



*Pinnacle Studio*TM 25

ユーザーガイド



Pinnacle Studio™ 25 ユーザーガイド

Pinnacle Studio™ Plus
Pinnacle Studio™ Ultimate にも対応

目次

始める前に	1
表記と略記法	1
ボタン、メニュー、ダイアログボックス、およびウィンドウ	2
ヘルプとツールヒント	3
バージョン情報の表示	4
アップグレード	4
Pinnacle Studio の使い方	5
Welcome タブには	5
[インポート] タブ	5
[エクスポート] タブ	6
[編集] タブ	7
[編集] で初めてのムービーを作成する	9
メディアとアセットを編集する	10
オーバーレイ	10
Pinnacle Studio プロジェクト	11
ライブラリ	13
ライブラリには何がありますか？	14
短時間で満足なできあがり：SmartMovie	15
ライブラリについて	16
ナビゲータ	18
プロジェクトボックス	18
プロジェクト	19
コレクション	19
お気に入り	21
ライブラリ アセットの管理	21
ライブラリのブラウザ	23
サムネイルと詳細	24
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

タグ.....	33
ビデオシーン検出.....	35
メディアの補正.....	37
SmartMovie	37
編集.....	41
編集タブのコンポーネント	42
エディタ パネル.....	43
キーフレームを使う.....	44
プレーヤで編集内容をプレビューする	46
プロジェクトタイムライン	49
タイムラインツールバー	54
マーカー	61
3 ポイントおよび 4 ポイント編集.....	62
タイムラインのトラックヘッダー.....	66
ムービーを編集する.....	67
タイトルエディタ、スコアフィッタ、ナレーション	72
クリップの削除.....	72
クリップの操作.....	73
ビデオを回転	75
カメラのプロパティ.....	75
ビデオをトリミングする	76
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.....	84
クリップボードの使い方	86
タイムリマップにより速度をコントロール	88
タイム フリーズを使用してフレームをフリーズ	91
ムービーの中のムービー (ネストしたプロジェクト).....	91
ピクチャーインピクチャー (PIP)	93
トラックの透明度.....	93
ブレンド モード.....	95
トランジション.....	100
モーフィング遷移.....	105
シームレス トランジション (Ultimate).....	106

クリップエフェクト	108
クリップのコンテキストメニュー	109
補正	111
Correcting Library media	111
タイムライン メディアの補正	112
写真の補正	113
ビデオの補正	115
スタビライズ	117
広角レンズ補正	117
オーディオの補正	118
エフェクト	119
補正とエフェクト	120
エフェクトについて	120
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	123
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	128
トランジションインとトランジションアウト	130
パン&ズーム	130
360 ビデオ	133
マスクおよびモーショントラッキング	139
Pinnacle Studio のマスクを使用するには	139
シェイプ マスク	140
シェイプマスクを使って、特定の領域を編集	142
シェイプ マスクの編集	144
マスク パネルを使って 3D 効果を作成	145
マスクの追跡に顔認識を使用する	146
マスクの追跡にオブジェクト検出機能を使用する	147
マスクの保存、削除、読み込み	148

モーショントラッキング	150
モニタージュとテンプレート	155
テンプレートの基本	155
モニタージュテンプレート	156
タイムライン上のモニタージュクリップ	157
モニタージュテンプレートの構造	158
モニタージュの編集	159
モニタージュ エディタの使い方	159
画面分割ビデオ テンプレート	162
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	165
タイトル	167
タイトルについて	167
タイトルパネルのコンポーネント	168
タイトルパネルにアクセスする	169
基本的なタイトルの作成方法	170
レイヤー付きの合成タイトルを作成する	171
タイトルを保存 / 読み込む	172
ルック プリセット	173
タイトルのモーション	174
タイトルの作成と編集	175
背景設定	176
ルック設定	176
タイトルのプレビュー	179
テキストとテキスト設定	181
タイトルとステレオ スコピック 3D	184
レイヤーリストを使った作業	184
サウンドと音楽	187
Pinnacle Studio のオーディオ機能	187
オーディオの編集	189
音声の分離	189
チャンネル ミキサー	190

オーディオの補正.....	191
オーディオエフェクト.....	195
タイムラインのオーディオ.....	197
タイムラインのオーディオ機能.....	198
ScoreFitter BGM.....	201
[ナレーション] ツール.....	202
オーディオダッキングを使って音量を自動調整.....	203
ディスクプロジェクト.....	205
MyDVD ディスク プロジェクト.....	205
[オーサリング] タブ (従来の機能).....	206
メニュー テンプレート (従来の [オーサリング] タブ).....	207
ディスク メニュー (従来の [オーサリング] タブ).....	207
ディスク メニューの追加 (従来の [オーサリング] タブ).....	210
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).....	211
タイムラインでメニューを編集する.....	213
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).....	213
オーサリング ツール (従来の [オーサリング] タブ).....	214
チャプター ウィザード (従来の [オーサリング] タブ).....	216
メニュー エディタ (従来の [オーサリング] タブ).....	218
メニューボタン (従来の [オーサリング] タブ).....	219
ディスクシミュレータ (従来の [オーサリング] タブ).....	220
インポーター.....	223
インポーターを使う.....	223
ソースをインポートする.....	225
[モード] エリア.....	228
ビデオ キャプチャの圧縮設定.....	229
ビデオ キャプチャのシーン検出設定.....	230
インポート ファイルのファイル名.....	231
インポートするアセットを選択する.....	231
インポートするファイルの選択.....	232
ブラウザをカスタマイズする.....	234

アセットをスキャン.....	235
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).....	236
アナログ ソースからインポート.....	239
DVD または Blu-ray ディスクからインポート.....	240
デジタルカメラからインポート.....	240
ストップモーション.....	241
スナップショット.....	245
MultiCam Capture.....	247
エクスポーター.....	249
プロジェクトのエクスポート.....	249
エクスポートオプションと設定.....	251
ディスクまたはメモ리카ードへの出力.....	251
ファイルへの出力 (形式または拡張子).....	252
デバイスへの出力.....	255
MyDVD への出力.....	257
GIF アニメーションのエクスポート.....	258
透明度を適用したムービーをアルファ チャンネル ビデオにエクスポート.....	259
セットアップと環境設定.....	261
コントロール パネルについて.....	262
レガシー オプション.....	262
オーディオデバイスの設定.....	263
イベントログの設定.....	263
コントロール パネルのエクスポートとプレビューの設定.....	264
コントロール パネルのインポート設定.....	266
キーボードショートカットの設定.....	267
コントロール パネルでのプロジェクト設定.....	268
スタートアップ ページの設定.....	269
ストレージの場所の設定.....	269
設定をリセットしてバックアップ.....	269
コントロール パネルで購入を復元する.....	270
MultiCam Capture Lite.....	273

画面キャプチャ プロジェクトを開始する.....	273
画面の記録.....	274
マルチカメラ編集.....	277
マルチカメラ エディタの作業スペース.....	277
マルチカメラ編集の基本手順.....	280
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.....	280
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.....	281
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.....	282
複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成.....	282
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.....	285
マルチカメラ ソース ファイルの管理.....	285
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート.....	286
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.....	286
3D タイトルエディタ.....	289
3D タイトルエディタの作業領域.....	289
3D タイトルの作成と編集.....	291
3D オブジェクト.....	292
色補正およびカラー グレーディング.....	295
カラー パレットを使用する.....	295
トーン カーブ.....	296
HSL 調整.....	297
カラー ホイール.....	298
ビデオ スコープ.....	298
付録 A: トラブルシューティング.....	303
サポートへのお問い合わせ.....	304
フォーラム.....	304
過去のコンテンツとの互換性.....	304
キャプチャ ハードウェアの互換性.....	304
シリアル番号の情報.....	305

付録 B: ビデオグラフィーのヒント	307
撮影計画の作成.....	307
ビデオプロジェクトの編集	308
ビデオ編集の基本ルール	310
サウンドトラックの制作	312
プロジェクトにタイトルを付ける.....	313
付録 C: キーボード ショートカット	315
ショートカット全般.....	315
ライブラリのショートカット	315
再生とトランスポートのショートカット	316
インポーターのショートカット.....	316
編集タブのショートカット	317
エディタのショートカット	318
タイトル エディタのショートカット	318
付録 D: Installation Manager	319
インストールを開始する前に	319
アップグレードのインストール.....	320
Installation Manager の起動.....	320
登録.....	320
インストールのサポート	320
Welcome 画面のインストール.....	320
共通のコントロール.....	321
プラグインとボーナス コンテンツのインストール	321
システム要件	321

始める前に



強力でクリエイティブなビデオ編集ソフトウェア Pinnacle Studio™ 25 をお買い上げいただき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。Pinnacle Studio を初めてご利用いただく方は、このセクションと 5 ページの「Pinnacle Studio の使い方」を読まれることをおすすめします。この包括的ガイドを必要な際にはいつでもご参照ください。

注意：本ユーザーガイドで解説するすべての機能が、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、比較表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。

- 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
- バージョン情報の表示
- アップグレード

表記と略記法

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

共通用語

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

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

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

DV: この用語は、DV または Digital8 方式によるビデオカメラ、ビデオデッキおよびテープを指します。

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

1394: 「1394」という用語は、OHCI 互換の IEEE-1394、FireWire、DV または iLink インタフェース、ポート、ケーブルに適用されます。

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

ボタン、メニュー、ダイアログボックス、およびウィンドウ

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

メニューコマンドの選択

右向きの山カッコ記号 (>) は、階層メニューのパスを示します。例：

- ・ [ファイル] > [ディスクイメージの書き込み] を選択します。

コンテキストメニュー

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

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

マウスクリック

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

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

キーの表記

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

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

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

ヘルプとツールヒント

オンラインマニュアルおよびツールのヒント

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

ヘルプ

[ヘルプ] ボタン > [ヘルプを検索] をクリックして、Web ベースのヘルプにアクセスします（インターネットに接続する必要があります）。ヘルプの [ホーム] ページでは、検索ができ、目次にアクセスし、人気のトピックやユーザーガイドの PDF ファイルも含めて様々なリソースのリンクを利用できます。

Pinnacle Studio 25 ユーザーガイドは、ヘルプと同じ内容ですが、PDF でダウンロードしてローカル保存できます。特定のセクションのみを手軽に印刷できるようになっています。



[ヘルプ] ボタンは、メニューバーにあります。

ビデオ チュートリアル

[Welcome] タブから、または以下に記載されたサイトに直接訪問してビデオ チュートリアルにアクセスできます。[Welcome] タブについての詳細は 5 ページの「Welcome タブには」を参照してください。

- **YouTube** — <http://www.youtube.com/user/pinnaclestudiolife>
- **StudioBacklot.tv** — <http://www.studiobacklot.tv/studio25>

初めて StudioBacklot.tv をご利用になるユーザーには、StudioBacklot.tv に期間限定で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 25 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

ユーザー インターフェースの多くにはツール ヒントがあり、ポップアップ画面で名前と / または説明を見ることができます。ボタンやその他の Pinnacle Studio のコントロールが何かを調べるには、その上にマウスポインタを置いて、数秒待ちます。

バージョン情報の表示

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

アップグレード

Pinnacle Studio には複数のバージョンがあり、バージョンごとに利用可能な機能は異なります。詳しくは、www.pinnaclesys.com 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 の使い方

2

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



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

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- Welcome タブには
- [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
- メディアとアセットを編集する
- オーバーレイ
- Pinnacle Studio プロジェクト

Welcome タブには

[Welcome] 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。



[Welcome] タブは家のアイコンで表示されます。アプリケーションのホームページと考えてください。

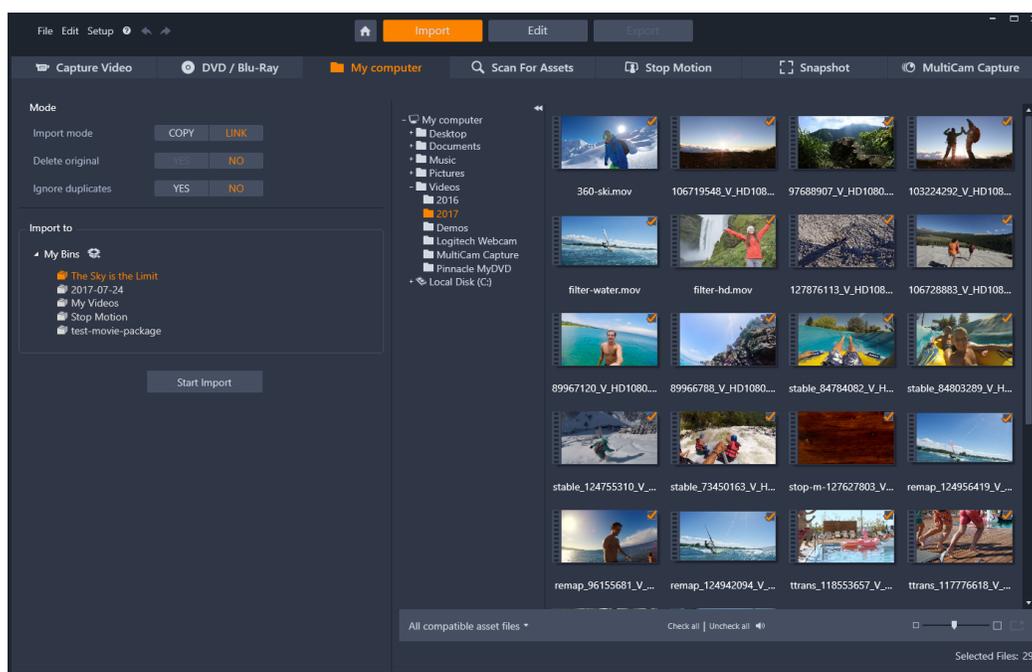
[インポート] タブ

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、223 ページの「インポーター」をご覧ください。

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

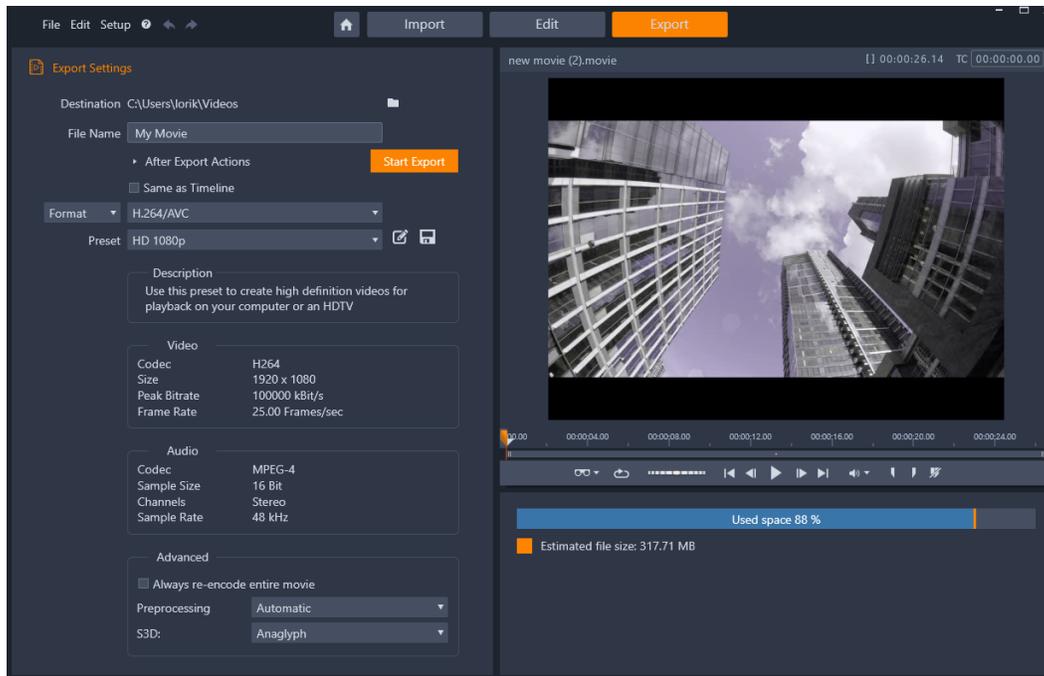
- **以前の Studio プロジェクトをインポート**では、Pinnacle Studio の旧バージョンで作成したムービー プロジェクトをロードします。
- **iPad用Studio プロジェクトをインポート**では、Studio の仲間である iPad 用アプリからエクスポートしたプロジェクトをインポートします。



Studioインポーター

[エクスポート] タブ

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



Studioエクスポーター

Pinnacle Studio の**エクスポーター**は、作成したムービーを視聴者に届けるツールで最後のハードルを越える手助けをします。

詳しくは、249 ページの「エクスポーター」を参照してください。

[編集] タブ

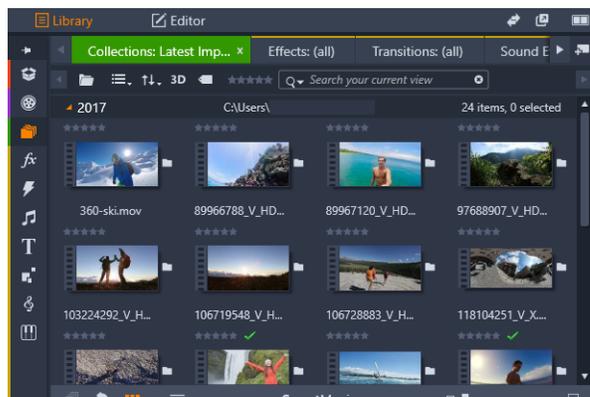
[編集] タブでは、Pinnacle Studio の主な編集機能を使ってデジタルムービーを作成することができます。[ライブラリ] パネル、[エディタ] パネル、[タイムライン] パネル、[プレーヤ] パネルの4つのメインコンポーネントで構成されます。詳細については、41 ページの「編集」を参照してください。

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、13 ページの「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。

編集については、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、46 ページの「プレーヤで編集内容をプレビューする」を参照してください。

各ウィンドウまたは使用されているコンテキストによってプレーヤで使えるコントロールが異なります。プレーヤの概要および基本操作については、28 ページの「ライブラリプレビュー」を参照してください。タイムラインのトリムモードでプレーヤを使用する方法については、73 ページの「クリップの操作」を参照してください。プレーヤでモニタージュを使用する方法については、159 ページの「モニタージュ エディタの使い方」を参照してください。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、211 ページの「ディスクメニューのプレビュー（従来の [オーサリング] タブ）」を参照してください。

[編集] で初めてのムービーを作成する

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

通常の方法

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

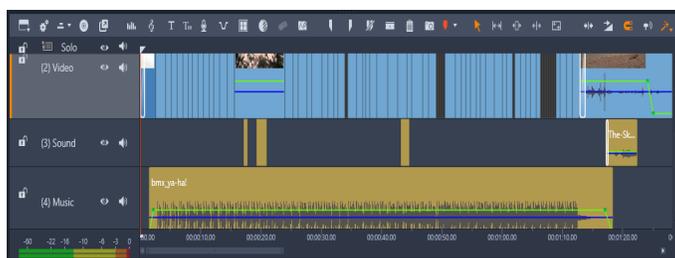
簡単な方法

とにかく早く仕上げたい場合は、[ライブラリ] パネルの下部の [SmartMovie] をクリックします。プロジェクトの基礎となる視覚メディアアセットを選択し、サウンドトラックには音楽を選択して、その他のカスタマイズを行います。その後、ソフトウェアがすべての処理を行います。必要なメディアとオプションで構成されるフルスケールの Pinnacle Studio プロジェクトを自動生成します。詳細については、15 ページの「短時間で満足なできあがり：SmartMovie」を参照してください。

いつものやり方に戻る

[ライブラリ] パネルで素材をインポートおよび特定したら、メディアをタイムラインにドラッグし、メディアを編集し、作業過程で [プレーヤ] パネルにプレビューを表示させ、そして最後にプロジェ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。

ディスクを作成する場合は、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。詳細は、205 ページの「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、41 ページの「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、111 ページの「Correcting Library media」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、オーバーレイ、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、100 ページの「トランジション」を参照してください。

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

フォト

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

補正ツールとメディア編集の詳細については、111 ページの「補正」および 119 ページの「エフェクト」を参照してください。

オーバーレイ

ライブラリの [**オーバーレイ**] カテゴリには、クリップのトップにクリエイティブに適用できる様々なアセットが含まれています。例えば、メインクリップに照明、ブラシストローク、アニメーション描画の効果などを適用できるアニメーションオーバーレイを利用できます。また、モーションやその他のプロパティに基本的な図形や既成グラフィックス、キーフレームなどを追加できます。

アニメーション オーバーレイや他のオーバーレイ グラフィックをプロジェクトに追加するには

- 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、**[オーバーレイ]**  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オーバーレイのサムネイルをクリックします。
[プレーヤ] パネルでオーバーレイをプレビューできます。
- 3 適用先のクリップの上部にあるトラックにオーバーレイをドラッグします。
オーバーレイは、クリップを編集する場合と同様に編集できます。

Pinnacle Studio プロジェクト

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

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

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

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

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

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

マルチカメラエディタでマルチカメラプロジェクトを作成する場合、そのプロジェクトは **mcam** ファイルとして保存されます。タイムラインに **mcam** ファイルを追加する場合、デフォルトではシングルトラックとして追加されます。タイムラインでファイルをファイルをダブルクリックして展開し、対応するタイムライン タブで編集できます。すべての編集は、メイン プロジェクトに保存されます。

プロジェクトの備考

プロジェクトの備考で、プロジェクトの詳細、タスク、レビュー担当者の備考を管理できます。備考は、チェックリストの構造になっており、完了または確認したらチェックを入れることができます。プロジェクトの備考は、開いたプロジェクトからいつでもアクセスできます。また、プロジェクトのファイルと同じ場所にプロジェクトの備考を TXT ファイルとして保存できます。

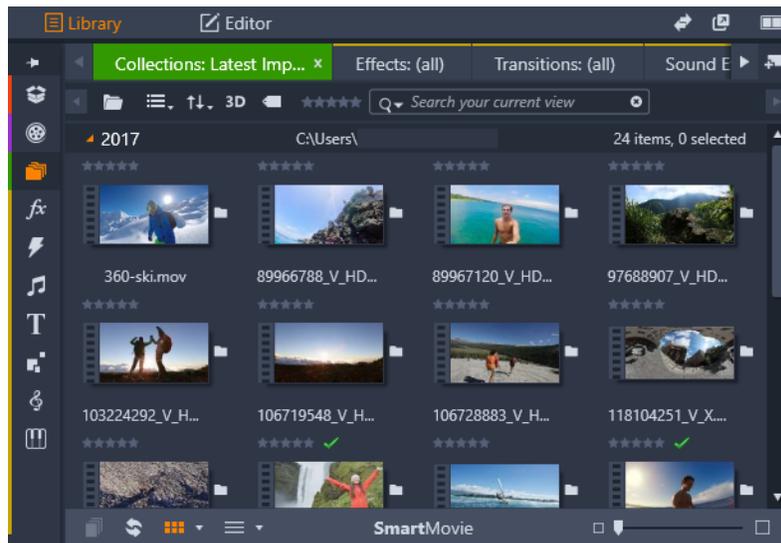
プロジェクトの備考を使用するには

- 1 メニューバーで[**プロジェクトの備考**]ボタン  をクリックします。
- 2 **プロジェクトの備考**ウインドウで、次のいずれかを行います。
 - 備考を追加するには、プラス記号のアイコン  をクリックし、テキスト入力欄にタイプ入力し、完了したら[**プロジェクトの備考**]ウインドウの空白のエリアをクリックし、テキスト欄を閉じます。
 - 備考に完了印を付けるには、備考の左側にある丸印をクリックします。
 - 備考を削除するには、備考の右側にあるゴミ箱のアイコンをクリックします。
 - プロジェクトの備考のコピーを別のファイルに保存するには、[**プロジェクトの備考**]ウインドウの下部にある[**テキストファイルとして保存**]のチェックボックスにチェックを入れます。
- 3 [OK] ボタンをクリックして[**プロジェクトの備考**]ウインドウを閉じます。

ライブラリ

3

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。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- ライブラリには何がありますか？
- 短時間で満足なできあがり：SmartMovie
- ライブラリについて
- ナビゲータ
- プロジェクトボックス
- プロジェクト
- コレクション
- お気に入り
- ライブラリ アセットの管理
- ライブラリのブラウザ
- サムネイルと詳細

- インジケータとコントロールのオプション
- ライブラリ プレビュー
- ライブラリの表示対象の選択
- タグ
- ビデオシーン検出
- メディアの補正
- SmartMovie

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。詳細については、18ページの「プロジェクトボックス」を参照してください。
-  **プロジェクト** — Pinnacle のムービーおよびディスクプロジェクトを自動的に一覧化する仮想フォルダ。詳細については、19ページの「プロジェクト」を参照してください。
-  **コレクション** — ユーザーの目的に合わせて作成できる完全に柔軟な仮想フォルダ。プロジェクトボックスとは異なりコレクションが自動的に作成されないため、コレクションを完全に制御できます。詳細については、19ページの「コレクション」を参照してください。
-  **エフェクト** — 「エフェクト」とは、メディアを操作する幅広いソフトウェアツールの総称です。エフェクトには、実質的なもの（**明度とコントラスト**）から、装飾的なもの（**フラクタルファイア**）までさまざまです。キーフレームは、作品に創造性のある楽しさを無限に提供します。詳しくは、119ページの「エフェクト」を参照してください。
-  **トランジション** — トランジションとは、次のクリップへの移行を滑らかに、または、強調する専用のアニメーション効果です。一般的な種類のトランジションには、フェード、ワイプ、ディゾルブなどがあります。詳しくは、100ページの「トランジション」を参照してください。
-  **サウンドエフェクト** — ドアが閉まる音や車が衝突する音から犬の吠え声まで、[サウンドエフェクト]にはクリエイティブなプロジェクトに役立つ音が幅広くそろっています。詳しくは、187ページの「サウンドと音楽」を参照してください。
-  **タイトル** — タイトルを使用すると、プロジェクトにテキストなどを追加できます。2D または 3D の創造的で活気に満ちたオープニングタイトルから、最後のスタッフロールまで、タイトルを使えばオーディエンスを楽しませたり、情報を提供することができます。詳細については、167ページの「タイトル」を参照してください。

-  **モニタージュとテンプレート** — 本格的な設計のシーケンスが即座に作品に利用できます。詳しくは、155ページの「モニタージュとテンプレート」を参照してください。
-  **オーバーレイ** — プロジェクトをよりよくするために使用されるアセットのコレクション。コレクションには、アニメーション オーバーレイ、基本的な図形、既製のグラフィックスなどが含まれます。詳細は、10ページの「オーバーレイ」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、187ページの「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、205ページの「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、263ページの「ウォッチフォルダ」を参照してください。ウォッチフォルダを使用する場合、ライブラリのナビゲーターには**ライブラリメディア**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）。

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。

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。詳細については、37 ページの「SmartMovie」を参照してください。

ライブラリについて

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せん。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

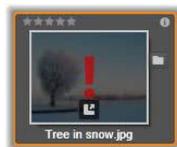
ライブラリのデータベースを構成するファイルは、Microsoft Windows の共有アクセス権ではなく、ユーザー別にフォルダに分類されて保管されます。Pinnacle Studio が使用するコンピュータで複数ユーザーが各自のログインで使用される場合、ライブラリは、ユーザー別に作成されます。

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せん。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

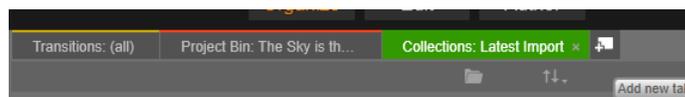
[ライブラリメディア] カテゴリは、ウォッチフォルダを有効にしている場合、または Pinnacle Studio の現行バージョンが以前のライブラリを検出した場合のみ表示されます (263 ページの「ウォッチフォルダ」参照)。大抵の場合、[ライブラリメディア] ブランチではなく、プロジェクトボックスが使用できます。

すべてのメディアには、システムの標準メディアファイルが**写真**、**ビデオ**、**オーディオ**という名前のサブセクションに含まれています。多くの標準ファイルタイプがサポートされています。以下に 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ーションタブを作成・構成することができます。タブを使うと、作業しているアセットの各箇所に直接アクセスできます。

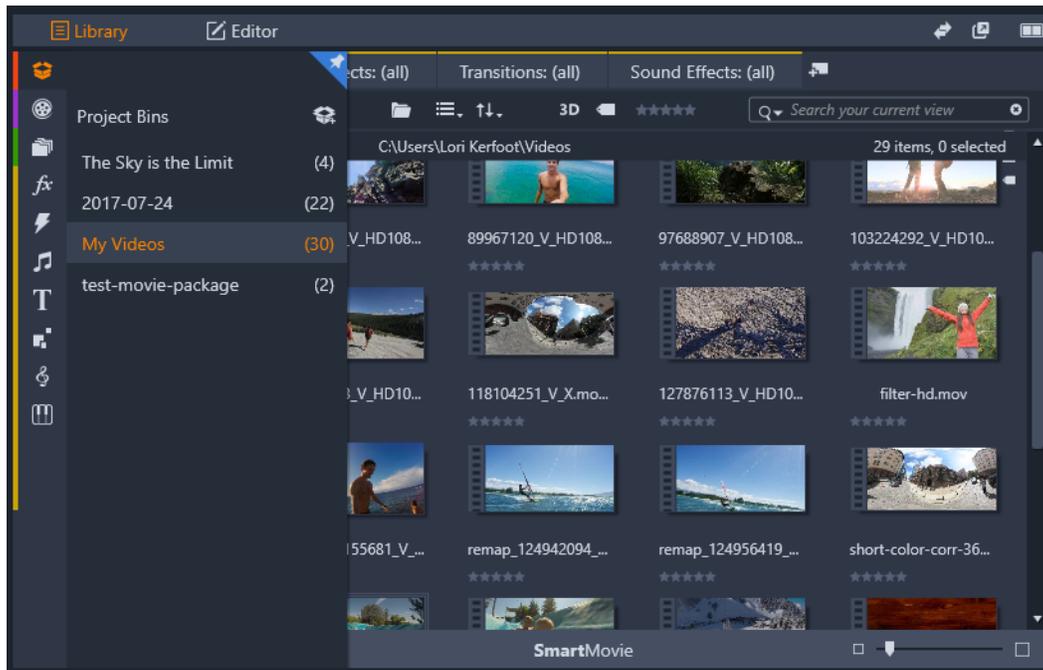


ディスクプロジェクトの異なる部分で必要なメディアにアクセスする 3 つのタブ。マウスポインタは、新しいタブを作る場所を指している。タブを閉じるには、タブキャプションの右側にある [x] をクリックします。

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

ナビゲータ

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



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

プロジェクトボックス

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

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

プロジェクトボックスを作成するには

- 1 ライブラリアセットのツリーにある **[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見ると、コレクションは単に任意に集められたアセットのグループではなく、不規則に集められたライブラリ項目のグループです。ユーザーには特定のファイルを特定のコレクションに集める理由がありますが、ライブラリはそれを知る必要はありません。

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

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

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

新しいコレクションを作るには

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

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

コレクションを管理するには

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

コレクションを整理するには

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

収集したアセットの表示

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

収集したアセットの操作

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

コレクションに追加するには

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

ヒント: または、選択した項目を対象コレクションにドラッグします。

コレクションから項目を削除するには

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

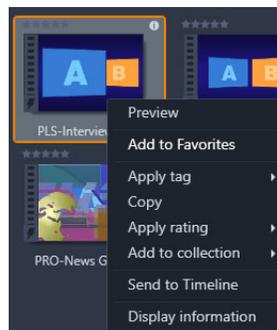
お気に入り

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

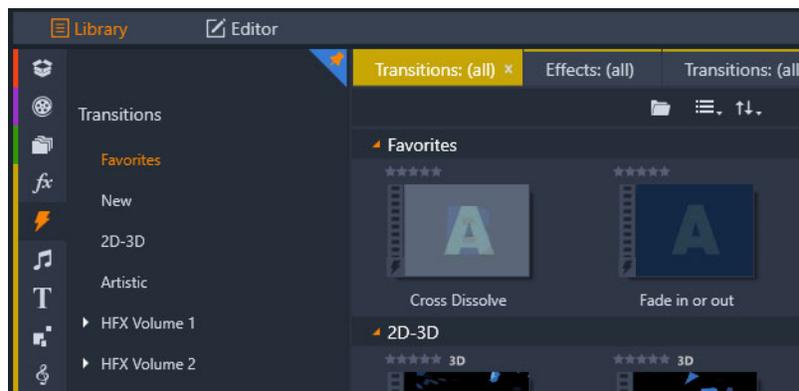
お気に入りにするには

- 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せん。



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



ライブラリのお気に入り

ライブラリ アセットの管理

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

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

最終的には、さまざまな方法でメディアを手動でインポートすることもできます。

ウォッチフォルダ

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

ウォッチフォルダは、Pinnacle Studio コントロールパネルの [ウォッチフォルダ] ページに設定されます。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、261 ページの「セットアップと環境設定」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、223 ページの「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、249 ページの「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。

ライブラリのブラウザ

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に、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、35 ページの「ビデオシーン検出」を参照してください。



[サムネイル表示] ボタンは、アセットをテキストとしてではなくサムネイルとして表示するよう切り替えます。ボタンと関連したポップアップチェックリス

トを使用すると、ブラウザのサムネイル横に現れる表示とコントロールを選択できます。

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



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



サムネイルと詳細

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

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

同様に、標準のメディアアセット（ビデオ、写真、オーディオ）をダブルクリックすると、適切なメディアエディタが開きます。メディアエディタがタイムラインから起動されると補正ツールが利用できるようになります。ただし、補正をライブラリアセットに適用すると、それ以降はそれらを含むあらゆるプロジェクトに反映されます。詳しくは、112ページの「タイムラインメディアの補正」を参照してください。

詳細

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

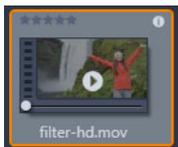
ブラウザを詳細ビューに切り替えるには、ライブラリの下部にある [**詳細ビュー**] ボタン  のアイコンをクリックします。ボタンの横にある矢印は、テキストレコードに含まれる利用可能なオプションのコラムをリストにしたパネルを開きます（1コラム、キャプションは常にあります）。表示したいファイルサイズ、ファイルタイプ、日付、タグ、ランク付け、ディレーションの横のボックスにチェックを入れます。

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

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

サムネイル

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



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



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

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

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

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、33 ページの「タグ」で説明しています。



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



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



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

3D インジケータ：ステレオスコピック 3D 表示用にデザインされたコンテンツを持つアセットには、3D インジケータがあります。このインジケータは、ビデオと写真の A

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。



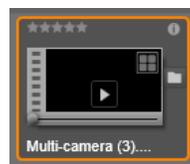
使用中のメディアインジケータ：サムネイルで表示されるアセットが現在プロジェクトで開いているタイムラインにある場合、チェックマークがランク付けインジケータの右側に表示されます。アセットが現在表示中のプロジェクトで使用されている場合はチェックマークが緑色になります。それ以外の場合は灰色です。使用中のメディアインジケータは、写真、ビデオ、およびオーディオアセットにのみ適用されます。



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、プロジェクトに、**コントロールパネル**のプレビュー設定の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、264 ページの「コントロールパネルのエキスポートとプレビューの設定」と、54 ページの「タイムラインの設定」を参照してください。



アナグリフ：[アナグリフ] ステレオスコピックプレビューは、ステレオスコピック用赤 / 青メガネで見るのに適

しています。追加のハードウェアは不要です。Pinnacle Studioのアナグリフ表示は、以下の「最適化アナグリフ」技術のおかげで、赤が多い画像でも問題ありません。



3D ビジョン：このステレオスコーピックモードは、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。

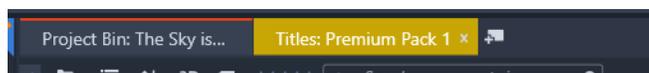
ライブラリの表示対象の選択

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。

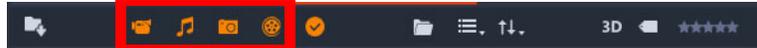


アセットツリー内をクリックすると、現在のタブの場所を設定し、逆に別のタブをクリックするとツリーの保存した場所がわかります。選択したロケーション内のアセットのみがブラウザに表示されます。そのロケーションにサブフォルダが含まれる場合は、そのコンテンツも表示します。わかりやすくするためには、可能な限り階層の下に近いロケーションを選択して表示します。

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。

メディアの種類別で絞り込む

ナビゲータで [プロジェクトボックス] を選択すると、メディアの種類での絞り込みができます。



[ビデオ]、[オーディオ]、[写真]、[プロジェクト]のアイコンをそれぞれクリックすることで、これらのメディアの種類を表示または非表示に設定できます。アイコンがオレンジ色のときは、そのメディアの種類がオンになっており、表示されます。アイコンが白色のときは、そのメディアの種類は非表示になっています。

使用したファイルおよびそうでないファイルで絞り込む

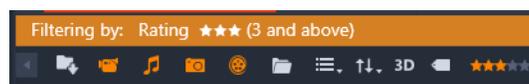
ナビゲータで[プロジェクトボックス]が選択されていたら、[使用したファイルを非表示]アイコンをクリックすると使用したファイルおよびそうでないファイルを絞り込みます。アイコンがオレンジ色のときは、すべてのファイルが表示されます。アイコンが白色のときは、タイムラインにすでに追加されたファイルは非表示になります。使用したファイルを非表示にすると、プロジェクトを作成しているときに重複ファイルや足りないファイルの発生を回避できます。



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32ページの「フィルタリングの解除」を参照してください。ランク付け用フィルタのみを無効にする場合は、最後に選択した星をクリックする、または星のどれかをダブルクリックします。



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

ステレオスコピック 3D でフィルターする

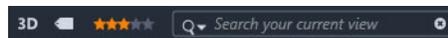
ステレオスコピック 3D コンテンツのみを表示する場合、ライブラリ上部の[3D]をクリックします。同様に、2D アセットの表示に戻るには、[3D]を再クリックします。

タグによるフィルタリング

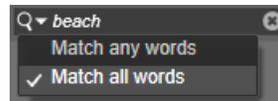
表示されるアセットを絞り込む別の方法は、タグを使ったフィルタリングです。タグは、ユーザーが作業するアセットに割り当てることができるキーワードです。タグを定義した後は、それを使ってブラウザで表示されるアセットをさまざまな方法で管理できます。詳しくは、33ページの「タグ」を参照してください。

検索

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



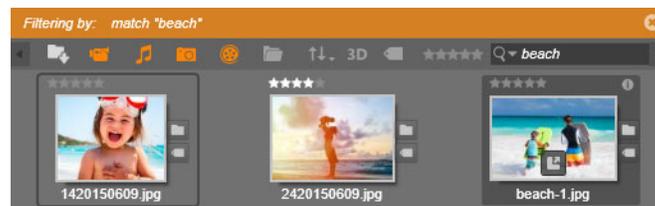
スペースを含む複数の用語については、用語全体でも部分的にでも検索できます。ドロップダウンリストで、アセットテキストに1語だけでも一致すればよいか、またはすべての用語が一致するアセットを検索するかが選択できます。



フィルタリングの解除

必要に応じて、さまざまなフィルタリング方法を組み合わせることができます。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。

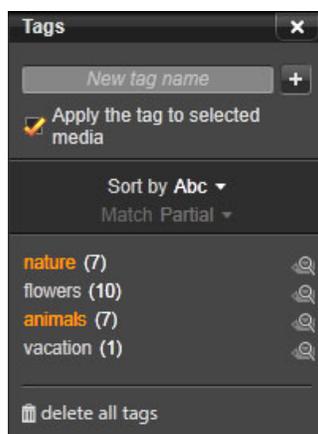
タグ

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一式を絞り込むことができます。タグにチェックマークを入れたり外したりすることにより、表示が自動的に更新されます。

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

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

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

「完全一致」 では、選択したタグがすべて揃うアセットを選択します。ここでも同じ犬と猫を選択したままにすると、犬と猫の両方が写っている写真のみが表示されます。

「部分一致」では、選択するタグが多いほど表示される写真の数が多く、「完全一致」では選択するタグが多いほど表示される写真の数は少なくなります。

タグフィルタリングをオフにする

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

タグのコツ

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

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

ビデオシーン検出

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

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

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

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

内容で検出：このオプションでは、シーン検出ツールは、素材フレームの画像コンテンツをフレームごとに分析して、コンテンツに変化があると新しいシーンを作ります。ただし、フレーム全体が急速にパンしたり、移動したりすると、不必要にシーンを区切る場合があります。

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



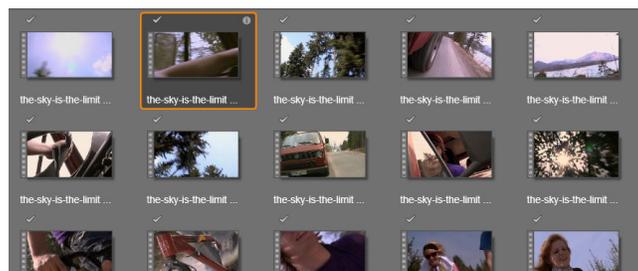
クリップ内のシーンを手動で分割するには

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



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。

編集時、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、112 ページの「タイムラインメディアの補正」を参照してください。

SmartMovie

SmartMovie は、埋め込み型のプロジェクト生成ツールで、提供されたメディアを基にスライドショーやムービーを自動生成します。作られた作品には、アニメトランジション、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ーディオアセットが使えます。または、**ScoreFitter** ツールを使ってサウンドトラックを作ることができます。

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

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

メディアの追加

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

音楽を追加するには、ひとつまたは複数のサウンドファイルをストレージエリアの下側のピンにドラッグします。または、オーディオピンの左下隅にある「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ピンの左上隅に表示されます。この時間は、最終的なムービーの長さとは限りません。

プレビュー、編集、エクスポート

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

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



SmartMovie 作成の分析フェーズは、素材を初めて分析する場合は時間がかかります。プロジェクトのフルレンダリング（プレーヤのタイムルー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、49 ページの「プロジェクトタイムライン」を参照してください。



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

ストレージエリア

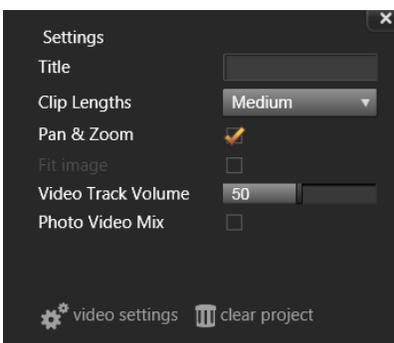
上のビンにある写真はアイコンで表示されます。下のビンにある音楽およびサウンドファイルは各アセットのファイル名や所要時間をテキストで表示します。どちらも複数選択が可能です。ドラッグ・アンド・ドロップで順序を変えることができます。コンテキストメニューには以下の2つのオプションがあります。

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。



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

タイトル：ムービーのメインタイトルとして使うキャプションを入力します。

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

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

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

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

編集

4

[編集] タブでは、PinnacleStudioの主な編集機能を使ってデジタルムービーを作成することができます。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- 編集タブのコンポーネント
- エディタ パネル
- キーフレームを使う
- プレーヤで編集内容をプレビューする
- プロジェクトタイムライン
- タイムラインツールバー
- マーカー
- 3ポイントおよび4ポイント編集
- タイムラインのトラックヘッダー
- ムービーを編集する
- タイトルエディタ、スコアフィッター、ナレーション
- クリップの削除
- クリップの操作
- ビデオを回転
- カメラのプロパティ
- ビデオをトリミングする
- 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
- クリップボードの使い方
- タイムリマップにより速度をコントロール
- タイム フリーズを使用してフレームをフリーズ
- ムービーの中のムービー（ネストしたプロジェクト）
- ピクチャーインピクチャー (PIP)
- トラックの透明度
- ブレンド モード
- トランジション
- モーフィング遷移
- シームレス トランジション (Ultimate)
- クリップエフェクト
- クリップのコンテキストメニュー

編集タブのコンポーネント

[編集] タブは、4つのコンポーネントで構成されています。

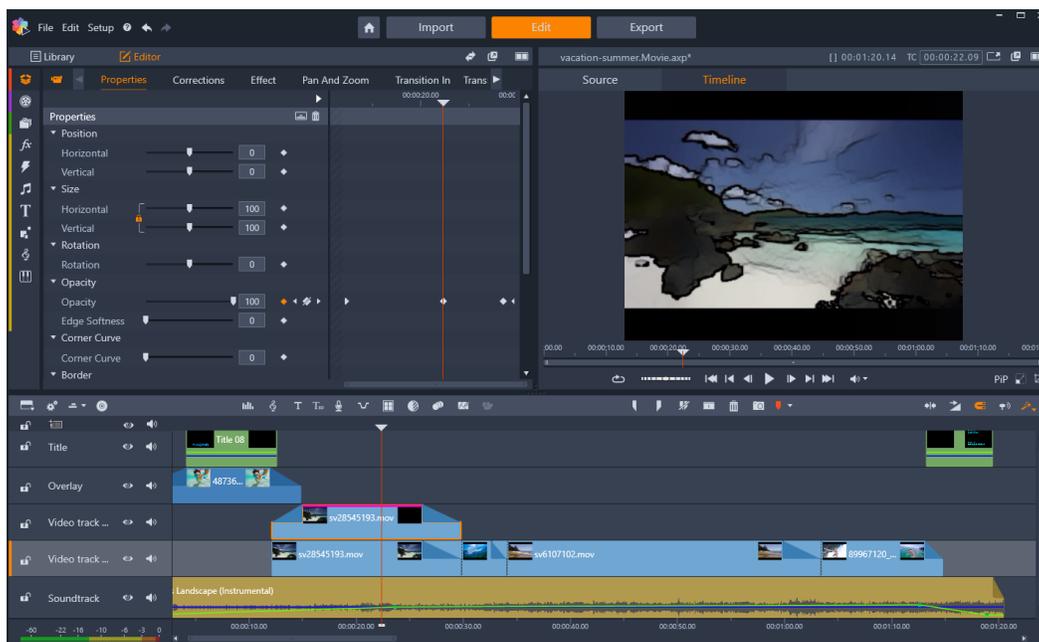
[ライブラリ] パネルには、プロジェクトで利用可能なアセットが用意されています。

[ライブラリ] について詳しくは、13ページの「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、ディスクに書き込み、デバイスに転送など）したときにどのように見えるかを確認することができます。



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

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

多くの場合、編集プロセスはアセットを [ライブラリ] パネルからタイムラインにドラッグするところから始まります。続いてタイムライン自体で編集を行ったり、タイムラインでアセットを右クリックして各種編集ツールにアクセスすることができます。ま

た、アセットをダブルクリックして [エディタ] パネルやその他の編集ウィンドウ ([タイトルエディタ] や [3D タイトルエディタ] など) をアクティブにすることもできます。

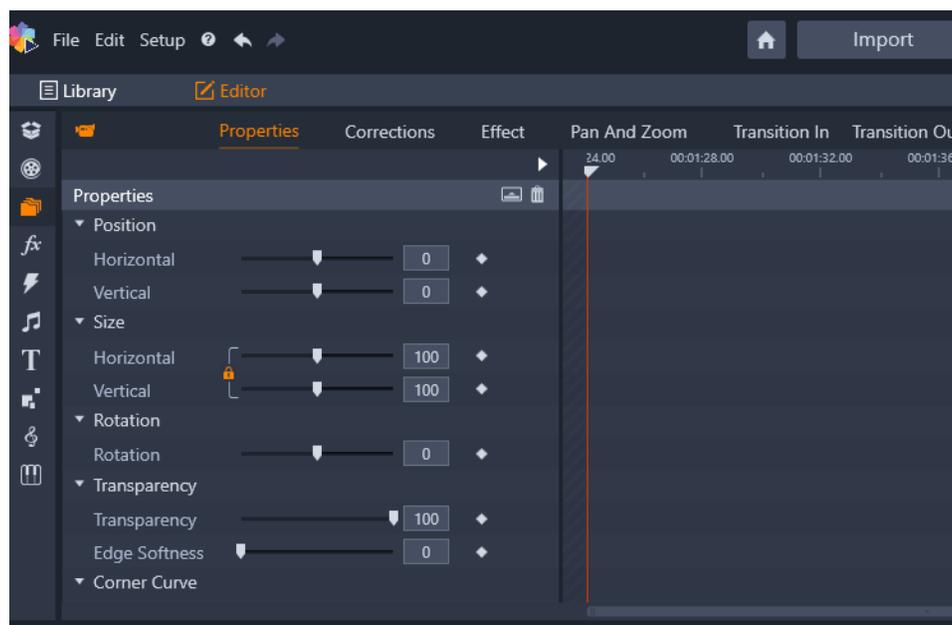
エディタ パネル

[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ています。

[エディタ] パネルでは、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させます。

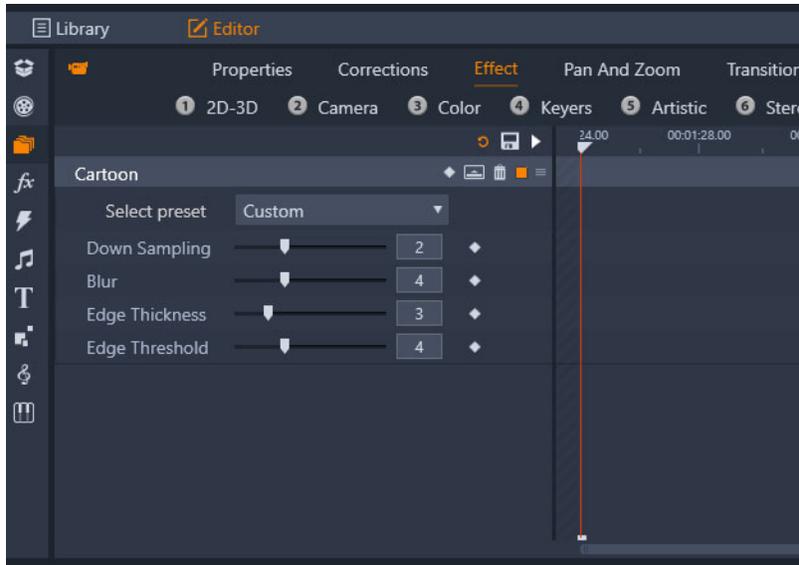
たとえば、タイムラインでエフェクトを適用したクリップを選択すると、そのクリップのプロパティが表示されます。



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

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

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



エフェクトは、タイムラインで選択されたアセットのアクティブなセクションです。キーフレームのエリアがスクラバーの右側に表示されます。この例ではキーフレームは使用されていないので、このエリアは空白になっています。キーフレームがなければ、左側にあるプロパティへの変更がクリップ全体に適用されます。

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

キーフレームを使う

キーフレームは、選択した要素の個々のプロパティをビデオの特定の瞬間にマッピングするのに使用する方法です。複数のキーフレームをビデオ全体に設定することで位置、不透明度、要素の大きさなどを正確に変更できます。キーフレームは【エディタ】パネルからクリップの【プロパティ】設定にアクセスしてコントロールできます。また、【補正】、【カラー】、【エフェクト】、【360度ビデオ】、【パン&ズーム】、【タイムリマップ】の設定も調整できます。その他、キーフレームは【マスク】パネルと【タイトル】パネルだけでなく、アプリ内のその他の場所にもあります。キーフレーム エリアは、開いたパネルに表示されたプロパティや機能の右側に表示されます。

キーフレーム エリアでキーフレームを使うには

- 1 キーフレーム エリアが含まれたパネルで、スクラバーをキーフレームを追加したい位置までドラッグします。
- 2 調整したいコントロールの右側にある【キーフレームをオン/オフする】ボタン（ひし形）をクリックします（時々、セクション全体にキーフレームを追加するオン/オフボタンがあります）。キーフレームがオンの時は、ボタンがオレンジ色になり、それぞれのプロパティのキーフレーム コントロールはボタンの右側にあります。



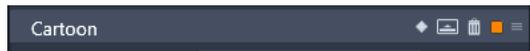
注意： キーフレーンをオンにすると、現在のスクラバーの位置にキーフレームが自動的に追加されます。

3 現在のキーフレームに必要な設定を選択します。

4 キーフレーンを設定、管理するには、以下のいずれかを行います。

- **キーフレームを追加する：** 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（ひし形）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：** **[キーフレームを追加/削除]** ボタンの左か右の矢印（三角印）をクリックして、特定のキーフレームまで移動するかキーフレーム上でドラッグします（ドラッグして選択するとキーフレームがオレンジ色で表示されます）。
- **複数のキーフレームを選択する：** 開始点や終了点にないキーフレームで作業するとき、キーフレーム上でドラッグして複数を選択できます（ドラッグしてキーフレームを選択するとオレンジ色に表示されます）。それからキーフレームを新しい位置にドラッグしたり、右クリックして**[削除]**、**[切り取り]**、**[コピー]**、**[貼り付け]** 機能を利用したりできます。
- **キーフレームを移動する：** キーフレーンをクリックして、目的の場所まで水平方向にドラッグします。
- **キーフレームをコピー&ペースト：** 1 つまたは複数のキーフレームを選択し、右クリックして**[コピー]** を選択します。キーフレームのエリアで、キーフレームを配置したい位置で右クリックし、**[貼り付け]** を選択します。
- **キーフレームを削除する：** （矢印ボタンを使用して）キーフレームを選択し、**[キーフレームを追加/削除]** ボタン（**[削除]** モードではアイコンが切り替わります）をクリックする、またはキーフレーム上でドラッグして選択し、右クリックし、**[削除]** を選択します。

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



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

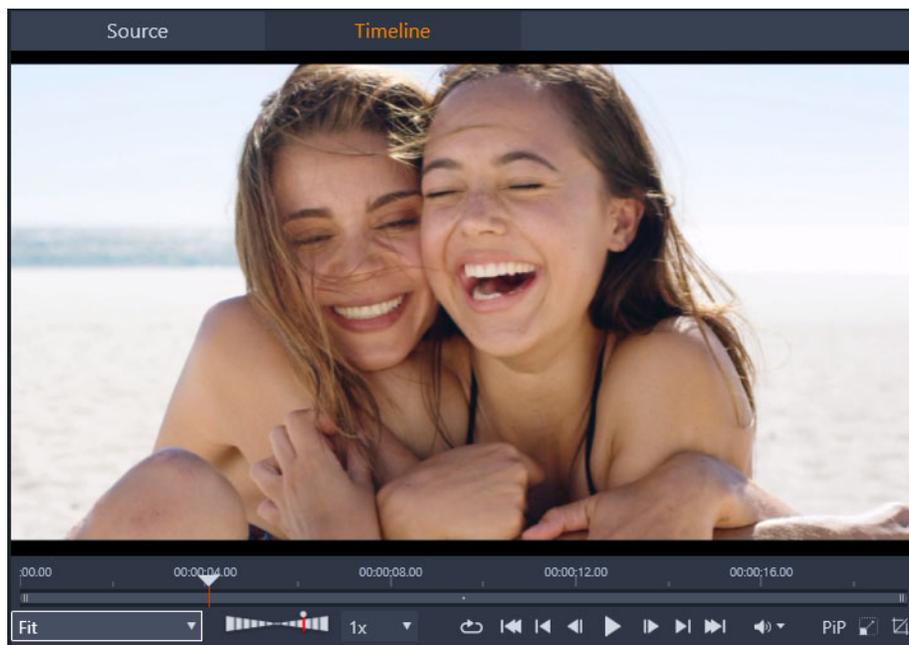


この例では、スクラバーは2つのキーフレームと同じ直線上にあります。選択したキーフレームを削除するには、コントロールの右側に表示されている [キーフレームを追加/削除] ボタン（中に線がある菱形）をクリックします。

また、複数のキーフレームをまとめて選択して、別のクリップにコピー & ペーストすることもできます。

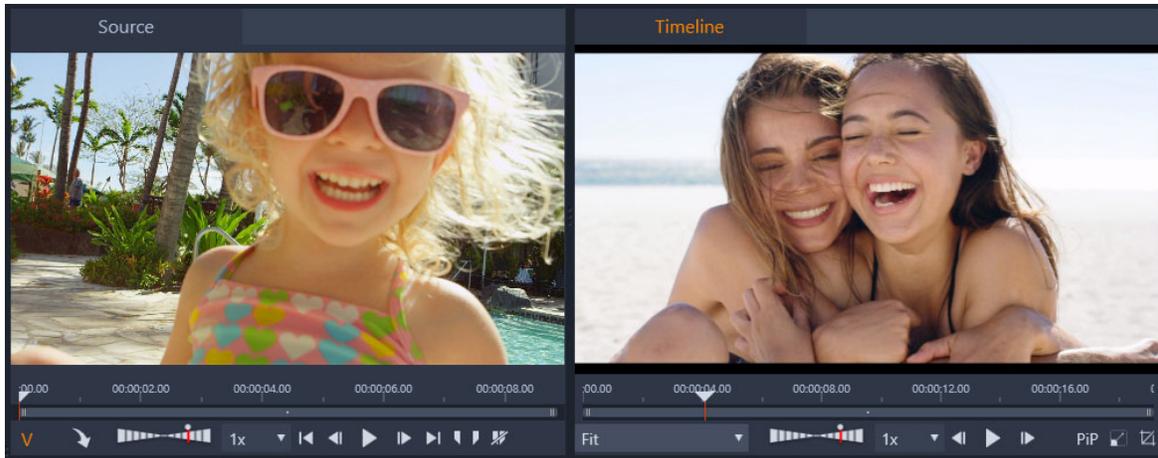
プレーヤで編集内容をプレビューする

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



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

シングルモードにはプレーヤビューが1つあり、画面のスペース全体を使います。プレーヤの上部にある [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一式が備わっています。デュアルビューでは、既存の素材と今後使用する素材を同時に表示できるので、ムービーに合ったライブラリアセットを簡単に見つけられます。

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、右側へ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へドラッグします。逆再生をするには、バーの左側へドラッグします（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。詳細は、93ページの「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を選択を切り替えることができます。

V A

- **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、73ページの「クリップの操作」および62ページの「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ービーをディスクプロジェクトにスムーズに変換することができます。したがって、最終的な作品が DVD であっても、その他のオプションであっても、ムービーエディタで作業を始められます。

ディスク編集に関する詳細については、205 ページの「ディスクプロジェクト」を参照してください。

スライドショーの作成

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

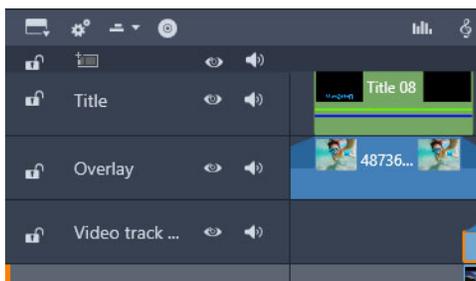
プロジェクトタイムライン

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

タイムラインの基礎

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

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



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

トラックヘッダー：各トラックの左には、トラックのビデオまたはオーディオのモニタリングを無効にするなどの機能を実行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。



タイムラインのナビゲーター

ツールバーのすぐ下のスペースは、タイムラインナビゲーターまたはストーリーボードで占められているか、どちらも表示されません。タイムラインのナビゲーションツールセレクトアは、タイムラインツールバーの左端の近くにあり、そこには、そ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メニューがあります。



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

ツールバーのすぐ下に画面幅全体に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させて見ることができます。タイムラインナビゲーターでは、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。タイムラインナビゲーターをクリックするとすばやくタイムライン上の任意の場所にアクセスできます。



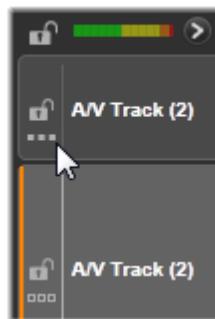
ナビゲーターストリップの一部。現在の位置（左側の縦線）とドラッグ可能な半透明のビューウィンドウが表示されています。

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

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

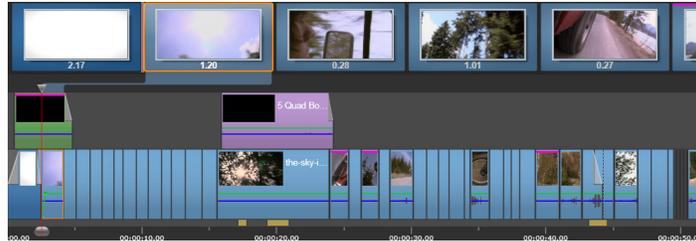
ストーリーボード

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



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

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



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

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

ストーリーボードでナビゲートする

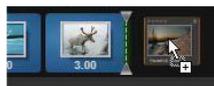
表示されていないストーリーボードの部分にスクロールするには、ストーリーボードにマウスオーバーし、手の形のカーソルが現れたら左マウスボタンをクリックしてストーリーボードをドラッグします。マウスをすばやくドラッグしてマウスボタンを離すと、ストーリーボードは少しの間スクロールし続け、「スワイプ」操作が行われます。

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

ストーリーボードで編集する

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

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



クリップを挿入または置換する：すでにストーリーボードにあるクリップ間に素材を挿入する場合、新規クリップを先行するクリップの右端に重なるようにドラッグしま

す。挿入ラインが表示されてスペースが開いたら、その隙間に新規クリップをドロップします。

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

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

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

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

タイムラインのズームレベル

タイムラインのズームレベルを変更するには、タイムラインの下に沿ってタイムルーラーを横方向にクリックアンドドラッグするか、ビューウィンドウの端をドラッグします。タイムルーラーを使う方法は、再生ラインの画面位置が影響を受けないという利点があるため、ズームした後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、315 ページの「付録 C: キーボードショートカット」を参照してください)。

タイムラインの設定

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

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

アスペクト：4x3 と 16x9 のいずれかを選択します。

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

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

フレームレート：他の設定と一致するフレームレートを選択します。

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

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

最初に追加されたクリップのフォーマットを継承するのではなく、プロジェクトに対するビデオ標準を明確に選択したい場合は、アプリケーション設定のプロジェクト設定を開きます。268 ページの「コントロールパネルで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、205 ページの「ディスクプロジェクト」を参照してください。

オーディオミキサー



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

ScoreFitter



スコアフィッター

ScoreFitter は Pinnacle Studio の統合型音楽制作ツールで、作成したムービーに必要な長さに調整できる、カスタムメイドのロイヤルティフリーの音楽を提供します。201 ページの「ScoreFitter BGM」を参照してください。

タイトル



[タイトルの作成] ボタンでタイトルエディタが開きます。そこに提供されているタイトルが作品に合わない場合は、自分で作成します。167 ページの「タイトル」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

 吹き替えツールを使うと、ムービーを見ながら解説 やその他の音声内容をライブで録音できます。202 ページの「[ナレーション] ツール」を参照してください。

オーディオダッキング

 **オーディオダッキング**を使うと、ひとつのトラックの音量を自動的に下げること
で、他のトラックが聴きやすくなります。詳しくは、203 ページの「オーディオ
ダッキングを使って音量を自動調整」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、277 ページの「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、93 ページの「トラックの透明度」
を参照してください。

モーショントラッキング

 ビデオの要素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、150 ページの「モーショントラッキ
ング」を参照してください。

画面分割

 Pinnacle Studio では画面分割ビデオを簡単に作成して、プリセットまたはカスタマイズしたテンプレートで複数のビデオを再生することができます。詳しくは、162ページの「画面分割ビデオ テンプレート」を参照してください。

マーク イン、マークアウト、消去

 [マーク イン] では、トリミングアクションの開始点を設定します。

 [マークアウト] では、トリミングアクションの終了点を設定します。

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

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、72ページの「クリップの削除」を参照してください。

スナップショット

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

タイムラインの [スナップショット] ボタンを使用するとすばやくフレームをキャプチャできます。さらにコントロールしたい場合は、ビデオエディタのスナップショット ツールを使用します。スナップショットツールについての詳細は、116 ページの「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。61 ページの「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、タイムライン編集集中にマーカーの位置が変わります。

選択ツール

 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ひとつです。

スリップ ツール

 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。詳細は、84 ページの「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。詳細は、84 ページの「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、84 ページの「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）。詳細は、84 ページの「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、76 ページの「ビデオをトリミングする」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、Pinnacle Studio コントロールパネルで設定したデフォルト設定での長さが適用されます。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、100 ページの「トランジション」を参照してください。

マグネットスナップ

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

オーディオスクラブ

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

編集モード

タイムライン ツール バーの右端にある編集モード セレクタにより、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われます。

[**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最初の段階で便利です。これは、素材の損失を防ぎ、クリップの並べ替えが簡単に行えます。

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

[**上書きモード**] 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。詳細は、62 ページの「3 ポイントおよび 4 ポイント編集」を参照してください。

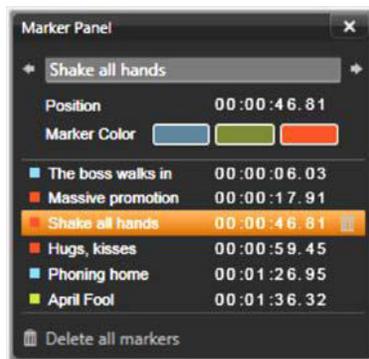
[置換] モードにより、あるクリップをその長さ、効果、その他のプロパティを保持したまま別のクリップと入れ替えることができます。これは特に、テンプレートで作業をしている時に便利です。詳しくは、71 ページの「クリップの置換」をご覧ください。

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。

マーカー

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



マーカー

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

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

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

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

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

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

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

位置：ここではマーカーの位置をタイムコードとして直接編集できます。

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

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

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

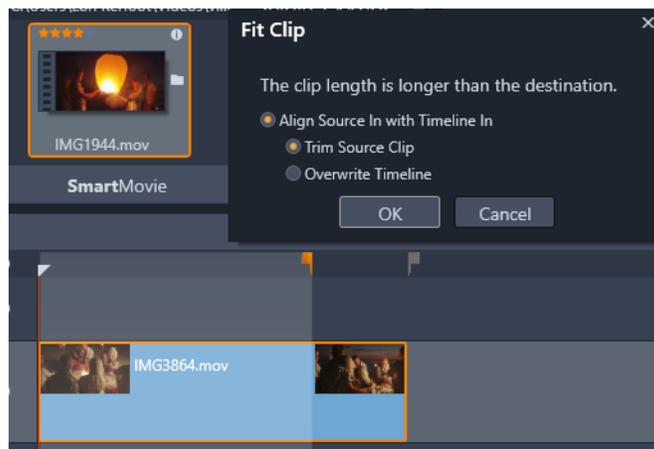
た長さはトリミングされたクリップの長さとは一致しません。このため、タイムラインに設定された時間に適合させるためにクリップの速度を変更させます。あるいは、どの3ポイントを優先させるかを選択し、クリップの元の速度を保ちます。

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定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。

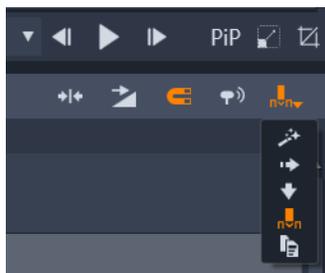
注意: ライブラリにあるクリップをトリミングすると、トリムマーカーがクリップと共に保存されます。トリミングされたクリップを次のプロジェクトに使用したり、いつでもマーカーを消去してリセットさせることができます。

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。



[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 **I** 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  をクリック、または **O** キーを押して終了点を設定します。

注意： 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  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)。



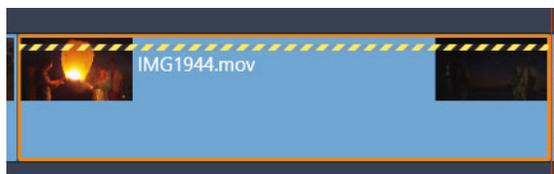
- 5 プレビューの下にあるコントロールを使ってスクラバーを希望する位置に移動させ、以下の操作のどれかを行います。

- [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]  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ーをドラッグさせ、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[長さに合わせる]ボタン  をクリックします。

注意： 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は一致するように調整されます。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。



注意： 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（197ページの「タイムラインのオーディオ」で説明）以外について説明します。

トラックヘッダーの上にあるすべてのトラックエリアには、各トラックヘッダーに装備されているものと同様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ーもこのトラックに追加されます。詳しくは、71ページの「タイムラインに送る」、86ページの「クリップボードの使い方」、167ページの「タイトル」および201ページの「ScoreFitter BGM」を参照してください。

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

ロック

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

ストーリーボードリンク

ストーリーボードはタイムライントラックの別の表示オプションです。ストーリーボードが開いていると、小さなストーリーボードリンクボタンが、すべてのトラック

のヘッダーにある鍵ボタンの下に表示されます。このボタンをクリックしトラックを選択します。トラックは、ストーリーボード表示とリンクしています。

トラック名

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

ビデオ/オーディオモニタリング

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

トラックの追加機能

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

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

トラックの削除：トラックとその上にあるすべてのクリップを削除します。

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

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

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

波形表示：オーディオクリップを波形表示に切り替えます。

タイムラインのオーディオ機能の詳細については、197 ページの「タイムラインのオーディオ」を参照してください。

ムービーを編集する

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

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

既存のムービーを編集する場合：最近のプロジェクトを [ファイル] > [最近使用] メニューから選択するか、[ファイル] > [開く] をクリックしてムービープロジェクトをブラウズして開くか、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、268 ページの「コントロール パネルで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、54 ページの「タイムラインの設定」を参照してください。

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

トラックの作成

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

が複雑になるにつれ、トラックがきちんと整理され、ムービー上の機能に沿った名前が付けられている方が操作しやすいことに気付くはずですが。編集方法については、66ページの「タイムラインのトラックヘッダー」を参照してください。

クリップをタイムラインに追加する

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

ドラッグ&ドロップ

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

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

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

マグネットモード：デフォルトでは、マグネットモードは有効になっています。これにより、簡単にクリップの端が正確に挿入されます。新しいクリップは、マウスのポインタが対象に近くなると磁石に引かれるようにクリップの最後やマーカの位置などの特定の位置に吸い付きます。

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

プレビューのライブ編集

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

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

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

高度なドラッグ&ドロップ

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

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

スマート編集モードは、これらの作業を簡単にします。

ギャップを埋める

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

クリップを挿入する

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

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

分割して挿入する

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

スマートモードでは、新しいクリップの長さと同じになるようにギャップを挿入して対象トラックと他のすべてのトラックとの同期を維持します。この方法による他のトラックへの影響を回避したい場合は、スマートモードではなく挿入モードにします。また、Alt を押しながら新しい素材をドロップすると、既存のクリップを上書きします。変更したくないトラックをロックする方法もあります。これはロックされているトラックとロックされていないトラックにあるクリップの同期に影響を及ぼします。

クリップの置換

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

スマートモードでは、置換操作はライブラリクリップが置換するクリップの長さより長い場合に限り成功します。他のモードでは、長さが足りないライブラリクリップはオーバートリミングを使って延長されます。拡張の方向と量は、ドラッグするマウスの位置で決まります。オーバートリミングについて詳しくは、76 ページの「ビデオをトリミングする」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

プレーヤにアセットの開始または終了を切り取るトリミングキャリパーが表示されます。



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

アセットをプレビューして必要なトリミングを施した後、プレーヤの下部にある [タイムラインに送る] ボタンを使います。通常どおり、アセットはプロジェクトのデフォルトトラックの再生ヘッドの場所に追加されます。またはプレーヤのスクリーン内のどこかをクリックし、アセットを任意のタイムライン上のトラックへ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、スコアフィッター、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ークリップは、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、167ページの「タイトル」、201ページの「ScoreFitter BGM」、および202ページの「[ナレーション] ツール」を参照してください。

クリップの削除

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

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

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

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

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

クリップの操作

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

選択

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

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

選択を解除するには、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。

注意：**[グループをプロジェクトとして保存]** を選択して、グループを1つのムービーとして保存することもできます。詳細は、91ページの「ムービーの中のムービー（ネストしたプロジェクト）」を参照してください。

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。

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。54ページの「タイムラインツールバー」を参照してください。

- **[フィット]** は画像を正しいアスペクト比で表示し、クロップせずにスケーリングにより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。

- **[塗りつぶす]** は、画像のアスペクト比を保ちながら、画面に未使用部分がなくなるよう大きさを調整します。アスペクト比が一致しない画像の部分はクロップします。クリップをさらに微調整するには、パン&ズームを使います。
- **アルファを保持/削除/作成**：これらのコマンドは、アルファ チャンネルのあるコンテンツ（透明度をピクセルで指定）に適用されます。このようなアルファ情報は、Pinnacle Studio のエフェクトと衝突する場合があります。このコマンドはオーディオクリップには使えません。

ビデオを回転

タイムラインに追加するビデオ クリップを回転させることができます。ビデオ クリップは、90 度ずつ（右方向または左方向に）回転させるか、カスタム回転を選択できます。

ビデオ クリップを 90 度ずつ回転させるには

- 1 タイムラインで、回転させたいビデオ クリップを右クリックします。
- 2 コンテキスト メニューから **[回転]** を選択し、以下のオプションからどれかを選択します。
 - **右に回転**：クリップを右方向に 90 度回転させます。
 - **左に回転**：クリップを左方向に 90 度回転させます。

角度を指定してビデオ クリップを回転させるには

- 1 タイムラインで、回転させたいビデオ クリップを選択します。
- 2 **[エディタ]** パネルを開きます。
- 3 クリップの **[プロパティ]** リストで、**[回転]** ボックスに回転させる角度の値を入力またはスライダをドラッグして指定します。
注意： キーフレームを使用して、クリップに様々な回転角度の値を設定できます。

カメラのプロパティ

[プロパティ] ページの **[カメラ]** の設定を調整することで、カメラ スタイルの動きをクリップに適用することができます。以下の設定が含まれます。

- **視界**：選択したビューのシーンからカメラがどのくらい近く、または離れて表示されるかを調整できます。効果はズームと似ています。値が小さいほどズームインされてビューが狭まり、値が大きいとズームアウトされてビューが広がります。
- **ドリー ズーム**：この機能が有効になると、ズームしてカメラを移動させると、1 つのエリア（通常は被写体）はこの動作による変化を受けず、周囲のエリアはこの動作に呼応するというカメラ効果をシミュレートします。
- **旋回**：カメラを水平方向（X軸）に調整できます

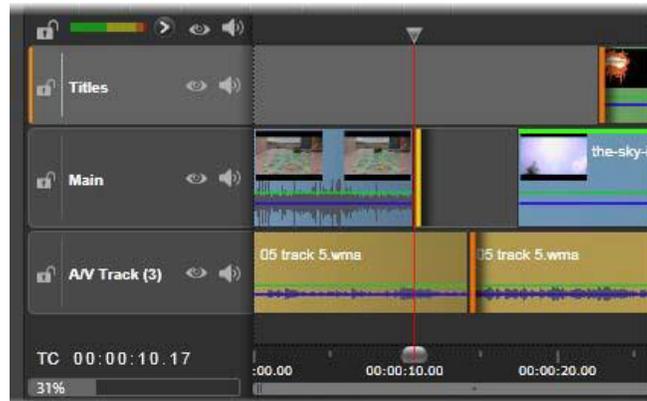
- **傾斜**：カメラを垂直方向（Y軸）に調整できます
- **回転**：カメラの回転を設定できます
- **X 軸**：カメラを X 軸方向に移動させられます
- **Y 軸**：カメラを Y 軸方向に移動させられます
- **Z 軸**：カメラを Z 軸方向に移動させられます

ビデオをトリミングする

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ーとデュアルプレビューモードで開く。
- プレーヤー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。

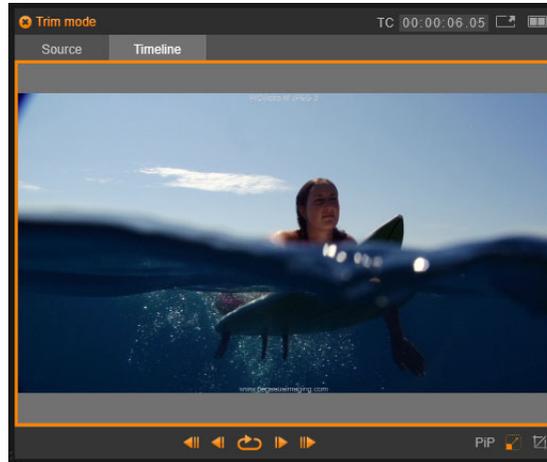


スリップトリムの操作でのトリムエディタ。左のプレビューでは現在選択されているトリムポイントを、右のプレビューでは2番目のトリムポイントを表示します。

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

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

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



シングルプレビューモードのトリムエディタ。

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

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

トリミングの編集モード

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



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

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

スマートモード：トリミングのスマートモードは挿入モードと同様です。

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

クリップの開始をトリミングする

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

クリップをトリムするには、トリムポイントを左または右にドラッグします。

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



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

クリップの終了をトリミングする

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

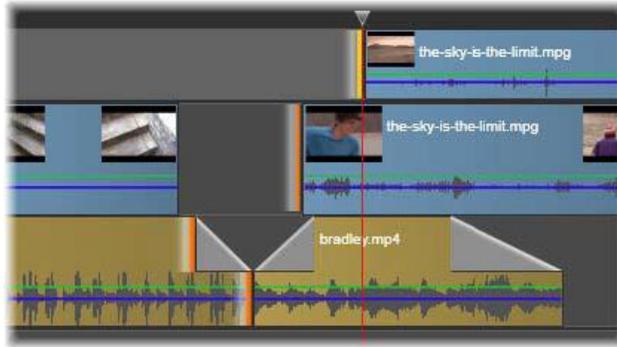
トリムポイントをドラッグする、またはトリムモードでプレーヤを使うなどの方法で直接クリップをトリミングすることもできます。

ギャップのトリミング

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

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

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



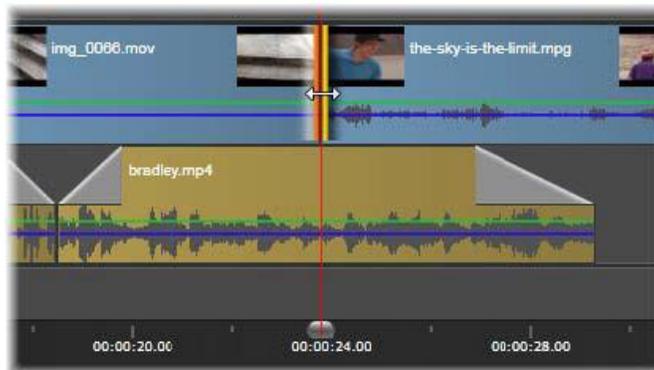
2つの隙間とオーディオアウトポイントが、トリミングするために選択されているところ。各トラックにトリップポイントが1つ作られているため、トリムすると作品全体が同期を保ちます。

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ードで使います。

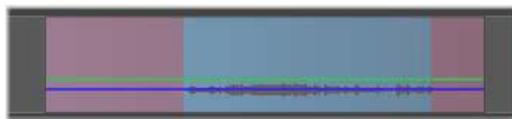


両方ともトリム：隣接するインおよびアウトポイントが選択されているところ。トリムポイントをドラッグすると、出ていくクリップから入ってくるクリップに引き継ぐタイミングに影響しますが、タイムラインには影響しません。

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
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态ではありません。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。

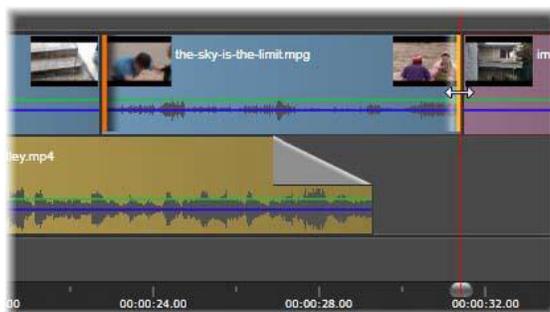
オーバートリミングとコンテキストの長さによっては、この対処法が役立つ場合があり
ます。短時間フレームをフリーズすると、それ自体で視覚効果があります。

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。(88 ページの「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)

スリプトリム

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。

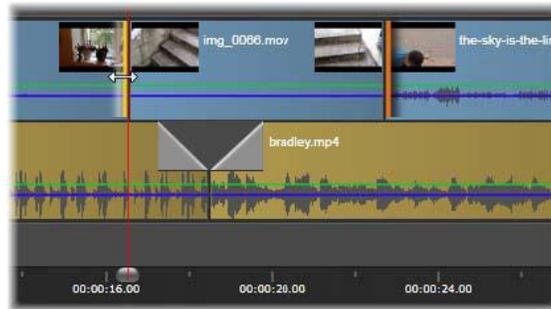
いずれかのトリムポイントを横方向にドラッグする、またはプレーヤのトリムコント
ロールを使ってソース内でクリップの位置を変更します。



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せ
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。

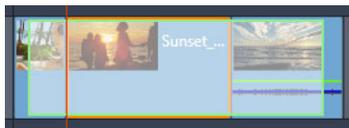
Alt キーを押しながらクリップを移動すると、挿入モードと上書きモードを切り替えることができます。標準のスマート操作は、挿入と同じであり、最も頻繁に行われる横方向の移動で、再生順序を並べ替えます。

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ールのスリップ、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。

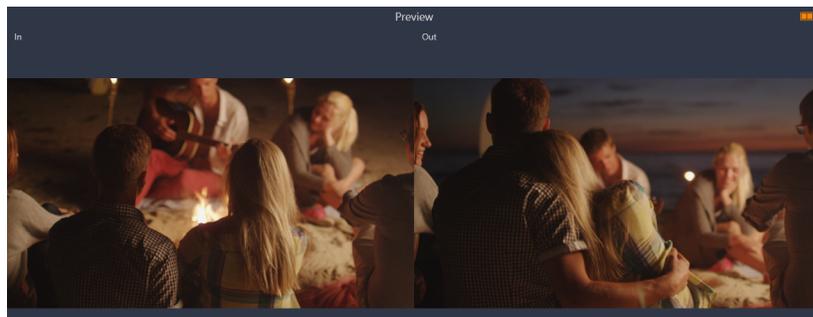


この例では、クリップが選択された（オレンジ色のボックスの「ウィンドウ」）タイムライン内のシーケンスが表示されています。スリップツールはアクティブで、ドラッグすると、事前にトリミングされたクリップ全体（緑色のボックスの「コンテンツ」）が表示されます。すると、タイムライン上で設定された「ウィンドウ」にどのフレームが表示されるのかを見ることができます。

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。

注意： 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されます（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）は上書きされません。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 モーション効果を適用することができます。また、クリップ内の一部のシーンの速度を上げ、その他のシーンの速度を下げ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]（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代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

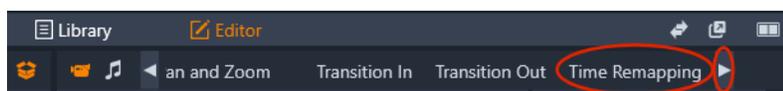
クションが無効になります。クリップのあるセクションのみを逆再生するには、クリップのその部分は分割して他とは分離してください。

- **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、44 ページの「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）。

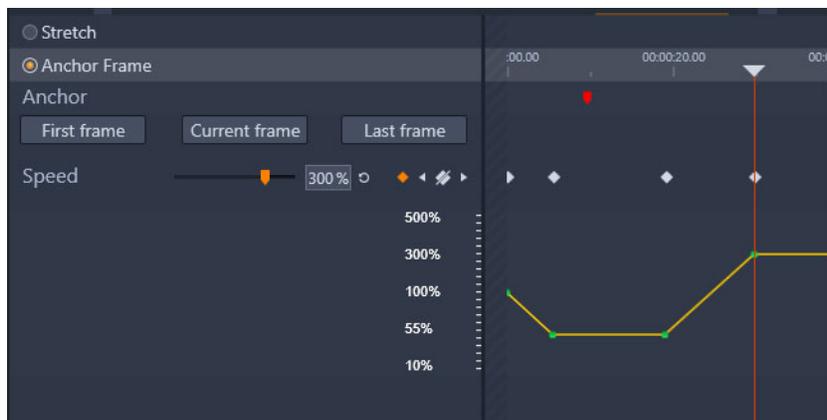


- 3 **[アンカー フレーム]**オプションをクリックします。
- 4 **[アンカー]**エリアで、次のいずれかのアンカー フレームを選択します。
 - 最初のフレーム
 - 現在のフレーム
 - 最後のフレーム

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。

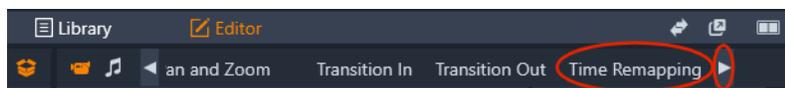


キーフレームの使用について詳しくは、44ページの「キーフレームを使う」を参照してください。

- 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

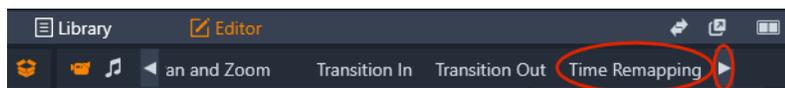
- タイムラインで、調整したいクリップを選択します。
- [エディタ]パネルを開いて、[タイムリマップ]をクリックします ([エディタ]のカテゴリーバーの最後の方で表示されます。見えない場合はスクロールの矢印を使用してください)。



- [ストレッチ]オプションをクリックします。
- 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

- タイムラインで、調整したいクリップを選択します。
- [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)。



- [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

- 1 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[**タイム 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（ネストしたプロジェクト）

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）。

ネストされたプロジェクトは、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。タイムライン内にあるクリップをダブルクリックすると、新しいタイムライン タブでプロジェクトが開きます。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内にあるコンテナ クリップの長さは、独自のタイムラインを持つネストされたクリップの長さとは関係ありません。ネストされたプロジェクトの長さとも一致させたい場合は、コンテナクリップを手動でトリミングする必要があります。

タイムライン内のクリップでネストされたプロジェクトを作成するには

- 1 **Ctrl** キーを押したまま、タイムライン内でネストされたプロジェクトとして保存したいクリップを選択します。
- 2 選択したクリップを右クリックして、**[グループ] > [グループをプロジェクトとして保存]** を選択します。
- 3 プロジェクトの名前を入力します。
グループが、プロジェクトとして**[ライブラリ]**に保存され、タイムライン内の単一コンテナ クリップとして表示されます（灰色）。

タイムライン内のネストされたプロジェクトを編集するには

- 1 タイムライン内で、ネストされたプロジェクトをダブルクリックします（ネストされたプロジェクトは灰色で表示されています）。
- 2 タイムライン内で新しいタブのページが開きます（ネストされたプロジェクトの名前がタブに表示されます）。
- 3 ネストされたプロジェクトを編集します。
- 4 メイン プロジェクトに戻るには、対応するタイムライン タブをクリックします（メインプロジェクトの名前がタブに表示されます）。

あるプロジェクトをライブラリから現在のプロジェクトに追加するには

- 1 メイン プロジェクトがタイムライン内で開いた状態で、プロジェクト ファイルを **[ライブラリ]** からタイムラインにドラックします。
プロジェクトが、ネストされたプロジェクトとして自動的にタイムラインに追加されます（ネストされたプロジェクトは灰色で表示されています）。
ヒント：ネストされたプロジェクトとメイン プロジェクトの間で要素を移動させたいときは、コンテキスト メニューを使用して、いつでも要素をコピー、貼り付けできます。

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) 効果により、クリップをサイズ変更またはトリミングするには

- 1 **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**  —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。



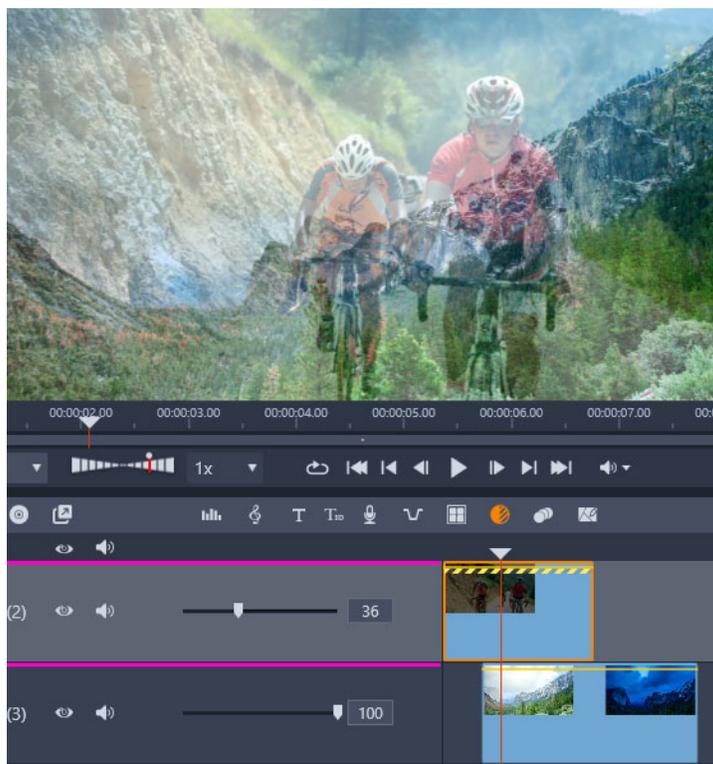
- **クロップモード**  —クリップの縁に表示されるオレンジ色のクロッピングハンドルをドラッグして、選択したクリップをクロップします。



トラックの透明度

[**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。

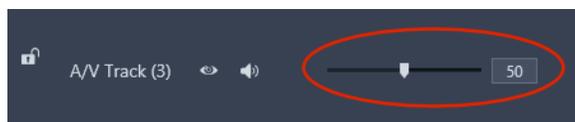
注意:トラックヘッダーで[トラック トランスパレンシー]スライダーを使うと、そのトラックの透明度がすべてのクリップに適用され、各クリップにおけるすべてのキーフレームベースの不透明度/透明度の設定のベースラインとなります。例えば、[トラック トランスパレンシー]スライダーが50%に設定されていると、これがトラック上にあるすべてのクリップの不透明度の最大値として使用されます。つまり、キーフレーム設定の[不透明度]が100%のクリップは、そのトラックに追加されると、不透明度が50%になります。



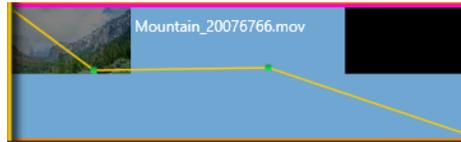
[トラック トランスパレンシー]により、フェード効果を作成したり効果の重ね合わせをすることができます

トラックトランスパレンシーモードを使う

- 1 [編集] ワークスペースで、タイムライン内からトラックを選択し、[トラック トランスパレンシー]ボタン  をクリックします。
- 2 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。

ブレンドモード

ブレンドモードにより、クリップと下位にあるクリップとのブレンド方法を選択し、効果の重ね合わせ、マスクが適用されたエリアのブレンド、軽いブリードやその他の色の作成、露出効果の作成などができます。ブレンドモードは、それぞれ異なる論理式を使って、上位のクリップの色と明るさの値を下位のクリップの値と組み合わせます。ブレンドモードを適用するクリップの背景に複数のアセットが使用されていても問題ありません。ブレンドの数式は、ブレンドが適用された時に見えるものに基づいて適用されます。ブレンドモードを試すことで、各モードによりクリップがどのように変化するかを楽しく学ぶことができます。



タイトルの「Nature (自然)」にソフトライトブレンドモードを適用したものの、テキスト (白に設定) が下位のビデオクリップにブレンドしています。

[ブレンドモード] は、[プロパティ] ページの [エディタ] パネルにあります。また、クリップの [不透明度] を調整することで、ブレンドモードの仕上がりを変更することができます。

Pinnacle Studio の [ブレンドモード] ドロップダウンメニューには、以下のブレンドモードが含まれています。最初の例の [なし] には、すべてのブレンドモードの例に使われている2つのクリップを見ることができます。

ブレンドモード

例

なし：デフォルト設定では、ブレンドなしになっています。下位にあるクリップは、**不透明度**が調整されていない限り、その上部のトラックのクリップがこれを覆います。

例：ブレンドモードを「**なし**」に設定すると、トラック1の夕日のクリップがトラック2の灯台のクリップを完全に覆います。



カラー焼き付け：背景のクリップを暗くし、選択したクリップとより対照的にします。



カラー覆い焼き：背景のクリップを明るくし、選択したクリップとより対照的にします。



ブレンドモード

例

暗く：選択されたクリップと背景のクリップを比較し、よりピクセルが暗い方を表示します。



ディゾルブ：選択されたクリップのピクセルの色を背景のクリップのものと入れ替えます。選択されたクリップがより不透明なほど、より少ないピクセルが入れ替えます。



ハード ライト：選択されたクリップの明るさに応じてハイライトや影を追加します。



ハード ミックス：選択されたクリップの RGB 値を背景のクリップに追加します。



ブレンドモード

例

明るく：背景のクリップのピクセルと比べて明るい選択したクリップのピクセルを表示します。



リニア焼き付け：選択されたクリップの明るさに応じて背景のクリップを暗くします。乗算より暗い一方、カラー焼き付けより低彩度です。



リニア覆い焼き：選択されたクリップの明るさに応じて背景のクリップを明るくします。



リニア ライト：選択されたクリップの明るさに応じて背景のクリップを明るく、または暗くします。より明るいピクセルにリニア覆い焼きを適用し、より暗いピクセルにリニア焼き付けを適用します。



ブレンドモード

例

乗算：選択したクリップと背景のクリップの色を組み合わせ、より暗い仕上がりになるよう、より暗いピクセルを保持します。



オーバーレイ：選択したクリップのパターンや色を表示し、背景のクリップの影やハイライトを保持します。



ピンライト：同時に明るくまたは暗くし、中間色を除去します。



スクリーン：より暗いピクセルを除去し、よりスムーズなトランジションを作ります。乗算と似ていますが、暗いピクセルではなく明るいピクセルを乗算します。



ブレンドモード

例

ソフト ライト：ソフトなハイライトまたは影を追加します。



ビビッド ライト：選択したクリップの明るさに応じて、コントラストを増減します。



クリップにブレンドモードを適用するには

- 1 ブレンドするクリップを、タイムラインでダブルクリックします。クリップをブレンドするには、下位のトラックに見えるコンテンツが必要です。
- 2 **[エディタ]** パネルの **[プロパティ]** ページで、**[ブレンドモード]** ドロップダウンメニューからブレンドモードを選択します。
ブレンドモードを適用した結果は、プレーヤーパネルのタイムライン プレビューに表示されます。満足のいく結果が得られるまで、様々なブレンドモードをいろいろと試すことができます。

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。



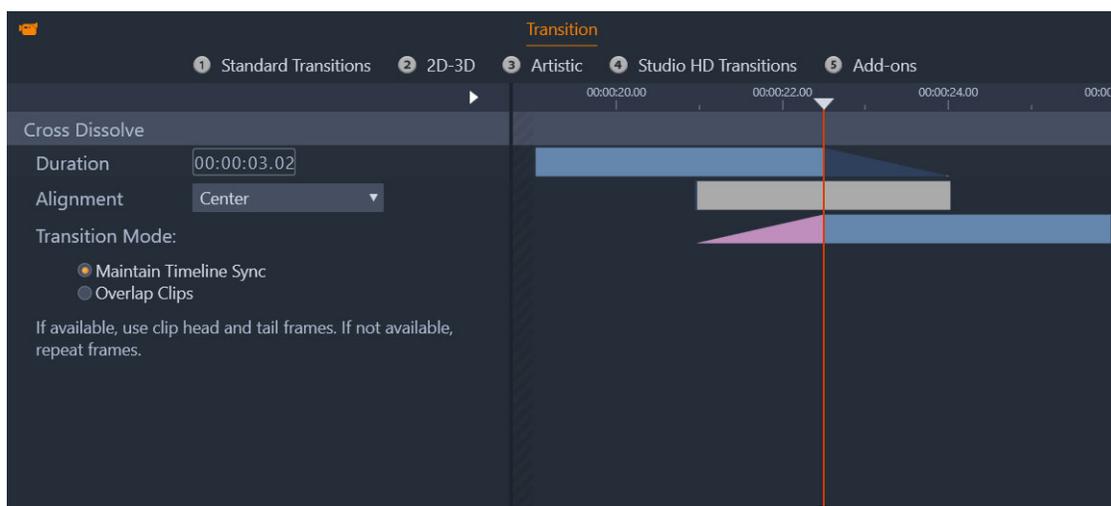
クリップの上隅にある「折り返し」にドラッグして、デフォルトのトランジションを作成しているところ。

トランジションなしでは、クリップ間はハードカットになります。

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

デフォルトでは、2つのクリップ間のトランジションは中央にあり、4秒間のトランジションが1つ目のクリップの終わりから2秒前に開始し、2つ目のクリップの最初から2秒間続きます。

[再生時間]、[配置] (位置)、その他のトランジションの設定を編集できます。利用可能な設定は、トランジションのデザインによって異なります。タイムライン内でインタラクティブに調整できる設定 (再生時間や位置) もあれば、[エディタ] パネルで調整できる設定もあります。



タイムライン内のトランジションをダブルクリックすると、[エディタ] パネルのトランジション設定が開きます。

[エディタ] パネルのビジュアル表示を見ると、再生時間と位置を確認することができます。また、2つのビデオ間のトランジションの場合は、トランジションが静的な終了フレーム (ピンク色) で構成されているか、またはトリミングされたビデオからの開始部および終了部フレーム (ダークな青色) で構成されているかを確認することができます。

デフォルトでは、[トランジションモード] は、[タイムラインの同期を維持] に設定されています (この設定が推奨されます)。つまり、クリップの位置は、トランジションを追加するときに調整されません。トランジションには、静的な終了フレーム (フリーズフレーム効果) またはトリミングされたビデオからの開始部および終了部フレームが使用されます。[クリップを重複] オプション (従来のモード) を選択した場合は、折り返しを左側にドラッグしてタイムラインにトランジションを作成すると、前のクリップに次のクリップが重複させてトランジションが作成され、プロジェクト内の他のトラックの同期に影響が生じます。この従来のオプションを選択するメリットとは？ビデオのトランジションの作成にあたって、同期の問題がない場合、開始部フレー

ムも終了部フレームなしでトランジションを完成させることができます。[トランジション モード] を変更させるとき、次に追加するトランジションに適用されます（既存のトランジションには影響はありません）。

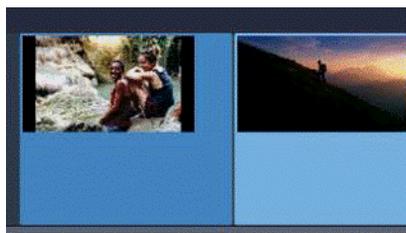
タイムライン内のトランジションは、削除したり、入れ替えたりできます。また、タイムライン内でトランジションをコピー、貼り付けすることもできます。

デフォルトの、またはコピーしたトランジションの長さより短いトランジションをクリップに追加しようとしても、このトランジションは適用されません。

デフォルトのディゾルブ トランジションを適用するには

- タイムライン内で、クリップの上隅をクリックし（折り返しアイコンが表示されます）、ドラッグして長さを設定します。

これにより、2つのクリップ間にディゾルブが適用されます。クリップが1つの場合は、フェードインまたは黒へのフェードアウトが適用されます。



次を表示： Add transition

ライブラリからトランジションを適用するには

- 1 [編集] タブで [ライブラリ] パネルのナビゲーションバーをクリックし、[トランジション]  を選択します。
- 2 必要なカテゴリに移動し、ライブラリでトランジション 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。
- 3 使いたいトランジションをタイムラインにドラッグします。
デフォルトの再生時間でトランジションが追加されます。
- 4 トランジションを調整するには、次のいずれかの操作を行います。
 - **長さ**: トランジションの先端または終端をドラッグし、再生時間を調整、または再生時間の値を入力（トランジションの再生時間の値がよく見えるほど十分ズームインしている場合）します。
 - **位置**: ポインターをトランジション上に配置し（手のひらマークのカーソルが表示されます）、トランジションを右または左にドラッグし、デフォルトの位置(2つのクリップの間の中央に位置)から外します。

- **すべてのトランジションの設定**：[エディタ] パネル内で、トランジションをダブルクリックして、トランジションの設定にアクセスします。 プラグイン トランジションの場合は、[エディタ] パネル内で[開く]ボタンをクリックし、さらに多くの設定にアクセスします。利用可能な設定は、トランジションのデザインによって異なります。



また、ライブラリにあるトランジションを右クリックして、[タイムラインに送る]を選択し、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トランジションを適用することもできます。

タイムライン内のトランジションを、ライブラリで検索するには、タイムライン内でトランジションを右クリックし、[トランジション] > [ライブラリで検索]を選択します。

タイムラインでクリップを右クリックして開始時に[トランジション内]、終了時に[トランジション外]を選択し、お好きなコマンドを選択してトランジションを適用できます。

フェードインまたはフェードアウト トランジションを適用するには

- 次のいずれかの操作を行います。
 - あるクリップの最後（前後にクリップがない場合）にフェード インまたはフェードアウトを適用するには、タイムライン内でクリップの上隅をクリックした後、ドラッグして(折り返しアイコンが表示されます)再生時間を設定します。デフォルトのトランジションが、黒へ/からフェードします。
 - 2つのクリップの間に黒い画面にフェードするトランジションを適用するには、ナビゲーションバーの[ライブラリ]パネルをクリックして、[トランジション] > [標準] > [リアルタイムトランジションFX] > [フェードイン/アウト]を選択します。タイムライン内の配置したい位置にトランジションをドラックします。



ヒント：[フェードイン/アウト]トランジションに5つ星評価を追加することにより、ライブラリ内ですばやく見つけて、適用することができます。次に、タイムライン内でデフォルトのトランジション（あるいは任意のトランジション）を右クリックし、[トランジション] > [以下で置換]を選択し、[5つ星のついたトランジション] エリアから[フェードイン/アウト]を選択します。



どれでもお好きなトランジションを5つ星で評価すると、[トランジション] > [以下で置換] コンテキストメニューに追加して容易にアクセスできるようになります。

複数のトランジションを適用するには

- 1 タイムライン内のクリップのどれかに選択したトランジションを追加します。
- 2 タイムライン内で、トランジションを適用したいクリップをすべて選択します。
- 3 トランジションを右クリックし、**[トランジション]** > **[リップル]**を選択します。
選択したクリップ間にトランジションが追加されます。既存のトランジションがこれに影響されることはありません。あるクリップ間の長さがトランジションの再生時間に足りない場合は、トランジションは追加されません。

1つまたは複数のトランジションをタイムラインから削除するには

- 1 タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
 - トランジションを1つ削除するには、このトランジションを右クリックし、**[トランジション]** > **[削除]**を選択します。
 - 複数のトランジションを削除するには、そのトランジションが入ったクリップを選択し、このクリップを右クリックし、**[トランジションを削除]**を選択します。

タイムライン内のトランジションを入れ替えるには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - ライブラリからトランジションをドラッグしてタイムライン内の既存のトランジションの上に重ね、マウスボタンを離します。
 - タイムライン内で、トランジションをクリックして選択し、次に右クリックして**[トランジション]** > **[以下で置換]**を選択し、制限されたトランジションのリスト（標準で、最近使用し、5つ星評価を受けたトランジション）の中からトランジションを1つ選択します。

トランジションをコピーし、貼り付けるには

- 1 タイムラインで、コピーしたいトランジションを選択します。
- 2 トランジションを右クリックして、**[トランジション]** > **[コピー]**を選択します。
このトランジションのすべての属性（位置に関する属性も含む）がコピーされます。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。
- 3 トランジションを貼り付けたいクリップを選択します。
- 4 このクリップを右クリックして、**[貼り付け]**を選択します。

デフォルトのトランジション設定を変更するには

- 1 メニューバーで、**[コントロールパネル]**をクリックし、カテゴリのリスト内で**[プロジェクト設定]**をクリックします。

- 2 次のいずれかを変更します。
 - [デフォルト表示時間]エリアの[トランジションのデフォルト表示時間]ボックスに新しい値を入力します。
 - [トランジション モード]エリアで、デフォルトのオプションを1つ選択します。

モーフィング遷移

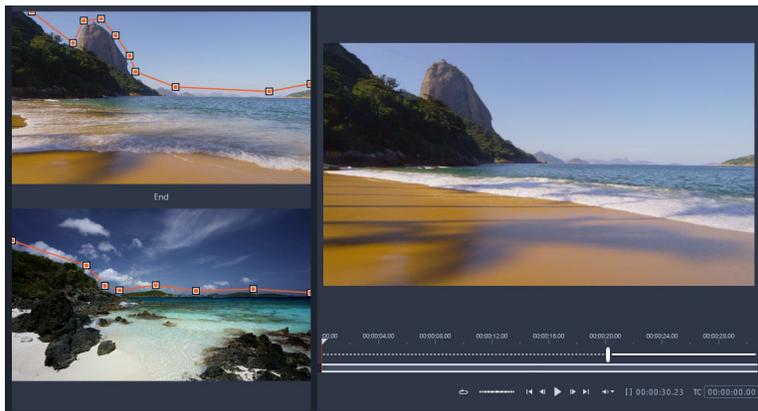
[**モーフィング遷移**]では、1つのクリップ内のコンテンツを分析し、それを次のクリップのコンテンツにブレンドすることによって、変形効果を作り出します。

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

モーフィング遷移は、クリップ間の基準点が類似している場合に最も効果的です。

モーフィング遷移を編集するには

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



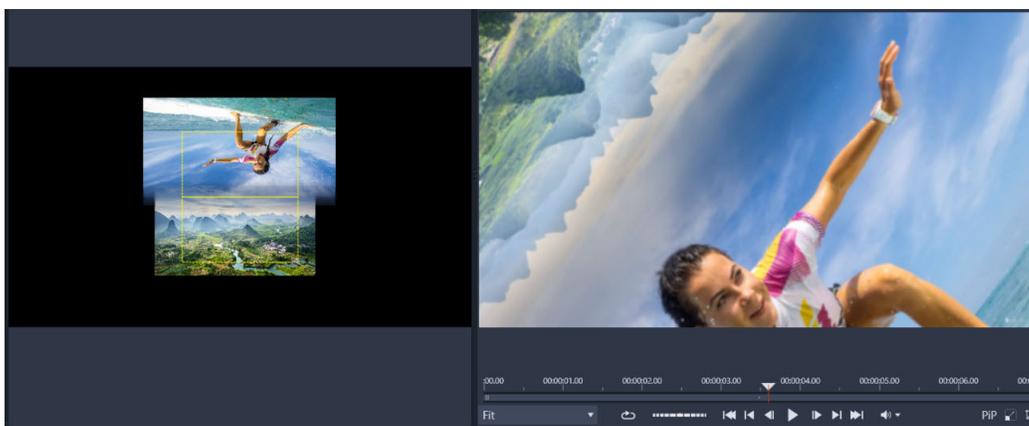
- 4 [**開始**] エリアと [**終了**] エリアで、ドラッグして基準点として使用するガイドラインのノードを設定します。ガイドラインをクリックすればノードを追加できます。
注意： ウィンドウ上部の [**元に戻す**] と [**やり直し**] ボタンを使えば、操作を元に戻したりやり直したりすることができます。
- 5 [**プレビュー**] エリアで、再生コントロールを使用してトランジションをプレビューします。
注意： プレビューの下のタイムラインの縦棒をドラッグすれば、トランジションの長さ（時間）を調整することができます。

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)

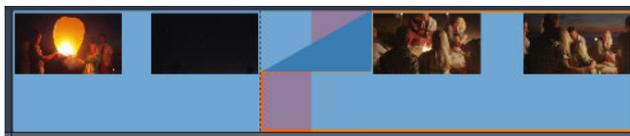
シームレス トランジションのカテゴリーは、クリップ間の移動をぼやかすモーションベースのアニメーション効果（見えないカット）で構成されています。モーションが上向き、下向き、横向きであっても、ウィップ・パン効果に似ています。回転が含まれるトランジションもあり、ズームのレベル、位置、輪郭のソフトネス、回転設定を編集することができます。例えば、最初のクリップをズームインで拡大して、このクリップの空が2つ目のクリップにある似た色の空と並べて配列することによりトランジションができるだけシームレスになるようにすることができます。



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。

注意： 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タ色の線が表示されます。このクリップエフェクトインジケータには独自のコンテキストメニューがあり、クリップ間のエフェクトを切り取り、コピーするためのクリップボードコマンドを提供します。詳しくは、86 ページの「クリップボードの使い方」を参照してください。

クリップをダブルクリックすると、エフェクトを追加、削除、設定できる専用のメディアエディタが開きます。詳しくは、119 ページの「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。（167 ページの「タイトル」を参照してください。）

音楽編集：このコマンドはスコアフィッタークリップの編集専用です。（201 ページの「ScoreFitter BGM」を参照してください。）

モニタージュ編集：モニタージュエディタでモニタージュクリップを編集します。（159 ページの「モニタージュエディタの使い方」を参照してください。）

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

速度：このコマンドは、高速モーションやスローモーションエフェクトを選択したクリップに適用するスピードコントロールダイアログを開きます。このオプションはコンテナには使えません。88 ページの「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。54 ページの「タイムラインツールバー」を参照してください。

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

クリップをさらに微調整するには、パン&ズームを使います。

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

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

再生時間調整：ポップアップウィンドウに再生時間を数値で入力します。選択したすべてのクリップのアウトポイントを調整して指定した再生長さに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、100ページの「トランジション」を参照してください。

削除：選択したクリップを削除します。

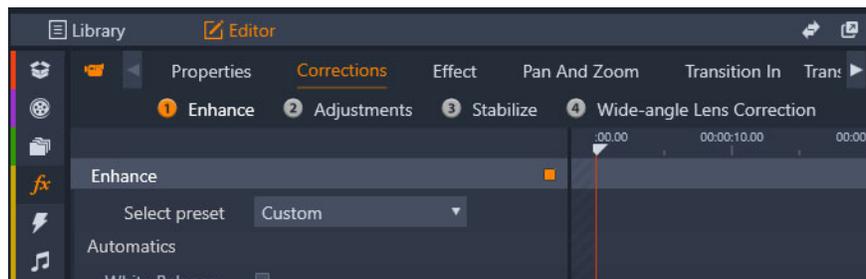
表示情報：クリップの表示プロパティとメディアファイルの基本情報をテキスト形式で表示します。

補正

5

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一般的な問題を補正するものです。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、ビデオシーンのブレ補正やレンズ補正など、さまざまな補正ができます。

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。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- Correcting Library media
- タイムライン メディアの補正
- 写真の補正
- ビデオの補正
- スタビライズ
- 広角レンズ補正
- オーディオの補正

Correcting Library media

ライブラリ内のメディアに補正を適用することができます。補正されたアセットの元

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

ライブラリメディアに補正を適用するには

- 1 **［ライブラリ］** パネルで、次のいずれかの操作を行います。
 - メディアのサムネイル（ビデオ、写真、またはオーディオファイル）を右クリックして、**［補正エディターで開く］** を選択します。
 - メディアのサムネイルをダブルクリックします
- 2 **［補正］** ウィンドウで、必要な変更を適用して **［OK］** をクリックしてライブラリに戻ります。
これで補正されたメディアファイルをプロジェクトに追加できるようになります。その後のプロジェクトのすべてに補正が適用されます。

ライブラリメディアから補正を削除するには

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

タイムラインメディアの補正

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

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

特定のメディアの補正について詳しくは、113 ページの「写真の補正」、115 ページの「ビデオの補正」、118 ページの「オーディオの補正」を参照してください。

表示オプション

 **ソロ**：このボタンは、タイムラインのトラックヘッドの上に表示されます。ボタンがオン（オレンジ色）になっているときは、タイムラインの上部または下部にあるクリップによる影響を考慮に入れことなく選択したトラックのみを見ることができます。ボタンの横にあるメニューの矢印をクリックすると、選択したトラックとその下のトラックのみを見ることができます。

 **フルスクリーン**：このボタンは、**［プレビュー］** パネルの右上隅に表示されます。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。

写真の補正

写真補正のカテゴリには、**[調整]**、**[クロップ]**、**[傾き]**、**[赤目]**、**[広角レンズ補正]**があります。広角レンズ補正の詳細については、117 ページの「広角レンズ補正」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

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

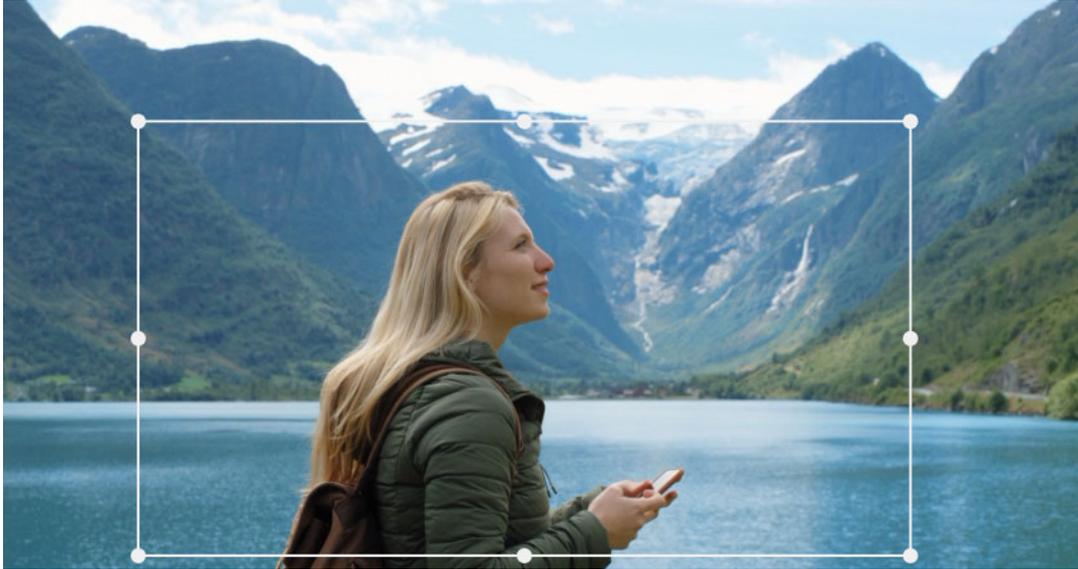
イメージのインターレースオプションがインポートで間違っって特定された場合、このドロップダウンを使用して正しく設定します。

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って特定された場合、このドロップダウンリストで正しいステレオスコピックレイアウトを設定します。

スナップショット (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

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。

縦横比を選択した後、画像のプレビュー画面で範囲ボックスの端や隅をドラッグしてサイズを調整、また中央をドラッグして位置を調整します。

元の寸法に戻すには、[**選択範囲を消去**] をクリックします。

クロップした写真を保存するには、[**画像を保存**] をクリックします。

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： [エディタ] パネルにある2つのボタンで、プレビューに重ねられた線のモードを設定します。

- **十字線：** マウスでドラッグ可能な2つの線が交差した十字線を追加し、画像上で横線と縦線をガイドとして使用できます。
- **グリッド：** 画像全体に固定された方眼線を表示します。

アングル設定： 回転角度を設定するには、画像の下にあるツールバーのスライダを使用する、またはマウスの左ボタンを押したままプレビュー画面の上にドラッグすることで決定できます。回転は、両方向に20度まで設定できます。

削除： 画像を元の状態に戻します。

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、少しずつ変更させて調整します。

削除： 画像を元の状態に戻します。

ビデオの補正

ビデオクリップを選択して [エディタ] パネルで [補正] を選択すると、補正カテゴリの [調整]、[スナップショット]、[安定]、[広角レンズ補正] から選択できます。

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

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

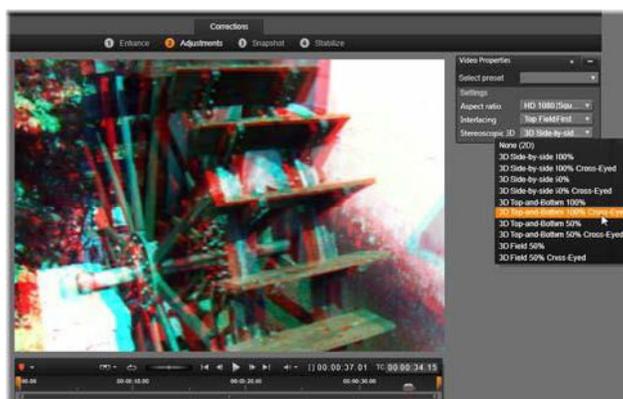
ビデオアセットのアスペクト比がインポートで正しく認識されなかった場合、またはフレーム比を別の理由で手動で変更する必要がある場合、このドロップダウンメニューを使用してご希望の設定を選択します。この調整では表示されているイメージの量は変更しません。その代わりに、表示されているエリアの幅と長さがそれぞれ伸びるか縮んで、ご希望のフレーム領域に適合します。

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。

縦横比：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。

画像を保存：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。

[??????]¥My Documents¥My Pictures¥Images

選択範囲を消去：選択フレームを元の設定に戻します（画像全体）。

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。

ビデオクリップの動きを安定させるには

- 1 タイムラインのビデオクリップをダブルクリックして、**[エディタ]** パネルから **[補正]**、そして **[安定]** を選択します。
- 2 **[プリセットを選択]** メニューからプリセットを選択します。
- 3 **[設定]** のエリアで、以下のいずれかを調整します。
 - 境界線
 - フレームオートズーム
 - 最大オートズーム
- 4 設定をプレビューするには、**[レンダリング & 再生]** をクリックします。

広角レンズ補正

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



広角レンズ補正を使用すると、歪み（左）を軽減することができます（右）。

広角レンズの歪みを補正するには

- 1 タイムラインで、レンズ歪みのあるクリップをダブルクリックします。[エディタ] パネルで、[補正] > [広角レンズ補正] をクリックします。
- 2 [プリセットを選択] ドロップダウンメニューからプリセットを選択します。
デフォルトでは、補正のプレビューはクリップ全体に適用されます。プレビューのオン/オフを切り替えるには、[広角レンズ補正] のタイトルの右にある四角形の [無効/有効] ボタンをクリックします。

上級ユーザーは手動で設定を調整して歪みを補正できます

オーディオの補正

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

オーディオエディタを開いて補正ツールやメディアエディタの一般的な機能にアクセスする方法については、112 ページの「タイムラインメディアの補正」を参照してください。

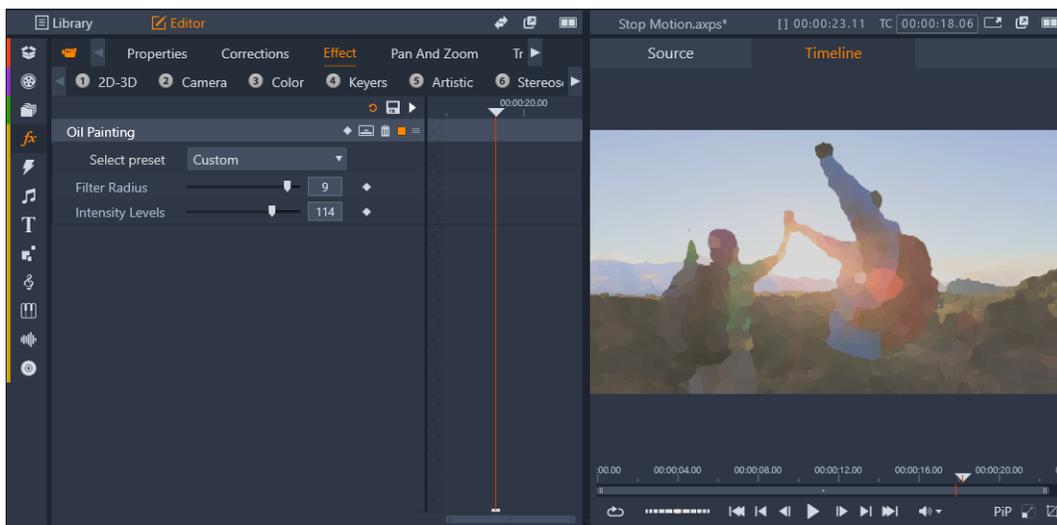
オーディオに関連する情報については、187 ページの「サウンドと音楽」を参照してください。オーディオエディタに関する詳細は、189 ページの「オーディオの編集」を参照してください。それぞれの補正ツールの説明は、191 ページの「オーディオの補正」を参照してください。

エフェクト

6

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、187 ページの「サウンドと音楽」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。

- 補正とエフェクト
- エフェクトについて
- エフェクト コンポジション
- エフェクトのリアルタイムとレンダリング
- 設定

- ビデオと写真エフェクト
- グリーン スクリーン/クロマキー効果
- 選択カラー
- トランジションインとトランジションアウト
- パン&ズーム
- 360 ビデオ

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、111 ページの「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、123 ページの「設定」を参照してください。

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



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

エフェクトを選択して適用するには

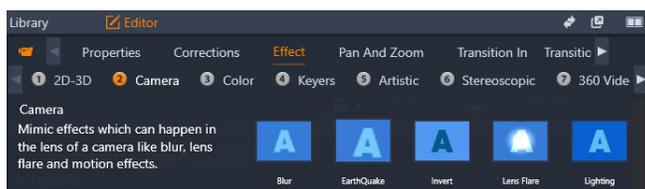
- 1 **[編集]** タブで **[ライブラリ]** パネルのナビゲーションバーをクリックし、**[エフェクト]**  を選択します。
- 2 必要なカテゴリに移動し、ライブラリでエフェクトサムネイルをクリックします。
[プレーヤ] パネルでエフェクトをプレビューできます。
- 3 メディアクリップに適用するエフェクトをタイムラインにドラッグします。
クリップの上にピンクの線が表示され、エフェクトが適用されていることを示します。

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

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



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



エフェクトを削除するには

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

エフェクト コンポジション

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

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



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

エフェクトの組み合わせを FX コンポジションとして保存するには

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



- 4 [保存] をクリックします。
コンポジションは、[マイ FX コンポジション] の下のライブラリの [エフェクト] カテゴリに保存されます。

エフェクトのリアルタイムとレンダリング

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

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

レンダリングのオプションは Pinnacle Studio コントロールパネルの**プレビューページ**で設定できます。（264 ページの「コントロール パネルのエクスポートとプレビューの設定」をご覧ください。）

エフェクトがスムーズに再生されない場合は、[最適化スレッシュホールド] の値を増やします。これにより、プリレンダリングの時間が増えプレビューの質が向上します。レンダリングに時間がかかりすぎる場合は、[最適化スレッシュホールド] 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。54 ページの「タイムラインの設定」を参照してください。

設定

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

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

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

ひし形：エフェクトのパラメータのキーフレームを切り替えます。124ページの「エフェクト設定のためのキーフレームの操作」を参照してください。

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

ゴミ箱：クリップからエフェクトを削除します。

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

ドラッグハンドル：クリップに複数のエフェクトが提供されている場合は、このゾーンまたは名前エリアのいずれかを使ってエフェクトをエフェクトリストの上下にドラッグします。前述のとおり、エフェクトは上から下の順番に適用されます。順番を変更すると、重ねて適用した効果に大きく影響することがあります。

パラメータの変更

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

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

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

[エディタ] パネルの設定の変更内容は自動的に保存されます。

エフェクト設定のためのキーフレームの操作

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

水滴などの他のエフェクトは、動きを表現します。これらのエフェクトは、そのパラメータがクリップ全体に渡って変化可能な場合にのみ有効です。一番簡単な方法は、**[水滴]**などのアニメーションが内蔵されているプリセットを使用することです。この種のキーフレームアニメーションで、エフェクトのひとつまたは複数のパラメータ値がクリップの最初と最後では異なります。再生では、フレームが開始から終了までスムーズに移動しながらパラメータが更新されます。

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

キーフレームの使用方法については、44ページの「キーフレームを使う」を参照してください。

ビデオと写真エフェクト

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

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

エンボス：この特殊エフェクトは、エンボスまたは彫刻の浮き彫りの外観をシミュレートするものです。このエフェクトの強弱は、**[量]**スライダで調節します。

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、一对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。

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によって、夜のシーンを誇張することができます。昼間に撮影したビデオを夜のシーンのように見せることができます。

セピア：この 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これらの色を自動的に調整する「ホワイトバランス」オプションを持っています。このオプションがオフ、または完全に有効でない場合は、ビデオ画像の色合いが損なわれます。

Pinnacle Studio の**ホワイトバランス**エフェクトで、この画像の中の「白」とする色を指定して問題を修正することができます。白とする色を作成して画像のすべてのピクセルに適用する必要があります。白の参照カラーが明確に選択されている場合は、色合いがもっと自然な色になります。

エフェクトとステレオスコピック 3D

ビデオと写真のエフェクトには、3D メディア用にデザインされているものがあります。たとえば、付属のエフェクトのいくつかは、エフェクトパラメータのチェックボックスでアクティブ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 アイセクター：[**アイセクター**] エフェクトには2種類あります。左目用と右目用で、3D タイムライン上で右目と左目のビデオのストリームに使用されます。

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

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

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、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。



背景を緑や単色のスクリーンにして写真を撮影する方が、別の背景に置き換えやすくなります（右側）

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。

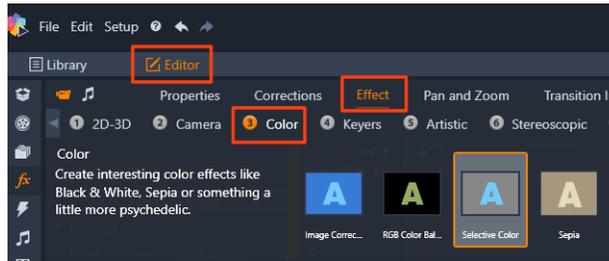


選択カラーにより、一つまたはそれ以上の焦点の色を保持することができます。

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。

注意： 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、[スポイント]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。

注意： 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、100ページの「トランジション」を参照してください。

パン&ズーム

パン&ズームツールは、タイムラインで開かれた写真と画像で利用可能です。

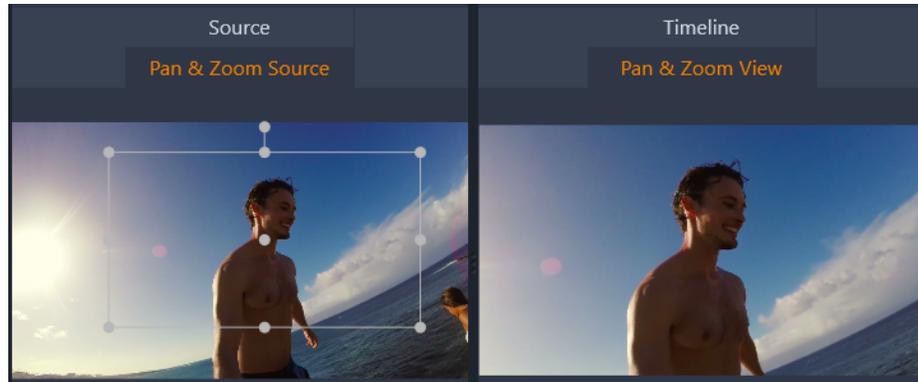
パン&ズームを使うと、写真と画像内のエリアでビデオフレーム全体を埋め尽くすことができます。あらゆるサイズと形状のエリアが使えます。再生では、十分に拡大してビデオフレームに空白の部分を作らないようにします。

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

パン&ズームツールは、利用可能な最大の解像度で表示するため、拡大しても詳細が失われることはありません。

パン&ズームの追加

タイムライン上の選択したクリップにパン&ズームを適用するには、タイムラインで画像またはビデオを右クリックし、[パン&ズーム] を選択するか、[エディタ] パネルで [パン&ズーム] をクリックします。[プレーヤ] パネルに表示される [パン&ズーム ソース] (左) と [パン&ズーム表示] (右)。選択フレームは、パネルのソース側で設定できます。



この図では、パン&ズームタブが選択され、残りの設定は、デフォルトのスタティックモードになっています。右に示されているように、選択フレームはフレーム全体を満たす画像の範囲を定義します。

パン&ズームには2つの編集モード、**[固定]**と**[アニメーション]**があります。**スタティックモード**では、変化しないひとつの画像範囲がクリップ全体で表示されます。**アニメーションモード**では、クリップの最初と最後のフレームに個別の範囲を定義し、フレームの移動を「カメラの移動」に合わせてスムーズになるようにします。**アニメーションモード**でもキーフレームが可能です。これは、数々の追加に定義された範囲をパン&ズームカメラパスに追加して実現します。

スタティックモード

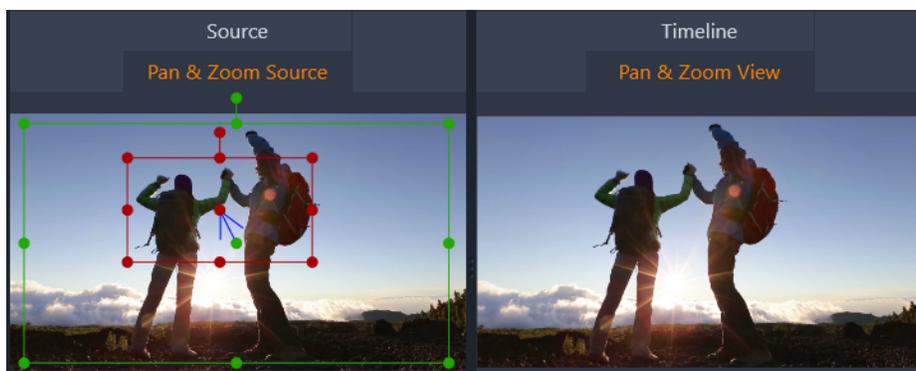
スタティックモードでは、丸いコントロールポイントがついたグレーの選択範囲フレームが画像上に表示されます。このフレームは拡大、縮小、移動できますが、その割合（アスペクト比）は変更できません。[プレーヤ]パネルの[ソース]ウィンドウと[タイムライン]ウィンドウを使ってプレビューすることができます

ズームと位置は、**[エディタ]**パネルのスライダを使って数値をコントロールできます。スライダをダブルクリックして値をリセットする、またはクリックして数値を入力します。

アニメーションモード

アニメーションモードに設定すると、画像を自動分析して、開始と終了の初期値を自動設定します。生成したアニメーションは、ゆっくりとズームし始め、元のサイズに戻ります。画像のアスペクト比がビデオフレームのそれと異なる場合は、全体に十分なズームを適用して空白部分がないようにします。

アニメーションモードの別の機能をサポートするには、選択フレームの色を使ってアニメーションでの順序を提示します。開始フレームは緑、終了フレームは赤色です。中間のフレームは白色です。



複数のフレームを表示している場合は、必要に応じてマウスをフレームの端または中央の点の上に置いてドラッグします。白色のフレームを移動すると、キーフレームを現在地に自動追加します。

パン&ズームのキーフレーム

キーフレームを使うと、パン&ズームを使った複雑なアニメーションをカスタマイズできますが、その操作は、比較的簡単です。

前述の説明に従って**アニメーションモード**に切り替えると、プレビューに2つのフレームが追加されます。前述のとおり、この開始および終了キーフレームは、それぞれが緑と赤色で示されます。

中間キーフレームが必要ない場合は、開始と終了フレームの位置を決めてセッションを完成させます。

より複雑なアニメーションの場合は、カメラの動きが変わる場所にスクラバを設置します。新しいキーフレームを作成するには、希望するサイズと場所に白い選択フレームを設定します。新しいキーフレームは、**[エディタ]** パネルとクリップタイムラインの下のキーフレームラインにひし形のグレーのアイコンで表示されます。ソースビューで対話形式で選択フレームを調整するか、**[エディタ]** パネルのコントロールを使います。

必要に応じて必要な数のキーフレームを追加します。**[エディタ]** パネルの設定は自動的に保存されます。

キーフレームについて詳しくは、44 ページの「キーフレームを使う」を参照してください。

パンとズームの設定

次のコントロールは **[パン&ズーム]** で使用できます。

- **プリセット**：数々の静止画像とアニメーションプリセットから選択できます。
- 「**ズーム**」、「**水平**」、「**垂直**」は、現在のフレームの数値を表示します。スライダをダブルクリックすると値をリセットします。

- **【回転】**では、ビューを0度から360度まで回転させることができます。
- **「ローパス」**は、小さな動きをフィルタリングしてスムーズな最適化されたアニメーションを達成します。
- **モーション**： **【イーズイン】**、 **【イーズアウト】**、 **【スムーズ】**、 および **【リニア】** から選んで動きのスタイルを決めることができます。たとえば、 **【スムーズ】** は、キーフレームアニメーションパスの方向が変わる場合にゆっくりブレーキします。

360 ビデオ

360 ビデオはインタラクティブタイプのビデオで、この機能を使えば、視聴者はプレイバック中に全方向を見ることができます。視野アングルはタッチスクリーン、オンスクリーンコントロールを使うか、スマートフォンやタブレットなどのビューイングデバイスを様々な方向に動かすことでコントロールできます。360 ビデオには特別な360 ビデオプレーヤー（例えば、YouTube や Facebook には360 ビデオプレーヤーがあります）が必要です。

360ビデオの編集

Pinnacle Studio では、Equirectangular、Single Fisheye、Double Fisheye の360度ビデオを編集できます（詳細はお使いの360度ビデオカメラの説明書を参照してください）。例えば、ビデオを編集したり、タイトルやオブジェクトを追加したりできます。全てのエフェクトが360ビデオで利用できるわけではありません。また、Fisheye を Equirectangular に変換することもできます。

360ビデオの標準ビデオへの変換

Pinnacle Studio では360ビデオを標準ビデオに変換することもできます。360ビデオを再生すると、視聴者のために首を動かして様々な方向を見るかのように視野アングルを設定できます。次に編集したビデオを標準ファイルとしてエクスポートできます。そのビデオには特別なプレーヤーは必要ありません（インタラクティブではありません）。



ビュートラッカー

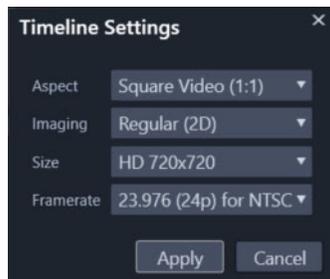
360ビデオソースを標準ビデオに変換する場合、デュアルプレビューウィンドウでビュートラッカーを調整することによりビューの選択と調整が簡単になります。

タイニープラネットおよびラビットホールのビデオ効果

[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

1 [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]  ボタンをクリックし、以下のように設定します。

- [アスペクト]—360 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
- フリーズ フレーム効果 (タイム フリーズ) を作成するには

注意： 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

- 1 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。

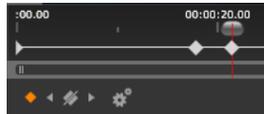
- 3 **[360 度ソース]**ペインで、ビュートラッカーを調整して、方向を選択します。**[360 度プレビュー]**ペインがアップデートして、ビューを表示します。



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下のコントロールでキーフレームを微調整できます。



プレビューペインの下、スクラバー直下にキーフレームが表示されます。キーフレームコントロールで古いキーフレームの表示、キーフレーム削除、次のキーフレームに進む、キーフレーム間移行設定の調整が可能です。

- 5 ビデオプロジェクトをさらに編集し、保存します。
- 6 **[エクスポート]**をクリックして、**[Studio Exporter]**で希望する設定を選択し、**[エクスポート開始]**をクリックします。

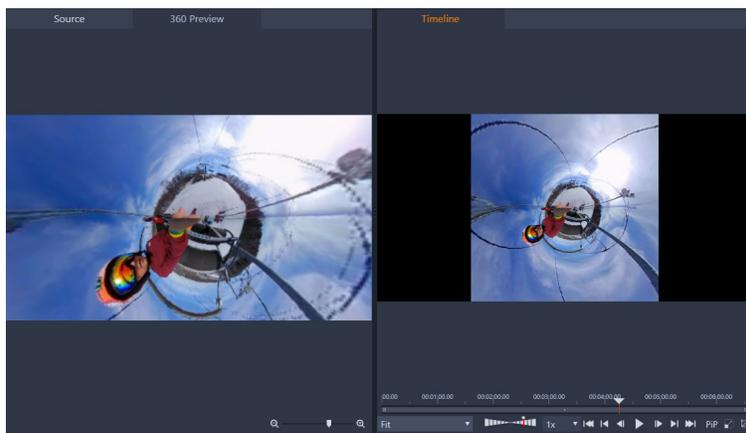
360度ビデオに Tiny Planet または Rabbit Hole 効果を適用するには

- 1 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、44ページの「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、**[ズーム]**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ください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。

注意： 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。

マスクおよびモーショントラッキング

7

Pinnacle Studio は、ビデオ クリップやトラック内の一部の領域を選択してマスクを適用し、編集することができます。例えば、あるビデオ クリップのある部分を透明にすることで、その下のビデオ クリップが見えるようにすることができます。特定の領域に効果を適用し、モノクロ効果を適用したり、色補正なども行うことができます。3D モーションの入った 2D マスク パネルを作成することもできます。

モーショントラッキングを利用すると、ビデオ内で移動するオブジェクトの動きをコマ送りで追跡して、ぼかしやテキストなどの要素を適用することができます。Pinnacle Studio の一部のバージョンには、顔およびオブジェクトを検出する機能が含まれており、追跡やマスクングができます。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- Pinnacle Studio のマスクを使用するには
- シェイプ マスク
- シェイプマスクを使って、特定の領域を編集
- シェイプ マスクの編集
- マスク パネルを使って 3D 効果を作成
- マスクの追跡に顔認識を使用する
- マスクの追跡にオブジェクト検出機能を使用する
- マスクの保存、削除、読み込み
- モーショントラッキング

Pinnacle Studio のマスクを使用するには

マスクを作成するには、まず最初にクリップの上に専用の **[マスクトラック]** を追加するか、マスクしたいオブジェクトを追跡します。特定のクリップ用にマスクを作成したい場合は、マスクをトラックに追加せずに**クリップマスク**を作成することもできます。

マスクトラック上またはクリップの上部（クリップマスクの場合）に黄色の帯でマスクが適用される時間の長さが示されます。マスクトラックの場合は、他のクリップと同様に、このマスクの長さを調整することができます。



マスクトラック（上部の黄色の帯）は、複数のクリップに延長させて適用することもできます。クリップマスク（クリップの末部の上にある細めの黄色の帯）は、選択されたクリップのみに適用されます。

マスクは、以下の2種類から選ぶことができます。

- **シェイプ** マスク：**シェイプ** マスクを使うと、不透明度の変更、境界線の追加、特定の領域を色やフィルターで編集できます。
- **パネル** マスク：アセットを2D マスク オブジェクトにインポートして、3D モーションを適用できます。

作成されたマスクは、キーフレームを使って調整しない限り、固定されます。手動でキーフレームを追加することもできますが、お使いのソフトウェアに顔および物体を検出する機能が搭載されている場合は、トラッキング機能を使って自動的にキーフレームを追加し、マスクの位置を調整できます。

マスクのレイヤー作成

シェイプマスク（および対応する**マット** エリア）には、適用できる関数やフィルターは1つとなっています。マスクのレイヤーを作成するには、新しいマスクトラックを追加します。**パネル** マスクのレイヤーを作成することもできます。

シェイプ マスク

以下の様々なツールを使って、マスク プレビュー ウィンドウ内にシェイプを描くことができます。

 **選択**ツール：マスク プレビュー エリアで選択したシェイプのサイズ、位置、回転をインタラクティブに整えることができます。

 **矩形**ツール：長方形や正方形を描くことができます。

 **円**ツール：円状の図形を描くことができます。

 **ペン** ツール：ノードを設定し、これを直線をつないで囲った図形を描くことができます。

 **フリーハンド** ツール：フリーハンドでマスクの輪郭を描けます。

 **ブラシ** ツール：フリーハンドでブラシストロークを適用できます。ブラシの[半径]を調整すると、ブラシのサイズを変更できます。エッジを自動検出するには、[スマートエッジ]チェックボックスをオンにして、マスクに含まれる色に似たピクセルの範囲に[許容値]を調整します。

 **魔法の杖ツール**：プレビュー ウィンドウのサンプル エリアをクリックして指定した色のすべての領域を選択できます。色ではなくモードリストから選択して他の値を検出することができます。詳細は、141 ページの「魔法の杖モード」を参照してください。マスクに含まれる色に似たピクセルの範囲に **[許容値]** を調整します。元のサンプル領域に付けられたピクセルのみを選択するには、**[隣接した部分]** のチェックボックスにチェックを入れます。**Ctrl** を押したまま別のサンプル エリアをクリックすると、これを追加できます。**Shift** を押したままサンプル エリアをクリックすると、これをマスクの選択範囲から削除できます。

 **消しゴムツール**：**[ブラシ]** ツールで追加したブラシストロークを消すことができます。

 **テキスト ツール**：テキスト ベースのマスクを作成できます。

 **インポート**：メディア ファイルをインポートして、マスクとして使用できます。

 **オブジェクトツール**：一般的な図形（矢印、吹き出しなど）をベースにしてマスクを作成できます。

 **顔ツール**：写真やビデオ フレームの中にある顔をクリックすると、顔の領域を自動検出します。

魔法の杖モード

魔法の杖ツールでは、次のモードを利用できます。

- **[なし]** - すべてのピクセルを選択します。
- **[RGB 値]** - クリックしたピクセルの赤、緑、青の値に合致するピクセルを選択します。
- **[色]** - クリックしたピクセルの陰影バリエーションに合致するピクセルを選択します。
- **[明るさ]** - クリックするピクセルの知覚明度に一致するピクセルを選択します。
- **[知覚]** — クリックしたピクセルの知覚陰影バリエーションおよび明度に合致するピクセルを選択します。
- **[標準]** — 明度バリエーションにバイアスして赤、緑、青の値に合致するピクセルを選択します。したがって、この比較モードは **[RGB 値]** 比較モードより違いが明確です。
- **[すべての不透明領域]** - 透明ではないすべてのピクセル（不透明度が 1 以上のピクセル）を選択します。このオプションを選択すると、**[許容値]** コントロールが無効になります。
- **[不透明度]** - クリックしたピクセルの不透明度に合致するピクセルを選択します。

マスクのグループおよび図形の相互作用

形状ツールを 1 つまたは複数使って、マスクを作成できます。形状ツールを使うごとに、現在のグループに新しい形状が 1 つずつ追加されていきます。ただし、**ブラシ** およ

び**消しゴム**はこの例外です（別の形状ツールに切り替えない限り、すべてのブラシストロークが同じ図形に追加されます）。

グループ内の図形は、[**結合**]設定の3つの方法で相互作用することができます。

- [**結合**]：重ねた図形がすべて追加されます（マスク領域が増加していきます）。
- **引き算**：重複した図形は除外されます（マスクの領域が減る）。
- **インターセクト**：図形が重複した領域のみにマスクが適用されます。

新しいグループを追加して、マスクの要素を整理することもできます。

マスクの図形のプロパティを編集

マスクの形状は、[**位置**] (X、Y)、[**サイズ**] (X、Y)、または[**回転**]（角度の値を指定）を使って調整することができます。キーフレームを使うと、ビデオ全体の形状の属性を調整して、ダイナミックなマスクを作成することができます。

マスクおよびマット

Pinnacle Studio の**シェイプ**マスクを使用すると、個別の関数やフィルターを**マスク**（深紅色のオーバーレイのある選択領域）および**マット**（非選択領域）に適用することができます。

シェイプマスクを使って、特定の領域を編集

[**シェイプ**]マスクを使って、[**マスクのプロパティ**]および[**マットのプロパティ**]を自由に設定して様々な編集やクリエイティブなタスクを行うことができます。

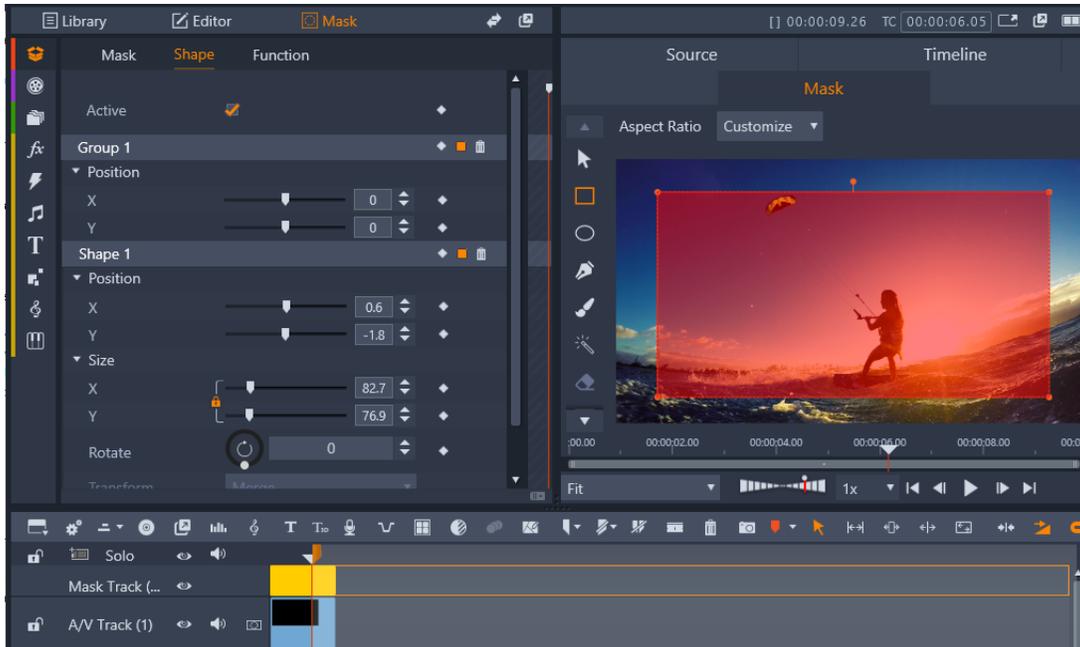
関数には、以下が含まれています。

- **不透明度**：図形、テキスト、ブラシストローク、または魔法の杖によって選択された色から透明な領域を作成することができます。
- **色補正**：ある領域を選択して明るくしたり、ある要素以外の彩度をすべて下げて特定の領域を強調させたりなどできます。
- **色を反転**：選択した領域の色を反転させることができます。
- **カラーを置き換え**：選択したある色を別の色に変更できます。
- **モノクロ**：一部の領域はカラーで残し、モノクロ映画効果を適用できます。
- **ズーム & ルーペ**：選択した領域を拡大/縮小できます。

すべてのリストは、[**機能**]メニューをご覧ください。

フィルターには、以下が含まれています。

- **高域**
- **低パス**
- **二色性**
- **カラー**



マスク パネル (左側) とプレイヤー パネル (右側) に表示されたマスク プレビューを使って、マスクを作成、表示、編集したり、属性を設定できます。

シェイプ マスクを作成するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - タイムライン内で、マスクを適用したいクリップを選択し、**[マスク]**をクリックして**[マスク]**パネルを表示します ([ライブラリ]および[エディタ]パネルとスペースが共有されます)。**[マスクを作成してください]**をクリックして、クリップの上方に**[マスクトラック]**を追加すると、選択したクリップに合う長さのマスク (黄色の帯) が自動で作成されます。
 - タイムラインで、マスクを適用したいクリップを選択し、**[マスク]**をクリックして**[マスク]**パネルを表示します。**[クリップマスクを作成]**をクリックしてマスクを直接クリップに追加します。
 - タイムライン上で、マスクを追加したいトラックのトラックヘッダーで **[マスクトラックを挿入]** ボタンをクリックします。表示されるマスクトラックで、**Ctrl** キーを押したまま、マスクトラック上に沿ってドラッグしてマスクの再生時間 (黄色の帯) を設定します。
- 2 **[マスク]**パネルで、**[シェイプを作成]**をクリックします。
- 3 **[マスク]**プレビューの左端に並んだ図形ツールからどれかを選択し、図形を作成し終わったら、プレビュー エリアで**[終了]**をクリックします。
- 4 **[マスク]**パネルで、**[変形]**モードを使って複数の形状の相互作用したり、他の形状の属性を調整したりします。
- 5 ダイナミックなマスクを作成したければ、**[マスク]**パネルにあるキーフレームを使用して時間に沿ってプロパティを調整します。

- より複雑なマスクを作成するために形状を整理したい場合は、**[新しいグループを追加]**（**[マスク]**パネルの下部にあります）をクリックします。形状やグループは、どれだけでも増やすことができます。
- [マスク]**パネルで、**[関数]**（パネルの上部にあります）をクリックします。
- [マスクのプロパティ]**エリアおよび**[マットのプロパティ]**エリアのドロップダウンメニューから、**[関数]**または**[フィルタ]**を選択し、対応するドロップダウンメニューから、関数またはフィルタを1つ選択します。
- 設定を調整して、満足のいく効果を生み出します。
効果を削除したいときは、ドロップダウンメニューから**[なし]**を選択します。

シェイプマスクの編集

マスクを編集して、マスクが適用されたエリアを変更できます。マスクがビデオクリップに適用されている場合は、フレームごとに移動させてマスクを正確に変更または微調整することができます。マスクの編集には、2つのオプションから選択できます。

- 修正**：現在のマスクを微調整できます。例えば、マスクの位置を調整、マスクを適用するエリアを追加、削除といった小さな変更を行うことができます。
- 置換**：マスクは完全に作成し直すことができますが、参照用のガイドとして前のマスクの輪郭が表示されます。

フレームごとにシェイプマスクを編集するには

- 以下のいずれかを行います。
 - 図形のマスクを作成します。
 - 注意**：移動する不規則な形状のマスクを使う場合は、マスクが作れるように**[スマートエッジ]**がオンになった**[ブラシ]**ツールを使うことをおすすめします。
 - 微調整したい追跡されたマスクを選びます。
- マスクのプロパティ エリアで、作成した形状のキーフレームがオンになっていることを確認します。
- [マスク]**プレビューエリアにある再生のコントロールを使用してフレームを移動し、マスクを編集する必要があるところで停止します。
- [形状]**のプロパティ エリアで、次のいずれかを行います。
 - [修正]** ボタンをクリックすると、**[マスク]** のプレビューで、ツールを使って形状を編集できます。例えば、**[選択]** ツールを使うと、マスクを位置変更、サイズ変更、回転させることができ、**[ブラシ]** ツール（**[スマートエッジ]** を有効または無効にして）を使うと、マスクの範囲を追加でき、**[消しゴム]** ツールを使うと、マスクの範囲を削除できます。
 - [置換]** ボタンをクリックし、**[マスク]**プレビューで、**[ブラシ]**ツール（**[スマートエッジ]**または別のツールで）を使ってマスクを作成し直します（前のマスクの輪郭がガイドとして残っています）。



置換モードでの輪郭（左側）、修正モードでのマスク オーバーレイのある輪郭（右側）

- 5 プレビューの上部に表示される **[終了]** ボタン をクリックすると、変更が適用されます。
編集したマスクの形状にキーフレームが追加されます。
- 6 その他のフレームにも手順2から5までを繰り返します。



マスクが変更または置換されたら、その度に移動する被写体に合わせて一致させるよう、左側のキーフレームが表示されます。

マスク パネルを使って 3D 効果を作成

マスク パネルは、写真やビデオを適用できる 2D オブジェクトです。適用したら、このオブジェクトに 3D モーションの属性を割り当てることができます。

パネルには、グループは 1 つしかありませんが、複数の図形を使ってパネルを作成できます。例えば、いくつかの図形を結合させて猫の頭や雲の形をしたパネルを作成することができます。異なるメディアを使って、個別に回転、移動する 3 つの円など、図形ごとに異なるメディア アセットを適用することができます。

パネル マスクを作成するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - タイムライン内で、マスクを適用したいクリップを選択し、**[マスク]** をクリックして **[マスク]** パネルを表示します（**[ライブラリ]** および **[エディタ]** パネルとスペースが共有されます）。**[マスクを作成してください]** をクリックして、クリップ

の上方に[マスクトラック]を追加すると、選択したクリップに合う長さのマスク（黄色の帯）が自動で作成されます。

- タイムラインで、マスクを適用したいクリップを選択し、[マスク]をクリックして[マスク]パネルを表示します。[クリップマスクを作成]をクリックしてマスクを直接クリップに追加します。
 - マスクを追加したいタイムラインのトラックヘッダーの上を右クリックし、[新しいトラックを挿入] > [マスクトラック]を選択します。Ctrl キーを押したまま、マスクトラック上に沿ってドラッグしてマスクの再生時間(黄色の帯)を設定します。
- 2 [マスク]パネルで、[シェイプを作成]をクリックします。
 - 3 [マスク]プレビューの左端に並んだ利用可能な形状ツールのどれかを1つ選び、形状を1つまたは複数作成します。
 - 4 [マスク]パネルで、[変形]モードを使って複数の形状の相互作用したり、他の形状の属性を調整したりします。
 - 5 [マスク]パネルで、[アセット]（パネル上部にあります）をクリックします。
 - 6 [メディアを選択]をクリックし、パネルに適用したい写真やビデオクリップに移動します。
 - 7 [リンク]ドロップダウンメニューで、メディアを適用したい[グループ]または[シェイプ]を選択します。
 - 8 属性を設定し、シェイプを追加するごとに同じ手順を繰り返します。
 - 9 [マスク]パネルで、[3D]（パネルの上部にあります）をクリックします。
 - 10 キーフレームを使ってダイナミックに3D属性を設定します。

マスクの追跡に顔認識を使用する

[顔]ツールを使って、マスクを作成し、ビデオクリップの顔の動きを追跡できます。この機能で、人物の身元を保護するためにぼかしやモザイクを適用、また逆に顔をより目立たせたり、クリエイティブな効果を適用したりできます。その他、顔を保護しながら周囲の環境に効果を適用することもできます。



顔認識とモーション追跡を使って、被写体の顔にぼかしやモザイク、あるいは他の効果を追加できます。

モーション追跡に顔認識を使って顔にマスクを適用するには

- 1 マスクを適用したいクリップをタイムラインで選択し、**[マスク]**をクリックして**[マスク]**パネルを表示します。**[クリップマスクを作成]**をクリックして、マスクを直接クリップに追加します。
- 2 **[マスク]**パネルで、表示された新しいクリップマスクボタン（例えば**[クリップ 1]**）をクリックし、**[シェイプを作成]**をクリックします。
- 3 プレーヤー パネルの**[マスク]**プレビューエリアで**[顔]**ツール  をクリックします。
- 4 **[プレビュー]**ウィンドウで顔をクリックします。
顔にマスクのオーバーレイが表示されます。マスクを調整するには、マスクパネルで**[変更]**をクリックし、プレーヤーパネルのプレビュー画面で、上部に表示される**[ブラシ]**ツールと**[消しゴム]**ツールを使ってマスクを編集します。編集し終わったら、ツールの右側にある**[終了]**ボタンをクリックして終了します。
- 5 **[マスク]**パネルで、適用したマスクの**[トラック]**ボタン  をクリックします。
クリップやコンピューターシステムの大きさや複雑さによっては、この処理に数分掛かることがあります。
- 6 **[マスク]**パネルで、**[機能]**タブをクリックし、**[マスクのプロパティ]**を選択します。

マスクの追跡にオブジェクト検出機能を使用する

オブジェクト検出機能を使えば、ビデオクリップの中の動くオブジェクトにマスクを適用することができます。オブジェクト検出機能は、人工知能（AI）を使って一般的な物体を認識し、ビデオクリップの最初から最後までオブジェクトを自動的に追跡します。オブジェクトが検出されると、フレームごとにマスクが自動的に調整されます。オブジェクトが見えにくくなっているためにトラッキングが消えている場合には、微調整する必要があります。オブジェクトが認識されていない場合は、フレームごとにシェイプマスクを編集してください。詳細は、144 ページの「フレームごとにシェイプマスクを編集するには」を参照してください。

マスクの追跡に顔検出機能を使用するには

- 1 タイムラインで、マスクを適用したいクリップを選択し、**[マスク]**をクリックして**[マスク]**パネルを表示します。**[クリップマスクを作成]**をクリックしてマスクを直接クリップに追加します。
- 2 **[マスク]**パネルで、**[シェイプを作成]**ボタンをクリックします。
- 3 **[プレーヤー]** パネルの**[マスク]**プレビューで、**[ブラシ]**ツール  をクリックします。

デフォルトでは、**【スマートエッジ】** チェックボックスにチェックが入っており、オブジェクトのエッジが自動検出されます。

注意： **【ブラシ】** フライアウトにあるどのツールでも、オブジェクトを選択できません。また、エッジを検出する必要がない場合は、**【スマートエッジ】** のチェックボックスのチェックを外すこともできます。

4 オブジェクトを選択したら、プレビューの上部に表示される **【完了】** ボタン  をクリックします。

5 **【形状】** では、オブジェクトが認識されている場合、**【トラック】** ボタン  をクリックできます（オブジェクトが認識されていない場合は、このボタンは利用できません）。

クリップやコンピューターシステムの大きさや複雑さによっては、この処理に数分掛かることがあります。

6 追跡されたマスクを確認し、調整が必要かどうかを調べます。手動で調整する前に、**【トラック】** ボタンの下にある **【感度】** 設定を変更しましょう。その後、再び **【トラック】** ボタンをクリックすると、トラッキングの結果が再生成されます。**感度値** が低いと、マスクが適用されるエリアが増え、高いとマスクが適用されるエリアが減ります。

マスクの微調整の詳細については、144ページの「フレームごとにシェイプマスクを編集するには」を参照してください。

7 **【マスク】** パネルで、**【機能】** タブをクリックし、**【マスクのプロパティ】** を選択します。

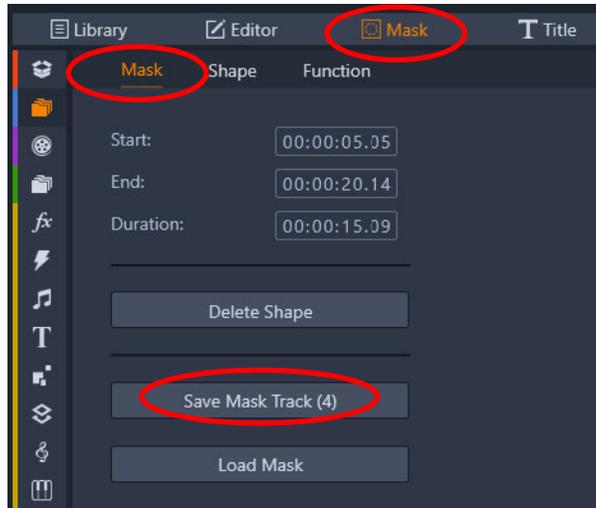
マスクの保存、削除、読み込み

あるプロジェクト用に作成したマスクを保存し、他のプロジェクトに使用できます。マスクを保存すると、.psmask ファイル (...Documents/Pinnacle/My Masks) に保存されます。

プロジェクトに不要になったマスクは、削除できます。クリップマスクは、1つでも、クリップに適用されたすべてのクリップマスクでも削除でき、マスクトラック上にあるマスクは、1つでも、マスクトラックすべてでも削除できます。

マスクを保存するには

- 1 タイムラインで保存したいマスクを選択します。
- 2 **【マスク】** パネルで、**【マスク】** タブをクリックして、**【マスク】** ページを表示させます。



- 3 [マスクトラックを保存] または [保存] (クリップマスクの場合) をクリックします。
- 4 マスクの名前を入力します。
作成したマスクは、.psmask ファイルとして保存されます。

保存されたマスクを読み込むには

- 1 マスクをクリップマスクとして適用する場合は、タイムライン上でクリップを選択します。
- 2 [マスク]パネルで、[マスク]タブをクリックして、[マスク]ページを表示させます。
- 3 [マスクのロード]をクリックします。
- 4 デフォルトの場所から必要なマスクを選択するか、マスクの保存場所に移動します。
注意： マスクが読み込まれる前にクリップが選択されていた場合は、マスクはクリップマスクとして読み込まれます。クリップが選択されていない場合、マスクは新しいマスクトラックとして追加されます。他のトラックと同様に、タイムライン上でマスクトラックの順序を変更することができます。

マスクを削除するには

- 1 タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
 - **クリップマスク：**クリップマスクを右クリックし、[削除] または [すべて削除] を選択します (削除したいクリップマスクが複数ある場合)。
 - **マスクトラック：**マスクトラックのトラックヘッダーを右クリックし、[マスクトラックを削除] を選択します。
 - **マスクトラック上のマスク：**マスクトラック上のマスクを右クリックし、[削除] を選択します。

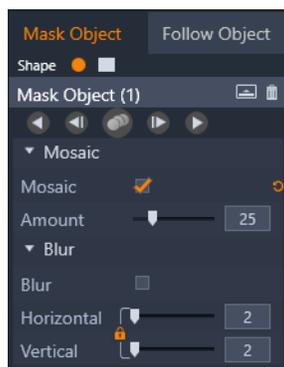
モーショントラッキング

ビデオの要素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。

要素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。

ビデオ要素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。



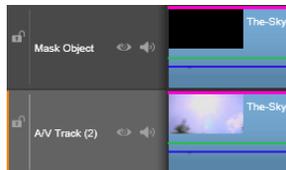
- 4 **[モザイク]** または **[Blur]** 領域で、選択した領域に適用する設定を選択します。



モザイクエフェクト(左)Blurエフェクト(右)

- 5 以下の[分析]ボタン  の1つをクリックして、ビデオで選択したエリアを追跡します。
- **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要素をトラックする

- 1 **[編集]** ワークスペースで、トラックするタイムライン内のビデオクリップを選択し、次のいずれかを実行します。
 - タイムラインツールバーで **[モーショントラッキング]** ボタン  をクリックします。
 - クリップを右クリックし、コンテキストメニューから **[モーショントラッキング]** を選択します。
- 2 **[オブジェクトをフォローする]** タブをクリックします。
- 3 **Follow Object** 領域で、 **Tracker** アイコンをクリックします .



- 4 プレビューエリアで、トラックした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[分析]ボタン  のどれか1つをクリックして、ビデオで選択したエレメントを追跡します。
 - **[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。

モンタージュとテンプレート

8

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（**【ムービーをテンプレートとして保存】**）。**【マイテンプレート】** には、カスタマイズした画面分割テンプレートも保存されます。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- テンプレートの基本
- モンタージュテンプレート
- タイムライン上のモンタージュクリップ
- モンタージュテンプレートの構造
- モンタージュの編集
- モンタージュ エディタの使い方
- 画面分割ビデオ テンプレート
- 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

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。

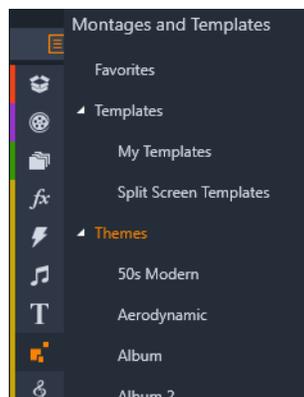
テンプレートを使用するには

- 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。

- 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。
- 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。
- テンプレートにメディアを追加するには、次のいずれかを実行します。
 - ・ [モニタージュ] テンプレート ([テーマ]) タイムラインでテンプレートをダブルクリックして、 [モニタージュエディタ] を開きます。
 - ・ [画面分割テンプレート] -右クリックして [サブエディターで開く] を選択します
 - ・ [マイテンプレート] - 右クリックして [サブエディターで開く] を選択します
- 必要なコンテンツを追加または編集して [OK] をクリックしてメインのアプリケーションウィンドウに戻ります。

モニタージュテンプレート

モニタージュテンプレートは [ライブラリ] パネルの [モニタージュとテンプレート] カテゴリの [テーマ] にあります。テンプレートは、あらかじめ定義されたもので (編集に制限があります)、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適用してよりよいムービーを作成できます。モニタージュテンプレートには、ビデオ、テキストキャプション、写真など、複数のタイプのカスタムデータを含むことができるスロットがあります。表示された対応するドロップゾーンに適切なアセットをドラッグして、スロット内に配置できます。



モニ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。

プロジェクトのモニタージュ

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、モニ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、モニタージュクリップをダブルクリックして、モニタージュエディタを開きます。詳しくは、159 ページの「モニタージュ エディタの使い方」を参照してください。

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があります。

モニタージュの背景

いくつかのテンプレートには背景画像、選択可能な背景色、またはその両方が内蔵されています。そのほとんどは、モニタージュエディタに **[背景]** チェックボックスが表示されるため、ボックスにチェックを付ければ透明の背景が追加されます。このモニタージュの機能を使うことで、下のトラックのビデオや写真素材の背景に重ねて上のタイムライントラックで使うことができます。

タイムライン上のモニタージュクリップ

プロジェクトのタイムライン上のモニタージュクリップは、普通のビデオクリップと同様に、トランジションの追加、トリミング、配置の操作が行えます。

タイムラインの上にドロップされたモニタージュテンプレートは、挿入、上書き、置換の3つのいずれかの方法で追加されます。ツールバーの **[編集モード]** ボタンを **[スマート編集モード]** に設定すると、自動的に **[置換]** になります。クリップのデフォルト長は、テンプレートによって異なります。編集モードについて詳しくは、60 ページの「編集モード」を参照してください。

モニタージュクリップのトリミング

タイムラインのトリミング操作がビデオクリップのモニタージュクリップと同じでも、処理の結果は、トリミングしたテンプレートの性質により異なります。

タイトルロールなどのアニメーションテンプレートはすべて、常に先頭から最後まで実行されます。したがって、アニメーションのスピードはクリップの長さにより異なります。クリップを短くすると、アニメーションの再生速度は速くなりますが、内容は変わりません。

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

トランジションとエフェクト

トランジションは、他のクリップタイプと同じ方法でモニ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、通常通りモニタージュクリップの追加することができます。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、モニタージュクリップでは使用できない場合があります。

モニ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、モニ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、カスタマイズ機能が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、クロープ、スケーリングなし)。詳細は、268ページの「コントロール パネルで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。

- 1 左側には、コンパクトなバージョンのライブラリがあり、ビデオや写真にアクセスできるようになっています。
- 2 右側には、テンプレートパラメータで必要なテキストフィールドやその他のコントロールを含むカスタマイズパネルがあります。
- 3 プレーヤーには、変更した結果が表示されます。
- 4 プレビューの下は、ビデオや画像のドロップゾーンです。
- 5 タイムラインには、リードインとリードアウトの時間を調整するためのハンドルが用意されています。

モンタージュクリップの内側トリミング

モンタージュテンプレートをユーザーが設定可能な長さのフルフレームビデオで開始/終了すると、その他の場合と同様に、モンタージュエディタのタイムラインで調整用のハンドルを使ってフルフレームの長さを示すリードインとリードアウトを設定できます。ハンドルをクリックし、左右にドラッグして再生時間を個々に調整します。クリップ中央（アニメーション部）の再生時間は、その調整により短く、または長くなります。します。キーボードの左および右矢印キーを使うと微調整が行えます。中央部分の再生時間に影響を与えないようにリードインおよびリードアウトのバランスをとりたい場合は、ハンドルの間をクリックしてドラッグします。



モ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、158 ページの「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

できます。通常クリップの上部にある赤紫色の線は、エフェクトが適用されていることを示しています。



ドロップゾーン内でエフェクトを削除する： [エフェクト] 内の [すべてを削除] コマンド、または削除するエフェクトを選択できる [削除] サブメニューゾーンのコンテンツ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。



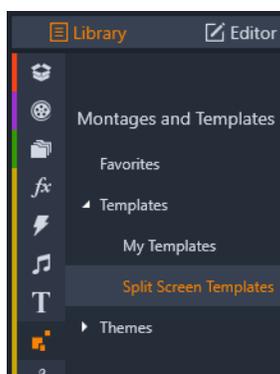
テンプレートを使用して画面分割のビデオプロジェクトを作成することも、独自の画面分割テンプレートを作成することもできます。

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

- 1 ライブラリのナビゲーションバーから、**［モニタージュとテンプレート］** > **［テンプレート］** > **［画面分割テンプレート］** を選択します。



- 2 使用するテンプレートのサムネイルをタイムラインにドラッグします。
- 3 タイムラインでテンプレートを右クリックし、**［サブエディターで開く］** を選択します。
テンプレートが**［サブエディター］** ウィンドウの独立したトラックに展開されます。テンプレートの各エリアにトラックが追加されます（トラックは、対応するエリアを視覚的に示します）。
- 4 **［サブエディターライブラリ］** パネルからビデオクリップを各トラックにドラッグします。
- 5 テンプレートエリア内のクリップを調整するには、トラックをクリックし、**［プレーヤ］** パネルで、PIP **［スケールモード］** ボタン  をクリックします。
テンプレートのベース上にクリップの半透明のビューが表示されます。
- 6 **［プレーヤ］** パネルで、次のいずれかの操作を行います。
 - プレビューウィンドウに表示されたサイジングノード（オレンジ色の点）をドラッグして選択したクリップのサイズを変更します。
 - クリップをドラッグして、テンプレートの対応するエリアを埋めるように配置します。
 - 回転ハンドル（サイジングレクタングルの上に拡張するノード）をドラッグしてクリップを回転させます。
- 7 タイムラインで別のトラックをクリックして、テンプレート内の他のクリップを調整します。
- 8 終わったら、**［OK］** をクリックして**［サブエディター］** を終了し、画面分割の要素をタイムラインの単一のトラックに折りたたみます。

画面分割テンプレートを作成するには

- 1 タイムラインで、**［画面分割テンプレートクリエイター］** ボタン  をクリックします。

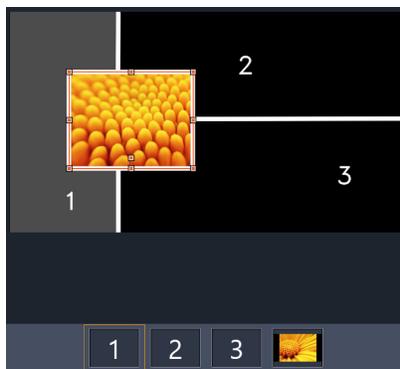
[**モニタージュ/テンプレートエディタ**] で、 [**形状ツール**] パレットからツールを選択し、エディタウィンドウ内をドラッグしてエリアを異なるクリップゾーンに分割します。各クリップゾーンに数字が表示されます。



- 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。
- 注意：** 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（ [**モニタージュとテンプレート**] > [**テンプレート**] > [**マイテンプレート**] ）。
- 6 [**OK**] をクリックして [**サブエディター**] に行きます。
- 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。

- 終わったら、[OK] をクリックして [サブエディター] を終了し、画面分割の要素をタイムラインの単一のトラックに折りたたみます。

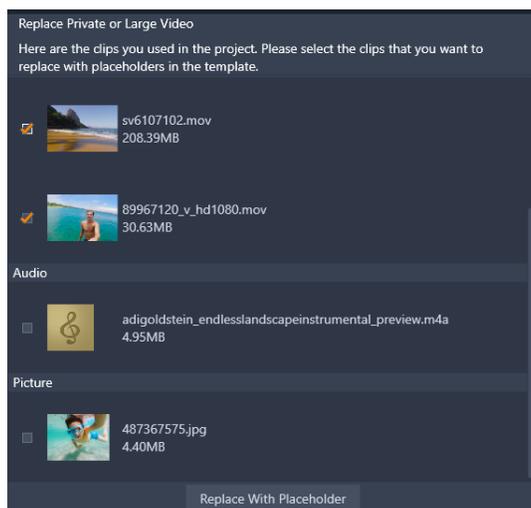
マイテンプレート：ムービーをテンプレートとして保存する

ムービーをテンプレートとして保存し、[ライブラリ] に追加することができます ([モニタージュとテンプレート] > [マイテンプレート])。ムービープロジェクトをテンプレートに変換するときには、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。

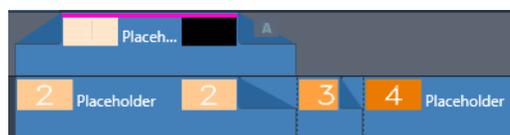
注：[マイテンプレート] には、カスタマイズした画面分割テンプレートも保存されます。画面分割テンプレートの使用方法については、163 ページの「画面分割テンプレートを選択して適用するには」を参照してください。

ムービープロジェクトをテンプレートに変換するには

- 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。
- 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。



- [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

- 1 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。

タイトル



Pinnacle Studio を使って、アニメーションタイトルやグラフィックスを作成、編集できます。プリセットタイトルを使うことも、一からタイトルを自作することもできます。多数そろったテキストや画像の効果や細かく設定できるキーフレームのコントロール機能を使って無限に選択できます。

3D タイトルの作成と編集については、289 ページの「3D タイトルエディタ」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。

- タイトルについて
- タイトルパネルのコンポーネント
- タイトルパネルにアクセスする
- 基本的なタイトルの作成方法
- レイヤー付きの合成タイトルを作成する
- タイトルを保存/読み込む
- ルック プリセット
- タイトルのモーション
- タイトルの作成と編集
- 背景設定
- ルック設定
- タイトルのプレビュー
- 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
- レイヤーリストを使った作業

タイトルについて

Pinnacle Studio では、色々な方法でタイトルを追加できます。

- 一からモザイクを作成するには
- プリセットタイトルを追加する

一から作成したタイトルを、プリセットとして保存することができます。

一般には、プリセットのタイトルを選択して、これをプロジェクトに追加し、タイムラインでタイトルを選択し、テキストを編集したり、[タイトル]パネルでテキストやその他のプロパティを変更したりします。

注記：[ライブラリ]から直接タイトルを編集する場合は、プリセットが補正モードで開きます。タイムラインにタブが表示され、タイトルが表示されます（現在のプロジェクトにもタブがあります）。メインのプロジェクト作業に進む前に、タイトルを編集し終え、これを保存し（新しい名前で）、タイムラインのタイトルタブを閉じることをおすすめします。

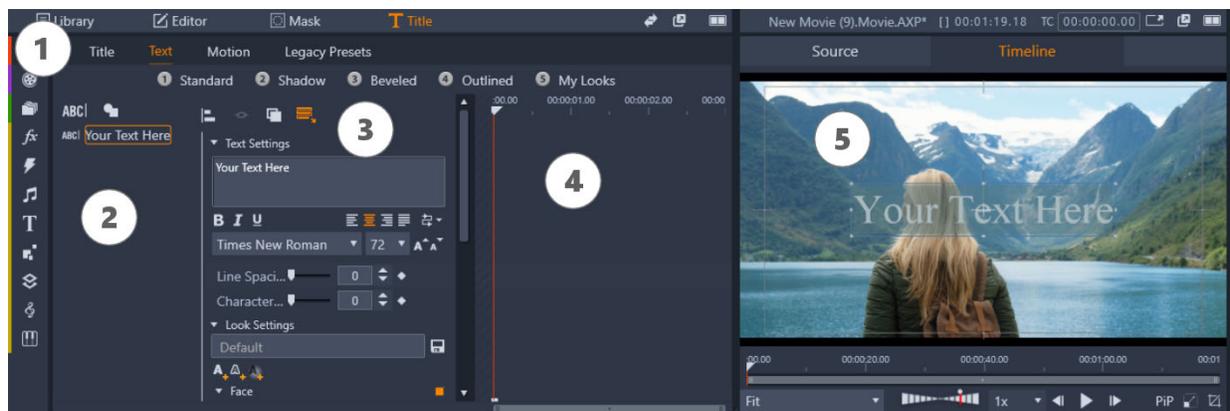
タイトルを見付けるヒント

他のアセットと同様に、プリセットのタイトルは[ライブラリ]で検索できます。以下は、使用できるキーワードです。

- **オーバーレイ**：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タイトル。
- **フルスクリーン**：透明な部分はなく、ビデオフレーム全体を占めているタイトル。

ライブラリでは、その他にもキーワードとして「ロール」、「クロール」、「名前」、「タイトル」を入力して検索できます。

タイトルパネルのコンポーネント



タイトルパネルのエリア：①[タイトル]パネルページのタブ（タイトル、テキスト、モーション、従来のプリセット）②[レイヤー]のエリア、③ [設定] のエリア、④キーフレームのエリア、⑤タイトルプレビュー画面のある[プレイヤー]パネル

上図で番号が付けられた部分は、**タイトル**パネル画面の主なエリアです。

1 [タイトル]パネルには、[タイトル]、[テキスト]、[モーション]、[従来のプリセット]の4ページのタブがあります。

- [タイトル]ページには、基本的な作成、保存、読み込み、長さのコントロールでできます。

- **[テキスト]**ページは、デフォルトで、ほとんどのテキスト編集のコントロールが含まれています。
 - **[モーション]**ページでは、タイトルのレイヤー全体、または行、単語、文字ごとにモーションを設定できます。
 - **[従来のプリセット]**で、タイトルのモーションのプリセットを選択でき、ごく一般的な**[入力]**、**[強調]**、**[終了]**などのスタイルが含まれます。
- 2 **[レイヤー]**のエリアには、タイトルのレイヤーのリストが含まれています。レイヤーには、テキストベースまたは図形ベース（ベクタ図形またはインポートした写真やビデオ）のものが 있습니다。**[レイヤー]**のエリアは、**[テキスト]**、**[モーション]**、**[従来のプリセット]**ページに使用できます。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。画像をレイヤーに積み上げていくプロセスを「**コンポジティング**」と言います。これは、作業中は、各レイヤーの情報を別々に保持し、画像を出力するときのみ組み合わせるため、いつでも元のコンポジション（構成）に戻すことができ、新しいレイヤーを追加したり、調整、並べ替え、削除、置換などが行えるためです。
 - 3 **[設定]**のエリアには、**[テキスト]**、**[ルック]**、**[バックグラウンド]**、**[ステレオスコピック]**の設定が含まれています。**[モーション]**のページには、すべてのモーションの設定が含まれています。**[テキスト設定]**はタイトルのスタイルとサイズを決定し、**[ルック設定]**はタイトルのテキストの字体、エッジ、シャドウなどの構成を決定し、および**[背景設定]**はタイトルの背景レイヤーに関連した事項を決定できます。
 - 4 **[キーフレーム]**のエリアでは、キーフレームに対応するプロパティを設定して確認することができます。たとえば、キーフレームを使ってモーションを決定できます。キーフレームについて詳しくは、44ページの「**キーフレームを使う**」を参照してください。
 - 5 **プレイヤーパネル**では、タイトルをプレビューして、インタラクティブな編集コントロールができます。

タイトルパネルにアクセスする

タイトルパネルにアクセスするには、いくつかの方法があります。何を選択する（あるいはしない）かによって、開いた**[タイトル]**パネルに表示されるものは異なります。

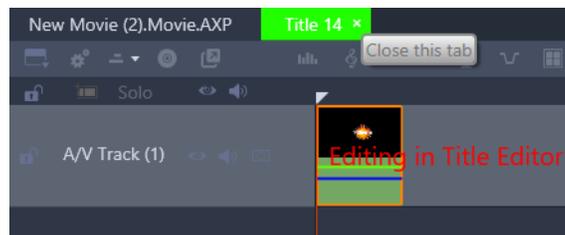
注記：**[ライブラリ]**でタイトルをダブルクリップすると、補正モードでプリセットが開きます。タイムラインにタブが現れ、タイトルが表示されます（現在のプロジェクトにもタブがあります）。メインのプロジェクト作業を続ける前に、タイトルの編集を終え、（新しい名前で）保存して、タイムラインのタイトルタブを閉じることをおすすめします。

タイトルパネルにアクセスするには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - **[ライブラリ]**パネルのエリアで、**[タイトル]**をクリックします。
 - タイムラインのスクラバー（再生ヘッド）をタイトルを追加したい位置までドラッグし、タイムラインのツールバーで**[タイトル]**ボタン **T** をクリックします。
 - タイムラインで、既存のタイトルクリップをダブルクリックします。
 - **[ライブラリ]**で、プリセットタイトルのサムネイルをダブルクリックします。

ライブラリのタイトル編集の補正モードを閉じるには

- 編集したライブラリのタイトルを新しい名前でも保存した後、タイムラインで、タイトルのタブの閉じるアイコン（X）をクリックします。



明るい緑色のタブで閉じるアイコンをクリックすると、タイトルの補正モードが閉じられます。

基本的なタイトルの作成方法

Pinnacle Studio のタイトルの機能をよく知るには、一からタイトルを作成してみるのが最もよい方法です。

基本的なタイトルを作成するには

- 1 タイムラインにタイトルのトラックがあることを確認します。デフォルト設定では、タイトルはメインのメディアトラックの上にオーバーレイとして追加されるよう、透明の背景で作成されます。
- 2 タイトルを挿入したい位置にタイムラインのスクラバー（再生ヘッド）を配置します。
- 3 タイムラインのツールバーで **[タイトル]**ボタン **T** をクリックします。
デフォルトでは、タイトルクリップ（3秒間）がタイムラインに追加され、**[タイトル]**パネルが表示されます。
- 4 **[タイトル]**パネルの**[テキスト設定]**のテキスト入力フィールドにタイトルを入力します。

タイトルのテキストをプレビューするには、タイムラインでタイトルクリップの上
にスクラバーが配置されていることを確認します。

5 **[テキスト設定]**エリアで、書式設定オプションの必要なものをどれでも適用し、
テキストのフォントや配列をカスタマイズします。

6 **[ルック設定]**のエリアのカラーセレクトから**[塗りつぶし]**カラーを選択し、**[適
用]**ボタンをクリックします。

他のオプションには、輪郭（エッジ）またはドロップシャドウ/グロー（影）があ
ります。詳細は、176ページの「ルック設定」を参照してください。タイトルに背景
を追加することもできます。詳細については、176ページの「背景設定」を参照して
ください。

7 パネルの上部で**[モーション]**タブをクリックして、以下のいずれかを実行します。

- **[位置]**のエリアで、テキストを再配置するために設定を変更します。
- プレイヤーパネルで、テキストボックスをクリックして選択し、ポインタをボック
スの端に位置させて移動アイコンを表示させ、テキストをドラッグして配置した場
所に移動させます。

他にも、行や語、文字ごとにモーションを設定できる**[回転]**や**[不透明度]**の設定
などのオプションがあります。詳細は、174ページの「タイトルのモーション」を参
照してください。

レイヤー付きの合成タイトルを作成する

レイヤーを使用して、複雑なタイトルを作成できます。レイヤーは、テキスト、図形、
写真、ビデオを基にして作成できます。レイヤーを使うと、タイトルに使われた様々な
要素を整理でき、ある部分を他の部分に影響を及ぼすことなく柔軟に変更できます。レ
イヤーやロゴ、その他のグラフィックスを使ってテロップを作成できます。

タイトルのレイヤを作成するには

1 **[タイトル]**パネルで、**[テキスト]**タブをクリックして、**[テキスト]**ページが表示
されることを確認します。

2 レイヤーのリストの上部で、以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **テキストレイヤーを追加**：リストに新しいテキストのレイヤーを追加できます。
- **形状ツール**：ベクター図形を選択するか、**[ライブラリからアセットを追加]**を
選択して、ウインドウを開き、**[プロジェクトボックス]**、**[ビデオ]**、**[写真]**カテ
ゴリからメディアの種類を選択します。メディアを選択したら、**[適用]**ボタンを
クリックして、このウインドウを閉じ、レイヤーをリストに追加します。

3 レイヤーのリストから編集したいレイヤーを選択し、**[設定]**のエリアで必要な設定
を指定します。

4 **[テキスト設定]**の上で、次のいずれかを選択します。

- **グループ配列**：プレイヤーパネルのプレビューで、2つまたはそれ以上のレイヤーを選択し、**[グループ配列]**メニューから配列オプションを選択します。
- **グループ**：プレイヤーパネルのプレビューで、2つまたはそれ以上のレイヤーを選択して外観やプロパティを共有するグループを作成します。
- **順番**：選択したレイヤーの重ね順を変更できます。
- **テキスト折り返し**：テキストを一行で表示するのではなく、フレームサイズに合わせてテキストフレーム内でテキストを折り返します。



また、プレイヤーパネルのプレビュー画面からレイヤーをクリックして選択、または右クリックしてコンテキストメニューから**[レイヤーをすべて選択]**を選択できます。また、このコンテキストメニューからは**[すべてのレイヤー選択を解除]**も選択できます。

その他、**[グループ化]**や**[順番]**も選択できます。

タイトルのレイヤーを編集するには

- 1 **[タイトル]**パネルで、**[テキスト]**タブをクリックして**[テキスト]**ページを表示されることを確認します。
- 2 レイヤーのリストのエリア上で編集したいレイヤーを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - 設定のエリアで、必要な変更を選択します。
 - プレイヤーパネルのプレビューから1つまたはそれ以上のレイヤーを選択し、右クリックして**[レイヤーの切り取り]**、**[レイヤーをコピー]**、**[レイヤーを貼り付け]**、**[レイヤーを削除]**のいずれかを選択します。

タイトルを保存 / 読み込む

コンピューターで作成し、編集するタイトルを保存できます。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。

タイトルをプリセットとして保存するには

- 1 タイムラインで保存したいタイトルを選択します。
- 2 **[ライブラリ]**パネルのエリアから、**[タイトル]**をクリックします。
- 3 **[タイトル]**パネルの左上隅にある**[タイトル]**タブをクリックします。
- 4 **[タイトルを保存]**をクリックして、タイトルの名前を入力します。
- 5 **[保存]**をクリックします。
デフォルト設定では、タイトルは**[ライブラリ]**の**[マイ タイトル]**でプリセットとして保存されます。

保存されたタイトルを読み込むには

- 1 [タイトル]パネルの左上隅で、[タイトル]タブをクリックします。
- 2 [タイトルを読み込む]をクリックし、読み込みたいタイトル (AXP ファイル) まで移動します。
- 3 [開く]をクリックします。

ルック プリセット

ルック プリセットは、テキストやベクター図形を入れてレイヤーに適用できるビジュアルなスタイルです。基本的な書式を超えて魅力的なタイトルをすばやく作成できる素晴らしい方法です。

ルックプリセットのサムネイル上にポインタをのせると、プレイヤーパネルのプレビューエリアにある選択したレイヤーにルックのプレビューが表示されます。

プリセットの中に探しているものにぴったりな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]のエリアで変換します。そして、このルックを[マイルック]のカテゴリに保存できます。

ルックプリセットを適用するには

- 1 [タイトル]パネルで、[テキスト]タブをクリックして[テキスト]ページが表示されるかを確認します。
- 2 レイヤーのリストで、テキストレイヤーまたはベクター図形のある図形レイヤーを選択します。
- 3 パネルの上部で、以下のいずれかのルックのカテゴリをクリックします。
 - **標準**：いくつかの一般的なスタイルのプリセットがそろっています。
 - **影**：影のスタイルがそろっています。
 - **傾斜**：エッジが傾斜しているスタイルがそろっています。
 - **アウトライン**：様々なエッジとグローのスタイルがそろっています。
 - **マイルック**：カスタマイズしたルックはここに保存されます。
- 4 選択したカテゴリにあるサムネイルの上にポインタをのせるとプレイヤーパネルでルックをプレビューできます。
- 5 また、サムネイルをクリックするとルックを適用できます。
- 6 プリセットを調整するには、[ルック設定]のエリアで設定を変更します。

注意： カスタマイズしたルックを保存するには、[ルック設定]の下部のテキスト入力欄でルック名を入力し、テキスト入力欄の右側にある[ルックを保存]ボタンをクリックします。

タイトルのモーション

[**タイトル**] パネルの [**モーション**] ページでテキストの位置を設定できます。キーフレームを追加すると、回転、傾斜、回転台などの動きを使った動きを正確に追加し、時間の経過に伴ってテキストの位置を変えることができます。

タイトルの各レイヤーにおいて、タイトルのテキストの行や語、文字ごとにモーションを適用できます。

従来のプリセット

[**従来のプリセット**] ページには、プリセットのアニメーションルーチン形式によるモーションのオプションがあります。例えば、タイプ打ち効果、スクロールテキスト、バウンスするテキストなどのプリセットがあります。モーションは、3種類に分類されています。

- **入力**：入力モーションは、タイトルのレイヤーの導入（実行タイトルで始めて表示される時）を制御します。
- **強調**：強調モーションは、画面に表示されている間、目にとまるような動きを使って、見る人の目をタイトルレイヤーのコンテンツに引きつけます。
- **終了**：終了モーションは、タイトル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。

注意：一般に、[**入力**] および [**終了**] プリセットには、一貫した効果を適用できるよう、マッチした組み合わせがあります。

タイトルにモーションを追加するには

- 1 タイムラインで、編集するタイトルをダブルクリックします。
- 2 [**タイトル**] パネルにある [**モーション**] タブをクリックし、[**テキスト**] ページが表示されていることを確認します。
- 3 レイヤーのリストからレイヤーを1つ選択します。
- 4 テキストレイヤーを選択したら、次のボタンのどれかをクリックして要素を選択します。
 - レイヤー
 - 行
 - 単語
 - 文字



- 5 選択した要素（文字など）に複数のユニットがある場合は、テキスト入力欄で編集したい項目をクリックします。

- 6 キーフレームのエリアで必要な時間コードでキーフレームを追加し、[位置]、[回転]、[旋回軸]、[スケール]、[不透明度]の設定を行います。

従来のプリセットでモーションを追加するには

- 1 タイムラインで、編集するタイトルをダブルクリックします。
- 2 [タイトル]パネルで、[従来のプリセット]タブをクリックします。
- 3 レイヤーのリストからレイヤーを1つ選択します。
- 4 [入力]のエリアで、[プリセットを選択]をクリックします。
- 5 ポインタをサムネイルの上にのせて、プレイヤーパネルにあるモーションをプレビューします。
- 6 クリックしてプリセットを適用します。
- 7 [強調]および[終了]には、手順5~6を繰り返します。
- 8 事前設定されたタイムラインエリアで、クリップに使われた1つずつまたはすべてのモーションの効果の長さを調整できます。
従来のプリセットに適用されたモーションを削除したい場合は、事前設定されたタイムラインのエリア（プレビューの左側）で右クリックして[モーション]を選択し、サブメニューから削除したいモーションを選択します。

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。176 ページの「背景設定」を参照してください。

ビデオと画像レイヤー：このレイヤーは、ライブラリのビデオ、写真、ムービープロジェクトセクションのリソースで作られています。このレイヤーは、ルック機能を除き、テキストおよび形状レイヤーと同様に操作します。

テキストと形状レイヤー：これは、「ベクターベース」のレイヤー、つまりビデオや写真ファイルのようなビットマップ画像で保存されないレイヤーであり、直線や曲線などの要素からプロパティ（色など）や特殊効果（ぼかしなど）を適用して画像を再生するための「レシピ」の一種であるレイヤーです。ビデオや画像レイヤーと同様に、ベクターベースのレイヤーは、ドラッグ、サイズ変更、回転、グループ化、およびモーションへの適用ができます。ただし、他のレイヤーとは異なり、プリセットセレクトアのルックセクションでルックをカスタマイズできます。詳しくは、173 ページの「ルックプリセット」をご覧ください。

背景設定

背景は、[背景設定]のエリアでコントロールできます。

タイトルのデフォルト背景は、完全に透明です。タイトルがプロジェクトのタイムラインの上のトラックに表示される場合は、そのトラックの下のビデオまたはその他の画像がタイトル前景の背後から透けて見えます。

単色またはグラデーション背景を作成する場合は、背景プレビューエリアをクリックします。すると、カラー選択ダイアログが開き、タイトルエディタウィンドウのあらゆる場所の色を取り込むことのできるスポイトが使えます。

カラーパレットの上部にある[グラデーション]タブを選択すると、グラデーション背景を選択できます。グラデーションバーの下をシングルクリックすると、グラデーションマーカが表示されます。グラデーションマーカは、バーエリアから縦方向にドラッグすると削除されます。

ビデオまたは静止画像を背景に使うには、ライブラリのビデオまたは写真セクションから項目をドロップゾーンとして機能する背景プレビューにドラッグします。

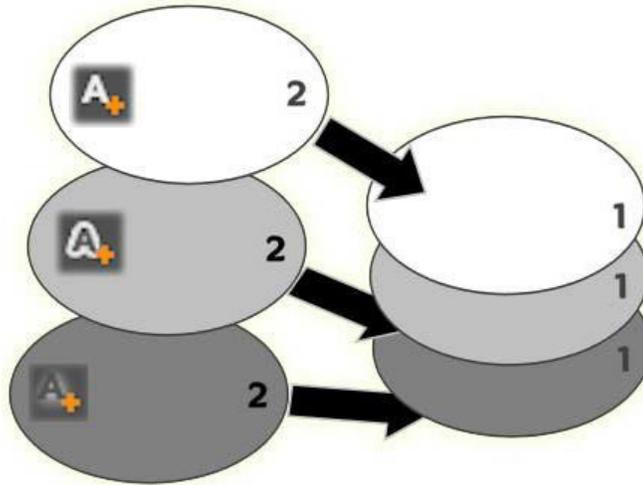
背景を透明にするには、[透明度]スライダを完全透明（左端）から完全に不透明の間のどこかに動かします。スライダをダブルクリックすると完全不透明に戻ります。

背景をデフォルト（背景なし）にリセットするには、[ごみ箱]ボタンをクリックします。

ルック設定

[設定]パネルでは、各レイヤーを詳しく調査、変更、追加、削除できる**ルック設定**にアクセスして、特定のルックを作り出すことができます。

詳細レイヤーには、[文字]、[輪郭]、[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。

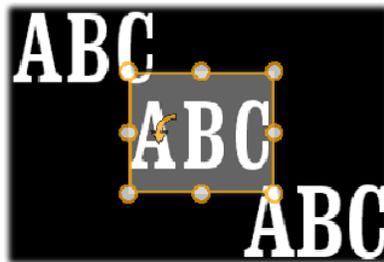


字体、エッジ、シャドウ：新しい文字の詳細（左、上）が字体レイヤーの最上位に追加されます。新しいエッジおよびシャドウの詳細は、適用するタイプの最下位レイヤーの下に追加されます。

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。

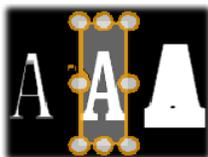
以下の詳細プロパティが設定できます。

- **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、プレイヤーパネルのプレビュー画面の幅1/8および高さ1/8です。



この例では、1つのテキストレイヤーに3つの詳細レイヤーを持つルックが適用されています。詳細レイヤーは、各オフセット値を除き、左上 (-1.0,1.0)、中央 (0,0)、右下 (1.0,-1.0) という同じ内容で設定されます。

- **サイズ**：このスライダは、テキストまたはグラフィックの描画に使われるセグメントの太さを0~2（1がデフォルト）の範囲で設定します。



この例では、異なるサイズ設定で3つの詳細レイヤーが存在します。機能説明（左から右）0.90、1.0、1.20。サイズの違いによる視覚的効果は、レイヤーのストロークのデフォルトの太さにより異なります。テキストレイヤーでは、選択したフォントファミリーとサイズにより異なります。

- **ぼかし：**このスライダの値を0～1に増加させると、詳細レイヤーのぼかし度と曖昧さが増します。



この例の詳細レイヤーでは、ぼかし設定のみが異なります。機能説明（左から右）0.15、0、0.40。

- **不透明度：**このスライダは、詳細レイヤーの透明度を0（透明）～1（不透明）の範囲で設定します。
- **塗りつぶし：** [色見本] ボタンをクリックすると、カラーピッカーが開き、塗りつぶしに使用する色が選択できます。カラーピッカーの [スポイト] ボタンでタイトルエディタのどこからでも色を取り込むことができます。グラデーション背景を設定する場合は、カラーパレットの上部にある [グラデーション] ボタンを選択します。グラデーションバーの下をシングルクリックすると、グラデーションマーカが表示されます。グラデーションマーカは、バーエリアから縦方向にドラッグすると削除されます。

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。



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。

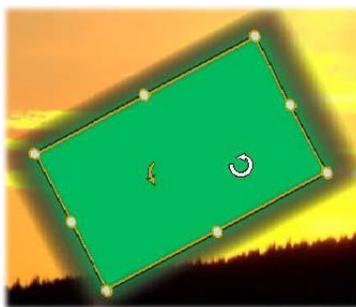
詳細レイヤーの**編集パネルの開閉**は、ヘッダーバー左端にある矢印ボタンをクリックします。

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。

タイトルのプレビュー

タイトルをプレビュー、編集するには、主にプレイヤーパネルのプレビュー画面を使用します。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。



プレビュー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。

プレビューで使えるレイヤー操作

ここで説明するレイヤーは1つですが、複数レイヤーを同時に操作することもできます。

プレビューでレイヤーを選択するには、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、まず最初に上のレイヤーを先に非表示にします。

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。



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。

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

タイトルを作成すると、主にテキストも入力します。このため、エディタでは、さまざまな専用のオプションを提供し、希望するテキスト様式が得られるよう手助けしています。利用可能なテキスト操作は、以下のとおりです。

- テキストの編集
- フォント、フォントサイズ、スタイルの変更
- テキストの配置とフロー設定
- テキストプロパティのコピーと貼り付け

このため、新規のテキストレイヤー（つまりテキスト編集モード）はすでに有効になっており、そのままタイプ入力すると、デフォルトのテキストに上書きされます。

既存のテキストレイヤーを編集できるようにするには、プレビューパネルのエリアにあるコントロールフレームの内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

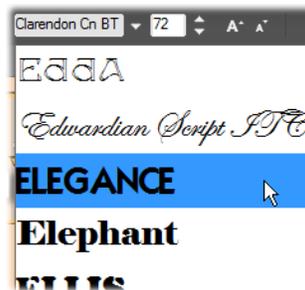
プレイヤーパネルのプレビュー画面にあるテキストを編集しにくい、または編集できない場合は、[タイトル]パネルの[テキスト設定]エリアにあるテキスト入力欄でテキストを編集できます。これは、モーションを使用するときなど、テキストが画面の外のスクラバー位置にある場合に便利です。

選択したテキストのスタイル設定

フォントスタイル：選択したテキストに太字、斜体、下線などを設定（または設定を解除する）には、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。



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: 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は、プレイヤーパネルのプレビュー画面にある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、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、スタイルもコピーされます。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

テキストが複数行あるタイトルには、左右中央揃え揃えオプションのある標準メニューを利用できます。デフォルト設定では、新しいテキストレイヤーは中央に揃える（ドロップダウンの **[中央揃え]**）機能が適用されており、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発揮できるように、8種類のテキストフローオプションが用意されています。このオプションは、前述の説明とおり、単にテキストの表示方法を調整するのみでなく、**Home** や **End** などの標準キーにも対応しています。



ルックのスタイル設定

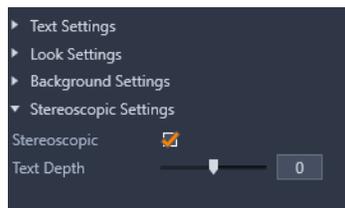
173 ページの「ルック プリセット」で説明されているように、テキストおよび形状レイヤーの外観は、ルックプリセットのアプリケーションで変換できます。部分的にハイライト表示されているテキストレイヤーでは、ハイライト表示されているテキストにのみルック効果が適用されます。基本的に、タイトルの各文字には個別にルックを適用できます。



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 インジケータを保存します。



ライブラリまたは 3D タイムラインから開いたステレオスコピックタイトルは、ステレオスコピックプレビューを提供します。2D タイムラインのステレオスコピックタイトルは 2D のみプレビューし、ステレオスコピックを再生するにはタイムライン設定を 3D に変更する必要があります。

テキストデプス：テキストレイヤーのデプス（ビューワーからの見た目の距離）を変更するには、レイヤーを選択し [ステレオスコピック設定] サブパネルを開きます。そして、[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。

レイヤーリストを使った作業

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、プレイヤーパネルのプレビュー画面でレイヤーを選択したときと同じ結果が得られます。（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、171 ページの「レイヤー付きの合成タイトルを作成する」を参照してください。

レイヤー名と名前の変更

新しいレイヤーを作成すると、リソース名またはファイル名を基にしたデフォルト名が表示されます。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

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 (184 ページの「レイヤーの選択」を参照)、複数のレイヤーを一度に新しい位置にドラッグできます。



サウンドと音楽

10

ビデオは、基本的には視覚的なメディアと考えられますが、ムービーにおけるサウンドの役割は、画面上の画像と同じくらい重要となります。

長編映画やテレビ番組の作品には、撮影中に録音された会話などを始めとする、さまざまなオーディオが含まれています。作成したムービーでは、未処理のサウンドトラック（オリジナルまたは同期オーディオ）をビデオと共にインポートします。残りは、明示的に分割しない限り区別します。

ほとんどの商業用作品には、ドアを閉める、車の衝突、犬の鳴き声などのサウンドエフェクトが必要となります。さらに、作品のために特別に作曲された音楽、録音された曲なども使用されます。ScoreFitter ツールを使うと、ボタンを押すだけで、ムービーの長さに合わせた 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。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- Pinnacle Studioのオーディオ機能
- オーディオの編集
- 音声の分離
- 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

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用の機能があります。



このタイムラインツールバーボタンのグループの強調表示されているボタンは、オーディオミキサー、曲の作成、ナレーション、ダッキングなどのオーディオ関連ボタンです。



ツールバーの右端にあるこのボタンを使うと、オーディオスクラブが有効になります。

たとえば、タイムラインツールバーにはポップアップ表示されるオーディオミキサーのボタンがあり、キーフレームでクリップを動的にコントロールすることができます。また、ScoreFitter BGM クリップを作成するボタン、ナレーションを録音するボタン、オーディオダッキングを適用するボタンがあります。他にもツールバーには、オーディオスクラブに切り替えるボタンがあります。これを使うと、スクラバをタイムラインに沿ってドラッグしながらオーディオの突然の変化を監視します。

ライブラリ

オーディオとミュージッククリップは、ライブラリの作品を採用します。このオーディオファイルは、wav、mp3、およびその他の形式で処理します。オーディオファイルを作品に追加する場合、ライブラリブラウザから希望のアセットをプロジェクトタイムラインにドラッグします。

オーディオの補正

タイムラインでオーディオクリップを選択し、**[エディタ]** パネル > **[補正]** を開くと、ノイズリダクション、圧縮、イコライゼーションなどのさまざまな修復とカスタマイズを適用できます。エフェクト（次の説明参照）と異なり、これらのツールもライブラリのオーディオアセットに適用できます。後でそのアセットをプロジェクトで使うと、補正も適用されたまま使われます。必要に応じてさらにタイムラインから変更を加えることができます。補正は非破壊性であるため、補正したオーディオファイルは変更されません。

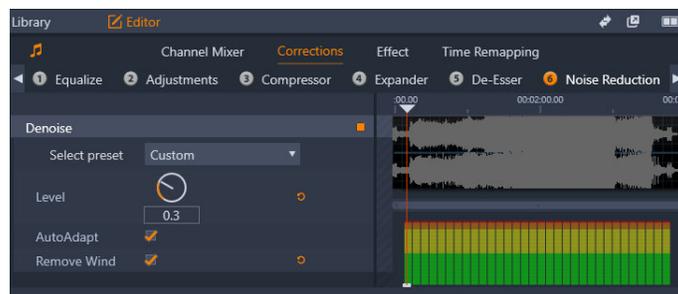
オーディオエフェクト

タイムラインでオーディオクリップを選択し、**[エディタ]** パネル > **[エフェクト]** を開くと、さまざまな方法でサウンドクリップを強化および変換したり、面白くすることができます。前述の補正ツールとは異なり、エフェクトは、ライブラリアセットに直接

適用されませんが、プロジェクトには適用できます。エフェクトにはパラメータの組み合わせがあらかじめ用意されています。また、必要に応じて編集することができます。

オーディオの編集

[エディタ] パネルのオーディオ編集機能には、wav、mp3、およびその他のファイルタイプのデジタルオーディオをプレビュー、分析、操作するためのツールがあります。また、ビデオ録画中に作成されたオリジナルオーディオトラックまたは同期のオーディオトラックの特殊機能が用意されています。



[エディタ] パネルのオーディオ機能（[補正] > [ノイズリダクション]）を選択）。

[エディタ] パネルには、[チャンネルミキサー]、[補正]、[エフェクト] など、さまざまな目的のためのツールが用意されています。[補正] は、ライブラリアセットとムービーまたはディスクプロジェクトのタイムラインのクリップの両方で使えます。エフェクトは、タイムラインクリップでのみ利用可能です。

同期ビデオ

現在選択されているオーディオに同期ビデオが存在する場合（たとえば、タイムラインのコンテキストメニューで [オーディオ排除] を使ってビデオクリップからオーディオトラックを作成した場合）、ビデオは [プレーヤ] パネルに表示され、オーディオは [エディタ] パネルで確認および編集します。

音声の分離

ビデオクリップに音声が含まれている場合、ビデオトラックから音声を分離させて音声のみのクリップを作成したり、タイムラインに無音のビデオクリップを作成したりできます。

ビデオクリップから音声を分離するには

- タイムラインで、音声が含まれたビデオクリップを右クリックしてコンテキストメニューから [オーディオ排除] を選択します。
選択されたビデオのトラックの下に新しい音声クリップのトラックが挿入されます。



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、195 ページの「オーディオエフェクト」を参照してください。

レベル調整：レベルメーターの下にあるスライダをクリックして、クリップの再生レベルを設定します。設定したレベルは、このクリップを再生する、またはタイムラインで使用するとき有効です。メーターの赤い部分は、サウンドの過変調を示します。これは可能な限り回避する必要があります。安全に使える最大レベルを決めるには、[ノーマライズ] ボタン  をクリックします。

ステレオ：このドロップダウンリストは、チャンネル交換（例：左右交換）などのすべてオーディオ信号をリダイレクトする、または2チャンネルステレオ信号とモノチャンネルを統合させるためのオプションです。

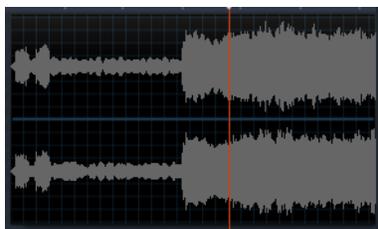


チャンネルルーティングオプションを備えた [ステレオ] ドロップダウンメニュー。

ノーマライズボタン ：ノーマライズボタンは、ロードしたサウンドサンプルを検査して、サンプルの過変調（荒いデジタルクリップ）なく適用可能な一定の増加量を判断します。オーディオ素材の強弱を変更する圧縮や限界とは異なり、ノーマライズは、増幅を一定に増加（または減少）させて強弱を保持します。

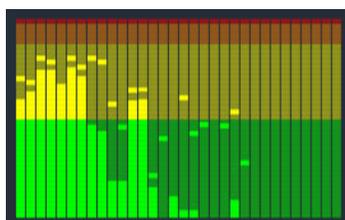
波形グラフと周波数スペクトル

オーディオの波形グラフが、時間とともにサウンドの振幅がどのように変化するかを静的に示します。



波形グラフは、時間の経過に伴うオーディオレベルの変化を示します。ステレオ録音の場合は、ここに示すようにグラフを横に区切り、左上にチャンネルを表示します。

その代わりに、周波数スペクトルディスプレイで同じオーディオ素材を動的に表示します。これは、再生中にサウンドのスペクトル要素の変化を示します。



周波数スペクトルは、周波数範囲でオーディオ信号を細分し、各範囲のサウンドレベルを表示します。低周波数は左側です。数秒前に検出されたピークレベルは各メインバーの上の小さなボックスに示します。

オーディオの補正

[エディタ] パネルにある補正機能には、[均等]、[調整]、[コンプレッサ]、[エクスパンダー]、[ディエッサー]、[ノイズ除去]、[ピッチのスケーリング] があります。補正はライブラリアセットとタイムラインクリップの両方に適用できます。[補正] の多くのコントロールは、異なる機能間で共有されています。

均等

イコライザーは、オーディオシステムのトレブルとバスをコントロールする概念と似ていますが、より繊細な調整が可能です。このイコライザーは、オーディオスペクトルを5つの周波数範囲に分割し、それぞれを特定の周波数を中心に配置して増分量を設定可能にします。



均等補正機能のコントロール。ダイヤルを使って、[ゲイン]、[周波数]、[ハイカット]、[ローカット]を設定できます。

プリセットの選択：数々の固定プリセットをドロップダウンリストから選択できます。たとえば、「電話音声」エフェクトを選択できます。

ゲイン：ゲインパラメータを使うと、サウンド全体に貢献する関連する周波数範囲の量を特定できます。(-18 から +18)

周波数：周波数パラメータを使うと、各バンドの中央周波数を指定できます。

ローカットとハイカット：このコントローラーは、設定値より下または上の周波数を完全に排除します。デフォルト値はすべての周波数を有効にします。

調整

[調整] ツールで利用可能な唯一のパラメータはLFE（サブウーファー）で、これにより特定のクリップに対しサブウーファーチャンネルを有効または無効にできます。

コンプレッサ

コンプレッサは、オーディオ信号の強弱を、全体のサウンドを強化しながら音量の大きい部分を抑制してスムーズに調整します。これにより、レベルピークが圧縮前より低い場合でも信号が強い感じを与えます。軽い圧縮は、ミュージックトラックのオーディオマスタに共通に適用されます。圧縮は、素材によってさまざまな方法で創造的な使い方をすることができます。

プリセットの選択：圧縮フィルタに対してあらかじめ作られた数々のパラメータセットから選択します。

倍率：このコントロールは、スレッシュホールド設定を超えた入力信号のセクションに適用する圧縮の量である圧縮比率を設定します。たとえば、圧縮率 2:1 は、スレッシュホールド

より 2dB 上のソースレベルでは、出力レベルを 1dB 増加にします。有効範囲は、1:1（圧縮なし）から 100:1（限界）です。

スレッシュホールド：この設定より高いすべてのレベルが割合に設定された値で減衰します。ゲインコントロールで全体にブーストを適用させて、レベル損失を補正します。

アタックとリリース：アタックは、スレッシュホールドを超えたオーディオ信号にコンプレッサが反応する速さを管理します。値が大きいほど、圧縮の開始が遅くなります。たとえば、一定の調子で続くサウンドは通常どおり圧縮しながらピアノ演奏のアタックがはっきり識別できるようにします。リリースは、信号がスレッシュホールドより下になったときに圧縮を無効にするスピードをコントロールします。

ゲイン：すでに圧縮した後はゲインを調整してください。

ニー：ニーの値が高いと、スレッシュホールドのサウンドレベルが一度に切り替わるのではなく、近くづく、または離れるため、ゆっくりと圧縮を実施します。これにより圧縮サウンドの諧調品質を変えます。

エクスパンダー

エクスパンダーは、選択したスレッシュホールドより下回る信号のゲインを減らします。エクスパンダーは、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、スレッシュホールド、アタック、リリース：これらのパラメータはコンプレッサと同じ意味を持ちます。（前述参照）

範囲：これは、最大ゲインリダクション（減衰）を制御します。

ホールド：最初にアタックを実行してからエ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。

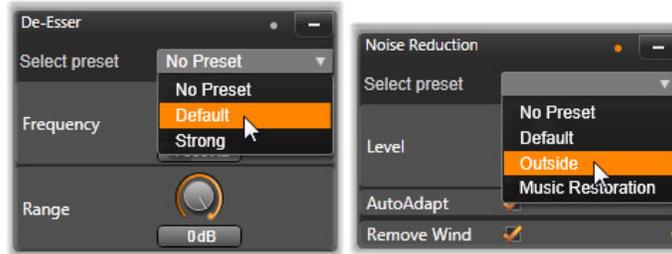
ディエッサー

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

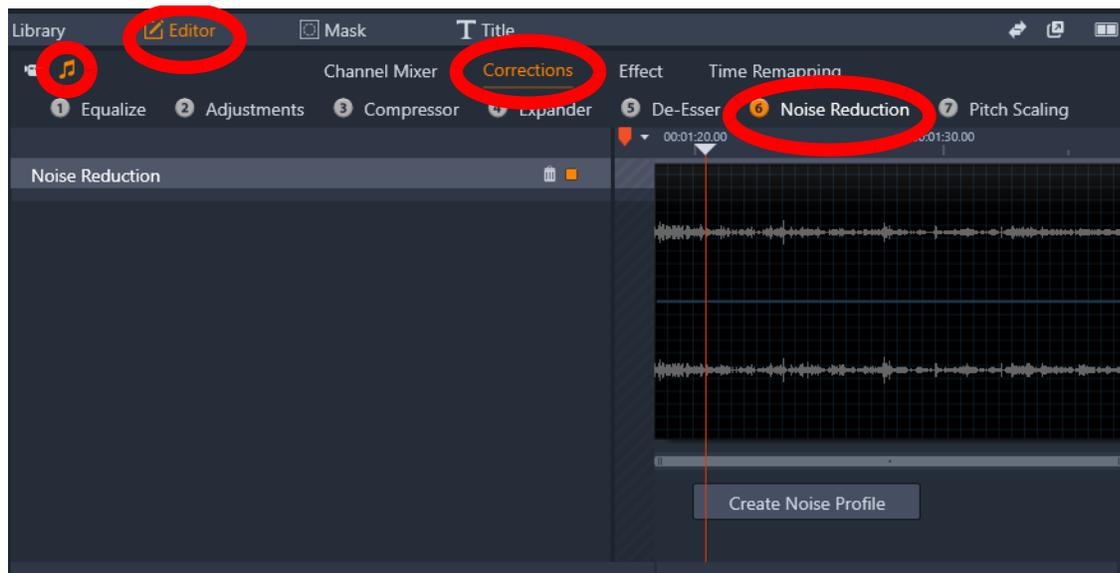
ノイズ除去

ノイズ除去は、不要な背景のノイズを低減または除去します。除去したいノイズのサンプルを選択することで、クリップ全体でこれに対応するノイズを低減するノイズプロファイルを作成することができます。

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。

ノイズ除去を適用するには

- 1 音声の入ったクリップをダブルクリックします。
- 2 [エディタ]パネルの左上隅にある音声ボタンをクリックします。
- 3 [補正]タブをクリックして、[ノイズリダクション]をクリックします。



- 4 [ノイズのプロファイルを作成] ボタンをクリックします。
- 5 波形ビューで、削除したい音声のみを含む部分を横方向にドラッグします。
- 6 [ノイズのプロファイルを作成] ボタンをクリックします。

7 以下の設定のいずれかを調整して、ノイズ除去を調整します。

- **リダクション**：ノイズ減量を設定します。値が大きいほどノイズを多く除去できますが、保持したい音の音量が下がる可能性があります。
- **感度**：ノイズを除去する周波数の範囲を指定します。値が大きいほどノイズを多く除去できますが、保持したい周波数も除去されることがあります。
- **スムーズ化**：途切れ音やはじけ音などの劣化を除去します。値が大きいほど、より劣化を軽減できますが、明瞭さも低下する可能性があります。

満足のいく結果が得られなかった場合は、**[再び作成]** をクリックして、新たなノイズサンプルを選択および生成することができます。

ピッチのスケーリング

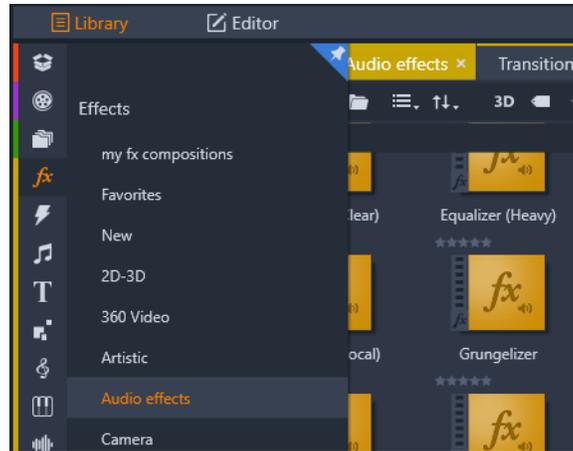
[ピッチのスケーリング] では、スピードを変えることなく音声のピッチを変更できます（クリップの長さは変わらないままです）。例えば、ナレーターの声のピッチを変えることができます。

ピッチのスケーリングを適用するには

- 1 音声の入ったクリップをダブルクリックします。
- 2 **[エディタ]** パネルの左上隅にある音声ボタンをクリックします。
- 3 **[補正]** タブをクリックして、**[ピッチのスケーリング]** をクリックします。
- 4 以下の設定のいずれかを調整して、音声のピッチを調整します。
 - **ピッチ（半音）**：ピッチ（半音で測定）を増加または減少させます
 - **スケーリング（%）**：ピッチ（パーセンテージで測定）を増加または減少させます

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。(119 ページの「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、191 ページの「オーディオの補正」を参照してください。ここでは、その他のオーディオエフェクトについて説明します。

チャンネルツール：このエフェクトの基本的なアクションは、ステレオのオーディオ信号をルートします。このエフェクトを使うと、左や右のいずれかまたは両方の入力チャンネルをいずれかまたは両方の出力チャンネルに接続できます。さらに、チャンネルツールは、フェーズ反転やボイス除去「カラオケ」エフェクト) を含む、特殊なプリセットも提供します。

コーラス：コーラスエフェクトは、オーディオストリームに「エコー」を繰り返し適用することで、より深みのあるサウンドを作り上げます。エコーの発生頻度、1回の繰り返しから次の繰り返しへの音量の軽減などのプロパティをコントロールし、フランジャーのようなサウンドやその他のさまざまな結果を生み出すことができます。

均等：[均等] 補正フィルタと同様、[イコライザ] を使うと、特定の周波数範囲の [ゲイン] (ダイヤルとして表示) を設定することができます (範囲の開始は、ダイヤルの左側の数字で表示されます)。オーディオの均等化について詳しくは、191 ページの「均等」を参照してください。

ローファイエフェクト：ローファイエフェクトは、録音にノイズと雑音を加えます。このエフェクトにより、受信状態の悪いラジオや傷のある古いレコードからの音声を聞いているような効果を作り出すことができます。

レベルツール：このエフェクトは、ビデオ作品での録音オーディオによくある問題を解決するエフェクトです。これは、オリジナルのオーディオで異なるエレメントで録音の音量バランスが崩れているという問題です。たとえば、ビデオを撮影しているときのコ

メントのレベルが高すぎるため、その場所のほかのサウンドがほとんど聞こえないという場合があります。

レベルツールは、オリジナルクリップでターゲット音量を見つけます。音量が低いときはレベルツールが固定された比率で元のレベルに増やします。ターゲット音量を上回ると、レベルツールがコンプレッサとして動作し、オリジナルのレベルを下げます。パラメータを注意深く調整すると、オーディオの内部バランスを大きく向上させることができます。

リバーブ：リバーブエフェクトは、特定のサイズとサウンドの反射特性を持つ部屋でソースサウンドを再生したエフェクトをシミュレートします。聴取者の耳にオリジナルサウンドが到達する時間と最初のエコー間の感覚は、大きな部屋では長くなり、小さな部屋では短くなります。エコーが消える率は、部屋のサイズと壁の反射特性の両方に依存します。

リバーブのプリセットは、シミュレートする部屋の種類によって名前が付いています。これは、車の助手席から巨大な地下洞窟までさまざまなものが用意されています。

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

ステレオスプレッド：このエフェクトを使うと、オーディオクリップでステレオリスニングフィールドの幅を増やすことができます。より広がりのある音をミックスするためによく使用されます。

タイムラインのオーディオ

タイムラインツールバーの **[オーディオミキサー]** ボタン  をクリックすると、個々のクリップのオーディオレベルとステレオまたはサラウンドの位置決めにアクセスしたり、オーディオキーフレームを使用してトラックのレベルを編集することができます。すべてのタイムラインのオーディオの **[マスターボリューム]** はタイムラインのヘッダーエリアの下部に表示されます。

サラウンドサウンド

パナーツールは、サラウンドに対応しています。最大の柔軟性を得るには、クリップのオーディオの位置を前後および左右に移動して希望する2次元の視聴フィールドに移動します。



[オーディオミキサー] モードがアクティブなときに、オーディオトラックの [パナー] ツールボタンをクリックすると、[パナー] ポップアップを開くことができます。

各クリップのオーディオをサラウンド再生とミックスしても、左右のバランス情報を使うだけで、ステレオサウンドトラックをつけたビデオファイルに出力できます。作成したプロジェクトを DVD に出力する場合は、5.1 サラウンドサウンドが使用できます。[パナー] ツールについて詳しくは、199 ページの「パナー」を参照してください。

タイムラインのオーディオ機能

トラック管理機能の他にも、タイムラインのヘッダーエリアもオーディオコントロールの基準機能として表示されます。

再生マスターレベル

タイムライントラックヘッダーの下にあるのは、再生マスターレベルインジケータです。プロジェクトをプレビューすると、現在ミキシングされている全トラックの合計出力を表示します。

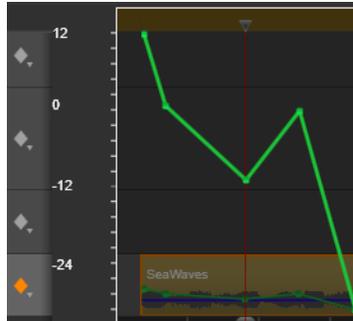


タイムライントラックヘッダーの下にあるのは、再生マスターレベルインジケータです。

オーディオミキサーモード

トラックレベル：上のスライダーは、トラック全体の出力レベルを設定します。スライダーをダブル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ラバ位置のレベルを設定します。トラック上にクリップが選択されていない場合は、このスライダーは使えません。クリップの音量曲線は、キーフレームでコントロールします。(以降の説明参照) キーフレームを使う場合は、スライダーレベルで新しいキーフレームが作成される、または既存のキーフレームの位置を変更します。



オーディオトラックのダイヤモンドのアイコンをクリックして、オーディオキーフレーミングをアクティブにします。

パナー

 このツールは、「サラウンド」環境にいるリスナーに関連した音源の位置を視覚的に指定します。クリップの音量ツールと同様に、クリップに割り当てられたキーフレームに作用します。また、タイムラインスクラバがオーディオクリップまたはオーディオを同期されているビデオクリップに配置されたときに起動されます。パン用の曲線の変化は青色で描画されます。

タイムラインの編集という目的で、すべてのパン動作は、サラウンドモードで発生するため、ひとつのパナーコントロールを操作するだけです。サラウンドパンクリップは、完了したプロジェクトの編集後に別の出力構成にミックスできます。これによりユーザーは、すべてのフォーマットに対してひとつのパンニングのセットを使って作成することができるようになります。

このツールで行った変更は、作業中のクリップにのみ適用されます。別のトラックに移動またはコピーしてもクリップの変更は移動されません。

パナーを開くには、[オーディオミキサー] モードがアクティブなときにトラックヘッダーのグリッドアイコンをクリックします。このボタンは、トラックのスクラバの位置にクリップがない場合は、グレー表示されます。サウンドソースは、2次元グリッドに青色の点で表示されます。リスナーは前向きに中央にいます。



ダイアログモードでパナーを使ってオーディオクリップを位置決めしているところ。フロントコーナーのスピーカー用のアイコンが透明に表示されて、このモードでは使用されていないことを示しています。ここで調整するトラックのオーディオはリスナーの右側から聞こえます。

セレクション一覧

パナーウィンドウの上部にあるドロップダウンリストは、6台のサラウンドスピーカー全体のサウンドを表す3つの方法を提供します。

[5.1] は、自然なサウンド再生に最も適した汎用設定です。これは、犬が吠える声や車の通過音などの一般的な雰囲気サウンドに使用します。5つのメインスピーカーは、作業エリアにアイコンで表示されます。6つ目のLFE（低周波数エフェクト）スピーカーは、位置のヒントを与えます。サラウンドミックスのレベルは、作業エリアの下にあるスライダでコントロールします。

中央チャンネルオフは、没入型音楽トラックに適した設定です。

ダイアログモードは、中央のスピーカーと2つの後部スピーカーとの組み合わせです。この組み合わせは、複数のスピーカーを使う場合に適しています。この組み合わせは、複数のスピーカーを使う場合に適しています。

パナー作業エリア

パナーウィンドウには、一般的なスピーカー配置とリスナーの位置を概略的に描写します。エリア中央の十字アイコンは、リスナーの位置を示しています。

青色コントロールポイントは、音源の位置を設定します。作業エリアの端にあるスピーカー記号は、スクリーンを上にした状態の一般的な5.1サラウンドスピーカー配置を示します。

音源の位置を1次元（横または縦）でコントロールする場合は、それぞれに作業エリアの下部または右側のスライダを使います。

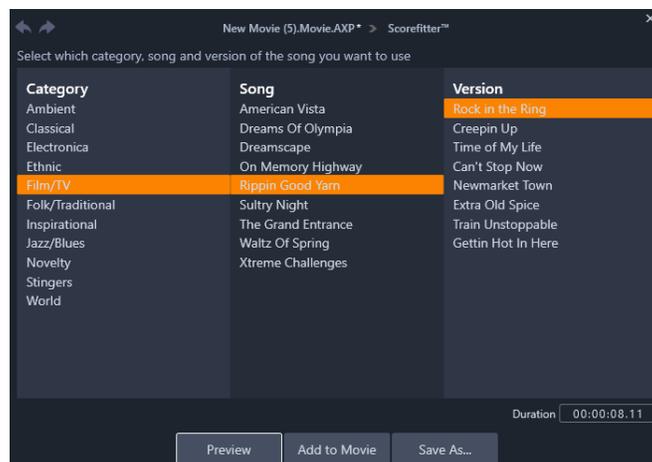
LFEチャンネル：サラウンドは、特殊効果の最低周波数を強化または排除できる特殊なサブウーハーチャンネル（「5.1」の「.1」）をサポートしています。LFE拡張は作業工

リアの下にあるスライダでコントロールします。人間の耳は、このような低周波数音の場所を特定できないため、LFE には空間位置が割り当てられません。

キーフレームボタン：パネルの下部にあるキーフレームボタンは、キーフレームの追加と削除、およびナビゲーションができます。既存のキーフレームの位置に移動すると、[追加] 記号は、自動的に [削除] に切り替わります。

ScoreFitter BGM

 Pinnacle Studio の ScoreFitter は、選択したカテゴリで自動的に BGM を作成します。このカテゴリ内で複数の [曲] から 1 曲、その曲の中では複数のバージョンを選択できます。利用できるバージョンの種類は、指定した BGM の長さによって変わります。



ScoreFitter ウィンドウ。カテゴリ、ソング、バージョンを選択してから、[ムービーに追加] ボタンをクリックします。

特定のクリップを対象に音楽を作成するには、[曲を作る] ボタンをクリックする前にクリップを選択して ScoreFitter を開きます。(ムービー全体を選択するには、**Edit > Select All** を使うか、**Ctrl + A** を押します) 音楽の長さにより選択したクリップの合計の長さが決定されますが、プロジェクトタイムラインでのトリミングやツールにある [再生時間] カウンタを使った編集により、いつでもこの値を修正することができます。

[ScoreFitter] のリストから、カテゴリ、曲、バージョンを選択します。選択できる曲はカテゴリによって、また選択できるバージョンは曲によって異なります。[プレビュー] ボタンを使って、ツールを開いているときに、曲を聴くことができます。

必要に応じて、[名前] フィールドにクリップの名前を入力し、[再生時間] カウンタで長さを調整します。作成するミュージッククリップは、選択した長さに収まるように調整されます。

選択したら、[ムービーに追加] をクリックします。これで、タイムラインスクラバやプレーヤのプレビューフレームに示されているように、現在の時間インデックスでアクティブラックの最初に新しいクリップが作成されます。

[ナレーション] ツール

 Studio では、電話をかけるのと同じくらい簡単にナレーションを録音できます。[ナレーション] ツールを開いて、[REC] をクリックし、コンピュータのマイクに向かって話すだけです。

言葉と画面上の動きが合うように、再生されたムービーを見ながらナレーションを入れることもできます。また、このツールを使って、マイクを通して周辺の音や独自のサウンドエフェクトをすばやくキャプチャすることもできます。

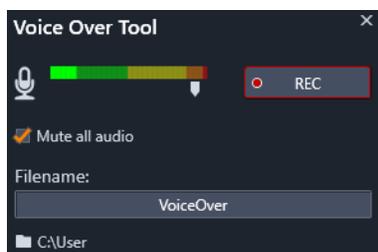
[ナレーション] ツールを使って音声を録音するには、PC のサウンドボードの入力ジャックに、あらかじめマイクを接続しておく必要があります。まず、ムービーのビデオシーンを見て、ナレーションを入れる場所を決定します。用意ができれば、[ナレーション] ツールを開きます。

プロジェクトタイムラインで開始点を選択します。開始点を選択するには、クリップを選択して、ムービーを再生し、好みの位置で停止します。または、タイムラインスクラバをドラッグして選択することもできます。

マイクを使いやすい場所に置き、録音のテストを行って録音レベルを確認します（下記の「ナレーションレベル」を参照）。レベルを調整した後で、[Rec] ボタンをクリックします（録音中は、ボタンが [停止] ボタンに切り替わります）。

3 秒のカウントダウンが表示されてから、プレーヤのムービー再生を開始します。ナレーションを行い、完了したら [停止] ボタンをクリックします。

ここで、ユーザーに録音を保存するかどうかの確認が行われます。肯定的な答えの場合は、ナレーションクリップがライブラリに追加され、プロジェクトタイムラインのナレーショントラックを自動的に配置します。



ナレーションツール（設定完了）。[REC] ボタンをクリックし、ソフトウェアが3秒のカウントダウンをしてから会話を始めます。

補足コントロール

ナレーションレベル：録音中、ピークレベルメーターの表示を見て、使用しているマイクの信号が十分であり過変調されていないことを確かめます。このメーターを見て、録音レベルが高すぎたり低すぎたりしないように監視します。このインジケータは、緑（0～70%の変調）から、黄、赤へと色を変えます。

ファイル名：このテキストフィールドには、ナレーション用のオーディオファイルに使われたファイル名をあらかじめ設定できます。変更しなければ、最初のファイルに指定した名前が使用され、それ以降のファイルには、連番が付加されます。（例：ナレーション (1)）

活動拠点：フォルダのアイコンをクリックすると、ナレーションクリップを保存する新しいファイルシステムフォルダをナビゲートします。

適切な範囲内にするため、必要に応じて録音レベルスライダを調整します。スライダは、ピークメーターの真下にあります。一般に、オーディオのピークが黄色（71～90%）に収まり、赤（91～100%）に出ないようにします。

すべてのオーディオをミュートにする：作成したムービーにサウンドトラックが存在すると、ナレーションの録音の妨げとなる場合があります。このチェックボックスは、録音中のタイムラインオーディオを完全にオフにします。

オーディオダッキングを使って音量を自動調整

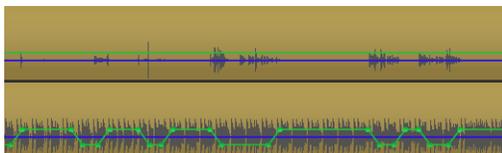
オーディオダッキングを使うと、ひとつのトラックの音量を自動的に下げることで、他のトラックが聴きやすくなります。たとえば、音楽とナレーションを含むビデオプロジェクトでは、オーディオダッキングを利用することで、ナレーションが始まった時点で、自動的に音楽の音量を下げるすることができます。ダッキングのトリガとなるしきい値を変更することで、背景トラックの音量をどの程度下げるかを調整できます。



オーディオダッキングを適用するには

- 1 タイムラインで、ダッキング（選択的なオーディオレベルの調整）対象となるトラックを選択し、ツールバーの **[オーディオダッキング]** ボタン  をクリックします。
- 2 **[オーディオダッキング]** ダイアログボックスの **[マスタートラック]** ボックスで、そのオーディオを聴く対象となるメイントラックを選びます。
- 3 次のコントロールを調整します。
 - **ダッキングレベル**は、音量の低下量を決定します。数値が大きいほど、音量は低くなります。
 - **しきい値**は、他のトラックの音量低下のトリガとなるマスタートラックの音量レベルを決定します。最適なトラック間の音量バランスを実現するには、複数の設定を試す必要があります。
 - **アタック** - **[しきい値]** に到達した後、**[ダッキングレベル]** にボリュームを下げるまでの時間を決定します。
 - **ディケイ** - **[ダッキングレベル]** から通常のクリップボリュームに戻るまでの時間を決定します

マスター以外のすべてのオーディオトラックにダッキングを適用する場合は、**[タイムライン全体的に適用]** オプションを有効にします。選択したトラックにのみダッキングを適用する場合は、**[選択したクリップに適用]** を有効にします。



この例では、一番上のトラックが、マスタートラックに設定されたナレーショントラックです。そして、一番下の音楽トラックに「ダッキング」が適用され、ナレーショントラックのナレーターが話し始めると（青い波形によって示されている部分）、音楽トラックの音量だけが低下します。緑の線は音量レベルを表し、どこで音量の変化が起こるかを示しています。

オーディオダッキングを削除するには

- タイムラインで、**オーディオダッキング**が適用されているトラックを右クリックし、**[ダッキングの削除]** をクリックします。

ディスクプロジェクト

11

ディスクプロジェクトでできるのは、始まりから終わりに向かって決まった順序で再生されるムービーを作成することだけではありません。今では、作品を鑑賞する順番を視聴者が決定することができるのです。

ディスクオーサリングとは、この相互関係を可能にする構造をデザインして作成するプロセスです。Pinnacle Studio には、完全なコントロールを維持しながらオーサリングが簡単にできる自動機能が装備されています。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- MyDVD ディスク プロジェクト
- [オーサリング] 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
- 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)
- オーサリング ツール (従来の [オーサリング] タブ)
- チャプター ウィザード (従来の [オーサリング] タブ)
- メニュー エディタ (従来の [オーサリング] タブ)
- メニュー ボタン (従来の [オーサリング] タブ)
- ディスク シミュレータ (従来の [オーサリング] タブ)

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、257 ページの「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。
 - 既存のムービープロジェクトの場合は、タイムラインにプロジェクトを開いた状態で、タイムラインツールバーの [オーサリング ツールバーを開く] ボタン  をクリックします
- 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。

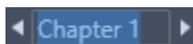
ディスクプロジェクトにチャプターマーカを追加するには

- 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 [チャプターマーカを作成します] ボタン  をクリックします。

タイムラインツールバーの下で、タイムラインスクラバーの上のバーにマーカが表示されます。



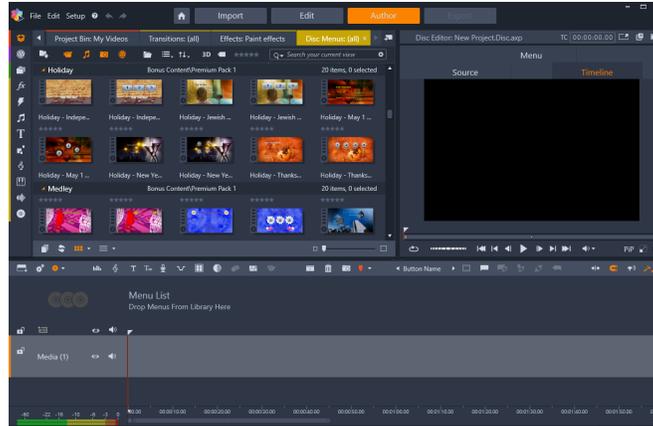
チャプターの名前を変更する場合は、タイムラインツールバーのチャプターボックスに新しい名前を入力します。



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

[オーサリング] タブ (従来の機能)

ディスクプロジェクトは MyDVD にエクスポートすることが推奨されますが、以前のバージョンの Pinnacle Studio で [オーサリング] タブを使用しており、この従来の機能を再び有効にしたい場合は、メニューバーで [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。

これらの中には、[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クターでこのエリアをコントロールします。このナビゲーションエリアの下は、ディスクの主なコンテンツとなるメディアのタイムラインです。これらすべてはウィンドウの表示画面幅いっぱいに表示されます。



ディスクメニュー (従来の [オーサリング] タブ)

ディスクのオーサリングを可能にするために不可欠なのは、メニューという機能です。メニューは、静止画像や短いビデオから構成され、ディスクに好きな数だけ組み込むことができます。メニューにあるボタンは、ユーザーが選択してディスク上の別のコンテンツを起動させることができます。

いくつかのボタンは、作品のタイムライン上にあるチャプタと呼ばれる特定の場所から再生を再開します。このチャプタボタンは、サムネイルフレームまたはビデオループなどでそのコンテンツの内容を表示します。再生中にリターンマーカーが現れた場合、その時点でビューアーをメニューに戻します。

その他のボタンは、別のメニューに移動したり、同じメニューの別のページに移動したりします。各ページで複数のチャプタボタンと自動管理されるナビゲーションボタンを表示する複数ページメニューは、あらゆるサイズの作品を容易にします。ただし、1つの作品で使用できるのは、合計 99 のチャプタとリターンマーカーです。

メニューリスト

タイムラインクリップと異なり、作品のメニューは、特定の時間をオフセットしません。代わりに、ディスクプレーヤのメニューがユーザーからの指示を受けるまでループします。

メニューは「時間の外」にあるため、Pinnacle Studio はメニューリストを提供し、ディスクエディタタイムラインの上の特別なエリアにプロジェクトのメニューを収納しています。ライブラリからメニューをメニューリストにドラッグすると、プロジェクトで使えるようになります。

メニューの相互関係をデザインする

ディスク作品には、ひとつまたは複数のメニューで構成されます。各メニューは、画像で区別されたエリア（「ボタン」と呼ぶ）があり、DVD 用リモコンのナビゲーションキーなどを使ってユーザーが起動します。

ディスクメニューボタンの動作は、ディスクエディタウィンドウのコントロールを使って設定します。または、チャプタウィザードを起動して、ユーザー設定に従って自動的に一連のボタンを作成および構成することもできます。

ボタンを起動して、設定した箇所からムービーの再生を開始する、または別のボタンを持つ別のコントロールメニューに移動します。このようなメニューボタンには以下のようなものがあります。

- **タイムラインの場所**：起動すると、選択したフレームから再生を再開します。場所とそのコンテンツは、ムービーの「チャプタ」と呼ばれます。
- **別のメニュー**：ボタンはメニューリストのあらゆるメニューにリンクできます。
- **同じメニューの別のページ**：複数ページメニューには、ページ間を移動するための [次のページ] と [前のページ] ボタンがあります。

ページの自動作成

新しいチャプタリンクを複数ページメニューに挿入すると、必要に応じて新しいページが作成されます。新しく作られたページは、プロジェクトに存在するメニューリストに表示されます。接続画像は同じメニューに属するページにリンクします。新しくリンクされたチャプタを挿入するには、ツールバーのリンク挿入ボタン、またはチャプタウィザードを使います。



ライブラリプレーヤ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わかります。[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」および「複数ページ」の2種類があります。

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、218ページの「メニューエディタ（従来の[オーサリング]タブ）」をご覧ください。

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

リンクされていないメニューとボタン

メニューリストの最初のメニューのみが自動的にユーザーから利用可能になります（その後、タイムラインにコンテンツがある場合のみそれがチャプタになります）。後で追加したメニューは、作品のメニューシステムには含まれないため、最初のメニューからリンクする必要があります。そのリンクは間接的、つまりひとつ以上の中間メニューを経由する場合があります。しかし、リンクしなければアクセスすることさえできません。しかし、リンクしなければアクセスすることさえできません。そのようなメニューは、メニューリストのアイコンサムネイルの右下隅の記号  で記されています。



プレーヤにもタイムラインの場所（チャプタ）や別のメニューにリンクされていないメニューボタンを示す特別の表記があります。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。）



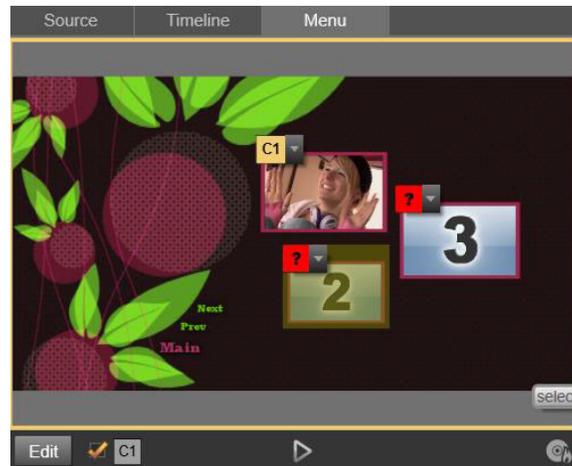
ディスクメニューのプレビュー（従来の[オーサリング]タブ）

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、46ページの「プレーヤで編集内容をプレビューする」を参照してください。

ここでは、メニューリストでメニューを表示するときにはプレーヤが提供する特殊機能について説明します。メニューリストのメニューをクリックすると、プレーヤをメニュー入力モードに切り替え、選択したメニューをプレビューします。また、ディスクエディタのプレーヤ画面の上にある [メニュー] タブをクリックして選択したメニューから直接そのモードに切り替えることができます。

ディスクエディタプレーヤの下部には特別なコントロール機能が表示されます。

 **メニューエディタボタン**：メニューエディタは、ディスクメニューのデザインとレイアウトを作成または変更します。



メニューをプレーヤ入力モードとして選択すると（上）、プレビュー画面にチャプタリンクを割り当てるためのインタラクティブゾーンを作ります。この「C1」は、チャプタリンクがムービー再生ボタンに割り当てられていることを示しています。シーン選択ボタンの上にある「？」は、リンクが割り当てられていないことを示しています。

リンク番号の表示チェックボックス ：メニューにあるすべてのボタンにリンク番号を表示するには、このボックスを選択します。リンク番号は、タイムラインのチャプタフラッグの形式および色と一致します。

ディスクシミュレータボタン ：このボタンは、完全に対話式でプロジェクトをプレビューして作成したメニューが期待通りに機能することを確認できるディスクシミュレータウィンドウを起動します。

ディスク書き込みボタン ：作成したプロジェクトを実際にディスクでテストする準備ができれば、このボタン（または画面上部の [エクスポート]）をクリックしてエクスポーターを起動します。エクスポーターは、ムービーを光ディスクに「書き込む」方法を手順を追ってガイドします。

リンクインジケータ

上の図から分かるとおり、リンクされていないチャプタボタンのあるメニューをプレビューすると、そのボタンにはチャプタ番号ではなく、赤色のクエスチョンマークが表示されます。複数ページメニューの最終ページに未使用のサブセットがある場合を除き、メニューのチャプタボタンはすべて作成したムービーにリンクされていなければなりません。

タイムラインでメニューを編集する

DVD など、光ディスク用プロジェクトを作成する場合、Pinnacle Studio のディスクエディタを使うとさまざまな創造的なスタンプを作品に加えることができます。

Pinnacle Studio では、視覚的な外観の詳細、オンスクリーンボタンとのリンク、「チャプタ」のタイミングなどのディスクメニューの各要素が編集できます。視覚的要素はメニューエディタを使い、ボタンとのリンクやチャプタのタイミングはディスクエディタで制御します。

ディスクエディタインターフェースの概要については、205 ページの「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、215 ページの「タイムラインでチャプタとリターンマーカーを編集する」をご覧ください。



メニューを空のメニューリストにドロップすると、作成したムービーの最初のクリップ（クリップがあることが前提）の開始位置にチャプタマーカが挿入され、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は、ムービーの終点に設定されます。

オーサリング ツール（従来の [オーサリング] タブ）

ディスクエディタでは、タイムラインツールバーにさまざまなオーサリングツールが用意されています。このツールは、ウィンドウやビューを切り替えなくても直接使用することができます。



ディスクエディタツールバーのツール

リンク作成：このボタンはプレーヤで選択されているチャプタボタンとタイムラインスクラバーの位置をリンクします。

リンク挿入：このボタンは既存のすべてのボタンリンク（選択した位置以降すべて）をひとつ分後ろに移動して複数ページメニューの作業を実行します。

複数ページメニューで、リンクを挿入する操作をすると、既存のリンクを次のページに移動したり、それ以降のリンクをさらに次のページに移動したり、さらには最後のページを新しく再生するといった連鎖反応が発生する場合があります。

リンク削除：このボタンをクリックすると、メニュー上のボタンとチャプタトラック上のチャプタマーカに存在するリンクを削除します。「リンクなし」チャプタマーカがチャプタトラックに残ります。このリンクされていないチャプタは、メニュープレビューにある別のボタンにドラッグ&ドロップして手作業でリンクさせることができます。また、リンクされないチャプタのままにしておくこともできます。その場合、再生中はリモコンの [スキップ] ボタンを使ってスキップできます。ひとつまたは複数のチャプタマーカを右クリックしてから [選択したリンクを削除] を選択して削除することもできます。



ボタンサイクル：このコントロールの左右の矢印をクリックすると、利用可能なボタンをスクロールして編集に使うことができます。編集するには、ボタン上の文字をクリックします。ボタンは、メニューをプレビューしたときにプレーヤのリンクボタンをクリックしても選択できます。

 **サムネイルの設定**：このボタンをクリックすると、タイムラインのスクラバーの位置にあるフレームのサムネイル画像を作成します。ボタンがサムネイルタイプの場合は、ボタンサイクルコントロールで選択したメニューボタンに表示します。メニューボタンの種類については、219 ページの「メニューボタン（従来の [オーサリング] タブ)」を参照してください。

 **リンクされていないチャプタの作成**：タイムラインのスクラバーがチャプタまたはリターンマーカ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、チャプタマーカをチャプタトラックに追加します。ただし、このマーカ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を選択して、[選択したチャプタを削除] メニューコマンドを使用してチャプタを削除する個ともできます。チャプタマーカ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を追加します。

リターンマーカは、マーカ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を編集する

チャプタマーカとリターンマーカは、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

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）

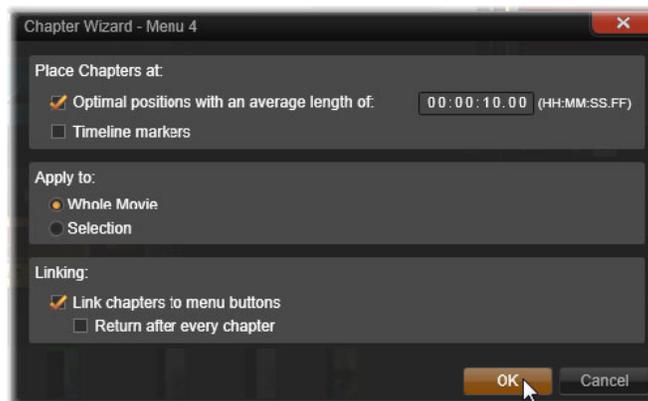
複数ページディスクメニューをライブラリからメニューリストにドラッグすると、メニューアイコンの右上隅に [チャプタウィザード] ボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、チャプタウィザードウィンドウが開きます。

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。



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なら [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―は、タイムライン上に「リンクなし」の状態で作成され、メニューページは作成されません。

リンクされていないマーカ―をメニューボタンにリンクしたい場合は、プレーヤでメニューをプレビューしている状態でボタンをドラッグします。リンクされていない状態にしておいても、チャプタマーカ―は、視聴者がリモコンの [スキップ] ボタンでディスクをスキップする際に再開する箇所として機能します。

チャプタ再生後メニューに戻る：このオプションをチェックする雄、各チャプタの最後にリターンマーカ―を追加します。各チャプタを再生した後に元のメニューに戻るようになるため、このマーカ―は、デフォルトで作成されるようになっています。リターンマーカ―がリンクされているメニューを変更する場合は、マーカ―をメニューリストのメニューアイコンにドラッグします。ただし、リターンマーカ―は、マーカ―がリンクされている再生を開始したメニューからしか起動ないため注意が必要です。

メニュー エディタ（従来の [オーサリング] タブ）

メニューエディタは、そのコントロールと使い方が 167 ページの「タイトル」で説明したタイトルエディタとほとんど同じです。このセクションでは、メニューエディタ特有の機能について説明します。

エディタを起動する

メニューエディタでメニューを開くには、メニューをプレビューしている状態でプレーヤの [編集] ボタンをクリックする、またはメニューリストをダブルクリックします。

タイトルエディタからメニューエディタを開くと、テキスト 1 行がハイライトされた状態で開きます。入力するだけで編集ができます。別の行を編集するには、テキストボックスの内側をクリックして、変更したい文字をハイライトします。テキストの編集をやめるには、ウィンドウの空いた部分をクリックします。

ボタンサイクル

メニューエディタとタイトルエディタが異なる点は、ディスクエディタでの表示をコントロールするボタンサイクルです。いずれの場合も、タイムラインの上、ツールバーの右側に表示されます。コントロールの左および右矢印をクリックしてメニューの利用可能なボタンを移動し、編集するボタンを選択します。

注意：メニュー上のボタンのテキストの編集のみを行う場合は、メニューエディタを使う必要はありません。ディスクエディタのボタンサイクルコントロールでボタンの名前を直接変更します。

メニューボタン（従来の「オーサリング」タブ）

作成したディスクメニューの視覚要素は、作成したムービーの別のコンテンツとリンクするための「ボタン」として使用できます。一方、「ボタンにしない」とされているエレメントは、リンクする機能はありません。

ボタンタイプ

メニューボタンのタイプでその動作が決まります。使いやすい作品では、そのテキストと外観は、その動作と整合性がありますが、動作自体に影響はありません。5種類のボタンが利用可能です。

[通常]：このタイプのボタンは、ディスクプロジェクトのタイムライン上にあるチャプタマーカ、またはメニューリストのメニューとリンクするテキスト、画像、または形状に使われます。

サムネイル：標準ボタン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トabをクリックすると、あらかじめ作られているメニューボタンの利用可能なカテゴリが表示されます。ボタンを選択するとプレビューエリアの中央に表示され、そこでお好きな場所にドラックできます。



ボタンの3つのカテゴリ。ナビゲーションカテゴリには、前のページ、次のページ、ルートタイプがあります。

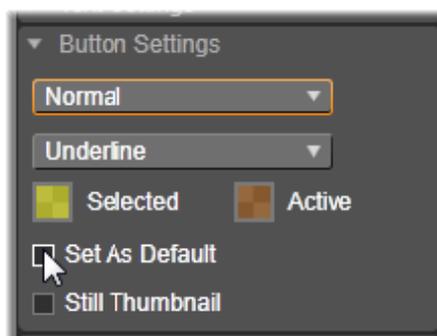
全般ボタン：タイムライン上のチャプタマーカとのリンクなどに使用される標準ボタンで使用するための画像です。

ナビゲーションボタン：次のページ、前のページ、ルートボタンなど、用途が決まっているボタンです。

サムネイルボタン：タイムラインクリップがプレビュー可能なサムネイルエリアを使います。

ボタン設定

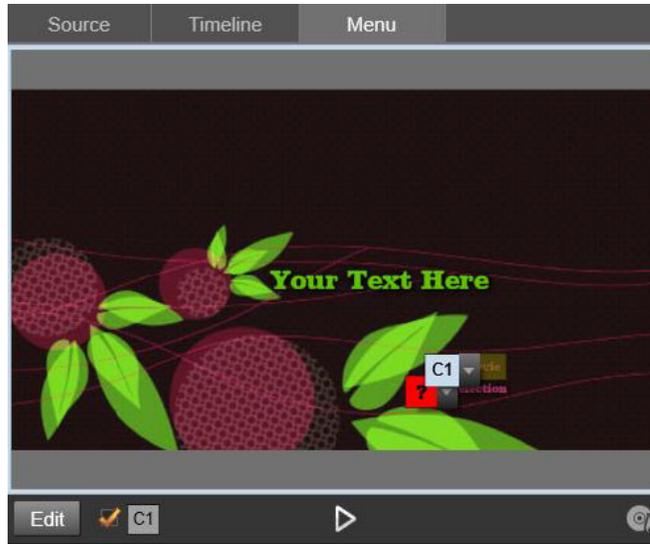
ボタン設定パネルは、メニューエディタプレビューの右側にあります。



ボタン設定パネルはメニューエディタの一部

ディスクシミュレータ（従来の [オーサリング] タブ）

メニューを設定した後でプロジェクトをプレビューするには、プレーヤの下部にある [再生] ボタンをクリックします。すると、ディスクシミュレータウィンドウが開きます。

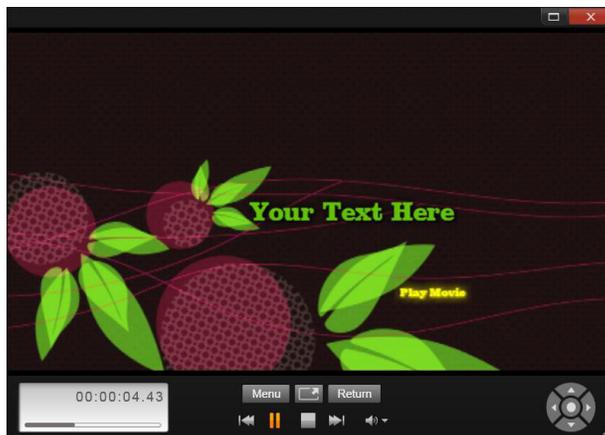


作成したプロジェクトのメニューリストでメニューをプレビューしているディスクエディタプレーヤ。ボタン（下中央）はディスクシミュレータでプロジェクトをテストするためのもの。

プロジェクトが正しく作成されていることを前提に、シミュレータはメインメニューを開き、ユーザーは「ムービー再生」と「シーン選択」リンクで操作します。

プレビューでリンクからリンクへ移動するには、右下にある DVD ナビゲーションボタンを使って直接プレビュー内でリンクをクリックします。

時間をかけて作品に設定されているすべてのチャプタとメニューリンクを確認してください。見落としは視聴者を苛々させますし、簡単に回避できるため、ユーザーインターフェースの機能は必ずすべて確認してください。



ディスクシミュレータでは、DVDのリモコンと同様のコントロールセットを使って操作します。メニューの機能と再生をテストして、プロジェクトをディスクに書き込む前に微調整できます。

プロジェクトの確認が終わったら、ムービーファイルとして出力したり、ディスクイメージファイルとして保存したり、ディスクに書き込んだりできます。詳しくは、249ページの「エクスポーター」を参照してください。

インポーター

12

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。

Pinnacle Studio で使用できる、ビデオ、写真、オーディオメディアといったファイルベースのアセットと Pinnacle Studio のプロジェクトそのものは、使用前にローカルハードディスクなどのソースからライブラリへインポートする必要があります。

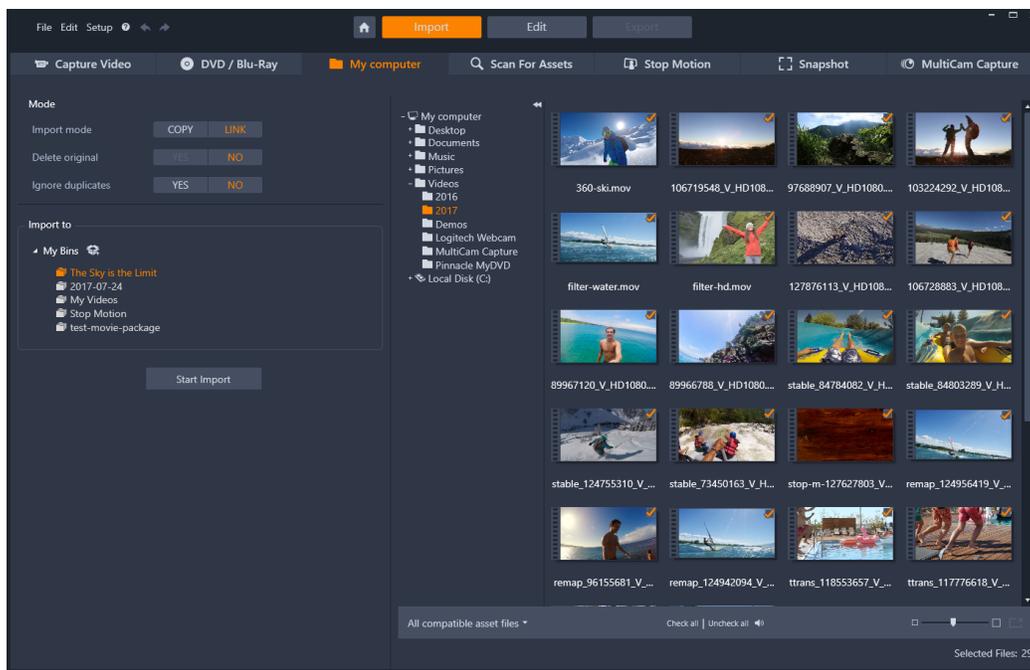
本セクションでは、以下の内容について説明します。

- インポーターを使う
- ソースをインポートする
- [モード] エリア
- ビデオ キャプチャの圧縮設定
- 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
- インポートするアセットを選択する
- インポートするファイルの選択
- ブラウザをカスタマイズする
- アセットをスキャン
- 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）
- 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
- 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

インポーターを使う

インポートを行うには、まず、画面左上部の [インポート] ボタンをクリックして、Studio のインポーターを開きます。

インポーターは、インポーターの上部にあるソースタブといくつかの小さなエリアを含む大きなメインエリアで構成されています。選択する入力ソースにより、その後のインポーターの内容が決まります。特に、素材のプレビュー、参照、選択などの一連のコントロールと表示が並ぶメインエリアは、選択したインポートタイプにより決まります。



Studioインポーター

インポートは、通常4つの手順で行われます。

- 1 ページの上部にあるタブからインポート元を選択します。
- 2 インポート設定を確認または調整します。
- 3 選択したソースからインポートする素材を選択します。
- 4 インポート処理を実行します。

この時点で、Studio が、**[インポート先]** エリアに設定された場所を使用して、(必要に応じて) ソースデバイスから要求されたオーディオ、ビデオ、写真素材をハードドライブに転送します。メディアは即時にライブラリに追加されます。(13 ページの「ライブラリ」を参照してください)

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。

ステレオスコピック 3D コンテンツをインポートする

Pinnacle Studio は以下のようなプロパティのあるコンテンツをステレオスコピック 3D として認識してそのように記録します。

- **MTS:** MVC、SBS50、SBS100 (H264 ストリームマーカがある場合)
- **WMV:** マルチストリーム、SBS50、SBS100、TAB50、TAB100 (メタデータタグがある場合)
- **MP4、MOV (H264) :** SBS50,SBS100 (H264 ストリームマーカがある場合)
- **MPO:** マルチストリーム
- **JPS、PNS:** SBS50、SBS100

Studio が 3D メディアを正しく認識しない場合は、補正ツールの調整グループにある [ステレオスコピック 3D] ドロップダウンから正しい設定を選択してください。詳しくは、116 ページの「調整」を参照してください。

ソースをインポートする

インポートする素材の選択は、実際は、インポーターのメインエリアで行われます。それぞれのインポートソースがさまざまな方法でメインエリアを使用します。

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

- 光ドライブ、メモリカード、USB スティックを含む補助ファイルベースのストレージ媒体すべて (231ページの「インポート元ファイル」を参照)。**[マイコンピュータ]** タブをクリックして、コンピュータに接続されているデバイスからインポートする個別のファイルを選択します。
- **[アセットをスキャン]** をクリックしてひとつまたは複数のディレクトリから特定のタイプのファイルをすべてインポートします。
- IEEE-1394 (FireWire) 接続によるDVまたはHDVビデオカメラ236ページの「DV またはHDVカメラからインポートする (ビデオキャプチャ)」を参照してください。デバイスは、**[インポート]** ページにデバイス名で一覧表示されます (例: DV デバイス)。該当する装置を選択します。
- アナログ用ビデオカメラおよびレコーダー (239ページの「アナログソースからインポート」を参照)。システムに存在するあらゆるアナログキャプチャ用ハードウェアが名前で一覧表示されます (例: 「Pinnacleシステム710-USB」)。
- DVDおよびBlu-rayディスク。240ページの「DVD または Blu-ray ディスクからインポート」を参照してください。
- デジタルスチルカメラ。240ページの「デジタルカメラからインポート」を参照してください。

ソースには、実際のデバイスのサブリストから選択されているものがあります。これは、メインソースをクリックすると表示されます。

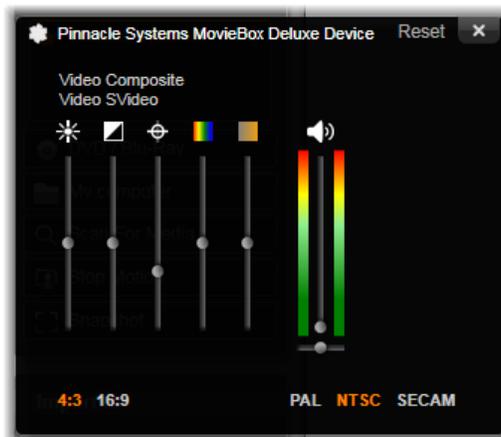
単一フレームのインポート

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

- **ストップモーション**：ライブビデオソースから1度に1つのフレームをインポートして1枚のアニメーションフィルムを作成します。⇒241ページの「ストップモーション」
- **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）。245ページの「スナップショット」を参照してください。

音声とビデオレベルを調整する

コントロールにアクセスするには、ソースを選択して、ソース名の横にある **[詳細]** ボタン  をクリックします。[入力レベル] ウィンドウが開きます。



[入力レベル] ウィンドウでは、様々なビデオおよび音声パラメータを調整できます。[アナログ入力レベル] ウィンドウを開きます。

[編集] タブから適切な補正でこれらのレベルを調整することも可能ですが、キャプチャの段階で正確に設定しておくことで、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ことで、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囊中の錐オブジェクトモデル化技法調教師カラーピーマン漫才師シ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。

注意：フォルダとサブフォルダをデフォルト設定にリセットするには、**[デフォルトにリセット]** ボタンをクリックします。

[モード] エリア

インポーターの [モード] エリアを使うと、さまざまなインポートソースが提供するオプションを調整できます。

DV/HDV インポートオプション

DV/HDV インポートオプションは、3つのグループに分かれています。

プリセット：[プリセット] グループには、ビデオおよび音声の圧縮に対する2つの標準設定と、自分で圧縮パラメータを微調整できるカスタマイズ設定があります。詳しくは、229ページの「ビデオ キャプチャの圧縮設定」を参照してください。

プリセットのデフォルトは以下のとおりです。

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

シーン検出：シーンの検出機能を有効にすると、インポートの際に映像が「シーン」に分割され、ライブラリで個々に表示および操作することができます。この機能は、編集の際に必要な素材を探す作業を簡単にします。詳しくは、230ページの「ビデオ キャプチャのシーン検出設定」を参照してください。

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

アナログメディア用インポートオプション

アナログインポート用のオプションは、前述のデジタルソースと似ています。

ファイルベースアセット用インポートオプション

インポートモード：このオプションは、メディアファイルまたはプロジェクトファイルがソースからローカルの対象ハードディスク（**[インポート先]** エリアで指定）に物理的にコピーされるかどうかを決めます。**[コピー]** を選択すると、ファイルをコピーします。**[リンク]** を選択すると、ファイルをコピーせずに、ライブラリにファイルの元の場所へのリンクが作成されます。

このとき、ネットワーク上のファイルはローカルのハードドライブにコピーしておくことを強くお勧めします。

オリジナルを削除：このオプションを有効にすると、インポート完了後オリジナルのファイルを削除します。このオプションは、インポーターを使用してアセットを管理し、ハードディスクを不必要なコピーで混雑させたくない場合に便利です。

重複は無視：このオプションは、既存の不要なメディアファイルまたはプロジェクトファイルで作業する場合に、同じ内容のファイルでも名前が異なる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）に関するオプションが用意されています。
- 5 次の [オーディオ設定] のいずれかを選択します。
 - **音声録音**：作品でキャプチャしたオーディオを使用しない場合は、このチェックボックスの選択を解除します。
 - **コーデック**：このドロップダウンには、キャプチャするオーディオデータを圧縮するために使用するコーデックが表示されます。

ビデオキャプチャのシーン検出設定

このオプションは、DV/HDV およびアナログ用インポートにあります。このウィンドウにアクセスすると、シーン検出の詳細を微調整できます。

シーン自動検出は、DV および HDV ソースで作業する場合に役立つ Studio の機能です。Studio では、キャプチャ処理をすすめながら、ビデオの切れ目として自然な部分を自動的に検出し、それをシーンに分割します。

シーンは、個別に表示したり、ライブラリの [シーン] ビューで個別に管理できます。

自動シーン検出がキャプチャと同時進行で行われるか、キャプチャ終了直後に行われるかは、使用中のキャプチャデバイスによります。

シーン検出設定を選択するには

- 1 [インポート] タブで [ビデオキャプチャ] をクリックします。
- 2 [シーン検出] エリアで、シーン検出を使用したい場合は [ON] をクリックします。
- 3 [シーン検出] の左の矢印をクリックして設定エリアを展開し、次のいずれかのオプションを選択します。
 - **撮影日時で検出**：このオプションは、DVソースからキャプチャした場合にのみ利用可能です。Studioでは、キャプチャ中にテープ上のタイムスタンプデータを監

視し、タイムスタンプが連続していない箇所を見つけるたびに新しいシーンを開始します。

- **内容で検出**：Studioがビデオの内容の変化を検出して、画像に著しい変化が生じるたびに新しいシーンを作成します。この機能は、照明が安定していないとうまく動作しないことがあります。たとえば、ナイトクラブの中でストロボ撮影したビデオなどは、ストロボが焚かれるたびに新しいシーンが作成されてしまう可能性があります。
- **X 秒ごとに検出**：Studioは選択したインターバルで新しいシーンを作成します。この機能は長い一連の映像を分割するときに役立ちます。
- **手動（スペースバーを押す）**：キャプチャ処理全体を眺めながら、シーンを区切る場所を自分で決めたい場合には、このオプションを選択します。キャプチャ中にシーンを区切りたい場所で**スペースバー**を押します。

インポート ファイルのファイル名

[**ファイル名**] ボックスでは、インポートしたメディアファイルまたはプロジェクトファイルが保存される名前を指定します。

それぞれの入力ソースには、Studio が割り当てたデフォルトのファイル名があります。たとえば、スナップショットをインポートする場合のデフォルトファイル名は「スナップショット」です。変更する場合は、スペースをクリックして、使用する名前を入力します。

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

ファイルベースのアセットからインポートする場合は、別にファイルに名前を付ける機能が付いています。デフォルトでは、ファイルベースの入力には [オリジナル].[ext] の形式で名前が付けられます。これは元のファイル名と拡張子で構成した名前になります。

インポートするアセットを選択する

インポーターが対応している各ソースには、素材を選択するための適切なコントロールが用意されています。ソースタイプをクリックすると、インポーターのメインエリアに必要なコントロールが表示されます。

インポート元ファイル

ローカルのハードディスク、光ドライブ、メモリカード、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。その範囲内にはないアイコンはすべて反転表示が解除されます。



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

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

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

すべて選択とすべて選択解除：ファイル用ブラウザの下部にあるボタンをクリックすると、現在のフォルダ内にあるアセットファイルをインポートする、またはすべてをインポートしない、が選択できます。このボタンは、現在別のフォルダで選択されているファイルには適用されません。



[すべて選択] ボタンを使って現在のフォルダ内のすべてのアセットファイルを選択

インポートするリストにファイルが追加または削除されるたびに、ファイルブラウザは画面右下の選択状況インジケータを更新します。

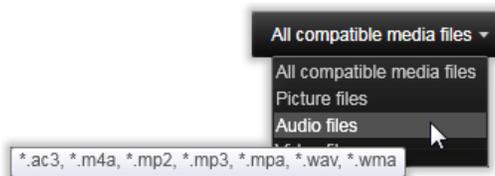
ブラウザをカスタマイズする

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

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

ファイルリストをフィルタリング：1つのアセットタイプのファイルのみを表示するよう制限してファイルエリアを最適化する方法もあります。これは、ブラウザの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  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一覧を使用して、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 (225 ページの「ソースをインポートする」を参照してください。)

ビデオをプレビューする

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



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

プレビュー画像の下には、マークインおよびマークアウトを設定してキャプチャを自動化するためのコントロールが表示されます。詳しくは、237 ページの「ビデオおよびオーディオを録画する」を参照してください。

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



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

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

トランスポートボタン  は左から右に、**再生 / 一時停止、停止、巻戻し、早送り**の順に配置されています。このボタンは、カメラのコマンドを中継しています。このボタンの操作は、カメラ内蔵のコントロールとほとんど同じですが、より使い易くなっています。

シャトルコントロール  のオレンジ色の針を左右にドラッグすると、再生位置の方向を前進と逆転で切り替えます。針を中央から遠ざけると再生速度が速くなります。針を中央から遠ざけると再生速度が速くなります。針を離すと、中央の位置に戻り、再生を一時停止します。

プレビュー音量の設定：プレビューするときのオーディオおよびビデオクリップの再生音量を設定するには、ファイルブラウザの下部にあるバーのオーディオ/ミュートボタンの上にマウスポインタを移動します。音量スライダがボタンの横に表示されます。ノブを上下にドラッグして音量を調整します。**[オーディオ / ミュート]** ボタンをクリックすると、オーディオの消音が切り替わります。



マークイン、マークアウト：トランスポートバーの端の上にあるマークイン/マークアウトタイムコードフィールドには、指定したビデオキャプチャの始点および終点を示します。

注意：DVおよびHDVソースは、スナップショットにも適しています。

ビデオおよびオーディオを録画する

インポーターでは、インポートするビデオ範囲の選択に2つの方法があります。

手動の場合、プレビュー再生を見ながら映像を開始する個所で **[キャプチャ開始]** を押します。終了する個所で **[キャプチャ停止]** を押します。ソース映像の連続するタイムコード（再生時間）が分かる場合は、モードパネルの **[テープが終了したら停止]** を

[はい] に設定しておく、再生を見ていなくても、入力が完了したらインポーターが作業を終了します。

単一フレーム精度でキャプチャの終点を設定（「マークイン」と「マークアウト」）したり、録画素材が終了する前に停止するようインポートを設定したりして、キャプチャ作業を自動化しておく、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（225ページの「ソースをインポートする」を参照）。

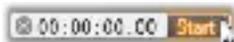
キャプチャ開始とキャプチャ停止ボタンでキャプチャするには

- 1 マークインおよびマークアウトが設定されていないことを確認します。必要に応じて、フィールドに付属のボタンを1回クリックしてクリアします。
- 2 キャプチャの始点まで手動でソーステープを再生します。
- 3 始点まで再生したら、**[キャプチャ開始]** ボタンをクリックします。ボタンのキャプションが、**[キャプチャ停止]** に変わります。
- 4 終点にきたらボタンをもう一度クリックします。キャプチャした素材がライブラリに保存されます。
- 5 手動で再生を停止します（上述のように自動停止が設定されている場合は不要）。

マークインおよびマークアウトを設定して自動キャプチャを行うには

- 1 時間カウンタコントロールを使用して、マークインおよびマークアウトの値を設定し、映像の始点と終点を指定します。

マークインを設定するには、開始欄に値を直接入力する、または、希望する点を参照してから **[開始]** ボタンをクリックします。同様にマークアウトが設定できます。



- 2 **[キャプチャ開始]** をクリックします。Studioは、ソースデバイスのマークインを位置決めして、自動的に録画を開始します。
- 3 マークアウトに到達すると、インポートを終了して、ソースデバイスを停止します。

- 4 キャプチャした素材がライブラリに保存されます。

アナログソースからインポート

アナログビデオ（VHS、Hi8 など）を録画するには、適切なビデオおよびオーディオ接続があり、コンピュータに接続できるコンバータが必要です。レコードプレーヤなどのアナログサウンドソースから録音する場合も同様です。現在 Pinnacle および Dazzle 製品で対応しているデバイスは、500/510-USB、700/710-USB と DVC100、ウェブカメラベースの DirectShow 技術です。

アナログソースからのインポートを準備するには、デバイスのスイッチを入れて、プレビューエリアの上の [ソース] ドロップダウンメニューで名前を選択します。適用可能な入力（「ビデオコンポジット」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。（226 ページの「音声とビデオレベルを調整する」を参照してください。）

キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、圧縮プリセット、その他のオプションがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認します。（225 ページの「ソースをインポートする」を参照してください。）

アナログソースからキャプチャするには

- 1 正しい入力（「ビデオ S-Video」など）で接続されていることを確認します。
- 2 キャプチャを開始する個所の直前で再生デバイスを始動します。
この時点でビデオおよびオーディオプレビューが実行されます。（実行されていない場合は、ケーブルおよびコンバータの設置を確認してください。）
- 3 **[キャプチャ開始]** ボタンをクリックして録画を開始します。
ボタンのキャプションが、**[キャプチャ停止]** に変わります。
- 4 終点にきたらボタンをもう一度クリックします。キャプチャした素材がライブラリに保存されます。
- 5 ソースデバイスを停止します。

指定した長さでキャプチャする

- 1 正しい入力（「ビデオ S-Video」など）で接続されていることを確認します。
- 2 ビデオプレビューの下にある [再生時間] カウンタコントロールにキャプチャする長さを入力します。
- 3 キャプチャを開始する個所の直前で再生デバイスを始動します。

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

- 4 [キャプチャ開始] ボタンをクリックして録画を開始します。
ボタンのキャプションが、[キャプチャ停止] に変わります。
- 5 指定したキャプチャ時間を過ぎると自動的にキャプチャ操作を停止します。[キャプチャ停止] ボタンをクリックしてキャプチャを手動で停止できます。

DVD または Blu-ray ディスクからインポート

インポーターは、DVD および BD (Blu-ray ディスク) からビデオおよびオーディオデータをインポートできます。

注意：Blu-rayのオーサリングは、デフォルトでは含まれていません。追加するには、[ヘルプ] > [Blu-ray の購入] を選択して、指示に従って購入してください。すでに Blu-ray オーサリングを購入している場合も、再アクティベートが必要です。詳しくは270ページの「コントロール パネルで購入を復元する」を参照してください。

ディスクからインポートするには

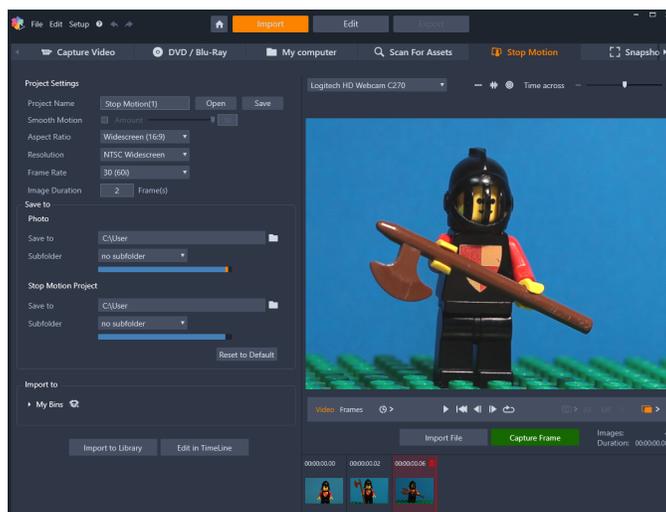
- 1 [インポート] タブで [DVD] をクリックします。
- 2 まず、ソースディスクをドライブに挿入し、プレビューエリアの上の [ソース] ドロップダウンメニューでソースディスクを選択します。
光学ドライブが複数ある場合は、リストから正しいデバイスを選択します。
注意：コピー防止機能が付いているメディアはインポートできません。
- 3 キャプチャを開始する前に、保存先フォルダとファイル名が正しく設定されていることを確認します（225ページの「ソースをインポートする」を参照）。
注意：光ディスクからのインポートには大量のファイルを処理する場合があるため、インポートのディレクトリを適切に選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（225ページの「ソースをインポートする」参照）。

デジタルカメラからインポート

光ディスクドライブと同様に、デジタルカメラのメディアはコンピュータのファイルシステムからアクセスできます。カメラはリムーバブルディスクドライブとしてソースリストに表示されることがあります。プレビュー、選択、およびインポートの操作は、通常のファイルベースの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。(225 ページの「ソースをインポートする」を参照してください。) キャプチャを開始する前に、保存先フォルダ、オプション、ファイル名などがその他のパネルで希望とおりに正しく設定されているか確認します。

ソース装置が正しく機能していれば、インポーターウィンドウ中央部にプレビューが表示されます。

画像をキャプチャする準備ができたなら、**[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。得られる動画は滑らかでなくなります。

ストップモーションのコントロールバー

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



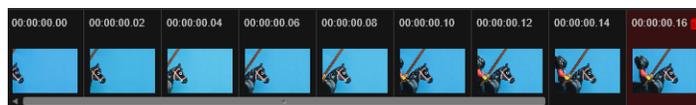
- **ビデオとフレームインジケータ**：ライブビデオのプレビューと画像トレイでキャプチャしたフレームのプレビューを切り替えます。他の作業をやり直す必要なく特定のフレームをレビュー（必要に応じて置換）することができます。
- **オートキャプチャー**：**オートキャプチャー**ボタンは機能を選択してオン(オレンジ色のアイコン)/オフ(白色のアイコン)します。**オートキャプチャー**の矢印をクリックして、設定 (**キャプチャー間隔** および **継続時間**)を指定します。
- **ナビゲーションボタン**：このボタンは、アニメーションをプレビューするためのボタンです。再生、スタートへの移行、1フレーム戻る、1フレーム進むが可能です。**[ループ]** ボタンは、アニメーションを繰り返し表示して確認しやすくします。
- **DSLR キャプチャー**：コンピューターに接続された互換性のあるDSLRがあれば、これらのオプションコントロールは使えます（この時、大部分のCanon DSLRがサポートされています）。**DSLR キャプチャー**アイコンは、DSLR カメラが接続してい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実験



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シング動作は難しくなることがあります。上記オニオンスキンモード以外に、以下のツールも使えます。

- **Line:** スクリーンを横切るようにドラッグして、間隔をマークするノードでラインを設定します。ピンク色のノードを探して、次のキャプチャーに提案されたアラインメントを見つけます。
- **Grid:** グリッドオーバーレイオンスクリーンを表示します。
- **Circles:** サークルパターンオンスクリーンを表示します。



ノード、グリッドライン、サークルの間隔は設定の時刻で決まります。その値(秒)で、間隔と間隔のスペースが示すように、提案されたキャプチャーを何個作成するか決めます。アラインメントツールを使って、滑らかなモーションを作成したり、ムーブメントの速度を増減するために被写体を動かすのにどのくらい必要か測定できます。

アニメーションをエクスポートする

アニメーションにするすべてのフレームの追加が完了したら、以下のオプションのどれか1つをクリックします。

- **ライブラリにエクスポート:** フレームを.axps ファイルに変換し、.axps ファイルと画像コレクションの両方をライブラリにインポートします。.axpファイルと同様に、.axps ファイルはインポーターの**ストップモーション**モードでプロジェクトを簡単に再オープンし、別の時刻にプロジェクトの作業を続けることのできるプロジェクトファイルです。プロジェクトファイルを参照します。
- **Edit in Timeline:** フレームをライブラリにインポートし、さらに編集を続けるためにプロジェクトをタイムライン(編集モード)に追加します。

Pinnacle Studioでストップモーションプロジェクトを作成する

下のステップはストップモーションプロジェクトの基本的なワークフローです。開始前に全ての素材を準備し、必要なライティングで撮影領域をセットアップします。Pinnacle Studio がサポートする DSLR を使用する場合は、カメラを **マニュアル**モードにセットします。なるべく三脚をお使いください。

ストップモーションプロジェクトの作成

- 1 ストップモーションプロジェクトをキャプチャーするために外部カメラを使用する場合は、カメラが電源の入ったコンピュータにプラグインされ、写真をキャプチャーする準備ができていることを確認します。カメラをマニュアルモードにセットします。
- 2 Pinnacle Studio で、**[インポート]** ボタン (**[オーサリング]** ボタンの右側) をクリックします。スタジオインポーターウィンドウが開きます。
- 3 **[ストップモーション]** をクリックします。
コンピューターに接続され、スイッチが入ったサポートされているカメラは **Stop Motion** の下にリストアップされています。カメラ名をクリックして、以下の1つを実行します。
 - カメラで、ストップモーションシーンに最適な設定をマニュアルで選択し、フォーカスを調整します(レンズをMFに設定し、マニュアルでフォーカスすることができます)。
 - プレビューエリアの下のコントロールバーに互換性のあるカメラ (大部分の Canon と Nikon DSLR をサポートしています)があれば、**カメラ** ボタン横の矢印をクリックします。**DSLR 設定**ダイアログボックスで、ドリップリストからカメラを選択し、プレビュー画面をガイドとして使用して、カメラの設定を選択します。必要な調整を行い、**OK** をクリックします。次にカメラをマニュアルでフォーカスするか、レンズをAFモードに設定し、さらに Pinnacle Studioで、**Show Focus** を有効にして、オンスクリーンコントロールを表示します。**Auto Focus** または **Manual Focus** をクリックします。**Auto Focus** では、長方形をフォーカス領域にドラッグします。カメラは自動的にフォーカスを調整します。**Manual Focus** では、プレビュー画面のプラスまたはマイナス記号をクリックして、被写体にフォーカスします。

- 4 **[プロジェクト設定]** を選択して、プロジェクトファイルのデフォルトの保存先を変更する場合は、**[保存先]** エリアで希望の位置を指定します。
- 5 作成するモーシ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、**[ライブラリへインポート]** または **[タイムラインで編集]** ボタンをクリックします。

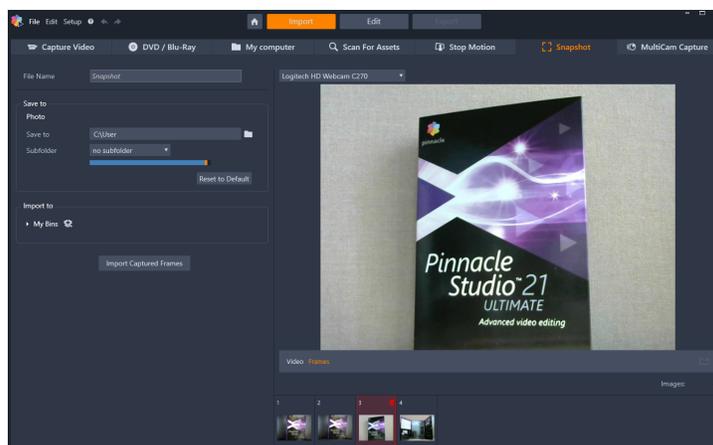
ライブラリにエクスポートしないでプロジェクトを保存する場合は、**[プロジェクト名]** の横の **[保存]** ボタンをクリックします。**Open** ボタン (**Save** の横) をクリックして、保存されたプロジェクトにアクセスします。

スナップショット

[インポート] タブのスナップショット機能は、カメラまたはシステムに接続されているプレーヤから個別のフレーム (静止画像) を記録するときに使用します。準備するには、ソースデバイスのスイッチが入っていることを確認し、次に **[インポート]** タブで **[スナップショット]** をクリックし、プレビューエリアの上の **[ソース]** ドロップダウンメニューからデバイスを選択します。

キャプチャを開始する前に、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、225 ページの「ソースをインポートする」を参照してください。ここでカメラを起動する、またはテープを始動して、インポーターウィンドウの中央部に取り込まれているプレビュー表示のモニタリングを開始します。トランスポー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。

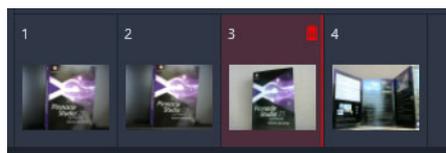


インポーターのスナップショットのキャプチャ。ウィンドウの中央部でライブビデオまたは録画ビデオをプレビューしながら、[フレームの取り込み] ボタンを使用すると、静止画像を取りこみます。取り込んだフレームは、[捕まえるフレームをインポートする] ボタンをクリックしてライブラリに転送するまでウィンドウ下部の画像トレイに蓄積されます。

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

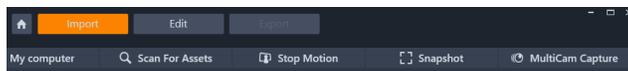
MultiCam Capture は、簡単に自分自身を撮影したり、画面を録画したり、デモや製品紹介ビデオなどを撮影できるだけでなく、これらすべてを同時に行うことができるビデオキャプチャソフトウェアです。カメラをつないで録画ボタンを押すだけで、MultiCam Capture によりいつものパソコンがキャプチャセンターに変身し、すべてのリソースが自動的に同期されてプロのような作品に仕上げることができます。

Pinnacle Studio で MultiCam Capture を使用するには

1 Pinnacle Studio で、**[インポート]** タブをクリックします。

2 **[MultiCam Capture]** をクリックします。

注意： 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、277ページの「マルチカメラ編集」を参照してください。

エクスポーター

13

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、携帯電話からHDTVホームシアターにいたるまで、あらゆるビデオビューアーで表示できるムービーを作成できます。



本セクションでは、以下の内容について説明します。

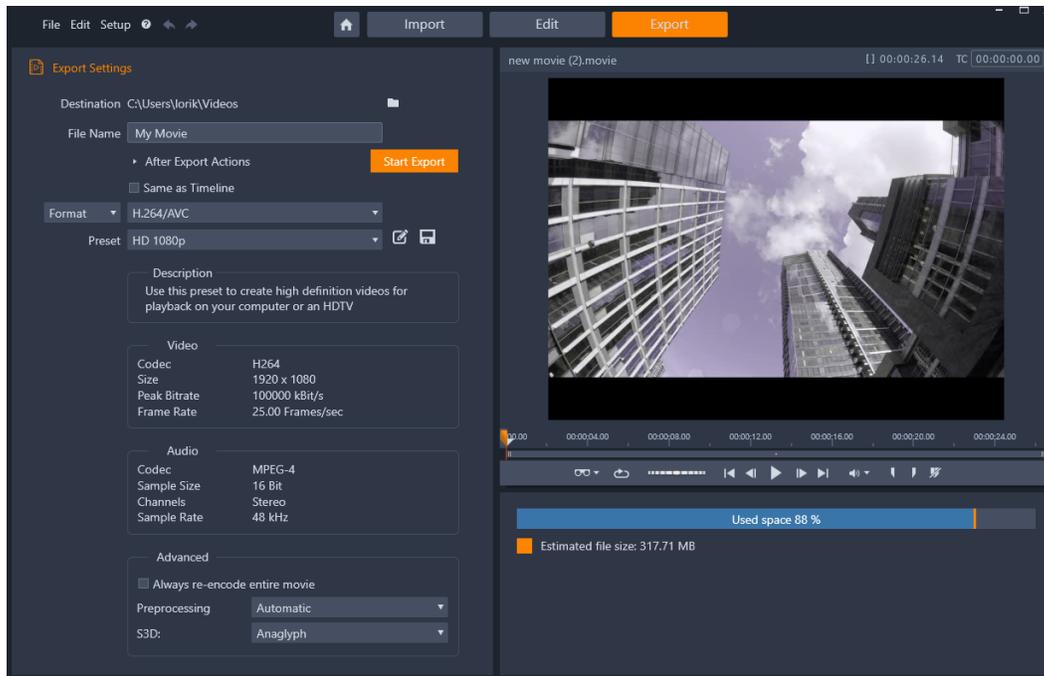
- プロジェクトのエクスポート
- エクスポートオプションと設定
- ディスクまたはメモ리카ードへの出力
- ファイルへの出力（形式または拡張子）
- デバイスへの出力
- MyDVD への出力
- GIF アニメーションのエクスポート
- 透明度を適用したムービーをアルファ チャンネル ビデオにエクスポート

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、22ページの「ライブラリから直接エクスポートする」を参照してください。

エクスポーターは、プロジェクトがエクスポート前に完成しているかを確認します。見つからないメディアがある場合は、メディアがプロジェクトから再リンクされるか削除されるまでプロジェクトをエクスポートできません。詳細については、16ページの「不足しているメディア」を参照してください。



【エクスポート】タブでは、選択した出力タイプに応じた出力オプションにアクセスできます。プロジェクトの名前がプレーヤの上に表示され、推定ファイルサイズと残りの容量がプレビューエリアの下に表示されます。

【エクスポート】タブからエクスポートするには

- 1 参照ボタンをクリックして場所を選択して、エクスポートされるファイルの **【保存先】** を設定します。
- 2 **【ファイル名】** ボックスにファイル名を入力します。
エクスポート後の自動アクションを設定する場合は、 **【エクスポート後アクション】** をクリックして、必要なオプションを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - タイムライン設定を使用してプロジェクトをエクスポートするには、 **【タイムラインと同じ】** チェックボックスをオンにします。
 - エクスポートの新しい設定を選択するには、左側のドロップダウンメニューから **【形式】**、 **【拡張子】**、 **【デバイス】**、または **【ウェブ】** を選択します。
- 4 エクスポートプロジェクトに表示されるドロップダウンメニューから、必要なオプションを選択します。 **【プリセット】** がほとんどの場合に使用できますが、 **【プリセットを編集】** ボタン  をクリックして設定をカスタマイズすることもできます。次に、 **【プリセットを保存】** ボタン  をクリックしてカスタム設定を新しいプリセットとして保存します。
- 5 ムービーのセクションのみをエクスポートしたい場合は、プレーヤウィンドウの再生コントロールエリアのトリムコントロールを使用します。

6 [エクスポート開始] をクリックしてプロジェクトをエクスポートします。

エクスポートオプションと設定

ムービー出力の準備

実際にムービーを出力する前に、通常次のような前処理を行う必要があります。Pinnacle Studio はムービーに追加したトランジション、タイトル、ディスクメニュー、およびビデオ効果を「レンダリング」（対応する出力フォーマットでビデオフレームを生成します）する必要があります。レンダリング処理中に作られたファイルは、補助ファイルフォルダに収納されます。このフォルダの場所は、アプリケーション設定ウィンドウで設定できます。

マーカーの設定

ファイルに出力する場合、ムービーの選択した部分のみをエクスポートすることを選択できます。[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리카ードへの出力

ディスクの作成の詳細については、205 ページの「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리카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ます。

ニーズに合う画質の良いプリセットをクリックするか、**[カスタム]** を選択し、**[詳細]** ボタンをクリックして **[詳細設定]** パネルを開きます。

DivX Plus HD

H264 ビデオ圧縮技術をベースにしたこのファイルフォーマットは、インターネットを通じて普及した人気のある HD ビデオファイルです。

ニーズに合ういずれかのクオリティプリセットをクリックするか、[カスタム] を選択し、[詳細] ボタンをクリックして [詳細設定] パネルを開きます。

Flash Video

Studio はバージョン 7 の Flash Video (flv) 形式に対応しています。実質的に存在するすべてのウェブブラウザは、ソーシャルネットワー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。

[GIF] を選択して、アニメーション GIF ファイルを作成することもできます。詳細は、258 ページの「GIF アニメーションのエクスポート」を参照してください。

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] パネルを開いてムービーの出力を細かく設定することができます。

Real Media

Real Media ムービーファイルはインターネットで再生するためにデザインされています。Real Media ムービーは、RealNetworks RealPlayer ソフトウェアを持っていれば世界中の誰でもが再生できます。無料で www.real.com 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。

デバイスへの出力

Studio では、以下に挙げるものを含め、さまざまなデバイスと互換性のあるムービーファイルを作成できます。

- Apple
- Microsoft Xbox および Xbox One
- Nintendo Wii
- Sony PS3 および PS4
- Sony PSP

ステレオスコピック 3D プロジェクトをエクスポートする場合、選択したデバイスと互換性のある 3D フォーマットが提供されます。

Apple

Studio は、iPod、iPhone、iPad などの一般的な Apple デバイスや Apple TV と互換性のあるエクスポートファイルに対応しています。

iPod および iPhone と互換性のあるデバイスに利用できるファイルフォーマットは、MPEG-4 ビデオ圧縮技術に基づいています。パワフルな圧縮と小型 320x240 フレームサイズを組み合わせ、より広範なフォーマットと関連した非常に小さいアウトプットファイルを作成できます。3 つの良品質なプリセットで異なるデータレートを選択し、それぞれが質とファイルサイズの異なる組み合わせを提供します。

iPad と互換性のあるファイルと同様に Apple TV も H.264 ビデオ圧縮規格に基づいています。Apple TV 向けのエクスポートのフレームサイズは、960x540（第 1 世代）または 720p（それ以降の世代）のどちらかとなっています。

Microsoft Xbox および Xbox One

Microsoft Xbox プリセットにより、Xbox でフルスクリーンの再生用ファイルを作成することができます。MPEG-4 ビデオ圧縮技術に基づいた DivXSD と、WMV HD の 2 種類のフォーマットが利用できます。

Nintendo Wii

Pinnacle Studio では、AVI と FLV の両アウトプットフォーマットに対応した Nintendo Wii で再生できるファイルを生成できます。

Sony PS3 および PS4

Sony PS3 エクスポートタイプを選択することで PlayStation 3 にファイルをエクスポートできます。Studio は、720x400 の DivX ファイルフォーマットであるフルサイズと、HD 1080/60i に対応しています。

Sony PSP

Studio では、一般的な Sony PlayStation ポータブルデバイスと互換性のあるファイルをエクスポートできます。アウトプットファイルは MPEG-4 ビデオ圧縮技術に基づいています。

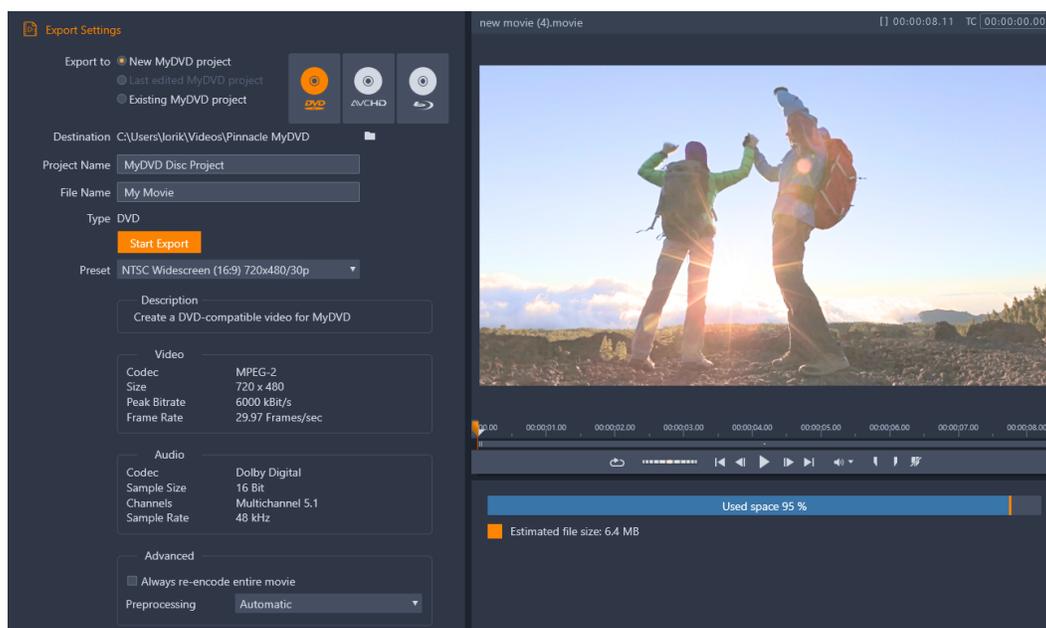
iPod と互換性のあるタイプで、パワフルな圧縮と小さな 320x240 フレームサイズを組み合わせ、より広範なフォーマットと関連した非常に小さいアウトプットファイルを作成できます。

MyDVD への出力

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

- 1 **[編集]** タブのタイムラインでプロジェクトを作成して編集した後、タイムラインツールバーの **[オーサリングツールバーを開く]** ボタン  をクリックします。
エクスポートする前にチャプターを追加する場合は、タイムラインツールバーのチャプターコントロールを使用します。詳しくは、206ページの「ディスクプロジェクトにチャプターマーカーを追加するには」を参照してください。
- 2 トラックヘッダーの上にある **[MyDVD にエクスポート]** ボタンをクリックします。

[**エクスポート**] タブがアクティブになります。

- 3 [**エクスポート設定**] エリアで、必要な設定を選択して [**エクスポート開始**] をクリックします。

プロジェクトがレンダリングされ、 [**PinnacleMyDVD**] でプロジェクトファイルが開かれます。

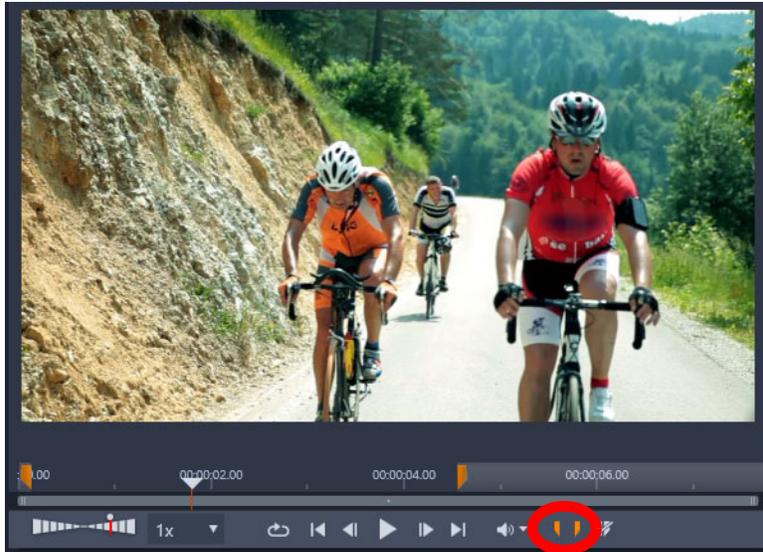
GIF アニメーションのエクスポート

Pinnacle Studio では、アニメーション GIF を作成できる精密なツールがあります。アニメーション GIF は、通常再生時間が 10 秒以下の Web で利用しやすいシンプルなアニメーション ファイルです。アニメーション GIF は、カラー パレット (256 色) が限定されているため、従来はシンプルなグラフィックに使用されていましたが、色の範囲を最適化すると、より様々な画像を使用することができます (Pinnacle Studio は、色の最適化にディザリングを使用しています)。また、GIF は透明を適用できます。

Pinnacle Studio では、最も手軽に短時間でアニメーション GIF を作成するには、[**エクスポート**] タブでマーカーを使用し、プロジェクト内の GIF に変換したい部分 (ビデオ、複雑なプロジェクトなど) を正確に選択します。次に、ニーズに合わせてサイズや質の設定を選択し、エクスポートします。このような GIF に変換する部分にタイトルや効果を追加すれば、これらはすべてエクスポートされた GIF の最終ファイルに反映されます。最終ファイルに含まれた一連の GIF 画像からアニメーションが生まれ出されます。

アニメーション GIF をエクスポートするには

- 1 [**編集**] タブのタイムライン内でプロジェクトを作成して編集した後、 [**エクスポート**] タブをクリックします。
- 2 参照ボタンをクリックして場所を選択して、エクスポートするファイルの [**保存先**] を設定します。
- 3 [**ファイル名**] ボックスにファイル名を入力します。
- 4 [**タイムラインと同じ**] チェックボックスにチェックが入っていないことを確認します。
- 5 複数あるドロップダウン メニューは左から順に [**拡張子**]、 [***.gif**]、 and [**イメージ**] と選択します。
- 6 [**プリセット**] ドロップダウン メニューから、使用したいオプションを選択します。 [**画像サイズ**]、 [**フレーム/秒**]、 [**GIF の品質**]、 [**繰り返し再生**] などの設定は、 [**プリセットを編集**] ボタン  をクリックしてカスタマイズできます。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。
- 7 一部のセクションのみムービーをエクスポートする場合は、プレーヤー ウィンドウの再生コントロール エリアにあるトリム コントロール ([**マーク イン**] および [**マーク アウト**]) を使用します。



8 [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。

注意: プレーヤー ウィンドウの下部に [予測ファイルサイズ] が表示されます。最後に、アニメーション GIF ファイルを、使用先に合わせて設定や長さを調整します。

透明度を適用したムービーをアルファチャンネルビデオにエクスポート

アルファチャンネルビデオは、透明度に対応しており、アニメーションロゴ、ローワーサードグラフィック、その他のオブジェクト、アニメーションやビデオファイルを保存して、共有したり、オーバーレイとして他のビデオプロジェクトに再利用したりできます。例えば、一連のビデオを作成したら、作成した個人名や会社名を表したアニメーションタイトルのオーバーレイを各ビデオの冒頭に適用することができます。Pinnacle Studio は、アルファチャンネルのサポートには CineForm MOV 形式を使っています。



このアルファ チャンネル ビデオでは、黒い領域が透明な領域に当たります。

アルファ チャンネル ビデオをエクスポートするには

- 1 **[編集]** タブのタイムライン内に、透明なエリアが含まれるプロジェクトを作成、編集した後は、**[エクスポート]** タブをクリックします。
- 2 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。
- 3 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
- 4 **[タイムラインと同じ]** チェックボックスにチェックが入っていないことを確認します。
- 5 複数あるドロップダウンメニューは左から順に**[形式]**、**[CineForm]**を選択します。
- 6 **[プリセット]**のドロップダウンメニューから**[MOV]**オプションを選択します。**[画像サイズ]**、**[フレーム/秒]**、**[品質]**などの設定は、**[プリセットを編集]** ボタン  をクリックしてカスタマイズできます。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。
- 7 一部のセクションのみムービーをエクスポートする場合は、プレーヤー ウィンドウの再生コントロール エリアにあるトリム コントロール（**[マーク イン]** および **[マーク アウト]**）を使用します。
- 8 **[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。

セットアップと環境設定

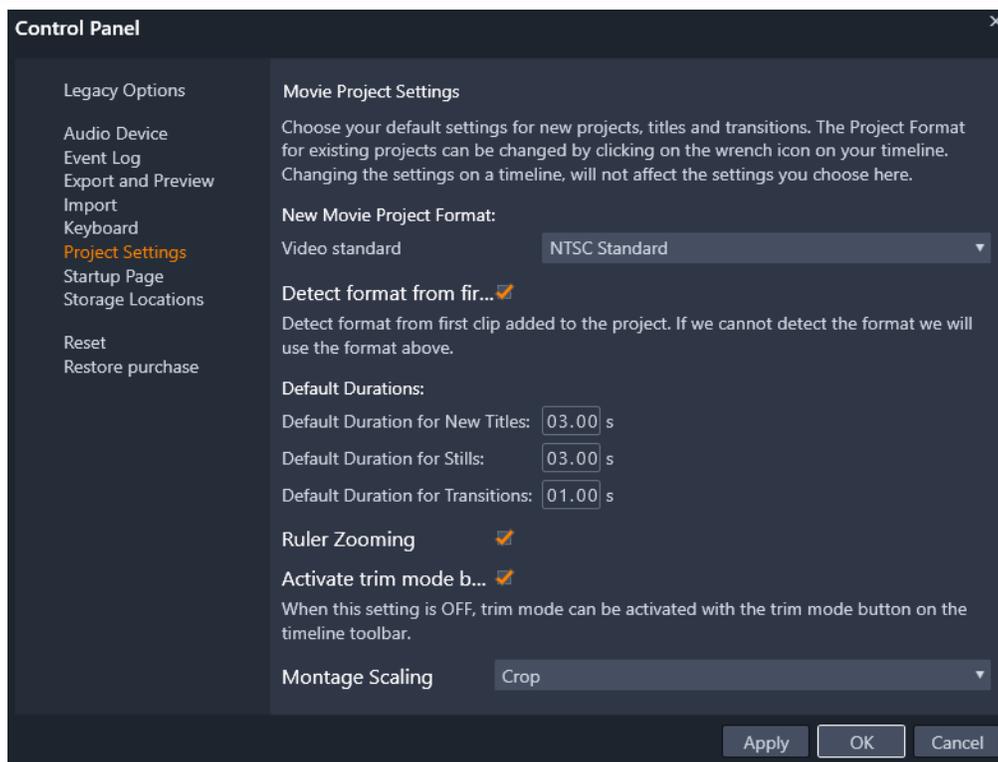
14

Pinnacle Studio の中心的な設定ウィンドウは**コントロールパネル**と呼ばれています。セットアップオプションやその他の設定は [**コントロールパネル**] で行います。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- コントロール パネルについて
- レガシー オプション
- オーディオデバイスの設定
- イベントログの設定
- コントロール パネルのエクスポートとプレビューの設定
- コントロール パネルのインポート設定
- キーボードショートカットの設定
- コントロール パネルでのプロジェクト設定
- スタートアップ ページの設定
- ストレージの場所の設定
- 設定をリセットしてバックアップ
- コントロール パネルで購入を復元する

コントロールパネルについて



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。

このチャプターでは、コントロールパネルの設定についてご説明します。

コントロールパネルを開いて操作するには

- 1 Pinnacle Studioのメインメニューから [コントロールパネル] を選択します。
- 2 [コントロールパネル]画面の左側にリストされたカテゴリを1つクリックします。
画面の右側に選択したカテゴリが表示されます。
- 3 必要な設定を行います。

レガシー オプション

[レガシーオプション] ページには、ウォッチフォルダとレガシーオーサーモードの設定が含まれています。

ウォッチフォルダ

ウォッチフォルダは、Pinnacle Studio がモニタリングしているハードドライブまたはストレージ媒体のフォルダです。ウォッチフォルダのコンテンツに変更があると、ライブラリを自動更新します。

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

ウォッチフォルダは必要なだけ作成できます。また、オプションで、デフォルトの3つすべてではなく、ひとつのメディアタイプ（ビデオ、画像、オーディオ）を監視するよう設定できます。

システム内のフォルダをウォッチフォルダに指定するには、ウォッチフォルダリストの下部にある [**フォルダを追加**] ボタンをクリックして、追加するフォルダを指定します。ウォッチフォルダの監視を中止するには、リスト内のフォルダを選択して、[**フォルダを削除**] ボタンをクリックします。

[**変更を適用**] は、ウォッチフォルダの変更に合わせてライブラリのカatalogを直接更新します。

レガシーオーサーモード

Pinnacle Studio の従来の機能である [**オーサリング**] タブを有効または無効に切り替えることができます。[**オーサリング**] タブにはディスクオーサリング機能が用意されており、ここからライブラリの [**ディスクメニュー**] コンテンツにアクセスすることができます。[**オーサリング**] タブを復元するには、[**有効にする**] ボタンをクリックします。

オーディオデバイスの設定

この設定は、コンピュータに接続されている利用可能デバイス（マイクなど）のパラメータが表示されます。デバイス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。

イベントログの設定

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。

コントロールパネルのエキスポートとプレビューの設定

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。エキスポート可能な最大の解像度です。このオプションでは、遅いシステムで再生中にフレームがドロップすることがあります。
- **バランス：**この設定は、プレビューの速度を速めるためにいくつかの画質最適化機能を省略しているため、普段の使用に適しています。ほとんどの場合、その違いに気付くことはありません。
- **?最速再生：**処理の効率化を図るためにプレビューを最適化しています。これは遅いシステムで有効です。

フルスクリーンプレビューの表示：フルスクリーンプレビューを表示させたいコンピュータモニタ（複数利用できる場合）を選択します。

外部プレビューの表示：利用可能なデバイスや信号出力（もしあれば）のリストから選択します。

外部プレビュー規格：接続しているビデオモニタのテレビ規格を選択します。

再生の最適化

最適化スレッシュホールド：最適化スレッシュホールドにより、プロジェクトをプレビューするときに、どのくらいレンダリングされるかを決定します。**オフ**（0）から**アグレッシブ**（100）まで設定できます。特定のタイムライン「スライス」がレンダリングされるかどうかは、使用されるエフェクトとトランジションの準備に必要な計算の量と、**最適化スレッシュホールド**の値によります。この値がアグレッシブに設定されている場合、Pinnacle Studio は、アウトプットがすぐにプレビューできる状態でも、すべてのトランジション、タイトル、ディスクメニュー、エフェクトを、事前にレンダリングします。これにより再生がかなり遅れます。

[**最適化スレッシュホールド**] が**オフ**（ゼロ）に設定されている場合は、レンダリング処理を示す黄色と緑色のマーカーが表示されず、すべてのエフェクトがリアルタイムで再生されます。ただし、エフェクトが多く複雑であり、システムで利用可能な処理容量が少ない場合は、これにより画質が劣化する（フレーム損失、再生のみだれなど）が発生する場合があります。

再生中にレンダリング：[**自動**] 設定が採用されている場合、アプリケーションはシステム情報を基に再生中にレンダリングが可能かどうかを判断します。[**切**] 設定の場合は、再生中のリアルタイムレンダリングを無効にします。再生が停止するとレンダリングを開始します。

サードパーティコーデック：Pinnacle Studio に使用中のコンピュータにインストールされているサードパーティコーデックを利用させることで、追加ビデオフォーマットでの作業が可能になります。注：一部のサードパーティコーデックパックは、Pinnacle Studio のクラッシュやエラーの原因になります。

ハードウェアアクセラレーション

アクティベートすると、この機能により、処理負荷の一部をご使用のグラフィックカードの GPU (Graphics Processing Unit) などの CPU から補助ハードウェアに移します。ハードウェアアクセラレーションの対応レベルは、ご使用のコンピュータの CPU カードとグラフィックスカードの種類によります。

- ほとんどの NVidia カードは CUDA アーキテクチャに対応しています。これが利用可能ならば、GPU を使って H.264 デコーディングに対応できます。
- Intel Quick Sync Video を装備した最近のインテル製 CPU では、H.264 と H.264 MVC 素材をすばやくデコード/エンコードできます。

ハードウェアアクセラレーションの種類を選択するには

- 1 Pinnacle Studio のメインメニューから [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、30 ページの「ライブラリの表示対象の選択」をご参照ください。

- **左目または右目**：ステレオスコピックコンテンツのプレビューは左目または右目のビューのみ表示するよう設定できます。
- **サイドバイサイド**：[サイドバイサイド] プレビューモードでは、両側の個々の 2D 画像を同時にモニターできます。
- **差**：画像のコンテンツ自体ではなく、左と右のフレーム間の差が表示されます。同じエリアはニュートラルな灰色で表示されます。
- **チェッカーボード**：右目と左目は、16x9 グリッドの隣り合うセル内で交互に表示されます。
- **アナグリフ**：[アナグリフ] ステレオスコピックプレビューは、赤/青のアナグリフメガネで見るのに適しています。

- **3D TV (サイドバイサイド)** : 3D機能を持つ2台目のモニターまたはプロジェクターで利用するモードです。
- **3Dビジョン** ご使用のシステムに3Dビジョン機能があり、ドライバー設定でステレオスコピック3Dが有効になっている場合、すべてのステレオスコピックコンテンツがデフォルトで3Dビジョンでプレビューされます。

3D ビジョンをアクティベート中は停止しない : この設定は、ドライバー設定でステレオスコピック3Dがオンになった、3Dビジョンが可能なシステムを装備したPCで、Studioが動作している場合に利用できます。デフォルトでは [3D ビジョンをアクティベート中は停止しない] 設定はオフになっています。オンにすると、3D ビジョンプレビューが再生中にアクティベートされるかアクティベートが解除されるかしたところで、再生は自動的に停止します。

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。230ページの「ビデオ キャプチャのシーン検出設定」で説明しています。

- **ストップモーション**：ここでは、ストップモーション機能でキャプチャするフレームのデフォルトのインポート手段を設定します。241ページの「ストップモーション」を参照してください。

キーボードショートカットの設定

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。

ショートカットを見付けるには、右上隅にある検索ボックスにコマンドを入力する、または [ショートカットの検索] チェックボックスにチェックを入れると、ショートカットキーのコンビを検索できるようになります（ショートカットの重複を回避できます）。

キーボードのショートカットを追加するには：

- 1 Pinnacle Studioのメインメニューから、[コントロールパネル] > [キーボード] を選択します。
- 2 ターゲットとなるコマンドを選択します。
- 3 [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。
- 4 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。
- 5 [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 Pinnacle Studioのメインメニューから、[コントロールパネル] > [キーボード] を選択します。
- 2 ターゲットとなるコマンドを選択します。
- 3 [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。

4 [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。

コントロール パネルでのプロジェクト設定

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。）

トランジション モード：[タイムラインの同期を維持]（推奨）または[クリップを重複]（従来のモード）を選択できます。詳細については、100 ページの「トランジション」を参照してください。

ルーラー拡大：このオプションをチェックすると、タイムルーラー上を水平にドラッグしてタイムラインを拡大/縮小できます。このモードでは、スクラバハンドル上を直接ドラッグして再生ラインをスクラブまたは再配置する必要があります。ルーラーの拡大をオフにすると、ルーラー上のどこかをクリックして再生ラインを移動できます。いずれの場合も、拡大操作は、以下を使って行えます。

数字キーパッドのプラスとマイナスキー

タイムライン上部のナビゲーター

プレビューの下にあるスクロールバー

近くのカットをクリックしてトリムモードをアクティブにする：クリックしてこの設定をオンにすると、トリムモードを起動できます。設定がオフの場合、トリムモードは、タイムラインツールバーの [トリムモード] ボタンでアクティブにできます。

モニタージュスケーリング：コンテンツをモニタージュテンプレートにフィットさせるデフォルトメソッドを設定します。**なし**（スケーリングなし）、**フィット**または**クロップ**。

スタートアップ ページの設定

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。

ストレージの場所の設定

このページでは、Pinnacle Studio で作成したメディアやプロジェクトを保存する場所を指定します。以下のファイルタイプはそれぞれ別々の場所を指定できます。

- **ムービープロジェクト**
- **ディスクプロジェクト**
- **タイトル**
- **メニュー**
- **テンプレート**
- **プロジェクトを復元**

このフォルダは、以降の作業のために解凍されたプロジェクトパッケージとiPad用Studioからインポートされたプロジェクトの両方に使用されます。

ファイルをレンダリング

このフォルダは、ビデオエフェクトなどの集中処理が必要なアイテムをレンダリングする場合に作成される一時ファイルを保管します。

ここでの変更は今後のファイルの操作に適用されます。既存のファイルはすべて、現在位置に残ります。

レンダリングファイルの削除：レンダリングファイルを削除しておく、データの永久に失う心配をすることなくスペースを節約できます。ただしファイルは、プロジェクトを次回レンダリングしたときに再生成されます。

設定をリセットしてバックアップ

[リセット] を使って、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。

[バックアップして復元] を使うと、リセット前やアプリケーションのシステムやバージョンを変更する前、あるいは定期的に設定を保護するために、コントロールパネルやライブラリインデックスの設定をいつでもバックアップできます。ライブラリインデックスまたは **[コントロールパネル]** 設定をバックアップした後は、いつでも復元できます。

Pinnacle Studio をデフォルト状態にリセットするには

- 1 失いたくないプロジェクトが開いていればこれを保存し、保持したいすべての設定をバックアップします。
- 2 Pinnacle Studioのメインメニューから[コントロールパネル]を選択します。
- 3 [コントロールパネル]画面で、[リセットしてバックアップ]を選択します。
- 4 [デフォルト設定にリセット]エリアで、[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。

ライブラリインデックスまたはコントロールパネル設定をバックアップするには

- 1 Pinnacle Studioのメインメニューから [コントロールパネル]を選択します。
- 2 ディレクトリにある[リセットしてバックアップ]をクリックして必要なページを開きます。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - [ライブラリをバックアップ]をクリックします。
 - [コントロールパネルの設定をバックアップ]をクリックします。
- 4 [バックアップ]画面で、ファイル名を入力し、[保存]をクリックします。

ライブラリ インデックスまたはコントロール パネルの設定を復元するには

- 1 Pinnacle Studioのメインメニューから [コントロールパネル] を選択します。
- 2 ディレクトリで[リセットしてバックアップ]をクリックして必要なページを表示します。
- 3 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ライブラリを復元] をクリックします。
 - [コントロール パネルの設定を復元]をクリックします。
- 4 [復元]画面で、適用したいバックアップファイルを選択し、[開く] をクリックします。

コントロール パネルで購入を復元する

Pinnacle Studio から行った購入したもの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は、購入したものを復元する必要があります。

Pinnacle Studio で行った購入を復元するには

- 1 Pinnacle Studio のメインメニューから[コントロールパネル]を選択します。
- 2 ディレクトリにある [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。

MultiCam Capture Lite

15

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。詳細は、277 ページの「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。

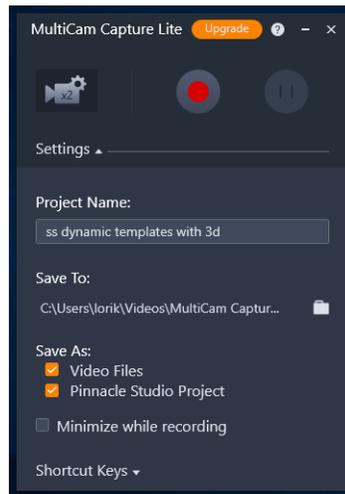
- 画面キャプチャ プロジェクトを開始する
- 画面の記録

画面キャプチャ プロジェクトを開始する

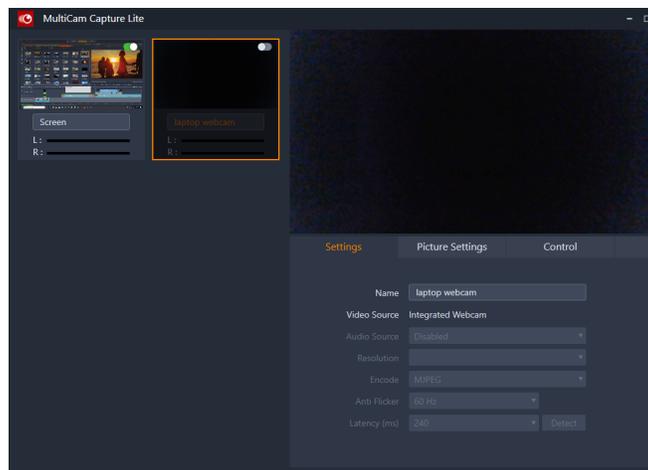
[画面キャプチャ] ウィンドウを開くには

- **[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。

注意： 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/25,0) 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 **[設定]** タブで必要な設定を選択します。

- 2 **[設定]** 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。

注意： 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。

注意： 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。

マルチカメラ編集

16

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、よりスムーズな編集環境の実現

マルチカメラ エディタの作業スペース

以下の図には、マルチカメラエディタの主要機能を示します。



ツールバー、再生、その他のコントロール

作業スペースに含まれるコントロール類を以下に示します。

メインツールバーには以下のコントロールが含まれます：

 **カメラ数**：ソフトウェアのバージョンに応じて、4～6台のカメラを表示するマルチビューペインを設定できます。

 **ソース同期タイプ**：クリップを同期します。詳しくは、281ページの「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」を参照してください。

 **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、282ページの「マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択」を参照してください。

 または  **クリップを分割**：クリップをセグメントに分割します。詳細については、284ページの「マルチカメラエディタでクリップを分割するには」を参照してください。

 **マーカーの設定／削除** — オーディオ同期などの編集目的で、カメラトラックにマーカーを追加できます。

 **左回転**および  **右回転**：マルチカメラトラックまたは PIP トラックに追加する前に、カメラトラックのクリップを回転します。注：ロック解除されたトラックのみが回転可能です。

 **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、284ページ

の「マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには」を参照してください。

メインプレビューペインには以下のコントロールが含まれます：

 [ホーム]、[前フレーム]、[再生]、[次フレーム]、[終了] ボタンを含む再生バー

 **ループ**：最後に達した時点、最初から再生を繰り返すことで、選択したトラックを連続再生します。

 **音量設定**：再生時のオーディオ音量を調整します。

 **タイムコードコントロール**：メインプレビューペインに表示される時間／フレーム、タイムラインのスクラバの設定位置を確認、設定します。矢印をクリックするか、数値をクリックして、時間／フレームを設定します。

タイムラインには以下のコントロールが含まれます：

 **ソースマネージャ**：クリップの追加、削除を行います。詳しくは、285 ページの「マルチカメラ ソース ファイルの管理」を参照してください。

 **音声波形ビューの表示／非表示**：カメラおよびオーディオトラックの音声波形を表示します。

 **ロック／ロック解除**：個々のトラック上に表示されます。同期した後は、トラックをロックすることをお勧めします。

 **同期に含める、あるいは除外する**：同期プロセスにどのトラックを含めるかを決定します。

 **ミュート／ミュート解除**：選択したオーディオトラックに対して、音声のオン／オフを切り替えます。

 **タイムラインの拡大**：タイムラインの左下隅にあるこのコントロールによってプロジェクトを展開、折りたたむことで、タイムラインにプロジェクト全体を表示できます。

 **ズームレベルスライダ**：スライダをドラッグするか、[ズームイン] (+記号)、[ズームアウト] (-記号) のクリックで、プロジェクトのズームレベルを変更できます。マルチカメラトラックで、個別のセグメントを編集する場合に便利な機能です。

以下の標準コントロールは、アプリケーションウィンドウの左上隅に表示されます。

 **設定**：[プロキシマネージャ] と [名前を付けて保存] にアクセスできます。詳しくは、286 ページの「スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現」および 286 ページの「マルチカメラオブジェクトを保存するには」を参照してください。

 [取り消し] と [やり直し]：ほとんどの操作を取り消し、またはやり直します。

マルチカメラ編集の基本手順

マルチカメラ編集プロセスの概要を以下に示します。

- 1 Pinnacle Studio ライブラリで使用するビデオとオーディオクリップをインポートします。
- 2 ライブラリのクリップを選び、専用のウィンドウを使って、マルチカメラエディタにそれらをインポートします。ここでは、クリップを「Camera1」、「Camera2」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。

注目！ **マルチカメラエディタ**を終了する前に、マルチカメラ編集を完了することをお勧めします。他のエディタでプロジェクトに加えた変更は、**マルチカメラエディタ**でプロジェクトを再オープンする場合、サポートされません。つまり、一部の変更は取り消されることを意味します。

マルチカメラ エディタへのビデオおよびオーディオクリップのインポート

マルチカメラプロジェクトを作成する最初の手順は、**マルチカメラ**にクリップをインポートすることです。多くの場合、Pinnacle Studio ライブラリにインポートされている同一イベントからクリップを選択することになります。

最大で同時に6つのクリップを扱うことができ、2つの独立したオーディオクリップを含めることができます。

マルチカメラエディタへのビデオクリップをインポートするには

- 1 Pinnacle Studio ライブラリで、使用する全クリップを選択します。
- 2 タイムラインツールバーで、**[マルチカメラエディタ]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[マルチカメラインポート]** ウィンドウで、**[プロジェクト名]** ボックスに名前を入力します。
- 4 右側のペインのプロジェクトクリップ一覧でクリップを確認します。クリップを並べ替えるには、リスト上でクリップをドラッグします。

ビデオクリップやオーディオクリップを追加するには、ライブラリペインでトラックを選択し、プロジェクトクリップ一覧までドラッグします。

クリップを削除するには、クリップを右クリックし、**[削除]** を選びます。

5 **[OK]** をクリックします。

マルチカメラプロジェクトで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  をクリックします。トラックを含めるには、ボタン ([同期を有効] ) を再度クリックします。

ヒント：クリップを同期した後、個々のトラックの [ロック] ボタン  を使って、編集プロセス中、そのトラックの同期状態を維持することが可能になります。

マルチカメラ プロジェクト用のオーディオソースの選択

マルチカメラエディタにクリップをインポートし、同期した後、プロジェクトの音声についての判断が可能になります。たとえば、4つのビデオクリップがあり、すべてに音声が含まれている場合、各クリップを個別に聴き、最高の音声が含まれている1本を選ぶことをお勧めします。独立したオーディオクリップを使用することも可能です。

別のオプションでは、すべてのクリップの音声を使用したり、いずれも使用しなかったり、カメラの切り替え時に音声を切り替えること（スポーツや他のアクション映像と一緒にキャプチャされた音声を利用する場合の選択肢）が可能です。

デフォルトでは、**カメラ 1** の音声を選択されます。

マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースを選択するには

- 1 **マルチカメラエディタ**のタイムラインにクリップが表示された状態で、ツールバーの [メイン音声] ボタンをクリックし、**カメラ**または**オーディオクリップ**を選びます。[再生]  をクリックして、各クリップの音声品質を確認します。
- 2 プロジェクトで使用する**カメラ**または**オーディオクリップ**を選択します。すべての他のトラックの音声はミュートされます。

その他のオプション：

- **自動：**再生中のクリップに合ったオーディオに切り替えます
- **なし：**マルチカメラプロジェクトにはオーディオは含まれません。マルチカメラエディタを終了した後、Pinnacle Studio で音声を追加できます。
- **すべてのカメラ：**すべてのクリップの音声を同時に再生します

ヒント：マルチカメラエディタ終了後、Pinnacle Studio でオーディオを編集する予定がある場合、どのトラックが Pinnacle Studio でオーディオトラックとして利用可能になるかは、**メインオーディオ**の設定によって決まる点に注意してください。

複数クリップ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出す DJ のように、**マルチカメラエディタ**は、ビデオトラックの視覚的に切り替え、トランジションとともに組み合わせることを可能にします。

再生が遅かったり、スムーズさが不足していると感じられる場合は、**[スマートプロキシ]** 設定をチェックできます。詳しくは、286 ページの「スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現」を参照してください。

マルチビューペインとメインプレビューペインを使って基本部分を構築した後、**マルチカメラトラック**のプロジェクトを調整し、トランジションやクリップ分割ツールなどの編集機能を利用できます。クリップの回転など、一部の編集操作は、**マルチカメラトラック**で作品にクリップを追加する前に、個々の**カメラトラック**で行う必要があります。

マルチカメラ作品を作成するには

- 1 **マルチカメラエディタ**のタイムラインにクリップが表示された状態で、メインプレビューペインの下の**[再生]** ボタン  をクリックします。

すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。

- 2 プロジェクトの構築を始めるには、マルチビューペインでビデオが再生されているときに、表示したいカメラのプレビューをクリックします。

選択されたカメラの映像がメインプレビューペインに表示されます。



メインプレビューペインの左側に、マルチビューペインが表示されます。すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。

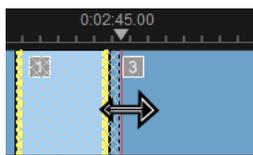
- 3 カメラを切り替えるには、マルチビューペインで別のカメラをクリックします。カメラは好きなだけ切り替えられます。**マルチカメラトラック**では、プロジェクトをプレビューできます。



タイムラインのマルチカメラトラックには、作品中のそのカメラのセグメントが表示されます。

マルチカメラトラックのズームレベルを調整するには、タイムライン左下のズームレベルスライダ  をドラッグします。

- 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  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に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黒または空白に変更するには、セグメントをクリックし、**[黒]** または **[空白]** を選びます。ビデオセグメントと**黒い**セグメントの間にトランジションを適用できます。プロジェクトを再生しながら、黒または空白のセグメントを追加するには、マルチビューペインでカメラプレビューをクリックする代わりに、カメラプレビュー右側の**黒 (B)** または **空白 (0)** のスウォッチをクリックします。

マルチカメラエディタでクリップを分割するには

- 1 タイムラインで、**マルチカメラ**または**PIP**トラックでクリップを選択し、**[再生]** をクリックするか、スクラバをカットを作る位置までドラッグします。
- 2 **[クリップ分割]** ボタンをクリックします。

注意: クリップの分割は、セグメントの一部を別のカメラに置き換えて、別のスウィ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 .
- 3 マルチビューペインで、使用する**カメラ**のプレビューをクリックします。
セグメントが **PIP** トラックに追加されます。
- 4 セグメントの終点を設定するには、**PIP** トラックでセグメントの終わりをクリックし、それをタイムライン上の希望の位置までドラッグします。
- 5 PIP のコーナーを選択するには、**[PIP]** トラックの **[PIP 位置の変更]** ボタン  をクリックします。
PIP 位置は、メインプレビューペインで確認できます。

マルチカメラ ソース ファイルの管理

ソースマネージャを使用して、マルチカメラプロジェクトのトラックに対して、ビデオおよびオーディオクリップを追加／削除できます。クリップの長さ、クリップの場所など、クリップの関連情報を表示することも可能で、トラックをロック／ロック解除できます。

ソースマネージャでクリップを追加、削除、管理するには

- 1 タイムラインの左上隅の [ソースマネージャ] ボタン  をクリックします。
- 2 [ソースマネージャ] ダイアログ ボックスで、以下の操作を行います。
 - [ロック/ロック解除] ボタンをクリックし、編集対象のトラックをロック解除したり、編集できないようにロックします。
 - トラックにクリップを追加するには、トラックを選択し、[クリップの追加] ボタン  をクリックし、追加するクリップまで移動し、[開く] をクリックします。クリップはトラックの番号付き一覧に表示されます。
 - トラックからクリップを削除するには、トラックを選択し、そのトラックのクリップ一覧で、削除するクリップの隣のチェックボックスをチェックし、[削除] ボタン  をクリックします。

マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート

マルチカメラプロジェクトの構築が完了したら、それを保存することで、Pinnacle Studio からの編集、エクスポート、共有が可能になります。

注目！ マルチカメラエディタを終了する前に、マルチカメラ編集を完了することをお勧めします。他のエディタでプロジェクトに加えた変更は、**マルチカメラエディタ**でプロジェクトを再オープンする場合、サポートされません。つまり、一部の変更は取り消されることを意味します。

マルチカメラオブジェクトを保存するには

- ウィンドウ下部の [OK] ボタンをクリックして、現在の名前でプロジェクトを保存します（ウィンドウの右上隅に表示）。この結果、**マルチカメラエディタ**も閉じられます。

プロジェクトの名前を変更するには、終了前に [設定] ボタン  をクリックし、[名前を付けて保存] を選び、[プロジェクト名] ボックスに名前を入力します。Pinnacle Studio ライブラリにマルチカメラプロジェクトが表示されます。

Pinnacle Studio でマルチカメラプロジェクト (.mcam) を開くには、**編集**作業スペースで、ライブラリからタイムラインへマルチカメラプロジェクトをドラッグします。デフォルトでは、プロジェクトは複合クリップとして表示されます。クリップを展開して個々のトラックで作業するには、タイムラインでクリップを右クリックし、[ムービーの編集] を選びます。

スマートプロキシを使った、より速く、よりスムーズな編集環境の実現

スマートプロキシの一番の目的は、大規模な高解像度ビデオファイルでの作業時に、より融通性のある編集およびプレビュー体験を提供することです。

スマートプロキシは、大規模ソースファイルの低解像度作業コピーを作成します。これらのより小さなファイルはプロキシファイルと呼ばれます。プロキシファイルを利用することで、高解像度プロジェクト（例：HDV および AVCHD ソースファイルを持つプロジェクト）をスピードアップできます。

プロキシファイルは、プロジェクト依存というより、ソース依存です。言い換えるな、プロキシファイルは異なるプロジェクト間で共有可能です。

ビデオプロジェクトをレンダリングする場合、オリジナルの高品質ビデオソースファイルが使用されます。

スマートプロキシマネージャを利用することで、**スマートプロキシ**の有効／無効を切り替え、**スマートプロキシ**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。

注意： 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]** ????? ???

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



17

[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、167 ページの「タイトル」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。

- 3D タイトルエディタの作業領域
- 3D タイトルの作成と編集
- 3D オブジェクト

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。

- 1 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。

- **[カラー]** と **[不透明度]** は、**[設定]** パネルで、**[カラー]** と **[不透明度]** エリアの設定を調整します。

タイトルの **[テクスチャ]**、**[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

- 1 Pinnacle Studio のタイムライン 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。

[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  で、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **?????????**

- **??????**

- **??????**

- 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 3D 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、291ページの「3D タイトルの作成と編集」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

18

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。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- カラーパレットを使用する
- トーンカーブ
- HSL 調整
- カラーホイール
- ビデオスコープ

カラー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に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、298 ページの「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

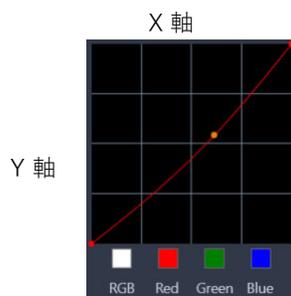
- 1 タイムライン内でクリップを選択します。
- 2 [エディタ]パネルを開き、[カラー]をクリックし、次のいずれかのオプションを選択します。
 - 基本
 - トーン カーブ
 - HSL 調整
 - カラー ホイール

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、[カラー] > [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。

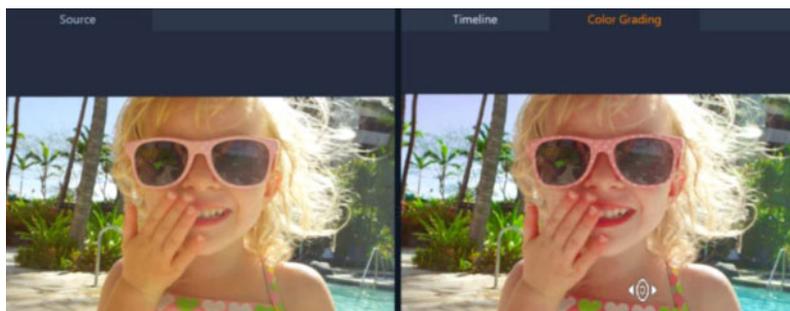
曲線にノードを一つ以上追加することで調整したい領域をより正確にコントロールできます。

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、[カラー]>[トーン曲線]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 チャンネル オプションを選択します。
 - [RGB] - 赤、緑、および青チャンネルを1つのヒストグラムで調整できます
 - [赤] - 赤チャンネルを編集できます
 - [緑] - 緑チャンネルを編集できます
 - [青] - 青チャン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) との関係进行调整します。
- 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。
注意: 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。

- スライダーを調節して、希望する値に設定します。

注意： [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ー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

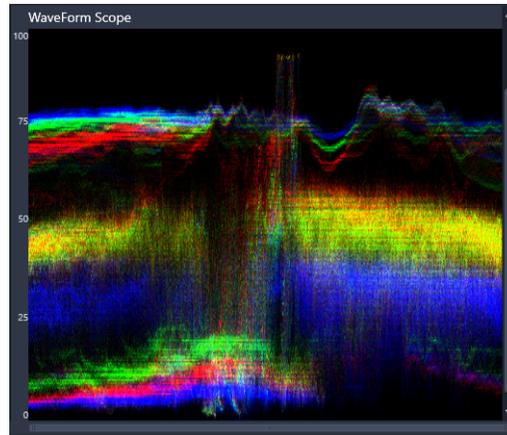
- 1 タイムライン内でクリップを選択します。
- 2 [エディタ]パネルを開き、[カラー] > [カラーホイール] をクリックします。
- 3 クリップの明るさを調整するには、[カラーシフト]（画像全体）、[ハイライト]、[中間トーン]、または[影]ホイールの横にあるスライダーを左にドラッグします。スライダーを上ドラッグすると、選択したビデオフレームの対応する領域の明るさが増します。スライダーを下ドラッグすると明るさが減少します。
- 4 色を調整するには、円形のカラーインジケータ（カラーホイールの中央）をドラッグして対応する領域に色を設定します。例えば、ビデオクリップの暗い領域から青のキャ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

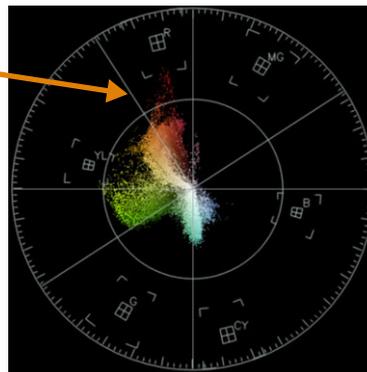


波形スコープは、色の分布の強度を下から上までを 0% から 100% で表したものです

ベクトル - 色 (ベクトルスコープ)

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。

肌のトーンライン

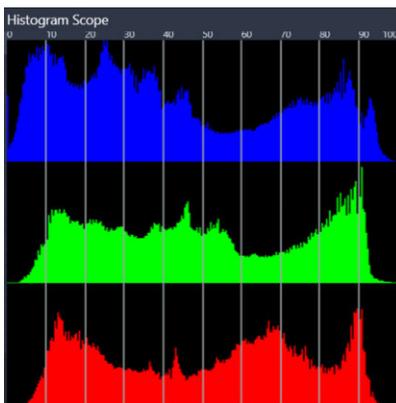


選択ベクトルスコープ：この機能は、特にビデオ内の肌のトーンを確認して補正するのに使います。あるビデオフレーム内で、ブラシを使用して肌のトーンを選択するには、ベクトルスコープにある肌のトーンラインに沿っているかを分析することで肌のトーンを確認できます。

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

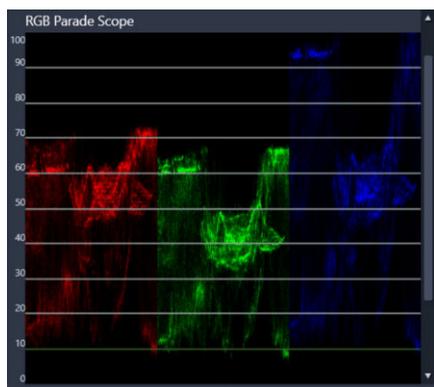
することができます。あるいは、露出の低い映像の場合、バランスを修整するのに十分な画像データが影の領域にあるかを決定するのにサポートしてくれます。



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

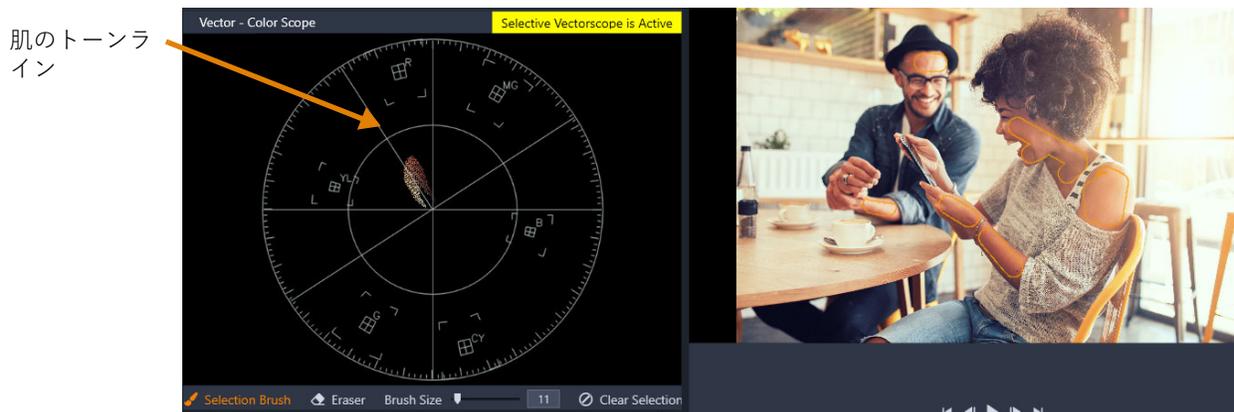
・RGB パレード

選択ベクトルスコープを使って、肌のトーンを表示、補正するには

- 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[ベクター - カラー]を選択します。
- 5 ベクトルスコープの下部で[選択ブラシ]を選択します。
- 6 [カラーグレーディング]プレビューで、肌の領域上をブラシでドラッグします。ブラシで選択した色が、ベクトルスコープに表示されます。
- 7 選択した領域を調整するには、ベクトルスコープの下部にある以下のコントロールを使います。

注意： お使いのアプリケーションのウィンドウが小さければ、スクロールを左右に動かしてコントロールにアクセスします。

 - ・消しゴム：プレビュー内で、選択範囲から外したい領域上をドラッグします。
 - ・ブラシのサイズ：スライダーをドラッグして[選択ブラシ]または[消しゴム]の直径を調整します。
 - ・選択範囲を消去：すべてのブラシストロークを消去したり、選択範囲を設定し直すのに使用します。



選択ブラシ モードを使って、プレビュー内で肌の領域を選択してブラシをドラッグします(オレンジ色の縁取りで表示されているのがブラシストローク)。左側にあるのはベクトルスコープで、選択された肌の色が肌ラインに直接表示されています。

- 8 肌のトーンラインをガイドとして使用し（肌のトーンはこのラインに沿っている必要があります）、色を調整することができます。
- 9 色の調整が終わったら、[選択範囲を消去]をクリックして[選択ベクトルスコープ]モードを無効にして（[選択ベクトルスコープが有効になっています]と表示され

た黄色のラベルが消えます)、ベクトルスコープ内の色を元に戻してクリップのすべての色を表示させます。



付録 A: トラブルシューティング

19

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、321ページの「システム要件」を参照してください。

ソフトウェアアップデート：Windows オペレーティングシステムの最新アップデートをインストールすることをお勧めします。

空き容量：起動ドライブでページング用の空き容量が 10GB 以上あることを確認します。

ハードウェアの確認：使用するハードウェアが最新のドライバで正しく動作していることを確認します。また、デバイスマネージャで警告が出ていないことを確認します（後述を参照）。デバイスに警告が出されている場合は、インストールを開始する前に問題を解決してください。

最新のドライバを使う：グラフィックカードには最新のドライバをインストールすることを強くお勧めしています。起動するたびに、Pinnacle Studio はカードが DirectX をサポートしているかどうか確認します。

デバイスマネージャを開く：Windows のデバイスマネージャは、システムハードウェアを構成できるトラブルシューティングに重要なツールです。

デバイスマネージャにアクセスするには、まず [マイコンピュータ] を右マウスボタンでクリックし、コンテキストメニューから [プロパティ] を選択します。これで、[システムのプロパティ] ウィンドウを開きます。[デバイスマネージャ] ボタンは左パネルにあります。

インストールされているすべてのハードウェアが最新のドライバで正常に動作し、デバイスマネージャにエラーマーク（黄色の感嘆符）が表示されていないことを確認します。自分では解決できないドライバの問題が発生した場合は、デバイスの製造元またはコンピュータの販売元に対象について問い合わせてください。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- サポートへのお問い合わせ
- フォーラム
- 過去のコンテンツとの互換性
- キャプチャハードウェアの互換性
- シリアル番号の情報

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：

<http://forums.pinnaclesys.com/forums/default.aspx>

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 DV
- Dazzle™ 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、包装用紙の外側に記載されています。

シリアル番号を忘れてソフトウェアを登録している場合は、<http://apps.pinnaclesys.com/cdb/register/getserialnumbers.aspx> を参照してください。

トラブルシューティング全般

ここではアプリケーションの実行に関連するその他のエラーの対処について説明します。

- 1 コンピュータを再起動**：原因不明でソフトウェアが不安定になった場合は、コンピュータを再起動することで直る場合があります。何か問題が発生した場合は、まず再起動してみてください。

- 2 **数分待つ**：それでもPinnacle Studioが起動しない場合は、起動処理が終わるまで数分待ちます。ご利用のコンピュータによっては、起動処理が完了するまでに多少時間が長くなる場合があります。
- 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ください。
または、Windowsに装備されているMicrosoftのシステムコンフィギュレーションユーティリティ（msconfig）でスタートアッププログラムを無効にします。
いずれの場合も、すべてのプログラムを一旦無効にしてから、干渉しているプログラムが見つかるまでひとつづつ有効にしてください。
- 7 **再インストール**：それでも問題が再発する場合は、コントロールパネルの「プログラムと機能」リストからPinnacle Studioをアンインストールしてください。アンインストールしたら、Pinnacle Studioを再インストールして、起動してください。



付録 B: ビデオグラフィーのヒント 20

多少の基本的な知識があると、優れたビデオを撮影し、おもしろい、見栄えがする、情報が満載されているなどのムービーを作成することができます。

大まかなスクリプトまたは撮影計画から始め、ビデオの撮影を開始します。この段階でも、編集段階を見越して優れた映像を録画するように心がけます。

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

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

Pinnacle Studio には、プロ並みのホームビデオを作成するために必要なすべてのツールが付属しています。後はビデオを作成するユーザー次第です。

本セクションでは、以下の内容について説明します。

- 撮影計画の作成
- ビデオプロジェクトの編集
- ビデオ編集の基本ルール
- サウンドトラックの制作
- プロジェクトにタイトルを付ける

撮影計画の作成

撮影計画はいつも作成しなければならないものではありませんが、ビデオプロジェクトで大いに役立ちます。計画は簡単なものでも複雑なものでも、目的に合ったものを作成します。撮影するシーンのリストだけの簡単な計画で十分な場合もあります。または、カメラの方向や会話を詳しく決めておきメモするなど複雑な計画が必要となることもあります。非常に綿密な計画では、詳細な撮影台本を作成します。これには、シーンの長さ、ライティング、小道具に関するメモや詳しいカメラアングルを含むものになります。

タイトル：「カートトラックのジャック」

番号	カメラアングル	テキスト/オーディオ	時間	日付
1	ヘルメットをかぶったジャックの顔をズームアウト	「ジャックが初のレースに臨みます。」 背景ではエンジンの音。	11秒	火曜日 06/22
2	スタート地点で、低いカメラ位置を使ったドライバを撮影。	ホールで演奏されている音楽、エンジンの音。	8秒	火曜日 06/22
3	スタートフラグを持つ男性、スタート地点のシーン。カメラは維持、スタート後は男性が去る。	「行こう」。 スタート、スタートシグナルを追加。	12秒	火曜日 06/22
4	ジャックのスタート地点を前から撮影。カメラがジャックが身構えているところから、背後に回って撮影。	ホールからの音楽が聞こえない。 CDからの同じ音楽がエンジンのかぶる。	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

的にた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りません。ただし、ストーリーは論理的でなければなりません。さらに、カット自体が注目されるようなムービーは良い作品とはいえません。

1つのシーンから次の重要なシーンに移る場合は、トランジションを使用します。隣り合わせのシーンにあるアクションが時間や空間で分割されているような場合でも、並行性を維持して、視聴者が分割を意識しないようにスムーズな移行を行います。

トランジションをうまく利用するには、2つのシーンのつながりが簡単に確立できるようにします。ストーリーに関するトランジションでは、つながりがストーリーを明かしていくように続くイベントになります。たとえば、新しい車のショットは、車のデザインと製造に関するドキュメンタリーの紹介部分で使用できます。

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

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

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

アクションの論理的な順番

編集中につながったショットでは、アクションに関して適切な相互動作を示す必要があります。ストーリーラインが論理的でない場合は、視聴者がイベントを追っていくことができなくなります。一番最初からペースを速くして視聴者の注意を引き付ける、または目を見張るシーンから初めて最後まで注意を維持します。シーンが論理的でないま

たは時間的な順番に沿っていない方法で組み合わせられていたり、シーンが忙しすぎる場合や短すぎる（3秒以内）場合には、視聴者が興味を失う、または注意がそれてしまいます。1シーンから次のシーンへは、主題の連続性が必要です。

ギャップを埋める

1つの場所での撮影シーンから別の場所への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、フィルムメッセージやムードに大きな影響を及ぼします。期待されているショットの欠損やショットの時間は、フィルムメッセージを操作する方法として利用できます。

視覚的な分離を避ける

同じようなショットを順番につなげると、視覚的な分離を生むことがあります。人物がフレームの左側にいて、次のフレームで右側に移動する、または最初のフレームではめがねをかけていて、次のフレームではかけていないなどがこの例になります。

パンショットをつなげない

パンショットは、同じ方向とテンポを持たない限り、つなげないようにします。

ビデオ編集の基本ルール

ここでは、ムービーを編集するときに役立つガイドラインを示します。ユー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、カットに気づかれないことがない。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、終わりに近づくとつれてショットの長さを短くします。これは、ピークに達するまでサスペンスを盛り上げる方法として利用できます。例：例：2つの車が異なる方向から同じ交差点へ猛スピードで走ってくる。

コントラストカット

フィルムが1ショットからまったく別の次のショットに予想に反してカットされます。これで、視聴者にコントラストを強調できます。例：旅行者がビーチに寝そべっている。次のショットでは、飢えた子供のショットを示す。

代用カット

示すことができない、または示すべきではないイベントをほかのイベントで代用します（出産では、実際の出産シーンではなく、つぼみが花開くところを示します）。

原因と結果カット

ショットが、原因と結果によって関連付けられます。最初のショットがないと、2番目のショットを理解することができない関係を示します。例：男性がその妻とけんかしている。次のショットでは、男性が橋の下で寝ている

形式カット

同じ形、色、動きなど共通したものを持つショットをつなげます。例：クリスタルボールと地球、黄色いレインコートと黄色い花、落ちていくスカイダイバーと羽など。例：クリスタルボールと地球、黄色いレインコートと黄色い花、落ちていくスカイダイバーと羽など。

サウンドトラックの制作

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

コメントは短く

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

オリジナルサウンドを維持する

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

適切な音楽の選択

適切な音楽を追加すると、ムービーをプロのように仕上げ、ビデオのメッセージを強く表現することができます。ただし、音楽は、フィルムメッセージに適したものを選ぶ

ようにしてください。これは、時に時間がかかり、困難な作業となることがありますが、視聴者に与える影響は多大なものとなります。

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、ムービーの内容を説明し、興味をそそるものでなくてはなりません。印象的な言い回しができればさらに良くなります。

プレゼンテーションの場合、タイトルエディタを使えば、ほとんど無限に創造性が広がります。これは、実際の画像の現実性に関連しないため、自由な創造性を発揮できます。

もちろん、最終的なゴールは、コミュニケーションであるため、常に基本を守る必要があります。たとえば、飾りすぎる、または長すぎるよりタイトルより、読みやすい自体で大きく簡明なタイトルの方がメッセージを伝えるのに適しています。

タイトルのカラー

次のような背景とテキストカラーの組み合わせは、読みやすくなります。赤い背景の白い文字、黒い背景の黄色い文字、緑の背景の白い文字。真っ黒の背景に白い文字を使用する場合には、注意が必要です。ビデオシステムによっては、1:40 を超えるコントラスト比をうまく扱えないものがあり、この場合はタイトルの詳細が再現できなくなります。

画面に示す時間

基本的なルールとして、タイトルは2回読むのに十分な時間だけ示すようにします。10文字のタイトルにつき、3秒を目安にします。それ以降は、5文字追加されるごとに、1秒追加します。

画像によるタイトル

作品を作成した後に付けるタイトルのほか、方向を表わす記号、通りのサイン、新聞の第一面などを使って、おもしろいタイトルを作ることもできます。

付録 C: キーボード ショートカット 21

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 Pinnacle Studio コントロール パネル 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、267ページの「キーボードショートカットの設定」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

Ctrl+4	フォーカスウィンドウを閉じる
Ctrl+5	タイトルエディタを開く（ムービーエディタから）
Ctrl+6	Exporterを開く
Ctrl+I	Importerを開く
Ctrl+S	プロジェクト、タイトル、またはメニューを保存する
Alt+F4	アプリケーションを閉じる
Shift+F10	コンテキストメニューにアクセスする
Ctrl+Z	元に戻す
Ctrl+Y	やり直し
Ctrl+A	すべて選択
Shift+Ctrl+A	すべて選択解除
Ctrl+C	クリップボードにコピー
Ctrl+V	クリップボードから貼り付け
Ctrl+X	クリップボードに切り取る
End	終了点に移動
ホーム	始めに戻る
Alt+Enter	フルスクリーンで再生
Esc	フルスクリーン表示を終了、または閉じる
削除	クリップボードにコピーせずに削除
Double-click	適切なエディタ（メディア、タイトラー、プロジェクト、モニタージュなど）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	ページを上スクロール 右
Page Down	ページを下スクロール
矢印キー	サムネイルを移動（上下左右）
削除	選択したクリップまたはメディアを削除
F7	????????????????

再生とトランスポートのショートカット

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+I	マークインにジャンプ
Ctrl+O	マークアウトにジャンプ
・（ピリオド）	次のマーカーにジャンプ
,（コンマ）	前のマーカーにジャンプ

インポーターのショートカット

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

編集タブのショートカット

A (または I)	マークイン
S (または O)	マークアウト
Shift+I	マークインをクリア
Shift+O	マークアウトをクリア
Shift+U	マークインおよびマークアウトをクリア
Scroll Lock	オーディオスクラブのオン/オフ切
E (または Home)	開始点に移動
R (または End)	終了点に移動
P	マグネットスナップの切り替え
; (セミコロン)	クリップをスクラバーの位置で分割
M	マーカの追加と削除
・ (ピリオド)	次のマーカにジャンプ
, (コンマ)	前のマーカにジャンプ
Ctrl+. (ピリオド)	[マーカ] リストを開く
削除	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
B	プレビューのクリップをタイムラインのプライマリトラックに送信 (スクラバの位置)
H	タイムラインとソースのプレビューを切り替える
Ctrl+5	タイトルエディタを開く
F5	オーディオミキサーを表示/非表示
F7	曲を作る
数値パッドの+	タイムラインのズームイン
数値パッドの-	タイムラインのズームアウト
[(左かっこ)	タイムラインをズームアウト
] (右かっこ)	タイムラインをズームイン
Ctrl+[タイムラインをウィンドウに合わせる
Ctrl+]	各フレームを表示 (ズームイン)
Alt	タイムラインで編集するときの別の動作 (挿入/上書き) を提供
T	トリムモードのオン/オフ
右	フレームを1つ右に移動 (トリムを開いた状態)
左	フレームを1つ左に移動 (トリムを開いた状態)

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

Shift+Left	選択した文字を左に拡張
Shift+Right	選択した文字を右に拡張
Shift+Ctrl+Left	Shift+Leftと同じ (単語で拡張)
Shift+Ctrl+Right	Shift+Rightと同じ (単語で拡張)
Ctrl+B	太字
Ctrl+I	斜体
Ctrl+U	下線
Ctrl+A	すべて選択
Ctrl+D	すべて選択解除
スペースバー	タイムラインエリアの場合、再生の開始

付録 D: Installation Manager



Pinnacle Studio Installation Managerは、Pinnacle Studioのインストール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に関する作業を行います。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- インストールを開始する前に
- アップグレードのインストール
- Installation Manager の起動
- 登録
- インストールのサポート
- Welcome 画面のインストール
- 共通のコントロール
- プラグインとボーナス コンテンツのインストール
- システム要件

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、複数の準備手順をおすすめします。

まず最初に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します。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、321ページの「システム要件」を参照してください。

次に、Studio シリアル番号がお手元にあることを確認してください。ダウンロード版のアプリケーションのコピーの場合は、注文確認の電子メールにこの情報が掲載されています。また、カスタマーアカウントから取得することもできます。ディスク版のPinnacle Studio のコピーを入手した場合、シリアル番号はDVD スリーブにあります。シリアル番号の記録は安全な場所に保管することをおすすめします。

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。

注記：Pinnacle Studioは、以前のバージョン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。

Welcome 画面のインストール

Welcome 画面では、次の 2 種類のインストールスタイルのいずれかを選択できます。

標準インストールでは、アプリケーションと使用可能なすべてのプラグインをインストールします。ほとんどのユーザーには、こちらのオプションを推奨します。

カスタムインストールオプションでは、使用可能なアドオンの一部のみをインストールできます。

共通のコントロール

一部のコントロールは、どちらのインストール方法でも使用できます。

- インストーラロケーションの変更ボタンでは、Installation Managerで処理するインストールファイルが含まれるフォルダを指定できます。最初に使用した後、インストールファイルを移動した場合のみ、このボタンを使用する必要があります。このボタンを使用すると、フォルダブラウザが開き、Installation Managerに新しい場所を指定することができます。
- インストール中に [詳細] の下にあるリンクを使用して、Studio関連トピックに関する情報にアクセスできます。

プラグインとボーナス コンテンツのインストール

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すら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 4GB の RAM が必要であり、UHD、複数のカメラ、360 ビデオを使用する場合は、8GB（以上）を強く推奨します。

マザーボード

Intel Core i3 または AMD Athlon 3.0GHz 以上は最低限必要なシステム要件ですが、機能によっては、UHD、マルチカメラ、360 ビデオでは Intel Core i7 以上など、より強力な CPU が必要になります。

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。

- 基本的な使用には、256MBのVGA VRAMカード、ハードウェア デコード アクセラレーションには512MB
- DirectX グラフィックス デバイスを推奨

ハードドライブ

初めてキャプチャするときには、Pinnacle Studio は、速度が十分な速さであるかをチェックするためにご使用のドライブをテストします。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。インストール時には 10GB の空き容量が必要であり、インストール後にも追加の処理容量が必要となります。

ビデオキャプチャハードウェア

Studio は、次のようなさまざまなデジタルおよびアナログソースからビデオをキャプチャできます。

- 光学式ドライブ、メモリカード、およびUSBスティックなど、すべてのタイプの補助的なファイルベースのストレージメディア。
- コンピュータに接続されているドライブからのファイル。
- IEEE-1394接続を使用するDVまたはHDVビデオカメラ。
- アナログビデオカメラとレコーダー。
- DVDおよびBlu-rayディスク。
- デジタルスチルカメラ。

Pinnacle Studio™ 25 ユーザーガイド

© 2021 Corel Corporation.

Corel、Pinnacle Studio、Pinnacle PinWheel ロゴ、Dazzle、MovieBox、MultiCam Capture は、カナダ、米国、およびその他の国における 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。Apple、iPad、iPhone、iPod は Apple Inc. の商標です。

本製品、パッケージユーザーガイドには、Corel には帰属せず、許可を得て使用するサードパーティーによって所有、登録され、および/またはライセンスを取得された知的所有財産（商標を含む）が含まれています。この使用は、それらのサードパーティーの、またはサードパーティーによる宣伝、またはそのサードパーティーの製品またはサービスに係る品質、商品性または適合性の保証を Corel が示す、または示唆するものではありません。本ソフトウェア製品に同封の使用許諾契約に同意される場合のみ、本製品をご使用いただけます。

米国およびその他の国々で Corel Corel Corporation が所有する交付済み特許によって保護され、あるいはそれらの特許のあらゆる構成要素を含み、または実施します。これらの交付済み特許の一部のリストは、www.corel.com/patents をご覧ください

COREL によってここに提供された情報は、予告なしに変更される可能性があります、書面または口頭、明示または黙示を問わず、一切の保証または条件（商品性に関する保証、特定の目的への適合性、特許の有効性の保証、権原の保証、サードパーティーのすべての知的財産権、個人の人権、データおよび/またはプライバシー権を含むがこれに限られない非侵害の保証、マテリアルのモデルまたはサンプルへの適合性等に関するいかなる保証、事実に基づく保証、すべての管轄区域における法律その他の法令、取引慣行、取引過程およびこれと同等の行為に基づく保証を含むがこれに限られない）を伴わずに COREL によって「現状有姿」ベースで供給されるものとし、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。提供された情報を使用することが原因で、または使用できないことが原因で、あるいはその結果として生じる（直接的）間接的損害、付帯損害、特別または偶発的損失または損害（売上または利益の喪失、データの滅失または損傷、その他の商業的または経済的な損害を含むがこれに限らない）に対して、COREL CORPORATION およびその関連会社と子会社は、お客様およびその他いかなる個人または法人にも一切責任を負わないものとし、前述のような損害の可能性につき弊社が連絡を受けていた場合、あるいはそのような損害が予測可能であった場合も同様とします。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 が支払う債務の総額は、お客様が本製品の購入に際して支払った金額を超えないものとし、一部の州および国では、派生的または偶発的損害を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。マテリアルをご購入いただいたことで、お客様が上記の免責事項を読んで理解し、これに同意したことを意味します。

製品の仕様、価格設定、パッケージ、テクニカルサポート、情報（以下「仕様」）は、販売用英語版のみについてのものです。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。

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ない限り使用することが禁止されています。

