Premiere Edit プラグイン

ユーザーズマニュアル

V1.0J



「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、弊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、弊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、ディスアッセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、Canopus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) MS、Windowsは米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。また、その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

表記について

本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、ディスクに添付のテキストファイルも 必ずお読みください。

本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。 本書は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かれています。特に記載の無い操作につい ては、一般的なパソコンの操作と同じように行ってください。

本書ではMicrosoft[®] Windows[®] operating system、Microsoft[®] Windows NT[®] operating systemおよびMicrosoft[®] Windows[®] 2000 operating systemをWindows、Windows NT、Windows 2000と表記します。

! 警告

健康上のご注意

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

著作権について

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

> Premiere Edit プラグイン ユーザーズマニュアル Version 1.0J September 27 ,2000 Copyright © 2000 Canopus Co., Ltd. All rights reserved.

目次

第1章 確認	1
1. はじめに	. 2
1-1.使用許諾契約書について	. 2
1-2.ご使用に当たっての留意事項	. 2
2.動作環境の確認	. 3
2-1.パソコン本体について 必要な動作環境	. 3 . 3
2-2. 対応 0S 環境	. 3
 3. 制限・注意事項その他 インストールおよび使用時のご注意 Video Filter(ビデオフィルタ) Chromakey(クロマキー) Picture in Picture (ピクチャー イン ピクチャー) Title Motion Filter(タイトルモーションフィルタ) リアルタイム可能性の再評価について テープへ出力(SyncRec)について 第2章 インストール 	4 4 4 5 5 5 5 5 7
1.インストールの準備	. 8
2.アンインストール	. 9
3.インストール	11
第3章 基本操作1	7
1.Premiere Edit プラグインについて	18

2. 用語解説
YUVとは19
ルミナンスとは19
クロミナンスとは19
クロマキーとは19
キーカラーとは
キャンセルカラーとは
3.Premiere Edit プラグインの使い方 22
Premiere 5.1xの起動時について22
ビデオフィルタの使い方24
ルミナンスキーの使い方(ビデオトラックでの使用)
ルミナンスキーの使い方(効果トラックでの使用)
クロマキーの使い方(ビデオトラックでの使用)
クロマキーの使い方(効果トラックでの使用)
ピクチャーインピクチャーの使い方(ビデオトラックでの使用)36
ピクチャーインピクチャーの使い方(効果トラックでの使用)
オーディオフィルターの使い方41
タイトルモーションフィルターの使い方
トランジションの使い方46

ビデオフィルタ設定ダイアログ	1.ビデオフィルタ	50
プレイバックコントローラ 5 ノイズ 5 プレンド 5 ブラー 5 高品位ブラー 5 カラーコレクション 5 エンボス 5 線画 5 マージ 6 モザイク 6 モーションプラー 6 矩形 6	ビデオフィルタ設定ダイアログ	50
ノイズ	プレイバックコントローラ	51
ブレンド 53 ブラー 54 高品位ブラー 54 カラーコレクション 55 エンボス 56 線画 55 マージ 60 モノトーン 61 モザイク 62 矩形 63	ノイズ	52
ブラー 54 高品位ブラー 54 カラーコレクション 55 エンボス 55 線画 55 マージ 66 モゾイク 67 矩形 61	ブレンド	53
高品位プラー	ブラー	54
カラーコレクション 55 エンボス 55 線画	高品位ブラー	54
エンボス	カラーコレクション	55
線画	エンボス	59
マージ	線画	59
モノトーン	マージ	60
モザイク	モノトーン	61
モーションプラー	モザイク	61
矩形	モーションブラー	62
	矩形	63
シャープ60	シャープ	66
ソフトフォーカス	ソフトフォーカス	66

クロミナンス 67 単色 73 カラーバー 73 オールドムービー 74 アンチフリッカー 76 マトリックス 77
2. ルミナンスキー
3. クロマキー
4. ピクチャーインピクチャー
5.オーディオフィルタ 96 オーディオフィルタ設定ダイアログ 96 グラフィックイコライザ 97 ディレイ 98 パンポット&バランス 99 ハイパスフィルタ 100 ローパスフィルタ 101 パラメトリックイコライザ 102 トーンコントロール 104
6. $ F = \sum i = \sum i = i = i = i = i = i = i = i$

7.タイトルモーションフィルタ	. 122
エフェクトの種類	123
8.設定ファイルのバックアップ	. 126
PinP の設定ファイル	126
ビデオフィルタの設定ファイル	126
オーディオフィルタの設定ファイル	126

第5章 DVRex-RTの新機能 127

1.DVRex-RTの新機能12	28
クリップレンダリング1	28
オートフィットインサート1	30
MPEG プレイバックコントローラ1	31

Premiere Edit Plug-in



この章では、Premiere Editプラグイン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
- ・ 動作環境の確認
- ・ 制限・注意事項その他

1. はじめに

1-1. 使用許諾契約書について

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、下記弊社テクニカルサポートまでご連絡ください。

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。

カノープステクニカルサポート 電話: 078-992-6830 (月曜~金曜 10:00 ~ 12:00/13:00 ~ 17:00 土日祝日および弊社指定休日を除く) FAX: 078-992-2998

1-2. ご使用に当たっての留意事項

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

2. 動作環境の確認

本製品をお使いいただく前に、Premiere Edit プラグインをインストールしてお使いいただけるパソコン本体環境を確認してください。

2-1. パソコン本体について

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

必要な動作環境

本製品をお使いいただくために最低限必要な環境です。

- ・DVRex-RT(DVRex-M1+RT-Engine)を装着済みかつ正常動作している PC/AT 互換機
- Adobe Premiere 5.1c

2-2. 対応 0S 環境

マイクロソフト Windows NT 4.0日本語版+サービスパック5以降

マイクロソフト Windows 2000 日本語版

Windows 2000 にサービスパックを導入した環境でも動作します。

3. 制限・注意事項その他

本製品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 5.1J)に Prem50.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)

モーションプラーは、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、モーションプラーを設定後、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 リックし 表示されるメニューで [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ー内に登録 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。

- 矩形フィルターの内側にカラーバーフィルターを入れる場合は、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プラーを選択し、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 」はサポートしていません。

Chromakey($D \Box \nabla = -$)

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

著作権上、個人的又は家庭内において著作物を使用する目的で複製をする場合を 除き、その他の複製あるいは編集等が著作権を侵害することがあります。収録媒 体等に示されている権利者、放送、送信、販売元または権利者団体等を介するな どの方法により、著作者・著作権者から許諾を得て複製、編集等を行う必要があ ります。

他人の著作物を許諾無く複製または編集して、これを媒体に固定して有償・無償 を問わず譲渡すること、またはインターネット等を介して有償・無償を問わず送 信すること(自己のホームページの一部に組み込む場合も同様です)は、著作権 を侵害することになります。

本製品を使用して作成・複製・編集される著作物またはその複製物につきまして は弊社は一切責任を負いかねますので予めご了承ください。 Premiere Edit Plug-in



この章では、Premiere Edit プラグインのインストール方法について説明します。

- ・インストールの準備
- ・インストール
- ・アンインストール

1. インストールの準備

RT Engine用ドライバおよびRT Engine専用DVRexアプリケーション(Premiere Edit プラグイン収録)のインストールを行う前に以下の事項をご確認ください。 Windows NT 4.0環境でご使用の場合、ドライバはアプリケーションのインス トールと同時に行います。

インストールおよび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。 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。

🕮 ポイント

Windows NT 4.0/Windows 2000 環境ヘインストールする場合、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)でログオンしてくださ い。システムの変更を行えないユーザー IDでは、インストール作業は行えません。 Windows NT 4.0環境では、サービスパック5以降をあらかじめインストールし ておいてください。Windows NT 4.0+サービスパック4環境でお使いの場合は、 サービスパック5以降をインストールするか、Intel(R) Streaming SIMD Extensions Driverのインストール(Windows NT 4.0+サービスパック5以降の環 境でお使いの場合は、インストールは不要)を行ってください。

DVRex のアプリケーションをインストールしている場合は、現在お使いのDVRex アプリケーションをアンインストール後に、最新のRT Engine 用ドライバおよび RT Engine 専用 DVRex アプリケーションのインストールを行ってください。

QuickTime 4より古いバージョンをご使用の場合は、DVRex 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。

DVRex アプリケーションのインストール後に MPEG2 Module もしくは弊社製 MVR-D2000 の追加装着を行った場合は、現在使用中のアプリケーションのアンインス トールをまずはじめに行ってください。アンインストール後に DVRex アプリケー ションの再インストールを行うようにしてください。

MVR-D2000のドライバおよびアプリケーション(Ver.3.1以降必須)のインストールは、DVRex アプリケーションのインストール前に行うようにしてください。 DVRex アプリケーションより後にインストールを行った場合、MPEG に関する機能 はご使用いただけません(MPEG2 Moduleも装着されていない場合)。

<u>2. アンインストール</u>

[削除]

アプリケーションのアップデートを行う場合は、必ず現在使用しているアプ リケーションを以下の手順でアンインストールしてから、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。



- 9 -

アンインストールを行うためのオプションです。



- $(\mathbf{5})$ メンテナンス完了のメッセージが 表示されます。 → [完了]をクリックしてください。 → 手順2のウィンドウに戻りますの
 - で[OK]をクリックしてください。

Antoiner Inning of the interactive for table
CENT TO COL

以上でアンインストール作業は終了です。

2:31 109

3. インストール

本アプリケーションをインストールすることで、RexEdit の機能であるト ランジション、ビデオフィルタなどをAdobe Premiere 5 1c 上でリアル タイムにて使用できるようになります。DVRex アプリケーションの旧バー ジョンがインストールされている場合は、旧バージョンのアンインストー ル後に、本インストール作業を行っていただく必要があります。また、 Adobe Premiere 5.1c があらかじめインストールされている必要があり 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。



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』を起動してください。 ※ ここではダウンロードファイルを解凍したファイ ルガ C:¥DVRex-RT フォルダにあるものとして説明し ています。 C: ¥DVREXRTフォルダを開いてくださ い。 $(\mathbf{3})$ [DVRex]フォルダ内の[SETUP. EXE]を (b) Sour-FT half-orthog half-orthogonal Contract Contr ダブルクリックしてください。 19 → インストール作業についてのダイ 44288 アログガ表示されます。





⑦ DV DOCKの接続形態を選択し、[次へ] をクリックしてください。

Provide and the second		£
r HSRATS F HSRATS		
	-1854 Ar-187	tos.

1810

141.90 NO





🕮 ポイント

MediaStudio Plug-inをインストールする場合には「MediaStudio Pro 5.xJ/ 6.x」を、Premiere RT Plug-inをインストールする場合には「Premiere 5.1c」 をあらかじめインストールしておいてください。アプリケーションのインストー ル後に「MediaStudio Pro 5.xJ/6 xJ」、「Premiere 5.1c」のインストールを行っ た場合は、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。







※ リリースノート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、ご使用いただ く前には必ずお読みください。



1

CENT TOTAL POLE



→ [はい、直ちにコンピュータを再起動します。]のラジオボタンを チェックし、[0K]をクリックしてく ださい。



以上でアプリケーションのインストール作業は終了です。

Premiere Edit Plug-in

第3章 基本操作

この章ではPremiere Editプラグインの基本的な使用方法について説明します。 各設定項目についての詳細は第4章をご参照ください。

各機能の制限・注意事項については、p.4~5もあわせてお読みください。

- ・Premiere Edit プラグインについて
- ・用語解説
- ・Premiere Edit プラグインの使い方

□ バッファリングプレイバック機能
 [SHIFT]キーを押しながら[再生]ボタン、[ループ再生]ボタン、[アウトポイントまで再生]ボタンのいずれかを押すと、バッファリング(バッファにデータを蓄積する)完了後に、再生を開始します。

1.Premiere Edit プラグインについて

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。

ビデオフィルタについて

カラーコレクション、シャープ、線画、エンボス、モザイク、ノイズ、モノトーン、プラー、モーション プラーなどの多彩なビデオフィルタが使用可能になります。また、フィルタは何種類かを組み合わせて使 用することができ、組み合わせて作成したフィルタの設定を保存することも可能です。

ルミナンスキーについて

輝度の値を使用して抜き出した画像を合成します。ルミナンスキー設定時は、高品位な透過処理、ソフト エッジ処理を行うことでプロフェッショナルなコンポジティング処理が可能になります。 ピクチャーイ ンピクチャーとの併用で、自由なサイズ、位置にキーイングする映像を重ねることができます。イン・ア ウト時のディゾルプエフェクトや、透過率のキーフレーム指定も可能です。

クロマキーについて

色成分(UV+輝度Y)を使用して抜き出した画像を合成します。内部YUV4:4:4で処理しているため輪郭の 美しいキーイングが行えます。オートフィット設定によって手軽にキーイングできます。また、オート フィットの追従機能により、キーイングしたい色の若干の変化にも追従させることができます。4つある 設定モード(カラーピッカー/楕円/扇/矩形)からいずれか1つを選択して設定します。

ピクチャーインピクチャーについて

画像の上に子画面を重ねて表示します。ピクチャーインピクチャー(PinP)では、高度な補間技術によっ て元画像のクオリティを保ちつつ、大きさや位置、イン・アウト時のエフェクトや、エッジ、シャドーの 設定を映像を確認しながら行うことができます。PinP画面にビデオフィルタを使用することもできます。

オーディオフィルタについて

L, Rチャンネルバランスの設定や、ディレイ、パンポット&バランスのほか、音声データの周波数成分 ごとにレベル調整ができるグラフィックイコライザ設定も可能です。フィルタは組み合わせて使用するこ とができます。

トランジションについて

RexEditの高品位トランジションをリアルタイムでご使用いただけます。高度な補間処理やサブピクセル レンダリング、アンダースキャンにも対応したトランジション処理により、美しい編集結果が得られます。

タイトルモーションフィルタについて

従来、タイトルメニューでしかご使用いただけなかったRexEditのTitle Motion Filter機能をPremiere上ではどのクリップでも使用可能となります。

2. 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、色の変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。

Premiere Filter プラグインでのキーカラー、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いことになります。

図 1



クロマキーとクロミナンスの説明の箇所で出てくる[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。

Premiere Filter プラグインでの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[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こ とになります。

図 1



3.Premiere Edit プラグインの使い方

Premiere 5.1cの起動時について



プロジェクトの設定は DVRex NTSC/DVRex NTSC 16X9/DVRex PAL/DVRex PAL 16X9 のいづれかから選択してください。

手順 の画面に戻りますので、[再生 設定]をクリックしてください。

85-81 (21-82)



[プレビューをモニターに出力する]

外部接続機器(モニター等)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。

[バッファーステータスを表示]

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 準拠)/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 準拠)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 準拠)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。

手順の画面に戻りますので、[OK] をクリックしてください。編集画面 が起動します。

THEY.	2		
day-replaced	10 T 10	particular (10.00
942-0-030 [117	× .	ALREY	
MARTO 11-11	NX-DRDP-F 3)	MALES.
45/4/8			440
BRIE AND AND A LONG	CORPORE THE OWNER		
Day Spice W 105			
2.7 GB Services			85.0
beer ensembles of the	-		128.448

ビデオフィルタの使い方

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[フィルタ]を選択 してください。



[フィルタ]画面が開きますので、[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。

A DESCRIPTION OF A DESC	- 10
	-
and the second s	-
di <u>se s</u> e se	
198724	

[Video Filter]画面が開きますので、 [使用可能なフィルタ]一覧から使用 するVideo Filterを選択し、[追加] をクリックしてください。



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] をクリックしてください。

[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。



ビデオフィルタの設定を決定する場 合は、[OK]をクリックします。 ビデオフィルタを組み合わて使用す る場合は、一覧からさらにVideo Filterを選択し、[追加]をクリック します(手順 を繰り返す)。 ビデオフィルタの設定後に詳細設定 を変更する場合は、[設定されている フィルタ]から変更するフィルタを 選択し、[設定]をクリックします。



........................

[フィルタ]画面に戻りますので、 [OK]をクリックするとビデオフィル タの設定は完了です。

[Video Filter]画面に戻る場合は、 [編集]をクリックします。 設定したビデオフィルタ設定を無 効にする場合は、[適用]一覧から [Canopus Video Filter]を選択 し、[削除]をクリックして[OK]をク リックします。



💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うこ とができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリング(オーディオ・ 非リアルタイム部分はレンダリングが必要)を行います。

以上でビデオフィルタの設定は終了です。

ルミナンスキーの使い方(ビデオトラックでの使用)

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[ビデオ] - [透明 度]を選択してください。

[透明度]はビデオ2トラック以降にしか設定でき ません。



[透明度設定]画面が開きますので、 キーの種類一覧から[アルファチャ ネル]を選択し、[OK]をクリックして ください。

[反転キー]はサポートしておりませんので、 チェックをつけた場合でも設定は反映されません。



タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[フィルタ]を選択 してください。



[フィルタ]画面が開きますので、[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。



[Video Filter]画面が開きますので、 [Luminance key]をクリックしてくだ さい。



[ルミナンスキーの設定]画面が開き ますので、詳細設定後[OK]をクリッ クします。



ルミナンスキーの設定を決定する場 合は、[0K]をクリックします。

ルミナンスキーの設定後に設定内 容を変更する場合は、[Setup(1)]を クリックします。



[フィルタ]画面に戻りますので、 [OK]をクリックするとルミナンス キーの設定は完了です。 [Video Filter]画面に戻る場合は、 [編集]をクリックします。 設定したルミナンスキーの設定を 無効にする場合は、[適用]一覧から

[Canopus Video Filter]を選択 し、[削除]をクリックして[OK]をク リックします。



□□ ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上でビデオトラックへのルミナンスキーの設定は終了です。

ルミナンスキーの使い方(効果トラックでの使用)

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

効果のウィンドウから[Canopus Luminancekey]を選択し、タイムラ イン上の効果のトラックへドラッグ &コピーします。



効果のトラック(効果をかける部分) 上で、右クリックします。メニュー から[効果設定]を選択してください。



[ルミナンスキーの設定]画面が開き ますので、詳細設定後[OK]をクリッ クします。



手順の画面に戻ります。

[ルミナンスキーの設定]画面に戻 る場合は、手順を行います。 設定したルミナンスキーの設定を 無効にする場合は、手順で表示 されるメニューから[クリア]を選 択します。

💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上で効果トラックへのルミナンスキーの設定は終了です。
クロマキーの使い方(ビデオトラックでの使用)

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[ビデオ] - [透明 度]を選択してください。

[透明度]はビデオ2トラック以降にしか設定でき ません。



[透明度設定]画面が開きますので、 キーの種類一覧から[アルファチャ ネル]を選択し、[OK]をクリックして ください。

[反転キー]はサポートしておりませんので、 チェックをつけた場合でも設定は反映されません。



タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[フィルタ]を選択 してください。



[フィルタ]画面が開きますので、[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。



[Video Filter]画面が開きますので、 [Chromakey]をクリックしてください。



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



クロマキーの設定を決定する場合 は、[0K]をクリックします。

クロマキーの設定後に設定内容を 変更する場合は、[Setup(2)]をク リックします。



••••••

[フィルタ]画面に戻りますので、 [OK]をクリックするとクロマキーの 設定は完了です。

[Video Filter]画面に戻る場合は、 [編集]をクリックします。 設定したクロマキーの設定を無効 にする場合は、[適用]一覧から [Canopus Video Filter]を選択 し、[削除]をクリックして[OK]をク リックします。



💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上でビデオトラックへのクロマキーの設定は終了です。

クロマキーの使い方(効果トラックでの使用)

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

効果のウィンドウから[Canopus Chromakey]を選択し、タイムライ ン上の効果のトラックへドラッグ& コピーします。



効果のトラック(効果をかける部分) 上で、右クリックします。メニュー から[効果設定]を選択してください。



[クロマキーの設定]画面が開きます ので、詳細設定後[0K]をクリックし ます。



手順の画面に戻ります。

[クロマキーの設定]画面に戻る場

合は、手順 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 で表示され

るメニューから[クリア]を選択し

ます。

💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上で効果トラックへのクロマキーの設定は終了です。

ピクチャーインピクチャーの使い方(ビデオトラックでの使用)

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[ビデオ] - [透明 度]を選択してください。

[透明度]はビデオ2トラック以降にしか設定でき ません。



[透明度設定]画面が開きますので、 キーの種類一覧から[アルファチャ ネル]を選択し、[OK]をクリックして ください。

[反転キー]はサポートしておりませんので、 チェックをつけた場合でも設定は反映されません。



タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[フィルタ]を選択 してください。



[フィルタ]画面が開きますので、[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。



[Video Filter]画面が開きますので、 [P in P]をクリックしてください。



[ピクチャーインピクチャー]の設定 画面が開きますので、詳細設定後 [0K]をクリックしてください。

[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。



ピクチャーインピクチャーの設定を 決定する場合は、[OK]をクリックし ます。

ピクチャーインピクチャーの設定 後に設定内容を変更する場合は、 [Setup(3)]をクリックします。



[フィルタ]画面に戻りますので、 [OK]をクリックするとピクチャーイ ンピクチャーの設定は完了です。 [Video Filter]画面に戻る場合は、 [編集]をクリックします。 設定したピクチャーインピク チャー設定を無効にする場合は、 [適用]一覧から[Canopus Video Filter]を選択し、[削除]をクリッ クして[OK]をクリックします。



💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上でビデオトラックへのピクチャーインピクチャーの設定は終了です。

ピクチャーインピクチャーの使い方(効果トラックでの使用)

...................................

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

効果のウィンドウから[Canopus Picture in Picture]を選択し、タイム ライン上の効果のトラックへドラッ グ&コピーします。



効果のトラック(効果をかける部分) 上で、右クリックします。メニュー から[効果設定]を選択してください。



[ピクチャーインピクチャーの設 定]画面が開きますので、詳細設定 後[OK]をクリックします。



手順の画面に戻ります。

[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 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 で表示されるメニューから [クリア]を選択します。

💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上で効果トラックへのピクチャーインピクチャーの設定は終了です。

オーディオフィルタの使い方

タイムラインにクリップを挿入しま す。挿入方法はPremiere付属のマ ニュアルをご確認ください。

タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[フィルタ]を選択 してください。



[フィルタ]画面が開きますので、[適 用可能]一覧から[Canopus Audio 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。



[Audio Filter]画面が開きますので、 [使用可能なフィルタ]一覧から使用 するAudio Filterを選択し、[追加] をクリックしてください。



選択されたオーディオフィルタの設 定画面が開きますので、詳細設定後 [OK]をクリックしてください。

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



オーディオフィルタの設定を決定す る場合は、[OK]をクリックします。 Audio Filterを組み合わて使用する 場合は、一覧からさらにAudio Fil terを選択し、[追加]をクリックしま す(手順を繰り返す)。 Audio Filterの設定後に詳細設定 を変更する場合は、[設定されてい るフィルタ]から変更するフィルタ を選択し、[設定]をクリックします。



.....................

[フィルタ]画面に戻りますので、
 [0K]をクリックするとオーディオ
 フィルタの設定は完了です。
 [Audio Filter]画面に戻る場合は、
 [編集]をクリックします。
 設定した Audio Filter 設定を無効にする場合は、[適用]一覧から
 [Canopus Audio Filter]を選択し、[削除]をクリックして[0K]をクリックします。



💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上でオーディオ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の使い方

Premiereのタイトル機能を使用した場合は、白アルファ・黒アルファが自動的に設定されます。

タイムラインにタイトルのクリップ を挿入します。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。





[透明度設定]画面が開きますので、 キーの種類を一覧から選択し、[OK] をクリックしてください。

ません。

必要ありません。

Premiere のタイトル編集機能を使用 文字の背景が白(RGB=255,255,255)で設定されてい る場合は、透過度設定を白アルファに設定して ください。文字の背景が黒(RGB=0,0,0)で設定され ている場合は、透過度設定を黒アルファに設定し てください。文字の背景が白(RGB=255,255,255)も しくは黒(RGB=0.0.0)以外の場合は、透過度設定を 白アルファに設定してください。

他のアプリケーションで作成されたタイトルを使用 アルファチャンネルに設定してください。

[反転キー]はサポートしておりませんので、 チェックをつけた場合でも設定は反映されません。 アルファチャネルデータを持たない静止画ファイ ルの場合は、色がうまく抜き出せません。



タイムライン上で、右クリックしま す。メニューから[フィルタ]を選択 してください。



[フィルタ]画面が開きますので、[利 用可能]一覧から[Canopus Title Motion 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。

And the survey of				
	-	A	-	
	and the second se	_	-	and a second
			- 1	
	947 - L		- 1	File I
	3-3-4			stor where
12 24				110
a line a con		100.0	-	
CITS	Married Workshop	-		
	-	1006		
10000041		_	_	
and Distances			1000	the later of some

.

[Title]画面が開きますので、詳細 設定後、[OK]をクリックします。

エフェクトの説明部分を参考に、設定を行ってく ださい。

次頁のポイントもご参照ください。



[フィルタ]画面に戻りますので、 [OK]をクリックするとルミナンス キーの設定は完了です。

[Title Motion Filter]画面に戻 る場合は、[編集]をクリックします。 設定したルタイトルモーションフィ ルタの設定を無効にする場合は、[適 用]一覧から[Canopus Title Motion Filter]を選択し、[削除]をクリック して[0K]をクリックします。



💷 ポイント

設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnterキーを押すとレンダリングを行います。

以上でタイトルモーションフィルタの設定は終了です。

💷 ポイント

[Title]設定画面で In/Out エフェクトのスピードを設定した後、クリップの長さを 設定した In/Out エフェクトのスピード設定した合計値よりも短くなった場合の映像 の挙動は、[Title]設定画面で指定したスピードで反映されます。

具体的な例を下記に示します。

- 1) クリップの長さを4 秒とします。
- 2) そのクリップにタイトルモーションフィルタの設定を行います。
 In エフェクトのスピード 4秒
 Out エフェクトのスピード 0秒
- 3) クリップの長さを2 秒に変更します。
- Preview すると [Title]設定画面で設定された In エフェクトのスピード4 秒の効果で映像出力されます。
- 5) 再度、[Title]設定画面を開けると自動的にスピード設定をクリップした時間で表示されます。クリップされる仕方は、Out エフェクトのスピードを優先して短くしていきます。

トランジションの使い方

タイムラインにクリップを挿入しま す。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。

効果のウィンドウから[Canopus Transition]を選択し、タイムライ ン上の効果のトラックヘドラッグ& コピーします。



効果のトラック(効果をかける部分) 上で、右クリックします。メニュー から[効果設定]を選択してください。





[トランジションの設定]画面が開き ますので、詳細設定後[OK]をクリッ クします。



手順 の画面に戻りますので、[OK] をクリックと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、手順で表示 されるメニューから[クリア]を選 択します。

□ ポイント
 設定完了後、キーボードのスペースキーを押すとリアルタイムで再生を行うことができます。キーボードのEnter キーを押すとレンダリングを行います。

以上でトランジションの設定は終了です。

Premiere Edit Plug-in

第4章 機能について

この章では、Premiere Edit プラグインの導入により『Premiere 5.1c』に 追加される機能について説明します。p.19~に用語解説を収録しております ので、用語について不明な場合は、ご参照ください。

各機能の制限・注意事項については、p.5~6もあわせてお読みください。

- ・ビデオフィルタ
- ・ルミナンスキー
- ・クロマキー
- ・ピクチャーインピクチャー
- ・オーディオフィルタ
- ・トランジション
- ・タイトルモーションフィルタ
- ・設定ファイルのバックアップ

<u>1. ビデオフィルタ</u>

ビデオフィルタ設定ダイアログ



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てください。

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てください。

保存ボタン

何種類かのビデオフィルタを組み合わせて作成したビデオフィルタは保存するこ とができます。作成したビデオフィルタの設定内容を保存する場合には、このボ タンをクリックしてください。

読込ボタン

保存したデータを呼び出す場合には、このボタンをクリックしてください。

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てください。



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)

プロジェクト設定において時間表示の設定を他の形式に変更している場合でも、タイムコードは NTSC 29.97 fps(ドロップフレームもしくはノンドロップフレーム)、PAL 25fpsのうち設定に適 したいずれかの形式で表示します。

STOP ボタン

再生を停止します。

PLAY ボタン

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。

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。 アルファチャネルはぼかしません。

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[プラー] に比べて少なくなりますが、その分 処理に時間がかかります。

アルファチャネルはぼかしません。

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(YUV設定/カラーホイール設定/RGB 設定)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。

ベクトルスコープについてはp.58をご参照 ください。

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。

ウェーブフォームについてはp.58をご参照 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。



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)

1		

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。

			<u> </u>
20	1 1 1		
18			C ASCRE
62			
3744			. otec
10.		_	territe alle
107		1.41	
1908		12-1	
- 101		294	
			ed Ed
		-	
-		-	-
1014 26 202	LONG BODIED BILLION IN	DE RE R	(340)

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。

10.00	
F 1000	(
「中秋日日	46285
## T22 - 246	
	in sut
	_
BE B	20130 TVC 11 8 100

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

効果を滑らかにする場合は、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。



プリセット選択 ボックス

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。

HONNE	
Marketer	98
	even 1
2268/29-0 RE	

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。

💷 ポイント

モーションブラーの効果が途切れる場合があります。この場合、該当するクリップ 単体にモーションブラーを設定し、レンダリングしてください。リンククリップに モーションブラーの効果は反映されません。

矩形

効果:一部分だけにフィルタを掛けます。



プリセット選 択ボックス

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1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。 少し大きく(-) 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[モーションプラー]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。他のタプでビデオフィル 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。

💷 ポイント

矩形の内側・外側のフィルタとしてオールドムービーを設定することはできま せん。 **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(クロミナンスについては用語解説 p.19をご参照ください)

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Premiere のPreview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。



プリセット選択ボックス

プレビューウィンドウ ^{説明画像はカラービッカーモードのものです。} 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。 カラービ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

共通設定および他のタブについては p.67 ~ p.69 をご参照ください。

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くなります。

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。



キーカラーを楕円で選択します。



色タブ

共通設定および他のタブについてはp.67 ~ p.69 をご参照ください。

焦点0/焦点1

各焦点の∪軸、∨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くなり ます。



キース	力	ラ	ーを	扇型	で選択	しま	す	•
-----	---	---	----	----	-----	----	---	---



色タブ

共通設定および他のタブについては p.67 ~ p.69 をご参照ください。

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。

CONTRACTOR .	
💽 🥔 🤊 🚨	Cit. Increase
	C DIPL
	HR (43)
tore Th Jack [rosset-]	
8 NE 8 NE	
1 12 1 23	
8 F3 8 F3	
A 113 7 75	
OF REPORT LAW REPORT OF SHOW REPORT OF	_

色タブ

共通設定および他のタブについては p.68 ~ p.70 をご参照ください。

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。

H-ri-alian		
SMPTE Color Bar	-	ÛK.
SMPTE Color Bar TS/ty/TS/ty Color Bar		40/84
108/cs/18/c Celor Bar 16/cs/108/c Celor Bar	- 85	
TU-R ETSEN 108/0/75/0 Rev		
TU-R ETRI 10E/c/180/c BM	_	

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。

□ ポイント NTSC/PAL、4:3/16:9はPremiere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、よりフィルム的な映像を作ることも可能です。



プリセット選択ボックス

ダストとヘア

フィルムについたダストのようなノ イズを効果に付け加える場合、 チェックをつけます。曲がりが大き い小さな塵がダスト、曲がりが小さ く髪の毛のような細長いダストがへ 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ス表示 します。 デインターレース 偶数(Even)もしくは奇数(0dd)の フィールドを表示します。 ブレンド 偶数(Even)と奇数(0dd)のフィー ルド合成し、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 プ状態にしてから[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。

> □ ポイント タイムライン上で動きが激しい画像と動きが少ない画像が混在している場合 に、[矩形]フィルタと組み合わせることにより効果的にフィルタをかけること ができます。

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。

2. ルミナンスキー (ルミナンスキーについては用語解説 p.19をご参照ください)

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 (上にあるレイヤー)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(上にあるレイヤー)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 上にあるレイヤーとなります。矩 形範囲外は下にあるレイヤーが表 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 形範囲外に上にあるレイヤーを表 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 分の上にあるレイヤーとなります。 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 画面にしめる割合が大きい場合、 効果があります。 ルミナンスキー設定画面



キー設定タブ

ヒストグラム更新ボタン 上にあるレイヤーのヒストグラム (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 自動的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 合が大きいことになります。



スロープ(下限側)グリップ 輝度の下限グリップ スロープ(上限側)グリップ 輝度の上限グリップ 前頁の続き)

輝度の下限

グリ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 の下限]グリップより右側には設定 できません。

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。



ルミナンスキー設定画面(前夏の続き)

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。

3. クロマキー (クロマキーについては用語解説 p.19をご参照ください)

クロマキー設定画面



共通設定

ヒストグラム表示

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。

key 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の Preview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。 キーフレーム設定 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。 矩形範囲外は下にあるレイヤーが 表示されます。

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の補正カープを直線 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。

カラーピッカーモード

キーカラーを選択します。

De.

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。



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の補正カープを直線 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

透過率が可変の領域の半径を表示 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。

楕円選択モード

キーカラーを楕円で選択します。

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。



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の補正カープを直線 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。

扇選択モード

キーカラーを扇型で選択します。

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。



短形選択モード

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の補正カープを直線 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。

短形選択モード

キーカラーを矩形で選択します。

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。

4. ピクチャーインピクチャー

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、設定名を入力し登録する項 目にチェックをつけて[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。

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・大きさをサプメニューから選 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 をサプ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、表示内容をサプメニューか らさらに選択できます。

ズームの設定

グリップ部分(p.90 図の で囲まれ た部分)をドラッグしながら移動(上 下もしくは左右)させることで子画 面をズームさせることができます。

p.90の画面ではグリップは2カ所しか見えてい ませんが、実際は上下左右の4カ所のグリップで ズームの設定を行うことができます。



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 一辺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。



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。数値が大きいほど右下側に 影が大きくつくようになります(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。

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 フレームマーカーを追加できます。 キーフレームマーカーをクリック 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 カーをドラッグすることでマー カーの位置を変更することができ ます。



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。 やりすす 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、 サプ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。

5. オーディオフィルタ

オーディオフィルタ設定ダイアログ

##1892v130		GREAK (0.45346)	4000
Anno ann ann ann ann ann ann ann ann ann	890		101 101 MRQ
			NRO

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。

□ オーディオフィルタをかけた時に、 音が歪んでしまう場合 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」を最初に選択し、入 カ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については p.51 をご参照ください。プレイバックコントローラを使用する場合は、[再生設定](p.23参照)で[プレビューをモニタに出力する]にチェックをつけている必要があります。

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OdB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、[OdB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。

2442			22 (10	00
riettio	— <u> </u>	F	X a	9015
1ermero		F	Xx	E 2003@
U1-76-		r	× 5	and and
	C #852-1753			1000 1000
	e e in ou			

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 チャネルの音量と定位を調整しま す。Rチャ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]ポタンをク リックします。

R入力

R チャネルの音量と定位を調整しま す。Lチャ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 るほどフィルタが強くなります。

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 るほどフィルタが強くなります。

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設定は 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。
パラメトリックイコライザ

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。

<u>6. トランジション</u>

RexEditのBASICトランジションをPremire 5.1cで使用することが可能になります。

各トランジションの設定画面は[オプション]タブおよび[キーフレーム]タブによっ て構成されています。キーフレームコントローラ機能によりトランジションの進行 状況を自由にコントロールし、トランジションに変化を付けることができます。 キーフレームはグラフィカルにポイントを設定でき、キーフレーム間をサインカー プや加速、減速などでも補間できるので、多彩なモーションを表現できます。

[オプション]タブについての説明はp.107 ~ p.121をご参照ください。 [オプション]タブがないトランジションもあります。 キーフレームタブについてはp.29[キーフレームタブ]の項をご参照ください。



オプションタブ



キーフレームタブ

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、[0K]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]、[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。

アルファ・ワイプ

効果:アルファチャネルに含まれる情報(8bitのモノクロビットマップ)を元に 次の絵が浮かび上がりながらワイプします。



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。 使用できるビットマップは8bit(256色)のモノクロインデックスカラーで作成もしくは変換されたものです。

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。

シャープネス

スライダを右側にするほど境界線が シャープになります。

アルファ・ビットマップ

[参照]ボタンをクリックし、使用する アルファ・ビットマップファイルを選 択します。もしくはテキストボックス にパスおよびファイル名を直接入力 し、指定することもできます。使用で きるビットマップは、8bit(256色)の モノクロで作成されたものです。

ボーダー

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。また、境界線を[A側][B側] [両側]のいずれの動画につけるかラ ジオボタンで、指定してください。

標準アルファ・ビットマップ

[DVRex]フォルダ-[Effect]フォルダ-[Alpha]フォルダ内には標準のアル ファ・ビットマップが収録されていま す。

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 境界線をソフトにする場合は、 チェックをつけてください。 スムーススロープ 境界線をスムースにする場合は、 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(編)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 境界線をソフトにする場合は、 チェックをつけてください。 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:次の絵がす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[オブション]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

Х

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

^{1.} 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 境界線をソフトにする場合は、 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。

<u>7. タイトルモーションフィルタ</u>

ここではタイトルモーションフィルタの設定画面について説明します。

ne -			
12679			
8 21/14			
100	Fritaduller -		
1549	line/he		
2-1-1	90000 A	217	
100100	11200		
-0413vN			
214	FOUNDURY		
1549	Ecoha	2	
π*-# ⁺ }	100 E	1731	
Trade	KIRSE N		
	OK I	4048	

Inエフェクト

文字の表示がスタートして完全に表 示されるまでの表示効果と時間を指 定します。

エフェクト

文字の表示がどのように行われるか の設定を行います。選択したエフェ クトの内容が[説明]の欄に表示され ますので参考にしてください。

スピード

文字が完全に表示されるまでの長さ (時間)を指定します。

設定

詳細設定を行えるエフェクトを選択 した場合、有効になります。[設定] をクリックし、詳細設定を行ってく ださい。

持続時間

文字が完全に表示される長さを時間 で指定します。

Out エフェクト

文字の表示が消えるまでの表示効果 と時間を指定します。

エフェクト

文字の表示がどのように消えるかの 設定を行います。選択したエフェク トの内容が[説明]の欄に表示されま すので参考にしてください。

スピード

文字が消えるまでの長さ(時間)を指 定します。

エフェクトの種類

Inエフェクトで設定した場合の効果の内容を説明します。Outエフェクトで使用した場合には、文字の流れが逆になります。

Cut

エフェクトなしに文字がいきなり表示されます。In エフェクト設定時間は、接続 時間と同じ意味になります。

Dissolve

徐々に文字が表示されます。デフォルトの設定です。

Slide Left A

画面右から左方向に文字が徐々にでてきます。

Slide Right A

画面左から右 方向に文字が徐々にでてきます。

Slide Up A

画面下から上方向に文字が徐々にでてきます。

Slide Down A

画面上から下方向に文字が徐々にでてきます。

Slide Left B

文字矩形内で右から左方向に文字が徐々にでてきます。

Slide Left B

文字矩形内で左から右方向に文字が徐々にでてきます。

Slide Up B

文字矩形内下から上方向に文字が徐々にでてきます。

Slide Down B

文字矩形内上から下方向に文字が徐々にでてきます。

Dissolve Side Left A

Slide Left AにDissolveが加えられます。

Dissolve Side Right A

Slide Right AにDissolveが加えられます。

Dissolve Side Up A

Slide Up AにDissolveが加えられます。

Dissolve Side Down A Slide Down AにDissolveが加えられます。 Wipe Left 隠れていた文字列が左方向に姿をあらわします。 Wipe Right 隠れていた文字列が右方向に姿をあらわします。 Wipe Up 隠れていた文字列が上方向に姿をあらわします。 Wipe Down 隠れていた文字列が下方向に姿をあらわします。 Wipe Horizontal to Center 隠れていた文字列が両側から中央方向に姿をあらわします。 Wipe Horizontal to OutSide 隠れていた文字列が中央から両側方向に姿をあらわします。 Wipe Vertical to Center 隠れていた文字列が上下から中央方向に姿をあらわします。 Wipe Vertical to Outside 隠れていた文字列が中央から上下方向に姿をあらわします。 Laser Left 画面左か側から光線がのびるようにして右側から文字が表示されます。 Laser Right 画面右か側から光線がのびるようにして左側から文字が表示されます。 Laser Up 画面下か側から光線がのび、文字は上側から表示されます。 Laser Down 画面上か側から光線がのび、文字は下側から表示されます。 SoftWipe Left Wipe Left と同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をクリッ

クし、詳細設定を行うことができます。

SoftWipe Right

Wipe Rightと同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をク リックし、詳細設定を行うことができます。

SoftWipe Up

Wipe Upと同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をクリックし、詳細設定を行うことができます。

SoftWipe Down

Wipe Down と同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をクリックし、詳細設定を行うことができます。

SoftSlide Left

Slide Left と同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をクリックし、詳細設定を行うことができます。

SoftSlide Right

Slide Right と同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をク リックし、詳細設定を行うことができます。

SoftSlide Up

Slide Upと同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をクリックし、詳細設定を行うことができます。

SoftSlide Down

Slide Down と同じ効果です。ただし、表示の境界線をぼかします。[設定]をクリックし、詳細設定を行うことができます。

Blur Dissolve

Dissolve と同じ効果です。ただし、ぼかしが強くなります。

8. 設定ファイルのバックアップ

保存したPinP、ビデオフィルタ、オーディオフィルタの設定はファイルとし て保存されています。このファイルのバックアップを取ることで、新しい環 境にカスタマイズした設定をそのまま引き継ぐことや、他の環境に移動させ たりすることができます。バックアップを取っておくことで、ライブラリを 有効に活用でき、便利になります。

PinPの設定ファイル

設定したファイルはインストール先フォルダ内にある、『Pinp.ini』ファイルに 格納されています。

ビデオフィルタの設定ファイル

設定したファイルはインストール先フォルダ - [filter]フォルダ - [video]フォ ルダ内にある、ビデオフィルタの各フォルダに格納されています。フォルダ内 には設定内容の保存時につけたファイル名がそのままついたファイルになって います(1つの設定ごとに1つのファイル)。

オーディオフィルタの設定ファイル

設定したファイルはインストール先フォルダフォルダ - [filter]フォルダ -[audio]フォルダ内にある、オーディオフィルタの各フォルダに格納されていま す。フォルダ内には設定内容の保存時につけたファイル名がそのままついた ファイルになっています(1つの設定ごとに1つのファイル)。 Premiere Edit Plug-in



この章ではPremiere Editプラグイン関連以外に追加されたDVRex-RTの新機能について説明します。

・DVRex-RT の新機能

1.DVRex-RT の新機能

ここではDVRex-RTアプリケーション Ver2.91 で追加された機能について説明します。

クリップレンダリング

ご使用の環境や、フィルタの組み合わせ等による原因でリアルタイム処理が行 えない場合にクリップ単位でレンダリングを行うことができます。

RexEditを起動し、クリップをタイム ラインに挿入してください。



レンダリングを行うビデオクリップ 上で右クリックし、メニューから [ファイルに保存]もしくは[参照ファ イルに保存]を選択してください。 保存先を指定(フォルダおよびファ イル名を指定)し、[保存]をクリック してください。 レンダリングを開始します。

指定したクリップのレンダリングが 完了します。

> レンダリングによって作成された クリップがビンウィンドウに追加 されます。



💷 ポイント オーディオレベルのコントロールを行ったクリップをレンダリングした場合、 タイムライン上にあるクリップはレベルの設定はそののままで、ビンウインド ウに設定が反映されたクリップが作成されます。作成されたクリップのオー ディオレベルは、設定が反映された状態をデフォルトとしています。そのため レベルはフラットな状態になっていますが、レンダリング元クリップで設定し ているレベルとは同等のものです。 説明のためにレンダ リングされたクリッ プをタイムラインに 挿入しています。 レンダリング前のクリッ レンダリング後に、作成 プのオーディオレベル されたクリップのオー ディオレベル

オートフィットインサート

クリップの途中に違うクリップをインサートすることができます。

RexEditを起動し、クリップをタイム ラインに挿入してください。

クリップをインサートする位置にタ イムラインカーソルを移動させます。





クリップがインサートされます。





MPEG プレイバックコントローラ

MPEG2 ModuleもしくはMVR-D2000(Power DVD Producer)との併用で、作成した MPEG2 ファイルの再生時に便利なコントローラです。

RexEditを記動します。

MPEG2 ファイルをタイムラインへド

m Lo2 ファイルをクイムクインペイ ラッグ&コピーするか[ファイル]メ ニューのビンウィンドウにクリップ を追加]を選択し、ファイルをダブル クリックしてください。 [ビンウィンドウにクリップを追加]する場合、 ファイルの種類はAll Filesを選択してください。

MPEG2ファイルのプレビューを開始 します。 ^{音声は出力されません。} ループ再生を行います。



先頭に戻ります。	
再生を一時停止します。	
巻き戻しします	
早送りします。	
再生位置を変更します。	
プレイバックを終了します。	