

CyberLink
PowerDirector
ユーザースガイド



使用許諾契約書

この契約書の日本語訳は、英文のEnd User License Agreement (EULA)の理解を補助する目的で作成されたものです。容易な表現と英文契約書との整合性に注意を払って作成しておりますが、一部意識されている部分があり、本契約の詳細につきましては英文契約書を正式文書としてご覧頂きたくお願いいたします。

End User License Agreement (EULA):使用許諾契約書

当製品 (以下「本ソフトウェア」という)の導入およびご利用の前に、以下の使用許諾契約書 (以下「本契約書」とする)をお読みください。

本ソフトウェアのご利用にあたっては、お客様が本契約書に記載された条項を事前に承諾いただくものと、本ソフトウェアをインストール、バックアップ、ダウンロード、アクセス、または使用することによって、お客様は本契約書の条項に承諾されたものとします。

本契約書は、本ソフトウェアに関してお客様 (個人または法人のいずれであるかを問いません)とCyberLink Corp. (以下「サイバーリンク」といいます)との間に締結される法的な契約書となります。

ライセンスの許諾および保証規定

本契約書をお読みになり、記載された条項に承諾される場合は、導入画面中表示される本契約の同意を求める画面で「はい」をクリックしてください。記載された条項に承諾いただけない場合は、インストール作業を中止し、本ソフトウェアの利用を中止するとともに、本ソフトウェアをコンピュータ上から削除してください。

使用権の許諾

サイバーリンクは本ソフトウェアの非独占的な権利をお客様に対して許諾し、これによりお客様は、本ソフトウェアをご購入頂いたライセンス数に準じた台数のコンピュータへインストールし、本契約記載の条項に従って本ソフトウェアを利用することができるものとします。

本ソフトウェア、付属するマニュアルなどの文書または電子文書を含む一切の印刷物 (以下「関連印刷物」といいます)の第三者への賃貸、貸与、販売、変更、修正、リバース・エンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブル、転用、商標の削除などはできないものとします。

また、バックアップを目的として本ソフトウェアおよび関連印刷物の複製を作成する場合は除いて、本ソフトウェアおよび関連印刷物のコピーはできないものとします。

「再販禁止」表記のある場合を除いて、本ソフトウェアの最初のお客様は、本ソフトウェアおよび関連印刷物を一度に限りかつ他のユーザーに直接行つ場合に限り、本契約書記載の条項に沿って恒久的に譲渡できるものとします。この場合、最初のお客様は本ソフトウェアおよび関連印刷物のバックアップの一切を、物理的および電子的に読み取りができないよう破棄し、コンピュータ上の本ソフトウェアおよび関連印刷物の一切を消去するとともに、譲渡されたユーザーは本契約記載の条項に承諾いただくものとします。これにより、当該ソフトウェアのご利用ライセンスは自動的に解除されます。

所有権

本ソフトウェアならびに関連印刷物の著作権、特許、商標権、ノウハウ及びその他のすべての知的所有権は、体裁、媒体、バックアップであるかの如何にかかわらず、その一切についてサイバーリンクに独占的に帰属します。

本契約書に特に規定されていない権利はすべてサイバーリンクによって留保されません。

アップグレード

本ソフトウェアが従来製品からのアップグレードであった場合、従来製品の使用権は本ソフトウェアの使用権に交換されるものとします。本ソフトウェアの導入または使用により、従来製品の使用許諾契約が自動的に解除されることにお客様は同意されたものとし、お客様による従来製品の使用ならびに第三者への譲渡はできません。

第三者提供のコンテンツの利用

お客様が、本ソフトウェアにより第三者から提供される画像・音声データなどのコンテンツを再生し利用する場合、その権原および無体財産権は、各コンテンツ所有者の所有物であり、著作権法およびその他の無体財産権に関する法律ならびに条約によって保護されています。本契約書は、そのようなコンテンツの使用権を許諾するものではありません。

保証及び責任の限定

サイバーリンクは、本ソフトウェア、関連印刷物、およびサポートサービスに起因してお客様又はその他の第三者に生じた結果的損害、付随的損害及び逸失利益に関して、一切の瑕疵担保責任および保証責任を負いません。また、本ソフトウェア又は関連印刷物の物理的な紛失、盗難、事故及び誤用等に起因するお客様の損害につき一切の保証をいたしません。

サイバーリンクは、本ソフトウェア及び関連印刷物の機能もしくはサポートサービスがお客様の特定の目的に適合することを保証するものではなく、本ソフトウェアの選択、導入、使用、およびそれによって得られる結果については、すべてお客様の責任となります。

本契約書に記載のない保証条項が発見された場合、保証対象期間はお客様が本ソフトウェアを購入された日から90日以内とし、保証金額はお客様が本ソフトウェアの購入のためにお支払いいただいた金額を超えないものとします。

お客様が本契約を解除する場合、本ソフトウェアおよび関連印刷物のバックアップを含む一切を、物理的および電子的に読み取りできない状態で破棄するとともに、コンピュータ上の本ソフトウェアおよび関連印刷物の一切を消去するものとします。本契約は、本ソフトウェアに関してお客様とサイバーリンクとの間に締結され、台湾における法律に準拠します。本契約に起因する紛争の解決については、Taiwan Arbitration Act.に準ずるものとします。

著作権

All rights reserved. CyberLink Corporation
の文書による許可なく本書の一部あるいは全部を作り変えたり、検索システムに保存したり、あるいは電子的、機械的、フォトコピー、記録的方法を含め、いかなる方法においても転送することを禁止します。

法律の認める範囲において、CyberLink PowerDirector は情報、サービス、または CyberLink PowerDirector に関連して提供される製品についていかなる保証も行わないこと、商品性、特定目的への適合性、プライバシー保護の見込み、非侵害性についていかなる暗示的保証も行わないことを含め、明示または暗示の有無に関わらずいかなる保証も行わず現状のまま提供されます。

このソフトウェアをご使用になると、お客様は CyberLink がこのソフトウェアまたはこのパッケージに含まれる素材を使用した結果生じる直接的、間接的、結果的損失について一切責任を負わないことに同意したものとみなされます。

ここに記載する条件は、台湾の法律により管理および解釈されるものとします。CyberLink PowerDirector は本書に記載されるその他の会社名および製品名と同じ登録商標であり、識別を目的としてのみ記載されており、その所有権は各社が所有しています。

本社

所在地	CyberLink Corporation 15F., No. 100, Minquan Rd., Xindian Dist. New Taipei City 231, Taiwan (R.O.C.)
Web サイト	http://www.cyberlink.com
TEL	886-2-8667-1298
FAX	886-2-8667-1300

Copyright © 2011 CyberLink Corporation. All rights reserved.

目次

機能紹介.....1

はじめに.....1

最新機能1

PowerDirector のバージョン3

DirectorZone.....8

システム動作環境.....9

PowerDirector の編集モード.....11

フル機能エディター11

イージー エディター.....12

スライドショー クリエーター.....14

音楽の環境設定を行う.....16

スライドショー デザイナーでスライドショーをカスタマイズする.....16

PowerDirector 作業領域.....23

ルーム.....24

メディア ルーム24

エフェクトルーム24

PiP オブジェクトルーム25

パーティクル ルーム25

タイトル ルーム25

トランジション ルーム26

音声ミキシング ルーム26

吹き替え録音ルーム26

チャプター ルーム26

字幕ルーム26

ライブラリー ウィンドウ.....	26
エクスプローラー ビュー	27
ライブラリーのメディアをフィルターにかける	27
ライブラリー メニュー	27
作業領域を拡張する.....	27
プレビュー ウィンドウ.....	29
プレビュー プレーヤー コントロール	29
スクリーン スナップショットを取得する	30
メディア ビューアー	30
拡大/ 縮小	31
ディスプレイ/ プレビュー オプション	31
3D モードでプレビューする	32
作業領域の編集.....	33
タイムライン ビュー	34
ストーリーボードビュー	42
PowerDirector のプロジェクト.....	43
プロジェクトの縦横比を設定する.....	43
プロジェクトをエクスポートする.....	44
PowerDirector	
にメディアをインポートする.....	45
メディア ファイルをインポートする.....	45
PowerDirector のプロジェクトをインポートする	46
メディアをキャプチャーする.....	47
DV カムコーダーからのキャプチャー	48
HDV カムコーダーからのキャプチャー	49
テレビ信号からのキャプチャー	50
デジタル テレビ信号からのキャプチャー	50
Web カメラからのキャプチャー	50
マイクからのキャプチャー	50
CD からのキャプチャー	51
AVCHD カムコーダーからのキャプチャー	51
光学デバイスからのキャプチャー	51

キャプチャー済みコンテンツ	51
画質/音質プロファイルの設定	52
キャプチャーの設定	52
キャプチャーの環境設定	52
メディアをダウンロードする.....	53
Flickr から画像をダウンロードする	53
DirectorZone からダウンロードする	54
シーンの検出と音声の抽出を行う.....	54
ビデオ クリップからシーンを検出する	55
ビデオ クリップから音声を抽出する	55
3D メディア	57
3D ソース形式を設定する.....	57
3D と 3D-Like エフェクトの違い.....	58
プロジェクトのメディアを整理する.....	61
ビデオ/イメージ クリップをタイムラインに追加する.....	61
ビデオ/イメージ クリップを追加する	62
カラーボードおよび背景を追加する	63
オーディオ クリップを追加する.....	63
Magic Music	64
ミュージック ビートの検出	65
Magic Movie ウィザードを使用する.....	68
スライドショー クリエーターを使用する.....	68
メディアを編集する.....	71
クリップを分割する.....	71
音声/ビデオ クリップのリンクを解除する.....	71
動画/オーディオ クリップをトリミングする.....	72
ビデオ クリップをトリミングする	72
マルチ トリミングを実行する	74
オーディオ クリップをトリミングする	76

メディア クリップの長さを設定する.....	77
テレビ (ビデオ クリップのインターレース) 方式を設定する.....	77
ビデオ クリップの縦横比を調整する.....	78
画像をストレッチする.....	79
画像をトリミングする.....	80
メディアの形を変更する.....	80
画像/ 動画を補正/ 強調する.....	81
メディアでキーフレームを使用する.....	82
キーフレームを追加する.....	83
パワー ツール.....	85
音声をミュートする.....	86
WaveEditor で音声を編集する.....	86
時間情報.....	87
Magic Fix.....	87
Magic Cut.....	87
エフェクトを追加する.....	89
ビデオ エフェクトを追加する.....	89
ビデオ エフェクトを修正する.....	90
Magic Motion を使用する.....	91
Magic Motion デザイナー.....	92
Magic Style を使用する.....	93
フレーム固定エフェクトを使用する.....	94
PiP エフェクトを作成する.....	95
PiP オブジェクトを追加する.....	95
PiP オブジェクトを作成する.....	96
ペイントデザイナーを使用する.....	97
ペイントアニメーションを作成する.....	97

.PiP デザイナーでメディアを修正する.....	100
PiP エフェクトのサイズと位置を修正する	101
PiP エフェクトのプロパティを修正する	101
PiP エフェクトにモーションを追加する	102
3D 深度を有効にする	104
PiP エフェクトの不透明度を設定する	104
PiP エフェクトの回転をカスタマイズする	105
カスタムの PiP モーション パスを保存する	105
PiP エフェクトマスクを追加する	105
PiP オブジェクトを保存、共有する	105

パーティクル エフェクトを追加する.....107

.パーティクル デザイナーでパーティクル エフェクトを修正する.....	108
新規のパーティクル オブジェクトを追加する	109
背景画像を追加する	109
パーティクル エフェクトを編集する	109
パーティクル オブジェクトのプロパティを編集する	110
パーティクル エフェクトテンプレートを保存、共有する	113

タイトル エフェクトを追加する.....115

.タイトル デザイナーでタイトルを修正する.....	116
タイトル エフェクトの位置を変更する	117
2D テキストプロパティを変更する	117
3D-Like テキストプロパティを変更する	118
アニメーションをタイトル エフェクトに適用する	120
3D 深度を有効にする	121
画像アニメーションのプロパティを修正する	121
背景画像をタイトル エフェクトに追加する	121
タイトル テンプレートを保存、共有する	122

トランジションを使用する.....123

.1 つのクリップ上にトランジションを追加する.....	123
.2 つのクリップ間にトランジションを追加する.....	124

.トランジションの動作を設定する.....124

音声のミキシングと吹き替えを行う.....127

.オーディオクリップの音量レベルを調整する.....127
 トラック内の音声をミキシングする.....127
 音声ミキシングルームで音声のミキシングを行う.....128
 オーディオクリップにフェードエフェクトを適用する.....129
 オーディオクリップの音量レベルを元に戻す.....129
 .吹き替え録音を行う.....130

チャプターを追加する.....133

.チャプター マーカーを追加する.....133
 .チャプター サムネイルを設定する.....134

字幕を追加する.....135

.字幕を追加する.....135
 .字幕を編集する.....135
 .テキストファイルから字幕をインポートする.....136
 .字幕と会話を同期する.....136

プロジェクトを出力する.....139

.インテリジェントSVRT を使用する.....139
 .出力ウインドウ.....140
 標準 2D ファイルに出力する.....142
 3D 形式で出力する.....144
 デバイスに出力する.....146
 ソーシャル Web サイトに動画をアップロードする.....147
 バッチ出力.....153

ディスクを作成する.....155

.他のディスク コンテンツをインポートする.....156

. ディスク メニューを選択する.....	158
. ディスク メニューの環境設定を編集する.....	159
ディスク メニュー テキストを編集する	160
ディスク メニューの音楽を設定する	160
最初に再生する動画を追加する	161
ディスク再生モードを設定する	162
各ページのボタン数を設定する	162
. メニュー デザイナーでディスク メニューをカスタマイズする.....	164
メニュー オープニングおよび背景を設定する	165
メニューに画像を追加する	166
ディスク メニュー テキストを追加、編集する	166
メニュー ボタンを追加、編集する	168
オブジェクトプロパティーを設定する	169
ディスクメニューで 3D 深度を有効にする	169
ディスク メニュー テンプレートを保存、共有する	170
. プロジェクトをディスクに書き込む.....	170
2D でディスクに書き込む	171
3D でディスクに書き込む	173
書き込み設定を行う.....	175
ディスクを消去する	175
PowerDirector の環境設定.....	177
. 全般の環境設定.....	177
. キャプチャーの環境設定.....	178
. 確認の環境設定.....	179
. DirectorZone の環境設定.....	180
. 編集の環境設定.....	180
. ファイルの環境設定.....	181
. ハードウェア アクセラレーションの環境設定.....	182
. プロジェクトの環境設定.....	183
. 出力の環境設定.....	183

付録	185
.ホットキー.....	185
システムのホットキー	185
プロジェクトのホットキー	185
作業領域のホットキー	186
スマートガイドのホットキー	187
メイン パネルのホットキー	187
ライブラリーのホットキー	187
キャプチャーのホットキー	188
吹き替えのホットキー	188
プレビュー ウィンドウのホットキー	188
タイトル デザイナーのホットキー	189
.インテリジェントSVRT:.....	189
.ライセンスと著作権.....	190
ライセンスと著作権	192
テクニカル サポート	205
.テクニカル サポートにお問い合わせになる前に.....	205
.Web サポート.....	206

第 1 章:

機能紹介

この章では、CyberLink PowerDirector および映像作品の作成手順の概要を紹介します。CyberLink PowerDirector の最近機能、バージョン情報、最小システム要件についても説明します。

注:当ガイドは参考資料です。また、内容および対応するプログラムは予告なしに変更する場合があります。あらかじめご了承ください。このプログラムに関する情報は、弊社のユーザー フォーラムやビデオチュートリアル(<http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/pdr>) から入手いただけます。

はじめに

CyberLink の製品をご利用いただきありがとうございます。CyberLink PowerDirector を使うと、BGM、吹き替え、特殊効果、トランジション効果などを盛り込んだ高品質のビデオムービーやフォトスライドショーを作成することができます。プロジェクトをファイル、カムコーダー、ポータブルデバイスに出力、オンライン動画共有 Web サイトに直接アップロード、ディスク書き込み、メニュー作成などもできます。

最新機能

ここでは PowerDirector に搭載されている最新機能を紹介いたします。

作業領域

- 次の3つの編集モードから選択: フル機能エディター、イージー エディター、スライドショー クリエーター。
- タイムライン マーカー* を追加して、ビデオ プロジェクトのメディアを正確に配置。
- 既存のプロジェクト ファイルを直接タイムラインにインポート。
- ミュージック ビート検出* を使ってビートマーカーを追加し、音楽を詳細に編集。
- 同じタイムライントラックの全クリップの音声を標準化*。
- 3D モード* でメディアを表示、編集。
- シーンの再構成用にタイムラインのビデオクリップの連続サムネイルを有効化。

キャプチャーインポート

- BDMV ディスク から動画コンテンツをキャプチャー。
- 新対応のインポートメディア形式:JPS、MPO、MVC*。

編集

- 3D メディアで3D プロジェクト* を作成。
- TrueTheater 3D* により2D 画像/動画を3D に変換。
- PiP、パーティクル、タイトルエフェクト* の3D 深度を有効化。
- 3D* プロパティのトランジションおよびビデオエフェクトを適用。
- トラックの2 つのオーディオクリップ間にオーディオトランジションを追加。
- TrueVelocity™ 2 によりPC を高速化。
- ペイントデザイナー* を使って、手描きのペイントアニメーションを追加。
- メディアクリップの形を変更して、タイムラインで直接画像をトリミング。
- CyberLink WaveEditor 1.0* を使ってプロジェクトのタイムライン中の音声を録音、トリミング、切り取り、強調、ミキシングしたり、エフェクトを追加。
- NewBlueFX プラグイン特殊エフェクトを動画に追加。

出力

- インテリジェントSVRT* 技術により、できるだけ最高画質でプロジェクトを出力。
- 様々な3D 動画形式* (サイドバイサイド、アナグリフ MVC) で出力。
- YouTube 3D* に3D 動画をアップロード。
- DailyMotion、Vimeo、ニコニコ動画 Web サイトで動画を共有。

ディスク作成

- 2D または3D* 形式でディスクに書き込み。
- 3D-BD* ディスクを作成 (3D ディスクメニュー付き)。
- 音声エンコード形式としてDTS をサポート。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

PowerDirector のバージョン

CyberLink PowerDirector でご利用いただける機能は、インストールされているバージョンによって異なります。また、対応ファイル形式、編集機能、ディスク作成機能、およびその他の機能も、バージョンによって異なります。

CyberLink PowerDirector のバージョンを確認するには、右上の[CyberLink PowerDirector]のロゴをクリックするか[?]>[CyberLink PowerDirector バージョン情報]を選択します。

機能	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
メディアのインポート						
3D 動画 (MVC、サイドバイサイド)	あり	あり	あり	あり	--	--
3D 画像 (MPO、JPS)	あり	あり	あり	あり	--	--
MPEG-2	あり	あり	あり	あり	あり	--
AVCHD ファイル (M2T)	あり	あり	あり	あり	--	--
VOB、VRO (+ Dolby Digital 5.1 ch)	あり	あり	--	--	--	--
MOD、TOD	あり	あり	あり	あり	--	--
WTV	あり	あり	あり	あり	あり	--
DVR-MS	あり	あり	あり	あり	あり	--

機能	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
キャプチャー機能						
HDV カムコーダー キャプチャー	あり	あり	あり	あり	あり	--
DVB-T チューナー キャプチャー	あり	あり	あり	あり	あり	--
アナログテレビチュ ーナー キャプチャー	あり	あり	あり	あり	あり	--
外部または光学デ バイスキャプチャー	あり	あり	あり	あり	あり	--
AVCHD カムコーダ ーキャプチャー	あり	--	あり	--	--	--
QuickScan	あり	あり	--	--	--	--
SmartCaption	あり	あり	--	--	--	--
DV バックアップ	あり	あり	あり	あり	あり	--
作業領域の機能						
3D ディスプレイ対 応	あり	--	あり	--	--	--
フルHD プレビュー	あり	--	--	--	--	--
デュアルプレビュー	あり	あり	--	--	--	--
プレビュー ウィンドウ ズーム	あり	あり	--	--	--	--
タイムライン& ミュ ジックビートマーカ ー	あり	あり	--	--	--	--
利用可能トラック数	100	100	4	4	4	4
グリッド枠に合わせ る	あり	あり	--	--	--	--
範囲の選択	あり	あり	--	--	--	--

機能	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
編集機能						
2D 動画/画像を 3D に変換	あり	--	あり	--	--	--
3D PiP エフェクト	あり	あり	あり	あり	--	--
3D タイトルエフェクト	あり	--	あり	--	--	--
3D パーティクルエフェクト	あり	--	--	--	--	--
3D トランジションエフェクト	あり	あり	あり	あり	--	--
3D ビデオエフェクト	あり	--	あり	--	--	--
3D 方向調整	あり	--	--	--	--	--
キーフレーム設定パネル	あり	あり	--	--	--	--
TrueTheater ビデオエンハンスメント	あり	あり	--	--	--	--
動画逆再生	あり	あり	--	--	--	--
動画速度 - フレーム挿入技術	あり	あり	--	--	--	--
マルチトミング- プリサイスカット(ズーム)	あり	あり	--	--	--	--
WaveEditor	あり	あり	--	--	--	--
Magic Motion デザイナー	あり	あり	--	--	--	--
Magic Style テンプレート2D	17	17	17	17	17	6
Magic Style テンプレート3D	6	6	1	1	1	1

機能	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
Magic Style テンプレートダウンロード	あり	あり	--	--	--	--
Magic Cut	あり	あり	--	--	--	--
Magic Music SmartSound	あり	あり	--	--	--	--
スライドショー テンプレート	9	9	3	3	3	3
クリップのビデオエフェクトレイヤー	あり	あり	--	--	--	--
サードパーティー エフェクト(NewBlue)	あり	あり	--	--	--	--
PiP デザイナー - PiP モーションのカスタマイズ	あり	あり	--	--	--	--
ペイントデザイナー	あり	あり	--	--	--	--
パーティクルデザイナー	あり	あり	--	--	--	--
音声標準化	あり	あり	--	--	--	--
チャプターを追加する	あり	あり	あり	あり	あり	--
字幕作成 - テキストファイルからインポート	あり	あり	--	--	--	--
DVD 字幕作成	あり	あり	あり	あり	--	--
出力機能						
3D で出力	あり	--	あり	--	--	--
YouTube に3D動画をアップロード	あり	--	あり	--	--	--
MPEG-1 に出力	あり	あり	--	--	--	--

機能	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
MPEG-2 に出力	あり	あり	あり	あり	あり	--
MPEG-2 (+ Dolby Digital 5.1) に出力	あり	あり	--	--	--	--
QuickTime 形式 に出力	あり	あり	--	--	--	--
MPEG-4 AVCHD 形式に出力	あり	あり	あり	あり	--	--
HDV テープに書き 込み	あり	あり	--	--	--	--
HDD カムコーダー に出力	あり	あり	--	--	--	--
携帯電話に出力	あり	あり	あり	あり	--	--
PS3 に出力	あり	あり	あり	あり	--	--
インテリジェント SVRT	あり	あり	あり	あり	あり	--
ディスク作成機能						
3D ディスク	あり	あり	あり	あり	--	N/A
3D ディスクメニュー	あり	--	--	--	--	N/A
Dolby Digital ステ レオエンコーダーで 2 ch オーディオのエ ンコード	あり	あり	あり	あり	--	N/A
Dolby Digital 5.1 サウンド	あり	あり	あり	--	--	N/A
DTS 音声付きプ レーレイディスク(TM)	あり	--	--	--	--	N/A
プレーレイディスク (TM) 書き込み (BDMV, BDXL)	あり	--	あり	あり	--	N/A


機能	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
AVCHD 書き込み (AVCHD)	あり	--	あり	あり	--	N/A
VCD 書き込み	あり	あり	--	--	--	N/A

PowerDirector のアップデート

CyberLinkでは、定期的にソフトウェアのアップグレードおよびアップデート(パッチ)を提供しています。アップグレードが可能になると、自動的に確認メッセージが表示されます。


注:自動的にアップデート/アップグレードしない場合は、「全般の環境設定」を参照してください。

ソフトウェアをアップデートするには、次の操作を行います。

1.  ボタンをクリックして[アップデート] ウィンドウを開きます。
2. [アップデート]、[アップグレード]、[インストール済バック] のタブをクリックして確認します。
3. アイテムを選択してWeb ブラウザーを開き、そこからアップグレードを購入したり、最新パッチをダウンロードします。

注:この機能を使用するには、インターネットに接続する必要があります。

DirectorZone

DirectorZone は、CyberLink PowerDirector のユーザーが作成したMagic Style テンプレート、PiP オブジェクト、ペイントアニメーション、タイトルテンプレート、パーティクルオブジェクト、ディスクメニューなどがダウンロードできる無料のWeb サービスです。 のアイコンをクリックして、CyberLink PowerDirector のライブラリにエフェクトやテンプレートを無料でダウンロードすることができます。

自分で作成した作品をDirectorZone にアップロードして共有することもできます。DirectorZone にサインインするには、ウィンドウ上部の[DirectorZone にサインイン] リンクをクリックします。

DirectorZone の機能やサービスに関する詳細は、<http://directorzone.cyberlink.com> をご覧ください。

システム動作環境

一般的なデジタル動画編集作業を行う場合の最小システム要件は以下の通りです。

システム動作環境	
オペレーティングシステム	<ul style="list-style-type: none"> Microsoft Windows 7、Vista、XP (HDV のキャプチャーには Windows XP Service Pack 2 が必要)
画面解像度	<ul style="list-style-type: none"> 1024 x 768、16 ビットカラー以上
CPU プロセッサー	<p>CyberLink PowerDirector 10は、MMX/SSE/SSE2/3DNow!/3DNow!拡張/ハイパースレッディングテクノロジー対応のCPU に最適化されています。</p> <ul style="list-style-type: none"> AVI キャプチャー/出力: プロファイル: Pentium II 450 MHz または AMD Athlon 500 MHz DVD 画質 (MPEG-2) プロファイル: Pentium 4 2.2 GHz または AMD Athlon XP 2200+ 高画質 MPEG-4 およびストリーミング WMV、QuickTime プロファイル: Pentium 4 3.0 GHz または AMD Athlon 64 X2 フルHD 画質 H.264 および MPEG2 プロファイル: Intel Core i5/7 または AMD Phenom II X4 AVCHD* および BD* 書き込みプロファイル: Pentium Core 2 Duo E6400 または AMD Phenom II X2 3D* 出力形式: Intel Core i7 または AMD Phenom II X4 (+ 64 bit OS 6 GB RAM)
メモリー	<ul style="list-style-type: none"> 512 MB 必須 32 ビットの OS には 3 GB DDR2 以上を推奨 64 ビットの OS には 6 GB DDR2 以上を推奨
ハードディスク容量	<ul style="list-style-type: none"> 5 GB 以上必須 (注: Magic Music ライブラリーには 400 MB) DVD 出力には 10GB (20 GB 推奨) ブルーレイディスクHD DVD/AVCHD* への出力には 60 GB (100 GB 推奨)
書き込みデバイス:	<ul style="list-style-type: none"> VCD/DVD/SVCD/AVCHD* のタイトルの書き

	<p>込みは、CD または DVD 書き込みデバイス (CD-R/RW、DVD+R/RW、DVD-R/RW) が 必要</p> <ul style="list-style-type: none"> • ブレーレイ ディスク の書き込みは、ブレーレイ ディスク書き込みドライブが必要
<p>インターネット接続</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 一部のメディア形式では、インポート/エクスポート する場合に、インターネット接続してアクティブ化 する必要があります。アクティブ化は簡単に無料 できます。

注:システム要件の最新情報は、CyberLink のWeb サイト(<http://jp.cyberlink.com/>) を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

第 2 章:

PowerDirector の編集モード

CyberLink PowerDirector には、編集目的に合わせて 3 つのエディターが搭載されています。[スタート] メニューまたはデスクトップの CyberLink PowerDirector ショートカットからプログラムを起動すると、編集モードの選択ウィンドウが表示されます。

注: 編集モードを選択する前に、ダイアログ右上でプロジェクトの縦横比 ([16:9] または [4:3]) を設定します。

- **フル機能エディター:** CyberLink PowerDirector の従来の編集モードを開きます。このモードから、プログラムの全機能にアクセスすることができます。
- **イージー エディター:** 初めて編集する場合や、編集の始め方などが不確かな場合には、イージー エディターが役に立ちます。[Magic Movie ウィザード] の手順に従って、簡単にムービーのインポート、スタイル選択、調整、プレビューを行うことができます。その後、プロジェクトの編集、動画ファイルの出力、ディスクへの書き込みができます。
- **スライドショー クリエーター:** スライドショー クリエーターを使うと、画像から動きのあるスライドショーを簡単に作成することができます。[スライドショー クリエーター] の手順に従って、画像のインポート、BGM やスライドショー テンプレートの追加を行うことができます。その後、スライドショーをプレビュー、動画ファイルとして出力するか、ディスクに書き込みを行うことができます。

注: このウィンドウを表示しないようするには、[起動時に常にフル機能エディターを開きます] オプションを選択します。この設定は、「確認の環境設定」でセッティングすることができます。

フル機能エディター

[フル機能エディター] を使うと、プログラムのすべての機能を利用することができます。プロジェクトの作成方法は自由に設定できます。使い慣れた機能を使ってムービーを作成したり、何か新しいものを試してみてください。

[フル機能エディター] では、4 つのメインウィンドウが利用できます。

ウィンドウ	説明
キャプチャー	さまざまな形式やソースからメディアをキャプチャーします。詳細は、「メディアをキャプチャーする」を参照してください。
編集	[編集] ウィンドウでは、インポートしたメディアを編集、トリミングしたり、プロジェクトに配置したり、エフェクト、タイトル、PiP オブジェクト、トランジション、BGM、チャプター、字幕などを追加したりすることができます。使用する機能に関する詳細は、ヘルプファイルの対応セクションを参照してください。
出力	[出力] ウィンドウでは、作成したプロジェクトを様々な形式 (3D 形式を含む) の動画ファイル、デバイス (カムコーダー、携帯電話、その他ポータブルデバイス) に出力したり、YouTube、Facebook、DailyMotion、Vimeo、ニコニコ動画にアップロードすることができます。詳細は、「プロジェクトを出力する」を参照してください。
ディスク作成	[ディスク作成] ウィンドウでは、メニュー付きのディスクをデザインして、プロジェクトを2D または3D の様々な形式で書き込むことができます。詳細は、「ディスクを作成する」を参照してください。


[フル機能エディター] で起動すると、[編集] ウィンドウが自動的に表示されます。モジュールは、タスクに合わせて簡単に切り替えることができます。


イージー エディター



初めて編集する場合や、編集の始め方などが不確かな場合には、イージー エディターが役に立ちます。[Magic Movie ウィザード] の手順に従って、簡単な手順で完成作品を作成することができます。

[イージー エディター] の [Magic Movie ウィザード] で動画作品を作成するには、次の操作を行います。

1. プログラムの起動時に [イージー エディター] を選択します。[Magic Movie ウィザード] が表示されます。





注:[フル機能エディター]から[Magic Movie ウィザード]を起動するには [編集] ウィンドウのタイムライン隣の  ボタンをクリックします。

2. [ソース ウィンドウ]の  をクリックして、プロジェクトに使うメディアをすべてインポートします。[メディア ファイルのインポート] から動画/画像 ファイルを個別にインポートするか、[メディア フォルダのインポート] からコンピュータのハードドライブの指定フォルダ中のメディアをすべてインポートします。選択したフォルダ中の対応メディア ファイル形式がすべてインポートされます。

注: をクリックしてプロジェクトから不要なメディア ファイルを削除するか、 をクリックしてインポートしたメディアをすべてクリアします。

3. [次へ] をクリックして続行します。
4. [スタイル] ウィンドウから、ムービー スタイルを選択します。各ムービー スタイルの出力動画は異なります。他のスタイル テンプレートをダウンロードするには [DirectorZone から他のテンプレートをダウンロード]* を選択します。詳細は、「DirectorZone」を参照してください。

注:[3D] のアイコンが付いたスタイル テンプレートは、3D モードで3D エフェクトが出力されます (3D で出力された場合)。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

5. [次へ] をクリックして続行します。
6. [調整] ウィンドウの  をクリックして、プロジェクトにBGMを追加します。次に、コントロールを使って次の操作を行います。
 -  ボタンで、BGMのプレイリストに他の音楽ファイルを追加します。 および  ボタンで、プレイリストの音楽の順序を設定します。追加した音楽の合計時間は、プレイリストの下に表示されます。
 - **音楽と動画音声のミキシングレベル:** スライダーを使って、BGMまたは動画音声のミキシングレベルを設定します。
 - **ムービーの所要時間:** ムービーの所要時間を指定します。[Magic Move ウィザード] でインポートしたメディアを編集しない場合は [元の所要時間] を、ムービーの所要時間を手動で指定するには [出力時間] を、プロジェクトの所要時間をプレイリストにインポートした音楽の所要時間に合わせる場合は [所要時間をBGMに合わせる] を選択します。

7. [次へ] をクリックして続行します。
8. [Magic Movie ウィザード] で作成したプロジェクトが生成されます。[開始タイトル] およ

び**[終了タイトル]**の欄に入力して、プレーヤーコントロールを使ってプロジェクトをプレビューします。

注:内容を変更するには**[前へ]**ボタンをクリックして、前のウィンドウに戻って音楽を追加/削除したり、他のスタイルを選択したり、他のメディアをインポートします。

9. **[次へ]** をクリックして続行します。

10. 完了したら、次から1つ選択します。

- **動画出力:**[出力] ウィンドウを開き、プロジェクトを動画ファイル、デバイスに出力したり、動画共有 Web サイトにアップロードします。詳細は、「プロジェクトを出力する」を参照してください。
- **ディスク作成:**[ディスク作成] ウィンドウを開き、プロジェクトをディスク(高品質のディスクメニュー付き)に書き込みます。詳細は、「ディスクを作成する」を参照してください。
- **詳細編集:**[編集] ウィンドウを開き、プロジェクトの詳細編集を行います。

11. **[完了]** をクリックします。


スライドショー クリエーター



[スライドショー クリエーター] は、画像から動きのあるスライドショーを簡単に作成できる便利なツールです。

[スライドショー クリエーター] でスライドショーを作成するには、次の操作を行います。

1. プログラムの起動時に**[スライドショー クリエーター]**を選択します。[スライドショー クリエーター] ウィンドウが表示されます。


注:[フル機能モード] から**[スライドショー クリエーター]**を起動するには、画像をタイムラインに追加、選択して、タイムライン上の**[スライドショー]** ボタンをクリックします。詳細は、「スライドショー クリエーターを使う」を参照してください。

2. [ソース] ウィンドウの  をクリックして、スライドショーに入れる画像をすべてインポートします。**[画像 ファイルのインポート]** から画像 ファイルを個別にインポートするか、**[画像 フォルダーのインポート]** からコンピュータのハードドライブの指定フォルダー中の画像をすべてインポートします。選択したフォルダー中の対応画像形式がすべてインポートされます。

注:必要に応じて、画像を右クリックして**[3D ソース形式の設定]** を選択します。詳細は、「3D ソース形式を設定する」を参照してください。  をクリックしてスライドショーから不要な画像を削除するか、  をクリックしてインポートした画像をすべてクリアすることもできます。

3. [次へ] をクリックして続行します。
4. [スタイル&ミュージック] ウィンドウから、スライドショーのスタイルを選択します。各スタイルのスライドショーは異なります。

注:スライドショーをカスタマイズするには [プレビュー] ウィンドウの[カスタマイズ] ボタンをクリックして[スライドショー デザイナー] を開きます。各スライドショー スタイルの詳細は、「スライドショー デザイナーでスライドショーをカスタマイズする」を参照してください。[3D] のアイコンが付いたスライドショー スタイルは、3D モードで3D エフェクトが出力されます(3D で出力された場合)。

5. [スタイル&ミュージック] ウィンドウの  をクリックして、スライドショーにBGM を追加します。音楽を追加したら[音楽の環境設定] ボタンをクリックして、音楽の所要時間とフェーディングをカスタマイズします。環境設定に関する詳細は、「音楽の環境設定を行う」を参照してください。
6. [スタイル&ミュージック] ウィンドウの[スライドショーの環境設定] ボタンをクリックして、次のようにスライドショーを設定します。
 - **所要時間:**このオプションを使って、スライドショーの長さを設定します。[音楽に画像を合わせる] を選択すると、選択したBGM の再生時間に合わせてスライドショーを表示します。[画像に音楽を合わせる] (フル機能モードで起動した場合) を選択すると、スライドショーの再生時間に合わせて音楽を再生します。
 - **順序:**このオプションを使って、スライドショーの画像の順序を設定します。[タイムライン順序] (フル機能モードで起動した場合) を選択すると、タイムラインと同じ順序で表示します。[撮影日/時間] を選択すると、写真を撮影した日付、時間順にスライドショーを表示します。
 - **顔の検出:**一部のスライドショー テンプレートにこのオプションが含まれます。このオプションを選択すると、スライドショーの画像中の顔がスキャン、検出されます。検出された顔が、フォトスライドショーでフォーカスされます。
 - **[OK]** をクリックして変更内容を保存します。
7. [次へ] をクリックして続行します。
8. [スライドショー クリエーター] で作成したスライドショーが生成されます。プレーヤー コントロールを使ってプレビューします。

注:内容を変更するには[前へ] ボタンをクリックして、前のウィンドウに戻って他のスタイルを選択したり、他の画像をインポートします。スライドショーをカスタマイズするには、[プレビュー] ウィンドウの[カスタマイズ] ボタンをクリックして[スライドショー デザイナー] を開きます。各スライドショー スタイルの詳細は、「スライドショー デザイナーでスライドショーをカスタマイズする」を参照してください。

9. [次へ] をクリックして続行します。

10. 完了したら、次から1 つ選択します。



- **動画出力:**[出力] ウィンドウを開き、スライドショーを動画ファイル、デバイスに出力したり、動画共有 Web サイトにアップロードします。詳細は、「プロジェクトを出力する」を参照してください。
- **ディスク作成:**[ディスク作成] ウィンドウを開き、スライドショーをディスク(プロ品質のディスクメニュー付き) に書き込みます。詳細は、「ディスクを作成する」を参照してください。
- **詳細編集:**[編集] ウィンドウを開き、スライドショーの詳細編集を行います。

注:[詳細編集] を選択すると [編集] ウィンドウが開きます。動画ファイルとして作成されたスライドショーがタイムラインに追加されます。個別にスライド画像を表示するには、タイムラインのファイルを右クリックして[個々の画像を表示] を選択します。

11. [完了] をクリックします。

音楽の環境設定を行う

スライドショーでBGMを使う場合は、[スライドショー クリエーター] の[スタイル& ミュージック] ウィンドウの[音楽の環境設定] ボタンをクリックして、次のように音楽の設定を行います。

1. [音声のトリミング] で、BGM として追加する音楽ファイルの長さを次のようにトリミングします。
 - プレーヤー コントロールを使って音楽の開始位置を見つけ、 ボタンをクリックします。
 - プレーヤー コントロールを使って音楽の終了位置を見つけ、 ボタンをクリックします。
 - 音楽のタイムライン上のマーカーをドラッグして、手動で開始位置と終了位置を設定します。

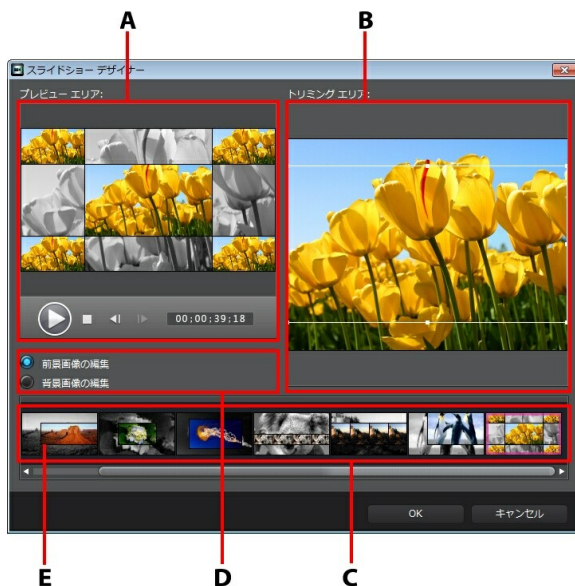


2. **【フェードイン】** オプションを選択すると、スライドショーのBGMの始めをフェードインします。
3. **【フェードアウト】** オプションを選択すると、スライドショーのBGMの終わりをフェードアウトします。
4. **【OK】** をクリックして変更内容を保存します。

スライドショー デザイナーでスライドショーをカスタマイズ する

[スライドショー クレーター] の [プレビュー] ウィンドウで [カスタマイズ] ボタンをクリックすると [スライドショー デザイナー] が表示されます。選択したスライドショーのスタイルを修正します。

注:[プレビュー] ウィンドウに [カスタマイズ] ボタンが表示されない場合は、選択したスライドショー スタイルのテンプレートは [スライドショー デザイナー] でカスタマイズすることができません。






A - プレビュー エリア、B - 編集エリア、C - スライドエリア、D - 追加ツールエリア、E - 選択したスライド

選択したスライドショー スタイルテンプレートによって、[スライドショー デザイナー] に表示される編集オプションおよびツールは異なります。[スライドショー デザイナー] のスタイルテンプレートで使える編集オプションは次の通りです。

セルスライドショー

[スライドショー デザイナー] でセルスライドショーをカスタマイズする場合、次の操作を行います。

- スライドエリアで、特定のスライドショー スライドをクリックして、表示、編集します。
- プレビュー エリアで、画像を特定のセルをクリック&ドラッグします。
- 編集エリア(使用しない画像) で、[画像の追加] ボタンをクリックして、スライドショーに含める追加画像をインポートします。
- 編集エリア(使用しない画像) で、スライドで表示可能な画像の最大数を示します。
- 編集エリアで、画像を[使用しない画像] から[プレビュー エリア] のセルにドラッグ&ドロップします。セルをクリックしてハイライトを付け、  ボタンをクリックして選択した画像を追加/削除することもできます。
- [プレビュー エリア] で特定のセルを選択して、 ボタンをクリックして、スライドショーで表示するエリアを指定します。手動でボックスサイズを変更、ドラッグして、希望のフォーカスエリアを設定します。
- 追加ツールエリアで[リミックス] ボタンをクリックして、新しいバージョンのスライドショーを生成します。
- プレビュー エリアで、プレーヤー コントロールを使ってスライドショーをプレビューします。

3D スライドショー

[スライドショー デザイナー] で3D スライドショーをカスタマイズする場合、次の操作を行います。

- スライドエリアで、特定のスライドショー スライドをクリックして、表示、編集します。
- 編集エリア(トミングエリア) で、3D スライドに表示するエリアをトミング(サイズ変更および移動) します。
- プレビュー エリアで、プレーヤー コントロールを使ってスライドショーをプレビューします。

ハイライトスライドショー

[スライドショー デザイナー] でハイライトスライドショーをカスタマイズする場合、次の操作を行います。

- スライドエリアで、特定のスライドショー スライドをクリックして、表示、編集します。
- 追加ツールエリアで、[前景画像の編集] または [背景画像の編集] を選択します。
- 編集エリア(トミングエリア) で、スライドに表示するエリアをトミング(サイズ変更および移動) します。
- プレビュー エリアで、プレーヤー コントロールを使ってスライドショーをプレビューします。




モーションスライドショー

[スライドショー デザイナー] でモーションスライドショーをカスタマイズする場合、次の操作を行います。

- スライドエリアで、特定のスライドショー スライドをクリックして、表示、編集します。
- 編集エリア(トミングエリア) で、[Magic Motion デザイナー] を使って、スライドのモーションをカスタマイズします。詳細は、「Magic Motion デザイナー」を参照してください。
- プレビュー エリアで、プレーヤー コントロールを使ってスライドショーをプレビューします。

カメラスライドショー

[スライドショー デザイナー] でカメラスライドショーをカスタマイズする場合、次の操作を行います。

- スライドエリアで、特定のスライドショー スライドをクリックして、表示、編集します。
- 編集エリア(使用しない画像) で、[画像の追加] ボタンをクリックして、スライドショーに含める追加画像をインポートします。
- 編集エリア(使用しない画像) で、スライドで表示可能な画像の最大数を示します。
- 編集エリアで、画像を[使用しない画像] から[プレビュー エリア] の画像にドラッグ& ドロップします。画像をクリックしてハイライトを付け、  ボタンをクリックして選択した画像を追加/削除することもできます。
- [プレビュー エリア] で画像を選択して、 ボタンをクリックして、スライドショーで表示するエリアを指定します。手動でボックスサイズを変更、ドラッグして、希望のフォーカスエリアに設定します。
- 追加ツールエリアで[リミックス] ボタンをクリックして、新しいバージョンのスライドショーを生成します。

タイムラプス スライドショー

[スライドショー デザイナー] でタイムラプス スライドショーをカスタマイズする場合、次の操作を行います。

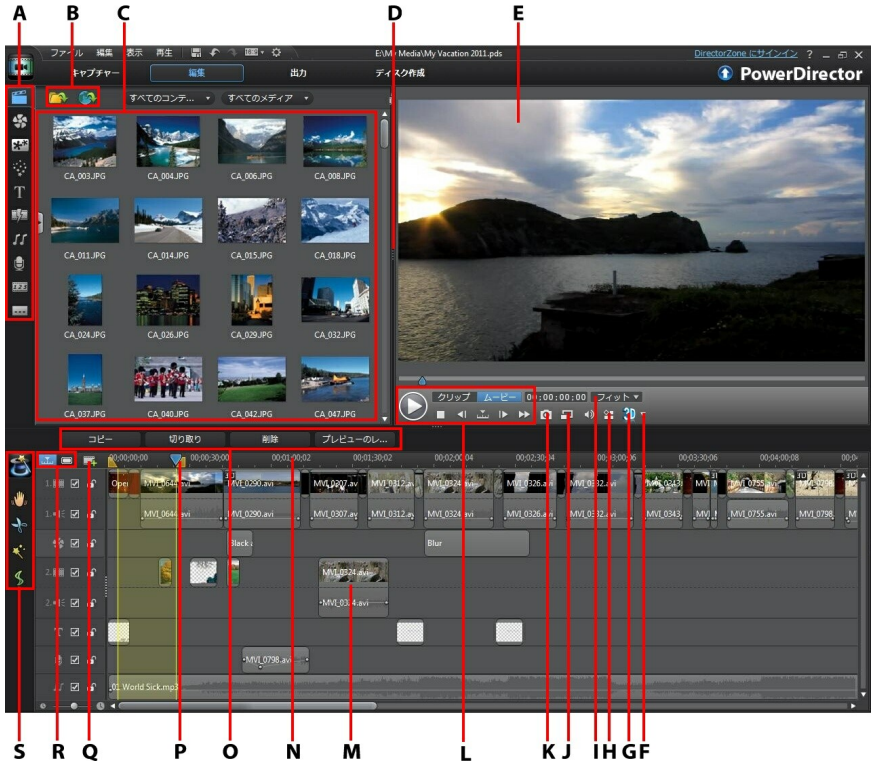
注: タイムラプス スライドショーを作成するには、前もって画像を準備する必要があります。この機能は、タイムラプス機能のカメラで撮影した一連の画像で最適に表示されません。

- **各画像の時間:** インポートした各画像の表示時間を指定します。各画像は最大 99 フレーム、最小 1 フレームを表示できます。
- **各表示画像、スキップ** 多量の画像をインポートした場合、スライドショーの表示時間を短縮するために一部の画像を削除する必要があります。スライドショーの各表示画像から削除する枚数を入力します。

第 3 章:

PowerDirector 作業領域

この章では、CyberLink PowerDirector の作業領域と機能について説明します。[編集] ウィンドウの作業領域は使用頻度が最も高い部分です。



A - リーム、B - メディアのインポート、C - ライブラリー ウィンドウ、D - 拡張可能な作業領域、E - プレビュー ウィンドウ、F - 3D ディスプレイ設定、G - 3D モードの有効化/無効化、H - ディスプレイ オプション、I - 拡大/縮小、J - プレビュー画質/メディアビューアー、K - スナップショットの取得、L - プレビュー プレーヤー コントロール、M - 作業領域の編集、N - タイムラインルーラー、O - 機能ボタン、P - 範囲の選択、Q - トラックマネージャー、R - タイムラインストーリーボードビュー、S - Magic ツール

ルーム

[編集] ウィンドウには、プロジェクトの編集中に、メディア、エフェクト、タイトル、トランジションにアクセス可能な様々なルームがあります。これらのルームでは、音声の録音やミキシング、チャプターや字幕の追加などができます。デフォルトでは、ライブラリー ウィンドウに[メディアルーム]が表示されます。

メディア ルーム



[メディアルーム] から、メディアライブラリーにアクセスします。メディアライブラリーには、動画、音声、画像ファイルが含まれます。ここから、プロジェクトに追加するカラーボードおよび背景にアクセスすることもできます。

メディアライブラリーの管理



ボタンを押して、ライブラリー内のメディアを管理します。

注:メディアライブラリーでこのボタンが見つからない場合、プレビュー ウィンドウのサイズを変更してください。詳細は、「作業領域を拡張する」を参照してください。

次のオプションがあります。

- メディアライブラリー全体をPDL (PowerDirector Library) 形式でエクスポート。
- CyberLink PowerDirector の他プロジェクトまたは他バージョンでエクスポートしたメディアライブラリー (PDL ファイル) をインポート。
- メディアライブラリーのすべてのコンテンツを削除。

エフェクトルーム



[エフェクトルーム] には、動画/画像に追加する特殊エフェクトが含まれます。詳細は、「エフェクトを追加する」を参照してください。

注:[3D] のアイコンが付いたビデオエフェクトは、3D モードで3D エフェクトが出力されます(3D で出力された場合)。

PIP オブジェクトルーム



[PIP オブジェクトルーム] には、ビデオトラックの動画/画像に追加する PIP オブジェクトまたはグラフィックのライブラリが含まれます。PIP オブジェクトは、タイムラインのトラックに追加することができます。[PIP オブジェクトルーム] には、ペイントアニメーション オブジェクトが含まれ、[ペイントデザイナー] にアクセスすることもできます。

注:[3D] のアイコンが付いた PIP オブジェクトは、3D モードで 3D エフェクトが出力されます (3D で出力された場合)。

[PIP オブジェクトルーム] のオブジェクトは主に次の 4 種類があります。

- 静止オブジェクト
- 動くオブジェクト
- フレーム
- ペイントアニメーション オブジェクト

PIP オブジェクトに関する詳細は、「PIP オブジェクトを追加する」を参照してください。[ペイントデザイナー] で作成するペイントアニメーション オブジェクトに関する詳細は、「ペイントデザイナーを使用する」を参照してください。

パーティクル ルーム



[パーティクルルーム] には、ビデオトラックの動画/画像に追加するパーティクルオブジェクト (雪、粒子、煙など) が含まれます。パーティクルエフェクトはビデオトラックで編集します。

注:[3D] のアイコンが付いたパーティクルエフェクトは、3D モードで 3D エフェクトが出力されます (3D で出力された場合)。

[パーティクルデザイナー] でパーティクルを修正することができます。詳細は、「パーティクルエフェクトを追加する」を参照してください。

タイトル ルーム



[タイトルルーム] には、プロジェクトに適用するタイトル、文字、ふきだしなどが含まれます。詳細は、「タイトルエフェクトを追加する」を参照してください。

注:[3D] のアイコンが付いたタイトルテンプレートは、3D モードで 3D エフェクトが出力されます (3D で出力された場合)。これらのエフェクトに関する詳細は、「3D と 3D-Like エフェクトの違い」を参照してください。

トランジション ルーム



[トランジションルーム]には、プロジェクトのクリップ上または間に追加するトランジションが含まれます。トランジションの追加時に、クリップの始まりと終わりの表示方法をコントロールすることができます。詳細は、「トランジションを使用する」を参照してください。

注:[3D]のアイコンが付いたトランジションは、3Dモードで3Dエフェクトが出力されます(3Dで出力された場合)。これらのエフェクトに関する詳細は、「3Dと3D-Likeエフェクトの違い」を参照してください。

音声ミキシング ルーム



[音声ミキシングルーム]では、オーディオトラックの調整が行えます。詳細は、「音声のミキシングと吹き替えを行う」を参照してください。

吹き替え録音ルーム



[吹き替え録音ルーム]では、動画の吹き替えが行えます。詳細は、「吹き替え録音を行う」を参照してください。

チャプター ルーム



[チャプター ルーム]*では、プロジェクトのチャプター マーカーを自動/手動で設定できます。完成ディスクにチャプターを設定すると、再生時にメニュー ページから設定したチャプター マーカーにジャンプできます。詳細は、「チャプターを追加する」を参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

字幕ルーム



[字幕ルーム]では、TXT/SRT ファイルを直接インポートして字幕を挿入することができます。詳細は、「字幕を追加する」を参照してください。


ライブラリー ウィンドウ

ライブラリー ウィンドウには、すべてのメディア(動画、画像、音声ファイル)が含まれます。他のルーム(エフェクト、PiP オブジェクトなど)には、メディアに適用するエフェクト、タイトル、トランジション

も含まれます。



ライブラリ ウィンドウに表示されるメディアコンテンツは、表示するルームによって異なります。

エクスプローラー ビュー

 ボタンを押して、ライブラリ ウィンドウのエクスプローラー ビューを表示/非表示します。

エクスプローラー ビューから、ライブラリ フォルダー (サブフォルダー) にアクセスすることができます。各ルームのメディアを閲覧したり、フィルターをかけることもできます。


エクスプローラー ビューでできることは次の通りです。

-  をクリックして、ライブラリ ウィンドウに新しいサブフォルダーを追加。
- 既存のフォルダーを選択し、 をクリックして、以前作成したサブフォルダーを削除。
- ライブラリ ウィンドウのフォルダーのコンテンツを参照。

ライブラリーのメディアをフィルターにかける

ライブラリ ウィンドウ上部のドロップダウンメニューを使って、メディアをフィルターにかけることができます。例えば [メディアルーム] の [すべてのコンテンツ] ドロップダウンから [カラー ボード] または [背景] を選択することができます。[すべてのメディア] ドロップダウンから、表示したいメディアの種類を選択することもできます。

ライブラリ メニュー

 をクリックして、ライブラリ メニューにアクセスします。ライブラリ メニューでは、目的に合わせてライブラリ ウィンドウのコンテンツの並び替えと表示方法の設定ができます。ライブラリ メニューは、ルームによって追加オプションが異なります。

注: メディア ライブラリでこのボタンが見つからない場合、プレビュー ウィンドウのサイズを変更してください。詳細は、「作業領域を拡張する」を参照してください。

作業領域を拡張する

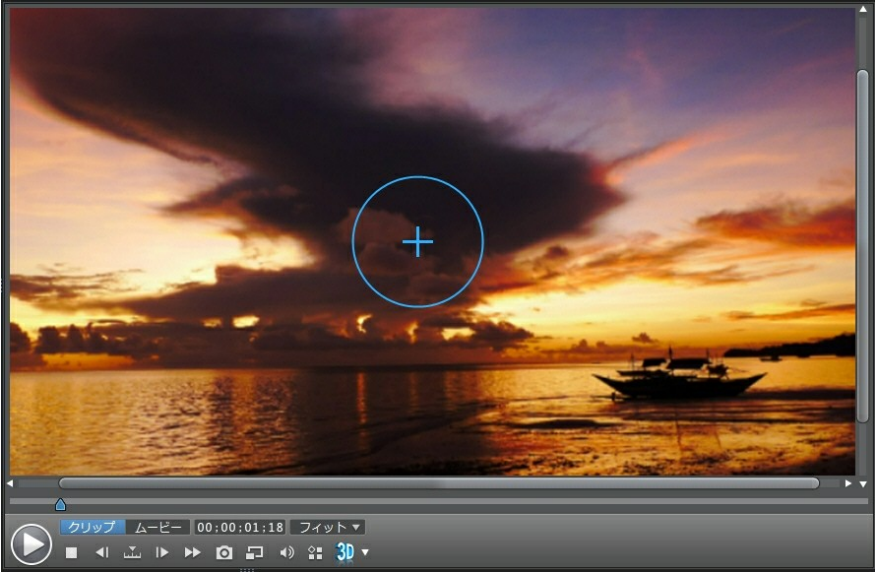
CyberLink PowerDirector の作業領域は拡張可能で、好みに合わせてカスタマイズが可能です。



プレビュー ウィンドウとタイムラインの境界線をドラッグすると、作業領域のサイズが変更できます。プレビュー ウィンドウのサイズをカスタマイズして、ディスプレイを最大限に活用することができます。

プレビュー ウィンドウ


プロジェクトを作成中にプレーヤー コントロールを使用して、プレビュー ウィンドウでクリップムービーのプレビューができます。




プレビュー プレーヤー コントロール

プレーヤー コントロールを使って、編集中のプロジェクトをプレビューすることができます。現在のタイムラインの位置から再生したり、停止したりすることができます。

タイムラインで選択したクリップのみを再生するには**【クリップ】**を、プロジェクト全体を再生するには**【ムービー】**をクリックします。**【クリップ】**モードでメディアを再生すると、十字線、グリッド線、TVセーフゾーン(表示範囲)が表示され(オプションを有効にした場合)、クリップを配置するのに便利です。**【ムービー】**モードで再生する場合、それらのオプションは非表示になります。


 ボタンをクリックして、クリップの検索方法(フレーム、秒、分、シーン、字幕、チャプター、セグメント)を選択します。設定方法に合わせて、シーンを前後にジャンプすることができます。

また、再生スライダーをクリック&ドラッグするか、タイムの欄に特定のタイムコードを入力してキーボードの[Enter]キーを押すと、特定のシーンにジャンプすることができます。

 をクリックすると、メディアビューアーにプロジェクトが表示されます。この機能の詳細は、「メディアビューアー」を参照してください。

スクリーン スナップショットを取得する

プロジェクトを表示中に、2D のスナップショットを取得して、BMP、JPG、GIF、PNG 画像形式で保存することができます。3D のスナップショットを取得して、MPO または JPS 画像形式で保存することもできます。





スナップショットを取得するには、プレーヤーコントロールの  ボタンをクリックします。

画像ファイル形式 (またはデフォルトの画像ファイル名) は [ファイル] の環境設定タブから変更することができます。詳細は、「ファイルの環境設定」を参照してください。


メディアビューアー

メディアビューアーはプレビューウィンドウに似ていますが、さらに大きな画面 (フルスクリーンも含む) で表示することができます。

メディアビューアーの使用方法は次の通りです。

- プレビューウィンドウの  をクリックし、[メディアビューアーを起動する] を選択して、メディアビューアーを起動します。
- メディアビューアーの  をクリックして、フルスクリーンでプロジェクトを表示します。
- フルスクリーンモードの  をクリックして、ウィンドウを標準サイズに戻します。
- フルスクリーンモードの  をクリックして、メディアビューアーを閉じます。

プレビュー解像度

 をクリックし、一覧からプレビュー解像度 (フルHD*、HD*、高、標準、低) を選択して、プレビュー動画の画質を設定します。解像度を高くすると、プロジェクトをプレビューするためにより多くのリソースが必要になります。

注:64 ビットの OS に CyberLink PowerDirector の Ultra バージョンがインストールされている場合のみ、フルHD および HD プレビュー解像度が利用可能です。

プレビュー モード

プロジェクトのプレビュー用に、2 つのプレビュー モードがあります。

- **リアルタイム プレビュー:** クリップおよびエフェクトをリアルタイムで同期化・レンダリングを行います。動画のプレビューは、25 フレーム (PAL)、30 フレーム (NTSC) / 秒で表示されます。
- **ノンリアルタイム プレビュー:** 音声をミュートし、速度を落としてプレビューを表示することで、スムーズに編集を行うことができます。HD 映像の編集、低性能のコンピュータで複数の PiP トラックを編集、プレビュー時にフレームの脱落がある場合に便利です。編集中にスムーズにプレビューできない場合、音声をミュートし、速度を落とすことで、さらに多くのフレーム/秒を参考にできます。

注: [プレビューのレンダリング] を使うと、動画の一部をレンダリングすることもできます。この機能の詳細は、「範囲の選択」を参照してください。

拡大/ 縮小

タイムラインにメディアを配置したら、プレビュー ウィンドウ下の [フィット]* ドロップダウンを使って、動画を拡大/縮小します。拡大はメディアの配置に便利です。縮小はメディアを画面外から移動させる場合に使用します。

注: * CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ディスプレイ/ プレビュー オプション

編集時に役立つディスプレイ/プレビュー オプションも利用できます。☒ をクリックすると、TV セーフゾーン (表示範囲)、グリッド線、デュアルプレビュー モードが設定できます。

TV セーフゾーン (表示範囲) とグリッド線

タイムラインにメディアを配置したら、TV セーフゾーン (表示範囲)/グリッド線を使って、映像の配置場所を決めます。このディスプレイ オプションは、[クリップ] プレビュー モードに設定されている場合のみ、利用できます。

- ☒ ボタンをクリックし、[TV セーフゾーン] を選択すると、通常のテレビ画面の表示範囲が四角で示されます。

- **田** ボタンをクリックし、**[グリッド線]** を選択すると、画面に複数のグリッド線が表示されます。このグリッド線を参考にすると、PiP メディアをより正確な場所に配置できます。

設定後、**[グリッド線に合わせる]*** を選択すると、選択したオブジェクトがグリッド線、TV セーフゾーン、境界線に配置されます。

デュアルプレビュー

セカンダリ ディスプレイ (コンピューターに接続されたモニター、TV、DV カムコーダー) を使用する場合、**田** ボタンをクリックし、**[デュアルプレビュー]*** を選択すると、作業領域を拡張し、セカンダリ ディスプレイでプロジェクトをプレビューできます。

注: セカンダリ プレビュー ウィンドウとして接続したモニターまたは TV を使用するには、まず Windows の [画面のプロパティ] 設定でデスクトップをセカンダリ ディスプレイに拡張設定する必要があります。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

設定後、プレビュー ウィンドウで再生すると、作品をプライマリおよびセカンダリ ディスプレイでプレビュー可能になります (**[プライマリ 2D およびセカンダリ 2D ディスプレイ]** を選択した場合)。[DV カムコーダー] を選択して、出力プレビューを接続した DV カムコーダーに拡張します。

3D デュアルプレビュー

デスクトップをセカンダリ ディスプレイに拡張すると、2 つのデバイスのいずれかで 3D を有効にすることができます。プレビューのいずれかを 3D で表示するには、**[プライマリ 2D およびセカンダリ 3D ディスプレイ]** または **[プライマリ 3D およびセカンダリ 2D ディスプレイ]** のいずれかを選択して有効にします。有効にするデバイス、3D に対応するデバイスによって選択は異なります。

注: デュアルプレビュー モードでは、両方のディスプレイが 3D の場合、2 つのデバイスのうちいずれかのみを 3D で表示することができます。

3D モードでプレビューする


プレビュー ウィンドウでは、3D* モードを有効にして作業中に 3D でプロジェクトのメディアを表示することができます。

注: 3D メディアの追加方法およびソース形式の設定については、「3D メディア」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。


3D の設定

3D モードを有効にする前に、3D ディスプレイを設定する必要があります。

3D ディスプレイを設定するには、次の操作を行います。

1. プレビューウィンドウ下の  (3D 設定メニュー) を選択します。
2. 次のオプションからひとつを選択します。
 - 3D ディスプレイの種類を [3D-Ready HDTV (チェッカーボード)]、[Micro-polarizer LCD 3D (水平インターリーブ)]、[120Hz Time-sequential 3D LCD]、[HDMI 1.4 Enabled 3D TV] などから選択します。
 - 使用する3D ディスプレイの種類がわからない場合は、[3D モード自動検出] オプションを選択すると、自動的に検出されます。
 - 3D ディスプレイを接続していない場合は、[アナグリフ赤青] モードを選択すると、アナグリフ3D メガネ (赤青) を使って3D コンテンツを視聴することができます。



3D モードを有効にする

3D ディスプレイを設定したら、3D モードを有効にしてプロジェクトを3D でプレビューすることができます。有効にするには、 ボタンを選択します。

注: プロジェクト中の2D メディアは3D では表示されません。ただし、[パワー ツール] の TrueTheater 3D を使えば、すべての2D メディアを3D に変換することができます。詳細は、「パワーツール:2D から3D へ」を参照してください。

3D モードを無効にするには、 ボタンを選択します。


作業領域の編集

作業領域は、メディア、エフェクト、トランジション、タイトルを追加してプロジェクトを作成するスペースです。作業領域には、2 種類のビュー (タイムラインおよびストーリーボード) があります。 または  ボタンをクリックしてアクセスします。

注: 作業領域のデフォルトの設定は、「編集の環境設定」を参照してください。









タイムライン ビュー


タイムラインビューは、プロジェクト全体を経過時間に基づいて表示します。このビューは、エフェクトや字幕などを特定の位置に挿入する場合に便利です。また、タイムラインに配置されるトラックメディア、その他コンテンツ(チャプター マーカー、字幕マーカー) をすべて表示します。

タイムラインビューに切り替えるには、 をクリックします。

タイムライントラック

タイムラインには、次のトラックがあります。

トラック	説明
	[ビデオトラック]には、タイムライン上のメディアクリップ(ビデオクリップおよび画像)およびエフェクト(PiP オブジェクト、パーティクルエフェクト、タイトルエフェクトなど)が含まれます。デフォルトでは、タイムラインには2つのビデオトラックが表示されますが、トラックマネージャーから最大100個のビデオトラックを追加することができます。タイムラインの各ビデオトラックには、オーディオトラックがリンクされているものもあります。
	[オーディオトラック]には、プロジェクトの音声を配置します。音声は、ビデオトラックのビデオクリップの音声部分か、音楽クリップまたは他の音声の個別のオーディオトラックです。デフォルトでは、ビデオトラックにリンクするオーディオトラック2つと、BGM向けの個別のオーディオトラックが1つ表示されます。個別のトラックは、常にタイムラインの一番下に配置されます。トラックマネージャーから最大100個のオーディオトラックを追加することができます。
	[エフェクトトラック]には、動画に適用する特殊エフェクトを配置します。エフェクトトラックのビデオエフェクトは、エフェクトトラック上のすべてのビデオトラックに適用されます。
	[タイトルトラック]には、プロジェクトに表示されるテキストタイトルエフェクトを配置します。このトラックは追加されたタイトルは、指定する時間で、各ビデオトラックのコンテンツ上に表示されます。
	[ボイストラック]には、吹き替えナレーションや他のオーディオクリップを配置します。
	[チャプタートラック]には、現在のプロジェクトのチャプターマーカーをすべて配置します。このトラックは、[チャプタールーム]を使用中の場合に表示されます。このトラックをこのタイムラインに常に表示するには、タイムラインを右クリックして、[チャプタートラックの表示]を選択します。
	[字幕トラック]には、現在のプロジェクトの字幕マーカーをすべて配置します。このトラックは、[字幕ルーム]を使用中の場合に表示されます。このトラックをこのタイムラインに常に表示するには、タイムラインを右クリックして、[字幕トラックの表示]を選択します。
	[SVRTトラック]には、現在のプロジェクトの[インテリジェントSVRT情報]

	が表示されます。詳細は、「インテリジェントSVRTを使用する」を参照してください。このトラックをこのタイムラインに常に表示するには、タイムラインを右クリックして、 [SVRTトラックの表示] を選択します。
	ミュージックビート検出機能を使用時は、ミュージックビートトラックが有効になります。このトラックには、プロジェクト中の音楽のすべてのミュージックビートマーカーが表示されます。詳細は、「ミュージックビートの検出」を参照してください。このトラックをこのタイムラインに常に表示するには、タイムラインを右クリックして、 [ミュージックビートトラックの表示] を選択します。

タイムラインの基本動作

タイムラインには、操作が簡単な複数の機能があります。

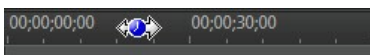
タイムラインで行える機能は次の通りです。

- メディアクリップは、ビデオトラックのあらゆる場所に配置できます。タイムラインにメディアクリップが配置されていない部分は、黒いスクリーンが表示されます。
- キーボードの[Ctrl]キーを押しながら、タイムラインから複数のメディアクリップを選択します。
- マウスをクリック&ドラッグして、タイムラインから複数のメディアクリップを選択します。
- タイムラインの選択メディアを右クリックして、**[オブジェクトのグループ化]**を選択します。このオプションを選択すると、選択したすべてのメディアクリップをグループとして移動することができます。**[オブジェクトのグループ化を解除]**を選択すると、グループ化を解除し、メディアクリップを個別に移動できるようになります。

注:オブジェクトをグループ化すると、トランジションは配置できなくなります。

タイムラインルーラー

タイムラインルーラーのサイズを変更することで、タイムラインの表示を拡張したり、縮小したりすることができます。ルーラーのサイズ変更をするには、ルーラーをクリックして、左右にドラッグします。



ルーラーを拡張すると、表示が拡大されるので、特にクリップやエフェクトの位置合わせに便利です。

す。

タイムラインルーラーを右クリックして、**[ムービー全体の表示]** を選択すると、タイムラインエリアに全体のムービーが自動的に配置されます。または **[拡大]** または **[縮小]** を選択して、好みのサイズに表示します。

左下のタイムラインルーラー スライダー  を使って、手動でタイムラインのサイズを変更することもできます。

タイムラインマーカー

タイムラインマーカー* をタイムラインルーラーに追加して、タイムラインのメディアを正確に配置することができます。タイムラインマーカーを指定すると、メディアを追加時に位置合わせの線が表示され、配置がしやすくなります。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

タイムラインマーカーを追加する

タイムラインマーカーを追加するには、次の操作を行います。

1. タイムラインルーラーの上にマウスを置きます。緑色のタイムラインマーカーと時間が表示されます。



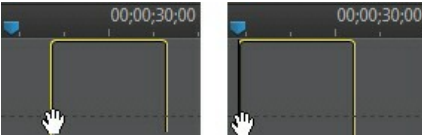
注: タイムラインマーカーを正確に配置するには、タイムラインルーラーを使ってタイムラインを拡張します。

2. タイムラインに配置する位置が決まったら、ルーラーを右クリックして **[タイムラインマーカーの追加]** を選択します。
3. 必要に応じて、**[名前]** にタイムラインマーカーの名前を入力します。
4. **[OK]** をクリックして、新しいタイムラインマーカーを追加します。



タイムラインマーカーを指定すると、トラックにメディアを追加時に位置合わせの線が表示されま

す。







注: タイムラインマーカーを移動するには、希望の位置に手でドラッグします。必要に応じて、タイムラインルーラーを拡張して行ってください。

タイムラインルーラーを右クリックして[すべてのタイムラインマーカーを表示]を選択して、追加されたすべてのタイムラインマーカーを表示します。

機能ボタン

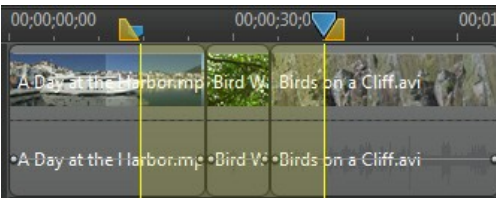
タイムラインのメディア(ビデオクリップ、イメージクリップ、オーディオクリップ、エフェクト、タイトルなど)を選択すると、タイムラインの上に複数の機能ボタンが表示されます。これらのボタンを使って、様々なタスクを行ったり、便利な機能にアクセスすることができます。

利用可能な機能ボタンは、選択したメディアコンテンツの種類によって異なります。ただし、すべてのメディアで、 および  ボタンは常に表示されます。 をクリックして、選択したメディアコンテンツをタイムラインから削除します。 をクリックして、他のタイムラインの機能(選択したメディアによって異なります)にアクセスします。

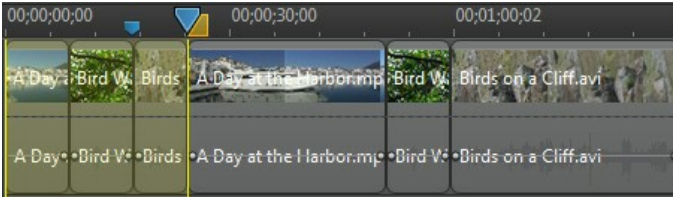
範囲の選択

タイムラインスライダーのどちらか側の矢印をクリック&ドラッグして、メディアの範囲*を選択します。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。



選択すると、選択したメディアを切り取り、取り、コピーしてタイムラインの他の場所に貼り付けることができます。



この機能を使って、編集するクリップを手動でハイライトして、削除したりトミングすることもできます。または **[プレビューのレンダリング]** を選択すると、ハイライトした範囲のみをレンダリングすることができます。

トラックマネージャー

トラックマネージャー* を使って、タイムラインに動画および音声を追加します。タイムラインにビデオトラックは100トラックまで（オーディオトラックが含まれる、含まれないに関係なく）、オーディオトラックは98トラックまで追加することができます。


注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

トラックをタイムラインに追加する

ビデオトラックを追加すると、配置した動画はPiPビデオのレイヤーの上に重ねて表示されます。

トラックをタイムラインに追加するには、次の操作を行います。

注:すべてのビデオオーディオトラックにメディアが配置されている場合、自動的に新しいビデオオーディオトラックが追加されます。

1. タイムラインビューの  をクリックして、[トラックマネージャー] を開きます。
2. **[動画]** セクションで、タイムラインに追加するビデオトラックの数を入力します。デフォルトでは1つのトラックが追加されますが、98までのビデオトラック(合計100トラック)をタイムラインに追加することができます。

注:追加のビデオトラックにオーディオトラックを入れない場合は、**[音声]** セクションのトラックを[0]に設定します。

3. **[動画]** セクションで、トラックを追加する**[位置]** を選択します。

4. **[音声]** セクションで、タイムラインに追加するオーディオトラックの数を入力します。デフォルトでは、1 つのトラックが追加されていますが、98 までのオーディオトラック(合計 100 トラック)をタイムラインに追加することができます。

注:オーディオトラックを1 つのみ追加するには(リンクするビデオトラックがないなどの場合)、**[動画]** セクションのトラックを[0]に設定します。

5. **[音声]** セクションで、トラックを追加する**[位置]** を選択します。
6. **[OK]** をクリックして、タイムラインにトラックを追加します。

不要なトラックをタイムラインから削除するには、タイムラインを右クリックして、**[空のトラックを削除]** を選択します。

タイムラインのトラックをカスタマイズする

必要に応じて、タイムラインおよびトラックのレイアウトをカスタマイズすることができます。

トラックの名前をカスタマイズする

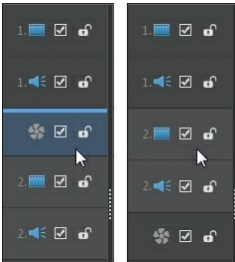
複数のトラックに多くのメディアを配置し、各トラックを区別したい場合、左のサイドバーをドラッグすると、トラックの名前が表示されます。



必要に応じて、タイムラインのトラックご別の名前を付けます。

トラックの順番を変更する

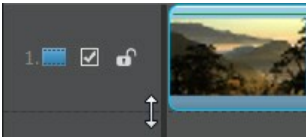
必要に応じて、タイムラインのビデオトラックの順番を変更することができます。順番を変更するには、左のサイドバーをクリックして、指定する位置にドラッグします。



エフェクトトラックをタイムラインの別の位置にドラッグすることもできます。エフェクトトラックのエフェクトは、タイムラインの上に配置されたビデオトラックに適用されます。



トラックの高さを調整する

左のサイドバーのトラックの下部分をクリック&ドラッグして、トラックの高さを変更します。




タイムラインを右クリックして、[トラックの高さを調整] を選択して、デフォルトのサイズに変更することもできます。

トラックをロック/ロック解除する

タイムラインのトラックをロックするには、トラック左側の  をクリックします。トラックをロックすると、そのトラックにクリップを追加したり、トラックに含まれるクリップを移動または編集したりすることはできなくなります。タイムラインのトラックをロック解除するには、トラック左側の  をクリックします。

トラックを有効/無効にする

タイムラインのトラックを無効にするには、トラック左側の  を選択解除します。トラックを無効にすると、メディアはプレビューウィンドウに表示されません。トラックごとプロジェクトをプレビューしたり、作業中のトラックのみを表示することができます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

タイムラインのトラックを有効にするには、トラック左側の  を選択します。

Magic ツール


Magic ツールは、音声、動画、画像などのクリップを素早く編集する便利なツールです。Magic ツールを使用すると、プロジェクトにクリエイティブなスタイルを追加したり、ぴったりのBGMを追加したりすることができます。利用できるMagic ツールは次の通りです。

- **Magic Movie ウィザード:** スタイルリッチなエフェクトとトランジションを組み合わせて動画を自動作成します。
- **Magic Fix:** 手ぶれ動画の補正、動画画像の改善、赤目除去、画像焦点の改善などの画像/動画補正をします。
- **Magic Motion:** 画像にズーム及びパンを適用します。[Magic Motion デザイナー] を使って、画像に手動でモーションを加えることも出来ます。
- **Magic Cut:** 長い動画を短縮して、最高のシーンを含む動画を作成します。
- **Magic Style:** デザイン済みのテンプレートを使って、高品質の動画を自動作成します。
- **Magic Music*:** 所要時間に合わせてBGMを自動的に追加します。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ストーリーボードビュー


ストーリーボードビューは、タイムラインのトラックの最初の動画および画像をすべて表示します。メインのシーンやプロジェクト全体を視覚的に捉えるのに便利です。

ストーリーボードビューに切り替えるには、 をクリックします。

注: ストーリーボードビューでは一部の機能が使えません。使用できない機能を使うとタイムラインビューに切り替わります。

第 4 章:

PowerDirector のプロジェクト

新しいプロジェクトを処理中に  ボタンをクリックすると、.pds ファイル(CyberLink PowerDirector のみで使用可能) で保存されます。これらのプロジェクトファイルは、直接タイムラインにインポートすることができます。詳細は、「PowerDirector のプロジェクトをインポート」を参照してください。

注: CyberLink PowerDirector プロジェクト(.pds) ファイルには、プロジェクトで使用したメディアクリップとエフェクトのリスト、およびメディアに行われたすべての編集ログが含まれます。プロジェクトファイルには、メディアクリップは含まれません。1 つの場所にすべてのプロジェクトファイルを保存するには、「プロジェクト素材をバック」機能を使用します。メニューから **[ファイル] > [エクスポート] > [プロジェクト素材をバック]** を選択します。

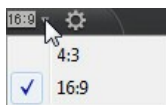
[ファイル] メニューのオプションから、新規/既存プロジェクトを保存、作成したり、開くことができます。

注: 新しいプロジェクトを作成する場合、メディアライブラリはリセットされます。現在のライブラリに含まれるものと同じメディアで新しいプロジェクトを作成するには、**[ファイル] > [新規作業領域]** を選択します。

CyberLink PowerDirector でメディアの編集をしても、プログラムにインポートした元のメディアには **影響しません**。すべての編集はプロジェクトファイルに保存されており、クリップをトリミング、編集、削除しても、ハードディスクに保存されている元のファイルはそのままの状態です。つまり、いつでもやり直しが可能のため、安心して編集作業を進めることができます。

プロジェクトの縦横比を設定する

プロジェクトの縦横比を設定するには、ウィンドウ上の縦横比のドロップダウンから **[4:3]** または **[16:9]** をクリックします。



選択した縦横比でプレビュー ウィンドウのサイズが変更されます。ライブラリ中のメディアファイルの縦横比を修正するには、「ビデオクリップの縦横比を調整する」を参照してください。

プロジェクトをエクスポートする

CyberLink PowerDirector のプロジェクトをエクスポートすることができます (DV テープに書き込んだり すべての素材をコンピューターのハードドライブのフォルダーにバック)。エクスポートしたプロジェクトは、CyberLink PowerDirector を実行する他のコンピューターにインポートすることができます。

プロジェクトをエクスポートするには、メニューから**[ファイル] > [エクスポート]** を選択し、希望のエクスポートプロセスを選択します。

第 5 章:

PowerDirector にメディアをインポートする

様々な方法で、様々な形式のメディアをCyberLink PowerDirector にインポートすることができます。例えば、外部ソースからメディアをキャプチャ、コンピュータのハードドライブ中のメディアをインポート、インターネットからダウンロードすることができます。

簡単な操作でメディアをプログラムにインポートして、素早くプロジェクトに取り掛かることができます。

注:インポートするメディアは作業中のプロジェクトに保存されます。新しいプロジェクトを作成する場合、新しいメディアと結合するかどうかメッセージが表示されます。現在のライブラリに含まれるものと同じメディアで新しいプロジェクトを作成するには、**[ファイル]** > **[新規作業領域]** を選択することもできます。

メディア ファイルをインポートする

プロジェクトに使用する動画、音声、画像ファイルがハードディスクに保存されている場合は、[メディアルーム] ライブラリに直接インポートすることができます。リムーバブルデバイス中のメディアファイルもインポートすることができます。

注:リムーバブルデバイス中のメディア ファイルをメディア ライブラリにインポートする場合、リムーバブルデバイスを取り外すと、同時にメディア ファイルも削除されます。インポート前には、コンピュータのハードドライブにコピーするようお勧めします。

CyberLink PowerDirector が対応するファイル形式は次の通りです。

画像:BMP、GIF、JPEG、PNG、TIFF

3D 画像形式:JPS*、MPO*

次のカメラのRAW イメージ形式 (インポート時にJPEGに変換される) にも対応します。ARW (SONY)、CR2 (Canon)、DNG (Ricoh)、ERF (Epson)、KDC (Kodak)、MRW (Konica Minolta)、NEF (Nikon)、NRW (Nikon)、ORF (OLYMPUS)、PEF (Pentax)、RAF (Fujifilm)、RW2 (Panasonic)、SR2 (SONY)、SRF (SONY)

動画:3GPP2、AVI、DAT、DivX (on Windows 7)、DV-AVI、DVR-MS*、FLV (H.264)、HD MPEG-2、M2T*、MKV (H.264)、MOD*、MOV、MOV (H.264)、MP4、MPEG-1、MPEG-2*、MPEG-4 AVC (H.264)、TOD*、VOB*、VRO*、WMV、WMV-HD、WTV*

3D 動画形式:Dual-stream AVI、MVC*、Side-by-Side Video*、Over/Under Video

音声:M4A、MP3、WAV、WMA

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

メディアをインポートするには、 をクリックして次のオプションのいずれかを選択します。

- **メディア ファイルのインポート:**メディア ファイルを個別にインポートします。
- **メディア フォルダーのインポート:**使用するメディア ファイルを含むフォルダー全体をインポートします。

注:メディアをCyberLink PowerDirector のウインドウにドラッグ& ドロップして、プログラムにインポートすることもできます。

PowerDirector のプロジェクトをインポートする

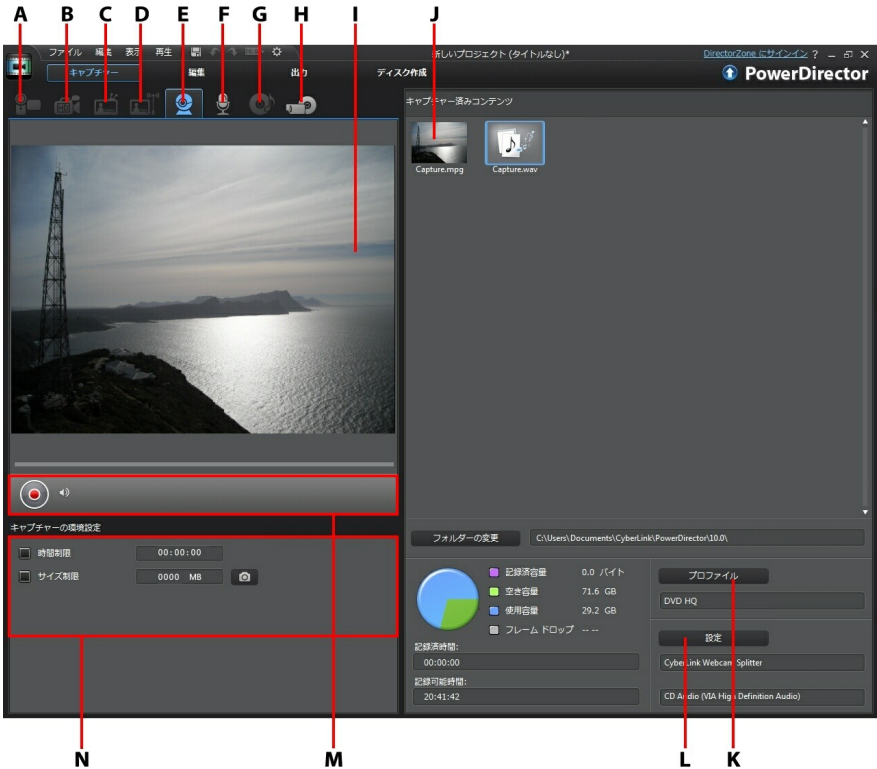
作業中の CyberLink PowerDirector プロジェクト(PDS ファイル) および以前保存されたものをインポートし、プロジェクトのタイムラインに直接挿入することができます。

メニューから[ファイル] > [プロジェクトの挿入] を選択します。元のプロジェクト中のすべてのメディアは、現在のメディアライブラリにインポートされ、タイムライン スライダーの現在の位置に挿入されます。

メディアをキャプチャーする

さまざまなソースからメディアをキャプチャーし、メディアライブラリに直接保存することができます。[キャプチャー] ボタンをクリックすると、キャプチャー ウィンドウは切り替わります。

キャプチャー ウィンドウは、次のように表示されます。




A - DV カムコーダーからキャプチャー、B - HDV カムコーダーからキャプチャー、C - テレビ信号からキャプチャー、D - デジタルテレビ信号からキャプチャー、E - Web カメラからキャプチャー、F - マイクからキャプチャー、G - CD からキャプチャー、H - 外部または光学デバイスからキャプチャー、I - キャプチャー プレビュー ウィンドウ、J - キャプチャー済みコンテンツ、K - 画質 プロファイルの設定、L - キャプチャーの設定、M - キャプチャー プレーヤー コントロール、N - キャプチャーの環境設定

DV カムコーダーからのキャプチャー



DV カムコーダーで録画した動画コンテンツをキャプチャーすることができます。カムコーダーをコンピューターにIEEE 1394 (FireWire) ケーブルで接続している場合は、[DV カムコーダーからキャプチャー] オプションからのみキャプチャーできます。DV カムコーダーからのキャプチャーは、シーンひとつでも、シーンをまとめて一括でも行うことができます。

注:キャプチャーした動画にテキスト注釈、日付、時刻コードを追加するには、キャプチャー環境設定エリアの  ボタンをクリックします。詳細は、「キャプチャーの環境設定」を参照してください。


DV カムコーダーをUSB でコンピューターに接続する場合は、ハードドライブと同様に、動画ファイルを直接インポートします。コンピューターからの動画ファイルのインポートについては、「メディアをインポートする」を参照してください。

1 シーンのキャプチャー

キャプチャー プレビュー ウィンドウ下のキャプチャー プレーヤー コントロール(録画、停止、早送り、巻き戻しなど)を使って、カムコーダーから1シーンをキャプチャーすることができます。この機能は、長時間の1映像シーンをスキップなしでキャプチャーする場合に、特に便利です。

DV バックアップ

DV バックアップ 機能を使うと、DV カムコーダーからDVD に、直接デジタル映像のバックアップを取ることができます。

ブランクのDVD ディスクをディスクドライブに挿入して、 ボタンをクリックして、動画のバックアップを開始します。


注:この機能を使うには、DVD 書き込みドライブが必要です。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

DV カムコーダーからのバッチ キャプチャー (一括取り込み)

バッチ キャプチャーでは、DV カムコーダーのテープの間隔またはシーン(または手動で設定) をスキャンし、これらのシーンを個々の動画ファイルとしてキャプチャーし、プログラムにインポートしま

す。

自動バッチキャプチャー

DV カムコーダーの各間隔/シーンを自動キャプチャーおよびインポートするには、[DV カムコーダー] タブの  ボタンをクリックします。

間隔/シーンは [録画] を押してから [停止] を押すまでに記録されたコンテンツです。詳細は、ユーザー インターフェイスのヒントを参照してください。

手動バッチキャプチャー

手動バッチキャプチャー* では、より詳細な設定が行えるので、取り込みたいシーンを確実にキャプチャーすることができます。キャプチャーするシーンの位置が分かっている場合は、手動バッチキャプチャーの使用をお勧めします。



ボタンをクリックして、手動バッチキャプチャー機能にアクセスします。詳細は、ユーザー インターフェイスのヒントを参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

HDV カムコーダーからのキャプチャー



HDV* カムコーダーで撮影した映像をキャプチャーすることができます。カムコーダーをコンピュータに IEEE 1394 (FireWire) ケーブルで接続している場合は、[HDV カムコーダーからキャプチャー] オプションからのみキャプチャーできます。HDV カムコーダーからシーンをキャプチャーするには、キャプチャー プレビュー ウィンドウ下のキャプチャー プレーヤー コントロール (録画、停止、早送り、巻き戻しなど) を使用します。

HDV カムコーダーを USB でコンピュータに接続する場合は、ハードドライブと同様に、動画ファイルを直接インポートします。コンピュータからの動画ファイルのインポートについては、「メディアをインポートする」を参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

テレビ信号からのキャプチャー



コンピュータにテレビチューナーカードがインストールされており、お気に入りの番組をキャプチャーする場合は、このオプションを選択します。キャプチャーするには、キャプチャープレビューウィンドウ下のキャプチャープレーヤーコントロール(録画、停止、チャンネル切り替えなど)を使用します。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

デジタル テレビ信号からのキャプチャー



コンピュータにテレビチューナーカード(デジタルテレビ信号を受信可能なもの)がインストールされており、お気に入りの番組をキャプチャーする場合は、このオプションを選択します。キャプチャーするには、キャプチャープレビューウィンドウ下のキャプチャープレーヤーコントロール(録画、停止、チャンネル切り替えなど)を使用します。

注:デジタルテレビの仕様により、一部の国・地域では使用できません。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

Web カメラからのキャプチャー



コンピュータに接続されるWebカメラを使って、ライブコンテンツを録画し、メディアライブラリに直接インポートすることができます。キャプチャーするには、キャプチャープレビューウィンドウ下のキャプチャープレーヤーコントロール(録画、停止など)を使用します。

マイクからのキャプチャー



コンピュータに接続されるマイクを使って音声を録音するには、このオプションを選択します。キャプチャーするには、キャプチャープレビューウィンドウ下のキャプチャープレーヤーコントロール(録画、停止など)を使用します。

CD からのキャプチャー



オーディオCD から音楽や音声を取り込むには、このオプションを選択します。キャプチャーするには、キャプチャー プレビュー ウィンドウ下のキャプチャー プレーヤー コントロール(録音、再生、停止、次/前のトラックなど)を使用します。

AVCHD カムコーダーからのキャプチャー



外部デバイス(AVCHD カムコーダーなど)の動画コンテンツをキャプチャーすることができます。カムコーダーをコンピュータにIEEE 1394 (FireWire) ケーブルで接続している場合は [AVCHD カムコーダーからキャプチャー] オプションからのみキャプチャーできます。AVCHD カムコーダーからシーンをキャプチャーするには、キャプチャー プレビュー ウィンドウ下のキャプチャー プレーヤー コントロール(録画、停止など)を使用します。

AVCHD カムコーダーをUSB でコンピュータに接続する場合は、ハードドライブと同様に、動画ファイルを直接インポートします。コンピュータからの動画ファイルのインポートについては、「メディアをインポートする」を参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

光学デバイスからのキャプチャー



光学デバイス(DVD からのビデオシーンなど)のコンテンツをキャプチャーすることができます。キャプチャーするには、キャプチャー プレビュー ウィンドウ下のキャプチャー プレーヤー コントロール(録画、再生、停止、コマ送りコマ戻しなど)を使用します。DVD ディスクのツリー構造からキャプチャーするタイトルおよびチャプターを素早く選択することもできます。

注:ディスクによっては、キャプチャーできないようコンテンツが保護されている物もあります。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

キャプチャー済みコンテンツ

キャプチャー ウィンドウでキャプチャーしたすべてのメディアは、[キャプチャー済みコンテンツ] エリアに表示されます。[編集] ウィンドウに戻ると、すべてのメディアはメディアライブラリに自動的にインポートされます。

[キャプチャー済みコンテンツ] エリアで、メディアを右クリックすると、ビデオクリップ中のシーン検出、不要なコンテンツの削除ができ、[編集] ウィンドウにインポートされません。

キャプチャーしたコンテンツは [キャプチャー済みコンテンツ] エリアの下に記載されるバス(フォルダー)に保存されます。他の場所に保存するには、[フォルダーの変更] ボタンをクリックして他のフォルダーを選択します。

画質/音質プロファイルの設定

キャプチャーするメディアのファイル形式および画質/音質を設定するには、[プロファイル] ボタンをクリックします。このボタンがグレー表示される場合は、メディアの元の形式および画質/音質が元のメディアデバイス(カムコーダーなど)の設定で適用されることを意味します。

キャプチャーのプロファイル設定は、接続しているキャプチャー デバイスおよび選択しているキャプチャー モードによって異なります。

キャプチャーの設定


[設定] ボタンをクリックして、選択したキャプチャー デバイスの設定をします。キャプチャーの設定オプションは、接続しているキャプチャー デバイスおよび選択しているキャプチャー モードによって異なります。

注: DVD からキャプチャーする場合、[ドライブ] ボタンをクリックして、キャプチャー元のディスクドライブを選択します。


キャプチャーの環境設定

メディアをキャプチャーする前に、キャプチャーするコンテンツの環境設定を行うことができます。キャプチャーの環境設定の内容は、キャプチャーするコンテンツによって異なります。

キャプチャーの環境設定の方法は、次の通りです。



- 最大キャプチャー時間を設定するには、[時間制限] を選択して、タイム コードボックスに制限時間を入力します。
- 最大キャプチャー サイズを設定するには、[サイズ制限] を選択して、制限サイズをMB 単位で入力します。
- キャプチャーする動画にテキスト注釈、日付スタンプ、タイム スタンプを追加するには、 ボタンをクリックします。[テキストオーバーレイの追加] ウィンドウで、[テキスト] タブに、録画するビデオに含めるテキストオーバーレイの種類と表示形式を選択します。[形式] タブを選択して、テキストのフォントおよび位置を設定します。

注:対応するDV (テープ) カムコーダーからキャプチャーすると、CyberLink RichVideo により、日時情報が自動的にキャプチャーされます (設定で CyberLink RichVideo を有効にしている場合)。動画に情報を表示するには、タイムラインにキャプチャーしたメディアを配置して、**[時間情報]*** ボタンをクリックします。詳細は「時間情報」を参照してください。動画ファイル上に、ムービーの再生時間は記録されません。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

- 動画フレーム中の画像をプロジェクトに使うには、スナップショットを取得する個所で  をクリックします。画像は [キャプチャー済みコンテンツ] エリアに配置されます。スナップショット画像のファイル形式は、[環境設定] で指定することができます。詳細は、「ファイルの環境設定」を参照してください。
- カムコーダーからキャプチャー中に、**[ノンリアルタイム]** を選択すると、取り込んだ動画の処理を元の動画の再生停止後に行うため、フレームの脱落の有無を確認することができます (より確実な取り込みが行えます)。
- マイクで録音した音声にフェードインを適用するには、**[開始時にフェードイン]** を選択します。
- マイクで録音した音声にフェードアウトを適用するには、**[終了時にフェードアウト]** を選択します。
- CD の音声を高速で取り込むには、**[最大速でキャプチャー]** を選択します。このオプションを選択すると、処理時間は短くなりますが、音質は低下します。

メディアをダウンロードする


プロジェクト向けのメディアが足りなくなったり、特定のメディアを探している場合は、**[編集]** ウィンドウで次の操作を行います。

-  をクリックして、インターネット (Flickr) からメディアを直接ダウンロードして、メディアライブラリにインポートします。
-  をクリックして、DirectorZone から PiP エフェクト、パーティクルエフェクト、タイトルプレート、ディスクメニューをダウンロードします。

Flickr から画像をダウンロードする

Flickr のアカウントから自分の画像を直接 CyberLink PowerDirector にダウンロードすることができます。CyberLink PowerDirector のユーザーが作成した画像を検索して、プロジェクトのメディアライブラリにインポートすることもできます。

Flickr から画像をダウンロードするには、次の操作を行います。

1.  をクリックして、**[Flickr からインポート]** を選択します。
2. ウィザードの指示に従い CyberLink PowerDirector で Flickr アカウントを使うための認証と利用規約の合意を行います。

注:Flickr で画像を検索、表示、ダウンロードするために Flickr のアカウントを持つ必要はありません。


3. ドロップダウンから画像の検索先を選択します。
 - **Flickr のマイフォト:**Flickr のマイアカウントにアップロードした全画像をサムネイル表示します。
 - **連絡先の画像:**連絡先 (友達) が Flickr にアップロードした全画像をサムネイル表示します。
 - **Flickr で画像を検索する:**Flickr の画像を検索するときに選択します。

注:検索ウィンドウ上部のドロップダウンのフィルターメニューを使って画像を並び替えます。

4. メディアライブラリにインポートする画像をすべて選択したら **[ダウンロード]** ボタンをクリックします。

注:メディアライブラリにダウンロードした画像は、商業目的で利用できません。画像サムネイル下のボタンをクリックすると著作権情報が表示されます。

DirectorZone からダウンロードする


ライブラリに PiP オブジェクト、ペイントアニメーションオブジェクト、タイトルエフェクト、パーティクルエフェクト、ディスクメニューテンプレートを追加するには、PiP オブジェクトルーム、パーティクルルーム、タイトルルーム、ディスク作成ウィンドウの  をクリックして、DirectorZone Web サイトからメディアをダウンロードします。

シーンの検出と音声の抽出を行う

編集作業をより簡単に行えるよう、ビデオクリップのシーンの検出や、音声の抽出もできます。これらの新しいクリップは、メディアライブラリで元のクリップとは別に表示されます。

ビデオ クリップからシーンを検出する

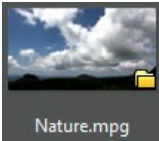
シーンの検出機能は、ビデオクリップに含まれるさまざまなシーンを基に、個別のクリップを自動生成する機能です。検出されたシーンは元の動画から分割されことなく他のメディアクリップと同様、作業領域に追加されます。

ビデオクリップでシーンを検出するには、[キャプチャー済みコンテンツ] エリアまたはメディアライブラリでファイルを右クリックし、[シーンの検出] を選択し、[検出] を選択します。メディアライブラリで、 ボタンも選択することができます (ビデオクリップを選択した場合)。

注: ファイル形式によってシーン検出の精度が異なる場合があります。必要に応じて、シーン検出ダイアログでシーンを分割してください。

検出されたシーンは、元の動画下のサブフォルダーに表示されます。個々のシーンは、他のビデオクリップと同様にタイムラインに追加したり、メディアライブラリで管理することができます。

検出シーンを含むビデオクリップでは、メディアライブラリのクリップの右下隅に小さなフォルダーアイコンが表示されます。クリップのシーンを表示するには、フォルダー アイコンをクリックします。



ビデオ クリップから音声を抽出する

ビデオクリップの音声のみを抽出するには、メディアライブラリのビデオクリップを右クリックして、[音声の抽出] を選択します。音声は動画から切り離され、メディアライブラリに保存されます。そのファイルは、他の音声ファイルと同様に扱うことができます。

注: ビデオクリップの映像と音声を分割するには、タイムラインの動画 ファイルを右クリックして、[動画と音声のリンクを解除] を選択します。

第 6 章:

3D メディア

CyberLink PowerDirector は様々な 3D* 動画/画像形式に対応しています。3D メディアを使って 3D/2D のプロジェクトを作成することができます。ライブラリ中のすべての 3D メディアには、サムネイルの左上に [3D] のアイコンが表示されます。

注: **3D** ボタンをクリックすると 3D モードが有効になり、編集中に 3D コンテンツが表示されます。3D モードおよび 3D ディスプレイ設定の詳細は、「3D モードでプレビューする」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

3D ビデオクリップを扱う方法は、2D メディアを扱う方法と同じです。ただし、3D プロジェクトを作成するには、作成前に 2D メディアを 3D に変換する必要があります。詳細は、「パワー ツール: 2D から 3D へ」を参照してください。

3D ソース形式を設定する

3D メディアをメディアライブラリにインポートすると、3D ソース映像の形式を設定する必要があります。3D メディアには異なる動画ソース形式があるためです。3D メディアファイルの形式を特定して、正しく 3D を表示できるようにします。

注: 2D のプロジェクトに 3D ビデオイメージクリップを使う場合も、メディアが 2D で正確に表示されるように、3D ソース形式を設定する必要があります。指定するアイフレームが 2D 動画に取り込まれます。

3D メディアの 3D ソース形式を設定するには、次の操作を行います。

1. メディアライブラリまたはタイムライントラックの 3D メディアファイルを右クリックします。
2. **[3D ソース形式の設定]** を選択します。[3D ソース形式の設定] ウィンドウが表示されます。
3. 次のいずれかの 3D ソース形式を選択します。
 - **3D ソースモード自動検出:** 3D 動画のソース形式が不明な場合にこのボタンをクリックすると、自動的に 3D ソースモードが検出されます。
 - **2D:** 選択したメディアファイルが 2D の場合は、このオプションを選択します。
 - **サイドバイサイド形式:** 3D コンテンツに 2 つの異なる映像が左右に配置される場合は、このオプションを選択します。2 つの映像を合わせて、3D 効果が作り出されます。

す。

- **オーバー アンダー形式:**3D コンテンツに2 つの異なる映像が上下に配置される場合は、このオプションを選択します。2 つの映像を合わせて、3D 効果が作り出されます。
 - **マルチビュー ビデオ コーディング:**3D コンテンツがMVC ビデオ形式 (.mts または .m2ts ファイル形式) の場合は、このオプションを選択します。
 - **デュアル ビュー形式:**3D コンテンツがデュアル ビュー ソース形式 (.avi ファイル形式) の場合は、このオプションを選択します。
4. ドロップダウンから **[先に表示するフレーム (右目または左目)]** を選択します。3D コンテンツを再生中に不快感を感じる場合、この機能を使用します。一部の3D 映像のレイアウトが標準コンテンツと異なって表示されることがあります。3D を再生中に目の疲れを感じる場合、左右の映像を切り換えてみてください。左右それぞれの映像が切り換わり、不快感が軽減できる可能性があります。
5. **[OK]** をクリックして、選択したメディア ファイルへの変更内容を設定します。

3D と 3D- Like エフェクトの違い

CyberLink PowerDirector の対応バージョンでは、「3D-Like」プロパティーを含む3D エフェクト* およびエフェクトを搭載しています。

ライブラリにインポート可能な3D メディアのように、3D エフェクト* はわずかに異なる遠近の2つの画像で構成されます。3D エフェクトは、1つの画像は左目用、もう1つの画像は右目用になっています。これらの画像を互換性のある3D ハードウェアおよびソフトウェアで表示すると、深度のあるエフェクトが生成されます。CyberLink PowerDirector の対応バージョンでは、PiP メディア、パーティクルエフェクト、タイトルエフェクトおよびディスクメニューにこの種類の3D エフェクトを適用することができます。サムネイルに[3D] アイコンが付いたビデオエフェクトおよびトランジションも、これらの3D エフェクトプロパティーが含まれます(3D プロジェクトで表示、含める場合)。

一部のタイトル、トランジション、およびCyberLink PowerDirector の他の機能には、3D-Like プロパティーが含まれます。プログラムの全バージョンで利用可能なこれらのエフェクトは、1つの画像からなる3D アニメーションで表示されます。3D モードで3D-Like エフェクトを表示する場合、3D 深度エフェクトは生成されません。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

第 7 章:

プロジェクトのメディアを整理する

メディアライブラリにメディアを入れる作業が終わったら、メディアクリップを作業領域に配置します。メディアクリップを希望の順番で配置します。

注:作業領域のタイムラインビューでは、自由に編集作業を行うことができます。タイムラインビューに関する詳細は、「タイムラインビュー」および「タイムラインの基本動作」を参照してください。

簡単にプロジェクトが作成可能な次の機能を搭載しています。

- **Magic Movie ウィザード**:ライブラリのメディアクリップとエフェクトを使って、ムービーを自動的に作成します。詳細は、「Magic Movie ウィザードを使用する」を参照してください。
- **スライドショー クリエーター**:画像を使って、スライドショーを自動的に作成します。詳細は、「スライドショー クリエーターを使う」を参照してください。
- **タイムライン マーカー***:タイムラインルーラーに追加して、タイムラインのメディアを正確に配置します。詳細は、「タイムライン マーカー」を参照してください。
- **ミュージックビートの検出***:ミュージックビートトラックにミュージックビートマーカーを追加します。詳細は、「ミュージックビートの検出」を参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ビデオ/イメージクリップをタイムラインに追加する

プロジェクトの作成を開始するには、ビデオクリップと画像をタイムラインのビデオトラックに配置します。

メディアを配置するトラックが不確かな場合は、まず、メディアライブラリからクリップを選択します。メディアを配置可能なタイムラインのトラックに四角いマークが表示されます。詳細は、「タイムライントラック」を参照してください。

注: ストーリーボードは、タイムラインよりシンプルなビューです。ストーリーボードビューの一番上のトラックには、クリップのみ追加することができます。ここではタイムラインビューの操作手順について説明します。

ビデオイメージクリップは、タイムラインのビデオトラックに配置することができます。メディアを一番上のトラックまたはタイムラインの開始位置に配置する必要はありません。メディアは配置したい場所に、好きな順番で追加することができます。ストーリーに合わせて、タイムライントラックにメディアを配置します。

ビデオクリップまたは画像を、いずれかのタイムライントラックに追加したら、タイムライン上の[修正]ボタンをクリックして、[PiP デザイナー]でプロパティを編集することができます。詳細は、「PiP デザイナーでメディアを修正する」を参照してください。


注: トラックマネージャーではプロジェクトのタイムラインにPiPトラックが追加でき、同時に最大 99 個の PiP オブジェクトを表示することができます。詳細は、「トラックマネージャー」を参照してください。

ビデオ/ イメージ クリップを追加する

ビデオイメージクリップは、ビデオトラックのあらゆる場所に配置することができます。

注: 音声が含まれるビデオクリップをタイムラインに追加すると、オーディオトラックにリンクして自動的に追加されます。

ビデオクリップまたは画像を作業領域に追加するには、次のいずれかを行います。

- タイムラインスライダーを使ってメディアの配置場所を設定し、ライブラリーからメディアを選択して  をクリックして、選択したビデオトラックに追加します。
- タイムラインスライダーを使ってメディアの配置場所を設定し、ライブラリー内のメディアを右クリックして[選択したトラックに挿入]を選択して、選択したビデオトラックに追加します。


注: 上の操作のいずれかを行う際に、タイムラインスライダーをタイムラインの既存クリップの上に置くと、クリップは分割され、分割された2つの間に新しいクリップが挿入されます。

- メディアをビデオトラックの好きな場所にドラッグ&ドロップします。


注: メディアをタイムラインの既存クリップの上にドロップすると、[挿入]または[上書き]のオプションが表示されます。

カラーボードおよび背景を追加する

カラーボードを使用すると、単一色の映像を挿入できます。カラーボードは、ビデオクリップ間のトランジションや、タイトルまたはエンディングクレジットの背景などに使えます。背景は、PiP オブジェクト、タイトルなどの背景に適しています。

メディアライブラリにカラーボードおよび背景を追加することができます。 をクリックしてエクスプローラービューを開く、[すべてのコンテンツ] ドロップダウンから[カラーボード] または[背景] を選択します。

カラーボードまたは背景を作業領域に追加するには、次のいずれかを行います。

- タイムラインスライダーを使ってカラーボードまたは背景の配置場所を設定し、ライブラリからカラーボードまたは背景を選択して  をクリックして、選択したビデオトラックに追加します。
- タイムラインスライダーを使ってカラーボードまたは背景の配置場所を設定し、ライブラリ中のカラーボードまたは背景を右クリックして、[選択したトラックに挿入] を選択して、選択したビデオトラックに追加します。

注: 上の操作のいずれかを行う際に、タイムラインスライダーをタイムラインの既存クリップの上に置くと、クリップは分割され、分割された2つの間に新しいクリップが挿入されます。

- カラーボードおよび背景をビデオトラックの好きな場所にドラッグ&ドロップします。

注: メディアをタイムラインの既存クリップの上にドロップすると [挿入] または [上書き] のオプションが表示されます。

オーディオクリップを追加する

オーディオクリップ(BGM やナレーションなど) をプロジェクトに追加することができます。オーディオクリップは、ビデオトラックの音声部分、ボイストラック、ミュージックトラックに追加することができます。




注: いずれかのオーディオトラック上の2つのオーディオクリップ間にトランジションを追加することもできます。[トランジションルーム] を開き、トランジションライブラリフィルタードロップダウンから[音声] を選択します。クリップ間にトランジションを追加する方法は、「トランジションを使用する」を参照してください。

音声を配置するトラックが不確かな場合は、まず、メディアライブラリからクリップを選択します。音声を配置可能なタイムラインのトラックに四角いマークが表示されます。詳細は、「タイムライン

トラック」を参照してください。

注:トラックマネージャーで、プロジェクトのタイムラインにPiP およびオーディオトラックを追加できます。詳細は、「トラックマネージャー」を参照してください。

音声を作業領域に追加するには、次のいずれかを行います。

- タイムライン スライダーを使って、音声の配置場所を設定し、ライブラリ内の音声ファイルを選択して、次をクリックします。
 -  をクリックすると、選択したビデオトラックの音声部分に追加されます。
 -  をクリックすると、ボイストラックに追加されます。
 -  をクリックすると、ミュージックトラックに追加されます。ミュージックトラックは常にタイムラインの一番下に配置されます。
- タイムライン スライダーを使って、音声の配置場所を設定し、ライブラリ内の音声ファイルを右クリックして、次を選択します。
 - [ボイストラックに追加] をクリックすると、ボイストラックに追加されます。
 - [ミュージックトラックに追加] をクリックすると、ミュージックトラックに追加されます。ミュージックトラックは常にタイムラインの一番下に配置されます。

注:上の操作のいずれかを行う際に、タイムライン スライダーをタイムラインの既存クリップの上に置くと、クリップは分割され、分割された2 つの間に新しいクリップが挿入されます。


- 音声ファイルをタイムラインの好きなオーディオトラックおよび場所にドラッグ&ドロップします。

注:オーディオクリップをタイムラインの既存クリップの上にドロップすると [挿入] または [上書き] のオプションが表示されます。

Magic Music

Magic Music* は、プロジェクトに音楽を追加する便利なツールです。Magic Music を使うと簡単な操作でBGMを追加し、プロ品質のムービーを作成することができます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

タイムライン左の  ボタンをクリックして、[Magic Music] のパネルを開きます。Magic Music

は、SmartSound を使ってプロジェクトに音楽を追加します。ユーザー インターフェイスの手順 (4 ステップ) に沿って、音楽のスタイル(ジャンル)、曲、所要時間を選択します。

注: SmartSound では複数の音楽を提供しておりますが、購入することもできます。SmartSound 関連の著作権や購入情報を見るには、**[SmartSound]** ボタンをクリックします。

ミュージック ビートの検出

ミュージックビートの検出* 機能を使うと、プロジェクト中のミュージッククリップを分析して、ミュージックビートトラックにマーカーを追加することができます。手動でミュージックビートマーカーを追加することもできます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ミュージックビートマーカーを使うことで、追加する音楽をさらに正確に配置することができます。

ミュージックビートマーカーを追加するには、次の操作を行います。

1. ミュージッククリップをタイムラインのオーディオトラック(オーディオ、ボイス、ミュージックトラック)に追加します。
2. ミュージッククリップを右クリックして、**[ミュージックビート自動検出を使う]**を選択します。**[ミュージックビートを自動検出]** ウィンドウが表示されます。
3. スライダーを使って**[ビートマーカー間の最短時間]**を設定します。例えば、ミュージックビートが1秒に1回あるとわかっていれば、2.0秒に設定します(メディアをビート毎に配置する場合)。
4. **[検出]**をクリックします。ミュージッククリップを分析、ミュージックビートが検出され、ミュージックビートトラックに適用されます。
5. **[適用]**をクリックして、**[ミュージックビートの検出]** ウィンドウを閉じます。

ミュージックビートマーカーを追加すると、トラックにメディアを追加時に位置合わせの線が表示されます。



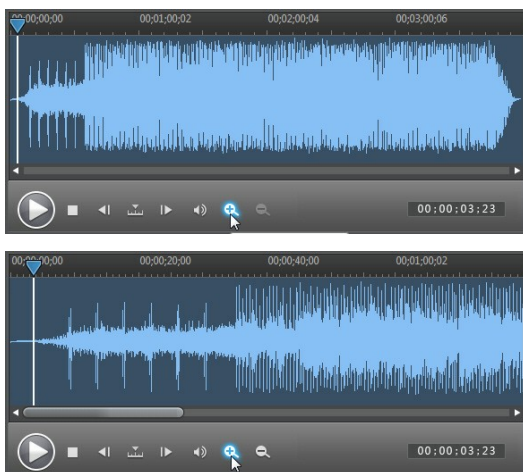
ミュージックビートマーカーを削除するには、次のいずれかを行います。

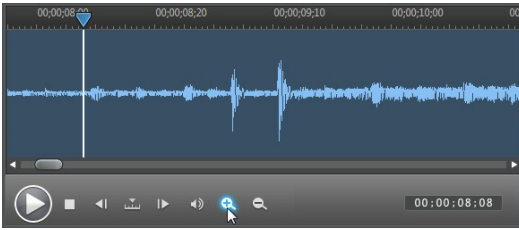
- タイムラインからミュージッククリップを削除します。
- ミュージックビートトラックのミュージックビートマーカを右クリックして、**[選択したミュージックビートマーカを削除]**を選択します。
- ミュージックビートトラックを右クリックして、**[すべてのミュージックビートマーカを削除]**を選択します。

ミュージックビートマーカを手動で追加する

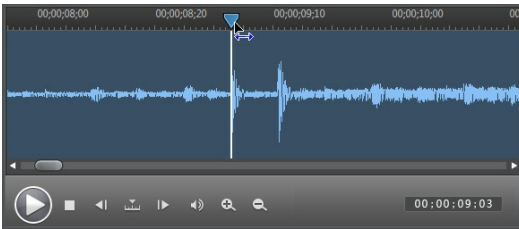
タイムラインにミュージックビートマーカを手動で追加するには、次の操作を行います。

1. ミュージッククリップをタイムラインのオーディオトラック(オーディオ、ボイス、ミュージックトラック)に追加します。
2. ミュージッククリップを右クリックして、**[ミュージックビート自動検出を使う]**を選択します。**[ミュージックビートを自動検出]**ウィンドウが表示されます。
3. 必要に応じて、拡大ツールで選択したミュージッククリップの波形を拡大します。

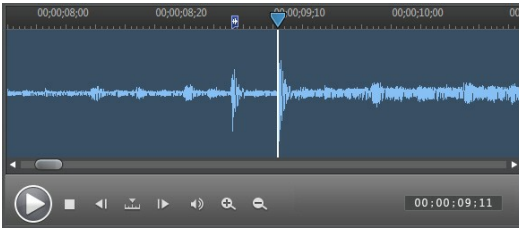




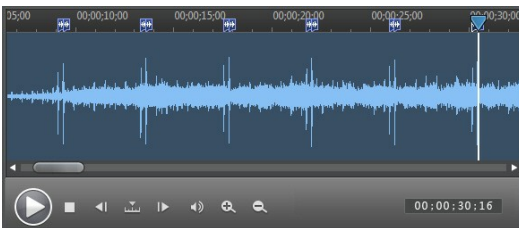
4. 手でタイムライン スライダーを、ミュージックビートマーカを追加する波型の位置にドラッグします。



5. **[追加]** (またはキーボードの[A] キー) をクリックして、その場所にミュージックビートマーカを追加します。



6. 追加するミュージックビートマーカすべてに、この手順を繰り返します。




7. **[適用]** をクリックして、**[ミュージックビートの検出]** ウィンドウを閉じます。

注: プレーヤー コントロールを使って音楽を再生することもできます。ビートが聞こえた時に**[追加]** ボタン(またはキーボードの[A] キー) をクリックして、ミュージックビートマーカを追加します。

Magic Movie ウィザードを使用する

初めて編集する場合や、編集の始め方などが不確かな場合には、Magic Movie ウィザードが役に立ちます。[Magic Movie ウィザード] の手順に従って、簡単な手順で完成作品を作成することができます。その後、プロジェクトの編集、ファイルの出力、ディスクへの書き込みができます。

[Magic Movie ウィザード] を使うには、次の操作を行います。

1. タイムライン左の  ボタンをクリックします。
2. 使用するメディアを次のオプションから選択します。
 - **メディア ライブラリ:** ライブラリ中のすべてのメディアを使ってムービーを作成します。
 - **タイムライン:** 現在タイムラインにあるメディアのみを使ってムービーを作成します。

注: タイムラインのクリップに適用した編集は無視されます。最終のムービーはソースクリップから作成されます。

- **選択したアイテム:** ライブラリで選択したメディアのみを使ってムービーを作成します。
3. **[次へ]** をクリックして続行します。
4. [Magic Movie ウィザード] の詳細は、「イージー エディター」を参照してください。

スライドショー クリエイターを使用する

スライドショー クリエーターは、画像から動きのあるスライドショーを簡単に作成できる便利なツールです。

[スライドショー クリエーター] でスライドショーを作成するには、次の操作を行います。

1. スライドショーに入れるすべての画像をタイムラインに配置します。
2. 画像を選択したら **[スライドショー]** ボタンをクリックして[スライドショー クリエーター] を開きます。

3. [スライドショー クリエーター]の詳細は、「スライドショー クリエーター」を参照してください。

注:スライドショーを作成してタイムラインに挿入した後、個別にスライド画像を表示するには、タイムラインのファイルを右クリックして**[個々の画像を表示]**を選択します。

第 8 章:

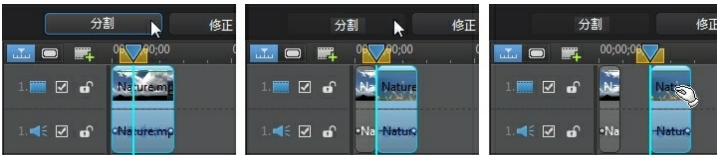
メディアを編集する

ビデオクリップ、オーディオファイル、画像を作業領域に配置したら、編集作業を行うことができます。編集には、様々な機能（分割、トミング、補正など）が含まれます。

ここでは、メディアクリップに適用可能なすべての編集プロセスについて説明します。

クリップを分割する

すべてのトラックのメディアクリップを簡単に 2 つのクリップに分割することができます。タイムラインスライダー（またはプレーヤーコントロール）を使って、クリップを分割する位置に移動します。次に、**[分割]** ボタンをクリックして、2 つのクリップに分割します。分割されたクリップは個別に動かすことができます。



この機能を使って、クリップの不要な部分をカットしたり、クリップ間に他のメディアを挿入したりすることもできます。

音声/ビデオクリップのリンクを解除する

音声付きのビデオクリップをタイムラインに追加すると、対応するオーディオトラックに音声部分が表示されます。クリップの音声/動画部分のリンクを解除して、個別に修正したり、いずれかをタイムラインから削除したり、別の場所で使ったりすることができます。

ビデオクリップから音声を分離するには、タイムラインのビデオクリップを右クリックし、**[動画と音声のリンクを解除]** を選択します。2 つの部分に戻すには、それらを選択し、右クリックして、**[動画と音声をリンク]** を選択します。

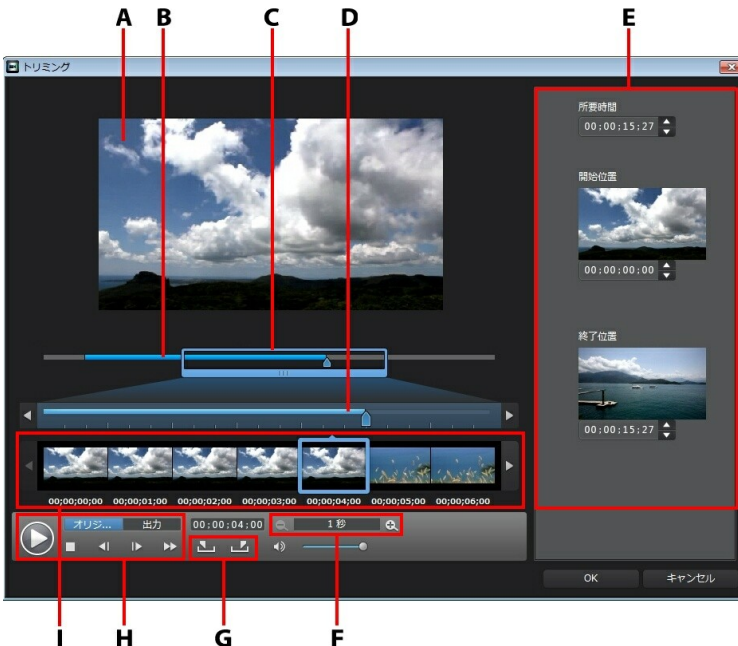
動画/ オーディオ クリップをトリミングする

[トリミング] 機能を使うと、ビデオオーディオクリップ中の不要部分を削除することができます。[トリミング] 機能でビデオオーディオクリップの一部を削除したり、[マルチトリミング] 機能を使って一度に複数部分を削除することができます。

注: メディアクリップをトリミングしても、ソースメディアのコンテンツには影響しません。クリップに必要な編集をマークし、完成プロジェクトをレンダリング中に編集を適用します。

ビデオ クリップをトリミングする





動画の[トリミング] 機能を使って、ビデオクリップの不要部分を削除します (タイムラインのビデオクリップの開始と終了部分)。



A - プレビュー エリア、B - タイムライン、C - タイムライン拡大スライダー、D - タイムライン拡大スライダー、E - クリップのマーク位置、F - 拡大コントロール*、G - 開始/終了位置ボタン、H - プレー

プレーヤーコントロール1 - フレームディスプレイ

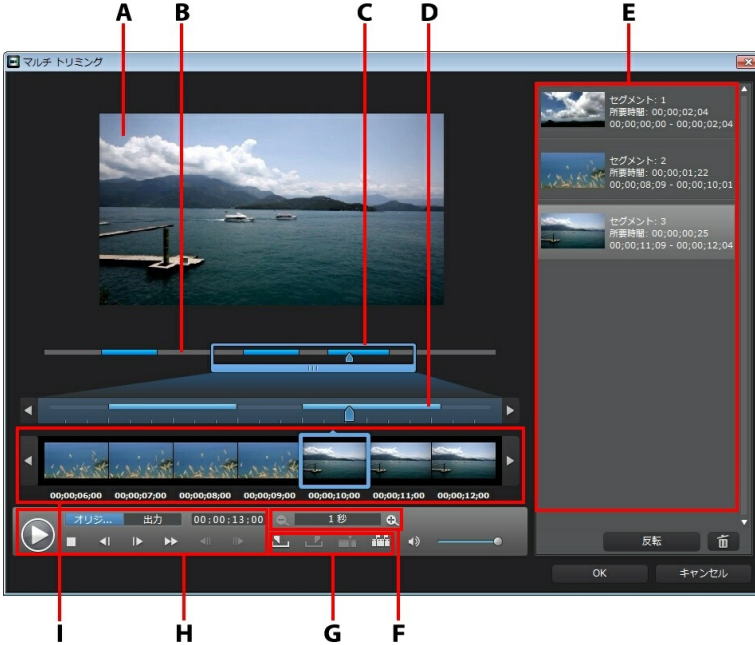
ビデオクリップをトリミングするには、次の操作を行います。

1. タイムラインからトリミングするビデオクリップを選択して、タイムライン上の**[トリミング]** ボタンをクリックします。
2. 必要に応じて、拡大ツールの  および  を使って、ビデオクリップの拡大* レベルを設定します。さらに細かく編集するには、タイムラインのフレームを個別に拡大します。タイムライン拡大ツールのサイズは、設定した拡大レベルによって異なります。
3. プレーヤーコントロールを使って、トリミングの開始位置を見つけます。
4.  をクリックして、開始位置を設定します。
5. プレーヤーコントロールを使うか、タイムラインスライダーをドラッグしてビデオクリップの終了位置まで移動し、 をクリックして終了位置を設定します。
6. **[OK]** をクリックして、変更内容を設定し、クリップをトリミングします。

注:いつでも**[トリミング]** ウィンドウから、トリミングしたクリップを設定し直すことができます。タイムラインのビデオクリップの端 (トリミング部分) をドラッグすることもできます。

マルチ トリミングを実行する



[マルチ トリミング] 機能を使うと [マルチ トリミング] 編集ウィンドウが別に表示され、元のビデオクリップの一部分もしくは複数部分を一度にトリミングすることができます。





A - プレビュー エリア、B - タイムライン、C - タイムライン拡大スライダー*、D - タイムライン拡大スライダー、E - トリミングセグメント、F - 拡大コントロール*、G - トリミングツール、H - プレーヤーコントロール、I - フレームディスプレイ

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ビデオクリップをマルチ トリミングするには、次の操作を行います。



1. タイムラインからトリミングするビデオクリップを選択して、タイムライン上の[マルチ トリミング] ボタンをクリックします。
2. 必要に応じて、拡大ツールの  および  を使って、ビデオクリップの拡大レベルを設定します。さらに細かく編集するには、タイムラインのフレームを個別に拡大します。タイムライン拡大ツールのサイズは、設定した拡大レベルによって異なります。

3. プレーヤーコントロールを使って、最初のセグメントのトリミングの開始位置を見つけます。
4.  をクリックして、開始位置を設定します。
5. プレーヤーコントロールを使うか、タイムラインスライダーをドラッグして最初のセグメントの終了位置まで移動し、 をクリックして終了位置を設定します。トリミングされたセグメントは、セグメントセッションに追加されます。
6. トリミングするすべてのセグメントに、この手順を繰り返します。
7. **[OK]** をクリックして、変更内容を設定し、クリップをトリミングします。

注: タイムラインに入る動画セグメントは青色に表示されます。トリミングしたビデオクリップからこれらのセグメントを削除 (指定した部分以外を選択) するには、**[反転]** ボタンをクリックします。

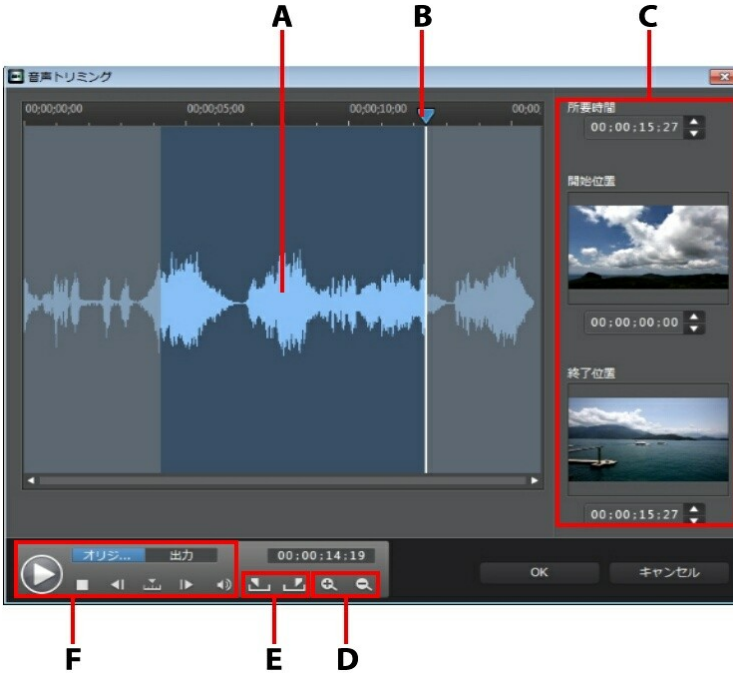
その他のトリミングツール

[マルチトリミング] ウィンドウでは、次のトリミングツールも使用することができます。

- トリミングしたセグメントを2つのセグメントに分割するには、 ボタンをクリックします。
- 選択したビデオクリップ中のシーンをすべて検出するには、 をクリックします。トリミングしたセグメント部分にすべてのシーンを追加するか、タイムラインのシーンの合間にマークをつけるかを選択します。




オーディオ クリップをトリミングする


音声の[トリミング]機能を使って、オーディオクリップの不要な部分を削除します(タイムラインのオーディオクリップの開始と終了部分)。



A - 音声波形、B - タイムライン スライダー、C - クリップのマーク位置、D - 拡大/縮小コントロール、E - 開始/終了位置ボタン、F - プレーヤー コントロール

オーディオクリップをトリミングするには、次の操作を行います。

1. タイムラインからトリミングするオーディオクリップを選択して、タイムライン上の[トリミング]ボタンをクリックします。
2. さらに細かく編集するには、 および  を使って音声の波形を拡大/縮小します。
3. プレーヤー コントロールを使って、トリミングの開始位置を見つけます。
4.  をクリックして、開始位置を設定します。

5. プレーヤーコントロールを使うか、タイムラインスライダーをドラッグしてオーディオクリップの終了位置まで移動し、 をクリックして終了位置を設定します。
6. **[OK]** をクリックして、変更内容を設定し、クリップをドロップします。

注:いつでも[ドロップ] ウィンドウから、ドロップしたクリップを設定し直すことができます。タイムラインのオーディオクリップの端(ドロップ部分)をドラッグすることもできます。

メディアクリップの長さを設定する

画像、カラーボード、背景をタイムライントラックに追加する場合、プロジェクトに表示する時間を指定します。ビデオオーディオクリップと違って、これらのクリップの長さ好きな時間に設定することができます。

注:ビデオオーディオクリップの長さ設定は、「ビデオオーディオクリップをドロップする」を参照してください。

メディアクリップの長さを設定するには、次の操作を行います。

注:エフェクト(PIP オブジェクト、タイトル)の長さも同じ方法で設定することができます。

1. タイムラインからクリップを選択します。
2. **[所要時間]** ボタンをクリックするか、クリップを右クリックして**[所要時間]** を選択します。
3. **[所要時間の設定]** ウィンドウに、クリップの表示時間を入力します。所要時間は、フレームの最低数まで設定できます。
4. **[OK]** をクリックします。

クリップを選択して、クリップの終了位置を希望の場所までドラッグすることで、メディアクリップの所要時間を変更することもできます。

注:ビデオクリップは元の長さに戻す以外、所要時間の変更はできません。

テレビ(ビデオクリップのインターレース)方式を設定する

ビデオクリップはすべて、インターレース(テレビ)形式が設定されています。これは、フレームの表示方法を指定したもので、ビデオクリップのテレビ信号方式が一致しない(または無効)場合は、最終出力の画質を落とすことになります。

動画を出力する前に、すべてのビデオクリップを同じ形式に設定することをお勧めします。通常、

正しい形式を検出および提案が表示されますが、一部のインターレースビデオ(動きが非常に少ない動画など)では、判定を誤ってプログレッシブビデオとする場合があります。

DVD、SVCD、DV-AVI では自動的にインターレースビデオが出力されます。間違っても自動設定された場合のみ、手動で形式の変更を行います。

注:これは完成プロジェクトの画質に大きく影響するため、出力前に必ず実行しなくてはならない重要な作業です。カムコーダーのユーザーガイドをご覧ください。適切な形式を確認してください。

ビデオクリップのテレビ信号方式を設定するには、次の操作を行います。

1. タイムラインのビデオクリップを右クリックして、**[テレビ信号方式]** を選択します。
2. **[インターレース/プログレッシブの設定]** ウィンドウで、次のいずれかを行います。
 - **[形式のスキャン&提案]** ボタンをクリックすると、形式が自動的に検出、設定されます。
 - 3つの形式より、いずれかを手動で選択します。各形式の詳細は、ウィンドウ右側の説明を参照してください。
3. **[OK]** をクリックして変更内容を設定します。

ビデオクリップの縦横比を調整する

タイムラインには、縦横比が一致しないビデオクリップが配置されている場合があります。その場合、クリップの縦横比を調整して、プロジェクト中の全メディアを同じ縦横比に設定します。

ビデオクリップの縦横比を調整するには、次の操作を行います。

1. タイムラインのビデオクリップを右クリックして、**[縦横比]** を選択します。
2. **[クリップ縦横比の設定]** ウィンドウで、次のいずれかを行います。
 - 選択したビデオクリップの元の縦横比を使う場合は、**[縦横比を自動検出する]** を選択します。クリップの縦横比がプロジェクトの縦横比と異なる場合、ビデオクリップのフレームにレターボックスが表示されます。
 - 選択したクリップの縦横比が4:3の場合は、**[動画の縦横比 = 4:3]** オプションを選択します。プロジェクトの縦横比が16:9の場合、4:3のクリップを16:9に変換、ストレッチする方法を選択します。
 - 選択したクリップの縦横比が16:9の場合は、**[動画の縦横比 = 16:9]** オプションを選択します。プロジェクトの縦横比が4:3の場合、16:9のクリップを4:3に変換、ス

ストレッチする方法を選択します。

- 選択したクリップの縦横比が4:3でも16:9でも無い場合は、**[4:3でも16:9でも無い]** オプションを選択します。次にストレッチ方法を選択して、ビデオクリップの縦横比をプロジェクトの縦横比に変換します。
- 元のビデオクリップの縦横比が不確かな場合は、**[検出 & 提案]** ボタンをクリックします。上のオプションのうち適切なものが選択されます。

注: クリップの縦横比を変更する場合、CLPVのオプションを選択するとより適切に表示されます。CLPV (CyberLink Pano Vision) は、映像中央のゆがみを最少に抑えるCyberLinkのビデオストレッチング技術です。

3. 同じトラック上のすべてのビデオクリップに適用する場合は、**[すべてのビデオクリップに適用]** オプションを選択します。
4. **[OK]** をクリックして変更内容を設定します。

画像をストレッチする

タイムラインには、縦横比が一致しない画像が配置されている場合があります。その場合、画像をストレッチして、プロジェクト中の全メディアを同じ縦横比に設定します。

画像をストレッチするには、次の操作を行います。

1. タイムラインの画像を右クリックして、**[画像ストレッチモードの設定]** を選択します。
2. **[画像ストレッチモードの設定]** ウィンドウで、次のいずれかを選択します。
 - **クリップを4:3/16:9 縦横比にストレッチする**: 選択した画像の端をストレッチしてプロジェクトの縦横比に合わせる場合、このオプションを選択します。
 - **CLPVでクリップを4:3/16:9 縦横比にストレッチする**: CLPVを使って画像をストレッチする場合、このオプションを選択します。CLPV (CyberLink Pano Vision) は、画像中央のゆがみを最少に抑えるCyberLinkのイメージストレッチング技術です。
3. 同じトラック上のすべてのイメージクリップに適用する場合は、**[すべてのイメージクリップに適用]** オプションを選択します。
4. **[OK]** をクリックして変更内容を設定します。

画像をトリミングする

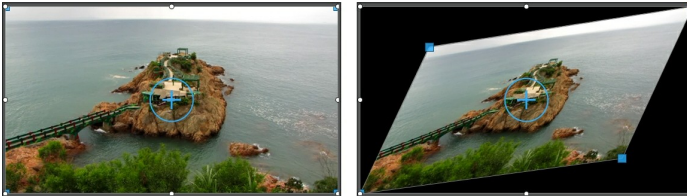
[画像のトリミング] 機能を使って、プロジェクト中の画像の縦横比をカスタマイズしたり、不要部分をトリミングしたりすることができます。

画像をトリミングするには、次の操作を行います。

1. タイムラインの画像を右クリックして、**[画像のトリミング]** を選択します。
2. 次のいずれかのオプションを選択して、トリミング部分のサイズを設定します。
 - **4:3:** 4:3 縦横比にトリミングします。
 - **16:9:** 16:9 縦横比にトリミングします。
 - **フリーフォーム:** カスタムの縦横比に手動でトリミングします。
 - **カスタム:[幅]** および **[高さ]** を指定して、カスタムの縦横比を設定します。
3. **[トリミングサイズ]** コントロールを使って、トリミング部分のサイズを設定します。必要に応じて、トリミング部分の端をドラッグして手動でサイズを変更することもできます。
4. **[OK]** をクリックして、変更内容を設定し、画像をトリミングします。

メディアの形を変更する

プロジェクトのメディアの形を変更することができます。タイムラインに追加された動画、画像、PiP オブジェクトにはフリーフォームのプロパティがあり、形を変更して通常の長方形/正方形と異なるメディアを作成することができます。

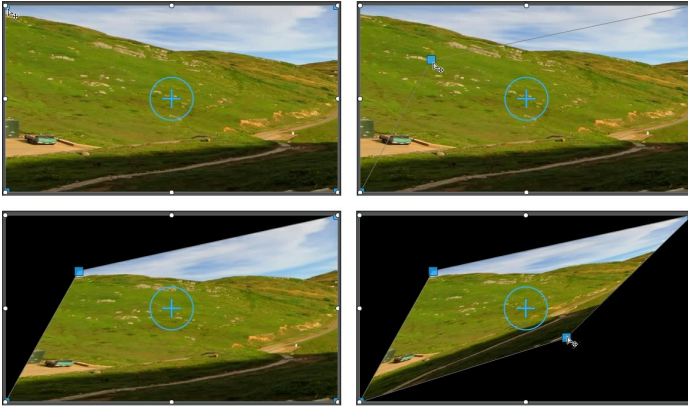


メディアクリップの4つの角および中央のX・Y位置を変更して、フリーフォームの形にすることができます。

注: ビデオフレームの左上角は0軸、右下角の値は1.0, 1.0です。ビデオフレームの中央位置の値は0.500, 0.500です。

メディアクリップの形を変更するには、次の操作を行います。

1. タイムラインのメディアクリップを選択して、**[クリップ]** プレビュー モードを開き、十字線が表示されていることを確認します。
2. マウスでメディアクリップの角 (青い点) をクリック&ドラッグし、希望のフリーフォームの形に変更します。



注: キーフレームを使ってフリーフォームの位置を変更して、メディアクリップの形を変更することもできます。詳細は、「メディアでキーフレームを使用する」を参照してください。

画像/動画を補正/強調する

プロジェクトの画像/動画を補正したり、メディアを強調 (色調整、ホワイトバランス、TrueTheater HD 技術を適用) したりすることができます。[補正/強調] 機能では、メディアの 3D の方向を調整して 3D エフェクトを調整することもできます。

メディアの補正/強調を行うには、タイムラインのメディアを選択して**[補正/強調]** ボタンをクリックします。

[補正/強調] ツールに関する詳細は、**i** ボタンをクリックして iHelp を参照してください。

補正および強調をメディアクリップ全体に適用するか、キーフレームを使ってカスタマイズを行います。キーフレームを使って補正/強調をカスタマイズする方法は、「メディアでキーフレームを使用する」を参照してください。

メディアでキーフレームを使用する


キーフレームを使用して、画像、動画、音声の補正、強調、エフェクトの開始/終了位置を指定したり、ビデオオーディオクリップの音声レベルを変更することができます。


キーフレームを使うには、タイムラインのクリップを選択して[キーフレーム]* ボタンをクリックして[キーフレームの設定] パネルを開きます。次のようキーフレームを設定します。プロジェクトの他のシーンにこれらの設定を適用する方法は、「キーフレームを追加する」を参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

[キーフレームの設定] パネルで、次のオプションを設定します (選択したメディアによって異なります)。

補正/強調

スライダーを使って、現在のキーフレームのイメージビデオオーディオクリップを補正/強調します。 をクリックして、比較ウィンドウで変更内容を比較します。

- **明るさ調整:**[レベル] のスライダーで、ビデオクリップの明るさを調整します。逆光を調整するには、[極度の逆光] を選択します。
- **映像 ノイズ除去:**[レベル] のスライダーで、ビデオクリップのノイズを調整します。
- **音声 ノイズ除去:**[音声 ノイズ除去] 機能を使って、ビデオオーディオクリップの不要ノイズを除去します。ドロップダウンからノイズの種類を選択し、[レベル] のスライダーでクリップのノイズを調整します。
- **ビデオエンハンスメント**[レベル] のスライダーで、ビデオクリップのTrueTheater HD ビデオエンハンスメントを調整します。
- **色調整:**スライダーで、イメージビデオクリップの輝度、コントラスト、色相、色彩、シャープネスを調整します。
- **ホワイトバランス**[色温度] のスライダーで、イメージビデオクリップのホワイトバランスを手動で調整するか、[ホワイトキャリブレーション] を選択して  をクリックすると、自動的にキャリブレーションが適用されます。

エフェクト

タイムラインのメディアクリップにビデオエフェクトを適用する場合、キーフレームを使ってクリップのエフェクトレベルを調整することができます。メディアにエフェクトを追加する方法は、「ビデオエフェクトを追加する」を参照してください。

注:[キーフレームの設定] パネルに表示される設定とスライダーは、編集中のエフェクトの種類によって異なります。

クリップの属性

[クリップの属性] セクションでは、メディアクリップの不透明、サイズ、フリーフォームの形などを調整することができます。

- **不透明**:スライダーで、別の位置 (キーフレーム) のイメージ/ビデオクリップの不透明度を調整します。
- **H スケール**:別の位置 (キーフレーム) のメディアクリップの高さを設定します。
- **W スケール**:別の位置 (キーフレーム) のメディアクリップの幅を設定します。
- **回転**:別の位置 (キーフレーム) のメディアクリップの回転を設定します。
- **中央位置**:別の位置 (キーフレーム) で選択されたメディアクリップの中央の X および Y 軸の位置を入力します。

注:メディアの左上角は0 軸、右下角の値は1.0, 1.0 です。ビデオフレームの中央位置の値は0.500, 0.500 です。

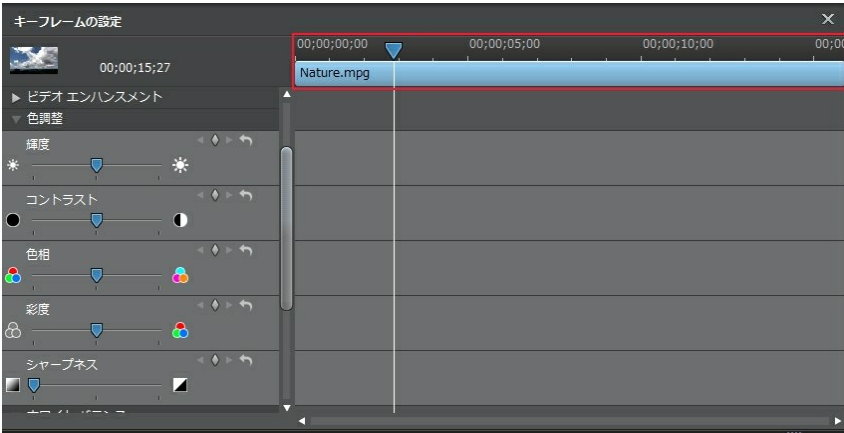
- **フリーフォーム位置**:8 つのフリーフォーム位置の欄で、選択したメディアクリップの形を指定します。X および Y の位置は、ビデオフレームの4 つの角になります。別の位置 (キーフレーム) に別の値を入力すると、クリップのフリーフォームの形は時間とともに変化します。フリーフォームに関する詳細は、「フリーフォームのメディアクリップを作成する」を参照してください。

音量

スライダーで、選択したビデオオーディオクリップの音量を調整します。

キーフレームを追加する

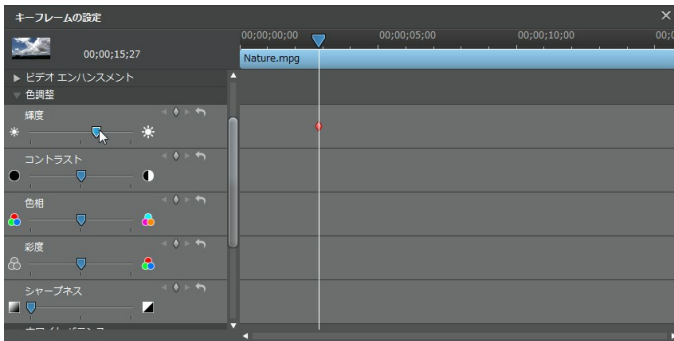
[キーフレームの設定] ウィンドウには、選択したメディアクリップの小さなタイムラインがあります。このタイムラインは、プロジェクトに表示される選択したメディアクリップの所要時間と一致します。



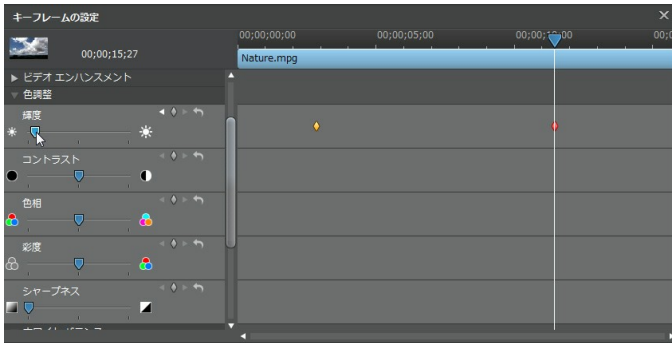
メインのタイムラインと同様、タイムラインルーラーのサイズを変更してタイムライン スライダーを動かすことができます。

キーフレームのタイムラインにキーフレームを追加するには、次の操作を行います。

1. プレーヤー コントロールを使って、プロパティを変更するメディア クリップの位置を見つけます。
2. 左パネルのスライダーまたは他 オプションを使って、クリップのプロパティを変更します。キーフレーム マーカーはタイムラインのその位置に追加されます。




3. プレーヤー コントロールを使って次のキーフレームをつける位置を探して、クリップのプロパティを修正します。



- これらの手順を繰り返して、キーフレームを使ってエフェクトを作成します。例えば、メディアクリップの明るさは2つのキーフレーム間でゆっくりと暗くなります。

キーフレームを修正、削除する

追加したキーフレームはいつでも修正することができます。キーフレームを選択してクリップのプロパティを変更するか、タイムラインの他の位置までドラッグします。キーフレームを削除するには、タイムラインでキーフレームを選択して  をクリックします。

パワー ツール

タイムラインからビデオクリップを選択して[パワー ツール] ボタンを選択すると、次の機能が実行できます。

- **2D から3D へ***: TrueTheater 3D 技術により2D 画像/動画を3D に変換します。[シーン深度] スライダーで、3D の深度を調整します。
- **動画/音声逆再生***: 選択したビデオオーディオクリップを逆再生します。
- **動画のトリミング**: ビデオクリップの一部をトリミングまたは拡大/縮小します。[動画のトリミング] ボタンを選択して、拡大/縮小またはトリミングする部分を指定します。トリミングした部分にモーションをつけることもできます。トリミング部分のモーションに関する詳細は「Magic Motion デザイナー」を参照してください。
- **動画/音声速度**: ビデオオーディオクリップの速度を変更します。スローモーションを適用するには、[スローモーション ビデオ(フレーム挿入技術採用)]* オプションを使用します。[音声のストレッチ] (0.5X ~ 2X) を選択して、既存音声を新規の動画長さに合わせてみます。このオプションを選択解除すると、音声はミュートされます。[新規の動画長さ] に動

画長さを入力して、手動で動画の速度を調整することもできます。

- **画像回転:** ボタンを使って、動画/画像を左右に回転 (最大 360 度) します。角度を入力して、キーボードの [Enter] キーを押して適用することもできます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。ページ名の詳細については、ページ名表を参照してください。

音声をミュートする

ビデオクリップ(またはタイムラインのオーディオクリップ)の音声をミュートすることができます。タイムラインのクリップを右クリックして、**[ミュート(クリップ)]** を選択します。既存のボリュームキーは非表示になります。

ミュートを解除するには、トラックを右クリックして、**[ミュート(クリップ)]** を選択解除します。

注:トラック全体の音声をミュートするには、トラックを右クリックして、**[ミュート(トラック)]** を選択します。この機能は、PiP トラックに動画を配置し、プロジェクトに動画中の音声を含みたない場合などで便利です。

WaveEditor で音声を編集する

プロジェクトの音声を CyberLink WaveEditor* で編集することができます。CyberLink WaveEditor は、デジタル音声の録音、トミング、切り取り、補正、ミキシング(エフェクト付き)が可能な便利なプログラムです。

オーディオクリップを編集するには、次の操作を行います。

1. タイムラインからオーディオビデオクリップ(音声が含まれるもの)を選択して、タイムライン上の**[音声を編集]*** ボタンをクリックします。[CyberLink WaveEditor] のプログラムが開きます。
2. 必要に応じてオーディオクリップを編集します。音声編集の詳細は、CyberLink WaveEditor のヘルプファイルを参照してください。
3. CyberLink WaveEditor で音声ファイルを編集したら、**[はい]** をクリックして変更内容を保存して、編集した音声ファイルをタイムラインにインポートします。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。ページ名の詳細については、ページ名表を参照してください。



時間情報

DV テープカムコーダーからキャプチャーしたDV-AVI のビデオクリップまたはEXIF 画像をタイムラインに追加すると **[時間情報]** ボタンが表示されます。**[時間情報]** ボタンをクリックすると、キャプチャー元 (カムコーダーやデジタルカメラ) の日付またはタイムスタンプ (画像として表示) が有効になります。必要に応じて、動画や画像にテキスト注釈を追加することもできます。

注: 動画ファイル上に、ムービーの再生時間は記録されません。

Magic Fix



Magic Fix を使うと、手ぶれ動画を補正したり、動画の音声や画像の質を改善することができます。このツールを使って画像から赤目を除去したり、焦点のぼけた画像を改善することもできます。

Magic Fix を使ってメディアクリップを補正、編集する際は、タイムラインからクリップを選択して、タイムライン横の  ボタンをクリックします。機能の詳細は、 ボタンをクリックしてヘルプファイルを参照してください。

Magic Cut

Magic Cut* は、不必要と思われる部分を非除し、最も興味深い瞬間を検出して保持する編集機能です。Magic Cut ツールは、長い動画部分をより短く凝縮する便利なツールです。例えば、1 時間の動画を 10 分に短縮することが可能です。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。


Magic Cut を使う際は、タイムラインからクリップを選択して、タイムライン横の  ボタンをクリックします。機能の詳細は、 ボタンをクリックしてヘルプファイルを参照してください。

第 9 章:

エフェクトを追加する

プロジェクトに様々な特殊エフェクト(メディアクリップの一部または全体に適用するものも含む)を追加することができます。Magic Motion を使ってモーションエフェクトを画像に適用したり、Magic Style やフレーム固定機能を使ってエフェクトを自動的に作成することもできます。

ビデオ エフェクトを追加する

 ボタンを選択して、[エフェクトルーム]を開きます。イメージビデオクリップに追加可能な100種類以上のエフェクトにアクセスすることができます。各特殊エフェクトには、印象の強い作品が作成できるよう、ユニークな属性が含まれます。


CyberLink PowerDirector には NewBlue* の特殊なビデオエフェクトが搭載されています。これらのエフェクトを表示するには、エフェクトライブラリーのドロップダウンから [NewBlue] フィルターを選択します。これらのエフェクトに関する情報とヘルプを表示するには、プロジェクトにエフェクトを追加し、そのエフェクトを選択して [修正] ボタンをクリックします。[エフェクトの設定] パネルの [ヘルプ] および [情報] ボタンを選択します。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ビデオエフェクトをタイムラインのクリップの特定シーンに追加するには、次のいずれかを実行します。

- [エフェクトルーム] でエフェクトを選択して、 をクリックして、エフェクトトラックのタイムラインスライダーの現在の位置に追加します。

注:エフェクトトラックのビデオエフェクトは、エフェクトトラック上のすべてのビデオトラックに適用されます。

- [エフェクトルーム] のエフェクトを適用するトラック下のクリップに直接ドラッグします。
- エフェクトを右クリックし、[タイムラインに追加] を選択して、タイムラインスライダーの現在の位置に追加します。
-  をクリックして [ランダムビデオエフェクトを適用] を選択すると、ビデオエフェクトはタイムラインスライダーの現在の位置にランダムに追加されます。

注:エフェクトをトラックに追加したら、それを選択して [修正] ボタンをクリックして、エフェクトの設定を修正します。詳細は、「ビデオエフェクトを修正する」を参照してください。

ビデオエフェクトをタイムラインのクリップ全体に追加するには、次の操作を行います。

- [エフェクトルーム] でエフェクトを選択し、ビデオトラックの適用するクリップにドラッグ&ドロップします。選択したビデオエフェクトがクリップ全体に適用されます。

注: クリップ全体に適用されるビデオエフェクトを修正するには、タイムラインからクリップを選択して、[エフェクト] ボタンをクリックします。詳細は、「ビデオエフェクトを修正する」を参照してください。

ビデオ エフェクトを修正する

多くのビデオエフェクトでプロパティのカスタマイズ(強度レベルやランダム設定など)ができます。ビデオエフェクトの全体をカスタマイズしたり(クリップモード)、キーフレームを使ってカスタマイズすることもできます(キーフレームモード)。

ビデオエフェクトを修正するには、エフェクトをダブルクリックするか、エフェクトを選択して[修正] をクリックします。クリップ全体に適用されるビデオエフェクトを修正するには、クリップを選択して、タイムライン上の[エフェクト] をクリックします。

ビデオエフェクトは次の2つのモードのいずれかで修正できます。

注:[エフェクトの設定] の修正オプションは、選択したエフェクトの設定によって異なります。


- **クリップモード**: [エフェクトの設定] パネルを開くと、最初にクリップモードが表示されます。[エフェクトの設定] で行った変更は、エフェクトの時間全体に適用されます。スライダーやオプションを使って、ビデオエフェクトをカスタマイズします。
- **キーフレームモード**: 一部のエフェクトでは、キーフレームを使ってエフェクトの設定をカスタマイズします。キーフレームとは、エフェクト(2つのキーフレーム間のレベルなど)の始点と終点を示すフレームです。キーフレームモードでエフェクトをカスタマイズするには、[エフェクトの設定] パネルの[キーフレーム] ボタンをクリックします。キーフレームを使ってプロジェクトのエフェクトをカスタマイズする方法は、「メディアでキーフレームを使用する」を参照してください。

注: クリップモードで、クリップ全体に適用したエフェクトを削除するには、[エフェクトの設定] パネルでエフェクト名を選択解除します。

Magic Motion を使用する

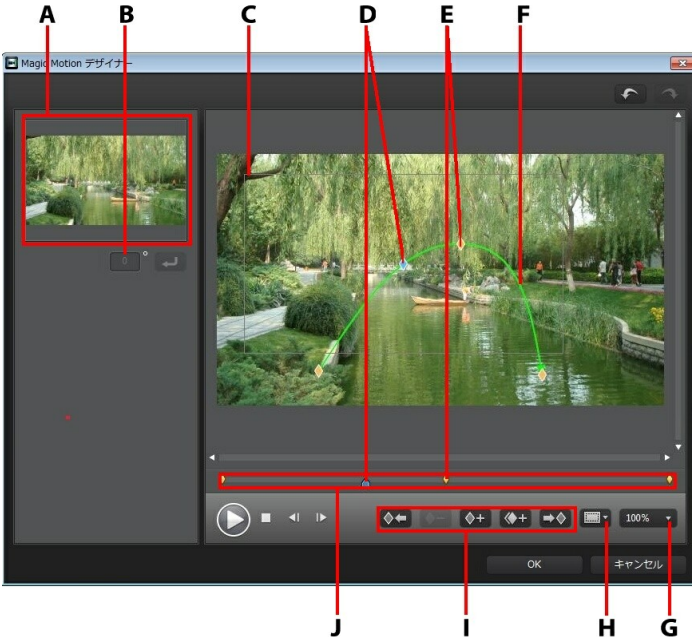
Magic Motion は、画像をズームまたはぼかせることにより、モーション効果を生み出すツールです。プロジェクトの画像ごとに異なるモーションテンプレートを選択し、[Magic Motion デザイナー] でモーションを加えます。

Magic Motion を使用するには、次の操作を行います。

1. タイムラインから画像を選択して、タイムライン左の  ボタンをクリックします。[Magic Motion] パネルが開きます。
2. Magic Motion のテンプレートを1 つ選択します。
3. プレビュー プレーヤー コントロールを使って、適用したモーションテンプレートをプレビューします。
4. 必要に応じて[**モーション デザイナー**] ボタンをクリックして、[Magic Motion デザイナー] でモーションをカスタマイズします。

Magic Motion デザイナー

モーションテンプレートを選択して画像に適用したら [モーションデザイナー]* を選択して画像の動きをカスタマイズします。









A - プレビュー エリア、B - 回転角度、C - フォーカスエリア、D - タイムライン インジケータ、E - キーフレーム インジケータ、F - モーションパス、G - 拡大/縮小、H - TV セーフゾーングリッド線、I - キーフレーム ボタン、J - キーフレーム タイムライン

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

キーフレームを使って、画像のモーションをカスタマイズします。キーフレームとは、エフェクト(モーションおよびフォーカスエリア)の始点と終点を示すフレームです。

[Magic Motion デザイナー] ができることは次の通りです。

- プレーヤー コントロールを使うスライダーをドラッグして、現在のモーションをプレビュー ウィンドウに表示します。

-  をクリックしてモーショントラックにキーフレームを追加します。キーフレームを追加することによって、フォーカスエリアのモーショまたはサイズの変更 (キーフレーム タイムラインの2点間を変更) ができます。
-  をクリックして、キーフレーム タイムラインの前/次のキーフレームをコピーします。指定されたキーフレームのプロパティが新しい位置にコピーされます。
- フォーカスエリアのサイズを変更して、表示する画像部分を設定します。
- モーショントラックをクリック&ドラッグして、フォーカスエリアの動きを設定します。
- フォーカスエリアに回転エフェクトを追加 (回転角度を入力) したら  をクリックします。 をクリック&ドラッグし、手でフォーカスエリアを回転します。
-  をクリックして、画像を拡大/縮小します。細かい部分の確認には拡大が、画面外からの移動確認には縮小が適しています。
-  をクリックして、[TV セーフゾーン] および[グリッド線] をオンにして、画像のフォーカスエリアを正確に配置します。[グリッド枠に合わせる] を選択して、フォーカスエリアをグリッド線、TV セーフゾーン(表示範囲)、境界線に配置します。


Magic Style を使用する

Magic Style を使うと、様々なテンプレートを使って高品質の動画を自動作成することができます。Magic Style には、オープニングシーケンス、トランジション、エフェクトが含まれています。

注:[3D] のアイコンが付いた Magic Style テンプレートは、3D モードで 3D エフェクトが出力されます (3D で出力された場合)。

Magic Style を使ってエフェクトおよびスタイルをプロジェクトのメディアクリップに追加するには、

タイムラインからそれらを選択して、タイムライン横の  ボタンをクリックします。機能の詳細は

 ボタンをクリックしてヘルプファイルを参照してください。

フレーム固定エフェクトを使用する

タイムラインのビデオクリップを右クリックして、[フレーム固定] を選択すると、フレーム固定エフェクトが作成されます。動画の現在のフレームのスナップショットが取得され、タイムラインにフレーム固定エフェクトが挿入されます。挿入された画像やエフェクトを編集して、フレーム固定エフェクトが効果的に動くように調整します。

[環境設定] でオプションを選択解除して、エフェクトを挿入しないよう設定することもできます。詳細は、「編集の環境設定」を参照してください。

第 10 章:

PiP エフェクトを作成する

CyberLink PowerDirector には、様々な PiP (ピクチャー イン ピクチャー) エフェクトが搭載されています。新しい PiP エフェクトを作成してプロジェクトに使うこともできます。PiP エフェクトは、PiP オブジェクトを使用するだけでなく、タイムライントラック上のメディアクリップにモーションを加えたり、プロパティを修正したり [ペイントデザイナー] で手描きのペイントアニメーションオブジェクトを作成したり、クロマキーエフェクトを使ったりすることもできます。


PiP オブジェクトを追加する

※ ボタンをクリックして [PiP オブジェクトルーム] を開き、ビデオトラックの動画/画像の上に追加する PiP オブジェクトやグラフィックのライブラリにアクセスします。

注: [PiP オブジェクトルーム] には、ペイントアニメーションオブジェクトも含まれます。詳細は、「ペイントデザイナーを使用する」を参照してください。

PiP オブジェクトまたはペイントアニメーションオブジェクトを追加するには、次のいずれかを実行します。

注: DirectorZone Web サイトから、PiP およびペイントアニメーションオブジェクトをダウンロードすることができます。詳細は、「DirectorZone からダウンロードする」を参照してください。

- タイムラインスライダーを使ってオブジェクトの配置場所を設定し、ライブラリ内のオブジェクトを選択して  をクリックして、選択したビデオトラックに追加します。
- タイムラインスライダーを使って、オブジェクトの配置場所を設定し、ライブラリ内のメディアを右クリックして、[タイムラインに追加] を選択して、選択したビデオトラックに追加します。

注: 上の操作のいずれかを行う際に、タイムラインスライダーをタイムラインの既存クリップの上に置くと、クリップは分割され、分割された2つの間に新しいクリップが挿入されます。

- オブジェクトをタイムラインの好きな場所/トラックにドラッグ&ドロップします。



注: オブジェクトをタイムラインの既存クリップの上にドロップすると [挿入] または [上書き] のオプションが表示されます。

タイムラインに追加したら、PiP オブジェクトを選択して [修正] ボタンをクリックして、[PiP デザイナー] でオブジェクトの位置やモーションなどを編集します。詳細は、PiP デザイナーでメディアを

修正する」を参照してください。PiP エフェクトの時間設定に関する詳細は、「メディアクリップの長さを設定する」を参照してください。



PiP オブジェクトを作成する

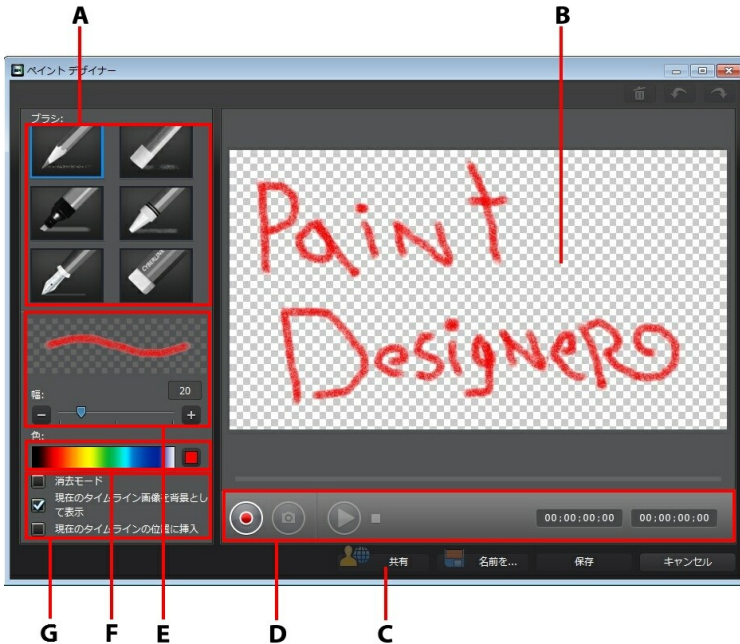
自分のグラフィックや画像を使ってPiP オブジェクトを作成することができます。カスタムのPiP オブジェクトを作成するには、次の操作を行います。

1.  をクリックして、[PiP オブジェクトルーム] を開きます。
2. [PiP オブジェクトルーム] で  をクリックします。
3. 使用する画像ファイルをコンピューターから選択します。
4. **[開 Q]** をクリックして、[PiP デザイナー] を開きます。PiP デザイナーでオブジェクトのプロパティを修正する方法は、「PiP デザイナーでメディアを修正する」を参照してください。

ペイントデザイナーを使用する

[ペイントデザイナー]* を使うと、手書きのペイントアニメーションオブジェクト(カラーボード、イメージビデオクリップの上にサインをするなど)を作成することができます。

 で  をクリックして、[ペイントデザイナー]を開きます。





A - ブラシ、B - ペイントキャンバス、C - DirectorZone で共有、D - キャプチャーコントロール、E - ブラシ太さの設定、F - ブラシ色の設定、G - ペイントデザイナー オプション

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ペイントアニメーションを作成する

新しい手描きのペイントアニメーションオブジェクトを作成するには、次の操作を行います。



1.  で  をクリックして、[ペイントデザイナー]を開きます。

2. ブラシの種類を[ブラシ]から選択します。ブラシの種類によって、描かれる線は異なります。
3. スライダーでブラシの太さを設定します。
4. [色] エリアのカラー バンドの上にマウスを置き、使用する色を設定します。




- または、カラー バンド横のカラー ボックスをクリックして、カラー パレットから選択します。





5. 描画を始める前に [ペイントデザイナー] のオプションを次のように設定します。
 - **消去モード**: このオプションを選択するとペイントキャンバスの背景が単色に変わり、描画することでその部分が消去されます。
 - **現在のタイムライン画像を背景として表示**: タイムラインにメディアクリップを挿入し、タイムライン スライダーを使って背景として使うフレームを探し、このオプションを選択して、ガイドラインとしてこの画像を使います。背景画像はペイントアニメーションオブジェクトには含まれません。
 - **現在のタイムラインの位置に挿入**: 保存したペイントアニメーションオブジェクトをタイムラインの現在の位置に挿入する場合に、このオプションを選択します。
6.  ボタンをクリックして、ペイントキャンバスの上に描きます。マウスの動きがキャプチャーされ、ペイントアニメーションオブジェクトが作成されます。
7. 完成したら  をクリック [保存] をクリックして、PiP オブジェクトライブラリに変更内容を保存します。ペイントアニメーションのカスタム名を入力します。スライダーでライブラリのサムネイルで使用されるペイントアニメーションのフレームを選択して、[OK] をクリックします。

ペイントアニメーションオブジェクトを編集する

PiP オブジェクトライブラリーのペイントアニメーションオブジェクトは、いつでも編集することができます。ペイントアニメーションを選択して  をクリックします。

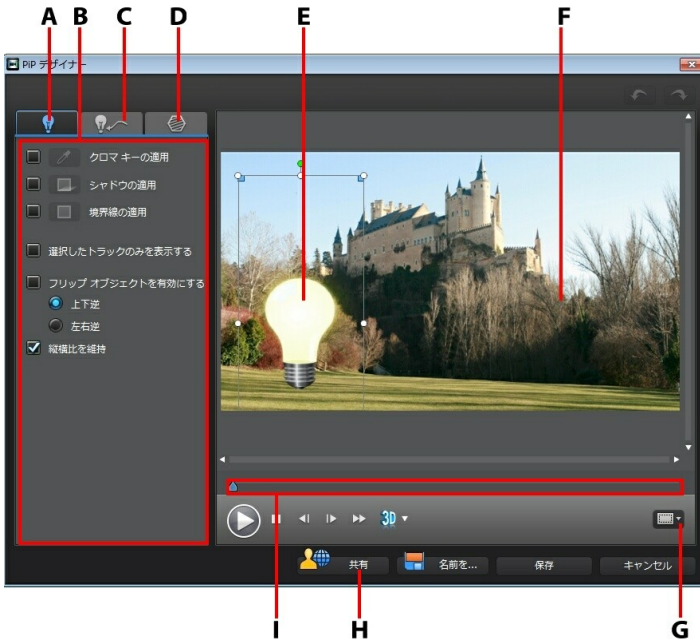
ペイントアニメーションオブジェクトを編集する時、次の操作を行うことができます。

- プレーヤーコントロールを使って、ペイントアニメーションを表示します。
-  ボタンをクリックして、元の描画の後に新しい描画を追加します。
-  ボタンをクリックして、ペイントアニメーションのスナップショットを取得します。メディアライブラリーに新規の画像として保存されます。

PIP デザイナーでメディアを修正する


ビデオクリップ、画像、PiP オブジェクトをビデオトラックに追加する場合、PiP デザイナー* を使って PiP エフェクトを適用することができます。PiP (ピクチャー イン ピクチャー) エフェクトでは、透明化、境界線、シャドウ、クロマキー (グリーンスクリーン)、モーションなどを含めることができます。

[PiP デザイナー] を開くには、ビデオイメージ クリップまたはタイムラインの PiP オブジェクトを選択して、**[修正]** ボタンをクリックします。




A - PiP エフェクトプロパティ タブ、B - PiP エフェクトプロパティ、C - モーションタブ、D - PiP マスクタブ、E - PiP オブジェクト、F - マスター ビデオ、G - TV セーフゾーングリッド線、H - DirectorZone にアップロード、I - PiP/キーフレーム タイムライン

PiP デザイナーを開く手順:


- ビデオトラックからメディアを選択して、**[修正]** ボタンをクリックします。
- [PiP オブジェクトルーム] で  をクリックし、カスタム画像をインポートして新規の PiP オブジェクトを作成します。

プロジェクトテンプレートを作成します。

- [PiP オブジェクトルーム] で、既存の PiP オブジェクトを選択して  をクリックして既存のテンプレートを編集します。

PiP エフェクトのサイズと位置を修正する


PiP エフェクトのメディアクリップまたはオブジェクトのサイズ、位置、方向を変更することができます。変更できる大きさに制限はありません。クリップを小さく縮小したり、下のメディアコンテンツが完全に見えなくなるまで拡大することもできます。

注:  をクリックして、[TV セーフゾーン] および[グリッド線] をオンにして、動画中の PiP エフェクトの位置を正確に処理します。[グリッド枠に合わせる] を選択して、PiP エフェクトをグリッド線、TV セーフゾーン(表示範囲)、境界線に配置します。

サイズ、位置、方向の修正方法:

- 角か側面をクリック&ドラッグして PiP メディアのサイズを変更します。



注:[縦横比を維持] を選択解除すると、メディアクリップまたは PiP オブジェクトのサイズを自由に変更することができます。


- PiP メディアをクリック&ドラッグして移動します。
- PiP メディア上部の  をクリックして、左右にドラッグして方向を変更します。
- 角をドラッグして、形を変更します。詳細は、「メディアの形を変更する」を参照してください。

PiP エフェクトのプロパティーを修正する

PiP エフェクトプロパティーの設定オプションは次の通りです。

注:[選択したトラックのみを表示する] オプションを選択すると PiP エフェクトのプロパティーを修正時に背景に表示されるメディアは非表示になります。

- [クロマキーの適用] をチェックし、 をクリックして PiP メディアにクロマキー (グリーンスクリーン) を適用します。[クロマキー] ウィンドウで、イメージビデオクリップの色を選択し、二つのスライダーを調整して下の画像/動画と合成させます。このエフェクトで選択した色の部分は透明になります。
- [シャドウの適用] をチェックし、 をクリックして PiP エフェクトのメディアにシャドウ (影) を適用します。[シャドウ] オプションで、シャドウの色や方向、PiP エフェクトからの距離を変更します。スライダーを使ってシャドウの透明度やぼかしレベルを調整することもできます。

- [境界線の適用] をチェックし、 をクリックして PiP エフェクトのメディアに境界線を適用します。[境界線] オプションで、境界線の色、方向、サイズなどを変更します。スライダーを使って境界線の透明度やぼかしレベルを調整することもできます。
- [フリップオブジェクトを有効化する] を選択して、PiP メディアを[上下逆] または[左右逆] に配置します。

PiP エフェクトにモーションを追加する

PiP モーションタブでは、PiP メディアにモーションを適用し、画面上を移動させることができます。モーションパスのテンプレートから選ぶことも、PiP モーションをカスタマイズ作成することもできます。PiP エフェクトの不透明度、3D 深度の追加、回転、フェードイン/フェードアウトの設定もできます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

モーションテンプレートを使って PiP エフェクトを追加する

PiP オブジェクトまたはメディアクリップにモーションテンプレートを加えるには、モーションのタブをクリックして PiP モーションのオプションを表示し、一覧から適用するモーションを選択します。

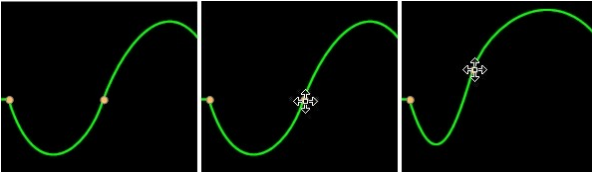
PiP エフェクトモーションをカスタマイズする

[PiP デザイナー] ではキーフレームを使って、PiP オブジェクトまたはメディアクリップのモーションや透明度をカスタマイズすることができます。キーフレームとは、エフェクト(モーションや透明度など)の始点と終点を示すフレームです。

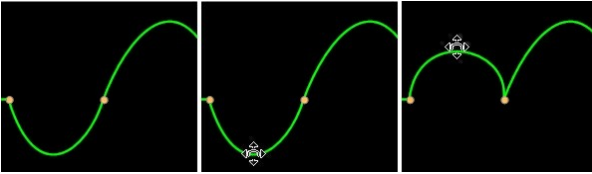
注:一部の PiP オブジェクトには、定義済みのモーションが既に適用されている物もあります。



PiP エフェクトのモーションをカスタマイズするには、次の操作を行います。

- 既存のキーフレームをプレビュー ウィンドウの新しい位置にドラッグします。PiP エフェクトは変更したキーフレームの位置に沿って移動します。



- パスラインをドラッグしてPiP エフェクトのパスを変更すると、次のキーフレームまで移動します。



- キーフレーム追加ボタン  をクリックして、必要な箇所 (モーションパス/キーフレームタイムラインの新しい位置) に新しいキーフレームを追加します。
-  をクリックして、キーフレームタイムラインの前/次のキーフレームをコピーします。キーフレームのプロパティが新しい位置にコピーされます。

PiP エフェクト モーションの速度をカスタマイズする

PiP エフェクトはモーション速度のコントロールができます。次の3つの要因でPiP エフェクトのモーション速度が決まります。

タイムラインのPiP クリップの表示時間

PiP クリップが長いほど、PiP オブジェクトのモーションは遅くなります。例えば、PiP クリップが10秒の場合、PiP エフェクトがモーションを完全に適用するのに10秒かかります。

キーフレーム間の距離

キーフレーム間の距離は、PiP エフェクトモーションの速度に影響します。キーフレーム間の距離が離れているほど、PiP エフェクトが次のキーフレームに達するまでの時間が短くなります。

キーフレームタイムライン

キーフレーム タイムラインはプレビュー ウィンドウの下にあります。モーションパスのキーフレームは、それぞれキーフレームのタイムラインに対応した印 (マーカー) が付いています。



タイムラインの PiP クリップの長さが 10 秒の場合、キーフレーム タイムラインの長さも 10 秒になります。PiP エフェクトのモーションを速めるには、キーフレーム マーカーを前のキーフレーム マーカーの近くまでドラッグします。



3D 深度を有効にする

3D のプロジェクトを作成する場合、[3D 深度を有効にする]* オプションを選択して、PiP メディアに 3D エフェクトを追加します。

注: この機能を使用中に **3D** ボタンを選択すると 3D モードが有効になります。このモードの詳細は、「3D モードでプレビューする」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

有効にしたら、スライダーを使って PiP メディアの 3D 深度を調整します。スライダーを左にドラッグすると 3D PiP オブジェクトが前にあるように表示されます。スライダーを右にドラッグすると オブジェクトが後ろにあるように表示されます。

ボタンをクリックすると、すべてのキーフレームまたは PiP クリップ全体に 3D エフェクトが適用されます。



PiP エフェクトの不透明度を設定する


[PiP デザイナー] で PiP エフェクトの不透明度を変更することができます。[不透明 (キーフレーム)] スライダーを使って、レベルを調整します。キーフレーム間で異なる不透明度を設定することができます。

注: ボタンをクリックすると、すべてのキーフレームに同じ不透明レベルが適用されます。


PiP エフェクトの回転をカスタマイズする

PiP エフェクトの回転をカスタマイズするには、[回転設定] にPiP の回転角度を入力し、次のいずれかをクリックします。

-  PiP エフェクトを左回り(反時計回り)に回転する。
-  PiP エフェクトを右回り(時計回り)に回転する。

注:  ボタンをクリックすると、回転角度は0 にリセットされます。

カスタムの PiP モーションパスを保存する

PiP モーションパスの修正が完了したら、保存します。モーションパスを保存するには、 をクリックして、カスタムパスとして保存します。保存したものは、モーションパスの一覧に表示されます。

PiP エフェクトマスクを追加する

PiP マスクタブで、PiP エフェクトまたはメディアにマスクを追加することができます。マスクは、タイムライン中のメディアの一部を表示/非表示する場合に便利なツールです。[マスク透明度]のスライダーを使って、透明度を調整します。

PiP オブジェクトを保存、共有する

PiP オブジェクトの修正/カスタマイズが完了したら、PiP オブジェクトライブラリに保存して後で使用したり、DirectorZone にアップロードして共有したりすることができます。

- [共有] をクリックして、カスタマイズしたテンプレートをDirectorZone にアップロードします。
- [名前を付けて保存] をクリックすると、修正したテンプレートは保存され、[PiP オブジェクトルーム] に配置されます。
- [保存] をクリックすると、新しいテンプレートは保存され、[PiP オブジェクトルーム] に配置されます。

第 11 章:

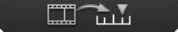
パーティクル エフェクトを追加する



ボタンをクリックして、[パーティクルエフェクトルーム]を開きます。エフェクトライブラリにアクセスし、動画/画像の上に追加するパーティクルエフェクト(雪、粒子、煙など)を追加します。パーティクルエフェクトはビデオトラックで編集します。

タイムラインにパーティクルエフェクトを追加するには、次のいずれかを行います。

注: DirectorZone Web サイトからパーティクルエフェクトをダウンロードすることもできます。詳細は、「DirectorZone からダウンロードする」を参照してください。

- タイムラインスライダーを使ってパーティクルエフェクトの配置場所を設定し、ライブラリからエフェクトを選択して  をクリックして、選択したビデオトラックに追加します。
- タイムラインスライダーを使って、パーティクルエフェクトの配置場所を設定し、ライブラリのエフェクトを右クリックして、[タイムラインに追加]を選択して、選択したビデオトラックに追加します。

注: 上の操作のいずれかを行う際に、タイムラインスライダーをタイムラインの既存クリップの上に置くと、クリップは分割され、分割された2つの間に新しいクリップが挿入されません。

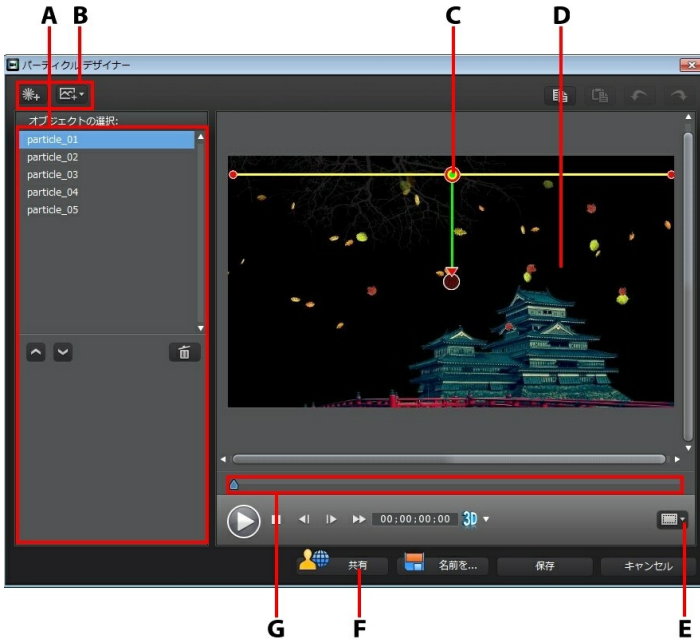
- パーティクルエフェクトをタイムラインの好きな場所およびトラックにドラッグ&ドロップします。

注: パーティクルエフェクトをタイムラインの既存クリップの上にドロップすると、[挿入]または[上書き]のオプションが表示されます。

タイムラインに追加したら、パーティクルエフェクトを選択して[修正]ボタンをクリックして、[パーティクルデザイナー]でプロパティを編集します。詳細は、「パーティクルデザイナーでパーティクルエフェクトを修正する」を参照してください。パーティクルエフェクトの時間設定に関する詳細は、「メディアクリップの長さを設定する」を参照してください。

パーティクル デザイナーでパーティクル エフェクトを修正する



[パーティクルデザイナー]* を使って、パーティクルエフェクトのプロパティをカスタマイズすることができます。[パーティクルデザイナー]を開くには、タイムラインからパーティクルエフェクトを選択して、[修正] ボタンをクリックします。



A - パーティクルオブジェクトエリアの選択/編集、B - ボタンの追加/削除/編集、C - パーティクルオブジェクト、D - 背景、E - TVセーフゾーングリッド線、F - DirectorZone にアップロード、G - パーティクルタイムライン


注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

パーティクルデザイナーを開く他の手順:

- [パーティクルルーム]で  をクリックし、カスタマイズした画像をインポートして新規のパーティクルエフェクトテンプレートを作成します。
- [パーティクルルーム]でパーティクルエフェクトを選択して、 ボタンをクリックします。

新規のパーティクル オブジェクトを追加する

各パーティクルエフェクトには、様々なパーティクルオブジェクトまたはエフェクトを作成する属性が含まれます。新しいパーティクルオブジェクトをパーティクルエフェクトテンプレートに追加することができます。


新しいパーティクルオブジェクトをパーティクルエフェクトに追加するには、 ボタンをクリックして、オブジェクトのカスタム名を入力します。オブジェクトプロパティ エリアでパーティクルオブジェクトのプロパティをカスタマイズする方法は、「パーティクルエフェクトを編集する」を参照してください。

背景画像を追加する

画像をパーティクルエフェクトに挿入することができます。画像はパーティクルエフェクトの背景全体または一部をカバーすることもできます。

注:パーティクルエフェクトに画像を入れない場合は、このエフェクトはタイムラインの一番上のメディアに適用されます。

背景を追加するには、次の操作を行います。


1.  ボタンをクリックします。
2. 次を選択します。
 - **デフォルトの背景画像を追加:**CyberLink PowerDirector のデフォルトの背景画像から選択します。
 - **カスタムの背景画像を追加:**カスタムの画像から選択します。
3. 必要に応じて、プレビュー ウィンドウで背景画像のサイズを変更します。

パーティクル エフェクトを編集する







[パーティクルデザイナー]で、パーティクルエフェクトオブジェクトをカスタマイズすることができます。パーティクルエフェクトのプロパティで、画像のサイズや位置を変更することもできます。

パーティクルオブジェクトの範囲と位置を変更する


パーティクルオブジェクトの範囲を広げて背景をカバーしたり、位置または方向を変更することができます。エフェクトに使われる画像の位置やレイアウトの順序を変更することもできます。

注:  をクリックして、[TV セーフゾーン] および [グリッド線] をオンにして、動画のパーティクルオブジェクトを正確に配置します。[グリッド枠に合わせる] を選択して、パーティクルエフェクトをグリッド線、TV セーフゾーン(表示範囲)、境界線に配置します。

修正を行うには、次の操作を行います。

- パーティクルオブジェクトの位置および放出位置を変更するには、[オブジェクトの選択] の一覧からオブジェクトを選択し、 をクリックして希望の位置にドラッグします。
- 画像の位置を変更するには、[オブジェクトの選択] の一覧からオブジェクトを選択し、 をクリックして希望の位置にドラッグします。画像のサイズを変更するには、画像の端をクリックして、ドラッグします。
- パーティクルエフェクトを回転するには、[オブジェクトの選択] の一覧からオブジェクトを選択し、 をクリックして希望の方向に回転します。
- パーティクルエフェクトの範囲および放出方向を変更するには、[オブジェクトの選択] の一覧からパーティクルエフェクトを選択し、 をクリックして希望の位置にドラッグします。
- エフェクトのオブジェクトの順序を変更するには、[オブジェクトの選択] の一覧からオブジェクトを選択し、 または  ボタンをクリックします。一覧の一番上のオブジェクトは、他のオブジェクトの上に表示されるようになります。

パーティクルオブジェクトのプロパティを編集する



パーティクルオブジェクトのプロパティを編集するには、[オブジェクトの選択] の一覧からオブジェクトを選択して、 をクリックします。

注: 背景画像を選択して編集する場合、他の画像への置き換えのみ可能です。

パーティクルオブジェクトプロパティのタブでは、次のようにエフェクトオブジェクトを設定します。

- **放出スタイルを選択する。**パーティクルの放出スタイルを選択します。一点から放出、一列に放出、円状に放出することができます。パーティクル放出元のマスクエリアを作成するのに、画像をインポートすることもできます。インポートするマスクおよび変更サイズによっ

て、パーティクルの放出スタイルは異なります。


- **パーティクルスタイルを選択する:** 放出パーティクル オブジェクトのスタイルを選択します。選択したプロパティによって、パーティクルの形および動きは異なります。エフェクトに合わせて最適なスタイルを選択します。
- **パーティクルを追加/削除する:**  をクリックして画像をインポートしてカスタムパーティクルを作成します。カスタムパーティクルをパーティクルオブジェクトに好きなだけ追加することができます。例えば、パーティクルオブジェクトでは2 つ以上の画像が使用されます。または、既存のパーティクルを選択し、 をクリックして、パーティクルオブジェクトから削除します。
- **パラメーターを変更する:** パーティクルオブジェクトのプロパティをカスタマイズします。
 - **キーフレームを使う:** キーフレームを使ってパラメーターをカスタマイズ、コントロールする場合に、このオプションを選択します。キーフレームとは、エフェクト(パーティクルオブジェクトエフェクトのパラメーターなど)の始点と終点を示すフレームです。選択したら、パーティクルオブジェクトエフェクトのタイムラインを希望の位置にドラッグし、パラメーターを修正します。キーフレームの位置では、パラメーターが指定する値になります。
 - **放出レート:** スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、放出位置からの放出レートまたは速度を設定します。
 - **最大数:** スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、放出位置からのパーティクル数を設定します。
 - **時間:** スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、エフェクトの表示時間を設定します。数値が低いと、フェードアウトまでの表示時間は短くなります。例えば、100 を入力すると、エフェクトの表示時間とクリップ全体の長さと同じになります。
 - **時間変動:** スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの表示時間の変動を設定します。例えば、50 を入力すると、指定する表示時間に達する前に、半分のパーティクルは消失します。
 - **サイズ:** スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルのサイズを設定します。
 - **サイズ変動:** スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルのサイズの変動を設定します。例えば、50 を入力すると、半分のパーティクルは指定したサイズと同じになります。
 - **速度:** スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの速度を設定します。

- **速度変動**:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの速度の変動を設定します。例えば、50 を入力すると、半分のパーティクルは指定した速度になります。
- **ウェーブ**:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルのウェーブパターンを設定します。値が高くなると、ウェーブも大きくなります。例えば、0 を入力すると、パーティクルは直線に放出されます。
- **ウェーブ変動**:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、ウェーブのサイズの変動を設定します。例えば、50 を入力すると、半分のパーティクルは指定したウェーブフォームと同一になります。
- **回転速度**:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの回転速度を設定します。値が高くなると、回転速度も早くなります。マイナスの値、プラスの値によって、回転方向が変わります(マイナス 右回り、プラス 左回り)。
- **重力**:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの重力値を設定します。マイナスの値、プラスの値によって、重力の方向が変わります。
- **3D 深度を有効にする***:3D のプロジェクトを作成する場合、このオプションを選択して、パーティクルオブジェクトに3D エフェクトを追加します。有効にしたら、スライダーを使ってパーティクルオブジェクトの3D 深度を調整します。スライダーを左にドラッグすると、3D パーティクルオブジェクトが前にあるように表示されます。スライダーを右にドラッグすると、オブジェクトが後ろにあるように表示されます。

注:この機能を使用中に **3D** ボタンを選択すると、3D モードが有効になります。このモードの詳細は、「3D モードでプレビューする」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

-
- **カラー キーフレームを有効にする**:キーフレームを使ってパーティクルの色をカスタマイズ、コントロールする場合に、このオプションを選択します。
 - **開始色の選択**:ボックスをクリックして、放出位置から最初に表示されるパーティクルの色を選択します。
 - **終了色の選択**:ボックスをクリックして、フェードアウトの前に表示されるパーティクルの色を選択します。
 - **パーティクル オーバーレイを有効にする**:パーティクルをオーバーレイする場合に、このオプションを選択します。

モーションをパーティクルオブジェクトに追加する

モーションをパーティクルオブジェクトに追加するには、 タブをクリックして、パーティクルのソースにモーションを適用します。モーションパスのテンプレートから選ぶことも、モーションパスをカスタマイズ作成することもできます。パーティクルのパス プロパティは、PiP オブジェクトに似ています。パーティクルオブジェクトのモーションをカスタマイズする方法は、「PiP エフェクトにモーションを追加する」を参照してください。

パーティクル エフェクト テンプレートを保存、共有する

パーティクルエフェクトテンプレートの修正が完了したら、パーティクルエフェクトライブラリに保存して後で使用したり、DirectorZone にアップロードして共有したりすることができます。

- **[共有]** をクリックして、カスタマイズしたテンプレートを DirectorZone にアップロードします。
- **[名前を付けて保存]** をクリックすると、修正したテンプレートは保存され、[パーティクルルーム] に配置されます。
- **[保存]** をクリックすると、新しいテンプレートは保存され、[パーティクルルーム] に配置されます。



第 12 章:

タイトル エフェクトを追加する

■ ボタンをクリックして[タイトルルーム]を開きます。プロジェクトに適用するタイトルテンプレートのライブラリにアクセスしたり、文字やふきだしを追加することができます。タイトルエフェクトをビデオトラックまたはタイトルトラック追加することができます。

タイムラインにタイトルエフェクトを追加するには、次のいずれかを行います。

注: CyberLink PowerDirector 10 コンテンツパックをインストールすると [タイトルルーム] にはタイトルセットまたは 4 つのテーマタイトルテンプレートが表示されます。これらのタイトルセットは、ビデオオープニングおよびクロージングクレジット付きのテーマアニメが含まれます。

- タイムラインスライダーを使ってタイトルの配置場所を設定し、ライブラリからタイトルテンプレートを選択して  をクリックして、選択したビデオトラックに追加します。
 - タイムラインスライダーを使ってタイトルの配置場所を設定し、ライブラリからタイトルテンプレートを選択して  をクリックして、タイトルトラックに追加します。
 - タイムラインスライダーでタイトルの配置場所を設定し、ライブラリのタイトルを右クリックして [タイムラインに追加] を選択して、タイトルトラックに追加します。
-

注: 上の操作のいずれかを行う際に、タイムラインスライダーをタイムラインの既存クリップの上に置くと、クリップは分割され、分割された 2 つの間に新しいクリップが挿入されます。

- タイトルテンプレートをタイムラインの好きな場所およびトラックにドラッグします。
-

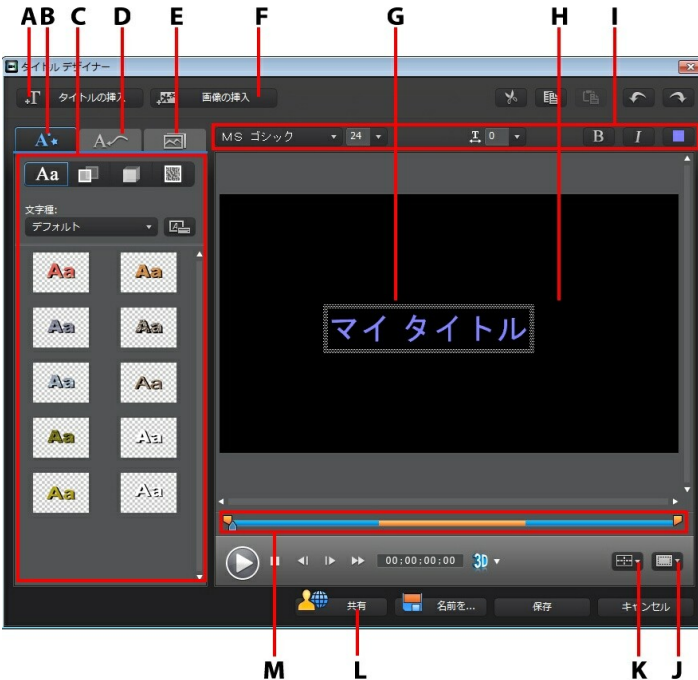
注: タイトルテンプレートをタイムラインの既存クリップの上にドロップすると [挿入] または [上書き] のオプションが表示されます。

タイムラインに追加したら、タイトルエフェクトを選択して [修正] ボタンをクリックして、[タイトルデザイナー] で編集します。詳細は、「タイトルデザイナーでタイトルを修正する」を参照してください。タイトルの時間設定に関する詳細は、「メディアクリップの長さを設定する」を参照してください。

タイトルデザイナーでタイトルを修正する



[タイトルデザイナー] では、プロジェクトのタイトルエフェクトをカスタマイズすることができます。タイトルエフェクトには、プレセット文字、アニメーション、背景オプションが含まれます。

[タイトルデザイナー] を開くには、タイムラインからタイトルエフェクトを選択して[修正] ボタンをクリックします。



A - タイトルの挿入、B - テキストプロパティ タブ、C - タイトル プロパティ、D - アニメーションプロパティ タブ、E - 背景のプロパティ、F - 画像の挿入、G - タイトルテキスト、H - 背景動画、I - フォントプロパティ、J - TV セーフゾーングリッド線、K - タイトル整列、L - DirectorZone に保存、M - タイトルキーフレーム タイムライン

タイトルデザイナーを開く他の手順:


- [タイトルルーム] の  をクリックして次を選択します。
 - **2D タイトル:** 新しい2D タイトルテンプレートを作成します。
 - **3D-Like タイトル:** 3D-Like エフェクトプロパティーを含む新しいタイトルテンプレートを作成します。タイトルテキストプロパティーの編集に関する詳細は、「3D-Like テキストプロパティーを変更する」を参照してください。
- 既存のタイトルテンプレートを編集するには、[タイトルルーム] の既存のエフェクトを選択して、 をクリックします。

タイトルデザイナーのタイトルコンテンツを追加するには、次の操作を行います。


- [タイトルの挿入] をクリックして、タイトルエフェクトにテキストを追加します。
- [画像の挿入] をクリックして、テキストに付ける画像を追加します。

タイトル エフェクトの位置を変更する

タイトルエフェクトのタイトルの位置および回転方向を変更することができます。


注:  をクリックして、[TV セーフゾーン] および[グリッド線] をオンにして、マスタービデオのタイトルエフェクトの位置を正確に処理します。[グリッド枠に合わせる] を選択すると、タイトルエフェクトがグリッド線、TV セーフゾーン(表示範囲)、境界線に配置されます。

位置、回転方向を変更するには、次の操作を行います。

- タイトルをクリック&ドラッグして移動します。
- タイトル上部の  をクリックして、左右にドラッグして方向を変更します。

2D テキストプロパティーを変更する


2D タイトルテンプレートを作成、編集する場合、テキストプロパティー タブでは、テキストサイズ、スタイル、色、シャドウおよび境界線を変更することができます。フォントプロパティー セグションのプレビュー ウィンドウ上のオプションを使って、テキストフォントスタイル、サイズ、太さ、配列を変更します。

注: テキストプロパティーのカスタマイズが完了したら、 をクリックして、新規のテンプレートとして保存します。プレセット文字として保存されるため、保存後もテンプレートを活用することができます。

プリセット文字をタイトルエフェクトに適用する


定義済みのプリセット文字をタイトルエフェクトに適用することができます。プリセット文字を適用した後は、必要に応じて、書体、シャドウ、境界線などを設定して、タイトルに変更を加えることができます。

プリセット文字をタイトルエフェクトに適用するには、テキストプロパティのタブをクリックし、

 をクリックします。プレビュー ウィンドウから変更するタイトルテキストを選択し、プリセット文字をクリックします。

テキストフォントをカスタマイズする

タイトルテキストのフォント(色、ぼかし、透明度など)をカスタマイズすることができます。タイトル

エフェクトのフォントをカスタマイズするには、テキストプロパティのタブをクリックし、 をクリックします。

シャドウをタイトルテキストに追加する

タイトルテキストにシャドウ(影)を追加することができます。シャドウの色、テキストからの距離、ぼかしおよび透明度のレベルを設定します。シャドウをタイトルエフェクトに追加するには、テキ

ストプロパティのタブをクリックし、 をクリックします。

境界線をタイトルテキストに追加する


タイトルテキストに境界線を追加できます。境界線の色およびサイズ、ぼかしおよび透明度のレベルを設定します。境界線をタイトルエフェクトに追加するには、テキストプロパティのタブをク

リックし、 をクリックします。

3D- Like テキストプロパティを変更する

3D-Like タイトルテンプレートを作成、編集する場合、テキストプロパティ タブでは、テキストサイズ、スタイル、色、浮き出し、透明度、テクスチャ、回転設定を変更することができます。フォントプロパティ セクションのプレビュー ウィンドウ上のオプションを使って、テキストフォントスタ

イ、サイズ、太さ、配列を変更します。

注:3D-Like のテキストプロパティのカスタマイズが完了したら、 をクリックして、新規のテンプレートとして保存します。プレット文字として保存されるため、保存後もテンプレートを活用することができます。これらのエフェクトに関する詳細は、「3D と3D-Like エフェクトの違い」を参照してください。

プレット文字をタイトルエフェクトに適用する

定義済みのプレット文字をタイトルエフェクトに適用することができます。プレット文字を適用した後は、必要に応じて、書体、3D 回転、テクスチャーなどを設定して、タイトルに変更を加えることができます。

プレット文字をタイトルエフェクトに適用するには、テキストプロパティのタブをクリックし、

 をクリックします。プレビュー ウィンドウから変更するタイトルテキストを選択し、プレット文字をクリックします。


3D-Like のテキスト フォントをカスタマイズする

3D-Like タイトルテキストのフォント(浮き出し度合、透明度、色など)をカスタマイズすることができます。タイトルエフェクトのフォントをカスタマイズするには、テキストプロパティのタブをクリックし、

 をクリックします。

注:3D-Like のタイトルテキストに浮き出しを適用する場合、テキストをビデオフレームの他の位置に動かすと浮き出しテキストの角度は変わります。

3D 回転設定をカスタマイズする

 タブをクリックして、タイトルテキストの3D 回転設定をカスタマイズします。フォント設定で浮き出しを適用する場合、スライダーで3D テキストを回転して、好みの3D-Like エフェクトと方向を生成します。

3D テクスチャー設定を適用する



タブをクリックして、テクスチャーを3D-Like テキストに適用します。[テクスチャーの追加] ボタンをクリックして、自分の画像インポートします。インポートした画像の色プロパティに基づいて、カスタムのテクスチャーがタイトルテキストに適用されます。

アニメーションをタイトルエフェクトに適用する

アニメーション(テキストフェード、動き、ワイプなど)をタイトルエフェクトに適用することができます。

アニメーションをテキストに適用するには、次の操作を行います。

1. アニメーション プロパティのタブをクリックします。
2. 一覧またはプレビュー ウィンドウから、アニメーションを含めるタイトルテキストオブジェクトを選択します。
3. [その他] ボタンをクリックし、一覧から**開始エフェクト**を選択します。
4. [その他] ボタンをクリックし、一覧から**終了エフェクト**を選択します。

タイトルエフェクトアニメーションの速度をカスタマイズする

タイトルエフェクトアニメーションの速度を変更することができます。次の2つの要因でアニメーションが完了するまでの速度が決まります。

タイムラインのタイトルエフェクトクリップの表示時間

プロジェクトのタイムラインのタイトルエフェクトクリップの表示時間が長いほど、タイトルエフェクトアニメーションが完了する時間は長くなります。例えば、タイトルエフェクトクリップが20秒の場合、タイトルエフェクトのアニメーションの開始から終了まで20秒かかります。

キーフレームタイムライン

キーフレームタイムラインはプレビューウィンドウの下にあります。タイトルエフェクトアニメーションには4つのキーフレームがあります。



最初の2つのキーフレームは、開始エフェクトの始点と終点を示し、残りの2つは終了エフェクトの始点と終点を示します。

プレーのラインは、開始/終了エフェクトの動作部分を示します。エフェクトの始点や終点や、エフェクトの開始から終了までの時間を変更する場合は、キーフレームをタイムラインの希望する位置にドラッグします。



注: オレンジのラインは、開始エフェクトの終点から終了エフェクトの始点までを示します。

3D 深度を有効にする

3D のプロジェクトを作成する場合、**[3D 深度を有効にする]*** オプションを選択して、タイトルに 3D エフェクトを追加します。

注: この機能を使用中に **3D** ボタンを選択すると、3D モードが有効になります。このモードの詳細は、「3D モードでプレビューする」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

有効にしたら、スライダーを使ってタイトルの 3D 深度を調整します。スライダーを左にドラッグすると、3D タイトルが前にあるように表示されます。スライダーを右にドラッグすると、タイトルが後ろにあるように表示されます。


画像アニメーションのプロパティを修正する

アニメーション プロパティ タブでインポートした画像の動きを編集することもできます。インポートした画像を編集するには、一覧から画像オブジェクトを選択するか、プレビュー ウィンドウ上のオブジェクトをクリックします。クロマキー (グリーンスクリーン) エフェクト (カラー キーの選択) を画像に適用したり、画像を上下左右逆にしたりすることもできます。

背景画像をタイトル エフェクトに追加する

任意の背景画像をタイトルエフェクトに追加することができます。背景画像はタイトルエフェクト全体に適用され、タイムライン中のビデオトラックのコンテンツをオーバーレイします。

背景画像をタイトルエフェクトに適用するには、背景 プロパティのタブをクリックし、一覧から使用する背景を選択します。

注:他の画像を背景画像としてインポートすることもできます。 をクリックして、カスタム画像をインポートします。


タイトル テンプレートを保存、共有する

タイトルテンプレートの修正が完了したら、タイトルエフェクトライブラリに保存して後で使用したり、DirectorZone にアップロードして共有したりすることができます。

- **[共有]** をクリックして、カスタマイズしたテンプレートを DirectorZone にアップロードします。
- **[名前を付けて保存]** をクリックすると、修正したテンプレートは保存され、[タイトルルーム] に配置されます。
- **[保存]** をクリックすると、新しいテンプレートは保存され、[タイトルルーム] に配置されます。

第 13 章:

トランジションを使用する

 ボタンをクリックして[トランジションルーム]を開き、イメージ/ビデオクリップ間に入れるトランジションのライブラリにアクセスします。ボイス/ミュージック/オーディオトラックのオーディオクリップ間にオーディオトランジションも入れることができます。


トランジションの追加時に、クリップの始まりと終わりの表示方法をコントロールすることができます。トラックのクリップ上または間に、トランジションを追加することができます。

1 つのクリップ上にトランジションを追加する

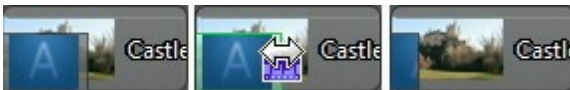
1 つのクリップ上にトランジションを追加時に、そのクリップの始まりと終わりの表示方法をコントロールすることができます。例えば、PiP ビデオ(画像、ビデオクリップ、カラーボード、PiP オブジェクト、ペイントアニメーションオブジェクト、タイトルエフェクト、パーティクルエフェクトなど)にトランジションを加えて、表示の仕方をコントロールすることができます。

注: トランジションのデフォルト動作および所要時間は、**[編集]** の環境設定タブから設定できます。詳細は、「編集の環境設定」を参照してください。

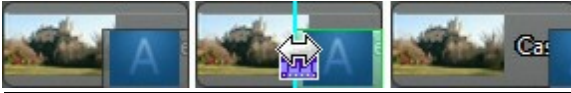
1 つのクリップにトランジションを追加するには、次の操作を行います。

1.  またはキーボードの[F8] キーを押して、[トランジションルーム]を開きます。
2. トランジションを選択して、ビデオトラックのクリップの始め(プレフィックストランジション)または終わり(ポストフィックストランジション)にドラッグします。
3. トランジションの所要時間を変更するには、トランジションの始め/終わりをクリック&ドラッグします。

プレフィックストランジション(前)



ポストフィックストランジション(後)

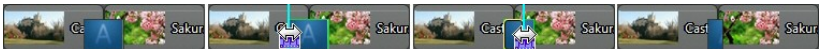


注: タイムラインのすべてのビデオ、イメージ、エフェクトクリップにトランジションを追加することができます。[] をクリックして、[すべての動画にランダム トランジションを適用] または [すべての動画にフェード トランジションを適用] を選択して、希望のトランジション動作を選択します。[すべての音声にランダム音声 トランジションを適用] を選択して、すべてのオーディオクリップに適用することもできます。

2 つのクリップ間にトランジションを追加する

ビデオトラックのイメージ/ビデオクリップ間またはオーディオ関連 (オーディオ、ボイス、ミュージック) トラックのオーディオクリップ間にもトランジションを追加することができます。2 つのクリップ間にトランジションを追加するには、次の操作を行います。

1. [] またはキーボードの [F8] キーを押して、[トランジションルーム] を開きます。
2. トランジションを選択して、トラックの2 つのクリップ間にドラッグします。
3. トランジションの所要時間を変更するには、トランジションの始め/終わりをクリック & ドラッグします。



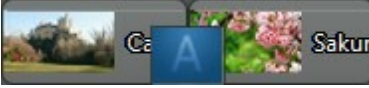
注: タイムラインのすべてのビデオ、イメージ、エフェクトクリップにトランジションを追加することができます。[] をクリックして、[すべての動画にランダム トランジションを適用] または [すべての動画にフェード トランジションを適用] を選択して、希望のトランジション動作を選択します。[すべての音声にランダム音声 トランジションを適用] を選択して、すべてのオーディオクリップに適用することもできます。

トランジションの動作を設定する

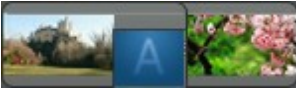
2 つのクリップ間にトランジションを追加したら、トランジションの動作を設定することができます。2 つのクリップ間のトランジションは、次のいずれかの動作を設定できます。

注: トランジションのデフォルトの動作は、**[編集]** の環境設定タブから設定できます。詳細は、「編集の環境設定」を参照してください。

- **クロス トランジション:** クロス トランジションを使うと、2 つのクリップ間のトランジションは橋渡しのように動作します。例えば、2 つの5 秒のクリップの間に2 秒のトランジションを追加する場合、表示時間の合計は10 秒になります。トランジションは最初のクリップの4 秒目から始まり、次のクリップの1 秒目で終わります。



- **オーバーラップ トランジション:** オーバーラップ トランジションを使うと、2 つのクリップが重なって表示されます。お互いのクリップの一部が同時に表示されます。例えば、2 つの5 秒のクリップの間に2 秒のトランジションを追加する場合、表示時間の合計はトランジションの2 秒を差し引いて8 秒になります。



トランジションの動作を設定するには、次の操作を行います。

注: オーディオ トランジションは、オーバーラップ動作にのみ対応し、クロス トランジション動作には対応していません。

1. 2 つのクリップ間のトランジションをクリックします。
2. **[修正]** ボタンをクリックしてトランジションの種類を変更するか、トランジションを右クリックして**[トランジションの動作を修正]** を選択します。
3. **[トランジションの動作]** ダイアログで、トランジションの動作を設定します。

第 14 章:

音声のミキシングと吹き替えを行う

プロジェクトに音声を追加することができます。[音声 ミキシングルーム] で音声レベルをミキシングしたり、[吹き替え録音ルーム] で吹き替え音声を録音してナレーションを付けたりすることもできます。

オーディオクリップの音量レベルを調整する

オーディオトラック、ミュージックトラック、ボイストラックに音声を含めることができます。異なるレベルで録音された音声は、音量出力レベルも異なる場合があります。

[M] をクリックして[音声 ミキシングルーム] を開き、すべての音声レベルを調和の取れた音声に調節したり、ボリュームキーを使って各クリップの音声レベルをミキシングしたりすることができます。

トラック内の音声をミキシングする

タイムラインのオーディオクリップの任意の位置で音量レベルを手動で変更することができます。

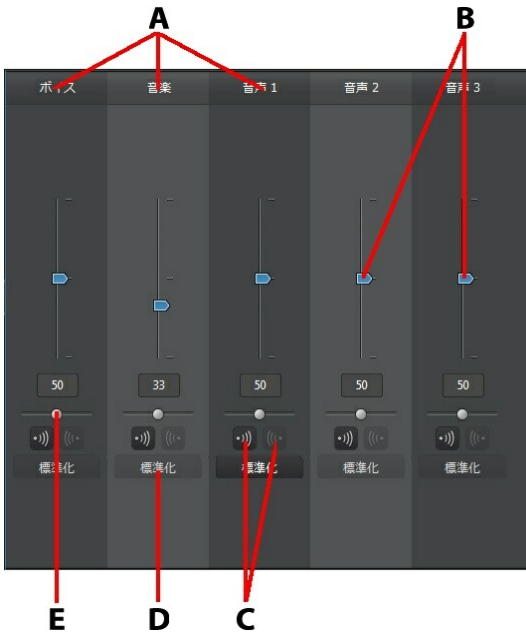
オーディオトラックの音量レベルを変更するには、音声レベルを変更する場所をクリックして、ボリュームキーを設定します。音量を上げるにはボリュームキーを上、音量を下げるにはボリュームキーを下にドラッグします。



注: ボリュームキーを削除するには、ボリュームキーをクリップの枠外にドラッグします。

音声ミキシング ルームで音声のミキシングを行う

■ をクリックして[音声ミキシングルーム]を開き、コントロールを使って各トラックの音声レベルを設定します。



A - タイムライン中のオーディオトラック B - 主音量コントロール C - フェードイン/フェードアウトコントロール D - 音量の標準化、E - 主音量コントロール

[音声ミキシングルーム]では、タイムラインスライダーの現在位置にある音声を調整することができます。プレーヤーコントロールを使って、音声をミキシングする位置を検索します。

タイムラインの音声をミキシングするには、次の操作を行います。



- タイムラインからクリップを選択し、音量コントロールスライダーを使って現在の位置にある音量を調整します。

注: クリップ全体の音量を設定するには、タイムラインからクリップを選択し、タイムラインスライダーをクリップの一番前に配置します。

- ボイスミュージックオーディオトラックに2 つ以上のオーディオクリップがある場合、**[標準化]*** ボタンをクリックすると、すべてのクリップの音量を同じレベルに設定することができます。
- トラック音量 (音楽) のコントロールスライダーを使って、トラック全体の音量を調節します。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。ページの詳細については、ページ表を参照してください。


オーディオクリップにフェードエフェクトを適用する

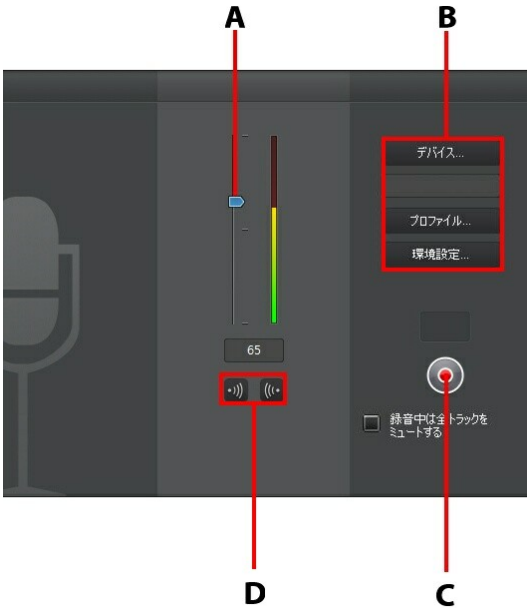
オーディオクリップにフェードイン/フェードアウトエフェクトを適用するには、フェードエフェクトを開始するオーディオクリップの位置をクリックします。フェードインエフェクトを適用するには  を、フェードアウトエフェクトを適用するには  をクリックしてします。

オーディオクリップの音量レベルを元に戻す

音量レベルを設定後、元のレベルに戻すことができます。オーディオクリップを右クリックして、**[元の音量レベルに戻す]** を選択します。

吹き替え録音を行う



 をクリックして[吹き替え録音ルーム]を開き、動画を見ながらマイクを使ってナレーションを録音することができます。





A - 録音音量レベル B - 録音設定、C - 録音/停止ボタン、D - フェードイン/フェードアウト

吹き替えを行うと、音声は自動的にボイストラックに配置され、動画と同期されます。次のように録音の設定を行います。

- **[デバイス]** をクリックして、[音声デバイス] および [音声入力] を指定します。
- **[プロファイル]** をクリックして、録音音質を設定します。
- **[環境設定]** を選択して、時間制限や3秒後の録音開始を設定します。フェードイン/フェードアウトも設定することができます。
- 吹き替え録音中に、他の音声をすべてミュートするには、**[録音中は全トラックをミュートする]** を選択します。


- 吹き替え音声にフェードインエフェクトを追加するには  を、フェードアウトエフェクトを追加するには  を選択します。

吹き替え録音を行うには、次の操作を行います。

1. スライダーを使って、録音する音量レベルを設定します。
2.  をクリックすると録音が始まります。プレビュー ウィンドウで動画を見ながら、吹き替え録音をします。
3.  をクリックすると録音が停止します。キャプチャーされたボイスクリップは、ボイストラックに配置されます。

第 15 章:

チャプターを追加する

 ボタンをクリックして、[チャプター ルーム]* を開きます。チャプターはディスクの頭出しを容易にする機能です。チャプターとは特定の場所にジャンプさせるマーカーのことで、チャプターを挿入すれば、再生時にメニュー ページからチャプターの位置までジャンプさせることができます。


注:チャプターは、プロジェクトをディスクに書き込む前に、最後に追加することをお勧めします。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

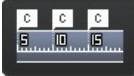
チャプター マーカーを追加する

チャプター マーカーを追加するには、[チャプター ルーム] で次のいずれかを実行します。

- タイムライン最上のビデオトラック中の各メディアクリップの開始位置にチャプターを設定するには、






るには、 をクリックします。


- チャプターを一定の時間隔で設定するには、間隔 (分単位) を入力し、 をクリックします (例えば、5 分間隔でチャプターを挿入)。
- プロジェクトにチャプターを等分割で指定するには、入力ボックスにチャプターの数を入力



し、 をクリックします。

- チャプター ポイントを手動で設定するには、プロジェクトの設定位置に移動して、 をクリックします。
- チャプター ポイントを削除するには、 をクリックします。
- 設定したチャプター ポイントをすべて削除するには、 をクリックします。



チャプター サムネイルを設定する

完成ディスクのディスクメニューに表示される各チャプターにサムネイル画像を設定することができます。タイムライン スライダーをチャプター サムネイルに使うフレームまでドラッグして、 ボタンをクリックします。

第 16 章:

字幕を追加する

ディスクや動画ファイルに字幕を書き込むことができます。字幕は、テキストファイルからインポートしたり、手作業で[字幕ルーム]に追加したりすることもできます。

プロジェクトに字幕を付けるには、[字幕ルーム]の  をクリックして、 をクリックして、次のいずれかの字幕タイプを選択します。



- **ソフトサブ(ディスク字幕)***:このオプションを選択すると、大半のDVD/BDMV/AVCHD 再生ソフトと互換性のある字幕を作成します。字幕は、市販のディスクと同じように表示/非表示が切り替えられます。

注:[ソフトサブ(ディスク字幕)]を選択すると [ディスク作成] ウィンドウで作成したディスクメニューに字幕オプションが表示されます(デフォルト)。ディスク用のテキスト形式の字幕には制限があります。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

- **ハードサブ(焼き付け字幕)**:このオプションを選択すると、字幕は動画に焼き付けられます。


字幕を追加する

プロジェクトに字幕を挿入するには、次の操作を行います。


- プレーヤーコントロールを使って字幕を付ける開始位置に移動し、 ボタンをそれぞれの会話に合わせて続けてクリックします。停止ボタンをクリックすると、字幕が字幕ウィンドウに読み込まれます。
- 個別に字幕を追加するには  ボタンをクリックします。


字幕を編集する


プロジェクトの字幕を編集するには、次の操作を行います。

- タイムラインの上または[字幕]の一覧で字幕マーカーをダブルクリックして、字幕テキストを入力します。
-  ボタンをクリックして、字幕用テキストのスタイルを設定します。3D プロジェクトを作


成中は **[3D 深度]*** スライダーを使って、字幕テキストの3D 深度を設定します。スライダーを左にドラッグすると 3D 字幕が前にあるように表示されます。スライダーを右にドラッグすると 字幕が後ろにあるように表示されます。

注:この機能を使用中に  ボタンを選択すると 3D モードが有効になります。このモードの詳細は、「3D モードでプレビューする」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

- 字幕を削除するには、字幕マーカーを選択して  ボタンをクリックします。

注:字幕をエクスポートして SRT ファイルで保存するには、 をクリックします。

テキスト ファイルから字幕をインポートする

 をクリックして、SRT または TXT 形式のテキストファイル* から字幕をインポートすることができます。これにより、プログラムの外に字幕を作成したり、他のソースから取得して、CyberLink PowerDirector にインポートすることができます。

注:SRT ファイルをインポートすると、字幕は自動的に作成されます。TXT ファイルをインポートする場合は、まずすべての字幕マーカーを入力する必要があります。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

字幕と会話を同期する

CyberLink PowerDirector のオプション機能を使用すると、挿入した字幕を動画と同期させることができます。

字幕の開始時間を設定するには、次の操作のいずれかを行います。

- **[開始時間]** 欄をダブルクリックし、タイムコードを入力します。
- 字幕トラックの字幕マーカーの開始位置にカーソルを移動し、設定する位置までドラッグします。

字幕の終了時間を設定するには、次の操作のいずれかを行います。

- **[終了時間]** 欄をダブルクリックし、タイムコードを入力します。
- 字幕トラックの字幕マーカーの終了位置にカーソルを移動し、設定する位置までドラッグし

ます。

第 17 章:

プロジェクトを出力する

プロジェクトの編集が完成したら、出力作業を行います。ここで言う「出力」とは、プロジェクトを再生可能な動画ファイルにコンパイル（レンダリング）することです。CyberLink PowerDirector では、多様な環境に対応できるようにさまざまな出力方法を用意しています。プロジェクト中の音声や音楽ファイルに出力して、オリジナルのサウンドトラックを作成することもできます。

インテリジェントSVRT を使用する

インテリジェントSVRT*（スマートビデオレンダリングテクノロジー）は、出力するプロファイルを提案するCyberLink のレンダリング技術です。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

プロジェクトの元のビデオクリップの形式に基づき（クリップのどの部分に変更されたか：レンダリングが必要、クリップのどの部分に変更されていないか：レンダリングが不要）、インテリジェントSVRT により、適切なビデオプロファイル（できるだけ最高画質で出力、時間節約）が提案されます。

インテリジェントSVRT を使うには、次のいずれかを実行します。

- [編集] ウィンドウでプロジェクトを編集中に、タイムラインを右クリックして[SVRT トラックの表示] を選択します。
- [出力] ウィンドウの[標準 2D] または[3D] タブで、[インテリジェントSVRT] ボタンをクリックします。

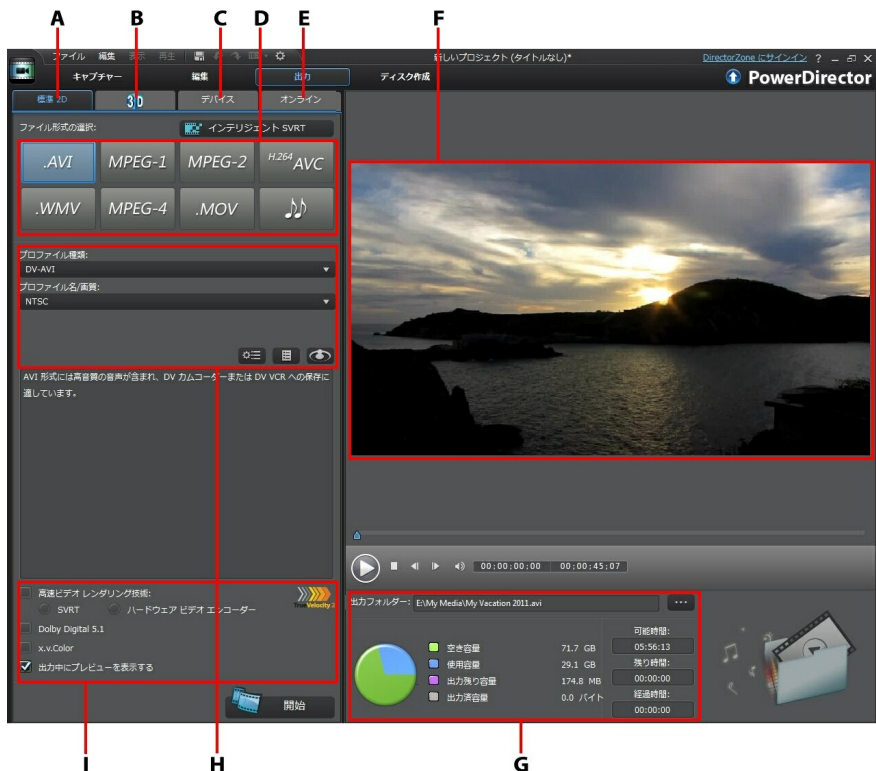
[インテリジェントSVRT] ダイアログが表示され、適切な出力プロファイルおよび他のプロファイルが提案されます。

注:[編集] ウィンドウからSVRT 情報の詳細（レンダリングが必要あり/なし）を確認することができます。[出力] ウィンドウのSVRT 情報で[詳細（編集）] ボタンを押すと [編集] ウィンドウに移動します。

ビデオプロファイルを選択するには、[出力] ウィンドウの[インテリジェントSVRT] ダイアログからプロファイルを選択して、[適用] をクリックします。選択されたビデオプロファイルが強調表示され、出力用に選択されます。使用済みのビデオプロファイルもダイアログに保存され、インテリジェントSVRT を使用時はいつでも利用することができます。

出カウインドウ

[出力] ボタンをクリックして、プロジェクトを一つのファイルにコンパイルします。出力したファイルは、他の人と共有したり、インターネットにアップロードしたり、ディスクに書き込んだりすることができます。



A - 標準 2D 形式で出力、B - 3D 形式で出力、C - デバイスに出力、D - 出力プロファイル (動画/音声ファイル形式)、E - オンラインWeb サイトにアップロード、F - 出力プレビュー、G - 出力詳細、H - プロファイル設定、I - 出力の環境設定

[出力] ウィンドウは出力が簡単にできるインターフェイスです。

注: プロジェクトを出力する前に、すべてのビデオクリップが同じインターレース形式であることを確認してください。これは、完成動画の画質に大きな影響するため、出力前に必ず実行しなくてはならない重要な作業です。プロジェクトの出力後、画質が十分でない場合は、すべてのビデオクリップのインターレース形式が同じであることを確認してください。インターレース形式の異なるクリップが混在している場合は、出力前に形式を統一してください。詳細は、「テレビ(ビデオクリップのインターレース)方式を設定する」を参照してください。

[出力] ウィンドウで、実行するタスクに合った出力オプションを選択します。次のいずれかの出力オプションを選択することができます。

Tab	説明
標準 2D	プロジェクトを2D 動画ファイルに出力したり(コンピュータで再生)、ディスクに書き込むには [標準 2D] タブをクリックします。音声を音声ファイルに出力して、様々なデバイスで再生することもできます。詳細は、「標準 2D ファイルに出力する」を参照してください。
3D	プロジェクトを3D 動画ファイル形式で出力するには [3D] タブをクリックします。詳細は、「3D 形式で出力する」を参照してください。
デバイス	動画をカムコーダーやポータブルデバイス対応の形式に出力するには [デバイス] タブをクリックします。詳細は、「デバイスに出力する」を参照してください。
オンライン	YouTube、Facebook、Dailymotion、Vimeo、ニコニコ動画に動画をアップロードするには [オンライン] タブをクリックします。詳細は、「ソーシャルWeb サイトに動画をアップロードする」を参照してください。

注:[編集] ウィンドウで**[バッチ出力]**機能を使用すると、複数のプロジェクトを一度にまとめて出力できます。詳細は、「バッチ出力」を参照してください。

標準 2D ファイルに出力する

プロジェクトを2D ビデオファイルとして出力することができます。ファイルは、コンピューターで再生したり、ディスク書き込んだり、ポータブルデバイスに出力したりすることができます。音声を音声ファイル形式で出力して、再生することもできます。

注:最適な動画ファイル形式が不確かな場合は、[インテリジェントSVRT] ボタンをクリックして情報を確認してください。この機能の詳細は、「インテリジェントSVRTを使用する」を参照してください。

プロジェクトは次のいずれかの形式で出力することができます。

- AVI
- MPEG-1*
- MPEG-2*
- H.264 AVC*
- Windows Media Video (WMV)
- MPEG-4*
- QuickTime (MOV)*
- 音声ファイル (WMA、WAV、M4A)

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

プロジェクトを標準 2D で出力するには、次の操作を行います。

注:プロジェクトに3D メディアが含まれる場合、出力の前に、ファイルの3D ソース形式が2D で正しく表示されることを確認してください。指定するアイ フレームが2D 動画に取り込まれます。詳細は、「3D ソース形式を設定する」を参照してください。

1. 動画ファイル形式をクリックして選択します (プロジェクトの音声を音声ファイルとして出力する場合は音声ファイル形式をクリック)。
2. 作成するファイルの[プロファイル名/画質]を選択します。ここでは、出力ファイルの解像度、ファイルサイズ、画質が決まります。詳細は、「プロファイルをカスタマイズする」を参照してください。
3. 必要に応じて、出力の環境設定を行います。詳細は、「出力の環境設定を構成する」を参照してください。
4. 出力の詳細およびコンピューターのフォルダーの出力先を確認します。他の出力フォルダー

を指定するには、 をクリックします。

5. **【開始】** ボタンをクリックして、ファイルを出力します。

プロフィールをカスタマイズする

出力ファイルの形式を選択すると、選択した形式に合わせて、画質/音質の設定画面が表示されます。

これらの画質/音声設定には、動画の解像度、ビットレート圧縮、音声圧縮形式などが含まれます。

プロジェクトを出力する前に、新規の画質/音質プロフィールの作成、既存プロフィールの編集、他の既存プロフィールの選択、ドロップダウンから他のオプションを選択することができます。

出力の環境設定を構成する

ファイルを出力する前に、次の出力設定から選択します。

注: 選択したファイル形式、およびCyberLink PowerDirector のバージョンによって、環境設定の内容は異なります。

- **高速ビデオレンダリング技術-[SVRT]** および**[ハードウェアビデオエンコーダー]** は出力時間を短縮するオプションです。**[ハードウェアビデオエンコーダー]** オプションは、ハードウェアアクセラレーション(CUDA 対応のNVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応のAMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ ファミリー対応のコンピュータ) を搭載、H.264 およびMPEG-4 に対応するファイル形式で出力する場合に使えます。
- **Dolby Digital 5.1**: 出力動画ファイルにDolby Digital 5.1 オーディオを含める場合に、このオプションを選択します。
- **x.v.Color**: x.v.Color は、普通より広い色範囲が表示できるカラー システムです。再生環境がx.v.color に対応している場合に、RGB ディスプレイと下位互換性のあるx.v. color に準拠した高画質のストリームが作成できます。
- **出力中にプレビューを表示する**: 出力中にプレビューを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、出力にかかる時間が長くなります。

3D 形式で出力する

プロジェクトを3D* 動画ファイル形式で出力することができます。プロジェクトをファイルに出力するには、**[3D]** タブを選択して、希望のファイル形式を選択します。

注 最適な動画ファイル形式が不確かな場合は、**[インテリジェントSVRT]** ボタンをクリックして情報を確認してください。この機能の詳細は、「インテリジェントSVRTを使用する」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。


プロジェクトは次のいずれかのファイル形式で出力することができます。

- Windows Media Video (WMV)
- MPEG-4*
- MPEG-2*
- H.264 AVC*
- QuickTime (MOV)*

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

プロジェクトを3D で出力するには、次の操作を行います。

注: プロジェクトに2D メディアが含まれる場合、出力前に3D に変換する必要があります。詳細は、「リファツール2D から3D へ」を参照してください。

1. 3D 動画形式をクリックして選択します。
2. ドロップダウンから**[3D 出力形式]** を選択します。詳細は、「3D 出力形式」を参照してください。
3. 作成するファイルの**[プロファイル名/画質]** を選択します。ここでは、出力ファイルの解像度、ファイルサイズ、画質が決められます。詳細は、「プロファイルをカスタマイズする」を参照してください。
4. 必要に応じて、出力の環境設定を行います。詳細は、「出力の環境設定を構成する」を参照してください。
5. 出力の詳細およびコンピューターのフォルダーの出力先を確認します。他の出力フォルダーを指定するには、 をクリックします。
6. **[開始]** ボタンをクリックして、ファイルを出力します。

3D 出力形式

動画ファイル形式 (またはコンテナ) を選択したら、3D 出力ソース形式を選択する必要があります。ここでは、3D コンテンツがどのように表示されるかを指定します。次のいずれかの3D 出力ソース形式を選択することができます。

- **サイドバイサイドハーフ幅 (L/R):4:3** またはHD 以外のプロジェクトに適したサイドバイサイド3D ソース形式です。
- **サイドバイサイドフル幅 (L/R):HD** のプロジェクトに適したサイドバイサイド3D ソース形式です。*

注:* 3D MPEG-2 ビデオは、このソース形式では出力できません。64 ビットの OS に CyberLink PowerDirector の Ultra バージョンがインストールされている場合のみ、サイドバイサイドフル幅形式が利用可能です。

- **H.264 マルチビュー コーディング:**H.264 マルチビュー コーディング(MVC) ソース形式です。
- **アナグリフ赤青**ソース形式です。3D ディスプレイなしで、アナグリフ3D メガネをかけて 3D プロジェクトを視聴する場合は、この形式を選択します。

プロファイルのカスタマイズする

出力ファイルの形式を選択すると、選択した形式に合わせて、画質/音質の設定画面が表示されます。

これらの画質/音声設定には、動画の解像度、ビットレート圧縮、音声圧縮形式などが含まれます。

プロジェクトを出力する前に、新規の画質/音質プロファイルの作成、既存プロファイルの編集、他の既存プロファイルの選択、ドロップダウンから他のオプションを選択することができます。

出力の環境設定を構成する

ファイルを出力する前に、次の出力設定から選択します。

注:選択したファイル形式、および CyberLink PowerDirector のバージョンによって、環境設定の内容は異なります。

- **高速ビデオレンダリング技術:[SVRT] および[ハードウェアビデオエンコーダー]**は出

長時間を短縮するオプションです。[ハードウェアビデオエンコーダー] オプションは、ハードウェアアクセラレーション(CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ ファミリー対応のコンピュータ) を搭載、H.264 および MPEG-4 に対応するファイル形式で出力する場合に使えます。

- **Dolby Digital 5.1**:出力動画ファイルにDolby Digital 5.1 オーディオを含める場合にこのオプションを選択します。
- **x.v.Color**:x.v.Color は、普通より広い色範囲が表示できるカラーシステムです。再生環境がx.v.colorに対応している場合に、RGB ディスプレイと下位互換性のあるx.v.colorに準拠した高画質のストリームが作成できます。

デバイスに出力する


プロジェクトをDV または HDV* テープに出力するには、[デバイス] タブを選択します。

注:処理を始める前に、HDV カムコーダー テープの書き込み開始位置を手作業で設定します。

プロジェクトをファイルに出力してから、HDD カムコーダー* にコピーすることもできます。また、様々なポータブルデバイス(iPod/iPhone/iPad、PS3*/PSP/Walkman、Xbox/Zune、携帯電話*)に対応するファイル形式に出力することもできます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

プロジェクトをデバイスに出力するには、次の操作を行います。

1. デバイスの種類をクリックして選択します。DV または HDV カムコーダーに出力する場合は、カムコーダーが接続され電源が入っていることを確認してください。
2. 作成するファイルの[プロファイル種類] または[プロファイル名/画質] を選択します。ここでは、出力ファイルの解像度、ファイルサイズ、画質が決まります。
3. 必要に応じて、出力の環境設定を行います。詳細は、「出力の環境設定を構成する」を参照してください。
4. 出力の詳細およびコンピュータのフォルダーの出力先を確認します。他の出力フォルダーを指定するには、 をクリックします。
5. [開始] ボタンをクリックして、ファイルを出力します。

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択します。

注: 選択したファイル形式、および CyberLink PowerDirector のバージョンによって、環境設定の内容は異なります。

- **高速ビデオレンダリング技術:[SVRT]** および **[ハードウェアビデオエンコーダー]** は出力時間を短縮するオプションです (HDD カムコーダー ファイルの作成時にのみ使用可能)。 **[ハードウェアビデオエンコーダー]** オプションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ、ファミリ対応のコンピュータ) を搭載、H.264 および MPEG-4 に対応するファイル形式で出力する場合に使用できます。
- **Dolby Digital 5.1:** 出力動画ファイルに Dolby Digital 5.1 オーディオを含みたい場合に、このオプションを選択します (HDD カムコーダー ファイルの作成時にのみ使用可能)。
- **x.v.Color:** x.v.Color は、普通より広い色範囲が表示できる新しいカラーシステムです (HDD カムコーダー ファイルの作成時にのみ使用可能)。再生環境が x.v.color に対応している場合に、RGB ディスプレイと下位互換性のある x.v.color に準拠した高画質のストリームが作成できます。
- **書き込み完了後にファイルを削除する:** HD または HDV カムコーダーへの書き込み後に出力した動画ファイルを削除する場合に、このオプションを選択します。
- **出力中にプレビューを表示する:** 出力中にプレビューを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、出力にかかる時間が長くなります。

ソーシャル Web サイトに動画をアップロードする

[オンライン] タブをクリックして、次のオンラインソーシャルネットワーク Web サイトにプロジェクトをアップロードすることができます。

- Facebook
- YouTube
- Dailymotion
- Vimeo
- ニコニコ動画

Facebook に動画をアップロードする

Facebook R に動画をアップロードするには [Facebook] ボタンを選択して、下の情報と設定を指定して、[開始] ボタンをクリックします。インターフェイスの手順に従って、動画をアップロードする認証を得ます。

動画の画質を選択する

Facebook に動画をアップロードする前に、[プロフィール種類] ドロップダウンから動画の画質を選択します。

タイトルと説明

[タイトル] および[説明] の欄に情報を入力します。入力したテキストは Facebook で公開されます。

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択します。

- **ハードウェア ビデオエンコーダー**: このオプションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ ファミリー対応のコンピュータ) を搭載、ファイル形式に対応する形式で出力する場合に使えます。
- **出力中にプレビューを表示する**: 出力中にプレビューを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、出力にかかる時間が長くなります。

YouTube に動画をアップロードする

YouTube に動画をアップロードするには [YouTube] ボタンを選択して、[ユーザー名] と [パスワード] を入力し、下の情報と設定を指定して、[開始] ボタンをクリックします。動画のサイズ/長さ制限を超えると、動画を分割してアップロードします。YouTube にプレイリストが作成されます。

注: プロジェクトの作成手順を公開するには、DirectorZone にログインし [DirectorZone にタイムライン情報を公開する] を選択します。DirectorZone にアップロードした動画と一緒にタイムライン情報が表示されます。

YouTube 3D にアップロードする

アップロードするプロジェクトが 3D の場合は、[3D 動画として共有]* オプションを選択して、YouTube に 3D 動画ソース形式として共有します。アップロードしたら、3D で視聴することができます。

注: * CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

動画の画質を選択する

動画を YouTube にアップロードする前に、[プロファイル種類] ドロップダウンから動画の画質を選択します。YouTube へのアップロードが完了すると、選択した画質に対応する画質オプションが画面に表示されます。

注: YouTube の画面に表示される画質オプションは、元のキャプチャー画質および動画を再生する帯域幅によって異なります。

タイトル、タグ、説明、動画のカテゴリー

[**タイトル**] および [**説明**] の欄に情報を入力します。入力したテキストは YouTube で公開されます。 [**動画のカテゴリー**] からカテゴリーを1つ選択し、動画のキーワードタグを入力します。

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択します。

- **ハードウェアビデオエンコーダー**: このオプションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ、ファミリ対応のコンピュータ) を搭載、ファイル形式に対応する形式で出力する場合に使えます。
- **出力中にプレビューを表示する**: 出力中にプレビューを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、出力にかかる時間が長くなります。

Dailymotion に動画をアップロードする

Dailymotion に動画をアップロードするには [**Dailymotion**] ボタンを選択して、下の情報と設定を指定して、 [**開始**] ボタンをクリックします。動画のサイズ長さが制限を超えると、動画を分割してアップロードします。Dailymotion にプレイリストが作成されます。

注: プロジェクトの作成手順を公開するには、DirectorZone にログインし、 [**DirectorZone にタイムライン情報を公開する**] を選択します。DirectorZone にアップロードした動画と一緒にタイムライン情報が表示されます。

動画の画質を選択する

動画を Dailymotion にアップロードする前に、 [**プロファイル種類**] ドロップダウンから動画の画質を選択します。Dailymotion へのアップロードが完了すると、選択した画質に対応する画質オプションが画面に表示されます。

注: Dailymotion の画面に表示される画質オプションは、元のキャプチャー画質および動画を再生する帯域幅によって異なります。

タイトル、タグ、説明、動画のカテゴリー

[**タイトル**] および [**説明**] の欄に情報を入力します。入力したテキストは Dailymotion で公開されます。 [**動画のカテゴリー**] からカテゴリーを1つ選択し、動画のキーワードタグを入力しま

す。

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択します。

- **ハードウェアビデオエンコーダー**:このオプションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ ファミリー対応のコンピューター) を搭載、ファイル形式に対応する形式で出力する場合に使えます。
- **出力中にプレビューを表示する**:出力中にプレビューを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、出力にかかる時間が長くなります。

Vimeo に動画をアップロードする

Vimeo に動画をアップロードするには [Vimeo] ボタンを選択して、下の情報と設定を指定して、[開始] ボタンをクリックします。動画のサイズ長さが制限を超えると、動画を分割してアップロードします。Vimeo にプレイリストが作成されます。

注: プロジェクトの作成手順を公開するには、DirectorZone にログインし、[DirectorZone にタイムライン情報を公開する] を選択します。DirectorZone にアップロードした動画と一緒にタイムライン情報が表示されます。

動画の画質を選択する

動画をVimeo にアップロードする前に、**[プロファイル種類]** ドロップダウンから動画の画質を選択します。Vimeo へのアップロードが完了すると、選択した画質に対応する画質オプションが画面に表示されます。

注:Vimeo の画面に表示される画質オプションは、元のキャプチャー画質および動画を再生する帯域幅によって異なります。

タイトル タグ、説明

[タイトル] および**[説明]** の欄に情報を入力します。入力したテキストはVimeo で公開されます。

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択します。

- **ハードウェア ビデオエンコーダー**:このオプションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ ファミリー対応のコンピュータ) を搭載、ファイル形式に対応する形式で出力する場合に使えます。
- **出力中にプレビューを表示する**:出力中にプレビューを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、出力にかかる時間が長くなります。

二二二動画に動画をアップロードする

二二二動画に動画をアップロードするには**[二二二動画]** ボタンを選択して、**[ユーザー名]** と**[パスワード]** を入力し、下の情報と設定を指定して、**[開始]** ボタンをクリックします。動画のサイズ長さが制限を超えると、動画を分割してアップロードします。二二二動画にプレイリストが作成されます。

動画の画質を選択する

動画を二二二動画にアップロードする前に、**[プロファイル種類]** ドロップダウンから動画の画質を選択します。二二二動画へのアップロードが完了すると、選択した画質に対応する画質オプションが画面に表示されます。

注: H.264 動画の画面に表示される画質オプションは、元のキャプチャー画質および動画を再生する帯域幅によって異なります。

タイトル、タグ、説明、動画のカテゴリ

[**タイトル**] および [**説明**] の欄に情報を入力します。入力したテキストは H.264 動画で公開されます。 [**動画のカテゴリ**] からカテゴリを 1 つ選択し、動画のキーワード **タグ** を入力します。

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択します。



- **ハードウェア ビデオエンコーダー**: このオプションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックスカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックスカード、Intel Core プロセッサファミリー対応のコピーター) を搭載、ファイル形式に対応する形式で出力する場合に使えます。
- **出力中にプレビューを表示する**: 出力中にプレビューを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、出力にかかる時間が長くなります。

バッチ出力


[**バッチ出力**] 機能を使うと、複数のプロジェクトを一度に出力することができます。 [**バッチ出力**] ウィンドウでは、複数の .pds 形式 (CyberLink PowerDirector のプロジェクト) をインポートし、様々な形式の動画ファイルで出力することができます。

バッチ出力を行うには、次の操作を行います。

注: プロジェクトを処理中の場合は、バッチ出力を行う前にプロジェクトを保存して閉じる必要があります。

1. メニューから [**ファイル**] > [**バッチ出力**] を選択します。
2.  をクリックして、出力キューに追加する CyberLink PowerDirector のプロジェクトを選択します。
3. 必要に応じて [**出力ファイル名**] のファイル名をクリックして、出力する動画ファイル名を変更します。
4. 必要に応じて  をクリックして、タスクの出力プロファイル設定を次のよう編集します。

注:必要に応じて[インテリジェントSVRT] ボタンをクリックして、出力プロファイルの提案内容を表示します。詳細は、「インテリジェントSVRT を使用する」を参照してください。

- **出力フォルダー:**必要に応じて、出力先の場所を選択します。  をクリックして、他の出力フォルダーを設定します。
- **出力種類:**出力する種類 (動画ファイルに出力、デバイス向けに動画ファイルを出力、3D* 動画ファイルで出力) を選択します。
- **メディアファイル形式:**出力する動画ファイルの形式を選択します。

注:最初の2つの選択に基づいて、下に表示されるドロップダウンは異なります。3D* 出力形式やプロファイルなどを選択します。

[OK] をクリックして[プロファイルの設定] ウィンドウを閉じ、変更内容を設定します。

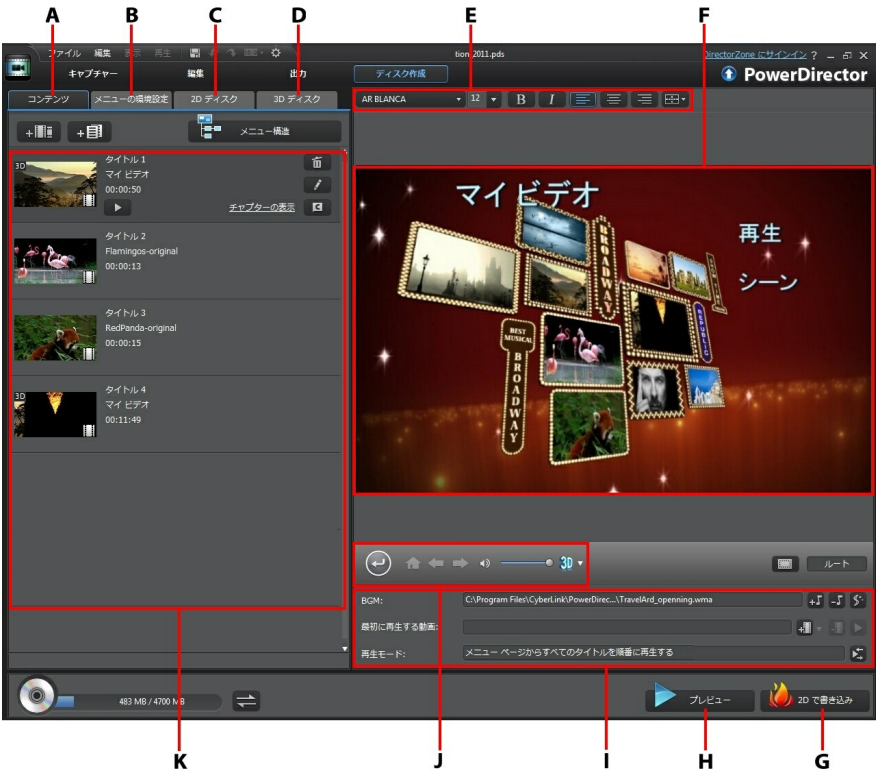
5. コンピューターがハードウェア アクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ ファミリー対応のコンピューター) を搭載、H.264 および MPEG-4 に対応するファイル形式で出力する場合、**[自動的に GPU ハードウェア ビデオ エンコーダーを有効にする]** を選択します (バッチ出力で使用する場合、利用可能な場合)。
6. **[開始]** をクリックして、一覧のすべてのタスクの出力を開始します。

注:すべてのタスクを出力後にプログラムとコンピューターをシャットダウンする場合は、**[出力後にコンピューターをシャットダウンする]** オプションを選択します。

第 18 章:

ディスクを作成する



プロジェクトの作成が完了したら [ディスク作成] をクリックして、プロジェクトをディスクに書き込みます。他の動画や CyberLink PowerDirector のプロジェクトをインポートして、簡単に高品質のディスクを作成することもできます。



A - ディスクコンテンツタブ B - メニューの環境設定タブ C - 2D ディスクの環境設定タブ D - 3D ディスクの環境設定タブ E - ディスクメニュー フォントプロパティ、F - ディスクメニュー プレビュー ウィンドウ G - ディスク書き込み、H - ディスクメニュー プレビュー、I - ディスクメニュー プロパティ、J - メニューナビゲーションコントロール、K - ディスクコンテンツ

CyberLink PowerDirector で作成するディスクは、1 つ以上のタイトル(動画 ファイルまたは CyberLink PowerDirector のプロジェクト、完成ディスクではシーン) を含めることができます。各タイトル(またはシーン) には、複数のチャプターと字幕を含めることができます。

ディスクメニューを作成して、プロジェクトをディスクに書き込むには、次の操作を行います。



1. **[ディスク作成]** ボタンをクリックして、[ディスク作成] ウィンドウを開きます。作業中のプロジェクトは、自動的にこのウィンドウにインポートされます。
2. **[コンテンツ]** タブの  および  ボタンをクリックして、ディスクに他のタイトル(動画 ファイルおよびまたは PowerDirector のプロジェクト) をインポートします。詳細は、「他のディスクコンテンツをインポートする」を参照してください。
3. **[メニューの環境設定]** タブをクリックして、ディスクに入れるメニューをライブラリーから選択します。ディスクメニューの選択またはカスタマイズに関する詳細は、「ディスクメニューを選択する」を参照してください。
4. 選択したディスクメニューのプロパティ(メニュー テキスト、ボタン数、BGM など) を編集します。詳細は、「ディスクメニューの環境設定を編集する」を参照してください。
5. 必要に応じて、選択したディスクメニューのサムネールを右クリックして **[修正]** を選択して、[メニュー デザイナー] で詳細設定を行います。[メニュー デザイナー] では、新しいディスクメニューや 3D* メニューを作成することもできます。詳細は、「メニュー デザイナーでディスクメニューをカスタマイズする」を参照してください。
6. 最後に、ディスクへの書き込みを行います。次の **リワーク** を実行します。
 - プロジェクトが標準 2D 動画の場合は、**[2D ディスク]** タブをクリックします。詳細は、「2D でディスクに書き込む」を参照してください。
 - プロジェクトが 3D* 動画の場合は、**[3D ディスク]** タブをクリックします。詳細は、「3D でディスクに書き込む」を参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

他のディスク コンテンツをインポートする




[コンテンツ] タブには、ディスクに書き込むプロジェクトが含まれます。このタブでは、他のタイトル(動画 ファイルおよび CyberLink PowerDirector のプロジェクト、ディスクメニューではシーン) をインポートすることができます。


[コンテンツ] タブでは、次のようにディスクにタイトルを追加することができます。

-  をクリックして、ディスクに含める他の動画 ファイルをインポートします。
-  をクリックして、ディスクに含めるCyberLink PowerDirector のプロジェクトをインポートします。



注: コンテンツを追加したら[メニュー構造] ボタンをクリックして、ディスクメニューのツリー構造を表示します。構造ツリーには、ディスク中のすべてのタイトル(動画およびプロジェクト) および各タイトルのチャプターが表示されます。

[コンテンツ] タブで動画およびCyberLink PowerDirector のプロジェクトをインポートする時に、次のボタンを使います。

-  - 選択したタイトルを再生します。
-  - ディスクメニューから選択したタイトルを削除します。
-  - [編集] ウィンドウで選択したタイトルを編集します。

[チャプターの表示] をクリックして、選択したタイトル(動画またはプロジェクト) のチャプターを表示します。 ボタンをクリックして、[チャプター ルーム] で選択したタイトルのチャプターを設定/編集します。チャプターの編集に関する詳細は、「チャプターを追加する」を参照してください。

注: ディスクにコンテンツを追加する際は、ウィンドウ下の容量情報に注意してください。

 をクリックすると、ディスク容量表示を切り換えます。 をクリックすると [ディスク出力概要] が表示されます。

ディスクに含めるコンテンツをすべて追加したら、タイトルを好きな位置にドラッグして、順序を変更することができます。





[コンテンツ] タブに表示される順番で、ディスクに書き込まれます。

ディスクメニューを選択する

[メニューの環境設定] タブをクリックして、メニュー ライブラリからディスクに含めるメニュー テンプレートを選択します。ディスクメニューのページをプレビューするには、ライブラリのサムネイルをクリックします。

注:完成ディスクにメニューを含めない場合は、メニュー ライブラリの[メニューなし]のテンプレートを選択します。

ディスクメニュー テンプレートのほとんどはマルチ レイヤー構造で、次のページから構成されます。

- メインメニュー ホーム(ルート) ページ。
- 1 つ以上のタイトル(動画またはプロジェクト) がある場合、[ディスクプレビュー] ウィンドウにシーンページが表示されます。[メニュー デザイナー] では、**タイトル**ページのみです。
- **チャプター** を追加した場合にタイトルがナビゲート可能なチャプター ページ。
- ディスクに**字幕** を表示/非表示可能な字幕ページ。

注:ディスクメニューの字幕ページは、字幕ルームで[ソフトサブ(ディスク字幕)] 機能を選択した場合にのみ有効です。詳細は、「字幕を追加する」を参照してください。

ディスクのディスクメニュー テンプレートを設定するには、次の操作のいずれかを行います。

注:メニューテンプレートは、ディスクメニューのすべてのページか、ホーム/ルートページまたはサブページ(タイトル/チャプターおよび字幕ページ)のどちらかに設定することができます。すべてのページにメニューテンプレートを設定しない場合は、テンプレートを選択する前に、設定するページがディスクメニュープレビューウインドウに表示されることを確認してください。

- 使用するテンプレートのサムネイルを右クリックして選択します。
 - **[適用]** をクリックして、メニューページをディスクメニュープレビューウインドウに表示されるメニューページに設定します。
 - **[すべてのページに適用]** をクリックして、メニューテンプレートをメニュー(ホーム、タイトル、チャプターなど)のすべてのページに適用します。
 - 使用するテンプレートのサムネイルをクリックして選択します。
 - **[適用]** をクリックして、メニューページをディスクメニュープレビューウインドウに表示されるメニューページに設定します。
 - **[すべてのページに適用]** をクリックして、メニューテンプレートをメニュー(ホーム、タイトル、チャプターなど)のすべてのページに適用します。
-

注:必要に応じて、DirectorZone から他のディスクメニューテンプレートをインポートすることもできます。詳細は、「DirectorZone からダウンロードする」を参照してください。

ディスク メニューの環境設定を編集する

CyberLink PowerDirector を使って、ディスクメニューを作成します。メニューナビゲーションコントロールを使って、選択したディスクメニューのデザインおよび動作をプレビューします。

タイトル、チャプター、字幕のページを表示するには、ディスクメニューウインドウをクリックして、




ボタンおよび他のメニューナビゲーションコントロールを使って、ディスクメニューをナビゲートします。または、ウインドウ下の**[プレビュー]** ボタンをクリックして、書き込み後の再生状況を表示します。

注:[メニューデザイナー] で選択したディスクテンプレートを編集するには、メニューライブラリのメニューテンプレートをクリックして、**[編集]** を選択します。詳細は、「メニューデザイナーでディスクメニューをカスタマイズする」を参照してください。

ディスク メニュー テキストを編集する




メニューページやボタンに表示されるテキストは、メニュー プレビュー ウィンドウのテキストをダブルクリックすれば変更することができます。ディスクメニュー ウィンドウ上のディスクメニュー フォントプロパティ オプションを使って、メニュー テキストのスタイル、サイズ、配列を変更します。

メニュー上のテキストの位置を変更するには、テキストをクリックして、新規の位置にドラッグします。

注:ディスクメニュー プレビュー ウィンドウでテキストの位置を変更するには、 をクリックしてTV セーフゾーン(表示範囲) を有効にすると、グループを配置するのに便利です。

ディスク メニューの音楽を設定する


メニュー テンプレートには音楽が含まれるテンプレートもあります。ディスクメニュー プロパティでは、次の操作を実行できます。

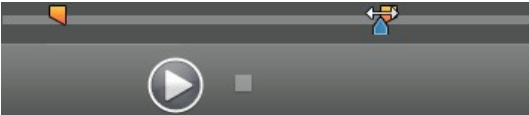
-  をクリックして、メニューのBGMを編集または置き換えます。詳細は、「BGMを設定する」を参照してください。
- ディスクメニューから現在のBGMを削除するには、 をクリックします。
- Magic Music でBGMを追加するには、 をクリックします。詳細は、「Magic Music」を参照してください。

BGM を設定する

ディスクメニューでBGMを使う場合は、 ボタンをクリックして、次の機能を実行します。

注:ディスクメニューのBGMの時間は、[再生モードの設定] ウィンドウで入力した[所要時間]によって異なります(音楽ファイルの長さとは異なります)。メニューの所要時間の設定に関する詳細は、「ディスク再生モードを設定する」を参照してください。

- 現在のディスクメニューのBGMを追加または置き換えるには、 ボタンをクリックします。
- 必要に応じて、プレーヤーコントロールと開始/終了インジケータを使って、BGMをトランクします。



- 必要に応じて、メニューの音楽を[フェードイン]または[フェードアウト]します。
- メニュー音楽ファイルの所要時間が指定した所要時間より短い場合は、[オートリピート]を選択すると、音楽が繰り返し再生されます。


BGMのオプションを設定したら、ディスクメニューの全ページのBGMに適用する場合は[すべてのページに適用]を、ディスクメニュープレビューウィンドウで表示される現在のメニューページのみ適用する場合は[適用]をクリックします。



最初に再生する動画を追加する


このオプションを使って、作成ディスクに最初に再生する動画(またはCyberLink PowerDirectorのプロジェクト)を追加します。ディスクをディスクプレーヤーに挿入すると、ディスクメニューが表示される前に、この最初の動画が自動的に再生されます。この場合、再生中にナビゲーションボタンは利用できません(スキップや早送りすることはできません)。

市販ディスクでは通常、この部分は著作権情報や警告メッセージが表示されますが、個人的な作品の場合には、他のビデオクリップを利用することができます。


最初に再生する動画を設定するには、次の操作を行います。

-  をクリックして、使用する動画を選択します。

-  をクリックして、指定した動画を削除します。
-  をクリックして、最初に再生する動画をプレビューします。

注:3D のプロジェクトを3D でディスクに書き込む場合は、3D のビデオクリップを最初に再生する動画として使うことができます。追加したら  をクリックして、クリップの3D ソース形式を設定します。詳細は、「3D ソース形式を設定する」を参照してください。

ディスク再生モードを設定する

 ボタンをクリックして[再生モードの設定] ウィンドウを開き、ディスクシーンの再生方法を設定します。

注:ディスク再生モードでは、各タイトルに含まれるチャプターではなく、ディスクタイトル([コンテンツ] タブに追加された動画およびプロジェクト)の再生方法を決定します。ディスクに1つのタイトルしか含まれない場合は、ディスクに書き込んで影響はありません。

[再生モードの設定] ウィンドウでは、次の設定ができます。

- 説明内容に基づいて、3つの再生モードから1つを選択します。ディスクを挿入、またはプレーヤーの再生ボタンを押すと、指定モードの通りに再生されます。
- **自動メニュー タイムアウト** ディスクプレーヤーにディスクを挿入時に自動的に再生する場合は、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、指定時間ディスクメニューを表示し、その後ディスクコンテンツは自動再生されます。このオプションを選択しない場合は、ディスクプレーヤーの[再生] ボタンが押されるまでメニューは繰り返し再生されます。
- **所要時間**:ディスクメニューのコンテンツ(背景映像、BGM など)が表示される時間を入力します。所要時間は10 ~ 99 秒の間に設定する必要があります。

注:入力した所要時間は、BGMの所要時間でもあります。選択した音楽ファイルの所要時間とは異なります。

各ページのボタン数を設定する

複数のタイトルまたはチャプターを含むディスクを作成する場合、**タイトル** および **チャプター** メニューページに表示されるサムネイルの数を選択することができます。

タイトルおよびチャプターページに表示されるボタンの数を変更するには、まず、メニュープレビューウィンドウを経由して **タイトル** および **チャプター** のページナビゲートし、左下の[各ページボタン数]のドロップダウンから、各ページに表示されるボタンの数を選択します。

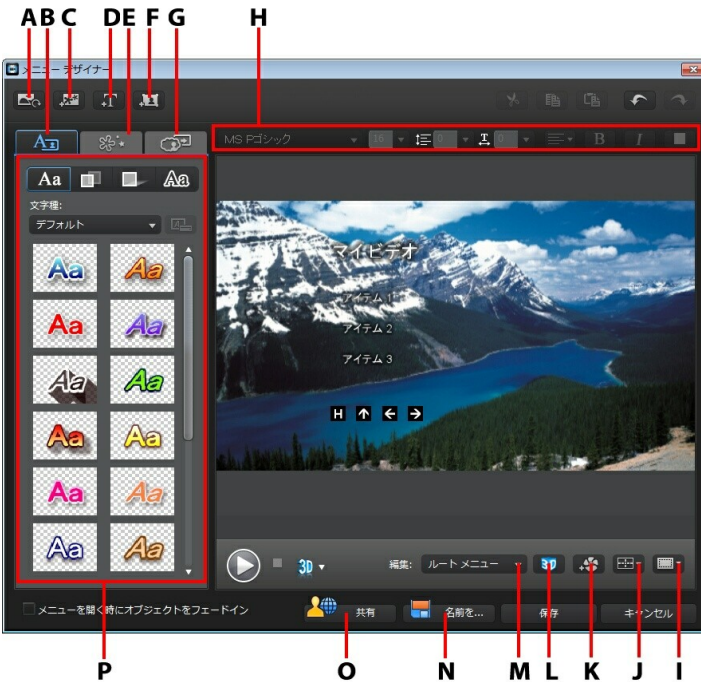
注:各ページに表示可能なサムネイルボタンの数は、メニューテンプレートのデザインによって異なります。一部のテンプレートでは、ページに表示されるボタンの数を変更することはできません。

[サムネイル インデックスの追加] を選択すると、各シーンおよびチャプター サムネイルの番号がメニュー ページに追加されます。

メニュー デザイナーでディスクメニューをカスタマイズする

[メニュー デザイナー]* を使って、ディスクメニューの詳細編集を行うことができます。新しいディスクメニュー テンプレートを作成することもできます。


既存のディスクメニューを編集するには [メニューの環境設定] タブからライブラリーのディスクメニュー テンプレートを右クリックして、[修正] をクリックします。新しいディスクメニュー テンプレートを作成するには [メニュー作成] ボタンをクリックします。



A - 背景の設定、B - テキストプロパティの変更、C - 画像の追加、D - テキストの追加、E - オブジェクトプロパティの設定、F - 追加ボタン、G - ボタンプロパティの設定、H - ディスクメニュー フォントプロパティ、I - TV セーフゾーングリッド線、J - オブジェクトの整列、K - ビデオエフェクトの追加、L - 3D 深度を有効化、M - メニュー ページ表示 (編集)、N - カスタム テンプレートの保存、O - DirectorZone にアップロード、P - メニュー プロパティ

注: * CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

メニューデザイナーを使って、すべてのディスクメニューページ(3メニュー)の編集ができます。ただし、タイトル(ディスクの動画およびプロジェクト)とチャプターのページは常に同じレイアウトになります。

注:  をクリックして、[TVセーフゾーン] および [グリッド線] をオンにして、メニューページのオブジェクトを正確に配置します。

特定のページを変更するには、[編集] のドロップダウンメニューから [ルートメニュー]、[タイトル/チャプターメニュー]、[字幕メニュー] のいずれかを選択します。

注: 字幕メニューページは、字幕ルームで [ソフトサブ(ディスク字幕)] 機能を選択した場合にのみ有効です。詳細は「字幕を追加する」を参照してください。

メニュー オープニングおよび背景を設定する


メニューを読み込み中に背景で再生される動画をインポートすることができます。これはメニューオープニングと呼ばれ、大半の市販のディスクでメニューオプションの表示前に再生される部分です。

ディスクメニュー(画像/動画ファイル)を追加または置き換えたり、ディスクメニューの背景に適用されるビデオエフェクトを設定することもできます。

メニュー オープニングを追加する

メニューオープニング動画を追加するには、 ボタンをクリックして、[メニュー開始時の動画をインポート] オプションを選択して、使用する動画を選択します。

メニュー背景を設定する

メニューの背景(画像または動画ファイル)を設定または置き換えるには、 ボタンをクリックして、[背景画像/動画の設定] オプションを選択します。選択したら、[背景メディア調整の設定] ウィンドウで背景のメディアを設定します。


メニュー背景のメディア設定を調整する

ディスクメニュー用の背景 (ビデオイメージ クリップ) をインポートすると [背景メディア調整の設定] ウィンドウが表示されます。このウィンドウでは、次のように設定します。


- **ストレッチの設定:** このタブでは、選択したビデオイメージ クリップの縦横比がディスクメニュー テンプレートと一致しない場合に選択します。すべてのメニュー ページにこの設定を適用する場合は、[すべてのメニュー ページに適用] を選択します。
- **3D-BD の設定:** 3D のプロジェクトを3D-BD* ディスクとして出力する場合に、このタブをクリックしてインポートした背景動画の3D ソース形式を設定します。詳細は、「3D ソース形式を設定する」を参照してください。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ビデオエフェクトの背景を選択する

ディスクメニューの背景にビデオエフェクトを適用するには、 ボタンをクリックし、一覧からビデオエフェクトを選択します。スライダーやオプションを使って、エフェクトをカスタマイズします。

メニューに画像を追加する

 ボタンをクリックして、画像をディスクメニューにインポートします。インポートが完了したら、必要に応じて、画像の位置とサイズをディスクメニューに合わせて変更します。メニューの背景画像に関する詳細は、「メニュー背景を設定する」を参照してください。

ディスクメニュー テキストを追加、編集する

[メニュー デザイナー] を使ってディスクメニューにテキストを追加したり、既存テキストの形式や配列をカスタマイズすることができます。

注:[メニュー デザイナー] ウィンドウでは、テキストコンテンツは編集できません。テキストの編集は、ディスクメニュー プレビュー ウィンドウで行う必要があります。詳細は、「ディスクメニュー テキストを編集する」を参照してください。


ディスクメニューにテキストを追加する

ディスクメニューにテキストを追加するには、次の操作を行います。

1.  ボタンをクリックします。


2. マウスを使って、テキストを追加するメニュー ページの場所をクリックします。
3. テキストを入力します。

メニュー テキストのプロパティーを設定する

 タブをクリックして、ディスク メニューのメニュー テキストのプロパティーを変更します。


プリセットの文字種を適用する

文字プリセットのテンプレートを選択したメニュー テキストオブジェクトに適用することができます。

適用するには  タブをクリックして、プリセット文字を選択します。プリセット文字を選択したら、他のテキストプロパティー タブのオプションを使って、テキストをカスタマイズできます。

テキスト フォントをカスタマイズする

メニュー テキストのフォント(色、ぼかし、透明度など)をカスタマイズすることができます。メニュー

テキストのフォントをカスタマイズするには、テキストプロパティーのタブをクリックし、 をクリックします。

テキストにシャドウを追加する

メニュー テキストにシャドウ(影)を追加することができます。シャドウの色、テキストからの距離、ぼかしおよび透明度のレベルを設定します。メニュー テキストにシャドウを追加するには、テキスト

プロパティーのタブをクリックし、 をクリックします。

テキストに境界線を追加する

メニュー テキストの周りに境界線を追加することができます。境界線の色およびサイズ、ぼかしおよび透明度のレベルを設定します。メニュー テキストに境界線を追加するには、テキストプロパ

ティーのタブをクリックし、 をクリックします。

メニュー テキストフォントと配列を設定する


プレビュー ウィンドウ上のディスクメニュー フォントプロパティ エリアで、メニューで使われるテキストのフォントをカスタマイズすることができます。表示されるオプションを使って、メニュー テキストのサイズ、色、フォントの種類、太さ、間隔、配列をカスタマイズします。

メニュー ボタンを追加、編集する

ディスクメニューにメニュー テキストボタンを追加することができます。メニュー中のすべてのメニューおよびナビゲーション ボタンのプロパティを設定することもできます。

メニュー ボタンを追加する


メニュー ボタンは、ディスクのコンテンツにアクセス可能なボタンです。メニュー ボタンには、テキストのみまたはテキストおよび付随するサムネイルが含まれます。これらは、表示中のディスクウィンドウおよびディスクメニュー テンプレートのデザインによって異なります。



メニュー ボタンを追加するには、 ボタンをクリックします。ボタンを追加するディスクメニューのページによって、新規のボタンは、テキスト、ボタンテキスト、シーン/チャプター サムネイルになります。

注:各メニュー ページには、最大 14 個のメニュー ボタンを追加することができます。


メニュー ボタンのプロパティを設定する

各ページのすべてのメニュー ボタンは、ボタンのフレーム、レイアウト、ハイライトスタイルをカスタマイズすることができます。



カスタマイズするには、 タブをクリックして、次のようボタンのプロパティを設定します。

-  タブをクリックして、シーンとチャプター ボタンのボタンサムネイル用のフレームを設定します。カスタムのボタン フレームを使う場合は、[カスタムのインポート] をクリックします。
-  タブをクリックして、選択したページのサムネイル ボタンのレイアウトを選択します。


表示されるレイアウトの数は、編集中のテンプレートによって異なります。

-  タブをクリックして、メニュー ボタンの選択時または有効時に表示されるアイコンを設定します。一覧からアイコンを選択するか、**[カスタムのインポート]** をクリックして、カスタムのアイコンをインポートします。

ナビゲーションボタンを変更する

ディスクメニュー中のナビゲーション ボタンを変更するには、 タブから  をクリックします。一覧からナビゲーション ボタン スタイルテンプレートを選択するか、カスタムのボタンを使用する場合は**[カスタムのインポート]** をクリックします。


オブジェクトプロパティーを設定する

 タブをクリックして、すべてのメニュー オブジェクト プロパティーを設定、カスタマイズします。タブには、ディスクメニュー中のオブジェクト(メニュー ボタン、画像、テキストなど) がすべて一覧表示されます。


オブジェクトの一覧からアイテムを選択すると、そのオブジェクトがプレビュー ウィンドウでハイライト表示されます。ハイライトされたオブジェクトに対して、編集、サイズ変更、形の変更、ディスクメニューにおける位置の移動が行えます。

[選択したオブジェクトのみを表示] を選択すると、プロファイル設定時に選択したオブジェクトのみが表示されます。利用可能なプロパティーは、選択したオブジェクトの種類によって異なります。

オブジェクトを整列する

ディスクメニューのオブジェクトを整列するには、オブジェクトプロパティーの設定タブを選択して、 のドロップダウンから希望の整列方法を選択します。

ディスクメニューで 3D 深度を有効にする

3D のプロジェクトを作成し、ディスクメニューを3D で出力するには、 ボタンをクリックして**[3D 深度を有効にする]*** オプションを選択します。

注:この機能を使用中に **3D** ボタンを選択すると 3D モードが有効になります。このモードの詳細は、「3D モードでプレビューする」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

有効にしたら、スライダーを使ってディスクメニュー オブジェクト(テキストやボタンなど)の3D 深度を調整します。スライダーを左にドラッグすると 3D ディスクメニュー オブジェクトが前にあるように表示されます。スライダーを右にドラッグすると、オブジェクトが後ろにあるように表示されます。

ディスク メニュー テンプレートを保存、共有する

ディスクメニュー テンプレートの修正/カスタマイズが完了したら、ディスクメニュー ライブラリに保存して後で使用したり、DirectorZone にアップロードして共有したりすることができます。

- **[共有]** をクリックして、カスタマイズしたテンプレートを DirectorZone にアップロードします。
- **[名前を付けて保存]** をクリックすると、修正したテンプレートは保存され、ディスクメニュー ライブラリに配置されます。
- **[保存]** をクリックすると、新しいテンプレートは保存され、ディスクメニュー ライブラリに配置されます。

プロジェクトをディスクに書き込む

最後に、ディスクへの書き込みを行います。ディスクの書き込みが完了したら、ディスクプレーヤーで再生できるようになります。ハードドライブにディスクフォルダーを作成して、メディア ファイルを整理することもできます。ディスクを最終処理する際に、次から選択することができます。

- 2D でディスクに書き込む
- 3D でディスクに書き込む

プロジェクトは次の光学ディスク形式に書き込むことができます。

- **DVD:**DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW
- **VCD*/SVCD (2D ディスクのみ):**CD-R、CD-RW
- **ブルーレイ ディスク(TM)*:**BDXL、BD-RE、BD-R

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

2D でディスクに書き込む

標準 2D のプロジェクトを作成した場合は、[2D ディスク] タブをクリックしてディスクの設定を行い、ディスクに書き込みます。

ディスクの環境設定を構成する

[2D ディスク] タブでは、次の設定を行います。

ディスク形式

- 動画を書き込むディスク形式を選択します。選択したディスク形式によって、ドロップダウンのオプションは異なります。

注: プロジェクトをリムーバブルディスクにAVCHD* 形式で書き込むこともできます。
 [AVCHD] ボタンを選択し、ドロップダウンから[リムーバブル ディスク] を選択します。
 * CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

動画/音声の設定




- **動画録画形式の選択:** ディスクの動画録画形式および縦横比を選択します。
- **動画エンコード形式および画質の選択:** ディスクの動画エンコード形式および画質を選択します。[スマートフィット] は、使用するディスクの容量に合わせて、ビットレートを最高画質に自動調整するオプションです。
- **音声エンコード形式およびチャンネルの選択:** ディスクの音声形式および出力チャンネル数を選択します。DVD、ブルーレイ ディスク AVCHD ディスクに書き込む場合は、[Dolby Digital] を選択してDolby Digital 2 または5.1 サラウンドサウンドを適用して、ディスクを作成することができます。ブルーレイ ディスクに書き込む場合は、[DTS] を選択して、DTS 5.1 Producer でDTS 5.1 サラウンドサウンドを適用することもできます。

注: 表示される動画/音声形式オプションは、選択したディスク形式によって異なります。

- **CyberLink TrueTheater Surround を有効にする:** CyberLink TrueTheater Surround を有効にしてBGM を強化する場合に、このオプションを選択します。[リビングルーム]、[シアター]、[スタジアム] から選択します。

ディスクに書き込む

プロジェクトを作成したメニューを2D でディスクに書き込むには、次の操作を行います。

1. **[2D ディスク]** タブをクリックします。
2. **[2D で書き込み]** ボタンをクリックします。[最終出力] ウィンドウが表示されます。
3. 出力の設定を次のように行います。
 - **現在のドライブ:** 書き込みドライブ(またはAVCHD 形式のリムーバブルディスク) を選択して、プロジェクトをディスクに書き込みます。必要に応じて  ボタンをクリックして、他のドライブを選択したり、書き込み設定を行います。詳細は、「書き込み設定を行う」を参照してください。プロジェクトを再書き込み可能なディスクに書き込んだ場合は、 をクリックして消去します。詳細は、「ディスクを消去する」を参照してください。
 - **ディスクボリューム ラベル:** ディスクラベル名を入力します。ディスクラベルは、最大 16 文字まで入力することができます。
 - **ディスクへ書き込み:** プロジェクトをディスクに書き込む場合は、このオプションを選択します。
 - **コピー数:** 書き込みを行うディスクの枚数を入力します。
 - **フォルダーの作成:** コンピューターにディスクフォルダーを作成する場合に、このオプションを選択します。フォルダーには書き込みに必要なすべてのファイルが含まれます。 をクリックして、フォルダーの作成先を指定します。フォルダーを作成すると、ディレクトリ内の既存データはすべて上書きされます。
 - **x.v.Color を有効にする:** x.v.Color は、普通より広い色範囲が表示できるカラー システムです。再生環境が x.v.color に対応している場合に、RGB ディスプレイと下位互換性のある x.v.color に準拠した高画質のストリームが作成できます。
 - **ハードウェア ビデオ エンコーダーを有効にする:** レンダリングおよび書き込み時間を速める場合に、このオプションを有効にします。このオプションは、ハードウェア アクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサ ファミリー対応のコンピューター) を搭載の場合にのみ使えます。
4. 準備ができたら、**[書き込み開始]** ボタンをクリックして、プロジェクトをディスクに書き込みます。

注: 書き込み処理には数分かかります。処理にかかる時間は、動画の長さや画質およびコンピュータの処理能力によって異なります。ムービーのレンダリングおよびディスクへの書き込みが完了するまでしばらくお待ちください。[残り時間]には、ディスクのファイナライズクローズにかかる時間は含まれません。

3D でディスクに書き込む

3D* のプロジェクトを作成した場合は [3D ディスク] タブをクリックしてディスクの設定を行い、ディスクに書き込みます。

注: * CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

ディスクの環境設定を構成する

[3D ディスク] タブでは、次の設定を行います。

ディスク形式

- 動画を書き込むディスク形式を選択します。選択したディスク形式によって、ドロップダウンのオプションは異なります。

注: プロジェクトをリムーバブルディスクにAVCHD* 形式で書き込むこともできます。[AVCHD] ボタンを選択し、ドロップダウンから[リムーバブル ディスク] を選択します。
* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

動画/音声の設定

- **動画録画形式の選択:** ディスクの動画録画形式および縦横比を選択します。
- **動画エンコード形式および画質の選択:** ディスクの動画エンコード形式および画質を選択します。[スマートフィット] は、使用するディスクの容量に合わせて、ビットレートを最高画質に自動調整するオプションです。
- **音声エンコード形式およびチャンネルの選択:** ディスクの音声形式および出力チャンネル数を選択します。DVD、ブルーレイディスク AVCHD ディスクに書き込む場合は、[Dolby Digital] を選択してDolby Digital 2 または5.1 サラウンドサウンドを適用して、ディスクを作成することができます。ブルーレイディスクに書き込む場合は、[DTS] を選択して、DTS 5.1 Producer でDTS 5.1 サラウンドサウンドを適用することもできます。

注: 表示される動画/音声形式オプションは、選択したディスク形式によって異なります。

- **3D 出力形式:** レンダリングされ、ディスクに書き込まれる動画の3D ソース形式を選択し




ます。

注: サイドバイサイド3D 形式の3D ディスクは、字幕およびディスクメニューには対応していません。

- **CyberLink TrueTheater Surround を有効にする:** CyberLink TrueTheater Surround を有効にしてBGMを強化する場合に、このオプションを選択します。[リビグルーム]、[シアター]、[スタジアム] から選択します。

ディスクに書き込む

プロジェクトを作成したメニューを3D でディスクに書き込むには、次の操作を行います。


1. [3D ディスク] タブをクリックします。
2. [3D で書き込み] ボタンをクリックします。[最終出力] ウィンドウが表示されます。
3. 出力の設定を次のように行います。
 - **現在のドライブ:** 書き込みドライブ(またはAVCHD 形式のムーバブルディスク) を選択して、プロジェクトをディスクに書き込みます。必要に応じて  ボタンをクリックして、他のドライブを選択したり、書き込み設定を行います。詳細は「書き込み設定を行う」を参照してください。プロジェクトを再書き込み可能なディスクに書き込んだ場合は、 をクリックして消去します。詳細は「ディスクを消去する」を参照してください。
 - **ディスクボリューム ラベル:** ディスクラベル名を入力します。ディスクラベルは、最大 16 文字まで入力することができます。
 - **ディスクへ書き込み:** プロジェクトをディスクに書き込む場合は、このオプションを選択します。
 - **コピー数:** 書き込みを行うディスクの枚数を入力します。
 - **フォルダーの作成:** コンピューターにディスクフォルダーを作成する場合に、このオプションを選択します。フォルダーには書き込みに必要なすべてのファイルが含まれます。 をクリックして、フォルダーの作成先を指定します。フォルダーを作成すると、ディレクトリ内の既存データはすべて上書きされます。
 - **x.v.Color を有効にする:** x.v.Color は、普通より広い色範囲が表示できるカラー システムです。再生環境がx.v.color に対応している場合に、RGB ディスプレイと下位互換性のあるx.v.color に準拠した高画質のストリームが作成できます。

- **ハードウェアビデオエンコーダーを有効にする:** レンダリングおよび書き込み時間を速める場合に、このオプションを有効にします。このオプションは、ハードウェアアクセラレーション(CUDA 対応の NVIDIA グラフィックカード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィックカード、Intel Core プロセッサファミリー対応のコンピュータ) を搭載の場合にのみ使えます。

4. 準備ができたら、**[書き込み開始]** ボタンをクリックして、プロジェクトをディスクに書き込みます。

注: 書き込み処理には数分かかります。処理にかかる時間は、動画の長さや画質およびコンピュータの処理能力によって異なります。ムービーのレンダリングおよびディスクへの書き込みが完了するまでしばらくお待ちください。**[残り時間]** には、ディスクのファイナライズクローズにかかる時間は含まれません。


書き込み設定を行う

初めてディスクに書き込む場合は、 をクリックして次のように書き込み設定を行います。

- **録画ドライブ書き込みドライブ**(または AVCHD 形式のブルーレイディスク) を選択して、プロジェクトをディスクに書き込みます。
- **録画速度:** ディスクへの書き込み速度を設定します。書き込み処理中にエラーが発生した場合は、書き込み速度を下げてください。
- **バッファ アンダーラン保護を含める:** 中断されることなくディスクに書き込む場合に、このオプションを選択します。書き込み中に中断されると、ディスクは使用できなくなります。

この設定は、設定内容が変更されるまで、書き込みの際に毎回使用されます。

ディスクを消去する

再書き込み可能ディスクは、コンテンツを消去し、書き換えることができます。これにより、新しいディスクを買わずに、同じディスクを何度も再利用することができます。 ボタンをクリックすると、ディスクのコンテンツを消去します。

ディスクを消去するには、次を選択します。

- **[高速消去]** オプションを選択すると、ディスクに含まれるディスクインデックスを消去します。
- **[完全消去]** オプションを選択すると、ディスクに含まれる内容をすべて消去します。

[OK] をクリックして、ディスクを消去します。

第 19 章:

PowerDirector の環境設定

CyberLink PowerDirector の設定を行うには、 ボタンまたはキーボードの [Alt+C] を押します。

全般の環境設定

[環境設定] ウィンドウから [全般] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

アプリケーション:

- **元に戻す回数 (最大):** プロジェクト作成中に、元に戻す (Ctrl+Z) 最大回数 (0 から 100) を入力します。回数を増やすと、より多くの CPU リソースを消費します。
- **テレビ信号方式:** 動画用のテレビ信号方式 (NTSC または PAL) を選択します。動画を再生する地域の形式と一致させる必要があります (動画をディスクに書き込む場合)。
- **ドロップフレーム タイムコードを使う** 選択したテレビ信号形式が NTSC の場合、[はい] を選択すると、動画のタイムコードをタイムラインの動画長さ同期します。
- **タイムラインに音の波形を表示する:** オーディオクリップのタイムラインに音の波形を表示する場合は選択します。
- **HD 映像処理を有効にする (シャドウ ファイル):** 高速ファイル処理を有効化して HD 映像の編集を高速化する場合は選択します。有効にすると、より多くの CPU リソースを消費します。
- **一時ファイルの自動削除 (間隔):** 一時ファイルを自動的に削除する間隔 (日数) を選択します。手動で一時ファイルを削除する場合は、[手動で削除] ボタンをクリックします。

インターネット:

- **ソフトウェアアップデートを自動チェックする:** 定期的に更新情報やバージョンを自動的に表示する場合は選択します。

言語:

- **システムのデフォルト言語を使用する:** CyberLink PowerDirector の表示言語をコンピュータのオペレーティングシステムと同じ言語にする場合に、このオプションを選択します。
- **ユーザー定義:** このオプションを選択してから、表示言語をドロップダウン リストから選択します。

キャプチャーの環境設定

[環境設定] ウィンドウから [キャプチャー] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

キャプチャー:

- **キャプチャーしたファイルをメディアライブラリーに追加する:** このオプションを選択すると、キャプチャーしたファイルをメディアライブラリーに直接インポートします。
- **キャプチャーしたファイルを空の作業領域に追加する:** このオプションを選択すると、キャプチャーしたファイルは空の作業領域 (タイムライン) に直接インポートされます。
- **吹き替え音声を自動的に置き換える:** 新しい吹き替え音声で上書きする場合に、このオプションを選択します。

シーン自動検出:

- **キャプチャー後にシーンの検出をしない:** 動画をキャプチャーした後にシーンの自動検出を行わない場合に、このオプションを選択します。
- **キャプチャー後、動画フレームの変更点でシーンを検出する:** 動画のキャプチャー中にシーンの検出を行う場合に、このオプションを選択します。シーンの検出では、取り込んだフレームを比較して、シーンの変更箇所を識別します。各シーンは録画中に各シーンごとにファイルに保存されます。
- **キャプチャー中にタイムコードでシーンを検出してから別ファイルに保存する (DV-VCR モードのみ):** シーンのブレイク信号を検出し、各シーンを個別のファイルに保存する場合に、このオプションを選択します。(DV カムコーダーは、ユーザーが REC (録画) ボタンを放すと、テープ上にシーンブレイク信号を生成します。) この機能は DV カムコーダーからのキャプチャーにのみ使用できます。

DV パラメーターの設定:

- **[DV パラメーター] ボタンをクリックして、DV カムコーダー向けのバッファ時間 ([パッチキャプチャー] / [テープへの書き込み] セクション) を設定します。バッファ時間を設定**

することで、DV カムコーダーおよびバッチキャプチャー/テープへの書き込み機能が同時に開始します。バッファーを設定しないと、カムコーダーを起動する前に、バッチキャプチャーまたはテープへの書き込みが始まる場合があります。[DV パラメーターの設定] ウィンドウの [DV 自動停止] セクションで、フランクテープの指定する間隔の後に、スキャンキャプチャーを自動的に停止するかを選択します。間隔は秒で指定することができます。

確認の環境設定

[環境設定] ウィンドウから[確認] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

確認

- **テレビ信号方式が一致しない場合、確認メッセージを表示する:**このオプションを選択すると、テレビ信号方式 (NTSC/PAL) と一致しないビデオクリップを作業領域に追加した場合には、確認メッセージが表示されます。
- **縦横比が一致しない場合、確認メッセージを表示する:**このオプションを選択すると、縦横比が一致しないビデオクリップを作業領域に追加した場合には、確認メッセージが表示されます。
- **ファイルをハードドライブから削除する:**このオプションを選択すると、メディアライブラリのファイルをハードドライブから削除します。
- **編集集中にチャプターを削除する場合、確認メッセージを表示する:**このオプションを選択すると、動画編集集中にチャプターポイントが削除された場合に、確認メッセージが表示されます。
- **ワイド画面に対応しない場合、確認メッセージを表示する:**このオプションを選択すると、ワイド画面に対応しない場合、確認メッセージが表示されます。
- **HD 映像をライブラリーにインポートする場合、確認メッセージを表示する:**このオプションを選択すると、HD 映像をインポートする場合には、確認メッセージが表示されます。
- **常にキャプチャーした動画名の確認メッセージを表示する:**このオプションを選択すると、キャプチャー ウィンドウで動画をキャプチャーした場合には、ファイル名の確認メッセージが表示されます。このオプションを選択解除すると、ファイル名が自動的に付けられます。
- **常にキャプチャーしたスナップショットファイル名の確認メッセージを表示する:**このオプションを選択すると、スナップショットをキャプチャーした場合には、ファイル名の確認メッセージが表示されます。このオプションを選択解除すると、ファイル名が自動的に付けられます。
- **起動時に常にフル機能エディターを開く:**このオプションを選択すると、確認メッセージを

表示しないで、プログラムを起動時に常にフル機能エディターを開きます。

- **3D フルスクリーンモードを開く時、確認メッセージを表示する:** フルスクリーンでのみ 3D コンテンツを表示可能なコンピュータで、3D フルスクリーンモードを開く時に確認メッセージを表示する場合は、このオプションを選択します。

DirectorZone の環境設定

[環境設定] ウィンドウから [DirectorZone] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

自動サインイン:

- **PowerDirector 起動時に DirectorZone に自動サインインする:** このオプションを選択して、電子メールアドレスおよびパスワードを入力すると、プログラムの起動時に DirectorZone に自動的にサインインされます。DirectorZone のアカウントがない場合は、[アカウントの取得] ボタンをクリックします。

プライバシー原則:

- **DirectorZone が編集情報を収集する:** このオプションを選択すると、YouTube にアップロードしたプロジェクトで使用済みのテンプレートの名前をすべて収集します。

編集の環境設定

[環境設定] ウィンドウから [編集] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

タイムライン:

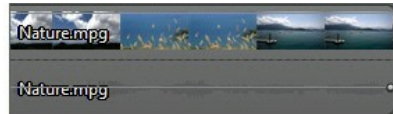
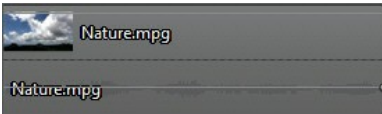
- **デフォルトの作業領域:** デフォルトの作業領域を [タイムライン] または [ストーリーボード] から選択します。
- **タイムラインのコンテンツを挿入/削除するときにすべてのトラックを連結させる:** このオプションを選択すると、トラックの左右に配置される2つのクリップ(または1つのクリップを分割)間にメディアクリップを挿入すると、タイムライン上のすべてのコンテンツは右に移動します。2つのクリップから1つのクリップを削除すると、タイムライン上のすべてのコンテンツは左に移動します。このオプションを選択解除すると、クリップを挿入/削除する場合、同じトラックのコンテンツのみが移動します。

注: トラックからメディアクリップを削除する際に同じトラックのコンテンツを左に移動しない場合は、クリップを右クリックして [削除して間隔はそのままにする] を選択します。

- **デフォルトのトランジション動作:** タイムライントラックの2つのクリップ間に追加されるデフォルトのトランジション動作を選択します。オーバーラップおよびクロストランジションに関する

る詳細は、「トランジションの動作を設定する」を参照してください。

- **Magic Motion 使用時に画像間にトランジションを追加する:**このオプションを選択して、[トランジション種類] から Magic Motion ツール使用時の画像間のトランジション種類を選択します。
- **フレーム固定時にエフェクトとタイトルを追加する:**[フレーム固定] ボタンをクリックした時にタイムラインエフェクトやタイトルを自動追加する場合に、このオプションを選択します。
- **シーンの再構成用にビデオクリップの連続サムネイルを有効にする:**タイムラインに挿入したビデオクリップ全体でフレームサムネイルを有効にする場合に、このオプションを選択します。このオプションを有効にすることで、クリップ中の異なるシーンを簡単に見つけることができます。



所要時間:

- タイムラインでの画像ファイルやエフェクト、トランジション、タイトル、字幕などの、デフォルトの所要時間 (秒単位) を設定します。

ファイルの環境設定

[環境設定] ウィンドウから[ファイル] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

デフォルトの位置:

- **インポートフォルダー:**最後にメディアをインポートしたフォルダーが表示されます。このフォルダーを変更するには[参照] をクリックして、新しいフォルダーを選択します。
- **エクスポートフォルダー:**キャプチャーするメディアを保存するフォルダーを指定します。このフォルダーを変更するには[参照] をクリックして、新しいフォルダーを選択します。

ファイル名:

- **キャプチャーする動画名:**キャプチャーする動画ファイルに付けるデフォルトの名前を入力します。DV/HDV テープからキャプチャーする場合、[ファイル名の後に時間情報を追加する] オプションを選択します。
- **出力ファイル名:**出力する動画ファイルに付けるデフォルトの名前を入力します。

- **スナップショット ファイル名:** キャプチャーするスナップショット(2D および3D) に付けるデフォルトの名前を入力します。ドロップダウン メニューからスナップショットのファイル形式を選択します。2D はBMP、JPG、GIF、PNG から 3D はMPO、JPS から選択します。3D のスナップショットも3D でキャプチャーされます。
- **スナップショット保存先:** キャプチャーするスナップショットの保存先をドロップダウンから選択します。ファイルとして保存して、クリップボードにコピーしたり、デスクトップの壁紙背景として設定することができます。
- **スナップショットの画質は元の動画サイズを使用する(可能な場合):** スナップショットを取り込み時のプレビュー ウィンドウのサイズではなく、元の動画サイズと画質で保存する場合に選択します。

ハードウェア アクセラレーションの環境設定

[環境設定] ウィンドウから[ハードウェア アクセラレーション] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

ハードウェア アクセラレーション:

注: この機能を使うには、コンピューター グラフィックカードの最新ドライバーおよび関連するハードウェア アクセラレーションソフトをダウンロード、インストールしてください。

- **OpenCL 技術を有効にして、ビデオエフェクトのプレビューレンダリングを高速化する:** コンピューターがGPU ハードウェア アクセラレーションに対応する場合に、このオプションを選択すると、コンピューターのマルチコア並列処理能力を利用することで、一部のビデオエフェクトのレンダリングを高速化します。

注: 出力中にハードウェア アクセラレーション技術を有効化するには、出力前に[出力] ウィンドウの出力環境設定セクションの[ハードウェア ビデオ エンコーダー] を選択します。コンピューターがOpenCL に対応しない場合、UI 上の言葉は対応するハードウェア アクセラレーション技術 (INTEL Effect Acceleration、NVIDIA CUDA、AMD Accelerated Parallel Processing) によって置き換えられます。

- **ハードウェア デコーディングを有効にする:** コンピューターがNVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing/Intel Core プロセッサ ファミリー技術に対応する場合に、このオプションを選択すると、編集処理中、動画を出力中に、ハードウェア アクセラレーションを使って動画をデコードします。

注: この機能は、Windows XP ではご利用いただけません。

プロジェクトの環境設定

[環境設定] ウィンドウから[プロジェクト] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

プロジェクト

- **プロジェクト履歴の表示数:** CyberLink PowerDirector の起動時に [ファイル] メニューに表示される、プロジェクト履歴の表示数 (0 から20) を入力します。
- **PowerDirector 起動時に最新のプロジェクトを自動的に開く** PowerDirector の起動時に最新のプロジェクトを自動的に開く場合は、このオプションを選択します。
- **PowerDirector 起動時にサンプルクリップを自動的に開く** プログラムの起動時にメディアライブラリにサンプル画像およびビデオクリップを自動的に取り込む場合は、このオプションを選択します。
- **プロジェクトの自動保存 (間隔):** このオプションを選択して、プロジェクトを自動保存する間隔 (分) を入力します。自動保存する場所を指定するには [参照] ボタンをクリックして、フォルダーの場所を選択します。

出力の環境設定

[環境設定] ウィンドウから[出力] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

出力:

- **ビデオのブロック ノイズを軽減する (Intel SSE4 最適化):** このオプションを選択すると、動画の出力画質を改善します (コンピュータが Intel SSE4 最適化対応の場合)。

3D スライドショーの画質:

- スライダーを使って、作成した3D スライドショー ビデオの画質を設定します。画像の動きが遅いほどスライドショーの画質が上がります。コンピュータの3D グラフィックカード (搭載の場合) により、出力時間が速くなります。

H.264 AVC:

- **単一の IDR H.264 ビデオで SVRT を許可する:** タイムラインに H.264 AVC クリップのみがあり、SVRT を使ってムービー プロジェクトをレンダリングする場合に、このオプションを選択します。SVRT に関する詳細は、「インテリジェント SVRT を使用する」を参照してください。

第 20 章:

付録

ここでは、デジタル動画の制作やPowerDirector の操作の際に参考になる情報を紹介します。

ホットキー

CyberLink PowerDirector でホットキーを利用すると、操作がより簡単になります。以下のホットキーが利用できます。

システムのホットキー

ホットキー	機能
F1	ヘルプ
Delete	選択したアイテムを削除
Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Shift + F12	ホットキーの一覧を表示
Alt + F4	CyberLink PowerDirector を終了

プロジェクトのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + N	新規のプロジェクトを作成
Ctrl + O	既存のプロジェクトを開く
Alt + Enter	プロジェクトのプロパティを表示
Ctrl + S	プロジェクトの保存
Ctrl + Shift + S	プロジェクトに名前を付けて保存
Ctrl + Shift + W	新しい作業領域

作業領域のホットキー

ホットキー	機能
Tab	タイムラインストーリーボードビューの切り替え
Home	クリッププロジェクトの開始位置に移動
End	クリッププロジェクトの終了位置に移動
, (カンマ)	コマ戻し
.(ピリオド)	コマ送り
下方向キー	次の1秒
上方向キー	前の1秒
A	ミュージックビートの検出:再生中にミュージックビートマーカを手動で追加する
Alt + 1	Magic Fix 機能を開く
Alt + 2	Magic Motion 機能を開く
Alt + 3	Magic Cut 機能を開く
Alt + 4	Magic Style 機能を開く
Alt + 5	Magic Music 機能を開く
Alt + 6	Magic Movie ウィザードを開く
Ctrl + 右方向キー	トラック(クリップモード)で次のクリップに移動
Ctrl + 左方向キー	トラック(クリップモード)で前のクリップに移動
Ctrl + C	コピー
Ctrl + X	切り取り
Ctrl + V	貼り付け
+	ルーラーの拡大
-	ルーラーの縮小
Alt + C	環境設定を開く
Shift+Del	削除して間隔はそのままにする

スマートガイドのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + Alt + T	音声トビログオブションの表示
Ctrl + Alt + M	マルチトビログオブションの表示
F2	PIP デザイナー、パーティクルデザイナー、タイトルデザイナー、エフェクト設定を開く

メイン パネルのホットキー

ホットキー	機能
Alt + F9	キャプチャー ウィンドウに切り替え
Alt + F10	編集ウィンドウに切り替え
Alt + F11	出力ウィンドウに切り替え
Alt + F12	ディスク作成ウィンドウに切り替え

ライブラリーのホットキー

ホットキー	機能
F2	メディア ファイル名の変更
F3	メディアルームを開く
F4	エフェクトルームを開く
F5	PIP オブジェクトルームを開く
F6	パーティクルルームを開く
F7	タイトルルームを開く
F8	トランジションルームを開く
F9	音量 ミキシングルームを開く
F10	吹き替え録音ルームを開く
F11	チャプター設定ルームを開く

F12	字幕ルームを開く
Ctrl + Enter	メディア ビューアーでメディアを表示
Ctrl + A	すべて選択
Ctrl + Tab	フィルター間の切り替え
Ctrl + D	シーンの検出
Ctrl + Q	メディア ファイルのインポート
Ctrl + W	メディア フォルダーのインポート

キャプチャーのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + R	録画
スペース	DV 再生/プレビューの一時停止
Ctrl + /	DV プレビュー停止
Ctrl + ,(カンマ)	DV 巻戻し
Ctrl + ,(ピリオド)	DV 早送り
Alt + Y	キャプチャーした動画にテキストキャプションを追加

吹き替えのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + H	フェードイン
Ctrl + J	フェードアウト
Ctrl + R	録画/録音開始
Ctrl + /	録画/録音停止

プレビュー ウィンドウのホットキー

ホットキー	機能
-------	----

スペース	再生/一時停止
Ctrl + /	停止
, (カンマ)	前のユニット
. (ピリオド)	次のユニット
Page Up	クラブモードに切り替え
Page Down	ムービーモードに切り替え
Ctrl + F	早送り
[開始位置
]	終了位置
Ctrl + Enter	メディアビューアーでメディアを表示
Ctrl + P	プレビューウィンドウでコンテンツのスナップショットを取得
Ctrl + + (プラス)	音量を上げる
Ctrl + - (マイナス)	音量を下げる
Ctrl + Backspace	ミュートオン/ミュートオフ
Ctrl + U	システム音量の調整

タイトル デザイナーのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + B	テキストを太字に設定
Ctrl + I	テキストを斜体に設定
Ctrl + L	テキストを左揃え
Ctrl + R	テキストを右揃え

インテリジェントSVRT:

インテリジェントSVRTはMPEG-1、MPEG-2、H.264、DV-AVI (Type I) 形式のビデオクラブに適用します。以下の適用条件を満たす場合にSVRTが適用されます。ただし、クラブ(またはクラブの一部)をレンダリングする必要はありません。

- フレームレート、フレームサイズ、ファイル形式が出力プロファイルと一致していること
- ビットレートが出力プロファイルのビットレートに類似していること
- テレビ信号方式が出力プロファイルのテレビ信号方式と一致していること。詳細は、「テレビ(ビデオクリップのインターレース)方式を設定する」を参照してください。

上記の条件をすべて満たした場合はのみ SVRT が使えます。上記の条件を満たさないクリップは、SVRT を使用せずにクリップ全体がレンダリングされます。

以下の条件では、クリップ(またはクリップの一部)は再レンダリングする必要があるため、SVRT は適用 **できません**。

- タイトルまたはトランジションエフェクトを加える場合
- ビデオクリップの色を変更する場合
- 2 つのビデオクリップを結合する場合 (結合されたクリップの前後 2 秒以内のクリップがレンダリングされます)
- ビデオクリップを分割する場合 (分割の前後 2 秒以内のクリップがレンダリングされます)
- ビデオクリップをトミングする場合 (トミングされたクリップの前後 2 秒以内のクリップがレンダリングされます)
- 作品の合計時間が 1 分以内の場合で、動画にレンダリングが必要な箇所がある場合は、作品全体をレンダリングします。

ライセンスと著作権

ここでは、Open Source Computer Library の Intel ライセンス契約および GNU Lesser General Public を含む PowerDirector のライセンス契約および著作権情報を紹介します。PowerDirector が使用する他社コンポーネントの一覧も記載します。

ライセンスの否認

本製品には、GNU Lesser Public License およびその他の組織により提供されるこれらソフトウェアコンポーネントの無料配布を提供する同様のライセンス利用規約に準拠した特定の著作権を有する他社のソフトウェアコンポーネントのライセンスが含まれます。これらの契約書のコピーは、下表に示される各コンポーネントの関連リンクをクリックすると参照できます。またGNU Lesser Public License Agreement (GNU Lesser 一般使用許諾契約) のコピーは、<http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html> を参照してください。

以下に示す LGPL コンポーネントおよびその他コンポーネントは、その明示または黙示を問わず、いかなる保証も含まれません。それらは、特定の商品性および適合性を黙示する制限も含まれます。これらのコンポーネントの品質および性能に対するリスクはすべて利用者には帰属します。詳しくは、それぞれのライセンス契約を確認してください。

ここに記載する LGPL およびその他ライセンス契約における「著作権所有者」は、これらのコンポーネントソフトウェアの使用または使用の不能により生じる一般的、特殊的、付随的または間接的な如何なる損害に対しても責任を負いません。詳しくは、それぞれのライセンス契約を確認してください。

そのような性質のコンポーネントのリストについて、および、そのようなライセンス契約のあるコンポーネントの全ソースコード(オブジェクトコードの編集およびインストールを制御するスクリプトを含む)の取得については、以下の「コンポーネント一覧」を参照してください。

ソースコードのダウンロード

対応するライセンス契約コンポーネントの機械読み込み可能なソースコードは <http://jp.cyberlink.com/> からダウンロードできます。これらのソースコードに付随する著作権表示、保証の否認、およびライセンス契約をお読みください。

コンポーネント一覧

コンポーネント	ライセンス情報
cv.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
cvaux.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
highgui.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVa6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer

	Library
OptCVm6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVw7.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
PThreadVC2.dll	GNU Lesser General Public License

ライセンスと著作権

「コンポーネント一覧」に記載されたコンポーネントに適用されるライセンスおよび著作権を以下に示します。

Dolby Laboratories

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works. Copyright 1995-2005 Dolby Laboratories. All rights reserved.



DTS

Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks & DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. Product includes software. © DTS, Inc. All Rights Reserved.



Intel License Agreement For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000, Intel Corporation, all rights reserved. Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall Intel or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

GNU Lesser General Public License

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or

if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing

non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been

distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be

supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the

Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License.

Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work

based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical

distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO

MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

CLAPACK Copyright Notice

Anderson, E. and Bai, Z. and Bischof, C. and Blackford, S. and Demmel, J. and Dongarra, J. and Du Croz, J. and Greenbaum, A. and Hammarling, S. and McKenney, A. and Sorensen, D. LAPACK User's Guide. Third Edition. Philadelphia, PA: Society for Industrial and Applied Mathematics, 1999. ISBN: 0-89871-447-8 (paperback)

第 21 章:

テクニカル サポート

この章では、テクニカルサポートについて説明します。ユーザーが回答を見つけるために役立つ情報が含まれています。ご購入の代理店、販売店にお問い合わせいただくこともできます。

注: プログラムに関する情報は、弊社のユーザー フォーラムやビデオチュートリアル (<http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/pdr>) から入手いただけます。

テクニカル サポートにお問い合わせになる前に

CyberLink が提供する以下のサポートオプション内容をご参照ください(無料)。

- プログラムに組み込まれている「ユーザーガイド」または「オンラインヘルプ」を参照する。
- CyberLink Web サイトのサポートページの「サレッジベース(FAQ)」を参照する。

<http://www.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do>

FAQ にはユーザーガイドまたはオンラインヘルプよりも新しい情報が掲載されている場合があります。

テクニカルサポートに電子メールまたは電話で連絡する際には、次の情報をあらかじめご用意ください。

- 登録済み **シリアル番号** (シリアル番号は、CD ケース 箱、または CyberLink ストアで製品購入時に受け取った電子メールに明示されています)。
- 製品名、バージョン、ビルド番号 (通常、ユーザー インターフェイス上の製品名をクリックすると表示されます)。
- お使いの Windows OS のバージョン。
- システムのハードウェアデバイス (キャプチャー カード、サウンドカード、VGA カード) およびその仕様。
- 表示された警告メッセージの内容 (メッセージの内容はメモするか、スクリーンショットをとっておいてください)。
- トラブルの詳しい内容と発生した状況。

Web サポート

CyberLink のWeb サポートは、24 時間いつでも無料でご利用いただけます。

注: CyberLink のWeb サポートをご利用いただくには、まずメンバー登録を行う必要があります。

CyberLink では、FAQ を始めとしたさまざまなWeb サポートオプションを、次の言語で提供しています。

言語	Web サポートURL
英語	http://www.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
中国語 (繁体字)	http://tw.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
日本語	http://support.jp.cyberlink.com
イタリア語	http://it.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
ドイツ語	http://de.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
フランス語	http://fr.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
スペイン語	http://es.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do