CyberLink

PowerDirector 9

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、一部意訳されている部分があり、本契約の詳細につきま しては英文契約書を正式文書としてご覧頂きたくお願いいたします。

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

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

本ソフトウェアのご利用にあたっては、お客様が本契約書に記載された条項を事前に 承諾いただくものとし、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 ピュータヘインストールし、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、当該ソフトウエ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、記録的方法を含め、いかなる方法においても転送することを禁止します。

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

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

ここに記載する条件は、台湾の法律により管理および解釈されるものとします。 CyberLink PowerDirector は本書に記載されるその他の会社名および製品名と同じく登録商標であり、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, Pro Logic, MLP Lossless, The "AAC" logo, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works. Copyright 1992-2004 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Manufactured under license under U.S. Patent #'s: 5,451,942; 5,956,674; 5,974,380; 5,978,762; 6,226,616; 6,487,535; 7,003,467; 7,212,872 & other U.S. and worldwide patents issued & pending. DTS, DTS Digital Surround, ES, and Neo:6 are registered trademarks and the DTS logos, Symbol and DTS 96/24 are trademarks of DTS, Inc. © 1996-2007 DTS, Inc. All Rights Reserved.

Manufactured under license under U.S. Patent # 's: 5,451,942; 5,956,674; 5,974,380; 5,978,762; 6,226,616; 6,487,535 & other U.S. and worldwide patents issued & pending. DTS is a registered trademark and the DTS logos, Symbol, DTS-HD and DTS-HD Master Audio are trademarks of DTS, Inc. © 1996–2007 DTS, Inc. All Rights Reserved.

本社

所在地	CyberLink Corporation 15F, #100, Minchiuan Road, Shindian City Taipei 231, Taiwan
Web サイト	http://www.cyberlink.com
TEL	886-2-8667-1298
FAX	886-2-8667-1300

Copyright © 2010 CyberLink Corporation. All rights reserved.

目次

機能紹介	1
はじめに	.1
最新機能	.1
DirectorZone	.3
PowerDirector のバージョン	.3
PowerDirector のモード	.4
システム動作環境	.5

PowerDirector 作業領域	. 7
ルーム	8
メディア ルーム	8
エフェクト ルーム	8
PiP オブジェクト ルーム	9
パーティクル ルーム	9
タイトル ルーム	9
トランジション ルーム	9
音声ミキシンク ルーム	10
吹さ替え録音ルーム	10
ナヤノダー ルーム	10
	10
ライフラリー ウィンドウ	11
	11
フイノフリーのメティアをノイルターにかける	12
フィノフリーメーュー	12
拡張可能な作業領域	13
プレビュー ウィンドウ	14
プレビュー プレーヤー コントロール	14
スクリーン スナップショットを取得する	15
メディアビューアー	15
拡大 / 縮小	16

ディスプレイ / プレビュー オプション	16
作業領域の編集	17
タイムライン ビュー	
ストーリーボード ビュー	

メディアをインポートする	27
メディアをダウンロードする	
Flickr から画像をダウンロードする	
Freesound から音声をダウンロードする	29
DirectorZone からダウンロードする	29
メディアをキャプチャーする	
DV カムコーダーからのキャプチャー	31
HDV カムコーダーからのキャプチャー	32
テレビ信号からのキャプチャー	33
デジタル テレビ信号からのキャプチャー	33
Web カメラからのキャプチャー	33
マイクからのキャプチャー	33
CD からのキャプチャー	34
DVD からのキャプチャー	34
AVCHD カムコーダーからのキャプチャー	34
キャプチャー済みコンテンツ	35
画質 / 音質プロファイルの設定	35
キャプチャーの設定	35
キャプチャーの環境設定	35
シーンの検出と音声の抽出を行う	
動画クリップからシーンを検出する	
動画クリップから音声を抽出する	37
PowerDirector の環境設定	
全般の環境設定	
キャプチャーの環境設定	
確認の環境設定	
DirectorZone の環境設定	
編集の環境設定	41

ファイルの環境設定	
ハードウェア アクセラレーションの環境設定	43
プロジェクトの環境設定	43
出力の環境設定	

PowerDirector のプロジェクト プロジェクトの縦横比を設定する	45 45
メディアを作業領域へ追加する Magic Movie ウィザード スライドショー デザイナー	45 46 46
メディアを作業領域へ追加する エフェクト、PiP オブジェクト、タイトル、トランジショ 加する	50 i ンを追 53
メディアを編集する	59
クリップを分割する	59
動画 / 音声クリップをトリミングする	59
メディアおよびエフェクトの長さを設定する	62
メディア クリップをミュートする	62
音声 / 動画クリップのリンクを解除する	63
WaveEditor で音声を編集する	63
	63
画像 / 動画を補正 / 強調する	64
パワーツール	64
フレーム固定エフェクト	65
時間情報	65
動画クリップのインターレース形式を設定する	65
動画クリップの縦横比を調整する	66
Magic ツールを使用する	66
Magic Movie ウィザード	67
Magic Fix	67
Magic Motion	67
Magic Cut	69
Magic Style	69
Magic Music	70

エフェクトを修正する	.70
ビデオ エフェクトを修正する	.70
PiP デザイナーでメディアを修正する	71
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
76	
タイトル デザイナーでタイトルを修正する	82
音声のミキシングと吹き替えを行う	87
音声クリップの音量レベルを調整する	87
吹き替えを録音する	89
チャプター	.90
チャプターを設定する	.90
チャプター サムネイルを設定する	91
字墓	.91
 字幕を追加する	.91
<u>こ</u> ・	.92
テキスト ファイルから字幕をインポートする	.92
字幕と会話を同期する	92

SVRT 情報を表示する	95
出力ウィンドウ	
ファイルに出力する	
デバイスに出力する	99
YouTube に動画を アップロードする	
Facebook に動画をアップロードする	101

ディスクを作成する...... 103

ディスク コンテンツをインポートする	104
ディスク メニューを編集する	
テンプレートを選択する	
ディスク メニューの環境設定を編集する	
メニュー デザイナーでディスク メニューを編集する	108
ディスクの環境設定を編集する	

ディスクに書き込む	
ムービーをディスクに書き込む	
フォルダーを作成する	
ディスクを消去する	

付録	. 117
ホットキー	117
システムのホットキー	117
プロジェクトのホットキー	118
作業領域のホットキー	118
スマート ガイドのホットキー	120
メイン パネルのホットキー	120
ライブラリーのホットキー	120
キャプチャーのホットキー	122
吹き替えのホットキー	122
プレビュー ウィンドウのホットキー	122
タイトル デザイナーのホットキー	123
SVRT: SVRT が適用される条件	124
ライセンスと著作権	125
Dolby Laboratories	125

テクニカル	サポート	••••••	127
-------	------	--------	-----

テクニカル サ	ポートにお問い合わせになる前に	127
Web サポート		128

|--|

CyberLink PowerDirector

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。また、このバージョンの概要、新機能の概要、システム動作環境につ いても説明します。

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

はじめに

CyberLinkのデジタルビデオ編集ツールをご利用いただき、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級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、YouTubeまたはFacebook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。

作業領域

- ・ タイムライン
 - 動画 / 音声トラック (100 トラックまで) をタイムラインに追加可能。
 - 音声を含む動画を追加すると、動画と音声のトラックをリンク。
 - 動画と音声のリンクを外すオプション(編集およびタイムライン上で動かすのに便利)。
 - マスタービデオトラックがなくなり、タイムラインで自由に編集。
 - メディア クリップが容易に配置可能なトラック。
 - メディア クリップをグループ化して、タイムライン上を簡単に移動。
 - トラック名をカスタマイズすることで、タイムライン上で簡単に識別。

- クリック&ドラッグで、動画トラックの順番を簡単に変更。

- ・ グリッド線
 - 10x10のグリッド線を使って、メディアを正確に配置。

編集

- ビデオエフェクト
 - クリップモードとキーフレームモードの2つの編集モードで、ビデオ エフェクトをさらに正確にコントロール。
- ・ トランジション
 - 全動画トラックのメディア クリップ間、クリップ上にトランジションを 適用。
 - オーバーラップおよびクロストランジションのスタイルで、さらにカス タマイズ可能なトランジションを作成。
- ・ パーティクル デザイナー
 - パーティクルエフェクトの追加時に、キーフレームを使ってさらに正確 にパーティクルの動きをコントロール。
- WaveEditor
 - CyberLink WaveEditor を使ってプロジェクトのタイムライン中の音声を 録音、トリミング、切り取り、強調したり、エフェクトを追加。
- ・ コンテンツプレビュー
 - HD またはフル HD 画質でプロジェクトをプレビュー。
 - タイムライン中のメディアの範囲を選択して、[プレビューのレンダリング]をクリックして、指定したシーンのプレビューをレンダリング。

出力

- デバイスに出力
 - 動画プロジェクトを携帯電話やポータブル デバイス用の動画形式に出 カ。
- ・ 音声の出力
 ・ プロジェクトを WMA、WAV、M4A 形式で出力。

ディスク作成

- リムーバブルディスクに書き込み
 - 動画プロジェクトをリムーバブル ディスクに書き込み (AVCHD 形式)。

その他

• CPU/GPU 最適化

- 最新の技術により、HD 動画コンテンツのレンダリングおよび再生において優れた性能を発揮。

DirectorZone

DirectorZone は、CyberLink PowerDirector のユーザーが作成した PiP オブジェクト、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オンライン サービスです。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 を利用するには、CyberLink PowerDirector 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。

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。 バージョンの詳細は、Readme ファイルを参照してください。CyberLink PowerDirector のバージョンとビルド番号を確認するには、プログラム右上の [CyberLink PowerDirector] のロゴをクリックします。

ソフトウェアのアップグレード

CyberLink では、ソフトウェアのアップグレード プログラムを提供しています。 ソフトウェアをアップグレードするには、CyberLink PowerDirector のロゴをク リックして [バージョン情報] ウィンドウを開き、[**アップグレード**] ボタンを クリックします。[アップグレード] ウィンドウから、CyberLink PowerDirector の新しいアップグレードやアップデートをダウンロードすることができます。 新規のアップグレードを購入する場合、CyberLinkの購入ページに移動します。

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。

PowerDirector $\mathcal{D} \in -\mathcal{F}$

CyberLink PowerDirector には複数のモードがあります。実行内容に応じて切り 替えます。

モード	。 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、30 ページの「メディアをキャプチャーする」を 参照してください。
編集	タイムラインに動画や画像を追加して、トランジション、 エフェクト、タイトルを追加するなどの編集作業を行いま す。 詳細は、45 ページの「ストーリーを作成する」を参照し てください。
出力	作成したプロジェクトをファイル、デバイス(カムコー ダー、携帯電話、ポータブル デバイス)に出力したり、 YouTube または Facebook にアップロードします。詳細は、 95 ページの「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	動画をディスクに書き込み、プロ品質のディスクを作成し ます。詳細は、103 ページの「ディスクを作成する」を参照 してください。

既定では、最初に編集モードが開きますが、タスクの実行モードは簡単に切り 替えできます。

システム動作環境

ー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
画面解像度	・ 1024 x 768、16 ビット カラー以上
OS	・ Windows 7/Vista/XP (HDV のキャプチャーには Windows XP Service Pack 2 が必要)
メモリー	 512 MB 推奨 32 ビットの OS には 3 GB DDR2 以上を推奨 64 ビットの OS には 6 GB DDR2 以上を推奨
CPU	 AVI キャプチャー / 出力プロファイル: Pentium II 450 MHz または AMD Athlon 500 MHz DVD 画質 (MPEG-2) プロファイル: Pentium 4 2.2 GHz または AMD Athlon XP 2200+ 高画質 MPEG-4 および ストリーミング WMV、 QuickTime プロファイル: Pentium 4 3.0 GHz または AMD Athlon 64 X2 フル HD 画質 H.264 および MPEG2 プロファイル: Intel Corei5/7 または AMD Phenom II X4 AVCHD および BD 書き込みプロファイル: Pentium Core 2 Duo E6400 または AMD Phenom II X2

	システム動作環境
ビデオ キャプ チャー デバイス	 WDM 規格準拠の PCI または USB1.0/2.0 キャプ チャーデバイス (PC カメラや WDM ドライバー対 応 TV チューナーなど) OHCI 対応 IEEE1394 接続 DV カムコーダー(対応モ デルは CyberLink Web サイトを参照) USB2.0 接続の DVD カムコーダー(対応モデルは CyberLink Web サイトを参照) Sony MicroMV/AVCHD/HDV カムコーダー(対応モ デルは CyberLink Web サイトを参照) JVC Everio カムコーダー(対応モデルは CyberLink Web サイトを参照) Panasonic MicroMV/AVCHD/HDV カムコーダー(対 応モデルは CyberLink Web サイトを参照)
ハードディスク容量	 5 GB (SmartSound Quicktrack Library には 400 MB が 必要) DVD 出力には 10GB (20 GB 推奨) BD/HD/AVCHD 出力には 60 GB (100 GB 推奨)
書込みデバイス	 VCD/DVD/SVCD/AVCHD* への書き込みは、CD また は DVD 書き込みドライブ (CD-R/RW、DVD+R/RW、 DVD-R/RW) が必要 Blu-ray ディスク * への書き込みは、Blu-ray ディス ク書き込みドライブが必要
マイク	・ 吹き替え録音にはマイクが必要

注:最新のシステム動作環境については、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。バージョンの詳細は、Readme ファイルを参照してください。

第2章:

PowerDirector 作業領域

この章では、CyberLink PowerDirector の作業領域と機能について説明します。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 - ライブラリー ウィンドウ、D - 拡張可能な作業領 域、E - プレビュー ウィンドウ、F - ディスプレイ / プレビュー オプション、G - 拡大 / 縮小、H - プレビュー画質 / メディア ビューアー、I - スナップショットの取得、J - プレビュー プレー ヤー コントロール、K - 作業領域の編集、L - 範囲の選択、M - タイムライン ルーラー、N - 機能 ボタン、O - トラック マネージャー、P - タイムライン / ストーリーボード ビュー、Q - Magic ツール

ルーム

[編集]モードには、動画の編集中に、メディア、エフェクト、タイトル、ト ランジションにアクセス可能な様々なルームがあります。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。既定では、ライ ブラリー ウィンドウに [メディア ルーム]が表示されます。

メディア ルーム

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

メディア ライブラリーの管理

🌇 ボタンを押して、ライブラリー内のメディアを管理します。

注:メディア ライブラリーでこのボタンが見つからない場合、プレビューウィン ドウのサイズを変更してください。詳細は、13ページの「拡張可能な作業領域」を 参照してください。

次のオプションがあります。

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

エフェクト ルーム

[エフェクト ルーム]には、動画 / 画像に追加する特殊エフェクトが含ま れます。詳細は、53 ページの「ビデオ エフェクトを追加する」を参照し てください。

PiP オブジェクト ルーム

[PiPオブジェクト ルーム]には、動画トラックの動画 / 画像に追加する画像が含まれます。PiPオブジェクトは、タイムラインのすべてのトラックに追加することができます。

オブジェクトの主な種類は以下の通りです。

- 静止オブジェクト
- 動くオブジェクト
- ・ フレーム

PiP デザイナーで PiP オブジェクトを修正することができます。詳細は、54ページの「PiP オブジェクトを追加する」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、動画トラックの動画 / 画像に追加するパー ティクルエフェクト(雪、粒子、煙など)が含まれます。パーティクル エフェクトは動画トラックで編集します。

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、 55ページの「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、56ページの「タイトルエフェクトを追加する」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、57ページの「トランジションを追加する」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、音声トラックの調整が行えます。詳細 は、87ページの「音声ミキシング ルームで音声のミキシングを行う」を 参照してください。

吹き替え録音ルーム

[吹き替え録音ルーム]では、動画の吹き替えが行えます。詳細は、89 ページの「吹き替えを録音する」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、90ページの「チャプター」を参照してください。

字幕ルーム

[字幕ルーム]では、TXT/SRT ファイルを直接インポートして字幕を挿入 することができます。詳細は、91 ページの「字幕」を参照してください。

ライブラリー ウィンドウ

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



ライブラリー 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。

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 / 非表示します。

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

エクスプローラービューでできることは次の通りです。

- ・

 ・
 にす
 をクリックして、ライブラリーウィンドウに新しいサブフォルダーを
 追加。
- 既存のフォルダーを選択し、 たクリックして、以前作成したサブフォル ダーを削除。

ライブラリーウィンドウのフォルダーのコンテンツを参照。

ライブラリーのメディアをフィルターにかける

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

ライブラリー 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、目的に合わせてライブラリーウィンドウのコンテンツの並び替えと表示方法の設定ができます。ライブラリーメニューは、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、13ページの「拡張可能な作業領域」を 参照してください。

拡張可能な作業領域

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



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

プレビュー ウィンドウ

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



プレビュー プレーヤー コントロール

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

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

■ボタンをクリックして、クリップの検索方法(フレーム、秒、分、シーン、 字幕、チャプター、セグメント)を選択します。設定方法に合わせて、シーン を前後にジャンプすることができます。 また、再生スライダーをクリック&ドラッグするか、タイムの欄に特定のタイ ムコードを入力してキーボードの [Enter] キーを押すと、特定のシーンにジャン プすることができます。

をクリックすると、メディアビューアーのフルスクリーンにプロジェクトが表示されます。詳細は、15ページの「メディアビューアー」を参照してください。

スクリーン スナップショットを取得する

プロジェクトを表示中に、スナップショット(静止画)を取得し、BMP、JPG、 GIF、PNG 画像形式で保存することができます。スナップショットを取得するに は、再生コントロールの 👩 ボタンをクリックします。

画像ファイル形式(または既定の画像ファイル名)は、[ファイル]の環境設定 タブから変更することができます。詳細は、42ページの「ファイルの環境設 定」を参照してください。

メディアビューアー

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

メディアビューアーの使用方法は次の通りです。

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

プレビュー解像度

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

プレビュー モード

プロジェクトのプレビュー用に、2つのプレビュー モードがあります。

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

注:[プレビューのレンダリング]を使うと、動画の一部をレンダリングすること もできます。詳細は、21ページの「範囲の選択」を参照してください。

拡大 / 縮小

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

ディスプレイ / プレビュー オプション

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

TV セーフ ゾーン(表示範囲)とグリッド線

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

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。

設定後、プレビュー ウィンドウで再生すると、プロジェクトをプライマリーお よびセカンダリー ディスプレイ (TV やモニター) または接続された DV カム コーダーでプレビュー可能になります (設定によって異なります)。

作業領域の編集

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

注:作業領域の既定の設定は、41 ページの「編集の環境設定」を参照してください。

タイムライン ビュー

タイムライン ビューは、プロジェクト全体を経過時間に基づいて表示します。 このビューは、エフェクトや字幕などを特定の位置に挿入する場合に便利で す。また、タイムラインに配置されるトラック、メディア、その他コンテンツ(チャプターマーカー、字幕マーカー)をすべて表示します。 タイムラインビューに切り替えるには、 556 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 1997年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
	動画トラックには、プロジェクトの動画クリップおよび / または画像を配置します。既定では、タイムライン中には 2 つの動画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 までの動画トラックを追加することができます。タイムライン中の各動画トラックには、音声トラックがリンクされているものもあります。
	音声トラックには、プロジェクトの音声を配置します。音声は、動 画トラックの動画クリップの音声部分か、音楽クリップまたは他 の音声の個別の音声トラックです。既定では、動画トラックにリン クする音声トラック2つと、BGM向けの個別の音声トラックが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までの音声ト ラックを追加することができます。
**	エフェクト トラックには、動画に適用する特殊エフェクトを配置 します。 エフェクト トラック中のビデオ 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。
Т	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、各動画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副音声クリップを 配置します。

ト ラッ ク	説明
	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。
<u>SVRT</u>	SVRT トラックには、現在のプロジェクトの SVRT 情報が表示されま す。このトラックは、SVRT 情報を表示中の場合に表示されます。詳 細は、95 ページの「SVRT 情報を表示する」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。

タイムラインの基本動作

タイムラインには、簡単に操作が可能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、動画トラックのあらゆる場所に配置できます。タイムラインにメディアクリップが配置されていない部分は、黒いスクリーンが表示されます。
- キーボードの [Ctrl] キーを押しながら、タイムライン中の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、タイムライン中の複数のメディアク リップを選択します。
- タイムライン中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、ドラッグします。

00:00:00:00 (00:00:30:00

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。

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

左下のタイムライン ルーラー スライダー **の ―― ●**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。

機能ボタン

タイムライン中のメディア(動画クリップ、画像、エフェクト、タイトルなど)を選択すると、タイムライン中に複数の機能ボタンが表示されます。これらの ボタンを使って、様々なタスクを行ったり、便利な機能にアクセスすることが できます。

利用可能な機能ボタンは、選択したメディア コンテンツの種類により異なりま 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 により異なります)にアクセスします。

範囲の選択

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



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



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

トラック マネージャー

トラックマネージャー*を使って、タイムラインに動画および音声を追加しま す。タイムラインに動画トラックは 100 トラックまで(音声トラックが含まれ る、含まれないに関係なく)、音声トラックは 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。 バージョンの詳細は、 Readme ファイル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

動画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。 タイムラインビューの www.selfacture.
 ます。

トラック マネージャー
動画
追加 1 動画トラック
位置:
ኮラック 2 ወ下 🔹
音声
追加 1 音声トラック
位置:
▶ラック 2 ወፑ 🔹
0K \$*5±11

[動画] セクションで、タイムラインに追加する動画トラックの数を入力します。既定では、1つのトラックが追加されていますが、98 までの動画トラック(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:追加の動画トラックに音声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。
- (音声)セクションで、タイムラインに追加する動画トラックの数を入力します。既定では、1つのトラックが追加されていますが、98までの音声トラック(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:音声トラックを1つのみ追加するには(リンクする動画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。

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

タイムラインのトラックをカスタマイズする

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

トラックの名前をカスタマイズする

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



必要に応じて、タイムラインのトラックに別の名前を付けます。

トラックの順番を変更する

必要に応じて、タイムラインの動画トラックの順番を変更することができま す。順番を変更するには、左のスラ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 トラック中のエフェクトは、タイムラインの上に配置された動 画トラックに適用されます。

トラックの高さを調整する

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



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

トラックをロック / ロック解除する

タイムラインのトラックをロックするには、トラック左側の M 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 M をクリックします。

トラックを表示 / 非表示する

タイムライン*のトラックを非表示にするには、トラック左側の ■をクリックします。トラックを非表示に設定すると、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。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。

非表示のトラックを表示するには、トラック左側の 🔳 をクリックします。

Magic ツール

Magic ツールは、音声、動画、画像などのクリップを素早く編集する便利な ツールです。Magic ツールを使用すると、プロジェクトにクリエイティブなス タイルを追加したり、ぴったりの BGM を追加したりすることができます。利用 できる Magic ツールは次の通りです。
- Magic Movie ウィザード:スタイ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: 画像にズーム及びパンを適用します。Magic Motion デザイ ナーを使って、画像に手動でモーションを加えることも出来ます。
- ・ Magic Cut: 長い動画を短縮して、最高のシーンを含む動画を作成します。
- Magic Style: デザイン済みのテンプレートを使って、プロ級の動画を自動作 成します。
- Magic Music*: 所要時間に合わせて BGM を自動的に追加します。

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。

利用可能な Magic ツールは、選択されたタイムラインのメディアによって異なります。詳細は、66ページの「Magic ツールを使用する」を参照してください。

ストーリーボード ビュー

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

ストーリーボード ビューに切り替えるには、 〇 をクリックします。

注:ストーリーボードビューでは多くの機能が使えません。このビューで使用できない機能を使うと、作業領域は自動的にタイムライン表示に切り替わります。

CyberLink PowerDirector

第3章:

作成の準備をする

この章では、メディアのインポート、メディアのキャプチャー、環境設定の設 定方法など、作成の準備に必要な作業について説明します。

メディアをインポートする

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 ディスクやリムー バブルデバイスなどに保存されている場合は、メディア ルーム ライブラリー に直接インポートできます。 CyberLink PowerDirector が対応するファイル形式は次の通りです。 画像:BMP、GIF、JPEG、PNG、TIFF 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: 3GP、3GPP2、ASF、DAT、DV-AVI、DVR-MS、FLV (H.264)、JTS、M2T、 M2TS、M4V (H.264)、MKV (H.264)、MOD、MOV、MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4、 MTS、TOD、TPD、TS、VOB、VRO、Windows-AVI、WMV、WTV Windows 7 で利用可能な追加形式:Divx 音声: M4A、MP3、WAV、WMA

注: CyberLink PowerDirector のバージョンによって対応するファイル形式は異なり ます。バージョンの詳細は、Readme ファイルを参照してください。

メディアファイルを個別にインポートする。

 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する。
 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。

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、次の操作を行います。

- ・
 ・
 をクリックして、インターネットからメディアを直接ダウンロードして、メディア ライブラリーにインポートします。

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

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

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

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

 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 から音声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 **からインポート**]を選択します。
- 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、音声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。

 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、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 メニュー ウィンドウの をクリックして、DirectorZone Web サイトのメディアをダウンロードしま 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 ウィンドウに切り換わります。キャプチャー ウィンドウは、次のように 表示されます。

ABO	CDEFGH	I J Mustep20+10 (Hable	Demolection 7 - C X
	an au	s abhs	OverDirector
		4/214-13 52/2	de de alth Disconstit
C 971551 0 591551 0 591552 0 591533	7/25 9/14 4v21+ 7/25183 04 RM 6 7/25183 04 RM 6 7/25193 0 Valo 7/25193 0 RM 6 7/25193 0 RM 6 7/25193 0 RM 6 7/25193 0 RM 6 7/25193 0 RM 6	Extraction Constant Constant	703HA 1947 104
Ν	M		LK

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 - DVD または AVCHD カム コーダーからキャプチャー、I - キャプチャー プレビュー ウィンドウ、J - キャプチャー済みコ ンテンツ、K - 画質プロファイルの設定、L - キャプチャーの設定、M - キャプチャープレー ヤー コントロール、N - キャプチャーの環境設定

DV カムコーダーからのキャプチャー

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

注:キャプチャーした動画にテキスト注釈、日付、時刻コードを追加するには、環境設定エリアの ご ボタンをクリックします。詳細は、35 ページの「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、27 ページの「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 のバックアップ

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

ブランクの DVD ディスクをディスク ドライブに挿入して、 501 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。 バージョンの詳細は、Readme ファイル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映像としてキャプ チャーし、プログラムにインポートします。

自動バッチ キャプチャー

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

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

手動バッチ キャプチャー

手動バッチ キャプチャー*では、より詳細な設定が行えるので、取り込みたい シーンを確実にキャプチャーすることができます。キャプチャーするシーンの 位置が分かっている場合は、手動バッチキャプチャーの使用をお勧めします。 「「」「ボタンをクリックして、手動バッチ キャプチャー機能にアクセスしま す。詳細は、ユーザー インターフェイスのヒントを参照してください。

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイル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、27ページの「メディアをインポートする」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。

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。

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ている Web カメラを使って、ライブ コン テンツを録画し、CyberLink PowerDirector のメディア 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ているマイクを使って音声を録音するに は、このオプションを選択します。キャプチャーするには、キャプ チャー プレビュー ウィンドウ下のキャプチャー プレーヤー コント ロール(録音、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。

DVD からのキャプチャー

DVD から映像シーン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。

AVCHD カムコーダーからのキャプチャー



AVCHD 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、「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、27 ページの「メディアをインポート する」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、ライブラ リー (キャプチャー済みコンテンツ) に表示されます。 [編集] ウィンドウに戻 ると、キャプチャー済みコンテンツの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。

ライブラリー(キャプチャー済みコンテンツ)で、メディアを右クリックする と、動画クリップ中のシーン検出、不要なコンテンツの削除ができ、[編集] ウィンドウにインポートされません。

キャプチャーするメディアを別のフォルダーに保存する場合は、[**フォルダー** の変更]ボタンを選択します。

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、ごボタンをクリックします。[テキストオーバーレイの 追加]ウィンドウで、[テキスト]タブに、録画するビデオに含めるテキス トオーバーレイの種類と表示形式を選択します。[形式]タブを選択して、 テキストのフォントおよび位置を設定します。

注:対応する DV(テープ)カムコーダーからキャプチャーすると、CyberLink RichVideo により、日時の情報が自動的にキャプチャーされます(設定で CyberLink RichVideo を有効にしている場合)。動画に情報を表示するには、タイムラインに キャプチャーしたメディアを配置して、[時間情報]ボタンをクリックします。詳細 は、65ページの「時間情報」を参照してください。動画ファイル上に、ムービーの 再生時間は記録されません。

- 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です。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、42ページの「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。

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、動画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。

動画クリップからシーンを検出する

シーンの検出機能は、動画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。 動画クリップでシーンを検出するには、[キャプチャー済みコンテンツ]エリ アまたはメディアライブラリーでファイルを右クリックし、[シーンの検出] を選択し[検出]を選択します。メディアライブラリーで、1000 ボタンも選択す ることができます(動画クリップを選択した場合)。

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

検出されたシーンは、元の動画下のサブフォルダーに表示されます。 個々の シーンは、他の動画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。

検出シーンを含む動画クリップには、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。



動画クリップから音声を抽出する

動画クリップの音声のみを抽出するには、メディア ライブラリーで動画クリッ 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:動画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、[**オブジェクトのリンクを解除**]を選択します。

PowerDirector の環境設定

プロジェクト作成に取り掛かる前に、好みに合わせて設定を行います。プロ ジェクト作成中に、設定を変更することもできます。

CyberLink PowerDirector の環境設定を行うには、WWボタンをクリックします。

全般の環境設定

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

アプリケーション:

- ・ 元に戻す回数(最大): プロジェクト作成中に、元に戻す(Ctrl+Z)最大回数(0 から 100)を入力します。回数を増やすと、より多くの CPU のリソースを消 費します。
- テレビ信号方式:動画用のテレビ信号方式(NTSCまたは PAL)を選択します。 動画を再生する地域の形式と一致させる必要があります(動画をディスクに書き込む場合)。
- ドロップフレームタイムコードを使う:選択したテレビ信号形式がNTSCの場合、[はい]を選択すると、動画のタイムコードをタイムラインの動画長さに同期します。
- タイムラインに音の波形を表示する:音声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。
- ・ ー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:

- システムの既定言語を使用する: 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]ウィンドウから[**キャプチャー**]タブを選択します。次のオプションが設定できます。

キャプチャー:

- キャプチャーしたファイルをメディア ライブラリーに追加する:このオプションを選択すると、キャプチャーしたファイルをメディア ライブラリーに直接インポートします。
- キャプチャーしたファイルを空の作業領域に追加する:このオプションを選 択すると、キャプチャーしたファイルは空の作業領域(タイムライン)に直 接インポートされます。
- **吹き替え音声を自動的に置き換える**:新しい吹き替え音声で上書きする場合 に、このオプションを選択します。

シーン自動検出:

- キャプチャー後にシーンの検出をしない:動画をキャプチャーした後にシーンの自動検出を行わない場合に、このオプションを選択します。
- ・ キャプチャー後、動画フレームの変更点でシーンを検出する:動画のキャプ チャー中にシーンの検出を行う場合に、このオプションを選択します。シーンの検出では、取り込んだフレームを比較して、シーンの変更箇所を識別します。各シーンは録画中に各シーンごとにファイルに保存されます。
- キャプチャー中にタイムコードでシーンを検出してから別ファイルに保存 する (DV-VCR モードのみ): シーンのブレーク信号を検出し、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 レー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ー時間([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。バッファー時間を設定することで、DVカムコーダーおよびバッチキャプチャー/テープへの書き込み機能が同時に開始します。バッファーを設定しないと、カムコーダーを作動する前に、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]ウィンドウから[確認]タブを選択します。次のオプションが設定できます。

確認

- テレビ信号方式が一致しない場合、確認メッセージを表示する:このオプションを選択すると、テレビ信号方式 (NTSC/PAL) と一致しない動画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動画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、動画編集中にチャプターポイントが削除された場合に、確認メッセージが表示されます。
- ワイド画面に対応しない場合、確認メッセージを表示する:このオプション を選択すると、ワイド画面に対応しない場合、確認メッセージが表示され ます。
- HD 映像をライブラリーにインポートする場合、確認メッセージを表示する
 :このオプションを選択すると、HD 映像をインポートする場合に、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。

DirectorZone の環境設定

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

自動サインイン:

- PowerDirector 起動時に DirectorZone に自動サインインする: このオプション を選択して、電子メールアドレスおよびパスワードを入力すると、プログ ラムの起動時に DirectorZone に自動的にサインインされます。DirectorZone のアカウントがない場合は、[アカウントの取得]ボタンをクリックしま す。
- プライバシー原則:
- DirectorZone が編集情報を収集する:このオプションを選択すると、 YouTube にアップロードしたプロジェクト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]ウィンドウから[**編集**]タブを選択します。次のオプションが設定できます。

タイムライン:

- 既定の作業領域: 既定の作業領域を[タイムライン] または[ストーリーボード] から選択します。
- タイムラインのコンテンツを挿入/削除するときにすべてのトラックを連結させる:タイムラインにクリップを挿入すると、クリップの右に配置される動画、音声、タイトル、エフェクト、ボイストラック内のすべてのコンテンツは、それに合わせて分割または移動されます。クリップが削除されると、右側のコンテンツがすべて左に移動します。このオプションを選択解除すると、タイムラインのクリップを個別に操作できます。

- 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を自動追加する場合に、このオプションを選択します。

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、既定の所要時間(秒単位)を設定します。

ファイルの環境設定

[環境設定]ウィンドウから[ファイル]タブを選択します。次のオプションが 設定できます。

既定の位置:

- 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既定の名前を入力します。DV/HDVテープからキャプチャーする場合、[ファイル名の後に時間情報を追加する]オプションを選択します。
- ・ 出力ファイル名:出力する動画ファイルに付ける既定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(画像 ファイル)に付ける既定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。BMP、JPG、GIF、PNGの形 式から選択します。
- 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、クリップボードや 壁紙にコピーすることができます。

- スナップショットの画像は元の動画サイズを使用する(可能な場合):ス ナップショットを、取り込み時のプレビューウィンドウのサイズで はなく、元の動画サイズと画質で保存する場合に選択します。

ハードウェア アクセラレーションの環境設定

[環境設定]ウィンドウから[ハードウェア アクセラレーション]タブを選択します。次のオプションが設定できます。

ハードウェア アクセラレーション:

注:この機能を使うには、ハードウェア アクセラレーションの最新のビデオ ドラ イバーをダウンロード、インストールしてください。

 NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing 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: CUDA に対応する NVIDIA グラフィック カード、AMD Accelerated Parallel Processing に対応する AMD グラフィック カードを使用する場合に、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。

 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 プロセッサー 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、 MPEG-4 ビデオを出力中に、ハードウェア アクセラレーションを使って、動 画をデコードします。

注:この機能は、Windows XP ではご利用いただけません。

プロジェクトの環境設定

[環境設定]ウィンドウから[プロジェクト]タブを選択します。次のオプションが設定できます。

プロジェクト:

- プロジェクト履歴の表示数: CyberLink PowerDirector の起動時に、[ファイル]メニューに表示される、プロジェクト履歴の表示数 (0 から 20) を入力します。
- PowerDirector 起動時に最新のプロジェクトを自動的に開く: PowerDirector の起動時に最新のプロジェクトを自動的に開く場合は、このオプションを 選択します。
- PowerDirector 起動時にサンプルクリップを自動的に開く: プログラムの起動時にメディア ライブラリーにサンプル画像および動画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:このオプションを選択して、プロジェクトを自動 保存する間隔(分)を入力します。自動保存する場所を指定するには、[参照]ボタンをクリックして、フォルダーの場所を選択します。

出力の環境設定

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

出力:

- ビデオのブロックノイズを軽減する (Intel SSE4 最適化): このオプションを 選択すると、動画の出力画質を改善します (コンピューターが Intel SSE4 最 適化対応の場合)。
- 3D スライドショーの画質:
- スライダーを使って、作成した 3D スライドショービデオの画質を設定します。画像の動きが遅いほどスライドショーの画質が上がります。コンピューターの 3D グラフィック カード(搭載の場合)により、出力時間が速くなります。

H.264 AVC:

 単一の IDR H.264 ビデオで SVRT を許可する: タイムラインに H.264 AVC ク リップのみがあり、SVRT を使ってムービー プロジェクトをレンダリングす る場合に、このオプションを選択します。SVRT の詳細は、95 ページの 「SVRT 情報を表示する」を参照してください。 第4章:

ストーリーを作成する

この章では、メディアを動画および画像スライドショーに入れる方法を説明し ます。

PowerDirector のプロジェクト

プロジェクトは PDS 形式 (CyberLink PowerDirector 独自の形式)のファイルで保存されます。[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。

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 した元のメディアは 影響されません。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 リー内のメディア ファイルの縦横比を変更する方法は、66 ページの「動画ク リップの縦横比を調整する」を参照してください。

メディアを作業領域へ追加する

メディアやエフェクトを作業領域に追加したら、さらに編集作業を進めます。 短時間で完成させたい場合や、手引きが必要な場合には、Magic Movie ウィ ザードやスライドショー デザイナーを使用することもできます。 メディアの種類により、配置できるトラックは異なります。メディア クリップ をドラッグすると、追加可能なトラックがハイライト表示されます。

Magic Movie ウィザード

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。このツールを使えば、簡単な手順でプロ級の作品 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 ウィザードには、メディア ライブラリー内のすべてのメディアを 使用するオプション、作業領域内のすべてのメディアを使用するオプション、選択 したメディアのみを使用するオプションがあります。特定のクリップのみを使用す る場合は、事前にクリップを選択しておきます。

Magic Movie ウィザードを使うには、タイムライン左の 💽 ボタンをクリック して、ウィザードの指示に従います。

スライドショー デザイナー

スライドショー デザイナーは、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 デザイナーを使って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。
- 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 デザイナーを開きます。
- スライドショー デザイナーのスライドショー テンプレートから選択します。テンプレートを使って、さまざまなタイプのスライドショーが作成できます。各テンプレートおよびオプションの詳細は、以下のセクションを参照してください。
- [次へ]をクリックして、プレビューウィンドウで出力内容を表示します。
 必要に応じて、前のウィンドウに戻り、別のテンプレートを選択します。

スライドショー音楽

BGMを追加するには、 まつをクリックして、使用する音声ファイルを選択します。

注:スライドショーに BGM を付けると、Magic Slideshow 技術により音楽の長さに 合わせて画像を表示します。

音楽の環境設定

スライドショーで BGM を使う場合は、[音楽の環境設定]をクリックして音楽の設定を行います。

- 再生コントロールで音声ファイルをトリミングし、トリミングバーのスラ イダーを動かして開始位置および終了位置を設定します。
- BGM 再生中に
 をクリックして BGM の開始位置を、
 をクリックして
 終了位置を設定します。
- BGM をフェードインする場合は[フェードイン]を、フェードアウトする場合は[フェードアウト]を選択します。

スライドショーの環境設定

[スライドショーの環境設定]をクリックしてスライドショーの設定をします。

- 所要時間:このオプションを使って、スライドショーの長さを設定します。[音楽に画像を合わせる]を選択すると、選択した BGM の再生時間に合わせ てスライドショーを表示します。[画像に音楽を合わせる]を選択すると、 スライドショーの再生時間に合わせて音楽を再生します。
- 順序:このオプションを使って、スライドショーで表示する画像の順序を設定します。[タイムライン順序]を選択すると、タイムラインと同じ順序で表示します。[撮影日/時間]を選択すると、写真を撮影した日付、時間順にスライドショーを表示します。

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 テンプレートによっては、スライドショー デザイナーを使っ てスライドショーを手動でカスタマイズできます。スライドショーを作成して、 プレビュー ウィンドウに [**カスタマイズ**]ボタンが表示される、またはスライ

ドショーがタイムライン上で選択されている場合は、このボタンをクリックし てスライドショー デザイナーを開きます。



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

選択したスライドショー 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 イナーのテンプレートで使える編集オプションは次の通りです。

セルスライドショー

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

- スライドエリアで、特定のスライドショースライドをクリックして、表示、編集します。
- プレビューエリアで、画像を特定のセルにクリック&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 ライドショーに含む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、
 ▼
 ▼
 ▼
 ▼
 ▼
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
- プレビューエリアで、特定のセルを選択して、日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。
- 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、再生コントロールを使ってスライドショーをプレビューします。

3D スライドショー

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

- スライドエリアで、特定のスライドショースライドをクリックして、表示、編集します。
- 編集エリア(トリミングエリア)で、3D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、再生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、再生コントロールを使ってスライドショーをプレビューします。

モーション スライドショー

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

- スライドエリアで、特定のスライドショースライドをクリックして、表示、編集します。
- 編集エリア(トリミングエリア)で、Magic Motion デザイナーを使って、ス ライドのモーションをカスタマイズします。詳細は、68ページの「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、再生コントロールを使ってスライドショーをプレビューします。

カメラ スライドショー

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

- スライドエリアで、特定のスライドショースライドをクリックして、表示、編集します。
- 編集エリア(使用しない画像)で、[画像の追加]ボタンをクリックして、ス ライドショーに含む追加画像をインポートします。
- 編集エリア(使用しない画像)で、スライドで表示可能な画像の最大数を示します。
- ・ 編集エリアで、画像を [使用しない画像]から [プレビューエリア]の画像 にドラッグ&ドロップします。画像をクリックしてハイライトを付け、
 ▼
 ▼
 ▼
 ▼
 ▼
 ▼
 ▼
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
 ■
- プレビューエリアで、特定の画像を選択して、 ポ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。
- 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。

メディアを作業領域へ追加する

ここでは、メディア ライブラリーからメディアを作業領域に追加する手順につ いて説明します。 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。

動画クリップおよび画像を追加する

動画クリップおよび画像は、タイムライン中の動画トラックのあらゆる場所に 配置することができます。

注:音声が含まれる動画クリップをタイムラインに追加すると、音声トラックにリンクして自動的に追加されます。

メディアを一番上のトラックまたは動画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。

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 オブジェクトが表示できます。 詳細は、21 ページの 「トラック マネージャー」 を参照してください。

動画クリップまたは画像を作業領域に追加するには、次のいずれかを行います。

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

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

メディアをタイムラインの好きな場所にドラッグ&ドロップします。

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

カラーボードおよび背景を追加する

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

メディア ライブラリーのエクスプローラー ビューからカラー ボードおよび背 景を選択します。または、[**すべてのコンテンツ**]ドロップダウンから[**カラー ボード**]または[**背景**]を選択します。

注:動画および画像クリップと同様に、タイムラインに背景およびカラーボード を追加することができます。

音声クリップ

音声クリップ (BGM やナレーションなど) も動画に追加できます。 既定では、動 画トラックにリンクする音声トラック 2 つと、BGM 向けの個別の音声トラック が 1 つと、ボイス トラックが 1 つあります。

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 および音声ト ラックを追加できます。詳細は、21 ページの「トラック マネージャー」を参照して ください。

音声を作業領域に追加するには、次のいずれかを行います。

- タイムラインスライダーを使って、音声の配置場所を設定し、ライブラ リー内の音声ファイルを選択して、次をクリックします。
 - **国** こう きクリックすると、選択したトラックに追加されます。動 画トラックが選択されている場合は、動画トラックにリンクする音声ト ラックに追加されます。
 - 🧧 < 🐨 をクリックすると、ボイス トラックに追加されます。
 - **デー**をクリックすると、音楽トラックに追加されます。音楽ト ラックは常にタイムラインの一番下に配置されます。

- タイムラインスライダーを使って、音声の配置場所を設定し、ライブラ リ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。
 - [**音楽トラックに追加**]をクリックすると、音楽トラックに追加されま す。音楽トラックは常にタイムラインの一番下に配置されます。

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

 ・ 音声ファイルをタイムラインの好きな音声トラックおよび場所にドラッグ &ドロップします。

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

エフェクト、PiP オブジェクト、タイトル、トランジ ションを追加する

ここでは、ビデオ 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、トランジションを作業領域に追加する方法を説明します。

ビデオ エフェクトを追加する

ビデオ エフェクトをタイムラインのクリップに追加するには、[エフェクト ルーム]を開き、次のいずれかを実行します。

注:エフェクト トラック中のビデオ エフェクトは、タイムライン上の動画トラックに適用されます。

- エフェクトを選択して、 ケクリックして、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。
- [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 [ビデオ エフェクトをランダムに適用]を選択すると、ビデオエフェクトはタイムラインスライダーの現在の位置にランダムに追加されます。

注:エフェクトのオプションを変更するには、[**修正**]ボタンをクリックします。詳細は、70ページの「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。

 エフェクトを選択し、動画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:エフェクトのオプションを変更するには、[**エフェクト**]ボタンをクリックし ます。詳細は、70ページの「ビデオ エフェクトを修正する」を参照してください。

PiP オブジェクトを追加する

PiP オブジェクトをタイムラインに追加するには、[PiP オブジェクト ルーム] を 開き、次のいずれかを実行します。

注: DirectorZone Web サイトから PiP オブジェクトをダウンロードすることもできます。詳細は、29ページの「DirectorZone からダウンロードする」を参照してください。

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

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

PiP オブジェクトをタイムラインの好きな場所にドラッグ&ドロップします。

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

オブジェクトをタイムラインに追加したら、[**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、 71 ページの「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。

パーティクル エフェクトを追加する

パーティクル エフェクトをタイムラインに追加するには、[パーティクル ルーム]を開き、次のいずれかを実行します。

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、29 ページの「DirectorZone からダウンロードする」を参照し てください。

- タイムラインスライダーを使って、パーティクルエフェクトの配置場所を 設定し、ライブラリー内のオブジェクトを選択して、
 リックして、選択した動画トラックに追加します。
- タイムラインスライダーを使って、パーティクルエフェクトの配置場所を 設定し、ライブラリー内のメディアを右クリックして、[タイムラインに追加]を選択して、選択した動画トラックに追加します。

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

パーティクルエフェクトをタイムラインの好きな場所にドラッグ&ドロップします。

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

パーティクル エフェクトをタイムラインに追加したら、[**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ーを編集します。詳細は、 76ページの「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。

タイトル エフェクトを追加する

タイトル エフェクトを動画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。タイトル エフェクトをタイムラインに追加するには、[タイトル ルーム]を開き、次のいずれかを実行します。

注: CyberLink PowerDirector 9 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を使って、タイトルの配置場所を設定し、ライブ ラリー内のタイトルテンプレートを選択して、 ここでは をクリックして、選択した動画トラックに追加します。
- タイムラインスライダーを使って、タイトルの配置場所を設定し、ライブ ラリー内のタイトルテンプレートを選択して、
 マーム
 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を使って、タイトルの配置場所を設定し、ライブ ラリー内のタイトルを右クリックして、[タイムラインに追加]を選択し て、タイトルトラックに追加します。

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

タイトルテンプレートをタイムラインの好きな場所にドラッグします。

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

タイトル テンプレートをタイムラインに追加したら、[**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、82ページの「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。

トランジションを追加する

タイムラインの動画トラック中のクリップ上または間に、トランジションを追加することができます。

1つのクリップ上にトランジションを追加する

1つのクリップ上にトランジションを追加時に、そのクリップの始まりと終わりの表示方法をコントロールすることができます。例えば、PiPビデオ(画像、動画クリップ、カラーボード、PiPオブジェクト、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:トランジションの既定の所要時間は、[**編集**]の環境設定タブから設定できます。詳細は、41ページの「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. 1. 1. またはキーボードの [F8] キーを押して、[トランジション ルーム]を開きます。
- トランジションを選択して、動画トラック中のクリップの始め(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。
- 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:プレフィックス(前)またはポストフィックス(後)のトランジションを複数の クリップに一度に追加することができます。 **田**をクリックして、[**すべてにランダ** ムトランジションを適用]または[**すべてにフェードトランジションを適用**]を選 択します。

2つのクリップ間にトランジションを追加する

動画トラック中の2つの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。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. 1. 1. またはキーボードの [F8] キーを押して、[トランジション ルーム]を開きます。
- トランジションを選択して、動画トラック中の2つのクリップ間にドラッグします。
- 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:トランジションを複数のクリップ間に一度に追加することができます。 リックして、[**すべてにランダムトランジションを適用**]または[**すべてにフェー** ドトランジションを適用]を選択します。

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。

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



オーバーラップトランジション:オーバーラップトランジションを使うと、
 2つのクリップが重なって表示されます。お互いのクリップの一部が同時に
 表示されます。例えば、2つの5秒のクリップの間に2秒のトランジション

を追加する場合、表示時間の合計はトランジションの2秒を差し引いて8 秒になります。



トランジションの動作を設定するには、次の操作を行います。

- 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。
- [切り替え]ボタンをクリックして、もう片方のトランジションに切り替え ます。もしくは、トランジションを右クリックして、[オーバーラップト ランジションに切り替え]または[クロストランジションに切り替え]を選 択します。

メディアを編集する

メディアを作業領域に配置したら、編集作業ができます。編集作業にはさまざ まな処理機能がありますが、ここではメディア クリップに適用できる編集処理 について説明します。

クリップを分割する

タイムラインで 1 つのメディア クリップを選択し、[**分割**]をクリックする と、タイムライン スライダーの現在の位置でクリップが 2 つに分割されます。 この機能を使って、クリップの不要な部分をカットしたり、クリップ間に他の メディアを挿入したりできます。

注:必要に応じて、分割された2つのクリップを右クリックして[**結合**]を選択すると、元に戻すこともできます。

動画 / 音声クリップをトリミングする

トリミング機能を使って、メディアの最初の部分、中間、最後の部分を削除し ます。

注:メディアをトリミングしても、元のコンテンツは影響されません。

マルチ トリミングを実行する

動画クリップをトリミングするには、[マルチトリミング]機能を使います。[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、動画クリップの一部分もしくは複数部分を一度にトリミングする ことができます。



A - プレビュー エリア、B - タイムライン拡大スライダー *、C - タイムライン、D - タイムライ ン拡大スライダー (大)、E - トリミング エリア、F - 拡大ツール *、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。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。
動画をトリミングするには、タイムラインの動画クリップを選択して、[**マル チトリミング**]をクリックします。[マルチトリミング]ウィンドウでは、次の 操作ができます。

- 拡大ツールの
 はよび
 はます。タイムライン拡大ツールのサイズは、選択した拡大レベルによって異なります。
- タイムライン拡大ツールをタイムラインに沿ってドラッグして、トリミン グする動画部分を探します。
- タイムラインスライダーを使って、トリミングする動画クリップの開始位置および終了位置を設定します。プレーヤーコントロールを使って、フレームを探すこともできます。
- トリミング ツールの W をクリックしてトリミングする開始位置を、 を クリックして終了位置をマークします。

注:タイムラインに入る動画部分は青色に表示されます。タイムラインから指定した部分以外を選択する場合は、トリミングエリアの[指定範囲以外(反転)]ボタンをクリックします。

- トリミングエリア上のタイムラインスライダーを動かして、トリミング ツールの ボタンをクリックすると、動画は2つのクリップに分割され ます。
- トリミング ツールの ご ボタンをクリックして、動画クリップ中のすべてのシーンを検出します。タイムラインにマークをつけるか、自動的にシーンを分割します。

音声/動画クリップをトリミングする

音声 / 動画クリップを個別にトリミングするには、タイムラインからクリップ を選択し、[**トリミング**]をクリックします。

[トリミング]ウィンドウでは、次の操作ができます。

- タイムラインスライダーまたは再生コントロールを使って、トリミングするクリップの開始位置および終了位置を設定します。
- ・
 をクリックしてトリミングする開始位置を、
 ・
 をクリックして終了位
 置をマークします。

メディアおよびエフェクトの長さを設定する

メディア クリップ (画像、カラー ボード、背景、タイトルなど)を追加した ら、それらの表示時間を設定することができます。

クリップ / エフェクトの長さを設定するには、次の操作を行います。

- 1. タイムライン中のクリップをクリックします。
- [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[所 要時間の設定]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。

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、メディアの所要時間を変更することもできます。



注:動画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。

メディア クリップをミュートする

メディア クリップ中の音声部分をミュートするには、クリップを右クリックして、[ミュート(クリップ)]を選択します。既存のボリューム キーは非表示になります。ミュートを解除するには、トラックを右クリックして、[ミュート(クリップ)]を選択解除します。

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

音声/動画クリップのリンクを解除する

音声付きの動画クリップをタイムラインに追加すると、対応する音声トラック 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。

動画クリップから音声を分離するには、タイムライン中の動画クリップを右ク リックし、[オブジェクトのリンクを解除]を選択します。2つの部分を元に戻 すには、それらを選択し、右クリックして、[オブジェクトのリンク]を選択 します。

WaveEditor で音声を編集する

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

CyberLink WaveEditor で音声ファイルを編集するには、タイムライン中の音声 部分を選択し、機能ボタンの[音声の編集]*をクリックします。音声編集の詳 細は、CyberLink WaveEditor のヘルプファイルを参照してください。音声ファイ ルの編集が完了すると、編集されたファイルはタイムラインに配置されます。

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。

動画ファイル中の音声部分を編集するには、タイムライン中の音声部分を右ク リックして、[WaveEditor **で音声を編集**] を選択します。

画像を編集する

プロジェクトの画像を CyberLink PhotoNow! で編集することができます。 CyberLink PhotoNow! を使用すると、画像の輝度やコントラストを調整したり、 赤目を修正したりできます。

CyberLink PhotoNow! で画像を編集するには、タイムライン中の画像部分を選択し、[**画像の編集**]ボタン*をクリックします。画像編集の詳細は、PhotoNow! のヘルプファイルを参照してください。画像編集が完了すると、編集された ファイルはタイムラインに配置されます。 注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。

画像/動画を補正/強調する

タイムラインのメディアを選択し、[補正/強調]ボタンをクリックすると、 様々な方法で画像/動画の補正/強調ができます。[補正]セクションでは、メ ディアの明るさや手ぶれ動画を補正したり、動画/画像のノイズを除去したり することができます。

[強調] セクションでは、[**ビデオ エンハンスメント**]機能 (CyberLink の TrueTheater HD 技術で動画をアップスケール可能) 等により画像 / 動画の質を 強調することができます。

機能の詳細は、1 ボタンをクリックしてヘルプファイルを参照してください。 ビデオエンハンスメントはクリップ全体に適用したり、キーフレームをカスタ マイズすることができます。キーフレームとは、強調エフェクト (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。キーフレームで強 調をカスタマイズするには、[キーフレーム]ボタンをクリックします。

パワーツール

タイムライン中の動画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。

注:[パワーツール]を使って音声クリップの速度を変更することもできます。

- 動画逆再生:選択した動画を逆再生します。
- 動画トリミング:動画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。動画のトリミング部分にモーションをつける方法は、68ページの「Magic Motion デザイナー」を参照してください。
- 動画速度:動画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 調節することもできます。

フレーム固定エフェクト

タイムラインの動画クリップを右クリックして、[フレーム固定]を選択する と、フレーム固定エフェクトが作成されます。動画の現在のフレームのスナッ プショットが取得され、タイムラインにフレーム固定エフェクトが挿入されま す。挿入された画像やエフェクトを編集して、フレーム固定エフェクトが効果 的に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、41ページの「編集の環境設定」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 の動画クリップ (CyberLink RichVideo を有効にした場合) または EXIF 画像をタイムラインに追加 すると、[時間情報] ボタンが表示されます。[時間情報] ボタンをクリックする と、キャプチャー元(カムコーダーやデジタル カメラ)の日付またはタイム ス タンプ(画像として表示)が有効になります。必要に応じて、動画や画像にテキ スト注釈を追加することもできます。

注:動画ファイル上に、ムービーの再生時間は記録されません。

動画クリップのインターレース形式を設定する

動画クリップにはすべて、インターレース (TV) 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、動画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、すべての動画クリップを同じ形式に設定します。通常、 正しい形式を検出および提案が表示されますが、一部のインターレースビデオ (動きが非常に少ない動画など)では、判定を誤ってプログレッシブビデオと する場合があります。 CyberLink PowerDirector では DVD、SVCD、DV-AVI に対して、自動的にインター レースビデオを出力するため、形式を間違って設定したことが確かな場合にの み、この設定を変更してください。

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。

動画クリップのテレビ信号方式を設定するには、インターレース形式に設定す る動画クリップを右クリックし、[**テレビ信号方式**]を選択します。

動画クリップの縦横比を調整する

動画クリップの縦横比は通常、4:3 または 16:9 のいずれかに設定されています。 メディア クリップや再生メディアに応じて、動画の縦横比を調整します。出力 前に、すべての動画クリップの縦横比がプロジェクトの縦横比に一致するよう に設定します。

プロジェクトの縦横比およびクリップの縦横比に応じて、2つのオプションか ら選択します。

プロジェクトの縦横比が 4:3 である場合に、16:9 の動画クリップを出力するに は、縦横比を調整する動画クリップを右クリックし、[**縦横比**]を選択します。

Magic ツールを使用する

Magic ツール*は、音声、動画、画像などのクリップをクイック編集する便利 なツールです。Magic ツールを使用すると、プロジェクトにクリエイティブな スタイルを追加したり、ぴったりの BGM を追加したりすることができます。

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。

Magic ツールにアクセスするには、タイムライン中のメディアを選択して左側のボタンをクリックします。

Magic Movie ウィザード

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。このツールを使えば、簡単な手順で プロ級の作品を作成することができます。詳細は、46ページの「Magic Movie ウィザード」を参照してください。

Magic Fix

Magic Fix を使うと、手ぶれ動画を補正したり、動画の音声や映像の画像 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をすることもできます。機能の詳細は、()ボタ ンをクリックしてヘルプ ファイルを参照してください。

Magic Motion

Magic Motion ツールは、画像をズームまたはパンさせることにより、動 画効果を生み出します。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 デザイナーで動画編集を加えます。 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 ター、E - キーフレーム インジケーター、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、K - 再生コント ロール

モーション デザイナーは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。

- 再生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。
- 100% 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。
- ・ 「ごをクリックして、[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 Cut

Magic Cut は、「Magic」動画技術を使い、不必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。

Magic Style



Magic Style を使うと、様々なテンプレートを使ってプロ級の動画を自動 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。

Magic Music



Magic Music*を使うと、プロジェクトに音楽を追加することができます。 CyberLink PowerDirector に搭載される音楽を使用したり、音楽を購入、ダ ウンロードしてトラックに適用します。

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。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。

Magic Music ツールは、フォト スライドショーの作成時に最適なツールです。

エフェクトを修正する

CyberLink PowerDirectorのほとんどのエフェクトがカスタマイズ可能です。ここでは、オプション設定の機能や操作手順の一部を説明します。

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ーのカスタマイズ(強度レベルやランダ ム設定など)ができます。ビデオ エフェクトの全体をカスタマイズしたり(ク リップ モード)、キーフレームを使ってカスタマイズすることもできます(キーフレーム モード)。

注:エフェクト トラック中のビデオ エフェクトは、タイムラインに配置された全 動画トラックに適用されます。

ビデオ エフェクトを修正するには、エフェクトをダブルクリックするか、エフェクトを選択して [修正]をクリックします。クリップ全体に適用されるビデオエフェクトを修正するには、クリップを選択して、機能ボタンエリアの [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: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]ウィンドウを開くと、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。
- キーフレームレート: 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]ウィンドウの[キーフレーム]ボタンをクリックします。

注:**クリップモード**に戻るには、機能ボタンエリアの[**修正**]または[**エフェクト**] をクリックします。

- キーフレームモードでは、次の操作ができます。
 - 再生コントロールを使うかスライダーをドラッグして、エフェクト プロ パティーをプレビュー ウィンドウに表示します。
 - パネル左側の利用可能なエフェクト設定をブラウズします。チェック ボックスやスライダーを使って、各設定のレベルを適用および設定しま す。
 - 再生スライダーを新規の位置にドラッグし、◆ボタンをクリックして、 その位置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、エフェクトの設定(キーフレーム タイムラインの2 点間)を変 更できます。必要に応じて、キーフレーム タイムラインの新規の位置に キーフレームをクリック、ドラッグすることができます。

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 フェクトの設定ウィンドウでエフェクト名を選択解除します。

PiP デザイナーでメディアを修正する

動画クリップ、画像、PiPオブジェクトを動画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)、モーションなどを含めることができます。



A - PiP エフェクト プロパティー タブ、B - PiP エフェクト プロパティー、C - モーション タブ、 D - PiP マスク タブ、E- PiP オブジェクト、F - マスター ビデオ、G - TV セーフ ゾーン / グリッド 線、H - カスタム テンプレートの保存、I - DirectorZone にアップロード、J - PiP/ キーフレーム タイムライン

PiP デザイナーを開く手順:

- ・ 動画トラック中のメディアを選択して、[修正]をクリックします。
- [PiP オブジェクト ルーム]で [をクリックし、カスタム画像をインポート して新規の PiP オブジェクト テンプレートを作成します。
- [PiP オブジェク ルーム]で、既存の PiP オブジェクトを選択して 2 をクリックして既存のテンプレートを編集します。

PiP エフェクトのサイズと位置を修正する

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

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

サイズ、位置、方向の修正方法:

角か側面をクリック&ドラッグして PiP メディアのサイズを変更します。

注:[縦横比を維持]を選択解除すると PiP オブジェクトのサイズは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 PiP メディア上部の をクリックして方向を変更します。

PiP エフェクトのプロパティーを修正する

PiP エフェクト プロパティーの設定オプションは次の通りです。

- [クロマキーの適用]のチェックボックスを選択し、 をクリックして PiPメディアにクロマキーを適用します。クロマキーウィンドウで、画像/ 動画クリップの色を選択し、強度レベルスライダーを調節して下の画像/ 動画と合成させます。このエフェクトで選択した色の部分が透明になります。
- [シャドウの適用]のチェックボックスを選択し、 をクリックして PiP エフェクトのメディアにシャドウ(影)を適用します。シャドウオプション で、シャドウの色や方向、PiPエフェクトからの距離を変更します。スライ ダーを使ってシャドウの透明度やぼかしレベルを調整することもできます。
- 「境界線の適用」のチェックボックスを選択し、
 フェクトのメディアに境界線を適用します。境界線オプションで、境界線の
 色、方向、サイズなどを変更します。スライダーを使って境界線の透明度や
 ぼかしレベルを調節することもできます。

[フリップオブジェクトを有効化する]を選択して、PiPメディアを[上下逆]または[左右逆]に配置します。

PiP エフェクトにモーションを追加する

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

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイル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 にモーション テンプレートを加えるには、モーションのタブをクリックし て PiP モーションのオプションを表示し、一覧から適用するモーションを選択 します。

PiP エフェクト モーションをカスタマイズする

PiP デザイナーではキーフレームを使って、PiP エフェクトのモーションや透明 度をカスタマイズします。キーフレームとは、エフェクト (モーションや透明 度など)の始点と終点を示すフレームです。

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

PiP エフェクトのモーションをカスタマイズするには、次の操作を行います。

- 既存のキーフレームをプレビューウィンドウの新しい位置にドラッグします。PiP エフェクトは変更したキーフレームの位置に沿って移動します。
- パス ラインをドラッグして PiP エフェクトのパスを変更すると、次のキー フレームまで移動します。
- ・ キーフレーム追加ボタン ◆+ をクリックして、必要な個所に新しいキーフレームを追加します。

 ・
 をクリックして、キーフレーム タイムラインの前 / 次のキーフレーム
 をコピーします。キーフレームのプロパティーが新しい位置にコピーされます。

PiP エフェクト モーションの速度をカスタマイズする

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

タイムラインの PiP クリップの表示時間

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

キーフレーム間の距離

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

キーフレーム タイムライン

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



タイムラインの PiP クリップが 10 秒の場合は、キーフレームのタイムラインも 10 秒です。PiP エフェクトのモーション速度を上げるには、キーフレームの マーカーを前のキーフレームのマーカーに近づけます。

PiP エフェクトの不透明度を設定する

[不透明度]スライダーを使って、PiPエフェクトの不透明度を調節します。

注:キーフレームを使って、PiPエフェクトの不透明度をコントロールします。

PiP エフェクトの回転をカスタマイズする

PiP エフェクトの回転をカスタマイズするには、[回転設定]で、PiP の回転角度 を入力し、次のいずれかを選択します。

- PiP エフェクトを反時計回りに回転する。
- PiP エフェクトを時計回りに回転する。

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、 (その) をクリックして、カスタム パスとして保存します。 保存したものは、 モーション パスの一覧に表示されます。

PiP エフェクト マスクを追加する

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

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。
- [保存]をクリックすると、修正 / カスタマイズ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。

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

パーティクルエフェクトを使うと、パーティクルオブジェクト(雪、星、炎など)を既存の画像や動画クリップに挿入したり、既存のクリップにカスタムの エフェクトをオーバーレイすることができます。 [パーティクル デザイナー]を使って、パーティクル オブジェクトのプロパ ティーがカスタマイズできます。



A - パーティクル オブジェクト エリアの選択 / 編集、B - ボタンの追加 / 削除 / 編集、C - パー ティクル オブジェクト、D - 背景、E - TV セーフ ゾーン / グリッド線、F - カスタム テンプレー トの保存、G - DirectorZone にアップロード、H - パーティクル タイムライン

パーティクル デザイナーを開く手順:

- タイムライン中のパーティクルエフェクトを選択して、[修正]をクリックします。
- [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、既存のパーティクル エフェクト テンプレート
 を選択してから 2 をクリックして既存のテンプレートを編集します。

新規のパーティクル オブジェクトを追加する

追加の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。実行するには、 ※、 をクリックします。追加が完了 すると、オブジェクトのプロパティーエリアでパーティクルオブジェクトの プロパティーがカスタマイズできます。詳細は、78 ページの「パーティクルエ フェクトを編集する」を参照してください。

背景画像を追加する

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

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

背景を追加するには、次の操作を行います。

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

パーティクル エフェクトを編集する

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

パーティクルオブジェクトの範囲と位置を変更する

パーティクルオブジェクトの範囲を広げて背景をカバーしたり、位置または方 向を変更できます。エフェクトに使われる画像の位置やレイアウトの順序を変 更することもできます。 注: 2 をクリックして、[TV セーフ ゾーン]および[グリッド線]をオンにして、 動画のパーティクルオブジェクトを正確に配置します。[グリッド枠に合わせる]を 選択して、パーティクルエフェクトをグリッド線、TV セーフ ゾーン(表示範囲)、 境界線に配置します。

修正を行うには、次の操作を行います。

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

パーティクルオブジェクトのプロパティーを編集する

パーティクルオブジェクトのプロパティーを編集するには、オブジェクトを選択して 💓 または 🛛 をクリックします。

注:背景画像を選択して編集する場合、他の画像への置き換えのみ可能です。

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

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

インポートするマスクおよび変更サイズによって、パーティクルの放出ス タイルは異なります。

- パーティクルスタイルを選択する:放出パーティクルオブジェクトのスタイルを選択します。選択したプロパティーによって、パーティクルの形および動きは異なります。エフェクトに合わせて最適なスタイルを選択します。
- パーティクルを追加 / 削除する:
 をクリックして画像をインポートしてカスタム パーティクルを作成します。カスタム パーティクルをパーティクルオブジェクトに好きなだけ追加することができます。例えば、パーティクルオブジェクトでは2つ以上の画像が使用されます。または、既存のパーティクルを選択し、

 をクリックして、パーティクルオブジェクトから削除します。
- パラメーターを変更する:パーティクルオブジェクトのプロパティーをカスタマイズします。
 - キーフレームを使う:キーフレームを使ってパラメーターをカスタマイズ、コントロールする場合に、このオプションを選択します。キーフレームとは、エフェクト(パーティクルオブジェクト エフェクトのパラメーターなど)の始点と終点を示すフレームです。選択したら、パーティクルオブジェクトエフェクトのタイムラインを希望の位置にドラッグし、パラメーターを修正します。キーフレームの位置では、パラメーターが指定する値になります。
 - **放出レート**:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、放出位置 からの放出レートまたは速度を設定します。
 - 最大数:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、放出位置からのパーティクル数を設定します。
 - 時間:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、エフェクトの表示時間を設定します。数値が低いと、フェードアウトまでの表示時間は短くなります。例えば、100を入力すると、エフェクトの表示時間とクリップ全体の長さは同じになります。
 - 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:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルのウェーブパターンを設定します。値が高くなると、ウェーブも大きくなります。例えば、0を入力すると、パーティクルは直線に放出されます。
- ウェーブ変動:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、ウェーブのサイズの変動を設定します。例えば、50を入力すると、半分のパーティクルは指定したウェーブフォームと同一になります。
- 回転速度:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの回転速度を設定します。値が高くなると、回転速度も早くなります。マイナスの値、プラスの値によって、回転方向が変わります(マイナス: 右回り、プラス:左回り)。
- 重力:スライダーを使うか、ボックスに値を入力して、パーティクルの 重力値を設定します。マイナスの値、プラスの値によって、重力の方向 が変わります。
- カラーキーフレームを有効にする:キーフレームを使ってパーティクルの色をカスタマイズ、コントロールする場合に、このオプションを選択します。
- 開始色の選択:ボックスをクリックして、放出位置から最初に表示されるパーティクルの色を選択します。
- 終了色の選択:ボックスをクリックして、フェードアウトの前に表示されるパーティクルの色を選択します。
- パーティクルオーバーレイを有効にする:パーティクルをオーバーレイ する場合に、このオプションを選択します。

モーションをパーティクルオブジェクトに追加する

パーティクルオブジェクト モーション タブでは、パーティクルのソースに 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。モーションのテン プレートから選ぶことも、モーションをカスタマイズ作成することもできま す。パーティクルオブジェクトのモーション プロパティーは、PiP オブジェク トのプロパティーと似ています。パーティクルオブジェクトのモーションの詳 細は、74 ページの「PiP エフェクトにモーションを追加する」を参照してくだ さい。

パーティクル エフェクト テンプレートの保存と共有

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。
- ・ [**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。

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 イズできます。



A - タイトルの挿入、B - テキスト プロパティー タブ、C - タイトル プロパティー、D - アニメー ション プロパティー タブ、E - 画像の挿入、F - 背景プロパティー タブ、G - タイトル テキス ト、H - 背景動画、I - フォント プロパティー、J - TV セーフ ゾーン / グリッド線、K - タイトル 整列、L - カスタム テンプレートの保存、M - DirectorZone に保存、N - タイトル / キーフレーム タイムライン

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 デザイナーを開く手順:

- タイムライン中のタイトルエフェクトを選択して、[修正]をクリックします。
- 新規のタイトルテンプレートを作成するには、[タイトル ルーム]の クリックします。
- テンプレートを編集するには、[タイトル ルーム]の既存のタイトルエフェ クトを選択して、¹をクリックします。

タイトル デザイナーのタイトルにコンテンツを追加するには、次の操作を行い ます。

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

タイトル エフェクトの位置を変更する

タイトル エフェクトのタイトルの位置および回転方向を変更することができま す。

注: 2 をクリックして、[TV セーフゾーン] および[グリッド線]をオンにして、マスタービデオのタイトルエフェクトの位置を正確に処理します。[グリッド枠に 合わせる]を選択すると、タイトルエフェクトがグリッド線、TV セーフゾーン(表示範囲)、境界線に配置されます。

位置、回転方向を変更するには、次の操作を行います。

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

テキスト プロパティーを変更する

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 および境界線の変更ができます。フォント プロパティー セクションのプレ ビュー ウィンドウ上のオプションを使って、テキスト フォント スタイル、サ イズ、太さ、配列を変更します。

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

プリセット文字をタイトル エフェクトに適用する

定義したプリセット文字をタイトル エフェクトに適用できます。定義したプリ セット文字を適用した後は、必要に応じて、書体、シャドウ、境界線などを設 定して、タイトルに変更を加えることができます。 プリセット文字をタイトル エフェクトに適用するには、テキスト プロパ ティーのタブをクリックし、Aa をクリックします。プレビュー ウィンドウか ら変更するタイトル テキストを選択し、プリセット文字をクリックします。

テキスト フォントをカスタマイズする

タイトル テキストのフォント (色、ぼかし、透明度など)をカスタマイズする ことができます。タイトル エフェクトのフォントをカスタマイズするには、テ キスト プロパティーのタブをクリックし、 **1** をクリックします。

シャドウをタイトル テキストに追加する

タイトル テキストにシャドウ(影)を追加できます。シャドウの色、テキスト からの距離、ぼかしおよび透明度のレベルを設定します。シャドウをタイトル エフェクトに追加するには、テキスト プロパティーのタブをクリックし、

をクリックします。

境界線をタイトル テキストに追加する

タイトル テキストに境界線を追加できます。境界線の色およびサイズ、ぼかし および透明度のレベルを設定します。境界線をタイトル エフェクトに追加する には、テキスト プロパティーのタブをクリックし、 <u>Aa</u>をクリックします。

アニメーションをタイトル エフェクトに適用する

アニメーション (テキスト フェード、動き、ワイプなど)をタイトル エフェクトに適用できます。

アニメーションをテキストに適用するには、次の操作を行います。

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

タイトル エフェクト アニメーションの速度をカスタマイズする

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

タイムラインのタイトル エフェクト クリップの表示時間

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

キーフレーム タイムライン

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

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

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



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

画像アニメーションのプロパティーを修正する

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

背景画像をタイトル エフェクトに追加する

任意の背景画像をタイトルエフェクトに追加できます。背景画像はタイトルエフェクト全体に適用され、タイムライン中の動画トラックのコンテンツをオー バーレイします。

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

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

タイトル テンプレートを保存、共有する

タイトル テンプレートの修正が完了したら、タイトル エフェクト ライブラ リ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、カスタマイズしたタイトルテンプレートを DirectorZone にアップロードします。
- ・ [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。

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。また、[音量ミキシングルーム]で音声レベルを調整したり、[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できます。

音声クリップの音量レベルを調整する

音声トラックまたはボイストラックに音声が含まれます。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。

[音声ミキシング ルーム]で、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

タイムライン中の音声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。

タイムライン中の音声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に、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。

Contractible_Coffee_Pot_S0BPM_DerekAudette.mp3

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の外にド 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

[音声ミキシング ルーム]の音声ミキサーを使って、音声クリップの音量レベ ルを細かく調節できます。 音声ミキサーには、タイムライン中のすべての音声トラックに対応するコント ロールがあります。



A - タイムライン中の音声トラック、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 - 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 声を調整できます。再生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。

タイムライン中の音声をミキシングするには、次の操作を行います。

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

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

 トラック音量(音楽)のコントロールスライダーを使って、トラック全体の 音量を調節します。

音声クリップにフェード エフェクトを適用する

音声クリップにフェードイン / フェードアウト エフェクトを適用するには、 フェード エフェクトを開始する音声の位置をクリックします。フェードイン エフェクトを適用するには ໜ を、フェードアウト エフェクトを適用するには 🚾 をクリックしてします。

音声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。音声クリップを右ク リックして、[**元の音量レベルに戻す**]を選択します。

吹き替えを録音する

[吹き替え録音ルーム]では、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]を選択して、[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]を選択して、録音音質を設定します。
- [環境設定]を選択して、最大録音時間や3秒後の録音開始を設定します。
 自動フェードイン/フェードアウトも設定できます。

音声を録音するには、次の操作を行います。

- ・ スライダーを使って、録音する音量レベルを設定します。
- をクリックして、録音を開始します。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。
- 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。

チャプター

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、再生の際 にメニューページからチャプターが設定された位置にジャンプできます。

チャプターを設定する

チャプターを設定するには、[チャプター ルーム]で次のいずれかを実行しま す。

- タイムライン最上の動画トラック中の各動画クリップの開始位置にチャプ ターを設定するには、
 テークレックします。
- チャプターを一定の時間隔で設定するには、間隔(分単位)を入力し、
 たクリックします(例えば、5分間隔でチャプターを挿入)。

- プロジェクトのチャプターを等分割で指定するには、入力ボックスにチャプターの数を入力し、
 第300 をクリックします。
- チャプターポイントを手動で設定するには、プロジェクトの設定位置に移動して、 「1+ をクリックします。
- チャプターポイントを削除するには、
 ローをクリックします。
- 設定したチャプターポイントをすべて削除するには、 一をクリックします。

チャプター サムネイルを設定する

ディスク メニューに表示する各チャプターのサムネイル画像を設定できます。 プレビュー ウィンドウで、チャプター サムネイルに設定するフレームのとき に 💽 をクリックします。

字幕

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

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

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

注:[**ソフト サブ**(ディスク字幕)]を選択すると、[ディスク作成]モジュールで作 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(既定)。ディスク用のテ キスト形式の字幕には制限があります。

 ハードサブ(焼き付け字幕): このオプションを選択すると、字幕を動画に 焼き付けます。

字幕を追加する

プロジェクトに字幕を挿入するには、次の操作を行います。

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

字幕を編集する

動画の字幕を編集するには、次の操作を行います。

- タイムライン上または字幕の一覧で字幕マーカーをダブル クリックして、 字幕テキストを入力します。
- 字幕を削除するには、字幕マーカーを選択して ボタンをクリックします。

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

テキスト ファイルから字幕をインポートする

をクリックして、SRT または TXT 形式のテキスト ファイルから字幕をインポートできます。これにより、プログラムの外で作成した字幕や他のソースを、CyberLink PowerDirector にインポートできます。

注:SRT ファイルをインポートすると、字幕は自動的に作成されます。TXT ファイ ルをインポートする場合は、まずすべての字幕マーカーを入力する必要がありま す。

字幕と会話を同期する

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

字幕の開始時間を設定するには、次の操作のいずれかを行います。

• [開始時間]欄をダブルクリックし、タイムコードを入力します。

字幕トラックの字幕マーカーの開始位置にカーソルを移動し、設定する位置までドラッグします。

字幕の終了時間を設定するには、次の操作のいずれかを行います。

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

CyberLink PowerDirector

第5章:

プロジェクトを出力する

プロジェクトの編集が完成したら、出力作業を行います。ここで言う「出力」 とは、プロジェクトを再生可能な動画ファイルにコンパイル(レンダリング) することです。CyberLink PowerDirector では、多様な環境に対応できるよう、さ まざまな出力方法を用意しています。プロジェクト中の音声を音楽ファイルに 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。

SVRT 情報を表示する

SVRT(スマートビデオレンダリングテクノロジー)とは、動画クリップの変更 済部分(出力時にレンダリングを必要とする部分)と、未変更部分(出力時にレ ンダリングを省略できる部分)を識別する、CyberLink 独自のレンダリング技術 です。

SVRT 情報を表示すると、出力処理をシミュレートすることができます。

プロジェクトの SVRT 情報を表示するには、[編集]ウィンドウから、[表示]> [SVRT 情報]をクリックします。詳細は、124 ページの「SVRT: SVRT が適用され る条件」を参照してください。

SVRTトラックに表示される色は、関連クリップ(またはクリップの一部)の適 用状態を示します。

- ・ 緑:出力中にレンダリングが不要な範囲。
- 青:動画のみレンダリングが必要な範囲。
- ・ 黄:音声のみレンダリングが必要な範囲。
- ・ 赤:音声と動画のレンダリングが必要な範囲。

出力ウィンドウ

[**出力**]ボタンをクリックすると、出力ウィンドウが開きます。ここでプロジェ クトをファイルにコンパイルします。出力したファイルは、友達と共有した り、YouTube にアップロードしたり、ディスクに書き込んだりできます。 注:プロジェクトをディスクに書き込む場合は、[**ディスク作成**]モジュールに移動します。[ディスク作成]モジュールでは、簡単な手順でディスクメニューを作成したり、プロジェクトを出力したり、プロジェクトをディスクに書き込んだりすることができます。

[出力]ボタンをクリックすると、次の出力ウィンドウが開きます。



A - ファイルに出力、B - デバイスに出力、C - YouTube にアップロード、D - 出力形式、E -Facebook にアップロード、F - 出力プレビュー、G - 出力詳細、H - プロファイル設定、I - 出力 の環境設定

[出力]ウィンドウは出力が簡単にできるインターフェイスです。
注:プロジェクトを出力する前に、すべての動画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、すべての動画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、65ページの「動画クリッ プのインターレース形式を設定する」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が選択できます。

タブ	説明
ファイル	プロジェクトをファイルに出力したり(コンピューター、携帯機器で表示)、ディスクに書き込む場合は、[ファイル]タ ブをクリックします。音声を音楽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。出力可能なすべての 形式が表示されます。詳細は、98ページの「ファイルに出力 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 する場合は、[デバイス]タブをクリックします。詳細は、99 ページの「デバイスに出力する」を参照してください。
YouTube	YouTube に動画をアップロードする場合は、[YouTube] タブを クリックします。このオプションを選択すると、出力された 動画は YouTube アカウントに直接アップロードされます。詳 細は、101 ページの「YouTube に動画を アップロードする」 を参照してください。
Facebook	Facebook に動画をアップロードする場合は、[Facebook] タブ をクリックします。 このオプションを選択すると、出力され たファイルは Facebook のページに直接アップロードされま す。 詳細は、101 ページの「Facebook 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、複数の作品を一度にま とめて出力できます。バッチ出力を行うには、[ファイル]>[バッチ出力]を選択し ます。

ファイルに出力する

プロジェクトをファイルに出力できます。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、携帯機器に出力したりできます。音声を音 楽ファイルに出力して、再生することもできます。プロジェクトをファイルに 出力するには、[ファイル]タブを選択して、希望のファイル形式を選択しま す。

プロジェクトは次のいずれかの形式で出力できます。

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

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。

プロファイルをカスタマイズする

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

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

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

出力の環境設定を構成する

ファイルを出力する前に、次の出力設定から選択できます。

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

- 高速ビデオレンダリング技術: [SVRT] および[ハードウェアビデオエン コーダー]は出力時間を短縮するオプションです。[ハードウェアビデオエ ンコーダー]オプションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応 の NVIDIA グラフィック カード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラフィック カード、Intel Core ファミリー プロセッサー対応のコン ピューター)を搭載の場合にのみ使えます。有効にするには、[環境設定] の[ハードウェアアクセラレーション]タブをチェックします。
- 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* テープに出力する場合に、[**デバイス**]オプ ションを選択します。

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、PSP、Xbox、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。 バージョンの詳細は、 Readme ファイルを参照してください。

動画の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、新規の画質プロファイルの作成、既存プロファ イルの編集、他の既存プロファイルの選択、ドロップダウンから他のオプショ ンを選択することができます。

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択できます。

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

- 高速ビデオレンダリング技術: [SVRT] および [ハードウェアビデオエン コーダー]は出力時間を短縮するオプションです (HDD カムコーダー ファイ ルの作成時にのみ使用可能)。[ハードウェアビデオエンコーダー]オプ ションは、ハードウェアアクセラレーション (CUDA 対応の NVIDIA グラ フィック カード、AMD Accelerated Parallel Processing 対応の AMD グラ フィック カード、Intel Core ファミリー プロセッサー対応のコンピューター)を搭載の場合にのみ使えます。有効にするには、[環境設定]の[ハード ウェアアクセラレーション]タブをチェックします。
- Dolby Digital 5.1: 出力動画ファイルに Dolby Digital 5.1 オーディオを含みたい 場合に、このオプションを選択します (HDD カムコーダー ファイルの作成 時にのみ使用可能)。
- x.v.Color: x.v.Color は、普通より広い色範囲が表示できる新しいカラーシス テムです (HDD カムコーダーファイルの作成時にのみ使用可能)。再生環境 が x.v.color に対応している場合に、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。

YouTube に動画を アップロードする

簡単な手順で、CyberLink PowerDirector からプロジェクトを YouTube (R) に直接 アップロードできます。 動画のサイズ / 長さが制限を超えると、動画を分割し てアップロードします。 YouTube にプレイリストが作成されます。

YouTube に動画をアップロードするには、[YouTube] タブを選択して、必要事項 を入力します。

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

動画の画質を選択する

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

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択できます。

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。

Facebook に動画をアップロードする

簡単な手順で、CyberLink PowerDirector からプロジェクトを Facebook (R) に直接 アップロードできます。

Facebook (R) に動画をアップロードするには、[Facebook] タブを選択し、認証 プロセスを経て、必要事項を入力します。

動画の画質を選択する

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

出力の環境設定を構成する

出力する前に、次の出力設定から選択できます。

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。

第6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、簡単にプロ級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 - ディスクの環境設定タブ、D -ディスク メニュー フロント プロパティー、E - ディスク メニュー プレビュー ウィンドウ、F -ディスクに書き込み、G - ディスク メニュー プレビュー、H - ディスク メニュー プロパ ティー、I-メニューナビゲーション コントロール、J-ディスクの切り替え、K-ディスク コン テンツ

ディスクコンテンツをインポートする

[コンテンツ] タブでは、ディスクメニューに含める動画とプロジェクト(ディ スク上ではタイトルまたはシーンと呼ばれる)の書き込みを行います。ここに は、現在のプロジェクトだけでなく、動画ファイルや、CyberLink PowerDirector でインポートしたプロジェクトも含まれます。

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

- + をクリックして、ディスクに含む動画をインポートします。
- +目 をクリックして、ディスクに含む CyberLink PowerDirector のプロ ジェクトをインポートします。

[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/シーン(動画およびプロジェクト)および各タイトル/シーンのチャプターが表示されます。 ディスクメニューに含める CyberLink PowerDirector のプロジェクトをすべてインポートしたら、次の機能を実行します。

- をクリックして、選択したタイトル / シーンを再生します。
- ・
 をクリックして、ディスクメニューから選択したタイトル/シーン を削除します。
- ・ をクリックして、CyberLink PowerDirectorの[編集]モジュールで選択したタイトル / シーンを編集します。
- [チャプターの表示]をクリックして、タイトルの現在のチャプターを表示するか、
 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、90ページの「チャプター」を参照してください。

ディスク メニューを編集する

[メニューの環境設定] タブでは、既存のディスク メニューを編集したり、他のメニュー テンプレートを選択したり、新規のカスタム ディスク メニュー テ

ンプレートを作成することができます。CyberLink PowerDirector のディスク メ ニュー テンプレートはすべてマルチ 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 (μF) ページ。
- ディスク上の個々のタイトル(動画およびプロジェクト)が選択可能なシーンページ。
- 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、91ページの「字幕」を参照してください。

テンプレートを選択する

CyberLink PowerDirector には複数のテンプレートが実装されています。テンプ レートには、モーションやメニュー音楽が予め設定されているものもありま す。

- メニューページ テンプレートには、次の2つのタイプがあります。
- チャプター サムネイル ボタンを含むタイプ。
- チャプターテキストリンクを含むタイプ。

注:完成ディスクにメニューを含めない場合は、[メニューの環境設定]タブの[メ ニューなし]のテンプレートを選択します。

メニュー テンプレートを選択してプレビューします。各メニューページ(シーン、チャプター、字幕ページ)にテンプレートを適用する場合は[**すべてのページに適用**]を選択します。特定のメニューページのみに適用するには、ディスクメニュープレビューウィンドウで特定のページに移動し、[**適用**]を選択します。

注:必要に応じて、DirectorZone から他のディスク メニュー テンプレートをイン ポートすることもできます。詳細は、29ページの「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、現在のディスク メニューのデザイン および動作をプレビューします。

シーン、チャプター、字幕を表示するには、 2 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、[メニューの環境設定] タブからメニュー テンプレートをクリックし、メニュー プロ パティーの[修正] をクリックします。詳細は、108 ページの「メニュー デザイナー でディスク メニューを編集する」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、そ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 プロパティー 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。

ディスクメニューの BGM を設定する

メニュー テンプレートには音楽を含むテンプレートもあります。 ディスクメ ニュー プロパティーでは、次の操作を実行できます。

- ・ 54 をクリックして、メニューの BGM を編集 / 置き換えたり、BGM をカス タム テンプレートに追加します。
- メニューから現在の BGM を削除するには、 5- をクリックします。
- Magic Music からの BGM を追加するには、 をクリックします。詳細は、 70ページの「Magic Music」を参照してください。

ディスクメニュー音楽を追加 / 編集する

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 の所要時間は、[再生モードの設定]ウィンドウで入 カした[**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、108ページの「ディスク再生モードを設 定する」を参照してください。

- **エレ** ボタンをクリックして、メニューの BGM を追加 / 置き換えます。
- 再生コントロールで音声ファイルをトリミングし、トリミングバーのスラ イダーを動かして開始位置および終了位置を設定します。
- メニュー音楽をフェードインする場合は[フェードイン]を、フェードアウトする場合は[フェードアウト]を選択します。
- 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。

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、他の動画クリップを利用することができます。 最初の再生クリップを設定する方法は、次の通りです。

- ・

 ・
 ・
 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。

ディスク再生モードを設定する

ボタンをクリックして、ディスクの再生方法を設定します。リストから使用する再生モードを1つ選択します。

[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。
- ディスクを自動的に再生する場合は、[自動メニュータイムアウト]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]の欄に、ディスクメニューの所要時間を入力します。所要時間は10~99秒の間に設定する必要があります。

注:入力した所要時間は、BGMの所要時間でもあります。選択した音楽ファイルの所要時間とは異なります。

各ページのボタン数を設定する

複数のタイトルまたはチャプターを含むディスクを作成する場合、シーン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。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。

[サムネイルインデックスの追加]を選択すると、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 メニューを編集する

メニュー デザイナー*を使うと、ディスクメニューをカスタマイズすること ができます。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] タブからメニュー テンプレートをクリックし、メニュー プロパティー ウィン ドウの [**修正**]をクリックします。[メニュー作成]のボタンをクリックして、 新規のメニュー テンプレートを作成します。



A - 背景の設定、B - テキスト プロパティーの変更、C - 画像の追加、D - テキストの追加、E - オ ブジェクト プロパティーの設定、F - 追加ボタン、G - ボタン プロパティーの設定、H - ディス ク メニュー フォント プロパティー、I - TV セーフ ゾーン / グリッド線、J - オブジェクトの整 列、K - オブジェクト フォーム モード、L - ビデオ エフェクトの追加、M - メニュー ページ表示 (編集)、N - カスタム テンプレートの保存、O - DirectorZone にアップロード、P - メニュープ ロパティー

注:*CyberLink PowerDirector のオプション機能です。 バージョンの詳細は、 Readme ファイル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、シーン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、[**編集**]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、91ページの「字幕」を参照してください。

メニュー オープニングおよび背景を設定する

メニューを読み込み中に背景で再生される動画をインポートすることができま す。

これはメニューオープニングと呼ばれ、大半の市販のディスクで、メニュー オプションの表示前に再生される部分です。

ディスクメニュー(画像/動画ファイル)を追加または置き換えたり、ディス クメニューの背景に適用されるビデオエフェクトを設定することもできます。

メニュー オープニングを追加する

メニュー オープニングに動画を追加するには、 この 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を設定または置き換えるには、 この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。背景に動画を使用することもできます。

ビデオ エフェクト背景を選択する

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、 3000 ボタンを クリックし、一覧からビデオ エフェクトを選択します。 スライダーやオプショ ンを使って、エフェクトをカスタマイズします。

メニューに画像を追加する

ボタンをクリックして、画像をディスクメニューにインポートします。 インポートが完了したら、必要に応じて、画像のサイズをディスクメニューに 合わせて変更します。メニュー背景画像の設定に関する詳細は、110ページの 「メニュー背景を設定する」を参照してください。

ディスク メニュー テキストを追加、編集する

[メニュー デザイナー]を使ってディスク メニューにテキストを追加したり、 既存テキストの形式や配列をカスタマイズすることができます。

注:[メニュー デザイナー]ウィンドウでは、既定のテキスト コンテンツは編集で きません。テキストの編集は、メインの[ディスク メニュー]ウィンドウで行う必 要があります。詳細は、106ページの「ディスク メニュー テキストを編集する」を 参照してください。

ディスク メニューにテキストを追加する

ディスクメニューにテキストを追加するには、次の操作を行います。

- 2. テキストを追加するメニューページの場所をクリックします。
- 3. テキストを入力します。

プリセットの文字種を適用する

テキスト プロパティーのタブで、文字プリセットのテンプレートを選択したメ ニュー テキスト オブジェクトに適用できます。適用するには、 Aa タブをク リックして、プリセット文字を選択します。プリセット文字を選択したら、他 のテキスト プロパティー タブのオプションを使って、テキストをカスタマイ ズできます。

テキスト フォントをカスタマイズする

テキストにシャドウを追加する

メニュー テキストにシャドウ(影)を追加することができます。シャドウの色、 テキストからの距離、ぼかしおよび透明度のレベルが設定できます。メニュー テキストにシャドウを追加するには、テキスト プロパティーのタブをクリック し、 をクリックします。

テキストに境界線を追加する

メニュー テキストの周りに境界線を追加することができます。境界線の色、サイズ、ぼかし、透明度のレベルを設定できます。メニュー テキストに境界線を 追加するには、テキスト プロパティーのタブをクリックし、 AB をクリック します。

メニュー テキスト フォントと配列を設定する

プレビュー ウィンドウ上のディスク メニュー プロパティー エリアで、メ ニュー中のフォントをカスタマイズすることができます。 表示されるオプショ ンを使って、メニュー テキストのサイズ、色、フォントの種類、太さ、配列を カスタマイズします。

メニュー ボタンを追加、編集する

ディスク メニューにメニュー テキスト ボタンを追加することができます。メ ニュー中のすべてのメニューおよびナビゲーション ボタンのプロパティーを設 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、 **国** 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 プロパティーを設定する

各ページのすべてのメニュー ボタンは、ボタンのフレーム、レイアウト、ハイ ライト スタイルをカスタマイズすることができます。 カスタマイズするには、 ボタン プロパティーの設定タブをクリックします。

ボタンプロパティーの設定タブでは、次の操作ができます。

- ・ 「二」 タブをクリックして、シーンとチャプター ボタンのボタン サムネイ ル用のフレームを設定します。カスタムのボタン フレームを使う場合は、[カスタムのインポート]をクリックします。
- ・ 書書 タブをクリックして、選択したページのサムネイルボタンのレイア ウトを選択します。表示されるレイアウトの数は、編集中のテンプレートに よって異なります。
- ・ レスタブをクリックして、メニューボタンの選択時または有効時に表示されるアイコンを設定します。一覧からアイコンを選択するか、[カスタムのインポート]をクリックして、カスタムのアイコンをインポートします。

ナビゲーション ボタンを変更する

オブジェクト プロパティーを設定する

オブジェクト プロパティーの設定タブでは、すべてのメニュー オブジェクト プロパティーのカスタマイズができます。 タブには、ディスク メニュー中のオ ブジェクト (メニュー ボタン、画像、テキストなど) がすべて一覧表示されま す。 オブジェクトの一覧からアイテムを選択すると、そのオブジェクトがプレ ビューウィンドウでハイライト表示されます。ハイライトされたオブジェクト に対して、編集、サイズ変更、形の変更、ディスクメニューにおける位置の移 動が行えます。

注:オブジェクト(ボタン、画像など)のサイズを変更する場合は、 クリックして、長方形および自由形式モードを切り替えます。モードを切り替える ことで、オブジェクトの縦横比を保持してサイズを変更したり、自由形式でサイズ を変更したりできます。

[**選択したオブジェクトのみを表示**]を選択すると、プロファイル設定時に選択したオブジェクトのみが表示されます。利用可能なプロパティーは、選択したオブジェクトの種類によって異なります。

オブジェクトを整列する

ディスク メニューのオブジェクトを整列するには、オブジェクト プロパ ティーの設定タブを選択して、 🖽 - のドロップダウンから希望の整列方法を選 択します。

ディスク メニュー 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が完了したら、メニュー プロパティー のタブ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。
- [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、[メニューの環境設定]タブに配置されます。

ディスクの環境設定を編集する

ディスクに書き込む前に、ディスクの環境設定(ディスク形式、動画形式、音 声形式など)を構成する必要があります。[ディスクの環境設定]タブをクリッ クして、ディスクの環境設定を構成します。

[ディスクの環境設定]タブで、次のオプションを設定します。

ディスク形式

動画を書き込むディスク形式を選択します。選択したディスク形式によって、ドロップダウンのオプションは異なります。

注:動画プロジェクトをリムーバブル ディスクに AVCHD 形式で書き込むこともで きます。[AVCHD] ボタンを選択し、ドロップ ダウンから [**リムーバブル ディスク**] を選択します。

動画 / 音声の設定

- 動画録画形式の選択:ディスクの動画録画形式および縦横比を選択します。
- 動画エンコード形式および画質の選択:ディスクの動画エンコード形式よび 画質を選択します。スマートフィットオプションは、使用するディスクの 容量に合わせて、ビットレートを最高画質に自動調整します。
- ・ 音声エンコード形式およびチャンネルの選択:ディスクの音声形式および出 カチャンネル数を選択します。

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り異なり ます。

 CyberLink TrueTheater Surround を有効にする: CyberLink TrueTheater Surround を有効にして BGM を強化する場合に、このオプションを選択します。[リビ ングルーム]、[シアター]、[スタジアム]から選択します。

ディスクに書き込む

完成作品をディスク イメージとして保存しておき、後でディスクに書き込んだ り、ハードディスクに DVD フォルダーを作成したりすることもできます。書き 込みドライブやディスクの種類に応じて、同時に複数のオプションを利用する こともできます。

CyberLink PowerDirector は、次のディスク形式の書き込みに対応しています。

- DVD: DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW
- VCD/SVCD: CD-R、CD-RW
- ・ Blu-ray ディスク *: BDXL、BD-RE、BD-R

注:書き込み用のディスク種類に関する詳細は、114ページの「ディスクの環境設 定を編集する」を参照してください。* CyberLink PowerDirector のオプション機能で す。バージョンの詳細は、Readme ファイルを参照してください。

ムービー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。[**書き込み**]ボタンをクリッ クして、書込み処理を開始します。

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が完 了するまでしばらくお待ちください。

書き込み設定を行う

初めてディスクに書き込む場合は、 その たりのうして書き込み設定を行います。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。

フォルダーを作成する

書き込みウィンドウで[フォルダーの作成]を選択すると、コンピューターに フォルダーを作成して、書き込みに必要なすべてのファイルを保存します。こ のフォルダーは後でディスクに書き込むことができます。

注:フォルダーを作成すると、その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。

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で きます。 ご 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。 ディスクの消去時には、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。

第7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掲載します。

ホットキー

CyberLink PowerDirector でホットキーを利用すると、操作がより簡単になります。PowerDirector では、以下のホットキーが利用できます。

システムのホットキー

ホットキー	機能
F1	ヘルプ
Delete	選択したアイテムを削除
Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Shift + F12	ホットキーの一覧を表示
Alt + F4	CyberLink PowerDirector を終了

プロジェクトのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + N	新規のプロジェクトを作成
Ctrl + O	既存のプロジェクトを開く
Alt + Enter	プロジェクトのプロパティーを表示
Ctrl + S	プロジェクトの保存
Ctrl + Shift + S	プロジェクトに名前を付けて保存
Ctrl + Shift + W	新規作業領域

作業領域のホットキー

ホットキー	機能
Tab	タイムライン / ストーリーボードの切り替え
Home	クリップ / プロジェクトの開始位置に移動
End	クリップ / プロジェクトの終了位置に移動
,(カンマ)	コマ戻し
.(ピリオド)	コマ送り
下方向キー	次の1秒
上方向キー	前の1秒
Alt +1	Magic Fix 機能を開く
Alt +2	Magic Motion 機能を開く
Alt +3	Magic Cut 機能を開く
Alt +4	Magic Style 機能を開く
Alt +5	Magic Music 機能を開く
Alt + 6	Magic Movie ウィザードを開く

ホットキー	機能
Ctrl + 右方向キー	トラック (クリップ モード) で次のクリップに移 動
Ctrl + 左方向キー	トラック (クリップ モード) で前のクリップに移 動
Ctrl + C	コピー
Ctrl + X	切り取り
Ctrl + V	貼り付け
+	ルーラーの拡大
-	ルーラーの縮小
Alt + C	環境設定を開く

スマート ガイドのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + Alt + T	音声トリミング オプションの表示
Ctrl + Alt + M	マルチ トリミング オプションの表示
F2	PiP デザイナー、パーティクル デザイナー、タイトル デザイナー、エフェクト設定を開く

メイン パネルのホットキー

ホットキー	機能
Alt + F9	キャプチャー モードに切り替え
Alt + F10	編集モードに切り替え
Alt + F11	出力モードに切り替え
Alt + F12	ディスク作成モードに切り替え

ライブラリーのホットキー

ホットキー	機能
F2	メディア ファイル名の変更
F3	メディア ルームを開く
F4	エフェクト ルームを開く
F5	PiP オブジェクト ルームを開く
F6	パーティクル ルームを開く
F7	タイトル ルームを開く
F8	トランジション ルームを開く
F9	音量ミキシング ルームを開く

ホットキー	機能
F10	吹き替え録音ルームを開く
F11	チャプター設定ルームを開く
F12	字幕ルームを開く
Ctrl + Enter	メディアビューアーでメディアを表示
Ctrl + A	すべて選択
Ctrl + Tab	フィルター間の切り替え
Ctrl + D	シーンの検出
Ctrl + Q	メディア ファイルのインポート
Ctrl + W	メディア フォルダーのインポート

キャプチャーのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + R	録画 / 録音
スペース	DV 再生 / プレビューの一時停止
Ctrl + /	DV プレビュー停止
Ctrl + , (カンマ)	DV 巻戻し
Ctrl + . (ピリオド)	DV 早送り
Alt + Y	キャプチャーした動画にテキスト キャプションを追 加

吹き替えのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + H	フェードイン
Ctrl + J	フェードアウト
Ctrl + R	録画 / 録音開始
Ctrl + /	録画 / 録音停止

プレビュー ウィンドウのホットキー

ホットキー	機能
スペース	再生 / 一時停止
Ctrl + /	停止
,(カンマ)	前のユニット
.(ピリオド)	次のユニット
Page Up	クリップ モードに切り替え

ホットキー	機能
Page Down	ムービー モードに切り替え
Ctrl + F	早送り
[開始位置
]	終了位置
Ctrl + Enter	メディア ビューアーでメディアを表示
Ctrl + P	プレビュー ウィンドウでコンテンツのスナップ
	ショットを取得
Ctrl + + (プラス)	音量を上げる
Ctrl + - (マイナス)	音量を下げる
Ctrl + Backspace	ミュート オン / ミュート オフ
Ctrl + U	システム音量の調整

タイトル デザイナーのホットキー

ホットキー	機能
Ctrl + B	テキストを太字に設定
Ctrl + I	テキストを斜体に設定
Ctrl + L	テキストを左揃え
Ctrl + R	テキストを右揃え

SVRT: SVRT が適用される条件

SVRT は MPEG-1、MPEG-2、H.264 (Ultra 64 バージョンのみ)、DV-AVI (Type I) 形式 の動画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、65ページの「動画クリップのインターレース形式を設定する」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
- ・ 動画クリップの色を変更する場合
- ・ 音声プロファイルが出力プロファイルと一致しない場合
- ・ 音声クリップの音量を変更する場合
- 2つの動画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)
- 動画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)
- 動画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

ここには、Dolby Laboratories のライセンス契約および著作権情報のみを記載しています。その他のライセンス契約および著作権情報の一覧は、CyberLink PowerDirector Readme ファイルを参照してください。

Dolby Laboratories

Manufactured under license from Dolby Laboratories. "Dolby", and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works. Copyright 1992-2004 Dolby Laboratories. All rights reserved.



CyberLink PowerDirector

第8章:

テクニカル サポート

この章では、テクニカルサポートについて説明します。ユーザーが回答を見つけるために役立つ情報が含まれています。ご購入の代理店、販売店にお問い合わせいただくこともできます。

注:このプログラムに関する情報は、弊社のユーザーフォーラムやビデオチュートリアル (http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/pdr) からも入手いただけます。

テクニカル サポートにお問い合わせにな る前に

CyberLink が提供する以下のサポート オプション内容をご参照ください (無料)。

- プログラムに組み込まれている「ユーザーガイド」または「オンラインへ 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://support.jp.cyberlink.com/

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 CD **キー** (CD キーは、CD ケース、箱、または CyberLink ストアで 製品購入時に受け取った電子メールに明示されています)。
- 製品名、バージョン、ビルド番号(通常、ユーザーインターフェイス上の 製品名をクリックすると表示されます)。
- お使いの Windows OS のバージョン。
- システムのハードウェア デバイス(キャプチャー カード、サウンド カード、VGA カード)およびその仕様。

- 表示された警告メッセージの内容(メッセージの内容はメモするか、スク リーンショットをとっておいてください)。
- トラブルの詳しい内容と、発生した状況。

Web サポート

CyberLinkのWebサポートは、24時間いつでも無料で利用できます。

注: CyberLinkの Web サポートをご利用いただくには、まずメンバー登録を行う必要があります。

CyberLink では、FAQ を始めとしたさまざまな Web サポート オプションを、次の言語で提供しています。

言語	Web サポート URL
英語	http://www.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
中国語(繁体字)	http://tw.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
日本語	http://support.jp.cyberlink.com/
イタリア語	http://it.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
ドイツ語	http://de.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
フランス語	http://fr.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do
スペイン語	http://es.cyberlink.com/prog/support/cs/index.do

注:コミュニティフォーラムは英語およびドイツ語のみのサービスになります。

索引

А

AMD Accelerated Parallel Processing 43 AVCHD キャプチャー 34

В

BGM Magic Music 25 スライドショー 47

С

CD キャプチャー元 34 CDトラックの取り込み 34 CPUアクセラレーション 43 CUDA 43

D

DirectorZone 54, 55, 105 テンプレートのダウンロード 29 概要 3 環境設定 41 編集詳細の共有 101 Dolby Digital 5.1 99, 100 DV カムコーダー キャプチャー元 31 DV バックアップ 31 DVD

Е

EXIF 65

F

Facebook 97 アップロード先 101 Flickr 28 Freesound 29

G

GPU アクセラレーション 43

Η

H.264 44 HDV カムコーダー キャプチャー元 32

I

Intel Core 43 iPod/iPhone/iPad 出力先 99

Μ

Magic Cut 69 Magic Fix 67 Magic Motion 67 デザイナー 68 Magic Motion デザイナー 68 Magic Movie ウィザード 46, 67 Magic Music 25, 70 Magic Style 69

Ν

NTSC 38

0

OEM バージョン 3

Ρ

PAL 38 PhotoNow! 63 PiP エフェクト PiP デザイナー 71 シャドウ 73 モーション 74 モーション テンプレート 74 モーションのカスタマイズ 74 回転 76 共有 76 修正 71 速度 75 不透明度 75 保存 76 PiP オブジェクト PiP デザイナー 71 タイムラインに追加 54 ダウンロード 29 概要 9 修正 71 PiP デザイナー 71 PowerDirector アップグレード 3 バージョン3 プロジェクト 45 環境設定 38

PSP 出力先 99

R

RichVideo 65

S

SmartSound 70 SVRT 44 トラック 19 プロジェクトの表示 95 概要 124 SVRT 情報の更新 95

Т

TrueTheater 音声 115 TrueTheater HD 動画 64 TV キャプチャー元 33 TV セーフ ゾーン 16, 69, 73, 79, 83

W

WaveEditor 63 Web カメラ キャプチャー元 33

Х

x.v.Color 99, 100 Xbox 出力先 99

Y

YouTube 97 アップロード先 101 動画画質 101

あ

赤目 64 明るさ調整 64 アップグレード 3 アップスケール 64 アップロード Facebook に動画 101 PiP テンプレート 76 YouTube に動画 101 タイトル テンプレート 86 パーティクル エフェクト テン プレート 82

い

インターレース形式、設定 65 インポート ファイル形式 27 メディア 27 音声 29 画像 28 字幕 92 動画 104

え

エフェクト ルームの概要 8 エフェクト トラック エフェクトの追加 53 説明 18 エフェクトの修正 タイトル 82 動画 70

お

オーバーラップ トランジション 58 オブジェクト リンク解除 38 オブジェクトのリンクを解除 38.63 音楽 Magic Music 70 スライドショー 47 ディスク メニュー 106 音楽トラック 説明 18 音吉 Magic Music 70 タイムラインに追加 52 トラック内のミキシング 87 トリミング 61 ノイズ除去 64 ミキシング 87.88 ミキシング ルーム 10 リンク解除 63 音量の調整 87 音量の復旧 89 吹き替えの録音 89 抽出 37 分割 38 音声トラック タイムラインに追加 21 音声の追加 52 説明 18 音声の抽出 37 音量 キーの追加 87

トラック内での変更 87 調整 87 音量レベルの復旧 89

か

書き込み フォルダーの作成 116 概要 116 設定 116 書き込み先 DV テープ 99 HDV テープ 99 拡大 / 縮小 16.69 確認の環境設定 40 画質 15 キャプチャー 35 画質 / 音質 出力動画 98,100 画像 Magic Fix 67 タイトルの追加 83 タイムラインに追加 51 パーティクル背景 78 色調整 64 編集 63 カムコーダー AVCHD キャプチャー 34 DV キャプチャー 31 HDV キャプチャー 32 書き込み先 99 カラー ボード タイムラインに追加 52 ライブラリーに表示 12 環境設定 38 ディスク メニュー 114 完全消去 116

き

キーフレーム Magic Motion デザイナー 69 PiP デザイナー 74 タイトル デザイナー 85 パーティクル エフェクト デザ イナー 80 ビデオ エフェクト 71 ビデオ エンハンスメント 64 逆再生 動画 64 キャプチャー 1シーン 31 CD 34 DV カムコーダー 31 **DVD 34** HDV カムコーダー 32 TV 33 Web カメラ 33 オプション 35 スクリーン スナップショット 15 タイム コード 31.36 デジタル テレビ 33 マイク 33 画質 35 概要 30 環境設定 39 形式 35 キャプチャー済みコンテンツ 35 強調 **TrueTheater HD 64** 共有 Facebookの動画 101 PiP テンプレート 76 YouTube の動画 101 タイトル テンプレート 86
パーティクル エフェクト テン プレート 82 編集詳細 101

<

グリーン スクリーン エフェクト 73, 86 グリッド線 16, 69, 73, 79, 83 グリッド枠に合わせる 17 クリップ モード 14, 71 クロストランジション 58 クロマ キーエフェクト 73, 86

け

携帯電話 出力先 99

こ

高速消去 116 コンテンツ インポート 104

さ

最初に再生する動画 107 最新機能 1 作業領域 エフェクトを追加 53 クリップの追加 50 サイズ変更 13 ストーリーボード ビュー 25 タイトルを追加 53 タイムラインビュー 18 トランジションを追加 53

١. シーン 104 シーンの検出 37 マルチトリミング 61 時間情報 36,65 システム動作環境5 指定範囲以外(反転)61 字蒀 インポート 92 トラック 19 概要 10 追加 91 同期 92 編集 92 シャドウ PiP エフェクト 73 タイトル エフェクト 84 十字線 14 出力 DV テープに書き込み 99 Facebook にアップロード 101 HDD カムコーダー ファイルの 作成 99 HDV テープに書き込み 99 YouTube にアップロード 101 ムービー 95 概要 95 環境設定 44 複数プロジェクト 98 所要時間 キャプチャー 36

拡張 17

既定 42

す

スタビライザー 64 ストーリーボード 25 スナップショット キャプチャー 15 既定のファイル名 42 既定の保存先 42 スライドショー カスタマイズ 47 デザイナー 46 音楽 47 スローモーション 64

せ

セカンダリー ディスプレイ 17 設定 チャプター 90 既定の所要時間 42 全般の環境設定 38

そ

速度 PiP エフェクト 75 タイトル エフェクト 85 動画 64

た

対応するファイル形式 27 タイトル 104 タイトル エフェクト アニメーション 85 シャドウ 84 タイトル デザイナー 82 タイムラインに追加 56

ダウンロード 29 フォントの修正 84 位置の変更 83 概要 9 共有 86 速度 85 背景 86 保存 86 タイトル デザイナー 82 タイトル トラック タイトルの追加 56 説明 18 タイムコード 31.36 タイム スタンプ 65 タイムコード ドロップ フレーム 38 タイムライン PiP オブジェクトの追加 54 タイトルエフェクトの追加 56 トラックのロック 24 トラックのロック解除 24 トラックの非表示 24 トランジションの追加 57 パーティクル エフェクトの追加 55 ビデオ エフェクトの追加 53 ビュー 18 メディアの追加 45 概要 18 基本動作 19 ダウンロード PiP オブジェクト 29 タイトル テンプレート 29 メディア 28 音声 29 画像 28 縱橫比

設定 45 動画クリップ 66

ち

チャプター サムネイルの設定 91 トラック 19 概要 10 設定 90

τ

ディスク メニュー カスタマイズ 106 コンテンツのインポート 104 テキスト シャドウ 112 テキストの変更 106 テンプレートのスタイル 105 プレビュー 106 メニュー デザイナー 109 音楽の所要時間 107 音楽の追加 106 各ページボタン数 108 環境設定 114 構造 104 最初に再生する動画 107 ディスク形式 対応 115 ディスク作成 カスタマイズ 106 テキストの変更 106 プレビュー 106 メニュー デザイナー 109 音楽の追加 106 環境設定 114 ディスク消去 116 テキスト注釈 31, 36, 65

デジタル テレビ キャプチャー元 33 デュアル プレビュー 17

と

動画 Magic Fix 67 Magic Style 69 アップスケール 64 トリミング 60,61,64 ノイズ除去 64 プレビュー 14 プロファイル 98,100 画質、YouTube 101 逆再牛 64 強調 64 色調整 64 速度 64 分割 59 編集 60 動画クリップ シーンの検出 37 タイムラインに追加 51 リンク解除 63 音声の抽出 37 動画トラック カラーボード 52 タイムラインに追加 21 トランジションの追加 57 メディアの追加 51 説明 18 背景 52 動画トリミング 64 トラック ロック24 ロック解除 24

管理 21 説明 18 非表示 24 トラックマネージャー 21 トラック内の音声ミキシング 87 トラックのロック解除 24 トランジション オーバーラップ 58 クロス 58 タイムラインに追加 57 プレフィックス 57 ポストフィックス 57 概要 9 トリミング 音声 61 動画 60.61 範囲 21 ドロップ フレーム タイムコード 38

な

ナレーション 録音 89

の

ノイズ除去 64 ノン リアルタイム キャプチャー 36 プレビュー 16

は

パーティクル エフェクト サイズの修正 78 タイムラインに追加 55 パーティクル デザイナー 76 モーションの修正 81 位置の変更 78 概要 9 共有 82 修正 76 背景画像 78 保存 82 パーティクル デザイナー 76 ハードウェア アクセラレーション 43 背景 タイトル 86 タイムラインに追加 52 ライブラリーに表示 12 バッチ出力 98 範囲の選択 21

ひ

日付キャプション 31,36 日付スタンプ 65 ビデオ エフェクト クリップ全体に追加 54 タイムラインに追加 53 修正 70

ふ

ファイル形式 27 ファイルの環境設定 42 フェード キャプチャー中 36 スライドショー音楽 47 タイムライン中の音声 89 吹き替え 90 フォルダーの作成 116 吹き替え ルーム 10 録音 89 不透明度 PiP エフェクト 75 フレーム固定 65 フレーム挿入 64 プレビュー ディスク メニュー 106 デュアル 17 プロジェクト 14 レンダリング 21 画質 15 プレビューのレンダリング 21 プレフィックス トランジション 57 プロファイル 35, 98, 100 分割 メディア クリップ 59 動画中の音声 38

へ

編集 画像 63 環境設定 41 動画 60

ほ

ボイストラック 音声の追加 52 説明 18 ポストフィックストランジション 57 補正 / 強調 64 保存 PiP テンプレート 76 PiP モーション パス 76 タイトル テンプレート 86 パーティクル エフェクト テン プレート 82 プリセット文字 84 ボタン 各ページ 108 ホットキー 117 ホワイト バランス 64

ま

マイク キャプチャー元 33 マスク 76 マルチトリミング 60 シーンの検出 61

み

```
ミキシング
トラック内 87
音声 88
ミュート
音声トラック 62
録音中 90
```

む

ムービー モード 14

め

メディアビューアー 15 メディアルーム 8 メニュー デザイナー テキスト シャドウ 112 テキストの変更 106 概要 109 ら ライブラリー シーンの検出 37 メニュー 12 概要 8 管理 8 ライブラリーの管理 8

り リアルタイム プレビュー 16