# /// MAGIX



# **PHOTOSTORY** DELUXE

日本語マニュアル

# 著作権

このドキュメントは著作権で保護されています。

すべての権利、特に複製、配布、翻訳の権利は留保されています。

この出版物のいかなる部分も、著作権所有者の書面による同意なしに、コピー、マイクロフィ ルム、またはその他のプロセスによっていかなる形式でも複製したり、機械、特にデータ処理シ ステムで使用できる言語に転記したりすることはできません。

すべての複製権は留保されています。エラーとコンテンツの変更、およびプログラムの変更は留保されています。

Copyright © MAGIX Software GmbH, 2009 - 2021. All rights reserved

MAGIX は MAGIX Software GmbH の登録商標です。

ここで挙げられている製品名は、各製造者の登録商標である可能性があります。MAGIXの ライセンス条件は、インストール内または以下のwww.magix.comにあるEULAにてご確認し て頂けます。

この製品は、MAGIX の特許出願中の技術を使用しています。

カスタマーサポート	9
始める前に	10
動作環境	10
シリアル番号	10
プログラムをアンインストールする	
MAGIX Photostory Deluxe とは?	12
パフォーマンス特性	12
対応している形式	12
書き込み	12
エクスポートする	13
クイックスタート	14
名前を付ける名前を付ける:プロジェクト、スライドショー、写真	14
プログラム起動	14
写真をインポート	16
写真を挿入または置き換える	17
写真を並べ替える	17
スライドショーの編集、分割、管理	17
スライドショーの分割	19
スライドショーの管理	19
ディスクメニューの作成とプロジェクトの書き込み	20
ディスク選択ダイアログ	21
バックアップコピー	21
プログラムインターフェース	
プログラムモニターとトランスポートコントローラー	23
ツールバー	24
上部ツールバー	
下部ツールバー	
メディアプール	
フォトエクスプローラー	
タイトル	32
エフェクト	
テンプレート	32
オーディオ	

ストア	
ストーリーボードモード	
タイムラインモード	
タイムライン(タイムルーラー)とマーカー	
トラック	
ズーム	
オブジェクト	
マウスモード	
設定	
スライドショー	
プロジェクト	
プログラム	40
再生	
パス	41
オプション	
デバイスオプション	
エフェクト設定 スライドショー	43
シンプルトラックモードでプロジェクトをロード	45
拡張トラックモードでプロジェクトをロードする	45
エフェクトの詳細	
画像境界線エフェクト	46
ピクチャイン ピクチャコラージュ	
スナップマーカーとトランジェント	
スライドショーのその他 のエフェクト	47
サウンドエフェクト	47
メディアプールによる画像最適化	47
明るさとコントラスト	
色	
色変化	
色調補正	
LAB <b>カラー</b>	
人口フィルタ	
レンズフレア	51
ノイズ	
VEGAS <b>ビデオ手 ブレ補 正</b>	

ディストーション	
シャープネス	53
速度	53
外観調整	
スタンプフォーム	
プリセット	54
ビューとアニメーション	
サイズ/位置/回転	
セクション	
カメラ/ズームショット	
回転とミラーリング	
傾斜と形	
モーションテンプレート	
360 <b>度ビデオ、</b> 360 <b>度 パノラマ</b>	
オブジェクトをアニメート	
アニメーションの準備	60
キーフレームを設定	61
キーフレームをコピー	61
各パラメーターのキーフレームを表示する	61
エフェクトのキーフレームを後から編集する	61
自動ベジェ補間	
キーフレームを削除	62
サウンドの最適化	62
DeClipper	
DeNoiser	
DeHisser	64
<b>イコライザ</b> FX-Rack	
コンプレッサー	
<b>ステレオ</b> FX	
プログラムモニターを使用したフルスクリーンエフェクト編集	65
キーフレームアニメーション	67
<b>ステレオ</b> 3D	
基本事項	
3D <b>の録画</b>	
3D <b>編集の準備</b>	

3D <b>で再生モードを設定</b>	
画像と動画を3Dに揃える	71
移動ショットを3Dビデオに変換	
3D <b>ビデオのエクスポートと書き込み</b>	
ウィザード	
スライドショーの分割	
Photostory ウィザード	
スライドショーを作成	
Soundtrack Maker	
音楽ジャンルを選択	
ムードチェンジを設定	
バックグランドミュージックの作成	
音楽編集調整	
クリーニングウィザード	
Travel Maps - トラベルルートアニメーション	
クイックスタート	
ー 般 的なメニュー機 能	
写真	
再生メニュー	
マップ(スタート画面)	
検索	
パス & アバター	
表示	
アニメーション	
完了	
設定	
その他の機能とツール	
パノラマを作成	
プレゼンテーションモード	
プレビューレンダリング	
ラウドネス調整	
自動で音量を下げる	
手動で音量を下げる	
空のレンジの検索	
ギャップを見つけて閉じる	

タイトルの作成と編集	
テンプレート からタイト ルを作 成	93
テンプレートなしでタイトルを作成	94
タイトルを配置	95
後でタイトルを編集	95
その他のテキスト設定	95
トランジション	96
ムービーテンプレート	
ムービーテンプレートの読み込み	
オリジナルの画像素材を挿入	97
タイトルをデザインする	98
ムービーテンプレートのその他の使用方法	98
オーディオ録音	98
詳細設定	
録音ソースに接続	
シグナルレベルを調整	
カメラ、タブレット、スマートフォンからファイルをインポート	101
CameraMX <b>からメディアを転送</b>	
エクスポート	
画像をエクスポート	
ビデオをエクスポート	104
エクスポート 設 定	
プロジェクトを書き込む	
プレビューと編 集	
メニュー	110
ディスク領域	115
ディスク選択ダイアログ	117
DVD <b>プレーヤー用の書き込みダイアログ</b>	117
Xara Designer Pro X または Adobe Photoshop でDVDメニューを編 集 する	
エクスポートメニュー	
外部メニュー編集用のメニューテキスト	
PSD <b>ファイルの構造と構成</b>	
プロジェクトのエクスポート	
コンピューターへ	122
デバイスへ	

インターネット にアップロード	
メニュー	
[ファイル] メニュー	
「編集」メニュー	
「エフェクト」メニュー	
「共有」メニュー	
「ヘルプ」メニュー	
キーボードショートカット	
コーデックをアクティベートして使用する	
MPEG-2 エンコーダ(Intel)	
MPEG-4 <b>エンコーダ、設 定</b> (Intel)	
HEVC <b>エンコーダ</b>	

カスタマーサポート

#### お客様各位、

常に便利で迅速な、ソリューション志向のサポートを提供することが私たちの目標です。そのために、www.magix.infoのオンラインコミュニティから無制限のWebサポートとヘルプをご利用いただけます。

サポートセクションでは、MAGIX の登録会員として、便利に設計された MAGIX サービスポー タルを介して無制限のWebサポートをご利用いただけます。ここでは、聡明なヘルプアシスタン ト、高品質のFAQやパッチ、および継続的に更新されるエクスペリエンスレポートにアクセスで きます。

フォーラムセクションでは、MAGIX のお客様は、オンラインコミュニティに無料で無制限にアクセ スできます。コミュニティには、MAGIX 製品についてコミュニティに質問したり、検索機能を使 用して特定のトピックや回答を検索したりするオプションが含まれています。質問と回答に加 えて、ナレッジプールには、辞書、ビデオの説明(チュートリアル)、およびディスカッションフォーラ ムが含まれています。毎日 www.magix.info にアクセスしている多くのエキスパート達は、時に はわずか数分ほどで回答する速い応答時間を保証します。

注記:www.magix.infoでのサポートリクエストには、無料の会員登録が必要です。

#### MAGIX 販売部

弊社のMAGIX販売部の稼働日にご連絡いただければ、以下の問い合わせや問題について サポートいたします:

- 注文
- 製品アドバイス(購入前)
- アップグレードリクエスト
- 返品処理

Tel.: +49 5741 3455-31, 月曜日 - 金曜日 10:00 - 16:00

Eメール: infoservice@magix.net

郵便: MAGIX Software GmbH, Borsigstr. 24, 32312 Lübbecke

## Steam™で購入の際の特別な機能

Steam<sup>™</sup> でプログラムを購入された場合は、異なる条件が適用されます。詳細は https://support.steampowered.com をご覧ください。

# 始める前に

特別なプログラムバージョンに関する注記:このドキュメントでは、MAGIX PHOTOSTORY
 DELUXE 全体について説明しています。購入されたプログラムのバージョン/エディションによって、機能やサービスの範囲が異なる場合がございます。

## 動作環境

- Microsoft Windows 8 | 10 用
- 64 ビットシステム

最小構成とHD出力

- **プロセッサ:**2 GHz
- 内部メモリ容量:2 GB
- グラフィックカード: 画面解像度が1280 x 768 ピクセル以上のオンボードグラフィックカード
- ハードディスク容量:プログラムインストール用に2GBの空き容量
- 光学ドライブ:DVDドライブ
- 書き込み: CD-R、DVD または Blu-ray ドライブ
- 注記: ソフトウェアの1回限りの登録、検証、および個々のプログラム機能には、イン ターネット接続が必要です。コピー防止の理由から、HEVC は有料で初期アクティベー ションを必要とします。MP3 エクスポート には、Windows Media Player バージョン10以降 がインストールされている必要があります。

4K/HD 編集の推奨構成

- プロセッサ: 2.8 GHz以上のクアッドコアプロセッサ
- 内部メモリ容量:4 GB
- グラフィックカード: 512 MB以上の VRAM を搭載した専用グラフィックカード

## シリアル番号

シリアル番号は各製品に付属しています。このシリアル番号は、ソフトウェアをアクティベートするために必要です。番号は安全な場所に保管してください。

シリアル番号の使用

シリアル番号により、プログラムのライセンスがお客様に明確に割り当てられます。そうして初めて、Eメールで無料のカスタマーサービスを受けることができます。

シリアル番号は、ソフトウェアの悪用も防ぎます。これはお客様に最適な価格/性能比を保証 し続けることができることを意味します。

シリアル番号の場所

ボックス版の場合、シリアル番号はプログラムボックスの挿入カードに記載されています。

ダウンロード版の場合、ソフトウェアをアクティベートするためのシリアル番号を、ご提供いただいたメールアドレス宛にご購入後すぐにEメールでお届けします。

シリアル番号が必要になるとき

シリアル番号は、プログラムを初めて起動して登録するときに必要になります。

シリアル番号を別のコンピューターで使用する

シリアル番号を別のコンピューターで使用する場合、またはオペレーティングシステムを再インストールした後は、現在のコンピューターで使用しているプログラムを非アクティブ化する必要があります。

これで、シリアル番号が現在のコンピューターから「解放」され、別のコンピューターで使用できるようになります。

注記:シリアル番号は、後でMAGIX サービスセンターで非アクティブ化することもできますが、内臓されたMAGIX PHOTOSTORY DELUXE の機能を使用するとはるかに便利です。

## プログラムをアンインストールする

Windows 10 では、[Windowsの設定] > [アプリケーション] で MAGIX PHOTOSTORY DELUXE をア ンインストールすることができます。

古い Windows システムでは、[ソフトウェア] または [プログラムと機能] の下 のコントロールパネ ルから MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を再びアンインストールすることができます。

# MAGIX PHOTOSTORY DELUXE とは?

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を使用すると、写真やビデオクリップを印象的なスライドショーに 変換し、最も美しい瞬間を何度も再現することができます。スライドショーに高品質なエフェクトを追加したり、数百種類の曲やサウンドから選んで、自分の音楽のビートに合わせてトランジションを変化させたりできます。画像を最適化するための新しいオプションや、魅力的なフォトルックを作成するためのオプションで、あなたの画像を輝かせましょう。改良されたタイムラインモードでは、写真の挿入や入れ替え、オブジェクトのグループ化が簡単にできます。その後、そのスライドショーをテレビ、モバイル、オンラインで提示することができます。

必要に応じて、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE はスライドショーをDVDに変換することもできま す。これは、PCまたはTVでリモコン操作し、長編映画のように再生できます。「定番の」DVDに 加えて、Blu-RayディスクまたはAVCHDにも書き込むことができます。

## パフォーマンス特性

## 対応している形式

#### インポート:

ビデオ:(DV-)AVI、HEVC/H.265\*、MPEG-1/2/4、M(2)TS、MXV、MJPEG、MOV、 MP4、WMV(HD)

オーディオ: WAV、MP3、OGG、WMA、MIDI

画像: JPEG、BMP、GIF、TIF、RAW、PNG、TGA

## エクスポート:

ビデオ: ( DV-) AVI、HEVC / H.265 \*、MPEG-1 / 2/4、M(2) TS、MJPEG、WMV( HD) オーディオ: MP3、WAV

画像:BMP、JPEG

- i 注意: このプログラムでは、いくつかの機能のためにインターネット接続が必要です。 MP3エクスポートには、Windows Media Player バージョン10以降がインストールされている 必要があります。
- \* HEVC素材を初めてインポートまたはエクスポートする場合は、コーデックを有料でアク ティブ化する必要があります。

## 書き込み

書き込みインターフェイスでは、写真やスライドショーをディスクに書き込むことができます。事前にプロ仕様の選択メニューをデザインし、後でスライドショーや写真をリモコンで選択できるようにします。

以下のタイプのディスクに書き込みが可能です

- **DVD**: スライドショーから非常に高品質のクラシックフィルムDVDが作成されます。
- Blu-ray ディスク: テレビで再生するための高解像度ディスクフォーマットも同様です。適切な再生デバイス(Blu-ray プレーヤー)をテレビに接続する必要があります。また、コンピューターには特別な Blu-ray ブランクと Blu-ray バーナーが必要です。
- AVCHD: Blu-ray ディスクに似ていますが、通常の空のDVDを使用して書き込むこともできます。テレビで再生するには、AVCHD互換のBlu-ray プレーヤーが必要です。

## エクスポートする

エクスポート ダイアログには、スライドショーを保存するためのその他のオプションがあります:

- コンピューターに保存: クラシックファイルをビデオファイルとしてエクスポートして、PCでスライドショーを鑑賞したり、シェアしたり、他のプログラムで編集したりします。
- モバイルデバイスにエクスポート:接続されたスマートフォン、デジタルフォトフレーム、オーガナイザー、ゲーム機、その他の外部デバイスにスライドショーを直接転送することもできます。
- インターネットでの公開:ログインした後、完成したプロジェクトを YouTube で共有できます。
- フォトブックとして:マグカップやフォトブックなどにあなたの写真をプリントして残すことができます。

# クイックスタート

この章では、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE の基本的な機能を段階的に説明します。プログラム機能の体系的な説明は、次の章にあります。

「ヘルプ」メニューからアクセスできるオンラインチュートリアルビデオを使用することもできます。そのためには、インターネット接続が必要です。

頻繁に使用されるダイアログや機能のためのプログラムのキーボードショートカットも、作業中に役立ちます。

# 名前を付ける名前を付ける: プロジェクト、スライドショー、 写真

では、「プロジェクト」、「スライドショー」、「写真」を編集します。素早く直感的に作業するには、この3つの階層的順番の用語の違いを理解することが重要です。

- プロジェクトは、ディスクに保存したいすべてのものを含みます。通常、これは1つまたは 複数のスライドショーと再生するスライドショーを選択するためのメニュー構造を意味しま す。プロジェクトは「<Projektdatei>」ファイルとしてハードディスクに保存でき、後でさらに 編集するためにロードすることができます。「プロジェクト」は、後でディスクに書き込むた めに複数のスライドショーを入れることができる引き出しの一種と見なすことができます。
- スライドショーは、映画のように再生される写真のマルチメディアプレゼンテーションです。 写真、ビデオ、音楽、タイトルテキスト、トランジションエフェクトといった多くのマルチメディ アエンターテイメントが最大限に詰まったスライドショーをPCまたはテレビでお楽しみください。

スライドショーはすべて、ビデオとして個別にエクスポートできます。

写真は、スライドショーの主要部分です。写真やビデオをスライドショーにインポートすることができます(システムに適切なビデオコーデックがインストールされている必要があります)。写真やビデオに加えて、スライドショーは、写真のタイトル、表紙、装飾的な要素、音楽、口頭による解説など、他の多くの要素で構成されています。

要約すると:「プロジェクト」には「スライドショー」が含まれ、「スライドショー」には「写真」が含まれます。 プロジェクトのスライドショーはメニュー項目として表示され、写真(およびビデオ)は後のディスクでナビゲーションするためのサブメニュー項目として表示されます。

「スライドショー」、「フォトショー」、「フォトストーリー」という用語は同義語です。以下では、「ス ライドショー」と「フォトストーリー」の両方が使用されているため、両方の用語を使用します。

## プログラム起動

デスクトップのプログラムアイコンをダブルクリックするか、Windows の [スタート] メニューから MAGIX PHOTOSTORY DELUXE にアクセスして、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を起動します。 プログラムを初めて起動するときは、シリアル番号を入力する必要があります。更なる詳細に

フロクラムを初めて起動するとさは、シリアル番号を入力する必要があります。更なる詳細については、「シリアル番号」の章を参照して下さい。

プログラムを起動すると、起動ダイアログが開きます。

クイックスタート



空のプロジェクトを作成:メインインターフェースで MAGIX PHOTOSTORY DELUXE が開きます。スライドショーは完全に手動で作成します。

プロジェクト設定で、新しいスライドショーのさまざまな基本設定を定義できます。

- メディアをプロジェクトフォルダにコピー:このスライドショーの写真のコピーを作成する場合は、目的のプロジェクトフォルダを選択します。これは、たとえば、リムーバブルディスクからスライドショーにオブジェクトをインポートする必要があり、リムーバブルディスクが常に接続されているとは限らない場合に必要です。これにより、スライドショーに独立して取り組むことができます。
- 写真はフレームを満たすためにトリミングされるか、またはフォーマットに適合されます。
- 4K/UHD 解像度:プロジェクトで写真または4Kビデオを使用していて、それらを4K対応 のディスプレイデバイスにエクスポートする場合は、この設定をアクティブにします。
- タイムラインモードまたはストーリーボードモードで手動編集を開始します。

プロジェクトの読み込み:以前保存したスライドショーをここで再度開いて、さらに編集することができます。

**Travel Maps: アニメーションルートの場合は、トラベルルートツール** MAGIX Travel Maps を開きます。

ハイライト: プログラムの新機能の概要。

# 写真をインポート

新しいプログラムが作成されると、プログラムインターフェースはストーリーボードモードで表示され、アレンジャー(1)は空になります。



 フォトエクスプローラー(2) で、ナビゲーションボタンを使用して、写真ファイルを含むフォ ルダを開きます。
 次に、そのフォルダに含まれているすべての写真(および他のすべてのインポート可能な)

次に、そのフォルタに含まれているすべての与具(およひ他のすべてのインホート可能なファイル)が表示されます。

2. インポート するメディアファイルを選択 するためにチェックマークを付けます。 インポート 用に選択 されているファイルの数 はすぐに確認 できます。



ヒント: Ctrl キーを押したままにすると、複数の写真を選択することができます。

- 5. 矢印をクリックして、写真をプロジェクトにロードします。
   このやり方で、すべての写真を順番に選択してインポートできます。もちろん、マウスでドラッグ&ドロップすることもできます。
- 4. スペースキーを押してスライドショーを再生するか、プレビューウィンドウの下にあるトラン スポートコントローラーを使用してスライドショーを開始します。

<u> </u>		
02:21 00	● I ● I	2 E :
<b>-</b> 4 - 1		

再生中、各写真はプログラムモニターに順番に表示されます。

## 写真を挿入または置き換える

写真を既存のプロジェクトにインポートするには、スライドショーの写真を置き換えるか、スライ ドショーに既にある写真にギャップや重なりなく写真を挿入するために使用できる2つの便利 な機能があります。

既存の写真を置き換える: Ctrl キーを押したまま写真をタイムラインにドラッ グし、既存の写真の上に新しい写真を配置して 置き換えます。



写真を挿入:

写真をタイムラインにドラッグしている間、Ctrl キーを押したまま、既存の2枚の写真の間に写 真を配置して挿入します。後続の写真は、 ギャップやオーバーラップをつくらずに後方に移動 されます。

 $\Box$  $\Box$ 

## 写真を並べ替える

良いフォトストーリーでは、一連の画像に基づいて映画のようなストーリーを伝えることが重要 であるため、写真を正しい順序で配置します。始まり、中間、終わりがあり、クライマックスに 至るまでの劇的な緊張を多く含むようにします。

写真を並べ替える方法:

- 1. ストーリーボードモードのままで、表示を調整して並べ替えを改善します。

  - オブジェクトのサイズに合わせてフェーダーを動かし、一目でできるだけ多くの写真 をキャプチャできるようにします。
  - ビューを拡大します。
- 2. マウスボタンを押したまま、各写真を目的の位置にドラッグ&ドロップします。



## スライドショーの編集、分割、管理

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、2 つのモードでさまざまな編集オプションを提供します。

- - *ヒント:モードを切り替える最も簡単な方法は、Tab キーをクリックすることです。ただし、 対応するアイコンをクリックすることもできます。* 

ストーリーボードモード

ストーリーボードモードは、スライドショーの構造を説明するために使用します。このビューは、 最も鮮明で、最も扱いやすいビューです。すべての写真は、プレビュー画像付きのストーリー ボードに順番に表示されます。モードを使用して、メディアファイルを順番に並べ替え、エフェク トを追加および編集します。



1 写真/ビデオトラック

このトラックでは、すべての写真とビデオがプレビュー画像とともに順番に表示されます。



2 オーディオト ラック

プロジェクトの4番目のトラック(デフォルトではオーディオトラック)がここに表示されます。

特定の状況下では、オーディオではなく、タイトルやオーバーレイエフェクトなどの他のオブジェクトが表示される場合があります。これは、サウンドエフェクトが別のトラックにある古いプロジェクトを開いたか、タイムラインモードでサウンドエフェクトを別のトラックに手動で配置したことが原因である可能性があります。

詳細については、(235)を参照してください。

タイムラインモード

タイムラインモードでは、写真は「現代的な」方法で表示されます。トラック内の代表的なオブ ジェクトが長いほど、スライドショーの再生時に対応する写真の表示時間が長くなります。ス トーリーボードモードとは対照的に、再生マーカーの速度は再生中に変化しません。また、現 在のスライドショーで使用されているすべてのメディアファイルに直接アクセスできます。



詳細については、(1/36)を参照してください。

スライドショーの分割

たとえば、特定のモチーフに非常に多くの画像を読み込んだため、このモチーフを独自のスライドショーに保存した方がよいことに気付いた場合など、既存のスライドショーを2つに分割したい場合があります。

- 1. 整理したい写真をスライドショーの最後に移動します。これを行う最良の方法は、ス トーリーボードモードを使用し、表示を減らしてズームアウトすることです。
- 2. 古いスライドショーを分割する位置にスタートマーカーを配置します。
- 3. 編集メニューで、「スライドショーの分割」機能を選択します。



これにより、スタートマーカー位置以降の古いスライドショーのすべてのマテリアルを使用 して、新しいスライドショーが作成されます。タイトル、サウンドトラック、トランジション、エ フェクト設定、オブジェクト設定など、すでに含まれているすべてのものが「持ち運ばれ」 ます。

4. 最後に、両方のスライドショーに見分けやすい名前を入力します。これは、[スライド ショー]タブのコンテキストメニューで実行できます。



## スライドショーの管理

1 つのプロジェクトで複数の独立したスライドショーを管理して、それらを1 つのディスクにまとめ て書き込むことができます。[スライドショー] タブのコンテキストメニューで、新しいスライドショー を追加したり、または、既存のスライドショーをインポートしたり、そのプロジェクトから削除したり できます。



プロジェクトに既存のプロジェクトのスライドショーを追加することもできます。これを行うには、 「ファイル」メニュー >「開く」を選択します。ハードディスクで目的のプロジェクトを見つけて、「開 く」をクリックします。 MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、現在のプロジェクトを閉じるか、新しいプ ロジェクトを追加するかを尋ねます。現在開いているプロジェクトにスライドショーを追加するに は、「新規プロジェクトを追加」を選択します。

## ディスクメニューの作成とプロジェクトの書き込み

プロジェクトが終了したら、ディスクに書き込むことができます。

## ■ ● <sup>書き込み</sup> をクリックして、**書き込み**画面に切り替えます。

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、グラフィックディスクメニューをスライドショーに自動的に追加し ます。メニューはディスクに書き込まれ、プレーヤーに挿入すると表示されます。購入したDVD の場合と同様に、プレビュー画像を使用してスライドショーを簡単に選択したり、スライドショー 内の特定のチャプターにアクセスしたりできます。



[書き込み] 画面のプレビュー表示から全てのメニューテンプレートにアクセスすることができ、ダ ブルクリックで追加することができます。さらに調整したい場合は、まず[編集]ビューに切り替 える必要があります。

2	治牛	
WS.	編果	



- 画面中央で選択メニューのプレビューを確認することができます。編集可能なエレメントは囲って表示されます。それらをマウスで移動させたり、サイズを調整することができます。
- エレメントをダブルクリックするとタイトルやプレビュー画像を調整できるエディタが開きます。
- 右側のボタンでメニュープロパティの追加編集をすることができます。
- ナビゲーションボタンを使用して、選択メニューの構造にアクセスします:ここで、チャプターメニューに含めるべきではないすべてのチャプターをオフに切り替えることができます。

対応するボックスのチェックを外して、オフにするだけです。この際、エントリはメニューから のみ削除されます。 関連する写真はスライドショーから削除されません。(DVDプレー ヤーがエントリを 99 までしかリスト できないため、 それ以上 チェックすることはできません)

メニューレイアウト テンプレート

画面下には既存のメニューレイアウト全体が表示されています。

- テンプレートを完全に適用する場合は、最初にテンプレートバーの[テンプレート]をク リックして、選択したデザインをダブルクリックします。これにより、テンプレート全体が適用 されます。
- また、個々のテンプレートの異なる要素を組み合わせることもできます。例えば、テンプレートのテキストフォーマットを他のテンプレートの背景と組み合わせたい場合、最初に「フォント」を選択してから選択したいテキストのテンプレートをダブルクリックします。次に [ボタン]を選択して希望のボタンをダブルクリックします。中央のプレビューには、結果がすぐに表示されます。
- プレビュー画像、またはメニューエントリをダブルクリックしてムービーまたはチャプター名を 変更したり、他のプレビュー画像を選択することができます。
- [プレビュー]に戻り、バーチャルリモートコントロールで完成したディスクをテストして、希望どおり全てが機能するか確認することができます。

ディスク選択ダイアログ

**で** 書き込み

 $\bigcirc$ 

「プレビュー] 表示で大きい [書き込み] ボタンをクリックしてディスク選択ダイアロ グを開くことができます。

編集]表示では、このボタンを使って同じダイアログにアクセスできます。

ディスクの選択			×
[₂			
品質	**	***	***
推奨される用 メディア: 再生機器: 再生時間: 夏magで	ブラウン管テレビ DVD DVDプレーヤー 90 分	HDテレビ Blu-ray Blu-rayブレーヤー 110/144 分	HDテレビ DVD/SDカード Blu-rayブレーヤー 30 分
			閉じる

ここでは、作成するディスクの種類を選択します。

- DVDは、通常のDVDプレーヤーで再生する必要があるプロジェクトに適したフォーマットです。
- Blu-ray および AVCHD 形式は、高解像度画面での再生に適しています。

バックアップコピー

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE では、ビデオオブジェクト、エフェクトなどを含むプロジェクト全体を 保存するために、バックアップコピーをすばやく簡単に作成できます。特に非常に大規模なプロ ジェクトの場合は、これを定期的に何度も実行する必要があります。このようにしておけば、 ハードディスクがクラッシュしたり、プロジェクトに問題が発生したりしたときに、プロジェクトの「古 い」ステータスに戻すことができます。

この機能は、ファイル>バックアップコピーメニューにあります。

プログラムインターフェース



1 メニューバー:メニューにはすべての重要な編集コマンドがあります。

プロジェクトをディスクに書き込むための書き込み領域。 PCまたはモバイルデバイスにスライドショーを保存するための「出力」ダイアログ。プロ ジェクトをアーカイブしたり、Youtubeでスライドショーを公開したりすることもできます。

- 3 メディアプールでは、すべてのメディア、エフェクト、テンプレートにアクセスし、コンテン ツを保存できます。
- ユニバーサルプレビュー機能付きのプログラムモニターで、エフェクトや設定がどう機能しているのかをいつでも確認できます。
- **5** プログラムモニターのトランスポートコントローラー。
- アレンジャーには、ストーリーボードモードとタイムラインモードの2つの異なる表示 モードがあります。

ボタンを使用して、ズームインまたはズームアウトしたり、ストーリーボードモードとタイムラインモードを切り替えたりできます。

# プログラムモニターとトランスポートコントローラー



プログラムモニターは、現在のスライドショーをプレビューするために使用されます。

トランスポートコントローラーは、スライドショーを再生するために使用されます。これは、プログラムモニターの下にあります。

トランスポートコントローラー



スライドショーにナレーションを追加したい場合は、マイク録音の録音 機能を使用してください。スタートマーカーの位置に挿入されます。コ ピー防止されていないCDやその他のオーディオファイルのオーディオ CDトラックは、メディアプールからプレビューイメージに直接ドラッグでき ます。

このボタンを使用すると、スタートマーカーがスライドショーの先頭にす ばやく配置されます。

始点へ

録音

✓

M

このボタンは、スタートマーカーを前の画像に移動します。これは、プ ログラムモニターにすぐに表示されます。再生中、このボタンは巻き戻 しに使用されます。



[再生] ボタンは、スライドショーをスタートマーカーからエンドマーカー まで再生します。再生を2回クリックすると、一時停止機能がアク ティブになります。

[停止]ボタンで再生を終了します。

□ 停止

このボタンは、スタートマーカーを次の画像に移動します。これは、プログラムモニターにすぐに表示されます。再生中、このボタンは早送りに使用されます。

 パログラムモニターをフルスクリーンモードで開き、フルスクリーンエフェク

 FX
 ト編集の機能を開きます。

プレゼンテーションモードを使用して、プログラム内から別のモニター、 テレビ、またはプロジェクターにスライドショーを表示します。

 プレゼンテーション モード

> [フルスクリーン] ボタンでフルスクリーン再生に切り替えることができま す。[Esc] キーを押すと、通常の再生に戻ります。

:

フルスクリーン

โ

ズームやさまざまなステレオ3D表示モードを選択する機能を備えた メニューを開きます。詳細については、ステレオ3Dをご覧ください。

オプション

ズーム:

プログラムモニターにはズーム機能があり、特定のポイントを拡大して 正確に編集できます。たとえば、色域を正確に選択できます。 Ctrl + マウスホイールを使用すると、画像をズームインまたはズームア ウトし、Ctrl + マウスをドラッグ」して、表示されている画像セクションを 移動します。

半分の解像度:

この機能を有効にすると、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE はプレビュー 用にオブジェクトを低解像度でのみ表示します。これは、再生がより スムーズに実行されることを意味します。スライドショーをエクスポート するときは、オブジェクトのフル解像度が使用されます。

ツールバー

重要な編集およびエフェクトメニューコマンドは、ボタンとして使用できます。 モードによって異なるボタンを使用できます。

上部ツールバー

このツールバーは、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のプログラムモニターの真上にあり、すべての モードで表示されます。

新 プ ロ ン エ ク ト 作 成	プログラム起動 からスタートダイアログを開きます。
プロ ジェク ト を み む	以前に保存した MAGIX PHOTOSTORY DELUXE プロジェクトには、このメ ニュー項目がロードされます。 プロジェクトに関連付けられているすべての ファイルを一緒に読み込む必要があることに注意してください。 MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、 プロジェクトを最後に保存した場所への パスで、 プロジェクトに使用されているサウンド、画像、およびビデオを検索 します。
プロ ジェク トを 保存	現在のプロジェクトは、既存の名前で保存されます。名前がまだ選択され ていない場合は、パスと名前を指定できるダイアログが開きます。

下部ツールバー

以下のボタンは、プログラムモニターのすぐ下にある[編集]インターフェースのすべてのモードで 表示されます。

ダ~め~ ⌒~ 盲 🎬 🐚 🖺 丁 凸 🕨 再 🔟 🖬 🗰 8 の

#### **ウ** カット ボタンとカット メニュー

カット ボタンを使用して、選択したオブジェクトをスタートマーカーの位置で2つにカットします。カット ボタンの横にある小さな矢印をクリックすると、さらに関連するコマンドを含むカット メニューにアクセスできます。

オブジェクトの分割:このコマンドは、スタートマーカーが配置されているポイントで シーンをカットします。これにより、2 つの独立したオブジェクトが作成されます。

オブジェクトを削除するためにオブジェクトの一部を分離するには:

- 1. タイムラインの左側をクリックして、スタートマーカーを目的の位置に設定します。
- 2. ビデオオブジェクトをクリックして選択し、カットボタンをクリックします。
- 次に、削除するパーツの最後にスタートマーカーを配置し、カットボタンをもう 一度クリックします。
- 4. 結果の中央のオブジェクトを選択し、Delete キーを押します。
- 5. 後部のオブジェクトを前に引っ張ると、自動的に所定の位置にカチッとはまり ます。後続のすべてのオブジェクトも、ギャップがないように移動されます。

この機能を使用して、オブジェクトの特定の部分にのみエフェクトを適用することもできます。

オブジェクトの始点を削除: このコマンドは、選択したオブジェクトを再生マーカーの 位置で切り離し、同時に再生マーカーの前にあるすべてのマテリアルを削除しま す。

オブジェクトの終点を削除:このコマンドは、選択したオブジェクトを再生マーカーの 位置で切り離し、同時に再生マーカーの背後にあるすべてのマテリアルを削除しま す。

オブジェクトの削除:選択したオブジェクトが現在のプロジェクトから削除されます。 後続のオブジェクトは、ギャップがないように前方に移動します。

スライドショーの分割: このコマンドは、スタートマーカーが配置されているポイントで スライドショーを分割し、2つの別々のスライドショーを作成します。

注記: チャプターメニューを含めたい場合、およびスライドショーにすでに99 枚を超える写真が含まれている場合は、この機能を使用できます。それ以外の場合、メニューエントリの数は技術的に99に制限されているため、チャ プターメニューには2枚または3枚ごとの写真(写真の数に応じて異なります)のみが表示されます。

元に戻す 最後の編集は元に戻せます。なので、重要な操作を 試したい場合は問題ありません。結果が気に入らな い場合は、[元に戻す]を使用していつでも前の状態 に戻すことができます。ボタンの横にある矢印をクリック すると、これまでに行われた変更のリストが開き、順番 に行われたいくつかの変更を元に戻すことができます。

2	復元	このコマンドは、前の[元に戻す] 機能を再び元に戻 します。
	削除	このコマンドは、タイムラインモードで選択した写真(ま たは選択したオブジェクト)を削除します。
	切り取り	このコマンドは、選択した写真(またはタイムラインモー ドでは選択したオブジェクト)を削除し、クリップボード にコピーします。そこから、[貼り付け] コマンドを使用し て、他のスライドショーで使用することができます。
Ē	コピ <b>ー</b>	このコマンドは、選択した写真(またはタイムラインモー ドでは選択したオブジェクト)をクリップボードにコピーし ます。そこから、[貼り付け] コマンドを使用して、他の スライドショーで使用することができます。
Ē	挿入	このコマンドは、クリップボードのマテリアル(写真または オブジェクト)をスライドショーに挿入します。
Т	タイト ルエディタ	選択した写真またはビデオオブジェクト のタイト ルエディ タを開きます。
	右に90度回転	写真を時計回りに90度回転させます。 右に回転:Ctrl + Alt + F
1	オブジェクトを交換	選択したオブジェクトを、メディアプールで選択したオブ ジェクトと置き換えます。 長さを調整すると、後続のオ ブジェクトも移動します。 写真オブジェクトを交換して も、表示時間は保持されます。
ï	背景を挿入	ここで、選択した写真の背景として使用する色を選 択します。この機能は、写真の枠線が黒い場合や、 または写真が小さく表示された時に特に便利です。
[**]	自動画像エフェクト	カメラムーブメント、ズーム、回転エフェクトが現在のス ライドショーに自動的に追加されます。エフェクトとトラ ンジションを手動ですでに追加している場合、これらは このプロセスの影響を受けません。この機能は、スライ ドショー全体、または開始マーカーと終了マーカーを設 定して選択できる特定の範囲に適用できます。

タイムラインモードのみ

以下のボタンは、タイムラインモードでのみ使用できます。

K	単 ー オ ブジェク ト のマウ スモード	単一オブジェクトのマウスモードでは、個々のオブジェクトを自由に移 動できます。
	すべての トラック でオブ ジェクト を接続	このマウスモードでは、選択したオブジェクトの背後にあるすべてのオブ ジェクトも移動します。
	スナップ マーカー を設定	スナップマーカーの設定には、オブジェクトを選択して、スナップマーカー を設定したい場所に再生マーカーを置きます。スナップマーカーはオブ ジェクトに対し、いくつも設定することができます。 ドラッグ&ドロップを使用して、マウスでスナップマーカーを移動できま す。
P	グル―プ を作成	選択したすべてのオブジェクトがグループに割り当てられ、マウスをクリッ クしてー 緒に選択および編集できます。
CJ	グル―プ を解除	このコマンドは、オブジェクトグループを個別のオブジェクトに分割します。
	ビュ <del>ー</del> 最 適化	開始マーカーと終了マーカーは、すべてのシーンが表示され、動画をフ ルで再生できるように、開始または終了のいずれかに配置されます。

112 ルで再生できるように、開始または終うのいりれかに配直されまり。 また、タイムラインモードではズームレベルが100%に設定されているため、すべてのオブジェクトを見ることができます。



メディアプールを使用して、メディアをプロジェクト にインポートし、 タイトル、エフェクト、 テンプ レート、および音楽を追加します。

メディアプールの構造と機能は、Windows エクスプローラーに似ています。 唯一の違いは、メ ディアプールにはスライドショーで使用できるファイルのみが表示されることです。



 

 → 音楽的な背景、イントロ、エンディング、トランジションを備えた完成したスライドショーを プログラムで自動的に生成することができます。この機能は、少なくとも6つのオブジェク トを選択すると、フォトエクスプローラーの右下に表示されます。これにより、新しい Photostory ウィザードが開きます。

## フォトエクスプローラー

## 田 T fx 🔊 🎜 🕁

フォトエクスプローラーは、大きくても鮮明な写真やビデオのプレビュー画像を提供します。この ツールは、プロジェクトにコンテンツを追加するために使用できます。

コン ピュ <del>ー</del> ター	全てのドライブはドライブ文字とともににリストされていてダブルクリッ クで開くことができます。 <i>注意:ここで削除されたファイルは、PC/データ記憶媒体から削除されます。</i>
プロジェ クト	ここで、プロジェクトとスライドショーが通常保存されているフォルダに切り替えることができます。

	マイド キュメン ト	コンピュータに現在サインインしているユーザーのフォルダを表示しま す(名前が表示されます)。
0	クラウド インポー ト	クラウドインポート 機能で Google Drive などのクラウドサービスから メディアファイルを MAGIX PHOTOSTORY DELUXE にインポート すること ができます。
$\odot$	Travel Maps	追加のプログラム MAGIX Travel Maps が開き、アニメーション付き のトラベルルートを作成できます。
50	ミュ <del>ー</del> ジック	このフォルダにはスライドショーのBGMとして自由に使用できる音楽 が数多くあります。
	ショート カット	ー覧で自分のフォルダへのショートカットを追加して、フォトアルバム にすばやくアクセスできます。 ショートカットの追加:+現在のフォルダを追加ボタンをクリックしま す。 ショートカットの削除:マウスをショートカットの上に移動して、ボタン をクリックします。
$\leftarrow \rightarrow$	前 <i>へ/</i> 後へ	これらのボタンで、以前に表示したフォルダにアクセスします。
$\uparrow$	上へ	このボタンで、次の上位フォルダに移動します。
C:\Users\	パスの 表示と 履歴	上部中央には、現在のフォルダのパスが表示されます。矢印ボタン を使ってメニューを開き、以前に表示したフォルダを見つけることが できます。

#### 表示の調整

さまざまな設定オプションを使用して、名前、ファイルの日付またはカメラの日付に従ってコンテンツを並べ替えたり、タイプによってファイルをグループ化したり、ズームレベルを定義したり、プレビュー画像をスクエア表示するように設定したりできます。

- ここでは、ファイルを名前または日付で並べ替えたり、ファイルタイプごとにグループ 化して表示したりできます。
- さまざまな表示オプションを含むメニューを開きます。特に、プレビュー画像のサイズを変更したり、ファイルをリスト化して表示したりできます。このメニューを使用して、古いビューに切り替えることもできます。

#### プログラムモニターでメディアを表示

プレビュー機能を使用して、すべての利用可能なメディアを表示できます。ビデオファイルと画像ファイルが表示され、オーディオファイルがサウンドカードを介して再生されます。 付属のテン プレートとエフェクトにもプレビューがあり、その機能を確認することができます。

> プレビューでメディアをクリックします。メディアはプログラムモニターで再生されます。

注記:正方形のプレビューモードでは、ポートレート形式とパンラマの両方が左上隅の 小さなアイコンで示されます。

メディアをプロジェクト にインポート する

メディアをプロジェクト にインポート するには、いくつかの方法 があります:

- ファイルにカーソルを合わせると表示されるインポートアイコンをクリックします。
- ファイルをダブルクリックします。
- マウスの左ボタンを押したまま、選択した1つまたは複数のファイルをスライドショーにド ラッグ&ドロップします。

- 🖓 - 以下の方法で、複数のファイルを同時に選択することができます:

- [Ctrl] キーを押したまま選択したエントリを順番にクリックしてください。
- 連続したファイルをロードしたい場合は、[Shift] キーを押したまま、最初のエントリをク リックして、次に最後のエントリをクリックします。最初と最後の間のすべてのエントリ がマークされます。
- 左マウスボタンを押したまま、複数の画像上の選択ボックスをドラッグし、まとめて選択することができます。[Ctrl + A] でメディアプールに含まれる全てのエントリを選択することができます。

クラシックビュー





オプ コンテキストメニューの全ての機能(表示切り替え、名前変更、ファイル削ション 除など)へも、オプションボタンでアクセスすることができます。

- Q
- 検索 検索機能で特定のファイルをすぐに見つけることができます。ファイルタイプ や、日付、またはフォルダで検索することができます。
  - 注記:「インデックスされた位置」とは、インデックスリストを経由して、 Windows で検索カタログ化されたフォルダです。インデックスリストがア クティベートされている場合、指定されるフォルダ内のファイルは、コン ピューターのアイドル時間の間に、インデックスされます。したがって、 ユーザーの検索クエリは、より速く完了できます。

表示 エントリの詳細なリストを設定することができます。
 オプ
 ション

タイトル

出 T た 🔊 コ 宮

このセクションでは、タイトルテンプレートとマニュアルでタイトルを編集できるタイトルエディタについて説明します。

- タイトルオブジェクトの内容は、プログラムモニターで直接(タイトルをダブルクリックして)、 または[タイトル]の横の入力欄で変更できます。
- 新しく追加されたタイトルテンプレートは動的タイトルです。このカテゴリには、文字を飛ばして組み合わせて単語を作るアニメーションや、単語の各文字を移動させる波のアニメーションなど、典型的なテキストアニメーションが含まれます。フォント、フォントサイズ、および太字、斜体、下線などの強調表示の動的タイトルをカスタマイズすることもできます。

#### エフェクト

#### 田 T fx 🕟 🎜 🕁

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE には、[エフェクト] チャプターで詳細を記載されているように、たく さんのエフェクト やエフェクト 設定オプションがあります。(エフェクトの詳細 (ク46)を参照してくだ さい)。

-ŷ- ヒント: 画像最適化と表示とアニメーションカテゴリの[モーションテンプレート] には、ダブ ルクリックまたはドラッグアンドドロップで取り込むことができるエフェクトのテンプレートがあ ります。

テンプレート

#### 出 T fx 🕟 🎜 몇

メディアプールの テンプレート]セクションには、トランジション、編集テンプレート、ムービールックとムービー全体 へのテンプレートなど、スライドショーに使用できる追加のコンテンツがあります。 MAGIX PHOTOSTORY DELUXE とー緒にインストールされたコンテンツに加えて、プログラム内にあるストアから直接追加のコンテンツを購入することができます。



初期設定では全てのメディアプールのコンテンツが表示されます。ここでは、カテゴリに沿って、タイトル、トランジションなど、表示を整理することができます。

-<sup>(-</sup>/<sub>2</sub>- ヒント:ドロップダウンメニューの下には、タイル表示とリスト表示の切り替えが できるオプションがあります。

- 2 検索欄を使用して名前でテンプレートを検索できます。
- 3 各カテゴリにサブカテゴリがあります。カテゴリの一つをクリックして詳細表示を開くと、 コンテンツが別々に表示されています。



コンテンツの上にマウスを置くと、3つのアイコンが表示されます:

- 🖌 これらのアイコンを使ってコンテンツを動画へ読み込みます。
- ▶ プログラムモニターのコンテンツのプレビューを再生します。
- ♡ ハートアイコンをクリックしてコンテンツをお気に入りとしてマークします。カテゴリフィル ターリストにはお気に入り登録したコンテンツのみを表示するオプションがあります。
- - ビント: 詳細表示の右上隅にある3 つの点をクリックすると、タイルの表示サイズを変更 できる様々なオプションが開きます。

## オーディオ

#### 出 T タ 🔊 🎜 🛛

[オーディオ] には、インストールしたコンテンツや、ストアからのBGMへのおすすめ音楽があります。タブは [テンプレート] タブと同様に機能します。

## ストア

#### 出 T fx 🔊 🎜 🛛

追加のコンテンツはプログラム内ストアで購入することができます。

テンプレートと同様に、ストア上部にはカテゴリーによってコンテンツをフィルターにかけることができる機能があります。

新しいコンテンツの購入

ストアのタイルをクリックすると、コンテンツの詳細が表示されます。
 金額とコンテンツパックの内容が表示されます。
 再生ボタンをクリックすると、プレビュー表示されます。

	HEXAGONS	
		購入手続きへ移動す
Hexagons		3.99€
12 MB, 10 Items		
e Hexagon Fade-in right	😑 Hexagon Fade-out left	er Hexagon Rotate-in central
😑 Hexagon Rotate-in right	Hexagon Rotate-out left	Hexagon Rotate-out central
😑 Hexagon Rotate-out right	Hexagon Rotate-in left	
Hexagon Fade-out right	Hexagon Fade-in left	

2. 購入 ボタンをクリックして、ストアウィンドウを開きます。

// MAGIX	·// MAGIX	
WELCOME Before starting, less finish setting up your account. Please select the currency with which you would like to pay in the future.	ENTER PASSWORD TO CONFIRM Please enter your MADX account password to continue: RA***@mo***.vet	
euros v By ploong your onder you agree to the MARIX Software Ontich Sense and Conditions and Minacy Miley	forget your possessor enember possessor for enembers *	
Next	sign in	

- 3. ご希望の通貨を選択してください(初回購入時)。次へをクリックします。
- 4. MAGIX アカウント にログインします。
- 5. 支払方法を選択し、必要な詳細情報を入力します(初回購入時)。 最後の「購入」ウィンドウが表示されます。支払方法は「支払い方法」の横にあるペンア <u>イコンをクリックすること</u>で、後ほど変更することもできます。

// MAGIX		
YOUR SEL	ECTION	
State	2Step - Selecta Package contains 1239 Loops* in 135 BPM. 343 bass loops (49 loops in 7 pitches) 8 single bass loops 	€ 19,"
	Pay with 💿	
By placing your orde Policy. Price Incl. VAT (19,01	If you agree to the MAQX Software Graph Terms and Con (, or $< 3.09$ )	ditions and Privacy
Rede	em coupon Buy	now

6. 今すぐ購入をクリックして購入を完了します。

購入後コンテンツはすぐにダウンロードされ、タイルにダウンロードの進行状況が表示されます。

購入したコンテンツは、すぐにプロジェクトで使用することができます。

# ストーリーボード モード 🔲

ストーリーボードモードは、スライドショーの構造を説明するために使用します。このビューは、 最も鮮明で、最も扱いやすいビューです。すべての写真は、プレビュー画像付きのストーリー ボードに順番に表示されます。モードを使用して、メディアファイルを順番に並べ替え、エフェク トを追加および編集します。



● 写真/ビデオトラック

このトラックでは、すべての写真とビデオがプレビュー画像とともに順番に表示されます。



2 オーディオトラック

プロジェクトの4番目のトラック(デフォルトではオーディオトラック)がここに表示されます。

特定の状況下では、オーディオではなく、タイトルやオーバーレイエフェクトなどの他のオブジェクトが表示される場合があります。これは、サウンドエフェクトが別のトラックにある古いプロジェクトを開いたか、タイムラインモードでサウンドエフェクトを別のトラックに手動で配置したことが原因である可能性があります。

ストーリーボードモードでは、表示時間の調整やトランジションの編集などを行うことができます。

トランジショ	写真の間のアイコンをクリックして、トランジションを設定します。メニューが
ン(フェード)	開き、そこからさまざまなトランジションを選択できます。

00:07 時間をクリックして、選択した写真またはすべての写真の表示時間を調整 表示時間 します。 オブジェクトを選択すると、追加のボタンが表示されます



写真が横になっていたり、逆さまになっている場合は、[回転]ボタンをクリックしてく
ださい。写真が90度回転します。
回転

ゆ 多くの写真で可能な限り全体像を把握するには、オーバービューを最大限に活用します。

# タイムラインモード

タイムラインモードでは、写真は「現代的な」方法で表示されます。トラック内の代表的なオブ ジェクトが長いほど、スライドショーの再生時に対応する写真の表示時間が長くなります。ス トーリーボードモードとは対照的に、再生マーカーの速度は再生中に変化しません。また、現 在のスライドショーで使用されているすべてのメディアファイルに直接アクセスできます。


タイムライン(タイムルーラー)とマーカー

スライドショーの時間経過は、トラックの上に水平に表示されます。この経過を構成するために、実際のタイムラインが最初のトラックの上に表示されます。タイムラインの測定単位はミリ 秒です。

開始マーカーと終了マーカーは、マウスクリックで直接設定できます。タイムラインでマウスを左 クリックすると開始マーカーが設定され、右クリックすると終了マーカーが設定されます。タイムラ インの開始マーカーと終了マーカーの間のレンジは、エンドレスのループで再生されます。

再生マーカーは、再生中にトラック上を左から右へ、開始マーカーから終了マーカーへと移動する垂直線です。現在の再生ポジションを示します。

トラック

デフォルトでは8トラックが表示され、その他は必要に応じて動的に追加されます。

すべてのオブジェクトをトラック上に自由に配置できます。ただし、概要をわかりやすくするために、以下のようにオブジェクトを配置することをお勧めします:

- ビデオおよび画像オブジェクト:最初のトラック
- サウンドオブジェクト:4番目のトラック
- タイトル、オーバーレイエフェクトなど、他のすべてのオブジェクトを他のすべてのトラックに 配置します。

ズーム

キーボードショートカット:ズームする最も簡単な方法は、「Ctrl+上矢印」(ズームイン)と 「Ctrl+下矢印」(ズームアウト)のキーの組み合わせを使用することです。

ズーム:開始マーカーをマウスで右クリックすると、コンテキストメニューが開き、そこから最も重 要なズームレベルを選択できます。

フェーダー:フェーダーを使用して、水平時間軸に表示セクションを設定できます。

$0 \ge 0.12$	.00 00.00	00.00.00.00	
6430	始点と終点マーカー間の範囲をズーム	Otrl+1	
af. pg	スライドショー全体をズーム	Ctrl+2	
	画像をズーム	Ctrl+3	

## オブジェクト

写真やビデオファイル、BGM、タイトルとテキスト、表紙、装飾要素など、すべての素材はプロ ジェクトにインポートされると、トラックの1つに「オブジェクト」として表示されます。 すべてのオブ ジェクトは、カットしたり、エフェクトで編集したり、アレンジすることができます。

エフェクトは、対応する「参照オブジェクト」の下にオブジェクトとして作成され、「参照オブジェクト」を移動するとエフェクトが移動するようにグループを表します。

再生すると、すべてのトラックのすべてのオブジェクトが自動的にミックスされます。写真を移動 すると、オーディオ録音、フレーム、テキストオブジェクトなど、関連するすべてのオブジェクトも 移動します。



組み合わせオブジェクト

写真またはビデオファイルにオーディオトラックがある場合、画像領域とオーディオ領域を含む 組み合わせオブジェクトが作成されます。ビデオのオーディオ素材は下のセクションに表示され ます。

サウンドトラックは、組み合わせオブジェクトから削除し、右クリックして再度追加できます。さらに、自動音量ダウンと音の最適化を開始できます(いずれの場合も「オーディオと波形の表示」サブメニューで)。

4 組み合わせオブジェクトは、組み合わせを解除(分離)して編集することもできます。それにより、ビデオとサウンドトラックを個別に編集できます。



オブジェクト のカット とフェード

すべてのオブジェクトは、マウスポインタがストレッチシンボル(二重矢印)になるまで、オブジェクトの下隅の1つにマウスを移動することにより、下の「オブジェクトハンドル」で短縮できます。これで、目的の長さになるまでオブジェクトを圧縮できます。

オブジェクトの上部には、オブジェクトを表示または非表示にするために内側にドラッグできる2 つのフェードハンドルがあります。



ショートカットメニュー

オブジェクトを右 クリックすると、エフェクト 付きのコンテキストメニューが開きます。ストーリーボー ドモード や「エフェクト」メニューと同じエフェクト があります。

オブジェクトを複製

小さなオブジェクト(オーディオループなど)は簡単に複製できます。まず、複製するオブジェクト を選択する必要があります。[コピー] コマンドをアクティブにしてから、[貼り付け] コマンドをアク ティブにします(メニューの「編集」またはタイムラインモードのボタンを使用)。

Ctrl キーを押しながら、コピーするオブジェクトをマウスでクリックすると、さらに早く実行できます。 すぐに目的の位置にドラッグできるコピーが作成されます。

マウスモード

マウスモードを使用して、オブジェクトを移動するときの MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のさまざまな動作を定義できます。

▶ このマウスモードでは、個々のオブジェクトのみが移動します。

■ このマウスモードでは、選択したオブジェクトの背後にあるすべてのオブジェクトも移動します。

[ファイル] > [設定] メニューの設定ダイアログにアクセスできます。

# スライドショー

現在のスライドショーの設定を含むダイアログがここに表示されます。

プレビュー画像を自動的に選択: MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は自動的に選択されたプレビュー画像を使用します。

画像ファイルを使用する: フォルダボタンのマウスをクリックすると画像ファイルを読み込むダイア ログが開きます。このダイアログでは、画像ファイルがあるフォルダへ行き、ダブルクリックで画像 を選択することができます。

スライドショーのプレビュー画像を使用:フェーダーを使用して、現在のスライドショーからフレームを選択します。

# プロジェクト

新規のプロジェクトを作成するときに、プロジェクトのスライドショーに適用されるさまざまな設定 を指定することができます。

プロジェクト名:プロジェクトに名前をつけてください。この名前は、書き込むディスクのプリセット タイトルとして使用されます。

現在のプロジェクトで16:9のページ比率を使用: このオプションを使用すると、スライドショー を最初から16:9のフォーマットで編集できます。 プログラムモニターのサイズはそれに応じて調 整されます。

**4K / UHD** 解像度: プロジェクトで4K / UHD 素材を使用する場合は、このボックスをオンにします。それ以外の場合は、FullHD プロジェクトが作成されます。

新規画像を自動的にトリミングして画面全体に表示:スライドショーのページ比率と一致しない画像は自動的に調整されます。これを行うには、ズーム率を設定して、左右または上下に 黒い境界線が表示されないようにします。

# プログラム

ここには、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のプロジェクトに影響を受けない設定があります。つまり、ここで行われる設定はグローバルに適用されます。

### 再生

オーディオ再生

ドライバー選択:サウンド出力にWindows WaveドライバーとDirectSoundドライバーのどちらを使用するかを設定します。

- バッファが大きいほど負荷のピーク(パチパチ音が発生する)に対処しやすくなるため、コンピューターの負荷が高い場合はWaveドライバーをお勧めします。
- DirectSound は DirectX の一部であり、必要に応じてMAGIX PHOTOSTORY DELUXE と一緒にインストールされます。DirectSound には、サウンド出力(すべての最新のサウンドカードまたはオンボードサウンドチップを含む)を、同時に開いている他のプログラムでも使用できるという利点があります。

出力デバイス: このオプションは、どのサウンドカードが Wave オーディオオブジェクトを再生する かを決定します。これは、コンピューターに複数のサウンドカードがインストールされている場合 に特に重要です。

オーディオバッファサイズ: ここでは、オーディオ素材の再生またはメディアプールでのプレビューに 使用されるバッファのサイズを指定できます。

アレンジャー

再生中の自動スクロール:自動スクロールがアクティブになっている場合、再生中にカーソル が画面の右端に達するとすぐに画面表示が自動的にスクロールします。これは、長いプロジェ クトで作業する場合に特に有利です。スクロールジャンプのサイズについては、「高速」(全 ページ)と「低速」(半ページ)のいずれかを選択できます。

高速:再生マーカーが画面の最後の4分の1に達すると、すぐに画面表示が自動的にスクロールします。

低速:再生マーカーが画面の右端に達すると、画面表示が自動的にスクロールします。これは、長いプロジェクトで作業する場合に特に有利です。

注記:画面表示が再計算されるため、スクロールには計算時間が必要です。そのよう な場合は、自動スクロールモードを無効にしてください。

パス

プロジェクト: すべてのプロジェクトの標準パス(\*.MPH)

エクスポート: [ファイル]>[エクスポート]メニューコマンドを使用したすべてのファイルエクスポートの標準パス。

オーディオインポート:インポートされたすべての(音楽)ファイルの標準パス。

ディスクイメージ: ここでは、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE がディスクの作成に必要なファイルを保存するフォルダのパスを設定できます。

ダウンロード: MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を介して行ったすべてのダウンロードが保存される フォルダを指定します。

画像/オーディオエディタ:将来起動する外部の画像およびオーディオエディタのEXEファイルを 入力します。

メニューエディタ: メニューエディタへのパスを指定します。これは、「書き込み」インターフェース を介して開始できます。

オプション

ビデオ標準

通常、適正なビデオ標準は自動的に設定されます。PALはヨーロッパで使用され、NTSCは 米国と日本で使用されています。

プログラムインターフェース

ストーリーボードでタッチ最適化をアクティベート:タッチ対応デバイスを接続すると、タッチサ ポートが自動的にアクティブになります。必要に応じてこれらを再び無効にすることで、通常の マウスの動作に戻すことができます。

 アクティブタッチサポートを使用したマウスの動作に関する注意:ドラッグアンドドロップを 使用してストーリーボード内のクリップを移動するには、対応する画像がシーケンスから 解放されて移動できるようになるまで、マウスの左ボタンを押し続ける必要があります。

アニメーションをアクティベート: プログラム内のアニメーションを非アクティブにして、よりスムーズに動作するようにします。

注意ダイアログの再アクティブ化:新しくインストールされた状態では、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE はプログラムのさまざまなポイントにおけるセキュリティ保護の質問の数を示します。そ れぞれのメッセージは、ダイアログの下端にある「このメッセージを二度と表示しない」という小さ なボックスをチェックすることでオフにすることができます。これらの警告メッセージを表示させるに は、「注意ダイアログを再アクティブ化」を選択してください。

エクスポート

エクスポート クリップの自動 プレビュー:スライドショーをビデオファイルとしてエクスポート すると、 作成後すぐに再生されます。

インポート

写真の自動クロスフェード:写真が読み込まれると、写真は自動的にクロスフェードされます。

インポート時にフレームテーブルを自動作成:特定のMPEGファイルの問題を解決するために フレームテーブルを生成することが理にかなっている場合があります。問題は、たとえば、遅い ナビゲーションやまったく機能しないナビゲーション(再生マーカーの配置、トランスポート)で明 らかになる可能性があります。通常、MPEGビデオを読み込むときにフレームテーブルは作成さ れないため、読み込みプロセスが大幅に高速化されます。それらを作成する場合、MPEGファ イルは通常はるかに高速で処理が簡単です。

画像の長さ:写真のプリセット表示時間を入力します。これは後で変更することもできます。 その他

プロジェクト設定の かットして自動でモニターに合わせる]はビデオに影響を及ぼします:このオ プションがオンのときは、ビデオは黒枠線を回避するためにカットされます。プロパティの かっトし て自動でモニターに合わせる]はプロジェクトに有効にしておかなければなりません。

プレビュー画像をバックグラウンドで更新:スムーズに作業するために、アレンジャーでの移動や ズームの後のオブジェクト表示はバックグラウンドで更新されます。

プロジェクトを自動的に保存する:作業を自動的に保存するには、1 ~ 60 分の録画間隔を 設定します。

トランジションの変更時に自動プレビュー: このオプションをオンにすると、選択した2つのオブ ジェクト間でトランジションエフェクトの短いプレビューが素早く再生されます。

利用状況データを MAGIX に送信する:製品の品質を向上させるために、匿名データを MAGIX に送信します。これが不要な場合は、ここで無効にします。

# デバイスオプション

再生

ビデオモード:ここでは、再生するモードを設定します。

 注記: MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、このモードが選択されたときに対応するプロパティ をチェックし、必要に応じてリセットします。

外部デバイスにビデオ出力

ビデオ再生をアクティベート:このオプションで、追加で接続したモニターにプロジェクトウィンドウ 表示をすることができます。他のハードウェアを使用することなく、素材の最終的な外観を確 認するため、どのモードでもプレビューすることができます。

スムースな再生のために Windows AERO をオフ: これにより、Aero インターフェースを無効にします。代わりにWindowsはクラッシックインターフェイスを使用します。特に低性能のPCの場合、プロセッサの負担の大きなエアロデザインを無効にすることをお勧めします。

## エフェクト 設定 スライドショー

スライドショーエフェクトはスライドショー全体に適用され、スライドショー全体で発生する画像の変色を補正することを目的としています。

「ファイル」メニュー >「設定」>「エフェクト設定 スライドショー」から開きます。

露光

明るさ/コントラスト:フェーダーを使用して、画像の明るさとコントラストを増減します。

選択的な明るさ(ガンマ):「ガンマ」は、さまざまな色域から決定できる平均グレー値を定義します。「選択的な明るさ」は、画像を強化するための最も重要な機能です。プリセットリストでは、各種エンベロープカーブを選択し、画像の暗い領域、中間の領域、または最も明るい領域のみを編集します。

明暗の強度は、フェーダーで設定できます。

カラースペース調整: このオプションは、テレビ規格に反し、テレビ画面に正しく表示できなく なった強い色に対して機能します。関係する素材の彩度は、最大許容値まで低下します。 プリセット: プリセットメニューから有用なプリセットを試すことができます。

すべてのエフェクトを一時的に無効にする: このオプションを使用すると、すべてのエフェクトを 一時的に無効にすることができます。これにより、オリジナルと編集バージョンをすばやく比較で きます。

色

色合い: カラーテーブルで、画像の色を変更するための色合いを選択できます。

彩度:[彩度]フェーダーを使用して、画像の色成分を増減します。ここでは、新しく開発されたアルゴリズムが使用されます。これは、可能な限り最も自然な色付けを実現するために、他のパラメーター(コントラスト設定など)に応じて色を変更します。ちょっとした実験をすることで、驚くような結果を得ることができます。

赤/緑/青:赤/緑/青のフェーダーを使用して、それぞれの色成分の混合比を補正できます。 プリセット:プリセットメニューから有用なプリセットを試すことができます。

すべてのエフェクトを一時的に無効にする: このオプションを使用すると、すべてのエフェクトを 一時的に無効にすることができます。これにより、オリジナルと編集バージョンをすばやく比較で きます。

画像鮮明度

フェーダーを使用して、フィルム全体をシャープまたはソフトにすることができます。

適用先:シャープネス設定をエッジにのみ作用させるか、または、ソフトフォーカスを表面にの み作用させるかを設定します。これにより、一定の画像の乱れを効果的に減らすことができま す。

プリセット:プリセットメニューから有用なプリセットを試すことができます。

すべてのエフェクトを一時的に無効にする: このオプションを使用すると、すべてのエフェクトを 一時的に無効にすることができます。これにより、オリジナルと編集バージョンをすばやく比較で きます。

テレビ画 像 サイズ

このオプションにより、画像サイズが実際のテレビ画像に最適に適合します(「トリミング防止」)。調整を行わなければ、テレビは画像の端の領域を切り落とします。4 つの入力欄を使用して、画像の4 つのページ枠をパーセンテージで自由に調整できます。ここでは、画像の縮小、バーの形成、およびトリミングの間の最適なバランスを見つけることが重要です。

- 4 つの枠すべてに同じ値を入力すると、画像は比例して縮小されます。この場合、歪みは生じませんが、エッジ部分にバーが発生します。
- 4 つのフィールドに異なる値を入力すると、画像が不均衡に縮小されます。これにより、 画像に歪みが生じます。

エッジの適用先: このオプションを使用すると、4つの画像枠の入力値が、使用されるすべての写真、ビデオ、またはタイトルの縮小として適用されます。結果はプログラムモニターですぐに確認できます。

 ・) ビント:個々のオブジェクトのみを表示領域に制限するには、[エフェクト]メニュー->[画像最適化]->[TV画像]で[ボーダークロップ調整]オプションを選択します。

プログラムモニターにテレビ表示領域を表示: このオプションを使用すると、テレビ画像の枠が プログラムモニターに線で表示されます。TV表示領域の4つの画像枠は、4つの入力欄を使 用して決定できます。もちろん、これを行うには、テレビ画像の実際のサイズを知る必要があり ます。以下の手順でこれを決定することができます:

目に見えるテレビ画像サイズの決定

テレビの画像プロパティと画像サイズエディタの最適な設定を確認するには、テストを実行する 必要があります:

- 1. [マイメディア] > [プロジェクト] フォルダからスライドショー [目に見えるテレビ画像.mph]を ロードします。
- 2. ビデオモニターの説明を読みながら再生してください。

- 3. スライドショーをディスクに書き込みます。
- 4. プレーヤーにディスクを挿入し、テスト動画を再生します。テレビ画像を MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のビデオモニターに表示されている画像と比較します。
- 5. テスト画像のエッジにある4つのスケールにより、各エッジでテレビに切り取られるパーセンテージ値を知ることができます。
- 6.「フルテレビサイズ」エディタで読み取り値を入力します。

これで、テレビ画像用に最適化された画像サイズが得られました。ただし、デバイスの設定とディスクキャリアの種類によって、トリミング値が若干異なる場合があります。

# シンプルトラックモードでプロジェクトをロード

新しい拡張トラックモードでは、8 つ以上のトラックを使用でき、必要に応じて MAGIX PHOTOSTORY DELUXE で追加できます。2019 年より前のプログラムバージョンで作成し た古いプロジェクトを開くと、トラックが誤って「割り当て」られる可能性があります。これは、8 つ 以上のトラックにオブジェクトが分散し、空のトラックが多いことを意味しています。

「古い」プロジェクトでこのような問題が発生した場合は、それらのプロジェクトを「古い」シンプ ルトラックモードで開くことができます。

# 拡張トラックモードでプロジェクトをロードする

新しい拡張トラックモードでは、8 つ以上のトラックを使用でき、必要に応じて MAGIX PHOTOSTORY DELUXE で追加できます。

ただし、2019 年より前のプログラムバージョンで作成した「古い」プロジェクトを新しいトラック モードで開くこともできます。

# エフェクトの詳細

## 画像境界線エフェクト

スライドショーをたとえば16:9のテレビでのプレゼンテーション用にエクスポートすると、写真に 黒い境界線が表示されます。これは縦長の写真では常に、または写真のフォーマットが16:9 に対応していない場合に発生します。

画像境界線エフェクトを使用して、黒く縁取られないようにします。

コラージュのテンプレートは、メディアプールのテンプレート > デザイン にあります。

# ピクチャインピクチャコラージュ

複数のオブジェクトを使用することを除いて、通常のピクチャインピクチャエフェクトと同様に機能します。コラージュに応じて、必要なオブジェクトを前後に配置し、コラージュを最初のオブ ジェクトにドラッグします。

コラージュのテンプレートは、メディアプールのテンプレート > デザイン にあります。

## スナップマーカーとトランジェント

「スナップマーカー」はメディアプールの「エフェクト」から見つけることができます。

オブジェクト、オブジェトエッジ、マーカー、再生カーソルは、マウスを使って十分近くに移動させると、特定の「キーポイント」に自動的にジャンプします。これを「スナップ」と言います。

スナップマーカーでオブジェクト内の特定の場所を選択して、他のオブジェクトがスナップする場所を表示してください。例えば、ビデオオブジェクト内の特定の場所にタイトルを表示させたい場合に役立ちます。

スナップマーカーを設定

- スナップマーカーの設定には、オブジェクトを選択して、スナップマーカーを設定したい場所に再生マーカーを置きます。
- 「スナップマーカーを設定」ボタンをクリックします。
- スナップマーカーはマウスでドラッグアンドドロップをして動かすことができます。

スナップマーカーはオブジェクトに対し、いくつも設定することができます。

スナップマーカーをトランジェントに合わせる

トランジェントはオーディオ素材の信号ピークで、ビデオ素材でも表示されることがあります;例 えば、ドアを乱暴に閉めた時などに発生します。

ビデオ素材のトランジェントは編集のスタート点として使用することができます;例えば、タイト ルのフェードインまたはピクチャインピクチャの表示など。 「スナップマーカーをトランジェントに合わせる」という機能は、選択したオブジェクトの信号ピー クを分析したり、設定したスナップマーカーをその位置へ移動させたりすることができます。

## スライドショーのその他のエフェクト

写真やビデオエフェクトプラグインはサードパーティ製の追加プログラムで、写真やビデオオブ ジェクトへ他のエフェクトを適用するのに使用されます。MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は NewBlue、HitFilm、ProDAD、およびOpenFX 規格に沿ったエフェクトをサポートしています。

プラグインをインストールして、メディアプールのエフェクト > その他のエフェクト で [スキャン]をク リックし、 MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を再起動します。 プラグインが下に直接表示され、 使 用可能となります。

## サウンドエフェクト

スライドショーに特別なBGMを付けたい時があります。

サウンド エフェクト は、メディアプールの オーディオ にあります。 追加 のサウンド エフェクト はストア で購入 することができます。

サウンドをスタートさせたい場所にスタートマーカーを設定し、ダブルクリックでテンプレートをイン ポートしてください。

## メディアプールによる画像最適化

以下のエフェクトは、メディアプールの[FX]>[画像最適化]にあります。

明るさとコントラスト

自動露出

このボタンを使用すると、ワンクリックで明るさとコントラストをすばやく自動的に最適化できます。 微調整するには、ダイアログのフェーダーを使用します。

明るさ/コントラスト:フェーダーを使用して、画像の明るさとコントラストを増減します。

ホワイトレベル/ブラックレベル: これらのフェーダーを使用すると、画像の明るい領域と暗い領 域を別々に設定できます。ホワイトレベルが高いほど明るい領域が明るくなり、ブラックレベル が高いほど暗い領域が暗くなります。

ガンマ: さまざまな色域から決定できる平均グレー値を指定します。プリセットリストでは、さま ざまなエリアを選択し、画像の暗いエリア、中間のエリア、または最も明るいエリアのみを編集 します。

明暗の強さはフェーダーで設定できます。

HDR ガンマ:「ガンマ」とは対照的に、非常に暗いエリアは選択的に明るくなります。

HDR ブラー:「HDR ガンマ」と組み合わせて、明るいエリアと暗いエリアの間のトランジションを 変更します。

グラデーションカーブ

カーブエフェクトを使用して、選択したオブジェクトの明るさやコントラストを調整することができます。

- 変更するグラデーションカーブのチャンネルは、明るさ/コントラストを表すRGBと、個別の カラーカーブである赤、緑、青から選択できます。
- さらに、カーブの動作を設定することもできます。標準モードはカーブを柔らかくします。 手動モードでは、ハンドルは曲線をスムーズに、直線的に、手動で描くことができるカー ブポイントに表示されます。さらに、「選択したポイント」の下の各位置でカーブがどのよう に動作するかを個別に設定できます。

#### キーボードショート カット:

- マウスで左クリックすると、カーブポイントが追加されます
- マウスで右 クリックすると、選択されたカーブポイント が削除されます
- Ctrl キーと選択されたポイント = x 軸に沿った移動
- Shift キーと選択されたポイント = y 軸に沿った移動
- Ctrl + Shift + カーブポイントをクリック = カーブモードを切り替えます
- Ctrl + Shift + カーブハンドルをクリック = このカーブポイントのカーブ動作を変更します

#### 色

色温度

このフェーダーで、色温度をすばやく修正し、画像を暖かくまたは冷たく見せることができます。 これは、画像に適切なホワイトポイントがない場合に、誤ったホワイトバランス(以下を参照) を修正するためにも使用できます。

#### 赤目の除去

この写真機能を使用すると、フラッシュライトによって引き起こされた不自然な赤目を取り除く ことができます。「手動」をクリックし、マウスを使用して、プレビューウィンドウの赤い瞳孔の上の 修正範囲をマークします。

*ヒント: 写真の最適化にはMAGIX Photo Manager の使用をお勧めします。このプログラムは自動的にインストールされ、写真の最適化をすばやく簡単に行うことができます。 赤目を補正するツールや、写真の変色を抑えるための自動カラーやホワイトバランスの設定などがあります。*

パノラマ写真やフィルターエフェクトなど、より精巧な編集を行うために、別の画像編集プログラム - MAGIX Foto Designer -が含まれています。MAGIX Foto Designer に写真を読み込むには、フォトボックスのFXメニューにある[画像編集(外部)]オプションを選択します。詳細については、MAGIX Foto Designer のヘルプをご覧ください。

#### ホワイトバランス

すべての光は同じではありません。太陽光か人工光かによって、オブジェクトの色はわずかに 異なります。人間の脳は、これらのさまざまな色の印象を補正することができます。たとえば、 ろうそくの明かりで見る白い紙は、実際には日光で見るよりはるかに黄色く見えても、白く認 識されます。

カメラは、脳のフィルターを通した通常の知覚と常に一致するように、光を分析し、必要に応じてそれを補正しなければなりません。つまり、ホワイトバランスは、脳が自動的に行っているこ

とを画像に反映させるものなのです。その際、カメラは周囲の光のいわゆる「色温度」に合わせて調整されます。

この機能を自動的に実行してくれるカメラをお持ちでない場合は、後から MAGIX PHOTOSTORY DELUXEでホワイトバランスを設定することも可能です。

ホワイトバランスが悪いと、青や赤が不自然な色調になります。

使用法:ホワイトバランスを使用するには、「ホワイトバランス」というラベルの右側にあるボタン をクリックし、「外界」のホワイトまたはニュートラルグレーに対応する画像内のポイントを選択し ます。これにより、色温度が自動的に修正されます。

色合い

カラーホイールから画像に色付けする色を選択します。

赤/緑/青

赤/緑/青のフェーダーを使用して、それぞれの色成分の混合比を修正できます。

彩度

「彩度」のフェーダーを使用して、画像の色成分を増減します。ここでは、新しく開発されたア ルゴリズムが使用されます。これは、可能な限り最も自然な色付けを実現するために、他の パラメーター(コントラスト設定など)に応じて色を変更します。いくらか実験することで、秋の 雰囲気からポップアートまで、すばらしい結果を得ることができます。

### 色変化

追加カラー補正は、ビデオおよび画像オブジェクトの個々の色域を調整するために使用できます。「選択済み」または「未選択」を選択して、目的のレンジを個別に編集します。さらに、 画像全体に影響を与えることができます。(「画像全体」)

「選択済み」は作成されたマスクに対応し、「未選択」は画像の残りの部分に対応します。マスクを作成するには:

- 「追加」をアクティベートします。
- ビデオモニターの上にマウスを移動します。マウスポインタがピペットに変わります。
- ピペットを使用して、マスクに割り当てるプログラムモニターの色を順番にクリックします。 「削除」を選択し、対応する色をもう一度クリックすると、不要な色を選択から再度削除できます。

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、現在の選択を明確にするために、選択中のマスクを黒と白のストライプで示しています。

カラーセレクターでお好みの色に調整してください。

色調補正

色調補正は、色と明るさを調整するために使用される補正フィルターです。入力ソースを出 カに一致させることにより、違いを正確に補正し、ビデオ信号を標準化できます。これは、色 の全範囲を再マッピングし、ビデオの全体的な品質を向上させるための非常に効果的な方法です。



オリジナル



[エフェクトを適用]をクリックして、Open FX プラグインをアクティブにします。

チャンネル:調整する特定のカラーチャンネル(赤、緑、青)またはアルファチャンネルを選択するか、すべてのチャンネルを調整します(これは明るさの調整と同じです)。

入力開始/入力終了: フェーダーを使用して、ソースマテリアルの最も暗い値と最も明るい値 を設定します。

出力開始/出力終了:フェーダーを使用して、出力の最も暗い値と最も明るい値を設定します。最適なコントラストを得るには、値を0または100のままにします。

ガンマ: ガンマは、異なる光源間の明るさの違いを補正し、明るさの出力を補正します。

#### LABカラー

LABカラーを使用すると、Lab(L\*a\*b\*またはL\*、a\*、b\*) 色空間の色を操作できます。LAB 色空間で色を調整すると、以下のことが可能になります:

- 色に影響を与えずに明るさを調整します。
- 色に影響を与えずに明るさの反転を実行します。
- 明るさに影響を与えずに色を変更します。
- 高品質の彩度低下と白黒変換を生成します。
- 反対の色に影響を与えずにカラーグループを変更します。

明るさ:明るさコントロールを使用すると、色を変更せずに画像の明るさを徐々に調整できます。フェーダーを右にドラッグして画像を明るくするか、または、左にドラッグして画像を暗くします。

チャンネルa: チャンネルaには、緑とマゼンタの色情報が含まれています。フェーダーを左端までドラッグして(-1)、緑とマゼンタの色を緑に移動するか、フェーダーを右端までドラッグして(1)、緑とマゼンタの色をマゼンタに移動します。

チャンネルb: チャンネルbには、青と黄色の色情報が含まれています。フェーダーを左端まで ドラッグして(-1)青と黄色を青に移動するか、フェーダーを右端までドラッグして(1)青と黄色を 黄色に移動します。

輝度を反転: チェックボックスをオンにすると、すべての輝度値が反転し、ネガティブ画像が作成されます。

彩度を下げる: [彩度を下げる] コントロールを使用すると、カラーチャンネル a とb を徐々に白 黒に設定できます。フェーダーを右端までドラッグすると(1)、画像からすべての色が削除され、 画像がグレースケールに変換されます。

### 人口フィルタ

侵食: 画像は小さな長方形で分割され、パッチワークのようになります。

拡張:これは「侵食」のようですが、暗い面ではなく明るい面を使用して長方形を作ります。

エンボス: 画像のエッジからレリーフを形成します。これにより、すべての強いコントラストの違い がエッジとして解釈されます。

代替:レインボースケールを使用して、赤、緑、青のコンポーネントが交換されます。シュール な風景や緑の顔などが素早く作れます。

シフト:カラー値はますます反転します。青は赤みがかった色になり、緑は紫に見えます。

クオンタイズ: カラー値は設定に応じて切り上げ、または切り下げられるため、色の総数が減り ます。これにより、効果的なグリッドとパターンが作成されます。

彩色:このコントロールを使用すると、ビデオを赤、緑、青(テレビ画像の基本色)に色付けで きます。

輪郭: 画像は2つのサイズ(3×3 または5×5)の輪郭に縮小されます。垂直または水平の 輪郭を選択できます。

#### レンズフレア

「レンズ フレア」エフェクトを適用して、カメラのレンズに反射する光をシミュレートすることができます。

光の色:エフェクトに適用したいカラー値を設定します。

光の位置:レンズフレアエフェクトを作るための光源の位置を設定します。

レンズタイプ: ドロップダウンリストからレンズを選択して、レンズが生成する光の反射数を選択 します。

色合い: フェーダーをドラッグするか、フィールドに値を入力して、レンダリングされた光源に適用される色合いの量を設定します。

強度:フェーダーをドラッグするか、フィールドに値を入力して、エフェクトの強度を設定します。 ブレンド:フェーダーをドラッグするか、フィールドに値を入力して、フレアエフェクトの透明度を設 定します。設定 0 は完全に透明です。設定 1 は不透明です。

サイズ: フェーダーをドラッグするか、ボックスに値を入力して、フレアエフェクトのサイズを設定します。

パースペクティブ: フェーダーをドラッグするか、ボックスに値を入力して、フレアエフェクトのアング ルを設定します。

### ノイズ

[ノイズ] フィルタを使用して、ビデオシーケンスに静的撹乱またはノイズを追加します。このフィルタをモノクロ設定の無地の背景に適用してからアニメーション化すると、テレビが送信シグナ

ルを受信しないようなパターンを作成できます。

[エフェクトを適用]をクリックして、Open FX プラグインをアクティブにします。



オリジナル



ノイズレベル: エフェクトの強さを決定します。

モノクロ: ノイズを単色にするには、このオプションを選択します。このオプションが選択されていない場合、ランダムな色がノイズに割り当てられます。

ガウスノイズ:より強いノイズを生成する方法。

アニメート:このボックスをオンにすると、ノイズがランダムなパターンで移動します。

### VEGASビデオ手ブレ補正

「VEGAS ビデオ手ブレ補正」は、イメージ内の不要な動きを除去することにより、不要なフレームの動きをスムーズにします。これはイメージを拡大することで、自動的に切り抜かれた素材内に、無効のエッジを作成します。結果:ほとんど目に見えないレベルで拡大されたズームによる、より安定したイメージ。

「VEGASビデオ手ブレ補正」は、メディアプールの[エフェクト]>[ビデオエフェクト]にあります。

- 手ブレ補正を行うビデオ内のオブジェクトにマークを付け、[エフェクトの適用]をクリックします。
- 分析を始めるには[モーション分析]をクリックします。このプロセスには時間がかかります。分析が終わると手ブレ補正がメディアに適用されます。

全体的な結果に満足できない場合は、 Market をクリックすると、ビデオが元の形で再生されます。

## ディスト ーション

モーション: 画像の可動部分が強調され、歪みます。

エコー:動画は光学的な「エコー」を作成します。前の画像は停止し、消えるまで徐々に明るくなります。

渦巻き:画像が渦の形でねじれます。

魚眼レンズ: 画像は魚眼レンズを通して見ているかのように、パースが歪んでいます。

モザイク:ビデオは複合モザイクとして表示されます。

レンズ:画像はエッジでダイナミックに歪みます。

砂:画像がざらざらして表示されます。

万華鏡: 左上隅が水平方向と垂直方向にミラーリングされます。

水平/垂直中心のミラーリング:オブジェクトは垂直または水平にミラーリングされます-左右 反転か、上下逆さまに表示されます。

### シャープネス

シャープネス: フェーダーを使用して、画像の鮮明度を上げる(シャープにする)または下げる (ブラー)。

ブラー:フェーダーを使用して、画像の鮮明度を下げます。

適用先:ここでは、シャープネス設定がサーフェスまたはエッジに作用する範囲を設定すること もできます。これにより、一定の画像の乱れ(ノイズ)を効果的に減らすことができます。

アーティフィシャルブラー: ここでは、別の方法で画像をぼかすことができます。得られるエフェクトは、「シャープ」の下のフェーダーを下げるだけの場合よりもはるかに強力です。

品質:アーティフィシャルブラーの強さをより正確に調整します。

#### 速度

フェーダーで再生速度を調整できます。0から1の範囲では、ビデオの再生速度が遅くなり、 値が1を超えると、ビデオの再生速度が速くなります。再生速度を上げると、それに応じてアレ ンジャー内のオブジェクトの長さが自動的に短くなります。

リバース: このボタンで、再生方向を(同じテンポで)反転します。

#### 外観調整

この機能によって、あるビデオクリップの外観を他のビデオクリップに適用できます。2 つの別々の写真の色やすべての値は自動的にすべて揃えられます。

手順は以下の通りです

- 1. メディアプールの[エフェクト]>[画像最適化]で[外観調整]エフェクトを開きます。
- 2. 外観を変更したいオブジェクトを選択します。
- 3. 使用したい外観のスライドショー内の写真に再生マーカーを配置します(「参照」)。
- 注意:選択したオブジェクトを変更しないでください。ターゲットオブジェクトの選択を維 持する必要があります。
- 4. [参照画像]の下にある[参照画像を選択]をクリックします。 選択した位置が表示されます。
- 5. 選択したターゲットオブジェクトに再生マーカーを配置します。この写真は、ターゲットオ ブジェクトに適用される外観を計算するために使用されます。

6. 「ターゲット 画像」の下にある「ターゲット 画像の選択」をクリックします。 選択した位置が表示されます。

7.「外観を調整」をクリックして、オブジェクトの外観を調整します。 「強度」フェーダーを使用して、エフェクトの強度を下げることができます。 外観調整は、以下の条件下で最適に機能します:

- 同一のオブジェクトが、さまざまな角度から複数の(異なる)カメラで撮影されたもの。
- 同一のオブジェクトが、異なる照明条件で撮影されたもの。

条件が違えば、最適な結果は得られない可能性があります。

 
 i 複数選択時の注記:複数のオブジェクトが選択されている場合、外観調整の結果は 選択されているすべてのオブジェクトに適用されます。

### スタンプフォーム

このエフェクトをオンにして、ビデオを幾何学図形で切り取ったり、ビデオ内にピクチャインピク チャ効果を作成することができます。

[エフェクトを適用]をクリックして、Open FX プラグインをアクティブにします。
 デフォルトでは選択したオブジェクトは丸型で切り抜かれます。これらのプリセットは自由に変更することができます。

形状:ドロップダウンリストで設定を選択して、カットの形状を定義します。

方法:ビデオ画像のどの部分が表示/マスクされているかを判別します。

- セクション以外のすべてを切り取る:切り取られた形状は、ビデオを表示するウィンドウを 作成します。
- セクションを切り取る:切り取られた形状はビデオを覆い隠し、形状の外側の領域が表示されます。

フェザー: フェーダーをドラッグして、切り取られたフレームが背景にどれだけスムーズに溶け込む かを決定します。

フレーム:フェーダーをドラッグして、カット形状のフレームのサイズを決定します。

X / Yを繰り返す: フェーダーをドラッグして、指定した回数だけ水平線または垂直線に沿って カット形状を繰り返します。

サイズ:フェーダーをドラッグして、選択したカット形状のサイズを設定します。

中央: フェーダーをドラッグして、ビデオフレーム内のトリミングされた領域の中央を設定しま す。0.00、0.00 はフレームの左下隅を表し、0.50、0.50 は中央を表し、1.00、1.00 は右上隅 を表します。

プリセット

このセクションには、スライドショーに直接適用できるさまざまな事前構成済みのエフェクトが含まれています。

## ビューとアニメーション

ビューとアニメーションを編集するためのエフェクトは、メディアプールの「エフェクト」 セクションにグループ化されています。

### サイズ/位置/回転

このエフェクトを使用すると、オブジェクト(ビデオ、画像、タイトルなど)のスペース内でのサイズ、位置、および回転を設定できます。

#### サイズ

ムービーサイズ	画像は動画の解像度に合わせて拡大縮小されます。
元のサイズ	画像は元のサイズに拡大縮小されます。
幅	ここに画像の幅を入力します。
高さ	ここに画像の高さを入力します。
入力欄を結合 します	このオプションは、画像素材が引き伸ばされたり圧縮されたりしないようにします。幅と高さの比率は常に同じです。

プログラムモニターのオブジェクト ハンドルを使用して、オブジェクトのサイズを調整できます。上部の回転用の追加ハンドルを使用して、エレメントを傾けることができます。

- ■赤いハンドルは幅をコントロールします
- ● 黄色のハンドルは高さをコントロールします
- ■角にある灰色のハンドルを使用して、両方を同時に設定します

#### 位置

水平	画像を左右に移動します。

垂直 画像を上下に移動します。

0,0の位置は、プログラムモニターの中央に相当します。アンカーポイントは、配置するエレメントの参照ポイントです。視覚的に位置を設定するには、エレメントの任意の場所をクリックし、マウスを使用して目的の位置に移動します。

#### 回転

エレメントが配置されている平面は、3つの空間軸(X、Y、Z)を中心に回転できます。アン カーポイントは回転の中心としても機能します。回転角は、3つのコントロールアイテムで 直接調整するか、度(°)を使用してフィールドに入力できます。

	水平軸を中心に画像を回転させます。
	垂直軸を中心に画像を回転させます。
	中心点を中心に画像を回転させます。
回転の順序	アンカーポイントが中心に位置しなくなると、 操作全体が回転対称ではなくなるため、回 転が実行される順序を設定できます。

#### アンカーポイント

アンカーポイント O は、3 つの操作すべての参照ポイントとして機能します。エレメント上に 自由に配置することも、水平 フィールドと垂直 フィールドに数値で指定することもできま す。0.0 はエレメントの中心に相当します。

水平回転ポイントが左右に移動します。

垂直回転ポイントが上下に移動します。

() マウスの左ボタンを押したまま、画像上でアンカーポイントを移動することもできます。

🔤 このボタンは、設定をデフォルト値にリセットします。

セクション

セクションを使用して、

- 写真の一部のみを表示します。
- モーションエフェクトを使用して画像内のセクションを移動します。結果は一種のトラッキングショットになります。

プログラムモニターでは、モーションエフェクトの基礎となる画像のセクションを定義できます。 マウスの左ボタンを押したまま、目的のセクションに描画します。

値を以下で表示:	ここでは、情報がパーセンテージで表示されるかピクセルで表示 されるかを決定します。
プレビュー	このボタンをクリックして、 セクションをプレビューします。 もうー 度 クリックして、 セクションの編集を続行します。
サイズ	ここに画像セクションの幅と高さを入力します。
ムービーサイズ	動画のサイズに合わせてセクションを調整します。
スライドショーのように 💌	このドロップダウンメニューでは、 セクションのフォーマットを指定で きます。 デフォルトでは、 元の画像のフォーマットが基本として使用されま す。
全画面表示	このチェックマークを有効にすると、開いたセクションが画面のサ イズに拡大されます。オプションがオフになっている場合、セク ションに動きを追加することもできません。
位置	セクションの位置は、画像の左上隅から順に表示されます。

▶ リセット:このボタンで、現在の設定をリセットします。

### カメラ/ズームショット

このエフェクトを使用すると、あらかじめ選択したセクションをさまざまな方法で画像内で移動させることができ、カメラやズームショットのような印象を与えます。

移動方向

「動きの再生時間」で選択した時間の間に、選択したセクションまたは画像が 移動する方向を決定します。水平方向と垂直方向の動きに加えて、斜めの 動きも可能です。

プレ 再生マーカーの位置にセクションのプレビューを表示します。

ズーム

ビュー



ここでは、選択したセクションが最初に表示され、「動きの再生時間」で選択した時間の経過とともに画像全体のサイズにズームアウトします。あらかじめ設定されたセクションがない場合、画像の50%の中央セクションが拡大されます。



最初に全体像が表示され、「動きの再生時間」で選択された時間の経過とと もに選択されたセクションにズームインします。あらかじめ設定されたセクション がない場合、画像の50%の中央セクションが拡大されます。

セクション

ムービー 動画のサイズに合わせてセクションを調整します。

動きの再しここで指定するオプションは、それぞれのモーションエフェクトのキーフレームがデ

- 生時間 フォルトで設定される位置を決定します。それらは、動きが開始および終了す る位置を決定します。
  - 注記:この方法で自動的に設定されたキーフレームは、後で編集でき、 オプションは「ユーザー定義」に設定されます。詳細については、「エフェクトのキーフレームの変更」のセクションを参照してください。

▶ リセット:このボタンで、現在の設定をリセットします。

また、マウスで画像を移動したり、ハンドルをドラッグしたりして、プログラムモニターで画像のサ イズと位置を大まかに指定することもできます。ハンドル付きのフレームは、キーボードを使用 して移動することもできます。

プログラムモニターでフレームを移動するためのキーボードショートカット:

フレームを1ピクセル移動:矢印キー

サイズ

**フレームを**5%移動:Shift+矢印キー

アニメーション化されたモーションエフェクトの場合、プログラムモニターをズームアウトして、結果の作業面を使用すると便利なことがよくあります。たとえば、縮小された画像やテキストオブジェクトを画像内で移動する場合などです。

サムネイルのキーボードショートカット:

サムネイルのズームイン/ズームアウト: Ctrl + マウスホイール

サムネイルの移動: Ctrl + マウスの左ボタン + ドラッグ

詳細については、「画像の外側からのアニメーション」セクションを参照してください。

回転とミラーリング

×このボタンで、現在の設定をリセットします。

水平線 画像は、フェーダーを使用して独自の軸を中心に回転させることができます。 の補正 い縁がはみ出さないように自動的にズームされます。

補助線 このチェックマークをオンにすると、プログラムモニターにグリッドが表示され、水平 を表示 線をまっすぐにする方向として機能します。

ミラーリング

▶ ● ● 重 軸 に画像をミラーリングします。

水平軸に画像をミラーリングします。

回転

- ▶ 画像を時計回りに90度回転します。
- 画像を反時計回りに90度回転します。
- 注記: 画像フォーマットが現在の動画フォーマットと一致しない場合は、黒い縁がすで に存在し、水平線の補正をする際にも削除できません。

傾斜と形

これにより、画像の実際の3Dポジショニングが可能になるため、画像を空間的に変形したり 移動したりできます。ここでは、4 つのコーナーポイントのすべての位置を数値で入力したり、プ ログラムモニターでマウスを使用して変更したりできます。

× このボタンで、現在の設定をリセットします。

モーションテンプレート

このセクションには、スライドショーに直接適用できるさまざまな事前構成済みのエフェクトが含まれています。

## 360度ビデオ、360度 パノラマ

メディアプールの「エフェクト」>「360度ビデオ」に、360度パノラマの機能があります。

Ricoh Theta カメラのユーザーの皆様へ: カメラから360度写真をMAGIX PHOTOSTORY
 DELUXE に直接インポートできますが、最初にビデオを前処理する必要があります。最初

 にカメラのソフトウェアを使用して360度ビデオを変換し、次にそれらを MAGIX PHOTOSTORY DELUXE にインポートしてください。

パノラマ画像:パノラマタイプを選択します:

- パノラマなし:パノラマ効果はアクティブではなく、画像は統一されていません。
- 全天球パンラマ:たとえば、Ricoh Theta によって作成されたような正距円筒図法(球パ ノラマとも呼ばれます)は、全天球パンラマとして表示できます。あなたが球体の中にいて、パンラマビューがあなたの周りに広がっていると想像してください。最大360度×180 度の視野角に到達できます-すべてをオールラウンドビューで見ることができます。
- ユーザー定義…:標準カメラでパノラマを作成した場合、またはその後画像を組み合わせてパノラマを作成した場合は、この設定を選択します。あなたが上下が開いている円柱の中に立っていて、パノラマビューがあなたの周りに広がっていると想像してください。 最大360度 × 120度の視点を実現できます。

撮影アングル: 撮影アングルは自動計算されないため、「ユーザー定義」設定で撮影アングル を設定する必要があります。撮影結果を目で見て、角度を調整することで、「正確な」値をテ ストしてください。

視線の方向:球または円柱の視線の方向を設定します-何を見たいですか?画像が少し 傾いている場合は、ローリングすることでこれを補正できます。パンラマ画像では、キーフレーム を使用して動きをアニメーション化できます。ステップバイステップで「周囲」を見ながら、「空 間」をよりよく想像することができます。

視 点 : 詳 細 を確 認 するために部 屋 をズームインする量 、またはできるだけ多く表 示 するために ズームアウト する量 を決 定します。

魚眼:魚眼レンズを通してパースペクティブが歪んで表示されます。広角による歪みがすでに 画像に見られる場合は、魚眼エフェクトを使用してこの広角歪みを補正できます。たとえば、 湾曲した地平線を「まっすぐにする」ことができます。

## オブジェクトをアニメート

メディアプールには、さまざまな種類のアニメーションが用意されています。 圧フェクト]タブの 画像最適化]、 ビューとアニメーション]、 ステレオ3D]ではキーフレームを使ってアニメートで きるエフェクトがあります。

以下のオブジェクトをアニメートできます:

- イメージオブジェクト(静止画)
- MAGIX 3Dメーカー オブジェクト(3Dタイトル)
- ビデオオブジェクト

がフルスクリーンエフェクト編集 モードでキーフレームを使ってアニメーションを作成することができます。

アニメーションの準備

- 最初に、アレンジャーでアニメートするオブジェクトを選びます。
- メディアプールでは、[エフェクト]タブを開いて、アニメートしたいエフェクトをクリックします。

- 必要に応じて、アニメーションの始めにエフェクトを設定することができます。
- タイムラインはメディアプールの下部に位置し、そこでキーフレームを設定、選択、移動、 削除することができます。

キーフレームを設定

タイムラインをクリックして、キーフレームを追加する場所に再生マーカーを設定します。

- <u>~</u>- ヒント: 正確に設定するために、アレンジャーでタイムラインを使用することもできます。

このボタンにより、アニメーションに必要なすべてのパラメーターのキーフレームが配置されます。

- 追加のキーフレームは、再生マーカーを次のキーフレームがある位置に設定し、エフェクトをそれに沿って変更することで追加できます。
- 設定されたキーフレームは後でドラッグ&ドロップで移動することもできます。

キーフレームをコピー

■ 次に、挿入する場所に再生マーカーを設定し、[挿入] ボタンをクリックします。

#### 各パラメーターのキーフレームを表示する

複数のパラメーターを含む場合、複数のキーフレームが同時にエフェクトに追加されます。



アニメーションエフェクトの名前の横にある小さな矢印をクリックしてエフェクトのすべてのパラメー ターを表示します。エフェクトパラメーターのすべてのキーフレームは個別に移動、削除、有 効、無効にすることができるようになりました。

注記: アニメーションに使用されているパラメーターのみがリストアップされています。エフェクトの編集に別のパラメーターが必要になると、パラメーターは、すぐに表示されま。

## エフェクトのキーフレームを後から編集する

以前に設定したキーフレームは後から移動させたり、値を変更したりできます。

キーフレームを移動:キーフレームはドラッグ&ドロップで移動することができます。移動したい キーフレームをクリックして、希望の位置へドラッグするだけです。

キーフレームのパラメータを変更:既に配置したキーフレームへのエフェクト設定を変更するには、キーフレームをクリックしてメディアプールのエフェクトを調整してください、

### 自動ベジェ補間

自動ベジェ補間はキーフレームに近似曲線を適用します。これにより動きをより柔らかく自然にすることができます。

キーフレームを削除



このボタンで選択したキーフレームを削除します。

## サウンドの最適化

サウンドの最適化は「エフェクト」メニューにあります。このオプションは、オーディオ素材の乱れを 修正するためのエディターを開きます(オーディオを最適化します)。ダイアログの上部にあるボ タンを使用して、目的のエフェクトを選択します。

- イコライザーは、たとえば、こもった会話において高音域を増幅するなど、周波数スペクトルへのアクセスを提供します。
- コンプレッサーは、全体的なサウンドをより高密度でパワフルにするダイナミックな音量コントロールです。
- ステレオFXプロセッサーは、ステレオパノラマ内のサウンドの位置を調整するために使用します。
- DeClipper、DeNoiser、DeHisserは、プロフェッショナルなノイズ補正とノイズ除去を行います。

プリセット:プリセットメニューから便利なプリセットを試すことができます。

すべてのエフェクトを一時的に無効にする: このオプションを使用すると、すべてのエフェクトを 一時的に無効にすることができます。

すべてに適用: このオプションを使用すると、現在のスライドショー内のすべての写真にすべてのエフェクトの現在の設定を適用できます。

## DeClipper

オーディオ録音時に入力レベルが高すぎる場合、最大位置(信号ピーク)で過変調が発生 する可能性があります。この歪みは「クリッピング」とも呼ばれます:オーバードライブポイントで は、過度に高いレベル値がカットオフされ、非常に不快に聞こえる典型的なクラックルノイズや 歪みが発生します。

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE には、デジタルクリッピングやアナログの歪みを除去するための特別な機能が含まれています。もちろん、これはある程度しか機能しません。録音時にクリッピングを回避することをお勧めします。

フェーダーを使用して、DeClipperが信号がオーバードライブされていると見なし、必要に応じて 修正するレベル(クリップレベル)を設定できます。異なるサウンドカードが異なるクリッピング挙 動を示すため、これは重要になります。フェーダーを上げるほど、プログラムがオーバードライブ していると見なすレベルは低くなります。クリップレベルの設定が高すぎると、サウンドに望ましく ない変化が生じる可能性があります。

クリップレベルの取得:クリップレベルは、再生マーカーの現在の位置から取得されます。

手順(クリップレベルを取得):

- 1. 最も音量の大きいセクションの直前に再生ポジションを配置します。
- 2. 「クリップレベルを取得」を押します。
- 3. 必要に応じて、「クリップレベル」のフェーダーを微調整します。

#### **DeNoiser**

DeNoiser は、ヒスノイズ、サウンドカードからのノイズ、アース線からのノイズ、高インピーダンス 出力を備えたオーディオデバイス(ターンテーブルなど)からの干渉、レコードの衝撃音やゴロゴ ロ音などの永続的なノイズを除去します。

DeNoiser には、純粋なノイズのサンプル(ノイズサンプル)が必要です。「プリセット」選択メニューを使用して選択できる、いくつかの典型的なノイズサンプルが利用可能です。

フェーダーを使用して、ノイズの減衰の程度を設定します。素材の自然さを保つために、妨害 信号を完全に減らすのではなく、例えば3~6dB程度にとどめるのが良いとされています。

もう1つのオプションは、ノイズサンプルを自分で作成することです。ノイズのみが聞こえる、サウ ンドトラックからの短い抜粋が必要です。これを行うには、詳細設定から[DeNoiser] ダイアログ に切り替えます。

ステップ1:ノイズサンプルを選択

まず、除去するノイズのサンプル、いわゆる「ノイズサンプル」を選択する必要があります。

典型的なノイズの選択:ドロップダウンメニューからさまざまな典型的ノイズを選択して使用できます。ノイズを選択し、[再生]を押して聞いてください。提供されたノイズサンプルがサウンドトラックのノイズと類似している場合は、それを使用できます(「ステップ2:ノイズを除去」を参照)。

サウンドトラックから新しいノイズサンプルを抽出:純粋なノイズが聞こえる既存のサウンドトラッ クからの短いパッセージを検索することもできます(たとえば、サウンドトラックの最初または最 後)。

自動検索:「自動検索」がアクティブな場合、純粋なノイズが検出される可能性が高い特に 静かな箇所が検索されます。

前へ/再生/次へ: これらのボタンを使用して、すべての検索結果を聞き、それらを相互に比較できます。

名前を付けて保存:ノイズサンプルを見つけたら、それをハードドライブに保存できます。保存 すると、「典型的なノイズ」ドロップダウンメニューの追加エントリとして表示され、後のプロジェク トで使用できます。

現在のプロジェクトでノイズサンプルのみを使用する場合は、保存する必要はありません。「ノ イズを除去」セクションに直接移動できます。

#### ステップ 2:ノイズを除去

ノイズレベル: ここでは、ノイズ抑制機能のしきい値をできるだけ正確に設定する必要があります。値が低すぎると、ノイズの減衰が不十分になり、音の干渉や「囀り」などのアーチファクトが発生します。値が高すぎると、結果が鈍くなります - 有用シグナルの高さも除外されてしまいます。ここでは、最適な設定を徹底的に検索する価値があります。

削減:元の信号と抑制された信号のバランスをここで設定できます。素材の自然さを保つために、妨害信号を完全に減らすのではなく、例えば3~6dB程度にとどめるのが良いとされています。ハム音がある場合は、完全に取り除くことをお勧めします。

#### **DeHisser**

DeHisser は、アナログテープ録音、マイクプリアンプ、またはADコンバータによって通常引き起こされる、均一な「ホワイト」ノイズを除去するために使用されます。デシベル単位のノイズの減衰は、フェーダーで設定できます。素材の自然さを保つために、ノイズを完全に減らすのではなく、例えば-3 ~ -6 dB程度にとどめるのが良いとされています。

ノイズレベル: さまざまなノイズレベルから選択できます。選択は可能な限り正確に行う必要 があります。低すぎる値は、ノイズの不完全な除去として表されます。値が高すぎると、結果 が鈍くなります - 有用シグナルのノイズのような構成要素(管楽器からの吹くノイズなど)も除 外されます。

### イコライザ FX-Rack

10 バンドイコライザは、周波数スペクトルを10の領域(「バンド」)に分割し、それらに個別の 音量コントロールを装備しています。それによって、シンプルな低音増幅から完全な異化作用 まで、多くの印象的なエフェクトを得ることができます。特に低周波数の増幅が大きすぎると、 総音量が非常に大きくなり、歪みが発生する可能性があります。

フェーダー: 10 の音量コントロールを使用して、10 の周波数域のそれぞれを個別に上下させることができます。

周波数帯をリンク: このスイッチを使用すると、周波数域が互いに柔軟にリンクされるため、 個々の周波数域での人為的な響きの過度の強調が回避されます。

#### コンプレッサー

コンプレッサーは、自動のダイナミックな音量コントロールです。音量の大きいパッサージは静かになり、総音量は再び大きくなります。これにより、音量が均一になり、言語が理解しやすくなります。コンプレッサーは、バックグラウンドノイズや音楽が音声録音を妨害し、個々のオブジェクトやトラックの音量を変更するだけでは改善が見られない場合に特に便利です。

強度:このフェーダーは、圧縮の強度(「比率」)を調整します。

機能:ここでは、サウンド素材に応じてコンプレッサーの動作を設定できます。

### ステレオ FX

ステレオプロセッサを使用して、ステレオパノラマ内のオーディオ素材の配置を編集できます。ステレオ録音が曖昧でメリハリなく聞こえる場合は、ステレオ基準幅を広げると透明度が高くな

ることがよくあります。

ステレオ幅:ここでは、基本幅はモノ(左端)、変更のない基本幅(中央)、および最大基本 幅(「ワイド」、右端)の間に設定されます。

基本幅を小さくすると、レベルが上がる場合があります。極端な例としては、左右のチャンネル に同一の素材が含まれており、基本バンド幅のフェーダーを左いっぱいに引いて「モノ」にした 場合、3 dBのレベルアップが発生します。

基本幅を大きくすると(値が100を超えると)、モノラルの互換性が悪くなります。 つまり、ステレ オ信号をモノラル機器で再生すると、一部の周波数域が相殺されてしまう恐れがあります。

# プログラムモニターを使用したフルスクリーンエフェクト編集

**が** プログラムモニターのこのボタンを使用して、フルスクリーンエフェクト編集を開きます。

このモードでは、スライドショーがフルスクリーンで表示されている時に、メディアプールから必要 なフォトエフェクトを設定して適用するための直感的なグラフィックインターフェースを使うことが できます。エフェクトのアニメーションもフルスクリーンモードで修正することができます。



エフェクトの開閉には双方向矢印を使用してください。

 $(\mathbf{A})$ ー般的なコントロール:

①全てに適用:選択したエフェクトを全ての画像に適用します。

2次に適用:選択したエフェクトを次の画像に適用します。

3 全てをリセット:選択した画像のエフェクト全てを取り消すと、画像はリセットされます。

④ 説明ビデオを再生:フルスクリーンエフェクト編集モードで使用できる重要な機能を説明 するビデオを再生します。

一部を除いて、全てのエフェクトは同じ方法で適用されます。下のサムネイルをクリックして、 大きなスクリーンショットを表示します。



①フェーダーを使用してエフェクトの強度を設定できます。

2 エフェクトを有効/無効にする: 写真の前後を比較するために、エフェクトをオン/オフにします。

**3** リセット: エフェクトをリセットします。

④ アニメーション: このボタンで、現在のエフェクト設定をキーフレームとして追加することで、エフェクトをアニメートすることができます。エフェクトアニメーションについての詳細は以下を参照してください。

エフェクト間の違い:

▲「明るさ」エフェクトでは自動明るさ調整のボタンが追加されていて(A)、画像の明るさレベ ルを自動で最適にします。

「アーティスティックフィルタ」、「ディストーション」、「フォーカス」それぞれにサブメニューがあり、そ こで特定のエフェクトを選択することができます。



← 矢印ボタンを使ってメインメニューへ戻ることができます。

設定可能なエフェクトパラメーターを持つエフェクト:



**2** [センサーパッド]を開いて、2D インターフェース上の2つのパラメーターを同時に設定します。



位置とカラーのセンサーパッド

キーフレーム アニメーション

アニメーションはエフェクト パラメータの一時的な変化を意味します。さまざまなエフェクトパラ メータが写真の表示時間内に特定の位置(キーフレーム)に挿入されていて、エフェクトパラ メータはある値から別の値へスムーズに変化します。

- 注意:キーフレームアニメーションはここではメディアプールのエフェクトパラメータのアニメーションと同様ですが、写真に使用されているエフェクトをフルスクリーンで見ることができるように重ねて表示をしています。
- +ボタンを押してキーフレームを作成してください。同時にエフェクトへのアニメーションカー ブが写真の上に重なって表示されます。カーブの始めと終わりに2つのコントロールパネ ルが表示されます。



コントロールパネルを縦に動かして(1)、水平位置(2)のカーブ上で設定した点のエフェクトの値を調整します。

さらにコントロールパネルをエフェクトパレットの右側のフィールドと同じように操作することができます:センサーパネルを使ってエフェクトを設定したり、エフェクトを一時的に向こうにしたり、などできます。一つ違う点は、コントロールパネルの[X] ボタンは対応するキーフレームのみ削除し、エフェクト全ては削除しません。追加のキーフレームは[+] ボタンをクリックして追加できます。



右上のコーナーにある鉛筆アイコンでエフェクトカーブを表示、非表示にすることができます。このアイコンは、エフェクトにアニメーションカーブが含まれている場合、エフェクトのコントロールパネルにも表示されます。



● 複数のカーブが利用可能な場合、編集に使用するカーブを選択してください。

2線形補間とベジェ補間を切り替えます。後者はスムーズなカーブ遷移を保証します。

3 エフェクトを無効にします。

4 エフェクトを削除します。

マウスをカーブの上で動かすと、2 つのハンドルとフレームがカーブの周りに表示され、カーブの 位置を写真上で自由に動かすことができ、またカーブのサイズを調整できます。



# ステレオ3D

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、「本物の」3Dビデオと写真の処理と作成を可能にします。まず、最も重要な基本事項と黄金ルールを理解するために、この複雑なトピックを見ていきます。次に、個々の作業手順について詳しく説明します。

- **3Dコンテンツの使用に関する注意:個人差により、3Dビデオを見ると、不快感(頭痛、 眼精疲労、倦怠感、吐き気など)を感じることがあります。したがって、定期的な休憩 をお勧めします。また、問題が発生した場合は、直ちに使用を中止し、医師または検 眼医にご相談ください。3Dコンテンツの不適切な作成も、前述の症状を引き起こしま す。**
- ▲ 幼児への警告: 幼児(特に6歳未満の子供)の視力はまだ発達段階にあります。幼 児に3Dビデオを視聴させる前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおす すめします。

### 基本事項

人間の目は2つの異なる視点から物体を知覚します。私たちの脳は、これから私たちが見る 画像を「計算」します。このようにして、オブジェクトの距離と位置を認識します。したがって、 処理したい3D素材は、すでにこの理想に従って記録されているのです。 3Dの視聴

通常の画面やテレビは2次元でしか画像を表示できないため、さまざまな手法が使用されてきました。これまでのところ、すべてのテクノロジーに共通することが1つあります。それは、左右の目に異なる情報を提供するために特別なメガネが必要であるということです。これらの手法については、後で詳しく説明します。

3つの黄金ルール

- 録画時の制限の遵守:自然な奥行き情報を含む3D録画を取得するには、特定の制限を遵守する必要があります。これらのルールの中で最も重要なのは、いわゆる近点を下回らないことです。近点は、カメラに最も近い画像内の点です。
- 近点をフレームに収める:架空ウィンドウの背後に3D効果をもたらすには、2つのタイト ル画像を近点の位置で正確に重ね合わせる必要があります。同時に、両方の画像の 端に同じオブジェクトが見える必要があります。必要に応じて、メディアプールのクロッピ ング機能を使用してください。
- 注記:架空ウィンドウは、一種の理論的に認識されている画面であり、その背後で3D 動画が再生されます。そのため、最も前方にあるポイントをマークします。このルールに 従わないと、架空ウィンドウからそれぞれの物体が一種の「飛び出し」を起こしますが、こ れは過度に使用すると不快感や頭痛の原因になります。
- 目の自然な視線の方向に留意する:3Dの奥行き効果を持つ物体は、メガネをかけずに見ると、赤やシアンの画像(アナグリフ)の中でずれているように感じられます。可能であれば、このずれは画像幅全体の1/30未満のままにする必要があります。極端に言えば、人間の2つの目は反対方向を向いている状態です。
- 注意:横軸にのみ、ずれがある場合があります。縦軸と回転部分のずれを調整する必要があります!

### 3Dの録画

人間の目の距離は約 65 mm で、これがいわゆる「ステレオベース幅」を形成します。しかし、 私たちの目は動きやすく、「目を細める」ことができるので、問題なくより近いオブジェクトに焦 点を合わせることができます。

3Dの録画にはさまざまな手法があります。それぞれにメリットとデメリットがあります:

- 2 つのレンズを備えた3Dカメラ: その利点は明らかで、これらのカメラは多大な労力を必要とせずに3D素材を提供します。ここでのデメリットは、ステレオベース幅(レンズ距離)が固定されてしまうことです。
- 特殊なブラケットにセットした2台のカメラ:ここでは、もう少し手間が必要です。特殊な ブラケットに取り付けられた2台のカメラが、3D画像の左側と右側の素材を同時に録 画します。たとえば、ステレオ録音用のマイクブラケットをこの目的に使用できます。写真 を撮るときのここでのデメリットは、写真に動く物体がある場合、シャッターリリースをまっ たく同じ時点で作動させる必要があることです。ビデオの場合、さらに処理する前に、2 つの動画を時間的に同期させる必要があります。メリット:カメラ間の距離に応じてステ レオベース幅を変えることができるため、カメラモデルの選択の幅が広がります。

- 同じカメラで2枚の写真:この手法では、静止画のみを撮影できます。カメラは、異なる角度から2枚の写真を撮るだけで、左右の画像として使用できます。これには三脚を使用するのがベストです。
- 均一な速度の移動ショット、例えば道路に沿った動き:ここで必要なのは一般的なカメ ラ1台だけですが、応用範囲は非常に限られています。これは、3Dビデオを制作する上 で最も安価な方法です。ビデオ素材は約 6-15 km / hの速度で録画されます。編集時 に、作成されたビデオオブジェクトが複製され、2つのビデオのうちの1つが異なる時間に 再生されます。次に、進行方向に左右の画像が表示されます。この手法は、3Dで静 止画像を作成するためにも使用できます。

最短距離に注意!

レンズに最も近いオブジェクトの位置は「近点」と呼ばれます。この近点は、特定の最短距離以上である必要があり、以下の式を使用して簡単に計算できます。

 注記:レンズの焦点距離(例:25mm)×ステレオベース幅(例:65mm)×1.5\*/1mm\*\*= 近点(2437.5mm~2.44m)
 \*1.5 は、レンズを通して撮影する際に発生する無駄から生じるファクターです。
 \*\* 1mm は、いわゆる偏差値あるいは「空間性の尺度」です。これもあくまでも目安です。

3Dカメラを使った例:

パナソニック HDC-SDT750(ベース幅 12mm):近点は約 1.5mです。

Fuji REAL 3D W3(ベース幅 75mm):近点は3m、望遠でも8m。

3D編集のさらなる過程で、このいわゆる近点は依然として重要な役割を果たします。

#### 3D編集の準備

3Dビデオは、さまざまなカメラによって異なる方法で録画および保存されます。つまり、カメラモ デルや録画方法に応じて、ビデオまたは画像はさまざまな形式で利用できます。

1つのファイルで

多くのカメラ、特に写真の撮影に使用されるカメラは、左右に画像を並べて含む単一のファイ ルを作成します。

- これらのファイルをメディアプールから通常どおりアレンジメントにドラッグします。
- 作成したオブジェクトを選択します。
- メディアプールの[エフェクト]>[ステレオ3D]>[プロパティ]>[ステレオの作成]で、半角素材の項目「サイドバイサイド(左の画像左/右)」を選択します。
- 注記:自分でサイドバイサイドの素材を作成した場合(たとえば、画像ファイルに2枚の 写真を並べて配置した場合)、前述の手順で作業を進めますが、最後に全角の素材 として「サイドバイサイド(左の画像左/右)」の項目を選択します。

複数のファイルで

ー部の3Dカメラは、左側と右側にそれぞれ1つのファイルを生成します。通常のフォトカメラで 異なる角度から2枚の写真を撮っただけの場合、この手順は同じように機能します。

- メディアプールで、ファイルが配置されているフォルダを開きます。
- ファイルを日付の昇順で並べ替えます。つまり、すべてのファイルはペアで上下に配置されます。
- 次に、ファイルを選択し、メディアプールからアレンジメントにドラッグします。
- 次に、アレンジメントで新しく作成されたすべてのオブジェクトを選択します。
- メディアプールの[エフェクト]>[ステレオ3D]>[プロパティ]>[ステレオの作成]で、[ステレオ3Dペア 左/右の画像を最初に]の項目を選択します。

#### 3Dで再生モードを設定

コンピューターで3Dビデオや3D画像を再生するために使用できるさまざまな手法があります。 使用するテクノロジーに応じて、対応する再生モードをMAGIX PHOTOSTORY DELUXE でアクティ ベートすることができます。

**モニター設定を使用して、操作する3Dモードを選択します。** 

利用可能な手法と関連する条件のリストは以下のとおりです:



注記:どちらの表示がお使いのモニター/画面でより良い結果を得られるかによって、左の画像と右の画像のどちらを最初に表示するかを選択できます。

サイドバイサイド表示 サイドバイサイド ■ 3Dテレビ

- 注記:どちらの表示がお使いのモニター/画面でより良い結果を得られるかによって、 左側の画像を左寄りに表示するか右寄りに表示するかを選択できます。
- 注記: これらのモードは、プレビュー画像が別のモニターに表示されている場合にの み設定する必要があります。シャッターモードには、3D対応のグラフィックカードも必 要です。

アナグリフ表 示

カラーアナグリフ

■ 赤/シアン 3Dメガネ

### 画像と動画を3Dに揃える

これには、プレビューモニターで設定できるアナグリフ表示をお勧めします。 画像の正確な幾何 学的位置合わせは、このモードでのみ可能です。

いわゆる近点は、レンズに最も近い3D画像内の点です。したがって、それは、いわば3D画像の「中心」を形成するため、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE でもそのように定義する必要があります。

これは、メディアプールの[エフェクト]>[ステレオ3D]>[配置]で行うことができます。



ここで、両方のコンテンツを互いに正確に重ねてスライドさせ、両側の近点が画面上のまったく 同じ場所にくるようにします。

最初に、空間調整と同期の自動化が望ましい結果をもたらすかどうかを確認する必要があり ます。これを行うには、「自動」ボタンをクリックします。

これで望ましい結果が得られない場合は、以下の手順に従ってください

- 画像内の近点を見つけます。
- 画像に垂直方向のオフセットがある場合は、[空間配置]の下にある2つのフェーダーの 下部を使用して修正する必要があります。
- 画像に回転の違いが見られる場合は、つまみで調整してください。
- 次に、上部のフェーダーを使用して、両側の近点を正確に重ねて配置します。
- 結果を確認するためのテストとして、赤/シアンの3Dメガネをかけます。画像の空間的な 奥行きが大きすぎる場合は、[空間配置]の下のフェーダーを使用して、左側と右側を 近づけてみてください。

#### 移動ショットを3Dビデオに変換

移動ショットは、ビデオを2倍にして時間的にシフトすることにより、3Dビデオに変換できます。 これを行うには、たとえば、通りを運転しているときに左または右に録画するだけです。

録画するとき、速度は6-15 km / h(約4-10 mph)の間でなければならず、とりわけ、フレーム レート、焦点距離、および撮影されるオブジェクト間の距離に依存します。高速では、空間 的印象が強すぎて、撮影されたものが不自然で不快に見えるという印象を与えるリスクがあ ります。

- ビデオが配置されている場合、2Dオブジェクトのステレオ深度は、メディアプールの[エフェクト]>[ステレオ3D]>[プロパティ]で設定できます。
- 写真を撮った方向に応じて、つまみを左または右に動かすだけです。
- 赤/シアンの3Dメガネを使用して、アナグリフ表示で結果を確認します。
- つまみを反対方向に動かすと、不自然な効果を修正できます。
- 空間的な深度が大きすぎる場合は、パラメータを少し下げてください。
- 注記:移動ショットだけでなく、他の2D素材もこの方法で空間内でずらすことができます。

3D素材はすべての機能を備えた2D素材のように処理できます。

3Dビデオのエクスポートと書き込み

エクスポートして書き込む場合、満たす必要のある条件は特にありません。必要な3Dテクノロジーのみが指定されます。

アナグリフ: この手法は、完成したビデオを簡単に配信したり、従来のテレビやプロジェクターで 再生したりする場合に推奨されます。視聴者は赤/シアンの3Dメガネをかけるだけで3D動画 を楽しむことができます。

サイドバイサイド: これにより、品質を犠牲にすることなく、3D対応の再生デバイス用の3D動 画を作成できます。ビデオが「シャッター」モードで表示されているか「偏光フィルター」で表示さ れているかは、最初は関係ありません。

- 再生デバイスによっては、右と左の両方の画像のフル解像度を生成するために、2倍の 解像度を設定する必要があります。
- すべての再生デバイスが2倍の解像度を処理できるわけではありません。これがお使いのデバイスに当てはまる場合、両方の画像が50%圧縮されて表示されます。品質は、アナグリフ技術を使用した出力よりもはるかに高くなっています。

左側/右側のみ: これらの設定では、3Dビデオ全体はエクスポートされず、3Dビデオの片側の みがエクスポートされます。

レンチキュラー画像: これにより、3Dメガネなしで3D素材を表示できます。素材が交互に映し 出され、揺れているような印象を与えます。

重ね合わせ: このエクスポートオプションは、「サイドバイサイド」オプションに似ています。2つの 画像は、隣り合って出力されるのではなく、重ね合わせて出力されます。

- 再生デバイスによっては、上部と下部の両方の画像のフル解像度を生成するために、2 倍の解像度を設定する必要があります。
- すべての再生デバイスが2倍の解像度を処理できるわけではありません。これがお使いのデバイスに当てはまる場合、両方の画像が50%圧縮されて表示されます。品質は、アナグリフ技術を使用した出力よりもはるかに高くなっています。

ファイルのエクスポート

すべてのファイルのエクスポートには、[ファイル > エクスポート] メニューからアクセスできます。エ クスポート形式とターゲットに応じて、使用する3Dテクノロジーをエクスポートダイアログで選択 することもできます。

書き込み

ブルーレイディスクまたはDVDを書き込むときは、最初に書き込みダイアログでエンコーダ設定を開き、そこで目的の3Dテクノロジーを設定する必要があります。次に、通常どおりにディスクを書き込みます。

# スライドショーの分割

このウィザードを使用すると、スライドショー全体をいくつかの個別のショーに分割できます。これは、たとえば、休暇先の写真を1つのスライドショーに配置し、到着と出発の写真を別のスライドショーに配置したりする場合などに特に便利です。これにより、素材がより明確になり、 DVDメニューのナビゲーションが簡素化されます。

このウィザードは、[編集]>[ウィザード]にあります。

選択できるオプションは3つあります:

写真を撮影日でグループ化:写真は撮影日に沿って分けられます(日、週など)。スライド ショーは、スライドショーに指定された最小写真数に応じて、1つまたは複数のセクションで構成されます。

画像の数に応じてスライドショーを作成:スライドショーに含める写真の数を入力します。

写真を指定された数のスライドショーに分割:作成するスライドショーの数を入力します。スラ イドショーの数が多いと、1つのスライドショーにおける写真の数が少なくなることに注意してくだ さい。

# Photostory ウィザード

Photostory ウィザードは、写真を自動的に動画に変換し、BGMやエフェクトを適用するのに最適です。

Photostory ウィザードは、以下の2つの方法で起動できます:

#### 最も簡単な方法:

1. フォトエクスプローラーで6つのオブジェクトを選択すると、右下に半円が表示されます。



- 2. 半円の上にマウスを置くと、2つの機能が表示されます:「スライドショーを生成」および 「詳細設定を開く」。
- スライドショーを生成: MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、選択した写真を含むスライドショーを生成します。この スライドショーには、BGM、クロスフェード、イントロとエンディングも含まれます。 Photostory ウィザードは、デフォルトで「チルアウト -リラックス」テンプレートを使用します。 スライドショーの開始時にフェードインするタイトルは、ハードディスクにインポートされた写 真を含むフォルダの名前に対応しています。 このスライドショーは、現在のプロジェクトの独自のタブに表示されます。その後、 Photostory ウィザードが自動的に閉じます。 または: 詳細設定を開く スライドショーをカスタマイズするための設定オプションにアクセスします。

Photostory ウィザードを開く2番目の方法

- 1. 使用するすべての写真をインポートします。
- 2. [編集]メニュー > [ウィザード] から Photostory ウィザードを開くか、キーボードの[W] をク リックします。

# スライドショーを作成



## 1 y-k

選択した写真をドラッグ&ドロップして、シーケンスを作成します。

2テンプレートを選択

Photostory ウィザードで選択したテンプレートからテンプレートを選択するか、動画テンプレートを選択します。テンプレートの設定オプションが右側に表示されます。

- Photostory ウィザード テンプレート これらのテンプレートは任意の長さにすることができます。トランジション、音楽、エフェクトをカスタマイズできます。
- カットテンプレート これらは、選択した独自のコンテンツを追加するプレースホルダーを備えた既成のカット テンプレートです。スライドショーの長さは定義されており、変更することはできません。テ ンプレートの丸で囲んだ数字から、各動画テンプレートのさまざまな長さを確認できま す。

3音楽を選択

このレンジは、Photostory ウィザード テンプレートを選択した場合にのみ表示されます。その他の音楽テンプレートを追加して、スライドショーに使用できます。

4テンプレートを調整

選択したテンプレートの設定をカスタマイズします。

5 スライドショーの作成/プロジェクトに適用

青いボタンをクリックして、スライドショーを作成します。現在のプロジェクトの新しい[スライド ショー] タブに表示されます。 6再作成

結果に満足できない場合は、さらに調整を行い、満足のいく結果が得られるまでスライド ショーを再度作成します。

ファンプレートを保存

カスタマイズしたテンプレートを保存して、音楽、トランジション、エフェクトを何度も選択しなく ても、再び使用できます。タイトルとメディアの長さもオプションで適用できます。テンプレートを 保存するとすぐに、テンプレートの概要(2)で選択できます。

8スライドショーを終了

作成したスライドショーに満足したら、十字をクリックして Photostory ウィザードを閉じます。 MAGIX PHOTOSTORY DELUXE が提供する他のすべてのツールと機能を使用して、スライドショー をさらにカスタマイズできます。

 注記:この時点でPhotostory ウィザードを再度開くと、現在のプロジェクトの別のタブに 新しいスライドショーが開きます。

## Soundtrack Maker

Soundtrack Maker は、指定されたムードに一致する曲を自動的に作成します。[編集]> [ウィザード] からSoundtrack Maker を開きます。

## 音楽ジャンルを選択

まず、音楽ジャンルを選択します。[スタートマーカーとエンドマーカー間にのみ適用]オプション で作成するBGMの長さを制限できます。Soundtrack Maker が開いている場合は、マウスの左 ボタンと右ボタンでスタートマーカーとエンドマーカーを設定することもできます。

ムードチェンジを設定

_	ムードチェンジの設定						
2	位置	00:00:44:12	<mark>慎重</mark> サスペンス ロマンチック	Ê			
			感情的 楽しく遊ぶ アクション				
	+	エモーションを追加		<i>■</i> オーディオのプレビュー			

リストからムードを選択できます。

プレビュー:ここでは、選択したエモーションをプレビューできます。

位置:ポジションスライダーを使用すると、特定の位置に移動して、特定の位置に感情を設定できます。または、左マウスボタンでスタートマーカーを移動させることもできます。ビデオモニターに、プレビューが同時に表示されます。

エモーションを追加: このボタンにより、現在の位置に選択されたモードを挿入できます。その後 MAGIX Soundtrack Maker が、ポジションスライダーの位置を変えて、次のエモーションの新

しい場所を提示してきます。他の位置に配置して、さまざまなムードを追加することもできます。

エモーションの削除:現在の設定を削除します。

## バックグランドミュージックの作成

	BGMの作成:					
3	サウンドトラックを作成	進行状況: 				

[サウンドトラック作成]をクリックして、新しいサウンドトラックを作成します。

[進行状況]は、現在のステータスを表示します。

バリエーション

作成されたバックグランドミュージックが適さない場合は、バリエーションを作成できます。 この操作はBGM全体だけでなく、個別のエモーションにも使うことができます。

- バックグランドミュージック全体にバリエーションを作成したい場合、[バリエーションの作成]をクリックしてください。
- これを特定のエモーションにのみ適用する場合は、最初にダイアログのポジションスライ ダー(またはメイン画面のスタートマーカー)を使用してそのエモーションに移動する必要 があります。次に、[選択したエモーションのみを変更]オプションをアクティブにします。次 に、[バリエーションの作成]をクリックします。

#### 音楽編集調整

音楽編集調整は、写真の表示時間やビデオのカット変更を音楽のリズムに合わせて自動的 に表示するオプションを提供します。たとえば、ミュージックビデオの画像シーケンスを音楽と同 期させることができます。

[編集]>[ウィザード]からアクティベートできます。

音楽編集調整を実行するには、音楽にテンポとバーの情報が必要です。これを行うには、音楽を分析して情報を生成する拍子識別ウィザードを使用できます。この分析はBPM(Beats per Minute)で計測されたリズム速度に基づきます。

再生マーカーとオブジェクトの終点を設定します

拍子識別ウィザードを開く前に、プロジェクトウィンドウで、曲の検出を開始する曲オブジェクト の位置に再生マーカーを設定する必要があります。曲にビートのない長いイントロが含まれて いる場合は、イントロの後に再生マーカーを配置する必要があります。

簡単なルールは以下のとおりです:

- テンポと拍子識別ウィザードには、常にダンサブルな音楽を「供給する」必要があります。
- 再生マーカーは、常に四分音符のビートの直前か、さらに良いのは、小節の先頭の ビートの直前に設定する必要があります。
- 再生マーカーがオーディオオブジェクトの前にある場合、オブジェクトは最初から解析されます。

曲の最後まで検出を実行しない場合は、オブジェクトの終点にあるオブジェクトハンドル を使用して、それに応じてオブジェクトを短縮できます。

自動テンポ検出の確認

解析は4つのステップで行われます:

- ステップ1:スタートマーカーの確認
- ステップ2: テンポ検出
- ステップ3: ビート開始を指定
- ステップ4: BPMとビート検出を適用

#### ステップ1: スタートマーカーの確認

解析を始める前に、リズムが始まる場所にスタートマーカーを設定する必要があります。曲が静かで長めのイントロで始まる場合、スタートマーカーはイントロの後に設定する必要があります。ウィザードがリズムを検知できない場合は、スタートマーカーがイントロの後に設定されているかどうかを質問されます。設定されていない場合は、ウィザードをダイアログ内で移動させることができます。

曲が初めにはっきりとしたリズムを持たない場合は、スタートマーカーの場所を移動させるかどうかを質問されます。

ステップ2:自動テンポ検出の確認

次に、テンポと拍子識別ウィザードがオーディオの解析とテンポの決定を開始します。オブジェ クトは、メトロノームのクリックが聞こえ、番号付きの緑色のビートラインが波形表示された状 態で再生されます。

左側の波形の下に、設定されたテンポがBPMで表示されます。中央に小型転送コンソール があり、これで容易にナビゲートできます。フェーダーはポジションコントローラとして使用できま す。メトロノームの音量を設定するために、右側に追加のフェーダーとミュートボタンがありま す。

自動テンポ検出は、常に即機能するわけではありません。音楽に合わせたメトロノームのクリッ ク音が聞こえない場合は、ダイアログ上部の [いいえ]ボタンをクリックし、マニュアルテンポ入力 ダイアログにアクセスします。

メトロノーム速度と、メトロノームのクリック間でのタイムシフトを修正するために、テンポ修正と タップテンポ]ボタンを使用できます:

テンポ補正:テンポと拍子識別ウィザードは、さまざまなテンポを提供します。拍子識別ウィ ザードによって検出される最も可能性の高いテンポが事前設定されています。このテンポが正 しくなければ、リストから別のテンポを選択できます。次回曲を再生するとき、その曲はメトロ ノームと同期します。

オン/オフビート修正:テンポは正しくてもビートがずれている可能性があります。 オン/オフビート修正]には、リズムの複雑さに合わせてビートを移動させる様々な選択肢があります。メトロノームがビートに同期してクリックするまで、いろいろと選択肢を試してください。

タップテンポ: テンポ変更]でテンポを選択する代わりに、 タップテンポ]ボタンをリズミカルにク リック、または [] キーを押すことができます。 青線が波形表示に追加表示されます。 少なくと も4回タップすると、テンポと拍子識別ウィザードは、 [テンポ補正] のリストから正しいテンポを 選択しようと試みます。[タップテンポ] ボタンの横のディスプレイに現在のステータスが表示されます。[ロック解除] の赤色表示が、緑色の[ロック] 設定に変わるまでタップし続けます。

[0] キーにより、音楽の再生中に1/4ビートを手動設定します。設定テンポがそのまま維持 されるように、周囲のマーカーは自動的に除去されます。

マウスでマーカーを移動できます。[Ctrl] キーを同時に押したままにすると、次のマーカーも移動します。

メトロノームのクリックが音楽に調和したら、次のステップに進むことができます。

ステップ3:ビート開始と拍子記号を決定

次に拍子記号を設定します。デフォルト設定は4/4ですが、必要に応じて調整できます。 バー開始時のビートは、メトロノームの高音または波形表示の赤線に一致する必要がありま す。

バーの始まりが聞こえたら、マウスで[タップ1]を1度クリックする、またはキーボードの[T]キー を押します。

あるいは、いくつ4分音符[1]を後退させるかを選択します。

[0] キーを使用して、再生中にビート開始位置を手でタップします。これにより、より長いセクションでのバーの開始を修正できます。

バーの開始を正しく設定できたら、最終ステップに進みます。

ステップ4: BPMとビート検出を適用

どの操作を実行するか選択してください:

- リミックスオブジェクトの作成:オブジェクトはバーの長さに沿ってリミックスオブジェクト内に 配置されます。甘一ディオクオンタイズ]がオンの時は、リミックスオブジェクトはバーグリットで正確にアレンジされます。さらにリミックスオブジェクトは別のリズミックシーケンスでアレンジしたり、ループまたは他のトラックからのリミックスオブジェクトとミックスしたりできます。
- テンポ調整:オブジェクトとアレンジメントテンポを合わせるにはタイムストレッチを使用してオブジェクトテンポをアレンジメントのテンポに合わせるか、または逆にアレンジメントのテンポをオブジェクトのテンポに変更することもできます。大抵の音楽に微妙なテンポのばらつきがあるため、いつも時間が完璧に対応するというわけではありません:アレンジメントと音楽が時間とともに「ズレ」ることがあります。もしオブジェクトテンポをアレンジメントのテンポに合わせる場合は、オーディオクオンタイズを使って調整することができます。
- テンポとビートインフォのみ保存:テンポとビートインフォはオーディオ素材に追加されオブジェクトとVIPは変更されません。トラック1の画像の位置はこの情報に沿って変更されます。

## クリーニングウィザード

クリーニングウィザードを使用すると、プロジェクトと、プロジェクトで使用されているオーディオ、ビ デオ、および画像ファイルをハードディスクから削除できます。この機能を使用して、新しいプロ ジェクトのためにハードディスクの空き容量を増やします。

 注意: プロジェクトで使用されているファイルが他のプロジェクト(独自のトレーラーなど) でも使用されている場合は、事前にこれらのファイルのバックアップコピーを作成する必 要があります。 クリーニングウィザードは、メニューの[編集]>[ウィザード]にあります。

利用可能な2つのオプションがあります:

特定のファイルを削除する: 選択した特定のファイルを削除する場合は、このオプションを選択します。「ファイル選択」ダイアログで必要なファイルにマークを付けることができます。次のステップでは、クリーニングウィザードが、選択したファイルに属する追加のファイルを自動的に検索します。このようにして、関連するすべてのメディア-、補助-、プロジェクト-、およびバックアップファイルを含むスライドショー全体を削除できます。削除する前に、ダイアログとセキュリティ保護の質問で詳細情報を受け取ります。

不要なファイルの検索と削除:不要なファイルを検索する場合、またはハードディスクの空き容量を増やす場合は、このオプションを選択します。クリーニングウィザードは、

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE の操作中に作成され、不要になったファイルを自動的に検索します。削除プロセスの前に、ダイアログとセキュリティ保護の質問で詳細情報を受け取ります。

## Travel Maps - トラベルルートアニメーション

MAGIX Travel Maps は、トラベルルートのアニメーションを作成するための使いやすいソフトウェアです。



## クイックスタート

MAGIX Travel Maps を起動した後、スタート画面でさまざまなマップを選択できます。すでに 含まれているマップ、MAGIX ストアで展開できる旅行パッケージ、または独自のマップを画像 ファイルとして選択できます。



- 1. クリックしてアニメーションに使用したいマップを選択してください。対応するマップが開かれます。
- マップをクリックして、ルートのウェイポイントを設定します。ルート内のウェイポイントは幾つでも設定が可能です。または、検索を使用してウェイポイントを独自に追加することもできます。
- 3. 写真 やさまざまなエフェクト でトラベルルートをカスタマイズし、再生ボタンをクリックしてア ニメーションを開始します。
- 4. [完了]をクリックして、WMV または MP4 形式のビデオファイルを作成します。



360° コントロール

360° コントロールを使用すると、マップの外観を変更したり、回転と傾斜を調整したりできます。



360° コントロールまたは個々のフェーダーをダブルクリックすると、値がリセットされます。 イメージ マップまたは独自のマップを使用する場合は、元のマップセクションが復元されます。

## 写真

JPG形式の写真は、[写真]>[写真の選択]に移動してインポートし、概要からトラベルルート上の適切なポイントにドラッグすることで、トラベルルートに追加できます。

- ウェイポイントに写真を追加したり、ウェイポイントの背景として設定することもできます。
- アニメーションがウェイポイントに達すると、少しの間ウェイポイントに合わせた写真が表示され、アニメーションが出発すると再度非表示になります。

スライドショープロパティ:

スライドショープロパティではトラベルルートのトランジション、写真の表示時間とトランジション の長さ設定することができます。

## 再生メニュー▶

ここでは、以前作成したトラベルルートを再生できます。

アイコンの上にマウスを移動すると(クリックしないでください)、アニメーションの長さを調整できます。

現在の位 プレビューを使用して、トラベルルートに沿って移動します。フェーダーを使用し置 てルートをたどります。

アニメーフェーダーを動かして、アニメーションの長さを設定します。

ションの長

さ

ー 定 速 度 ルートの各 セクションは同じ速 度 で移 動します。チェックボックスを無 効 にして、各 ウェイポイントのアニメーションの長さを個 別に設定します。

- *マーボードショートカットの* Ctrl + スペースキー を使用して、アニメーションを再生または一時停止します。

マップ(スタート画面)

[マップ] をクリックすると、スタート画面に戻り、別のマップを選択することができます。すでに作成されているルートでもマップを変更したり、標準マップから衛星画像に切り替えたりすることができます。

メインインターフェースに戻るここで、開いているトラベルルートに戻ります。

既存のプロジェクトを読み込む 既存のMAGIX Travel Maps プロジェクトを開きます。

検索

実際のマップ(たとえば OpenStreetMaps など)を使用している場合は、場所を検索して、地図上のウェイポイントとして保存できます。

これを行うには、検索欄に住所を入力し、結果のリストからエントリを選択し、「+」をクリックし てウェイポイントを作成します。 パス&アバター

このメニュー項目では、ルート全体だけでなく、個々のウェイポイントを編集できます。

まず、左側の鉛筆をクリックして、個々のウェイポイントまたはルート全体を 選択します。ボタンが色付けされている箇所が編集可能です。

パスとアバ ルート全体の設定。

ター完全な

ルート

ウェイポイントを個別化するためのさまざまな設定オプションを備えたすべて トリスト のウェイポイントのリスト。ウェイポイントの説明をクリックして、その名前をカス タマイズします。

パスのプロパティを変更

ルート全体のパスプロパティのみを変更できます。これは[パスとアバター]>[完全なルート]にあります。次に、右側のパスプロパティアイコンをアクティブにします。 「カーブを描く」で柔らかい曲線のパスを作成できます。また経路のラインの太さ、色、透明度、影も自由に変更することができます。

ウェイポイントのプロパティを調整

個 々 のウェイポイントまたはすべてのウェイポイント(完全なルート)のプロパティを調整できます。例えば、ウェイポイントのシンボルを設定して、その大きさ、アニメーションの表示時間、フォントや色など変更することができます。

ルートまたは個々のウェイポイントを表示/非表示にして削除します。

- 目印をクリックすると全て、または特定のウェイポイントを非表示にすることができます。 ウェイポイントはリストに残りますが、マップ上では非表示になり、ルート上には表示されません。目印を再度クリックするとウェイポイントを再度表示させることができます。
- 📅 ルート全体または特定のルートが削除され、調整されます。

アバターをカスタマイズ

✓ ルート全体または個々のウェイポイントに必要なアバターを定義します。アバターはトラベルルートに沿って自由に変更することができます。たとえば、飛行機で旅を始め、その後、車で旅を続けることができます。

パスに合わせる

車や飛行機などの3Dオブジェクトの場合、このオプションをアクティブにして、コーナリング時で もオブジェクトが常にルートに沿った進行方向に移動するようにすることができます。 GPX トラックの読み込みとエクスポート

ルートを GPX ファイルとして保存し、ナビゲーションデバイスまたは GPS プログラムから作成され たルートをインポートするオプションがあります。 MAGIX Travel Maps は、gpx、kml、kmz、tcx、 trk 形式をサポートしています。

たとえば、Google マップで作成したルートを.kml または.kmz ファイルとしてエクスポートし、それ を MAGIX Travel Maps にインポートして、旅のアニメーションを作成できます。

-☆-ルート設計のヒント:

ウェイポイントを後から追加:

すでにトラベルルートを作成していて、後でウェイポイントを追加したい場合は、パス 上の対応するポイントをクリックすると、ウェイポイントが追加されます。

ウェイポイントの移動:



ウェイポイントを移動する場合は、マウスポインターが変化し、マーキングサークル が表示されるまで、マウスをウェイポイントの下の位置に移動します。マウスの左 ボタンを押したまま、ウェイポイントを目的の場所に移動します。

曲がりくねった道を表示:

目に見えないウェイポイントを使用して、非線形ルートを実装します。これにより、「曲がり くねった道」を表示することもできます。

多くのウェイポイントがある複雑なルート:

多くのウェイポイントを含む複雑なルートを作成する場合は、最初に完全に作成してから、[パスとアバター]>[完全なルート]>[ウェイポイントのプロパティ]で[すべてのウェイポイントを非表示にする]を設定します。次に、ウェイポイントリストに切り替えて、重要なウェイポイントを個別に再度表示します。

#### 表示

フレームと高さのプロファイルをアニメーションに追加して、その外観をカスタマイズできます。

標高プロファイル	標高プロファイルに関する情報を追加して、ルートを補完します。このためには、gpx ファイルからの地理データが必要です。 [編集]をクリックして、標高プロファイルの外観をカスタ マイズします。
	[保存]をクリックして、カスタマイズした設定を保存します。
	[開く]をクリックして、保存した設定を開きます。

フレーム

マップセクションのフレームを選択します。

アニメーション

[アニメーション]メニュー項目で詳細を指定できます。

動作

ウェイポイント ウェイポイントがゆっくりと表示されます。フェーダーでアニメーションの長さを をアニメート 設定します。

する:

経路をたど マップの表示部分を経路に沿って移動させることができます。このオプションる: がオフのとき、アニメーションがトラベルルートに沿って動いている時にマップ は動きません。

フライ イン オプション

フライ インを	マップを飛んでルートアニメーションを開始します。

回転/傾斜 フライインアニメーションを使用している場合は、開始時と終了時の角度 を調整できます。 完了

トラベルルートを画像またはビデオとしてエクスポートします。

ディレクトリと エクスポートするビデオのターゲットフォルダとファイル名を指定します。これ 名前をエクス を行うには、フォルダのアイコンをクリックします。

ポート

出力形式 ビデオは MP4 または WMV 形式でエクスポートできます。

解像度 ビデオの解像度を設定します。

■ビデオの トラベルルートのアニメーションがビデオとして保存されます。

エクスポート

を開始

- ビデオの編 このオプションがオンのとき、リンク先の完成したトラベルルートのビデオが開 集: き、編集を続けることができます。リンクされたプログラムは、設定(789)で 設定できます。
  - うプログラムがバックグラウンドで開いている場合、エクスポート後に別のウィンドウが開きます。ルートは、開いているプロジェクトに自動的に挿入されません。

### 設定

スタート画面(「マップ」メニュー)からプログラム設定にアクセスできます。

 GPX デー
 GPX データスムージングをアクティブにすることで、中間点が計算され、GPX

 タのス
 ルートに挿入されます。これにより、ソフトで滑らかなアニメーションが保証され

 ムージン
 ますが、ポイント数が多いルートではパフォーマンスが低下する可能性がありま

 グ
 す。

- それぞれのトラックに最適な補間方法を自動検索します(推奨)
- スムージングなし 補間なし
- 最大スムージング-最小ウェイポイント距離が補間の基礎として使用されます(パフォーマンスの低下)
- 中程度のスムージング-算術平均を使用して距離を計算します(互いに非常に近いが関連性がほとんどないウェイポイントは無視されます)

アニメー ここでは、アニメーションの最大表示時間を設定します。1、5、10、30、60分ションの のいずれかを選択できます。

最大表

示時間

- 編集 ここでは、エクスポート後に作成されたトラベルルートアニメーションを引き続き 使用できる、インストール済みのMAGIX プログラムから選択できます。
- 言語 プログラムの言語を選択します。変更は、プログラムを再起動した後にのみ有 効になります。

# その他の機能とツール

## パノラマを作成

この特殊機能は、メニューのエフェクト > パノラマの作成でマークされた写真に対して選択できます。これを使用して、いくつかの適切な写真を組み合わせて広いパノラマを作成できます。

-ŷ- ヒント:可能であれば、フェードが行われた箇所が完成したパンラマで見えないように、 事前に写真を最適化してください。

パノラマに使用する画像を選択

Ctrl キーを押したまま、パノラマを作成する画像を順番にクリックします。次に、エフェクトメニューからパノラマ写真の作成オプションを選択します。

パノラマ写真の写真の順序を逆にします

写真が誤って間違った順序で読み込まれることがあります。写真を適切に配置するには、逆順ボタンをクリックします。

パノラマ設定

パノラマにカメラの動きを適用:パノラマ画像は、スライドショー全体に表示されます。このオプ ションは、画像全体のトラッキングショットほど効果的ではありませんが、広大な風景や都市の パノラマを全体的に捉えるのに適しています。

左から右 / 右から左への自動トラッキングショット:完成したパノラマ画像は、完成したスライ ドショーを表示するとズームインします。さらに、カメラの位置は画像の一方の端からもう一方 の端に「スライド」します。したがって、パノラマ画像全体が表示されない一方で、それを見ると すべての詳細を見ることができます。

パノラマ画像の計算

作成をクリックして、パノラマ画像を計算します。解像度や元の画像の数によっては、時間が かかる場合があります。元の写真は、Photostoryで作成されたパノラマ画像に置き換えられま す。ハードディスク上の元のファイルは保持されます。

注記:最大6つの画像から1つのパンラマ画像を作成できます。アップグレードの詳細については、「その他のオプション」をクリックしてください。

# プレゼンテーションモード

スライドショーを最初に書き込む必要はなく、プログラムから直接発表することができます。 これに必要なのは、再生メディアとして機能する2台目のモニターやテレビ、またはプロジェク ターだけです。これをPCやノートパソコンに接続すれば準備完了です。

- 1. MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を起動して、目的のプロジェクトを開きます。
- 2. ボタン 記 をクリックし、再生する 2 台目のモニターを選択して、プレゼンテーションモード を開始します。
  - プログラムを使用して、再生を開始、停止、早送り、または巻き戻しできます。
- プレゼンテーションモードボタンをもう一度クリックすると、プレゼンテーションモードを終了 できます。

# プレビューレンダリング

多くのエフェクトとトランジションを備えた非常に大規模なプロジェクトを作成した場合、多くの計算能力が必要になり、再生がスムーズに実行されなくなる可能性があります。この場合、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE はあなたにプレビューレンダリングを提案します。

注記: プロジェクトに変更を加える場合は、プレビューレンダリングが再度必要になります。

# ラウドネス調整

「選択したオブジェクトのラウドネス調整」機能は、選択したオブジェクトのラウドネス値を「参照オブジェクト」のラウドネス値に調整します。アクティベートされたばかりのオブジェクトは、参照オブジェクトとして機能します。

条件

- 妥当な計算を行うには、オブジェクトの長さが5秒以上である必要があります。オブジェクトの長さが10秒以上の場合、より良い結果が得られます。
- バックグラウンドミュージックが最良の結果をもたらします。ほとんどの場合、音楽は均一なサウンドイメージを提供し、音量の変動はそれほど大きくありません(ただし、もちろんビデオ素材でも非常に良い結果が得られます)。

呼び出し

- 1.参照オブジェクトのオブジェクト音量を目的の値に設定します。
- 2. ラウドネスを調整する必要があるすべてのオブジェクト(参照オブジェクトを含む)を選択します。
- オブジェクトを右クリックして、参照オブジェクトのコンテキストメニューを開きます。「選択したオブジェクトのラウドネス調整」エントリ(「オーディオ機能」サブメニューの組み合わせオブジェクトの場合)を選択するか、

または

、Shift キーを押しながら参照オブジェクトをクリックします。次に、メニューの「エフェクト > オーディオオブジェクトエフェクト」で、「選択したオブジェクトのラウドネス調整」エントリを 選択します。

結果:

- MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、選択したオブジェクトのすべてのラウドネス値を決定し、 その値を参照オブジェクトの値に適合させます。他のオブジェクトのオブジェクト音量はそれに応じて調整されます。
- 調整の結果、オブジェクト音量の1つが非常に大きく、過負荷が発生する可能性がある場合、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は自動修正を行います。これにより、すべてのオブジェクト(参照オブジェクトを含む)の音量が下がります。

問題と解決策

時間の経過とともに音量に大きな違いが見られるオブジェクトやノイズが含まれているオブジェ クト(カメラからのビデオ録画など)の場合、満足のいく結果が得られない可能性があります。 これらのオブジェクトは以下のように準備します:

- 1. 機能を実行する前に、適切なトランジションでオブジェクトを分離します。
- 2. 機能を開きます(「開く」を参照)。
- 3. その後、オブジェクトを単純なクロスフェードでフェードします。

## 自動で音量を下げる

スライドショーにBGMを追加したり、同時に再生されるコラージュとして複数のビデオを配置したりした場合は、他のすべてのオーディオトラックを下げる、つまり静かにすることで、オーディオトラックを「フォアグラウンドトーン」として定義できます。

これを行うには、「エフェクト」メニューの「音量を下げる」を使用します。

- 1.後で聞くのが最も適しているビデオにマークを付けます。
- 2. メニューで エフェクト > 音量を下げるを選択します。他のオーディオトラックの音量を下 げるダイアログが開きます。
- 弱、中、強のいずれかを選択し、音量を下げる量を決定します。
- クロスフェード時間の長さを入力します:他のオーディオトラックを下げるか、または通常の音量にリセットするレンジの長さを入力します。
- BGMなどのオーディオファイルではなく、他のビデオのオーディオトラックのみを下げる場合は、ビデオのオーディオトラックのみ下げるのボックスにチェックを入れます。
- OK でエントリを確認します。選択したビデオのオーディオトラックが最も大きく聞こえるようになります。トラック4の純粋なオーディオトラックでは、音量カーブが表示され、音量が下がったレンジを確認できます。ハンドルを使用して手動で下げる音量を調整することもできます。



これらの調整を完全にリセットする場合は、調整されたオブジェクトを選択し、メニューで エフェ クト > 音量カーブ > リセット</mark>を選択します。 手動で音量を下げる

- 1. オーディオトラックのコンテキストメニューで、「音量カーブを表示」エントリを選択します。 オブジェクトの上に色付きの線で表示されます。
- 2. オートメーションポイントを設定するカーブをクリックします。
- 低下などの単純な音量カーブの場合、2つのオートメーションポイント(開始ポイントと終了ポイント)が必要です。したがって、低下後に通常の音量に戻すには、4つのオートメーションポイントが必要です。
- カーブポイントは、ドラッグ&ドロップを使用して移動できます。
- オートメーションポイントをダブルクリックして削除します。
- 注記:音量を下げる(「ダッキング」)オプションがアクティブになっている場合、オーディオ 録音の自動音量カーブを生成できます。

## 空のレンジの検索

このウィザードを使用すると、スライドショーのどこに空白があるかをすばやく確認できます。 次の空のレンジへ:画像や映像が含まれていない次のレンジにビューを移動します。

**キーボードショートカット**: Shift + 5

前の空のレンジに移動:画像や映像が含まれていない前のレンジにビューを移動します。 キーボードショートカット:Shift + 4

# ギャップを見つけて閉じる

どのトラックにもオブジェクトが含まれていない空のエリアは、ギャップと呼ばれます。 スライド ショーを再生すると、黒いエリアが作成されます。 この機能を使用すると、これらのギャップがす べて検出され、自動的に閉じられます。

これを行うには、タイムラインモードで任意のトラックの空のエリアを右クリックし、メニューから ギャップを見つけて閉じるを選択します。

## タイトルの作成と編集

タイトルは、実行中のテキスト(ティッカー)、字幕、スピーチ、吹き出し、日付と時刻の表示な ど、さまざまなアプリケーションで使用できます。

テンプレート からタイト ルを作成

メディアプール内のタイトル>タイトルテンプレートに、フォント、オープニング/クロージングクレ ジット、キャプションなどのさまざまなタイトルテンプレートがあります。

これらのフォルダの1つを開き、任意のタイトルテンプレートを選択します。クイックアクセス機能を使用して、プレビューを開始するか、再生マーカーの位置にタイトルを挿入します。

 注記: テンプレートは、既存のタイトルオブジェクトにも適用できます。テキストのみが保 持され、すべてのフォーマット設定がテンプレートの設定に置き換えられます。

タイトルテンプレートには動的タイトルもあります。このカテゴリには、文字を飛ばして組み合わ せて単語を作るアニメーションや、単語の各文字を移動させる波のアニメーションなど、典型 的なテキストアニメーションが含まれます。



テンプレートなしでタイトルを作成

- 1. タイトルを付けるオブジェクトを選択します。
- 2. タイトルを表示するプロジェクトウィンドウにスタートマーカーを配置します。
  - 1 (i) 注記: タイトルオブジェクトをドラッグ&ドロップすることで、後でいつでもこの位置を調整できます。
- 3. タイトルエディタを開きます:
- ストーリーボードモードで作業する場合:タイトルを付けるオブジェクトのT(タイトルエディタの場合)をクリックします。
- タイムラインモードで作業する場合:下部のツールバーの⊺をクリックします。
- タイトルオブジェクトが作成され、メディアプールに「タイトル」領域が開きます。すぐにテキ ストを入力するか、後で「タイトル」でテキストを変更します。

テキストは、可能なすべてのフォントと色で表示できます。

個々の単語や文字を個別に書式設定する場合は、マウスでマークを付けて、別のフォーマットまたは色を選択します。

マークを付けて選択しない場合、テキストオブジェクトのテキスト全体が常に書式設定されます。

### タイトルを配置

プログラムモニターのタイトルをクリックして、ポジショニングフレームにアクセスします。ドラッグ&ドロップを使用してポジショニングフレームを移動します。



- ポジショニングフレームの角をクリックして、希望のサイズにドラッグします。
- フォントサイズをタイトルフィールドに合わせる機能が有効になっている場合:テキストのサイズは、ポジショニングフレームのサイズに合わせて調整されます。
- タイトルオブジェクト で、タイトルを垂直方向または水平方向に中央揃えにする ことができます。

後でタイトルを編集

- プログラムモニターのタイト ルまたはプロジェクト ウィンド ウのタイト ルオブジェクト をダブルク リックします。テキストは、必要に応じて変更および適合させることができます。
- または、メディアプールの「タイトル」領域の「タイトル」の横の入力欄に目的のテキストを 入力します。
- For David Regular フォント:テキストを表すフォントを選択します。

12 フォント サイズ: テキストのサイズはここで設定 できます。

**してしたした**配置: ここで、テキストをポジショニングフレーム内で左揃えにするか、中央揃えにするか、右揃えにするかを指定します。

色:このボタンを使用すると、フォントに色を付けることができます。

削除:タイトルオブジェクト全体が削除されます。

### その他のテキスト設定

フォントの種類/サイズ、配置、行と文字の間隔など、さまざまなテキスト効果を使用してタイトルを詳細に編集できます。

行間隔:1行のみに適用することはできません。複数の行がある場合は、行間の間隔を変更します。行間は常に行全体に影響します。

トラッキング: 文字間の間隔を調整します。 負の値は文字を近づけ、正の値は文字を引き離します。

透明度:背景がどれだけ透けて見えるかを調節します。

ぼかし:影のエッジがぼやけます。

幅:ここでは、フレームの幅をポイントで指定できます。

塗りつぶし: テキストは、タイトルエディタで指定された色で塗りつぶされます。このオプションを 無効にすると、フレームのみが表示されます。塗りつぶしの代わりに、背景が透けて見えます。 アウトライン: テキストの文字の周囲に境界線が表示されます。

影:水平軸と垂直軸の影の位置をポイントで設定できます。

3D: フォントは、指定された色で3D風の境界線で表示されます。この境界線の幅と3Dの輪 郭の太さ(高さ)はポイントで設定できます。

色: このボタンをクリックすると、フレームの色を決定する色選択ダイアログが開きます。

アニメーション: メニューからさまざまな動きを選択して、たとえば、クレジットが画像の下から上に流れるようにすることができます。 ここでタイトルの表示時間を設定することもできます。

テキストを自動的に折り返す: このオプションを有効にすると、各行の後に自動折り返しが行われます。

▲ 注意:結果は、選択ボックスまたはエンターキーの横にあるチェックマークで入力されたテ キストを確認した後にのみ表示されます。

フォントサイズをタイトルフィールドに適合:テキストのサイズは、ポジショニングフレームのサイズに適合します。

表示されているTVエリアのみを使用:テキストは、動画全体のエフェクト設定で指定された TVエリア内に常に収まるようにズームされます。

## トランジション

「メディアプール」タブの「テンプレート」には、さまざまなカテゴリに分類されている MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のすべてのトランジションがあります。カテゴリをクリックすると、その カテゴリに含まれるすべてのトランジションが表示されます。

詳細:

トランジションは、スライドショーに活気を与えるための非常に効果的なスタイルのデバイスで す。MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、さまざまな方法でスライドショーの画像間をフェードインす るために使用できます。つまり、トランジションの間、2枚の写真が同時に表示され、それらを 様々な方法で混ぜ合わせることができるのです。このようなやり方を「トランジション」と呼びま す。メディアプールのテンプレートフォルダには、多数のトランジションタイプがあります。

トランジションを使用

スライドショーの対応するトランジションシンボルに目的のトランジションをドラッグ&ドロップします。

トランジションメニュー

プロジェクトのトランジションをマウスの左ボタンでクリックすると、トランジションメニューが開きます。

ここには、すぐに使える標準的なトランジションや過去に使ったことのあるトランジションのほか、 トランジションの長さを定義する設定など、トランジションに関するあらゆる情報が用意されて います。メディアプールでお気に入りのトランジションを選択している場合は、お気に入りリスト に表示され、すぐにアクセスできます。 ランダムなトランジションを選択機能では、プロジェクトで実際に使用できるトランジションをサ ブメニューで選択し、ランダムに適用することができます。

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE には、オリジナルの写真と結合されたプレースホルダーを置き換え ることができる様々なスタイルの(アクションやドキュメンタリー、旅行など)既存のトレイラープロ ジェクトがあります。このように選択された画像は音楽やイントロ、タイトルで枠組みがされ、効 果的なショートムービーが作られるように編集されます。

動画テンプレートは、メディアプールの[テンプレート]>[動画テンプレート&テンプレート編集] にあります。追加のムービーテンプレートは MAGIX Store で購入することができます。

### ムービーテンプレートの読み込み



- 1 オリジナルタイトル用のプレースホルダー
- 2 選択されたプレースホルダー
- 3 写真やビデオへの追加のプレースホルダー
- 4 作業中のプレースホルダーの編集領域

オリジナルの画像素材を挿入

下のセクションでは、縦に並んだテンプレートが表示されます。テンプレートは様々なシーンに 配置されます。右の情報ウィンドウでより詳細な説明を見ることができます。

メディアプレースホルダーが表示されている場所へはどこでも、オリジナルのコンテンツを挿入することができます。

メディアプレースホルダーに指定した再生時間が表示されます。再生時間の変更はできません。

プレースホルダーアイコンは挿入に最適な素材タイプを表示します(例えば、グループ写真、 風景、クローズアップなど)。

 希望の画像またはビデオをメディアプールまたはプロジェクトフォルダから、置き換えたいプレースホルダーにドラッグします。 挿入したビデオが短すぎる場合は、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE によって拒否されます。



画像表示は自動設定されたメディアプレースホルダーの再生時間になります。

2. ビデオがメディアプレースホルダーに対して長すぎる場合は、編集エリアのビデオ位置を 移動させてください。



自動配置

コンテンツを素早く追加するには、自動配置機能を使用します。

メディアプールまたはプロジェクトフォルダ内の複数のメディアファイルを選択して、ムービーテンプ レート上にドラッグしてください。メディアを配置するボックスが表示されます。ムービーテンプ レートに自動的にメディアが配置されます。テンプレート内でのメディアアイテムの順番によっ て、ファイルの日付が決定します;セクションはランダムに選択されます。

i 注記: テンプレートによって、テンプレート全体にビデオ素材が配置されるか、または 個々のプレースホルダーに選択項目からのビデオが配置されます。

編集が気に入らない場合は、[再適用]をクリックするとプログラムが新しいビデオセクションを 選択します。

タイトルをデザインする

テキストをカスタムするには、対応するプレースホルダーをクリックして希望のテキストをテキスト フィールドの編集領域の右に入力してください。

ムービーテンプレートのその他の使用方法

完成したテンプレートの書き込み]とエクスポート]は他のプロジェクトと同様に機能します。

# オーディオ録音

■ 録音機能を使用して、ボーカル、ノイズ、楽器の音をMAGIX PHOTOSTORY DELUXE で簡 単に録音できます。作成したwaveファイルはストーリーボードモードで2番目のトラックに挿入 されます。

正しく録音するには、対応する音源を適切に接続して調整する必要があります。

#### 録音ダイアログ

	Audio driver:					
٦					0	
	<ul> <li>Add sound to ent</li> <li>Add sound to ead</li> </ul>	tire s th pl	lideshow hoto individually			
	Save audio file as:					
2	Slideshow 2015-09-28 - 0001.wav					
	Save in the following folder:					
	D:\Eigene Dateien\\	My P	Record			
	Recording quality:					
3	0			Reset		
	Display peak control				ed	
	Peak control	Ŀ			_ 0 dB	
		R:			_ 0 dB	
	Recording details			Record:		
	Recording time:		00:00:00:00			
	Recording capacity:		D: 1407:11:25:05			
				d	ose	

スライドショー全体に音をつける: このオプションを使用すると、録音中にスタートマーカーの位置からスライドショーが再生されるため、すべての写真に順番にコメントをつけることができます。同時に、各写真の後に録音がカットされます。これにより、写真を撮った後に写真を移動できます。 写真に関連付けられているコメントは、写真と一緒に自動的に移動されます。

選択した写真に音をつける: このオプションを使用すると、選択した写真のみが再生され、コ メントをつけることができます。オーディオ録音が写真の表示時間より長くかかる場合、この写 真の表示時間は自動的に延長されます。

注記:トラック2にすでにオーディオオブジェクトがある場合は、次の空きトラックに録音されます。

オーディオドライバー:録音用のサウンドカードをここで選択する必要があります。

オーディオファイルに名前をつけて / 以下のフォルダに保存…: ここに録音するオーディオファイルのタイトルを入力します。ファイルを保存するフォルダを選択することもできます。

録 音 品 質: ここで音 質 を設 定します。 プリセット メニューでは、AMチューナー、FMラジオ、CD オーディオ、DAT(デジタルオーディオテープ)から選 択 できます。

レベルコントロール表示(モニター): レベルコントロール表示(ピークメーター)を使用して、入力信号の強度を監視することができます。レベリングのセクションもお読みください。

録音:このボタンは録音を開始します。

停止:このボタンで、録音プロセスを終了します。

注記:録音中に発生したノイズを除去するために、音の最適化を試す価値があります。

詳細設定

ドライバー情報:選択した録音デバイスの名前がここに表示されます。 一般的なオプション:

- モノラル録音 モノラル録音をアクティブにします。これにより、必要なストレージ容量が半分になります。マイクはモノラル信号のみを伝達するため、これは音声によるコメントに役立ちます。
- サンプルレートのリアルタイム調整により、録音される新規ファイルのサンプルレートは、 現在のスライドショー(ビデオの録画時に設定)のサウンドトラックのサンプルレートに自動的に調整されます。
- 別トラックの音量レベルの自動低減(「ダッキング」):スライドショーのサウンドトラックを 既に調整ずみで、そこにいくつかの音声コメントやサウンド素材を追加したい場合、録 音ダイアログの[別トラックの音量レベルの自動低減]をオンにしてください。これにより、 アレンジメント内のオーディオオブジェクトの音量が、録音セッション中(「ダッキング」)に 自動で低下します。これは、自動生成される音量カーブを使用して行います:他のト ラックの録音の前後に、フェードインおよびフェードアウトし、それによって全体の音量レベ ルを一定に保ちます。(コメントが話されている間に音量を下げることも、「ダッキング」と 言います。

減 少オプション:

ダンピング強度: ここでは音量を何dB(デシベル)下げるかを設定できます。約6dB下げた信号では、人間の耳には音量が半減したように聞こえます。

-☆- ヒント: 音楽や原音の種類によっていろいろな設定を試すことをお勧めします。 穏やか な音楽の場合、6 dB信号を下げると十分ですが、慌ただしいオーディオトラックや音の 大きなロックミュージックの場合は大幅に下げる必要があります。

クロスフェードの長さ[秒]: ここではレコーディング前に信号を下げる速度と、レコーディング後に信号を上げる速度を秒単位で入力することができます。

ヒント: 音量のダンピングはトラックで後から編集することができます。この項目に関しての詳細はボリュームカーブを参照してください。

### 録音ソースに接続

はじめに、録音ソースをコンピューターに接続する必要があります。ご使用になられている機器 によって、いくつかの方法があります:

- ステレオシステムから音楽をインポートしたい場合は、サウンドカードのLINE IN 入力を 使用してください。ステレオシステムのアンプが、独立したLINE OUT 端子または AUX OUT 端子を備えている場合、それを使用してください。その場合、それらの端子をコン ピューターのLINE IN 端子に接続しなければなりません。大抵の場合、Hi-Fi アンプは RCA (コンポジット)端子を、コンピューターはステレオミニプラグを備えています。まず、2 つの RCA (コンポジット)端子を備えた適切なケーブルとステレオミニジャックが必要にな ります。
- アンプに(スピーカー接続を除いて)個別の出力がない場合は、ヘッドフォン接続を使用して録音できます。通常、ステレオジャックまたはステレオミニジャックを備えたケーブルが必要となります。この接続には、信号のレベルをヘッドフォン入力部分で個別のボリュームコントローラーによって調整できるという利点があります。しかしながら、大抵の場合ヘッドフォンジャックの音質は、それほど高くありません。そのため、可能であればラインアウト出力を使用するようにして下さい。

- テープデッキからカセット録音を行う場合、テープデッキのLINE OUT 端子を、コンピュー ターのLINE IN 端子に直接接続してください。
- アナログレコードを録音する場合、レコードプレーヤーの出力を、直接コンピューターに接続しないでください。フォノ信号は、前もって増幅されなければいけません。ほとんどの場合、残っている唯一の解決策は、ヘッドフォン接続または外部プリアンプです。しかし、通常のLINE OUT 端子を備えたレコードプレーヤーも存在します。
- マイク録音を行いたい場合は、マイクをコンピューターのマイク入力端子に接続してください。(大抵の場合赤いジャック)

シグナルレベルを調整

デジタル録音をするときは、ベストな音質を得るためサウンドカードへシグナルレベルを調節す ることをお勧めします。

録音の音源をサウンドカードに接続したら、録音ボタンで録音ダイアログを開き、録音の音源 を起動します。

録音レベルは、録音ダイアログ内のLED ディスプレイによって調整することができます。これを 行うには、チェックマーク「変調を表示」をアクティブにする必要があります。

調整が高く設定されすぎて過変調が発生する場合、入力信号を下げる必要があります。ア ンプまたはテープデッキの出力を通して素材をサウンドカードに接続している場合、サウンド カードのソフトウェアミキサーインターフェースでのみシグナルレベルを下げることができます。ミキ サーには、録音ダイアログ内から「録音レベル」ボタンを使って直接アクセスできます。

入力フェーダーで入力感度を低減した場合、アナログ信号をデジタル化したときの解像度も 低下します。これらの自動コントーラを、できるだけ高いサウンドレベルに設定してください。

最適なレベルの基準は、もちろんマテリアルの最も音量の高い部分です。これは、最大レベル に設定されなくてはいけません。実際の録音は録音]ボタンを押して始まります。録音の最 後に、その録音を使用するかどうか質問されます。新しく録音されたマテリアルは、プロジェクト の再生マーカーの現在の位置にある次の空きトラックに配置されます。

# カメラ、タブレット、スマートフォンからファイルをインポート



[ファイル] メニューには、[カメラからインポート] 機能があります。以下のダイアログが開きます。

ソース:デジタルカメラまたは接続されたデバイスのメモリカードへのパスを選択します。

以下のフォルダに保存:インポートしたデータを保存する場所を指定します。

選択: ここで、どのファイルをインポートするかを指定します:「すべて」、「新規のみ」(前回のインポート以降)、「なし」のいずれかを指定します。[ごみ箱]をクリックして、選択したファイルを 削除します。



各写真の選択ボックスにチェックマークを付けることで、個々の 画像をインポートします。画像は上部のプログラムモニターに表 示されます。

表示フィルター:表示フィルターを使用すると、特定のファイルを非表示にするかどうかを設定 できます。チェックマークを外すと、対応するファイルが非表示になります。

- 動画: すべてのビデオファイルを非表示にします。
- 写真: すべての写真ファイルを非表示にします。
- 選択されたファイル: インポート用に選択されたすべてのファイルが非表示になります。これにより、選択されていないファイルのみが表示されます。
- 選択されていないファイル:選択されていないファイルがすべて非表示になります。これは、インポートする前に選択内容を確認する場合に便利です。
- インポートされたファイル:設定されたデバイスからMAGIX PHOTOSTORY DELUXE によって すでにインポートされたすべてのファイルが非表示になります。
- スライダーを使用して、プレビュー画像のサイズを調節します。このオプションは、[表示]メニューの横にある[大きなアイコン]が選択されている場合にのみ使用できます。
- [大きなアイコン]を表示するか、ファイルの[詳細]を含むリストを表示するかを選択します。

インポートオプション:ここでは、インポート後の動作を指定できます。

- スライドショーにインポート:メディアは、開いたスライドショーにオブジェクトとして直接挿入されます。オプションが無効になっている場合、それらは単にターゲットフォルダにコピーされ、メディアプールを介していつでもアクセスできます。
- カメラからのインポート後に選択したメディアを削除:このオプションを使用すると、イン ポート後に選択したメディアをカメラから削除します。
- インポート後にダイアログを閉じる:インポートプロセスが完了するとすぐにダイアログが閉じます。

すべての設定が完了したら、[インポート]をクリックします。

## CameraMX からメディアを転送

Android デバイスからの写真やビデオは、CameraMXを使用して PC や MAGIX PHOTOSTORY DELUXE に簡単に転送できます。MAGIX PHOTOSTORY DELUXE の実行中、選択したメディアが 送信され、そこで独立したスライドショーとして処理できます。 条件

- Android デバイスと、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE がインストールされている PC は、同じ ネットワークに接続されている必要があります。
- CameraMX をインストールするには、お使いの Android デバイスが Android バージョン 4.1 以上である必要があります。
- Android デバイスに Camera MX がインストールされている必要があります。

手順

- 1. MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を起動し、メインインターフェースに切り替えます。
- 2. Android デバイスで CameraMX を起動します。
- 3. CameraMX でメディアマネージャー(ギャラリー)を開きます。
- 4. 転送するメディアを複数選択します。
- 5. 拡張機能でデータ転送する機能を選択します。CameraMX は、メディアを転送できる ようにするために、ネット ワーク内で MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を検索します。データを 受信するためのダイアログが開きます。
- 6. 目的の保存場所を選択し、データ転送を確認します。
   データ転送を開始します。その間、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE で作業を続けることができます。
   データ転送が成功すると、上部のメニューバーに[メディアを受信]ボタンが表示され、さらにオプションが表示されます。これは、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を再起動した後でも、クリックするまで表示されます。

以下のオプションから選択できます:

- スライドショーウィザードでロード:ウィザードが開き、ファイルのあるフォルダが表示されます。
- プロジェクトにインポート:ファイルは現在のスライドショーの最後に挿入されます。
- メディアプールに表示:受信したファイルを含むフォルダを表示します。

#### 問題と解決策

CameraMXがMAGIX PHOTOSTORY DELUXE を見つけられない:

- Android デバイスとPC のネットワーク接続を確認してください。両方のデバイスが同じ ネットワーク内にある必要があります。
- ネットワークで次のポートが有効になっていることを確認してください:
  - UDP-Port 6666
  - HTTP ポートは、Android デバイスによって動的に割り当てることができます。

# エクスポート

-> **キーボードショート カット** 

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE でサポートされているすべてのエクスポート形式は、[ファイル]メ ニュー > [エクスポート] にあります。「出力」を介して、最も頻繁に必要とするエクスポート形式 にアクセスすることもできます。

## 画像をエクスポート

個 々 のフレームを画像としてエクスポートできます。 プログラムモニターに表示されている画像を エクスポートします。

エクスポートフォーマット:

- **ビット マップ**(\*.bmp)
- JPEG (\*.jpg)
- PNG (\*.png)

## ビデオをエクスポート

#### AVI

AVIビデオファイルとしてエクスポートする場合、生成されるAVIビデオのサイズとフレームレート に加えて、オーディオ(オーディオ圧縮)とビデオ(コーデック)の圧縮コーデックを指定および構成できます。

AVI 形式(Audio Video Interleaved)は、実際には「適切な」ファイル形式ではありません。これ はいわゆるコンテナであり、オーディオおよびビデオデータをプログラムに転送する方法など、非 常に一般的な方法でのみ規則が指定されます。データの正確なストレージ形式は、コーデッ ク(コーダ/デコーダ)によって決定されます。コーデックは、オーディオ/ビデオデータを独自の形 式に圧縮します。この形式は、コーデック自体でのみ読み取ることができ、再生時に再びデ コードされます。

具体的には、あるコンピューターで作成されたAVIファイルは、それと同じコーデックがアクティブ 化されている場合にのみ、別のコンピューターでロードおよび再生できます。

多くのコーデック(Intel Indeo Video など)が Windows インストールの一部になりました。ただし、そうでないコーデックもあります。したがって、そのようなコーデックを使用してAVIを作成し、 それを他のコンピューターでも使用する場合は、対応するコーデックもそこでアクティベートする 必要があります。最善の方法は、コーデックインストーラーをエクスポートフォルダにコピーし、コ ンピューターで再生するビデオディスクを作成するときに常にそれを書き込むことです。

#### MPEG :

MPEGは「Motion Picture Experts Group」の略で、オーディオおよびビデオファイル用の非常に 高性能な圧縮形式です。MPEG エンコーダの設定の詳細は、MPEG-2 エンコーダ設定にあり ます。

#### MAGIX ビデオ:

プロジェクトをMAGIX ビデオ形式でエクスポートします。

この形式は、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE ビデオソフトウェアによるビデオ録画に使用され、高品質のビデオ素材をデジタル編集するために最適化されています。

#### MotionJPEG-AVI :

MotionJPEG 形式のAVIビデオのエクスポートダイアログを開きます。この形式は、一部のデジ タルピクチャーフレームでサポートされています。

#### Windows Media :

アレンジメントを Windows Media 形式にエクスポートします。これは、インターネット用に最適 化された Microsoft のオーディオ/ビデオ形式です。また、MPEGと同様のファイルサイズで最高 品質のスライドショーをアーカイブするために使用することもできます。したがって、主にPCでスラ イドショーを見る場合は、Windows Media が代用になります。

使用ケース、ビデオ規格、およびディスプレイ解像度に応じて、さまざまなプロファイルから選択できます。Microsoft から無料でダウンロードできる Windows Media Encoder 9 がインストール されている場合は、プロファイルを編集したり、独自のプロファイルを追加したりすることもできます。

#### MPEG-4:

他の形式と比較して、MPEG-4は同じファイルサイズで非常に高品質の画像を提供します。 MPEG エンコーダの設定の詳細は、MPEG-4 エンコーダ設定にあります。

#### HEVC :

HEVCはMPEG-4の後継フォーマットです。HEVCを使用すると、同じ画質でさらに小さなファイルサイズが可能になります。画質の向上は、低ビットレートで特に顕著です。

メディアプレーヤーとして出力:

動画をインターネットブラウザで再生したり、ホームページに含めたりするために、HTML対応の メディアプレーヤーとして出力できます。

- 希望の品質レベルを選択します。
- 保存 をクリックします。

ターゲットフォルダには、さらに使用するためにHTMLファイルとMP4ファイルが作成されます。

ビデオ: 適用されたすべてのエフェクトとバックグラウンドミュージックを含むビデオファイルとして、 マルチメディアスライドショーを含むメディアプレーヤーを生成します。

希望の品質レベルを選択し、ビデオを保存をクリックします。ターゲットフォルダには、さらに使用するためにHTMファイルとMP4ファイルが作成されます。

個別のメディア: すべての写真、ビデオ、音楽をエフェクトなしで使用できるメディアプレーヤー を作成します。

希望の品質レベルを選択し、ビデオを保存 をクリックします。HTMファイルと、スライドショーの すべての個々のエレメントのファイルは、さらに使用するためにターゲットフォルダに作成されま す。

## エクスポート設定

提供されるオプションは、選択した形式によって異なる場合があります。

プリセット:

最も重要なアプリケーション用に選択した形式の一般的な設定をここに示します。

- 保存をクリックすると、独自の設定が保存されます。
- 削除をクリックすると、リストから削除されます。

エクスポート設定:

解像度、ページ比率、フレームレートなどの一般的なエクスポートパラメータをここで設定します。リストボックスから最も一般的な値を選択できます。独自の値については、[…] ボタンをクリックしてください。

詳細設定を使用して、選択したビデオ形式の特定の設定にアクセスできます。

ファイルを使用すると、ファイルをデフォルトのフォルダとは別のフォルダにエクスポートできます。

確認なしでファイルを上書きオプションで、同じファイルに対して複数のエクスポートを実行できます。

Deep Color をサポート するフォーマット では、カラーサブサンプリング方式 とカラーチャンネルあた りのビット 数も表示されます。これがサポートされている場合は、これらの一部を設定すること もできます。

色空間:ここでは、ファイルの再生時に準拠する色空間標準を指定できます。BT.709 (Rec.709とも呼ばれる)は最新の標準であり、デフォルト設定されています。ビデオをさまざま な標準に準拠させ、より正確な色再現を保証する場合は、それに応じてこの設定を変更し てください。 その他

エクスポート後に再生:一部のフォーマットでは、カメラのDV-AVIや携帯電話のBluetooth 経由で再生するWMV エクスポートなどの特別なオプションが提供されます。

() 注記: ディスクは書き込み インターフェースで書き込みます。

# プロジェクトを書き込む

ここでは、DVD、Blu-ray ディスク、または AVCHD の選択メニューを含むスライドショーを書き込むことができます。 プロジェクト にロードされているすべてのスライドショーが考慮されます。 ロード されたスライドショーのー 部を削除する場合は、「スライドショー」インターフェイスに戻って、 そこでプロジェクト からスライドショーを削除する必要があります。



- **1** ビュー: ここでは、「プレビュー」と「編集」の2つのビューを切り替えることができます。
- 2 プレビュー:これは、後のディスクをプレーヤーに入れたときにディスクメニューがどのように表示されるかを示しています。
- **3** メニュー機能をテストするためのリモコン。
- 4 カテゴリ: ここでは、さまざまな種類のメニューテンプレートを開くことができます。
- メニューテンプレート:これらのテンプレートをメニューに直接使用できます。異なるテ ンプレートの要素は、「編集」ビューで互いに組み合わせることができます。
- 6 書き込み: ここで、「ディスク選択」ダイアログを開きます。

# ●プレビューと編集

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、ディスクメニューをデザインするための2つの異なるビューを提供します。

⑦ プレビュー
プレビューモードは、主にDVDプレーヤーやBlu-rayプレーヤーなどの再生デバイスのように動作 することを目的としているため、実際的な条件下でディスクメニューを確認できます。

テンプレート はロード することのみ可能 ですが、 ディスクメニューをさらに編集 することはできません。

🕞 編集

編集するときは、ディスクメニューをデザインするためのすべてのオプションがあります。ここでもテ ンプレートが用意されていますが、ロード後に非常にフレキシブルに調整および変更ができま す。

リモコン

仮想リモコンは、後続のディスクの動作をチェックするための重要なツールです。このリモコン は、プロジェクトが収録された後のディスクをプレーヤーに挿入したときに、実際のリモコンでモニ ターやテレビの映像を操作するのと同じように、プレビュー映像を操作します。DVDメニューの ナビゲーションは、矢印キーとOKキーでも操作できるようになりました。起動したボタンはハイラ イト表示されます。



数字ボタンはメニューページの項目を選択します。すべてのメニューアイ テムは、対応する番号でマークされています。チャプターメニュー内で は、それぞれのチャプターから再生が開始されます。動画メニューでは、 対応するチャプターメニュー(使用可能な場合)に切り替えるか、スライ ドショーの再生が開始されます。

ナビゲーションボタン: これらのボタンは、書き込むディスクのメニューをナ ビゲートするために使用されます。個々の項目を切り替えて、[OK]で 確定できます。リモコンは、実際のDVDプレーヤーとまったく同じように動 作します。

スキップ/前後にスクロール:再生中、次/前のシーンへスキップします。 メニューでは、メニューページからメニューページへと前後にスクロールす るために使用できます。

再生:再生は最初のメニューエントリから始まります。チャプターメニュー が使用可能な場合(メニューモードを参照)、最初にチャプターメニュー に切り替えます。

再生ボタンをもう一度押すと、再生が始まります。

停止によって再生が中止されます。

ディスクが動画メニューの最初のページに変わります。

サブは、現在選択されているスライドショーのチャプターメニュー(ある場合)に切り替わります。

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、スライドショーに選択メニューを追加することができます。メ ニューはディスクに書き込まれ、プレーヤーに挿入すると表示されます。購入したDVDやBlurayディスクと同じように、サムネイルを使用して動画を簡単に選択したり、動画内の特定の シーンを操作したりできます。

メニューテンプレート

画 面 の下 部 には、いくつかの事 前 に作 成されたメニューテンプレート があります。メニューテンプ レート のタイプを選 択 するためのツリー構 造 が左 側 にあります。

- アニメーション: これらのテンプレートには、音楽だけでなく、背景ビデオとイントロ(紹介) ビデオが含まれています。DVDメニューのコントロールアイテムは、さまざまな状態で表示 されます(選択したボタンなど)。これらのテンプレートはDVDに適しています。
- 静的:ここには、同様にDVDに適したテンプレートがあります。これらは、通常の背景画像とコントロールアイテムで構成されています。
- 個別:これらのテンプレートはプロジェクトに適合します。つまり、使用される写真はメニューに直接統合されます。
- 注記:これらのメニューでは、「メニューデザイン」で「動画メニュー」モードと「チャプターメ ニュー」モードの両方をオンにする必要があります。
- HD(DVD、Blu-ray、AVCHD): これらのテンプレートには、HDTVで特に効果的な非常 にシャープで高解像度の背景画像が含まれています。

メニューテンプレートの種類を選択すると、水平スクロールバーを使用して使用可能なテンプレートを表示できます。テンプレートを使用するには、いくつかのオプションがあります。

- すべてのメニューページにテンプレートを使用する場合は、テンプレートバーの上部にある[全体]をクリックし、選択したテンプレートをダブルクリックして選択します。これにより、テンプレート全体が適用されます。
- また、個々のテンプレートの異なる要素を組み合わせることもできます。たとえば、あるテンプレートのテキスト形式を別のテンプレートの背景と組み合わせる場合は、最初に[テキスト]を選択してから、目的のテキストを含むテンプレートをダブルクリックします。中央のプレビューには、結果がすぐに表示されます。

現在のメニュー(動画またはチャプターメニュー)およびすべてのメニューのレイアウト(または 個々のレイアウト要素)をロードできます。



ディスクメニューの編集

サムネイルとメニュータイトルは、プログラムモニターで自由に移動できます。メニューは非常にフレキシブルに編集できます。

🔍 編集 これを行うには、 編集 ボタンをアクティブにします

マウスの左ボタンを押したまま、テキストフィールドとグラフィック要素を目的の位置にドラッグします。フレームの角と端をドラッグしてサイズを変更できます。



- PSDのインポート/エクスポート:これらのボタンをクリックすると、自らデザインしたメニューテンプレートがPSDファイルとしてインポートまたはエクスポートされます(Xara Designer Pro X、Photoshop などでさらに使用するため)。
- 2 元に戻す/やり直し:最後の編集をリセットできます。/直前に実行した[元に戻す] コマンドを復元できます。
- 3 ページ比率の設定:変形を避けるために、メニュー項目のページ比率を設定できます。
- グループ化:メニュー項目は、説明テキストと数字とともに移動または拡大縮小されます。
- 5 プログラムモニターにテレビ表示領域を表示: このオプションを使用すると、テレビ画像の枠線がプログラムモニターに直線で表示されます。
- グリッド:ここでは、位置フレームを互いに正確に位置合わせできます。グリッドの正確な設定に関するダイアログは、ボタンの横にある小さな矢印を使用して開くことができます。

ナビゲーション



 リストアップされたチャプターのうちの一つをクリックするとプレビュー でチャプターメニューが開きます。 ディスクオプション

ここでは特定の要素、またはメニューの全てを有効、無効にすることができます。

 注記: さまざまなテンプレートを作成するために、すべてのテンプレートにすべての要素が 含まれているわけではありません。

イントロビデオ: このボタンを使用してビデオをロードし、ディスクのイントロとして使用します。 \*.avi、\*.mpg、\*.mxv、\*.vob の形式がサポートされています。ディスクがプレーヤーに挿入される とすぐにイントロが再生されます。続いて、メニューが表示されます。スキップしないチェックボッ クスをオンにすると、ディスクが挿入されたときにイントロビデオが常に完全に再生され、リモコン を使用してスキップすることはできません。

スライドショー & 写真メニュー

ディスクメニューは基本的に2つのレイヤーで構成されています。

動画メニュー:上のレイヤーには動画メニューがあります。これは、プロジェクトに複数のスライ ドショーが含まれている場合にのみ必要です。

チャプターメニュー: これはディスクメニューの下層レイヤーであり、スライドショーから写真(タイ ムラインモードの最初のトラック)をチャプターエントリとして取得します。

▲ 注意: チャプターメニューには、最大 99 のエントリーを含めることができます。スライド ショーにさらに多くの写真が含まれている場合は、チャプターメニューなしでスライドショー を書き込むか、いくつかの部分に分割します。

サムネイル:ディスクメニューのサムネイルを表示または非表示にします。

番号付け:メニューアイテムの番号はリモコンで直接選択できますが、煩わしい場合があります。このオプションを使用して、それらを表示および非表示にできます。

フレーム: サムネイルにはフレームが付いています。これらが邪魔な場合は、このオプションを使用してオフに切り替えることができます。

ページをデザイン

编集 🖏	背景:ここには、メニューの静的な背景画像を作成するための3つの オプションがあります。
	■ 背景に特定の色の値を設定します。
	ハードディスク上の任意の画像ファイルまたは提供されている背景の1つを選択します。
	プロジェクト から特定のフレームを選択します。
in an external editor	現在のメニューテンプレートの編集:[パス設定]の下にあるPSDエディ ターを開いて、メニューテンプレートをカスタマイズします。
	すべてのページに適用:現在のメニューページへの変更を他のすべての メニューページに適用します。

メニューページの追加/削除

新しいメニューページが追加されます。

😑 選択したメニューページが削除されます。

アニメーションの選択メニュー

ディスクメニューはオーディオビジュアルアニメーションで追加することができます。必要に応じて、メニューが画面に表示されている間、背景ビデオがエンドレスのループで再生されます。メ ニューには、さまざまな形式のバックグラウンドミュージックや任意の背景イメージを使用することもできます。

サウンド/音楽:メニューの背景をアニメーション化するために使用する音楽ファイルをロードします。

ビデオ: メニューの背景をアニメーション化するために使用するビデオまたはグラフィックファイルを ロードします。背景グラフィックのオプション(上記を参照)に加えて、ロードされたスライドショー または別のビデオファイルからのセクション(シーケンス)を使用できます。

背景ビデオオプション:

- アニメーションメニューボタンの作成:動画メニューの個々の動画のサムネイルは、小さな 動画として表示されます。アニメーションの開始点と長さは、シーケンスオプションのフェー ダーで設定します。
- ビデオからのオーディオを使用する:背景ビデオからのオーディオがメニューに使用されます。
- ループモードでのメニューアニメーションの再生:背景動画(オーディオおよび/またはビデオ)は、エンドレスのループで再生されます。
- メニュービューの長さは、以下によって決定されます:オーディオ/ビデオまたはどちらか長い方のメディア。これは、背景ビデオの長さを定義します。もう一方のメディアは、エンドレスのループで再生されます。

ボタンをデザインする

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を使用すると、関連するメニューアイテムを含むすべてのボタンを 簡単に編集できます。

编集 💿	自分で作成したメニューアイテムは、このボタンを使用するか、メニュー アイテムをダブルクリックして編集できます。これを行うには、メニューアイ テムのプロパティを含むダイアログが開きます。
in an external editor	MAGIX Foto Designer で編集: これらのボタンを使用して MAGIX Foto Designer を開き、選択したメニューアイテムをさらに編集できます。
	すべてのオブジェクトに適用:選択したボタンのプロパティを残りのすべてのボタンに適用します。

ボタンの追加/削除

🕑 新しいボタンが追加されます。

😑 選択したボタンが削除されます。

Jump to linked
 メニューアイテムのターゲットをテストするには、必要なメニューアイテムを選択
 して、このボタンをクリックします。

メニューアイテムのプロパティ

サムネイルまたはメニューアイテムをダブルクリックすると、メニューアイテムを変更したり、サムネイルを選択したりできるダイアログが開きます。

メニューエントリープロパティ	×
メニューテキスト: Photostory・USA2010   メニューをテンプレートに収まるように短くする	メニューイメージ: ● ムービーのフレームを使用 位置 ● © © © © © © 12 ° ● 他のグラフィックを使用:
シャドー: 3 @ 水平ビクセル数 2 @ 垂直ピクセル数 透明 3Dエフェク 2 @ 幅(ビクセル単位) 2 @ 高さ(ビクセル単位) 2 @ 高さ(ビクセル単	フィルム終了の際の挙動 <ul> <li>フィルムメニューに移動</li> <li>チャブターメニューに移動</li> <li>次のムービーへ移動</li> <li>スライドショーをエンドレスルーブとして再生</li> <li>再生を停止</li> </ul>
すべてに適用	OK キャンセル

テキスト入力フィールドには、選択したメニューアイテムに一致する任意のテキストを入力できます。

テキストサイズ: ここでは、テキストの高さをポイントで設定します。

テキストの色:テキストの前景色はここで定義されます。

フォント:ここでは、使用するフォントとスタイル(太字、斜体など)を設定します。

境界線:ここでは、テキストに色付きの境界線を付けます。カラーフィールドを使用して色を 選択し、境界線のサイズをピクセル単位で指定します。

影:ここでは、フォントの下に配置する影のサイズと色を設定できます。

3D効果:文章を立体的に見せたい場合は、ここで3D効果の幅と高さ、および色を設定できます。

すべてに適用:テキストを除いて、行われたすべての設定は、現在のメニューのすべてのエント リに適用されます。

ビデオのフレームを使用:フェーダーを使用して、ビデオのどのフレームをサムネイルとして使用 するかを設定します。数値入力欄は次のように分割されます。時間:分:秒:フレーム(単一 の画像)。 他のグラフィックを使用する: ここでは、メニュー画像として独自のビットマップをロードすることもできます。

i 注記: 一部のメニューテンプレートにはメニュー画像が含まれていない可能性があります。メニュー画像を変更しても、目に見える効果はありません。

ここでは、スライドショーの再生後に実行するアクションを指定できます。以下のオプションを使用できます:

再生を停止: このオプションは、使用するDVDプレーヤーによって異なります。ほとんどのDVD プレーヤーは、再生後にDVDプレーヤー独自のメニュー(または背景画像)を表示します。

動画メニュー/チャプターメニューにジャンプ:最後に表示されたメニューに戻ります。

- - ビント: 2 つのオプションのいずれかを選択できない場合は、どちらのメニューモードが設定されているかを確認する必要があります。

次の動画にジャンプ:次のスライドショーは、それ以上のアクションなしで再生されます。

スライドショーをループモードで再生: すべてのスライドショーをミニDVDまたはDVDのループとし て書き込むことができます。これは、リモコンで次のメニューアイテムに移動するか、再生を停止 するまでスライドショーがエンドレスのループで再生されることを意味します。このようにして、テ レビ画面を水族館や電車の旅など、あなたがいつまでも見ていたいものに変えることができま す。

(i) 注意: このオプションは、DVDまたはミニDVDでのみ機能します。

#### ディスク領域

さまざまなエンコーダ設定に必要なディスク領域を知りたい場合は、書き込む前にいくつかのテ ストを実行する必要があります。このような一連のテストで空ディスクを無駄にしないように、 「オプション…」の下の「以前のシミュレーションで」をアクティベートする必要があります。

たとえば、短い(5分くらいの)プロジェクトを作成し、さまざまな設定でいくつかの書き込みプロ セスをシミュレートするのが最善です。各シミュレーションの後で、ハードディスク上に生成され たファイルのサイズを読み取ることができます。

次に、結果を推定して、プロジェクトに必要なディスク領域を見積もることができます。100分の動画の必要メモリを見積もるには、5分のプロジェクトの必要メモリに20を掛ける必要があります。

プロジェクトを複数のデータ記憶媒体に分割する

自動: プロジェクトが利用可能なディスク領域よりも多くのディスク領域を必要とする場合、プロジェクトを複数のデータ記憶媒体に自動的に分割する必要があるかどうかを書き込む前に尋ねられます。「はい」をクリックして、これを確認してください。その後、プロジェクトは自動的に個々のプロジェクトに分割され、複数のデータ記憶媒体に順番に書き込まれます。この手順は、すべてが自動で行われ、ブランクを挿入するだけなので、最も便利です。

手動:

ケース1:複数のスライドショーが1つのデータ記憶媒体に収まらない場合。

この場合、残りのスライドショーがデータ記憶媒体に収まるまで、プロジェクトからできるだけ多 くのスライドショーを削除します。2番目のステップでは、他のスライドショーを新しいプロジェクト にロードして、それらを書き込むことができます。

- 1.「スライドショー」インターフェースに戻ります。
- 現時点で書き込んではならないすべてのスライドショーは、別のプロジェクトとして作成する必要があります。それらをハードドライブに個別に保存します([ファイル]メニュー>[スライドショーの管理]>[スライドショーファイルのエクスポート]、たとえば「パート2」および「パート3」の名前で)。
- 3. プロジェクトから目的のスライドショー(「パート2」や「パート3」など)を削除します([ファイル]メニュー > [スライドショーの管理] > [プロジェクトから削除])。
- 4. 「書き込み」インターフェースに切り替えて、最初のフォトストーリー(「パート1」)をディスク に書き込みます。
- 5. 新規プロジェクトを作成し(「新規」ボタン)、「編集」インターフェースに切り替えて、2番目のスライドショー(「パート2」)を読み込みます。
- 6. 「書き込み」インターフェースに切り替えて、2番目のスライドショーをディスクに書き込み ます。
- 7. 個別に保存された追加のスライドショーごとに、最後の2つの手順を繰り返します。

ケース2:長すぎるスライドショーがデータ記憶媒体に完全に適合しない場合。この場合、ス ライドショーを2つ以上の部分にカットする必要があります。これらの部分は、データ記憶媒体 に個別に書き込まれます。

- 「スライドショー」インターフェースに戻り、スライドショーを分割する場所に再生マーカーを 配置します。ツールバーのカットメニューで、「スライドショーの分割」オプションを選択します。
- 再生マーカーの背後にあるすべてのパッセージは、長すぎるスライドショーから削除され、 個別のスライドショーとして作成されます。両方のスライドショーには、アレンジャーの「ス ライドショー」タブからアクセスできます。両方をハードドライブに別々に保存します(メ ニューオプション[ファイル]>[スライドショーの管理]>[ファイルのエクスポート]、たとえば 「パート1」と「パート2」の名前で)。
- 3. 2 つのスライドショーのうちの1つ(「パート 2」など)をプロジェクトから削除します(メニュー オプション [フォトストーリーの管理] > [プロジェクトから削除])。
- 4. 「書き込み」インターフェースに切り替えて、最初のスライドショー(「パート1」)をディスクに 書き込みます。
- 5. 新規プロジェクトを作成し(「新規」ボタン)、「スライドショー」インターフェースに切り替え て、2番目のスライドショー(「パート2」)をロードします。
- 6. 「書き込み」インターフェースに切り替えて、2番目のスライドショーをディスクに書き込み ます。

## ディスク選択ダイアログ

0

■き込み 「プレビュー」ビューで、大きな「書き込み」ボタンを使用してディスク選択ダイアログを開 きます。

✓ 「編集」ビューでは、このボタンを使用して同じダイアログにアクセスできます。

ディスクの選択			×
L3			
品質	**	***	***
推奨される用 メディア: 再生機器: 再生時間:	ブラウン管テレビ DVD DVDブレーヤー 90 分	HDテレビ Blu-ray Blu-rayプレーヤー 110/144 分	HDテレビ DVD/SDカード Blu-rayブレーヤー 30 分
最適品質で			開いる

ここでは、作成するディスクの種類を選択します。

- DVDは、通常のDVDプレーヤーで再生する必要があるプロジェクトに適したフォーマットです。
- Blu-ray および AVCHD 形式は、高解像度画面での再生に適しています。

## DVDプレーヤー用の書き込みダイアログ

ここでは、ドライブと記憶媒体フォーマットを選択します。エンコーダに精通していらっしゃる場合は、プリセットされたエンコーダ設定で不十分な場合、エンコーダ設定で調整することもできます。

Blu-ray ディスクを書き込むときは、「記憶媒体フォーマット」で、MPEG-2 コーデックを使用する か、より高度で計算が複雑な H.264 コーデックを使用するかを選択します。アクティベートされ ている場合、デフォルト設定は H.264 です。それ以外の場合は、MPEG-2 コーデックです。

ディスクに書き込むには、以下の手順を実行します:

- ドライブと書き込み速度の設定:複数のドライブを取り付けている場合は、対応する選択メニューからデバイスを選択できます。
- エンコーダ設定:「エンコーダ設定」を使用すると、MPEG エンコーダのプロパティ(メモリ要件、MPEG 変換の品質と期間)を設定できる選択ダイアログが表示されます。「詳細」を使用すると、「詳細設定」ダイアログが表示されます。MPEG エンコーダのすべての微調整はここで行うことができます。
- 書き込みプロセスの開始/ビデオエンコーディング:「書き込みプロセスの開始」ボタンは、 書き込みプロセスを開始します。プロジェクトは、最初にすべての書き込みとすべてのシ ミュレーションでエンコードされます。MPEG ファイルは書き込み後にハードドライブから削 除されないことに注意してください。プロジェクトの長さによっては、エンコードと書き込み のプロセスに長い時間がかかる場合があります。ダイアログで所要時間を読み取ること ができます。

ISOイメージを作成

ISOイメージを簡単に作成するには、「ドライブ」の下の「イメージレコーダー」エントリを選択します。「書き込みプロセス」が開始されたら、作成するイメージファイルの名前を指定する必要があります。

オプション

以前のシミュレーションで: 選択した書き込み速度またはディスクに必要なメモリ容量がわから ない場合は、実際の書き込みの前にテスト実行をシミュレートできます。

バッファアンダーラン保護をアクティベート:多くのドライブは、懸念される「バッファアンダーラン」 を防ぐための手法をサポートしています。このオプションを使用すると、この保護をアクティブにして、空のディスクが失われるリスクを冒すことなく、より高速で書き込むことができます。

**DVD / CD-RW** メディアを完全に初期化: このオプションは、RWメディアを再フォーマットし、既存のすべてのデータを削除します。

書き込み後にPCをシャットダウン: このオプションをアクティベートすると、エンコードと書き込み が完了した後にコンピューターが自動的にシャットダウンされます。なので、プロセスが完了する まで待ってからPCをシャットダウンする必要はなく、たとえば、タ方にエンコードと書き込みを開 始することができます。

DVD互換書き込み1GB以上:一部のDVDプレーヤーでは、1GB未満のデータを含むDVDの 読み取りに問題があります。このオプションを使用すると、DVDは「空白のデータ」で1GBの制 限までいっぱいになるため、このような問題は発生しません。

標準DVDビデオを同じディスクに書き込む: WMV HDディスクでは、このオプションを使用して、WMV HDビデオに加えて通常のDVDビデオをディスクに書き込むことができます。これは、 WMV HDディスクを通常のスタンドアロンDVDプレーヤーでも再生できることを意味します。マ ルチディスクを参照してください。

ドライブの欠陥管理をオンにする:ディスク上の特定のポイントに欠陥がある場合、ドライブに よって認識され、そのようにマークされ、コンテンツはそこに保存されません。

書き込み後にデータを確認:書き込み後に完成したディスクにエラーがないか確認します。 CD / DVDタイトル:これは、コンピューターのボリューム名として表示されるDVDのタイトルで す。ディスクプロジェクト名はデフォルトでここに設定されています。

エンコーダ設定

「エンコーダ設定…」ボタンをクリックすると、MPEG エンコーダのプロパティ(メモリ要件、MPEG 変換の品質と期間)を設定できる選択ダイアログが表示されます。

プリセット:ここには、選択したディスクタイプに役立つプリセットがあります。DVDの例を使用したいくつかのプリセットは次のとおりです。

ロングプレイ	再生時間が非常に長いDVDです。画質を犠牲にしてビットレートが低
DVD <b>ビデオ</b>	下します。

**ロングプレイ** 音楽の再生時間が非常に長いDVDです。サウンドトラックのビットレー DVD音楽 トは最高品質のままです。 標準DVD 通常のDVD

**ワイドスクリーン** 16:9 フォーマットの通常のDVD DVD

注記: すべての設定において、NTSC(米国と日本)またはPAL(ヨーロッパ)から選択できます。

ビットレート:ビットレートは、完成したビデオのストレージ要件を決定します。ビットレートが高いほど、ファイルが大きくなり、ディスクに収まる動画の最大再生時間が短くなります。

ビットレートの調整:設定されたビットレートに基づいて、完成したビデオの予想ファイルサイズの見積もりが行われます。ビデオがディスクに収まらない場合は、それに応じてビットレートが修正されます。

品質: エンコード処理の品質はここで決定されます。品質が高いほど、完成したビデオの見 栄えは良くなりますが、エンコードに時間がかかります。

スマートレンダリング:スマートレンダリングを使用すると、MPEGファイルのエンコード作業を大幅に削減できます。MPEGファイルを作成する場合、プログラムで変更された動画の部分のみが再エンコードされます。動画に含まれるMPEGファイルは同じフォーマットである必要があります。つまり、ビットレート(可変または定数)、画像解像度、およびビデオ形式が一致している必要があります。

アンチインターレースフィルター: このオプションは、テレビ画面で再生する場合にのみアクティ ベートする必要があります。これにより、細かい構造の画像における線のちらつきが軽減され ます。

GPUでのビデオエフェクトの計算:エクスポートプロセスをスピードアップするために、ビデオエフェ クトをグラフィックカードで計算できます。これは現在、明るさ、ガンマ、コントラスト、色、彩 度、画像サイズ、セクションと位置エフェクト、および様々なフェードとミキシングに適用されま す。たとえば、外部エフェクトプラグインや複雑なアートエフェクトはCPUで計算する必要がある ため、この機能を使用しても速度の利点は得られないことに注意してください。

注記:この機能は、NVIDIA グラフィックカード用に特別に最適化されています。ただし、
 特定の状況下では、他のグラフィックカードを使用してエフェクト計算の速度を上げることもできます。

**3D**モード: プロジェクトに Stereo3D で編集された3D素材が含まれている場合、ここでディスクに書き込むモードを選択できます。 デフォルトでは、3Dはオフになっています。

デフォルト設定にリセットするには、リセットボタンを使用します。

「詳細設定」を介して、「詳細設定」ダイアログが表示されます。MPEG エンコーダのすべての 微調整はここで行うことができます。詳細については、添付の「MPEG-1/2 エンコーダ設定」お よび「MPEG-4 エンコーダ設定」をお読みください。

## Xara Designer Pro X または Adobe Photoshop でDVDメ ニューを編集する

メニューテンプレートをプレビューで直接編集できるだけでなく、メニューテンプレートを Photoshop ファイル(\*.psd)としてエクスポートし、外部グラフィックプログラムで編集することもで きます。そこでは、複雑なテキストエフェクトやハイライトされたデザインなど、メニューの外観を 完全にコントロールできます。

#### エクスポートメニュー

メニューテンプレートは、次の2つの方法でグラフィックプログラムに転送できます:

複雑で時間のかかる編集が必要な場合、または完全にテンプレートなしでメニューを作成した場合でも、メニュー編集のPSD インポート/エクスポート機能を使用してください。次に、選択したグラフィックプログラムで PSD ファイルを開きます。

小さな変更のためには、このプロセスを短縮することもできます。 ディスクオプションのページを デザインで、外部エディタ内をクリックします。一時的な PSD ファイルが作成され、プログラム 設定でメニューエディタとして選択されたプログラムで開かれます。外部プログラムでの編集と 保存が終了すると、一時的な PSD ファイルが再度読み込まれ、メニューページがすぐに更新 されます。

外部メニュー編集用のメニューテキスト

PSD のエクスポート 中 でも、編集された PSD のインポート 中 でも、メニューエレメント はビット マッ プとして転送されます。これは、メニューに表示されるテキストにも当てはまります。これらは通 常、[メニューアイテムのプロパティ] ダイアログで変更 できます。メニューテキストは、動画 やチャ プターが追加または削除されたときに適応します。

PSD では、これらのテキストはビットマップとして使用され、もはや変更することはできません。再度インポートする際には、ビットマップが元のテキストエントリを置き換えます。

▲ もうこれ以上、動画やチャプターをメニューに追加しないことが重要です。そうしないと、メ ニュー構造の変更に伴って変更されたプレビュー画像が、ビットマップテキストと一致しな くなってしまいます。ビットマップテキストは、メニュー構造の変化に対応できません。

メニュー構造を変更する必要がなくなったとき、最後の作業ステップとしてテキストエントリーを 編集します。

それでも変更が必要な場合は、以下のように行ってください

[メニューアイテムのプロパティ] ダイアログのフォント サイズを元の値にリセットして、「正しい」チャ プターまたはフィルム名を復元します。2つのテキストが表示されます。間違ったテキストがビッ トマップとして表示され、さらに正しいテキストが表示されます。

メニューテンプレートを PSD として再エクスポートします。

対応するレイヤーの間違ったビットマップオブジェクトを削除し、PSDを再インポートします。

また、外部グラフィックプログラムで最初からメニューテキストのみを作成して、そこで利用できる テキストデザインの拡張オプションを利用することもできます。これを行うには、エクスポート後に PSD 内の対応するビット マップオブジェクトを削除し、それらを独自のテキストオブジェクトに置き換えます。

#### PSD ファイルの構造と構成

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE はエクスポート時に PSD ファイルを作成し、メニューテンプレートの 各オブジェクトにレイヤーグループを作成します。接頭辞付きの命名スキームを採用しており、 ファイル内のオブジェクトを内容に応じた意味に割り当てることができます。同じように、個々の レイヤーには、その機能を示す特別なサインが付けられています。

レイヤーグループのサイン

(+-)または(+)	再生ボタン/動画開始
(++)	チャプターメニュー ボタン
(x>)	次のページ
(x<)	前のページ
(+^)	ルートメニューボタン(チャプターメニューから戻る)
$(+^{*})$	メニュータイトル
(++)	レイヤーグループは無視されます

# プロジェクト のエクスポート

## 🚹 エクスポート

**エクスポート** ボタンをクリックすると、スライドショーの最も重要な他の出力オプションを含むエクスポートダイアログに移動します。

🞴 出力オプション			×
	プロジェクト	をコンピューターヘエクスポートする	
コンピューターで	形式:	MPEG-4	~
	ムービーを高 ださい。	品質(HD解像度)で保存したい場合はこの形式を選択し	7
デバイスで	品質・	7JLHD	~
<b>4</b>	フルHD (192 最高画質、3	20 x 1080): 非常に大きいファイルサイズ。最高のソースマテリアルに最近	<u>.</u>
	PC <b>令令</b> 性能	ミンティング しんしょう しんしょう しんしん しんしょう しんしん しんしょう しんしん しんしょう しんしん しんしん	
		エクスポート	

注意:ここでは、現在のスライドショーのみをエクスポートしていることに注意してください。 プロジェクトの他のスライドショーとディスクメニューは考慮されません。

コンピューターへ

このオプションを使用すると、スライドショーをすべてのオブジェクト、エフェクト設定、トランジション、テキストなどとー緒にビデオファイルに変換して、コンピューターに保存できます。

ダイアログで、ファイル形式(MPEG-4 など)と品質(DVD 品質など)を選択します。ダイアログでは、選択したプロパティに関する情報が表示されます。

注記:ここでは、最もよく知られていて最もよく使用されている形式のみを入手できます。
 スライドショーのエクスポートのファイルメニューには、他にも多くのファイル形式があります。

## デバイスへ

このウィドウで完成したビデオを外部デバイスへ転送することができます。リストから、Android やiOS または Windows 向けのスライドショーを低解像度、標準解像度、またはHD解像度で 作成して、接続されたモバイルデバイスへ転送することができます。

## インターネット にアップロード

このオプションを使用すると、ログイン後、利用可能なプラットフォームの1つに動画を直接アップロードできます。

コミュニティ:YouTube

タイトル: ここにスライドショーのタイトルを入力します。

説明: ここでは、コミュニティの他のメンバーにスライドショーについて説明するために、スライド ショーの簡単な説明を作成します。

キーワード: ユーザーがスライドショーを見つけやすくするための用語を(説明に加えて)入力します。

カテゴリ: スライドショーのカテゴリを定義します。

送信:スライドショーを非公開にして、あなたと許可された人だけがアクセスできるようにするか、または、公開して、自由にアクセスできるようにするかを選択します。

エクスポート設定:ここでは、さまざまな品質設定を選択できます。

メニュー

-> **キーボードショート カット** 

## [ファイル] メニュー

新規 > プロジェクト

新しい MAGIX PHOTOSTORY DELUXE プロジェクトが作成されます。この目的のために開始ダイアログが開きます。

Open

以前に保存した MAGIX PHOTOSTORY DELUXE プロジェクトには、このメニュー項目 がロードされ ます。これには、関連するファイルも使用可能である必要 があることに注意してください。 MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、プロジェクトを最後に保存した場所へのパスで、プロジェクト に使用されているサウンド、画像、およびビデオを検索します。

最後に開いたプロジェクト

最後にMAGIX PHOTOSTORY DELUXE で開いたプロジェクトが一覧表示され、クリックするだけで すばやく開くことができます。

自動的に保存されたプロジェクトを開く...。

このオプションを使用すると、プロジェクトの自動作成されたバックアップをロードします。このような自動バックアップには、ファイル拡張子MV\_(下線)が付けられます。このオプションは、編集中に誤って保存したが、プロジェクトの前のバージョンに戻したい場合など、緊急時に役立ちます。

スライドショーを管理

プロジェクトから削除: このオプションを使用すると、プロジェクトから現在のスライドショーを削除できます。

名前の変更:ここで、現在のスライドショーの新しい名前を入力できます。

添付:この機能を使用すると、開いているスライドショーに別のスライドショーを添付できます。 これは、すでに開いているスライドショーの最後に追加され、スライドショーの設定を自動的に 採用します。

- 開いているスライドショーを添付:既に開いているスライドショーの1つをリストから選択して添付できます。このオプションは、プロジェクトに複数のスライドショーが含まれている場合にのみ使用できます。
- 最後に編集されたスライドショーを添付:最後に編集されたすべてのフォトストーリーが ここに一覧表示されます。このオプションは、他のスライドショーがすでに編集されている 場合にのみ使用できます。

スライドショーの読み込みと添付:フォルダをクリックすると、スライドショーを選択するためのダイアログが開きます。ここでは、Windows エクスプローラーと同様に、目的のスライドショーが配置されているフォルダに移動します。ファイル(\*.mvm)をダブルクリックすると、ファイルが開き、現在のスライドショーに添付されます。

スライドショーファイルのインポート:

このオプションを使用すると、スライドショーをプロジェクトにロードできます。関連するすべての 写真もこれに利用できる必要があることに注意してください! MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、スライドショーが保存されたときのパスで使用された画像、音声、およびビデオを検索しま す。

スライドショーファイルのエクスポート:保存するスライドショーのパスと名前を指定できるダイア ログが開きます。スライドショーを他のプロジェクトに再インポートできます。

注記:使用されているメディアファイル、カット、エフェクト、およびタイトルに関するすべての情報は、スライドショーファイル(\*.mvm)に保存されますが、画像および音声素材自体には保存されません。これは常に記録またはインポートされたメディアファイルにあり、 MAGIX PHOTOSTORY DELUXEを使用した編集プロセス全体を通じて変更されません。スライドショーを完全に独自のフォルダに保存するには、たとえば、別のPCで編集を続行する には、コマンド[スライドショー]を使用して、メディアをフォルダにコピーします。

保存

現在のプロジェクトは、既存の名前で保存されます。名前がまだ選択されていない場合は、 パスと名前を指定できるダイアログが開きます。

名前を付けて保存

保存するプロジェクトのパスと名前を指定できるダイアログが開きます。

カメラからインポート

デジタルカメラのインポートダイアログを開きます。このダイアログを使用して、メモリカードから MAGIX PHOTOSTORY DELUXE に画像を直接挿入できます。

コンピューターからインポート

メディアファイルを選択するためのダイアログが開きます。 **開く**をクリックすると、選択したファイル が現在のスライドショーにインポートされます。

 注記:メディアファイルは、メディアプールからスライドショーにドラッグアンドドロップするの がはるかに簡単です。

エクスポート

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE でサポートされているすべてのエクスポート形式はここにあります。 詳細については、エクスポートセクションを参照してください。 インターネット > ログイン情報を管理

使用するオンラインサービスのログイン情報を管理します。 毎回 データを再入力しなくても、直接アクセスできます。

これらのデータは、すべてのオンラインサービスに適用されます。このオプションを有効にすると、 入力したログイン情報がすべてのオンラインサービスで使用されます。 個々のサービスに異なる ログイン情報がある場合は、オプションを無効にしてから、[サービスの選択:]で関連するサー ビスを選択し、ログイン情報を入力します。

デバイスへの出力

このコマンドは、スマートフォンやタブレットPCなどのさまざまなモバイルデバイスで完成したビデ オまたはそのオーディオトラックを作成するためのダイアログを開きます。詳細については、プロ ジェクトをエクスポートを参照してください。

バッチ変換

バッチ変換を使用すると、複数のビデオファイル、フィルム、オブジェクト、またはプロジェクト全体を1つのステップで異なる形式に変換することができます。

CD/DVD に書き込む

現在のスライドショーを書き込み用インターフェースを開きます。

バックアップコピー

たとえば、ハードドライブのクラッシュやエラーが発生した場合にプロジェクトのデータを取得できるように、データをバックアップする必要があります。

プロジェクトとメディアをフォルダにコピー: プロジェクトと必要なすべてのファイルは、コピーとして フォルダにー緒に保存されます。たとえば、この機能を使用して、プロジェクトを別のコンピュー ターに完全に転送します。

スライドショーとメディアをフォルダにコピー:スライドショーとそれに必要なすべてのファイルは、選択したフォルダに保存されます。

追加プログラム

このメニュー項目から、収録されているツールやプログラムに直接アクセスできます。

設定

ここには、スライドショー、プロジェクト、プログラム、およびエフェクトの設定に関するすべてのダ イアログがあります。

シンプルトラックモードでプロジェクトを読み込む:

新しい拡張トラックモードでは、8 つ以上のトラックを使用でき、必要に応じて MAGIX PHOTOSTORY DELUXE で追加できます。 2019 年以前のプログラムバージョンで作成したプロジェクトを開くと、トラックが誤って「割り当て」られてしまうことがあります。これは、8 つ以上のトラックにオブジェクトが分散し、空のトラックが多いことを意味しています。

「古い」プロジェクトでこのような問題が発生した場合、これらのプロジェクトを「古い」シンプル なトラックモードで開くことができます。

プロジェクトを拡張トラックモードで読み込む:

新しい拡張トラックモードでは、8 つ以上のトラックを使用でき、必要に応じて MAGIX PHOTOSTORY DELUXE で追加できます。

ただし、2019 年以前のプログラムバージョンで作成した「古い」プロジェクトも、新しいトラック モードで開くことができます。ただし、トラックが誤って「割り当て」られる可能性があります。これ は、8 つ以上のトラックにオブジェクトが分散し、空のトラックが多いことを意味しています。

「古い」プロジェクトでこのような問題が発生した場合、これらのプロジェクトを「古い」シンプル なトラックモードで開くことができます。

プログラム設定をデフォルト値にリセット:

この機能は、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE で行ったすべてのプログラム設定をデフォルト値にリ セットします。

#### 終了

プログラムを閉じます。プロジェクトを開くと、保存されていない変更を保存するかどうかを尋ねられます。

「編集」メニュー

#### 元に戻す

最後の編集は元に戻せます。そのため、さまざまな機能やエフェクトなどを試してみるのも問題ありません。

#### 復元

このコマンドは、前の[元に戻す]機能を再び元に戻します。

切り取り

このコマンドは、選択した写真(またはタイムラインモードでは選択したオブジェクト)を削除し、 クリップボードにコピーします。そこから、「挿入」を使用して他のスライドショーで使用できます。

#### コピー

このコマンドは、選択した写真(またはタイムラインモードでは選択したオブジェクト)をクリップ ボードにコピーします。そこから、「挿入」を使用して他のスライドショーで使用できます。 挿入

このコマンドは、クリップボードのマテリアル(写真またはオブジェクト)をスライドショーに挿入します。

削除

このコマンドは、タイムラインモードで選択した写真(または選択したオブジェクト)を削除します。

ウィザード

このメニュー項目には、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のさまざまなタスク用のさまざまな特別プログラムが含まれています。

スライドショーの分割:このウィザードを使用すると、スライドショー全体をいくつかの個別の ショーに分割できます。

Photostory Wizard: Photostory Wizard を開きます。

Soundtrack Maker: Soundtrack Maker を開きます。

音楽編集調整: 音楽編集調整を開いて、写真のトランジションを楽曲のリズムに合わせます。

クリーニングウィザード:この機能を使用して、新しいプロジェクトのためにハードディスクの空き 容量を増やします。

**Travel Maps**: MAGIX Travel Maps を開いてトラベルルートを作成します。

プレビューレンダリングを開始

適用されたエフェクトとトランジションが原因でスムーズな再生が不可能な場合は、現在のプロジェクトを「プリレンダー」にすることができます。

プレビューレンダリング用のエリアを削除

作成されたプレビューは破棄され、プロジェクトはリアルタイムでレンダリングおよび再生されま す。そのため、再生中に再びスタッターが発生する可能性があります。

オブジェクトを交換

選択したオブジェクトを、メディアプールで選択したオブジェクトと置き換えます。長さを調整すると、後続のオブジェクトも移動します。写真オブジェクトを交換しても、表示時間は保持されます。

オブジェクトをカット

このコマンドは、選択したオブジェクトを開始マーカーの位置で切り離します。これにより、2つの独立したオブジェクトが作成されます。

オブジェクトを削除するためにオブジェクトの一部を分離するには:

- 1. タイムラインの左側をクリックして、スタートマーカーを目的の位置に設定します。
- 2. ビデオオブジェクトをクリックして選択し、カットボタンをクリックします。
- 3. 次に、削除するパーツの最後にスタートマーカーを配置し、カットボタンをもう一度クリック します。
- 4. 結果の中央のオブジェクトを選択し、Delete キーを押します。
- 5. 後部のオブジェクトを前に引っ張ると、自動的に所定の位置にカチッとはまります。後続 のすべてのオブジェクトも、隙間ができないように移動されます。

この機能を使用して、オブジェクトの特定の部分にのみエフェクトを適用することもできます。

空いているエリアの検索

このウィザードを使用すると、スライドショーのどこに空白があるかをすばやく確認できます。

すべて選択

プロジェクト内のすべてのオブジェクトが選択されます。

#### 「エフェクト」メニュー

画像の最適化

これにより、画像素材を適切な光に当て、ぼやけた画像を鮮明にし、色かぶりを修正し、メ ディアプールではるかに便利に使用できます。

**TV**画像: このサブメニューには、⊤∨画像の特別な機能を調整するためのエントリが含まれています。

- アンチインターレースフィルター: コントラストの高い非常に細かい構造の静止画像の場合は、このオプションを選択します。テレビ画面で再生する際の線のちらつきを解消するために使用できます。
- ボーダークロップ調整: テレビでの再生中にエッジがカットされる場合は、このオプションを 選択します。ここでは、「エフェクト設定スライドショー」の値が使用されます。

変形

芸術のルールに従って画像素材を変形することができます。これにより、メディアプールでさまざ まなエフェクトを利用できます。

表示&アニメーション

これらのエフェクトを使用して、メディアプール内の画像およびビデオオブジェクトのセクション、 画像サイズ、位置、および回転を決定できます。

ステレオ3D

ここから、ステレオ3D 機能にアクセスできます。

デザイン

メディアプールの写真にさまざまなデコレーション、吹き出し、アニメーションを直接追加して、ス ライドショーを生き生きとさせます。

右に90度回転

写真を時計回りに90度回転させます。

画面いっぱいに切り抜く

このオプションを使用すると、不適切なフォーマットの写真を現在の写真に適合させることがで きます。側面の黒い境界線がフェードアウトするまでズームインします。もちろん、これは写真 のー部が隠されることも意味します。

表示時間

ここで、現在の写真の表示時間を[分]:[秒]:[フレーム]で設定することができます。

開始マーカーと終了マーカーの間のエリアに適用:設定は、開始マーカーと終了マーカーの間にあるすべての写真に適用されます。

すべてに適用:設定が、現在のスライドショーのすべての写真に適用されます。設定は、プロ ジェクトのその他のスライドショーの写真には適用されません。

画像を外部で編集

この領域では、さまざまなタスクから選択できます。次に、MAGIX Foto Designer開始ボタンを クリックすると、現在の画像が付属の画像編集プログラム MAGIX Foto Designer に読み込ま れ、タスクの実行が引き継がれます。

パノラマを作成

ワンクリックするだけで、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE で完全に自動的にパノラマを作成できます。

フェードインとフェードアウト

選択したオブジェクトが表示または非表示になります。

ピクチャ・イン・ピクチャコラージュ

複数のオブジェクトを使用することを除いて、通常のピクチャインピクチャエフェクトと同様に機能します。コラージュに応じて、必要なオブジェクトを前後に配置し、コラージュを最初のオブ ジェクトにドラッグします。

コラージュのテンプレートは、メディアプールの テンプレート > デザイン にあります。

トランジション

トランジション用のセクションがメディアプールに開きます。カテゴリをクリックすると、そのカテゴリに含まれるすべてのトランジションが表示されます。

トランジションをロードするには、マウスボタンを押したまま、目的のトランジションを選択したオブジェクトにドラッグします。

背景デザイン

表示されている写真の背景となる色、画像、またはハードドライブ上のビデオを選択します。 この機能は、写真の枠線が黒い場合や、または写真が小さく表示された時に特に便利で す。

矢印を使用して、スライドショーの次または前の写真にすばやく切り替えることができるため、 そこで背景を調整することもできます。

背景をリセット

現在選択されているオブジェクトの背景をリセットします。

画像安定化...

「ぼやけた」録画を修正できる画像安定化のダイアログを開きます。「proDAD Mercalli 2.0」の セクションをご覧ください。

タイトルエディタ

タイトルエディタを開きます。

タイト ルテンプレートとして保存...。

希望に沿ったタイトルをデザインしたら、それをテンプレートとして保存することができます。メ ディアプール>タイトルで簡単に見つけられるように、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のタイトル ディレクトリに保存されます。

3Dタイトルに変換...

タイトルオブジェクトは3Dオブジェクトに変換されます。次に、メディアプール>タイトル>3Dで 目的のテンプレートを選択します。

タイトルとして日付を表示

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、画像素材に時間と日付を追加できます。これを行うには、 画像オブジェクトのコンテキストメニューでタイトルとして日付を表示オプションを選択します。

ファイルが写真(つまり、EXIF データを含むデジタルカメラで撮影された写真)の場合、選択された箇所が撮影された日付が使用されます。別のファイルの場合は、ファイルの作成日がタイムコードとして使用されます。次に、タイトルエディタを開いて基準値を調整します。

サウンドの最適化

「オーディオクリーニング」ダイアログが開き、バックグラウンドノイズが除去されます。

選択したオブジェクトのラウドネスを調整します

この機能は、選択したすべてのオブジェクトのラウドネスを最後にアクティブ化したオブジェクトの ラウドネスに調整します。

詳細情報については、「選択したすべてのオブジェクトのラウドネスを均等化」を参照してください。

音量を下げる

スライドショーにBGMを追加したり、同時に再生されるコラージュとして複数のビデオを配置し たりした場合は、他のすべてのオーディオトラックを下げる、つまり静かにすることで、オーディオ トラックを「フォアグラウンドトーン」として定義できます。

「他のオーディオトラックの音量を下げる」ダイアログが開きます。

音量カーブを表示

スライドショーの音量カーブを表示して調整することができます。

- 通過点を設定するには、目的のポイントでカーブをクリックします。
- 通過点の位置を修正する場合は、ポイントをクリックして、マウスの左ボタンを押したまま目的の位置に移動します。
- 既存の通過点をダブルクリックすると削除できます。

エフェクト設定

すべてに適用:現在のエフェクト設定をアレンジャー内のすべてのオブジェクトにコピーします。 ダイアログで、コピーする設定を指定します。

以下のすべてのオブジェクトに適用:現在のエフェクト設定をアレンジャー内の後続のすべての オブジェクトにコピーします。ダイアログで、コピーする設定を指定します。

コピー:現在の設定を新しいオブジェクトにコピーします。ダイアログでコピーする設定を選択できます。

挿入:現在の設定を新規オブジェクトに挿入します。ダイアログで⊐ピーする設定を選択できます。

リセット: すべてのエフェクトが無効になります。

オブジェクトプロパティ

この機能は、ファイル名、ハードドライブ上の位置、テンポなど、現在選択されているオブジェクトに関するすべての情報を表示します。

スライドショーでオブジェクトを強調表示して、オブジェクトをすばやく見つけられるようにするために、オブジェクトの背景色を指定することもできます。

## 「共有」メニュー

数回クリックするだけで、プログラム内から素早く簡単にスライドショーをオンラインで公開することができます。また、他のプログラムをインストールしている場合は、専門的な追加処理のためにデータを他のプログラムに転送することができます。

YouTube または FlickR にオンラインで投稿

現在のスライドショーをビデオとしてアップロード:

現在のスライドショーを選択したポータルまたはコミュニティにアップロードします。これを行うには、これらのポータルの検索機能でもこのビデオを見つけることができるように、提供されたフィールドにビデオに関するデータを入力します。

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE は、MPEG-4 コーデックの一部である H.264 フォーマットを部分的 に使用しています。Flash はこのフォーマットを直接 サポートしており、ほとんどのコミュニティと ポータルはとりあえずこのフォーマットを使用しているため、この場合、スライドショーをそれぞれ のサーバーで再度レンダリングする必要はありません。これにより、品質がさらに低下することを 回避できます。

HD 720p フォーマットは、HD素材をアップロードするときに使用されます。

メディアプールで選択したメディアをアップロード:

メディアプールで選択したメディアを、選択したポータルまたはコミュニティにアップロードします。

注記: [共有] メニューのその他のオプションは、PCIこインストールされているプログラムに応じて表示されます。たとえば、MAGIX Web Designer または MAGIX Photo & Graphic Designer で写真やグラフィックを編集したり、MAGIX Audio Cleaning Lab でサウンドトラックを改善したり、MAGIX Music Maker を使用してフィルムにオーディオを追加したりできます。

## 「ヘルプ」メニュー

ヘルプ

このコマンドは、プログラムのほぼすべての場所で使用でき、適切なトピックエントリでプログラム ヘルプを呼び出します。このコマンドを使用して、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE の任意の機能 に関するヘルプを取得します。

コンテキストヘルプ

これにより、マウスポインタが疑問符の付いた矢印に変わります。

メインインターフェースの任 意 のボタンをクリックして、そのコント ロールアイテムのプログラムヘルプ を開きます。

取扱説明書(PDF)をダウンロード

取扱説明書をPDFフォーマットでダウンロードします。これにはインターネット接続が必要です。 プログラムについて知っておく必要のあるすべてのヘルプと情報が含まれています。F1から呼び 出すことができるプログラムヘルプと同じです。

magix.info - マルチメディアコミュニティ

ご使用のMAGIX 製品に関する質問、サポート、ヒント、または専門家によるチュートリアルビ デオをお探しですか? https://www.magix.info/us/ にて、回答および解決ならびにお住まいの 近くのソフトウェアおよびマルチメディアに関するプロフェッショナルなトレーニングやワークショップ を見つけることができます。

ソフトウェアコースを探す

MAGIX プログラムのソフト ウェアコースのオファーを掲載したMAGIX Webサイトを開きます。

チュートリアルビデオをオンラインで表示

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE の機能の簡単な紹介については、インターネットでチュートリアル ビデオを見ることができます。

ツールヒントを表示

ツールヒントは、マウスポインタをボタンの上に短く置いたときに自動的に開く小さな情報ウィンドウです。ボタンの機能に関する情報を提供します。このオプションを使用すると、オフとオンを切り替えることができます。

オンライン登録

MAGIX プログラムの体験版を使用している場合は、フルバージョンを登録または購入することで期間を延長できます。

オンラインアップデート

このオプションは、MAGIX ホームページを開いてオンライン更新を行い、プログラムのバージョン を最新の状態にすることができます。

無料ダウンロード

追加のプログラムコンテンツを無料でダウンロードしてインストールできるダイアログを開きます。 新しいプログラムコンテンツは、ダイナミックに何度も利用できるようになります。

クロスグレード オファー

MAGIX PHOTOSTORY DELUXEを購入した場合、他のMAGIX 製品の特別オファーを利用できます。詳細については、リンクされた MAGIX Webサイトを参照してください。

コンテンツパッケージをアクティベート

プラグインとサウンドプールパッケージのクーポンコードはここに入力できます。これらは自動的に ダウンロードされ、適切なカテゴリにテンプレートとして挿入され、使用できるようになります。 ローカルストアのコンテンツをダウンロード

以前に購入またはアクティベートされたストアコンテンツはすべてダウンロードされ、テンプレート として利用できます。

ローカルストアのコンテンツを削除

以前にダウンロードしたストアコンテンツはすべて削除されますが、いつでも再度ダウンロードできます。

製品情報

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE の MAGIX Webサイトを開きます。

プログラムを無効にする

このメニュー項目は、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE のアクティベーションを即座に無効化します。その後、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE を別のコンピューターにインストールして、すぐにアクティベートすることができます。

MAGIX PHOTOSTORY DELUXE について

著作権表示とMAGIX PHOTOSTORY DELUXE のバージョン番号。

# キーボードショートカット

メニューファイル

新規プロジェクト	Ctrl + N
プロジェクトを開く	Ctrl + O
自動的に保存されたプロジェクトを開く	Alt + O
プロジェクトからスライドショーを削除	Ctrl + F4
プロジェクトを保存	Ctrl + S
新規スライドショー	Alt + Ctrl + N
デバイスへの出 カ	Н
プロジェクト設定	E
プログラム設定	Υ
エフェクト 設定 スライドショー	M
バッチ変換	S
プログラムを終了	Alt + F4
エクスポート	
AVI <b>ビデオ</b>	Alt + B
MPEG ビデオ	Alt + H
MotionJPEG-AVI ビデオ	Alt + D
Windows Media ビデオ	Alt + F
MPEG-4 <b>ビデオ</b>	Alt + K
HEVC <b>ビデオ</b>	Alt + V
BMP <b>単 ー フレーム</b>	Alt + M
JPEG 単一フレーム:	Alt + N

#### [編集] メニュー

元に戻す	Ctrl + Z
復元	Ctrl + Y
切り取り	Ctrl + X

コピー	Ctrl + C
挿入	Ctrl + V
削除	Del
オブジェクトをカット	Т
すべて選択	Ctrl + A

エフェクトメニュー

色	Alt + Shift 🕆 + F
右に90度回転	Ctrl + Alt + F
画像処理(外部)	Shift 🕆 + Y
フェードインとフェードアウト	Ctrl + F
タイト ルエディタ	Ctrl + T
タイトルテンプレートとして保存	Ctrl + Shift 압 + E
サウンドの最適化	Shift û + W
オブジェクトプロパティ	Ctrl + E

ヘルプメニュー

ツールヒントを表示	Ctrl + Shift 압 + F1
オンライン登録	F12
オンラインアップデート	Ctrl + Shift む + F12

## メディアプールのキーボードショートカット

ファイルを削除	Del
ファイルをコピー	Ctrl + Ins
ファイルを挿入	Shift 🕆 + Ins
ファイル名を変更	Alt + R
新規フォルダ	Ctrl + P
プログラム設定	Ρ
ヘルプ	F1

ファイルを選択

連続して配置されている複数の写真を選 択	Shift ① + 最初のファイルをクリック+ 最後に選 択するファイルをクリック
複数の画像を個別に選択	Ctrl + マウスで対応する画像をクリック
開いているフォルダ内のすべての画像を選 択	Ctrl + A

アレンジャーモードのキーボードショートカット

プロジェクトの読み込み/保存

新規プロジェクト	Alt + Ctrl + N
プロジェクトを読み込む	Alt + Ctrl + O
プロジェクトを保存	Alt + Ctrl + S
プロジェクトに名前を付けて保存…	Alt + Shift 🕆 + S
プロジェクトを削除	Alt + Shift 🕆 + O
新規スライドショー	Ctrl + N
スライドショーを読み込む	Ctrl + O
スライドショーを復元	Alt + O
スライドショーを保存	Ctrl + S
スライドショーに名前を付けて保存	Shift 企 + S
スライドショーを閉じる	Shift 압 + O
スライドショーを削除	Shift 企 + I
カット	

オブジェクトをカット	Т
オブジェクトの始まりを消去	D
オブジェクトの終わりを消去	U
オブジェクトを削除	Ctrl + Del
スライドショーを分割	Alt + W

アレンジメント表示

ストーリーボード/タイムラインモードの切り替 タブ え

ビュー最適化	Shift 企 + B
スタート マーカーとエンド マーカー間 のレンジ にズーム	Ctrl + 1
スライドショー全体にズーム	Ctrl + 2
画像ごとにズーム	Ctrl + 3

アレンジャーでの再生とマーカーの配置

再生の開始/停止	スペースバー
任意位置での停止(再生を停止し、スター トマーカーを現在の位置に移動)	Escape
スタートマーカーを先頭に移動	ホーム
エンドマーカーを最後に移動	終了
ゆっくりと左に動かす	左 🖙
ゆっくりと右に動かす	右 ⇔
左に速く動かす	Ctrl + <b>左 ⇐</b>
右に速く動かす	Ctrl + 右 ↔
フルスクリーン再生	Alt + Enter 4

プログラムモニターでズーム

ズーム	Ctrl + マウスホイール
ズームをリセット(100%)	Ctrl + ダブルクリック
マウスでセクションを移動	Ctrl
フルスクリーン再生	Alt + Enter 4

## コーデックをアクティベートして使用する

さまざまなファイル形式を使用および生成できるようにするには、特別なエンコーダ/デコーダが 必要です。

なぜアクティベーションがあるのか?

特定のビデオおよびオーディオ形式をインポート(デコード)またはエクスポート(エンコード)する には、これらの形式を読み込んで出力できるようにするための適切なコーデックが必要です。 対応するデコーダまたはエンコーダが必要になるとすぐに、MAGIX PHOTOSTORY DELUXE から通 知され、アクティベートするかどうかを尋ねられます。

サードパーティプロバイダーのデコーダとエンコーダの統合は、通常、ソフトウェアメーカーの料金の対象となります。したがって、これらのコーデックは、追加のアクティベーションを介して MAGIX プログラムに統合されます。アクティベーションは、使用方法と配布の程度に応じて、無料であるか、高価な特殊コーデックの場合は有料です。これはつまり、MAGIX が今後もソフトウェア に最適な価格/パフォーマンス比をお客様に提供できることを意味します。

以下のコーデックは、必要に応じて自動的にアクティベートされます:

MPEG2 / MPEG4 Basic(標準)

これらのコーデックは、MPEG-2 および MPEG-4 ビデオのインポートとエクスポートに必要です。 コーデックのアクティベーションは個別に行われ、無料です。

サポート案件:

- MPEG-2: MPEG-2 のインポートとエクスポート、および DVD と Blu-ray ディスクの書き込み。
- **MPEG-4**: MPEG-4 のインポートとエクスポート、および AVCHD ディスクの書き込み。

ファイルの互換性に問題がある場合は、MPEG-4 Basic(標準)の代わりに、オプションで以下 のコーデックをアクティベートしてテストできます。ただし、これではハードウェアアクセラレーション は不可能です。アクティベーションは有料です。

## MPEG-2 エンコーダ(Intel)

「詳細設定」では、MPEG-2 データフローを詳細に調整できます。詳細設定は、「ビデオ」、 「オーディオ」、「マルチプレクサー」の領域に分かれています。

詳細設定を開きます:[ファイル]>[エクスポート]>[MPEGビデオ]>[詳細]

i 注意: プリセット値とコントロールアイテムのステータス(ロック/解放)は、選択したエクス ポートプリセットによって異なります。 ビデオ

ビットビットレー	は、1秒あたりのデータ量を(再生速度で)ビデオに保存することを示
----------	----------------------------------

します。つまり、ビットレートは、エンコードするビデオのストレージスペースと品質に レート

- モード 関して決定的なパラメータです。ビットレートが高いほど品質は高くなりますが、 ファイルも大きくなります。
  - 定数:「平均ビットレート」で入力した値を正確に使用するため、ビデオの サイズを正確に計算できます。
  - 変数:「平均ビットレート」に入力された値は、ビデオに適用される値のおお よそのガイドラインとして使用されます。したがって、ビデオのサイズは推定す ることしかできません。

ここに入力された値は、ビデオに適用される値のおおよそのガイドラインとして使 平均 用されます。したがって、エクスポートされるビデオのサイズは推定することしかでき ビット レート ません。

(KB/

秒)

これは、ビデオストリームの最大ビットレート、つまり1秒あたりにデコーダに転送で 最大 ビット きる最大ビット数です。このパラメータは、「可変」ビットレートモードでのみ有効で レート す。 (KB/ 秒)

CPB 入力した値によって、エンコードされたフレームの最大ストレージスペースが決まり ます。値を大きくすると品質が向上しますが、エクスポート時にエラーが発生しや (コード 化され すくなります。エクスポートがキャンセルされた場合は、この値を減らしてください。 た画像 「0」の設定は、エンコーダがストレージスペース自体を決定することを意味しま す。

- バッ
- **フ**ァ)
- GOP の最大の長さはここで指定されます。値が高いほど、圧縮率が高くなりま 最大 GOP す。値を低くすると、エラーに対するセキュリティが強化され、ビデオの後処理のた めに個々のフレームにアクセスしやすくなります。 튽

ー般に、GOPが短いほど、作成されるビデオファイルの互換性が高くなります。 -〇- ヒント: フレームレートの値をGOP の長さとして入力することは、経験則とし て適切であることが証明されています。

GOP GOP構造は、さまざまなフレームの順序です。GOPの開始時に、「フレーム、いく

構诰 つかのBフレーム、Pフレームが続きます。BフレームとPフレームのシーケンスは、 GOP が終了するまで繰り返されます。

例:

長さが20で構造が「IBBP1のGOPは、以下のようになります:

ナンバー	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
フレーム	Ι	В	В	Ρ	В	В	Ρ	В	В	Ρ	В	В	Ρ	В	В	Ρ	В	В	Ρ	В

プロファープロファイルは、エンコーダのどの機能がサポートされているかを定義します。

- メイン: 元々、これはブロードキャストエリアでバックアップ目的で使用される 予定だったプロファイルでした。しかし、これらの用途のために「ハイプロファ イル」が開発されると、それは影を潜めてしまいました。
  - シンプル:表面的には、このプロファイルは、ビデオ会議や携帯電話での動 画など、計算能力が限られたアプリケーションを想定していました。このプロ ファイルではBフレームを使用できないため、最初はデータ量が多くなりますが、高い信頼性に貢献しています。
  - ハイ:ブロードキャストやバックアップ用のプロファイルで、一部はHDTV(高 精細テレビ)にも使用されています。例えば、Blu-ray ディスクにはこのプロ ファイルを使用します。
  - i 注記:作成されたビデオの再生に問題がある場合にのみ、この設定を変 更してください。
- レベル MPEG-2 はさまざまなレベルを定義します。レベルは、ビデオに許可されるビット レートと解像度を決定します。「レベル自動」設定では、エンコーダは、設定され たビデオ形式の解像度、指定されたビットレート、およびプロファイルに基づいて、 レベルを自動的に決定します。

#### コー この設定は、エンコード時間とビデオの品質の関係を設定するのに最も簡単で ディン す。ここで、ニーズに最適な設定を選択してください。

- ハード CPU ハードウェア:コンピューターに強力なプロセッサーをインストールしてい
- ウェア て、CPU がグラフィックプロセッサーよりも強力な場合は、このオプションをア アクセ クティブにします。対応する処理手順はメインプロセッサによって引き継が
- ラレー れ、可能であれば、グラフィックカードによってサポートされます。
- ション 
  ソフトウェア:付属のエンコーダを使用します。エンコーディング全体は、グラフィックカードのサポートなしで CPU 上で行われます。
- スマー
   このオプションを有効にすると、ハードカットのある未編集のMPEG-2素材が変

   トコ
   更されずに引き継がれます。これにより、エンコードプロセスが非常に速くなりま

   ピー
   す。引継ぎは常にGOP境界で行われ、フレーム精度で実行することはできません。
- HRD **このオプションをアクティブにすると、仮想デコーダーが生成されたデータフローを**
- (仮想 チェックして、エンコード中にビデオ標準との互換性を確認します。これにより、作参照 成されたビデオはさまざまな再生デバイスと互換性がありますが、エンコードに時 デコー 間がかかります。

**ダー**)

グ品質

イル

オーディオ

サンプ オーディオコーディングのサンプルレートがここに表示されます。DVD の場合、48 ルレー kHzが規格で指定されています。ここで設定を変更すると、音声またはすべての ト(Hz) 動画が再生されない場合があります。

- チャン オーディオチャンネルの数を決定します。
- ネル
  モノラル:1チャンネル、モノラルサウンド
  ステレオ:2チャンネル、1つは左用、もう1つは右用
  ビット
  必要なビットレートはここで指定されます。

レート (KB/

秒)

オー ここでは、オーディオ素材をエンコードする方法、またはエクスポートされたファイルディオ に非圧縮 PCM データとして書き込むかどうかを設定します。PCM を使用する場エン 合、サンプルレートとビットレートの値は変更できません。
 コーダ

画像

イン ター	ビデオをフルフレームでエンコードするか、フィールド(インターレース)でエンコードす るかを決定します。
レー	<ul> <li>プログレッシブ:ビデオはフルフレームでエンコードされます。</li> </ul>
ス	<ul> <li>下位フィールドが先:ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。下のライン(下位フィールド)は最初のフィールドに使用され、上のラインは2番目のフィールドに使用されます。</li> </ul>
	上位フィールドが先:ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。上のライン(上位フィールド)は最初のフィールドに使用され、下のラインは2番目のフィールドに使用されます。

## MPEG-4 エンコーダ、設定 (Intel)

「詳細設定」では、MPEG-4 データフローを詳細に調整できます。詳細設定は、「ビデオ」、 「オーディオ」、「マルチプレクサー」の領域に分かれています。

詳細設定を開きます:[ファイル]>[エクスポート]>[MPEG-4ビデオ]>[詳細]



ビデオ

ビット	ビットレートは、1秒あたりのデータ量を(再生速度で)ビデオに保存することを示
-----	--

します。つまり、ビットレートは、エンコードするビデオのストレージスペースと品質に レート

- モード 関して決定的なパラメータです。ビットレートが高いほど品質は高くなりますが、 ファイルも大きくなります。
  - 定数:「平均ビットレート」で入力した値を正確に使用するため、ビデオの サイズを正確に計算できます。
  - 変数:「平均ビットレート」に入力された値は、ビデオに適用される値のおお よそのガイドラインとして使用されます。したがって、ビデオのサイズは推定す ることしかできません。

ここに入力された値は、ビデオに適用される値のおおよそのガイドラインとして使 平均 用されます。したがって、エクスポートされるビデオのサイズは推定することしかでき ビット レート ません。

(KB/

秒)

これは、ビデオストリームの最大ビットレート、つまり1秒あたりにデコーダに転送で 最大 ビット きる最大ビット数です。このパラメータは、「可変」ビットレートモードでのみ有効で レート す。 (KB/ 秒)

入力した値によって、エンコードされたフレームの最大ストレージスペースが決まり CPB ます。値を大きくすると品質が向上しますが、エクスポート時にエラーが発生しや (コード 化され すくなります。エクスポートがキャンセルされた場合は、この値を減らしてください。 た画像 「0」の設定は、エンコーダがストレージスペース自体を決定することを意味しま す。

- バッ
- **フ**ァ)
- GOP の最大の長さはここで指定されます。値が高いほど、圧縮率が高くなりま 最大 GOP す。値を低くすると、エラーに対するセキュリティが強化され、ビデオの後処理のた めに個々のフレームにアクセスしやすくなります。 튽

ー般に、GOPが短いほど、作成されるビデオファイルの互換性が高くなります。 -〇- ヒント: フレームレートの値をGOP の長さとして入力することは、経験則とし て適切であることが証明されています。

- GOP GOP 構造は、さまざまなフレームの順序です。GOP の開始時に、「フレーム、いく
- 構诰 つかのBフレーム、Pフレームが続きます。BフレームとPフレームのシーケンスは、 GOP が終了するまで繰り返されます。

例:

長さが20で構造が「IBBP1のGOPは、以下のようになります:

ナンバー	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
フレーム	Ι	В	В	Ρ	В	В	Ρ	В	В	Р	В	В	Ρ	В	В	Р	В	В	Р	В
プロ プロファイルは、エンコーダのどの機能がサポートされているかを定義します。

- メイン: 元々、これはブロードキャストエリアでバックアップ目的で使用される 予定だったプロファイルでした。しかし、これらの用途のために「ハイプロファ イル」が開発されると、それは影を潜めてしまいました。
  - ハイ:ブロードキャストやバックアップ用のプロファイルで、一部はHDTV(高 精細テレビ)にも使用されています。例えば、Blu-ray ディスクにはこのプロ ファイルを使用します。
  - 注記:作成されたビデオの再生に問題がある場合にのみ、この設定を変 更してください。
- レベル H.264 はさまざまなレベルを定義します。レベルは、ビデオに許可されるビットレートと解像度を決定します。「レベル自動」設定では、エンコーダは、設定されたビデオ形式の解像度、指定されたビットレート、およびプロファイルに基づいて、レベルを自動的に決定します。

コー この設定は、エンコード時間とビデオの品質の関係を設定するのに最も簡単で ディン す。ここで、ニーズに最適な設定を選択してください。

- ハード コンピュータは、ビデオや画像の処理に長い時間がかかる場合があります。計算
- ウェア 量の多いプロセスをグラフィックカード(GPU)またはメインプロセッサ(CPU)にアウト
- アクセ ソーシングして、デコードまたはエンコードプロセスを高速化します。
- ラレー ション

グ品質

フィー

ル

- CPU ハードウェア:コンピューターに強力なプロセッサーをインストールしていて、CPU がグラフィックプロセッサーよりも強力な場合は、このオプションをアクティブにします。対応する処理手順はメインプロセッサによって引き継がれ、可能であれば、グラフィックカードによってサポートされます。
  - GPU ハードウェア:強力なグラフィックカードがあり、グラフィックプロセッサが CPU よりも強力な場合は、このオプションをアクティブにします。対応する処 理手順がグラフィックカードに引き継がれ、プロセッサが解放されます。これ は、4Kビデオで特に役立ちます。グラフィックカードのエンコーダを使用しま す。
  - ソフトウェア:付属のエンコーダを使用します。エンコーディング全体は、グラフィックカードのサポートなしで CPU 上で行われます。

スマー このオプションを有効にすると、ハードカットのある未編集のAVCHD素材が変更

- トコ されずに引き継がれます。これにより、エンコードプロセスが非常に速くなります。
- ピー 引継ぎは常にGOP境界で行われ、フレーム精度で実行することはできません。

HRD このオプションをアクティブにすると、仮想デコーダが生成されたデータフローをチェッ
 (仮想 クして、エンコード中にビデオ標準との互換性を確認します。これにより、作成さ参照 れたビデオはさまざまな再生デバイスと互換性がありますが、エンコードに時間がデコー かかります。

ダ)

オーディオ

サンプルレート (Hz)	オーディオコーディングのサンプルレートがここに表示されます。
チャンネル	オーディオチャンネルの数を決定します。 ステレオ:2 チャンネル、1 つは左用、もう1 つは右用
<b>ビットレート</b> (KB/ <b>秒</b> )	必要なビットレートはここで指定されます。

画像

イン	ビデオをフルフレームでエンコードするか、フィールド(インターレース)でエンコードす
ター	るかを決定します。
レー ス	下位フィールドが先:ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。下のライン(下位フィールド)は最初のフィールドに使用され、上のラインは2番目のフィールドに使用されます。
	上位フィールドが先:ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。上のライン(上位フィールド)は最初のフィールドに使用され、下のラインは2番目のフィールドに使用されます。上のライン(上位フィールド)は最初のフィールドに使用され、下のラインは2番目のフィールドに使用されます。

# HEVC エンコーダ

「詳細設定」では、HEVC データフローを詳細に調整できます。詳細設定は、「ビデオ」、 「オーディオ」、「マルチプレクサー」の領域に分かれています。変更可能なすべての設定を以下に説明します。

詳細設定を開きます:[ファイル]>[エクスポート]>[HEVCビデオ]>[詳細]

 注意: プリセット値とコントロールアイテムのステータス(ロック/解放)は、選択したエクス ポートプリセットによって異なります。 ビデオ

平均
 ここに入力された値は、ビデオに適用される値のおおよそのガイドラインとして使
 ビット
 用されます。したがって、エクスポートされるビデオのサイズは推定することしかで
 レート
 きません。

(KB/

**秒**)

最大 これは、ビデオストリームの最大ビットレート、つまり1秒あたりにデコーダに転送 ビット できる最大ビット数です。このパラメータは、「可変」ビットレートモードでのみ有 レート 効です。

(KB/

秒)

 CPB
 入力した値によって、エンコードされたフレームの最大ストレージスペースが決まり

 (コード
 ます。値を大きくすると品質が向上しますが、エクスポート時にエラーが発生しや

 化され
 すくなります。エクスポートがキャンセルされた場合は、この値を減らしてください。

 た画像
 バッ

**フ**ァ)

最大 GOP の最大の長さはここで指定されます。値が高いほど、圧縮率が高くなりま

GOP 長 す。値を低くすると、エラーに対するセキュリティが強化され、ビデオの後処理のために個々のフレームにアクセスしやすくなります。 ー般に、GOP が短いほど、作成されるビデオファイルの互換性が高くなります。

- *j- ヒント: フレームレートの値を*GOP の長さとして入力することは、経験則と して適切であることが証明されています。

- GOP 構 GOP 構造は、さまざまなフレームの順序です。GOP の開始時に、「フレーム、いく 造 つかの B フレーム、P フレームが続きます。B フレームとP フレームのシーケンスは、 GOP が終了するまで繰り返されます。
- レベル HEVC はさまざまなレベルを定義します。レベルは、ビデオに許可されるビットレートと解像度を決定します。「レベル自動」設定では、エンコーダは、設定されたビデオ形式の解像度、指定されたビットレート、およびプロファイルに基づいて、レベルを自動的に決定します。

### コーディ この設定は、エンコード時間とビデオの品質の関係を設定するのに最も簡単で ング品 す。ここで、ニーズに最適な設定を選択してください。

質

- ハード
   CPU ハードウェア: コンピューターに強力なプロセッサーをインストールしてい ウェアア
   ケ、CPU がグラフィックプロセッサーよりも強力な場合は、このオプションをア クティブにします。対応する処理手順はメインプロセッサによって引き継が れ、可能であれば、グラフィックカードによってサポートされます。
   GPU ハードウェア: 強力なグラフィックカードがあり、グラフィックプロセッサが
  - GPU ハードウェア:強力なグラフィックカードがあり、グラフィックプロセッサが CPU よりも強力な場合は、このオプションをアクティブにします。対応する 処理手順がグラフィックカードに引き継がれ、プロセッサが解放されます。これは、4Kビデオで特に役立ちます。グラフィックカードのエンコーダを使用します。
    - ソフトウェア:付属のエンコーダを使用します。エンコーディング全体は、グラフィックカードのサポートなしで CPU 上で行われます。

オーディオ

サンプルレート	オーディオコーディングのサンプルレートがここに表示されます。
<b>ビットレート</b> (KB/秒)	必要なビットレートはここで指定されます。

マルチプレクサー

ストリーミング可能 作成されたビデオは、Webサイトでのライブ再生に適しています。

# インデックス

	[
[ <b>ファイル</b> ] メニュー 124	
	Г
「エフェクト」メニュー 129	
「ヘルプ」メニュー 133	
「共有」メニュー 133	
「編集」メニュー 127	
	3
360 <b>度パンラマ</b> 59	
360 <b>度ビデオ</b> 59	
	С
CameraMX <b>からメディアを転送</b> 102	
	D
DeClipper 62	
DeHisser 64	
DeNoiser 63	
	L
LAB <b>カラー</b> 50	
	Ρ
Photostory <b>ウィザード</b> 74	
	S
Soundtrack Maker 77	
	V
VEGAS <b>ビデオ手ブレ補正</b> 52	
<b>XX-H</b> EV Deale 64	V -
	2
	っ
<b>ウィザード</b> 74	

## え

**エクスポート** 104

お

オーディオ 33 オーディオ録音 98 オブジェクト 37 オブジェクトをアニメート 60

#### か

き

<

L

さ

し

す

カメラ、タブレット、スマートフォンからファイルをインポート 101 カメラ/ズームショット 57

キーフレームアニメーション 67 キーボードショートカット 136 ギャップを見つけて閉じる 93

クリーニングウィザード 80

コンプレッサー 64

サイズ/位置/回転 55 サウンドエフェクト 47 サウンドの最適化 62

**シャープネス** 53

スタンプフォーム 54 ステレオ FX 64 ストア 33 ストーリーボードモード 18,35 スナップマーカー 46 スライドショーの管理 19 スライドショーの分割 19,74

**セクション** 56

その他のエフェクト 47

タイトルの作成 93 タイムライン 37 タイムラインモード 18,36

**ツールバー** 24

τ

っ

せ

そ

た

ディスクメニューの作成 20 ディスク選択ダイアログ 21,117 ディストーション 52 テンプレート 32 テンプレートからタイトルを作成 93

と

ወ

は

ひ

トラック 37 トランジェント 46 トランジション 96 トランスポートコントローラー 23

**ノイズ** 51

**バックアップコピー** 21 パ**ノラマ** 90

**ピクチャインピクチャコラージュ** 46 ビューとアニメーション 55

コーデックをアクティベートして使用する

#### ふ

ま

む

め

ŧ

6

れ

フォトエクスプローラー 29 フルスクリーンエフェクト 編集 65 プレゼンテーションモード 90 プレビューレンダリング 91 プログラムインターフェース 22 プログラムモニター 23 プロジェクトのエクスポート 122 プロジェクトの書き込み 20 プロジェクトを書き込む 108

**マーカー** 37

マウスモード 39

ムービーテンプレート 97

メディアプール 29 メディアプールによる画像最適化 47

モーションテンプレート 59

ラウドネス調整 91

レンズフレア 51

#### 漢字

音楽編集調整 78 画像境界線エフェクト 46 回転とミラーリング 59 外観調整 53 空のレンジの検索 93 傾斜と形 59 自動で音量を下げる 92 写真をインポート 16 写真を挿入 17 写真を並べ替える 17 手動で音量を下げる 93 出力 122 色 48 色調補正 49 色変化 49 人口フィルタ 51 設定 40 速度 53 明るさとコントラスト 47