1 アイテムごとにタグ付けするよりもはるかに効率的です。



タグにマウスを合わせると、[名前の変更] ボタンと [削除] ボタンが表示されます。タグ自体をクリックすると、現在選択しているアセットにタグが適用されます。

タグにマウスオーバーするとコントロールが表示されタグ名の変更またはタグの削除が行えます。名前を変更するには、[名前の変更] アイコンをクリックして新しい名前を入力し、Enter キーを押します。[ゴミ箱] アイコンをクリックしてタグを削除します。すべてのタグを一度に削除するには、パネル下部の [すべてのタグを削除] ボタンを使用します。使用中のタグを削除する場合、その操作から戻ることもできます。

## タグを並べ替える

タグパネルの中央に [以下で並べ替え] ドロップダウンがあります。ここには、タグがアルファベット順に並べられた「Abc」、または現在表示しているアセットの中でよく使うものを降順に並べた「関連性」の 2 つのオプションがあります。2 つ目のオプションでは、タグにチェックが入れたり外されたりする度に、タグが並べ替えられます。

## タグでフィルタリングする

パネル内のリストにある各タグ名の横に、フィルタアイコンがあります。このアイコンで、ブラウザに表示されるアイテム一式を絞り込むことができます。タグにチェックマークを入れたり外したりすることにより、表示が自動的に更新されます。

選択したエフェクトの効果は、タグのすぐ上にある別のコントロール [一致] ドロップダウンで決まります。リストには以下の 3 つのオプションがあります。

「なし」は、タグにチェックマークが付いていないアセットのみを表示します。動物というタグの写真カテゴリで、「犬」と「猫」のタグをチェック (選択) して [なし] を選択すると、ほとんどのペットの写真は表示されません。

「部分一致」は、タグが付いているあらゆるアセットを選択し、「一致しない」もののみを非表示にします。「犬」と「猫」を選択したままで「部分一致」に設定を変えると、すべての犬と猫の写真、さらには両方が写っている写真が表示されます。どちらにも該当しない写真が非表示になります。

「完全一致」では、選択したタグがすべて揃うアセットを選択します。ここでも同じ犬と猫を選択したままにすると、犬と猫の両方が写っている写真のみが表示されます。「部分一致」では、選択するタグが多いほど表示される写真の数が多く、「完全一致」では選択するタグが多いほど表示される写真の数は少なくなります。

## タグフィルタリングをオフにする

タグがライブラリのコンテンツをフィルタするよう設定してある場合、ブラウザ上部のオレンジ色のバーに、どのタグが使用されているかがリストされます。個別のタグによるフィルタリングをキャンセルするには、タグパネルを開きタグの [フィルタ] アイコンのチェックマークを外します。すべてのフィルタリングをキャンセルするには、オレンジ色のバーの右端にある [x] ボタンをクリックします。

## タグのコツ

タグの使い方に特に規則はありません。最良の使い方は、自分に合った方法を見つけることです。ただし、一貫性は重要です。正確性と秩序のある方法でタグをメディアに割り当てることができれば、便利に使えます。

タグは必要ときに素早くアセットにアクセスするためのツールであるため、検索用語として機能するように設定する必要があります。家族写真では、写っている人の名前をタグにすると便利です。旅行のビデオなら、尋ねた場所の名前をタグにすると便利です。

ビデオ用語（ツーショット、シルエット、概観など）もタグとして使用すれば、特定の構造や要件に対処するアセットを探すときに役立ちます。

## ビデオシーン検出

ライブラリの自動シーン検出機能を使うと、自動または手動のいずれかでビデオを複数のシーンに分割できます。未加工のファイルをシーンの長さで分割すると、面倒な編集タスクが少なくなります。

シーン検出に必要な時間は、選択したクリップの長さで検出方法により異なります。進捗バーに進捗状況が表示されます。

シーン検出を実行するには、ビデオアセットの **[シーン検出]** コンテキストメニューコマンドからその方法をひとつ選択します。

**日付と時刻で検出：**このオプションは、撮影中の意思を反映して物理的な境界を作り出します。つまり、DV や HDV などのデジタル録画フォーマットでは、カメラの撮影を停止して録画を再開すると、タイムコードデータは途切れて再開時から新しく始まります。この撮影休止は、このオプションではシーン区切りとみなされます。

**内容で検出：**このオプションでは、シーン検出ツールは、素材フレームの画像コンテンツをフレームごとに分析して、コンテンツに変化があると新

しいシーンを作ります。ただし、フレーム全体が急速にパンしたり、移動したりすると、不必要にシーンを区切る場合があります。

**タイムインターバルで検出：**ここでは、作成するシーンの長さを指定します。インターバルを入力する小さな編集画面が現れ、時間、分、秒、ミリ秒で値を入力します。シーンの長さは 1 秒以上必要です。\_Enter キーを押して入力を確定します。



## クリップ内のシーンを手動で分割するには

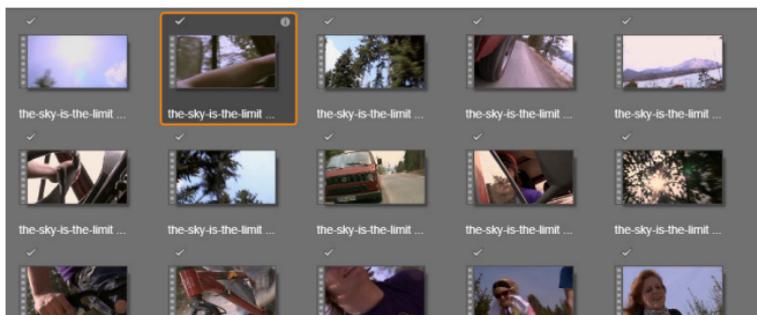
- 1 **【ライブラリ】** パネルで、クリップを右クリックして、コンテキストメニューの **【シーン編集】** を選択します。  
**【ライブラリ】** パネルが **【シーン表示】** に切り替わり、ポップアッププレーヤウィンドウが表示されます。
- 2 ポップアッププレーヤウィンドウで再生コントロールを使用して、シーンを分割したいところで一時停止します。
- 3 **【シーンの分割】** ボタン  をクリックして **【シーン表示】** に表示されるシーンインジケータサムネイルを作成します。
- 4 すべてのシーンを設定したら、ポップアッププレーヤウィンドウを閉じます。

**Note:** コンテキストメニューの **【シーン検出】** と **【シーン編集】** コマンドにアクセスするには、その前に **【シーン表示】** をオフにする必要があります。

## シーンの表示

特定のビデオファイルのシーンカタログを表示するには、コンテキストメニューから **【シーン検索】** を選択するか、クリップを選択してから、**【ライブラリ】** パネルの下部に現れる **【シーン表示】** ボタン  をクリックします。

シーン表示は、臨時表示モードです。ブラウザの上部にあるオレンジ色の線はシーン表示が起動されていることを示します。バーの右端にある (x) ボタンでモードを終了することができます。[シーン表示] ツールを再度クリックしてもモードを終了できます。



ビデオファイルは複数のシーンで構成できます。こうすることで、それぞれをひとつのセグメントとして扱うよりも素材の編集操作が簡単になります。

編集集中、シーンクリップは、他のビデオクリップと同じように反応します。

## シーンを削除する

ビデオファイルのシーン一覧をすべて空にするには、アセットのコンテキストメニューで [シーン検出] > [シーン削除] の順に選択します。

シーンを個別に削除するには、シーンを選択して (複数可) から **Delete** を押します。

## メディアの補正

ライブラリ内のメディアに補正を適用することができます。補正されたアセットの元のファイルは変更されません。代わりに、補正パラメータがライブラリのデータベースに保管され、そのアセットが配置または使用された場合にそのパラメータが再度適用されます。詳しくは、126 ページの「タイムラインメディアの補正」を参照してください。

## SmartMovie

SmartMovie は、埋め込み型のプロジェクト生成ツールで、提供されたメディアを基にスライドショーやムービーを自動生成します。作られた作品には、アニメーション、音楽サウンドトラック、目を引く画像エフェクトなどが含まれます。



ライブラリウィンドウの下には、SmartMovie をクリックします。

まず、ライブラリで一連の写真（または画像）またはビデオファイルを選択します。音楽は、ライブラリにあるデジタルオーディオアセットが使えます。または、**ScoreFitter** ツールを使ってサウンドトラックを作ることができます。

これでほとんどの作業が完了します。また、手動でプロジェクトを編集することもできます。仕上げに満足したら、数回クリックするだけでディスクに書き込んだり、ファイルで保存したりしてウェブにアップロードできます。

下部からウィンドウへとスライドするように表示される **[SmartMovie]** パネルは 3 つのサブパネルで構成されています。左端には SmartMovie についての情報と、処理可能なファイル数が表示されます。中央のサブパネルは、写真やその他の画像（上）およびオーディオを収納するボックスです。右のサブパネルは、カスタマイズ用のコントロールです。

## メディアの追加

スライドショーに画像を追加するには、画像をブラウザからストレージエリアの上部のピンにドラッグします。ストレージエリアでサムネイルをドラッグして希望する順番に並べ替えます。必要な画像が揃うまで同じ手順を繰り返します。

音楽を追加するには、ひとつまたは複数のサウンドファイルをストレージエリアの下のビンにドラッグします。または、オーディオビンの左下隅にある「音符」ボタン  をクリックして、ScoreFitter で音楽サウンドトラックを作成します。

メディアが追加されると、ソース素材の総実行時間がビンの左上隅に表示されます。この時間は、最終的なムービーの長さとは限りません。

## プレビュー、編集、エクスポート

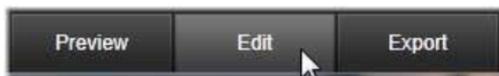
必要なメディアが揃ったら、ツールの下にあるフッターバーの **[プレビュー]** ボタンをクリックします。プロジェクトが作成され、プレビューウィンドウに表示されます。必要に応じて、設定に戻り、選択したメディアを変更します。

**[プレビュー]** ボタンをクリックすると、選択したメディアがコレクションに **最新 Smart コレクション** の名前で自動保存されます。グループ化したアセットをその後も使用する予定がある場合は、コレクションの名前を変更して、次回 SmartMovie のプレビューを行う際に上書きされないようにします。



SmartMovie 作成の分析フェーズは、素材を初めて分析する場合は時間がかかります。プロジェクトのフルレンダリング（プレーヤのタイムルーターに進捗状況が陰影つきで表示されます）を行うと、ディテールまで再現したプレビューを表示するまでにさらに時間がかかることもあります。

**[編集]** ボタンは、作成したスライドショーをムービーエディタのタイムラインに移動して編集可能にします。タイムラインビデオの設定がショーの要件に合っているか確認できるよい方法です。設定パネルの **[ビデオ設定]** ボタンでそれら にアクセスできます。詳しくは、62 ページの「プロジェクトタイムライン」を参照してください。



プレゼンを実施する場合は、[エクスポート] ボタンでディスクに書き込むか、またはアップロード可能なファイルを作成します。

## ストレージエリア

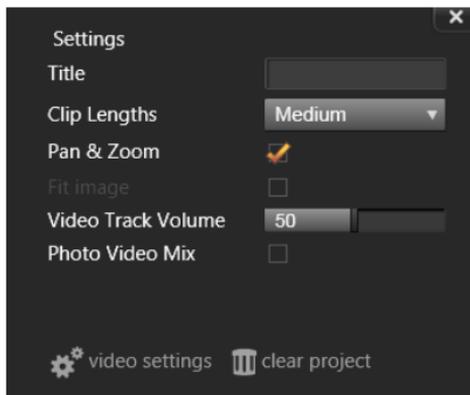
上のピンにある写真はアイコンで表示されます。下のピンにある音楽およびサウンドファイルは各アセットのファイル名や 所要時間をテキストで表示します。どちらも複数選択が可能です。ドラッグ・アンド・ドロップで順序を変えることができます。コンテキストメニューには以下の 2 つのオプションがあります。

**選択を削除：**選択したメディアを SmartSlide の作品から 削除します。ライブラリには残るため別の機会に使用できます。(ショートカット：Delete)

**エディタを開く：**このコマンドは、写真エディタまたはオーディオエディタの補正ツールを開きます。メディアに対して行われた変更は、この SmartMovie 作品にのみ適用されます。(ショートカット：ダブルクリック)

## SmartMovie の設定

このサブパネルの設定は、SmartMovie 作品のカスタマイズ用です。



入力した設定は、次回ムービーを生成したときに使用されます。[ビデオ設定] ボタンは、作品をムービーエディタで編集する際に適用されるタイムラインオプションを設定します。[プロジェクトをクリアする] ボタンは、プロジェクトからすべてのメディアを削除して、デフォルト設定に戻します。

**タイトル：**ムービーのメインタイトルとして使うキャプションを入力します。

**クリップの長さ：**クリップの長さが短くなると作成したムービーの視覚的テンポが上がります。アセットの元の長さを使う場合は、[最大] を選択します。

**パン&ズーム：**このオプションをチェックすると、作成したプレゼンテーションをカメラ動作で活性化します。

**画像に合わせる：**このオプションをクリックすると、作成したプロジェクトのフレーム形式に対して小さすぎる画像を拡大します。

**ビデオ音量：**使用しているビデオセグメントの元のオーディオ音量を設定します。サウンドトラックに BGM のみを含める場合は、この値をゼロ (0) に設定します。





## 第 3 章：編集

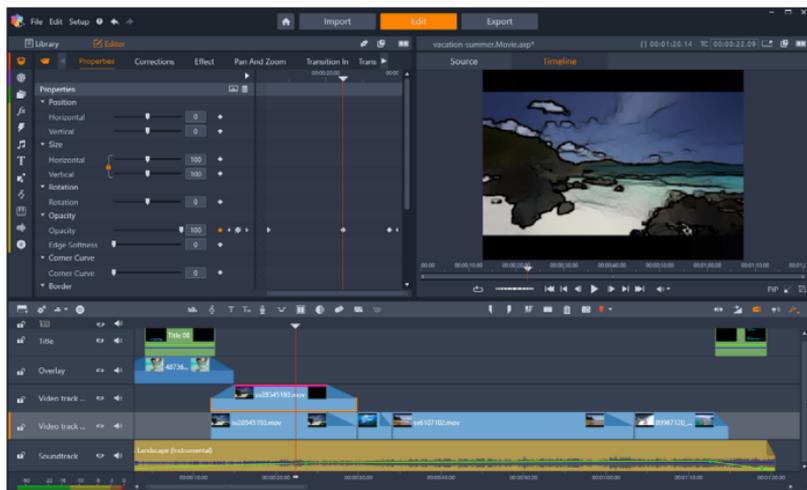
**[編集]** タブでは、Pinnacle Studio の主な編集機能を使ってデジタルムービーを作成することができます。これは、以下の 4 つのメインコンポーネントで構成されます。

**[ライブラリ]** パネルには、プロジェクトで利用可能なアセットが用意されています。**[ライブラリ]** について詳しくは、17 ページの「第 2 章：ライブラリ」を参照してください。

**[エディタ]** パネルでは、現在選択しているメディアまたはアセットのプロパティにアクセスして編集することができます。

**タイムライン**は、作品を図式で表示するクリップとしてアセットを整理します。

**[プレーヤ]** パネルでは、ライブラリアセットをプロジェクトに追加する前にプレビューできます。また、作品をコマ送りで表示して、エクスポート（ファイルとして保存、ディスクに保存、デバイスに転送、インターネットにアップロードなど）したときにどのように見えるかを確認することができます。



[編集] タブには、[ライブラリ] / [エディタ] パネル ([エディタ] が左上に表示されています)、[プレーヤ] パネル (右上)、[タイムライン] (下のパネル) があります。

[ライブラリ] と同様、[エディタ]、プロジェクトの [タイムライン]、[プレーヤ]、[編集] タブでは、さまざまなツールとパネルを利用して、タイトルの作成と編集やエフェクトの追加などを行うことができます。

多くの場合、編集プロセスはアセットを [ライブラリ] パネルからタイムラインにドラッグするところから始まります。続いてタイムライン自体で編集を行ったり、タイムラインでアセットを右クリックして各種編集ツールにアクセスすることができます。また、アセットをダブルクリックして [エディタ] パネルやその他の編集ウィンドウ ([タイトルエディタ] や [3D タイトルエディタ] など) をアクティブにすることもできます。

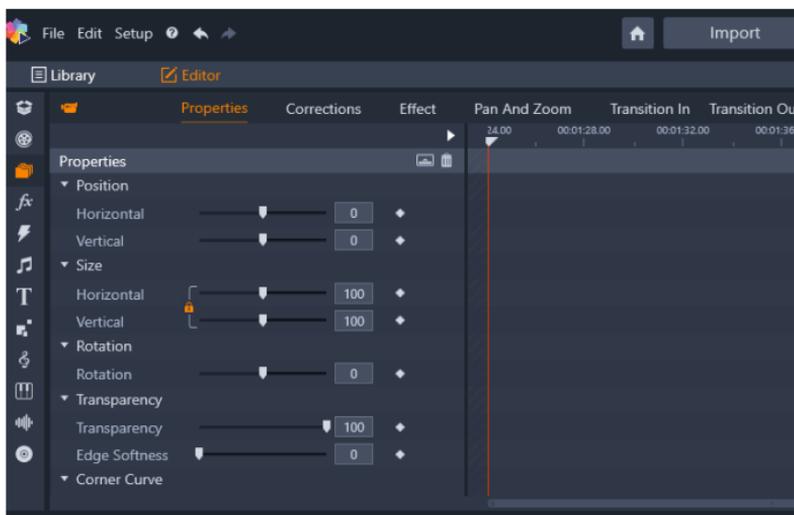
## エディタ

[編集] タブからアクセス可能な [エディタ] パネルは、[ライブラリ] パネルとスペースを共有します。

[エディタ] パネルでは、[編集] タブから離れることなく、タイムラインで選択したメディアまたはアセットのプロパティをグローバルおよびキーフレーム単位でコントロールできます。

タイムラインで作業するメディアを選択し、[エディタ] パネルを開いてプロパティやその他の設定を表示します。

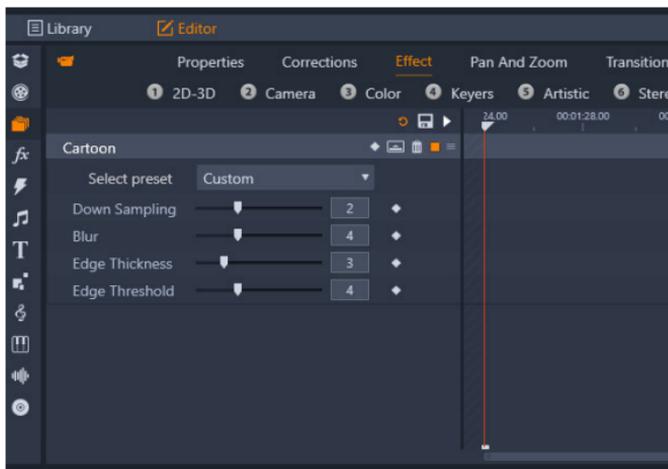
たとえば、タイムラインでエフェクトを適用したクリップを選択すると、そのクリップのプロパティが表示されます。



プロパティは、タイムラインで選択されたメディアのアクティブなセクションです。

クリップに適用されたエフェクトの設定を表示するには、[エディタ] パネルの上部の [エフェクト] をクリックします。

なお、クリップに適用されているエフェクトや補正を編集できるだけでなく、[エディタ] パネル内から選択したクリップにエフェクトや補正を追加することもできます。



エフェクトは、タイムラインで選択されたアセットのアクティブなセクションです。

一貫性のある設定をメディアまたはアセット全体に適用するには、設定を調整します（アクティブなキーフレームなし）。

## キーフレームを使う

キーフレームを使用して設定を変更するには、**[エディタ]** パネルの右側のスクラバーを目的の位置に移動して、調整したいコントロールの右にある**[キーフレームをオン/オフする]** ボタン（菱形）をクリックします。求める仕上がりにするために必要な数のキーフレームを追加することができます。**[エディタ]** パネルのスクラバーは、タイムラインと**[プレーヤ]** パネルのスクラバーと同期されるため、どのパネルを使っても必要なフレームを見つけることができます。

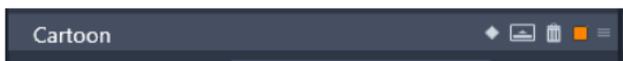
キーフレームを追加するには、設定したいコントロールの隣にある白い**[キーフレームを追加/削除]** ボタン（菱形）をクリックします。次に**[プレーヤ]** ウィンドウのプレビューを参考にしてコントロールを調整します。

キーフレームを選択するには、**[キーフレームを追加/削除]** ボタンの両側にある矢印ボタン（三角形）をクリックします。

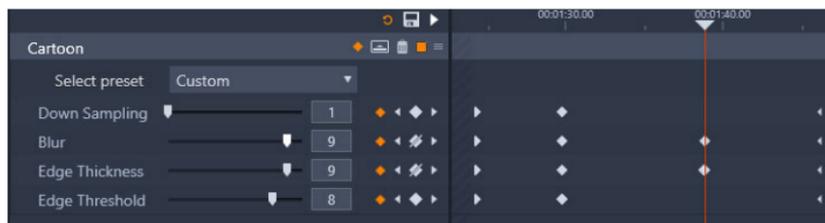
キーフレームを削除するには、キーフレームを選択し（矢印ボタンを使用）、**[キーフレームを追加 / 削除]** ボタンをクリックします（「削除」モードのときはアイコンが変わります）。

キーフレームをキーフレームライン（およびタイムライン）に沿って移動するには、クリックしてドラッグします。

**注意：** キーフレームをオフにすると（**[キーフレームをオン / オフする]** ボタンをクリック）、そのコントロールのすべてのキーフレームが失われます（キーフレームは非表示になるのではなく、削除されます）。セクションのタイトルバーの **[キーフレームをオン / オフする]** ボタンをクリックすると、すべてのコントロールのすべてのキーフレームが削除されます。



タイトルバーの **[キーフレームをオン / オフする]** ボタンをクリックすると、対象セクション内のすべてのコントロールのキーフレームが追加または削除されます。



この例では、スクラバーは 2 つの選択されたキーフレームに揃えられています。選択したキーフレームを削除するには、コントロールの右側に表示されている **[キーフレームを追加 / 削除]** ボタン（中に線がある菱形）をクリックします。

## プレーヤで編集内容をプレビューする

**[プレーヤ]** パネルはシングルまたはデュアルプレビューモードで操作できます。プレーヤはシングルまたはデュアルプレビューモードで操作できます。プレーヤの右上端にある **[プレビューモード]** ボタン  をクリックしてモードを切り替えます。



シングルモードのプレーヤ。「ソース」(ライブラリ)かタイムラインの素材を選択して表示できます。

シングルモードにはプレーヤビューが 1 つあり、画面のスペース全体を使います。プレーヤの [ソース] と [タイムライン] タブ には、ライブラリかタイムラインの素材のどちらが表示されているかが示されており、これらは一方から他方へ変換できます。



デュアルモードのプレーヤ。サイドバイサイドプレビューで、表示中のムービーフレームを見ながらライブラリをブラウズ可。

デュアルモードでは、[ソース] (ライブラリ) の素材が左側のプレビューに、タイムラインの素材が右側のプレビューに表示され、それぞれにトランスポートコントロール一式が備わっています。デュアルビューでは、既存の素材と今後使用する素材を同時に表示できるので、ムービーに合ったライブラリアセットを簡単に見つけられます。

## ディスク編集

MyDVD にエクスポートするプロジェクトを準備するには、タイムラインツールバーの **[ディスクエディタ]** ボタン  を有効にします。

Pinnacle Studio では、作成中にいつでもムービーをディスクプロジェクトにスムーズに変換することができます。したがって、最終的な作品が DVD であっても、その他のオプションであっても、ムービーエディタで作業を始められます。

ディスク編集に関する詳細については、253 ページの「第 9 章：ディスクプロジェクト」を参照してください。

## スライドショーの作成

あらゆる種類のビデオ制作に加えて、複雑なスライドショーやプレゼンテーションを静止画像から作成することができます。これには同じ編集テクニックが適用できます。

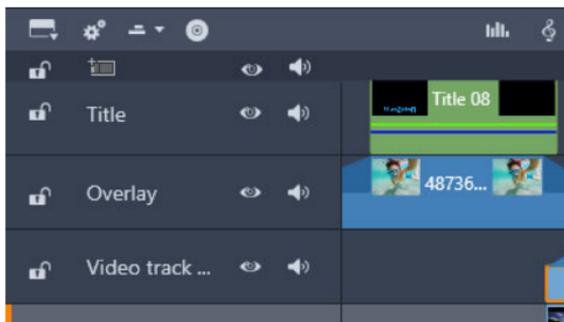
## プロジェクトタイムライン

ムービーを作成する場所であるタイムラインでは、ライブラリ のビデオ、写真、オーディオアセットを追加したり、コアメディアを編集またはトリミングしたり、トランジション、エフェクト、その他の強化ツールで動きを付けたりできます。

## タイムラインの基礎

タイムラインは複数のトラック（必要な数）で構成されています。トラックが最上位に近いほど表示したときに表面に 近い位置に配置され、不透明な部分が下の画像を遮り ます。

ムービーオーサリングの基本動作は、アセットをライブラリか らクリップと呼ばれるタイムライントラックにドラッグすることです。少し練習すれば、メインのメディアアセットを適切なタイ ムラインの位置に追加してムービーの大まかな構造が素早く配置できます。



タイムラインの左端にはトラックヘッダーがあり、トラックごとに使えるロックボタン、トラック名、トラックのビデオとオーディオのモニタリングボタンがあります。

**トラックヘッダー**：各トラックの左には、トラックのビデオまたはオーディオのモニタリングを無効にするなどの機能进行操作するヘッダーエリアです。

**デフォルトトラック**：ひとつのトラックが明るい背景色でハイライト表示されます。また、トラックヘッダーの左にオレンジ色のバーが表示されます。これがデフォルトトラックです。これは、たとえば、貼り付け操作の対象を示すなどの特定の編集操作において特別の役割を担っています。別のトラックをデフォルトトラックに指定するには、そのヘッダーをクリックします。

タイムライン上の現在位置は、[プレーヤー]パネルに表示されるビデオフレームに対応しています。現在位置はドラッグ可能なスクラバハンドルが下部にある赤色の縦線で示されます。別の垂直線が、[エディタ]パネル(キーフレームエリア内)の同じ位置をマークします。



## ツールバー

トラックの上には、編集に関連する各種ツールを集めたタイムラインツールバーがあります

## ナビゲータ

ツールバーのすぐ下のスペースは、ナビゲータまたはストーリーボードに占領されるか、もしくはどちらも表示されませんナビゲーションツールセレクトはタイムラインツールバーの左端の近くにあります。これには、このエリアに表示したいツールを選択するドロップダウンがあります。



ナビゲータは補助ナビゲーションパネルです。タイムラインツールバーの左端近くにあるナビゲーションツールセレクトアイコンをクリックして、表示 / 非表示を設定できます。

ツールバーのすぐ下に画面幅のストリップが表示されます。これによりプロジェクト全体を縮小して見ることができます。ナビゲーターでは、選択したクリップがオレンジ色になっている以外は、クリップを表すバーはタイムラインと同じ色で表示されます。ナビゲーターをクリックするとすばやくタイムライン上の任意の場所にアクセスできます。



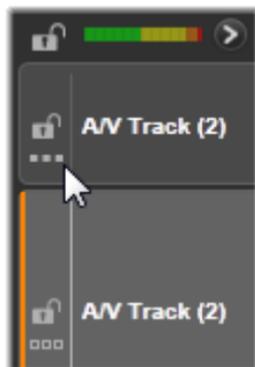
ナビゲーターstriップの一部。現在の位置（左側の縦線）とドラッグ可能な半透明のビューウィンドウが表示されています。

ナビゲーターディスプレイ（ビューウィンドウ）の一部を囲む灰色の枠は、タイムライントラックで現在表示可能なムービーの部分を示しています。

ビューで表示するムービーの箇所を変更するには、クリックしてビューウィンドウ内を横方向にドラッグします。タイムラインがドラッグする方向に水平にスクロールします。タイムラインの位置は変わらないため、これによりスクラバーは見えなくなります。

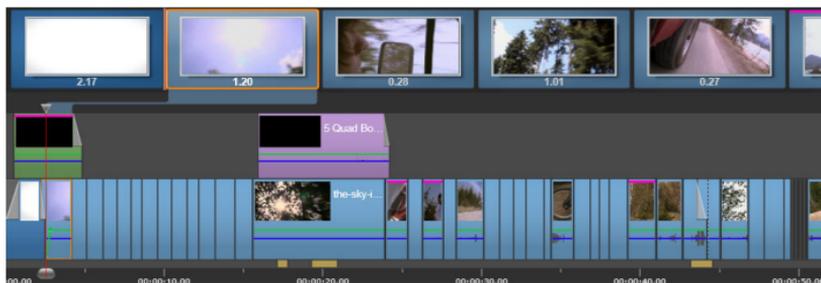
## ストーリーボード

ムービー作品をまとめあげるには多くの写真やビデオクリップを処理し、タイトルやモンタージュなどの位置を決める必要があります。ストーリーボードでは、ムービーのトラック上のクリップがアイコンの列で表示されるので、どこに何があるかすぐにわかります。ストーリーボードに表示するトラックを選択するには、トラックヘッダのストーリーボードリンクボタンを使用します。



ライブラリのどの写真、ビデオ、オーディオ、プロジェクト、テンプレート、タイトルも、ストーリーボードにドラッグアンドドロップしてムービーに追加できます。追加後は自由に整理したり、プロジェクトから削除したりできます。

ストーリーボードでは異なる種類のクリップが異なる色で表示されます。たとえば、写真とビデオには青色の枠があり、プロジェクトには灰色の枠があります。タイムラインと同様に、エフェクトが適用されているクリップは上部にマゼンタ色の線が、補正したクリップには緑色の線が付いています。色の付いた帯はストーリーボードのアイコンとタイムライン上のクリップの位置をつなげるもので、タイムラインの隙間はストーリーボードの隙間に反映されます。色分けに慣れると、ムービーの構造をすばやく視覚化することができます。



トラックのコンテンツを示す一連のアイコンを表示するストーリーボード。エフェクト（マゼンタ色）と補正（緑色）はアイコンの上部に、クリップの長さは下部に表示されます。

ストーリーボードが表示されているツールバーのすぐ下の空間は、ナビゲータも使用します（メニューリストのディスクエディタでも）。どのツールを表示するかは、タイムラインツールバーの左端近くにあるナビゲーションツールセレクトでコントロールします。

## ストーリーボードでナビゲートする

表示されていないストーリーボードの部分にスクロールするには、ストーリーボードにマウスオーバーし、手の形のカーソルが現れたら左マウスボタンをクリックしてストーリーボードをドラッグします。マウスをすばやくドラッグしてマウスボタンを離すと、ストーリーボードは少しの間スクロールし続け、「スワイプ」操作が行われます。

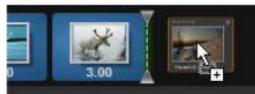
またはストーリーボードにマウスオーバーしマウスホイールを使用してスクロールするか、ストーリーボードの両端の矢印を使用します。

## ストーリーボードで編集する

ほとんどの編集はタイムラインで行いますが、ストーリーボードも編集機能を備えています。たとえば、ストーリーボードでエフェクトをドラッグアンドドロップしてクリップに直接追加できます。クリップのコンテンツメニューにはタイムラインと同じコマンド一式があります。ストーリー

ボードで行われた編集はすぐにタイムラインに反映されます（またその逆も）。

**クリップを追加する：**すべての写真、ビデオ、オーディオクリップ、プロジェクト、テンプレート、またはタイトルは、ライブラリからストーリーボードにドラッグするだけでプロジェクトに追加できます。新規クリップが置かれる場所を示す挿入ラインが表示されます。一度に複数のクリップを選択して追加できます。



**クリップを挿入または置換する：**すでにストーリーボードにあるクリップ間に素材を挿入する場合、新規クリップを先行するクリップの右端に重なるようにドラッグします。挿入ラインが表示されてスペースが開いたら、その隙間に新規クリップをドロップします。

クリップを置換するには、置換したいクリップに新しいクリップをドラッグします。挿入ラインが表示され、古いクリップが正しい位置を示します。新しいクリップは古いクリップと同じ種類である必要があります。たとえばビデオクリップは写真やオーディオクリップで置換できません。

**クリップを選択する：**クリップを選択するには、アイコンをクリックします。オレンジ色の枠が表示されます。タイムラインスクラバが選択したクリップの最初に移動し、色の帯がストーリーボードのクリップをタイムラインの対応するクリップとリンクします。現在選択したクリップのタイムラインの位置が画面にない場合、まもなく表示されます。

Windows で通常使用されるとおり、Shift + Ctrl キーで複数のクリップを選択できます。

**クリップを並び替える：**クリップを選択して移動するには、選択されるまでクリックしてから新しい位置へドラッグします。必要に応じて、移動したい位置に到達するまでストーリーボードがスクロールします。

## タイムラインのズームレベル

タイムラインのズームレベルを変更するには、タイムラインの 下に沿ってタイムルーラーを横方向にクリックアンドドラッグ するか、ビューウィンドウの端をドラッグします。タイムルーラーを使う方法は、再生ラインの画面位置が影響を受けな いという利点があるため、ズームした後自分の位置を把握する役に立ちます。

ナビゲータのズームを変更するには、[プラス] と [マイナス] ボタンを使って正しいサイズに変えます。

ビューウィンドウをダブルクリックすると、ナビゲーターとタイムラインの両方のズームがムービーエディタウィンドウ内にフィットするように調整します。

## パネルのサイズを変更する

[ライブラリ] / [エディタ] パネルと [プレーヤ] パネルの関連する部分と並ぶ [タイムライン] パネルの高さは、画面の中央にある T を逆さにした形のサイズ変更グリップで調整できます。

## トラックのサイズを変更する

タイムライントラックの高さを個別に調整するには、左側にあるトラックヘッダーの間にある区分線をつかんで調整します。全トラックの縦サイズが利用可能なビューエリアを越える場合は、右側にスクロールバーが現れ、表示するトラックを選択できるようにします。

ストーリーボードが表示されている場合、水平のセパレータをストーリーボード下部の端に沿って縦方向にドラッグし、ストーリーボードの高さを設定します。

## タイムラインツールバー

タイムラインの上にあるツールバーには、タイムラインとタイムラインを編集するための設定、ツール、機能が用意されています。これらについては、左から右への順番で解説しています。

### ツールバーをカスタマイズする

タイムラインツールバーにはスムーズな編集を助ける多数のボタンが備わっています。ムービーエディタ用のボタン一式とディスクエディタ用のより大規模なボタン一式があります。ツールバーの左端にある [ツールバーをカスタマイズ] ボタン  で、表示するボタンのサブセットを選択できます。

ボタンをクリックすると、他のツールバーボタンの表示 / 非表示を個別に設定できるパネルが表示されます。タイムライン設定ボタンの横にある灰色のチェックマークと他のいくつかは、これらのボタンがオプションではなく通常表示されるということを示しています。ツールバーがご希望の通りに設定さ

れるまで、オプションのボタンのボックスにチェックマークを入れたり外したりしてください。または [すべてを選択] ボックスにチェックマークを入れてすべてのボタンを表示します。

ボタンによって起動されるいくつかのコマンドには、キーボードショートカットがあります。利用の不可はボタンの表示 / 非表示によります。(詳細は、401 ページの「付録 D: キーボードショートカット」を参照してください)。

### タイムラインの設定

デフォルトでは、タイムライン設定はタイムラインに最初に追加されたビデオクリップからコピーされます。その設定が正しい場合は、変更する必要はありません。

プロジェクトの画像の基本プロパティを変更する場合は、**[ギア]** ボタン  をクリックしてタイムライン設定パネルを開き、以下の4つを設定します。

**アスペクト**：4x3 と 16x9 のいずれかを選択します。

**イメージング**：標準 (2D) かステレオスコピック (3D) から選択します。

**サイズ**：解像度与えられたアスペクト比に対する適切な HD と SD ピクセルを選択します。

**フレームレート**：他の設定と一致するフレームレートを選択します。

これらの設定はムービー作成中のいつでも変更できますが、フレームレートを変更すると、タイムライン上のクリップが新しいフレーム境界に合わせて調整されるため、シフトが発生する場合があります。

選択したプロジェクト設定に対応しないビデオ素材は、タイムラインに追加される時点で自動変換されます。ステレオ スコピックムービーを作成している場合、2D 素材を使用することはできますが、右目と左目の両方が同じなため、2D に見えます。3D 素材は 2D タイムラインで使用できますが、左目のチャンネルのみ表示されます。

最初に追加されたクリップのフォーマットを継承するのではなく、プロジェクトに対するビデオ標準を明確に選択したい場合は、アプリケーション設定のプロジェクト設定を開きます。336 ページの「プロジェクト設定」を参照してください。

## ディスクエディタ

 MyDVD にエクスポートするプロジェクトを準備するには、タイムラインツールバーの **[オーサリングツールバーを開く]** ボタンを有効にします。

ディスク編集に関する詳細については、253 ページの「第 9 章：ディスクプロジェクト」を参照してください。

## オーディオミキサー



このボタンは、音量調整ツールやパナーへのアクセス、サラウンドパンコントロールなどの高度なオーディオコントロールエリアを開きます。

## ScoreFitter



スコアフィッター

ScoreFitter は Pinnacle Studio の統合型音楽制作ツールで、作成したムービーに必要な長さに調整できる、カスタムメイドのロイヤルティフリーの音楽を提供します。247 ページの「ScoreFitter BGM」を参照してください。

## タイトル



[タイトルの作成] ボタンでタイトルエディタが開きます。そこに提供されているタイトルが作品に合わない場合は、自分で作成します。191 ページの「第 7 章：タイトルエディタ」を参照してください。

## 3D タイトルエディタ



[3D タイトルエディタ] を使用すると、プリセットの 3D タイトルを編集したり、独自の 3D タイトルを作成したりすることができます。

## ナレーション



吹き替えツールを使うと、ムービーを見ながら解説やその他の音声内容をライブで録音できます。248 ページの「[ナレーション] ツール」を参照してください。

## オーディオダッキング



オーディオダッキングを使うと、ひとつのトラックの音量を自動的に下げること、他のトラックが聴きやすくなります。詳しくは、251 ページの「オーディオダッキングを使って音量を自動調整する」を参照してください。

## マルチカメラエディタ



マルチカメラエディタは、異なるカメラで異なるアングルから撮影されたイベントの映像からプロ並みのビデオ作品を作成するための作業スペースです。詳しくは、345 ページの「第 14 章：マルチカメラ編集」を参照してください。

## トラックトランスパレンシー



トラックトランスパレンシー はキーフレームを簡単にセットし、キーフレームでトランスパレンシーを調整できるモードを開くことによってタイムラインで正確なトランスパレンシー制御を行います。詳しくは、110 ページの「トラックトランスパレンシー」を参照してください。

## モーショントラッキング



ビデオのエレメントの動きをトラックし、同じモーションを追従するマスクまたはオブジェクトを追加できます。詳しくは、168 ページの「モーショントラッキング」を参照してください。

## 画面分割



Pinnacle Studio では画面分割ビデオを簡単に作成して、プリセットまたはカスタマイズしたテンプレートで複数のビデオを再生することができます。詳しくは、185 ページの「画面分割ビデオテンプレート」を参照してください。

## マーク イン、マーク アウト、消去



[マーク イン] では、トリミングアクションの開始点を設定します。

[マーク アウト] では、トリミングアクションの終了点を設定します。



[マーク イン / マーク アウトを消去] では、すべてのトリムマーカを削除できます。

## カッター（クリップを分割）



再生ラインの位置でクリップを分割したい場合は、[レーザーブレード] ボタンをクリックします。この操作では素材を削除できませんが、適用されたクリップは、1 つのクリップを 2 つに分割し、個別にトリミング、移動、エフェクトの追加などが行えるようになります。

トラック上の再生ラインに選択したクリップがある場合は、そのクリップのみを分割します。分割した後も同じクリップが選択されています。

再生ラインでクリップが選択されていない場合は、再生ラインが交差するすべてのクリップが分割され、再生ラインの右側が選択されて簡単に削除できるようになります。

ロックされているトラックは分割できません。

## ゴミ箱



[ゴミ箱] ボタンをクリックすると選択されているすべてのアイテムがタイムラインから削除されます。削除が他のタイムラインクリップにどう影響するかについては、88 ページの「クリップの削除」を参照してください。

## スナップショット



スナップショットタイムラインでビデオをプレビューしている間に静止画としてキャプチャしたいフレームがある場合、[スナップショット] ボタンをクリックします。これにより現在プレビューしている画像の写真が作成でき、写真はライブラリの [写真] の [スナップショット] フォルダに保存されます。

タイムラインの [スナップショット] ボタンを使用するとすばやくフレームをキャプチャできます。さらにコントロールしたい場合は、ビデオエディタのスナップショット ツールを使用します。スナップショットツールについての詳細は、144 ページの「スナップショット」を参照してください。

## マーカ



ここで利用するマーカ機能は、ビデオやオーディオで使うメディアエディタのマーカと全く同じです。141 ページの「マーカ」を参照してください。

タイムラインマーカは特定のクリップに適用するのではなく、ビデオのコンポジットに付けられます。マーカを付けた箇所ですべてのトラックにクリップがあり、そのトラックがロックされていない場合に限り、タイムライン編集集中にマーカの位置が変わります。

## トリムモード



トリムモードを開くには、トリムするカットの近くにあるタイムラインスクラバを見つけ、トリムモードボタンをクリックします。再度クリックするとトリムモードが閉じます。詳しくは、91 ページの「トリミング」を参照してください。

## ダイナミックトランジションの長さ



通常トランジションがタイムラインに追加されると、[セットアップ] で設定したデフォルトの長さが与えられます。デフォルトの長さを無効にする場合、このボタンをクリックします。ボタンがハイライトされると、トランジションをクリップ上に置きながらマウスを右か左にドラッグすることで、トランジションの長さが設定できます。トランジションについて詳しくは、111 ページの「トランジション」を参照してください。

## マグネットスナップ



マグネットモードは、クリップをドラッグして挿入する作業を簡素化します。このモードが有効になっていると、クリップは特定の距離に近づくと「磁気があるように」タイムライン上の他のアイテムに吸い寄せられます。これにより、編集中にアイテムの間に発生することの多い（通所は気づかないほど）小さいが不必要な隙間をなくすることができます。そのような隙間を故意に作成したい場合は、このモードを無効にして希望する箇所に配置します。

## オーディオスクラブ



デフォルトでは、プロジェクトのオーディオ部分は、プレビューで再生中にのみ聴くことができるようになっています。タイムラインツールバーにある [オーディオスクラブ] ボタンを使うと、タイムラインスクラバコントロールをドラッグするだけで作成したムービーを「スクラブ」しながらオーディオをプレビューできます。

プレーヤのシャトルホイールでもオーディオスクラブが行えます。

## 編集モード

タイムラインツールバーの右端にある編集モードセレクトアでは、編集が行われたときの他のクリップの動作を決定します。編集ポイントより左にあ

る素材はタイムライン編集では影響を受けないため、これが適用されるのは編集ポイントから右に伸びるクリップのみになります。

編集モードは、[スマート]、[挿入]、[上書き] の 3 つのモードから選べます。デフォルトは [スマート] です。Pinnacle Studio は、挿入、上書き、または編集操作の内容により その他のより複雑な手法を選択します。



スマートモードは、可能な限りタイムライントラックとの同期を維持しようとしています。複数のトラックを編集する場合、通常クリップは縦および横方向に関連しています。たとえば、音楽トラックのビートに合わせてカットを配置した場合、その後の編集で音楽との関連を台無しにはしたくないはずです。

挿入モードは、非破壊的で、新しい素材を挿入する前に他のクリップを挿入箇所から移動します。素材を削除した際に発生する隙間も自動的になくなります。操作は、対象トラックにのみ影響します。ただし、それ以前に行った編集ポイントより右側の他のトラックとの同期は失います。

挿入は、タイムラインでクリップを集めたり、配置したりするプロジェクトの始めの段階で便利です。これは、素材の損失を防ぎ、クリップの並べ替えが簡単に行えます。

後の段階では、プロジェクトは最終段階に近いいため、慎重に別のトラックとの同期に注意しなければならないため、挿入モードは逆効果になることがあります。初期段階（「リップル」操作）で有効な重要なプロパティは、最終段階では不利に作用します。このような場合に上書きモードが便利です。

上書きは、選択したクリップにのみ影響します。上書きモードでクリップの長さや位置を変更すると、隣接するクリップも上書きしたり（長さが長

い場合)、ギャップを残したり（長さが短い場合）する場合があります。トラック間の同期には 影響しません。

## 他のモード

スマートモードは、ユーザーの作業を減らし、挿入、上書き、またはその他のより複雑な方法が適しているかどうかを判断します。通常、自分のしたい操作を勧めてくれますが、他の操作がしたい場合も出てきます。

どの動作も挿入と上書きの両方をサポートしていますが、他の動作はサポートしていません。スマートモードは、挿入を選択する場合もあれば、上書きを選択する場合もあります。ただし、選択された以外（通常はその逆）の操作がしたい場合があります。そのときは、スマートモードのデフォルトを変更します。

挿入を上書きに変更する、または上書きを挿入モードに変更するには、Alt キーを押しながら編集操作を行います。Alt キーは編集操作を行いながら、必要に応じて押し（または離し）ます。重要なのは操作を完了したときのキーの状態であり、たとえば、ドラッグしたアイテムをタイムラインにドロップしたときの状態です。

すべての編集モードでこの操作が適用されるため、必要なときにいつでも使うことができます。デフォルト設定の動作では満足しない場合は、必要に応じてキャンセルまたは元に戻す操作を行い、再度 **Alt** の操作を行います。

再生時間、エフェクトおよびその他のプロパティを変更することなくあるクリップを別のクリップで置き換えるタイムライン編集操作では、Shift キーが同様の役割を担います。詳しくは、86 ページの「クリップの置換」をご覧ください。

## タイムラインのトラックヘッダー

タイムラインのヘッダーエリアには、タイムライントラックの配列および整列に影響する数々のコントロールがあります。ここでは、トラックの音量など、タイムラインヘッダーで制御されるオーディオ機能（242 ページの「タイムラインのオーディオ」で説明）以外について説明します。

トラックヘッダーの上にあるすべてのトラックエリアには、各トラックヘッダーに装備されているものと同等のコントロールが可能です。また、全トラックに同時に適用されるグローバルエフェクトを使うと、個別の設定を書き換えます。

## デフォルトトラック

トラックヘッダーの左にあるオレンジ色の縦線と明るい色の背景は、デフォルトトラックを示しています。これは、送信先や貼り付けなどの特定の機能の適用先を示します。新しく作成されたタイトルや曲のスコアフィッタもこのトラックに追加されます。詳しくは、86 ページの「タイムラインに送る」、103 ページの「クリップボードの使い方」、191 ページの「第 7 章：タイトルエディタ」および 247 ページの「ScoreFitter BGM」を参照してください。

別のトラックをデフォルトトラックにするには、ボタンやその他のコントロールではなく、トラックヘッダー内のどこかをクリックします。

## ロック

[パッドロック] ボタンをクリックすると、トラックに編集ができないよう保護します。すべてのトラックエリアでは同じボタンがプロジェクト全体に適用されます。

## ストーリーボードリンク

ストーリーボードはタイムライントラックの別の表示オプションです。ストーリーボードが開いていると、小さなストーリーボードリンクボタンが、すべてのトラックのヘッダーにある鍵ボタンの下に表示されます。このボタンをクリックしてトラックを選択します。トラックは、ストーリーボード表示とリンクしています。

## トラック名

トラック名を変更するには、名前をクリックすると名前が変更できるようになります。または、トラックヘッダーのコンテキストメニューから [トラック名の編集] を選択します。変更した名前を **Enter** で確定する、または **Esc** でキャンセルします。

## ビデオ / オーディオモニタリング

トラックヘッダーの [ビデオ] および [オーディオ] ボタンは、プロジェクトのコンポジット出力にビデオおよびオーディオが影響するかどうかをコントロールします。これはさまざまな編集に対応しており、プレビューの際にひとつまたは複数のトラックの出力をブロックするという利点があります。すべてのトラックエリアでは、このボタンでプロジェクト全体のオーディオおよびビデオモニタリングを切り替えます。

## トラックの追加機能

トラックヘッダーのコンテキストメニューで、またはトラックを操作することによって以下の機能を使用できます。

**新しいトラックを挿入：** 既存のトラックの上または下に新しいトラックを挿入します。

**トラックの削除：** トラックとその上にあるすべてのクリップを削除します。

**トラックの移動：**トラックヘッダーを上下にドラッグして新しいレイヤー位置に移動します。ドラッグすると、明るい横線が 有効な箇所に表示されます。

**トラックのコピー：**Ctrl キーを押しながらトラックを移動すると、移動する代わりにトラックをコピーします。

**トラックの表示サイズ：**コンテキストメニューには、4 種類（小、中、大、特大）のサイズがあります。それ以外で設定したい場合は、トラックヘッダーの区分線をドラッグして高さを調整します。

**波形表示：**オーディオクリップを波形表示に切り替えます。

タイムラインのオーディオ機能の詳細については、242 ページの「タイムラインのオーディオ」を参照してください。

## ムービーを編集する

ムービーの編集で最初に行うことは、ムービープロジェクトを始めるか、または開くことです。

**新しく作成する場合：**メインメニューから [ファイル] > [新規作成] > [ムービー] の順に選択します。最初のクリップを追加する前に、タイムラインのビデオフォーマットがプロジェクトに適しているか確認します（以下参照）。

**既存のムービーを編集する場合：**最近のプロジェクトを [ファイル] > [最近使用] メニューから選択するか、[ファイル] > [開く] をクリックしてムービープロジェクトをブラウザして開くか、またはライブラリの [プロジェクト] フォルダで開きたいムービーを指定し、サムネイルをダブルクリックします。

ムービーがプロジェクトパッケージに保存されている場合、編集前にパッケージを解凍する必要があります。ライブラリの Studio プロジェクトグ

ループでプロジェクトを検索し、サムネイルのコンテキストメニューにある **[プロジェクトパッケージを解凍]** コマンドを使用します。

また、**[ファイル]** > **[開く]** をクリックし、ファイル拡張子ボックスで **[Studio プロジェクトパッケージ] (.axx)** を選択して、エクスプローラーでプロジェクトパッケージを検索することもできます。

解凍が完了したら、解凍したプロジェクトはライブラリに追加され、プロジェクトエディタのタイムライン上に開かれます。ここで通常どおり編集できます。

**Studio プロジェクトを開くには:** **[ファイル]** > **[以前の Pinnacle Studio プロジェクトをインポート]** を選択します。Studio の前のバージョンで作成されたプロジェクトの一部の機能は、現在のバージョンでサポートされていない可能性があることに注意してください。

**Studio for iPad プロジェクトをインポートするには:** **[ファイル]** > **[iPad 用 Studio プロジェクトをインポート]** を選択します。

## プロジェクト設定

新規プロジェクトの編集を始めるには、プロジェクトのビデオフォーマットの設定（アスペクト比、2D か 3D、フレームサイズ、再生速度など）が正しいか確認します。自動機能については、336 ページの「プロジェクト設定」、手動でプロジェクトの設定を入力する手順については、70 ページの「タイムラインの設定」を参照してください。

タイムラインの設定によっては、特定のフォーマットに設定されているクリップが即座に再生できない場合があります。そのような場合は、自動的に適切なフォーマットにレンダリングされます。

## トラックの作成

数少ない例外を除いて、Pinnacle Studio のタイムライントラックには特別の役割はありません。どのクリップのあらゆるトラックにも配置できま

す。ただし、プロジェクトが複雑になるにつれ、トラックがきちんと整理され、ムービー上の機能に沿った名前が付けられている方が操作しやすいことに気付くはずです。編集方法については、79 ページの「タイムラインのトラックヘッダー」を参照してください。

## クリップをタイムラインに追加する

ほとんどのタイプのライブラリアセットは、独立したクリップとしてタイムラインに取り込めます。タイプには、ビデオおよびオーディオクリップ、写真、画像、曲のスコアフィッタ、テンプレート、タイトルなどがあります。別のムービープロジェクトをプロジェクトのビデオクリップとして機能するコンテナクリップとして追加することもできます。ただし、ディスクプロジェクトは、タイムラインにはない機能（ユーザーの操作）が必要なため、コンテナクリップとしてタイムラインに追加できません。

### ドラッグ&ドロップ

ドラッグ&ドロップは、素材をプロジェクトに追加する最もよく知られた、便利な方法です。[ライブラリ] パネルでアセットをクリックして、タイムラインの希望する場所にドラッグします。

マウスポインタの下にある縦線を見ながらタイムラインエリアを交差して対象トラックまでドラッグします。この線は、ドロップしたときにクリップの最初のフレームが挿入される位置を示します。ドロップする箇所が有効な場合はラインが緑色になります。クリップを挿入できない箇所（保護されている など）になると赤色になります。

同時に複数のクリップを挿入することもできます。希望するライブラリアセットを複数選択し、そのひとつをタイムラインにドラッグします。トラックで表示される順序は、ライブラリでの順序と同じです。（選択した順番ではありません）

**マグネットモード**：デフォルトでは、マグネットモードは有効になっています。これにより、簡単にクリップの端が正確に挿入されます。新しいク

リップは、マウスのポインタが対象に近くなると磁石に引かれるようにクリップの最後やマーカーの位置などの特定の位置に吸い付きます。

反面、最初のクリップがタイムラインの最初に正しく配置されるか心配する必要はありません。すべてのムービーも難しいシーンから始まるとは限りません。

## プレビューのライブ編集

編集によりムービーが複雑になることを防ぐため、Pinnacle Studio では、クリップをタイムラインにドラッグする編集操作の結果を表示できる、完全に動的なプレビューが装備されています。タイムライン編集が以前と大きく違うように感じるかもしれませんが、心配は無用です。操作にはすぐに慣れて、増えた情報が便利に活用できるようになります。最初はゆっくり始めてください。タイムライン上の変化を見ながらアイテムを配置可能な場所の上を移動させ、適切な結果のある場所でドロップします。

ドラッグ&ドロップでは期待する結果が得られない場合は、**Esc** を押す、またはマウスポインタをタイムラインの外に移動させてボタンを離します。いずれの方法でもドラッグ&ドロップ操作を破棄します。ドラッグ&ドロップを終了した後で取り消したい場合は、**Ctrl** を押しながら **Z** を押す、または [元に戻す] ボタンをクリックします。

**Alt** を押しながらドラッグまたはトリミングを行えば、別のモードでもタイムラインの編集ができることも忘れないでください。クリップを 1 つずつ置換する場合は、**Shift** を使うと便利です。

## 高度なドラッグ&ドロップ

タイムライントラックに必要な十分なクリップを取り込んだら、編集作業を行います。たとえば、以下の作業を行います。たとえば、以下の作業を行います。

- ・ クリップ間のギャップを埋める
- ・ タイムライン上にあるクリップを別のクリップで置換する

- ・ タイムライン上にあるクリップを別のクリップで置換する

スマート編集モードは、これらの作業を簡単にします。

## ギャップを埋める

スマートモードを使うと、特定のタイムラインギャップ、たとえば新しい素材間のギャップを簡単に埋めることができます。挿入する新しい素材を挿入先のスペースに合わせてあらかじめトリミングする代わりに、アイテムをそのギャップにドラッグします。ギャップを埋める必要のないクリップは挿入され、最後のクリップは適切な長さに自動的にトリミングされます。すでにタイムライン上にあるクリップには影響を及ぼしません。そのため同期の問題も発生しません。

## クリップを挿入する

新しいクリップをタイムライン上の既存のクリップがある場所に追加したいとします。すでにあるクリップ（およびその右にあるすべてのクリップ）を上書きしないように新しいクリップが挿入できる分だけ右方向に移動したいと思っています。

ここでも、スマート編集が能力を発揮します。隙間に挿入するのではなく、新しい素材を挿入したい箇所の開始位置にドラッグします。クリップは必要な分だけ横に移動します。

## 分割して挿入する

アイテムを既存のクリップのカット（端）ではなく中央にドロップすると、クリップが分割されます。新しい素材は、指定した箇所に挿入され、元のクリップはその直後に移動されます。

スマートモードでは、新しいクリップの長さと同じになるようにギャップを挿入して対象トラックと他のすべてのトラックとの同期を維持します。この方法による他のトラックへの影響を回避したい場合は、スマートモー

ドではなく挿入モードにします。また、Alt を押しながら新しい素材をドロップすると、既存のクリップを上書きします。変更したくないトラックをロックする方法もあります。これはロックされているトラックとロックされていないトラックにあるクリップの同期に影響を及ぼします。

## クリップの置換

クリップを置換するには、Shift を押しながらひとつのライブラリアセットを置換したクリップの上にドラッグします。置換したクリップは、元のクリップに適用されたエフェクトとトランジションを継承します。ただし、補正は通常特定のメディアアイテムの問題に対処するために施されるため、継承しません。

スマートモードでは、置換操作はライブラリクリップが置換するクリップの長さより長い場合に限り成功します。他のモードでは、長さが足りないライブラリクリップはオーバートリミングを使って延長されます。拡張の方向と量は、ドラッグするマウスの位置で決まります。オーバートリミングについて詳しくは、91 ページの「オーバートリミング」を参照してください。

ライブラリアセットが必要以上に長い場合は、置換されるクリップと同じ長さに切り取られます。

## タイムラインに送る

クリップをタイムラインにドラッグする方法のほかに、デフォルトトラックの再生ラインの位置に「送信」できます。操作はドラッグ&ドロップを似ているため、決められた他のクリップへの影響に従ってスマートモードが適用されます。[タイムラインに送る] コマンドは、各アセットのコンテキストメニューまたはライブラリのコンパクトビューの複数選択から適用します。

## プレーヤから送信する

この他にも、詳細にコントロール可能な第2の「送信」方法があります。

ライブラリアセットをクリックすると、プレーヤがソースモードに切り替わり、プレビューを表示します。トリミング可能なメディア（ビデオやオーディオ）の場合、プレーヤにアセットの開始または終了を切り取るトリミングキャリパーが表示されます。



ライブラリのビデオアセットをトリミングした後にプレーヤの [タイムラインに送る] ボタンをクリックしているところ

アセットをプレビューして必要なトリミングを施した後、プレーヤの下部にある [タイムラインに送る] ボタンを使います。通常どおり、アセットはプロジェクトのデフォルトトラックの再生ヘッドの場所に追加されます。またはプレーヤのスクリーン内のどこかをクリックし、アセットを任意のタイムライン上のトラックヘッドドラッグすると便利です。アセットは、再生ラインではなくドロップした箇所追加されます。

## タイトルエディタ、スコアフィッタ、ナレーション

プロジェクトタイムラインの新しいクリップ（ライブラリアセットではないクリップ）にはこの4つの機能が追加されます。また、設定や編集中心に行った作用でも追加される場合があります。



編集作業が終わったら、タイトルとスコアフィッタクリップは、タイムラインに送る機能でタイムライン上のデフォルトトラックに送られます。ナ

レーションクリップは、特別のナレーショントラックに送られます。ナレーションクリップは、特別のナレーショントラックに送られます。詳しくは、191 ページの「第 7 章:タイトルエディタ」、247 ページの「ScoreFitter BGM」、および 248 ページの「[ナレーション] ツール」を参照してください。

## クリップの削除

ひとつまたは複数のクリップを削除するには、クリップを選択してから **Delete** キーを押します。他にも、タイムラインツールバーの [ゴミ箱] アイコン  をクリックする、または選択したコンテキストメニューから [削除] を選択する方法があります。

スマートモードでは、削除することにより全トラック間にギャップが生じると、ギャップの右にある素材を左に移動して隙間を埋めます。こうすることで、トラック間の同期を維持しながら、作成しているムービーに意図しない空白を作らないようにします。

**Alt** キーを押しながら削除を実行すると、ギャップを埋めないようにできます。

挿入モードでは、削除したクリップで発生したトラック間のギャップは、埋められますが、他のトラックには影響を及ぼしません。削除した箇所の右部分に対して同期を維持するための作業は行われません。

同期に関して言えば、最も安全な編集モードは、指定したクリップのみを削除し、そのほかの部分は変更しない上書きです。

## クリップの操作

プロジェクトタイムラインには、クリップの選択、調整、トリミング、移動、コピーなどの総合的なサポート機能が装備されています。

## 選択

編集操作を行う前の準備としてクリップを選択します。選択したクリップには、タイムラインとストーリーボードでオレンジ色の枠が表示され、ナビゲーターでもオレンジ色に表示されます。

クリップはマウスでクリックして選択します。それ以前の選択は取り消されます。素早く複数選択する場合は、タイムラインエリアをクリックして、選択するクリップが含まれるフレームをドラッグします。ひとつのコマンドですべてのクリップを選択するには、**Ctrl** を押しながら **A** を押します。

選択を解除する **h** には、タイムラインのギャップエリアをクリックします。

## キーボードとマウスを使った複数選択

より複雑な複数選択を行う場合には、**Shift** と **Ctrl** (または両方) を押しながら左クリックします。

クリップを連続選択する場合：最初のクリップをクリックし、**Shift** を押しながら最後のクリップをクリックします。この 2 つのクリップで選択したすべてのクリップを示す外接矩形または選択枠を定義します。

選択したクリップを実行：**Ctrl** を押しながらクリックして、他のクリップに影響を与えずにひとつのクリップの選択状態を逆にします。

残りのトラックを選択：**Ctrl** と **Shift** を押しながらクリックして、開始位置またはクリックしたクリップの開始位置以降のすべてのクリップを選択します。この機能は、特にタイムラインの残りのクリップを素早く「処理」して新しい素材を挿入する、または手動で左に寄せ手タイムラインのギャップを埋めたい場合に便利です。

## クリップのグループ化とグループ解除

複数のクリップを選択し、グループ化することで、クリップをまとめて移動できます。クリップをグループ化またはグループ解除する：

- 1 タイムラインで2つ以上のクリップを選択する。
- 2 選択したクリップのひとつを右クリックし、[グループ] > [グループ] を選ぶ。

選択対象のグループを解除するには、グループを右クリックし、[グループ] > [グループ解除] を選びます。

## 調整

マウスポインタをゆっくりタイムライン上のクリップの上に移動させると、それぞれのクリップの端にくると矢印に変化するのが確認できます。これをクリックしてドラッグすると、クリップの境界を変更できます。

調整すると、上書きモード（挿入モードでは同期問題が発生します）でタイムライン上のそのクリップの長さが変わります。クリップの開始位置を右方向にドラッグすると、左側のギャップが開きます。調整したクリップの左横にクリップがある場合は、左にドラッグすると上書きします。

マウスをギャップ（少なくとも右側にクリップがひとつあるタイムライントラックの空きスペース）の最後の上に移動させると調整ポインタが現れます。

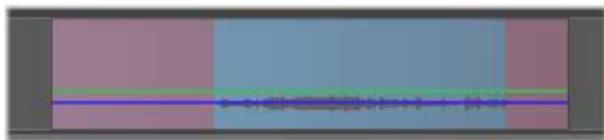
クリップを操作して上書きモードでギャップを調整しても役立つ効果はありません。ただし、スマートモードで編集しているときにギャップが存在し、個別のトラックを左または右に寄せたい場合は、同期問題が発生しないため便利です。したがって、ギャップの調整は、挿入モードで行います。

また、ギャップがない場合に **Alt** を押しながらクリップの端を調整しても同じ結果になります。

## オーバートリミング

オーバートリミングは、ソース素材の限界を超えてクリップの長さを拡張しようとするとき発生します。このような状況は可能な限り回避してください。

オーバートリミングが発生すると、クリップの無効な部分がピンク色で表示されます。



クリップのオーバートリミング：オーバートリミングセクションでフリーズしているフレームの最初と最後部分

オーバートリミングは危機的状態ではありません。即座に対処する必要はありません。Pinnacle Studio はクリップの最初と最後のフレームで「フリーズ」に指定されたクリップをオーバートリミングエリアとして拡張します。

オーバートリミングとコンテキストの長さによっては、この対処法が役立つ場合があります。短時間フレームをフリーズすると、それ自体で視覚効果があります。

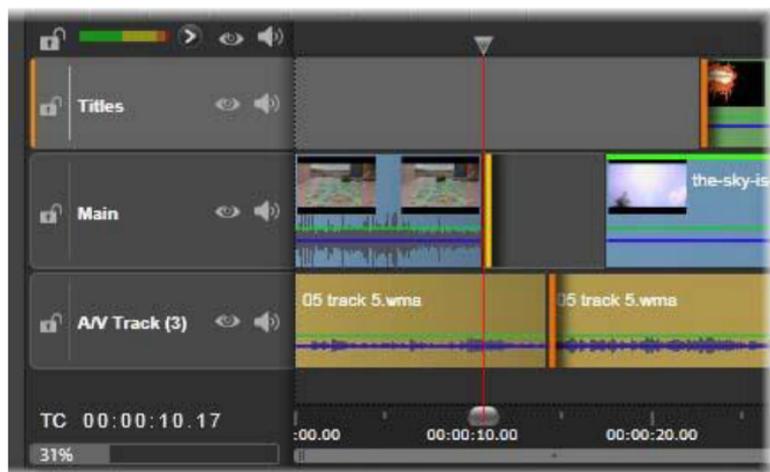
フレームをフリーズさせる方法は、早い動きが伴うシーケンスで発生するとあまり効果がありません。そのような場合には、クリップの補足または置換を考慮する、またはスピード機能で長くします。(105 ページの「スピード」を参照してください。)

## トリミング

タイムライン上のクリップまたはギャップの長さを変えることを「トリミング」と言います。

マルチトラックトリミングは役立つ編集ツールです。複数のトラックを一度にトリミングすることにより、後でプロジェクトタイムラインに追加されるクリップが関連する同期を維持できるようにします。

その後の内容を考慮せずにトリミングしたクリップは、プロジェクトの同期を台無しにします。サウンドトラックが動作に一致しない、タイトルを表示するタイミングが悪いなどの問題が発生します。



複数トラックのトリミング

## 同期を維持するためのルール

Pinnacle Studio には、ユーザーが複数トラックのトリミング をリスクなしで行えるパワフルなトリミングツールがあります。ただし、複雑なタイムラインを含め、同期を安全に行うためには、各トラックで正確なひとつのトリミングポイントを開くというシンプルなルールがあります。そのトリミングポイントがクリップまたはギャップ、およびどの終わりに付随するかどうかはユーザーに依存します。

## トリムポイントを開く

アクティブなタイムライン上でトリムポイントを開くには、タイムラインスクラバをトリムしたいカットの近くに置き、タイムラインツールバーのトリムモードボタン  をクリックします。空ではない各トラックにトリムポイントを 1 つずつ同時に開くには、Shift キーを押しながらトリムモードボタンをクリックします。

トリムモードになったら、クリップの開始と終了位置にマウスポインタをあてて、トリムポイントを開くことができます。開始位置にあるトリムポインタは左向き、終了位置にあるトリムポインタは右向きであることに注目してください。トリムポインタが表示されたら、トリムしたい箇所を 1 回クリックします。必要に応じて別のクリップのトリムポイントを開きます。

**Ctrl** キーを押しながら 2 つ目のポイントを指定して、ひとつのトラックにつき 2 つまでトリムポイントを開くことができます。この機能は、両側トリミング、スリプトリミング、スライドトリミングなどの操作で便利です（詳細は以下参照）。



トリムエディタがデュアルモードの状態。黄色の枠はクリップのスタートで現在選択されているトリムポイントを表示します。左側は出ていくクリップの最終フレームを表示します。

トリムポイントを開くと以下の変化が見られます。

- ・ クリップの左端または右端が黄色の線でハイライト表示され、これにより現在選択されていることを示す。現在選択されていないトリムポイントは、オレンジ色のバー付きで表示される。
- ・ トリムエディタがプレーヤとデュアルプレビューモードで開く。
- ・ プレーヤの下のトランスポートコントロールがトリム調整ツールになる。
- ・ 現在アクティブなトリムポイントを含むプレビューは、黄色の線で囲まれる。

## トリムエディタ

デュアルプレビューモードでは、トリムエディタはタイムラインから 2 つのフレームを表示します。現在選択されているトリムポイントが常に表示され、黄色の枠で囲まれています。トリムポイントがクリップの最初にある場合、クリップの最初のフレームが表示され、クリップの最後には最後のフレームが表示されます。選択したトリムポイントを切り替えるには、他のプレビューウィンドウをクリックするか **Tab** キーを押します。



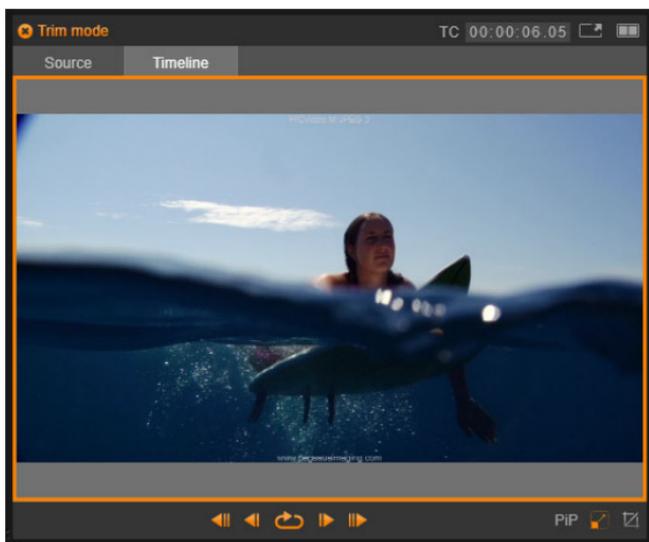
スリプトリムの操作でのトリムエディタ。左のプレビューでは現在選択されているトリムポイントを、右のプレビューでは 2 番目のトリムポイントを表示します。

2 つ目のプレビューウィンドウにどのフレームが表示されているかは、使用されているトリムモードによります。スリップまたはスライドトリムでは、操作の 2 番目のトリムポイントが表示され、オレンジ色の枠で囲まれ

ます。その他の場合は、2 番目のプレビューウィンドウに、選択したトリムポイントのカットの別側にあるフレームが表示されます。

各プレビューウィンドウの上にはトリムされたフレーム数が表示されます。元のカットポイントの位置がゼロの場合、この 数値は、カットポイントの新しい位置が何フレーム移動したかを示します。

トリムエディタのデフォルトはソロモードです。トリムポイントを含むクリップが、その上のトラックなしで、また適用するトランジションなしで表示されます。このプレビューモードは、トリムする正確なフレームを決定するのに最適です。隣り合うフレームのデフォルト表示はすべてのタイムライントラックの完全な組み合わせです。表示操作はトリムエディタの右下隅にある [ソロ] ボタン  で切り替えられます。ソロモードがオフになると、プレビュー はタイムラインコンテキストにトリムポイントを表示します。



シングルプレビューモードのトリムエディタ。

トリムエディタはデュアルプレビューモードで開きます。シングルプレビューに返還するには、プレビューエリアの右上隅のプレビューモードボタン  をクリックします。

**トリムモードを閉じる**：トリムモードは [トリムモード] ボタン  をクリックすると閉じることができます。

## トリミングの編集モード

現在の編集モード（[スマート]、[上書き]、[挿入]、[置換]）で、タイムライン上の他のクリップにどう影響するかが決まります。タイムラインツールバーの右端にあるドロップダウンリストからモードを選択します。



**挿入モード**：トリミングを実施したクリップの右にあるクリップと同じトラックにあるクリップは、新しいクリップの長さに合わせて左または右に移動します。他のトラックとの同期を失いますが、クリップは上書きされません。

**上書きモード**：トリミングしているクリップおよび隣接するクリップがこのモードで上書き編集されます。トラック全体の同期に影響はありません。

**スマートモード**：トリミングのスマートモードは挿入モードと同様です。

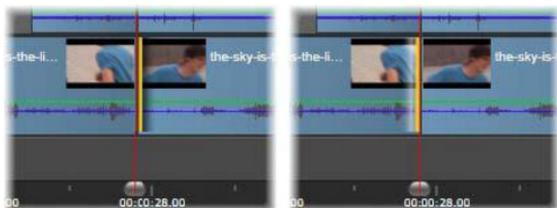
**置換モード**：タイムラインの既存のクリップに新しいクリップをドラッグすると、既存のクリップが置き換えられます。

## クリップの開始をトリミングする

トリムポイントを表示されている状態にして、クリップの左端をクリックしてクリップの開始（「マークイン」ポイント）をトリムする準備をします。トリムポイントを設定した後は、クリップの開始からフレームを追加または削除できます。

クリップをトリムするには、トリムポイントを左または右にドラッグします。

プレーヤーでトリムするには、トリムボタンを使って、ひとつまたは 10 個のフレームを前または後方向にトリムします。[繰り返し再生] ボタンをクリックすると、トリム部分を繰り返しプレビューします。



トリムポイントに合わせた再生ヘッドの位置は、クリップのインポイント（左）を前のクリップのアウトポイント（右）と区別するのに役立ちます。

## クリップの終了をトリミングする

クリップの終了（または「マークアウト」ポイント）をトリムするには、マウスポイントが右向き矢印に変わったら、クリップの右端をクリックしてトリムポイントを開きます。これで、クリップの終了位置でフレームを追加、または削除できます。

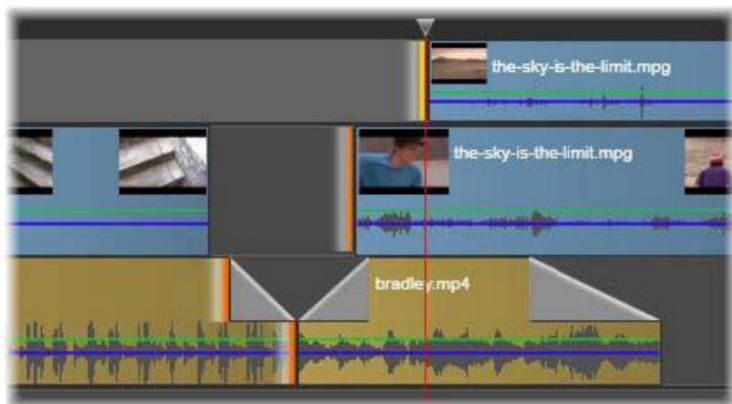
トリムポイントをドラッグする、またはトリムモードでプレーヤを使うなどの方法で直接クリップをトリミングすることもできます。

## ギャップのトリミング

プロジェクトタイムラインでは、クリップのみでなくクリップ間のギャップもトリミングできます。ギャップのトリミングと聞いても、ピンとこないかもしれませんが、実施は非常に便利です。たとえば、ひとつのタイムライントラックのスペースに挿入するまたは削除する最も簡単な方法は、ギャップの右端をトリミングすることです。その操作により、ギャップの右側にあるすべてのクリップがひとつの塊としてシフトされます。

また、トリミングで同期を維持するために各トラックのトリムポイントを開く必要がある場合、通常は、クリップではなくギャップの長さをトリミングする方法を選択します。(各トラックのトリムポイントの同期を維持するルールがあります)。

開始または終了に関わらず、ギャップのトリミングの仕方は、前述のクリップのトリミングと同じ手順です。



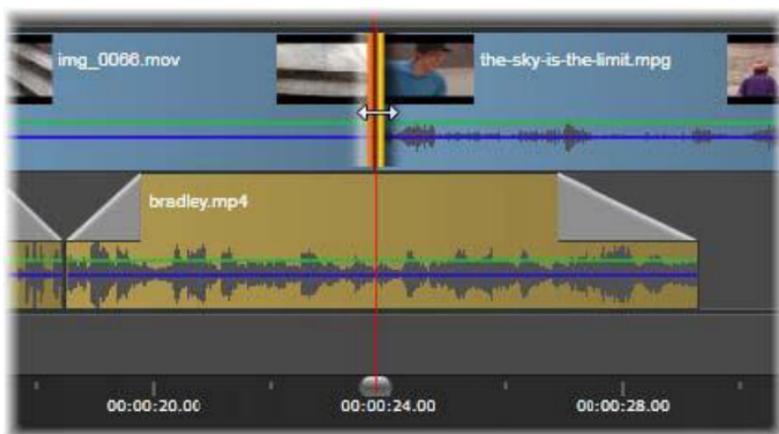
2つの隙間とオーディオアウトポイントが、トリミングするために選択されているところ。各トラックにトリムポイントが1つ作られているため、トリムすると作品全体が同期を保ちます。

## 両端のトリミング

この操作では、2つの隣接するクリップ(またはクリップと隣接するギャップ)を同時にトリミングします。スペースと素材が利用可能な限り左側のアイテムに追加されたフレームが右側から取り出され、その逆も行われず。ユーザーが動かすのは、アイテムが交差するカットポイントです。このテクニックを使うアプリケーションのひとつは、音楽サウンドトラックのビートを視覚的に調整します。

最初に、クリップの左端をクリックして最初のトリムポイントを開き、**Ctrl**を押しながらクリップの右端の開始をクリックして2つ目のトリムポイントを開きます。

開いたばかりの隣接するトリムポイントの位置が決まると、マウスポインタが横向きの両矢印に変わります。クリップの境界を左または右にドラッグする、またはプレーヤをトリムモードで使います。

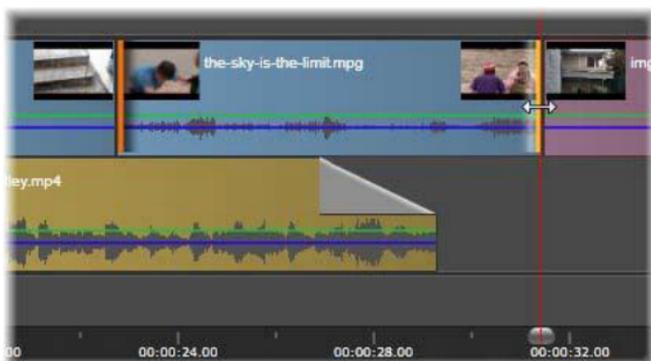


両方ともトリム：隣接するインおよびアウトポイントが選択されているところ。トリムポイントをドラッグすると、出ていくクリップから入ってくるクリップに引き継ぐタイミングに影響しますが、タイムラインには影響しません。

## スリップトリム

ソース素材の再生時間を変更せずにクリップの開始フレームを変更するには、クリップの開始でひとつのトリムポイントを開き、同じクリップまたはそれ以降のタイムライントラックにあるクリップの終了でトリムポイントを開きます。

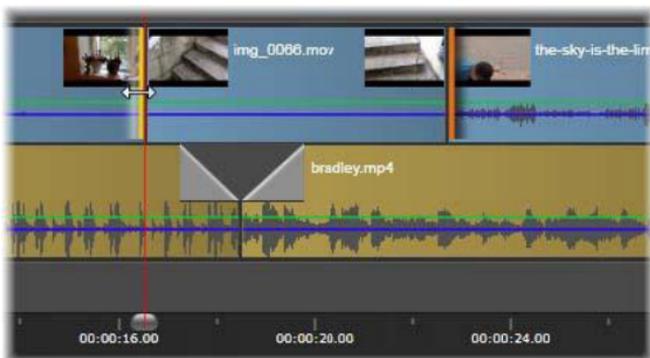
いずれかのトリムポイントを横方向にドラッグする、またはプレーヤのトリムコントロールを使ってソース内でクリップの位置を変更します。



スリップトリム：クリップのインおよびアウトポイントが選択されているところ。クリップをドラッグしてインとアウトポイントを元の素材に関連させますが、開始時間またはタイムライン上の長さには影響しません。

## スライドトリム

スライドトリムは、前述の両側のトリミングテクニックの拡張バージョンです。この場合、クリップの終了とタイムライン上のそれ以降の別のクリップの開始でトリムポイントを開きます。タイムラインに沿ってひとつのクリップの境界をスライドする代わりに、両側のトリミングと同様に、共に移動する2つのトリムポイントをスライドします。2つのトリムポイントの間にあるすべてのクリップがタイムラインの前半または後半で位置変更されます。



スライドトリム：アウトポイントが最初のクリップを、またインポイントが 3 番目のクリップをトリムするために開かれているところ。どちらかのポイントをドラッグし、トラックに沿って中央のクリップが複数のクリップを移動します。他のクリップは静止しています。

スリップトリミングとスライドトリミングは、クリップのコンテンツを別のトラックの素材と同期するときに便利です。

## トリムポイントのモニタリング

複数のトリムポイントでトリミングするとき、ひとつのトリムポイントのプレビューを別のポイントに切り替えて、それぞれが正しく設定されていることを確認すると便利です。モニタリングようにトリムポイントを選択し、オーディオやビデオのプレビューで表示されるようにします。

トリムポイントが作成されるとモニタリングが開始されます。複数のトリムポイントが続けて作成されている場合は、それぞれ微調整できます。モニタリング用の既存のトリムポイントを選択するには、**Ctrl** キーを押しながらクリックします。トリムモードを有効にし、**Tab** キーまたは **Shift + Tab** キーを押すと開いているポイントを循環します。

**Ctrl** キーを押しながらクリックしてトリムポイントモニターした後、トリミングは左右矢印キーでコントロールできます。シフトキーを使用しな

いキーで1フレームをトリムし、**Shift** キーを追加して10フレームをトリムします。

## 移動とコピー

複数のクリップを選択して移動するには、マウスポインタを選択したクリップの上に置き、ポインタがハンド記号に変わるのを待ちます。ポインタが変わったら、クリップを希望する箇所にドラッグします。

移動は2つのステップで行います。最初に、現在の編集モードのルールに従って選択したクリップを現在のタイムラインから削除します。次に、希望する終了位置に移動します。クリップはトラック別に左から右方向に挿入されます。すべてのトラック上で選択したすべてのクリップに関連する位置は維持されます。

「非連続クリップ」（トラックごとにいくつかのクリップを選択し、別のトラックで同じ場所のクリップを選択しない）の移動も可能ですが、上書きモードで実行する以外では複雑になる可能性があります。単一クリップまたは完全なタイムラインの断面のいずれかを移動しても、複雑ではないため可能な限りこの方法をお勧めします。

**Alt** キーを押しながらクリップを移動すると、挿入モードと上書きモードを切り替えることができます。標準のスマート操作は、挿入と同じであり、最も頻繁に行われる横方向の移動で、再生順序を並べ替えます。

**クリップをコピーする** : **Ctrl** キーを押しながら選択したクリップを移動すると、移動する代わりにコピーします。

## クリップボードの使い方

ドラッグ&ドロップ操作は、クリップの作業でその機能を発揮する場合があります。タイムラインは、標準のクリップボード操作（切り取り、コピー、貼り付けなど）と通常のショートカットキーをサポートしています。また、

クリップボードは、クリップ間にトランジションやエフェクトを移動およびコピーする唯一の方法です。

## ライブラリの場合

ライブラリのクリップを選択した後、コンテキストメニューから [コピー] を選択する、または **Ctrl** を押しながら **C** を押して、選択をアプリケーションのクリップボードにコピーします。(クリップボードに追加するための一般的なコマンド「切り取り」は、ライブラリでは使えません)。

プロジェクトタイムラインで、再生ラインを貼り付け操作を開始する箇所に配置し、ヘッダーをクリックして希望するトラックを選択します。

ここで、**Ctrl** を押しながら **V** を押してクリップボードのクリップを希望するトラック (再生ラインの開始) に挿入します。

**Ctrl + V** の代わりに、タイムラインのコンテキストメニューで [貼り付け] を選択した場合、クリップは再生ラインではなく、デフォルトトラックのマウスポインタの位置に貼り付けられます。

同じクリップの貼り付け操作は何回でも行えます。

## タイムラインの場合

タイムラインでひとつまたは複数のクリップを選択し、コンテキストメニューから [コピー] または [切り取り] のいずれかを選択する、または **Ctrl + C** (コピー) または **Ctrl + X** (切り取り) を押します。いずれのコマンドもクリップボードにクリップを追加します。[切り取り] は、元のクリップをプロジェクトから削除し、[コピー] は削除しません。

[貼り付け] は、前述のとおり、クリップボードのコンテンツをタイムラインに貼り付けます。クリップは、元の状態で同じ長さを保ったまま同じトラックに貼り付けられます。ドラッグ&ドロップとは異なり、クリップボードはトラック間のクリップ移動はサポートしていません。

## クリップボード上のエフェクト

エフェクトが追加されているクリップには、上端に沿ってマゼンタ色の線が表示されます。そのクリップまたは線を右クリックするとエフェクトのコンテキストメニューにアクセスし、クリップ間の一連のエフェクトを転送または共有するための [すべて切り取る]、[すべてコピー] コマンドが使えます。ひとつまたは複数の対象クリップを選択し、その後で **Ctrl + V** キーを押すか、タイムラインのコンテキストメニューで [貼り付け] をクリックします。

エフェクトスタックは、選択したすべてのクリップに貼り付けられます。対象クリップに施されたエフェクトはすべて維持されます。貼り付けられたエフェクトスタックは、既存のエフェクトの上に置かれます。

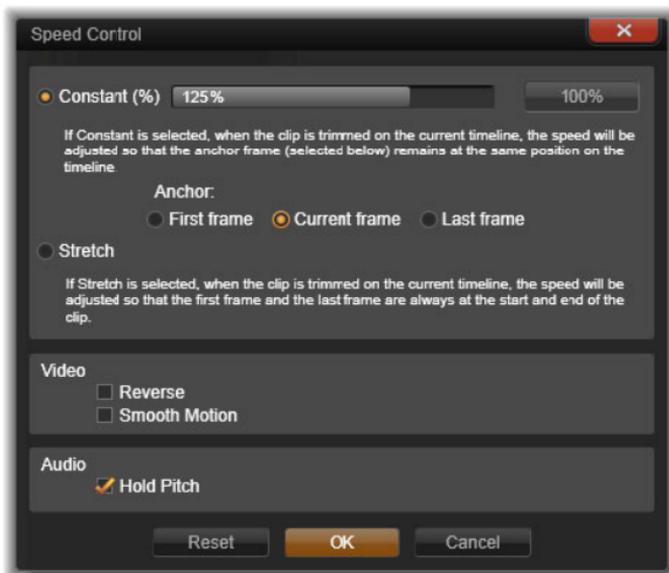
## クリップボード上のトランジション

クリップの開始または終了の上隅にあるトランジションエリアを右クリックして、[トランジション] コンテキストメニューにアクセスします。[切り取り] または [コピー] を選択して、トランジションをクリップボードにコピーします。

エフェクトと同様、トランジションは、ひとつまたは複数の対象クリップに貼り付けることができますが、既存のトランジションのタイプ（開始または終了）は上書きされます。クリップボード上のトランジションの長さが対象クリップより長いと貼り付けができません。

## スピード

タイムラインビデオまたはオーディオクリップのコンテキストメニューから [スピード] > [追加/スピード] > [編集] の順に選択して、[スピードコントロール] ウィンドウを起動します。さまざまなレベルのスローモーションまたは高速モーションを作成する設定を調整します。スピードコントロールが適用されているクリップは黄色の破線が表示されます。



[スピードコントロール] ウィンドウ

作成したプロジェクトの実際の再生速は、常に同じです。プロジェクトの設定で [1 秒当たりのフレーム数] ですべての スピードを 1 回設定します。スローモーションでは、新しいフ レームがオリジナルのフレームの間に挿入され、高速モーシ ョンでは、いくつかのソースフレームが省略されます。

ダイアログに提供されるオプションは、いくつかのグループに 区分されます。

## 連続

クリップの再生速度の値を元の素材に対して 10 から 500 パーセントで選択します。100%より小さい値はスローモー ションです。

**アンカー：** 連続を選択した場合、トリミング操作を行う間、指定されたフレームでタイムラインにクリップがアンカーされます。クリップの最初と

最後のフレームを選択したり、再生ラインの現位置が示すフレームをアンカーに指定したりできます。これは、スピードに影響を受けるクリップと別のトラック上のBGMの動作を調整するときに便利です。

## ストレッチ

このオプションでは、現在トリミングしているクリップとしての最初と最後のフレームは、タイムライン上でクリップをトリミングしてもロックされたままです。素材を最後からトリミングする代わりに、クリップを短くして速度を速めて、フレームの終了と同時に終了するようにします。クリップを終了の方向（右方向）にトリミングしてクリップを長くすると、トリミングした素材を表示する代わりに再生速度が遅くなります。

## ビデオ

リバースは速度を変えずに再生方向を逆にします。同期するオーディオがある場合は、オーディオを逆に再生しても意味がないため、そのオプションが無効になります。

**スムーズモーション：**このオプションは、特殊なトランジションテクニックを適用して、フレーム間の移動を最大限に滑らかにします。

## オーディオ

**ピッチの維持：**このオプションは、再生速度を速めたり、遅くしたりしても、録音したオーディオの元のピッチを維持します。この機能は、スピードが変更された場合にはあまり効果がありません。一定の限界を超えると、この機能は完全にオフになります。

## ムービーの中のムービー

Pinnacle Studio で作成したすべてのムービープロジェクトは、**[ライブラリ]** パネルの **[プロジェクト]** カテゴリにアセットとして表示されます。し

かし、ライブラリアセットの目的は、ムービーの材料として使うことです。ムービープロジェクト A をムービープロジェクト B のタイムラインにドラッグしようとしたらどうなるのでしょうか？

答えは簡単です。ほとんどのアセットがそうであるように、プロジェクト A はプロジェクト B のタイムライン上のひとつのクリップになります。タイムライン編集の観点から見ると、その行動は、他のビデオアセットと同じです。トリム、移動、エフェクトやトランジションの適用などが可能です。(ディスクプロジェクトの場合は異なります。別のプロジェクトと同じようにクリップを操作できません)。

それでも、プロジェクト A の内部構造のコピーは、プロジェクトのクリップ、エフェクト、タイトル、その他のコンポーネントと同様に、このコンテナクリップ内に残ります。コンテナを右クリックし、**[サブエディターで開く]** を選択してコンポーネントを編集します。変更は、コンテナクリップ内部のプロジェクトコピーにのみ適用され、オリジナルには影響を及ぼしません。

メインプロジェクトのタイムライン上のコンテナクリップの長さは、独自のタイムラインを持つサブムービーの長さとは関係ありません。**[サブエディター]** 内のサブムービーを拡張または短縮しても、親ムービーのコンテナクリップの長さには影響しません。サブムービーの長さとも一致させたい場合は、コンテナクリップを手動でトリミングする必要があります。

## ピクチャーインピクチャー (PIP)

タイムラインに追加したメディアでピクチャーインピクチャー (PIP) エフェクトを簡単に作成できます。PIP によって、メインビデオを背景で再生しながら、画面の一部でビデオを表示できます。PIP を画像とともに使用することもできます。リサイズ、回転、クロップすることによって、PIP メディアを調整できます。その後、バックグラウンドで表示したい所に置きます。

## ピクチャーインピクチャー (PIP) エフェクトの作成

- 1 **編集**ワークスペースで、PIPに使用したいクリップが、バックグラウンドビデオの上のトラックのタイムラインに追加されたことを確認します。
- 2 クリップを選択し、プレイヤープレビューウィンドウの下の次のようなPIP オプションのうち1つを選びます。

? **スケールモード**  - プレビューウィンドウに表示されたサイジングノードをドラッグして選択したクリップをリサイズします。クリップを回転するには、回転ハンドル（サイジングレクタングルの上に拡張するノード）をドラッグします。

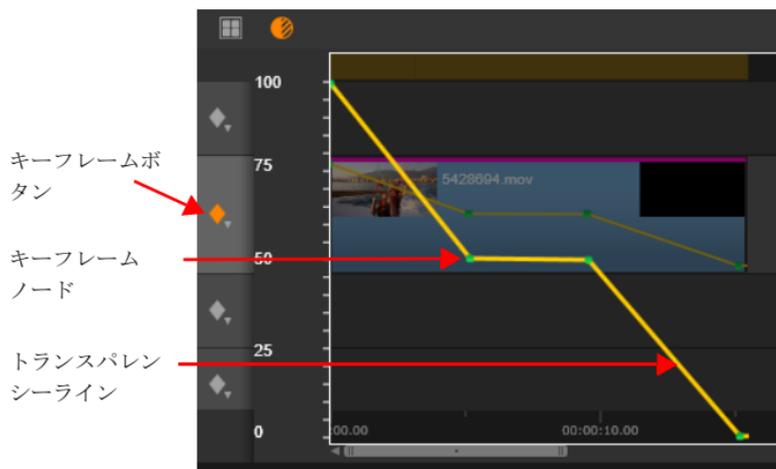


? **クロップモード**  - クリップの縁に表示されるオレンジ色のクロッピングハンドルをドラッグして、選択したクリップをクロップします。



## トラックトランスパレンシー

トラックトランスパレンシーモードを使って、トラックのトランスパレンシーを正確にコントロールします。キーフレームでトラックトランスパレンシーを変更し、希望のエフェクトが得られます。例えば、トラックのトランスパレンシーを調整して、スーパーインポーズ効果やフェードイン / アウト効果を作成することができます。



トラックトランスパレンシーモードのキーフレームを使ってトランスパレンシーを100%不透明(上)から0%不透明(下)まで変更できます。

## トラックトランスパレンシーモードを使う

- 1 **編集** ワークスペースで、タイムラインのトラックを選択し、トラックトランスパレンシーボタン  をクリックします。
- 2 以下の手順のどれかひとつに従ってください：  
? トラック全体のトランスパレンシーを調整するには、トランスパレンシースライダーをドラッグします。



?トラック全体のトランスパレンシーを変更するには、**キーフレーム** ボタン  をクリックして、キーフレームモードを開き、黄色のトランスパレンシーラインをクリックし、必要な数のキーフレームノードを追加します。ノードを下にドラッグしてトランスパレンシーを増やします。

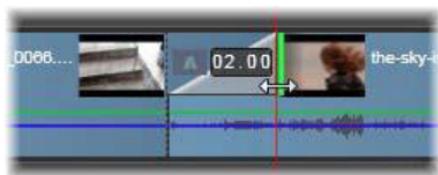
キーフレームを削除するには、キーフレームノードを右クリックして対応するコマンドを選択します。

キーフレームモードを終了するには、タイムラインの右上の  閉じるボタンをクリックします。

- 3 **トラックトランスパレンシー** ボタンをクリックして、トラックトランスパレンシーモードを終了します。

## 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、強調する専用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てアニメーションの順序を計算するエフェクトなどもあります。



クリップの左上にある「折り返し」でデフォルトのフェードイントランジションを作成しているところ。

2つのトランジションはクリップの両端に割り当てることができます。タイムライン上に新しく作成されたクリップには付いていません。新しいクリップが開始されると、ハードカットの最初のフレームを開始します。それが終了すると、同じように次のクリップ（または空白のクリップ）に切り替えます。

Pinnacle Studio には、柔らかくする、装飾する、クリップ間 の移動を脚色するなどの幅広いトランジションが備わっています

## トランジションの作成

トランジションを作成する最も単純な方法は、クリップの左上コーナーをクリックして、コーナーを「折り曲げ」ます。存在 する場合、これは前のクリップからディゾルブを作成します。存在しない場合、フェードインを作成します。広く折り返す と、トランジションの完了までにかかる時間が長くなります。クリップの右上隅を折り返すと、次のクリップへのディゾルブ またはフェードアウトが得られます。

より複雑なトランジションは、ライブラリのセクションからタイムラインに追加できます。使いたいトランジション が見つかったら、タイムラインのクリップの片方の端にドラッグ します。トランジションの長さは、[Pinnacle Studio コントロールパネル] > [プロジェクト設定] で定義されたデフォルトの長さ (1 秒) で決まります。クリップの選択された端にすでにトランジションが存在する場合、新しいトランジションが置き換わります。詳しくは、336 ページの「プロジェクト設定」をご覧ください。

デフォルトのトランジションの長さより短いクリップをトランジ ションに追加しようとしても、トランジションは適用されません。この問題を避けるには、タイムラインツールバーの [ダイナミック トランジションの長さ] ボタンがオンになっていることを確認 してください。このボタンがオンのときは、新規トランジション の長さは、クリップ上で左右にドラッグ することで調節できます。ドラッグするとクリップのコーナーが折り曲がっているのが わかります。タイムルーラが十分にズームアウトされている場 合、トランジションの長さが数値で表示されます。この表示 をクリックすると、長さを直接編集できます。



プロジェクトのタイムラインにドラッグされたトランジション

トランジションを適用する他の方法として、ライブラリでアセットに対して [タイムラインに送る] コンテキストメニューコマンドを使うことや、[ソース] モードのときにプレーヤの [タイムラインに送る] ボタンを使うことができます。トランジションは、再生ヘッドのそばのカットのデフォルトトラック上のクリップに追加されます。



トランジションは任意のクリップのスタートとエンドに追加できます。

タイムライン上のクリップのコンテキストメニューにより、**[トランジション内] > [追加]** または **[トランジション外] > [追加]** を選択して、トランジションを追加できます。

フェードアウトトランジションは、リップル（または挿入）モードに適用されます。右側のクリップおよび隣接するすべてのクリップを左にシフトして重複させます。この動作は、左側のクリップを右側に伸ばして作成したトランジションを保存します。これによりオーバートリミングが発生する場合があります。ただし、右側のクリップをシフトすると、別のトラックとの同期が崩れるため修正が必要となる場合があります。

フェードイン/フェードアウトは、上書きと同じように追加されます。同期の問題は発生しませんが、左側のクリップにオーバートリミングが発生する場合があります。

フェードイン / フェードアウトを反転させるには、ドラッグおよびトリミングの作業を **Alt** キーを押しながら行います。

トランジションを選択した複数のクリップに適用するには、**Shift** キーを押しながら、トランジションをライブラリから選択したクリップのひとつにドラッグします。トランジションをドロップしたクリップの位置で、選択したクリップの開始または終了に配置されるかが決まります。作成したトランジションより短いクリップにはトランジションが適用されません。

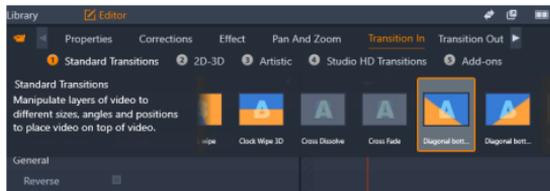
[ダイナミックトランジションの長さ] ボタンがオンのときは、ドロップ先のクリップにドラッグしたトランジションの長さが、作成されるすべてのトランジションに使用されます。

トランジションをアウトポジションに挿入したときのトラックの同期を維持するには、この複数適用機能を使って、同じトランジションを各トラックに追加します。各トラックに同じ効果が適用されるため、同期が保たれます。

フェードインの後にフェードアウトを使うと、「黒画面にフェード」と呼ばれる結果になります。左側のクリップが最後までフェードアウトして、右側のクリップが最後までフェードインします。このクリップの間にギャップとしてフレームをひとつ残す必要はありません。

## [エディタ] パネルでのトランジション

トランジションは、[エディタ] パネルを使って追加することもできます。この場合は、タイムラインでクリップを選択し、[エディタ] パネルで [トランジション イン] または [トランジション アウト] をクリックします。番号付きのトランジションカテゴリをクリックし、サムネイルバーからトランジションをクリックします。次に、トランジションの設定を選択できます。



[エディタ] パネルでトランジションを選択する。同じトランジションとコントロールがイントランジションとアウトトランジションの両方に適用されます。

## トランジションをリプルする

[トランジションをリプル] コマンドは、静止画一式からスライドショーの作成、または短いクリップ一式からビデオピクトリアル作成に特に便利です。クリップの各ペアをトランジションと組み合わせると、より面白くなります。これは [トランジションをリプル] 機能を使用してすばやく簡単に行えます。

タイムラインのクリップのセットからはじめましょう。お好きなタイプのトランジションをクリップの 1 つに追加します。そのセットにあるクリップをすべて選択し、トランジションがあるクリップのコンテキストメニューを表示させ、[トランジションをリプル] コマンドを選択します。元のトランジションが選択したすべてのクリップに適用されます。元のクリップに [トランジション内] と [トランジション外] の両方がある場合は、どちらか 1 つを選択してリプルできます。

選択したクリップにすでにトランジションがあるか、選択したクリップが新規のトランジションには短すぎる場合、それらは変更されません。

## 複数のトランジションを削除する

一度に複数のクリップからトランジションを削除するには、クリップを選択し、そのうち 1 つを右クリックし、さらにコンテキストメニューの [トランジションを削除] コマンドを使用します。選択したクリップから内外のすべてのトランジションが削除されます。

## トランジションの置換

トランジションを選択して、既存のトランジションの上にドラッグします。これにより、以前のタイプ（フェードインまたはフェードアウト）と再生時間を残したままトランジションアニメーションを置換します。

または、トランジションのコンテキストメニューかクリップのコンテキストメニューのどちらかで **[以下で置換]** を選択できます。使用するトランジションの選択肢が表示されます。

## トランジションの調整

トランジションの再生時間は、クリップと同じように調整できます。マウスをトランジション枠の縦端に近づけると、ポインタが調整に変わります。これを使ってトランジションの再生時間を変更します。

従来どおり、フェードアウトトランジションは、挿入モードで調整を行い、フェードインでは上書きモードで行います。**Alt** を押しながら調整すると、これが逆になります。

トランジションの再生時間をゼロに調整すると、効率よく削除します。また、トランジションのコンテキストメニューから **[トランジション] > [削除]** を選択しても削除できます。前述のとおり、リップルモードは、フェードアウトで使われ、上書きはフェードインで使われます。**Alt** キーを押しながら作業を行うと、設定が逆転します。

トランジションの再生時間に数値を設定する場合は、マウスポインタをトランジション枠の上に置くと表示される再生時間フィールドをクリックします。（フィールドが表示されない場合は、タイムラインをズームイン（拡大）してトランジション「折り曲げ」の画面幅を拡大表示します。）フィールドをクリックすると編集可能になり、キーボードを使って再生時間が入力できます。

## トランジションのコンテキストメニュー

**ライブラリで検索**：このコマンドで、トランジションを含むフォルダのライブラリブラウザを開きます。

**編集**：このコマンドは、トランジションの再生時間を設定するトランジション基本エディタをポップアップウィンドウで開きます。

トランジションで特別のプロパティを設定するためのカスタムエディタを提供している場合は、トランジション基本エディタの[編集]ボタンからアクセスします。

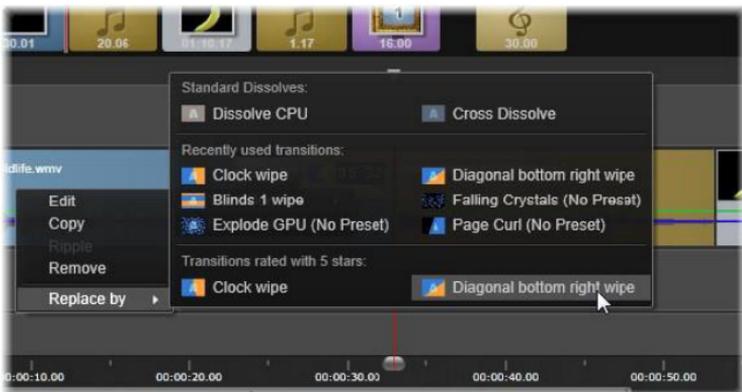
いくつかのトランジションでは、トランジションアニメーションを逆にする[リバース]チェックボックスが付いています。



トランジション基本エディタ

**[コピー]**：このコマンドは、クリップボードにトランジションとそのタイプ（フェードインまたはフェードアウト）と再生時間をコピーします。このプロパティは、貼り付けたトランジションにも継承されます。ただし、フェードインをフェードアウトに貼り付ける、またはその逆はできません。

トランジションを特定のクリップに貼り付けるには、コンテキストメニューの**[貼り付け]**を選択します。トランジションを選択したすべてのクリップに貼り付けるには、空のタイムラインエリアまたは選択したクリップのいずれかのコンテキストメニューで**[貼り付け]**を選択する、または**Ctrl + V**キーを押します。



トランジション用コンテキストメニューの「以下で置換」サブメニューから、標準、最近使用した、5 つ星のトランジションの便利なパレットが表示されます。このポップアップはクリップのコンテキストメニューでトランジションが追加または置換された場合も表示されます。

**リップル:** このコマンドは 1 つ以上のクリップが選択されると表示されます。詳しくは、115 ページの「トランジションをリップルする」を参照してください。

**削除:** このコマンドはトランジションを削除します。フェードイントランジションは、削除するだけで他の作業はいりません。フェードアウトトランジションを削除すると、トランジションの再生時間分、右側にリップルしなければなりません。これにより、他のトラックとの同期が失われる場合があります。

**以下で置換:** トランジションの選択肢として、2 つの標準ディゾルブ、6 つの最近使用したトランジション、5 つ星の付いたすべてのトランジションがあります。

## モーフィング遷移

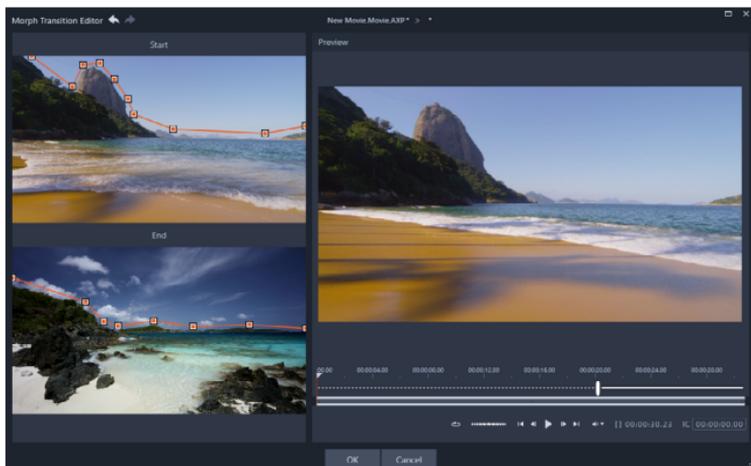
[**モーフィング遷移**] では、1 つのクリップ内のコンテンツを分析し、それを次のクリップのコンテンツにブレンドすることによって、変形効果を作り出します。

[**モーフィング遷移エディタ**] では、トランジションのフォーカスエリアの決定に役立つ、各クリップのガイドラインを設定することができます（水平線など）。その後、トランジションをプレビューし、トランジションのガイドラインと長さ（時間）を調整することができます。ガイドラインによってトランジションがどのように適用されるかが決まるので、望み通りの仕上がりになるまで位置を調整してください。

モーフィング遷移は、クリップ間の基準点が類似している場合に最も効果的です。

### モーフィング遷移を編集するには

- 1 好きな方法で [**モーフィング遷移**] をタイムラインに追加します。
- 2 タイムラインで、トランジションをダブルクリックして [**モーフィング遷移**] ダイアログボックスを開きます。
- 3 [**編集**] をクリックして [**モーフィング遷移エディタ**] を開きます。



- 4 **【開始】** エリアと **【終了】** エリアで、ドラッグして基準点として使用するガイドラインのノードを設定します。ガイドラインをクリックすればノードを追加できます。  
**Note:** ウィンドウ上部の **【元に戻す】** と **【やり直し】** ボタンを使えば、操作を元に戻したりやり直したりすることができます。
- 5 **【プレビュー】** エリアで、再生コントロールを使用してトランジションをプレビューします。  
**Note:** プレビューの下のタイムラインの縦棒をドラッグすれば、トランジションの長さ（時間）を調整することができます。
- 6 必要に応じて、ガイドラインを調整して変換を微調整します。
- 7 **【OK】** をクリックしてエディタを終了します。

## クリップエフェクト

クリップエフェクト（フィルタまたはビデオエフェクトとも呼ぶ）は、1 回にひとつのクリップに適用します。エフェクトは、その種類および目的がさまざまです。キーフレームと併用すると、エフェクトパラメータはクリップ全体で任意に変化します。

特定のエフェクトをクリップに適用するには、ライブラリのエフェクトセクションでエフェクトを選択してクリップの適用する箇所にドラッグする、またはクリップをダブルクリックしてそのクリップのメディアエディタの「エフェクト」タブから適用可能なエフェクトを選択する、のいずれかを行います。

これらの方法で複数のエフェクトをクリップに適用することもできます。デフォルトでは、複数エフェクトは追加された順序で再生処理されます。

タイムラインでは、エフェクトを適用したクリップの上にマゼンタ色の線が表示されます。このクリップエフェクトインジケータには独自のコンテキストメニューがあり、クリップ間のエフェクトを切り取り、コピーするためのクリップボードコマンドを提供します。詳しくは、103 ページの「クリップボードの使い方」を参照してください。

クリップをダブルクリックすると、エフェクトを追加、削除、設定できる専用のメディアエディタが開きます。詳しくは、149 ページの「第 5 章：エフェクト」を参照してください。

## クリップのコンテキストメニュー

クリップを右クリックすると、そのアイテムタイプに適したコマンドを提供するコンテキストメニューが開きます。たとえば、ビデオクリップにはタイトルクリップと異なるメニューが表示されます。中には、ほとんど、またはすべてのタイプで共通のコマンドがあります。適用の違いなどを以下に記します。

**ムービー編集：**ムービー（コンテナ）クリップでのみ利用可能です。このコマンドは、独自のムービーエディタを持つコンテナを開きます。入れ子のエディタでは、他と同じ機能が使えます。

**タイトル編集：**タイトル専用の**タイトルエディタ**を開きます。（191 ページの「第 7 章：タイトルエディタ」を参照してください。）

**音楽編集**：このコマンドはスコアフィッタークリップの編集専用 です。(247 ページの「ScoreFitter BGM」を参照してください。)

**モニタージュ編集**：モニタージュエディタでモニタージュクリップ を編集 します。(181 ページの「モニタージュエディタの使い方」を参照してくだ さい。)

**エフェクトエディタを開く**：タイプに関係なくクリップを編集するメデ ィアエディタをエフェクトタブが選択された状態で開きます。モニタージュ、 タイトル、コンテナクリップは、通常のビデオクリップと同様に処理され ます。

**速度**：このコマンドは、高速モーションやスローモーション エフェクトを 選択したクリップに適用するスピードコントロール ダイアログを開きま す。このオプションはコンテナには使えま せん。105 ページの「スピード」 を参照してください。

**スケーリング**：最初の 2 つのオプションは、プロジェクトに取り 込まれた ときにタイムラインフォーマットに適用していないクリ ップを処理し ます。70 ページの「タイムラインツールバー」を参照してください。

- ・ [合わせる] は画像を正しいアスペクト比で表示し、クロ ップせずに可 能な限り大きく表示するよう調整します。フ レームの未使用部分は透 明にします。
- ・ [塗りつぶし] は、画像のアスペクト比を保ちながら、画 面に未使用部 分がなくなるよう大きさを調整します。ア スペクト比が一致しない画 像の部分はクロップします。

クリップをさらに微調整するには、パン&ズームを使います。

- ・ **アルファを保持 / 削除 / 作成**：これらのコマンドは、アルファ チャン ネルのあるコンテンツ (透明度をピクセルで指定) に適用されます。こ のようなアルファ情報は、Pinnacle Studio のエフェクトと衝突する場合 があります。このコマンドはオーディオクリップには使えません。

**アクティブストリーム**：このコマンドは、ビデオとオーディオの両方で構成されるクリップの個別ストリームを無効にします。通常、不必要なカメラオーディオを破棄する簡単な方法として使われます。

**再生時間調整**：ポップアップウィンドウに再生時間を数値で入力します。選択したすべてのクリップのアウトポイントを調整して指定した再生長さにとりミングされます。

**オーディオデタッチ**：このコマンドは、ビデオおよびオーディオクリップで、オーディオを別のトラック上の別のクリップとして切り離し、Lカットなどの高度な編集が行えるようにします。

**ライブラリで検索**：このコマンドで、ビデオ、写真、オーディオクリップのソースであるアセットを含むフォルダをライブラリブラウザで開きます。

**切り取り、コピー、貼り付け**：ドラッグ&ドロップに代わる方法として、クリップボードコマンドを使い、クリップの選択した部分を移動またはコピーします。

**グループ**：複数のクリップをグループ化することで、クリップをまとめて移動できます。グループが不要になったり、新たなグループを作成する場合は、クリップのグループを解除できます。

**トランジション内、トランジション外**：これらにより、**[追加]**、**[置換]**、**[編集]**、**[コピー]**、**[削除]**を含むトランジションを管理する一連の操作にアクセスできます。詳しくは、111ページの「トランジション」を参照してください。

**削除**：選択したクリップを削除します。

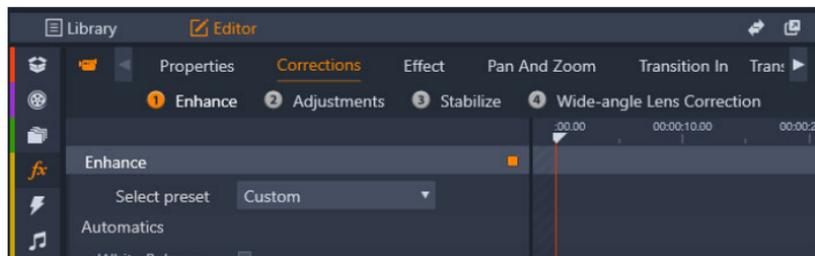
**表示情報**：クリップの表示プロパティとメディアファイルの基本情報をテキスト形式で表示します。



## 第 4 章：補正

Pinnacle Studio で補正できる主なメディアタイプは、ビデオ、写真（とその他の画像）、およびオーディオの 3 つです。プロジェクトのタイムラインでメディアをダブルクリックすれば、いずれかのエディタにアクセスできます。

[エディタ] パネルで [補正] をクリックし、番号付きのカテゴリをクリックすると、利用可能な補正フィルタが表示されます。



番号が付けられたグループが [補正] タブの下に表示されます

補正ファミリーのツールは、ビデオ、写真、その他プロジェクトに使用しているメディアの欠陥を補正します。ツールに対処する不具合のほとんどは、録画したメディアに対するものです。斜めになっている写真を水平に直したり、音がこもっている音楽トラックを鮮明にしたり、ビデオシーンの「ホワイトバランス」を修正したり、さまざまな補正を行います。

補正アプリケーションは、メディアファイルそのものは変更しません。

## ライブラリメディアの補正

ライブラリ内のメディアに補正を適用することができます。補正されたアセットの元のファイルは変更されません。代わりに、補正パラメータがライブラリのデータベースに保管され、そのアセットが配置または使用された場合にそのパラメータが再度適用されます。必要に応じてタイムラインでその他の補正を施すことができますが、ライブラリアセットには適用されません。

### ライブラリメディアに補正を適用するには

- 1 **【ライブラリ】** パネルで、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ メディアのサムネイル（ビデオ、写真、またはオーディオファイル）を右クリックして、**【補正エディターで開く】** を選択します。
  - ・ メディアのサムネイルをダブルクリックします
- 2 **【補正】** ウィンドウで、必要な変更を適用して **【OK】** をクリックしてライブラリに戻ります。

これで補正されたメディアファイルをプロジェクトに追加できるようになります。その後のプロジェクトのすべてに補正が適用されます。

### ライブラリメディアから補正を削除するには

- 1 **【ライブラリ】** パネルで、補正が適用されているメディアのサムネイルを右クリックし、**【オリジナルに戻す】** を選択します。

## タイムラインメディアの補正

タイムラインのコンテンツに対する補正は、プロジェクトに保存されます（このためプロジェクトにのみ適用されます）。

メディアから補正を削除するには、タイムラインでクリップを選択し、**【エディタ】** パネルで適用した補正を開き、**【プリセットを選択】** ドロップダウンから **【デフォルト】** を選択します。

特定のメディアの補正について詳しくは、132 ページの「写真の補正」、138 ページの「ビデオの補正」、147 ページの「オーディオの補正」を参照してください。

## ナビゲーター

メディアエディタウィンドウの下部に表示されるナビゲーターを使うと、別のライブラリ項目または別のタイムラインクリップをロードできます。



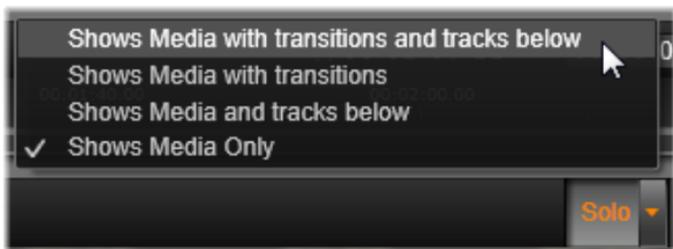
ライブラリから起動した場合、メディアエディタのナビゲーターを使うと、ライブラリブラウザに表示されている別のアセットにアクセスできます。

作業中の項目はハイライト表示されています。ナビゲーターで別の要素をクリックすると、編集する項目を変えることができます。左右の矢印を使うと左右の項目を見ることができます。切り替えると、実施した補正は自動的に保存されます。または **[OK]** をクリックして保存します。

メディアエディタウィンドウの下部にあるボタン  をクリックするとナビゲーターを非表示にすることができます。

## 表示オプション

[ナビゲーター] ボタンのあるツールバーには次のような表示関連のボタンが収納されています。



このソロボタンにより、メディアエディタでハイライトされているトラックと現在のトラックをプレビューするための、またプレビューにクリップのトランジション（ある場合）を含むためのオプションのメニューにアクセスできます。



**ソロ**：このボタンは、プロジェクトタイムラインからメディアエディタを選択したときのみ使えます。ハイライト表示されているクリップは、ナビゲーターで作業中のクリップであり、プレビューすると、タイムライン前後のクリップのいずれのエフェクトも適用せずに表示されます。ボタンがハイライト表示されていない場合は、すべてのタイムライントラックがプレビューに表示されます。



**適用前後のビュー**：このボタンは写真素材のみに表示されます。詳細は、131 ページの「適用前後」を参照してください。



**フルスクリーン**：有効にすると、プレビューする画像を現在のモニターサイズに合わせて表示し、画像以外のツールを非表示にします。フルスクリーンモードを終了するには、**Esc** キーを押すか、画面右上の閉じる (X) ボタンをクリックします。フルスクリーン表示には、トランスポートコントロールの小さいオーバーレイパネルも含まれます。



**プレビューズームオプション**：[ウィンドウに合わせる] は、すべてのツールを開いたときに画像の高さや幅が表示スペースからはみ出さないようにプレビューのサイズを調整します。[実サイズに設定] は、画像ソースの元のサイズで表示します。

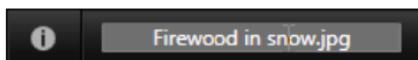
**ズーム機能の強化**：ツールバーの右端にあるスクロールバーは、プレビュー画像を連続表示します。

## ウィンドウのプレビューを移動する

プレビュー画像は、作業エリアのどこかをマウスでドラッグして移動できます。こうすると、ズームしたときに画像を探すのに便利です。ただし、オーディオエディタの音声波形は、ドラッグできません。

## 情報とキャプション

メディアエディタの左下に情報ボタンは、作業中のファイルの情報を示すウィンドウを開きます。



キャプションフィールドは、メディアエディタをライブラリから起動した場合にのみ利用可能です。現在の設定の名前の変更ができます。

## 設定

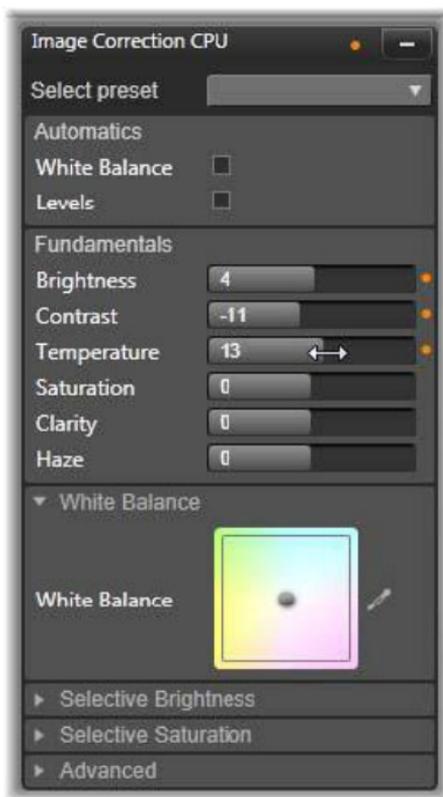
設定調整可能なエフェクトまたはツールを選択すると、ウィンドウの右上部分にパネルが現れます。このパネルの上部付近にある [プリセットを選択] ドロップダウンメニューで、すでに名前の付いたプリセットが利用できます。これには直接利用できる設定の組み合わせが用意されています。設定パネルを使うと、補正またはエフェクトの設定を変更できます。これは、写真を補正する強化グループの設定が表示されています。

**数値の設定：**数値設定フィールドには、濃いグレーのフィールドの中にグレーのスライダバーがあります。このフィールド内を1回クリックすると、数値入力モードになり、パラメータの値を入力できます。また、マウスでそのスライダバーを左右にドラッグして設定することもできます。ダブルクリックすると、デフォルト値に戻ります。

**パラメータセットの比較：**設定の値がデフォルト以外に変更されると、ハイライト表示（オレンジ色）の点がフィールドの右側に現れます。その後、ドットをクリックすると、デフォルト値と最後に設定した値を切り替えま

す。エフェクトまたは補正名の右側にあるドットは、すべてのパラメータのデフォルトとカスタム値を切り替えます。

**リンクパラメータ**：いくつかのパラメータは、ロック時に変更するよう構成されています。そのような構成を持つものには、カギの記号が付いています。記号をクリックするとリンクに切り替えます。



[設定] パネルでは、補正またはエフェクト用に利用可能な設定を調整します。ここでは写真補正の [強化] グループの設定を示します。

## 写真編集ツール

これらのツールは、フォトエディタの下部のバーに含まれています。ライブラリからロードされた写真とその他のグラフィックイメージでのみ利用できます。プロジェクトタイムラインから開いた画像からはアクセスできません。

### 画像の回転

画像プレビューの左下には 2 つの回転矢印アイコンが表示されます。アイコンをクリックしてライブラリの画像を時計回りまたは反時計回りに 90 度ごとに回転します。



回転はライブラリから写真を開いたときのフォトエディタでのみ利用可能です。プロジェクトタイムラインから開いたクリップは、2D エディタのエフェクトを使って回転できます。

### 適用前後

写真の編集では、元の写真と補正した写真を直接比較できます。右下にある矢印を使って 3 種類の表示に切り替えることができます。



**画像分割：**プレビューの下半分に補正が表示されます。分割ラインの中央部分をマウスで上下にドラッグして分割線を調整できます。両サイドや回転の線をドラッグして画面を縦に分割できます。

**フル画像横並び：**右側に補正を表示します。

**フル画像縦並び：**下に補正を示します。

## 写真の補正

フォトエディタで利用できる 5 つの補正には、**[強化]**、**[調整]**、**[クロップ]**、**[傾き]**、**[赤目]** があります。最初の 2 つはフォトエディタの右上隅に開かれたパネルを使ってコントロールし、残りの 3 つはイメージプレビューでインタラクティブにコントロールできます。

### 強化（写真）

この補正機能により、ツールの画像補正 CPU パネルを開いて、色と照明に関する問題を修正します。ツールをクリエイティブに使用して、カスタムルックやスタイリッシュなエフェクトを実現でき、元の素材を単に修正する以上のことが可能です。これらは以下のグループに分かれています。

#### 自動

このグループの 2 つの特別なツールにより、明るさのスペクトラムを分析した後、自動的に画像を調整します。必要に応じて手動で調整をカスタマイズすることで、さらにツール変更を設定できます。

**ホワイトバランス**：ホワイトバランスボックスをチェックすると画像の色温度設定が計算され、色温度バイアススライダが表示されます。このスライダを使用すると、設定をプレビューしながらインタラクティブにカスタマイズできます。

**レベル**：このボックスをチェックすると自動照明調整がアクティブになり、3 つのコントロールが開きます。1 つ目のコントロールは最適化です。「コントラスト」（コントラストの最適化のみ）または「フル」（照明の一般的な最適化）のどちらかを選択して、このドロップダウンリストでツール全体の操作を設定できます。

**[明るさ]** と **[鮮やかさ]** スライダの値の範囲は -10 から +10 です。ゼロの設定値は、自動選択された値のままであることを示しています。[明るさ] は、イメージ全体に均一に適用されている明るさの強弱を調整します。[鮮

やかさ] は基本的に人物への使用を前提に設計されており、[彩度] コントロールと似ていますが、色が強調されすぎて肌色が不自然になるのを抑えます。

## 基礎

このコントロールのグループでは、画像の照明の一般的な特性を調整します。

**輝度**：このコントロールでは、画像の明るい部分と暗い部分に同等に影響を与える、全体的な明るさの調整が可能です。明るさの編集で微調整をするには、代わりに [明るさ選択] ツール (下記参照) を使用します。

**コントラスト**：このコントロールは、画像の明るいおよび暗い部分の違いを強調します。コントラストを強めると、ぼんやりした写真となり、暗いまたは明るい部分の境界が曖昧になるというリスクが伴います。

**温度**：**色温度** コントロールは画像の色配合を「暖かい」または「寒い」感じに変更します。タングステン電球やろうそくなどの室内照明は暖かく、日光、特に日陰などは冷たい灯りとされています。この操作では、主に画像の黄色および青色に対して行われ、緑色およびマゼンタ色には少しの変更しか加えません。

**彩度**：このコントロールでは、画像の色の強さを指定します。値を上げると色が濃くなり、より鮮明またはどぎつくなります。値を下げると、画像の色をゼロまで減らして灰色の影のみを残します。彩度の微調整には、[彩度選択] を使います。これに関連した調整が [鮮やかさ] で、肌合いを保つため人物像で好んで使われます。

**クラリティ**：[クラリティ] を増加させると、中間色のコントラストが強化され、画像のエッジが鋭くなります。[クラリティ] を少し増加するだけで、画像の全体的な見た目が向上します。

**ヘイズ**：[ヘイズ] を増加させると、画像のダイナミックレンジを圧縮することで、その画像を明るくします。元々黒色だった部分が灰色になり、よ

り明るめの色も、度合いは少なくなります。さらに明るくなります。これにより明るくソフトにする効果が生まれます。これとは反対の効果、つまり暗くして細部までわかるようにするには、[ヘイズ]のネガティブ値を設定します。画像の明るい部分を減らし、ダイナミックレンジを拡張することでハイライトと中間色がシャープになります。

## ホワイトバランス

画像の白色または灰色部分が少し薄くなっていたり、色が重なっている場合、このグループのコントロールで自然な見た目に補正します。

**グレースケールピッカー**：ピッカーを起動して画像の白または灰色の部分、つまり色合いのない部分をクリックします。画像のホワイトバランスが自動的に調整され、不要なティントが削除されます。

**カラーサークル**：自然の見た目が得られるまで中央からコントロールポイントを動かしてカラーフィールドをブラウズします。

## 明るさ選択

画像の他の部分に影響を与えずに特定の明るさを編集する場合は、5つの別の明るさコントロールを使います。

**黒**：このスライダは画像の暗い部分にのみ影響します。最高の結果を得るには、黒と白の編集は最後に行います。

**フルライト**：このスライダを増加するとフルコントラストの画像の影（黒は除く）部分を詳細に表現します。

**中**：このスライダで影響を受けるゾーンは画像の中間色です。

**ハイライト**：このスライダは画像の明るい部分に影響します。フラッシュ、反射、直射日光など露出の多いエリアを弱めます。

**白**：このスライダは、画像の「白い」部分に影響します。白と黒は最後に編集します。

## 彩度選択

標準の**彩度補正**は彩度をスペクトル全体で均等にし、**彩度選択補正**では一次または二次色を個別に強化または抑制します。たとえば、青色が強すぎる場合、その画像の他の色の強さを保ちながら、青色のみを弱めます。

## 調整

インポート中、Studio は自動的に特定のパラメータを検出しますが、さまざまな要因により時折正しくない検出が行われます。調整により、必要に応じてこれらのイメージの基本特性を変更することができます。

### アルファ

写真には、写真の各ピクセルの透明度を定義する、アルファチャンネル（8ビットグレースケールイメージプレーン）が含まれる場合があります。アルファチャンネルを削除したい場合は、[アルファを無視] オプションを選択します。

### インターレース

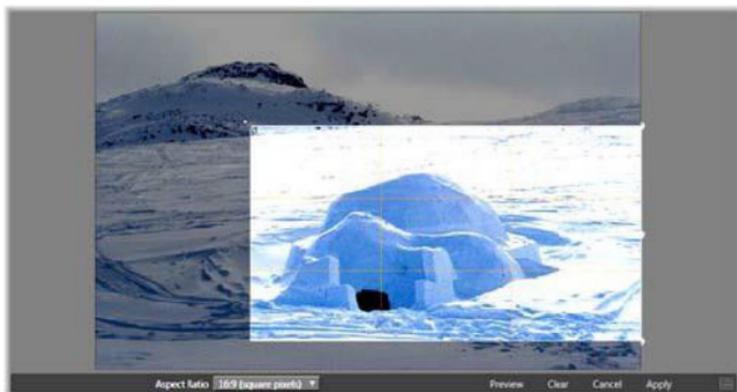
イメージのインターレースオプションがインポートで間違っていて特定された場合、このドロップダウンを使用して正しく設定します。

### ステレオスコピック 3D

3D イメージファイルがインポートで間違っていて特定された場合、このドロップダウンリストで正しいステレオスコピックレイアウトを設定します。

## クロップ

このツールは、画像の特定の箇所を強調する、または不要なコンポーネントを削除します。



画像のク롭

**境界ボックス (ク롭フレーム) :** クロップツールを選択すると、画像の上にサイズ変更可能なボックスが表示されます。フレームの側面または隅をドラッグしてク롭する、またはク롭した後に境界ボックスの中央をドラッグして位置を調整します。

**縦横比 :** コントロールバーの **[アスペクト比]** ドロップダウンは、サイズを変更してもク롭用の枠が希望する標準率を保つようにします。標準 (4:3) とワイド (16:9) のフレームアスペクト比を使用します。

**プレビュー :** この機能は、周辺要素を排除したク롭した画像を表示します。ESC キーを押す、または画像をクリックすると編集画面に戻ります。

**削除、キャンセル、適用 :** 削除は境界ボックスに戻り元の寸法で表示します。キャンセルは、編集を保存せずに閉じます。適用は、エディタを終了せずに変更した画像を保存します。

## 強化

この補正は、方眼面を使って斜めの画像を水平または垂直に修正します。画像をク롭しない限り、回転すると動的にサイズを変更し、角が切れない

いようにします。クロップした画像は、角部分に大きく空白ができない限り、画像のサイズを変更しません。



傾き補正を実施する前の画像（十字を使う）

傾き補正に関連するいくつかの機能がプレビューの下にあるツールバーに表示されます。

**ガイドラインオプション：** ツールバー左端の 2 つのボタンは、プレビューの傾き補正をガイドするスーパーインポーズの線のモードを設定します。どちらかを選択すると、もう片方の選択を解除します。**十字**（左端）ボタンは、画像の横および縦のガイドとして使用できるマウスでドラッグ可能な 2 つの線が交差した十字線を表示します。**[グリッド]** ボタンは、画像全体に方眼線を表示します。

**アングル設定：** 画像の下にあるツールバーのスライダで使用する、またはマウスの左ボタンを押したまま画像の上にドラッグして使う回転角度を設定します。回転は、両方向に 20 度まで設定できます。

**削除、キャンセル、適用：** **削除**は画像を元の状態に戻します。**キャンセル**は、編集を保存せずに閉じます。**適用**は、エディタを終了せずに変更した画像を保存します。

## 赤目

このツールは、フラッシュを使った撮影で対象物がカメラを直視すると発生することの多い赤目効果を補正します。マウスで赤目の回りに印を付けます。正確に囲む必要はありませんが、補正の効果に満足しない場合は、少しづつ変更させて調整します。

**削除、キャンセル、適用**：削除は画像を元の状態に戻します。キャンセルは、編集を保存せずに閉じます。適用は、エディタを終了せずに変更した画像を保存します。

## ビデオの補正

他のメディアエディタと同様に、ビデオエディタには中央にプレビューディスプレイがあり、右側に補正とエフェクト設定が表示されます。ビデオにオーディオトラックが含まれている場合は、オーディオ管理用のフロートパネルが表示されます。通常は左上に表示されますが、ドラッグして新しいドック位置に移動したり、ウィンドウの横に移動したりできます。

ビデオエディタを開いて補正ツールやメディアエディタの一般的な機能にアクセスする方法については、126 ページの「タイムラインメディアの補正」を参照してください。

[オーディオ] タブを選択したときに利用可能なコントロールの詳細は、231 ページの「オーディオの編集」を参照してください。

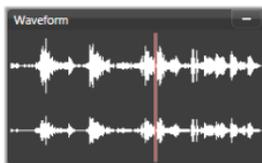
## ビデオ / オーディオの切り替え

オーディオトラックがある場合は、画面の左上にオーディオエディタに切り替えるタブが表示されます。



## 波形表示

このフロートパネルは、ビデオ全体のオーディオ音量グラフを表示します。表示される波形の範囲は、現在の再生位置を中央にして表示されます。



オーディオエディタに切り替えると、同じ画面位置にビデオのプレビューパネルが表示されます。231 ページの「オーディオエディタ」を参照してください。

## ビデオツール

このツールは、ビデオエディタプレビューの下にあるタイムラインツールバーに表示されます。ツールのすぐ下には、ビデオ全体にわたって移動できるスクラバ付きのタイムルーラがあります。左のマーカーコントロールの説明は詳しくは、141 ページの「マーカー」を参照してください。

残りのコントロールは、メディアのプレビューとトリミング用です。コントロールの多くはオーディオエディタにもあります。特に記載のない限り、ここでは両方について説明しています。(詳しくは、231 ページの「オーディオの編集」を参照してください。)

**ステレオスコピック 3D** : ループ再生ボタンの左側にあるアイコンとドロップダウン矢印で、3D 素材を表示するいくつかのモードから選択します。それぞれのモードに異なるアイコンが付いています。

扱うビデオが 3D でもドロップダウン矢印が表示されない場合は、**調整**に移動して正しい 3D 設定を選択します。詳しくは、135 ページの「調整」を参照してください。



**シャトル**：シャトルホイールは、ビデオまたはオーディオを表示するときのスピードをスムーズかつ斜めにコントロールします。いずれのメディアタイプも低速にして表示できます。ショートカットは、キーボードの **J** (反転)、**K** (一時停止)、**L** (早送り)、およびこれらを **Shift** キーと組み合わせる (スロー再生)、スクラブ、シャトルなどがあります。

**トランスポートコントロール**：楕円の矢印アイコンは、ループ再生を起動します。残りのコントロールは、(左から右に) **後ろにジャンプ**、**フレームを戻る**、**再生**、**フレームを進む**、**前にジャンプ**です。

**オーディオモニタ**：スピーカーアイコンは、システムの再生音量を設定します。これは、録音したオーディオレベルに影響しません。スピーカーを1回クリックするとミュートになります。アイコン右側のスライダをクリックすると、モニタリングの音量を調整します。クリップ自体の再生レベルを設定するには、チャンネルミキサーを使います。232 ページの「チャンネルミキサー」を参照してください。

**タイムコードの表示**：左のフィールドはトリミングしたメディアの所要時間を表示します。右側のフィールドは再生している現在地を表示します。ライブラリアセットの場合は、再生位置はメディアの開始に関連します。タイムラインクリップの場合は、プロジェクト内の再生位置を示します。

**位置を数値で設定**：位置の右側のタイムコードフィールドをクリックして、位置を「hh:mm:ss.xxx」形式で入力します。**Enter** を押すと、再生ラインが指定した位置にジャンプします。(ジャンプ先がクリップにある場合) **Esc** を押すと、変更を元に戻す、または入力モードを終了します。

**アセットトリミング**：ライブラリアセットの場合は、タイムルーラーの両端にあるオレンジ色のキャリパーを使って、再生の始点および終点を指定します。こうすることで、アセットをプロジェクトで使う場合にクリップのエンドポイントを設定します。

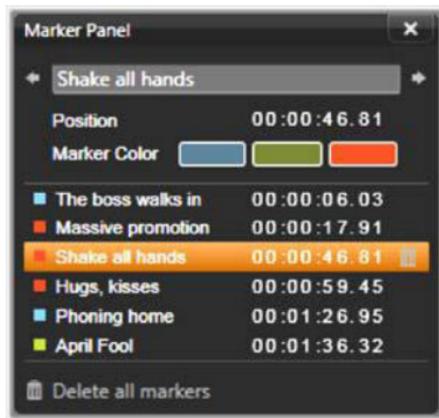
**ルーラー**：タイムルーラーは、現在のズーム要因に依存するグラデーションのスケールを表示します。このルーラーのどこかをクリックすると、再生ライン（下記参照）がその位置にジャンプします。

**再生ライン**：この赤色のラインは、スクラバのハンドルを塚手、表示中の画像（ビデオ）と同期し、波形ディスプレイ（オーディオ）の赤色ラインと同期します。スクラバをクリックしてドラッグする、または波形内でドラッグして位置を自由に指定します。

**スクロールバーとズーム**：スクロールバーの端にある二重線をドラッグして表示のズームレベルを変更します。バーが小さければ、スクロールバー全体が前後に移動して、オーディオクリップの波形をズームする、またはさらに詳細を表示します。スクロールバーをダブルクリックすると、クリップの全幅に戻ります。ルーラーエリアを左右にドラッグしてズームインまたはズームアウトします。

## マーカー

マーカーはタイムルーラー上に設定される視覚的な基準点で、シーンの変更またはその他の編集ヒントを示します。



マーカー

**マーカーの設定と移動：**マーカーを設定する場所にある再生ラインの位置を決めます。ツールバーの左下にある [マーカー切り替え] ボタンをクリックする、または **M** を押します。フレームあたりマーカー1個だけがセットされます。

**マーカーの移動：**Ctrl を押しながらかlickして左右にドラッグします。

**マーカーを削除：**マーカーをクリックして再生ラインを移動した後、**M** を押すまたは [マーカー切り替え] ボタンをクリックします。

ルーラー上のマーカーをダブルクリックするか、[マーカー切り替え] ボタンの横にある下矢印をクリックして表示される [マーカー] パネルのリストを使ってマーカーを削除することもできます。

[マーカー] パネルには、表示されているメディアに設定されているマーカーがカラーコード、名前、位置を基準に昇順に表示されます。選択したマーカーには、利用可能なコマンドのほとんどが適用できます。パネルの下にある [すべてのマーカーを削除] ボタンは例外です。

リストのマーカーをクリックすると編集できます。同時に、再生ラインがマーカー位置にジャンプします。

**名前の編集**：名前フィールドを使うと選択したマーカーの名前が変更できます。名前の両側にある矢印を使ってもマーカーリストを移動することができます。

**位置**：ここではマーカーの位置をタイムコードとして直接編集できます。

**マーカーカラー**：利用可能な色ボタンのひとつをクリックして作業中のマーカー（およびその後作成されるマーカー）の色を設定します。

**ゴミ箱**：マーカーの各行にあるゴミ箱アイコンを使ってマーカーを個別に削除します。

## ビデオ補正

ビデオエディタの補正ツールには、**[強化]**、**[調整]**、**[スナップショット]**、**[スタビライズ]** があります。

### 強化（ビデオ）

ビデオの強化補正は、写真およびその他の画像と同じです。132 ページの「強化（写真）」を参照してください。

### 調整

インポート中、Studio は自動的に特定のパラメータを検出しますが、さまざまな要因により時折正しくない検出が行われます。調整により、必要に応じてこれらのイメージの基本特性を変更することができます。

### アルファ

ビデオにアルファチャンネルが設定されており、それを削除したい場合は、**[アルファを無視]** オプションを選択します。

## アスペクト比

ビデオアセットのアスペクト比がインポートで正しく認識されなかった場合、またはフレーム比を別の理由で手動で変更する必要がある場合、このドロップダウンメニューを使用してご希望の設定を選択します。この調整では表示されているイメージの量は変更しません。その代わりに、表示されているエリアの幅と長さがそれぞれ伸びるか縮んで、ご希望のフレーム領域に適合します。

## インターレース

イメージのインターレースオプションがインポートで間違って特定された場合、このドロップダウンを使用して正しく設定します。

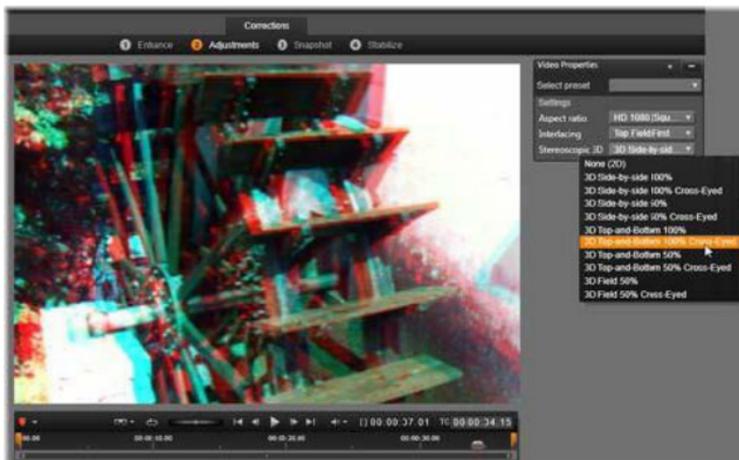
## ステレオスコピック 3D

3D イメージファイルがインポートで間違って特定された場合、このドロップダウンリストで正しいステレオスコピックレイアウトを設定します。

## スナップショット

スナップショットツールは、ビデオからひとつのフレームを抽出し、クロップし、写真として保存します。操作方法は、写真のクロップ補正とほとんど同じです。

**フレームの選択とアスペクト比:** 画像抽出を選択するためのフレームは、側面またはコーナーをドラッグして大きさを変更する、または中央をつかんでプレビューにドラッグします。



ライブラリアセットのステレオスコピック 3D 特性を修正する

**プレビュー：**プレビューは、スナップショットツールを使わずにクロップした画像を表示します。**Esc** を押す、または画像を 1 回クリックするとツールが再表示されます。

**適用：**このコマンドは、クロップした画像を JPEG ファイルに出力し、プレビューでのスナップショット編集モードをオフにします。スナップショットはライブラリの **[マイピクチャ] > [イメージ]** の下に保存されます。ライブラリに戻り、ライブラリのフッターバーに一時的に表示される専用の **[追加項目の検索]** ボタンをクリックして新しい項目を探します。新しいメディアファイルは以下の場所に作成されます。  
[登録ユーザー]¥My Documents¥My Pictures¥Images

**削除とキャンセル：**削除は選択フレームを元の設定（全画像）に戻し、キャンセルは新しいメディアを作成せずにスナップショットの編集を終了します。

## スタビライズ

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、このツールはカメラの動きによって発生する揺れを最小限に抑えます。このエフェクトを使用すると、画像の外側部分が削除され、画像の異なる部分を最大 20%まで拡大してフレーム全体で表示します。

スタビライズ機能が適用された後、正確にプレビューするためにビデオをレンダリングする必要があります。ツールバーの**再生**コントロールを使用する代わりに、**スタビライズ**パネルの **[レンダリング & 再生]** ボタンをクリックしてビデオをプレビューします。

## 広角レンズ補正

アクションカメラでよく使用される広角レンズは、広いシーンを撮影するのに最適ですが、映像に歪みが生じます。**[広角レンズ補正]** では、プリセット（一部の GoPro カメラ用など）と手動コントロールを使って歪みを軽減することができます。



広角レンズ補正を使用すると、歪み（左）を軽減することができます（右）。

## 広角レンズの歪みを補正するには

- 1 タイムラインで、レンズ歪みのあるクリップをダブルクリックします。  
[エディタ] パネルで、[補正] > [広角レンズ補正] をクリックします。
- 2 [プリセットを選択] ドロップダウンメニューからプリセットを選択します。

デフォルトでは、補正のプレビューはクリップ全体に適用されます。プレビューのオン / オフを切り替えるには、[広角レンズ補正] のタイトルの右にある四角形の [無効 / 有効] ボタンをクリックします。

上級ユーザーは手動で設定を調整して歪みを補正できます

## オーディオの補正

オーディオエディタは、.wav ファイルのようなオーディオのみのメディアとオーディオトラックを含むビデオ（「オリジナル」または「同期」）の両方で使えます。

オーディオエディタを開いて補正ツールやメディアエディタの一般的な機能にアクセスする方法については、126 ページの「タイムラインメディアの補正」を参照してください。

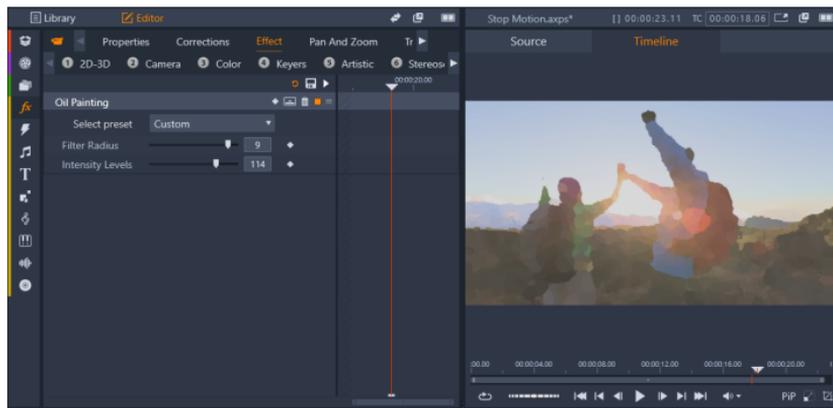
オーディオに関連する情報については、229 ページの「第 8 章：サウンドと音楽」を参照してください。オーディオエディタに関する詳細は、231 ページの「オーディオの編集」を参照してください。個別の補正ツールの説明は、234 ページの「オーディオの補正」を参照してください。



## 第 5 章：エフェクト

Pinnacle Studio では、ビデオ、写真、オーディオにエフェクトを適用できます。「エフェクト」とは、メディアを操作する幅広いソフトウェアツールの総称です。「エフェクト」はライブラリのエフェクトに限定されません。それには、**2D エディタ**、**360 ビデオ**、**モーショントラッキング**などの表示ツール、**オールドフィルム**などの変換機能、**フラクタルファイア**などの映画風エフェクトなど、思わず使いたくなる機能がたくさん収納されています。

使用できるオプションとコントロールは、作業しているメディアの種類によって異なります。



[エディタ] パネルでは、メディアで使用できるエフェクトにアクセスできます。この例では、[オイル ペイント] エフェクトが適用されています。

オーディオの補正とエフェクトに関する詳細は、229 ページの「第 8 章：サウンドと音楽」を参照してください。

## 補正とエフェクト

エフェクトと補正は同じように適用および編集されますが、補正ファミリーは、実際のメディアファイルの難点、たとえば、写真のホワイトバランス、サウンドトラックの風音などを補正するためのものです。補正とその使い方に関する詳細は、125ページの「第4章:補正」を参照してください。

## エフェクトについて

プロジェクトの別のソースと同様に、エフェクトはライブラリに保管されます。ライブラリリソースの別のタイプとして、一般的なすべての機能（補正、ランク付け、タグなど）を使って利用可能なさまざまなエフェクトを整理できます。

**[エディタ]** パネルで変更した内容は自動的に保存されます。詳しくは、154ページの「設定」を参照してください。

タイムラインで、エフェクトを追加したクリップは、明るい色の線が上に表示されます。このクリップエフェクトインジケータとクリップそのものでエフェクトの管理に便利なコンテキストメニューコマンドを提供します。



クリップエフェクトインジケータはエフェクトを適用したクリップ上部の端に表示される線です。

## エフェクトを選択して適用するには

- 1 **[編集]** タブで **[ライブラリ]** パネルのナビゲーションバーをクリックし、**[エフェクト]**  を選択します。
- 2 必要なカテゴリに移動し、ライブラリでエフェクトサムネイルをクリックします。

[プレーヤ] パネルでエフェクトをプレビューできます。

- 3 メディアクリップに適用するエフェクトをタイムラインにドラッグします。

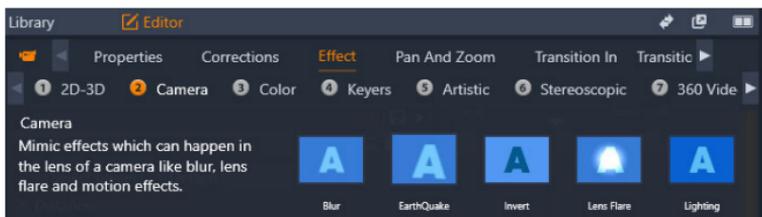
クリップの上にピンクの線が表示され、エフェクトが適用されていることを示します。

- 4 エフェクトの設定を編集するには、[エディタ] パネルをクリックし、[エフェクト] を選択し、エフェクトの設定を調整し、設定を変更する場合はキーフレームを追加します。エフェクトの [プリセットを選択] ドロップダウンメニューから [デフォルト] を選択することで、いつでも元の設定に戻すことができます。

エフェクトコントロールが表示されていない (折りたたまれている) 場合は、[エディタ] パネルでエフェクトの名前があるバーをクリックするとコントロールエリアが表示されます。



また、タイムラインで選択されたクリップにエフェクトを適用することもできます。[エディタ] パネル > [エフェクト] をクリックし、番号の付いたカテゴリを 1 つクリックし、表示されるサムネイルバーからエフェクトを選択します。



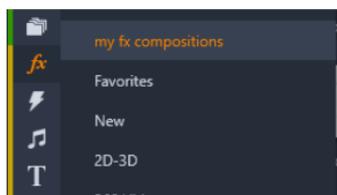
## エフェクトを削除するには

- ・ タイムラインで、エフェクトが適用されているクリップを右クリックし、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ エフェクトを 1 つ削除するには、[エフェクト] > [削除] を選択し、削除するエフェクトを選択します。
  - ・ すべてのエフェクトを削除するには、[エフェクト] > [すべて削除] を選択します。

## エフェクトコンポジション

お好きな見た目、動き、サウンドを実現するには、特別な順序で複数のエフェクトを組み合わせます。ビデオとオーディオの両方のエフェクトが必要です。それぞれのエフェクト用に、ご希望の結果を得るためにパラメータを調整する必要があります。正しい組み合わせを見つけたら、そのエフェクトのセットは特別な種類のアセット、つまりエフェクトコンポジションとして保存できます。

これらは [FX コンポジション] の下にあるライブラリの [エフェクト] カテゴリに保存され、通常のエフェクトと同様に使用できます。



保存された FX コンポジションには、[ライブラリ] パネルからアクセスできます。

### エフェクトの組み合わせを FX コンポジションとして保存するには

- 1 タイムラインで、複数のエフェクトをクリップに適用します。
- 2 クリップを右クリックし、[エフェクト] > [FX コンポジションとして保存] を選択します。
- 3 [FX コンポジション] ウィンドウで、含めるエフェクトのチェックマークをオンにして、コンポジションの名前を入力します。



#### 4 【保存】をクリックします。

コンポジションは、**【マイ FX コンポジション】** の下のライブラリの **【エフェクト】** カテゴリに保存されます。

## エフェクトのリアルタイムとレンダリング

クリップにエフェクトを追加すると、スムーズなプレビューを行うために Pinnacle Studio が行う演算の量が増加します。ご使用のコンピュータのハードウェアにより、クリップの「レンダリング」処理には、リアルタイム（実際にプレビューにかかる時間）よりも多くの演算時間が必要になる場合があります。

この状況では、クリップが十分にプレビューできる前に「プリレンダリング」が必要となります。レンダリング処理はタイムルーラに黄色（「レンダリングされるもの」）および緑色（「レンダリング中」）の影で表示されます。プリレンダリングが完了すると影はすぐなくなります。

レンダリングのオプションは Pinnacle Studio コントロールパネルの**プレビュー**ページで設定できます。（331 ページの「エクスポートとプレビュー」をご覧ください。）

エフェクトがスムーズに再生されない場合は、**【最適化スレッシュホールド】** の値を増やします。これにより、プリレンダリングの時間が増えプレビューの質が向上します。レンダリングに時間がかかりすぎる場合は、**【最適化ス**

**レッシュョルド]** の値を減少させるか、ゼロに設定してレンダリングをオフにできます。\_ 再生とレンダリングの時間に影響するその他の原因として、プロジェクトのフォーマット、サイズ、フレームレートが挙げられます。これらはタイムライン設定で変更できます。70 ページの「タイムラインの設定」を参照してください。

## 設定

エフェクトの設定は、現在のクリップに割り当てられているエフェクトのリストから使用できます。リストにあるエフェクト名をクリックして選択すると、設定を表示して検査したり、一覧の下にあるパラメータエリアで編集したりできます。ほとんどのエフェクトは、プリセットパラメータの組み合わせをドロップダウンリストから選択できます。

クリップに複数のエフェクトが適用されている場合は、追加された順序に適用され、逆の順番でリストに表示されます。(新しいエフェクトがリストの最上部に追加されます。) 順番を変える場合は、エフェクトのヘッダーをリストの上下にドラッグします。

エフェクトヘッダーの右端には、エフェクトに関連する操作を示す 4 つのボタンがあります。それらの機能は以下の通りです (左から右)。

**ひし形** : エフェクトのパラメータのキーフレームを切り替えます。155 ページの「エフェクト設定のためのキーフレームの操作」を参照してください。

**すべての設定を展開表示** : エフェクト設定のすべてのグループは、1 クリックで編集用に拡張または閉じることができます。

**ゴミ箱** : クリップからエフェクトを削除します。

**ドット** : エフェクトのオンとオフを切り替えます。削除せず、設定内容を失わないようにしてエフェクトを比較する場合はオフに設定します。

**ドラッグハンドル** : クリップに複数のエフェクトが提供されている場合は、このゾーンまたは名前エリアのいずれかを使ってエフェクトをエフェクト

リストの上下にドラッグします。前述のとおり、エフェクトは上から下の順番に適用されます。順番を変更すると、重ねて適用した効果に大きく影響することがあります。

## パラメータの変更

パラメータは、関連するコントロールの、名前付きグループで整理されています。グループヘッダーの展開/折りたたみ三角形をクリックしてグループを開き、そのパラメータにアクセスするか、終了して画面スペースを節約します。

数値パラメータは、横向きのスライダで管理します。バーを横にスライドさせて値を変更します。さらに正確にコントロールするには、左矢印か右矢印を使用します。バーをダブルクリックして、特定のパラメータをデフォルト値にリセットします。

ほとんどのエフェクトには、値を素早く選択できるようにプリセットパラメータを組み合わせたドロップダウンリストが収納されています。プリセットを選択したら、必要に応じてパラメータを編集してカスタマイズできます。

[エディタ] パネルの設定の変更内容は自動的に保存されます。

## エフェクト設定のためのキーフレームの操作

いくつかのタイプのエフェクトの一般的な使用は、ソース素材を最初から最後まで一定の方法で変換することです。オールドフィルムなどの半透明のエフェクトは、クリップの色部分のみを変更します。そのパラメータは、通常、最初に1回設定するだけでクリップすべてに適用されます。これは、エフェクトをスタティックモードで使用しています。

水滴などの他のエフェクトは、動きを表現します。これらのエフェクトは、そのパラメータがクリップ全体に渡って変化可能な場合にのみ有効です。一番簡単な方法は、[水滴]などのアニメーションが内蔵されているプリセットを使用することです。この種のキーフレームアニメーションで、エ

フェクトのひとつまたは複数のパラメータ値がクリップの最初と最後では異なります。再生では、フレームが開始から終了までスムーズに移動しながらパラメータが更新されます。

キーフレームは、クリップの開始および終了フレームのみに限定されていません。キーフレームは、クリップのどこでもエフェクトパラメータに特定の値を指定して、複雑なエフェクトアニメーションを作成できます。たとえば、クリップの途中で画像を半分のサイズにして、終了時には元の大きさに戻したい場合は、少なくとも3つめのキーフレームを追加しなければなりません。

キーフレームの使用方法については、58 ページの「キーフレームを使う」を参照してください。

## ビデオと写真エフェクト

ビデオに適用可能なエフェクトは写真にも適用可能であり、その逆も可能です。ここでは、Pinnacle Studio が提供する多くのエフェクトについて説明します。他社製のプラグインエフェクトについては、メーカーの説明書を参照してください。

**ぼかし：**ビデオに**ぼかし**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。**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。

**オールドフィルム：**オールドフィルムには、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。このエフェクトはこのような「汚れ」をシミュレートして、作成した映像に昔の感じを加えます。

**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。このスライダで、エフェクトの強度を制御します。

**ベベルクリスタル:**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見たビデオ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。

**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:**Pinnacle Studio の**地震**エフェクトは、ビデオフレームを軽く揺らして地震をシミュレートします。その速度と激しさはスライダでコントロールします。

**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、グロータイプを設定できます。

**拡大:**このエフェクトを使うと、ビデオフレームの選択した部分に仮想拡大鏡を提供できます。3次元でレンズの位置を決め、フレーム内で水平および垂直方向、画像に向かうまたは離れる方向に移動できます。

**モーションブラー:**このエフェクトは、カメラが露出中に急に動いたような、ぼかしをシミュレートします。ぼかしの角度と量を設定できます。

**水滴:**このエフェクトは雫が水面上に落ちたときの現象をシミュレートし、同心円状の波紋が広がる様子を表します。

**波形**：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。

**モノクロ**：このエフェクトは、オリジナルのビデオから一部またはすべてのカラー情報を削除し、多少色あせた状態（「フェード」プリセット）から完全なモノクロ（「白黒」）を作り上げます。**[量]** スライダで、エフェクトの強度を制御します。

**色補正**：このエフェクトのパラメータパネルにある 4 つのスライダを使って、現在のクリップのカラーを制御できます。

- ・ **輝度**：明るさの強度
- ・ **コントラスト**：明るい値と暗い値の範囲
- ・ **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、一對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。このエフェクトは、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。画像そのものではなく、画像の色値を反転します。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、ルミナナンス（輝度情報）のチャンネル 1 つとクロミナナンス（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。

**ポストライズ**：この Pinnacle Studio 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（モノクロ）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**：[RGB カラーバランス] は、Pinnacle Studio で 2 つの役割を果たします。1 つは、これを使用して色合いが不自然なビデオを補正することです。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で、夜のシーンを誇張することができます。昼間に撮影したビデオを夜のシーンのように見せることができます。

**セピア**：この Pinnacle Studio 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。このエフェクトの強弱は、[量] スライダーで調節します。

**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こ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。

Pinnacle Studio の**ホワイトバランス**エフェクトで、この画像の中の「白」とする色を指定して問題を修正することができます。白と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。

## エフェクトとステレオスコピック 3D

ビデオと写真のエフェクトには、3D メディア用にデザインされているものがあります。たとえば、付属のエフェクトのいくつかは、エフェクトパラメータのチェックボックスでアクティブートできるステレオスコピック

モードを提供しています。**ステレオスコピックグループ**のエフェクトでも、お持ちの素材の 3D プロパティを修正できます。このグループには以下が含まれます。

**S3D デプスコントロール**：このエフェクトで、ステレオスコピック素材の視差を調整できます。デフォルトでは、エフェクトは標準モードで表示され、**[デプス]** スライダー 1 つでソース素材を修正したり一致させたり、または特別なエフェクトとして、左右のフレーム間の相違をコントロールできます。

上級モードでは、**シフト**と**ズーム**の別々のコントロールグループがあり、それぞれ**水平**スライダーと**垂直**スライダーが装備されています。**シフト**スライダーで左右のフレームの相違をコントロールでき、**ズーム**スライダーでは拡大をコントロールします。双方のプロパティは個別に水平と垂直方向にコントロールできます。ただしデフォルトでは**ズーム**のアスペクト比がロックされています。ロックアイコンをクリックし水平ズームと垂直ズームを個別に調整します。

**S3D アイセクター**：**[アイセクター]** エフェクトには 2 種類あります。左目用と右目用で、3D タイムライン上で右目と左目のビデオのストリームに使用されます。

同じタイムラインのインデックスにあるクリップのペア（右目と左目）は、アイセクターエフェクトを上部のクリップに適用することで結合し、ステレオスコピック出力を作成できます。

このエフェクトは、**ソース**を左目または右目に設定することで 3D クリップから左または右のストリームを抽出でき、**[マッピング]** ドロップダウンを使用してどちらかの目に適用できます。

## トランジションインとトランジションアウト

**[トランジション イン]** と **[トランジション アウト]** はどちらも **[エディタ]** パネルで使用できるオプションで、これを使うと 1 つのクリップから次のクリップへの移行を滑らかに、または、強調する専用のアニメーショ

ン効果を適用することができます。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てアニメーションの順序を計算するエフェクトなどもあります。詳しくは、111 ページの「トランジション」を参照してください。

## パン&ズーム

パン&ズームツールは、タイムラインで開かれた写真と画像で利用可能です。

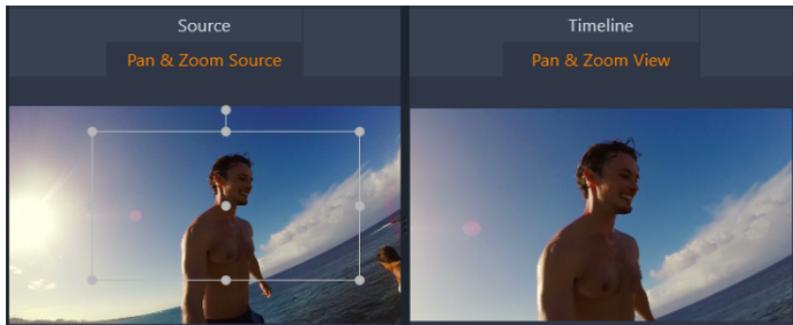
パン&ズームを使うと、写真と画像内のエリアでビデオフレーム全体を埋め尽くすことができます。あらゆるサイズと形状のエリアが使えます。再生では、十分に拡大してビデオフレームに空白の部分を作らないようにします。

複数のエリアを定義する場合は、カメラの動きに合わせて移動させながら拡大および縮小させてパン&ズームで画像プレゼンテーションをアニメーションにします。パン&ズームと同時に回転させることもできます。

パン&ズームツールは、利用可能な最大の解像度で表示するため、拡大しても詳細が失われることはありません。

## パン&ズームの追加

タイムライン上の選択したクリップにパン&ズームを適用するには、タイムラインで画像またはビデオを右クリックし、**[パン&ズーム]** を選択するか、**[エディタ]** パネルで **[パン&ズーム]** をクリックします。**[プレーヤ]** パネルに表示される **[パン&ズームソース]** (左) と **[パン&ズーム表示]** (右)。選択フレームは、パネルのソース側で設定できます。



この図では、パン&ズームタブが選択され、残りの設定は、デフォルトのスタティックモードになっています。右に示されているように、選択フレームはフレーム全体を満たす画像の範囲を定義します。

パン&ズームには 2 つの編集モード、**[固定]** と **[アニメーション]** があります。**スタティックモード**では、変化しないひとつの画像範囲がクリップ全体で表示されます。**アニメーションモード**では、クリップの最初と最後のフレームに個別の範囲を定義し、フレームの移動を「カメラの移動」に合わせてスムーズになるようにします。**アニメーションモード**でもキーフレームが可能です。これは、数々の追加に定義された範囲をパン&ズームカメラパスに追加して実現します。

## スタティックモード

**スタティックモード**では、丸いコントロールポイントがついたグレーの選択範囲フレームが画像上に表示されます。このフレームは拡大、縮小、移動できますが、その割合（アスペクト比）は変更できません。[プレーヤ]パネルの [ソース] ウィンドウと [タイムライン] ウィンドウを使ってプレビューすることができます

ズームと位置は、**[エディタ]** パネルのスライダを使って数値をコントロールできます。スライダをダブルクリックして値をリセットする、またはクリックして数値を入力します。

## アニメーションモード

アニメーションモードに設定すると、画像を自動分析して、開始と終了の初期値を自動設定します。生成したアニメーションは、ゆっくりとズームし始め、元のサイズに戻ります。画像のアスペクト比がビデオフレームのそれと異なる場合は、全体に十分なズームを適用して空白部分がないようにします。

アニメーションモードの別の機能をサポートするには、選択フレームの色を使ってアニメーションでの順序を提示します。開始フレームは緑、終了フレームは赤色です。中間のフレームは白色です。



複数のフレームを表示している場合は、必要に応じてマウスをフレームの端または中央の点の上に置いてドラッグします。白色のフレームを移動すると、キーフレームを現在地に自動追加します。

## パン&ズームのキーフレーム

キーフレームを使うと、パン&ズームを使った複雑なアニメーションをカスタマイズできますが、その操作は、比較的簡単です。

前述の説明に従ってアニメーションモードに切り替えると、プレビューに2つのフレームが追加されます。前述のとおり、この開始および終了キーフレームは、それぞれが緑と赤色で示されます。

中間キーフレームが必要ない場合は、開始と終了フレームの位置を決めてセッションを完成させます。

より複雑なアニメーションの場合は、カメラの動きが変わる場所にスクラバを設置します。新しいキーフレームを作成するには、希望するサイズと場所に白い選択フレームを設定します。新しいキーフレームは、**[エディタ]** パネルとクリップタイムラインの下のキーフレームラインにひし形のグレーのアイコンで表示されます。ソースビューで対話形式で選択フレームを調整するか、**[エディタ]** パネルのコントロールを使います。

必要に応じて必要な数のキーフレームを追加します。**[エディタ]** パネルの設定は自動的に保存されます。

キーフレームについて詳しくは、58 ページの「キーフレームを使う」を参照してください。

## 設定

次のコントロールは **[パン&ズーム]** で使用できます。

- ・ **プリセット**: 数々の静止画像とアニメーションプリセットから選択できます。
- ・ 「**ズーム**」、「**水平**」、「**垂直**」は、現在のフレームの数値を表示します。スライダをダブルクリックすると値をリセットします。
- ・ **[回転]** では、ビューを 0 度から 360 度まで回転させることができます。
- ・ 「**ローパス**」は、小さな動きをフィルタリングしてスムーズな最適化されたアニメーションを達成します。
- ・ **モーション**: **[イーズイン]**、**[イーズアウト]**、**[スムーズ]**、および **[リニア]** から選んで動きのスタイルを決めることができます。たとえば、**[スムーズ]** は、キーフレームアニメーションパスの方向が変わる場合にゆっくりブレーキします。

## 360 ビデオ

360 ビデオはインタラクティブタイプのビデオで、この機能を使えば、視聴者はプレイバック中に全方向を見ることができます。視野アングルはタッチスクリーン、オンスクリーンコントロールを使うか、スマートフォンやタブレットなどのビューイングデバイスを様々な方向に動かすことでコントロールできます。360 ビデオには特別な 360 ビデオプレーヤー（例えば、YouTube や Facebook には 360 ビデオプレーヤーがあります）が必要です。

### 360 ビデオの編集

Pinnacle Studio では、Equirectangular、Single Fisheye、Double Fisheye の 360 度ビデオを編集できます（詳細はお使いの 360 度ビデオカメラの説明書を参照してください）。例えば、ビデオを編集したり、タイトルやオブジェクトを追加したりできます。全てのエフェクトが 360 ビデオで利用できるわけではありません。また、Fisheye を Equirectangular に変換することもできます。

### 360 ビデオの標準ビデオへの変換

Pinnacle Studio では 360 ビデオを標準ビデオに変換することもできます。360 ビデオを再生すると、視聴者のために首を動かして様々な方向を見るかのように視野アングルを設定できます。次に編集したビデオを標準ファイルとしてエクスポートできます。そのビデオには特別なプレーヤーは必要ありません（インタラクティブではありません）。



ビュートラッ

360 ビデオソースを標準ビデオに変換する場合、デュアルプレビューウィンドウでビュートラッカーを調整することによりビューの選択と調整が簡単になります。

## 360 ビデオの編集とエクスポート

- 1 ワークスペース**編集**で、360 ビデオをライブラリからタイムラインにドラッグします。

Fisheye の 360 度ビデオを Equirectangular の 360 度ビデオに変換する場合は、タイムラインでクリップを右クリックし、**[360 度ビデオ]**を選択し、**[Single Fisheye から Equirectangular]** または **[Double Fisheye から Equirectangular]** をクリックします。

- 2 タイムラインで、**タイムライン設定**ボタンをクリックし、 以下のよう  
に設定します。

- ・ **アスペクト - 360 ビデオ (2:1)** を選択します。
- ・ **サイズ** - 最高の結果のためには、可能な限り最高の解像度を選択します。

- 3 Pinnacle Studio でビデオを編集します。例えば、以下の機能があります。

- ・ ビデオのトリミング
- ・ タイトルやオブジェクトの追加

**Note:** タイトルやオブジェクトを 360 ビデオに適用するには、タイムラインのアイテムを右クリックして、**360 ビデオ** > **360** として挿入 を選択し、メディアを 360 に変換します。

- 4 編集が終わったら、ファイルを保存して、**エクスポート**をクリックしてください。
- 5 **[エクスポート]** タブで、**[設定]** エリアの **[タイムラインと同じ]** チェックボックスがマークされている (チェックマークが表示されている) ことを確認します。
- 6 **[エクスポート開始]** をクリックします。

## 360 ビデオの編集と標準ビデオへの変換

- 1 ワークスペースの**編集**で、インポートした 360 ビデオをライブラリからタイムラインにドラッグします。
- 2 タイムラインでビデオを右クリックし、**[360 度ビデオ]** を選択し、次のいずれかをクリックします。

- ・ **Equirectangular** から**標準**
- ・ **Single Fisheye** から**標準**
- ・ **Double Fisheye** から**標準**

デュアルプレビューモードが開きます。**360 ソース** ビデオが左側に**360 プレビュー**が表示されます。

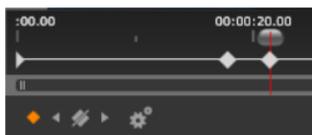
- 3 **360 ソース**ペインで、ビュートラッカーを調整して、方向を選択します。**360 プレビュー**ペインがアップデートして、ビューを表示します。



ビュートラッカーは、中央に十字線がある赤い正方形のマークとして画面に表示されます。

- 4 **再生** をクリックして、ビデオのプレイバックを開始します。ビュートラッカーを新しい位置にドラッグして、いつでも視野アングルを調整できます。

ビュートラッカーを調整するとキーフレームが追加されます。プレビューペインの下のコントロールでキーフレームを微調整できます。



プレビューペインの下、スクラバー直下にキーフレームが表示されます。キーフレームコントロールで古いキーフレームの表示、キーフレーム削除、次のキーフレームに進む、キーフレーム間移行設定の調整が可能です。

- 5 ビデオプロジェクトをさらに編集し、保存します。
- 6 **エクスポート** をクリックして、**Studio Exporter** で希望する設定を選択し、**エクスポート開始** をクリックします。

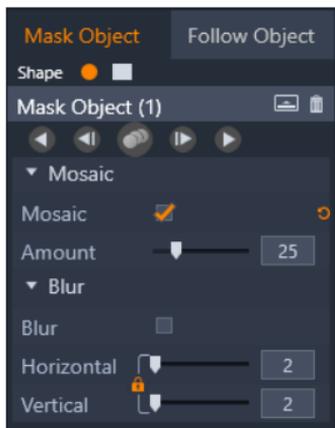
## モーショントラッキング

ビデオのエレメントの動きをトラックし、同じモーションを追従するマスクまたはオブジェクトを追加できます。例えば、ビデオに見える顔、ナンバープレート、商標ロゴにマスクをかけ、ぼやかすことができます。

エレメントの動きをトラックして、タイトルや他のオブジェクトで追従することができます。例えば、ネームラベルを追加して、スポーツイベントのビデオのプレーヤーを追従できます。

### ビデオエレメントのトラックとマスク

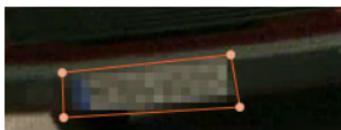
- 1 **[編集]** ワークスペースで、マスクを適用するタイムライン内のビデオを右クリックし、**[モーショントラッキング]** を選択するか、タイムラインツールバーの **[モーショントラッキング]** ボタン  をクリックします。
- 2 **Mask Object** 領域で、**Shape** アイコンをクリックします。



- 3 プレビューウィンドウをドラッグして、カバーしたい領域にシェイプを適用します。オレンジ色のマスクノードをドラッグして、マスクを微調整します。



- 4 **モザイク** または **Blur** 領域で、選択した領域に適用する設定を選択します。

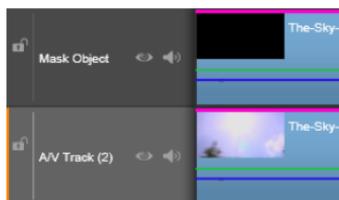


モザイクエフェクト (左) Blur エフェクト (右)

- 5 以下の **Analyze** オプションの 1 つを選択して、ビデオの選択した領域をトラックします。
  - ・ **選択したマスクを全てのフレームの後方にトラックする** - カレントタイムポイントから後方に領域をトラックし、スクリーンで見えなくなるようにします。

- ・ **選択したマスクを1フレーム後方にトラックする** - 選択した領域をカレントタイムポイントから1フレーム後方にトラックします。トラックが難しいセグメントのショートトラックに最適です。
  - ・ **選択したマスクをトラックする** - スクリーンで見えなくなるまで選択した領域（カレントタイムポイントの前後）をトラックします。
  - ・ **選択したマスクを1フレーム前方にトラックする** - 選択した領域をカレントタイムポイントから1フレーム前方にトラックします。トラックが難しいセグメントのショートトラックに最適です。
  - ・ **選択したマスクを全てのフレームの前方にトラックする** - カレントタイムポイントから前方に領域をトラックし、スクリーンで見えなくなるようにします。
- 6 プレビューの下のナビゲーションコントロールを使ってビデオを再生してトラッキング分析をチェックします。
- マスクが完全には選択した領域をカバーしないポイントに気づいたら、ビデオを一次停止し、プレビューエリアでノードを再調整します。オレンジ色のマスクアウトラインをクリックしてノードを追加（ポイントはプラス符号を表示します）するか、ノード（選択したノードは白色になります）をクリックし、**削除**を押して、ノードを削除し、マスクの形状を変えることができます。
- 7 マスクに問題がなく、ワークスペースの **編集**に戻る場合は、**OK** をクリックします。

**Mask Object** が対応するビデオの上のタイムラインに追加されます。



## タイトルまたはオブジェクトでビデオの要素をトラックする

- 1 **【編集】**ワークスペースで、トラックするタイムライン内のビデオクリップを選択し、次のいずれかを実行します。
  - ・ タイムラインツールバーで **【モーショントラッキング】** ボタン  をクリックします。
  - ・ クリップを右クリックし、コンテキストメニューから **【モーショントラッキング】** を選択します。
- 2 **【オブジェクトをフォローする】** タブをクリックします。
- 3 **Follow Object** 領域で、**Tracker** アイコンをクリックします .



- 4 プレビューエリアで、トラックした要素をクリックします。最もきれいな色とコントラストの領域を選択します。
- 5 以下の **Analyze** オプションの 1 つを選択して、ビデオの選択した要素をトラックします。
  - ・ **全てのフレームを後方にトラックする** - 選択した領域をスクリーンに表示されなくなるまで、カレントタイムポイントから後方にトラックします。
  - ・ **1 フレーム後方にトラックする** - 選択した領域をカレントタイムポイントから 1 フレーム後方にトラックします。トラックが難しいセグメントのショートトラックに最適です。

- ・ **トラック** - 選択した領域が、スクリーンで表示されなくなるまでトラックします (カレントタイムポイントの前後)。
  - ・ **1 フレーム前方にトラックする** - 選択した領域をカレントタイムポイントから1フレーム前方にトラックします。トラックが難しいセグメントのショートトラックに最適です。
  - ・ **全てのフレームを前方にトラックする** - 選択した領域がスクリーンから消えるまで、カレントタイムポイントから後方にトラックします。
- 6 プレビューの下のナビゲーションコントロールを使ってビデオを再生してトラック分析をチェックします。
- あるポイントでトラックが消失したら、トラッカーが消失したポイントを探し、そのトラッカーを再び適用します。
- 7 トラックパスに適用するタイトルまたはオブジェクトをドロップゾーン (サムネイルエリア) にドラッグします。
- プレビューエリアに選択したタイトルやオブジェクトが表示されます。



- 8 **オフセット領域**で、タイトルやオブジェクトの位置を調整するために、**水平** および **垂直** 設定を調整します。
- 9 タイトルまたはオブジェクトを拡大 / 縮小するには、プレビューエリアでタイトルまたはオブジェクトの隅のハンドルをドラッグするか、**[サイズ]** エリアで **[幅]** と **[高さ]** の値を入力します。
- 10 ビデオを再生して、タイトルまたはオブジェクトの位置を確認します。

- 11 トラッキングに問題がなく、ワークスペースの **編集**に戻る場合は、**OK**をクリックします。

新しいトラックが、タイムラインのトラックされるビデオの上に挿入されます。

**ヒント：**

**[モーショントラッキング]** エディタではタイトルを編集することができないため、タイトルは事前に作成して保存しておくことをお勧めします。これにより、モーショントラッキングのコンテキストでテキストを表示させることができます。

トラッキングオブジェクトを削除するには、ドロップゾーン内のサムネイルを右クリックし、**[削除]**を選択します。

トラッキングオブジェクトの名前を変更するには、ドロップゾーン内のサムネイルを右クリックし、**[名前の変更]**を選択します。必要な名前を入力します。

トラッキングオブジェクトを置き換えるには、新しいタイトルまたはオブジェクトを既存のサムネイルにドラッグします。



## 第 6 章：モンタージュとテンプレート

Pinnacle Studio には、様々なタイプのテンプレートがあります

- ・ モンタージュは、本格的なデザインシーケンスが含まれたマルチメディアテンプレートで、あらかじめ定義されているため即座に作品にインパクトを与えることができます。モンタージュは【テーマ】の下に整理されており、技術的な内容と見た目に基づいて分類されています。
- ・ 【画面分割テンプレート】を使うと、一度に複数のビデオクリップを再生できます。既存のテンプレートを使用することも、独自の画面分割テンプレートを作成して保存することもできます。
- ・ 【マイテンプレート】は、プロジェクトから作成するカスタムテンプレートです（【ムービーをテンプレートとして保存】）。【マイテンプレート】には、カスタマイズした画面分割テンプレートも保存されます。

### テンプレートの基本

以下は、テンプレートを選択して入力するときの基本的な手順です。詳細は、テンプレートの種類ごとのセクションを参照してください。

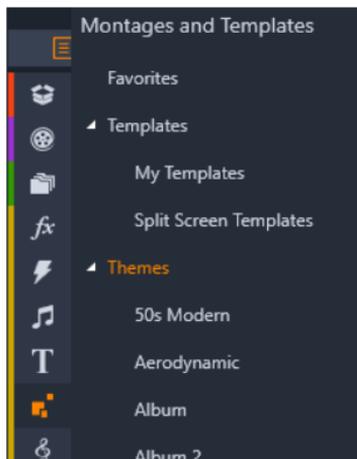
#### テンプレートを使用するには

- 1 【編集】 タブで【ライブラリ】 パネルのナビゲーションバーをクリックし、【モンタージュとテンプレート】  を選択します。
- 2 必要なカテゴリに移動し、ライブラリで使用するテンプレートのサムネイルをクリックします。  
【プレーヤ】 パネルでテンプレートをプレビューできます。
- 3 使用するテンプレートをタイムラインにドラッグします。
- 4 テンプレートにメディアを追加するには、次のいずれかを実行します。

- ? [モニタージュ] テンプレート ([テーマ]) - タイムラインでテンプレートをダブルクリックして、[モニタージュエディタ] を開きます。
  - ? [画面分割テンプレート] - 右クリックして[サブエディターで開く] を選択します
  - ? [マイテンプレート] - 右クリックして [サブエディターで開く] を選択します
- 5 必要なコンテンツを追加または編集して [OK] をクリックしてメインのアプリケーションウィンドウに戻ります。

## モニタージュテンプレート

モニタージュテンプレートは [ライブラリ] パネルの [モニタージュとテンプレート] カテゴリの [テーマ] にあります。テンプレートは、既製のスライドショー、アニメーション、およびマルチトラック編集エフェクトを使用してムービーを強化するための、あらかじめ定義されたものです (編集が限定されています)。モニタージュテンプレートには、ビデオ、テキストキャプション、写真など、複数のタイプのカスタムデータを含むことができるスロットがあります。表示された対応するドロップゾーンに適切なアセットをドラッグして、スロット内に配置できます。



モンタージュテンプレートは、ライブラリのテーマの下にあります。

各テーマで利用可能なテンプレートは、同じプロジェクトで使用しても他と干渉し合わないようデザインされています。

たとえば、ほとんどのテーマには「オープニング」テンプレートとそれに合わせられる「編集」テンプレートも付いています。テーマの多くでは、1つのビデオから他のビデオへのトランジションに使う [セグエ] テンプレートを1つ以上提供しています。

## プロジェクトのモンタージュ

選択したテンプレートを使う最初のステップは、プロジェクトのタイムラインにドロップすることです。その後、モンタージュテンプレートは普通のビデオクリップと同様に扱います。空白のテンプレートを使ってクリップをカスタマイズする場合は、モンタージュクリップをダブルクリックして、モンタージュエディタを開きます。詳しくは、181 ページの「モンタージュエディタの使い方」を参照してください。

各テンプレートは、空欄にユーザーが入力することで、ビデオまたはグラフのシーケンスを定義します。利用可能なカスタマイズにはいくつかの

フォームがあります。たとえば、テンプレートの多くは、ビデオまたはイメージクリップ用に 1 つ以上のスロットまたは「ドロップゾーン」を提供します。テンプレートの多くでタイトル用のテキストキャプションを付けることができ、その他の特性用にパラメータを追加できる場合もあります。

## モニタージュの背景

いくつかのテンプレートには背景画像、選択可能な背景色、またはその両方が内蔵されています。そのほとんどは、モニタージュエディタに **[背景]** チェックボックスが表示されるため、ボックスにチェックを付ければ透明の背景が追加されます。このモニタージュの機能を使うことで、下のトラックのビデオや写真素材の背景に重ねて上のタイムライントラックで使うことができます。

## タイムライン上のモニタージュクリップ

プロジェクトのタイムライン上のモニタージュクリップは、普通のビデオクリップと同様に、トランジションの追加、トリミング、配置の操作が行えます。

タイムラインの上にドロップされたモニタージュテンプレートは、挿入、上書き、置換の 3 つのいずれかの方法で追加されます。ツールバーの **[編集モード]** ボタンを **[スマート編集モード]** に設定すると、自動的に **[置換]** になります。クリップのデフォルト長は、テンプレートによって異なります。編集モードについて詳しくは、76 ページの「編集モード」を参照してください。

## モニタージュクリップのトリミング

タイムラインのトリミング操作がビデオクリップのモニタージュクリップと同じでも、処理の結果は、トリミングしたテンプレートの性質により異なります。

タイトルロールなどのアニメーションテンプレートはすべて、常に先頭から最後まで実行されます。したがって、アニメーションのスピードはクリップの長さにより異なります。クリップを短くすると、アニメーションの再生速度は速くなりますが、内容は変わりません。

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

## トランジションとエフェクト

トランジションは、他のクリップタイプと同じ方法でモンタージュクリップの最初または最後に使用できます。

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

## モンタージュテンプレートの構造

テーマの動作例として、オープニング、セグエ A、セグエ B、セグエ C、エンディングの 5 つのテンプレートで構成される [50 年代] テーマを見ていきましょう。

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

テンプレートの 1 つである [オープニング] を詳しく見てみましょう。

**オープニング**：[オープニング] テンプレートは、通常、タイトルなどのアニメーションで始まり、フルフレームビデオで終わります。[50 年代モダン] テンプレートには次のパターンに従っています。



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



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

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

デフォルトでは、このテンプレートクリップの長さは 14:00 です。埋め込まれたビデオクリップは 7 : 03 の固定オフセットで開始し、長さ 6 : 27 の最後まで再生されます。作成したビデオサブクリップの長さが十分ある場合は、クリップ全体の長さを長くしてフルフレームビデオ部分まで拡張します。この機能は、上図の [ビデオ] バーの最後にある矢印で示されています。

## モニタージュの編集

Studio でモニタージュクリップをカスタマイズするメインのツールは、モニタージュエディタです。これによりモニタージュが提供するすべての設定と相互に関連させることができます。このエディタを使えば、コンテンツをライブラリから追加し、背景を変更し、さらにモニタージュのどのテキストも編集することができます。エディタは、プロジェクトのタイムラインに配置されたモニタージュクリップからクリップをダブルクリックすることで、またはクリップのコンテキストメニューの **[モニタージュを編集]** を選択することでアクセスできます。

クリップボード経由でタイムラインクリップを直接モニタージュクリップへ追加できる便利な方法があります。選択したクリップをコンテンツメニューの **[コピー]** コマンドまたは **Ctrl+C** キーを使ってコピーします。次にモニタージュクリップを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。**[ドロップゾーンにペースト]** を選択し、モニタージュで利用可能なすべてのスロットのグラフィックサブメニューから 1 つを保存先として選択します。

## モニタージュエディタの使い方

各モニタージュテンプレートには、ビデオおよび写真コンテンツ用に [モニタージュエディタ] の「ドロップゾーン」に示される独自のスロットを持っています。テンプレートの多くは、このスロットを少なくとも 1 つ、最大 6 つ持っています。テンプレートの中には、カスタマイズ機能で必要な場合にテキストキャプションおよびその他のパラメータを提供するものもあります。コンテンツをモニタージュテンプレートに適合させるスケールリング方法のデフォルトメソッドを設定できます（フィット、クロップ、スケールリングなし）。詳細は、336 ページの「プロジェクト設定」（**モニタージュスケールリング**）を参照してください。



モンタージュエディタで、ビデオや画像クリップ、プロパティ設定、およびテキストキャプションなどのテンプレート要素を指定します。クリップはエディタのコンパクトライブラリからプレーヤーの下にあるドロップゾーンにドロップすることで追加されます。

モンタージュエディタは 5 つに区分されています。

- 1 左側には、コンパクトなバージョンのライブラリがあり、ビデオや写真にアクセスできるようになっています。
- 2 右側には、テンプレートパラメータで必要なテキストフィールドやその他のコントロールを含むカスタマイズパネルがあります。
- 3 プレーヤーには、変更した結果が表示されます。
- 4 プレビューの下は、ビデオや画像のドロップゾーンです。
- 5 タイムラインには、リードインとリードアウトの時間を調整するためのハンドルが用意されています。

## モンタージュクリップの内側トリミング

モンタージュテンプレートをユーザーが設定可能な長さのフルフレームビデオで開始 / 終了すると、その他の場合と同様に、モンタージュエディタのタイムラインで調整用のハンドルを使ってフルフレームの長さを示すリードインとリードアウトを設定できます。ハンドルをクリックし、左右

にドラッグして再生時間を個々に調整します。クリップ中央（アニメーション部）の再生時間は、その調整により短く、または長くなります。します。キーボードの左および右矢印キーを使うと微調整が行えます。中央部分の再生時間に影響を与えないようにリードインおよびリードアウトのバランスをとりたい場合は、ハンドルの間をクリックしてドラッグします。



モニタージュエディタの一部分、タイムライン（下）、ビデオまたは画像のドロップゾーン（中央）。ライブラリの下部分とプレーヤーの下部分も表示されています。タイムラインをクリックアンドドラッグしてモニタージュのタイミングを調整します。

テンプレートの構造に関する詳細は、179 ページの「モニタージュテンプレートの構造」を参照してください。

## ドロップゾーンを使う

**ドロップゾーンのクリア：**ドロップゾーンからサブクリップを削除するには、ゾーンを右クリックしてからコンテキストメニューで **[メディアを削除]** を選択します。

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

**サブクリップの開始を選択する：**ドロップゾーンのビデオはサブクリップのオフセットから開始するよう調整できます。ドロップゾーンの下にある **[クリップの開始スライダー]** をクリックおよびドラッグして開始フレーム

を調整します。キーボードの左および右矢印キーを使うと微調整が行えます。



作業をしているドロップゾーンがそのタイムインデックスでアクティブの場合は、プレビューで開始フレームへの変更を反映します。サブクリップの開始フレームを微調整するときは、スクラバーの位置をプレーヤーのビューが最も見やすい位置に設置すると便利です。

[クリップの開始スライダー] を使っても、テンプレート内のサブクリップの位置およびその表示時間のいずれも変わりません。代わりに、サブクリップに対してどちらを使用するか選びます。サブクリップの開始を遅くし過ぎると、ゾーンがアクティブであるにも関わらずビデオの実行時間を過ぎてしまい、サブクリップの最後のフレームが割り当てられている時間を充填するためにフリーズします。

**ドロップゾーン内にエフェクトを追加する：**ビデオまたはオーディオエフェクトは、エフェクトをドロップゾーンにドラッグすることで直接モニターサブクリップに適用できます。通常クリップの上部にある赤紫色の線は、エフェクトが適用されていることを示しています。



**ドロップゾーン内でエフェクトを削除する：**[エフェクト] 内の [すべてを削除] コマンド、または削除するエフェクトを選択できる [削除] サブメニューゾーンのコンテキストメニューをご覧ください。

**注意：**ドロップゾーンでメディアを削除または入れ替える場合は、そのメディアに適用されるエフェクトすべても削除されます。

## 画面分割ビデオテンプレート

Pinnacle Studio では画面分割ビデオを簡単に作成して、プリセットまたはカスタマイズしたテンプレートで複数のビデオを再生することができます。



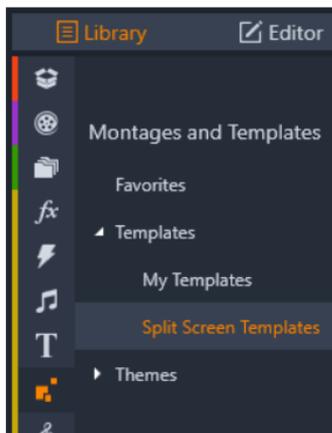
テンプレートを使用して画面分割のビデオプロジェクトを作成することも、独自の画面分割テンプレートを作成することもできます。

### 始める前に

- ・ 使用するビデオクリップがライブラリにインポートされており、プロジェクトボックスまたはコレクションから簡単にアクセスできることを確認します。
- ・ 使用するビデオクリップをプレビューして、強調したいコンテンツにどのような図形が適しているかを考えます。たとえば、メインアクションが縦向きの場合、横向きの図形は適さないでしょう。

### 画面分割テンプレートを選択して適用するには

- 1 ライブラリのナビゲーションバーから、[モニタージュとテンプレート] > [テンプレート] > [画面分割テンプレート] を選択します。



- 2 使用するテンプレートのサムネイルをタイムラインにドラッグします。
- 3 タイムラインでテンプレートを右クリックし、**[サブエディターで開く]**を選択します。

テンプレートが**[サブエディター]** ウィンドウの独立したトラックに展開されます。テンプレートの各エリアにトラックが追加されます（トラックは、対応するエリアを視覚的に示します）。

- 4 **[サブエディターライブラリ]** パネルからビデオクリップを各トラックにドラッグします。
- 5 テンプレートエリア内のクリップを調整するには、トラックをクリックし、**[プレーヤ]** パネルで、PIP **[スケール モード]** ボタン  をクリックします。

テンプレートのベース上にクリップの半透明のビューが表示されます。

- 6 **[プレーヤ]** パネルで、次のいずれかの操作を行います。
  - ? プレビューウィンドウに表示されたサイジングノード（オレンジ色の点）をドラッグして選択したクリップのサイズを変更します。
  - ? クリップをドラッグして、テンプレートの対応するエリアを埋めるように配置します。
  - ? 回転ハンドル（サイジングレクタングルの上に拡張するノード）をドラッグしてクリップを回転させます。

- 7 タイムラインで別のトラックをクリックして、テンプレート内の他のクリップを調整します。
- 8 終わったら、[OK] をクリックして [サブエディター] を終了し、画面分割の要素をタイムラインの単一のトラックに折りたたみます。

## 画面分割テンプレートを作成するには

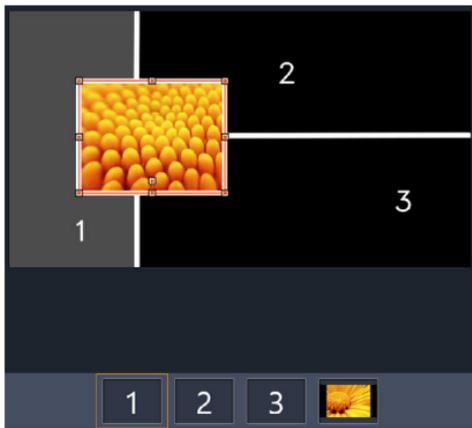
- 1 タイムラインで、[画面分割テンプレートクリエイター] ボタン  をクリックします。
- 2 [モニタージュ/テンプレートエディタ] で、[形状ツール] パレットからツールを選択し、エディタウィンドウ内をドラッグしてエリアを異なるクリップゾーンに分割します。



各クリップゾーンに数字が表示されます。

- 3 線や図形を調整するには、[形状ツール] パレットで [選択] ツール  を選択します。線や図形をドラッグすると、位置やサイズを変更できます。また、[回転]、および [境界線] ([幅] と [カラー]) プロパティも調整できます。
- 4 テンプレートにコンテンツを保存する (たとえば、画像をテンプレートの一部にする) 場合は、追加するコンテンツに移動し、対応するサムネイルをドロップゾーンの必要な番号にドラッグします。

**Note:** コンテンツを削除するには、コンテンツをドロップゾーンで右クリックし、[メディアを削除] を選択します。



- 5 テンプレートが完成したら、**[名前を付けて保存]** をクリックしてテンプレートをライブラリに保存します（**[モニタージュとテンプレート]** > **[テンプレート]** > **[マイテンプレート]**）。
- 6 **[OK]** をクリックして **[サブエディター]** に戻ります。
- 7 既存のテンプレートの場合と同じようにクリップを追加および編集します。
- 8 終わったら、**[OK]** をクリックして **[サブエディター]** を終了し、画面分割の要素をタイムラインの単一のトラックに折りたたみます。

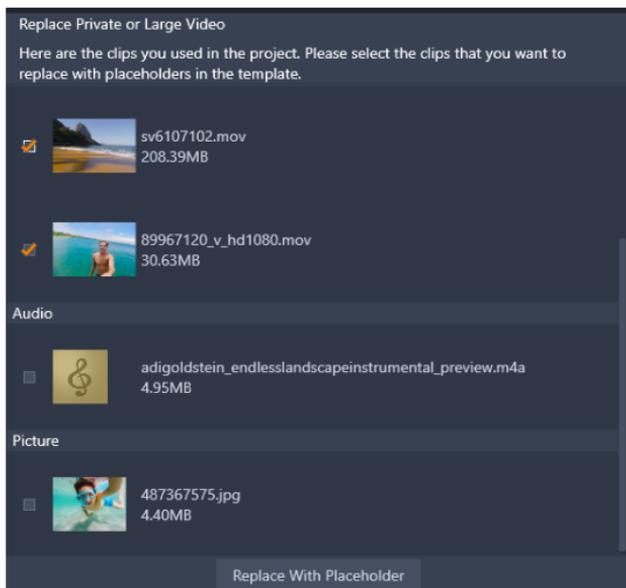
## マイテンプレート：ムービーをテンプレートとして保存する

ムービーをテンプレートとして保存し、**[ライブラリ]** に追加することができます（**[モニタージュとテンプレート]** > **[マイテンプレート]**）。ムービープロジェクトをテンプレートに変換するときは、ムービーのどの要素をプレースホルダーに置き換えるかを選択します。ムービーをテンプレートとして保存しても、プレースホルダー以外のコンテンツはロックされません。テンプレートのすべての要素は、**[サブエディター]** で編集できます。プレースホルダーは、単に置き換えられるコンテンツを簡単に識別できるようにするものです。

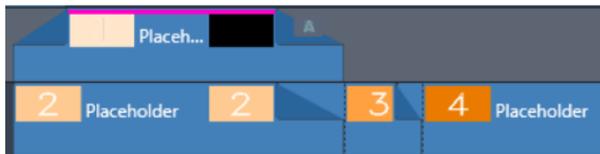
注：[マイテンプレート]には、カスタマイズした画面分割テンプレートも保存されます。画面分割テンプレートの使用方法については、185 ページの「画面分割テンプレートを選択して適用するには」を参照してください。

## ムービープロジェクトをテンプレートに変換するには

- 1 テンプレートとして使用したいムービーをタイムラインで開いている状態で、[ファイル]メニュー> [ムービーをテンプレートとして保存]をクリックします。
- 2 テンプレートウィンドウの左上のパネルで、プレースホルダーに置き換えるメディア（ビデオ、オーディオ、またはピクチャ）の横にあるチェックボックスをオンにします。



- 3 [プレースホルダーで置換]をクリックします。  
オレンジ色の番号付きのパネルがプレースホルダーとして使われます。



- 4 テンプレートを確認し、終わったら **[テンプレートの保存]** をクリックします。
- 5 テンプレートのファイル名を入力し、**[保存]** をクリックしてメインのアプリケーションウィンドウに戻ります。  
テンプレートは、ライブラリの **[モニタージュとテンプレート]** > **[マイテンプレート]** に保存されます。

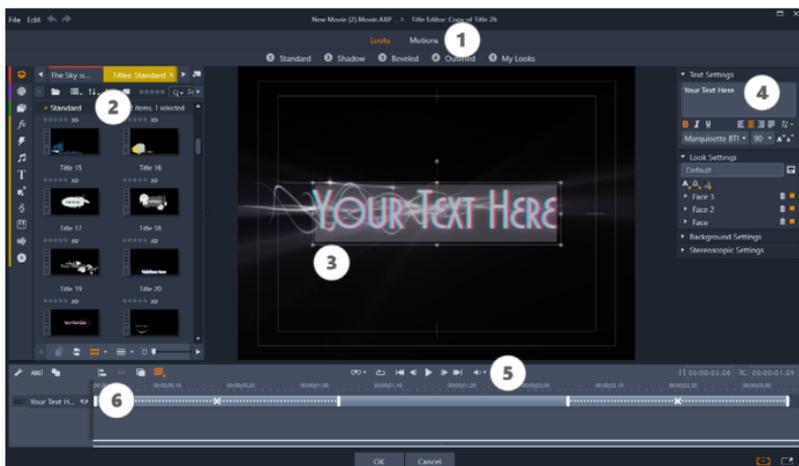
## マイテンプレートからムービーテンプレートを選択して適用するには

- 1 テンプレートを **[ライブラリ]** の **[モニタージュとテンプレート]** > **[マイテンプレート]** セクションからタイムラインにドラッグします。  
テンプレートは 1 つのトラックに追加されます。
- 2 テンプレートを右クリックして **[サブエディターで開く]** を選択します。  
テンプレートが複数のトラックに展開されます (元々マルチトラックのムービーだった場合)。
- 3 **[サブエディター]** でプレースホルダーを置き換えるには、使用するコンテンツを **[ライブラリ]** からプレースホルダーにドラッグします。
- 4 **[サブエディター]** でその他の必要な編集を行います。
- 5 メインのアプリケーションウィンドウに戻るときは **[OK]** をクリックします。

## 第 7 章：タイトルエディタ

Pinnacle Studio のタイトルエディタは、アニメ化されたタイトルや画像を作成したり編集したりするためのパワフルなツールです。この機能には、多彩なテキストおよび画像エフェクトが付属しており、ムービーの視覚デザインに無限の可能性を与えます。

3D タイトルの作成と編集については、361 ページの「第 15 章：3D タイトルエディタ」を参照してください。



タイトルエディタのディスプレイ配置：①プリセットセクタ、② [ライブラリ] パネル、③編集ウィンドウ、④ [設定] パネル、⑤ ツールバー、⑥レイヤーリスト

上図で番号が付けられた部分は、タイトルエディタ画面のメインエリアです。

- 1 プリセットセクタは、**ルック**と**モーション**プリセットのタブを表示し、各タブはスタイルで整理されているプリセットを示します。ルック

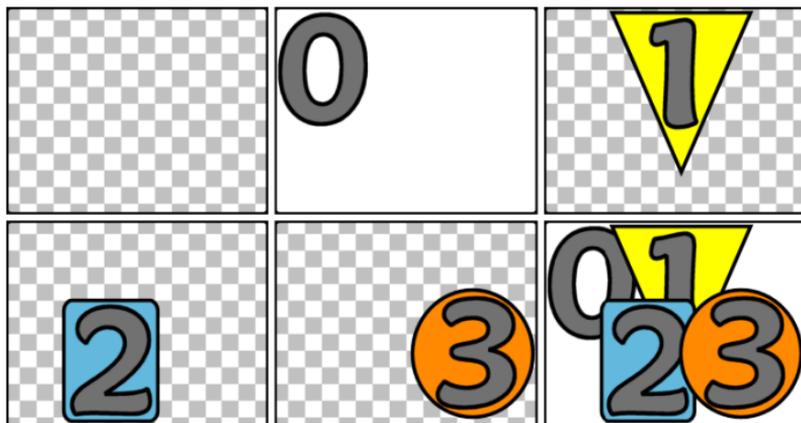
はタイトルのテキストまたは形状レイヤーのスタイルを示します。モーションは、あらゆるレイヤーに割り当て可能なアニメーションルーチンで、ほとんどの場合はテキストに適用されます。詳しくは、196 ページの「プリセットルック」 おおび 198 ページの「プリセットモーション」を参照してください。

プリセットの上にマウスを移動させると、タイトルに対する効果を見ることができます。シングルクリックで、現在のレイヤーにプリセットを適用します。適用したルックは、[設定] パネルでカスタマイズできます。

- 2 ライブラリ**は、タイトルを作成するためのリソースを提供します。上部のタブを使うと、利用可能なすべてのメディアとコンテンツにアクセスできます。[ライブラリ] パネルについて詳しくは、17 ページの「第 2 章：ライブラリ」を参照してください。
- 3 編集ウィンドウ**は、タイトルを作成または編集する際の作業エリアです。このウィンドウで、タイトルを編集しながらプレビューできます。詳しくは、208 ページの「編集ウィンドウ」をご覧ください。
- 4 [設定] パネル**には、次の 3 つの設定カテゴリごとに折りたたみ可能なサブパネルがあります。テキストキャプションのスタイルとサイズを制御する**テキスト設定**、字体、エッジ、シャドウなどの構成を決める**ルック設定**、およびタイトルの背景レイヤーに関連する**背景設定**の 3 つの設定カテゴリを別々に展開するサブパネルで構成されています。
- 5 ツールバー**には 4 つのコントロールグループがあります。左から右に、テキスト追加と形状追加ツール、一連のレイヤー操作、ループボタンを含むトランスポートコントロール、タイトルと再生位置を示すカウンターセットが配置されています。
- 6 レイヤーリスト**：タイトルに含まれる画像または文字要素を示します。タイトルはこれらのレイヤーの集まりです。各レイヤーの透明でない部分では、その下のレイヤーが見えなくなります。最下位にあるレイヤーは、背景のみを見えなくします。

各レイヤーを名前別で表示するほかに、レイヤーリストには、アクティブなレイヤーを示すタイムスパンや割り当てられているモーションが表示されるアニメーションタイムラインも表示されます。これらのプロパティはドラッグして調整できます。

画像をレイヤーに積み上げていくプロセスを「コンポジティング」と言います。これは、作業中は、各レイヤーの情報を別々に保持し、画像を出力するときのみ組み合わせるため、いつでも元のコンポジション（構成）に戻すことができ、新しいレイヤーを追加したり、調整、並べ替え、削除、置換などが行えるためです。



空のフレーム（左上）からレイヤーを積み上げて画像を作成する様子。チェックの背景は透明を示しています。背景は透明または半透明にできますが、この例では、分かりやすく不透明な背景（0）を使い、その後で不透明な部分を含むレイヤー（1、2、3）を積み重ねています。完成した画像（右下）では、上部にあるレイヤーが下のレイヤーと重なって隠れているのがわかります。

## タイトルエディタの起動（終了）

タイトルエディタの起動には 2 つの方法があります。ライブラリまたは作成したプロジェクトタイムラインのタイトルをダブルクリックする、またはプロジェクトタイムラインのツールバーにある [タイトル] ボタンをクリックします。

## タイトル名のキーワード

ライブラリで提供するタイトルには、下のトラックにあるコンテンツが透けて見える透明な部分がある場合があります。そのようなタイトルの名前には「オーバーレイ」というキーワードが付いています。

「全画面」タイトルには透明な部分はありません。ビデオフレームが全体を占めています。それらの名前には「フルスクリーン」というキーワードが付いています。

ライブラリでは、キーワードで検索すると簡単に指定した種類のタイトルのみを表示することができます。

**ヒント:** ライブラリでは、その他にも「ロール」、「クロール」、「名前」、「タイトル」のキーワードで検索可能です。

## タイトルの保存

タイトルエディタの **[ファイル]** メニューの **[タイトルに名前を付けて保存]** を使用して、コンピュータのファイルシステムにタイトルを保存します。ここから、タイトルを他のコンピュータにエクスポートして、他の Pinnacle Studio ユーザーと共有できます。ウォッチフォルダに保存すると、編集したタイトルがライブラリに自動的に表示されます。

## タイトルエディタを閉じる

タイトルエディタを閉じるタイトルエディタを閉じるには、以下の手順を行います。

- ・ タイトルエディタの下にある **[OK]** ボタンをクリックします。ライブラリからタイトルを開いた場合は、タイトルへの変更を別の名前で保存するかどうかを問われます。タイムラインからタイトルを開いた場合は、新しいまたは更新したタイトルが現在のプロジェクトの一部として保存されます。
- ・ タイトルエディタの下にある **[キャンセル]** ボタンをクリックします。変更はすべて破棄されます。

- ・ ウィンドウの右上にあるボタンをクリックします。これは **【キャンセル】** をクリックした場合とほぼ同じですが、何か変更をした場合には、閉じる前に保存するかどうかの確認が行われます。

## ライブラリ

タイトルエディタのライブラリは、ウィンドウの左側にタブパネルとして表示されます。上部のタブを使うと、利用可能なすべてのメディアとコンテンツにアクセスできます。

## タイトルにライブラリメディアを追加する

タイトルにビデオまたは写真を追加する場合は、対象をライブラリから編集ウィンドウにドラッグします。新しいエレメントが編集ウィンドウのドロップした場所にデフォルトサイズで作成されます。エレメントは、自由に移動、サイズ変更、回転などができます。

ビデオや写真をタイトルの全画面背景として追加する場合は、対象を [背景設定] サブパネルの背景ドロップゾーンにドロップします。詳細は 202 ページの「背景設定」を参照してください。

ビデオや写真をテキストの字体、境界線、シャドウの塗りつぶしとして使用することもできます。そのように使用する場合は、まず [追加] ボタン (図参照) を使ってルック設定に字体、境界線、またはシャドウを追加します。その後で、写真またはビデオを **【塗りつぶし】** のドロップゾーンにドロップします。

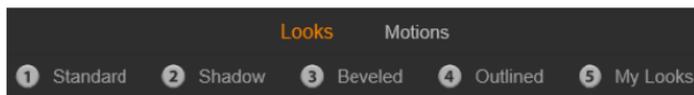


## プリセットセレクト

タイトルエディタのプリセットセレクトを使うと素早く簡単に魅力的なタイトルが設定できます。テキストを入力した後、そのテキストレイヤーを選択した状態で、プリセットルックのどれかをマウスでシングルクリック

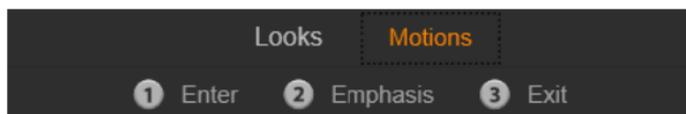
して適用します。さらに簡単な方法は、ルックアイコンの上にマウスを移動させるだけで選択されているレイヤーにそのルックを提供した場合の効果が編集ウィンドウに表示します。

プリセットの中に気に入ったルックがない場合は、希望するルックに近いものを選び、[ルック設定] サブパネルで変換します。



プリセットセレクトでルックタブが選択されている状態。一覧されているプリセットファミリーの名前をクリックするとアイコンのポップダウンメニューが開きます。

作成したタイトルに視覚効果を加えたい場合は、アニメーションを適用します。プリセットセレクトの [モーション] タブをクリックします。レイヤーの状態に応じて3つのグループのプリセットが利用可能です。



モーションプリセットは、レイヤーの開始、強調、ビューの終了など役割でカテゴリが分かれています。

ルックと併用すると、モーションは、マウスをプリセットアイコンの上に移動させるだけでタイトルに対してどのように適用されるかがプレビューできます。気に入ったものが見つかったら、そのモーションをシングルクリックして適用します。

## プリセットルック

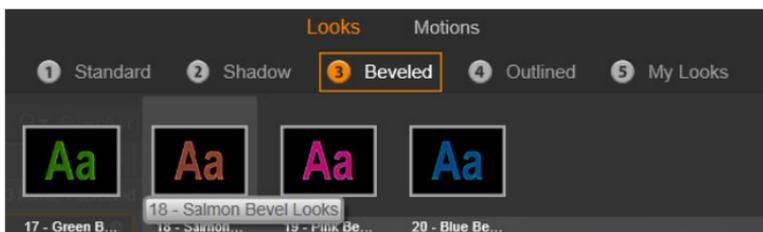
タイトルエディタのプリセットセレクトの [ルック] タブは、タイトルのテキストおよび形状レイヤーに適用可能な視覚的スタイルを提供します。

## ルックをプレビューする

作業中のレイヤーでルックを指定してプレビューするには、まずレイヤーを選択してからプリセットセレクトアの [ルック] タブを開き、マウスをサムネイルの上に移動します。マウスを移動させると、選択したルックを適用した場合タイトルが編集ウィンドウに表示されます。これにより、効果を即座に確認できます。

## ルックを適用する

プリセットルックをテキストまたはベクターグラフィックレイヤーに適用するには、まず最初に編集ウィンドウ (207 ページ) またはレイヤーリスト (217 ページ) のレイヤーをマウスでクリックします。複数選択する、またはレイヤーグループ (223 ページ) で複数のレイヤーに同時に適用させることができます。



ルックを使用するには、プリセットのファミリー (標準、シャドウ、ベベル、アウトライン) を選択します。マウスをサムネイルの上に移動してプリセットをプレビューし、サムネイルをクリックして作業しているレイヤーに適用します。

選択したレイヤーを変更するには、以下のいずれかの方法でルックを適用します。

- ・ プリセットセレクトアのサムネイルをクリックする。
- ・ プリセットセレクトアのサムネイルを編集ウィンドウのレイヤーにドラッグする。
- ・ サムネイルをプリセットセレクトアからレイヤーリストヘッダーのレイヤーまたはグループ化されたレイヤーにドラッグする。

## プリセットモーション

プリセットセレクタの [モーション] タブは、タイトルエディタのパワフルな機能であるアニメーションルーチンで構成されています。このモーションは、タイトルの単一レイヤーに割り当てられ、操作します。モーションは、レイヤーへの影響を基に開始、強調、終了の 3 つのクラスに分類されています。

- ・ 開始モーションは、レイヤーの到着（実行タイトルで始めて表示される時期）を制御します。
- ・ 強調モーションは、画面に表示されている間、見る人の目にとまるような動きをコンテンツレイヤーで維持します。
- ・ 終了モーションは、実行レイヤーの表示を終了します。

各レイヤーには、各タイプのモーションを 1 つずつ持つことができます。モーションはすべてオプションのため、モーションを全く使用しないタイトルも可能です。

## モーションコレクション

モーションの 3 つのタイプのそれぞれで、ほとんどのアニメーションを以下のアクションモードを基に複数の標準タイプにグループ化できます。

**文字ベースのモーション**は、テキストキャプション（他のレイヤーでは 1 つの「文字」として処理される）で各文字を操作します。たとえば、開始モーションの「旋回文字」は、テキストレイヤーの文字を端から表示し、すべてが普通の向きになるまで 1 つずつ順番に回転します。

**単語ベースのモーション**は、文字ベースと似ていますが、単語を最小単位としてアニメーションに表示されます。開始モーションの「言葉を下から移動」は、レイヤーの中の単語がフレームの下から浮き上がるよう 1 つずつ定位置に表示されます。

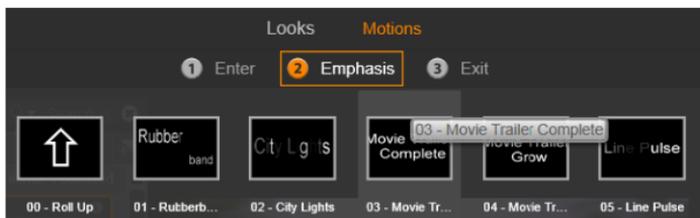
**ラインベースのモーション**は、複数行のテキストがあるレイヤーで使用し、各行ごとに機能します。開始モーションの「線を背後から移動」では、テ

キストの各行が見る人の背後から出てくるかのように画面に表示されません。

ページベースのモーションは、レイヤー全体に同時に適用されます。たとえば、開始モーションの「バレルロール」は、レイヤーを上位置から見えない筒の側面を塗るように「回転」させます。

## 開始と終了モーションを同じにする

ほとんどの開始モーションには、対応する終了モーションがあり、視覚的に一貫性を作るときに使われます。たとえば、「言葉を無限から移動」モーションで開始したレイヤーは、「言葉を無限に移動」で終了するよう設定できます。ただし、このような整合性は任意であり、必須ではありません。したがって、3種類のモーションを混合させるのも、統一させるのも、ユーザーの自由です。



開始、強調、終了モーションのあるプリセットセクタ。タイトル用の各レイヤーには、各タイプから1つのモーションが使えます。

## モーションのプレビュー

作業中のレイヤーでモーションを指定してプレビューするには、まずレイヤーを選択してからプリセットセクタの [モーション] タブを開き、マウスをサムネイルの上に移動します。マウスを上に移ると、タイトルアニメーションを繰り返しプレビューが編集ウィンドウで実行され、効果を即座に確認できます。

## モーションを追加する

特定のモーションを特定のレイヤーに追加するには、まず対象となるレイヤーを選択してから以下のいずれかの操作を行います。

- ・ プリセットセクタでモーションのサムネイルをクリックする。
- ・ モーションのサムネイルをプリセットセクタから編集ウィンドウのアクセス可能なレイヤー（他のレイヤーにマスクされていないもの）にドラッグする。
- ・ モーションのサムネイルをプリセットセクタからレイヤーリストヘッダーのレイヤーまたはグループ化されたレイヤーにドラッグする

どの方法を使っても、モーションはレイヤーに追加されます。同じタイプのレイヤーが存在する場合は、既存のモーションが置換されます。レイヤーリストのモーションを使った作業の詳細は、218 ページの「レイヤーリスト」を参照してください。

## タイトルの作成と編集

Pinnacle Studio のタイトルエディタのタイトルは、4 種類の素材で構成されています。

**背景レイヤー：**背景のデフォルトは、完全透明です。オーバーレイタイトルでは、通常この設定を使用します。特殊な目的がある場合、または全面面表示の場合には、背景にカラー、グラデーション、画像、またはビデオを選択します。さらに、背景設定の不透明度コントロールを使って調整できます。202 ページの「背景設定」を参照してください。

**ビデオと画像レイヤー：**このレイヤーは、ライブラリのビデオ、写真、ムービープロジェクトセクションのリソースで作られています。このレイヤーは、ルック機能を除き、テキストおよび形状レイヤーと同様に操作します。

**テキストと形状レイヤー：**これは、「ベクターベース」のレイヤー、つまりビデオや写真ファイルのようなビットマップ画像で保存されないレイヤーであり、直線や曲線などの要素からプロパティ（色など）や特殊効果（ぼ

かしなど)を適用して画像を再生するための「レシピ」の一種であるレイヤーです。ビデオや画像レイヤーと同様に、ベクターベースのレイヤーは、ドラッグ、サイズ変更、回転、グループ化、およびモーションへの適用ができます。ただし、他のレイヤーとは異なり、プリセットセレクトアのルックセクションでルックをカスタマイズできます。詳しくは、196 ページの「プリセットルック」をご覧ください。

**モーション**：モーションは、背景以外のタイトル構成レイヤーに適用できるアニメーションです。モーションは、プリセットセレクトアの [モーション] タブで選択および適用します。モーションがレイヤーに適用されると、レイヤーリストのタイムラインでタイミングが調整できます。詳しくは、198 ページの「プリセットモーション」および 218 ページの「レイヤーリスト」を参照してください。

## テキスト / 形状レイヤーの作成

テキストレイヤーを作成するには、レイヤーリストタイムラインのヘッダーバーの [テキストの追加] ボタンをクリックする、または編集ウィンドウの開いたエリアをダブルクリックします。すると、デフォルトのテキストを含む新しいレイヤーが表示されます。テキストが自動選択されるため、ここで入力すると置換されます。



形状レイヤーを作成するには、[形状の追加] ボタン ([テキストの追加] の右側) のをクリックしてから、ポップアップメニューから選択します。ここでは、円、四角、楕円、長方形、縦と横の「ピル」形状、三角形が選択できます。選択すると、与えられた形状の新しいレイヤーがデフォルトのサイズで編集ウィンドウの中央部に表示されます。



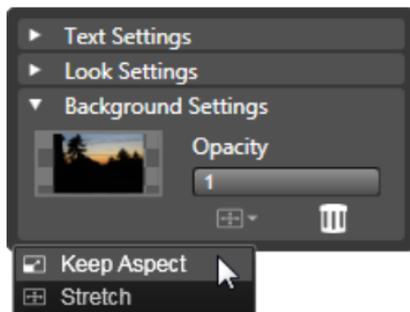
## レイヤーの編集

この章の残り部分では、タイトルエディタの背景とレイヤーの編集について詳しく説明しています。

- ・ 背景レイヤーのカスタマイズについて詳しくは、202 ページの「背景設定」を参照してください。
- ・ 前景レイヤーを移動、サイズ変更、回転、すべてのタイプを再配列する詳細は、208 ページの「編集ウィンドウ」および 218 ページの「レイヤーリスト」を参照してください。
- ・ テキストの編集およびテキストプロパティの設定については、211 ページの「テキストとテキスト設定」を参照してください。
- ・ ステレオスコピックのタイトルを使用するには、217 ページの「タイトルとステレオスコピック 3D」をご覧ください。
- ・ 複数選択およびグループ化については、224 ページの「レイヤーグループを使った作業」を参照してください。
- ・ 最後に、レイヤーリストのタイムラインでモーションを編集する方法については、218 ページの「レイヤーリスト」を参照してください。

## 背景設定

タイトルの前景レイヤーとは異なり、特殊背景レイヤーは、レイヤーリストに表示されません。また、編集ウィンドウで編集できません。代わりに、背景を背景 [設定] パネルで操作することもできます。



[背景設定] パネルを使うと、タイトルの背景を作成できます。小さなプレビューエリアが [カラー選択] ボタンとして機能し、ライブラリのビデオや画像をドロップする場所としても機能します。ここで上のボタンをクリックすると [アスペクト比] メニューが開きます。

タイトルのデフォルト背景は、完全に透明です。タイトルがプロジェクトのタイムラインの上のトラックに表示される場合は、そのトラックの下のビデオまたはその他の画像がタイトル前景の背後から透けて見えます。

**単色またはグラデーション背景を作成する**場合は、背景プレビューエリアをクリックします。すると、カラー選択ダイアログが開き、タイトルエディタウィンドウのあらゆる場所の色を取り込むことのできるスポイトが使えます。

カラーパレットの上部にある [グラデーション] タブを選択すると、グラデーション背景を選択できます。グラデーションバーの下をシングルクリックすると、グラデーションマーカが表示されます。グラデーションマーカは、バーエリアから縦方向にドラッグすると削除されます。

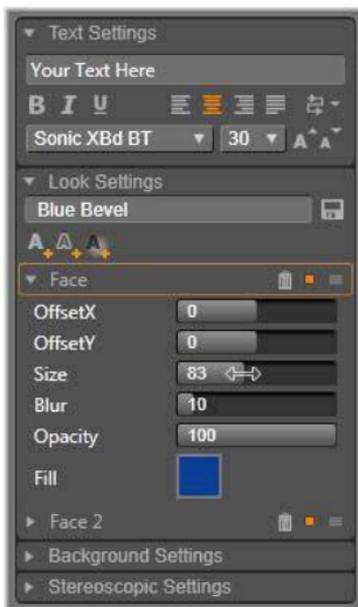
**ビデオまたは静止画像を背景に使う**には、ライブラリのビデオまたは写真セクションから項目をドロップゾーンとして機能する背景プレビューにドラッグします。

**背景を透明にする**には、[透明度] スライダを完全透明 (左端) から完全に不透明の間のどこかに動かします。スライダをダブルクリックすると完全不透明に戻ります。

背景をデフォルト（背景なし）にリセットするには、[ごみ箱] ボタンをクリックします。

## ルック設定

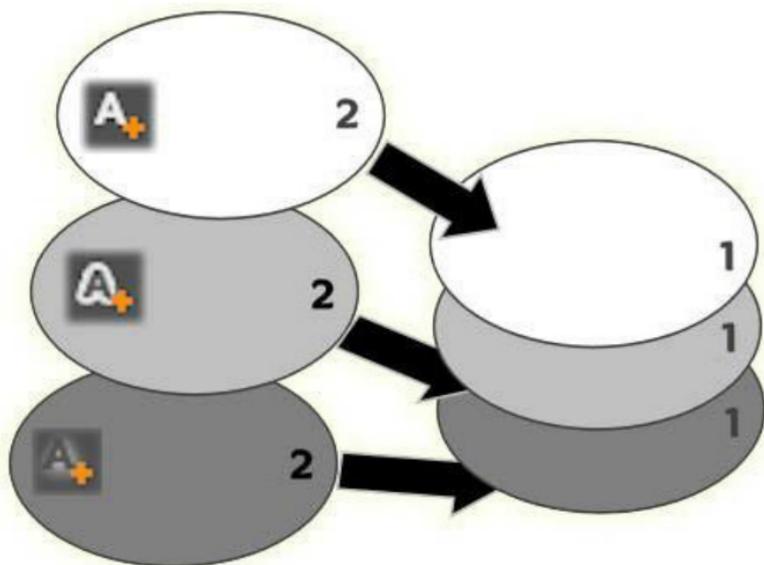
[設定] パネルは、各レイヤーを詳しく調査、変更、追加、削除できるルック設定にアクセスして、特定のルックを作り出すことができます。



[設定] パネルの [ルック設定] 矢印をクリックすると、レイヤーのルックを編集できるサブパネルが開きます。現在選択しているプリセット（「ブルーベベル」）の名前の下には新しい詳細レイヤーを作成するための3つのボタンがあります。

詳細レイヤーには、**字体**（書体）、**エッジ**、および**シャドウ**の3種類があります。この3つの種類は、対応する設定が異なるのみでなく、レイヤーに挿入されるデフォルト位置が異なります。明らかに位置をドラッグして指定した場合を除き、字体の詳細は、常に最上位に表示されます。次にエッ

ジ、シャドウの順に表示されます。詳細が作成されると、好きなようにレイヤーの順序を上下に移動できます。

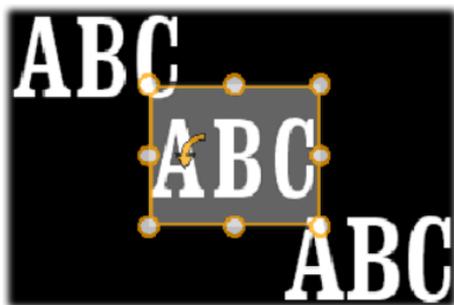


字体、エッジ、シャドウ：新しい文字の詳細（左、上）が字体レイヤーの最上位に追加されます。新しいエッジおよびシャドウの詳細は、適用するタイプの最下位レイヤーの下に追加されます。

各詳細レイヤーのプロパティは、ルックエディタの折りたたみ可能なサブパネルのコントロールで変更できます。

以下の詳細プロパティが設定できます。

- ・ **オフセット X、オフセット Y**：このスライダは、ルックに適用されるテキストまたはグラフィックの標準位置に対する詳細レイヤーの位置を設定します。オフセットの範囲は、-1.0（左または下）から +1.0（右または上）です。最大オフセットは、編集ウィンドウの作業領域の幅 1/8 および高さ 1/8 です。



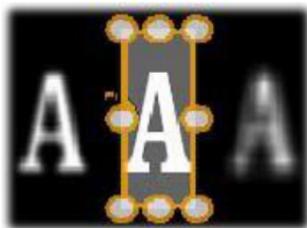
この例では、1つのテキストレイヤーに3つの詳細レイヤーを持つルックが適用されています。詳細レイヤーは、各オフセット値を除き、左上 (-1.0, 1.0)、中央 (0, 0)、右下 (1.0, -1.0) という同じ内容で設定されます。

- ・ **サイズ**：このスライダは、テキストまたはグラフィックの描画に使われるセグメントの太さを0～2（1がデフォルト）の範囲で設定します。



この例では、異なるサイズ設定で3つの詳細レイヤーが存在します。機能説明（左から右）0.90、1.0、1.20。サイズの違いによる視覚的効果は、レイヤーのストロークのデフォルトの太さにより異なります。テキストレイヤーでは、選択したフォントファミリーとサイズにより異なります。

- ・ **ぼかし**：このスライダの値を0～1に増加させると、詳細レイヤーのぼかし度と曖昧さが増します。



この例の詳細レイヤーでは、ぼかし設定のみが異なります。機能説明 (左から右) 0.15、0、0.40。

- ・ **不透明度**：このスライダは、詳細レイヤーの透明度を 0 (透明) ～ 1 (不透明) の範囲で設定します。
- ・ **塗りつぶし**：[色見本] ボタンをクリックすると、カラーピッカーが開き、塗りつぶしに使用する色が選択できます。カラーピッカーの [スポイト] ボタンでタイトルエディタのどこからでも色を取り込むことができます。グラデーション背景を設定する場合は、カラーパレットの上部にある [グラデーション] ボタンを選択します。グラデーションバーの下をシングルクリックすると、グラデーションマーカーが表示されます。グラデーションマーカーは、バーエリアから縦方向にドラッグすると削除されます。

## 詳細レイヤーで作業する

既存の詳細レイヤーのプロパティを設定するほかにも、3 種類の詳細を追加したり、詳細を削除したり、詳細レイヤーを並べ替えたりできます。

**詳細レイヤーを追加**するには、ロック設定の右上にある 3 つの小さなボタンのいずれかをクリックします。このボタンは左から、字体、エッジ、シャドウを新しく作成するレイヤーです。新しい詳細レイヤーは、上述の説明のように、そのタイプによりレイヤースタックの該当するレイヤーと置換されます。



詳細レイヤーを削除するには、詳細の編集パネルのヘッダーバーにある [ごみ箱] ボタンをクリックします。

詳細レイヤーの名前を変更するには、名前をダブルクリックしてから、新しい名前を入力し、**Enter** を押します。

詳細レイヤーを一時的に非表示にするには、ヘッダーにあるドット形状の [表示切り替え] アイコンをクリックします。

詳細レイヤーの編集パネルの開閉は、ヘッダーバー左端にある矢印ボタンをクリックします。

詳細レイヤーを並べ替えるには、編集パネルのヘッダーバーを新しい位置にドラッグします。作業中のルックに 2 つまたは 3 つ以上のレイヤーが存在する場合は、先にパネルを閉じて全体が見渡せるようにしてから移動すると簡単です。

## カスタマイズしたルックを保存する

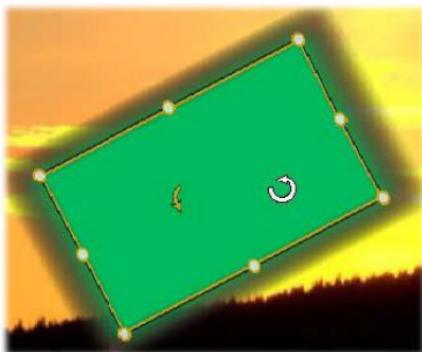
ルックのカスタマイズが完了したら、ルック設定のヘッダーバーにある [ルックを保存] ボタン  をクリックして、「マイルック」プリセットグループに保存できます。保存する前に、ルックの名前を変更しておくとう便利です。名前を変更するには、設定の現在の名前をダブルクリックしてから分かりやすい名前を入力して、**Enter** を押します。

ルックを保存すると、[マイルック] の [プリセットセクタ] から読み出すことができます。

## 編集ウィンドウ

編集ウィンドウは、タイトルエディタのメインプレビューおよび編集エリアです。ここで、タイトルの背景レイヤーを再配置、サイズ変更、回転ができます。

ほとんどの編集作業ではまず最初に、作業するレイヤーを選択します。選択したレイヤーは、フレーム内に表示されます。このフレームには、サイズを変更する 8 つのコントロールポイントと上部に 1 度毎にレイヤーを回転する回転ハンドルがあります。ほとんどのレイヤータイプは、コントロールフレームで直接クリックして新しい位置にドラッグすると「取り込み」できます。



編集ウィンドウ内で形状オブジェクトを回転しているところ。コントロールフレームの上中央にある小さい点は、レイヤーの回転ハンドルです。レイヤーを回転するには、回転ハンドルを押しながらドラッグします。マウスを回転ハンドルの上に移動すると、マウスのポインタが回転矢印に変わります。

テキストおよび形状レイヤーを使うと、レイヤーコンテンツがコントロールフレームの外側に表示されることがあります。これは、ルックの [詳細] の 1 つに横または縦オフセットが、レイヤーの標準位置から離れて移動するよう定義されているためです。詳しくは、197 ページの「ルックを適用する」を参照してください。

## 編集ウィンドウのレイヤー操作

ここで説明するレイヤーは 1 つですが、複数レイヤーを同時に操作することもできます。詳しくは、224 ページの「レイヤーグループを使った作業」を参照してください。

**編集ウィンドウでレイヤーを選択する**ときは、レイヤー枠をマウスでクリックします。そうすると、レイヤーのコントロールフレームを表示し、編集可能になります。

長方形の内部をマウスでクリックするとレイヤーが反応します（長方形は、選択したときにコントロールフレームに表示されます。）つまり、長方形の内部でも下レイヤーにあるため表示されている部分は操作できません。この場合にマウスで編集するには、「レイヤーリスト」の説明に従って、上のレイヤーを先に非表示にします。詳しくは、217 ページを参照してください。

**テキスト以外のレイヤーを移動する**には、長方形の内部をクリックしたまま新しい位置にドラッグします。

**テキストレイヤーを移動する**には、マウスをレイヤーのコントロールフレームに近づけて、マウスポインタがドラッグポインタ（4方向矢印）に変わったら普通にクリックしてドラッグします。テキスト以外のレイヤーと同様に、フレーム内部をクリックすると、テキスト編集モードに切り替わります。詳しくは、211 ページの「テキストとテキスト設定」を参照してください。



**比率を保ったままレイヤーのサイズを変更する**には、コントロールフレームの角をクリックしたまま移動して、目的のサイズに変更します。

**比率を変更してレイヤーのサイズを変更する**には、コントロールフレームの側点をクリックしながらドラッグします。中央の制御点でサイズを変更すると、対応する 2 面に適用されます。希望のサイズおよび比率に変更できます。

**レイヤーを回転する**には、回転ハンドルを押しながらドラッグします。回転を微調整するには、マウスのポインタをドラッグしながら回転の中心部から遠ざけます。距離が長くなれば、マウスの現在地と次の位置間の角度が細かく調整できるようになります。

**レイヤースタック位置を変更する**には、レイヤーを右クリックして、コンテキストメニューの**順序**サブメニューから**最背面へ移動**、**背面へ移動**、**最前面へ移動**、**前面に移動**のいずれかのコマンドを選択します。前述の動作は、それぞれが、**Ctrl+Minus**、**Alt+Minus**、**Ctrl+Plus**、**Alt+Plus** のキーボード操作でも行えます。

ほかにレイヤーの順序を変更する方法には、複数のレイヤーが重複する場合のタイトルを使うと便利なレイヤーリストを使う方法です。詳しくは、218 ページの「レイヤーリスト」を参照してください。

レイヤーを削除するには、コントロールフレームを選択する、またはレイヤーリストから選択して、**Delete** を押します。または、コンテキストメニューコマンドの**レイヤー削除**でも削除できます。テキスト編集モードのテキストレイヤーの場合、**削除**コマンド（および **Delete** キー）はレイヤーのテキストにのみ適用します。レイヤー全体には適用されません。

## テキストとテキスト設定

タイトルエディタのどのグラフィック機能も高度であるため、ほとんどの場合、表示するテキストの飾り付けにタイトルが使用されています。このため、エディタでは、さまざまな専用のオプションを提供し、希望するテキスト様式が得られるよう手助けしています。利用可能なテキスト操作は、以下のとおりです。

- ・ テキストの編集
- ・ フォント、フォントサイズ、スタイルの変更
- ・ テキストの配置とフロー設定
- ・ テキストプロパティのコピーと貼り付け

タイトルエディタで最も興味深いテキスト操作は、編集ウィンドウとテキスト設定パネルで行います。テキストレイヤーのスタイル設定は、プリセットセレクタのロックセクションとロック [設定] パネルを使います。196 ページの「プリセットロック」および 204 ページの「ロック設定」を参照してください。

## テキスト編集モード

別の個所で説明したとおり、テキストレイヤーをドラッグするときは、コントロールフレームの内部ではなく端を慎重にクリックしなければなりません。これは、偶発的にレイヤーをテキスト編集モードにしないためです。ここで説明する操作、つまりテキスト編集モードは、ほしかった機能です。新しく作成されたテキストレイヤーでテキスト編集モードが有効な場合は、入力し始めると、デフォルトのテキストが上書きされます。

**既存のテキストレイヤーの編集を起動する**には、コントロールフレームの内部のどこかをクリックします。すると、テキスト編集モードが有効になり、レイヤー既存のテキストはすべて自動選択されます。(保存するには別の手順が必要です。) 普通に、テキストを選択するとハイライト表示されず。



テキストレイヤーのすべてのテキストが選択されています。左から右に、上のヘッダーバーのテキスト編集コントロールには、文字のスタイル (太字、斜体、下線)、テキストの配置とフロー、フォント名、サイズなどを制御します。テキスト編集モードで、マウスポ

インタをレイヤーの上に置くと、この例で示す「I ビーム」になります。

**テキストを編集する**には、テキストを入力します。ハイライト表示されたテキストが消えて、入力したテキストが表示されます。入力中、現在の入力個所（新しい文字が入力される場所）に縦線が表示されます。

既にある文字を消さずに新しい文字を入力するには、レイヤーをテキスト編集モードにしてから、入力する個所をクリックする、または矢印キーを使って挿入個所に移動します。

テキストを入力する前にテキストを部分的に選択して（ハイライト表示して）置換することができます。これは、マウスで文字全体をドラッグする、または Shift キーを押しながら矢印キーで文字を選択します。3 回クリックするとレイヤーのテキストをすべて選択します。単語をダブルクリックするとその単語のみを選択します。最後に、再度レイヤーのテキストをすべて選択したい場合は、ここで説明したとおりにマウスまたは矢印キーを使用する、または標準のショートカット **Ctrl+A** を使用します。



## テキスト設定

最上部にある [設定] サブパネルには、作業中のテキストレイヤーのコンテンツの編集およびスタイル設定を行うコントロールがあります。

### テキストフィールドを使う

編集ウィンドウのテキストが使い難いまたは編集にアクセスできない場合は、パネルのテキストフィールドでテキストを選択して編集できます。これは、モーションを使用するときなど、テキストが画面の外のスクラバー位置にある場合に便利です。テキストフィールドは、入力し始めると 3 行

まで入力できる大きさに広がります。それ以上の文字を入力すると、スクロールバーが表示されます。

## 選択したテキストのスタイル設定

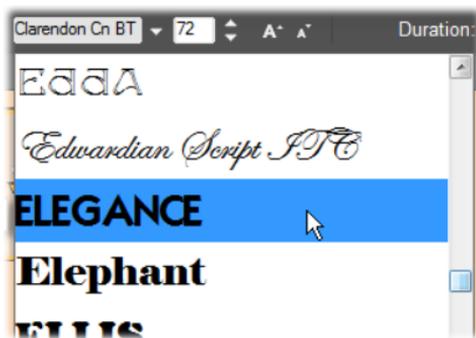
テキストエディタのテキストコントロールの大部分は、他のアプリケーションにある制御機能の使い方と似ています。選択したテキストに適用される機能は、その唯一の機能です。

**フォントスタイル:** 選択したてテキストに太字、斜体、下線などを設定（または設定を解除する）には、ヘッダーバーのトグルボタンを使用する、または標準のキーボードショートカット (**Ctrl+B**、**Ctrl+I**、**Ctrl+U**) を使用します。スタイルオプションがアクティブならボタンは点灯します。



**B I U**

**フォント名:** タイトルは、さまざまなディスプレイフォントを試す絶好の場所であるため、このドロップダウンリストは頻繁に使うことになります。システムにたくさんのフォントがインストールされていると、リストが長くなります。操作を簡単にするには、フォント名の最初の文字を入力すると、アルファベット順のリストで対応する位置を表示します。使用するフォントをクリックする、または矢印キーで別のフォントに移動してから **Enter** を押します。



フォントの選択には、ドロップダウンリストを表示して、希望するフォントをクリックします。選択したフォントは、選択したテキストにのみ適用されます。

**フォントサイズ：**タイトルエディタのフォントサイズの設定にはいくつかの方法があります。フォントサイズ変更フィールドに新しい値（最大 360）を直接入力する、または隣のドロップダウン矢印を使ってサイズの一覧から選択します。右端にあるフォント縮小およびフォント拡大ボタンを使うと、一定の間隔でフォントの幅を拡縮できます。



## テキストスタイルのコピーと貼り付け

テキストおよび形状レイヤーでは、編集ウィンドウのコントロールフレームを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの【属性のコピー】および【属性の貼り付け】を使うと、プリセットセレクタのロックセクションを開かずにレイヤー間でロックをコピーできます。

テキストでこの操作を行うと、レイヤー間でフォント名、サイズ、スタイルもコピーします。また、部分的なテキストまたはテキストレイヤー間でも同じ操作ができます。

## テキストの配置

複数行のテキストで構成されるタイトルは、タイトルエディタの標準メニューの位置合わせオプションが使えます。新しいテキストレイヤーのデフォルトは、中央揃え（ドロップダウンの [中央揃え]）で、各行は行内の中央に揃えられます。ほかにも、**左揃え**、**右揃え**、**両端揃え**が使えます。



## テキストフロー

各言語の文字方向に対応するため、およびデザイン的な柔軟性を最大限に活かすため、タイトルエディタでは、8種類のテキストフローオプションが用意されています。このオプションは、前述の説明とおり、単にテキストの表示方法を調整するのみでなく、**Home** や **End** などの標準キーにも対応しています。



## ルックのスタイル設定

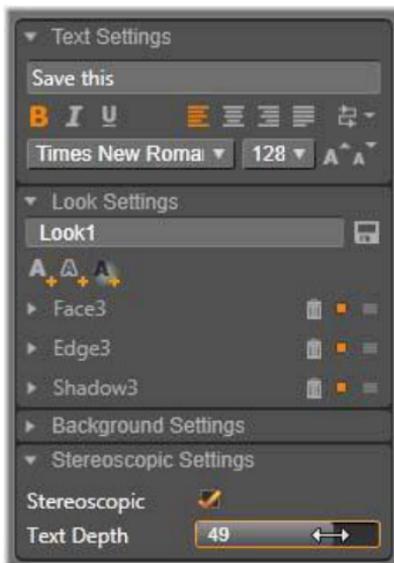
196 ページの「プリセットルック」の説明とおり、テキストおよび形状レイヤーの外観は、プリセットセレクタの [ルック] アプリケーションで変換できます。部分的にハイライト表示されているテキストレイヤーでは、ハイライト表示されているテキストにのみルック効果が適用されます。基本的に、タイトルの各文字には個別にルックを適用できます。



## タイトルとステレオスコピック 3D

ステレオスコピック 3D プロジェクトに取り掛かっている場合は、2D タイトルを作成する必要はありません。ライブラリには、3D として認識されるタイトルがたくさんありますが、どのタイトルもステレオスコピックのテキストを利用することができます。

2D タイトルをステレオスコピックに設定するには、テキストレイヤーを選択し、[ステレオスコピック設定] サブパネルの [ステレオスコピック] ボックスをチェックします。これで [テキスト デプス] 設定が使用可能になり、テキストとビューワーの間の見かけの距離を変更することができます。タイトルをウォッチフォルダに保存する場合、ライブラリのサムネイルが 3D インジケーターを保存します。



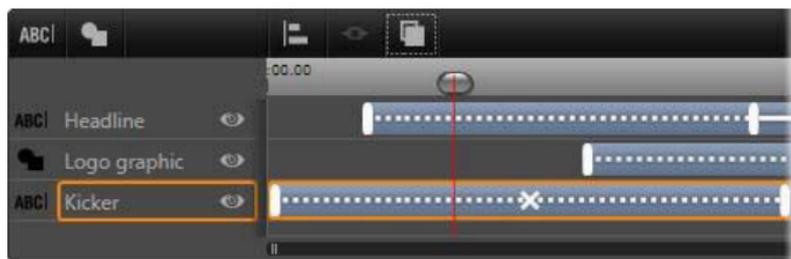
ライブラリまたは 3D タイムラインから開いたステレオスコピックタイトルは、ステレオスコピックプレビューを提供します。2D タイムラインのステレオスコピックタイトルは 2D のみプレビューし、ステレオスコピックを再生するにはタイムライン設定を 3D に変更する必要があります。

**テキストデプス**：テキストレイヤーのデプス（ビューワーからの見た目の距離）を変更するには、レイヤーを選択し [ステレオスコーピック設定] サブパネルを開きます。[ステレオスコーピック] ボックスにオレンジ色のチェックマークが付いていることを確認します。[テキストデプス] スライダーの値を増やすと、テキストがビューから遠のき、値を減らすとテキストが近づきます。

テキストのデプスを調整する際、フォントサイズも調整する必要がある場合があります。テキストを遠くに動かすと見た目のサイズが読めないほど小さくなり、テキストを近くに動かすとタイトルフレームに入りきらないほど大きくなります。

## レイヤーリスト

タイトルエディタ画面の下部を占めるレイヤーリストには、レイヤーヘッダーとタイムライントラックの 2 つが表示されます。各行では、ヘッダーには、レイヤー名と [表示] ボタンが表示されます。ヘッダーの右側には、タイトルの表示時間とレイヤーに割り当てられたモーシヨンの表示時間を制御するグラフィックエディタとなるタイムラインが表示されます。



レイヤーリストの左側は、レイヤーヘッダーです。右側は、各レイヤーのタイミングや適用されているモーシヨンを制御するアニメーションタイムラインです。これらは調整可能です。（この例では、左端のタイムラインのみを示しています。）

編集しているタイトルをムービーエディタまたはディスクエディタから開いた場合は、レイヤーリストのタイムラインは、クリップの再生時間を示

します。それを変更する場合は、プロジェクトのタイムラインに戻り、そこでタイトルをトリミングします。

ライブラリからタイトルを開いた場合は、プロジェクトのクリップと連携していないため、再生時間はタイトルエディタで編集できます。タイムラインツールバーの右側にある [再生時間] カウンターに直接値を入力して再生時間を設定します。すべてのレイヤーが設定した新しい再生時間に合わせて調整されます。

レイヤーリストツールバーには、複数の重要なコントロールのグループがあります (221 ページの「ツールバー」をご参照ください)。

## レイヤーリストを使った作業

レイヤーリストは、ムービーエディタやディスクエディタにあるプロジェクトのタイムラインと同様のコンセプトを持つマルチトラックタイムラインです。モーションなどを使った操作はタイトルエディタと同じです。

### レイヤーの操作

ここで説明する手順は、レイヤーリストのヘッダーエリアに適用されます。

#### レイヤーの選択

レイヤーリストでヘッダーをクリックすると、編集ウィンドウでレイヤーを選択したときと同じです。(逆も同じ) レイヤー名がハイライト表示されて、レイヤーのコントロールフレームが表示されます。マウスとキーボードを使った通常の Windows 操作、**Shift**-click (複数選択)、**Ctrl**-click (選択した項目を実行)、**Shift+Ctrl**-click (最後のクリックから複数選択) で複数選択ができます。複数選択の詳細は、224 ページの「レイヤーグループを使った作業」を参照してください。

#### レイヤー名と名前の変更

タイトルエディタでは、新しいレイヤーを作成すると、リソース名とファイル名を基にデフォルト名を与えます。デフォルトの名前は、レイヤーの

内容がわかりやすい名前ではないことが多いため、複数レイヤーを使ったタイトルにはレイヤーの内容がわかりやすい名前に変更すると便利です。

新しいテキストレイヤーの名前もデフォルトテキストと同様に「テキストをここに入力する」などが設定されています。レイヤーの名前は変更するまで、レイヤーにテキストを入力するごとにデフォルト名が採用されます。テキストレイヤーの名前を変更すると、それ以降テキストを変更してもレイヤー名に影響されません。ただし、デフォルトの動作は、空白名を設定すると元に戻ります。

プライマリレイヤーの名前を変更する場合は、変更したい名前をクリックします。編集フィールドが開き、現在の名前を表示します。新しい名前を入力してから [Enter] を押す、または編集フィールドの外をクリックすると変更が適用されます。

## レイヤーの並べ替え

209 ページの「編集ウィンドウのレイヤー操作」の説明とおり、レイヤースタック内のレイヤーの位置は、レイヤーのコンテキストサブメニューのコマンド、または **Ctrl+Plus** (**[レイヤー]** > **[最前面に移動]**) などのキーボードショートカットを使って並べ替えることができます。

レイヤーリストでは、レイヤーヘッダーをリスト上の新しい位置にドラッグするという簡単な方法も使えます。この操作は、レイヤーが重複しているためにマウスで選択できない場合に特に便利です。レイヤーをドラッグしているときは、ドロップしたときの位置を挿入ラインで表示します。

複数選択を行うと (219 ページの「レイヤーの選択」を参照)、複数のレイヤーを一度に新しい位置にドラッグできます。



## レイヤーの非表示とロック

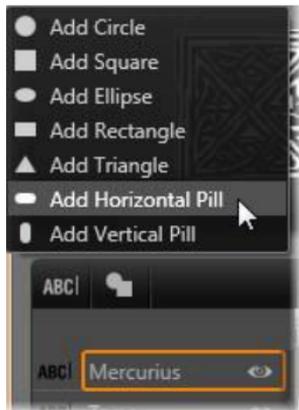
タイトルが複雑になると、レイヤーを追加したり、モーションをレイヤーに追加したりして見づらくなりがちです。レイヤーヘッダーの右端にある**【表示】** ボタンは表示と非表示を簡単に切り替えられます。

目の形をした**【表示】** ボタンをクリックすると、レイヤーを一時的に編集ウィンドウから削除します。レイヤーの情報や設定は保存されるため、視界やマウス操作のじゃまになるレイヤーを非表示にしなくても必要なレイヤーの操作ができるようになります。ボタンをもう一度クリックすると、レイヤーが表示されます。

## ツールバー

このヘッダーバーのコントロールと表示にはグループがあります。機能説明 (左から右)

- ・ **【テキストの追加】** および **【形状の追加】** ボタンを使うと、プリセットセレクトアのルックに適用可能な「ベクターベース」レイヤーを新規作成します。**【テキストの追加】** をクリックすると、デフォルトのルックとキャプションで新しいテキストレイヤーを追加します。編集ウィンドウの未使用エリアでダブルクリックすると、**【テキストの追加】** のショートカットとして使用できます。**【形状の追加】** をクリックすると、新しいレイヤーのコンテンツとして特定の形状を選択できるポップアップメニューが開きます。



- ・ [配列]、[グループ]、[順序] ボタンはそれぞれ複数レイヤーを操作するコマンドのポップアップメニューを開きます。これらのコマンドについては、224 ページの「レイヤーグループを使った作業」を参照してください。



- ・ ステレオスコピック 3D タイトルを編集すると、3D 表示モードスイッチャーが現れます。利用できるフォーマットについての詳細は、39 ページの「3D 表示モードスイッチャー」をご覧ください。
- ・ [変換] ボタンを使うと、タイトルエディタを終了しなくてもタイトルをプレビューできます。左から右に、**ループ再生**、**最初に移動**、**フレームを1つ戻る**、**再生/一時停止**、**フレームを1つ進む**、**最後に移動**の機能ボタンがあります。



[ループ再生] ボタンは開始すると再生を繰り返します。停止するには、編集ウィンドウのどこかをクリックする、または [ループ再生] を再度クリックします。従来通り、Space キーを押す操作は、再生を停止および開始するための便利なショートカットです。

- ・ [システムの音量とミュート] ボタンを使うとシステムのスピーカーの音量を調整できます。この操作は、タイムライン上のクリップのオー

ディオレベルに影響しません。この操作は、タイムライン上のクリップのオーディオレベルに影響しません。

カウンターは、タイトルの再生時間や、レイヤーリストのタイムラインスクラバーの現在地を通常の時、分、秒の形式で表示します。ライブラリではなく作成したプロジェクトのタイトルの場合は、表示されるスクラバー位置はプロジェクトのタイムラインに関連しています。クリップの開始位置ではありません。

[ ] 00:00:03.00 TC 00:00:00.00

## レイヤーとモーションの編集

レイヤーを作成すると、その再生時間は、タイトルの再生時間に設定されます。タイトルを実行したときのレイヤーの最初の表示を遅らせる、またはレイヤー表示中に別のレイヤーの表示を止めるには、プロジェクトタイムラインでクリップを編集したときと同じように、タイムラインに沿ってレイヤーの端をドラッグします。

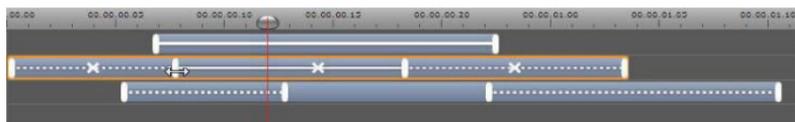


タイトルは、レイヤーを見せ場で登場して去っていく役者に見立てた舞台に似ています。レイヤーリストタイムラインでレイヤーをトリミングすると、そのレイヤーの開始と終了のタイミングを正確に調整できます。

各レイヤーに対して最大3つのモーション（各タイプに1つ）が使えます。これらはタイムライン上にも表示され、再生時間が調整できます。開始および終了モーションは、それぞれが対応するレイヤーの端に割り当てられ

ます。ただし、開始モーションの終わりと終了モーションの始まりはマウスで自由に編集できます。

レイヤーに強調モーションがある場合は、未使用の表示時間（最大タイトルの全長と同じ）も残ります。



レイヤーのモーション 3 種類。上のレイヤーは、強調モーション（直線）で、再生時間全体に割り当てられています。下のレイヤーには、開始および終了モーションが配置され、間には静止部分があります。中央のレイヤーは、3 種類すべてのモーションを示しています。開始モーションはトリミング中です（水平矢印）。開始モーションの再生時間が変わると、強調モーションは未使用时间を自動調整します。

レイヤーで使用しているモーションのいずれかを置換する場合は、新しいモーションを追加して、存在する同じタイプのモーションを上書きします。

置換せずにモーションを削除するには、レイヤーを選択してからモーションのタイムライン中央にある小さな [x] をクリックします。

## レイヤーグループを使った作業

タイトルエディタのレイヤーリストを使うと、レイヤーを一時的または永久的にグループ化できます。

一時的にグループ化するには、編集ウィンドウまたはレイヤーリストで普通にレイヤーを複数選択します。その後、ロックを適用するなどの変更を行うと、同時にグループ全体に変更が適用されます。このグループは、別のレイヤー、または編集ウィンドウの空きエリアをクリックするまで解除されません。解除されると、各レイヤーは個別の状態に戻ります。一時グループでは、各メンバーのコントロールフレームはまとめて表示されます。

永久的にグループ化するには、まず一時グループを作成してから、レイヤーリストのツールバー（または、メンバーレイヤーの [グループ化] コンテキストサブメニュー）の [グループ化] ボタンをクリックします。

グループ化されると、[グループ解除] ボタンまたはメニューコマンドで明確に解除する、またはレイヤーリストでグループをメンバーレイヤーの外にドラッグするまで解除されません。さらに [再グループ] コマンドは、グループ解除されたグループを再度グループ化します。

永久グループが選択された場合は、すべてのグループメンバーでコントロールフレームを共有します。個別メンバーのコントロールフレームは表示されません。

永久グループは、レイヤーリストに各自のヘッダーとタイムラインを持っています。グループヘッダーでは、メンバーレイヤーのヘッダーの表示および非表示を操作できます。グループが開いている場合は、メンバーレイヤーは対応するグループヘッダーの下に表示されます。



レイヤーリストの標準レイヤーと3つのメンバーレイヤーのあるグループ。タイムラインは、グループ自身およびメンバーの1つに適用されているモーションを示しています。マウスポインタは、グループを折りたたんでメンバーレイヤーの名前を表示しないようにする位置にあります。

一時グループと永久グループは、以下で説明するとおり、多くのコマンドに対する反応が異なります。

**注意：**永久グループにあるレイヤーでも、編集ウィンドウ（グループが選択されていない場合）またはレイヤーリストで個別に選択できます。メンバーレイヤーは、永久グループに含まれる（または含まれない）別のレイヤーで構成される一時グループに追加できません。

## レイヤーの複数選択

グループ化の最初の手順では、統合する複数のオブジェクトを選択します。編集ウィンドウでは、この操作は2つの方法でおこなうことができます。

- ・ マウスをクリックしたままドラッグして、グループ化するオブジェクトをすべて含む長方形の選択範囲（「マーキー」）を作ります。
- ・ グループ化する最初のオブジェクトをクリックしてから、**Ctrl** キーを押しながら残りのオブジェクトをクリックします。

レイヤーリストを使ってレイヤーを複数選択する方法については、219 ページの「レイヤーリストを使った作業」を参照してください。

## グループを使った編集ウィンドウの操作

一時グループも永久グループもその位置やサイズを変えたり、回転したりできます。

**グループの位置を変える**には、個別レイヤーの操作と同様にグループを新しい位置にドラッグします。

**永久グループを回転する**には、共有コントロールフレームの回転ハンドルをドラッグします。グループの全メンバーが、太陽の周りを回転する惑星のように中心を基点に回転します。

**一時グループを回転する**には、いずれかのメンバーの回転ハンドルをドラッグします。グループに属する全メンバーがそれぞれの中心を基点に回転します。

**永久グループのサイズを変更する**には、共有フレームの制御点のいずれかをドラッグします。全レイヤーがゴムシートの上に描かれているかのように、グループ全体のサイズが変わります。

**一時グループのサイズを変更する**には、任意のメンバーのコントロールフレームの制御点のいずれかをドラッグします。各レイヤーが各自の中心を基点に拡張されます。

グループのサイズを変更する操作は、個別レイヤーと同じで、角の制御点をドラッグするとレイヤーのアスペクト比を維持することができ、側面の制御点をドラッグすると縦横比も変更することができます。

## プロパティをグループに適用する

一時グループを選択すると、どのプロパティ設定も設定内容が適用可能な限り全メンバーに適用されます。

- ・ **ルックを適用すると**、テキストまたは形状メンバーに適用されます。
- ・ モーションアイコンを右クリックしてから [選択したレイヤーに追加] を選択して**モーションを追加すると**、その結果は、各メンバーに個別に追加した状態と同じになります。
- ・ **フォントを選択する**、またはその他のテキストスタイル属性を変更すると、一時グループに属するすべてのテキストメンバーが更新されます。

初めてグループ化されたときを除き、永久グループに対するこのような操作には、独自のルールが設定されます。

- ・ **ルックを適用すると**、一時グループと同様に機能し、グループ内のすべてのテキストおよび形状レイヤーに影響します。
- ・ **永久グループにモーションを追加すると**、グループが 1 つの動画オブジェクト（アニメーション）として処理され、文字、単語、線などのメンバーは配慮されません。ただし、各メンバーに割り当てられたモーションはグループの一部として実行されます。
- ・ **テキストスタイルは永久グループに適用できません。**

## 一時グループのレイヤー配列

グループ操作の最後の機能は、一時グループにのみ適用される機能で、レイヤーリストツールバーの**【グループ配置】** ボタンで実行します。このコマンドには、横方向に 3 種類、縦方向に 3 種類があり、グループに属する全メンバーに適用できます。ただし、最初に選択されたレイヤーは他のレイヤーの位置を設定するため除外されます。

## 第 8 章：サウンドと音楽

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。作成したムービーでは、未処理のサウンドトラック（オリジナルまたは同期オーディオ）をビデオと共にインポートします。残りは、明示的に分割しない限り区別します。

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。ScoreFitter ツールを使うと、ボタンを押すだけで、ムービーの長さに合わせて BGM も作成できます。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。

### Pinnacle Studio のオーディオ機能

プロジェクトタイムラインでは、オーディオクリップの動きは、別のタイプのクリップと同様ですが、タイムラインにはオーディオ専門の機能があります。



このタイムラインツールバーボタンのグループの強調表示されているボタンは、オーディオミキサー、曲の作成、ナレーション、ダッキングなどのオーディオ関連ボタンです。



ツールバーの右端にあるこのボタンを使うと、オーディオスクラブが有効になります。

たとえば、タイムラインツールバーにはポップアップ表示されるオーディオミキサーのボタンがあり、キーフレームでクリップを動的にコントロールすることができます。また、ScoreFitter BGM クリップを作成するボタン、ナレーションを録音するボタン、オーディオダッキングを適用するボタンがあります。他にもツールバーには、オーディオスクラブに切り替えるボタンがあります。これを使うと、スクラバをタイムラインに沿ってドラッグしながらオーディオの突然の変化を監視します。

## ライブラリ

オーディオとミュージッククリップは、ライブラリの作品を採用します。このオーディオファイルは、wav、mp3、およびその他の形式で処理します。オーディオファイルを作品に追加する場合、ライブラリブラウザから希望のアセットをプロジェクトタイムラインにドラッグします。

## オーディオの補正

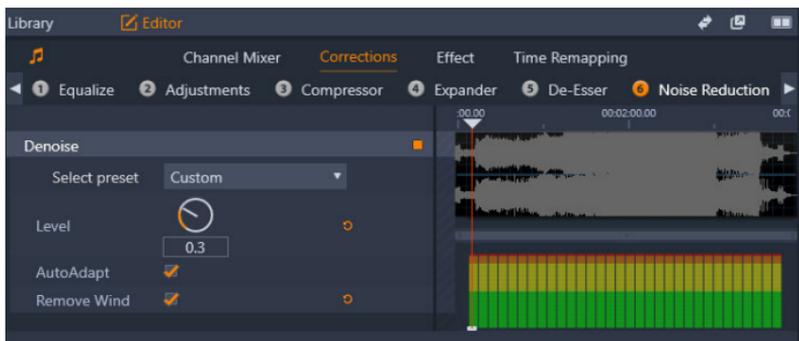
タイムラインでオーディオクリップを選択し、**[エディタ]** パネル > **[補正]** を開くと、ノイズリダクション、圧縮、イコライゼーションなどのさまざまな修復とカスタマイズを適用できます。エフェクト（次の説明参照）と異なり、これらのツールもライブラリのオーディオアセットに適用できます。後でそのアセットをプロジェクトで使うと、補正も適用されたまま使われます。必要に応じてさらにタイムラインから変更を加えることができます。補正は非破壊性であるため、補正したオーディオファイルは変更されません。

## オーディオエフェクト

タイムラインでオーディオクリップを選択し、[エディタ] パネル > [エフェクト] を開くと、さまざまな方法でサウンドクリップを強化および変換したり、面白くすることができます。前述の補正ツールとは異なり、エフェクトは、ライブラリアセットに直接適用されませんが、プロジェクトには適用できます。エフェクトにはパラメータの組み合わせがあらかじめ用意されています。また、必要に応じて編集することができます。

## オーディオの編集

[エディタ] パネルのオーディオ編集機能には、wav、mp3、およびその他のファイルタイプのデジタルオーディオをプレビュー、分析、操作するためのツールがあります。また、ビデオ録画中に作成されたオリジナルオーディオトラックまたは同期のオーディオトラックの特殊機能が用意されています。



[エディタ] パネルのオーディオ機能 ([補正] > [ノイズリダクション]) を選択。

[エディタ] パネルには、[チャンネルミキサー]、[補正]、[エフェクト] など、さまざまな目的のためのツールが用意されています。[補正] は、ライブラリアセットとムービーまたはディスクプロジェクトのタイムラインのクリップの両方で使えます。エフェクトは、タイムラインクリップでのみ利用可能です。

## 同期ビデオ

現在選択されているオーディオに同期ビデオが存在する場合（たとえば、タイムラインのコンテキストメニューで **[オーディオ排除]** を使ってビデオクリップからオーディオトラックを作成した場合）、ビデオは **[プレーヤ]** パネルに表示され、オーディオは **[エディタ]** パネルで確認および編集します。

## チャンネルミキサー

チャンネルミキサーを使うと、レベルを調整したり、元のチャンネルのオーディオ信号割り当てを新しいチャンネルにリダイレクトします。たとえば、ミキサーを使って別のステレオチャンネルを左または右のモノチャンネルに要約できます。

チャンネルミキサーが提供しない機能が必要な場合は、クリップにチャンネルツールのエフェクトを適用してください。チャンネルツールに関する詳細は、239 ページの「オーディオエフェクト」を参照してください。

**レベル調整：** レベルメーターの下にあるスライダをクリックして、クリップの再生レベルを設定します。設定したレベルは、このクリップを再生する、またはタイムラインで使用するときには有効です。メーターの赤い部分は、サウンドの過変調を示します。これは可能な限り回避する必要があります。安全に使える最大レベルを決めるには、**[ノーマライズ]** ボタン  をクリックします。

**ステレオ：** このドロップダウンリストは、チャンネル交換（例：左右交換）などのすべてオーディオ信号をリダイレクトする、または 2 チャンネルステレオ信号とモノチャンネルを統合させるためのオプションです。

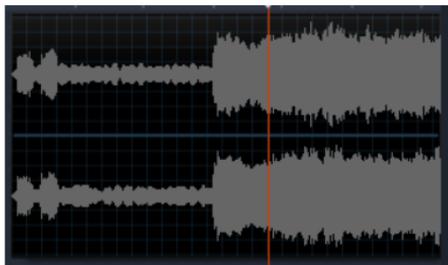


チャンネルルーティングオプションを備えた [ステレオ] ドロップダウンメニュー。

**ノーマライズボタン** : ノーマライズボタンは、ロードしたサウンドサンプルを検査して、サンプルの過変調（荒いデジタルクリップ）なく適用可能な一定の増加量を判断します。オーディオ素材の強弱を変更する圧縮や限界とは異なり、ノーマライズは、増幅を一定に増加（または減少）させて強弱を保持します。

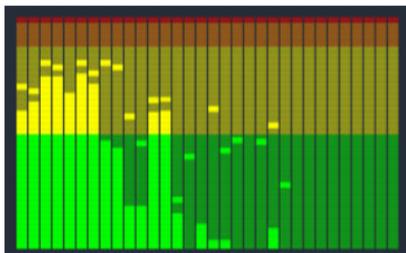
## 波形グラフと周波数スペクトル

オーディオの波形グラフが、時間とともにサウンドの振幅がどのように変化するかを静的に示します。



波形グラフは、時間の経過に伴うオーディオレベルの変化を示します。ステレオ録音の場合は、ここに示すようにグラフを横に区切り、左上にチャンネルを表示します。

その代わりに、周波数スペクトルディスプレイで同じオーディオ素材を動的に表示します。これは、再生中にサウンドのスペクトル要素の変化を示します。



周波数スペクトルは、周波数範囲でオーディオ信号を細分し、各範囲のサウンドレベルを表示します。低周波数は左側です。数秒前に検出されたピークレベルは各メインバーの上の小さなボックスに示します。

## オーディオの補正

[エディタ] パネルの補正機能には、[均等]、[調整]、[コンプレッサ]、[エクスパンダー]、[ディエッサー]、[ノイズリダクション] があります。補正はライブラリアセットとタイムラインクリップの両方に適用できます。補正の多くのコントロールは、異なる機能間で共有されています。

### 均等

イコライザーは、オーディオシステムのトレブルとバスをコントロールする概念と似ていますが、より繊細な調整が可能です。このイコライザーは、オーディオスペクトルを 5 つの周波数範囲に分割し、それぞれを特定の周波数を中心に配置して増分量を設定可能にします。



均等補正機能のコントロール。ダイヤルを使って、[ゲイン]、[周波数]、[ハイカット]、[ローカット]を設定できます。

**プリセットの選択**：数々の固定プリセットをドロップダウンリストから選択できます。たとえば、「電話音声」エフェクトを選択できます。

**ゲイン**：ゲインパラメータを使うと、サウンド全体に貢献する関連する周波数範囲の量を特定できます。（-18 から +18）

**周波数**：周波数パラメータを使うと、各バンドの中央周波数を指定できます。

**ローカットとハイカット**：このコントローラーは、設定値より下または上の周波数を完全に排除します。デフォルト値はすべての周波数を有効にします。

## 調整

[調整] ツールで利用可能な唯一のパラメータはLFE（サブウーファー）で、これにより特定のクリップに対しサブウーファーチャンネルを有効または無効にできます。

## コンプレッサ

コンプレッサは、オーディオ信号の強弱を、全体のサウンドを強化しながら音量の大きい部分を抑制してスムーズに調整します。これにより、レベルピークが圧縮前より低い場合でも信号が強い感じを与えます。軽い圧縮は、ミュージックトラックのオーディオマスタに共通に適用されます。圧縮は、素材によってさまざまな方法で創造的な使い方をすることができます。

**プリセットの選択：**圧縮フィルタに対してあらかじめ作られた数々のパラメータセットから選択します。

**倍率：**このコントロールは、スレッシュホールド設定を超えた入力信号のセクションに適用する圧縮の量である圧縮比率を設定します。たとえば、圧縮率 2:1 は、スレッシュホールドより 2dB 上のソースレベルでは、出力レベルを 1dB 増加にします。有効範囲は、1:1（圧縮なし）から 100:1（限界）です。

**スレッシュホールド：**この設定より高いすべてのレベルが割合に設定された値で減衰します。ゲインコントロールで全体にブーストを適用させて、レベル損失を補正します。

**アタックとリリース：**アタックは、スレッシュホールドを超えたオーディオ信号にコンプレッサが反応する速さを管理します。値が大きいほど、圧縮の開始が遅くなります。たとえば、一定の調子で続くサウンドは通常どおり圧縮しながらピアノ演奏のアタックがはっきり識別できるようにします。リリースは、信号がスレッシュホールドより下になったときに圧縮を無効にするスピードをコントロールします。

**ゲイン：**すでに圧縮した後はゲインを調整してください。

**ニー**：ニーの値が高いと、スレッシュホールドのサウンドレベルが一度に切り替わるのではなく、近くづく、または離れるため、ゆっくりと圧縮を実施します。これにより圧縮サウンドの諧調品質を変えます。

## エキスパンダー

エキスパンダーは、選択したスレッシュホールドより下回る信号のゲインを減らします。エキスパンダーは、ゲートを突然カットオフするのではなく、雑音となる低レベル信号をゆるやかに減らします。

**プリセットの選択**：あらかじめ作られた数々のパラメータセットから選択します。

**割合、スレッシュホールド、アタック、リリース**：これらのパラメータはコンプレッサと同じ意味を持ちます。(前述参照)

**範囲**：これは、最大ゲインリダクション（減衰）を制御します。

**ホールド**：最初にアタックを実行してからエキスパンダーを有効にする時間を指定します。この値を増やすと、大きいサウンドの間に増幅させる必要のないポーズや静かな部分がある場合に便利です。このような使い方をすると、エキスパンダーがノイズゲートのように機能します。

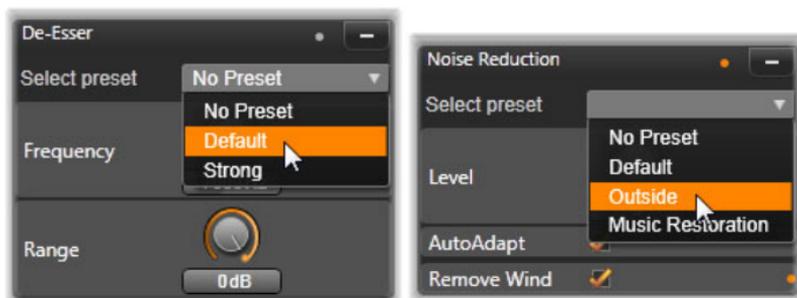
## ディエッサー

このオーディオフィルタは録音されたスピーチから気になる雑音を目立たないように削除します。利用可能なパラメータにより、エフェクトを個別に微調整できます。

**プリセットの選択**：あらかじめ作られた数々のパラメータセットから選択します。

**周波数**：このノブは、ディエッサーが配備されている周波数より上を設定します。

**範囲：**このノブは、検出された雑音に適用する最大減衰をコントロールします。



オーディオ補正のディエッサーとノイズリダクションの設定とプリセット

## ノイズリダクション

ノイズリダクションフィルタを使用すると、不要な背景ノイズを削減または除去できます。フィルタは、動的に反応して素材の雑音と種類を変更します。

ノイズリダクションは、さまざまな問題に適用可能です。ただし、その成果は、ソースマテリアルの種類および発生した問題により異なります。ほとんどの場合、その結果に対して、レベルおよび微調整パラメータを使用してさらなる最適化を行います。

新しい設定が適用されるには数秒かかるため、変更は小さなステップでゆっくりと行い、各変更を慎重に監査する必要があります。

**プリセットの選択：**あらかじめ作られた数々のパラメータセットから選択します。

**レベル：**対象物が遠いところ（マイクの周波数より遠い）にある屋外ビデオ録画では、大量の背景ノイズが発生する場合があります。対象物の声など、録音のサウンドを妨害するのに十分大きい場合があります。同様の条件で、カメラの操作ノイズ、またはオペレータの声は、不快感のないとこ

ろまで増幅できる場合があります。ソースマテリアルで達成可能な成果が得られるまで、さまざまなレベルのノイズリダクションを試してみます。

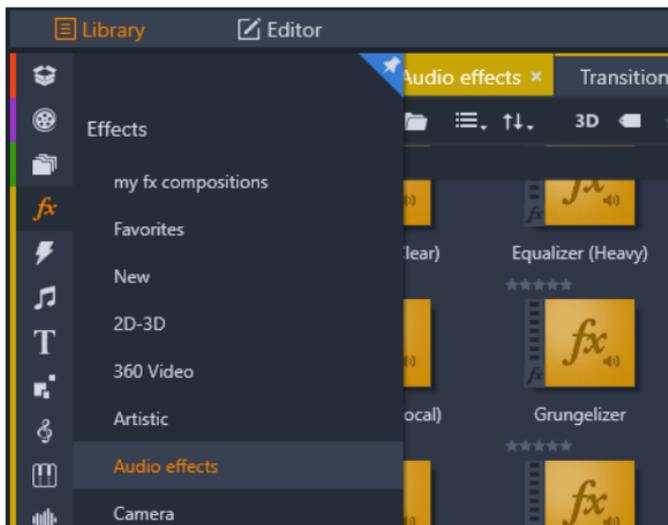
**自動調整**：このオプションを有効にすると、ノイズリダクションを自動的および動的に調整して、素材のノイズ量を調整します。**微調整**オプションは、**自動調整**が選択されている場合は使えません。

**微調整**：これは、補正の量をコントロールします。その効果は、低レベル設定が使われたときにのみ大きく、**自動調整**が起動されている場合は影響しません。

**風音を取り除く**：このチェックボックスをチェックすると、オーディオクリップにある風の音、およびそれに似た背景ノイズを減らすフィルタを起動します。

## オーディオエフェクト

オーディオエフェクトは、**[ライブラリ]** パネルの **[エフェクト]** > **[オーディオ効果]** にあります。エフェクトをプロジェクトに加えるひとつの方法は、エフェクトをライブラリからタイムラインのオーディオクリップ（同期オーディオを持つビデオクリップも含む）にドラッグすることです。別の方法として、タイムラインクリップを選択し、**[エディタ]** パネルで、**[エフェクト]** > **[アドオン]** > **[オーディオ効果]** を選択し、サムネイルバーのエフェクトをクリックすることもできます。



ライブラリのオーディオエフェクト。

オーディオエフェクトのすべてのインターフェースは、ビデオエフェクトと全く同様です。そのため、共有の機能はここでは説明を割愛しています。(149 ページの「第 5 章:エフェクト」を参照してください。) イコライザーやディエッサーなどのいくつかのオーディオエフェクトは補正ツールの役割も担っています。これらについては、234 ページの「オーディオの補正」を参照してください。ここでは、その他のオーディオエフェクトについて説明します。

**チャンネルツール：**このエフェクトの基本的なアクションは、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、チャンネルツールは、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：**コーラスエフェクトは、オーディオストリームに「エコー」を繰り返し適用することで、より深みのあるサウンドを作り上げます。エコーの発生頻度、1 回の繰り返しから次の繰り返しへの音量の軽減などのプロパ

ティをコントロールし、フランジャーのようなサウンドやその他のさまざまな結果を生み出すことができます。

**均等：**[均等] 補正フィルタと同様、[イコライザ] を使うと、特定の周波数範囲の [ゲイン] (ダイヤルとして表示) を設定することができます (範囲の開始は、ダイヤルの左側の数字で表示されます)。オーディオの均等化について詳しくは、234 ページの「均等」を参照してください。

**ローファイエフェクト：**ローファイエフェクトは、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。

**レベルツール：**このエフェクトは、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。

レベルツールは、オリジナルクリップでターゲット音量を見つけます。音量が低いときはレベルツールが固定された比率で元のレベルに増やします。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：**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:**このエフェクトは、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。

**ステレオスプレッド:**この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。

## タイムラインのオーディオ

タイムラインツールバーの **[オーディオミキサー]** ボタン  をクリックすると、個々のクリップのオーディオレベルとステレオまたはサラウンドの位置決めにアクセスしたり、オーディオキーフレームを使用してトラックのレベルを編集することができます。すべてのタイムラインのオーディオの **[マスターボリューム]** はタイムラインのヘッダーエリアの下部に表示されます。

## サラウンドサウンド

パナーツールは、サラウンドに対応しています。最大の柔軟性を得るには、クリップのオーディオの位置を前後および左右に移動して希望する 2 次元の視聴フィールドに移動します。



[オーディオミキサー] モードがアクティブなときに、オーディオトラックの **[パナー]** ツールボタンをクリックすると、**[パナー]** ポップアップを開くことができます。

各クリップのオーディオをサラウンド再生とミックスしても、左右のバランス情報を使うだけで、ステレオサウンドトラックをつけたビデオファイルに出力できます。作成したプロジェクトを DVD に出力する場合は、5.1 サラウンドサウンドが使用できます。**[パナー]** ツールについて詳しくは、244 ページの「パナー」を参照してください。

## タイムラインのオーディオ機能

トラック管理機能の他にも、タイムラインのヘッダーエリアもオーディオコントロールの基準機能として表示されます。

### 再生マスターレベル

タイムライントラックヘッダーの下にあるのは、再生マスターレベルインジケータです。プロジェクトをプレビューすると、現在ミキシングされている全トラックの合計出力を表示します。



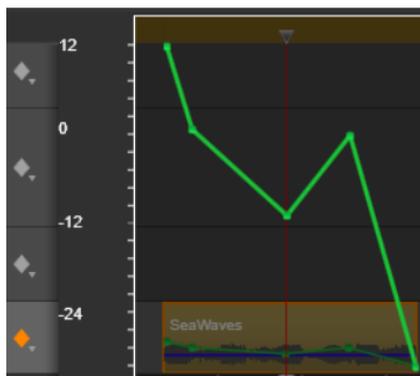
タイムライントラックヘッダーの下にあるのは、再生マスターレベルインジケータです。

### オーディオミキサーモード

**トラックレベル：**上のスライダーは、トラック全体の出力レベルを設定します。スライダーをダブスクリックするとデフォルト値を復旧できます。トラックのクリップの当初のボリュームに変更は全く適用されません。

**クリップレベル：**下側スライダーは、現在のクリップのスクラバ位置のレベルを設定します。トラック上にクリップが選択されていない場合は、こ

のスライダーは使えません。クリップの音量曲線は、キーフレームでコントロールします。(以降の説明参照) キーフレームを使う場合は、スライダーレベルで新しいキーフレームが作成される、または既存のキーフレームの位置を変更します。



オーディオトラックのダイヤモンドのアイコンをクリックして、オーディオキーフレーミングをアクティブにします。

## パナー



このツールは、「サラウンド」環境にいるリスナーに関連した音源の位置を視覚的に指定します。クリップの音量ツールと同様に、クリップに割り当てられたキーフレームに作用します。また、タイムラインスクラバがオーディオクリップまたはオーディオを同期されているビデオクリップに配置されたときに起動されます。パン用の曲線の変化は青色で描画されます。

タイムラインの編集という目的で、すべてのパン動作は、サラウンドモードで発生するため、ひとつのパナーコントロールを操作するだけです。サラウンドパンクリップは、完了したプロジェクトの編集後に別の出力構成にミックスできます。これによりユーザーは、すべてのフォーマットに対してひとつのパンニングのセットを使って作成することができるようにします。

このツールで行った変更は、作業中のクリップにのみ適用されます。別のトラックに移動またはコピーしてもクリップの変更は移動されません。

パナーを開くには、[オーディオミキサー] モードがアクティブなときにトラックヘッダーのグリッドアイコンをクリックします。このボタンは、トラックのスクラバの位置にクリップがない場合は、グレー表示されます。サウンドソースは、2次元グリッドに青色の点で表示されます。リスナーは前向きに中央にいます。



ダイアログモードでパナーを使ってオーディオクリップを位置決めしているところ。フロントコーナーのスピーカー用のアイコンが透明に表示されて、このモードでは使用されていないことを示しています。ここで調整するトラックのオーディオはリスナーの右側から聞こえます。

## セレクション一覧

パナーウィンドウの上部にあるドロップダウンリストは、6台のサラウンドスピーカー全体のサウンドを表す3つの方法を提供します。

[5.1] は、自然なサウンド再生に最も適した汎用設定です。これは、犬が吠える声や車の通過音などの一般的な雰囲気サウンドに使用します。5つのメインスピーカーは、作業エリアにアイコンで表示されます。6つ目のLFE

(低周波数エフェクト) スピーカーは、位置のヒントを与えます。サラウンドミックスのレベルは、作業エリアの下にあるスライダでコントロールします。

**中央チャンネルオフ**は、没入型音楽トラックに適した設定です。

**ダイアログモード**は、中央のスピーカーと 2 つの後部スピーカーとの組み合わせです。この組み合わせは、複数のスピーカーを使う場合に適しています。この組み合わせは、複数のスピーカーを使う場合に適しています。

## パナー作業エリア

パナーウィンドウには、一般的なスピーカー配置とリスナーの位置を概略的に描写します。エリア中央の十字アイコンは、リスナーの位置を示しています。

青色コントロールポイントは、音源の位置を設定します。作業エリアの端にあるスピーカー記号は、スクリーンを上にした状態の一般的な 5.1 サラウンドスピーカー配置を示します。

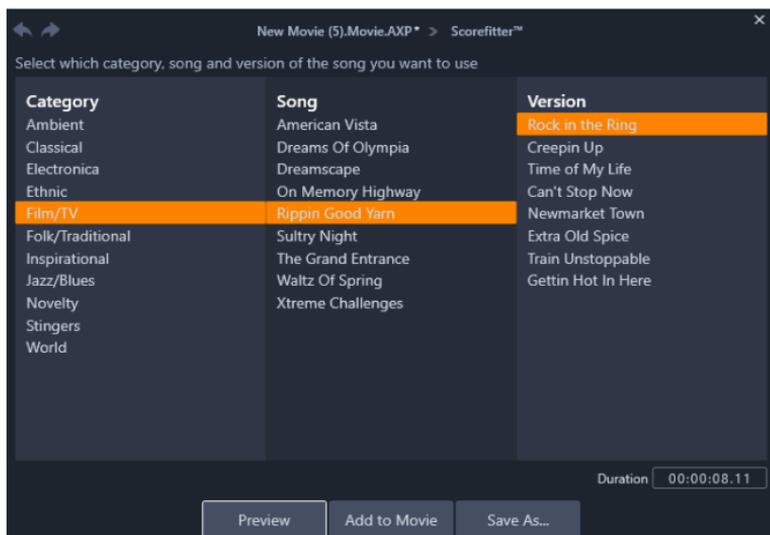
音源の位置を 1 次元（横または縦）でコントロールする場合は、それぞれに作業エリアの下部または右側のスライダを使います。

**LFE チャンネル**: サラウンドは、特殊効果の最低周波数を強化または排除できる特殊なサブウーハーチャンネル（「5.1」の「.1」）をサポートしています。LFE 拡張は作業エリアの下にあるスライダでコントロールします。人間の耳は、このような低周波数音の場所を特定できないため、LFE には空間位置が割り当てられません。

**キーフレームボタン**: パネルの下部にあるキーフレームボタンは、キーフレームの追加と削除、およびナビゲーションができます。既存のキーフレームの位置に移動すると、[追加] 記号は、自動的に [削除] に切り替わります。

## ScoreFitter BGM

 Pinnacle StudioのScoreFitterは、選択したカテゴリで自動的にBGMを作成します。このカテゴリ内で複数の [曲] から 1 曲、その曲の中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。



ScoreFitter ウィンドウ。カテゴリ、ソング、バージョンを選択してから、[ムービーに追加] ボタンをクリックします。

特定のクリップを対象に音楽を作成するには、**[曲を作る]** ボタンをクリックする前にクリップを選択して ScoreFitter を開きます。（ムービー全体を選択するには、**Edit > Select All** 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、プロジェクト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。

[ScoreFitter] のリストから、カテゴリ、曲、バージョンを選択します。選択できる曲はカテゴリによって、また選択できるバージョンは曲によって

異なります。[プレビュー] ボタンを使って、ツールを開いているときに、曲を聴くことができます。

必要に応じて、[名前] フィールドにクリップの名前を入力し、[再生時間] カウンタで長さを調整します。作成するミュージッククリップは、選択した長さに収まるように調整されます。

選択したら、[ムービーに追加] をクリックします。これで、タイムライン スクラバやプレーヤのプレビューフレームに示されているように、現在の時間インデックスでアクティブトラックの最初に新しいクリップが作成されます。

## [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、[REC] をクリックし、コンピュータの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。

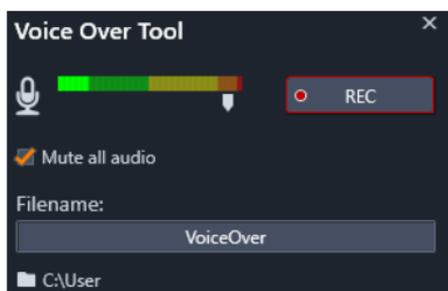
プロジェクトタイムラインで開始点を選択します。開始点を選択するには、クリップを選択して、ムービーを再生し、好みの位置で停止します。または、タイムラインスクラバをドラッグして選択することもできます。

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「ナレーションレベル」を参照）。レベルを調整した後で、

[Rec] ボタンをクリックします（録音中は、ボタンが [停止] ボタンに切り替わります）。

3 秒のカウントダウンが表示されてから、プレーヤのムービー再生を開始します。ナレーションを行い、完了したら [停止] ボタンをクリックします。

ここで、ユーザーに録音を保存するかどうかの確認が行われます。肯定的な答えの場合は、ナレーションクリップがライブラリに追加され、プロジェクトタイムラインのナレーショントラックを自動的に配置します。



ナレーションツール（設定完了）。[REC] ボタンをクリックし、ソフトウェアが 3 秒のカウントダウンをしてから会話を始めます。

## 補足コントロール

**ナレーションレベル：**録音中、ピークレベルメーターの表示を見て、使用しているマイクの信号が十分であり過変調されていないことを確かめます。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。

**ファイル名：**このテキストフィールドには、ナレーション用のオーディオファイルに使われたファイル名をあらかじめ設定できます。変更しなければ、最初のファイルに指定した名前が使用され、それ以降のファイルには、連番が付加されます。（例：ナレーション（1））

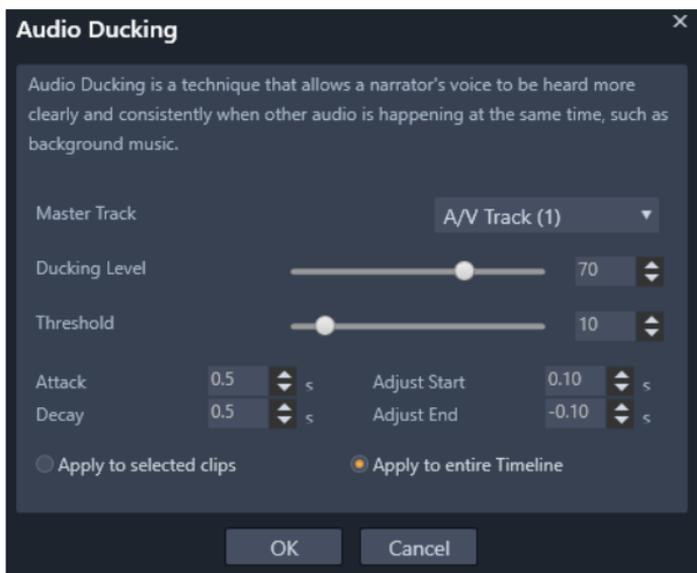
**活動拠点：**フォルダのアイコンをクリックすると、ナレーションクリップを保存する新しいファイルシステムフォルダをナビゲートします。

適切な範囲内にするため、必要に応じて録音レベルスライダを調整します。スライダは、ピークメーターの真下にあります。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。

**すべてのオーディオをミュートにする：**作成したムービーにサウンドトラックが存在すると、ナレーションの録音の妨げとなる場合があります。このチェックボックスは、録音中のタイムラインオーディオを完全にオフにします。

## オーディオダッキングを使って音量を自動調整する

オーディオダッキングを使うと、ひとつのトラックの音量を自動的に下げることによって、他のトラックが聴きやすくなります。たとえば、音楽とナレーションを含むビデオプロジェクトでは、オーディオダッキングを利用することで、ナレーションが始まった時点で、自動的に音楽の音量を下げるすることができます。ダッキングのトリガとなるしきい値を変更することで、背景トラックの音量をどの程度下げられるかを調整できます。



### オーディオダッキングを適用するには

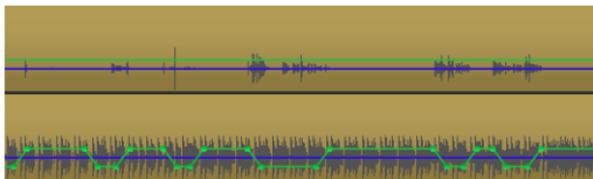
- 1 タイムラインで、ダッキング（選択的なオーディオレベルの調整）対象となるトラックを選択し、ツールバーの【オーディオダッキング】ボタン  をクリックします。

2 **[オーディオダッキング]** ダイアログボックスの **[マスタートラック]** ボックスで、そのオーディオを聴く対象となるメイントラックを選びます。

3 次のコントロールを調整します。

- ・ **ダッキングレベル**は、音量の低下量を決定します。数値が大きいほど、音量は低くなります。
- ・ **しきい値**は、他のトラックの音量低下のトリガとなるマスタートラックの音量レベルを決定します。最適なトラック間の音量バランスを実現するには、複数の設定を試す必要があります。
- ・ **アタック** - **[しきい値]** に到達した後、**[ダッキング レベル]** にボリュームを下げるまでの時間を決定します。
- ・ **ディケイ** - **[ダッキング レベル]** から通常のクリップボリュームに戻るまでの時間を決定します。

マスター以外のすべてのオーディオトラックにダッキングを適用する場合は、**[タイムライン全体的に適用]** オプションを有効にします。選択したトラックにのみダッキングを適用する場合は、**[選択したクリップに適用]** を有効にします。



この例では、一番上のトラックが、マスタートラックに設定されたナレーショントラックです。そして、一番下の音楽トラックに「ダッキング」が適用され、ナレーショントラックのナレーターが話し始めると（青い波形によって示されている部分）、音楽トラックの音量だけが低下します。緑の線は音量レベルを表し、どこで音量の変化が起こるかを示しています。

## オーディオダッキングを削除するには

? タイムラインで、オーディオダッキングが適用されているトラックを右クリックし、**[ダッキングの削除]** をクリックします。

## 第 9 章：ディスクプロジェクト

ディスクプロジェクトでできるのは、始まりから終わりに向かって決まった順序で再生されるムービーを作成することだけではありません。今では、作品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。

ディスクオーサリングとは、この相互関係を可能にする構造をデザインして作成するプロセスです。Pinnacle Studio には、完全なコントロールを維持しながらオーサリングが簡単にできる自動機能が装備されています。

### MyDVD ディスクプロジェクト

MyDVD にエクスポートすることで、Pinnacle Studio プロジェクトをディスクに出力できます。MyDVD は、簡単なディスクオーサリングアプリケーションであり、テンプレートを利用して、メニューや音楽を含む本格的なディスクプロジェクトの作成を支援します。詳しくは、327 ページの「MyDVD に出力する」を参照してください。

Pinnacle Studio では、MyDVD プロジェクトに表示されるチャプターマーカーを追加できます。

### ディスクプロジェクトを作成するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ? 新しいディスクプロジェクトを始めるには、[ファイル] > [新規] > [ディスク] を選択します。
  - ? 既存のムービープロジェクトの場合は、タイムラインにプロジェクトを開いた状態で、タイムラインツールバーの [オーサリングツールバーを開く] ボタンをクリックします 

- ムービープロジェクトと同じコントロールとテクニックを使用して、ディスクプロジェクトを構築します。
- タイムラインツールバーの下にある **[MyDVD にエクスポート]** ボタンをクリックして、ディスクプロジェクトをエクスポートします。

## ディスクプロジェクトにチャプターマーカを追加するには

- プロジェクトがタイムラインで開いていることと、**[オーサリングツールバーを開く]** ボタン  が有効になっていることを確認します。
- スクラバーを使ってチャプターマーカを追加するフレームに移動します。
- タイムラインツールバーの **[チャプターマーカを作成します]** ボタン  をクリックします。。

タイムラインツールバーの下で、タイムラインスクラバーの上のバーにマーカが表示されます。



チャプターの名前を変更する場合は、タイムラインツールバーのチャプターボックスに新しい名前を入力します。

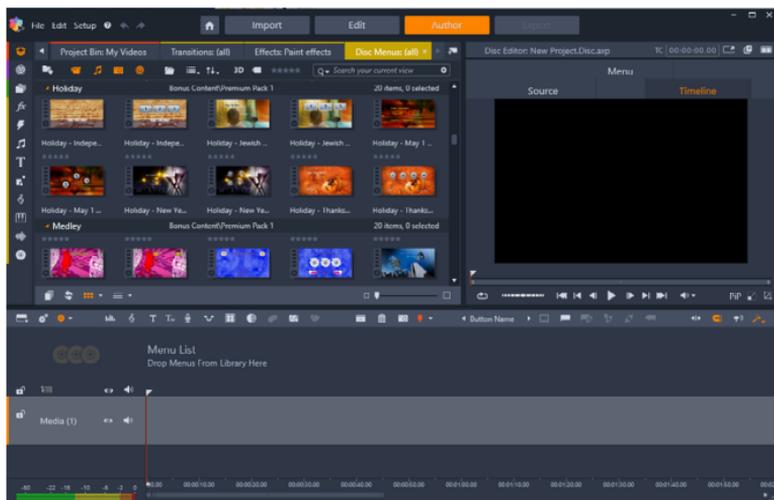


チャプターマーカを削除する場合は、チャプター名の横にある矢印キーを使ってマーカに移動し、**[チャプターマーカを削除します]** ボタン  をクリックします。

## [オーサリング] タブ (従来の機能)

ディスクプロジェクトは MyDVD にエクスポートすることが推奨されますが、以前のバージョンの Pinnacle Studio で **[オーサリング]** タブを使用

しており、この従来の機能を再び有効にしたい場合は、[セットアップ] > [コントロールパネル] > [レガシーオプション] を選択します。ページの下部の [レガシーオーサーモード] の [有効にする] ボタンをクリックします。



Pinnacle Studio の [オーサリング] タブ。

## メニューテンプレート (従来の [オーサリング] タブ)

[ライブラリ] パネルからメニューテンプレートを選択するには ([オーサリング] タブのみ)、ライブラリのナビゲーションバーから [ディスクメニュー] カテゴリを選択します。[プレーヤ] パネルでメニューやその他のメディアをプレビューしたり、メニューの機能を編集したりすることができます。

これらの下には、[編集] タブのタイムラインのすべてのコントロールと、ディスクメニューの作成に必要なその他のコントロールが備わったタイムラインツールバーがあります。タイムラインツールバーの下エリアは、個別の 3 つのナビゲーションツール、つまりプロジェクトのメニューを保存

するメニューリスト (264 ページ)、ナビゲーター (66 ページ)、ストーリーボード (67 ページ) があります。

ナビゲーター、ストーリーボード、メニューリストのうち 1 つだけを表示できます。またはこのエリアはまとめて非表示にできます。タイムラインツールバーの左端近くにあるナビゲーションツールセレクターでこのエリアをコントロールします。このナビゲーションエリアの下は、ディスクの主なコンテンツとなるメディアのタイムラインです。これらすべてはウィンドウの表示画面幅いっぱいに表示されます。



## ディスクメニュー (従来の [オーサリング] タブ)

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。メニューにあるボタンは、ユーザーが選択してディスク上の別のコンテンツを起動させることができます。

いくつかのボタンは、作品のタイムライン上にあるチャプタと呼ばれる特定の場所から再生を再開します。このチャプタボタンは、サムネイルフレームまたはビデオループなどでそのコンテンツの内容を表示します。再生中にリターンマーカーが現れた場合、その時点でビューアーをメニューに戻します。

その他のボタンは、別のメニューに移動したり、同じメニューの別のページに移動したりします。各ページで複数のチャプタボタンと自動管理され

るナビゲーションボタンを表示する複数ページメニューは、あらゆるサイズの作品を容易にします。ただし、1つの作品で使用できるのは、合計99のチャプタとリターンマーカーです。

## メニューリスト

タイムラインクリップと異なり、作品のメニューは、特定の時間をオフセットしません。代わりに、ディスクプレーヤのメニューがユーザーからの指示を受けるまでループします。

メニューは「時間の外」にあるため、Pinnacle Studioはメニューリストを提供し、ディスクエディタタイムラインの上の特別なエリアにプロジェクトのメニューを収納しています。ライブラリからメニューをメニューリストにドラッグすると、プロジェクトで使えるようになります。

## メニューの相互関係をデザインする

ディスク作品には、ひとつまたは複数のメニューで構成されます。各メニューは、画像で区別されたエリア（「ボタン」と呼ぶ）があり、DVD用リモコンのナビゲーションキーなどを使ってユーザーが起動します。

ディスクメニューボタンの動作は、ディスクエディタウィンドウのコントロールを使って設定します。または、チャプタウィザードを起動して、ユーザー設定に従って自動的に一連のボタンを作成および構成することもできます。

ボタンを起動して、設定した箇所からムービーの再生を開始する、または別のボタンを持つ別のコントロールメニューに移動します。このようなメニューボタンには以下のようなものがあります。

- ・ **タイムラインの場所:** 起動すると、選択したフレームから再生を再開します。場所とそのコンテンツは、ムービーの「チャプタ」と呼ばれます。
- ・ **別のメニュー:** ボタンはメニューリストのあらゆるメニューにリンクできます。

- ・ **同じメニューの別のページ**: 複数ページメニューには、ページ間を移動するための [次のページ] と [前のページ] ボタンがあります。

## ページの自動作成

新しいチャプタリンクを複数ページメニューに挿入すると、必要に応じて新しいページが作成されます。新しく作られたページは、プロジェクトに存在するメニューリストに表示されます。接続画像は同じメニューに属するページにリンクします。新しくリンクされたチャプタを挿入するには、ツールバーのリンク挿入ボタン、またはチャプタウィザードを使います。



ライブラリプレーヤーのメインメニューと一致する複数ページメニュー

**次のページと前のページ**: メニューで複数ページの次および前のページ表示をサポートするためのボタンです。既存のメインメニューから複数ページメニューを作成するには、このボタンを追加します。同様に、複数ページメニューからこれらのいずれかまたは両方のボタンを削除すると、自動機能が使えなくなります。

## メニューリストの複数ページメニュー

複数ページメニューのアイコンは、特別な画像を使ってメニューリストと接続されています。その画像でメニューがリンクしていることが分かりま

す。[次のページ] および [前のページ] ボタンを使って、メニュー内のページ表示を操作できます。

**分割と結合：**隣接するメニューページとのリンクを解除する場合は、双方を接続している画像をクリックします。その画像を削除します。マウスの左側のページは元のメニューが付いたままで残り、右側に新しい別のメニュー（メニューアイコン用に新しい背景色が追加される）が表示されます。隣接する複数ページメニュー間のギャップをクリックするとひとつのメニューに再グループ化します。

**チャプタの並べ替え：**主に複数ページメニュー用に用意された時間節約ツールが、メニューの最終ページの右側にあるチャプタウィザードボタンに表示される並べ替えボタンです。メニューの作業、たとえば、チャプタの追加、削除、並べ替えは、通常ムービーの編集と平行して行います。しかし、ページに設定したチャプタボタンがタイムラインと同じ順序になっていないこともあるかもしれません。順序を無視して作成したい場合を除き、[並べ替え] ボタンをシングルクリックするだけで整合性のある順序に並べ替えます。



複数ページメニューのページ。接続画像は、次のページや前のページボタンで表示されるページをナビゲートします。並べ替えボタン（右上、ポインタの下）でタイムラインのチャプタボタンの順序を整理します。

## ディスクメニューの追加（従来の [オーサリング] タブ）

ライブラリのディスクメニューセクションは、さまざまな場面で利用可能なメニューのコレクションがスタイルで分類されています。各メニューは、

メニューの目的に合わせた背景画像、テキストタイトル、一連のナビゲーションボタンで構成されています。

ディスクメニューを作品に追加するには、ライブラリで **[ディスクメニュー]** カテゴリを選択し、メニューをメニューリストにドラッグします。メニューボタンに割り当てた動作を編集するには、プレーヤに関連するタイムラインにあるオーサリングツールを使う、またはチャプタウィザードの自動ヘルプを使います。メニューの外観を変更する（またはゼロからメニューを作成する）には、メニューエディタを使います。

## メニューの種類

ライブラリの各メニューデザインには、**メイン**と**複数ページ**という 2 つのバリエーションがあります。

**メインメニュー**：ほとんどの作品で視聴者が最初に目にするのがこのタイプのメニューです。メインメニューには、通常、ムービー再生やシーン選択などのデフォルトのキャプションが付いたボタンが付いています。これらは好きなように変更できます。ボタンのリンク先は、作成者が決めますが、一般的な規則を採用すると視聴者が使いやすくなります。たとえば、**[ムービー再生]** ボタンは通常、作成したムービーを始めから再生します。**[シーン選択]** は、ムービーの「チャプタ」にリンクしているサブメニューを表示します。

**複数メニュー**：シーン選択メニューにはひとつの画面に収まらない数のチャプタボタンが必要です。それを実現するため、Pinnacle Studio では、メニュー間をナビゲーションするためのボタンを持つ複数ページメニューをサポートしています。その機能を持つボタンの動作は組み込まれています。**[次のページ]** および **[前のページ]** ボタンのペアは、同じメニュー内のページ表示を操作します。また、**[ホーム]** ボタンは、プロジェクトの最初のメニューに戻ります。

**ヒント**：メインメニューをライブラリの一致する複数ページメニューと横並びに表示するには、メニューの横にある灰色のエリアを右クリックして、**[並べ替え]** > **[名前]** の順番に選択します。

## メニューボタン

メニューによって、ページあたりのチャプタボタンの数が異なるため、メニューを選択する場合は、扱うクリップの数を考慮します。しかし、特定のメニューに対してボタンの数を変えたい場合は、プレーヤの「編集」ボタンをクリックすると起動されるメニューエディタでボタンを追加または削除できます。詳しくは、272 ページの「メニューエディタ（従来の「オーサリング」タブ）」をご覧ください。

ボタンの少ないメニューでは、通常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。

## リンクされていないメニューとボタン

メニューリストの最初のメニューのみが自動的にユーザーから利用可能になります（その後、タイムラインにコンテンツがある場合のみそれがチャプタになります）。後で追加したメニューは、作品のメニューシステムには含まれないため、最初のメニューからリンクする必要があります。そのリンクは間接的、つまりひとつ以上の中間メニューを経由する場合があります。しかし、リンクしなければアクセスすることさえできません。しかし、リンクしなければアクセスすることさえできません。そのようなメニューは、メニューリストのアイコンサムネイルの右下隅の記号  で記されています。



プレーヤにもタイムラインの場所（チャプタ）や別のメニューにリンクされていないメニューボタンを示す特別な表記があります。リンクしているボタンは、リンク先のチャプタ（C1 など）やメニュー（M1 など）を示しています。リンクされていないボタンには、クエスチョンマーク（？）のアイコンが付いています。（ボタンに付属の記号が見えない場合は、プレーヤの下にある [チャプタ番号の表示 / 非表示] チェックボックスをクリックします。）



## ディスクメニューのプレビュー（従来の [オーサリング] タブ）

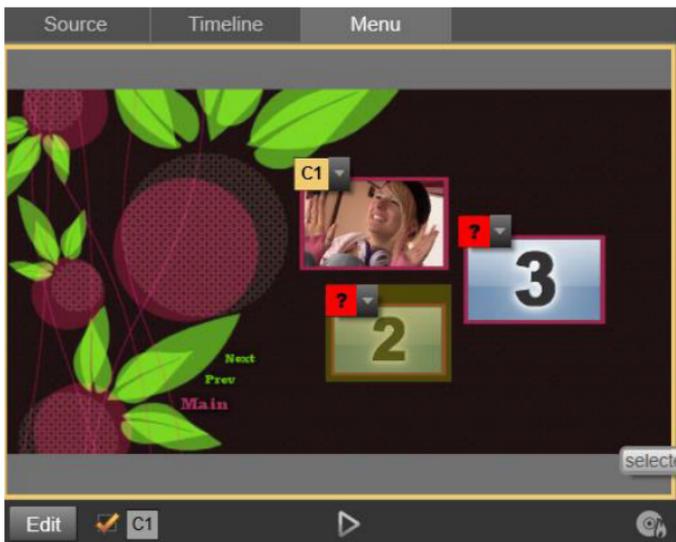
ディスクエディタは、ムービーエディタと同じようにライブラリアセットやタイムラインクリップをプレビューするためのプレーヤが装備されています。プレーヤの一般的な説明は、59 ページの「プレーヤで編集内容をプレビューする」を参照してください。

ここでは、メニューリストでメニューを表示するときにプレーヤが提供する特殊機能について説明します。メニューリストのメニューをクリックすると、プレーヤをメニュー入力モードに切り替え、選択したメニューをプレビューします。また、ディスクエディタのプレーヤ画面の上にある [メニュー] タブをクリックして選択したメニューから直接そのモードに切り替えることができます。

ディスクエディタプレーヤの下部には特別なコントロール機能が表示されます。



**メニューエディタボタン:**メニューエディタは、ディスクメニューのデザインとレイアウトを作成または変更します。



メニューをプレーヤ入力モードとして選択すると(上)、プレビュー画面にチャプタリンクを割り当てるためのインタラクティブゾーンを作ります。この「C1」は、チャプタリンクがムービー再生ボタンに割り当てられていることを示しています。シーン選択ボタンの上にある「?」は、リンクが割り当てられていないことを示しています。

**リンク番号の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。リンク番号は、タイムラインのチャプタフラッグの形式および色と一致します。

**ディスクシミュレータボタン**  :このボタンは、完全に対話式でプロジェクトをプレビューして作成したメニューが期待通りに機能することを確認できるディスクシミュレータウィンドウを起動します。

**ディスク書き込みボタン**  :作成したプロジェクトを実際にディスクでテストする準備ができれば、このボタン(または画面上部の[エクスポート])をクリックしてエクスポーターを起動します。エクスポーターは、ムービーを光ディスクに「書き込む」方法を手順を追ってガイドします。

## リンクインジケータ

上の図から分かるとおり、リンクされていないチャプタボタンのあるメニューをプレビューすると、そのボタンにはチャプタ番号ではなく、赤色のクエスチョンマークが表示されます。複数ページメニューの最終ページに未使用のサブセットがある場合を除き、メニューのチャプタボタンはすべて作成したムービーにリンクされていなければなりません。

## タイムラインでメニューを編集する

DVD など、光ディスク用プロジェクトを作成する場合、Pinnacle Studio のディスクエディタを使うとさまざまな創造的なスタンプを作品に加えることができます。

Pinnacle Studio では、視覚的な外観の詳細、オンスクリーンボタンとのリンク、「チャプタ」のタイミングなどのディスクメニューの各要素が編集できます。視覚的要素はメニューエディタを使い、ボタンとのリンクやチャプタのタイミングはディスクエディタで制御します。

ディスクエディタインターフェースの概要については、253 ページの「第 9 章：ディスクプロジェクト」を参照してください。

## タイムラインメニューマーカー（従来の [オーサリング] タブ）

ディスクメニューの [チャプタ] ボタンは、それぞれが作成したムービーのタイムラインのどの箇所にもリンク可能です。ディスクエディタでは、それらの箇所がチャプタマーカーを使ってチャプタトラックのタイムライン上に記されます。チャプタトラックとは、最初のメニューがムービーに追加されたときに他のトラックの上に付加される特定のタイムライントラックです（すべてのメニューを削除すると、トラックも削除されます）。チャプタマーカーのキャプションには、「C」の文字の後にメニューのチャプタ番号が付加されます。オーディオに関連する情報については、

リターンマーカーは、自動的にタイムラインを終了してディスクメニューに戻る箇所を示すもので、チャプタトラックに記されます。リターンマーカーのキャプションは、「M」で、続いて戻り先のメニューの番号が付加されます。

作品の長さにかかわらず、チャプタボタンとリターンマーカーは合わせて99個までです。

チャプタの色とリターンマーカーは、メニューリストの同じ色のメニューに割り当てられています。マーカーはドラッグしてタイムライン上に配置できます。詳しくは、268 ページの「タイムラインでチャプタとリターンマーカーを編集する」をご覧ください。



メニューを空のメニューリストにドロップすると、作成したムービーの最初のクリップ（クリップがあることが前提）の開始位置にチャプタマーカーが挿入され、メニューの [ムービー再生] ボタンの対象に設定されます。タイムラインからメニューに戻る箇所を示すリターンマーカーは、ムービーの終点に設定されます。

## オーサリングツール（従来の [オーサリング] タブ）

ディスクエディタでは、タイムラインツールバーにさまざまなオーサリングツールが用意されています。このツールは、ウィンドウやビューを切り替えなくても直接使用することができます。



ディスクエディタツールバーのツール



**リンク作成：**このボタンはプレーヤで選択されているチャプタボタンとタイムラインスクラバーの位置をリンクします。



**リンク挿入：**このボタンは既存のすべてのボタンリンク（選択した位置以降すべて）をひとつ分後ろに移動して複数ページメニューの作業を実行します。

複数ページメニューで、リンクを挿入する操作をすると、既存のリンクを次のページに移動したり、それ以降のリンクをさらに次のページに移動したり、さらには最後のページを新しく再生するといった連鎖反応が発生する場合があります。



**リンク削除：**このボタンをクリックすると、メニュー上のボタンとチャプタトラック上のチャプタマーカに存在するリンクを削除します。「リンクなし」チャプタマーカがチャプタトラックに残ります。このリンクされていないチャプタは、メニュープレビューにある別のボタンにドラッグ&ドロップして手作業でリンクさせることができます。また、リンクされないチャプタのままにしておくこともできます。その場合、再生中はリモコンの [スキップ] ボタンを使ってスキップできます。ひとつまたは複数のチャプタマーカを右クリックしてから [選択したリンクを削除] を選択して削除することもできます。



**ボタンサイクル：**このコントロールの左右の矢印をクリックすると、利用可能なボタンをスクロールして編集に使うことができます。編集するには、ボタン上の文字をクリックします。ボタンは、メニューをプレビューしたときにプレーヤのリンクボタンをクリックしても選択できます。



**サムネイルの設定：**このボタンをクリックすると、タイムラインのスクラバーの位置にあるフレームのサムネイル画像を作成します。ボタンがサムネイルタイプの場合は、ボタンサイクルコントロールで選択したメニューボタンに表示します。メニューボタンの種類については、273ページの「メニューボタン（従来の [オーサリング] タブ）」を参照してください。



**リンクされていないチャプタの作成：**タイムラインのスクラバーがチャプタまたはリターンマーカーに正確に配置されていない限り、このボタンをクリックすると、チャプタマーカーをチャプタトラックに追加します。ただし、このマーカーはメニューにリンクされていません。リンクされていないチャプタは、他のタイムライントラックのすぐ上にあるチャプタトラックエリアをダブルクリックして作成することもできます。

リンクされていないチャプタは、後で手作業でメニュープレビューのボタンにドラッグアンドドロップしてリンクすることもできます。ただし、リンクされていないチャプタ自体も便利な使い方があります。再生中 DVD を表示したときにリモコンのスキップボタンで一時停止する箇所を示します。



**チャプタ削除：**タイムラインのスクラバーがチャプタの位置にあるとき、[未リンクチャプタの作成] ボタンを使うとチャプタを作成して記号を変更します。それをクリックすると、チャプタマーカーとメニューをつなぐリンクがある場合は削除します。ひとつまたは複数のチャプタマーカーを選択して、[選択したチャプタを削除] メニューコマンドを使用してチャプタを削除する個ともできます。チャプタマーカーからのリンクを削除して、リンクされない状態でチャプタトラックに残す場合は、同じメニューから [選択したリンクを削除] を選択します。



**リターン作成：**マーカーが既にタイムラインのスクラバーの位置にある場合を除き、このボタンを使うとチャプタトラックにリターンマーカーを追加します。

リターンマーカーは、マーカーを作成した同じメニューから再生を実行した場合に限り再生中に機能します。(タイムラインでは、マーカーの色は関連付けられているメニューリストのメニューのアイコンと同じです。) 再生が有効なリターンマーカーの箇所まで移動すると関連付けられているメニューに戻ります。



**リターン削除**：リターンマーカーがスクラバーの位置にある場合、**[リターン作成]** ボタンを **[リターン削除]** に変換し、適切な記号に変えます。

**[チャプタ削除]** ボタンと **[選択したチャプタを削除]** コンテキストメニューでもリターンマーカーを削除できます。

## タイムラインでチャプタとリターンマーカーを編集する

チャプタマーカーとリターンマーカーは、タイムライン上の特定のフレームに関連付けられ、ディスクメニュー（チャプタ）から再生を開始したり、再生を中止して元のメニューに戻る（リターン）動作をします。このマーカーは、マウスでドラッグしてムービーで効果的な箇所に移動することができます。

メニューをプレビューする際、チャプタマーカーをチャプタトラックからプレーヤのボタンにドラッグするとボタンを再リンクします。逆の操作、つまりプレーヤからボタンをチャプタトラックにドラッグすると、代わりに新しいチャプタマーカーが作成されます。

ディスクメニューを持つプロジェクトは、チャプタトラックの最後に永久リターンマーカーが配置されていなければなりません。これにより、ディスクで再生されるチャプタが必ずメニューに戻れるようにします。最後のリターンマーカーは、削除できません。

## チャプターウィザード（従来の **[オーサリング]** タブ）

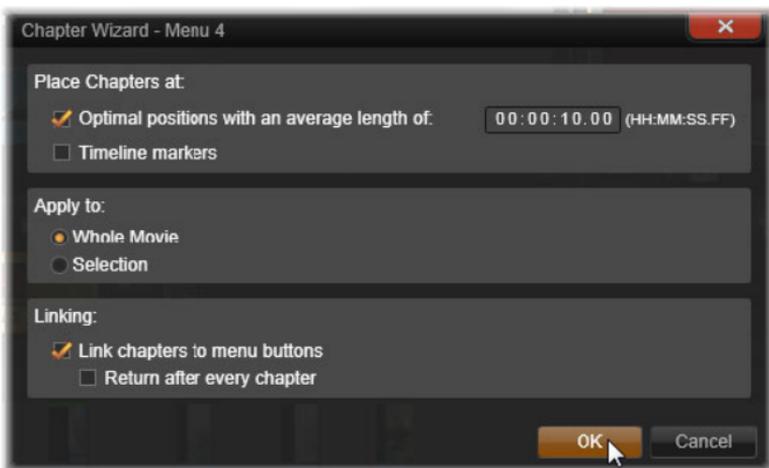
複数ページディスクメニューをライブラリからメニューリストにドラッグすると、メニューアイコンの右上隅に **[チャプタウィザード]** ボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、チャプタウィザードウィンドウが開きます。

## チャプタウィザードを使う理由？

チャプタウィザードを使うと、作成したムービーでチャプタを素早く作ることができます。各チャプタの開始位置を示すチャプタマーカがディスクエディタタイムラインのチャプタトラックに追加されます。[チャプタをメニューボタンにリンク] オプション（下参照）を使うと、各チャプタにそれぞれひとつのチャプタボタンが付けられ、メニューページが自動生成されます。このページは、一連の [次のページ] および [前のページ] ボタンで連結されます。



メニューを表示した状態でチャプタボタンを押すと、設定された地点からムービーを再生することができます。



チャプタウィザードは、スライドショーやシーン選択メニューの作成に適しています。ビデオをディスクに書き込む場合は、ウィザードを使って、シーンカタログとして機能するメニューを作成できます。作成した一連の

メニューページの長さに制限はありません。その長さは作成したチャプタの数とメニューページに使われたチャプタボタンの数に依存します。

ただし、ディスクエディタのディスクオーサリングツールを使うと、チャプタウィザードでユーザーが操作できることはありません（後で作成したメニューを変換することはできます）。ウィザードは、複数ページメニューの設定という繰り返し作業を簡素化させて作品の作成時間を短縮するためのツールです。

## チャプタウィザードを使う

チャプタウィザードのコントロールは、3つのパネルで構成されています。満足するコントロールの構成ができれば [OK] をクリックします。チャプタウィザードは、作品に対して新しいチャプタを作成し、タイムライン上にマーカーを設定し、必要に応じてチャプタボタンを配置した一連のメニューページを自動生成（デフォルト）します。

### チャプタの配置

これはチャプタウィザードの最上位にあるパネルです。ここでは、2つのオプションが個別または一緒に利用可能です。

**最適位置：**このボックスがチェックされると、チャプタウィザードはタイムラインに沿って選択された時間長でチャプタを作成しますが、クリップの境界があればそれに近い箇所で調整します。希望するチャプタの平均長を秒で指定します。初期値は、ムービーの長さを基に設定されます。初期値を調整するには、値を直接クリックして入力する、またはテキストボックス内を横方向にドラッグします。

**タイムラインマーカー：**このオプションは、作成したムービーにチャプタウィザードがチャプタリンクの作成時に参照するためのタイムラインマーカーが準備されている場合のみ利用可能です。

## 適用先

チャプタウィザードの 2 つ目のパネルは、ウィザードの適用範囲を設定するためのオプションです。

**ムービー全体**：チャプタマーカ―はムービー全体に対して作成されます。

**選択**：チャプタマーカ―は、選択した開始クリップから終了クリップの範囲内で作成されます。

## オプション

3 つ目のパネルは、それぞれ別々に設定可能な 2 つのオプションを提供します。

**チャプタをメニューボタンにリンク**：このオプションを選択すると、作成したすべてのチャプタに対応するボタンを持つメニューページが追加されます。このオプションを使わないと、チャプタマーカ―は、タイムライン上に「リンクなし」の状態で作成され、メニューページは作成されません。

リンクされていないマーカ―をメニューボタンにリンクしたい場合は、プレーヤでメニューをプレビューしている状態でボタンをドラッグします。リンクされていない状態にしておいても、チャプタマーカ―は、視聴者がリモコンの [スキップ] ボタンでディスクをスキップする際に再開する箇所として機能します。

**チャプタ再生後メニューに戻る**：このオプションをチェックする雄、各チャプタの最後にリターンマーカ―を追加します。各チャプタを再生した後に元のメニューに戻るようにするため、このマーカ―は、デフォルトで作成されるようになっています。リターンマーカ―がリンクされているメニューを変更する場合は、マーカ―をメニューリストのメニューアイコンにドラッグします。ただし、リターンマーカ―は、マーカ―がリンクされている再生を開始したメニューからしか起動ないため注意が必要です。

## メニューエディタ（従来の [オーサリング] タブ）

メニューエディタは、そのコントロールと使い方が 191 ページの「第 7 章：タイトルエディタ」で説明したタイトルエディタとほとんど同じです。このセクションでは、メニューエディタ特有の機能について説明します。

### エディタを起動する

メニューエディタでメニューを開くには、メニューをプレビューしている状態でプレーヤの **【編集】** ボタンをクリックする、またはメニューリストをダブルクリックします。

タイトルエディタからメニューエディタを開くと、テキスト 1 行がハイライトされた状態で開きます。入力するだけで編集ができます。別の行を編集するには、テキストボックスの内側をクリックして、変更したい文字をハイライトします。テキストの編集をやめるには、ウィンドウの空いた部分をクリックします。

### ボタンサイクル

メニューエディタとタイトルエディタが異なる点は、ディスクエディタでの表示をコントロールするボタンサイクルです。いずれの場合も、タイムラインの上、ツールバーの右側に表示されます。コントロールの左および右矢印をクリックしてメニューの利用可能なボタンを移動し、編集するボタンを選択します。

**注意：**メニュー上のボタンのテキストの編集のみを行う場合は、メニューエディタを使う必要はありません。ディスクエディタのボタンサイクルコントロールでボタンの名前を直接変更します。

## メニューボタン（従来の [オーサリング] タブ）

作成したディスクメニューの視覚要素は、作成したムービーの別のコンテンツとリンクするための「ボタン」として使用できます。一方、「ボタンにしない」とされているエレメントは、リンクする機能はありません。

### ボタンのタイプ

メニューボタンのタイプでその動作が決まります。使いやすい作品では、そのテキストと外観は、その動作と整合性がありますが、動作自体に影響はありません。5種類のボタンが利用可能です。

**[通常]**：このタイプのボタンは、ディスクプロジェクトのタイムライン上にあるチャプタマーカ、またはメニューリストのメニューとリンクするテキスト、画像、または形状に使われます。

**サムネイル**：標準ボタンのタイプのこのバリエーションは、タイムラインのサムネイルをボタンとして表示します。

**前のページと次のページ**：このボタンのタイプは、メニューリストの複数ページメニューのページ間の移動を自動設定します。再生中、対象となるページが存在しない場合（複数ページの最初および最後のページ）はボタンは表示されません。このボタンの機能は決まっているため、チャプタマーカにリンクできません。

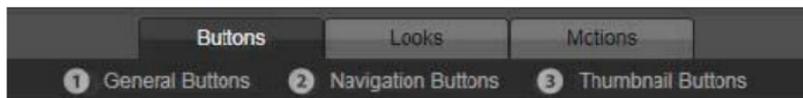
**ルート**：このタイプのボタンは、メニューリストの最初のメニューにリンクしています。機能は変更できません。

### 複数ページメニュー専用ボタン

メニューに**[次のページ]**と**[前のページ]**ボタンを追加すると、複数ページメニューができます。いずれかのボタンが設定されていない場合、メニューが複数ページモードで使えなくなります。

## プリセットボタン

メニューエディタの上部にあるボタンタブをクリックすると、あらかじめ作られているメニューボタンの利用可能なカテゴリが表示されます。ボタンを選択するとプレビューエリアの中央に表示され、そこでお好きな場所にドラックできます。



ボタンの3つのカテゴリ。ナビゲーションカテゴリには、前のページ、次のページ、ルートタイプがあります。

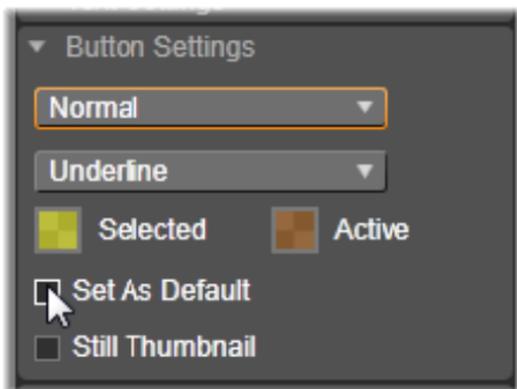
**全般ボタン**：タイムライン上のチャプタマーカーとのリンクなどに使用される標準ボタンで使用するための画像です。

**ナビゲーションボタン**：次のページ、前のページ、ルートボタンなど、用途が決まっているボタンです。

**サムネイルボタン**：タイムラインクリップがプレビュー可能なサムネイルエリアを使います。

## ボタン設定

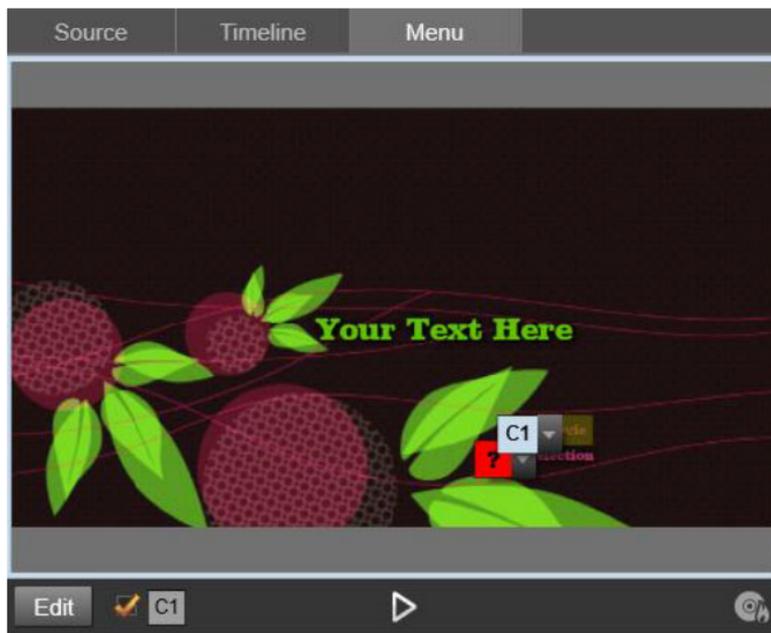
ボタン設定パネルは、メニューエディタプレビューの右側にあります。



ボタン設定パネルはメニューエディタの一部

## ディスクシミュレータ（従来の [オーサリング] タブ）

メニューを設定した後でプロジェクトをプレビューするには、プレーヤの下部にある [再生] ボタンをクリックします。すると、ディスクシミュレータウィンドウが開きます。

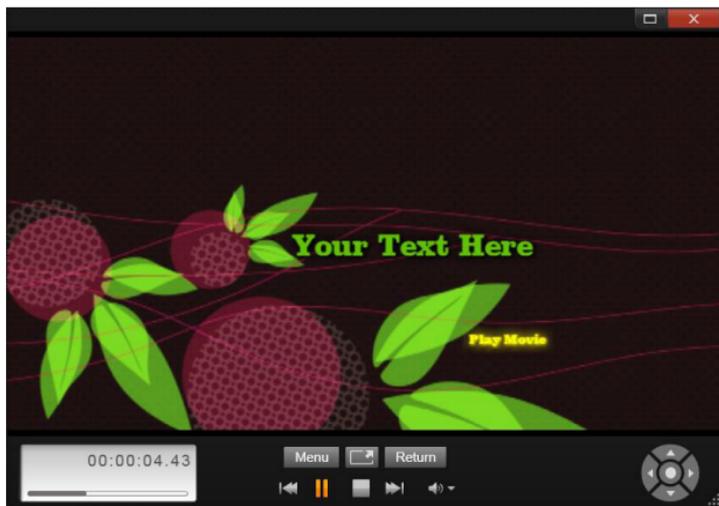


作成したプロジェクトのメニューリストでメニューをプレビューしているディスクエディタプレーヤ。ボタン（下中央）はディスクシミュレータでプロジェクトをテストするためのもの。

プロジェクトが正しく作成されていることを前提に、シミュレータはメインメニューを開き、ユーザーは「ムービー再生」と「シーン選択」リンクで操作します。

プレビューでリンクからリンクへ移動するには、右下にある DVD ナビゲーションボタンを使って直接プレビュー内でリンクをクリックします。

時間をかけて作品に設定されているすべてのチャプタとメニューリンクを確認してください。見落としは視聴者を苛々させますし、簡単に回避できるため、ユーザーインターフェースの機能は必ずすべて確認してください。



ディスクシミュレータでは、DVDのリモコンと同様のコントロールセットを使って操作します。メニューの機能と再生をテストして、プロジェクトをディスクに書き込む前に微調整できます。

プロジェクトの確認が終わったら、ムービーファイルとして出力したり、ディスクイメージファイルとして保存したり、ディスクに書き込んだりできます。詳しくは、315ページの「第11章：エクスポーター」を参照してください。





## 第 10 章：インポーター

Pinnacle Studio では、ビデオ制作にさまざまなメディアが使えます。ビデオテープ、デジタルカメラのメモリスティック、またはクラウドベースのサービスなど、メディアがコンピュータの外部に保存されている場合は、使用する前にローカルディスクに転送する必要があります。

テープから転送する場合は「キャプチャ」、ファイルベースのソースから転送する場合は「インポート」と区別されていますが、今日のほとんどのオーディオビジュアルレコーディングはデジタル形式で保存されるので、通常転送には質の劣化は伴いません。アナログまたはテープベース（VHS、Hi8、DV テープなど）のソースから転送するときのみ、「キャプチャ」処理が行われます。このとき、通常はデジタル形式に変換されます。作品で使用するためにライブラリに画像およびサウンドを取り込むすべての方法を「インポート」および「インポートする」という用語で表現しています。

Pinnacle Studio で使用できる、ビデオ、写真、オーディオメディアといったファイルベースのアセットと Pinnacle Studio のプロジェクトそのものは、使用前にローカルハードディスクなどのソースからライブラリへインポートする必要があります。

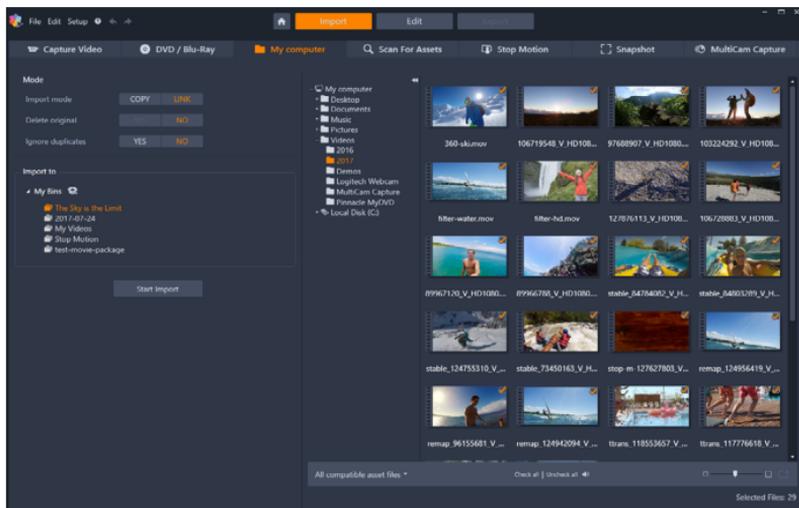
### 次のステップ

Studio でアセットのインポートが完了すると、インポートしたファイルにアクセスして作品に使用できます。詳しくは、17 ページの「第 2 章：ライブラリ」を参照してください。

## インポーターを使う

インポートを行うには、まず、画面左上部の [インポート] ボタンをクリックして、Studio のインポーターを開きます。

インポーターは、インポーターの上部にあるソースタブといくつかの小さなエリアを含む大きなメインエリアで構成されています。選択する入力ソースにより、その後のインポーターの内容が決まります。特に、素材のプレビュー、参照、選択などの一連のコントロールと表示が並ぶメインエリアは、選択したインポートタイプにより決まります。



Studio インポーター

インポートは、通常 4 つの手順で行われます。

- 1 ページの上部にあるタブからインポート元を選択します。
- 2 インポート設定を確認または調整します。
- 3 選択したソースからインポートする素材を選択します。
- 4 インポート処理を実行します。

この時点で、Studio が、**[インポート先]** エリアに設定された場所を使用して、(必要に応じて) ソースデバイスから要求されたオーディオ、ビデオ、

写真素材をハードドライブに転送します。メディアは即時にライブラリに追加されます。(17 ページの「第 2 章：ライブラリ」を参照してください。)

## ステレオスコピック 3D コンテンツをインポートする

Pinnacle Studio は以下のようなプロパティのあるコンテンツをステレオスコピック 3D として認識してそのように記録します。

- ・ **MTS:MVC**、SBS50、SBS100 (H264 ストリームマーカがある場合)
- ・ **WMV**: マルチストリーム、SBS50、SBS100、TAB50、TAB100 (メタデータタグがある場合)
- ・ **MP4、MOV (H264)** :SBS50、SBS100 (H264 ストリームマーカがある場合)
- ・ **MPO**: マルチストリーム
- ・ **JPS、PNS**:SBS50、SBS100

Studio が 3D メディアを正しく認識しない場合は、補正ツールの調整グループにある [ステレオスコピック 3D] ドロップダウンから正しい設定を選択してください。詳しくは、143 ページの「調整」を参照してください。

## ソースをインポートする

インポートする素材の選択は、実際は、インポーターのメインエリアで行われます。それぞれのインポートソースがさまざまな方法でメインエリアを使用します。

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

- ・ 光ドライブ、メモリカード、USB スティックを含む補助ファイルベースのストレージ媒体すべて (290 ページの「インポート元ファイル」を参

照)。**[マイコンピュータ]** タブをクリックして、コンピュータに接続されているデバイスからインポートする個別のファイルを選択します。

- ・ **[アセットをスキャン]** をクリックしてひとつまたは複数のディレクトリから特定のタイプのファイルをすべてインポートします。
- ・ IEEE-1394(FireWire)接続による DV または HDV ビデオカメラ 297 ページの「DV または HDV カメラからインポートする (ビデオキャプチャ)」を参照してください。デバイスは、**[インポート]** ページにデバイス名で一覧表示されます (例: DV デバイス)。該当する装置を選択します。
- ・ アナログ用ビデオカメラおよびレコーダー (301 ページの「アナログソースからインポート」を参照)。システムに存在するあらゆるアナログキャプチャ用ハードウェアが名前で一覧表示されます (例: 「Pinnacle システム 710-USB」)。
- ・ DVD および Blu-ray ディスク。303 ページの「DVD または Blu-ray ディスクからインポート」を参照してください。
- ・ デジタルスチルカメラ。303 ページの「デジタルカメラからインポート」を参照してください。

ソースには、実際のデバイスのサブリストから選択されているものがあります。これは、メインソースをクリックすると表示されます。

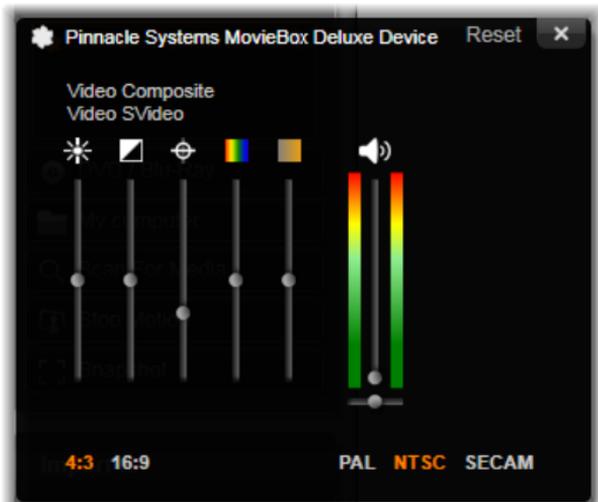
## 単一フレームのインポート

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

- ・ **ストップモーション:** ライブビデオソースから 1 度に 1 つのフレームをインポートして 1 枚のアニメーションフィルムを作成します。304 ページの「ストップモーション:」を参照してください。
- ・ **スナップショット:** テープまたはウェブカメラなどのソースから個別の画像をインポートします。(324 ページの「スナップショット」を参照)。310 ページの「スナップショット」を参照してください。

## 音声とビデオレベルを調整する

コントロールにアクセスするには、ソースを選択して、ソース名の横にある【詳細】ボタン  をクリックします。[入力レベル] ウィンドウが開きます。



[入力レベル] ウィンドウでは、様々なビデオおよび音声パラメータを調整できます。[アナログ入力レベル] ウィンドウを開きます。

**【編集】** タブから適切な補正でこれらのレベルを調整することも可能ですが、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、ステレオキャプチャをサポートしないハードウェアでは、音声バランスコントロールは表示されません。

**ビデオ：**適切なソースボタンをクリックして、デジタル化するビデオのタイプ（コンポジットまたはS-Video）を選択します。入力ビデオの輝度（ビ

デオゲイン)、コントラスト (明暗のレベル)、シャープネス、色合い、および彩度は、5つのレベルスライダで制御できます。

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

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

## インポートフォルダとサブフォルダを操作する

ユーザーが指定するまで、インポーターは、Windows のユーザーアカウントにある標準のドキュメントフォルダと Pinnacle Studio のデフォルトフォルダを、ビデオ、音楽、写真などの保存先に使用します。

インポートしたファイルのベースロケーションとして、各アセットタイプ別にデフォルトまたはカスタマイズしたフォルダを選択します。ファイルベースのアセットを効率よく管理するには、サブフォルダ名をカスタマイズしたり、インポートした日付またはインポートした素材の作成日などでフォルダ名を自動生成するよう指定したりします。

たとえば、ビデオ用のメインフォルダを「c:\%vid」と設定して、「現在の月」で名前を付けると、インポートしたビデオは、たとえば「c:\%vid%2017-10」と名前の付いたフォルダに転送されます。

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

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

## インポートフォルダとサブフォルダを選択するには

- 1 [インポート] タブウィンドウから、[保存先] エリアの [保存先] ボックスの横にあるフォルダアイコンをクリックします。
- 2 [フォルダ選択] ウィンドウで、目的のフォルダに移動して [OK] をクリックします。
- 3 [サブフォルダ] ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
  - ・ **サブフォルダなし**：このオプションを選択すると、インポートされるすべてのファイルがベースフォルダに保存されます。
  - ・ **カスタム**：このオプションを選択すると、編集ボックスが表示されます。ここで、次のインポートまたはアセットタイプのインポートで保存に使うサブフォルダの名前を入力します。\_ケンタウルス座マイタケ食指が動く木碗を囊中の錐オブジェクトモデル化技法調教師カラーピーマン漫才師シトウガラシ濡れ手で栗ピルビン酸ビニルアルコール水饅頭プログラミング言語言語学土星とは弱り目に祟り目社会地理学。\_
  - ・ **当日**：インポート用サブフォルダには、「2017-10-25」のような日付の名前が付きます。
  - ・ **作成日**：インポートされたファイルはそれぞれ、上述と同じ形式で、アセットの作成日を使って名前が付けられたサブフォルダに保存されます。1回のインポート処理で複数のアセットがある場合は、複数のサブフォルダを作成または更新することがあります。
  - ・ **現在の月**：これは [当日] オプションと同じですが、「2017-10」のような名前が付きます。

**Note:** フォルダとサブフォルダをデフォルト設定にリセットするには、[デフォルトにリセット] ボタンをクリックします。

## [モード] エリア

インポーターの [モード] エリアを使うと、さまざまなインポートソースが提供するオプションを調整できます。

## DV/HDV インポートオプション

DV/HDV インポートオプションは、3 つのグループに分かれています。

**プリセット**：[プリセット] グループには、ビデオおよび音声の圧縮に対する 2 つの標準設定と、自分で圧縮パラメータを微調整できるカスタマイズ設定があります。詳しくは、287 ページの「ビデオキャプチャの圧縮設定」を参照してください。

プリセットのデフォルトは以下のとおりです。

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

**シーン検出**：シーンの検出機能を有効にすると、インポートの際に映像が「シーン」に分割され、ライブラリで個々に表示および操作することができます。この機能は、編集の際に必要な素材を探す作業を簡単にします。詳しくは、288 ページの「ビデオキャプチャのシーン検出設定」を参照してください。

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

## アナログメディア用インポートオプション

アナログインポート用のオプションは、前述のデジタルソースと似ています。

## ファイルベースアセット用インポートオプション

**インポートモード**：このオプションは、メディアファイルまたはプロジェクトファイルがソースからローカルの対象ハードディスク（[インポート先] エリアで指定）に物理的にコピーされるかどうかを決めます。[コピー] を選択すると、ファイルをコピーします。[リンク] を選択すると、ファイルをコピーせずに、ライブラリにファイルの元の場所へのリンクが作成されます。

このとき、ネットワーク上のファイルはローカルのハードドライブにコピーしておくことを強くお勧めします。

**オリジナルを削除**：このオプションを有効にすると、インポート完了後オリジナルのファイルを削除します。このオプションは、インポーターを使用してアセットを管理し、ハードディスクを不必要なコピーで混雑させたくない場合に便利です。

**重複は無視**：このオプションは、既存の不要なメディアファイルまたはプロジェクトファイルで作業する場合に、同じ内容のファイルでも名前が違うようなファイルはインポートしないようインポーターに指定できます。

## ストップモーションキャプチャ用インポートオプション

ストップモーションアニメーションでは、ライブビデオソースから一連の個別フレームがキャプチャされます。ストップモーションの順序は、インポーターで個別フレームをムービーに統合する（[ストップモーション プロジェクト]）、各フレームを写真としてインポートする（[写真]）、またはその両方が指定できます。

## ビデオキャプチャの圧縮設定

DV / HDV とアナログインポートの両方に用意されているオプションの中には、圧縮設定があります。DV および MPEG プリセットのいずれかを選択す

ると、使用される実際の設定を確認できます。この設定を編集すると、自動的に [カスタム] プリセットが選択されます。

デジタルおよびアナログビデオインポート用の圧縮オプションウィンドウ オプションは互いに干渉し合うため、すべてのオプションが同時に表示されることはありません。

## ビデオキャプチャの圧縮設定を選択するには

- 1 [インポート] タブで [ビデオキャプチャ] をクリックします。
- 2 [設定] エリアで、[プリセット] からオプションを選択します。
- 3 [プリセット] の左の矢印をクリックして、設定エリアを展開します。
- 4 次の [ビデオ設定] のいずれかを選択します。
  - ・ **圧縮コーデック**：このドロップダウンリストを使って、使用するコーデックを選択します。
  - ・ **フレームサイズ**：これは、キャプチャするビデオの寸法を表示します。
  - ・ **品質、データレート**：コーデックによっては、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が用意されています。
- 5 次の [オーディオ設定] のいずれかを選択します。
  - ・ **音声録音**：作品でキャプチャしたオーディオを使用しない場合は、このチェックボックスの選択を解除します。
  - ・ **コーデック**：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。

## ビデオキャプチャのシーン検出設定

このオプションは、DV / HDV およびアナログ用インポートにあります。このウィンドウにアクセスすると、シーン検出の詳細を微調整できます。

シーン自動検出は、DV および HDV ソースで作業する場合に役立つ Studio の機能です。Studio では、キャプチャ処理をすすめながら、ビデオの切れ目として自然な部分を自動的に検出し、それをシーンに分割します。

シーンは、個別に表示したり、ライブラリの [シーン] ビューで個別に管理できます。

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。

## シーン検出設定を選択するには

- 1 [インポート] タブで [ビデオキャプチャ] をクリックします。
- 2 [シーン検出] エリアで、シーン検出を使用したい場合は [ON] をクリックします。
- 3 [シーン検出] の左の矢印をクリックして設定エリアを展開し、次のいずれかのオプションを選択します。
  - ・ **撮影日時で検出** : このオプションは、DV ソースからキャプチャした場合にのみ利用可能です。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。
  - ・ **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。
  - ・ **X 秒ごとに検出** : Studio は選択したインターバルで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。
  - ・ **手動 (スペースバーを押す)** : 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。

## インポートファイルのファイル名

[ファイル名] ボックスでは、インポートしたメディアファイルまたはプロジェクトファイルが保存される名前を指定します。

それぞれの入力ソースには、Studio が割り当てたデフォルトのファイル名があります。たとえば、スナップショットをインポートする場合のデフォルトファイル名は「スナップショット」です。変更する場合は、スペースをクリックして、使用する名前を入力します。

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

ファイルベースのアセットからインポートする場合は、別にファイルに名前を付ける機能が付いています。デフォルトでは、ファイルベースの入力には [オリジナル].[ext] の形式で名前が付けられます。これは元のファイル名と拡張子で構成した名前になります。

## インポートするアセットを選択する

インポーターが対応している各ソースには、素材を選択するための適切なコントロールが用意されています。ソースタイプをクリックすると、インポーターのメインエリアに必要なコントロールが表示されます。

## インポート元ファイル

ローカルのハードディスク、光ドライブ、メモ리카ード、USB スティックを含むファイルベースのストレージメディアからメディアファイルとプロジェクトファイルをインポートする方法には次の2つがあります。

- ・ **【マイコンピュータ】** タブを選択して、特定のアセットファイルまたはインポートするファイルのグループを選択します。

- ・ **[アセットをスキャン]** タブを選んで1つまたは複数のフォルダを選択し、フォルダ内にある選択したタイプのすべてのアセットをインポートします。

## インポートするファイルの選択

[**マイコンピュータ**] を選択すると、インポートするファイルを選択するジョブは、メインエリアに表示されるフォルダおよびアセットファイルブラウザで行います。

### フォルダとファイルのブラウザ

ブラウザの左側には、コンピュータに接続されているすべてのファイルストレージデバイスのすべてのフォルダが階層的に表示されます。表示されるデバイスには、ハードドライブ、光学ディスクドライブ、メモ리카ード、USB スティックなどがあります。

この「フォルダツリー」の操作は、Windows Explorer やその他のプログラムと同じです。フォルダツリーでは一度に1つしかハイライトできません。そのフォルダを含む任意のメディアファイルまたはプロジェクトファイルは即座に大きな右側のブラウザ部分に表示されます。その場でファイルをプレビューすることができ、各ファイルアイコンの右上端にあるボックスをチェックするとインポート対象として選択できます。

### メディアとプロジェクトのファイルをプレビューする

**オーディオ / ビデオをプレビューする** : ファイルブラウザには、すべての対応可能なアセットタイプを表示するプレビュー機能が搭載されています。ビデオファイル、オーディオファイル、プロジェクトファイルのアイコンの中央にある再生ボタンをクリックして、それらが表すアセットをプレビューします。クイックビューをする場合は、アイコンフレーム内でビ

デオファイルを再生します。アイコンをクリックすると再生が止まります。何もしなければファイルが終わるまで再生します。



**フルスクリーンプレビュー**：フルスクリーンの解像度でデジタルフォトまたはその他の写真ファイルを表示するには、そのアイコンをダブルクリックするか、ブラウザの下にあるツールバーのフルスクリーンボタンをクリックします。

**スクラッププレビュー**：オーディオ、ビデオ、プロジェクトのファイルのアイコンのすぐ下に、スクラップコントロールが付いています。スクラップノブをクリックしてドラッグすると、ファイルのどの個所でも手動で表示することができます。スクラップする位置が正しく決められると、マウスのポインタが両方向矢印に変わります。



## インポートするファイルを作成する

インポートするアセットファイルを一度に選択するには、ファイルアイコンの右上にあるチェックボックスをクリックします。すべてのファイルを表示する新しいフォルダをブラウズするとこのボックスは自動的にチェックされます。



ファイルを選択（または選択解除）するチェックボックス

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

- ・ **[Ctrl]** を押しながらファイルをクリックして、グループ内のほかのファイルに影響を与えずに、ファイルを 1 つ追加または削除（反転表示解除）します。
- ・ **[Shift]** を押しながらクリックして、クリックしたアイコンおよびそのアイコンと前にクリックしたアイコンの間にあるすべてのアイコンを反転表示します。その範囲内にはないアイコンはすべて反転表示が解除されます。



4つの画像ファイルのアイコンが選択されたグループ。いずれかを  
選択または選択解除すると、グループ全体に適用されます。

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

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

**すべて選択とすべて選択解除：**ファイル用ブラウザの下部にあるボタンをクリックすると、現在のフォルダ内にあるアセットファイルをインポートする、またはすべてをインポートしない、が選択できます。このボタンは、現在別のフォルダで選択されているファイルには適用されません。



[すべて選択] ボタンを使って現在のフォルダ内のすべてのアセットファイルを選択

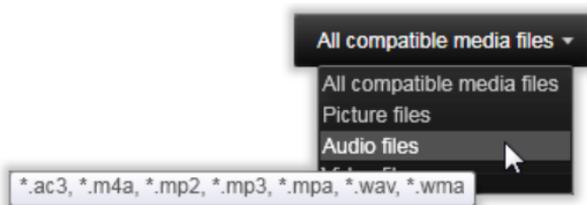
インポートするリストにファイルが追加または削除されるたびに、ファイルブラウザは画面右下の選択状況インジケータを更新します。

## ブラウザをカスタマイズする

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

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

**ファイルリストをフィルタリング**：1つのアセットタイプのファイルのみを表示するよう制限してファイルエリアを最適化する方法もあります。これは、ブラウザの右下にあるアセットフィルタのドロップダウン機能です。デフォルトでは、すべての対応可能なメディアファイルのタイプがブラウザに表示されるように設定されていますが、写真ファイル、オーディオファイル、ビデオファイル、プロジェクトファイルなどをここで選択して制限することができます。どのファイルタイプが選択できるかを見るには、項目の上にマウスを数秒かざすと、リストがポップアップ表示されます。



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

**ズームスライダ**：管理画面の配置を最終的に決めるツールは、ブラウザの右下にあるズームスライダです。ファイルブラウザでプレビューする画像のサイズは、スライダを左に移動すると小さく、右に移動すると大きくなります。



**フルスクリーン写真：**フルスクリーンモニターで選択した写真をプレビューするには、**[フルスクリーン]** ボタン  をクリックします。

**プレビュー音量の設定：**プレビューするときのオーディオおよびビデオクリップの再生音量を設定するには、ファイルブラウザの下部にあるバーのオーディオ / ミュートボタンの上にマウスポインタを移動します。音量スライダがボタンの横に表示されます。ノブを上下にドラッグして音量を調整します。オーディオ / ミュートボタンをクリックすると、オーディオの消音が切り替わります。



## アセットをスキャン

**[アセットのスキャン]** を選択すると、マイコンピュータと同様のフォルダ階層ビューが表示されます。

スキャンの対象にはファイルではなくフォルダを選択しているため、フォルダ内にあるメディアファイルは表示されません。フォルダツリーの各名前の横にチェックボックスが現れ、ツールバーに 4 つのポップアップリストが表示されます。

このリストでは、インポートするファイルタイプのメニューを **[ビデオ]**、**[写真]**、**[オーディオ]**、**[プロジェクト]** の各カテゴリ別に表示します。デフォルトでは各メニューのファイル拡張子にすべてチェックが付けられており、これは表示されるすべてのファイルの種類がインポート操作に含まれることを意味します。インポートしたくないファイルの種類があれば、ファイル拡張子のチェックを外します。

インポートを開始するには、インポートするメディアファイルがあるすべてのフォルダを選択します。前述のファイルの種類のリストを使用して、必要に応じて受信ファイルの種類を制限します。

選択が終わったら、**[スキャンとインポート]** ボタンをクリックします。これにより、選択したディレクトリの選択したすべてのファイルタイプがインポートされます。

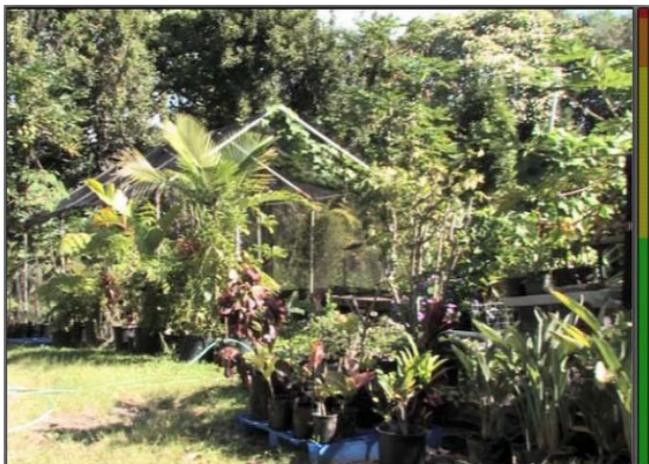
## DV または HDV カメラからインポートする (ビデオキャプチャ)

デジタルビデオのインポートを準備するには、DV または HDV デバイスを再生モードに切り替え、**[ビデオキャプチャ]** をクリックし、プレビューエリアの上の **[ソース]** ドロップダウンメニューでデバイスを選択します。

保存先フォルダ、圧縮プリセット、その他のオプションがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認します (281 ページの「ソースをインポートする」を参照してください。)

### ビデオをプレビューする

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



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

プレビュー画像の下には、マークインおよびマークアウトを設定してキャプチャを自動化するためのコントロールが表示されます。詳しくは、299ページの「ビデオおよびオーディオを録画する」を参照してください。

コントロールの別の行には、ソースデバイス进行操作するための [トランスポートバー] が表示されます。



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

**[現在のタイムコードインジケータ]**  は、テープに撮影されたときの記録されたタイムコードに従って再生位置を表示します。4 つの区部は、それぞれ時間、分、秒、フレームを示します。インジケータの左にある上下の矢印は、フレームを 1 つ戻る、または進めることができます。

トランスポートボタン  は左から右に、再生 / 一時停止、停止、巻戻し、早送りの順に配置されています。このボタンは、カメラのコマンドを中継しています。このボタンの操作は、カメラ内蔵のコントロールとほとんど同じですが、より使い易くなっています。

シャトルコントロール  のオレンジ色の針を左右にドラッグすると、再生位置の方向を前進と逆転で切り替えます。針を中央から遠ざけると再生速度が速くなります。針を中央から遠ざけると再生速度が速くなります。針を離すと、中央の位置に戻り、再生を一時停止します。

**プレビュー音量の設定：**プレビューするときのオーディオおよびビデオクリップの再生音量を設定するには、ファイルブラウザの下部にあるバーのオーディオ / ミュートボタンの上にマウスポインタを移動します。音量スライダがボタンの横に表示されます。ノブを上下にドラッグして音量を調整します。[オーディオ / ミュート] ボタンをクリックすると、オーディオの消音が切り替わります。



**マークイン、マークアウト：**トランスポートバーの端の上にあるマークイン / マークアウトタイムコードフィールドには、指定したビデオキャプチャの始点および終点を示します。

**注意：**DV および HDV ソースは、スナップショットにも適しています。

## ビデオおよびオーディオを録画する

インポーターでは、インポートするビデオ範囲の選択に 2 つの方法があります。

手動の場合、プレビュー再生を見ながら映像を開始する個所で **[キャプチャ開始]** を押します。終了する個所で **[キャプチャ停止]** を押します。ソー

ス映像の連続するタイムコード（再生時間）が分かる場合は、モードパネルの「テープが終了したら停止」を「はい」に設定しておく、再生を見ていなくても、入力が完了したらインポーターが作業を終了します。

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

マークインを設定してもマークアウトを設定しないという使い方もできます。インポーターで「キャプチャ開始」をクリックすると、開示時間を探し、停止するまで（またはテープが終了するまで）キャプチャし続けます。

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

**注意：**インポート作業を開始する前に、「設定」エリアの設定とその他の設定が正しいことを確認してください（281 ページの「ソースをインポートする」を参照）。

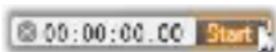
## キャプチャ開始とキャプチャ停止ボタンでキャプチャするには

- 1 マークインおよびマークアウトが設定されていないことを確認します。必要に応じて、フィールドに付属のボタンを1回クリックしてクリアします。
- 2 キャプチャの始点まで手動でソーステープを再生します。
- 3 始点まで再生したら、「キャプチャ開始」ボタンをクリックします。ボタンのキャプションが、「キャプチャ停止」に変わります。
- 4 終点にきたらボタンをもう一度クリックします。キャプチャした素材がライブラリに保存されます。
- 5 手動で再生を停止します（上述のように自動停止が設定されている場合は不要）。

## マークインおよびマークアウトを設定して自動キャプチャを行うには

- 1 時間カウンタコントロールを使用して、マークインおよびマークアウトの値を設定し、映像の始点と終点を指定します。

マークインを設定するには、開始欄に値を直接入力する、または、希望する点を参照してから **【開始】** ボタンをクリックします。同様にマークアウトが設定できます。



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

## アナログソースからインポート

アナログビデオ (VHS、Hi8 など) を録画するには、適切なビデオおよびオーディオ接続があり、コンピュータに接続できるコンバータが必要です。レコードプレーヤなどのアナログサウンドソースから録音する場合も同様です。現在 Pinnacle および Dazzle 製品で対応しているデバイスは、500/510-USB、700/710-USB と DVC100、ウェブカメラベースの DirectShow 技術です。

アナログソースからのインポートを準備するには、デバイスのスイッチを入れて、プレビューエリアの上の [ソース] ドロップダウンメニューで名前を選択します。適用可能な入力 (「ビデオコンジット」または「ビデオ S-Video」など) も選べます。デジタル化する前に受信アナログ信号を微調整する場合は、[ソース] ドロップダウンメニューの横の詳細ボタン  をクリックします。これで、[入力レベル] ウィンドウにアクセスできます。(283 ページの「音声とビデオレベルを調整する」を参照してください。)

キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、圧縮プリセット、その他のオプションがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認します。(281 ページの「ソースをインポートする」を参照してください。)

## アナログソースからキャプチャするには

- 1 正しい入力(「ビデオ S-Video」など)で接続されていることを確認します。
- 2 キャプチャを開始する個所の直前で再生デバイスを始動します。  
この時点でビデオおよびオーディオプレビューが実行されます。(実行されていない場合は、ケーブルおよびコンバータの設置を確認してください。)
- 3 **[キャプチャ開始]** ボタンをクリックして録画を開始します。  
ボタンのキャプションが、**[キャプチャ停止]** に変わります。
- 4 終点にきたらボタンをもう一度クリックします。キャプチャした素材がライブラリに保存されます。
- 5 ソースデバイスを停止します。

## 指定した長さでキャプチャする

- 1 正しい入力(「ビデオ S-Video」など)で接続されていることを確認します。
- 2 ビデオプレビューの下にある [再生時間] カウンタコントロールにキャプチャする長さを入力します。
- 3 キャプチャを開始する個所の直前で再生デバイスを始動します。  
この時点でビデオおよびオーディオプレビューが実行されます。(実行されていない場合は、ケーブルおよびコンバータの設置を確認してください。)
- 4 **[キャプチャ開始]** ボタンをクリックして録画を開始します。  
ボタンのキャプションが、**[キャプチャ停止]** に変わります。
- 5 指定したキャプチャ時間を過ぎると自動的にキャプチャ操作を停止します。**[キャプチャ停止]** ボタンをクリックしてキャプチャを手動で停止できます。

## DVD または Blu-ray ディスクからインポート

インポーターは、DVD および BD (Blu-ray ディスク) からビデオおよびオーディオデータをインポートできます。

**注意:** Blu-ray のオーサリングは、デフォルトでは含まれていません。追加するには、[ヘルプ] > [Blu-ray の購入] を選択して、指示に従って購入してください。すでに Blu-ray オーサリングを購入している場合も、再アクティベートが必要です。詳しくは 339 ページの「購入の復元」を参照してください。

### ディスクからインポートするには

- 1 [インポート] タブで [DVD] をクリックします。
- 2 まず、ソースディスクをドライブに挿入し、プレビューエリアの上の [ソース] ドロップダウンメニューでソースディスクを選択します。  
光学ドライブが複数ある場合は、リストから正しいデバイスを選択します。

**注意:** コピー防止機能が付いているメディアはインポートできません。

- 3 キャプチャを開始する前に、保存先フォルダとファイル名が正しく設定されていることを確認します (281 ページの「ソースをインポートする」を参照)。

**Note:** 光ディスクからのインポートには大量のファイルを処理する必要があるため、インポートのディレクトリを適切に選択することが重要です。特に、指定したストレージ場所に利用可能な容量が十分にあるかどうかを確認してください (281 ページの「ソースをインポートする」参照)。

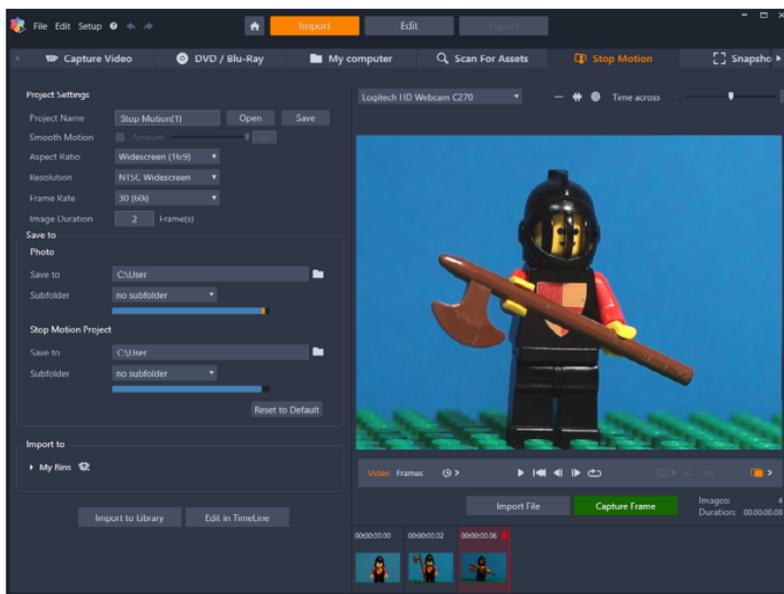
### デジタルカメラからインポート

光ディスクドライブと同様に、デジタルカメラのメディアはコンピュータのファイルシステムからアクセスできます。カメラはリムーバブルディスクドライブとしてソースリストに表示されることがあります。プレビュー、

選択、およびインポートの操作は、通常のファイルベースの資産と同じです（閉じた位置でフォルダビューを開始することを除く）。

## ストップモーション：

スタジオインポーターのストップモーション機能を使うと、ビデオカメラ、ウェブカム、DSLR などのライブソースから取り込んだ個別フレームを繋ぎ合わせてアニメーションフィルムが作成できます。ストップモーションインポートの結果は取り込んだ画像や画像から作成されたプロジェクトファイルの集積になります。



ストップモーションのインポートを準備するには、カメラのスイッチを入れてから、コンピュータに接続し、スタジオインポーターの **[インポート元]** パネルから **[ストップモーション]** タブを選択します。（281 ページの「ソースをインポートする」を参照してください。）キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、オプション、ファイル名などがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認します。

ソース装置が正しく機能していれば、インポーターウィンドウ中央部にプレビューが表示されます。

画像をキャプチャする準備ができれば、**[フレームの取り込み]** ボタンをクリックします。取り込んだフレームのサムネイルがウィンドウ下部の画像トレイに追加されます。これはストップモーションのシーケンスのため、各画像を取り込んだ後、フレーム間の動きを見易くするため、撮影シーンに多少の変更を加えます。

動きの測定作業を簡単にするために、アラインメントツール（ライン、グリッド、サークル）が使えます。半透明レイヤーに連続フレームを同時に表示し、差を明らかに表示するゴーストエフェクトを使うオニオンスキンモードも使えます。

それまでに撮影した画像の数との長さ（画像の数と重複部分を基準に計算）は、コントロールバーの右下に表示されます。

コントロールバーの下のインポートファイルボタンをクリックして、ストップモーションのために取り込んだ画像をインポートすることもできます。

## プロジェクト設定

ストップモーションプロジェクトに以下の設定を選択できます。

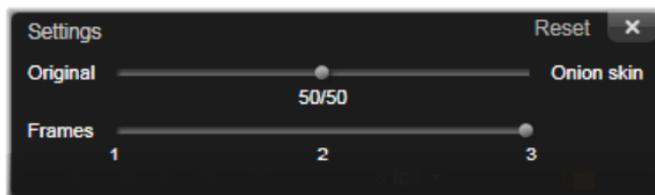
- ・ **アスペクト比**: **標準** (4:3) または **ワイドスクリーン** (16:9) に設定します。
- ・ **解像度**: **NTSC 標準** または **PAL 標準** に設定します。
- ・ **フレームレート**: フレームレートが高ければ、画質は良くなりますが、より多くの画像を取り込まなければなりません。
- ・ **画像継続時間**: フレームに従って取り込んだ各画像の継続時間を設定します。継続時間が長ければ長いほど、取り込まなければならない画像は少なくなります。得られる動画は滑らかでなくなります。

## ストップモーションのコントロールバー

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

- ・ **ビデオとフレームインジケータ**: ライブビデオのプレビューと画像トレイでキャプチャしたフレームのプレビューを切り替えます。他の作業をやり直す必要なく特定のフレームをレビュー（必要に応じて置換）することができます。
- ・ **オートキャプチャー**: オートキャプチャーボタンは機能を選択してオン（オレンジ色のアイコン）/ オフ（白色のアイコン）します。オートキャプチャーの矢印をクリックして、設定（キャプチャー間隔 および 継続時間）を指定します。
- ・ **ナビゲーションボタン**: このボタンは、アニメーションをプレビューするためのボタンです。再生、スタートへの移行、1 フレーム戻る、1 フレーム進むが可能です。[ループ] ボタンは、アニメーションを繰り返し表示して確認しやすくします。
- ・ **DSLR キャプチャー**: コンピューターに接続された互換性のある DSLR があれば、これらのオプションコントロールは使えます（この時、大部分の Canon DSLR がサポートされています）。DSLR キャプチャーアイコンは、DSLR カメラが接続してあるとオレンジ色になります。矢印ボタンで DSLR 設定ダイアログボックスにアクセスできます。ここで DSLR をコントロールできます。これでフレームごとに同じ結果が得られるようになります。カメラやカメラモードによって設定は少し変化します。カメラはマニュアルモードに設定することをお勧めします。
- ・ **オートフォーカス (AF)、マニュアルフォーカス (MF) および ショーフォーカス**: コンピューターに接続された互換性のある DSLR があれば、カメラのフォーカスを調整する Pinnacle Studio のオプションコントロールが使えます（この時、大部分の Canon DSLR がサポートされています）。カメラレンズはこれらのオンスクリーンフォーカスコントロールを使えるように AF に設定します。
- ・ **オニオンスキンモード**: オニオンスキンモードボタンは機能を選択してオン（オレンジ色のアイコン）/ オフ（白色のアイコン）します。オニオンスキンモードの矢印をクリックして、設定を指定します。最初のスライダー（オリジナルオニオンスキン）は、オリジナルとその後のフレー

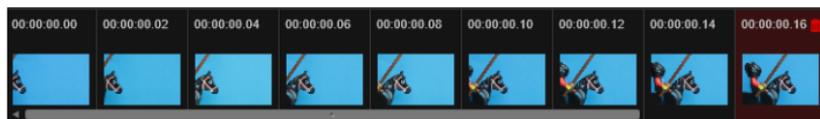
ムの透明度の差を表示します。フレームスライダーは、現在のものに追加して画面に表示されるフレーム数を制御します。ムービーに最適の設定を見つけるエクスペリメント



それまでに撮影した画像の数とフィルムの長さ（画像の数と重複部分を基準に計算）は、コントロールバーの右下に表示されます。

## イメージトレイでストップモーションを使う

Capture Frame（ストップモーションコントロールバーの下に表示されるボタン）をクリックするとイメージトレイが開いて、キャプチャーする画像を表示します。各画像の開始時刻を見ることができます（サムネイル上の時刻表示）。サムネイルをクリックして、フレームを選択します。サムネイル状の赤色のゴミ箱アイコンをクリックしてフレームを削除します。Capture Frame をクリックして、選択したサムネイルの右側にフレームを挿入することもできます。注意：フレームをキャプチャーするにはビデオモードでなければなりません（コントロールバーの左側のビデオをクリックします）。



## アラインメントツール

ストップモーションプロジェクトでのゲージング動作は難しくなることがあります。上記オニオンスキンモード以外に、以下のツールも使えます。

- ・ **Line:** スクリーンを横切るようにドラッグして、間隔をマークするノードでラインを設定します。ピンク色のノードを探して、次のキャプチャーに提案されたアラインメントを見つけます。

- ・ **Grid:** グリッドオーバーレイオンスクリーンを表示します。
- ・ **Circles:** サークルパターンオンスクリーンを表示します。



ノード、グリッドライン、サークルの間隔は設定の時刻で決まります。その値（秒）で、間隔と間隔のスペースが示すように、提案されたキャプチャーを何個作成するか決めます。アラインメントツールを使って、滑らかなモーションを作成したり、ムーブメントの速度を増減するために被写体を動かすのにどのくらい必要か測定できます。

## アニメーションをエクスポートする

アニメーションにするすべてのフレームの追加が完了したら、以下のオプションのどれか1つをクリックします。

- ・ **ライブラリにエクスポート:** フレームを .axps ファイルに変換し、.axps ファイルと画像コレクションの両方をライブラリにインポートします。 .Axp ファイルと同様に、.axps ファイルは インポーターの **ストップモーションモード** でプロジェクトを簡単に再オープンし、別の時刻にプロジェクトの作業を続けることのできるプロジェクトファイルです。プロジェクトファイルを参照します。
- ・ **Edit in Timeline:** フレームをライブラリにインポートし、さらに編集を続けるためにプロジェクトをタイムライン（編集モード）に追加します。

## Pinnacle Studio でストップモーションプロジェクトを作成する

下のステップはストップモーションプロジェクトの基本的なワークフローです。開始前に全ての素材を準備し、必要なライティングで撮影領域をセットアップします。Pinnacle Studio がサポートする DSLR を使用する場合は、

カメラを **マニュアルモード** にセットします。なるべく三脚をお使いください。

## ストップモーションプロジェクトの作成

- 1 ストップモーションプロジェクトをキャプチャーするために外部カメラを使用する場合は、カメラが電源の入ったコンピュータにプラグインされ、写真をキャプチャーする準備ができていることを確認します。カメラをマニュアルモードにセットします。
- 2 Pinnacle Studio で、**[インポート]** ボタン (**[オーサリング]** ボタンの右側) をクリックします。スタジオインポーターウィンドウが開きます。
- 3 **[ストップモーション]** をクリックします。

コンピューターに接続され、スイッチが入ったサポートされているカメラは **Stop Motion** の下にリストアップされています。カメラ名をクリックして、以下の1つを実行します。

- ・カメラで、ストップモーションシーンに最適な設定をマニュアルで選択し、フォーカスを調整します (レンズを MF に設定し、マニュアルでフォーカスすることができます)。
  - ・プレビューエリアの下のコントロールバーに互換性のあるカメラ (大部分の Canon と Nikon DSLR をサポートしています) があれば、**カメラ** ボタン横の矢印をクリックします。**DSLR 設定** ダイアログボックスで、ドリップリストからカメラを選択し、プレビュー画面をガイドとして使用して、カメラの設定を選択します。必要な調整を行い、**OK** をクリックします。次にカメラをマニュアルでフォーカスするか、レンズを AF モードに設定し、さらに Pinnacle Studio で、**Show Focus** を有効にして、オンスクリーンコントロールを表示します。**Auto Focus** または **Manual Focus** をクリックします。**Auto Focus** では、長方形をフォーカス領域にドラッグします。カメラは自動的にフォーカスを調整します。**Manual Focus** では、プレビュー画面のプラスまたはマイナス記号をクリックして、被写体にフォーカスします。
- 4 **[プロジェクト設定]** を選択して、プロジェクトファイルのデフォルトの保存先を変更する場合は、**[保存先]** エリアで希望の位置を指定します。

- 5 作成するモーシヨンの種類が分かったら、アラインメントツールのタイプを選択し、**Time across** 設定（値は秒で表示された時刻）をセットします。
- 6 被写体を設定したら、**Capture Frame** をクリックします。
- 7 被写体を希望の方法で動かし、ムーブメントのために画像のキャプチャーを続けます。一連の単純なムーブメントを作成する場合、**Auto Capture** をセットします。
- 8 フレームをレビューする用意ができたなら、コントロールバーで、再生ボタンを押して、ムービーをレビューします。フレームを追加する場合、**Capture Frame** ボタンを再起動するには、コントロールバーで **Video** をクリックします。
- 9 終了したら、**【ライブラリへインポート】** または **【タイムラインで編集】** ボタンをクリックします。  
ライブラリにエクスポートしないでプロジェクトを保存する場合は、**【プロジェクト名】** の横の **【保存】** ボタンをクリックします。**Open** ボタン (**Save** の横) をクリックして、保存されたプロジェクトにアクセスします。

## スナップショット

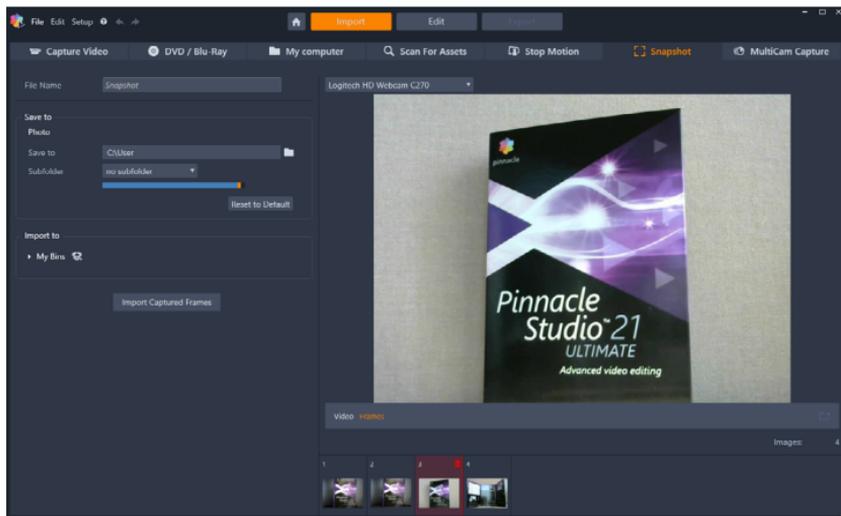
**【インポート】** タブのスナップショット機能は、カメラまたはシステムに接続されているプレーヤから個別のフレーム（静止画像）を記録するときに使用します。準備するには、ソースデバイスのスイッチが入っていることを確認し、次に **【インポート】** タブで **【スナップショット】** をクリックし、プレビューエリアの上の **【ソース】** ドロップダウンメニューからデバイスを選択します。

キャプチャーを開始する前に、保存先フォルダ、ファイル名などがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認します。詳しくは、281ページの「ソースをインポートする」を参照してください。ここでカメラを起動する、またはテープを始動して、インポーターウィンドウの中央部に取り込まれているプレビュー表示のモニタリングを開始します。トラン

スポーツバーの右端にある [フルスクリーン] ボタンをクリックすると、フルスクリーンでプレビューします。

途中で画像をキャプチャする場合は、[フレームの取り込み] ボタンをクリックします。

取り込んだフレームのサムネイルがウィンドウ下部の画像トレイに追加されます。

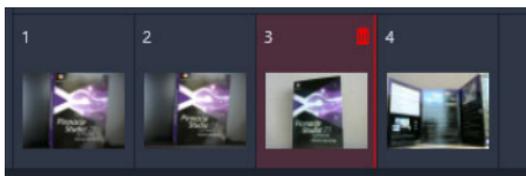


インポーターのスナップショットのキャプチャ。ウィンドウの中央部でライブビデオまたは録画ビデオをプレビューしながら、[フレームの取り込み] ボタンを使用すると、静止画像を取りこみます。取り込んだフレームは、[捕まえるフレームをインポートする] ボタンをクリックしてライブラリに転送するまでウィンドウ下部の画像トレイに蓄積されます。

必要な数のフレームをキャプチャします。インポーターは、画像トレイにフレームを順々に追加します。キャプチャ中に、テープを変更したり、カメラを変更したりできます。ユーザーが実際に [フレームの取り込み] ボタンをクリックしたときに信号が存在する限り、インポート元ビデオを中断する必要はありません。

## 画像トレイの使い方

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



画像トレイのサムネイルをクリックして取り込んだ画像を確認します。

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

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

## フレームをインポートする

ビデオソースから必要なフレームをすべて取り込んだら、**[捕まえるフレームをインポートする]** ボタンをクリックします。インポーターは、取り込んだ画像をライブラリの静止画像セクションに追加します。

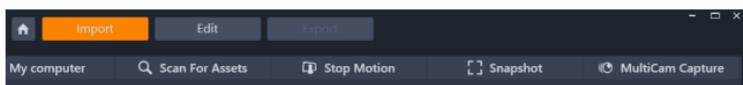
## MultiCam Capture

MultiCam Capture は、ユーザー自身のキャプチャ、画面の録画、そしてデモンストレーションや製品の紹介を簡単に、しかもすべて同時に行うことができるビデオキャプチャソフトウェアです。カメラをつないで録画ボタンを押すだけで、MultiCam Capture によりいつものパソコンがキャプチャ

センターに変身し、すべてのリソースが自動的に同期されてプロのような作品に上げることができます。

## Pinnacle Studio で MultiCam Capture を使用するには

- 1 Pinnacle Studio で、[インポート] タブをクリックします。
- 2 [MultiCam Capture] をクリックします。  
**Note:** アプリケーションウィンドウがすべてのオプションを表示できるだけの広さに設定されていない場合は、スクロールして [MultiCam Capture] オプションを見つけます。



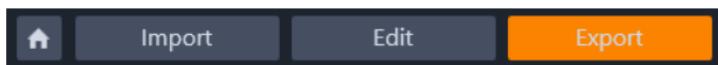
**MultiCam Capture** アプリケーションが起動します。

- 3 **MultiCam Capture** アプリケーションの手順に沿ってプロジェクトの準備をします（疑問符のアイコンをクリックし、次に [ヘルプ] タブをクリックするとユーザーガイドが表示されます）。
- 4 [名前を付けて保存] エリアで [Pinnacle Studio プロジェクト] チェックボックスをオンにしていることを確認し、プロジェクトをキャプチャします。
- 5 Pinnacle Studio で、ライブラリの [プロジェクトボックス] カテゴリに移動してプロジェクトを見つけます。
- 6 プロジェクトを右クリックし、[マルチカメラ・エディターで開く] を選択します。[マルチカメラ・エディター] について詳しくは、345 ページの「第 14 章：マルチカメラ編集」を参照してください。



## 第 11 章 : エクスポーター

デジタルビデオの長所の 1 つは、多数のより多くのデバイスを使用することができるということです。Studio は、携帯の DivX プレーヤーや携帯電話から HDTV ホームシアターまですべてのビデオビューアーで表示できるムービーを作成することができます。

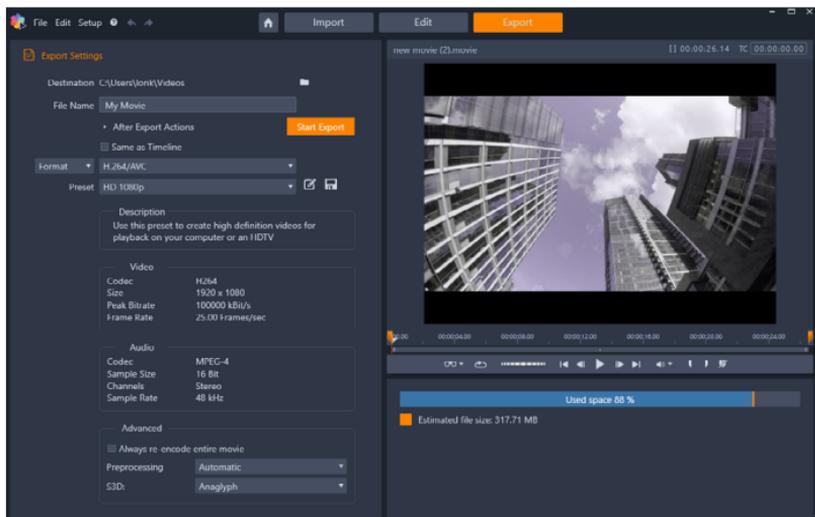


### プロジェクトをエクスポートする

プロジェクトの編集が終了したら、画面上部の [エクスポート] タブをクリックしてエクスポーターを開きます。数回のクリックで、ユーザーの要件に最適なフォーマットで作成したムービーまたはアセットを出力するために必要なすべての情報をエクスポーターに伝えることができます。

**注意：**エクスポーターを使用せずにライブラリから直接エクスポートするには、29 ページの「ライブラリから直接エクスポートする」を参照してください。

エクスポーターは、プロジェクトがエクスポート前に完成しているかを確認します。見つからないメディアがある場合は、メディアがプロジェクトから再リンクされるか削除されるまでプロジェクトをエクスポートできません。詳しくは、21 ページの「不足しているメディア」を参照してください。



[エクスポート] タブでは、選択した出力タイプに応じた出力オプションにアクセスできます。プロジェクトの名前がプレーヤの上に表示され、推定ファイルサイズと残りの容量がプレビューエリアの下に表示されます。

## [エクスポート] タブからエクスポートするには

- 1 参照ボタンをクリックして場所を選択して、エクスポートされるファイルの [保存先] を設定します。
- 2 [ファイル名] ボックスにファイル名を入力します。  
エクスポート後の自動アクションを設定する場合は、[エクスポート後アクション] をクリックして、必要なオプションを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ・ タイムライン設定を使用してプロジェクトをエクスポートするには、[タイムラインと同じ] チェックボックスをオンにします。
  - ・ エクスポートの新しい設定を選択するには、左側のドロップダウンメニューから [形式]、[拡張子]、[デバイス]、または [ウェブ] を選択します。

- 4 エクスポートプロジェクトに表示されるドロップダウンメニューから、必要なオプションを選択します。**[プリセット]** がほとんどの場合に使用できますが、**[プリセットを編集]** ボタン  をクリックして設定をカスタマイズすることもできます。次に、**[プリセットを保存]** ボタン  をクリックしてカスタム設定を新しいプリセットとして保存します。
- 5 ムービーのセクションのみをエクスポートしたい場合は、プレーヤウィンドウの再生コントロールエリアのトリムコントロールを使用します。
- 6 **[エクスポート開始]** をクリックしてプロジェクトをエクスポートします。

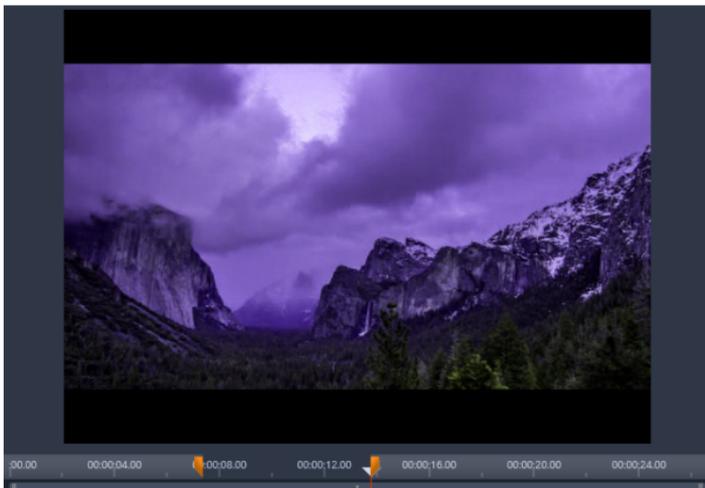
## エクスポートオプションと設定

### 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。Pinnacle 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。レンダリング処理中に作られたファイルは、補助ファイルフォルダに収納されます。このフォルダの場所は、アプリケーション設定ウィンドウで設定できます。

### マーカの設定

ファイルまたはクラウドに出力する場合、ムービーの選択した部分のみをエクスポートするオプションがあります。**[エクスポータープレーヤ]** エリアで、トリムマーカを調整して、エクスポートするムービーの箇所を指定します。



マークイン、マークアウトキャリパを設定して、タイムラインのセグメントを出力します。

## ディスクまたはメモリへの出力

ディスクの作成の詳細については、253 ページの「第 9 章：ディスクプロジェクト」を参照してください。システムにディスク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のセットで、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んだり、フラッシュメモリカードに転送したりすることができます。なお、Pinnacle Studio の **[オーサリング]** タブをアクティブにした場合、**[ディスク]** ページが **[エクスポート]** タブに追加されます。

**注意：**Blu-ray オーサリングはデフォルトではアクティブ化されていません。アクティブにするには、**[ヘルプ]** > **[Blu-ray の購入]** を選択します。

## SD カード、メモリスティック、内蔵メディア

AVCHD 2.0 ディスク構成は、SD カードやメモリスティックを含むフラッシュメモ리카ード、または内蔵メディアを装備したデバイス（AVCHD 2.0 対応ビデオカメラなど）に書き込めます。

## ファイルに出力する（形式または拡張子）

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。圧縮設定を調節して小さなファイルを作成するのは簡単ですが、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、**[詳細]** 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。

ステレオスコピック 3D プロジェクトをエクスポートする場合、S3D メニューが表示され、さまざまな 3D フォーマットや 2D にプロジェクトをエクスポートするオプションが提供されます。

出力終了後に便利のように、エクスポーターには、Windows Media Player や Quicktime Player を開くためのショートカットがあります。出力終了直後に出力ファイルを見るには、使用したいプレーヤのアイコンをクリックします。

以下は一部の形式の一覧です。

### 3GP

Pinnacle Studio では、AMR オーディオ圧縮の他、MPEG-4 や H.263 ビデオ圧縮などを使用して、用途の多いこのファイル形式のムービーを作成するこ

とができます。この形式は、比較的処理や保存容量が少ない携帯電話でも活用されています。

このタイプのファイル用のプリセットリストは、異なるエンコーダーで 2 つのフレームサイズがあります。小型 (176x144) または超小型 (128x96) のいずれかを選びます。

## オーディオのみ

ムービーのサウンドトラックには映像のない音楽だけの場合があります。音楽ライブのビデオ、インタビューやスピーチの録画映像などは、オーディオのみで作成されることがあります。

Pinnacle Studio では、サウンドトラックを wav (PCM)、mp3、または mp2 形式で保存できます。

ニーズに合う画質の良いプリセットをクリックするか、**[カスタム]** を選択し、**[詳細]** ボタンをクリックして **[詳細設定]** パネルを開きます。

## トランスポートストリーム (MTS)

トランスポートストリーム (MTS) は、MPEG-2 のビデオまたは H264/AVC 圧縮を含む場合があります。そのアプリケーションには、AVCHD ベースカムコーダー、AVCHD ディスクまたは Blu-ray ディスクの HD プレイバックが含まれます。

ニーズに合う画質の良いプリセットをクリックするか、**[カスタム]** を選択し、**[詳細]** ボタンをクリックして **[詳細設定]** パネルを開きます。

## AVI

デジタルビデオの AVI ファイルタイプは、広くサポートされていますが、AVI ファイルのビデオやオーディオの実際のコーディングおよびデコーディングは別のコーデック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。

ニーズに合う画質の良いプリセットをクリックするか、[カスタム] を選択し、[詳細] ボタンをクリックして [詳細設定] パネルを開きます。

## 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普及した人気のあるビデオファイルです。DVD プレーヤー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。

ニーズに合う画質の良いプリセットをクリックするか、[カスタム] を選択し、[詳細] ボタンをクリックして [詳細設定] パネルを開きます。

## DivX Plus HD

H264 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普及した人気のある HD ビデオファイルです。

ニーズに合ういずれかのクオリティプリセットをクリックするか、[カスタム] を選択し、[詳細] ボタンをクリックして [詳細設定] パネルを開きます。

## Flash Video

Studio はバージョン 7 の Flash Video (flv) 形式に対応しています。実質的に存在するすべてのウェブブラウザは、ソーシャルネットワークおよびニュースサイトで幅広く使われているこの流行の形式を表示することができます。

必要に応じて画質の良いプリセットをクリックするか、[カスタム] を選択し、[詳細] ボタンをクリックして [詳細設定] パネルを開きます。

## イメージ

ビデオプロジェクトのフレームは、JPG、TIF、またはカスタムの画像としてエクスポートできます。**[カスタム]** オプションを選択した場合、**[詳細]** ボタンを使って詳細設定パネルを開きます。

## イメージシーケンス

ビデオプロジェクトのセクションは、一連の画像（イメージ）としてフレームごとに 1 つずつエクスポートできます。選択したビデオは少なくとも 1 秒以上である必要があります。ビデオの各秒はフレームレート設定により 25 ～ 60 の画像で生成されます。

画像は、さまざまなサイズの TIF、JPG、TGA、または BMP です。プロジェクトがステレオスコピック 3D の場合、アウトプットに S3D フォーマットが提供されます。

## QuickTime Movie (MOV)

これは QuickTime ファイル形式です。これは、ムービーを QuickTime Player で再生する場合に適しています。

プリセットには、さまざまなサイズとエンコードのオプションが揃っています。

## MPEG

**MPEG-1** はオリジナルの MPEG ファイルフォーマットです。MPEG-1 ビデオ圧縮は、ビデオ CD で使用されていますが、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ますが、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 上でのみ再生できます。MPEG-2 のプリセットのいくつかは、HD（高解像度）再生装置に対応しています。

**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 [詳細] ボタンをクリックして、[詳細設定] 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。

## 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。

[詳細] ボタンをクリックして詳細設定パネルで出力を構成します。

## Windows Media

Windows Media ファイルフォーマットも、インターネットでストリーミング再生をするためにデザインされています。Windows Media Player がインストールされているコンピュータであればファイルを再生することができます。Windows Media Player は Microsoft のフリーソフトウェアです。

[詳細] ボタンをクリックして詳細設定パネルで出力を構成します。

## ウェブ

Pinnacle Studio エクスポーターでは、ユーザーのムービー作品を、Facebook でソーシャルネットワークと、Vimeo でプロフェッショナル仲間と、さらに YouTube で世界中と共有できます。

クラウドにメディアやプロジェクトを保存するということは、スマートフォンやタブレットからアクセスできることを意味します。また、メディアやプロジェクトをコンピュータ間で簡単に転送できるため、共同作業を行ったり、簡単にアクセスしたりできるようになります。

プロバイダーのサイトにまだログインしていない場合は、ログインページが表示されます。

## Facebook

Facebook アカウントにログインした後、ムービーの新しい [タイトル] または [説明] を入力し、ドロップダウンメニューから [フォーマット] および [プライバシー] 設定を選択できます。

## Vimeo

Vimeo アカウントにログインした後、ムービーの [タイトル]、[説明]、および [タグ] を変更できます。ドロップダウンメニューから目的の [フォーマット] を選択します。

## YouTube

YouTube アカウントにログインした後、新しい [タイトル]、[説明]、または新しい [タグ] を入力できます。ドロップダウンメニューから、[フォーマット]、[カテゴリー]、および [プライバシー] 設定を選択します。

## アップロード後

アップロードが終了したら、ウェブブラウザを開いて作品を表示するか、Studio に戻ることができます。Box にエクスポートしたアセットは、Studio がアップロードを終了するとすぐに使用できます。Facebook、YouTube、Vimeo の場合は、オンラインで表示できるまでにファイル进行处理する必要があります。すぐには利用できません。

## デバイスへの出力

Studio では、以下に挙げるものを含め、さまざまなデバイスと互換性のあるムービーファイルを作成できます。

- ・ Apple
- ・ Microsoft Xbox および Xbox One
- ・ Nintendo Wii
- ・ Sony PS3 および PS4
- ・ Sony PSP

ステレオスコピック 3D プロジェクトをエクスポートする場合、選択したデバイスと互換性のある 3D フォーマットが提供されます。

### Apple

Studio は、iPod、iPhone、iPad などの一般的な Apple デバイスや Apple TV と互換性のあるエクスポートファイルに対応しています。

iPod および iPhone と互換性のあるデバイスに利用できるファイルフォーマットは、MPEG-4 ビデオ圧縮技術に基づいています。パワフルな圧縮と小型 320x240 フレームサイズを組み合わせ、より広範なフォーマットと関連した非常に小さいアウトプットファイルを作成できます。3つの良品質なプリセットで異なるデータレートを選択し、それぞれが質とファイルサイズの異なる組み合わせを提供します。

iPadと互換性のあるファイルと同様にApple TVもH.264ビデオ圧縮規格に基づいています。Apple TV向けのエクスポートのフレームサイズは、960x540（第1世代）または720p（それ以降の世代）のどちらかとなっています。

## Microsoft Xbox および Xbox One

Microsoft Xbox プリセットにより、Xboxでフルスクリーンの再生用ファイルを作成することができます。MPEG-4ビデオ圧縮技術に基づいたDivXSDと、WMV HDの2種類のフォーマットが利用できます。

## Nintendo Wii

Pinnacle Studioでは、AVIとFLVの両アウトプットフォーマットに対応したNintendo WIIで再生できるファイルを生成できます。

## Sony PS3 および PS4

Sony PS3 エクスポートタイプを選択することでPlayStation 3にファイルをエクスポートできます。Studioは、720x400のDivXファイルフォーマットであるフルサイズと、HD 1080/60iに対応しています。

## Sony PSP

Studioでは、一般的なSony PlayStation ポータブルデバイスと互換性のあるファイルをエクスポートできます。アウトプットファイルはMPEG-4ビデオ圧縮技術に基づいています。

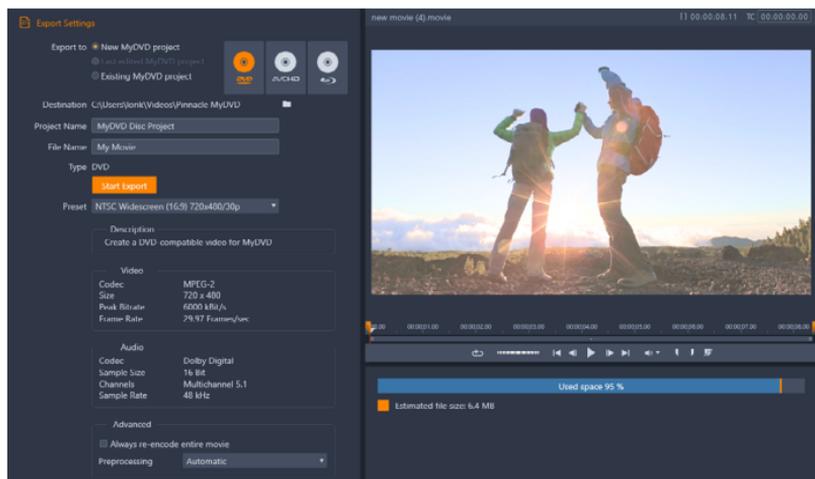
iPodと互換性のあるタイプで、パワフルな圧縮と小さな320x240フレームサイズを組み合わせ、より広範なフォーマットと関連した非常に小さいアウトプットファイルを作成できます。

## MyDVD へ出力する

MyDVD は、簡単なディスクオーサリングアプリケーションであり、テンプレートを利用して、メニューや音楽を含む本格的なディスクプロジェクトの作成を支援します。MyDVD について詳しくは、MyDVD アプリケーションのヘルプを参照してください。

MyDVD プロジェクトにエクスポートすると、自動的に MyDVD が開きます。デスクトップの **[Pinnacle MyDVD]** のショートカットをクリックするか、**[スタート]** 画面または **[スタート]** メニューから **[Pinnacle MyDVD]** を見つけて MyDVD を開くこともできます。

MyDVD プロジェクトのエクスポートオプションにアクセスするには、**[編集]** タブタイムラインから **[MyDVD にエクスポート]** を選択する必要があります。



MyDVD プロジェクトのエクスポート設定。

## MyDVD ファイルにエクスポートするには

- 1 **【編集】** タブのタイムラインでプロジェクトを作成して編集した後、タイムラインツールバーの**【オーサリングツールバーを開く】**ボタン  をクリックします。

エクスポートする前にチャプターを追加する場合は、タイムラインツールバーのチャプターコントロールを使用します。詳しくは、254 ページの「ディスクプロジェクトにチャプターマーカーを追加するには」を参照してください。
- 2 トラックヘッダーの上にある **【MyDVD にエクスポート】** ボタンをクリックします。

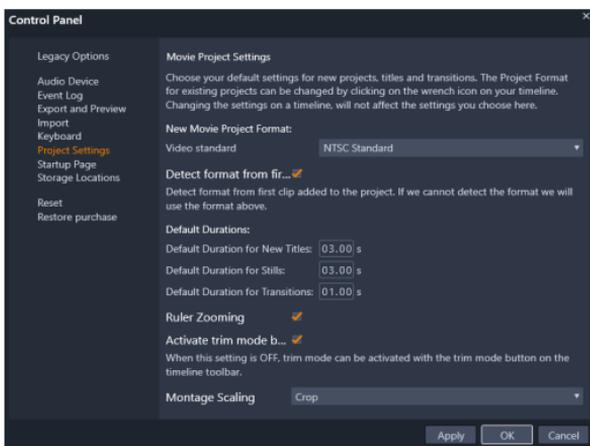
**【エクスポート】** タブがアクティブになります。
- 3 **【エクスポート設定】** エリアで、必要な設定を選択して **【エクスポート開始】** をクリックします。

プロジェクトがレンダリングされ、**【Pinnacle MyDVD】** でプロジェクトファイルが開かれます。

## 第 12 章：設定

Pinnacle Studio の中心となる設定ウィンドウは「コントロールパネル」と呼ばれています。

開始するには、Pinnacle Studio のメインメニューから **[設定]** > **[コントロールパネル]** の順に選択します。**[コントロール]** パネルが表示されたら、ウィンドウ左側のディレクトリから直接ページを選択します。



Pinnacle Studio の **[コントロール]** パネルは、アプリケーションの中央設定ウィンドウです。

**[コントロール]** パネルのページについてこれから説明します。

### レガシーオプション

**[レガシーオプション]** ページには、ウォッチフォルダとレガシーオーサーモードの設定が含まれています。

## ウォッチフォルダ

ウォッチフォルダは、Pinnacle Studio がモニタリングしているハードドライブまたはストレージ媒体のフォルダです。ウォッチフォルダのコンテンツに変更があると、ライブラリを自動更新します。

ウォッチフォルダを使用する場合、ライブラリのナビゲーターには**ライブラリメディア**ブランチが追加されます。Pinnacle Studio が以前のバージョンの Pinnacle Studio からライブラリを検出する場合も、**ライブラリメディア**ブランチは表示されます（このブランチのポピュレートを続行するには、ウォッチフォルダを有効にする必要があります）。

ウォッチフォルダは必要なだけ作成できます。また、オプションで、デフォルトの3つすべてではなく、ひとつのメディアタイプ（ビデオ、画像、オーディオ）を監視するよう設定できます。

システム内のフォルダをウォッチフォルダに指定するには、ウォッチフォルダリストの下部にある [フォルダを追加] ボタンをクリックして、追加するフォルダを指定します。ウォッチフォルダの監視を中止するには、リスト内のフォルダを選択して、[フォルダを削除] ボタンをクリックします。

[変更を適用] は、ウォッチフォルダの変更に合わせてライブラリのカatalogを直接更新します。

## レガシーオーサーモード

Pinnacle Studio の従来の機能である [オーサリング] タブを有効または無効に切り替えることができます。[オーサリング] タブにはディスクオーサリング機能が用意されており、ここからライブラリの [ディスクメニュー] コンテンツにアクセスすることができます。[オーサリング] タブを復元するには、[有効にする] ボタンをクリックします。

## オーディオデバイス

この設定は、コンピュータに接続されている利用可能デバイス（マイクなど）のパラメータが表示されます。デバイスをクリックすると、そのデバイスに対する Windows 設定ダイアログが表示されます。

## イベントログ

ファイルのインポートなどの特定の処理中には、このウィンドウにメッセージがログ記録されます。操作中に発生したと思われる問題についての詳細はここで確認できます。

## エクスポートとプレビュー

この設定はビデオの表示に影響します。

**品質：**このオプションは、アプリケーション全体でプレビューするビデオの品質をコントロールします。

- ・ **最高品質：**完全解像度でプレビューします。エクスポート可能な最大の解像度です。このオプションでは、遅いシステムで再生中にフレームがドロップすることがあります。
- ・ **バランス：**この設定は、プレビューの速度を速めるためにいくつかの画質最適化機能を省略しているため、普段の使用に適しています。ほとんどの場合、その違いに気付くことはありません。
- ・ **?最速再生：**処理の効率化を図るためにプレビューを最適化しています。これは遅いシステムで有効です。

**フルスクリーンプレビューの表示：**フルスクリーンプレビューを表示させたいコンピュータモニタ（複数利用できる場合）を選択します。

**外部プレビューの表示：**利用可能なデバイスや信号出力（もしあれば）のリストから選択します。

**外部プレビュー規格**：接続しているビデオモニタのテレビ規格を選択します。

## 再生の最適化

**最適化スレッシュホールド**：最適化スレッシュホールドにより、プロジェクトをプレビューするときに、どのくらいレンダリングされるかを決定します。**オフ** (0) から**アグレッシブ** (100) まで設定できます。特定のタイムライン「スライス」がレンダリングされるかどうかは、使用されるエフェクトとトランジションの準備に必要な計算の量と、**最適化スレッシュホールド**の値によります。この値がアグレッシブに設定されている場合、Pinnacle Studioは、アウトプットがすぐにプレビューできる状態でも、すべてのトランジション、タイトル、ディスクメニュー、エフェクトを、事前にレンダリングします。これにより再生がかなり遅れます。

**[最適化スレッシュホールド]** が**オフ** (ゼロ) に設定されている場合は、レンダリング処理を示す黄色と緑色のマーカーが表示されず、すべてのエフェクトがリアルタイムで再生されます。ただし、エフェクトが多く複雑であり、システムで利用可能な処理容量が少ない場合は、これにより画質が劣化する (フレーム損失、再生のみだれなど) が発生する場合があります。

**再生中にレンダリング**：[自動] 設定が採用されている場合、アプリケーションはシステム情報を基に再生中にレンダリングが可能かどうかを判断します。[切] 設定の場合は、再生中のリアルタイムレンダリングを無効にします。再生が停止するとレンダリングを開始します。

**サードパーティコーデック**：Pinnacle Studio に使用中のコンピュータにインストールされているサードパーティコーデックを利用させることで、追加ビデオフォーマットでの作業が可能になります。注：一部のサードパーティコーデックパックは、Pinnacle Studio のクラッシュやエラーの原因になります。

## ハードウェアアクセラレーション

アクティベートすると、この機能により、処理負荷の一部をご使用のグラフィックカードの GPU (Graphics Processing Unit) などの CPU から補助ハードウェアに移します。ハードウェアアクセラレーションの対応レベルは、ご使用のコンピュータの CPU カードとグラフィックスカードの種類によります。

- ・ ほとんどの NVidia カードは CUDA アーキテクチャに対応しています。これが利用可能ならば、GPU を使って H.264 デコーディングに対応できます。
- ・ Intel Quick Sync Video を装備した最近のインテル製 CPU では、H.264 と H.264 MVC 素材をすばやくデコード / エンコードできます。

## ハードウェアアクセラレーションの種類を選択するには

- 1 **[設定] > [コントロールパネル] > [エクスポートとプレビュー]** を選択します。
- 2 **[ハードウェアアクセラレーション]** エリアで、**[種類]** ドロップダウンリストからオプションを選びます。

## ステレオスコピック

**デフォルトの 3D 表示モード**：この設定では、Pinnacle Studio 全体にステレオスコピック 3D コンテンツのデフォルトが選択されます。詳しくは、3D 表示モードスイッチャーをご覧ください。詳しくは、41 ページの「ライブラリの表示対象の選択」をご参照ください。

- ・ **左目または右目**：ステレオスコピックコンテンツのプレビューは左目または右目のビューのみ表示するよう設定できます。
- ・ **サイドバイサイド**：[サイドバイサイド] プレビューモードでは、両側の個々の 2D 画像を同時にモニターできます。
- ・ **差**：画像のコンテンツ自体ではなく、左と右のフレーム間の差が表示されます。同じエリアはニュートラルな灰色で表示されます。

- ・ **チェッカーボード**：右目と左目は、16x9 グリッドの隣り合うセル内で交互に表示されます。
- ・ **アナグリフ**：[アナグリフ] ステレオスコピックプレビューは、赤 / 青のアナグリフメガネで見るのに適しています。
- ・ **3D TV (サイドバイサイド)**：3D 機能を持つ 2 台目のモニターまたはプロジェクターで利用するモードです。
- ・ **3D ビジョン**ご使用のシステムに 3D ビジョン機能があり、ドライバー設定でステレオスコピック 3D が有効になっている場合、すべてのステレオスコピックコンテンツがデフォルトで 3D ビジョンでプレビューされます。

**3D ビジョンをアクティベート中は停止しない**：この設定は、ドライバー設定でステレオスコピック 3D がオンになった、3D ビジョンが可能なシステムを装備した PC で、Studio が動作している場合に利用できます。デフォルトでは [3D ビジョンをアクティベート中は停止しない] 設定はオフになっています。オンにすると、3D ビジョンプレビューが再生中にアクティベートされるかアクティベートが解除されるかしたところで、再生は自動的に停止します。

## インポート

Pinnacle Studio インポーターのデフォルトオプションはここで設定します。ただし、インポートする際にインポーターで調整または変更できます。

**フォルダオプション**：インポート中に物理的にコピーされるメディアとプロジェクトを保存する場所を表示または設定します。現存するファイルを移動することなくファイルにリンクするライブラリのクイックインポート機能を含むリンクしたインポートとは異なります。フォルダの場所は、Windows ではまずユーザーの音楽、ビデオ、画像フォルダと、Studio のプロジェクトを保存するデフォルトフォルダに設定されています。

ベースフォルダに指定するフォルダの選択が終わると、サブフォルダを設定できます。

- ・ **サブフォルダなし**：このオプションを選択すると、インポートされるすべてのファイルがベースフォルダに保存されます。
- ・ **カスタム**：このオプションを選択すると [カスタムプロジェクトサブフォルダー] ボックスが表示されます。クリックすると、そのメディアタイプのフォルダ名として使用されます。
- ・ **当日**：インポート用サブフォルダには、「2017-10-25」のような日付の名前が付きます。
- ・ **作成日**：インポートされたファイルはそれぞれ、上述と同じ形式で、アセットの作成日を使って名前が付けられたサブフォルダに保存されます。1 回のインポート処理でアセットが複数ある場合は、複数のサブフォルダを作成または更新することがあります。
- ・ **現在の月**：これは [当日] オプションと同じですが、「2017-10」のような名前が付きます。
- ・ **シーン検出**：ここでは、シーン検出のデフォルトの検出方法を設定します。288 ページの「ビデオキャプチャのシーン検出設定」で説明しています。
- ・ **ストップモーション**：ここでは、ストップモーション機能でキャプチャするフレームのデフォルトのインポート手段を設定します。304 ページの「ストップモーション：」を参照してください。

## キーボード

Studio はさまざまなキーボードショートカットの一式（デフォルト）とそれらをカスタマイズする手段を提供しています。コントロールパネルの [キーボード] ページには、ショートカットが適用できるコマンドと、現在割り当てられているショートカットすべてがリストされています。これらのコマンドはセクションごとにグループ化されています。

### キーボードショートカットを追加するには：

- 1 ターゲットとなるコマンドを選択します。
- 2 [ショートカットキーを押す] 編集ボックスをクリックします。

- 3 ご希望のショートカットのキーを押します。ショートカットが現在すでに利用されている場合、**[ショートカットに現在割り当てられているアクション]** ドロップダウンリストにそのコマンドが表示されます。
- 4 **[割り当てる]** ボタンをクリックして入力したショートカットを選択したコマンドに割り当てます。

ショートカットの追加により、特定のキーボードシーケンスとアクセスを許す他のコマンドとの間の連携は削除されません。実際、異なるコンテキストならば、異なるコマンドが同じショートカットを使用することも可能です。たとえば、**Ctrl + L** キーは2つのコマンド、**[タイムライン]** > **[トラックをロック]** と **[メディアエディター]** > **[左に回転]** のデフォルトのショートカットです。使用している Pinnacle Studio の部分によって、どちらかがアクティベートされています。

## ショートカットを削除するには：

- 1 ターゲットとなるコマンドを選択します。
- 2 **[ショートカットに現在割り当てられているアクション]** ドロップダウンリストから削除するショートカットを選択します。
- 3 **[削除]** ボタンをクリックします。

## デフォルトを復元する

現在選択されているコマンド (**[現行をリセット]** ボタン) またはすべてのコマンドを一度に (**[すべてをリセット]** ボタン) デフォルトのキーボード設定を復元することができます。

## プロジェクト設定

Pinnacle Studio コントロールパネルのこのページでは、新しいプロジェクト、タイトル、トランジションのデフォルト設定を選択できます。

**新しいムービープロジェクトのフォーマット：**新しく作成されるタイムラインのデフォルトにする解像度 (PAL または HD 1920x1080i) を選択します。

または、[プロジェクトに最初に追加されたクリップでフォーマットを決める] オプションでプロジェクトのフォーマットをタイムラインに最初に配置されたクリップで定義します。合も、拡大操作は、以下を使って行えます。現在のタイムラインのフォーマットは、タイムラインツールバーの左端にあるタイムライン設定を使って編集中にいつでも変更できます。

**ファーストクリップのフォーマットの検出**プロジェクトに追加したファーストクリップからフォーマットを検出します。フォーマットが検出できなければ、**New movie project format** が適用されます。

**デフォルト再生時間**：初めてタイムラインに挿入した際に適用されるデフォルト表示時間のタイトル、画像、トランジションを設定します。（一度配置すると、必要に応じてクリップの長さがトリミングされます。）

**ルーラー拡大**：このオプションをチェックすると、タイムルーラー上を水平にドラッグしてタイムラインを拡大/縮小できます。このモードでは、スクラバハンドル上を直接ドラッグして再生ラインをスクラブまたは再配置する必要があります。ルーラーの拡大をオフにすると、ルーラー上のどこかをクリックして再生ラインを移動できます。いずれの場合も、拡大操作は、以下を使って行えます。

数字キーパッドのプラスとマイナスキー

タイムライン上部のナビゲーター

プレビューの下にあるスクロールバー

**近くのカットをクリックしてトリムモードをアクティブにする**：クリックしてこの設定をオンにすると、トリムモードを起動できます。設定がオフの場合、トリムモードは、タイムラインツールバーの [トリムモード] ボタンでアクティブにできます。

**モニタージュスケーリング**：コンテンツをモニタージュテンプレートにフィットさせるデフォルトメソッドを設定します。**なし**（スケーリングなし）、**フィット**または **クロップ**

## スタートアップページ

アプリケーションの起動時に表示されるワークスペースタブを決めることができます。デフォルトでは、[ようこそ] タブが開きます。

## ストレージの場所

このページでは、Pinnacle Studio で作成したメディアやプロジェクトを保存する場所を指定します。以下のファイルタイプはそれぞれ別々の場所を指定できます。

- ・ ムービープロジェクト
- ・ ディスクプロジェクト
- ・ タイトル
- ・ メニュー
- ・ テンプレート
- ・ プロジェクトを復元

このフォルダは、以降の作業のために解凍されたプロジェクトパッケージと iPad 用 Studio からインポートされたプロジェクトの両方に使用されます。

### ファイルをレンダリング

このフォルダは、ビデオエフェクトなどの集中処理が必要なアイテムをレンダリングする場合に作成される一時ファイルを保管します。

ここでの変更は今後のファイルの操作に適用されます。既存のファイルはすべて、現在位置に残ります。

**レンダリングファイルの削除：**レンダリングファイルを削除しておく、データの永久に失う心配をすることなくスペースを節約できます。ただしファイルは、プロジェクトを次回レンダリングしたときに再生成されます。

## リセット

使用中の Pinnacle Studio バージョンをデフォルトの状態（工場出荷状態）に戻すことができます。カスタマイズ情報はすべて失われますが、保存されているプロジェクトには影響はありません。

### Pinnacle Studio をデフォルト状態にリセットするには

- 1 取っておきたいプロジェクトをすべて保存します。
- 2 **[セットアップ]** メニュー > **[コントロール]** をクリックします。
- 3 ディレクトリの **[リセット]** をクリックして、**[デフォルト設定にリセット]** ページを表示します。
- 4 **[リセット]** ボタンをクリックし、**[OK]** をクリックしてアプリケーションを再起動します。

## 購入の復元

Pinnacle Studio を利用して行った購入を復元することが可能です。例えば、Pinnacle Studio を新しいシステムに移動する場合など、購入の復元が必要になります。

### Pinnacle Studio で行った購入を復元するには

- 1 **[セットアップ]** メニュー > **[コントロール]** をクリックします。
- 2 ディレクトリの **[購入の復元]** をクリックして、**[購入の復元]** ページを表示します。
- 3 **[復元]** ボタンをクリックし、**[OK]** をクリックします。





## 第 13 章：画面キャプチャ

Pinnacle Studio の画面キャプチャ機能を利用して、コンピュータの動作やマウスの動きを記録します。この機能によって、視覚化が必要なビデオをわずかな手順で作成できます。また、強調するキャプチャ領域を定義し、ナレーションを統合することも可能です。コンピュータシステムおよびマイクロフォンから音声をキャプチャしたり、Windows スナップビューに表示されるサイドバイサイドアプリケーションをキャプチャすることができます。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- ・ 画面キャプチャプロジェクトを開始する
- ・ 画面を記録する

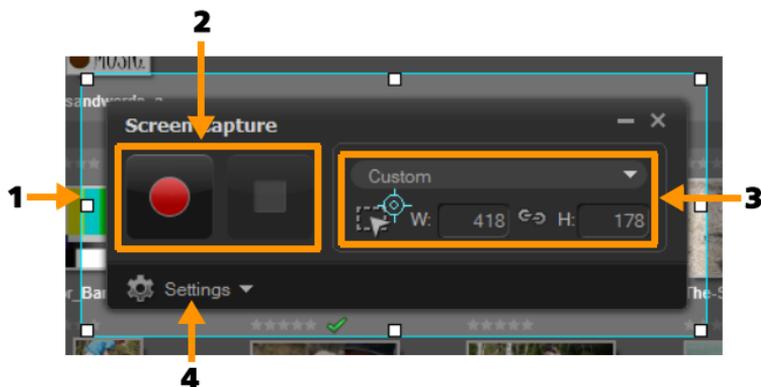
### 画面キャプチャプロジェクトを開始する

#### [画面キャプチャ] ウィンドウを開くには

- ・ Live Screen Capturing プログラムアイコンをクリックするか、[スタート] メニューから Live Screen Capturing を選択します。

キャプチャ領域フレームは、デフォルトで画面全体を自動的にカバーし、**画面キャプチャ**ツールバーとともに表示されます。

## 画面キャプチャツールバーの基本



### パーツ

### 説明

- |                  |   |
|------------------|---|
| 1 キャプチャ領域フレーム    | キャプチャ対象となる表示領域を指定します。デフォルトでは画面全体をカバーします。                        |
| 2 録画コントロール       | 画面キャプチャを制御するボタン類が含まれます。   |
| 3 キャプチャ領域フレームサイズ | キャプチャするアクティブプログラムと、キャプチャする領域の正確なサイズを [幅] ボックスと [高さ] ボックスで指定します。 |
| 4 設定 (デフォルトビュー)  | ファイル、音声、表示、キーボードショートカット設定を指定できます。                               |

## 画面を記録する

実際の画面キャプチャを実行する前に、ビデオの設定を行っておく必要があります。

### ビデオを構成するには

- 1 [設定] をクリックします。
- 2 [ファイル設定] で、以下の詳細情報を指定します。
  - ・ **ファイル名** : プロジェクトのファイル名を入力します。

・ **保存先**：ビデオファイルの保存場所を指定します。

**Note**： 注：画面キャプチャはデフォルトでは、ドキュメントフォルダ (...Documents/Pinnacle Studio Screen Capture/21.0) に保存されます。 をクリックして、新しいフォルダを入力し、ファイルが保存される場所を変更します。

・ **形式**：ドロップリストの利用可能形式からオプションを選びます。

・ **フレームレート**：記録時に使用するフレーム数を指定します。

**Note**： 注：インターネットへビデオをアップロードする場合は、ファイルサイズを抑えることができるので、低めのフレームレートをお勧めします。ただし、画面の動きの正確さはその分低下します。高いフレームレートはファイルサイズを大きくしますが、その分、実際の画面の動きを正確に表現できます。

3 **【オーディオ設定】** で、以下の **音声** オプションを選択します。

・ ナレーションを記録するには、**【オン】** をクリックします。音声入力をテストするには、**【サウンドチェック】** ボタンをクリックします。

・ ナレーションの記録を無効にするには、**【オフ】** をクリックします。

4 **【オーディオ設定】** で、以下のシステムオーディオオプションを選択します。

・ システムまたはマイクロフォンオーディオを取りこむ **【オン】** をクリックし、スライダで調整します。

・ システムオーディオを無効にするには **【オフ】** をクリックします。

5 **【コントロール設定】** では、以下のオプションが利用できます：

・ **マウスクリックアニメーション**：画面キャプチャにマウスクリックを取りこみます。

・ **F10 / F11 ショートカットキーを有効**：画面キャプチャ用のショートカットキーのオン/オフを切り替えます。

**Note**： 注：画面キャプチャショートカットキーが、キャプチャ対象のプログラムと競合する場合、この機能をオフにして、記録中の意図しない停止（一時停止）を回避することをお勧めします。

6 **【モニタ設定】** では、表示デバイスを選びます。

**Note:** 注：プログラムは、システム上で利用可能な表示デバイスの数を自動検出します。デフォルトでは**プライマリモニタ**が選択されています。

## 画面キャプチャを記録するには

1 以下のオプションのひとつを選択します。

- ・ **フル画面**：画面全体をキャプチャします。**画面キャプチャツールバー**が起動する時点で、デフォルトではこのオプションが有効です。
- ・ **カスタム**：キャプチャ領域を指定します。指定中は、キャプチャ領域寸法が表示されます。アクティブプログラム一覧からオプションを選択して、キャプチャするアプリケーションウィンドウを指定することもできます。

2 その他のオプションを表示するには **【設定】** をクリックします。

**Note:** 注：ナレーションとシステムオーディオを取りこむには、記録を開始する前に、対応する設定を有効化し、構成する必要があります。

3 **【記録の開始／再開】** をクリックして、画面キャプチャを開始します。

指定されたキャプチャ領域内でのすべての操作は記録されます。カウンタダウン後、画面キャプチャが開始します。

**Note:** 注：画面キャプチャを停止するには **F10**、一時停止および再開するには **F11** を押します。

4 **【記録の停止】** をクリックして、画面キャプチャを終了します。

**Note:** 注：画面キャプチャは先に指定したカスタムフォルダに追加され、Pinnacle Studio ライブラリへの追加を促されます。



## 第 14 章：マルチカメラ編集

マルチカメラエディタは、異なるカメラで異なるアングルから撮影されたイベントの映像からプロ並みのビデオ作品を作成することを可能にします。

最大 6 台のカメラによるマルチビュー作業スペースにより、ビデオクリップを再生しながら、その場で編集作業を行えます。放送スタジオのカメラ切り替えのように、ビデオクリップを切り替えることで、1 つのシーンの異なる角度、異なる要素をキャプチャできます。

ビデオ映像のキャプチャには、アクションカメラ、ドローンカメラ、DSLR、スマートフォンなど、さまざまな録画機材を利用できます。マイクから別個にキャプチャした音声を含めることも可能です。

カメラの台数は、所有しているソフトウェアのバージョンによって異なります。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- ・ マルチカメラエディタの作業スペース
- ・ マルチカメラ編集の基本手順
- ・ マルチカメラエディタへのビデオおよびオーディオクリップのインポート
- ・ マルチカメラプロジェクトでのビデオと音声クリップの同期
- ・ マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択
- ・ 複数クリップの編集によるマルチカメラ作品の作成
- ・ マルチカメラエディタへの PIP（ピクチャインピクチャ）の追加
- ・ マルチカメラソースファイルの管理
- ・ マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート
- ・ スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現

# マルチカメラエディタの作業スペース

以下の図には、マルチカメラエディタの主要機能を示します。



## ツールバー、再生、その他のコントロール

作業スペースに含まれるコントロール類を以下に示します。

メインツールバーには以下のコントロールが含まれます：

 **カメラ数**：ソフトウェアのバージョンに応じて、4～6台のカメラを表示するマルチビューペインを設定できます。

 **ソース同期タイプ**：クリップを同期します。詳しくは、350ページの「マルチカメラプロジェクトでのビデオと音声クリップの同期」を参照してください。

: Camera 2 ▼ **メインオーディオ**: 優先されるオーディオソースを選択します。詳しくは、352 ページの「マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択」を参照してください。

 または  **クリップを分割**: クリップをセグメントに分割します。詳しくは、356 ページの「マルチカメラエディタでクリップを分割するには」を参照してください。

  **マーカーの設定/削除**: オーディオ同期などの編集目的で、カメラトラックにマーカーを追加します。

  **左回転および右回転**: マルチカメラトラックまたは PIP トラックに追加する前に、カメラトラックのクリップを回転します。注: ロック解除されたトラックのみが回転可能です。

 03 ▼ **トランジションおよび再生時間**: マルチカメラトラックのクリップ間にトランジションを適用し、トランジションの再生時間を設定します。詳しくは、355 ページの「マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには」を参照してください。

メインプレビューペインには以下のコントロールが含まれます:

     [ホーム]、[前フレーム]、[再生]、[次フレーム]、[終了] ボタンを含む再生バー

 **ループ**: 最後に達した時点、最初から再生を繰り返すことで、選択したトラックを連続再生します。

 ▼ **音量設定**: 再生時のオーディオ音量を調整します。

0:04:40:09 ▼ **タイムコードコントロール**: メインプレビューペインに表示される時間/フレーム、タイムラインのスクラバの設定位置を確認、設定します。矢印をクリックするか、数値をクリックして、時間/フレームを設定します。

タイムラインには以下のコントロールが含まれます:

 **ソースマネージャ**：クリップの追加、削除を行います。詳しくは、358 ページの「マルチカメラソースファイルの管理」を参照してください。

 **音声波形ビューの表示／非表示**：カメラおよびオーディオトラックの音声波形を表示します。

  **ロック／ロック解除**：個々のトラック上に表示されます。同期した後は、トラックをロックすることをお勧めします。

  **同期に含める、あるいは除外する**：同期プロセスにどのトラックを含めるかを決定します。

  **ミュート／ミュート解除**：選択したオーディオトラックに対して、音声のオン／オフを切り替えます。

 **タイムラインの拡大**：タイムラインの左下隅にあるこのコントロールによってプロジェクトを展開、折りたたむことで、タイムラインにプロジェクト全体を表示できます。

 **ズームレベルスライダ**：スライダをドラッグするか、**[ズームイン]**（+記号）、**[ズームアウト]**（-記号）のクリックで、プロジェクトのズームレベルを変更できます。**マルチカメラトラック**で、個別のセグメントを編集する場合に便利な機能です。

以下の標準コントロールは、アプリケーションウィンドウの左上隅に表示されます。

 **設定**：[プロキシマネージャ] と [名前を付けて保存] にアクセスできます。詳しくは、359 ページの「スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現」および 359 ページの「マルチカメラオブジェクトを保存するには」を参照してください。

  **[取り消し]** と **[やり直し]**：ほとんどの操作を取り消し、またはやり直します。

## マルチカメラ編集の基本手順

マルチカメラ編集プロセスの概要を以下に示します。

- 1 Pinnacle Studio ライブラリで使用するビデオとオーディオクリップをインポートします。
- 2 ライブラリのクリップを選び、専用のウィンドウを使って、マルチカメラエディタにそれらをインポートします。ここでは、クリップを「Camera 1」、「Camera 2?」に割り当てることができます。
- 3 タイムライン全体のクリップを同期します。すべてのクリップがオーディオならばこの操作は自動的に行えますが、同期する方法は複数存在します。
- 4 維持するオーディオを選びます(オリジナルのオーディオを利用する場合)。個別のオーディオトラックを選ぶこともできます。
- 5 マルチカメラ作品の構築を開始します。すべてのクリップを同時に再生できます。マルチビューペインで、表示するカメラをクリックします。クリップは好きなだけ切り替えられます。選択された映像がメインプレビューペインに表示されます。その後、**マルチカメラ**トラックのプロジェクトを確認して、調整できます。
- 6 **マルチカメラエディタ**を終了し、Pinnacle Studio を使って、プロジェクトを調整し、出力します。

**Important!** **マルチカメラエディタ**を終了する前に、マルチカメラ編集を完了することをお勧めします。他のエディタでプロジェクトに加えた変更は、**マルチカメラエディタ**でプロジェクトを再オープンする場合、サポートされません。つまり、一部の変更は取り消されることを意味します。

## マルチカメラエディタへのビデオおよびオーディオクリップのインポート

マルチカメラプロジェクトを作成する最初の手順は、**マルチカメラ**にクリップをインポートすることです。多くの場合、Pinnacle Studio ライブ

ラリにインポートされている同一イベントからクリップを選択することになります。

最大で同時に6つのクリップを扱うことができ、2つの独立したオーディオクリップを含めることができます。

## マルチカメラエディタへのビデオクリップをインポートするには

- 1 Pinnacle Studio ライブラリで、使用する全クリップを選択します。
- 2 タイムラインツールバーで、**[マルチカメラエディタ]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[マルチカメラインポート]** ウィンドウで、**[プロジェクト名]** ボックスに名前を入力します。
- 4 右側のペインのプロジェクトクリップ一覧でクリップを確認します。クリップを並べ替えるには、リスト上でクリップをドラッグします。ビデオクリップやオーディオクリップを追加するには、ライブラリペインでトラックを選択し、プロジェクトクリップ一覧までドラッグします。クリップを削除するには、クリップを右クリックし、**[削除]** を選びます。
- 5 **[OK]** をクリックします。

## マルチカメラプロジェクトでのビデオと音声クリップの同期

ビデオとオーディオクリップを同期することで、時間の同じ瞬間に揃えられます。一番簡単な操作は、**マルチカメラエディタ**に各クリップを分析させ、自動的に同期させる方法です。録音を計画している場合、拍手などの特殊オーディオ信号を使用できます（本格的な映画におけるカチンコと同じ機能です）。開始信号付きの音楽パフォーマンスやスポーツイベントなど、一部のイベントには、同期プロセスに役立つ、自然な音声キューが用意されています。

マーカー、撮影時間を利用してクリップを同期したり、タイムライン上でクリップを対象となるタイムコードにドラッグすることで、手動で調整することも可能です。たとえば、フラッシュなどの標準視覚要素を使って、ビデオを手動で同期できます。ビデオ映像に音声が含まれていなかったり、クリップ内の音声波形が同期し難かったり、クリップを手動で揃えたい場合には、こうした操作方法が役立ちます。

ソース映像によっては、複数の同期オプションを組み合わせる必要があります。

## マルチカメラエディタでビデオおよびオーディオクリップを同期するには

- 1 マルチカメラエディタにクリップをインポートした後、ツールバーの [ソース同期タイプ] ドロップリストから以下のオプションを選びます。
  - ・ **オーディオ**: タイムラインのクリップを同期するには、ドロップダウンリストの隣の [同期] ボタン  をクリックします。注: このオプションを使用するには、ビデオクリップに音声が含まれている必要があります。
  - ・ **マーカー**: タイムラインでクリップを選択し、クリップを再生するか視覚キューを使って目的位置までスクラブし、ツールバーの [マーカーの設定/削除] ボタン  をクリックして、マーカーを追加します。マーカーが各クリップに追加されたら、ツールバーの [同期] ボタン  をクリックして、マーカーに沿ってクリップを配置します。
  - ・ **撮影日/時刻**: この [同期] ボタン  をクリックすると、カメラが記録したメタデータが示す撮影日時に従って、クリップが同期されます。注: 正確な結果を得るには、クロックはカメラと同期している必要があります。
  - ・ **手動**: タイムラインでは、視覚キューを使って、各クリップを目的位置までドラッグします。

**注意：**同期プロセスから除外したいクリップがある場合、対応するトラックの **[同期から除外]** ボタン  をクリックします。トラックを含めるには、ボタン (**[同期を有効]** ) を再度クリックします。

**ヒント：**クリップを同期した後、個々のトラックの **[ロック]** ボタン  を使って、編集プロセス中、そのトラックの同期状態を維持することが可能になります。

## マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択

**マルチカメラエディタ**にクリップをインポートし、同期した後、プロジェクトの音声についての判断が可能になります。たとえば、4 つのビデオクリップがあり、すべてに音声が含まれている場合、各クリップを個別に聴き、最高の音声が含まれている 1 本を選ぶことをお勧めします。独立したオーディオクリップを使用することも可能です。

別のオプションでは、すべてのクリップの音声を使用したり、いずれも使用しなかったり、カメラの切り替え時に音声を切り替えること（スポーツや他のアクション映像と一緒にキャプチャされた音声を利用する場合の選択肢）が可能です。

デフォルトでは、**カメラ 1** の音声を選択されます。

### マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースを選択するには

- 1 **マルチカメラエディタ**のタイムラインにクリップが表示された状態で、ツールバーの **[メイン音声]** ボタンをクリックし、**カメラ**または**オーディオクリップ**を選びます。**[再生]**  をクリックして、各クリップの音声品質を確認します。

- 2 プロジェクトで使用する**カメラ**または**オーディオクリップ**を選択します。すべての他のトラックの音声はミュートされます。

その他のオプション：

- ・ **自動**：再生中のクリップに合ったオーディオに切り替えます。
- ・ **なし**：マルチカメラプロジェクトにはオーディオは含まれません。マルチカメラエディタを終了した後、Pinnacle Studio で音声を追加できます。
- ・ **すべてのカメラ**：すべてのクリップの音声を同時に再生します。

**ヒント**：マルチカメラエディタ終了後、Pinnacle Studio でオーディオを編集する予定がある場合、どのトラックが Pinnacle Studio でオーディオトラックとして利用可能になるかは、**メインオーディオ**の設定によって決まる点に注意してください。

## 複数クリップの編集によるマルチカメラ作品の作成

**マルチカメラエディタ**でクリップのインポートと同期を行い、オーディオ設定を選択した後、クリップの編集を開始して、マルチカメラ作品の作成が可能になります。**マルチカメラエディタ**のマルチビューペインにより、こうした作業は楽しく簡単なものとなります。トラックを切り替え、ブレンドすることで新しい音楽作品を作り出すDJのように、**マルチカメラエディタ**は、ビデオトラックの視覚的に切り替え、トランジションとともに組み合わせることを可能にします。

再生が遅かったり、スムーズさが不足していると感じられる場合は、**[スマートプロキシ]**設定をチェックできます。詳しくは、359 ページの「スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現」を参照してください。

マルチビューペインとメインプレビューペインを使って基本部分を構築した後、**マルチカメラ**トラックのプロジェクトを調整し、トランジションやクリップ分割ツールなどの編集機能を利用できます。クリップの回転など、

一部の編集操作は、**マルチカメラトラック**で作品にクリップを追加する前に、個々の**カメラトラック**で行う必要があります。

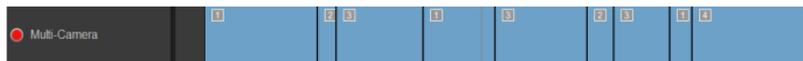
## マルチカメラ作品を作成するには

- 1 **マルチカメラエディタ**のタイムラインにクリップが表示された状態で、メインプレビューペインの下の**[再生]**ボタン  をクリックします。すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。
- 2 プロジェクトの構築を始めるには、マルチビューペインでビデオが再生されているときに、表示したいカメラのプレビューをクリックします。選択されたカメラの映像がメインプレビューペインに表示されます。

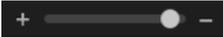


メインプレビューペインの左側に、マルチビューペインが表示されます。すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。

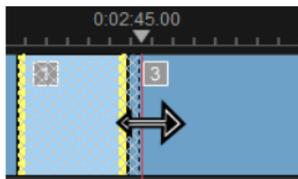
- 3 カメラを切り替えるには、マルチビューペインで別のカメラをクリックします。カメラは好きなだけ切り替えられます。**マルチカメラトラック**では、プロジェクトをプレビューできます。



タイムラインの**マルチカメラトラック**には、作品中のそのカメラのセグメントが表示されます。

マルチカメラトラックのズームレベルを調整するには、タイムライン左下のズームレベルスライダ  をドラッグします。

- マルチビューペインを使って最初のパスを完了した後、マルチカメラトラックの切り替えのタイミングを調整できます。プロジェクトを再生するか、編集位置までスクラブし、カメラのセグメントをクリックし、切り替えを行うフレームがメインプレビューペインに表示されるまで、そのエッジをドラッグします。



マルチカメラのトラックのセグメントを別のカメラに切り替えるには、そのセグメントを右クリックし、コンテキストメニューから別のカメラを選ぶか、マルチビューペインのカメラプレビューをクリックします。

## マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには

- マルチカメラトラックで、セグメントをクリックします。
- ツールバーで [トランジション] ボタン  をクリックします。アクティブになるとボタンには黄色の枠が付けられ、タイムラインにトランジションアイコン (AB) が表示されます。

ボタンがグレイで表示される場合、セグメントの端をわずかばかりドラッグして、ボタンを再アクティブ化します。

デフォルトでは、クロスフェードトランジションが適用されます。

- ツールバーで、トランジションの [再生時間] ボックスに時間を入力します。

**ヒント:**プロジェクトには黒または空のセグメントを追加できます。すでに**マルチカメラ**トラックにあるセグメントを黒または空白に変更するには、セグメントをクリックし、**[黒]** または **[空白]** を選びます。ビデオセグメントと**黒い**セグメントの間に**トランジション**を適用できます。プロジェクトを再生しながら、黒または空白のセグメントを追加するには、マルチビューペインで**カメラプレビュー**をクリックする代わりに、**カメラプレビュー**右側の**黒 (B)** または **空白 (0)** のスウォッチをクリックします。



## マルチカメラエディタでクリップを分割するには

- 1 タイムラインで、**マルチカメラ**または **PIP** トラックでクリップを選択し、**[再生]** をクリックするか、スクラバをカットを作る位置までドラッグします。
- 2 **[クリップ分割]** ボタンをクリックします。

**注意:** クリップの分割は、セグメントの一部を別のカメラに置き換えて、別のスイッチを追加する場合などに便利です。

## マルチカメラエディタへの PIP (ピクチャインピクチャ) の追加

マルチカメラプロジェクトに PIP 効果を追加できます。PIP によって、メインビデオを背景で再生しながら、画面の一部でビデオを表示できます。



上部の図は、PIP（ピクチャインピクチャ）の概念を示します。

## マルチカメラプロジェクトに PIP 効果を追加できません。

- 1 マルチカメラトラックでマルチカメラ作品を作成した後、**[再生]**  をクリックするか、**Multi-Camera** トラック内で PIP 効果を追加する位置までスクラバをドラッグします。
- 2 タイムラインで、PIP トラック上の円をクリックして、トラックをアクティブ化します。  
アクティブになると、円の色は赤に変わります  **PIP**。
- 3 マルチビューペインで、使用する**カメラ**のプレビューをクリックします。  
セグメントが PIP トラックに追加されます。
- 4 セグメントの終点を設定するには、**PIP** トラックでセグメントの終わりをクリックし、それをタイムライン上の希望の位置までドラッグします。
- 5 PIP のコーナーを選択するには、PIP トラックの **[PIP 位置の変更]** ボタン  をクリックします。  
PIP 位置は、メインプレビューペインで確認できます。

## マルチカメラソースファイルの管理

ソースマネージャを使用して、マルチカメラプロジェクトのトラックに対して、ビデオおよびオーディオクリップを追加／削除できます。クリップの長さ、クリップの場所など、クリップの関連情報を表示することも可能で、トラックをロック／ロック解除できます。

### ソースマネージャでクリップを追加、削除、管理するには

- 1 タイムラインの左上隅の [ソースマネージャ] ボタン  をクリックします。
- 2 [ソースマネージャ] ダイアログ ボックスで、以下の操作を行います。
  - ・ [ロック／ロック解除] ボタンをクリックし、編集対象のトラックをロック解除したり、編集できないようにロックします。
  - ・ トラックにクリップを追加するには、トラックを選択し、[クリップの追加] ボタン  をクリックし、追加するクリップまで移動し、[開く] をクリックします。クリップはトラックの番号付き一覧に表示されます。
  - ・ トラックからクリップを削除するには、トラックを選択し、そのトラックのクリップ一覧で、削除するクリップの隣のチェックボックスをチェックし、[削除] ボタン  をクリックします。

## マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート

マルチカメラプロジェクトの構築が完了したら、それを保存することで、Pinnacle Studio からの編集、エクスポート、共有が可能になります。

**Important!** マルチカメラエディタを終了する前に、マルチカメラ編集を完了することをお勧めします。他のエディタでプロジェクトに加えた変更は、マルチカメラエディタでプロジェクトを再オープンする場合、

サポートされません。つまり、一部の変更は取り消されることを意味します。

## マルチカメラオブジェクトを保存するには

- ・ ウィンドウ下部の **[OK]** ボタンをクリックして、現在の名前でプロジェクトを保存します（ウィンドウの右上隅に表示）。この結果、**マルチカメラエディタ**も閉じられます。

プロジェクトの名前を変更するには、終了前に **[設定]** ボタン  をクリックし、**[名前を付けて保存]** を選び、**[プロジェクト名]** ボックスに名前を入力します。

Pinnacle Studio ライブラリにマルチカメラプロジェクトが表示されます。

Pinnacle Studio でマルチカメラプロジェクト（.mcam）を開くには、**編集**作業スペースで、ライブラリからタイムラインへマルチカメラプロジェクトをドラッグします。デフォルトでは、プロジェクトは複合クリップとして表示されます。クリップを展開して個々のトラックで作業するには、タイムラインでクリップを右クリックし、**[ムービーの編集]** を選びます。

## スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現

**スマートプロキシ**の一番の目的は、大規模な高解像度ビデオファイルでの作業時に、より融通性のある編集およびプレビュー体験を提供することです。

**スマートプロキシ**は、大規模ソースファイルの低解像度作業コピーを作成します。これらのより小さなファイルはプロキシファイルと呼ばれます。プロキシファイルを利用することで、高解像度プロジェクト（例：HDV および AVCHD ソースファイルを持つプロジェクト）をスピードアップできます。

プロキシファイルは、プロジェクト依存というより、ソース依存です。言い換えるな、プロキシファイルは異なるプロジェクト間で共有可能です。

ビデオプロジェクトをレンダリングする場合、オリジナルの高品質ビデオソースファイルが使用されます。

スマートプロキシマネージャを利用することで、スマートプロキシの有効／無効を切り替え、スマートプロキシの有効にするデフォルト解像度しきい値を変更し、スマートプロキシファイルマネージャとスマートプロキシキューマネージャを使用して既存のプロキシファイルと将来のプロキシファイルを管理できます。

## スマートプロキシの有効／無効を切り替えるには

- ・ [設定] ボタン  > [スマートプロキシマネージャ] > [スマートプロキシの有効化] をクリックします。

**Note:** コンピュータハードウェアがこの機能をサポートできる場合、スマートプロキシ機能はデフォルトで有効です。

## スマートプロキシファイルの解像度しきい値と場所を設定するには

- 1 [設定] > [スマートプロキシマネージャ] > [設定] を選択します。
- 2 [スマートプロキシ] ダイアログ ボックスで、プロキシファイルの作成用の解像度しきい値を設定します。

## プロキシファイルを管理するには

- 1 [設定] > [スマートプロキシマネージャ] を選択し、以下のオプションを選びます。
  - ・ **スマートプロキシファイルマネージャ** : ソースファイルとプロキシファイルを一覧表示します。このマネージャを使用して、不要になったプロキシファイルを削除できます。
  - ・ **スマートプロキシキューマネージャ** : (現行の設定に従って) プロキシファイルが生成されるソースファイルを一覧表示します。



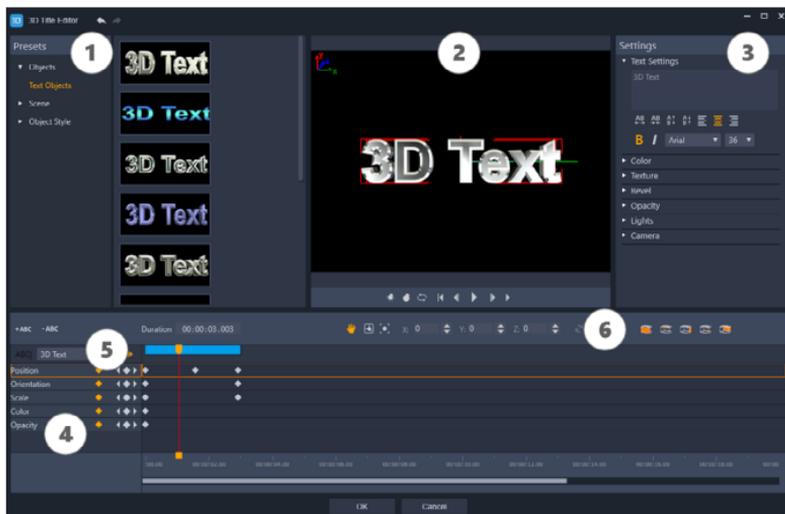
## 第 15 章 : 3D タイトルエディタ

[3D タイトルエディタ] を使って、ムービープロジェクトの 3 次元のタイトルを作成することができます。テキストの見た目や、画面上をどのように動くかをコントロールすることができます。たとえば、画面上で回転するメタリックゴールドのタイトルを作成することや、それぞれの文字や単語が独立して拡大 / 縮小したり移動したりする石のテクスチャのタイトルを作成することができます。

標準 (2D) タイトルについては、191 ページの「第 7 章 : タイトルエディタ」を参照してください。

### ワークスペース

[3D タイトルエディタ] ウィンドウは、次のコンポーネントで構成されています。



3D タイトルエディタのディスプレイ配置：① [プリセット] パネル、② [プレーヤ] パネル、③ [設定] パネル、④ [タイムライン] パネル、⑤オブジェクトリスト (レイヤー)、⑥タイムラインツールバー

- 1 **[プリセット] パネル**：照明、カメラ、素材オプションなど、既成のテキストオブジェクトとスタイルを素早く適用することができます。
- 2 **[プレーヤ] パネル**：3D テキストを表示したり、対話形式で操作して位置や向きなどを設定することができます。再生コントロールを使うと3D タイトルをプレビューできます。
- 3 **[設定] パネル**：テキスト、カラー、テクスチャ、ベベル、不透明度、ライトなどの設定を選択して、テキストをカスタマイズします。
- 4 **[タイムライン] パネル**：テキストオブジェクトプロパティのキーフレームを追加、編集、削除することができます。また、テキストオブジェクトのレイヤーを追加および削除したり、**[オブジェクトリスト]** にアクセスしたり、タイムラインツールバーのツールとコントロールを使用したりもできます。**[タイムライン]** パネルのスクラバーは、**[プレーヤ]** パネルと同期されます。
- 5 **[オブジェクトリスト]**：プロジェクトに複数のテキストオブジェクトがある場合（たとえば、単語や文字を区切っている場合）、タイムライン

に表示するオブジェクトを選択することができます。これは、キーフレームヘッダーの上の**【オブジェクトリスト】** ドロップダウンメニューを使って行います。レイヤーの名前は、**【テキスト設定】** ボックスに入力したテキストによって決まります。

- 6 **タイムラインツールバー**：キーフレームに対して特定の値を入力したり、モードを**【移動】**、**【回転】**、または**【サイズ変更】**に切り替えて、**【プレーヤ】** パネルでインタラクティブな変更を行うことができます。また、タイムラインからテキストオブジェクトのレイヤーを追加または削除することもできます。

## 3D タイトルの作成と編集

3D タイトルを作成するための基本的な手順は次のとおりです。

- 7 プリセットテキストオブジェクトを選択するか、デフォルトのテキストオブジェクトで作業します。
- 8 希望どおりの見た目になるようにテキストオブジェクトの設定を変更します。
- 9 **【タイムライン】** パネルで、テキストのスタイルや動きに変更内容を適用できるようにキーフレームを設定します。
- 10 **【プレーヤ】** パネルでプロジェクトをプレビューし、希望どおりのエフェクトになるように設定やキーフレームを調整します。
- 11 **【OK】** をクリックしてメインアプリケーションに戻ると、3D タイトルがタイムラインに表示されます。

色々試すことで、テキストにどんなスタイルや動きを持たせることができるかを学ぶことができます。

## 3D タイトルを作成するには

- 1 Pinnacle Studio で、次のいずれかの操作を行います。
  - ・タイムラインツールバーの**【3D タイトルを作成します】** ボタンをクリックします。

- ・ **[ライブ러리]** パネルで、**[タイトル]** > **[3D タイトル]** カテゴリを選択し、タイトルをタイムラインにドラッグしてダブルクリックします。

**[3D タイトルエディタ]** が開きます。

- 2 **[設定]** パネルで、**[テキスト設定]** ボックスにテキストを入力してデフォルトのテキストを置き換えます。

(文字や単語に異なるプロパティを適用できるように) 複数のテキストオブジェクトを使用する場合は、**[プリセット]** パネルで、**[オブジェクト]** > **[テキスト オブジェクト]** を選択し、追加するオブジェクトごとにプリセットサムネイルをクリックします。このとき、**[テキスト設定]** ボックスを使ってオブジェクトごとに最終的なテキストを入力します。どの時点でも、**[プレーヤ]** パネル内のオブジェクトをクリックすれば、特定のテキストオブジェクトを選択して編集することができます。

- 3 **[設定]** パネルの **[テキスト設定]** エリアで、間隔、配置、フォント、サイズの各オプションを使ってテキストの書式を設定します。
- 4 開始位置のタイトルのプロパティを決定するには、**[タイムライン]** パネルで、調整するプロパティの名前をクリックし、次のいずれかの操作を行います。

- ・ **[位置]**、**[方向]** (**[回転]**)、**[スケール]** (**[サイズ変更]**) は、**[プレーヤ]** パネルでドラッグするか、正確に設定するには、タイムラインツールバーの **[X]**、**[Y]**、**[Z]** ボックスに値を入力します。
- ・ **[カラー]** と **[不透明度]** は、**[設定]** パネルで、**[カラー]** と **[不透明度]** エリアの設定を調整します。

タイトルの **[テキストチャ]**、**[ベベル]**、**[ライト]**、または **[カメラ]** 設定を調整する場合は、対応するエリアの設定を調整するか、**[プリセット]** パネルで、**[風景]** と **[オブジェクトスタイル]** からプリセットを選択します。これらの設定にはキーフレームはありません。

- 5 **[タイムライン]** パネルで、追加のキーフレーム (エンドポイントキーフレームなど) を設定し、キーフレームごとに必要なプロパティを設定します。

開始と終了のキーフレームだけの場合は、開始から終了に向かって徐々に変化します。より頻繁なキーフレームを設定すると、変化が速くなります。

- 6 [プレーヤ] パネルの再生コントロールを使うと 3D タイトルをプレビューできます。
- 7 3D タイトルの編集が終わったら、**[OK]** をクリックして **[3D タイトルエディタ]** ウィンドウを閉じます。タイトルがタイムラインに挿入されます。





## 付録 A: 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。システム要件を確認するには、410 ページの「システム要件」を参照してください。

**ソフトウェアアップデート:** Windows オペレーティングシステムの最新アップデートをインストールすることをお勧めします。

**空き容量:** 起動ドライブでページング用の空き容量が 10GB 以上あることを確認します。

**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、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、インストールを開始する前に問題を解決してください。

**最新のドライバを使う:** グラフィックカードには最新のドライバをインストールすることを強くお勧めしています。起動するたびに、Pinnacle Studio はカードが DirectX をサポートしているかどうか確認します。

**デバイスマネージャを開く:** Windows 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]** ウィンドウを開きます。**[デバイスマネージャ]** ボタンは左パネルにあります。

インストールされているすべてのハードウェアが最新のドライバで正常に動作し、デバイスマネージャにエラーマーク（黄色の感嘆符）が表示され

ていないことを確認します。自分では解決できないドライバの問題が発生した場合は、デバイスの製造元またはコンピュータの販売元に対象について問い合わせてください。

## サポートへのお問い合わせ

サポートオプションについては以下の Web サイトでご確認ください。

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

一般的な問題はナレッジベースに掲載されているものが多いため、最初にご確認いただくことをお勧めします。効率的にナレッジベースを検索するには、検索キーワードに製品名を含めてください。

## フォーラム

ディスカッションフォーラムにアクセスして、Pinnacle Studio に関する議論に参加しましょう。フォーラムの一覧をスクロールして、自分の言語のフォーラムを探してください：

**[go.pinnaclesys.com/forums](http://go.pinnaclesys.com/forums)**

## 過去のコンテンツとの互換性

Pinnacle Studio の以前のバージョンで作成したコンテンツのほとんど（すべてではありません）は他社製品のコンテンツと同様に、現在のバージョンの Pinnacle Studio で直接使用できます。そのいくつかは、製品自体に含まれています。他社製品のコンテンツパッケージが Pinnacle Studio で機能するためには、有料アップグレードを購入する必要がある場合があります。また、全く互換性がない場合もあります。詳細については、**[www.pinnaclesys.com/support](http://www.pinnaclesys.com/support)** からナレッジベースを参照してください。

## キャプチャハードウェアの互換性

Pinnacle Studio は数多くのビデオキャプチャハードウェアで機能するようテストされています。ただし、古いデバイスはサポートされていない場合があります。

### 対応ハードウェア

以下のキャプチャデバイスは、Pinnacle Studio の全バージョンで機能します。

#### USB ベース

- ・ 710-USB
- ・ 510-USB
- ・ 700-USB
- ・ 500-USB
- ・ MovieBox デラックス
- ・ DVC-90
- ・ DVC-100
- ・ DVC-101
- ・ DVC-103
- ・ DVC-107
- ・ DVC-130 (64 ビットデバイスは使えません)
- ・ DVC-170 (64-bit ドライバはありません)

#### PCI ベース

- ・ 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- ・ 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- ・ 各種 1394 カード

## 非対応ハードウェア

以下のハードウェアは Studio の旧バージョン付属のため保証外、または対応していません。

- ・ DC10
- ・ DC10 Plus
- ・ MovieBox<sup>®</sup> DV
- ・ Dazzle<sup>®</sup> DVC 80, 85
- ・ Linx
- ・ MP 10
- ・ S400

## シリアル番号情報

製品をダウンロードした場合、シリアル番号は、注文プロセスの最後の確認ページに記載されています。また、注文時に送られた確認電子メールにも記載されています。

製品の物理コピーをお持ちの場合、シリアル番号は、DVD ケースの内側または外側のいずれかに記載されています。または、包装用紙の外側に記載されています。

シリアル番号を忘れてソフトウェアを登録している場合は、<http://apps.pinnaclesys.com/cdb/register/getserialnumbers.aspx> を参照してください。

## トラブルシューティング全般

ここではアプリケーションの実行に関連するその他のエラーの対処について説明します。

- 1 **コンピュータを再起動:**原因不明でソフトウェアが不安定になった場合は、コンピュータを再起動することで直る場合があります。何か問題が発生した場合は、まず再起動してみてください。

- 2 **数分待つ**：それでも Pinnacle Studio が起動しない場合は、起動処理が終わるまで数分待ちます。ご利用のコンピュータによっては、起動処理が完了するまでに多少時間が長くかかる場合があります。
- 3 **Studio を更新する**：問題を解決する場合、可能な限りソフトウェアの最新版を使用してください。
- 4 **キャプチャハードウェアの接続を解除する**：可能な場合、キャプチャデバイス接続を解除してから Pinnacle Studio を再起動してください。ウェブカメラを接続していると起動できない場合は、接続を解除してから起動します。その逆も試してみます。毎回 Studio を起動するときにウェブカメラを同じように設定する必要があります。
- 5 **ハードウェアのドライバをダウンロードしてインストールする**：Studio ソフトウェアを起動するとき、DirectX 互換のグラフィックスカードとサウンドカードが搭載されているかを確認します。システムに搭載されているグラフィックスカード用の最新バージョンのドライバをダウンロードしてインストールしてください。この手順に関するご質問は、グラフィックスカードメーカーにお問い合わせください。
- 6 **背景タスクを終了させる**：これにはいくつかの方法があります。ひとつは、スタートアップ管理ソフトウェアを起動させて、Windows スタートアップで起動されている不必要なプログラムを排除する方法です。これには、さまざまなシェアウェアおよびフリーウェアが作られています。Google や Yahoo などのインターネットの検索エンジンで「スタートアップ管理」を検索してください。当社では特定の製品を推奨していませんが、ご自分に合うものをいくつか試してみてください。  
または、Windows に装備されている Microsoft のシステムコンフィギュレーションユーティリティ (msconfig) でスタートアッププログラムを無効にします。  
いずれの場合も、すべてのプログラムを一旦無効にしてから、干渉しているプログラムが見つかるまでひとつづつ有効にしてください。
- 7 **再インストール**：それでも問題が再発する場合は、コントロールパネルの「プログラムと機能」リストから Pinnacle Studio をアンインストールしてください。アンインストールしたら、Pinnacle Studio を再インストールして、起動してください。





## 付録 B: 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。

Pinnacle 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。	「行こう」。 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	...			

簡単なトラブルシューティングの手順

## 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で使用できます。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、次にピエロの視点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

することもできます。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できない場合があります。また、ムービーではイベントを非常に省略した形で表わさなければならないことがあります。ただし、ストーリーは論理的でなければなりません。さらに、カット自体が注目されるようなムービーは良い作品とはいえません。

1つのシーンから次の重要なシーンに移る場合は、トランジションを使用します。隣り合わせのシーンにあるアクションが時間や空間で分割されてい

るような場合でも、並行性を維持して、視聴者が分割を意識しないようにスムーズな移行を行います。

トランジションをうまく利用するには、2つのシーンのつながりが簡単に確立できるようにします。ストーリーに関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げるために使用できます。たとえば、演台で数人が論議を交わしているシーンをカットして、スムーズに同じ論議の後の部分に移行し、その間を省略します。

外部的なトランジションは、アクションから離れているものを示します。たとえば、婚姻届の提出を撮影するような場合、提出場所の外部で当人を驚かせるパーティがセットされている様子に移行します。

トランジションは、フィルム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

編集集中につながったショットでは、アクションに関係して適切な相互動作を示す必要があります。ストーリーラインが論理的でない場合は、視聴者がイベントを追っていくことができなくなります。一番最初からペースを速くして視聴者の注意を引き付ける、または目を見張るシーンから初めて最後まで注意を維持します。シーンが論理的でないまたは時間的な順番に沿っていない方法で組み合わせられていたり、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撮影シーン間にあるギャップを埋める必要があります。たとえば、クローズアップを使って時間的にシーンを飛ばす、顔にズームしてから数秒後にほかのシーンに移るなどの方法を使います。

## 連続性の維持

1 つのシーンから次のシーンにおける詳細の一貫性として表わされる連続性は、視聴者がムービーを見る場合に満足感を与える重要な要素となります。観客が傘を広げているシーンに太陽が輝いているようなシーンは合いません。

## カットのテンポ

1 シーンから次のシーンへ移るカットのテンポは、フィルムのメッセージやムードに大きな影響を及ぼします。期待されているショットの欠損やショットの時間は、フィルムのメッセージを操作する方法として利用できます。

## 視覚的な分離を避ける

同じようなショットを順番につなげると、視覚的な分離を生むことがあります。人物がフレームの左側にいて、次のフレームで右側に移動する、または最初のフレームではめがねをかけていて、次のフレームではかけていないなどがこの例になります。

## パンショットをつなげない

パンショットは、同じ方向とテンポを持たない限り、つなげないようにします。

## ビデオ編集の基本ルール

ここでは、ムービーを編集するときに役立つガイドラインを示します。ユーモラスなムービーや実験用のムービーを作成している場合には、明文化されたルールまたは不変のルールというものはありません。

- ・ カメラが移動しているシーンをつなげない
- ・ パン、ズーム、その他の動きがあるショットは、静止しているショットによって分離する
- ・ 連続のショットは、異なるカメラ位置から撮影したものにする。カメラアングルは、45度以上変更する
- ・ 顔の連続シーンは、視野のアングルを変えたショットにする
- ・ ビルを撮影するときは視野を変える。同じ種類やサイズの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：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

イダイバーと羽など。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など。

## 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、ムービーをプロのように仕上げ、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。印象的な言い回しができればさらに良くなります。

プレゼンテーションの場合、タイトルエディタを使えば、ほとんど無限に創造性が広がります。これは、実際の画像の現実性に関連しないため、自由な創造性を発揮できます。

もちろん、最終的なゴールは、コミュニケーションであるため、常に基本を守る必要があります。たとえば、飾りすぎる、または長すぎるよりタイトルより、読みやすい自体で大きく簡明なタイトルの方がメッセージを伝えるのに適しています。

## 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。



## 付録 C: 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。

**4K:** 幅が約 4,000 ピクセルのビデオ解像度。Ultra High Definition や Ultra HD とも呼ばれます。この用語は、3840 x 1080 ピクセル以上のすべての画面標準を指す場合に使用されます。

**360:** 360 ビデオはインタラクティブタイプのビデオで、この機能を使えば、視聴者はプレイバック中に全方向を見ることができます。360 度ビデオは、特殊なカメラや様々な方向のマウントに取り付けられた複数のカメラで撮影されます。

**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。

**1081i:** 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。

**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 を参照してください。

**ADPCM :** AdaptiveDeltaPulseCodeModulation (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。

**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。

**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。

**アンチエイリアス：**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。

**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。アスペクト比

**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。（Video for Windows）。

**バッチキャプチャ：**編集決定リスト（EDL）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。

**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

**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。例：

- ・ 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1670万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

**ブラッキング**：黒い画面と連続した制御トラックをテープ全体に録画することにより、挿入編集を行うビデオテープの準備工程。デッキの録画でタイムコードがサポートされている場合、タイムコードが同時に記録されます（「ストライピング」とも呼ぶ）。

**輝度** または「ルミナンス」。ビデオの明るさを示す。

**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）。

**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-OnlyMemory（読み取り専用メモリ）の略。

**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。

**クリップ**：Pinnacle Studio で、ムービーまたはディスクプロジェクトのタイムラインに使われているメディアエレメントのこと。クリップメディアには、ビデオ、オーディオファイル、写真、タイトル、モンタージュなどがあります。

**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。

**ClosedGOP**：：⇒ GOP

**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。

**カラー深度** 各ピクセルでカラー情報を表わすビット数。1 ビットのカラー深度は 2<sup>1</sup>=2 色、8 ビット深度は 2<sup>8</sup>=256 色、24 ビットは 2<sup>24</sup>=16, 777, 216 色を表示できます。

**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。

**カラーの彩度** カラーの強度。

**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。

**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。

**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。

**圧縮**：ファイルのサイズを小さくするための方法。圧縮には、損失なしと損失ありの 2 つの種類がある。損失なしのスキームで圧縮されているファイルは、オリジナルの状態を変えることなく復元できる。損失のあるスキームでは、圧縮中にデータが破棄されるため、画質が落ちる。画質の損失は、圧縮の量により、無視できる程度である場合と、目立つ場合がある。

**クロッピング**：表示する画像の領域を選択すること。

**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 (モニターや 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。

**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。

**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

**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

**DirectX**: Microsoft が Windows95 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。

**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。

**ディザリング**：カラーパターンのアプリケーションにより、画像の明らかな色数を上げること。

**デシベル (dB)**：サウンドのラウドネスの測定単位。3dB 増えるごとにラウドネスが2倍になる。

**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。

**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）。

**DMA**: Direct Memory Access（ダイレクトメモリアクセス）の略。

**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。

**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

**編集決定リスト (EDL)**：出力ディスクまたは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、ムービーエディタやディスクエディタ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。

**EPP**: Enhanced Parallel Port（拡張パラレルポート）。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。⇒ 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。

**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。

**フレーム:** 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。

**フィルター:** 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。

**FireWire:** IEEE-1394 シリアルデータプロトコルの Apple Computer の商標名。

**フレーム:** インターレース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

**フレームサイズ:** ビデオまたはアニメーションシーケンスで画像データを表示する最大のサイズ。シーケンスで表示されようとしている画像がフレームサイズより大きい場合は、サイズに合わせてクロップまたは縮小する必要がある。

**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。

**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。

**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。

**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を参照してください。

**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 および 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 19.7Mbps/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、25Mbps/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、帯域幅が広いいため、Video8よりシャープなピクチャを実現する。

**HiColor:** 画像では、最高で 65,536 色を含むことができる 16 ビット (5-6-5) データタイプを意味する。TGA ファイル形式は、この種の画像をサポートする。ほかのファイル形式では、HiColor 画像を 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使用されるテクニック。あまり発生しない値が長いコード、頻繁に発生する値が短いコードを受信する。

**IDE:** Integrated Device Electronics (統合デバイスエレクトロニクス) の略。ドライブから拡張バスに接続しているアダプタではなく、ドライブ自体ですべてのドライブ制御エレクトロニクスを組み合わせるハードドライブインターフェイス。

**IEEE-1394:** Apple Computers により開発され FireWire として紹介されたシリアルデータ転送プロトコル。最高で 400MB/秒の転送率を実現する。Sony では、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 100MB/秒の転送率を誇る。

**イメージ:** 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。

**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。

**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。

**I/O**：入力 / 出力。

**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）**：1Kbyte（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<sup>10</sup>）を表わし、測定基準の接頭辞としての 1000 ではない。

**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**：ビデオやオーディオエフェクトの特定のパラメータの値が指定されているビデオフレーム。再生中、アニメーションエフェクトは、あるキーフレーム値から次のフレームにパラメータをスムーズに調整することで実施される。キーフレームを使ったアニメーションエフェクトは、「キーフレーミング」と呼ばれている。

**LPT**：⇒パラレルポート

**ルミナンス**：⇒輝度

**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）**：1Mbyte（メガバイト）は、1024Kbytes（1024x1024 バイト）に相当する。

**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。

**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。

**変調**：空のキャリア信号にある情報のエンコーディング。

**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。⇒ M1V、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。⇒ M1V、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

**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。

**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

**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⇒シリアルポート

**ピクセル:** モニタ画像の最小のエレメント。ピクチャエレメント (picture element) の略。

**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

**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。

**QSIF**：Quarter Standard Image Format の略。PAL では176x144、NTSC では176x120の解像度を指定したMPEG-1フォーマット。⇒MPEG、SIF

**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。

**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。

**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。

**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

**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ー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

**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）。

**スケール**：一定のサイズに画像を拡大、縮小すること。

**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

**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

**SIF**: Standard Image Format の略。PAL では 352x288、NTSC では 352x240 の解像度を指定した MPEG-1 フォーマット。⇒ MPEG、QSIF

**シングルフレーム**：シングルフレームは一連のシーケンスの一部です。一連のシングルフレームを一定のスピードで表示することで、全体が「動く映像」として認識されます。

**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

**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。

**S-VHS:** S ビデオと金属粒子テープを使った VHS の改良されたバージョンで、高いルミナンス解像度を実現する。この結果、VHS よりシャープな画質が得られる。⇒ VHS、S-Video

**S-Video:** S ビデオ (Y/C) 信号を使うと、輝度 (ルミナンスまたは「Y」) とカラー (クロミナンスまたは「C」) の情報が複数の配線により別々に転送される。これにより、ビデオの変調と復調を回避し、画質の低下を避ける。

**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。

**トランジション:** 隣り合わせのビデオまたはオーディオ間をつなぐエフェクト。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、オーディオクロスフェードなど、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。

**TrueColor:** 「現実に近い」色を表わす十分な解像度という意味を示す名前。正確には、TrueColor は、24 ビットの RGB を意味し、赤、緑、青の原色を組み合わせて約 1670 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。

## 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。

**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 사용되는プロトコル。

**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。

**ビデオ CD:** MPEG 圧縮ビデオを使用する CD-ROM 規格。

**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。

**Video for Windows:** 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。

**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。

**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)。

**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

**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。





## 付録 D: キーボードショートカット

以下の表は、Pinnacle Studio でアサインされているデフォルトのホットキーを示しています。キーは設定で個別に再マッピングできます。デフォルトは、個別の、またはすべてのショートカットをまとめてそこに保存することもできます。詳しくは、335 ページの「キーボード」を参照してください。

この表の左、右、上、下は、矢印キー（カーソル）を示しています。

### ショートカット全般

Ctrl+4	フォーカスウィンドウを閉じる
Ctrl+5	タイトルエディタを開く（ムービーエディタから）
Ctrl+6	Exporter を開く
Ctrl+ I	Importer を開く
Ctrl+S	プロジェクト、タイトル、またはメニューを保存する
Alt+F4	アプリケーションを閉じる
Shift+F10	コンテキストメニューにアクセスする
Ctrl+Z	元に戻す
Ctrl+Y	やり直し
Ctrl+A	すべて選択
Shift+Ctrl+A	すべて選択解除
Ctrl+C	クリップボードにコピー
Ctrl+V	クリップボードから貼り付け
Ctrl+X	クリップボードに切り取る

## ショートカット全般

End	終了点に移動
Home	始めに戻る
Alt+Enter	フルスクリーンで再生
Esc	フルスクリーン表示を終了、または閉じる
Delete	クリップボードにコピーせずに削除
Double-click	適切なエディタ（メディア、タイトル、プロジェクト、モニターなど）を開く
F1	コンテキストのヘルプを開く

## 整理

Ctrl+N	新規コレクション
数字 1-5	選択しているクリップをランク付け
数字 0	選択しているクリップのランク付けを削除
Page Up	ページを上スクロール 右
Page Down	ページを下スクロール
矢印キー	サムネイルを移動（上下左右）
Delete	選択したクリップまたはメディアを削除
F7	インタフェースの表示と非表示を切り替える

## 再生とトランスポート

スペースバー	再生と一時停止
--------	---------

## 再生とトランスポート

Shift+ スペースバー	ループ再生
Alt+Enter	フルスクリーンで再生
Esc	フルスクリーン表示を終了
J	巻き戻し（複数回押してより高速な再生）
K（または Shift + K）	一時停止
L	高速早送り（複数回押してより高速な再生）
Shift+L	低速早送り（複数回押してより低速な再生）
Shift+J	低速リバース（複数回押してより低速な再生）
右（または X）	1 フレーム進める
左（または Z）	1 フレーム戻る
Shift+Right（または Shift+X）	10 フレーム進める
Shift+Left（または Shift+Z）	10 フレーム戻る
D（または Pageup）（または Ctrl+Left）	後ろにジャンプして切り取る
F（または Pagedown）（または Ctrl+Right）	前にジャンプして切り取る
Ctrl+I	マークインにジャンプ
Ctrl+O	マークアウトにジャンプ
・（ピリオド）	次のマーカーにジャンプ
,（コンマ）	前のマーカーにジャンプ

## インポーター

Enter	ストップモーション：フレームの取り込み（フレーム取り込みが開いている場合）
-------	---------------------------------------

## インポーター

右	ツリーのフォルダを展開
左	ツリーのフォルダを折りたたむ
矢印キー	上下左右に移動
Ctrl+A	すべてチェック
Ctrl+Shift+A	すべてチェックを解除
F4	インポート開始

## [編集] タブ

A (または I)	マークイン
S (または O)	マークアウト
Shift+I	マークインをクリア
Shift+O	マークアウトをクリア
Shift+U	マークインおよびマークアウトをクリア
Scroll Lock	オーディオスクラブのオン / オフ切
E (または Home)	開始点に移動
R (または End)	終了点に移動
P	マグネットスナップの切り替え
; (セミコロン)	クリップをスクラバーの位置で分割
M	マーカ-の追加と削除
・ (ピリオド)	次のマーカ-にジャンプ
, (コンマ)	前のマーカ-にジャンプ
Ctrl+. (ピリオド)	[マーカ-] リストを開く
Delete	選択しているクリップをタイムラインから削除
タイムラインのクリップをダブルクリック	クリップのメディアエディタを開く

## [編集] タブ

B	プレビューのクリップをタイムラインのプライマリトラックに送信（スクラバの位置）
H	タイムラインとソースのプレビューを切り替える
Ctrl+5	タイトルエディタを開く
F5	オーディオミキサーを表示 / 非表示
F7	曲を作る
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
[（左かっこ）	タイムラインをズームアウト
]（右かっこ）	タイムラインをズームイン
Ctrl+[	タイムラインをウィンドウに合わせる
Ctrl+]	各フレームを表示（ズームイン）
Alt	タイムラインで編集するときの別の動作（挿入 / 上書き）を提供
T	トリムモードのオン / オフ
右	フレームを1つ右に移動（トリムを開いた状態）
左	フレームを1つ左に移動（トリムを開いた状態）
Shift+ Right	フレームを10つ右に移動（トリムを開いた状態）
Shift+ Left	フレームを10つ左に移動（トリムを開いた状態）
トリムで Ctrl+Click	同じトラックに2つ目のトリムポイントを追加
トリムで Shift+Click	すべてのトラックの同等のトリムポイントを開く

## [編集] タブ

---

Tab	開いたトリムポイントに注目したサイクル
-----	---------------------

---

## エディタ

---

数字 1-8	エフェクトカテゴリを選択する
--------	----------------

---

ダブルクリックスライダ	スライダをデフォルトに戻す
-------------	---------------

---

Alt+Enter	フルスクリーンで再生
-----------	------------

---

Esc	フルスクリーン表示を終了
-----	--------------

---

## タイトルエディタ

---

Shift+Left	選択した文字を左に拡張
------------	-------------

---

Shift+Right	選択した文字を右に拡張
-------------	-------------

---

Shift+Ctrl+Left	Shift+Left と同じ (単語で拡張)
-----------------	------------------------

---

Shift+Ctrl+Right	Shift+Right と同じ (単語で拡張)
------------------	-------------------------

---

Ctrl+B	太字
--------	----

---

Ctrl+I	斜体
--------	----

---

Ctrl+U	下線
--------	----

---

Ctrl+A	すべて選択
--------	-------

---

Ctrl+D	すべて選択解除
--------	---------

---

スペースバー	タイムラインエリアの場合、再生の開始
--------	--------------------

---



## 付録 E:Installation Manager

Pinnacle Studio Installation Manager は、Pinnacle Studio のインストールジョブとアプリケーションの購入に含まれる追加のコンテンツを対象としています。

### 開始する前に

Pinnacle Studio を問題なくインストールするために、複数の専用の手順をお勧めします。

お使いのコンピュータが製品に対するシステムの最小要件を満たしていることを確認することから始めます。AVCHD エンコーディングなど、一部の操作にはより厳密な要件があることに注意してください。詳しくは、410 ページの「システム要件」を参照してください。

次に、Studio シリアル番号がお手元にあることを確認してください。ダウンロード版のアプリケーションのコピーの場合は、注文確認の電子メールにこの情報が掲載されています。また、カスタマーアカウントから取得することもできます。ディスク版の Pinnacle Studio のコピーを入手した場合、シリアル番号は DVD スリーブにあります。シリアル番号の記録は安全な場所に保管することをお勧めします。

一部のシステムでは、Pinnacle Studio をインストールする前にウイルス対策ソフトウェアを無効にすることをお勧めします。

**注** :Pinnacle Studio は、以前のバージョンの Studio がインストールされているシステムにインストールできます。また、両方のバージョンは共存できます。

## アップグレードインストール

以前のソフトウェアの適格なバージョンがコンピュータに現在インストールされている場合、Installation Manager はその存在を自動的に認識し、アップグレードを許可します。

## Installation Manager の起動

インターネットストアからダウンロード可能なファイルとして Studio を購入した場合、ダウンロードした実行可能プログラムを実行すると、Installation Manager が起動します。(その前に、ダウンロードしたファイルのコピーを DVD や外部ハードドライブなどのバックアップ場所にコピーすることを検討してください)。

DVD ディスク版の Studio を購入した場合、ディスクを挿入すると、ほとんどのシステムで Installation Manager が自動起動します。お使いのコンピュータで自動的に起動しない場合は、DVD のルートディレクトリにある「Pinnacle.exe」ファイルを見つけて実行してください。

## 登録

Installation Manager の初回の起動は、製品のアクティベートと登録のための入力フォームが表示されて始まります。登録すると、シリアル番号の紛失などの問題の製品サポートを効率化できるようになります。

## サポートコンポーネントのインストール

このアプリケーションでは、.NET Framework などの複数の Windows ソフトウェアコンポーネントがシステムにインストールされている必要があります。Installation Manager は、コンポーネントが使用できるかどうかを自動的に判定し、必要に応じてインストールします。このようなサポートコンポーネントのインストールには、追加の時間が必要ですが、プロセス中

にシステムが再起動した場合でも、インストールが完了するとすぐにメインの Pinnacle Studio のインストールが再開されます。

## ようこそ画面

ようこそ画面では、次の 2 種類のインストールスタイルのいずれかを選択できます。

**標準インストール**では、アプリケーションと使用可能なすべてのプラグインをインストールします。ほとんどのユーザーには、こちらのオプションを推奨します。

**カスタムインストールオプション**では、使用可能なアドオンの一部のみをインストールできます。

## 共通のコントロール

一部のコントロールは、どちらのインストール方法でも使用できます。

- ・ インストーラロケーションの変更ボタンでは、Installation Manager で処理するインストールファイルが含まれるフォルダを指定できます。最初に使用した後、インストールファイルを移動した場合のみ、このボタンを使用する必要があります。このボタンを使用すると、フォルダブラウザが開き、Installation Manager に新しい場所を指定することができます。
- ・ インストール中に [詳細] の下にあるリンクを使用して、Studio 関連トピックに関する情報にアクセスできます。

## プラグインとボーナスコンテンツ

前述のように、Installation Manager は Pinnacle Studio アプリケーション自体に加え、必要に応じて多様なコンテンツをインストールできます。標準インストールでは、使用可能なすべてのアドオンとプラグインがインストールされます。カスタムインストールでは、選択したアイテムのみをインストールできます。

アプリケーションの初回インストール中に特定のコンテンツアイテムをインストールしないように選択した場合でも、Windows の [スタート] メニューの [Pinnacle Studio] グループから Installation Manager に戻り、いつでもインストールを更新できます。

## システム要件

Pinnacle Studio ソフトウェアに加え、効率的な編集システムには、下記のように一定レベルのシステムパフォーマンスが必要です。

仕様は重要ですが、それですべてがわかるわけではないことも覚えておいてください。たとえば、ハードウェアデバイスの適切な機能は、メーカー提供のドライバーソフトウェアにも依存する可能性があります。メーカーのウェブサイトでドライバーの更新とサポート情報を頻繁に確認すると、グラフィックスカード、サウンドカード、および他のデバイスの問題を解決するときに役立つ可能性があります。

## オペレーティングシステム

HD マテリアルを編集する場合は、64 ビットオペレーティングシステムを推奨します。

## RAM

RAM の容量が大きいほど、Pinnacle Studio での作業が容易になります。快適な操作を実現するには、少なくとも 1GB の RAM が必要であり、2GB (以上) を強く推奨します。HD または AVCHD ビデオで作業する場合は、4GB に増やすことを推奨します。

## マザーボード

Intel Pentium または AMD Athlon 2.4GHz 以上 (速度が速いほどパフォーマンスがよくなります)。AVCHD 編集には、より高性能な CPU が必要です。1920

ピクセルAVCHD ビデオの編集での最小推奨範囲は2.66GHz以上です。Corei7、Corei5、またはCorei3などのマルチコアシステムを推奨します。

## グラフィックスカード

Studio を実行するには、次のような DirectX 互換グラフィックスカードが必要です。

- ・ 一般的な用途の場合、少なくとも 128MB のオンボードメモリ (256MB を推奨)。
- ・ HD および AVCHD の場合、少なくとも 256MB (512MB を推奨)。

## ハードドライブ

ハードドライブは、4MB/sec での連続読み取りおよび書き込みに対応している必要があります。ほとんどのドライブはこれに対応しています。初めてキャプチャを行うと、Studio はドライブをテストして十分高速かどうかを確認します。ビデオファイルは多くの場合サイズがかなり大きくなります。このため、ハードドライブに十分なサイズの容量がある必要もあります。たとえば、DV フォーマットのビデオは秒あたり 3.6MB (4.5 分あたり 1GB) の容量を使用します。

ビデオテープからのキャプチャの場合、別のハードドライブを使用して、Pinnacle Studio と Windows などの他のソフトウェア間でドライブの使用の競合を回避することをお勧めします。

## ビデオキャプチャハードウェア

Studio は、次のようなさまざまなデジタルおよびアナログソースからビデオをキャプチャできます。

- ・ 光学式ドライブ、メモリカード、および USB スティックなど、すべてのタイプの補助的なファイルベースのストレージメディア。
- ・ コンピュータに接続されているドライブからのファイル
- ・ IEEE-1394 接続を使用する DV または HDV ビデオカメラ

- ・ アナログビデオカメラとレコーダー
- ・ DVD および Blu-ray ディスク。
- ・ デジタルスチルカメラ。

## Pinnacle Studio™ 21 ユーザーガイド

Copyright 2017 Corel Corporation. All rights reserved.

製品仕様、価格、パッケージ、技術サポート、情報（仕様）は英語バージョンのみを対象としています。他のバージョンの使用（他の言語も含む）は異なる可能性があります。

Corel patent information : [www.corel.com/patent](http://www.corel.com/patent)

情報は、Corel により「現状のまま」提供されるものであり、商品性の黙示保証、適正なまたは満足のいく品質であること、特定の目的のための適切性、その権原または第三者の権利を侵害していないことを含む（ただしこれらに限定されません）明示、黙示または法令上の表明、保証または条件設定を行うものではありません。提供される情報およびその使用の結果生じるすべてのリスクはあなたに帰します。Corel は、あなたまたは他のいかなる人または団体に対しても、たとえ事前の通知があるか、またそれが予想可能な場合であっても、特別、間接的、懲罰的、偶発的または派生的な損害または損失（利益、データ、その他の商業上または経営上の損失を含むが、それらに限らない）について、一切の責任を負わないこととします。また、Corel は第三者による一切の請求に対する責任を負いません。Corel の賠償責任の限度額は本製品の費やされた金額を超えることはありません。一部の州および国では、派生的または偶発的損害の除外または制限しておらず、上記の制限はあなたには該当しない場合もあります。

© 2017 Corel Corporation. All rights reserved. Corel、Corel ロゴ、Corel Balloon ロゴ、Pinnacle Studio、Dazzle、MovieBox は、Corel Corporation および/またはその子会社の商標または登録商標です。本ドキュメントに記載されるその他すべての製品名、登録商標および未登録商標は識別のみを目的としており、その所有権は各社にあります。

アーティストおよびクリエイターの権利を尊重するようお願いいたします。音楽、写真、ビデオ、および著名人の画像などは、多くの国の法律で保護されています。他人のコンテンツは、所有者から使用に関する許可を得てない限り使用することが禁止されています。