

# Pinnacle Studio™22

ユーザー ガイド

# Pinnacle Studio<sup>™</sup> 22 ユーザーガイド

Pinnacle Studio ™ Plus Pinnacle Studio ™ Ultimate にも対応

# 目次

始める前に
表記と略記法
ボタン、メニュー、ダイアログボックス、およびウィンドウ
ヘルプとツールヒント
バ−ジョン情報の表示
アップグレード
第1章:PINNACLE STUDIO の使い方5
[ようこそ] タブ
[インポート] タブ
[エクスポート] タブ
[編集]タブ
[編集]で初めてのムービーを作成する8
メディアとアセットを編集する
Pinnacle Studio プロジェクト 10
第 2 章:ライブラリ
第2章:ライブラリ13 短時間で満足なできあがり:SmartMovie15
第2章:ライブラリ13 短時間で満足なできあがり:SmartMovie15 ライブラリを理解する
第2章:ライブラリ13 短時間で満足なできあがり:SmartMovie
第2章:ライブラリ13 短時間で満足なできあがり:SmartMovie
<ul> <li>第2章:ライブラリ</li></ul>
<ul> <li>第2章:ライブラリ</li></ul>
第2章:ライブラリ
第2章:ライブラリ.       13         短時間で満足なできあがり:SmartMovie       15         ライブラリを理解する       15         ナビゲータ.       17         プロジェクトボックス       18         プロジェクト       18         オレクション       18         お気に入り       20         ライブラリアセットの管理       21
第2章:ライブラリ.       13         短時間で満足なできあがり:SmartMovie       15         ライブラリを理解する       15         ナビゲータ.       17         プロジェクトボックス       18         プロジェクト       18         コレクション       18         お気に入り       20         ライブラリアセットの管理       21         ブラウザ       23
第2章:ライブラリ.       13         短時間で満足なできあがり:SmartMovie       15         ライブラリを理解する       15         ナビゲータ.       17         プロジェクトボックス       18         プロジェクト       18         コレクション       18         お気に入り       20         ライブラリアセットの管理       21         ブラウザ       23         サムネイルと詳細       23
第2章:ライブラリ
<ul> <li>第2章: ライブラリ.</li> <li>短時間で満足なできあがり: SmartMovie</li> <li>ライブラリを理解する.</li> <li>カビゲータ.</li> <li>プロジェクトボックス.</li> <li>プロジェクト.</li> <li>コレクション.</li> <li>お気に入り.</li> <li>ライブラリアセットの管理.</li> <li>ブラウザ.</li> <li>23</li> <li>サムネイルと詳細.</li> <li>23</li> <li>インジケータとコントロールのオプション.</li> <li>26</li> <li>ライブラリプレビュー.</li> <li>28</li> </ul>
第2章:ライブラリ.       13         短時間で満足なできあがり:SmartMovie       15         ライブラリを理解する       15         ナビゲータ.       17         プロジェクトボックス       18         プロジェクト.       18         コレクション       18         お気に入り       20         ライブラリアセットの管理.       21         ブラウザ.       23         サムネイルと詳細.       23         インジケータとコントロールのオプション       26         ライブラリプレビュー       28         ライブラリの表示対象の選択.       30

ビデオシーン検出	34
メディアの補正	
SmartMovie	
第3章:編集	41
エディタ	42
プレーヤで編集内容をプレビューする.........................	44
プロジェクトタイムライン	47
タイムラインツールバー	52
3 ポイントおよび 4 ポイント編集	59
タイムラインのトラックヘッダー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	63
ムービーを編集する....................................	65
タイトルエディタ、スコアフィッタ、ナレーション	70
クリップの削除	70
クリップの操作	70
タイムライン上でツールのスリップ、スライド、ストレッチを使用するには	81
クリップボードの使い方....................................	83
タイムリマップにより速度をコントロール	84
タイム フリーズを使用してフレームをフリーズ	87
ムービーの中のムービー	88
ピクチャーインピクチャー (PIP)	88
トラックトランスパレンシー	89
トランジション	
モ−フィング遷移	96
シームレス トランジション (Ultimate)	97
クリップエフェクト	
クリップのコンテキストメニュー	
第4章:補正	103
ライブラリメディアの補正	103
タイムライン メディアの補正	104
写真編集ツ−ル	
写真の補正	

	赤目	112
	ビデオの補正	112
	ビデオツール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	113
	ビデオ補正	116
	スタビライズ	117
	広角レンズ補正	118
	オーディオの補正	118
第	§ 5 章: エフェクト	119
	エフェクトについて	119
	エフェクト コンポジション	121
	エフェクトのリアルタイムとレンダリング	122
	設定	122
	ビデオと写真エフェクト	124
	グリーン スクリーン/クロマキー効果	127
	選択カラー	127
	トランジションインとトランジションアウト	129
	パン&ズーム	129
	360 ビデオ	132
	モーショントラッキング	136
第	56章:モンタージュとテンプレート	141
	テンプレートの基本	141
	モンタージュテンプレート	142
	タイムライン上のモンタージュクリップ	143
	モンタージュテンプレートの構造	144
	モンタージュの編集	144
	モンタージュ エディタの使い方	145
	画面分割ビデオ テンプレート	147
	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	150
第	ぼ7章:タイトルエディタ	153
	タイトルエディタにアクセスする	155
	タイトルエディタのライブラリ	156

プリセットセレクタ	
プリセット ルック	
プリセット モーション	
タイトルの作成と編集	
背景設定	
ルック設定	
編集ウィンドウ	
テキストとテキスト設定	
タイトルとステレオ スコピック 3D	
レイヤーリスト	
レイヤ−リストを使った作業	
レイヤーグループを使った作業...................................	
第8章:サウンドと音楽	
オーディオの編集	
チャンネル ミキサー	
オーディオの補正	
オーディオエフェクト	
タイムラインのオーディオ	
タイムラインのオーディオ機能	
ScoreFitter BGM	
「ナレーション】 ツール	
オーディオダッキングを使って音量を自動調整する	
第9章:ディスクプロジェクト	197
MyDVD ディスク プロジェクト	
- [オ−サリング]タブ(従来の機能)	
メニュー テンプレート(従来の[オーサリング]タブ)	
ディスク メニュー(従来の[オーサリング]タブ)	
ディスク メニューの追加(従来の[オーサリング]タブ)	
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)	
タイムラインでメニューを編集する	204
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)	205

オーサリング ツール(従来の[オーサリング] タブ)	205
チャプター ウィザード(従来の[オーサリング]タブ)	207
メニュー エディタ(従来の[オーサリング]タブ)	210
メニューボタン(従来の[オーサリング]タブ)	210
ディスクシミュレータ(従来の[オーサリング]タブ)..........	212
第 10 章:インポーター	215
インポーターを使う	215
ソースをインポートする	217
[モード] エリア	
ビデオ キャプチャの圧縮設定	221
ビデオ キャプチャのシーン検出設定	
インポート ファイルのファイル名	223
インポートするアセットを選択する....................................	223
インポートするファイルの選択	223
ブラウザをカスタマイズする	226
アセットをスキャン	227
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)	227
アナログ ソースからインポート	
DVD または Blu-ray ディスクからインポート	231
デジタルカメラからインポート....................................	
ストップモーション	
スナップショット	
MultiCam Capture	
第 11 章:エクスポーター	241
プロジェクトのエクスポート....................................	241
エクスポートオプションと設定	242
ディスクまたはメモリカードへの出力....................................	243
ファイルへの出力(形式または拡張子)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	243
ウェブへの出力	
デバイスへの出力	248
MyDVD への出力	249

第 12 章:設定	251
レガシー オプション	
オーディオ デバイス	
イベント ログ	
エクスポートとプレビュー	
コントロール パネルのインポート設定	
コントロール パネルのキーボード設定	255
プロジェクト設定	256
スタートアップページ	257
ストレージの場所	257
Pinnacle Studio のリセット	
購入の復元	
第 13 章:MultiCam Capture Lite	259
画面キャプチャ プロジェクトを開始する	
画面の記録	
第 14 章:マルチカメラ編集	263
第 14 章:マルチカメラ編集マルチカメラ エディタの作業スペース	263 
第 14 章:マルチカメラ編集 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	
第 14 章:マルチカメラ編集 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	
第 14 章:マルチカメラ編集	
第 14 章:マルチカメラ編集マルチカメラ エディタの作業スペースマルチカメラ 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ビデオと音声クリップを同期マルチカメラ 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.	
第 14 章:マルチカメラ編集   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ビデオと音声クリップを同期   マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期   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   複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成   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	
<ul> <li>第 14 章:マルチカメラ編集</li> <li>マルチカメラエディタの作業スペース</li> <li>マルチカメラ編集の基本手順</li> <li>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</li> <li>マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期</li> <li>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</li> <li>複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成</li> <li>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</li> <li>マルチカメラ ソース ファイルの管理</li> <li>マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート</li> <li>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</li> <li>第 15 章:3D タイトルエディタ</li> </ul>	
<ul> <li>第 14 章:マルチカメラ編集</li> <li>マルチカメラ エディタの作業スペース</li> <li>マルチカメラ編集の基本手順</li> <li>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</li> <li>マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期</li> <li>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</li> <li>複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成</li> <li>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</li> <li>マルチカメラ ブロジェクトの保存とエクスポート</li> <li>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</li> <li>第 15 章:3D タイトルエディタ</li> <li>3D タイトルエディタの作業領域</li> </ul>	
<ul> <li>第 14 章:マルチカメラ編集</li> <li>マルチカメラ エディタの作業スペース.</li> <li>マルチカメラ編集の基本手順.</li> <li>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</li> <li>マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期</li> <li>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</li> <li>複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成</li> <li>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</li> <li>マルチカメラ ソース ファイルの管理</li> <li>マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート</li> <li>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</li> <li>第 15 章:3D タイトルエディタ</li> <li>3D タイトルエディタの作業領域</li> <li>3D タイトルの作成と編集</li> </ul>	

第 16 章:色補正およびカラー グレーディング	279
カラー パレットを使用する	279
トーン カーブ	280
HSL調整	281
カラー ホイール	282
ビデオ スコープ	282
付録 A: トラブルシューティング	285
サポ−トへのお問い合わせ	285
フォーラム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	286
過去のコンテンツとの互換性	286
キャプチャ ハ−ドウェアの互換性	286
シリアル番号の情報	287
付録 B: ビデオグラフィーのヒント	289
撮影計画の作成	289
ビデオプロジェクトの編集	290
ビデオ編集の基本ルール	292
サウンドドラックの制作....................................	294
プロジェクトにタイトルを付ける	295
付録 C: 用語集	297
付録 D: キーボードショートカット	309
ショートカット全般	309
ライブラリのショートカット	309
再生とトランスポートのショートカット	310
インポーターのショートカット...................................	310
編集タブのショ−トカット	311
エディタのショートカット	312
タイトル エディタのショートカット	312
付録 E: Installation Manager	313
インストールを開始する前に....................................	313

アップグレードのインストール	. 313
nstallation Manager の起動	. 313
登録	. 314
インストールのサポート....................................	. 314
ようこそ画面のインストール	. 314
共通のコントロ−ル	. 314
プラグインとボーナス コンテンツのインストール	. 314
システム要件	. 315



Pinnacle Studio ™ 22 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* 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 度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-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-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 22 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。

	-	
- 4	5	
	_	

[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/studio22

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 22 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、英語、フランス語でのみ可能です。)

# 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、それの上にマウスポイ 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-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 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。



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-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、ページ 215 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。

Mod  insport mode  Colify compare  Deter anyon  To College  Deter anyon  To College  Deter anyon  To College  Deter anyon  Deter anyon	🖙 Capture Video 🛛 🔝 My Passport	💿 DVD / Blu-Ray 📄 My	computer Q. Scan For Assets	CD Stop
	ode rsport mode <u>COPY sale</u> here arignal <u>Ho</u> spore displicates <u>HS RO</u> sport to My Sins <b>C</b> Start Import	- C My computer - Databap - D Leatabap - D L - Made - Pictures - Videos - Videos - Did - Marcol - Marcol	10224292.24.14         102719248.29.24           102224292.24.14         102719248.29.24           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           102224292.24.14         102224292.24.14           1022424292.24.14         102224292.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14           102242492.24.14         102242492.24.14	9760707 y 10. 9760707 y 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10.

Studio インポーター

# [エクスポート] タブ

ム-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-ビー作成に費やされた ユ-ザ-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、ページ 241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-ビ-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、 ページ 41 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、ページ13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。詳細については、 ページ 44 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、ページ 28 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、ページ 70 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、ページ 145 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、ページ 203 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-ビ-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-ビ-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-ビ-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、ページ 15 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、ページ 197 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、ページ 41 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、ページ 103 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、ページ 91 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 素材専用に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、ページ 103 の「第 4 章 : 補正」および ページ 119 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なことがあります。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。



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、ページ 18 の「プロ ジェクトボックス」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、ページ 91 の「トランジション」を参照してください。
- ・ プ 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、ページ 181の「第8章:サウンドと音楽」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、ページ 181 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。
- 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にのみ使用できます。詳しくは、ページ 197 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、ページ 251 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、 ページ 36 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 (ページ 251 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。以下に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 - 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

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-タ-バ-(左)にポインタを置くと、アセットツリ-にカテゴリのリストが表示されます。

# ゚゚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

- 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 カ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-タ-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。

# お気に入りにするには

- 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 - 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、ページ 251 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、ページ 215 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、ページ 241 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、ページ 34 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。

# 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、ページ 104 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コラムをリストにしたパネ 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、ディレーションの横のボックスにチェックを入れます。



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-]ボタン(三角の再生アイコン)が表示されま す。プレビュ-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-] 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、ページ131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す。



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、ページ32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16x9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、ページ 252 の「エクスポートとプレビュー」と、ページ 53 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 Visio 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わかります。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ページ 31 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、ページ 32 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 ることができます。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ら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ー 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。

タグは必要な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-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と検 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、ページ104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 - ビーを自動生成します。作られた作品には、アニメトラン ジ 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 – ディオアセットが使えます。または、 ScoreFitter ツ – 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 のビ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-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ラーに進捗状 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、ページ 47 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

上のビンにある写真はアイコンで表示されます。下のビンに 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。

Settings		×
Title		
Clip Lengths	Medium	V
Pan & Zoom	<b>V</b>	
Video Track Volume	50	
Photo Video Mix		
🗱 video settings 👔	🔲 clear project	

入力した設定は、次回ム-ビ-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-ビ-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-ビ-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-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。



[編集] タブでは、Pinnacle Studio の主な編集機能を使ってデジタルム-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、ページ 13 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めます。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。

	Library	🗹 Ed							
÷	<u></u>	Pro	operties	Correct	ions	Effect	Pan A	nd Zoom	Transition
		1 2D-	-3D 🛛 🙎	Camera	<b>3</b> C	olor 🕘	Keyers	6 Artistic	6 Stere
1						<b>ə</b> 🔒 I	24.00	00:01:28	.00 00
fx	Cartoon						=		
Ŧ	Select p	reset	Custom						
	Down Sam	pling				•			
т	Blur		•			•			
	Edge Thick	ness			3	•			
<b>•</b> •	Edge Three	shold				•			
\$									

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。

ー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。

		ə 🖬 🕨		00:01:30.00	00:01:40.00	- 3-
Cartoon		🤶 🛋 🛍 💶 =				
Select preset Cu	ustom 🔻					
Down Sampling 🛡 🗕	1	🍬 + 🔶 >	•	•		
Blur	<b>_</b> 9	🔶 4 🖋 F	•	+	•	
Edge Thickness	<b>↓</b> 9	🔶 4 💉 🕨	•	•	•	
Edge Threshold	8	👋 🔸 🔶 🛌	►	•		

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 n 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。プレーヤの上部にある [ソース] と [タイムライン] タブ には、ライブラリまたは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切り替えすることができます。



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 ルー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。

## 共通のプレビュー コントロール:

[タイムライン]プレビューおよび[ソース]プレビューでは、次のようなコントロール が使用できます。

 再生速度バー:デフォルトでは再生速度は、1×となっています。速度を上げるには、 右側ヘドラッグしてください。再生速度を下げるには、中央の細くなった部分は超 えずに左側ヘドラッグします。逆再生をするには、バーの左側ヘドラッグします (逆再生に設定されていると[再生]ボタンが逆向きになります)。再生速度をバーの 右側にあるドロップリストから選択することもできます。再生速度を1×に戻すに は、バーの上にある点をクリックします。



[再生] コントロール:タイムライン上で操作できるプロジェクトの標準的な再生コントロールには、[ループ]、[開始に移動]、[後方にジャンプ]、[フレームを1つ前に戻す]、[再生/一時停止]、[1ステップ分フレームを先に進める]、[前にジャンプ],[エンドに移動]があります。

#### 

- [長さ]および[タイム コード](TC): これらはプレビュー エリアの上部に表示されます。ソース クリップの場合、トリミングされたすべての長さの合計が表示されます。タイムラインの場合は、プロジェクトの長さの合計が表示されます。タイムコード(TC)インジケーターは、各プレビューの現在のスクラバーの位置を表示します。
- [フルスクリーンで表示]:フルスクリーンでプレビューすることができます。中止 するには [ESC] キーを押してください。
- [ドッキング / ドッキングの解除]: プレビューのドッキングを解除できるため、画面 または二つ目の画面のどこにでも移動させることができます。

# タイムラインのプレビューのコントロール

次のようなコントロールをタイムラインのプレビューで使用できます。

- [ズームレベル]ボックス:プレビューエリア全体に表示させるには、[フィット]を 選択します。あるいは、ズームレベルの[10%]から[400%]までを選択して表示でき ます。
- [システムの音量とミュート]:タイムラインですべての音声の音量をコントロール できます。ミュートのオンとオフを切り替えるには、[音量]をクリックします。音 量を上げる/下げるには、[音量]の矢印をクリックしてスライダをドラッグします。 その他の音声のコントロールを行うには、タイムラインにあるコントロールを使用 してください。

PIP のコントロール:ピクチャ・イン・ピクチャ(PIP) コントロールにより、クリップのサイズ変更またはトリミングができます。詳細については、ページ 88 の「ピクチャーインピクチャー (PIP)」を参照してください。

# ソース プレビューのコントロール

 [アクティブなビデオストリーム]および[アクティブなオーディオストリーム]ボ タン: これらのボタンにより、再生中にビデオと音声の両方を使用するか、クリップ の音声の波形をプレビューするために音声のみを使用するかの選択を切り替えるこ とができます。



- タイムラインに送信:プレビューしたソース クリップをタイムラインに送信するには、このボタンをクリックします。クリップは、スクラバー位置あるいはインポイントまたはアウトポイントを示すマーカーに従って挿入されます。
- [マークイン]、[マークアウト]、[マークイン/マークアウトを消去]:マーカーを 使うと、ソースクリップをタイムラインに追加する前にトリミングすることができ ます。マーカーは3-4ポイント編集に使用することができます。詳しくは、ペー ジ70の「クリップの操作」およびページ59の「3ポイントおよび4ポイント編集」 を参照してください。

# 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-ビ-をディスクプロジェクトにスム-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-ビ-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、ページ 197 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-ビ-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-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-ビ-オ-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-ビ-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を操作す 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] 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タはタイムライン 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タ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-タ-ストリップの一部。現在の位置(左側の縦線)とドラッグ可能な 半透明のビュ-ウインドウが表示されています。

ナビゲ-タ-ディスプレイ(ビュ-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-ビ-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 - リ - ボ - 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タ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 コマンドー式があります。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 -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-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、ズームした後に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、ページ 309 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 – ビ – 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。ページ 256 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、ページ 197 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

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。 ページ 193 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。ページ 153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。また、3D オブジェクトを 作成することもできます。

### ナレーション

# 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で、他のトラックが聴きやすくなります。詳しくは、ページ 195 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、ページ 263 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、ページ 89 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、ページ 136 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、 ページ 147 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ーを削除できます。

# 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、ページ 70 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、ページ 117 の「ス ナップショット」を参照してください。

## マーカー

ここで利用するマーカー機能は、ビデオやオーディオで使うメディアエディタのマーカーと全く同じです。ページ 115 の「マーカー」を参照してください。

タイムラインマーカー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。マーカー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、タイムライン編集中にマーカーの位置が変 わります。

### 選択ツ-ル

このデフォルトのツールを使うと、タイムラインでクリップを選択することができます。これは、タイムラインでクリップを調整できる5つのツールのうちの一つです。

タイムライン内でドラッグして表示させるフレーム(コンテンツ)を変更することができます。ソース クリップのトリム マーカーを移動させることにより、クリップの「ウィンドウ」(長さ)は変更せずに維持します。詳細については、ページ 81の「タイムライン上でツールのスリップ、スライド、ストレッチを使用するには」を参照してください。

# スライド ツール

クリップの長さは変更せずにタイムラインに沿ってクリップの「ウィンドウ」を 移動させることができます。トリム マーカーを移動させて異なるコンテンツを出 現させます。詳細については、ページ 81 の「タイムライン上でツールのスリップ、ス ライド、ストレッチを使用するには」を参照してください。

#### ロール ツール

→ 選択したクリップと隣接するクリップの長さを変更し、「ウィンドウ」のサイズを 調整することができます。詳細は、ページ 81 の「タイムライン上でツールのス リップ、スライド、ストレッチを使用するには」をお読みください。

#### ストレッチ ツール

クリップの「ウィンドウ」のサイズを調整するため、タイムライン上での長さが 変更します。表示するフレームを変更せずに新しい長さに合わせてコンテンツを 拡大または縮小します(速度を調整)。詳細については、ページ 81の「タイムライン上 でツールのスリップ、スライド、ストレッチを使用するには」を参照してください。

#### 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、ページ 72 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、ページ 91 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 セレクタにより、編集が行われたとき他のクリップの動作を決定されます。

編集モードのオプションには、[スマート編集]、[挿入]、[上書き]、[3-4 ポイント編 集]、[置換]の5つがあります。デフォルトは [スマート編集] 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。



[スマート編集 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します。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。

[挿入モード]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。

[上書きモード]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。

[3-4 ポイント編集モード]を使うと、タイムライン上のシーケンスにすばやく正確にク リップを追加することができます。どんなプロジェクトにも [3-4 ポイント編集モード] を使用することができますが、特にクリップを正確に配置させたいプロジェクトに適し ています。例えば、ナレーションに合わせて実例や図などを表示させたり、サウンド トラックのある特定の部分のみにクリップを配置させるなどです。詳細については、 ページ 59 の「3 ポイントおよび 4 ポイント編集」を参照してください。

[置換] モードにより、あるクリップをその長さ、効果、その他の特性を保持したまま 別のクリップと入れ替えることができます。これは特に、テンプレートで作業をしてい る時に便利です。詳しくは、ページ 68 の「クリップの置換」をご覧ください。

### 編集モードを変更するために Alt キー を使用するには

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。

# 3 ポイントおよび 4 ポイント編集

Pinnacle Studio では、[3-4 ポイント編集モード]を使用してソース クリップをトリミン グしてタイムラインにあるシーケンスに追加することができます。3 ポイントおよび 4 ポイント編集により、すばやく正確にクリップを追加することができます。どんなプロ ジェクトにも [3-4 ポイント]編集モードを使用することができますが、特にクリップ を正確に配置させたいプロジェクトに適しています。例えば、ナレーションに合わせて 実例や図などを表示させたり、サウンド トラックのある特定の部分のみにクリップを 配置させるなどです。 「ポイント」とは、ソースクリップやタイムラインに追加する「開始点」([マークイン])マーカーおよび「終了点」([マークアウト])マーカーを指しています。通常は、クリップの速度を調整せずに正確に編集できる3ポイント編集が使用されます。4ポイント編集を使った場合は、タイムラインに設定された時間にぴったり適合させるためにクリップの速度を調整する必要があります。

## 使用方法

タイムライン内で、ソースクリップを追加したい場所を開始点マーカー(クリップを開 始したい場所)または終了点マーカー(クリップを終了させたい場所)、あるいはそれ ら両方を追加することにより特定することができます。自分のソース クリップも同様 です。開始点マーカー、終了点マーカー、あるいは両方を追加できます。ソースクリッ プが追加されると、これらのマーカーに従ってソースクリップはトリミングされ、タイ ムラインの下にあるコンテンツを(非破壊的。元のファイルは保護されます)上書きし ます。4 ポイントすべてを設定する場合は、ほとんどの場合、タイムラインに設定され た長さはトリミングされたクリップの長さと一致しません。このため、タイムラインに 設定された時間に適合させるためにクリップの速度を変更させます。あるいは、どの 3 ポイントを優先させるかを選択し、クリップの元の速度を保ちます。

# 3ポイント編集の例

熊について説明するナレーションに熊のクリップを入れるには、ナレーションに合わせてタイムラインに開始点マーカーと終了点マーカーを設定し、熊が映ったソースクリップを評価します。自分の好みや全体的な印象に応じて開始点マーカーあるいは終了点マーカーを設定します。開始点マーカーを使用した場合、クリップを[ライブラリ]からタイムラインにドラッグすると、自動的にソースとタイムラインの開始点が整列され、タイムラインに設定された終了点でソースクリップがトリミングされます。

# [クリップを調節]オプション

[3-4 ポイント編集モード] でタイムラインにクリップを追加すると、[クリップを調節] メッセージ ウィンドウが表示され、クリップをタイムラインにあるコンテンツとどの ように組み合わせるかを決める複数のオプションが表示されます。表示されるオプショ ンは、タイムライン上の隙間の長さに応じて設定されたポイントやクリップの長さに よって異なります。



この例では、[クリップを調節]ウィンドウに2つのオプションが提供されます。 [ソース クリップをトリミングする]を選択すると、グレーのマーカーのある位 置が現在のトラックの終了点となり、タイムライン上におけるソースクリップ はこの位置でトリミングされます。[タイムラインを上書きする]を選択すると、 ソースクリップに設定された2つのポイントを保持し、ソースクリップが現在 タイムラインにあるクリップの最後まで延長されます。

注意: ライブラリにあるクリップをトリミングすると、トリムマーカーがクリップ と共に保存されます。トリミングされたクリップを次のプロジェクトに使用した り、いつでもマーカーを消去してリセットさせることができます。

ヒント: [3-4 ポイント編集モード]を使用すると、下にあるどのコンテンツも常に 上書きして、複数トラックプロジェクトのトラック同期を保護します。クリップ を上書きでなく挿入するには、編集モードのドロップダウンから[挿入モード]を 選択します。

### 3ポイント編集によりクリップを追加するには

1 タイムラインで編集モードのドロップダウンから [3-4 ポイント編集モード] ■ ボタンをクリックします。

▼	<b>◄</b>		▶	PiP	24
	+ +	2	6	<b>₽</b> 沙	n <mark>v</mark> n <del>v</del>
					14
					+
					n <mark>v</mark> n

[3-4 ポイント編集モード] ボタンはタイムライン ツールバーの右端にあるドロップダウンにあります。

- **2** すでに1つ以上のクリップがあるタイムラインで、希望する位置にスクラバーをド ラッグさせ、以下の操作のどれかを行います。
  - タイムライン ツールバーにある [マークイン]ボタン 「をクリック、または」
    キーを押して開始点を設定します。
  - タイムライン ツールバーにある [マークアウト]ボタン P
    をクリック、またはO
    キーを押して終了点を設定します。

Note: マーカーを消去するには、再びそのマーカー ボタンをクリックしてください。 両方のマーカーを消去するには、[マーク イン/マーク アウトを消去]ボタン <u>▼</u>を クリックします。

- 3 タイムラインに2つのポイントを設定するには、2の手順を繰り返します。
- **4** [ライブラリ]内からソースクリップを選択し、[プレーヤー]パネルで[ソース]ビュー が表示されていることを確認します([ソース]タブをクリックします)。



- 5 プレビューの下にあるコントロールを使ってスクラバーを希望する位置に移動させ、 以下の操作のどれかを行います。
  - •[マークイン]ボタン 🖪 をクリック、または I キーを押して開始点を設定します。
  - •[マークアウト]ボタン 📭 をクリック、または O キーを押して終了点を設定しま す。
- 6 ソースにポイントを2つ設定するには、2の手順を繰り返します。しかし、タイムラ インとソースのポイントは合計3つでなければなりません。
- 7 タイムラインで、ソースクリップを追加したいトラックを選択し、以下の操作のど れかを行います。
  - ・プレビューの下で、[速度を保持]ボタン 🔜 をクリックします。
  - [ **ライブラリ**] から、ソース クリップをトラックにドラッグ移動します。
- 8 [クリップを調節]ウィンドウが表示されると、メッセージ ウィンドウからオプショ ンを選択します。

設定されたポイントの一式に従ってクリップが追加されます。
#### 4ポイント編集によりクリップを追加するには

- 1 タイムラインで編集モードのドロップダウンから [3-4 ポイント編集モード] I ボタンをクリックします。
- 2 すでに1つ以上のクリップがあるタイムライン上で希望する開始点の位置までスク ラバをドラッグさせ、タイムラインのツールバーにある[マークイン]ボタン ■ を クリックします。
- 3 タイムラインで、終了点のある位置までスクラバーをドラッグし、タイムライン ツールバーで[マークアウト]ボタン ■ をクリックします。
- 4 [ライブラリ]内からソースクリップを選択し、[プレーヤー]パネルで[ソース]ビュー が表示されていることを確認します([ソース]タブをクリックします)。
- 5 プレビューの下にあるコントロールを使って、開始点までスクラバーを移動して[ マークイン]ボタン ■ をクリック、または I キーを押します。
- 6 終了点までスクラバーを移動して [マークアウト]ボタン をクリック、または O キーを押します。
- 7 タイムライン内で、クリップを追加したいトラックを選択します。
- 8 プレビューの下で [クリップを調節]ボタン 🔜 をクリックします。

Note: クリップの速度がタイムラインの開始点と終了点の間の長さと一致するよう 調整されます。クリップとタイムラインの長さがまったく同じでなければ、速度が 元のものから変更したことを示す黄色の点線がクリップの上端に表示されます。ク リップに音声が含まれる場合には、新しいクリップの長さと合わせるように速度が 増減するため音質に影響は生じます。



Note: クリップをタイムラインに追加すると [クリップを調節]ウィンドウが表示されます。デフォルトのオプションを承認して4ポイント編集を維持します。ポイントを変更するには(3ポイント編集を使用する)、ウィンドウ内のもう一つのオプションをクリックします。

## 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(ページ 189 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、ページ 69 の「タイムラインに送る」、ページ 83 の「クリップボードの使い 方」、ページ 153 の「第 7 章:タイトルエディタ」およびページ 193 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 – を上下にドラッグして新しいレイヤ – 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、ページ 189 の「タイムラインのオー ディオ」を参照してください。

## ム-ビ-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 をブラウズして開くか、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、ページ 256 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、ページ 53 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、 ページ 63 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-ビ-も難しいシ-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、ページ 72 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れ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に追加されます。

## 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、ページ 153 の「第7章:タイトルエディタ」、ページ 193 の「ScoreFitter BGM」、およびページ 194 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 – リ – ボ – ドでオレンジ色の枠が表示され、ナビゲ – タ – 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 を変更して長くします。(ページ 84 の「タイムリマップにより速度をコント ロール」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、トリムしたい箇所で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、スリップトリミ 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。



スリッ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 – 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 COND 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

トリムポインタ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 タ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。各トラックにトリップポイントが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、その逆も行われます。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 -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か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をモニターした後、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。

# タイムライン上でツ-ルのスリップ、スライド、ストレッチを使 用するには

タイムラインにあるクリップは数々の方法で調整することができます(特にトリミング されたクリップを使用している場合)。トリミングされたクリップには、開始部フレー ム(クリップの最初の部分でトリミングされたフレーム)と終了部フレーム(クリップ の最後の部分でトリミングされたフレーム)があります。

タイムライン内のクリップは、ウィンドウ (タイムラインに表示された開始点と終了点 により設定された各クリップの長さ)とコンテンツ (トリミングにより隠れたものも含 めて事前にトリミングされたクリップ全体に含まれたすべてのフレーム)の2つの要素 で構成されていると考えると理解しやすくなります。



この例では、クリップが選択された(オレンジ色のボックスの「ウィンドウ」) タイムライン内のシーケンスが表示されています。スリップ ツールはアクティ ブで、ドラッグすると、事前にトリミングされたクリップ全体(緑色のボック スの「コンテンツ」)が表示されます。すると、タイムライン上で設定された 「ウィンドウ」にどのフレームが表示されるのかを見ることができます。

タイムライン上のクリップを調整するには次のようなツールがあります。

- スリップ:タイムライン内でドラッグして表示させるフレーム(コンテンツ)を変更 することができます。ソース クリップのトリム マーカーを移動させることにより、 クリップの「ウィンドウ」(長さ)は変更せずに維持します。
- スライド: クリップの長さは変更せずにタイムラインに沿ってクリップの「ウィンドウ」を移動させることができます。トリムマーカーを移動させて異なるコンテンツを出現させます。
- ロール:選択したクリップと隣接するクリップの長さを変更し、「ウィンドウ」のサイズを調整することができます。
- ストレッチ:クリップの「ウィンドウ」のサイズを調整するため、タイムライン上での長さが変更します。表示するフレームを変更せずに新しい長さに合わせてコンテンツを拡大または縮小します(速度を調整)。

事前にトリミングされたクリップ全体の長さによって、調整に制限が生じます。変更に よっては、事前にトリミングされた隣接するクリップの長さによって制限が生じます。 例えば、選択したクリップのタイムラインの長さを短くするためにロール ツールを使 用すると、ロール ツールは隣接したクリップ(長さが増加している)のフレームがな くなった時点でストップします。



プレーヤーのパネルでは、スリップ、スライド、ロールツールがアクティブな ときに、選択したクリップの開始点と終了点を見ることができます。

## スリップ ツールを使用して、タイムライン内にあるクリップを調整するに は

- 1 タイムライン内で、シーケンスの一部であるトリミングされたクリップを選択しま す。
- **2** タイムライン ツールバーで [スリップ] ツールをクリックします。
- 3 タイムラインに表示させるフレームを変更させるためにタイムライン内でドラッグ します。 タイムラインにおけるクリップの位置の設定をサポートするために「プレーヤー」パ

タイムラインにおけるクリッノの位置の設定をリホートするために[ノレーヤー]ハ ネルに[イン]フレームと[アウト]フレームのデュアル ペインが表示されます。

## スライド ツールを使用して、タイムライン内にあるクリップを調整するに は

- 1 タイムライン内で、シーケンスの一部であるトリミングされたクリップを選択しま す。
- **2** タイムライン ツールバーの [スライド] ツールをクリックします。
- 3 クリップの位置を調整し、表示させるフレームを変更させるためにタイムライン内でドラッグします。 選択したクリップの長さは変わりませんが、隣接するクリップの長さは変わります。 Note: 移動したクリップによって残された領域を隣接するクリップが満たすことができるほど長くなければ隙間が生じます。

## ロール ツールを使用して、タイムライン内にあるクリップを調整するには

- 1 タイムライン内で、シーケンスの一部であるトリミングされたクリップを選択しま す。
- 2 タイムライン ツールバー上で [ロール] ツールをクリックします。

3 タイムライン内で、選択したクリップの端をドラッグしてクリップの長さを変更します。 隣接するクリップの長さも変更します。

## ストレッチ ツールを使用して、タイムライン内にあるクリップを調整する には

- 1 タイムライン内で、シーケンスの一部であるトリミングされたクリップを選択しま す。
- **2** タイムライン ツールバーの [ストレッチ] ツールをクリックします。
- 3 タイムライン内で、選択したクリップの端をドラッグしてクリップの長さを変更します。 選択したクリップのコンテンツは同じですが、新しい長さに合わせて速度が変更します(クリップの上端に表示された黄色の点線によってそれを表示)。

隣接したクリップの長さも変更します。

# 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]からクリップを 1 つまたはそれ以上選択した後、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。

## タイムリマップにより速度をコントロール

自分用のビデオクリップの速度を変更することができます。クリップ全体にスロー / ファースト モーションを適用することができます。また、クリップ内のいくつかの シーンの速度を上げたり下げたりするためにキーフレームを使用することができます。 例えば、スキージャンプの開始部分は速度を上げて、空中ジャンプ中の速度を下げるな どすることができます。

速度の変更が適用されたクリップは、クリップの上端に黄色の点線が表示されることに よりタイムラインで確認できます。



クリップの上端に黄色で表示された点線は速度が変更したことを表します。

次のようなコントロールやオプションが [タイム リマップ]機能で使用できます。

- アンカー:アンカーはタイムライン内で速度の変更が開始する辺りの固定ポイントとしての役割を果たします。[最初のフレーム]、[最後のフレーム]、[現在のフレーム](現在のつじーム](再生ヘッドの現在の位置によって表示)の中から選択することができます。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変 わりに再生速度が遅くなります。
- クリップの逆再生:速度は変えずに全クリップの再生の方向を逆にします。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。クリップのあるセクションのみを逆再生するには、ク リップのその部分は分割して他とは分離してください。
- 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。
- 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。

キーフレームの操作について詳しくは、ページ 43 の「キーフレームを使う」を参照し てください。

### タイムリマップを使用してビデオの速度を変更するには

1 タイムラインで、調整したいクリップを選択します。

2 [エディタ]パネルを開いて、[タイム リマップ]をクリックします([エディタ]のカテ ゴリー バーの最後の方で表示されます。見えない場合はスクロールの矢印を使用し てください)。



- **3** [アンカーフレーム]オプションをクリックします。
- **4** [アンカー] エリアで、次のいずれかのアンカー フレームを選択します。
  - 最初のフレーム
  - ・現在のフレーム
  - •最後のフレーム

アンカーフレームはキーフレーム ビュー内に赤いマーカーで表示され、速度変更が 開始する辺りの固定ポイントとしての役割をします。



5 キーフレームビューで、スクラバーをキーフレームを追加したい位置に移動させて [キーフレームを追加/削除]ボタンをクリックし、黄色の速度を表す線上にある ノードを上方(速度を上げる)または下方(速度を下げる)にドラックさせます。 キーフレームの速度を設定するには、[速度]スライダーを調整するか、[速度]ボッ クスに正確な値を入力して Enter を押します。



キーフレームの使用について詳しくは、ページ 43 の「キーフレームを使う」を参照 してください。

6 クリップのキーフレームや速度の変更はいくつでも適用することができます。

# タイム リマップを使って全クリップの速度を変更するには

- 1 タイムラインで、調整したいクリップを選択します。
- 2 [エディタ]パネルを開いて、[タイムリマップ]をクリックします([エディタ]のカテゴ リー バーの最後の方で表示されます。見えない場合はスクロールの矢印を使用して ください)。



**3** [ストレッチ]オプションをクリックします。

4 タイムライン内で、調整したいクリップ内の端に沿ってカーソルを位置付け、ド ラッグしてクリップの長さを増減させます。 これに応じてクリップが調整されます。

#### タイム リマップを使用してクリップを逆再生するには

- 1 タイムラインで、調整したいクリップを選択します。
- 2 [エディタ]パネルを開いて、[タイム リマップ]をクリックします([エディタ]のカテ ゴリー バーの最後の方で表示されます。見えない場合はスクロールの矢印を使用し てください)。



3 [ビデオ]エリアで、[クリップの逆再生]チェック ボックスをオンにします。

# タイム フリーズを使用してフレームをフリーズ

[タイムフリーズ]を使ってフリーズフレーム効果を作成してビデオ クリップで選択し たフレームに特定の時間を維持することができます。「フリーズした」フレームは、設 定した時間の間、静止画像として機能します。フリーズ フレーム効果は、いつでも削 除できます。

#### タイム フリーズを使ってフリーズ フレームを作成するには

- タイムライン内で、クリップを選択し、スクラバーをドラッグしてフリーズしたい フレームをプレイヤーパネルに表示させます。
- 2 クリップを右クリックして [時間をフリーズ] > [挿入]を選択します。
- 3 [長さ]ボックスにフレームをフリーズさせたい秒数の値を入力して[OK]をクリックします。

フリーズ フレームの領域が、タイムライン クリップ内にピンク色で表示されます。



クリップの中央にピンク色でフリーズ フレームの領域が表示されています。

## フリーズ フレームを削除するには

- 1 タイムライン内で、[タイム フリーズ]によって作成されたフリーズ フレームのある クリップを右クリックします。
- 2 [タイム フリーズ]>[削除]を選択します。

## 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-ビーの長さとは関係 ありません。[サブエディタ-] 内のサブム-ビーを拡張または短縮しても、親ム-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-ビーの長さと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

- 編集ワークスペースで、PIP に使いたいクリップが、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 2 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全体の透明度を設定する、またはタイムラインにある各クリップの透明度を正確にコントロールすることができます。クリップの透明度は[エディタ]パネルにあるクリップの[不透明度]で設定するだけでなく、[トラックトランスパレンシー]モードを使って行うこともできます。[ トラックトランスパレンシー]を使って、効果の重ね合わせやフェードイン / アウト効果を作成できます。

注意:トラックヘッダーで[トラック トランスパレンシー]スライダーを使うと、その トラックの透明度がすべてのクリップに適用され、各クリップにおけるすべてのキーフ レーム ベースの不透明度 / 透明度の設定のベースラインとなります。例えば、[トラッ クトランスパレンシー]スライダーが 50% に設定されていると、これがトラック上に あるすべてのクリップの不透明度の最大値として使用されます。つまり、キーフレーム 設定の[不透明度]が100%のクリップは、そのトラックに追加されると、不透明度が50%になります。



[トラック トランスパレンシー]により、フェード効果を作成したり効果の重ね合わせをする ことができます

## トラックトランスパレンシーモードを使う

- 2 タイムラインで、次のいずれかの操作を行います
  - トラック全体の透明度を調整するには、トラック ヘッダーのエリアで [トラック トランスパレンシー]スライダーをドラッグして値を設定するか、スライダーの右 側にあるボックスに値を入力します。



・透明度を変更したい場合、クリップ上で透明度を表す黄色の線をクリックして、必要に応じてキーフレームノードをいくつでも追加することができます。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。

**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] で定義されたでデフォルトの長さ(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、ページ 256 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。 フェードイントランジションは、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 は短いクリップー式からビデオピクトリ アルの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 -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-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 イント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、 ページ 93 の「トランジションをリプルする」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。
- 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。

# シームレス トランジション (Ultimate)

シームレス トランジションのカテゴリーは、クリップ間の移動をぼやかすモーション ベースのアニメーション効果(見えないカット)で構成されています。モーションが上 向き、下向き、横向きであっても、ウィップ・パン効果に似ています。回転が含まれる トランジションもあり、ズームのレベル、位置、輪郭のソフトネス、回転設定を編集す ることができます。例えば、最初のクリップをズーム インで拡大して、このクリップ の空が2つ目のクリップにある似た色の空と並べて配列することによりトランジション ができるだけシームレスになるようにすることができます。



四角形の枠(左側)を使って重複させる領域とブレンドさせる領域を設定する ことによりシームレスなトランジションを作成することができます。また、プ レビューエリア(右側)で仕上がりを確認することができます

### シームレス トランジションを適用するには

- 1 タイムラインで、シームレストランジションを適用したい場所を選びます。クリッ プをトリミングして、コンテンツが含まれたフレームを用意し、トランジションを 作成できるようにしておきます。
- 2 [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、[トラン ジション] 
  ✓ を選択します。
- **3**[シームレストランジション]カテゴリーへ移動し、トランジションのサムネイルを クリックします。

[プレーヤ] パネルでトランジションをプレビューできます。

4 トランジションをドラッグして、タイムライン上のクリップ間(2つ目のクリップの 開始点)に配置させます。



- 5 [プレーヤ] パネルで結果をプレビューできます。仕上がりに問題がなければここで 終了です。
- 6 トランジションを編集するには、タイムラインにあるトランジションを右クリックして、[トランジション]>[編集]を選択します。 [エディタ]パネルが開き、シームレストランジションの設定が表示されます。プレーヤーパネルのインタラクティブなエリアで2つのクリップを配列することができます。
- 7 次のような設定を調整することができます:
  - ・長さ:トランジションの全体の長さを設定します。
  - •[トランジション タイプ]>[選択]:シームレス トランジションのプリセットを切り替えることができます。
  - クリップAの位置 / クリップBの位置: スライダー(インタラクティブな手のアイ コンでなく)を使用して、クリップの位置を設定します。
  - クリップAのサイズ / クリップBのサイズ: クリップのサイズを調整して特定の領域を拡大または縮小します。これを行うことにより、各クリップのマッチした領域を分離させることができます。
  - 輪郭のソフトネス: クリップのトランジションの線に沿って輪郭のソフトネスを調整します。
  - ・回転方向:回転を含むプリセットを選択すると、[時計回り]または[反時計回り]のモーションを選択できます。
- 8 クリップを配列させるには、シームレス トランジション パネルのインタラクティブ なエリアで、位置を変更したいクリップの上にポインターを置き、手のアイコンが 表示されたらクリップをドラッグします。トランジションを適用したい領域を黄色
の四角形の枠内に配置させます。もう片方のクリップも同じようにして、二つの四 角形のトランジションの線に沿ってクリップを重複させます。



空の領域を配列するために上および回転のプリセットを使用。クリップA(下) は、クリップB(上)の空とマッチする空の領域を選択するためにサイズを拡大 しました。

Note: 黄色の四角形の枠にはそれぞれのクリップを配置させて、隙間がまったくないようにしてください。隙間があると、複数の荒い線が表示されます。

9 プレーヤー パネルで [再生]をクリックして、トランジションをプレビューします。
10 満足のいく仕上がりになるまで、コントロールを微調整します。

# 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 夕色の線が表示され 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、ページ 83 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、ページ 119 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。(ページ 153 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クリップの編集専用 です。(ページ 193 の 「ScoreFitter BGM」を参照してください。)

モンタージュ編集:モンタージュエディタでモンタージュクリップ を編集します。 (ページ 145 の「モンタージュ 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。モンタージュ、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。ページ 84 の「タイムリマップにより速度をコントロール」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。ページ52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-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トリミングされます。

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、ページ 91 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。



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 – タがライブラリのデ – 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 – 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、ページ 108 の「写真の補正」、ページ 112 の 「ビデオの補正」、ページ 118 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-タ-を 非表示にすることができます。

### 表示オプション

[ナビゲ-タ-] ボタンのあるツ-ルバ-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にのみ使えます。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、ペー ジ 107 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。

#### Firewood in snow.jpg

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。

	1
Image Correction	сро 🔥 —
Select preset	×.
Automatics	
White Balance	
Levels	
Fundamentals	
Brightness	4
Contrast	-11
Temperature	13 🔶 🏮
Saturation	0
Clarity	
Haze	
▼ White Balance	
White Balance	• /
<ul> <li>Selective Brightness</li> </ul>	
<ul> <li>Selective Saturation</li> </ul>	
Advanced	

[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。 ここには写真補正の [強化] グループの設定を示します。

# 写真編集ツ-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、昼光、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 は少なくなりますが、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。

### クロップ

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



画像のクロップ

境界ボックス (クロップフレーム): 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ロップ する、またはクロップ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 クロップ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ロップ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。画像をクロッ プしない限り、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 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、ページ 104 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、ページ 182 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。

Video 📹 🛛 Audio 🎵

#### 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、ページ115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、ページ 182 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、ページ 110 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。ページ 183 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-ラ-の両端にあるオレ ンジ色のキャリパ-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 - カ - はタイムル - ラ - 上に設定される視覚的な基準点で、シ - 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を押しながらクリック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。ページ 108 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-ジファイルがインポ-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。



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

# 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。

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-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 する方法いついては、ページ 104 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、ページ 181 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、ページ 182 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、ページ 184 の「オーディオの補正」を参照してください。



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、ページ 181 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、ページ 103 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、ページ 122 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

- [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。
- 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。
- Q

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 すぐになくなります。

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。(ページ 252 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スに再生されない場合は、[最適化スレッショルド]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。ページ 53 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-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-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。ページ 123 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 にしてに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、ページ 43 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、一対のブレンドランプまたはカラーマップを使っ て、画像をカラー化します。派手な色を使ってビデオを目立たせたり、2色や3色のス タイルカラー化を追加したり、際立った編集用トランジションを作成することができま す。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のではありません。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、ルミナンス(輝度情報)のチャンネル1つとクロミナンス(色情報)のチャンネル2つを持ちます。 YCrCbモデルは、デジタルビデオアプリケーションでよく使用されます。

照明:照明ツールは、照明が不良または不十分な状態で撮影されたビデオを修正し、向 上させます。被写体が影の中にあるバックライトの屋外シーンを修正するのに特に適し ています。

ポスタライズ:この Pinnacle Studio エフェクトはクリップの各フレームをレンダリン グするときに用いる色数を調節します。[量] スライダを左から右にドラッグすると元 のフルカラーから2色(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それらの色を自動的に調整する「ホワイトバランス」オプションを持っています。このオプションがオフ、または完全に有効でない場合は、ビデオ画像の色合いが損なわれます。

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 でアクティベ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 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 スライダと垂直スライダが装備されています。シフトスライダ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 アイセレクター: [アイセレクター] 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、アイセレク 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。

# グリーン スクリーン / クロマキー効果

Studio クロマキー効果により、ビデオ内のどんな色でも選択して、透明にすることがで きるため、その下にある、(別のトラックの) ビデオ クリップを表示させることができ ます。例えば、天気予報士の録画は通常グリーン スクリーンの前で行った後、グリー ンスクリーンを天気地図のビデオ クリップに入れ替えます。「クロマキーイング」と も言われ、非常に人気のある特殊効果のテクニックです。削除したい背景の色が一貫性 を保っており、対象をキャプチャするのに良い照明が使用されていれば、最善の結果が 得られます。

#### クロマキーの効果を生み出すには

- 1 タイムライン内で削除したい背景色のあるクリップをダブルクリックします。 ヒント:下の背景として使用したいクリップが、選択したクリップの下のトラックの 中にすでに配置されているのが最善です。
- 2 [エディタ]パネル内で、[エフェクト]>[キーヤー]>[Studio クロマキーヤー]をク リックします。
- 3 [設定]エリアで、[キーカラー]のスポイト ツールをクリックします。
- **4** [プレーヤー]パネルで、透明にしたい色をクリックします。
- 5 色の選択を微調整するために、プレビューエリアや再生コントロールを使ってその 他の設定を調整し、クロマキーの結果を見ます。

## 選択カラー

選択カラーは、一つまたはそれ以上の焦点の色を保持しつつビデオや写真の彩度を完全 にまたは部分的に低下させる効果です。例えば、タクシーの明るい黄色を保持したまま その他の色を白黒にすることができます。



選択カラーにより、一つまたはそれ以上の焦点の色を保持することができます。

### 選択カラー効果を適用するには

1 タイムラインで、クリップを選択します。

**2** [エディタ]パネルを開き、[エフェクト] > [カラー]をクリックし、[選択カラー]サムネ イルをクリックします。

Note: エフェクト サムネイルのバーの上にポインターを置くと、矢印が表示されま す。これにより、利用可能なエフェクトをスクロールして見ることができます。



- **3** [スポイント] ツール **≥** をクリックし、[プレーヤー] パネルで次の操作のどれかを行います。
  - ・保持したい色をクリックします。すべての色の彩度が低減します([彩度]スライ ダー設定に基づく)。
  - 長方形のサンプル領域を設定するためにドラッグして四角形の領域を設定します。
     その他の色の彩度は低減します。

色の選択を追加するには、CTRL キーを押したまま、[スポイト]ツールをクリックま たはドラッグします。

すべての色選択をクリアするには、ドロップダウンメニューの[プリセットを選択] から[デフォルト]を選択します。

Note: 保持したい領域と比べて彩度を低減させたい領域のカラーのバリエーションが少なければ(芝生、空、水など)、[反転]チェックボックスを有効にします。



この例では、主体に色を残し、芝生をクリックしやすくするため[反転]チェッ クボックスにチェック入れました。

- 4 仕上げを調整するには、次のいずれかの操作を行います。
  - ・選択した色を調整するには、[スポイント]ツールの横にある[編集]ボタンをクリックし[色相カラーピッカー]で上端にある矢印を新しい色にドラッグして移動します。下端にある矢印をドラッグして選択した色の範囲を調整します。[カラーを追加]および[カラーを削除]ボタンをクリックし、[色相カラーピッカー]を使って色を変更します。
  - •選択しなかった領域を完全に白黒にしたくない場合、[彩度を下げる]スライダを 100以下の値になるようドラッグします。

- ・色の付いた領域と彩度を低下させた領域の間の輪郭をよりソフトにするには、[輪 郭のソフトネス]スライダをより高い値になるようドラッグします。
- 5 これ以上編集する必要がないかを確認するためにクリップ全体をプレビューします。 必要に応じて調整します。

# 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、ページ 91 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-ムツ-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-ムを使うと、写真と画像内のエリアでビデオフレ-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-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-ムツ-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-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-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、ページ 43 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]、[スムース]、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、[スムース] 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)。



ビュートラッカー

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。

# Tiny planet および Rabbit Hole のビデオ効果

[Equirectangular から Spherical Panorama] 効果を使用して、Tiny Planet スタイルのビデオ、Rabbit Hole スタイル、またはその中間のスタイルのビデオを作成することができます。

Fisheye または Double Fisheye 360 度ビデオを持っていれば、ファイルを Equirectangular に変換させ、360 度ファイルをエクスポートすることができます。それから、 [Equirectangular から Spherical Panorama] 効果を適用することができます。

効果を適用すると、ビデオが平方アスペクト比で標準フォーマットに変換します。



[タイムライン設定]ボタン 💽 をクリックして Spherical Panorama ビデオの設定 を確認することができます。

キーフレームを使用してビデオを再生しながらパノラマ効果を調整することができます。

### 360 ビデオの編集とエクスポート

- [編集] ワークスペースで、360 度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 タタイムラインで、[タイムライン設定][タイムライン設定] ポタンをクリックし、 以下のように設定します。
  - •[アスペクト]—360 度ビデオ (2:1) を選択します
  - •[サイズ] --- 最高の結果を得るには、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 度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 度ビデオ] > [360 度として挿入] 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

- ワークスペースの[編集]で、インポートした360度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 度ソース] ビデオが左側に [360 度プレ ビュー] が右側に表示されます。

3 [360 度ソース] 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 度 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カーとして画面に 表示されます。

4 [再生]をクリックして、ビデオを再生します。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



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。

下のコントロールでキーフレームを微調整できます。

**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。
# 360 度ビデオに Tiny Planet または Rabbit Hole 効果を適用するには

 タイムラインで、Equirectangular 形式の 360 度ビデオを右クリックし、ショートカットメニューから [360 度ビデオ] > [360 度ビデオ変換] > [Equirectangular から Spherical Panorama] を選択します。

[Equirectangular から Spherical Panorama] コントロールから [エディタ]パネルを開きます。



2 [プレーヤー]ペインで、[タイムライン]ビューを表示させ、開始点として使用できる シーンまでスクラバーをドラッグさせます。



キーフレームを使用する場合、それらを[エディタ]パネルに追加できます。詳細に ついては、ページ 43 の「キーフレームを使う」を参照してください。

- 3 [エディタ]パネルで、[ズ-ム]スライダーをドラッグして視野を設定します。
- 4 [Tiny Planet/Rabbit Hole] のダイヤルを調整するか、該当するボックスに値を入力します。
  - Tiny Planet: 180 の値で、ビデオの下端を中心として球面が作成されます。
  - Rabbit Hole: 360 の値で、ビデオの上端を中心として球面が作成されます。
  - 0~ 360 の値をどれでも試してみてキーフレームでトランジションをコントロール してください。
- 5 [回転]ダイヤルを調整するか、該当するボックスに値を入力して目的とする位置まで ビデオを回転させます。
- 6 [タイムライン]ビューにより設定を評価しながらビデオを再生します。必要に応じて 設定やキーフレームを使って調整します。

Note: すべてのコントロールをリセットするには、[プリセットを選択]メニューから[デフォルト]を選択します。

# <u>モーショントラッキング</u>

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、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 [モーショントラッキングエディタ]の[オブジェクトをマスクする]エリアで[形状]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 ボタン ◀ ◀ ♥ ▶ の1つをクリックして、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(ポインタ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エレメントをトラックする

- 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 .....。

Mask Object	Follow Object	
Tracker 🔶		
Follow Object (1)		
۰ کې کې ا	<b>b</b>	
▼ Offset		
Horizontal	• •	
Vertical	- <b>I</b>	
▼ Size		
Width	25	
Height L	25	

- **4** プレビューエリアで、トラックしたエレメントをクリックします。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☆ボタン ◀ ◀ ◀ ♥ ▶ の1つをクリックして、ビデオの選択したエレメ ントをトラックします。
  - •[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キ ング分析をチェックします。 あるポイントでトラッキングが消失したら、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 トラッキング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。



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、本格的なデザインの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-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。
  - •[モンタージュ] 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、[モンタージュエディタ] 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。

# モンタージュテンプレート

モンタージュテンプレートは [ライブラリ] パネルの [モン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)。モン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、 ページ 145 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。

### モンタージュの背景

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、モン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。このモンター 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きます。

# タイムライン上のモンタージュクリップ

プロジェクトのタイムライン上のモン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ン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、ページ58の「編集モード」を参照してください。

## モン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ン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 は最後で使用できます。

ビデオおよびオーディオエフェクトは、通常通り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。

## モンタージュの編集

Studio でモン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、モンタージュ エディタです。これによりモン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、さらにモン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ン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[モンタージュを編集] 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ン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。次にモン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、モン 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。

# モンタージュ エディタの使い方

各モン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[モンタージュエ 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。コンテンツをモンタージュテンプレートに適合させ るスケー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 ケーリングなし)。詳細は、ページ 256 の「プロジェクト設定」(モンタージュスケーリ 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。

- 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。



モン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ン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、ページ 144 の「モン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ン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ンタージュサブクリップに適用 できす。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。カスタマイズしたテンプ レートには動的な変更や 3D モーションを入れることができます。



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

ライブラリのナビゲーションバーから、[モン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-] 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

タイムラインで、[画面分割テンプレートクリエーター] ボタン 

 ■ をクリックします。

[モンタージュ/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。

 ▶
 ✓
 ✓
 □
 ○
 ○
 △

 ☆
 ⇒
 ♡
 D
 ○
 ◇
 △

- 2 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。[回転]、[境界線] ([幅]、[色]、[不透明度])を調節し、[3D 効果]オプション([回転台]および[チ ルト])を適用することもできます。
- 3 テンプレートに動的な変更や 3D モーションを追加したい場合は、各オブジェクトに つき、テンプレート ウィンドウの下部にあるタイムラインに沿ってキーフレームを 追加してください。そして、キーフレームに適用したい設定を選択して Enter を押し ます。



4 テンプレートにコンテンツを保存する(たとえば、画像やビデオをテンプレートの 一部とする)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。テンプレート ビデオのプロパティは、[ ビデオ プロパティ]エリアにあるプロパティのどれでも値を設定して調整すること ができます。

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。



プレビューペインの下端に番号が付与されたドロップ ゾーンが表示されます。

- 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([モン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] に行きます。
- 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 ン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、ページ 148 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-ビ-プロジェクトをテンプレ-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[モン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

- テンプレートを [ライブラリ]の [モン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。



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、ページ 275 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プリセットセレクタ、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 プリセットセレクタは、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、ページ 157 の「プリセット ルック」おおびページ 158 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、ページ13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、ページ165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にのみ組み合わ せるため、いつでも元のコンポジション(構成)に戻すことができ、新しいレイヤーを 追加したり、調整、並べ替え、削除、置換などが行えるためです。



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しているいるのがわかります。

# タイトルエディタにアクセスする

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-バ-レイ」とい うキ-ワ-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。

# タイトルエディタのライブラリ

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。詳細はページ 161 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。



# プリセットセレクタ

タイトルエディタのプリセットセレクタ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。



プリセットセレクタ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トレイが開 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 セットセレクタの [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タの [ルック] タブンは、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タの [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。 • プリセットセレクタのサムネイルをクリックする。

プリセットセレクタ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。

## 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す。

ページベースのモーションは、レイヤー全体に同時に適用されます。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レクタ。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レクタの [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。マウスを上に移動すると、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。

- プリセットセレ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レ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レ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、ページ 172 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、または全画面表示の場合には、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。ページ161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、プリセットセレクタのルッ 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、ページ157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、プリセットセレクタの[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、ページ 158 の「プリセット モーション」おおび ページ 172 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。

## ABCI

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。

# ABCI

### 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、ページ 161 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、 ページ 165 の「編集ウィンドウ」およびページ 172 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、ページ 167 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、ページ 171 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、ページ 176 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、 ページ 172 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-エリアが [カラ-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-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。 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-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。

▼ Text Settings	1	
Your Text Here		
BIU	토콜콜를 쳐~	
Sonic XBd BT	▼ 30 ▼ A^A <sup>*</sup>	
<ul> <li>Look Settings</li> </ul>		
Blue Bevel		
A, A, A,		
🔹 Face	<b>1</b> • •	
OffsetX	0	
OffsetY	0	
Size	83 ↔	
Blur	10	
Opacity	100	
Fill		
Face 2	<u>i</u> =	
<ul> <li>Background Settings</li> </ul>		
<ul> <li>Stereoscopic Settings</li> </ul>		

[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、ル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。

#### ۸, ۵, ۸,

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 国 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 [プリセットセレクタ] 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、ページ 157 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-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、ページ 176 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、ページ 167 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、ページ 172 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-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ルックセク ションとルック

[設定] パネルを使います。ページ 157 の「プリセット ルック」およびページ 162 の 「ルック設定」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では、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ます。



テキストレイヤーのすべてのテキストが選択されています。左から右に、上の ヘッダーバーのテキスト編集コントロールには、文字のスタイル(太字、斜体、 下線)、テキストの配置とフロー、フォント名、サイズなどを制御します。テキ スト編集モードで、マウスポインタ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。

#### ΒIŲ

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ルックセクションを開かずにレイヤー間でルック 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-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

ページ 157 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。

<ul> <li>Text Settings</li> </ul>	)				
Save this	]				
<b>BIU E</b> E:	三日 年・				
Times New Roma 🔻 1	28 T A^A				
<ul> <li>Look Settings</li> </ul>					
Look1					
A_A_A					
▶ Face3	<b>d</b> 🔍 =				
▶ Edge3	<u>a e -</u>				
▶ Shadow3	<b>1</b> • =				
<ul> <li>Background Settings</li> </ul>	1				
<ul> <li>Stereoscopic Settings</li> </ul>					
Stereoscopic 🛛 🛷					
Text Depth 49					

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[ステレオスコピック設定]サブパネルを開きます。[ス テレオスコピック]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ョンの表示時間を制御するグラフィックエディタとなるタイムライ ンが表示されます。



レイヤーリストの左側は、レイヤーヘッダーです。右側は、各レイヤーのタイ ミングや適用されているモーションを制御するアニメーションタイムラインで す。これらは調整可能です。(この例では、左端のタイムラインのみを示してい ます。)

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 (ページ 174 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、ページ 176 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

ページ 166 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(ページ 173 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。

ABC	4	
ABCI	Mercuriu	٢
ABCI	Terra	۵
ABC	Mars	
ABCI	Venus	۲
ABCI	Iuppiter	۵

### 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、プリセットセレクタの 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、ページ 176 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、ページ 28 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 00:00:00.08

## 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。レイヤーリストライムラインでレイヤーをトリミングすると、その レイヤーの開始と終了のタイミングを正確に調整できます。

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時間 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。

ー時的にグループ化するには、編集ウィンドウまたはレイヤーリストで普通にレイヤー を複数選択します。その後、ル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。

ー時グル-プと永久グル-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す。

#### レイヤーの複数選択

グループ化の最初の手順では、統合する複数のオブジェクトを選択します。編集ウィンドウでは、この操作は2つの方法でおこなうことができます。

- マウスをクリックしたままドラッグして、グループ化するオブジェクトをすべて含む長方形の選択範囲(「マーキー」)を作ります。
- グループ化する最初のオブジェクトをクリックしてから、Ctrl キーを押しながら残りのオブジェクトをクリックします。

レイヤーリストを使ってレイヤーを複数選択する方法について詳しくは、ページ 173 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。

ー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。

ー時グループのサイズを変更するには、任意のメンバーのコントロールフレームの制御 点のいずれかをドラッグします。各レイヤーが各自の中心を基点に拡縮されます。

グループのサイズを変更する操作は、個別レイヤーと同じで、角の制御点をドラッグす るとレイヤーのアスペクト比を維持することができ、側面の制御点をドラッグすると縦 横比も変更することができます。

### プロパティをグループに適用する

ー時グル-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ブの一部分として実行されます。
- テキストスタイルは永久グループに適用できません。

## 一時グループのレイヤー配列

グループ操作の最後の機能は、一時グループにのみ適用される機能で、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。



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-ビ-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た 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。

hh 🚯 T To 🚇 🗸

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-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、ページ 187 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。

Stereo	Default	
	No Preset	
Stereo	Default	
	Stereo To Left	
	Stereo To Right	
	Swap Channels	
	Left To Dual-Mono	
	Right To Dual-Mono	

チャンネルル-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-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-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-タセット から選択します。

倍率:このコントロールは、スレッショ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、スレッショルド 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。

スレッショルド: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、スレッショ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、信号がスレッショ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、スレッショ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。

## エクスパンダー

エクスパンダーは、選択したスレッショルドより下回る信号のゲインを減らします。エ クスパンダーは、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、スレッショルド、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ク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、エク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] > [アッドオン] > [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。(ページ 119 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、ペー ジ 184 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、ページ 184 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 in 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。



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、ページ 191 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-エリアもオ-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-の下にあるのは、再生マスタ-レベルインジ ケ-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ア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、犬が吼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-ハ-チャンネル(「5.1」の「.1」)をサポ-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。

<b>◆</b> <i>≯</i>	New Movie (5).Movie.AXP★ > Scorefitter™					
Select which category, song and version of the song you want to use						
Category	Song			Version	ı	
Ambient	Americ	an Vista				
Classical	Dream	s Of Olympia		Creepin	Up	
Electronica	Dream	scape		Time of	My Life	
Ethnic	On Me	mory Highway		Can't St	op Now	
Film/TV	Rippin	Good Yarn		Newmarket Town		
Folk/Traditional	Sultry I	Night		Extra Old Spice		
Inspirational	The Gr	and Entrance		Train Unstoppable		
Jazz/Blues	Waltz (	Of Spring		Gettin H	lot In Here	
Novelty	Xtreme Challenges					
Stingers						
World						
					Duration	00:00:08.11
Pre	view	Add to Movie	Save	As		

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。用意ができたら、[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-ビ-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-ビ-再生を開始します。ナ レ-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。

Voice Over Tool				×		
₽	•	•	REC			
🚀 Mute all audio						
Filename:						
VoiceOver						
C:\User						

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-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で、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るかを調整できます。

Audio Ducking							×
Audio Ducking is a technique that allows a narrator's voice to be heard more clearly and consistently when other audio is happening at the same time, such as background music.							
Master Track				A/V Track	c (1)		
Ducking Level		—		•	-		¢
Threshold		-•-			-		¢
Attack	0.5	<b>\$</b> 5	Adjust S	Start	0.1	0 🗘	
Decay	0.5	🕈 s	Adjust E			10 🗘	
Apply to selected	clips		Apply to	o entire Tim	eline		
	C	)K	Cano	el			

## オーディオダッキングを適用するには

- [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。



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-ビ-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、ページ 249 の「MyDVD への出力」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-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
- 2 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。
- **3** 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ーを追加するには

- 1 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。
- 2 スクラバーを使ってチャプターマーカーを追加するフレームに移動します。

3 タイムラインツールバーの [チャプタマーカーを作成します] 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ーが 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。

#### Chapter 1

チャプターマーカーを削除する場合は、チャプター名の横にある矢印キーを使って マーカーに移動し、[チャプタマーカーを削除します] ボタン 🗾 をクリックします。

# [オ-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のエリアは、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-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返します。

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-ビ-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-ルメニュ-に移動します。このようなメニュ-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、ページ 210 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の表記があります。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、ページ 44 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 ZMM :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たら、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、ページ 197 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でもリンク可能です。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、ペー ジ 207 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-サリング ツ-ル(従来の[オ-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ーに存在するリンクを削除します。「リンクなし」チャ プタマーカー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ー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。

 They Movie 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、ページ 210 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ー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。

Chapter Wizard - Menu 4	×
Place Chapters at: Optimal positions with an average length of: Timeline markers	00:00:10.00 (+++:MM:SS.FF)
Apply to: • Whole Movie • Selection	
Linking: Link chapters to menu buttons Return after every chapter	
	OK Cancel

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たら [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 にのみ利用可能です。

#### 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:チャプタマーカーはムービー全体に対して作成されます。

選択:チャプタマーカーは、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、チャプタマーカーは、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ー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、チャプタマーカーは、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 にリターンマーカーを追加します。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、このマーカーは、デフォルトで作成されるようになっています。リターン マーカーがリンクされているメニューを変更する場合は、マーカー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、リターンマーカーは、マーカーがリンク 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ページ 153 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-ボタン(従来の[オ-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 プタマーカー、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、チャプタマーカー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-カ-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 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、ペー ジ 241 の「第 11 章:エクスポーター」を参照してください。



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ヘ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、ページ 13 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も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。

😢 The East Senag 🛛 🖘 🕫	6	tiger Edi				+ ¤ ×
🗢 Capture Video 🛛 🕥			useta 🕼 Sto		[] Snapshot	13 MultiCam Capture
Mole Marker weigel Group weigel Augent Aufler Augent B Augent		Urg service ■ Schwarz ■ Den Schwarz ■ Den Schwarz ■ Den Schwarz ■ Schwa	Jackson Jackso	RETURN V JOHN	FUNCT         FUNCT <td< th=""><th>دین کار کار کار کار کار کار کار کار کار کار</th></td<>	دین کار
						R

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。(ページ13の「第2 章:ライブラリ」を参照してくださ。)

## 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 ストリームマーカーがある場合)

• 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 ストリームマーカーがある場合)

• 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、ページ 116 の「調整」を参照してください。

# <u> ソースをインポートする</u>

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(ページ 223 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 ビデオカメラページ 227 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(ページ 230 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。ページ 231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。ページ 232 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。ページ232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)。ページ 237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 タクリックします。[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-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と、後でカラー補正を行う時間を節約できます。

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

キャプチャデバイスによっては、ここで説明しているオプションがすべて表示されない 場合があります。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椀を嚢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シトウガラシ濡れ手で粟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。

# <u>[モード]エリア</u>

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、ページ221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、ページ 222 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)に関した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-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、メモリカード、USB スティックを含むファイ ルベースのストレージメディアから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、メモリカード、USB スティックなどがあります。

この「フォルダツリー」の操作は、Windows 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。

スクラブプレビュー: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、スクラバコントロールが付いています。スクラバー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。スクラブする位置が 正しく決められると、マウスのポインタが両方向矢印に変わります。



### インポートする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。

Check all 🖞 Uncheck all 🛷 🛛 — 🗖 — 🗖

[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、ブラウザの左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 ご 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(ページ 217 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、ページ 229 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、ソースデバイスを操作するための[トランスポートバー] が表示されます。

🗘 00: 04: 41: 18 📄 🖌 🗭 🖬 🗰 🖬 🖬 🖬 🔂 📑

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] **(**0:01:00.14) は、テープに撮影されたときのに 記録されたタイムコードに従って再生位置を表示します。4 つの区部は、それぞれ時 間、分、秒、フレームを示します。インジケータの左にある上下の矢印は、フレームを 1 つ戻る、または進めることができます。

トランスポートボタン **ト**  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]に設定しておくと、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と便利です。

マークインを設定してもマークアウトを設定しないという使い方もできます。インポー 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(ページ 217 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

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。

#### @ 00:00:00.00 Start }

- 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(「ビデオコンポジット」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。(ページ 218 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。(ページ 217 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。詳しくはページ 258 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(ページ217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場合があるため、 インポートのディレクトリを適切に選択することが重要です。特に、指定したスト レージ場所に利用可能な容量が十分にあるかどうかを確認してください(ページ217 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-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アセットと同じです(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。(ページ 217 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たら、[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が、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)

Video Frames () > I I I I C

 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 作成するモーショ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、[ライブラリヘインポート]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、ページ 217 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。トランスポートバーの右端にある[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仕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、[1 r h] 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、ページ 263 の「第 14 章:マルチ カメラ編集」を参照してください。



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 プレーヤや携帯電話から HDTV ホームシアター まですべてのビデオビューアーで表示できるムービーを作成することができます。



# プロジェクトのエクスポート

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、 ページ 22 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、ページ 16 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 図 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

# <u>ム-ビ-出力の準備</u>

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。

#### マーカーの設定

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、トリムマーカーを 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カ-ドへの出力

ディスクの作成の詳細については、ページ 197 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リ カード、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。

# |ファイルへの出力(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。

出力終了後に便利なように、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 プレーヤからポータブルまた は携帯装置まで、DivX 互換の幅広いハードウェアデバイスでも使用されていています。 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ォ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キングおよびニュースサイトで幅広 く使われているこの流行の形式を表示することができます。

必要に応じて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-ビ-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 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。

# ウェブへの出力

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 中と共有できいます。

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を処理する必要があるめ、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-ビ-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 への出力

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

- [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、ページ 197 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。



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-オプション] ページには、ウォッチフォルダとレガシ-オ-サ-モ-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タログを直接更 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)のパラー メータが表示されます。デバイス名をクリックすると、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

最適化スレッショルド:最適化スレッショルドにより、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 レッショ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。

[最適化スレッショルド] 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レ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、ページ 30 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。

# コントロール パネルのインポート設定

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。ページ 222 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。ページ 232 の「ストップモーション」を参照してください。

# コントロール パネルのキーボード設定

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。

モンタージュスケーリング:コンテンツをモン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-ビ-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と、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。

## Pinnacle Studio のリセット

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。



Pinnacle Studio の MultiCam Capture Lite 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。オーディオをコンピューター システムとマイクからキャプチャし、Web カメラの映像をキャプチャすることができます。それから映像をインポートして、標準編集ツールまたは MultiCam Editor を使用することができます。詳細については、ページ 263 の「第 14 章:マルチカメラ編集」を参照してください。

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
- 画面の記録

# 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

• [MultiCam Capture Lite] プログラム アイコンをクリック、または [スタート] メ ニューにあるプログラム リストから [MultiCam Capture Lite] を選択します。

# ワークスペース



[設定]ウィンドウで記録機能をコントロールしたり、記録機能の設定を選択したりできます。



[ソース]ウィンドウで、コンピューター、Webカメラ、または両方をキャプ チャすることを選択できます。ソースの設定を選択することもできます。

# 画面の記録

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] ウィンドウで、以下の詳細を指定します。
  - •[プロジェクト名] プロジェクト名を入力します。これは、ビデオのファイル名 に使用されます。
  - •[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/22.0) 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。

• [名前を付けて保存] — [ビデオ ファイル]チェックボックス、[Pinnacle Studio Project] チェックボックス、または両方にチェックを入れます。

### 画面キャプチャを記録するには

- 1 [ソース]ウィンドウの [??] タブで必要な設定を選択します。
- 2 [??] ウィンドウの [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。 **3** [設定]ウィンドウの[記録の停止]を選択して画像の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 ライブラリへ追加することができるようになります。



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ビデオと音声クリップを同期
- 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
- 複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成
- 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-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。

●): 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、ページ 268 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。

■ マ - カ - の設定/削除:オ - ディオ同期などの編集目的で、カメラトラックに マ - カ - を追加します。

▲ 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、ページ 270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。

<u>0:04:40:09</u> 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:

**圓 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、ページ 271 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。

■ □ ック/ □ 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] (一記号)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−ジャ]と[名前を付けて保存]にアクセスできます。詳しくは、ペ−ジ 272の「スマ−トプロキシを使った、より速く、よりスム−ズな編集環境の実現」およびペ−ジ 272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。

- 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ビデオと音声クリップを同期

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 <u></u>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の音声が選択されます。

## 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

- 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。
- 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。

# |複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成

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だす 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、ページ 272 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

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-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。 4 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

- **1 マルチカメラトラック**で、セグメントをクリックします。
- 2 ツールバーで [トランジション] ボタン [m] 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。
- **3** 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繰ろ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 効果を追加できます。

- 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 <br/>
  「 をク リックします。

PIP 位置は、メインプレビュ – 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 🔜 をクリックしまう s。
- **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 こ 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

# 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ヘ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、スマートプロキシを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



[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次元のタイトルやオブ ジェクト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。プリセット オブ ジェクトを使用したり、自分だけの 3D オブジェクトを作成したりできます。

標準(2D)タイトルについては、ページ 153 の「第 7 章:タイトルエディタ」を参照 してください。

# 3D タイトルエディタの作業領域

[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。

- 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。
- 2 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。
- **3** [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。
- 4 [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。
- 5 [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。
  - •[ライブラリ]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-] と [不透明度] は、[設定] パネルで、[カラ-] と [不透明度] エリアの設定を調整します。

タイトルの [テクスチャ]、[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。

# 3D オブジェクト

3D テキストを追加するのと同じようにして 3D(3 次元)オブジェクトを追加することができます。

# 3D オブジェクトを追加するには

[3D タイトルエディタ] ウィンドウが開きます。

- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - ・左側の[プリセット]パネルで、[オブジェクト]セクションを開き、以下のカテゴリーのうちの一つからオブジェクトを選択します。

•押し出しオブジェクト

•軸対象オブジェクト

タイムライン内のツールバー P Co 、次のいずれかのボタンをクリックします。

### •グラフィックを追加

### •軸対象を追加

### ・幾何学を追加

- 3 [設定]パネルで、必要な設定を調整します。
  - オブジェクトの形状に合わせるために、高度な編集を行いたい場合、[オブジェクト を編集]ボタンをクリックすると表示される編集ウィンドウ内でツールを使ってオブ ジェクトの形状を修正することができます。
- 4 オブジェクトのプロパティと動きを 3 D テキストに行うのと同じようにして修正します。詳細については、ページ 276 の「3D タイトルの作成と編集」を参照してください。


Pinnacle Studio には、色を調整するツールのコレクションが含まれており、ビデオ クリップの色を補正したり、カラー グレーディングを使って特定のムードや外観をクリエイティブに適用することができます。

Pinnacle Studio で利用できるカラーのコントロールは、お持ちのアプリケーションの バージョンによって異なります。

# |カラ- パレットを使用する

色を調整するときは、プレーヤー パネルにあるカラーグレーディング ビューにアクセ スすることができます。

独自のクリエイティブな外観を作成するだけでなく、LUT プロファイル (参照表)を インポートすることもできます。

多くの場合、[基本]コントロールを使用すると、いい結果を得ることができますが、 その他の色補正やカラーグレーディングツールを使うと、より正確にコントロールする ことができます。自分の好みのツールを使うのがいいこともあれば、特定のツールがあ る結果を得るには使いやすいこともあります。

# ビデオ スコープ

色データを様々な視覚的表現方法を使って表示することにより、ビデオ クリップの トーンや色を評価します。情報はデータに基づいているため、ビデオ スコープは、作 業している画面のカラー キャリブレーションだけに頼らずに、色やトーンを調整する のをサポートしてくれます。ビデオ スコープについての詳細は、ページ 282 の「ビデ オ スコープ」を参照してください。

# 色補正およびカラー グレーディングのコントロールにアクセスするには

- 1 タイムライン内でクリップを選択します。
- 2 [エディタ]パネルを開き、[カラー]をクリックし、次のいずれかのオプションを選択 します。
  - 基本
  - ・トーン カーブ
  - HSL 調整
  - ・カラー ホイール

# LUT プロファイルを適用するには

- 1 タイムライン内でクリップを選択します。
- 2 [エディタ]パネルを開き、[カラ-]>[基本]をクリックします。
- 3 [基本設定]の領域の下部の [LUT プロファイル]の横にあるドロップダウン メニューを クリックして、[LUT プロファイル]を選択する、または [ ブラウズ] をクリックして 適用したいファイルのある場所まで移動します。

トーン カーブ

トーン曲線を使うと、個々のカラー チャンネルまたはコンポジット(RGB) チャンネ ルを調整して、カラーとトーンを補正することができます。



グラフの X 軸は、元のトーン値(右から左へ移動するにつれてハイライトから影へ)を 表し、Y 軸は調整されたトーン値(下から上へ移動するにつれて暗め / 薄めの色から明 るめ / 濃いめの色へ)を表しています。

グラフ上の斜線を調整して「曲線」を作ります。曲線を左上に移動すると、クリップが 明るくなり、どのチャンネルの色も濃くなります。曲線を右下に移動すると、クリップ が暗くなり、そのチャンネルの色が薄くなります。例えば、青のキャストのクリップが あれば、青チャンネルを選んで曲線を右下に移動させると、画像内の青色が薄くなりま す。

曲線にノードを一つ以上追加することで調整したい領域をより正確にコントロールできます。

#### トーン曲線を使って色やトーンを調整するには

1 [エディタ]パネルを開き、[カラ-]>[ト-ン曲線]をクリックします。

- 2 曲線グラフの下部で、次のいずれかのカラー チャネル オプションを選択します。
  - [RGB] 赤、緑、および青チャネルを1つのヒストグラムで調整できます
  - •[赤]-赤チャネルを編集できます
  - •[緑]-緑チャネルを編集できます
  - •[青]-青チャネルを編集できます

- **3** グラフ上のポイントをドラッグして、[入力]レベル(元のピクセルの明るさ)と[出力] レベル(補正後のピクセルの明るさ)との関係を調整します。
- 4 曲線にポイントを追加したい場合は、ポイントを追加したい線に沿ってクリックしてください。

Note: また、いつでも [ すべてリセット ] をクリックすると、曲線をリセットするこ とができます。

#### HSL 調整

HSL(色相、彩度、明度)は、インタラクティブに色を調節できる高性能なカラー調節 ツールです。このツールは、特定の色を対象とすることができます。



カラーグレーディング ビューにあるこのインタラクティブなコントロール(白のカーソル)を使うと、特定の色を調節するために画像内にドラッグすることができます。元のソースクリップの色が左側に表示されます。

#### HSL 調整で色を調整するには

1 [エディタ]パネルを開いて、[カラー] > [HSL 調整]をクリックします。

- 2 次のいずれかのタブをクリックします。
  - 色相
  - •彩度
  - •明度
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ・[プレーヤ] パネルにあるインタラクティブな色ツール ●●● をクリックし、[カラーグレーディング]ビューが表示されていることを確認し、クリップ内の調節したい色の上をドラッグします。左にドラッグすると、対応するスライダーも左に移動し、右にドラッグすると、対応するスライダーも右に移動します。
  - スライダを調節して、希望する値に設定します。
     Note: [すべてリセット]をクリックすると、元のクリップに戻すことができます。
     スライダーのラベルをダブル クリックして各スライダーをリセットすることもできます。

# カラー ホイール

カラーホイールの機能を使うと、カラーシフト(画像の全領域に適用)、[ハイライト]、[中間トーン]、[影]ホイールの横にあるスライダを調整することにより、トーンを 調整することができます。ホイールにより、画像内に露出させる特定の領域の色を調整 することができます。例えば、青のキャストをビデオクリップの影の領域に適用するこ とができます。

## カラーホイールを使ってクリップのトーンや色を調整するには

- 1 タイムライン内でクリップを選択します。
- **2** [エディタ]パネルを 開き、[カラー]> [カラーホイール]をクリックします。
- 3 クリップの明るさを調整するには、[カラーシフト](画像全体)、[ハイライト]、[中間トーン]、または[影]ホイールの横にあるスライダーを左にドラッグします。スライダーを上にドラッグすると、選択したビデオフレームの対応する領域の明るさが増します。スライダーを下にドラッグすると明るさが減少します。
- 4 色を調整するには、円形のカラーインジケータ(カラーホイールの中央)をドラッ グして対応する領域に色を設定します。例えば、ビデオ クリップの暗い領域から青 のキャストを消すには、影ホイールのカラー インジケータを円の黄色側にドラッグ します。

# ビデオ スコープ

Pinnacle Studio には、色やトーンの情報を評価する次のようなビデオ スコープがありま す。色の調整を行うとスコープ上の情報が変更するため、[プレイヤー]パネルのカ ラーグレーディング ビューやビデオ スコープに表示された色データを使用して変化の 影響を評価することができます。

#### 波形

波形スコープとは、ビデオ クリップのクロミナンスの強度をグラフの縦軸で下から上 までを 0% から 100% で表したものです。



波形スコープは、色の分布の強度を下から上までを 0% から 100% で表したもの です

#### ベクトル - 色

ベクトルスコープは、色の強度が標準的な放送範囲内にあったかどうかを評価するため など、ビデオの専門家が多岐にわたる目的で使用します。円形のカラー ベクトルス コープは、クロミナンス(色の強度)を中心から外側までを 0% から 100% で表したも のです。円形は色の領域で分割されており、ビデオクリップ内の現在選択したフレーム の色の分散状態を容易に見ることができます。円の端の方にある小さなグリッドは、強 度の限界をマークするために使用されています。ターゲットを超えるピクセルは放送す るには安全ではないと考慮されます。



## ヒストグラム

ヒストグラムは、ビデオのトーンや色の範囲を表示させるものです。ビデオ内の選択し たフレームのピクセルの分散状態を評価するとカラー キャストがあるかどうかを決定 するこができます。あるいは、露出の低い映像の場合、バランスを修整するのに十分な 画像データが影の領域にあるかを決定するのをサポートしてくれます。



ヒストグラムには、クリップのピクセルの分散状態が水平軸に沿って暗(影) から明(ハイライト)で表示されます。

## RGBパレード

RGB パレードにより、グラフでビデオ クリップの赤(R)、緑(G)、青(B)の構成要素を見ることができます。縦軸で強度が0%(下端)から100%(上端)が表されます。



RGB パレードにより、色を相対させて評価することができます

## ビデオ スコープを表示するには

- 1 タイムライン内でクリップを選択します。
- **2** [エディタ]パネルを開き、[カラー]をクリックします。
- **3** パネルのトップにあるチェックボックスの [ビデオ スコープを表示] にチェックを入れます。
- 4 ドロップダウン メニューから、次のビデオ スコープのいずれかを選択します。
  - •波形
  - ・ベクトル 色
  - ・ヒストグラム
  - RGB パレード



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、ページ 315 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

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

# 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 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ペース

• 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

# シリアル番号の情報

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、包装用紙の外側い記載されています。

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-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の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。



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-ビ-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-ビーの編集には、映像に含まれるすべての断片を使って、ある種の調和の取れたものに仕上げる作業が含まれます。これは、目的に合った特定のテクニック、トランジ ション、エフェクトを使うことを意味します。

編集では、サウンドドラックの作成が重要になります。映像を引き立てる会話、音楽、 コメント、エフェクトなどを駆使した優れたサウンドを挿入すると、全体的な仕上がり が一段と良くなります。

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 − 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

# ビデオプロジェクトの編集

#### 異なる視野の使い方

重要なイベントは、つねに異なる視野やカメラ位置を使って撮影します。。後で編集す る際に、最も良いカメラアングルだけを使う、またはさまざまなカメラアングルを組み 合わせて使用できます。意識的にイベントを複数のカメラアングルで撮影します(サー カスのピエロをまず撮影し、次にピエロの視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。ストーリーに関したトランジションでは、つながりがストーリーを明かしていくように続くイベントになります。たとえば、新しい車のショットは、車のデザインと製造に関するドキュメンタリーの紹介部分で使用できます。

中立的なトランジションは、それ自体がストーリーの展開、時間や場所の変化を示唆す ることはありませんが、シーンからの異なる抜粋にスムーズにつなげるために使用でき ます。たとえば、演台で数人が論議を交わしているシーンをカットして、スムーズに同 じ論議の後の部分に移行し、その間を省略します。

外部的なトランジションは、アクションから離れているものを示します。たとえば、婚姻届の提出を撮影するような場合、提出場所の外部で当人を驚かせるパーティがセット されている様子に移行します。

トランジションは、フィルムのメッセージを強調するようなものでなくてはなりません。さらに、視聴者の混乱や実際のストーリーラインから注意をそらせることを避ける ため、それぞれの状況に合ったものを使います。

#### アクションの論理的な順番

編集中につながったショットでは、アクションに関係して適切な相互動作を示す必要が あります。ストーリーラインが論理的でない場合は、視聴者がイベントを追っていくこ とができなくなります。一番最初からペースを速くして視聴者の注意を引き付ける、ま たは目を見張るシーンから初めて最後まで注意を維持します。シーンが論理的でないま たは時間的な順番に沿っていない方法で組み合わされていたり、シーンが忙しすぎる場合や短すぎる(3秒以内)場合には、視聴者が興味を失う、または注意がそれてしまいます。1シーンから次のシーンへは、主題の連続性が必要です。

#### ギャップを埋める

1つの場所での撮影シーンから別の場所への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-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。

# サウンドドラックの制作

サウンドトラックの制作は、芸術といえますが、制作者が学習できる芸術でもありま す。優れたナレーションの作成は簡単な技術ではありませんが、短く情報を伝えるコメ ントは、視聴者にとって大変役立つものになります。どのようなナレーションであって も、堅くぎこちないものではなく、自然で表現の豊かなものにします。

#### コメントは短く

すべてのコメントに適用できる一般的なルールは、「多すぎるよりは少なすぎる方が良い」ということです。画像で多くのメッセージを伝えることができる場合には、コメントを加える必要はありません。

#### オリジナルサウンドを維持する

話し声によるコメントは、オリジナルのサウンドや音楽と混ぜて使用し、オリジナルの サウンドが聞こえるように維持します。自然のサウンドはビデオ映像の一部であり、可 能な限り完全に消さないようにします。これは、自然なサウンドのないビデオは、平坦 で信憑性がなくなる傾向があるからです。ただし、録音には騒音や車の音などのノイズ をキャプチャします。このような音は、シーンには必要ありません。このような音や大 きな風の音などは、注意をそらし、不快に感じさせることがあるため、マスクやフィル タをかける、またはナレーションや音楽に入れ替える必要があります。

#### 適切な音楽の選択

適切な音楽を追加すると、ムービー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、フィルムのメッセージに適したものを選ぶ ようにしてください。これは、時に時間がかかり、困難な作業となることがあります が、視聴者に与える影響は多大なものとなります。

# |プロジェクトにタイトルを付ける|

タイトルは、情報を伝え、ム-ビ-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-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もできます。



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-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-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ェ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:**?????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。⇒??????、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???? 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。⇒ ????

**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** :  $\Rightarrow$  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 21=2 色、8 ビット深度は 28=256 色、24 ビットは 224=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がある。

**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-ドを操作する。

DV: デジタルオーディオとビデオを ¼ インチ幅の金属蒸着テープに記録するデジタル ビデオテープフォーマット。Mini-DV テープは、60 分のコンテンツを記録できる。標 準の DV テープは、270 分の記録が可能。 **ECP:** Enhanced Compatible Port(拡張互換ポート)の略。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 込み専用めもり)の略。プログラミング後、そのデータを電源なしで維持できるメモリ チップ。メモリの内容は、紫外線や再書き込みで消去可能。

**黒ヘ / 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。 ⇒ ???

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(210)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。⇒ ????

**RGB:** 赤、緑、青を基礎とした色。この3色を原色としてカラーを作り上げる。RGB は、画像情報をピクセルにエンコードする。コンピュータテクノロジで唯一使用される方法で、3つの原色の組み合わせでピクセルが表わされる。

ROM: Read Only Memory(読み取り専用メモリ)の略。一度プログラムされたメモリの ストレージは、電気的なパワーを必要としないでデータを維持する。⇒ EPROM

**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 Couleurà 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使用されるプロトコル。

**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 - 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 - 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。



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、ページ 255 の「コントロール パネルのキーボード設定」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 フォーカスウィンドウを閉じる Ctrl+4 タイトルエディタを開く(ムービーエディタか Ctrl+5 6) Ctrl+6 Exporter を開く Ctrl+ I Importer を開く プロジェクト、タイトル、またはメニューを保存 Ctrl+S する Alt+F4 アプリケーションを閉じる コンテキストメニューにアクセスする Shift+F10 Ctrl+Z 元に戻す Ctrl+Y やり直し すべて選択 Ctrl+A Shift+Ctrl+A すべて選択解除 クリップボードにコピー Ctrl+C Ctrl+V クリップボードから貼り付け クリップボードに切り取る Ctrl+X 終了点に移動 End 始めに戻る Home Alt+Enter フルスクリーンで再生 フルスクリーン表示を終了、または閉じる Esc クリップボードにコピーせずに削除 Delete Double-click 適切なエディタ(メディア、タイトラー、プロジェク ト、モンタージュなど)を開く F1 コンテキストのヘルプを開く ライブラリのショートカット

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

# ライブラリのショートカット

数字 0	選択しているクリップのランク付けを削除
Page Up	ページを上にスクロール 右
	I
Page Down	ページを下にスクロール
	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のショー <u>トカット\_\_\_\_</u>\_

スペースバー	再生と一時停止
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+l	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

# インポーターのショートカット 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) 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

#### インポーターのショートカット Ctrl+Shift+A すべてチェックを解除

F4

インポート開始

)	IV —	1.	別知	

編集タブのショートカット	
A(または I)	マークイン
<b>S</b> (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-ディオスクラブのオン / オフ切
E(または Home)	開始点に移動
	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
Μ	マーカーの追加と削除
・(ピリオド)	次のマーカーにジャンプ
, (テイビ)	前のマーカーにジャンプ
Ctrl+.(ピリオド)	[マ-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
В	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)
Н	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-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)

# 編集タブのショートカット

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
Tab	開いたトリムポイントに注目したサイクル

# エディタのショートカット

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 エディタのショート カット\_\_\_\_

選択した文字を左に拡張
選択した文字を右に拡張
Shift+Left と同じ(単語で拡張)
Shift+Right と同じ(単語で拡張)
太字
斜体
下線
すべて選択
すべて選択解除
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。

# インストールを開始する前に

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、ページ 315 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。

# アップグレードのインストール

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。

# インストールのサポート

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。

# ようこそ画面のインスト-ル

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 – 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 – 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 コンテンツのインストール

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

IntelPentium または AMDAthlon2.4GHz 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。

#### 法的情報

Pinnacle Studio ™ 22 ユーザーガイド Copyright 2018 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

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 - 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。

© 2018 Corel Corporation. All rights reserved. Corel、Corel □ゴ、Corel Balloon □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。