

# Digital Media Tools Guide (日本語版)

ドキュメント番号 007-2275-010aJP

---

#### 編集協力者

執筆 Debbie Myers および Liz Eastwood

制作 Carlos Miqueo

技術協力 : Eric Graves, John Kraft, Michael Portuesi, Grace Pariente, Doug Scot, および Brian Wilson

---

#### 本書の著作権について

© Copyright 1998, Silicon Graphics, Inc. All Rights Reserved 本書の内容の一部あるいは全部について (ソフトウェアを含む)、日本シリコングラフィックス株式会社から事前に文書による明確な許諾を得ず、いかなる形態においても複写、複製することは禁じられております。

---

#### RESTRICTED RIGHTS LEGEND

Use, duplication, or disclosure of the technical data contained in this document by the Government is subject to restrictions as set forth in subdivision (c) (1) (ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clause at DFARS 52.227-7013 and/or in similar or successor clauses in the FAR, or in the DOD or NASA FAR Supplement. Unpublished rights reserved under the Copyright Laws of the United States. Contractor/manufacturer is Silicon Graphics, Inc., 2011 N. Shoreline Blvd., Mountain View, CA 94043, USA.

---

#### 商標・著作

Silicon Graphics, Silicon Graphics ロゴ, IRIS, IRIX, および Indy は、Silicon Graphics, Inc. の登録商標、InPerson, IRIS Showcase, Cosmo, Image Vison, IRIS InSight, O2, および Impressario は、Silicon Graphics, Inc. の商標です。PostScript は、Adobe Systems, Inc. の登録商標です。UNIX は、X/Open Company, Ltd. を通して合衆国、およびその他の国々に独占的にライセンス供与されている登録商標です。X Window System は、Massachusetts Institute of Technology の商標です。Netscape Navigator は、Netscape Communications Corporation の登録商標です。Sun および NFS は、Sun Microsystems, Inc. の商標です。Macintosh および AppleShare は、Apple Computer, Inc の登録商標です。Netware は、Novell, Inc. の登録商標です。PROSONUS は、Rosemead Music Productions, Inc. (dba PROSONUS) の商標です。Wavefront は、Wavefront Technologies の商標です。

---

## 改訂履歴

バージョン	説明
010a	1999年2月 IRIX 6.5.x リリース情報の追加



---

# 目次

図一覧	xxiii
<b>Digital Media Tools Guide (日本語版) について</b>	xxvii
<b>1. メディア・レコーダ</b>	1
メディア・レコーダの概要	1
メディア・レコーダの機能	2
使用方法: 画面の例	3
ヘルプの表記法	5
メディア・レコーダの起動	5
メディア・レコーダによる取得	5
ビデオの記録	6
画面からの記録	11
オーディオの録音	13
静止画像の取得	15
取得したクリップの使用方法	18
記録したファイルの保存場所	19
クリップ箱のファイルの表示	19
クリップの名前変更	20
クリップの編集または変換	20
クリップをほかのアプリケーションに移動する	21
クリップをほかのディレクトリにドラッグする	21
クリップの削除	22
クリップ情報の検索	22
タスクごとに記録設定を選択	22

記録設定のカスタマイズ . . . . .	. 23
ムービー記録設定のカスタマイズ . . . . .	. 24
イメージ取得設定のカスタマイズ . . . . .	. 31
オーディオ記録設定のカスタマイズ . . . . .	. 31
記録時間の遅延の設定 . . . . .	. 32
ディスク領域について . . . . .	. 33
トランスポート・コントロールの使用方法 . . . . .	. 33
メディア・レコーダのインターフェースについて . . . . .	. 34
表示領域 . . . . .	. 36
クリップ箱 . . . . .	. 36
「ファイル」メニュー . . . . .	. 36
「編集」メニュー . . . . .	. 37
「タスク」メニュー . . . . .	. 38
「オプション」メニュー . . . . .	. 41
「メディア」メニュー・ボタン . . . . .	. 43
時間の表示 . . . . .	. 43
トランスポート・コントロール . . . . .	. 44
ボリューム・ボタン . . . . .	. 44
メディア・レコーダのトラブルシューティング . . . . .	. 44
キーボード・ショートカット . . . . .	. 45
<b>2. Media Convert . . . . .</b>	<b>. 47</b>
Media Convert の概要 . . . . .	. 48
Media Convert の機能 . . . . .	. 48
ヘルプの表記法 . . . . .	. 48
Media Convert の起動 . . . . .	. 49
Media Convert による変換の要約 . . . . .	. 49
MPEG 変換リスト . . . . .	. 50
サポートされている形式 . . . . .	. 50

ムービー・ファイルの変換 . . . . .	51
ムービー形式の変更 . . . . .	51
ムービーから一連の番号付きイメージへの変換 . . . . .	53
オーディオ・ファイルの変換 . . . . .	55
イメージ・ファイルの変換 . . . . .	56
単一イメージの変換 . . . . .	56
一連の番号付きイメージからムービーへの変換 . . . . .	58
メディア・ファイルの結合 . . . . .	60
ムービー・ファイルからのメディア・ファイルの抽出 . . . . .	61
イメージ・サイズの変更 . . . . .	62
入力イメージのクロップ . . . . .	62
イメージ・サイズの変更 . . . . .	64
ビデオ・パラメータの指定 . . . . .	65
ビデオ入力パラメータの指定 . . . . .	66
ビデオ出力パラメータの指定 . . . . .	68
オーディオ・パラメータの指定 . . . . .	71
生のオーディオ・データ入力パラメータの指定 . . . . .	72
オーディオ出力パラメータの指定 . . . . .	73
圧縮設定のカスタマイズ . . . . .	74
入力ファイル情報と出力ファイル情報の比較 . . . . .	81
Media Convert のインタフェース構造 . . . . .	82
「ファイル」メニュー . . . . .	82
入力コントロール . . . . .	83
「詳細情報」セクション . . . . .	85
出力コントロール . . . . .	87
「開始」、「停止」、「取消」ボタン . . . . .	89
Media Convert のキーボード・ショートカット . . . . .	90
Media Convert のトラブルシューティング . . . . .	90

---

<b>3. Movie Maker.</b>	. 93
概要	. 93
Movie Maker の機能	. 94
Movie Maker の使用方法: 画面の紹介	. 94
ヘルプの表記法	. 99
はじめに	. 100
Movie Maker の起動	. 100
ソース・クリップ作成の概要	. 101
ムービーの設定オプションの使用	. 102
ムービーを開き、新しいクリップを追加する	. 105
ムービー・ファイルを開く	. 105
ムービーにクリップを追加する	. 105
編集	. 109
挿入ポイントの設定	. 109
ムービーのセクションを選択する	. 112
ムービーのセクションの削除	. 114
ムービーの一部をコピー、カット、ペーストする	. 115
ムービーのセクションを空白フレームまたは無音に置換える	. 116
ムービーのセクションをトリミングする	. 116
クリップ名の編集とクリップ・ノートのインクルード	. 116
クリップの操作	. 117
「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用	. 120

---

タイトルと注釈の作成 . . . . .	.121
タイトルと注釈の作成の概要 . . . . .	.122
テキストとグラフィックスの追加について . . . . .	.124
オブジェクトの移動 . . . . .	.125
オブジェクトのカット、コピー、ペースト . . . . .	.125
テキストの追加と編集 . . . . .	.126
注釈の描画 . . . . .	.127
色の編集 . . . . .	.128
オブジェクトのサイズ変更 . . . . .	.129
空白フレームにタイトルを作成する . . . . .	.129
タイトル・クリップの編集 . . . . .	.129
効果用フィルタの追加 . . . . .	.129
含まれているビデオ・フィルタの例 . . . . .	.130
ダイアログを持つフィルタ . . . . .	.135
オーディオ・フィルタの説明 . . . . .	.137
接続パスの設定 . . . . .	.138
ムービーにフィルタを適用する . . . . .	.139
フィルタの編集 . . . . .	.139
ビデオ・フィルタのシーケンスの設定 . . . . .	.140
3D フィルタをムービーに追加 . . . . .	.141
時間表示の設定と読み込み . . . . .	.141
ムービーの表示方法の制御 . . . . .	.143
ムービーのスクロール . . . . .	.143
ムービーの表示 . . . . .	.143
表示モードの変更 . . . . .	.144
表示フレーム数の設定 . . . . .	.145
ズーム・アップとズーム・ダウン . . . . .	.145
ビデオ出力またはオーディオ出力の変更 . . . . .	.146
ムービー再生オプションの設定 . . . . .	.147

ムービーのエクスポート . . . . .	147
サポートしている形式 . . . . .	149
ビデオテープへの記録 . . . . .	150
ビデオテープへの記録の準備 . . . . .	150
Movie Maker を使用してビデオテープに記録する . . . . .	151
Movie Maker のインターフェース構造 . . . . .	152
Movie Maker のインターフェース・ダイアグラム . . . . .	152
表示領域 . . . . .	153
トラック領域 . . . . .	154
ムービー・タイムライン . . . . .	154
クリップ箱 . . . . .	154
トランスポート・コントロール . . . . .	155
「ファイル」メニュー . . . . .	155
「編集」メニュー . . . . .	156
「表示」メニュー . . . . .	158
「コントロール」メニュー . . . . .	159
「タイトル」メニュー . . . . .	160
「効果」メニュー . . . . .	162
時間表示 . . . . .	162
<b>4. Media Player . . . . .</b>	<b>165</b>
概要 . . . . .	165
Media Player の機能 . . . . .	165
Media Player の外観 . . . . .	166
ヘルプの表記法 . . . . .	166
Media Player の起動 . . . . .	167
ムービー、オーディオ、または MIDI ファイルの再生 . . . . .	167
ボリュームの調整 . . . . .	169
表示オプションの設定 . . . . .	169
セクションの選択 . . . . .	173

ムービーまたはオーディオ・ファイルのスクロール . . . . .	.174
ほかのアプリケーションにコピーする . . . . .	.174
Media Player のインターフェースについて . . . . .	.175
表示領域 . . . . .	.175
メニュー . . . . .	.176
タイムライン . . . . .	.179
時間表示 . . . . .	.179
ボリューム・ボタン . . . . .	.180
トランスポート・コントロール . . . . .	.180
<b>5. Sound Track . . . . .</b>	<b>.181</b>
概要 . . . . .	.181
Sound Track の機能 . . . . .	.182
使用方法: 図による概要 . . . . .	.183
ヘルプの表記法 . . . . .	.185
Sound Track の起動 . . . . .	.185
マルチトラック・プロジェクトの構築と管理 . . . . .	.186
プロジェクトについて . . . . .	.186
新規プロジェクトの構築 . . . . .	.187
プロジェクトの移動とコピー . . . . .	.189
新規サウンド・ファイルの作成 . . . . .	.189
ファイルのインポートとプロジェクトのオープン . . . . .	.190
ファイルのインポート . . . . .	.190
プロジェクトを開く . . . . .	.191
ディスク領域の制御要因 . . . . .	.191
ファイルのサンプル・レートとサンプル幅の読取り . . . . .	.192
オーディオ圧縮スキームのリスト . . . . .	.193

---

録音 . . . . .	194
Sound Track での録音 . . . . .	194
CD-ROM からのオーディオの取得 . . . . .	195
入力ソースの設定 . . . . .	195
ムービーへの同期 . . . . .	196
編集 . . . . .	196
基本的な編集機能の使用 . . . . .	197
クリップの取扱い . . . . .	202
トラックの取扱い . . . . .	203
マーカーの使用 . . . . .	205
効果の追加 . . . . .	208
Sound Track でのオーディオの再生 . . . . .	209
すべてのトラックの再生 . . . . .	209
選択したトラックの再生 . . . . .	210
エクスポートと保存 . . . . .	210
ファイルのエクスポート . . . . .	211
プロジェクトの保存 . . . . .	212
デジタル・オーディオ・テープへのエクスポート . . . . .	212
Sound Track に関する問題のトラブルシューティング . . . . .	213
キーボード・ショートカット . . . . .	214

Sound Track のインタフェースについて . . . . .	.215
Sound Track のインタフェース・ダイアグラム . . . . .	.216
タイム・ルーラー . . . . .	.217
クリップ表示 . . . . .	.217
メニュー . . . . .	.217
トラック・コントロール・バー . . . . .	.223
トランスポート・コントロール . . . . .	.225
「選択再生」ボタン . . . . .	.225
「ループ選択」ボタン . . . . .	.225
時間表示 . . . . .	.226
「マーク」ボタン . . . . .	.226
シャトル・スライダ . . . . .	.226
「ズーム」ボタン . . . . .	.226
<b>6. Sound Player . . . . .</b>	<b>.227</b>
サウンド・プレーヤーについて . . . . .	.227
サウンド・プレーヤーの機能 . . . . .	.227
ヘルプの表記法 . . . . .	.228
サウンド・プレーヤーの起動 . . . . .	.228
サウンド・プレーヤーでのオーディオ・ファイルの再生 . . . . .	.229
サウンド設定の調節 . . . . .	.230
サウンド・プレーヤーのメニューについて . . . . .	.231
MIDI ファイルの再生 . . . . .	.233
<b>7. CD Player . . . . .</b>	<b>.235</b>
概要 . . . . .	.235
CD Player の機能 . . . . .	.236
CD Player の外観 . . . . .	.236
ヘルプの表記法 . . . . .	.237
CD Player の起動 . . . . .	.237
オーディオ CD の再生 . . . . .	.238

ボリュームの調節 . . . . .	238
CD からのオーディオの取得 . . . . .	239
オーディオ・トラックの取得 . . . . .	239
選択した範囲のオーディオの取得 . . . . .	239
CD 上の移動 . . . . .	240
トラックへの移動 . . . . .	240
特定の時間への移動 . . . . .	241
「トラック・リスト」の使用 . . . . .	241
再生オプションの使用 . . . . .	242
CD Player のインターフェースについて . . . . .	242
CD Player のメニュー . . . . .	243
「トラック」フィールド . . . . .	245
「索引」フィールド . . . . .	245
所要時間 . . . . .	245
残り時間 . . . . .	245
「トラック」ボタン . . . . .	246
CD タイムライン . . . . .	246
トラック時間と選択時間 . . . . .	246
トランスポート・コントロール . . . . .	247
「タイトル」フィールドと「アーティスト」フィールド . . . . .	247
トラック・リスト . . . . .	247
<b>8. DAT Player . . . . .</b>	<b>249</b>
概要 . . . . .	249
DAT Player の機能 . . . . .	250
DAT Player の外観 . . . . .	250
ヘルプの表記法 . . . . .	251
DAT Player の起動 . . . . .	251
オーディオ DAT の再生 . . . . .	252
ボリュームの調節 . . . . .	253

---

DAT からのオーディオの取得 . . . . .	.253
オーディオ・トラックの取得 . . . . .	.253
オーディオの選択範囲の取得 . . . . .	.254
テープ上での移動 . . . . .	.254
特定のトラックに移動 . . . . .	.254
特定の時間に移動 . . . . .	.255
トラック・リストの使用 . . . . .	.255
再生オプションの使用 . . . . .	.256
DAT Player のインタフェースについて . . . . .	.256
DAT Player のメニュー . . . . .	.257
「トラック」フィールド . . . . .	.259
「索引」フィールド . . . . .	.259
所要時間 . . . . .	.260
残り時間 . . . . .	.260
トラック・ボタン . . . . .	.260
テープ・タイムライン . . . . .	.260
トラック時間と選択時間 . . . . .	.260
トランスポート・コントロール . . . . .	.261
「タイトル」と「アーティスト」フィールド . . . . .	.261
トラック・リスト . . . . .	.261
<b>9. CD Manager . . . . .</b>	<b>.263</b>
CD Manager について . . . . .	.263
CD Manager の起動 . . . . .	.264
CD の再生 . . . . .	.264
CD のボリュームの調節 . . . . .	.265
CD 上での移動 . . . . .	.265
音楽カタログの使い方 . . . . .	.265
CD Manager を使用してファイルに録音する . . . . .	.267

ディスプレイについて . . . . .	268
「プログラム」と「索引」フィールド . . . . .	268
時間表示 . . . . .	268
コントロール・パッド . . . . .	269
カタログ領域 . . . . .	269
<b>10. DAT Manager . . . . .</b>	<b>271</b>
DAT Manager について . . . . .	271
DAT Manager の起動 . . . . .	272
テープの再生 . . . . .	272
テープのボリュームの調節 . . . . .	273
テープ上での移動 . . . . .	273
DAT テープからファイルへの録音 . . . . .	273
オーディオ・ファイルから DAT テープへの録音 . . . . .	274
DAT Manager ディスプレイについて . . . . .	275
「Program」と「Inex」フィールド . . . . .	276
時間表示 . . . . .	276
「Cue」ボタン . . . . .	276
「More」ボタン . . . . .	277
コントロール・パッド . . . . .	277

---

<b>11. MIDI キーボード</b>	.279
MIDI キーボードの使い方	.279
概要	.280
はじめに	.281
音符の演奏	.283
プリセットとサウンド・ファイルの使い方	.284
MIDI ファイルを視覚化するために MIDI キーボードを自動演奏ピアノとして使う	.286
ワークステーションから外部 MIDI デバイスを演奏する	.288
外部 MIDI デバイスからの音をワークステーション上で演奏する	.289
グラフィカル・キーボードの設定の調節	.290
音の設定の調節	.293
タイプ操作による演奏	.295
コントロール方法のリファレンス	.297
「Admin」メニュー	.297
「MIDI」メニュー	.297
「オプション」メニュー	.298
「サウンド」メニュー	.299
「ユーティリティ」メニュー	.300
「表示」メニュー	.302
「ピッチ・ベンド」ホイール	.302
「チャンネル」メニュー・ボタン	.303
「オール・サウンド・オフ」ボタン	.303
ドロップ・ポケットとパス名フィールド	.303
「History」ボタン	.304
MIDI キーボードに関する問題のトラブルシューティング	.304

<b>12. Synthesizer Panel</b>	307
Synthesizer Panel の使用方法	307
概要	307
Synthesizer Panel の起動	309
音とプリセットの試聴	309
オーディオ・パラメータの調節	312
ソフトウェア・シンセサイザのモニタリング	314
コントロール方法のリファレンス	315
「Admin」メニュー	315
「MIDI」メニュー	316
「オプション」メニュー	316
「サウンド」メニュー	317
「ユーティリティ」メニュー	319
「ボリューム」スライダ	320
「再生」ボタン	320
「All Sound Off」ボタン	320
<b>13. サウンド・エディタ</b>	321
概要	321
サウンド・エディタの起動	322
サウンド・ファイルの操作	322
既存のサウンド・ファイルを開く	322
「サウンド・エディタ」ファイルを保存する	324
サウンド・ファイルの再生	324
再生レベルの調節	325
「サウンド・エディタ」ファイルへの音の取込み	325
新しいファイルに音を取込む	325
既存のファイルに音を取込む	327
「オーバーダビング録音モード」コマンドを使用してナレーションを取込む	329

サウンド・ファイルの編集 . . . . .	.329
編集ラインの使用方法 . . . . .	.330
サウンドの一部を選択する . . . . .	.332
サウンドの一部を削除する . . . . .	.333
サウンドの一部を置換える . . . . .	.333
サウンドの一部をコピーとペースト . . . . .	.334
サウンドのミキシング . . . . .	.335
特殊効果の使用 . . . . .	.335
トラブルシューティング . . . . .	.335
サウンド・エディタ・ディスプレイについて . . . . .	.337
録音コントロールと再生コントロール . . . . .	.337
ズーム・コントロール . . . . .	.338
選択範囲コントロール . . . . .	.338
波形表示領域 . . . . .	.338
サウンド・エディタのメニュー . . . . .	.339
「ファイル」メニュー . . . . .	.339
「編集」メニュー . . . . .	.341
「レベル」メニュー . . . . .	.343
「効果」メニュー . . . . .	.344
「表示」メニュー . . . . .	.345
「設定」メニュー . . . . .	.346
「ユーティリティ」メニュー . . . . .	.346
<b>A. Video Panel . . . . .</b>	<b>.349</b>
概要 . . . . .	.349
Video Panel の機能 . . . . .	.350
使用方法: 概要 . . . . .	.350
ヘルプの表記法 . . . . .	.351

ビデオ信号の調節 . . . . .	352
「ファイル」メニュー・コマンドの使用. . . . .	352
「デバイス」メニューの使用. . . . .	353
ProPanels について. . . . .	353
「ビデオ・イン」と「ビデオ・アウト」ユーティリティの使用. . . . .	353
オプションのビデオ・ボードと共に Video Panel を使用する . . . . .	354
Indy Video、Indigo <sup>2</sup> Video、または Galileo Video を搭載したシステムの「デバイス」領域 . . . . .	354
Indy Video、Indigo <sup>2</sup> Video、または Galileo Video を搭載したシステムの「入力」領域. . . . .	355
Indy Video、Indigo <sup>2</sup> Video、または Galileo Video を搭載したシステムの「出力」領域. . . . .	356
シングル・フレームの保存 (Galileo および Indigo <sup>2</sup> Video ボードの利用) . . . . .	356
付属のカメラを使用する . . . . .	357
VCR やビデオ・カメラを接続する . . . . .	358
ウィンドウにビデオを表示する . . . . .	360
ビデオにグラフィックスを送る . . . . .	360
グラフィックスをビデオに同期させる . . . . .	362
コマンドでビデオ・フレームを出力し保存する. . . . .	363
「Pro Panels」の使用. . . . .	364
ビデオに関するトラブルシューティング . . . . .	369
<b>B. オーディオ・パネル . . . . .</b>	<b>371</b>
オーディオ・パネルの概要 . . . . .	371
オーディオ・パネルの機能 . . . . .	372
使用方法: 例. . . . .	372
オーディオ・パネルの外観 . . . . .	375
ヘルプの表記法 . . . . .	375
オーディオ・パネルの起動 . . . . .	376
ワークステーション・スピーカの設定の調節 . . . . .	376
ボリュームの調節 . . . . .	376
起動と停止のボリューム設定 . . . . .	377
ミュート. . . . .	377

デフォルトの入力信号パスと出力信号パスの設定 . . . . .	.377
サンプル・レートの選択 . . . . .	.378
サンプル・レートについて . . . . .	.379
サンプル・レートの調節方法 . . . . .	.379
サンプル・レート選択の注意事項 . . . . .	.380
入力レベルと出力レベルのモニタリングと調節 . . . . .	.381
入力レベルの調節 . . . . .	.381
出力レベルの調節 . . . . .	.382
追加デバイスのコントロールの表示 . . . . .	.383
左右ボリューム・スライダのグループ化解除 . . . . .	.384
ステレオまたは4チャンネル・モードの有効化 . . . . .	.385
オーディオ・デバイスの同期化 . . . . .	.385
オーディオ・パネル・メニューについて . . . . .	.386
「ファイル」メニュー . . . . .	.386
「選択」メニュー . . . . .	.387
「表示」メニュー . . . . .	.388
「オプション」メニュー . . . . .	.388
「デフォルト」メニュー . . . . .	.389
Presenter Audio の使用 . . . . .	.389
オーディオ・パネルのトラブルシューティング . . . . .	.389
<b>C. General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ . . . . .</b>	<b>.391</b>
General MIDI サウンド・セット . . . . .	.391
General MIDI パーカッション・マップ . . . . .	.396



## 図一覽

図 1-1	画面イメージの取得: 手順 1 (イメージをクリックすると拡大表示される)	3
図 1-2	画面イメージの取得: 手順 2 (イメージをクリックすると拡大表示される)	4
図 1-3	画面イメージの取得: 手順 3 (イメージをクリックすると拡大表示される)	4
図 1-4	VCR やカムコーダーの接続に使う RCA ケーブル	8
図 1-5	タスクの選択	23
図 1-6	画面選択アウトラインのサイズ変更	30
図 1-7	トランスポート・コントロールの使い方	34
図 1-8	メディア・レコーダのインタフェースについて	35
図 1-9	「メディア」メニュー・ボタン	43
図 2-1	ドロップ・ポケットとパス名フィールド	52
図 2-2	一連のイメージの作成: 出力テンプレート情報の入力	55
図 2-3	入力ビデオ・パラメータの表示	57
図 2-4	「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ボタン	59
図 2-5	メディア・ファイルの結合によるムービー・ファイルの作成	61
図 2-6	「イメージ・サイズ (Image Size)」ボタン	62
図 2-7	「イメージ・サイズ (Image Size)」ウィンドウの「入力イメージのクロップ (Crop Input Image)」セクション	63
図 2-8	「イメージ・サイズ (Image Size)」ボタン	64
図 2-9	「フレーム・サイズ (Frame Size)」メニュー・ボタンの使用	64
図 2-10	「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ボタン	66
図 2-11	「ビデオ・パラメータ (Video Parameters)」ボタン	68
図 2-12	「ビット・レート (Bit Rate)」メニュー・ボタンの使用	75
図 2-13	MPEG 圧縮をカスタマイズするウィンドウ	77
図 2-14	圧縮のフレーム・パターンの例	78

図 2-15	「詳細情報 (DETAILED INFORMATION)」セクションを開く.	81
図 3-1	画面の紹介: スクロールと再生 (イメージをクリックすると拡大表示される).	95
図 3-2	画面の紹介: 選択 (イメージをクリックすると拡大表示される)	96
図 3-3	画面の紹介: カットとペースト (イメージをクリックすると拡大表示される).	97
図 3-4	画面の紹介: タイトルと注釈の作成 (イメージをクリックすると拡大表示される).	98
図 3-5	画面の紹介: 効果用フィルタの追加 (イメージをクリックすると拡大表示される).	99
図 3-6	背景色が黄色のムービー・フレーム内の小さなタイトル・クリップ	104
図 3-7	タイム・インディケータの先を使用して挿入ポイントを設定する	110
図 3-8	ムービー全体の領域の選択	113
図 3-9	クリップの領域の選択	113
図 3-10	クリップとトラック	118
図 3-11	ピクチャ・イン・ピクチャ効果の例	120
図 3-12	Movie Maker で作成したタイトルの例	122
図 3-13	Movie Maker で作成した注釈の例	123
図 3-14	タイトル・パレット表示	124
図 3-15	「白黒」フィルタ効果の例	130
図 3-16	「ぼかし」フィルタ効果の例	131
図 3-17	「さらにぼかし」フィルタ効果の例	131
図 3-18	「浮き出し」フィルタ効果の例	132
図 3-19	「エッジの検索」フィルタ効果の例	132
図 3-20	「ガウスぼかし」フィルタ効果の例	133
図 3-21	ガウス・シャープ・フィルタ効果の例	133
図 3-22	「巻戻し」フィルタ効果の例	134
図 3-23	「強調」フィルタ効果の例	134
図 3-24	「エッジを強調する」フィルタ効果の例	135
図 3-25	「さらに強調する」フィルタ効果の例	135

図 3-26	Movie Maker のトランスポート・コントロール	144
図 3-27	Movie Maker のインタフェース・ダイアグラム	152
図 4-1	Media Player の外観 (クリックすると拡大表示)	166
図 5-1	概要: 手順 1 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)	183
図 5-2	概要: 手順 2 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)	184
図 5-3	概要: 手順 3 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)	184
図 5-4	概要: 手順 4 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)	185
図 5-5	Sound Track のトラックとクリップ	203
図 5-6	トランスポート・コントロールの使用	209
図 5-7	Sound Track のインタフェース・ダイアグラム	216
図 5-8	トラック・コントロール・バー	223
図 6-1	オーディオ・ファイルの再生	229
図 6-2	オーディオ・レベル・パネルを開いたサウンド・プレーヤー	231
図 7-1	CD Player の外観 (イメージをクリックすると表示を拡大できます。)	236
図 7-2	CD Player のトランスポート・コントロール	238
図 8-1	DAT Player の外観 (イメージをクリックすると拡大表示される)	250
図 8-2	DAT Player のトランスポート・コントロールの使用	252
図 9-1	CD Manager のメイン・ウィンドウ	264
図 9-2	CD Manager 拡張ディスプレイ中のカタログ書式	266
図 9-3	「Record CD to...」ウィンドウ	267
図 9-4	CD Manager 拡張ディスプレイ	270
図 10-1	DAT Manager のメイン・ウィンドウ	272
図 10-2	「Select "Record to "File」ウィンドウ	274
図 10-3	DAT Manager の拡張ディスプレイ	277
図 11-1	ワークステーションから外部 MIDI デバイスを演奏する	288
図 11-2	外部 MIDI デバイスからの音をワークステーション上で演奏する	289
図 11-3	「Graphics Examiner」をオンにした状態のキーボード	292
図 13-1	「rain」ファイルを「サウンド・エディタ」で表示	323
図 13-2	「新規(New)」を選択したときに表示されるダイアログ・ボックス	326

---

<b>図 13-3</b>	波形ディスプレイ上の編集ライン . . . . .	331
<b>図 13-4</b>	編集ラインの位置を調節するための矢印キー・ボタン . . . . .	332
<b>図 2-1</b>	「オーディオ・パネル(Audio Panel)」で設定したオーディオ信号パスの例 (イメージをクリックすると拡大表示される) . . . . .	374
<b>図 2-2</b>	オーディオ・パネルの外観 (イメージをクリックすると拡大表示される) . . . . .	375

---

# Digital Media Tools Guide（日本語版）について

IRIX ソフトウェアには、オーディオ、ビデオ、またはイメージ・ファイルの取込み、編集、録音、再生、圧縮、変換を可能にする、エンド・ユーザ用デジタル・メディア・ツールが含まれています。これらのプログラムは、Web ページに掲載するデジタル・メディア・ファイルの開発や編集、マルチメディアのプレゼンテーション用の資料の作成、ムービーや CD の録音再生などに使用できます。オンライン・マニュアルでは、このソフトウェアの使用方法について説明します。

これらのメディア・ツールを使用したデスクトップ・ムービーの制作については、Big Picture ページを参照してください。これは、Digital Media Tools Guide とともにインストールされている Web ページへのリンクです。

第 1 章「メディア・レコーダ」では、Media Recorder プログラムを使用して、オーディオ、ビデオ入力、静止画像を取得する方法について説明します。

第 2 章「Media Convert」では、Media Convert を使用して、オーディオ・ファイル、ビデオ・ファイル、イメージ・ファイルの形式、圧縮スキームなどのパラメータを変更する方法について説明します。

第 3 章「Movie Maker」では、ムービーを作成するための Movie Maker の使用方法について説明します。Movie Maker には、作成したムービーにタイトルを挿入するタイトル・パレットや 3D フィルタ作成用のプラグインが含まれています。

第 4 章「Media Player」では、ムービーとオーディオ・ファイルを再生する Media Player の使用方法について説明します。

第 5 章「Sound Track」では、サウンドの録音、およびマルチトラック・オーディオ作品の作曲、編集を行う Sound Track について説明します。

第 6 章「Sound Player」では、オーディオ・ファイルを再生するための Sound Player の使用方法について説明します。

---

第7章「CD Player」では、CD オーディオの再生、表示、取得を行う CD Player の使用方法について説明します。

第8章「DAT Player」では、デジタル・オーディオ・テープのオーディオの再生、表示、取得を行う DAT Player の使用方法について説明します。

第9章「CD Manager」では、お使いのワークステーションの SCSI ポートに接続されているコンパクト・ディスク・ドライブからの再生、録音を行う CD Manager ツールの使用方法について説明します。

第10章「DAT Manager」では、お使いのワークステーションの SCSI ポートに接続されている DAT ドライブを使い、DAT テープの再生または DAT テープへの録音を行う DAT Manager ツールについて説明します。

第11章「MIDI キーボード」では、サウンド合成用のグラフィカル・ツールである MIDI Keyboard について説明します。

第12章「Synthesizer Panel」では、MIDI シンセサイザまたは外部 MIDI デバイスによって生成されるサウンドをモニタできるほか、サウンドのオーディションや実験も行うことのできる Synthesizer Panel ツールについて説明します。

第13章「サウンド・エディタ」では、シングル・トラック・オーディオ・ファイルの作成と編集用の Sound Editor ツールについて説明します。

このマニュアルには、付録 A 「Video Panel」、付録 B 「オーディオ・パネル」、付録 C 「General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ」も収録されています。

本書を読むにあたっては、IRIX システム・ソフトウェア、および関連用語を理解していることが前提とされています。IRIX システム・ソフトウェアを初めてお使いになる場合は、まず『Desktop User's Guide』オンライン・マニュアルに記載されているシステムの使用法に関する一般的な説明を参照してください。

---

**メモ：** プログラミング用のデジタル・メディア・ソフトウェアについては、オンラインの『IRIS Digital Media Programming Guide』を参照してください。

---

## メディア・レコーダ

メディア・レコーダを使用して、ライブ・ビデオ入力、画面の記録、オーディオ、そして静止画像をシステム・ディスクに保存することができます。この章は、次の主な節から構成されていて、メディア・レコーダの使用 방법이説明されています。

- 「メディア・レコーダの概要」(1 ページ)
- 「メディア・レコーダの起動」(5 ページ)
- 「メディア・レコーダによる取得」(5 ページ)
- 「取得したクリップの使用法」(18 ページ)
- 「タスクごとに記録設定を選択」(22 ページ)
- 「記録設定のカスタマイズ」(23 ページ)
- 「記録時間の遅延の設定」(32 ページ)
- 「ディスク領域について」(33 ページ)
- 「トランスポート・コントロールの使用法」(33 ページ)
- 「メディア・レコーダのインタフェースについて」(34 ページ)
- 「メディア・レコーダのトラブルシューティング」(44 ページ)
- 「キーボード・ショートカット」(45 ページ)

### [record.overview](#)

## メディア・レコーダの概要

この節は、次の項から構成されています。

- 「メディア・レコーダの機能」(2 ページ)

- 「使用方法:画面の例」(3 ページ)
- 「ヘルプの表記法」(5 ページ)

## record2.description

### メディア・レコーダの機能

メディア・レコーダは、ムービー、イメージ、サウンドを記録するためのプログラムです。迅速かつ簡単にメディア・ファイルを作成できるように設計されています。フレーム・サイズ、イメージの品質、サンプル率、圧縮スキームなどを、メディア・ファイルを使う媒体に合わせて自動的にオプション設定できるスマート・コントロールを搭載しており、ユーザが理解する必要があるのは自分がそのファイルをどう使いたいかだけです。自分で制御したい場合は、録画設定を指定することができます。

メディア・レコーダには次のような機能があります。

- メディア・レコーダの画面記録機能を使用して、3D モデル操作のムービー作成やソフトウェア・プログラムのデモンストレーションができます。
- ビデオ・カセット・レコーダ (VCR) やビデオ・カメラを使用してビデオを再生し、ムービー・ファイルにクリップを保存します。または、音楽や音声その他のサウンドをマイクロフォンやワークステーションに接続した VCR を使用して録音します。次に、これらのメディア・ファイルを Movie Maker にドラッグ・アンド・ドロップして編集や構成を行ってムービーを作成します。さらに、これを WebMagic や CosmoCreate にドロップして、Web ページや IRIS Showcase に追加し、オンライン・プレゼンテーションとして使用できます。
- 画面上の指定領域のスナップショットを撮ってイメージを作成したり、ワークステーションに接続したビデオ装置からイメージを取得することができます。

---

**メモ:** CD-ROM ドライブで CD からサウンドを取得する場合は、メディア・レコーダの代わりに CD Player を使用してください。DAT ドライブでテープからサウンドを取得する場合は、メディア・レコーダの代わりに DAT Player を使用してください。

---

## record.visual

## 使用方法：画面の例

次の画面は、メディア・レコーダの使用法を示す視覚的な例です。イメージをクリックして、別のウィンドウに拡大表示します。

### 画面イメージの取得：例

**手順 1:** イメージ・メニュー・ボタンをクリックして、項目を選択する（ここでは、「ウィンドウ・エリア...(Window Area...)」）。



B. 取得したいウィンドウをクリックすると、そのウィンドウが自動的に選択されます。

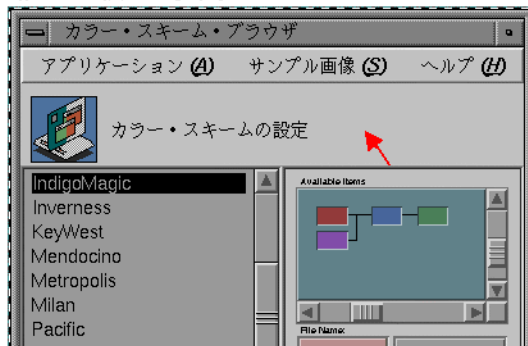


図 1-1 画面イメージの取得: 手順 1 (イメージをクリックすると拡大表示される)

## 画面イメージの取得:例

**手順 2:**「タスク(Task)」の「イメージ(Image)」->「スクリーンショット(Screen Snapshot)」を選択して画面イメージを取得する。

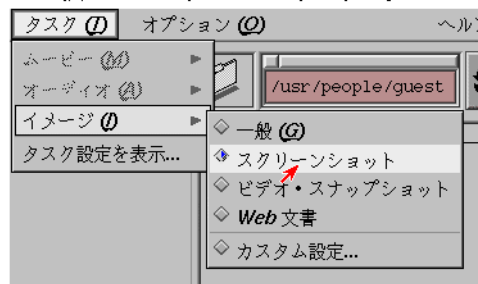


図 1-2 画面イメージの取得:手順 2 (イメージをクリックすると拡大表示される)

## 画面イメージの取得:例

**手順 3:**「録画」ボタンを押して、スナップショットを撮ります。「再生」ボタンを押して、録画したスナップショットを表示します。



図 1-3 画面イメージの取得:手順 3 (イメージをクリックすると拡大表示される)

[record2.conventions](http://record2.conventions)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法に従って書かれています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「フレーム・レート」をクリックします。
- 赤で表示される文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。たとえば、メディア・レコーダをクリックします。
- メニュー名とメニュー項目の間の「->」の記号はメニュー選択へのパスを意味します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は「ファイル」メニューを開き「開く」を選択するという意味です。「ネットワーク (Network)」->「コントロール (Control)」->「停止 (Stop)」は「ネットワーク」メニューを開き、「コントロール」を選択し、「コントロール」ロールオーバー・メニューから「停止」を選択するという意味です。

## メディア・レコーダの起動

メディア・レコーダを起動するには、次の3通りの方法があります。

- ただちに起動するには、メディア・レコーダをクリックします。
- アイコンをクリックして起動します。
  1. デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」から、「検索 (Find)」->「メディア・ツール (Media Tool)」を選択します。
  2. 「mediarecorder」アイコンをダブルクリックします。
- コマンド行から起動するには、`mediarecorder` を入力します。

record.recording

## メディア・レコーダによる取得

この節は、次の項から構成されています。

- 「ビデオの記録」(6 ページ)

- 「画面からの記録」(11 ページ)
- 「オーディオの録音」(13 ページ)
- 「静止画像の取得」(15 ページ)

## record2.vid

### ビデオの記録

この項は、次の項目から構成されています。

- 「ムービーの記録」(6 ページ)
- 「外部のビデオ装置から記録する準備」(8 ページ)
- 「ムービー記録のオーディオ入力制御」(9 ページ)

### ムービーの記録

メディア・レコーダを使用してビデオを記録し、ムービー・ファイルとして保存できます。この項では、基本的な手順について説明します。外部装置から記録する場合は、8 ページの「外部のビデオ装置から記録する準備」を最初にお読みください。

---

**メモ:** ムービー・ファイルは非常に大きくなる傾向があるので、ムービーを記録する前に、33 ページの「ディスク領域について」をまずお読みください。

---

1. 「ムービー」メニュー・ボタン (図 1-9 参照) をクリックしてメニューを表示し、次の手順に従ってください。
  - 「接続されているソースからのムービー: <video hardware> (Movie from Connected Source: <video hardware>)」を選択します。ここで、<video hardware> は記録に使用するビデオ・ハードウェアです。システムの構成によっては、複数のビデオ・ハードウェアを選択できます。
  - 使用するビデオ・ソースを「接続されているソースからのムービー <video hardware>(Movie from <video hardware>)」ロールオーバー・メニューから選択します。たとえば、「混合ソース (Composite Source)」を選択します。

普通の VCR やカムコーダーを使う場合は、ソースは通常コンポジットです。スーパー VHS や Hi-8 装置を使う場合、おそらくソースは S-ビデオです。

---

**ヒント：**記録に外部装置を使う場合、どのタイプの信号を使用するかわからないときには、装置の「再生」ボタンを押し、ロールオーバー・メニューから異なるソースを選択しながらメディア・レコーダの表示領域を見ます。ムービーがはっきり見えて音が明瞭に聞こえれば、正しいソースが選択されています。

---

2. *Indy Video* または *Galileo Video Option* を使用する場合には、Video Panel を使用して信号を調整します。

まず、「オプション (Options)」->「ビデオ・パネル...(Video Panel...)」を選択します。

Video Panel に「VTR にロック (Lock to VTR)」や「同期モード (Synchronize Mode)」が表示されている場合は、これらの機能が使用可能になっていることを確認します。チェックマークが付いていれば使用可能です。

(オプション) Video Panel は、ホワイト・バランスなどのその他の調整にも使えます。詳細は Video Panel の「ヘルプ (Help)」を参照してください。

3. 「タスク (Task)」->「ムービー (Movie)」を開き、「ムービー」メニューからタスクをどれか一つ選択します。

たとえば、Web ページからクリップを記録する場合、「Web 文書 (Web Document)」を選択します。メディア・レコーダは、選択されたタスクに最適になるように記録設定を調整します。「ムービー (Movie)」メニューの各項目についての説明は「「ムービー」メニュー」(38 ページ)を参照してください。

---

**メモ：**タスクのデフォルト設定の代わりに個々の記録設定を使う場合には、「カスタム・ムービー設定 (Custom Movie Settings)」ダイアログ・ボックスを使用します。詳細は「記録設定のカスタマイズ」(23 ページ)を参照してください。

---

4. 被写体の準備ができていることを確認します。

メディア・レコーダの表示領域に表示されているものが記録されます。外部装置を使用して記録する場合は、その装置のコントロールを使用して、記録するものを希望の位置に配置してビデオを作動させます。

5. 記録を開始するには、「記録」ボタン (図 1-7 参照) をクリックします。

---

**ヒント:** 記録開始前に時間遅延を希望する場合は、「編集(Edit)」->「記録にディレイを設定(Set Delay to Record)」を選択します。詳細は「記録時間の遅延の設定」(32ページ)を参照してください。

---

6. 記録を停止するには、「停止」ボタン(図1-7参照)をクリックします。

メディア・レコーダをコマンド行から起動した場合を除き、ムービーにはデフォルト名が与えられ、ホーム・ディレクトリに保存されます。コマンド行から起動した場合は、記録クリップはメディア・レコーダを起動したディレクトリに保存されます。同様に、メディア・レコーダをアイコン表示ウィンドウのシェルフから起動すると、ファイルはそのシェルフに関連するディレクトリに保存されます。詳細は「クリップの名前変更」(20ページ)と「ファイル保存場所の変更」(19ページ)を参照してください。

7. ムービーを見るには、「再生」ボタン(図1-7参照)をクリックします。

## 外部のビデオ装置から記録する準備

メディア・レコーダを使用してビデオテープ(VCR、ビデオ・カメラ、VTR)の内容を取得したい場合もあります。ここでは、その手順を順番に説明します。

1. 正しいケーブルを使用して、ビデオ装置をワークステーションに接続します。

普通のVCRやカムコーダーを使う場合にはRCAケーブルが必要です。RCAケーブルは家庭電気用品やコンピュータを扱う店で購入できます。図1-4にRCAケーブルを示します。ケーブルは両端とも同じです。



図1-4 VCRやカムコーダーの接続に使うRCAケーブル

---

**メモ:** ステレオ VCR の付いた O2 を使う場合は、オス型 RCA ジャックが両端に付いたケーブルが 2 本必要です。Indy とステレオ VCR を使う場合は、一端にオス型 RCA ジャックが 2 つ付き (VCR の左右のオーディオ出力ポートに接続)、もう一端にミニステレオ・ジャック (ワークステーションのライン入力ポートに接続) が付いたケーブルが必要です。

---

スーパー VHS や Hi-8 デッキを使う場合には、デッキをワークステーションに接続するために S-ビデオ用ケーブルが必要です。どのケーブルを使用すればよいかわからない場合は「ケーブルの選択について」を参照してください。

2. ケーブルを接続します。

ワークステーションの『Owner's Guide』にしたがって、ビデオ装置を接続してください。

『Owner's Guide』は Web にも用意されています。

<http://techpubs.sgi.com>

---

**ヒント:** たいていの場合、VCR のビデオ出力をワークステーションのビデオ入力ポートに接続し、VCR のオーディオ出力をワークステーションのライン入力ポートに接続します。

---

3. ビデオ装置のスイッチがオンになっていることと、テープが入っていることを確認します。
4. 記録開始手順については「ビデオの記録」(6 ページ) を参照してください。

## ムービー記録のオーディオ入力制御

オーディオ入力の制御には 3 つの種類があります。

- オーディオなしでムービーを記録する方法
  1. 「タスク (Tasks)」-> 「ムービー (Movie)」-> 「カスタム設定 ...(Custom Settings...)」を選択します。
  2. 「オーディオ (Audio)」タブをクリックして、「オーディオ設定 (Audio Settings)」パネルに進みます。
  3. 「オーディオ・トラックを記録しない (Do not record audio track)」をチェックします。「OK」をクリックし、ダイアログを終了して設定を適用します。

- これ以外にもオーディオ・ハードウェアを使用する場合は、デフォルトのオーディオ入力を変更します。IndyCam や O2Cam を使用して記録する場合には、メディア・レコーダは、デフォルトによりマイクロフォン入力からオーディオを取得します。外部のビデオ装置を使用して記録する場合は、メディア・レコーダはライン・インポートから入ってくるオーディオを取得します。記録を開始する前に、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、デフォルトのオーディオ入力を変更することができます。

---

**メモ:** Sound Track などの別のアプリケーションがオーディオ入力を現在実際に使用している場合には、すでに使用中のとは別のオーディオ入力を選択することはできません。

---

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」で入力を設定するには、「オプション (Options)」->「オーディオ・パネル...(Audio Panel...)」を選択します。「デフォルトの入力信号パスと出力信号パスの設定」に記載されている「オーディオ・パネル」の説明に従ってください。

- 「チャンネル (Channels)」、「サンプル・レート (sample rate)」、「サンプル幅 (sample width)」などのオーディオ関連パラメータを制御するには次の手順に従ってください。
  1. 「タスク (Tasks)」->「オーディオ (Audio)」->「カスタム設定...(Custom Settings...)」を選択します。
  2. 「オーディオ (Audio)」タブをクリックして、「オーディオ設定 (Audio Settings)」パネルに進みます。
  3. メニュー・ボタンを使用して、「チャンネル (channel)」、「サンプル・レート (sample rate)」、または「サンプル幅 (sample width)」に、異なる数値を選択します。「OK」をクリックし、ダイアログを終了して設定を適用します。

---

**メモ:** メディア・レコーダの「記録」ボタンのとりにあるボリューム・スライダは、記録済みのムービー・ファイルのボリューム・レベルには影響しません。

---

**record2.screen**

## 画面からの記録

メディア・レコーダを使用してコンピュータの画面を記録し、ムービー・ファイルとして保存できます。コンピュータ画面の記録は 3D モデルを使ったムービーやソフトウェアのデモンストレーションなどに役立ちます。この節では基本的な手順を説明します。

1. 「ムービー」メニュー・ボタン (図 1-9 参照) をクリックし、「ソフトウェアを使用したスクリーンからのムービー (Movie from Screen Using software)」または「接続されているソースからのムービー: ご使用のシステム・ビデオ (Movie from Connected Source: <video hardware>)」を選択します。オプションのビデオ・ボードが搭載されたシステムを使用している場合は、記録にビデオ・ボードを使用できるように追加のメニュー項目が表示されることもあります。

たとえば、「O2 Video ハードウェアを使用したスクリーンからのムービー (Movie from Screen Using O2 Video Hardware)」では、O2 ビデオ・ハードウェアを使用します。

2. 「ソフトウェアを使用したスクリーンからのムービー (Movie from Screen)」を選んだ場合、次の選択が可能です。
  - 「エリア選択 ... (Select Area...): マウスの左ボタンを押して選択アウトラインをドラッグし、記録したい部分をマークします。
  - 「ウィンドウ・エリア ... (Window Area...): 画面のウィンドウを選択して記録します。このメニュー項目を選択した場合、カーソルがカメラの形に変化します。記録するウィンドウを選択するには、ウィンドウの内側をクリックします。

「Movie from Screen Using <video hardware>」を選択した場合、使用しているビデオ・ボードの種類により選択肢が変わります。「Full Screen」オプションは画面全体を記録しますが、NTSC や PAL のフレームに合うようサイズを変更します。

破線のアウトラインが画面に表示され、アウトラインの内側の領域が取得されます。

- このアウトラインはサイズ変更できます。「画面選択アウトラインの調整」(30 ページ)を参照してください。
- 選択を取消するには、カーソルを選択アウトラインの端に置き、マウスの右ボタンをクリックします。
- 取消し後に再び選択を行うには、「編集 (Edit)」->「選択フレームを表示 (Show Selection Frame)」を選択します。

---

**メモ:** オプションのボードを記録に使う場合には、選択アウトラインのサイズ変更はできませんが、取消したり移動したりすることはできます。

---

3. 「タスク (Tasks)」->「ムービー (Movie)」を選択し、「ムービー」ロールオーバー・メニューからタスクをどれか一つ選択します。

メディア・レコーダは選択されたタスクに最適な記録設定に自動調整します。詳細は「タスクごとに記録設定を選択」(22 ページ)を参照してください。

タスクのデフォルト設定ではなく個別に記録設定を行う場合は、「カスタム・ムービー設定 (Custom Movie Settings)」ダイアログ・ボックスを使用します。詳細は「記録設定のカスタマイズ」(23 ページ)を参照してください。

4. 準備ができたなら「記録」ボタン (図 1-7 参照) をクリックし、記録を開始します。
5. 記録を停止するには「停止」ボタン (図 1-7 参照) をクリックします。

メディア・レコーダをコマンド行から起動した場合を除き、ムービーにはデフォルト名が与えられ、ホーム・ディレクトリに保存されます。コマンド行から起動した場合は、記録クリップはメディア・レコーダを起動したディレクトリに保存されます。同様に、メディア・レコーダをアイコン表示ウィンドウのシェルフから起動すると、ファイルはそのシェルフに関連するディレクトリに保存されます。

詳細は「クリップの名前変更」(20 ページ)と「ファイル保存場所の変更」(19 ページ)を参照してください。

6. ムービーを見るには、「再生」ボタン (図 1-7 参照) をクリックします。

---

**ヒント:** 画面から記録するには、記録開始前に時間遅延を設定すると便利です。これを設定するには、「記録」ボタンをクリックする前に「編集 (Edit)」メニューから「記録にディレイを設定 (Set Delay to Record)」を選択します。詳細は「記録時間の遅延の設定」(32 ページ)を参照してください。

---

**record2.audio**

## オーディオの録音

メディア・レコーダでは、オーディオ・ファイルを録音できます。オーディオ・ファイルはワークステーションで再生してムービーに追加したり、オンライン・プレゼンテーションや Web ページに追加することができます。

---

**メモ：**CD-ROM ドライブで CD からサウンドを取得する場合は、メディア・レコーダの代わりに CD Player を使用してください。DAT ドライブでテープからサウンドを取得する場合は、メディア・レコーダの代わりに DAT Player を使用してください。

---

1. 「メディア・レコーダ (Media Recorder)」ウィンドウ (図 1-9 参照) の左下角の「オーディオ」メニュー・ボタンをクリックします。

「オーディオ」メニューからオーディオ・ソースを選択します。例：

- O2 を使う場合には、「Camera Mic からのオーディオ (Audio from Camera Mic)」を選択し、O2Cam に内蔵されているマイクロフォンから記録します。
- テープデッキや VCR などの装置から記録する場合は、システムのライン入力ポートに接続します。

---

**メモ：**オーディオ装置をワークステーションに接続するには、ワークステーションの『Owner's Guide』を参照してください。システムにオプションのボードが搭載されている場合は、ボードの説明書に記載されている接続方法を参照してください。『Owner's Guide』は Web にも用意されています。

---

<http://techpubs.sgi.com>

2. 必要であれば、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して入力レベルを調整してください。「オーディオ・パネル」を開くには、「オプション (Options)」->「オーディオ・パネル...(Audio Panel...)」を選択します。

---

**ヒント：**最適なオーディオ入力レベルは波形が最も多く占めるときに設定されますが、表示領域に波形ストリップの高さがすべて示されるわけではありません。

---

---

**メモ:** デジタル入力を使用する場合、入力レベルは調整できません。

---

3. 「タスク (Tasks)」->「オーディオ (Audio)」を選択し、「オーディオ」ロールオーバー・メニューからタスクをどれか1つ選択します。

たとえば、Web ページ用にオーディオ・クリップを取得する場合には「Web 文書 (Web Document)」を選択します。メディア・レコーダは、選択されたタスクに最適な取得設定を自動的に設定します。メニューの各項目については、「「オーディオ・タスク」メニュー」(40 ページ)を参照してください。

タスクのデフォルト設定ではなく、個別に記録設定を行う場合は、「記録設定のカスタマイズ」(23 ページ)を参照してください。

4. 記録を開始するには、「記録」ボタン (図 1-7 参照) をクリックします。

記録しているサウンドを示す波形が表示領域に表示されます。

5. 記録を停止するには、「停止」ボタンをクリックします。

メディア・レコーダをコマンド行から起動した場合を除き、オーディオにはデフォルト名が与えられ、ホーム・ディレクトリに保存されます。コマンド行から起動した場合は、記録クリップは、メディア・レコーダを起動したディレクトリに保存されます。同様に、メディア・レコーダをアイコン表示ウィンドウのシェルフから起動すると、ファイルはそのシェルフに関連するディレクトリに保存されます。

詳細は「クリップの名前変更」(20 ページ)と「ファイル保存場所の変更」(19 ページ)を参照してください。

6. 記録したオーディオを聞くには「再生」ボタンをクリックします。

---

**メモ:** 「記録」ボタンのとなりのボリューム・スライダは、記録済みのオーディオ・ファイルには影響しません。

---

**record2.image**

## 静止画像の取得

この節は、次の項から構成されています。

- 「ライブ・ビデオのスナップショットを撮る方法」(15 ページ)
- 「画面のスナップショットを撮る方法」(16 ページ)

## ライブ・ビデオのスナップショットを撮る方法

システムにビデオ装置 (IndyCam や O2Cam など) が接続されている場合は、メディア・レコーダとビデオ装置を使用してライブ・ビデオのスナップショットを撮り、新しいイメージ・ファイルを作成できます。

---

**メモ：**ビデオ装置をワークステーションに接続するには、ワークステーションの『Owner's Guide』を参照してください。システムにオプションのボードが搭載されている場合は、ボードの説明書に記載されている接続方法を参照してください。

---

### ライブ・ビデオのスナップショットを撮る方法

1. 「イメージ (Image)」メニュー・ボタン (図 1-9 参照) をクリックし、メニューを表示して次の手順に従います。
  - 「接続されているソースからのイメージ: <video hardware> (Image from Connected Source:<video hardware>)」を選択します。ここで、<video hardware> は、イメージを撮るのに使用するビデオ・ハードウェアです。
  - 「接続されているソースからのイメージ: <video hardware> (Image from Connected Source:<video hardware>)」ロールオーバー・メニューから、使用するビデオ・ソースのタイプを選択します。たとえば、「混合ソース (Composite Source)」を選択します。

普通の VCR やカムコーダーを使う場合は、ソースは通常コンポジットです。スーパー VHS や Hi-8 装置を使う場合、多分ソースは Y/C (S-ビデオ) です。

---

**ヒント:** イメージを撮るために外部装置を使う場合、どの種類の信号を使用するかわからないときには、装置の「再生」ボタンを押し、ロールオーバー・メニューから異なるソースを選択しながらメディア・レコーダの表示領域を見ます。ムービーがはっきり見えて音が明瞭に聞こえれば正しいソースが選択されています。

---

2. 「タスク (Tasks)」->「イメージ (Image)」を選択し、「イメージ」ロールオーバー・メニューからタスクを選択します。

たとえば、Web ページ用にイメージ・クリップを取得する場合には「Web 文書 (Web Document)」を選択します。メディア・レコーダは、選択されたタスクに最適な取得設定を自動的に設定します。メニューの各項目については、「「イメージ」メニュー」(39 ページ)を参照してください。

タスクのデフォルト設定ではなく、個別に記録設定を行う場合は、「記録設定のカスタマイズ」(23 ページ)を参照してください。

3. メディア・レコーダの表示領域内に被写体が正しく配置されていることを確認します。

表示領域に取得されるイメージが表示されます。

4. 「記録」ボタン (図 1-7 参照) をクリックして写真を撮ります。

スナップショットを撮るとすぐに、クリップ箱にイメージ・ファイル名が現われます。

メディア・レコーダをコマンド行から起動した場合を除き、イメージにはデフォルト名が与えられ、ホーム・ディレクトリに保存されます。コマンド行から起動した場合は、記録クリップは、メディア・レコーダを起動したディレクトリに保存されます。同様に、メディア・レコーダをアイコン表示ウィンドウのシェルフから起動すると、ファイルはそのシェルフに関連するディレクトリに保存されます。

詳細は「クリップの名前変更」(20 ページ)と「ファイル保存場所の変更」(19 ページ)を参照してください。

5. イメージを見るには「再生」ボタンをクリックします。

## 画面のスナップショットを撮る方法

画面全体や一部のスナップショットを撮って新しいイメージ・ファイルを作成できます。

1. 「イメージ (Image)」メニュー・ボタン (図 1-9 参照) をクリックして、「スクリーンからのイメージ (Image from Screen)」を選択します。
2. 「スクリーンからのイメージ (Image from Screen)」ロールオーバー・メニューから次のいずれかを選択します。
  - 「エリア選択 ... (Select Area...)」: マウスの左ボタンを押して選択したアウトラインをドラッグし、記録したい部分をマークします。
  - 「エリアを選択して記録 (Select Area and Record)」: このオプションは「エリア選択」とほとんど同じですが、マウスのボタンを離すと同時にスナップショットが撮影されます。
  - 「ウィンドウ・エリア ... (Window Area...)」: 画面のウィンドウを選んで記録します。このメニュー項目を選んだ場合、カーソルがカメラの形に変化します。記録するウィンドウを選択するには、ウィンドウの内側をクリックします。
  - 「フル・スクリーン ... (Full Screen...)」: このオプションを選択すると、記録するために画面全体が自動的に選択されます。

波線アウトラインが画面に表示されます。アウトラインの内側の領域が取得されます。このアウトラインはサイズ変更できます。詳細は「画面選択アウトラインの調整」(30 ページ)を参照してください。

---

**メモ**: 選択を取消するには、カーソルを選択アウトラインの端に配置し、マウスの右ボタンをクリックします。取消し後に再び選択を行うには、「編集 (Edit)」->「選択フレームを表示 (Show Selection Frame)」を選択します。

---

3. 「タスク (Tasks)」->「イメージ (Image)」を選択し、「イメージ」ロールオーバー・メニューからタスクをどれか 1 つ選択します。

たとえば、Web ページ用にイメージを取得する場合には「Web 文書 (Web Document)」を選択します。メディア・レコーダは、選択されたタスクに最適な取得設定を自動的に設定します。メニューの各項目については、「イメージ」メニュー」(39 ページ)を参照してください。

タスクのデフォルト設定ではなく、個別に記録設定を行う場合は、「記録設定のカスタマイズ」(23 ページ)を参照してください。
4. 領域を設定したら、「記録」ボタン (図 1-7 参照) をクリックします。

スナップショットを撮るとすぐに、クリップ箱にイメージ・ファイル名が現われます。

メディア・レコーダをコマンド行から起動した場合を除き、イメージにはデフォルト名が与えられ、ホーム・ディレクトリに保存されます。コマンド行から起動した場合は、記録クリップは、メディア・レコーダを起動したディレクトリに保存されます。同様に、メディア・レコーダをアイコン表示ウィンドウのシェルフから起動すると、ファイルはそのシェルフに関連するディレクトリに保存されます。

詳細は「クリップの名前変更」(20 ページ)と「ファイル保存場所の変更」(19 ページ)を参照してください。

5. イメージを見るには「再生」ボタン(図 1-7 参照)をクリックします。

---

**ヒント:** 画面から記録するには、記録開始前に時間遅延を設定すると便利です。これを設定するには、「記録」ボタンをクリックする前に「編集 (Edit)」メニューから「記録にディレイを設定 (Set Delay to Record)」を選択します。詳細は「記録時間の遅延の設定」(32 ページ)を参照してください。

---

## record.working

### 取得したクリップの使用方法

この節は、次の項から構成されています。

- 「記録したファイルの保存場所」(19 ページ)
- 「クリップ箱のファイルの表示」(19 ページ)
- 「クリップの名前変更」(20 ページ)
- 「クリップの編集または変換」(20 ページ)
- 「クリップをほかのアプリケーションに移動する」(21 ページ)
- 「クリップをほかのディレクトリにドラッグする」(21 ページ)
- 「クリップの削除」(22 ページ)
- 「クリップ情報の検索」(22 ページ)

## record2.stored

## 記録したファイルの保存場所

### ファイルの保存場所

記録したファイルはメディア・レコーダのクリップ箱からアクセスできますが、実際にはデフォルト設定によりホーム・ディレクトリに保存されます。

例外：

- メディア・レコーダをコマンド行から起動した場合、ファイルはメディア・レコーダを起動したディレクトリに保存されます。
- メディア・レコーダをアイコン表示ウィンドウのシェルフから起動した場合、ファイルはシェルフに関連するディレクトリに保存されます。

### ファイル保存場所の変更

ファイルを記録する前に、ファイルを保存する場所を選択できます。このためには、別のディレクトリ・アイコンをクリップ箱のドロップ・ポケットにドラッグします。その後で記録するファイルはすべてこのディレクトリに保存されます。

---

**record.view**

## クリップ箱のファイルの表示

クリップ箱のクリップを再生したり表示したりするには、クリップを1回クリックして選択し(強調表示される)、「再生」ボタン(図 1-7 参照)をクリックします。

メディア・プレーヤー・ツールでクリップを再生するには、クリップを選択し、「編集 (Edit)」->「プレーヤーの起動...(Launch Player...)」を選択します。

---

**ショートカット：**クリップを選択し、マウスの右ボタンを押しながら、「プレーヤーの起動...(Launch Player...)」を選択します。

---

---

**record2.name**

## クリップの名前変更

作成したメディア・ファイルに別の名前を付けるには、マウスの左ボタンを押して、クリップ箱のクリップのデフォルト・ファイル名をドラッグして選択し、新しい名前をタイプします。

メディア・レコーダはデフォルトで、次のようにファイルに順に数字を付けて名前を付けます。

- ムービー

デフォルトのファイル名は movie1.<拡張子> となります。この <拡張子> はファイルの形式を示すもので、mov や mv などです。つまり、次に別のムービー・ファイルを記録すると、そのファイル名は movie2.mov のようになります。

- イメージ

デフォルトのファイル名は image1.<拡張子> となります。この <拡張子> はファイルの形式を示すもので、rgb や jpg などです。つまり、次に別のイメージ・ファイルを記録すると、そのファイル名は image2.rgb のようになります。

- オーディオ・ファイル

デフォルトのファイル名は audio1.<拡張子> となります。この <拡張子> はファイルの形式を示すもので、aifc や wav などです。つまり、次に別のオーディオ・ファイルを記録すると、そのファイル名は audio2.aifc のようになります。

---

**record.edit**

## クリップの編集または変換

メディア・コンバートで新しい形式に変換するには、クリップを選択し、「編集 (Edit)」->「メディア・コンバートの起動 (Launch Media Convert...)」を選択します。

---

**ショートカット:** クリップを選択し、マウスの右ボタンを押しながら「メディア・コンバートの起動 (Launch Media Convert...)」を選択します。

---

**record2.otherapps**

## クリップをほかのアプリケーションに移動する

メディア・レコーダで取得したメディアを別のアプリケーションを使用して編集したり、別のクリップの作成に使うことがあります。これは Movie Maker で行えます。また、Web ページに追加したい場合は Cosmo Create を使用し、プレゼンテーションを行いたい場合は Showcase を使用します。

ここでは、2つの方法を最も役に立つ状況で分けて説明します。

- 「コピー・アンド・ペースト：1つのクリップの場合に最も速い方法」(21 ページ)
- 「インポート：メディア・レコーダが開いていない場合」(21 ページ)

### コピー・アンド・ペースト：1つのクリップの場合に最も速い方法

メディア・レコーダでは、クリップをコピーして別のアプリケーション (Movie Maker など) にペーストすることができます。これは、ファイルを作成したすぐ後に別のアプリケーションで直接使用したい場合に便利です。クリップ箱のクリップを選択し (1 回クリックすると強調表示される)、「編集 (Edit)」->「コピー (Copy)」を選択します。別のアプリケーションで、タイム・インディケータを配置し、「編集 (Edit)」->「ペースト (Paste)」を選択すると、クリップがタイム・インディケータに表示されます。

### インポート：メディア・レコーダが開いていない場合

メディア・クリップを別のアプリケーションに移動する 2 つ目の方法は、移動先のアプリケーションのファイル・メニューからインポートする方法です。これは、メディア・レコーダが開いていないときに便利です。

**record.drag**

### クリップをほかのディレクトリにドラッグする

通常のドラッグ・アンド・ドロップを使用して、クリップ箱のクリップを別のディレクトリにコピーすることができます。クリップを選択し、デスクトップで開いている別のアイコン表示ウィンドウにドラッグします。

**record.delete**

## クリップの削除

クリップを削除するには、それを選択し、「編集 (Edit)」->「ファイルの削除 (Delete File)」を選択します。

---

**ショートカット:** クリップを選択し、<Delete> キーを押します。

---

---

**ショートカット:** クリップを選択し、マウスの右ボタンを押しながら、「ファイルの削除 (Delete File)」を選択します。

---

### record.info

## クリップ情報の検索

一度クリップが取得されると、それについての詳細な情報を確認できます。たとえば、ムービー・クリップについて得られる情報には、フレーム・レート (イメージ・レートとも呼ばれる) やムービー長があります。これを行うにはクリップを選択し、「編集 (Edit)」->「メディア情報の取得 ... (Get Media Info...)」を選択します。

### record.assign

## タスクごとに記録設定を選択

記録設定を選択するには 2 種類の方法があります。

- この節では、設定を調整する最も速い方法を説明します。これは、「タスク (Tasks)」メニューから希望する記録タスクを選択するだけです。たとえば、Web ページ用にムービー・クリップを記録する場合、「ムービー (Movie)」->「Web 文書 (Web Document)」を選択します。メディア・レコーダは、ムービーのフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを Web の内容に最適になるように自動的に調整します。
- 時間をかけて詳細に設定する方法もあります。これは、「タスク (Tasks)」メニューの関連ロールオーバー・メニューから「カスタム設定 ... (Custom Settings...)」を選択するものです。こ

れによりダイアログ・ボックスが開き、タスクのデフォルト設定の代わりに個別の設定を選択できるようになります。この方法の詳細については「記録設定のカスタマイズ」(23 ページ) を参照してください。

この節では、簡単な方のオプション - タスクごとに設定する方法を説明します。

1. 「タスク (Tasks)」メニューを開き、図 1-5 に示されているように、イメージなど、取得したい内容に関連するメニューを選択します。

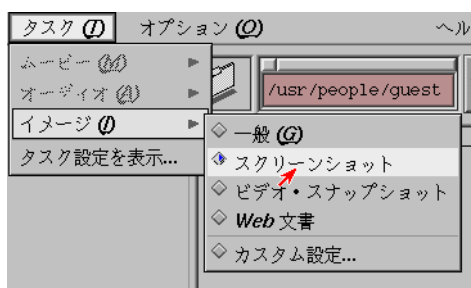


図 1-5 タスクの選択

2. 手順 1 で選択したタスク・メニューから、メディア・ファイルに最適な名前を選択します (たとえば Web 文書、プレゼンテーション、電子メール・メッセージなど)。

最適な設定が自動的に確立されます。「タスク (Tasks)」メニューの各項目に関する詳細は「「タスク」メニュー」(38 ページ) を参照してください。

3. (オプション) メディア・レコーダが選択されているかを見るには、「タスク (Tasks)」->「タスク設定を表示...(Show Task Settings...)」を選択します。

[record.customize](#)

## 記録設定のカスタマイズ

記録設定を選択するには 2 種類の方法があります。

- この節では時間をかけて詳細に設定を調整する方法を説明します。これは、「タスク (Tasks)」メニューの関連ロールオーバー・メニューから「カスタム設定...(Custom Settings...)」を選

択するものです。これによりウィンドウが開き、タスクのデフォルトの代わりに個々の設定が選べるようになります。

- 設定をもっと速く行う方法もあります。これは、「タスク (Tasks)」メニューの関連ロールオーバー・メニューから、希望する記録タスクを選択するものです。たとえば、Web ページ用にムービー・クリップを記録するのであれば、「ムービー (Movie)」->「Web 文書 (Web Document)」を選択します。メディア・レコーダは、ムービーのフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを Web の内容に最適になるように自動的に調整します。このオプションの詳細については「タスクごとに記録設定を選択」(22 ページ)を参照してください。

この節は、次の項から構成されています。

- 「ムービー記録設定のカスタマイズ」(24 ページ)
- 「イメージ取得設定のカスタマイズ」(31 ページ)
- 「オーディオ記録設定のカスタマイズ」(31 ページ)

## [record2.customvid](#)

### ムービー記録設定のカスタマイズ

この項は、次の項目から構成されています。

- 「ムービー圧縮スキームの選択」(24 ページ)
- 「圧縮コントロールによるイメージ品質の調整」(28 ページ)
- 「ビデオ記録の寸法 (フレーム・サイズ) の設定」(28 ページ)
- 「記録フレーム・レートの設定」(29 ページ)
- 「画面選択アウトラインの調整」(30 ページ)
- 「X Advisor について」(31 ページ)

### ムービー圧縮スキームの選択

デフォルトでは、ムービーは QuickTime ビデオ圧縮スキームを使用して圧縮されます。記録前に別の圧縮スキームを選択するには、次の手順に従います。

1. 「タスク (Tasks)」 -> 「ムービー (Movie)」 -> 「カスタム設定 ...(Custom Settings...)」を選択します。
2. 「ファイルの形式 (File Format)」メニュー・ボタンからファイル・フォーマットをどれか 1 つ選択します。
3. 「圧縮 (Compression)」メニュー・ボタンから圧縮スキームをどれか 1 つ選択します。
  - このボタンは現在利用できる圧縮方法だけを表示します。表 1-1 は、最も一般に利用できる圧縮スキームとその特徴を示しています。この表を印刷可能ウィンドウで別に表示するには、青いタイトルをクリックします。
  - 「圧縮微調整 (Finer Compression Control)」をクリックして、選択した変換方法で利用できる圧縮コントロールにアクセスします。「圧縮コントロールによるイメージ品質の調整」(28 ページ) を参照してください。

表 1-1 ムービー圧縮スキームリスト

メディア・レコーダで利用できる圧縮スキーム	最高の結果を得るには ...	おおまかな圧縮レベル	解凍速度 (ムービー・フレームごとの処理時間)	圧縮速度 (圧縮にかかる時間)	圧縮後のムービーの視覚的品質
RLE24	アニメーションと画面の記録 (SGI 形式)	アニメーションと画面: 約 8 倍小さい ライブ・ビデオ: 1.4 倍小さい	高速	高速	非常に高い (lossless)
RLE8	アニメーションと画面の記録 (SGI 形式)	アニメーションと画面: 約 8 倍小さい	高速	高速	非常に高い (lossless)
Apple Compact Video (CinePak)	Web と CD-ROM の内容	ファイルはユーザの選択する質により 17 倍から 30 倍小さくなります。	非常に高速	低速	中から高 (調節可能)、ファイルが大きいほど結果は良くなります。

表 1-1 ムービー圧縮スキームリスト

メディア・レコーダで利用できる圧縮スキーム	最高の結果を得るには ...	おおまかな圧縮レベル	解凍速度（ムービー・フレームごとの処理時間）	圧縮速度（圧縮にかかる時間）	圧縮後のムービーの視覚的品質
MVC1	ビデオ (SGI 形式)	ファイルは約 5 倍小さくなります。	高速	高速	高い
MVC2	ビデオ (SGI 形式)	ファイルは約 20 倍小さくなります。	高速	平均	平均
ソフトウェア JPEG	静止画像	選択する質により 16 倍から 75 倍小さくなります。	低速	低速	中から高 (調節可能) ( <i>lossy</i> )
ハードウェア JPEG	フルサイズ、フルモーション・ビデオ	選択する質により、16 倍から 75 倍小さくなります。	高速	高速	中から高 (調節可能)
クロスプラットフォーム JPEG (JPEG-A)	フルサイズ、フルモーション・ビデオ。 UNIX 以外のプラットフォーム上の QuickTime と互換性があります。	選択する質により、16 倍から 75 倍小さくなります。	高速	高速	中から高 (調節可能)
Apple QuickTime Video	ビデオ	選択する質により 5 倍から 25 倍小さくなります。	高速	高速	中

表 1-1 ムービー圧縮スキームリスト

メディア・レコーダで利用できる圧縮スキーム	最高の結果を得るには ...	おおまかな圧縮レベル	解凍速度（ムービー・フレームごとの処理時間）	圧縮速度（圧縮にかかる時間）	圧縮後のムービーの視覚的品質
Apple QuickTime Animation	アニメーションと画面の記録	アニメーションと画面：約 8 倍小さくなります。ライブビデオ：1.4 倍小さくなります。	高速	高速	非常に高い (lossless)
Indeo	Web 内容	選択する質により 25 倍から 30 倍小さくなります。	高速	平均	高（調節可能）

## 追加注記：

- 記録しているムービーを最初から圧縮したくない場合には「非圧縮ビデオ (Uncompressed Video)」を選択します。
- Indy や Indigo 2 ワークステーションを使う場合は、システムに Silicon Graphics 社の Cosmo Compress ビデオボードをオプション搭載している場合に限り、ハードウェア JPEG が利用できます。
- Octane ワークステーションを使う場合は、システムに Silicon Graphics 社の Octane Compression ボードをオプション搭載している場合に限り、ハードウェア JPEG が利用できます。

4. 「OK」をクリックして新しい設定を適用し、ダイアログ・ボックスを終了します。

**ヒント：**ムービー・ファイルを記録して保存したら、Media Convert を使用してファイルを別の形式や圧縮スキームに変換したり、クロップやフレーム・レートを小さくするなどの編集を行うことができます。ただし、形式変換や圧縮により質が低下することがあるので、最初から、使用する形式で記録する方が理想的です。

---

**メモ:** 圧縮スキームはムービーの再生速度に影響します。圧縮スキームによってはより高い処理力を必要とするものもあり、結果としてムービーが低いフレーム・レートで再生されることになります。

---

### 圧縮コントロールによるイメージ品質の調整

ファイルのディスク領域使用量を少なくするためイメージの品質を落として記録したい場合や、逆に、ディスク領域よりも品質を優先させて高品質のイメージを記録したい場合があります。

1. ムービーを記録する前に、「タスク (Tasks)」->「ムービー (Movie)」->「カスタム設定 ... (Custom Settings...)」を選択します。
2. 「圧縮微調整 (Finer Compression Control)」の横の小さなボタンをクリックします。
3. 品質スライダを使うか、または「キー・フレーム間隔 (Key Frame)」フィールドを編集する、あるいはその両方を行います。

---

**メモ:** 利用できる圧縮コントロールは、使用している圧縮スキームにより異なります。

---

一般には、圧縮率が高いほどファイルが小さくなりますが、品質は低下します。圧縮率が低いほどファイルは大きくなりますが、品質は高まります。キー・フレームの頻度が高いほど、圧縮と再生速度のレベルが高くなることを意味します。

4. 「OK」をクリックして新しい設定を適用し、ダイアログを終了します。

### ビデオ記録の寸法 (フレーム・サイズ) の設定

デフォルトでは、メディア・レコーダは標準の NTSC ビデオ・ウィンドウの半分のサイズのムービーを記録しますが、別のサイズを選択することもできます。

1. ムービーを記録する前に、「タスク (Tasks)」->「ムービー (Movie)」->「カスタム設定 ... (Custom Settings...)」を選択します。
2. 「フレーム・サイズ (Frame Size)」メニュー・ボタンを使用して NTSC または PAL を選択し、サイズ (ピクセル単位) を選択します。あるいは、画面から記録する場合には「カスタム・サイズの指定 ... (Specify Custom Size...)」を選択し、新しいサイズを入力します。
3. 「OK」をクリックして新しい設定を適用し、ダイアログを終了します。

## 記録フレーム・レートの設定

フレーム・レートは、1秒間に表示するフレーム（イメージ）の数を指定します。これはムービーの再生速度を決定します。たとえば、フレーム・レート 30 は、1秒間に 30 のフレームが表示されることを意味します。ビデオの記録のフレーム・レートは、高くまたは低く設定できます。

1. ムービーを記録する前に、「タスク (Tasks)」->「ムービー(Movie)」->「カスタム設定...(Custom Settings...)」を選択します。
2. 「フレーム・レート (Frame Rate)」メニュー・ボタンを使用してフレーム・レートを選択します。

フレーム・レートを高くするとイメージがなめらかになりますが、ムービー・ファイルのサイズが大きくなります。フレーム・レートを低くするとディスク領域を占める量が少なくなります。NTSC ムービーに指定できる最大のレートは1秒間に 30 フレームまで、PAL では1秒間に 25 フレームまでです。画面を記録する場合、ワークステーションの表示のリフレッシュ・レートは最高 72 または 76 が普通です。
3. 「OK」をクリックして新しい設定を適用し、ダイアログを終了します。

ワークステーションの実際の表示能力以上にフレーム・レートが高く設定された場合、メディア・レコーダは、ドロップされたフレームが占有したはずの時間だけ各フレームの長さを延長します。この動作を無効にするには、「ビデオ・フレームのドロップ時に記録を停止 (Abort recording if video frames are dropped)」チェックボックスをクリックします。このチェックボックスにチェック・マークがある場合、メディア・レコーダはフレームがドロップされると記録を中止します。

---

**ヒント：**システムごとに、異なるソフトウェア専用の最大再生率を設定できます。ワークステーションの再生能力以上のフレーム・レートを選択すると、ムービーを再生するときにフレームがドロップされることがあります。お使いのシステムでこれをテストするには、テスト・ムービーを5秒間記録してみます。短いテスト・ムービーを記録することにより、システムが必要なレートでフレームを取得できるかがわかります。

---

---

**ヒント：**高いレートでフレームを取得するときには、小さなフレーム・サイズを選択し、システムで実行中のほかのプロセスを停止します。

---

## 画面選択アウトラインの調整

画面に点線で表示されるアウトラインで、メディア・レコーダが取得する部分（画面の記録または画面のスナップショット）を示します。図 1-6 を参照してください。



図 1-6 画面選択アウトラインのサイズ変更

次の3種類の調整を行えます。

### 選択部分のサイズ変更

1. カーソルをアウトラインの端や角に置きます。

図 1-6 のようにカーソルが変化します。

2. マウスの左ボタンを押しながら、アウトラインの角または端をドラッグしてサイズを変更します。

### サイズを変えずに選択部分を移動

アウトラインで囲んだ部分にカーソルを置き、マウスの中ボタンを押してドラッグします。

### サイズの詳細変更

カーソルをアウトラインの端や角に置き、マウスの左ボタンを押しながら、矢印キーを使用して少しずつアウトラインの角や端を動かします。

または ...

- 選択した部分を取消するには、カーソルをアウトラインの端に置いてマウスの右ボタンをクリックします。
- 取消したアウトラインをもとに戻すには、「編集 (Edit)」->「選択フレームを表示 (Show Selection Frame)」を選択します。

## X Advisor について

「タスク (Tasks)」->「ムービー (Movie)」->「カスタム設定...(Custom Settings...)」を選択すると、「スクリーン記録の最適化のために X アドバイザを使用 (Use X advisor to optimize screen recordings)」というチェックボックスが表示されます。メディア・レコーダが画面から記録する場合、画面で実際に変化している情報を X サーバから入手できます。この機能は X Advisor と呼ばれます。これにより、不要なデータの記録を避けてディスク領域を節約できるので、ウィンドウ、ボタン、メニューを記録する場合に理想的です。ただし、グラフィックを記録するときやフレーム・レートを最も高く設定するときなどには、フレーム・レート取得機能を低下させるので X Advisor は使用しないほうがよいでしょう。メディア・レコーダでは、ウィンドウ、ボタン、メニューの記録では X Advisor がオンに、グラフィックやレンダリング記録ではオフになりますが、チェックボックスをクリックしてオンまたはオフにすることもできます。

### [record2.custom.image](#)

## イメージ取得設定のカスタマイズ

イメージ取得設定をカスタマイズするには、「タスク (Tasks)」->「イメージ (Image)」->「カスタム設定...(Custom Settings)」を選択します。このダイアログ・ボックスで、「ファイル形式 (File Format)」メニュー・ボタンを使用してファイル形式を選択し、「ビデオ・フレームのサイズ (Video Frame size)」ボタンを使用して全体、半分、4 分の 1 のサイズのフレームを選択します (ピクセル単位)。

### [record2.custom.audio](#)

## オーディオ記録設定のカスタマイズ

オーディオ記録設定をカスタマイズするには、「タスク (Tasks)」->「オーディオ (Audio)」->「カスタム設定...(Custom Settings...)」を選択します。「カスタム・オーディオ設定 (Custom Audio Settings)」ダイアログが表示されるので、メニュー・ボタンを使用して次の項目を調整します。

「チャンネル (Channels)」

このメニュー・ボタンでオーディオのチャンネルの数を設定します。

「サンプル・レート (Sample Rate)」

このメニュー・ボタンでオーディオのサンプル・レートを設定します。

### 「サンプル幅 (Sample Width)」

このメニュー・ボタンでサンプル・サイズを設定します。サンプル・サイズはオーディオ・データの1つのサンプルを表すのに使用されるビット数で、普通は8ビットの倍数(8、16、24など)です。サイズが大きいほど、オーディオの品質に影響するダイナミック・レンジと正確さに優れます。

---

## record.delay

## 記録時間の遅延の設定

メディア・レコーダには、普通のカメラに見られる「セルフタイマー」と同じような時間遅延機能があります。これは、「記録」ボタンを押した後に少し時間をおいてから記録を開始させるようにするものです。この機能は、画面の記録が開始する前に「メディア・レコーダ (Media Recorder)」ウィンドウを最小化したいときや、ソフトウェアのイメージを取得する場合に開いたメニューを撮りたいときなどに役立ちます。

### 記録時間の遅延の設定方法

1. 「編集 (Edit)」->「記録にディレイを設定 (Set Delay to Record)」を選択します。
2. 希望する遅延時間を選択します。

これで遅延が設定されました。たとえば「10秒」を選択すると、メディア・レコーダは、「記録」ボタンをクリックした後10秒後に記録を開始します。メディア・レコーダが記録を開始する1秒前にピープ音が鳴ります。

---

**メモ:** 選択した記録時間の遅延は、現在のメディア・レコーダのセッションを終了するか、別の遅延設定を選択するまで維持されます。

---

---

## record.monitor

## ディスク領域について

ムービー・ファイルは非常に大きくなることがあります。フレーム・レートやほかの設定によっては、数秒のムービーがディスクの大部分を占めることがあります。たとえば、15 fps で記録された 1 分の長さの CinePak 圧縮 QuickTime ムービーが、約 3 メガバイトのディスク領域をとることもあります。

メディア・レコーダには便利な機能があり、記録中に各システムのディスク領域に基き、利用可能な記録残り時間を知らせてくれます。記録中に、メディア・ボタンの上にある「利用可能時間:(Available:)」の表示の変化をモニターしてください。これは、記録に使用しているディスクが一杯になるまでにどれだけの記録時間が残っているかを示します。

### 小さなムービー・ファイルを作成するときのアドバイス

- 圧縮コントロールを調査する。

圧縮はファイル・サイズを縮小することです。圧縮スキームを選択する際には表 1-1 を参考にしてください。「記録」ボタンをクリックする前に、「タスク (Tasks)」->「ムービー (Movie)」->「カスタム設定...(Cutome Settings...)」を選択し、次に「圧縮微調整 (Finer Compression Control)」ボタンをクリックします。品質スライダを使うか、または「キー・フレーム間隔 (Key Frame)」フィールドを編集する、あるいはその両方を行います。これは使用している圧縮タイプにより利用できます。圧縮率が高くなるほどファイルが小さくなります。また、キー・フレームの頻度が高くなるほどファイル・サイズが小さくなります。

- 小さなフレーム・サイズやフレーム・レートを選択する。

フレームサイズやフレーム・レートが小さくなるほど、ファイルサイズが小さくなります。

- 画面の記録に X Advisor を使用する。

「X Advisor について」(31 ページ) を参照してください。

## record.review

## トランスポート・コントロールの使用法

この節では、再生、録画、停止、ボリューム・スライダのダイアグラムを示します。「再生」ボタンで、メディア・レコーダのクリップ箱に現在選択されているファイルを表示します。



図 1-7 トランスポート・コントロールの使い方

---

**メモ:** 記録方法の詳細については、「メディア・レコーダによる取得」(5 ページ)を参照してください。

---

「ボリューム・スライダ」ボタン(図 1-7 参照)を使用して、再生しているムービーやオーディオ・ファイルの音量を調節します。このボタンをクリックして、マウスのボタンを押しながらスライダを上下させて音量を調節します。

---

**メモ:** ボリューム・ボタンは記録中の入力ボリューム・レベルには影響しません。したがって、記録済みのムービー・ファイルには影響しません。入力レベルは、「ムービー記録のオーディオ入力制御」(9 ページ)で説明されているように「オーディオ・パネル(Audio Panel)」で制御します。

---

## record.interface

### メディア・レコーダのインタフェースについて

図 1-8 に、メディア・レコーダのインタフェース・ダイアグラムを示します。

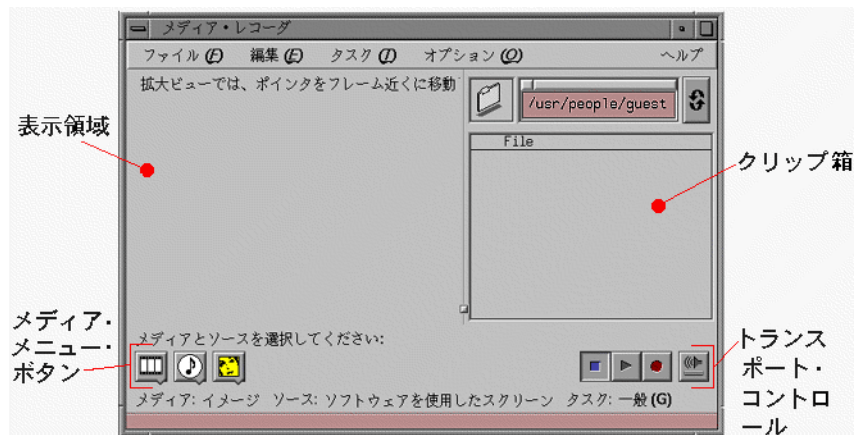


図 1-8 メディア・レコーダのインタフェースについて

次に、次の各機能について簡単に説明します。

- 「表示領域」 (36 ページ)
- 「クリップ箱」 (36 ページ)
- 「「ファイル」メニュー」 (36 ページ)
- 「「編集」メニュー」 (37 ページ)
- 「「タスク」メニュー」 (38 ページ)
- 「「オプション」メニュー」 (41 ページ)
- 「「メディア」メニュー・ボタン」 (43 ページ)
- 「時間の表示」 (43 ページ)
- 「トランスポート・コントロール」 (44 ページ)
- 「ボリューム・ボタン」 (44 ページ)

[record.click.view](#)

## 表示領域

表示領域には2つの目的があります。

- 記録されるもの、記録しているものを示します。

画面から取得する場合、微妙な調整ができるように、表示領域には選択アウトラインが拡大表示されます。カーソルを動かすと、カーソルに最も近い部分が表示領域となるように表示が更新されます。オーディオを記録している場合は、表示領域には記録中の波形が表示されます。カメラや外部のビデオ装置からムービーを記録する場合、「記録」ボタンをクリックすると、表示領域に表示されている内容が記録されます。

- メディア・ファイルを記録した後に表示します。

[record.click.clipbin](#)

## クリップ箱

クリップ箱は、現在のディレクトリ内のメディア・ファイルを表示します。デフォルトでは、現在のディレクトリはホーム・ディレクトリです。ただし、メディア・レコーダをコマンド行から起動した場合、現在のディレクトリは、メディア・レコーダを起動したディレクトリになります。同様に、メディア・レコーダをアイコン表示ウィンドウのシェルフから起動した場合、ファイルはそのシェルフに関連するディレクトリに保存されます。クリップ箱のクリップの再生など、クリップ箱の詳細については「取得したクリップの使用方法」(18 ページ)を参照してください。

[record.click.file](#)

## 「ファイル」メニュー

「ファイル (File)」メニューには、メディア・レコーダを終了するための「終了 (Exit)」コマンドがあります。

[record.click.edit](#)

## 「編集」メニュー

「編集 (Edit)」メニューには次のコマンドがあります。

### 「コピー (Copy)」

現在選択されているクリップをコピーし、別のアプリケーションにペーストできるようにします。

### 「ファイルの削除 (Delete File)」

選択されたクリップを削除します。

### 「選択フレームを表示 / 隠す (Show/Hide Selection Frame)」

選択アウトラインの状態により表示するか隠すかのどちらかになります。選択アウトラインが画面に配置された後で取消された場合は、このコマンドによりもとに戻すことができます。選択アウトラインが画面上にある場合は、「選択フレームを隠す (Hide Selection Frame)」コマンドを使用して隠すことができます。

### 「記録にディレイを設定 (Set Delay to Record)」

「記録時間の遅延の設定」(32 ページ) を参照してください。

### 「記録 (Record)」

記録の開始（「録画」ボタンと同じ機能です）。

### 「再生 (Play)」

現在選択されているファイルを表示（「再生」ボタンと同じ機能です）。

### 「停止 (Stop)」

記録の停止（「停止」ボタンと同じ機能です）。

### 「プレイヤーの起動...(Launch Player...)」

該当するプレイヤーを起動します。選択したクリップがムービーなら Media Player、イメージなら Image View、オーディオならサウンド・プレイヤーが起動されます。

### 「エディタの起動...(Launch Editor...)」

適切なエディタを起動します。選択したクリップがムービーなら Movie Maker、イメージなら Image View、オーディオならサウンド・エディタが起動されます。

「メディア・コンバートの起動...(Launch Media Convert...)」

メディア・コンバートを起動します。メディア・コンバートは、イメージ、ムービー、およびオーディオ・ファイルを変換するツールです。

「メディア情報の取得...(Get Media Info...)」

現在選択されているメディア・ファイルの詳細情報を示すウィンドウを表示します。

## record.click.tasks

### 「タスク」メニュー

詳細については「タスクごとに記録設定を選択」(22 ページ)を参照してください。「タスク」メニューには、「ムービー」メニュー(38 ページ)、「イメージ」メニュー(39 ページ)、「オーディオ・タスク」メニュー(40 ページ)、「タスク設定の表示」(41 ページ)があります。

### 「ムービー」メニュー

「ムービー (Movie)」ロールオーバー・メニューから、次の項目を選択できます。

「一般 (General)」

メディア・レコーダのムービー取得のデフォルト設定

「注釈 (Annotation)」

取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、ほかの文書の注釈として使用されるムービーに最適なものに調整します。

「電子メール・メッセージ (Email Message)」

取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、電子メール・メッセージに添付するムービーに最適なものに調整します。

「プレゼンテーション (Presentation)」

取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、プレゼンテーション・プログラムに取込むムービーに最適なものに調整します。

「ビデオ生成 (JPEG) (Video Production (JPEG))」

取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、ビデオ制作に使うムービーに最適なものに調整します。IRIX の以前のバージョンで使用するには、これを選択してください。

- 「ビデオ生成 (クロス・プラットフォーム JPEG) (Video Production (Cross-platform JPEG))」  
取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、ビデオ制作に使うムービーに最適なものに調整します。UNIX 以外のプラットフォーム上での QuickTime で使用するには、これを選択してください。
- 「Web 文書 (Web Document)」  
取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、Web ページに加えるムービーに最適なものに調整します。
- 「スクリーン記録 (ウィンドウ、ボタン、メニュー) (Screen Recording(Windows,Button,Menu))」  
取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、ほかのアプリケーションのデモンストレーションを記録するのに最適なものに調整します。
- 「スクリーン記録 (グラフィックス、レンダリング) (Screen Recording(Graphics,Rendering))」  
取得するフレーム・サイズ、ファイル形式、イメージの品質、圧縮スキームを、画面のグラフィックスを記録するのに最適なものに調整します。
- 「カスタム設定 ...(Custom Settings...)」  
独自に設定調整できるようにします。「ムービー記録設定のカスタマイズ」(24 ページ) を参照してください。

## 「イメージ」メニュー

- 「イメージ (Image)」ロールオーバー・メニューから次の項目を選択できます。
- 「一般 (General)」  
メディア・レコーダのイメージ取得のデフォルト設定です。
- 「スクリーンショット (Screen Snapshot)」  
取得するファイル形式とフレーム・サイズを、画面のスナップショットに最適なものに調整します。
- 「ビデオ・スナップショット (Video Snapshot)」  
取得するファイル形式とフレーム・サイズを、ワークステーションに接続されたカメラで撮影するスナップショットに最適なものに調整します。
- 「Web 文書 (Web Document)」  
取得するファイル形式とフレーム・サイズを、Web ページに追加するスナップショットに最適なものに調整します。

「カスタム設定...(Custom Settings...)」

ファイル形式とフレーム・サイズを選択できるようにします。

## 「オーディオ・タスク」メニュー

「オーディオ (Audio)」 ロールオーバー・メニューから次の項目を選択できます。

「一般 (General)」

メディア・レコーダのオーディオ取得のデフォルト設定です。

「注釈 (Annotation)」

取得するファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅を、ほかの文書に対する注釈として最適なものに調整します。

「電子メール・メッセージ (Email Message)」

取得するファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅を、電子メール・メッセージに添付するオーディオに最適なものに調整します。

「音楽 (Music)」

取得するファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅を、音楽の取得に最適なものに調整します。

「プレゼンテーション (Presentation)」

取得するファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅を、プレゼンテーション・プログラムに取込むオーディオ・ファイルに最適なものに調整します。

「オーディオ生成 (Audio Production)」

取得するファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅を、オーディオ制作に最適なものに調整します。

「音声 (Speech)」

取得するファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅を、音声の取得に最適なものに調整します。

「Web 文書 (Web Document)」

取得するファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅を、Web ページに追加するオーディオに最適なものに調整します。

「カスタム設定...(Custom Settings...)」

独自の設定が調整できるようにします。

## タスク設定の表示

現在のタスク設定を表示します。

[record.click.options](#)

## 「オプション」メニュー

「オプション (Options)」メニューから次のコマンドを選択できます。

- 「すべてのクリップを保存」 (41 ページ)
- 「スクラッチ・ディスクの設定 ...」 (41 ページ)
- 「オーディオ・パネル ...」 (42 ページ)
- 「ビデオ・パネル ...」 (42 ページ)

## すべてのクリップを保存

デフォルトでは「すべてのクリップを保存 (Save All Clips...)」モードが有効になっています。これは、すべてのクリップが保存されることを意味します。クリップは、取得された順に番号を付けて名前が付けられます。たとえば movie1.mov、movie2.mov などです。このモードが無効になっていると、クリップ名には順番に番号が付かず、新しいクリップが前のクリップを上書きします。たとえば、image.rgb は新しい image.rgb により上書きされます。チェック・マークが付いていればこのモードがオンになっています。

## スクラッチ・ディスクの設定 ...

スクラッチ・ディレクトリは、記録したメディア・データを、新しいファイルとして保存する前に一時的に保存する場所です。デフォルトでは、自動的に /usr/tmp ディレクトリに保存されます。ビデオ・データはディスク領域を大きくとる傾向があるので、作業中のビデオ専用追加のシステム・ディスクを使用することもあるでしょう。このような場合は、このディスクにスクラッチ・ディレクトリを指定し、/usr/tmp ディレクトリではなくこのディレクトリに、作業途中のビデオデータが保存されるようにします。記録するビデオ用に複数のシステム・ディスクを用意する場合、「スクラッチ・ディスクの設定 ...(Set Scratch Disks...)」を使用して、両方のディスクに同時に記録させることもできます。これにより、フレーム・レート記録容量が大幅に向上します。

「スクラッチ・ディスクの設定」ダイアログの使い方

1. 「新しいスクラッチ・ディレクトリ (New Scratch Directory)」フィールドに、新しいディレクトリまたはディスクのパス名を入力します。または、ディレクトリ・アイコンをドロップ・ポケットにドラッグします。
2. 「追加 (Add)」をクリックして、リストにそのディレクトリを追加します。
3. リストからディレクトリを削除するには、ディレクトリを選択して「解除 (Remove)」をクリックします。

非圧縮ビデオを記録したり、ハードウェア JPEG 圧縮を使用する場合には、「タスク (Tasks)」->「ムービー (Movie)」->「カスタム設定...(Custom Settings...)」を選択し、「可能な場合にはムービー・ファイルに直接記録 (Record directly to movie file when possible)」チェックボックスにチェック・マークが付いていないことを確認してください。非圧縮ビデオで記録したりハードウェア JPEG 圧縮を使用する場合には、メディア・レコーダはデフォルトによりスクラッチ・ディレクトリを使用しないので、このチェックボックスを確認する必要はありません。

---

**メモ:** 複数のディレクトリやディスクをスクラッチ・ディレクトリとして使うことができます。

---

## オーディオ・パネル...

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開きます。「オーディオ・パネル」の詳細については、「オーディオ・パネル」の「ヘルプ (Help)」を使うか、付録 B, 「オーディオ・パネル」。を参照してください。

## ビデオ・パネル...

Video Panel を開きます。Video Panel の詳細については、Video Panel の「ヘルプ (Help)」を使うか、付録 A, 「Video Panel」。を参照してください。

[record.click.mediabuttons](http://record.click.mediabuttons)

## 「メディア」メニュー・ボタン

記録の最初の手順は、「メディア」メニュー・ボタンを使用して、取得したいメディアのタイプと取得するソースを選択することです。図 1-9 に、どのボタンをどの目的に使用するかを示します。詳細は次を参照してください。

- 「ビデオの記録」(6 ページ)
- 「画面からの記録」(11 ページ)
- 「オーディオの録音」(13 ページ)
- 「静止画像の取得」(15 ページ)

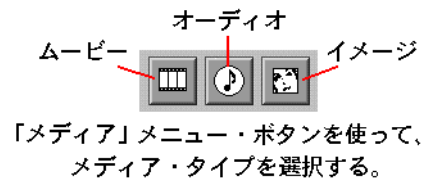


図 1-9 「メディア」メニュー・ボタン

[record.click.time](#)

## 時間の表示

ムービーやオーディオを記録している間、「メディア」メニュー・ボタンの上に 2 種類の時間が表示されます。

- 経過記録時間。記録にかかっている時間を知ることができます。
- ディスク上の記録可能な残り時間。「ディスク領域について」(33 ページ)を参照してください。

[record.click.transport](#)

## トランスポート・コントロール

「トランスポート・コントロールの使用方法」(33 ページ)を参照してください。

[record.click.volume](#)

## ボリューム・ボタン

「ボリューム・スライダ」ボタンを使用して、再生中のムービーやオーディオ・ファイルの音量を調整します。このボタンをクリックし、マウスのボタンを押しながらスライダを上下にドラッグして音量を調整します。ボリューム・スライダは、メディア・レコーダを使用して作成している新しいムービー・ファイルの音量には、影響しないことに注意してください。

[record.troubleshoot](#)

## メディア・レコーダのトラブルシューティング

この節では、メディア・レコーダの使用中に起こりうる問題とその対処方法を説明します。

- ムービーを記録しようとしているとき、メディア・レコーダが何も表示しない。

ライブ・ビデオを記録しようとしてもメディア・レコーダが何もイメージを表示しない場合は、カメラのレンズ・キャップを外したかどうか確認してください。また、「メディア・レコーダ(Media Recorder)」ウィンドウの下の文字をチェックします。「ソース:(Source:)」の隣にソース名が表示されているはずです。これはユーザが記録用に選択したソースにより、ワークステーションのカメラ名、接続してあるビデオ装置の信号名、または「画面」のいずれかになります。ソースが正しくない場合は、該当する「メディア」メニュー・ボタン(「メディア」メニュー・ボタン)(43 ページ)を参照)を使用して正しいソースを選択します。カメラやVCRなどの外部ソースから記録する場合は、ソースがシステムの正しいポートに接続されていることを確認してください。各ワークステーションの『Owner's Guide』を参照してください。
- CD や DAT から取得できない。

CD-ROM ドライブの CD からオーディオを取得するには、メディア・レコーダの代わりに CD Player を使用してください。DAT ドライブのテープからオーディオを取得するには、メディア・レコーダの代わりに第1章「メディア・

メニュー・ボタン」に DAT Player を使用してください。

- 作成したオーディオ・ファイルに音が入っていない。

マイクروفोनやオーディオ・ソースが正しく接続されているか確認します。各ワークステーションの『Owner's Guide』を参照してください。また、「メディア・レコーダ (Media Recorder)」ウィンドウの下の文字をチェックします。「ソース :(Source:)」の隣にソース名が表示されているはずですが、これはユーザが記録用に選択したソースにより、「Microphone」、「Camera Mic」、「Line In」、「Digital In」のいずれかになります。ソースが正しくない場合、該当する「メディア」メニュー・ボタン（「メディア」メニュー・ボタン）（43 ページ）を参照）を使用して正しいソースを選択します。「オーディオの録音」（13 ページ）も参照してください。さらに、システムの音量が正しいレベルになっていることを確認してください。これには、メディア・レコーダの「オプション (Options)」->「オーディオ・パネル...(Audio Panel...)」を選択します。「オーディオ・パネル (Audio Panel)」は、システムのデフォルトの音量レベルを調整します。

- 作成したムービー・ファイルに音が入っていない。

「ムービー記録のオーディオ入力制御」（9 ページ）を参照してください。また、システムの音量が適切なレベルになっていることを確認してください。これには、メディア・レコーダの「オプション (Options)」->「オーディオ・パネル...(Audio Panel...)」を選択します。「オーディオ・パネル」は、システムのデフォルトの音量レベルを調整します。

- 「タスク (Tasks)」メニューの項目が選べない。

タスクを選択する前に、「メディア」メニュー・ボタン（図 1-9 参照）を使用して正しいメディア・タイプを選択する必要があります。

## record.keys

## キーボード・ショートカット

メディア・レコーダのコマンドの多くにはキーボード・ショートカットがあります。表 1-2 に、ショートカットのリストを示します。

標準のキーボード・ショートカットを使うには、メニューのコマンドの横にリストされているキーを押します。たとえば、メディア・レコーダを終了するには、<Shift> キーと <Ctrl> キーと <Q> を同時に押します。

次の表は、キーボード・ショートカットのリストです。この表を印刷可能な別のウィンドウに表示するには、青いタイトルをクリックしてください。

**表 1-2**      メディア・レコーダのキーボード・ショートカット

<b>コマンド</b>	<b>キーボード・ショートカット</b>
記録 (Record)	Shift+Ctrl+R
コピー (Copy)	Shift+Ctrl+C
終了 (Exit)	Shift+Ctrl+Q
削除 (Delete)	Delete

## Media Convert

Media Convert は、メディア (オーディオ、イメージ、またはムービー) ファイルの形式や圧縮スキームを変更するためのツールです。

この章は、次の節から構成されています。

- 「Media Convert の概要」 (48 ページ)
- 「Media Convert の起動」 (49 ページ)
- 「Media Convert による変換の要約」 (49 ページ)
- 「ムービー・ファイルの変換」 (51 ページ)
- 「オーディオ・ファイルの変換」 (55 ページ)
- 「イメージ・ファイルの変換」 (56 ページ)
- 「メディア・ファイルの結合」 (60 ページ)
- 「ムービー・ファイルからのメディア・ファイルの抽出」 (61 ページ)
- 「イメージ・サイズの変更」 (62 ページ)
- 「ビデオ・パラメータの指定」 (65 ページ)
- 「オーディオ・パラメータの指定」 (71 ページ)
- 「圧縮設定のカスタマイズ」 (74 ページ)
- 「入力ファイル情報と出力ファイル情報の比較」 (81 ページ)
- 「Media Convert のインタフェース構造」 (82 ページ)
- 「Media Convert のキーボード・ショートカット」 (90 ページ)
- 「Media Convert のトラブルシューティング」 (90 ページ)

[mediac\\_overview](#)

## Media Convert の概要

この節は、次の項から構成されています。

- 48 ページの「Media Convert の機能」
- 48 ページの「ヘルプの表記法」

## Media Convert の機能

Media Convert では、さまざまなタイプの変換作業を行うことができます (50 ページの「サポートされている形式」を参照)。Media Convert で実行可能な変換の例を次に示します。

- ムービー・ファイルの形式と圧縮スキームの変換
- オーディオ・ファイルの形式と圧縮の変換
- ムービー・ファイルから一連の番号付きイメージへの変換
- 一連の番号付きイメージからムービー・ファイルへの変換

さらに、次のことができます。

- ムービー・ファイルからのオーディオ・ファイルやビデオ・ファイルの抽出
- 圧縮設定のカスタマイズ
- フレーム・レートやサンプル・レートなどの、ビデオやオーディオのパラメータの指定
- ビデオ単独ムービー・ファイルへのサウンド・トラックの追加

---

**ヒント:** シェル・スクリプトでコマンド行ツール `dmconvert` を使用すると、複数の変換作業を同時に実行することもできます。このコマンド行ツールの詳細については、`dmconvert(1)` マニュアルページを参照してください。

---

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「圧縮」をクリックします。
- 赤く表示されている文字は、「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。たとえば、メディア・レコーダをクリックしてみてください。
- メニュー名とメニュー項目の間に挿入された記号「->」は、メニューの選択パスを示します。たとえば「ファイル (File)」->「開く (Open)」と表記されている場合は、「ファイル」メニューの「開く」を選択するという操作を示します。

## Media Convert の起動

今すぐ Media Convert を起動する場合は、赤で表示された起動リンク、Media Convert をダブルクリックします。

通常は、次のいずれかの方法で Media Convert を起動できます。

- 「アイコン・カタログ (Icon Catalog)」の「メディア・ツール (Media Tools)」ページにある「mediacconvert」アイコンをダブルクリックします。「メディア・ツール」ページを開くには、デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」->「検索 (Find)」->「メディア・ツール (MediaTools)」を選択します。
- コマンド行から Media Convert を起動する場合は、**mediacconvert** と入力します。

### mediac\_summary

## Media Convert による変換の要約

この節は、次の項から構成されています。

- 50 ページの「MPEG 変換リスト」
- 50 ページの「サポートされている形式」

## MPEG 変換リスト

Media Convert では、次のような MPEG 変換操作を実行できます。

### MPEG-1 圧縮

- サウンド・ファイルから MPEG-1 オーディオ・ファイル
- ムービー・ファイルから MPEG-1 ビデオ・ファイル
- 一連のイメージから MPEG-1 ビデオ・ファイル
- サウンド・ファイルおよびムービー・ファイルから MPEG-1 システム (*systems*) ファイル
- サウンド・ファイルおよび一連のイメージから MPEG-1 システム・ファイル
- ムービー・ファイル (オーディオ / ビデオ) から MPEG-1 システム・ファイル

### MPEG-1 解凍

- MPEG-1 オーディオ・ファイルまたはシステム・ファイルからサウンド・ファイル
- MPEG-1 ビデオ・ファイルまたはシステム・ファイルからムービー・ファイル
- MPEG-1 ビデオ・ファイルまたはシステム・ファイルから一連のイメージ

### MPEG-1 多重化

- MPEG-1 オーディオ・ファイルおよびビデオ・ファイルから MPEG-1 システム・ファイル

### MPEG-1 多重化解除

- MPEG-1 システム・ファイルから MPEG-1 オーディオ・ファイル
- MPEG-1 システム・ファイルから MPEG-1 ビデオ・ファイル

## サポートされている形式

Media Convert でサポートされている形式については、`dmconvert(1)` マン・ページのリストを参照してください。Media Convert には、`dmconvert` コマンドのユーザ・インタフェースとしての機能もあります。

---

**メモ：**JPEG は、リストではイメージ用の圧縮規格として分類されていますが、ムービーにも使用できます。たとえば、QuickTime、SGI Movie、OMFI などのファイル形式で、ムービー・ファイルの中に JPEG 圧縮ビデオ・データを保存することも可能です。

---

**ヒント：**メディア・ファイルのファイル形式や圧縮スキームがわからない場合は、デスクトップ・アイコン・メニューを使用して調べることができます。

---

1. メディア・ファイルのアイコンを 1 度クリックして強調表示させます。アイコンを開かず、カーソルで選択した状態にするだけです。
2. アイコンが強調表示された状態で、マウスの右ボタンを押します。「デスクトップ (Desktop)」メニューが表示されます。
3. メディア・ファイルの種類に応じて、デスクトップ・メニューから「情報 (Get Info)」を選択してサウンドの情報、ムービーの情報、またはイメージ情報を取得します。そのファイルの形式や圧縮スキームなどの情報を示すウィンドウが表示されます。

## mediac\_movie

## ムービー・ファイルの変換

Media Convert を使用すると、QuickTime、SGI、または MPEG 形式のムービー・ファイルを別の形式に変更できます。また、ムービーを一連の番号付きイメージ・ファイルに変換することもできます。この節は、次の項から構成されています。

- 51 ページの「ムービー形式の変更」
- 53 ページの「ムービーから一連の番号付きイメージへの変換」

## ムービー形式の変更

Media Convert を使用すると、SGI、QuickTime、または MPEG のムービー・ファイルの形式を変更することができます。また、ムービーの圧縮や解凍も同時に実行できます。たとえば、SGI ムービーから MPEG-1 ムービーを作成したり、圧縮されていない SGI ムービーから JPEG 圧縮

SGI ムービーに変換できます。Media Convert では、多数の選択項目があります (49 ページの「Media Convert による変換の要約」を参照)。

Media Convert を使用してムービーの形式を変更するには、次の手順に従ってください。

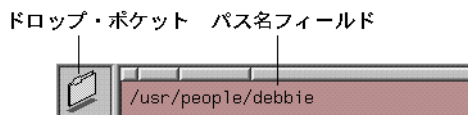
1. 「変換するビデオ (Video to Convert)」パス名フィールド (下の注記を参照) に、変換するムービーを含むファイルを指定します。
  - ファイル・アイコンを見つけて、ドロップ・ポケットにドロップします。
  - あるいは、パス名フィールドにファイルのパス名を入力してから、<Enter> キーを押します。

パス名フィールドにムービーのフルパス名が表示されます。たとえば、/usr/tmp ディレクトリにある eddie.mv という名前のファイルを変換する場合は、パス名フィールドに /usr/tmp/eddie.mv と表示されます。サウンド・トラック付きのムービーの場合は、「変換するオーディオ (Audio to Convert)」ドロップ・ポケットとパス名フィールドにも同じ名前が表示されます。

---

**メモ** : 図 2-1 にドロップ・ポケットとパス名フィールドの例を示します。

---



**図 2-1** ドロップ・ポケットとパス名フィールド

2. 出力メディアの種類を選択します。

ウィンドウの右上にある「出力メディア (Output Media)」セクションに、出力ファイル・メディアのオプションが表示されます。入力ファイルの種類によっては、使用できない項目もあります。出力先のメディアの種類をクリックします。選択したメディアには、小さな三角形の印が表示されます。

3. 「ファイル形式 (File Format)」メニュー・ボタンから、出力ファイル形式を選択します。

入力ファイルの種類によっては、このボタンで選択可能なオプションが 1 つしかない場合もあります。

4. 必要に応じて、出力ファイルのオーディオやビデオのパラメータを変更することもできます。  
詳細については、68 ページの「ビデオ出力パラメータの指定」と 71 ページの「オーディオ・パラメータの指定」を参照してください。
5. 出力ムービー・サイズを指定する場合は、62 ページの「イメージ・サイズの変更」を参照してください。デフォルトでは、理想的な再生サイズ (SIF サイズ) が自動的に選択されます。
6. 「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」フィールドに、作成するムービーのパス名 (ディレクトリとファイル名) を入力します。  
新しいムービーを作成する場合は新しいファイル名を入力します。元のファイルに上書きする場合は、同じ名前を入力します。
7. 「開始 (Start)」ボタンを押して、ムービーを変換します。  
ウィンドウに、変換完了までの残り時間が表示されます。変換が完了すると、ウィンドウが消えます。MPEG や *CinePak* など、一部の圧縮タイプには、変換に比較的時間のかかるものがあります。

これで、Media Player ツールで新しいムービー・ファイルを表示できます。今すぐ Media Player を開くには、赤で表示されている起動リンク **Media Player** をクリックします。

## ムービーから一連の番号付きイメージへの変換

Media Convert を使用すると、ムービー・ファイルを一連の番号付きイメージ・ファイルに変換できます。

Media Convert を使用してムービー・ファイルを一連の番号付きイメージに変換するには、次の手順に従ってください。

1. 「変換するビデオ (Video to Convert)」パス名フィールドに、次のいずれかの方法で変換元のムービーを指定します。
  - ムービー・ファイルのアイコンを見つけて、ドロップ・ポケットにドロップします。
  - あるいは、パス名フィールドにムービーのパス名を入力してから、<Enter> キーを押します。

パス名フィールドにムービーのフルパス名が表示されます。たとえば、`/usr/tmp` ディレクトリにある `jam.mv` という名前のファイルを変換する場合は、パス名フィールドに `/usr/tmp/jam.mv` と表示されます。

2. 出力メディアとして「イメージ・ファイル (*Image File(s)*)」が選択されていることを確認します。

ウィンドウの右上にある「出力メディア (*Output Media*)」セクションに、出力オプションが表示されます。まだ選択されていない場合は、「イメージ・ファイル (*Image File(s)*)」をクリックします。選択された項目には、小さな三角形の印が表示されます。

3. 必要に応じて、出力ファイルのビデオ・パラメータを変更します。

68 ページの「ビデオ出力パラメータの指定」を参照してください。

4. 出力フレーム・サイズを変更する場合は、62 ページの「イメージ・サイズの変更」を参照してください。デフォルトでは、出力フレーム・サイズは入力フレーム・サイズと同じになります。

5. 「出力ファイル名またはテンプレート (*Output File Name or Template*)」フィールドに、作成するイメージのパス名を指定します。ファイル名の最後には、`#` を追加します。

- 新しいムービーを作成する場合は新しいファイル名を入力します。元のファイルに上書きする場合は、同じ名前を入力します。

デフォルトでは、`outfile` という名前がフィールドに表示されます。この名前をそのまま使用すると、`outfile` という名前のファイル 1 つだけが出力されますので、必ず `#` 記号を後ろに追加してください。たとえば、`outfile0`、`outfile1`、`outfile2` などという名前を付ける場合は、`outfile#` と入力します。

- `<Enter>` キーを押します。「開始 (*Start*)」フィールドと「ステップ (*Step*)」フィールドで、使用する番号付け方法を選択します。デフォルトで、0 から順番に 1 ずつ大きな番号が付けられます。図 2-2 を参照してください。



図 2-2 一連のイメージの作成: 出力テンプレート情報の入力

6. 「開始 (Start)」 ボタンをクリックして、ファイルを一連の番号付きイメージに変換します。  
ウィンドウに、変換完了までの残り時間が表示されます。変換が完了すると、ウィンドウが消えます。

## mediac\_audio

## オーディオ・ファイルの変換

Media Convert を使用すると、オーディオ・ファイルの形式を変更できます。

オーディオ・ファイルを変換するには、次の手順に従ってください。

1. 「変換するオーディオ (Audio to Convert)」パス名フィールドに、変換するオーディオ・ファイルを指定します。
  - 「変換するオーディオ (Audio to Convert)」パス名フィールドにオーディオ・ファイルの名前を入力してから、<Enter> キーを押します。
  - あるいは、ファイル・アイコンを見つけて、ドロップ・ポケットにドロップします。

「変換するオーディオ (Audio to Convert)」パス名フィールドに、ファイルのフルパス名が表示されます。たとえば、/usr/tmp ディレクトリにある jam.aiff という名前のファイルを変換する場合は、パス名フィールドに /usr/tmp/jam.aiff と表示されます。

---

**メモ:** 生のオーディオ・データ・ファイルを変換する場合は、72 ページの「生のオーディオ・データ入力パラメータの指定」を参照してください。

---

2. 「ファイル形式 (*File Format*)」メニュー・ボタンをクリックして、出力ファイル形式を選択します。
3. 出力ファイルのオーディオ・パラメータを変更する場合は、71 ページの「オーディオ・パラメータの指定」の説明を参照してください。
4. 「出力ファイル名またはテンプレート (*Output File Name or Template*)」フィールドに、作成するオーディオ・ファイルのパス名 (ディレクトリとファイル名) を入力します。  
新しいオーディオを作成する場合は新しいファイル名を入力します。元のファイルに上書きする場合は、同じ名前を入力します。
5. 「開始 (*Start*)」ボタンをクリックして、ファイルを変換します。  
ウィンドウに、変換完了までの残り時間が表示されます。変換が完了すると、ウィンドウが消えます。

サウンド・プレーヤーのツールで新しいサウンド・ファイルを再生できます。このツールを開くには、赤で表示されている起動リンク、サウンド・プレーヤーをクリックします。

## mediac\_image

### イメージ・ファイルの変換

次の中から変換のタイプを選択してください。

- 56 ページの「単一イメージの変換」
- 58 ページの「一連の番号付きイメージからムービーへの変換」

### 単一イメージの変換

Media Convert を使用すると、単一イメージ・ファイルの形式を変換できます。

単一イメージ・ファイルの形式を変換するには、次の手順に従ってください。

1. 「変換するビデオ (Video to Convert)」パス名フィールドに、変換するビデオ・ファイルを指定します。

- 「変換するビデオ (Video to Convert)」パス名フィールドにイメージ・ファイル名を入力してから、<Enter> キーを押します。
- あるいは、ファイル・アイコンを見つけて、ドロップ・ポケットにドロップします。

「変換するビデオ (Video to Convert)」パス名フィールドにファイルのフルパス名が表示されます。たとえば、/usr/tmp ディレクトリにある eddie.rgb という名前のファイルを変換する場合は、パス名フィールドに /usr/tmp/eddie.rgb と表示されます。

2. 「単一のイメージ (Single Image)」を選択したままにします。選択された項目を表す小さな三角形の印が表示されます。
3. 「入力 (Input)」側で、「ビデオ・パラメータ (Video Parameter)」の横にある小さな正方形のボタンをクリックします (図 2-3 参照)。

「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウが表示されます。入力パラメータが正しいことを確認します。詳細については、66 ページの「ビデオ入力パラメータの指定」を参照してください。

ここをクリックして「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウを開く。



図 2-3 入力ビデオ・パラメータの表示

4. 出力メディア・タイプを選択します。

ウィンドウの右上にある「出力メディア (Output Media)」セクションに、出力メディアのオプションが表示されます。入力ファイルの種類によっては、使用できない項目もあります。出力先のメディアの種類をクリックします。選択したメディアには、小さな三角形の印が表示されます。

5. 「ファイル形式 (File Format)」メニュー・ボタンから、出力ファイル形式を選択します。
6. パラメータを変更する場合は、「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウを使用します。詳細については、68 ページの「ビデオ出力パラメータの指定」を参照してください。

7. イメージ・ファイルのサイズを変更する場合は、62 ページの「イメージ・サイズの変更」を参照してください。デフォルトでは、出力イメージ・サイズと入力イメージ・サイズは同じ大きさになります。
8. 「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」フィールドに、作成するイメージ・ファイルのパス名（ディレクトリとファイル名）を入力します。  
  
新しいファイルを作成する場合は新しいファイル名を入力します。元のファイルに上書きする場合は、同じ名前を入力します。
9. 「開始 (Start)」ボタンをクリックして、ファイルを変換します。  
  
ウィンドウに、変換完了までの残り時間が表示されます。変換が完了すると、ウィンドウが消えます。

## 一連の番号付きイメージからムービーへの変換

Media Convert を使用すると、番号付きイメージのディレクトリからムービーを作成できます。

一連の番号付きイメージ・ファイルを変換するには、次の手順に従ってください。

1. 「変換するビデオ (Video to Convert)」パス名フィールドに、変換する番号付きイメージが保存されているディレクトリを指定します。
  - イメージが保存されているディレクトリの中からフォルダ・アイコンを見つけて、ドロップ・ポケットにドロップします。
  - あるいは、パス名フィールドにディレクトリのパス名を入力してから、<Enter> キーを押します。

パス名フィールドにディレクトリ名が表示されます。たとえば、/usr/tmp というディレクトリの eddie.dir というディレクトリに保存されているイメージを変換する場合は、パス名フィールドに /usr/tmp/eddie.dir と表示されます。

2. 「番号付きのイメージ (Numbered Images)」を選択します。選択された項目を示す小さな三角形の印が表示されます。
3. 「ファイル・テンプレート (File Template)」フィールドに、変換するファイルの名前を入力します。

たとえば、*img1.rgb* ~ *img20.rgb* という名前の複数のファイルがある場合は、このフィールドに **img#.rgb** と入力します。*img000.rgb* ~ *img100.rgb* という名前の複数のファイルがある場合は、このフィールドに **img###.rgb** と入力します。

4. 「開始 (Start)」、「終了 (End)」、「ステップ (Step)」フィールドを使用して、必要なイメージの範囲を指定します。

たとえば、*img1.rgb* ~ *img30.rgb* という範囲のイメージのうち、最初の 5 つのイメージを変換する場合は、「開始 (Start)」フィールドに **1**、「終了 (End)」フィールドに **5**、「ステップ (Step)」フィールドに **1** と入力します。30 個のイメージがあり、1 つおきに変換する場合は、「開始 (Start)」フィールドに **1**、「終了 (End)」フィールドに **30**、「ステップ (Step)」フィールドに **2** と入力します。各フィールドに入力するたびに、**<Enter>** キーを押してください。

5. もう 1 度「ファイル・テンプレート (File Template)」フィールドにカーソルを置き、**<Enter>** キーを押して入力内容を確認します。「出力メディア (Output Media)」セクションが更新されます。

6. 「入力 (Input)」側で、「ビデオ・パラメータ (Video Parameters)」の横にある小さな正方形のボタンをクリックします (図 2-4 参照)。

「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウが表示されます。入力パラメータが正しいことを確認します。詳細については、66 ページの「ビデオ入力パラメータの指定」を参照してください。

ここをクリックして「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウを開く。



図 2-4 「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ボタン

7. 出力メディアとして、「ムービー・ファイル (ビデオのみ) (Movie File (Video Only))」が選択されていることを確認します。

ウィンドウの右上にある「出力メディア (Output Media)」セクションに、出力オプションが表示されます。まだ選択されていない場合は、「ムービー・ファイル (ビデオのみ) (Movie File (Video Only))」をクリックします。選択されたことを示す小さな三角形の印が表示されます。

8. 「ファイル形式 (File Format)」メニュー・ボタンから、ファイル形式を選択します。
9. パラメータを変更する場合は、「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウを使用します。詳細については、68 ページの「ビデオ出力パラメータの指定」を参照してください。
10. 出力ムービーのフレーム・サイズを変更する場合は、62 ページの「イメージ・サイズの変更」を参照してください。デフォルトでは、理想的な再生サイズ (SIF サイズ) が自動的に選択されます。
11. 「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」フィールドに、作成するムービーのパス名 (ディレクトリとファイル名) を入力します。  
  
新しいムービーを作成する場合は新しいファイル名を入力します。元のファイルに上書きする場合は、同じ名前を入力します。
12. 「開始 (Start)」ボタンをクリックして、ファイルを変換します。  
  
ウィンドウに、変換完了までの残り時間が表示されます。変換が完了すると、ウィンドウが消えます。MPEG や CinePak など、一部の圧縮タイプには、変換に比較的時間のかかるものがあります。

---

## mediac\_combining

## メディア・ファイルの結合

Media Convert を使用すると、次のような目的のためにメディア・ファイルを結合 (多重化 (multiplexing)) することができます。

- ビデオのみのファイルへのサウンド・トラックの追加
- オーディオ・ファイルと一連の番号付きイメージからのムービー・ファイルの作成

---

**メモ** : MPEG 形式以外のファイルと MPEG 形式のファイルは結合できません。

---

メディア・ファイルを結合するには、次の手順に従ってください。

1. 入力するオーディオ・ファイルを1つ選択します。
2. ビデオのみのムービー・ファイルまたは一連の番号付きイメージを選択します。図 2-5 の例を参照してください。

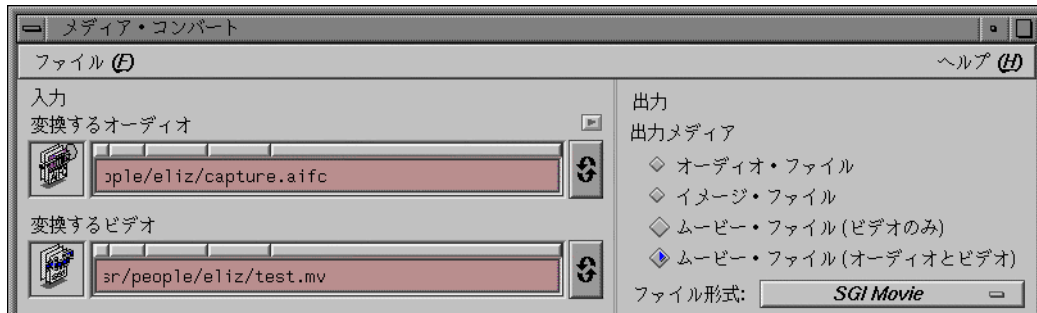


図 2-5 メディア・ファイルの結合によるムービー・ファイルの作成

3. 56 ページの「イメージ・ファイルの変換」の説明に従って変換します。このとき、「出力メディア (Output Media)」として必ず「ムービー・ファイル (オーディオとビデオ) (Movie File (Audio and Video))」を選択してください。

### mediac\_extracting

## ムービー・ファイルからのメディア・ファイルの抽出

ムービー・ファイルにオーディオとビデオの両方が含まれている場合は、Media Convert を使用してオーディオまたはビデオを抽出できます。この処理を多重化解除と呼びます。この過程で、作成されたファイルを別の形式に変換することもできます。出力先の形式を選択するだけで、変換が実行できます。

たとえば、MPEG (オーディオとムービー) から SGI (ビデオのみ) ファイルを抽出できます。この場合は、次のように選択します。

- 「出力メディア (Output Media)」から「ムービー・ファイル (ビデオのみ) (Movie File (Video Only))」を選択します。

- 「ファイル形式 (File Format)」メニュー・ボタンから、「SGI ムービー (SGI Movie)」を選択します。

## mediac\_size

### イメージ・サイズの変更

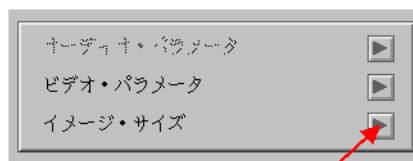
イメージ・サイズを変更する場合、2 とおりの方法があります。1 つは入力イメージの端をクロップする方法、もう 1 つはイメージ全体を拡大 / 縮小する方法です。次の項目のいずれかをクリックしてください。

- 62 ページの「入力イメージのクロップ」
- 64 ページの「イメージ・サイズの変更」

### 入力イメージのクロップ

必要に応じて、入力イメージ (またはフレーム) の端をクロップできます。入力イメージをクロップするには、次の手順に従ってください。

1. 小さな正方形の「イメージ・サイズ (Image Size)」ボタンをクリックして、「イメージ・サイズ (Image Size)」ウィンドウを開きます。図 2-6 を参照してください。



ここをクリックして「イメージ・サイズ (Image Size)」ウィンドウを開く。

図 2-6 「イメージ・サイズ (Image Size)」ボタン

2. スライダー・バーを移動して、左、右、上、下からクロップするピクセル数を選択します。「クロップ幅 (Cropped Width)」フィールドと「クロップ高 (Cropped Height)」フィールドに、クロップ後の幅と高さが表示されます。図 2-7 を参照してください。
3. 「フレーム・サイズ (Frame Size)」メニュー・ボタンの「入力的一致 (Match Input)」ロールオーバー・メニューから、「切取るサイズ (Cropped Input)」を選択します。これを選択しないと、出カイメージに歪みが生じます。詳細については、64 ページの「イメージ・サイズの変更」を参照してください。

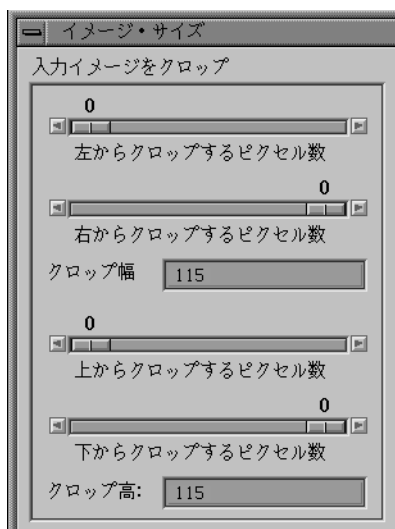


図 2-7 「イメージ・サイズ (Image Size)」ウィンドウの「入力イメージのクロップ (Crop Input Image)」セクション

**ヒント** : SGI、TIFF、または FIT 形式のイメージで、目で見確認しながら単一のイメージのクロップ領域を選択したい場合は、Image Works ツールでイメージをクロップしてから、Media Convert を使用します。Image Works を開くには、Image Works をクリックしてください。

## イメージ・サイズの変更

出力ファイルのイメージ・サイズまたはフレーム・サイズの変更も、Media Convert で実行できます。

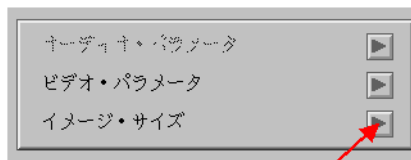
---

**メモ** : なお、出力イメージを拡大すると、イメージ画質が低下する傾向があります。

---

出力サイズを変更するには、次の手順に従ってください。

1. 小さな正方形の「イメージ・サイズ (Image Size)」ボタンをクリックして、「イメージ・サイズ (Image Size)」ウィンドウを開きます。図 2-8 を参照してください。



ここをクリックして「イメージ・サイズ (Image Size)」ウィンドウを開く。

図 2-8 「イメージ・サイズ (Image Size)」ボタン

2. 「フレーム・サイズ (Frame Size)」メニュー・ボタンをクリックします。図 2-9 を参照してください。



図 2-9 「フレーム・サイズ (Frame Size)」メニュー・ボタンの使用

次のメニュー・オプションのいずれかを選択します。

- 「入力の一一致 (Match Input)」ロールオーバー・サブメニュー

入力フレームと同じサイズの出力フレームを作成する場合は、「オリジナル・サイズ (Original Size)」を選択します。入力イメージをクロップした場合（62 ページの「入力イメージのクロップ」を参照）は、「切取るサイズ (Cropped Size)」を選択して、クロップしたイメージと同じサイズの出力ファイルを作成します。このように指定しないと、元のサイズに合わせてイメージが拡大されるため、イメージに歪みが生じます。

- 「SIF サイズ (SIF Size)」

SIF は、Source Input Format (ソース入力形式) の略語です。このオプションを選択すると、最適な再生出力サイズが設定されます。Media Convert は、SIF 標準に基づいて選択を行います。

- 「カスタマイズ・サイズ (Custom Size)」 ロールオーバー・サブメニュー

フレームの「幅 (Width)」フィールドと「高さ (Height)」フィールドに新しい値を入力する場合は選択します。「アスペクト比の維持 (Maintain Aspect)」または「フリー・アスペクト (Free Aspect)」を選択します。通常は、「アスペクト比の維持」を使用するようお勧めします。「アスペクト比の維持」を選択すると、高さとの比率が一定に保たれるため、出力イメージが歪むおそれがありません。この場合、一方のフィールドの値を変更すると、もう一方のフィールドの値も自動的に更新されます。

元の比率を無視して幅や高さを変更する場合は、「フリー・アスペクト (Free Aspect)」を選択します。

---

**メモ：** MPEG 圧縮を使用している場合、イメージやフレームの寸法は 16 の整数倍でなければなりません。16 の整数倍以外の値を入力すると、もっとも近い 16 の整数倍に自動的に切下げられます。

---

[mediac\\_videoapar](#)

## ビデオ・パラメータの指定

この節は、次の項から構成されています。

- 66 ページの「ビデオ入力パラメータの指定」
- 68 ページの「ビデオ出力パラメータの指定」

## mediac2.vidinput

### ビデオ入力パラメータの指定

イメージ・ファイルには変換プロセスに必要な情報が含まれていないため、イメージを変換する場合はビデオ入力パラメータを確認する必要があります。ムービーでは、「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウを使用して必要な情報を指定します。「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウを表示するには、「ビデオ・パラメータ (Video Parameters)」ボタンをクリックします。図 2-10 を参照してください。

ここをクリックして「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウを開く。



図 2-10 「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ボタン

**メモ：**「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウに表示されるパラメータは、入力ファイルの種類によって異なります。

- 単一イメージを変換する場合は、「ピクセル・アスペクト (Pixel Aspect)」メニュー・ボタンと「インタレース (Interlacing)」メニュー・ボタンがウィンドウに表示されます。
- 番号付きイメージを変換する場合は、「フレーム・レート (Frame Rate)」フィールドと、「ピクセル・アスペクト (Pixel Aspect)」メニュー・ボタンと「インタレース (Interlacing)」メニュー・ボタンが表示されます。
- インタレース・イメージを変換する場合は、「イメージ・レイアウト (Image Layout)」メニュー・ボタンが表示されます。

イメージを変換する際に役立つ情報について、次の各説明を参照してください。

- 67 ページの「「入力フレーム・レート」フィールド、「ピクセル・アスペクト」、「インタレース」について」
- 67 ページの「「入力イメージ・レイアウト」について」

## 「入力フレーム・レート」フィールド、「ピクセル・アスペクト」、「インタレース」について

ビデオ・ソースがわかっている場合は、「ビデオ入力パラメータ (Video Input Parameters)」ウィンドウの使い方は比較的簡単です。入力ソースの内容がわからない場合は、次のヒントを参考にして、「入力フレーム・レート (*input frame rate*)」と「ピクセル・アスペクト (*pixel aspect*)」を決定し、「ノン・インタレース (*non-interlaced*)」、「偶数インタレース (*interlaced even*)」、「奇数インタレース (*interlaced odd*)」の中から、インタレースを選択してください。それぞれの用語の定義については、青色の部分をクリックしてください。

- NTSC ビデオ装置 (VTR など) やハード・ディスク・レコーダで撮られたイメージの場合、フレーム・レートは 29.97、ピクセル・アスペクトは正方形 (ビデオ・ソースが CCIR 601 ビデオの場合は CCIR 601/525)、インタレースは奇数を指定するのが一般的です。
- PAL ビデオ装置やハード・ディスク・レコーダで撮られたイメージの場合、フレーム・レートは 25、ピクセル・アスペクトは正方形 (ビデオ・ソースが CCIR 601 ビデオの場合は CCIR 601/625)、インタレースは偶数を指定するのが一般的です。
- グラフィックス・プログラムで描画されたイメージの場合、フレーム・レートは 30、ピクセル・アスペクトは正方形、インタレースはなしを指定するのが一般的です。

イメージ・ソースがわからない場合は、高さと幅のピクセル数からフレーム・レート、ピクセル・アスペクト、インタレースを推測します。

- 高さが 486 で幅が 640 の場合は、おそらくフレーム・レートは 29.97 か 30、ピクセル・アスペクトは正方形、インタレースは奇数かなしになります。
- 高さが 486 で幅が 720 の場合は、おそらくフレーム・レートは 29.97、ピクセル・アスペクトは CCIR 601/525、インタレースは奇数になります。
- 高さが 576 で幅が 768 の場合は、おそらくフレーム・レートは 25、ピクセル・アスペクトは正方形、インタレースは偶数になります。
- 高さが 576 で幅が 720 の場合、おそらくフレーム・レートは 25、ピクセル・アスペクトは CCIR 601/625、インタレースは偶数になります。

## 「入力イメージ・レイアウト」について

このメニュー・ボタンは、インタレースされたイメージを変換する場合に表示されます。このとき、Media Convert は入力フレーム・レイアウトを読取ることができないため、「分割フィールド (Split Fields)」または「フル・フレーム (Full Frame)」を選択する必要があります。定義につ

いては、ここで「分割フィールド (split fields)」と「フル・フレーム (full frame)」をそれぞれクリックしてください。

入力イメージ・レイアウトがわからない場合は、イメージから判断できます。正しい寸法の単一画像からなるイメージの場合は、「フル・フレーム (Full Frame)」を選択します。上下に重なった2つの画像として表示される場合は、「分割フィールド (Split Fields)」を選択します。

## mediac2.vidoutput

### ビデオ出力パラメータの指定

Media Convert を使用してムービー・ファイルやイメージ・ファイルを作成する場合、特定の出力ビデオ・パラメータを指定できます。「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウを表示するには、「ビデオ・パラメータ (Video Parameters)」ボタンをクリックします。図 2-11 を参照してください。

ここをクリックして「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウを開く。

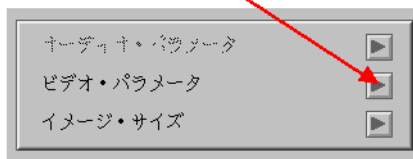


図 2-11 「ビデオ・パラメータ (Video Parameters)」ボタン

「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウの内容は、入力するイメージの種類に応じて異なります。指定した変換に該当しないパラメータはすべてグレー表示になり、変更できません。特定のパラメータを選択する方法については、次の中から変換に必要な節を選んで参照してください。

- 69 ページの「「フレーム・レート」フィールド」
- 69 ページの「3:2 プルダウン反転」
- 70 ページの「「方向」メニュー・ボタンと「インタレース」メニュー・ボタン」
- 71 ページの「ちらつき除去フィルタ」

- 70 ページの「イメージ・レイアウト」メニュー・ボタン
- 71 ページの「圧縮「方式」」メニュー・ボタン

## 「フレーム・レート」フィールド

このフィールドでは、ムービーの再生フレーム・レートを指定します。フレーム・レートは毎秒表示されるフレーム（イメージ）数を表すもので、ムービーの再生速度を決定します。たとえば、フレーム・レートが 15 の場合は、毎秒 15 のフレームが表示されます。

SGI ムービーや QuickTime ムービーを作成する場合、任意のフレーム・レートを指定できますが、入力フィールドの右側にある小さなメニュー・ボタンを使用すると、よく使用されるフレーム・レートを選択できます。MPEG ファイルを作成する場合は、メニュー・ボタンを使用して MPEG 特有のフレーム・レートを指定する必要があります。

そのほか、フレーム・レートを設定する場合は、次の点に注意してください。

- ムービーにサウンド・トラックが付いている場合は、フレーム・レートを変更しないでください。フレーム・レートを変更すると、音が変わります。
- ソフトウェアのみの最高再生速度の設定は、ワークステーションによって異なる場合があります。お使いのワークステーションの再生能力を超えるフレーム・レートを選択すると、ムービーの再生時にブレやコマ落ちが生じる場合があります。
- 元の入力フレーム・レートよりも高いフレーム・レートを設定すると、コマが重複します。元のフレームのフレーム・レートは上がりません。

## 3:2 プルダウン反転

毎秒 30 フレーム (30 fps) を毎秒 24 フレーム (24 fps) に変換したり、29.97 fps を 23.976 fps に変換したりする場合、3:2 プルダウン反転を使用できます。小さなボックスをクリックすると、3:2 プルダウン反転のオン / オフが切替わります。チェック・マークはオンを表します。フィルムおよびビデオ業界では、24 fps フレームを 30 fps ビデオに変換するために「3:2 プルダウン」が使用されています。この処理を行うと、データの一部が重複します。3:2 プルダウン反転はこの逆の変換のことで、30 fps ビデオを 24 fps に戻します。Media Convert の 3:2 プルダウン反転機能は、30fps ビデオを 24fps としてエンコードできるように、この前処理を行います。

## 「方向」メニュー・ボタンと「インタレース」メニュー・ボタン

「方向 (Orientation)」と「インタレース (Interlacing)」の選択は、作成するムービーの再生方法に応じて決定します。ソフトウェアが通常、下から上向きにイメージ・データを保存するのに対して、ビデオ装置 (VCR やカメラ) では、上から下向きに保存します。

ムービーの再生方法に応じて、次のように選択してください。

- メディア・プレーヤーなどのソフトウェアを使用する場合は、次のように選択します。

下から上へ

ノン・インタレース

- VCR などの *NTSC* ビデオ装置を使用する場合は、次のように選択します。

上から下へ

奇数インタレース

- *PAL* ビデオ装置を使用する場合は、次のように選択します。

上から下へ

偶数インタレース

- *CCIR 601/525* ビデオ装置を使用する場合は、次のように選択します。

上から下へ

奇数インタレース

- *CCIR 601/625* ビデオ装置を使用する場合は、次のように選択します。

上から下へ

偶数インタレース

## 「イメージ・レイアウト」メニュー・ボタン

「イメージ・レイアウト (Image Layout)」メニュー・ボタンは、出力ファイルがインタレースされる際に表示されます。イメージ・レイアウトに、「フル・フレーム (full frame)」または「分割フィールド (split fields)」を選択します。

## ちらつき除去フィルタ

「ちらつき除去フィルタ (Flicker Filter)」の横のボックスをクリックすると、フィルタのオン / オフが切替わります。チェック・マークは、ちらつき除去フィルタがオンになっていることを示します。低解像度モニタで高解像度グラフィックスのインタレース・フレームを圧縮する場合、ちらつき除去フィルタを使用することにより出力イメージの画質が向上します。これは、インタレース出力の1ピクセル幅の線のちらつきが減少するためです。

## 圧縮「方式」メニュー・ボタン

このメニュー・ボタンに表示される圧縮スキームは、選択した出力ファイル形式に応じて変化します。たとえば、出力ファイル形式に「MPEG-1 システム (MPEG-1 systems)」を選択した場合、JPEG は圧縮の「方式 (Scheme)」メニュー・ボタンに表示されません。また、選択した入力ファイル形式に応じて、JPEG、RLE、RLE24、MVC1、MVC2、QuickTime Animation、QuickTime Video、CinePak、MPEG-1 の圧縮スキームのうち、1つまたは複数のオプションが表示されます。各用語の定義については、青色の部分をクリックしてください。

圧縮スキームの選択後、圧縮設定をデフォルトの設定から変更する場合は、74 ページの「圧縮設定のカスタマイズ」を参照してください。

「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」の設定が完了したら、「閉じる (Close)」ボタンをクリックします。

mediac\_audiopar

## オーディオ・パラメータの指定

この節は、次の項から構成されています。

- 72 ページの「生のオーディオ・データ入力パラメータの指定」
- 73 ページの「オーディオ出力パラメータの指定」

mediac\_ainput

## 生のオーディオ・データ入力パラメータの指定

生のオーディオ・データ・ファイルを変換する場合は、「オーディオ入力パラメータ (Audio Input Parameters)」ウィンドウを使用して、生のオーディオ・データ・パラメータを指定します。Media Convert が認識できないオーディオ・ファイルが入力されると、生のオーディオ・データ・ファイルかどうかを確認するダイアログが表示されます。「OK」をクリックすると、「入力オーディオ・パラメータ」ウィンドウが表示されます。

このウィンドウでは、次のような設定を行います。

### 「チャンネル (Channels)」

このメニュー・ボタンで、オーディオ・チャンネル数を設定します。

### 「サンプル・レート (Sample Rate)」

このメニュー・ボタンで、オーディオ・サンプル・レートを設定します。

### 「サンプル形式 (Sample Format)」

このメニュー・ボタンで、サンプル形式を設定します。サンプル形式は、オーディオ・サンプルを表す数値形式です。「Unsigned integer」、「Twos-complement」、「Float」、「Double」の中から選択します。

### 「サンプル幅 (Sample Width)」

このメニュー・ボタンで、サンプルの幅を設定します。サンプルの幅はオーディオ・データの単一サンプルをビット数、通常は8ビットの整数倍 (8、16、24) で表します。幅が広くなるほど、オーディオ品質に関するダイナミック・レンジと精度が向上します。

### 「バイト・オーダー (Byte Order)」

このメニュー・ボタンで、「Big Endian」か「Little Endian」のバイト・オーダーを選択します。

### 「データ・オフセット (Data Offset)」

オーディオ・ファイルには、実際のオーディオ・データの前にヘッダ情報の付加されているものがあります。データ・オフセットは、ヘッダの (データ以外の) バイト数を示します。変換するファイルにヘッダ情報が付加されている場合は、新しいデータ・オフセットを入力します。

## 「全データを EOF に変換 (Convert all data to end of file)」

これをクリックすると、ファイル内のすべてのデータが変換されます。すべてのデータを変換せずに、指定したサンプル・フレーム数だけを変換する場合は、「変換するフレーム数の指定 (Specify number of frames to convert)」をクリックします。

## 「圧縮方式 (Compression Scheme)」

このメニュー・ボタンで、オーディオの圧縮方式を指定します。

## mediac\_aoutput

### オーディオ出力パラメータの指定

出力ファイルのオーディオ・パラメータを指定するには、まず「Media Convert」ウィンドウの「オーディオ・パラメータ (Audio Parameters)」の横にある小さな正方形のボタンをクリックして、「オーディオ出力パラメータ (Audio Output Parameters)」ウィンドウを開きます。「オーディオ出力パラメータ」ウィンドウの内容は、選択したファイル形式によって異なります。

---

**メモ：**低いサンプル・レートから高いサンプル・レートに変換した場合は、新しいオーディオ・データは作成されずに元のデータの音質が向上します。

---

ファイル形式に応じて、次のオプションの中から3つ以上が表示されます。

## 「チャンネル (Channels)」

このメニュー・ボタンで、オーディオ・チャンネル数を設定します。

## 「サンプル・レート (Sample Rate)」

このメニュー・ボタンで、オーディオ・サンプル・レートを設定します。

## 「サンプル形式 (Sample Format)」

このメニュー・ボタンで、サンプル形式を設定します。サンプル形式は、オーディオ・サンプルを表す数値形式です。「Unsigned interger」、「Twos-complement」、「Float」、「Double」の中から選択します。

#### 「サンプル幅 (Sample Width)」

このメニュー・ボタンで、サンプルの幅を設定します。サンプルの幅はオーディオ・データの単一サンプルをビット数で、通常は 8 ビットの整数倍 (8、16、24) で表します。幅が広がるほど、オーディオ品質に関するダイナミック・レンジと精度が向上します。

#### 「バイト・オーダー (Byte Order)」

生のオーディオ・データに変換する場合、このメニュー・ボタンで、「Big Endian」か「Little Endian」のバイト・オーダーを選択します。

#### 「圧縮方式 (Compression Scheme)」

このメニュー・ボタンで、オーディオの圧縮方式を指定します。MPEG を選択している場合は、圧縮設定をカスタマイズできます。詳細については、76 ページの「MPEG ファイルの圧縮のカスタマイズ」を参照してください。

「オーディオ出力パラメータ (Audio Output Parameters)」の設定が完了したら、「閉じる (Close)」ボタンをクリックします。

## mediac\_compression

### 圧縮設定のカスタマイズ

「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウまたは「オーディオ出力パラメータ (Audio Output Parameters)」ウィンドウの「方式 (Scheme)」メニュー・ボタンで圧縮スキームを選択すると、ウィンドウの「圧縮 (Compression)」領域の内容にカスタム圧縮の選択内容を反映させることができます。選択項目は、使用する圧縮の種類によって異なります。次の中から、該当する節をクリックしてください。

- 74 ページの「QuickTime または JPEG 圧縮 SGI ムービーの圧縮のカスタマイズ」
- 76 ページの「MPEG ファイルの圧縮のカスタマイズ」

#### QuickTime または JPEG 圧縮 SGI ムービーの圧縮のカスタマイズ

QuickTime または JPEG 圧縮 SGI ムービーを作成する場合、次のうち、1 つまたは複数の圧縮カスタマイズを使用できます。

**メモ:**「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウで設定やフィールドがグレー表示される場合がありますが、これは選択した変換の種類は使用できないことを示します。

- 次のいずれかを選択します。

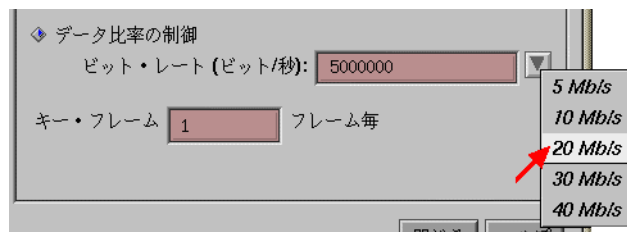
「定常品質 (Constant Quality)」

スライダを上下に動かして調整した品質レベルに設定します。品質を保つため、ビット・レートを変化させてムービーを作成します。

「データ比率の制御 (Controlled Data Rate)」

小さな正方形のメニュー・ボタンから、特定のビット・レートを選択する (図 2-12 参照) か、またはこのフィールドに特定のビット・レートを入力します。ムービー全体でこのレベルが保たれるように、ビット・レートが制御されます。

**メモ:** ビット・レートが高いほどビデオ品質が上がりますが、圧縮率は低下します。



**図 2-12** 「ビット・レート (Bit Rate)」メニュー・ボタンの使用

- キー・フレームの発生頻度を設定します。

「キー・フレーム (Key Frame)」フィールドに新しい値を入力します。たとえば、キー・フレーム・オプションを 10 に設定すると、10 フレームおきにキー・フレームになります。この値が大きいほど、圧縮率と再生速度が上がります。ただし、さまざまな場所でムービーを停止して異なるフレームを表示する場合は、キー・フレーム・オプションの値が小さい方が表示の停止や開始の操作に便利です。

- 圧縮エンジンを選択します (オプションの Cosmo Compress™ ボードを装着している場合のみ)。

Cosmo Compress ボードを使用するには、「ハードウェア・アクセラレータ (*Hardware Accelerate*)」を選択します。ソフトウェア圧縮だけを使用するには、「ソフトウェア圧縮 (*Software Codec*)」を選択します。

「ビデオ出力パラメータ (*Video Output Parameters*)」ウィンドウの設定が完了したら、「閉じる (*Close*)」ボタンをクリックします。

## MPEG ファイルの圧縮のカスタマイズ

メディア・ファイルを MPEG 形式に変換する場合、「ビデオ出力パラメータ (*Video Output Parameters*)」ウィンドウまたは「オーディオ出力パラメータ (*Audio Output Parameters*)」ウィンドウで、次のカスタム圧縮設定を使用できます。

- 「ビット・レート (*Bit Rate*)」(「ビデオ出力パラメータ (*Video Output Parameters*)」ウィンドウのみ)

「低ビット・レート (*Low Bit Rate*)」、 「CD ビット・レート (*CD Bit Rate*)」(CD-ROM に最適のビット・レート)、または「高ビット・レート (*High Bit Rate*)」を選択します。一般に、ビット・レートの設定が低いほど、作成されるファイル・サイズは小さくなりますが、品質は低下します。一方、設定が高いほど、ファイル・サイズが大きくなりますが、品質が向上します。

- 「キー・フレーム (*Key Frame*)」(「ビデオ出力パラメータ (*Video Output Parameters*)」ウィンドウのみ)

「キー・フレーム (*Key Frame*)」フィールドに新しい値を入力して、キー・フレームの発生頻度を設定します。たとえば、キー・フレーム・オプションを 10 に設定すると、10 フレームおきにキー・フレームになります。この値が大きいほど、圧縮率と再生速度が上がります。ただし、さまざまな場所でムービーを停止して異なるフレームを表示する場合は、キー・フレーム・オプションの値が小さい方が表示の停止や開始の操作に便利です。

- 「MPEG-1 設定パネル (*MPEG-1 Settings Panel*)」 (「ビデオ / オーディオ出力パラメータ (*Video/Audio Output Parameters*)」ウィンドウ)

「ビデオ出力パラメータ (*Video Output Parameters*)」ウィンドウまたは「オーディオ出力パラメータ (*Audio Output Parameters*)」ウィンドウの一番下に、「MPEG-1 設定パネル (*MPEG-1 Settings Panel*)」ボタンが表示されます。「MPEG-1 パラメータ (*MPEG-1 Parameters*)」ウィンドウを開くには、小さな正方形のボタンをクリックします。MPEG 圧縮パラメータをカスタマイズするウィンドウが表示されます。図 2-13 を参照してください。

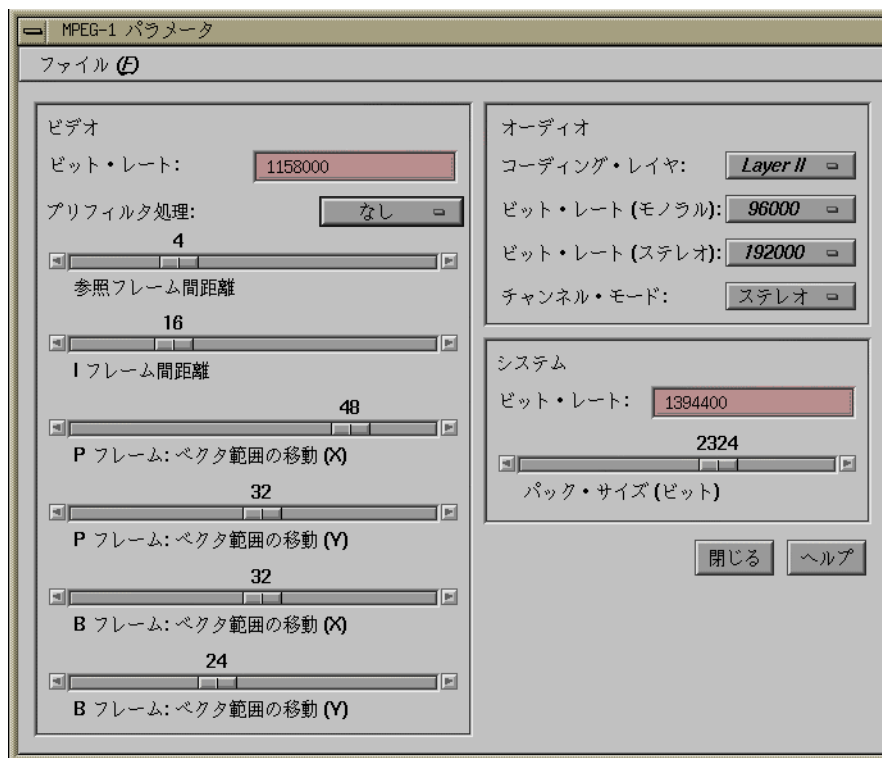


図 2-13 MPEG 圧縮をカスタマイズするウィンドウ

「MPEG - 1 パラメータ (MPEG - 1 Parameters)」ウィンドウには、より高度な MPEG 圧縮設定を制御するオプションが表示されます。次に、これらの設定について簡単に説明します。このウィンドウの設定完了後、「閉じる (Close)」をクリックすると、設定内容が現在の変換に適用されます。

「ビデオビット・レート (Video Bit Rate)」

100 Kb (100,000)/ 秒～ 4.5 Mb (4,500,000)/ 秒の範囲で、特定のビデオ圧縮ビット・レートを入力できます。ビット・レートが高いほどイメージ画質が向上しますが、圧縮率は低下します。

## 「プリフィルタ処理 (Prefiltering)」

メニュー・ボタンを使用して、「なし (none)」、「中間 (medium)」、または「最高 (maximum)」プリフィルタ処理を選択します。プリフィルタ処理を行うと、入力画像がスムーズになり、圧縮プロセスが高速化されます。ただし、イメージ画質は低下します。プリフィルタ処理は、入力画像に大量のノイズ（異質なビデオ・データ）が入っていたり、非常に低いビット・レートのファイルを作成する場合に適しています。

## 「参照フレーム間距離 (Distance Between Reference Frames)」

スライダを動かすと、参照フレーム間の距離が変化します。これで、「I (intra)」、「B (bidirectional)」、「P (predicted)」のフレーム・パターンの設定がしやすくなります。MPEG 圧縮は、通常、各フレームを個別に圧縮せずに、フレームのグループ単位で圧縮します。この場合、各フレームは、グループ内のすべての前のフレームが解凍された場合にだけ解凍できます。I フレームと P フレームは参照フレームです。図 2-14 を参照してください。さらに細かく制御するには、スケールの両側にある小さな矢印ボタンをクリックします。距離が 1 フレームずつ移動します。

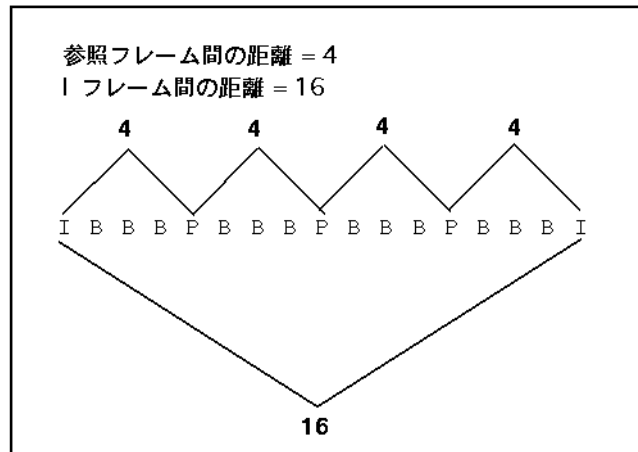


図 2-14 圧縮のフレーム・パターンの例

## 「I フレーム間距離 (Distance Between I Frames)」

スライダを動かすと、参照フレーム間の距離が変化します。これで、「I (intra)」、「B (bidirectional)」、「P (predicted)」のフレーム・パターンの

設定がしやすくなります。MPEG 圧縮は、通常、各フレームを個別に圧縮せずに、フレームのグループ単位で圧縮します。この場合、各フレームは、グループ内のすべての前のフレームが解凍された場合にだけ解凍できません。各グループの先頭のフレームは、キー・フレームと呼ばれます。I フレームはキー・フレームです。図 2-14 を参照してください。さらに細かく制御するには、スケールの両側にある小さな矢印ボタンをクリックします。距離が 1 フレームずつ移動します。

「P フレーム : ベクタ範囲の移動 (X)(P frame: Motion Vector Range (X))」

このスライダを動かすと、P フレーム運動ベクトルの水平方向検索範囲が変化します。一般に、検索範囲が大きいほどビデオ画質が向上しますが、圧縮プロセスに時間がかかります。さらに細かく制御するには、スケールの両側にある小さな矢印ボタンをクリックします。検索範囲が 1 つ移動します。

「P フレーム : ベクタ範囲の移動 (Y)(P frame: Motion Vector Range (Y))」

このスライダを動かすと、P フレーム運動ベクトルの垂直方向検索範囲が変化します。一般に、検索範囲が大きいほどビデオ画質が向上しますが、圧縮プロセスに時間がかかります。さらに細かく制御するには、スケールの両側にある小さな矢印ボタンをクリックします。検索範囲が 1 つ移動します。

「B フレーム : ベクタ範囲の移動 (X)(B frame: Motion Vector Range (X))」

このスライダを動かすと、B フレーム運動ベクトルの水平方向検索範囲が変化します。一般に、検索範囲が大きいほどビデオ画質が向上しますが、圧縮プロセスに時間がかかります。さらに細かく制御するには、スケールの両側にある小さな矢印ボタンをクリックします。検索範囲が 1 つ移動します。

「B フレーム : ベクタ範囲の移動 (Y)(B frame: Motion Vector Range (Y))」

このスライダを動かすと、B フレーム運動ベクトルの垂直方向検索範囲が変化します。一般に、検索範囲が大きいほどビデオ画質が向上しますが、圧縮プロセスに時間がかかります。さらに細かく制御するには、スケールの両側にある小さな矢印ボタンをクリックします。検索範囲が 1 つ移動します。

「コーディング・レイヤ (Coding Layer)」

メニュー・ボタンを使用すると、最初または2番目のエンコード層を選択できます。2番目の層の方がオーディオ品質が向上しますが、おそらく圧縮速度は低下します。

「オーディオ・ビット・レート (モノラル) (Audio Bit Rate (Mono))」

メニュー・ボタンからオーディオ圧縮ビット・レートを選択できます (モノ・オーディオ・ファイルを変換する場合)。ビット・レートが高いほど音質が向上しますが、圧縮率は低下します。

「オーディオ・ビット・レート (ステレオ) (Audio Bit Rate(Stereo))」

メニュー・ボタンからオーディオ圧縮ビット・レートを選択できます (ステレオ・オーディオ・ファイルを変換する場合)。ビット・レートが高いほど音質が向上しますが、圧縮率は低下します。

「チャンネル・モード (Channel Mode)」

ステレオ・オーディオ・ファイルの変換専用です。メニュー・ボタンから、「ステレオ (stereo)」「デュアル (dual)」、または「接合 (joint)」のチャンネル・エンコード・モードを選択できます。

「システム・ビット・レート (System Bit Rate)」

150 Kb (150,000)/ 秒 ~ 5 Mb (5,000,000)/ 秒の範囲で、特定のシステム (MPEG オーディオ / ビデオ) ファイル圧縮のビット・レートを入力できます。ビット・レートが高いほどイメージ画質が向上しますが、圧縮率は低下します。なお、「システム (systems)」のビット・レートは、結合するオーディオ・ファイルとビデオ・ファイルの合計ビット・レートより小さく設定できません。

「パック・サイズ (ビット) (Pack Size(Bits))」

デフォルトでは、単一速度 CD-ROM オーサリングに最適なビット・パック・サイズに設定されています。スライダを動かすと、パック・サイズが変化します。

「MPEG - 1 パラメータ (MPEG - 1 Parameters)」ウィンドウには、次の選択項目を持つ「ファイル (File)」メニューがあります。

「デフォルト設定の復元 (Restore Default Settings)」

「MPEG - 1 パラメータ (MPEG - 1 Parameters)」の設定を、単一速度 CD-ROM オーサリング用に設定されている Media Convert のデフォルト設定に戻します。

「ユーザ設定の保存 (Save User Settings)」

「MPEG - 1 パラメータ (MPEG - 1 Parameters)」パネルに、ユーザの設定を保存します。

「ユーザ設定を復元 (Retrieve User Settings)」

最後の「ユーザ設定の保存 (Save User Settings)」の選択時に保存した「MPEG - 1 パラメータ (MPEG - 1 Parameters)」の設定を復元します。

mediac\_comparing

## 入力ファイル情報と出力ファイル情報の比較

入力パラメータと出力パラメータの詳しい説明を表示するには、次の手順に従ってください。

- 「Media Convert」ウィンドウの上部中央にある小さなボタンをクリックします。図 2-15 を参照してください。Media Convert が拡大され、「詳細情報 (DETAILED INFORMATION)」という中央セクションが表示されます。このセクションの詳細については、85 ページの「「詳細情報」セクション」を参照してください。

ここをクリックして「詳細情報(Detailed Information)」セクションを開く。

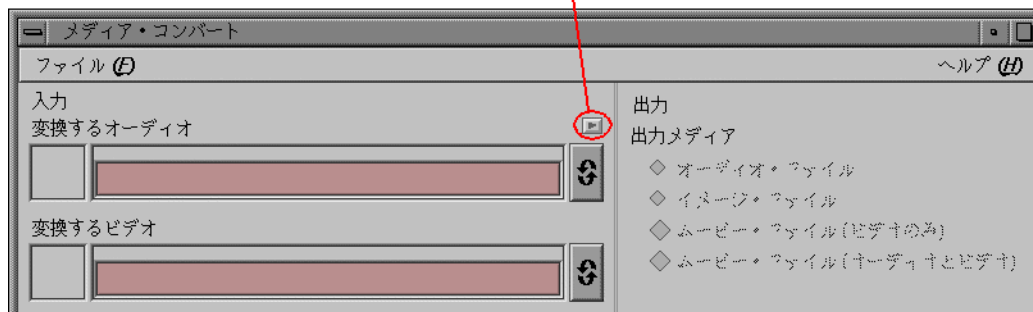


図 2-15 「詳細情報 (DETAILED INFORMATION)」セクションを開く

## mediac\_controls

### Media Convert のインタフェース構造

Media Convert には、次のインタフェースがあります。

- 82 ページの「「ファイル」メニュー」
- 83 ページの「入力コントロール」
- 85 ページの「「詳細情報」セクション」
- 87 ページの「出力コントロール」
- 89 ページの「「開始」、「停止」、「取消」ボタン」

#### 「ファイル」メニュー

Media Convert の「ファイル (File)」メニューには、次の選択項目があります。

#### 「入力ファイルを開く」

ファイル・ブラウザ・ウィンドウからファイルを選択できます。

#### 「出力ファイルを開く」

出力ファイルを選択したり、名前を付けることができます。「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」フィールドに選択した名前が表示されます。既存のファイルを選択して「開始 (Start)」ボタンを押すと、既存のファイルは出力ファイルで上書きされます。

#### 「オーディオ入力ファイルを消去」

「変換するオーディオ (Audio to Convert)」フィールドを消去します。

#### 「ビデオ入力ファイルを消去」

「変換するビデオ (Video to Convert)」フィールドを消去します。

## 「両方の入力ファイルを消去」

「変換するオーディオ (Audio to Convert)」フィールドと「変換するビデオ (Video to Convert)」フィールドを消去します。

## 「終了」

Media Convert を終了します。

## 入力コントロール

入力コントロールは、すべて「Media Convert」ウィンドウの左側にあります。各入力コントロールについて、ウィンドウに表示される順序で説明します。一部の機能は、条件に応じて表示されます。たとえば、「開始 (Input Start)」、「終了 (End)」、「ステップ (Step)」、「合計 (Total)」フィールドは、一連の番号付きイメージを変換する場合だけ表示されます。

## 「変換するオーディオ」ドロップ・ポケットと「変換するビデオ」ドロップ・ポケット

ドロップ・ポケットは、変換元のイメージ、オーディオ、ムービーなどのファイルのアイコンを入れる場所です。オーディオ・ファイルは「変換するオーディオ (Audio to Convert)」ドロップ・ポケットに、それ以外のメディア・ファイルは「変換するビデオ (Video to Convert)」ドロップ・ポケットに入れます。オーディオとビデオを含むムービーのアイコンを「変換するビデオ」ドロップ・ポケットに入れると、「変換するオーディオ」ドロップ・ポケットにも同じアイコンが表示され、ムービーにオーディオが含まれていることを示します。

## パス名フィールド

パス名フィールドには、変換元のファイルの名前を指定します。デフォルトでは、ホーム・ディレクトリのパス名が表示されます。ドロップ・ポケットにアイコンを入れると、パス名フィールドが自動的に更新され、そのアイコンのパス名が表示されます。

## 入力タイプ・コントロール

入力タイプ・コントロールを使用して、変換元の種類（単一イメージ・ファイルまたは番号付きイメージのグループ）を指定します。ドロップ・ポケットまたはパス名フィールドを使用して番

号付きのイメージ (たとえば、img1.rgb、img2.rgb、img3.rgb) を含むディレクトリの名前を指定するには、「番号付きのイメージ (Numbered images)」をクリックします。

## 入力ファイル・テンプレート

このフィールドは、番号付きのイメージを変換する場合に表示されます。これを使用して、変換元のファイルの名前を指定します。ファイル名を指定する際は、必ず数字の入る位置を指定するように注意してください。たとえば、ディレクトリに img1.rgb、img2.rgb、img3.rgb というファイルが保存されている場合は、**img#.rgb** と入力します。

## 「開始」フィールド

このフィールドは、一連の番号付きイメージを変換する場合に表示されます。このフィールドには、一連のイメージの開始番号を入力します。たとえば、img1.rgb ~ img20.rgb という範囲のイメージ・ファイルがあり、img2.rgb から開始する場合は、このフィールドに **2** と入力します。番号を入力したら、必ず **<Enter>** キーを押してください。

## 「終了」フィールド

このフィールドは、一連の番号付きイメージを変換する場合に表示されます。このフィールドには、一連のイメージの終了番号を入力します。たとえば、img1.rgb ~ img20.rgb という範囲のイメージ・ファイルがあり、img15.rgb で終了する場合は、このフィールドに **15** と入力します。番号を入力したら、必ず **<Enter>** キーを押してください。

## 「ステップ」フィールド

このフィールドは、一連の番号付きイメージを変換場合に表示されます。このフィールドを使用して、変換するイメージを指定します (たとえば、すべて、1つおき、3つおきなど)。値を入力したら、必ず **<Enter>** キーを押してください。

## 「合計」フィールド

このフィールドは、一連の番号付きイメージを変換する場合に表示されます。このフィールドには、変換するよう指定したイメージの数が表示されます。イメージ数は、「開始 (Input Start)」フィールド、「終了 (End)」フィールド、「ステップ (Step)」フィールドに基づいて自動的に計算されます。数値を入力したら、必ず **<Enter>** キーを押してください。

## 「ビデオ入力パラメータ」ボタン

このボタンは、イメージを変換する場合に表示されます。66 ページの「ビデオ入力パラメータの指定」を参照してください。

## 「詳細情報」セクション

デフォルトでは、「詳細情報 (DETAILED INFORMATION)」セクションは表示されません。「Media Convert」ウィンドウの中央にある小さなボタンをクリックすると、「詳細情報」セクションを開いたり閉じたりすることができます (図 2-15 参照)。このセクションは変更できません。これは、入力ファイルと出力ファイルに関する詳細情報を提供するためのものです。次に、「Media Convert」ウィンドウに表示される順に各フィールドについて簡単に説明します。

### 「チャンネル数」フィールド (オーディオ)

入力ファイルにオーディオが含まれている場合、このフィールドにはチャンネルの数が表示されます。チャンネルは、独立したオーディオのストリームです。1 または 2 から選択します。たとえば、モノラル録音には単一のオーディオ・チャンネルが含まれ、ステレオ録音には 2 つのチャンネル (右と左) が含まれています。チャンネルの数は、ファイル・サイズに影響します。ステレオ・ファイルのサイズは、モノラル・ファイルの 2 倍になります。

### 「サンプル・レート」フィールド (オーディオ)

入力ファイルにオーディオが含まれている場合、このフィールドには入力と出力のサンプル・レートが表示されます。サンプル・レートとは、オーディオ・サンプルを録音、再生する速度で、ヘルツ (Hz) 単位で表されます。1 Hz のサンプル・レートは、毎秒 1 サンプルを表します。たとえば、モノラルのアナログ・オーディオ信号を 48 キロヘルツ (kHz) のサンプル・レートでデジタル化すると、信号の毎秒ごとに 48,000 個のデジタル・サンプルが生成されます。サンプル・レートが高いほど忠実度が上がりますが、作成されるファイルのサイズも大きくなります。

### 「サンプル形式」フィールド (オーディオ)

入力ファイルにオーディオが含まれている場合、このフィールドには入力と出力のサンプル形式が表示されます。サンプル形式とは、オーディオ・サンプルを表す数値の形式です。

### 「サンプル幅」フィールド (オーディオ)

入力ファイルにオーディオが含まれている場合、このフィールドにはファイル・サンプルの幅が表示されます。サンプル幅とは、オーディオ・データの単一サンプルを表すビット数で、通常は8ビットの整数倍(8、16、24)で表します。幅が広いほど、オーディオ品質に影響するダイナミック・レンジと制度が向上します。

### 「圧縮」フィールド (オーディオ)

このフィールドは、ファイルの圧縮スキームを示します。

### 「トラック長」フィールド (オーディオ)

「トラック長 (Track Length)」フィールドには、サンプル・フレーム数でオーディオ・トラックの長さが示されます。

### 「フレーム幅」と「フレーム高」フィールド (ビデオ)

このフィールドには、入力フレームと出力フレームのサイズがピクセル単位で表示されます。

### 「フレーム・レート」フィールド (ビデオ)

該当する場合、このフィールドは、入力ファイルと出力ファイルのフレーム・レートを示します。フレーム・レートは、毎秒記録または表示されるイメージの数です。フレーム・レートが低いほど流動が減り、ディスク領域が節約できます。設定値が高いほど流動が増え、ムービー・ファイルが大きくなります。

### 「インタレース」フィールド (ビデオ)

このフィールドは、ファイルが奇数インタレース (Interlaced Odd)、偶数インタレース (Interlaced Even)、またはノン・インタレース (non-interlaced) のいずれかを示します。インタレースは、奇数フィールドと偶数フィールドが交替するアナログ・ビデオ信号です。ノン・インタレースは、グラフィックス・プログラムで描画されるイメージの標準形式で、各フレームに単一フィールドの線が含まれます。

### 「方向」フィールド (ビデオ)

このフィールドは、イメージの向きが下から上か、上から下かを示します。通常、ソフトウェアは、下から上向きにイメージ・データを保存し、ビデオ装置 (VTR やカメラ) は上から下向にイメージを保存します。

### 「ピクセル・アスペクト」フィールド (ビデオ)

ピクセル・アスペクトは、各ピクセルの形を表します。ほとんどのイメージは、正方形のピクセルで構成されています。そのほか、イメージのビデオ・ソースが CCIR 601 ビデオ装置 (NTSC タイミング付き) の場合は、CCIR 601/525 というピクセル・アスペクトになる場合もあります。

### 「ピクセル形式」フィールド (ビデオ)

このフィールドは、ビデオ・トラックのピクセル形式を示します。ピクセル形式は、ピクセルの深さ (成分あたりのビット数) と色空間 (ビデオ・トラックを生成する場合に使用される RGB や YUV などの色信号の形) で表されます。

### 「圧縮」フィールド (ビデオ)

このフィールドは、ビデオ・ファイルの圧縮スキームを示します。

### 「トラック長」フィールド (ビデオ)

このフィールドは、ビデオ・トラックの長さをフレーム数で表します。

## 出力コントロール

基本的な出力コントロールは、「Media Convert」ウィンドウの右側にあります。次に、表示される順に各出力コントロールについて説明します。一部の機能は、条件に応じて表示されます。たとえば、「開始 (Start)」フィールドと「ステップ (Step)」フィールドは、一連の番号付きイメージに変換する場合だけ表示されます。

## 「出力メディア」選択

「出力メディア (Output Media)」というラベルの項目では、イメージ、オーディオ、ビデオのみのムービー、オーディオおよびビデオ付きのムービーなど、表示されている項目の中から作成するファイルを選択します。たとえば、オーディオ・ファイルとビデオ・ファイルをサウンド・トラック付きムービーに変換する場合は、「ムービー・ファイル (オーディオとビデオ) (Movie File (Audio and Video))」を選択します。選択項目は、入力ファイルに応じて使用可能な項目だけが表示されます。

## 「出力ファイル形式」メニュー・ボタン

「ファイル形式 (File Format)」メニュー・ボタンでは、作成するファイルの種類を選択できます。このボタンには、選択した入力ファイルに応じて、使用できる選択項目だけが表示されます。たとえば、入力ファイルが SGI イメージ・ファイルの場合、「MPEG-1 オーディオ (MPEG-1 Audio)」は表示されません。

## 「オーディオ・パラメータ」ボタン

オーディオ・ファイルやサウンド・トラック付きムービーを変換する場合、この小さな正方形のボタンをクリックすると、「オーディオ出力パラメータ (Audio Output Parameters)」ウィンドウが表示されます。71 ページの「オーディオ・パラメータの指定」を参照してください。

## 「ビデオ・パラメータ」ボタン

ムービーやイメージ・ファイルを変換する場合、この小さな正方形のボタンをクリックすると、「ビデオ出力パラメータ (Video Output Parameters)」ウィンドウが表示されます。68 ページの「ビデオ出力パラメータの指定」を参照してください。

## 「イメージ・サイズ」ボタン

単一イメージやイメージのディレクトリを変換する場合、この小さな正方形のボタンをクリックすると、「イメージ・サイズ (Image Size)」ウィンドウが表示されます。62 ページの「イメージ・サイズの変更」を参照してください。

## 「出力ファイル名またはテンプレート」フィールド

「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」フィールドを使用して、作成するファイルのパス名を指定します。デフォルトでは、新しいファイルに *outfile* という名前が付けられます。一連の番号付きイメージを変換する場合は、ファイル名に # を追加します。# は番号に置換えられます。たとえば、イメージに *outfile0*、*outfile1*、*outfile2*... という名前を付ける場合は、**outfile#** と入力します。

## 「開始」フィールド

このフィールドは、一連の番号付きイメージに変換する場合にだけ表示されます。「開始 (Start)」フィールドは、「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」フィールドと連動して動作します。出力テンプレート名を入力してから **<Enter>** キーを押すと、「開始」フィールドと「ステップ (Step)」フィールドが表示されます。これらのフィールドに指定する値に応じて、出力ファイル名に番号を付ける方法が決まります。たとえば、「出力ファイル名またはテンプレート」フィールドに *outfile#*、「開始」フィールドに 5 を指定すると、*outfile5*、*outfile6*... というファイル名になります。

## 「ステップ」フィールド

「ステップ (Step)」フィールドは、「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」および「開始 (Start)」フィールドと連動して動作します。出力テンプレート名を入力してから **<Enter>** キーを押すと、「開始」フィールドと「ステップ」フィールドが表示されます。これらのフィールドに指定する値に応じて、出力ファイル名に番号を付ける方法が決まります。たとえば、「出力ファイル名またはテンプレート」フィールドに *outfile#*、「開始」フィールドに 5、「ステップ」フィールドに 2 を指定すると、*outfile5*、*outfile7*、*outfile9*... というファイル名になります。

## 「開始」、「停止」、「取消」ボタン

変換できる状態になったら、「開始 (Start)」ボタンを押します。一時的に変換を停止するには「停止 (Stop)」ボタン、変換を完全に取消す場合は「取消 (Cancel)」ボタンを押します。

mediac\_shortcuts

## Media Convert のキーボード・ショートカット

Media Convert の「ファイル (File)」メイン・メニュー、およびそのサブメニューには、ニーモニック・キーボード・ショートカットがあります。

メイン・メニューのキーボード・ショートカットは次のとおりです。

「ファイル (File)」

<Alt+f> キー

「ファイル (File)」メニューのキーボード・ショートカットは次のとおりです。

i	「入力ファイルを開く (Open Input Files)」
o	「出力ファイルを開く (Open Output Files)」
a	「オーディオ入力ファイルを消去 (Clear Audio Input File)」
v	「ビデオ入力ファイルを消去 (Clear Video Input File)」
c	「両方の入力ファイルを消去 (Clear Both Input Files)」
x	「終了 (Exit)」

「MPEG -1 パラメータ (MPEG -1 Parameters)」メニューのショートカットは次のとおりです。

d	「デフォルト設定の復元 (Restore Default Settings)」
s	「ユーザ設定の保存 (Save User Settings)」
t	「ユーザ設定を復元 (Retrieve User Settings)」

### mediac\_troubleshooting

## Media Convert のトラブルシューティング

この節では、Media Convert の使用中に起こる可能性のあるトラブルのいくつかについて説明します。

- 一連の番号付きのイメージを変換するとき、「出力メディア (Output Media)」ボタンが選択に使用できない。

「ファイル・テンプレート (File Template)」と番号付け方法を入力した後、「ファイル・テンプレート (File Template)」フィールドにカーソルを戻してから **<Enter>** キーを押して、「出力メディア (Output Media)」セクションを更新してください。

- パス名フィールドに新しいファイル名やディレクトリ名を入力したが、ドロップ・ポケットに表示されたアイコンが間違っている。

パス名フィールドに新しい名前を入力してから、パス名フィールドにカーソルがあることを確認し、**<Enter>** キーを押してください。これで、ドロップ・ポケットが更新されます。

- MPEG ファイルを作成しようとしたところ、「bad video bit rate... Only 100Kbps - 4.5Mbps supported」または「systems bit rate... too small; total data bit rate is already...」というエラー・メッセージが表示される。

Media Convert では、ビット・レートに制限があります。たとえば、システム・ファイルは、それを構成するビデオ・ファイルとオーディオ・ファイルのビット・レート以下にはできません。この場合、システム・ビット・レートをビデオ・ファイルとオーディオ・ファイルのビット・レートの合計より大きい値（エラー・メッセージに示された「合計データ・ビット・レート」以上）に変更する必要があります。選択したビット・レートが 100 Kbps 未満または 4.5 Mbps を超える場合は、この範囲内で新しい値を選択してください。詳細については、74 ページの「圧縮設定のカスタマイズ」を参照してください。

- 複数のイメージ・ファイルを作成しようとしたが、1 つしか作成されない。

「出力ファイル名またはテンプレート (Output File Name or Template)」というフィールドを調べてください。このフィールドには、デフォルトで outfile という名前が入力されません。複数のイメージ・ファイルを入力しても、この名前を変更しないかぎり outfile という 1 つのファイルしか作成されません。複数のイメージ・ファイルを作成するには、# 記号を含む名前を指定する必要があります。たとえば、outfile# のように指定します。# 記号は、変換中に番号に置換されます。

- Media Convert から、予想より多くのイメージを変換するというメッセージが表示された。

Media Convert は、「開始 (Start)」、「終了 (End)」、「ステップ (Step)」の各フィールドを調べて、変換するイメージの数を判断します。たとえば、「開始」に 1、「終了」に 30、「ステップ」に 1 を指定した場合は、30 個のイメージを変換するものと判断されます。指定したファイル名テンプレートに一致する 30 個のファイルが実際にあるかどうかはチェックしません。



## Movie Maker

この章は、次の節から構成されています。

- 「概要」(93 ページ)
- 「はじめに」(100 ページ)
- 「ムービーを開き、新しいクリップを追加する」(105 ページ)
- 「編集」(109 ページ)
- 「タイトルと注釈の作成」(121 ページ)
- 「効果用フィルタの追加」(129 ページ)
- 「時間表示の設定と読み込み」(141 ページ)
- 「ムービーの表示方法の制御」(143 ページ)
- 「ムービー再生オプションの設定」(147 ページ)
- 「ムービーのエクスポート」(147 ページ)
- 「ビデオテープへの記録」(150 ページ)
- 「Movie Maker のインタフェース構造」(152 ページ)

[mm.overview](#)

### 概要

この節は、次の項から構成されています。

- 94 ページの「Movie Maker の機能」
- 94 ページの「Movie Maker の使用方法 : 画面の紹介」

- 99 ページの「ヘルプの表記法」

## mm2.what

### Movie Maker の機能

Movie Maker は、ビデオ、イメージ、オーディオから構成されるマルチトラック・ムービー・ファイルを統合および編集するアプリケーションです。Movie Maker は、基本的なテキスト・エディタに似た直感的なインタフェースを提供します。したがって、専門的な知識、デジタル・オーディオまたはビデオの編集技法を必要とせずに洗練されたムービーを作成できます。また、特殊なオーディオとビデオの効果用のフィルタと、ムービーにグラフィックとテキストを追加するタイトル・バレットを使用できます。

Movie Maker で作成した内容は次の目的に使用できます。

- Web ページ
- プレゼンテーション
- ワークステーションでの再生、またはビデオテープなどの別の媒体へコピーするスタンドアロン・ムービー

## mm2.how

### Movie Maker の使用方法 : 画面の紹介

新しい Movie Maker のユーザのために、次のイメージを使用して画面を紹介します。イメージをクリックすると、イメージが別ウィンドウに拡大して表示されます。118 ページの「クリップとトラックの説明」を先に参照するといいいでしょう。

---

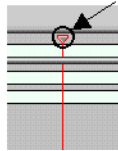
**メモ** : デスクトップ・ムービー作成の一般的な紹介については、Big Picture ページを参照してください。これは、Digital Media Tools Guide とともにインストールされる Web ページへのリンクです。

---

## Movie Maker の基本操作

### スクロールと再生

タイム・インディケータの先端をクリックしてドラッグし、ムービー内を前後に移動する。



トランスポート・コントロールを使って、作成中のムービーの全部または一部を再生する。

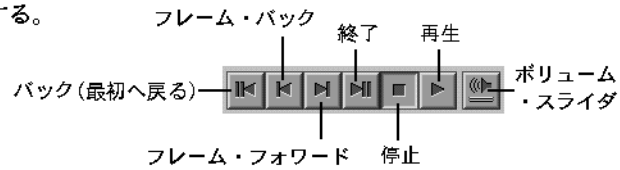


図 3-1 画面の紹介: スクロールと再生 (イメージをクリックすると拡大表示される)

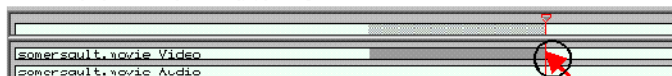
## Movie Maker の基本操作

### 選択

ムービー・タイムラインをクリックしてドラッグし、  
全トラックのスライスを選択する。



特定のクリップをクリックしてドラッグし、  
そのクリップだけを選択する。



クリップ箱のクリップを一度クリックし、  
そのクリップ全体を選択する。

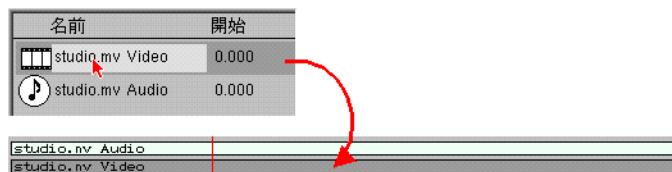
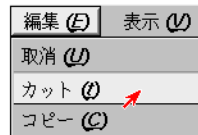


図 3-2 画面の紹介: 選択 (イメージをクリックすると拡大表示される)

## Movie Maker の基本操作

### カットとペースト

1. 選択を行う。
2. 「編集(Edit)」メニューから、「カット(Cut)」または「コピー(Copy)」を選ぶ。



3. 挿入クリップを開始する位置をクリックして、「編集(Edit)」メニューから「ペースト(Paste)」コマンドを選ぶ。

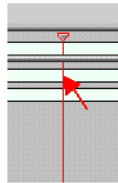


図 3-3 画面の紹介: カットとペースト (イメージをクリックすると拡大表示される)

## Movie Maker の基本操作

### タイトルまたは注釈の作成



2. タイトル・パレットを使って、テキストとグラフィックスを追加する。

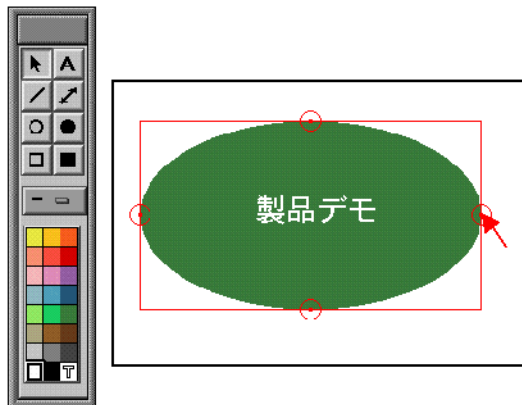


図 3-4 画面の紹介: タイトルと注釈の作成 (イメージをクリックすると拡大表示される)

## Movie Maker の基本操作

### 効果用フィルタの追加

1. フレームの範囲を選択する。



2. 選択範囲を適用するフィルタを選ぶ。

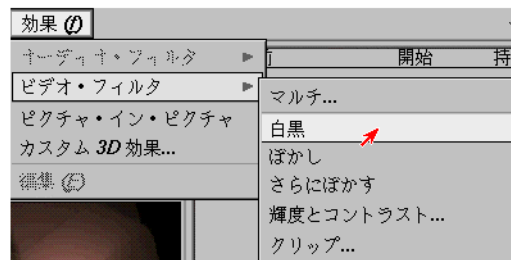


図 3-5 画面の紹介: 効果用フィルタの追加 (イメージをクリックすると拡大表示される)

## mm2.conventions

### ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「フレーム・レート」をクリックします。
- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。クリックすると、その名前のツール、たとえば、「メディア・レコーダ (Media Recorder)」が起動します。
- メニュー名とメニュー項目の間の「->」記号は、メニューの選択パスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いて「開く」を選択することを意味します。

## mm.started

### はじめに

この節は、次の項から構成されています。

- 100 ページの「Movie Maker の起動」
- 101 ページの「ソース・クリップ作成の概要」
- 102 ページの「ムービーの設定オプションの使用」

関連項目 : 94 ページの「Movie Maker の使用方法 : 画面の紹介」

## mm.launch

### Movie Maker の起動

Movie Maker ツールにアクセスするには3つの方法があります。

- 直接起動するには、Movie Maker をクリックします。
- アイコンをクリックして起動します。
  1. デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」で「検索 (Find)」->「メディア・ツール (MediaTools)」をクリックします。
  2. 「moviemaker」アイコンをダブルクリックします。
- UNIX シェルのコマンド行から起動するには、**moviemaker** とタイプ入力してください。

---

**ショートカット** : Movie Maker でムービー・ファイルを開くこともできます。ファイルを「moviemaker」アイコンに直接ドロップしてください。

---

## mm.source

## ソース・クリップ作成の概要

ムービーの基となるメディア・ファイルがない場合は、最初に独自のムービー・ファイル、オーディオ・ファイル、またはイメージ・ファイルを作成します。ここでは、基本ソフトウェアに内蔵されているソフトウェア・ツールを使用して各ファイルを作成する方法を簡単に説明します。すでにメディア・ファイルがある場合は、109 ページの「編集」に直接進んでください。

## ライブ・ビデオ、ビデオ・テープ、またはスクリーン録画からのムービー・クリップの作成

メディア・レコーダは、コンピュータ画面からムービーを録画します。たとえば、この機能を使用して、ソフトウェア・プログラムのデモンストレーションを取得できます。また、IndyCam のようなワークステーションにカメラまたは VCR (ビデオ・カセット・レコーダ) が接続されている場合、ビデオ、静止画、またはオーディオを録画または録音できます。

メディア・レコーダの使用方法については、第 1 章「メディア・レコーダ」を参照してください。

## サウンドトラックのオーディオ・クリップの作成

ムービーのオーディオを作成するには、次のツールを使用できます。

- ムービーに直接オーディオを録音するには、「コントロール (Control)」->「録音 ...(Record Audio...)」を選択します。同期型のオーディオ取得ツールが開かれます。108 ページの「ムービーにオーディオを録音する」を参照してください。
- メディア・レコーダを使用して、ワークステーションのライン・ポートに接続されたマイクロフォンまたは装置からサウンドを録音します。
- CD-ROM ドライブの CD からオーディオを録音するには、CD Player を使用します。DAT ドライブのテープから録音するには、DAT Player を使用します。
- マルチトラック・オーディオを合成および編集するには、Sound Track を使用してします。

## イメージの作成

ムービーの静止画像を作成するには、次のツールを使用できます。

- メディア・レコーダを使用して、ビデオカメラ、ビデオテープ、または画面のスナップショットから絵を取得します。
- Image Works または Image View を使用して、静止画像を編集します。

## mm.setup

### ムービーの設定オプションの使用

「ファイル (File)」->「ムービーの設定...(Movie Setup...)」ダイアログを使用すると、次の作業を行えます。

- 102 ページの「ムービー・フレームの大きさとフレーム・レートの設定」
- 103 ページの「ムービー背景色の変更」
- 104 ページの「インポートしたイメージのデフォルトの表示時間の設定」
- 104 ページの「ムービー・ファイルにタイトルバー・タイトルおよび内部コメントを追加する」

### ムービー・フレームの大きさとフレーム・レートの設定

ムービー・フレームの大きさとフレーム・レートを 作成するムービーの種類に合うように設定できます。

1. 「ファイル (File)」->「ムービーの設定...(Movie Setup...)」を選択します。
2. 「タスク (Production Task)」メニュー・ボタンを使用して、ムービー・タイプを選択します。

与えられる大きさは業界標準に基づきます。フレーム・レートとフレームの大きさを指定するには、「カスタム...(Custom...)」を選択して、表示されるダイアログのフィールドに、新しい数を入力します。

ムービーには、「ムービーメーカー：設定 (Movie Maker: Setup)」ダイアログでの設定サイズよりも小さなクリップを含められます。クリップが、それよりも大きなフレームの中に表示されます (図 3-6 を参照)。「ピクチャ・イン・ピクチャ (Picture in Picture)」ダイアログを使用して、フレームの中でのクリップの位置を調整できます (120 ページの「「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用」を参照)。

---

**メモ：**元のフレーム・レートよりも高いフレーム・レートを設定すると、フレームを繰り返して作成します。元のフレームのフレーム・レートを上げることはできません。たとえば、ムービーに毎秒 15 フレーム (fps) のフレーム・レートのクリップと、30 fps の別のクリップがある場合、

Movie Maker は、ムービーを高い方のフレーム・レートで再生するようにプログラムしますが、15 fps のクリップの各フレームは 2 つになります。ムービーの画面品質には大きな影響を与えません。

## ムービー背景色の変更

ビデオまたはタイトル・クリップを含まないムービーの空きフレームは、背景色の「空白」フレームとして表示されます。デフォルトでは、この色は黒ですが、変更できます。前述のように、背景色は、ムービーのクリップ・フレームの大きさの一部または全部よりも大きなムービー・フレームの大きさを選択したときにも適用されます。たとえば、図 3-6 を参照してください。色を変更するには、次の手順に従います。

1. 「ファイル (File)」 -> 「ムービーの設定...(Movie Setup...)」を選択します。
2. 「背景色 (Background Color)」の横にある小さな四角のボックスをダブルクリックします。
3. 六角形のボックスの下に明暗スケールが表示されます。スケール上の小さな三角形をクリックして右へドラッグすると、色彩が見えるようになります。明暗スケールを調節してください。
4. 六角形のボックスの中に非常に小さな円が表示されます。クリックして六角形のボックスの中をドラッグし、新しい色を選択してください。「現在の色 (Current Color)」の四角のボックスに円の位置の色が反映されます。
5. 色を適用するには、「現在の色 (Current Color)」の下の下向き矢印をクリックします。設定されている色が更新されます。「適用 (Apply)」ボタンをクリックすると、ムービーでの表示を参照できます。
6. 「OK」をクリックし、色を適用してダイアログを閉じます。



図 3-6 背景色が黄色のムービー・フレーム内の小さなタイトル・クリップ

### インポートしたイメージのデフォルトの表示時間の設定

インポートしたイメージをムービーに表示するデフォルト時間を設定できます。設定するには、次の手順に従います。

1. 「ファイル (File)」-> 「ムービーの設定...(Movie Setup...)」を選択します。
2. 「ムービーメーカー: 設定 (Movie Maker: Setup)」ダイアログで「イメージの持続時間 (デフォルト) (Default Image Duration)」フィールドを編集します。

### ムービー・ファイルにタイトルバー・タイトルおよび内部コメントを追加する

ムービー・ファイルにタイトル・バー・タイトルおよび内部コメントを追加するには、次の手順に従います。

1. 「ファイル (File)」-> 「ムービーの設定...(Movie Setup...)」を選択します。
2. 「ムービーメーカー: 設定 (Movie Maker: Setup)」ダイアログで、「ムービー・タイトル (Movie Title)」フィールドと「ムービー・コメント (Movie Comment)」フィールドにテキストを入力します。

タイトルバー・タイトルを付けると、Media Player で再生中、ムービーのウィンドウのタイトル・バーにそのタイトルが表示されます。たとえば、Web ページまたはプレゼンテーションからムービーを起動した場合、ムービー・タイトル・バーには、ファイル名の `president.mv` の代わりに「大統領演説」のように表示されます。

「ムービー・コメント (Movie Comment)」フィールドには、ムービー・ファイルの編集中にアクセスできる情報を追加できます。たとえば、ムービー・クリップの簡単な説明、使用目的、または次に使用する人へのメモを付記できます。メモの作成後でも、作成時と同じように、「ムービーメーカー：設定 (Movie Maker: Setup)」ダイアログを参照してメモにアクセスできます。

---

**メモ：**タイトルが、ムービーを保存するときに付けるファイル名と同じである必要はありません。

---

## mm.opening

### ムービーを開き、新しいクリップを追加する

ここでは、105 ページの「ムービー・ファイルを開く」と 105 ページの「ムービーにクリップを追加する」について説明します。

#### ムービー・ファイルを開く

ムービーを編集するには、最初に Movie Maker にムービーを取込みます。Movie Maker でファイルを開くには次の 2 つの方法があります。

- Movie Maker が起動していない場合は、ムービー・ファイルのアイコンを「moviemaker」アイコンにドロップします。Movie Maker が起動してムービー・ファイルが表示されます。
- Movie Maker が起動している場合は、次の手順に従います。
  1. 「ファイル (File)」->「開く (Open...)」を選択します。
  2. ファイル・ブラウザを使用して Movie Maker に取込むファイルを選択します。

#### ムービーにクリップを追加する

この節は、次の項から構成されています。

- 106 ページの「追加ムービー・クリップのインポート」

- 107 ページの「イメージのインポート」
- 107 ページの「オーディオのインポート」
- 108 ページの「ムービーにオーディオを録音する」

116 ページの「クリップ名の編集」と 117 ページの「クリップ・ノートのインクルード」も参照してください。

### 追加ムービー・クリップのインポート

1. クリップを挿入する位置にタイム・インディケータを設定します。  
クリップはタイム・インディケータの後に挿入されます。詳細については、109 ページの「挿入ポイントの設定」を参照してください。
2. 「ファイル (File)」-> 「インポート (Import...)」を選択します。
3. ファイル・ブラウザを使用してムービーを選択し、<Enter> キーを押します。

---

**ヒント:** クリップをインポートすると、「ピクチャ・イン・ピクチャ (Picture in Picture)」ツールでフレームの大きさを変更できます。120 ページの「「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用」を参照してください。

---

---

**ヒント:** 現在のムービーと異なるサンプル・レートのムービー・クリップをインポートする場合、Movie Maker は、低品質の簡単な変換でサンプル・レートに合わせます。オーディオの質をできるだけ高く保つには、インポートする前に、メディア・コンバートのような変換ツールを使用して、クリップのサンプル・レートを現在のムービーに合わせます。

---

---

**ショートカット:** Media Player から Movie Maker にフレームをコピーするには、ツールのコピー・コマンドとペースト・コマンドを使用します。

---

## イメージのインポート

1. イメージを挿入する位置にタイム・インディケータを設定します。

新しいイメージはタイム・インディケータの後に挿入されます。詳細については、109 ページの「挿入ポイントの設定」を参照してください。

2. 「ファイル (File)」-> 「インポート (Import...)」を選択します。
3. ファイル・ブラウザを使用してイメージを選択し、<Enter> キーを押します。

インポートしたイメージがムービーに表示されるデフォルトの時間は、1 秒です。イメージをインポートした後は、クリップ箱のイメージ・クリップの「接続時間 (Duration)」フィールドを編集して、この時間を拡張または縮小できます。

---

**メモ：**デフォルトのイメージ表示時間を変更するには、104 ページの「インポートしたイメージのデフォルトの表示時間の設定」を参照してください。

---

---

**メモ：**イメージをインポートすると、「ピクチャ・イン・ピクチャ (Picture in Picture)」ツールでフレームの大きさを変更できます。120 ページの「「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用」を参照してください。

---

---

**ヒント：**Image Works、ImgView、InPerson ホワイトボード、Media Player からコピーしたイメージは、Movie Maker にペーストできます。各ツールのコピー・コマンドとペースト・コマンドを使用します。

---

## オーディオのインポート

Movie Maker では、ムービーにサウンドトラックや複数のサウンド・クリップを追加できます。また、ムービーの特定の領域だけに音を追加できます。

1. サウンドを挿入する位置にタイム・インディケータを設定します。

新しいオーディオ・トラックはタイム・インディケータの後に挿入されます。詳細については、109 ページの「挿入ポイントの設定」を参照してください。

2. 「ファイル (File)」 -> 「インポート (Import...)」を選択します。
3. ファイル・ブラウザを使用してムービーを選択し、<Enter> キーを押します。

---

**ヒント：**現在のムービーと異なるサンプル・レートのオーディオ・クリップをインポートする場合、Movie Maker は、低品質の簡単な変換でサンプル・レートに合わせます。オーディオの質をできるだけ高く保つには、インポートする前に、メディア・コンバートのような変換ツールを使用して、クリップのサンプル・レートを現在のムービーに合わせます。

---

---

**ヒント：**Sound Track から Movie Maker にオーディオ・トラックをコピーできます。この操作を行うには、各ツールのコピー・コマンドとペースト・コマンドを使用します。

---

## ムービーにオーディオを録音する

ムービーの再生と同期した取得ツールで、ムービーに直接オーディオを録音するには、次の手順に従います。

1. オーディオを始める位置にタイム・インディケータを設定します。  
この位置は、「録音 (Record)」ボタンをクリックしてムービーの再生が始まる位置にもなります。
2. 「コントロール (Control)」 -> 「録音 ...(Record Audio...)」を選択します。  
この操作で、同期型のオーディオ取得ツールが開きます。「録音」ボタンをクリックすると、オーディオの取得が始まると同時にムービーの再生が始まります。ただし、録音が始まる前に3-2-1の秒読みがあります。取得するオーディオの入力は、Audio Panel で制御します。
3. 録音の準備ができれば、円の描かれた「録音」ボタンをクリックします。
4. 録音を止めるには、四角の描かれた「停止」ボタンをクリックします。オーディオが新しいクリップとして表示されます。

---

mm.editing

## 編集

この節では、Movie Maker で編集する手順を説明します。次の項から構成されています。

- 109 ページの「挿入ポイントの設定」
- 112 ページの「ムービーのセクションを選択する」
- 114 ページの「ムービーのセクションの削除」
- 115 ページの「ムービーの一部をコピー、カット、ペーストする」
- 116 ページの「ムービーのセクションを空白フレームまたは無音に置換える」
- 116 ページの「ムービーのセクションをトリミングする」
- 116 ページの「クリップ名の編集とクリップ・ノートのインクルード」
- 117 ページの「クリップの操作」
- 120 ページの「「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用」

関連項目 : 102 ページの「ムービーの設定オプションの使用」

### mm.insertion

## 挿入ポイントの設定

タイム・インディケータを使用して、インポートまたはペーストしたクリップの挿入ポイントを設定します。挿入ポイントを使用して、ムービーのスクロールも行えます。143 ページの「ムービーのスクロール」を参照してください。

挿入ポイントの設定には 2 つの方法があります。

- ビジュアル・コントロールを最大限に生かすには、110 ページの「フィルムストリップ・モードの挿入ポイントの設定」を参照してください。
- 簡単に行うには、111 ページの「プレビュー・モードの挿入ポイントの設定」を参照してください。

## フィルムストリップ・モードの挿入ポイントの設定

インポートまたはペーストするクリップは、タイム・インディケータの直後に挿入されます。タイム・インディケータを配置するには、次の手順に従います。

1. フィルムストリップ・モードのムービーを表示します。

詳細については、144 ページの「表示モードの変更」を参照してください。

2. デフォルトでは、インポートされたクリップは、新しい、トップ・レイヤのトラックを作成します。既存のクリップ内にインポートしたクリップを挿入する場合は、既存のクリップを選択してください。

詳細については、112 ページの「クリップの選択と選択解除」を参照してください。

3. タイム・インディケータの先端にある三角形（図 3-7 参照）をクリックして、クリップを表示させる位置にドラッグします。

挿入したクリップはタイム・インディケータの直後に表示されます。別のクリップにクリップをインポートする場合、現在のクリップ選択が解除されないように、三角形の先の位置に注意してください。

タイム・インディケータの先端をドラッグして  
挿入ポイントを設定する。

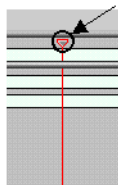


図 3-7 タイム・インディケータの先を使用して挿入ポイントを設定する

タイム・インディケータのビジュアル・キューを次に示します。

- タイム・インディケータは、タイムライン領域と表示領域に赤い垂直の線として表示されます。
- ウィンドウ左下の角に、クリップが挿入される時間が表示されます。

タイム・インディケータを微妙に移動させるには、「フレーム・フォワード」または「フレーム・バック」ボタンをクリックします。図 3-26 を参照してください。タイム・インディケータを再配置するには、ビデオまたはオーディオ・トラックの新しい位置をクリックしてください。

---

**ショートカット**：キーボードの **->** と **<-** の矢印キーを使用すると、1 フレーム前へまたは 1 フレーム後へ進みます。

---

## プレビュー・モードの挿入ポイントの設定

インポートまたはペーストしたクリップはタイム・インディケータの直後に表示されます。タイム・インディケータを配置するには、次の手順に従います。

1. プレビュー・モードのムービーを表示します。

必要なら 144 ページの「表示モードの変更」を参照して指示に従ってください。

2. デフォルトでは、インポートされたクリップは、新しいトップ・レイヤのトラックを作成します。既存のクリップ内にインポートしたクリップを挿入する場合は、既存のクリップを選択してください。

詳細については、112 ページの「クリップの選択と選択解除」を参照してください。

3. タイム・インディケータの先端にある三角形（図 3-8 参照）をクリックして、クリップを表示させる位置にドラッグします。

別のクリップにクリップをインポートする場合、現在のクリップ選択が解除されないように、三角形の先の位置に注意してください。

クリップは現在表示されているフレームの後に挿入されます。たとえば、フレーム 17 が表示領域に表示されていて、クリップをインポートした場合、インポートしたクリップはフレーム 17 の直後から始まります。

タイム・インディケータを微妙に移動させるには、「フレーム・フォワード」ボタンまたは「フレーム・バック」ボタンをクリックします。図 3-26 を参照してください。タイム・インディケータを再配置するには、ビデオまたはオーディオ・トラックの新しい位置をクリックしてください。

---

**ショートカット**：キーボードの **->** と **<-** の矢印キーを使用すると、1フレーム前へまたは1フレーム後へ進みます。

---

## mm.selecting

### ムービーのセクションを選択する

クリップの編集または再配置を開始するには、まず選択を行う必要があります。この節は、次の項から構成されています。

- 112 ページの「ムービーの特定の時間にジャンプする」
- 112 ページの「クリップの選択と選択解除」
- 113 ページの「ムービー全体の領域の選択」
- 113 ページの「クリップの領域の選択」

118 ページの「クリップとトラックの説明」も参照してください。

### ムービーの特定の時間にジャンプする

タイム・インディケータを移動する時間を指定するには、ウィンドウ左下の角に表示される時間を編集します。1度クリックするとフィールドが編集可能になります。新しい時間を入力して、**<Enter>** キーを押します。

### クリップの選択と選択解除

選択方法を次に示します。

- クリップ全体を選択するには、カーソルをクリップ箱に移動して、選択するクリップの名前をクリックします。  
トラック領域のクリップはダブルクリックで選択できます。
- 複数のクリップを選択するには、**<Shift>** キーを押しながらクリップを選択します。
- すべてのクリップを1度を選択するには、「編集 (Edit)」->「すべてを選択 (Select All)」を選択します。

選択解除する方法を次に示します。

- クリップを選択解除するには、**<Shift>** キーを押しながら、選択します。
- 1度にすべてのクリップを選択解除するには、「編集 (Edit)」->「選択しない (Select None)」を選択します。

## ムービー全体の領域の選択

ムービー・タイムラインをクリックしてドラッグし、全トラックのスライスを選択する。



図 3-8 ムービー全体の領域の選択

ムービーの全レイヤからスライスを選択するには、ムービー・タイムラインのタイム・インディケータをクリックしてドラッグします。図 3-8 を参照してください。カーソルを動かしながら表示領域を見ると、ムービーの選択している部分を見ることができます。

選択範囲を変更するには、ウィンドウ左下の選択時間表示を編集します。1度選択時間をクリックすると編集可能になります。新しい時間を入力して、**<Enter>** キーを押します。

## クリップの領域の選択

特定のクリップをクリックしてドラッグし、そのクリップだけを選択する。

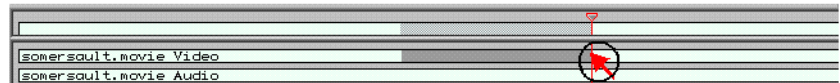


図 3-9 クリップの領域の選択

クリップの領域を選択するには、選択するクリップ領域のあるトラックにカーソルを配置し、カーソルをクリックしてドラッグし、領域を選択します。図 3-9 を例として参照してください。カーソルを動かしながら表示領域を見ると、ムービーの選択している部分を見ることができます。

選択範囲を変更するには、ウィンドウ左下の選択時間表示を編集します。選択時間表示を1度クリックすると編集可能になります。新しい時間を入力して、<Enter> キーを押します。

---

**ヒント：**フィルムストリップ・モードでムービーを表示すると、ビジュアル・キューが増えるために選択しやすくなります。詳細については、144 ページの「表示モードの変更」を参照してください。

---

選択した領域を示すビジュアル・キューを次に示します。

- 選択したトラックの領域は、暗いシェードになります。
- ウィンドウ左下の角には、選択の開始点と終了点を示す秒、フレーム、タイム・コードが表示されます。

---

### mm.deleting

## ムービーのセクションの削除

---

**メモ：**ムービーのセクションの削除は、ムービーのクリアとは異なります。ムービーのセクションをクリアして空白フレームと置換える場合は、116 ページの「ムービーのセクションを空白フレームまたは無音に置換える」を参照してください。

---

1. 削除するムービーのセクションを選択します。  
選択する方法については、112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。
2. 「編集 (Edit)」->「削除 (Delete)」を選択します。

---

**Shortcut:** 「編集 (Edit)」メニューを使用せずに <Backspace> キーで削除することもできます。

---

---

### mm.copying

## ムービーの一部をコピー、カット、ペーストする

コピー、カット、ペーストの各コマンドを使用して、ビデオ、イメージ、オーディオ・クリップを必要に応じて再配置できます。

1. コピー、またはカットするムービーのセクションを選択します。

詳細については、112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。

2. 「編集 (Edit)」メニューを開きます。

- 別の位置にペーストできるようにセクションを削除するには、「カット (Cut)」を選択します。
- 別の位置にコピーをペーストできるようにセクションをコピーするには、「コピー (Copy)」を選択します。

3. カットまたはコピーしたセクションをムービー内の別の位置にペーストするには、タイム・インディケータ (109 ページの「挿入ポイントの設定」を参照) を設定し、「編集 (Edit)」->「ペースト (Paste)」を選択します。

カットまたはコピーしたセクションはタイム・インディケータの直後に追加されます。

---

**ショートカット:** 「編集 (Edit)」メニューのコマンドを使用せず、次のキーボード・ショートカットを使用することもできます。

---

- コピーするには、<Shift+Ctrl+C> キーを押します。
- カットするには、<Shift+Ctrl+X> キーを押します。
- ペーストするには、<Shift+Ctrl+V> キーを押します。

---

**ヒント:** Media Player または Sound Track から Movie Maker にコピーできます。また、Movie Maker、Image Works、InPerson ホワイトボード間でコピーとペーストができます。ただし、これらの3つのアプリケーションでコピーできるのは、1度に1つのフレームのみで、同時に複数のフレームをコピーすることはできません。コピーとペーストをするには、各アプリケーションのコピー・コマンドとペースト・コマンド使用できます。

---

**mm.blank**

## ムービーのセクションを空白フレームまたは無音に置換える

選択したフレームを空白フレーム、または無音のオーディオに置換えることができます。

1. ムービーの置換える部分を選択します。

詳細については 112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。

2. 「編集 (Edit)」-> 「消去 (Clear)」を選択します。

選択したムービーの部分が消去されます。フィルムストリップ・モードを使用している場合、表示領域内のクリアされたフレームは黒くなり、オーディオの波形は直線になります。

[mm.trim](#)

## ムービーのセクションをトリミングする

Movie Maker は、選択した部分のムービーだけを残し、残りを削除できます。手順は次のとおりです。

1. ムービーの保持したい部分を選択します。

詳細については「ムービーのセクションの選択」を参照してください。

2. 「編集 (Edit)」-> 「トリム (Trim to Selection)」を選択します。

選択されていないフレームがムービーから削除されます。

[mm.editclip](#)

## クリップ名の編集とクリップ・ノートのインクルード

### クリップ名の編集

クリップ箱に表示するクリップ名は、図 3-27 に示すように表示されます。クリップはどれも最初から「ファイル名ビデオ」、「ファイル名オーディオ」などの標準のデフォルト名を与えられています。ここでファイル名は、インポートしたクリップまたは開いたムービーの元のファイル名です。管理しやすいように、類似したクリップを名前でも区別するとよいでしょう。

1. クリップ箱のクリップ名をクリックします。  
名前フィールドは選択すると編集可能になります。
2. 名前フィールドの名前を編集して、<Enter> キーを押します。

## クリップ・ノートのインクルード

編集と管理の目的で、クリップ箱のクリップにコメントを入れるとよいでしょう。

1. 水平クリップ箱スクロールを使用すると、右にスクロールして「コメント (Comment)」フィールドを参照できます。
2. コメントを付けたいクリップの「コメント (Comment)」フィールドを1度クリックして、テキストを入力します。
3. 完了したら <Enter> キーを押します。

[mm.manip](#)

## クリップの操作

この節は、次の項から構成されています。

- 118 ページの「クリップとトラックの説明」
- 119 ページの「ドラッグによるクリップの移動」
- 119 ページの「クリップをムービーのフロント・レイヤまたはバック・レイヤに移動する」
- 119 ページの「クリップを2つのクリップに分割する」
- 120 ページの「クリップの結合」
- 120 ページの「クリップの開始ポイントと長さの編集」

関連項目：120 ページの「「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用」、129 ページの「効果用フィルタの追加」および 121 ページの「タイトルと注釈の作成」

## クリップとトラックの説明

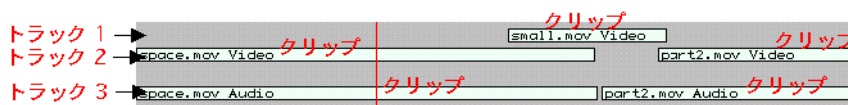


図 3-10 クリップとトラック

図 3-10 は、「Movie Maker」ウィンドウのクリップとトラックを示しています。クリップは、インポートされたファイルなど、ムービーの一部を表します。ムービーの編集とは、クリップの編集をすることになります。管理の目的で、異なるシーンをクリップに分け、参照用の名前を付けることができます。

ムービーにインポートされたオーディオやビデオ・ファイルはすべてクリップになり、クリップ箱に表示されます。また、オーディオを含んだムービーを Movie Maker でインポートするか開くと、2つのクリップとして表示されます。それぞれオーディオ・クリップとビデオ・クリップです。さらに、タイトルまたはイメージもクリップとして表示されます。

トラックは、ムービーの各レイヤのタイムラインを表し、すべてのムービー・クリップを含んでいます。全レイヤの先頭にあるトラックは、前面に表示されるトラックです。たとえば、タイトル・クリップを作成して、ボトム・レイヤに移動した場合、タイトルは、同じ時間をカバーし、より高いレイヤにあるビデオ・クリップに隠されるため見えません。つまり、ムービーを再生してもタイトルは表示されません。オーディオのレイヤが重なっている場合は、サウンドがミックスされます。

保存したファイルまたはエクスポートしたファイルを開いた場合、ファイルを圧縮または変換しない限り、トラックとクリップはすべて元のプロジェクトのものと同一です。ただし、ムービー・ファイルが圧縮または変換されていても、オーディオを含まないムービーでない限り、Movie Maker ではオーディオとビデオ・トラックが別に表示されます。

## ドラッグによるクリップの移動

1. 移動するクリップを選択します。詳細については、112 ページの「クリップの選択と選択解除」を参照してください。

クリップを選択すると、タイムライン領域の色が暗いシェードになります。カーソルをクリップの上に配置すると、カーソルが小さな手の形になり、ドラッグすることによりクリップを移動できることを示します。

2. クリップをタイムライン領域の新しい位置にドラッグします。

## クリップをムービーのフロント・レイヤまたはバック・レイヤに移動する

1. クリップを選択します。詳細については、112 ページの「クリップの選択と選択解除」を参照してください。
2. 「編集 (Edit)」->「クリップを前面へ (Bring to Front Layer)」を選択して、クリップをムービーのフロント・レイヤへ移動します。または「編集 (Edit)」->「クリップを後へ (Send to Back Layer)」を選択して、バック・レイヤへ移動します。

別の方法として、クリップを選択して一番上のトラックにドラッグしてフロント・レイヤへ移動するか、または、一番下のトラックにドラッグしてバック・レイヤに移動することができます。

## クリップを 2 つのクリップに分割する

1. クリップを選択します。詳細については、112 ページの「クリップの選択と選択解除」を参照してください。
2. タイム・インディケータの先端にある小さな三角形 (図 3-8 参照) をクリックしてドラッグし、タイム・インディケータが分割ポイントの位置にくるまでムービーをスクロールします。

---

**メモ:** タイム・インディケータの先端のみをクリックしてください。そうでないと、クリップの選択が解除されてしまい、再度クリップの選択が必要になります。

---

3. 「クリップ (Clip)」->「分割 (Break)」を選択します。

## クリップの結合

1. 結合するクリップがまだ同一のトラックにない場合は、同じトラックに配置します。
2. 最初のクリップを選択し、<Shift> キーを押しながら最初のクリップと結合する次のクリップを選択します。詳細については、112 ページの「クリップの選択と選択解除」を参照してください。
3. 「クリップ (Clip)」->「結合 (Join)」を選択します。

## クリップの開始ポイントと長さの編集

119 ページの「ドラッグによるクリップの移動」で、クリップを再配置する 1 つの方法を紹介しました。クリップ箱を使用して、クリップの開始ポイントを編集できます。クリップの「開始 (Start)」フィールドをクリックして編集可能にし、新しい時間を入力します。また、タイトルまたはイメージの長さは、「持続時間 (Duration)」フィールドを編集すると変更できます。

---

**メモ**：「開始 (Start)」フィールドを編集しても、クリップの長さは変わりません。

---

mm.picture

## 「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用

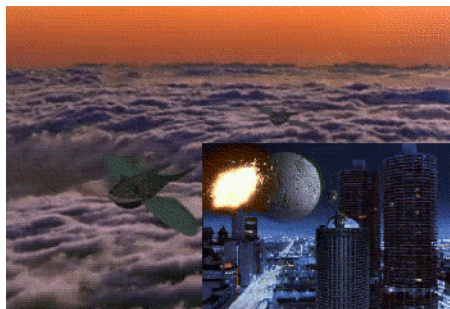


図 3-11 ピクチャ・イン・ピクチャ効果の例

「ピクチャ・イン・ピクチャ (Picture inPicture)」ツールを使用すると、図 3-11 に示すように、2 つ以上の異なるクリップを同じムービー内で同時に表示する効果を作成できます。これは、ムービー・フレーム全体に対してクリップ・フレームを縮小し、再配置することで実行できます。

1. 縮小または再配置、あるいはその両方をするクリップを選択します。

詳細については、112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。

2. 「効果 (Effects)」-> 「ピクチャ・イン・ピクチャ (Picture in Picture)」を選択します。

「ピクチャ・イン・ピクチャ (Picture in Picture)」ダイアログが表示されます。ダイアログ内のボックスは、選択したクリップのフレーム境界を表しています。

3. カーソルでボックスの角をクリックし、ドラッグして必要なサイズにします。

デフォルトではアスペクト比 (幅と高さのレート) が保たれます。アスペクト比を保持せずにサイズ変更するには、<Shift> キーを押しながら行います。

---

**メモ:** ボックスをマウスで編集する代わりに、大きさや位置を数値で入力して指定するには、「続き (More)」ボタンをクリックします。

---

4. フレームを再配置するにはその内側をクリックし、新しい場所にドラッグします。

「適用 (Apply)」をクリックすると、新しいサイズと位置をムービー表示領域で確認できます。

5. 「OK」をクリックして適用し、ダイアログを終了します。

---

**メモ:** 効果を表示させるには、小さいクリップがより大きいクリップの前にある必要があります。119 ページの「クリップをムービーのフロント・レイヤまたはバック・レイヤに移動する」を参照してください。

---

## mm.titles

### タイトルと注釈の作成

この節は、次の項から構成されています。

- 122 ページの「タイトルと注釈の作成の概要」

- 124 ページの「テキストとグラフィックスの追加について」
- 125 ページの「オブジェクトの移動」
- 125 ページの「オブジェクトのカット、コピー、ペースト」
- 126 ページの「テキストの追加と編集」
- 127 ページの「注釈の描画」
- 128 ページの「色の編集」
- 129 ページの「オブジェクトのサイズ変更」
- 129 ページの「空白フレームにタイトルを作成する」
- 129 ページの「タイトル・クリップの編集」

## [mm.titleoverview](#)

### タイトルと注釈の作成の概要

Movie Maker には、図 3-12 に示すようなタイトルの作成と、図 3-13 に示すようなグラフィックスとテキストの注釈をムービーに付加できるタイトル・パレットが含まれています。



図 3-12 Movie Maker で作成したタイトルの例



図 3-13 Movie Maker で作成した注釈の例

基本的な手順は次のとおりです。

1. 2つの方法のいずれかで領域を選択します。
  - タイトルまたは注釈を適用するフレームの範囲を選択します。詳細については 112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。「タイトル (Title)」->「作成 ...(Create...)」を選択し、タイトルの表示時間を指定します。タイトル・パレットが表示されます。
  - クリックしてタイトルを表示し始める時刻にタイム・インディケータをあわせませます。「タイトル (Title)」->「作成 ...(Create...)」を選択して、タイトルの表示時間を指定します。タイトル・パレットが自動的に表示されます。

---

**メモ：** 119 ページの「ドラッグによるクリップの移動」で説明したように、タイムライン上でタイトル・クリップを移動するか、クリップ箱でクリップの「開始 (Start)」フィールドを編集することで、ムービー内にタイトルが表示される場所を配置し直すことができます。クリップ箱の「持続時間 (Duration)」フィールドを編集して、タイトルの長さを変更することもできます。

---

2. タイトル・パレットを使用して、ムービー・フレームの注釈またはタイトル、あるいはその両方を作成します。

図 3-14 にタイトル・パレットを示します。

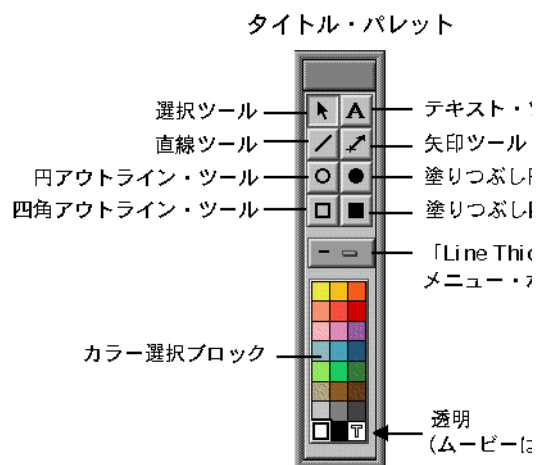


図 3-14 タイトル・パレット表示

3. タイトルの背景にムービーを使用するか、固定した背景にするかを選択します。

デフォルトでは、「タイトル (Title)」->「背景としてのムービー (Movie as Background)」が選択されます。チェック・ボックスはチェックされています。固定した背景を使用するには、再度選択して、背景としてのムービー・モードを無効にします。背景色も変更できます。128ページの「色の編集」を参照してください。

4. タイトル・モードを終了するには、トラック領域またはクリップ箱をクリックします。

[mm.things](http://mm.things)

## テキストとグラフィックスの追加について

- タイトル・パレットの使用方法は、簡単なテキストとグラフィックスのプログラムに似ています。
- ムービー・フレームに置かれたテキストまたはグラフィックスは、オブジェクトと呼ばれます。

- オブジェクトがムービー表示フレーム上にあれば、さまざまな方法で操作できます。移動、サイズ変更、ほかのオブジェクトの上に配置、色の変更、カット、コピー、ペーストなどです。オブジェクトを操作するには、最初にオブジェクトを選択する必要があります。

## mm.moving.objects

### オブジェクトの移動

- オブジェクトを移動するには、選択ツール（図 3-14 参照）で選択する必要があります。その後新しい位置にドラッグします。
- 同時に 1 つ以上のオブジェクトを移動するには、最初のオブジェクトを選択して、<Shift> キーを押しながらほかのオブジェクトを選択します。

オブジェクトをタイトルの前面または背景に移動することもできます。オブジェクトの重なり方が変更されます。

- オブジェクトを前に持ってくるには、「タイトル (Title)」->「項目を前面へ (Bring Items to Front)」を選択します。
- オブジェクトを後に送るには、「タイトル (Title)」->「項目を後へ (Send Items to Back)」を選択します。

## mm.copy.object

### オブジェクトのカット、コピー、ペースト

タイトルを作成または編集する場合、標準的な方法でカット、コピー、ペーストできます。

1. オブジェクトを選択ツール（図 3-14 参照）で選択します。
2. 「編集 (Edit)」->「カット (Cut)」または「編集 (Edit)」->「コピー (Copy)」を選択します。
3. ペーストする場所にカーソルを再配置して、「編集 (Edit)」->「ペースト (Paste)」を選択します。

---

**ショートカット：**キーボードのショートカットを使用できます。<Shift+Ctrl+C> キーでコピー、<Shift+Ctrl+X> キーでカット、<Shift+Ctrl+V> キーでペーストします。

---

## mm.text

### テキストの追加と編集

この節では、126 ページの「テキストの追加」、126 ページの「テキストの編集」、126 ページの「フォントまたはテキストの色の変更」、127 ページの「シンボルの入力について」について説明します。

#### テキストの追加

1. テキスト・ツール (図 3-14 参照) を選択します。
2. ムービー・フレームでカーソルの位置をクリックして決めて、入力を開始します。  
タイトル・パレットからカラー・ブロックを選択して、テキストの色を選択して変更することもできます。

---

**メモ：**<Enter> キーを使用しても、テキストの新しい行を開始できません。新しい行を開始するには、カーソルを再配置してください。

---

#### テキストの編集

1. テキスト・ツール (図 3-14 参照) を選択します。
2. テキストにカーソルを配置して、クリックして選択し、編集を開始します。
3. 編集が完了したら <Enter> キーを押します。

#### フォントまたはテキストの色の変更

フォントを変更するには、「タイトル (Title)」メニューを使用します。このメニューには、選択テキストのフォント種類、スタイル、サイズを変更するためのメニュー項目があります。

テキスト・オブジェクトの色を変更するには、次の手順に従います。

1. 「選択」ツール（図 3-14 参照）を選択します。
2. テキストにカーソルを配置し、1 度クリックして選択し、タイトル・パレットの新しいカラー・ブロックをクリックします。

## シンボルの入力について

タイトル・パレットは、拡張 ISO 文字コードをサポートしています。詳細については、『*IRIS Showcase User's Guide*（日本語版）』の付録 E「拡張 ISO 文字コード」を参照してください。

mm.annotate

## 注釈の描画

---

**メモ：**注釈はほかのオブジェクトのようにサイズ変更、移動ができます。125 ページの「オブジェクトの移動」と 129 ページの「オブジェクトのサイズ変更」を参照してください。

---

## 直線または矢印を描く

直線または矢印を描くには、直線ツールまたは矢印ツール（図 3-14 参照）を選択し、ムービー・フレームの上に配置してドラッグします。

## 円または四角形を描く

- 円または四角の輪郭を描くには、「円アウトライン」ツールまたは「四角アウトライン」ツール（図 3-14 参照）をクリックし、ムービー・フレームにオブジェクトを配置し、ドラッグします。
- 塗りつぶし円または四角を描くには、「塗りつぶし円」ツールまたは「塗りつぶし四角」ツール（図 3-14 参照）をクリックし、ムービー・フレームにオブジェクトを配置し、ドラッグします。

## 線の太さまたは色の変更

描画したオブジェクトの線の太さまたは色を変更するには、次の手順に従います。

1. 選択ツール (図 3-14 参照) を選択します。
2. オブジェクトにカーソルを配置して、1 度クリックして選択し、タイトル・パレットから新しいライン・スタイルまたは色を選択します。

### mm.edit.color

## 色の編集

タイトル・クリップの背景色(デフォルトは白)を変更し、タイトル・パレットの色を変更できます。

1. 色編集ダイアログを開きます。
  - タイトル・パレットの色を変更するダイアログを開くには、タイトル・パレットの編集する色をダブルクリックします。
  - タイトル背景色を変更するダイアログを開くには、「タイトル (Title)」->「タイトルの背景色...(Title Background Color...)」を選択します。
2. 六角形のボックスの下に色の明暗スケールが表示されます。小さな三角形をクリックして、色を濃くする場合は右にドラッグします。明暗スケールを調節してください。
3. 六角形のボックスの中に非常に小さな円が表示されます。クリックして六角形のボックスの中をドラッグして新しい色を選択してください。「現在の色 (Current Color)」の四角のボックスに円の位置の色が反映されます。
4. 色を適用するには、「現在の色 (Current Color)」の下の下向き矢印をクリックします。設定されている色が更新されます。「適用 (Apply)」ボタンをクリックすると、ムービーでの表示を参照できます。
5. 「OK」をクリックし、色を適用してダイアログを閉じます。

新しく作成した色は、「タイトル (Title)」->「デフォルトのカラー・パレットのリストア (Restore Default Color Palette)」を選択するまで、カラー・パレットに残ります。

### mm.resize.objects

## オブジェクトのサイズ変更

1. 選択ツール（図 3-14 参照）でオブジェクトを選択します。
2. サイズ変更するオブジェクトの選択アウトラインにある円形のポイントをクリックし、ドラッグします。外向きにドラッグしてオブジェクトを拡大したり、内向きにドラッグして縮小することができます。また形を変えるという操作もできます。

### [mm.blank.titles](#)

## 空白フレームにタイトルを作成する

ムービーのクリップの先頭にタイトルを作成せずに、タイトルを空白フレームに表示したい場合があります。ある時間実際のクリップを含んでいないムービーは、空白フレームの続いたものになります。たとえば、オーディオとビデオ・クリップの開始ポイントを前に移動すると空白フレームを作成できます。120 ページの「クリップの開始ポイントと長さの編集」を参照してください。次にタイトル・パレットを使用して、空白フレームにオープニング・タイトルを作成することができます。

### [mm.title.edit](#)

## タイトル・クリップの編集

タイトルを作成した後は、クリップ箱（図 3-27 参照）のタイトルのアイコンをダブルクリックすると、タイトルに戻って編集できます。

別の方法として、タイトル・クリップを選択して、「タイトル (Title)」->「編集 ...(Edit...)」を選択することもできます。

### [mm.filters](#)

## 効果用フィルタの追加

この節は、次の項から構成されています。

- 130 ページの「含まれているビデオ・フィルタの例」

- 137 ページの「オーディオ・フィルタの説明」
- 138 ページの「接続パスの設定」
- 139 ページの「ムービーにフィルタを適用する」
- 139 ページの「フィルタの編集」
- 140 ページの「ビデオ・フィルタのシーケンスの設定」
- 141 ページの「3D フィルタをムービーに追加」

---

### mm.filter.examples

#### 含まれているビデオ・フィルタの例

この節では、例や説明を加えながら使用可能なフィルタを紹介します。フィルタの中には、ダイアログとプレビュー・イメージが組込まれているものもあります。これらのフィルタについては135 ページの「ダイアログを持つフィルタ」を参照してください。

---

**メモ:** これらのフィルタはプラグインで、`/usr/lib/dmedia/plugins/premiere` ディレクトリを参照しています。Movie Maker は Adobe Premiere™ プラグインをサポートしています。ディレクトリに Premiere プラグインを追加インストールすると、「効果 (Effects)」メニューに表示されます。

---

#### 白黒



図 3-15 「白黒」フィルタ効果の例

## ぼかし



図 3-16 「ぼかし」フィルタ効果の例

## さらにぼかし



図 3-17 「さらにぼかし」フィルタ効果の例

## ディゾルブ・インとディゾルブ・アウト

この2つのフィルタは、同じように操作します。徐々に透明になる、または徐々に透明から現れるイメージを作成します。例を次に示します。

- ムービーの背景色を黒に設定してある場合に、別のビデオ・トラックのフレームに重ならないようなフレーム範囲を選択して、「ディゾルブ・イン (Dissolve In)」を選択します。選択したフレームは、黒から始まり、通常のイメージになるまでしだいに明るくなります。
- 別のビデオ・トラックのフレームと重ならないタイトル・トラックを選択した場合に、「ディゾルブ・アウト (Dissolve Out)」を選択します。タイトルはしだいにムービーの背景色になっていきます。「ディゾルブ・イン (Dissolve In)」を選択した場合は、タイトルは、ムービーの背景色から始まり、しだいにはっきりしてきます。

- 別のビデオ・トラックのフレームと重なり合うフレーム範囲を選択した場合に「ディゾルブ・アウト (Dissolve Out)」を選択すると、選択したフレームは、重なり合ったフレームにのびにフェードしてきます。

---

**メモ** : 103 ページの「ムービー背景色の変更」を参照してください。

---

### 浮き出し



**図 3-18** 「浮き出し」フィルタ効果の例

### エッジン検索



**図 3-19** 「エッジの検索」フィルタ効果の例

## ガウスぼかし



図 3-20 「ガウスぼかし」フィルタ効果の例

## ガウス・シャープ



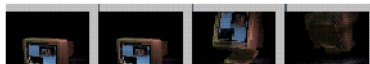
図 3-21 ガウス・シャープ・フィルタ効果の例

## 発光

発光は、アルファ・チャンネルをイメージの輝度に設定します。この設定は、イメージの最も明るい部分を透明にするという効果を与えます。この効果により、ムービーの背景色や、別のビデオ・トラックから重なっていたフレームが見えるようになります。

## 巻戻し

リバース・フィルタ前の一連のフレーム



リバース・フィルタ後の一連のフレーム

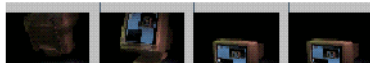


図 3-22 「巻戻し」フィルタ効果の例

## 強調



図 3-23 「強調」フィルタ効果の例

## エッジを強調する



図 3-24 「エッジを強調する」フィルタ効果の例

## さらに強調する



図 3-25 「さらに強調する」フィルタ効果の例

## ダイアログを持つフィルタ

次に、ダイアログを持つビデオ・フィルタについて、その操作方法を説明します。

### 「カラー・バランス」フィルタ

このフィルタで、イメージの赤、緑、青のレベルを調整できます。色の強弱を設定するには、スライダをドラッグしてください。色の調整をすると、ダイアログのプレビュー・イメージが設定を反映して変化します。

## 「輝度とコントラスト」フィルタ

スライダをドラッグして輝度とコントラストを変更すると、ダイアログのプレビュー・イメージが設定を反映して変化します。

## 「コンボリューション・カーネル」フィルタ

このフィルタは、イメージのピクセルの輝度を重畳（たたみこみ）と呼ばれる数学的な操作に応じて変更します。ダイアログは、ピクセルの輝度の乗数を表します。このダイアログの使用方法は、次のとおりです。

1. センター数値フィールドを編集します。このフィールドは、ピクセルの計算値を表しています。入力した値は、ピクセルの輝度を何倍にするかを示します。-999 から +999 までの値を入力できます。
2. 必要なら近傍のピクセル値を編集して、輝度を調整します。近傍のピクセルは、センター・フィールドの周りの7つのフィールドで表されます。
3. スケール・フィールドで、計算に含まれるピクセルの輝度値の合計を割る値を編集します。
4. 「オフセット (Offset)」テキスト・ボックスで、スケール計算の結果に加える値を入力します。
5. 「OK」をクリックします。フィルタがイメージの1つ1つのピクセルに適用されます。

## 「フェード」フィルタ

「フェード」フィルタは、選択されたフレーム範囲上にぼかした色になるフェードを作成します。デフォルトでは、黒にフェードしますが、異なる色にフェードする場合は、赤、緑、青のダイアログを操作して、別の色へのフェードを設定します。

## 「グラデーション・アルファ・ワイプ」フィルタ

このフィルタはフレームの範囲に渡って段階的に変化する「ふき取り」効果を作成します。このふき取り効果は、グラデーション・イメージを使用し、各フレームの適切な範囲を透明にすることで、生成されます。ふき取りが進む方向と、ふき取りのエッジのやわらかさを指定できます。

このフィルタを選択すると、ダイアログがポップアップします。「イメージのロード (Load Image)」をクリックして、グラデーション・イメージを選択します。ファイル・ブラウザは、サンプルのグラデーション・イメージを開きますが、自分自身のイメージを選択することもできます。フィ

ルタはほとんどのイメージを、適切なファイルの種類と解像度に自動変換できます。イメージを選択すると、次の操作が行えます。

- 「黒を白に (Black to White)」または「白を黒に (White to Black)」を選択して、ふき取りが進む方向を指定します。
- 「ワイプ・ソフトネス (Wipe Softness)」スライダを使用して、勾配を指定します。ここでは、鋭いエッジを作成する 0 から、非常に緩い勾配をつける 100 までの設定があります。

## オーディオ・フィルタの説明

次のオーディオ・フィルタは、「効果 (Effects)」->「オーディオ・フィルタ (Audio Filters)」メニューに含まれています。

「エコー ...(Echo...)」選択したセクションに繰り返しエコー効果を作成します。

「フェード・イン (Fade In)」

選択したセクションの始まりで、音が無音からしだいに増加して標準のボリュームにします。

「フェード・アウト (Fade Out)」

選択したセクションの終わりで、音をしだいに減少して無音のボリュームにします。

「正規化 (Normalize)」

「正規化 (Normalize)」を選択すると、選択したセクションのサウンド・レベルが増加して、フル・ダイナミック・レンジになります。

「パラメトリック・イコライザ (Parametric Equalizer...)」

3つのレンジの周波数の音を大きくまたはソフトにできます。パラメトリックには3つの帯域があります。3つの帯域ごとに、センター周波数、帯域幅、ゲイン / 減衰の値を個別に変更できます。特定の音の高周波エネルギーを増加させ、同時に低周波エネルギーを減少させるときは、赤い帯域の周波数を高い周波数と正のゲイン値に設定し、同時に青い帯域を低周波数と負のゲイン値に設定します。

#### 「DC オフセットを削除する (Remove DC Offset)」

DC オフセットは、オーディオ信号が 0 にセンタリングしていないときに起こります。DC オフセットが起こると、ダイナミック・レンジのロスになります。このコマンドは、波形を再センタリングするため、DC オフセットを削除します。

#### 「リバース (Reverse)」

選択したセクションのサウンドを反転し、逆方向に再生します。

#### 「音量設定 ...(Set Volume...)」

ゲインをデシベル・スケールでの設定に使用できるダイアログを開きます。

---

**メモ:** これらのフィルタはプラグインで、`/usr/lib/dmedia/plugins/premiere` ディレクトリを参照しています。Movie Maker は Adobe Premiere プラグインをサポートしています。ディレクトリに Premiere プラグインを追加インストールすると、「効果 (Effects)」メニューに表示されます。

---

## mm.plugin

### 接続パスの設定

「効果 (Effects)」メニューのコマンドの大部分は、実際にはプラグインで、`/usr/lib/dmedia/plugins/premiere` ディレクトリを参照しています。Movie Maker は、Adobe Premiere プラグインをサポートしています。すなわち、このディレクトリに Premiere プラグインを追加インストールすると、「効果 (Effects)」メニューに表示されます。

Movie Maker で使用するほかのプラグインがある場合は、任意のディレクトリに保存できますが、Movie Maker がロードするようにするには、次のように設定します。

1. 「ファイル (File)」-> 「プラグイン・パスの設定 ... (Set Plug-In Path...)」を選択します。
2. 追加するプラグイン・ディレクトリのパス名を入力します。

このダイアログを使用して、追加のプラグイン・パスを設定または編集します。

## mm.apply.filter

## ムービーにフィルタを適用する

1. フィルタを適用するオーディオまたはビデオ・フレームの範囲を選択します。必要なら 112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。

---

**メモ：**グローバル・ムービー・タイムラインで選択しないでください。フィルタは、ビデオとオーディオの両方に同時には適用できません。

---

2. 選択したビデオまたはオーディオに応じて、「効果 (Effects)」->「ビデオ・フィルタ (Video Filters)」, または「効果 (Effects)」->「オーディオ・フィルタ (Audio Filters)」を選択して、階層メニューからフィルタを選択します。

130 ページの「含まれているビデオ・フィルタの例」および 135 ページの「ダイアログを持つフィルタ」も参照してください。「マルチ...(Multiple...)」ダイアログの使用方法については、140 ページの「ビデオ・フィルタのシーケンスの設定」を参照してください。3D フィルタの適用または作成の方法については、141 ページの「3D フィルタをムービーに追加」を参照してください。

[mm.edit.filter](#)

## フィルタの編集

この節は、139 ページの「現在適用されているフィルタの編集」と 140 ページの「フィルタの削除」について説明します。

### 現在適用されているフィルタの編集

設定ダイアログを持つフィルタ、および 3D フィルタには、編集可能なパラメータがあります。

1. クリップ箱のフィルタを 1 度クリックして、フィルタを選択します。
2. 「効果 (Effects)」->「編集 (Edit)」を選択します。

選択したフィルタの種類により、フィルタの設定ダイアログが表示されるか、FX builder プラグインが表示され、フィルタを編集できます。FX Builder を使用して 3D フィルタを編集する方法については、「Using the FX Builder Tool」を参照してください。

---

**メモ :** 設定ダイアログを持たないフィルタは、編集するパラメータがないため編集できません。また、フィルタの開始ポイントまたは終了ポイントを、カット、コピー、ペースト、変更することはできません。

---

---

**メモ :** 3D フィルタまたはテンプレートを編集するには、141 ページの「3D フィルタをムービーに追加」を参照してください。

---

## フィルタの削除

1. クリップ箱のフィルタを1度クリックして、フィルタを選択します。
2. <Backspace> キーを押します。

---

**メモ :** 「編集 (Edit)」->「削除 (Delete)」を選択しないでください。フィルタだけでなく、ビデオの選択領域も削除されます。

---

## mm.sequence

## ビデオ・フィルタのシーケンスの設定

現在選択しているフレーム範囲に適用するフィルタのシーケンスをダイアログで設定できます。使用手順は次のとおりです。

1. フィルタを適用するフレームの範囲を選択します。  
詳細については、112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。
2. 「効果 (Effects)」->「ビデオ・フィルタ (Video Filters)」->「マルチ ...(Multiple...)」を選択します。  
「マルチ (Multiple)」ダイアログを使用して、必要なフィルタとシーケンスを選択します。

## mm.3d.filter

## 3D フィルタをムービーに追加

1. 3D フィルタを適用するビデオの範囲を選択します。

詳細については、112 ページの「ムービーのセクションを選択する」を参照してください。

2. 「効果 (Effects)」-> 「カスタム 3D 効果 ...(Custom 3D Effect...)」を選択します。

このダイアログでは、次のような 4 つの選択ができます。

- 3D フィルタを新しく作成するには、「New」をクリックします。

FX Builder が表示されます。FX Builder を使用してカスタム 3D フィルタを作成する方法については、FX Builder の Help メニューを参照してください。

- 含まれているサンプル 3D フィルタを適用するには、ダイアログのテンプレート・リストから 1 つを選択して、「Apply」をクリックします。
- 含まれているサンプル 3D フィルタを編集するには、ダイアログのテンプレート・リストから 1 つを選択して、「Edit...」をクリックします。

FX Builder が表示されます。FX Builder を使用して 3D テンプレートを編集する方法については、FX Builder の Help を参照してください。

- 以前にシステムの別なディレクトリに 3D テンプレートを作成、保存した場合は、「追加テンプレート選択 (More Templates...)」ボタンをクリックすると、アクセスできます。

ファイル・ブラウザから 1 つを選択した後、「Apply」をクリックすると、現在の選択フレームに適用されます。あるいは、テンプレートを編集するには「Edit...」をクリックします。

**mm.time**

## 時間表示の設定と読み込み

ムービーを編集する場合に、ムービーの時間を秒単位、フレーム単位、タイムコード単位の 3 つの方法で表示できます。

この節は、次の項から構成されています。

- 142 ページの「時間表示の理解」

- 142 ページの「時間単位の選択」

## 時間表示の理解

図 3-27 に Movie Maker ウィンドウの時間表示を示します。最初の数値は、タイム・インディケータの現在の位置を表します。フレームの範囲を選択すると、選択の開始と終了ポイントが、現在の時刻の下に表示されます。

タイム・インディケータを移動したり新しい選択範囲を指定するには、時間表示の時間を編集します。これには、「時間表示」フィールドを1度クリックして編集可能にし、新しい時間を入力して<Enter>キーを押します。

表示される数値は、選択した時間単位に依存します。次のように表示されます。

秒	表示される数値は、秒単位で測定されたムービーの一部を示しています。
フレーム	表示される数値は、フレーム単位で測定されたムービーの一部を示しています。たとえば、数値が 42 の場合、ムービーの中の 42 番目のフレームを表します。
タイムコード	表示される数値は、SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) のタイムコード単位で測定されたムービーの一部を示しています。SMPTE タイムコードは、ビデオの個々のフレームの場所を特定する情報と、タイムスタンプを標準化したもので、業務用の装置で使用されています。たとえば、時:分:秒:フレームのようにフレームをカウントします。

---

**メモ：** タイムコード表示は、業務用に使用しないユーザには関係ありません。一般に業務用のビデオ装置を使用したときのみ当てはまります。

---

---

**メモ：** タイム・インディケータまたは選択範囲を移動するために、時間表示を編集することもできます。これには、時間を1度クリックして、フィールドを編集可能にします。

---

## 時間単位の選択

表示時間の単位を選択するには、「表示 (View)」->「表示時間の単位 (Time Unit for Display)」を選択し、「秒(Seconds)」、「フレーム(Frames)」、または「タイムコード(Timecode)」を選択します。

## mm.viewing

### ムービーの表示方法の制御

この節は、次の項から構成されています。

- 143 ページの「ムービーのスクロール」
- 143 ページの「ムービーの表示」
- 144 ページの「表示モードの変更」
- 145 ページの「表示フレーム数の設定」
- 145 ページの「ズーム・アップとズーム・ダウン」
- 146 ページの「ビデオ出力またはオーディオ出力の変更」

## mm.scroll

### ムービーのスクロール

タイム・インディケータの先端にある小さな三角形をクリックしてドラッグすると、ムービーを後や前に手動でスクロールできます。

カーソルをこの三角形の上に直接配置すると、現在の選択を変更せずにスクロールできます。

## mm.preview

### ムービーの表示

Movie Maker でムービーを再生するには、トランスポート・コントロールを使用します。図 3-26 に、トランスポート・コントロールと各コントロールの名称を示します。再生は必ずタイム・インディケータの位置から始まることに注意してください。

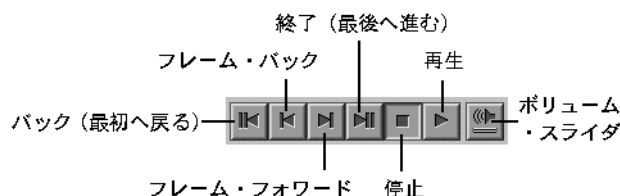


図3-26 Movie Maker のトランスポート・コントロール

## mm.changeview

### 表示モードの変更

表示モードには、フィルムストリップ (144 ページの「フィルムストリップ・モードについて」を参照) とプレビュー (144 ページの「プレビュー・モードについて」を参照) の 2 種類のモードがあります。プレビューは、デフォルトで表示されるモードで、「表示 (View)」->「フィルムストリップ (Filmstrip)」を選択すると、フィルムストリップ・モードのオン / オフが行えます。

**ショートカット:** 「表示 (View)」メニューを使用する代わりに、フィルムストリップ・モードをオンまたはオフにするには、「Movie Maker」ウィンドウにカーソルを配置し、キーボードの **<Shift+Ctrl+F>** キーを押します。

### プレビュー・モードについて

プレビュー・モードは、デフォルトの表示モードです。プレビューは、表示領域にムービーの 1 フレームのみを表示します。「再生」ボタンをクリックすると、作成したムービーをプレビューできます。

### フィルムストリップ・モードについて

ムービーをフィルムストリップ・モードで表示すると、ムービーはフィルムストリップのように表示されます。表示領域にフレームが 1 コマずつ一連のフィルムのように表示されます。ムー

ビーにオーディオが含まれている場合は、波形が Movie Maker の編集ウィンドウの下の部分に表示されます。フィルムストリップ・モードを使用すると、精度の高い編集が行えます。

**ヒント：**フィルムストリップで示されるフレームの範囲をコントロールできます。145 ページの「表示フレーム数の設定」を参照してください。

## mm.number

### 表示フレーム数の設定

ムービーをフィルムストリップ・モードで表示する場合に、表示領域に同時に表示されるフレーム数をコントロールできます。

1. 「表示 (Display)」->「フレーム数...(Number of Frames...)」を選択します。

表示領域に同時に表示するフレーム数を入力します。

2. 「OK」をクリックします。

## mm.zoom

### ズーム・アップとズーム・ダウン

表示領域のサイズをズーム・アップまたはズーム・ダウンして、表示されるフレームのサイズを増減できます。ズームの設定は、再び設定を変更するか、Movie Maker を終了するまで有効です。

### ズーム・アップとズーム・ダウンの指定

表示領域をズーム・アップまたはダウンするには、次の手順に従います。

- 「表示 (View)」->「ズーム・アップ (Zoom Up)」または「表示」->「ズーム・ダウン (Zoom Down)」を選択します。

表示領域はズーム・コマンドを反映します。コマンドを繰り返し選択することによりズーム・アップまたはズーム・ダウンを継続できます。

---

**ショートカット** : 「表示 (View)」メニューを使用する代わりに、「Movie Maker」ウィンドウにカーソルを置いて、ズーム・アップには <Shift+Ctrl+U> キーを押し、ズーム・ダウンには <Shift+Ctrl+D> キーを押します。

---

## ズームの倍率の設定

小さな増分でズーム・アップやダウンする代わりに、ズームの倍率を百分率で指定して、ムービーの表示をどの程度大きくまたは小さくするかを設定できます。ズーム百分率を設定するには、次の手順に従います。

- 「表示 (View)」->「ズーム (Zoom)」を選択します。適用する百分率を選択してください。

---

### mm.output

## ビデオ出力またはオーディオ出力の変更

Movie Maker でムービーを編集しているときには、デフォルトでは、ビデオは Movie Maker で表示され (このときの出力を「グラフィック画面」と呼ぶ)、オーディオはワークステーションのスピーカで再生されます。これを変更するには、「コントロール (Control)」->「ビデオの出力先 (Output Video To)」または「コントロール」->「オーディオの出力先 (Output Audio To)」を選択します。

各メニューに表示されるオプションは、使用しているワークステーションと、特定のビデオまたはオーディオ・オプションをインストールしてあるかどうかとに依存します。たとえば、O2 にビデオ・オプションを付けている場合、「グラフィック・スクリーン (Graphics Screen)」にビデオを出力し、コンピュータ画面にだけビデオを表示する (デフォルト設定) か、「ビデオ・アウトと画面上 (Video Out and On Screen)」のどちらかを選択できます。ビデオ・モニタを O2 ビデオ・アウト・ポートに接続している場合は、「ビデオ・アウトと画面上 (Video Out and On Screen)」では、ムービーをコンピュータ画面とビデオ・モニタの両方に表示します。

---

### mm.playback

## ムービー再生オプションの設定

ほとんどのムービー再生オプションは、102 ページの「ムービーの設定オプションの使用」で説明されています。また、オプションの多くは、ムービーをエクスポートするときに設定できます。147 ページの「ムービーのエクスポート」を参照してください。Movie Maker で現在開いているムービーを外部モニタ上に表示する場合、またはインストールした特定のビデオ・オプション・ボードを使用する場合は、146 ページの「ビデオ出力またはオーディオ出力の変更」を参照してください。

デフォルトでは、ムービー・ファイルは 1 度だけ再生されるように設定されています。この設定は、再生モードと呼ばれます。変更する方法は次のとおりです。

「コントロール (Control)」->「再生モード (Playback Mode)」を選択し、次のいずれか 1 つを選択します。

- ムービーを 1 度だけ再生するようにプログラムするには、「最後で停止 (Stop at End)」。
- ムービーを何度も繰り返し再生し続けるようにプログラムするには、「繰り返し (Loop)」。
- ムービーを順方向と逆方向に交互に再生し続けるようにプログラムするには、「スイング (Swing)」。

[mm.export](#)

## ムービーのエクスポート

「ファイル (File)」->「エクスポート ...(Export As...)」コマンドを使用すると、現在開いているムービーから新しいムービー・ファイルのエクスポートができます。「エクスポート (Export)」ダイアログには、次のような多くのオプションがあります。

- 新しいファイル形式または圧縮スキーム
- サンプル・レートとフレーム・レートのようなムービー・パラメータを設定する
- イメージのコレクションをエクスポートする
- ムービーのオーディオのみをエクスポートする

---

**メモ:** 「エクスポート (Export)」 コマンドを適用すると、ムービーは 1 つのビデオ・トラックと 1 つのオーディオ・トラック (オーディオ付きのムービーの場合) に圧縮されます。

---

エクスポートする手順は次のとおりです。

1. 「ファイル (File)」 -> 「エクスポート ...(Export As...)」 を選択します。
2. 「パス名」 フィールドに新しいファイル名を入力します。

「イメージ集合 (Collecton of Images)」 のエクスポートを選択した場合は、特別な指定が必要になります。パス名フィールドに、ディレクトリ名を入力します。このディレクトリはイメージが保存されるディレクトリになります。たとえば、パス名に /usr/people/bob/Images を入力した場合、エクスポート処理完了後、ムービー・フレームは /usr/people/bob/Images ディレクトリのイメージ・ファイルとして表示されます。イメージには順に名前が付けられ、001.rgb、002.rgb、003.rgb などとなり、ファイル形式 (たとえば、.rgb、.jpg) によって接尾辞が付きます。

3. 必要なら、「形式 (Format)」 メニュー・ボタンを使用して、新しい形式を選択します。

---

**メモ:** ムービーのオーディオのみをエクスポートするには、オーディオ・ファイル形式の 1 つを選択します。

---

4. (オプション) 「オプション ...(Options...)」 ボタンをクリックして、ほかのパラメータにアクセスします。

オーディオを含んだムービーをエクスポートする場合には、イメージとオーディオのタブがダイアログの下部に表示され、2 つのコントロールのどちらかを選択できます。たとえば、オーディオ・タブをクリックすると、オーディオ設定が表示されます。

イメージ設定パネルには、次のオプションがあり、ムービー中のビデオ・トラックに適用されます。

- 「圧縮 (Compression)」

このメニュー・ボタンを使用すると、圧縮スキームを選択できます。「圧縮微調整 (Finer Compression Control)」 をクリックすると、選択した形式に使用可能な特別の圧縮コントロールにアクセスできます。

---

**ヒント：**一般に、圧縮レートを高くすると、ファイルは小さくなりますが、品質は低下します。圧縮レートを低くすると、ファイルは大きくなりますが、品質は向上します。キー・フレームの頻度を高くすると、圧縮のレベルと再生速度が高まります。ビット・レートを高くすると、ビデオ品質が向上しますが、圧縮の程度は低くなります。

---

- 「フレーム・サイズ (Frame Size)」

「NTSC」または「PAL」サイズを選択するか、「カスタム・サイズの指定...(Specify Custom Size...)」を選択し、新しいサイズ (ピクセル単位) を入力します。

- 「フレーム・レート (Frame Rate)」

このメニューのボタンからフレーム・レートを選択します。また、「PAL」か「NTSC」を選択する場合は、フレーム・レートを「PAL」または「NTSC」の標準 (PAL 用は 25 fps、NTSC 用は 29.97 fps) に設定する必要があります。高いフレーム・レートに変換しても、ビデオ品質を高めることはできず、フレームを複製するだけです。

オーディオ設定パネルには、次のオプションがあります。

- 「チャンネル (Channels)」

このメニュー・ボタンを使用して、オーディオのチャンネルを設定します。

- 「サンプル・レート (Sample Rate)」

このメニュー・ボタンを使用して、サンプル・レート (kHz 単位) を選択します。

- 「サンプル幅 (Sample Width)」

このメニュー・ボタンを使用して、サンプル幅を選択します。

5. 完了したら、「OK」をクリックします。

## サポートしている形式

Movie Maker では、入力ファイルとして次の形式を使用できます。

- ムービー形式 : SGI、QuickTime™、Microsoft AVI、MPEG-1 システム、DIFF
- オーディオ形式 : AIFF、AIFF-C、WAVE、NeXt/Sun、MPEG-1 Audio
- イメージ形式 : SGI (rgb)、TIFF、GIF、JFIF (JPEG)、Photo CD

Movie Maker は、ファイルを次のファイル形式に変換できます。

- ムービー形式 : SGI、QuickTime、Microsoft AVI、MPEG-1 システム、DIFF
- イメージ形式 : TIFF、JFIF (JPEG)、および非圧縮
- オーディオ形式 : AIFF、WAVE

mm.tape

## ビデオテープへの記録

デジタル・ムービーを VHS テープに記録する場合、Movie Maker がそのプロセスを容易にします。この節は、次の項から構成されています。

- 150 ページの「ビデオテープへの記録の準備」
- 151 ページの「Movie Maker を使用してビデオテープに記録する」

### ビデオテープへの記録の準備

1. ワークステーションにビデオ記録デバイスを接続するための適切なケーブルを確保します。

通常の家庭用の VCR を使用する場合は、RCA ケーブルが必要になるでしょう。このケーブルは、ほとんどの家庭電化製品やコンピュータの店で購入できます。

---

**メモ:** ステレオ VCR とともに O2 を使用する場合は、両端にオス型の RCA ジャックがある 2 本のケーブルを用意する必要があります。

---

スーパー-VHS または Hi-8 デッキを使用する場合は、S-ビデオ・ケーブルを使用して、デッキをワークステーションに接続します。必要なケーブルがよく分からない場合は、“ケーブルの選択について” in 付録 A を参照してください。

2. ケーブルを接続します。

たいていの場合、VCR のビデオ・インポートをワークステーションのビデオ・アウトポートに接続し、VCR のオーディオ・インポートをワークステーションのオーディオ・ライン・アウトポートに接続します。ビデオ記録デバイスをワークステーションに接続するための操作方法については、ワークステーションの『Owner's Guide』を参照してください。

『Owner's Guide』は Web 上でも入手できます。次の URL をご使用ください。

<http://techpubs.sgi.com/library/>

3. ビデオ・デバイスがオンになっており、VHS テープが入っていることを確認します。
4. 151 ページの「Movie Maker を使用してビデオテープに記録する」を参照して記録を開始します。

## Movie Maker を使用してビデオテープに記録する

1. ビデオ記録デバスが接続され、テープの準備ができたなら（150 ページの「ビデオテープへの記録の準備」を参照）、「ファイル (File)」->「ビデオテープに録画 ...(Print to Videotape...)」を選択します。

Movie Maker がムービーを記録するために準備している間、進捗状況メーターが表示されます。この間、ソフトウェアは記録しようとするビデオ・デバイスの種類を特定し、なめらかでリアルタイムの再生に必要な変換と調整を行っています。

2. ムービーの準備が整ったら、ダイアログが表示されて、ビデオ記録デバイス上の「録音 (Record)」ボタンを押し、ダイアログ中の「印刷 (*Print*)」ボタンをクリックするように促します。

ムービーがビデオテープに記録されている間、同時にメディア・プレーヤーのウィンドウにも再生されます。

---

**メモ：**ムービーの記録が済むと、外部モニタ出力はオフになります。再びオンにするには、「コントロール (Control)」->「ビデオの出力先 (Output Video to)」メニューを使用します。「ビデオテープに録画 (Print to Videotape)」過程でビデオ出力が変更されるため、ビデオ出力をリセットする必要があります。

---

[mm.interface](http://mm.interface)

## Movie Maker のインタフェース構造

### Movie Maker のインタフェース・ダイアグラム

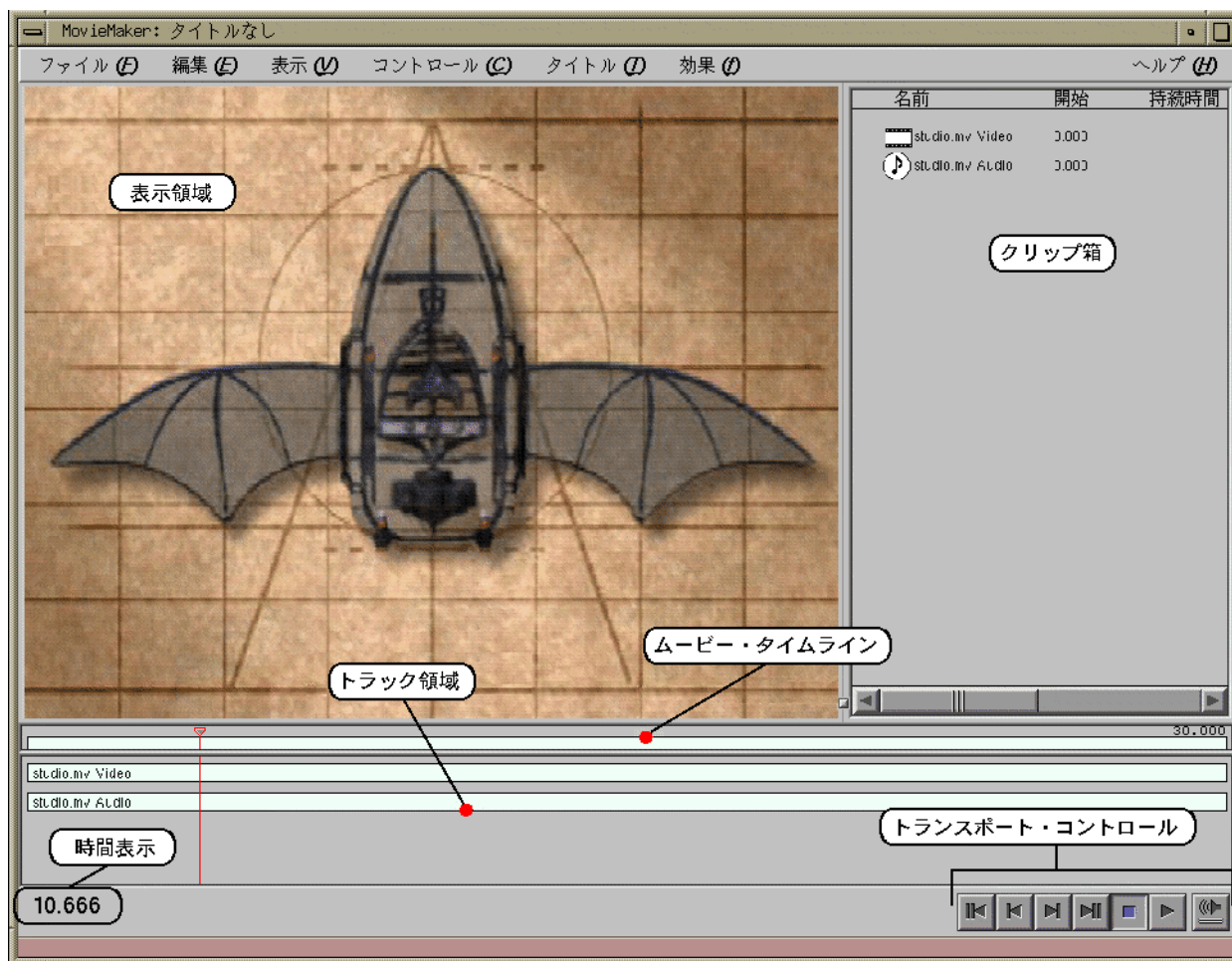


図 3-27 Movie Maker のインタフェース・ダイアグラム

次の節では、インタフェース機能の概要を説明します。

- 153 ページの「表示領域」

- 154 ページの「トラック領域」
- 154 ページの「ムービー・タイムライン」
- 154 ページの「クリップ箱」
- 155 ページの「トランスポート・コントロール」
- 155 ページの「「ファイル」メニュー」
- 156 ページの「「編集」メニュー」
- 158 ページの「「表示」メニュー」
- 159 ページの「「コントロール」メニュー」
- 160 ページの「「タイトル」メニュー」
- 162 ページの「「効果」メニュー」
- 162 ページの「時間表示」

### [mm.click.view](#)

## 表示領域

表示領域（図 3-27 参照）の用途は次のとおりです。

- 「Movie Maker」ウィンドウのムービーを表示します。詳細については、143 ページの「ムービーの表示」を参照してください。
- ムービーをフィルムストリップ・モードで表示します。詳細については、144 ページの「表示モードの変更」を参照してください。
- タイトル・パレットを使用するときに、タイトルと注釈を作成します。詳細については、121 ページの「タイトルと注釈の作成」を参照してください。

### [mm.click.layers](#)

## トラック領域

トラック領域（図 3-27 参照）には、ビデオ、オーディオ、タイトルの各レイヤを表すタイムラインが、ムービーの構成に応じて表示されます。トラックをクリックしてドラッグし、ムービーの特定のセクションを選択するか、1 度だけクリックして挿入ポイントを配置します。

トラック使用の詳細については、112 ページの「ムービーのセクションを選択する」と 109 ページの「挿入ポイントの設定」を参照してください。また、118 ページの「クリップとトラックの説明」も参照してください。

[mm.click.movieline](#)

## ムービー・タイムライン

ムービー・タイムライン（図 3-27 参照）は、ムービー全体のタイムラインを表し、全トラックが含まれています。ムービー・タイムラインの使用目的は次のとおりです。

- ムービーをスクロールします。143 ページの「ムービーのスクロール」を参照してください。
- 特定のクリップのセクションでなく、ムービー全体のスライスを選択します。113 ページの「ムービー全体の領域の選択」を参照してください。

[mm.click.clipbin](#)

## クリップ箱

Movie Maker のクリップ箱（図 3-27 参照）の使用目的は次のとおりです。

- 112 ページの「クリップの選択と選択解除」
- 116 ページの「クリップ名の編集とクリップ・ノートのインクルード」
- 120 ページの「クリップの開始ポイントと長さの編集」

118 ページの「クリップとトラックの説明」を参照してください。

[mm.click.transport](#)

## トランスポート・コントロール

トランスポート・コントロールは、ムービーの表示コントロールです。詳細については、143 ページの「ムービーの表示」を参照してください。

[mm.click.file](http://mm.click.file)

## 「ファイル」メニュー

### 「新規 (New)」

現在開いているムービーが閉じて、新しいムービーを編集できるようになります。

### 「開く (Open...)」

ファイル・ブラウザ・ダイアログが表示され、Movie Maker で開くメディア・ファイルを選択できます。

### 「インポート (Import...)」

ファイル・ブラウザ・ダイアログが表示され、現在開いているメディア・ファイルに追加するメディア・ファイルを選択できます。挿入したクリップは、タイム・インディケータの後に表示されます (109 ページの「挿入ポイントの設定」を参照)。

### 「保存 (Save)」

作業中のファイルを保存します。

### 「不要なデータを削除して保存 (Save and Remove Unused Data)」

保存と同時に、削除済みのセクションなど、ムービー中で今後使用することのないデータを削除して、ムービーを「クリーンアップ」します。これにより、ムービーが占めるディスク領域を最小にします。通常の「保存 (Save)」コマンドは、この作業を行いません。場合によっては、ディスク上の他のファイルから参照されるクリップを、特にこのムービー中に含めていることがあるからです。このような場合に、「不要データの削除」コマンドを使用すると全ファイルが削除されてしまいます。

### 「別名保存 ...(Save As...)」

「別名保存 (Save As)」ダイアログ・ボックスが表示され、現在のファイルを新しい名前または場所、あるいはその両方で保存できます。

「指定範囲を別名保存...(Save Selection As...)」

ムービーの一部が選択されている場合は、このコマンドは「保存 (Save)」ダイアログ・ボックスを開き、現在の選択を新しいファイルとして保存できます。

「エクスポート...(Export As...)」

新しいムービーを現在のムービーから作成できます。別なファイル名および形式、圧縮などのパラメータを選択できます。147 ページの「ムービーのエクスポート」を参照してください。

「ビデオテープに録画 (Print to Videotape...)」

150 ページの「ビデオテープへの記録」を参照してください。

「ムービーの設定...(Movie Setup...)」

102 ページの「ムービーの設定オプションの使用」を参照してください。

「プラグイン・パスの設定...(Set Plug-In Path...)」

138 ページの「接続パスの設定」を参照してください。

「終了 (Exit)」

Movie Maker を終了します。

[mm.click.edit](http://mm.click.edit)

## 「編集」メニュー

「取消 (Undo)」

直前の編集を元に戻します。

「カット (Cut)」

現在の選択部分をカットしてバッファに保存し、別の場所にペーストできます。

「コピー (Copy)」

現在の選択部分をコピーし、別の場所にペーストできます。

「ペースト (Paste)」

カット、またはコピーされた部分をタイム・インディケータの位置にペーストできます。109 ページの「挿入ポイントの設定」を参照してください。

「消去 (Clear)」

現在の選択部分を空白フレーム、または無音に置換えます。

## 「削除 (Delete)」

現在選択してあるクリップを削除します。

## 「トリム (Trim to Selection)」

現在の選択以外の部分をすべて削除します。116 ページの「ムービーのセクションをトリミングする」を参照してください。

## 「分割 (Break)」

クリップのタイム・インディケータの位置にブレイクを挿入します。119 ページの「クリップを2つのクリップに分割する」を参照してください。

## 「結合 (Join)」

選択したクリップを結合します。120 ページの「クリップの結合」を参照してください。

## 「クリップを前面へ (Bring Clip to Front Layer)」

選択したクリップをムービーのフロント・レイヤへ移動します。118 ページの「クリップとトラックの説明」を参照してください。

## 「クリップを後へ (Send Clip to Back Layer)」

選択したクリップをムービーのバック・レイヤへ移動します。

## 「すべてを選択 (Select All)」

すべてのクリップを選択します。

## 「選択しない (Select None)」

すべてのクリップを選択解除します。

## 「拡張右選択 (Extend Selection Right)」

現在の選択を1フレーム分、右に拡張します。

## 「拡張左選択 (Extend Selection Left)」

現在の選択を1フレーム分、左に拡張します。

[mm.click.view](http://mm.click.view)

## 「表示」メニュー

---

**メモ:**「表示 (View)」メニューは、メイン・ウィンドウから移動させて別のウィンドウとして表示できます。これには、「表示 (View)」メニューを開き、メニューの上に表示されている破線 (-----) を選択します。

---

### 「クリップ箱を表示 (Clip Bin)」

クリップ箱を開いたり、閉じたりします。

### 「フィルムストリップ (Filmstrip)」

フィルムストリップ・モードのオンとオフを切替えます。144 ページの「フィルムストリップ・モードについて」を参照してください。

### 「フレーム数...(Number of Frames...)」

145 ページの「表示フレーム数の設定」を参照してください。

### 「タイムライン・レイヤに数値を設定...(Set Number of Timeline Layers...)」

表示するタイムライン・トラックの数を指定するダイアログが開きます。

### 「タイムラインの持続時間の設定...(Set Timeline Duration...)」

タイムラインの持続時間を延長できます。

### 「表示時間の単位 (Time Unit for Display)」

「秒 (Seconds)」、「フレーム (Frames)」、または「タイムコード (Timecode)」から選択します。これらのコマンドは、表示時間の単位のタイプを設定します。141 ページの「時間表示の設定と読み込み」を参照してください。

### 「再生統計 (Playback Statistics)」

実際のフレーム・レートおよびスキップされたフレーム数などの詳細情報を表示します。この統計値は、現在のセッションで最後に Movie Maker でムービーを再生したときに関するものです。

### 「ズーム・アップ (Zoom Up)」と「ズーム・ダウン (Zoom Down)」

これらのコマンドは、現在表示領域に表示されているムービーをズーム・イン、またはズーム・アウトします。

### 「ズーム (Zoom)」

ズームの倍率を百分率で指定できます。

## mm.click.clip

### 「コントロール」メニュー

#### 「再生 (Play)」

「再生」ボタンと同じ働きをします。タイム・インディケータの現在の位置から、現在のムービーを再生します。

#### 「停止 (Stop)」

「停止」ボタンと同じ働きをします。ムービーの再生を停止します。

#### 「1 フレーム前へ (Forward One Frame)」

「フレーム・フォワード」ボタンと同じ働きをします。タイム・インディケータを1フレーム前へ移動します。

#### 「1 フレーム後へ (Back One Frame)」

「フレーム・バック」ボタンと同じ働きをします。タイム・インディケータを1フレーム後へ移動します。

#### 「先頭へ (Go to Beginning)」

「バック」ボタンと同じ働きをします。タイム・インディケータをムービーの先頭へ移動します。

#### 「最後へ (Go to End)」

「終了 (End)」ボタンと同じ働きをします。タイム・インディケータをムービーの最後へ移動します。

#### 「再生モード (Playback Mode)」

ムービーを1度だけ再生するには、「最後で停止 (Stop at End)」を選択します。ムービーを何度も繰り返すには、「繰り返し (Loop)」を選択します。ムービーを順方向と逆方向に交互に再生するには、「スイング (Swing)」を選択します。

#### 「指定範囲だけを再生 (Play Selection Only)」

ムービーの一部を選択している場合は、選択部分だけを再生します。チェック・マークが付いているときはオン、付いていないときはオフになっています。

「録音...(Record Audio...)」

この操作で、同期型のオーディオ取得ツールが開きます。「録音 (Record)」ボタンをクリックすると、オーディオ取得ツールの開始と同時にムービーの再生が始まります。ただし、録音が始まる前に 3-2-1 の秒読みがあります。108 ページの「ムービーにオーディオを録音する」を参照してください。

「メディア・レコーダの起動...(Launch Media Recorder...)」

このコマンドは、メディア・レコーダを起動し、ビデオ、画面イメージ、オーディオを取得して、Movie Maker にコピーおよびペーストできます。

「ビデオの出力先 (Output Video To)」

そのほかのビデオ出力オプションを選択できます。たとえば「ビデオ・アウトとグラフィック画面 (Video Out and Graphics Screen)」を選択すると、編集しているムービーは、システムの画面とワークステーションのビデオ・アウト・ポートに接続した外部ビデオ・デバイスの両方に表示されます。このメニューのオプションは、システムの種類や特別なオプション・ボードを付けているかどうかにより異なります。

「オーディオの出力先 (Output Audio To)」

編集中のムービー用に、そのほかのオーディオ出力オプションを選択できます。デフォルトでは、ムービーのオーディオは、ワークステーションのスピーカで再生されます。ただし、たとえば、ワークステーションのオーディオ・アウト・ポートにほかのスピーカが接続されているときには、そのスピーカでオーディオを聞くことができます。このメニューのオプションは、システムの種類や特別なオプション・ボードを付けているかどうかにより異なります。

---

**mm.click.title**

## 「タイトル」メニュー

「作成...(Create...)」

タイトル作成ダイアログとタイトル・パレットを起動します。121 ページの「タイトルと注釈の作成」を参照してください。

「編集...(Edit...)」

タイトル・クリップを選択すると、このコマンドによりタイトル・モードがオンになり、クリップを編集できます。タイトル・パレットが表示されます。

## 「項目を前面へ (Bring Item to Front)」

タイトル・モードのとき、このコマンドは、選択したクリップをタイトルのトップ・レイヤへ移動します。

## 「項目を後へ (Send Item to Back)」

タイトル・モードのとき、このコマンドは、選択したクリップをタイトルのボトム・レイヤへ移動します。

## 「項目を左に整列 (Align Items Left)」

選択したオブジェクトをムービー・フレームの左側に整列させます。

## 「項目を中央に整列 (Align Items Center)」

選択したオブジェクトをムービー・フレームの中央に整列させます。

## 「項目を右に整列 (Align Items Right)」

選択したオブジェクトをムービー・フレームの右側に整列させます。

## 「フォント・ファミリー (Font Family)」

タイトル・テキスト用にフォントのメニューを提供します。

## 「フォント・サイズ (Font Size)」

タイトル・テキスト用にフォント・サイズのメニューを提供します。

## 「フォント・スタイル (Font Style)」

タイトル・テキスト用にフォント・スタイルのメニューを提供します。

## 「デフォルト・カラー・パレットのリストア (Restore Default Color Palette)」

背景カラー・パレットをデフォルトのパレット色に復帰させます。現在のムービー・タイトルの背景色は、変更しません。

## 「背景としてのムービー (Movie As Background)」

タイトルを適用するビデオ・フレームの範囲を選択した場合、背景としてのムービー・モードでは、ビデオが背景として表示されます。このモードを無効にすると、タイトル作成中の背景は白になります。「背景としてのムービー (Movie As Background)」コマンドを選択すると、このモードのオン / オフを切替えます。このコマンドは、「タイトル・モード」で編集しているときのみ有効で、ムービーには影響しません。

## 「タイトルの背景色 ...(Title Background Color...)」

カラー選択ダイアログが開き、タイトルの背景用に新しい色を選択できます。

## mm.click.effects

### 「効果」メニュー

#### 「オーディオ・フィルタ (Audio Filters)」

ムービーに適用するオーディオ・フィルタを選択できます。129 ページの「効果用フィルタの追加」を参照してください。

#### 「ビデオ・フィルタ (Video Filters)」

ムービーに適用するビデオ・フィルタを選択できます。129 ページの「効果用フィルタの追加」を参照してください。

#### 「ピクチャ・イン・ピクチャ (Picture in Picture...)」

「ピクチャ・イン・ピクチャ...(Picture in Picture...)」を開きます。120 ページの「「ピクチャ・イン・ピクチャ」ツールの使用」を参照してください。

#### 「カスタム 3D 効果...(Custom 3D Effect...)」

3D フィルタを作成できます。141 ページの「3D フィルタをムービーに追加」を参照してください。

#### 「編集 (Edit)」

選択したフィルタを編集できます。

## mm\_timedisplay

### 時間表示

時間表示 (図 3-27 参照) 領域には、タイム・インディケータの現在位置を表す時間単位が表示されます。また、フレームのグループが現在選択されていると、この領域はその選択を示す時間単位も表示します。たとえば、フレーム 3 からフレーム 17 を選択してある場合、「3-17」と表示されます。

タイム・インディケータを移動するか、新しい選択範囲を指定すると、時間表示の時間を編集できます。これには、時間フィールドを 1 度クリックして、フィールドを編集可能にします。新しい時間を入力して <Enter> キーを押します。

Movie Maker が「秒 (Seconds)」、「フレーム (Frames)」、または「タイムコード (Timecode)」を表示するように設定できます。詳細については、141 ページの「時間表示の設定と読み込み」を参照してください。



## Media Player

この章は、次の節から構成されています。

- 「概要」 (165 ページ)
- 「Media Player の起動」 (167 ページ)
- 「ムービー、オーディオ、または MIDI ファイルの再生」 (167 ページ)
- 「ボリュームの調整」 (169 ページ)
- 「表示オプションの設定」 (169 ページ)
- 「セクションの選択」 (173 ページ)
- 「ムービーまたはオーディオ・ファイルのスクロール」 (174 ページ)
- 「ほかのアプリケーションにコピーする」 (174 ページ)
- 「Media Player のインタフェースについて」 (175 ページ)

[mp.overview](#)

### 概要

この節では、165 ページの「Media Player の機能」、166 ページの「Media Player の外観」、166 ページの「ヘルプの表記法」について説明します。

### Media Player の機能

Media Player は VCR (ビデオ・カセット・レコーダ) と同様の操作で、ワークステーション上でムービー・ファイル、オーディオ・ファイルまたは MIDI ファイルを再生できるツールです。

基本的な操作については、167 ページの「ムービー、オーディオ、または MIDI ファイルの再生」を参照してください。

Media Player には、さまざまな表示オプションがあり (169 ページの「表示オプションの設定」を参照)、ファイルの一部をほかのアプリケーションにコピーできます (174 ページの「ほかのアプリケーションにコピーする」を参照)。

## Media Player の外観

イメージをクリックすると拡大表示されます。

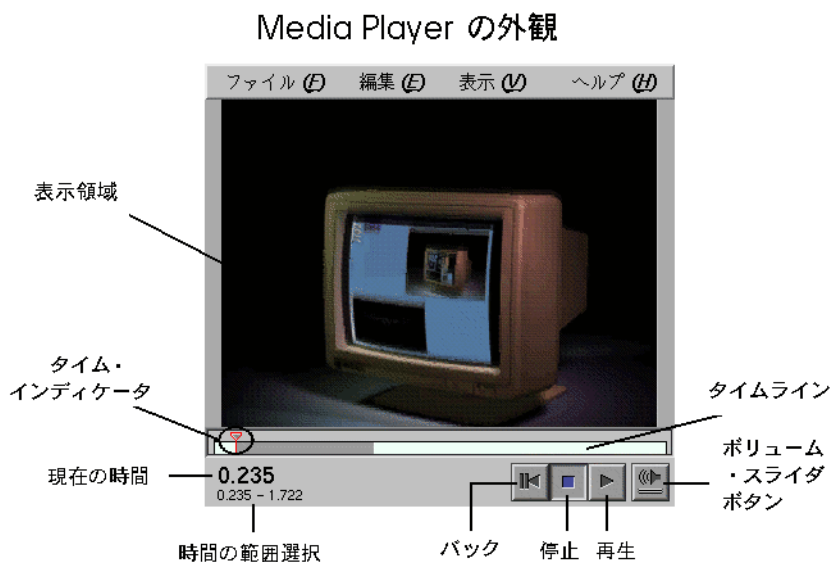


図 4-1 Media Player の外観 (クリックすると拡大表示)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「フレーム・レート」をクリックするとフレーム・レートの定義が表示されます。

- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツール、たとえば、Media Recorder が起動されます。
- メニュー名とメニュー項目の間の「->」記号は、メニューの選択パスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いて「開く」を選択することを意味します。

## Media Player の起動

Media Player を開くには、3 通りの方法があります。

- デスクトップのムービー・アイコンをダブルクリックすると、「Media Player」ウィンドウのムービーが自動的に起動します。
- アイコンをクリックして Media Player を起動するには、次の手順に従います。
  1. デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」から「検索 (Find)」->「メディア・ツール (Media Tools)」を選択します。
  2. 「mediaplayer」アイコンをダブルクリックします。
- UNIX シェルのコマンド行から起動するには、**mediaplayer** とタイプ入力します。

### mp.viewing

## ムービー、オーディオ、または MIDI ファイルの再生

この節では、167 ページの「基本操作」、168 ページの「ファイルの特定のセクションの再生」および 168 ページの「外部 MIDI デバイスでの再生」について説明します。

### 基本操作

1. 「ファイル (File)」->「開く (Open...)」を選択します。
2. ファイル・ブラウザを使用して、再生するファイルを選択し、「OK」をクリックします。

---

**ヒント:** ドラッグ・アンド・ドロップにより、現在表示しているものと別のファイルを開くことができます。たとえば、現在ムービー A を表示している表示領域に、ムービー B アイコンをドロップすると、代わりにムービー B を表示します。

---

3. 「再生」ボタンをクリックします (図 4-1 参照)。

---

**ショートカット:** Media Player でムービー・ファイルを開くには、ムービー・アイコンをダブルクリックします。また、ムービーやオーディオ・ファイル・アイコンを、「mediaplayer」アイコンや Media Player 表示領域に直接ドラッグ・アンド・ドロップすることもできます。

---

---

**ヒント:** 表示領域を 1 度クリックすると、再生を一時停止します。もう 1 度クリックすると再生を続行します。

---

### ファイルの特定のセクションの再生

1. 再生するセクションを選択します。詳細については、173 ページの「セクションの選択」を参照してください。
2. 「コントロール (Control)」->「指定範囲のみを再生 (Play Selection Only)」を選択します。
3. 「再生」ボタンをクリックします。

### 外部 MIDI デバイスでの再生

MIDI シンセサイザのような外部 MIDI デバイスで MIDI ファイルを再生するには、次の手順に従います。

1. MIDI デバイスの入力をワークステーションのシリアル・ポートに接続します。  
シリアル・デバイスのインストール方法については、各ワークステーションの『Ower's Guide』を参照してください。
2. MIDI デバイスをシリアル・ポートに接続した後、「システム・マネージャ (System Manager)」を使用して、セットアップのソフトウェア設定を完了します。

「ツールチェスト (Toolchest)」から、「システム (System)」->「システム・マネージャ (System Manager)」を選択し、「ハードウェアとデバイス (Hardware and Devices)」をクリックします。

- これで MIDI ファイルをサウンド・プレーヤーのドロップ・ポケットにドロップし、「再生」、「停止」、および「巻戻し」ボタンを使用して、外部 MIDI デバイスでファイルを再生できます。

---

**メモ：**別の方法として、MIDI デバイスのオーディオ出力をワークステーションに接続し、システム・マネージャ (System Manager) でワークステーション用に設定した場合は、ワークステーションのスピーカーで MIDI デバイスを再生できます。

---

## mp.volume

### ボリュームの調整

Media Player のボリューム・スライダ・ボタン (図 4-1 参照) を使用して、ボリュームを調整します。ボタンをクリックし、スライダを上ドラッグしてボリュームを上げ、下ドラッグしてボリュームを下げます。

---

**メモ：**ムービーを「各フレームを再生 (Play Every Frame)」モードで再生している場合、オーディオ同期がオフになるため、ムービーのオーディオはオフになります。詳細については、172 ページの「再生の設定の変更」を参照してください。

---

## mp.viewoptions

### 表示オプションの設定

Media Player には、次の表示オプションがあります。

- 170 ページの「異なるビデオまたはオーディオの出力先の選択」
- 171 ページの「ズーム・アップとズーム・ダウン」

- 171 ページの「時間表示の設定と読み込み」
- 172 ページの「再生の設定の変更」

## 異なるビデオまたはオーディオの出力先の選択

### ビデオ出力先

特定のビデオ・ハードウェアをシステム上にインストールしている場合は、Media Player でムービーを表示するのに使用するビデオ・ハードウェアを選択できる場合があります。ビデオ・オプションは「コントロール (Control)」->「ビデオの出力先 (Output Video to)」の下に表示されます。

ハードウェア別に選択肢の例を示します。

- O2 にビデオ・オプションを付けている場合、「グラフィック・スクリーン (Graphics Screen)」にビデオを出力し、コンピュータ画面にだけビデオを表示する (デフォルト設定) か、「ビデオ・アウトと画面上 (Video Out and On Screen)」のどちらかを選択できます。後者を選択すると、ムービーをコンピュータ画面に表示するとともに、ビデオ・アウト・ポートにも送信します。
- Indy、Indigo、または Indigo2 に Cosmo ボード、Galileo、Indy Video、または、Indigo Video を付けている場合、ビデオ・ハードウェアと互換性のある JPEG 圧縮されたムービーを開くときには、「グラフィック・スクリーン (Graphics Screen)」か「Cosmo ハードウェア (Cosmo Hardware)」を選択できます。「Cosmo ハードウェア (Cosmo Hardware)」を選択すると、ムービーはコンピュータ画面に表示されるとともに、ビデオ・アウト・ポートにも送信されます。
- Impact Compression ハードウェアを付けている場合、ビデオ・ハードウェアと互換性のある JPEG 圧縮されたムービーを開くときには、「グラフィック画面 (Graphics Screen)」か「Impact Compression HW (Screen and Video)」を選択できます。後者を選択すると、ムービーはコンピュータ画面に表示されるとともに、ビデオ・アウト・ポートにも送信されます。

### オーディオ出力先

オーディオ・ファイルを再生するときには、「コントロール (Control)」->「オーディオの出力先 (Output Audio to)」を選択して、オーディオ出力先を選択できます。選択肢の種類は、インストールされているハードウェア・オーディオ・オプションによって異なります。

## ズーム・アップとズーム・ダウン

表示領域をズーム・アップまたはズーム・ダウンすることによって、イメージのサイズを大きくしたり小さくしたりできます。

ズーム・インまたはアウトするには、次の手順に従います。

「表示 (View)」メニューから、「ズーム・アップ (Zoom Up)」または「ズーム・ダウン (Zoom Down)」を選択します。どちらかのコマンドを繰り返し選択すると、段階的にズーム・アップまたはズーム・ダウンされていきます。

---

**ショートカット：**「表示 (View)」メニューを使用する代わりに、「Media Player」ウィンドウにカーソルを置き、<Ctrl+U> キーを押すとズーム・アップ、<Ctrl+D> キーを押すとズーム・ダウンできます。

---

ズーム倍率を設定するには、「表示 (View)」メニューを開いて、「ズーム (Zoom)」メニューから百分率の倍率を選択します。倍率の値を変更するか、Media Player を終了するまでこの設定が適用されます。

## 時間表示の設定と読み込み

ムービーを表示するとき、ムービーの時間を、秒単位、フレーム単位、タイムコード単位の3つの方法で表示できます。

---

**メモ：**タイム・コード表示は一般のユーザには必要なく、主に、業務用のビデオ装置を使用するときのみ当てはまります。

---

表示する時間単位を選択するには、次の手順に従います。

- 「表示 (View)」メニューを開いて、「時間単位 (Time Unit)」ロールオーバー・メニューから、「秒 (Seconds)」、「フレーム (Frames)」、または「タイムコード (Timecode)」を選択します。メニュー項目の左側のチェック・マークが、選択された項目を示します。

図 4-1 に、「Media Player」ウィンドウの時間表示が示されています。上の数値は、タイム・インディケータでの現在位置を表します。タイム・インディケータは、表示領域に現在表示されて

いるフレームの時刻を表します。フレームの範囲を選択した場合、選択範囲の開始ポイントと終了ポイントが、現在の時刻の下に表示されます。

表示される数値は、選択した時間単位に依存し、次のように表示されます。

- |        |  |
|--------|--|
| 秒      | ムービーの選択されている部分が秒数単位で測定されて示されます。  |
| フレーム   | ムービーの選択されている部分がフレーム単位で測定されて示されます。たとえば、数値が 42 の場合、ムービーの中の 42 番目のフレームであることを表します。   |
| タイムコード | ムービーの選択されている部分が SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) のタイムコード単位で測定されて示されます。SMPTE タイムコードは、ビデオの個々のフレーム位置を特定する情報と、タイムスタンプを標準化したもので、業務用の装置で使用されています。「時 : 分 : 秒 : フレーム」の形式でフレームをカウントします。 |

## 再生の設定の変更

現在開いているファイルの再生の設定を変更するには、「コントロール (Control)」メニューを開いて、次のものを選択します。

### 「再生モード (Playback Mode)」

ムービーを 1 度だけ再生するには、「最後で停止 (Stop at End)」を選択します。ムービーを何度も繰り返すには、「繰り返し (Loop)」を選択します。ムービーを順方向と逆方向に交互に再生するには、「スイング (Swing)」を選択します。

### 「再生速度 (Playback Speed)」

リストされた再生速度の中から再生速度を選択します。たとえば、「50%」を選択すると、フレーム・レートの半分の速度でファイルが再生されます。

### 「逆再生 (Play Reverse)」

「逆再生 (Play Reverse)」モードは、ファイルの再生方向を逆に設定します。このコマンドを選択すると、「逆再生」モードのオンとオフが切替わります。チェック・マークはオンであることを示します。

#### 「指定範囲のみを再生 (Play Selection Only)」

「指定範囲のみを再生 (Play Selection Only)」モードは、現在選択されている部分のみを再生するように Media Player を設定します。このコマンドを選択すると、このモードのオンとオフが切替わります。チェック・マークはオンであることを示します。

#### 「各フレームを再生 (Play Every Frame)」

「再生」ボタンをクリックしたとき、全フレームを再生するように Media Player に指示します。このオプションは、正確な再生レートよりもムービーの技術的な詳細を見る必要がある場合に使用します。ムービーの再生中にフレーム落ちが起こることがあります。これは、オーディオ・トラック・レートに同期するため、または解凍レートによる速度の低下を補うためです。再生エンジンは、ムービーの指定されたフレーム・レートを維持しようとするいろいろな試みを行いますが、解凍速度のため、または CPU に負荷がかかりすぎるために、維持できないこともあります。「各フレームを再生 (Play Every Frame)」を選択した場合、使用している圧縮形式により解凍に必要な時間が異なるため、フレーム・レートは指定したものでなくなることがあります。

---

**メモ：**「各フレームを再生 (Play Every Frame)」モードでムービーを再生する場合、オーディオ同期がオフになるため、ムービーのオーディオもオフになります。

---

## mp.selecting

## セクションの選択

ムービーまたはオーディオ・ファイルの一部をコピーまたは再生するには、セクションを選択する必要があります。

1. カーソルをタイムライン（図 4-1 参照）に置いて、マウスの左ボタンをクリックします。
2. マウス・ボタンを押しながら、カーソルをドラッグして領域を選択します。

選択した部分は影付きになり、選択範囲の開始と終了の時間は、ウィンドウの左下の角に表示されます。

**メモ** : 現在の選択を変更するには、選択時間範囲フィールド (図 4-1 参照) をクリックして、編集することもできます。新しい時間範囲を入力すると、選択範囲が更新されます。

---

選択範囲を指定した後は、次の操作を行うことができます。

- 現在の選択を解除せずに、ファイルをスクロールします。174 ページの「ムービーまたはオーディオ・ファイルのスクロール」を参照してください。
- 選択部分を再生します。「コントロール (Control)」->「指定範囲のみを再生 (Play Selection Only)」を選択し、「再生」ボタンをクリックします。チェック・マークは、「指定範囲のみを再生」が有効であることを示します。オフに切替えるには、もう 1 度選択してください。
- 選択部分をコピーします。174 ページの「ほかのアプリケーションにコピーする」を参照してください。

### mp.scrolling

## ムービーまたはオーディオ・ファイルのスクロール

タイムライン (図 4-1 参照) のタイム・インディケータの先端にある小さな三角形を使用すると、ファイルを逆方向または順方向にスクロールできます。このマーカーをクリックして逆方向または順方向にドラッグすると、速度をコントロールしながらファイルをスクロールできます。

### mp.copying

## ほかのアプリケーションにコピーする

ファイルのセクションを選択して、そのコピーを別のアプリケーション、たとえば、Movie Maker にペーストできます。Movie Maker と Media Player 間のコピーとペーストに加えて、Media Player と Movie Maker から、IRIS Showcase、Image Works、InPerson ホワイトボードへのコピーとペーストを行えます。これらのアプリケーションの場合、ある範囲のフレームを選択するのではなく、1 度にコピーできるのは 1 つのフレームだけです。また、Media Player、Movie Maker、Sound Track 間でオーディオ・クリップのコピーとペーストを行うこともできます。

1. コピーするファイルのセクションを選択します。  
選択方法については、173 ページの「セクションの選択」を参照してください。
2. 「編集 (Edit)」 -> 「コピー (Copy)」を選択します。
3. コピーしたクリップをペーストするアプリケーションを開きます。
4. 新しいアプリケーションの「ペースト (Paste)」コマンドを起動します。  
クリップやフレームは、新しいアプリケーション内で指定したポイントにペーストされます。

---

**ショートカット**：「コピー (Copy)」と「ペースト (Paste)」コマンドの代わりに、キーボード・ショートカットを使用できます。<Ctrl+C> キーでコピー、<Ctrl+V> キーでペーストを行ないます。

---

## [mp.reference](#)

## Media Player のインタフェースについて

Media Player には、次のインタフェースがあります。

- 175 ページの「表示領域」
- 176 ページの「メニュー」
- 179 ページの「タイムライン」
- 179 ページの「時間表示」
- 180 ページの「ボリューム・ボタン」
- 180 ページの「トランスポート・コントロール」

## [mp.click.viewing](#)

### 表示領域

Media Player でムービーを開くと、ムービーのフレームが表示領域に表示されます。「再生」ボタンをクリックすると、ムービーが表示領域で再生されます。ムービーの再生中に表示領域を 1

度をクリックすると、ムービーは一時停止します。ムービーの表示を継続するには、「再生」ボタンをクリックします。詳細については、167 ページの「ムービー、オーディオ、または MIDI ファイルの再生」を参照してください。

## mp.click.menu

### メニュー

Media Player には「ヘルプ (Help)」に加えて、次の 4 つのメニューがあります。

- 176 ページの「[ファイル] メニュー」
- 176 ページの「[編集] メニュー」
- 177 ページの「[表示] メニュー」
- 178 ページの「[コントロール] メニュー」

### 「ファイル」メニュー

「ファイル (File)」メニューは、次のコマンドから構成されます。

「開く (Open...)」

ファイル・ブラウザ・ダイアログ・ボックスを表示して、Media Player で開くメディア・ファイルを選択できます。

「別名保存 ...(Save As...)」

「別名保存 (Save As)」ダイアログ・ボックスを表示して、現在のファイルを新しい名前または場所、あるいはその両方で保存できます。

「終了 (Exit)」

Media Player を終了します。

### 「編集」メニュー

「編集 (Edit)」メニューは次のコマンドから構成されます。

### 「コピー (Copy)」

現在選択している部分をコピーし、別な場所にペーストできます。173 ページの「セクションの選択」と 174 ページの「ほかのアプリケーションにコピーする」を参照してください。

## 「表示」メニュー

---

**メモ:** 「表示 (View)」メニューは「切離し」メニューで、1 度開くと別のウィンドウとして表示できます。切離すには、「表示」メニューを開き、メニューの上に表示されている破線 (-----) を選択します。

---

「表示 (View)」メニューには、次のコマンドがあります。

### 「アスペクト比率を保守します (Maintain Aspect Ratio)」

アスペクト比率 (縦横比) を一定に保ったままにするかどうかを指定します。デフォルトでは、「Media Player」ウィンドウのサイズを変更しても、ムービーのアスペクト比率は変わりません。

### 「ズーム・アップ (Zoom Up)」

ムービーをズーム・アップします。詳細については、171 ページの「ズーム・アップとズーム・ダウン」を参照してください。

### 「ズーム・ダウン (Zoom Down)」

ムービーをズーム・ダウンします。詳細については、171 ページの「ズーム・アップとズーム・ダウン」を参照してください。

### 「ズーム (Zoom)」

ズームの倍率を百分率で指定できます。

### 「時間単位 (Time Unit)」

「秒 (Seconds)」、「フレーム (Frames)」、または「タイムコード (Timecode)」から選択します。これらのコマンドは、表示する時間単位の種類を設定します。詳細については、171 ページの「時間表示の設定と読み込み」を参照してください。

### 「再生統計 (Playback Statistics)」

実際のフレーム・レートおよびスキップされたフレーム数などの詳細情報を表示します。この統計値は、現在のセッションで最後に Media Player でムービーを再生したときに関するものです。

## 「コントロール」メニュー

- 「再生 (Play)」 現在開いているファイルの再生の開始、または再開を行います。
- 「停止 (Stop)」 再生を停止します。「一時停止 (pause)」と同様です。
- 「1 フレーム前へ (Forward One Frame)」  
ムービーの再生中に1つ先のフレームに移動します。
- 「1 フレーム後へ (Back One Frame)」  
ムービーの再生中に1つ後のフレームに移動します。
- 「先頭へ (Go to Beginning)」  
メディア・ファイルの先頭へ戻ります。
- 「再生モード (Playback Mode)」  
ムービーを1度だけ再生するには、「最後で停止 (Stop at End)」を選択します。  
ムービーを何度も繰返すには、「繰返し (Loop)」を選択します。ムービーを順方向と逆方向に交互に再生するには、「スイング (Swing)」を選択します。
- 「再生速度 (Playback Speed)」  
リストされた再生速度の中から再生速度を選択します。たとえば、「50%」を選択するとフレーム・レートの半分の速度でファイルが再生されます。
- 「逆再生 (Play Reverse)」  
「逆再生 (Play Reverse)」モードは、ファイルの再生方向を逆に設定します。このコマンドを選択すると、「逆再生 (Play Reverse)」モードのオンとオフが切替わります。チェック・マークはオンであることを示します。
- 「指定範囲のみを再生 (Play Selection Only)」  
「指定範囲のみを再生 (Play Selection Only)」モードは、現在選択されている部分のみを再生するように Media Player を設定します。このコマンドを選択すると、このモードのオンとオフが切替わります。チェック・マークはオンであることを示します。
- 「各フレームを再生 (Play Every Frame)」  
「再生」ボタンがクリックされたとき、全フレームを再生するように Media Player に指示します。このオプションは、正確な再生レートよりもムービーの技術的な詳細を見る必要がある場合に使用します。フレームはムービー再生中にドロップされることがあります。これは、オーディオ・トラック・レートに同期するため、または解凍レートによる速度の低下を補うためです。再生エン

ジンは、ムービーの指定されたフレーム・レートを維持しようとするいろいろな試みを行いますが、解凍速度のため、または CPU に負荷がかかりすぎるために、維持できないこともあります。「各フレームを再生 (Play Every Frame)」を選択した場合、使用している圧縮形式により解凍に必要な時間が異なるため、フレーム・レートは指定したものでなくなることがあります。

#### 「ビデオの出力先 (Output Video To)」

そのほかのビデオ出力オプションを選択できます。たとえば「ビデオ・アウトとグラフィック画面 (Video Out and Graphics Screen)」を選択すると、表示中のムービーは、システムの画面以外にワークステーションのビデオ・アウト・ポートに接続した外部ビデオ・デバイスの両方に表示されます。このメニューのオプションは、システムの種類や特別なオプション・ボードを付けているかどうかにより異なります。

#### 「オーディオの出力先 (Output Audio To)」

現在開いているメディア・ファイル用に、そのほかのオーディオ出力オプションを選択できます。デフォルトでは、オーディオは、ワークステーションのスピーカで再生されます。ただし、たとえば、ワークステーションのオーディオ・アウト・ポートにほかのスピーカが接続されているときには、そのスピーカでオーディオを聞くことができます。このメニューのオプションは、システムの種類や特別なオプション・ボードを付けているかどうかにより異なります。

## mp.click.selection

### タイムライン

タイムラインを使用して、ムービーまたはオーディオ・ファイルのセクションを選択します。173ページの「セクションの選択」を参照してください。タイム・インディケータと呼ばれるタイムライン上の垂直の細い線は、現在再生または表示している時刻を示しています。

## mp.click.time

### 時間表示

現在の時間を表すフレーム、秒、タイムコードを表示します。また、時間範囲が選択されている場合はその範囲も表示されます。フィールドを編集するには、フィールドをクリックして新しい

時間を入力し、<Enter> キーを押します。現在時刻は、179 ページの「タイムライン」のタイム・インディケータの位置に対応しています。171 ページの「時間表示の設定と読み込み」も参照してください。

### mp.click.volume

## ボリューム・ボタン

スライダをクリックして上にドラッグするとボリュームが上がり、下にドラッグするとボリュームが下がります。詳細については、169 ページの「ボリュームの調整」を参照してください。

### mp.click.trans

## トランスポート・コントロール

### 「バック」ボタン

「バック」ボタンをクリックすると、ファイルの先頭に戻ります。図 4-1 に、Media Player のトランスポート・コントロールの概要を示します。

### 「停止」ボタン

「停止」ボタンをクリックすると、再生中のファイルが停止します。図 4-1 に、Media Player のトランスポート・コントロールの概要を示します。

### 「再生」ボタン

「再生」ボタンをクリックすると、ファイルの再生を開始または再開します。図 4-1 に、Media Player のトランスポート・コントロールの概要を示します。

## Sound Track

この章は、次の節から構成されています。

- 「概要」 (181 ページ)
- 「Sound Track の起動」 (185 ページ)
- 「マルチトラック・プロジェクトの構築と管理」 (186 ページ)
- 「新規サウンド・ファイルの作成」 (189 ページ)
- 「ファイルのインポートとプロジェクトのオープン」 (190 ページ)
- 「ディスク領域の制御要因」 (191 ページ)
- 「録音」 (194 ページ)
- 「編集」 (196 ページ)
- 「効果の追加」 (208 ページ)
- 「Sound Track でのオーディオの再生」 (209 ページ)
- 「エクスポートと保存」 (210 ページ)
- 「Sound Track に関する問題のトラブルシューティング」 (213 ページ)
- 「キーボード・ショートカット」 (214 ページ)
- 「Sound Track のインタフェースについて」 (215 ページ)

### strack.overview

## 概要

この節は、次の項から構成されています。

- 182 ページの「Sound Track の機能」
- 183 ページの「使用方法 : 図による概要」
- 185 ページの「ヘルプの表記法」

## Sound Track の機能

Sound Track は、マルチトラックのオーディオ作品を作成、編集するためのプログラムです。これは、Silicon Graphics 社のワークステーション上で動作する Movie Maker と Adobe Premiere™ に付属するツールで、ムービー、コマーシャル、オーディオ CD、コンピュータ・ゲーム、Web ページ、プレゼンテーションなどの、複数の要素から構成されるサウンド・トラックを作成するために設計されています。

たとえば、Sound Track では、次のような操作を行えます。

- 複数のソースからのサウンド・クリップを録音、編集します。次に、これらをまとめて 1 つのオーディオ・ファイルを作成します。このオーディオ・ファイルには、形式やサンプル・レートのようなオーディオ・パラメータを割当てることができます。
- 選択した領域のカット、コピー、ペーストなどを行って、サウンド・ファイルを編集します。Sound Track と、Movie Maker などの他のデジタル・メディア・ツールとの間でカット、コピー、ペーストを行うこともできます。
- フェード・インやフェード・アウトのような効果を追加します。
- 音楽トラックの声の録音、編集を行います。
- プログラム・マーカーや索引マーカーをオーディオ・プロジェクトに挿入します。オーディオ・プロジェクトは、その後 DAT にエクスポートし、複製を作成する際のマスター・テープとして使用できます。

---

**メモ** : CD-ROM ドライブの CD からオーディオを取得する場合は、Sound Track ではなく CD Player を使用してください。195 ページの「CD-ROM からのオーディオの取得」を参照してください。

---

[strack2.how](#)

## 使用方法：図による概要

次のイメージは、新たに Sound Track を使用するユーザのために、Sound Track の概要を視覚的に示しています。イメージをクリックすると、別のウィンドウにイメージが拡大表示されます。「クリップ」と「トラック」の概念を理解するには、202 ページの「クリップの取扱い」および 203 ページの「トラックの取扱い」を先に参照するとよいでしょう。

### 作品制作の概要

#### 手順 1:

作品にどのようなトラックが必要か決定してから、トラック名フィールドを編集して各トラックに名前を付けます。

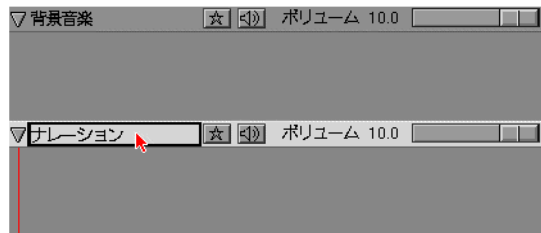


図 5-1 概要: 手順 1 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)

## 作品制作の概要

### 手順 2:

クリップを適切なトラックにインポートまたは録音する。

**A.** クリップを開始したい位置をクリックして、挿入ポイントを配置する。

**B.** ファイルをインポートするか、または録音する。

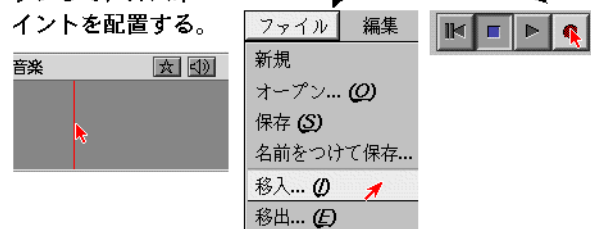


図 5-2 概要: 手順 2 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)

## 作品制作の概要

### 手順 3: 編集

**A.** オーディオの範囲をクリックしてドラッグし、範囲を選択する。

**B.** 「編集(Edit)」メニューから編集コマンドを 1 つ選び、挿入ポイント・ラインを配置して、次の編集コマンドを選ぶ。

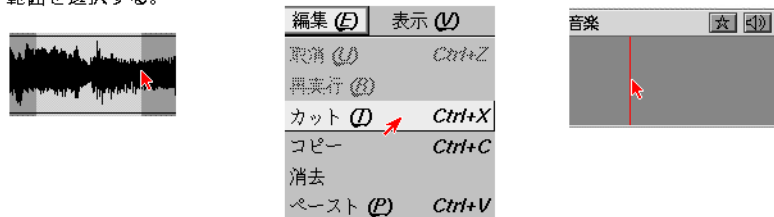


図 5-3 概要: 手順 3 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)

## 作品制作の概要

**手順 4:** 作品を保存して、ファイルにエクスポートしてミックスする。

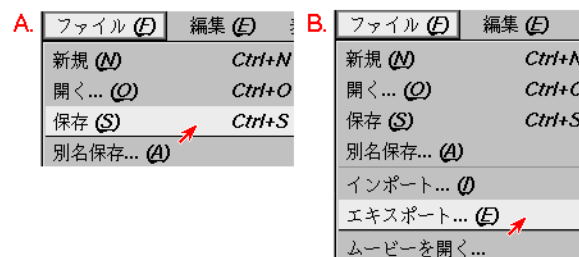


図 5-4 概要: 手順 4 (イメージをクリックすると拡大表示されます。)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「サンプル・レート」をクリックします。
- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。たとえば、「Sound Track」をクリックします。
- メニュー名やメニュー項目の間にある「->」記号は、メニューの選択パスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いて、「開く」を選択することを意味します。

## Sound Track の起動

- Sound Track を直ちに起動するには、次のような起動リンク Sound Track をダブルクリックします。
- アイコンをクリックして Sound Track を起動するには、次の手順に従います。

1. デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」->「検索 (Find)」->「メディア・ツール (Media Tools)」を選択します。
  2. 「soundtrack」アイコンをダブルクリックします。
- コマンド行から Sound Track を起動するには、**soundtrack** とタイプ入力します。

## strack.building

### マルチトラック・プロジェクトの構築と管理

この節では、186 ページの「プロジェクトについて」、187 ページの「新規プロジェクトの構築」、189 ページの「プロジェクトの移動とコピー」について説明します。

## strack2.about.projects

### プロジェクトについて

プロジェクトを作成すると、1 度に複数のサウンド・クリップを使用できるようになります。プロジェクトが完成したら、プロジェクトをすべてのクリップを含む 1 つのサウンド・ファイルとしてエクスポートできます。

プロジェクトは、1 つのマスター・プロジェクト・ファイル、関連する複数のサウンド・ファイル、および複数の波形プロット・ファイルから構成されます。プロジェクトを Sound Track で開くと、プロジェクト全体を 1 度に再生したり、プロジェクトの一部を選択して再生、編集したり、またはプロジェクトのすべての要素を 1 つのサウンド・ファイルにまとめてエクスポートできます。

プロジェクトの内容を Sound Track で表示する場合、プロジェクトの各ファイルは、1 つのトラック上の少なくとも 1 つのクリップで表されます。ファイルの中には、複数のチャンネルを含むために、複数のトラック上にまたがるクリップからなるものもあります。たとえば、ステレオ・ファイルには 2 つのチャンネルが含まれています。インポートまたは録音の際には、ファイルの各チャンネルは独立したトラックに分割され、別々に編集できるようになります。

プロジェクトやファイルを使用する場合に、「新規 (New)」、「開く ....(Open)」、「保存 (Save)」、「別名保存 ...(Save As...)」の各コマンドは、プロジェクト・レベルでのみ機能することに注意し

てください。「インポート...(Import...)」と「エクスポート...(Export...)」のコマンドは、個別のサウンド・ファイルに対して機能し、その他のサウンド・プログラムとのデータ交換に使用できます。

---

**メモ：**マスター・プロジェクト・ファイル名が正規のプロジェクト名で、プロジェクトを開く際  
に選択する名前になります（「プロジェクトを開く」を参照）。プロジェクト内で参照されるすべ  
てのサウンド・ファイルと波形プロット・ファイルには、接頭辞にプロジェクト名が自動的に付  
けられ、プロジェクトにリンクする際に識別しやすくなっています。

---

## strack2.buildnew

### 新規プロジェクトの構築

この節では、プロジェクトを構築する際の基本的な手順について説明し、さらに詳細情報を得るための参照先を紹介します。

1. (オプション)「新規プロジェクト...(New Project...)」ダイアログ・ボックスを使用します。

デフォルトのプロジェクト形式は、44.1K のサンプル・レートで 16 ビットのサンプル幅です。また、デフォルトでは、プロジェクトは 4 つのトラックを含み、ホーム・ディレクトリに保存されます。これらのパラメータをカスタマイズするには、「ファイル (File)」->「新規 (New)」を選択して「新規プロジェクト...(New Project...)」ダイアログ・ボックスを開きます。

- 「プロジェクト・ディレクトリ (Project Directory)」フィールドに、プロジェクトを格納したいディレクトリのパス名を入力します。
- (オプション)「トラックの初期番号 (Initial Number of Tracks)」フィールドを編集し、デフォルトの番号を変更します。203 ページの「トラックについて」も参照してください。トラックはいつでも作成または削除できます。
- (オプション) プロジェクトに含まれるすべてのオーディオに対して使用したいサンプル・レートを選択します。
- (オプション) 新しいプロジェクト用のサンプル幅を選択します。

このダイアログ・ボックスには、これらのパラメータを適切に設定するために、ユーザの選択に応じたオーディオの品質とディスク・スペースに関する情報が表示されます。詳細については、191 ページの「ディスク領域の制御要因」を参照してください。

---

**ヒント** : 使用する最大のサンプル・レートとサンプル幅を選択するようにしてください。より低いレートでエクスポートしてディスク領域を節約することはいつでもできますが、クリップが録音された後、またはプロジェクトにインポートされた後では、これらのレートを上げて品質を改善することはできません。

---

2. プロジェクトに必要なトラックの種類を判断し、それに基づいてトラックに名前を付けます。  
たとえば、バックグラウンド音楽やナレーションが必要かどうか、またはサウンド効果トラックが必要かどうかなどを判断します。名前の付け方については、204 ページの「トラックの名前付け」を参照してください。
3. クリップを適切なトラックにインポートまたは録音します。  
詳細については、194 ページの「録音」と 190 ページの「ファイルのインポート」を参照してください。
4. 編集を行います。  
詳細については、196 ページの「編集」を参照してください。
5. 「ファイル (File)」 -> 「保存 (Save)」を選択します。  
「保存 (Save)」または「別名保存 ...(Save As...)」を選択すると、プロジェクトの名前を入力するよう促されます。

---

**メモ** : 保存したプロジェクトを移動するには、189 ページの「プロジェクトの移動とコピー」を参照してください。

---

6. 必要に応じて、プロジェクトを1つのファイルとしてエクスポートするか、デジタル・オーディオ・テープにコピーします。  
プロジェクトを1つのファイルにまとめる場合は、プロジェクトをエクスポートする必要があります。詳細については、211 ページの「ファイルのエクスポート」を参照してください。

## strack2.managing

## プロジェクトの移動とコピー

Sound Track のプロジェクトを新しい場所に移動またはコピーしたい場合は、プロジェクトが 1 つのマスター・プロジェクト・ファイルと関連するサウンド・ファイルから構成されていることを理解していることが重要です。

プロジェクトの移動またはコピーには、次の 2 つの方法があります。

- デスクトップ環境を使用して、プロジェクト・フォルダ（またはフォルダのコピー）を新しい場所にドラッグします。
- シェルを使用して、`cp(1M)` または `mv(1M)` コマンドを入力してディレクトリ全体を移動します。プロジェクト・ディレクトリの場所から、`projectname*` をコピーまたは移動することもできます。`projectname` はプロジェクトを保存したときに与えたプロジェクト名です。これは、Sound Track がプロジェクト名をすべてのプロジェクト・ファイルの接頭辞として使用するためです。

[strack.newfile](#)

## 新規サウンド・ファイルの作成

新しいサウンド・ファイルを作成するには、次の 3 通りの方法があります。これらはすべて、「ファイル (File)」->「エクスポート ...(Export...)」コマンドを使用します。

- 録音とエクスポート

Sound Track を使用してサウンドを録音し (194 ページの「Sound Track での録音」を参照)、次に「エクスポート ...(Export...)」機能を使用してサウンドをオーディオ・ファイルとして保存します。

- インポート、編集、エクスポート

オーディオ・ファイルをインポートして編集し、「エクスポート (Export)」を使用してオーディオ・ファイルとして保存します。

---

**メモ：**単一トラックのオーディオ・ファイルを作成、編集する場合は、「サウンド・エディタ (Sound Editor)」ツールの方が便利な場合があります。Sound Track には、Sound Editor のすべての機能に加えて、その他の多くの機能が備わっているため、複雑なツールとなっています。

---

- サウンド・ファイルとしてプロジェクトをエクスポート

プロジェクトを開くか、または構築し (186 ページの「マルチトラック・プロジェクトの構築と管理」を参照)、次に「エクスポート (Export)」を使用してプロジェクト全体またはその一部をオーディオ・ファイルとしてエクスポートします。

### **strack.import**

## ファイルのインポートとプロジェクトのオープン

186 ページの「プロジェクトについて」で説明されているように、プロジェクトとファイルは別のもので、このため、190 ページの「ファイルのインポート」と 191 ページの「プロジェクトを開く」で説明しているように、これらは Sound Track により別々に取扱われます。

### **strack2.importfile**

## ファイルのインポート

Sound Track でオーディオ・ファイルを開くには、「ファイル (File)」->「インポート ...(Import...)」を選択します。「インポート (Import)」機能は、オーディオ・ファイルを Sound Track に読み込む必要がある場合、たとえば、ファイルを新しいクリップとしてトラックに挿入する場合などにいつでも使用できます。インポートされたファイルは挿入ポイントに挿入されます。この挿入ポイントは、タイム・インディケータ (赤い線) の現在位置になります。199 ページの「挿入ポイントの配置」を参照してください。

---

**ヒント：**ムービー・ファイルのオーディオ・トラックをインポートするには、「ファイルのインポート (Import File)」ファイル・ブラウザでムービー・ファイルを選択します。Sound Track がムービーのオーディオ・トラックをインポートします。

---

**重要：**複数のチャンネルを含むファイルをインポートする場合は、その前に、カーソルを使用して適切な数のトラックを選択し、外にドラッグしてください。すべてのチャンネルを含めるために、トラックを追加して作成する必要があることもあります。トラックの作成方法については、204 ページの「トラックの作成と削除」を参照してください。たとえば、ステレオ・ファイルをインポートする場合、ステレオ・ファイルには 2 つのチャンネルが含まれているため、最初に 2 つのトラックを選択する必要があります。適切な数のトラックが選択されていない場合には、現在選択されているトラックに収まりきれないチャンネルがインポートされなくなります。

### strack2.openproject

## プロジェクトを開く

既存のプロジェクトを開くには、次の操作に従います。

1. 「ファイル (File)」->「開く...(Open...)」を選択します。
2. ファイル・ブラウザを使用して、開きたいプロジェクトが入っているディレクトリに移動します。
3. プロジェクトを保存したときに指定した名前（マスター・プロジェクト・ファイル名）を選択し、<Enter> キーを押します。

### strack.disk

## ディスク領域の制御要因

プロジェクトをエクスポートする（プロジェクトを 1 つのオーディオ・ファイルにまとめる）際に、オーディオ・ファイルの容量をできるかぎり小さくしたい場合があります。特に、オーディオ・ファイルを Web ページで使用したい場合などです。Sound Track では、ディスク領域に関する情報をウィンドウの右上に表示します。

オーディオ・ファイルの容量は、主に次のような要因に依存します。これらの要因はニーズに合わせて調整できます。

- 作品の時間的長さ

作品の時間が長いほど、より多くのディスク領域が必要になります。

- サンプル・レートとサンプル幅

「新規プロジェクト...(New Project...)」ダイアログ・ボックスには、選択したサンプル・レートとサンプル幅に基づいて、オーディオ品質とディスク領域に関する情報が表示されます。

サンプル・レートは、オーディオ・サンプルが録音され、再生される速度です。サンプル・レートが速いほどオーディオ品質が高くなりますが、ファイルのサイズはそれだけ大きくなります。通常、人の声を録音するには、8 kHz が適しています。オーディオ CD は 44.1 kHz で録音され、オーディオ DAT は 32、44.1、または 48 kHz で録音されます。

サンプル幅は、オーディオ・データの 1 つのサンプルを表すのに使用するビット数で、通常は 8 ビットの倍数 (8、16、または 24) で表現されます。サンプル幅が大きくなるほどダイナミック・レンジが大きくなり、精度が増すため、オーディオの品質は高くなりますが、同時にファイルのサイズも大きくなります。

192 ページの「ファイルのサンプル・レートとサンプル幅の読取り」を参照してください。

- チャンネル数

チャンネルの数を選択することができます。

- 使用圧縮量

オーディオ・ファイルはエクスポートするときに圧縮できます (211 ページの「ファイルのエクスポート」を参照)。193 ページの「オーディオ圧縮スキームのリスト」を参照してください。

## ファイルのサンプル・レートとサンプル幅の読取り

開いている作品のサンプル・レートとサンプル幅は、「Sound Track」ウィンドウの上部中央に表示されます。

また、ファイルのアイコンから情報を取得するには、次の手順を行います。

1. オーディオ・ファイルのアイコンを選択します。
2. マウスの右ボタンを押してメニューを表示します。
3. 「サウンド情報の取得 (Get Sound Info)」を選択します。

ウィンドウに、サンプル・レートとサンプル幅を含む多くのパラメータがリスト表示されま  
す。サンプル幅は「Data Format」の隣に表示されます。

---

**メモ**：UNIX シェルのコマンド行から、`dminfo(1M)` コマンドを入力することもできます。

---

## オーディオ圧縮スキームのリスト

表 5-1 は、Sound Track がサポートしているオーディオ圧縮の種類をリスト表示しています。こ  
の表を個別の印刷可能なウィンドウに表示するには、青色のタイトルをクリックします。

**表 5-1**      オーディオ圧縮スキーム・リスト

オーディオ圧縮スキーム	おおよその圧縮レベル (16 ビットの非圧縮ファイル に対する圧縮ファイルのサイ ズに基づく)
G711 Mu-law	2 分の 1 のサイズのファ イルに圧縮
G711 A-law	2 分の 1 のサイズのファ イルに圧縮
G722	4 分の 1 のサイズのファ イルに圧縮
MPEG-1	選択した品質のレベルに 応じて約 2 分の 1 から 24 分の 1 のサイズのファ イルに圧縮
AWARE	2 分の 1 から 3 分の 1 のサ イズのファイルに圧縮

## strack.recording

### 録音

この節では、194 ページの「Sound Track での録音」、195 ページの「CD-ROM からのオーディオの取得」、195 ページの「入力ソースの設定」、196 ページの「ムービーへの同期」について説明します。

## strack2.record

### Sound Track での録音

1. 録音しようとしているソース、たとえば、マイクロフォンや VCR（ビデオ・カセット・レコーダ）が接続され、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」で選択されていることを確認します。詳細については、195 ページの「入力ソースの設定」を参照してください。
2. カーソルを使用して、録音を開始したいポイントを Sound Track で設定します。
  - 1つのトラックに録音するには、そのトラック内に挿入ポイントを設定します。
  - すべてのトラックに録音するには、挿入ポイントを 217 ページの「タイム・ルーラー」内に設定します。

詳細については、199 ページの「挿入ポイントの配置」を参照してください。トラックの「入力 (Input)」メニュー・ボタンが「なし (None)」に設定されていないかぎり、現在選択されているすべてのトラックに録音されます。

---

**ヒント：**後で録音したいポイントまたはセクションをマークしておくのにマーカーを使用すると、非常に便利です。詳細については、205 ページの「マーカーの使用」を参照してください。

---

3. 「録音」ボタン（図 5-6 参照）をクリックします。

---

**メモ：**プロジェクトに平行・トラックがある場合、これは録音と同時に再生されます。録音のために別のトラックの音を消すには、トラックのコントロール・バーの「ミュート」ボタン（図 5-8 参照）をクリックします。

---

4. 録音したい音の再生を開始します。たとえば、次の操作を行います。
  - 自分の声を録音する場合は、マイクروفオンに向かって話し始めます。
  - ライン・インポートに接続しているビデオ・カセット・レコーダーなどのデバイスから録音する場合は、デバイスの「再生」ボタンをクリックします。
5. 録音を停止するには、「停止」ボタン（図 5-6 参照）をクリックします。
6. 必要であれば、録音した中で不必要な部分を削除します。197 ページの「音の領域の削除」を参照してください。

## strack2.cdcapture

### CD-ROM からのオーディオの取得

オーディオをコンパクト・ディスク (CD) から取得するには、CD Player を使用します。CD Player は、各トラックを個別のオーディオ・ファイルとして表示します。CD のトラックまたはセクションを選択してコピーし、Sound Track にペーストすることもできます。ペーストしたセクションは、挿入ポイントに現われます。

## strack2.input

### 入力ソースの設定

- CD-ROM ドライブから録音を行うには、195 ページの「CD-ROM からのオーディオの取得」を参照してください。
- 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、マイクروفオンや VCR などどこから録音したいかを選択します。接続されているマイクروفオン、またはワークステーションのライン・インポートに接続されているデバイスから録音するには、次の手順に従います。
  1. 「コントロール (Controls)」->「オーディオ・パネルの起動 (Launch Audio Panel)」を選択し「オーディオ・パネル (Audio Panel)」で「デフォルト (Default)」->「入力 (Input)」->「Analog In」を選択します。
  2. カーソルを「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の「Analog In」コントロール・パネル上に移動します。

3. マウスの右ボタンを押しながら、「入力ソース (Input Source)」-> 「Microphone」または「Line In」を選択します。

---

**メモ**：「オーディオ・パネル (Audio Panel)」は、「アイコン・カタログ (Icon Catalog)」の「コントロール・パネル (Controls Panels)」のページにもあります。

---

## strack2.movie

### ムービーへの同期

特定のムービー用のオーディオを作成している場合は、「ファイル (File)」-> 「ムービーを開く...(Open Movie...)」を選択することにより、ムービーを Sound Track で開くことができます。これにより、同期化されたムービー・プレーヤーが開きます。Sound Track の「録音」ボタンをクリックすると、Sound Track が録音を開始すると同時にムービーの再生が開始されます。録音前にムービーの特定の位置を検索するには、ムービー・プレーヤーのタイムラインにある赤い垂直な線をクリックしてドラッグし、ムービーをスクロールします。ムービーの時間表示フィールドを編集することによってもムービー内の特定の時間に移動できます。

同期化されたムービー・プレーヤーを使用して作業を終えたら、「ファイル (File)」-> 「ムービーを閉じる...(Close Movie...)」を選択します。

## strack.edit

### 編集

プロジェクトを開いた後、あるいはサウンド・ファイルを録音またはインポートした後では、そのプロジェクトやファイルをいくつかの方法で編集できます。この節では、次の操作を行う方法を説明します。

- 197 ページの「基本的な編集機能の使用」
- 202 ページの「クリップの取扱い」
- 203 ページの「トラックの取扱い」

- 205 ページの「マーカーの使用」

---

## strack2.basicedit

### 基本的な編集機能の使用

---

**メモ：**Sound Track のトラック、クリップ、マーカーの概念などの説明については、202 ページの「クリップの取扱い」、203 ページの「トラックについて」、205 ページの「マーカーについて」を参照してください。

---

Sound Track で行う基本的な編集作業は次のとおりです。

- 197 ページの「音の領域の削除」
- 198 ページの「オーディオまたは無音との領域の置換」
- 198 ページの「音の領域のカット、コピー、ペースト」
- 199 ページの「ドラッグによるクリップの移動」
- 199 ページの「挿入ポイントの配置」
- 200 ページの「音の領域の選択」
- 201 ページの「クリップの選択」

### 音の領域の削除

オーディオの一部をトラックから削除するには、次の操作を行います。

1. 削除したいオーディオの領域を選択します。

詳しい方法については、200 ページの「音の領域の選択」と 201 ページの「クリップの選択」を参照してください。

2. 「編集 (Edit)」メニューから「カット (Cut)」を選択します。

---

**メモ：**「編集 (Edit)」->「消去 (Clear)」を選択すると、サウンドが取除かれ、無音に置換えられます。

---

## オーディオまたは無音との領域の置換

テキスト・エディタでは、単語を選択して入力を始めると、選択した単語が入力した単語に置換えられます。Sound Track のオーディオにもこれが当てはまります。つまり、サウンドの一部の領域を選択して、置換を行います。

1. 置換えたいオーディオの部分的な領域を選択します。

詳しい方法については、200 ページの「音の領域の選択」を参照してください。

2. 次の操作のいずれかを行って、選択したオーディオを置換えます。

- 「編集 (Edit)」->「消去 (Clear)」を選択してオーディオを無音に置換えます。
- 「ファイル (File)」->「インポート...(Import...)」を選択し、選択した領域を別のオーディオで置換えます。
- 194 ページの「録音」の節で説明されている指示に従って、オーディオを新しい録音に置換えます。

## 音の領域のカット、コピー、ペースト

すべてのメディア・ツールで行うコピー、カット、ペーストは、たいていのテキスト編集アプリケーションで行うカット、コピー、ペーストと同じようなものです。ある領域を選択し、「編集 (Edit)」->「コピー (Copy)」、または「編集」->「カット (Cut)」コマンドを使用すると、選択したデータが一時的にクリップボードに保存されます。

1. コピーしたいオーディオの領域を選択します。

詳しい方法については、200 ページの「音の領域の選択」または 201 ページの「クリップの選択」を参照してください。

2. 「編集 (Edit)」->「コピー (Copy)」、または「編集」->「カット (Cut)」を選択します。

3. サウンドをペーストしたい位置に挿入ポイントを配置します。

詳細については、194 ページの「録音」を参照してください。

4. 「編集 (Edit)」->「ペースト (Paste)」を選択します。

オーディオが挿入ポイントのすぐ後に挿入されます。

---

**ヒント：**Movie Maker と Sound Track 間でもオーディオ・クリップをコピーし、ペーストすることができます。それには、クリップを選択してから「編集 (Edit)」->「コピー (Copy)」を選択し、もう一方のアプリケーションに切替えて「編集 (Edit)」->「ペースト (Paste)」を選択します。

---

## ドラッグによるクリップの移動

1. クリップをダブルクリックして選択します。
2. 左または右にドラッグしてクリップの時間をそれぞれ前または後ろに移動します。  
別のクリップを超えてクリップを移動するには、<Ctrl> キーを押しながらドラッグします。

---

**メモ：**クリップは別のトラックにドラッグすることはできません。これを行うには、「カット (Cut)」と「ペースト (Paste)」のコマンドを使用してください。

---

## 挿入ポイントの配置

挿入ポイント・ラインとは、インポート、カット、コピー、または録音によりトラックに持ち込まれるクリップの挿入ポイントです。

1. 挿入したい場所をオーディオで検索するには、「再生」ボタンと「停止」ボタンを使用します (図 5-6 参照)。

---

**ヒント：**挿入ポイントを正確に配置するためには、226 ページの「「ズーム」ボタン」を使用すると便利です。

---

---

**メモ：**挿入ポイントを少しずつ移動するには、226 ページの「シャトル・スライダ」 (図 5-7 参照) を使用してください。

---

2. 挿入ポイント・ラインを配置します。
  - クリップを1つのトラックに挿入するには、次の操作を行います。  
音を挿入したい位置の上にカーソルを配置し、マウスの左ボタンをクリックします。赤い挿入ポイント・ラインがそのトラック上に表示されます。

- クリップをすべてのトラックに挿入するには、次の操作を行います。

タイム・ルーラー（図 5-7 参照）内の、音を挿入したい時間の上にカーソルを配置し、マウスの左ボタンをクリックします。赤い挿入ポイント・ラインがすべてのトラック上に表示されます。

挿入ポイントを再配置するには、カーソルを新しい位置に移動し、マウスの左ボタンを再度クリックします。

## 音の領域の選択

トラックの一部の領域を選択するには、カーソルを波形の上に置き、マウスの左ボタンを押してカーソルをドラッグします。選択した領域が強調表示されます。

ドラッグによる選択の詳細手順

1. カーソルをクリップの上に移動し、マウスの左ボタンをクリックして押さえます。
2. カーソルをドラッグし続けて波形の一部を強調表示させます。
3. 選択したい部分が強調表示されたら、マウスのボタンを離します。

---

**メモ：** 選択した領域の時間の範囲はウィンドウの左下の時間表示に示されます。時間表示の下の小さな矢印ボタンをクリックすると、選択領域の大きさを変更できます。

---

「編集 (Edit)」->「選択 (Select)」を選択すると、次のような便利な選択コマンドを使用できます。

「すべてを選択 (Select All)」

無音のスペースを含め、最後のクリップの終わりまで、プロジェクト全体を選択します。

「範囲のすべてを選択 (Select All In Range)」

1 つまたは複数の領域が選択がなされている場合、このコマンドは、すべての開いているトラックで現在の選択と同じ範囲の時間を追加選択します。

「最後まで選択 (Select To End)」

現在何も選択されていない場合、このコマンドは、挿入ポイントの位置からそのトラックの最後までを選択します。

---

### 「最初まで選択 (Select To Beginning)」

現在何も選択されていない場合、このコマンドは、挿入ポイントの位置からそのトラックの先頭までを選択します。

---

**メモ：**1つの領域を選択した後、<Shift> キーを押しながらかつて別の領域を選択することができます。選択した領域の中から1つの選択を解除するには、<Shift> キーを押しながらかつて領域を再度クリックします。

---

---

**ヒント：**領域の開始ポイントまたは終了ポイントを正確に設定するには、226 ページの「シャトル・スライダ」と226 ページの「「ズーム」ボタン」が役に立ちます。

---

## クリップの選択

クリップは、編集する前にまず選択する必要があります。選択するには、クリップをダブルクリックします。選択したクリップは強調表示されます。

---

**メモ：**1つのクリップを選択した後、<Shift> キーを押しながらかつて別のクリップを選択できます。選択したクリップの中から1つの選択を解除するには、<Shift> キーを押しながらかつてクリップを再度クリックします。

---

---

**メモ：**クリップは、領域の選択と同じ方法でも選択できます（200 ページの「音の領域の選択」を参照）。

---

## クリップのサイズ変更

クリップのサイズの変更は、クリップの先頭または最後、あるいはその両方から音を取除く場合に行います。クリップのサイズを変更する手順は次のとおりです。

1. クリップをダブルクリックして選択します。

複数のクリップのサイズを変更するには、<Shift> キーを押しながらかつて各クリップを選択します。

- クリップの先端または末端をクリックしてドラッグします。消えてなくなった部分のクリップは、「消去」されます。つまり、無音で置換えられます。

---

**ヒント：**クリップを切取った場合、サイズを変更することにより切取った部分を復元できます。クリップの先端または末端をドラッグするだけです。

---

## strack2.working

### クリップの取扱い

クリップ (図 5-5 参照) とは、録音されたオーディオの断片です。各クリップを同一のトラックで重ねることはできません。ただし、異なるトラックで時間的に重ねることができます。また、1つのトラックにある各クリップの間のスペースは、無音になります。このスペースは、必要に応じて編集、カット、コピー、または移動できます。

クリップの選択方法については、201 ページの「クリップの選択」を参照してください。その他の手順については、197 ページの「音の領域の削除」、198 ページの「オーディオまたは無音との領域の置換」、198 ページの「音の領域のカット、コピー、ペースト」また、199 ページの「ドラッグによるクリップの移動」を参照してください。

---

**ヒント：**クリップを Movie Maker にコピーするには、クリップを選択して「編集 (Edit)」->「コピー (Copy)」を選択します。次に、Movie Maker で挿入ポイントを設定し、「編集 (Edit)」->「ペースト (Paste)」を選択します。

---

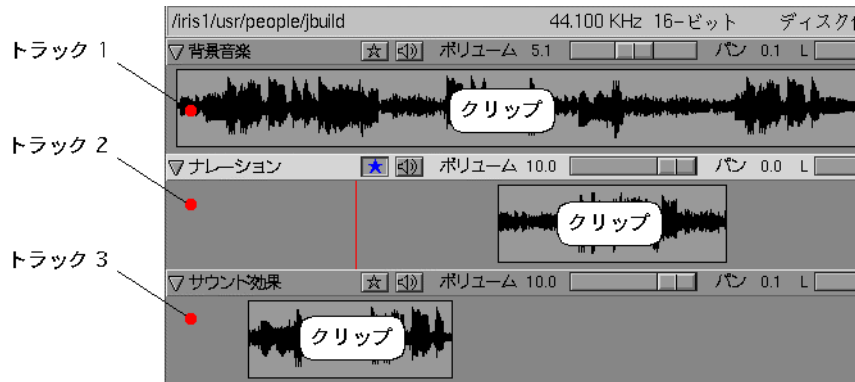


図 5-5 Sound Track のトラックとクリップ

`strack2.tracks`

## トラックの取扱い

この節では、203 ページの「トラックについて」、204 ページの「トラックの名前付け」、204 ページの「クリップ表示の非表示」、204 ページの「トラックの作成と削除」、205 ページの「パンとトラック・ボリュームの制御」について説明します。

## トラックについて

トラック（図 5-5 参照）は、1 つまたは連続する複数のクリップを含んでいます。トラックを使用することにより、サウンドを重ねることができます。また、トラックはプロジェクトのプロセスをまとめるツールにもなります。

トラックを使用する理由には、次のようなものがあります。

- 複数のクリップを配置して同時再生を行うため
- 特定のトラックの音を消去または再生して、さまざまな音の組み合わせを作成し、これらを互いに比較するため
- プロジェクトの個別の部分のパンやトラック・ボリュームを変更するため。たとえば、バックグラウンド音楽を声よりも低いボリュームで録音する場合などです。

- ステレオや、4トラック・テープ・デッキなどのマルチチャンネル・ソースのように、単旋律でないオーディオにおけるチャンネルを保持するのにトラックが必要なため
- 個別のトラックを異なるソースから録音するように設定して、複数のソースからの録音を可能にするため

この節では、204 ページの「トラックの名前付け」、204 ページの「クリップ表示の非表示」、204 ページの「トラックの作成と削除」、205 ページの「パンとトラック・ボリュームの制御」について説明します。

個別のトラックの再生を制御する方法に関しては、210 ページの「選択したトラックの再生」、トラック・コントロール・バーの図と説明に関しては、223 ページの「トラック・コントロール・バー」を参照してください。

## トラックの名前付け

すべてのトラックにはデフォルトにより「無題  $n$ 」という名前が付けられます。ここで、 $n$  はトラックの番号を表します。トラックに特定の名前を付けるには、次の手順に従います。

1. トラック上の「無題 (Untitled)」と表示されている部分をダブルクリックします。  
文字の周りに編集ボックスが表示されます。
2. 「無題」を「声」などの意味のある名前に置換え、<Enter> キーを押します。

---

**メモ：**複数のトラックに対して同じ名前を使用できます。

---

## クリップ表示の非表示

各トラックのクリップ表示は、トラックのコントロール・バーの下に表示されます。クリップ表示を非表示にするには、トラックのタイトルの左にある小さな三角形をクリックします。この三角形を再度クリックすると、クリップ表示が表示されます。

## トラックの作成と削除

「トラック (Tracks)」メニューでは、トラックの作成や削除ができます。

- 「トラック (Tracks)」->「トラックの作成 (CreateTrack)」を選択すると、新しいトラックがウィンドウ内で直前に選択したトラックの下に追加されます。何も選択されていない場合は、新しいトラックはウィンドウ内の最後のトラックの下に挿入されます。
- 「トラック (Tracks)」->「トラックの削除 (Delete Tracks)」を選択すると、現在選択されているトラックが削除されます。

## パンとトラック・ボリュームの制御

各トラックには、図 5-8 に示すように、パンとトラック・ボリュームを制御するためのスライダがあります。これらの設定は、Sound Track でのオーディオの再生と、エクスポートしたファイルの再生に反映されますが、録音のレベルには影響しません。

- パン・スライダは、ステレオ録音のための左右のスピーカの音のバランスを設定します。たとえば、パン・スライダを右端まで移動した場合、そのトラックからの音は、ステレオ再生デバイスの右のスピーカのみから再生されます。
- トラック・ボリューム・スライダは、特定のトラックのボリューム・レベルを設定します。トラック・ボリューム・スライダを右に移動させると、そのトラックの音量が上がります。

## strack2.markers

## マーカの使用

この節では、205 ページの「マーカについて」、206 ページの「マーカの作成と削除」、207 ページの「マーカの名前付け」、207 ページの「マーカの編集」、207 ページの「特定のマーカへのカーソルの移動」、208 ページの「マーカ間の領域の選択」について説明します。

## マーカについて

マーカは、特定の時間やセクションをマークして後で参照できるようにするための便利な手段です。マーカは、次の場所に挿入できます。

- 選択領域
- 録音の開始ポイント
- 挿入ポイントとして使用する予定の位置

たとえば、声の録音の中で、長い休止を取除きたい場合があります。タイム・ルーラーに表示されるマーカーを利用すると、これを正確に行うことができます。まず最初にトラックを再生し、それを聞きながら休止が始まる場所で「マーク」ボタンをクリックし、休止が終わるところで再度クリックします。次に、1つのマーカーを選択し、「マーカー (Markers) -> 「次までを選択 (Select to Next)」 -> 「任意 (Any)」を選択します。これにより、2つのマーカーの間にある範囲の音が正確に選択されるため、この範囲を次に削除できます。

マーカーには次の2つの種類があります。

- プログラム

プログラム・マーカーは、DAT または CD のマスターを作成している場合以外に使用するものです。

- インデックス

インデックス・マーカーは、CD または DAT のマスター作成に使用します。プログラムと索引は、業界用語です。プログラム・マーカーは CD または DAT の各カット (プログラム) の間の休止をマークし、索引マーカーはプログラムのサブセクションをマークします。

## マーカーの作成と削除

マーカーを作成するには次の3種類の方法があります。

- 「マーク (Mark)」ボタンを使用します。

「マーク (Mark)」ボタンは次の手順で使用します。

1. マーカーを配置したいオーディオの領域を再生します。
2. マーカーを追加したいポイントを聞いた時点で「マーク (Mark)」ボタンをクリックすると、マーカーがタイム・ルーラーに表示されます。

---

**メモ** : Sound Track がファイルを再生していないときでも、「マーク (Mark)」ボタンを使用してマーカーを作成できます。

---

- 「マーカー (Markers)」->「新しいマーカー (New Marker)」に続いて、「プログラム (Program)」または「インデックス (Index)」を選択します。

- 「マーカー (Markers)」 -> 「範囲をマーク (Mark Range)」を選択すると、現在の選択範囲の先頭と最後にマーカーを作成できます。

マーカーを削除するには、マーカーをクリックして選択し、次に「マーカー (Markers)」 -> 「マーカーを削除 (Remove Marker)」を選択します。すべてのマーカーを削除するには、「マーカー」 -> 「すべてを削除 (Remove All)」を選択します。

---

**ヒント：**領域の先頭と最後を正確に設定するには、226 ページの「シャトル・スライダ」と 226 ページの「ズーム」ボタンが役に立ちます。

---

## マーカーの名前付け

マーカーを系統立てて使用するために、マーカーに名前を付けると便利です。

1. 「マーカー (Markers)」 -> 「マーカーを編集 ...(Edit Markers...)」を選択します。
2. デフォルトで「無題」となっている名前のフィールドをダブルクリックして、編集できるようにします。
3. 新しい名前を入力します。

## マーカーの編集

1. 「マーカー (Markers)」 -> 「マーカーを編集 ...(Edit Markers...)」を選択します。
2. 時間のフィールドをダブルクリックします。

---

**メモ：**名前のフィールドも編集できます。

---

3. 新しい時間を入力します。

## 特定のマーカーへのカーソルの移動

あるマーカーに移動するには、単に移動先のマーカーをクリックします。それによって、挿入ポイント・ラインがそのマーカーの位置に表示されます。

「マーカー(Markers)」->「次へジャンプ(Jump to Next)」または「前へジャンプ(Jump to Previous)」を選択し、ロールオーバー・メニューを使用してマーカーの種類を選択することもできます。「次へジャンプ」を選択すると、カーソルが右側の最も近くにあるマーカーに移動します。「前へジャンプ」を選択すると、カーソルが左側の最も近くにあるマーカーに移動します。

---

**ヒント：**マーカーを多数使用する場合は、「マーカーを編集 (Edit Markers)」ウィンドウを開いたままにしておくと、すべてのマーカーのリスト表示が参照できて便利です。このリストにあるマーカー名をクリックすると、カーソルがそのマーカーの位置に移動します。このウィンドウを開くには、「マーカー (Markers)」->「マーカーを編集 ...(Edit Markers...)」を選択します。

---

## マーカー間の領域の選択

205 ページの「マーカーについて」で説明されているように、後で選択して編集したい領域を確保しておくのにマーカーを利用できます。

1. カーソルを選択したい領域の先頭または最後のマーカーに移動します。
2. 「マーカー (Markers)」->「次までを選択 (Select to Next)」または「前までを選択 (Select to Previous)」を選択し、ロールオーバー・メニューを使用して選択したいマーカーの種類を選択します。

「次までを選択 (Select to Next)」は現在のマーカーの右側にあるマーカーまでを選択し、「前までを選択 (Select to Previous)」は現在のマーカーの左側にあるマーカーまでを選択します。

別の方法：「マーカー (Markers)」->「マーカーを編集 ...(Edit Markers...)」ウィンドウを使用して、ウィンドウにある1つのマーカーを選択し、次に **<Shift>** キーを押しながら2番目のマーカーを選択します。2つのマーカーの間の領域が選択されます。

## strack.effects

## 効果の追加

「効果 (Effects)」メニューには「フェード・アウト (Fade Out)」などのコマンドがあり、これらのコマンドは選択したオーディオ領域に適用できます。詳細については、221 ページの「効果メニュー」を参照してください。

**メモ**：「効果 (Effects)」メニューのコマンドは実際にはプラグインで、  
/usr/lib/dmedia/plugins/premiere ディレクトリに格納されているものです。Sound  
Track は Adobe Premiere プラグインをサポートしています。つまり、このディレクトリに追加  
の Premiere プラグインをインストールした場合には、それも「効果」メニューに表示されます。

## strack.playback

### Sound Track でのオーディオの再生

この節では、209 ページの「すべてのトラックの再生」と 210 ページの「選択したトラックの再生」について説明します。

## strack2.play

#### すべてのトラックの再生

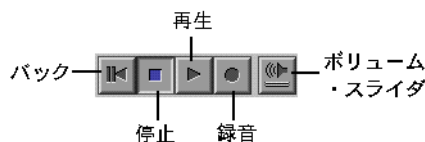


図 5-6 トランスポート・コントロールの使用

デフォルトでは、「再生」ボタンをクリックすると、224 ページの「ソロ」ボタンまたは 224 ページの「ミュート」ボタンが有効になっているトラック以外の、すべてのトラックが再生されます。作品の最初から再生するには、最初に「バック」ボタンをクリックします。オーディオは、常に 217 ページの「タイム・ルーラー」にある赤い垂直の線の位置から再生を開始します。

**ショートカット**：キーボードのスペースバーを押すと、再生を開始または停止できます。

## strack2.selective

## 選択したトラックの再生

Sound Track では、再生を行う前に、再生したい部分を選択できます。選択したものを再生するには、トラック・コントロール・バー（図 5-8 参照）の「ミュート」ボタンと「ソロ」ボタンについて理解する必要があります。オーディオは、常に 217 ページの「タイム・ルーラー」にある赤い垂直の線の位置から再生を開始します。

- 特定のトラックを選択して再生するには、再生を開始したいポイントをクリックします。
- 複数のトラックを選択するには、**<Shift>** キーを押しながら各トラックを選択します。
- 1 つのトラックを再生するために選択し、その他のすべてのトラックの音を消すには、再生するトラックの「ソロ」ボタンをクリックしてから「再生」ボタンをクリックします（図 5-6 参照）。1 度に複数のトラックに対してソロを選択することもできます。ソロを選択すると、各トラックの「ミュート」ボタンの状態とは無関係に、選択した以外のすべてのトラックの音が一時的に消えます。
- トラックの音を消すには、トラックの「ミュート」ボタンをクリックして、次に「再生」ボタンをクリックしたときにそのトラックが再生されないようにします。1 度に複数のトラックの音を消すこともできます。
- トラックの一部を選択して再生するには、単にその部分をクリックし、ドラッグして選択し（200 ページの「音の領域の選択」を参照）、次に「再生」ボタンをクリックします。

---

**メモ** : 225 ページの「「選択再生」ボタン」と 225 ページの「「ループ選択」ボタン」も参照してください。

---

### strack.export

## エクスポートと保存

この節では、211 ページの「ファイルのエクスポート」、212 ページの「プロジェクトの保存」、212 ページの「デジタル・オーディオ・テープへのエクスポート」について説明します。

### strack2.export

## ファイルのエクスポート

エクスポート・コマンドを使用すると、次の機能が行えます。

- 1つのオーディオ・ファイルとしての、プロジェクトまたはプロジェクトの選択部分のエクスポート
- ファイル形式、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅、または圧縮スキームを含む新しいオーディオ・パラメータの設定
- 新しい名前と新しい上記のパラメータでの、ファイルまたはファイルの選択部分のエクスポート

エクスポート・コマンドを使用するには、次の手順を行います。

1. プロジェクトの選択部分をエクスポートしたい場合は、最初にその部分を選択します。プロジェクト全体をエクスポートしたい場合は、手順2に進みます。

詳細については、200ページの「音の領域の選択」を参照してください。

2. 「ファイル (File)」->「エクスポート...(Export...)」を選択します。
3. 専用のエクスポート用ファイル・ブラウザを使用して新しいファイルの名前を入力すると、次のオプションが選択できるようになります。
  - 「すべて (Everything)」を選択してファイルまたはプロジェクト全体をエクスポートするか、または「選択した時間の範囲のみ (Selected Time Range Only)」を選択します。

---

**メモ：**「選択した時間の範囲のみ (Selected Time Range Only)」を選んだ場合、選択した時間の範囲はすべてのトラックに適用されます。特定のトラックをエクスポートしないようにするには、「ミュート」ボタン(図 5-8 参照)を使用してトラックの音を消します。

---

- 「ファイル・フォーマット (File Format)」メニュー・ボタンを使用してファイル形式を選択します。
  - 「オプション...(Options...)」ボタンを選択すると、チャンネル、サンプル・レート、サンプル幅、または圧縮スキームを設定できます。
4. 「OK」ボタンをクリックします。

---

**メモ** : 193 ページの「オーディオ圧縮スキームのリスト」も参照してください。

---

### strack2.save

## プロジェクトの保存

現在のプロジェクトを保存するには、「ファイル (File)」->「保存 (Save)」を選択します。次に表示される「別名保存...(Save As)」ダイアログ・ボックスで、作業中のファイルまたはプロジェクトの名前を入力します。

---

**メモ** : ファイルの場合は保存することはできません。エクスポートのみが可能です。

---

186 ページの「プロジェクトについて」と 191 ページの「プロジェクトを開く」も参照してください。

### strack2.premaster

## デジタル・オーディオ・テープへのエクスポート

デジタル・オーディオ・テープ (DAT) にエクスポートすることにより、DAT のマスターをあらかじめ作成できます。つまり、Sound Track はオーディオ作品と、それに関連するすべてのプログラム・マーカーおよびインデックス・マーカーを DAT に書込みます。

1. DAT ドライブが接続されていて、テープが挿入されていることを確認します。
2. 「ファイル (File)」->「エクスポート...(Export...)」を選択します。
3. 「ファイル・フォーマット (File Format)」メニュー・ボタンを使用して「デジタル・オーディオ・テープ (Digital Audio Tape)」を選択します。
4. (オプション)「オプション...(Options...)」ボタンをクリックし、「オーディオ・パラメータ (Audio Parameters)」ダイアログ・ボックスを使用して、サンプル・レートを変更できます。
5. 「エクスポート (Export)」ダイアログ・ボックスで「OK」をクリックして DAT への書込みを開始します。

## strack.trouble

### Sound Track に関する問題のトラブルシューティング

この節では、起こりうる問題とその対処方法を説明します。

- CD からのオーディオの取得がうまくいかない。

CD-ROM ドライブの CD からオーディオを取得するには、Sound Track ではなく CD Player を使用してください。195 ページの「CD-ROM からのオーディオの取得」を参照してください。

- Sound Track でオーディオを再生しようとする、音がまったく聞こえないか、非常に低い音になる。

再生したいトラックの音が消されていない、つまり「ミュート」ボタンが選択されていないこと、そしてトラック・ボリューム・スライダが左に寄りすぎていないこと（223 ページの「トラック・コントロール・バー」を参照）を確認してください。また、マスター・ボリューム（225 ページの「トランスポート・コントロール」を参照）と「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の音量も確認してください。

- インポートしたファイルにすべてのファイルのチャンネルが含まれていない。

複数のチャンネルを含むファイルをインポートする前には、カーソルを使用して正確な数のトラックを選択して外にドラッグする必要があります。チャンネルをすべて含めるために、さらにトラックを作成する必要が生じることもあります（204 ページの「トラックの作成と削除」を参照）。たとえば、ステレオ・ファイルをインポートする場合、ステレオ・ファイルには 2 つのチャンネルが含まれているため、最初に 2 つのトラックを選択する必要があります。正しい数のトラックが選択されなかった場合、現在選択されているトラックに収まらなかったチャンネルは、インポートされません。

- 残しておきたかった場所に誤って上から録音してしまった。

あわてる必要はありません。保存する前に、「編集 (Edit)」->「取消 (Undo)」を選択してください。ただし、「録音」ボタンをクリックすると、選択されているすべてのトラックに録音されることに注意してください。例外として、「入力 (Input)」メニュー・ボタンが「なし (None)」に設定されているトラックには録音されません。

- 録音のボリュームが低すぎる、または高すぎる。

外部のデバイスから録音している場合は、録音を始める前にこのデバイスの音量レベルを調節する必要があります。また、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して入力レベルを調節してください。

- オーディオが拡声器を通じて再生されているように聞こえる。

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開いてください。「モニタ (Monitor)」が有効になっている場合には、録音とともに入力信号が聞こえるはずですが、入力信号を聞きたくない場合は、「モニタ」をクリックしてオフにしてください。「モニタ」が無効になると、赤いチェック・マークが消えます。

- マイクロフォンから音を録音できない。

まず、マイクروفンのケーブルが正しく接続されていることを確認してください。次に、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開いて「Microphone」が入力ソースとして選択されていることを確認してください (195 ページの「入力ソースの設定」を参照)。さらに、「オーディオ・パネル」を使用して入力レベルが適切なレベルに設定されていることを確認してください。

## strack.keys

## キーボード・ショートカット

Sound Track のコマンドには、キーボード・ショートカットを持つものが多くあります。これらのショートカットはメニューに表示されます。標準のキーボード・ショートカットを使用するには、メニューのコマンドの隣に表示されているキーを押します。たとえば、Sound Track を終了するには、<Ctrl> キーと <Q> キーを同時に押します。

次の表は、最もよく使われるキーボード・ショートカットのリストです。この表を印刷可能な個別のウィンドウに表示するには、青いタイトルをクリックします。

**表 5-2** Sound Track のキーボード・ショートカット

コマンド	キーボード・ショートカット
「録音 (Record)」	Ctrl+R
「再生 (Play)」	スペースバー

表 5-2 Sound Track のキーボード・ショートカット

コマンド	キーボード・ショートカット
「停止 (Stop)」	スペースバー
「コピー (Copy)」	Ctrl+C
「ペースト (Paste)」	Ctrl+V
「終了 (Exit)」	Ctrl+Q

[strack.reference](#)

## Sound Track のインタフェースについて

この節は、次の項から構成されています。

- 216 ページの「Sound Track のインタフェース・ダイアグラム」
- 217 ページの「タイム・ルーラー」
- 217 ページの「クリップ表示」
- 217 ページの「メニュー」
- 223 ページの「トラック・コントロール・バー」
- 225 ページの「トランスポート・コントロール」
- 225 ページの「選択再生」ボタン
- 225 ページの「ループ選択」ボタン
- 226 ページの「時間表示」
- 226 ページの「マーク」ボタン
- 226 ページの「シャトル・スライダ」
- 226 ページの「ズーム」ボタン

[strack.diagram](#)

## Sound Track のインタフェース・ダイアグラム



図 5-7 Sound Track のインタフェース・ダイアグラム

[strack.click.ruler](http://strack.click.ruler)

## タイム・ルーラー

タイム・ルーラーは、ユーザが組合わせるオーディオ・クリップの時間を参照するために表示されます。時間表示には数種類のモードがあり、これは「表示 (View)」->「ルーラーの単位 (Ruler Units)」を選択して設定します。

[strack.click.views](#)

## クリップ表示

クリップ表示は、223 ページの「トラック・コントロール・バー」トラックにある一連のオーディオ・クリップを表します。詳細については、202 ページの「クリップの取扱い」を参照してください。

[strack.click.menus](#)

## メニュー

Sound Track には次のメニューがあります。

- 218 ページの「ファイル」メニュー
- 219 ページの「編集」メニュー
- 219 ページの「表示」メニュー
- 220 ページの「コントロール」メニュー
- 221 ページの「トラック」メニュー
- 221 ページの「効果」メニュー
- 222 ページの「マーカー」メニュー

## 「ファイル」メニュー

### 「新規 (New)」

新しいプロジェクトを作成する場合は「新規 (New)」を選択します。選択するとダイアログ・ボックスが表示され、新しいファイルのサンプル・レート、トラック数、サンプル幅を入力します。詳しい手順については、191 ページの「プロジェクトを開く」を参照してください。

### 「開く ...(Open...)」

既存のプロジェクトを開く場合は「開く ...(Open...)」を選択します。190 ページの「ファイルのインポートとプロジェクトのオープン」を参照してください。

### 「保存 (Save)」

「保存 (Save)」を使用してプロジェクトに名前を付けます。

### 「別名保存 ...(Save As...)」

現在のプロジェクトを新しい名前でも保存します。

### 「インポート ...(Import...)」

オーディオ・ファイルを Sound Track に取込みたい場合に「インポート ... (Import...)」を選択します。これは、オーディオ・ファイルをプロジェクトに挿入する場合や、1つのファイルとして編集する場合にも使用できます。

### 「エクスポート ...(Export...)」

「エクスポート (Export)」ダイアログ・ボックスを開きます。211 ページの「ファイルのエクスポート」を参照してください。

### 「ムービーを開く ...(Open Movie...)」

これを選択するとファイル・ブラウザが表示され、同期をとるためにムービーを選択できます。196 ページの「ムービーへの同期」を参照してください。

### 「ムービーを閉じる ...(Close Movie...)」

「ムービーを開く ...(Open Movie...)」で開いたムービーを閉じます。

### 「終了 (Exit)」

Sound Track を終了します。

## 「編集」メニュー

### 「取消 (Undo)」

最後に行ったコマンドを取消します。たとえば、「カット (Cut)」コマンドを使用してオーディオの一部を削除した場合、「取消 (Undo)」を選択してこの部分を復元できます。

### 「再実行 (Redo)」

最後に取消したコマンドを再実行します。

### 「カット (Cut)」

オーディオの一部を削除、または Sound Track 内の別の場所に移動する場合に「カット (Cut)」を選択します。選択した部分は波形から取除かれ、一時的なクリップボードに配置されます。「ペースト (Paste)」コマンドを使用すると、選択部分をファイルの別の場所に配置できます。詳細な手順については 197 ページの「音の領域の削除」を参照してください。

### 「コピー (Copy)」

オーディオの一部を複製する場合は、「コピー (Copy)」を選択します。コピーしたものは一時的なクリップボードに配置されます。この後で「ペースト (Paste)」を選択すると、コピーがファイルの別の場所にペーストされます。198 ページの「音の領域のカット、コピー、ペースト」を参照してください。

### 「消去 (Clear)」

オーディオ内の選択した部分を無音に置換えるには、「消去 (Clear)」を選択します。

### 「ペースト (Paste)」

切取った、またはコピーした選択部分を挿入ポイントの位置にペーストします。

### 「選択 (Select)」

選択コマンドのサブメニューを表示します。200 ページの「音の領域の選択」を参照してください。

### 「すべて解除 (Deselect All)」

現在のすべての選択を解除します。

## 「表示」メニュー

### 「ルーラーの単位 (Ruler Units)」

時間の単位を選択します。

「マーカー番号 (Marker Numbers)」

マーカー番号の表示 / 非表示を切替えます。表示されている場合には、チェック・マークが現れます。

「マーカー名 (Marker Titles)」

マーカー名の表示 / 非表示を切替えます。表示されている場合には、チェック・マークが現れます。

「再生トラック (Playback Tracking)」

再生トラックのオン / オフを切替えます。オンの場合にはチェック・マークが表示されます。再生トラックが有効の場合に「再生」ボタンをクリックすると、タイム・インディケータが固定されたまま、クリップの波形がスクロールします。

## 「コントロール」メニュー

「再生 (Play)」

「再生」ボタンと同じ機能です。「ソロ (Solo)」が有効になっている場合を除き、消音されていないトラックをすべて再生します。

「停止 (Stop)」

再生を停止します。「停止」ボタンと同じ機能です。

「録音 (Record)」

「録音」ボタンと同じ機能です。194 ページの「録音」を参照してください。

「最初に戻る (Go to Beginning)」

タイム・インディケータを作品の先頭に移動します。

「最後に進む (Go to End)」

タイム・インディケータを作品の最後に移動します。

「選択範囲をループ (Loop Selection)」

「選択範囲をループ」モードをオンまたはオフに切替えます。「選択範囲をループ」モードがオンになっている場合に「再生」ボタンをクリックすると、現在選択されている部分が繰り返し再生されます。「選択範囲をループ」がオンの場合にはチェック・マークが表示されます。

## 「選択範囲を再生 (Play Selection)」

「選択範囲を再生」モードをオンまたはオフに切替えます。「選範囲を択再生」モードがオンになっている場合に「再生」ボタンをクリックすると、現在選択されている部分のみが再生されます。「選択範囲を再生」がオンになっている場合には、チェック・マークが表示されます。

## 「オーディオ・パネルの起動...(Launch Audio Panel...)」

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開きます。オーディオ・パネルは複数のオーディオ設定、入力、および出力を管理するのに大変便利です。

## 「トラック」メニュー

## 「トラックの作成 (Create Track)」

新しいトラックを最後に選択したトラックの下に追加します。現在何も選択されていない場合には、新しいトラックはウィンドウ内の最後のトラックの下に配置されます。

## 「トラックの削除 (Delete Tracks)」

現在選択されているすべてのトラックを削除します。

## 「名前を付ける...(Set Name...)」

選択したトラックの名前を編集可能な状態にします。

## 「ミュート (Mute)」

選択したトラックの音を出すか、消すかを選択します。「すべてをミュート解除 (Unmute All)」も選択できます。224 ページの「「ミュート」ボタン」を参照してください。

## 「ソロ (Solo)」

選択したトラックのソロ再生またはソロの解除を選択します。「すべてをソロ解除 (Unsolo All)」も選択できます。224 ページの「「ソロ」ボタン」を参照してください。

## 「効果」メニュー

## 「エコー (Echo)」

選択した部分に反復エコー効果を付けます。

「フェード・イン (Fade In)」

選択した部分の始まりの音を無音から次第に通常のボリュームまで高めていきます。

「フェード・アウト (Fade Out)」

選択した部分の終わりの音を次第に音がなくなるまで絞っていきます。

「正規化 (Normalize)」

「正規化 (Normalize)」を選択すると、選択した部分の音のレベルがフル・ダイナミック・レンジにまで高められます。

「パラメトリック・イコライザ (Parametric Equalizer)」

最大3つの範囲の周波数を高めたり低めたりできます。パラメトリックには3つの帯域があり、3つの帯域に対して個別に中央周波数、帯域幅、ゲイン / 減衰を変更できます。ある特定のサウンドの高周波数エネルギーを増加し、一方で低周波数エネルギーの量を同時に減らしたい場合には、赤い帯域を高周波数で正のゲイン値に設定し、同時に青い帯域を低周波数で負のゲイン値に設定します。

「DC オフセットを解除する (Remove DC Offset)」

DC オフセットは、オーディオ信号がゼロにセンタリングしていない場合に発生します。これが発生すると、ダイナミック・レンジが失われます。このコマンドは、波形を再センタリングさせて、DC オフセットを取除きます。

「リバース (Reverse)」

音の選択した部分を巻戻し、逆方向に再生できるようにします。

「音量設定 (Set Volume)」

ゲインをデシベル・スケールで設定できるダイアログ・ボックスを開きます。

## 「マーカー」メニュー

詳細については、205 ページの「マーカーの使用」を参照してください。

「新しいマーカー (New Marker)」

マーカーを挿入ポイントに追加します。

「範囲をマーク (Mark Range)」

マーカーを現在の選択範囲の先頭と最後に作成します。

「マーカを編集 ...(Edit Markers...)」

マーカを編集するためのダイアログ・ボックスを表示します。

「マーカを削除 (Remove Marker)」

選択したマーカを削除します。

「すべてを削除 (Remove All)」

現在あるすべてのマーカを削除します。

「次までを選択 (Select to Next)」

右側にある一番近いマーカまでを選択します。

「前までを選択 (Select to Previous)」

左側にある一番近いマーカまでを選択します。

「次へジャンプ (Jump to Next)」

挿入ポイント・ラインを右側の一番近いマーカまでジャンプさせます。

「前へジャンプ (Jump to Previous)」

挿入ポイント・ラインを左側の一番近いマーカまでジャンプさせます。

### strack.click.controlbar

## トラック・コントロール・バー

図 5-8 は、トラック・コントロール・バーを示しています。

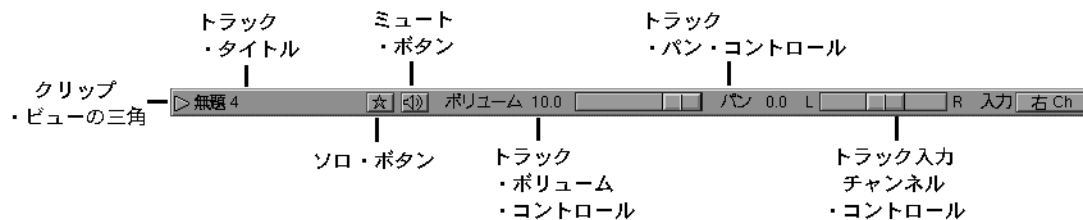


図 5-8 トラック・コントロール・バー

トラック・コントロール・バーには、次のような機能があり、これらはコントロール・バーの左から右に順番に表示されています。

## クリップ表示の三角

デフォルトでは、クリップビューの三角は下向きになっており、クリップ表示が表示されていることを示します。クリップ表示を非表示にするには、矢印をクリックして右向きにします。クリップ表示を開くには、再度クリックします。

## トラック・タイトル

すべてのトラックにはデフォルトで「無題  $n$ 」と付けられ、 $n$  はトラックの数を表します。マルチトラックのプロジェクトを編集する場合は、各トラックに名前を付けて、それぞれのトラックにどのような種類の音が含まれているかわかるようにしてください。名前を付ける手順については、204 ページの「トラックの名前付け」を参照してください。

## 「ソロ」ボタン

「ソロ」ボタンは、編集集中に特定のトラックを一時的に単独で再生できるようにする機能です。このボタンをクリックすると、機能がオンまたはオフに切替わります。ボタンが青色の場合に機能がオンになっています。その状態で「再生」ボタンをクリックすると、そのトラックが再生され、その他すべてのトラックの音は消されます。1 度に複数のトラックにソロ機能を使用することもできます。

## 「ミュート」ボタン

「ミュート」ボタンは、編集集中に特定のトラックの音を一時的に消して再生できるようにする機能です。このボタンをクリックすると、機能がオンまたはオフに切替わります。ボタンが押されている場合に、オンになっています。「再生」ボタンをクリックすると、消音されているトラックは再生されません。

## トラック・ボリューム・スライダ

トラック・ボリューム・スライダを使用して、任意のトラックのオーディオの音量を調節できます。これは、Sound Track での再生、およびファイルがエクスポートされた後の再生に反映されます。ただし、録音ボリュームには影響しません。

## トラック・パン・スライダ

トラック・パン・スライダを使用して、特定のトラックの左右のチャンネル間のパンを調節できます。これは、Sound Track での再生、およびファイルがエクスポートされた後の再生に反映されます。ただし、録音パンには影響しません。

## 入力チャンネル・メニュー・ボタン

このメニュー・ボタンは、トラックの録音の入力を制御します。「なし (None)」を選択してこのトラックへの録音をすべて停止することも、どのチャンネルから録音するかを選択することもできます。

[strack.click.transport](#)

## トランスポート・コントロール

トランスポート・コントロールはオーディオの録音と再生に使用します。194 ページの「Sound Track での録音」と 209 ページの「Sound Track でのオーディオの再生」を参照してください。図 5-6 に、各トランスポート・コントロールの用途が示されています。

[strack.click.playselect](#)

## 「選択再生」ボタン

「選択再生」モードをオンまたはオフに切替えます。デフォルトではオンになっています。「選択再生」モードがオンになっている場合に「再生」ボタンをクリックすると、現在選択されているもののみが再生されます。

[strack.click.loopselect](#)

## 「ループ選択」ボタン

「ループ選択」モードをオンまたはオフに切替えます。デフォルトではオフになっています。「ループ選択」モードがオンになっている場合に「再生」ボタンをクリックすると、現在選択されているものが繰り返し再生されます。

## strack.click.time

### 時間表示

時間表示の上段は、挿入ポイントの位置、または Sound Track が再生中の場合にはタイム・インディケータを表します。時間表示の下段は、現在の選択の先頭と最後のポイントを表します。時間は HH:MM:SS:sss の形式で表示され、H は時間、M は分、S は秒をそれぞれ表します。

## strack.click.mark

### 「マーク」ボタン

タイム・インディケータの現在の位置にマーカーを追加します。205 ページの「マーカーについて」を参照してください。

## strack.click.shuttle

### シャトル・スライダ

スライダを中央から左にドラッグすると、タイム・インディケータが後ろに移動し、右にドラッグするとタイム・インディケータが前に移動します。スライダが中央から離れるほどスキャンの速度が速くなります。

## strack.click.zoom

### 「ズーム」ボタン

「ズーム」ボタンを使用して、クリップ表示を拡大または縮小します。(-) ボタンをクリックすると、選択したクリップがより短い時間の単位で表示され、(+) ボタンをクリックすると、より長い時間の単位でクリップが表示されます。

## Sound Player

この章は、次の節から構成されています。

- 「サウンド・プレーヤーについて」 (227 ページ)
- 「サウンド・プレーヤーの起動」 (228 ページ)
- 「サウンド・プレーヤーでのオーディオ・ファイルの再生」 (229 ページ)
- 「サウンド設定の調節」 (230 ページ)
- 「サウンド・プレーヤーのメニューについて」 (231 ページ)
- 「MIDI ファイルの再生」 (233 ページ)

[splayer.about](#)

### サウンド・プレーヤーについて

#### サウンド・プレーヤーの機能

サウンド・プレーヤーのツールを使用すると、次のオーディオ・ファイル形式をシステムで再生できます。

- AIFF
- AIFF-C
- MIDI
- MPEG-1
- Sun/NeXt
- Microsoft WAVE

サウンド・プレーヤーの使い方の詳細については、229 ページの「サウンド・プレーヤーでのオーディオ・ファイルの再生」を参照してください。

---

**ヒント：**サウンド・ファイルの形式を確認するには、次の手順に従ってください。

---

1. サウンド・ファイルのアイコンを 1 回クリックして選択します。つまり、アイコン自体を開かずに、カーソルで強調表示にします。
2. アイコンを強調表示にした状態で、マウスの右ボタンを押したままにします。  
「デスクトップ (Desktop)」メニューが表示されます。
3. 「デスクトップ (Desktop)」メニューから「情報 (Get Info)」を選択します。  
ファイル形式など、サウンド・ファイルの情報を含むウィンドウが表示されます。

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「サンプル・レート」をクリックします。
- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。たとえば、「メディア・レコーダ (Media Recorder)」をクリックします。
- メニュー名やメニュー項目の間にある「->」シンボルは、メニューの選択項目へのパスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開き、「開く」を選択するという意味です。

## サウンド・プレーヤーの起動

サウンド・プレーヤーがすでに開いていない場合は、次の手順で起動できます。

- 赤で表示されているサウンド・プレーヤーの文字をクリックします。
- アイコンをクリックして起動するには、次の手順を行います。

1. デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」->「検索 (Find)」->「メディア・ツール (Media Tools)」を選択します。
2. 「soundplayer」アイコンをダブルクリックします。

## splayer.playing

## サウンド・プレーヤーでのオーディオ・ファイルの再生



図 6-1 オーディオ・ファイルの再生

サウンド・プレーヤーでオーディオ・ファイルを再生するには、次の手順を行います。

1. サウンド・プレーヤーがまだ開いていない場合は、これを開きます。  
開く方法については 228 ページの「サウンド・プレーヤーの起動」を参照してください。
2. オーディオ・ファイルを選択します。
  - 「ファイル (File)」->「開く...(Open...)」を選択します。  
表示されるファイル・ブラウザを使用して、オーディオ・ファイルを選択します。

**ショートカット:** サウンド・プレーヤーのドロップ・ポケットにオーディオ・ファイルのアイコンをドロップします。図 6-1 を参照してください。

サウンド・プレーヤーで再生できるサウンド・ファイルは、デジタル・メディア・ソフトウェアに含まれています。オーディオ・ファイルは /usr/share/data/sounds/prosonus に、MIDI ファイルは /usr/share/data/music にあります。

3. 「再生」 ボタンをクリックします。  
選択したオーディオ・ファイルが再生されます。再生の進行に応じて、画面の下にあるバーの線が移動し、経過を知らせます。図 6-1 を参照してください。
4. ファイルの再生を停止するには、「停止」 ボタンをクリックします。
5. 巻戻して最初から再生するには、「巻戻し」 ボタンをクリックします。
6. サウンド・プレーヤーを終了するには、「ファイル (File)」メニューを開いて「終了 (Exit)」を選択します。

---

**ショートカット :** 「soundplayer」アイコンの上にオーディオ・ファイルのアイコンを直接ドロップできます。これにより、サウンド・プレーヤーが自動的に開いて、ファイルの再生が始まります。

---

---

**メモ :** 音量が低すぎると、オーディオ・ファイルの音が聞こえない場合があります。230 ページの「サウンド設定の調節」してください。

---

サウンド・プレーヤーで再生できるオーディオ・ファイルの形式のリストについては、227 ページの「サウンド・プレーヤーについて」を参照してください。

## soundplayer.volume

## サウンド設定の調節

### オーディオ・レベルの調節

内蔵ソフトウェア・シンセサイザで生成される音の強さは「オーディオ・レベル (Audio Level)」ホイールで制御します。測定単位はデシベル (dB) です。

オーディオ・レベルを調節するには、次の手順を行います。

1. 「ツール (Utilities)」 -> 「再生の制御 (Playback Control)」を選択してオーディオ・レベル・パネルを開きます。

オーディオ・レベル・パネルが表示されます。図 6-2 を参照してください。

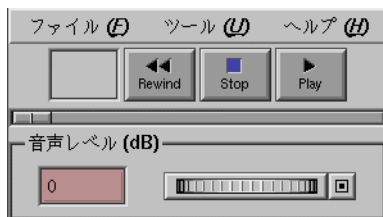


図 6-2 オーディオ・レベル・パネルを開いたサウンド・プレーヤー

---

**メモ：**「再生の制御 (Playback Control)」にチェック・マークが付いている場合は、オーディオ・レベル・パネルが開いています。このパネルを閉じるには、「再生の制御」を再びクリックします。

---

2. オーディオ・レベルを上げるには、ホイールをクリックして右にドラッグします。下げるには、左にドラッグします。

通常、オーディオ・レベルの値が 0 dB を超えると、音は歪んでしまいます。

---

**ヒント：**ホイールの右側の四角をクリックすると、オーディオ・レベルは 0 に戻ります。

---

## 音量の調節

音量やほかのオーディオ・パラメータを調節するには、サウンド・プレーヤーの「ツール (Utilities)」-> 「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」を開きます。このパネルのスピーカ・スライダを使用して音量を調節します。

splayer.menus

## サウンド・プレーヤーのメニューについて

この節は、次の項から構成されています。

- 232 ページの「[ファイル] メニュー」
- 232 ページの「[ツール] メニュー」

### 「ファイル」メニュー

「ファイル (File)」メニューには、次のコマンドがあります。

#### 「新しいウィンドウ (Clone)」

使用中の「サウンド・プレーヤー (Sound Player)」ウィンドウとまったく同じウィンドウをもう 1 つ作成します。たとえば、サウンド・プレーヤーに現在 capture.aifc という名前のファイルがある場合、新しいウィンドウにもこのファイルが含まれます。

#### 「開く ...(Open...)」

オーディオ・ファイルを検索して開くための標準のファイル・ブラウザを表示します。

#### 「別名保存 ...(Save As...)」

現在のファイルの内容を新しい名前で作成し、別のファイルとして作成します。

#### 「終了 (Exit)」

サウンド・プレーヤーを終了します。

### 「ツール」メニュー

「ツール (Utilities)」メニューには、次のコマンドがあります。

#### 「再生の制御 (Playback Control)」

オーディオ・レベル・パネルを開きます。詳細については、230 ページの「オーディオ・レベルの調節」を参照してください。

#### 「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」

オーディオ・コントロール・パネルを表示します。詳細については、231 ページの「音量の調節」を参照してください。

### 「MIDI デバイス (MIDI Devices)」

内蔵ソフトウェア・シンセサイザと、システムに接続された外部 MIDI デバイスとを切替えるロールオーバー・メニューです。詳細については、233 ページの「MIDI ファイルの再生」を参照してください。

## splayer.midi

## MIDI ファイルの再生

MIDI ファイルを再生するには、次の 2 つの方法があります。

- 内蔵ソフトウェア・シンセサイザで MIDI ファイルを再生するには、229 ページの「サウンド・プレーヤーでのオーディオ・ファイルの再生」に示されている通常の手順に従ってファイルを再生してください。
- 外部 MIDI デバイス (MIDI シンセサイザなど) で MIDI ファイルを再生する手順は次の通りです。
  1. MIDI デバイスの入力をワークステーションのシリアル・ポートに接続します。  
シリアル・デバイスをインストールする方法については、各ワークステーションの説明書を参照してください。
  2. MIDI デバイスをシリアル・ポートに接続した後、「システム・マネージャ (System Manager)」を使用してセットアップのソフトウェア設定部分を完了します。  
「ツールチェスト (Toolchest)」から、「システム (System)」->「システム・マネージャ (System Manager)」を選択し、「ハードウェアとデバイス (Hardware and Devices)」をクリックします。
  3. これで、サウンド・プレーヤーのドロップ・ポケットに MIDI ファイルをドロップし、「再生 (Play)」、「停止 (Stop)」、「巻戻し (Rewind)」の各ボタンを使用して外部 MIDI デバイスでファイルを再生できるようになりました。詳しい再生の手順については、229 ページの「サウンド・プレーヤーでのオーディオ・ファイルの再生」を参照してください。

---

**メモ：**上記の手順の代わりに、MIDI デバイスのオーディオ出力をワークステーションに接続して「システム・マネージャ (System Manager)」で設定すると、ワークステーションのスピーカで MIDI ファイルを再生できます。

---

## CD Player

この章は、次の節から構成されています。

- 「概要」(235 ページ)
- 「CD Player の起動」(237 ページ)
- 「オーディオ CD の再生」(238 ページ)
- 「ボリュームの調節」(238 ページ)
- 「CD からのオーディオの取得」(239 ページ)
- 「CD 上の移動」(240 ページ)
- 「「トラック・リスト」の使用」(241 ページ)
- 「再生オプションの使用」(242 ページ)
- 「CD Player のインターフェースについて」(242 ページ)

### [cdp.overview](#)

## 概要

この節は、次の項から構成されています。

- 236 ページの「CD Player の機能」
- 236 ページの「CD Player の外観」
- 237 ページの「ヘルプの表記法」

## CD Player の機能

CD Player は、SCSI CD-ROM ドライブを搭載したシステムに対して次の2つの基本的な機能を提供しています。

- ワークステーションでオーディオ・コンパクト・ディスク (CD) を再生できます。  
操作は、市販の CD プレーヤーと同じです。
- オーディオ制作に CD を利用するための便利な機能を提供しています。

CD Player は、CD 上の各トラックを個別の AIFF ファイルとして表します。これらのファイルは「トラック・リスト (Track List)」に表示され、システム・ディスクにコピーできます。CD 上のオーディオの任意の範囲を選択して新しいファイルに保存することもできます。

## CD Player の外観

### CD Player の外観



図 7-1 CD Player の外観 (イメージをクリックすると表示を拡大できます。)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、*AIFF* をクリックします。
- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。
- メニュー名やメニュー項目の間にある「->」シンボルは、メニューの選択項目へのパスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開き、「開く」を選択するという意味です。

## CD Player の起動

CD Player にアクセスするには、次の3つの方法があります。

- CD Player を直ちに起動するには、CD Player をクリックします。
- アイコンをクリックして起動するには、次の手順を行います。
  1. デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」->「検索 (Find)」->「メディア・ツール (Media Tools)」を選択します。
  2. 「cdplayer」アイコンをダブルクリックします。
- UNIX シェルのコマンド行から起動するには、`cdplayer` とタイプ入力します。

[cdp.play](#)

## オーディオ CD の再生

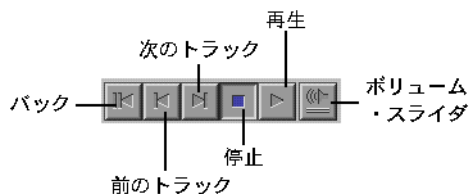


図 7-2 CD Player のトランスポート・コントロール

1. CD を CD-ROM ドライブに挿入し、CD Player を起動します。
2. CD Player の「再生」ボタンをクリックします。

図 7-2 は、各トランスポート・コントロールの機能を示しています。「停止」ボタンを押した場合、CD Player は停止ポイントを維持します。つまり、「再生」ボタンを再度クリックすると、停止した場所から再生が開始され、「一時停止」ボタンと同じような役割を果たします。CD の始まりに戻るには、「バック」ボタンをクリックします。

音楽の音量が高すぎたり低すぎる場合には、238 ページの「ボリュームの調節」を参照してください。特定のトラックを選択して再生する方法については、240 ページの「CD 上の移動」も参照してください。

[cdp.volume](#)

## ボリュームの調節

「ボリューム」ボタン（図 7-2 参照）を使用して CD の音量を調節してください。「ボリューム」ボタンをクリックすると、スライダが表示されます。スライダを上に移動すると、音量が上がり、下に移動すると音量が下がります。

---

**メモ** : CD Player の音量は、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の音量やその他のアプリケーションの音量設定とは関係なく機能します。

---

## cdp.capture

### CDからのオーディオの取得

この節では、239ページの「オーディオ・トラックの取得」と239ページの「選択した範囲のオーディオの取得」について説明します。著作権で保護されている作品の取得に関しては、著作権法に従ってください。

#### オーディオ・トラックの取得

CDトラックは、次のように簡単にシステム・ディスクにコピーできます。

1. CDをCD-ROMドライブに挿入してCD Playerを起動します。
2. 「トラック・リスト (Track List)」からトラックのアイコンを選択します。

トラックの検索方法については、240ページの「トラックへの移動」を参照してください。選択したトラック・アイコンは「トラック・リスト (Track List)」の中で強調表示されます。

---

**ヒント:**1度に複数のアイコンを選択するには、<Shift> キーを押しながら選択していきます。

---

3. アイコンをデスクトップ、別のアプリケーション、またはアイコン表示ウィンドウにドラッグします。

別の方法として、トラックを選択し、次に「ファイル (File)」->「トラックを別名保存...(Save Track As...)」を選択してトラックを新しいファイルとして保存することもできます。

#### 選択した範囲のオーディオの取得

CDの一部を新しいファイルとして保存するには、次の手順を行います。

1. CDをCD-ROMドライブに挿入し、CD Playerを起動します。
2. 必要な部分を選択します。

- CDタイムライン (図 7-1) の一部をクリックし、外にドラッグして選択または再選択します。現在選択されている時間の範囲は「CD Player」ウィンドウの左下に数字で表示されます。
- 「選択範囲を再生 (Play Selection)」が有効になっていることを確認します。「選択範囲を再生」コマンドは、「オプション (Options)」メニューにあります。
- 「再生」ボタンをクリックして選択した部分を聞きます。

---

**メモ:** 240 ページの「CD 上の移動」に詳しく説明されています。また、ループ再生などのオプションに関する説明については、242 ページの「再生オプションの使用」を参照してください。

---

3. 「ファイル (File)」-> 「選択を別名保存 ...(Save Selection As...)」を選択します。  
ファイル・ブラウザが表示されます。作成する新しいファイルの名前を入力し、<Enter> キーを押します。

## cdp.location

## CD 上の移動

この節では、240 ページの「トラックへの移動」と 241 ページの「特定の時間への移動」について説明します。

### トラックへの移動

- 特定のトラックに移動するには、トラック・ボタン領域にあるトラック番号のボタンをクリックします。
- 「次のトラック」または「前のトラック」ボタン (図 7-2 参照) も使用できます。

---

**メモ:** トラック番号を選択する別の方法として、「トラック (Track)」フィールドに移動先のトラック番号を入力して <Enter> キーを押すこともできます。

---

## 特定の時間への移動

特定の時間に移動するには、「所要時間 (Absolute)」フィールドまたは「トラック時間」フィールドを編集します。

- 「所要時間 (Absolute)」フィールドは、CD の最初からの経過時間を示します。たとえば、CD が始まってから 50 秒後に「停止」ボタンを押すと、「00:00:50」と表示されます。トラック時間フィールドは、「CD Player」ウィンドウの左下に、より大きな数字で表示されているフィールドで、現在のトラックの始まりからの経過時間を示します。
- 時間は HH:MM:SS の形式で表示され、H は時間、M は分、S は秒を表します。
- これらのフィールドを編集するには、数字をクリックし、次に時間を入力して <Enter> キーを押します。

---

**メモ**：CD 上の特定の場所を探す場合、「トラック・リスト (Track List)」の「開始 (Start)」フィールドと「持続時間 (Duration)」フィールドを参照すると便利です。「開始」は CD 上のトラックの開始点を示し、「持続時間」はトラックの長さを示します。

---

## cdp.list

## 「トラック・リスト」の使用

このシステムでは CD のオーディオ・トラックをデジタル化して再生できますが、CD のトラックのタイトルを読むことはできません。このため、CD Player は CD の「トラック・リスト (Track List)」を作成する方法を提供しています。このリストは 1 度だけ作成する必要があります。いったんリストを作成すれば、次回は CD Player がこの CD を認識し、そのトラック・リストを表示します。

CD のトラック・リストを作成するには、次の手順を行います。

1. CD を CD-ROM ドライブに挿入し、CD Player を起動します。
2. 「タイトル (Title)」と「アーティスト (Artist)」のフィールドに入力を行います。
3. 「トラック・タイトル (Track Titles)」を入力していきます。トラックは、CD に記録されている順番でリスト表示されます。

各「トラック・タイトル (Track Title)」フィールドを編集するには、フィールドをクリックし、新しいトラック・タイトルを入力して <Enter> キーを押します。

---

**メモ:**「トラック・リスト (Track List)」にある「トラック」アイコンは、システムの別の場所にドラッグできます。詳細については、239 ページの「オーディオ・トラックの取得」を参照してください。

---

## cdp.options

### 再生オプションの使用

- リピート再生を設定するには、「オプション (Options)」->「反復オプション (Repeat Options)」を選択し、次に「反復なし (No Repeat)」、「CD を反復 (Repeat CD)」、または「トラックを反復 (Repeat Track)」のいずれかを選択します。
- 選択した部分を繰り返し再生するには、「オプション (Options)」->「選択範囲をループ (Loop Selection)」を選択します。「選択範囲をループ」を解除するには、このオプションを再度選択します。このオプションが有効になっている場合には、チェック・マークが表示されます。

「選択範囲を再生 (Play Selection)」も「オプション (Options)」メニューに含まれています。「選択範囲を再生」が有効になっている場合に「再生」ボタンをクリックすると、現在選択されている部分が再生されます。このオプションが有効の場合には、チェック・マークが表示されます。

## cdp.anatomy

### CD Player のインタフェースについて

次の各節では、CD Player の機能の概要を説明しています。図 7-1 には、CD Player の外観が機能の簡単な説明とともに示されています。

- 243 ページの「CD Player のメニュー」
- 245 ページの「「トラック」フィールド」
- 245 ページの「「索引」フィールド」

- 245 ページの「所要時間」
- 245 ページの「残り時間」
- 246 ページの「トラック」ボタン
- 246 ページの「CD タイムライン」
- 246 ページの「トラック時間と選択時間」
- 247 ページの「トランスポート・コントロール」
- 247 ページの「タイトル」フィールドと「アーティスト」フィールド
- 247 ページの「トラック・リスト」

## cdp.menus

### CD Player のメニュー

CD Player のメニューには、243 ページの「ファイル」メニュー、244 ページの「編集」メニュー、244 ページの「表示」メニュー、244 ページの「オプション」メニューが含まれています。

#### 「ファイル」メニュー

「トラックを別名保存...(Save Track As...)」

トラックが現在選択されている場合には、「トラックを別名保存...(Save Track As...)」を使用してトラックを新しいファイルに保存できます。

「選択を別名保存...(Save Selection As...)」

ある範囲が 246 ページの「CD タイムライン」上で選択されていると、「選択を別名保存...(Save Selection As...)」によりその部分を新しいファイルに保存できます。

「取出 (Eject)」

CD を CD-ROM ドライブから取出します。

「終了 (Exit)」

プログラムを終了します。

## 「編集」メニュー

### 「選択範囲をコピー (Copy Selection)」

現在選択されている部分をコピーし、別の開いているアプリケーションにペーストされるようにします。

### 「すべてを選択 (Select All)」

全トラックを選択します。

### 「選択しない (Select None)」

すべての選択を解除します。

### 「拡張右選択 (Extend Selection Right)」

現在の選択を1単位分右に拡張します。

### 「拡張左選択 (Extend Selection Left)」

現在の選択を1単位分左に拡張します。

## 「表示」メニュー

### 「トラック・リスト (Track List)」

「トラック・リスト」を開閉します。

## 「オプション」メニュー

### 「ヘッドフォン...(Headphones...)」

このコマンドは、古いバージョンの CD Player を起動します。CD-ROM ドライブにヘッドフォン・ポートがある場合は、このポートからオーディオが出力されます。「OK」をクリックすると、現在の CD Player が終了し、古いバージョンが起動します。CD は、ワークステーションのヘッドフォン・ポートを使用していつでも聞くことができます。

### 「反復オプション (Repeat Options)」

CD のオーディオを繰り返し再生するための各オプションを提供します。

### 「選択範囲をループ (Loop Selection)」

「選択範囲をループ」が有効になっている場合に「再生」ボタンを押すと、現在選択されている部分が繰り返し再生されます。このコマンドが有効な場合には、チェック・マークが表示されます。

### 「選択範囲を再生 (Play Selection)」

「選択範囲を再生」が有効になっている場合に「再生」ボタンを押すと、現在選択されている部分が再生されます。このコマンドが有効な場合には、チェック・マークが表示されます。

## cdp.track

### 「トラック」フィールド

どのトラックが現在再生されているか、または再生されるよう設定されているかを示します。このフィールドは、編集して別のトラックに移動できます。

## cdp.index

### 「索引」フィールド

索引付きの CD、たとえばサウンド・イフェクトの CD などを使用している場合には、このフィールドが現在のトラックの索引番号を示します。

## cdp.absolute

### 所要時間

CD の始まりからの経過時間を示します。たとえば、CD の再生を始めてから 50 秒後に「停止」ボタンを押すと、「00:00:50」と表示されます。このフィールドを編集すると、特定の時間に移動できます。時間は HH:MM:SS の形式で表示され、H は時間、M は分、S は秒を表します。

## cdp.remaining

### 残り時間

現在のトラックに残っている時間を示します。このフィールドを編集すると、特定の時間に移動できます。時間は HH:MM:SS の形式で表示され、H は時間、M は分、S は秒を表します。

## **cdp.buttons**

### **「トラック」ボタン**

「トラック」ボタンは現在挿入されている CD の各トラックに対して表示されます。特定のトラックにジャンプするには、再生したいトラックの番号をクリックします。

## **cdp.cdtime**

### **CD タイムライン**

現在挿入されている CD のタイムラインを示します。オーディオの一部の範囲を選択するには、タイムラインの一部をクリックし、外にドラッグします。

## **cdp.tracktime**

### **トラック時間と選択時間**

トラック時間と選択時間は「CD Player」ウィンドウの左下に表示されます。

#### **トラック時間**

現在のトラックの始まりからの経過時間を示します。時間は HH:MM:SS.sss の形式で表示され、H は時間、M は分、S は秒を表します。

#### **選択時間**

ある範囲のオーディオが選択されている場合には、現在の選択の開始時間と終了時間を示す選択時間が表示されます。時間は HH:MM:SS.sss の形式で表示され、H は時間、M は分、S は秒を表します。

## **cdp.transport**

## トランスポート・コントロール

トランスポート・コントロールを使用してトラックを再生します。図 7-2 を参照してください。

**cdp.title**

## 「タイトル」フィールドと「アーティスト」フィールド

241 ページの「「トラック・リスト」の使用」を参照してください。

## トラック・リスト

241 ページの「「トラック・リスト」の使用」を参照してください。



## DAT Player

この章は、次の節から構成されています。

- 「概要」 (249 ページ)
- 「DAT Player の起動」 (251 ページ)
- 「オーディオ DAT の再生」 (252 ページ)
- 「ボリュームの調節」 (253 ページ)
- 「DAT からのオーディオの取得」 (253 ページ)
- 「テープ上での移動」 (254 ページ)
- 「トラック・リストの使用」 (255 ページ)
- 「再生オプションの使用」 (256 ページ)
- 「DAT Player のインターフェースについて」 (256 ページ)

### [dp.overview](#)

## 概要

この節では次について説明します。

- 250 ページの「DAT Player の機能」
- 250 ページの「DAT Player の外観」
- 251 ページの「ヘルプの表記法」

## DAT Player の機能

DAT Player には、DAT ドライブを搭載したシステムに対し、主に次の3つの機能があります。

- ワークステーション上で、オーディオ DAT（デジタル・オーディオ・テープ）を再生する。
- DAT の内容のカタログを表示する。
- オーディオ制作用に、便利な DAT 取得方法を提供する。

DAT Player は、テープ上のそれぞれのトラックを AIFF ファイルとして自動的に取得します。これらのファイルは、ディスクにコピーできるファイルとして、トラック・リストに表示されます。また、テープ上で任意のオーディオ範囲を選択し、新たなファイルとして保存することもできます。

## DAT Player の外観

### DAT Player の外観

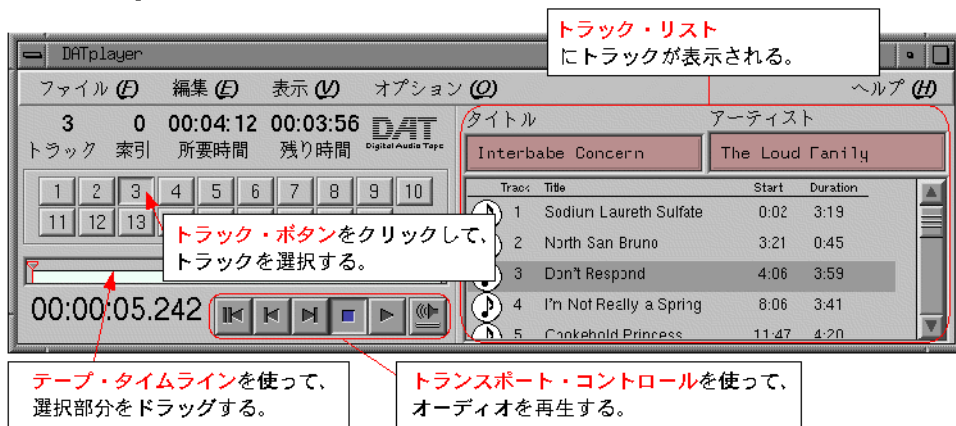


図8-1 DAT Player の外観 (イメージをクリックすると拡大表示される)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、*AIFF* をクリックします。
- 赤で表示される単語は「起動リンク」です。これをクリックすると、その名前のツールが起動されます。
- メニュー名とメニュー項目の間の「->」という記号は、メニューの選択のパスを示しています。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いて「開く」を選択するという意味です。

## DAT Player の起動

DAT Player を開くには、UNIX シェルのコマンド行から起動し、`datplayer` とタイプ入力します。

---

**メモ**：DAT Player および DAT Manager といった DAT ツールは、今回のソフトウェア・リリースでは公式にはサポートされていません。

---

---

**メモ**：DAT Player が起動する、または DAT ドライブに DAT が挿入されると、DAT Player は 261 ページの「トラック・リスト」を表示するために、DAT の内容のスキャンを始めます。最初にスキャンせずに DAT を再生した場合は、再生されるにつれてその内容が表示されていきます。たとえば、3 番目のトラックがスキャンされた後に「停止」ボタンを押し、次に「再生」ボタンを押すと、3 番目のトラックが終了して 4 番目のトラックが再生される間に、4 番目のトラックの情報がトラック・リストに表示されます。DAT が再生されるにつれてトラック・リストが作成されるわけです。

---

**dp.play**

## オーディオ DAT の再生

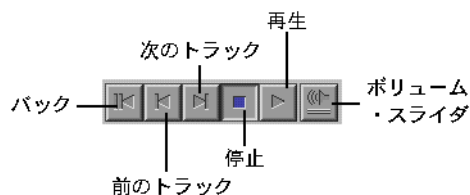


図 8-2 DAT Player のトランスポート・コントロールの使用

1. DAT ドライブにテープを挿入し、DAT Player を起動します。

DAT のスキャンが始まったことを示すダイアログが表示されます。テープを再生するために、スキャンする必要はありません。スキャンせずに DAT を再生した場合には、再生されるにつれてその内容が表示されていきます。たとえば、3 番目のトラックがスキャンされた後に「停止」ボタンを押し、次に「再生」ボタンを押したとすると、3 番目のトラックが終了して 4 番目のトラックが再生される間に、4 番目のトラックの情報がトラック・リストに表示されます。DAT が再生されるにつれてトラック・リストが作成されるわけです。

2. 「再生」ボタンをクリックします。

図 8-2 は、トランスポート・コントロールの機能を示しています。「停止」ボタンをクリックすると、DAT Player は停止した位置を保持することに注意してください。つまり、「再生」ボタンをもう 1 度押すと「一時停止」ボタンのように働き、停止した位置から再生が続行されます。テープの先頭に戻るには、「バック」ボタンを押してください。

音量が小さすぎたり大きすぎたりしたら、253 ページの「ボリュームの調節」を参照して音量を調節してください。特定のトラックを再生するには、254 ページの「テープ上での移動」を参照してください。

**dp.volume**

## ボリュームの調節

「ボリューム」ボタン (図 8-2) を使用してテープの音量を調節します。「ボリューム」ボタンをクリックすると、スライダが表示されます。スライダを上下に動かすと、音量が上がったり下がったりします。

---

**メモ：**DAT Player のボリュームは、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」や、ほかの音量設定を持っているアプリケーションのボリュームとは独立に機能します。

---

dp.capture

## DAT からのオーディオの取得

この節では、253 ページの「オーディオ・トラックの取得」と 254 ページの「オーディオの選択範囲の取得」について説明します。著作権のある作品の録音には著作権法が適用されることに注意してください。

### オーディオ・トラックの取得

DAT トラックは、システム・ディスクに簡単にコピーできます。

1. トラックを選択します。

トラックの位置を知る方法については、254 ページの「特定のトラックに移動」を参照してください。選択した「トラック」アイコンは強調表示されます。

---

**ヒント：**<Shift> キーを押しながら追加の選択を行うことにより、1 度に複数のアイコンを選択できます。

---

2. 「ファイル (File)」-> 「トラックを別名保存 ...(Save Track As...)」を選択し、そのトラックを新たなファイルとして保存します。

## オーディオの選択範囲の取得

選択した範囲を新たなファイルとして保存するには、次の手順を行います。

1. 範囲を選択します。

- テープ・タイムライン (図 8-1 参照) の中で、クリックしてからドラッグすることにより、範囲を選択または再選択します。選択されている時間の範囲は、「DAT Player」ウィンドウの左下の角に数字で表示されます。
- 「選択範囲を再生 (Play Selection)」が選択可能になっていることを確認してください。「選択範囲を再生」コマンドは「オプション (Options)」メニューの下にあります。
- 「再生 (Play)」ボタンを押して、選択した範囲を再生します。

---

**メモ：** 取得したい位置への移動については、254 ページの「テープ上での移動」も参照してください。また、256 ページの「再生オプションの使用」には、ループ再生などのオプションの説明があります。

---

2. 「ファイル (File)」-> 「選択を別名保存 ...(Save Selection As...)」を選択します。

ファイル・ブラウザが表示されます。作成する新しいファイルの名前を入力し、<Enter> キーを押します。

**dp.location**

## テープ上での移動

この節では、254 ページの「特定のトラックに移動」と 255 ページの「特定の時間に移動」について説明します。

### 特定のトラックに移動

- 特定のトラックに移動するには、トラック・ボタン領域で「トラック番号」ボタンをクリックしてください。
- あるいは、「次のトラック」ボタンや「前のトラック」ボタンを使うこともできます (図 8-2 参照)。

---

**メモ**：あるいは、「トラック (Track)」フィールド中でトラック番号を強調表示させ、移動先のトラック番号を入力して <Enter> キーを押します。

---

## 特定の時間に移動

「所要時間 (Absolute)」フィールドまたは「トラック時間」フィールドを編集することにより、特定の時間に移動できます。

- 「所要時間 (Absolute)」フィールドは、テープの先頭からの経過時間を表示します。たとえば、テープが始まってから 50 秒後に「停止」ボタンを押すと、「00:00:50」と表示されます。トラック時間フィールドは、「DAT Player」ウィンドウの左下角の大きな数字表示です。ここには、現在のトラックの先頭からの経過時間が表示されます。
- 時間は、HH:MM:SS という形式で表示されます。ここで、H は時、M は分、S は秒です。
- これらのフィールドを編集するには、数字をクリックして時間を入力し、<Enter> キーを押します。

---

**メモ**：テープ上の位置を知るには、トラックの「開始」と「長さ (Duration)」フィールドが役に立ちます。「開始」はトラックの開始点を示し、「長さ」はトラックの長さを示します。

---

## dp.list

## トラック・リストの使用

DAT Player では、テープのトラック・リストを作成できます。トラック・リストの作成は 1 度だけ行う必要があります。テープのリストが作成されると、次にそのテープを使ったときに DAT Player はリストを認識し、該当のトラック・リストを表示します。

DAT のトラック・リストを作成するには次の手順を行います。

1. テープを DAT ドライブに挿入し、DAT Player を起動します。
2. 「タイトル (Title)」と「アーティスト (Artist)」フィールドに、タイトルとアーティストを入力します。
3. 「トラック・タイトル (Track Titles)」を入力します。テープ中の順番どおりに「トラック」アイコンが表示されます。

各「トラック・タイトル (Track Title)」フィールドを編集するには、フィールドをクリックしてから新たなトラック・タイトルを入力し、<Enter> キーを押します。

---

**メモ**：トラック・リスト中のトラック・アイコンは、システム中のほかの場所にドラッグして移動できます。253 ページの「オーディオ・トラックの取得」を参照してください。

---

## dp.options

### 再生オプションの使用

- 繰り返し再生を設定するには、「オプション (Options)」->「反復オプション (Repeat Options)」を選択し、「反復なし (No Repeat)」、「DAT を反復 (Repeat DAT)」、「トラックを反復 (Repeat Track)」のいずれかを選択します。
- 選択した部分を繰り返して再生するには、「オプション (Options)」->「選択範囲をループ (Loop Selection)」を選択します。「選択範囲をループ」を停止するには、もう 1 度選択します。

「選択範囲を再生 (Play Selection)」も、「オプション (Options)」メニューの下にあります。「選択範囲を再生」が有効になっているときに「再生」ボタンをクリックすると、現在選択されている範囲が再生されます。

## dp.anatomy

### DAT Player のインタフェースについて

次の節では、DAT Player の機能の概要を説明します。各機能の名称について図 8-1 を参照してください。

- 257 ページの「DAT Player のメニュー」
- 259 ページの「トラック」フィールド
- 259 ページの「索引」フィールド
- 260 ページの「所要時間」
- 260 ページの「残り時間」
- 260 ページの「トラック・ボタン」
- 260 ページの「テープ・タイムライン」
- 260 ページの「トラック時間と選択時間」
- 261 ページの「トランスポート・コントロール」
- 261 ページの「タイトル」と「アーティスト」フィールド
- 261 ページの「トラック・リスト」

## dp.menus

### DAT Player のメニュー

DAT Player のメニューには、257 ページの「ファイル」メニュー、258 ページの「編集」メニュー、258 ページの「表示」メニュー、258 ページの「オプション」メニューがあります。

#### 「ファイル」メニュー

「トラックを別名保存...(Save Track As...)」

現在トラックが選択されているとき、「トラックを別名保存...」は、トラックを新たなファイルとして保存します。

「選択を別名保存...(Save Selection As...)」

260 ページの「テープ・タイムライン」上で範囲が選択されているとき、「選択を別名保存...」は、選択情報を新たなファイルとして保存します。

「取出(Eject)」

DAT ドライブからテープを取出します。

「終了 (Exit)」

プログラムを終了します。

「編集」メニュー

「選択範囲をコピー (Copy Selection)」

別の開いているアプリケーションにペーストするために、現在の選択情報をコピーします。

「すべてを選択 (Select All)」

全トラックを選択します。

「選択しない (Select None)」

すべての選択を解除します。

「拡張右選択 (Extend Selection Right)」

現在の選択を 1 単位分右に拡張します。

「拡張左選択 (Extend Selection Left)」

現在の選択を 1 単位分左に拡張します。

「表示」メニュー

「トラック・リスト (Track List)」

261 ページの「トラック・リスト」を開く、または、閉じます。

「オプション」メニュー

「DAT のスキヤニング継続 (Continue Scanning DAT)」

DAT Player を起動すると、DAT の内容を 261 ページの「トラック・リスト」に表示するために、DAT のスキヤニングが開始されます。スキヤニングを中止した後、さらにこのコマンドを選択することによりスキヤニングを再開できます。スキヤニングせずに DAT を再生した場合には、再生されるにつれてその内容が表示されていきます。たとえば、3 番目のトラックがスキヤニングされた後に「停止」ボタンを押し、次に「再生」ボタンを押したとすると、3 番目のトラックが終了して 4 番目のトラックが再生される間に、4 番目のトラックの情報がトラック・リストに表示されます。DAT が再生されるにつれてトラック・リストが作成されるわけです。

**「DAT 再スキャン (Rescan DAT)」**

最初にスキャンした後に DAT に変更があった場合に、DAT を再スキャンします。

**「反復オプション (Repeat Options)」**

テープ上のオーディオを反復再生するための選択項目があります。

**「選択範囲をループ (Loop Selection)」**

このコマンドにより、「選択範囲をループ (Loop Selection)」のオン、オフをコントロールします。「選択範囲をループ」が有効になっているときに「再生」ボタンをクリックすると、現在の選択が繰り返して再生されます。

**「選択範囲を再生 (Play Selection)」**

このコマンドにより、「選択範囲を再生 (Play Selection)」のオン、オフをコントロールします。「選択範囲を再生」が有効になっているときに「再生 (Play)」ボタンをクリックすると、現在の選択が再生されます。

**dp.track****「トラック」フィールド**

再生中のトラックや再生予定のトラックを示します。このフィールドを編集することにより、別のトラックに移動することができます。

**dp.index****「索引」フィールド**

索引付きのテープを用いているとき、このフィールドに現在のトラック中の現在の索引番号が表示されます。

**dp.absolute**

## 所要時間

テープの先頭からの経過時間を示します。たとえば、テープが始まってから 50 秒後に「停止」ボタンを押すと、「00:00:50」と表示されます。このフィールドを編集して、特定の時間に移動できます。時間は、HH:MM:SS という形式で表示されます。ここで、H は時、M は分、S は秒です。

**dp.remaining**

## 残り時間

テープ中の残り時間を表示します。時間は、HH:MM:SS という形式で表示されます。ここで、H は時、M は分、S は秒です。

**dp.buttons**

## トラック・ボタン

現在ロードされているテープのそれぞれのトラックについて、「トラック」ボタンが表示されます。特定のトラックに進むには、再生したいトラックの番号をクリックしてください。

**dp.tapetime**

## テープ・タイムライン

現在ロードされている DAT のタイムラインを表示します。タイムライン中の一部をクリックしてドラッグすることにより、オーディオの範囲を選択できます。

**dp.tracktime**

## トラック時間と選択時間

トラック時間と選択時間は、「DAT Player」ウィンドウの左下角に表示されます。

## トラック時間

現在のトラックの先頭からの経過時間を示します。時間は、HH:MM:SS という形式で表示されます。ここで、Hは時、Mは分、Sは秒です。

## 選択時間

オーディオの範囲が選択された場合に、選択範囲の最初と最後を示す選択時間が表示されます。時間は、HH:MM:SS という形式で表示されます。ここで、Hは時、Mは分、Sは秒です。

### dp.transport

## トランスポート・コントロール

ファイルを再生するときに、トランスポート・コントロールを利用します。図 8-2 を参照してください。

### dp.title

## 「タイトル」と「アーティスト」フィールド

255 ページの「トラック・リストの使用」を参照してください。

## トラック・リスト

255 ページの「トラック・リストの使用」を参照してください。



## CD Manager

この章は、次の節から構成されています。

- 「CD Manager について」 (263 ページ)
- 「CD Manager の起動」 (264 ページ)
- 「CD の再生」 (264 ページ)
- 「CD のボリュームの調節」 (265 ページ)
- 「CD 上での移動」 (265 ページ)
- 「音楽カタログの使い方」 (265 ページ)
- 「CD Manager を使用してファイルに録音する」 (267 ページ)
- 「ディスプレイについて」 (268 ページ)

---

### CDman.overview

## CD Manager について

CD Manager を使用してコンパクト・ディスクを再生できます。別のトラックにすばやく移動したり、再生を停止、一時停止させたり、各 CD のカタログを作成したりできます。

CD Manager を使用して、SCSI コンパクト・ディスク・ドライブから CD を再生できます。ワークステーション背面のアナログ / デジタル入力端子に CD Player を接続している場合は、CD Manager でなく、CD Player のコントロール機能を使用してください。図 9-1 は CD Manager のメイン・ウィンドウです。

---

**メモ**：CD を再生するためのより新しいツールは、CD Player です。

---

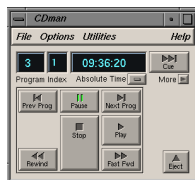


図9-1 CD Manager のメイン・ウィンドウ

## CD Manager の起動

CD Manager を起動する 2 種類の方法

- UNIX シェルのコマンド行から、`cdman.old` とタイプ入力します。
- CD Manager をクリックして、CD Manager を開きます。

### CDman.playingCDs

## CD の再生

CD Manager を使用して CD を再生する手順は次の通りです。

1. コンパクト・ディスクをディスク・ドライブに挿入します。

CD-ROM ドライブの「デスクトップ」アイコンが変わり、オーディオ用 CD がロードされたことを示す音符が表示されます。

2. CD Manager の「再生」ボタンをクリックします。

オーディオの再生が始まり、プログラム時間がカウントされていきます。音量が小さすぎたり大きすぎたりしたら、265 ページの「CD のボリュームの調節」を参照して音量を調節してください。

3. オーディオの再生を中断、または停止するには、CD Manager の「一時停止」または「停止」ボタンをクリックします。

あとで同じ位置から再生を始めたいときには「一時停止」を、再生を中止してディスクの始めに戻りたいときには「停止」をクリックしてください。

## CD のボリュームの調節

ボリュームの調節には Audio Control Panel を使用します。パネルを開くには、「ツール (Utilities)」->「オーディオ・コントロール・パネル (Audio Control Panel)」を選択するか、「オーディオ・コントロール・パネル (Audio Control Panel)」という語句をクリックします。「スピーカー (Speaker)」スライダを上下に動かして音量を調節してください。

## CD 上での移動

CD 上の特定のプログラムや再生時間に移動できます。

- 特定のプログラムに移動するには、「プログラム (Program)」フィールド中でプログラム番号を強調表示させ、移動したいプログラム番号を入力し、「キュー (Cue)」ボタンをクリックするか、<Enter> キーを押します。

プログラムによっては、索引 (Index) で分類されているものがあります。そのようなプログラムに対しては、プログラム番号を入力したのと同じように、索引番号を「索引 (Index)」フィールドに入力します。「キュー (Cue)」ボタンをクリックするか <Enter> キーを押すと、選択した索引に移動します。

- CD 中の特定の再生時間に移動するには、CD Manager メイン・ウィンドウの時間表示の中の時間を強調表示させ、移動したい時間を入力します。「キュー (Cue)」ボタンか <Enter> キーを押すと、CD は指定された時間に移動します。

### CDman.catalog

## 音楽カタログの使い方

CD を音楽カタログに登録すると、同じ CD を再生するたびに、CD のタイトルとアーティスト名、個々のトラック・タイトルが表示されます。CD をカタログ登録する手順は次の通りです。

1. CD をコンパクト・ディスク・ドライブに挿入します。

CD-ROM の「デスクトップ」アイコンが変わり、CD がロードされたことを示す音符が表示されます。

2. 「CD Manager」ウィンドウの右側を使用します (図 9-2 参照)。

ウィンドウの右側が隠れている場合は、「続き (More)」 ボタンをクリックすると、カタログ領域が表示されます。

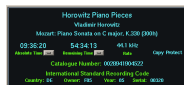


図 9-2 CD Manager 拡張ディスプレイ中のカタログ書式

3. カタログ書式中の「CD のタイトルを入力 (Enter CD Title Here)」を強調表示させ、CD の名前を入力し、**<Enter>** キーを押します。
4. 「CD のアーティストを入力 (Enter CD Artist Here)」を強調表示させ、アーティスト名を入力し、**<Enter>** キーを押します。
5. 「トラック・タイトル」フィールドを強調表示させ、トラックの名前を入力し、**<Enter>** キーを押します。
6. CD Manager のメイン部分の「次のトラック (Next Track)」ボタンをクリックし、次のトラック名を入力します。

「次のトラック (Next Track)」ボタンを押し、すべてのトラック名の入力を終えるまで続けます。

ここで入力した情報は、ホームディレクトリの下での `.cddb` というディレクトリに保存されます。CD をコンパクト・ディスク・ドライブに挿入するたびに、その情報が CD Manager カタログ表示に表示されます。

**メモ** : CD Player アプリケーション中ですでに CD のデータベースを作成している場合は、`cddbvcvt` コマンドを用いて、そのデータベースを CD Manager のデータベースとマージできます。これら 2 つのデータベースのマージ方法については、`cddbvcvt` コマンドのマン・ページを参照してください。

CDman.recording

## CD Manager を使用してファイルに録音する

コンパクト・ディスク・ドライブがワーク・ステーションの **SCSI** コネクタに接続されている場合には、CD Manager を用いて、CD からオーディオ・ファイルに録音することができます。著作権のある作品の録音には著作権法が適用されることに注意してください。

CD をファイルに録音する手順は次の通りです。

1. CD をドライブに入力します。

CD-ROM ドライブの「デスクトップ」アイコンが変わり、CD が挿入されたことを示す音符が表示されます。

2. CD Manager の「ファイル (File)」->「Open 'Record To' file...」を選択します。

ファイル・ブラウザが表示されます。

3. 作成するファイル名を入力し、「了解 (Accept)」をクリックします。

図 9-3 に示すような「Record CD to...」ウィンドウが表示されます。

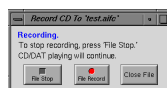


図 9-3 「Record CD to...」ウィンドウ

4. 「ファイル録音 (File Record)」ボタンをクリックします。

赤いランプが点灯します。

5. CD Manager メイン・ウィンドウの「再生 (Play)」ボタンをクリックします。

CD からファイルへの録音が始まります。

6. 録音を停止するには、「ファイル・ストップ (File Stop)」ボタンをクリックします。

「ファイル録音 (File Record)」と「ファイル・ストップ (File Stop)」をクリックすることにより、ファイルへの録音を繰り返して続けることができます。

7. 録音が終了したら、「ファイルを閉じる (Close File)」を選択してファイルを閉じます。

ファイルを閉じることを確認するためのウィンドウが表示されます。「ファイルを閉じる (Close File)」 ボタンをもう 1 度クリックするとファイルが閉じます。

## CDman.layout

### ディスプレイについて

CD Manager のディスプレイは、「プログラム (Program)」フィールド、「索引 (Index)」フィールド、時間表示、「キュー (Cue)」ボタン、「続き (More)」ボタン、コントロール・パッドから構成されています。この節では、次の機能について説明します。

- 268 ページの「プログラム」と「索引」フィールド
- 268 ページの「時間表示」
- 269 ページの「コントロール・パッド」
- 269 ページの「カタログ領域」

### 「プログラム」と「索引」フィールド

「プログラム (Program)」フィールドは現在のプログラムの番号を表示します。コントロール・パネルの「次のプログラム (Next Prog)」ボタンを押して次のプログラムに進んだり、「前のプログラム (Prev Prog)」ボタンを押して前のプログラムに戻ったりできます。

### 時間表示

時間表示は、選択した時間表示形式で、分、秒、フレームを表示します。時間表示の下のボタンを押して、時間表示形式を選択します。次の時間表示形式が可能です。

プログラム時間 (Program time) 選択したプログラムの先頭からの経過時間。

絶対時間 (Absolute time) CD の先頭からの経過時間。

残り時間 (Remaining time) CD 中の残り時間。

ウィンドウをフルサイズ表示すると、これら3つの時間を同時に見ることができます。1つは「一時停止 (Pause)」ボタンの上に、あとの2つはカタログ表示領域に表示されます。

## コントロール・パッド

ディスクの再生、取出しには、CD Manager コントロール・パッドのボタンを使います。

再生 (*Play*)      CD を再生します。

停止 (*Stop*)      CD の再生を停止し、CD の先頭にリセットします。

早送り (*Fast Fwd*)

このボタンを押し続けている間、CD を早送りします。あるいは、ボタンをクリックすると早送りを開始します。停止させるには、「一時停止 (*Pause*)」ボタンを押します。

巻き戻し (*Rewind*)

このボタンを押し続けている間、CD を巻き戻しします。あるいは、ボタンをクリックすると巻き戻しを開始します。停止させるには、「一時停止 (*Pause*)」ボタンを押します。

次のプログラム (*Next Prog*)

次のプログラムに進みます。

前のプログラム (*Prev Prog*)

直前のプログラムに戻ります。

取出し (*Eject*)      CD を取出します。

## カタログ領域

図 9-4 は、CD Manager ウィンドウのカタログ領域です。デフォルトでこの領域が表示されないときは、「続き (*More*)」ボタンを押して表示させます。



図 9-4 CD Manager 拡張ディスプレイ

このカタログに、CD のタイトル、アーティスト、トラック名を入力できます。この情報はデータベースに保存され、CD をドライブに挿入するたびに表示されます。データベースに情報を入力する方法については、265 ページの「音楽カタログの使い方」を参照してください。

2 番目と 3 番目の時間表示により、プログラム時間、絶対時間、経過時間を同時に見ることができます。これらの右側には、CD のサンプル・レートが表示されます。

カタログ番号や、国際標準録音コード (International Standard Recording Code) の情報を持っている CD があります。このような情報は CD 上に存在する場合にだけ表示されます。

このウィンドウを隠すには、CD Manager のメイン・ウィンドウで「より少ない (Less)」ボタンをクリックします。

## DAT Manager

この章は次の節から構成されています。

- 「DAT Manager について」 (271 ページ)
- 「DAT Manager の起動」 (272 ページ)
- 「テープの再生」 (272 ページ)
- 「テープのボリュームの調節」 (273 ページ)
- 「テープ上での移動」 (273 ページ)
- 「DAT テープからファイルへの録音」 (273 ページ)
- 「オーディオ・ファイルから DAT テープへの録音」 (274 ページ)
- 「DAT Manager ディスプレイについて」 (275 ページ)

[datman.about](#)

### DAT Manager について

DAT Manager はワークステーション背面の SCSI ポートに接続されたデジタル・オーディオ・テープ (DAT) ドライブをコントロールするためのオーディオ・ツールです。DAT Manager を使用するためには、オーディオ機能をサポートしている IRIS が必要です。

DAT Manager は、オーディオをサポートする IRIS システムの標準システム・ソフトウェアの一部として自動的にインストールされます。図 10-1 は、DAT Manager のメイン・ウィンドウです。

---

**メモ**：DAT の再生、取得のためのより新しいツールは DAT Player です。

---



図 10-1 DAT Manager のメイン・ウィンドウ

## DAT Manager の起動

DAT Manager を起動する方法は次の通りです。

- UNIX シェルのコマンド行から、**datman** と入力します。
- DAT Manager をクリックして DAT Manager を開きます。

**datman.playingtapes**

## テープの再生

DAT Manager を用いてテープを再生する手順は次の通りです。

1. テープをドライブに挿入します。

ドライブの「デスクトップ」アイコンが変わり、テープがロードされたことを示します。

2. DAT Manager コントロール・パッドの「Play」ボタンをクリックします。

テープの再生が開始され、プログラム時間がカウントされていきます。音量が小さすぎたり大きすぎたりしたら、273 ページの「テープのボリュームの調節」を参照してください。

3. 音楽を止めるには、DAT Manager の「Pause」または「Stop」ボタンを押します。

---

**メモ**：ワークステーション背面のアナログ / デジタル端子に DAT Player を接続している場合には、DAT Manager ではなく、DAT Player のコントロール機能を使用してください。

---

## テープのボリュームの調節

ボリュームの調節には「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用します。「オーディオ・パネル」を開くには、「Utilities」->「Audio Control Panel」を選択するか、「オーディオ・コントロール・パネル (Audio Control Panel)」というラベルをクリックしてください。「Headphone/Speakers」スライダを上下に動かして、音量を調節してください。

## テープ上での移動

テープ上の特定のプログラムまたは時間に移動することができます。

- 特定のプログラムに移動するには、「Program」フィールド中でプログラム番号を強調表示させ、目的のプログラム番号を入力し、「Cue」ボタンをクリックするか、<Enter> キーを押します。

プログラムによっては「Index」で分類されているものがあります。プログラム番号を入力するのと同じように、索引番号を「Index」フィールドに入力できます。「Cue」ボタンをクリックするか、<Enter> キーを押して選択した「Index」に移行します。

- テープ上の特定の時間に移動するには、「DATman」ウィンドウの時間表示で時間を強調表示させ、移動したい時間を入力します。「Cue」ボタンか <Enter> キーを押して、目的の時間に移動します。

[datman.recordingtoFile](#)

## DAT テープからファイルへの録音

DAT ドライブがワークステーション背面の **SCSI** ポートに接続されているときは、DAT Manager を使用してテープからオーディオ・ファイルに録音します。著作権のある作品の録音には著作権法が適用されることに注意してください。

テープからファイルに録音するには次の手順を行います。

1. テープをドライブに挿入します。

ドライブのデスクトップ・アイコンが変化して、テープがロードされたことを示します。

2. 「Open "Record To" file...」を「File」メニューから選択します。  
ファイル・ブラウザが表示されます。
3. 作成したいファイルの名前を入力し、「Accept」をクリックします。  
図 10-2 に示すような、「Select "Record to "File」ウィンドウが表示されます。



図 10-2 「Select "Record to "File」ウィンドウ

4. 録音の準備ができたなら、「File Record」ボタンをクリックします。
5. DAT Manager のメイン・ウィンドウ中の「Play」ボタンをクリックします。  
テープからファイルへの録音が始まります。
6. 録音を停止するには、「File Stop」ボタンを押します。  
「File Record」と「File Stop」ボタンをクリックすることにより、繰返して録音できます。
7. 録音を終了したら、「Close File」ボタンを押して、ファイルを閉じます。  
ファイルを閉じることを確認するためのウィンドウが表示されます。「CloseFile」をもう一度クリックしてファイルを閉じます。

## datman.recordingtoTape

### オーディオ・ファイルから DAT テープへの録音

DAT ドライブがワークステーション背面の **SCSI** ポートに接続されているときには、DAT Manager を使用して、テープに録音することができます。著作権のある作品の録音には著作権法が適用されることに注意してください。

オーディオ・ファイルからテープへの録音は次の手順を行います。

1. テープを DAT ドライブに挿入します。  
ブランク・テープ、別のオーディオ・テープ、上書きしてもよいデータ・テープなどを使用できます。  
データ・テープを使う場合には、テープをドライブに挿入する前に、書込み可能になっていることを確認してください。書込み可能になっていないと録音できません。データ・テープに録音すると、テープ上のすべてのデータが消去されます。
2. 「Open "Record From" file...」を「File」メニューから選択します。  
ファイル・ブラウザが表示されます。
3. ディレクトリをスキャンして目的のファイルを見つけたら、「Accept」ボタンをクリックします。
4. 「Record」ボタンを押します。  
ファイルからテープへの録音が始まります。
5. 録音を終了するには、「Stop」ボタンを押します。
6. 「Close "Record From" file...」を「File」メニューから選択してオーディオ・ファイルを閉じます。

## [datman.layout](#)

## DAT Manager ディスプレイについて

DAT Manager ディスプレイは、「Program」フィールド、「Index」フィールド、時間表示、「Cue」ボタン、「More」ボタン、コントロール・パッドから構成されています。この節では、次の機能について説明します。

- 276 ページの「「Program」と「Inex」フィールド」
- 276 ページの「時間表示」
- 276 ページの「「Cue」ボタン」
- 277 ページの「「More」ボタン」
- 277 ページの「コントロール・パッド」

## 「Program」と「Inex」フィールド

「Program」フィールドは、現在のプログラム番号を表示します。コントロール・パネルの「Next Prog」ボタンをクリックすると、次のプログラムに進みます。「Prev Prog」ボタンをクリックすると、直前のプログラムに戻ります。

## 時間表示

時間は、「時 : 分 : 秒 : フレーム」という形式で表示されます。3 通りの異なったタイムコードが DAT テープに記録されます。

### 「Absolute Time」

絶対時間は、テープの先頭をゼロとしたときの経過時間です。

### 「Program Time」

プログラム時間は現在のプログラムの先頭からの時間です。

### 「Running Time」

走行時間は、テープの先頭を任意の時刻として計測した経過時間です。このフィールドは、SMPTE タイムコードの録音によく用いられます。

時間計測のタイプを選択するには、時間表示の下のボタンを押してください。ウィンドウをフルサイズに拡大すると、これら 3 つの時間表示を同時に見ることができます。1 つは「Pause」ボタンの上に、あとの 2 つはカタログ表示領域に表示されます。

---

**メモ :** タイムコードがテープに記録されていないときは、時間表示には「01」などの数字ではなく、「--」というハイフンが表示されます。1 つのタイムコードしか記録しないことや、まったくタイムコードを記録しないことはよくあります。DAT Manager は絶対時間だけを記録します。

---

## 「Cue」ボタン

「Cue」ボタンを使用して、テープ中の特定のプログラム、索引、または時間に移動することができます。テープ中の特定の位置に移動するには次の手順を行います。



「Fast Fwd」

ボタンを押し続けると、放すまで早送りを行います。または、ボタンをクリックすると早送りが始まります。「Pause」または「Stop」ボタンを押すと停止します。

「Rewind」

ボタンを押し続けると、放すまで巻き戻しを行います。または、ボタンをクリックすると巻き戻しが始まります。「Pause」または「Stop」を押すと停止します。

「Next Prog」

テープ上の次のプログラムに進みます。

「Prev Prog」

テープ上の直前のプログラムに戻ります。

「Record」

オーディオ入力またはファイルからテープに録音します。

「Eject」

テープを取出します。

## MIDI キーボード

この章は、次の節から構成されています。

- 「MIDI キーボードの使い方」 (279 ページ)
- 「コントロール方法のリファレンス」 (297 ページ)
- 「MIDI キーボードに関する問題のトラブルシューティング」 (304 ページ)

### MIDI キーボードの使い方

この節は、次の項目から構成されています。

- 280 ページの「概要」
- 281 ページの「はじめに」
- 283 ページの「音符の演奏」
- 284 ページの「プリセットとサウンド・ファイルの使い方」
- 286 ページの「MIDI ファイルを視覚化するために MIDI キーボードを自動演奏ピアノとして使う」
- 288 ページの「ワークステーションから外部 MIDI デバイスを演奏する」
- 289 ページの「外部 MIDI デバイスからの音をワークステーション上で演奏する」
- 290 ページの「グラフィカル・キーボードの設定の調節」
- 293 ページの「音の設定の調節」
- 295 ページの「タイプ操作による演奏」

[midikeys.overview](#)

## 概要

この概要は、次の項目から構成されています。

- 280 ページの「MIDI キーボードの機能」
- 280 ページの「MIDI とは」
- 281 ページの「ヘルプの表記法」

## MIDI キーボードの機能

MIDI キーボードは、音楽を合成するためのツールです。これを使用して、コンピューターや外部 MIDI デバイスで、いろいろな音を作ったり聞いたりすることができます。たとえば、次のようなことができます。

- サウンド・ファイルやプリセットの音を試すことができます。MIDI キーボードを使用して、プリセットやサウンド・ファイルが、キーボード上の別の音として生成されたときに、どのように聞こえるか試します。

たとえば、ご自分の声をメディア・レコーダを使用して録音し、voice.aifc というサウンド・ファイルに保存したとしましょう。MIDI キーボード中で voice.aifc を開き、MIDI キーボード上の音、たとえば C4 (中央の C) をクリックしてみてください。生成されるサウンドは、自分の声による音になります。ほかのキーを押すと、ピッチと速度が変化します。

- いろいろな音や音階を生成したり、聞いたりするときに、その音の位置を MIDI キーボード上で表示できます。

## MIDI とは

MIDI は、Musical Instrument Digital Interface の略です。これは、コンピューターとさまざまな電子楽器、周辺機器を相互に通信できるようにするための、デジタル言語およびハードウェア仕様です。1983 年に公式に導入されて以来、コンピューターを通じて音と楽器を創造的に協調させる最新の手段として、MIDI は広く音楽家に受け入れられています。

MIDI に関する一般情報や使い方の詳細については、次の著作を参考にしてください。

- 『*The Musician's Guide to MIDI*』 Christian Braut 著 (1994 年 SYBEX, Inc. 発行)
- 『*The MIDI Manual*』 David Miles Huber 著 (1991 年 SAMS 発行)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「プリセット」をクリックしてみてください。
- 赤で書かれた単語は、「起動リンク」を示しています。これをクリックすると、その名前のツールが起動されます。たとえば、メディア・レコーダをクリックしてみてください。
- メニュー名とメニューの項目の間の「->」というシンボルは、メニューの選択のパスを示しています。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いて「開く」を選択するという意味です。

[midikeys.started](#)

## はじめに

この節は、次の項目から構成されています。

- 281 ページの「MIDI キーボードの起動」
- 281 ページの「外部装置を使うためのセットアップ」

## MIDI キーボードの起動

MIDI キーボードがまだ開いていない場合は、赤で示された MIDI キーボードをクリックすると起動します。

または、「検索 (Find)」ツールチェストから「メディア・ツール (Media Tools)」を選択し、「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」アイコンをダブルクリックして起動することもできます。

## 外部装置を使うためのセットアップ

MIDI キーボードを外部 MIDI デバイスと組合わせて使用する場合は次の通りです。

1. ワークステーションと外部 MIDI デバイスを、Macintosh と互換性のある シリアル MIDI インタフェース・アダプタを用いて接続します。MIDI インタフェース・アダプタは、ワークステーションのシリアル・ポートに接続します。シリアル・デバイスを接続するときや切断するときには、ワークステーションの電源をオフにしてください。

ワークステーションのシリアル・ポートの位置がわからないとき、または接続の方法がわからないときには、ワークステーションの使用説明書を参照して、シリアル・デバイスを接続してください。

---

**メモ：**新しい *General MIDI* 製品の多くには、シリアル・ポート・コネクタが内蔵されています。このような場合には、アダプタを用いずに、General MIDI デバイスのシリアル・ポートを直接ワークステーションのシリアル・ポートに接続できます。

---

2. シリアル・ポートに MIDI デバイスを接続してから、「システム・マネージャ (System Manager)」を使用して、セットアップのソフトウェア設定部分を完了します。

「ツールチェスト (Toolchest)」から、「システム (System)」->「システム・マネージャ (System Manager)」を選択し、「ハードウェアとデバイス (Hardware and Devices)」をクリックします。

ソフトウェア・ポートの設定を完了すると、ワークステーションと外部 MIDI デバイスが相互に通信できるようになります。次のどちらかの項目に進んでください。

- 288 ページの「ワークステーションから外部 MIDI デバイスを演奏する」
- 289 ページの「外部 MIDI デバイスからの音をワークステーション上で演奏する」

---

**ヒント：**最も単純な MIDI インタフェース・アダプタは、片方の端にシリアル・ケーブル、もう片方の端に MIDI **IN** と **OUT** 端子を取付けて一体化したユニットです。適切な MIDI インタフェースの例として、「*MIDI Quest*」、「*MIDI Strip*」、「*Opcodes MIDI Translator II*」などがあります。シリアル・ポートの接続や切断をひんぱんに行う場合は、MIDI/ シリアル・スイッチが組み込まれた MIDI インタフェース・アダプタを購入すると便利です。使用するたびにケーブルの接続と切断を行わず、スイッチで簡単に接続先を切替えることができます。

---

[midikeys.play](http://midikeys.play)

## 音符の演奏

MIDI キーボードを使用して、キーボード上のどの音階でも演奏できます。プリセットやサウンド・ファイルを選択し、いろいろなピッチでその音を視聴できます。MIDI キーボードを開くと、特定のプリセットがデフォルトで選択されます。

音符を演奏する手順は次の通りです。

1. MIDI キーボードが開いていなかったら、開きます。

開く方法については 281 ページの「MIDI キーボードの起動」を参照してください。

2. 「MIDI」メニューから「インタフェース (Interface)」を選択し、「Software Synth」をクリックします。

これは、MIDI キーボードに、ワークステーションのソフトウェア・シンセサイザからの音を演奏することを指定します。

3. MIDI キーボードの任意のキーをクリックします。

対応する音譜が演奏されます。いくつかの音符の上でカーソルをドラッグすることにより、「キー・ワイプ」効果を得ることができます。

MIDI キーボードを使用して音を演奏する際、次のオプションがあります。

- 多数の異なるプリセットやサウンド・ファイルを試すことができます。284 ページの「プリセットとサウンド・ファイルの使い方」を参照してください。
- MIDI ファイルを使うことができます。286 ページの「MIDI ファイルを視覚化するために MIDI キーボードを自動演奏ピアノとして使う」を参照してください。
- キー・ラベルをオンにする、キーボードの音域を設定する、またはキーボード・ビューを操作することができます。290 ページの「グラフィカル・キーボードの設定の調節」を参照してください。
- マウスの代わりにワークステーションのキーボードを使用して、グラフィカル・キーボードを演奏できます。295 ページの「タイプ操作による演奏」を参照してください。

[midikeys.presets](#)

## プリセットとサウンド・ファイルの使い方

この節は、次の項目から構成されています。

- 284 ページの「プリセットの使い方」
- 285 ページの「サウンド・ファイルの使い方」

### プリセットの使い方

プリセットは、音声、パッチ、プログラム、音色とも呼ばれ、MIDI キーボードに割当て可能な多種多様な音のうちの 1 つを指定します。たとえば、013 Marimba プリセットを指定して MIDI キーボードの音を弾いてみると、マリンバによく似た音が出ます。MIDI キーボードには多くのプリセットが用意されています。

MIDI キーボードでのプリセットとチャンネルの指定は、Synthesizer Panel でのプリセットとチャンネルの指定に影響します。逆もまた同じです。どちらのツールも、内蔵ソフトウェア・シンセサイザに影響を与えます。

MIDI キーボードでプリセットを指定する手順は次の通りです。

1. MIDI キーボードの「サウンド (Sounds)」メニューから、「Presets」をクリックします。  
「Presets」メニューが表示されます。
2. 次のどちらかを指定します。
  - General MIDI 128 の General MIDI プリセット・アイコンを含む、アイコン表示ウィンドウが表示されます。Acoustic Grand Piano から Gunshot までの音が含まれています。
  - Golden Analog 1970 年代と 1980 年代初期の人気キャラクタのシンセサイザ・サウンドを含む、アイコン表示ウィンドウが表示されます。
3. MIDI キーボードのドロップ・ポケットに、プリセット・アイコンをドラッグ・アンド・ドロップします。  
ファイル名ウィンドウが更新されて、新しいプリセットが設定されたことを示します。
4. マウスの左ボタンで MIDI キーボードをクリックして、対応する音を聞くことができます。  
詳細については、283 ページの「音符の演奏」を参照してください。

プリセット番号を変更する手順は次の通りです。

- 「MIDI」メニューから「Preset Number +」をクリックし、次に大きなプリセット番号に、あるいは「Preset Number -」をクリックして次に小さなプリセット番号に移動します。

---

**ショートカット：**メニューを使う代わりに、キーボードの「+」と「-」キーを用いてプリセット番号を変更することもできます。

---

## midikeys.playsound

### サウンド・ファイルの使い方

プリセットと同じように、MIDI キーボードを用いて、次の手順でサウンド・ファイルの音をサンプリングすることもできます。

1. MIDI キーボードが開いていないときは、これを開きます。281 ページの「MIDI キーボードの起動」を参照してください。
2. 「サウンド (Sounds)」メニューを開いて、次のうちのどれかを選択します。

#### *General MIDI Sound Set*

General MIDI サウンド・セット・ディレクトリを含むアイコン・ビュー・ウィンドウが表示されます。General MIDI サウンドのリストについては、付録 C 「General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ」を参照してください。

#### *General MIDI Percussion Map*

General MIDI パーカッション・マップ・アイコンを含むアイコン・ビュー・ウィンドウが表示されます。General MIDI パーカッション・マップのリストについては、付録 C, 「General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ」を参照してください。

#### *Cycles*

音の合成によく使われる、シングル・サイクルのサウンド・ファイルを含むアイコン表示ウィンドウを表示します。

### Prosonus Sampler

サンプルの種類により分類された、4 つのサウンド・ファイルのフォルダを含む、アイコン表示ウィンドウを表示します。音の環境 (ambience)、楽器 (instruments)、ミュージックタグ (musictags)、特殊効果 (special effects) の 4 種類です。

3. ウィンドウでサウンド・ファイルを選択し、ドロップ・ポケットまでドラッグします。または、独自のサウンド・ファイル内にドロップします。
4. MIDI キーボードのキーをクリックして、対応する音を聞きます。

## midkeys.player

### MIDI ファイルを視覚化するために MIDI キーボードを自動演奏ピアノとして使う

Sound Player と合わせて、MIDI キーボードをデジタル式の自動演奏ピアノとして使うことができます。MIDI キーボードをこのように使うときの手順は次の通りです。

1. MIDI キーボードが開いていなかったら、開きます。281 ページの「MIDI キーボードの起動」を参照してください。
2. 「MIDI 入力アニメーション (MIDI Input Animation)」をオンにします。
  - 「オプション (Options)」メニューを開きます。
  - 「MIDI 入力アニメーション (MIDI Input Animation)」を選択します。

チェック・マークが出て、それが選択されたことがわかります。もう 1 度選択するとオフになります。

---

**メモ：**「MIDI 入力アニメーション (MIDI Input Animation)」は CPU に負荷のかかるプロセスです。速度が遅いシステムでは、このタスクは処理できないかもしれません。キーのスピードと音が演奏されるスピードが合わない可能性があるからです。同時に実行しているほかのアプリケーションがあれば、これを終了することで改善されることもあります。

---

3. 「MIDI」メニューから「インタフェース (Interface)」を選択し、「Software Synth」をクリックします。

これにより、MIDI キーボードに、ワークステーション内蔵のソフトウェア・シンセサイザの音を演奏することを指示します。

---

**メモ:** あるいは、システムに外部 MIDI デバイスが接続されているときは、「MIDI」メニューから適当なシリアル・ポートを選択できます。

---

4. 「サウンド (Sounds)」メニューを開き、「MIDI Songs」をクリックします。  
選択できる MIDI ファイルのアイコン・ビューが表示されます。あるいは、独自の MIDI を用いることもできます。
5. 「ユーティリティ (Utilities)」->「サウンド・プレーヤー (Sound Player)」を選択します。  
Sound Player ツールが表示されます。
6. MIDI ファイル・アイコンを MIDI Songs ディレクトリからドラッグし、Sound Player のドロップ・ポケットにドロップします。「再生 (Play)」MIDI ファイルが再生されるにつれて、グラフィカル・キーボードが演奏されます。

---

**ヒント:** 「表示 (View)」メニューを使用して、キー・レベルをオンにしたり、キーボードの長さを調整したりできます。詳細については、290 ページの「グラフィカル・キーボードの設定の調節」を参照してください。

---

グラフィカル・キーボードは、1 度に 1 つの MIDI チャンネルの演奏しか表示できません。このため、複数のチャンネルが同時に演奏されている場合には、自動演奏ピアノのバージョンだけが表示されます。

---

**ヒント:** MIDI サウンド・ファイルに複数の MIDI チャンネルがあり、それぞれのチャンネルの演奏をキーボード上で見たいときには、次の手順に従ってください。

---

- 「ユーティリティ (Utilities)」->「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」を選択し、新しい「MIDI キーボード」ウィンドウを開きます。
- Synthesizer Panel ツールを用いて、サウンド・ファイル内のチャンネルを調べます。

- 表示した新しい MIDI キーボードを別の MIDI チャンネルに設定し、両方のウィンドウを自動演奏ピアノとして、Sound Player を用いて MIDI ファイルを演奏させます。

[midikeys.playexternal](http://midikeys.playexternal)

## ワークステーションから外部 MIDI デバイスを演奏する

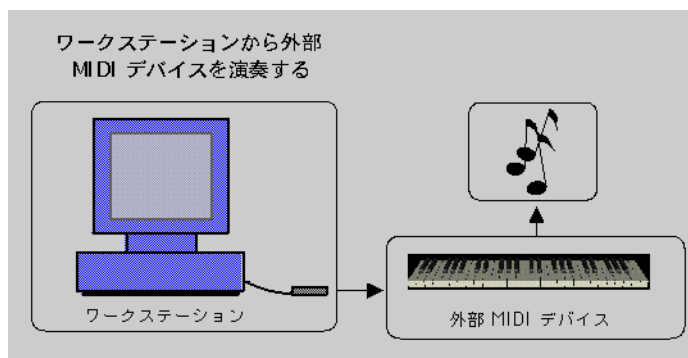


図 11-1 ワークステーションから外部 MIDI デバイスを演奏する

MIDI キーボード を使用して、ワークステーションから外部の MIDI デバイスを演奏できます。手順は次の通りです。

1. まず MIDI デバイスをワークステーションに接続し、接続についてのソフトウェア設定を完了している必要があります。281 ページの「外部装置を使うためのセットアップ」を参照してください。
2. MIDI キーボードを起動します。  
281 ページの「MIDI キーボードの起動」を参照してください。
3. 「MIDI」メニューから「インタフェース (Interface)」を開き、外部 MIDI デバイスと接続しているポートを指定します。  
これにより、MIDI キーボードに外部デバイスと通信することが指示されます。
4. 「チャンネル (Channel)」メニュー・ボタンを使用して、外部装置で使用する受信用のチャンネルを指定します。

これにより、MIDI キーボードに、どの MIDI チャンネルを通じてワークステーションから外部デバイスに通信を行うかが指定されます。

5. マウスの左ボタンで MIDI キーボードの任意のキーをクリックします。

外部デバイスにより、対応する音が生成されます。

## [midikeys.playworkstation](http://midikeys.playworkstation)

### 外部 MIDI デバイスからの音をワークステーション上で演奏する

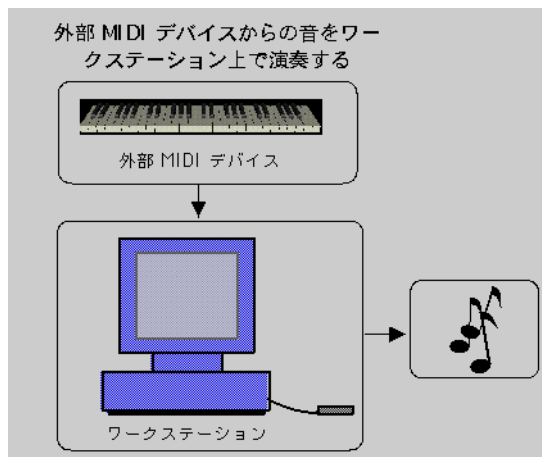


図 11-2 外部 MIDI デバイスからの音をワークステーション上で演奏する

外部の MIDI デバイスからの音をワークステーション上で演奏する手順は次の通りです。

1. まず MIDI キーボードを起動します。281 ページの「MIDI キーボードの起動」を参照してください。
2. 「MIDI」メニューから、「インタフェース (Interface)」を開き、MIDI デバイスに接続されているポートを指定します。

MIDI キーボードは指定されたインタフェースと通信を行います。

3. 「チャンネル (Channel)」メニュー・ボタンを用いて、外部装置が送信に使うチャンネルを指定します。

4. 外部 MIDI デバイスで、音をいくつか演奏します。

対応する音がワークステーションのソフトウェア・シンセサイザで生成され、MIDI キーボード上の鍵盤が弾かれます。

## midkeys.keysettings

### グラフィカル・キーボードの設定の調節

#### MIDI キーボード アニメーションをオフにする

キーボード・アニメーションにより MIDI データの処理が遅くなることがあります。キーボード・アニメーションをオフにするには、「オプション (Options)」メニューを開き、「MIDI 入力アニメーション (MIDI Input Animation)」の横のチェック・マークをオフにします。チェック・マークが付いているときは、これをもう一回選択するとオフになります。

#### キー・ラベルをオンにする

デフォルトでは、MIDI キーボードはキーのラベルを表示しません。キーのラベルを表示するには、「オプション (Options)」メニューを開き、「キー・ラベル (Key Labels)」を選択します。チェック・マークは、ラベル表示が有効になっていることを示します。「キー・ラベル (Key Labels)」をもう 1 度クリックすると、ラベルが表示されなくなります。

---

**メモ :**「キー・ラベル (Key Labels)」は、アルファベットによるピアノのキーと、数字の MIDI キー・ラベルの両方を表示します。

---

#### 音域とキーボード長の設定

デフォルトでは、MIDI キーボードは、C2 から C6 までの 49 のキーを表示します。中央の C は C4 です。いろいろな音域を選択することができ、MIDI キーボードは最大 128 のキーを表示できます。また、キーの表示をオクターブ単位で高い方、低い方に変化させることもできます。

音域とキーボードの長さを設定する手順は次の通りです。

1. MIDI キーボードの「表示 (View)」を開きます。
2. 「キーボードの長さ (Keyboard Length)」メニューを選択し、5 つのうちから 1 つを選択します。
  - 49 キー (C2 から C6 まで)
  - 61 キー (C2 から C7 まで)
  - 76 キー (E1 から G7 まで)
  - 88 キー (A0 から C8 まで)
  - 128 キー (C-1 から G9 まで)

選択したキーの数により、グラフィカル・キーボードの長さは変化します。

---

**メモ：** 広い音域を表示するには、「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」ウィンドウのサイズを広げるとすべてのキーがよく見えるようになります。291 ページの「キーボード・ビューの操作」を参照してください。

---

3. キーボードの音をオクターブ単位で上げたり下げたりするには次のようにします。
  - キー・ラベルをオンにします。290 ページの「キー・ラベルをオンにする」を参照してください。
  - 「表示 (View)」メニューから、「Octave Down」または「Octave Up」を選択します。選択に従ってキー・ラベルが変化します。

「Octave Down」か「Octave Up」を選択するたびに、キーの配置が変化します。キーボードの端に到達するまで選択を繰り返すことができます。
  - 中央の C が中央になるデフォルトのキーボード配置に戻すには、「キーボード長 (Keyboard Length)」メニューから、再びキーの範囲を選択します。

## キーボード・ビューの操作

キーボード・ビューを操作する方法がいくつかあります。どの場合にも、「Graphics Examiner」をオンにしておく必要があります。MIDI キーボードの「オプション (Options)」メニューから、「Graphics Examiner」を選択します。小さなチェック・マークが表示され、それが選択されたこ

とを示します。「Graphics Examiner」をオンにすると、グラフィカル・キーボードを囲むフレームに新しい機能が表示されます。図 11-3 を参照してください。

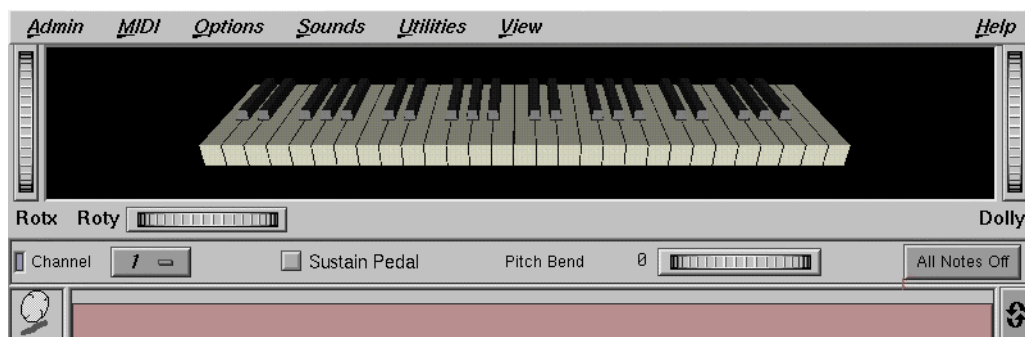


図 11-3 「Graphics Examiner」をオンにした状態のキーボード

**メモ** : 「Graphics Examiner」がオンになっている状態では、グラフィカル・キーボードを演奏することはできません。キーボードの位置を設定したら、「オプション (Options)」メニューから「Graphics Examiner」をもう 1 度選択し、オフにしてください。

「Graphics Examiner」には独自の「ヘルプ」機能があります。「ヘルプ」を表示するには、グラフィカル・キーボード上で、マウスの右ボタンを押しながら「Functions」メニューから「Help」を選択します。ただし、MIDI キーボードに関しては、次の 5 つの基本事項だけを知っていれば、グラフィカル・キーボードを操作できます。

- ズームとドリリー

「ズーム (Zoom)」スライダと「ドリリー (Dolly)」ホイールを使用すると、グラフィカル・キーボードを拡大して表示できます。

「ドリリー」ホイールを使用すると、「カメラ」をグラフィカル・キーボードに近づけたり遠ざけたりできます。ホイールを上ドラッグするとキーボードは小さくなり、下ドラッグすると大きくなります。

「ズーム」スライダはカメラのレンズを交換することに相当します。レンズの倍率が異なると、キーボードが大きく見えたり小さく見えたりします。

---

**ヒント：**倍率を変えると像の歪みが生じることがあります。「ドリー」ホイールを使用して、キーボードがよく見えるようにしてください。

---

- 上下の回転

「Rotx」ホイールをドラッグするとキーボードを上下に回転できます。

- 左右の回転

「Roty」ホイールをドラッグするとキーボードを左右に回転できます。

- 「手による」操作

グラフィカル・キーボードの上にカーソルを移動すると、カーソルは小さな手の形になります。マウスのボタンを押しながらドラッグすると、手の動きに合わせてキーボードが移動します。希望する位置でマウスのボタンを放します。

- デフォルト位置への復帰

いつでも、グラフィカル・キーボードをデフォルト位置へ戻すことができます。戻すには、カーソルをキーボードの上に移動し、右ボタンを押しながら、ポップアップ・メニューから「Functions」を選択し、さらにサブ・メニューから「Home」を選択します。

## [midikeys.adjustsound](#)

### 音の設定の調節

次から選択してください。

- 294 ページの「ピッチ・ベンドの調節」
- 294 ページの「音量の調節」
- 294 ページの「キーとキー・リリース速度の調節」
- 295 ページの「サステイン・ペダルの制御」
- 295 ページの「高度なサウンド・コントロール」

## ピッチ・ベンドの調節

「ピッチ・ベンド (Pitch Bend)」ホイールは、多くの MIDI シンセサイザーに見られる標準的な「ピッチ・ベンド」のように働きます。「ピッチ・ベンド」ホイールにより、再生される音のピッチ (周波数) を変更できます。ホイールを使うには、マウスのボタンを押しながらドラッグします。右にドラッグするとピッチ・ベンドが上がり、左にドラッグすると下がります。この操作を行いながら音を再生するには、タイプ操作により音を演奏する必要があります。295 ページの「タイプ操作による演奏」を参照してください。「ピッチ・ベンド」ホイールを放すと、0 に戻ります。

## 音量の調節

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を用いて、ワークステーションのソフトウェア・シンセサイザーで生成される音の音量を調整できます。手順は次の通りです。

1. 「ユーティリティ (Utilities)」->「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を選択します。「オーディオ・パネル (Audio Panel)」が表示されます。
2. 「スピーカ (Speaker)」ラベルの下のスライダを動かします。スライダを上げると音量が上がり、下げると音量が下がります。

## キーとキー・リリース速度の調節

MIDI キーボードのキーとキー・リリースの速度 (ベロシティ) は、デフォルトで 120 に設定されています。キーの速度は、どれだけ早くピアノのキーを押したり放したりしたかを表します。また、速度は音量と音の明るさを変えることもできます。ゆっくりとやさしく弾くと低い速度になり、激しく弾くと高い速度になります。MIDI の速度の範囲は 0 から 127 までです。

速度を変更する手順は次の通りです。

1. MIDI キーボードの「MIDI」メニューを開いて、「Controllers Window...」を選択します。「Controllers Window」が表示されます。
2. どちらかの、あるいは両方の「キー速度 (Key Velocity)」に新たな速度の値を入力します。
3. 新たな速度の値を入力したら、「閉じる (Close)」ボタンをクリックします。

---

**メモ：**多くのシンセサイザや、ほとんどの内蔵ソフトウェア・シンセサイザのプリセットは、キー・リリースの速度の設定には反応しません。

---

## サステイン・ペダルの制御

「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」ウィンドウの中央下部にある「Sustain Pedal」をクリックすると、MIDI キーボードの「サステイン・ペダル」をオン / オフすることができます。チェック・ボックスのチェック・マークは、サステイン・ペダルがオンになっていることを示します。

---

**メモ：**グラフィカル MIDI キーボードではなく、通常のキーボードのスペース・バーを押し続けると、サステイン機能を働かせることができます。

---

## 高度なサウンド・コントロール

「Controllers Window...」コマンドにより、バランス、パンなどの高度なサウンド・コントロール機能を持つダイアログ・ボックスが表示されます。「Controllers Window...」コマンドは MIDI メニューから開くことができます。

---

**ショートカット：**「Controllers Window」では、どのフィールドの値でも、カーソルをそのフィールドに移動させてからキーボードの「+」と「-」キーを押すことにより、増減させることができます。

---

[midikeys.playkeyboard](http://midikeys.playkeyboard)

## タイプ操作による演奏

ワークステーションのキーボードが標準的な QWERTY キーボードであれば、それを使用して演奏できます。この方法によると次のような利点があります。

- ポリフォニックに演奏することができます。つまり、同時に複数の音を演奏できます。
- マウスを「ピッチ・ベンド」や「モジュレーション」の効果を確認するために使い、同時にワークステーションのキーボードを用いて音をサステインできます。

標準的なワークステーション・キーボードには、どのキーボードの長さに対しても低い方の 4 オクターブを演奏するのに十分な数のキーがあります。このため、グラフィカル・キーボードの長さをデフォルトの 49 に設定すると、最適な視覚的効果が得られます。

ワークステーション・キーボードを使用して演奏するには、キーボードの文字キーを押します。「タイピング・アニメーション (Typing Animation)」をオンにすると、押されたキーに応じて、MIDI キーボードのキーが動きます。「タイピング・アニメーション (Typing Animation)」コマンドは、「オプション (Options)」メニューの下にあります。

---

**メモ：**「タイピング・アニメーション」は CPU に大きな負荷をかけます。タイプ入力に対するグラフィカル・キーボードの反応が鈍い場合は、「タイピング・アニメーション」をオフにしてください。アニメーションをオフにすると、シンセサイザは演奏を続けますが、画面上でのキーは動きません。

---

グラフィカル・キーボードを使用して、4 オクターブの範囲を演奏できます。

- 最初の 1 オクターブは、ワークステーション・キーボードの下 2 列の文字キーに対応しています。
- 次の 1 オクターブは、ワークステーション・キーボードの上 2 列の文字キーに対応しています。
- <Shift> キーを押しながら演奏すると、2 オクターブ高くなります。

---

**メモ：**<Caps Lock> キーによっても、2 オクターブ高い音を演奏できますが、働くのは文字キーだけで、数字キーは働きません。

---

---

**メモ：**キーボードをタイプする際の制限により、キーの組み合わせによっては、期待した通りの音が演奏されないことがあります。

---

[midikeys.ref](http://midikeys.ref)

## コントロール方法のリファレンス

この節は、次の項目から構成されています。

- 297 ページの「[Admin] メニュー」
- 297 ページの「[MIDI] メニュー」
- 298 ページの「[オプション] メニュー」
- 299 ページの「[サウンド] メニュー」
- 300 ページの「[ユーティリティ] メニュー」
- 302 ページの「[表示] メニュー」
- 302 ページの「[ピッチ・ベンド] ホイール」
- 303 ページの「[チャンネル] メニュー・ボタン」
- 303 ページの「[オール・サウンド・オフ] ボタン」
- 303 ページの「ドロップ・ポケットとパス名フィールド」
- 304 ページの「[History] ボタン」

[midikeys.click.admin](https://midikeys.click/admin)

### 「Admin」メニュー

「Admin」メニューを用いて MIDI キーボードを終了します。このメニューには「終了 (Exit)」だけが存在します。

[midikeys.click.midi](https://midikeys.click/midi)

### 「MIDI」メニュー

#### 「インタフェース」メニュー

「インタフェース (Interface)」メニューにより、ソフトウェア・シンセサイザや外部 MIDI デバイスを接続しているポートを選択し、MIDI キーボードが何と通信するかを指定します。

## 「Preset Number -」と「Preset Number+」コマンド

「Preset Number +」コマンドにより現在のプリセット番号を 1 つ上げ、「Preset Number -」コマンドにより下げることができます。

## コントローラ・ウィンドウ

「コントローラ・ウィンドウ (Controllers Window...)」および「FX およびサウンド・コントローラ・ウィンドウ (FX and Sound Controllers Window...)」コマンドは、バランス、パン、およびリリース時間などの、より高度なサウンド・コントロールのためのダイアログ・ボックスを表示します。これらのパネル上の各機能は、MIDI 仕様で定義された MIDI コントローラ・メッセージに対応しています。

## オール・ノート・オフ

現在生成されているすべての音を、「オール・サウンド・オフ (All Sound Off)」よりも優雅に止めます。すべての音はリリース減衰に入り、サステイン・ペダルにより持続されている音は影響を受けません。

オール・サウンド・オフ

現在生成されている MIDI の音を直ちに止めます。

## リセット・オール・コントローラ

MIDI キーボードのコントローラをすべてリセットし、デフォルト値に戻します。

[midikeys.click/options](https://midikeys.click/options)

## 「オプション」メニュー

「オプション (Options)」メニューには次のコマンドがあります。

- 299 ページの「「MIDI 入力アニメーション」コマンド」
- 299 ページの「「タイピング・アニメーション」コマンド」
- 299 ページの「「Graphics Examiner」コマンド」

## 「MIDI 入力アニメーション」コマンド

ボックス内にチェック・マークが付いていると、MIDI 入力アニメーションがオンであることを示します。オンの場合、カーソルが「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」ウィンドウ内にあると、MIDI キーボードのキーが MIDI メッセージに反応します。「MIDI 入力アニメーション (MIDI Input Animation)」の選択により、オン / オフが切替わります。

## 「タイピング・アニメーション」コマンド

ボックス内にチェック・マークが付いていると、「タイピング・アニメーション」がオンであることを示します。オンのときは、カーソルが「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」中にあると、ワークステーション・キーボードのタイプに反応して、キーが動きます。295 ページの「タイプ操作による演奏」を参照してください。

## 「Graphics Examiner」コマンド

「Graphics Examiner」コマンドは、「Graphics Examiner」をオンにします。これにより、グラフィカル・キーボードを操作できます。詳細については、291 ページの「キーボード・ビューの操作」を参照してください。

[midikeys.click.sounds](http://midikeys.click.sounds)

## 「サウンド」メニュー

「サウンド (Sounds)」メニューには次のコマンドがあります。

- 299 ページの「「MIDI Songs」コマンド」
- 300 ページの「「プリセット」メニュー」
- 300 ページの「「サウンド・ファイル」メニュー」

## 「MIDI Songs」コマンド

Sound Player ツールで演奏可能な MIDI ファイルのディレクトリを表示します。

## 「プリセット」メニュー

「プリセット (Presets)」メニューにより、プリセットの 3 種類のアイコン・ビューから選択できます。これらのどのプリセットでも MIDI キーボードに指定できます。284 ページの「プリセットとサウンド・ファイルの使い方」を参照してください。

## 「サウンド・ファイル」メニュー

「サウンド・ファイル (Sound Files)」メニューにより、次の 4 種類のサウンド・ファイルから選択できます。

### *General MIDI* サウンド・セット

General MIDI サウンド・セット・ディレクトリを含むアイコン・ビュー・ウィンドウを表示します。General MIDI サウンドのリストについては、付録 C 「General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ」を参照してください。

### *General MIDI* パーカッション・マップ

General MIDI パーカッション・マップ・アイコンを含む、アイコン表示ウィンドウを表示します。General MIDI パーカッション・マップのリストについては、付録 C 「General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ」を参照してください。

### Cycles

音の合成に良く用いられる、シングル・サイクル・サウンド・ファイルを含むアイコン・ビュー・ウィンドウを表示します。

### Prosonus Sampler

異なった種類のサウンド・ファイルの入った 4 つのフォルダを持つアイコン・ビュー・ウィンドウを開きます。フォルダは、音の環境、楽器、ミュージックタグ、特殊効果の 4 種類のサンプル・タイプに分類されています。

[midikeys.click.utilities](http://midikeys.click.utilities)

## 「ユーティリティ」メニュー

「ユーティリティ (Utilities)」メニューには次の 4 つのコマンドがあります。

- 301 ページの「「オーディオ・パネル」コマンド」

- 301 ページの「[MIDI キーボード] コマンド」
- 301 ページの「[サウンド・プレーヤー] コマンド」
- 301 ページの「[シンセサイザ・パネル] コマンド」

### 「オーディオ・パネル」コマンド

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」コマンドは、Audio Panel を開きます。Audio Panel を使用して、音量などのオーディオ・パラメータを調整できます。294 ページの「音量の調節」を参照してください。Audio Panel の使い方の詳細については、Audio Panel の「ヘルプ (Help)」を参照してください。

### 「MIDI キーボード」コマンド

「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」コマンドは、もう 1 つの「MIDI キーボード」ウィンドウを開きます。これは、複数のチャンネルを含む MIDI サウンド・ファイルについて、MIDI キーボードを自動演奏ピアノとして使いたいときに特に便利です。286 ページの「MIDI ファイルを視覚化するために MIDI キーボードを自動演奏ピアノとして使う」を参照してください。

### 「サウンド・プレーヤー」コマンド

「サウンド・プレーヤー (Sound Player)」コマンドは、Sound Player ツールを開きます。Sound Player を使用して、サウンド・ファイルを停止、再生、巻戻しできます。286 ページの「MIDI ファイルを視覚化するために MIDI キーボードを自動演奏ピアノとして使う」このツールの使い方については、Sound Player の「ヘルプ (Help)」を参照してください。

### 「シンセサイザ・パネル」コマンド

「シンセサイザ・パネル (Synthesizer Panel)」コマンドは、Synthesizer Panel ツールを開きます。このツールを使用して、音を視聴したり試してみることができ、また、どのチャンネルとプリセットが演奏されているかモニターすることもできます。このツールの使い方については、Synthesizer Panel の「ヘルプ (Help)」を参照してください。

[midikeys.click.view](https://midikeys.click/view)

## 「表示」メニュー

「表示 (View)」メニューには、次のコマンドがあります。

- 302 ページの「「オクターブ・ダウン」と「オクターブ・アップ」コマンド」
- 302 ページの「「キー・ラベル」コマンド」
- 302 ページの「「キーボード長」コマンド」

## 「オクターブ・ダウン」と「オクターブ・アップ」コマンド

「オクターブ・ダウン (Octave Down)」と「オクターブ・アップ (Octave Up)」コマンドは、グラフィカル・キーボード上で表示されるキーを変えます。290 ページの「音域とキーボード長の設定」を参照してください。

## 「キー・ラベル」コマンド

「キー・ラベル (Key Labels)」コマンドにより、グラフィカル・キーボード上のキー・ラベルのオン / オフを行います。290 ページの「キー・ラベルをオンにする」を参照してください。

## 「キーボード長」コマンド

「キーボード長 (Keyboard Length)」コマンドにより、MIDI キーボードに表示されるキーの数を指定します。詳細については、290 ページの「音域とキーボード長の設定」を参照してください。

[midikeys.click.pitch](https://midikeys.click/pitch)

## 「ピッチ・ベンド」ホイール

この機能の詳細については、294 ページの「ピッチ・ベンドの調節」を参照してください。

[midikeys.click.channel](https://midikeys.click/channel)

## 「チャンネル」メニュー・ボタン

「チャンネル (Channel)」メニュー・ボタンを使用して、MIDI キーボードが通信を行う MIDI チャンネルを選択します。

---

[midikeys.click.allnotes](#)

## 「オール・サウンド・オフ」ボタン

音がうまく出なくなったときなどに、「オール・サウンド・オフ (All Sound Off)」ボタンにより、全 16 チャンネルから生成されている音を消すことができます。「オール・サウンド・オフ」ボタンを押した後、音を「オンにする」必要はありません。MIDI キーボードを通常どおり使用してください。「オール・サウンド・オフ」ボタンは、外部デバイスがワークステーションと通信するように設定されている場合に、そのデバイスにより生成される音を消すこともできます。

---

**メモ：**古いシンセサイザには、「オール・サウンド・オフ (All Sound Off)」により起動されるコマンドに反応しないものがあります。この場合には、外部デバイス自身をリセットしてください。

---

---

[midikeys.click.drop](#)

## ドロップ・ポケットとパス名フィールド

ドロップ・ポケットは演奏したいプリセットのアイコンを置いておく場所です。プリセット・アイコンを見つけて、ドロップ・ポケットにドロップするだけです (284 ページの「プリセットとサウンド・ファイルの使い方」を参照)。パス名フィールドは、プリセット・ファイルのパスと名前を表示します。このフィールドにパス名をタイプして入力することもできます。この場合は、ドロップ・ポケットは更新されて、入力したプリセットを表示します。

---

[midikeys.click.history](#)

## 「History」 ボタン

「History」 ボタンと呼ばれる円形の矢印のボタンをクリックすると、MIDI キーボードを開いてからバス名に現れたファイルのメニューが表示されます。ボタン上にカーソルを置き、マウスの左ボタンを押してファイルのリストを表示させます。この中から選んだファイルは MIDI キーボードで使えるようになります。

[midikeys.troubleshooting](http://midikeys.troubleshooting)

## MIDI キーボードに関する問題のトラブルシューティング

この節では、MIDI キーボードの使用に際して起こりうる問題について説明します。

1. グラフィカル MIDI キーボードを使用して音を演奏しようとしているが、音が出ないときは、次の項目を確認してください。
  - 音量とキーの速度が低すぎないこと (293 ページの「音の設定の調節」を参照)
  - インタフェースの選択
  - 「MIDI キーボード (MIDI Keyboard)」 ウィンドウ上にあること
  - 「Graphics Examiner」 がオフになっていること (299 ページの「Graphics Examiner」 コマンド」を参照)
  - 外部 MIDI デバイスを使用しているときは、シリアル・ポートが正しく接続されているか確認してください。
  - 外部 MIDI デバイスを使用しているときは、チャンネルの選択が正しいか確認してください。
2. 音が途中で「詰まり」、単調に鳴り続けるとき。

「オール・サウンド・オフ (All Sound Off)」 ボタンを押して、音を止めてください。外部デバイスを使用していて音が止まらないときは、外部 MIDI デバイスの電源を 1 度オフにしてからオンにしてください。

MIDI は、すべての音が「オン」と「オフ」メッセージを必要とするという原理で働きます。「オフ」メッセージがなんらかの理由で失われてしまったら、その音は鳴り止みません。これは、外部 MIDI デバイスを使用しているときに起こり得ます。たとえば、ケーブルの接続が外れてしまったときなどに起こります。



## Synthesizer Panel

この章は、次の節から構成されています。

- 「Synthesizer Panel の使用方法」 (307 ページ)
- 「コントロール方法のリファレンス」 (315 ページ)

### Synthesizer Panel の使用方法

この節は、次の項から構成されています。

- 307 ページの「概要」
- 309 ページの「Synthesizer Panel の起動」
- 309 ページの「音とプリセットの試聴」
- 312 ページの「オーディオ・パラメータの調節」
- 314 ページの「ソフトウェア・シンセサイザのモニタリング」

#### [spanel.overview](#)

### 概要

この概要では、次について説明します。

- 308 ページの「Synthesizer Panel の機能」
- 308 ページの「MIDI とは」
- 308 ページの「ヘルプの表記法」

## Synthesizer Panel の機能

Synthesizer Panel は音を合成するためのツールです。音の試聴や実験を行ったり、内蔵ソフトウェア・シンセサイザで生成された音をモニタリングできます。たとえば、次の場合に使用します。

- サウンド・プレーヤーで MIDI データ・ファイルを再生すると、内蔵 MIDI ソフトウェア・シンセサイザを演奏できます。その間、Synthesizer Panel でシンセサイザが使用しているプリセットをモニタできます。
- プリセット・アイコンまたはサウンド・ファイル・アイコンを 16 のチャンネル・アイコン・ドロップ・ポケットにドロップし、音の試聴や比較が簡単に行えます。
- プリセット・バンク・ディレクトリ・アイコンまたはファイル・アイコンを 8 つのバンク・ドロップ・ポケットにドロップし、バンク全体を比較または試聴、またはその両方を行えます。311 ページの「プリセット・バンクの使用法」を参照してください。

## MIDI とは

MIDI は Musical Instrument Digital Interface の略です。MIDI はコンピュータと各種の電子楽器や周辺デバイスを相互に通信できるようにする標準のデジタル言語およびハードウェア仕様です。MIDI は、1983 年に統一規格として登場して以来、コンピュータを通じて音と楽器を創造的に協調させる最新的手段として広く音楽家に受け入れられています。

MIDI に関する予備知識や追加情報の詳細については、次の著作を参照してください。

- 『*The Musician's Guide to MIDI*』 Christian Braut 著 (1994 年 SYBEX, Inc. 発行)
- 『*The MIDI Manual*』 David Miles Huber 著 (1991 年 SAMS 発行)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「*MIDI* デバイス」をクリックします。
- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。たとえば、Synthesizer Panel をクリックします。

- メニュー名とメニュー項目の間にある「->」の記号は、メニュー選択へのパスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いてから、「開く」を選択するという意味です。

## Synthesizer Panel の起動

Synthesizer Panel には、次の 3 種類の方法でアクセスできます。

- Synthesizer Panel を直ちに起動するには、Synthesizer Panel をダブルクリックします。
- 「ツールチェスト (Toolchest)」の「検索 (Find)」->「メディア・ツール (Media Tools)」を選択し、「Synthesizer Panel」アイコンをダブルクリックします。
- コマンド行から開くには、**synthpanel** とタイプ入力します。

[spanel.audition](#)

## 音とプリセットの試聴

この節は、次の項から構成されています。

- 309 ページの「個々の音符の再生」
- 310 ページの「プリセットとサウンド・ファイルの指定」
- 311 ページの「プリセット・バンクの使用方法」

## 個々の音符の再生

Synthesizer Panel ウィンドウの 16 の「再生 (Play)」ボタンのどれかを押して、個々のプリセット・サウンドを試聴および比較できます。MIDI の曲を再生中にモニタすることもできます。詳細については 314 ページの「ソフトウェア・シンセサイザのモニタリング」を参照してください。

デフォルトでは、Synthesizer Panel はソフトウェア・シンセサイザで現在ロードされたプリセットを演奏します。特に指定しない限り、General MIDI が使用され、Acoustic Piano プリセットがすべてのチャンネルにロードされます。ただし、パーカッション・マップであるチャンネル 10 を除きます。異なる音色を異なるチャンネルに割当てするには、310 ページの「プリセットとサウンド・ファイルの指定」を参照してください。

---

**メモ** : Synthesizer Panel の「再生 (Play)」ボタンで、プリセットまたは音色の C2 から C5 までの音を順繰りに再生します。MIDI キーボードを使用して、キーボード上の音階のほかの音を演奏することもできます。MIDI キーボードを開くには、MIDI Keyboard をダブルクリックします。

---

## プリセットとサウンド・ファイルの指定

プリセットは音調、パッチ、音色とも呼ばれ、Synthesizer Panel で指定できる音の種類を指します。たとえば、チャンネル 1 に対して、Marimba プリセットを選択し、「再生 (Play)」ボタンをクリックすると、その音はマリンバの音になります。Synthesizer Panel には多数のプリセットが用意されています。プリセットの代わりにサウンド・ファイルを使用することもできます。13 種類のサウンド・ファイル形式を受付けます。サウンド・ファイルをロードすると、そのサウンド・ファイルをサンプルとして、一時的なプリセットが作成されます。

Synthesizer Panel でプリセットまたはサウンド・ファイルを指定する手順は次の通りです。

1. 「サウンド (Sounds)」-> 「Presets」または「サウンド」-> 「サウンド・ファイル (Sound Files)」を選択します。

---

**メモ** : 「サウンド (Sounds)」メニューで指定せずに、自作のサウンド・ファイルやプリセット・ファイルを使用することもできます。MIDI 楽器情報を含むサウンド・ファイルをロードすると (aifc マン・ページの例を参照)、その情報は一次的なプリセットに使用されます。

---

プリセットを選択する場合は、次のどちらかを指定します。

**General MIDI** 128 の General MIDI のプリセット・アイコンを含むアイコン表示ウィンドウが表示されます。Acoustic Grand Piano から Gunshot までの音を使用できます。

**Golden Analog** 1970 年代と 1980 年代の独特な流行シンセサイザ・サウンドのアイコン群を含むアイコン表示ウィンドウが表示されます。

2. プリセット・アイコンまたはサウンド・ファイル・アイコンを 16 のプリセット・アイコン・ドロップ・ポケットのいずれかにドラッグ・アンド・ドロップします。
3. 必要に応じて、ほかのチャンネルにもプリセットまたはサウンド・ファイルを割当てます。

---

**ショートカット：**どのフィールドのプリセット番号も、そのフィールドにカーソルを置き、キーボードの <+> キーと <-> キーで増減できます。プリセット・フィールドにカーソルを置いて、新しいプリセット番号を入力することもできます。

---

## spanel.banks

### プリセット・バンクの使用方法

Synthesizer Panel のインタフェースには、プリセット・バンク・パネルがあります。インタフェースのこの部分を表示するには「バンクを表示 (Show Banks)」矢印ボタンをクリックします。

#### バンクについて

プリセット・バンクは、グループとして機能するプリセットの集まりです。たとえば、もっとも一般的なプリセット・バンクは *General MIDI* バンクで、128 のプリセットとパーカッション・プリセットからなります。デフォルトでは、Synthesizer Panel は「GeneralMIDI SoundSetLevel1」バンクを選択します。プリセット・バンク・パネルは、使用するバンクへのアクセスと選択を容易にするインタフェースになっています。General MIDI バンク・ディレクトリ (ファイル・フォルダ) と *SoundFont2* バンク・ファイルが現在のところ受け付けられます。Synthesizer Panel のプリセット・バンク・セクションにバンクをロードするには、バンク・ディレクトリ (フォルダ) アイコンをどれか選択し、バンク・アイコン・ドロップ・ポケットにドラッグします。

---

**メモ：**バンク・アイコンを、バンク・アイコン・ドロップ・ポケット内の他のアイコン上にドロップすることで、バンクを別のバンクと交換できます。

---

#### バンクの選択

Synthesizer Panel でプリセット・バンクが選択されているときには、そのバンクのプリセットがソフトウェア・シンセサイザで使用されます。バンク番号またはバンク番号のラジオ・ボタンをクリックして、バンクを選択します。

---

**メモ** : *General MIDI* バンクを選択すると、そのバンク用のパーカッション・プリセットが、自動的に *MIDI* チャンネル 10 にロードされます。チャンネル・フィールドに新しいプログラム番号を入力するか、*MIDI* プログラム変更メッセージが受信されるまで、その他のプリセット変更は起こりせん。

---

## spanel.adjusting

### オーディオ・パラメータの調節

次のようなオーディオ・パラメータの設定を制御できます。

- 312 ページの「Main Tune の調節」
- 312 ページの「ボリュームの調節」
- 313 ページの「リバーブの調節」
- 313 ページの「コーラスの調節」
- 314 ページの「チャンネル固有設定の調節」

### Main Tune の調節

内蔵ソフトウェア・シンセサイザを調律するには「Main Tune」ホイールを使用します。調律する単位は、「Main Tune」フィールドに示されるようにセント (cent) です。セントは半音の 1/100 に相当し、調律が困難なピアノやラジオ局の音源に合わせる場合などに役に立ちます。

「Main Tune」を開くには、「オプション (Options)」メニューから「Synth Runtime Parameters...」をクリックします。音を高くするには「Main Tune」ホイールを右にドラッグします。低くするには左にドラッグします。

### ボリュームの調節

ボリューム・スライダ内蔵ソフトウェア・シンセサイザで生成される音の強さを制御します。制御する単位はデシベルです。音の強さを上げるにはスライダを右に移動し、下げるには左に移動します。音の強度が 0 dB を超えると、大音量の部分では音が歪む可能性があります。

## リバーブの調節

ソフトウェア・シンセサイザで生成される音の反響（リバーブ）を調節する手順は次の通りです。「オプション (Options)」->「Synth Runtime Parameters...」を選択します。

「Reverberation」メニュー・ボタンを使用して次のいずれかを指定します。

「Off」

反響音をオフにします。

「Small Office」

狭く四角い部屋で生成されたような反響効果を出します。

「Medium Chamber」

少し広い部屋で生成されたような反響効果を出します。

「Concert Hall」

コンサート・ホールなどの大きな会場で生成されたような反響効果を出します。

「Cavern」

大きな洞窟で生成されたような反響効果を出します。

「Reverberation」メニュー・ボタンの下のスライダを使用して、リバーブの減衰時間、トーン（明るさ）、効果の付加程度、およびレベルを調整します。

---

**メモ:** リバーブの生成には多大な処理が伴います。ほかの重要な処理を同時に行う場合は、リバーブをオフにしてください。

---

## コーラスの調節

コーラスを調整するには、「オプション (Options)」->「Synth Runtime Parameters...」を選択します。「コーラスの種類 (Chorus Type)」メニュー・ボタンを使用して、一般的に使用されるコーラスの種類である、スタンダード、ファスト・フランジ、またはスロー・フランジを選択します。「Off」を選択して、コーラスをオフにすることもできます。「コーラスの種類 (Chorus Type)」メニュー・ボタンの下のスライダで、コーラス効果を定義するパラメータを制御できます。

## チャンネル固有設定の調節

チャンネル固有設定の調節を行うには、「シンセサイザ・パネル (Synthesizer Panel)」ウィンドウの右上部分にある「More」ボタンをクリックします。ウィンドウが拡大し、「パン (Pan)」ダイヤルと「ボリューム (Volume)」および「表現 (Expression)」の各スライダが表示されます。各チャンネルを通じて生成される音のパンを「パン」ダイヤルで変更し、「ボリューム」と「表現」の各スライダで音量と音調を変更できます。

---

**ショートカット：**「ボリューム」フィールドや「表現」フィールドの値は、カーソルをそのフィールドに置き、キーボードの <+> キーと <-> キーを使用して増減できます。

---

**ヒント：**通常 MIDI チャンネルの音量を調節するには「ボリューム」スライダのみを使用し、「表現 (Expression)」スライダの値を最大の 127 に設定します。総音量は、音量 / 127 x 表現 / 127 に等しくなります。したがって、どちらかがゼロに設定されていると結果もゼロとなります。

---

## spanel.monitoring

### ソフトウェア・シンセサイザのモニタリング

Synthesizer Panel を使用して、内蔵ソフトウェア・シンセサイザの状態をモニタすることができ、サウンド・プレーヤーを使用して MIDI データ・ファイルを再生するとき、Synthesizer Panel を開いて、「チャンネル (Channel)」と「プリセット名 (Preset Name)」カラムを見ることで、そのファイルがどのプリセットとチャンネルを使用しているかをモニタできます。

---

**ヒント：**お使いのソフトウェアには、多くの MIDI データ・ファイルが含まれています。「サウンド (Sounds)」->「MIDI ソング (MIDI Songs)」を選択し、サウンド・プレーヤーで再生できるファイルのディレクトリを表示します。

---

チャンネルを通じて MIDI イベントが生成されるたびに、「チャンネル (Channel)」カラムの下の LED が点滅します。プログラム変更イベントが起こると、「プリセット番号 (Preset Number)」フィールドと「プリセット名 (Preset Name)」フィールドが新しいプログラム番号に合わせて変更されます。「プリセット名 (Preset Name)」カラムには、現在そのチャンネルに割当てられている

るプリセット名が表示されます。「パン (Pan)」、「ボリューム (Volume)」、および「表現 (Expression)」インジケータが表示されている場合は、これらの設定の変化の様子も即時にモニタできます。

「Synthesizer Panel ユーティリティ (Synthesizer Panel Utilities)」メニューから、サウンド・プレーヤーを開きます。サウンド・プレーヤーの使用方法については、サウンド・プレーヤーの「ヘルプ (Help)」を参照してください。

## spanel\_ref

### コントロール方法のリファレンス

この節では、次の項目別に関参照情報を提供します。

- 315 ページの「「Admin」メニュー」
- 316 ページの「「MIDI」メニュー」
- 316 ページの「「オプション」メニュー」
- 317 ページの「「サウンド」メニュー」
- 319 ページの「「ユーティリティ」メニュー」
- 320 ページの「「ボリューム」スライダ」
- 320 ページの「「再生」ボタン」
- 320 ページの「「All Sound Off」ボタン」

## spanel\_file

### 「Admin」メニュー

「Admin」メニューには、Synthesizer Panel を終了するための「終了 (Exit)」コマンドがあります。

## 「MIDI」メニュー

「MIDI」メニューには、次のコマンドがあります。

### 「Input Interfaces」

「Software Synth」と呼ばれる内部ソフトウェア・シンセサイザや、外部 MIDI デバイスに接続したシリアル・ポートなどの「MIDI」入力ジェネレータを選択できます。

### 「All Notes Off」

現在再生しているすべての MIDI 音をオフにします。

### 「Reset All Controllers」

すべての MIDI コントローラをデフォルト値に戻します。

### 「Restart Synthesizer」

ソフトウェア・シンセサイザを再起動します。

### 「Synth System Reset」

ソフトウェア・シンセサイザを起動時の状態にリセットします。これには、ロードしたすべてのプリセット・バンク、プリセット、およびサンプル・ファイルを取除く操作が含まれます。

---

## spanel\_options

## 「オプション」メニュー

「オプション」メニューには、次の項目があります。

- 317 ページの「Synth Startup Configuration...」
- 317 ページの「Synth Runtime Parameters...」
- 317 ページの「General MIDI Preset Mode」

---

## spanel.startup

## Synth Startup Configuration...

ソフトウェア・シンセサイザの動作を、起動ファイルを通じてカスタマイズするためのウィンドウを開きます。これにより、オーディオ出力チャンネルの数、オーディオ出力デバイス・ポート、最大 CPU 使用量、およびデフォルトの General MIDI プリセット・バンク・パスなどのパラメータをカスタマイズできます。変更を済ませたら、「*.midisynthrc* への書き込み (Write *.midisynthrc*)」ボタンをクリックします。これらの選択は、ソフトウェア・シンセサイザが起動されるたびに復帰されます。このウィンドウを使用して、「デフォルト値にリセット (Reset to Defaults)」をクリックし、システムのデフォルト設定に戻すことができます。「設定ファイルの再読み込み (Re-read Configuration Files)」をクリックすると、最後に使用した *.midisynthrc* 設定に戻ります。詳細については、midisynt(1) マン・ページも参照してください。

### spanel.runtime

## Synth Runtime Parameters...

「Run Time Parameters Panel」を表示し、ここでソフトウェア・シンセサイザの Main Transpose、Main Tune、Reverberation および Chorus パラメータの設定を行えます。これらのパラメータはシステム専用の MIDI イベントによって設定され、外部 MIDI デバイスには影響しません。Reverberation では、大きさの異なる 4 つの部屋での反響効果をシミュレートします。「反響減衰時間 (Reverb Decay Time)」、「トーン (Tone)」、および「グローバル効果混合比 (Global Effects Mix ratio)」をそれぞれの種類の部屋について変化させることができます。「グローバル反響レベル (Global Reverb Level)」スライダは、すべての MIDI チャンネルに影響します。312 ページの「オーディオ・パラメータの調節」も参照してください。

## General MIDI Preset Mode

チェックマークが付いていると、ソフトウェア・シンセサイザが *General MIDI* 仕様に従って反応することを示します。

### spanel\_sounds

## 「サウンド」メニュー

「サウンド (Sounds)」メニューには、次の項目があります。

- 318 ページの「MIDI Songs」
- 318 ページの「「Presets」メニュー」
- 318 ページの「「Sound Files」メニュー」

## MIDI Songs

MIDI ファイル・アイコンのアイコン表示ウィンドウを表示します。これらのファイルは Sound Player ツールで再生できます。

## 「Presets」メニュー

このメニューでは、プリセットの 3 種類のアイコン表示ウィンドウから選択できます。Synthesizer Panel には、どの種類のプリセットでも指定できます。詳細については、310 ページの「プリセットとサウンド・ファイルの指定」を参照してください。

## 「Sound Files」メニュー

「Sound Files」メニューでは、次の 4 種類のサウンド・ファイルから選択できます。

### 「General MIDI のサウンド・セット」

デフォルトの General MIDI サウンド・セット・ディレクトリを含むアイコン表示ウィンドウを表示します。

### 「General MIDI Percussion Map」

General MIDI パーカッション・マップ・サウンド・ファイルを含むアイコン表示ウィンドウを表示します。

### 「Cycles」

音の合成に広く使用される 1 周期のサウンド・ファイルを含むアイコン表示ウィンドウを表示します。

### 「Prosonus Sampler」

サウンド・ファイルの 4 種類のフォルダを含むアイコン表示ウィンドウを表示します。フォルダは、音の環境、楽器、ミュージックタグ、特殊効果等のサンプルの種類により 4 つに分類されています。これらのファイルは、オプションのサブシステム *dmedia\_eoe.data.prosonus* がインストールされているときのみ、存在することに注意してください。

詳細については、309 ページの「音とプリセットの試聴」を参照してください。

**メモ**：General MIDI の音のリストとパーカッション・マップについては、付録 C 「General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ」を参照してください。

## spanel\_utilities

### 「ユーティリティ」メニュー

「ユーティリティ (Utilities)」メニューには、次のコマンドがあります。

- 319 ページの「「オーディオ・パネル」コマンド」
- 319 ページの「「MIDI キーボード」コマンド」
- 319 ページの「「シンセサイザ・エディタ」コマンド」
- 320 ページの「「サウンド・プレーヤー」コマンド」

### 「オーディオ・パネル」コマンド

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」コマンドは、音量などのオーディオ・パラメータを調節できる「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を表示します。詳細については、312 ページの「ボリュームの調節」を参照してください。また、「オーディオ・パネル」の使用方法の詳細については、Audio Panel の「ヘルプ (Help)」を参照してください。

### 「MIDI キーボード」コマンド

「MIDI キーボード」コマンドは、音を全範囲にわたってサンプリングできる MIDI キーボードのツールを表示します。このツールの使い方については MIDI キーボードの「ヘルプ (Help)」を参照してください。

### 「シンセサイザ・エディタ」コマンド

このコマンドで、MIDI シンセサイザ・プリセット・ファイルを作成、変更、および試聴するためのアプリケーション、「シンセサイザ・エディタ (Synthesizer Editor)」を起動します。

## 「サウンド・プレーヤー」コマンド

「サウンド・プレーヤー (Sound Player)」コマンドは、Sound Player ツールを表示します。このツールの「停止 (Stop)」、「再生 (Play)」、「巻戻し (Rewind)」を使用してサウンド・ファイルまたは MIDI ファイルを制御できます。このツールの使用方法については、Sound Player の「ヘルプ (Help)」を参照してください。Synthesizer Panel を開いて MIDI データ・ファイルを Sound Player にドロップすると、Synthesizer Panel を使用して、再生しながらそのファイルの内容をモニタできます。詳細については、314 ページの「ソフトウェア・シンセサイザのモニタリング」を参照してください。

[spanel\\_gain](#)

## 「ボリューム」スライダ

この機能の詳細については、312 ページの「ボリュームの調節」を参照してください。

[spanel\\_play](#)

## 「再生」ボタン

「シンセサイザ・パネル (Synthesizer Panel)」ウィンドウの「再生 (Play)」カラムにあるボタンをクリックすると、音が再生されます。その音色は、その MIDI チャンネルに割り当てられたプリセットに対応します。詳細については、309 ページの「音とプリセットの試聴」を参照してください。

[spanel\\_notesoff](#)

## 「All Sound Off」ボタン

音が途中で詰まった場合は、「All Sound Off」ボタンを使用してすべての音を停止します。「All Sound Off」ボタンを押した後で音をオンに切替える必要はありません。Synthesizer Panel をそのまま継続して使用できます。

## サウンド・エディタ

この章は、次の節から構成されています。

- 「概要」 (321 ページ)
- 「サウンド・エディタの起動」 (322 ページ)
- 「サウンド・ファイルの操作」 (322 ページ)
- 「サウンド・ファイルの再生」 (324 ページ)
- 「「サウンド・エディタ」ファイルへの音の取込み」 (325 ページ)
- 「サウンド・ファイルの編集」 (329 ページ)
- 「トラブルシューティング」 (335 ページ)
- 「サウンド・エディタ・ディスプレイについて」 (337 ページ)
- 「サウンド・エディタのメニュー」 (339 ページ)

### [seditor.overview](#)

## 概要

サウンド・エディタは、オーディオ・ファイルの作成と編集のためのツールです。サウンド・エディタを使用して、次の操作を実行できます。

- 新しいサウンド・ファイルの作成
- サウンド・ファイルの編集と、特定の部分のカット、コピー、ペースト
- 既存のサウンド・ファイルに対する特殊効果音の追加
- ミュージック・トラック用ナレーションの録音

---

**メモ:** 新しく開発された、より強力なサウンド編集ツールである Sound Track をお試しください。

---

## サウンド・エディタの起動

サウンド・エディタは、次のような方法で実行できます。

- 「サウンド・エディタ (Sound Editor)」をクリックして、サウンド・エディタを開きます。
- アイコンをクリックして開きます。
  1. デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」-> 「検索 (Find)」-> 「メディア・ツール (Media Tools)」を選択します。
  2. 「soundeditor」アイコンをダブルクリックします。
- コマンド行で、`soundeditor` とタイプ入力します。

`seditor.manipfile`

## サウンド・ファイルの操作

サウンド・エディタには、ファイルを開けたり、保存したりするための標準的なコマンドがあります。次の 2 つの項に分けて、これらのコマンドを使用する具体的な手順を紹介します。

- 322 ページの「既存のサウンド・ファイルを開く」
- 324 ページの「「サウンド・エディタ」ファイルを保存する」

### 既存のサウンド・ファイルを開く

既存のオーディオ・ファイルを開くには、「ファイル (File)」メニューの「開く ...(Open...)」コマンドを使用します。

1. 「ファイル (File)」 -> 「開く ...(Open...)」 コマンドを選択します。

ファイル・ブラウザが表示されます。PROSONUS™ サウンド・ライブラリをインストールしてある場合は、/usr/lib/sounds/prosonus ディレクトリにサンプル音がいくつか入っています。

2. 開きたいファイル名を選択して、「開く (Open)」 ボタンをクリックします。

「サウンド・エディタ」ディスプレイに、開いたファイルのオーディオ波形が表示されます (図 13-1 参照)。

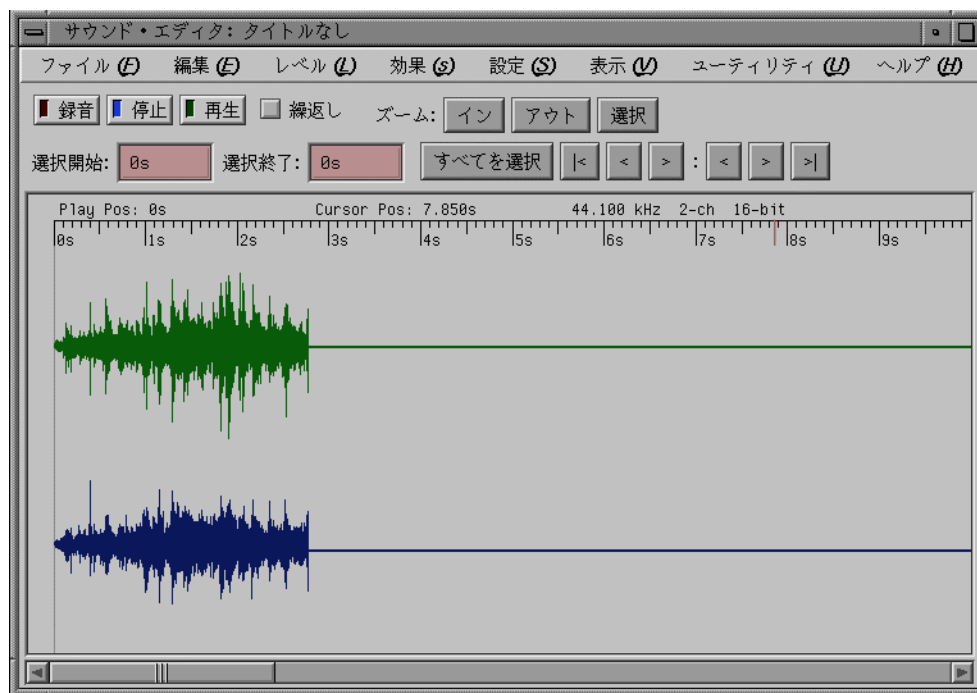


図 13-1 「rain」 ファイルを「サウンド・エディタ」で表示

## 「サウンド・エディタ」ファイルを保存する

ファイルの保存は簡単です。「ファイル (File)」メニューから「保存 (Save)」または「別名保存 ... (Save As...)」を選択してください。選択した部分だけ保存する場合は、「指定範囲を保存 ... (Save Selection)」を選択します。

---

**メモ:** サウンド・エディタは、すべてのファイルを圧縮なしの AIFF 形式のファイルとして保存します。異なる形式のファイルを挿入しても、保存するときにそのトラック全体が AIFF 形式に変換されます。また、異なるサンプル幅を持つファイルを挿入した場合は、ファイルの保存時に、すべてのファイルのサンプル幅が最も広いサンプル幅に合わせられます。

---

### seditor.playback

## サウンド・ファイルの再生

既存のサウンド・ファイルまたは新規のサウンド・ファイルは、全体またはその一部を再生できます。

ファイル全体を再生するには、次の 2 通りの方法があります。

- 波形の先頭にカーソルを置いて、「再生 (Play)」ボタンをクリックします。
- 「すべて選択 (All)」ボタンをクリックして、「再生 (Play)」ボタンをクリックします。

ファイルの一部を再生する場合は、まず、再生する範囲の先頭位置にカーソルを置いて、マウスの左ボタンを押し、ドラッグしてください。再生する範囲がグレーに強調表示されたらマウスのボタンを放し、「再生 (Play)」ボタンをクリックします。

---

**ショートカット:** 「再生 (Play)」ボタンをクリックする代わりに、マウスの右ボタンを押して再生することもできます。

---

## 再生レベルの調節

「レベル (Level)」メニューのコマンドを使い、サウンド・レベルを調節できます。

- 「正規化 (Normalize)」は、フル・ダイナミック・レンジにサウンド・レベルを上げます。
- 「音量を下げる (Softer)」はサウンド・レベルを下げます。
- 「音量を上げる (Louder)」はサウンド・レベルを上げます。
- 「レベルの設定 ...(Set Level...)」を選択すると、ダイアログ・ボックスが開き、スケーリング値を指定できます。詳細については、344 ページの「「レベルの設定 ...」コマンド」の説明を参照してください。

[seditor.record](http://seditor.record)

## 「サウンド・エディタ」ファイルへの音の取込み

この節では、音の取込み方法を 3 種類説明します。

- 325 ページの「新しいファイルに音を取込む」
- 327 ページの「既存のファイルに音を取込む」
- 329 ページの「「オーバーダビング録音モード」コマンドを使用してナレーションを取込む」

### 新しいファイルに音を取込む

サウンド・エディタを使用して、新しいオーディオ・ファイルに音を取込むことができます。サウンド・エディタをまだ起動していない場合は、ここで「サウンド・エディタ (Sound Editor)」をクリックして、サウンド・エディタを開いてください。

1. 「ファイル (File)」メニューから「新規 ...(New...)」を選択します。

図 13-2 に示すようなダイアログ・ボックスが表示されます。このダイアログ・ボックスでサンプル・レート、サンプル幅、チャンネル数を指定できます。

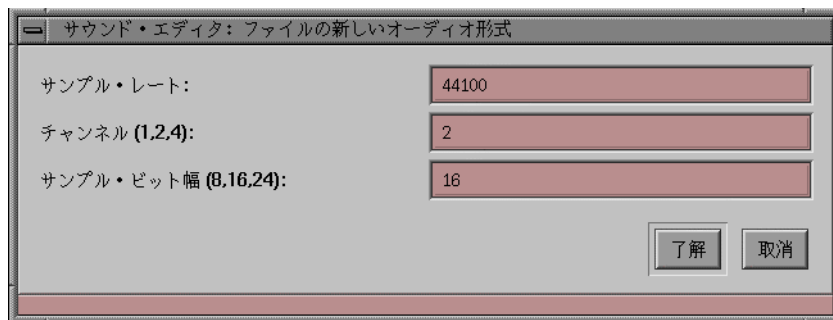


図 13-2 「新規(New)」を選択したときに表示されるダイアログ・ボックス

- 表示されたダイアログ・ボックスのそれぞれのフィールドに、この録音で使用するサンプル・レート (sample rate)、チャンネル (channels) 数、サンプル幅 (sample width) を入力します。  
3つのフィールドに有効な値は、それぞれ次の通りです。

サンプル・レート

8000  
11025  
16000  
22050  
32000  
44100  
48000

チャンネル

1  
2  
4

サンプル・ビット幅

8  
16  
24

- 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、たとえば、ライン・イン・ポートに接続されたテープ・デッキなどの録音ソースとなる機器を選択します。

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開くには、「ユーティリティ (Utilities)」メニューから「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」という項目を選択するか、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」というラベルを今クリックしてください。

- マイクロフォンから録音する場合は「選択 (Selected)」メニューから「入力ソース (Input Source)」->「Microphone」を選択します。
  - システムの Line-In ポートにテープ・デッキまたは VCR を接続していて、その機器から録音する場合は、「選択 (Selected)」メニューから「入力ソース (Input Source)」->「Line In」を選択します。
  - システムの Digital In ポート (ある場合) に機器を接続していて、その機器からの音響を録音する場合は「デジタル (Digital)」を選択します。
4. 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、入力レベルを調節します。

ウィンドウの左部分の対になったスライダを使用して、入力レベルを制御できます。レベルを 6 または 7 に設定すると良好な結果が得られます。
  5. 「サウンド・エディタ (Sound Editor)」ウィンドウの「録音 (Record)」ボタンをクリックします。
  6. 録音する音の再生を開始します。
    - 自分の声を録音する場合は、マイクロフォンに向かって話します。
    - CD Player または DAT Player から録音する場合は、CD Manager または DAT Manager の「再生 (Play)」ボタンを使用します。
    - Line In ポートに接続されているテープ・デッキなどの機器から録音する場合は、機器の「再生 (Play)」ボタンを押します。
  7. 録音を終了するときは、「停止 (Stop)」ボタンを押します。
  8. 「ファイル (File)」メニューから「別名保存 ...(Save As...)」を選択して、作成したファイルに名前を付けます。

## 既存のファイルに音を取込む

サウンド・エディタを使用して、新しいオーディオ・ファイルに音を取込むことができます。サウンド・エディタをまだ起動していない場合は、「サウンド・エディタ (Sound Editor)」をクリックして、サウンド・エディタを開いてください。

1. 録音する音を挿入したい位置に編集ラインを置きます。

たとえば、ファイルの先頭に新しい録音を追加する場合は、波形の先頭に編集ラインを置きます。詳細については、330 ページの「編集ラインの使用法」を参照してください。

2. 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、マイクロフォンや CD Player などの録音ソースとなる機器を選択します。

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開くには、「ユーティリティ (Utilities)」メニューから「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」という項目を選択するか、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」というラベルを今クリックしてください。

- マイクロフォンから録音する場合は「選択 (Selected)」メニューから「入力ソース (Input Source)」->「Microphone」を選択します。
- システムの Line-In ポートにテープ・デッキまたは VCR を接続していて、その機器から録音する場合は、「選択 (Selected)」メニューから「入力ソース (Input Source)」->「Line In」を選択します。
- システムの Digital In ポート (ある場合) に機器を接続していて、その機器からの音響を録音する場合は「デジタル (Digital)」を選択します。

3. 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、入力レベルを調節します。

ウィンドウの左部分の対になったスライダを使用して、入力レベルを制御できます。レベルを 6 または 7 に設定すると良好な結果が得られます。

4. 「サウンド・エディタ (Sound Editor)」ウィンドウの「録音 (Record)」ボタンをクリックします。

5. 録音する音の再生を開始します。

- 自分の声を録音する場合は、マイクロフォンに向かって話します。
- CD Player または DAT Player から録音する場合は、CD Manager または DAT Manager の「再生 (Play)」ボタンを使用します。
- Line In ポートに接続されているテープ・デッキなどの機器から録音する場合は、機器の「再生 (Play)」ボタンを押します。

6. 録音を終了するときは、「停止 (Stop)」ボタンを押します。

## 「オーバーダビング録音モード」コマンドを使用してナレーションを取込む

すでに音楽用のトラックがあり、そこに誰かの声を重ねて録音する場合を考えてみます。このような多重録音には、「設定 (Settings)」メニューの「オーバーダビング録音モード (Overdub Record Mode)」コマンドを使います。

1. 多重録音するオーディオ・ファイルを開きます。
2. 「設定 (Settings)」メニューから「オーバーダビング録音モード (Overdub Record Mode)」を選択します。  
「録音 (Record)」というボタン名が「オーバーダビング (Overdub)」に変わります。
3. 多重録音を開始する波形の位置に編集ラインを置きます。  
編集ラインについては、330 ページの「編集ラインの使用方法」を参照してください。
4. 325 ページの「新しいファイルに音を取込む」の説明に従って、録音ソースを選択し、入力レベルを調節します。
5. 「オーバーダビング (Overdub)」をクリックして、録音を開始します。
6. 録音を停止するときは、「停止 (Stop)」ボタンを押します。

[seditor.edit](http://seditor.edit)

## サウンド・ファイルの編集

既存のサウンド・ファイルまたは新しくサウンドを取込んだファイルのサウンドを編集できます。この節では、次の項について説明します。

- 330 ページの「編集ラインの使用方法」
- 332 ページの「サウンドの一部を選択する」
- 333 ページの「サウンドの一部を削除する」
- 333 ページの「サウンドの一部を置換える」
- 334 ページの「サウンドの一部をコピーとペースト」
- 335 ページの「サウンドのミキシング」

- 335 ページの「特殊効果の使用」

## 編集ラインの使用方法

サウンド・ファイルを編集するために、波形ディスプレイ上での編集ラインの使用方法を理解しておく必要があります。図 13-3 は、トラックの先頭と途中の 2 か所に置かれた編集ラインの例を示しています。編集ラインは、薄いグレーの線で表示されます。

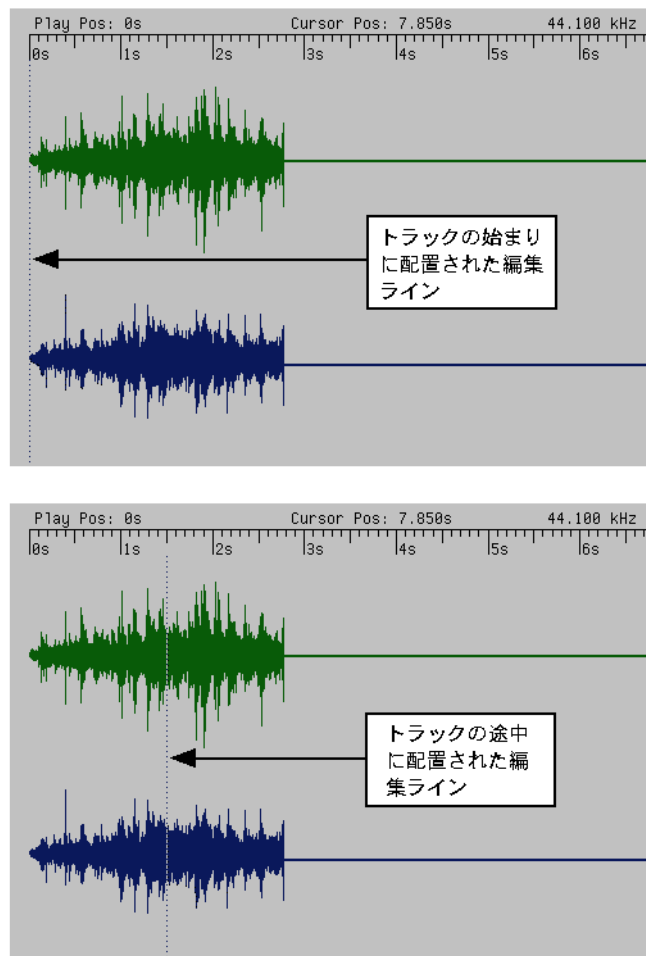


図 13-3 波形ディスプレイ上の編集ライン

編集ラインを配置するには、波形上にカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックします。この操作で、編集ラインがカーソル位置に現われます。編集ラインを別の場所に移したいときは、目的の場所にカーソルを置き、再度マウスの左ボタンをクリックしてください。

**メモ**：編集ラインを少しずつ移動したい場合は、図 13-4 に示す矢印キーのボタンを使用します。



図 13-4 編集ラインの位置を調節するための矢印キー・ボタン

## サウンドの一部を選択する

サウンド・トラックの一部を再生したり、カット、コピー、ペーストしたり、特殊効果を与えるには、まず、その部分を選択する必要があります。この節では、次の手順について説明します。

- 332 ページの「トラック全体を選択」
- 332 ページの「トラックの一部を選択」

### トラック全体を選択

トラック全体を選択するには、「すべてを選択 (All)」ボタンをクリックするか、「編集 (Edit)」メニューから「すべて選択 (Select All)」を選択します。波形全体がグレーで強調表示されます。

### トラックの一部を選択

トラックの一部を選択するには、波形上にカーソルを置いてマウスの左ボタンを押し、カーソルをドラッグします。具体的な手順は次の通りです。

1. 波形上にカーソルを置き、マウスの左ボタンを押します。  
カーソル位置に編集ラインが現われます。
2. マウスの左ボタンを押したままカーソルをドラッグして、波形の一部を強調表示させます。  
選択した部分が、グレーで強調表示されます。
3. 目的の部分が強調表示されたら、マウスのボタンを放します。

選択範囲の先頭と末尾は波形上の「選択開始 (Selection Start)」と「選択終了 (End)」のフィールドに表示されます。フィールドに数字を入力することによりトラックの一部を選択することもできます。たとえば、トラックを 1.1 で開始し、2.8 で終了する場合は、「選択開始」フィールドに 1.1、「選択終了」フィールドに 2.8 と入力します。入力するたびに **<Enter>** キーを押してください。範囲が選択されます。

---

**ヒント:**「<<」、「<」、「>」、「>>」ボタンを使用して、特定の部分を細かく選択できます。これらのボタンについては、338 ページの「選択範囲コントロール」を参照してください。

---

## サウンドの一部を削除する

サウンド・トラックの一部を削除する場合は、「カット (Cut)」か「削除 (Delete)」コマンドを使用します。一部を切取って、トラックのほかの場所に挿入する場合は、「カット」コマンド、永久に削除してもよい場合は「削除」コマンドを使用してください。

1. 削除する部分を選択します。

選択した部分がグレーで強調表示されます。詳細については、332 ページの「トラックの一部を選択」を参照してください。

2. 「編集 (Edit)」メニューから「カット (Cut)」か「削除 (Delete)」を選択します。

- 選択した部分を切取り、「ペースト (Paste)」コマンドを使用してファイルのほかの場所に挿入する場合は、「カット (Cut)」コマンドを選択します。
- 選択した部分を永久に削除してもよい場合は「削除 (Delete)」コマンドを選択するか <BackSpace> キーを押します。

---

**メモ:** 選択した部分を削除するためのコマンドとして「カット (Cut)」と「削除 (Delete)」がありますが、「トリム (Trim)」コマンドは、前の 2 つのコマンドの逆に、選択した部分以外をすべて削除します。

---

## サウンドの一部を置換える

テキスト・エディタで文字列を選択して入力を開始すると、選択状態の文字列が、入力した文字に置換えられます。これと同じ操作を音についても実行できます。次の手順でサウンドの一部を選択し、簡単にほかのものに置換えることができます。

1. 置換えたい部分を選択します。  
選択した部分がグレーで強調表示されます。詳細については、332 ページの「トラックの一部を選択」を参照してください。
2. 次のいずれかの操作に従って、選択した部分を置換えます。
  - 選択した部分を無音にする場合は、「編集 (Edit)」メニューから「消去 (Clear)」を選択します。
  - 選択した部分を特定のオーディオ・ファイルの音に置換えたい場合は、「ファイル (File)」メニューから「挿入...(Insert...)」を選択します。
  - 選択した部分を新しい録音で置換えたい場合は、327 ページの「既存のファイルに音を取込む」を参照してください。

## サウンドの一部をコピーとペースト

サウンドの一部をコピーするには、コピーしたい部分を選択してから、「編集 (Edit)」メニューの「コピー (Copy)」コマンドと「ペースト (Paste)」コマンドを使用します。

1. コピーしたい部分を選択します。  
選択した部分がグレーで強調表示されます。詳細については、332 ページの「トラックの一部を選択」を参照してください。
2. 「編集 (Edit)」メニューから「コピー (Copy)」を選択します。
3. コピーした音をペーストしたい位置に編集ラインを置きます。  
既存の音を選択した部分と置換えたい場合は、編集ラインを使用して、置換えたい部分を選択します。編集ラインについては、330 ページの「編集ラインの使用法」を参照してください。
4. 「編集 (Edit)」メニューから「ペースト (Paste)」を選択します。  
コピーした部分が、編集ラインの直後に挿入されるか、選択した部分に上書きされます。

---

**ショートカット**：「コピー (Copy)」と「ペースト (Paste)」コマンドを使用するかわりに、コピーしたいサウンドの一部を選択してから、マウスの中ボタンをクリックして、トラック内の別の場所にペーストすることもできます。コピーは、編集ライン位置ではなく、カーソル位置に表示されます。

---

## サウンドのミキシング

「ミックス (Mix)」コマンドを使用して、音の2つの部分を結合することができます。手順は次の通りです。

1. ほかの部分とミキシングするサウンド部分を選択し、「編集 (Edit)」メニューから「コピー (Copy)」または「カット (Cut)」を選択します。  
選択した部分が一時的にクリップボードに書込まれます。
2. ファイル内の別のオーディオ部分を選択します。  
選択した部分がグレーで強調表示されます。
3. 「編集 (Edit)」メニューから「ミックス (Mix)」を選択します。  
カットまたはコピーした部分の音が選択した部分とミキシングされます。操作を取消すには、「編集 (Edit)」メニューから「操作の取消 (Undo)」を選択してください。

## 特殊効果の使用

「効果 (Effects)」メニューには、簡単な特殊効果を与えるためのコマンドがあります。フェード・インやフェード・アウト、逆方向の再生、エコー、再生速度の調節などを行えます。「効果 (Effects)」メニューのコマンドについては、344 ページの「「効果」メニュー」を参照してください。

[seditor.trouble](http://seditor.trouble)

## トラブルシューティング

この節では、サウンド・エディタの使用中に一般的に見られる問題とその対処方法について簡単に説明します。

- ファイルの一部や全体を再生しても音が出ない。

波形上の編集ラインがファイルの末尾に置かれていないか調べてください。編集ラインは再生の開始位置を示しています。また、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開いて、音量調節用の左右の「Headphone/Speaker」レベルが上の方になっていることを確認してください。

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開くには、「ユーティリティ (Utilities)」メニューから「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」という項目を選択するか、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」というラベルを今クリックしてください。

- 音量を最大にしているのに、非常に小さい音で録音される。

「レベル (Level)」メニューの「音量を上げる (Louder)」を試すか、または「正規化 (Normalize)」を使用して、自動的に録音レベルがフル・ダイナミック・レンジになるようにしてください。

- 音量を最低にしているのに、非常に大きい音で録音される。

「レベル (Level)」メニューの「音量を下げる (Soften)」を使用して、適当な音量にしてください。

- 削除した部分をペーストできない。

「削除 (Delete)」を使用して削除した部分はクリップボードに保存されません。カット・アンド・ペーストする場合は、かならず「カット (Cut)」を使用してください。

- 音が割れる。

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開いてください。「モニタ (Monitor)」ボタンがオンになっていると、録音中の音といっしょに元の音が聞こえます。聞きたくない場合は、「モニタ」ボタンをオフにしてください。オフにすると、赤いチェックマークが消えます。

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開くには、「ユーティリティ (Utilities)」->「オーディオ・コントロール・パネル (Audio Control Panel)」という項目を選択するか、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」というラベルを今クリックしてください。

- マイクロフォンから録音できない。

まず、マイクروفोनのケーブルが正しく接続されているか調べてください。その確認を終えたら、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開いて、入力ソースとして「Microphone」が選択されているか確認してください。また、音量を調節する左右の「Input Levels」が上の方に設定されていることも確認してください。

Audio Panel を開くには、「ユーティリティ (Utilities)」->「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」という項目を選択するか、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」というラベルを今クリックしてください。

## seditor.display

### サウンド・エディタ・ディスプレイについて

この節では、次の4つの項に分けて、サウンド・エディタ・ディスプレイのコントロールについて説明します。

- 337 ページの「録音コントロールと再生コントロール」
- 338 ページの「ズーム・コントロール」
- 338 ページの「選択範囲コントロール」
- 338 ページの「波形表示領域」

#### 録音コントロールと再生コントロール

「サウンド・エディタ (Sound Editor)」ウィンドウの上部には、音の録音とサウンド・ファイルの再生用のボタンがあります。

「録音 (Record)」 「録音 (Record)」 をクリックして録音を開始します。編集ライン位置に新しいオーディオ波形が表示されます。

「停止 (Stop)」 「停止 (Stop)」 をクリックして録音を終了するか、またはサウンド・ファイルの再生を停止します。

「再生 (Play)」 「再生 (Play)」 をクリックして、サウンド・ファイル全体、または一部の再生を開始します。

「繰り返し (Repeat)」 「繰り返し (Repeat)」 をクリックしてサウンド・ファイルを繰り返し再生します。

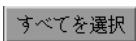



## ズーム・コントロール

「イン (*In*)」、「アウト (*Out*)」、「選択 (*Selection*)」 ボタンを使用して、波形表示を変更できます。波形を細かい時間増分で表示する場合は、「イン (*In*)」 をクリックしてください。「アウト」 をクリックすると、大きな時間増分で波形が表示されます。「選択」 をクリックすると、選択部分を画面一杯に拡大表示します。

## 選択範囲コントロール

選択範囲コントロールには、表 13-1 に示すようなボタンがあります。これらのボタンを使用して、選択範囲や編集ラインの位置を微調整できます。

表 13-1 選択範囲コントロール

ボタン	機能
	サウンド・トラック全体を選択する。
	サウンド・トラックの先頭まで選択範囲を広げる。
	選択範囲の始点と終点を細かく調整する。
	サウンド・トラックの最後まで選択範囲を広げる。

## 波形表示領域

波形表示とタイムライン領域は、開いているサウンド・ファイルを表します。タイムラインの上には、次の 4 つのフィールドがあります。

「時刻 (*Time*)」 ファイル内の現在の位置を示します。

「選択 (Selection)」 選択範囲を示します。範囲を選択していない場合は編集ラインの位置を示す数字 1 つになります。

「レート (Rate)」 ファイル録音時のサンプル・レートを示します。サンプル・レートが高いほど、オーディオの忠実度がよくなる反面、ディスクの占有量は大きくなります。

「Position」 タイムライン内のカーソル位置を示します。

## サウンド・エディタのメニュー

この節では、次の 7 つの項目に分けて、サウンド・エディタの各種メニューとコマンドについて説明します。

- 339 ページの「「ファイル」メニュー」
- 341 ページの「「編集」メニュー」
- 343 ページの「「レベル」メニュー」
- 344 ページの「「効果」メニュー」
- 345 ページの「「表示」メニュー」
- 346 ページの「「設定」メニュー」
- 346 ページの「「ユーティリティ」メニュー」

339 ページの「サウンド・エディタのメニュー」も参照してください。

### 「ファイル」メニュー

「ファイル (File)」メニューのコマンドを使用して、新しいファイルの作成、既存のファイルのオープンや保存、ほかのファイルの取込みなどの操作を行うことができます。「ファイル」メニューには次のコマンドがあります。

- 340 ページの「「新規 ...」コマンド」
- 340 ページの「「開く ...」コマンド」
- 340 ページの「「挿入 ...」コマンド」

- 340 ページの「「保存」 コマンド」
- 341 ページの「「別名保存 ...」 コマンド」
- 341 ページの「「指定範囲を保存 ...」 コマンド」
- 341 ページの「「... について」 コマンド」
- 341 ページの「「終了」 コマンド」

### 「新規...」 コマンド

新しいオーディオ・ファイルを作成するときに使います。新しいファイルに適用するサンプル・レート、チャンネル数、サンプル幅の指定を求めるダイアログ・ボックスが表示されます。このコマンドの具体的な使用手順については、325 ページの「新しいファイルに音を取込む」を参照してください。

### 「開く...」 コマンド

既存のオーディオ・ファイルを開くときに使用します。

### 「挿入...」 コマンド

現在開いているオーディオ・ファイルに別のオーディオ・ファイルを挿入するときに使います。たとえば、サウンド・トラックの先頭に音楽を入れたい場合は、波形の先頭に編集ラインを置いて「挿入...(Insert...)」を選択します。このコマンドを使用して、選択部分を別の音に置換えることもできます。

### 「保存」 コマンド

ファイルに加えた変更を保存するときに使用します。

サウンド・エディタは、すべてのファイルを圧縮なしの AIFF 形式のファイルとして保存します。異なる形式のファイルを挿入しても、保存するときにそのトラック全体が AIFF 形式に変換されます。また、異なるサンプル幅を持つファイルを挿入した場合は、ファイルの保存時に、すべてのファイルのサンプル幅が、最も広いサンプル幅に合わせられます。

## 「別名保存 ...」 コマンド

新しいファイルに名前を付けるとき、または既存のファイルの名前を変更するときに使用します。

## 「指定範囲を保存 ...」 コマンド

選択部分をファイルに保存するときに使います。1つのオーディオ・ファイルから短いサウンド集を作成するときに使用すると便利です。

## 「...について」 コマンド

使用しているプログラムのバージョン情報を表示したいときに使用します。

## 「終了」 コマンド

サウンド・エディタでの作業を終えて、アプリケーションを終了するときに使用します。ファイルを変更した場合は、終了前に、その変更を保存するか、または破棄するか問い合わせがあります。

## 「編集」 メニュー

「編集 (Edit)」メニューのコマンドを使用し、選択した部分のカット、コピー、ペーストを行うことができます。「編集」メニューには次のコマンドがあります。

- 342 ページの「「操作の取消 / 再実行」 コマンド」
- 342 ページの「「カット」 コマンド」
- 342 ページの「「コピー」 コマンド」
- 342 ページの「「ペースト」 コマンド」
- 342 ページの「「ミックス」 コマンド」
- 342 ページの「「消去」 コマンド」
- 343 ページの「「削除」 コマンド」
- 343 ページの「「トリム」 コマンド」
- 343 ページの「「クリップボードを空に」 コマンド」

- 343 ページの「すべて選択」コマンド

## 「操作の取消/再実行」コマンド

最後に行った操作を取消すときに使用します。たとえば、「カット (Cut)」コマンドを使用してサウンドの一部を削除した直後に「操作の取消 (Undo)」を選択すると、その削除を取消して、元に戻すことができます。

## 「カット」コマンド

サウンドの一部を削除するか、またはその部分をサウンド・トラックの別の位置に移動するときに使用します。選択部分が波形から消えて、一時的にクリップボードに書込まれるので、「ペースト (Paste)」コマンドを使用して、ファイル内のほかの場所にペーストできます。具体的な手順については、333 ページの「サウンドの一部を削除する」を参照してください。

## 「コピー」コマンド

サウンドの一部のコピーを作成するときに使います。コピーは一時的にクリップボードに書込まれるので、「ペースト (Paste)」コマンドを使用して、ファイル内のほかの場所にペーストできます。詳細については、334 ページの「サウンドの一部をコピーとペースト」を参照してください。

## 「ペースト」コマンド

「カット (Cut)」または「コピー (Copy)」コマンドの後で使用するコマンドです。クリップボードから選択部分を読み出し、読み出した内容を編集ライン位置に挿入します。

## 「ミックス」コマンド

「カット (Cut)」または「コピー (Copy)」コマンドの後で使用するコマンドです。カットまたはコピーした音と現在選択している部分をミキシングできます。

## 「消去」コマンド

選択した音を無音にするときに使用します。選択部分の波形がなくなったように見えます。

## 「削除」コマンド

サウンド・トラックから選択部分を削除するときに使用します。キーボードの <Back Space> を押しても同様です。

---

**メモ：**選択部分を「削除 (Delete)」コマンドで削除した場合、「ペースト (Paste)」コマンドは使えません。サウンドの一部を削除して、ファイル内のほかの場所に移動する場合は、「カット (Cut)」コマンドを使用してください。

---

## 「トリム」コマンド

選択部分以外のすべてを削除するときに使用します。

## 「クリップボードを空に」コマンド

サウンドの一部を選択して、「カット (Cut)」または「コピー (Copy)」コマンドを使用した場合、カットまたはコピーした部分はかならずクリップボードに書込まれます。「ペースト (Paste)」コマンドを使用するか、マウスの中ボタンを押すことにより、このクリップボードの内容をファイル内のほかの場所にペーストできます。これにより、クリップボードの内容が削除されることはありません。

クリップボードのデータは、ディスク領域およびシステム・メモリを使用します。ディスクの空き領域が足りない状態で、大きなオーディオ・データをコピーした場合は、「編集 (Edit)」メニューから「クリップボードを空に (Empty Clipboard)」コマンドを選択してください。

## 「すべて選択」コマンド

「すべて選択 (Select All)」ボタンと同じ動作をするコマンドです。サウンド・トラック全体をすばやく選択できます。

## 「レベル」メニュー

「レベル (Level)」メニューのコマンドを使用して、サンプル音の音量を調節できます。「レベル (Level)」メニューには、次のコマンドがあります。

- 344 ページの「正規化」コマンド
- 344 ページの「音量を下げる」コマンド
- 344 ページの「音量を上げる」コマンド
- 344 ページの「レベルの設定 ...」コマンド

### 「正規化」コマンド

選択した部分の音のレベルをフル・ダイナミック・レンジに上げます。ファイル全体の音量を上げるときは、「すべて選択 (Select All)」をクリックしてから「正規化 (Normalize)」を選択してください。

### 「音量を下げる」コマンド

選択した部分の音量を下げます。ファイル全体の音量を下げるときは、「すべて選択 (Select All)」をクリックしてから「音量を下げる (Softer)」を選択してください。

### 「音量を上げる」コマンド

選択した部分の音量を上げます。ファイル全体の音量を上げるときは、「すべて選択 (Select All)」をクリックしてから「音量を上げる (Louder)」を選択してください。

### 「レベルの設定 ...」コマンド

選択した部分の音量を任意に調節するときに使用します。新しいスケール値を入力するためのダイアログ・ボックスが表示されます。たとえば、音量を 50% 低くするとき、ダイアログ・ボックスに `.50` と入力します。波形の高さが半分になります。

### 「効果」メニュー

「効果 (Effects)」メニューのコマンドを使用し、選択したサウンドをさまざまに変化させることができます。「効果 (Effects)」メニューには、次のコマンドがあります。

- 345 ページの「フェード・イン」コマンド
- 345 ページの「フェード・アウト」コマンド

- 345 ページの「「エコー」 コマンド」
- 345 ページの「「リバース」 コマンド」
- 345 ページの「「ピッチの設定 ...」 コマンド」

### 「フェード・イン」コマンド

選択した部分の先頭の音量を無音状態から通常のレベルに徐々に上げていきます。

### 「フェード・アウト」コマンド

選択した部分の最後の音量を徐々に下げて、無音にします。

### 「エコー」コマンド

選択した音にエコーをかけます。

### 「リバース」コマンド

選択した音を逆方向に再生します。

### 「ピッチの設定 ...」コマンド

選択した音の周波数、または速度を任意に調節するときに使用します。たとえば、再生速度を2倍にして、アニメーションで使われるような音にする場合は、表示されるダイアログ・ボックスに **2.0** と入力します。波形の長さは半分になります。

### 「表示」メニュー

「表示 (View)」メニューのコマンドを使用し、ズーム・イン、ズーム・アウト、あるいは特定の部分でズーム・インすることにより、波形の表示を変更できます。

「表示 (View)」メニューには、次のコマンドがあります。

- 346 ページの「「ズーム・イン」 コマンド」
- 346 ページの「「ズーム・アウト」 コマンド」

- 346 ページの「**選択範囲をズーム**」コマンド

### 「**ズーム・イン**」コマンド

波形を細かい時間増分で表示するときに使用します。解像度を高くするときに、サウンドを容易に編集できます。「**イン (In)**」ボタンと同じ動作をするコマンドです。

### 「**ズーム・アウト**」コマンド

波形を大きい時間増分で表示するときに使用します。広範囲の音を編集するときに便利です。「**アウト (Out)**」ボタンと同じ動作をするコマンドです。

### 「**選択範囲をズーム**」コマンド

画面一杯に選択部分を拡大して表示します。「**選択 (Selection)**」ボタンと同じ動作をするコマンドです。

### 「**設定**」メニュー

「**設定 (Settings)**」メニューには、次のコマンドがあります。

- 346 ページの「**オーバーダビング録音モード**」コマンド

### 「**オーバーダビング録音モード**」コマンド

新しい音を取り込んで、既に保存済みの音とミキシングするときに使用します。詳細については、329 ページの「**オーバーダビング録音モード**」コマンドを使用してナレーションを取込む」を参照してください。

### 「**ユーティリティー**」メニュー

「**ユーティリティー (Utilities)**」メニューには、次のコマンドがあります。

- 「**オーディオ・パネル**」コマンド

## 「オーディオ・パネル」コマンド

音量を調節したり、入力ソースを指定したりする必要がある場合に使用します。「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」の使い方については、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の「ヘルプ (Help)」を参照してください。



---

## Video Panel

この章は、次の節から構成されています。

- 「概要」 (349 ページ)
- 「ビデオ信号の調節」 (352 ページ)
- 「オプションのビデオ・ボードと共に Video Panel を使用する」 (354 ページ)
- 「付属のカメラを使用する」 (357 ページ)
- 「VCR やビデオ・カメラを接続する」 (358 ページ)
- 「ウィンドウにビデオを表示する」 (360 ページ)
- 「ビデオにグラフィックスを送る」 (360 ページ)
- 「グラフィックスをビデオに同期させる」 (362 ページ)
- 「コマンドでビデオ・フレームを出力し保存する」 (363 ページ)
- 「「Pro Panels」の使用」 (364 ページ)
- 「ビデオに関するトラブルシューティング」 (369 ページ)

[Vcp.about](#)

### 概要

この節の内容は、「Video Panel の機能」 (350 ページ)、「使用方法 : 概要」 (350 ページ)、および「ヘルプの表記法」 (351 ページ) から構成されています。

## Video Panel の機能

Video Panel には、ワークステーションに接続してあるビデオ機器の性能が表示され、ビデオ機器の設定を調節できます。

Video Panel は、たとえば次のように利用できます。

- ワークステーションに接続されているカメラや VCR からの信号を制御します。
- 入出力ビデオ信号の品質を調節します。
- ビデオやグラフィックスをビデオテープに送ります。

## 使用方法：概要

Video Panel を使用して、ワークステーションに接続されている VCR やビデオ・カメラなどのビデオ機器からどのような種類の信号が入ってくるかを、ワークステーションに伝えることができます。ワークステーションに VCR を接続してある場合は、VCR からの入力信号が、ワークステーションが待っている信号と一致するようにタイミングをはかる必要があります。Video Panel を使用して信号を調節し、信号をロックして合わせてください。

また、Video Panel にはさまざまな「プロフェッショナルな」設定があり、デジタル信号、コンポーネント・アナログ信号、コンポジット・アナログ信号などの信号の設定を調節できます。ある信号要素の組合せを受信するようにワークステーションを設定したら、「プロ (Pro)」メニューを使用して、デジタル信号やアナログ信号にクロマやゲインなどの変更を加えます。

---

**メモ：**このマニュアル中での「保存 (save)」という表現は、ビデオまたはグラフィックスをシステム・ディスク上のファイルに保存することを意味します。何かを「記録 (record)」するとは、ビデオ、グラフィックス、またはその両方をビデオテープに録画することです。

---

Video Panel をほかのメディア・アプリケーションと合わせて使うことにより、オーディオやビデオのクリップをムービーに取込んで、ワークステーション上で再生したり、ビデオテープに録画できます。

たとえば、バンドルされているメディア・ツールは次のように働きます。

- Video Panel と「オーディオ・パネル (Audio Panel)」をいっしょに使用して、ビデオやオーディオの入力信号を調節します。

「Video Panel」のラベルをクリックして Video Panel を開きます。「オーディオ・パネル (Audio Panel)」のラベルをクリックして「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開きます。

- メディア・レコーダを使用して、取込んだビデオをシステム・ディスクに保存します。

---

**メモ：**メディア・レコーダを使用するとき、Video Panel を使用して入力デバイスを選択する必要はなく、白バランスなどの設定を調節したいときにだけ Video Panel を使います。「白バランス」の設定 (357 ページ) を参照してください。

---

- Movie Maker を使用して、保存してあるオーディオとビデオを組合せたり編集したりします。

ビデオテープにムービーを録画したい場合は、編集プロセスの最後にもう 1 度 Video Panel と「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、VCR との通信用の出力信号を調節してください。「ビデオにグラフィックスを送る」(360 ページ) を参照してください。

- Media Player を使用して、制作済みのムービーをワークステーション上で再生します。

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「フレーム・レート」をクリックします。
- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。たとえば、Media Recorder をクリックします。
- メニュー名とメニュー項目の間にある「->」の記号は、メニュー項目への選択パスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いてから、「開く」を選択するという意味です。

Vcp.menus

## ビデオ信号の調節

オプションのビデオ・ボードがインストールされた O2 を使用している場合、Video Panel の使用方法の詳細については、O2video(7) リファレンス (マン) ページを参照してください。オプションのビデオ・ボードがインストールされた他の種類のシステムを使用している場合は、「オプションのビデオ・ボードと共に Video Panel を使用する」(354 ページ) を参照してください。

メニュー・バーからこのコマンドを使用して、ビデオ信号を調節できます。この節は、次の項から構成されています。

- 「[ファイル] メニュー・コマンドの使用」(352 ページ)
- 「[デバイス] メニューの使用」(353 ページ)
- 「ProPanels について」(353 ページ)
- 「[ビデオ・イン] と [ビデオ・アウト] ユーティリティの使用」(353 ページ)

### Vcp.file

#### 「ファイル」メニュー・コマンドの使用

「ファイル (File)」メニューのコマンドを使用して、Video Panel への設定や調節を保存できます。

「現在の設定を保存 (Save Current Setting)」

Video Panel コントロールに加えた調節を保存できます。これらの調節はどのビデオ入力やビデオ出力にも適用されます。

「直前の設定に戻す (Restore Setting)」

以前に「現在の設定を保存 (Save Current Setting)」コマンドを使用して保存した直前の設定に戻します。このコマンドを使用して一時的に変更し、また元の設定に戻すことができます。

「出荷時の設定に戻す (Restore Factory Settings)」

工場出荷時の設定に戻します。

「終了 (Exit)」

Video Panel を閉じます。

### Vcp.device

## 「デバイス」メニューの使用

「デバイス (Device)」メニューは、お使いのワークステーションに接続されているオプションのビデオ機器の一覧を表示します。Video Panel 設定を適用させたいデバイスを選択してください。

### Vcp.pro

## ProPanels について

「プロ (Pro)」メニューには、プロのユーザがビデオ信号を調節するための設定があります。Pro Panels で使用可能なオプションは、ハードウェアにより、システムごとに異なります。「オプションのビデオ・ボードと共に Video Panel を使用する」(354 ページ) を参照してください。

ビデオ信号の調節の詳細については、「「Pro Panels」の使用」(364 ページ) も参照してください。

### Vcp.utility

## 「ビデオ・イン」と「ビデオ・アウト」ユーティリティの使用

「ユーティリティ (Utilities)」メニューのコマンドを使用して、取り込んだビデオ信号をディスクに保存したり、ビデオテープに録画したり、Audio Panel を起動するためのアプリケーションを起動できます。

### 「ライブ・ビデオ入力 (Live Video Input)」

入力ビデオ信号を、グラフィックス・モニタ上のウィンドウ内に表示します。

### 「ライブ・ビデオ出力 (Live Video Output)」

グラフィックス・モニタから、テレビや VCR にグラフィックスを送ります。

### 「オーディオ・パネル (Audio Control Panel)」

オーディオ入力、出力、レートを調節するための、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開きます。

### Vcp.optional

## オプションのビデオ・ボードと共に Video Panel を使用する

Video Panel は、オプションのビデオ・ボードの種類により異なります。

- Indy Video、Indigo<sup>2</sup> Video または Galileo Video を搭載したシステムを使用する場合、これらのボードについての詳細は、次の 3 つの節をお読みください。
- 上記以外のオプションのビデオを搭載したシステムを使用している場合、Video Panel に関して、そのビデオ・オプションに付属の説明書を参照してください。関連するリファレンス (マン) ・ページ、たとえば、o2video(7) または octanevideo(1) も参照できます。

ハードウェアの説明書が見つからない場合は、次の Web サイトにアクセスするとよいでしょう。

<http://techpubs.sgi.com>

ハードウェアの種類に応じた Video Panel の説明については、Video Panel Update Web ページもご覧ください。

[http://www.sgi.com/Products/SGIHelp\\_Hub/Videopanel.html](http://www.sgi.com/Products/SGIHelp_Hub/Videopanel.html)

---

**アドバイス:** 「「Pro Panels」の使用」(364 ページ) では、ビデオ・パネル上のコントロールのいくつかについて、アルファベット順に説明しています。コントロールはシステムとビデオ・ボードの種類により変化するため、この一覧では Video Panel コントロールをすべて網羅しきれませんが、参考にしてください。

---

### Vcp.option.device

## Indy Video、Indigo<sup>2</sup>Video、または Galileo Video を搭載したシステムの「デバイス」領域

「デバイス (Devices)」領域には、特定のビデオ入力を取込めるようにソフトウェアを設定するためのコントロール類があります。

### 「601 オプション・ゲンロック」

このボタンは、Galileo Video 1.1 を搭載したワークステーションで使えます。CCIR タイミングでゲンロック同期モードを使用しているときに、このボックスにチェックマークを付けると信号品質が向上します。

「デフォルト・イン」入力信号がデジタルとアナログのどちらかであることを指定します。

「デフォルト・アウト」出力信号がデジタルとアナログのどちらかであることを指定します。

「入力タイミング (Input Timing)」

信号タイミングがビデオ機器と同じになるように選択します。NTSC、PAL、CCIR 601 を参照してください。

「同期 (Sync)」 全ビデオ出力に対するタイミング・ソースを指定します。ビデオ出力を入力信号に同期させたり、ハードウェアが独立のタイミングを内部的に発生できるようにします。「内部 (internal)」、「スレーブ (slave)」、「ゲンロック (genlock)」を参照してください。

「ゲンロック・ソース (Genlock Src)」

タイミング信号のソースを設定します。「同期 (Sync)」が slave (スレーブ) または genlock (ゲンロック) に設定されているときにだけ有効です。

## Vcp.option.input

### Indy Video、Indigo<sup>2</sup>Video、または Galileo Video を搭載したシステムの「入力」領域

「入力 (Inputs)」領域では、入力信号を調節できます。

「VTR にロック (Lock to VTR)」

ワークステーションに VCR を接続してある場合は、「VTR にロック (Lock to VTR)」ボタンをクリックして、入力信号を安定化します。それによって、画質が向上します。

「同期モード (Synchronizer Mode)」

信号をいっしょにしてロックし、入力ソースを選択します。Indy Cam または別のビデオ・カメラを使用している場合は、信号をロックする必要はありません。

「入力ソース (Input Source)」

入力ソースから送られた信号と一致するビデオ信号を選択します。

## Vcp.option.output

## Indy Video、Indigo<sup>2</sup>Video、または Galileo Video を搭載したシステムの「出力」領域

「出力」領域では、出力形式を選択できます。

「VTR にロック (Lock to VTR)」

「VTR にロック (Lock to VTR)」 ボタンをクリックして、入力信号を安定化します。それによって画質が向上します。

「ピクセルの形式 (Pixel Format)」

コンポーネント・ビデオ信号用にピクセル形式を選択します。ビデオ機器がコンポジットか S ビデオの場合、ピクセル形式を選択する必要はありません。用語集の YUV と RGB を参照してください。

---

**メモ：** Indigo<sup>2</sup> Video を搭載したシステムでは、パネルの「出力 (Outputs)」領域でピクセル形式を選択できるようになっていません。Indigo<sup>2</sup> Video にはコンポーネント・ビデオ機能がありません。

---

### Vcp.singleframes

## シングル・フレームの保存 (Galileo および Indigo<sup>2</sup>Video ボードの利用)

個々のビデオやグラフィックス・フレームを記録するために、Galileo と Indigo<sup>2</sup> ビデオ・ボードにはトリガ入力が組込まれています。トリガ機構には、デジタル・ポートのラインを通してアクセスできます。このポートには、次の 2 つの方法で接続できます。

- Galileo 601 デジタル・ビデオ・オプション・ボックスに、trigger-in BNC コネクタを使用します。
- 601 オプション・ボックスを使用せずに、トリガ・アダプタ・ケーブルを使用して、デジタル・ポートに直接接続します。このケーブルは、ビデオ・ボード・オプションに同封されています。トリガ・アダプタ・ケーブルが入っていない場合は、最寄りの販売店かサポート担当者から無料でお求めいただけます。

トリガ BNC コネクタを、Videomedia, Inc. の ALIX ボックスや、同等の VLAN または IVAS インタフェース・ボックスなどのインタフェース・ボックスに接続するか、または、適切な編集コ

ントローラに接続します。出力コネクタには、通常、「GPIO」のラベルが付いています。編集コントローラの使用方法については、その編集コントローラに付属の説明書を参照してください。

Video Panel の「Device Control Pro Panel」を使用して、その記録に対するパルス極性、外部トリガ・ライン番号、優勢フィールドのコントロールを選択します。

サードパーティのアプリケーションをご利用の場合は、シェル・コマンド「`vidtomem -t`」を使用して、ボードが編集コントローラからトリガ信号を受取ったときに録画を開始させます。

## Vcp.cam

### 付属のカメラを使用する

ワークステーションにカメラが付属している場合、次の手順で、そのカメラからビデオ入力を受信するように設定できます。

1. カメラがワークステーション後部に接続されていることを確認します。
2. Video Panel 上で、「デフォルト入力 (Device Default Input)」メニュー・ボタンを使用して、「カメラ・ビデオ (Camera Video)」を選択します。

### 「白バランス」の設定

「白バランス (White Balance)」は、自然色を設定します。このバランスは工場出荷時に設定済みですが、それぞれの環境に合わせて調節したいこともあります。白バランスを調節するには、カメラのレンズに白紙を近付けた状態で「白バランス (White Balance)」ボタンをクリックします。

### 「Camera Video」画面の調節

カラー・ディスプレイ、シャッタースピードの変更、フリーズ・フレーム・コントロールの使用、露光やコントラストの調整などの微調整を行うには、「Camera Video」コントロール・パネルを使います。「プロ (Pro)」メニューから「Camera Video」を選択し、メニュー上を「Camera Video」コントロール・パネルに進みます。Pro Panel のフィールドについては、「「Pro Panels」の使用」(364 ページ) を参照してください。

## Vcp.equip

## VCR やビデオ・カメラを接続する

VCR、VTR、またはビデオ・カメラをワークステーションに接続するには、次の手順に従ってください。

- 適切なケーブルを使用します (「ケーブルの選択について」(358 ページ) を参照)。
- Video Panel を使用して、ビデオ機器からの入力信号に合わせた調整を行います (「機器の接続」(359 ページ) を参照)。

### ケーブルの選択について

ビデオ機器をワークステーションに接続するとき、適切なケーブルを選択するために、そのビデオ機器が送出す信号の種類を知っておく必要があります。サポートしている 4 種類のビデオ信号について次に説明します。

#### コンポジット・アナログ

ほとんどの機種種の VCR やビデオ・カメラはコンポジット信号を送信します。コンポジット機器はワークステーションに RCA ケーブルを使用して接続します。

**S-video (Y/C)** ほとんどの高級機種種の VCR やビデオ・カメラは、S ビデオ信号を送受信します。S ビデオは、画像のルミナンス (輝度) 成分とクロミナンス (色) 成分を、Y と C の別々のケーブルで送信します。S ビデオのコネクタは Y/C コネクタと呼ばれます。S ビデオ機器は、ミニ DIN コネクタを使用してワークステーションに接続してください。S-VHS や Hi 8 mm テープを使用する VCR 機器はほとんど、S-ビデオコネクタを装備しています。

#### コンポーネント・アナログ

高品質のビデオを制作するためのプロ用の機器に使われます。コンポーネント機器は、BNC コネクタを使用してワークステーションに接続してください。

#### コンポーネント・デジタル

高品質のビデオを制作するためのプロ用の機器に使われます。コンポーネント機器は、BNC コネクタを使用してワークステーションに接続してください。

BNC、ミニ DIN、RCA ケーブルは、カメラやテレビまたはコンピュータの販売店で入手できます。

## 機器の接続

VCR、VTR、ビデオ・カメラを接続するときは、次の手順に従ってください。

1. ビデオ機器をワークステーションの正しいポートに接続します。

ビデオ機器をワークステーションに接続する手順については、各ワークステーションの説明書を参照してください。システムにビデオ・オプション・ボードを搭載している場合は、ビデオ機器をオプションのボードに接続する方法について、そのオプション・ボードの説明書を参照してください。

2. Video Panel が開いていない場合、赤色で表示された Video Panel の起動リンクをクリックして開きます。

3. 「デフォルト・イン (Default In)」メニュー・ボタンを使用して、デフォルト入力を選択します。  
たとえば、VCR を接続してある場合は、デフォルト入力として「アナログ・ソース (Analog Source)」を選択します。

4. 適切な「入力タイミング (Input Timing)」メニュー・ボタンを使用して、そのビデオ機器が使用するタイミング規格を選択します。

どのタイミング規格かわからない場合は、各ビデオ機器の説明書をご覧ください。また、NTSC、PAL、または CCIR などの、下線付きの用語をクリックしてその説明を表示することもできます。

タイミングを選択するとき、各ビデオ機器のビデオ信号の種類に該当するメニュー・ボタンを使用してください。

ビデオ信号の説明については、「ケーブルの選択について」(358 ページ)を参照してください。

5. VCR または VTR に接続されている場合は、「VTR モード (VTR Mode)」チェックボックスが選択されていることを確認してください。

「プロ (Pro)」-> 「Composite Video Input」(VTR の種類によっては「S-video」)-> 「信号制御 (Signal Controls)」を選択して、「VTR モード (VTR Mode)」チェックボックスにアクセスします。

**Vcp.window**

## ウィンドウにビデオを表示する

ビデオテープからビデオ画像をワークステーションのスクリーンに表示するためには、ワークステーションにカメラまたは VCR を接続しておく必要があります。「VCR やビデオ・カメラを接続する」(358 ページ) を参照してください。

`videoin` ツールを使い、次の手順に従ってビデオをウィンドウに表示させます。

1. 「ユーティリティ (Utilities)」メニューから、「ライブ・ビデオ入力 (Live Video Input)」を選択します。

指定したビデオ入力ソースからの画像を表示しているウィンドウが現われます。

2. ウィンドウの隅をドラッグして、サイズ変更します。<+> キーや <-> キーを使用してズーム・アップまたはズーム・ダウンします。

---

**メモ:** メディア・レコーダを使用してビデオを表示することもできます。ビデオのキャプチャリング機能や、その他のユーザ・インタフェースを備えたツールです。

---

### Vcp.gfxtotape

## ビデオにグラフィックスを送る

ワークステーションからグラフィックスやオーディオをビデオテープに記録するには、次の機器が必要です。

- ビデオ・テープ・レコーダー
- (オプション)オーディオを録音するためのマイクロフォン(多くのワークステーションで標準装備されている。)
- RCA アダプタに接続する 3.5mm ステレオ・ジャック
- RCA-RCA ケーブル 2 本 (オーディオ用とビデオ用に各 1 本)
- Hi8mm または S-VHS に録画する場合は、ミニ DIN- ミニ DIN ケーブルも必要です。

---

**メモ:** ここに示す接続手順は、すべてのワークステーションに該当するわけではありません。ワークステーションにビデオ機器を接続するための詳しい説明は、そのワークステーションの説明書をご覧ください。説明書は次の Web サイトにあります。

---

<http://techpubs.sgi.com/library/>

次の手順に従ってください。

1. ワークステーションのライン・アウトに RCA-3.5mm アダプタを接続します。
2. ライン・アウトに接続したアダプタに RCA ケーブルの一端を接続します。
3. RCA ケーブルのもう一方の端を、VCR のライン・インに接続します。
4. 2 本目の RCA-RCA ケーブルを使用して、ワークステーションのビデオ・アウトと VCR のビデオ・インにを接続します。
5. (オプション)「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、次の操作を行います。
  - マイクロフォンからオーディオを録音するには、「Analog In」パネルでマイクロフォンを選択するか、「選択 (Selected)」->「入力ソース (Input Source)」->「Microphone」を選択します。
  - 「モニタ (Monitor)」チェックボックスをクリックします。チェックマークが付いて、そのモニタがオンになっていることを示します。ワークステーションからのオーディオがマイクロフォンからのオーディオ入力とミックスされ、ビデオテープに録音されます。
6. Video Panel の「ユーティリティ (Utilities)」メニューから、「ライブ・ビデオ出力 (Live Video Output)」を選択します。「Live Video Output」のラベルの付いたボタンがカーソルに付いて現われます。
7. このボタンを画面上の任意の場所に置きます。

画面の左上に白い枠の付いたウィンドウが現われます。
8. ウィンドウの枠上で左マウス・ボタンを押してそのままにします。記録したい領域を囲むようにドラッグします。または、画面全体を記録したい場合は、手順 9 に進んでください。

---

**メモ:** ビデオ出力ウィンドウはサイズ変更できません。

---

9. 画面全体を記録したい場合は、マウスを「Live Video Output」ボタンの上に移動して、右マウス・ボタンを押してそのままにします。「Send Full Screen」を選択してください。

---

**メモ:** 1280 x 1024 のグラフィックスのうちの 1280 x 960 本がビデオに変換されるため、下の 64 本は記録されません。

---

10. VCR の録画ボタンを押します。オーディオを加えたい場合は、VCR に接続したマイクロフォンに向かって話します。

---

**メモ:** フレーム落ちや重複フレーム、切れ、モーション・アーチファクトなどがある場合は、グラフィックスとビデオ信号が同期していない可能性があります。たとえば、グラフィックスが 72 Hz で、ビデオが 50 Hz の場合などです。「グラフィックスをビデオに同期させる」(362 ページ) を参照してください。

---

## Vcp.frameunlock

### グラフィックスをビデオに同期させる

グラフィックスを録画したり、ビデオをグラフィックス・モニタ上に表示するには、ビデオ信号とグラフィックス信号が同じレートで生成されている必要があります。信号を同期するとき、ビデオとグラフィックスをフレームロックすることになります。フレームロックにより、ビデオ信号とグラフィックス信号の同期がとれていないときに発生する切れやモーション・アーチファクトがなくなります。

Unix シェルで次のコマンドを使い、グラフィックス信号とビデオ信号をフレームロックします。

Indy、Indigo<sup>2</sup> XL、O2 システムでは、次のコマンドを使います。

- PAL ビデオテープ: **setmon -Fg 50**  
(グラフィックスを 50 Hz のリフレッシュ・モードで表示)
- NTSC ビデオ規格: **setmon -Fg 60**  
(グラフィックスを 60 Hz のリフレッシュ・モードで表示)

XL を除く Indigo とすべての Indigo<sup>2</sup> グラフィックスでは、次の手順に従ってください。

1. ビデオ・ソースをグラフィックス・ボードに接続します。
  - Indigo では、グラフィックス・ボードの背面に BNC コネクタがあります。

- Indigo<sup>2</sup>では、ミニ BNC-BNC アダプタが必要です。アダプタのミニ BNC 側をグラフィックス・ボードの背面に接続します。アダプタはビデオ・ボード・オプションに付属しています。アダプタが付いていなかった場合は、最寄りの販売店かサポート担当者にお問い合わせください。
  - Galileo Video では、アダプタの BNC 側の端を分岐ボックスの同期出力コネクタに接続します。そのほかの全システムでは、アダプタの BNC 側の端をビデオ・ソースに接続します。
2. 使用しているビデオ規格用のコマンドをタイプ入力します。
- PAL では、`setmon -Fi 50`
  - NTSC では、`setmon - Fi 60`

以上で、ビデオ入力グラフィックスまたはビデオ出力グラフィックスに同期したグラフィックスを、モーション・アーチファクトなしで表示できるようになりました。

## Vcp.tools

### コマンドでビデオ・フレームを出力し保存する

この節で説明するツールは、UNIX シェルにツール名をタイプ入力して起動します。コマンド・ライン・ビデオ・ツールには、次のものがあります。

- `vintovout`

`videoout` の入力をビデオ出力に送ります。次の 3 つのオプション・パラメータがあります。

`-n devicenum`

使用するビデオ機器の番号。コマンド `vlinfo` を使用して、そのデバイスのノード番号を見つけます。

`-o outputnodenum`

使用する出力ノードの番号。コマンド `vlinfo` を使用して、そのデバイスのノード番号を見つけます。

`-I`

コマンド・ラインインタフェースに使用するノード番号とパス番号を印刷します。

`-v`

使用する入力ノードの番号。コマンド `vlinfo` を使用して、そのデバイスのノード番号を見つけます。

- `vlinfo`

シェルに `vlinfo` とタイプ入力してビデオ機器に関する情報を表示させます。

- `videoout`

ビデオ・ウィンドウに、長方形またはフルスクリーン (1280 x 960) に近い画像を表示します。「*Live Video Output*」ボタンの上にカーソルを移動して、右マウス・ボタンを押し、ポップアップ・メニューにアクセスします。このプログラムは「ユーティリティ (Utilities)」メニューからも使えます。

- `videoin`

取込んだビデオをウィンドウに表示します。取込んだビデオを送出すこともできます。このツールは「ユーティリティ (Utilities)」メニューからも使えます。

---

**メモ：** ビデオのハードウェア構成によっては、`videoin` と `videoout` ウィンドウを重複表示できないことがあります。

---

- `vidtomem`

フレームをビデオからディスクに保存します。

どのビデオ製品にも使えます。

- `mentovid`

ファイルからビデオにフレームを書込みます。

## Vcp.Propanel

### 「Pro Panels」の使用

「プロ (Pro)」メニューには、使用するビデオ機器の種類とそれが何をサポートするかに応じて、異なるプロフェッショナルな設定が用意されています。この節では、「Pro Panels」で使用できるフィールドや設定のいくつかを、アルファベット順に説明します。ここに示す全部の設定がどのプラットフォームにも使えるわけではありません。

- AGC** (Automatic Gain Control) 「ゲイン (Gain)」 スライダをスライダ・バーに沿って前後に動かします。選択した値に応じて画像が変化します。ゲイン・コントロールをある位置にロックし、デバイスが自動でゲイン・コントロールを行うようにするには、「AGC 有効 (AGC Enable)」ボックスにチェックマークを付けます。
- Anti-Dither** ディザ・グラフィックス画像から発生した周波数成分と、ビデオ信号中のクロミナンス周波数成分の間での干渉を除去します。これはルミナンスにノッチ・フィルタを入れて行います。ディザリングの問題が生じた場合にのみの使用することをお勧めします。コンポジットと Y/C 出力にだけ影響します。
- アパーチャグリル (Aperture)**  
コンポジットと Y/C 入力のルミナンスに対するアパーチャ係数を選択します。この調整はピクチャの鮮明度に影響します。
- 帯域通過 (Bandpass)**  
同様に鮮明度に影響します。このフィルタは、クロマ・トラップがバイパスされたときでも、異なる周波数にプログラムできます。
- ブランク・レベル (Blank Level)**  
表示領域カスタム・テーブル中でのブランクに対するデジタル・レベルを設定します。
- ブラック・レベル (Black Level)**  
カスタム・テーブル中での黒に対するデジタル・レベルを設定します。
- 下フラッター (Bottom Flutter)**  
CCIR サンプルングにのみ使用できます。特定のライン番号での水平位相飛び越しを補正します。
- b-Y ゲイン細かい (b-Y Gain Fine)**  
B-Y コンポーネント入力のゲインを微調整します。ゲインを瞬間的に変えたり、特定の形式に設定するときに便利です。Galileo Video の Y/R-Y/B-Y 入力に対してのみ有効です。
- b-Y ゲイン粗い (b-Y Gain Coarse)**  
B-Y コンポーネント入力のゲインを大まかに調整します。ゲインを瞬間的に変えたり、特定の形式に設定するときに便利です。Galileo Video の Y/R-Y/B-Y 入力に対してのみ有効です。

#### クロマ AGC (Chroma AGC)

コンポジットまたは Y/C に対するクロミナンス自動ゲイン・コントロールのスピード。

#### クロマ帯域幅 (Chroma Bandwidth)

クロミナンス帯域幅を決定するデコード中の 4 つの低域フィルタのうち 1 つを選択します。

#### クロマ遅延 (Chroma Delay)

CCIR サンプリングにのみ使用できます。ルミナンス遅延に影響を与えずに、コンポジットまたは Y/C クロミナンス遅延を変更します。

#### クロマ・ゲイン (Chroma Gain)

コンポジット入力と Y/C 入力に対するクロマ・ゲインの微調整。

#### CLUT ロード (CLUT Load)

デフォルト・テーブルまたはカスタム・テーブルを読み込みます。デフォルト・テーブルは標準出力レベルを与えます。カスタム・テーブルでは、ユーザが標準でない出力レベルを、このパネル内のほかのコントロールで指定したように設定できます。

#### カラー・アウト・キル (Color Out Kill)

カラー・バーストとクロミナンスをオフにして、コンポジットや Y/C 出力をモノクロにします。

#### (色が変わる) しきい値 (dB)(Color Kill Threshold(dB))

「カラー・モード (Color mode)」が「自動 (Auto)」になっているときに、コンポジットまたは Y/C 入力をカラーにするかモノクロにするかを定める臨界点としてのバースト振幅のレベルを制御するための設定です。

#### 色モード (Color mode)

次のオプションがあります。

- 自動 (Auto) : バーストからカラーとモノクロを検出します。
- モノクロ (Mono) : クロマ・トラップ付きのモノクロを強制的にアクティブにします。
- カラー (Color) : 強制的にカラーにします。S-Video を選択し、C 入力に接続しないことにより、トラップなしのモノクロにできることに注意してください。コンポジット と Y/C に対して有効です。

### コンポーネント (Component)

カスタム設定を使用して、どのコンポーネントテーブルを読み込むかを選択します。

コアリング (Coring)コンポジットと Y/C 入力のルミナンスのコアリング・レベルを設定します。

### C ゲイン (C Gain)

コンポジットと Y/C のバーストとクロミナンス出力レベルを同時に調整します。

### フィルタ・バイパス (Filter Bypass)

デコーダ中のルミナンスからクロミナンスを分離するのに使用される帯域通過フィルタをバイパスするのに使用できます。このフィルタは通常、コンポジット・ビデオ入力ではオン、S-Video 入力ではオフになっています。モノクロのコンポジット信号を受信するときには、このフィルタをオフにするとよいでしょう。

### (最初のブランクなし) ライン出力 (First Unblanked Line Out)

全アナログ・ビデオ出力に対して、最初のブランクではないラインを設定します。

### H オフセット微調整 (Fine H Offset)

H オフセット (H Offset) と同じ効果がありますが、より狭い範囲に適用されます。解像度はピクセル・クロック・ステップです。

### ゲンロック K 位相 (Genlock H-phase)

ゲンロック (genlock) モードで、すべての出力に対し、水平位相を細かく調整できます。スレーブロック・モードでは、H 位相と水平画像位置の両方がコンポジットと Y/C 出力上で移動します。スレーブ・モードでは、RGB と Y/R-Y/B-Y は影響を受けません。スタンドアローン・モードには影響しません。

### 水平位置 (Horizontal Position)

入力画像の水平位置を制御します。コンポジットと Y/C に対しては、解像度は 2 ピクセル・ステップです。Y/R-Y/B-Y の解像度は 1 ピクセル・ステップです。

色相 (Hue) コンポジットまたは Y/C の色相を調整します。

### ルーマ遅延 (Luma Delay)

これは、ルミナンスとクロミナンスの相対的な整列の度合いを制御します。

#### ピクセルの形式 (Pixel Format)

予測されるピークの白の振幅を設定し、Y/R-Y/B-Y 入力の Y の黒に対しては「setup」または「no setup」に指定します。Beta 形式は、714 mV/setup を使用します。SMPTE と EBU 形式は 700mV/no setup を使用します。

#### プリフィルタ (Prefilter)

通常よりきれいなピクチャをもたらすアナログ信号フィルタを使用可能にします。プリフィルタは、緑を強調するのに使用できる高周波増幅を応用します。

#### 量子化 (Quantization)

量子化レベルの値を設定します。最大に設定すると、効果はなにもありません。

#### r-Y ゲイン細かい (r-Y Gain Fine)

R-Y コンポーネント入力のゲインを微調整します。ゲインを調節したり、特定の形式に設定するとき便利です。Galileo Video の Y/R-Y/B-Y 入力に対してのみ有効です。

#### r-Y ゲイン粗い (r-Y Gain Coarse)

R-Y コンポーネント入力のゲインを大まかに調整します。ゲインを瞬間的に変えたり、特定の形式に設定するとき便利です。Galileo Video の Y/R-Y/B-Y 入力に対してのみ有効です。

#### r-Y/b-Y ゲイン (r-Y/b-Y Gain)

カスタム・テーブル中で、色によるゲイン係数を設定します。

#### サブキャリア周波数 (Subcarrier Frequency)

コンポジットと Y/C 出力カラー・サブキャリア周波数の微調整。全域 +/- 450 ppm。スタンドアローン・モードでのみ出力に影響します。

#### 同期モード (Synchronizer Mode)

ビデオ入力とビデオ出力のタイミングが周波数ロックされていないときのみ使用してください。ビデオ入力からわずかなタイミング・エラーを除去します。フレームの同期をとるためにも使用できます。

#### SC H 位相 (SC H Phase)

同期対サブキャリア位相を +/- 180 度の範囲で調節します。

#### 垂直ノイズ (Vertical Noise)

垂直ノイズ低減のモードを選択します。

### V オフセット (V Offset) と H オフセット (H Offset)

ゲンロック (genlock) モードと内部 (internal) モードで有効です。コンポジットと Y/C では、同期信号に対して相対的な位置に出力が画像を移動します。RGB と Y/R-Y/B-Y 出力では、広い範囲の H 位相および V 位相制御になります。同期と画像を合わせたビデオ信号全体のタイミングを、ゲンロック入力などの指定のタイミング基準へと遅らせます。

### ホワイト・レベル (White Level)

カスタム・テーブル中の白に対するデジタル・レベルを設定します。

Y/C ゲイン (Y/C Gain) コンポジットと Y/C の出力レベル (同期、バースト、ルミナンス、クロミナンス) を同時に調節します。

## Vcp.troubleshooting

## ビデオに関するトラブルシューティング

この節では、ワークステーションの画面にビデオを表示させようとしているときに生じる問題について説明します。

ビデオが表示されない。

- カメラやデバイスがワークステーションに正しく接続され、オンになっていることを確認します。
- 入力デバイス用に適切なポートを選択してあることを確認します。各ワークステーションの説明書をご覧ください。
- ビデオ機器を接続してある場合は、正しいケーブルを使用していることを確認します。詳細は、「ケーブルの選択について」(358 ページ)を参照してください。

ビデオの画質が悪い。

- NTSC または PAL、コンポジットまたは S ビデオの設定が、入力ソースのものと一致していることを確認します。
- 出荷時設定を復元してください。

接続した VCR からのオーディオ入力がない。

- オーディオ・ケーブルの一端がビデオ機器に、もう一端がワークステーション後部の Line In に接続されていることを確認します。
- 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を開いて、「モニタ (Monitor)」がオンになっており、音量が正しく調節されていて、「選択 (Selected)」->「入力ソース (Input Source)」->「Line In」が、「オーディオ・パネル」上の「Analog In」デバイス・パネル用に選択されていることを確認してください。

ビデオが白黒の場合、コンポジット・カメラを接続した上で S ビデオを選択した可能性があります。

画面の一番下に黒い線が現われる場合、アプリケーションを起動する前に NTSC または PAL 規格形式を選択してください。

これ以外の問題やその対策については、リリース・ノートをご覧ください。

---

## オーディオ・パネル

この章は、次の節から構成されています。

- 「オーディオ・パネルの概要」 (371 ページ)
- 「オーディオ・パネルの起動」 (376 ページ)
- 「ワークステーション・スピーカの設定の調節」 (376 ページ)
- 「デフォルトの入力信号パスと出力信号パスの設定」 (377 ページ)
- 「サンプル・レートの選択」 (378 ページ)
- 「入力レベルと出力レベルのモニタリングと調節」 (381 ページ)
- 「追加デバイスのコントロールの表示」 (383 ページ)
- 「左右ボリューム・スライダのグループ化解除」 (384 ページ)
- 「ステレオまたは 4 チャンネル・モードの有効化」 (385 ページ)
- 「オーディオ・デバイスの同期化」 (385 ページ)
- 「オーディオ・パネル・メニューについて」 (386 ページ)
- 「Presenter Audio の使用」 (389 ページ)
- 「オーディオ・パネルのトラブルシューティング」 (389 ページ)

---

### [apanel.overview](#)

## オーディオ・パネルの概要

この節は、「オーディオ・パネルの機能」 (372 ページ)、「使用方法: 例」 (372 ページ)、「オーディオ・パネルの外観」 (375 ページ)、「ヘルプの表記法」 (375 ページ) から構成されています。

---

### [apanel.what](#)

## オーディオ・パネルの機能

オーディオ・パネルを使用して、たとえば、ボリューム、サンプル・レートのような、システムに取込む、またはシステムから送出すオーディオのオーディオ・パラメータを調節します。マイクروفオン、CD プレーヤー、またはワークステーションに接続された外部オーディオ装置との通信を設定したりコントロールできます。

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」は、複数のオーディオの設定や入出力の管理に特に便利です。「追加デバイスのコントロールの表示」(383 ページ) および「オーディオ・デバイスの同期化」(385 ページ) を参照してください。

---

**メモ:** デスクトップ・サウンドやキーボード・サウンドをミュートまたは有効にするには、デスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」から「デスクトップ (Desktop)」->「カスタマイズ (Customize)」->「サウンド (Sounds)」を選択します。

---

[apanel.how](http://apanel.how)

## 使用方法 : 例

デフォルトでは、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」は、マイクروفオンのコネクタからオーディオを受信 (入力) し、ワークステーションのスピーカからオーディオを再生 (出力) するように設定されています。システムのライン・イン・コネクタに接続された VCR からオーディオを受信するには、次の手順に従います。

1. VCR をワークステーションのライン・イン・コネクタに接続します。
2. 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、アナログ入力デバイスをデフォルト入力に選択します。

「デフォルト (Default)」->「入力 (Input)」->「Analog In」を選択します。

---

**メモ:** この設定は、デフォルト・デバイスと呼ばれ、システムで実行しているほかのアプリケーションから指定されない限り、システムが入力に使用する内部オーディオ・デバイスになります。

---

3. 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を使用して、入力コネクタを選択します。

- 「Analog In」デバイス・パネルをクリックして選択します。パネルの周りにアウトラインが表示され、選択されたことを示します。
- 「選択 (Selected)」->「入力ソース (Input Source)」->「Line In」を選択します。

図 2-1 にオーディオ信号パスの例を示します。

---

**メモ：** システムのオーディオ入力デバイスには、複数のコネクタと通信できるデバイスもありますが、同時には1つのコネクタとのみ通信が可能です。このため、最初にデフォルトの内部入力デバイスを選択し、コネクタを選択する必要があります。

---

4. この信号パスを設定したら、たとえば次のようにアナログ入力設定を調節します。
  - 入力レベル (ボリューム) — 「入力レベルと出力レベルのモニタリングと調節」(381 ページ) を参照
  - サンプル・レート — 「サンプル・レートの選択」(378 ページ) を参照

---

**メモ：** より高度な設定は、「選択 (Selected)」->「設定 ...(Preferences...)」で行えます。複数のチャンネルでオーディオを録音する必要がある場合、または2つ以上のソースのタイミングを同期させる場合には、高度な設定を使用してください。

---

赤い表示線は Audio Panel で設定したオーディオ信号パスの例

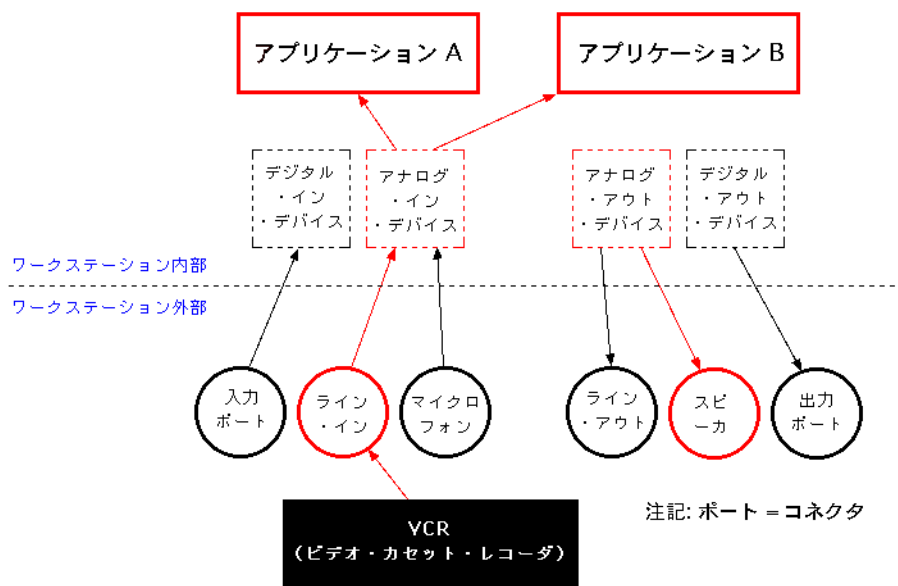
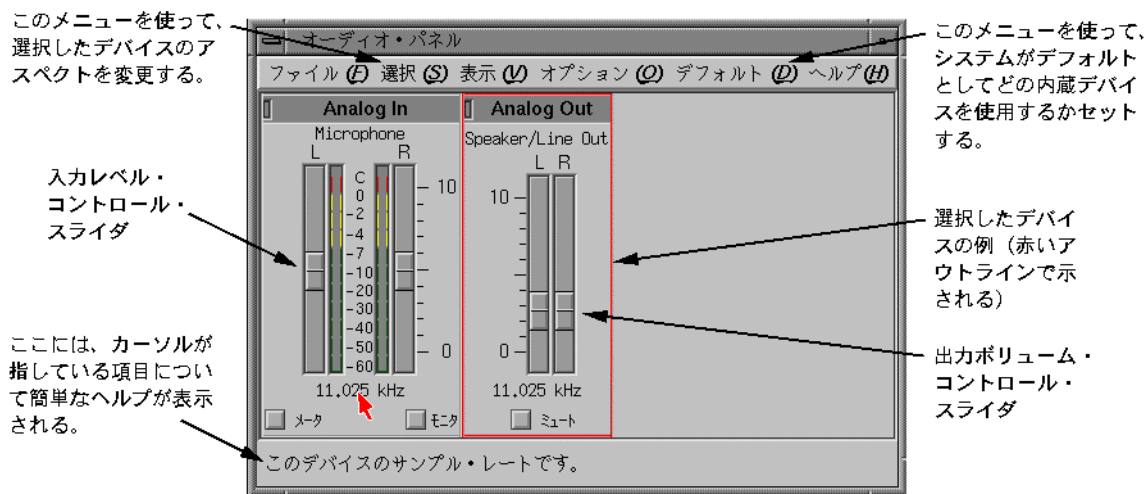


図 2-1 「オーディオ・パネル(Audio Panel)」で設定したオーディオ信号パスの例 (イメージをクリックすると拡大表示される)

[apanel.glance](http://apanel.glance)

## オーディオ・パネルの外観



## オーディオ・パネルの外観

図 2-2 オーディオ・パネルの外観 (イメージをクリックすると拡大表示される)

[apanel.conventions](#)

## ヘルプの表記法

このマニュアルは、次の表記法を使用しています。

- 青色で表された部分は、本書の他の章、節、図または用語の定義へのリンクを示します。たとえば、「サンプル・レート」をクリックします。
- 赤で表示されている文字は「起動リンク」を示します。これをクリックすると、その名前のツールが起動します。たとえば、「メディア・レコーダ (Media Recorder)」をクリックします。
- メニュー名とメニュー項目の間の「->」記号は、メニューの選択パスを示します。たとえば、「ファイル (File)」->「開く (Open)」は、「ファイル」メニューを開いて「開く」を選択することを意味します。

## オーディオ・パネルの起動

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」はデスクトップの「ツールチェスト (Toolchest)」メニューからアクセスできます。「デスクトップ (Desktop)」->「コントロール・オーディオ (Control Audio)」を選択してください。

---

**メモ:** コマンド行からオーディオ・パネルを起動するには、`apanel` とタイプ入力してください。

---

`apanel.speaker`

## ワークステーション・スピーカの設定の調節

この節は、「ボリュームの調節」(376 ページ)、「起動と停止のボリューム設定」(377 ページ)、「ミュート」(377 ページ) から構成されています。

### ボリュームの調節

デフォルトでは、ワークステーション・スピーカの出カスライダは、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」ウィンドウ (図 2-2 参照) の右側の「Analog Out」デバイス・パネルにあります。スピーカ出カスライダを上ドラッグするとレベルが上がり、下に動かすとレベルが下がります。

---

**メモ:** 「L」または「R」とマークされたスライダは、それぞれ左、右のチャンネルのコントロールを示しています。左と右のスライダは、デフォルトではグループ化されています。「左右ボリューム・スライダのグループ化解除」(384 ページ) を参照してください。

---

---

**メモ:** デジタル・アウトのように、出カデバイス・コントロール・パネルによっては、ボリューム・スライダがないものがあります。「オーディオ・パネル (Audio Panel)」では、デジタル・デバイスの出カボリュームをコントロールできないからです。

---

## 起動と停止のボリューム設定

1. コマンド行から、スーパーユーザとして「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を起動します。
  - UNIX シェルで **su** とタイプ入力してください。
  - <Enter> キーを入力して、**apanel** とタイプ入力してください。
2. 「Analog Out」デバイス・パネルをクリックして選択します。

パネルの周りに赤いアウトラインが表示され、選択されたことを示します。
3. アナログ出力レベル・スライダを調節して必要な音量にします。
4. 「選択 (Selected)」->「設定...(Preferences...)」を選択します。
5. 「設定 (Preferences)」ダイアログの「起動ボリューム (Boot Volume)」の横に「スナップ (Snap)」ボタンがあります。このボタンをクリックして、現在のボリュームを起動と停止に適用します。
6. 「OK」をクリックします。

## ミュート

出力デバイスのコントロールには、「Analog Out」などの種類ごとに「ミュート (Mute)」チェック・ボックスが含まれています。デバイスをミュートまたはミュートを解除するには、このチェック・ボックスをクリックします。デバイスがミュートされると、チェック・マークが表示されます。

---

**メモ**：出力デバイスには、ミュートできないデバイスもあります。

---

## apanel.setting

## デフォルトの入力信号パスと出力信号パスの設定

信号パスの概念については、図 2-1 の「オーディオ・パネル (Audio Panel)」での入力信号パスの設定の例を参照してください。デフォルトのデバイスは、他のアプリケーションが別のものに指定しない限り、システムが使用している内蔵オーディオ・デバイスとなります。

デフォルトの入力または出力信号パスを設定するには、次の手順に従います。

1. 「デフォルト (Default)」メニューを使用して、入力または出力に使用するデフォルトのデバイスを選択します。
2. デフォルトの入力を設定して「入力ソース (Input Source)」メニュー項目が選択可能な場合は、デバイスがデフォルトで使用する入力ソース（たとえば、「Line In」）を選択します。
  - 「オーディオ・パネル (Audio Panel)」ウィンドウの入力デバイス・パネルをクリックして選択します。
  - 「選択 (Selected)」->「入力ソース (Input Source)」を選択し、「入力ソース」ロールオーバー・メニューからソースをどれか一つ選択します。

**説明：**お使いになっているシステムのオーディオ入力デバイスの中には、複数のソースと通信できるデバイスもありますが、同時には1つのソースのみと通信が可能です。このため、最初にデフォルトの入力デバイスを選択し、次にソースを選択する必要があります。

出力デバイスは常時そのコネクタ全部に出力を送信するため、ほとんどの場合、出力先を選択する必要はありません。ただし、特別なオーディオ・ハードウェアを搭載したワークステーションの中には、出力先を指定できるものもあります。この場合は、「出力先 (Output Destination)」が「選択 (Selected)」メニューで選択可能になっています。

---

**ショートカット：**右マウス・ボタンを使用して入力または出力のデフォルト設定、および入力コネクタの選択が行えます。設定するデバイスのデバイス・パネルにカーソルを配置し、右マウス・ボタンを押しながら、設定に必要なメニューを表示させます。

---

---

**メモ：**オプションのオーディオ・ポートを複数インストールしている場合は、接頭辞に自然数を昇順に割当てて命名法が採られます。たとえば、システムに2つのPCI オーディオ・オプション・ボードがインストールされている場合は、一方のADAT 入力は「RAD 1.ADAT In」、他方は「RAD 2. ADAT In」と表示されます。

---

[apanel.sample](#)

## サンプル・レートの選択

この節は、次の項から構成されています。

- 「サンプル・レートについて」 (379 ページ)
- 「サンプル・レートの調節方法」 (379 ページ)
- 「サンプル・レート選択の注意事項」 (380 ページ)

## サンプル・レートについて

サンプル・レートは、アナログ信号からデジタル信号に、またはその逆に変換するときのサンプル・レートを決定し、録音する高周波数の上限を設定します。

録音するオーディオに適切なサンプル・レートを選択すると、録音中の歪みを防止します。電話は、8 kHz (キロヘルツ) のサンプル・レートを使用しています。音声用のオーディオには適切なレートです。コンパクト・ディスクは、44.1 kHz のサンプル・レートを使用し、これは音楽用のサウンドには必要なレートです。オーディオ DAT プレーヤーは 48 kHz のサンプル・レートが一般的ですが、32 kHz または 44.1 kHz も使用されています。

AES または ADAT マスター・クロックのように、デバイスのサンプル・レートが可変レートの同期ソースから構成される場合、サンプル・レートは同期信号の分数で表します。1/1 の値が一般的に使用されますが、メニューには便利な分数が用意されています。たとえば、1000/1001 はビデオのデジタル・オーディオ信号で一般的です。147/160 は、48 kHz レートの同期ソースから 44.1 kHz サンプル・レート、320/441 は、44.1 kHz レートの同期ソースから 32 kHz サンプル・レート、2/3 は、48 kHz レートの同期ソースから 32 kHz サンプル・レートを表しています。

---

**メモ：**録音の最高周波数は、サンプル・レートの半分の値になります。たとえば、電話信号の最高周波数は、サンプル・レートが 8 kHz であるため 4 kHz になります。

---

## サンプル・レートの調節方法

特定のデバイスのサンプル・レートを調節するには、次の手順に従います。

1. 設定するデバイスのデバイス・パネルをクリックして選択します。  
デバイス・パネルの周りにアウトラインが付き、そのパネルが選択されたことを示します。

2. 「選択 (Selected)」->「サンプル・レート (Sample Rate)」を選択し、ロールオーバー・メニューから入力または出力サンプル・レートを選択します。

入力レート      録音するオーディオのサンプル・レートを選択します。ソース・メディアと同じサンプル・レートを選択してください。デジタル入力デバイスから録音する場合、入力サンプル・レートは、受信デジタル・データのレートに自動的に設定されます。

出力レート      入力のサンプル・レートに最も近いレートを選択してください。

詳細については、「サンプル・レート選択の注意事項」(380 ページ)を参照してください。

---

**ショートカット:** 右マウス・ボタンを使用してサンプル・レートを調節できます。設定するデバイスのデバイス・パネルにカーソルを配置し、右マウス・ボタンを押しながらメニューを表示させます。「サンプル・レート (Sample Rate)」を選択してください。

---

---

**メモ:** サンプル・レートは、各オーディオ・デバイスのグローバル設定です。変更すると、オーディオ・デバイスを使用しているほかのオーディオ・プロセスすべてに影響します。たとえば、デフォルト・デバイスのサンプル・レートを変更すると、現在デフォルト・デバイスを使用しているすべてのアプリケーションに影響します。

---

## サンプル・レート選択の注意事項

- 入力レートをできる限り出力レートに合わせてください。  
入力と出力のサンプル・レートが異なっていると、出力サウンドの歪みが大きくなります。
- デジタル・ソースのサンプル・レートはロックされています。  
デジタル入力を録音する場合、サンプル・レートはサウンドのソースで決定します。たとえば、デジタル出力ジャック付きの CD プレーヤーは、44.1 kHz で情報を送信します。ワークステーションは、自動的にそのレートにロックします。
- 逆戻りはできません。

低いサンプル・レートで録音してしまうと、オリジナルの信号を回復できません。録音の品質が重要な場合は、ソース・メディアと同じサンプル・レートで録音して、Sound Track でサンプル・レートを調節するか、または Media Convert でファイルを変換して、ディスク領域を節約してください。

- ディスク領域

サンプル・レートを高くすると録音の質は良くなりますが、大きなディスク領域を必要とします。

---

**Tip:** ディスク領域を節約するには、低いサンプル・レートでオーディオを録音するよりも、圧縮してください。オーディオ・ファイルの圧縮には、Media Convert を使用できます。

---

## apanel.levels

### 入力レベルと出力レベルのモニタリングと調節

この節は、次の項から構成されています。

- 「入力レベルの調節」(381 ページ)
- 「出力レベルの調節」(382 ページ)

#### 入力レベルの調節

マイクروفオンまたはライン・イン・コネクタに接続された他の装置から録音する場合、ワークステーションはアナログからデジタルへオーディオ信号を変換します。信号を高品質のデジタル・データに変換するには、最も澄んだサウンドが得られるように入力レベルを調節します。

---

**メモ:** 入力レベルは、アナログからデジタルに変換される信号にのみ反映されます。このため、入カスライダを調節してもデジタル入力は影響されません。

---

ラインまたはアナログ入力デバイスのマイクروفオン・コネクタに接続されたハードウェアの入力レベル調節するには、次の手順に従ってください。

1. 「メータ (Meter)」チェック・ボックスをクリックして、信号範囲を表示させます。
  - マイクロフォンの入力レベルを設定するには、「モニタ (Monitor)」チェック・ボックスをクリックして、調節するオーディオを聞きます。

---

**メモ：**「モニタ (Monitor)」は、デフォルト出力にサウンドを送信します。デフォルト出力選択の詳細については、「デフォルトの入力信号パスと出力信号パスの設定」(377 ページ) を参照してください。

---

2. オーディオを試聴します。
  - マイクロフォンからの録音の場合は、たとえば、「マイクのテスト中。レベルとマイクの位置をチェックしています。」のようなメッセージを録音してください。
3. メータが緑と黄色を表示するように入力スライダを調節し、赤の範囲に入らないようにします。スライダのグループを解除して別々に調節するには、「左右ボリューム・スライダのグループ化解除」(384 ページ) を参照してください。
  - メータが緑のみを表示する場合は、レベルが低すぎます。
  - メータが赤を表示する場合は、レベルが高すぎます。
  - メータが緑から黄色を表示する場合は、レベルが適正です。

録音に周囲の雑音が入りすぎる場合は、マイクロフォンを口により近づけ入力レベルを再調節してください。「P」および「B」で始まる単語の録音に息の音が入りすぎる場合は、マイクロフォンを口から遠ざけて、吹き込むのではなく、マイクロフォン越しに話すようにします。

---

**アドバイス：**ラインから入力されるオーディオが、大きな音から小さな音までの広いダイナミック・レンジにわたっている場合は、入力レベルを大きな音に合わせて調節してください。

---

## 出力レベルの調節

1. 出力を調節するデバイス・パネル、たとえば「Analog Out」デバイス・パネルを開きます。
2. 「L」と「R」スライダを上に移動してボリュームを上げるか、下に移動してボリュームを下げます。

---

**メモ：**「Digital Out」のような出力コントロール・パネルには、ボリューム・スライダがありません。「オーディオ・パネル (Audio Panel)」では出力をコントロールできないからです。

---

## apanel.device.display

### 追加デバイスのコントロールの表示

デフォルトでは、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」は2つのデバイスのコントロールを表示します。

- 左にある入力側には、「Analog In」デバイス・コントロール・パネルが表示されます。このデバイスはワークステーションのマイクロフォンをコントロールします。
- 右にある出力側には、「Analog Out」デバイス・コントロール・パネルが表示されます。このデバイスはワークステーションのスピーカをコントロールします。

オーディオのハードウェアを追加してある場合には、追加デバイスのデバイス・パネルにアクセスできますが、使用可能なデバイスはハードウェアに依存します。

1. 「表示 (View)」->「デバイス・リストを表示 (Show Device List)」を選択してください。  
デバイス・リストが表示されます。システムで使用可能なデバイスのみリストされます。
2. 「オーディオ・デバイス (Audio Devices)」の下で、表示するデバイスを選択します。選択したすべてのデバイスが「オーディオ・パネル (Audio Panel)」に表示されます。

また、「表示 (View)」メニューを使用して、デバイスを個別に選択できます。

---

**メモ：**オプションのオーディオ・ポートを複数インストールしている場合は、接頭辞に自然数を昇順に割当てる命名法が採られます。たとえば、システムに2つのPCIオーディオ・オプション・ボードがインストールされている場合は、一方のADAT入力は「RAD 1.ADAT In」、他方は「RAD 2.ADAT In」と表示されます。

---

リストから異なるデバイスを選択すると同時に、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」は、サイズと内容を変更します。デフォルトの入力または出力を変更すると、表示はすぐに更新されます。

また、「デフォルト入力 (Default Input)」がデバイス・リストでチェックされている場合は、たとえば「Analog In」などの現在のデフォルト入力をデバイス・リストから選択しても、「Analog In」はすでに表示されているため、何も変更されません。

---

**メモ：**「Digital Out」のような出力コントロール・パネルには、ボリューム・スライダがありません。「オーディオ・パネル (Audio Panel)」ではデジタル・デバイスの出力ボリュームをコントロールできないからです。

---

---

**メモ：**「デフォルトの入力信号パスと出力信号パスの設定」(377 ページ) を参照してください。

---

## apanel.ungroup

### 左右ボリューム・スライダのグループ化解除

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」は、1 つのスライダをドラッグすると左右のレベルが同時に調節できるように設定されています。

スライダを分けて左右のレベルを個別に調節するには、デバイス・パネルをクリックして選択し、「選択 (Selected)」->「スライダのグループ化 (Group Sliders)」を選択します。チェック・マークがスライダのグループ化を示しています。チェック・マークがついていない場合は、スライダを個別に操作できます。

---

**ショートカット：**右マウス・ボタンを使用してスライダのグループ化、グループ化解除を行います。デバイス・パネルにカーソルを配置し、右マウス・ボタンを押してメニューを表示させます。「スライダのグループ化 (Group Sliders)」を選択してください。

---

## apanel.stereomic

## ステレオまたは 4 チャンネル・モードの有効化

ワークステーションが入力と出力の 4 つの独立したチャンネルをサポートしている場合は、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」で 4 チャンネル・モードを有効化できます。また、ワークステーションがステレオ・マイクロフォンをサポートしている場合は、ステレオ・モードを有効化できます。

- カーソルを該当するデバイス・コントロール・パネルに配置します。たとえば、ステレオ・マイクロフォンを使用するときは、「Analog In」の上にカーソルを置きます。
- 右マウス・ボタンを押しながらメニューを表示させ、「設定...(Preferences...)」を選択します。
- 表示された「設定 (Preferences)」パネルで、「ステレオ・マイクロフォン (Stereo Microphone)」または「4 チャンネル・モード (Four Channel Mode)」をクリックします。

チェック・マークが、そのデバイスでオンになっているモードを示しています。「オーディオ・パネル (Audio Panel)」のサイズは、追加のレベル・スライダを表示できるように、自動的に変更されます。

---

**メモ：** 4 チャンネル・モードを有効化すると、アナログ入力とアナログ出力デバイスに同時に影響を与えます。4 チャンネル・モードの詳細については、audio(1M) のマン・ページを参照してください。

---

---

**メモ：** Indy と Indigo のワークステーションに標準で出荷されるマイクロフォンはモノラルです。

---

[apanel.sync](http://apanel.sync)

## オーディオ・デバイスの同期化

同時に複数のデバイスから録音するには、「同期ソース (Sync Sources)」機能を使用して、マスター・タイミングを設定します。マスター・タイミングを使用すると、録音時の、たとえば、ムービーのオーディオとビデオ間の長い時間のずれを防止できます。

1. デバイス・コントロール・パネルをクリックして選択します。
2. 「選択 (Selected)」->「設定...(Preferences...)」を選択します。
3. 表示された「設定 (Preferences)」パネルで、「同期ソース (Sync Source)」メニュー・ボタンを使用して、マスター・タイミングをどれか一つ選択します。

このメニュー・ボタンで使用できる選択項目は、ワークステーションで使用可能なハードウェアに依存しています。同期ソースの選択項目が1つしかないデバイスもあります。この場合は、メニューの代わりにラベルが表示されます。

オプションのオーディオ・ポートを複数インストールしている場合は、接頭辞に自然数を昇順に割当てる命名法が採られます。たとえば、システムに2つの PCI オーディオ・オプション・ボードがインストールされている場合は、一方の ADAT 入力は「RAD 1.ADAT In」、他方は「RAD 2.ADAT In」と表示されます。

---

**メモ:** デバイス・コントロール・パネルに同期ソースのタイミングを表示するには、「オプション (Options)」->「プロ用モード (Professional Mode)」を選択します。チェック・マークがプロ用モードが有効であることを示します。

---

## apanel.menus

### オーディオ・パネル・メニューについて

この節は、「[ファイル]メニュー」(386 ページ)、「[選択]メニュー」(387 ページ)、「[表示]メニュー」(388 ページ)、「[オプション]メニュー」(388 ページ)、「[デフォルト]メニュー」(389 ページ) で構成されています。

#### 「ファイル」メニュー

「ファイル (File)」メニューには次のコマンドがあります。

「開く...(Open...)」

ファイル・ブラウザから、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の以前に保存した設定を選択できます。

## 「保存 (Save)」

現在の「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の設定を保存します。

## 「別名保存 ...(Save As...)」

現在の「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の設定を指定した名前で保存します。後で「開く ...(Open...)」コマンドで開くことができます。

## 「変更取消 (Revert)」

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を出荷時の標準設定に戻します。

## 「終了 (Exit)」

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」を閉じます。

## 「選択」メニュー

「選択 (Selected)」メニューには次のコマンドがあります。このメニューは、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」で現在選択されているデバイス・パネルに適用されます。デバイス・パネルを選択するには、それをクリックしてください。選択されたパネルの周りにアウトラインが付きます。

## 「サンプル・レート (Sample Rate)」

サンプル・レートを選択できます。

## 「入力ソース (Input Source)」

適用可能な場合には、選択されたデバイスに使用する入力コネクタを選択できます。

## 「スライダのグループ化 (Group Sliders)」

グループ・スライダ・モードのオンとオフを切替えます。チェック・マークが、スライダがグループ化されていることを示します。オフにすると、スライダが独立して、左右のレベルを個別に調節できます。

## 「デフォルト入力 / 出力を設定 (Make Default Input/Output)」

現在選択しているデバイスをデフォルトに指定します。

## 「設定 ...(Preferences...)」

選択したデバイスの設定ダイアログを開きます。「オーディオ・デバイスの同期化」(385 ページ)を参照してください。

## 「表示」メニュー

「表示 (View)」メニューには、オンとオフを切替えるコマンドが含まれています。コマンドを選択してオンまたはオフにします。チェック・マークが「オン」であることを示します。

このメニューには、デフォルト入力デバイス・コントロール・パネルを表示または隠すことを指定する「デフォルト入力 (Default Input)」と、デフォルト出力デバイス・コントロール・パネルを表示または隠すことを指定する「デフォルト出力 (Default Output)」が含まれています。また、使用可能なデバイスがこのメニューに表示されます。使用可能なデバイスはシステムのハードウェアに依存するため、システムにより異なります。さらに、「表示 (View)」メニューには、「デバイス・リストを表示 (Show Device List)」があり、デバイス・リストを開いたり閉じたりできます。「追加デバイスのコントロールの表示」(383 ページ) を参照してください。

## 「オプション」メニュー

「オプション (Options)」メニューには、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」の表示を変更するコマンドが含まれています。コマンドを選択して、オン / オフを切替えます。チェック・マークが「オン」であることを示します。

「オーディオ・キュー・モニタ (Audio Queue Monitor)」

開いているオーディオ・ポートをリスト表示するオーディオ・キュー・モニタを表示します。

「プロ用モード (Professional Mode)」

同期ソース・デバイスを表示します。「オーディオ・デバイスの同期化」(385 ページ) を参照してください。

「デシベル・スケール (Decibel Scale)」

レベル・スライダのデシベル・スケールを表示します。

「スクロールバーを表示 (Show Scrollbar)」

ウィンドウの下側に表示され、複数のデバイス・コントロール・パネルでスクロールに使用するスクロールバーを表示または隠します。

「クイック・ヘルプを表示 (Show Quick Help)」

ウィンドウの下側に表示される文脈依存のヘルプを表示または隠します。クイック・ヘルプは、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」ウィンドウのカーソルの位置に対応しています。

## 「デフォルト」メニュー

「デフォルト (Default)」メニューには次のコマンドがあります。

「入力 (Input)」

使用するオーディオ入力デバイスを選択するために使用します。

「出力 (Output)」

使用するオーディオ出力デバイスを選択するために使用します。

---

**メモ：**これらはデフォルト・デバイスと呼ばれ、システムで実行しているほかのアプリケーションから指定されない限り、システムが使用する内部オーディオ・デバイスになります。

---

[apanel.presenter](#)

## Presenter Audio の使用

Presenter LCD フラット・パネル・ディスプレイ製品は、ワークステーションに Presenter がインストールされている場合に、オーディオ出力コントロールを追加表示します。

デュアル出力スライダは、「オーディオ・パネル (Audio Panel)」のプライマリ出力スライダと合わせてグループ化されます。「高音 (Treble)」コマンドで、サウンドの高さを調節します。

[apanel.trouble](#)

## オーディオ・パネルのトラブルシューティング

この節では、オーディオ・パネルの使用中に起こりうる問題とその対処方法について説明します。

- ワークステーション・スピーカまたはヘッドフォンからオーディオが出力されない。

次の手順に従ってください。

- 「デフォルト (Default)」-> 「出力 (Output)」-> 「Analog Out」を選択していることを確認してください。

- 「デフォルト (Default)」-> 「入力 (Input)」 で適切な入力を選択されていることを確認してください。
- 入力デバイス・パネルの「モニタ (Monitor)」をクリックして、チェック・ボックスがチェックされていることを確認してください。モニタがデフォルト出力にサウンドを送信します。
- アナログ出力コントロールのボリュームをチェックし、「ミュート (Mute)」チェック・ボックスがチェックされていないことを確認してください。
- デジタル入力を選択したいが、見つからない。

「デフォルト (Default)」-> 「入力 (Input)」-> 「Digital In」を選択してください。前のバージョンの「オーディオ・パネル (Audio Panel)」と指定方法が異なります。また、O2™をお持ちの場合は、オプションのデジタル・オーディオ・ボードをインストールしない限り、「Digital In」はありません。O2 CD Player では、「オーディオ・パネル」を使用して入力を指定する必要がありません。

- モニタ出力から割れるような音がする。

サンプル・レートと同期ソース（「オーディオ・デバイスの同期化」(385 ページ)を参照)の両方が、モニタする入力デバイスとデフォルト出力デバイスとで一致していることを確認してください。

- オーディオ表示のデモが出力されない。

「snowflake」と「amesh」のようなオーディオ・デモは、特殊なハードウェアのループバック回路を利用しています。マシンによってはサポートされていません。

---

# General MIDI サウンド・セットとパーカッション・マップ

この付録は、128 の *General MIDI* サウンド・セットとパーカッション・マップのリストです。*General MIDI* は、異なる楽器の互換性を確保するために設計された MIDI 規格の標準のサブセットです。*General MIDI* の楽器は、同じメモリ領域にすべての音を格納し、パーカッションのパートでは常に MIDI のチャンネル 10 が使用されます。少なくとも 16 のサウンドを同時に再生でき、少なくとも 24 音のポリフォニーが可能です。

この付録は、次の節から構成されています。

- 「General MIDI サウンド・セット」 (391 ページ)
- 「General MIDI パーカッション・マップ」 (396 ページ)

## General MIDI サウンド・セット

(チャンネル 10 を除くすべてのチャンネル)

プログラム No. 楽器名

1	Acoustic Grand Piano
2	Bright Acoustic Piano
3	Electric Grand Piano
4	Honky-tonk Piano
5	Electric Piano 1
6	Electric Piano 2
7	Harpsichord
8	Clavi

9	Celesta
10	Glockenspiel
11	Music Box
12	Vibraphone
13	Marimba
14	Xylophone
15	Tubular Bells
16	Dulcimer
17	Drawbar Organ
18	Percussive Organ
19	Rock Organ
20	Church Organ
21	Reed Organ
22	Accordion
23	Harmonica
24	Tango Accordion
25	Acoustic Guitar (nylon)
26	Acoustic Guitar (steel)
27	Electric Guitar (jazz)
28	Electric Guitar (clean)
29	Electric Guitar (muted)
30	Overdriven Guitar
31	Distortion Guitar
32	Guitar harmonics
33	Acoustic Bass
34	Electric Bass (finger)
35	Electric Bass (pick)

36	Fretless Bass
37	Slap Bass 1
38	Slap Bass 2
39	Synth Bass 1
40	Synth Bass 2
41	Violin
42	Viola
43	Cello
44	Contrabass
45	Tremolo Strings
46	Pizzicato Strings
47	Orchestral Harp
48	Timpani
49	String Ensemble 1
50	String Ensemble 2
51	SynthStrings 1
52	SynthStrings 2
53	Choir Aahs
54	Voice Oohs
55	Synth Voice
56	Orchestra Hit
57	Trumpet
58	Trombone
59	Tuba
60	Muted Trumpet
61	French Horn

62	Brass Section
63	SynthBrass 1
64	SynthBrass 2
65	Soprano Sax
66	Alto Sax
67	Tenor Sax
68	Baritone Sax
69	Oboe
70	English Horn
71	Bassoon
72	Clarinet
73	Piccolo
74	Flute
75	Recorder
76	Pan Flute
77	Blown Bottle
78	Shakuhachi
79	Whistle
80	Ocarina
81	Lead 1 (square)
82	Lead 2 (sawtooth)
83	Lead 3 (calliope)
84	Lead 4 (chiff)
85	Lead 5 (charang)
86	Lead 6 (voice)
87	Lead 7 (fifths)

---

88	Lead 8 (bass + lead)
89	Pad 1 (new age)
90	Pad 2 (warm)
91	Pad 3 (polysynth)
92	Pad 4 (choir)
93	Pad 5 (bowed)
94	Pad 6 (metallic)
95	Pad 7 (halo)
96	Pad 8 (sweep)
97	FX 1 (rain)
98	FX 2 (soundtrack)
99	FX 3 (crystal)
100	FX 4 (atmosphere)
101	FX 5 (brightness)
102	FX 6 (goblins)
103	FX 7 (echoes)
104	FX 8 (sci-fi)
105	Sitar
106	Banjo
107	Shamisen
108	Koto
109	Kalimba
110	Bag pipe
111	Fiddle
112	Shanai
113	Tinkle Bell

114	Agogo
115	Steel Drums
116	Woodblock
117	Taiko Drum
118	Melodic Tom
119	Synth Drum
120	Reverse Cymbal
121	Guitar Fret Noise
122	Breath Noise
123	Seashore
124	Bird Tweet
125	Telephone Ring
126	Helicopter
127	Applause
128	Gunshot

## General MIDI パーカッション・マップ

(チャンネル 10)

ノート No.	ドラム・サウンド
35	Acoustic Bass Drum
36	Bass Drum 1
37	Side Stick
38	Acoustic Snare
39	Hand Clap
40	Electric Snare

---

41	Low Floor Tom
42	Closed Hi-Hat
43	High Floor Tom
44	Pedal Hi-Hat
45	Low Tom
46	Open Hi-Hat
47	Low Mid Tom
48	Hi Mid Tom
49	Crash Cymbal 1
50	High Tom
51	Ride Cymbal 1
52	Chinese Cymbal
53	Ride Bell
54	Tambourine
55	Splash Cymbal
56	Cowbell
57	Crash Cymbal 2
58	Vibraslap
59	Ride Cymbal 2
60	Hi Bongo
61	Low Bongo
62	Mute Hi Conga
63	Open Hi Conga
64	Low Conga
65	High Timbale
66	Low Timbale

67	High Agogo
68	Low Agogo
69	Cabasa
70	Maracas
71	Short Whistle
72	Long Whistle
73	Short Guiro
74	Long Guiro
75	Claves
76	Hi Wood Block
77	Low Wood Block
78	Mute Cuica
79	Open Cuica
80	Mute Triangle
81	Open Triangle

---

## 用語集

### 4 チャンネル

4つのスピーカーを同時再生するための4つのチャンネル情報を持つオーディオ。左前、右前、左後ろ、右後ろの構成が一般的ですが、その他の構成も見られます。Quadraphonic オーディオとも呼ばれます。

### AIFF

Audio Interchange File Format の略。SGI ワークステーション用の標準オーディオ形式。

### AIFF-C

Audio Interchange File Format with Compression の略。SGI ワークステーション用の標準オーディオ形式。

### AVI

Audio Video Interleaved の略。Microsoft 社のムービー・ファイル形式。

### B-Y

B (青) マイナス Y (ルミナンス)。B-Y 信号はアナログ・コンポーネント・ビデオテープの記録形式に使用されます。

### CCIR

Comite Consultatif International des Radio-Communications (国際無線通信諮問委員会) の略。国際通信の標準化を目的として、国際連合が設立した機関。

### CCIR-601

CCIR 勧告第 601 号。デジタル・テレビのエンコーディング・パラメータ規格を策定しています。

### **CinePak**

QuickTime および AVI (Microsoft Windows 標準デスクトップ・ビデオ) 用に作られた *codec*。従来の *codec* とは非対称的で、CinePak でエンコードされたムービーの圧縮に時間がかかる反面、再生時の解凍速度は非常に高速です。本来 CinePak は、CD-ROM からの高速解凍および再生を目的として開発されたムービー圧縮技術です。

### **codec**

ムービーの圧縮および解凍を行うソフトウェア。

### **General MIDI**

異なる楽器間の互換性を確保するために開発された *MIDI* 規格の標準サブセット。General MIDI の楽器はすべての音を同じメモリ領域に保存し、*MIDI* チャンネル 10 を常にパーカッション・パートに使用します。これらの楽器は一度に少なくとも 16 種類以上の音を再生でき、少なくとも 24 音のポリフォニーが可能です。

### **Hi-8mm**

Sony 社が開発した 8mm 録画方式。コンポジット信号と S-ビデオ信号を受付けます。

### **JPEG**

Joint Photographic Experts Group が開発した圧縮規格。単一の JPEG 圧縮イメージを 1 つのファイルに保存するための関連ファイル形式規格は *JFIF* と呼ばれます。JPEG は静止画像用に開発された *lossy* 圧縮方式ですが、ムービーにも使用できます。たとえば、QuickTime、SGI Movie、OMFI の各ファイル形式のムービーは、JPEG 圧縮ビデオ・データを保存できます。ソフトウェアによる JPEG 圧縮を行うと、元のサイズの 1/2 ~ 1/100 に圧縮されます。通常、静止フレームの編集プロセスでの圧縮に JPEG を使用した後、別の方式 (*MPEG* など) でさらに圧縮を行って最終的なムービー・ファイルを作成します。JPEG は、線画のようにコントラストが高く輪郭のはっきりとしたイメージよりも、写真のように解像度が高く、連続した色調のイメージに適しています。

### **lossless**

元のデータにあるすべての情報を保存する、ビデオまたはイメージの圧縮スキーム。

### **lossy**

元のデータにある情報を 100% 完全には保存しない、ビデオまたはイメージの圧縮スキーム。

## MIDI

Musical Instrument Digital Interface の略。コンピュータとさまざまな電子楽器 / 装置が相互通信できるように標準化されたデジタル言語およびハードウェア規格。

### MIDI チャンネル

データの送受信用に MIDI 規格が定めている 16 経路中の任意の経路。MIDI データの送信に必要なチャンネル数は、MIDI データ・ストリーム内の数値によって指定されます。

### MIDI コントローラ

MIDI データを送信するハードウェアまたはソフトウェア。

### MIDI デバイス

MIDI データへの応答または MIDI データの生成を行う装置。MIDI デバイスの一般的な例として、MIDI の **IN**、**OUT**、**THRU** などのポートを持つキーボードやドラムパッドが挙げられます。

### MIDI インタフェース

Silicon Graphics 社のソフトウェア MIDI ツールの使用において、MIDI インタフェースは、MIDI ソフトウェアが通信を行うための装置を指します。ワークステーションの内部シンセサイザや外部装置などが MIDI インタフェースにあたります。

### MIDI インタフェース・アダプタ

コンピュータと、楽器やシンセサイザなどの MIDI デバイスが相互通信できるようにするハードウェア・デバイス。

## MPEG

Motion Pictures Expert Group が開発した圧縮規格。CD-ROM や World Wide Web のオーサリング・マテリアルにもっともよく使用されています。一般に MPEG-1 では、元のファイルを 1/100 のデータ・サイズに圧縮します。*lossy* 圧縮方式を用いて、JPEG や MVC1 よりも高い圧縮率になります。MPEG は、一度圧縮したビデオを何度も解凍して再生するようなビデオ出版に適しています。

## MVC1

MVC1 (Motion Video Compressor 1) は、Silicon Graphics 社独自の汎用圧縮アルゴリズムです。一般に MVC1 では、データ・サイズが 1/5 に圧縮されます。ムービーに適したカラー・セル圧縮技術ですが、コントラストの高い動画では輪郭が不明瞭になる場合があります。MVC1 は事実

上 *lossy* アルゴリズムで、圧縮率も *JPEG* ほど高くありません。MVC1 の利点は、ソフトウェアのみの再生速度が比較的速いことです。

## MVC2

MVC2 (Motion Video Compressor 2) は、イメージの品質の点では MVC1 とほぼ同等の圧縮技術です。MVC2 では、MVC1 よりも圧縮率が高くなりますが、圧縮時間が長くなります。一般に MVC2 では、元のファイルを約 1/20 のサイズに圧縮します。読み取るデータ量が少ないため、解凍、再生速度は MVC1 よりも速くなります。

## NTSC

カラーテレビの規格の 1 つであり、色、輝度、同期情報をすべて 1 つの信号にエンコードしたタイミング形式。北米、南米の大部分、極東の大部分で採用されています。NTSC は、このシステムを作成した標準化機構 National Television Systems Committee の略です。NTSC 方式のフレームは、1 フレームあたり各 262.5 本の水平走査線を持つ 2 つのフィールドから成り、合計 525 本の水平走査線を使用します。各フィールドのリフレッシュ・レートは 60 Hz (正確には 59.94 Hz) です。

## PAL

カラーテレビの規格の 1 つであり、西ドイツで開発されたタイミング形式。イギリス、フランスなどのヨーロッパ各国のほか、オーストラリアや極東の一部の地域で採用されています。PAL 方式では、1 フレームあたり合計 625 本の水平走査線を使用し、リフレッシュ・レートは 50 Hz です。PAL と NTSC では、色のエンコード方式が異なります。PAL は、Phase Alternation Line または Phase Alternated by Line の略で、NTSC での色の不正確さを修正しています。NTSC も参照してください。

## PAL-M

PAL システムの一種で、ブラジルでのみ採用されています。

## QuickTime

Apple Computer 社が開発したデスクトップ・ビデオ規格。QuickTime Animation は動画の *lossless* 圧縮用、QuickTime Video はデスクトップ・ビデオの *lossy* 圧縮用にそれぞれ作成されました。

**QWERTY**

標準的なコンピュータ・キーボードの名前。左上の6つのアルファベット・キーの配列から名付けられました。

**RGB**

色の信号成分である赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) の3色。

**RLE**

Run-length Encoding の略。RLE はアニメーションとも呼ばれ、特にアニメーション・クリップの圧縮、解凍用に開発されました。連続した描画や静止画の *lossless codec* としての使用に最適です。

**R-Y**

R (赤) マイナス Y (ルミノナンス)。アナログ・コンポーネント・ビデオ形式の色の差分信号の1つ。

**SCSI**

Small Computer System Interface の略で、「スカジー」と読みます。SCSI は、小型コンピュータ用の高速入出力規格です。SCSI デバイスの例には、SCSI プロトコルでシステムと通信する DAT デバイスや CD-ROM などがあります。

**SMPTE**

Society of Motion Picture and Television Engineers の略。フィルム / ビデオ業界の業務用の規格を策定しています。

**SoundFont2**

SoundFont 対応のファイル・フォーマットは、E-mu® Systems, Inc. により開発されました。これは、サウンド・サンプルについての多くの情報を含む複雑な RIFF ヘッダーと、埋め込まれている、サウンド・サンプルを表すバイナリ・データの連続するブロックから構成されています。詳細については、sf2(4) リファレンス (マン) ・ページを参照してください。

**S-VHS、S-ビデオ**

信号の Y (ルミノナンス) 部分と C (クロミナンス) 部分が個別に保存されるビデオ形式。Y/C とも呼ばれます。

### **systems**

MPEG 圧縮用語では、インターリーブされた MPEG オーディオと MPEG ビデオを含むムービー・ファイルを systems と呼びます。systems は、圧縮技術用語 systems bitstream の略語です。

### **VINO**

Video In No Out の略。Indy ワークステーションの標準ビデオ機能です。Indy ワークステーションはビデオ入力を受付けますが、ビデオ出力の作成は行いません。ビデオ入力はディスクに保存できますが、ビデオテープへの出力はできません。

### **Y**

コンポーネント・セットのルミナンス信号。

### **Y/C**

S-VHS および Hi8 コンポーネント・ビデオの規格。ビデオは、ルミナンス信号 (Y) とクロミナンス信号 (C) に分かれています。1 本のケーブルで伝送されます。

### **アイコン表示ウィンドウ**

フォルダ（ディレクトリ）アイコンを開いたときに表示されるウィンドウ。そのディレクトリに含まれているファイル、フォルダ、アプリケーションが表示されます。

### **圧縮**

記憶スペースや伝送時間の節約を目的としたデータのコーディング。コンピュータ処理では、データはすでにデジタル形式にコーディングされていますが、より少ないビット数を使ってさらに効率的にコーディングできます。

### **アナログ**

数値の組合せではなく、連続的に変化する電圧または電流によってピクセルの値が表されるビデオ信号。

### **インタレース**

交互の奇数フィールドと偶数フィールドから構成されるアナログ・ビデオ信号。2 つのフィールドを重ね合わせて 1 つのフレームを作成します。奇数インタレースと偶数インタレースも参照してください。

## オーディオ

プログラムの音声部分、つまりビデオテープ上に録音されたトラックで、音声、音楽、ナレーションなどが含まれている。

## キー・フレーム

キー・フレームは、ムービーを圧縮する際の基準となるフレームで、ほかのフレームとの違いを比較するために使用されます。キー・フレームの間のフレームがキー・フレームとの違いを基に圧縮されるのに対して、キー・フレームはフレーム全体が保存されます。たとえば、Media Convertで「キー・フレーム (Key Frame)」オプションを 10 に設定すると、10 フレームおきにキー・フレームになります。オプションの設定値が大きいほど圧縮率が高く、再生速度も速くなります。ただし、頻繁にムービーを停止してフレームを表示させる場合には、「キー・フレーム」オプションを小さな値に設定した方が、表示の停止や開始の操作に便利です。

## 規格

ビデオ信号の入出力条件を記述する、基準パルスと電圧レベルからなる特定の信号構成。

## 奇数インタレース

フレーム内の最初のフィールドが奇数行で始まるアナログ・ビデオ信号。2 番目のフィールドは偶数行で始まります。NTSC 方式のレコーダは、奇数インタレース信号を生成します。インタレースと偶数インタレースも参照してください。

## 輝度

ルミナンス信号 (Y) に同じ。イメージ内の各ポイントの持つ光の量を伝えます。

## 偶数インタレース

フレーム内の最初のフィールドが偶数行で始まるアナログ・ビデオ信号。PAL 方式のレコーダは、偶数インタレース信号を生成します。インタレースと奇数インタレースも参照してください。

## クリップ

メディア・ファイルを指します。特にデジタル・オーディオまたはデジタル・ビデオの編集プログラムを使用するときに使われます。

## クロップ領域

取得しようとするイメージの範囲。「Capture」ツールでは、クロップ領域は赤のボックスでマークされます。クロップ領域を変更するには、このボックスのサイズや位置を調整します。

### **クロマ・キー**

ビデオ信号の色の特性を利用して、前景イメージと背景イメージを合成する処理。衛星画像の前に気象予報官が立っている画像などを作成できます。

### **クロミナンス**

コンポジット・ビデオ信号に含まれる色の情報。画像の色相と彩度を表しますが、輝度情報は含まれません。R-Y 信号や B-Y 信号は、クロミナンス情報の一例です。

### **形式**

装置の相互接続に使用する信号の一般的な構成。

### **ゲイン**

オーディオ信号の振幅を上げること。人間の耳には、音量の増大として感じられます。

### **ゲンロック**

選択したソースにビデオ出力のタイミングを固定すること。

### **コンポーネント・ビデオ**

オリジナル要素を、コンポジット・ビデオのように単一の信号に合成せずに、個別に保持するビデオ。色の各成分を個別に保持するため、コンポジット・ビデオに比べて色の帯域幅の広い信号となります。

### **コンポジット・ビデオ**

ルミナンス成分とクロミナンス成分で構成される信号。コンポジット・ビデオは、アナログでもデジタルでもかまいません。

### **サンプル幅**

オーディオ・データのサンプル 1 つを表すのに使用されるビット数。一般に、8 ビットの倍数 (8、16、または 24) で表されます。サンプル幅が大きいほど、ダイナミック・レンジや精度が向上して音質が高まります。

### **サンプル・レート**

オーディオ・サンプルの録音または再生速度。ビデオやフィルムのフレーム・レートにあたりません。サンプル・レートが高いと、音質が向上する反面、オーディオ・ファイルのサイズが大きくなります。サンプル・レートが低いと、ディスク・スペースを節約できる反面、音質が低下しま

す。一般に、人間の声の録音には 8 kHz が適しています。オーディオ CD は 44.1 kHz、オーディオ DAT は 32 kHz、44.1 kHz、または 48 kHz で録音されます。

### シーケンス

MIDI データを連続的に録音、編集、再生するためのデジタル・デバイス。

### スレーブ

ビデオ出力のタイミングは、ビデオ入力のタイミングと内部信号パスの遅延によって決定されず。

### セント

オーディオ用語では、ピッチの測定単位として使用されています。1 セントは、半音の 1/100 にあたります。

### ソース

ビデオ信号やオーディオ信号の発生源となるテープまたはデバイス。

### ソフトウェア・シンセサイザ

システム・ソフトウェア中の MIDI シンセサイザを指します。MIDI キーボードのようなプログラムでコントロールでき、モニターできる内部プログラムです。たとえば、サウンド・プレーヤーを使用して MIDI ファイルを再生すると、ソフトウェア・シンセサイザを聞くことになります。詳細については、[midisynth\(1\)](#) リファレンス (マン) ページを参照してください。

### タイム・インディケータ

デジタル・メディア・アプリケーションには、タイム・インディケータを持つものがあります。タイム・インディケータは、ムービーやオーディオの中で現在時刻を示す垂直線です。ムービーやオーディオを再生するにつれ、この線が移動します。アプリケーションの時間表示も現在の時刻を反映し、ある瞬間におけるタイム・インディケータの位置がその時刻を示します。

### 多重化

オーディオ・ファイルとビデオ・ファイルを組合せて、オーディオとビデオを含むムービー・ファイルを作成すること。たとえば、MPEG オーディオ・ファイルと MPEG ビデオ単独ファイルを組合せて、MPEG システム・ファイルを作成できます。

### 多重化解除

ムービー・ファイルの一部を抽出して、単一のオーディオ・ファイルまたはビデオ・ファイルを作成する処理。たとえば、オーディオとビデオの両方を含む MPEG ムービー・ファイルから MPEG オーディオ・ファイルを抽出するという処理などがあります。

### チャンネル

独立のオーディオ・ストリーム。たとえば、モノラル録音では単一のオーディオ・チャンネル、ステレオ録音では左右 2 つのオーディオ・チャンネルがそれぞれ含まれます。チャンネル数はファイルの大きさに影響します。たとえば、ステレオ・ファイルのサイズはモノラル・ファイルの 2 倍になります。

### ちらつき除去フィルタ

ちらつき除去フィルタは、3D フィルタを使用したムービーなど、コンピュータ・グラフィックスを含むムービーを再生する際に生じる TV モニタのちらつきを除去します。

### デジタル

各ピクセルの値が数値の組合せで表されるコンポーネント信号。

### デスクトップ

画面の背景のこと。デフォルトでは、ユーザのホーム・ディレクトリを表すフォルダ・アイコン、ゴミ箱アイコン、アプリケーション・アイコン、インストール済みの周辺デバイス・アイコンなどが配置されています。そのほか、頻繁に使用するアイコンをデスクトップに配置しておくこともできます。

実際のオフィスでは、机の上に電話やペン立て、進行中のプロジェクトに関連するフォルダやノートなどを置き、使用頻度の低いものは引出しにしまっておきます。デスクトップの機能は、この机の上と同じようなものです。

### デバイス

「オーディオ・パネル (Audio Panel)」では、システムが外部装置と通信するために使用する内部装置をデバイスと呼んでいます。「オーディオ・パネル」を使ってデフォルトの入出力デバイスを選択すると、システムへのデフォルトの入出力信号パスを設定できます。付録 B の図 2-1 を参照してください。

## トラック

オーディオまたはビデオ編集プログラムを使用しているときに、メディア・ファイルのレイヤを組み合わせることを可能にし、デジタル編集プロセスで組織的に整理するためのツールがトラックです。トラックには、1つまたは複数のクリップのシーケンスが含まれます。

## 内部

ビデオ出力のタイミングは、入力とは無関係に決定されます。ビデオ入力がない場合に使用します。

## ノン・インタレース

グラフィックス・プログラムからフレームやイメージが与えられたときに生成されるビデオ信号。各フレームは1つのフィールドで構成され、フィールド内の行は順次描かれます。インタレースも参照してください。

## バイト・オーダー

連続バイトとして保存される8ビット長より大きい数値。バイト・オーダーはバイトの格納順序を示し、最上位から順に保存されるものはビッグ・エンディアン、最下位から順に保存されるものはリトル・エンディアンと呼ばれます。これは、たとえば100という数字の各桁を1-0-0の順に保存するか、0-0-1の順に保存するかというのと同じ概念です。

## パス名

ファイル・システム内の特定のファイルやディレクトリにアクセスする際に経由するディレクトリのリスト。パス名は、`/usr/people/jane/test.results`などと表します。ディレクトリにはほかのディレクトリやファイルが格納されています。ルート (/) ディレクトリはトップ・レベルのディレクトリで、ほかのディレクトリはすべてこの下に格納されます。

## 発光

カラー・ビデオ信号のモノクロ成分。R-Y信号およびB-Y信号の「Y」にあたります。

## ピクセル

画素。イメージは、多数の小さなピクセルで構成されます。たとえば、13インチのコンピュータの画面は、307,200ピクセル(640 x 480)で構成されています。

### ピクセル・アスペクト

各ピクセルの形を表します。ほとんどのイメージは、正方形のピクセルで構成されています。ただし、CCIR 601 ビデオ装置（NTSC タイミング付き）で作成されたビデオ・イメージのピクセル・アスペクトは「CCIR 601/525」になります。

### ビット・レート

デジタル・ビデオまたはデジタル・オーディオ、あるいはその両方のシーケンスを1秒間分を保存するために使われるビット数。

### ビデオ

プログラムの画像部分、つまりビデオテープ上に録画された画像トラック。一般にビデオテープには、ビデオ（画像）トラックが1つ、オーディオ（サウンド）トラックが最大4つ、タイムコード・トラックが1つあります。

### ファイル・ブラウザ

「保存 (Save)」、「別名保存...(Save As...)」、「開く...(Open...)」などのコマンドを選択すると、ほとんどのアプリケーションではファイル・ブラウザが表示されます。ファイル・ブラウザを使用すると、パス名を入力したり、パス名フィールドに表示されたパスに新しいファイル名を追加するだけで、特定のディレクトリに簡単にファイルを保存できます。たとえば、ファイル・ブラウザのパス名に `/usr/people/joe` と表示されている場合、「joe」の後ろにファイル名を追加するだけで `/usr/people/joe` ディレクトリにファイルを保存できます。したがって、パス名フィールドには `/usr/people/joe/filename` と表示されます。また、ファイル・ブラウザを使って、開くファイルやディレクトリを選択することもできます。

### ブラック・バースト

バースト以外のルミナンス成分やクロミナンス成分を持たないが、その他のビデオ信号の要素はすべて含んでいるビデオ信号。一般に、ブラック・バーストはタイミングをとるための基準信号として使用されます。

### プリセット

MIDI プリセットは、MIDI 楽器用のデジタル・サウンド仕様です。どのサウンド（楽器）を使用するかを指定するデータや、そのサウンドを定義する発信子、フィルタ、およびエンベロープについての詳細情報が含まれています。たとえば、Harmonica プリセットを選択して、MIDI キーボードで音符をいくつか演奏してみると、ハーモニカのような音になります。詳細については、`synthpreset(4)` リファレンス（マン）・ページを参照してください。

### フル・フレーム

ビデオ・イメージの取得方法に関する用語。ビデオの取得に使用するツールによって、取得したビデオ・フィールドの保存方法が異なります。1つのイメージが、イメージ・ファイル内で交互の2つのフィールドで構成されている場合に、フル・フレームになります。

### フレーム

ビデオで、フィルムの1コマに相当するもの。ただし、ビデオ・フレームはデジタルです。NTSC方式では30フレーム、PAL方式では25フレームが1秒に相当します。いずれの方式でも、1つのフレームは2つのフィールドで構成されます。ちなみに、フィルムの場合は、24コマが1秒に相当します。

### フレーム・レート

1秒間に取得または表示できるフレーム数。フレーム・レートが低いほど動きがごさちなくなりますが、ディスク・スペースを節約できます。フレーム・レートを高くすると動きがなめらかになりますが、ムービー・ファイルが大きくなります。

### プロジェクト

Sound Track の使用中に、作業している音響作品をプロジェクトと呼びます。プロジェクトには、複数のサウンド・トラックがあります。たとえば、あるトラックには音声、別のトラックには音楽を含むことがあります。実際のプロジェクトに含まれるのは、マスター・プロジェクト・ファイル、関連するサウンド・ファイル、および波形プロット・ファイルです。一度に複数のクリップを扱えるように、プロジェクトを作成します。プロジェクトを完成してしまえば、すべてのクリップを混合した単一のサウンド・ファイルとしてエクスポートできます。

### 分割フィールド

ビデオ・イメージの取得方法に関する用語。ビデオの取得に使用するツールによって、取得したビデオ・フィールドの保存方法が異なります。1つのイメージが2つのフィールドに等しく、各フィールドがそれぞれ個別の画像として保存されて、2つのフィールドが重なり合っている場合に、フィールドの分割となります。

### ベロシティ

音楽用語で、音を出力するためキーを押したり放したりする速度。この速度によって、音のボリュームや明るさが変化します。

### **編集ライン**

波形の中に現れる細い線。この線を使って、オーディオの録音、再生やコピー、挿入などの開始位置をマークします。

### **メニュー・ボタン**

ポップアップ・メニューを表示するボタン。ボタン上にカーソルを置き、マウスの左ボタンを押します。

### **リバーブ**

音の反射によって生じるエコーなどの自然反響のシミュレーション。音の広がりや雰囲気演出します。

### **ワイプ**

切替え器で生成したパターンまたは効果を使って、ビデオ・イメージの一部を別のイメージで置換えるときの変化。