

DVRaptor-RT
ユーザーズマニュアル
V1.0J

canopus

■ご購入製品を使用される際の注意事項

ここでは、ご購入製品を使用されるときにご注意いただきたい事柄について説明しています。ご使用方法や、この内容について不明な点、疑問点などがございましたら、カノープス株式会社テクニカルサポートまでお問い合わせください。

カノープス株式会社

〒651-2241

神戸市西区室谷1-2-2

テクニカルサポート

TEL.078-992-6830

土日祝祭日および当社指定休日を除く月～金

10:00～12:00、13:00～17:00

ご使用の前に

■絵表示について

本製品を安全に正しくお使いいただくために、以下の内容をよく理解してから本文をお読みください。



警告

人が死亡または重傷を負う恐れのある内容を示しています。



注意

けがをしたり財産に損害を受ける恐れのある内容を示しています。

■絵表示の意味



この記号はしてはいけないことを表しています。



この記号はしなければならないことを表しています。



この記号は気をつける必要があることを表しています。



警告

● 製品のご利用についての注意事項

医療機器や人命に関わるシステムでは、絶対にご利用にならないでください。製品の性質上、これらのシステムへの導入は適しません。



● 製品の取り付けおよび取り外しに関する注意事項

製品の取り付けおよび取り外しを行う場合必ずパソコン本体および周辺機器の電源を切り、さらに電源ケーブルをコンセントから抜いた状態で行ってください。

パソコン本体および周辺機器の電源を入れたまま製品を取り付けたり取り外したりした場合、製品やパソコン本体、周辺機器および周辺機器に接続されている機器の一部が破壊される恐れがあります。また、パソコン本体および周辺機器の電源ケーブルをコンセントから抜かずにパソコン本体や周辺機器の筐体(電源ユニットなど)、機器の金属部分に触れた場合には感電する恐れがあります。



● 静電気に関する注意事項

製品に静電気が流れると製品上の部品が破壊される恐れがあります。各コネクタや部品面には直接手を触れないでください。

静電気は衣服や人体からも発生します。製品に触れる前に、一旦接地された金属製のものに触れてください(体内の静電気を放電することになります)。



注意



● 消費電流に関する注意事項

複数の拡張ボードをパソコンに取り付けるときは、ご購入製品を含めたすべての製品の消費電流の合計がパソコンの最大供給電流を超えていないことを必ず確認してください。全ボードの消費電流の合計がパソコンの最大供給電流を超えたりするなどの動作条件を満たさない環境で使用し続けると、システムが正常に動作しない場合やシステムに負荷がかかり、パソコンが故障する原因となる恐れがあります。

消費電流のわからない製品については、その製品の取扱説明書をご覧ください。メーカーに直接お問い合わせいただいてお確かめください。



● 他社製品と併用されるときの注意事項

他社製品と併用されるとご購入製品が正常に動作しないことがあり、そのためにシステムが本来の目的を達成することができないこともあります。あらかじめ、製品単体の環境で購入製品が正常に動作することをご確認ください。また、他社製品との併用によって購入製品が正常に動作しないのであれば、その他社製品と購入製品との併用はお止めください。



● その他の注意事項

製品は指定された位置に指示通り取り付けください。指示通りに取り付けられていない場合、製品の金属部分とパソコンの金属部分が接触してショートするなどの要因で、製品やパソコン本体・周辺機器が破壊される恐れがあります。

製品を取り扱うときは手など皮膚を傷つけないよう十分にご注意ください。ハードウェアの仕様上、製品のパネル、コネクタ、エッジ、裏面は金属のピンが、突出していることがあります。製品を取り付けたり取り外したりするときは、製品全体を軽く包み込むようにお持ちください。動作中の製品は熱により非常に熱くなります。長時間使用した製品に手を触れる際には、十分にご注意ください。



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が、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの事がございましたら、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/カノプスおよびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) DVRaptorは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (9) EzEdit、EzVideo、EzAudio、Raptor-RT Test、DVXPLODEはカノープス株式会社の商標です。
- (10) 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。
- (11) Adobe、AdobeロゴおよびPremiereはAdobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の商標です。
- (12) linkはソニー株式会社の商標です。。



表記について

- 本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、ディスクに添付のテキストファイル・オンラインマニュアルも必ずお読みください。
- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書れています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同じように行ってください。
- 本書ではMicrosoft® Windows® 98 Second Edition operating system、Microsoft® Windows® Millennium Edition operating system、Microsoft® Windows® 2000 operating systemおよびMicrosoft® Windows® XP operating systemをWindows 98 SE、Windows Me、Windows 2000、Windows XPと表記します。
- 説明の便宜上、実際の製品とイラスト及び画面写真が異なる場合があります。画面写真は開発中のものです。



警告



● 健康上のご注意

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

DVRaptor-RT
ユーザズマニュアル

Version 1.0

JUNE 20, 2002

Copyright © 2002 Canopus Co., Ltd.

All rights reserved.



目次 Contents

第1章 確認..... 1

はじめに	2
使用許諾契約書について	2
ご使用にあたっての留意事項	2
パッケージ内容の確認	2
あなたのパソコンを確認してください	4

第2章 DVRaptor-RT をパソコンにセットする 5

セットアップ概要	6
最初にボードを装着する	7
ドライバをインストールする	9
Windows 98 SE をお使いの場合	9
Windows 2000 をお使いの場合	11
Windows Me をお使いの場合	14
Windows XP をお使いの場合	15
アプリケーションの一括インストール	16
専用アプリケーションのインストール	17
QuickTime のインストール	19
MPEG ソフトエンコーダのインストール	21
DVXPLODE Basics のインストール	23
アンインストール	25
DVRaptor-RT ボードの動作を確認しよう	26
Windows 98 SE/Windows Me をお使いの場合	26
Windows 2000 をお使いの場合	27

Windows XP をお使いの場合	28
インストールしたソフトの確認	29
パソコン環境を確認する	30

第3章 基本説明 31

各部の名称と機能	32
DVRaptor-RT ボード リアパネル	32
DVRaptor-RT のプロパティ	33
■ Sync Rec タブ	33
■ 詳細設定タブ	34
リアルタイム再生の設定	35

第4章 キャプチャする 37

準 備	38
■ Adobe Premiere 6.0 起動時の設定	38
■ Premiere プラグインの設定	38
■ Premiere プラグインを使用しての基本的な操作	38
キャプチャする	39
DV 編集の流れ	39
キャプチャ手順	40

第5章 Premiere Edit プラグイン 41

制限・注意事項について	42
■ インストールおよび使用時のご注意	42
■ Video Filter(ビデオフィルタ)	42
■ Chromakey(クロマキー)	42
■ Picture in Picture(ピクチャーインピクチャー)	42
■ Title Motion Filter(タイトルモーションフィルタ)	43
■ リアルタイム可能性の再評価について	43
■ テープへ出力(SyncRec)について	43
■ 当社製品との併用について	43
プラグインの起動について	44
クロマキー	45
■ クロマキー設定画面	46
ルミナンスキー	51
■ ルミナンスキー設定画面	52

ピクチャーインピクチャー	54
■ピクチャーインピクチャー設定画面	55
トランジション	60
■キーフレームタブ(共通画面)	61
■アルファ・ワイプ	62
■クロック	63
■サークル	64
■ストライプ	65
■ストレッチ	66
■ストレッチ(アンダースキャン)	67
■スライド	68
■スライド(アンダースキャン)	69
■ディゾルブ	70
■プッシュ・ストレッチ(アンダースキャン)	71
■ブラインド・スライド	72
■ブラインド・プッシュ	73
■ブラインド・ワイプ	74
■ブロック	75
■ボックス	76
タイトルモーションフィルタ	77
■タイトルモーションフィルタ設定画面	78
ビデオフィルタ	79
■ビデオフィルタ設定ダイアログ	80
■プレイバックコントローラ	81
■ノイズ	82
■ブレンド	82
■ブラー	83
■高品位ブラー	83
■カラーコレクション	84
■エンボス	88
■線画	88
■マージ	89
■モノトーン	90
■モザイク	90
■モーションブラー	90
■矩形	91
■シャープ	94
■ソフトフォーカス	94
■クロミナンス	95
■単色	101
■カラーバー	101
■オールドムービー	102
■アンチフリッカー	104
■マトリックス	104
オーディオフィルタ	105
■オーディオフィルタ設定ダイアログ	106
■プレイバックコントローラ	107
■グラフィックイコライザ	108
■ディレイ	109
■パンポット&バランス	110
■ハイパスフィルタ	111
■ローパスフィルタ	111
■パラメトリックイコライザ	112
■トーンコントロール	113

第6章 出力 115

ハードディスクに保存	116
ムービー書き出し設定	116
MPEG ファイルに変換	117
DV テープに保存	122
DV テープに録画する	122
録画内容を確認する	122

第7章 APPENDIX 123

用語解説	124
■ YUV とは	124
■ ルミナンスとは	124
■ クロミナンスとは	124
■ クロマキーとは	124
■ キーカラーとは	124
■ キャンセルカラーとは	124
■ キーカラー	125
■ キャンセルカラー	126

第1章 確認

この章では、DVRaptor-RTのセットアップを行う前に確認していただきたい事項や、ご注意いただきたい事項について説明します。

- ・ はじめに
- ・ あなたのパソコンを確認してください

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

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

はじめに

使用許諾契約書について

DVRaptor-RT をご購入いただき、ありがとうございます。本製品をお使いいただくにあたって、まずはじめに付属しておりますSupport Service Manualのソフトウェア使用許諾契約書をお読みください。本製品に付属のソフトウェアをご利用いただくには、この使用許諾契約書の内容にご同意いただく必要があります。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、本書以外のパッケージを開封せずに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『ディスクが入っている封筒』を開封された時点で内容にご同意いただいたものとさせていただきます。

ご使用にあたっての留意事項

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

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

パッケージ内容の確認

DVRaptor-RT のパッケージの中に次頁の付属品が入っていることを確認してください。製品の梱包には万全を期しておりますが、万一梱包内容に不備がありましたら、下記当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

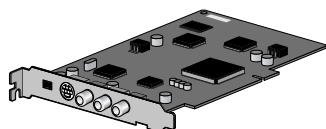
カノーブスカスタマーサポート

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

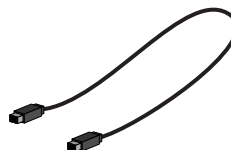
電話：078-992-5846 (※月曜～金曜 10:00～12:00/13:00～17:00 土日祝祭日および当社指定休日を除く)

■ DVRaptor-RT 同梱物

□ DVRaptor-RT ボード



□ DV ケーブル



□ ディスク

DVRaptor-RT をお使いいただくためのドライバやアプリケーションなどが付属しています。これらは、封筒の中に収められています。この封筒を開封する前に別途付属している『Support Service Manual』の中のソフトウェア使用許諾契約の項目をお読みください。付属しているディスクについては、封筒内の『DVRaptor-RT に付属のメディア』をご参照ください。

□ マニュアル

- DVRaptor-RT ユーザーズマニュアル（本書）
- アプリケーション操作ガイド
- Support Service Manual

□ ユーザー登録カード・ユーザー登録控え兼保証書

本製品に関するさまざまなサービスをお受けいただくために、ぜひユーザー登録を行ってください。ご登録いただけていない場合には一部のサービスについてお受けいただけないものがございます。当社よりご提供させていただいているサービスについては『Support Service Manual』をご覧ください。

ユーザー登録カードの各項目に必要事項を記入し、ユーザー控えの部分を切り離して、切手を貼らずにポストへ投函してください。切り離れたユーザー控えは、ご購入いただきました製品の所有者であることを証明するものになりますので、本書と併せて大切に保管してください。また、本製品は当社ホームページにおいてオンラインユーザー登録も承っております。

詳しくは『Support Service Manual』およびオンラインユーザー登録ページ（<http://www.canopus.co.jp/tech/regist.htm>）をご覧ください。保証書は、製品の動作確認や修理をお受けいただく際に必要になります。紛失された場合でも再発行はいたしませんので、大切に保管してください。

あなたのパソコンを確認してください

基本的な性能は大丈夫ですか

DVRaptor-RT を装着するパソコンに必要な条件は、本製品の外箱に記載されています。しかしこの条件を満たしていても、パソコンによってはDVRaptor-RTが使用できない場合があります。特に以下の点を再度ご確認ください。

IRQは空いていますか

DVRaptor-RTのボードを装着する場合、パソコン内部のIRQと呼ばれるリソースをひとつ使用します。通常はボード装着時に自動的に割り当てられますが、まれに空きが不足していたりBIOSの設定などが必要になることもあります。詳しくはお使いのパソコンのメーカーまたは販売店にご相談ください。

PCIスロットは空いていますか

DVRaptor-RTのボードは、パソコン内部のPCIスロットと呼ばれる拡張コネクタに装着します。パソコンを背面からご覧になって、PCIスロットがなかったりスロットがすべて使用されている（ふさがっている）場合には、DVRaptor-RT ボードは装着できません。その場合は、お使いのパソコンのメーカーまたは販売店にご相談ください。



IRQ (Interrupt ReQuest)

アイアールキューと読み、パソコンに装着されているハードウェアを動作させるのに必要な割り込み要求のことです。ハードウェアごとに専用のIRQが割り当てられ、実際の処理実行（ハードウェアを使う）時にIRQ経由でCPUに処理依頼が届けられます。Windows 95以降のパソコンでは、プラグアンドプレイ機能によりハードウェアを装着するときにIRQが自動的に割り当てられます。

BIOS (Basic Input/Output System)

バイオスと読み、基本入出力システムのことです。WindowsなどのOS（オペレーティングシステム）と基本的な周辺機器（ディスプレイ、キーボード、フロッピーディスクドライブ、ハードディスクなど）との間でのデータのやり取りを制御するソフトウェアです。パソコンの電源を入れると最初にBIOSが読み込まれ、その設定に基づいてOSなどが読み込まれます。



第2章

DVRaptor-RT を パソコンにセットする

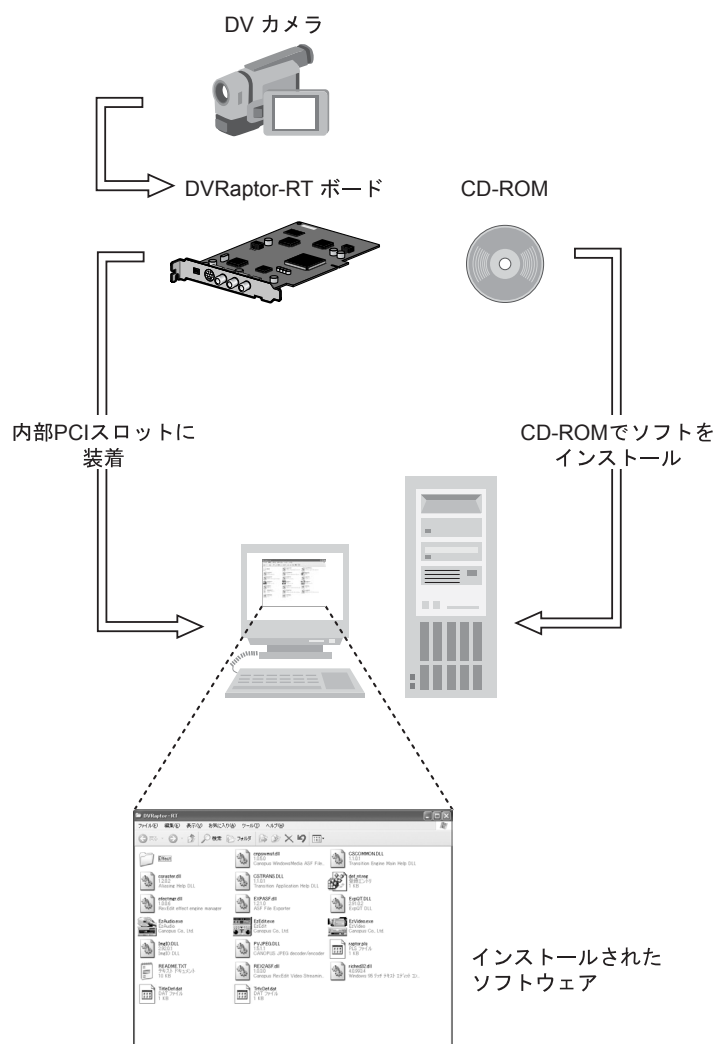
この章では、DVRaptor-RTのボードの装着からアプリケーションのインストール、動作確認までを行います。

- ・ セットアップの概要
- ・ 最初にボードを装着する
- ・ ドライバをインストールする
- ・ アプリケーションの一括インストール
- ・ 専用アプリケーションのインストール
- ・ Quick Time のインストール
- ・ MPEG ソフトエンコーダのインストール
- ・ DVXPLode Basics のインストール
- ・ アンインストール
- ・ DVRaptor-RT ボードの動作を確認しよう
- ・ インストールしたソフトの確認
- ・ パソコン環境を確認する

セットアップの概要

パソコンへのセットアップの概要は下図をごらんください。

ボードの装着は最初の一回ですが、アプリケーションは今後バージョンアップされる場合、その都度再インストールを行ってください。



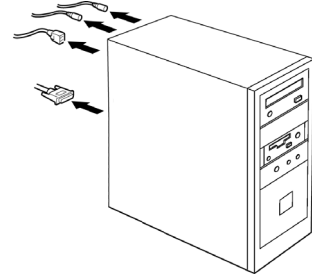
最初にボードを装着する

DVRaptor-RT は DV フォーマットで記録されたデジタルデータを、テープからパソコンの HDDに取りこみ（これをキャプチャと呼びます）、編集をして編集結果をテープに書き戻す（これを録画と呼びます）ためのシステムです。業務用に匹敵する高解像度のデータを扱うため、パソコンの能力をサポートする専用の処理ハードウェアが必要になります。これが DVRaptor-RT ボードです。

1 接続してあるケーブル類をはずす

電源ケーブルは、必ずはずしてください

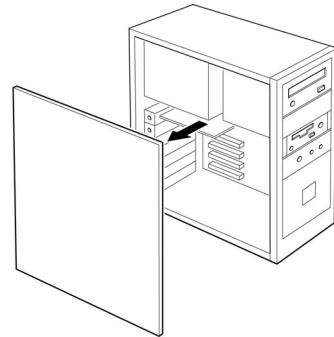
注意：電源が入っていてもケーブルが接続してあれば、内部に電気は流れています



2 パソコンのカバーをはずす

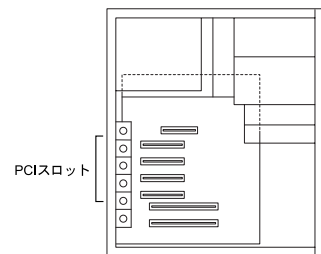
イラストは一例です

注意：カバーのはずし方はパソコンの機種によって異なりますので、パソコンの説明書をご覧ください



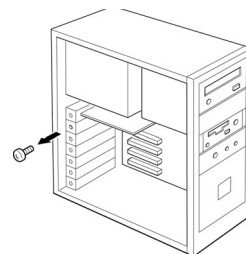
3 空いているPCIスロットを確認する

PCI スロットは多くの場合、内部コネクタ部分が白色です



4 PCI スロットのカバーをはずす

はずしたネジはボードを固定するのに使います

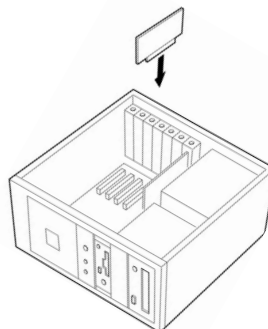


5

PCI スロットにボードを差し込む

基板のリアパネルは必ずもとのネジでケースにしっかり固定してください

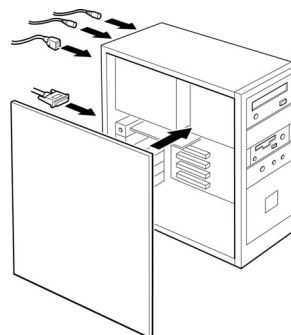
注意： ケースを水平置きにすると力が入り、うまく挿入できます



6

パソコンのカバーを取り付ける

各種コネクタ類や電源コードも元通りに接続してください



ボードの取り扱い方法

DVRApator-RTボードは電子部品を基板上に装着した精密部品ですので、取り扱いには以下の点に気をつけてください。

- 持つときは基板の表面には触らないで、金属パネル部分を持つようにしてください。
- 静電気に弱いので、 空気が乾燥しているときはあらかじめパソコンなどに触れて静電気を逃してください。
- ボードをスロットに差し込むときには、奥まで確実に差し込んでください。 普通の力ではボードが折れることはありません。
- スロットのカバーは、 ボードをはずしたときに必要ですので、保存しておいてください。

ドライバをインストールする

DVRaptor-RT を動かすにはソフトウェアのインストールが必要です。ソフトウェアには、DVRaptor-RT ボードをパソコンで動かすための「ドライバ」、編集ソフトウェアなどの「アプリケーション」そしてトランジションエフェクトを拡張する「DVXPLODE Basics」の3種類があります。ご使用のOSによって手順が異なりますので、それぞれのページをご覧ください。

- ※ インストール作業を開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソフトウェアを終了してください。
- ※ Windows 2000/Windows XP 環境へインストールする場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザー ID (Administrator、パソコンの管理者等) でログオンしてください。
- ※ 今後、アプリケーションのアップデートを行う場合は、ドライバのアップデートもあわせて行うようにしてください。

Windows 98 SE をお使いの場合

Windows 98 SE 環境では、ボードを装着してパソコンを起動すると、ハードウェアが認識され自動的にドライバのインストールが開始されます。

1 Windows 98 SE を起動

新しいハードウェアの検出ウィザード] が表示されます

2 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』を CD-ROM ドライブにセットし、[次へ]をクリック

※ ここでは CD-ROM ドライブを E: ドライブとして説明しています



3 [使用中のデバイスに最適なドライバを検索する (推奨)] にチェックを付け、[次へ]をクリック



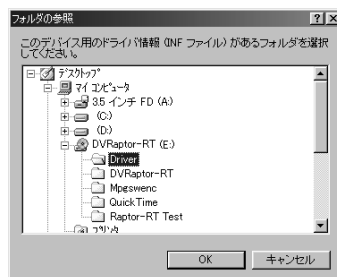
4 [検索場所の指定] をチェックし、[参照] をクリック

それ以外のチェックは外してください



5 CD-ROMをセットしたドライブを選択し、 [Driver]フォルダを選択して[OK]をクリック

注意：商品構成の変更、バージョンアップ等によりボリュームラベル名やフォルダ構成が画面と異なる場合があります



6 ファイルのコピー元が[E:¥Driver]となっていることを確認し、[次へ]をクリック

※ここではCD-ROMドライブをEドライブとして説明していますので、[E:¥Driver]になっていますが、たとえばCD-ROMドライブがQ:ドライブの場合には、[Q:¥Driver]になります



7 [次へ]をクリック

※ 表示内容が[DVRaptor-RT]になっていない場合は、[戻る]をクリックし、手順4からやり直してください

ドライバのコピーを開始します

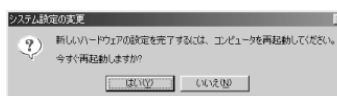


8 [完了]をクリック



9 設定を有効にするためにコンピュータの再起動を要求してきますので、[はい]をクリック

→コンピュータを再起動します



以上で Windows 98 SE 環境へのドライバのインストールは終了です。引き続きアプリケーションのインストール（16 ページからの「アプリケーションの一括インストール」参照）を行ってください。

Windows 2000 をお使いの場合

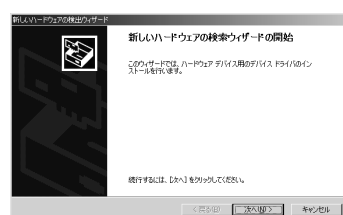
Windows 2000 ドライバをインストールするには、システム設定の変更を行える資格を持つユーザー ID (Administrator 等) でログインしてください。システムの変更を行えないユーザー ID では、ドライバのインストール作業は行えません。また Windows 2000 環境にはサービスパック 1 以降をあらかじめインストールしておいてください。Windows 2000 環境では、ボードを装着してパソコンを起動すると、ハードウェアが認識され自動的にドライバのインストールが開始されます。

1 Windows 2000 を起動

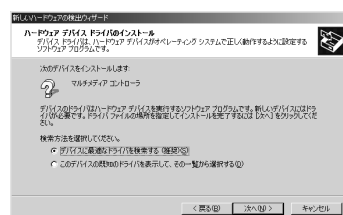
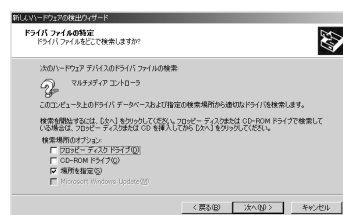
[新しいハードウェアの検出ウィザード]が表示されます

2 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』を CD-ROM ドライブにセットし、[次へ]をクリック

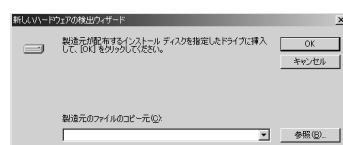
※ ここでは CD-ROM ドライブを E: ドライブとして説明しています



3 [デバイスに最適なドライバを検索する (推奨)] にチェックを付け、[次へ]をクリック

4 [場所を指定] をチェックし、[次へ] をクリック
それ以外のチェックは外してください

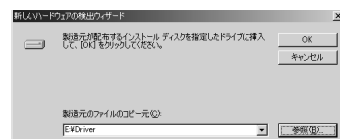
5 [参照] をクリック



- 6** Driver フォルダを指定し、[RAPTORRT]を選択して、[開く]をクリック



- 7** ファイルのコピー元が[E:\Driver]となっていることを確認し、[OK]をクリック



- 8** 表示内容を確認して、[次へ]をクリック

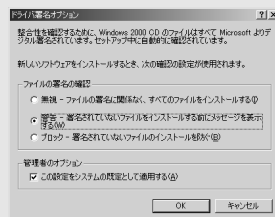


- 9** [デジタル署名が見つかりませんでした]というダイアログが表示されますが、[はい]をクリック



[デジタル署名が見つかりませんでした]

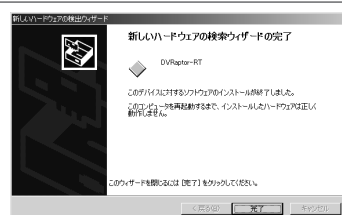
[デジタル署名が見つかりませんでした]というダイアログが表示された時に[はい]が表示されない場合は、以下の手順でドライバ署名のオプションを変更してください。



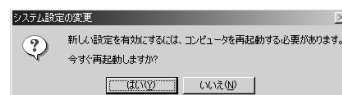
1. コントロールパネルの[システム]をダブルクリックします。
2. [ハードウェア]タブにある[ドライバの署名]をクリックします。
3. [ファイルの署名の確認]を[警告]に変更し、[OK]をクリックします。

※ ドライバのインストール後は、設定を元に戻してください。

10 [完了]をクリック



11 設定を有効にするためにコンピュータの再起動を要求してきますので、[はい]をクリック



→コンピュータを再起動します

以上でWindows 2000環境へのドライバのインストールは終了です。引き続きアプリケーションのインストール（16ページからの「アプリケーションの一括インストール」参照）を行ってください。



最新の情報は——www.canopus.co.jp

最新のニュースに加え、便利なサービスや耳寄りな情報が満載。ぜひアクセスしていただき、より快適なパソコン環境を実現してください。

製品情報……製品の特長やスペック、最新の動作確認情報などを掲載。新製品の情報もいち早くご覧いただけます。

FAQ……ユーザの皆様からいただいた

ご質問を製品ごとに分類。製品を上手にお使いいただくためのヒントをご提供いたします。

カタログ送付申し込み……最新カタログの郵送をお申し込みいただけます。PDFファイルのダウンロードもここでできます。

ソフトウェアダウンロード……最新のドライバ・アプリケーションソフトウェアはここからダウンロードできます。

メールサービス登録……登録していただいた方には、ソフトウェアアップデートなどの情報をメールでお知らせします。

ダイレクトショッピング……オプションのソフトウェアやアクセサリに加え、著作権フリーの音楽ライブラリなどもお求めいただけます。



Windows Meをお使いの場合

Windows Me環境では、ボードを装着してパソコンを起動すると、ハードウェアが認識され自動的にドライバのインストールが開始されます。

1 Windows Me を起動

[新しいハードウェアの検出ウィザード]が表示されます

2 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』をCD-ROMドライブにセット

※ ここではCD-ROMドライブをE:ドライブとして説明しています

3 [使用中のデバイスに最適なドライバを検索する (推奨)]を選択し、[検索場所の指定]にチェック

それ以外のチェックは外してください



4 検索場所に[E:¥Driver]と入力し、[次へ]をクリック

※ ここではCD-ROMドライブをEドライブとして説明していますので、E:¥Driver になっていますが、たとえばCD-ROMドライブがQドライブの場合には、Q:¥Driver になっています



5 [次へ]をクリック



6 [完了]をクリック



7 設定を有効にするためにコンピュータの再起動を要求してきますので、[はい]をクリック

→コンピュータを再起動します



以上でWindows Me環境へのドライバのインストールは終了です。引き続きアプリケーションのインストール（16 ページからの「アプリケーションの一括インストール」参照）を行ってください。

Windows XP をお使いの場合

Windows XP ヘドライバをインストールするには、システム設定の変更を行える資格を持つユーザーID(パソコンの管理者等)でログインしてください。システムの変更を行えないユーザーIDでは、ドライバのインストール作業は行えません。Windows XP 環境では、ボードを装着してパソコンを起動すると、ハードウェアが認識され自動的にドライバのインストールが開始されます。

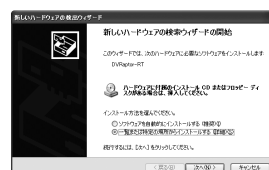
1 Windows XP を起動

新しいハードウェアの検出ウィザードが表示されます

2 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』 を CD-ROM ドライブにセット

[一覧または特定の場所からインストールする(詳細)]を選択し、[次へ]をクリック

※ ここではCD-ROMドライブをE:ドライブとして説明しています
ハードウェアを検索する方法を指定するウィンドウが表示されます

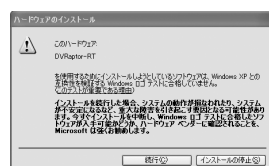


3 [次の場所を含める]にチェックを付け、テキストボックスに[E:\Driver]と入力し[次へ]をクリック

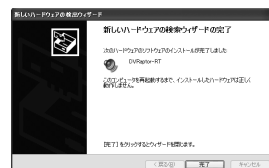
それ以外のチェックは外してください



4 [続行]をクリック



5 [完了]をクリック



6 設定を有効にするためにコンピュータの再起動を要求してきますので、[はい]をクリック

→コンピュータを再起動します



以上でWindows XP 環境へのドライバのインストールは終了です。引き続きアプリケーションのインストール(16ページからの「アプリケーションの一括インストール」参照)を行ってください。

アプリケーションの一括インストール

ドライバのインストールが完了したら、DV Raptor-RT ノンリニアビデオ編集システムのアプリケーションをインストールします。ここでは、Windows XP へのインストールを例に説明します。

- ※ インストール作業を開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソフトウェアを終了してください。
- ※ すべてのインストールが完了するまでは、『DV Raptor-RT Driver & Application CD』を CD-ROM ドライブより取り出さないでください。
- ※ Windows 2000/Windows XP 環境へインストールする場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザー ID (Administrator、パソコンの管理者等) でログオンしてください。
- ※ QuickTime 5 より古いバージョンをご使用の場合は、DV Raptor-RT アプリケーションのインストールを行う前に、必ずアンインストールしてください。
- ※ Premiere プラグインをインストールする場合には「Premiere 6.0」をあらかじめインストールしておいてください。

1 『DV Raptor-RT Driver & Application CD』を CD-ROM ドライブにセット

※ ここでは CD-ROM ドライブを E:ドライブとして説明しています

2 [スタート]メニューから[マイコンピュータ]を選択

- ※ Windows Me/Windows 2000 環境では、[スタート]メニューから[プログラム][アクセサリ][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します
- ※ Windows 98 SE 環境では、[スタート]メニューから[プログラム][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します

3 CD-ROM を挿入したドライブ(E:ドライブ)を選択し、開く

4 [SetupMgr.exe]をダブルクリック

インストール作業についてのダイアログが表示されます

5 画面の指示にしたがってインストール

インストール時に表示されるメッセージについては、次頁以降の専用アプリケーションのインストールをご覧ください
すべてのインストールが完了するまでは、右図のウィンドウは閉じないでください



専用アプリケーションのインストール

Raptor-RT専用アプリケーションをインストールします。Premiereプラグインを使用する場合、対象となる編集アプリケーションがあらかじめインストールされている必要があります。

『SetupMgr.exe』からインストールしている場合は、手順①～④は必要ありません。ここでは、Windows XPへのインストールを例に説明します。

- ※ インストール作業を開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソフトウェアを終了してください。
- ※ Windows 2000/Windows XP環境へインストールする場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザーID（Administrator、パソコンの管理者等）でログオンしてください。
- ※ Premiereプラグインをインストールする場合には「Premiere 6.0」をあらかじめインストールしておいてください。

1 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』をCD-ROMドライブにセット

※ ここではCD-ROMドライブをE:ドライブとして説明しています

2 [スタート]メニューから[マイコンピュータ]を選択

- ※ Windows Me/Windows 2000環境では、[スタート]メニューから[プログラム][アクセサリ][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します
- ※ Windows 98 SE環境では、[スタート]メニューから[プログラム][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します

3 CD-ROMを挿入したドライブ(E:ドライブ)を選択し、開く

4 [DVRaptor-RT]フォルダ内の[Setup.exe]をダブルクリック

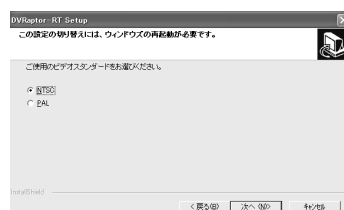
インストール作業についてのダイアログが表示されます

5 [次へ]をクリック



6 ビデオ信号の種類を選択し、[次へ]をクリック

日本国内で使用する場合、通常は[NTSC]を選択します



8 [次へ]をクリック

インストール先のフォルダを変更する場合は、[参照]をクリックし、フォルダを指定するか直接入力してください



9 インストールオプションを選択後、[次へ]をクリック

注意：初回インストール時は[ドライバ]のチェックは外さないでください。
Windows 2000環境でご使用いただく場合も[ドライバ]のチェックは外さないでください



Premiere プラグインをインストールする場合には、あらかじめ「Premiere6.0」をインストールしておいてください。専用アプリケーションのインストール後に「Premiere6.0」のインストールを行った場合は、専用アプリケーションのインストールを再度行ってください。

10 DVRaptor-RTのアイコンを登録するフォルダを選択後、[次へ]をクリック



11 表示内容を確認して[次へ]をクリック

ファイルのコピーが開始されます



12 [はい、今すぐコンピュータを再起動します]を選択し、[完了]をクリック

→コンピュータを再起動します

注意：CD-ROMは取り出さないでください



QuickTime のインストール

QuickTime をインストールします。QuickTime 5 より古いバージョンをご使用の場合は、DVRaptor-RT 専用アプリケーションのインストールを行う前に、必ずアンインストールしてください。DVRaptor-RT 『SetupMgr.exe』 からインストールしている場合は、手順①～④は必要ありません。ここでは、Windows XP へのインストールを例に説明します。

- ※ インストール作業を開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソフトウェアを終了してください。
- ※ Windows 2000/Windows XP 環境へインストールする場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザー ID（Administrator、パソコンの管理者等）でログインしてください。
- ※ DVRaptor-RT 専用アプリケーションの動作には、QuickTime 5 が必要です。

1 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』を CD-ROM ドライブにセット

※ ここでは CD-ROM ドライブを E: ドライブとして説明しています

2 [スタート]メニューから[マイコンピュータ]を選択

- ※ Windows Me/Windows 2000 環境では、[スタート]メニューから[プログラム][アクセサリ][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します
- ※ Windows 98 SE 環境では、[スタート]メニューから[プログラム][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します

3 CD-ROM を挿入したドライブ（E: ドライブ）を選択し、開く

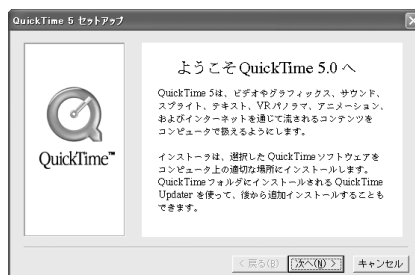
4 QuickTime フォルダ内の[Quick TimeInstaller.exe]をダブルクリック

5

QuickTime 5 のセットアップ画面が起動

[次へ]をクリックし、画面の内容に従ってインストールしてください

QuickTime 5 をすでにインストールしている場合は、[キャンセル]をクリックしてください



①[次へ]をクリック



②内容を確認し、[同意します]をクリック



③インストール先ディレクトリを指定し、[次へ]をクリック



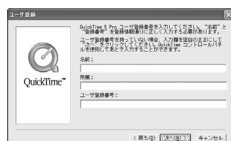
④[基本的なインストール]を選択し、[次へ]をクリック



⑤アイコンを登録するフォルダを指定し、[次へ]をクリック



⑥ Web ブラウザのプラグインをインストールするディレクトリを指定し、[次へ]をクリック



⑦ユーザー登録番号は入力せず、[次へ]をクリック



⑧セットアップは完了です。[閉じる]をクリック

MPEG ソフトエンコーダのインストール

MPEGソフトエンコーダのインストールを行います。『SetupMgr.exe』からインストールしている場合は、手順①～④は必要ありません。ここでは、Windows XP へのインストールを例に説明します。

- ※ インストール作業を開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソフトウェアを終了してください。
- ※ Windows 2000/Windows XP 環境へインストールする場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザー ID (Administrator、パソコンの管理者等) でログオンしてください。
- ※ Premiere プラグインをインストールする場合には「Premiere 6.0」をあらかじめインストールしておいてください。

1 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』を CD-ROM ドライブにセット

※ ここでは CD-ROM ドライブを E: ドライブとして説明しています

2 [スタート]メニューから[マイコンピュータ]を選択

- ※ Windows Me/Windows 2000 環境では、[スタート]メニューから[プログラム][アクセサリ][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します
- ※ Windows 98 SE 環境では、[スタート]メニューから[プログラム][エクスプローラ]と進んで、『エクスプローラ』を起動します

3 CD-ROM を挿入したドライブ(E:ドライブ)を選択し、開く

4 [Mpgswenc]フォルダ内の[Setup.exe]をダブルクリック

インストール作業についてのダイアログが表示されます

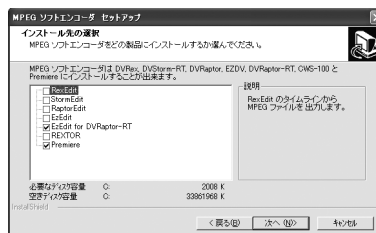
5 [次へ]をクリック



6

[EzEdit for DVRaptor-RT]にチェックがついていることを確認し、[次へ]をクリック

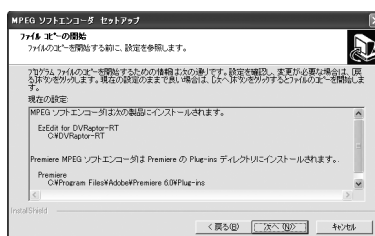
Premiere をインストールしている場合は、Premiere にチェックがついていることもご確認ください



7

表示内容を確認して[次へ]をクリック

ファイルのコピーが開始されます



8

セットアップ完了ウィンドウが表示

[リリースノートを表示する]にチェックをつけ、[完了]をクリックしてください

注意：リリースノートにはマニュアル等に記載されていない事項などが記載されていますので、インストール時には必ずお読みください



DVXPLODE Basics のインストール

DVXPLODE Basicsのインストールを行います。インストール前にプラグインを追加する編集アプリケーションのインストールをあらかじめ行っておく必要があります。

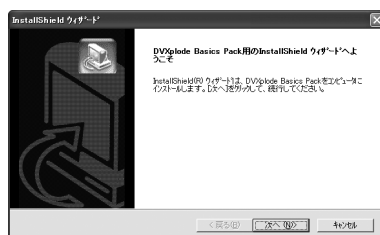
- ※ インストール作業を開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソフトウェアを終了してください。
- ※ Windows 2000/Windows XP環境へインストールする場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザー ID（Administrator、パソコン管理者等）でログオンしてください。
- ※ Premiere プラグインをインストールする場合には「Premiere 6.0」をあらかじめインストールしておいてください。

1 『DVXPLODE Basics Applications CD』をCD-ROMドライブにセット

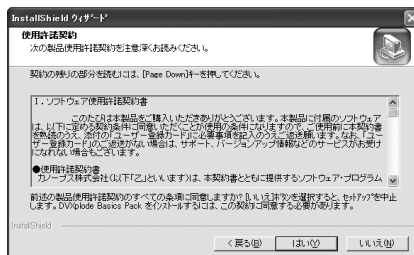
自動で起動し、右の画面になります
[DVXPLODE Basics]をクリック



2 [次へ]をクリック



3 内容を確認し、[はい] をクリック



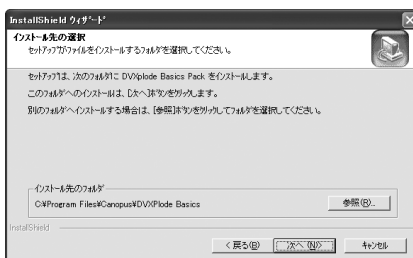
4 ユーザー名、会社、シリアルを入力し [Next] をクリック

シリアルは『DVXPLODE Basics Applications CD』が入っているケースの裏面をご覧ください



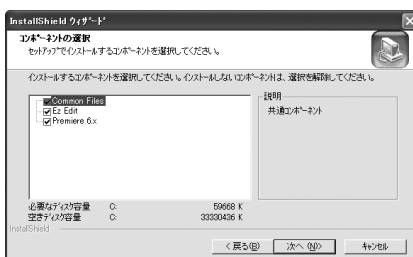
5 [次へ]をクリック

インストール先フォルダを変更する場合は、[参照]をクリックし、インストールするフォルダを選択するか、フォルダ名を直接入力してください



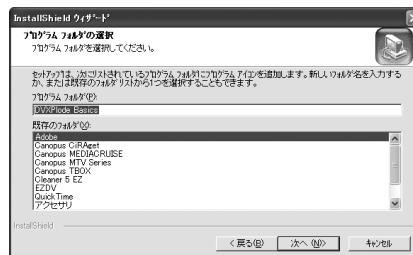
6 [次へ]をクリック

DVXPLODE Basicsを使用するビデオ編集アプリケーションおよびCommon Filesのチェックボックスにチェックをつけてください



7 DVXPLODE Basicsのアイコンを登録するフォルダを選択後、[次へ]をクリック

インストールが開始します



8 [完了]をクリック

この後に続く設定の手順は、DVXPLODE Basics ユーザーズマニュアルをご覧ください

※DVXPLODE BasicsのユーザーズマニュアルはPDF形式のファイルとなっております。PDF形式ファイルをご覧いただくには、Acrobat Readerのインストールが必要です。Acrobat Readerのインストールは、本CD-ROMの[Manual]フォルダ-[Acrobat Reader 5.0J]フォルダ内にある[ar500jpn.exe]を実行してください。インストール後、[Manual]フォルダ内の[Users Manual.pdf]をご覧ください



アンインストール

アプリケーションを使用しなくなった場合、アンインストールすることができます。また、アプリケーションのアップデートを行う場合は、アンインストール後に新しいアプリケーションのインストールを行うようにしてください。ここでは、Windows XPでのアンインストールを例に説明します。

※ アンインストール作業を開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソフトウェアを終了してください。

※ Windows 2000/Windows XP環境でアンインストールする場合は、システム設定の変更を行える資格を持つユーザーID（Administrator、パソコンの管理者等）でログオンしてください。

1 [スタート]メニューから[コントロールパネル]へ進み、[プログラムの追加と削除]をクリック

※ Windows 98 SE/Windows Me/Windows 2000環境では、[スタート]-[設定]-[コントロールパネル]へと進み、[アプリケーションの追加と削除]をダブルクリックしてください

2 削除できるソフトウェアの一覧が表示されますので、該当するアプリケーションを選択し、[変更と削除]をクリック

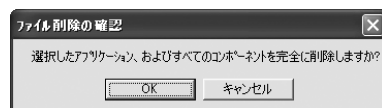
注意：DVRaptor-RTの専用アプリケーションは「XPLODE Basics」→「MPEGソフトエンコーダ」→「DVRaptor-RT」の順番でアンインストールしてください



3 [削除]を選択し、[次へ]をクリック



4 [OK]をクリック



5 手順②の画面に戻りますので[閉じる]をクリック



MPEGソフトエンコーダをインストールしている場合は、編集アプリケーションより先にアンインストールしてください。

DVRaptor-RT ボードの動作を確認しよう

装着したボードが正常に動作しているかを確認する方法はいくつかありますが、ここでは他のハードウェアの動作チェックにも応用できる方法をご紹介します。ご使用のOSによって手順が異なりますので、それぞれのページをご覧ください。

Windows 98 SE/Windows Me をお使いの場合

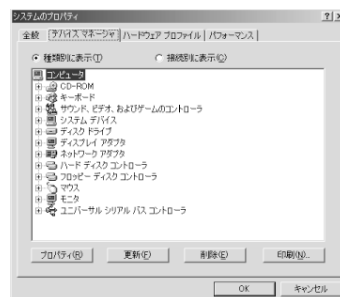
1

[スタート]ボタンから[設定]→[コントロールパネル]へ進み、[システム]のアイコンをダブルクリック

[システムのプロパティ]が表示されます

2

システムのプロパティの[デバイス マネージャ]タブを選択し、[種類別に表示]のラジオボタンにチェックが入っていることを確認



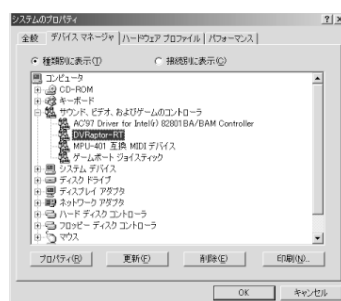
3

[サウンド、ビデオ、およびゲームコントローラ]をダブルクリック

[DVRaptor-RT]と表示されていることを確認してください

[DVRaptor-RT]の頭に『!』や『×』のマークが表示されている場合、DVRaptor-RT が正常にインストールされていません

注意：再インストール、リソース問題の解決やボード差し位置の変更などをお試しください

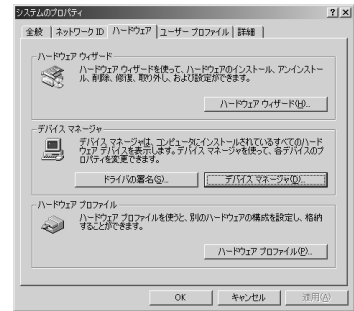


Windows 2000 をお使いの場合

1

[スタートメニュー]から[設定]→
[コントロールパネル]へ進み、[シ
ステム]のアイコンをダブルクリック

[システムのプロパティ]が表示されます。
[ハードウェア]タブを選択し[デバイスマ
ネージャ]をクリックしてください



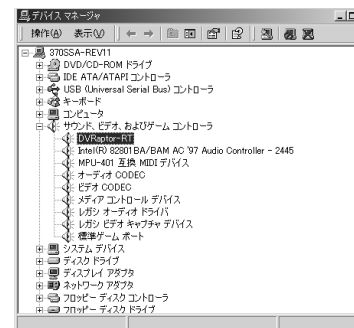
2

[サウンド、ビデオおよびゲーム
コントローラ]をダブルクリック

[DVRaptor-RT]と表示されていることを確
認してください

[DVRaptor-RT]の頭に『!』や『×』の
マークが表示されている場合、
DVRaptor-RT が正常にインストールされ
ていません

注意：再インストール、リソース問題の解
決やボード差し位置の変更などをお試
しください



Windows XP をお使いの場合

- 1 [スタート]メニューの[コントロールパネル]から[パフォーマンスとメンテナンス]へ進み、[コンピュータの基本的な情報を表示する]を選択
もしくは[スタート]メニューのマイコンピュータ上で右クリックし、[プロパティ]を選択

- 2 [ハードウェア]タブを選択し、[デバイス マネージャ]をクリック

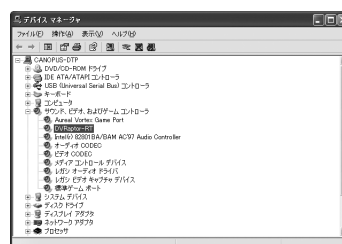


- 3 [サウンド、ビデオ、およびゲームコントローラ]をダブルクリック

[DVRaptor-RT]と表示されていることを確認してください

[DVRaptor-RT]の頭に『!』や『×』のマークが表示されている場合、DVRaptor-RT が正常にインストールされていません

注意：再インストール、リソース問題の解決やボード差し位置の変更などをお試しください



インストールしたソフトの確認

インストールしたソフトが指定した場所に存在するかを確認します。表示されているアイコンをダブルクリックして各アプリケーションを起動するのが一般的ですが、「POINT」で説明しているショートカットをデスクトップ（パソコンで常に表示されている基本画面）上に作成すると便利です。ここでは、Windows XP での操作を例に説明します。

■スタートボタンから確認する

スタートボタンから DVRaptor-RT を選んで、いずれかのアプリケーションをクリックで起動する方法です。



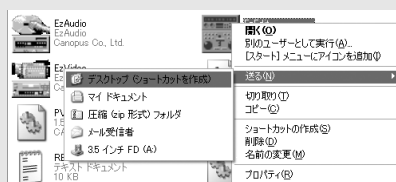
■マイコンピュータから確認する

ダブルクリックを何回か行うことで、ウィンドウに DVRaptor-RT フォルダの内容を呼び出してダブルクリックで起動する方法です。



デスクトップから起動するには

DVRaptor-RT フォルダ内の各アプリケーションアイコン上で、右クリックするとポップアップメニューが表示されます。このメニューの「送る」から「デスクトップ（ショートカットを作成）」を選べば、デスクトップ上にそのアプリケーションのアイコンがコピーされます。このアイコンをダブルクリックするだけで、アプリケーションを起動することができます。

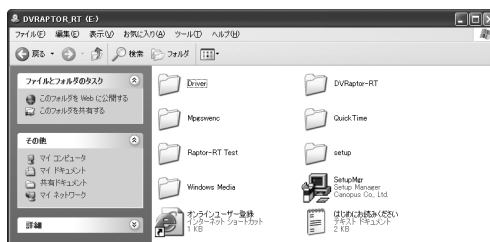


パソコン環境を確認する

『DVRaptor-RT Driver & Application CD』 内にある DVRaptor-RT Test プログラムを実行して、お使いのパソコンが DVRaptor-RT Light を快適に使用できる環境かどうかをチェックすることができます。このプログラムは、DVRaptor-RT 導入以前にパソコンが条件を満たすかのチェックにも使うことができます。ここでは、Windows XP での操作を例に説明します。

1 『DVRaptor-RT Driver & Application CD』 を CD-ROM ドライブにセット

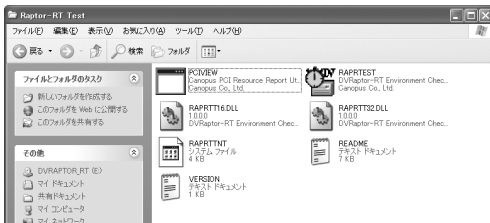
マイコンピュータから CD-ROM の内容を表示させます



2 Raptor-RT Test フォルダをクリック

3 RAPTEST をダブルクリック

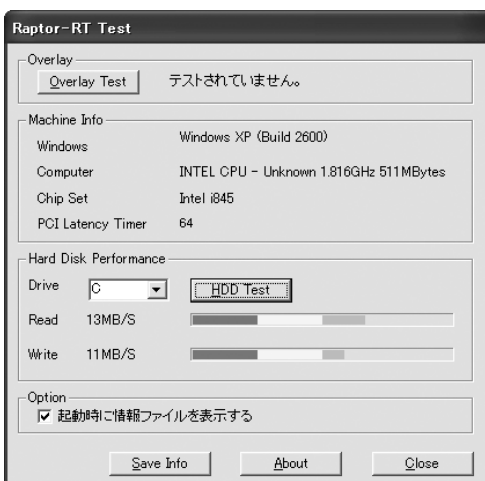
README ファイルと DVRaptor-RT Test 画面が表示されます



4 HDD Test をクリック

読み書きの速度をチェックします。グラフが緑色の部分に達していれば OK です。その他の項目はお使いの OS によって変わります。詳しくは README ファイルをお読みください

注意：保存されているデータ量やコンディションによって速度は変化します





第3章

基本説明

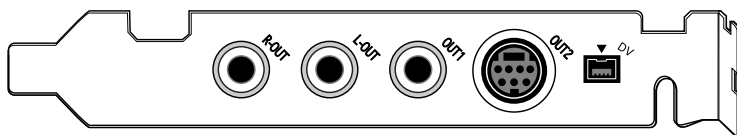
この章では、DVRaptor-RTの各部の機能などを紹介します。

- 各部の名称と機能

各部の名称と機能

DVRaptor-RTボード リアパネル

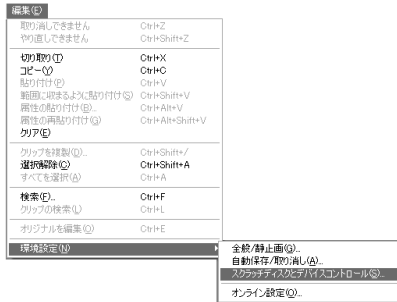
DVRaptor-RT ボードのリアパネルには以下のような接続端子があります。



- ① R-OUT
アナログオーディオ（音声：右）出力端子です。
- ② L-OUT
アナログオーディオ（音声：左）出力端子です。
- ③ OUT1
コンポジットビデオ信号出力端子です。
- ④ OUT2
Sビデオ信号出力端子です。
- ⑤ DV
DV 入出力端子です。

DVRaptor-RTのプロパティ

DVRaptor-RT のプロパティの設定項目について説明します。



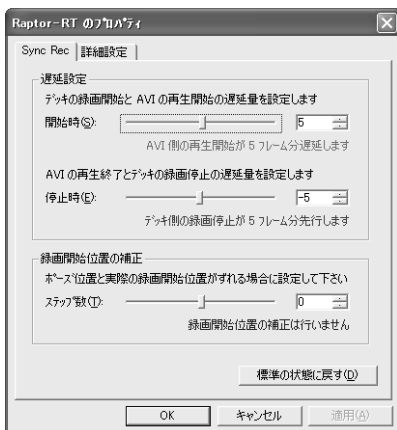
Premiere 6.0で[編集]-[環境設定]-[スクラッチディスクとデバイスコントロール]を選択します。



[環境設定]画面が表示されるので[オプション]をクリックします。
[Raptor-RTのプロパティ]画面が表示されます。

Sync Recタブ

Sync Rec 動作時の遅延設定を行います。



◆ 遅延設定

開始時

Sync Rec時にAVIの再生開始が、DVデッキの録画開始からどの程度遅れて開始されるかを設定します。例えば[7]に設定した場合、デッキの録画開始が、AVIファイルの再生開始よりも7フレーム分遅延します。

停止時

Sync Rec時にAVI再生終了後、DVデッキの録画終了がどの程度遅れて終了するかを設定します。例えば[-7]に設定した場合、AVIファイルの再生終了よりも7フレーム先行してデッキが録画終了します。

◆ 録画開始位置の補正

ステップ数

お使いのDV機器によっては、Sync Rec時にポーズしたフレームよりも前の数フレームを巻き戻った位置から録画を開始してしまい、必要なデータが上書きされてしまうことがあります。このようなSync Recによるポーズから実際に録画が開始されるまでに位置のずれが生じる場合は補正値を設定します。例えば[0]に設定した場合、補正は行いません。

※ステップ数とはコマ送りコマンドの発行回数を意味しています。

■ 詳細設定タブ

DVRaptor-RT の各動作モードの設定を行います。



◆ ビデオ

ビデオスタンダード

使用するビデオ信号の形式を指定します。日本国内ではNTSC信号が使用されています。[時間表示にドロップフレームを使用する]にチェックをつけた場合、NTSCタイムコードをドロップフレームタイムコードに切り替えます。

ポーズ時のフィールド

ポーズ時に出力するフィールドを切り替えます。

FRAME ポーズ時に奇数と偶数の両フィールドを出力します。

ODD ポーズ時に奇数フィールド(First Field)を出力します。

EVEN ポーズ時に偶数フィールド(Second Field)を出力します。

セットアップ

出力時の黒 (セットアップ) レベルを指定します。黒 (セットアップ) レベルは0IREと7.51IREのどちらか設定できます。通常、黒(セットアップ) レベルは[0IRE]に設定してください。海外の映像機器と組み合わせる場合には、機器の仕様に応じて[7.5IRE]を選択してください。

※ 黒 (セットアップ) レベルの設定はNTSC時のみ有効となります。

DV フォーマット

使用するフォーマットを指定します。

◆ 色変換

映像の内容によってはYUVからRGBへの変換を行った場合、色に対する明るさの比率を1対1で変換すると変換しきれない色が発生し、正しく色が再現されない場合があります。この項目をチェックすると一定の値から色の変換係数を変更し、最終的に色に対する明るさの変換軸を150%までのばして変換しきれない色が発生する範囲を減らします。

◆ 再生バッファ

バッファサイズ

再生時のバッファを設定します。現在使用している環境の物理メモリ容量を越えた設定を行うと[現在のメモリでは正常に動作しない可能性があります。よろしいですか?]>というダイアログが表示されますので[キャンセル]をクリックしてください。

Windows 2000 環境では、1秒 (デフォルト) で128MB、2秒で192MB・・・以下64MBのメモリごとに1秒ずつバッファを増やすことができます。Windows 98 SE/Windows Me 環境では、設定するバッファ量 (秒) に対して必要なメモリ搭載量がリストメニュー (▼をクリック) に表示されますので、バッファ量をリストから選択してください。

[自動設定]を選択すると、システムによっては起動時にハングアップを起こす場合があります。その場合は、いったんDVRaptor-RT ボードを取り外し、パソコンを起動してアプリケーションフォルダ内にある[Def_9xreg]ファイル (Windows 98 SE/Windows Me の場合) もしくは[Def_NT.reg] (Windows 2000/Windows XP の場合) ファイルを開きます。(マウスを右クリックし、「結合」を選択するか、ダブルクリックします)。電源を切ってからDVRaptor-RT ボードを再度装着し、パソコンを起動してください。

⚠ 注意！

Premiere使用時は、バッファサイズは[自動設定]にしないでください。また、バッファサイズを変更するとパソコンを再起動します。データなどはバッファサイズの変更前に必ず保存しておきましょう。

Premiere 6.0でのリアルタイム再生の設定

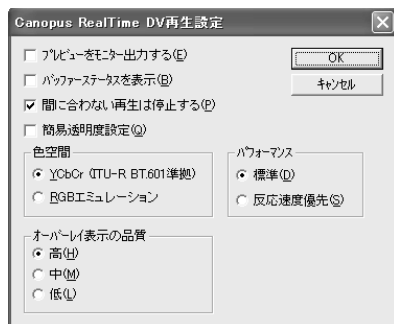
DVRaptor-RT のリアルタイム DV 再生の設定項目について説明します。



Premiere 6.0で[プロジェクト][プロジェクト設定][全般]を選択します。

[プロジェクト設定]画面が表示されますので[再生設定]をクリックします。

[Canopus RealTime DV設定]画面が表示されます。



◆ 基本設定

プレビューをモニタに出力する

外部接続機器(モニタ等)でプレビュー表示もしくは音声のプレビューを行う場合には、チェックをつけます。

バッファステータスを表示

バッファに蓄積されたフレーム数をオーバーレイ画面に表示させる場合に、チェックをつけます。この値が減少していく場合は、処理が重い状態になっていることを表しています。

間に合わない再生は停止する

データの転送速度の遅延や処理速度の低下などの原因により再生が間に合わない場合、再生を停止させる場合はチェックをつけます。

簡易透明度設定

アルファの設定を自動的に行う場合には、チェックをつけます。透明度の設定(ビデオトラック2以降)を行う必要がある機能(ビデオフィルタなど)を使用する場合、透明度の設定を自動的に行います。

◆ 色空間

YCbCr(ITU-R BT.601標準)/RGBエミュレーションのどちらかを選択します。YCbCr(ITU-R BT.601標準)はRexEditで使用される色空間に互換性が高く、RGBエミュレーションはPremiereに互換性が高いモードです。通常はYCbCr(ITU-R BT.601標準)の設定で問題はありませんが、クロマキーとクロミナンスフィルタの設定において設定画面とプレビュー画面で色のぬけ具合の差が大きい場合は、RGBエミュレーションを選択すると効果がある場合があります。ただし、RGBエミュレーションを選択した場合は、処理が重くなります。

◆ パフォーマンス

「標準」を選択した場合は、再生をスムーズに行うためにパラメータが最適化されますが、プレイボタンを押してから、プレイバックが始まるまでのタイムラグが大きくなります。「反応速度優先」を選択した場合は、すばやくプレイバックを開始できるようにパラメータが最適化されますが、再生開始時に処理が間に合わなくなることがあります。

◆ オーバーレイ表示の品質

オーバーレイ表示の品質を選択します。再生中にPCIバスビジーエラーが発生した場合はここを変更してください。



第4章

キャプチャする

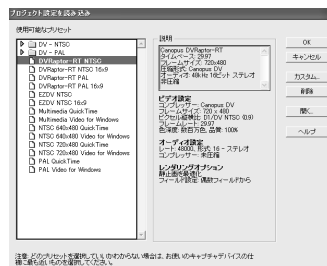
この章では、DVRaptor-RTでPremiere 6.0を使用してビデオを取りこむ方法について紹介します。

- 準備
- キャプチャする

準備

■ Adobe Premiere 6.0起動時の設定

Premiereの起動時には、右図のダイアログが表示されます。お使いの映像方式とアスペクト比に合わせて[DVRaptor-RT NTSC]、[DVRaptor-RT NTSC 16x9]、[DVRaptor-RT PAL]または[DVRaptor-RT PAL 16 x 9]からいずれかを選択し、[OK]をクリックしてください。



■ Premiereプラグインの設定

Premiere上でキャプチャやテープへの出力を行う場合は、以下の設定を行ってください。

1. [編集]メニューから[環境設定]へ進んで[スクラッチディスクとデバイスコントロール]を選択してください。
2. [デバイスコントロール][デバイス]を[DVRaptor-RT Device Control]に設定し、[OK]をクリックしてください。

■ Premiereプラグインを使用するの基本的な操作

- キャプチャを行うには、[ファイル]メニューから[キャプチャ][ムービーキャプチャ]を指定してください。
- オーディオのみをキャプチャする場合は、[プロジェクト]メニューの[プロジェクト設定][キャプチャ]で[ビデオキャプチャ]のチェックを外し、ムービーキャプチャを行ってください。
- SyncRec (DVデッキなどに出力)を行うには、[ファイル]メニューから[クリップを書き出し][テープへ書き出し]を指定してください。[DVRaptor Device Control]ダイアログが表示されますので、テープの録画開始位置を指定し、[Tape Out]をクリックするとSyncRecが開始されます。SyncRecは[Esc]キーで中止させることができます。
- 参照ファイル形式でキャプチャを行う場合は、[ファイル]メニューから[キャプチャ][ムービーキャプチャ]を選択します。
 1. [キャプチャ設定]の[編集]をクリックし、[プロジェクト設定][キャプチャ]の[Option]をクリックします。[キャプチャ時のAVIファイルタイプ]の[参照ファイルにキャプチャする]にチェックを付けます。
 2. 環境設定の[編集]をクリックし、[キャプチャしたムービー]の保存場所を指定します。プルダウンメニューから[フォルダを選択]し、フォルダを指定してください。キャプチャしたムービーの保存先には、データ用ハードディスクドライブを指定することをお奨めします。

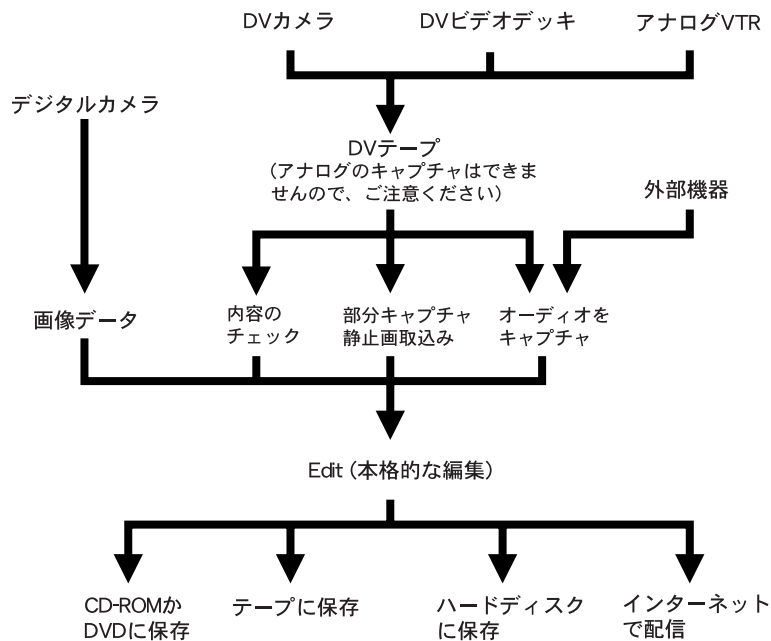
参照ファイル形式でキャプチャを行う場合の別の方法として、[プロジェクト]メニューから[プロジェクト設定][キャプチャ]を選択します。

[Option]をクリックし、[キャプチャ時のAVIファイルタイプ]の[参照ファイルにキャプチャする]にチェックを付けることでも設定できます。

キャプチャする

DV編集の流れ

これまでキャプチャとは、ビデオテープのアナログ情報をデジタル化したあと、PCに取り込むことを指していました。しかしDVテープは、最初からデジタル形式でデータが録画されていますので、デジタルのままパソコンにキャプチャし、編集後にデジタルでDVテープに送り出せばクオリティの低下を最小限におさえることができます。



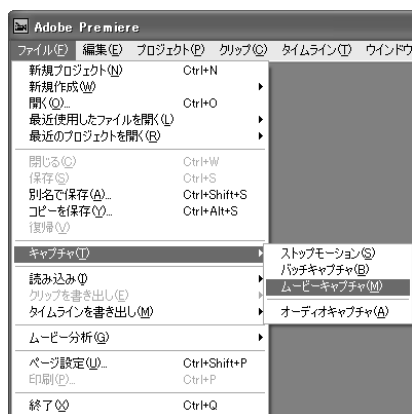
DVテープに録画する場合は、必ずレンダリング作業が必要になります。

キャプチャ手順

付属の EzVideo でもキャプチャできます（アプリケーション操作ガイドを参照）。

1 パソコンとDV デッキ（カメラ）をDV ケーブルで接続し、DV デッキの電源を入れVTRモードに切り替える

2 Premiere を起動させた後、[ファイル]>[キャプチャ]>[ムービーキャプチャ]を選択し[ムービーキャプチャ]ウィンドウを開く



3 接続されているDV デッキの再生ボタンを押すと、映像がプレビュー画面に表示されます

デバイスコントローラで再生装置がコントロールできます

4 再生中にコントローラーの[録画ボタン]をクリックすると、その時点からキャプチャされます

5 [停止ボタン]をクリックすると録画が終わります。[ファイル名]ダイアログボックスが表示されるので、キャプチャした映像素材の名前を入力



6 キャプチャした映像素材は、ハードディスクの[Premiere 6.0]のプログラムディレクトリに保存され、同時にプロジェクトに読み込まれます



第5章

Premiere Editプラグイン

この章では、Premiere Edit プラグインの使用方法について説明します。

- ・ 制限 ・ 注意事項について
- ・ プラグインの起動について
- ・ クロマキー
- ・ ルミナンスキー
- ・ ピクチャーインピクチャー
- ・ トランジション
- ・ タイトルモーションフィルタ
- ・ ビデオフィルタ
- ・ オーディオフィルタ

制限・注意事項について

Premiere Edit プラグインをお使いいただく場合、以下のような制限事項やご注意いただきたい事項があります。本製品ご使用時には必ずご確認ください。

■ インストールおよび使用時のご注意

- Premiere の動作が不安定な場合は、Premiereがインストールされているフォルダ(通常は、C:\Program Files\Adobe\Premiere 6.0)に Prem60.Prf というファイルがある場合は、いったん Premiereを終了し、このファイルを削除してください。

■ Video Filter(ビデオフィルタ)

- モーションブラーは、複数のクリップがトラックに配置されている場合、正しく効果が反映されない場合があります。この場合は、単一のクリップをトラックに配置し、モーションブラーを設定後、ムービー出力を行い、このクリップを使用してください。
- モーションブラー設定時、Previewウィンドウに効果が表示されない場合は、右クリックで表示されるメニューの [時間優先]のチェックをはずしてください。
- モーションブラーを設定したクリップにトランジションを設定し、そのトランジションをレンダリングすると、正しい結果が得られません。
- オールドムービーは、矩形・ブレンド・マージ・クロミナンスフィルタ内に登録して使うことはできません。
- クロミナンスフィルタで、極端に小さい矩形領域を処理させると正しく処理できません。
- 矩形フィルタの内側にカラーバーフィルタを入れる場合は、ITU-R BT.801 カラーバーは選択できません。
- 矩形フィルタで内側にモーションブラーを選択し、なおかつムービングパスを設定した場合、正しい結果が得られません。
- 矩形フィルタでムービングパスを設定したクリップのイン点を変更すると、映像と矩形の位置関係が崩れてしまいます。
- 透過度設定で「アルファチャネル」を選択した時の「反転キー」はサポートしていません。

■ Chromakey(クロマキー)

- 極端に小さい矩形領域を処理させると正しく処理できません。
- 設定ダイアログの「CG設定」を有効にして「自動フィット」を行いたい場合は、必ず先に「CG設定」を有効にしてから「自動フィット」ボタンを押してください。

■ Picture in Picture(ピクチャーインピクチャー)

- PinPとルミナンスキーを組み合わせたクリップにPinPのディゾルブを使用すると、正しい結果が得られません。そのような場合はルミナンスキーのフェードイン・フェードアウト機能またはキーフレーム機能を使用してください。
- PinPとルミナンスキーを組み合わせたクリップにPinPの「位置・サイズ設定」で「透過」を有効にすると、正しい結果が得られません。そのような場合はルミナンスキーのキーフレーム機能を使用してください。

■ Title Motion Filter(タイトルモーションフィルタ)

- SoftSlide Up, SoftWipe Upを使用したとき、上の数ラインの色が変色する場合があります。
- Blur Dissolveを使用したとき、文字の周りが緑色に変色することがあります。

■ リアルタイム可能性の再評価について

- 再評価を行うとフィルタをレンダリングした区間について、レンダリングの有無をPremiereが判別できなくなります。そのため、再評価するとレンダリングしたことによってリアルタイム化したクリップの区間は、正しくその情報が引き継げません。つまり、該当区間のクリップを非リアルタイム区間として評価しなければならないところをリアルタイム区間として評価してしまいます。

■ テープへ出力(SyncRec)について

- [再生設定]ダイアログで、[間に合わない再生は停止する]のチェックをはずします。この状態で、テープへ出力する区間全体を一度再生します。その後、[再生設定]ダイアログをいったん開いてから閉じ、「再評価しますか」のメッセージで[はい]をクリックし、再評価させてください。この状態で、テープへ出力することができるようになります。ただし、この手順でも、テープへ出力中に再生が間に合わなくなり、失敗する場合があります。

■ 当社製品との併用について

- 本製品とEZDVシリーズ、DVRaptorシリーズ、DVStorm-RTシリーズ、DVRexシリーズとの併用はできません。

プラグインの起動について

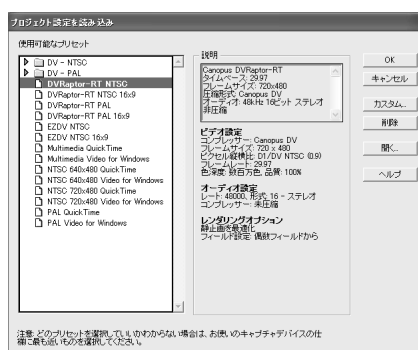
Premiere Edit プラグインをインストールすることで、ビデオフィルタ、ルミナンスキー、ピクチャーインピクチャー、クロマキー、オーディオフィルタ、タイトルモーションフィルタ、トランジションを Adobe Premiere のプラグインモジュールとしてリアルタイムで編集時に使用することができます。

1 Premiere を起動

起動方法については Premiere 付属のマニュアルをご確認ください

2 映像方式、アスペクト比など該当する設定を選択し、[OK]をクリック

プロジェクトの設定は DV Raptor-RT NTSC/DV Raptor-RT NTSC 16X9/DV Raptor-RT PAL/DV Raptor-RT PAL 16X9 のいずれかから選択してください



クロマキー

1 タイムラインにクリップを挿入

挿入方法については Premiere の付属のマニュアルをご確認ください

2 トランジションのウィンドウから [Canopus] - [Canopus Chromakey] を選択し、タイムライン上のトランジションのトラックヘドラッグ&ドロップ

トランジションのウィンドウは、[ウィンドウ]-[トランジションの表示]で開けます



3 効果のトラック（効果をかける部分）上で、右クリック

メニューから [トランジション設定] を選択してください



4 [クロマキーの設定] 画面が開きます 詳細設定後 [OK] をクリックします

5 詳細設定後 [OK] をクリック

クロマキーの設定は完了です

[クロマキーの設定] 画面に戻る場合は、手順3を行います

設定したクロマキーの設定を無効にする場合は、手順3で表示されるメニューから [クリア] を選択します

設定終了後、スペースキーを押すとレンダリングせずに効果をプレビュー画面で確かめることが出来ます



■ クロマキー設定画面

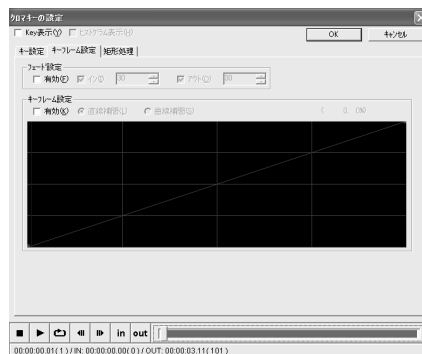
共通設定

● ヒストグラム

色の分布を表すヒストグラムを表示する場合、チェックをつけます。明るい部分が多く含まれる色成分の領域になります。[カラーピッカーモード]では選択できません。

● キー表示

選択したキーカラーに対するキーを表示させる場合、チェックをつけます。選択した内容はPremiereプラグインのプレビュー画面に反映されます。黒い部分(透過率の高いアルファ領域)がキーイングできる部分となります。



キーフレーム設定タブ(共通)

ディゾルブ効果が有効になります。

● フェード設定

・ 有効

フェードイン/フェードアウトの設定を有効にする場合は、チェックをつけます。

● キーフレーン設定

・ 有効

キーフレームの設定を有効にする場合は、チェックをつけます。



矩形処理タブ(共通)

● 矩形選択

キーイング適用範囲を設定する場合は、チェックをつけます。矩形の■マーカー部分はドラッグすることで矩形の大きさを変更できます。カーソルを近づけると上下左右の矢印に変わる部分は、ドラッグすると現在の矩形を維持し、位置を変更できます。矩形で囲まれた部分のみキーイング処理を行います。矩形範囲外はMain AVが表示されます。

■ クロマキー設定画面（※前頁の続き）



カラーピッカーモード

キーカラーを選択します。



キー設定タブ

- プレビューウィンドウ
キーカラーをピッカー(+字のカーソル)をプレビュー画面上でクリックで設定します。選択される色はクリックした領域の周辺に多く含まれている代表的な色となります。
- CG設定
CGとの合成を行う場合、チェックをつけます。CGとの合成に最適な設定になります。自然画の場合、通常はチェックをつける必要はありません。
- Linear CancelColor
CancelColorの補正カーブを直線的(チェックがついていない場合は二次曲線的)にする場合、チェックをつけます。
- エッジをソフトにする
アルファ領域との境界部分をなめらかにする場合、チェックをつけます。
- 自動フィットボタン
自動的にキーイングを行います。
- 詳細設定ボタン
詳細設定を行う場合、ボタンをクリックします。クリックすると設定項目が拡張されます。
- Y/U/V
キーカラーの輝度・色を表示します。

● 色/輝度

・ ベース

キーカラーとして扱う色・輝度の範囲を設定します。スライダを右側に移動させるほどキーカラーとして扱う色の範囲が広がります。

・ レンジ

キーカラーとして扱う色・輝度の補正範囲を設定します。スライダを右側に移動させるほど範囲が広くなります。

● キャンセルカラー

キーカラーに浸食された色を本来の色に補正します。

・ 範囲

補正範囲を設定します。スライダを右側に移動させるほど補正色の範囲が広がります。

・ 強さ

補正色の強さを設定します。スライダを右側に移動させるほど色の強さが増します。

● 自動フィット追尾設定

キーカラーの若干の色変化に追尾させる場合、チェックをつけます。チェックをつけた場合以下の設定が拡張されます。ただし、キャンセルカラーの設定値(範囲・強さ)は、追尾しません。

・ ライン間引き

ピクセル間引きを行う場合にチェックをつけます。処理が重い場合などに有効です。

・ フレーム間引き

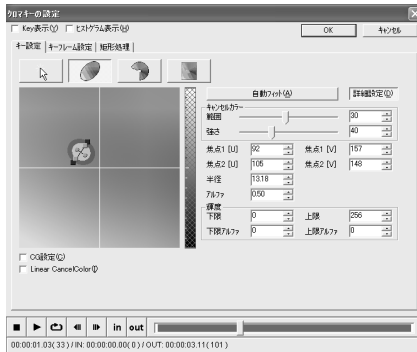
フレームの間引きを行う場合にチェックをつけます。処理が重い場合などに有効です。

■ クロマキー設定画面 (※前頁の続き)



楕円選択モード

キーカラーを楕円で選択します。



キー設定タブ

● カラースペースウィンドウ

プレビュー画面上で抜く色の領域をカーソルで囲み設定します。[ヒストグラムを表示]にチェックをつけると該当クリップの色成分がわかりやすくなります。カーソルを近づけると赤に変わる部分が透過率100%のアルファ領域、黄色くかわる部分が可変透過率のアルファ領域の設定を行える部分になります。

● CG設定

CGとの合成を行う場合、チェックをつけます。CGとの合成に最適な設定になります。自然画の場合、通常はチェックをつける必要はありません。

● Linear CancelColor

CancelColorの補正カーブを直線的(チェックがついていない場合は二次曲線的)にする場合、チェックをつけます。

● 自動フィットボタン

自動的にキーイングを行います。

● 詳細設定ボタン

詳細設定を行う場合、ボタンをクリックします。クリックすると設定項目が拡張されます。

● 焦点1[U]/1[V]/2[U]/2[V]

2つの焦点のUV座標を表示します。

● 半径

透過率 100% の領域の半径を表示します。

● アルファ

透過率が可変する領域の半径を表示します。

● 輝度

プレビューウィンドウ右にある設定画面(図の楕円で囲まれた部分)で選択、スピンボタンもしくは数値を直接入力して設定します。左下がりの網がアルファ-上限・右下がりの網がアルファ-下限・クロスしている網部分が透過率 100% の領域となります。マウスカーソルを近づけると赤色に変わる部分が透過率 100% の領域設定、黄色にかわる部分が透過率が可変する領域の設定が行える部分です。

● 下限/上限

透過率 100% の領域の下限・上限を表示します。

● 下限アルファ/上限アルファ

可変透過率領域の下限・上限を表示します。

● キャンセルカラー

キーカラーに浸食された色を本来の色に補正します。

● 範囲

キーカラーの近似色の補正範囲を設定します。数値が大きいくほど補正色の幅が広がります。

● 強さ

補正色の強さを設定します。数値が大きいくほど色の強さが増します。

■ クロマキー設定画面 (※前頁の続き)



扇選択モード

キーカラーを扇型で選択します。



キー設定タブ

● プレビュー画面

プレビュー画面上で抜く色の領域をカーソルで囲み設定します。[ヒストグラムを表示]にチェックをつけると該当クリップの色成分がわかりやすくなります。カーソルを近づけると赤に変わる部分が透過率 100%の領域、黄色くかわる部分が可変透過率の領域の設定を行える部分になります。

● CG設定

CGとの合成を行う場合、チェックをつけます。CGとの合成に最適な設定になります。自然画の場合、通常はチェックをつける必要はありません。

● Linear CancelColor

CancelColor の補正カーブを直線的 (チェックがついていない場合は二次曲線的)にする場合、チェックをつけます。

● 自動フィットボタン

自動的にキーイングを行います。

● 詳細設定ボタン

詳細設定を行う場合、ボタンをクリックします。クリックすると設定項目が拡張されます。

● 角度[内]/[外]

透過率 100%の領域の扇内側・外側部分の角度を表示します。横の基準軸より上側が+となり下側が-で表示されます。

● 半径[内]/[外]

透過率 100%の領域の扇内側・外側部分の半径を表示します。

● アルファ-角度[内]

アルファ-角度[外]

可変透過率の領域の扇内側・外側部分の角度を表示します。横の基準軸より上側が+となり下側が-で表示されます。

● アルファ-左弦 / アルファ-右弦

可変透過率の領域の左弦・右弦を表示します。

● 輝度

プレビューウィンドウ右にある設定画面 (図の楕円で囲まれた部分)で選択、スピンボタンもしくは数値を直接入力して設定します。左下がりの網がアルファ-上限・右下がりの網がアルファ-下限・クロスしている網部分が透過率 100%の領域となります。設定画面上でマウスカーソルを近づけると赤色に変わる部分が透過率 100%の領域設定、黄色にかわる部分が透過率が可変する領域の設定が行える部分です。

● 下限 / 上限

透過率 100%の領域の下限・上限を表示します。

● 下限アルファ/上限アルファ

可変透過率領域の下限・上限を表示します。

● キャンセルカラー

キーカラーに浸食された色を本来の色に補正します。

● 範囲

キーカラーの近似色の補正範囲を設定します。数値が大きいほど補正色の幅が広がります。

● 強さ

補正色の強さを設定します。数値が大きいほど色の強さが増します。

■ クロマキー設定画面（※前頁の続き）



矩形選択モード

キーカラーを矩形で選択します。



キー設定タブ

● プレビュー画面

プレビュー画面上で抜く色の領域をカーソルで囲み設定します。[ヒストグラムを表示]にチェックをつけると該当クリップの色成分がわかりやすくなります。カーソルを近づけると赤に変わる部分が透過率 100% の領域、黄色くかわる部分が可変透過率の領域の設定を行える部分になります。

● CG設定

CGとの合成を行う場合、チェックをつけます。CGとの合成に最適な設定になります。自然画の場合、通常はチェックをつける必要はありません。

● Linear CancelColor

CancelColorの補正カーブを直線的(チェックがついていない場合は二次曲線的)にする場合、チェックをつけます。

● 自動フィットボタン

自動的にキーイングを行います。

● 詳細設定ボタン

詳細設定を行う場合、ボタンをクリックします。クリックすると設定項目が拡張されます。

● 詳細設定ボタン

詳細設定を行う場合、ボタンをクリックします。クリックすると設定項目が拡張されます。

● 左/右/上/下

透過率 100% の領域の座標を表示します。

● 左/右/上/下-アルファ

可変透過率の領域の座標を表示します。

● 輝度

プレビューウィンドウ右にある設定画面(図の楕円で囲まれた部分)で選択、スピンボタンで数値を上下させるもしくは数値を直接入力して設定します。左下がりの網がアルファ-上限・右下がりの網がアルファ-下限・クロスしている網部分が透過率 100% の領域となります。マウスカーソルを近づけると赤色に変わる部分が透過率 100% の領域設定、黄色にかわる部分が透過率が可変する領域の設定が行える部分です。

● 下限/上限

透過率 100% の領域の下限・上限を表示します。

● 下限アルファ/上限アルファ

可変透過率の領域の下限・上限を表示します。

● キャンセルカラー

キーカラーに浸食された色を本来の色に補正します。

● 範囲

キーカラーの近似色の補正範囲を設定します。数値が大きいほど補正色の幅が広がります。

● 強さ

補正色の強さを設定します。数値が大きいほど色の強さが増します。

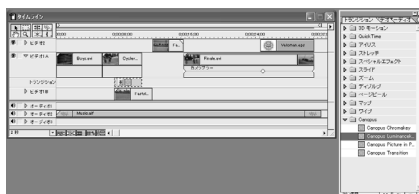
ルミナンスキー

1 タイムラインにクリップを挿入

挿入方法についてはPremiereの付属のマニュアルをご確認ください

2 トランジションのウィンドウから [Canopus] - [Canopus Luminance key] を選択し、タイムライン上のトランジションのトラックヘッドラッグ&ドロップ

トランジションのウィンドウは、[ウィンドウ][トランジションの表示]で開けます



3 効果のトラック（効果をかける部分）上で、右クリック

メニューから [トランジション設定] を選択してください



4 [ルミナンスキーの設定] 画面が開きます

詳細設定後 [OK] をクリックします

5 詳細設定後 [OK] をクリック

ルミナンスキーの設定は完了です

[ルミナンスキーの設定] 画面に戻る場合は、手順3を行います

設定したルミナンスキーの設定を無効にする場合は、手順3で表示されるメニューから [クリア] を選択します

設定終了後、スペースキーを押すとレンダリングせずに効果をプレビュー画面で確かめることが出来ます



■ ルミナンスキー設定画面

共通設定

- フェードイン/フェードアウトの設定
 - ・ 有効

フェードイン/フェードアウトの設定を有効にする場合は、チェックをつけてください。キーフレーム設定と同時に使用できません。
 - ・ インフレーム

フェードイン/フェードアウトの設定が有効にチェックされている状態で、フェードインのフレーム(Insert AV側)を設定する場合は、チェックをつけてください。チェックをつけた場合、フレームを設定できます。
 - ・ アウトフレーム

フェードイン/フェードアウトの設定が有効にチェックされている状態で、フェードアウトのフレーム(Insert AV側)を設定する場合は、チェックをつけてください。チェックをつけた場合、フレームを設定できます。
- 矩形選択を有効

矩形を使用する場合は、チェックをつけてください。ルミナンスが適用されているのは、矩形部分のInsert AVとなります。矩形範囲外はMain AVが表示されます。
- 矩形範囲外を有効

[矩形選択を有効]にチェックがついている場合に選択できます。矩形範囲外にInsert AVを表示する場合は、このチェックボックスをチェックします。ルミナンスが適用されているのは、矩形部分のInsert AVとなります。
- 反転

現在使用しているルミナンス値の逆の値を使用する場合は、チェックをつけてください。
- 全画面を計算

全画面を計算する場合は、チェックをつけてください。ルミナンスキーの対象になるオブジェクトの画面に示める割合が大きい場合、効果があります。



キー設定タブ

- ヒストグラム更新ボタン

Insert AVのヒストグラム(アンダースキャンサイズでの画面情報)を更新する場合は、このボタンをクリックします。
 - 自動フィットボタン

自動にフィットする場合は、このボタンをクリックします。
 - バイパス

設定した内容を一時的に無効(計算しない)にして表示を行う場合は、チェックをつけてください。
 - ヒストグラム

ルミナンス値の分布図です。山が高い部分ほどその明度の領域の割合が大きいこととなります。
- ①

②

③

④
- ①スロープ(下限側)グリッパ
 - ②輝度の下限グリッパ
 - ③スロープ(上限側)グリッパ
 - ④輝度の上限グリッパ
- 輝度の下限

グリッパをマウスでドラッグし、左右にスライドさせて、輝度の下限を設定します。数値を直接入力して設定することもできます。
 - スロープ(下限)

グリッパをマウスでドラッグし、左右にスライドさせて、スロープを設定します。数値を直接入力して設定することもできます。[輝度の下限]グリッパより右側には設定できません。

■ ルミナンスキー設定画面 (※前頁の続き)

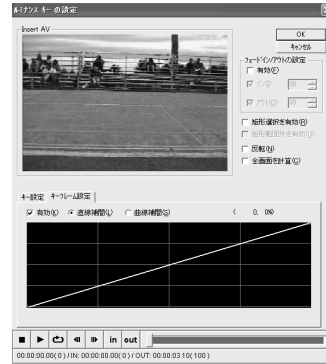
- スロープ形状(下限)

下限値とスロープ間を処理する波形をプルダウンメニューから選択します。
- 輝度の上限

グリッップをマウスでドラッグし、左右にスライドさせて、輝度の上限を設定します。数値を直接入力して設定することもできます。
- スロープ(上限)

グリッップをマウスでドラッグし、左右にスライドさせて、スロープを設定します。数値を直接入力して設定することもできます。[輝度の上限]グリッップより左側には設定できません。
- スロープ形状(上限)

上限値とスロープ間を処理する波形をプルダウンメニューから選択します。



キーフレーム設定タブ

- 有効

キーフレームを使用する場合は、チェックをつけてください。フェードイン/フェードアウトの設定とは同時に使用できません。
- キーフレーム

キーフレーム設定を有効にした場合、キーフレームの設定を行えます。左クリックでコントロールポイントを追加することができ、コントロールポイント上で右クリックするとコントロールポイントを削除できます。コントロールポイント間の線を[直線補間]もしくは[曲線補間]のいずれかを選択します。

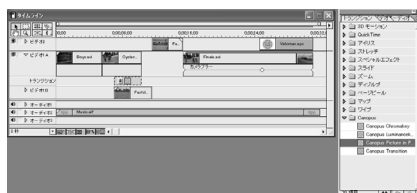
ピクチャーインピクチャー

1 タイムラインにクリップを挿入

挿入方法についてはPremiereの付属のマニュアルをご確認ください

2 トランジションのウィンドウから [Canopus] - [Canopus Picture in Picture] を選択し、タイムライン上のトランジションのトラックへドラッグ&ドロップ

トランジションのウィンドウは、[ウィンドウ][トランジションの表示]で開けます



3 効果のトラック（効果をかける部分）上で、右クリック

メニューから [トランジション設定] を選択してください



4 [ピクチャーインピクチャーの設定] 画面が開きます

詳細設定後 [OK] をクリックします

5 詳細設定後 [OK] をクリック

ピクチャーインピクチャーの設定は完了です

[ピクチャーインピクチャーの設定] 画面に戻る場合は、手順3を行います

設定したピクチャーインピクチャーの設定を無効にする場合は、手順3で表示されるメニューから [クリア] を選択します

設定終了後、スペースキーを押すとレンダリングせずに効果をプレビュー画面で確かめることができます



■ ピクチャーインピクチャー設定画面



共通設定

● プレビューウィンドウ

プレビューウィンドウの任意の位置でマウスをクリックするとPinP画面の移動ポイントを設定できます。プレビューウィンドウ外側への設定を行う場合は、画面端にPinP画面をドラッグ&ドロップし設定を行ってください。開始ポイントは[S]、終了ポイント(ポイントが複数ある場合は最後に設定したポイント)が[E]と表示されます。ポイントをクリックし、アクティブ状態(白い■ボタン)にして右クリックすると拡張メニューを表示します。

● プリセットメモリ

プリセットデータを読み出す場合は、[呼出]ボタンをクリックし、プルダウンメニューから選択してください。設定した内容を保存する場合、[登録]ボタンをクリックします。登録した設定内容を削除する場合は、[削除]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は削除できません。

● リバーズ

PinP画面にトランジションをかける場合、このチェックボックスにチェックを入れてください。Main AVとInsert AVの位置関係が逆転します。

● 高画質

通常このチェックボックスにはチェックをつけておいてください。

【拡張メニュー】

プレビューウィンドウ上でマウスの右ボタンをクリックするとPinP画面の大きさ、位置などを設定できるメニューが表示されます。▶が表示されているメニューにはサブメニューがあります。

- **元に戻す**
一つ前の動作に戻します。
- **やり直す**
元に戻した動作をやり直します。
- **追加**
移動ポイントを追加します。
- **切り取り**
移動ポイントを切り取ります。
- **コピー**
移動ポイントをコピーします
- **貼り付け**
切り取った移動ポイントもしくはコピーした移動ポイントを貼り付けます。
- **削除**
移動ポイントを削除します。
- **すべて選択**
すべての移動ポイントを選択します。
- **選択の切り替え**
アクティブ状態になる移動ポイントを切り替えます。
- **レイアウト**
選択されている移動ポイントの位置・大きさをサブメニューから選択します。
- **ツール**
プレビューウィンドウ上でマウスをクリックした時の、動作をサブメニューから選択します。
- **設定**
プレビューウィンドウの表示内容をサブメニューから選択します。[アウトラインの表示]を選択した場合、表示内容をサブメニューからさらに選択できます。

■ ピクチャーインピクチャー設定画面 (※前頁の続き)



位置 大きさタブ

● 位置

マウスでPinP画面をドラッグすることで位置を移動することができ、そのPinP画面の左上の座標を表示します。

● 大きさ

PinP画面のサイズ(幅、高さ)を表示します。PinP画面の四辺のうち一边をドラッグして大きさを変えることもできます。

● 透過

PinP画面の透過率を変更する場合は、チェックをつけてください。チェックをつけた場合、スピンボタンを使用するか、直接数値を入力して設定することができます。

● 縦横比を固定

比率を固定する場合は、チェックをつけてください。

※ [位置 大きさ]タブ(位置の設定は除く)、[エッジ]、[シャドウ]タブにある数値部分が網掛け状態の場合は、アクティブ状態になっているPinP画面がキーフレームの情報をもっていないことを意味します。



エッジタブ

● 有効

画面枠をつける場合は、チェックをつけてください。有効にチェックを入れた場合、幅と色を設定できるようになります。

● 幅

画面枠の幅を設定します。

● 色

色のボックスをクリックし、色の設定ダイアログを表示します。色の設定ダイアログから画面枠の色を選択してください。

■ ピクチャーインピクチャー設定画面 (※前頁の続き)



シャドウタブ

● 有効

PinP画面に影をつける場合は、チェックをつけてください。有効にチェックを入れた場合、位置と色と透過率を設定できるようになります。

● 位置

スピンボタンを使用するか、直接数値を入力し、影の位置を設定します。数値が大きいくほど右下側に影が大きくなります(数値が両方とも-の場合は、左上側に影がつきます)。

● 色

色のボックスをクリックし、色の設定ダイアログを表示します。色の設定ダイアログから影の色を選択してください。

● 透過

影の部分の透過率を設定します。

エフェクトタブ

● 有効

PinP画面にエフェクトをつける場合は、チェックをつけてください。有効にチェックをつけた場合、イン/エフェクト、アウト/エフェクトを設定できるようになります。

※ キーフレームとエフェクトを併用する場合は、クリップ全体の時間からエフェクト部分の時間を引いた長さにキーフレーム設定が反映されます。

● イン

チェックボックスにチェックがついている場合、PinP画面のイン時にエフェクトを使用できます。

イン終了点を設定するには、設定画面下にある再生位置表示スクロールバーを使用して該当するフレームで[イン終了点]ボタンをクリックするか、直接数値を入力し、フレーム位置を設定します。

● エフェクト(イン)

PinP画面のイン時のエフェクトをプルダウンメニューから選択します。設定する場合、インのチェックボックスにチェックがついている必要があります。

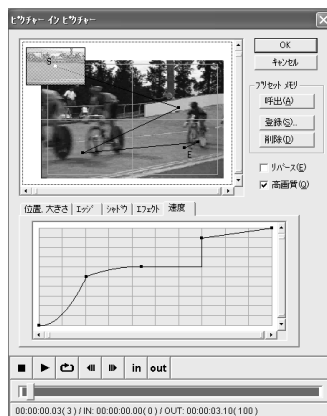
● アウト

チェックボックスにチェックがついている場合、PinP画面のアウト時にエフェクトを使用できます。アウト開始点を設定するには、設定画面下にある再生位置表示スクロールバーを使用して該当するフレームで[アウト開始点]ボタンをクリックするか、直接数値を入力し、フレーム位置を設定します。

■ ピクチャーインピクチャー設定画面 (※前頁の続き)

●エフェクト(アウト)

PinP画面のアウト時のエフェクトをプルダウンメニューから選択します。設定する場合、アウトのチェックボックスにチェックがついている必要があります。



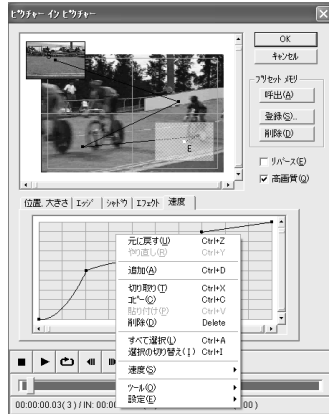
速度タブ

時間に対する移動量を設定します。

● キーフレーム設定画面

インエフェクトの終了からアウトエフェクトの開始までが、キーフレームの設定有効範囲となります。横軸は時間を、縦軸はトランジション率を表しています。3つ以上の移動ポイントを設定した場合、横軸に赤い線が表示されます。縦軸の赤い線は現在のフレーム位置を表示しています。任意の場所でマウスをクリックすることでキーフレームマーカを追加できます。キーフレームマーカをクリックしアクティブ状態(白い■ボタン)にして右クリックすると拡張メニューを表示します。また、マーカをドラッグすることでマーカの位置を変更することができます。

■ ピクチャーインピクチャー設定画面 (※前頁の続き)



【拡張メニュー】(キーフレーム)

キーフレーム設定画面上で、マウスの右クリックをすると拡張メニューが表示されます。▶が表示されているメニューにはサブメニューがあります。

- **元に戻す**
一つ前の動作に戻します。
- **やり直す**
元に戻した動作をやり直します。
- **追加**
キーフレームを追加します。
- **切り取り**
キーフレームを切り取ります。
- **コピー**
キーフレームをコピーします。
- **貼り付け**
切り取ったキーフレームもしくはコピーしたキーフレームを貼り付けます。
- **削除**
キーフレームを削除します。
- **すべて選択**
すべてのキーフレームを選択します。
- **選択の切り替え**
アクティブ状態になるキーフレームを切り替えます。
- **速度**
キーフレーム間の動きの種類を選択します。キーフレームを選択し、サブメニューから種類を選択すると、設定内容に応じた二次曲線もしくは直線がキーフレーム設定画面に表示されます。

- **ツール**
キーフレーム設定画面上でマウスをクリックした時の、動作をサブメニューから選択します。
- **設定**
プレビューウィンドウの表示内容をサブメニューから選択します。[モーションレベルを表示]を選択した場合、移動ポイントが赤い横線で表されます。[縦横比を保持し拡大]を選択した場合、スクロールバーを動かした時にもう一辺も連動して動きます。

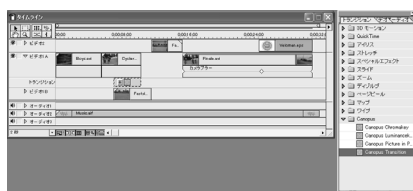
トランジション

1 タイムラインにクリップを挿入

挿入方法についてはPremiereの付属のマニュアルをご確認ください

2 トランジションのウィンドウから [Canopus Transition] - [Canopus Transition] を選択し、タイムライン上のトランジションのトラックへドラッグ&ドロップ

トランジションのウィンドウは、[ウィンドウ][トランジションの表示]で開けます



3 効果のトラック（効果をかける部分）上で、右クリック

メニューから [トランジション設定] を選択してください



4 トランジションを選択し、[設定]をクリック

5 [トランジションの設定] 画面が開きます

詳細設定後 [OK] をクリックします

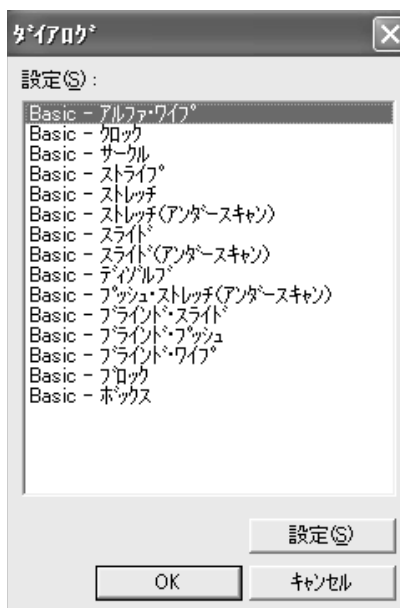
6 手順4の画面に戻りますので、[OK] をクリック

トランジションの設定は完了です

[トランジションの設定] 画面に戻る場合は、手順3を行います

設定したトランジションの設定を無効にする場合は、手順3で表示されるメニューから [クリア] を選択します

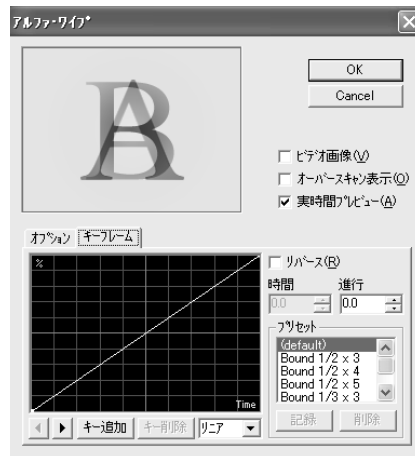
設定終了後、スペースキーを押すとレンダリングせずに効果をプレビュー画面で確かめることが出来ます



■ キーフレームタブ(共通画面)

トランジションの設定画面には[キーフレーム]タブがあります。

[オプション]タブの設定とあわせてトランジションの条件を指定し、[OK]ボタンをクリックします。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【キー追加・キー削除】

キーフレームのキーを追加する場合は、[キー追加]ボタンをクリックします。位置の変更はキーフレーム設定画面で行ってください。また、[時間]および[進行]のテキストボックスでの設定も可能です。キーフレームの削除は[キー削除]ボタンで行ってください。

【サインカーブ】

各キーフレーム間の動きについて、[リニア] (デフォルト)、[サイン]、[加速]、[減速] から選択できます。キーフレーム間の線をクリックした後、設定してください。

【リバース】

逆パターンでトランジションをかける場合は、チェックをつけてください。

【プリセット】

プリセットされているキーフレームを設定する場合は、ここから選択します。

【記録・削除】

設定したキーフレームをSAVEする場合は、[記録]ボタンをクリックしてください。設定したキーフレームを削除する場合は、[削除]ボタンをクリックしてください。

■ クロック

効果：時計状に次の絵がワイプします。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【中心】

XとYで円を描画させる中心位置を指定します。[中央]ボタンで中心に戻します。マウスによって、ポインタを移動させることもできます。

【スタイル】

回るスタイルを指定します。

【扇数】

境界線(時計の針にあたる部分) の数を指定します。

■ サークル

効果：円状に次の絵がワイプします。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【中心】

XとYで円を描画させる中心位置を指定します。[中央]ボタンで中心に戻します。マウスによって、ポインタを移動させることもできます。

【ボーダー】

- 幅
境界線の幅を設定します。
- ボーダー色を使う
境界線に色を設定する場合は、チェックをつけてください。
- ソフトボーダー
境界線をなめらかにする場合は、チェックをつけてください。
- スムーススロープ
境界線をなめらかにする場合は、チェックをつけてください。ソフトボーダーより若干ソフトになる範囲が狭くなります。

■ ストライプ

効果：絵を縞状に区切り、その中でそれぞれワイプします。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【逆行】

逆パターンでトランジションをかける場合は、チェックをつけてください。

【方向】

ワイプの方向を指定します。

【ストライプ数】

ストライプ(縞) の数を設定します。

【スタイル】

ワイプの方法を指定します。

【ボーダー】

- 幅
境界線の幅を設定します。
- ボーダー色を使う
境界線に色を設定する場合は、チェックをつけ、色を設定してください。
- ソフトボーダー
境界線をなめらかにする場合は、チェックをつけてください。
- 両側にボーダー
両側に境界線を設定する場合は、チェックをつけてください。

■ ストレッチ

効果：次の絵を変形させながら表示します。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

● X

縦方向の分割数を設定します。

● Y

横方向の分割数を設定します。

【方向】

変形させる方向を指定します。

■ ストレッチ(アンダースキャン)

効果：アンダースキャン部分(通常のテレビモニタには表示されない部分も含む) でストレッチのトランジションエフェクトをかけます。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【方向】

変形させる方向を指定します。

【ボーダー】

- 幅
境界線の幅を設定します。
- ボーダー色を使う
境界線に色を設定する場合は、チェックをつけ、色を設定してください。
- コーナーを丸くする
境界線の枠を丸くする場合は、チェックをつけてください。

■ スライド

効果：次の絵がずべりこんで表示されます。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【スタイル】

スライドする方向を指定します。

【方向】

変形させる方向を指定します。

■ スライド(アンダースキャン)

効果：アンダースキャン部分(通常のテレビモニタには表示されない部分も含む) でスライドのトランジションエフェクトをかけます。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、このチェックボックスにチェックを入れてください。

【方向】

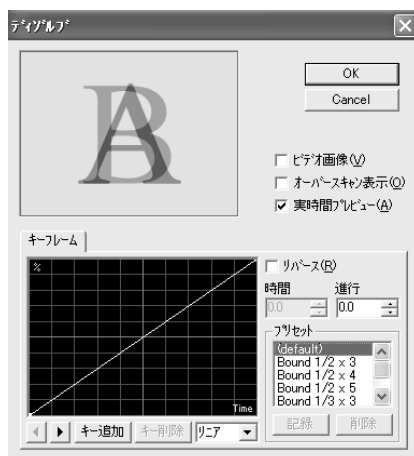
スライドする方向を指定します。

【ボーダー】

- 幅
境界線の幅を設定します。
- ボーダー色を使う
境界線に色を設定する場合は、チェックをつけてください。
- コーナーを丸くする
境界線の枠を丸くする場合は、チェックをつけてください。

■ ディゾルブ

効果：徐々に次の絵を表示します。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

※ このトランジションには[オプション]タブはありません。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

■ プッシュ・ストレッチ(アンダースキャン)

効果：元の絵を押し出して次の絵を表示します。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【スタイル】

入れ替えのパターンを指定します。

【方向】

押し出す方向を指定します。

【ボーダー】

- 幅
境界線の幅を設定します。
- ボーダー色を使う
境界線に色を設定する場合は、チェックをつけ、色を設定してください。

■ ブラインド・スライド

効果：ブラインド状に次の絵がスライドします。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【スタイル】

ブラインドパターンを指定します。

【ストライプ数】

入れ換えを行う数を設定します。

■ ブラインド・プッシュ

効果：ブラインド状に次の絵を押し出します。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【スタイル】

ブラインドパターンを指定します。

【ストライプ数】

入れ換えを行う数を設定します。

■ ブラインド・ワイプ

効果：ブラインド状に次の絵がワイプします。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【スタイル】

ブラインドパターンを指定します。

【ストライプ数】

入れ換えを行う数を設定します。

■ ブロック

効果：次の絵がブロック単位で表示されます。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【ブロック数】

- X
縦方向のブロック数を設定します。
- Y
横方向のブロック数を設定します。

【開始方向】

開始方向を指定します。

【スタイル】

ブロック表示スタイルを指定します。

【進行モード】

ブロックの進行方向を指定します。

■ ボックス

効果：四角状(箱状) に次の絵がワイプします。



※ ウィンドウにトランジションのイメージが表示されますので、このイメージを参考に各種設定を行ってください。

【OKボタン】

設定したトランジションの内容を反映します。

【Cancelボタン】

設定したトランジションの内容を破棄します。

【ビデオ画像】

ビデオフレームを使用してトランジションのイメージを表示する場合は、チェックをつけてください。

【オーバースキャン表示】

オーバースキャン表示を行う場合は、チェックをつけてください。

【実時間プレビュー】

設定している時間でプレビューを行う場合は、チェックをつけてください。

【分割】

- X
縦方向の分割数を設定します。
- Y
横方向の分割数を設定します。

【スタイル】

ボックスの表示スタイルを指定します。

【ボーダー】

- 幅
境界線の幅を設定します。
- ボーダー色を使う
境界線に色を設定する場合は、チェックをつけ、色を設定してください。
- ソフトボーダー
境界線をなめらかにする場合は、チェックをつけてください。
- コーナーを丸くする
境界線の枠を丸くする場合は、チェックをつけてください。

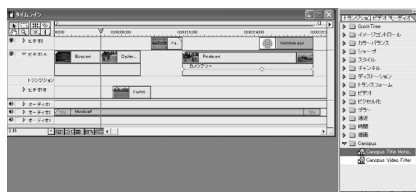
タイトルモーションフィルタ

1 タイムラインにクリップを挿入

挿入方法についてはPremiere 付属のマニュアルをご確認ください

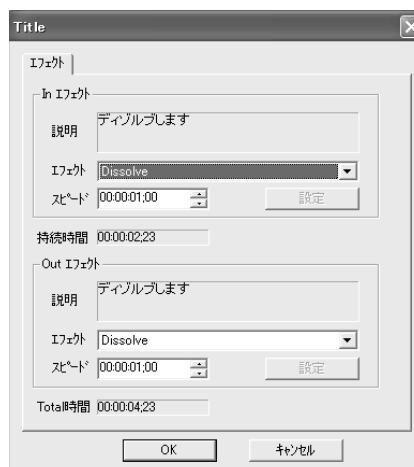
2 ビデオのウィンドウから [Canopus]-[Canopus Title Motion Filter]を選択しタイムライン上のタ イトルトラックヘドラッグ&ド ロップ

ビデオのウィンドウは、[ウィンドウ][ビデオエフェクトを表示]で開けます

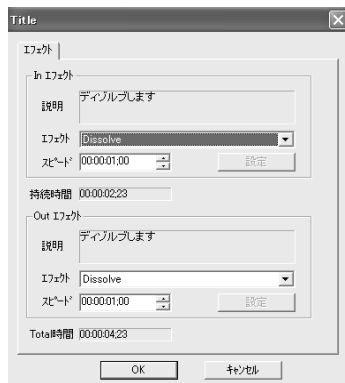


3 Title 設定画面が開きますので、 詳細設定後 [OK]をクリック

タイトルモーションフィルタの設定は終了です



■ タイトルモーションフィルタ設定画面



Inエフェクト設定

- 説明
選んだエフェクトの説明が表示されます。
- エフェクト
タイトル現れる時の効果を項目から選択します。
- スピード
タイトル現れる時の効果のスピードを設定します。
- 設定ボタン
選択したエフェクトによって詳細を設定できます。

持続時間

エフェクトの効果を差し引いたタイトルの表示時間が表示されます。

Outエフェクト設定

- 説明
選んだエフェクトの説明が表示されます。
- ◆ エフェクト
タイトル消える時の効果を項目から選択します。
- スピード
タイトル消える時の効果のスピードを設定します。
- 設定ボタン
選択したエフェクトによって詳細を設定できます。

Total 時間

エフェクトの効果を含めたタイトルの表示時間が表示されます。

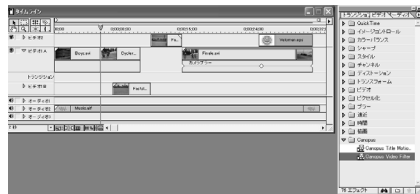
ビデオフィルタ

1 タイムラインにクリップを挿入

挿入方法についてはPremiere 付属のマニュアルをご確認ください

2 ビデオのウィンドウから[canopus] [Canopus Video Filter]を選択し、タイムライン上のトラックヘドラッグ&ドロップ

ビデオのウィンドウは、[ウィンドウ][ビデオエフェクトを表示]で開けます



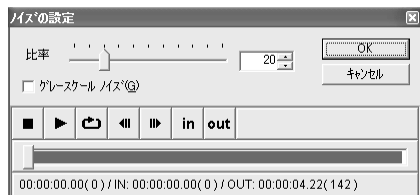
3 [フィルタ]画面が開きます

[利用可能]一覧から[Canopus Video Filter]を選択し、[追加]をクリックするか、[適用]リストヘドラッグ&ドロップしてください



4 選択されたビデオフィルタの設定画面が開きますので、詳細設定後[OK]をクリック

[キャンセル]をクリックすると、設定内容を無効にして[Video Filter]画面に戻り、設定前の状態になります

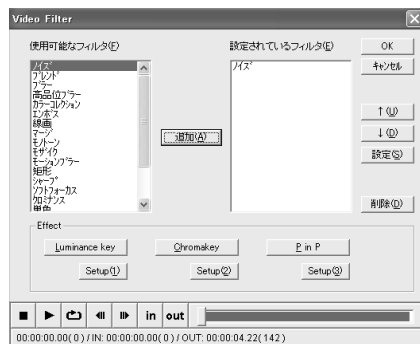


5 [フィルタ]画面に戻りますので、[OK]をクリック

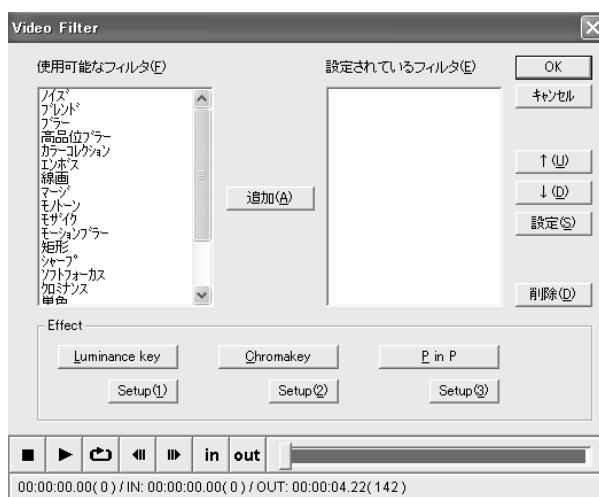
ビデオフィルタの設定は完了です

設定したビデオフィルタ設定を無効にする場合は、[編集]一覧から[フィルター追加・取消]を選択します

設定終了後、スペースキーを押すとレンダリングせずに効果をプレビュー画面で確かめることができます



■ ビデオフィルタ設定ダイアログ



【追加ボタン】

ビデオフィルタを使用可能なフィルタの一覧から選んで設定に追加する場合には、このボタンをクリックします。

【OK ボタン】

設定した内容を有効にしてビデオフィルタ設定ダイアログを閉じる場合には、このボタンをクリックします。

【キャンセルボタン】

設定した内容を無効にしてビデオフィルタ設定ダイアログを閉じる場合には、このボタンをクリックします。

【↑ ↓ ボタン】

ビデオフィルタをかける順番を入れ替える場合には、[設定されているフィルタ] のリストにあるビデオフィルタを選択してからこのボタンをクリックします。

【設定ボタン】

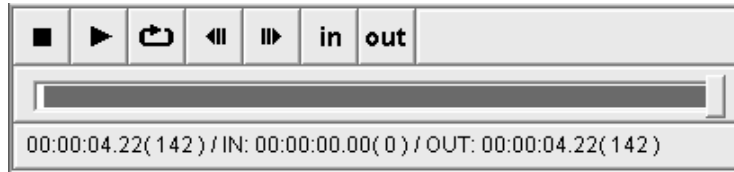
[設定されているフィルタ]のリストにあるビデオフィルタの詳細を設定する場合には、ビデオフィルタを選択してからこのボタンをクリックします。

【削除ボタン】

[設定されているフィルタ]のリストにあるフィルタを削除する場合には、削除するビデオフィルタを選択してからこのボタンをクリックします。

■ プレイバックコントローラ (※ビデオフィルタ設定画面共通)

効果をかけたクリップを即座にプレビューできます。



【STOPボタン】



再生を停止します。

【PLAYボタン】



フィルタのかかったクリップの再生を開始します。再生中このボタンはクリップ先頭からの再生ボタンになります。

【ループ再生ボタン】



IN点からOUT点までを繰り返し再生します。リピート再生中、このボタンはIN点からのリピート再生ボタンになります。

【前のフレームボタン】



一つ前のフレームへ移動します。

【次のフレームボタン】



次のフレームへ移動します。

【IN点指定ボタン】



カーソルがある位置をループのIN点に設定します。

【OUT点指定ボタン】



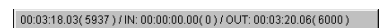
カーソルがある位置をループのOUT点に設定します。

【再生位置表示スクロールバー】



現在再生されている位置がスクロールバーで表示されます。バーを直接コントロールして希望するフレームへ移動することもできます。

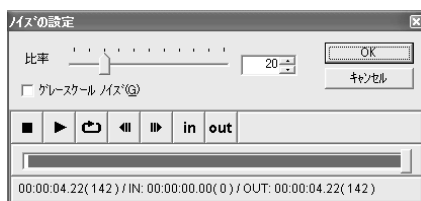
【ステータスバー】



現在編集中的クリップの情報が表示されます。

■ ノイズ

効果：ノイズを加えます。



【比率】

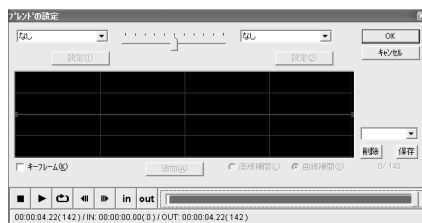
ノイズの量を設定します。スライダを右側に移動させるほどノイズの量が増えます。

【グレースケールノイズ】

グレースケール(8bit 256階調モノクロ)のノイズを使用する場合は、チェックをつけてください。グレースケールの階調は、[比率]の設定により増減します(最大で256階調)。

■ ブレンド

効果：2種類のビデオフィルタを混ぜ合わせます。



【ビデオフィルタの種類】

左右両側にあるプルダウンメニューに混ぜ合わせるビデオフィルタの種類を設定します。

【スライダ(比率調整)】

混ぜ合わせるビデオフィルタの混合比率をスライダを使用し、設定します。スライダを中心より右側に移動した場合は、右に設定したビデオフィルタの効果が左に設定したビデオフィルタより強くかかったフィルタとなります。

※ キーフレームのチェックボックスをチェックした場合、スライダは使用できなくなります。

【キーフレーム】

上側が右に設定したビデオフィルタ、下側が左に設定したビデオフィルタ、縦軸はブレンドの比率、横軸は時間となります。

【キーフレーム(チェックボックス)】

キーフレームを有効にする場合は、チェックをつけてください。

※ チェックを入れた場合のみ右側にある[追加]ボタンを使用できるようになります。

【追加ボタン】

キーフレームのチェックボックスにチェックをつけた場合に選択できるようになります。コントロールポイントを追加する場合は、このボタンをクリックしてください。コントロールポイントとコントロールポイントを結ぶ線を[直線補間]もしくは[曲線補間]のいずれかで指定することができます。いずれかの補間方法をラジオボタンで指定してください。

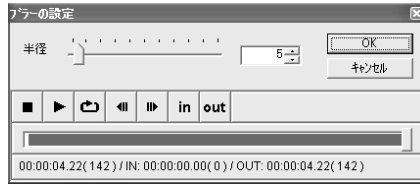
【プリセット選択ボックス】

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。新規で作成したビデオフィルタを削除する場合、[削除]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は削除できません。

■ ブラー

効果：ぼかしをかけます。

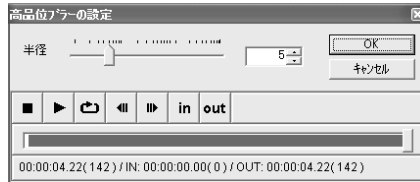


【半径】

ぼかしの強弱を設定します。スライダを右側に移動させるほど、ぼかしの半径が大きくなり、ぼかしが強くなります。ただし、ぼかしを強くした場合、ビデオクリップによっては色ずれが生じることがあります。

■ 高品位ブラー

効果：ぼかしをかけます。

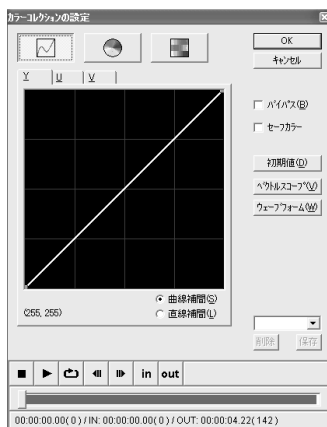


【半径】

ぼかしの強弱を設定します。スライダを右側に移動させるほど、ぼかしが強くなります。色ずれが[ブラー]に比べて少なくなります。その分処理に時間がかかります。

■ カラーコレクション

効果：映像の色合いを補正します。3種類の設定方法から1つ選んでください。



【共通設定】

● バイパス

設定した内容を一時的に無効にして表示を行う場合は、チェックをつけてください。

● セーフカラー

NTSC セーフカラーを有効にする場合は、チェックをつけてください。

● 初期値ボタン

初期設定値に戻す場合は、このボタンをクリックしてください。

● ベクトルスコープボタン

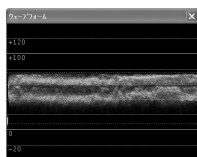
フィルタが反映されたクリップのベクトルスコープを表示する場合は、このボタンをクリックしてください。



ウェーブフォーム画面上で右クリックすると、プロパティが表示されます。(右参照)

● ウェーブフォームボタン

フィルタが反映されたクリップのウェーブフォームを表示する場合は、このボタンをクリックしてください。



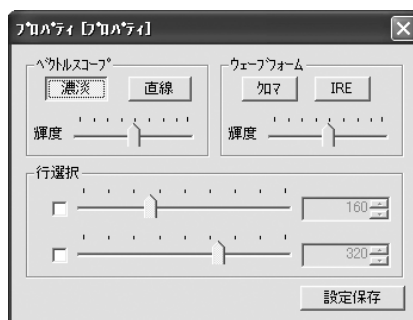
ベクトルスコープ画面上で右クリックすると、プロパティが表示されます。(右参照)

● プリセット選択ボックス

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。プリセットを削除する場合、[削除]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設は削除できません。

ベクトルスコープ・ウェーブフォーム



ベクトルスコープは映像のカラーバランスを、ウェーブフォームは映像の明るさを、それぞれ画面全体の平均値で表示します。白カラークリップを表示させると、ベクトルスコープの中央とウェーブフォームの100%の線上にそれぞれプロットされ、黒カラークリップではベクトルスコープの中央、ウェーブフォームの0%線上になります。

実際の映像はいろいろな色が混ざっているため、ベクトルスコープもウェーブフォームもそれほどきれいには分布しませんが、カラーバランスを判断する目安にはなります。

■ カラーコレクション (※前頁の続き)

● ベクトルスコープ

• 濃淡ボタン

色成分を濃淡で表示する場合に選択します。明るいほどその色が多く含まれていることになります。

• 直線ボタン

色成分を線で表示する場合に選択します。

• 輝度

ベクトルスコープの表示輝度を調整します。スライダが右にあるほど明るく表示されます。

● ウェーブフォーム

• クロマボタン

ルミナンス成分を除去し、クロマ成分のみを表示する場合に選択します。

• IRE ボタン

ルミナンス成分のみを表示する場合に選択します。

• 輝度

ウェーブフォームの表示輝度を調整します。スライダが右にあるほど明るく表示されます。

● 行表示

(※ベクトルスコープ・ウェーブフォーム共通)

行表示を行う場合、チェックをつけます。チェックをつけることで異なる2つの行表示を行うことができます。スライダの左側がクリップの上側領域になり右側にいくほどクリップ下側の領域になります。

● 設定保存ボタン

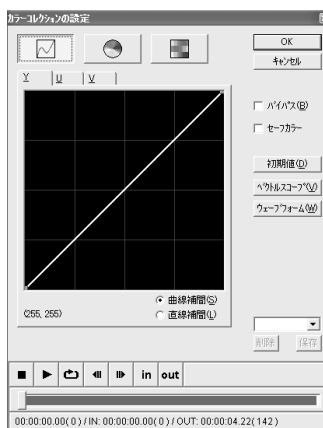
(※ベクトルスコープ・ウェーブフォーム共通)

プロパティで設定した内容を保存します。次回起動時以降に設定した内容が反映された表示になります。



YUV 設定

特定の色だけを他の色に置き換えたい場合などに使用します。



【キーフレーム】

YUVそれぞれのタブで設定が行えます。縦軸が出力の輝度、横軸が入力の輝度を表しています。コントロールポイント間の線を[曲線補間]もしくは[直線補間]のいずれかで指定することができます。コントロールポイントが右上、左下にある状態でコントロールポイントを追加した場合、ガンマ値コントロールを行うことができます。現在、コントロールポイントの設定を行っているのか、ガンマ値コントロールを行っているのかは左下の表示で確認することができます。コントロールポイントを削除する場合は、コントロールポイント上で右クリックします。

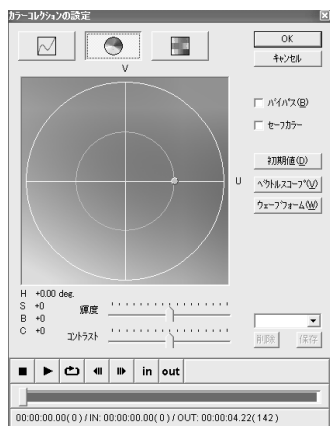
※ ガンマ値コントロールの場合は+1.11などの表示になります。コントロールポイントの設定の場合は(160,160)などの表示になります。

■ カラーコレクション (※前頁の続き)



カラーホイール設定

色相を正常に戻す場合や色相に変化をつける場合などに使用します。



【カラーホイール】

カラーホイールを使用し、UV(色)を設定します。円周内でマウスをドラッグし、回転させます。赤いポイントをスライドさせることで色の鮮やかさを調整することができます。赤いポイントを円の内側に移動させるほど、色が失われモノクロ調になります。カラーホイールを特定の色の部分から置き換えたい色に回転させることで特定の色を他の色に置き換えることができます。

【輝度】

輝度を設定します。スライダを右側に移動させるほど輝度が上がります。

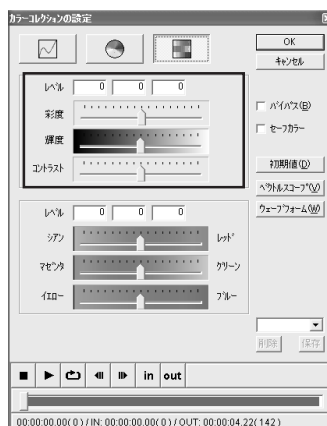
【コントラスト】

コントラストを設定します。スライダを右側に移動させるほどコントラストが強くなります。



RGB 設定

ホワイトバランスを正常に戻す場合や変化をつける場合などに使用します。



【レベル】

スライダで設定された数値を表示します。直接数値を入力し、色を指定することや微調整を行うことができます。

【彩度】

彩度を設定します。スライダを右側に移動させるほど彩度が上がります。

【輝度】

輝度を設定します。スライダを右側に移動させるほど輝度が上がります。

【コントラスト】

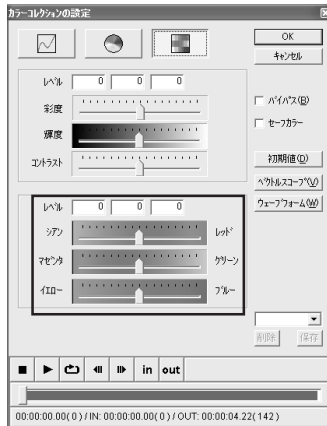
コントラストを設定します。スライダを右側に移動させるほどコントラストが強くなります。

■ カラーコレクション (※前頁の続き)



RGB 設定

ホワイトバランスを正常に戻す場合や変化をつける場合などに使用します。



【レベル】

スライダで設定された数値を表示します。直接数値を入力し色を指定することや微調整を行うことができます。

【シアン-レッド】

スライダを左右に移動させ、シアンの色相を設定します。

【マゼンタ-グリーン】

スライダを左右に移動させ、マゼンタの色相を設定します。

【イエロー-ブルー】

スライダを左右に移動させ、イエローの色相を設定します。

■ エンボス

効果：エンボス効果をかけます。



【影の方向】

影の方向を選択します。

【影の深さ】

影の深さを設定します。数値が大きいほど物体と影の距離が離れます。

■ 線画

効果：ビデオクリップを線画のようにします。



【反転】

効果を反転させない場合は、チェックをはずしてください。

【平滑化】

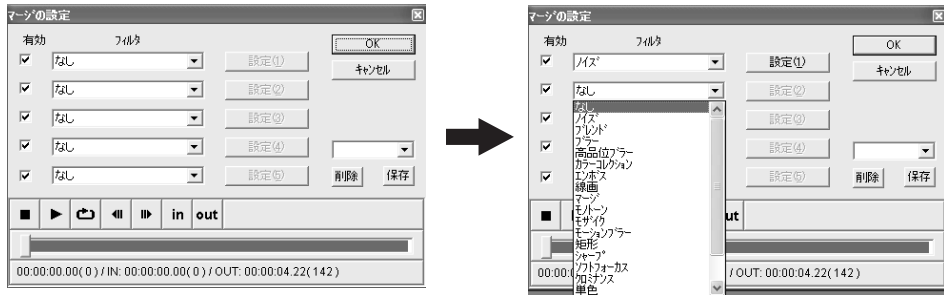
効果をなめらかにする場合は、チェックをつけてください。

【濃度】

線画の濃度を設定します。数値が大きいほど線が濃くなります。たとえば反転にチェックがついた状態で白黒の場合では黒が強調されます。

■ マージ

効果：何種類かのビデオフィルタを設定の上位から順に掛け合わせます。



【有効、フィルタ】

最大で5つのフィルタを組み合わせたビデオフィルタを作成します。設定したビデオフィルタを上から順に掛け合わせていきます。

[有効]のチェックボックス右側にあるプルダウンメニューからビデオフィルタを選択後、[設定]ボタンをクリックし、ビデオフィルタの詳細を設定します。設定したビデオフィルタを有効にする場合は、[有効]のチェックボックスにチェックをつけ、組み合わせを設定してください。

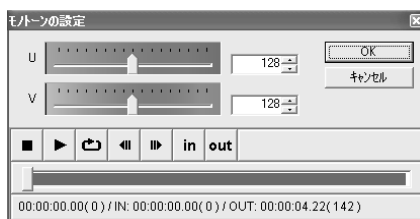
【プリセット選択ボックス】

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。プリセットを削除する場合、[削除]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は削除できません。

■ モノトーン

効果：カラーのビデオクリップをモノクロにします。



【U】

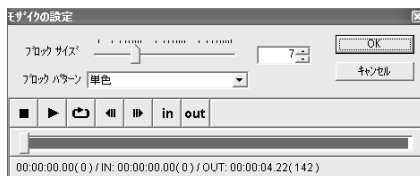
モノクロのビデオクリップにU成分の色を付けることができます。

【V】

モノクロのビデオクリップにV成分の色を付けることができます。

■ モザイク

効果：モザイクをかけます。



【ブロックサイズ】

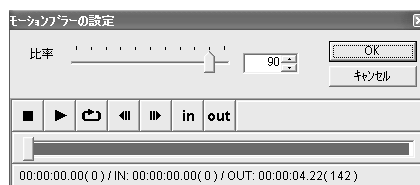
ブロックの大きさを設定します。スライダを右側に移動させるほどブロックのサイズが大きくなります。

【ブロックパターン】

塗りつぶしのパターンをプルダウンメニューから選択します。

■ モーションブラー

効果：動きに残像をつけます。



【比率】

残像の比率を調整します。スライダを右側に移動させるほど残像が大きくなります。ただし、右側に寄せすぎた場合、ビデオクリップによっては静止画のようになります。

※ メイン画面においてのスクラビングによる表示には、モーションブラーで指定された効果は反映されません（スクラビング時のプレビュー表示は対応していません）。

■ 矩形

効果：一部分だけにフィルタを掛けます。



共通設定

矩形内でマウスの右ボタンをクリックすると矩形の大きさ、位置などを設定できる拡張メニューが表示されます。▶が表示されているメニューにはサブメニューがあります。

● 楕円

矩形部分を楕円にする場合、チェックをつけます。

● ソフトエッジ

矩形のエッジ部分にソフトエッジを追加する場合、チェックをつけます。チェックをつけた場合、エッジの幅を設定できます。

● プリセット選択ボックス

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。新規で作成したプリセットを削除する場合、[削除]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は削除できません。

【拡張メニュー】

▶が表示されているメニューにはサブメニューがあります。

● ここを中心

マウスをクリックした部分を矩形の中心に設定します。

● 少し大きく(+)

矩形のサイズを少し大きくします。

● 少し小さく(-)

矩形のサイズを少し小さくします。

● 追加

矩形を任意の位置にドラッグ&ドロップし、その位置をキーフレームに追加します。

● 位置と大きさ

矩形の位置と大きさをサブメニューから選択します。

● 大きさ

矩形の大きさをサブメニューから選択します。

● 位置

矩形の位置をサブメニューから選択します。

■ 矩形（※前頁の続き）



内側タブ

● フィルタ

選択した矩形の内側のビデオフィルタをプルダウンメニューから指定します。他のタブでビデオフィルタを設定した場合、その設定が有効になっています。

※ 内側に[モーションブラー]のフィルタを選択した場合、変色する場合があります。

● 左、上

選択した矩形の左上の座標位置を表示します。座標位置の調整もできます。

● 幅、高さ

選択した矩形部分の幅、高さを表示します。サイズの調整もできます。



外側タブ

● フィルタ

選択した矩形の外側のビデオフィルタをプルダウンメニューから指定します。他のタブでビデオフィルタを設定した場合、その設定が有効になっています。

■ 矩形 (※前頁の続き)



ムービングパスタブ

● 内側、外側

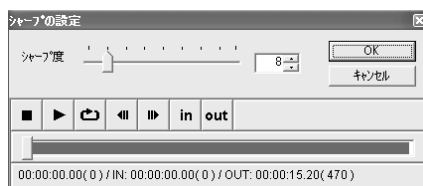
矩形の内側と外側のビデオフィルタをプルダウンメニューから指定します。他のタブでビデオフィルタを設定した場合、その設定が有効になっています。

● ムービングパス

ムービングパスを使用する場合は、このチェックボックスにチェックを入れてください。パス位置を決定する場合は、[追加]ボタンをクリックするか、座標位置上で、ダブルクリックします。追加したパス位置を変更する場合、マウスでパス位置を変更するか、マウスで数値部分をクリックし、数値を直接入力することができます。パス位置を削除する場合、[削除]ボタンをクリックします。

■ シャープ

効果：ビデオクリップの輪郭にメリハリをつけます。

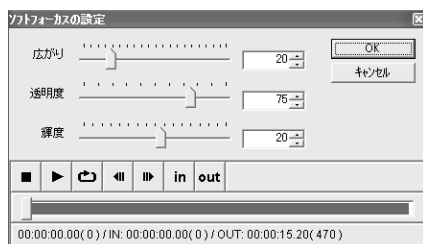


【シャープ度】

輪郭の鋭さを設定します。スライダを右側に移動させるほど輪郭が鋭くなります。同時に、色にもメリハリがつくため、色鮮やかになります。

■ ソフトフォーカス

効果：霧がかかったようなぼかしをかけます。



【広がり】

ぼかし具合を調整します。スライダを右側に移動させるほどぼかしが強くなります。

【透明度】

透明度を調整します。スライダを右側に移動させるほど透明感が薄れ、ぼかしが強く見えます。

【輝度】

輝度を調整します。スライダを右側に移動させるほど輝度が上がり、明るくなります。

■ クロミナンス

効果：特定の色によって範囲を作成し、範囲の内外で独立したフィルタを設定できます。

共通設定

● ヒストグラム

色の分布を表すヒストグラムを表示する場合、チェックをつけます。[カラーピッカーモード]では選択できません。

● キー表示

選択したキーカラーに対するキーを表示させる場合、チェックをつけます。選択した内容はプレビュー画面に反映されます。白い部分に[内側フィルタ]が適用され、黒い部分に[外側フィルタ]が適用されます。グレーの部分には境界線フィルタが適用されます。

● プリセット選択ボックス

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。プリセットを削除する場合、[削除]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は削除できません。

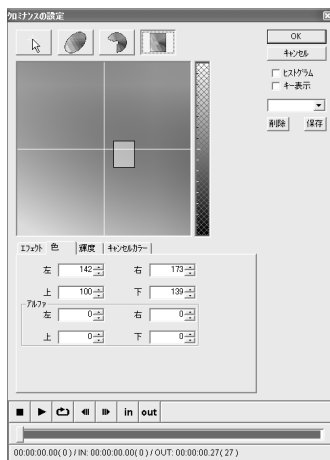


● プレビューウィンドウ

※ 説明画像はカラーピッカーモードのもので、他のモードではウィンドウが異なります。

キーカラーをピッカー(+字のカーソル)をプレビュー画面上でクリックで設定します。選択される色はクリックした領域の周辺に多く含まれている代表的な色となります。

■ クロミナンス（※前頁の続き）



● カラースペースウィンドウ

※ 説明画像は楕円選択モードのものですが、扇選択・矩形選択モードとも設定項目は同じです。カラーピッカーモードのみウィンドウが異なります。

カーソルを移動させキーカラーの領域を楕円で囲みます。カーソルを近づけると赤色に変わる部分が透過率100%の領域設定、黄色にかわる部分が透過率が可変する領域の設定となります。白っぽい半透明部分が透過率100%の領域となります。外側にある半透明部分は円の外側にいくほど透過率が低い領域となります。円を大きくしすぎてプレビュー画面からはみ出した場合は、[色]タブにある半径もしくはアルファの該当する設定項目の数値を小さく設定してください。

エフェクトタブ(共通)

● ぼかし 0

ピッカーで選択されたキーカラーの内側の色で選択される領域のぼかし具合を設定します。この設定は選択された領域の形に対してのぼかし量の設定であり、フィルタ効果に対するぼかし量の設定ではありません。スライダを右側に移動させるほどぼかしが強くなります。

● ぼかし 1

境界フィルタに設定に対してぼかし具合を調整します。スライダを右側に移動させるほどぼかしが強くなります。

● 内側フィルタ

選択されたキーカラーの領域に対してのフィルタをプルダウンメニューから選択します。

● 境界フィルタ

選択されたキーカラーに近い色の領域に対してのフィルタをプルダウンメニューから選択します。

● 外側フィルタ

選択されたキーカラーと大きく異なる色の領域に対してのフィルタをプルダウンメニューから選択します。

■ クロミナンス (※前頁の続き)



キャンセルカラータブ(共通)

キーカラーに浸食された色を本来の色に補正します。

※ 説明画像はカラーピッカーモードのものですが、各モードとも設定項目は同じものです。

● 範囲

補正範囲を設定します。スライダを右側に移動させるほど補正色の範囲が広がります。

● 強さ

補正色の強さを設定します。数値が大きいほど色の強さが増します。

● モード

キーカラーの境界線のエッジの鋭さを選択します。色にメリハリがあるクリップは[2次]を選択します。[2次]の方がエッジが鋭くなります。



輝度タブ(共通)

※ 説明画像は楕円選択モードのものですが、扇選択・矩形選択モードとも設定項目は同じです。カラーピッカーモードにはこのタブはありません。

プレビューウィンドウ右にある設定画面(上図の楕円で囲まれた部分)で選択、スピンボタンによる設定もしくは直接数値を入力して設定を行うことができます。左下がりの網がアルファ-上限・右下がりの網がアルファ-下限・クロスしている網部分が透過率100%の領域となります。マウスカursorを近づけると赤色に変わる部分が透過率100%の領域設定、黄色に変わる部分が透過率が可変する領域の設定を行える部分です。

● 下限/上限

透過率100%の領域の下限・上限を設定します。

● 下限アルファ/上限アルファ

可変透過率の領域の下限・上限を設定します。

■ クロミナンス（※前頁の続き）



カラーピッカーモード

キーカラーを選択します。



キーカラータブ

● Y/U/V

キーカラーをYUVの組み合わせで設定します。プレビューウィンドウで色を選択した場合、その色の情報を表示します。

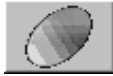


色/輝度タブ

● 色/輝度

- ・ ベース
キーカラーとして扱う色・輝度の範囲を設定します。スライダを右側に移動させるほどキーカラーとして扱う色の範囲が広がります。
- ・ レンジ
キーカラーの色・輝度の補正範囲を設定します。スライダを右側にさせるほど範囲が広がります。
- モード
キーカラーの境界線のエッジの鋭さを選択します。色にメリハリのあるクリップは[2次]を選択します。[2次]の方がエッジが鋭くなります。

■ クロミナンス (※前頁の続き)



楕円選択モード

キーカラーを楕円で選択します。



色タブ

- 焦点 0/ 焦点 1
各焦点の U 軸、 V 軸の座標を設定します。
- 半径
透過率 100% の領域の半径を設定します。数値が大きいほど半径が大きくなります。
- アルファ
可変透過率の領域を設定します。数値が大きいほど領域が広がります。



扇選択モード

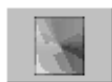
キーカラーを扇型で選択します。



色タブ

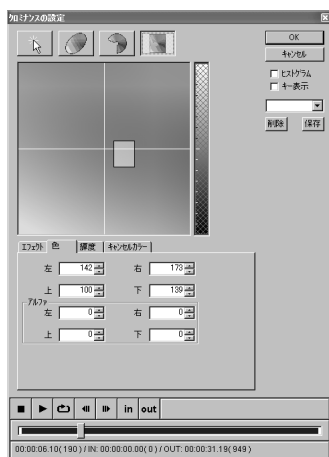
- 角度
透過率 100% の領域の扇の切り口部分の角度を設定します。横の基準軸より上側が + となり下側が - で表示されます。
- 半径
透過率 100% の領域の半径を設定します。数値が大きいほど半径が大きくなります。
- アルファ - 角度
可変透過率の領域の扇の切り口部分の角度(弦の角度)を設定します。横の基準軸より上側が + となり下側が - で表示されます。
- アルファ - 半径
可変透過率の領域の半径(弧の半径)を設定します。数値が大きいほど半径が大きくなります。

■ クロミナンス (※前頁の続き)



矩形選択モード

キーカラーを矩形で選択します。

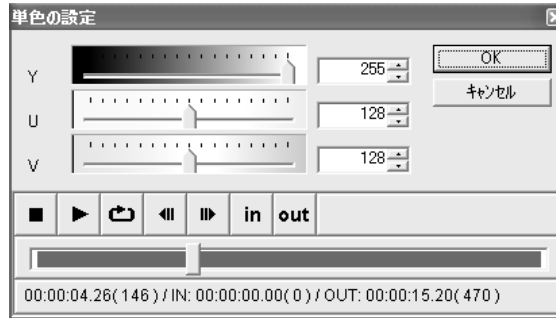


色タブ

- 左/右/上/下
透過率 100% のアルファ矩形領域を設定します。表示されている数値が矩形の座標になります。
- アルファ-左/右/上/下
可変透過率のアルファ領域の幅を設定します。

■ 単色

効果：指定した色で塗りつぶします。通常他のフィルタと組み合わせて使用します。例えば矩形フィルタの矩形範囲外に単色フィルタを設定(上下を帯状に黒く塗りつぶす)し、ワイドスクリーン風に演出することができます。

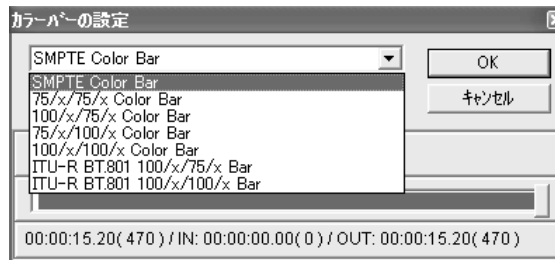


【Y/U/V】

スライダを使用し、色を設定します。

■ カラーバー

効果：カラーバーを設定することができます。



【カラーバー】

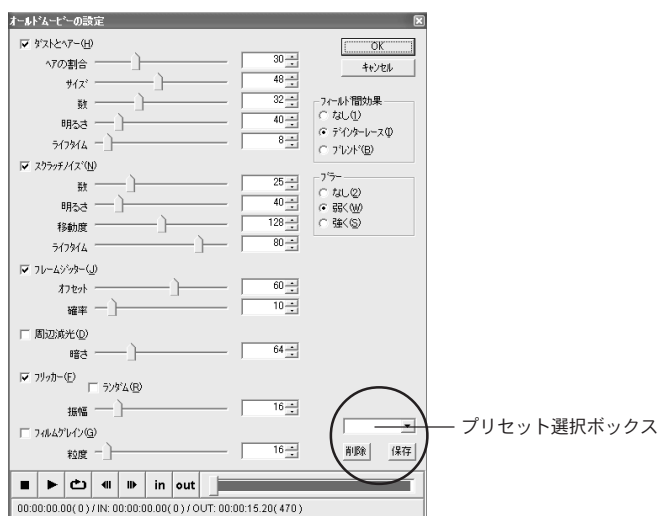
カラーバーの種類をプルダウンメニューから選択します。例えば、75/x/75/x Color Bar の場合、白のサチュレーションが75%・色味のサチュレーションが75%のカラーバーとなります。



NTSC/PAL、0 IRE Setup/7.5 IRE Setup、4:3/16:9はDV Raptorの設定で自動判別します。

■ オールドムービー

効果：フィルム風な映像にします。たとえばカラーコレクションフィルタなどと組み合わせることで、よりフィルムのな映像を作ること可能です。



【ダストとヘア】

フィルムについてのダストのようなノイズを効果に付け加える場合、チェックをつけます。曲がりが多い小さな塵がダスト、曲がりが多い小さな髪の毛のような細長いダストがヘアです。

● ヘアの割合

ダストの中のヘアの割合を設定します。スライダを右側に移動させるほどヘアが多く効果に反映されます。

● サイズ

ダストのサイズを設定します。スライダを右側に移動させるほどサイズが大きくなります。

● 数

ダストの出現の度合いを設定します。スライダを右側に移動させるほど数が多くなります。

※ 実際に表示される数の設定ではありません。

● 明るさ

ダストの明るさを設定します。スライダを右側に移動させるほど、明るくなります。

【スクラッチノイズ】

縦線状のノイズを効果に付け加える場合、チェックをつけます。

● 数

スクラッチノイズの出現の度合いを設定します。スライダを右側に移動させるほど数が多くなります。

※ 実際に表示される数の設定ではありません。

● 明るさ

スクラッチノイズの明るさを設定します。スライダを右側に移動させるほど明るくなります。

● 移動度

スクラッチノイズの左右の移動度合いを設定します。スライダを右側に移動させるほど移動量が大きくなります。

【フレームジッター】

画面が上下に揺れるジッターを効果に付け加える場合、チェックをつけます。

● オフセット

画面の振動の度合いを設定します。スライダを右側に移動させるほど揺れが激しくなります。

● 確率

振動する確率を設定します。スライダを右側に移動させるほど振動する確率が高くなります。

■ オールドムービー (※前頁の続き)

【周辺減光】

画面中央から外側にいくにつれ徐々に画面を暗くする場合、チェックをつけます。

● 暗さ

画面の暗さを設定します。スライダを右側に移動させるほど暗くなります。

【フリッカー】

画面のちらつき(明るさの強弱)を効果に付け加える場合、チェックをつけます。

● 振幅

ちらつきの度合いを設定します。スライダを右側に移動させるほど明暗の振幅が増します。

【フィルムグレイン】

画面にざらつき効果を付け加える場合、チェックをつけます。

● 粒子

ざらつく粒子の粗さを設定します。スライダを右側に移動させるほど粒子が粗くなります。

【フィールド間効果】

表示させるフィールドの設定を以下の項目から選択します。

● なし

両フィールドをインターレース表示します。

● デインターレース

偶数(Even)もしくは奇数(Odd)のフィールドを表示します。

● ブレンド

偶数(Even)と奇数(Odd)のフィールドを合成し、表示します。

【ブラー】

ぼかしを加えるかどうかの設定を以下の項目から選択します。

● なし

ぼかし効果を加えない場合、選択します。

● 弱く

弱くぼかし効果を加える場合、選択します。

● 強く

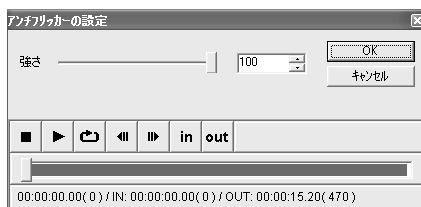
強くぼかし効果を加える場合、選択します。

【プリセット選択ボックス】

設定を保存する場合、ファイル名を入力し、[保存]をクリックします。保存した設定ファイルを呼び出す場合には、プルダウンメニュー(▼をクリック)からファイル名を選択します。保存した設定ファイルを削除する場合には、ファイル名をアクティブ状態にしてから[削除]をクリックします。

■ アンチフリッカー

効果：画面のちらつき感を抑えます。

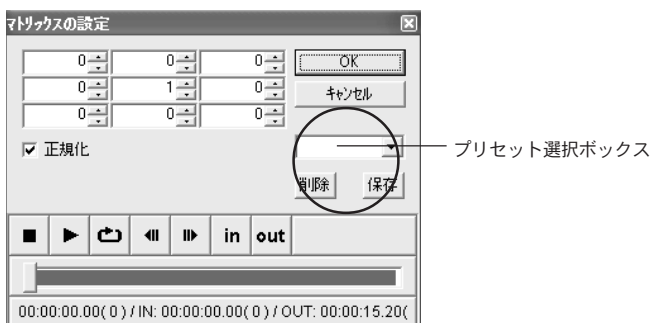


【強さ】

フリッカーを抑える強さの量を設定します。スライダを右に動かすほどちらつきを抑える効果が得られます。テレビモニタに出力した状態で確認して実際の設定を行ってください。通常は60以上の値で効果が得られます。

■ マトリックス

効果：画面のざわつき感を抑えます。



【マトリックス】

9つの数値入力フィールド（数学における行列の要素にあたる）は、3X3の9ピクセル分の色に対しての設定に該当します。設定できる数値は-255から255となります。すべてのフィールドに正の数を入力すると画面全体がぼけたようになります。

【正規化】

9つのフィールドの和で割り算を行う場合にチェックします。このことにより、極端に画像が明るくなったりするのを抑えることができます。チェックをつけた状態で、フィールドの和が0になる場合は、フィルタ処理をスルーします。

【プリセット選択ボックス】

プリセットされている設定や保存した設定を呼び出す場合は、このプルダウンメニュー（▼をクリック）から選択します。設定を保存する場合、ファイル名を入力して[保存]をクリックします。保存した設定ファイルを削除する場合には、ファイル名をアクティブ状態にしてから[削除]をクリックします。プリセットされている設定を活用して作成した設定ファイルを保存する場合は、プルダウンメニューでプリセット選択ボックスにファイル名が表示されていない状態にしてから、保存するファイル名を入力し、[保存]をクリックします。

※あらかじめプリセットされているシステム設定は削除できません。

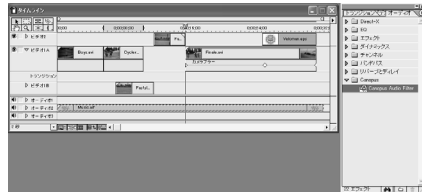
オーディオフィルタ

1 タイムラインにクリップを挿入

挿入方法についてはPremiere 付属のマニュアルをご確認ください

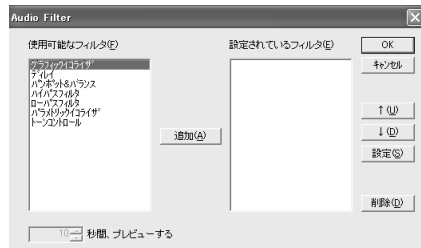
2 オーディオのウィンドウから [Canopus]-[Canopus Audio Filter] を選択しタイムライン上のオーディオトラックヘドラッグ&ドロップ

オーディオのウィンドウは、[ウィンドウ]-[オーディオエフェクトを表示]で開けます

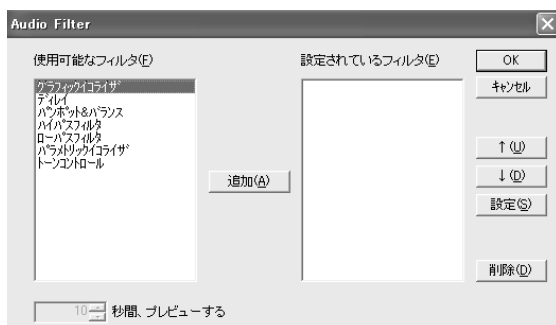


3 Audio Filter設定画面が開きますので、詳細設定後[OK]をクリック

オーディオフィルタの設定は終了です



■ オーディオフィルタ設定ダイアログ



【追加ボタン】

オーディオフィルタを使用可能なフィルタの一覧から選んで設定に追加する場合には、このボタンをクリックします。

【OKボタン】

設定した内容を有効にしてオーディオフィルタ設定ダイアログを閉じる場合には、このボタンをクリックします。

【キャンセルボタン】

設定した内容を無効にしてオーディオフィルタ設定ダイアログを閉じる場合には、このボタンをクリックします。

【↑↓ボタン】

オーディオフィルタをかける順番を入れ替える場合には、オーディオフィルタを選択してからこのボタンをクリックしてください。

【設定ボタン】

〔設定されているフィルタ〕のリストにあるオーディオフィルタの詳細を設定する場合には、オーディオフィルタを選択してからこのボタンをクリックしてください。

【削除ボタン】

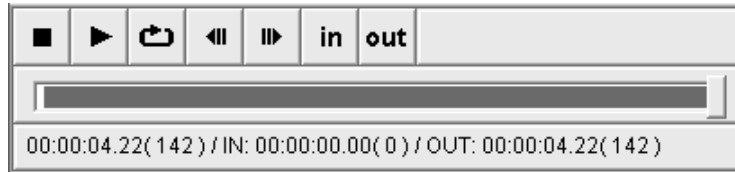
〔設定されているフィルタ〕のリストにあるオーディオフィルタを削除する場合には、削除するオーディオフィルタを選択してからこのボタンをクリックしてください。



波形の振幅が16bitオーディオで表現できる範囲を超えてしまうと、音が歪んでしまいます。この場合は「パンポット&バランス」を最初を選択し、入力レベルを音が歪まなくなる所まで下げることによって、歪みをなくすことができます。

■ プレイバックコントローラ (※ビデオフィルタ設定画面共通)

効果をかけたクリップを即座にプレビューできます。



【STOP ボタン】



再生を停止します。

【PLAY ボタン】



フィルタのかかったクリップの再生を開始します。再生中このボタンはクリップ先頭からの再生ボタンになります。

【ループ再生ボタン】



IN 点から OUT 点までを繰り返し再生します。リピート再生中、このボタンはIN点からのリピート再生ボタンになります。

【前のフレームボタン】



一つ前のフレームへ移動します。

【次のフレームボタン】



次のフレームへ移動します。

【IN 点指定ボタン】



カーソルがある位置をループのIN点に設定します。

【OUT 点指定ボタン】



カーソルがある位置をループのOUT点に設定します。

【再生位置表示スクロールバー】



現在再生されている位置がスクロールバーで表示されます。バーを直接コントロールして希望するフレームへ移動することもできます。

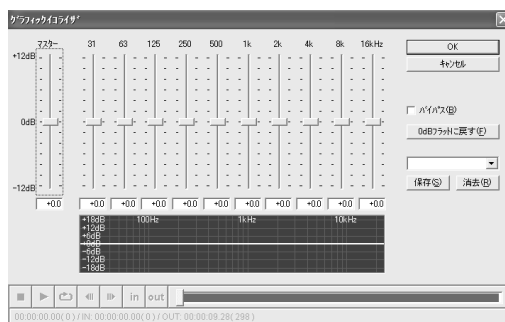
【ステータスバー】



現在編集中のクリップの情報が表示されます。

■ グラフィックイコライザ

効果：各帯域の音の強さを調整して周波数特性を調整します。



【周波数フェーダー】

各周波数のフェーダーを使用し、音の強さを設定します。フェーダー上でマウスを左ドラッグし、フェーダーを上下に移動させ設定してください。フェーダーを0dBより上側に移動すると、その帯域のレベルが上がります。設定した内容をデフォルトに戻す場合は、[0dBフラットに戻す]ボタンをクリックします。全周波数のマスターレベルを調整する場合は、[マスター]のフェーダーを使用して設定します。

【バイパス】

設定した内容を一時的に無効にして再生する場合は、チェックをつけてください。

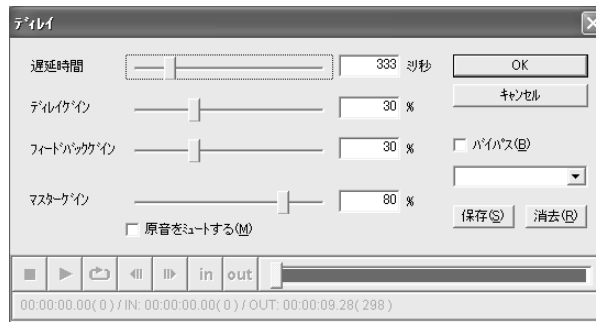
【プリセット選択ボックス】

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。新規で作成した設定を削除する場合、[消去]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は消去できません。

■ ディレイ

効果：同じ音声を時間差をつけて再生します。



【遅延時間】

フェーダーを使用し、最初に再生される音（原音）と遅れて再生される音（遅延音）との時間差を設定します。フェーダー上でマウスを左ドラッグし、フェーダーを左右に移動させ設定してください。フェーダーを右側に移動するほど時間差が生じます。

【ディレイゲイン】

フェーダーを使用し、遅延音の大きさを設定します。フェーダーを右側に移動するほどディレイ時の音の強さが強くなります。

【フィードバックゲイン】

フェーダーを使用し、遅延音の反復の強さを設定します。フェーダーを右側に移動するほど遅延音の反復が強くなります。

【マスターゲイン】

フェーダーを使用し、原音の音量を設定します。フェーダーを左側に移動するほど音の強さが弱まります。

【原音をミュートする】

このチェックボックスにチェックをつけると原音がミュートされ、遅延音のみが再生されます。ディレイゲインが 0% に設定されているときは何も聞こえなくなります。

【バイパス】

設定した内容を一時的に無効にして再生を行う場合は、チェックをつけてください。

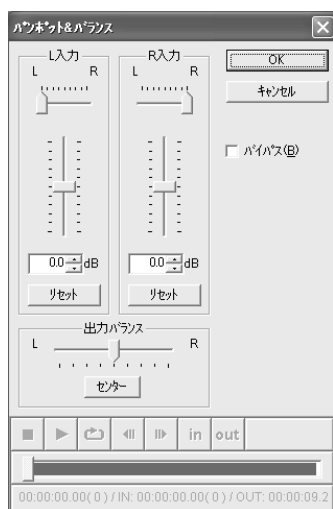
【プリセット選択ボックス】

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。新規で作成した設定を削除する場合、[消去]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は消去できません。

■ パンポット&バランス

効果：オーディオトラックのバランスを調整します。



【L入力】

Lチャンネルの音量と定位を調整します。Rチャンネルの音量や定位とあわせて調整することで、音像を移動させたり任意の位置に定位させることができます。フェーダー上でマウスを左ドラッグし、フェーダーを上下左右に移動させ設定してください。上側のスライダー(L-R)はそれぞれの入力をどちらのチャンネルに出力するかを調整するものです。設定を初期化する場合は、[リセット]ボタンをクリックします。

【R入力】

Rチャンネルの音量と定位を調整します。Lチャンネルの音量や定位とあわせて調整することで、音像を移動させたり任意の位置に定位させることができます。設定を初期化する場合は、[リセット]ボタンをクリックします。

【出力バランス】

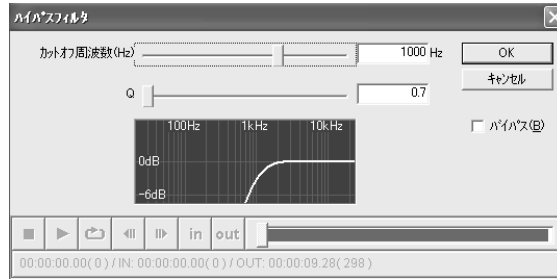
フェーダーを使用し、左右チャンネルの出力比率を調整します。センターに戻す(デフォルトに戻す)場合は、[センター]ボタンをクリックします。

【バイパス】

設定した内容を一時的に無効にして再生を行う場合は、チェックをつけてください。

■ ハイパスフィルタ

効果：特定の周波数よりも低い周波数の音をカットします。



【カットオフ周波数(Hz)】

フェーダーを使用し、カットする周波数を設定します。フェーダー上でマウスを左ドラッグし、フェーダーを左右に移動させ設定してください。フェーダーを右側に移動するほどカットされる周波数が高くなります。

【Q】

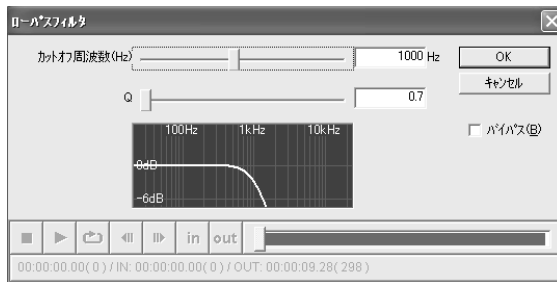
フェーダーを使用し、帯域幅を設定します。フェーダーを右側に移動するほどフィルタがきつくなります。

【バイパス】

設定した内容を一時的に無効にして再生を行う場合は、チェックをつけてください。

■ ローパスフィルタ

効果：特定の周波数よりも高い周波数の音をカットします。



【カットオフ周波数(Hz)】

フェーダーを使用し、カットする周波数を設定します。フェーダー上でマウスを左ドラッグし、フェーダーを左右に移動させ設定してください。フェーダーを右側に移動するほどカットされる周波数が高くなります。

【Q】

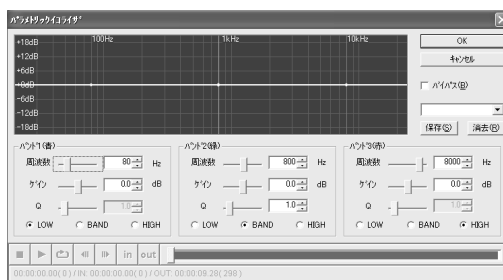
フェーダーを使用し、帯域幅を設定します。フェーダーを右側に移動するほどフィルタがきつくなります。

【バイパス】

設定した内容を一時的に無効にして再生を行う場合は、チェックをつけてください。

■ パラメトリックイコライザ

効果：周波数特性を調整します。



【共通設定】

● バイパス

設定した内容を無効にして再生を行う場合は、チェックをつけてください。

● プリセット選択ボックス

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。新規で作成した設定を削除する場合、[消去]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている定は消去できません。

【バンド 1(青)/2(緑)/3(赤)】

青、緑、赤の3つのフィルタの設定が可能です。

● 周波数

フェーダーを使用し、調整したい周波数帯域の中心周波数を設定します。この設定と Q で設定するイコライザカーブにあわせて中心周波数付近の周波数特性が変化します。フェーダー上でマウスを左ドラッグしてフェーダーを左右に移動させるか、スピンを使用して数値を上下させるか、周波数特性表示画面上にある白い点を左ドラッグして点を左右に移動させて設定してください。数値を直接入力することでも設定が行えます。

● ゲイン

フェーダーもしくはスピンを使用するか、周波数特性表示画面上にある白い点を左ドラッグし、周波数特性の変化の大きさを設定します。数値を直接入力することでも設定が行えます。+方向、-方向ともに数字が大きくなるほど周波数特性の変化が大きくなります。

● Q

BANDのラジオボタンにチェックがついている場合に、設定できます。

フェーダーもしくはスピンを使用するか、周波数特性表示画面上にある白い点を左ドラッグし、変更したい周波数特性の帯域幅を設定します。数字が大きくなるほど、変更する帯域幅が狭くなります。

● LOW

指定した周波数より低い周波数に作用します。

● BAND

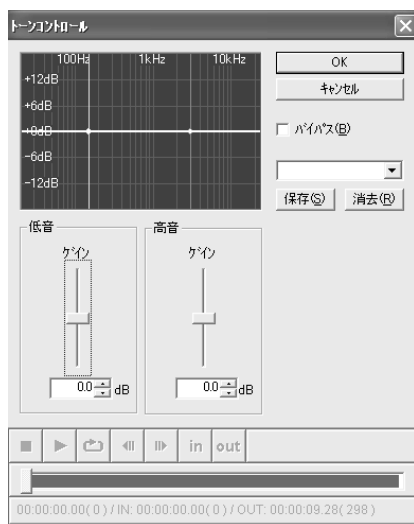
指定した周波数を中心に作用します。

● HIGH

指定した周波数より高い周波数に作用します。

■ トーンコントロール

効果：高音と低音の強弱を調整します。



【低音】

フェーダーを使用し、低音の強弱を調整します。フェーダー上でマウスを左ドラッグしてフェーダーを上下に移動させるか、スピンを使用して数値を上下させるか、周波数特性表示画面上にある白い点を左ドラッグして点を上下に移動させて設定してください。数値を直接入力することでも設定が行えます。[ゲイン]のフェーダーを上側に移動させると低音が強調されます。

【高音】

フェーダーもしくはスピンを使用するか、周波数特性表示画面上にある白い点を左ドラッグして高音の強弱を調整します。数値を直接入力することでも設定が行えます。[ゲイン]のフェーダーを上側に移動させると高音が強調されます。

【バイパス】

設定した内容を一時的に無効にして再生を行う場合は、チェックをつけてください。

【プリセット選択ボックス】

プリセットされている設定や、保存しておいた設定を呼び出す場合、このプルダウンメニューから選択します。設定を保存する場合、[保存]ボタンをクリックします。新規で作成した設定を削除する場合、[消去]ボタンをクリックします。

※ システムがデフォルトで持っている設定は消去できません。



第6章 出力

この章ではDVRaptor-RTでPremiere 6.0を使用したファイル保存の方法を紹介します。

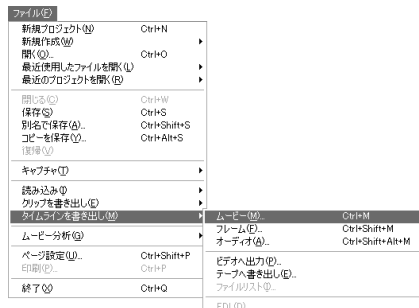
- ハードディスクに保存
- DV テープに保存

ハードディスクに保存

ムービー書き出し設定

編集したムービーはパソコンで再生できるムービー形式に書き出すことができます。

- 1** [ファイル]メニューから[タイムラインを書き出し]-[ムービー]を選択

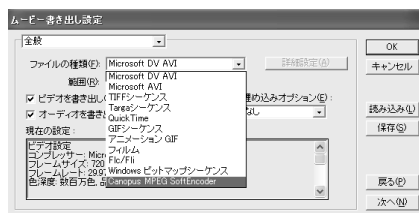


- ## 2 保存画面の中の[設定]をクリック

[ムービー書き出し設定]画面が表示されます



- 3** [ムービー書き出し設定]画面の中
の[ファイルの種類]から保存する形
式を選択



- #### 4 詳細を設定後[OK]をクリック

- 5** [ムービーを書き出し]画面に戻りますので、ファイル名を入力後、[保存]をクリック



- 6 ムービーが書き出され保存されます

MPEGファイルに変換

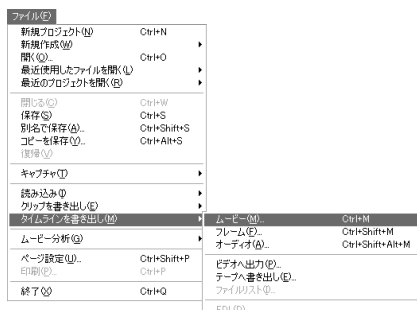
MPEGソフトエンコーダを使用してタイムラインをMPEGファイルに変換します。変換するタイムラインにタイトルおよびトランジションの設定を行っている場合は、あらかじめプレビュー作業を行ってください。

[ムービー書き出し設定][キーフレームとレンダリング][フィールド]を選択し、[偶数フィールドから]に設定してください。



[キーフレームとレンダリング]の設定ダイアログは、プロジェクト設定の中にもあります。プロジェクト設定側の設定を変更しても、上記の動作に効果は反映されませんのでご注意ください。[ファイル][タイムラインを書き出し][ムービー]を指定し、[設定]をクリックした時に表示されるダイアログで設定してください。

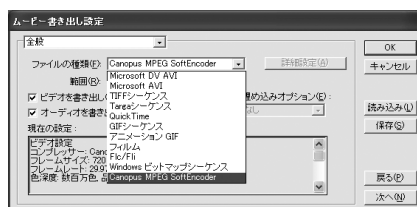
- 1 [ファイル]メニュー-[タイムラインを書き出し]と進んで、[ムービー]を選択



- 2 [設定]をクリック



- 3 [全般設定]-[ファイルの種類]から [Canopus MPEG SoftEncoder]を選択



- 4 [ビデオ設定]-[圧縮形式]が [Canopus MPEG Video NTSC]になっていることを確認し、[OK]をクリック



5

[保存]をクリック



6

[MPEG]タブをクリックし、変換するMPEG形式を選択

- MPEG1 システムストリーム

ビデオとオーディオを多重化して1つのファイルに記録します

- MPEG1 エレメンタリストリーム

ビデオとオーディオをエンコードしてそれぞれ別個のファイルとして同時に記録します。[映像]もしくは[音声]を指定することでビデオまたはオーディオを単独でエンコードできます

- MPEG2 プログラムストリーム

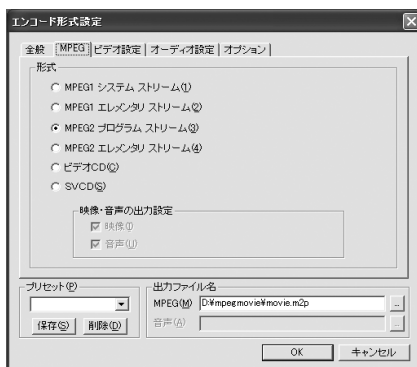
ビデオとオーディオを多重化して1つのファイルに記録します

- MPEG2 エレメンタリストリーム

ビデオとオーディオをエンコードしてそれぞれ別個のファイルとして同時に記録します。[映像]もしくは[音声]を指定することでビデオまたはオーディオを単独でエンコードできます

- ビデオ CD

ビデオ CD 形式に準拠した MPEG1 ファイルを作成します



- SVCD

スーパービデオ CD 形式に準拠した MPEG ファイルを作成します

- プリセット

設定内容を保存する場合、テキストフィールドにファイル名を入力し、[保存]をクリックします。設定内容を読み出す場合は[▼]をクリックし、ファイル名を選択してください。保存した設定内容を削除する場合は、[削除]をクリックします



Video CD形式のファイルを出力する場合は、[ムービー書き出し]画面の[設定]をクリックし、オーディオのレートを44100Hzに設定してください。

7

[ビデオ設定]タブをクリックし、映像関連を設定

- 基本設定

ビデオデータのビットレートと符号化形式を設定します。ビデオビットレートは400bps単位で設定します。400bps単位で指定しなかった場合は自動的に400bps単位の設定値に変更されます。ビットレートを高くすると画質は良くなりますが、ファイルサイズが大きくなります。ビデオデータの符号化形式はCBR、VBRのいずれかに設定します。VBRを選択した場合、[ビットレート]は平均ビットレートの設定になります。VBRを選択した場合のみ、最大ビットレート（400bps単位）も同時に設定することができます

- GOPパターン

GOPパターンをIフレーム（Iピクチャのみで構成されるGOP）、IBBP（I/B/Pの3つのピクチャから構成されるGOP）のいずれかに設定し、以下のパラメータを設定することができます

- ピクチャ枚数

GOP内に含まれるピクチャ枚数を1～30の範囲で設定します。Iフレーム選択時にはピクチャ枚数は1に固定されます

- 周期の自動設定

IもしくはPピクチャが現れる周期を自動設定します。Iフレーム選択時には周期は1に固定されます



- 周期

周期の自動設定にチェックをつけていない場合に設定できます。IもしくはPピクチャが現れる周期を1～3の範囲で設定します。Iフレーム選択時には周期は1に固定されます

- Closed GOPを使用する

GOP内の画像が他のGOPから独立して再生可能なことを示すClosed GOPフラグを設定します

- プロファイルとレベル

プロファイルとレベルを設定します。作成するファイルの種類がMPEG1の場合は表示されません

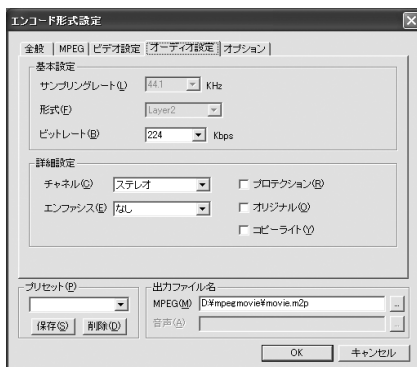
- 画像サイズ

画像サイズを設定します

8

[オーディオ設定]タブをクリックし、音声関連を設定

- ・ サンプルレート
オーディオデータのサンプルレートが表示されます
- ・ 形式
オーディオデータのデータ形式を設定します
- ・ ビットレート
オーディオデータのビットレートを設定します。ビットレートを高くすると音質は良くなりますが、ファイルのサイズが大きくなります
- ・ チャンネル
- ・ ステレオ
左右の位相が比較的似ている場合に選択します
- ・ ジョイント
左右の位相がほとんど同じ場合に選択します
- ・ デュアル
左右の位相が大きく異なる場合に選択します
- ・ モノラル
モノラルにする場合に選択します
- ・ エンファシス
エンファシスエンコードを行う場合に設定します。再生に使用するシステムとの互換性のための設定です。通常は設定を行う必要はありません



- ・ プロテクション
CRC エラーの検出が行えるファイルを作成する場合にチェックをつけます。ビデオ CD を選択している場合は、チェックをつけないでください。MPEG2の場合は、チェックをつけてください
- ・ オリジナル
オリジナルビットをつけたオーディオファイルを作成する場合にチェックをつけます。このデータがコピーではなくオリジナルデータであることを示します
- ・ コピーライト
著作権保護情報をつけたファイルを作成する場合にチェックをつけます。オリジナルで創作したデータ以外にはチェックをつけないでください

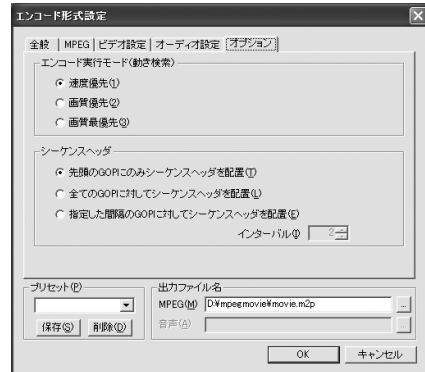


[ムービー書き出し設定]—[オーディオ]のレートが設定したサンプルレートが有効になるため、このパラメータ設定画面では、サンプルレートの変更は行えません。サンプルレートは、あらかじめ設定しておいてください。

9

[オプション]タブを選択クリックし、エンコードおよびシーケンスヘッダ関連を設定

- ・エンコード実行モード
エンコード時のモードを選択します
- ・速度優先
変換速度を早くするように最適化を行いエンコードします
- ・画質優先
画質を優先した最適化を行いエンコードします。変換に[速度優先]のおおよそ倍かかります
- ・画質最優先
画質を最優先した最適化を行いエンコードします。変換に[速度優先]のおおよそ3倍かかります
- ・シーケンスヘッダ
シーケンスヘッダの間隔を設定します
- ・先頭のGOPにのみシーケンスヘッダを配置
ビデオストリームの先頭にのみシーケンスヘッダを挿入します。すべてのビデオシーケンスは、先頭から再生されることとなります

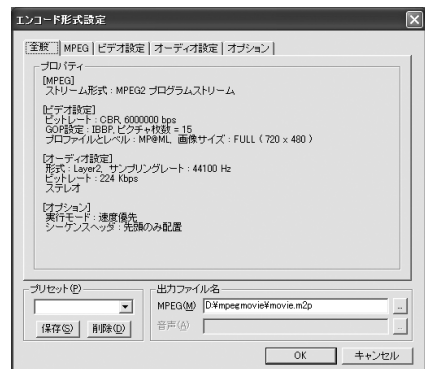


- ・全てのGOPに対してシーケンスヘッダを配置
各GOPの先頭にシーケンスヘッダを挿入します。ランダムアクセスの効率、最大限になります
- ・指定した間隔のGOPに対してシーケンスヘッダを配置
シーケンスヘッダがGOPヘッダの前に挿入される間隔をインターバルの項目で指定します。指定した数値が小さいほど、ランダムアクセス効率は上がります

10

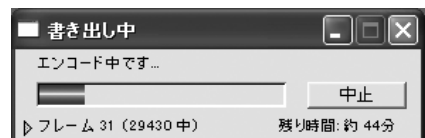
[全般]タブをクリックし、設定内容を確認してテキストフィールドに変換後に作成されるファイル名を入力

設定後、[OK]をクリックします



11

変換が開始します



6

DV テープに保存

DVテープに録画する

接続されているDV カメラに直接ムービーを録画することができます。

保存する前にDV カメラがパソコンに正しく接続されていることを確認してください。

- 1 [ファイル]メニューから[タイムラインを書き出し]-[テープへ書き出し]を選択

- 2 [テープへ書き出し]画面で詳細を設定



- 3 詳細設定後[録画]をクリック

DV デッキへ録画されます

録画内容を確認する

DV テープへの録画が終了したら、必ずテープを再生して内容を確認してください。

- 1 DV再生装置を巻き戻す

デッキコントロールを使って頭出しをします

- 2 録画内容を確認

内容の飛びがないか、ドロップアウトがないかを確認します

- 3 ハードディスクドライブの内容をすべて消去

これで次の編集作業に備えることができます



第7章

APPENDIX

・用語解説

用語解説

■ YUVとは

輝度情報（Y）と輝度-青[U]・輝度-赤[V]の2つの色差情報を使って色を表現する方法をYUVといいます。色の表現には加法混色の三原色であるRGB（Red、Green、Blue）をよく使用しますが、色の变化より明るさに対して人間の視覚は敏感である特性を利用してビデオの世界では明るさの要素と色の要素に分けた形で色を表現します。

■ ルミナンスとは

ルミナンスは、画像の明るさを制御しています。ルミナンスはYUVのYにあたります。

■ クロミナンスとは

クロミナンスは、画像の色相と彩度を制御しています。クロミナンスはYUVのU、Vにあたります。

■ クロマキーとは

クリップの合成を行う際に、色の違いを利用して色信号からキーを作成します。この作成したキーをクロマキーといいます。クリップ中の透明にして抜き出す色(もしくは色の範囲)ということになります。たとえばブルースクリーンを背景にした人物の人物部分だけを切り抜く時に使用します。

■ キーカラーとは

色信号から抜き出したキーとなる色です。

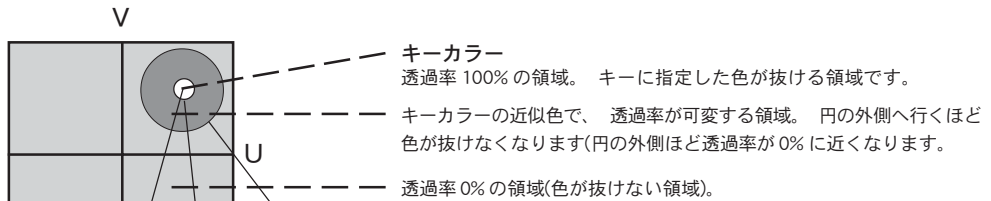
■ キャンセルカラーとは

キーカラー以外の部分との境界を補正する色です。たとえばブルースクリーンを背景にした人物の人物部分だけを切り抜いた場合、体の輪郭部分がキーカラーで変色することがあります。この場合、キャンセルカラーを設定し、調整することで変色した部分を取り除くことができるようになります。

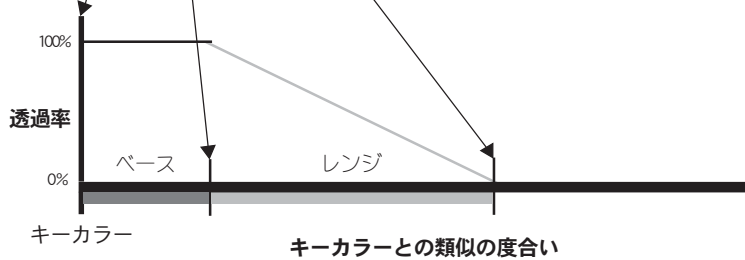
■ キーカラー

キーカラー、ベース、レンジの関係をU(横軸)、V(縦軸)の色の平面図で説明すると図1のようになります(YUVに関しては前頁参照)。図2では縦軸は[透過率]、横軸は[キーカラーとの類似の度合い]を意味しています。右側ほど色の違いが大きくなります。

● 図1



● 図2

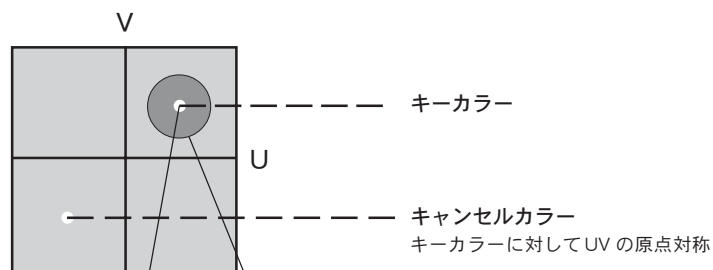


※ クロマキーとクロミナンスの説明の箇所に出てくる[ベース]と[レンジ]に対応しています。

■ キャンセルカラー

キャンセルカラーを簡単に図にすると図1、2のようになります。図1では縦軸は[V]、横軸は[U]を意味しています。図2では縦軸は[透過率]、横軸は[キーカラーとの類似の度合い]を意味しています。右側ほど色の違いが大きいです。

● 図1



● 図2

