

# Imaginate2.0

## ユーザーズマニュアル

Imaginate2.0  
ユーザーズマニュアル  
June 3, 2004  
Copyright © 2004 Canopus Co., Ltd.  
All rights reserved.

**canopus**

## ご注意

- (1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3) 本製品は内容について万全を期して作成いたしました。万が一不審な点や誤り、記載漏れなどお気づきの点がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4) 運用した結果については、(3)項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
- (6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、CANOPUS/ カノープスおよびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) Microsoft、Windowsは米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。QuickTimeは米国Apple Computer, Inc. の登録商標です。また、その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。
- (9) Adobe、Adobe ロゴおよびPremiereはAdobe Systems Incorporated(アドビシステムズ社)の商標です。

## 表記について

- 本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、ディスクに添付のテキストファイルも必ずお読みください。
- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書れています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同じように行ってください。
- 本書ではMicrosoft® Windows® operating system、Microsoft® Windows® 2000 operating systemおよびMicrosoft® Windows® XP operating systemをWindows、Windows 2000、Windows XP (Home EditionおよびProfessionalの総称)と表記します。

## 警告

### ■ 健康上のご注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い光の刺激や点滅によって、一時的にてんかん・意識の喪失などが引き起こされる場合があります。こうした経験をこれまでになされたことがない方でも、それが起こる体質をもっていることも考えられます。こうした経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあたられる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談してください。

### ■ 著作権について

テレビ放送やビデオなど、他人の作成した映像/音声をキャプチャしたデータは、動画、静止画に関わらず個人として楽しむ以外は、著作権法上、権利者に無断では使用できません。また、個人として楽しむ目的であっても複製が制限されている場合があります。キャプチャしたデータのご利用に対する責任は当社では一切負いかねますのでご注意ください。

## 目次

<b>Chapter 1 はじめに</b> .....	<b>5</b>	シーン編集モード .....	39
はじめに .....	6	ワークスペース .....	40
使用許諾契約書について .....	6	ビューファインダ .....	40
ご使用に当たっての留意事項 .....	6	ワークスペースツールバー .....	41
パッケージ内容の確認 .....	7	キーフレーム設定タブ .....	44
サポートについて .....	8	タイムライン .....	48
当社ホームページについて .....	9	スプラインエディタ .....	52
製品のお問い合わせ窓口について .....	9	アルファチャンネル .....	53
Imaginate2.0の特長 .....	10	<b>Chapter 4 ウィザード</b> .....	<b>55</b>
本書の構成 .....	11	ウィザードの一般的な機能 .....	56
動作環境の確認 .....	12	新規プロジェクトウィザード .....	56
<b>Chapter 2 インストール</b> .....	<b>13</b>	ウィザード起動画面 .....	57
Imaginate2.0のインストール .....	14	テンプレートを使ったプロジェクト作成 .....	59
アンインストール .....	19	プロジェクトの設定を変更する .....	59
<b>Chapter 3</b>		複数シーン追加ウィザード .....	63
<b>インターフェイスとソフトウェアの使い方</b> ...	<b>21</b>	複数のシーンに同じモーションを設定する .....	64
インターフェイスとソフトウェアの使い方 .....	22	各シーンごとに違うモーションを設定する .....	66
インターフェイス .....	22	2点間のモーションを設定 .....	68
Imaginate - ガイド .....	23	複数点間のモーションを設定 .....	70
ウィンドウのドッキングとフロート .....	23	複数点間のオプション .....	71
メインツールバーとツール .....	24	シーン設定ウィザード .....	72
プレビュー .....	26	シーン追加ウィザード .....	73
プレビューツールバー .....	27	<b>Chapter 5 Imaginate2.0を使う</b> ...	<b>75</b>
ナビゲーションツールバー .....	28	「Imaginate プロジェクト」とは何か? .....	76
オーディオ .....	30	プロジェクトの作成 .....	76
情報ウィンドウ .....	31	シーンの追加 .....	77
編集モードツールバー .....	32	オーディオの追加 .....	78
ステータスバー .....	32	オーディオファイル .....	78
プロジェクト編集モード .....	34	シーンにモーションを追加 .....	80
テンプレートライブラリー .....	34	詳細設定 .....	80
ストーリーボード .....	35	モーションテンプレート .....	80
ストーリーボードツール .....	37	シーン編集モード .....	82
トランジション設定 .....	38	詳細なシーン設定 .....	87
		アンカーポイント .....	88
		モーションテンプレートの保存 .....	93

プロジェクトの設定.....	94
初期設定値 .....	94
シーンとオーバーラップの長さ .....	95
シーンの並べ替え .....	96
プレビューと再生.....	97
シーン編集モード .....	97
プロジェクト編集モード .....	98
プロジェクトの利用.....	99
ビデオへのレンダリング出力 .....	99
編集ソフトウェアプラグイン.....	102

## Chapter 6 詳細設定 ..... 105

詳細設定.....	106
プレビュー&再生 .....	106
設定.....	107
ツール.....	109
Directories.....	110
デフォルト設定 .....	110
タイムライン .....	112
ストーリーボード .....	113
プロジェクト設定.....	115
シーン設定.....	117

## Chapter 7 Q & A ..... 119

Q & A .....	120
-------------	-----

# Imaginate<sup>2.0</sup>

## Chapter 1

はじめに

## はじめに

Imagine2.0をお買い上げいただきありがとうございます。

Imagine2.0を使って、パンやズームなどを使った高解像度のアニメ動画を簡単に制作できます。ビデオ作品、スライドショー、フォト・モンタージュなどに应用可能なドキュメンタリーのような映像効果をお楽しみください。

## 使用許諾契約書について

本製品をご利用いただくには、この使用許諾契約書の内容にご同意いただく必要があります。ソフトウェアのセットアップ時に表示される使用許諾契約にご同意いただけない場合や、ご不明な点がございましたら、インストールを中止して、下記カスタマーサポートまで書面にてご連絡ください。

このソフトウェア使用許諾契約は、お客様がインストールを完了された時点で内容にご同意いただいたものとさせていただきます。

カノーブスカスタマーサポート  
〒651-2241  
神戸市西区室谷 1-2-2 カノーブス株式会社 カスタマーサポート宛

## ご使用に当たっての留意事項

ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。

製品本来の使用目的及び、当社が提供を行っている使用環境以外での動作は保証いたしかねます。CPUなどを定格外でご使用の場合、本製品の動作保証は一切いたしかねます。

本製品を使用して他人の著作物（例：CD・DVD・ビデオグラム等の媒体に収録されている、あるいはラジオ・テレビ放送又はインターネット送信によって取得する映像・音声）を録音・録画する場合の注意点は下記の通りとなります。

- 著作権上、個人的又は家庭内において著作物を使用する目的で複製をする場合を除き、その他の複製あるいは編集等が著作権を侵害することがあります。収録媒体等に示されている権利者、放送、送信、販売元または権利者団体等を介するなどの方法により、著作者・著作権者から許諾を得て複製、編集等を行う必要があります。
- 他人の著作物を許諾無く複製または編集して、これを媒体に固定して有償・無償を問わず譲渡すること、またはインターネット等を介して有償・無償を問わず送信すること（自己のホームページの一部に組み込む場合も同様です）は、著作権を侵害することになります。
- 本製品を使用して作成・複製・編集される著作物またはその複製物につきましては、当社は一切責任を負いかねますので予めご了承ください。

---

## パッケージ内容の確認

---

Imagine2.0のパッケージの中に次頁の付属品が入っていることを確認してください。製品の梱包には万全を期しておりますが、万一不足しているものがありましたら、下記カスタマーサポートまでご連絡ください。

カノーブスカスタマーサポート

電話：078-992-5846

（※月曜～金曜 10:00～12:00/13:00～17:00 土日祝日および当社指定休日を除く）

## ● Imagine2.0 の付属品

### ● ディスク

### ● マニュアル

- ・ Imagine2.0 ユーザーズマニュアル(本書)
- ・ ソフトウェア製品サポートについてのおしらせ

### ● ユーザー登録カード・ユーザー登録控え

本製品のユーザーサポートは登録ユーザー様を対象としております。サポートをお受けいただくために、ユーザー登録を必ず行ってください。ご登録されていない場合は、ユーザーサポートをお受けいただけません。ユーザー登録カードの各項目に必要な事項を記入し、ユーザー控えの部分を切り離して切手を貼らずにポストへ投函してください。切り離したユーザー控えは、ご購入された製品の所有者であることを証明するものになりますので、本書と併せて大切に保管してください。また、本製品は当社ホームページにおいてオンラインユーザー登録も承っております。

詳しくは、オンラインユーザー登録ページ

(<http://www.canopus.co.jp/tech/regist.htm>)をご覧ください。

---

## サポートについて

---

本製品の無償サポートは、ユーザー登録完了後のお問い合わせ時にサポート開始の同意を得られた後より 90 日間となります。91 日目以降の有償サポートの形態については、付属の冊子「ソフトウェア製品サポートについてのおしらせ」をご覧ください。

本製品のサポートを確実にお受けいただくために、必ずユーザー登録を行ってください。

カノーブステクニカルサポート

電話：078-992-6830

(※月曜～金曜 10:00 ～ 12:00/13:00 ～ 17:00 土日祝日および当社指定休日を除く)



---

## 当社ホームページについて

---

Imagine2.0をはじめとする当社最新情報をホームページ(<http://www.canopus.co.jp>)にて発信しています。最新のドライバ、ユーティリティ、アプリケーション、製品マニュアル(PDF形式)、FAQなどを公開していますので、当社ホームページに是非アクセスいただき快適なパソコン環境を実現してください。

---

## 製品のお問い合わせ窓口について

---

本製品のお問い合わせは、下記の窓口にて受け付けております。電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

●テクニカルサポート窓口 TEL. 078-992-6830

10:00 ~ 12:00/13:00 ~ 17:00 (土日祝日、当社指定休日は除く)  
※製品の使用方法など技術的相談に関するご質問承り窓口です。

●カスタマーサポート窓口 TEL. 078-992-5846

10:00 ~ 12:00/13:00 ~ 17:00 (土日祝日、当社指定休日は除く)  
※ユーザー登録のご確認や保守部品に関するご質問承り窓口です。

●サポート&サービス [FAQ] ページ

<http://www.canopus.co.jp/tech/faq/faq.htm>

## Imagine2.0の特長

### ● わかりやすいユーザーインターフェース

Imagine2.0のインターフェースは操作性が高く自由に設定変更が可能で、アニメーション、トランジション、オーディオを使ったプロジェクトを簡単で手軽に作成することができます。

### ● さまざまな画像ファイルをサポート

Imagine2.0は、標準的な画像ファイルに対応しています。

- ・大容量Targa、JPEG、TIFF、PSD、BMPなど、さまざまな画像ファイルをサポート  
※ファイルによっては、読み込めない場合があります。
- ・X軸、Y軸、最大25,000ピクセルの画像をサポート  
※X軸、Y軸の両方を同時に25,000ピクセルに設定することはできません
- ・複数の画像をサポート(1プロジェクト、200まで)
- ・アルファチャンネルにも対応

### ● ウィザードの導入により煩雑な設定の手間を軽減

Imagine2.0のウィザードを使って、各シーンへのモーションの追加などといった作業を簡単に設定でき、オーディオ、アニメーション、トランジションなど、多彩な演出を使ったプロジェクトを作成することができます。

### ● アニメーションテンプレート

さまざまなアニメーションのテンプレートがテーマ別に用意されており、1つ1つのシーンに追加していったり、プロジェクト全体にまとめて追加したりすることができます。

### ● 詳細な設定が可能

Imagine2.0の設定をそのまま利用するだけで、多彩なアニメーションを簡単に作成することができます。さらにご自身で詳細な設定を行うことで本格的なアニメーションを簡単に作成することができます。

## オーディオの設定が可能

MP3 や WAVE などのオーディオファイルを効果音としてインポートできます。インポートデータには、タイミングなどの他にさまざまな設定が可能です。

## キーフレームの設定

シーンのタイムライン上にタイミングや動きをキーフレームとして自由に設定することができます。

## 高画質

Imagine2.0 高画質のテクスチャ・フィルタリング、アンチエイリアス、高品質・高画質を可能にする 3D カメラコントロール機能を実現しています。

## 本書の構成

本ユーザーズマニュアルについて

このマニュアルでは、Imagine2.0 のインストールと本ソフトウェア特有の機能の説明を行います。

### 第1章 はじめに

お問合せ先と本製品の特長、マニュアルの読み方について説明します。

### 第2章 インストール

ご利用のコンピュータへ Imagine2.0 をインストールする方法を細かく説明します。

### 第3章 インターフェースとソフトウェアの使い方

Imagine2.0 のインターフェースとその使い方の概要を説明します。

### 第4章 ウィザード

Imagine2.0 のウィザードを使って、プロジェクトを作成してみましょう。

### 第5章 Imagine2.0 を使う

Imagine2.0 の使い方を説明します。

### 第6章 詳細設定

お好みに合わせてアプリケーションの設定を変更しましょう。

### 第7章 Q&A

Imagine2.0 をお使いになる上で役に立つテクニックを紹介しています。

## 動作環境の確認

本製品をお使いいただく前に、パソコン本体がImagine2.0をインストールしてお使いいただけるものであるかどうかを確認してください。

### ● パソコン本体について

以下の条件を満たしている場合でも、パソコン本体の問題によって正常に動作しない場合があります。以下に書かれている条件を満たしているすべてのパソコンでの動作を保証しているものではありません。

### ● 必要な動作環境

- ・ Intel® Celeron®、Intel® Pentium® III、AMD Duron™、AMD Athlon™ など 800MHz 以上の CPU を搭載
- ・ 256MB 以上のメモリを搭載
- ・ 40MB 以上のハードディスク空き容量

### ● 対応 OS 環境

- ・ Windows® 2000 Professional 日本語版+サービスパック 4 以降
- ・ Windows® XP Home Edition 日本語版+サービスパック 1 以降
- ・ Windows® XP Professional 日本語版+サービスパック 1 以降

# Imaginate<sup>2.0</sup>

## Chapter 2

### インストール

## Imagine2.0のインストール

ここでは、Imagine2.0をインストールする手順について説明します。

※ Windows 2000/Windows XP 環境へのインストール/アンインストールを行う場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザー ID (Administrator、コンピュータの管理者等) でログオンしてください。

### 1 Imagine2.0のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。

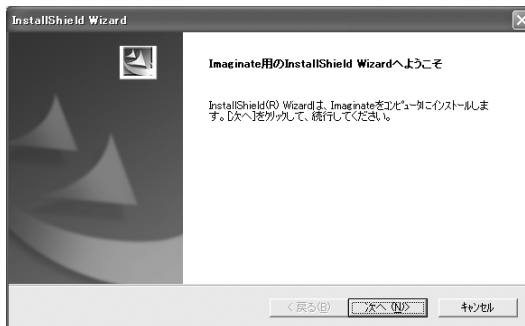
Windows のオートラン機能が有効になっている場合、Imagine Launcher が自動的に表示されます。

オートラン機能が無効で自動的に起動しない場合は、エクスプローラーなどでCD-ROMを挿入したドライブを選択し、[Setup.exe]をダブルクリックしてください。

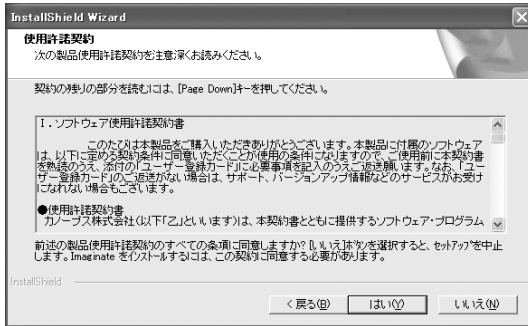
### 2 [Imagine2.0インストール]ボタンをクリックします。



### 3 [次へ]ボタンをクリックします。



- 4** 使用許諾契約画面が表示されます。  
使用許諾契約をよく読み、すべての条項に同意する場合は[はい]  
ボタンをクリックします。



- 5** ユーザー情報入力画面が表示されます。  
ユーザー名とシリアル番号を入力し、[次へ]をクリックします。

Imagine2.0のシリアル番号はPA- で始まる22桁の番号です。



#### Note

シリアル番号はCD ケース前面右下に記載されています。

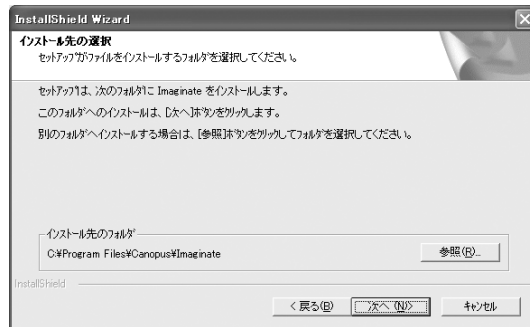


#### 注意

このシリアル番号は、購入された製品のみ与えられている番号です。この番号を他のユーザーに貸与、配布しないでください。またこのシリアル番号は再インストールやユーザー登録の際に必要となりますので、紛失しないようご注意ください。紛失した場合でも再発行はいたしかねますので、十分にご注意ください。

**6** Imagine2.0をインストールするフォルダを指定します。  
[次へ]ボタンをクリックします。

別のフォルダにインストールする場合は、[参照]ボタンをクリックして、インストール先を指定してください。



**7** 表示されるリストからインストールするコンポーネントを選択し、[次へ]ボタンをクリックします。

リストには現在インストールされている、Imagine2.0と互換性のある編集ソフトウェアが表示されます。



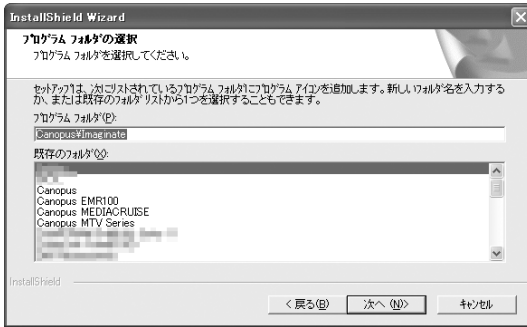
注意

共通コンポーネントは必ずインストールする必要があります。チェックをはずすことはできません。

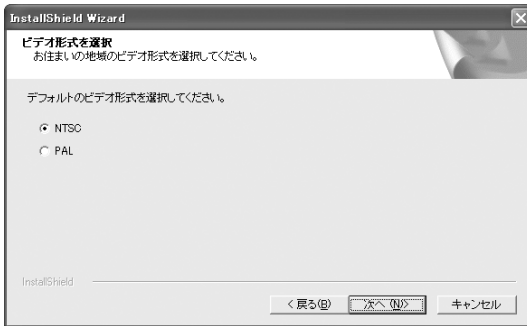




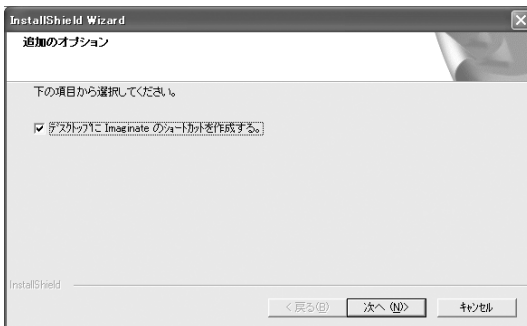
- 8** プログラムフォルダの選択画面が表示されます。  
Windows のスタートメニュー内の、プログラムアイコンを追加するフォルダを指定し、[次へ] ボタンをクリックします。



- 9** ビデオ形式を選択画面が表示されます。  
通常、国内で使用する場合は、NTSC を選択してください。



- 10** デスクトップにショートカットアイコンを作成しない場合はチェックをはずし、[次へ] ボタンをクリックします。



- 11** インストール完了後、Imagine2.0を起動する場合は[Imagineを起動。]にチェックを入れ、[完了]ボタンをクリックします。



## アンインストール

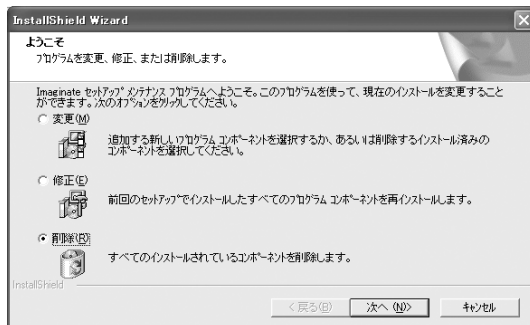
※ Imagine2.0 をアンインストールするには、システム設定の変更を行える資格を持つ ID (Administrator など) でログオンする必要があります。あらかじめシステム設定の変更を行える資格を持つ ID でログオンしてからアンインストール作業を行ってください。

※ ここでは Windows XP 環境を例に説明します。

- 1 [スタート]メニューから[コントロールパネル]へ進み、[プログラムの追加と削除]をクリックします。
- 2 削除できるソフトウェアの一覧が表示されますので、[Imagine]を選択し、[変更と削除]ボタンをクリックします。

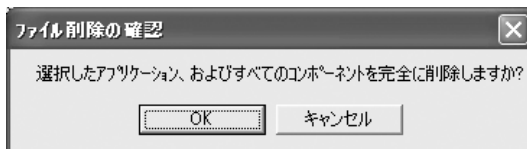


- 3 [削除]を選択し、[次へ]ボタンをクリックします。

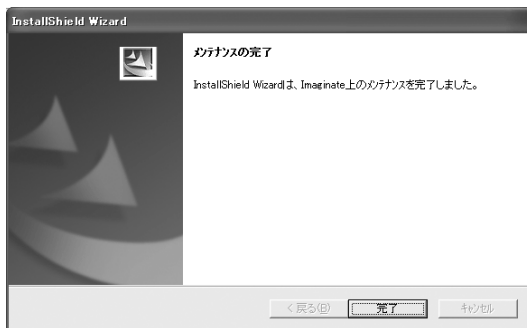


- 4 [ファイル削除の確認]メッセージが表示されますので、[OK]ボタンをクリックします。

→ アンインストールを開始します。



- 5 [完了]ボタンをクリックしてください。



以上でアンインストールは完了です。

# Imaginate<sup>2.0</sup>

## Chapter 3

インターフェースと  
ソフトウェアの使い方

## インターフェースとソフトウェアの使い方

この章では、Imagine2.0のインターフェースを詳しく説明しています。それぞれの詳しい使い方については、「第5章：Imagine2.0を使う」をご参照ください。

### インターフェース

Imagine2.0のインターフェースには、2種類のモードがあります。

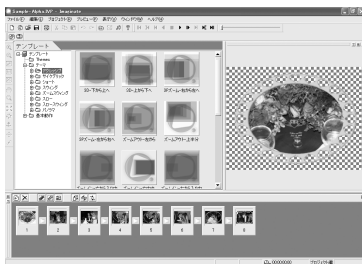
**プロジェクト編集モード**では、プロジェクトファイルに画像（「シーン」と呼びます）を追加したり、シーンを並べ替えたり、アニメーションのテンプレートを適用したりします。

**シーン編集モード**では、ストーリーボード上に追加したシーンを個別に設定していくことができます。

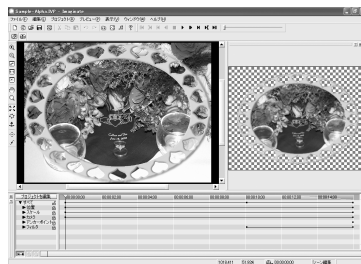


#### Note

プロジェクト編集モードと、シーン編集モードを同時に起動することはできません。



プロジェクト編集モード



シーン編集モード

機能や設定可能項目には、両方のモードで共通のものがあります。作業画面、使用可能ツール、設定可能項目は、それぞれのモードによって異なる場合があります。

---

## Imagine - ガイド

---

Imagine2.0には、ウィンドウをクリックしたときに起動してヒントや使い方などを表示するガイド機能があります。



他のウィンドウと区別するため、ガイドにはこの画像が表示されています。

ガイドが表示された時に、「このダイアログを表示しない」にチェックをつけると、そのウィンドウに関するガイドの表示をオフにすることができます。ヘルプメニューの**[ガイド表示]**のチェックをはずすと、すべてのガイド表示がオフになります。

オフにしたガイドの表示をもう一度オンにしたい場合は、ヘルプメニューの**[ガイドをリセット]**をクリックしてください。次にImagine2.0を起動したときに、再びガイドのダイアログが起動します。

---

## ウィンドウのドッキングとフロート

---

Imagine2.0のツールバーやウィンドウは、初期位置から切り離してフロートの状態で表示することができます。ウィンドウの**[プロパティ]**ボタンをクリックして、画面設定ダイアログでウィンドウのドッキング / フロートの設定を行うことができます。

### ウィンドウのプロパティ

このボタンをクリックすると、そのウィンドウの設定を変更することができます。

## メインツールバーとツール

メインツールバーには、プロジェクトファイルのセーブやロードのような、Imaginate2.0の主要な機能を使いこなすためのボタンがあります。それぞれのアイコンの機能を以下に記載します。



メインツールバーとツールボタン

### 新規

このボタンをクリックすると新規プロジェクトダイアログが開きます。ここから新規プロジェクトを起動し開始できます。

### 新規プロジェクトウィザード

このボタンをクリックすると新規プロジェクトダイアログが開きます。指示にしたがい新プロジェクト作成簡易手順に進みます。ウィザードの詳細い使い方については『第4章：ウィザード』を参照してください。

### 開く

このボタンをクリックすると、ファイルを開くダイアログが表示されます。既存の Imaginate2.0 プロジェクトファイルを開きます。

### 上書き保存

このボタンをクリックすると現在のプロジェクトと進行を保存できます。

### シーンウィザード

シーン編集モードで作業中に、このボタンでシーン設定ウィザードを起動します。プロジェクト編集モードでは複数シーン追加ウィザードを起動し、ストーリーボードにシーンを追加します。ウィザードの詳細い使い方については『第4章：ウィザード』を参照してください。

### 切り取り

キーフレームを切り取って、シーンのタイムライン上の別の場所に貼り付けます。このツールは、シーンのタイムラインやキーフレームの編集でのみ使用可能です。



### コピー

シーン、テンプレート、キーフレームなど、現在選択しているものをクリップボードにコピーします。

### 貼り付け

現在クリップボードに保持しているデータを指定の場所に貼り付けます。

### 元に戻す

直前の操作を元に戻します。誤った操作をした時やプロジェクトをひとつ前の状態に戻したい時に使用します。

### やり直し

このボタンをクリックすると直前に戻した操作をもう一度行います。[元に戻す]ボタンと組み合わせて、2つの状態を比べながら編集を行うことができます。

### プロジェクト設定

プロジェクト編集モードで、プロジェクト設定ダイアログを開きます。プロジェクト設定ダイアログでは、現在編集中のプロジェクトファイルの各種設定を変更することができます。(シーン数、背景色、アスペクト比、オーディオファイルなど)シーン編集モードでは、シーン設定ダイアログを開きます。

### 画像読み込み

このボタンをクリックするとエクスプローラーウィンドウが開きます。画像を読み込んで、ワークスペースのメイン画面に表示します。

### オーディオ設定

オーディオ設定ダイアログを開きます。オーディオ設定ダイアログでは、オーディオをインポートしたり、トリム(編集)を行ったりできます。

### ヘルプ インデックス

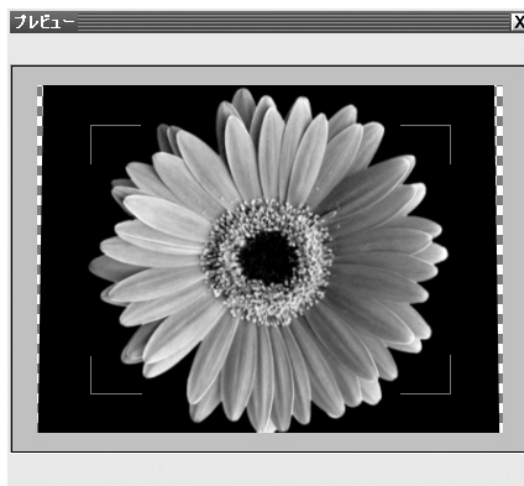
オンラインヘルプのトピック一覧を表示します。

## プレビュー

プレビューウィンドウでプロジェクトファイルやシーンを再生して確認することができます。

**[再生開始]** ボタンをクリックすると、プロジェクト編集モードでは、現在選択しているシーンからプロジェクトファイル全体を再生します。

**「シーン編集」** モードでは現在選択中のシーンの再生のみを行います。



プレビューウィンドウ  
(オーバースキャンエリア非表示、タイトルセーフエリアが表示された状態)

プレビューウィンドウの左上に砂時計アイコンが時々現れることがあります。これは、システムリソースを確保するために、実際に使用するまでは画像をフルサイズでメモリに読み込みしていないためです。フルサイズの画像データを読み込み中に砂時計アイコンが表示されます。

## プレビューツールバー

プレビューツールバーでは、プレビューウィンドウ上のオーバースキャン表示を変更し、実際のTVモニター上で正しく表示されるかを確認することができます。テレビ画面上で再生する場合には、動画の端の部分(約5%分)がオーバースキャン領域となり画面に表示されません。このツールバーを使って、ビデオのどの部分がテレビに映るのか、タイトルがビューファインダのセーフエリアに収まっているか、などを確認してください。

### オーバースキャン表示

このボタンをクリックすると、赤い枠外のオーバースキャン領域を含むビューファインダの内容を表示します。テレビに映らないオーバースキャン領域は端から約5%です。**[オーバースキャン表示]**ボタンで、プレビューウィンドウに赤い枠を表示します。テレビでは枠の内側のみが映ります。

### オーバースキャン非表示

オーバースキャン領域がグレイ(インターフェースと同色)で覆われて表示されます。

この機能は、外枠をクロッピング処理しなくても実際に画面がどう見えるかを確認することができて便利です。

### オーバースキャンクロップ

オーバースキャン領域を表示せずに、プレビューウィンドウの縦幅および横幅いっぱいビデオを表示します。作品が放送される時の状態を確認するのに最適な表示です。

### タイトルセーフエリア

画像のタイトルセーフエリアを表示します。タイトルセーフエリアが赤い囲みで表示されますので、この囲みの内側にビデオのテキストやタイトルを収めるようにしてください。この**[タイトルセーフエリア]**ボタンは他のプレビューツールボタンと同時に選択できます。詳細設定ダイアログでタイトルセーフエリアの範囲を変更できます。

### アルファプレビュー表示

プレビューウィンドウでアルファチャンネルを表示します。詳細は「**アルファチャンネル**」の項をご参照ください。

## ナビゲーションツールバー

ナビゲーションツールバーを利用して、プレビュー画面でのタイムライン上でのタイムラインルーラーをコントロールします。ボタンには、プロジェクト編集、シーン編集のそれぞれのモードで異なる働きをするものがあります。

ボタンのアイコンと機能を説明します。



ナビゲーションツールバーとスライダ

### || 始点

現在のシーンの始点にカーソルを移動させます。またストーリーボード内ではプロジェクトの初めにカーソルを移動させることができます。

### ⏮ 前のシーン

ストーリーボードやシーンのタイムラインでの編集時、カーソルを前のシーンに移動させます。

### ⏪ 前のキーフレーム

このボタンを押すと、シーン編集時カーソルを前のキーフレームに戻します。

### ⏩ 前のフレーム

このボタンを押すと、シーン編集時カーソルを前のフレームに戻します。

### ■ 再生停止

再生を停止します。キーボードのスペースバーでも再生の開始 / 停止を行うことができます。

### ▶ 再生開始

タイムライン上の現在のカーソル位置、または現在のシーンやトランジションから再生を始めます。キーボードのスペースバーでも再生の開始 / 停止を行うことができます。

### ▶ 次のフレーム

このボタンを押すと、シーン編集時カーソルを次のフレームに移動します。

### ▶ 次のキーフレーム

このボタンを押すと、シーン編集カーソルを次のキーフレームに移動します。

### ▶ 次のシーン

シーン編集モード、プロジェクト編集モードいずれの場合も、次のシーンへ移動します。

### ▶ 終点

このボタンを押すと、シーン編集タイムラインの終点、ストーリーボード内ではプロジェクトの終点に移動します。

### スライダー



スライダーをドラッグしてシーンやプロジェクトを確認します。

プロジェクトやタイムライン上で、見たいシーンをすばやく探し出すことができます。

スライダーを使うと、シーンやプロジェクトの一部をすばやく探し出して確認することができます。Imagine2.0では、このスライダーやシーンのタイムラインカーソルを使って、作品をプレビューすることができます。

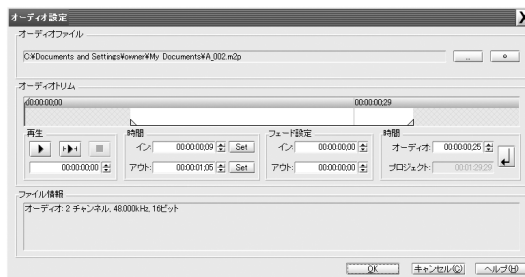


#### Note

スライダーでは、トランジション（映像のオーバーラップ処理による画面切り替え）を確認することはできません。これは、追加したそれぞれのシーンの尺全体をシーン編集モードで確認しながら編集するためです。

## オーディオ

Imagine2.0で追加された最大の特長は、オーディオファイルが使えることです。オーディオトラックとして取り込んだ音楽やナレーションに合わせて、カメラを動かしたりすることができます。シーン編集モード、プロジェクト編集モードのいずれからもオーディオ設定ダイアログを開くことができます。



オーディオ設定ダイアログ

Imagine2.0では、次のようなさまざまな音声ファイルを使用できます。

- Wave ファイル(. wav)
- MP3 ファイル(. mp3)
- Windows Media Audio ファイル(. wma)
- Windows Media Video ファイル(. wmv)
- AIFF ファイル(. aif, . aiff)
- AVI ファイル(. avi)
- MPEG ファイル(. mpg, . mpeg, . mpa)
- MPEG2 ファイル(. m2p, . mp2)
- ASF ファイル(. asf)

※ファイルによっては読み込めない場合があります。



### ヒント

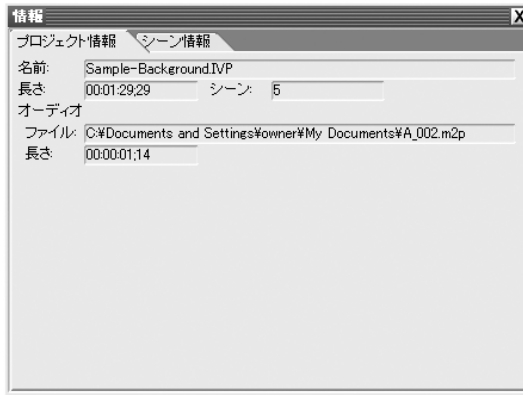
Imagine2.0では音声ファイルだけでなく、ビデオファイルをオーディオソースとして利用できます。ビデオファイルを読み込むことで、そのファイルのオーディオトラックだけを使用できます。

## 情報ウィンドウ

情報ウィンドウにはImaginate2.0のプロジェクトやシーンで使用するファイルに関する情報が表示されます。情報ウィンドウは初期状態ではオフになっています。ウィンドウメニューの【情報】にチェックを入れると、表示がオンの状態になります。

### ● プロジェクト情報タブ

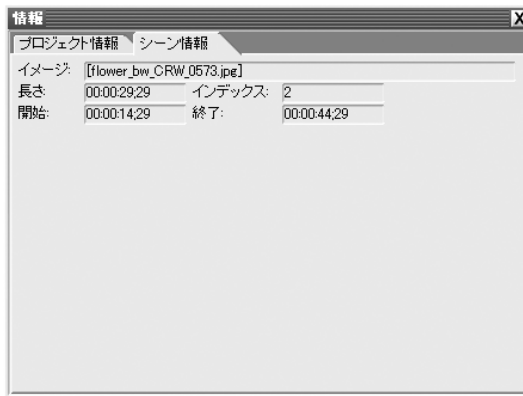
プロジェクトの名前、長さ、シーン数が表示されます。  
オーディオファイルの名前と、実際に使用する長さが表示されます。



プロジェクト情報タブ

### ● シーン情報タブ

プロジェクト編集モード、シーン編集モードを問わず、現在選択しているシーンに関する情報が表示されます。



シーン情報タブ

シーン情報タブには次の情報が表示されます。

- ・そのシーンで使用されている画像ファイル名
- ・そのシーンがプロジェクトファイル中で実際に使用されている長さ
- ・プロジェクトファイルの先頭を基点としたインデックス番号
- ・プロジェクトファイル内でのそのシーンの始点、終点。

## 編集モードツールバー

Imagine2.0で作業をしていく上で、編集モードを切り替えるためにはさまざまな方法があります。Imagine2.0のインターフェース上にある編集モードツールバーのボタンを使って編集モードを切り替えることができます。

ストーリーボードに登録したシーンの中から設定を行うシーンを選択し、



ボタンをクリックすると、**シーン編集モード**になります。



ボタンをクリックすると、**プロジェクト編集モード**になります。

## ステータスバー

ステータスバーは、Imagine2.0で最も重要なツールバーです。Imagine2.0のインターフェース上の各種の状況を表示します。



ステータスバー

バーの左から順に次の項目が表示されます。

### ロールオーバーヘルプ

Imagine2.0のボタンと機能についての情報が表示されます。マウスをボタンや機能の上にオーバーラップさせると、対応する説明が表示されます。

### 座標

ワークスペース上のカーソルの現在もしくは直近の座標の位置を表示します。オリジナル(ソース)画像の左上の隅が座標の原点(0.0)とします。



### 現在のズームレベル

オリジナル(ソース)画像をワークスペースに表示する際の現在のズームレベルを表示します。ズームイン/ズームアウトの値はパーセントで表示されます。この値は、ビューファインダに表示されている画像のスケール値ではありませんのでご注意ください。

### 時間表示

「シーン編集」モードでは、表示するタイムコードをプロジェクトファイル全体に対する表示(プロジェクト時間)にするか、シーン単体での表示(シーン時間)にするかを選択できます。アイコンをクリックし、希望するモードを選択して時間表示を変更してください。

### 現在のタイムコードポイント

タイムラインルーラーの現在の時間位置を表示します。  
タイムライン上でルーラーを移動させると、値が変化します。

### アプリケーションステータス

Imaginate2.0のインターフェイス上の3つの状態(編集、再生、ビジー)のいずれかが表示されます。シーンの編集中は「シーン編集」、プロジェクトの編集中には「プロジェクト編集」と表示されます。作品がプレビュー再生されているときには「再生」と表示されます。編集された作品をレンダリング出力しているときには、「ビジー」と表示されます。

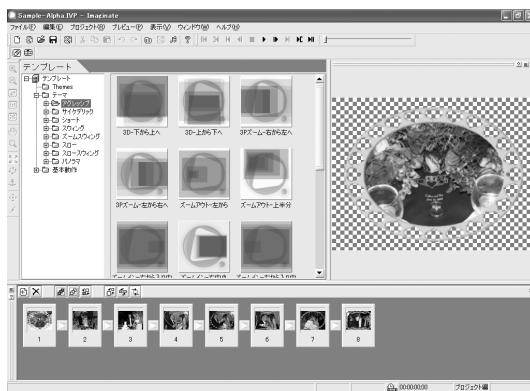
### 現在のツールバリューインジケータ

現在選択されているツールに関する情報が表示されます。変更した位置の座標、回転角度、スケール値の比率などが表示されます。

## プロジェクト編集モード

Imagine2.0を起動すると、まずプロジェクト編集モードが自動的に立ち上がります。プロジェクト編集モードのインターフェースには、初期状態では以下の3つのウィンドウ(テンプレートライブラリ、プレビュー、ストーリーボード)が表示されます。

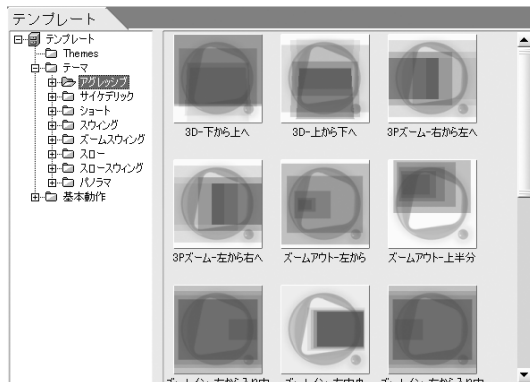
設定ウィンドウ、情報ウィンドウは、初期状態ではオフになっています。ウィンドウメニューでそれぞれの項目をクリックすると、表示をオンにすることができます。



プロジェクト編集画面

## テンプレートライブラリー

テンプレートライブラリーウィンドウで、あらかじめ用意されているテンプレートがテーマ別にフォルダに収められています。



テンプレートライブラリーウィンドウ

### ● テンプレート

「**テンプレート**」には、アニメーションタイプがあらかじめ設定されており、ストーリーボードに登録したシーンに適用させることができます。テンプレートは、テンプレートライブラリーウィンドウに青と白のパネルで表示されています。テンプレートを利用することで、アニメーションを設定していく手間が省けます。シーン編集モードで作成したアニメーションを、テンプレートとして登録することもできます。作成したテンプレートを任意のフォルダにセーブすると、その場所にアイコンが表示されます。

### ● テーマ

Imagine2.0には、テーマ別にさまざまなテンプレートが用意されており、お好みのアニメーションを簡単に作っていくことができます。テーマとは同じ系統のアニメーションをフォルダごとにまとめたものです。テンプレートライブラリーウィンドウの左のエリアに表示されています。最初にテーマを選択し、そのフォルダ内のテンプレートを使って編集中のプロジェクトファイルに当てはめていきます。

ストーリーボードに登録したシーンにテンプレートを適用させるには、テンプレートをドラッグ&ドロップ、もしくは、テンプレートのアイコンを右クリックし、**[シーンに適用]**をクリックします。

---

## ストーリーボード

---

ストーリーボードウィンドウでは、シーンの追加削除や、追加したシーンを並び替えたりすることができます。



ストーリーボードにシーンが追加された状態

### シーン

プロジェクトに登録した画像は、ストーリーボードに表示されます。そのフレーム中の1場面の画像をサムネイル表示します。このような登録された画像のことを「シーン」と呼びます。赤い枠付きで表示されているシーンはプレビューウィンドウに表示されているシーンを示し、グレーで表示されているシーンは、現在選択中のものです。

シーンに対して詳細設定を行うには、マウスで右クリックし、カーソルがその画像にあった状態にします。

シーンの長さを調整したり、使用する画像を変更したりすることができます。複数の画像を同時に選択して長さを調整したり、ライブラリからテンプレートを適用したりすることもできます。テンプレートの適用の詳しい説明は、「第5章：Imagine2.0を使う」をご参照ください。



ストーリーボードに追加されたシーン

Ctrl キーを押した状態でクリックすると、複数のシーンを選択することができます。複数の連続するシーンを選択する場合には、最初のシーンを選択後、Shiftキーを押しながら連続する最後のシーンをクリックします。両者には含まれたすべてのシーンが選択された状態になります。

### トランジション

2つのシーンが切り替わる時の効果を「トランジション」と言います。以下のアイコンでトランジションが行われる箇所を表しています。



トランジションのアイコン

アイコンを下にドラッグすると、長さを調節するためのスライダが表示されます。このスライダを使うか、直接数値を入力してトランジションの長さを調整します。



トランジション調整用スライダ

### ストーリーボードツール

ストーリーボードの機能は他のウィンドウとは異なり、専用のツールが用意されています。



#### シーン追加

新しいシーンを追加します。

このボタンを押すとダイアログが開くので、ストーリーボードに追加する画像を選択します。複数同時に追加することも可能です。選択されたファイルは、ストーリーボード上で選択しているシーンの後ろに追加されます。



#### シーン削除

ストーリーボード内の現在選択しているシーンを削除します。



#### 全シーン選択

ストーリーボードのすべてのシーンを選択します。



#### シーン選択解除

シーン選択を解除します。



#### シーン選択反転

現在選択している状態を反転させ、選択していない残りのシーンが選択された状態になります。複数のシーンの設定を変更したあと、それ以外のシーンを違った設定にしたいときなどに便利です。



#### サムネイルサイズ変更

シーンのアイコン表示のサイズを4種類から選択します。**[サムネイルサイズ変更]**ボタンを押して、お好みのサイズを選択してください。



#### ディスプレイ変更

シーンのサムネイルとともに表示する項目を変更することができます。**[ディスプレイ変更]**ボタンをクリックすると、プロジェクト内の**「インデックス番号」**、**「シーンの長さ」**、**「シーンの開始時間」**、**「表示なし」**の4種類の表示が順に切り替わっていきます。



#### プレビューシーンにスクロール

プレビュー中のシーン(アイコンの枠が赤色で表示されます)が、ストーリーボードの外にスクロールして見えなくなる場合があります。**[プレビューシーンにスクロール]**ボタンを押すと、現在プレビュー中のシーンの場所までストーリーボードがスクロールします。

## トランジション設定

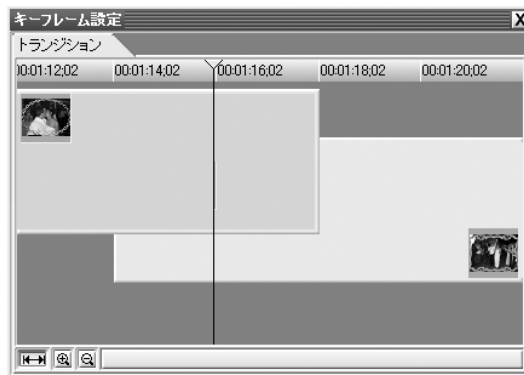
ストーリーボード上でトランジションを変更すると、それに合わせて後ろのシーンがすべて移動します。ある地点のトランジションを短くした場合、他のシーンの長さは変更されないため、結果としてそれ以降のシーンが後ろにずれることになり、トランジションを短くした分だけプロジェクトが長くなります。

トランジションウィンドウを使えば、他のシーンを動かさずにトランジションの設定を変更することができます。トランジションウィンドウで変更を行う場合には、それぞれのシーンが中間で固定された状態で、シーンの前半および後半の部分のみに対して設定の変更が行われます。それ以外の設定変更は行われません。



### Note

ウィンドウメニューの[設定]で表示されるトランジションウィンドウを使えば、プロジェクト全体の長さを変化させることなく、トランジションの設定を変えることができます。

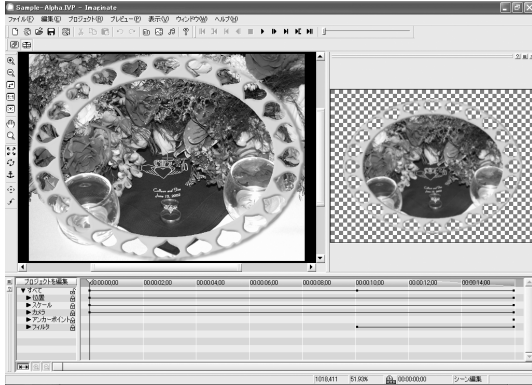


[トランジション]ウィンドウ(トランジションが4秒間に設定された状態)

シーンの始点、終点を動かしてシーンの長さを決定し、トランジションの長さを決定します。シーンの端にカーソルを合わせるとカーソルのアイコンが変化するので、動かすことが可能であることがわかります。トランジション部分を直接ドラッグして、トランジション長を変更せずに行われるタイミングだけを移動させることもできます。

## シーン編集モード

シーン編集では、それぞれのシーンを個別に設定変更していくことができます。シーン編集モードには、ワークスペース、プレビューウィンドウ、タイムラインが表示されます。



初期状態でのシーン編集モードのインターフェース

設定ウィンドウ、情報ウィンドウ、スプライン(補間設定)ウィンドウは、初期状態ではオフになっています。これらのウィンドウの表示をオンにするには、ウィンドウメニューの対応する項目をクリックします。

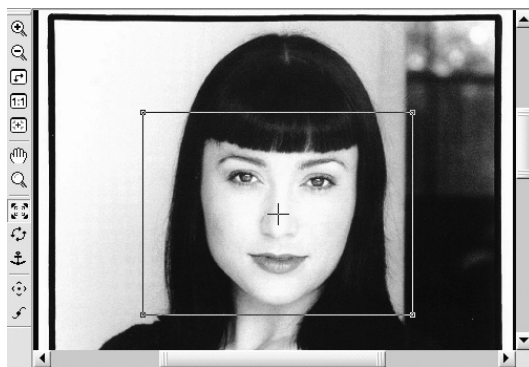
---

## ワークスペース

---

ワークスペースでは、ワークスペースツールバーとマウスを使ってビューファインダを操作します。

ワークスペースツールバーを使って、ビューファインダを3Dで回転させたり、サイズを変更したり、スキュー(ゆがみ)を設定したりできます。アンカーポイント(基点)を変更することも可能です。ここでビューファインダを調整して、シーンのタイムライン上の対応するキーフレームの値を変更します。



ワークスペースウィンドウとツールバー

---

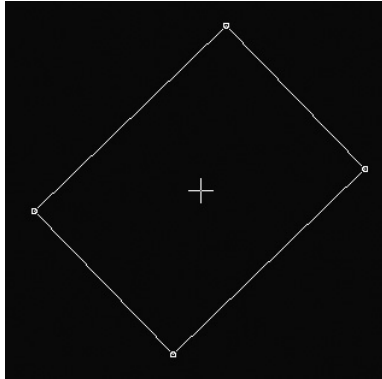
## ビューファインダ

---

ビューファインダは、ワークスペースのメイン画面でカメラが「**見ている**」ものを表す枠で、その内容は右上部のプレビューウィンドウに表示されます。ビューファインダ内に表示されている十字マークが中心を示し、このポイントがすべての回転やスキューなどの基準点(アンカーポイント)となります。



ビューファインダのズーム率、角度、その他のパラメータの変更は、画面左側のビューファインダツールや、キーフレーム設定の各タブを使用して行います。



ビューファインダと中央のアンカーポイント



### Note

ビューファインダをある方向に回転させると、プレビューウィンドウに表示されている画像は反対方向に回転します。これは、ビューファインダがカメラの視点の働きをしているからです。カメラのビューファインダをのぞきながら、カメラを時計回りに回転させてみてください。風景が反対方向に回転したように見えるはずですよ。

## ワークスペースツールバー

ワークスペースのツールバーには大きく分けて2種類の機能があります。1つはもちろん、カメラのビューファインダを操作して、タイムライン上のキーフレームを設定することです。もうひとつの機能は、現在使っている画像の視点を変更することです。

### 表示ツール

以下のツールは、ワークスペースでの画像の表示に関する設定を行います。このツールには、動きの設定を変更する機能はありません。



#### ズームイン

編集範囲をズームインします。



#### ズームアウト

編集範囲をズームアウトします。



#### ウィンドウに合わせる

現在のウィンドウに画像サイズを合わせます。

## 実際のピクセル

画像を実際のピクセルサイズに変更します。

## 中央位置

現在の位置を中心に設定します。

## パンニングツール

編集範囲でパンニングします。キーフレームには影響せず、ワークスペース内の画像位置を操作するためのものです。

## 拡大ツール

編集範囲を拡大します。初期状態では、「**拡大**」の設定になっています。縮小ツールとして使用する場合には、Ctrl キーを押します。入力中はツールの横に表示される[+]マークが[-]に変化します。この状態の時には、縮小ツールとして使うことができます。

## ビューファインダツール

ビューファインダツールを使ってワークスペース内のビューファインダのサイズや位置を調整し、タイムライン上のカーソル位置にキーフレームを設定します。カーソルを右クリックすると、選択している基本ツール、詳細ツールを切り替えることができます。

## サイズ変更移動ツール

ビューファインダの移動とサイズの変更が行えます。回転、スキューなど、他のカメラ機能はロックされます。カーソルをビューファインダの四隅でドラッグして、スケール調整を行うこともできます。カメラを移動させるには、ビューファインダ内でマウスをドラッグします。

## 回転移動ツール

ビューファインダのZ軸回転が行えます。サイズ変更、スキューなど、他のカメラ機能はロックされます。カーソルをビューファインダの四隅でドラッグして、ビューファインダを回転させます。ビューファインダを移動させるには、ビューファインダ内でマウスをドラッグします。

### アンカーポイント

「アンカーポイント」はとても便利なツールです。回転やサイズ変更の基準点となるアンカーを設定します。ビューファインダの四隅をマウスでドラッグすると、アンカーポイントで指定したポイントを起点に、サイズを変更することができます。

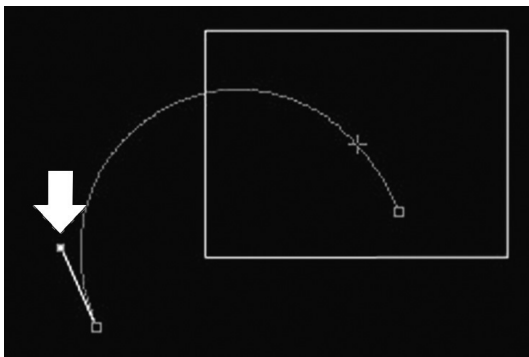
### カメラツール

前述のアンカーポイント以外のビューファインダの機能をすべてこのツールで行うことができます。ビューファインダ内でマウスをクリックして、さまざまな機能を使いこなすことができます。ビューファインダの3D方向に回転させることもできます。アンカーポイントを移動させるには、Ctrl キーを押しながらアンカーポイントをドラッグします。

### 移動パスツール

ビューファインダの移動パスを表示します。曲線カーブを使用したパスの曲線率を変更します。

キーフレームが曲線(スプライン)補間モードに設定されている場合に、コントロールポイントを使って設定変更することができます。補間モード、スプラインの詳しい説明は、「タイムライン」の項をご参照ください。



湾曲パスとコントロールポイント



#### Note

マウスを右クリックすると、選択しているツールをツールバーに表示されている順で切り替えることができます。

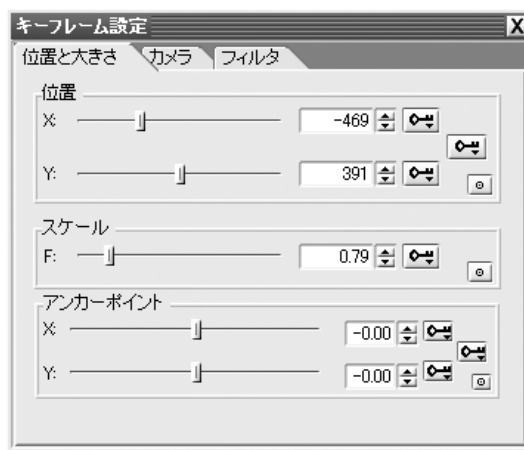
## キーフレーム設定タブ

キーフレーム設定ウィンドウでは、ソース画像のビューファインダ上でツールを使って操作するのと同じ内容を設定できます。タイムライン上に設定したキーフレームのすべての値が表示されます。タイムラインのカーソルをキーフレームの位置に置くと、そのキーフレームに設定された値が表示されます。タイムライン上のキーフレームについての詳しい説明は、「タイムライン」の項をご参照ください。

このウィンドウには3つのタブがあります。「位置と大きさ」タブ、「カメラ」タブ、「フィルタ」タブです。ウィンドウメニューの「設定」オプションをチェックするか、キーボードのF10キーを押すことで、このウィンドウの表示のオンオフが切り替わります。

### 位置と大きさ

「位置と大きさ」タブでは、スライダを使ってビューファインダのX・Y軸の位置を変更し、サイズを調節します。



キーフレーム設定の位置と大きさタブ

### 位置

ワークスペース上のオリジナル(ソース)画像の左上隅を原点にビューファインダの中央位置が決まります。ビューファインダの位置を変更するには、スライダの右のボックスに数値を直接入力する、もしくはスライダをドラッグします。それぞれのフィールドの数値は、オリジナル画像の実際のピクセルに対応しています。

## スケール

スケールスライダを使って、ズーム倍率をコントロールします。ボックス内のスケール値が2.5の場合、X(横)とY(縦)の値に2.5をかけてズームの大きさを決定します。ズーム倍率を変更するには、スライダの右のボックスに数値を直接入力するか、スライダをドラッグします。

## アンカーポイント

ビューファインダの「アンカー(デフォルトで中央に表示されている照準マーク)」を移動します。ズームや回転は、ビューファインダのアンカーポイントを基準点として行われます。

## カメラ

「カメラ」タブで、「位置と大きさ」タブで設定したワークスペース上のビューファインダの位置の「視点」を変更できます。



カメラタブと3Dカメラコントロール



## Note

X、Y、Zのいずれか1つの値が変更された場合、カメラアングルが変更されるため、他の値にも影響します。お好みの位置にカメラを合わせるには、複数の設定を行わなければならない場合があります。

## 3D カメラコントロール

3D カメラコントロールエリアの球体部分を動かして、ビューファインダを任意の方向に回転させることができます。カメラアングルを変更するには、「3D カメラコントロール」内の球体部分をマウスでドラッグして動かす、もしくは調整用の3つのリングを使用します。リングは以下の三つの位置にあります。

- ・3D カメラコントロールの周囲のリング : カメラをZ方向に移動させます。
- ・3D カメラコントロールの右側のリング : カメラをX方向に移動させます。
- ・3D カメラコントロールの下のリング : カメラをY方向に移動させます。

XYZ値フィードのすぐ右側のボックスに直接値を入力して設定することもできます。

## Z軸回転

カメラを複数回回転させる機能です。正の数字はカメラを時計回りに、負の数字はカメラを反時計回りに回転させます。3D カメラコントロールのZ値がマイナスの場合、カメラは完全な一回転を行いません。

## パース

カメラの焦点距離を変更します。

他のタブの値には影響せず2D画像の歪みの度合いを調節し、3Dエフェクトを強調、抑制します。この値が大きくなるほど、歪みの度合いが増していきます。

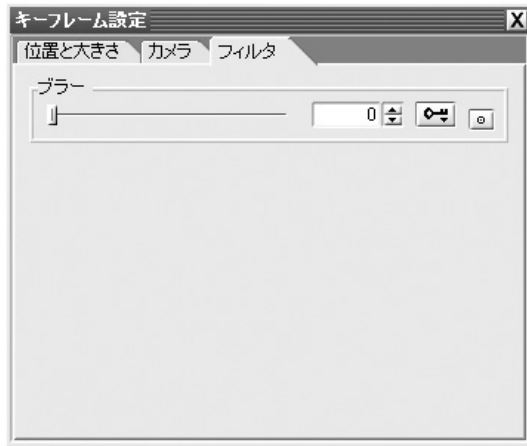


## Note

パースをきつく設定すれば、よりダイナミックな3D効果を得ることができます。

## ● フィルタ

Imagine2.0のブラーの使い方は、他の設定項目と似ています。数値はぼかしの程度を表し、0～100の範囲で設定できます。0はぼかしのかかっていない状態。100は最大までぼかしをかけた状態です。



キーフレーム設定のフィルタ



### Note

ブラーを設定すると、カメラのピントを合わせようとしているような効果を得ることができます。


## ● 設定タブを使ったキーフレームの設定

キーフレーム設定タブの値を変更すると、タイムライン上のカーソル位置に、その値でキーフレームが設定されます。この章の「**タイムライン**」の項で詳しく説明します。

数値の横にあるボタンは、タイムライン上のカーソル位置にキーフレームが存在するかどうかで、機能が変化します。

### キーフレームインジケータ

タイムライン上のキーフレームの値を調整します。このボタンをクリックするとドロップダウンメニューが開きます。タイムラインカーソルがキーフレーム上にあるときにこのボタンが表示され、キーフレームを削除したり他のキーフレームの場所に移動したりすることができます。

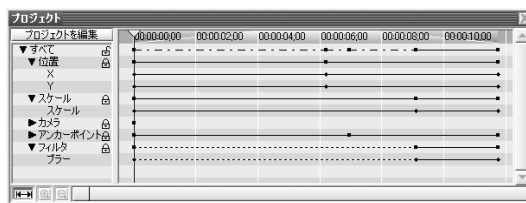
 キーフレームが設定されていない場所では、このボタンが表示されません。ボタンがこの状態のときには、タイムライン上にキーフレームを設定したり、他の場所のタイムラインの位置に移動したりできます。補間バスが設定された場所にタイムラインカーソルが位置しているときには、ドロップダウンメニューから補間モードを変更することができます。

## ☐ デフォルトに戻す

設定されている値がデフォルト値に戻ります。カーソルの位置にキーフレームが存在しない場合には、デフォルト値でキーフレームを追加します。

## タイムライン

シーン編集モードのタイムラインには、作品のキーフレームに関するすべての情報が表示されます。キーフレームの追加方法については、キーフレーム設定ウィンドウを参照してください。そこでは各変数の数値を示しています。



タイムライン

## ● キーフレーム

シーン内のある地点にパラメータを設定します。パラメータが設定された地点のことを「**キーフレーム**」と呼びます。シーン編集モードでタイムライン上に値を設定し、前後のキーフレームとの間の補間モードを設定すると、自動的にアニメーションが作成されます。ビューファインダやキーフレーム設定タブでパラメータを設定し、タイムラインカーソルの位置にキーフレームを追加します。

タイムライン上のキーフレームグループを見分けるのは簡単です。キーフレームのメイン・カテゴリは常に■で表示され、カテゴリ内の変数は◆で表示されます。

### キーフレーム

キーフレームとは、パラメータを保持するマーカーのことです。データには位置、スケールなど、Imagine2.0で使用するさまざまなものがあります。キーフレームと補間を設定することで、タイムライン上のタイム進行に応じたモーションパスを作り出すことができます。Imagine2.0ではこのようにして、モーションを作っていきます。



## キーフレームグループ

左のエリアには、キーフレームグループと呼ばれるパラメータが表示されています。左横にある三角形のアイコンをクリックすると、対応するカテゴリのそれぞれのパラメータや、その間に指定されている補間、タイムライン上の位置が表示されます。

キーフレームグループで設定できるパラメータには以下のようなものがあります。

- ・ **位置** ..... ビューファインダの左上隅を基点 (0. 0) とする、X 値、Y 値を表示します。
- ・ **スケール** ..... ビューファインダのスケール値 (F) を表示します。F 値が1の場合には、画像サイズと出力されるデータのサイズがほぼ等しいことを表しています。モニタには、ピクセルアスペクト比を設定できるものもあり、その場合にはかならずしも同じにはなりません。
- ・ **カメラ** ..... ビューファインダの 3D 方向の傾きを表すパラメータです。
- ・ **アンカーポイント** .. ビューファインダの中心点であるアンカーポイントの位置を表しています。
- ・ **フィルタ** ..... ブラーフィルターを表しています。

## ● キーフレームグループの固定

Imagine2.0には、特定のキーフレームグループ、またはすべてのキーフレームグループの設定をロックするオプションがあります。

ロックを有効にすると、グループ内のいずれかのパラメータが変更された場合に、各コンポーネントのパラメータ変更の有無にかかわらず、すべてのコンポーネントに対してキーフレーム処理が行われるようになります。たとえば、カメラのキーフレームグループをロックしてX角とパースを変更した場合、キーフレームにはY値、Z角とパースが設定されます。

これは、キーフレームでパラメータの変化がある場合に、最後に行われたパラメータ変化からではなく、最後に設置されたキーフレームからモーションが開始されることを、確実に行うためのものです。

## ● 補間

設定された2つのキーフレーム間において、すべてのフレームに対する関数値が算出されます。Imagine2.0では、キーフレーム間の補間によってモーションを作成します。各キーフレームグループには、変数が割り当てられており、各グループ名の横のプルダウンボタンで構成されています。補間を変更する場合、変更するキーフレームグループで個々の変数を変更するか、キーフレームグループを一括で修正できます。Imagine2.0には、3種類の補間があります。

### ■-----■ 一定(スキップ) 補間

キーフレーム間に動作をつけずに、位置、ビューファインダの角度、大きさを変更できます。「一定」という名称は、最初にくるキーフレームの値が、補間において常に一定であるところからきています。ここでは、原則としてキーフレームに設定されているパラメータは、次のキーフレームまで常に一定になります。ビューファインダの位置は、キーフレームが切り替わるごとに、設定にしたがって変更します。一定補間は、タイムライン上およびワークスペース上では、点線で表示されます。

### ◆——◆ 直線補間

ビューファインダは、キーフレームのマーカ位置の間で直線移動します。また、ビューファインダが回転あるいは画面や目盛版を移動する一定の安定した比率が表示されます。キーフレームが複数ある状態で直線補間を使用すると、ビューファインダの動きは、当然とがった動きになります。直線補間は、タイムライン上およびワークスペース上では、ダッシュラインで表示されます。

### ■————■ 曲線補間

柔軟性に富んだ滑らかな曲線を使用することで、カメラをより自由に動かすことができます。コントロールポイントを調節すれば、曲線の鋭さを変更できます。自然な曲線をつくれるので、曲線補間はモーションを作成するには最も自然な方法だと言うことができます。曲線補間は、タイムライン上およびワークスペース上では、実線で表示されます。

### ■-----■ 複数(混在) グループ

この画像は、グループ(位置、大きさ、カメラ)内の変数に異なった種類の補間が使用されている場合に、グループのヘッダー部分に表示されます。

### 曲線コントロールポイント

曲線コントロールポイント(単にコントロールポイントとも言う)は、ワークスペース内において、2つのポイント間で曲線補間のパスツールを使用している場合に使用できます。コントロールポイントは、曲線補間を選択している場合に、曲線の一番端にあるキーフレームマーカの上に表示されるハンドルバーです。コントロールポイントを使用すれば、曲線の湾曲率を調節することができます。キーフレームマーカが曲線補間の始点あるいは終点にある場合、コントロールポイントは1つになります。キーフレームマーカが2つの曲線の間にある場合、それぞれに1つずつでコントロールポイントは合計2つになります。

#### 大きさを合わせる

このボタンをクリックすると、有効スペースに合わせて自動的にタイムラインの表示サイズを調整します。このボタンをオンにすることで、常にタイムラインウィンドウが画面幅に合わせて最適なサイズに調整されます。このボタンが無効の場合には、タイムラインウィンドウの下の部分のスライダタブを使って、画面に表示される範囲を移動させることができます。

#### ズームイン

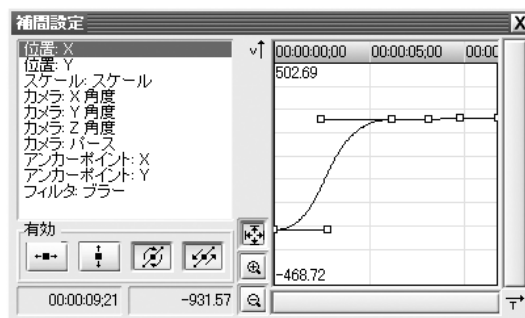
タイムラインを拡大表示します。このボタンは**[大きさを合わせる]**ボタンがオフになっている際に有効となります。

#### ズームアウト

タイムラインを縮小表示します。このボタンは**[大きさを合わせる]**ボタンがオフになっている際に有効となります。

## スプラインエディタ

「スプラインエディタ」を使用すれば、モーションパス(一連の動作)の補間設定、スケール、カメラなど、詳細な設定を行うことができます。



「スプラインエディタ」のグリッド線の上に、キーフレームと補間の設定値が表示されます。マス目上のキーフレームの値やパス(動作)の設定値を変更できます。補間の設定は、シーン編集モードのタイムライン上で変更します。

左側のエリアのリスト上の項目にカーソルを合わせると、対応するスプラインカーブが右のマス目上に表示されます。コントロールポイントを使って曲線の湾曲率を調整し、補間の設定値を指定します。

スプラインエディタ画面の左下のボタンを押して、スプラインカーブを調整できる方向を指定します。対応するボタンが押されていない方向には、コントロールポイントを動かすことはできません。

### 時間軸を変更

キーフレームの時間軸を変更できるようになります。

### キーフレームの値を変更

選択したキーフレームの変化の度合いを変更できるようになります。

### 角度を変更

キーフレームの周囲のコントロールポイントの回転角を変更できるようになります。現在のパラメータで曲線を変更します。

### 長さを変更

キーフレームからのコントロールポイントの長さを変更できるようになります。この値がキーフレームからのモーションの変化の度合いを表します。

以下のツールはウィンドウ内のグリッド線を調整します。



### カーブにあうように画面をフィット

スプライン曲線が画面内に表示されるように、画面を調整します。コントロールポイントやキーフレームが変更されるたびに、画面も調整され、常にカーブ全体が表示されるようになります。



### 編集画面にズームイン

特定のグリッド線に対して画面をズームインします。



### 編集画面からズームアウト


スプラインのグリッド線内の地点を基点にズームアウトします。

---

## アルファチャンネル

---

アルファチャンネルは、編集中の作品で使用している動画像の全フレームのすべてのピクセルの透明度をコントロールします。アルファチャンネル対応の編集ソフトウェアをお持ちの場合、アルファチャンネルを使った画像を作成し、Imagine2.0で使用できます。Imagine2.0でアルファチャンネルを使うには、作品のオリジナル(ソース)画像にアルファチャンネルが含まれていなければなりません。

プレビューツールバーの  **[アルファプレビュー表示]** ボタンをクリックします。このボタンは、画像にアルファチャンネル情報が含まれていない場合でもオンにすることができます。

出力データでアルファチャンネルを有効にするには、

1. DirectShowの非圧縮RGBAコーデックを使用してAVIにレンダリングしてください。**[ファイルに出力]**ダイアログの**[設定]**ボタンをクリックし、**[アルファチャンネルを使用]**ボタンにチェックを入れます。
2. アルファチャンネルに対応したビデオ編集用ソフトウェアのプラグインを使用します。  
Imagine2.0のトランジションで使用されているアルファチャンネル情報を保持した状態でインポート可能です。



# Imaginate<sup>2.0</sup>

## Chapter 4

### ウィザード

Imagine2.0には、さまざまなツール、機能、ガイドなどがありますが、ウィザードはそのなかで最も便利な機能です。

Imagine2.0のウィザードを使えば、シーンおよびプロジェクトのモーションを、簡単な質問に答えていくだけで作成することができます。画面に表示される指示にしたがって設定していきます。本章では、ウィザードとその機能について詳しく説明します。

## ウィザードの一般的な機能

Imagine ウィザードは、他の一般的なウィザードと同様、選択項目を選んで**【次】**ボタンで次のステップに進むことを繰り返していきます。

ウィザードの直前のステップで選択した内容に変更を加える場合には、**【前】**ボタンをクリックします。**【前】**ボタンを繰り返し押し、ウィザードの最初の画面に戻ることもできます。

**【キャンセル】**ボタンをクリックすると、ウィザードを終了して、直前の状態に戻ります。

ウィザードの最後の画面では、**【次】**ボタンおよび**【前】**ボタンはグレーアウトされています。**【終了】**ボタンをクリックすると、ウィザードを終了します。

## 新規プロジェクトウィザード

初期設定では、Imagine2.0を起動したときに表示される画面で、「**新規プロジェクトウィザード**」を使用してプロジェクトを作成するかどうかを選択します。このウィザードを使用すると、簡単にプロジェクトを作成することができます。起動時にこのウィザードが表示されないようにするには、ウィザードの最初の画面で**【最初にこのウィザードを起動】**のチェックをはずします。



メインツールバーで**【新規プロジェクトウィザード】**ボタンをクリックすると、アプリケーションを起動した後でも、ウィザードを開始することができます。



### Note

ウィザードで設定した内容をもういちど設定しなおしたい場合には、**【元に戻す】**ボタンを1度クリックすると、ウィザードを実行する前の状態に戻ります。



### Note

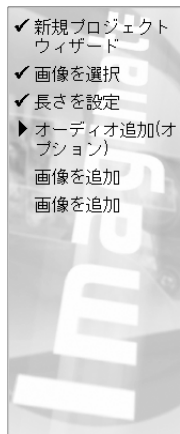
新規プロジェクトウィザードを使えば、複数の画像、トランジション、音声を選択して、完全なプロジェクトを簡単に作ることができます。



## ウィザード起動画面

「新規プロジェクトウィザード」の最初の画面では、「**テンプレートを使って作成する**」か、「**選択肢にそって設定を作成する**」かを選択します。いずれかを選択し、**[次]**ボタンをクリックします。

ウィンドウの左側のリストは追加アシスタントです。ウィザード全体のステップと、現在どこまで完了したかを表示しています。



ウィザード進行状況リスト

このエリアはナビゲーション用の表示であり、ここに表示されている項目から直接設定を変更することはできません。

## ● 画像の追加

直前の画面でいずれの項目を選んだ場合でも、この画面では、プロジェクト追加する画像を選択します。「**画像を選択**」ダイアログの**[追加]**ボタンをクリックして、プロジェクトに画像を追加します。

プロジェクトで使用する画像をすべてこの画面で選択します。Ctrl キーを押しながら画像を選択すると、一度に複数のファイルを選択できます。異なるディレクトリから画像を追加するには、再度**[追加]**ボタンを押して、画像を選択してください。



1つのプロジェクトに最大200までの画像を追加できます。

現在選択されている画像がリスト内に表示されます。**[削除]**ボタンをクリックすると、リストからすべての画像が削除されます。

## テンプレートを使ったプロジェクト作成

**[テンプレートを使って作成する]**を選択すると、画像を追加した後に使用するテンプレートを選択します。テンプレートは、さまざまなテーマにあわせてオーディオ、アニメーション、オーバーラップ長があらかじめ設定されています。

選択を行った後、**[終了]**をクリックすると、Imagine2.0のメイン画面が表示されます。ストーリーボードにオーディオ、シーン長、トランジションなどが設定されていることを確認してください。

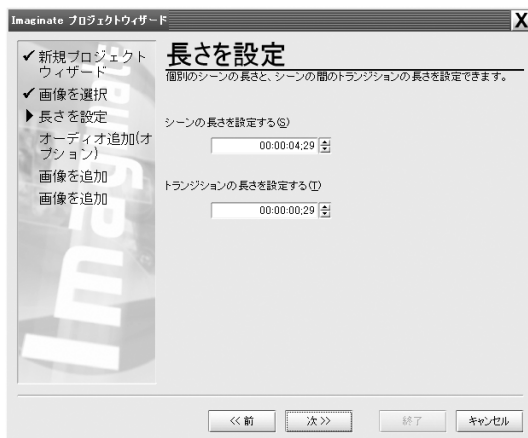
## プロジェクトの設定を変更する

最初の画面で**[選択肢にそって設定を作成する]**を選択した場合には、作成するプロジェクトのさまざまな設定項目についての質問が表示されます。画像を選択後、表示される画面の支持にしたがって設定していきます。

### ● 長さを設定

この場合の長さとは、シーンの長さ(各画像の長さ)と、トランジションの長さ(2つのシーン間のオーバーラップの長さ)の両方を指します。

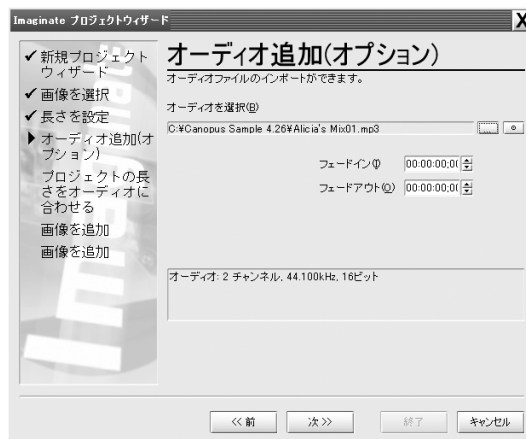
それぞれの長さを設定すると、追加されたすべてのシーンとそれに対応するトランジションに長さが適用されます。



このウィンドウで設定した内容は、作成されるプロジェクト全体に適用されます。

## オーディオ追加

プロジェクトに加えるオーディオファイルをインポートします。  
[...]ボタンをクリックして、オーディオファイルを選択します。



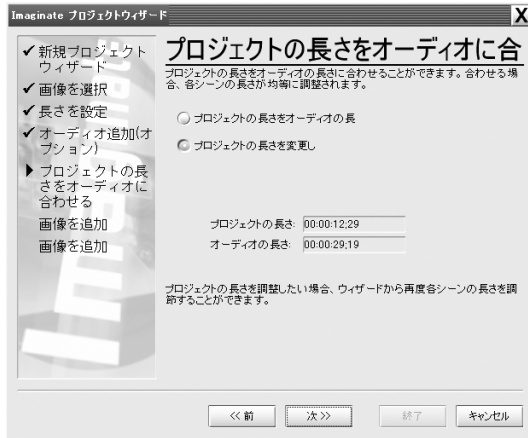
「オーディオ追加」ダイアログ

追加するオーディオファイルを選択後、フェードイン、フェードアウトの長さを指定します。

この画面の下のエリアには、追加するオーディオファイルの情報が表示されます。

## プロジェクトの長さをオーディオに合わせる

次に「プロジェクトの長さをオーディオに合わせる」ダイアログが表示されます。プロジェクト全体の長さをオーディオの長さにあわせて調整するかどうかを決定します。



オーディオファイルの長さにあわせて、プロジェクトの長さを調整することができます。

## 画像を追加する

以上の設定をすべて完了すると、以下のダイアログが表示されます。

**[画像を追加]** ボタンをクリックすると、選択した画像をプロジェクトに組み込みます。

このボタンを押すと、これ以前のステップに戻ることはできなくなりますので、設定した内容をよく確認してください。

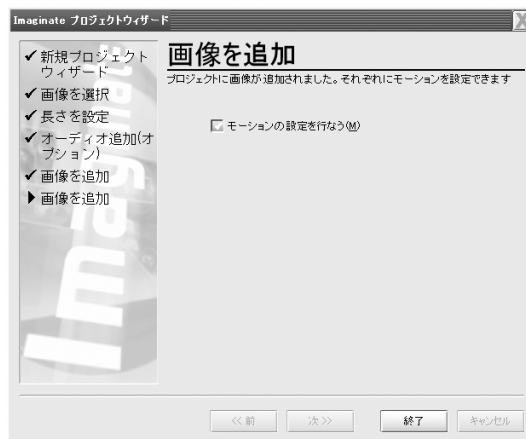


選択した画像がシーンとしてプロジェクトに追加されます。

## ● 追加された画像

これでプロジェクトにシーンが追加されました。それぞれのシーンは、設定した内容でストーリーボードに追加されています。**[終了]**ボタンをクリックすると、Imagine2.0のメイン画面に戻ります。

ストーリーボード に追加したばかりのシーンにモーションを設定したい場合には、**[モーションの設定を行う]**にチェックを入れます。



「新規プロジェクトウィザード」最終ステップ

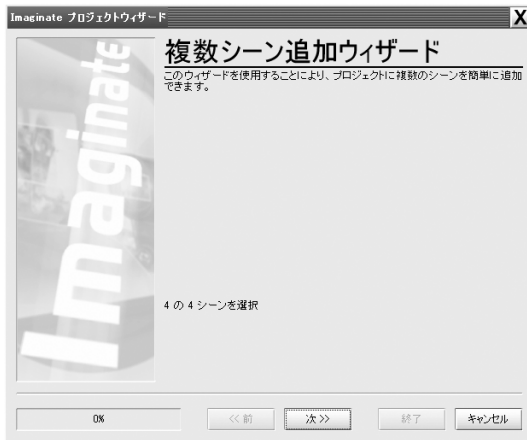
この項目にチェックをつけて**[終了]**ボタンをクリックすると、引き続き**「複数シーン追加ウィザード」**が起動します。先ほど作成したプロジェクトのシーンにモーションを作成していきます。

## 複数シーン追加ウィザード

「複数シーン追加ウィザード」は、ストーリーボード上の複数のシーンに対して一括でモーションを設定することができます。「複数シーン追加ウィザード」を使えば作業を効率化することができます。



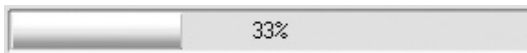
メインツールバーの[シーンウィザード]ボタンをクリックします。



複数シーン追加ウィザードの最初のダイアログ

このページの左下には、選択している現在選択されている画像数、プロジェクト内の画像総数が表示されています。

「複数シーン追加ウィザード」には、ウィザードの進行状況を示すプログレスバーがあります。



### Note

「新規プロジェクト作成ウィザード」を使わずに、Imagine2.0のメイン画面から直接「複数シーン追加ウィザード」を起動する際には、かならず、モーションを設定するシーンをストーリーボードで選択しておいてください。何も選択されていないと、ストーリーボードのすべてのシーンに設定が適用されます。

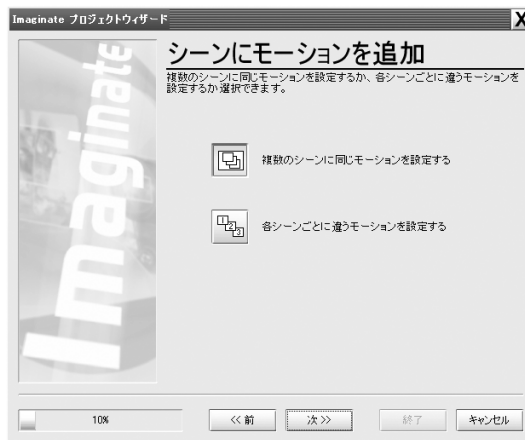


### Note

複数のシーンに一度にモーションを追加すると、ワークフローを簡素化することができます。

## ● シーンにモーションを追加

このダイアログでは、複数のシーンに同じモーションを設定するか、シーンごとに違うモーションを設定するかを選択します。



すべてのシーンにモーションを適用するほうが時間はかかりませんが、各シーンに個別にモーションを設定するときのように、それぞれに微妙な違いを出すことはできません。

### 複数のシーンに同じモーションを設定する

[複数のシーンに同じモーションを設定する] ボタンを選択し、[次] ボタンをクリックします。



[複数のシーンに同じモーションを設定する] ボタン

これは複数のシーンにモーションを設定する最も簡単な方法で必要な設定も少なくてすみます。実際にプロジェクトをレンダリング出力する前に、各シーンに対してより詳細に設定を加えることも可能です。

## ● シーンに設定するモーションを選択

すべてのシーンに同じモーションを適用する際に、以下の3タイプの中からモーションを選択します。



## 1 モーション無し

モーションの無い静止画をシーンとして設定します。各タイムラインの最初で変数ごとにキーフレームが生成されます。このオプションを選択して[次]ボタンをクリックすると、ウィザードの最終ページに進みます。

## 2 簡単なモーションを設定する

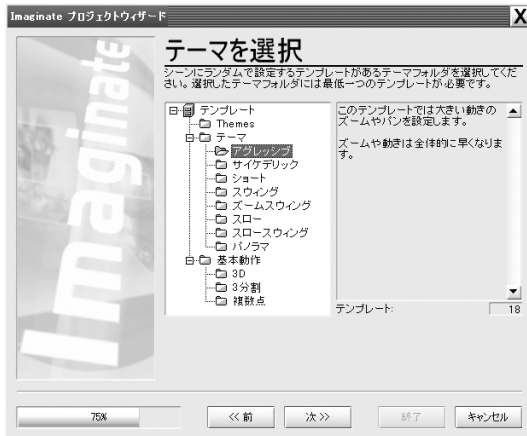
現在選択されているすべてのシーンにごく一般的なモーションを適用します。このモーションは、選択されている画像のタイプ(風景か人物の画像か)を調べ、それぞれに応じて一般的なモーションを追加します。モーションには、パン、ズーム、回転などを組み合わせることができます。このオプションを選択して[次]ボタンをクリックすると、ウィザードの最終ページに進みます。

## 3 テンプレートから選択する

テンプレートテーマを選択し、それぞれのシーンに対して、そのテーマのテンプレートをランダムに適用します。シーンに変化をもたせることができますが、プロジェクトの設定項目は他よりも多くなります。

# ● テーマを選択

テンプレートのテーマを選択します。



選択されたテーマとその説明

フォルダまたはテーマを選択すると、その**テーマの概要説明**と設定されている**テンプレート数**が表示されます。

[次]ボタンをクリックして、現在選択されているテーマを適用します。最後に[終了]ボタンを押すと、設定完了です。

設定をやりなおすには、このページが最後のチャンスになります。

## 各シーンごとに違うモーションを設定する

[各シーンごとに違うモーションを設定する]を選択し[次]ボタンをクリックすると、選択したすべてのシーンに対して、1つずつ順番にモーションを設定していくことができます。

設定中のシーンは、[モーションのタイプを選択]ウィンドウのプレビューエリアに表示されますので、順番にモーションを選択していきます。すべてのシーンへの設定が完了するまでは、引き続き[モーションのタイプを選択]ウィンドウが表示されます。



[各シーンごとに違うモーションを設定する]ボタン

### ● モーションのタイプを選択

このページでは、5つのモーションタイプから使用するものを1つ選択します。[簡単なモーション]と[モーション無し]の選択項目は、[次]ボタンを押すだけでそのプロパティが適用されます。それ以外の項目は、[次]ボタンをクリック後、その詳細を設定します。

他の3つのオプション([テンプレートから]、[2点間のモーションを設定]、[複数点間のモーションを設定])では、それぞれ詳細な設定が必要ですが、それぞれのシーンに適用されるモーションをよりダイレクトに設定していくことができます。



それぞれのシーンに適用するモーションタイプを選択します。

このダイアログのプレビュー部分には、現在モーションを適用させようとしているシーンが表示されています。

## ● 詳細設定の不要なモーションタイプ

### □ 簡単なモーション

このオプションは、現在選択されているすべてのシーンに簡単なモーションを適用します。モーションは、選択した画像のタイプ(風景か人物画像か)を識別し、それに適したモーションを設定します。モーションには、スライドパン、ズーム、回転を組み合わせて入れることができます。このオプションを選択して[次]ボタンをクリックするとモーションが適用されます。

### □ モーション無し

このオプションは、モーションの無い静止画像を生成します。各タイムラインの初めの変数ごとに、キーフレームが生成されます。このオプションを選択して[次]ボタンをクリックするとモーションが適用されます。

## ● 簡単な設定が必要なモーションタイプ

### □ テンプレートから

Imagine2.0の最も優れた機能の1つがモーションテンプレートです。シーンごとにテンプレートを選択して適用していくのが、プロジェクトにさまざまなカメラの動きをもたせるのに適切な方法ですが、プロジェクトを設定するときに入力の必要な項目は多くなります。

このボタンを選択後[次]ボタンをクリックして現れるウィンドウに、選択可能なテンプレートテーマが表示されます。テーマのフォルダをクリックすると、そのテーマにどんなテンプレートが含まれているかを確認することができます。



テンプレートの選択

シーンウィザードの最初のウィンドウで設定する**【テンプレートから選択する】**項目とは異なり、ここではテンプレートのテーマを選ぶのではなく、テンプレートそのものを選択します。

現在のシーンに適用したいテンプレートを選択し、**【次】**をクリックします。すると、「**モーションタイプを選択**」ウィンドウページに戻り、次のシーンに追加するモーションタイプを選択します。すべてのシーンのモーション設定が完了した場合には、**【終了】**ウィンドウが表示され、**【終了】**ボタンをクリックすると、ストーリーボードに戻ります。

## 2点間のモーションを設定

このオプションを使用すると、現在選択されているシーンに、簡単に、素早く2点間のモーションを設定することができます。

このオプションの次のページでは、2点間のモーションを設定する開始位置を設定します。



開始位置設定ダイアログ

ここで、ビューファインダをドラッグしてウィンドウ内の任意の位置に移動または拡大縮小、などを行うことができます。また、画像の周囲の矢印をクリックして、ビューファインダを画像の端まで移動させることもできます。

**【位置をリセット】**ボタンをクリックすると、ビューファインダは初期設定の位置とサイズにセットされます。**【全体を表示】**ボタンをクリックすると、画面全体を選択することができます。

開始位置の設定終了後【次】ボタンをクリックすると、終了位置設定ダイアログに進みます。



終了位置設定ダイアログ

終了位置設定ダイアログでは開始位置の設定と同様に、シーンの終了時のビューファインダの位置を指定します。これらの設定値をさらにカスタマイズしたい場合には、ウィザード終了後、シーン編集モードでさらに詳細な設定を行うこともできます。詳細については、「第5章：Imaginate2.0を使う」を参照してください。

ビューファインダの位置を指定し、【次】ボタンをクリックすると、【モーションタイプを選択】ウィンドウに戻ります。すべてのシーンへのモーション指定が完了後、【終了】ウィンドウが表示されます。【終了】をクリックすると、ストーリーボードに戻ります。

## 複数点間のモーショを設定

このシーン設定オプションを使用すると、複数の点を使ったモーションを作成できます。ウィザードでは、32個までの点を設定することができます。[次]ボタンをクリックして「複数点間のモーショを設定」ウィンドウに進みます。



複数点間のモーショを設定

ウィンドウ中央にある設定ウィンドウを使用してビューファインダの位置を決めます。右側のリストでハイライトされているものが、現在のビューファインダのポジションです。

まず、位置1を設定します。ビューファインダを移動、拡大、縮小させ、設定する位置を指定します。ビューファインダの情報は、リスト内の現在ハイライトされているポジションに適用されます。

別のポジションを追加するには、プラス[+]ボタンをクリックします。初期設定パラメータを持つ新規ポジションが追加されます。ここで、ポジションの変更または拡大縮小を行います。このパラメータは、位置2に適用されました。

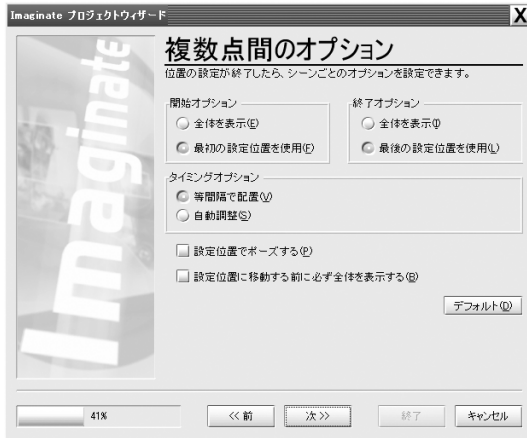
設定した位置の順番を並べ替えるには、並べ替えたい「位置」にカーソルを合わせ、上・下矢印を使用します。

設定した位置を削除したい場合には、マイナス[-]ボタンをクリックします。現在ハイライトされているポジションがリストから削除されます。

シーンのすべてのポジションを設定した後、[次]ボタンをクリックして、次のページに進みます。

## 複数点間のオプション

「複数点間のオプション」ウィンドウでは、シーンごとのオプションを設定することができます。



初期設定値の「複数点間のオプション」ウィンドウ

### 開始／終了オプション

開始オプションでは、最初の設定位置の前に画像全体からのズームを追加するか、最初に指定したカメラ位置から開始するかを選択します。終了オプションでは、最後の設定位置が表示された後、ズームで画像全体を表示するかどうかを指定します。

### タイミングオプション

【等間隔で配置】を選択すると、指定のシーン長の各キーフレーム間の時間を均一に配分します。たとえば、10秒のシーンにキーフレームが5つある場合、キーフレームは2秒ごとに現れます。

【自動調整】は、シーン内の動きの変化を分析し、最も滑らかなカメラモーションになるキーフレームの間隔にします。

【設定位置でポーズする】にチェックを入れると、再生中に各キーフレームでビューファインダを一時停止するよう、タイムラインにキーフレームを追加します。

【設定位置に移動する前に必ず全体を表示する】にチェックを入れると、キーフレーム間にズームを行い、全画像を表示します。ズームおよびポジションの変更があるたびに、キーフレームがタイムラインに追加され、全画像をズームインまたはズームアウトして表示します。

**【デフォルト】**は、このページのすべてのオプションを、初期設定値にリセットします。

選択の完了後**【次】**ボタンをクリックして、**【モーションのタイプを選択】**ウィンドウに戻ります。すべてのシーンの設定が完了すると**【終了】**ウィンドウが表示されます。**【終了】**ボタンをクリックして、ストーリーボードに戻ります。

## シーン設定ウィザード

シーン編集モードでシーンにモーションを設定している際に、ウィザードを使用して設定することもできます。「プロジェクト」メニューの「シーンウィザード」を選択します。

また、メインツールバーから**【シーンウィザード】**アイコンをクリックして起動することもできます。これは、**【複数シーン追加ウィザード】**を開くのと同じボタンです。

シーンウィザードの使い方は、**【複数シーン追加ウィザード】**と同じですが、このモーションは1シーンだけに適用される点が異なります。最初のページには「シーン設定ウィザード」と表示されますが、**【次】**ボタンをクリックすると**【モーションのタイプを選択】**ウィンドウが表示されます。



シーン設定ウィザードでのモーションタイプを選択します。

各設定の詳細については、この章の「複数シーン追加ウィザード」の項を参照してください。



## シーン追加ウィザード

プロジェクトウィザードを使用すると、現在開いているプロジェクトが、ウィザードで作成するプロジェクトに置き換えられますが、「シーン追加ウィザード」では、現在のプロジェクトにシーンを追加します。ストーリーボード上の現在選択されているシーンの後ろか、「シーン編集モード」で設定中のシーンの後ろに、新たなシーンが追加されます。「シーン編集」モードでウィザードを開始した場合には、設定完了後、「プロジェクト編集」モードに戻ります。

シーンとして使用している画像を選択した場合、それらの画像をそのままストーリーボードに適用し、ウィザードのオプション設定部分に進んで画像のモーションを設定することができます。

シーン追加ウィザードの使い方は、「新規プロジェクトウィザード」とほぼ同じです。詳しい使い方は、本章の初めにある「新規プロジェクトウィザード」の項を参照してください。

シーン追加ウィザードは、プロジェクトメニューで[シーンウィザードを追加]を選択して起動します。



# Imaginate<sup>2.0</sup>

## Chapter 5

Imaginate2.0 を使う

Imagine2.0は総合的な機能を持っているだけでなく、簡単に使えるソフトウェアです。ウィザードを利用すれば、簡単に素早くプロジェクトの作成を行うことができます。また自分の手で直接設定作業を行いたいユーザーのために、本章ではImagine2.0のさまざまな使用法と機能について説明します。

## 「Imagine プロジェクト」とは何か？

Imagine2.0 プロジェクト(.ivp)は、一般にさまざまなカメラの動きとオプションのオーディオサウンドトラックを含む複数の高解像度画像(シーン)で構成されています。Imagine2.0 プロジェクトは、大きなビデオプロジェクトで使用される動的なフォトモンタージュまたはスライドショーとして、ビデオにレンダリングすることができます。また、ソフトウェアプラグインを使用するノンリニアビデオ編集ソフトウェアに直接インポートすることもできます。

## プロジェクトの作成

Imagine2.0のプロジェクトを作成する方法は数多くあります。最短時間でプロジェクト全体を構築する最も簡単な方法は、ウィザードを使用する方法です。Imagine2.0のウィザードの詳細説明は、「**第4章：ウィザード**」を参照してください。

包括的でカスタマイズ可能なインターフェースにより、Imagineワークフローはユーザーごとに異なり、素早く簡単にImagineプロジェクトを生成する独自の手法をすぐに作成することができます。

プロジェクト作成過程で使用するImagineインターフェースの各要素に関する詳細については、「**第3章：インターフェースとソフトウェアの使い方**」を参照してください。

通常のImagineワークフローは、シーンの追加、オーディオのインポート、モーシヨンの適用、設定値のプレビュー、ビデオファイルへのプロジェクトのレンダリングで構成されます。

## シーンの追加

一連のシーンを作成するためにプロジェクトに個々の画像を追加する作業が、Imagineプロジェクトを作成する第1ステップです。Imagine2.0にインポートされた画像ファイルは、自動的にシーンになります。



ストーリーボード内のシーン

ストーリーボードに画像をインポートする方法は、多数あります。任意の長さの画像を最大200までストーリーボードに入れることができます。画像のインポートを開始するには、ストーリーボードを表示した状態で「プロジェクト編集モード」にしなければなりません。Imagine2.0へ画像ファイルをインポートする方法はいくつかあります。

- ・ストーリーボードの左上部分にある**[シーン追加]**ボタンをクリックします。「**ファイルを開く**」ダイアログが表示されるので、追加する画像を選択します。
- ・ストーリーボードをダブルクリックします。「**ファイルを開く**」ダイアログが表示されます。
- ・ストーリーボードを右クリックします。表示されるメニュー(状況に応じて異なる)から、**[シーンを追加]**を選択します。
- ・**[プロジェクト]**メニューから**[シーンを追加]**を選択します。「**ファイルを開く**」ダイアログが表示されるので、追加する画像を選択します。このオプションは、シーン編集モードでも使用できます。
- ・直接ストーリーボードへ画像をドラッグ&ドロップします。

使用したい画像を選択すると、その画像はImagineストーリーボードに表示され、詳細設定で設定された初期設定の長さのトランジションで連結されます。

## オーディオの追加

プロジェクトの設定に役立つ重要な要素は、オーディオです。オーディオソースは、任意の長さでプロジェクトに入れることができます。オーディオをインポートするには、次のようにします。

- ・「ファイル」メニューで「オーディオ設定」を選択します。
- ・メインツールバーで、**[オーディオ設定]**ボタンをクリックします。
- ・「ファイル」メニューで「プロジェクト設定」を選択し、「オーディオ設定」セクションでファイルを選択します。
- ・メインツールバーで、「プロジェクト設定」を選択し、「オーディオ設定」セクションでファイルを選択します。

いずれの方法で起動する場合でも、オーディオ設定ダイアログを起動し、使用するオーディオを指定します。



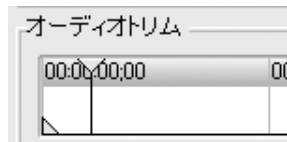
MP ソースファイルを読み込んだときのオーディオ設定画面。

## オーディオファイル

「オーディオ設定」ダイアログで、[...]ボタンをクリックして、必要なオーディオソースを探します。

### ● オーディオトリム

オーディオソースをインポートした後、「オーディオトリマー」を使用して、必要な長さにオーディオをトリム(長さの編集)することができます。オーディオソースの全長が無地の白いバーで表示されます。このバーの左下または右下にある三角形をドラッグして、イン(開始)点/アウト(終了)点を設定します。バーが伸縮してプロジェクト中で使用される箇所が表示されます。



オーディオトリマーとカーソル

オーディオトリマー内のカーソルは、現在の再生位置を表します。

## 再生

**[オーディオを現在のカーソル位置から再生]** ボタンをクリックすると、オーディオの全持続時間を再生します。**[トリム位置のみ再生]** ボタンを押すと、トリムした長さでオーディオを再生します。**[再生停止]** ボタンをクリックすると、すべてのオーディオ再生を停止します。

## 時間

時間表示は、オーディオトリマーと共に動作します。個々の編集ボックス内をクリックして、イン(開始)点とアウト(終了)点を手動で設定することができます。または、スピンコントロールを使用して、値を決めることができます。**[Set]** ボタンをクリックすると、その位置にイン点、アウト点が設定されます。

## フェード設定

フェードインとフェードアウトの長さを設定します。フェードインはゼロから始まりフルボリュームまで増えます。フェードアウトは、指定した位置から開始しファイルの終わりでボリュームがゼロになります。

## 時間

オーディオとプロジェクトの長さを表示します。オーディオの長さは、現在トリムされているオーディオの長さを表します。プロジェクトの長さは、現在のプロジェクト全体の長さです。**[プロジェクトをオーディオに合わせる]** ボタンをクリックすると、現在のオーディオの長さがプロジェクトの持続時間に変わります。



[Audio Conform] ボタン

## ファイル情報

オーディオファイルのプロパティと関連情報が表示されます。

オーディオとビデオを追加すると、プロジェクト内のシーンのモーション設定を開始する準備はすべて完了です。

## シーンにモーションを追加

シーンにモーションを追加する方法は多数あります。自動で行う方法から手動でモーションの詳細設定を行う方法まで多岐にわたります。次のオプションを使用して、シーンにモーションを適用します。

### 詳細設定

詳細設定で標準モーションを追加

「標準モーション」を使用すると、シーンはわずかなモーションが適用されストーリーボードに追加されます。詳細設定を考えなくてすむ上に、プロジェクトに求められる劇的な感覚を加味することができます。

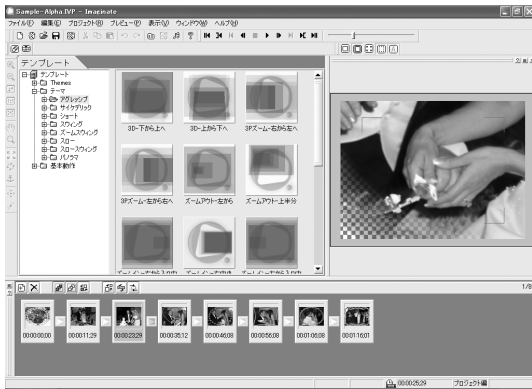
「標準モーション」を設定するには、「編集」メニューで「詳細設定」を選択し、「ストーリーボード」タブの「キーフレーム」で、「標準モーション」を選択します。

### モーションテンプレート

【モーションテンプレート】は、モーションパラメータと共に保存されている設定済みのテンプレートファイルであり、ストーリーボードで選択した任意の数のシーンに適用することができます。

「プロジェクト編集」モードで、テンプレートライブラリのテンプレートを使用すると、素早く簡単にプロジェクトを設定することができます。テンプレートは、「プロジェクト編集」モードのときにのみ利用可能で、ストーリーボードのシーンに適用できる設定済みのモーションが格納されています。選択できる初期設定のテンプレートは多数ありますが、独自にテンプレートを作成して、後で使用するために保存しておくこともできます。





テンプレートライブラリのアイコンは、青と白で表示されています。  
テンプレートテーマは、左側のツリー上のフォルダに含まれています。

左側のツリーからフォルダまたはテーマの1つを選択して、その内容を表示します。各テーマの内容は、プロジェクトに与えられる雰囲気ごとに分類されています。

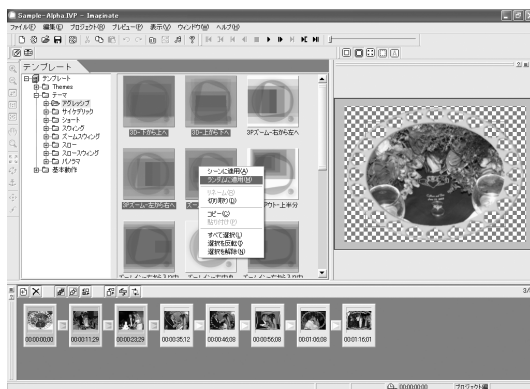
モーショントEMPLATEを適用するには、使用するTEMPLATEをクリックして、設定するストーリーボードのシーンまでドラッグするだけです。

複数のモーショントEMPLATEを複数のシーンに適用するには、必要な数のシーンを選択してから、使用するTEMPLATEをストーリーボードのシーンまでドラッグします。TEMPLATEは、ライブラリに示されている順番に、選択したすべてのシーンに適用されます。



テンプレートをシーンにドラッグ & ドロップして簡単に設定できます。

必要な数のシーンを選択してからそのうちの1つを右クリックし、表示されるメニューで**[ランダムに適用]**を選択することで、複数のテンプレートを複数のシーンに同時に適用することができます。



ハイライトしたテンプレートをストーリーボード内のハイライトしたシーンにランダムに適用します。

「シーン編集」モードで独自のテンプレートを作成し、それをテンプレートテーマフォルダに保存すると、作成したテンプレートがテンプレートライブラリに表示されます。独自のテンプレートの作成については、次の「シーン編集モード」の項で詳しく説明します。

## シーン編集モード

Imagine2.0の基本機能の1つに、画像の表面でカメラの動きをシミュレーションする機能があります。「シーン編集」モードでは、シーンのパスおよびモーションを自由にコントロールすることができます。

この方法でモーションを設定するには、「シーン編集」モードに入らなければなりません。選択したシーンの編集モードに入る方法は多数あります。最初に、ストーリーボード内のシーンのうち設定したいシーンを選択してハイライトします。その後、次のうちの1つを実行します。

- ・ 選択したシーンをダブルクリックします。
- ・ 選択したシーンを右クリックして、表示されるメニューから**[シーンを編集]**を選択します。
- ・ **[プロジェクト]**メニューから**[シーンを編集]**を選択します。
- ・ **[表示]**メニューから**[シーンを編集]**を選択します。
- ・ **[編集モード]**ツールバーの「シーン編集」ボタンをクリックします。

次の操作を行うことで、いつでも「プロジェクト編集」モードに戻ることができます。

- ・タイムラインの[プロジェクトを編集]ボタンをクリックします。
- ・編集モードツールバーの「プロジェクトを編集」ボタンをクリックします。
- ・「表示」メニューで[プロジェクトを編集]を選択します。

## ● モーションの作成方法

これで、「シーン編集」モードに入りました。ここで、シーンのモーション作成を開始することができます。しかし、シーンのモーションを独自に設定するには、その前に、シーンを構成するエレメントについて知らなければなりません。Imagine2.0のモーションは、タイムライン上のさまざまな値のキーフレーム間の補間によって生成されます。

### キーフレーム

ユーザーが設定した値を表すタイムライン上のマーカーです。

### 補間

設定した同じ変数の2つのキーフレーム間の各フレームの値を計算することで、カメラの動きを決定します。

### タイムライン

タイムラインは、決められた時間にわたるキーフレームと補間のグラフィカル表示です。

その特性の詳細については、「第3章：インターフェースとソフトウェアの使い方」を参照してください。

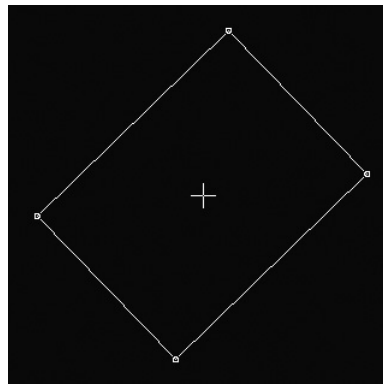


各変数および対応する補間のキーフレームがある、シーンのタイムライン部分。

キーフレームの設定には、ワークスペースのビューファインダを使用します。高度な知識を持つユーザーは、キーフレーム設定ウィンドウを使用することができます。このウィンドウは、「**ウィンドウ**」メニューで選択することができます。

## ● モーションの設定

「**シーン編集**」モードの中で最も便利なツールは、ワークスペースのビューファインダです。このツールは、静止画像を「**撮影**」してムービーに変えるために Imagine2.0 が使用するバーチャルカメラに相当します。

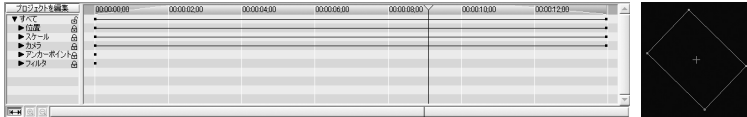


ワークスペースのビューファインダ

ツールを使用してビューファインダを動かすと、タイムラインのキーフレームはタイムラインカーソルの位置に配置されます。これは、シーンにモーションを追加するときに必要な情報のうち最も重要なものです。

ビューファインダの設定に使用する「ワークスペースツールバー」の詳細については、「第3章：インターフェースとソフトウェアの使い方」を参照してください。

キーフレームを設定したい場所に、タイムラインカーソルを移動します。その位置にキーフレームがすでにある場合には、現在のビューファインダの設定値が、そのキーフレームに設定されます。



タイムラインとビューファインダ



キーフレームが、カメラとスケールのタイムラインに自動的に追加されます。

これで、さまざまな値のキーフレームがタイムラインの両端に追加されました。最初のキーフレーム値から再生が始まり、最後まで続き、最終キーフレームが指定したようにビューファインダが移動します。

たとえば、ビューファインダは最初に画像の左下に直線的に達する一方で、シーンの最後のキーフレームは、ビューファインダを画像の右上で少し回転させます。中間の時間は、開始位置から停止位置までカメラを移動するのに費やされます。このシーンを再生すると、画像上を「カメラ」が移動する様子を確認することができます。

シーンに複数の位置と複数のキーフレームがある場合、ビューファインダの動きはキーフレームからキーフレームへと進み、接近しているキーフレームに設定されたパラメータに合わせてその動きが変化します。



#### Note

現在のタイムラインから他の地点に、キーフレームをコピー、切り取り、貼り付けてみてください。編集の結果として生じた変更に応じて、警告が出されることがあります。

## ● 補間モード

キーフレーム間の補間を変更するには、変更したいパラメータを右クリックし、表示されるメニューから、必要な補間を選択するだけです。



タイムラインの補間を右クリックして、補間をLinear(直線)に変更します。

各補間モードの詳細については、「第3章：インターフェースとソフトウェアの使い方」の【タイムライン補間】を参照してください。

## ● さらに多くのシーンの設定

プロジェクトの他のシーンを手動で設定するための1つの方法は、ストーリーボードに戻り、別のシーンを選択して編集する方法です。単純なプロセスですが、次のシーンにすぐに進む場合には、もっと早く行う方法があります。

▶ ナビゲーションツールバーを使用して、【次のシーン】ボタンをクリックします。これで、ストーリーボードの次のシーンに進みます。

◀ ストーリーボードの前のシーンを設定したい場合には、ナビゲーションツールバーの【前のシーン】ボタンをクリックします。

## 詳細なシーン設定

実践的なアプローチおよびビューファインダの利用は、プロジェクトにモーションを作成するための、直接的で楽しい方法です。ビューファインダを設定するとき、ビューファインダによりニュアンスに富んだ精密なコントロールを行える高度なツールにアクセスすることができます。そうしたツールに、「キーフレーム設定」タブ、「アンカーポイント」、「3D コントロール」、「スプラインエディタ」があります。

次に示すツールを使用して値を変更した場合には、タイムラインのキーフレームはタイムラインカーソルの現在位置に配置されますのでご注意ください。

### ● キーフレーム設定タブ

より詳細な設定をしたい場合には、キーフレーム設定タブを使用します。このタブを使用すると、直接ビューファインダを使用しておおよその位置を決めるのではなく、設定ごとに数値を入力することで、正確に値を変更することができます。



左から右：位置と大きさタブ、カメラタブ、フィルタタブ

キーフレーム設定タブは、ビューファインダまたはワークスペースツールを置き換えるのではなく、正確な設定にするために各パラメータを微調整できるように補足します。

キーフレーム設定タブの機能の詳細については、「第3章：インターフェイスとソフトウェアの使い方」を参照してください。第3章の「キーフレーム設定」タブセクションに詳しい説明があります。



### Note

ビューファインダは、説明のために画像内で強調表示してあります。

## アンカーポイント

Imagine2.0の主要なアップグレード機能の1つは、アンカーポイントを自由に設定できることです。ビューファインダ内の十字線が定義するこの新しいツールを使用すると、ビューファインダはビューファインダ内の任意の位置にアンカーポイントを置くことができます。これは、画像の端近辺をパンしているときに、背景色を表示したくない場合などに、特に役立ちます。

アンカーポイントを、ビューファインダの内のアンカーを作成したいポイントに移動します。この位置は、焦点を合わせたいソース画像内の特定の基準ポイントと同じにすることができますが、必ずしも画像の中央である必要はありません。

ワークスペースツールでアンカーポイントを変更すると、位置も変化します。基本的に、ビューファインダの中心に対してアンカーポイントを移動しますが、位置はアンカーポイントの位置によって定義されます。ワークスペースツールを使用するときは、ユーザーが指定したポイントにビューファインダが付きとめられるように両方の値が変化します。アンカーポイントを修正するために、キーフレームを使用する場合、特定のキーフレームの値のみが変化しますが、ビューファインダはアンカーポイントの現在位置に対して移動します。

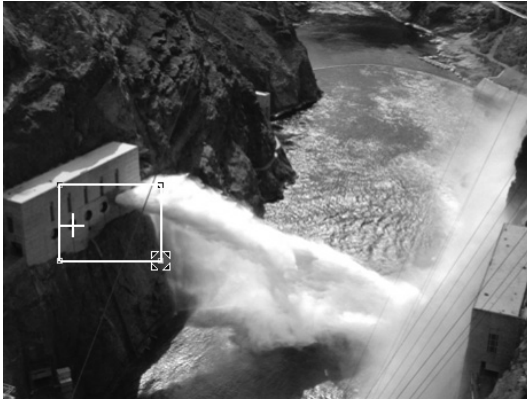


アンカーツールを使用して、ビューファインダの左側にアンカーポイントを移動します。

このアンカーポイントの新しい位置は、現在、ビューファインダの事実上の「中心」です。回転はこのアンカーポイントの軸の周りを回転し、ズームはアンカーポイントに中心が置かれます。



ビューファインダの元の中心に対するアンカーポイントの相対値は、X軸とY軸の両方で-1～1の範囲になります。



アンカーポイントを囲むビューファインダの拡大縮小。  
このアクションは、通常、ビューファインダの中心にズームインします。

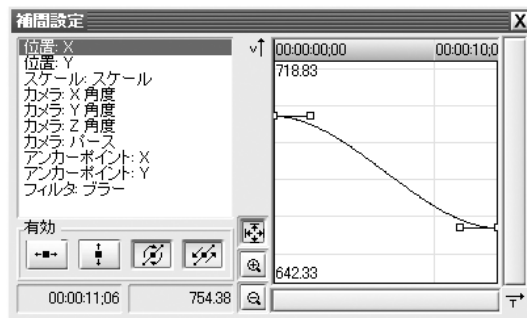
パンを同時に行わずにソース画像の特定部分にズームインするには、アンカーポイントを使用します。これにより、ズームはロックされ、オブジェクトが拡大縮小するときに、オブジェクトがビューファインダの境界から出ることがなくなります。

## ● スプラインエディタ

スプラインパスは、ワークスペースのパスツールおよびコントロールポイントを使用して調整することができます。「パスツール」および「コントロールポイント」の詳細については、「第3章：インターフェースとソフトウェアの使い方」を参照してください。

「ウィンドウ」メニューから「スプライン」を選択し、スプラインエディタ(補間設定ダイアログ)を開きます。


このツールで設定できる項目には、パスそのものの曲率とパスがキーフレームに出入りする速度など、ビューファインダのパスのあらゆる面に対するフルコントロールが含まれます。



補間設定ダイアログ

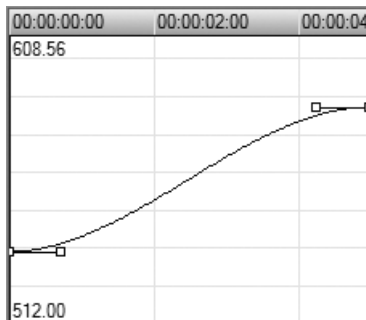
### ● 曲線率の設定

キーフレームのカーブの湾曲率だけを調整するときには、タンジェントコントロールポイントの回転を無効にします。

 この機能を無効にすると、コントロールポイントの出発点のキーフレーム周囲の最新角度にコントロールポイントがロックされます。

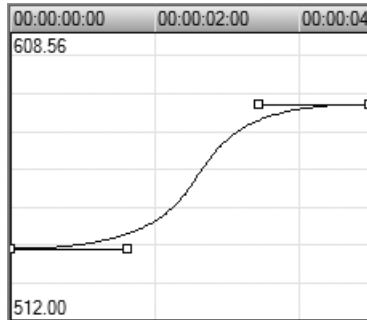
コントロールポイントが水平パスに沿ってロックされていることを確認します。これにより、湾曲率のパス調整をより正確に行えます。スプラインカーブの角度が変化すると、曲線に沿った他の値も変化するからです。

調整を行うと、パスが変化するように見えます。詳細を見ると、曲線に沿った値の実際の変更は変わらずにそのままですが、それらの時間が変化します。その結果、湾曲パスが開始または終了する時間が変化します。



初期状態のスプラインカーブ

コントロールポイントを直接、キーフレームから伸ばして曲線を変更します。



調整後のスプラインカーブ

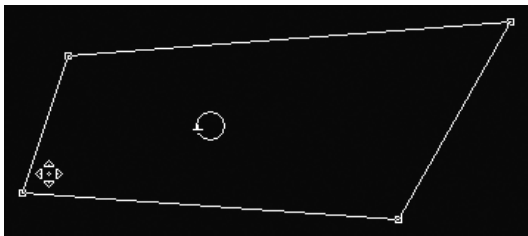
調整された曲線では、値が変化しておらず、時間値が変化していることが判ります。値の変化は小さいタイムフレームに圧縮されていますが、確実に変化しています。

この設定をすると、キーフレームから抜け出す速度と次のキーフレームに近づく速度が遅くなります。見てわかるように、値の変化はすべて一緒に圧縮され、急な曲線を作り出します。


### 3D コントロール

Imagine2.0 のモーションは、パンとズームのみに限られているわけではありません。深みや豊かさという他の要素を追加するために、ビューファインダを 3D 軸上で 60 度まで回転することができます。

ワークスペースの 3D ツールは実に使いやすく、接近通過効果を作成して画像の平面をなぞったり、若干の 3D モーションを追加して、風景写真が実際にビデオであるかのような幻影を作り出すことができます。



ワークスペースの 3D コントロール

 ワークスペースツールバーからカメラツールを選択すると、3D コントロールにアクセスすることができます。このツールを使用してビューファインダの中心をクリックし、まさに航空機の航路をコントロールしているかのように、ビューファインダの3D 平面をコントロールします。

3D コントロールのオリエンテーションオープを下に下げると、ビューが上がります。上にあげると、ビューが下がります。このツールを実際に使ってみると、すぐにそのコツを掴むことができます。

また、キーフレーム設定ウィンドウの「3D カメラコントロール」を使用して、3D 斜行(スキュー)を調整することもできます。「ウィンドウ」メニューから、「設定」を選択すると、「3D カメラコントロール」が表示されます。



表示されている値は、上述のビューファインダで行った3D調整と一致します。

オリエンテーションオープまたは、対応するX、Y、Zの値を使用して、バーチャルカメラのビューファインダの現在の3D設定値を設定したり、微調整を行うことができます。

オリエンテーションオープ(3Dカメラコントロール内の球)をクリックして、回転させると、ビューファインダの位置や方向に与える効果を直接見ることができます。

## モーシオンテンプレートの保存

モーシオンテンプレートの大きな利点の1つは、あらかじめ定義したモーシオンをプロジェクトビューのストーリーボード内のシーンに適用できることです。

テンプレートの設定の可能性は無限であり、残念なことに、そのすべてを示すことができませんが、ここでは、独自のモーシオンテンプレートを設定し、保存する方法について説明しています。ディレクトリのテーマフォルダにテンプレートが保存されている場合、テンプレートはテンプレートライブラリに表示されます。

モーシオンテンプレートを保存するには、最初に「シーン編集モード」で、保存したいモーシオンが入っているシーンを選択する必要があります。

1. 「ファイル」メニューで、「テンプレートで保存」を選択します。「名前をつけて保存」ダイアログボックスが表示されます。
2. 初期設定の保存先フォルダは、現在のルートディレクトリです。テンプレートを任意のテーマフォルダに保存します。必要であれば、独自のフォルダを作成することもできます。テーマをテンプレートライブラリに表示したい場合、テーマを Imagine2.0 の初期設定テンプレートフォルダに保存しなければなりません。



### 注意

テンプレートを初期設定のテンプレートディレクトリに表示するには、そのテンプレートをディレクトリのどこかに保存しなければなりません。テンプレートライブラリからは、設定したルートディレクトリからナビゲートできる以上のことは行うことはできません。

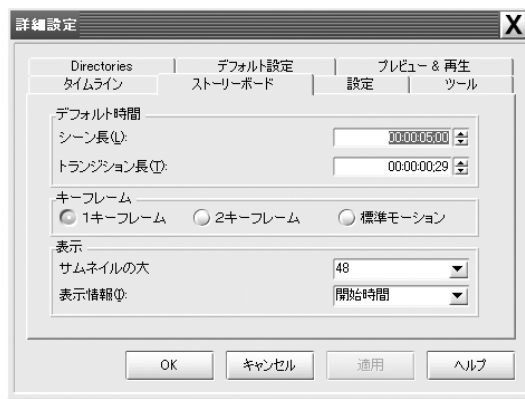
## プロジェクトの設定

プロジェクトと個々のシーンの設定は、ワンセットで行います。

### 初期設定値

特定の属性を含めるためにプロジェクトにあらかじめ設定を行うことで、プロジェクトを構築するのに便利な基盤を作成することができます。

- 初期設定のシーンとトランジション(オーバーラップ)の長さ  
初期設定のシーンとトランジションの長さを設定するには、「編集」メニューより「詳細設定」を選択します。[ストーリーボード] タブをクリックすると、そのオプションが表示されます。



Imagine2.0 初期設定値の[ストーリーボード]タブ

初期設定の「シーン長」と「トランジション長」を必要な値に変更します。オーバーラップの長さは、プロジェクト内のシーンの開始時間をその長さに比例して変更することを考慮してください。

たとえば、上述の設定の場合、ストーリーボードに追加された各シーンはその長さが5秒で設定されていても、4秒の間隔で開始します。1秒のトランジションは、追加された2シーン間のオーバーラップを作成します。1シーンの終わりから1秒を、次の1シーンの始めから1秒を実質的に削除して、1秒間のオーバーラップを作成します。この設定の各シーンは、最初と最後のシーンをのぞき、オーバーラップが開始する前に3秒間の実再生時間があります。



#### 注意

初期設定の長さを変更すると、その変更内容は、設定値が変更された後に追加されたシーンにのみ影響します。すでにストーリーボードに存在するシーンおよびトランジションには影響しません。

## シーンとオーバラップの長さ

シーンがストーリーボードに追加されると、それらのシーンはすべて、詳細設定で設定した長さと同じ長さになります。ただし、シーンとオーバラップの長さは、これらの値に限定されることはありません。

### シーン

シーンの長さを変更するには、長さを変更したいシーンを右クリックし、**[長さを変更]**を選択します。これは、選択したシーンの長さのみを変更し、対応するオーバラップは変更されません。

複数のシーンの長さを変更するには、長さを変更したいシーンを選択して、選択したシーンのうちの1つを右クリックし、**[長さを変更]**を選択するだけです。この長さの変更は、選択したすべてのシーンが変更されます。



#### ヒント

複数のシーンの長さまたはオーバラップを同時に変更することができます。

### オーバラップ

各オーバラップは、「ストーリーボード」と「トランジション」ウィンドウから設定することができます。「トランジション」ウィンドウは、「プロジェクト編集」モードで、「ウィンドウ」メニューから「設定」を選択すると表示されます。

オーバラップの長さを変更するには、次のようにします。

- ・オーバラップを右クリックし、**[長さを変更]**を選択します。
- ・オーバラップを左クリックしてプルダウンすると、長さ調節スライダが表示されます。
- ・「トランジション」ウィンドウを開きます。これで、プロジェクトの残りのタイミングをずらすことなく、オーバラップの長さを調節することができます。この設定ツールは、現在表示されているシーンだけに作用します。

「トランジション」ウィンドウの詳細については、「第3章：インターフェイスとソフトウェアの使い方」を参照してください。



#### Note

ストーリーボードからオーバラップの長さを変更すると、プロジェクトの持続時間にも影響が及びます。持続時間が変更されないようにするためには、「トランジション」ウィンドウでオーバラップの長さを変更してください。

このバウンディングボックスを使用すると、複数のオーバーラップを同時に変更することができます。ストーリーボードでマウスの左ボタンをクリックし、押したままにします。セレクションボックスかバウンディングボックスをドラッグして、変更したいオーバーラップを囲みます。これは、オーバーラップしているシーンも選択され、変更されます。

ハイライトしたオーバーラップの1つを右クリックして、**[長さを変更]**を選択します。ダイアログ内で変更を行うと、ハイライトしたすべてのオーバーラップが、入力した長さに変更されます。

---

## シーンの並べ替え

---

選択した画像が、希望どおりの順番でストーリーボードにインポートされなかった場合、その順番を簡単に変更することができます。ハイライトした1つまたは複数のシーンを左クリックして、ストーリーボードの他の位置にドラッグします。制約事項として、選択したシーンのグループを同じグループにドロップすることはできません。



## プレビューと再生

編集中のシーンやプロジェクトは、それぞれシーン編集モード、プロジェクト編集モードで、いつでもプレビューして確認することができます。

### シーン編集モード

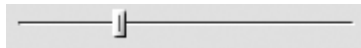
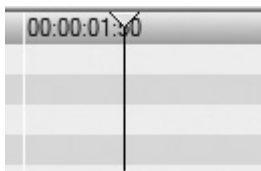
「シーン編集」モードでは、現在選択されているシーンのみをプレビューできます。ナビゲーションツールバーで**【再生開始】**ボタンをクリックすると、タイムライン内のタイムラインカーソルの位置からシーンが再生されます。

「シーン編集」モードで他のシーンをプレビューするには、ストーリーボードでシーンを選択するか、「ナビゲーションツールバー」で**【次のシーン】**ボタンまたは**【前のシーン】**ボタンを使用して必要なシーンまで進みます。



[Previous]ボタンと[Next]ボタン

また、タイムラインカーソルか、ナビゲーションスライダを使用して、個々のシーンをスクラブすることもできます。



タイムラインカーソルとナビゲーションスライダ

## プロジェクト編集モード

プロジェクト編集モードのときに、ナビゲーションツールバーの**【再生開始】**ボタンをクリックすると、現在選択されているシーンから再生されます。選択されているシーンは、シーンの周りが赤い枠で囲まれています。



プロジェクトの2シーン。左側の選択されているシーンは周りが縁取られていますが、右側のシーンは灰色でハイライトされています。

最初から再生するには、必ず、ナビゲーションツールバーの**【始点】**ボタンをクリックするか、ナビゲーションスライダを一番左側まで移動します。

### ● トランジション設定

「**トランジション**」ウィンドウから、個々のオーバーラップをプレビューすることもできます。このウィンドウでは、関連するシーンの持続時間の半分だけが、対応するオーバーラップと共に表示されます。

このウィンドウのカーソルをクリック&ドラッグすると、その内容がプレビューされます。



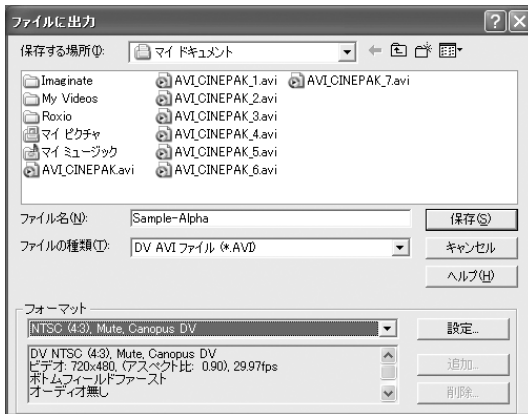
トランジションウィンドウのカーソル

## プロジェクトの利用

作成したプロジェクトは、ノンリニア編集ソフトウェアですぐに使用することができます。それには、最初にプロジェクトをビデオにレンダリングするか、Imagine2.0のインストール中同時にインストールした Imagine プラグインの1つを使用するか、どちらかを行う必要があります。

## ビデオへのレンダリング出力

「ファイル」メニューで「ムービーを出力」を選択すると、Imagineプロジェクトをビデオファイルにエクスポートすることができます。表示されるダイアログを使用して、ファイルを Imagine2.0 の初期値で出力するか、ファイルのタイプを設定して出力することができます。



「ファイル」メニューで「ムービーを出力」を選択すると、「ファイルに出力」ダイアログが表示されます。

## DV AVI



注意

Canopus DV コーデックがお使いのマシンにインストールされていない場合には、そのコーデックでレンダリングされたAVI ファイルを表示することはできません。

ほとんどの編集ソフトウェアと互換性を持たせるためには、DV AVI にレンダリングします。選択したファイルタイプをさらに設定するには、このダイアログボックスの「フォーマット」セクションで**設定** ボタンを選択します。表示される「ビデオフォーマット」ダイアログは、選択したエクスポートファイルのタイプに対応しており、さらにカスタマイズを行うことができます。



DV AVI 設定ダイアログ

### ビデオフォーマット

アスペクト比を含め、エクスポートしたいビデオフォーマットを選択します。

### オーディオフォーマット

選択したビデオフォーマットに応じて、周波数、ビットレート、チャンネル数の組合せを選択します。

### コーデック

レンダリングしているファイルのタイプで利用できるコーデックが複数ある場合には、ここで選択します。Microsoft DV または Canopus DV のいずれかを使用することができます。

右下の**追加** ボタンをクリックして、この新しい設定を選択ドロップダウンリストに追加します。フォーマットが保存され、次回エクスポートをするときに使用することができます。

レンダリングしたビデオファイルを編集ソフトウェアで使用方法については、お使いのビデオ編集ソフトウェアのマニュアルを参照してください。

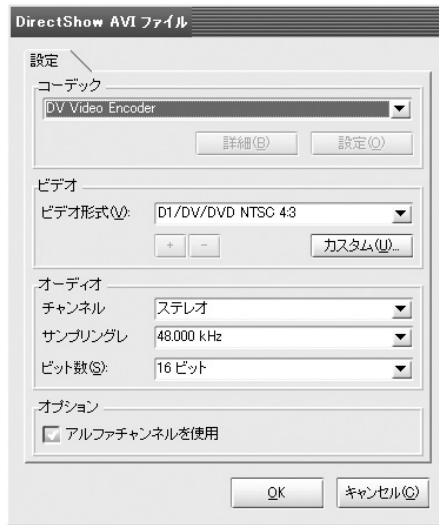


Note

ベストのパフォーマンスと品質を得るためには、オーディオソースのオーディオサンプリングレート、サンプルサイズ、チャンネル数を、オーディオレンダリング設定値と合わせてください。

## DirectShow AVI Render

レンダラーとしてDirectShowを選択したときには、出力のカスタム設定のダイアログが表示されます。これを使用すると、システムにインストールされているほぼすべてのコーデックをレンダリングすることができるため、設定はより複雑になることがあります。



### コーデック

各コーデックで設定できる内容は異なります。

### ビデオ形式

必要なアスペクト比とリージョナルビデオフォーマットを選択します。この選択をさらにカスタマイズするには、**[カスタム]**をクリックします。追加オプションのある別のダイアログが表示されます。

### オーディオチャンネル

必要な数のオーディオチャンネルを選択します。

### オーディオサンプルレート

必要なオーディオサンプルレートを選擇します。

### オーディオビット数

必要なオーディオサンプルサイズを選択します。

レンダリングしたビデオファイルを編集ソフトウェアで使用方法については、お使いのビデオ編集ソフトウェアのマニュアルを参照してください。



#### Note

ベストのパフォーマンスと品質を得るためには、オーディオソースのオーディオサンプリングレート、サンプルサイズ、チャンネル数を、オーディオレンダリング設定値と合わせてください。



#### 注意

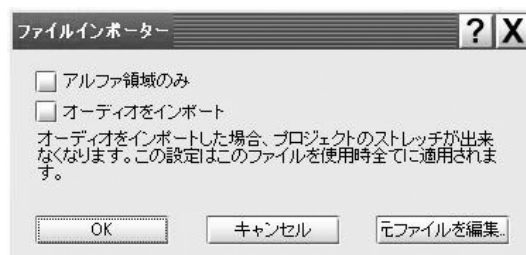
DirectShowの初期設定コーデックは非圧縮RGBAです。非常に大きなファイルを生成するので、ファイルサイズまたはドライブスペースに問題がある場合には、違うコーデックを使用してください。

## 編集ソフトウェアプラグイン

プラグインを使用して Imagine2.0 がサポートするビデオ編集アプリケーションは、Canopus EDIUS 2.5、Adobe Premiere などがあります。これを使用すると、Imagine2.0 とサポートソフトウェアの機能を統合することができます。タイムライン上の Imagine プロジェクトは、他のビデオソースと同じように動作します。編集ソフトウェアごとに、Imagine2.0 とのやりとりに少し違いがあります。

### ● Adobe Premiere 6.x および Premiere Pro

他のクリップと同様に、Imagine プロジェクトを Premiere にインポートします。Bin ウィンドウをダブルクリックし、必要な Imagine プロジェクトファイルを選択します。



Adobe Premiere のファイルインポーターダイアログ

Premiere のファイルインポーターダイアログが表示されます。Imagine プロジェクトファイルに適用するオプションを選択します。

#### アルファ領域のみ

有効にすると、Imagine プロジェクトのアルファチャンネルのみアンチエイリアス処理が行われます。本来、これは、Premiere によって、ソース画像の境界がアルファグラディエントを使用してレイヤーと合成されることを意味します。Premiere で合成を行う場合に、通常、この設定を有効にします。無効にすると、Imagine プロジェクトはアンチエイリアス処理が行われ、Imagine2.0 によって自身の背景と直接合成されます。Imagine プロジェクトを合成の際のレイヤーとして使用しないときに、この設定を無効にしてください(背景として使用する場合は除きます)。



#### Note

Premiere Pro をご使用の場合には、「オーディオをインポート」は表示されません。

### オーディオをインポート

有効にすると、オーディオは Imagine プロジェクトのように、プロジェクトのインポートに含まれます。プロジェクトの長さは Imagine2.0 で設定した長さに制限されます。AVI ファイルのように動作します。

オーディオなしでプロジェクトをインポートすると、Premiereタイムラインでプロジェクトの持続時間を任意の長さに伸ばしたり、圧縮したりすることができます。これは、Premiereタイムラインでの画像の動作と類似しています。プロジェクトにカットを施すと、2つのフルクリップになります。各クリップは、カット前のフルクリップより小さなものになります。

### 元ファイルを編集

このオプションは、Imagine2.0を立ち上げ、編集のために対応するプロジェクトファイルを開きます。Premiereに戻る前に、必ず Imagine プロジェクトを保存してください。

Premiereでは、Imagineプロジェクトファイルをタイムラインにドロップするだけで、使用できます。



#### Note

**Adobe Premiere 6. xユーザー**  
プロジェクトに、アルファチャンネル情報がある場合には、ImagineプロジェクトをVideo 2に入れてから右クリックし、表示されるメニューから[透明度]を選択します。その後、[透明度]を[アルファチャンネル]に設定します。





# Imaginate<sup>2.0</sup>

## Chapter 6

### 詳細設定

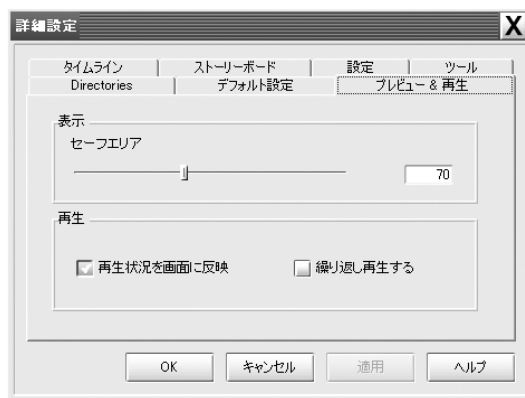
Imagine2.0には、さまざまなオプションがあります。これらのオプションを利用して、さまざまなパラメータをImagine2.0の初期設定値として設定し、アプリケーションを開く度に有効になるようにすることができます。

## 詳細設定

「シーン編集モード」および「プロジェクト編集モード」の「編集」メニューから【詳細設定】を選択して、アプリケーションの詳細設定にアクセスすることができます。表示される詳細設定ダイアログの各タブは、Imagine2.0のさまざまな局面の初期設定値をコントロールします。次に、各タブとそれに含まれているパラメータについて説明します。

### プレビュー&再生

ここでは、タイトルセーフエリアとその他の再生機能の調整方法について説明します。



プレビュー&再生タブ

## 表示

### セーフエリア

プレビューウィンドウのタイトルセーフエリアのサイズをパーセンテージで調整します。これは、オーバースキャンエリアで失うことなく、レンダリングしたクリップにテキストを入れる十分な余地があるかどうかを見るための単なるゲージです。また、プレビューツールバーの対応するボタンを使用して、タイトルセーフエリアを有効にすることもできます。最終的なプロジェクトには、タイトルセーフマーカは入りませんが、画面上にはガイドとして表示されます。

## 再生

Imagine2.0の「シーン編集モード」には、リソースを確保し、パフォーマンスを上げるために無効にできる機能が2つあります。

### 再生状況を画面に反映

【再生状況を画面に反映】のチェックをはずすと、ワークスペースのビューファインダと、キーフレーム設定ウィンドウのスライダとオリエンテーションオーブからのフィードバックの両方のリアルタイムプレビューがオフになります。Imagine2.0をスペックの低いPCで実行する場合にのみ、このオプションを無効にしてください。

### 繰り返し再生する

このオプションを有効にすると、タイムラインカーソルがプロジェクトの終わりに達した時に、シーンまたはストーリーボードの再生が繰り返されます。「シーン編集モード」では、現在のシーンから再生が繰り返されます。「プロジェクト編集モード」では、ストーリーボード全体が繰り返されます。

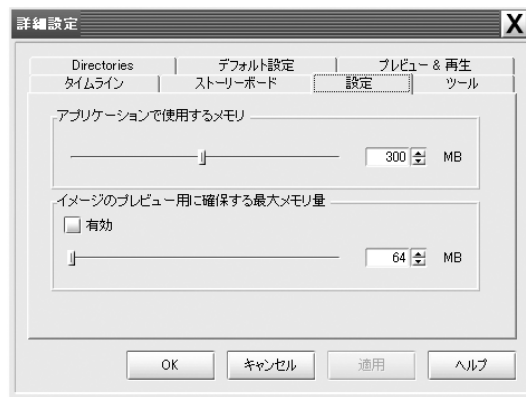
---

## 設定

---

設定タブには、システムリソースの割当てを変更する追加オプションが含まれています。これらの高度な機能を使用すると、Imagine2.0は大きな高解像度の画像またはプロジェクトを、初期設定値の場合よりもはるかに軽く処理することができます。

場合によって、プレビューウィンドウに砂時計が現れることがあります。これは、通常、高解像度の画像を使用しているときに起こります。Imagine2.0は、各画像の低解像度サムネイルを常にメモリに保存することで、システムリソースの過負荷を軽減し、プレビューが常に滑らかに再生されるように確保します。最終的なプロジェクトをレンダリングするときには、Imagine2.0は、常に、オリジナルの高解像度画像を使用するので、最終プロジェクトの画像品質に影響することはありません。



設定タブ

Imagine2.0は、個々の画像およびアプリケーションそのものの両方について、ターゲットメモリの割当てを調整することで、さらにカスタマイズを行うことができます。

### アプリケーションで使用するメモリ

Imagine2.0は実行時に使えるシステムメモリの量を制限しようとしていますが、この値は、その制限されたシステムメモリの総量を示します。設定した値が大きいくほど、指定時間にメモリへロードできる画像の量が増えます。他のアプリケーションのシステムリソースに影響を与えるので、このオプションはあまり大きな値に設定しないようにしてください。

### イメージのプレビュー用に確保する最大メモリ量

高解像度のソース画像は、ファイルサイズが非常に大きくなります。この値は、プロジェクトの指定画像が使える絶対最大メモリ使用量を決めます。画像のサイズがこの値を超えると、Imagine2.0はその画像を管理可能なサイズに自動的に縮小します。Imagine2.0のレンダリングエンジンは、常にフル解像度の画像を使用するので、このオプションは、パフォーマンスを上げ、レンダリングに影響を与えないようにするのに役立ちます。



#### Note

ロードする画像数とメモリ使用量とのバランスをうまく保つことで、一度におよそ5画像をロードすることができます。

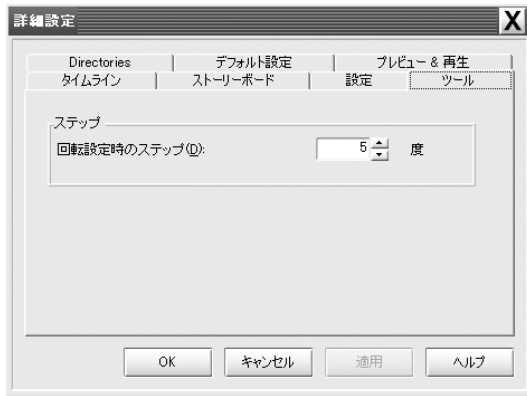


#### 注意

「アプリケーションで使用するメモリ」はあまり高い値に設定しないようにしてください。システムのパフォーマンスが下がることがあります。

## ツール

Shift キーを押したままビューファインダを回転させると、あらかじめ定義した値に達するごとに回転させることができます。これらの値を設定するには、ツールタブを使用します。



ツールタブ

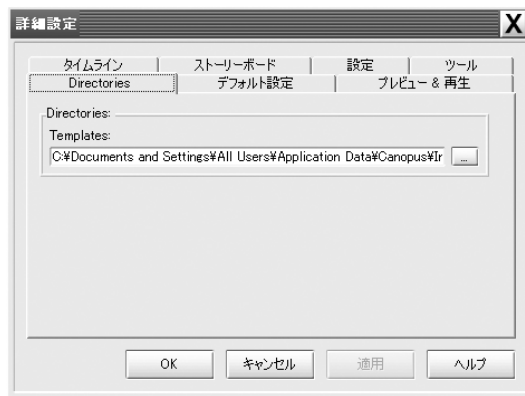
### ● ステップ

#### 回転設定時のステップ

Shift キーを押したままビューファインダツールを回転させると、設定された角度まで回転させることができます。初期設定値は5度ですが、必要に応じてこの値を変更することができます。

## Directories

Directories タブでは、Imagine2.0のテンプレートディレクトリのルートフォルダを変更することができます。



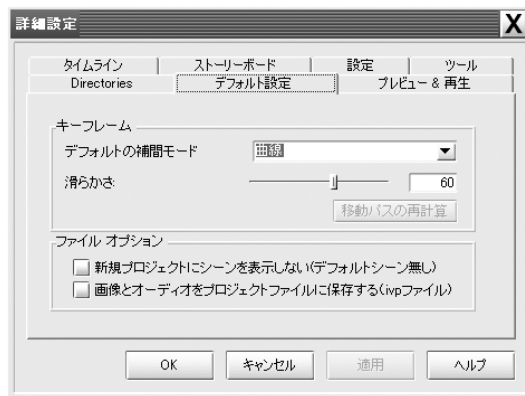
[Directories]タブ

### Directories Templates

これは、テンプレートライブラリの現在のルートディレクトリです。新規ディレクトリを選択するには、[...]ボタンをクリックします。

## デフォルト設定

このタブには、シーンの設定と、アプリケーションによるプロジェクトファイルの保存方法の両方に関連した調整のための多数の機能が含まれています。



デフォルト設定タブには、モーションの設定とアプリケーションのファイル処理の両方に関する要素が含まれています。

## ● キーフレーム

### デフォルトの補間モード

初期設定では、シーンタイムラインに追加されたキーフレーム間には「**曲線**」補間が使用されます。初期設定の補間を「**スキップ**」または「**直線**」に変更するには、ドロップダウンメニューから必要なオプションを選択します。

### 滑らかさ

この値は、スプライン補間値で使用するキーフレーム間のパスの曲率を設定します。曲率の値が大きいとパスのカーブが大きくなり、値が小さいとカーブが小さくなります。この値は、新規スプラインパスにのみ適用されます。既存のパスの場合、**【移動パスの再計算】**ボタンを使用する必要があります。

### 移動パスの再計算

このオプションは、「**シーン編集モード**」で編集するときのみ利用でき、現在のシーンの既存スプラインパスを、滑らかさの値にすべてリセットします。

## ● ファイルオプション

### 新規プロジェクトにシーンを使用しない

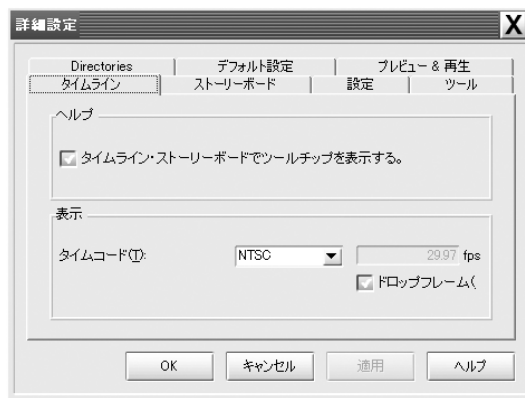
このオプションで、起動時の Imagine2.0 の初期設定シーンを無効にすることができます。初期設定では、Imagine2.0 はストーリーボード内に1シーンが入った状態で開きます。この機能を無効にすると、空のストーリーボードでアプリケーションが開きます。

### 画像とオーディオをプロジェクトファイルに保存する(.ivp)

プロジェクトを保存するときに、プロジェクトで使用されたファイルへのリファレンスまたはショートカットがそれらのファイル自体のかわりに、**【Imagine プロジェクトファイル(.ivp)】**に保存されます。この機能を有効にすると、すべての画像およびオーディオソースはプロジェクトファイル内に保存されます。この場合、保存されたプロジェクトのサイズが非常に大きくなりますが、すべてのソースファイルを見つたり、ディレクトリの位置を記憶したりという面倒なことをせずに、別の PC へとプロジェクトを簡単に転送することができます。

## タイムライン

これらのオプションは、シーンのタイムラインに直接適用されます。



初期設定値を表示した [Timeline] タブ

### ヘルプ

#### タイムライン・ストーリーボードでツールチップを表示する

ツールチップヘルプは、Imagine インターフェイスのボタンまたはリファレンスポイント上にマウスを置くとポップアップ表示される黄色いボックスで囲まれたテキストです。これを無効にすると、個々のビューのタイムラインおよびストーリーボードの両方のヘルプがオフになります。

### 表示

#### タイムコード

Imagine2.0 の時間表示方法を決めるオプションです。次の中から選択します。

**秒** ..... Imagine のすべての時間要素を 100 分の 1 秒で表示します (00 : 00 : 00 : 99)。

**NTSC** ..... Imagine のすべての時間要素を 29.97fps の NTSC 標準で表示します (00 : 00 : 00 : 29)。

Drop Frame の場合には、以下も選択可能です。

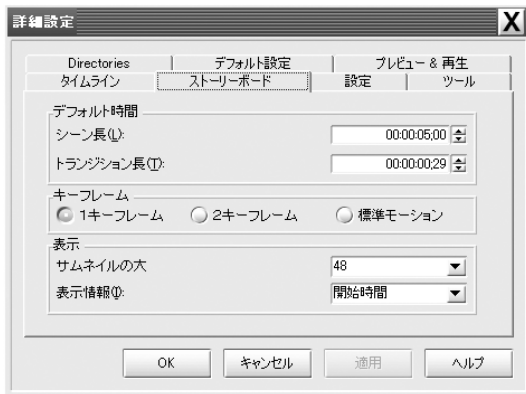
**PAL** ..... Imagine のすべての時間要素を 25fps の PAL 標準で表示します (00 : 00 : 00 : 24)。

**Custom** ... 時間要素の表示方法をカスタマイズします。



## ストーリーボード

Imagine2.0 でよく使用される機能の1つは、ストーリーボードです。ほぼすべてのプロジェクト設定とシーンの追加は、ストーリーボードを使用して行われます。[ストーリーボード設定]タブで、シーンのプロパティを設定します。



[ストーリーボード]タブには、プロジェクトのシーンの追加および設定に関する重要な初期設定値が含まれています。



### Note

トランジションの長さをゼロより大きい値に設定した場合、ストーリーボードでシーンの長さが短く見えます。

## ● デフォルト時間

### シーン長

[シーンの追加]でタイムラインに追加された各シーンは、この設定値になります。

### トランジション長

これは、ストーリーボード内の2つのシーン間のトランジションの長さです。初期設定のトランジション長は、初期設定のシーン長の半分を超えることはできません。

## ● キーフレーム

### 1 キーフレーム

ストーリーボードに追加された各シーンには、タイムラインの始めのそれぞれの変数に対して、キーフレームが1つ配置されます。このオプションではモーション値は設定されません。

### 2 キーフレーム

ストーリーボードに追加された各シーンには、タイムラインのそれぞれの変数に対して、初期設定値のキーフレームがシーンの前後に1つずつ、合計2つ配置されます。このオプションではモーション値は設定されません。

### 標準モーション

ストーリーボードに追加された各シーンには、タイムラインのそれぞれの変数に対して、ランダムな値のキーフレームがシーンの前後に1つずつ、2つ配置されます。値の差はわずかながら、それとわかる標準的なパン、ズーム、回転を作成して、プロジェクトのほとんどの画像を調整します。この設定値を使用しているときは、それ以上の設定は行わず、そのまま使用することをおすすめします。

## ● 表示

### サムネイルの大きさ

ストーリーボードに表示されるサムネイルのサイズは4通りあります。必要に応じて、ドロップダウンメニューから初期設定のサムネイルサイズを選択します。

### 表示情報

ストーリーボードのシーンの位置に関する情報、「インデックス」「長さ」「開始時間」を表示することができます。情報の表示を【なし】に設定することもできます。

## プロジェクト設定

プロジェクト編集モードで、「ファイル」メニューの「プロジェクト設定」を選択すると、プロジェクト設定ダイアログが表示されます。このダイアログのオプションは、「編集」メニューの詳細設定とは異なり、新規プロジェクトがロードされるたびに変わります。



[プロパティ]ダイアログの[プロジェクト設定]タブ

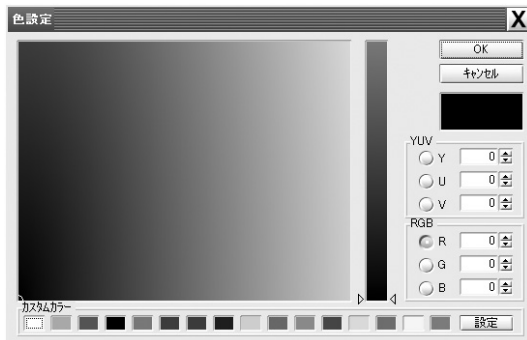
### 一般設定

#### シーン数

この値は、現在のプロジェクトのシーン数を表します。このダイアログで変更することはできません。

#### 背景

Imagineプロジェクトの背景色を選択するには、[...]ボタンをクリックします。色設定ダイアログが開き、色を選択することができます。



背景色選択ダイアログ

このウィンドウを使用すると、背景色にプリセットカラーを選択するか、新しいカスタムカラーを作成するかどちらかを選ぶことができます。

## 長さ

このオプションを使用すると、プロジェクト全体の持続時間を変更することができます。このオプションを変更すると、既存のすべてのシーンに影響し、プロジェクト長と合わせるためにシーン長が変更されます。数値を直接入力するか、上下矢印ボタンを使用するかどちらかで時間を変更します。

## アスペクト比

このオプションを使用すると、標準アスペクト比 4:3 または 16:9 の中から選択することができます。また、独自のアスペクト比を設定することもできますが、これは、高度な知識を持つユーザーのみが行うようにし、プレビュー設定値のみを使用してください。エクスポートしたビデオのアスペクト比は、エクスポータで設定されます。

放送規格 (PAL、NTSC) に合わせてアスペクト比をさらに変更する必要がある場合には、プロジェクトをエクスポートする際に行ってください。

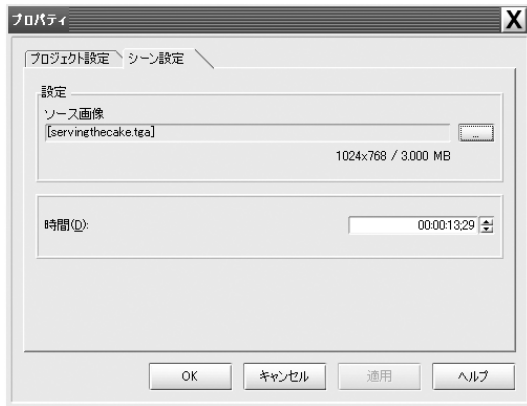
## オーディオ設定

### オーディオファイル

ここでは、プロジェクトのオーディオファイルを選択します。[...] ボタンをクリックして、オーディオファイルを選択します。オーディオファイルを削除するには、**オーディオを削除** ボタンを使用します。**詳細設定** ボタンをクリックすると、さらに詳細な **オーディオ設定** ダイアログが表示されます。

## シーン設定

シーン設定ダイアログでは、シーン内の画像を変更し、その長さ(持続時間)を調整することができます。画像のプロパティの一部は、このダイアログにも表示されます。



シーン設定ダイアログ

シーン設定ダイアログを表示するには、ストーリーボードの任意のシーンを右クリックして**[プロパティ]**を選択するか、「シーン編集モード」のときに「ファイル」メニューの「プロジェクト設定」をクリックします。

[...]ボタンをクリックすると、「ファイルを開く」ダイアログが開きます。このダイアログでソースとして使用する画像を探します。時間のフィールドは直接数値を入力するか、スピンコントロールを使用して設定します。



# Imaginate<sup>2.0</sup>

## Chapter 7

Q & A

## Q &amp; A

作品データを保存するときに、元の画像データを組み込むにはどのようにすればよいですか？

作品データを「. ivp」ファイルとして保存するときに、ファイルに画像データを組み込むと、画像データを失うことがなくなります。[編集] > [詳細設定]を選択し、表示される「詳細設定」ダイアログの「デフォルト設定」タブをクリックして、「ファイルオプション」エリアにある、「プロジェクトファイル(. ivp)に元の画像を保存する」にチェックを入れます。

プリセットされた(あらかじめセットされた)単位でビューファインダを回転させるにはどのようにすればよいですか？

回転移動ツール使用時に Shift キーを押し続けると、任意に設定した単位の度数ずつビューファインダを回転します。[編集] > [詳細設定]を選択し、表示される「詳細設定」ダイアログの「ツール」タブで設定します。デフォルトは5度ずつですが、任意に変更できます。

すでにキーフレーム設定された作品の全体の長さを調節するにはどのようにすればよいですか？

キーフレームをタイムラインに追加した後に全体の作品の長さを変えると、キーフレームの配置に問題が生じます。キーフレームは、作品の長さにかかわらず相対的な配置を保つようになっています。たとえば、10秒の作品のキーフレームが5秒の地点にあれば、1分の作品では30秒の地点に配置されます。

作品の全体の長さを変えたとき、キーフレームがフレームの開始点に配置されないことがあります。その場合、実際値は内部計算のため残され、バーチャル・キーフレームが次に近いフレームの開始点に表示されます。バーチャル・キーフレームの値が変更されると、実際のフレームになります。バーチャル・キーフレームは、内部でできるだけ正確に保つと同時にユーザーがその過程を確認できるようにします。



「曲線コントロールパス」(コントロールポイント)のハンドルが見つかりません。

曲線コントロールパスのハンドルはキーフレームマークと同じような位置にあるため、見つけるのが困難なことがあります。キーフレームマークは白抜きで四角で表示されます。曲線コントロールパスのハンドルはそれより小さい「×」マークです。移動パスツールのハンドルが見えないときは、「×」マークを探してください。ほとんどの場合、白抜きで四角の中にあります。ハンドルが確認できたら、選択して調節します。

はじめから曲線補間の曲線率を大きく設定したい。

作品を通してキーフレーム間の曲線補間カーブを調整するため個々にハンドルを設定するのが面倒なときは、下記の作業をはじめに行っておくと時間の節約になります。

**【編集】 > 【詳細設定】**を選択し、「詳細設定」ダイアログから「**デフォルト設定**」タブを開きます。「**キーフレーム**」エリアの**滑らかさスライダ**をドラッグして曲線率の値を変更します。変数の値を大きくすると曲線コントロールパスのハンドルがキーフレームマークから離れ、パスの曲線が誇張されます。

なぜX変数値を変えると、キーフレームがYにも追加されるのですか？

Imagine2.0では、キーフレームのグループ化をロックする機能がデフォルトで有効になっています。この機能は、カテゴリ内のフレームの変数を作成します。これらのキーフレームは時間を表現しているだけで、実際の変数値が変えられていなければキーフレームの値も元のままです。たとえば、Aの動作がX軸で3秒間起り、同じようにY軸で3秒起る場合などはこのオプションが便利です。この設定は、**【編集】 > 【詳細設定】**で表示される「**詳細設定**」ダイアログから「**詳細設定**」タブを選択して変更できます。

もし、キーフレームのグループ化をロックする機能が無効になっていてX軸の変更をした場合、Y軸の変更を始めてからやっとプロジェクト全般におけるY軸の変更が見えてきます。これは、補間が最後に追加されたキーフレームから(この場合タイムラインのはじめから)始まるからです。この場合キーフレームを任意の地点にドラッグするか削除しなければなりません。もし、「**キーフレームのグループでロックする**」のオプションが有効である場合、キーフレームが任意の始点に配置され、必要な値を変えられるようになっています。

変数の値を変えずにキーフレームを追加するにはどのようにすればよいですか？

2つの方法があります。1つ目は、タイムラインキーフレーム表示エリアでキーフレームを追加したい秒数が表示されている位置で、クリックします。タイムラインルーラーがその位置に移動するので、ルーラーの三角の部分をクリックします。ポップアップメニューには、「**全てにキーフレームを追加**」が特定のキーフレームグループ(「位置」「スケール」「カメラ」)のみを追加できるオプションが表示されます。キーフレームの値は、2つ前のキーフレーム間でも現在の値と同じになります。

2つ目の方法は、キーフレームを追加したいタイムラインキーフレーム表示エリアの秒数が表示されている位置でクリックし、キーフレーム設定セクションの各タブで設定します。各変数の右にキーフレームインジケータが表示されています。そのキーフレームインジケータをクリックすると、変数を変更せずにキーフレームを追加できます。

ワークスペース上でビューファインダを自由に動かすことはできますが、XとY軸上でのみで動かしたいときはどうでしょうか？

ビューファインダをマウスでクリックしてドラッグする前にShiftキーを押し続けると、XあるいはY軸上に移動が制限(ロック)されます。キーフレーム設定セクションの「**位置と大きさ**」タブでXとY軸を個別に調節できます。「**詳細設定**」ダイアログの「**詳細設定**」タブで設定する「**キーフレームをグループでロックする**」が有効になっている場合、一方の軸を変えると、XとY軸両方のタイムラインにキーフレームが追加されるので注意してください。

読み込んだ画像のピクセルサイズとメガピクセルはどうやって確認すればよいですか？

[ファイル] > [プロジェクト設定]を選択し、ダイアログを開きます。「プロジェクト設定」エリアの「**時間**」フィールドの値を変更してください。Imaginate2.0の初期値は5です。

DVDオーサリングのループ出力のため、作品の最後と最初の画面の大きさを同じにしたい。

まず、キーフレームをタイムラインの開始点に配置し、任意の値を設定します。タイムラインルーラーの変数を変えないよう気をつけながらタイムラインの最終点までドラッグします。最後のフレームで、タイムラインルーラーを右クリックし、「**全てにキーフレームを追加**」を選択します。そうすることによって、これらのキーフレームは始めに設定したキーフレームと同じ値になります。その間におけるキーフレームの変更は、開始/終了点のキーフレーム値に影響しないため自由に行えます。

PSD ファイルを読み込んでも画像が表示されません。

Photoshop の PSD ファイルを読み込む際に、プレビューウィンドウに何も表示されないことがあります。PSD ファイルが透明のときは、オーバーサキャンツールの「**アルファプレビュー表示**」ボタンがオンになっていると何も見えない場合があります。[アルファプレビュー表示] ボタンをオフにすると、プレビューウィンドウに画像が表示されます。

「3D カメラコントロール」エリアで Z 軸の値を変更すると、出力したときに 1 回転多くなるが、なぜでしょうか？

「3D カメラコントロール」エリアで Z 軸にプラスの値が設定されている際に、ビューファインダーを 360 度以上回転する（「Z 軸回転」の値を「1」以上に設定すると、Z 軸の値に 360 度の回転が追加されるため、1 回転多くなってしまいます。回転を 360 度以下に抑えたい場合は、Z 軸の値だけを設定し、「Z 軸回転」の値は「0（ゼロ）」にしてください。

HD カメラで撮影した画像を使用して、プロジェクトに多くのシーンを設定しようとしています。メモリはどの程度必要ですか？

Imagine2.0 では、1 メガピクセルに対しておよそ 8MB のメモリを使用しています。複数のシーンを設定する場合、最大の画像のメガピクセル数の約 24 倍のメモリを推奨します。たとえば 4 メガピクセルの画像を使用している場合、96 メガのメモリを推奨します。

再生中に音声途切れることがあります。どうすればよいですか？

シーンに高解像度の画像が複数設定された大きなプロジェクトにおいては、リソースを大量に使用することが考えられます。リソースの使用量がメモリの容量を超えてしまうと、音声途切れることが発生しやすくなります。

レンダリング出力時には、音声途切れることはありませんので、高品質のレンダリング出力が可能です。

8分以上のプロジェクトを DV AVI コーデックでレンダリング出力することができません。どうしてですか？

DV AVI コーデックは 2GB までのファイルサイズの制限があります。これが、DV ビデオで 8 分間に相当する容量であるためです。8 分以上のプロジェクトの場合には、DV 圧縮を使用して DirectShow AVI で出力してください。

Imaginate2.0 のプロジェクトファイルはなぜこんなに容量が大きいのですか？

アプリケーションの設定が画像とオーディオをプロジェクトと一緒にセーブする設定になっているためです。プロジェクトで使用されている画像データ、オーディオデータは全てプロジェクトファイルをセーブするときに、組み込まれた状態で保存されています。

オーディオファイル、画像ファイルの容量が大きい場合、プロジェクトファイルの容量が大きくなります。JPEG や MP3 は比較的容量が小さいので、そうしたファイルを使用してみるのもよいでしょう。

セーブ時に、ソースファイルを保存しない設定にするには、**[編集] > [詳細設定]** で、「**デフォルト設定**」タブを開き、「**画像とオーディオをプロジェクトファイルに保存する**」のチェックをはずしてください。

「ファイルを開く」ダイアログで動画像を選択しているときにサムネイルを表示することはできますか？

ダイアログで設定することができます。右上の「**表示メニュー**」アイコンをクリックし、メニューから「**縮小版**」を選択してください。

保存したテンプレートが、追加する画像によって異なるモーションになるのはなぜですか？

テンプレートはモーションの設定の一部に画像のアスペクト比を利用しています。シーンに使用している画像のアスペクト比が同一でない場合には、モーションも異なるものになります。また、シーンの長さの違いによっても、モーションは異なったものになります。

アルファチャンネルの設定された TGA ファイルを使用しています。サムネイルやプレビューに表示される画像の色がにじんだように見えます。なぜですか？

TGA ファイルの根本的な設定にこうした問題を引き起こす要素が含まれているため、この現象は、まったく正常な状態です。

TGA のアルファチャンネル情報がプレビューで正しく表示されない場合には、プレビュー画面でアルファチャンネル情報が表示される設定になっているかを確認してください。プレビューツールバーの「**アルファプレビュー表示**」ボタンがオンになっていることを確認します。

ワークスペースでアンカーポイントを変更すると、位置も変更されるのはなぜですか？

アンカーポイントは、ビューファインダの位置を特定するために使用されています。ワークスペースツールを使用してアンカーポイントを変更すると、アンカーポイントだけが変更されたように見えますが、実際には、アンカーポイントとビューファインダの中心点と現在位置を変更しています。このツールでは、ビューファインダの外枠が固定された状態で、それぞれのポイントが変更されているために、ビューファインダが移動していないように見えるのです。

キーフレーム設定ウィンドウでアンカーポイントを変更すると、アンカーポイントの変更によって、ビューファインダが移動するのが確認できます。

## モーシヨンの設定を行っていないのに、曲線補間を指定するとモーシヨンが作成されるのはなぜですか？

曲線補間の基本的な機能はなめらかなモーシヨンパスを作成することです。このため、設定によっては、パスが湾曲されてモーシヨンが作成されて見える場合があります。

この種の動作を回避するには、直線補間、スキップ補間を選択してください。

## 変更を行ったときにスプラインエディタの値がジャンプするように見えるのはなぜですか？

表示されている最大値、最小値は、湾曲率を変更する際の参考値です。自動スケールが設定されている場合に、曲線率を変更したときに、こうした最小値、最大値の値を超えてしまう場合があります。こうした場合にグリッド線が値に対応しようとするために、ジャンプしたように見えているのです。曲線率の変更を行う際に、自動スケールをオフにしておくと、こうした現象が発生しないようになります。

## 背景色を変更できません。なぜですか？

背景色を変更できるのは、アルファチャンネル情報が設定されていないプロジェクトの場合だけです。アルファチャンネルを使用している場合には、背景は透明になっているはずで

## TIFF ファイルを読み込もうとするとエラーメッセージが出ます。なぜですか？

すべての TIFF 圧縮フォーマットが Imagine2.0 に対応しているわけではありません。Imagine で使用できるのは、非圧縮 TIFF ファイルもしくは、ZIP 圧縮された TIFF ファイルです。

## ビューファインダのスケールを変更したところ、アンカーポイントが変更されてしまいました。なぜですか？

アンカーポイントとビューファインダとは密接に関係しています。アンカーポイントを設定する前にビューファインダのスケールを変更すると、不正な動作をする場合があります。タイムライン上のキーフレームが変更されてしまった可能性がありますので、タイムライン上の時間軸の順にひとつずつ確認してみてください。再度設定しなおす必要がある場合があります。

**M E M O**

**M E M O**

7