

Xplode Professional for EDIUS 4  
ユーザーズマニュアル

**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、EDIUS/エディウス、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。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。

## 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。
- ・本書はコンピュータの基本的な操作を行うことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、一般的なコンピュータの操作と同じように行ってください。
- ・本書ではXplode Professional for EDIUS 4をXplodeと表記しています。
- ・本書ではMicrosoft® Windows® operating system、Microsoft® Windows®XP Professional/Home Edition operating systemを、それぞれWindows、Windows XPと表記しています。

## 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持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当たられる方は、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。

Xplode Professional for EDIUS 4 ユーザーズマニュアル

V1.0J November 3, 2006

Copyright 2006 Canopus Co., Ltd. All rights reserved.

## 目次

## Contents

**Chapter 1 はじめに**

使用許諾契約について	8
ご使用に当たっての留意事項	9
サポートについて	10
当社ホームページについて	10
本製品の特長	10
このマニュアルについて	11
動作環境の確認	12
必要な動作環境	12

**Chapter 2 インストール**

フル・インストール	14
アップグレード・インストール	17
既存プリセットデータを保存する	17
Xplodeグローバル設定	18
レンダリングモード	18
オーバースキャン	20
3Dエンジン	21
ヘルプ	23
オプション	24

**Chapter 3 基本操作**

インターフェース	26
タブとサブタブ	29
ツールチップ	30
Xplode 4.0の利用方法	31

**Chapter 4 簡易トランジション設定**

トランジション設定タブ(共通)	35
背景	35
キーフレーム	38
照明	42
影	43

傾き	44
プリセット	46
一般	48
情報	49
トランジション設定タブ	
(3Dオブジェクト系)	49
3D・オブジェクト・トランジション/ プロップ	50
オブジェクト	50
テクスチャ	51
光源	54
フェード	55
3D・オブジェクト・プル	56
オプション	56
オブジェクト	56
3D・オブジェクト・ワイプ	57
オプション	57
オブジェクト	58
トランジション設定タブ	
(アルファ系)	59
ブレンド	60
アニメーション	61
カラーマップ	63
カラー・アニメーション	63
トランジション設定タブ(標準系)	64
ウェーブ	64
オプション	64
カーテン	65
詳細設定	65
キューブ・スピン	66
オプション	66
キューブ・チューブ	67
オプション	67
クリス・クロス	67
回転	67
クワッド・スフィア	68
オプション	68

動き	69	表面	91
ゴー・アラウンド	70	裏面	92
オプション	70	フライ・アウェイ	93
コンフェティ	71	オプション	93
オプション	71	エッジ	94
コンベア	72	フライング・ボール	95
オプション	72	オプション	95
サイド・ステップ	73	動き	96
オプション	73	ブラインド	96
シャッフル	74	オプション	96
オプション	74	拡張設定	97
シリンダー・ロール	75	フリー・フォール	98
オプション	75	オプション	98
回転	76	振動	99
シングル・ドア	77	プル・アパート	99
オプション	77	オプション	99
ズーム	77	フレーム	100
オプション	77	光源	100
ボーダー	78	フレーム	101
スクエア・ダンス	79	ブレンド	113
オプション	79	オプション	113
スピン・キューブ	80	拡張設定	114
オプション	80	ブロック	115
スプリット	81	設定	115
オプション	81	ソース	116
詳細設定	81	エッジ	117
ダブル・ドア	82	ペイン・ピール	118
オプション	82	オプション	118
ツイスト	83	裏面	119
回転	83	ペイント・ローラー	119
形	84	オプション	119
ツイスト・ゴー	85	ページ・ピール	120
設定	85	オプション	120
ビルボード	86	裏面	121
オプション	86	ペーパー・フライ	122
拡張設定	87	オプション	122
フォー・ページ	88	拡張設定	122
オプション	88	裏面	123
裏面	89	ボール・ズーム	124
ブック・ピール	90	オプション	124
ピール	90	スパイラル	125
ページ	91	裏面	125

ボール・バウンド .....	126
オプション .....	126
ボール・バウンド2 .....	127
オプション .....	127
材質 .....	129
ミラー・ツイスト .....	130
詳細設定 .....	130
形 .....	131
モザイク .....	131
オプション .....	131
拡張設定 .....	132
リップル .....	133
オプション .....	133
光源 .....	134
ローテーション .....	134
オプション .....	134
ローリング・キューブ .....	135
オプション .....	135
ボーダー .....	136
ロゴ .....	136
ロゴ .....	136
詳細設定 .....	139
位置/動き .....	140
イン/アウト .....	141

## Chapter 5 よくある質問集

.....	145
-------	-----



**Xplode**4.0  
professional

# Chapter 1

はじめに

この度はカノープス製品をお求めいただきありがとうございます。  
Xplode はプロ仕様の機能を搭載しながら優れた操作性を兼ね備える次世代ソフトウェアで、今までにない使い心地をお手元にお届けします。Xplode が持つ6つのキーフレーム設定可能なエフェクトを利用して、次世代レベルのデジタルビデオエフェクトを作成することができます。

ご利用になる前には、正しいセットアップを行うため、このマニュアルをよくお読みの上インストールを行ってください。

## 使用許諾契約について

本製品をお使いいただくにあたって、インストール時に表示されるソフトウェア使用許諾契約をお読みください。本製品をご利用いただくには、この使用許諾契約の内容にご同意いただく必要があります。この使用許諾契約にご同意いただけない場合や、ご不明な点がありましたら、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した時点で、内容にご同意いただいたものとさせていただきます。

カノープスカスタマーサポート

〒651-2241

神戸市西区室谷 1-2-2 カノープス株式会社 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およ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映像・音声、あるいはラジオ、テレビ放送、インターネットから取得した映像・音声)を録音・録画する場合の注意点は下記のとおりです。

- ・著作権上、個人的また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、これを媒体に収録して有償・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あらかじめご了承ください。

## サポートについて

本製品のサポート内容はEDIUS Pro version 4のサポート内容に準じます。無償サポートは、EDIUS Pro version 4の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、郵送、Eメール、当社ホームページ(次項「当社ホームページについて」を参照)等でお知らせいたします。

本製品のサポートを確実に行っていただくために、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：078-992-9940

(※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

本製品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などを公開しておりますので、当社ホームページにぜひアクセスしていただき、快適なコンピュータ環境を実現してください。

## 本製品の特長

### ・簡易トランジション設定:

Xplode 4.0に収められている多くの標準プリセットデータのパラメータを変更するだけで、さまざまなエフェクトを作成することができます。エフェクトを1から作り上げる手間が省け、作業効率が向上します。

### ・エフェクトとトランジションプリセット:

Composerの標準プリセットデータを含む、900件以上の標準プリセットデータが含まれています。

**・ Artwork(背景用サンプルビットマップ):**

60MBのアルファマップデータを含む、約250MBものArtwork(背景用サンプルビットマップ)が含まれています。

**・ Xplodeグローバル設定:**

レンダリングモード、3Dエンジン、オーバースキャン、その他の設定を行い環境を最適化します。

## このマニュアルについて

このマニュアルでは、Xplode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。

### Chapter 1 はじめに

お問合せ先とマニュアルの読み方について説明します。

### Chapter 2 インストール

ご利用のコンピュータへXplodeをインストールする方法を詳しく説明します。

### Chapter 3 基本操作

Xplodeの概要とご利用の映像編集用ソフトウェアでのプラグインとしての使い方を簡単に説明します。

方法について説明します。

### Chapter 4 簡易トランジション設定

Xplodeの簡易トランジション設定インターフェースの使い方について説明します。

### Chapter 5 よくある質問集

Xplodeに関するよくある質問をまとめました。

Xplodeの動作には以下の環境が必要です。以下に記されていない動作環境は、EDIUS Pro version 4の動作に必要な環境条件に準じます。

## 動作環境の確認

### ● Xplodeの動作に必要な動作環境

- ・ 1GB以上のメインメモリ(HD解像度の編集を行う場合。SD解像度の場合は512MB以上のメインメモリが必要)
- ・ 1024x768以上の解像度と、24ビットまたは32ビットの表示モードに対応し、128MB以上のメモリ容量をもつグラフィックボード

**Xplode**4.0  
professional

# Chapter 2

インストール

## フル・インストール

2



Windowsのオートラン機能が有効になっている場合、インストーラは自動的に起動します。オートラン機能が無効で自動的に起動しない場合は、**マイコンピュータ**≫**EDIUS4 アイコン(DVD/CD-ROMドライブ)**を実行してください。

### 1 EDIUS Pro version 4のインストールディスク(DVD-ROM)をコンピュータのドライブに挿入します。

インストーラが自動的に起動しますので、「Bonus Folder」をクリックし、XplodePro フォルダを開きます。

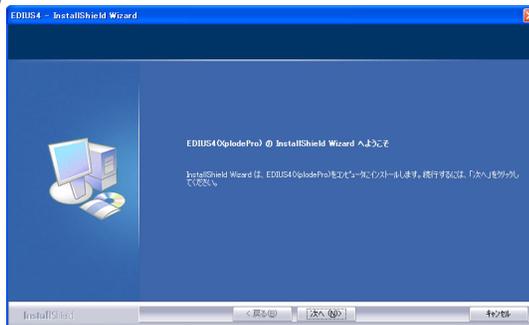


### 2 setupアイコンをクリックします。

インストールウィザードが実行されます。

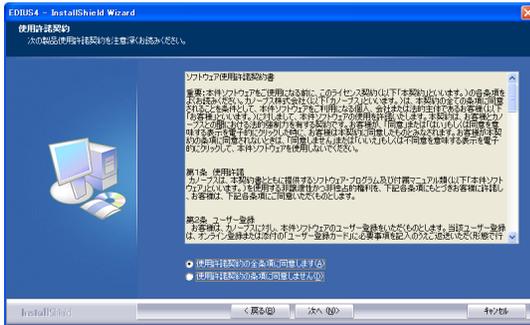


### 3 [次へ]ボタンをクリックします。



#### 4 ソフトウェア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。

契約に同意すると、インストールを続行します。



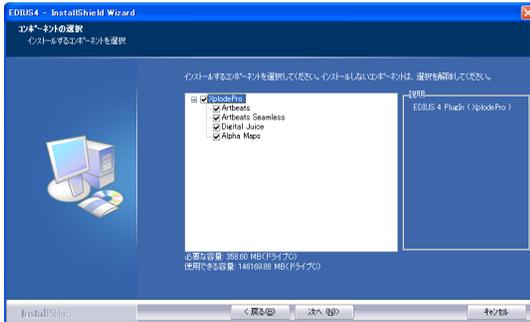
#### 5 個人情報を入力して、[次へ]ボタンをクリックします。



注意

「会社名」の入力を省略することはできません。個人で使用する場合「ユーザー名」と同じ名前を入力して、[次へ]ボタンをクリックしてください。

#### 6 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て[次へ]ボタンをクリックします。



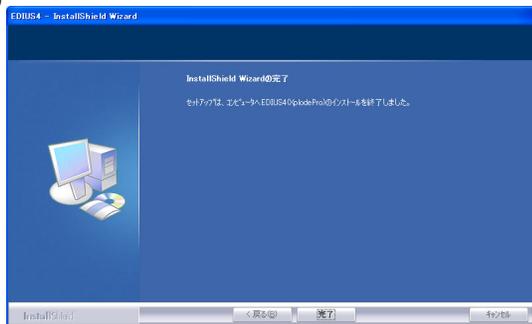
## 7 [インストール]ボタンをクリックします。

インストールが始まります。インストールの経過は画面に表示されるプログレスバーに表示されます。



Common Files(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。チェックを外すことはできません。インストールしていない製品のコンポーネントをインストールする必要はありません。

## 8 [完了]ボタンをクリックします。



## アップグレード・インストール

Xplode 4.0をインストールするには、すでにインストールされている旧バージョンのXplode製品(DVXPLODE、DVXPLODE Professional、DVXPLODE Basic、DVXPLODE for DVStorm、RexFX、Soft Xplode)をアンインストールする必要があります。

### ● 既存プリセットデータを保存する

Xplodeの旧バージョンで作成、保存したプリセットデータは、アンインストーラ起動時に自動的に保管されます。保管されたデータは、Xplode 4.0を導入後、インポート/エクスポート機能を利用して最新バージョンにインポートしてください。Xplode 4.0をインストールする前に、必ず既存のプリセットフォルダを最新の状態で保存格納してください。インポート/エクスポート機能についての詳細は、「Chapter 4 ランチャー」を参照してください。

Xplode 4.0を、以前にインストールしていたのと同じディレクトリにインストールした場合は、既存プリセットデータはアップデートされ、元のデータに登録されたエフェクト・タイプ(カテゴリ)のままXplode 4.0のランチャーから利用可能となります。



Adobe社Premiereをご利用の際は、Xplode 4.0をインストール後、Premiereを起動する前に基本設定ファイルを削除してください。Premiere 6.0あるいは、それ以前のバージョンの場合、**C:¥Program Files¥Adobe¥Premiere**に格納されている「Prem60.prf」を削除します。Premiere 6.5の場合、**C:¥Documents and Settings¥<ユーザー名>¥Application Data¥Adobe¥Premiere**にある「Premiere 6.5 Prefs」を削除します。



お使いのコンピュータに適したディスプレイドライバがインストールされていない場合はXplodeが正しく動作しません。ご利用のハードウェア(お使いのコンピュータのグラフィック機能、もしくはグラフィックボード)に適した最新の認証済みディスプレイドライバをダウンロード、インストールしてください。

## Xplode グローバル設定

Xplodeは、コンピュータのグラフィック機能を利用して3Dエフェクトをレンダリングします。そのグラフィック機能と、Xplodeの「Xplode グローバル設定」によって最適化されたシステム上の設定により、高品質で高速のレンダリングが可能となり、可能な限り高速なエフェクトやトランジションの描画性能を実現します。

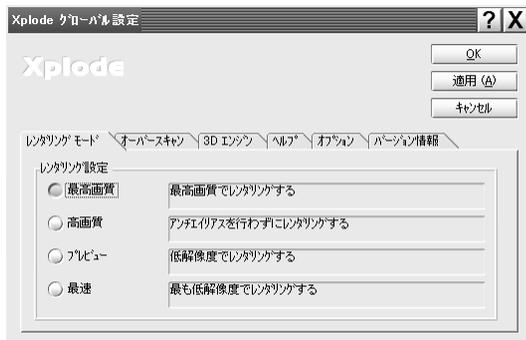
Xplode グローバル設定は、Xplodeでエフェクトやトランジションを作成するための環境設定ツールです。ここで行う変更や調整は、Xplodeのライブラリ全体に適用されます。エフェクトやトランジション単体の初期設定を変更する場合は、それぞれの設定タブで行います。

### ● Xplode グローバル設定の起動方法

[スタート]→[すべてのプログラム]→[Canopus]→[EDIUS4] の順に選択し、[XplodeProConfig]を選択して起動します。

### ● レンダリングモード

本ソフトウェアは、無限ともいえるシステム設定や、多くの編集用の基本設定を備えています。コンピュータ・パフォーマンスに大いに依存する編集作業をスムーズに行うために、Xplodeでは次の4つのレンダリングモードを用意しています。



#### ・最高画質:

このオプションを選択すると、システム上で利用可能なグラフィック・ハードウェアのアンチエイリアス機能や他の機能を利用して、現在選択されている3Dエンジンの最大限のパフォーマンスでレンダリングを行います。3Dエンジンの設定については、P.25を参照してください。

**・高画質:**

このオプションを選択すると、システム上で利用可能なグラフィック・ハードウェアの機能(アンチエイリアス機能を含みます)を利用せずにレンダリングを行います。

**・プレビュー:**

このオプションを選択すると、低解像度で、さらに品質を決定する他の項目設定値を下げ、より快適な動作環境でレンダリングを行います。

**・最速:**

このオプションを選択すると、選択しているトランジションをそのまま単純化させ、可能な限りの速度でレンダリングを行います。このオプションは、トランジションの動作イメージをつかんだり、レンダリングを最短時間で行いたいときに選択します。この「最速」は、編集中にレンダリングを行う場合、メモリリソースが少ない場合や処理速度の遅いCPUのコンピュータで使用している場合に最適なオプションです。



注意

「高画質」「プレビュー」「最速」のオプションは、編集作業中のコンピュータのパフォーマンスと画質に応じて適切なものを選択してください。ただし、画質を確保するために最終出力するには「最高画質」の設定でレンダリングしなおしてください。



コンピュータのモニタだけで再生する場合は、オーバースキャン領域を深く考慮する必要はありません。

## ● オーバースキャン

「オーバースキャン領域」とは、一般のテレビモニタで映像を再生する際に画面に表示されない(表示することができない)領域のことをいいます。オーバースキャン領域があるために、テレビモニタで映像を映し出す際に、使用する画像の端や、その領域に設定したトランジションが切れてしまうことがあります。より完全なトランジションにするために、Xplodeでは自動的にオーバースキャン領域を考慮し、適切に画面表示されるように調整します。Xplodeには多数のトランジションがあり、そのそれぞれにオーバースキャンの調整値が設定されていますが、オーバースキャンする領域の範囲を手動で個別に設定することもできます。



通常「自動オーバースキャン」を指定しますが(デフォルト設定)、パラメータを手動で設定することもできます。ただし、高度な設定となるため上級ユーザーのみが行うようにしてください。

ここで行う設定は、Xplodeの起動時に表示される「一般」タブで「スペシャルオーバースキャンを使用する」が有効になっている(P.74)トランジションのみに適用することができます。

「タイプ」フィールドのドロップダウンメニューから、次の5つのオプションが選択できます。

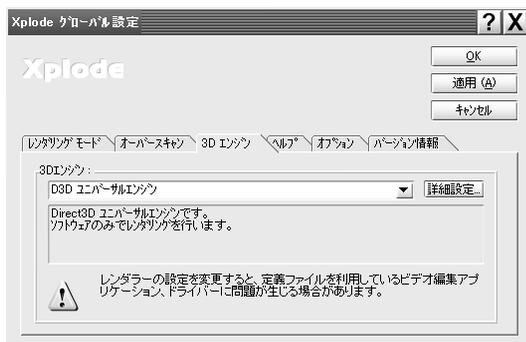
### ・ オーバースキャンオフ:

オーバースキャンの設定をオフにします。ここでオーバースキャンの設定をオフにすると、Xplodeの起動時に表示される「一般」タブでは有効への切り替えを行うことができません。つまり、このオプションを選択すると、すべてのトランジションのオーバースキャンの設定が「無効」となります。たとえば、Web上で公開するための作品を作成し、その後テレビ放映用の作品を作成するために設定を有効とする必要のある場合などは、注意してください。

- 自動オーバースキャン:**  
 ビデオフォーマットの種類に応じて、オーバースキャン機能の標準値が設定されます。
- 自動オーバースキャン(ピクセル指定):**  
 このオプションは「自動オーバースキャン」と同じですが、あらかじめ設定された値をピクセル単位で調節することができます。この設定は上級ユーザーのみが行ってください。
- オーバースキャン(ピクセル指定):**  
 ピクセル単位でオーバースキャン領域の絶対値を設定することができます。この設定は上級ユーザーのみが行ってください。
- オーバースキャン(%指定):**  
 ピクセル単位ではなく、画像やフレームに対するパーセンテージを指定してオーバースキャン領域を設定します。この設定は上級ユーザーのみが行ってください。

## 3Dエンジン

Xplodeをインストール後、コンピュータで使用されているグラフィック・ハードウェアを検索し、ハードウェアから検索した情報に基づいて、3Dエンジンのオプションを決定します。使用できる3Dエンジンはご利用のコンピュータによって異なります。通常Xplodeは、Microsoft Direct3D (D3D)を使用して、トランジションのレンダリングを行います。



「3Dエンジン」タブを選択します。ドロップダウンメニューをクリックし、ご利用のコンピュータで使用できるレンダラーを選択します。そのあと、[詳細設定]ボタンをクリックして、表示されるダイアログから3Dエンジンのレンダリングオプションを選択します。



ハードウェア、ドライバ、システム上の機能の検索結果によって、さまざまなレンダリングオプションを選択できます。

• **Direct3D HAL (Hardware Abstraction Layer):**

このオプションを選択すると、Transform(変形)とLight(照明)を除いて、CPUによってソフトウェアで処理されるグラフィック・ハードウェアの機能を利用してレンダリングを行います。

• **Direct3D T&L HAL:**

このオプションを選択すると、Transform(変形)とLight(照明)を処理するグラフィック・ハードウェアでレンダリングを行います。

• **RGB Emulation:**

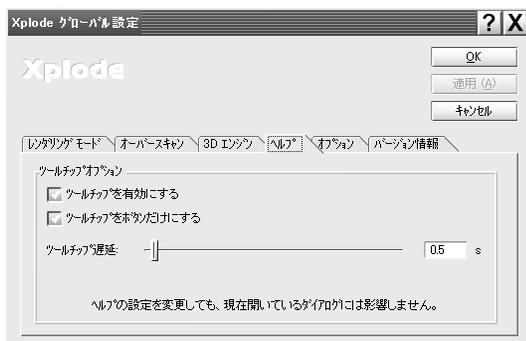
大きなテクスチャを処理したりレンダリングを行うには容量の少ないメモリや、その他のさまざまなコンピュータの制限によって、ご利用のグラフィック・ハードウェアで作成したアルバムを完全に正確にレンダリングすることができないことがあります。このような場合、Direct3DはシステムのCPUを利用してレンダリングを行います。CPUを利用することによって必要となる機能、品質、互換のパフォーマンスが保証されます。このオプションを選択すると、レンダリングの品質が保証されるだけでなく、グラフィック・ハードウェアに依存しない処理を行うことができます。ただし、このオプションはレンダラーとして「D3Dユニバーサルエンジン」を選択した場合にのみ有効です。

### ・(Software Antialiasing):

ご利用のグラフィック・ハードウェアがフルスクリーン・アンチエイリアス機能(FSAA)をサポートしており、ハードウェア、ドライバ、システム上の機能の検索結果によってこのオプションが利用可能であると判断された場合、前述のDirect3Dオプションとは別に、それぞれのDirect3Dオプション名の後に(Software Antialiasing)と表示された項目も選択できるようになります。このソフトウェア・アンチエイリアス機能は、ハードウェアに依存せず、強制的に適用されるハードウェアのアンチエイリアス機能に上乗せして使用することができ、レンダリングの品質をさらに向上させます。

## ●ヘルプ

Xplode 4.0では、画面上のタブやボタンなどにマウスカーソルを合わせると、タブやボタンなどの機能を説明する吹き出しが表示されます。この吹き出しを、「ツールチップ」と呼びます。ここでは、ツールチップの表示についての設定を行います。



### ・ ツールチップを有効にする:

ツールチップの表示 / 非表示を設定します。

### ・ ツールチップをボタンだけにする:

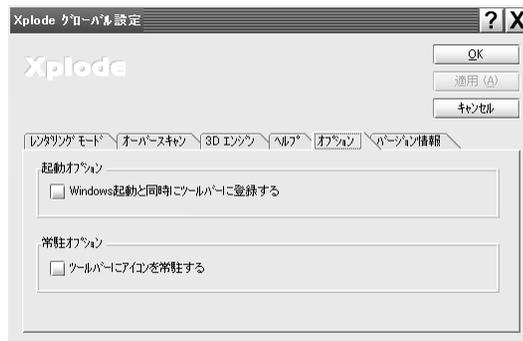
マウスカーソルが画面のボタンに合わせたときのみ、ツールチップを表示するように設定します。タブなどにマウスカーソルを合わせても、ツールチップは表示されません。

### ・ ツールチップ遅延:

ツールチップ遅延スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面上のタブやボタンなどにマウスカーソルを合わせてからツールチップが表示されるまでの時間を設定します。

## ● オプション

Windowsを起動したときに、Xplode 4.0アイコンをWindowsのツールバーに表示するための設定を行います。Xplode 4.0アイコンをクリックすると、<Xplodeグローバル設定>ダイアログが表示されます。



- ・ **Windows起動と同時にツールバーに登録する:**

Windowsを起動したときに、ツールバーにXplodeアイコンが登録されます。

- ・ **ツールバーにアイコンを常駐する:**

Windowsのツールバーに、Xplodeアイコンを常駐させます。

**Xplode** 4.0  
professional

# Chapter 3

基本操作

この章ではXplodeの各インターフェースの紹介とEDIUS Pro version 4のプラグインとしてXplodeをどのように利用するかを簡単に説明します。



簡易トランジション設定画面で設定が行えるのは、「3Dオブジェクト」「アルファ」「標準」のカテゴリに登録されている各プリセットです。詳細は「Chapter 5 簡易トランジション設定」を参照してください。

## 簡易トランジション設定インターフェース

Xplodeは、エフェクト編集を行うための独自のインターフェースを2種類備えています。簡易トランジション設定インターフェースは、シンプルかつ直観的操作が可能で、AからBへのトランジション編集を瞬時に行うことができます。もうひとつはすべてキーフレームで行うComposerインターフェース(次の項で説明します)です。

簡易トランジション設定では、動画データのある1コマ(フレーム)を開始点・終了点として、その2つのデータの間「動き」を付け加えることができます。多くのパラメータが変更可能で、さまざまなエフェクトの微調整が行えます。エフェクトの設定を変えても、トランジションのプロパティデータは変更されないため、トランジションそのものの面倒な設定は必要ありません。これによって、編集者はエフェクトを簡単にアレンジし、さまざまなトランジションを作成することができるようになります。また、他の編集ソフトウェアで使用されている、トランジションを構成する多くのオブジェクトの設定も、そのまま簡易トランジション設定インターフェースに移行できます。

例えば「ペイン・ピール」トランジションは、最高で32分割された画面がひとつずつめくられて次の画面へ移っていくトランジションです。これと同等のトランジションを完全にキーフレームなインターフェイスを使って手作業で処理すると、分割したひとつひとつの画面の位置、方向、クロッピング、ピーリング(めくる動作)をキーフレーム設定する必要があり、非常に面倒な作業となります。簡易トランジション設定では、このような複雑な作業を簡単に行うことができます。

簡易トランジション設定インターフェイスは、エフェクトのプレビューウィンドウとパラメータの設定を行う(複数の設定タブから成ります)セクションで構成されています。



当社製EDIUSでは、プレビューウィンドウは表示されません。



#### ・ビデオ画像で表示:

[ビデオ画像で表示]ボタンをクリックすると、トランジションを挿入する前後のビデオクリップのそれぞれ1コマを(ビデオAの1コマを開始点、ビデオBの1コマを終了点として)、サンプルで表示されているAとBのビットマップ画像に置き換えて表示します。適用されるビデオA・Bの画像は、プレビューウィンドウ内では静止画像となります。また、このボタンを選択すると[実際のフレーム]ボタンが有効になります。

#### ・実時間で表示:

サンプルとして表示されるエフェクトの長さは、およそ5秒です。実際に動画データに適用させるエフェクト時間(Premiereなどのタイムラインで設定したトランジション再生時間)でプレビューするには、[実時間で表示]ボタンをクリックします。

**・実際のフレーム:**

[ビデオ画像で表示]ボタンでは、トランジションを挿入する前後のビデオクリップのそれぞれ1コマを使用してプレビュー再生しましたが、[実際のフレーム]ボタンをクリックすると、トランジションを挿入する前後のビデオクリップをそのまま採用して、実際に行うエフェクトを確認できます。このプレビュー機能は、あくまでも視覚的なガイドラインで、最終出力する際の画質を反映するものではありません。



プレビューウィンドウのすぐ下、表示オプションボタンの上にプログレスインジケータがあります。このインジケータは、選択しているエフェクトの経過時間を表示するだけでなく、再生を停止している間に緑のマークをドラッグして(あるいは任意の位置でクリック)、その位置から再生したり、インジケータの停止位置の画面を表示することができます。



Composer インターフェースを利用して設定が行えるのは、「Composer」カテゴリに登録されている各プリセットです。詳細は「Chapter 6 Composer」を参照してください。

## タブとサブタブ

簡易トランジション設定と Composer におけるエフェクトおよびトランジションのそれぞれの設定は「タブ」で管理されています。該当するタブをクリックすると、設定可能な項目が表示されます。またそれらのタブの中に、より細かいカスタマイズ設定項目があることがあります。これらは「サブタブ」といい、タブの下に表示されます。



表示されているサブタブのひとつを選択して、該当する項目を設定します。サブタブは選択しているタブに対して1項目のみが設定可能です。(ひとつのタブ内で、複数のサブタブ項目を設定することはできません。)

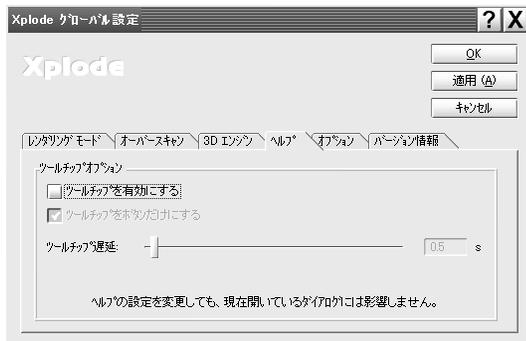
## ツールチップ

Xplode 4.0 インターフェースのあらゆるボタンの上にカーソルを置くと、小さなウィンドウが現れ、便利なヒントやボタンの簡単な説明が表示されます。このような自動ツールチップは、ボタンにのみ機能します。

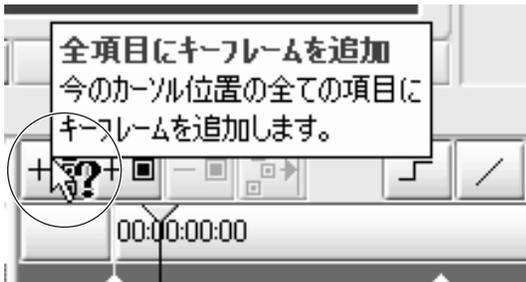


ツールチップの設定の詳細は P.27 を参照してください。

ただし、Xplode グローバル設定の「ヘルプ」タブにある「ツールチップをボタンだけにする」のチェックを外すことによって、チップが登録されているあらゆるボタン、ツール、エリアでツールチップが表示されるようになります。また、Xplode の操作に慣れてきて、ツールチップの表示が不要になった場合は、ツールチップを無効にできます。ツールチップを無効にするには、「ツールチップを有効にする」のチェックを外します。



ツールチップは、ウィンドウのタイトルバーの右上に表示されるヘルプボタン(?)を使って、強制的に表示させることもできます。自動ツールチップを無効にしている場合(「ツールチップを有効にする」のチェックを外している場合)でも、ヘルプボタンを使用することで、ツールチップを表示させることができます。



## Xplode 4.0 の利用方法

Xplode 4.0のトランジションの使用方法はご利用の環境、目的によって異なりますが、一般的な使い方を以下に説明します。

- 1 トランジションを適用したいビデオクリップをタイムラインに配置します。
- 2 トランジションを適用したい箇所でビデオクリップを分割します
- 3 エフェクトパレットの「トランジション」の中にある「Xplode Pro」内の任意のエフェクトをクリップのつなぎ目にドラッグ&ドロップします。
- 4 タイムライン上の2つのクリップのつなぎ目部分のボックスを右クリックし、表示されるメニューから「設定」を選択します。。



- 5 適用したエフェクトの設定ウィンドウが開きますので、必要な設定を行ってウィンドウ内の[OK]ボタンをクリックします。
- 6 「スペースキー」または「Enterキー」を押して、再生します。



EDIUS Pro version 4の操作方法については、「EDIUS ユーザーズガイド」「EDIUS リファレンスマニュアル」をお読みください。



# Xplode 4.0

professional

## Chapter 4

簡易トランジション設定



簡易トランジション設定画面で設定が行えるのは、「3Dオブジェクト」「アルファ」「標準」のカテゴリに登録されている各プリセットです。

トランジションの細かい設定がこれまでよりも簡単・迅速に行える、簡易トランジション設定インターフェースを説明します。簡易トランジション設定インターフェースには、きめ細かな設定が行える数多くのオプション項目があり、その設定は無限です。このインターフェースは、Xplode 4.0のComposerインターフェース(次章で説明します)のようにユーザー自身でエフェクトすべての動作をコントロールできるわけではありませんが、その簡易版としてあらかじめ設定されているエフェクト設定値を微調整し、ユーザー好みのトランジションを作成することができます。

簡易トランジション設定では、プレビューウィンドウを利用して多くのエフェクトの動作を確認しながら、ユーザーの思うように設定の変更が行えます。変更した設定値はすぐさまプレビューウィンドウに反映されて表示されます。また、他の編集ソフトウェアで使用されているトランジションを構成する多くのオブジェクトも、その設定値ごとXplodeの簡易トランジション設定インターフェースに移行することができます。

たとえば「ペイン・ピール」トランジションは、最高で32分割された画面がひとつずつめくられて次の画面へ移っていく場面転換効果です。これと同等のトランジションを完全にキーフレームラブルなインターフェースを使って手作業で処理すると、分割したひとつひとつの画面の位置、方向、クロッピング、ピーリング(めくる動作)をキーフレーム化する必要があり、非常に面倒で作業時間は膨大となります。簡易トランジション設定はこのような複雑な作業を行わずに、瞬時に同じようなトランジションを作成することができます。

Xplode 4.0では、さまざまなプリセットトランジションデータを用意しており、その設定を変えカスタマイズすることで新しいユーザー定義のプリセットを作成することができます。カスタマイズされたプリセットトランジションデータは、ユーザー定義プリセットとして保存され、後で同じトランジションを使用できるように名前をつけて登録することができます。

この章では、各トランジションを設定する設定項目の詳細について説明します。

## トランジション設定タブ(共通)

選択するプリセットデータによって表示されるタブの内容は変わりますが、それぞれに共通して行える設定があります。ここでは、共通する各設定タブの詳細を説明します。

### 背景

トランジション中に再生される、2種類のビデオクリップの隙間に背景があるような場合に、その詳細を「背景」タブで設定します。



すべてのトランジションが、常にすべてのオプションをサポートしているとは限りません。サポートしていないオプションはグレイ表示(グレイアウト)されたり、表示されない場合もあります。

4

#### ・色:

[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから背景の色を選択します。

#### ・ビットマップ:

[ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを背景として取り込みます。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。

#### ・AVI:

[AVI]ボタンをクリックして、タイムラインにあるビデオクリップとは別の動画データを背景として取り込みます。

#### ・ビデオA:

[ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを背景として使用します。

#### ・ビデオB:

[ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを背景として使用します。

## 拡張設定

一度背景が選択されると、その背景にさらに細かいオプション設定を適用することができます。拡張設定を行うには、「背景」タブの右下に配置されている「>>>」ボタンをクリックします。ダイアログ右側に「背景オプション」タブが新たに表示されます。



### ・アニメーション:

設定した背景をここで選択する矢印の方向に移動させます。「速度」を調節することによって、アニメーションの移動方向が選択できるようになります。

速度…速度スライダをドラッグして選択した方向への動作速度を設定します。

### ・ビットマップ

アスペクト比固定…背景として設定しインポートしたビットマップデータの元のアスペクト比を固定します。このオプションをチェックすると、オリジナルのビットマップは、アスペクト比を固定したままフルサイズのビデオフレームに拡大されます。

## ・ビデオ再生

フィールド描画…AVIをフィールド描画するように指定します。インターレースされたデータでは、このオプションをチェックする必要があります。

長さ調節…インポートする背景動画の長さ、開始点を調節します。表示されているボタンの機能は次のとおりです。



ビデオをストレッチ：エフェクトの再生時間に合わせて、AVIクリップの再生時間の延長・短縮を行います。



スタートをあわせる：読み込まれたAVIの最初のフレームとエフェクトの最初のフレームとを揃えます。AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合は、「繰り返し」を指定してAVIクリップを繰り返し再生することができます。



中央をあわせる：AVIの中間点とエフェクトの中間点を揃えてAVIクリップを再生します。



終了をあわせる：読み込まれたAVIの最後のフレームとエフェクトの最後のフレームとを揃えます。AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合は、エフェクトの設定時間に足りるまで画面に最初のフレームを表示させます。また、AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合に「繰り返し」を指定すると、AVIクリップはエフェクトの最後のフレームに固定されているため、エフェクトの開始地点とAVIの再生時間より逆算したフレームの位置とをそろえて繰り返し再生を行います。AVIクリップの途中にこのカットを挿入すると、挿入位置から再生が始まります。

繰り返し…位置揃えの各オプションを選択したAVIの繰り返し再生を行います。(AVIがエフェクト全体の時間より短い場合)

## キーフレーム

簡易トランジション設定での「キーフレーム」タブでは、Composerで行う設定とは異なった方法でトランジションのキーフレームを変更します。簡易トランジション設定はプログレッションキーフレームをサポートしており、トランジションの時系列を基軸にし、単独でのキーフレーム化を実現しました。



設定したキーフレームは、時間経過に対する進行度合いがグラフ化されてキーフレーム表示エディタに表示されます。キーフレームハンドルを操作して、オブジェクトの前進、停止、反転などの動きと方向を完全に制御できます。

### ・キーフレーム編集ナビゲーションツール



「キーフレーム」タブを選択すると、[再生]ボタンをクリックするまでプレビュー表示はいったん停止します。[再生]ボタンをクリックすると[停止]ボタンをクリックするまで「ループ再生」を行います。

-  再生/停止…このボタンをクリックして、プレビューウィンドウ上でプリセットトランジションを再生します。トランジションの再生中は、[停止]ボタンに変わります。
-  キーフレームを追加…このボタンをクリックして、キーフレーム表示エディタ上の所定位置にキーフレームを追加します。エディタ内の赤いタイムラインルーラーをドラッグし、キーフレームを追加したいタイミングを調整できます。
-  キーフレームを削除…このボタンをクリックして、所定のキーフレームを削除します。削除したいキーフレームハンドル(四角いマーク)をクリックするか、[前のキーフレーム][次のキーフレーム]ボタンのいずれかを使って、削除したいキーフレームを選択してから、削除を行います。
-  前のキーフレーム…現在の位置からすぐ前のキーフレームに、カーソルを移動します。
-  次のキーフレーム…現在の位置からすぐ後ろにある次のキーフレームに、カーソルを移動します。

**・プリセット:**

多くのプリセットから好みのキーフレームグラフデータを選択します。次項目の「キー」の設定を変更した(カスタマイズした)キーフレームグラフデータの設定は、後で使用できるように登録できます。その場合は、プリセットを変更したあとドロップダウンボックスにユーザー定義のプリセット名を入力し、[保存]ボタンをクリックします。[削除]ボタンをクリックすると、現在選択されているユーザー定義グラフプリセットデータを削除します。

**・キー:**

「キー」エリアのスタイルドロップダウンメニューからキーフレーム間に設定する補間方式を設定します。「%トランジション」「単位」「時間」のそれぞれのフィールドの値を変更することで、選択されたスタイルの細かい設定が行えます。

**キーフレームの調整**

キーフレームを追加するには、キーフレーム表示エディタの下にあるスライダを、キーフレームを追加したい位置へドラッグし、[キーフレームを追加]ボタンをクリックします。これでキーフレームがタイムラインに追加されます。[前のキーフレーム]と[次のキーフレーム]ボタンを使って、キーフレーム間を移動できます。

キーフレーム上のトランジションの動作を調整するには、キーフレームハンドル(四角いマーク)をクリックするか、「キー」エリアの「%トランジション」フィールドに値を直接入力して調整します。トランジションの進行の様子を確認するには、[再生/停止]ボタンをクリックします。

キーフレームを削除するには、まず、キーフレームハンドル(四角いマーク)をクリックし、[キーフレームを削除]ボタンをクリックします。



あらかじめ設定されているプリセットも[削除]ボタンをクリックすると、削除されてしまいます。一度削除されたプリセットは元に戻りません。

### キーフレームのプリセットモーションの操作

下図の例では、プリセットに「Pause halfway」を選択したものです。トランジションの途中で一度その動きを停止します。このプリセットは、モーションが加速度を落としながら始まり、モーションの進行半ば(縦軸の進行度合い約50%)でしばらくの間停止します。最後は加速度をつけながら、トランジションの終了時間と同時にモーションを完了します。キーフレーム表示エディタのキーフレームの各ハンドルをマウスで任意の位置にドラッグすることで、このプリセットを調整することができます。



### キーフレーム間の補間の種類

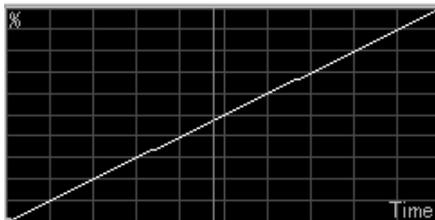
「Pause halfway」の場合、「トランジションの始点から1つめのキーフレーム間(上記①)」、「1つめのキーフレームから2つめのキーフレーム間(上記②)」、「2つめのキーフレームからトランジション終了点間(上記③)」の3つの区間にタイムラインが分かれています。簡易トランジション設定での動作時間軸は、始点、終点、0個以上のキーフレームによって区切られて管理されています。

「1つめのキーフレームから2つめのキーフレーム間」にタイムラインルーラーを移動して、「キー」エリアの「スタイル」を確認すると、「Linear」に設定されていることがわかります。時間軸のそれぞれの区間には、区間内をどういったスピードで動作するかを自動計算した4つの補間オプションが適用できます。

「Linear」のような直線的な動作を多用すると、その動きはスムーズではなくなります。自然な動きを演出したいときは「Ease IN」「Ease OUT」「Ease IN/OUT」を利用します。

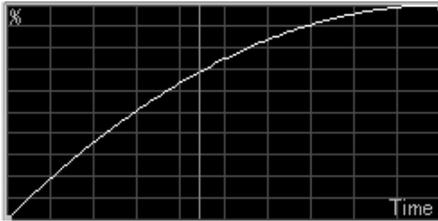
#### ・ Linear:

開始点と終了点は直線的に補間されます。ただし、この速さは適用するアニメーションによって変わります。(上記例の場合、しばらくの間停止します。)

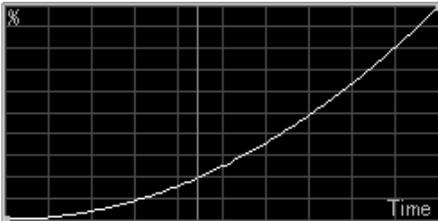


**• Ease In:**

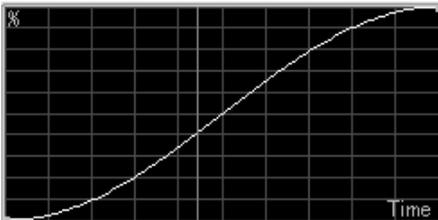
開始点と終了点を緩やかなカーブで補間します。Ease Inの場合、動作は開始点で加速し終了点に近づくにつれて減速します。

**• Ease Out:**

開始点と終了点を緩やかなカーブで補間します。Ease Outの場合、動作は開始点で減速し終了点に近づくにつれて加速します。

**• Ease In/Out:**

この補間は、上の2つの補間を組み合わせたもので、はじめは「Ease Out」と同様の動作を行い、途中で「Ease In」の補間に変わります。加速して始まり減速して終わる補間オプションです。



## 照明

「照明」タブで、照明の光源をカスタマイズできます。ここでの設定はオブジェクトの表面に照明効果を付加するもので、背景に及ぼす照明を設定するものではありません。



### ・照明を有効にする:

このオプションをチェックすると「照明」タブの各オプションが有効になります。このオプションがチェックされていない場合は、すべてのオブジェクトがライトを強く当てたときのような陰影のないフラットな状態になります。

### ・色:

[選択]ボタンをクリックして、使用する光源の色を選択します。

### ・明るさ:

明るさスライダをドラッグして、明るさを調節します。このスライダで設定した光量を、オブジェクトの位置や動きに関係なくすべてのオブジェクトに均等に適用します。明るさの値を「100」に設定すると、最も明るい状態になり、値を「0(ゼロ)」に設定すると最も暗くなります。

### ・反射:

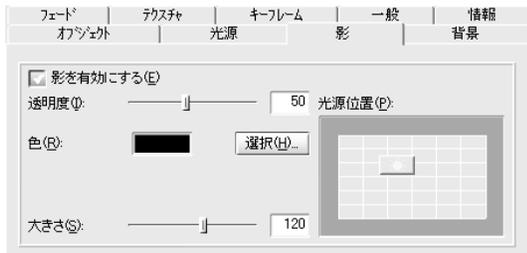
反射スライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

### ・位置:

オブジェクトに照明が当たる位置を設定します。ターゲットセクタをドラッグして光源の位置を調節します。

## 影

「影」タブは、「照明」タブを補足するものです。ここでは、オブジェクトに付加する影の設定を行います。この影のオプションは、選択したエフェクトに対応して「照明」タブで設定した照明効果と独立して設定したり、あるいは照明効果と関連付けながら設定したりできます(すべてのプリセットで同じような設定が行えるとは限りません)。選択するプリセットによって、表示されないオプション項目があります。



### ・影を有効にする:

このオプションをチェックするとオブジェクトに影を付加することができます。

### ・透明度:

透明度スライダをドラッグして影自体の透明度を調節します。値が「0(ゼロ)」のとき影は完全に透明状態となり、値が「100」のとき完全に可視状態となります。「影」の透明度を設定する場合、オブジェクト自体の透明度の設定に注意してください。オブジェクト自体に透明度が設定されている場合に、その設定された透明度よりも影の色を濃くすることはできません。

### ・色:

[選択]ボタンをクリックして、使用する影の色を選択します。ただし、この影の色に対応していないプリセットもあります。

### ・ソフトボーダ:

ソフトボーダスライダをドラッグして、影の境界線のぼかし度を指定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき、はっきりとしたシャープな線になります。設定値を大きくすると、境界線のぼかし部分が広がって行きます。ただし、このソフトボーダに対応していないプリセットもあります。



オブジェクトの背景色に黒を指定している場合に、このオプションを有効にすると、影は見えにくくなります。



選択するプリセットによっては、影の設定が「照明」タブで設定した照明位置と連動している場合があります。このような場合、「光源位置」のグリッドは表示されません。

#### ・光源位置:

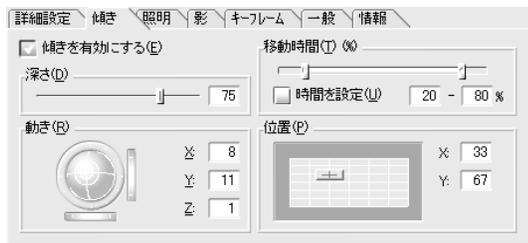
ターゲットセレクタをドラッグして光源の位置を調節し、影ができる位置を変更できます。グリッド上に仮想の光源位置を指定すると、その影がオブジェクトの光源と反対側に現れます。この仮想の光源は、「照明」タブで設定した光源方向に依存し、直接オブジェクトの反射光に影響は与えません。影の位置にのみ影響を与えます。ただし、この光源位置に対応していないプリセットもあります。

#### ・大きさ:

大きさスライダをドラッグして有効となった影のサイズを調節します。ただし、この大きさに対応していないプリセットもあります。

### 傾き

他のタブに比べて使用頻度は少ないですが、プリセットデータのいくつかに「傾き」タブあるいは、簡単な「傾き」機能が付属しています。選択するプリセットによって、その設定画面の表示形式は異なりますが、同じやり方で設定できます。



#### ・傾きを有効にする:

このオプションをチェックすると水平・垂直軸方向(X軸・Y軸)に固定されていたオブジェクトの位置設定が解除できます。つまりZ軸の値が設定できるようになったことで、3次元のエフェクトが可能になります。「傾き」タブでは完全な3D回転エフェクトは作成できませんが、オブジェクトの遠近効果の調整が行えます。

#### ・深さ:

オブジェクトの表示上の奥行きを深さを設定します。「0(ゼロ)」の値が最も近い(奥行きが浅い)位置になり、「100」が最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

**・動き:**

「動き」エリアにあるリングの中心点をドラッグして、傾斜の移動方向を3次元で設定します。リングをドラッグして、ほぼすべての位置(前方、後方、斜め、上下動など)へ傾斜を設定することができます。リングの右側と下部にあるホイールを上下左右にドラッグして、垂直方向や水平方向に変更することもできます。また、X・Y・Zの各フィールドに数値を直接入力して位置を指定することもできます。

設定した値(X・Y・Z)をデフォルト値に戻したい場合は、キーボードの「Homeキー」を押します。

**・移動時間:**

移動時間バーの左右にある各スライダをドラッグして、傾きの移動時間を調節します。左側のスライダは傾斜を開始するタイミングを示し、右側のスライダは傾斜を終了するタイミングを示します。オブジェクトが完全な傾斜に到達する地点にドラッグすると、動作を開始します。バーの長さはオブジェクトが傾いたままの時間を意味します。これらの設定は「時間を設定」オプションをチェックして初めて有効になります。ただし、選択するトランジションによってはスライダが1つしかない場合があります。

**・位置:**

オブジェクトに傾きの位置を設定します。ターゲットセレクトをドラッグして位置を調節します。



ランチャーがインストールされていない場合にも、標準プリセットの選択や、ユーザー定義プリセットを新規に作成する場合は、このタブで行ってください。

## プリセット

Xplode 4.0をUlead社製MediaStudio Proでご利用の場合、あるいは当社製EDIUSでご利用の場合は、標準プリセットデータを選択する際に「プリセット」タブを使用します。このタブで、ユーザー定義のプリセットデータを作成・選択することもできます。

Adobe社製Premiereや当社製編集ソフトウェア(EDIUSを除く)では、プリセットデータはランチャーから選択・作成し、ランチャーでデータの管理を行います(「Chapter 4 ランチャー」を参照してください)。



Xplode 4.0で使用するトランジションには、さまざまなプリセットが用意されています。これらすべてのプリセットは、カスタマイズが容易で、後で使用できるように登録できます。

### ・グループ:

このエリアで「プリセット(標準プリセット)」か、「カスタム(ユーザー定義プリセット)」かを選択し、それぞれのプリセットデータを一覧表示させます。

### ・名前:

一覧の中で、反転表示しているプリセットの名前を表示します。また、「グループ」エリアで「カスタム」を選択した場合、このフィールドにプリセットデータ名を入力すると名前の変更が行えます。

### ・ロード:

選択したプリセットデータを読み込みます。このボタンをクリックしてプリセットを適用します。

### ・セーブ:

「グループ」エリアで「カスタム」を選択すると、[セーブ]ボタンが有効になり、カスタマイズしたプリセットデータが保存できます。

### ・削除:

[削除]ボタンをクリックして、選択されているユーザー定義プリセットを、一覧から削除します。

**・ファイル:**

[ファイル]ボタンは、カスタムプリセットのインポートやエクスポートをする際に使用します。

**プリセットトランジションを選択するには**

- 1 「プリセット」タブをクリックします。
- 2 このパネルの「グループ」エリアで「プリセット」が選択されていることを確認します。
- 3 適用したいプリセットを選択し、[ロード]ボタンをクリックします。あるいは、そのまま適用したいプリセットデータ上でダブルクリックします。

**カスタムプリセットを登録するには**

- 1 コピー元の標準プリセットデータを選択します。
- 2 「グループ」エリアで「カスタム」を選択します。  
標準プリセットデータのコピーが作成されます。
- 3 「名前」フィールドに登録するカスタム名を入力します。
- 4 [セーブ]ボタンをクリックします。

**カスタムプリセットをロードするには**

- 1 「グループ」エリアで「カスタム」を選択します。
- 2 適用したいプリセットを選択し、[ロード]ボタンをクリックします。あるいは、そのまま適用したいユーザー定義のプリセットデータ上でダブルクリックします。



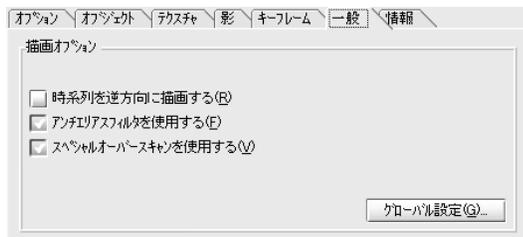
変更前のプリセット名は新しい名前の上書きされませんので、不要になったプリセットデータは削除する必要があります。

カスタムプリセット名を変更するには

- 1 名前を変更するプリセットを一覧から選択します。
- 2 「名前」フィールドに変更するカスタム名を入力します。
- 3 [セーブ]ボタンをクリックします。
- 4 変更前のプリセットを選択して、[削除]ボタンをクリックします。

## 一般

「一般」タブでは、選択しているトランジションのレンダリング、オーバースキャン、アンチエイリアスのオプション設定が行えます。



### ・時系列を逆方向に描画する:

トランジションによっては、このオプションを有効にすることで、描画方向のプリセット値を変更できます。たとえば、ズームのトランジションの「Default」プリセットは、ビデオAが徐々に小さくなりながら、ビデオBが表示されていきます。「時系列を逆方向に描画する」オプションを有効にすると、ビデオBが徐々に大きくなって行きます。

### ・アンチエイリアスフィルタを使用する:

アンチエイリアス機能を使用して動画像の輪郭(斜めの輪郭で特に目立つギザギザ)を滑らかにします。Xplode 4.0のアンチエイリアス機能は、垂直方向や水平方向のジャギーを滑らかにします。アンチエイリアス機能を使用すると、ご使用のレンダラーによってレンダリングに時間がかかることがあります。

### ・スペシャルオーバースキャンを使用する:

このオプションが有効になっている場合、オーバースキャン領域以外では、エフェクトのレンダリングを行いません。

**・グローバル設定:**

[グローバル設定]ボタンをクリックすると、Xplode 4.0の<Xplodeグローバル設定>ダイアログが開きます。Xplode 4.0のグローバル設定の詳細は、「Chapter 2 インストール」を参照してください。

**情報**

「情報」タブには、現在選択しているトランジションについての一般的な情報やXplode 4.0のバージョン情報が表示されます。

**トランジション設定タブ(3Dオブジェクト系)**

3Dオブジェクトを使用すると、動画像にすばらしいエフェクトを施すことができます。以前は、3Dオブジェクトを扱うソフトウェアと言えば大抵、一般ユーザーにとって高価で操作が非常に困難なものでした。しかしXplodeの簡易トランジション設定インターフェースは、3Dオブジェクトの詳細設定を行うソフトウェアに求められる、わかりやすく操作性を重視したインターフェースを実現しています。

3Dオブジェクト系トランジションには、ビデオAからビデオBのトランジション(場面転換効果)として使用する、画面上を動き回るさまざまな3次元オブジェクトのプリセットデータが多数含まれています。3Dオブジェクト系のトランジションには、4種類のカテゴリがあります。

**3D・オブジェクト・トランジション:**

額縁、扉、フォトアルバム等の3Dオブジェクトを使って、さらに質の良いビデオ制作が行えます。

**3D・オブジェクト・プロップ:**

3Dの背景をトランジションとしてビデオAやビデオBの前に挿入します。

**3D・オブジェクト・プル:**

トラック、飛行機、ヘリコプター等の3Dオブジェクトを使って、ビデオAにビデオBの動画面を引っ張ってくるようなエフェクトを作成します。

### 3D・オブジェクト・ワイプ:

ビデオAからビデオBへ移行する際に、3Dオブジェクトを使ってワイプ(ふき取るような動作で画面を差し替える)します。

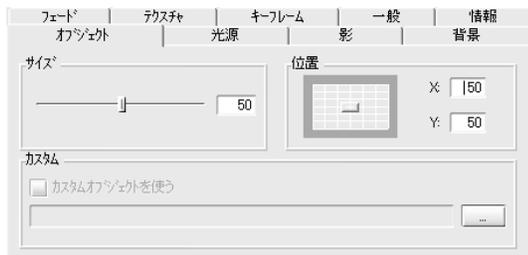
Xplode 4.0では、米NewTek社製LightWaveおよびオートディスク社製3D Studio MAXで作成されたオブジェクトファイルをインポートできます。インポートするには、「.x3d」形式にする必要があります。Xplode 4.0のCD-ROMに収められているLightWaveプラグインを組み込んでからファイルの保存を行うことで、LightWaveで作成されたオブジェクトを「.x3d」形式で保存することができるようになります。また、CD-ROMに収められている3D Studio MAXコンパイラを使うと、オートディスク社製3D Studio MAXで作成された「.3ds」形式のファイルを「.x3d」形式のファイルに変換できます。

### ● 3D・オブジェクト・トランジション/プロップ

3D・オブジェクト・トランジションは、額縁、扉、フォトアルバム等の3Dオブジェクトを使ってトランジションを作成します。また、3D・オブジェクト・プロップは、3Dオブジェクトを場面転換のエフェクトとしてビデオAやビデオBの前に挿入します。これらのプリセットトランジションデータを利用することで、すばらしい動画像効果が得られます。

この2つのトランジションはそれぞれ同じような設定を行うため、この項でまとめて説明します。

## オブジェクト



#### ・ サイズ:

サイズスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、3Dオブジェクトの大きさを調整します。設定値が大きいほど、オブジェクトのサイズは大きくなります。

#### ・ 位置:

ターゲットセクタをドラッグするか、X軸とY軸の値を直接入力して、3Dオブジェクトの位置を調整します。

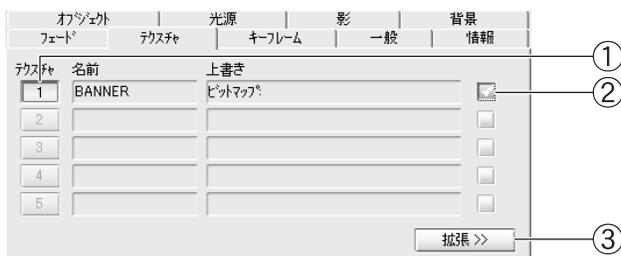
### ・カスタム:

「.x3d」形式の3DオブジェクトファイルをXplode 4.0にインポートできます。[...]ボタンをクリックして、インポートするファイルを指定し、「カスタムオブジェクトを使う」をチェックします。

Xplode LightWave プラグインを使うと、LightWaveで作成されたオブジェクトを「.x3d」形式で保存できます。また、3D Studio MAXコンパイラを使うと、3D Studio MAXで作成された「.3ds」形式のファイルを「.x3d」形式のファイルに変換できます。各プラグイン/コンパイラの詳しい使用方法については、CD-ROMに収められている「Readme.txt」を参照してください。

### テクスチャ

オブジェクトの一部を、ビデオA、ビデオB、ビットマップ、AVIに置き換えて、3Dオブジェクトのテクスチャを変更できます。この設定内容は、X3Dオブジェクトでのみ有効です。ただし、3D Studio MAXコンパイラやLightWaveプラグインを使用してカスタマイズされた3Dオブジェクトデータでも適用できます。



### ・テクスチャ選択(①):

変更したいテクスチャの各テクスチャ番号(1~5)のボタンをクリックします。このボタンをクリックして選択したテクスチャは、[拡張>>]ボタンで詳細な設定が行えます。

### ・テクスチャ交換(②):

使用するテクスチャを有効にするには、チェックボックス(各フィールドの右端)をチェックします。

### ・拡張設定(③):

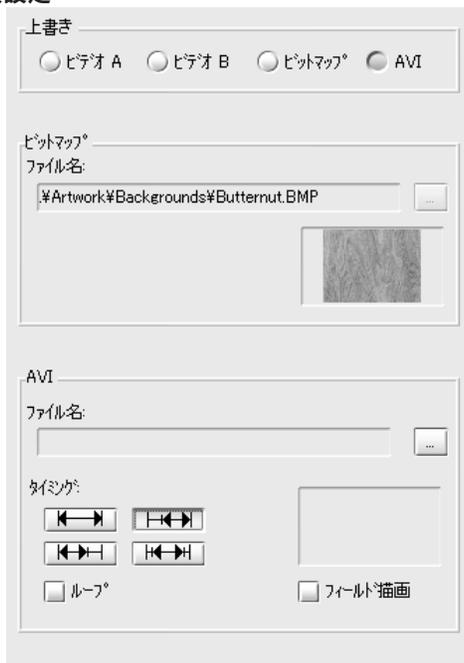
[拡張>>]ボタンをクリックするとダイアログが右に拡張され、選択したテクスチャに対応する設定オプションが表示されます。



ここでの設定は、選択した番号のテキスチャの設定のみです。別のテキスチャの設定を変更するには、[拡張<<]ボタンをクリックし設定オプションを一度閉じてから、目的のテキスチャを選択しなおします。

またこの設定オプションを開いた状態で、別の1から5のテキスチャ番号ボタンをクリックしても、それぞれ対応したテキスチャの詳細を変更できます。

## 拡張設定



### ・上書き

ビデオA…ビデオAの画面をテキスチャとして置き換えることができます。  
 ビデオB…ビデオBの画面をテキスチャとして置き換えることができます。  
 ビットマップ…ビットマップの画像をテキスチャとして置き換えることができます。

AVI…AVIファイルをテキスチャとして置き換えることができます。

### ・ビットマップ

ファイル名…上記項目で「ビットマップ」を選択した場合は、[...]ボタンをクリックしてテキスチャとして置き換えたいビットマップが保存されている場所を指定します。

## ・ AVI

ファイル名…上記項目で「AVI」を選択した場合は、[...]ボタンをクリックしてテキストチャとして置き換えたいAVIファイルが保存されている場所を指定します。

タイミング…テキストチャと置き換えるAVIデータの長さ、開始点を調節します。表示されているボタンの機能は次のとおりです。



ビデオをストレッチ：エフェクトの再生時間に合わせて、AVIクリップの再生時間の延長・短縮を行います。



スタートをあわせる：読み込まれたAVIの最初のフレームとエフェクトの最初のフレームとを揃えます。AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合は、「ループ」を指定してAVIクリップを繰り返し再生することができます。



中央をあわせる：AVIの中間点とエフェクトの中間点を揃えてAVIクリップを再生します。



終了をあわせる：読み込まれたAVIの最後のフレームとエフェクトの最後のフレームとを揃えます。AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合は、エフェクトの設定時間に足りるまで画面に最初のフレームを表示させます。また、AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合に「ループ」を指定すると、AVIクリップはエフェクトの最後のフレームに固定されているため、エフェクトの開始地点とAVIの再生時間より逆算したフレームの位置とをそろえて繰り返し再生を行います。AVIクリップの途中にこのカットを挿入すると、挿入位置から再生が始まります。

ループ…位置揃えの各オプションを選択したAVIの繰り返し再生を行います。(AVIがエフェクト全体の時間より短い場合)

フィールド描画…AVIをフィールド描画するように指定します。インターレースされたデータでは、このオプションをチェックする必要があります。

## 光源



### ・カスタム光源:

「カスタム光源を使用する」をチェックすると、「カスタム光源設定」エリアで設定した任意の光源の値を適用することができます。

### ・背景光源:

背景光源スライダをドラッグして背景の光の強さを調節します。背景光は位置や動きに影響を受けながら、画面内にあるすべてのオブジェクトを均等に照らします。設定値を「100」にすると、オブジェクトの陰影がなくなり全体的にフラットな状態になります。設定値を「0(ゼロ)」にすると、光源が直接当たっている面だけが強調され、その他の部分は暗くなります。

### ・カスタム光源設定:

光源をカスタマイズできます。「カスタム光源」エリアの「カスタム光源を使用する」をチェックすると、設定した内容が適用されます。

光源…「使用する」をチェックして、ドロップダウンメニューから光源の種類を選択します。選択した光源の設定値は、下記の各パラメータを修正することで変更できます。

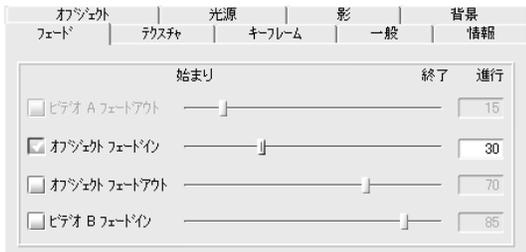
色…光源の色を変更します。[変更]ボタンをクリックして、適用する色を選択します。

位置(X,Y)…ターゲットセクタをドラッグするか、X軸とY軸に値を直接入力して、光源の位置を調整します。

位置(Z)…位置(Z)スライダをドラッグするか、Z軸に値を直接入力します。設定値がマイナス(スライダが一番左)の場合、光源はオブジェクトの手前に位置します。設定値がプラス(スライダが一番右)の場合、光源はオブジェクトの奥に位置します。

## フェード

ビデオAがフェードアウトし、ビデオBがフェードインする際のそれぞれの開始時間や、3Dオブジェクトがフェードイン、フェードアウトする時間を設定できます。



「フェード」タブは、背景に対してオブジェクトが少しずつ消えたり現れたりするエフェクトです。この設定を有効にすることで、ビデオA・Bや3Dオブジェクトのフェードイン/アウトの調整が行えます。それぞれのフィールドに対応するボックスがチェックされていないと、各ビデオクリップおよびオブジェクトにフェードイン/アウトのエフェクトが付加されていても、トランジションの再生中そのまま画像が100%可視の状態が表示されます。

### ・ビデオAフェードアウト:

スライダをドラッグして、ビデオAが完全にフェードアウトするまでの時間を調節します。

### ・オブジェクトフェードイン:

スライダをドラッグして、オブジェクトが完全にフェードインするまでの時間を調節します。

### ・オブジェクトフェードアウト:

スライダをドラッグして、オブジェクトが完全にフェードアウトするまでの時間を調節します。

### ・ビデオBフェードイン:

スライダをドラッグして、ビデオBが完全にフェードインするまでの時間を調節します。ビデオBは、上記オブジェクトのフェードイン/アウトのエフェクトが終了すると完全に表示されるようになります。



「ビデオAフェードアウト」は、選択するプリセットによって使用できない場合があります。

## ● 3D・オブジェクト・プル

3D・オブジェクト・プルは、例えば飛行機のような3Dオブジェクトを使って、ビデオAにビデオBの動画面を引っ張ってくるようなトランジションを作成します。

### オプション



- ・ **方向:**

矢印の上下左右のボタンをクリックして、3Dオブジェクトが移動する方向を指定します。

- ・ **サイズ:**

サイズスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、3Dオブジェクトのサイズを調整します。設定値を大きくすると、オブジェクトのサイズは大きくなります。

- ・ **位置:**

位置スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、3Dオブジェクトの位置を調整します。「方向」エリアで上、または下を選択しているときは水平方向へ、左または右のときは垂直方向へ、3Dオブジェクトの位置を設定できます。

### オブジェクト



- ・ **スピン:**

オブジェクトを上方、あるいは下方に回転します。スピンの数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの回転数を指定します。

### ・状態:

方向や傾斜を設定するパラメータを組み合わせ、オブジェクトを調整します。

垂直にする…3Dオブジェクトを垂直にします。

反転…3Dオブジェクトを反対向きにします。元の位置に対して、鏡映しにした位置になります。

傾斜…傾斜スライダをドラッグするか、数値を直接入力すると、3Dオブジェクトが任意の角度に傾斜します。



「傾斜」フィールドでは、Z軸を中心に90度ごとにオブジェクトを傾斜するように設定できます。

### ・カスタム:

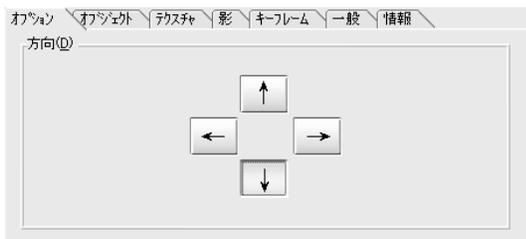
「.x3d」形式の3DオブジェクトファイルをXplode 4.0にインポートできます。[...]ボタンをクリックして、インポートするファイルを指定し、「カスタムオブジェクトを使う」をチェックします。

Xplode LightWave プラグインを使うと、LightWaveで作成されたオブジェクトを「.x3d」形式で保存できます。また、3D Studio MAXコンパイラを使うと、3D Studio MAXで作成された「.3ds」形式のファイルを「.x3d」形式のファイルに変換できます。各プラグイン/コンパイラの詳しい使用方法については、CD-ROMに収められている「Readme.txt」を参照してください。

## ● 3D・オブジェクト・ワイプ

3D・オブジェクト・ワイプは、ビデオAからビデオBへ移行する際に、3Dオブジェクトを使ってワイプ(ふき取るような動作で画面を差し替える)するトランジションです。

### オプション



### ・方向:

矢印の上下左右のボタンをクリックして、3Dオブジェクトが移動する方向を指定します。

## オブジェクト



### ・スピン:

オブジェクトを上方、あるいは下方に回転します。スピンの数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの回転数を指定します。

### ・状態:

サイズや方向を設定するパラメータを組み合わせ、オブジェクトを調整します。

垂直にする…3Dオブジェクトを垂直にします。

反転…3Dオブジェクトを反対向きにします。元の位置に対して、鏡映しにした位置になります。

傾斜…傾斜スライダをドラッグするか、数値を直接入力すると、3Dオブジェクトが任意の角度に傾斜します。



ヒント

「傾斜」フィールドでは、Z軸を中心に90度ごとにオブジェクトを傾斜するよう設定できます。

### ・カスタム:

「.x3d」形式の3DオブジェクトファイルをXplode 4.0にインポートできます。[...]ボタンをクリックして、インポートするファイルを指定し、「カスタムオブジェクトを使う」をチェックします。

Xplode LightWaveプラグインを使うと、LightWaveで作成されたオブジェクトを「.x3d」形式で保存できます。また、3D Studio MAXコンパイラを使うと、3D Studio MAXで作成された「.3ds」形式のファイルを「.x3d」形式のファイルに変換できます。各プラグイン/コンパイラの詳しい使用方法については、CD-ROMに収められている「Readme.txt」を参照してください。

## トランジション設定タブ(アルファ系)

アルファ系トランジションとは、アルファマップを利用して作成されるトランジションのことです。アルファマップとは、時間経過と共にビデオAからビデオBへ、順次ピクセル単位で画像が切り替わる過程をグレースケールイメージを使って定義したデータです。Xplode 4.0で用意されているプリセットデータだけでなく、Adobe Photoshopなどの画像編集ソフトで作成したアルファマップイメージも使用できます。

アルファ系トランジションには、次の7つのカテゴリがあります。

### アルファ・アニメーション:

円形、渦巻き、星などの形状を利用したトランジションを設定します。

### アルファ・オーガニック:

水、煙など、周りへ溶け込んで行くようなエフェクトを利用したトランジションを設定します。

### アルファ・カスタム:

カスタマイズされたアルファマップです。Xplode 4.0にインポートして利用します。

### アルファ・カラー・マップ:

2つのビデオクリップ(ビデオA・B)間にカラーマップデータを挿入できます。

### アルファ・シェイプ:

円、ダイヤモンド、三角などの形状を利用したトランジションを設定します。

### アルファ・ベイパー:

雲、煙、水など、水蒸気のようなエフェクトを利用したトランジションを設定します。

### アルファ・ワイプ:

60種類の以上のワイプエフェクトを利用したトランジションを設定します。

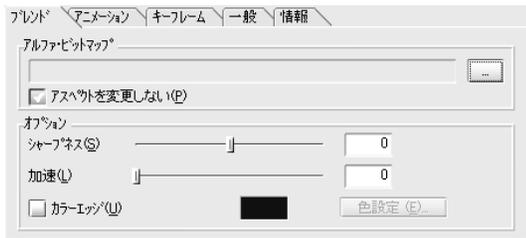
アルファ系トランジションでは、「ブレンド」と「アニメーション」タブでの設定が特有で、このカテゴリのプリセットデータほぼすべてにおいて同じような設定が行えます。その他の設定タブについては、前述の「トランジション設定タブ(共通)」の項(P.61)を参照してください。

ここでは、アルファ系トランジションに特有の設定タブの詳細について説明します。



Xplode 4.0がサポートしている画像であれば、すべてアルファマップとして使用できます。Xplode 4.0にインポートして、グレースケールイメージへ変換する作業が、簡単に行えます。

## ブレンド



### ・アルファ・ビットマップ:

「アルファ・カスタム」および「アルファ・カラー・マップ」のトランジションを使用するときは、アルファマップとして利用するビットマップファイルを選択できます。[...]ボタンをクリックして、利用するビットマップファイルを選択します。また、「アスペクトを変更しない」をチェックすると、アルファマップの元データのアスペクト比を保持します。

### ・オプション:

「アルファ・カスタム」および「アルファ・カラー・マップ」のアルファ系トランジションを設定する場合に、参照してください。



ヒント

シャープネスの設定で、ビデオAとビデオB間の境界部分をピクセル単位で調整できます。2つのビデオ間の境界がぼやけて幅が広がります。

シャープネス…シャープネススライダをドラッグするか、数値を直接入力して、2つのビデオクリップ間でのトランジションのぼかし度合いを調整します。設定値が「-100」の場合、アルファマップのぼかし度合いが最大になりディゾルブ（溶けていくような）エフェクトになります。

加速…加速スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、トランジションの設定時間内でアニメーションの速度を調整します。トランジションがディゾルブする速度にのみ影響します。

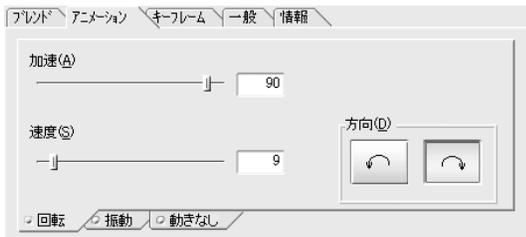
カラーエッジ…トランジションの境界にカラーエッジを設定する場合、このオプションにチェックを入れます。ビデオAとビデオBが重なっている境界線上のピクセルに指定する色を、[色設定]ボタンあるいは[選択]ボタンをクリックして指定します。

## アニメーション

「アニメーション」タブでは、アルファマップの動きを設定します。通常、「アニメーション」タブには、「回転」「振動」「動きなし」の3種類のサブタブがあります。ただし、すべてのアルファ系トランジションに「アニメーション」タブがあるわけではなく、選択しているプリセットによっては、ここで説明するサブタブが通常のタブとして単独で表示されることもあります。

### 回転サブタブ

アルファマップの回転を設定します。



#### ・ 加速:

加速スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、アルファマップの加速度を調整します。設定値を大きくすると、回転の速度が加速します。

#### ・ 速度:

速度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、アルファマップの回転速度を設定します。設定値を大きくすると、回転速度が上がります。

#### ・ 方向:

[左回転]ボタンか[右回転]ボタンをクリックして、アルファマップの回転方向を指定します。



「アニメーション」タブのサブタブで、緑のインジケータランプが点灯しているオプションが、現在選択しているプリセットで適用されているものです。



回転のアニメーション中に、アルファマップは全画面に表示されるようサイズされます。



振動のアニメーション中に、アルファマップは全画面に表示されるようリサイズされます。

### 振動サブタブ

アルファマップを振動させます。



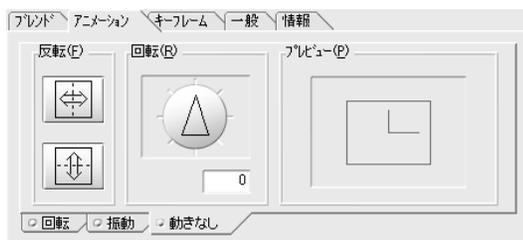
- 加速:**  
 加速スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、アルファマップの加速度を調整します。設定値を大きくすると、振動の速度が加速します。
- 周波数:**  
 周波数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、アルファマップの振動速度を調整します。設定値を大きくすると、振動速度が上がります。
- 振幅:**  
 振幅スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、アルファマップの振幅の度合いを調整します。設定値を大きくすると、振幅の度合いが増えます。
- 方向:**  
 [水平]ボタンか[垂直]ボタンをクリックして、アルファマップの振動方向を指定します。



設定された状態の間、アルファマップは全画面に表示されるようリサイズされます。

### 動きなしサブタブ

アルファマップの反転方向や回転方向を調整します。



- 反転:**  
 いずれかのボタンをクリックして、アルファマップが水平軸と垂直軸のどちらに反転するかを設定します。

- ・ **回転:**

ダイヤルをドラッグするか、数値を直接入力して、アルファマップの回転方向を調整します。

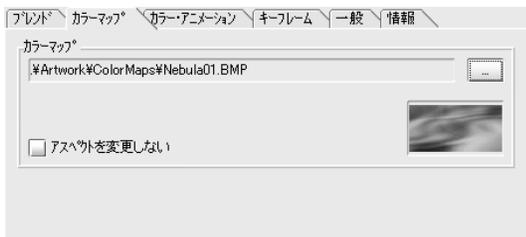
- ・ **プレビュー:**

設定中のアルファマップの状態を確認できます。フレーム内の「L」記号は、X・Y座標の位置を表します。設定中のアルファマップの状態が確認できます。

## カラーマップ

カラーマップの設定は、「アルファ・カラー・マップ」カテゴリ内のプリセットにのみ対応しています。

ここで行う設定で、ビデオA・ビデオB間をカラーマップでブレンドします。

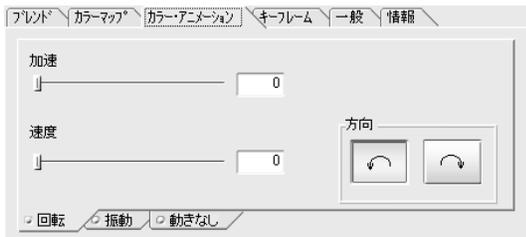


[...]ボタンをクリックして、トランジションに適用する色やテキストチャを定義したアルファマップのビットマップファイルを選択します。また、「アスペクトを変更しない」をチェックすると、アルファマップの元データのアスペクト比を保持します。

## カラー・アニメーション

カラー・アニメーションの設定は、「アルファ・カラー・マップ」カテゴリ内のプリセットにのみ対応しています。

ここでの設定はカラービットマップに、アニメーションを付加するものです。「アニメーション」タブでの設定項目と同様です。設定の詳細は、P.87の「アニメーション」を参照してください。



## トランジション設定タブ(標準系)

標準系トランジションには、豊富なプリセットを持つさまざまなカテゴリがあります。ここでは、標準の各カテゴリに特有の設定タブの詳細について説明します。各カテゴリの概要は、各「Default」プリセットデータを基本に説明しています。

### ● ウェーブ

ウェーブは、ビデオAが格子状の矩形に分割されて波状の動きをした後、ビデオBに切り替わるトランジションです。

### オプション



- ・ 振幅:**  
 振幅スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、波の高さと強度を設定します。
- ・ 方向:**  
 「方向」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、波の発生地点である画面の角を選択します。左から「左上」「右上」「左下」「右下」の4つから選択できます。
- ・ 周波数:**  
 周波数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、波が発生してから最高潮になるまでの速度を設定します。設定値を「100」にすると、小波がたくさん発生します。
- ・ 分割数:**  
 横方向/縦方向の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、画面を分割するタイルの横方向と縦方向の数を調整します。
- ・ 遅延:**  
 遅延スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、各タイルの回転の伝播速度を設定します。設定値を大きくすると、波によって回転するタイルの速度がゆっくりになります。

## ●カーテン

カーテンは、ビデオAがカーテン状に折りたたまれて、ビデオBが現れるトランジションです。

### 詳細設定



#### ・動き:

「動き」エリアの3つのボタンから1つをクリックして、カーテンの動きを選択します。1つ目(左)は、カーテン全体が一定の速度で開閉します。2つ目(中央)は、折り目に沿って順番に折りたたみ、または開いていきます。3つ目(右)は、開閉の速度が加速されます。

#### ・方向:

「方向」エリアの3つのボタンから1つをクリックして、カーテンの開く方向を選択します。1つ目(左)は、カーテンが右から開きます。2つ目(中央)は、カーテンが左から開きます。3つ目(右)は、カーテンは中央から2つに別かれて開いていきます。

#### ・帯の数:

帯の数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、カーテンの折り数を設定します。

## ●キューブ・スピン

キューブ・スピンは、複数の立方体を出現させ、それらを回転させながらビデオAからビデオBへ画面の切り替えを行います。これらの立方体の材質はビットマップファイル、または外部のビデオクリップで指定します。

### オプション



#### ・キューブの数:

横/縦の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、縦あるいは横方向の立方体の数を設定します。

#### ・ビットマップ:

[...]ボタンをクリックして選択したビットマップファイルを、立方体の各面に適用します。ただし、ビデオAまたはビデオBが映っている面には適用しません。適用されるビットマップのプレビューがダイアログの下に表示されます。

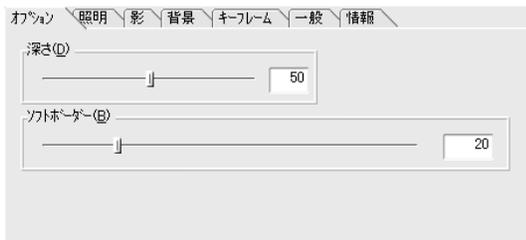
#### ・回転方向:

「回転方向」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、回転方向を指定します。左から、「上回転」「下回転」「左回転」「右回転」の4つから選択できます。

## ●キューブ・チューブ

キューブ・チューブは、立体空間の中で立方体の4面が回転し、その立方体の表面が回転してビデオAがビデオBに切り替わるエフェクトです。立方体の両面にビデオAとビデオBが適用されます。

### オプション



#### ・深さ:

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの奥行きを調整します。設定値を大きくすると、オブジェクトは画面のより奥に配置されます。

#### ・ソフトボーダー:

ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、立体の縁のぼかし具合を調整します。設定値を大きくすると、ぼかしの具合が増加します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、ぼかしが効きません。

## ●クリス・クロス

クリス・クロスは、ビデオAの中央でビデオBを直角に交わらせて十字をつくり、回転しながら画面を切り替えるトランジションです。

### 回転



#### ・Y軸回転:

Y軸回転スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、スピン(Y軸中心に回転)する回数を設定します。右にあるボタンをクリックして、右回転か左回転かを選択します。

- ・ **X軸回転:**

X軸回転スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、スピン(X軸中心に回転)する回数を設定します。右にあるボタンをクリックして、上回転か下回転かを選択します。

- ・ **Z軸回転:**

Z軸回転スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、スピン(Z軸中心に回転)する回数を設定します。右にあるボタンをクリックして、反時計回転か時計回転かを選択します。

## ●クワッド・スフィア

クワッド・スフィアは、ビデオAを背景とする画面の4つの角からビデオBのクリップを使用した球体が現れ、その大きさを変えながら中央に寄って画面を切り替えるトランジションです。

### オプション



- ・ **スピン:**

球の回転(Y軸を中心)の数と方向を設定します。左にあるボタンをクリックして、時計回りか反時計回りかを選択します。スピンスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、スピン回転数を設定します。

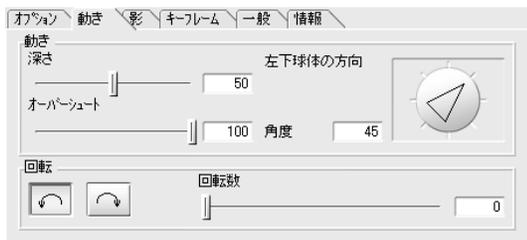
- ・ **ロール:**

球の回転(Z軸を中心)の数と方向を設定します。左にあるボタンをクリックして、左回りか右回りかを選択します。ロールスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロール回転数を設定します。

- ・ **ハイライト:**

ハイライトスライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

## 動き



## ・動き

深さ…深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面上に初めて球が現れる位置の奥行きを調節します。設定値を大きくすると、画面のより奥から球が現れます。

オーバーシュート…スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、球の中央に寄る距離を設定します。設定値を大きくすると、球はより中央に集まります。

左下球体の方向…ダイヤルをドラッグして、球が画面に入って来る時の角度を設定します。左下から入って来る球1つの角度を設定し、左下以外の球の方向はその設定に応じて自動的に設定されます。

角度…このフィールドは「左下球体の方向」フィールドの設定値と連動しています。このフィールドに直接数値を入力することもできます。

## ・回転:

4つの球全体が画面中央を中心点として旋廻する回転方向と回転数を設定します。

回転方向…ボタンをクリックして、左回転か右回転かを選択します。

回転数…回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、4つの球全体が画面中央を中心点として旋廻する回数を設定します。

## ● ゴー・アラウンド

ゴーアラウンドは、ビデオAからビデオBへ移行する基本的なトランジションの1つです。オブジェクトが回転しながら、ビデオAとビデオBの画面を入れ替えます。

### オプション



#### ・ 深さ:

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面のどの程度の奥行き(深さ(Z軸))からビデオフレームを動かすかを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

#### ・ 距離:

距離スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ビデオAとビデオBとの間の幅を調整します。

#### ・ 分割数:

横/縦の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、オブジェクト(ビデオA・B)の水平(横)、あるいは垂直方向(縦)のタイル分割数を設定します。

#### ・ 回転:

ボタンをクリックして、反時計回りか時計回りかを選択します。

#### ・ ビデオA:

ボタンをクリックして、ビデオAの回転方向を右回りにするか左回りにするかを選択します。ビデオBの回転方向と反対方向に設定することで、面白みのあるエフェクトが作成できます。

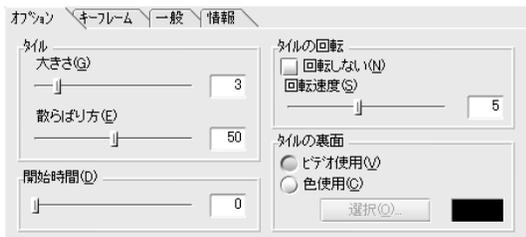
#### ・ ビデオB:

ボタンをクリックして、ビデオBの回転方向を右回りにするか左回りにするかを選択します。ビデオAの回転方向と反対方向に設定することで、面白みのあるエフェクトが作成できます。

## ●コンフェティ

コンフェティは、ビデオAが爆発しバラバラになって散っていきながら、ビデオBに切り替わるトランジションです。

### オプション



#### ・タイル

大きさ…大きさスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、断片化されるタイルの大きさを設定します。設定値を大きくすると、断片が小さくなります。

散らばり方…散らばり方スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、断片化されたタイルの散らばり方を設定します。設定値を小さくすると、爆発の輪は正円形に近くなります。設定値を大きくすると、爆発の輪が水平方向に伸びて楕円形に近くなります。

#### ・開始時間:

開始時間スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、中央で発生する爆発の波及度合いを設定します。設定値を小さくすると、爆発の瞬間からタイルが散ってしまいます。

#### ・タイルの回転

回転しない…通常、よりリアルな爆発を表現するために断片タイルが回転します。断片タイルを回転させたくない場合は、このオプションをチェックします。

回転速度…回転速度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、各断片の回転数を調整します。強い爆発を表現したい場合は、設定値を大きくし断片の回転を早くすることでその効果が得られます。

### ・タイルの裏面:

各断片タイルの裏面の設定をします。飛び散っていく方のビデオクリップか、あるいは指定色のどちらかを利用できます。

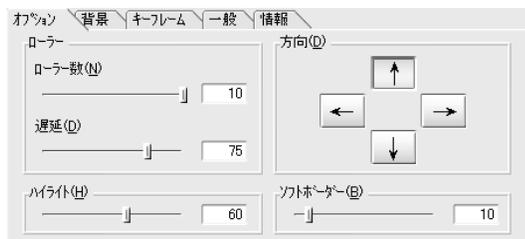
ビデオ使用…このオプションを選択すると、飛び散っていく方のビデオクリップを各断片タイルの裏面に使います。

色使用…このオプションを選択すると、指定した色を各断片タイルの裏面に使います。[選択]ボタンをクリックして、適用する色を選択します。

## ●コンベア

コンベアは、ビデオAがベルトコンベアのローラーのような円柱に変形し、その後ビデオBがそのコンベアに乗って画面上に現れるというトランジションです。

### オプション



### ・ローラー

ローラー数…ローラー数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面上に現れるローラーの本数を設定します。

遅延…遅延スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ローラーの回転が始まるまでの時間を設定します。設定値を大きくすると、オブジェクトはよりゆっくりと円柱に変形します。

### ・ハイライト:

ハイライトスライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

### ・方向:

上下左右の矢印ボタンをクリックして、画面上のローラーの向きと回転方向を指定します。

### ・ソフトボーダー:

ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ローラーに乗って現れるビデオの縁のぼかし度合いを調整します。ぼかしがかかるのは、画面上に最初に現れる側の縁です。上下左右のどちらの縁かは、コンペアの動く向きによって決まります。

## ● サイド・ステップ

サイドステップは、ビデオAの動画画面が映っているオブジェクトが四方に移動し、画面中央からビデオBが現れるというトランジションです。

### オプション



### ・分割距離:

分割距離スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、四方に散るオブジェクトの分割距離を調整します。設定値を大きくすると、オブジェクトは分散し最後に画面からはみ出していきます。設定値を小さくすると、スクリーンの四隅にオブジェクトが残ります。

### ・回転数:

回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが回転して登場するときの回転数を設定します。

### ・ソフトボーダー:

ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの縁につけるぼかし度合いを設定します。設定値を大きくすると、ぼかし度合いが増加します。

### ・飛行方向:

「飛行方向」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、オブジェクトが飛んでくる方向を選択します。画面の四隅の内、指定した角から登場します。

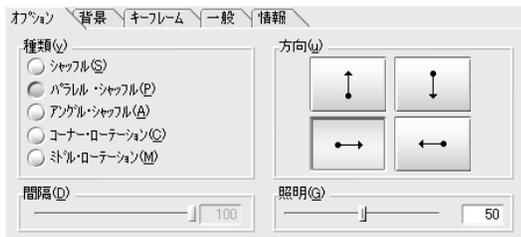
### ・回転方向:

「回転方向」エリアの2つのボタンから1つをクリックして、オブジェクトの回転軸を選択します。オブジェクトは、X軸回転とY軸回転のどちらかになります。

## ● シャッフル

シャッフルは、ビデオクリップがカード状になり、トランプカードを切り混ぜるようにそれぞれの画面を入れ替えるトランジションです。

### オプション



#### ・種類:

シャッフルの種類を選択します。

シャッフル…2枚のカードは平行に配置され、垂直に入れ替わります。

このオプションの選択したときのみ、2枚のカードの間隔を「間隔」エリアで調整することができます。

パラレル・シャッフル…2枚のカードは平行に配置され、少し斜めに入れ替わります。

アングル・シャッフル…2枚のカードは角度をつけて、互いによけるようにして入れ替わります。

コーナー・ローテーション…2枚のカードが1つの角を中心にして入れ替わります。

ミドル・ローテーション…各カードの1辺を中心にして入れ替わります。中心となる辺は、「方向」エリアで指定する方向により決まります。

#### ・間隔:

「種類」エリアで「シャッフル」のオプションを選択した場合、間隔スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、互いのカードの距離を設定します。

#### ・方向:

4つのボタンから1つをクリックして、カードを入れ替えたい方向を選択します。「上方向に」「下方向に」「右方向に」「左方向に」の4つから選択できます。

- ・ **照明:**

照明スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。「種類」エリアで「パラレル・シャッフル」か「アングル・シャッフル」オプションを選択した場合のみ、設定可能です。

## ● シリンダー・ロール

シリンダー・ロールは、最初に表示されるビデオAが円筒形に変形し、1回転して開くとその裏にあるビデオBが表示されるというトランジションです。

### オプション



- ・ **深さ:**

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの表示上の奥行きの高さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

- ・ **シリンダー形状:**

シリンダー形状スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、完全な円筒形にするかどうかを決めます。設定値が「100」のとき完全な円筒になります。

- ・ **シリンダー軸:**

2つのボタンから1つをクリックして、円筒の中心軸をY軸上(縦方向)かX軸上(横方向)かを選択します。

### ・ソフトボーダー:

ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、円筒の縁のぼかし度合いを調整します。設定値を大きくすると、ぼかし度合いが増加します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、ぼかしが効きません。

## 回転



### ・フリップ:

左にあるボタンをクリックして、円筒の回転方向(X軸中心に回転)が上フリップ(前方回転)か下フリップ(後方回転)かを選択します。追加フリップスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、フリップ回転の追加数を設定します。

### ・スピン:

左にあるボタンをクリックして、円筒の回転方向(Y軸中心に回転)が左スピン(左回転)か右スピン(右回転)かを選択します。追加スピンスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、スピン回転の追加数を設定します。

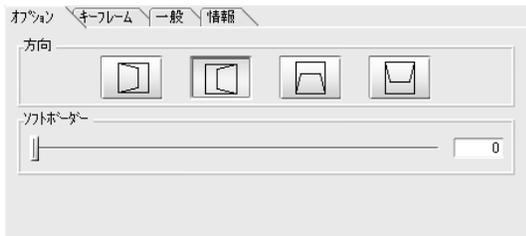
### ・半回転:

半回転だけのフリップか、あるいは半回転だけのスピン回転かを選択します。

## ● シングル・ドア

シングル・ドアは、最初に表示されるビデオAが扉のように開きビデオBに切り替わるトランジションです。

### オプション



#### ・ 方向:

4つのボタンから1つをクリックして、扉が開く方向を選択します。左から「左開き」「右開き」「下開き」「上開き」の4つから選択できます。

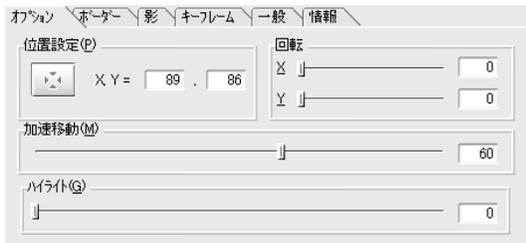
#### ・ ソフトボーダー:

ソフトボーダースライダーをドラッグするか、数値を直接入力して、扉の縁につけるぼかし度合いの設定をします。設定値を大きくすると、ぼかし度合いが増加します。

## ● ズーム

ズームは「Default」プリセットの場合、ビデオBを背景とし、ビデオAがその背景上でズームアウトするトランジションです。

### オプション



#### ・ 位置設定:

[位置]ボタンをクリックし、プレビューウィンドウ上に表示される赤いマークをドラッグして、ビデオクリップをズームイン、あるいはズームアウトさせたい位置に移動させます。また、X軸とY軸のそれぞれの値を直接入力することもできます。X軸とY軸の座標原点(0,0)はプレビューウィンドウ左下隅です。

#### ・回転:

X・Yの各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、X軸とY軸のどちらかを回転軸としたオブジェクトの回転度合いを設定します。設定値を大きくすると、回転が速くなります。

#### ・加速移動:

加速移動スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが移動する加速度を設定します。設定値を小さくすると、一定速度に近くなります。設定値を大きくすると、トランジションの開始はゆっくり移動し、終了間近で加速されます。

#### ・ハイライト:

ハイライトスライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

### ボーダー



#### ・スタイル:

一定色の枠、立体的な色枠、ぼかし効果のある枠がそれぞれ適用されます。

フラット…ズームするビデオに一定色の枠を適用します。この枠線に対して色を選択できます。「サイズ」エリアで、適用した枠線の厚みを調整できます。

3D…ズームするビデオに立体感のある色枠を適用します。この枠線に対して色を選択できます。「サイズ」エリアで、適用した枠線の厚みを調整できます。

ソフトボーダー…ズームするビデオにぼかし枠を適用します。「サイズ」エリアで、適用した枠線の厚みを調整できます。

- ・ **サイズ:**

幅スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、枠線の厚みを調整します。「固定幅」をチェックすると、最初に表示されるビデオが画面からズームアウトしても、枠線の厚みは変わらず保持されます。

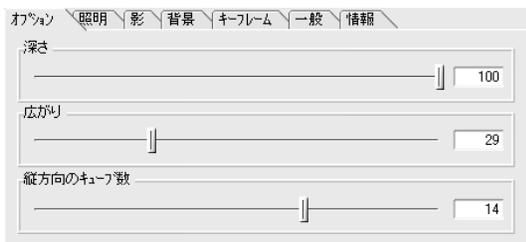
- ・ **色:**

[選択]ボタンをクリックして、枠線の色を選択します。

## ●スクエア・ダンス

スクエア・ダンスは、最初に表示されるビデオAが、複数の立方体に分散し回転してから、再び集まってビデオBに切り替わるトランジションです。

### オプション



- ・ **深さ:**

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、立方体がズームアウトする奥行きの高さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

- ・ **広がり:**

広がりスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、それぞれの立方体の間隔を設定します。設定値を大きくすると、立方体の間隔が広がります。

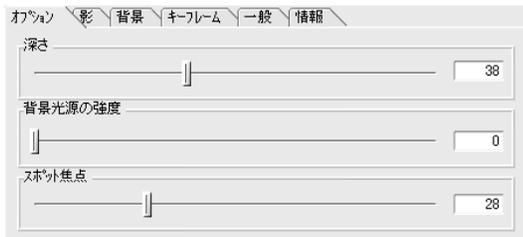
- ・ **縦方向のキューブ数:**

縦方向のキューブ数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、立方体の縦(垂直)方向の数を設定します。横(水平)方向の立方体数は縦方向の設定に応じて自動的に決定されます。設定値を大きくすると、立方体の数が増えます。

## ● スピン・キューブ

スピン・キューブは、2つのビデオクリップを表示した立方体が回転しながらズームイン/アウトし、ビデオAからビデオBに画面を切り替えるトランジションです。

### オプション



#### ・ 深さ:

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、立方体がズームアウトして回転する際の奥行きを深さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

#### ・ 背景光源の強度:

背景光源の強度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、立方体を背景から照らすバックライトの光の強さを設定します。

#### ・ スポット焦点:

スポット焦点スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ライトが立方体を照らす焦点の広さを設定します。設定値を大きくすると、焦点が絞られます。

## ● スプリット

このトランジションでは、最初に表示されるビデオAが4つのグループに分割されます。それぞれのグループには、複数のレイヤーやオブジェクトが含まれており、それぞれのグループに割り付けられた映像を表示したあと、画面上から消えてビデオBに切り替わります。

### オプション



#### ・ レイヤーの数:

レイヤーの数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、四方に分割されるビデオクリップの各グループのレイヤー数を設定します。設定値を大きくすると、レイヤーが追加されてより幻想的なエフェクトが作成できます。

#### ・ 移動距離:

X軸/Y軸の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、分割される各グループのX軸、またはY軸の移動距離を設定します。

#### ・ ズームアウト:

ズームアウトスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが画面からズームアウトする奥行きの設定を設定します。

### 詳細設定



#### ・ 回転数:

回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、分割される各グループが画面を移動する際の回転数を設定します。設定値「1」あたり180度の回転を行います。

- ・ **開始時間:**

開始時間スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、分割される各グループが回転を始めるまでの時間を設定します。このオプションは、「回転数」エリアで設定値を「1」以上にすると有効になります。

- ・ **フェード:**

フェードスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、分割される各グループがフェードアウトするまでの時間を設定します。設定値を小さくすると、トランジションの開始時に近いタイミングでフェードが始まります。設定値を大きくすると、フェードアウトを行いません。

- ・ **回転の方向:**

ボタンをクリックして、最初に表示されるビデオの回転方向が左回転か右回転かを選択します。

## ● ダブル・ドア

ダブル・ドアは、最初に表示されるビデオAが2つに分かれて、扉が開くような動作で、背景のビデオBに切り替わるトランジションです。扉の開き方には、横開きと縦開きがあります。

### オプション



- ・ **方向:**

ボタンをクリックして、扉の開く方向が横方向か縦方向かを選択します。

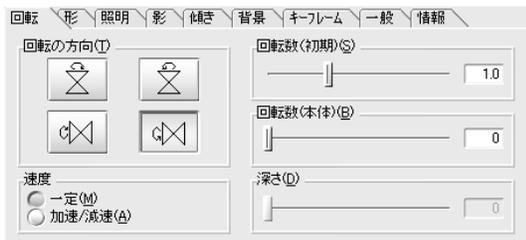
- ・ **ソフトボーダー:**

ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、扉の縁のぼかし度合いを調整します。設定値を大きくすると、ぼかし度合いが増加します。

## ● ツイスト

ツイストは、ビデオAとビデオBが表示されたオブジェクトをねじりながら回転させて、それぞれの画面を切り替えるトランジションです。

### 回転



#### ・ 回転の方向:

「回転の方向」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、回転方向を指定します。「左方向」「右方向」「上方向」「下方向」の4つから選択できます。上記で指定しなかった方向に回転させたい場合は、「一般」タブをクリックして、「時系列を逆方向に描画する」をチェックします。

#### ・ 速度:

速度が「一定」か「加速/減速」かを選択します。「一定」を選択すると、オブジェクトは一定の速度で回転します。「加速/減速」を選択すると、オブジェクトは初めゆっくりと回転し徐々に加速していきます。

#### ・ 回転数(初期):

回転数(初期)スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが最初にねじられる際の回転数を設定します。設定値を大きくすると、ねじれる回数が増加します。

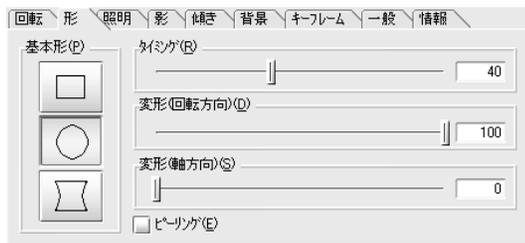
#### ・ 回転数(本体):

回転数(本体)スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクト全体が追加で回転する回数を設定します。

#### ・ 深さ:

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが回転するときにズームアウトする奥行きを深さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

## 形



- ・ **基本形:**

「基本形」エリアの3つのボタンから1つをクリックして、オブジェクトの形状を矩形、円形、双曲線形のそれぞれに設定します。上から「変形(四角形)」「変形(円形)」「変形(くびれ)」の3つから選択できます。

- ・ **タイミング:**

「基本形」エリアで「変形(円形)」か「変形(くびれ)」のどちらかを選択している場合に有効になります。タイミングスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ねじれエフェクトの始まりと終わりに元の形状に戻る時間を設定します。設定値を大きくすると、すばやく変形エフェクトを終了し元の全画面に戻ります。

- ・ **変形(回転方向):**

「基本形」エリアで「変形(円形)」か「変形(くびれ)」のどちらかを選択している場合に有効になります。変形(回転方向)スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトに変形を加える度合いを設定します。設定値を大きくすると、オブジェクトは形状を変えます。たとえば、形状を「変形(円形)」に設定したとき、設定設定値を大きくするとオブジェクトの形状は円形に近づきます。設定値を「0(ゼロ)」にすると、オブジェクトの形状は変わりません。

- ・ **変形(軸方向):**

変形(軸方向)スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトがねじれる際の縮小度合いを調整します。「回転」タブで設定したオブジェクトの回転方向により、水平方向に縮小するか垂直方向に縮小するかが決まります。

- ・ **ピーリング:**

「ピーリング」をチェックすると、オブジェクトは両端が反り返るようになめくれ上がります。めくれ上がることにより、オブジェクトは波打ったようになります。

## ● ツイスト・ゴー

ツイスト・ゴーは、ビデオBを背景とし、そのクリップ上をビデオAが映っているオブジェクトがねじれながらズームアウトし、消えていくトランジションです。

### 設定



- ・ **方向:**  
矢印の上下左右・中心のボタンをクリックして、オブジェクトが移動する方向を指定します。
- ・ **回転:**  
回転スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが回転する回数を設定します。
- ・ **ねじれ:**  
ねじれスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトのねじり回転する回数を設定します。設定値を大きくすると、ねじれる回数が増加します。
- ・ **方向:**  
ねじる方向が「時計向き」か「逆時計向き」かを選択します。
- ・ **速度:**  
速度が「一定」か「加速」かを選択します。「一定」を選択すると、オブジェクトは一定の速度で、ねじり回転と全体の回転を行います。「加速」を選択すると、オブジェクトは初めゆっくりと回転し徐々に加速していきます。
- ・ **深さ:**  
深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが回転しながらズームアウトして消えていく奥行きの高さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

## ●ビルボード

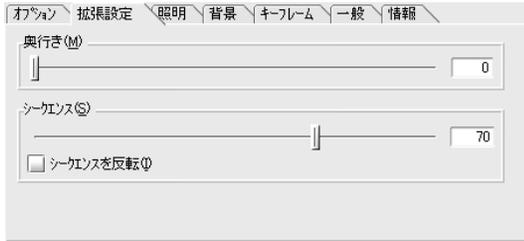
ビルボードは、ビデオAからビデオBへ移行する際に、まるで掲示板や電子広告板のように画面が切り替わるトランジションです。選択するプリセットや、各パラメータを調節することによって複数枚のボードが回転する空港の発着告示板のようなエフェクトを作成できます。

### オプション



- ・ビルボードの数:**  
 ビルボードの数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトを分割するボードの数を調整します。
- ・角度:**  
 角度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ボードの立体角度を設定します。設定値を「0(ゼロ)」度になると、ボードは平板になります。設定値を「90」度になると、2つのボードの接続角が垂直になり直方体状になります。
- ・回転方向:**  
 「回転方向」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、ボードが回転する回転方向を設定します。「上に回転」「下に回転」「左に回転」「右に回転」の4つから選択できます。

## 拡張設定



### ・奥行き:

奥行きスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ズームアウトする際のオブジェクトの位置の奥行きを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のときはズームアウトを行わず、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きの高い)位置までズームアウトします。

### ・シークエンス:

シークエンススライダをドラッグするか、数値を直接入力して、各ボードの回転時差を設定します。設定値を「100」にすると、すべてのボードが同時に回転を始めます。設定値を「0(ゼロ)」にすると、1つのボードの回転が完全に終わってから次のボードの回転が始まります。「シークエンス方向の反転」をチェックすると、最初に回転するボードと最後に回転するボードの順番が入れ替わります。ただし、設定値が「100」の場合は、このオプションは無効になります。

## ●フォー・ページ

フォー・ページは、最初に表示されるビデオAが4枚のページに分割され、その各ページがめくれて画面から消え、ビデオBに切り替わるトランジションです。「Default」プリセットでは、分割された4つのページは、画面中央からめくれ上がっていき、画面の四隅に向けてそれぞれがフェードアウトします。

### オプション



#### ・ピールオプション

ロールする…「ロールする」をチェックすると、ページをめくったオブジェクトの端が巻き上がって円筒状になります。

半径…半径スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ページがめくれる湾曲度合いを設定します。設定値を小さくすると、ページはきつく曲がります。

加速…加速スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ページがめくれる際の加速度を設定します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、ページは一定の速度でめくれます。設定値を大きくすると、ページはゆっくりめくれ始め、徐々に加速します。

#### ・ソフトボーダー:

ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの縁をぼかす度合いを調整します。設定値を大きくすると、ぼかし度合いが増加します。

#### ・方向:

ダイヤルをドラッグするか、角度フィールドに数値を直接入力して、左下のオブジェクトがめくれ始める位置を角度で設定します。「Default」プリセットでは、画面中央へ45度(4分割された左下オブジェクトの右上)からページがめくれ始めます。左下オブジェクトの設定に応じて他の3枚のオブジェクトのめくれ位置も自動で設定されます。

角度を対称にする…このオプションをチェックすると、めくる方向を上下左右対称にします。角度の設定値が「0(ゼロ)」から「90」の正数の場合に有効になります。

**・光源:**

「光源を使用する」をチェックすると、オブジェクト表面に反射光を適用します。反射光はオブジェクトをより立体的に見せるだけでなく、オブジェクト表面に光沢を出します。このオプションをチェックしないと、オブジェクト表面が単調(フラットな状態)になり、めくれ上がる際に影を表示させません。

**裏面**

めくれ上がったページの裏面を設定をします。

**・ビデオ A:**

[ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを使用します。

**・ビデオ B:**

[ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを使用します。

**・ビットマップ:**

[ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを取り込みます。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。

**・色:**

[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。

## ●ブック・ピール

ページをめくる「ページ・ピール」プリセットで使用するエフェクト(P.146)を複数組み合わせます。最初に表示されるビデオAとビデオBとの間にあるページの各種設定が行えます。

### ピール



#### ・めくる

**加速**…加速スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ページがめくれる際の加速度を設定します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、ページは一定の速度でめくれます。設定値を大きくすると、ページはゆっくりめくれ始め、徐々に加速します。

**半径**…半径スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ページがめくれる湾曲度合いを設定します。設定値を小さくすると、ページはきつく曲がります。

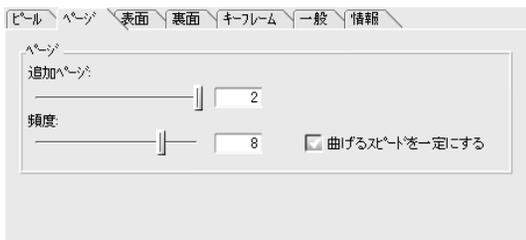
#### ・ライティング:

「ライティングを使用する」をチェックすると、オブジェクト表面に反射光を適用します。反射光はオブジェクトをより立体的に見せるだけでなく、オブジェクト表面に光沢を出します。このオプションをチェックしないと、オブジェクト表面が単調(フラットな状態)になり、めくれ上がる際に影を表示させません。

#### ・めくる方向:

ダイヤルをドラッグするか、角度フィールドに数値を直接入力して、オブジェクトがめくれ始める位置を角度で設定します。

## ページ



## ・追加ページ:

追加ページスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、めくれ上がるページの追加枚数を設定します。最大でページを「2」枚まで追加することができます。

## ・頻度:

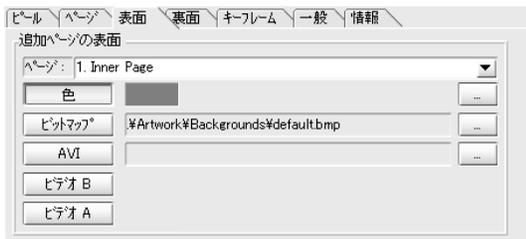
頻度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、複数のページをめくるタイミングを設定します。設定値を小さくすると、1枚ずつページがめくれます。設定値を大きくすると、めくれる間隔が短くなり、その結果次々とページがめくられるようになります。

## ・曲げるスピードを一定にする:

「曲げるスピードを一定にする」をチェックすると、各ページをめくる動作速度を一定にします。

## 表面

「ページ」タブで追加したページの表面を設定します。表面は追加したページごとに設定可能です。裏面は全ページに共通の設定しか行えません(次のページで説明します)。



## ・ページ:

ドロップダウンメニューを使って、表面の画像を設定する追加ページを選択します。「ページ」タブで設定した追加ページが1枚の場合は、「1. Inner Page」のみ表示されます。追加ページが2枚の場合は、「1. Inner Page」は2枚目のページ、「2. Inner Page」は3枚目のページを意味します。

- ・ **色:**  
 [色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。
- ・ **ビットマップ:**  
 [ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを適用します。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。
- ・ **AVI:**  
 [AVI]ボタンをクリックして、タイムラインにあるビデオクリップとは別の動画データを適用します。
- ・ **ビデオA:**  
 [ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを適用します。
- ・ **ビデオB:**  
 [ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを適用します。

## 裏面

ページの裏面を設定します。この設定は、めくれ上がる全ページに適用されます。



- ・ **ビデオA:**  
 [ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを適用します。
- ・ **ビデオB:**  
 [ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを適用します。
- ・ **ビットマップ:**  
 [ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを適用します。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。

- ・色:

[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。

## ●フライ・アウェイ

フライ・アウェイは、最初に表示されるビデオAのオブジェクトが、ビデオBを背景とするクリップの上を空飛ぶじゅうたんのよう  
に飛んでいき、最後に画面から消えていくトランジションです。

### オプション



- ・回転:

矢印の上下左右・中心のボタンをクリックして、オブジェクトが移動する方向を指定します。

- ・深さ:

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが飛んでいく際の表示上の奥行きを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きの浅い)位置で画面から飛び去り、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きの深い)位置で飛び去ります。

- ・ポーズ:

オブジェクトが飛び去っていく方法を設定します。

傾ける…画面から飛び去るオブジェクトに傾斜をつけます。あたかもオブジェクトがカーブして、画面から去っていくように見えます。これにより、よりリアルなフライ・アウェイのエフェクトを作成できます。

そのまま…オブジェクトは傾かずにそのまま去っていきます。

ポーズする…このオプションを有効にすると、ズームアウトする際に、途中で一瞬間停止します。



他の多くのトランジションと同様に、「一般」タブの「時系列を逆方向に描画する」オプションを有効にすると、たとえば「Default」プリセットの場合トランジションが逆転してビデオAが背景画面となります。



この項目で各種設定を行うためには、「エッジを使用する」をチェックしなければなりません。ただし、その場合は、「オプション」タブの「ソフトボーダー」は無効になります。

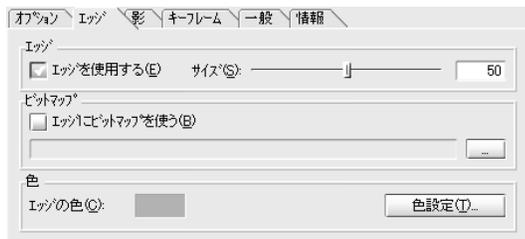
#### ・ソフトボーダー:

ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの縁をぼかす度合いを調整します。設定値を大きくすると、ぼかしの度合いが増加します。「エッジ」タブの「エッジを使用する」をチェックしているときには、ソフトボーダーの設定は無効になります。

#### ・照明:

明るさスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトにあたる照明の明るさを調整します。

## エッジ



#### ・エッジ:

「エッジを使用する」を有効にすると、オブジェクトを立体にします。

サイズ…サイズスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、エッジの幅を設定します。

#### ・ビットマップ:

「エッジにビットマップを使う」をチェックすると、立体の側面に指定する画像を表示します。[...]ボタンをクリックして、ビットマップを選択します。このオプションにチェックが入っていないと、「色」エリアで指定する色がオブジェクトの立体側面に適用されます。このオプションが有効のときには、色オプションが無効になります。

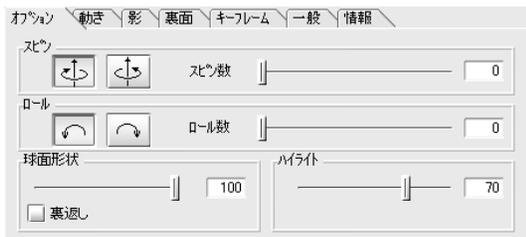
#### ・色:

デフォルトでは有効になっています。[色設定]ボタンをクリックして、適用する立体側面の色を選択します。このオプションが有効にならないときは、「ビットマップ」エリアの「エッジにビットマップを使う」オプションが有効になっています。

## ● フライイング・ボール

フライイング・ボールで使用するエフェクトは、Xplode 4.0のモーフィングテクノロジーを利用しています。フライイング・ボールは、ビデオAを背景とし、その上を球形のビデオBが画面手前に向けて飛んできて、形状を四角に変えながら画面を切り替えるトランジションです。

### オプション



#### ・ スピン:

球の回転(Y軸を中心)の数と方向を設定します。左にあるボタンをクリックして、左スピンか右スピンをかを選択します。スピンスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、スピン回転数を設定します。

#### ・ ロール:

球の回転(Z軸を中心)の数と方向を設定します。左にあるボタンをクリックして、左ロールか右ロールかを選択します。ロールスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロール回転数を設定します。

#### ・ 球面形状:

球面形状スライダをドラッグして、球の形状を調整します。設定値を「100」にすると完全な球状になり、設定値を「0(ゼロ)」にするとオブジェクトは変形を行わず四角のままになります。「裏返し」をチェックすると、「球面形状」で設定した値が大きい(より球形に近い形状に設定した場合に、左右の辺がめくれ上がってオブジェクトの裏面を表示させることができます。

#### ・ ハイライト:

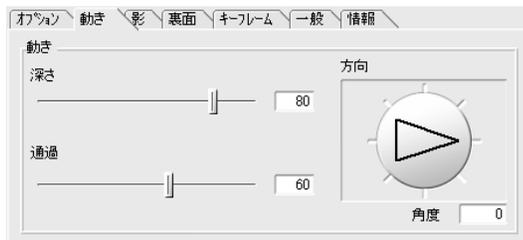
ハイライトスライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。



ヒント

「裏返し」オプションをチェックした場合は、「裏面」タブで表示内容を設定できます。「裏面」タブは、「ブック・ピール」の項で説明している内容と同じ設定です。P.96を参照してください。

## 動き

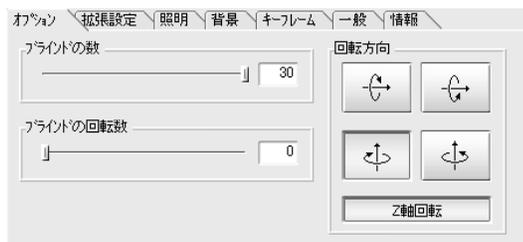


- ・ 深さ:**  
 深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面上に初めて球が現れる位置の奥行きを深さを設定します。設定値を大きくすると、画面のより奥から球が現れます。
- ・ 通過:**  
 通過スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、球が中央から行き過ぎる距離を設定します。設定値を大きくすると、中央からより遠ざかった所でUターンします。
- ・ 方向:**  
 ダイアルをドラッグするか、角度フィールドに数値を直接入力して、球が画面上に入ってくる方向を設定します。

## ● ブラインド

ブラインドは、ビデオAからビデオBへブラインドカーテン状の動きで画面を切り替えるトランジションです。

### オプション



- ・ ブラインドの数:**  
 ブラインドの数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ブラインドの枚数を設定します。最大「30」枚のブラインドに分割することができます。

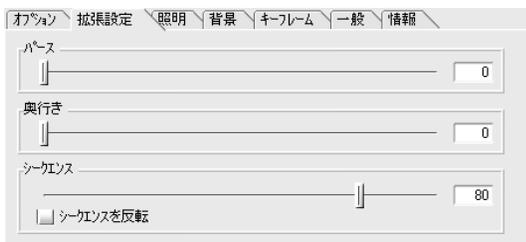
#### ・ブラインドの回転数:

ブラインドの回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ブラインドの回転数を設定します。最低値の「0(ゼロ)」に設定していても、各ブラインドは180度回転(反転)します。回転数が「1」増加するごとに、さらに360度回転します。

#### ・回転方向:

「回転の方向」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、回転方向を指定します。「上方向に回転」「下方向に回転」「左方向に回転」「右方向に回転」の4つから選択できます。「上方向に回転」か「下方向に回転」を指定すると水平方向のブラインドを形成し、「左方向に回転」か「右方向に回転」を指定すると垂直方向のブラインドを形成します。さらに[Z軸回転]ボタンをクリックすると、Z軸を中心にした回転が加わり、ひねりの入ったエフェクトが作成できます。

### 拡張設定



#### ・パース:

パーススライダをドラッグするか、数値を直接入力して、遠近効果の強さを設定します。設定値を大きくすると、ブラインドを間近で見ているようなエフェクトが再現されます。

#### ・奥行き:

奥行きスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトがズームアウトする奥行きを設定します。設定値を「100」にすると、オブジェクトは画面の最も奥にズームアウトしてブラインドのエフェクトを実行します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、オブジェクトは画面手前(奥行きが浅い)でブラインドのエフェクトを実行します。

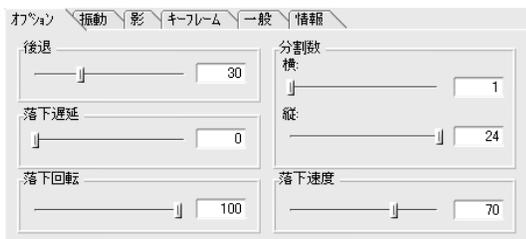
### ・シークエンス:

シークエンススライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ブラインドを構成している各スリットの回転時差を設定します。設定値を「100」にすると、すべてのスリットが同時に回転します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、1つのスリットの回転が完全に終わってから次のスリットの回転が始まります。「シークエンスを反転」をチェックすると、最初に回転するスリットと最後に回転するスリットの順番が入れ替わります。ただし、設定値が「100」の場合はオブジェクト全体が同時に回転するため、このオプションは無効になります。

## ●フリー・フォール

フリー・フォールは、ビデオAが一連のタイルに分割して画面下に崩れ落ちビデオBの画面に切り替わるトランジションです。

### オプション



### ・後退:

後退スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面のどの位置にタイルが表示されるかを設定します。設定値を大きくすると、画面の奥深くにタイルが表示されます。画面中の奥にタイルを配置すると、タイルが小さくなり結果的にタイルの分割数を調整することになります。

### ・落下遅延:

落下遅延スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、タイルが崩れ始めるまでの時間を設定します。設定値を小さくすると、トランジションが開始してすぐにタイルが崩れます。設定値が「50」のとき、トランジションの再生時間の中間点でタイルが崩れ出します。

### ・落下回転:

落下回転スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、崩れ落ちるタイルの回転数を調整します。設定値を大きくすると、タイルの回転数が上がります。設定値を「0(ゼロ)」にすると、タイルは回転しません(「振動」タブで値が設定されている場合、タイルは振動のみを行います)。

### ・分割数:

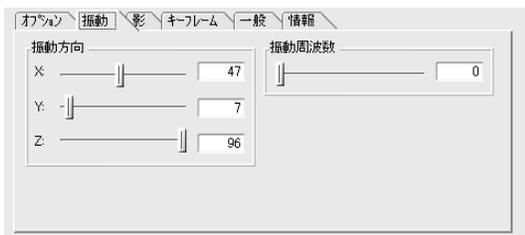
横/縦の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、横あるいは縦方向のタイルの分割数を調整します。

### ・落下速度:

落下速度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、タイトルの落下速度を調整します。

## 振動

「振動」タブでは、タイトルが崩れる前に振動するエフェクトを追加します。



### ・振動方向:

X・Y・Zの各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、指定されたそれぞれの軸(X・Y・Z)を中心に振動する振動幅を調整します。

### ・振動周波数:

振動周波数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、タイトルの振動数を調整します。設定値を大きくすると、タイトルの振動数が増加します。振動方向を指定する場合は、振動周波数の値を「0(ゼロ)」以外に設定してください。

## ● プル・アパート

プル・アパートは、ビデオAが2つに切り開かれて、移動しながらビデオBに切り替えるトランジションです。

## オプション



### ・スライス:

スライス数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが切り開かれる数を設定します。右にあるボタンをクリックして、切り開かれた画面の上部が左側に移動するか右側に移動するのを選択します。



周辺光の強度が強すぎると、直接光の方向や色の設定の効果が発揮できません。つまり設定値を「100」にすると、照り返しが強すぎてその他の設定の効果が失われます。

#### ・回転:

回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの回転数を設定します。右にあるボタンをクリックして、反時計回転か時計回転かを選択します。

## ● フレーム

フレームは、画面上にビデオAとBを含む最大で9つのオブジェクトを付加することができます。「Default」プリセットは、ビデオAとビデオBの枠つきのオブジェクトが互いに移動しながら画面を入れ替えるトランジションです。

## 光源



#### ・周辺光:

強度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面全体の明るさを調節します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、照明が直接当たっている面だけが強調され、その他のすべての部分は暗くなります。この場合、「直接光」エリアの設定が有効でないと真っ暗になってしまいます。設定値を「100」にすると、画面上にあるすべてのオブジェクトの表面はその位置や動きに関係なく、陰影のない明るい状態になります。

#### ・直接光:

このエリアで行う設定により、照明効果を各オブジェクトに追加できます。また、より立体的な枠が演出できます。

使用…「使用」をチェックすると、フレームに当たる直接光の照明効果を有効にします。このオプションにチェックが入っていないと、周辺光のみの効果となります。

色…[選択]ボタンをクリックして、照明の色を選択します。

回転…回転リングをドラッグするか、各フィールド(X・Y・Z)に数値を直接入力して、照明の光源位置を設定します。

## フレーム

「フレーム」タブでは、画面上の各オブジェクトの設定が行えます。「フレーム」エリアのフレーム番号の左隣にあるチェックボックスにチェックを入れると、対応する番号のオブジェクトが有効となります。フレーム番号の表示された各ボタンをクリックして、それぞれのオブジェクトの設定を行います。



「フレームコンテンツ」「フレームスタイル」「フレーム位置と動き」の3種類の設定オプションで、画面上のオブジェクトの設定を行います。それぞれのオプションでは、あらかじめ設定された値が各ドロップダウンメニューに表示されます。ドロップダウンメニューから好みのプリセットを選択します。また、それらのプリセットの設定値を変更することも可能で、その場合は各エリアの右端にある「>>」ボタンをクリックします。右側に拡張されるダイアログを閉じるには、対応する「<<」ボタンをクリックします。

ダイアログを拡張し、そこで変更した設定値を後で利用するためにユーザー定義のプリセットとして保存することができます。その場合は、ドロップダウンボックスの中に任意のプリセット名を入力して、[保存]ボタンをクリックします。作成したユーザー定義のプリセットの削除は、一覧から削除するプリセットを選択し、[削除]ボタンをクリックします。



注意

あらかじめ設定されているプリセットも[削除]ボタンをクリックすると、削除されてしまいます。一度削除されたプリセットは元に戻りません。

## フレームコンテンツ

それぞれのオブジェクトに挿入する内容を設定します。

フレームコンテンツの詳細設定ダイアログは「前面」と「裏面」の2つのタブで構成されており、それぞれで行う設定内容は同様のものです。「前面」タブではオブジェクトの表面の内容を、「裏面」タブでは裏面の内容をそれぞれ設定します。



### ・コンテンツ:

次の5つのオプションから選択しているオブジェクトに貼り付ける内容を選択します。

ビデオA…オブジェクトにビデオAの画像を使用します。

ビデオB…オブジェクトにビデオBの画像を使用します。

AVI…オブジェクトにAVIファイルを使用します。

ビットマップ…オブジェクトにビットマップの画像を使用します。

カラー…オブジェクトに色を使用します。

### ・フリッピング:

現在オブジェクトに貼り付いているソースデータを左右、あるいは上下対象にします。[左右にフリップ]、あるいは[上下にフリップ]ボタンを単独で使うことも、組み合わせて使うこともできます。

#### ・ビデオ A/B:

「オーバースキャンエリアの表示」オプションにチェックを入れると、それぞれのビデオクリップのオーバースキャン領域をフレームに表示します。

「コンテンツ」エリアで「ビデオA」か「ビデオB」が選択されていないと、このオプションは有効になりません。

#### ・AVI:

上記項目で「AVI」を選択した場合は、[...]ボタンをクリックしてインポートしたいAVIファイルが保存されている場所を指定します。

アスペクト保存…このオプションをチェックすると、選択したAVIファイルの元のアスペクト比を維持します。このオプションが無効の場合、挿入するフレーム側のアスペクト比にAVIファイルを合わせるため、画像がゆがむ可能性があります。

フィールド…AVIをフィールド描画するように指定します。インターレースされたデータでは、このオプションをチェックする必要があります。

ループ…このオプションをチェックすると、下のボタンから位置揃えの各オプションを選択した際に、AVIの繰り返し再生を行います。  
(AVIがエフェクト全体の時間より短い場合)

 ビデオをストレッチ…エフェクトの再生時間に合わせて、AVIクリップの再生時間の延長・短縮を行います。

 スタートをあわせる…読み込まれたAVIの最初のフレームとエフェクトの最初のフレームとを揃えます。AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合は、「ループ」を指定してAVIクリップを繰り返し再生することができます。

 中央をあわせる…AVIの中間点とエフェクトの中間点を揃えてAVIクリップを再生します。



終了をあわせる…読み込まれたAVIの最後のフレームとエフェクトの最後のフレームとを揃えます。AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合は、エフェクトの設定時間に足りるまで画面に最初のフレームを表示させます。また、AVIの再生時間がエフェクト全体の設定時間より短い場合に「ループ」を指定すると、AVIクリップはエフェクトの最後のフレームに固定されているため、エフェクトの開始地点とAVIの再生時間より逆算したフレームの位置とをそろえて繰り返し再生を行います。AVIクリップの途中にこのカットを挿入すると、挿入位置から再生が始まります。

#### ・ビットマップ:

上記項目で「ビットマップ」を選択した場合は、[...]ボタンをクリックしてインポートしたいビットマップが保存されている場所を指定します。

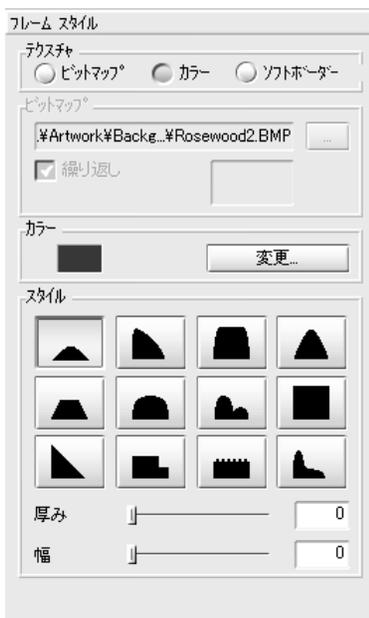
アスペクト保存…このオプションをチェックすると、選択したビットマップの元のアスペクト比を維持します。このオプションが無効の場合、挿入するフレーム側のアスペクト比にビットマップを合わせるため、画像がゆがむ可能性があります。

#### ・カラー:

上記項目で「色」を選択した場合は、[変更]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を指定します。

## フレームスタイル

選択しているオブジェクトの枠の形状を変更することができます。



### ・テキストチャ:

次の3つのオプションからオブジェクトの枠に使用するテキストチャを選択します。

ビットマップ…使用するオブジェクトの枠にビットマップを使用します。

カラー…使用するオブジェクトの枠に色を使用します。

ソフトボーダー…枠の境界をぼかします。「スタイル」エリアの「幅」フィールドで、ぼかしの幅を調整できます。

### ・ビットマップ:

上記項目で「ビットマップ」を選択した場合は、[...]ボタンをクリックしてインポートしたいビットマップが保存されている場所を指定します。

繰り返し…指定したビットマップを、枠のそれぞれ4辺に貼り付けるのか、または枠全体に貼り付けるのかを指定できます。このオプションをチェックすると、ビットマップは一枚の絵として4辺の枠全体に適用されます。

### ・カラー:

上記項目で「色」を選択した場合は、[変更]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を指定します。

### ・スタイル:

枠の形状を12個のタイプから選択します。それぞれのボタンは枠のクロスセクション(交じり合う地点)を表し、ボタンの左/右はそれぞれ、枠の外側/内側を表します。つまり、それぞれのボタンは枠の形状の断面を表しています。

厚み…厚みスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、枠の厚さを調整します。

幅…幅スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、枠の全体幅を調整します。

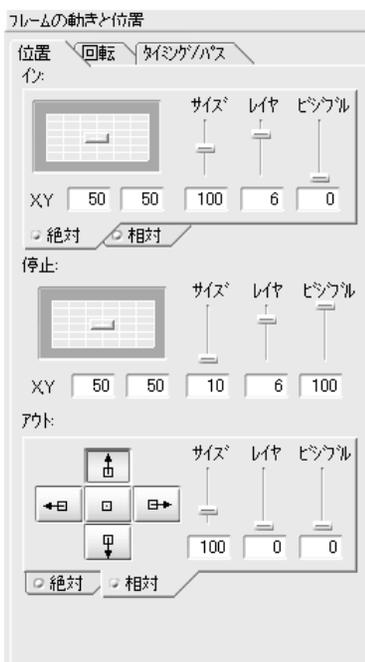
## フレーム位置と動き

このダイアログは、「位置」「回転」「タイミング/パス」の3つのタブから構成されています。「フレーム」プリセットでの各オブジェクトは、「イン(登場)」「停止」「アウト(退場)」でそれぞれ設定した値に応じて動作します。そのため、それぞれのタブは3つのセクションに分かれています。たとえば、オブジェクトは「位置」タブの「イン」エリアで指定した位置で画面に登場し、「停止」エリアで指定した位置を通過して、「アウト」で指定した位置へ消えていきます。それぞれ「イン(登場)」「アウト(退場)」で緑色のマークが付いているサブタブの値がエフェクトとして適用されます。



ヒント

イン、アウト、停止の各位置への移動タイミングは、「キーフレーム」タブで調整します。



### ・イン:

トランジションの開始点から、「停止」の開始点までのオブジェクトのパラメータを調整します。「イン」のパラメータの調整は「絶対値」で設定する方法と「相対値」で設定する方法の2種類があります(位置を「相対値」で設定する場合は、「停止」パラメータの値が設定されている必要があります)。

### ・停止:

トランジションが「停止」位置に達したときの、オブジェクトの移動位置を設定します。「停止」位置は、常に絶対値で設定します。インとアウトを相対値で設定する場合、この値が基準になります。

### ・アウト:

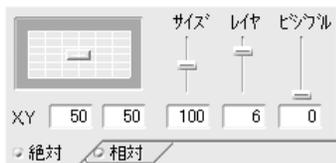
「停止」位置の終了点から、トランジションの終了点までのオブジェクトの移動位置を調整します。「アウト」のパラメータの調整は、「絶対値」で設定する方法と「相対値」で設定する方法の2種類があります(位置を「相対値」で設定する場合は、「停止」パラメータの値が設定されている必要があります)。

## 「位置」タブ

「位置」タブでは、イン、アウト、停止のオブジェクトの各位置を指定します。スライダを使って、オブジェクトの大きさ、レイヤ、透明度などを設定できます。同時に、イン、アウトの各位置から「停止」までの経路も設定できます。

### ・絶対サブタブ:

「位置」タブの絶対設定では、選択されたオブジェクトの位置を位置グリッド上で指定します。



位置グリッド…ターゲットスライダをドラッグするか、X・Yの各フィールドにそれぞれ数値を直接入力します。ターゲットスライダをクリックすると表示される赤い十字マークは、選択しているオブジェクトの中心点を表します。  
位置グリッド上でターゲットスライダを動かす場合、オブジェクトはグリッドのブロックごとに動きます。もっと自由に動かしたい場合は、プレビューウィンドウに表示される赤いマークをドラッグします。

画面の外にオブジェクトを配置したい場合は、グリッドの周りの余白部分にターゲットセクタ(または、プレビューウィンドウの赤いマークを画面外に)をドラッグします。これで表示領域から外れた位置に、オブジェクトの位置が設定されます。オブジェクトの位置を画面の外に設定した場合、プレビューウィンドウにフェードアウトの位置を示す赤い矢印が表示されます。

スライダ…スライダを使って、エフェクト内でのオブジェクトの表示方法を調整できます。

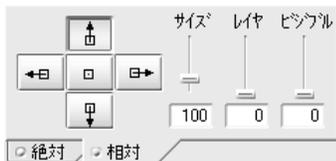
サイズ：サイズスライダをドラッグして、オブジェクトの大きさをその実寸を基準に百分率で調整します。設定値を「100」にすると、画面いっぱいに表示されます。また設定値を「50」にすると、オブジェクトは実寸の半分の大きさになります。

レイヤ：レイヤスライダをドラッグして、選択しているオブジェクトのレイヤ階層を変更できます。これにより、より深みのあるエフェクトが作成できます。オブジェクトを別のオブジェクトの前面や後面に配置できますが、この設定はフルサイズのオブジェクトには適用できません。設定値を大きくすると、下方のレイヤになります。

ビジブル：ビジブルスライダをドラッグして、オブジェクトの透明度を調整します。設定値を「100」にすると、はっきりとオブジェクトが表示されます。設定値を「0(ゼロ)」にすると、オブジェクトが透明になります。

### ・ 相対サブタブ:

「位置」タブの相対値設定では、オブジェクトのイン(登場)、アウト(退場)位置を、停止位置からの相対値で設定できます。「相対」サブタブには、5つのボタンがあります。4つの方向を示すボタンには、それぞれ、上下左右を指す矢印のアイコンが表示されています。中央のボタンは、停止で指定した位置で表示(フェード)を行うことを示します。



方向…インの位置に対する方向ボタンを1つ選んでクリックすると、ここで設定した方向から、「停止」エリアで指定した位置へオブジェクトが真っ直ぐ移動します。

たとえば、停止位置を画面の右下の隅に設定した場合、[↑]ボタンをクリックすると、オブジェクトは画面の右下の隅から右上の隅まで真っ直ぐに移動し、停止位置に到達します。

アウトの位置に対する方向ボタンを1つ選んでクリックすると、「停止」エリアで指定した位置から、ここで設定した位置へオブジェクトが真っ直ぐ移動します。

スライダー…スライダーを使って、エフェクト内でのオブジェクトの表示方法を調整できます。

**サイズ:** サイズスライダーをドラッグして、停止位置でのオブジェクトの大きさを基準に、相対的に調整します。たとえば、オブジェクトの大きさを停止位置で「200」に、インの位置で「50」と設定すると、トランジション開始時のオブジェクトの大きさは、実寸の100%になります(200の50%)。

**レイヤ:** レイヤスライダーを使って、オブジェクトを別のレイヤーに配置します。指定したオブジェクトを、別のオブジェクトの前面に移動させることができます。これにより、より深みのあるエフェクトが作成できます。9つのレイヤーの1つに1つのオブジェクトを配置できます。オブジェクトを、トランジション開始時には、他のオブジェクトの前面に置き、停止位置では他のオブジェクトの後面に置くようにするには、イン位置を「1」に、停止位置に「9」を指定します。これで、第1レイヤーから始まったオブジェクト位置が、停止位置に到達したときには、最後のレイヤーへ移動します。



「キーフレーム」タブでオーバーシュートの設定をすると、対応する移動経路は直線ではなく、放物線を描きます。

ビジブル：ビジブルスライダをドラッグして、オブジェクトの透明度を調整します。設定値を「100」にすると、はっきりとオブジェクトが表示されます。設定値を「0(ゼロ)」にすると、オブジェクトが透明になります。たとえば、イン位置での設定値を「100」とし、停止位置の設定値を「50」とすると、オブジェクトは、停止位置に近づくにつれて、透明度が100から50へ変化します。アウト位置で設定値を「0(ゼロ)」にすると、トランジションの最後には、オブジェクトが消えてしまいます。

### 「回転」タブ

「回転」タブでは、トランジション内の各ポイントでの初期位置を設定できます。「回転」タブのイン位置とアウト位置の各エリアには、「絶対値」「相対値」「アニメーション」の3種類のサブタブがあります。停止位置エリアには、「回転」「アニメーション」の2種類のサブタブがあります。



#### ・イン/アウト:

「絶対」または「相対」サブタブで、リングやサムホイールを使用してオブジェクトの位置を設定をします。また、X・Y・Zの各フィールドに数値を直接入力しても設定できます。

「絶対」サブタブで、オブジェクトのトランジションへのイン位置とアウト位置を設定できます。固定の状態では、移動も回転もしません。たとえば、「アニメーション」サブタブで停止位置での回転設定と、イン位置で固定状態が割り付けられたとします。オブジェクトは、停止位置にきたときだけ回転を始めます。

「相対」サブタブでは、停止位置の「回転」サブタブの設定値に対応したフレームの状態を設定します。

たとえば、停止位置でリングをドラッグして右向きに設定し、イン位置でリングをドラッグして下向きに設定したとします。そうすると、オブジェクトが下向きから右向きになるまで回転します。



「アニメーション」サブタブでは、X軸上やY軸上、または指定した位置を中心に回転させる設定をします。複数のオプションを組み合わせると、さまざまなエフェクトが作成できます。速度(rpm)スライダをドラッグして、回転速度(1分間の回転数)を設定します。また、対応するボタンをクリックして回転方向も設定できます。正の値で、前方または時計方向の回転になります。負の値は、後方または反時計方向の回転になります。

インとアウトエリアでの「アニメーション」サブタブを無効にし、停止エリアで設定した「アニメーション」の設定値を使用するには、「メイン・アニメーションを使う」オプションにチェックを入れます。好みの動作になるまで、上記の設定値を変更して行きます。



#### ・停止:

停止位置の固定、または動きの設定できます。「アニメーション」サブタブで停止位置の状態設定をすると、自動的に、インエリアとアウトエリアの「相対」サブタブが無効になります。

「回転」サブタブのリングをドラッグして、フレームがその位置にいる最初と最後の状態を設定します。リング上でマウスをドラッグすることで、前方、後方、斜め、上方、下方など、ほぼすべての位置にフレームを移動させられます。さらに、ホイールを使うか、X・Y軸数値を直接入力して、フレームを水平方向、垂直方向に移動させます。



「相対値」サブタブを有効にするには、停止エリアの「回転」サブタブを有効にします。「アニメーション」サブタブが有効のときには、「相対値」サブタブは無効です。(緑色のマークが付いているサブタブが「有効」を意味します。)

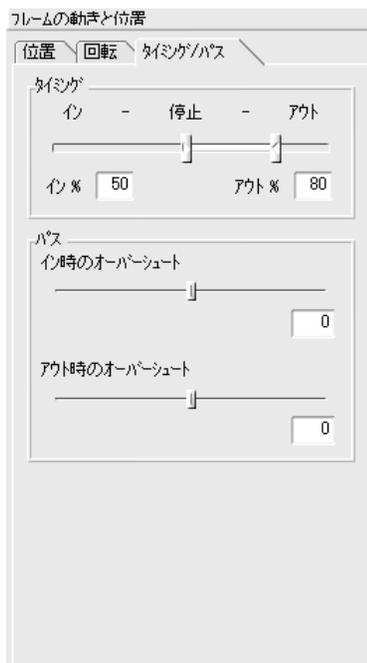


水平面か垂直面にオブジェクトを回転させるには、リングの右横、下方にあるそれぞれのホイールを使用して、精密に調節しなければなりません。ホイールの代わりにキーボードのカーソルキーを使うこともできます。

オブジェクトを水平・垂直位置を維持して回転させるには、リングの右側と下方にあるホイールを回転させたい方向へ動かします。または、Z軸フィールドに数値を直接入力します。リングを初期状態に戻すには、キーボードの「Home キー」を押します。

### 「タイミング/パス」タブ

「タイミング/パス」タブでは、タイミングとオーバーシュートの各設定が行えます。



#### ・タイミング:

イン/アウトの各スライダ(左:「イン」スライダ、右:「アウト」スライダ)をそれぞれドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、オブジェクトが設定位置で「停止」するように調節します。トランジションの再生時間を基準に百分率表示で、インとアウトの挿入位置を指定します。

#### ・パス:

イン時/アウト時の各オーバーシュートスライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、オブジェクトの軌道が直線軌道からどれくらい振れるかを設定します。設定値を大きくすると、振幅が大きくなります。インとアウト両方のパスに対し、正の数値と負の数値のどちらかを指定できます。また、その結果はインとアウトの設定した経路によって変化します。

## ●ブレンド

ブレンドは、4つのビデオAのクリップが放射状に分散されながらフェードアウトし、ビデオBに切り替わるトランジションです。

### オプション



#### ・移動方向:

ボタンをクリックして、移動する方向が斜め方向か縦横方向かを選択します。

#### ・移動距離:

X軸方向/Y軸方向の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、4つのオブジェクトが分散する距離を水平方向(X軸方向)と垂直方向(Y軸方向)で設定します。それぞれの設定値を「100」にすると、4つのオブジェクトが四方に最も離れます。それぞれの設定値を「0(ゼロ)」に設定すると、分散は行われず、ビデオAとBが重なったまま画面が切り替わります。

#### ・ズーム:

ズームスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトのズーム度合いを設定します。設定値を負の値にすると、オブジェクトからズームアウトします。設定値を正の値にすると、オブジェクトにズームインします。「0(ゼロ)」に設定すると、オブジェクトはズームを行わず、常に等倍で表示されます。

## 拡張設定



### ・回転数:

回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、4つのオブジェクトに対する回転数を設定します。回転数「1」ごとに、オブジェクトは180度回転します。設定値を「5」にすると、オブジェクトは2回転半(900度)します。

### ・回転開始時間:

回転開始時間スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトの回転が開始する時間を設定します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、4つのオブジェクトはトランジション開始時に回転を始めます。設定値を「100」にすると、4つのオブジェクトはトランジション終了間近のタイミングで回転を始めます。このオプションを設定するには、「回転数」エリアで少なくとも「1」以上の値を設定してください。

### ・フェード開始時間:

フェード開始時間スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、4つのオブジェクトがフェードイン/アウトを開始する時間を設定します。「Default」プリセットの場合、ビデオAがフェードアウトするタイミングを設定します。設定値を「100」にすると、4つのオブジェクトはトランジション終了間近のタイミングでフェードを始めます。

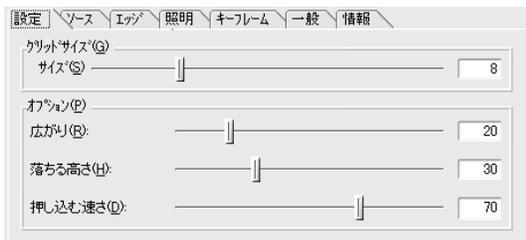
### ・回転方向:

ボタンをクリックして、4つのオブジェクトの回転方向が反時計回りか時計回りかを選択します。このオプションを設定するには、「回転数」エリアで少なくとも「1」以上の値を設定してください。

## ●ブロック

ブロックは、ビデオBを分割したさまざまな形の立方体のパズルピースが、ビデオAを背景とする画面内に、落ちながら完全なクリップを形成してビデオAからBの切り替えを行うトランジションです。

### 設定



#### ・グリッドサイズ:

サイズスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、個々のパズルピースの大きさを設定します。設定値を小さくすると、グリッドが小さくなりパズルピースも少なくなります。設定値を大きくすると、グリッドが大きくなりパズルピースは多くなります。

#### ・オプション

広がり…広がりスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ほぼ同時に落ちたり浮いたりするパズルピースの個数を設定します。設定値が「100」の場合、1ピースずつ移動します。設定値を小さくすると、ほぼ同時に移動するピース数が増加します。

落ちる高さ…落ちる高さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、パズルピースが落ちてくる高さを設定します。設定値を小さくすると、低い位置からパズルピースが落とされます。パズルピースが落とされずに浮かび上がるプリセットを選択した場合は、この設定は無効となります。

押し込む速さ…押し込む速さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、パズルピースが移動してきたあとに奥に押し込まれる、あるいは奥から出てくる速度を設定します。設定値を小さくすると、押し込まれる速度が遅くなります。

## ソース

「ソース」タブでは、パズルピースが落ちてくる方向や落ち方の設定を行います。



「設定」タブで「落ちる高さ」フィールドで値を設定すると、「上から」オプションは無効になります。

### ・オプション

上から…パズルピースが上から真っ直ぐ落とされます。

とつぜん表示…パズルピースは指定したパスを移動するのではなく画面上に突然現れて落ちていきます。

スクリーンの角から…パズルピースの位置に対応した場所から落とされます。パズルピースは、初め下部の隅から現れますが、トランジションが進むにつれて上部の隅から現れるようになります。

スクリーンの上から…パズルピースが画面の上部中央から落とされます。

スクリーンの下から…パズルピースが画面の下部中央から落とされます。

スクリーンの左から…パズルピースが画面の左端から落とされます。

スクリーンの右から…パズルピースが画面の右端から落とされます。

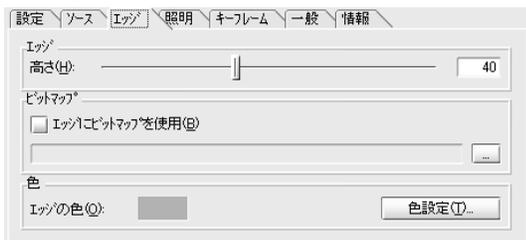
ランダム…パズルピースが画面の至る所から落とされます。

### ・落ちかたの設定:

ドロップダウンメニューからパズルピースが出てくる順番を指定します。このパラメータは、上記の設定を補足するものです。「標準 (下→上)」「ランダム」「左→右」「右→左」「上→下」から選択できます。

## エッジ

「エッジ」タブでは、パズルピースの立体側面の設定が行えます。



### ・エッジ:

高さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、パズルピースの奥行きの高さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」の場合、パズルピースは厚みがなくなり2次元平面になります。

### ・ビットマップ:

「エッジにビットマップを使用」オプションをチェックすると、立体の側面に指定する画像を表示します。[...]ボタンをクリックして、ビットマップを選択します。このオプションにチェックが入っていないと、「色」エリアで指定する色がオブジェクトの立体側面に適用されます。「エッジ」エリアの「高さ」フィールドで値が「0(ゼロ)」に設定されている場合は、ビットマップオプションの設定は無効になります。

### ・色:

「エッジにビットマップを使用」オプションをチェックしない場合は、このエリアで設定する色がオブジェクトの立体側面に適用されます。[色設定]ボタンをクリックして、適用する色を選択します。

## ● ペイン・ピール

ペイン・ピールは、ビデオAがいくつかに分割され、めくれ上がりながら飛んでいき、ビデオBに切り替わるトランジションです。

### オプション



#### ・ピールオプション

分割数…分割数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、分割されるペインの枚数を設定します。ペインの数は、最低4枚、最高32枚まで設定できます。

周期…周期スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ペインがめくれる速度を設定します。設定値を小さくすると、めくれる速度が速くなります。

進行…ボタンをクリックして、めくれ始めの位置が外側からか中央からかを選択します。

#### ・ピール方向:

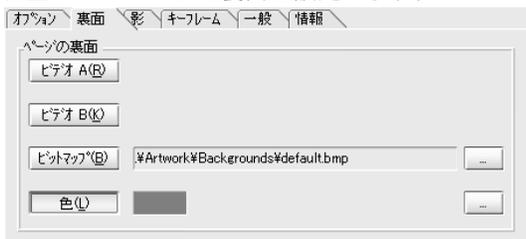
ダイヤルをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトがめくれ始める位置を角度で設定します。

#### ・光源:

「光源を使用する」をチェックすると、オブジェクト表面に反射光を適用します。反射光はオブジェクトをより立体的に見せるだけでなく、オブジェクト表面に光沢を出します。このオプションをチェックしないと、オブジェクト表面が単調(フラットな状態)になり、めくれ上がる際に影を表示させません。

## 裏面

めくれ上がったページの裏面を設定します。



- **ビデオ A:**

[ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを使用します。

- **ビデオ B:**

[ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを使用します。

- **ビットマップ:**

[ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを取り込みます。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。

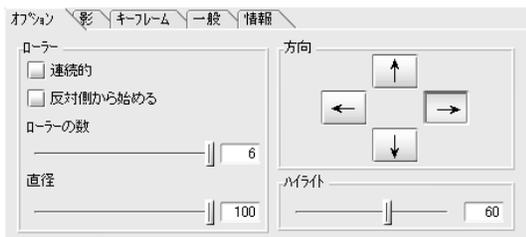
- **色:**

[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。

## ● ペイント・ローラー

ペイント・ローラーは、ビデオAのクリップ上を、ローラーに見立てたビデオBで塗りつぶしていくように、丸められたビデオBのクリップが回転しながら広がり、画面を切り替えるトランジションです。

### オプション



- **ローラー**

連続的…同時に複数のローラーを使用せずに、1つのローラーが連続して転がります。

反対側から始める…複数のローラーを使う場合、お互いに隣り合ったローラーとは反対の方向から転がります。

ローラーの数…ローラーの数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、使用するローラーの数を設定します。

直径…直径スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ローラーの大きさを設定します。設定値を大きくすると、ローラーのサイズが大きくなります。

#### ・方向:

矢印の上下左右のボタンをクリックして、ローラーが画面上で転がる方向を設定します。

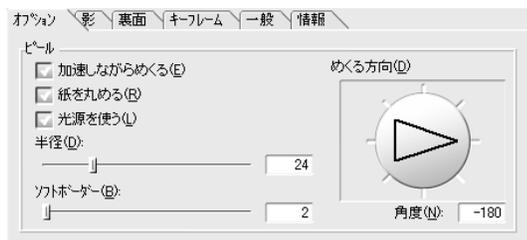
#### ・ハイライト:

ハイライトスライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

## ● ページ・ピール

ページ・ピールは、ページをめくるようなエフェクトを使用してビデオAからビデオBに画面を切り替えます。「ブック・ピール」トランジション(P.116)では数枚のページをめくる設定を行えますが、このページ・ピールは1枚だけページをめくります。

### オプション



#### ・加速しながらめくる:

このオプションをチェックすると、めくる動作を加速します。チェックをはずすと、一定の速度でめくられます。

#### ・紙を丸める:

このオプションをチェックすると、めくったあとのオブジェクトが丸まっていくエフェクトを付加します。

**・光源を使う：**

「光源を使用する」をチェックすると、オブジェクト表面に反射光を適用します。反射光はオブジェクトをより立体的に見せるだけでなく、オブジェクト表面に光沢を出します。このオプションをチェックしないと、オブジェクト表面が単調(フラットな状態)になり、めくれ上がる際に影を表示させません。

**・半径：**

半径スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ページがめくれる湾曲度合いを設定します。設定値を小さくすると、ページはきつく曲がります。

**・ソフトボーダー：**

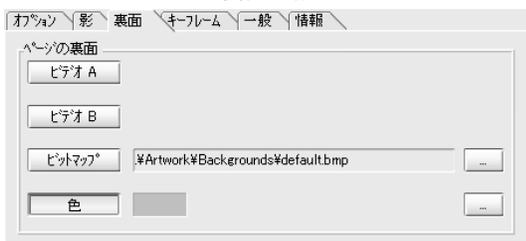
ソフトボーダースライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトのぼかし度合いを調整します。設定値を大きくすると、ぼかし度合いが増加します。

**・めくる方向：**

ダイヤルをドラッグするか、角度フィールドに数値を直接入力して、オブジェクトがめくれ始める位置を角度で設定します。

**裏面**

めくれ上がったページの裏面を設定します。

**・ビデオ A:**

[ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを使用します。

**・ビデオ B:**

[ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを使用します。

**・ビットマップ:**

[ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを取り込みます。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。

- ・色:

[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。

## ●ペーパー・フライ

ペーパー・フライは、ビデオBを背景として、その上をビデオAが紙のようにヒラヒラと飛んでいき消えていくトランジションです。

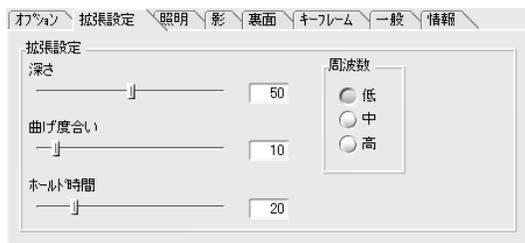
### オプション



- ・方向:

ダイヤルをドラッグするか、角度フィールドに数値を直接入力して、中央から飛び去るページの角度を設定します。たとえば「Default」プリセットでは「-45」度に設定されており、画面の左上の隅へページが飛んでいきます。

### 拡張設定



- ・深さ:

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ペーパーを配置する背景の奥行きを設定します。設定値を大きくすると、ペーパーは画面のより奥に配置されます。

- ・曲げ度合い:

曲げ度合いスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ペーパーの曲がり方を調整します。設定値を大きくすると、ペーパーが動いているときの曲がり方が大きくなります。

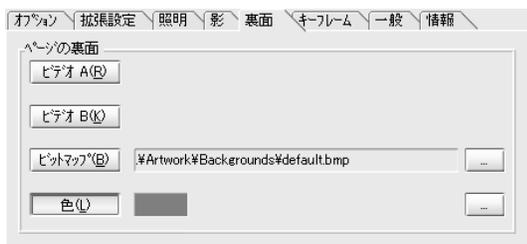
- **ホールド時間:**

ホールド時間スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ペーパが飛び去るまでの表示時間を設定します。設定値を大きくすると、ペーパが飛び去るまでの表示時間が長くなります。

- **周波数:**

「低」「中」「高」のいずれかを選択して、ペーパが舞う度合いを設定します。「高」を選択すると「低」を選択するときよりオブジェクトはより風の抵抗を受けたようにヒラヒラと舞います。

## 裏面



- **ビデオ A:**

[ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを使用します。

- **ビデオ B:**

[ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを使用します。

- **ビットマップ:**

[ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを取り込みます。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。

- **色:**

[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。

## ● ボール・ズーム

ボール・ズームは、球状のビデオBがビデオAを背景とする画面内に飛んできて、その大きさを広げて画面の切り替えを行うトランジションです。また、「スパイラル」タブで設定を行うと、ビデオクリップがらせん状に回転しながら画面前面に迫ってくるエフェクトを作成することができます。

### オプション



#### ・ スピン:

球の回転(Y軸を中心)の数と方向を設定します。左にあるボタンをクリックして、時計回りか反時計回りかを選択します。スピンスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、スピン回転数を設定します。

#### ・ ロール:

球の回転(Z軸を中心)の数と方向を設定します。左にあるボタンをクリックして、左回りか右回りかを選択します。ロールスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロール回転数を設定します。

#### ・ 球面形状:

球面形状スライダをドラッグして、球の形状を調整します。設定値を「100」にすると完全な球状になり、設定値を「0(ゼロ)」にするとオブジェクトは変形を行わず四角のままになります。「裏返し」をチェックすると、「球面形状」で設定した値が大きい(より球形に近い形状に設定した)場合に、左右の辺がめくれ上がってオブジェクトの裏面を表示させることができます。

#### ・ ハイライト:

スライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

## スパイラル



### ・スパイラル:

スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトがらせん状に回転する回数を設定します。トランジションにらせん効果を使わない場合は、設定値を「0(ゼロ)」にします。回転方向を選択するボタンをクリックして、時計回りにするか反時計回りにするかを選択します。

### ・スパイラル開始

開始角度…開始角度ダイヤルをドラッグするか、数値を直接入力して、回転の開始角度を設定します。

半径…半径スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、回転半径を設定します。設定値を小さくすると、回転半径が小さくなります。

### ・位置:

ターゲットセクタをドラッグするか、X軸とY軸に数値を直接入力して、球が現れる位置を調整します。

## 裏面

球の裏面の内容を設定します。



### ・ビデオ A:

[ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを使用します。

- ・ **ビデオB:**

[ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを使用します。

- ・ **ビットマップ:**

[ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを取り込みます。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。

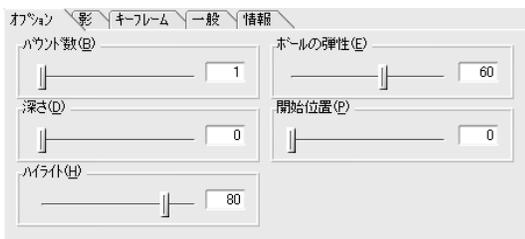
- ・ **色:**

[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。

## ● ボール・バウンド

ボール・バウンドは、再生中のビデオAを背景とする画面内に、弾みながらビデオBが入ってきてその大きさを広げて画面の切り替えを行うトランジションです。

### オプション



- ・ **バウンド数:**

バウンド数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトがその大きさを広げて画面いっぱいに表示されるまでに、球が何回弾むかを設定します。

- ・ **深さ:**

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面上に球が現れる位置の表示上の奥行きの高さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も手前(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

- ・ **ハイライト:**

ハイライトスライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

- ・ **ボールの弾性:**

ボールの弾性スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、球の弾み具合を調整します。設定値を大きくすると、更によく弾む球を表現できます。

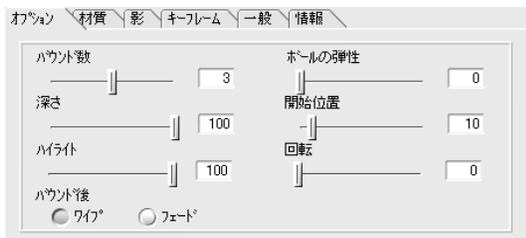
- ・ **開始位置:**

開始位置スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、水平方向の球の始動位置を指定できます。最も左端から開始するには、スライダを一番左端に移動するか、ゼロを入力します。最も右端から開始するには、スライダを一番右端に移動するか、「100」を入力します。

## ● ボール・バウンド2

ボールバウンド2は、ビデオAを背景とする画面内に、バスケットボールなどの3Dオブジェクトが弾みながら画面手前に移動(ズームイン)して、ビデオBに切り替えるトランジションです。「ボール・バウンド」(P.152)に「回転」のエフェクトオプションを付加したものです。最後に表示させるビデオBにはワイプ、またはフェードのオプションを選択できます。

### オプション



- ・ **バウンド数:**

バウンド数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトが手前に移動して画面いっぱいに表示されるまでに、球が何回弾むかを設定します。

- ・ **深さ:**

深さスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、画面上に球が現れる位置の奥行きを深さを設定します。設定値が「0(ゼロ)」のとき最も近い(奥行きが浅い)位置になり、設定値が「100」のとき最も遠い(奥行きが深い)位置になります。

**・ハイライト:**

ハイライトスライダをドラッグして、オブジェクト表面の反射光の光量を調節します。設定値を大きくすると反射光の強さが増加します。反射とは、オブジェクト表面に直接反射する光のことをいいます。設定値を小さくすると、すべてのオブジェクト表面が単調(フラットな状態)になります。

**・ボールの弾性:**

ボールの弾性スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、球の弾み具合を調整します。このオプションと「回転」オプションを組み合わせることで、より自然で本物にちかい球の弾み方を表現できます。設定値を大きくすると、更によく弾む球を表現できます。

**・開始位置:**

開始位置スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、水平方向の球の始動位置を指定できます。最も左端から開始するには、スライダを一番左端に移動するか、「0(ゼロ)」を入力します。最も右端から開始するには、スライダを一番右端に移動するか、「100」を入力します。

**・回転:**

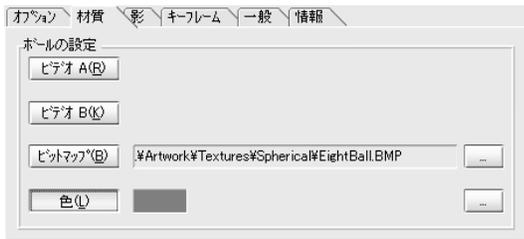
このエフェクトと「ボールの弾性」のエフェクトとを組み合わせると、もっと自然で本物にちかい球の弾み方を表現できます。回転スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、球の回数を設定します。設定値を大きくすると、更に回転数を上げます。

**・バウンド後:**

このオプションで、球が最後に弾んだあとにビデオBへ切り替える際の表示方法を選択します。「ワイプ」か、「フェード(イン)」かを選択します。

## 材質

球の表面の内容を設定します。



- **ビデオ A:**  
[ビデオA]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオAにある動画データを使用します。
- **ビデオ B:**  
[ビデオB]ボタンをクリックして、タイムラインのビデオBにある動画データを使用します。
- **ビットマップ:**  
[ビットマップ]ボタンをクリックして、ビットマップデータを取り込みます。画像サイズはX・Y軸ともに1024ピクセルに制限されています。
- **色:**  
[色]ボタンをクリックします。[...]ボタンをクリックして表示されるカラーパレットから適用する色を選択します。

## ●ミラー・ツイスト

ミラー・ツイストは、数枚に分割したビデオAが、水平軸または垂直軸を中心にねじれて回り、その裏側にあるビデオBを表示させて画面を入れ替えるトランジションです。

### 詳細設定



「一般」タブをクリックして、「トレイル描画する」をチェックすると、更に面白みのあるエフェクトが作成できます。

#### ・回転方向:

「回転方向」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、回転方向を指定します。「上回転」「下回転」「左回転」「右回転」の4つから選択できます。

#### ・速度:

速度が「一定」か「加速/減速」かを選択します。「一定」を選択すると、オブジェクトは一定の速度で回転します。「加速/減速」を選択すると、オブジェクトは初めゆっくりと回転し徐々に加速していきます。

#### ・ねじれ:

ねじれスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ペインのねじれる回転数を設定します。

#### ・回転数:

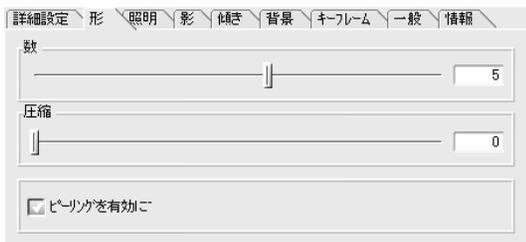
回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、トランジションが終了するまでのペインの回転数を設定します。

#### ・ねじれの方向:

ねじれの方向が「対称」か「同方向」かを選択します。「対称」を選択すると、相対するペイン同士がそれぞれ逆方向に回転します。「同方向」を選択すると、全てのペインが同じ方向に回転します。

## 形

「形」タブでは、分割したオブジェクトの形を調整します。



- ・ **数:**

数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、オブジェクトを分割する数を設定します。

- ・ **圧縮:**

圧縮スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、分割されたオブジェクトの大きさを調整します。オブジェクトの回転方向により、水平方向に圧縮するか、垂直方向に圧縮するかが決まります。設定値を大きくすると、オブジェクトが圧縮されて小さくなります。

- ・ **ピーリングを有効にする:**

このオプションをチェックすると、オブジェクトはめくれ上がりながら回転します。

## モザイク

モザイクは、ビデオAが一連のタイルとして分割され、隣り合うタイルと異なる方向に1回転してビデオBに切り替わるトランジションです。

## オプション

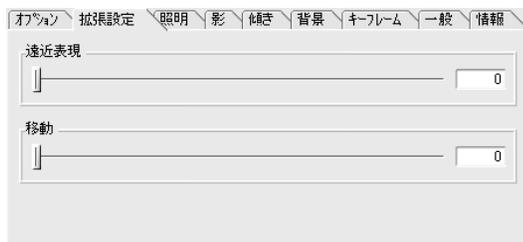


- ・ **分割数:**

横方向/縦方向の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、画面を分割するタイルの横方向と縦方向の数を調整します。

- ・ **回転数:**  
回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、トランジションが終了するまでの、各タイルの回転数を設定します
- ・ **最初の回転方向:**  
「横」「縦」のいずれかを選択して、一番左上にあるタイルを水平方向か垂直方向のどちらに回転するかを選択します。隣り合うタイルは互いにちがう方向に回転します。たとえば「横」を選択すると、一番左上にあるタイルは水平方向に回転し、その横と下のタイルは、垂直方向に回転します。
- ・ **回転方向:**  
「回転方向」エリアの4つのボタンから2つをクリックして、回転方向を指定します。「上回転」「下回転」「左回転」「右回転」の4つから選択できます。

## 拡張設定

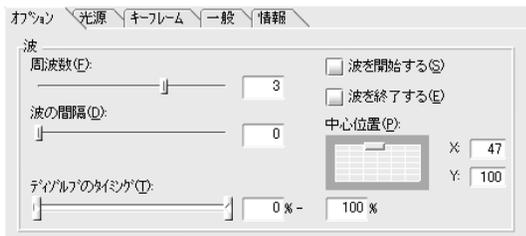


- ・ **遠近表現:**  
遠近表現スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、遠近表現の度合いを調整します。設定値を大きくすると、タイルがより立体的に見えます。
- ・ **移動:**  
移動スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、タイルが背景の奥へ移動する奥深さを設定します。設定値を大きくすると、最も奥へ移動(ズームアウト)したあと画面手前に移動(ズームイン)します。

## ●リップル

リップルは、しずくが池に落ちたときに起きる波状のようなエフェクトを使って、ビデオAからビデオBへフェードしながら切り替えるトランジションです。

### オプション



#### ・周波数:

周波数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、波のうねりの速度を設定します。設定値を大きくすると、波のうねりが大きくなります。設定値を小さくすると、波のうねりは小さくなります。

#### ・波の間隔:

波の間隔スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、波の伝播速度を設定します。設定値を大きくすると、波が大きくなります。設定値を小さくすると、波が小さくなります。

#### ・ディゾルブのタイミング:

左右の各スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ビデオBがフェードを開始・終了するタイミングを設定します。左のスライダでフェードの開始タイミング、右のスライダで終了タイミングを設定します。「Default」プリセットの設定値は、「0(ゼロ)」%と「100」%です。

#### ・波を開始する:

このオプションをチェックすると、トランジションの開始と同時に波が中央から発生します。チェックを外すと、波は画面全体に徐々に発生して高くなっていきます。

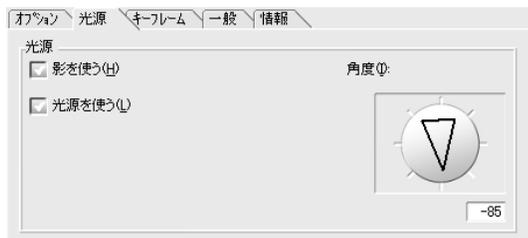
#### ・波を終了する:

このオプションをチェックすると、波の発生が終了してからトランジションを終了します。チェックを外すと、波は発生してから終了するにつれてその強さを徐々に弱めて消えます。

#### ・中心位置:

ターゲットセクタをドラッグするか、X軸とY軸の値を直接入力して、波の中心点を指定します。

## 光源



- ・**影を使う:**

このオプションをチェックすると、波に影がつきます。影をつけると、波の光が当たらない面が暗くなります。

- ・**光源を使う:**

このオプションをチェックすると、波に光があたります。

- ・**角度:**

ホイールをドラッグするか、角度フィールドに数値を直接入力して、波に当たる光の角度を調整します。

## ●ローテーション

ローテーションは、ビデオAが任意の形に切り取られ、それぞれ立体的に回転して、ビデオBに切り替えるトランジションです。ここでは切り取られたオブジェクトを、フレームと呼びます。

## オプション



- ・**形状選択:**

ドロップダウンメニューから、好みの回転形式を選択します。

### ・第#フレーム:

フレームの回転の設定を行います(#には、「1」か「2」が表示されます)。

回転方向…「第#フレーム」エリアの4つのボタンから1つをクリックして、フレームの回転方向を指定します。左から、「上回転」「下回転」「左回転」「右回転」の4つから選択できます。

回転数…回転数スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、フレームの回転数を設定します。各フレームの最大回転数は、4回です。

回転…このオプションをチェックすると、Z軸を中心とした回転が追加できます(形状によっては選択できません)。



すべての形状で、「回転」オプションが有効なわけではありません。

## ●ローリング・キューブ

ローリング・キューブは、立方体のビデオAが傾いたあと複数に分割され、その分割された小さな立方体が左右に転がって画面から消えていき、背景のビデオBに切り替えるトランジションです。

### オプション



### ・キューブの数:

横/縦の各スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、分割される立方体の数を設定します。「横」で水平方向の、「縦」で垂直方向の、立方体の数を設定します。

### ・方向:

「方向」エリアの3つのボタンから1つをクリックして、立方体の回転方向を指定します。左から、「左回転」「左右に回転」「右回転」の3つから選択できます。

## ボーダー

「ボーダー」タブでは、立方体の「ビデオA」が映し出されていない残りの面の内容を設定します。



- ・ **ビデオ:**

[ビデオ]ボタンをクリックして、立方体のすべての面にビデオAのクリップを貼り付けます。

- ・ **色:**

[...]ボタンをクリックして、ビデオAが貼り付けられていない立方体の残りの面に適用する色を選択します。

- ・ **ビットマップ:**

[...]ボタンをクリックして、ビデオAが貼り付けられていない立方体の残りの面に貼り付けるビットマップを選択します。「全体」オプションをチェックすると、立方体の残りの面全体に1枚のビットマップを貼り付けます。

「タイルごと」オプションをチェックすると、分割される個々の立方体にそれぞれ1枚ずつビットマップを貼り付けます。

## ● ロゴ

ロゴは、ビデオクリップ上に指定するロゴ(3Dオブジェクト)やビットマップを表示するトランジションです。このトランジションは、ビデオAとBの間に適用して画面の切り替えや入れ替えを行うのではなく、各ビデオの開始時に配置してロゴやタイトルなどを表示するようなエフェクトを付加します。

### ロゴ

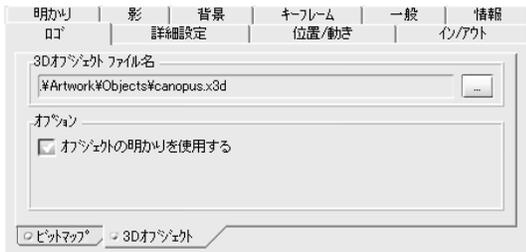
「ロゴ」タブには、「3Dオブジェクト」「ビットマップ」の2種類のサブタブがあります。3Dオブジェクトかビットマップの、どちらかをロゴとして指定できます。



使用される3Dオブジェクトは、「.x3d」形式のファイルとして、Xplodeにインポートする必要があります。「.x3d」オブジェクトは、NewTek Lightwaveプラグインで作成するか、3ds maxをXplode 4.0のCD-ROMに収められている3Dコンパイラを使って変換します。

### 3Dオブジェクトサブタブ

「3Dオブジェクト」サブタブでは、3Dオブジェクトをロゴやタイトルとして指定できます。「オブジェクトの明かりを使用する」をチェックすると、3Dオブジェクトに明かりを付加することができます。



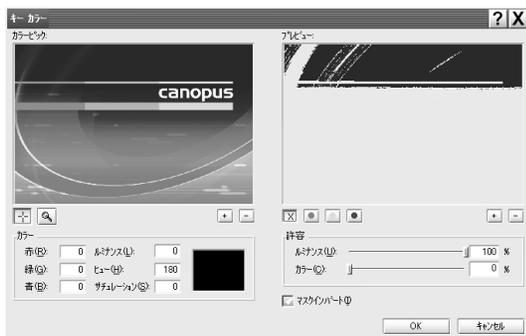
### ビットマップサブタブ

「ビットマップ」サブタブでは、ビットマップ画像をロゴやタイトルとして指定できます。「カラーキーを使用する」をチェックすると、ビットマップの指定する色をキーカラー(元のビットマップ画像から特定の色のみを表示させ、残りの色を透過させたもの)として指定できます。[選択]ボタンをクリックし、<キーカラー>ダイアログを開き、ビットマップの不透過色を設定します。<キーカラー>ダイアログの詳細を次に説明します。



### キーカラー

<キーカラー>ダイアログの設定は、カラーピックウィンドウやプレビューウィンドウの下にある各パラメータを変更して行います。ここでキーカラーとして指定する色のみが画面内に表示されます。指定しない残りの色は、画面内では透過設定され表示されません。



**色選択モード:**

[色選択モード]ボタンは、カラーピックウィンドウから、キーカラーとなる色を選択するときに使います。カラーピックウィンドウ上で、任意の色をクリックすると、「カラー」エリアに選択した色が設定されます。

**ズームモード:**

[ズームモード]ボタンは、カラーピックウィンドウのビットマップ画像を拡大するときに使います。カラーピックウィンドウ上で、左クリックすると拡大し、右クリックすると縮小します。また、拡大時にウィンドウ内でドラッグすると、表示部分が移動します。任意の色を正確に指定する場合に便利な機能です。

**ズームイン/ズームアウト:**

[ズームイン]/[ズームアウト]ボタンをクリックすると、カラーピックウィンドウの画像の表示を段階的に拡大・縮小できます。

**・カラー:**

「カラー」エリアでは、「赤」「緑」「青」のフィールドに数値を入力してキーカラーとなる色をRGB指定できます。また、「ルミネンス」「ヒュー」「サチュレーション」で、それぞれ発光度、色調、彩度の値を入力し、キーカラーとなる色を指定できます。

**ダイアログの背景を使う:**

プレビューウィンドウ内をダイアログそのものの色と同じにして、指定したキーカラーを見やすくします。このオプションは指定したキーカラーによってビットマップ画像がどのように見えるかを確認するためのもので、設定内容には影響しません。

**背景—赤・緑・青:**

プレビューウィンドウ内を選択したそれぞれの色にして、指定したキーカラーを見やすくします。このオプションは指定したキーカラーによってビットマップ画像がどのように見えるかを確認するためのもので、設定内容には影響しません。

## ・許容

ルミナンス…ルミナンススライダをドラッグするか、数値を直接入力して、キーカラーとする色の明るさの許容範囲を調節します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、キーカラーとして指定した色と同じ明るさのピクセルだけが選択されます。設定値を大きくすると、その許容する範囲が広がり、キーカラーとして指定した色の明るさに近いピクセルを選択していきます。

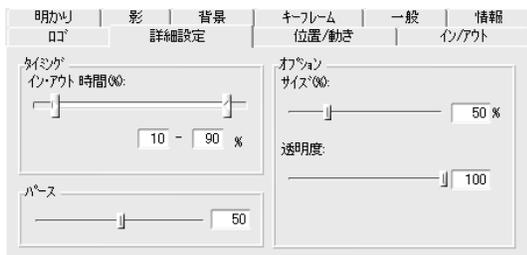
色…色スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、キーカラーとする色の許容範囲を調節します。設定値を「0(ゼロ)」にすると、キーカラーとして指定した色のピクセルだけが選択されます。設定値を大きくすると、その許容する範囲が広がり、キーカラーとして指定した色に近いピクセルを選択していきます。

## ・マスクインバート:

「マスクインバート」のチェックを外す、カラーキーの設定結果を反転させ、それ以外のすべての色を選択します。

## 詳細設定

「詳細設定」タブでは、ロゴ表示のタイミングやロゴの立体度などが設定できます。



## ・タイミング:

イン・アウト時間スライダをドラッグするか、各フィールドに数値を直接入力して、ロゴが背景上で徐々に表示されるまでのタイミングと、ロゴが背景上から徐々に消えるまでのタイミングを設定します。「Default」プリセットでは、値は「10」%「90」%に設定されています。

## ・パース:

パーススライダをドラッグするか、数値を直接入力して、3Dオブジェクトの立体の度合いを調整します。

### ・オプション:

「オプション」エリアでは、ロゴのサイズと透明度を設定できます。

サイズ…サイズスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロゴの大きさを実寸を基準に百分率で調整します。たとえば設定値を「50」にすると、ロゴはその半分の大きさになります。

透明度…透明度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロゴの透明度を調整します。設定値を小さくすると、ロゴの透明度が増加します。

### 位置 / 動き

「位置 / 動き」タブでは、ロゴの正確な位置や、ロゴがその指定位置にどのように現れるかを設定します。



### ・位置:

ターゲットセクタをドラッグするか、X軸とY軸を入力して、ロゴが表示される位置を指定します。

### ・動き:

「動き」エリアには、「絶対値」と「アニメーション」の2つのサブタブがあります。

絶対値…「絶対値」サブタブにあるリングをドラッグして、ロゴの傾きを設定します。前方、後方、斜め、上方、下方など、ほぼすべての方向にロゴを傾けることができます。さらに、リングの右側と下部にあるホイールをドラッグするか、X・Y軸フィールドに数値を直接入力して、オブジェクトの傾きを水平方向、垂直方向に調整できます。

アニメーション…「アニメーション」サブタブでは、ロゴの動きを設定します。上部の3つのボタンのいずれかをクリックして、回転方向を指定します。左から、「アニメーションX(X軸に回転)」「アニメーションY(Y軸に回転)」「アニメーションZ(Z軸に回転)」の3つから選択できます。また、速度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロゴが動く速度を設定します。正の値を設定すると、各ボタンに表示されている方向に回転しながらロゴが移動します。負の値を設定すると、その逆に回転しながらロゴが移動します。



「動き」エリアでアニメーションのパラメータが設定されている場合は、「イン/アウト」タブ(P.143)の詳細設定で行う「動き」エリアの相対値は設定できません。

## イン/アウト

「イン/アウト」タブでは、ロゴが背景画面に表示される時の動きと、背景画面から消えていく時の動きを設定します。タブ内のパラメータを設定しない場合は、「位置/動き」タブで設定した位置で、ロゴが表示/非表示します。ここでエフェクトを加えることで、更にダイナミックなトランジションが作成できます。



### ・イン/アウト:

「イン」エリアにあるドロップダウンメニューから、ロゴが背景画面に表示される時の動きを1つ選択します。また、「アウト」エリアにあるドロップダウンメニューから、ロゴが背景画面から消えていく時の動きを1つ選択します。

各エリアの[詳細設定]ボタンをクリックすると、「イン・パス設定」あるいは「アウト・パス設定」タブが表示されます。

## イン(アウト)・パス設定

「イン・パス設定」タブあるいは「アウト・パス設定」タブには、5種類のエリアがあります。「絶対値」「相対値」「アニメーション」で緑色のマークが付いているサブタブの値がエフェクトとして適用されます。



### ・位置:

ロゴが背景画面に表示されるとき開始(イン)・終了(アウト)位置を設定します。「位置」エリアには、「絶対値」と「相対値」の2つのサブタブがあります。

絶対値…「絶対値」サブタブでは、ターゲットセクタをドラッグするか、X軸とY軸を入力して、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの位置を調整します。

相対値…「相対値」サブタブの5つのボタンから1つをクリックして、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの方向を指定します。

「上」「左」「中央」「右」「下」の5つから選択できます。

### ・動き:

「動き」エリアには、「絶対値」「相対値」「アニメーション」の3つのサブタブがあります。

**絶対値**…「絶対値」サブタブの絶対値リングをドラッグして、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの、ロゴの傾きを設定します。リング上でマウスをドラッグすることで、前方、後方、斜め、上方、下方など、ほぼすべての方向にロゴを傾けることができます。さらに、ホイールをドラッグするか、X・Y軸フィールドに数値を直接入力して、オブジェクトの傾きを水平方向、垂直方向に調整できます。

**相対値**…「相対値」サブタブの相対値リングをドラッグして、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの、ロゴの傾きを設定します。操作方法は「絶対値」サブタブと同じです。

**アニメーション**…「アニメーション」サブタブでは、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの、ロゴの動きを設定します。上部の3つのボタンのいずれかをクリックして、回転方向を指定します。左から、「アニメーションX(X軸に回転)」「アニメーションY(Y軸に回転)」「アニメーションZ(Z軸に回転)」の3つから選択できます。また、速度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロゴが動く速度を設定します。正の値を設定すると、各ボタンに表示されている方向に回転しながらロゴが移動します。負の値を設定すると、その逆に回転しながらロゴが移動します。



「位置/動き」タブ(P.140)の「動き」エリアでアニメーションのパラメータが設定されている場合は、この相対値は設定できません。

### ・サイズ:

サイズスライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの、大きさを設定します。設定値を「0(ゼロ)」%にすると、ロゴがズームインするエフェクトを設定できます。

### ・透明度:

透明度スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの、ロゴの透明度を調整します。数値を大きくすると、透明度が大きくなります。

### ・振幅:

振幅スライダをドラッグするか、数値を直接入力して、ロゴが表示されるときおよびロゴが消えるときの動きの軌道を調整します。数値が負の値の場合は右から左(下から上)へ、正の値の場合は左から右(上から下)へ、放物線を描いてロゴが動きます。



**Xplode**4.0  
professional

# Chapter 5

よくある質問集

使用しているシステムや、Xplodeグローバル設定、およびその他の設定値に変更を加えることで多くの問題が簡単に解決できます。ここではXplodeに関するよくある質問と、その解決方法を説明します

「アルファチャンネル」とは何でしょうか？Xplodeには「アルファマスク」をオブジェクトに適用したり、インポートしたビットマップ画像から「アルファチャンネル」を使用したりするケースがよくあります。

Xplodeで認識される「アルファチャンネル」は、ソースイメージ(オリジナル画像)に埋め込まれた8ビットのグレイスケールのレイヤー(層)で、通常の閲覧状態では見ることはできません。「アルファチャンネル」は、隠れたレイヤー(層)にあるグレイ値からイメージ画像の透過の数値を決定します。一般的に、完全な透明となる黒の値と、完全に可視となる白の値、そしてそれらのそれぞれ異なった透明グラジエント(透明度の勾配)にあるグレイのレベルを判断します。

イメージに埋め込まれたアルファレイヤーだけではなく、アルファチャンネルはXplodeの「モーフィング・シェイプ」トランジションで動作するオブジェクトにも適用されます。本ソフトウェアのArtworkとして用意されたアルファマスクを使用したり、他の画像編集ソフトウェアでグレイスケールイメージを自分で作成して、さまざまな動的オブジェクトのボーダー(境界線)や、形状を作り上げることができます。

「アドバンス・アルファ・マップ」トランジションでは、ビデオAあるいはビデオBからそれぞれのピクセルが転換する際に、その輪郭をはっきりさせたりオーバータイム測定のためにグレイスケールのイメージを利用します。

**RGBエミュレーションとは何ですか？また、なぜ重要なのでしょうか？**

Xplodeグローバル設定の3Dエンジン設定部分で、D3DユニバーサルレンダラーのオプションにRGBエミュレーションがあります。RGBエミュレーションは、Xplodeのエフェクトとトランジションのレンダリング(描画)を行うためのソフトウェアです。問題解決が必要な際に、あるいは性能が制限されたグラフィック・ハードウェアが何らかの理由で正常に動作しない場合に、RGBエミュレーションを使用します。

### 3Dエンジン設定のすべての項目が選択できないのはなぜでしょうか？

搭載しているグラフィック・ハードウェアに応じてXplodeが設定可能な項目を自動的に判断し、その結果に応じてリストアップしているため、いつもすべての項目を選択できるわけではありません。

### Xplodeのプレビューウィンドウでの表示が、最終出力と一致しません。

これは正常な動作です。Xplodeのプレビューウィンドウで表示される画像品質等は編集内容を確認するためのもので、最終的な出力を想定するものではありません。

### 現在使用しているトランジションに複数のレイヤー(層)を作成するには、どのようにすればよいでしょうか？

Xplodeのトランジションで複数のレイヤーを実現するには、いくつかの方法があります。最もシンプルで簡単な方法は、XplodeのComposerエフェクトの「マルチ・オブジェクト」(P.200)を利用することです。このエフェクトは8つまでの静的/動的オブジェクトを同時に設定できます。

### GeForce4™ MX と 3D エンジンの設定で選択した T&L オプションを一緒に使用した場合、エフェクトが異常にレンダリング(描画)されることがあります。どのようにして解決すればよいですか？

この場合、T&L オプションを含まない別の 3D エンジンを選択してください。3D エンジンの設定には互換のための複数の選択オプションがあります。他のレンダリングに関する問題がある場合、適合するオプションが見つかるまで最適な 3D エンジンを探してください。どれも適合しない場合は、トランジションのレンダリング(描画)を行うためのソフトウェアである RGB エミュレーションを、D3D ユニバーサルレンダラーから選択してください。

## グラフィック・ハードウェアとしてATI RADEON™シリーズを使用していますが、クリップの最初に必要のないフレームが勝手に挿入されてしまいます。

これはXplodeのトランジションを当社製PhotoAlbumのトランジションと一緒に使用する際に起こる傾向にあります。この場合、それぞれのタイムラインでトランジションが交互に使用されると、それぞれのクリップの開始位置に「ごみ」フレームが挿入されてしまいます。この必要のないフレームを取り除くには、Xplodeグローバル設定の3Dエンジンの設定をソフトウェアのアンチエイリアス機能を使用しないレンダラーに変更してください。

Xplodeのトランジションしか利用していないのに開始位置に必要のないフレームが挿入される場合も、上記で説明したように3Dエンジンの設定を変えてください。

