

CyberLink
PowerDirector
ユーザーズガイド



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いただきたいと思います。

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し、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、導入画面中に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を除いて、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う場合に限り、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す。

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なくなります。

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、記録の方法を含め、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、PowerDirectorは情報、サービス、または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。

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く登録商標であり、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。

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.

For DTS patents, see <http://patents.dts.com>. Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks, and DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. © DTS, Inc. All Rights Reserved.

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

886-2-8667-1385

Copyright (c) 2013 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.....	2
DirectorZone.....	14
システム動作環境.....	16

PowerDirector の編集モード.....19

フル機能エディター.....	19
イージー エディター.....	21
スライドショー クリエーター.....	23
音楽の環境設定を行う.....	26
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.....	28

PowerDirector の作業領域.....33

ルーム.....	34
メディア ルーム.....	34
エフェクト ルーム.....	35
PiP オブジェクト ルーム.....	35
パーティクルルーム.....	36
タイトルルーム.....	36
トランジション ルーム.....	37
音声ミキシング ルーム.....	37
吹き替え録音ルーム.....	37
チャプター ルーム.....	37

字幕ルーム.....	38
ライブラリー ウィンドウ.....	38
エクスプローラー ビュー.....	39
ライブラリーのメディアをフィルターにかける.....	40
ライブラリー メニュー.....	40
作業領域を拡張する.....	40
プレビュー ウィンドウ.....	41
プレビュー プレーヤー コントロール.....	42
スクリーン スナップショットを取得する.....	43
プレビュー/ディスプレイ オプション.....	43
拡大/縮小.....	45
プレビュー ウィンドウの固定を解除する.....	46
3D モードでプレビューする.....	46
作業領域の編集.....	47
タイムライン ビュー.....	48
ストーリーボードビュー.....	58

PowerDirector のプロジェクト.....59

プロジェクトの縦横比を設定する.....	60
プロジェクトをエクスポートする.....	60

PowerDirector にメディアをインポートする.....61

メディア ファイルをインポートする.....	61
3D メディア.....	63
PowerDirector のプロジェクトをインポートする.....	65
メディアをキャプチャーする.....	66
DV カムコーダーからのキャプチャー.....	67
HDV カムコーダーからのキャプチャー.....	68
テレビ信号からのキャプチャー.....	69
デジタルテレビ信号からのキャプチャー.....	69
Web カメラからのキャプチャー.....	69

マイクからのキャプチャー.....	70
CD からのキャプチャー.....	70
AVCHD カムコーダーからのキャプチャー.....	70
光学デバイスからのキャプチャー.....	70
キャプチャー済みコンテンツ.....	71
画質/音質プロファイルの設定.....	71
キャプチャーの設定.....	71
キャプチャーの環境設定.....	72
メディアをダウンロードする.....	73
Flickr から画像をダウンロードする.....	73
Freesound から音声をダウンロードする.....	74
DirectorZone からダウンロードする.....	75
シーンの検出と音声の抽出を行う.....	75
ビデオクリップからシーンを検出する.....	75
ビデオクリップから音声を抽出する.....	77
PowerDirector のプラグイン.....	79
MultiCam デザイナーを使用する.....	80
メディアをインポートする.....	81
クリップを同期する.....	83
録画コンテンツを作成する.....	84
録画コンテンツを編集する.....	86
テーマ デザイナーを使用する.....	89
概要	90
テーマ テンプレート/シーケンスを追加する.....	91
メディアクリップを追加する.....	94
メディアクリップを編集する.....	97
BGM を編集する.....	99
タイトル テキストを編集する.....	100
背景画像を置き換える.....	101
シーケンス間にトランジションを追加する.....	101
ムービーをプレビュー、保存する.....	102
作成したムービーを編集する.....	103

プロジェクトのメディアを整理する.....105

ビデオ/イメージ

クリップをタイムラインに追加する.....106

 ビデオ/イメージクリップを追加する.....107

 カラーボードと背景を追加する.....108

オーディオクリップを追加する.....112

 Magic Music.....114

 音声を同期する.....115

Magic Movie ウィザードを使用する.....118

スライドショー クリエーターを使用する.....119

メディアを編集する.....121

コンテンツ アウェア編集.....121

 コンテンツ アウェア編集を使う.....122

クリップを分割する.....126

音声/ビデオクリップのリンクを解除する.....127

動画/オーディオクリップをトリミングする.....128

 ビデオクリップをトリミングする.....128

 オーディオクリップをトリミングする.....133

メディアクリップの長さを設定する.....134

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.....135

ビデオクリップの縦横比を調整する.....136

画像をストレッチする.....137

画像をトリミングする.....138

メディアの形を変更する.....139

画像/動画を補正/強調する.....140

ColorDirector のカラー エフェクト (プリセット)	
を適用する.....	141
高度な補正/強調.....	141
メディアでキーフレームを使用する.....	142
キーフレームを追加する.....	145
パワー ツール.....	148
音声をミュートする.....	149
音声の詳細編集.....	149
時間情報.....	150
Magic Fix.....	150
Magic Cut.....	151
エフェクトを追加する.....	153
ビデオ エフェクトを追加する.....	153
ビデオ エフェクトを修正する.....	155
Magic Motion を使用する.....	156
Magic Motion デザイナー.....	157
Magic Style を使用する.....	159
フレーム固定エフェクトを使用する.....	159
PiP エフェクト を作成する.....	161
PiP オブジェクトを追加する.....	161
PiP オブジェクトを作成する.....	163
ペイント デザイナーを使用する.....	164
ペイント アニメーションを作成する.....	165
PiP デザイナーでメディアを修正する.....	168
モード選択とズーム ツール.....	169
PiP メディアのサイズと位置を修正する.....	170
PiP メディアのプロパティーを修正する.....	171
PiP メディアにモーションを追加する.....	174
PiP マスクを追加する.....	178
PiP キーフレームを使用する.....	178

PiP オブジェクトを保存、共有する.....	181
パーティクル	
エフェクトを追加する.....	183
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.....	185
モード選択とズーム ツール.....	186
オブジェクト、画像、背景を追加する.....	187
パーティクル オブジェクトの範囲と位置を変更する.....	189
パーティクル	
オブジェクトのプロパティーを変更する.....	190
モーションをパーティクル オブジェクトに追加する.....	195
パーティクル キーフレームを使用する.....	195
パーティクル エフェクト	
テンプレートを保存、共有する.....	198
タイトル	
エフェクトを追加する.....	201
タイトル デザイナーでタイトルを修正する.....	203
モード選択とズーム ツール.....	204
テキスト、パーティクル、画像、背景を追加する.....	205
タイトル エフェクトの位置を変更する.....	207
タイトル テキスト プロパティーを変更する.....	207
タイトル テキストにモーションを適用する.....	214
タイトル テンプレートを保存、共有する.....	217
トランジションを使用する.....	219
1 つのクリップ上にトランジションを追加する.....	219
2 つのクリップ間にトランジションを追加する.....	221
トランジションの動作を設定する.....	222
トランジションの設定を修正する.....	223

音声のミキシングと吹き替え を行う.....225

オーディオクリップの音量レベルを調整する.....	225
トラック内の音声をミキシングする.....	225
音声ミキシングルームで音声のミキシングを行う.....	226
オーディオクリップにフェード エフェクトを適用する.....	227
オーディオクリップの音量レベルを元に戻す.....	228
吹き替え録音を行う.....	229

チャプターを追加する.....231

チャプター マーカーを追加する.....	231
チャプター サムネイルを設定する.....	232

字幕を追加する.....233

字幕マーカーを追加する.....	233
ファイルから字幕をインポートする.....	234
MKV ファイルから字幕を抽出する.....	235
字幕を編集する.....	235
字幕を同期する.....	236

プロジェクトを出力する.....237

インテリジェント SVRT を使用する.....	237
出力ウィンドウ.....	238
標準 2D ファイルに出力する.....	241
3D 形式で出力する.....	243
デバイスに出力する.....	246
オンラインメディア サイトに動画をアップロードする.....	249
バッチ出力.....	257

ディスクを作成する.....259

他のディスク コンテンツをインポートする.....	261
ディスク メニューを選択する.....	262
ディスク メニューの環境設定を編集する.....	264
ディスク メニュー テキストを編集する.....	264
ディスク メニューの音楽を設定する.....	265
最初に再生する動画を追加する.....	266
ディスク再生モードを設定する.....	267
各ページのボタン数を設定する.....	267
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.....	269
モード選択とズーム ツール.....	270
メニュー オープニングおよび背景を設定する.....	271
メニューに画像を追加する.....	273
ディスク メニュー タイトル	
テキストを追加、編集する.....	273
オブジェクト プロパティを設定する.....	277
メニュー ボタンを追加、編集する.....	278
ディスクメニューで 3D 深度を有効にする.....	279
ディスク メニュー テンプレートを保存、共有する.....	280
プロジェクトをディスクに書き込む.....	280
2D でディスクに書き込む.....	281
3D でディスクに書き込む.....	284
書き込み設定を行う.....	286
ディスクを消去する.....	287

PowerDirector の環境設定.....289

全般の環境設定.....	289
キャプチャーの環境設定.....	290
確認の環境設定.....	291
DirectorZone の環境設定.....	293
編集の環境設定.....	294

ファイルの環境設定.....	295
表示の環境設定.....	296
ハードウェア アクセラレーションの環境設定.....	297
プロジェクトの環境設定.....	298
出力の環境設定.....	299

PowerDirector のホットキー.....301

デフォルトのキーボード ホットキー.....	301
アプリケーション メニュー バー ホットキー.....	302
システムのホットキー.....	306
キャプチャーのホットキー.....	306
編集のホットキー.....	307
デザイナーのホットキー.....	308
キーボード ホットキーをカスタマイズする.....	308
ホットキー セット.....	309

付録.....311

インテリジェント SVRT:.....	311
ライセンスと著作権.....	312
ライセンスと著作権.....	315

テクニカル サポート.....331

テクニカル サポートにお問い合わせになる前に.....	331
Web サポート.....	332

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、弊社のメンバー フォーラムやビデオ チュートリアル (<http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/pdr>) からも入手いただけます。

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プロ品質のビデオ 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、ディスクに書き込み、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します。

- [MultiCam デザイナー] でライブ カメラ切替装置をシミュレーションして、複数のカメラで撮影したシーンをシームレスに編集。
- [テーマ デザイナー] のテーマ テンプレートで、さらにクリエイティブなプロジェクトを作成。
- モーション ブラーで、PiP メディアの動きをさらにスムーズに、自然に本物らしく表現。
- TrueVelocity™ 4* で PC を高速化。

- AudioDirector*、ColorDirector*、PhotoDirector* を使ってフル編集。
- 2K* および 4K* Ultra HD ビデオをインポート、最高 7.1 チャンネルの音声を編集。
- PowerDirector のデザイン スタジオ (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、メニュー デザイナー) で、クロマ キーやテキスト カーニングなどを設定。
- コンテンツ アウェア編集* ツールで、ビデオ クリップから最高のシーンをさらに正確に検索。
- リップル編集機能で、タイムラインのクリップ間に自動的にトランジションを追加。
- ColorDirector のカラー エフェクト (プリセット) を適用して、ビデオ クリップの色と印象を変更。
- タイムラインのメディア クリップのキーフレーム属性 (エンハンスメント、ビデオ エフェクト、モーション) をコピーして他のクリップに貼り付け。
- 背景色、エフェクトの方向や種類などが編集可能なトランジション。
- プロジェクト中の選択範囲のみを出力、動画ファイルを分割して出力。
- Matroska (MKV)* 動画ファイルから字幕を抽出して、MKV プレーヤーで再生用の字幕を作成。
- 2K* または 4K* Ultra HD 形式で動画を出力。
- DTS 5.1ch オーディオで DVD ディスクを作成、書き込み。

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、弊社 Web サイトの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	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
ネイティブ 64 ビット エンジン サポート	あり	あり	--	--	--	--	--
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	あり	--	--
3D 画像 (MPO、JPS)	あり	あり	あり	あり	あり	--	--
MPEG-1、MPEG-2	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
FLV、MKV、DSLR	あり	あり	あり	あり**	あり**	あり**	あり**
DDCD 音声ファイル付き AVCHD ファイル (.M2T/.M2TS)	あり	あり	あり	あり**	あり**	--	--
LPCM 音声ファイル付	あり	あり	あり	あり**	あり**	あり**	あり**

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
き AVCHD ファイル (. M2T/ M2TS)							
Apple デバイス/PSP MPEG-4	あり	あり	あり	あり**	あり**	あり**	あり**
4K ビデオ (1920* 1080 以上)	あり	あり	--	--	--	--	--
Dolby Digital 2 ch 付きクリップ	あり	あり	あり	あり	あり	--	--
Dolby Digital 5.1 ch 付きクリップ	あり	あり	あり	--	--	--	--
Dolby Digital Plus 5.1ch 付き クリップ	あり	あり	あり	--	--	--	--
DTS 5.1 ch 付きクリップ	あり	あり	--	--	--	--	--
WAV 7.1 ch 付きクリップ	あり	あり	あり	--	--	--	--

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
プ							
MOD、TOD	あり	あり	あり	あり	あり	--	--
WTV クリップ (MPEG-2 ビデオ)	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
WTV クリップ (H.264)	あり	あり	あり	あり**	あり**	あり**	あり**
DVR-MS	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
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	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	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	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	あり	--
AVCHD カムコーダー キャプチャー	あり	あり	--	--	--	--	--

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
—							
QuickScan	あり	あり	あり	--	--	--	--
SmartCapture	あり	あり	あり	--	--	--	--
DV バックアップ	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
編集機能							
2D 動画/画像を 3D に変換	あり	あり	--	あり	--	--	--
3D PiP エフェクト	あり	あり	あり	あり	あり	--	--
3D タイトルエフェクト	あり	あり	--	あり	--	--	--
3D パーティクルエフェクト	あり	あり	--	--	--	--	--
3D トランジションエフェクト	あり	あり	あり	あり	あり	--	--
3D ビデオエフェクト	あり	あり	--	あり	--	--	--
3D 方向調整	あり	あり	--	--	--	--	--
TrueTheater ビデオエ	あり	あり	あり	--	--	--	--

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
アンハンスメント							
テーマ デザイナー	あり	あり	あり	--	--	--	--
MultiCam デザイナー	あり	あり	--	--	--	--	--
ColorDirector	--	--	--	--	--	--	--
動画逆再生	あり	あり	あり	--	--	--	--
動画速度 - フレーム挿入技術	あり	あり	あり	--	--	--	--
Magic Cut - 条件設定	あり	あり	あり	--	--	--	--
ビデオ スタビライザー - 回転手ぶれ補正	あり	あり	あり	--	--	--	--
Magic Motion デザイナー	あり	あり	あり	--	--	--	--
Magic Style テンプレート	31	31	21	4	4	4	4
Magic Music SmartSoun	あり	あり	あり	--	--	--	--

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
d							
スライド ショー テン プレート	13	13	13	11	11	11	11
キーフレー ム設定パネ ル	あり	あり	あり	--	--	--	--
レビュー 画質 フル HD/HD	あり	あり	--	--	--	--	--
WaveEditor	あり	あり	あり	--	--	--	--
AudioDirect or	--	--	--	--	--	--	--
シャドウ ファイル出 力	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
コンテツ アウェア編 集	あり	あり	--	--	--	--	--
ビデオ ト ラック	100	100	100	4	4	4	4
SVRT ト ラック	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
チャプター トラック	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
デュアル モ	あり	あり	あり	--	--	--	--

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
ニター サポート							
レビューウィンドウ -ズーム	あり	あり	あり	--	--	--	--
タイトル テンプレート	115	115	89	6	6	6	6
マルチ トリミング - プリサイズ カット (ズーム)	あり	あり	あり	--	--	--	--
ビデオ エフェクト	138	118	113	103	103	103	103
クリップのビデオ エフェクト レイヤー	あり	あり	あり	--	--	--	--
ビデオ エフェクト キーフレーム	あり	あり	あり	--	--	--	--
デザイナー - 4 色グラデーション	あり	あり	あり	--	--	--	--
PIP オブジェクト	64	64	22	8	8	8	8

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
PiP デザイナー - PiP モーションのカスタマイズ	あり	あり	あり	--	--	--	--
PiP デザイナー - ショーの適用	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
ペイント デザイナー	あり	あり	あり	--	--	--	--
パーティクル デザイナー	あり	あり	あり	--	--	--	--
パーティクル エフェクト テンプレート	67	67	43	2	2	2	2
チャプターを追加する	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
字幕 - インポート/エクスポート	あり	あり	あり	--	--	--	--
DVD 字幕作成	あり	あり	あり	あり	あり	--	--
3D ディスプレイ対応	あり	あり	--	あり	--	--	--

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
グリッド枠に合わせる	あり	あり	あり	--	--	--	--
範囲の選択	あり	あり	あり	--	--	--	--
出力機能							
3D で出力	あり	あり	--	あり	--	--	--
YouTube に 3D 動画をアップロード	あり	あり	--	あり	--	--	--
MPEG-2 に出力	あり	あり	あり	あり	あり	あり	--
MPEG-2 (+ Dolby Digital 5.1) に出力	あり	あり	あり	--	--	--	--
QuickTime 形式に出力	あり	あり	あり	--	--	--	--
MPEG-4 AVCHD 形式	あり	あり	あり	あり	あり**	--	--
MPEG-4 MVC、H.264 MVC に出力	あり	あり	--	あり	--	--	--
HDV テープに書き込み	あり	あり	あり	--	--	--	--

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
HDD カムコーダーに出力	あり	あり	あり	--	--	--	--
2K/4K ビデオを H.264 AVC/WMV/MPEG-4 へ	あり	あり	--	--	--	--	--
2K/4K ビデオをソーシャルメディア サイトへ	あり	あり	--	--	--	--	--
AVCHD リムーバブルディスク	あり	あり	--	あり	あり	--	--
携帯電話に出力	あり	あり	あり	あり**	あり**	あり**	あり**
Apple デバイスに出力	あり	あり	あり	あり**	あり**	あり**	あり**
Sony デバイスに出力	あり	あり	あり	あり**	あり**	あり**	あり**
ディスク作成機能							
ディスクメニュー テンプレート	16	16	15	5	5	5	N/A
3D ディスク	あり	あり	--	あり	あり	--	N/A

機能	Ultimate	Ultra	Deluxe	HE3D	HE	DE	LE
3D ディスクメニュー	あり	あり	--	--	--	--	N/A
Dolby Digital ステレオ クリエーターで 2ch オーディオのエンコード	あり	あり	あり	あり	あり	--	N/A
Dolby Digital 5.1 サラウンド	あり	あり	あり	--	--	--	N/A
DTS 音声付き DVD ディスク	あり	あり	--	--	--	--	N/A
DTS 音声付きブルーレイ ディスク (TM)	あり	あり	--	--	--	--	N/A
ブルーレイ ディスク (TM) 書き込み (BDMV、BDXL)	あり	あり	--	あり**	あり**	--	N/A
AVCHD 書き込み (AVCHD)	あり	あり	--	あり**	あり**	--	N/A

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

注: ** Windows 7 と 8 のみ。

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 [アップグレード] ウィンドウを開きます。
2. [アップデート]、[アップグレード]、[インストール済パック] 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テーマ 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 のライブラリー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 8 (32 ビットおよび 64 ビット)。 • Microsoft Windows 7 Home Basic, Home Premium, Professional, Ultimate (32 ビットおよび 64 ビット)。 • Microsoft Windows Vista Home Basic, Home Premium, Business, Ultimate (32 bit ビットおよび 64 ビット)。 • Microsoft Windows XP Home Edition, Professional (Service Pack 3 の 32 ビット)。
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	<p>CyberLink PowerDirector 12 は、MMX/SSE/SSE2/3DNow!/3DNow! 拡張/ハイパースレッディング/AVX2 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"> • SD ビデオ編集およびエクスポート: Pentium 4 3.0 Ghz または AMD Athlon 64 X2 以上 (必要)。 • AVCHD* および BD* 書き込み: Pentium Core 2 Duo E6400 または AMD Phenom II X4 (推奨)。 • フル HD ビデオ編集およびエクスポート: Intel Core i5/7 または AMD Phenom

	<p>II X4 (推奨)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2K/4K/3D* ビデオ編集およびエクスポート: Intel Core i7 または AMD FX、64 ビット OS および 6 GB RAM (推奨)。 • マルチ カメラ編集: Intel Core i5/7 または AMD Phenom II X4 (推奨)。
グラフィック カード	<ul style="list-style-type: none"> • 128 MB VGA VRAM 以上 (1 GB またはより高度な VRAM および OpenCL 対応を推奨)。
メモリー	<ul style="list-style-type: none"> • 2 GB 必須。 • 32 ビットの OS には 3 GB 以上を推奨。 • 64 ビットの OS には 6 GB 以上を推奨。
ハード ディスク容量 (インストール)	<p>Deluxe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 GB。 <p>Ultra</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6.5 GB。 <p>Ultimate および Ultimate Suite</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6.5 GB (すべてのプレミアム コンテンツをインストールするには 10 GB を推奨)。
ハード ディスク容量 (書き込み)	<ul style="list-style-type: none"> • DVD への出力には 10 GB (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。

	<ul style="list-style-type: none">• ブルーレイ ディスク* の書き込みは、ブルーレイ ディスク書き込みドライブが必要。
インターネット接続	<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できます。
その他	<ul style="list-style-type: none">• Windows Media Player 9 以降が必要。

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、弊社 Web サイトの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、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にするには、[起動時に常にフル機能エディターを開く] オプションを選択します。この設定は、「確認の環境設定」でリセット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 モジュールが利用できます。

モジュール	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] モジュールでは、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] モジュールでは、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] モジュールでは、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] モジュール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。

注: [Magic Movie ウィザード] 以外に [テーマ デザイナー] を使うと、さらに細かく、クリエイティブなプロジェクトを作成することもできます。[テーマ デザイナー] では、テーマ テンプレートをカスタマイズしたり、画像、ビデオ クリップ、BGM を選択してプロジェクトに適用することができます。詳細は、「テーマ デザイナーを使用する」を参照してください。

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、タイムライン上の  ボタンをクリックして、[Magic Movie ウィザード] を選択します。

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] からコンピューターのハード 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、弊社 Web サイトの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、プレイリストの上に表示されます。
 - 音楽と動画音声のミキシング レベル: 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 Movie 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. [設定]* ボタンをクリックして、スライダーで [Magic Movie ウィザード] の条件をカスタマイズして、ムービーをカットします。[OK] をクリックして、設定を保存します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

8. [次へ] をクリックして続行します。
9. [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 コントロールで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、条件の設定や時間を変更したり、他のメディアをインポートします。[メディアの並べ替え] ボタンをクリックしてメディア ファイルを並べ替えたり、[テーマデザイナーで編集] ボタンをクリックしてスタイル テンプレートをカスタマイズすることもできます。詳細は、「テーマ デザイナーを使用する」を参照してください。

10. [次へ] をクリックして続行します。
11. 完了して[イージー エディター] を閉じるには 次の 操作を実行します。
 - 動画出力: [出力] モジュールを開き、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] モジュールを開き、プロジェクトをディスク (プロ品質のディスク メニュー付き) 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] モジュールを開き、プロジェクトの詳細編集を行います。

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] からコンピューター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: 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。
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、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) を選択して、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) を選択して、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せん。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。[プレビュー] ウィンドウの [背景の置き換え] ボタンをクリックして (表示される場合)、スライドショーの背景画像を置き換えるか、[カスタマイズ] をクリックして [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します。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. 完了して[イージー エディター] を閉じるには、次のいずれかを実行します。
- 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。個々にスライド/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。

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 クリエーター] の [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。

カメラ/セル スライドショー

[スライドショー デザイナー] でカメラ/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、 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。
- 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。

モーショントライドショー

[スライドショー デザイナー] でモーショント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 (トリミング 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トライドショー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。

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 (トリミング エリア) で、スライドに表示するエリアをトリミング (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。

3D/フローズン スペース/フューチャー スライドショー

[スライドショー デザイナー] で 3D、フローズン スペース、フューチャー 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 (トリミング エリア) で、スライドに表示するエリアをトリミング (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。

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。

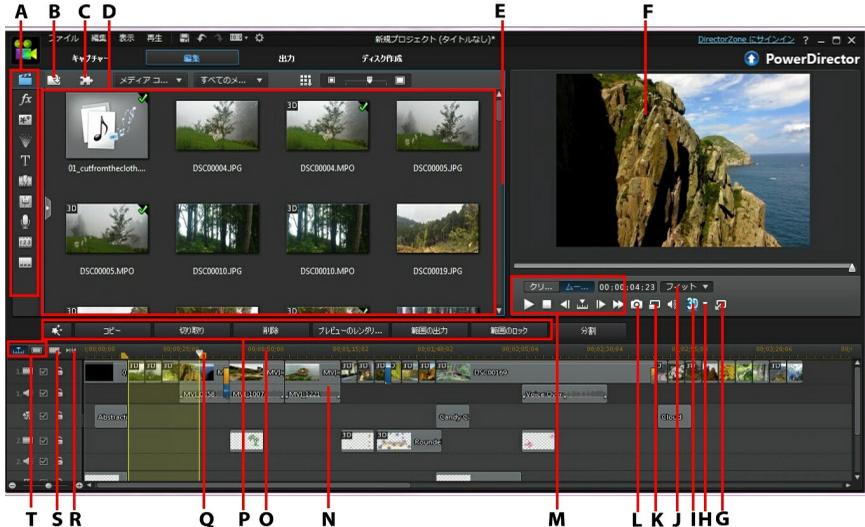
注: タイムラプス スライドショーを作成するには、前もって画像を準備する必要があります。この機能は、タイムラプス機能のカメラで撮影した一連の画像で最適に表示されます。

- 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 の作業領域

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] モジュールの作業領域は使用頻度が最も高い部分です。



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

ルーム

[編集] モジュールには、プロジェクトの編集集中に、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 ライブラリーおよび PowerDirector のプラグインにアクセスします。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。



をクリックして、PowerDirector のプラグインにアクセスします。プラグインと機能に関する詳細は、「PowerDirector のプラグイン」を参照してください。

メディア ライブラリーを管理する



ボタンを押して、メディア 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。

注: すべてのルームで利用可能なライブラリー メニューに関する詳細は、「ライブラリー ウィンドウ」を参照してください。

- ライブラリーのエクスポート: 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します。
- ライブラリーのインポート: 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) をインポートします。

- ライブラリーを空にする:メディア ライブラリーのすべてのコンテンツを削除します。現在のプロジェクトで使用しないメディアのみを削除するには、[使用されていないコンテンツをライブラリーからすべて削除] を選択します。

コンテンツ アウェアの詳細

[メディア ルーム] のライブラリー メニューから [コンテンツ アウェアの詳細]* オプションを選択して、[コンテンツ アウェア編集] で分析、編集したすべてのビデオ クリップの分析結果を表示することもできます。前に分析されたクリップは、特定の列に緑 (良い部分) と薄茶 (悪い部分) で示されます。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

このビューでビデオ クリップを分析するには、[分析] の列でそれらを選択して、[分析] ボタンをクリックします。

[コンテンツ アウェア編集] でビデオ クリップを編集するには、 をクリックします。ビデオ クリップが分析されていない場合は、[コンテンツ アウェア編集] ウィンドウを開く前に、分析が実行されます。

この機能の詳細は、「コンテンツ アウェア編集」を参照してください。

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ーが含まれます。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] のオブジェクトには主に次の 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、雲、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、プロジェクト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、弊社 Web サイトの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、MKV ファイルを直接インポートして字幕を挿入できます。詳細は、「字幕を追加する」を参照してください。

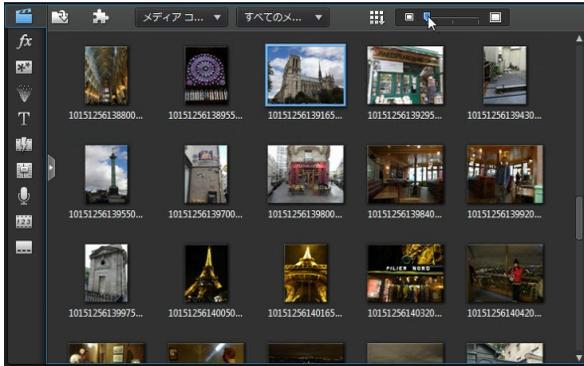
ライブラリー ウィンドウ

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 ルーム、PiP オブジェクト ルームなど) 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せん。

ライブラリー 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。

ライブラリー ウィンドウ上のスライダーで、ライブラリーのメディア サムネイルのサイズを調整します。





ライブラリー メニューからデフォルトのサイズを選択して、メディア サムネイルのサイズを変更することもできます。

エクスプローラー ビュー

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

エクスプローラー ビューから、タグを使ってライブラリーを分類することができます。各ルームのメディアを閲覧したり、フィルターに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、ライブラリー ウィンドウに新しいタグを追加します。
- 既存のフォルダーを選択し、 をクリックして、以前作成したタグを削除します。
- 既存のタグを選択して、ライブラリー ウィンドウのメディアをフィルターにかけます。

ライブラリーのメディアをフィルターにかける

ライブラリー ウィンドウ上部のドロップ ダウン メニューを使って、表示される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 [メディア コンテンツ] ドロップ ダウンから、メディア コンテンツ、カラー ボード、背景、タグ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。

ライブラリー メニュー

 をクリックして、ライブラリー メニューにアクセスします。ライブラリーメニューでは、ルームのコンテンツを名前、作成日、ファイル サイズなどで並べ替えることができます。ルームのコンテンツをすべて選択したり、メディア/エフェクト サムネイルの表示サイズを変更することもできます。ライブラリーメニューは、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。

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。

注:プレビュー ウィンドウの固定を解除すると、さらに大きいタイムラインとライブラリー ビューで表示することができます。詳細は、「プレビュー ウィンドウの固定を解除する」を参照してください。

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、それらのアイテムは非表示になります。

注: 再生モードから [ムービー] モードへの自動切り替えは、「編集の環境設定」で設定することができます。

 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。

表示を大きくするには、 ボタンをクリックして、プレビュー ウィンドウの固定を解除します。詳細は、「プレビュー ウィンドウの固定を解除する」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。

プレビュー/ディスプレイ オプション

編集時に役立つプレビュー/ディスプレイ オプションも利用できます。 をクリックすると、テレビ セーフ ゾーン (表示範囲)、グリッド線の表示、デュアルプレビューを有効にすることができます。

注: これらのオプションのデフォルト設定は、「ディスプレイの環境設定」で設定できます。

プレビュー画質

 をクリックし、[プレビュー画質] を選択して、一覧からプレビュー画質 (フル HD*、HD*、高、標準、低) を選択して、プレビュー動画の解像度/画質を設定します。画質を高くすると、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、指定するフレームで/秒で表示されます。プロジェクトのフレーム レートの設定に関する詳細は、「全般の環境設定」の「タイムライン フレーム レート」のオプションを参照してください。
- 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。低性能のコンピュータで HD 映像を編集、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] と [範囲の出力] のオプションを使うと、動画の一部をプレビューすることもできます。これらの機能の詳細は、「範囲の選択」を参照してください。

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] > [オン] 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。
-  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枠が示されます。このグリッド線を参考にすると、PiP メディアとタイトルテキストをより正確な場所に配置できます。

設定後、[グリッド枠に合わせる]* 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

セカンダリー 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、 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、セカンダリー ディスプレイでプロジェクトをプレビューできます。

注: セカンダリー 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ー 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、弊社 Web サイトの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ー 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 およびセカンダリー 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ー 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 およびセカンダリー 3D ディスプレイ] または [プライマリ 3D およびセカンダリー 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 1 つを 3D で表示することができます。

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使

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

プレビュー ウィンドウの固定を解除する

 ボタンをクリックして、プレビュー ウィンドウの固定を解除します。固定を解除すると、プロジェクトをフル スクリーンでプレビューしたり、拡張デスクトップに移動させることができます。タイムラインとライブラリー ウィンドウのサイズを変更することもできます。

固定を解除すると、次の操作を行うことができます。

-  または  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。
-  をクリックすると、プレビュー ウィンドウが最小化され、さらに自由に編集を行うことができます。PowerDirector ログ横の  をクリックして、最小化されたプレビュー ウィンドウを表示します。
-  をクリックして、プレビュー ウィンドウを再度固定します。

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、弊社 Web サイトの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 (Checkerboard)], [Micro-polarizer LCD 3D (Row-Interleaved)], [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、 ボタンをクリックします。

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、 ボタンをクリックします。

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 エフェクト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) がすべて表示されます。

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
	<p>[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。</p>
	<p>[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。</p>

	[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。このトラックに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。
	ミュージックトラックには、動画のサウンドトラックが含まれます。
	[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

<p>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。</p>
--

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。
- メディアクリップを動かして、タイムラインの他のクリップの場所に位置を合わせ、簡単に配置できます。「編集の環境設定」でクリップの位置合わせを無効にすると、タイムライン上のクリップをさらに自由に移動することができます。
- 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。

+ をクリックすると、タイムライン エリアに現プロジェクトのムービー全体が自動的に配置されます。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] を選択することもできます。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

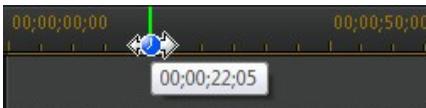
タイムライン マーカー* をタイムライン ルーラーに追加して、タイムラインのメディアを正確に配置することができます。タイムライン マーカーを指定すると、メディアを追加時に位置合わせの線が表示され、配置がしやすくなります。

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、弊社 Web サイトの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。

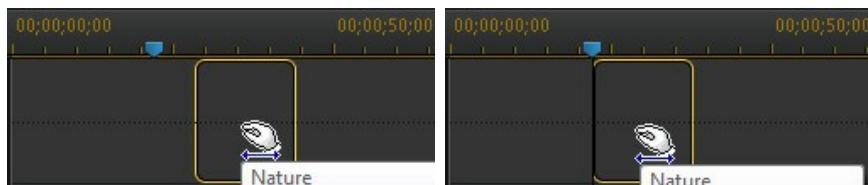


注: タイムライン マーカーを正確に配置するには、タイムライン ルーラーを使ってタイムラインを拡張します。

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. [注] にタイムライン マーカーのメモを入力します。
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 [タイムライン マーカーの編集] 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。このリストから既存のマーカーを削除したり、[注] コラムをダブルクリックして、関連するテキストを編集したりできます。

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 エフェクトなど) 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。

Magic ツール

タイムラインでプロジェクトを編集中に  ボタンをクリックすると、Magic ツールを使って音声、動画、画像などのクリップを編集することができます。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、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: スタイリッシュ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&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、プロ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。

これらのツールの  ボタンをクリックすると、ヘルプ メッセージが表示されます。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。



選択した範囲を繰り返し再生するには、選択部分を右クリックして [ループ再生] を選択し、[再生] ボタンをクリックします。選択した範囲を切り取ったり、コピーしてタイムラインの他の場所に貼り付けることもできます。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、削除したりトリミングすることもできます。

[プレビューのレンダリング] をクリックすると、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。[範囲の出力] をクリックすると [出力] ウィンドウが開き、選択された範囲のみが出力されます。動画ファイルとして出力され、メディア ライブラリーに追加されます。

選択した範囲をロックするには、[範囲のロック] をクリックします。ロックすると、プレビューしたり、他のメディアをプレビュー、レンダリング、出力範囲に追加したり、さらに簡単にできます。選択した範囲のロックを解除するには、もう一度 [範囲のロック] をクリックします。

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、弊社 Web サイトの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ていますが、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

作業領域の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

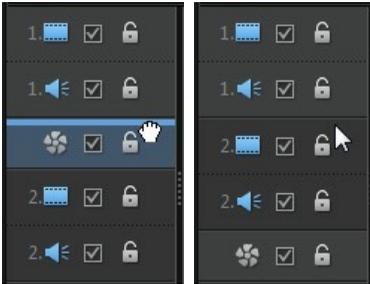
複数のトラックに多くのメディアを配置し、各トラックを区別したい場合、左のサイドバーをドラッグすると、トラックの名前が表示されます。



必要に応じて、タイムラインのトラックに別の名前を付けます。

トラックの順番を変更する

タイムラインのビデオトラックの順番を変更できます。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、[ビデオトラックの高さを調整] を選択して、タイムラインのすべてのビデオトラックの高さをデフォルトサイズのいずれかに調整することもできます。[オーディオトラックの高さを調整] を選択して、すべての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、ビデオトラックに対応するオーディオトラック) のサイズを変更します。

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。

トラックを有効化/無効化

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。トラックごとに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、弊社 Web サイトの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。

ストーリーボード ビュー

ストーリーボード ビューには、タイムラインのトラックの最初の動画および画像がすべて表示されます。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する」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っ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パック] 機能を使用します。メニューから [ファイル] > [プロジェクト素材をパック] 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ーはリセットされます。現在のライブラリー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なため、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パック)。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 DV テープにエクスポートするには、[ファイル] > [エクスポート] > [DV テープに書き込む] を選択します。フォルダーにエクスポートするには、[ファイル] > [プロジェクト素材をパック] 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ー、コンピューター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。現在のライブラリー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] ライブラリー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 ライブラリー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、コンピューター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: アニメーション GIF、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**、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)、MTS*、TOD*、VOB*、VRO*、WMV、WMV-HD、WTV*

注: ** 有効にするには、オンラインで DivX コーデックをダウンロードする必要があります。Windows 32 ビットのみ利用できます。

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

音声: M4A、MP3、OGG、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、弊社 Web サイトの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 のウィンドウにドラッグ & 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。

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。ライブラリー中のすべての 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:  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、弊社 Web サイトの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 ライブラリー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る場合があります。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 ライブラリーの 3D メディア ファイルを右クリックして、[3D ソース形式の設定] を選択します。メディア ファイルがタイムラインにある場合、そのファイルを右クリックして、[クリップの属性] から [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せん。

2. 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せん。
 - 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。
 - 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せん。
 - 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。
3. 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覚える場合、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覚える場合、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。
4. [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せん。

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。

ライブラリー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)。

CyberLink PowerDirector の一部のタイトル エフェクト、トランジション、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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

PowerDirector のプロジェクトをインポートする

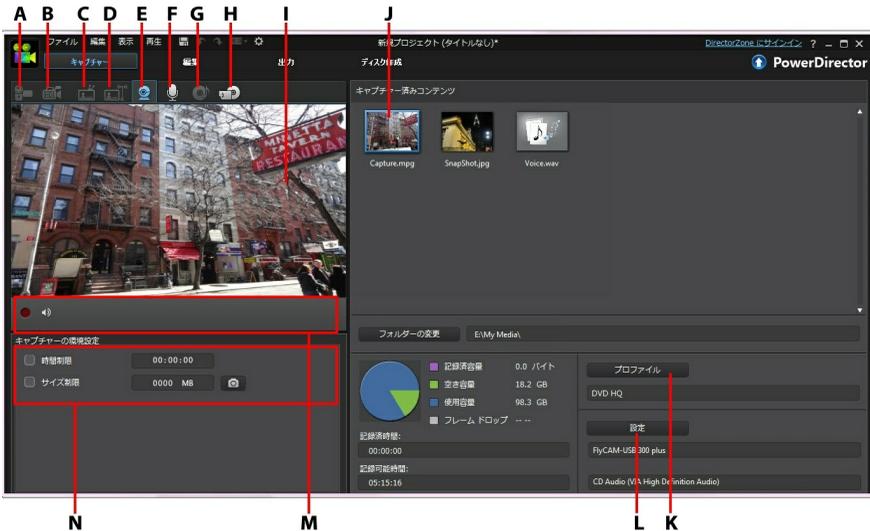
作業中の CyberLink PowerDirector プロジェクト (.pds ファイル) や以前保存されたものをインポートして、プロジェクトのタイムラインに直接挿入できます。

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 ライブラリーにインポートされ、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 ライブラリー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] モジュールが開きます。

[キャプチャー] モジュールは、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、タイム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、 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、弊社 Web サイトの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/シーンを自動的にキャプチャー、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、弊社 Web サイトの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ーに 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。

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、弊社 Web サイトの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

コンピューターにテレビ* 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に、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、弊社 Web サイトの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

コンピューターにテレビ 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に、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、弊社 Web サイトの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

コンピューターに接続される Web カメラを使って、ライブ コンテンツを録画し、メディア ライブラリー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

コンピューターに接続されるマイクで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ーに 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。

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、弊社 Web サイトの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に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、弊社 Web サイトの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] モジュールに戻ると、すべてのメディアはメディア ライブラリー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] モジュール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パス (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] ウィンドウの [テキスト] タブで、録画する動画に含めるテキスト 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と位置を設定します。
- 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かったり、特定のメディアを探している場合は、[編集] モジュールで Flickr、Freesound、DirectorZone からメディアをダウンロードして、メディア ライブラリーに追加することができます。

ダウンロードされているすべてのメディアを表示するには、[メディア コンテンツ] ドロップダウンから [ダウンロード完了] を選択します。



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 ライブラリー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 からダウンロード] 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 ライブラリー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 ライブラリー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。

Freesound から音声をダウンロードする

サウンド エフェクトや音楽クリップなどの音声サンプルを Freesound サービスから CyberLink PowerDirector にダウンロードできます。

Freesound からオーディオ クリップ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、[Freesound からダウンロード] を選択します。
2. ウィザードの指示に従って、Freesound にサインインしてから利用規約に合意します。
3. 検索ウィンドウで、オーディオ クリップを検索します。

注: 検索を実行する前に、チェックボックスを使って検索キーワードを絞り込みます。

4. メディア ライブラリーにインポートする音声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 ライブラリーにダウンロードした音声は、商業目的で利用できません。音声サムネイル下の  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

ライブラリーに 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] モジュールの  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。

[メディア ルーム] の [編集] モジュールでは、サウンド クリップをメディア ライブラリーにダウンロードすることができます。  をクリックして、[DirectorZone からサウンド クリップをダウンロード] を選択します。

詳細は、DirectorZone の Web サイトを参照してください: www.directorzone.com

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 ライブラリー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ることなく、他のメディア クリップと同様、作業領域に追加されます。

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、シーン検出ウィンドウでシーンを分割してください。

ビデオ クリップのシーンを検出するには、次の操作を行います。

1. [キャプチャー済みコンテンツ] エリア (キャプチャー ウィンドウ) またはメディア ライブラリーでファイルを右クリックし、[シーンの検出] を選択します。メディア ライブラリーで、ビデオ クリップ下の  アイコンをクリックして、[シーンの検出] ウィンドウを開くこともできます。
2. ビデオ クリップのシーンが自動的に検出され、[シーン] のパネルに表示されます。
3. ビデオ クリップからシーンが検出されたら、[OK] をクリックします。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。

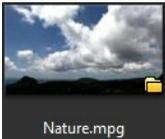
シーンの検出時に、次のことに注意してください。

- [感度] スライダーでシーン検出の感度を調整します。これを行うことで、検出されたシーンの数が増減する場合があります。[検出] をクリックして、ビデオ クリップのシーンを再検出します。前に検出されたクリップを消去するか確認します。その後、更新されたシーンが検出され、[シーン] のパネルに表示されます。
-  ボタンをクリックして、[シーン検出詳細設定] を設定します。選択したビデオ クリップが DV-AVI ファイルの場合、[フレームの変更で検出する] (すべての他のファイル形式で使用) または [タイムコードの変更で検出する] (例: 録画を開始/停止時に、タイムコードが自動的に設定) のオプションがあります。処理に時間がかかる場合は、[検出中はプレビューしない] オプションを選択します。
- 検出完了前に停止するには、再生コントロールの [停止] ボタンをクリックします。
- シーンを手動で検出するには、スライダー ([クリップ] モード) を新しいシーンの開始部分までドラッグして、 をクリックします。

- 検出されたシーンをプレビューするには、[シーン] パネル ([セグメント] が選択されていることを確認) でシーンを選択して、[再生] ボタンをクリックします。
- クリップ タイムラインに検出されたシーン マーカーをすべて表示するには、[クリップ] が検出されていることを確認します。
- 2 つ以上の検出シーンを 1 つのシーンに結合するには、[シーン] パネルでそのシーンを選択して、[結合] をクリックします。クリップを元に戻すには、[すべて削除] をクリックします。

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 ライブラリーで管理することができます。

検出シーンを含むビデオ クリップには、メディア ライブラリーのクリップの右下隅に小さなフォルダー アイコンが示されます。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

プロジェクトからビデオ クリップの音声のみを抽出するには、メディア ライブラリーのビデオ 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 ライブラリーに保存されます。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:

PowerDirector のプラグイン

CyberLink PowerDirector には、ビデオ コンテンツ作成時に便利な様々なプラグインが搭載されています。[編集] モジュールのメディア ルーム ライブラリー上の  ボタンをクリックすると、PowerDirector に搭載されるプラグインが表示されます。

現在、CyberLink PowerDirector には 2 つのプラグインが搭載されています。詳細は、次の 2 つのセクションを参照してください。

- MultiCam デザイナーを使用する*
- テーマ デザイナーを使用する*

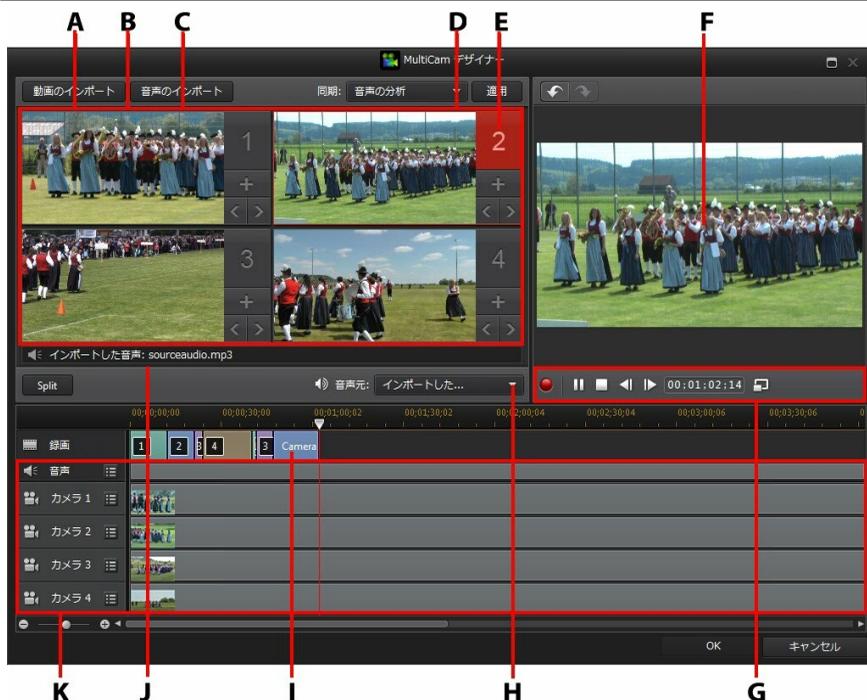
注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

MultiCam デザイナーを使用する

[MultiCam デザイナー] を使うと、ライブ カメラ切替装置をシミュレーションして、複数のカメラで撮影したシーンをシームレスに編集することができます。[MultiCam デザイナー] を使うことで、プロジェクトをプロ品質のコンテンツに編集できます。

[MultiCam デザイナー] を開くには、 ボタンをクリックして [MultiCam デザイナー] を選択します。

注: [MultiCam デザイナー] を開くと、選択されている動画ファイルはカメラ (ビデオ ソース) エリアに自動的にインポートされます。



A - 動画のインポート、B - 利用可能なカメラ (ビデオ ソース)、C - 音声のインポート、D - 選択したカメラ (ビデオ ソース)、E - 同期の種類、F - 録画トラック

ク、G - 録画/再生コントロール、H - オーディオ ソース、I - 録画した動画、J - 利用可能なオーディオ ソース、K - ソーストラック

メディアをインポートする

[MultiCam デザイナー] では、最大 4 つのカメラの異なるビデオ ソースを使用できます。各カメラ (ビデオ ソース) には、ソース ビデオトラックにインポートしたビデオ クリップを 2 つ以上含めることができます。

1 つ以上の音声ファイルをインポートして、記録中のクリップのソース オーディオとして使うこともできます。

ビデオ クリップをインポートする

[MultiCam デザイナー] を開くと、メディア ライブラリーで選択されているビデオ クリップがカメラ (ビデオ ソース) エリアと、対応するソース ビデオトラックに自動的にインポートされます。

クリップを選択していない場合は、インポートするクリップをハード ドライブから選択します。複数のビデオ クリップを選択して、インポートできます。選択した各クリップは、次のカメラ エリアに配置されます。カメラ エリアがいっぱいになると、次のクリップは最初のカメラ エリアに、前のクリップの後にインポートされます (対応するソース ビデオトラック上)。

他のビデオ クリップをインポートするには、次のいずれかを行います。

- [動画のインポート] ボタンから [ハード ドライブからインポート] を選択してコンピューターのハード ドライブからビデオ クリップをインポートするか、[メディア ルームからインポート] を選択してメディア ルーム ライブラリー中の既存メディアからクリップをインポートします。クリップを 1 つ以上選択して、[開く] をクリックします。クリップは次のカメラ エリアと対応するソース ビデオトラックに配置されます。

注: カメラ エリアがいっぱいになると、次のクリップは最初のカメラ エリアに、前のクリップの後にインポートされます (対応するソース ビデオトラック上)。

- ビデオ クリップを指定するカメラ (ビデオ ソース) エリアにインポートするには、対応する  ボタンをクリックします。次に、[ハード ドライブからインポート] を選択してコンピューターのハード ドライブからビデオ クリップをインポートするか、[メディア ルームからインポート] を選択してメディア ルーム ライブラリー中の既存メディアからクリップをインポートします。クリップを 1 つ以上選択して、[開く] をクリックします。クリップはカメラ エリアと対応するソース ビデオトラックに配置されます。

ソース ビデオトラック

インポートしたビデオ クリップは、すべて対応するソース ビデオトラックにインポートされます。ビデオ クリップをビデオトラックの他の場所に移動したり、他のトラックにドラッグすることもできます。トラック横の  ボタンをクリックし、 と  ボタンを使って、ソーストラックのビデオクリップを並べ替えることもできます。

ソース ビデオトラックからビデオクリップを削除するには、トラック横の  をクリックし、削除するクリップ横のチェックボックスを選択して、 をクリックします。他のビデオクリップをソーストラックに追加するには、 ボタンをクリックします。

オーディオクリップをインポートする

オーディオクリップをオーディオソースとして使うには (インポートしたビデオクリップの音声の代わりに)、[MultiCam デザイナー] に別々にインポートできます。

オーディオクリップをインポートするには、[音声のインポート] ボタンから [ハードドライブからインポート] を選択してコンピューターのハードドライブからオーディオクリップをインポートするか、[メディアルームからインポート] を選択してメディアルームライブラリー中の既存メディアからクリップをインポートします。クリップを 1 つ以上選択して、[開く] をクリックします。クリップはタイムラインのソースオーディオトラックに配置されます。

ソースオーディオトラック

インポートしたオーディオクリップは、すべてソースオーディオトラックにインポートされます。オーディオクリップをオーディオトラックの他の場所に移動できます。トラック横の  ボタンをクリックし、 と  ボタンを使って、ソーストラックのオーディオクリップを並べ替えることもできます。

ソーストラックからオーディオクリップを削除するには、トラック横の  をクリックし、削除するクリップ横のチェックボックスを選択して、 をクリックします。他のオーディオクリップをソーストラックに追加するには、 ボタンをクリックします。

クリップを同期する

使用するメディアクリップを [MultiCam デザイナー] にすべてインポートしたら、次に同期を行います。

[MultiCam デザイナー] のクリップを同期するには、次の操作を行います。

1. ドロップダウンから [音声元] を選択します。インポートしたビデオクリップ中の音声を使うか、[インポートした音声] を選択してソースオーディオトラックにインポートした音声を使います。
2. [同期] のドロップダウンから、次のいずれかを選択します。
 - 手動: ソーストラックの各クリップの開始位置を手動で調整する場合、このオプションを選択します。ソーストラックのクリップをクリック&ドラッグして新しい位置に移動できます。

注: カメラエリアの  ボタンをクリックして、手動でソーストラックのクリップを 1 フレーム戻すこともできます。  をクリックすると、1 フレーム進みます。

- タイムコード: ビデオクリップのタイムコードに同期するには、このオプションを選択して [適用] をクリックします。ソーストラックのクリップが自動的に調整されます。

注: このオプションは、DV または HDV カメラで録画されたビデオ クリップにのみ適用できます (クリップにタイムコード情報が記録され、CyberLink PowerDirector でキャプチャーされたもの)。

- **ファイル作成時間:** ファイルの作成日時を同期ポイントにするには、このオプションを選択して [適用] をクリックします。ソーストラックのクリップが自動的に調整されます。
- **音声の分析:** 音声を分析してそれに基づいてファイルを同期するには、このオプションを選択して [適用] をクリックします。ソーストラックのクリップが自動的に調整されます。
- **クリップ上のマーカー:** このオプションを選択し、再生コントロールを使って、各クリップの同期ポイントを探します。ポイントが見つかったら、ソーストラックを右クリックして [マーカーの追加] を選択します。すべてのマーカーを手動で追加したら、[適用] ボタンをクリックします。ソーストラックのクリップが調整されます。

録画コンテンツを作成する

[MultiCam デザイナー] にすべてのメディアクリップをインポートし、同期を行ったら、動画を録画します。録画した動画が録画トラックに配置されます。[OK] をクリックすると、[編集] モジュールのタイムラインにインポートされます。

コンテンツを録画するには、次の操作を行います。

1. 録画を開始するカメラ (ビデオ ソース) を選択します。カメラプレビューエリアをクリックして選択します。



- 録画コントロールの  をクリックして、ウィンドウのプレビュー解像度を設定します。[シャドウ ファイルの作成 (HD ビデオ)] オプションを選択すると、録画ファイルにシャドウ ファイルが作成されます。このオプションを選択すると、HD ファイルの編集速度がアップします。
- 準備ができたなら  をクリックして、録画を開始します。録画が開始され、選択されたカメラ シーンが、録画コンテンツとして録画トラックに追加されます。
- 録画中に他のカメラ (ビデオ ソース) をクリックするか、キーボード ホットキーの 1~4 を押すと、そのソース コンテンツに切り替わります。



5. 必要に応じてカメラ (ビデオ ソース) を切り替えて、録画トラック上に録画コンテンツを作成します。
6. 完了したら か ボタンをクリックして、録画処理を停止します。

注: 現在のコンテンツの後に他の動画を録画したり、録画トラック上の特定のカメラ セグメントを置き換えることで、録画した動画を編集することができます。詳細は、「録画コンテンツを編集する」を参照してください。

7. [OK] をクリックすると [MultiCam デザイナー] が閉じ、タイムラインに録画コンテンツがインポートされます。

録画コンテンツを編集する

[MultiCam デザイナー] でコンテンツを録画し、タイムラインにインポートしたら、タイムラインで他のビデオ クリップと同様に編集することができます。録画コンテンツを置き換えたり、シーンを加える場合、[MultiCam デザイナー] で処理できます。

[MultiCam デザイナー] で録画コンテンツを編集するには、タイムラインをクリックし、[MultiCam デザイナー] の機能ボタンをクリックします。

他のコンテンツを追加する

必要に応じて、他のコンテンツを録画できます。既存コンテンツの最初から録画したり、再生コントロールで特定の開始位置を探して、そこから録画することができます。新規コンテンツの録画に関する詳細は、「録画コンテンツを作成する」を参照してください。

完了したら、[OK] をクリックし変更内容を保存して、タイムラインに新しい録画コンテンツをインポートします。

既存のコンテンツを置き換える

録画トラックの既存のセグメントを置き換えるには、次の操作を行います。

1. 再生コントロールを使って、置き換えるセグメントを探します。
2. セグメントの一部を置き換えるには、2 つのセグメントに分割することができます。タイムスライダーを置き換える部分の開始位置に配置して、[分割] をクリックします。



3. 置き換えるカメラ セグメントを右クリックして、他のカメラ (ビデオ ソース) を選択します。



4. 編集、置き換えを行うセグメントに、この手順を繰り返します。
5. 完了したら、[OK] をクリックし変更内容を保存して、タイムラインに新し

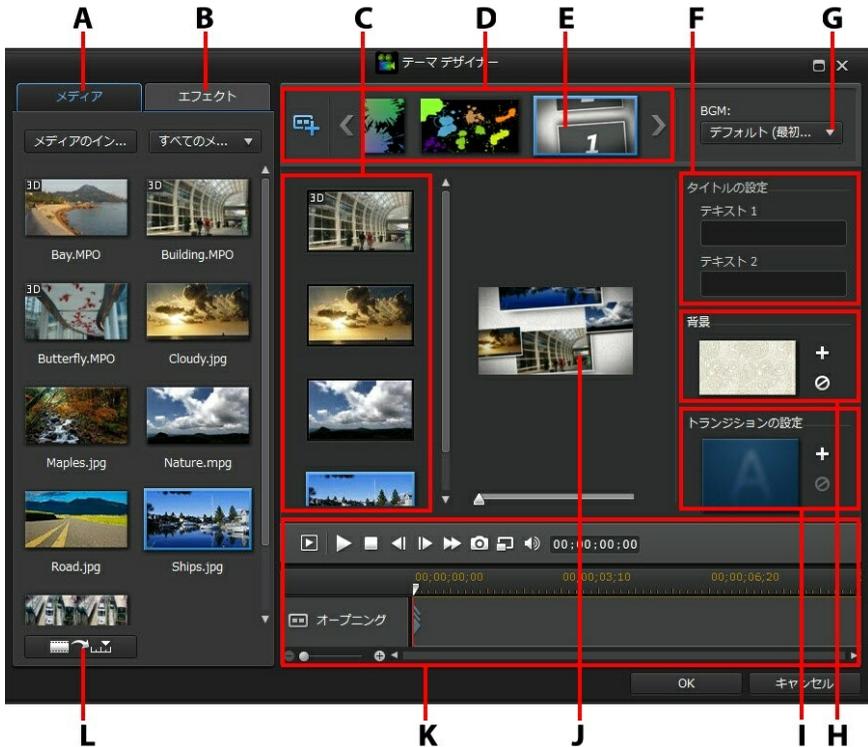
い録画コンテンツをインポートします。

テーマ デザイナーを使用する

[Magic Movie ウィザード] でプロジェクトを作成することもできますが、[テーマ デザイナー] のテーマ テンプレートをカスタマイズして、ダイナミックな動画を作成することもできます。1 つのテーマには 1 つ以上のテーマ テンプレートが、異なるテーマ テンプレートの個々のシーケンスが含まれます。

テーマ テンプレートをカスタマイズする際、出力ムービーにクリエイティブな設定を行い、メディアの表示方法をカスタマイズすることもできます。

[テーマ デザイナー] を開くには、 ボタンをクリックして [テーマ デザイナー] を選択します。



A - メディア タブ、B - エフェクト タブ、C - シーケンス コンテンツ エリア、D - 追加したシーケンス エリア、E - 選択したシーケンス、F - タイトルの設定、G - テーマの BGM、H - シーケンスの背景画像、I - トランジションの設定、J - プレビュー ウィンドウ、K - プレビュー コントロール、L - オート フィル メディア スロット

概要

[テーマ デザイナー] で編集したテーマには、テーマ テンプレートとメディア (イメージ/ビデオ クリップ) が入ります。出力される動画は [Magic Movie ウィザード] と [Magic Style] に似ていますが、[テーマ デザイナー] では、さらにクリエイティブな設定を行うことができます。

テーマ テンプレート

テーマ テンプレートを使うと、特定のテーマやスタイルを付けてプロジェクトを作成することができます。DirectorZone からダウンロードすることもできます。テーマ テンプレートは、複数のシーケンスから構成されます。各シーケンスにはエレメントが含まれ、一部のエレメントはカスタマイズ可能です。

カスタマイズ可能なエレメントには、各シーケンスに追加されるテキストとメディア (画像、動画、BGM) が含まれます。このメディアにエフェクトを追加したり、表示方法や時間を設定することができます。いくつかのシーケンスで背景画像を設定して、「トランジションあり」というテンプレートの各シーケンス間でトランジションを選択することもできます。カスタマイズができないエレメントには、シーケンスにアニメーションが含まれます。



[テーマ デザイナー] で 1 つ以上のテーマ テンプレートを選択、追加すると、さらにオリジナルのプロジェクトを作成することができます。テーマ テンプレートのシーケンスの一部を選択したり、シーケンスをミックス、マッチさせること

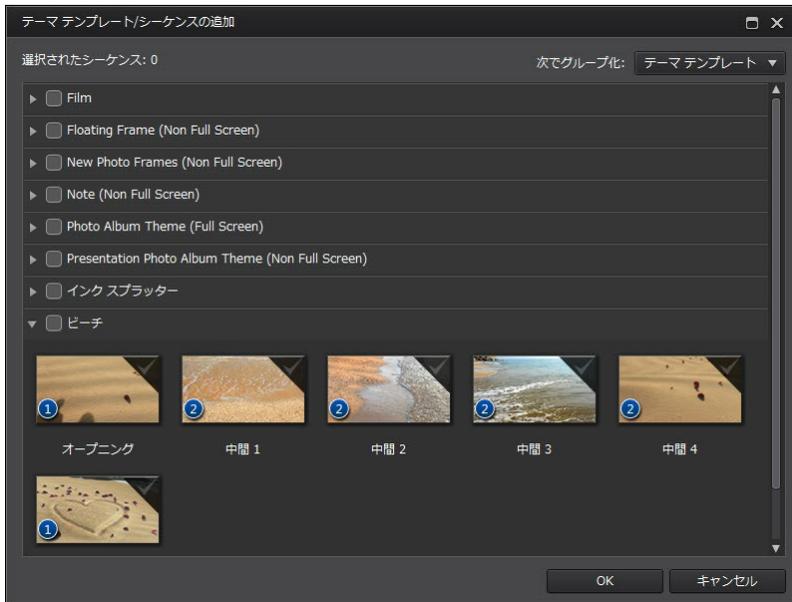
もできます。

シーケンスには、オープニング、ミドル、クロージングの 3 種類があります。通常、オープニングとクロージングのシーケンスにはテキストが含まれ、ミドルシーケンスの要素はランダムになっています。

テーマ テンプレート/シーケンスを追加する

[テーマ デザイナー] では、1 つ以上のテーマ テンプレートか、選択したシーケンスのみを使って動画を作成します。

[テーマ デザイナー] を開くと、テーマ テンプレートの選択ページが表示されま



テーマ テンプレートを追加するには、ウィンドウからテンプレートを選択すると、すべてのシーケンスが追加されます。



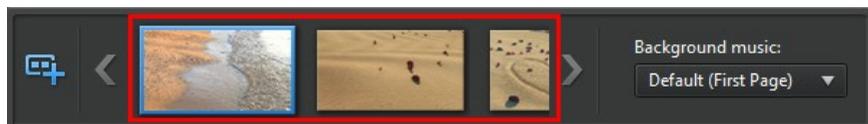
テーマ テンプレートのシーケンスの一部を使わない場合、使用しないシーケンスを選択解除します。



他のテーマ テンプレートのシーケンスを選択して、動画に含めることもできます。選択内容の順番は保存されます。



すべてのシーケンスを選択したら、[OK] をクリックします。[テーマ デザイナー] のシーケンス エリアに読み込まれます。



他のシーケンスを追加する場合、 ボタンをクリックします。シーケンスをドラッグ&ドロップして並べ替えを行うか、選択したシーケンスを右クリックすると削除されます。

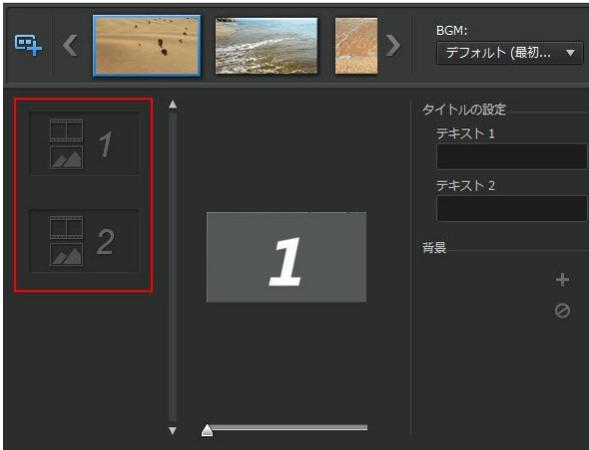
メディア クリップを追加する

使用するテーマ テンプレート (およびシーケンス) を選択したら、画像/動画ファイルを追加します。

注:シーケンスに追加可能なメディア ファイルの数は、デザインによって異なります。

メディアをシーケンスに追加するには、次の操作を行います。

1. 追加したシーケンス エリアから、メディアを追加する個々のシーケンスを選択します。シーケンス コンテンツ エリアに表示されるメディア スロットの数を確認します。シーケンスによって利用可能なスロットの数は異なります。



注:シーケンス の一部のメディア スロットは画像と動画の両方が追加可能ですが、一部は 1 つのメディア タイプのみ追加可能です。

2. [メディア] タブをクリックして、シーケンス に入れるメディアを希望のスロットにドラッグ&ドロップします。

注:[メディア] タブに表示されるメディアは、メディア ルーム ライブラリーにインポートされている動画と画像です。[メディアのインポート] をクリックすると、コンピューターのハード ドライブからメディアをインポートできます。

3. この手順を繰り返して、すべてのメディア スロットに追加します。



4. 次のシーケンスを選択して、手順 2 と 3 を繰り返して、すべてのメディア スロットに追加します。



注: メディア ファイルが 1 つのシーケンスから次のシーケンスに継続して再生を行うようにするには、[前のシーケンスの最後のクリップから続ける] を選択します。最初のメディア スロットは、前のシーケンスの最後のメディア スロットのコンテンツと自動的に置き換わります。次のシーケンスに新しいメディアが表示されるようにするには、このオプションを選択解除します。

5. すべてのシーケンスの選択でこの手順を繰り返して、すべてのメディア スロットとシーケンスにメディアを入れます。
-

注: メディアを追加中に  ボタンをクリックして、シーケンスの空のメディア スロットにオート フィルすることもできます。メディア ルーム ライブラリーに表示される作成日でフィルするには、[ライブラリー オーダーでオート フィル] を選択します。ビデオ クリップを先に追加するには、[ビデオ ファーストでオート フィル] を選択します。

メディア クリップを編集する

[テーマ デザイナー] には、メディア クリップの編集オプションがあります。

注:[テーマ デザイナー] の編集オプションは、動画のトリミング、画像の表示時間、エフェクトの追加に制限されます。メディア クリップにさらに複雑な編集を行いたい場合、[テーマ デザイナー] にクリップをインポートする前に行うことをお勧めします。編集オプションに関する詳細は、「メディアを編集する」を参照してください。

ビデオ クリップをトリミングする

[テーマ デザイナー] を使って、ビデオ クリップをトリミングすることができます。ビデオ クリップをトリミングするには、クリップを右クリックして [トリミング] を選択します。または、ビデオ クリップの上にマウスを置いて、サムネイルの  をクリックします。ビデオ クリップのトリミングに関する詳細は、「シングル トリミングを実行する」を参照してください。

ビデオ クリップをミュートする

一部のテーマ テンプレートと シーケンス には、BGM が含まれます。インポートするビデオ クリップ中の音声をミュートすれば、BGM と重なることはありません。

ビデオ クリップ中の音声をミュートするには、ビデオ クリップの上にマウスを置いて、サムネイルの  をクリックします。

画像の表示時間を修正する

出力動画のイメージ クリップの表示時間を修正するには、次の操作を行います。

1. [テーマ デザイナー] のクリップを右クリックして、[所要時間] を選択します。または、イメージ クリップの上にマウスを置いて、サムネイルの  をクリックします。
2. [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。
3. [OK] をクリックします。

メディア クリップに拡大を適用する

シーケンス の一部のメディア スロットでは、追加したメディア クリップを拡大することができます。ズームが可能な場合、右上に  のアイコンが表示されます。

メディア クリップを拡大するには、 アイコンをクリックします。必要に応じて、 をクリックして削除します。

クリップにビデオ エフェクトを適用する

[テーマ デザイナー] を使って、イメージ/ビデオ クリップに特殊エフェクトを追

加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。

クリップにビデオ エフェクトを追加するには、次の操作を行います。

1. [エフェクト] タブをクリックします。
2. エフェクトを選択して、クリップにドラッグ&ドロップします。
3. クリップを右クリックして [エフェクト設定の修正] を選択します。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。
[OK] をクリックして変更内容を保存します。

ビデオ エフェクトに関する詳細は、「ビデオ エフェクトを追加する」を参照してください。

BGM を編集する

動画に使う音楽をカスタマイズできます。BGM を編集するには、[BGM] のドロップダウンから次のオプションのいずれかを選択します。

- デフォルト (最初のページ): デフォルトでテーマ テンプレートに含まれる BGM を使う場合、このオプションを選択します。

注: 2 つ以上のテーマ テンプレートからシーケンスを選択する場合、動画の最初のシーケンスに適用される BGM が使用されます。

- インポート: コンピューターのハード ドライブからカスタムの BGM をインポートする場合、このオプションを選択します。使用する音楽を選択し、[OK] をクリックして設定します。
- 音楽なし: 動画に BGM を追加しない場合、このオプションを選択します。

BGM の環境設定

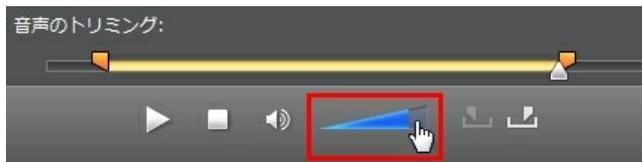
使用する音楽をトリミングしたり、フェードを追加することができます。[BGM] のドロップダウンから [環境設定] を選択します。音楽の環境設定を修正するに

は、次の操作を行います。

- プレーヤー コントロールと開始/終了インジケーターを使って、BGM をトリミングします。



- コントロールを使って音量を調整します。



- スライダーで BGM または動画音声のミキシング レベルを設定します。

[OK] をクリックして、変更内容を保存します。

タイトル テキストを編集する

一部のシーケンスには、編集可能なタイトル テキストが含まれます。タイトルテキストが編集可能なシーケンスの場合、[タイトルの設定] のテキスト フィールドが有効になります (シーケンスを選択時)。

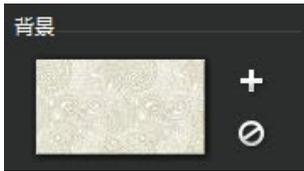


タイトル テキストを編集するには、フィールドにテキストを入力します。選択したシーケンスにテキストを表示しない場合は、テキスト フィールドに何も入

力しません。

背景画像を置き換える

一部のシーケンスでは、背景画像を置き換えることができます。シーケンスに置き換え可能な画像が含まれる場合、[背景] エリアに背景画像のサムネイルが表示されます。



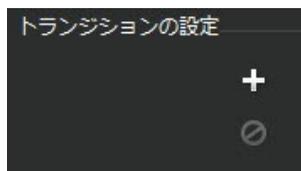
+ をクリックして、背景画像をコンピューターのハード ドライブ中の画像と置き換えます。シーケンスから背景画像を削除するには、**⊘** をクリックします。

シーケンス間にトランジションを追加する

[テーマ デザイナー] で作成された動画を再生すると、テーマ テンプレートのシーケンス間にトランジションが表示される場合があります。これらのトランジションは、「トランジションあり」というテンプレート名で、編集可能です。他のテーマ テンプレートからシーケンスを使用する場合、トランジションをシーケンス間に追加することもできます。

注: 「トランジションあり」という名前以外のテーマ テンプレートでは、シーケンス間のトランジションは編集できません。これらのテーマ テンプレートはメディアを使って、シーケンス間にトランジションを作成します。

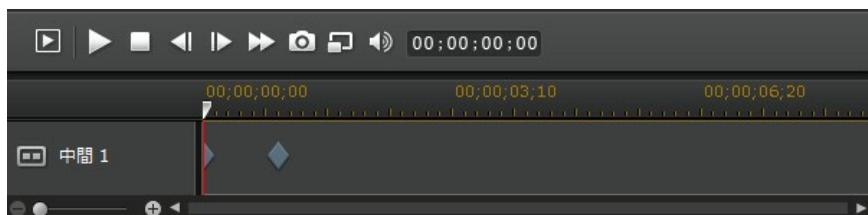
シーケンスにトランジションが追加可能な場合、[トランジションの設定] エリアが表示されます (シーケンスを選択時)。



+ をクリックして、選択したシーケンスの前にトランジションを追加します。シーケンスから選択したトランジションを削除するには、**-** をクリックします。トランジションに関する詳細は、「トランジションを使用する」を参照してください。

ムービーをプレビュー、保存する

[テーマ デザイナー] で動画を作成時に、プレビュー コントロールを使ってプレビューすることができます。



ムービー全体をプレビューするには **▶** を、選択したシーケンスのみをプレビューするには **▶** をクリックします。プレビュー解像度を変更するには **📷** を、ムービーのスナップショットを取得するには **📷** をクリックします。

プレビュー タイムラインのキーフレーム インジケータは、シーケンス中のメディア ファイルの位置を示します。キーフレームの上にマウスを置くと、クリップの情報が表示されます。

ムービーをプレビューして結果に満足したら、[OK] をクリックします。[テーマ デザイナー] が閉じ、タイムラインに作成されたムービーがインポートされます。

作成したムービーを編集する

[テーマ デザイナー] でコンテンツを作成し、タイムラインにインポートしたら、タイムラインで他のビデオ クリップと同様に編集することができます。[テーマ デザイナー] を使って、作成したムービー中のメディアを編集、置き換えることができます。

[テーマ デザイナー] で作成したコンテンツを編集するには、次の操作を行います。

1. タイムラインから作成したコンテンツを選択し、[テーマ デザイナー] の機能ボタンをクリックします。
2. [テーマ デザイナー] で動画を編集します。
3. 完了したら、[OK] をクリックし変更内容を保存して、タイムラインに新しいコンテンツをインポートします。

第 7 章:

プロジェクトのメディアを整理する

メディア ライブラリーにメディアを入れたら、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。

プロジェクトを簡単に作成可能な機能を搭載しています。

- Magic Movie ウィザード: ライブラリーのメディア 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、弊社 Web サイトの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 ライブラリー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、タイムラインよりも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。

注: メディアをタイムラインに正確に配置するには、タイムライン マーカーが便利です。詳細は、「タイムライン マーカーを追加する」を参照してください。

タイムラインの他の既存メディアクリップにメディアを挿入、ドロップすることもできます。リップル編集機能のダイアログが表示され、メディアを上書き、分割、トリミング、トランジション、高速化します。これにより、メディアを希望の場所に簡単に配置することができます。

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挿入するには、次のいずれかを行います。

- タイムライン スライダーで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  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 スライダーで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 [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。

メディアクリップをビデオトラックの希望の場所に手動でドラッグ&ドロップして、タイムラインに追加することもできます。

クリップをタイムラインに追加 (挿入またはドラッグ&ドロップ) 時に、タイムライン スライダーが既存クリップの上にあったり、既存クリップの上にドロップする場合、クリップ挿入にどのリップル編集オプションを使うか、ダイアログが表示されます。

- 上書き:新しいクリップを既存クリップに上書きします。
- ここに挿入してこのトラックのクリップを右に移動する:クリップを分割して、新しいクリップをその間に挿入します。同じトラックのクリップのみが

右に移動します。

- ここに挿入してタイムラインのすべてのクリップを右に移動する:クリップを分割して、新しいクリップをその間に挿入します。タイムライン上のすべてのメディアクリップ (挿入するクリップの右側に配置されているもの) が右に移動します。
- クロスフェード:既存のクリップの上にクリップを置くと、2つのクリップ間に自動的にトランジションが追加されます。ビデオトラックにはフェードトランジションが、両方のクリップに音声が含まれる場合 (対応するオーディオトラック上)、コンスタントゲインオーディオトランジションが使用されます。

注:[クロスフェード] オプションを使っても、トラックのコンテンツは上書きされません。2つのクリップ間にオーバーラップトランジションが追加されます。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。[クロスフェード] オプションは、新しいクリップの終了部分がトラックの既存コンテンツの上でない場合にのみ利用できます。

動画ファイルを挿入時に、タイムラインスライダーがタイムライントラックの2つのクリップ間にある場合、これらのリップル編集オプションのいずれかを選択するようダイアログが表示されます。

- 挿入したクリップをトリミングしてその間隔に合わせる:ビデオクリップの後ろを自動的にトリミングして、タイムラインスライダーまでの間隔に合わせます。

注:この機能は、イメージクリップをタイムラインの間隔に挿入する場合にも使うことができます (クリップが間隔よりも長い場合)。

- 挿入したクリップの速度を上げてその間隔に合わせる:ビデオクリップを自動的に高速化して、タイムラインスライダーまでの間隔に合わせます。

カラーボードと背景を追加する

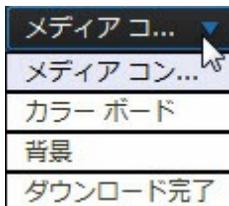
カラーボードを使用すると、単一色の映像を挿入できます。カラーボードは、ビデオクリップ間のトランジションや、タイトルまたはエンディングクレジットの背景などに使えます。背景は、PiPオブジェクト、タイトルなどの背景に適

しています。

注:[メディア ルーム] で、カスタムのカラー ボードを作成することができます。詳細は、「新しいカラー ボードを作成する」を参照してください。

メディア ライブラリーにカラー 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 ビューを開くか、[メディア 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挿入するには、次のいずれかを行います。

- タイムライン スライダーで カラー ボードまたは背景 の配置場所を設定し、ライブラリーからカラー ボードまたは背景を選択し  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 スライダーで カラー ボードまたは背景 の配置場所を設定し、ライブラリー中のカラー ボードまたは背景を右クリックし、[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。

カラー ボードまたは背景をビデオトラックの希望の場所に手でドラッグ&ドロップして、タイムラインに追加することもできます。

カラー ボードまたは背景をタイムラインに追加 (挿入またはドラッグ&ドロップ) 時に、タイムライン スライダーが既存クリップの上にあたり、既存クリップの上にドロップする場合、クリップ挿入でどのリップル編集オプションを使うか、ダイアログが表示されます。

- 上書き: カラー ボード/背景 を既存クリップに上書きします。

- ここに挿入してこのトラックのクリップを右に移動する:クリップを分割して、カラー ボード/背景 をその間に挿入します。同じトラックのクリップのみが右に移動します。
- ここに挿入してタイムラインのすべてのクリップを右に移動する:クリップを分割して、カラー ボード/背景 をその間に挿入します。タイムライン上のすべてのメディア クリップ (挿入するクリップの右側に配置されているもの) が右に移動します。
- クロスフェード:既存のクリップの上に カラー ボード/背景 を置くと、2 つのクリップ間に自動的にフェード トランジションが追加されます。

注:[クロスフェード] オプションを使っても、トラックのコンテンツは上書きされません。2 つのクリップ間にオーバーラップ トランジションが追加されます。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。[クロスフェード] オプションは、新しいクリップの終了部分がトラックの既存コンテンツの上でない場合にのみ利用できます。

カラー ボードまたは背景を挿入時に、タイムライン スライダーがタイムライントラックの2つのクリップ間にある場合、このリップル編集オプションを使用するようダイアログが表示されます。

- 挿入したクリップをトリミングしてその間隔に合わせる:カラー ボード/背景の時間を自動的に設定して、タイムライン スライダーまでの間隔に合わせます。

新しいカラー ボードを作成する

色選択ツールを使うか、メディア ファイル プレビュー ウィンドウでエリアを選んで、カスタムのカラー ボードを作成することができます。

色選択ツールでカラー ボードを作成する

色選択ツールでカラー ボードを作成するには、次の操作を行います。

1.  ボタンをクリックします。

2. [色選択ツールから] を選択します。
3. カラー パレットで、次のいずれかを実行します。
 - 基本色から 1 つ選択します。
 - カラー ピッカーを使って色を選択します。
 - HSL または RGB の値を入力します。
4. [OK] をクリックするとカラー パレットが閉じ、新しいカラー ボードがメディア ライブラリーに追加されます。

メディア ファイルからカラー ボードを作成する

プレビュー ウィンドウからピクセルを選んでカラー ボードを作成するには、次の操作を行います。

1. タイムラインにメディア クリップを追加して、カラー ボード作成用に使います。
2. 再生コントロールを使って、カラー ボードに使う色が含まれるビデオ フレームを探します。
3. タイムラインでメディア ファイルが選択されていることを確認してください (メディア ファイルのプレビューは、プレビュー ウィンドウに表示されます)。
4.  ボタンをクリックします。
5. [プレビューから] を選択します。
6. [プレビューから色を選択] ウィンドウが開きます。スポイトでカラー ボードに使うピクセルをプレビュー イメージから選択します。

7. [OK] をクリックするウィンドウが閉じ、新しいカラー ボードがメディア ライブラリーに追加されます。

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 ライブラリー 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 ライブラリー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。

音声を作業領域に挿入するには、次のいずれかを行います。

注: 音声をタイムラインに正確に配置するには、タイムライン マーカーが便利です。詳細は、「タイムライン マーカーを追加する」を参照してください。

- タイムライン スライダーで音声の配置場所を設定し、ライブラリー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
ず。

- タイムライン スライダーで音声の配置場所を設定し、ライブラリー内の音
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。

オーディオクリップをオーディオトラックの希望の場所に手でドラッグ&ド
ロップして、タイムラインに追加することもできます。

音声をタイムラインに追加 (挿入またはドラッグ&ドロップ) 時に、タイムラ
イン スライダーが既存クリップの上にあたり、既存クリップの上にドロップす
る場合、クリップ挿入でどのリップル編集オプションを使うか、ダイアログが表
示されます。

- 上書き:新しいオーディオクリップを既存クリップに上書きします。
- ここに挿入してこのトラックのクリップを右に移動する:オーディオクリッ
プを分割して、新しいクリップをその間に挿入します。同じトラックのク
リップのみが右に移動します。
- ここに挿入してタイムラインのすべてのクリップを右に移動する:オーデ
ィオクリップを分割して、新しいクリップをその間に挿入します。タイムラ
イン上のすべてのメディアクリップ (挿入するクリップの右側に配置されて
いるもの) が右に移動します。
- クロスフェード:既存のクリップの上に音声を置くと、2つのクリップ間に
自動的にコンスタントゲイントランジションが追加されます。

注:[クロスフェード] オプションを使っても、トラックのコンテンツは上書きされません。2つのクリップ間にトランジションが追加されます。
[クロスフェード] オプションは、新しいクリップの終了部分がトラックの既存コンテンツの上でない場合にのみ利用できます。

音声を入挿時に、タイムライン スライダーがオーディオ タイムライン トラックの2つのクリップ間にある場合、これらのリップル編集オプションのいずれかを選択するようダイアログが表示されます。

- 挿入したクリップをトリミングしてその間隔に合わせる: オーディオ クリップの後ろを自動的にトリミングして、タイムライン スライダーまでの間隔に合わせます。
- 挿入したクリップの速度を上げてその間隔に合わせる: オーディオ クリップを自動的に高速化して、タイムライン スライダーまでの間隔に合わせます。

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。

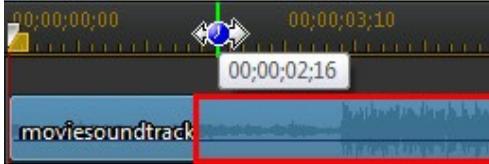
注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

タイムライン左の  ボタンをクリックして、[Magic Music] を選択して [Magic Music] のパネルを開きます。SmartSound によりプロジェクトに音楽が追加されます。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。

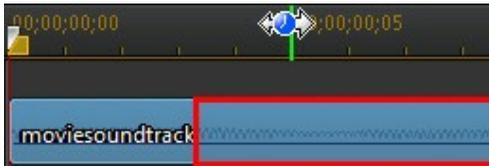
音声を同期する

独立した音声をタイムラインのオーディオトラックに追加する場合、動画と同期させる必要があります。タイムラインに追加された各クリップの音声波形が表示されます。オーディオクリップをトリミングまたは分割したり、動画と音声を同期させる場合に、波形は便利です。



タイムラインを拡大するとより正確に同期が可能です。波形は 1/10 フレーム レベルまで表示できます。

注: オーディオクリップの波形が表示されない場合、環境設定でこのオプションが無効になっている可能性があります。「全般の環境設定」の[タイムラインに音の波形を表示する]を選択すると、有効になります。



波形を拡大し、タイムライン マーカー と合わせると、より正確にメディアと同期させることができます。

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。これにより、プロジェクトの音声を同期させることができます。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、弊社 Web サイトの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、同期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. スライダーで [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 マーカーを右クリックして、[選択したミュージック ビート マーカーを削除] 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 マーカーを削除] を選択します。

ミュージック ビート マーカーを手動で追加する

タイムラインにミュージック ビート マーカー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. 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. 手動でタイムライン スライダーを、ミュージック ビート マーカー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 マーカーを追加します。
6. 追加するミュージック ビート マーカーすべてに、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 マーカーを追加します。

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、ディスクへの書込みができます。

注:[Magic Movie ウィザード] 以外に [テーマ デザイナー] を使うと、さらに細かく、クリエイティブなプロジェクトを作成することもできます。[テーマ デザイナー] では、テーマ テンプレートをカスタマイズしたり、画像、ビデオ クリップ、BGM を選択してプロジェクトに適用することができます。詳細は、「テーマ デザイナーを使用する」を参照してください。

[Magic Movie ウィザード] を使うには、次の操作を行います。

1. タイムライン上の  ボタンをクリックして、[Magic Movie ウィザード] を選択します。
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 ライブラリー:ライブラリー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:ライブラリー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 クリエーターを使用する

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. スライドショー作成に関する詳細は、「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、個々にスライド/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、トリミング、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。

コンテンツ アウェア編集

ビデオ クリップに [コンテンツ アウェア編集]* を使うと、自動的に最高品質の動画コンテンツを出力することができます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。

[コンテンツ アウェア編集] を使うと、ビデオ クリップを分析して、最適なシーンや修正が必要と思われる部分を検出することができます。プロジェクトに含めるには [良い部分] を、修正やトリミングをするには [悪い部分] を選択します。

注: 分析中にビデオ クリップのすべてのシーンが検出され、[コンテンツ アウェア編集] ウィンドウのタイムラインに  でマークされます。

ビデオ クリップを分析して [コンテンツ アウェア編集] ウィンドウを開くには、次のいずれかを実行します。

- メディア ライブラリーまたはタイムラインのビデオ クリップを右クリックして、[コンテンツ アウェア編集] を選択します。
- メディア ライブラリーからビデオ クリップのサムネイルの  アイコンをクリックします。

複数のビデオ クリップで一度に分析を実行するには、次の操作を行います。

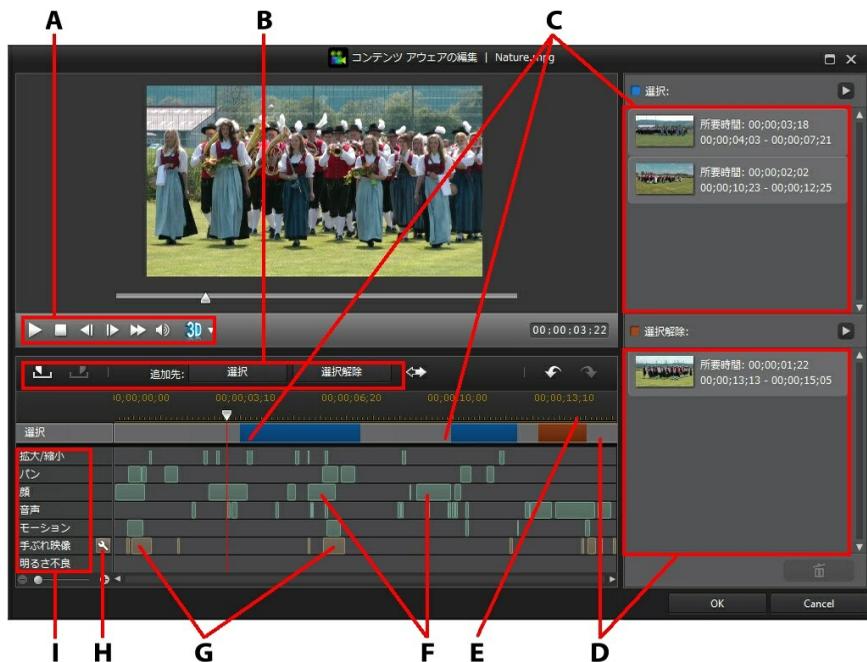
1. [メディア ルーム] で  をクリックしてライブラリー メニューにアクセスし、[コンテンツ アウェアの詳細] を選択します。

2. [分析] の列ですべてのビデオ クリップを選択して、[分析] ボタンをクリックします。
3. 分析が完了したら、[コンテンツ アウェア編集] ウィンドウで編集を行うビデオ クリップ横の  ボタンをクリックします。

注:[コンテンツ アウェアの詳細] ビューには、[コンテンツ アウェア編集] で分析、編集したすべてのビデオ クリップの分析結果が表示されます。詳細は、「コンテンツ アウェアの詳細」を参照してください。

コンテンツ アウェア編集を使う

[コンテンツ アウェア編集] でビデオ クリップを編集する場合、ウィンドウは次のように表示されます。



A - プレーヤー コントロール、B - セグメント選択ツール、C - 選択したセグメント、D - 選択解除したセグメント、E - 検出されたシーン マーカー、F - 推奨されるセグメント、G - 修正が必要なセグメント、H - すべてのセグメントを修正、I - コンテンツ選択カテゴリー

注:[コンテンツ アウェア編集] ウィンドウのプレビュー画質は、プレビュー/ディスプレイのオプションで設定したプレビュー画質によって異なります。プレビュー画質の選択に関する詳細は、「プレビュー画質」を参照してください。

[コンテンツ アウェア編集] ウィンドウで緑で示されるセグメントは、最高のシーンと思われる部分です。それには、カメラ ズーム、パン、多くのモーション、会話があるセグメントが含まれます。人の顔も検出し、[顔] セクションに配置されます。

薄茶で示されるセグメントは、手ぶれや明るさ不良などの補正が必要な部分です。これらの部分を補正したり、削除したりすることができます。

各セグメントの詳細は、コンテンツ選択カテゴリーで確認します。

注:詳細情報は、強調表示されたセグメントの上にマウスを置きます。

強調表示されていないセグメントは、重要でないと思われる部分です。それらのセグメントを含めるには、[開始位置]、[終了位置] のボタンで選択します。

動画コンテンツをプレビューする

プレーヤー コントロールを使って、ビデオ クリップ全体をプレビューします。特定の強調表示されたセグメントをプレビューするには、それを右クリックして [このセグメントのプレビュー] を選択します。選択したセグメントの再生が完了すると、再生は停止します。

コンテンツを修正する

除外したくない部分が不良セグメントとして強調表示されている場合、[コンテンツ アウェア編集] ウィンドウで補正することができます。

セグメントを補正するには、次のいずれかを行います。

- 強調表示されたセグメントを右クリックして、[シーン全体に補正を適用] を選択します。このオプションを選択すると、ビデオ クリップ (検出されたシーン マーカーで表示) のシーン全体に補正を適用します。シーンの明るさや他のビデオ プロパティに突然の変化がなくなります。[自動補正] ウィンドウで、プレーヤー コントロールを使って補正コンテンツをプレビューします。[自動補正の適用] を選択し [OK] をクリックすると、シーンが補正されます。

注: ビデオ クリップからシーンが検出されない場合、[シーン全体に補正を適用] を選択するとシーン全体が補正されます。

- 強調表示されたセグメントを右クリックして、[このセグメントに補正を適用] を選択します。このオプションを選択すると、選択したセグメントにのみ補正が適用されます。[自動補正] ウィンドウで、プレーヤー コントロールを使って補正コンテンツをプレビューします。[自動補正の適用] を選択し [OK] をクリックすると、ビデオ クリップの選択セグメントにのみ補正が適用されます。
-  ボタンをクリックすると、同じコンテンツ選択カテゴリーの各強調表示セグメントが自動補正されます。

レンチ アイコンで表示されるセグメントが補正されます。



注:[コンテンツ アウェア編集] ウィンドウで適用した補正を元に戻すには、補正したセグメントを右クリックして、[適用した補正を削除] を選択します。

コンテンツ選択

セグメント選択ツールを使って、トリミングするクリップに入れる動画コンテンツを選択します。[選択解除] リストに追加したコンテンツ セグメントまたは選択していないものは、ビデオ クリップからトリミングされます。

注:[OK] ボタンを有効にするには、[選択] リストに最低 1 つのセグメントを追加する必要があります。ビデオ クリップをトリミングします。

コンテンツを選択する

動画コンテンツを選択するには、次のいずれかを実行します。

- 強調表示されたセグメントをクリックして、[選択] ボタンをクリックします。
- セグメントを右クリックして、[選択したリストに追加] を選択します。
-  をクリックして、動画コンテンツのすべて ([選択解除] リストのコンテンツ以外) を [選択] リストに追加します。前に [選択] リストに追加されたコンテンツは削除されます。
- プレーヤーコントロールを使って検索し、 をクリックして含めるビデオセグメントの開始位置をマークします。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、 をクリックして終了位置をマークします。選択して [選択] をクリックすると、[選択] リストに追加されます。



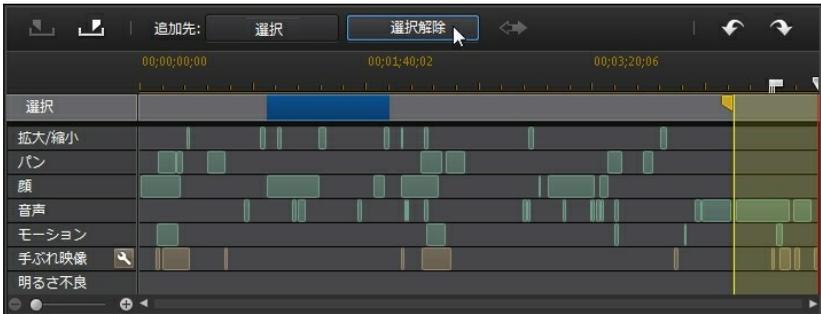
すべてのコンテンツを選択したら、[選択] リストの  ボタンをクリックして、トリミングするビデオ クリップをプレビューします。セグメントを選択して、 をクリックしてリストから削除します。

[OK] をクリックして、ビデオ クリップをトリミングします。トリミングされた動画は、現在のタイムライン スライダー位置のタイムラインに自動的に挿入されます。

コンテンツを選択解除する

動画コンテンツを選択解除するには、次のいずれかを実行します。

- 強調表示されたセグメントをクリックして、[選択解除] ボタンをクリックします。
- セグメントを右クリックして、[選択解除したリストに追加] を選択します。
- プレーヤーコントロールを使って検索し、 をクリックして 含めないビデオ セグメントの開始位置をマークします。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、 をクリックして終了位置をマークします。選択して [選択解除] をクリックすると、[選択解除] リストに追加されます。



すべてのコンテンツを選択解除したら、[選択解除] リストの  ボタンをクリックして、トリミングするビデオ クリップをプレビューします。セグメントを選択して、 をクリックしてリストから削除します。

[OK] をクリックして、ビデオ クリップをトリミングします。トリミングされた動画は自動的にタイムラインに配置されます。

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。[シングル トリミング] 機能でビデオ クリップの開始および/または終了位置をトリミングしたり、[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。[音声トリミング] 機能では、波形を使って音声をトリミングすることができます。

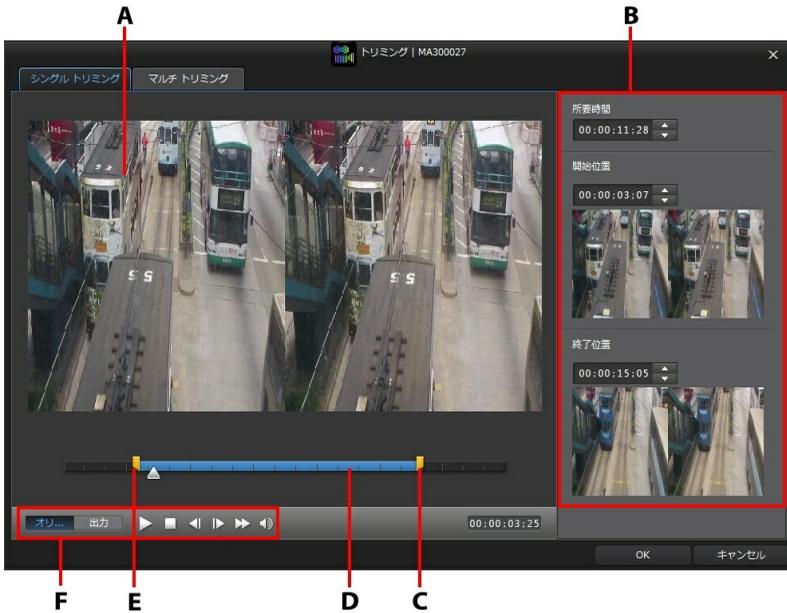
注: メディア クリップをトリミングしても、ソース メディアのコンテンツには影響しません。クリップに必要な編集をマークし、完成プロジェクトをレンダリング中に編集を適用します。

ビデオ クリップをトリミングする

ビデオ クリップをトリミングするには、タイムラインのクリップを選択して [トリミング] 機能ボタンをクリックします。

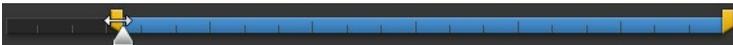
シングル トリミングを実行する

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)。

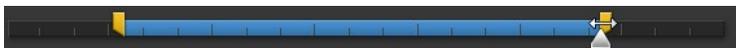


A - プレビュー エリア、B - クリップのマーク位置、C - 終了位置スライダー、D - 選択したコンテンツ、E - 開始位置スライダー、F - プレーヤー コントロール
ビデオ クリップをトリミングするには、次の操作を行います。

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. [シングル トリミング] タブをクリックします。
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、 をクリックして開始位置を設定するか、開始位置スライダーをこの位置にドラッグします。



4. プレーヤー コントロールを使ってトリミングの終了位置を見つけ、 をクリックして終了位置を設定するか、終了位置スライダーをこの位置にドラッグします。

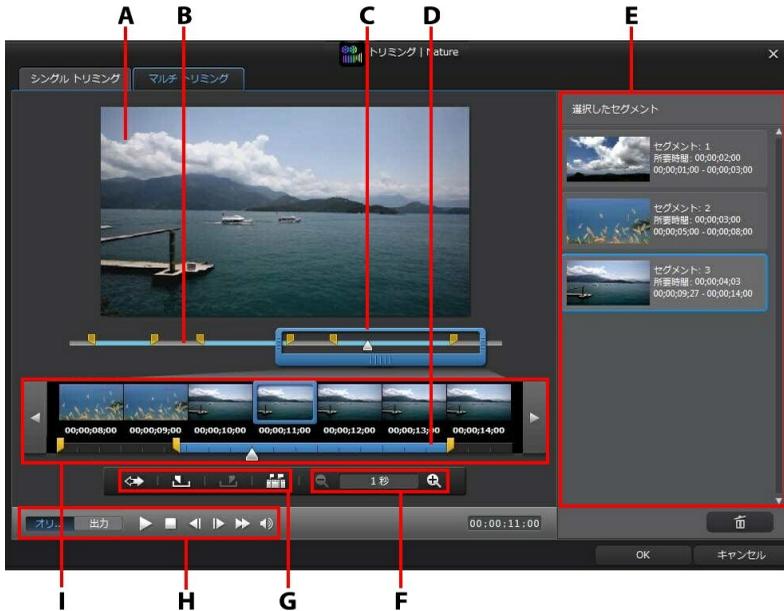


5. トリミングするクリップをプレビューすることができます。[出力] をクリックして、プレーヤー コントロールの [再生] ボタンをクリックします。元の動画を再生するには [オリジナル] をクリックします。
6. [OK] をクリックして、変更内容を設定し、クリップをトリミングします。

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 - 選択したセグメント、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、弊社 Web サイトの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 [トリミング] ボタンをクリックします。
2. [マルチ トリミング] タブをクリックします。
3. 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。

4. 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。
5.  をクリックして、開始位置を設定します。
6. 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、[選択したセグメント] セクションに追加されます。
7. 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。
8. トリミングするクリップをプレビューすることができます。[出力] をクリックして、プレーヤー コントロールの [再生] ボタンをクリックします。元の動画を再生するには [オリジナル] をクリックします。
9. [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、 ボタンをクリックしてトリミング結果を反転します。

その他のトリミング ツール

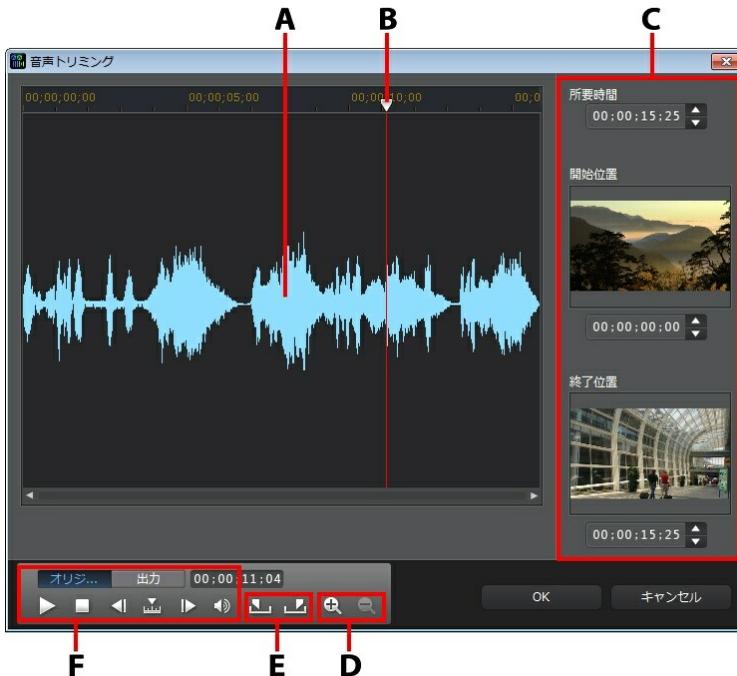
[マルチ トリミング] タブでは、次のトリミング ツールも使用することができます。

- タイムラインまたはタイムライン拡大ツールの [開始位置] または [終了位置] スライダーを手動でドラッグして、現在の位置を編集することもできます。

- 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。タイムラインのオーディオ 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。

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 트랙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は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 クリップをトリミングする」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、パーティクル エフェクト、タイトル エフェクト) 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] ボタンをクリックします (または、クリップを右クリックして [クリップの属性] から [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 (ビデオ、オーディオ クリップを含む) の所要時間を変更することもできます。

注: ビデオ/オーディオ 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 クリップにはすべて、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 ビデオとなる場合があります。

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、[クリップの属性] から [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、[クリップの属性] から [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 でもない] 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、[クリップの属性] から [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選択して、[画像のトリミング] ボタンを選択します。画像を右クリックして、[画像のトリミング] を選択することもできます。
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。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ーがあり、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。

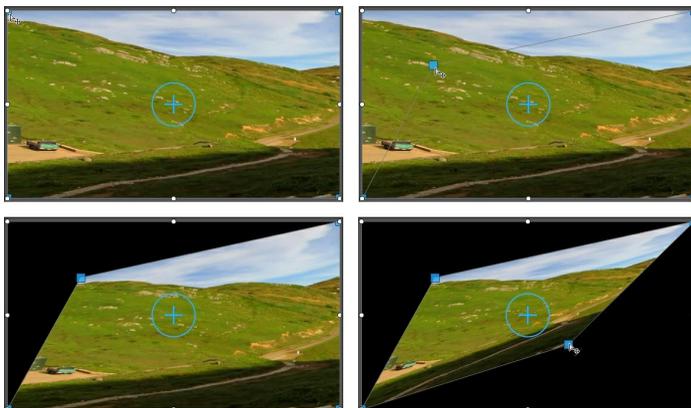


メディア クリップの 4 つの角および中央の X・Y 位置を変更して、フリーフォームの形にすることができます。

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

[補正/強調] ボタンをクリックして、明るさ調整、スタビライザー、映像/音声ノイズ除去、回転手ぶれ補正* などの補正をプロジェクトの画像/動画に適用することができます。色調整、ホワイトバランスを強調したり、動画に CyberLink の TrueTheater HD* テクノロジーを適用することもできます。[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。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。

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、 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。

ColorDirector のカラー エフェクト (プリセット) を適用する

[補正/強調] パネルから、CyberLink ColorDirector のプリセット (クリップの色とイメージをクイック変換) をビデオ クリップに適用できます。

注: ColorDirector のプリセットは DirectorZone からダウンロードして、
[補正/強調] パネルにインポートできます。  をクリックして、ハードドライブにダウンロードしたプリセットを選択します。

ColorDirector のカラー エフェクトを適用するには、次の操作を行います。

1. タイムラインのビデオ クリップを選択して、[補正/強調] ボタンを選択します。
2. [カラー エフェクト] のチェックボックスを選択します。
3. カラー エフェクトから 1 つ選択して、選択したクリップに適用します。

高度な補正/強調

コンピューターに CyberLink PhotoDirector* および/または ColorDirector* がインストールされている場合、CyberLink PowerDirector からこれらのプログラムの高度な補正/強調にアクセスできます。メディア クリップに適用した調整は、その後、現在のプロジェクトにインポートすることができます。

注:* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。

CyberLink PhotoDirector は、デジタル画像を管理、調整できる写真プログラムです。CyberLink ColorDirector は、映像の色を作成、補正して見栄えの良いムービーに仕上げる動画編集プログラムです。

CyberLink PhotoDirector で画像を調整するには、次の操作を行います。

1. タイムラインのイメージ クリップを選択して、タイムライン上の [補正/強調] ボタンをクリックして、[PhotoDirector] ボタンをクリックします。CyberLink PhotoDirector のプログラムが開きます。

2. 必要に応じて、画像を調整します。プログラムの画像調整、編集に関する詳細は、CyberLink PhotoDirector のヘルプ ファイルを参照してください。
3. CyberLink PhotoDirector で画像ファイルを調整したら、[戻る] ボタンをクリックします。変更内容が変更され、調整した画像はタイムラインに戻ります。

CyberLink ColorDirector でビデオ クリップを調整するには、次の操作を行います。

1. タイムラインのビデオ クリップを選択して、タイムライン上の [補正/強調] ボタンをクリックして、[ColorDirector] ボタンをクリックします。CyberLink ColorDirector のプログラムが開きます。
2. 必要に応じて、ビデオ クリップを調整します。プログラムのビデオ クリップの調整に関する詳細は、CyberLink ColorDirector のヘルプ ファイルを参照してください。
3. CyberLink ColorDirector でビデオ クリップを編集したら、[戻る] ボタンをクリックします。変更内容が変更され、調整したビデオ クリップはタイムラインに戻ります。

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/終了位置を指定することができます。キーフレームを使って、ビデオ/オーディオクリップの特定の位置の音声レベルを変更することもできます。

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。次のように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、弊社 Web サイトの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)。

注: 補正、強調、キーフレームでクリップのエフェクトをカスタマイズしたら、クリップを右クリックして [キーフレームの属性をコピー] を選択します。これを選択すると、キーフレームのすべての属性をタイムラインの他のクリップに貼り付けて、同じ変更を適用します。このパネルで修正したキーフレーム属性の一部のみを適用するには、[補正/強調]、[エフェクト]、[クリップの属性]、[音量] を右クリックして、変更をコピーして他のクリップに貼り付けます。

補正/強調

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。

- 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、画像/動画の露出、輝度、コントラスト、色相、色彩、シャープネスなどを調整します。
- ホワイト バランス:[色温度] および [色かぶり] のスライダーで、画像/動画のホワイト 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。

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。
- モーション: 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。異なるキーフレームでこれらの値を変更すると、クリップにモーションが追加されます。

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。

- PIP メディアの 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、PiP メディアに 3D* エフェクトを追加します。有効にしたら、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。

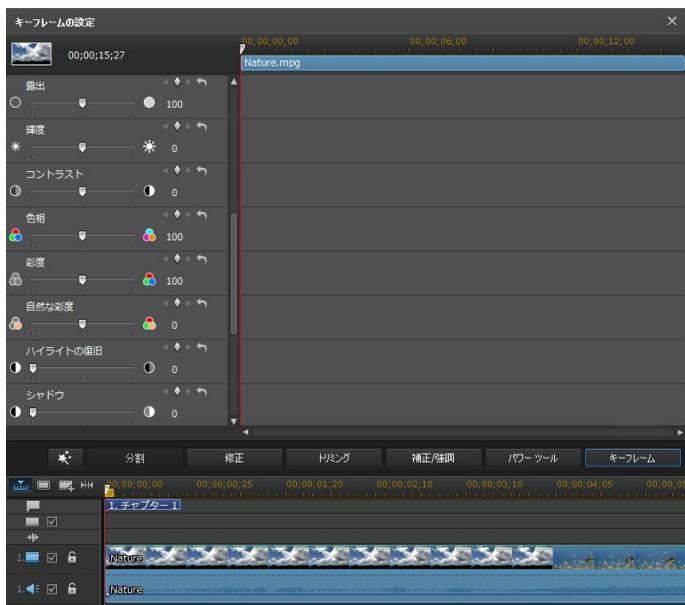
注: この機能を使用中に  ボタンを選択すると、3D モードが有効になります。このモードの詳細は、「3D モードでプレビューする」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細については、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

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、選択したメディア クリップの所要時間と一致します。

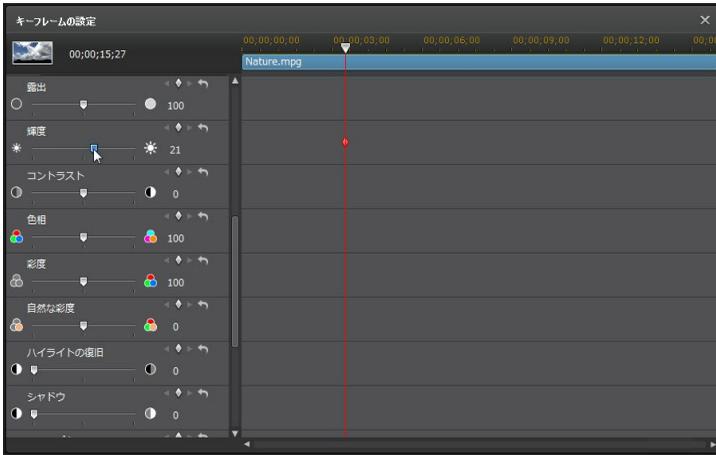


メインのタイムラインと同様、タイムライン ルーラーのサイズを変更してタイムライン スライダーを動かすことができます。

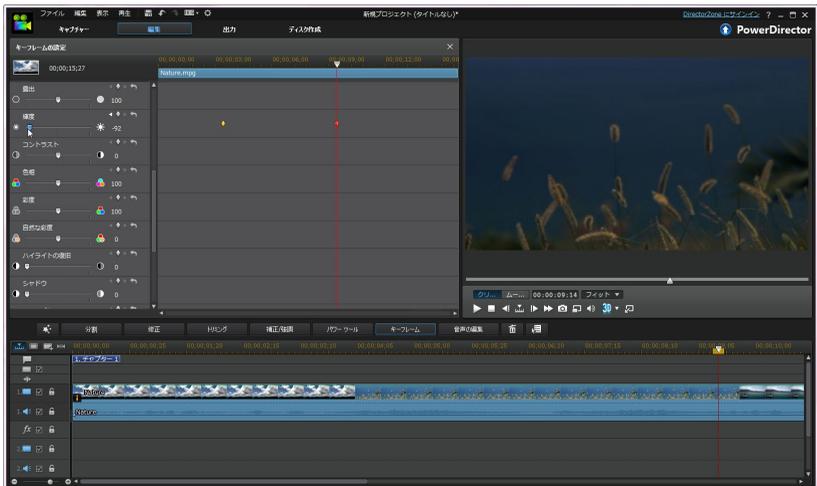
キーフレームのタイムラインにキーフレームを追加するには、次の操作を行います。

注: 補正、強調、キーフレームでクリップのエフェクトをカスタマイズしたら、クリップを右クリックして [キーフレームの属性をコピー] を選択します。これを選択すると、キーフレームのこれらの属性をタイムラインの他のクリップに貼り付けて、同じ変更を適用します。

1. プレーヤー コントロールを使って、プロパティー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ーを変更します。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。



4. 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。

注: キーボードの [Ctrl] キーを押したまま、タイムラインのビデオ/オーディオ クリップのエッジをクリック & ドラッグしてその速度を手動で変更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。バージョンの詳細については、弊社 Web サイトのバージョン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、クリップを右クリックして、[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くない場合などに便利です。

音声の詳細編集

プロジェクト中の音声を CyberLink AudioDirector* および/または WaveEditor* (好みに合わせて、インストールされているものを使って) を使って編集することができます。CyberLink AudioDirector および WaveEditor は、オーディオ クリップを詳細編集するプログラムです。

CyberLink AudioDirector または WaveEditor でオーディオ 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 [音声の編集]* ボタンをクリックして、[AudioDirector] または [WaveEditor] を選択します。AudioDirector/ 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、プログラムのヘルプ ファイルを参照してください。
3. AudioDirector/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、編集したオーディオ クリップ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。バージョンの詳細については、弊社 Web サイトのバージョン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。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、編集するには、タイムラインからクリップを選択して、タイムライン上の  ボタンをクリックして [Magic Fix] を選択します。

機能の詳細は、 ボタンをクリックしてヘルプ メッセージを参照してください。

Magic Cut

Magic Cut* は、不要と思われる部分を排除し、最も興味深い瞬間を検出・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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

ビデオ クリップで Magic Cut を使うには、タイムラインからクリップを選択して、タイムライン上の  ボタンをクリックして [Magic Cut] を選択します。

機能の詳細は、 ボタンをクリックしてヘルプ メッセージ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できます。各エフェクトにはユニークな属性が含まれ、印象の強い作品が作成できます。

CyberLink PowerDirector には、NewBlue* のビデオ 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 アート エフェクト] 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、弊社 Web サイトの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挿入するには、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。

エフェクトをタイムラインに追加 (挿入またはドラッグ&ドロップ) 時に、タイムライン スライダーが既存クリップの上にあたり、既存クリップの上にドロップする場合、次のいずれかを行うか、ダイアログが表示されます。

- 上書き:新しいエフェクトを既存のエフェクトに上書きします。
- ここに挿入してこのトラックのクリップを右に移動する:エフェクトを分割して、新しいエフェクトをその間に挿入します。同じトラックのエフェクトのみが右に移動します。
- ここに挿入してタイムラインのすべてのクリップを右に移動する:エフェクトを分割して、新しいエフェクトをその間に挿入します。タイムライン上のすべてのメディア クリップ (挿入するエフェクトの右側に配置されているもの) が右に移動します。

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 (強度レベルや位置など) 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、タイムラインの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。*

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

Magic Motion を使用する

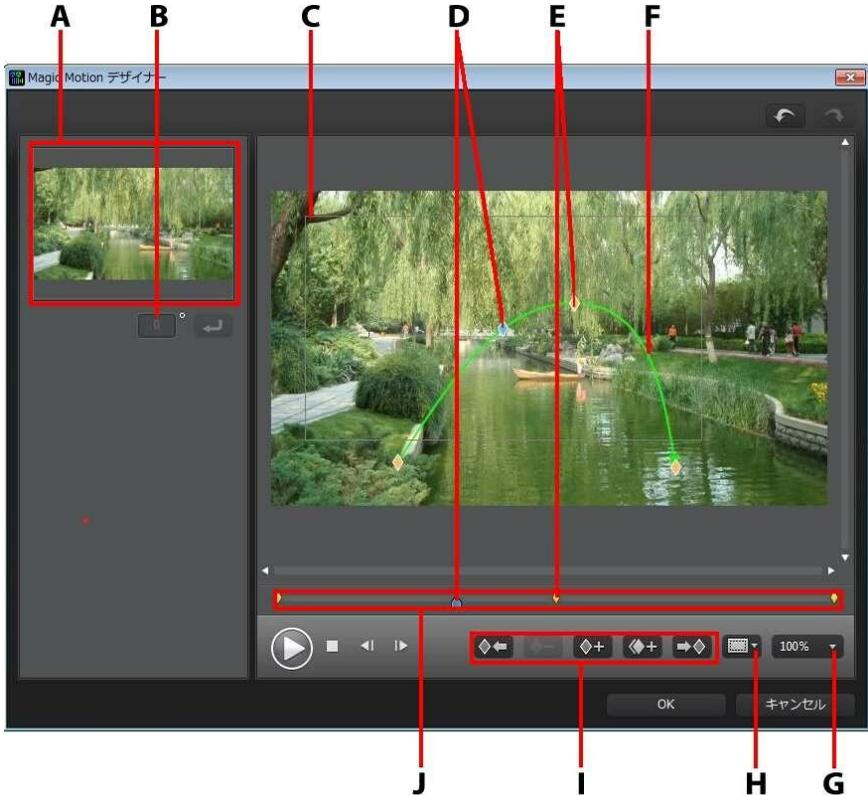
Magic Motion は、画像をズームまたはパンさせることにより、モーション効果を生み出すツールです。プロジェクトの画像ごとに異なるモーション テンプレートを選択し、[Magic Motion デザイナー] でモーションを加えます。

Magic Motion を使用するには、次の操作を行います。

1. タイムラインの画像を選択し、タイムライン上の  ボタンをクリックして、[Magic Motion] を選択します。[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、弊社 Web サイトの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] で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か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 パス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 エリアのモーション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ー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 パスをクリック & 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、手動でフォーカス 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プロ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 シークエンス、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、タイムライン上の  ボタンをクリックして [Magic Style] を選択します。

機能の詳細は、 ボタンをクリックしてヘルプ メッセージを参照してください。

注:[Magic Style] 以外に [テーマ デザイナー] を使うと、さらに細かく、クリエイティブなプロジェクトを作成することもできます。[テーマ デザイナー] では、テーマ テンプレートをカスタマイズしたり、画像、ビデオ クリップ、BGM を選択してプロジェクトに適用することができます。詳細は、「テーマ デザイナーを使用する」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、[動画/画像の編集] から [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働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ーにアクセスします。

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 オブジェクトを挿入するには、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 スライダーで PiP またはペイント アニメーション オブジェクトの配置場所を設定し、ライブラリー内のオブジェクトを選択し  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 スライダーで PiP またはペイント アニメーション オブジェクトの配置場所を設定し、ライブラリー中のオブジェクトを右クリックし、[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。

PIPまたはペイント アニメーション オブジェクトをビデオトラックの希望の場所に手でドラッグ&ドロップして、タイムラインに追加することもできます。

PIPまたはペイント アニメーション オブジェクトをタイムラインに追加 (挿入またはドラッグ&ドロップ) 時に、タイムライン スライダーが既存クリップの上にあったり、既存クリップの上にドロップする場合、クリップ挿入でどのリップル編集オプションを使うか、ダイアログが表示されます。

- 上書き: PIP/ペイント アニメーション オブジェクトを既存クリップに上書きします。
- ここに挿入してこのトラックのクリップを右に移動する: クリップを分割して、PIP オブジェクト/ペイント アニメーション オブジェクトをその間に挿入します。同じトラックのクリップのみが右に移動します。
- ここに挿入してタイムラインのすべてのクリップを右に移動する: クリップを分割して、PIP/ペイント アニメーション オブジェクトをその間に挿入します。タイムライン上のすべてのメディア クリップ (挿入するクリップの右側に配置されているもの) が右に移動します。
- クロスフェード: 既存のクリップの上に PIP/ペイント アニメーション オブジェクト を置くと、2 つのクリップ間に自動的にフェード トランジションが追加されます。

注:[クロスフェード] オプションを使っても、トラックのコンテンツは上書きされません。2 つのクリップ間にオーバーラップ トランジションが追加されます。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。[クロスフェード] オプションは、新しいクリップの終了部分がトラックの既存コンテンツの上でない場合にのみ利用できます。

PIPまたはペイント アニメーション オブジェクトを挿入時に、タイムライン スライダーがタイムライントラックの2つのクリップ間にある場合、このリップル編集オプションを使用するようダイアログが表示されます。

- 挿入したクリップをトリミングしてその間隔に合わせる: PIP/ペイント アニメーション オブジェクトの時間を自動的に設定して、タイムライン スライ

ダーまでの間隔に合わせます。

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

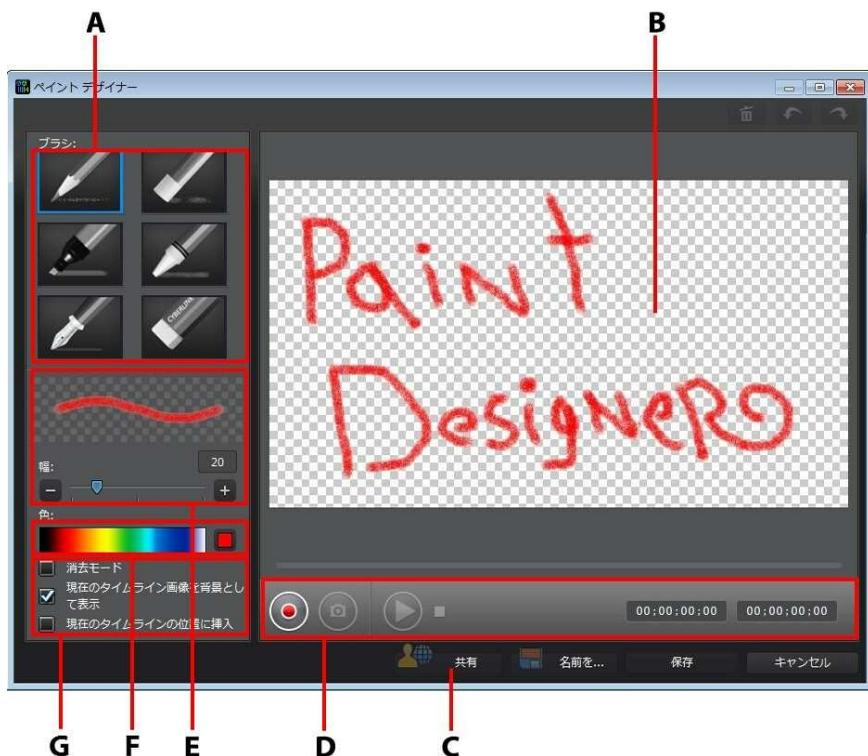
自分のグラフィックや画像を使って PiP オブジェクトを作成することができます。カスタムの PiP オブジェクトを作成するには、次の操作を行います。

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. [開く] 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 (サインなど) をカラー ボード、イメージ、ビデオ クリップの上で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 - ペイントの設定、B - ペイント キャンバス、C - 固定時間、D - DirectorZone にアップロード、D - キャプチャー コントロール、E - ツール、F - ブラシ太さの設定、G - ブラシ色の設定

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、弊社 Web サイトの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 [ツール] から選択します。ツールによって、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、[ペイントの設定] のオプションを次のように設定します。
 - ブラシ モード: ペイント キャンパスに選択したツールで描画します。
 - 反転モード: このオプションを選択するとペイント キャンパ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

ブを挿入し、タイムライン スライダーで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。

6. [固定時間] の欄に入力します。この時間は、ペイント アニメーション オブジェクトの最後の部分を固定表示する時間です。
7.  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。
8. 完了したら、もう一度  をクリックします。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 オブジェクトを表示します。
9. 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、[現在のタイムラインの位置に挿入] オプションを選択します。
10. 完成したら、[保存] ボタンをクリックして、PIP オブジェクト ライブラリーに保存します。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ーのサムネイルに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 アニメーションをプレビューします。

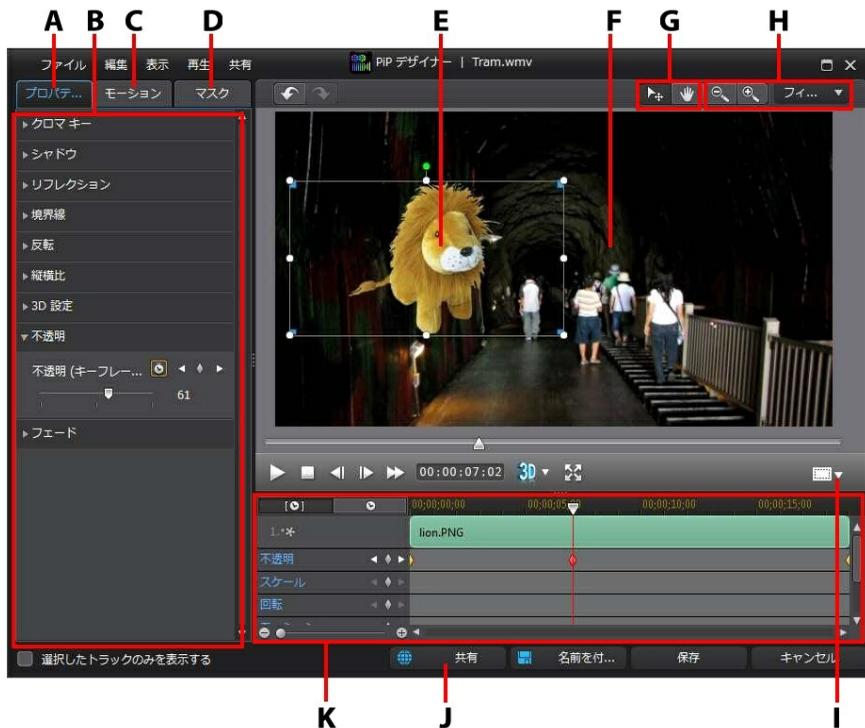
-  ボタンをクリックして、元の描画の後に新しい描画を追加します。
-  ボタンをクリックして、ペイント アニメーションのスナップショットを取得します。メディア ライブラリーに新規の画像として保存されます。

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)エフェクトには、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、モーション ブラー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 - 背景映像、G - モード選択、H - ズーム ツール、I - TV セーフ ゾーン/グリッド線、J - DirectorZone にアップロード、K - PiP/キーフレーム タイムライン

注:[PiP デザイナー] で修正するメディアの一部のエLEMENTがはっきり見えない場合 (背景に混ざっているため)、 ボタンをクリックして、プレビュー背景の種類を変更します。

PiP デザイナーを開く他の手順:

- [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 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、テンプレートを編集します。

モード選択とズーム ツール

[PiP デザイナー] で PiP メディアを修正する場合、モード選択とズーム ツールを使うことができます。

注:[PiP デザイナー] で PiP メディアを修正する場合、プレーヤー コントロールを使ってプレビューします。 をクリックして、エフェクトをフルスクリーンでプレビューします。

モード選択

PiP デザイナーには、2 つの選択モードがあります。PiP メディア選択を有効にするには、 ボタンをクリックします。選択すると、PiP メディアをビデオフレームの他の場所に自由にクリック、移動することができます。

PiP デザイナーのビューをドラッグするには、 ボタンをクリックします。このモードは、PiP モーション エフェクトを適用時にメディアを画面外から移動する場合に役立ちます。

ズーム ツール

PIP メディアを修正時にズーム ツール   を使って、プレビュー ウィンドウでメディアを拡大、縮小します。ドロップダウンから比率を選択して、PIP メディア プレビューのサイズを設定することもできます。[フィット] を選択すると、PIP デザイナーのビューアー ウィンドウに合わせて PIP メディアのサイズが変更されます。

注: キーボードの [Ctrl] キーを押し、マウス ホイールを使って PIP メディアを拡大、縮小することもできます。

PIP メディア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。

PIP メディアのサイズ、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:[プロパティ] タブの [縦横比] をクリックし、[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 (青い点) 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。

注: キーフレームを使って、PiP メディアのサイズと形をカスタマイズすることができます。詳細は、「PiP キーフレームを使用する」を参照してください。

PiP メディアのプロパティを修正する

PiP エフェクトの [プロパティ] タブをクリックして、PiP メディアのプロパティを変更します。このタブでは、次の操作を行うことができます。

- クロマ キーを使用する
- シャドウを適用する
- リフレクションを追加する
- 境界線を適用する
- PiP メディアを反転する
- 縦横比を設定する
- 3D 深度を有効にする
- PiP メディアの不透明度を設定する
- フェードを適用する
- モーション ブラーを適用する

注: PiP エフェクトのプロパティを修正時に [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、プレビュー ウィンドウに表示される他のメディアは非表示になります。

クロマ キーを使用する

[クロマ キー] オプションの [クロマ キーを有効にする] をチェックし、PiP メディアにクロマ キー (グリーン スクリーン) エフェクトを追加します。有効にしたら、次の操作を行います。

1.  をクリックして、置き換え/透明化するイメージ/ビデオクリップの色

を選択します。

2. [色相の許容量]、[彩度の許容量]、[輝度の許容量] スライダーを調整して、選択した色/背景 (グリーン スクリーン) を除去します。PiP メディア下の画像/動画が完全に表示されるまで調整します (PiP メディアの品質が落ちないレベル)。
3. [エッジのシャープネス] スライダーで、表示される背景の PiP メディアのエッジを微調整します。エッジをシャープにすることで、PiP エフェクトをさらに本物らしく表現できます。

シャドウを適用する

[シャドウ]* オプションの [シャドウの適用] を選択して、PiP メディアにシャドウを追加します。[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。スライダーで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。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

リフレクションを追加する

[リフレクション] オプションの [リフレクションを有効にする] を選択して、PiP メディアのリフレクションを背景メディアに追加します。[距離] スライダーで、リフレクションと PiP メディア間のスペースを設定します。[透明度] スライダーで、リフレクションの不透明度を設定します。

境界線を適用する

[境界線] オプションの [境界線の適用] を選択して、PiP メディアの周りに境界線を追加します。[サイズ] スライダーで、境界線の幅を設定します。[ぼかし] および [透明度] スライダーで、それらをカスタマイズします。

境界線の色を選択する

境界線の色を選択する場合、[塗りつぶし種類] ドロップダウンには次のオプションがあります。

- 単一色: 境界線を単一色にする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックしてカラー パレットを開き、境界線の色を選択します。
- 2 色グラデーション: 境界線を 2 色のグラデーションにする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックして開始と終了の色を設定し、[グラデーションの方向] コントロールをドラッグして、色の方向を設定します。
- 4 色グラデーション*: 境界線を 4 色にする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックして、境界線の各角の色を設定します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

PiP メディアを反転する

[反転] オプションの [フリップ オブジェクトを有効にする] 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。

縦横比を設定する

PiP メディアを移動、サイズ変更する時に PiP メディアの縦横比を変更しない場合、[縦横比] オプションの [縦横比を維持] を選択します。PiP メディアの形や縦横比を変更するには、このオプションを選択解除します。

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 設定] オプションの [3D 深度を有効にする]* 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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

有効にしたら、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。

注: 3D 深度を適用時に、キーフレームを使ってカスタマイズすることができます。詳細は、「PiP キーフレームを使用する」を参照してください。

PiP メディアの不透明度を設定する

[不透明] オプションの不透明 (キーフレーム) スライダーで、PiP メディアの不透明度を設定します。

注: 不透明を適用時に、キーフレームを使ってカスタマイズすることができます。詳細は、「PiP キーフレームを使用する」を参照してください。

フェードを適用する

[フェード] オプションを選択して、PiP メディアにエフェクトを適用します。PiP メディアにフェードインおよび/またはフェードアウトを有効にするか選択します。

注: フェードを適用する場合、キーフレームは不透明のキーフレーム タイムラインに追加され、フェードの長さをカスタマイズすることができます。詳細は、「PiP キーフレームを使用する」を参照してください。

PiP メディアにモーションを追加する

[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 メディアに回転エフェクト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、弊社 Web サイトの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 メディアに定義済みのモーションを追加するには、リストから希望に合うモーション パス テンプレートを選択します。キーフレームは、PiP デザイナーのキーフレーム タイムラインのモーショントラックに追加されます。キーフレームを使って PiP モーションをカスタマイズする方法は、「PiP モーションをカスタマイズする」および「PiP キーフレームを使用する」を参照してください。

PiP モーションをカスタマイズする

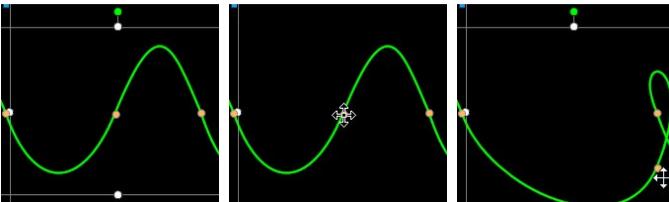
キーフレームを使って、PiP メディアのモーションをカスタマイズします。キーフレームとは、エフェクト (モーションなど) の始点と終点を示すフレームです。

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 メディア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。

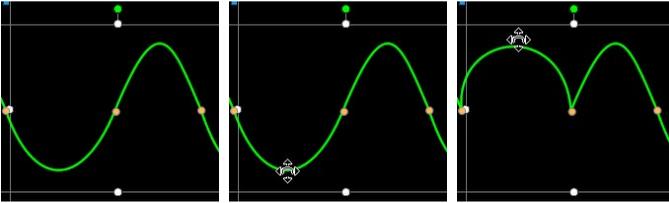
注:PiP メディアのモーションをカスタマイズしてから、モーション ブラー エフェクトを使うと、動きがさらにスムーズに自然に見えます。詳細は、「モーション ブラーを適用する」を参照してください。

- 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 メディアは、修正したパスが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 メディアのパスを変更すると、次のキーフ

レームまで移動します。



- プレーヤー コントロールを使ってモーション パスの位置を検索し、キーフレーム タイムラインのモーション トラックの  をクリックして、新しい位置に新しいキーフレームを追加します。

PiP エフェクト モーションの速度をカスタマイズする

PiP メディア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 メディア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 メディア 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 メディア クリップが 10 秒の場合、PiP メディアが最初のモーション キーフレームから最後のモーション キーフレームまで移動するのに 10 秒かかります。

キーフレーム間の距離

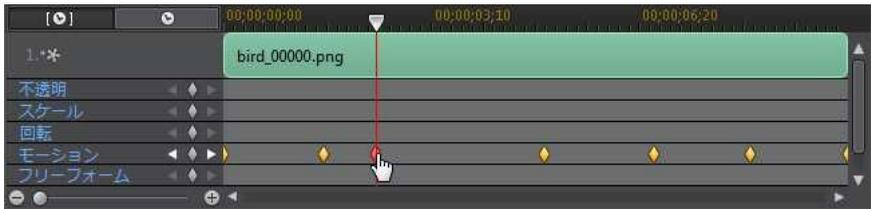
キーフレーム間の距離は、PiP メディア モーションの速度に影響します。キーフレーム間の距離が離れているほど、PiP メディアが次のキーフレームに達するまでの時間が短くなります。

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 メディア 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 メディア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。



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 エフェクトの回転をカスタマイズする

[回転設定] オプションを選択して、PiP メディアの回転をカスタマイズします。スライダーで PiP メディアの角度を設定します。メディアはスクリーン上を回転します。PiP メディアの回転方向 (左回転、右回転) を選択します。

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。

モーション ブラーを適用する

PiP メディアにモーションが含まれる場合、[モーション ブラーを有効にする] を

選択します。モーション ブラーを適用することで、動きがさらにスムーズになり、PiP メディアがさらに自然に本物らしく表現できます。

選択したら、次のスライダーを調整します。

- **ブラーの長さ:**1 つのフレーム (ブラー) に入れる長さ (フレーム数) を設定します。右にドラッグすると、PiP メディアの動きにより多くのブラー (ぼかし) が適用されます。
- **ブラーの濃度:**各フレームに使用される (PiP メディアの) サンプル数を設定します。右にドラッグすると、PiP メディアのブラー (ぼかし) は減ります (動きによって失われたコンテンツに塗りつぶし加わるため)。

PiP マスクを追加する

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] タブをクリックし、リストからマスクを選択して、PiP メディアに追加することができます。[インポート] ボタンをクリックして、カスタム マスクをインポート、使用します (PNG 画像形式)。

マスクの端をクリック&ドラッグして、移動、サイズ変更をします。[マスクの縦横比を維持] を選択解除してマスクのサイズを自由に変更するか、 をクリックしてマスクがかけられているメディアの一部を反転します。

[マスク透明度] スライダーで、マスクの透明度を調整します。[ぼかし半径] スライダーで、マスク エッジのぼかしレベルを調整します。

PiP キーフレームを使用する

PiP メディアを修正中にキーフレームを使って、カスタマイズしたエフェクトの開始、終了ポイントを指定します。PiP デザイナーでは、キーフレームを使って、PiP メディア クリップの不透明度、サイズ (スケール)、回転、モーション、形 (フリーフォーム)、3D 深度を変更できます。

注: キーフレームで PiP メディアのエフェクトをカスタマイズしたら、クリップを右クリックして [キーフレームの属性をコピー] を選択します。これを選択すると、キーフレームのすべての属性 (モーションを含む) をタイムラインの他のクリップに貼り付けて、クリップに同じエフェクトを適用します。

キーフレーム タイムライン

各 PiP メディア クリップにカスタムのキーフレーム タイムラインが生成されます (PiP デザイナーで開いた場合)。下の例でいうと、プロジェクト タイムラインのメディア クリップが 10 秒のため、キーフレーム タイムラインも 10 秒になります。



ムービーのタイムラインを表示するには、 ボタンをクリックします。

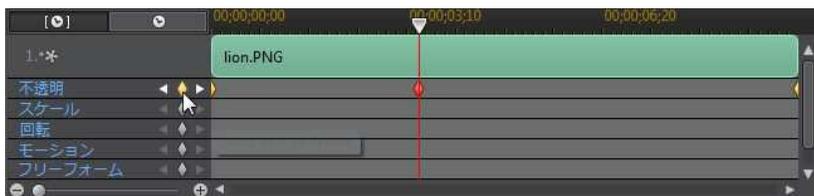


キーフレーム タイムラインでは各キーフレームを正確な場所に配置できるため、プロジェクトに適用するエフェクトの時間を調整することができます。

キーフレームを追加する

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、プロパティーを変更する PiP メディア クリップの位置を見つけます。
2. 変更するプロパティー横の  をクリックし、対応する PiP タイムライントラックにキーフレームを追加します。



キーフレームは、キーフレームトラックの開始、終了位置にも追加されます。

3. [PiP デザイナー] の機能を使って、このキーフレームのエフェクトのプロパティーを変更します。ここでは、PiP メディア クリップの最初のキーフレームの不透明度を変更します。

プレビュー時に、PiP メディアの最初のキーフレームは完全に透明な状態です。スライダーが次のキーフレームに移動するまで、特定の不透明度になるまで、徐々に不透明度を上げていきます。

他のキーフレームを追加するか、最後のキーフレームのプロパティーを変更しない限り、再生スライダーが最後のキーフレームに移動するまで、この不透明度は維持されます。

注: それをクリックして [前のキーフレームをコピー] または [次のキーフレームをコピー] を選択することで、キーフレームのプロパティーを変更することもできます。指定されたキーフレームのプロパティーが、右クリックしたキーフレームにコピーされます。

4. これらの手順を繰り返して、キーフレームでエフェクトを作成し、PiP メディア クリップのプロパティーとモーションを変更します。

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 PiP メディア クリップのプロパティを変更するか、キーフレームをキーフレーム 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、キーフレーム 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。

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 ライブラリー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 ライブラリーにアクセスし、動画/画像の上に追加するパーティクル エフェクト (雪、雲、炎エフェクトなど) 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 エフェクトを挿入するには、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 スライダーで パーティクル エフェクト の配置場所を設定し、ライブラリーからカラー ボードまたは背景を選択し  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 スライダーで パーティクル エフェクト の配置場所を設定し、ライブラリー中のオブジェクトを右クリックし、[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。

パーティクル エフェクトをビデオトラックの希望の場所に手でドラッグ&ドロップして、タイムラインに追加することもできます。

パーティクル エフェクトをタイムラインに追加 (挿入またはドラッグ&ドロップ) 時に、タイムライン スライダーが既存クリップの上にあたり、既存クリップの上にドロップする場合、クリップ挿入でどのリップル編集オプションを使うか、ダイアログが表示されます。

- 上書き: パーティクル エフェクトを既存クリップに上書きします。
- ここに挿入してこのトラックのクリップを右に移動する: クリップを分割し

て、パーティクル エフェクトをその間に挿入します。同じトラックのクリップのみが右に移動します。

- ここに挿入してタイムラインのすべてのクリップを右に移動する:クリップを分割して、パーティクル エフェクトをその間に挿入します。タイムライン上のすべてのメディア クリップ (挿入するクリップの右側に配置されているもの) が右に移動します。
- クロスフェード: 既存のクリップの上に パーティクル エフェクト を置くと、2 つのクリップ間に自動的にフェード トランジションが追加されません。

注:[クロスフェード] オプションを使っても、トラックのコンテンツは上書きされません。2 つのクリップ間にオーバーラップ トランジションが追加されます。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。[クロスフェード] オプションは、新しいクリップの終了部分がトラックの既存コンテンツの上でない場合にのみ利用できます。

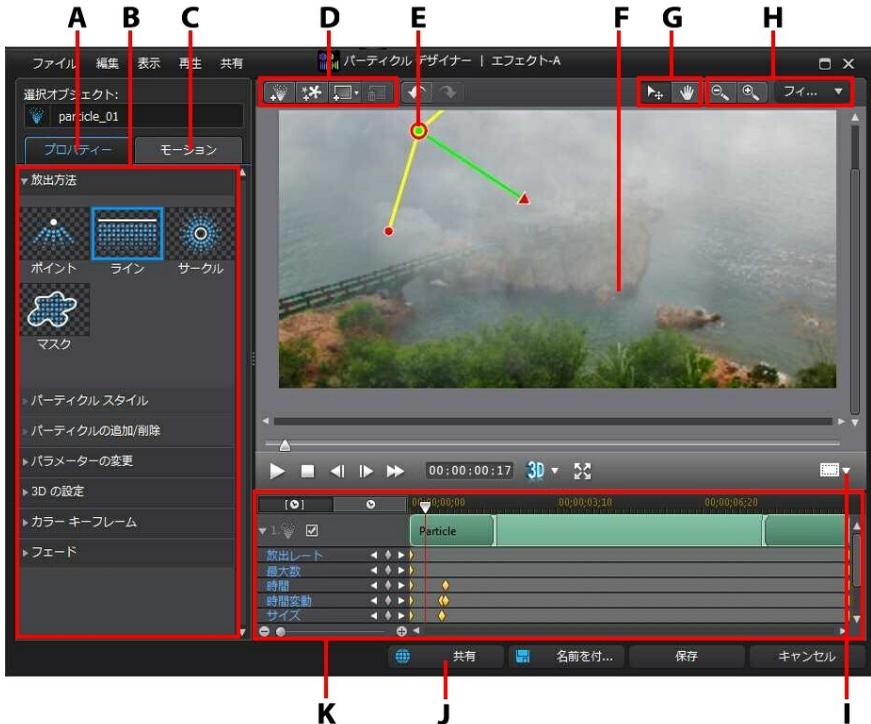
パーティクル エフェクトを挿入時に、タイムライン スライダーがタイムライントラックの2つのクリップ間にある場合、このリプル編集オプションを使用するようダイアログが表示されます。

- 挿入したクリップをトリミングしてその間隔に合わせる: パーティクル エフェクトの時間を自動的に設定して、タイムライン スライダーまでの間隔に合わせます。

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 エフェクトおよびパーティクル 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 プロパティ タブ、B - パーティクル オブジェ

クト プロパティー、C - パーティクル オブジェクト モーション タブ、D - オブジェクト、画像、背景の追加、E - パーティクル オブジェクト、F - 背景映像、G - モード選択、H - ズーム ツール、I - TV セーフ ゾーン/グリッド線、J - DirectorZone にアップロード、K - パーティクル エフェクト 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、弊社 Web サイトの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:

注:[パーティクル デザイナー] で修正するメディアの一部のエLEMENTがはっきり見えない場合 (背景に混ざっているため)、 ボタンをクリックして、プレビュー背景の種類を変更します。

- [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、 ボタンをクリックして編集します。

モード選択とズーム ツール

[パーティクル デザイナー] でパーティクルを修正する場合、モード選択とズーム ツールを使うことができます。

注:[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場合、プレーヤー コントロールを使ってプレビューします。 をクリックして、エフェクトをフル スクリーンでプレビューします。

モード選択

パーティクル デザイナーには、2 つの選択モードがあります。オブジェクト選択を有効にするには、 ボタンをクリックします。選択すると、パーティクル オブジェクト、画像などをビデオ フレームの他の場所に自由にクリック、移動することができます。

パーティクル デザイナーのビューをドラッグするには、 ボタンをクリックします。このモードは、パーティクル モーション エフェクトを適用時にエフェ

クトを画面外から移動する場合に役立ちます。

ズーム ツール

パーティクル エフェクトを修正時にズーム ツール   を使って、プレビュー ウィンドウでメディアを拡大、縮小します。ドロップダウンから比率を選択して、パーティクル エフェクト プレビューのサイズを設定することもできます。[フィット] を選択すると、パーティクル デザイナーのビューアー ウィンドウに合わせてパーティクル エフェクトのサイズが変更されます。

注: キーボードの [Ctrl] キーを押し、マウス ホイールを使ってパーティクル エフェクトを拡大、縮小することもできます。

オブジェクト、画像、背景を追加する

各パーティクル エフェクト テンプレートには、1 つ以上のパーティクル オブジェクトまたはエフェクト作成用の属性が含まれます。それには、背景および他の画像が含まれる場合もあります。

注:[パーティクル デザイナー] で追加したオブジェクト、画像、背景にカスタム名を付けることで、キーフレーム タイムラインで識別しやすくなります。[選択オブジェクト] の欄に名前を入力します。

新規のパーティクル オブジェクトを追加する

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。

パーティクル エフェクトに新しいパーティクル オブジェクトを追加するには、 ボタンをクリックします。パーティクル エフェクト テンプレートに、デフォルトのパーティクル オブジェクトが追加されます。デフォルトのパーティクル オブジェクトをカスタマイズして、作成するパーティクル エフェクトに合わせるには、「パーティクル オブジェクトのプロパティを変更する」を参照してください。

画像を追加する

パーティクル エフェクト テンプレートに自分の画像を挿入できます。

画像を追加するには、次の操作を行います。

1.  ボタンをクリックします。
2. 追加する画像をコンピューターから検索、選択して、[開く] をクリックします。
3. 追加したら、[パーティクル デザイナー] でサイズおよび位置を変更できます。

背景を設定する

パーティクル エフェクトは、パーティクル オブジェクトが放出する背景で構成することができます。デフォルトの背景から選択するか、カスタムの背景をインポートすることができます。

背景を設定するには、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。背景を選択して、[開く] をクリックします。
 - カスタムの背景画像を追加: カスタムの背景からインポートするには、背景を選択して、[開く] をクリックします。
3. ダイアログが表示されたら、背景の設定を調整します。

注: インポートした背景画像を削除するには、 ボタンをクリックします。

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できます。エフェクトに使われる画像および背景の位置やサイズ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。

パーティクル エフェクト中のオブジェクト、画像、背景の範囲および位置を変更するには、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、キーフレーム タイムラインからパーティクル オブジェクトを選択し、 をクリック & ドラッグして希望の位置にドラッグします。
- パーティクル エフェクトに画像が含まれる場合、キーフレーム タイムラインのイメージトラックを選択します。次に、角か側面をクリック & ドラッグして画像のサイズを変更します。 をクリックして、希望の位置に画像をドラッグします。
- パーティクル オブジェクトを回転するには、キーフレーム タイムラインでそれを選択して、 をクリックして希望の方向にドラッグします。
- パーティクル オブジェクトの範囲および放出方向を変更するには、キーフレーム タイムラインでパーティクル オブジェクトを選択して、 をクリックして希望の位置にドラッグします。

パーティクル オブジェクトのプロパティを変更する

パーティクル オブジェクトの [プロパティ] タブをクリックして、選択したパーティクル オブジェクトのプロパティを変更します。このタブでは、次の操作を行うことができます。

- 放出スタイルを選択する
- パーティクル スタイルを選択する
- パーティクルを追加/削除する
- パラメーターを変更する
- 3D 深度を有効にする
- 色を追加する
- フェードを適用する

放出スタイルを選択する

キーフレーム タイムラインからパーティクル オブジェクトを選択し、[放出方法] オプションで、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。

[マスク] オプションのリストからマスクを選択し (または  をクリックしてカスタム マスク画像をインポート)、パーティクル放出元のマスク エリアを作成します。選択/インポートするマスクや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

キーフレーム タイムラインからパーティクル オブジェクトを選択し、[パーティクル スタイル] オプションで、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、パーティクルの形や動きは異なります。

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

パーティクル オブジェクトは、1 つ以上のパーティクル、または小さいカスタム可能な画像から構成できます。キーフレーム タイムラインからパーティクル オブジェクトを選択し、[パーティクルの追加/削除] オプションで、パーティクル オブジェクトから個々のパーティクルを追加/削除します。

 をクリックし、[デフォルトの画像を挿入] を選択します (CyberLink PowerDirector のパーティクル イメージから 1 つを選択する場合)。カスタムのパーティクル イメージをインポートするには、[カスタム画像の挿入] を選択します。パーティクル オブジェクトに好きなだけカスタムのパーティクルを追加することができます。

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

キーフレーム タイムラインからパーティクル オブジェクトを選択し、[パラメーターの変更] オプションで、パーティクル オブジェクトのプロパティーを次のようにカスタマイズします。

注: キーフレームを使って、パーティクル オブジェクトのパラメーターをカスタマイズすることができます。詳細は、「パーティクル キーフレームを使用する」を参照してください。

- 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

長さは同じになります。

- 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一になります。
- 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 (振幅): 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、ウェーブの振幅も大きくなります。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 (振幅) 変動: スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、ウェーブの振幅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同じ振幅になります。
- ウェーブ (振動数): 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、ウェーブの振動数も大きくなります。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 (振動数) 変動: スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、ウェーブの振動数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同じ振動数になります。

- 対称: スライダーを使うか値を入力して、ウェーブの対称を設定します。値が高くなると、ウェーブの非対称レベルも大きくなります。
- 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)。
- 回転速度変動: スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの回転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同じ回転速度になります。
- 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し、パーティクル オブジェクトに 3D エフェクトを適用するには、タイムラインからパーティクル オブジェクトを選択し、[3D の設定]* オプションを選択します。

[3D 深度を有効にする] を選択して、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  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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

色を追加する

パーティクルの色を追加、変更する場合は、キーフレーム タイムラインからパ

ーティクル オブジェクトを選択し、[カラー] オプションを選択します。[色を有効にする] を選択し、次のオプションを設定します。

- 色の選択: カラー ボックスをクリックして、選択したパーティクル オブジェクトの色を選択します。
- 不透明: パーティクル オブジェクトの透明度/不透明度を設定します。
- パーティクル オーバーレイを有効にする: カラー 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。

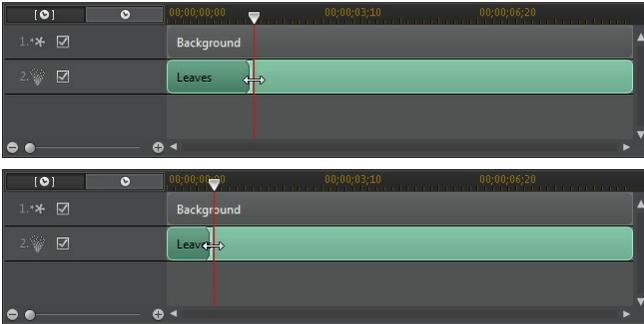
フェードを適用する

キーフレーム タイムラインからパーティクル オブジェクトを選択し、[フェード] オプションで、フェード エフェクトを適用します。パーティクル オブジェクトにフェードインおよび/またはフェードアウトを有効にするか選択します。

フェードが適用されたら、キーフレーム インジケーターはキーフレーム タイムラインのパーティクル オブジェクトトラックに追加されます。フェードの長さが表示されます。



キーフレーム インジケーターをクリック&ドラッグして、フェードの長さをカスタマイズすることもできます。



モーションをパーティクル オブジェクトに追加する

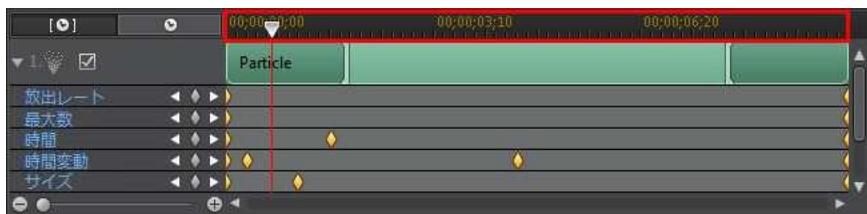
パーティクル オブジェクトにモーションを追加するには、[モーション] タブをクリックして、パーティクルのソースにモーションを適用します。モーションパスのテンプレートから選ぶことも、モーション パスをカスタマイズ作成することもできます。パーティクルのパス プロパティーは、PiP オブジェクトに似ています。パーティクル オブジェクトのモーションをカスタマイズする方法は、「PiP エフェクトにモーションを追加する」を参照してください。

パーティクル キーフレームを使用する

パーティクル オブジェクト パラメーターを修正中にキーフレームを使って、カスタマイズしたエフェクトの開始、終了ポイントを指定します。

キーフレーム タイムライン

各パーティクル エフェクト クリップにカスタムのキーフレーム タイムラインが生成されます (パーティクル デザイナーで開いた場合)。下の例でいうと、プロジェクト タイムラインのパーティクル エフェクト クリップが 10 秒のため、キーフレーム タイムラインも 10 秒になります。



ムービーのタイムラインを表示するには、 ボタンをクリックします。



キーフレーム タイムラインでは各キーフレームを正確な場所に配置できるため、プロジェクトに適用するエフェクトの時間を調整することができます。パーティクルオブジェクトの開始部分がキーフレーム タイムラインのイメージトラックをクリック&ドラッグして、正確に設定することもできます (エフェクトがパーティクル エフェクトで初めて表示される場合)。



エフェクトを最後に表示するには、トラックの終了部分をクリック&ドラッグして設定します。



キーフレームを追加する

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、パラメーターを変更するパーティクルオブジェクトの位置を見つけます。
2. [プロパティ] タブの [パラメーターの変更] セクションで、変更するパラメーター横の  ボタンをクリックします。
3. 対応するパーティクルトラック横の矢印をクリックして、パラメーター キーフレームトラックを表示します。



4. 変更するパラメーター横の  をクリックし、パラメータートラックにキーフレームを追加します。



5. [パラメーターの変更] セクションのスライダーを使って、このキーフレームに合わせてオブジェクトのパラメーターを変更します。ここでは、ソースポイント (2 つ目のキーフレーム) からのパーティクルの放出レートを変更します。
6. 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、パーティクル オブジェクト パラメーターを変更します。

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パーティクル オブジェクトのパラメーターを変更するか、キーフレームをキーフレーム 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、キーフレーム 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 ライブラリー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

I 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 エフェクト テンプレートのライブラリーにアクセスしたり、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に追加することができます。

タイムラインにタイトル エフェクトを挿入するには、次のいずれかを行います。

注: 最新のコンテンツ 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 セットには、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 スライダーでタイトルの配置場所を設定し、ライブラリーからタイトル エフェクト テンプレートを選択し  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 スライダーでタイトルの配置場所を設定し、ライブラリーからタイトル エフェクト テンプレートを選択し  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、ライブラリーのタイトル エフェクト テンプレートを右クリックし [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。

タイトル エフェクト テンプレートをタイトルトラック (またはビデオトラック) の希望の場所に手動でドラッグ&ドロップして、タイムラインに追加することもできます。

タイトル エフェクトをタイムラインに追加 (挿入またはドラッグ&ドロップ) 時

に、タイムライン スライダーが既存クリップの上にあったり、既存クリップの上にドロップする場合、クリップ挿入でどのリップル編集オプションを使うか、ダイアログが表示されます。

- 上書き: タイトル エフェクトを既存クリップに上書きします。
- ここに挿入してこのトラックのクリップを右に移動する: クリップを分割して、タイトル エフェクトをその間に挿入します。同じトラックのクリップのみが右に移動します。
- ここに挿入してタイムラインのすべてのクリップを右に移動する: クリップを分割して、タイトル エフェクトをその間に挿入します。タイムライン上のすべてのメディア クリップ (挿入するクリップの右側に配置されているもの) が右に移動します。

タイトル エフェクトを挿入時に、タイムライン スライダーがタイムライン トラックの 2 つのクリップ間にある場合、このリップル編集オプションを使用するようダイアログが表示されます。

- 挿入したクリップをトリミングしてその間隔に合わせる: タイトル エフェクトの時間を自動的に設定して、タイムライン スライダーまでの間隔に合わせます。

タイムラインに追加したら、タイトル エフェクト テンプレートを選択して [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 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。

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、プリセット文字、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 - テキスト プロパティ タブ、B - タイトル プロパティ、C - テキスト モーション タブ、D - テキスト/画像/パーティクル/背景の挿入、E - タイトル テキス

ト、F - モード選択、G - 背景映像、H - ズーム ツール、I - TV セーフ ゾーン/グリッド線、J - DirectorZone にアップロード、K - 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:

注:[タイトル デザイナー] で修正するタイトル エフェクトの一部のエレメントがはっきり見えない場合 (背景に混ざっているため)、 ボタンをクリックして、プレビュー背景の種類を変更します。

- [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] で、新しい 2D タイトル テンプレートを作成します。タイトル テキスト プロパティの編集に関する詳細は、「2D テキスト プロパティを変更する」を参照してください。
 - [3D-Like タイトル] で、3D-Like エフェクト プロパティ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 プロパティの編集に関する詳細は、「3D-Like テキスト プロパティを変更する」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。

モード選択とズーム ツール

[タイトル デザイナー] でタイトルを修正する場合、モード選択とズーム ツールを使うことができます。

注:[タイトル デザイナー] でタイトル エフェクトを修正する場合、プレーヤー コントロールを使ってプレビューします。 をクリックして、エフェクトをフル スクリーンでプレビューします。

モード選択

タイトル デザイナーには、2 つの選択モードがあります。オブジェクト選択を有効にするには、 ボタンをクリックします。選択すると、タイトル テキス

ト、パーティクル、画像などをビデオ フレームの他の場所に自由にクリック、移動することができます。

タイトル デザイナーのビューをドラッグするには、 ボタンをクリックします。このモードは、タイトル エフェクトを拡大する場合に役に立ちます。

ズーム ツール

タイトル エフェクトを修正時にズーム ツール   を使って、プレビュー ウィンドウでメディアを拡大、縮小します。ドロップダウンから比率を選択して、タイトル エフェクト プレビューのサイズを設定することもできます。[フィット] を選択すると、タイトル デザイナーのビューアー ウィンドウに合わせてタイトル エフェクトのサイズが変更されます。

注: キーボードの [Ctrl] キーを押し、マウス ホイールを使ってタイトル エフェクトを拡大、縮小することもできます。

テキスト、パーティクル、画像、背景を追加する

各タイトル エフェクト テンプレートには、1 つ以上のタイトル テキスト ボックスを含めることができます。パーティクル エフェクト、画像、背景 (上にテキストを表示) を含めることもできます。

タイトル テキストを追加する

プロジェクトに表示するテキストが入った他のタイトル テキスト ボックスを追加することができます。

新しいタイトル テキストを追加するには、 ボタンをクリックし、プレビュー ウィンドウでクリックして、希望の位置にタイトル テキスト ボックスを追加します。新しいタイトル テキスト ボックスにテキストを入力します。

デフォルトのタイトル テキスト プロパティーをカスタマイズして、作成するタイトル エフェクトに合わせるには、「タイトル テキスト プロパティーを変更す

る」を参照してください。

パーティクル エフェクトを追加する

パーティクル エフェクトをタイトル エフェクト テンプレートに追加することができます。

パーティクル エフェクトをタイトル エフェクトに追加するには、 ボタンをクリックして、テンプレートに追加するパーティクル エフェクトを選択します。

注:パーティクル エフェクトのプロパティは、タイトル テンプレートが追加されると変更できません。

画像を追加する

タイトル エフェクト テンプレートに自分の画像を挿入できます。

画像を追加するには、次の操作を行います。

1.  ボタンをクリックします。
2. 追加する画像をコンピューターから検索、選択して、[開く] をクリックします。
3. 追加したら、[タイトル デザイナー] でサイズおよび位置を変更できます。

クロマ キーを使ってタイトル エフェクトの画像を透明化するには、「画像の設定をカスタマイズする」を参照してください。

背景を挿入する

タイトル エフェクトは、タイトル エフェクトが表示される背景で構成することができます。

背景を設定するには、次の操作を行います。

1.  ボタンをクリックします。
2. 背景に使う画像をコンピューターから検索、選択して、[開く] をクリックします。
3. ダイアログが表示されたら、背景の設定を調整します。

注: インポートした背景画像を削除するには、 ボタンをクリックします。

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 テキスト、画像の位置および回転方向を変更できます。

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。

タイトル テキストと画像の位置、回転方向を変更するには、次の操作を行います。

- タイトル テキスト/画像をクリック & ドラッグして移動します。
- 2D タイトルを編集するには、タイトル テキスト/画像上の  をクリックして、左右にドラッグして方向を変更します。
- タイトル エフェクトに画像が含まれる場合は、それを選択し、角または端をクリック & ドラッグして、画像のサイズを変更します。

タイトル テキスト プロパティーを変更する

タイトル エフェクトの [テキスト] タブをクリックして、選択したタイトル テキストのプロパティーを変更します。タブで利用可能なプロパティーは、編集する

タイトル テキストの種類によって異なります。2D タイトル テキストを編集するには「2D テキスト プロパティーを変更する」を、3D-Like タイトル テキストを編集するには「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。

2D テキスト プロパティーを変更する

2D タイトル エフェクト 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、モーション ブラーなどを変更できます。

プリセット文字をタイトル テキストに適用する

[プリセット文字] オプションを選択して、定義済みのプリセット文字をタイトル テキストに適用します。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、テキストを変更できます。

プリセット文字をタイトル テキストに適用するには、プレビュー ウィンドウでテキスト ボックスを選択し、リストからプリセット文字をクリックします。

注: タブでテキスト プロパティーをカスタマイズしたら、 をクリックして、プリセット文字をお気に入りに保存します。プリセット文字を検索、使用するには、[文字種] ドロップダウンから [お気に入り] を選択します。

フォント タイプ設定をカスタマイズする

[フォント タイプの設定] オプションを選択して、選択したタイトル テキストのフォント タイプとサイズを設定します。テキスト ボックスのフォントの色、太さ、斜体テキストを選択したり、行間と文字間隔を変更したり、テキスト配列を設定することもできます。

使用するフォント タイプがサポートされている場合、[カーニング] を選択すると、タイトル テキスト中の文字間隔が狭くなります。

フォント設定をカスタマイズする

[フォントの設定] では、フォントの色、ぼかし、透明度をカスタマイズすること

ができます。[フォントの適用] オプションを選択して、選択したタイトルテキストのフォント プロパティを有効にし、[ぼかし] および [透明度] スライダーを使ってカスタマイズします。

フォントの色をカスタマイズする場合、[塗りつぶし種類] ドロップダウンには次のオプションがあります。

- 単一色: フォントを単一色にする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックしてカラー パレットを開き、フォントの色を選択します。
- 2色グラデーション: フォントを2色のグラデーションにする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックして開始と終了の色を設定し、[グラデーションの方向] コントロールをドラッグして、色の方向を設定します。
- 4色グラデーション*: フォントを4色にする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックして、フォントの各角の色を設定します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

リフレクションを追加する

[リフレクション] オプションの [リフレクションの適用] を選択して、タイトルテキストのリフレクションを背景メディアに追加します。[距離] スライダーで、リフレクションとタイトルテキスト間のスペースを設定します。[透明度] スライダーで、リフレクションの不透明度を設定します。

フォントシャドウ設定を適用する

[フォントシャドウの設定] オプションの [シャドウの適用] を選択して、タイトルテキストにシャドウを追加します。シャドウの色、方向、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。

境界線の設定を適用する

[境界線の設定] オプションの [境界線の適用] を選択して、タイトルテキストの

周りに境界線を追加します。境界線のサイズ、ぼかし、透明度のレベルを設定します。

境界線の色をカスタマイズする場合、[塗りつぶし種類] ドロップダウンには次のオプションがあります。

- 単一色: 境界線を単一色にする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックしてカラー パレットを開き、境界線の色を選択します。
- 2 色グラデーション: 境界線を 2 色のグラデーションにする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックして開始と終了の色を設定し、[グラデーションの方向] コントロールをドラッグして、色の方向を設定します。
- 4 色グラデーション*: 境界線を 4 色にする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックして、境界線の各角の色を設定します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

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 設定] オプションの [3D 深度を有効にする]* を選択して、タイトル テキストに 3D エフェクトを追加します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

有効にしたら、タイトル テキストの 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 タイトル テキス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、タイトルが後ろにあるように表示されます。

画像の設定をカスタマイズする

タイトル エフェクトに画像が含まれる場合、プレビュー ウィンドウで選択して

[画像の設定] をクリックしてカスタマイズします。

クロマ キー (グリーン スクリーン) を画像に適用するには、[クロマ キーの適用] を選択します。次に  をクリックして、置き換え/透明化する画像の色を選択します。[強度の許容量] と [色相の許容量] スライダーでクロマ キーのレベルを調整し、選択した画像下のコンテンツと合成させます。

タイトル テキストの画像を上下逆、左右逆に表示するには、[フリップ オブジェクトを有効にする] を選択します。画像にフェード エフェクトを適用にすることもできます。有効にするものをフェードインおよび/またはフェードアウトから選択します。

注: フェードを適用する場合、キーフレームは不透明のキーフレーム タイムラインに追加され、フェードの長さをカスタマイズすることができます。詳細は、「PIP キーフレームを使用する」を参照してください。

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 プロパティータブでは、テキスト サイズ、スタイル、色、浮き出し、透明度、テクスチャ、回転設定を変更できます。

注: 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。

プリセット文字を 3D-Like タイトル テキストに適用する

[プリセット文字] オプションを選択して、定義済みのプリセット文字を 3D-Like タイトル テキストに適用します。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、テキストを変更できます。

プリセット文字を 3D-Like タイトル テキストに適用するには、プレビュー ウィンドウでテキスト ボックスを選択し、リストからプリセット文字をクリックします。

注: すべての 3D-Like テキスト プロパティをカスタマイズしたら、



をクリックして、プリセット文字をお気に入りに保存します。プリセット文字を検索、使用するには、[文字種] ドロップダウンから [お気に入り] を選択します。

フォント タイプ設定をカスタマイズする

[フォント タイプの設定] オプションを選択して、選択した 3D-Like タイトル テキストのフォント タイプとサイズを設定します。テキスト ボックスのフォントの色、太さ、斜体テキストを選択したり、行間と文字間隔を変更したりすることもできます。

使用するフォント タイプがサポートされている場合、[カーニング] を選択すると、タイトル テキスト中の文字間隔が狭くなります。

フォント設定をカスタマイズする

[フォントの設定] では、フォントの浮き出しや透明度をカスタマイズすることができます。フォントの色を設定するには、カラー ボックスをクリックしてカラー パレットを開き、3D-Like タイトル テキストの色を選択します。

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。

リフレクションを追加する

[リフレクション] オプションの [リフレクションの適用] を選択して、3D-Like タイトル テキストのリフレクションを背景メディアに追加します。[距離] スライダーで、リフレクションと 3D-Like タイトル テキスト間のスペースを設定します。

3D 回転設定をカスタマイズする

[回転設定] オプションを選択して、3D-Like タイトル テキストの回転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

[3D テクスチャーの設定] オプションを選択して、3D-Like テキストにテクスチャーを適用します。リストからテキスト スキンを選択します。[テクスチャーの追加] ボタンをクリックして、自分の画像をインポートします。インポートした画像の色プロパティーに基づいて、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。

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 設定] オプションの [3D 深度を有効にする]* を選択して、3D-Like タイトル テキストに 3D エフェクトを追加します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

有効にしたら、3D-Like タイトル テキストの 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 タイトル テキス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、タイトルが後ろにあるように表示されません。

画像の設定をカスタマイズする

タイトル エフェクトに画像が含まれる場合、プレビュー ウィンドウで選択して [画像の設定] をクリックしてカスタマイズします。

クロマ キー (グリーン スクリーン) を画像に適用するには、[クロマ キーの適用] を選択します。次に  をクリックして、置き換え/透明化する画像の色を選択します。[強度の許容量] と [色相の許容量] スライダーでクロマ キーのレベルを調整し、選択した画像下のコンテンツと合成させます。

タイトル テキストの画像を上下逆、左右逆に表示するには、[フリップ オブジェクトを有効にする] を選択します。画像にフェード エフェクトを適用にすることもできます。有効にするものをフェードインおよび/またはフェードアウトから選択します。

注: フェードを適用する場合、キーフレームは不透明のキーフレーム タイムラインに追加され、フェードの長さをカスタマイズすることができます。詳細は、「PIP キーフレームを使用する」を参照してください。

タイトル テキストにモーションを適用する

タイトル エフェクトの [モーション] タブをクリックして、タイトル エフェクトにアニメーション (テキスト フェード、テキスト モーション、ワイプなど) を適用します。

注: タイトル テキストのモーションをカスタマイズしてから、モーション ブラー エフェクトを使うと、動きがさらにスムーズになります。詳細は、「モーション ブラーを適用する」を参照してください。

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. 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 テキストを選択します。
2. [開始エフェクト] オプションを選択して、リストからアニメーションを選択します。
3. [終了エフェクト] オプションを選択して、リストからアニメーションを選択します。

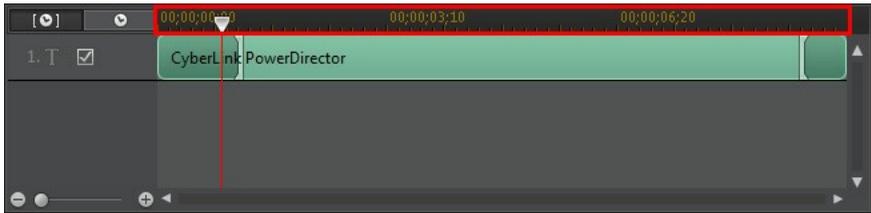
タイトル テキスト モーションの速度をカスタマイズする

タイトル テキストのモーションとアニメーションの速度を変更できます。次の 2 つの要因でモーション/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

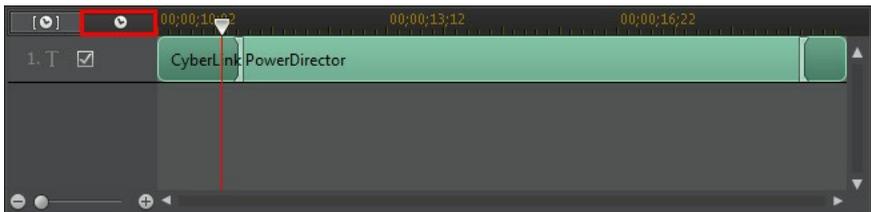
アニメーションの開始から終了まで 20 秒かかります。



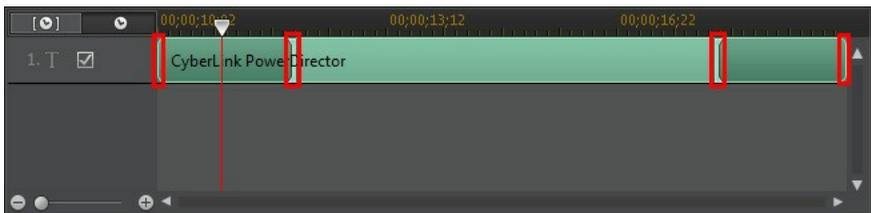
キーフレーム タイムライン

各 PiP メディア クリップにカスタムのキーフレーム タイムラインが生成されます (PiP デザイナーで開いた場合)。上の例でいうと、プロジェクト タイムラインのタイトル エフェクト クリップが 20 秒のため、キーフレーム タイムラインも 20 秒になります。

ムービーのタイムラインを表示するには、 ボタンをクリックします。

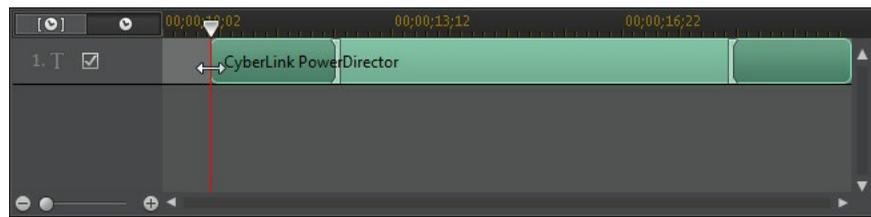


キーフレーム タイムラインでは各キーフレームを正確な場所に配置できるため、プロジェクトに適用するエフェクトの時間を調整することができます。タイトル エフェクト アニメーションには 4 つのキーフレームがあります。



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。

深緑の部分は、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: 薄緑の部分は、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。

モーション ブラーを適用する

タイトル テキストにモーションが含まれる場合、[モーション ブラーを有効にする] を選択します。モーション ブラーを適用することで、動きがさらにスムーズになります。

選択したら、次のスライダーを調整します。

- **ブラーの長さ:** 1 つのフレーム (ブラー) に入れる長さ (フレーム数) を設定します。右にドラッグすると、タイトル テキストにより多くのブラー (ぼかし) が適用されます。
- **ブラーの濃度:** 各フレームに使用される (タイトル エフェクトの) サンプル数を設定します。右にドラッグすると、タイトル テキストのブラー (ぼかし) は減ります (動きによって失われたコンテンツに塗りつぶし加わるため)。

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 ライブラリー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ーにアクセスします。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

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.  をクリックして、[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)



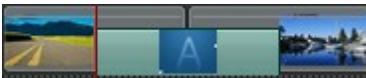
注: タイムラインのすべてのビデオ、イメージ、エフェクト クリップにトランジションを追加することができます。[] をクリックして、[すべての動画にランダム トランジションを適用] または [すべての動画にフェード トランジションを適用] を選択して、希望のトランジション動作を選択します。[すべての音声にランダム音声トランジションを適用] を選択して、すべてのオーディオ クリップに適用することもできます。

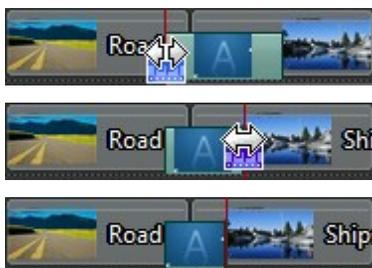
2

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. [] をクリックして、[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。





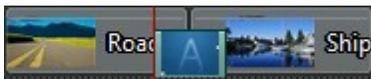
注: タイムラインのすべてのビデオ、イメージ、エフェクトクリップにトランジションを追加することができます。[トランジション] をクリックして、[すべての動画にランダム トランジションを適用] または [すべての動画にフェード トランジションを適用] を選択して、希望のトランジション動作を選択します。[すべての音声にランダム音声トランジションを適用] を選択して、すべてのオーディオクリップに適用することもできます。

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。

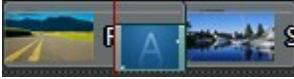
注: トランジションのデフォルトの動作は、[編集] の環境設定タブから設定できます。詳細は、「編集の環境設定」を参照してください。

- 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

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。

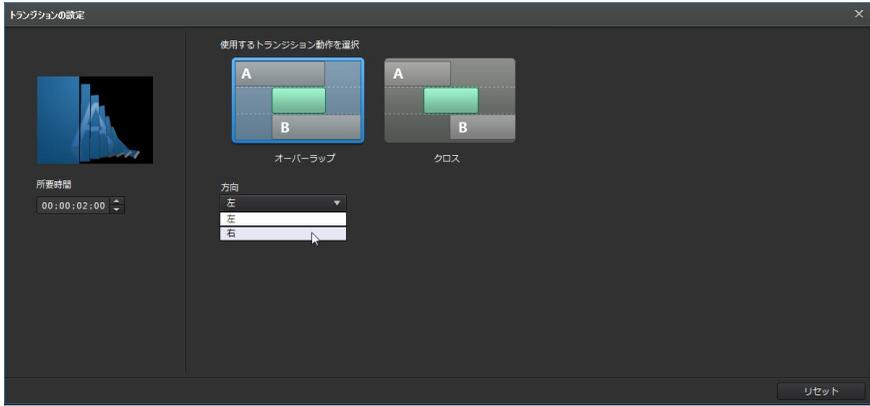
注: オーディオ トランジションは、オーバーラップ動作にのみ対応し、クロス トランジション動作には対応していません。

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 [トランジションの変更] 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。

トランジションの設定を修正する

一部のトランジションには、[トランジションの設定] パネルで修正可能な設定が含まれます。これらの設定には、トランジションの背景色、トランジション エフェクトの方向、エフェクトのタイプなどがあります。

トランジションに調整可能な設定が含まれるかを確認するには、タイムラインからトランジションを選択して [修正] ボタンをクリックし、[トランジションの設定] を開きます。設定が可能な場合、好みに合わせて調整します。



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。

 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 - 音量の正規化、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 スライダーで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、[正規化]* 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。
- 主音量コントロール スライダーで、トラックの全メディアの音量を調節します。

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、弊社 Web サイトのバージョン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

フェードイン/フェードアウト エフェクトをオーディオクリップに追加するには、次の操作を行います。

1.  をクリックして、[音声ミキシング ルーム] を開きます。
2. タイムラインからオーディオクリップを選択します。
3. タイムライン スライダーをオーディオクリップの一番前に配置し、 をクリックしてフェードイン エフェクトを追加します。
4. タイムライン スライダーをオーディオクリップのフェードアウトを開始する部分までドラッグして、 エフェクトをクリックします。

注: フェード エフェクトを追加すると、ボリューム キーはタイムラインのオーディオ クリップに追加されます。これらのボリューム キーを調整して、フェード エフェクトをカスタマイズします。ボリューム キー調整に関する詳細は、「トラック内の音声をミキシングする」を参照してください。

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、弊社 Web サイトの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 マーカーを自動的に追加するには、[チャプター ルーム] で次のいずれかを実行します。

- [最初のビデオトラックの各クリップの開始位置にチャプターを挿入] を選択して、タイムラインの最上トラックの各クリップの前にチャプター マーカーを追加します。
- [任意の間隔でチャプターを挿入] を選択して、間隔 (分) を入力します。
- プロジェクトにチャプターを等分割で設定するには、[均等にチャプターを挿入] を選択して、チャプターの数を入力します。

[開始] ボタンをクリックして、チャプター マーカーを追加します。

チャプター マーカー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 マーカーを削除するには、 をクリックします。プロジェクトからチャプター マーカー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。字幕をファイルからインポートしたり、MKV ファイルから抽出したり、[字幕ルーム] に手動で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/ファイル字幕)*: このオプションを選択すると、大半の DVD/BDMV/AVCHD/MKV 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/ファイル字幕)] 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、弊社 Web サイトの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。

注:MKV ファイルから字幕を作成する場合、[ソフト サブ (ディスク/ファイル字幕)] オプションを選択してください。

字幕マーカを追加する

字幕マーカは、プロジェクトに追加する字幕テキストのプレースホルダーです。字幕は、会話の開始から終了まで表示されます。字幕を SRT ファイルからインポートするか、MKV ファイルから抽出する以外は、プロジェクトに手動ですべての字幕マーカを追加する必要があります。

プロジェクトに手動で字幕を挿入するには、次の操作を行います。

- プレーヤー コントロールの [再生] ボタンをクリックし、 ボタンをクリックして各会話の開始部分を指定します。字幕マーカーが追加されます。動画の最後までこの手順を繰り返します。[停止] ボタンをクリックすると、[字幕ルーム] に字幕マーカーが読み込まれます。
- プレーヤー コントロールで字幕を追加する位置を検索し、 ボタンをクリックして字幕マーカーを 1 つ追加します。

字幕マーカーを追加したら、次に字幕テキストと表示時間を編集します。詳細は、「字幕を編集する」を参照してください。

ファイルから字幕をインポートする

[字幕ルーム] の  ボタンをクリックして、SRT または TXT 形式* のファイルから字幕をインポートします。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、字幕マーカーは [字幕ルーム] に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、ファイルをインポートする前に、すべての字幕マーカーを追加する必要があります。詳細は、「字幕マーカーを追加する」を参照してください。

TXT ファイルからインポートする場合、[字幕ルーム] の字幕マーカーの数をファイルの字幕テキストの行数と一致させる必要があります。TXT ファイルで字幕を作成する場合、ファイルの新しい行に各字幕を配置させる必要があります。各行が検出されると、[字幕ルーム] の字幕マーカーに対応するテキストがインポートされます。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

MKV ファイルから字幕を抽出する

MKV ファイルから字幕を抽出して、[字幕ルーム] に直接インポートすることができます。これにより、字幕を手動で編集、更新して再出力することができます。

MKV ファイルから字幕を抽出するには、次の操作を行います。

1. MKV ファイルをメディア ライブラリーにインポートして、タイムラインに動画ファイルを配置します。
2. ファイルを右クリックし [字幕の抽出] を選択して、抽出する字幕の言語を選択します。
3. [字幕ルーム] に字幕が抽出されます。

ファイルから字幕を抽出したら、字幕テキストを編集することができます。詳細は、「字幕を編集する」を参照してください。

字幕を編集する

[字幕ルーム] に字幕マーカーを付けたら、字幕テキストの編集、字幕テキストフォントの変更、表示位置などの編集を行うことができます。

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 (または [字幕] の列) の各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、字幕の位置を設定します。[X 位置] スライダーで水平の位置を、[Y 位置] スライダーで垂直の位置を設定します。
-  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]* スライダーで、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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

- 字幕マーカーを削除するには、マーカーを選択して  ボタンをクリックします。
-

注: 字幕を編集して  ボタンをクリックすると、エクスポートして SRT ファイルとして保存できます。

字幕を同期する

プロジェクトの字幕を動画中の会話と同期させるために、各字幕マーカーの開始・終了時間や、表示時間を手動で調整することができます。

字幕マーカー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] の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] の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。

各字幕マーカーの長さを簡単に設定できます。字幕トラックからマーカーを選択して、タイムライン上の [所要時間] ボタンをクリックします。[所要時間の設定] ウィンドウに表示時間を入力して、[OK] をクリックします。

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。多様な環境に対応できるように、さまざまな出力方法があります。プロジェクト中の音声を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、弊社 Web サイトの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が変更されたか: レンダリングが必要、クリップのどの部分が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。

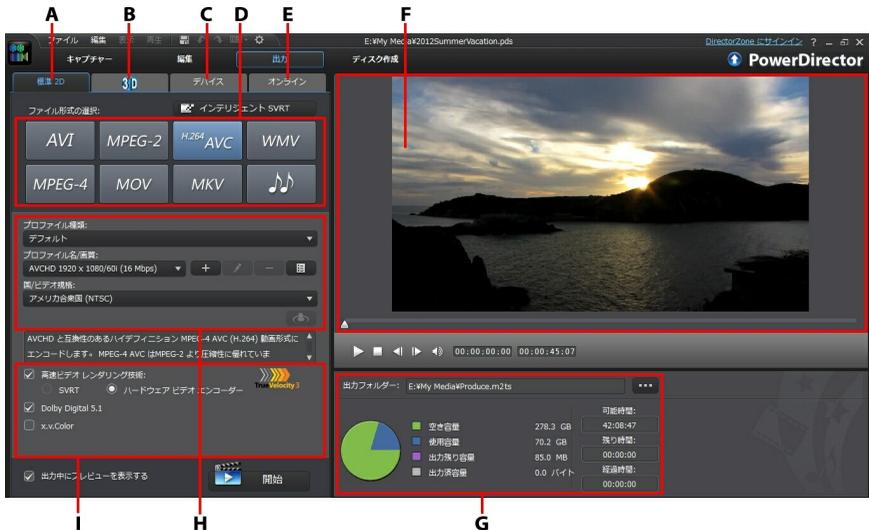
[インテリジェント SVRT] ダイアログが表示され、適切な出力プロファイルおよび他のプロファイルが提案されます。

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 プロファイルは強調表示され、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。

出力ウィンドウ

[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

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。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 (コンピューターで再生)、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、ディスクに書き込んだり、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-2*
- H.264 AVC*
- Windows Media Video (WMV)
- MPEG-4*
- QuickTime (MOV)*
- Matroska (MKV)*
- 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、弊社 Web サイトの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、画質が決められます。詳細は、「プロファイルのカスタマイズする」を参照してください。

注: CyberLink PowerDirector の一部のバージョンでは、H.264 AVC/WMV/MPEG-4 動画ファイル形式は、最大 4K* 解像度 (Ultra HD) まで対応します。出力前に、[プロファイル名/画質] ドロップダウンから動画の解像度を選択します。* 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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

3. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」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。

出力オプションを設定する

ファイルを出力する前に、次の出力オプションから選択します。

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、オプションは異なります。

- 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、弊社 Web サイトの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)*
- Matroska (MKV)*

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、弊社 Web サイトの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、「パワーツール: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。
-

注: CyberLink PowerDirector の一部のバージョンでは、H.264 AVC/WMV/MPEG-4 動画ファイル形式は、最大 4K* 解像度 (Ultra HD) まで対応します。出力前に、[プロファイル名/画質] ドロップダウンから動画の解像度を選択します。* 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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

4. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」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/音質プロファイルの作成、既存プロ

ファイルの編集、他の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。

出力オプションを設定する

ファイルを出力する前に、次の出力オプションから選択します。

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、オプションは異なります。

- 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。

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、弊社 Web サイトの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。

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、「パワー ツール:2D から 3D へ」を参照してください。

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。
3. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」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。

プロファイルをカスタマイズする

出力プロジェクトのファイル形式を選択すると、選択した形式に合わせて、画質の設定画面が表示されます。

これらの画質設定 (プロファイル) 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。

出力オプションを設定する

出力する前に、次の出力オプションから選択します:

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 (HDD カムコーダー ファイルの作成時のみ使用可能)。
- 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も使用可能)。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。

オンライン メディア 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 メディア 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

注: CyberLink PowerDirector の一部のバージョンでは、ソーシャル Web サイトに最大 4K* 解像度 (Ultra HD) の動画を出力、アップロードすることができます。出力前に、[プロファイル名/画質] ドロップダウンから動画の解像度を選択します。* 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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

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、次の操作を行います。

1. [Facebook] ボタンをクリックします。
2. [プロファイル種類] ドロップダウン リストから、動画の画質を選択します。
3. [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。

4. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」を参照してください。
5. [開始] をクリックして開始します。
6. CyberLink PowerDirector から Facebook アカウントに動画をアップロードするには、[認証] をクリックして、[YouTube の認証] ウィンドウの手順に従います。
7. 動画ファイルが出力、アップロードされます。完了後プログラムに戻るには、[閉じる] をクリックします。

出力オプションを設定する

出力する前に、次の出力オプションから選択します:

- **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。
- **[出力フォルダー]** または、アップロードする出力ファイルの保存場所を指定します。他の出力フォルダーを選択するか、出力するファイル名を変更するには、 をクリックします。

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、次の操作を行います。

注: 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。YouTube にプレイリストが作成されます。

1. [YouTube] [動画] ボタンをクリックします。
2. [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。

3. [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] 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。
4. [公開] または [非公開] を選択します。

注: プロジェクトの調整方法を公開するには、DirectorZone にログインし、[DirectorZone ビデオ ギャラリーで共有] を選択します。
DirectorZone にアップロードした動画と一緒に、プロジェクトのストーリーボードが表示されます。

5. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」を参照してください。
6. [開始] をクリックして開始します。
7. CyberLink PowerDirector から YouTube アカウントに動画をアップロードするには、[認証] をクリックして、[YouTube の認証] ウィンドウの手順に従います。
8. 動画ファイルが出力、アップロードされます。完了後プログラムに戻るには、[閉じる] をクリックします。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

出力オプションを設定する

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 エンコーディング:** 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。
- **[出力フォルダー]** または、アップロードする出力ファイルの保存場所を指定します。他の出力フォルダーを選択するか、出力するファイル名を変更するには、 をクリックします。

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、次の操作を行います。

注: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。

1. [Dailymotion] ボタンをクリックします。
2. [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、元のキャプチャ一画質および動画を再生する帯域幅によって異なります。

3. [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。
4. [公開] または [非公開] を選択します。

注: プロジェクトの調整方法を公開するには、DirectorZone にログイン し、[DirectorZone ビデオ ギャラリーで共有] を選択します。 DirectorZone にアップロードした動画と一緒に、プロジェクトのストーリーボードが表示されます。

5. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」を参照してください。
6. [開始] をクリックして開始します。
7. CyberLink PowerDirector から Dailymotion アカウントに動画をアップロードするには、[認証] をクリックして、[Dailymotion の認証] ウィンドウの手順に従います。
8. 動画ファイルが出力、アップロードされます。完了後プログラムに戻るには、[閉じる] をクリックします。

出力オプションを設定する

出力する前に、次の出力オプションを選択します:

- 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。

- [出力フォルダー] または、アップロードする出力ファイルの保存場所を指定します。他の出力フォルダーを選択するか、出力するファイル名を変更するには、 をクリックします。

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、次の操作を行います。

注: 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。

1. [Vimeo] ボタンをクリックします。
2. [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。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。

3. [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。また、動画のキーワード [タグ] を入力します。
4. [公開] または [非公開] を選択します。

注: プロジェクトの調整方法を公開するには、DirectorZone にログインし、[DirectorZone ビデオ ギャラリーで共有] を選択します。DirectorZone にアップロードした動画と一緒に、プロジェクトのストーリーボードが表示されます。

5. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」を参照してください。
6. [開始] をクリックして開始します。
7. CyberLink PowerDirector から Vimeo アカウントに動画をアップロードするには、[認証] をクリックして、[Vimeo の認証] ウィンドウの手順に従い

ます。

8. 動画ファイルが出力、アップロードされます。完了後プログラムに戻るには、[閉じる] をクリックします。

出力オプションを設定する

出力する前に、次の出力オプションを選択します：

- 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。
- [出力フォルダー] または、アップロードする出力ファイルの保存場所を指定します。他の出力フォルダーを選択するか、出力するファイル名を変更するには、 をクリックします。

ニコニコ動画に動画をアップロードする

ニコニコ動画に動画をアップロードするには、次の操作を行います。

注: 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。ニコニコ動画にプレイリストが作成されます。

1. [ニコニコ動画] ボタンをクリックします。
2. ニコニコ動画の [ユーザー名] と [パスワード] を入力します。アカウントがない場合は、[ニコニコ動画にサインアップ] のリンクをクリックして登録します。

3. [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。ニコニコ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: ニコニコ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。

4. [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ニコニコ動画で公開されます。また、動画のキーワード [タグ] を入力します。
5. [公開] または [非公開] を選択します。

注: プロジェクトの調整方法を公開するには、DirectorZone にログインし、[DirectorZone ビデオ ギャラリーで共有] を選択します。DirectorZone にアップロードした動画と一緒に、プロジェクトのストーリーボードが表示されます。

6. 必要に応じて、出力のオプションを設定します。詳細は、「出力オプションを設定する」を参照してください。
7. プレビュー ウィンドウのプレーヤー コントロールでニコニコ動画のサムネイル用のフレームを探し、[サムネイルの設定] ボタンをクリックします。
8. [開始] をクリックして開始します。
9. CyberLink PowerDirector から ニコニコ動画 アカウントに動画をアップロードするには、[認証] をクリックして、[ニコニコ動画の認証] ウィンドウの手順に従います。
10. 動画ファイルが出力、アップロードされます。完了後プログラムに戻るには、[閉じる] をクリックします。

出力オプションを設定する

出力する前に、次の出力オプションを選択します:

- **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。
- **[出力フォルダー]** または、アップロードする出力ファイルの保存場所を指定します。他の出力フォルダーを選択するか、出力するファイル名を変更するには、 をクリックします。

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. [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.  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に編集し

ます。

注:[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には、[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、簡単にプロ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 - ディスクに書き込み、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には、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ー (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. 選択したディスク メニューのサムネイ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。次のいずれかを実行します。
 - 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、弊社 Web サイトの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。

- タイトルの上にマウスを置き、サムネイル上の  をクリックし、タイトルを再生します。
-  - [編集] ウィンドウで選択したタイトルを編集します。
-  - ディスク メニューから選択したタイトルを削除します。

[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 ライブラリー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、ライブラリー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 ライブラリーの [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 ページになります。
- 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 ウィ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 ウィ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 ウィ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: 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 ウィ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、ウィンドウ下の [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 ライブラリーのメニュー 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、クリッ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。

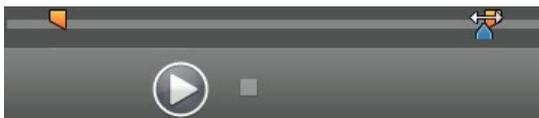
BGM を設定する

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。
- 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

リミングします。



- 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に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でも影響はありません。

[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 秒の間で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 ウィンドウを經由して タイトル および チャプター のページにナビゲートし、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。

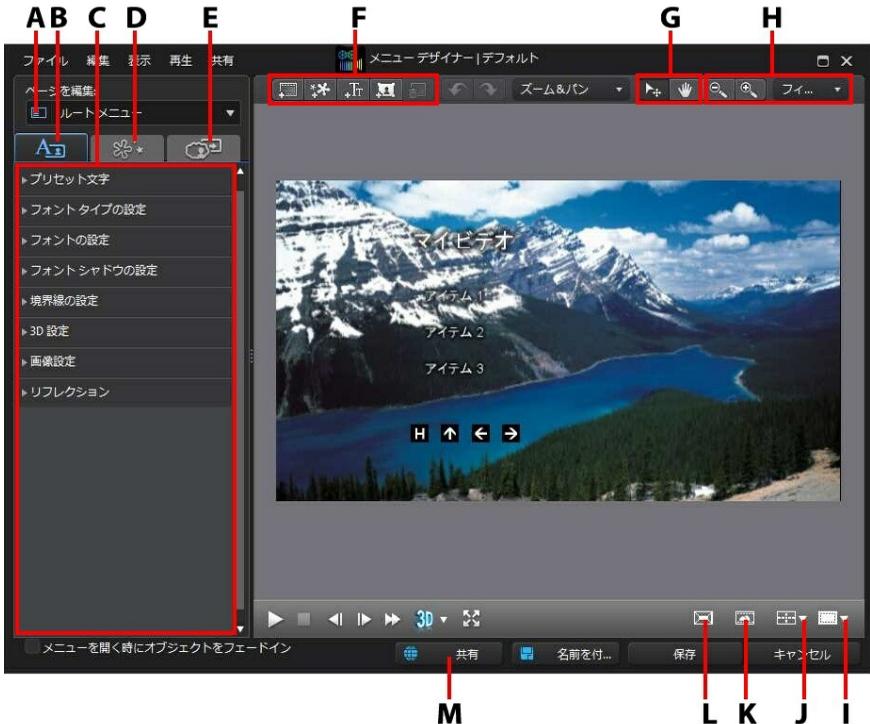
注: 各ページに表示可能なサムネイル ボタンの数は、メニュー テンプレートのデザインによって異なります。一部のテンプレートでは、ページに表示されるボタンの数を変更することはできません。

[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 - メニュー ページ ビュー (編集ページ)、B - メニュー テキスト プロパティ

の変更タブ、C - メニュー プロパティー、D - オブジェクト プロパティーの設定タブ、E - ボタン プロパティーの設定タブ、F - メディア/画像/テキスト/ボタンの追加、G - モード選択、H - ズーム ツール、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 エフェクトの選択、L - 3D 深度の有効化、M - DirectorZone にアップロード

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、弊社 Web サイトの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。

特定のページを変更するには、[ページを編集] 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。

モード選択とズーム ツール

[メニュー デザイナー] でメニューを修正する場合、モード選択とズーム ツールを使うことができます。

注:[メニュー デザイナー] でメニューを修正する場合、プレーヤー コントロールを使ってプレビューします。  をクリックして、メニューをフルスクリーンでプレビューします。

モード選択

メニュー デザイナーには、2 つの選択モードがあります。オブジェクト選択を有効にするには、  ボタンをクリックします。選択すると、メニュー テキスト、ボタン、画像などをメニューの他の場所に自由にクリック、移動することができます。

メニュー デザイナーのビューをドラッグするには、  ボタンをクリックしま

す。このモードは、ディスク メニューを拡大する場合に役に立ちます。

ズーム ツール

ディスク メニューを修正時にズーム ツール   を使って、プレビュー ウィンドウでメディアを拡大、縮小します。ドロップダウンから比率を選択して、ディスク メニュー プレビューのサイズを設定することもできます。[フィット] を選択すると、メニュー デザイナーのビューアー ウィンドウに合わせてディスク メニューのサイズが変更されます。

注: キーボードの [Ctrl] キーを押し、マウス ホイールを使ってディスク メニューを拡大、縮小することもできます。

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 オープニングに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。

注: インポートした背景画像/映像を削除するには、 ボタンをクリックします。

メニュー背景のメディア設定を調整する

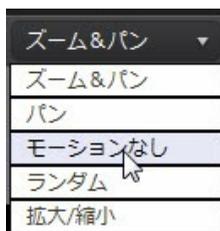
ディスク メニュー用の背景 (ビデオ/イメージ クリップ) をインポートすると、[背景メディア調整の設定] ウィンドウが表示されます。このウィンドウでは、次のように設定します。

- 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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

背景画像にモーションを追加する

メニューの背景用の画像をインポートしたら、モーション エフェクトを選択して、さらに魅力的なメニューを作成することができます。プレビュー ウィンドウ上のドロップダウンからモーションのオプションを選択します。



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、デザイナー ウィンドウ下の  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、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。

クロマキーを使ってディスクメニューの画像を透明化するには、「画像の設定をカスタマイズする」を参照してください。

ディスクメニュータイトルテキストを追加、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タイトル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、タイトルテキストコンテンツは編集できません。タイトルテキストの編集は、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、「ディスクメニュータイトル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. テキストを入力します。

メニュータテテキストのプロパティを変更する

 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を変更します。

プリセットの文字種を適用する

[プリセット文字] オプションを選択して、定義済みのプリセット文字をテキストオブジェクトに適用します。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、テキストを変更できます。

プリセット文字をテキスト オブジェクトに適用するには、プレビュー ウィンドウでテキスト ボックスを選択し、リストからプリセット文字をクリックします。

注: タブでテキスト プロパティーをカスタマイズしたら、 をクリックして、プリセット文字をお気に入りに保存します。プリセット文字を検索、使用するには、[文字種] ドロップダウンから [お気に入り] を選択します。

フォント タイプ設定をカスタマイズする

[フォント タイプの設定] オプションを選択して、選択したテキスト オブジェクトのフォント タイプとサイズを設定します。テキスト ボックスのフォントの色、太さ、斜体テキストを選択したり、行間と文字間隔を変更したり、テキスト配列を設定することもできます。

使用するフォント タイプがサポートされている場合、[カーニング] を選択すると、テキスト中の文字間隔が狭くなります。

フォント設定をカスタマイズする

[フォントの設定] では、フォントの色、ぼかし、透明度をカスタマイズすることができます。[フォントの適用] オプションを選択して、選択したテキスト オブジェクトのフォント プロパティーを有効にし、[ぼかし] および [透明度] スライダーを使ってカスタマイズします。

フォントの色をカスタマイズする場合、[塗りつぶし種類] ドロップダウンには次のオプションがあります。

- 単一色: フォントを単一色にする場合に、このオプションを選択します。カラー ボックスをクリックしてカラー パレットを開き、フォントの色を選択します。

- 2色グラデーション: フォントを2色のグラデーションにする場合に、このオプションを選択します。カラーボックスをクリックして開始と終了の色を設定し、[グラデーションの方向]コントロールをドラッグして、色の方向を設定します。
- 4色グラデーション*: フォントを4色にする場合に、このオプションを選択します。カラーボックスをクリックして、フォントの各角の色を設定します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

フォント シャドウ設定を適用する

[フォント シャドウの設定] オプションの [シャドウの適用] を選択して、テキストオブジェクトにシャドウを追加します。シャドウの色、方向、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。

境界線の設定を適用する

[境界線の設定] オプションの [境界線の適用] を選択して、テキストオブジェクトの周りに境界線を追加します。境界線のサイズ、ぼかし、透明度のレベルを設定します。

境界線の色をカスタマイズする場合、[塗りつぶし種類] ドロップダウンには次のオプションがあります。

- 単一色: 境界線を単一色にする場合に、このオプションを選択します。カラーボックスをクリックしてカラーパレットを開き、境界線の色を選択します。
- 2色グラデーション: 境界線を2色のグラデーションにする場合に、このオプションを選択します。カラーボックスをクリックして開始と終了の色を設定し、[グラデーションの方向]コントロールをドラッグして、色の方向を設定します。
- 4色グラデーション*: 境界線を4色にする場合に、このオプションを選択します。カラーボックスをクリックして、境界線の各角の色を設定します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

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 設定] オプションの [3D 深度を有効にする]* を選択して、テキスト オブジェクトに 3D エフェクトを追加します。

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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

有効にしたら、テキスト 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 テキスト 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。

画像の設定をカスタマイズする

ディスク メニューに画像が含まれる場合、プレビュー ウィンドウでそれを選択し、[画像の設定] オプションの [クロマ キーの適用] を選択して、クロマ キー (グリーン スクリーン) エフェクトを追加します。



をクリックして、置き換え/透明化する画像の色を選択します。[強度の許容量] と [色相の許容量] スライダーでクロマ キーのレベルを調整し、選択した画像下のコンテンツと合成させます。

画像を移動、サイズ変換する時に縦横比を変更しない場合、[縦横比を維持] を選択します。画像の形や縦横比を変更するには、このオプションを選択解除します。

リフレクションを追加する

[リフレクション] オプションの [リフレクションの適用] を選択して、テキスト オブジェクトのリフレクションを背景メディアに追加します。[距離] スライダーで、リフレクションとテキスト オブジェクト間のスペースを設定します。[透明

度] スライダーで、リフレクションの不透明度を設定します。

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、タイトル 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。

メニューを表示時にディスク メニューのオブジェクトをフェードインする場合、オブジェクトを選択して [メニューを開く時にオブジェクトをフェードイン] を選択します。

[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。

メニュー オブジェクトの位置を変更する

ディスク メニューのタイトル テキスト、画像、ボタンなどの位置および回転方向を変更できます。

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、メニュー ページの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、オブジ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。

メニュー オブジェクトの位置、回転方向を変更するには、次の操作を行います。

- タイトル テキスト オブジェクト、ボタン、画像をクリック & ドラッグして移動します。

- タイトル テキスト オブジェクト、ボタン、画像上の  をクリックして、左右にドラッグして方向を変更します。
- 画像およびボタンを選択し、角または端をクリック & ドラッグして、画像のサイズを変更します。

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。

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

 タブをクリックして、ディスク メニューのすべてのボタンのプロパティを設定します。ボタン フレーム、レイアウト、ハイライト スタイルなど

をカスタマイズすることができます。

注: 表示されるメニュー ボタン プロパティは、編集するメニュー ページによって異なります。

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、[ナビゲーション ボタン] を選択します。一覧からナビゲーション ボタン (各セットに 4 つのナビゲーション ボタンが含まれる) 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。カスタムのボタンをインポートしたか、既存のセットを修正した場合は、[名前を付けて保存] ボタンをクリックして、現在のボタンをナビゲーション ボタンの新規セットとして保存します。

ボタン ハイライト スタイルを設定する

[ボタン ハイライト スタイル] オプションを選択して、シーンとチャプター ボタンのボタン サムネイル用のハイライト アイコンを設定します。カスタムのハイライト アイコンを使う場合は、[カスタムのインポート] をクリックします。

ディスク メニューでテキスト ボタンを使う場合、[テキストのハイライトを有効にする] を選択します (画面でアクティブ時にハイライトをつける場合)。[ハイライト カラー] を選択し、カラー ボックスをクリックしてカラー パレットを開き、ハイライトの色を選択します。

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  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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

有効にしたら、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 ライブラリー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 ライブラリーに配置されます。
- [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 ライブラリーに配置されます。

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)*: BD-XL, 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、弊社 Web サイトの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の種類を選択します。選択したディスクの種類によって、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* 2.0 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特定のリムーバブル ディスクの種類 (リムーバブル ディスク、SD/SDHC/SDXC カード、メモリー スティック) 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、弊社 Web サイトの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: ドロップダウンから、ディスクのビデオ エンコーディング形式と画質を選択します。自動的にビットレートを調整してできる限り最高画質を実現するには、[スマート フィット] を選択します (使用するディスクの容量に合わせる)。
- 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

カ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。DVD またはブルーレイ 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 を強化する場合には、このオプションを選択します (可能な場合)。[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

プロジェクトと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。  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、ディレクトリー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ー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、弊社 Web サイトの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の種類を選択します。選択したディスクの種類によって、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特定のリムーバブル ディスクの種類 (リムーバブル ディスク、SD/SDHC/SDXC カード、メモリー スティック) 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、弊社 Web サイトの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: ドロップダウンから、ディスクのビデオ エンコーディング形式と画質を選択します。自動的にビットレートを調整してできる限り最高画質を実現するには、[スマート フィット] を選択します (使用するディスクの容量に合わせる)。
- 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。DVD またはブルーレイ 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 出力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 (可能な場合)。[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

プロジェクトと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。  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、ディレクトリー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. 準備ができたなら、[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ー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。
- 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みてください。
- 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、 ボタンをクリックします。

全般の環境設定

[環境設定] ウィンドウの [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 のリソースを消費します。
- 音声チャンネル: 編集、プレビュー時のプロジェクト中の音声チャンネルの数 (デフォルト) を選択します。[ステレオ] を選択すると、プレビュー中に 5.1 チャンネル音声は 2 チャンネルにダウンミキシングされます。

注: 動画または 7.1 チャンネルの音声を編集、プレビュー時は、このオプションで選択された音声チャンネル数にダウンミキシングされます。

- タイムライン フレーム レート: プロジェクトのテレビ信号方式 (NTSC または PAL) およびフレーム レートを選択します。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)。フレーム レートは、プロジェクトに使用されるソース ビデオに対応する必要があります。
- 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に選択します。
- 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に選択します。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に選択します。

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ー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] ウィンドウの [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後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。キャプチャーが完了すると [シーンの検出] ウィンドウが開き、キャプチャーした動画が表示されます。詳細は、「ビデオクリップからシーンを検出する」を参照してください。
- 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 ([バッチ 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。バッファを設定しないと、カムコーダーを作動する前に、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、ブランク 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] ウィンドウの [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

- タイムラインのフレーム レートが一致しない場合、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、プロジェクトのタイムライン フレーム ([全般] の環境設定で設定) 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、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、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 ライブラリー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せん。
- 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、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、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、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:このオプションを選択すると、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ーで、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します。
- コンテンツ アウェア編集に低画質のセグメントがある場合、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、コンテンツ アウェア編集で手ぶれや明るさ不良が検出された場合、セグメントを自動的に補正する時に確認メッセージを表示します。
- ノン リアルタイム プレビュー モードを開く時、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、ノン リアルタイム プレビュー モードが有効時に、再生ボタンをクリックする場合に、確認メッセージを表示します。
- キーフレームの属性を貼り付ける前に、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、クリップのキーフレーム属性を他のクリップに貼り付ける場合に、確認メッセージを表示します。

DirectorZone の環境設定

[環境設定] ウィンドウの [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に使ったテンプレートの名前を

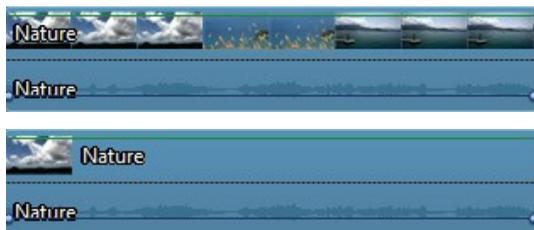
すべて収集します。

編集の環境設定

[環境設定] ウィンドウの [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。
- 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。
- 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にエフェクトやタイトル エフェクト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。



- 再生中ムービー モードに自動的に切り替える:このオプションを選択すると、プロジェクトをプレビュー中にムービー モードに自動的に切り替える場合、確認メッセージが表示されます。これにより、選択したクリップだけでなく、プロジェクト中のコンテンツをすべてプレビューすることができます。
- タイムラインのクリップ位置合わせを有効にする:タイムライントラックのクリップを移動中に位置合わせを行わない場合、このオプションを選択解除します。

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] ウィンドウの [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て、ファイル名に時間情報を追加します。
- 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。

表示の環境設定

[環境設定] ウィンドウの [表示] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

- プレビュー画質: 一覧からデフォルトのプレビュー画質 (フル HD*、HD*、高、標準、低) を選択して、プレビュー ウィンドウの解像度/画質を設定します。画質を高くすると、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のデフォルトのプレビューモードを選択します。
- 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、指定するフレームで/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。低性能のコンピューターで HD 映像を編集、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。
- グリッド枠に合わせる*: プレビュー ウィンドウのオブジ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。
- TV セーフ ゾーン: 通常のテレビ画面の表示範囲が四角で示されます。
- グリッド線: プレビュー ウィンドウに表示するグリッド線の数を選択します。このグリッド線を参考にすると、PIP メディアおよびタイトル テキストをより正確な場所に配置できます。
- デュアル プレビュー*: セカンダリー 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、ドロップダウンから選択すると、作業領域を拡張し、セカンダリー ディスプレイでプロジェクトをプレビューできます。詳細は、「デュアル プレビュー」を参照してください。
- 3D* ディスプレイの設定: ドロップダウンからデフォルトの 3D ディスプレイを選択します。詳細は、「3D の設定」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、弊社 Web サイトのバージョン表を参照してください。

ハードウェア アクセラレーションの環境設定

[環境設定] ウィンドウの [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] ウィンドウの [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 ライブラリー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] ウィンドウの [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 (コンピューターが Intel SSE4 最適化対応の場合)。
- MPEG-1、MPEG-2、H.264 ソフトウェア エンコーダーを使用時に、映像ノイズを削減する: MPEG-1、MPEG-2、H.264 をエンコーディング中に映像ノイズ除去を自動的に適用する場合に、このオプションを選択します。

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:

PowerDirector のホットキー

キーボードのホットキーを使うことで、さらに素早く動画編集を行うことができます。

CyberLink PowerDirector にはデフォルトのキーボード ホットキーがありますが、ホットキーをカスタマイズすることもできます。詳細は、「キーボードホットキーをカスタマイズする」を参照してください。

デフォルトのキーボード ホットキー

CyberLink PowerDirector のデフォルトのキーボード ホットキーは次の通りです (プログラムを最初にインストールした状態)。

注:[キーボード ホットキーのカスタマイズ] ウィンドウでホットキーを修正した場合、このリストの内容は正確ではなくなります。デフォルトの値にリセットするには、[キーボード ホットキーのカスタマイズ] ウィンドウで [ホットキー セット] ドロップダウンから [PowerDirector のデフォルト] を選択します。

- アプリケーション メニュー バー ホットキー
- システムのホットキー
- キャプチャーのホットキー
- 編集のホットキー
- デザイナーのホットキー

アプリケーション メニュー バー ホットキー

ホットキー	コマンド
ファイル	
Ctrl + N	新規のプロジェクトを作成
Ctrl + Shift + W	新しい作業領域
Ctrl + O	既存のプロジェクトを開く
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 + Q	メディア ファイルのインポート
Ctrl + W	メディア フォルダのインポート
Alt + F9	キャプチャー モジュールに切り替え
Alt + F10	編集モジュールに切り替え
Alt + F11	出力モジュールに切り替え
Alt + F12	書き込み (EZProducer/ディスク作成) モジュールに切り替え
Alt + P	プロジェクトのプロパティを表示
Alt + F4	CyberLink PowerDirector を終了
編集	
Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し

ホットキー	コマンド
Ctrl + X	切り取り
Shift + X	切り取って間隔はそのままにする
Ctrl + Alt + X	切り取って同じトラックのクリップを移動する
Alt + X	切り取って削除したクリップ以降のすべてのタイムラインクリップを移動する
Ctrl + C	コピー
Ctrl + V	貼り付け
Alt + 左方向キー	タイムラインの選択オブジェクトを 1 フレーム左に移動
Alt + 右方向キー	タイムラインの選択オブジェクトを 1 フレーム右に移動
Shift + 左方向キー	前のマーカーに移動
Shift + 右方向キー	次のマーカーに移動
Shift + M	現在のタイムラインの位置にマーカーを追加
Alt + 1	Magic Mix 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
F2	修正 (PIP/パーティクル/タイトル トランジションで選択したクリップ)

ホットキー	コマンド
Ctrl + Alt + T	トリミング ウィンドウを開く
Delete	選択したアイテムを削除
Shift + Delete	削除して間隔はそのままにする
Ctrl + Delete	削除して同じトラックのクリップを移動する
Alt + Delete	削除して削除したクリップ以降のすべてのタイムライン クリップを移動する
Ctrl + A	すべて選択
Ctrl + T	現在のタイムライン スライダーの位置でクリップを分割
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 + D	シーンの検出
Alt + H	キーボード ホットキーのカスタマイズ
Alt + C	ユーザーの環境設定ウィンドウを開く
表示	
Tab	タイムライン/ストーリーボード ビューの切り替え
F3	メディア ルームに切り替え
F4	エフェクト ルームに切り替え
F5	PIP ルームに切り替え
F6	パーティクル ルームに切り替え
F7	タイトル ルームに切り替え
F8	トランジション ルームに切り替え
F9	音声ミキシング ルームに切り替え
F10	吹き替えルームに切り替え

ホットキー	コマンド
F11	チャプター ルームに切り替え
F12	字幕ルームに切り替え
+	タイムライン ルーラーの拡大
-	タイムライン ルーラーの縮小
Alt + S	SVRT 情報の表示
再生	
Page Up	クリップ モードに切り替え
Page Down	ムービー モードに切り替え
スペース	再生/一時停止
Ctrl + /	停止
,	前のユニット (フレームや秒などで検索)
.	次のユニット (フレームや秒などで検索)
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
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 + 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
Alt + 上方向キ ー	次の 1 秒
Alt + 下方向キ ー	前の 1 秒
Ctrl + G	タイムコードに移動

ホットキー	コマンド
Ctrl + F	早送り
Ctrl + U	システム音量の調整
Ctrl + Backspace	ミュート オン/ミュート オフ
F	フル スクリーン

システムのホットキー

ホットキー	コマンド
F1	ヘルプ ファイルを開く
Delete	選択したアイテムを削除
Shift + F12	ホットキーの一覧を表示
Alt + F4	CyberLink PowerDirector を終了

キャプチャーのホットキー

ホットキー	コマンド
Alt + R	録画/録音開始/一時停止
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 + ,	DV 巻戻し
Ctrl + .	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

編集のホットキー

ホットキー	コマンド
ライブラリー	
Ctrl + A	すべて選択
Ctrl + Tab	メディア ライブラリーのメディア種類をフィルター
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
作業領域	
Ctrl + ドロップ	クリップを他のクリップにドロップ時に、コンテンツを上書き
Shift + ドロップ	クリップを他のクリップにドロップ時に、タイムラインのクリップをすべて右に移動
Alt + ドロップ	クリップを他のクリップにドロップ時に、既存クリップの上にクリップを置き、2 つのクリップ間にトランジションを追加
[開始位置
]	終了位置
1	MultiCam デザイナーのカメラ 1 を選択
2	MultiCam デザイナーのカメラ 2 を選択
3	MultiCam デザイナーのカメラ 3 を選択
4	MultiCam デザイナーのカメラ 4 を選択

デザイナーのホットキー

ホットキー	コマンド
Ctrl + B	テキストを太字にする
Ctrl + I	テキストを斜体にする
Ctrl + L	テキストを左揃え
Ctrl + R	テキストを右揃え
Ctrl + E	テキストを中央揃え
上方向キー	オブジェクトを上へ移動
下方向キー	オブジェクトを下へ移動
左方向キー	オブジェクトを左へ移動
右方向キー	オブジェクトを右へ移動
Alt + D	DirectorZone でテンプレートを共有

キーボード

ホットキーをカスタマイズする

目的に合わせて、キーボードショートカットをカスタマイズすることができます。デフォルトのキーボードホットキーで利用できないホットキーを追加することもできます。

キーボードホットキーをカスタマイズするには、次の操作を行います。

注: カスタマイズしたホットキーをデフォルト値にリセットするには、[元に戻す] ボタンをクリックします。

1. メニューから [編集] > [キーボードホットキー] > [カスタマイズ] を選択します。または、キーボードの [Alt+H] キーを押して、[キーボードホットキーのカスタマイズ] ウィンドウを開きます。

2. カスタマイズするホットキー コマンドを検索します。

注: カスタマイズするホットキー コマンドの検索キーワードを入力して、 をクリックします。必要に応じて、繰り返しクリックし、検索キーワードの例を検索します。

3. カスタマイズするコマンド横の ホットキー の列をクリックします。
4. コンピューターのキーボードで、ホットキーの組み合わせ (使用する/置き換えるホットキー) を押します。

注: 指定するキーボード ホットキーがすでにプログラムで使用されている場合、既存のコマンドから削除して、指定する新しいコマンドを使用するか、ダイアログが表示されます。置き換えられたコマンドは、キーボードホットキーと関連付けがなくなります。

5. この手順を繰り返して、すべてのキーボード ホットキーをカスタマイズします。
6. 完了したら、[適用] ボタンをクリックして、カスタマイズするキーボードホットキーの名前を入力し、[OK] をクリックして変更内容を適用、保存します。

ホットキー セット

キーボード ホットキーをカスタマイズすると、[キーボード ホットキーのカスタマイズ] ウィンドウのホットキー セットとして保存されます。複数のホットキーのセットを作成して、ウィンドウからクイック アクセスできます。

[キーボード ホットキーのカスタマイズ] ウィンドウでできることは次の通りです。

- [ホットキー セット] ドロップダウンから使用するセットを選択して [適用] ボタンをクリックすると、保存したホットキー セットが切り替わります。元のホットキー設定を使う場合は、[PowerDirector のデフォルト] を選択します。

- 既存のホットキー セットを編集 (キーボード ホットキーをカスタマイズ) して、[適用] ボタンをクリックします。[名前を付けて保存] ボタンをクリックして、新しいホットキー セットとして保存します。
- カスタムのホットキー セットを削除するには、[ホットキー セット] ドロップダウンから選択して、[削除] ボタンをクリックします。

ホットキー セットをインポート、エクスポートする

[キーボード ホットキーのカスタマイズ] ウィンドウから、作成したすべてのホットキーをエクスポートすることができます。CyberLink PowerDirector の他バージョン (ホットキー セットのインポートに対応するもの) にインポート可能なファイルに保存されます。

ホットキー セットをエクスポートするには、次の操作を行います。

1. メニューから [編集] > [キーボード ホットキー] > [エクスポート] を選択します。
2. ファイル名と保存先を指定します。
3. [開始] ボタンをクリックして、エクスポートを行います。

ホットキー セットをインポートするには、次の操作を行います。

4. メニューから [編集] > [キーボード ホットキー] > [インポート] を選択します。
5. エクスポートしたファイル (.PDH ファイル形式) の場所を検索します。
6. [開く] ボタンをクリックして、インポートを行います。

第 21 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。

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 クリップに適用します。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、クリップ (またはクリップの一部) 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 クリップをトリミングする場合 (トリ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個所がある場合は、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には、その明示または黙示を問わず、いかなる保証も含みません。それには、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 2003-2005 Dolby Laboratories. All rights reserved.



DTS

For DTS patents, see <http://patents.dts.com>. Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks, and DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. © DTS, Inc. All Rights Reserved.



MPEG-2 Packaged Media Notice

ANY USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER OTHER THAN PERSONAL USE THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD FOR ENCODING VIDEO INFORMATION FOR PACKAGED MEDIA IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLIO, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG LA, LLC, 6312 S. Fiddlers Green Circle, Suite 400E, Greenwood Village, Colorado 80111 U.S.A.

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 22 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。

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「ナレッジベース (FAQ)」を参照する。

<http://jp.cyberlink.com/support/index.html>

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 プロダクト キー (プロダクト キーは、ソフトウェア ディスク ケース、ボックス カバー、または CyberLink ストアで製品購入時に受け取ったメールに記載されています)。
- 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/support/index.html
中国語 (繁体字)	http://tw.cyberlink.com/support/index.html
日本語	http://jp.cyberlink.com/support/index.html
スペイン語	http://es.cyberlink.com/support/index.html
韓国語	http://kr.cyberlink.com/support/index.html
中国語 (簡体字)	http://cn.cyberlink.com/support/index.html
ドイツ語	http://de.cyberlink.com/support/index.html
フランス語	http://fr.cyberlink.com/support/index.html
イタリア語	http://it.cyberlink.com/support/index.html