

ADOBE® ENCORE® CS5

ユーザーガイド

法律上の注意

法律上の注意について詳しくは、http://help.adobe.com/ja_JP/legalnotices/index.html を参照してください。

目次

第1章：新機能について

Blu-ray ディスクの字幕フレームギャップの自動修正 (Encore CS5.1)	1
メディアキャッシュの場所を変更するためのオプション (Encore CS5.1)	1
Blu-ray ディスクの複数ページメニュー	1
Flash DVD の機能強化	1
ハードディスクへの DDP イメージの書き出し	2
アセットのフレームレート／フレームサイズとのタイムラインの同期	2
異なるプラットフォームでプロジェクトを開いて編集する方法	2
Blu-ray プロジェクト用にフレームレートを 24p に設定する方法	2
アウトプロセストランスコード	2
Red 4K の読み込み	3
AVCHD パススルー	3

第2章：ワークフローとワークスペース

ワークフロー	4
ワークスペースの基本	6
ワークスペースの管理	13

第3章：プロジェクトの計画

コンテンツの計画	14
ファイルサイズと画質のバランス調整	15
ビット予測	18

第4章：プロジェクトの作成とアセットの読み込み

プロジェクトの操作	22
縦横比	26
読み込み	29
Adobe Dynamic Link	35
プロジェクトパネルでの操作	41
プロジェクトパネルの管理	42
XMP メタデータの表示と編集	45
Flash 出力での書き起こしメタデータ	47
Encore でのトランスコーディング	48
トランスコードプリセット	50

第5章：メニュー

メニューの基本	55
メニューの作成	64
Blu-ray ディスクの複数ページメニュー	67

Photoshop を使用したメニューの作成	69
メニューの編集	73
メニューオブジェクトのスタイル設定と変形	79
スタイルおよび変形の適用	80
メニューへのテキストの追加	82
テキストの追加およびフォーマット	87
ボタンサブピクチャ	89
メニューのカラーセット	94
ボタンのルート	98
メニュー要素のスタイルの作成	100
メニュー内のビデオとオーディオ	102
メニューのタイミングおよびループ	107
メニューテンプレート	109
チャプターインデックス	112
After Effects を使用したメニューの強化	114
 第 6 章：タイムラインとスライドショー	
タイムラインの基本	118
タイムラインの作成と管理	122
タイムラインでのアセットの編集	126
スライドショーの基本	130
スライドショーの編集	133
チャプターポイント	136
 第 7 章：オーディオと字幕	
オーディオクリップ	139
字幕の基本	141
字幕スクリプト	146
字幕カラー	152
オーディオおよび字幕のトラックのナビゲーション	154
クローズドキャプションの基本	156
 第 8 章：リンクの作成と管理	
ナビゲーション	157
ディスクのナビゲーションおよびプロパティの設定	159
再生リストとチャプター再生リスト	163
フローチャートでの操作	166
ユーザー操作	172
 第 9 章：完成したプロジェクトのテストとビルド	
Encore プロジェクトのテスト	174
セキュリティおよび追加コンテンツ	179

完成したプロジェクトのビルド181

Flash 形式へのプロジェクトの書き出し185

第 10 章：キーボードショートカット

キーボードショートカットの使用193

第 1 章：新機能について

Blu-ray ディスクの字幕フレームギャップの自動修正 (Encore CS5.1)

字幕クリップを分割しているギャップが 5 フレームになるように、隣接する片側あるいは両側の字幕クリップのサイズを自動的に変更します。自動調整機能によって、字幕クリップ間のギャップが足りないことによる Blu-ray ディスクへの書き込みエラーが発生する可能性がなくなります。

フレームサイズが 720 x 480 のタイムラインを除き、Blu-ray ディスクのすべてのタイムラインについて字幕フレームギャップの自動修正機能を使用します。詳しくは、144 ページの「[Blu-ray ディスクの字幕フレームギャップの自動修正](#)」を参照してください。

メディアキャッシュの場所を変更するためのオプション (Encore CS5.1)

メディアファイルを（特定の形式で）読み込む場合に、メディアキャッシュの場所を Adobe® Encore® CS5.1 内から変更して、プレビューのパフォーマンスを向上させます。この機能によって柔軟性が向上するので、メディアキャッシュの場所を別のコンピューターに設定して、本番環境でのメモリのオーバーヘッドをオフセットできます。

メディアキャッシュのデータベースでは、キャッシュされたメディアファイルへのリンクが保持されます。データベースは、Adobe Media Encoder、After Effects、Adobe Premiere Pro および Soundbooth とリンクを共有して、各アプリケーションで同じメディアファイルが使用できるようにします。同じキャッシュファイルを共有することで、アプリケーション間でデータベースの整合性を維持できます。詳しくは、11 ページの「[メディアの環境設定の設定](#)」を参照してください。

Blu-ray ディスクの複数ページメニュー

複数ページメニューは、互いにリンクされた複数のページを含んでいる単一の PSD ファイルです。ページは、ボタンを含んだ PSD ファイル内のレイヤーグループです。ボタンは、メニューの一部にリンクされるか、タイムラインのチャプターポイントにリンクされます。複数ページメニューは、Encore で作成することも、Photoshop から読み込むこともできます。詳細については、67 ページの「[Blu-ray ディスクの複数ページメニュー](#)」を参照してください。

Flash DVD の機能強化

Flash DVD でテキスト字幕を検索します。新しい Flash DVD プレイヤーには、ムービー内のコンテンツの操作や検索を簡単に行える、カスタマイズ可能な再生コントロールが用意されています。パフォーマンスの改善により、限られた帯域幅での再生がスムーズに行われ、ストリーミング中のチャプターマーカでのグリッチが低減されます。詳しくは、188 ページの「[Flash DVD 出力ファイルの再生](#)」を参照してください。

ハードディスクへの DDP イメージの書き出し

DDP イメージをコンピューターのハードディスクに直接書き出し、FTP を使用して複製業者に配信することができます。電子メディアによる配信の方が速く、DLT に関連した特別なハードウェアも不要です。詳しくは、181 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクのビルド](#)」を参照してください。

アセットのフレームレート／フレームサイズとのタイムラインの同期

また、Encore では、フレームレートまたはフレームサイズが異なる複数のタイムラインで同じアセットを使用することができます。この場合、Encore は、これらのアセットをタイムラインごとに（配置先のタイムラインのフレームレートおよびフレームサイズで）トランスコードします。

アセットのフレームレートおよびフレームサイズが異なる場合は、そのアセットのプロパティと同期されたタイムラインが Encore によって作成されます。この同期により、リアルタイムの再生が可能になり、字幕の位置設定がより正確に行われます。

異なるプラットフォームでプロジェクトを開いて編集する方法

Mac で作成された Encore プロジェクトを Windows コンピューターで開けます。または、Windows で作成された Encore プロジェクトを Mac コンピューターで開けます。Encore CS4 またはそれ以前のバージョンで作成されたプロジェクトを開いて編集することもできます。詳しくは、24 ページの「[異なるプラットフォームでプロジェクトを開いて編集する方法](#)」を参照してください。

Blu-ray プロジェクト用にフレームレートを 24p に設定する方法

「今すぐトランスコード」オプションを使用してアセットをトランスコードした場合、適切な 24 fps トランスコードプリセットが自動的に選択されます。不適切な Blu-ray アセットの場合、トランスコードの初期設定値が使用されます。

アウトプロセストランスコード

「今すぐトランスコード」のワークフローでは、アウトプロセストランスコードによって、Adobe Media Encoder アプリケーションのアセットをトランスコードすることができます。アウトプロセストランスコードを有効にすると、Adobe Media Encoder (AME) が別個のプロセスで起動されます。詳しくは、50 ページの「[アウトプロセストランスコード](#)」を参照してください。

Red 4K の読み込み

Premiere Pro からは、Red カメラを使用したムービーフレームショットを、Dynamic Link を使用して最大解像度（4K）で Encore に読み込むことができます。Encore では、こうした高解像度ファイルの再生品質が向上しています。

AVCHD パススルー

Encore では、Blu-ray のビルド時に Blu-ray 形式（BD 仕様準拠）の AVCHD ファイルに対してトランスコーディングが実行されません。詳しくは、184 ページの「[AVCHD パススルー](#)」を参照してください。

第2章：ワークフローとワークスペース

Adobe® Encore® には、柔軟なワークスペースが用意されており、作業スタイルに合わせて簡単に最適化することができます。

ワークフロー

ワークフローとワークスペースの基本

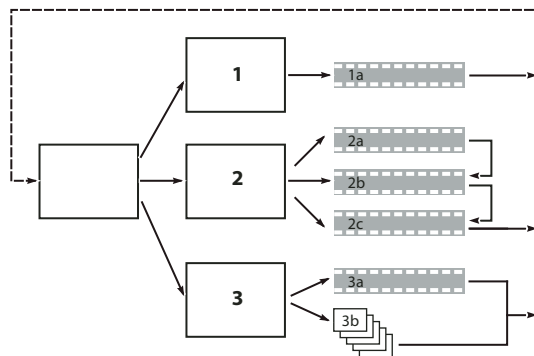
Encore を使用すると、DVD、Blu-ray ディスク、またはインタラクティブな Adobe Flash® ファイル向けの様々なプロジェクトを作成できます。映画、結婚式、トレーニングコースまたはアートコレクションなど、どのようなコンテンツでも、プロジェクト作成の基本的な手順は同じです。

注意：Encore でプロジェクトを作成する方法については、www.adobe.com/go/vid0239_jp のビデオチュートリアルを参照してください。Encore の概要については、www.adobe.com/go/lrvid4226_enc_jp を参照してください。

プロジェクトごとに作業の順序は若干異なりますが、Encore を使用したオーサリングの基本的な作業の流れは、以下の図のとおりです。

プロジェクトの計画を立てる

プロジェクトの複雑さに関係なく、プロジェクトのコンテンツや流れについて計画を立てておくといよいでしょう。各要素のスケッチまたはフローチャートを作成したり、スプレッドシートを使用してコンテンツの順番をマップするなど、ナビゲーションシナリオの設計図を作成しておく、自分のアイデアを具体化し、作業に取り掛かる前に問題を予測することができます。詳しくは、14 ページの「[計画について](#)」を参照してください。



ナビゲーションプランの概略図

アセットを読み込む

プロジェクトに使用するソースコンテンツ（アセット）を準備し、Encore に読み込みます。アセットには、プロジェクトで使用するビデオ、静止画、オーディオおよび字幕が含まれます。Adobe Dynamic Link でレンダリングせずに Adobe Premiere® Pro シーケンスを読み込むことができます。詳しくは、32 ページの「[アセットとメニューの読み込み](#)」を参照してください。

プロジェクトの要素を作成し、アセットを追加する

Encore プロジェクトには、タイムラインやスライドショーなどの様々な要素が含まれます。これらの要素にアセットを追加してプロジェクトに含めます。アセットは、その種類に応じて、タイムライン、スライドショー、メニュー、再生リストおよびチャプター再生リストに追加することができます。詳しくは、118 ページの「[タイムラインについて](#)」、130 ページの「[スライドショーについて](#)」、163 ページの「[再生リスト](#)」および 165 ページの「[チャプター再生リスト](#)」を参照してください。

メニューの作成

コンテンツへのアクセスはメニューから行います。メニューは Encore で直接作成したり、あらかじめデザインされたメニューをカスタマイズして使用できます。Adobe Photoshop® で作成して編集することもできます。詳しくは、55 ページの「[メニューについて](#)」を参照してください。

ナビゲーションの指定

コンテンツのナビゲーションには、主にメニューが使用されます。メニューの他に、視聴者へのガイドとして、エンドアクションや上書きなどのナビゲーション設定も使用されます。Adobe Encore では、メニュービューアでボタンに要素をドラッグしたり、プロパティパネルを使用したり、フローチャートでナビゲーションを操作したりするなど、様々な方法でナビゲーションを設定することができます。一般的なプロジェクトの場合、これらの様々な設定方法から状況に応じて最適な方法を選択してナビゲーションを設定します。詳しくは、157 ページの「[プロジェクトのナビゲーションとリンク](#)」を参照してください。

ビデオおよびオーディオをディスク対応にする（トランスコード）

DVD または Blu-ray ディスクに対応していないビデオおよびオーディオファイルを読み込むと、Encore はディスクに書き込む前にファイルをトランスコードします。Encore で自動的にトランスコードの最適な設定を行うか、プロジェクトに最適なオプションを手動で選択します。詳しくは、48 ページの「[トランスコードについて](#)」を参照してください。

プロジェクトをプレビューする

オーサリングプロセス全般で、特にディスクに書き込む場合は入念にプロジェクトをプレビューし、チェックしてください。プレビューでは、プレビューコントロールのリモコンでプロジェクト内を移動することにより、視聴者の立場からプロジェクトを検証することができます。また、「プロジェクトをチェック」コマンドにより、技術的な詳細を確認したり、壊れたリンクや無効なエンドアクションなどの問題を検出することができます。詳しくは、175 ページの「[プロジェクトのプレビュー](#)」および 178 ページの「[プロジェクトのチェック](#)」を参照してください。

ディスクに書き込む

Encore から直接、DVD または Blu-ray ディスクをビルドし、書き込むことができます。専門の業者に複製を依頼する場合は、DLT ドライブに書き込むか、フォルダーを作成するか、DVD または Blu-ray イメージを作成して渡します。詳しくは、181 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクのビルド](#)」を参照してください。

Flash 形式への書き出し

最終的なプロジェクトを Flash 形式に書き出して、Web 上でインタラクティブに表示することができます。詳しくは、185 ページの「[Flash 形式へのプロジェクトの書き出し](#)」を参照してください。

関連項目

[Encore プロジェクトビデオの作成](#)

ワークスペースの基本

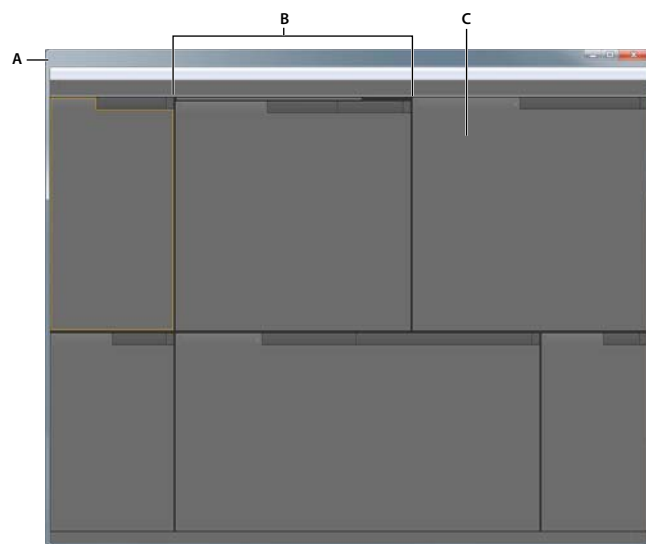
ワークスペースについて

アドビ システムズ社のビデオおよびオーディオアプリケーションには、共通のカスタマイズ可能なワークスペースが用意されています。各アプリケーションには独自のパネル（プロジェクト、メタデータ、タイムライン）がありますが、パネルの移動やグループ化の方法はすべての製品で共通です。

プログラムのメインウィンドウはアプリケーションウィンドウと呼ばれます。このウィンドウでは、ワークスペースと呼ばれる構成でパネルが表示されます。初期設定のワークスペースには、グループ化されたパネルおよびグループに属さない単独のパネルが表示されます。

作業スタイルに適したレイアウトにパネルを並び替えて、ワークスペースをカスタマイズできます。パネルを再び整理すると、他のパネルはウィンドウに収まるように自動的にサイズ変更されます。タスクごとに複数のカスタムワークスペースを作成および保存できます。例えば、編集用のワークスペースとプレビュー用のワークスペースなどです。

💡 フローティングウィンドウを使用して、従来の Adobe アプリケーションと同じようなワークスペースを作成したり、複数のモニターにパネルを配置したりできます。



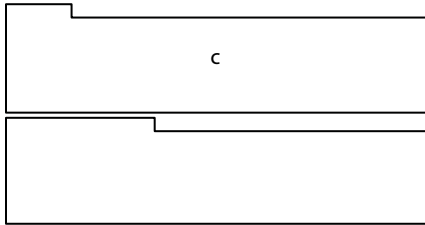
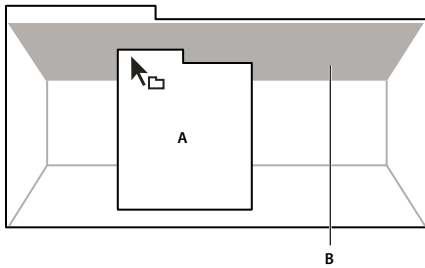
ワークスペースの例
A. アプリケーションウィンドウ B. グループ化されたパネル C. 個々のパネル

パネルのドッキング、グループ化、フローティング

パネルをドッキングしたり、グループの中または外に移動したり、パネルのドッキングを解除してアプリケーションウィンドウ上にフローティング表示することができます。パネルをドラッグすると、パネルの移動先とすることができる場所がドロップゾーンとしてハイライトされます。選択するドロップゾーンによって、パネルの挿入位置、およびパネルが他のパネルとドッキングされるか、グループ化されるかが決まります。

ドッキングゾーン

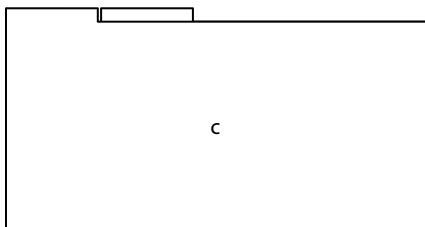
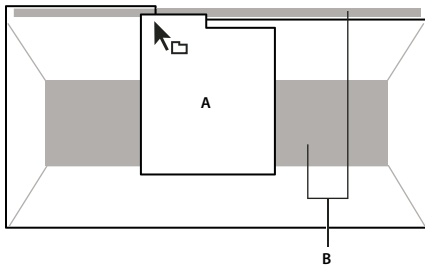
ドッキングゾーンはパネル、グループまたはウィンドウの端にあります。パネルをドッキングすると、既存のグループに隣接して配置され、新しいパネルを表示するためにすべてのグループがサイズ変更されます。



パネル (A) をドッキングゾーン (B) にドラッグしてドッキングします (C)

グループ化ゾーン

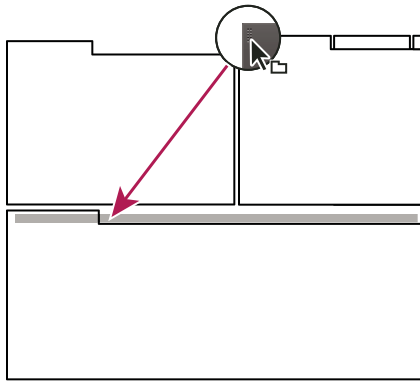
グループ化ゾーンは、パネルまたはグループの中の、パネルのタブ領域に沿った場所にあります。パネルをグループ化ゾーンにドロップすると、そのパネルは他のパネルと重なります。



パネル (A) をグループ化ゾーン (B) にドラッグして既存のパネルとグループ化します (C)

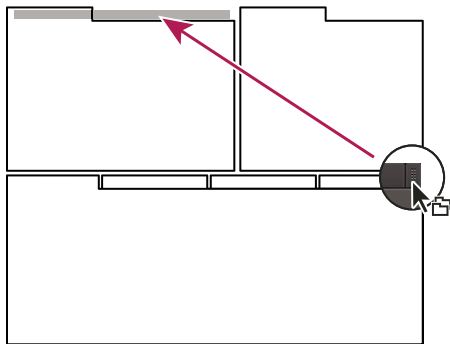
パネルのドッキングまたはグループ化

- 1 ドッキングまたはグループ化するパネルが表示されていない場合は、ウィンドウメニューでそのパネルを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - 個々のパネルを移動するには、パネルのタブの左上にあるグリッパー部分をドロップゾーンにドラッグします。



パネルグリッパーをドラッグして単一のパネルを移動

- グループ全体を移動するには、右上にあるグループグリッパーをドロップゾーンにドラッグします。



グループグリッパーをドラッグしてグループ全体を移動

ドロップゾーンのタイプに応じて、パネルがドッキングまたはグループ化されます。

パネルのドッキングを解除してフローティングウィンドウ化

パネルのドッキングを解除して、フローティングウィンドウにすると、そのウィンドウにパネルを追加したり、アプリケーションウィンドウの場合と同様にウィンドウを変更したりできます。フローティングウィンドウを使用すると、セカンドモニターを利用したり、以前のバージョンの Adobe アプリケーションと同様のワークスペースを作成したりできます。



- ❖ ドッキングを解除するパネルを選択し（パネルが表示されていない場合は、ウィンドウメニューから選択します）、次のいずれかの操作を行います。
 - パネルメニューから「パネルのドッキングを解除」または「フレームのドッキングを解除」を選択します。「フレームのドッキングを解除」は、パネルグループのドッキングを解除します。
 - Ctrl キー（Windows®）または Command キー（Mac OS®）を押しながらパネルまたはグループを現在の場所からドラッグします。マウスのボタンを放すと、パネルまたはグループが新しいフローティングウィンドウとして表示されます。
 - パネルまたはグループをアプリケーションウィンドウの外側にドラッグします（アプリケーションウィンドウを最大化している場合は、パネルを Windows のタスクバーにドラッグします）。

パネルグループのサイズ変更

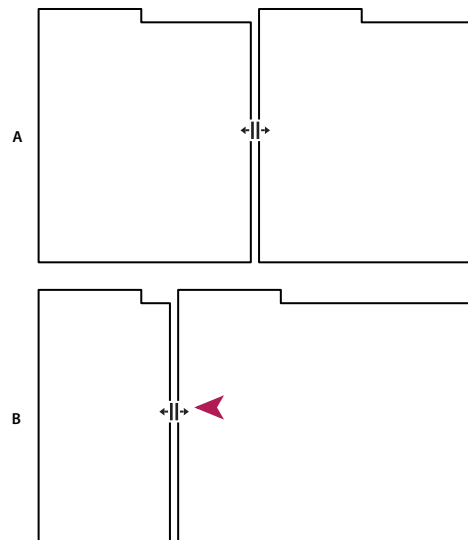
パネルグループ間の境界線にポインターを置くと、サイズ変更アイコンが表示されます。そのアイコンをドラッグすると、その境界線を共有するすべてのグループのサイズが変更されます。例えば、ワークスペースに縦に 3 つのパネルグループが表示されているとします。下の 2 つのグループ間の境界線をドラッグすると、その 2 つのグループのサイズが変更されますが、一番上のグループのサイズは変更されません。

💡 アットマーク (@) キーを押すことによって、現在アクティブなパネルをすばやく最大化することができます。パネルを元のサイズに戻すには、もう一度アットマークキーを押します。

1 次のいずれかの操作を行います。

- 縦方向または横方向のいずれか一方にサイズを変更するには、2 つのパネルグループの間にポインターを置きます。ポインターが二重矢印  に変わります。
- 両方向に同時にサイズを変更するには、3 つ以上のパネルグループが交差する部分にポインターを置きます。ポインターが四重矢印  に変わります。


2 マウスボタンを押してドラッグし、パネルグループのサイズを変更します。

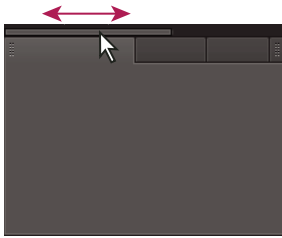


パネルフレーム間の境界線をドラッグしてサイズを水平方向に変更
A. 元のグループとサイズ変更アイコン B. サイズが変更されたグループ

パネルを開く、閉じる、スクロール

アプリケーションウィンドウでパネルグループを閉じると、画面上の空いた領域を使用して、他のグループのサイズが変更されます。フローティングウィンドウを閉じると、そのウィンドウ内のパネルも閉じます。

- パネルを開閉するには、ウィンドウメニューからパネルを選択します。
- パネルまたはウィンドウを閉じるには、閉じるボタン  をクリックします。
- 狭いパネルグループで隠れたパネルのタブを表示するには、水平スクロールバーをドラッグします。
- 任意のパネルをパネルグループの最前面に移動するには、次のいずれかの操作を行います。
- 最前面に移動するパネルのタブをクリックします。
- タブ領域上にカーソルを置き、マウスのスクロールホイールを回します。スクロールするとパネルが順々に最前面に移動されます。
- 狭いパネルグループで隠れたパネルを表示するには、パネルグループの上にあるスクロールバーをドラッグします。



狭いグループ内のパネルをすべて表示するには水平スクロールバーをドラッグする

マルチモニターの操作

マルチモニターを使用することにより、利用可能な画面領域を増やすことができます。マルチモニターを使用する場合、アプリケーションウィンドウを一方のモニターに表示し、フローティングウィンドウをセカンドモニターに配置します。モニターの構成はワークスペースに保存されます。

関連項目

6 ページの「[パネルのドッキング、グループ化、フローティング](#)」

コンテキスト、パネルおよびビューアの各メニューの使用

Encore では、画面の上部にあるメニューだけではなく、コンテキストメニュー、パネルメニューおよびビューアメニューを使用することができます。コンテキストメニューには、アクティブなツールまたは選択項目に適用できるコマンドが表示されます。パネルメニューには、そのパネルに適用できるコマンドが表示されます。ビューアメニューは、ビューアで表示する項目を選択したり、項目を閉じたりするのに使用します。

コンテキストメニューまたはパネルメニューの使用

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
 - コンテキストメニューを使用する場合は、アクティブなウィンドウまたは選択範囲の上にポインターを置き、右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。メニュー項目を選択するか、メニューの外側をクリックしてメニューを閉じます。
 - パネルメニューを使用する場合は、パネルの右上隅にある三角形をクリックします。メニュー項目を選択するか、メニューの外側をクリックしてメニューを閉じます。

ビューアメニューの使用

Encore では、ビューアを使用してタイムライン、スライドショー、メニューおよびチャプター再生リストを操作することができます。ビューアとは、DVD または Blu-ray の要素を編集するためのパネルです。例えば、スライドショービューアでは、スライドショーを編集することができます。Encore の環境設定で、同じ種類の項目を 1 つのビューアで開くか複数のビューアで開くかを設定することができます。複数の項目が開かれているビューアでは、ビューアメニューを使用して、作業する項目を選択します。

- ❖ ビューアのタブ内の三角形をクリックして、要素を選択します。現在の項目またはすべての項目を閉じることもできます。

ツールパネルの概要

メニュービューおよびフローチャートで操作するときは、ツールパネルを使用します。ツールパネルには、メニューのレイヤーまたはオブジェクトの選択、テキストの入力、ズームインとズームアウト、およびフローチャートでのオブジェクトの移動に使用するツールがあります。メニューを Photoshop で編集するためのショートカットや、プロジェクトをプレビューするためのショートカットもあります（82 ページの「[メニューのテキストについて](#)」、141 ページの「[DVD プロジェクトの字幕について](#)」および 69 ページの「[Photoshop でのメニューの作成について](#)」を参照）。



ツールパネル

A. 選択ツール B. ダイレクト選択ツール C. 移動ツール D. 回転ツール E. 横書き文字ツール F. 縦書き文字ツール G. ズームツール H. メニューを Photoshop で編集 I. プレビュー

ワークスペースの環境設定

ワークスペースでは、様々な環境設定を設定できます。これには、ユーザーインターフェイスの明度を調節したり、プロジェクトの作成に使用される初期設定のテレビ規格の制御も含まれます。

ワークスペースのエイピアランスの環境設定

エイピアランスの環境設定には、ワークスペースに影響するソフトウェア全体の設定が含まれます。

1 編集／環境設定／表示方法（Windows）、または Encore／環境設定／表示方法（Mac OS）を選択します。

2 次のオプションを設定します。

明るさ スライダーを使用してインターフェイスの輝度を設定します。輝度をアプリケーションの初期設定に戻すには、「初期設定」をクリックします。

個別のビューアを使用 新規タイムライン、メニュー、スライドショーおよびチャプター再生リストを開く方法を指定します。Adobe Encore では、要素の種類ごとに個別のビューアが使用されています。例えば、タイムラインはタイムラインビューアで編集します。同じ種類の要素をそれぞれ個別の新しいビューアで開く場合は、その種類のオプションを選択し、同じ種類の要素をすべて 1 つのビューアで開く場合は、その種類のオプションの選択を解除します。例えば、1 つのメニュービューアですべてのメニューを開く場合は、「メニュー」の選択を解除します。1 つのビューアに複数の項目がある場合は、そのビューアメニューを使用して目的の要素にアクセスします。詳しくは、10 ページの「[ビューアメニューの使用](#)」を参照してください。

ツールヒントを表示 ポインターがツールやその他のインターフェイス要素の上を移動するときにツールヒント（簡潔なラベルまたは説明）を表示させるかどうかを指定します。このオプションは初期設定では有効です。

完了をビーブ音で通知 プロジェクトのビルドまたはファイルのトランスコードが完了したときに、ビーブ音で知らせるかどうかを指定します。このオプションを選択すると、ビーブ音が有効になります。

メディアの環境設定の設定

メディアの環境設定には、Adobe メディアキャッシュデータベースファイルをクリアしたり、Encore ライブラリファイルの場所を指定するための設定があります。

1 編集／環境設定／メディア（Windows）、または Encore／環境設定／メディア（Mac OS）を選択します。

2 次のオプションを設定します。

ライブラリコンテンツ 機能的なコンテンツ（あらかじめデザインされたメニューやボタンなど）のライブラリフォルダーを配置する場所を指定します。このライブラリフォルダー内のファイルはライブラリパネルに表示されます。

Resource Central コンテンツ メディアデータベースの場所を Encore 内から変更します。Encore は、特定の形式のオーディオやビデオを読み込むときに、これらのアイテムのバージョンを処理およびキャッシュして、プレビューの生成時にすばやくアクセスできるようにします。

システムではオーディオやビデオのアイテムは各プレビュー用に再処理されないで、メディアキャッシュによってプレビューのパフォーマンスが向上します。メディアキャッシュのデータベースでは、キャッシュされた各メディアファイルへのリンクが保持されます。このデータベースは、Adobe Media Encoder、After Effects、Adobe Premiere Pro および Soundbooth で共有されます。

どのアプリケーションも、同じキャッシュファイルを読み書きすることができます。いずれかのアプリケーションでデータベースの場所を変更すると、同時に他のアプリケーションの場所も更新されます。どのアプリケーションにも固有のキャッシュフォルダーがありますが、すべてのアプリケーションを同一のデータベースが追跡します。

次のいずれかの操作を行います。

- メディアキャッシュまたはメディアキャッシュデータベースを移動するには、対応する参照ボタンをクリックします。
- 最適化されたファイルとインデックスファイルをキャッシュから削除して、それらのエントリをデータベースから削除するには、「クリーンアップ」をクリックします。

データベースを消去 アドビ システムズ社のオーディオおよびビデオアプリケーションによって共有されるメディアキャッシュデータベースの古いファイルを削除して、ディスク容量を解放します。このデータベースでは、パフォーマンスと速度を向上させるメディアアクセラレーターファイルを管理しています。例えば、規格に適合したオーディオファイルを Adobe Premiere Pro で作成し、そのオーディオが入っているメディアを Encore に読み込む場合、規格に適合するファイルが新規作成されるのではなく、Adobe Premiere Pro のファイルが Encore で使用されます。メディアキャッシュデータベースは、規格に適合したファイルの場所を Encore に知らせます。

読み込み時に XMP ID をファイルに書き込む 読み込まれる各ファイルに固有のドキュメント ID を自動的に挿入します。これらの ID は、すべての Adobe Production Premium アプリケーションが、キャッシュされた同じプレビューおよび規格に適合したオーディオファイルにアクセスするようにし、追加でレンダリングや適合が行われることを防ぎます。これはグローバル設定であり、1 つの Production Premium アプリケーションで設定を変更すると、他のすべてのアプリケーションにも影響します。また、この設定は、ID が最初に挿入されるときに新しいファイルの変更日になります。



プロジェクトを他のマシンに移動するときにレンダリング時間を節約するには、キャッシュされたファイルと元のファイルの両方を移動してください。

一般の環境設定

一般の環境設定には、作業中のプロジェクトの設定を変えずに、ソフトウェアの初期設定をするものもあります。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Encore／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 次のオプションを設定します。

初期設定のテレビ規格 新規プロジェクトのテレビ方式（NTSC または PAL）の初期設定を指定します。Encore は、オペレーティングシステムの言語に従って初期設定を決定します。

再生画質 プレビューとモニターパネルおよびサムネールの再生画質を指定します。これを指定するには、メニューから適切な設定を選択します。「高」を選択すると、最大解像度でビデオが表示され、「ドラフト」を選択すると、2 分の 1 の解像度でビデオが表示され、「自動」を選択すると、再生はドラフトの画質で行われ、再生が一時停止または停止すると高画質になります。

デスクトップ表示モード（Windows のみ） グラフィックディスプレイカードを介した再生について、3 つのオプションのいずれかを設定します。

- **互換** デスクトップにビデオを非アクセラレーションモードで表示します。このモードは、Direct3D 9.0 アクセラレーションをサポートしないグラフィックカードでの使用に適しています。このオプションは、パフォーマンスが最も低い表示モードです。

- **標準 Direct3D 9.0 互換** グラフィックカードのハードウェア機能を使用して、デスクトップでのビデオ再生を加速します。
 - **GPU エフェクト高速化** 最新世代の Direct3D 9.0 互換グラフィックカードに搭載された先進のハードウェア機能を使用して、デスクトップでのビデオ再生や複数のエフェクトを加速します。
- 警告ダイアログをリセット** 「再表示しない」を選択して表示されないようにしたダイアログをすべて表示するようにします。

ワークスペースの管理

ワークスペースの選択

アドビ システムズ社のビデオおよびオーディオアプリケーションには、特定のタスクのためにパネルのレイアウトを最適化した定義済みのワークスペースがいくつか用意されています。これらのワークスペース、または保存しているカスタムワークスペースのいずれかを選択すると、それに応じて現在のワークスペースは再描画されます。

- ❖ 作業対象のプロジェクトを開き、ウィンドウ／ワークスペースを選択して、目的のワークスペースを選択します。

ワークスペースの保存、リセット、削除

カスタムワークスペースの保存

ワークスペースを変更すると、その変更内容がトラッキングされ、最新のレイアウトが保存されます。特定のレイアウトを長期的に保存するには、カスタムワークスペースとして保存します。保存したカスタムワークスペースはワークスペースメニューに表示され、それを選択すればワークスペースをそのレイアウトに再設定できます。

- ❖ 必要に応じてフレームやパネルを整列した後、ウィンドウ／ワークスペース／新規ワークスペースを選択します。ワークスペースの名前を入力して、「OK」をクリックします。

注意：（After Effects、Premiere Pro、Encore）カスタムワークスペースと共に保存したプロジェクトを他のシステムで開くと、名前が一致するワークスペースが検索されます。一致するワークスペースが見つからない場合、またはモニターの設定が一致しない場合は、現在のローカルワークスペースが使用されます。

ワークスペースのリセット

元の保存されているパネルレイアウトに戻すには、現在のワークスペースをリセットします。

- ❖ ウィンドウ／ワークスペース／＜ワークスペース名＞をリセットを選択します。

ワークスペースの削除

- 1 ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを削除を選択します。
- 2 削除するワークスペースを選択して、「OK」をクリックします。

注意：現在使用しているワークスペースは削除できません。

第3章：プロジェクトの計画

Adobe® Encore® では、高解像度の Blu-ray ディスクおよび標準解像度の DVD 向けのメディアプロジェクトをデザイン、作成、ビルドすることができます。Encore では、直接ディスクに書き込むことも、ディスク複製（リプリケーション）用に他の種類の出力先に書き込むこともできます。さらに、Web 上でインタラクティブに表示するために、Blu-ray および DVD プロジェクトを Flash 形式に書き出すこともできます。

コンテンツの計画

計画について

プロジェクト制作の第一段階は計画です。家族旅行の写真や映像を整理するためにテンプレートを使用するといった最小限の計画で済む場合もあれば、インタラクティブな DVD の制作チームを調整するためにプロジェクト管理ソフトウェアを使用するといった入念な計画が必要な場合もあります。

計画の規模に関係なく、プロジェクトに含まれる内容と、プロジェクトをどのように表示するかを理解しておく必要があります。計画段階が終了するまでに、次のパラメーターについて十分な理解が必要です。

ナビゲーションプラン

操作しやすいプロジェクトでは階層構造のナビゲーションが採用されており、迷うことなくコンテンツを簡単に表示できます。制作するプロジェクトについて十分に検討します。プロジェクトに含めるクリップが決定したら、次に視聴者がこれらのクリップにアクセスする方法を決める必要があります。スプレッドシートや鉛筆画などを使用して、プロジェクトの制作開始前にナビゲーションプランの設計図を作成しておくことが重要です。

目的に合わせた再生環境

制作するプロジェクトは、テレビで視聴するためのものですか。無人操作で再生して、情報案内として使用しますか。それとも、コンピューター上の教材として使用するのでしょうか。再生環境は、DVD に含めるコンテンツだけでなく、ナビゲーションプランとメニューのデザインにも影響します。コンピューターでのみ使用される（デスクトップまたは Web ブラウザーで）プロジェクトには、テレビ用の DVD プレーヤーや Blu-ray プレーヤーではアクセスできない ROM コンテンツも収録することができます。例えば、コンピューター上で使用される教育用 DVD に演習の PDF を収録しておくことができます。プロジェクトを Flash 形式に書き出す場合は、プロジェクトを Web サイトの他の部分に接続する Web リンクを埋め込むことができます。

コンテンツの種類と量

ディスクサイズ、ビデオデータレートなどについての判断を確実にするには、ディスクに収まるコンテンツ量およびその種類（標準解像度、高解像度など）を把握する必要があります。コンテンツのほとんどがオーディオであるような小さなプロジェクトならシングルレイヤー DVD に収まりますが、長篇の映画や大量の追加コンテンツを含むプロジェクトでは、デュアルレイヤー（片面 2 層）や両面の DVD、Blu-ray ディスクが必要になることがあります。

関連項目

187 ページの「[Flash プロジェクトへの Web リンクの埋め込み](#)」

187 ページの「[Flash プロジェクト作成時のヒント](#)」

18 ページの「[ビット予測について](#)」

フローチャートによる計画

フローチャート機能は、プロジェクトの作成を計画および管理するための視覚的なインターフェイスです。ナビゲーションを決定し、アセットの整理を開始するときは、プロジェクトの最初の段階からフローチャートを使用します。

注意：この種のプロジェクトのオーサリングに慣れていない場合は、ナビゲーションプランを紙に書いて整理し、様々な種類の要素とプロパティに慣れてからフローチャートを使用することをお勧めします。

フローチャートには、プロジェクトのコンテンツがツリー構造で視覚的に表示され、様々な要素間のナビゲーションの詳細が示されます。この視覚的な表現は、ナビゲーションが乱雑になり、調整の必要がある部分を確認するのに役立ちます。プロジェクトを視覚的に表現するだけでなく、フローチャートによって、プロジェクトのナビゲーション設定などのオーサリング作業を行うこともできます。

プロジェクトに複数の階層オブジェクトが含まれる場合は、フローチャートパネルでズームコントロールを使用し、フローチャートの目的の部分を表示させます。また、マウスを上にとツールチップにアセット名が表示されます。

フローチャートを使用したプロジェクト計画の立案については、www.adobe.com/go/vid0240_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

関連項目

166 ページの「[フローチャートの概要](#)」

[フローチャート計画のビデオ](#)

ファイルサイズと画質のバランス調整

ファイルサイズと画質

DVD または Blu-ray のプロジェクトの制作には、ファイルサイズと画質という競合する 2 つのプロパティ間のバランスを調整するという作業が含まれます。画質を向上させると、ファイルサイズも大きくなります。コンテンツの画質をできるだけ高く保つと同時に、すべてのコンテンツがディスクに収まるようにファイルサイズを調整する必要があります。このバランスは、ビデオコンテンツのデータレートで調整します。Encore のデータレート設定機能を使用して自動的に行うことも、自分でトランスコード設定を行うかサードパーティのアプリケーションを使用して直接操作することもできます。

最適なデータレートを決定するには、ビット予測を行います。ビット予測を理解するには、まず、ディスクサイズ、アセット（オーディオ、ビデオ、モーションメニュー）の種類と量、データレートおよびトランスコーディングの各変数について理解しておく必要があります。これらの変数を把握した上でビット予測を実行すれば、利用可能なディスク容量に収まる高画質のプロジェクトを作成できます。

関連項目

48 ページの「[トランスコードについて](#)」

ディスクサイズの決定

ビット予測の準備を始める前に、プロジェクトを配布するためのディスクのサイズを決定する必要があります。Encore では、25 GB Blu-ray ディスク向けのプロジェクトおよび様々な DVD ディスクサイズ向けのプロジェクトを作成できます。選択するサイズは、ビデオの量と複製方法に基づいて決定します。

通常、Blu-ray ディスクには、MPEG2 を使用した 135 分の高解像度ビデオと 2 時間の標準解像度の追加コンテンツ、または合計 10 時間の標準解像度のコンテンツを収録できます。Encore では、Blu-ray プロジェクト用に、MPEG2 より低いビットレートで高画質を提供する、H.264 エンコーディングもサポートしており、さらに多くのビデオを収録することができます。デスクトップ DVD バーナーは、書き込み可能な DVD ディスク (DVD+-R) を使用します。これは容量が 4.7 GB で、約 2 時間の標準解像度の高画質ビデオを収録できます。

Encore は、デュアルレイヤー DVD、両面 DVD および DLT (Digital Linear Tape) もサポートしています。DLT を利用するには、コンピューターに接続された DLT ドライブが必要です。DVD レコーダーのマニュアルをチェックして、両面またはデュアルレイヤーのディスクを作成できるかどうかを確認してください。使用している DVD レコーダーでこれらのディスクを作成できない場合でも、Encore でこれらのディスク用のプロジェクトファイルを作成できますが、ディスクの複製 (リプリケーション) は専門の業者に依頼する必要があります。

デュアルレイヤーまたは両面 DVD に保存するプロジェクトを準備する際は、以下の事項に注意してください。

デュアルレイヤーディスク Encore では、DVD-R DL ディスクおよび DVD+R DL ディスクをサポートします。レコーダーのマニュアルをチェックして、対応している DVD の種類 (+R または -R) を確認してください。専門の業者にデュアルレイヤーの DVD の複製を依頼するには、「DVD マスター」出力オプションを使用し、ディスクのレイヤーごとに一本ずつ、2 本の DLT テープにプロジェクトを書き込みます (181 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクのビルド](#)」および 184 ページの「[デュアルレイヤー DVD のレイヤーブレイクの指定](#)」を参照してください)。

注意: +R ディスクは一部の DVD プレーヤーで互換性の問題が発生する場合があります。大量のディスクを複製する前に、検証ディスクを作成し、複数の異なる DVD プレーヤーでテストすることをお勧めします。専門業者は、ディスクの複製が主要な目的であるため、互換性の高いディスクを作成できます。

両面ディスク 両面 DVD の場合、各面ごとに、異なる 2 つのプロジェクトを作成します。外部の業者に DVD の複製を依頼する場合は、「DVD マスター」出力オプションを使用して、プロジェクトごとに個別の DLT に書き込みます (181 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクのビルド](#)」および 185 ページの「[ディスクの複製](#)」を参照してください)。

両面デュアルレイヤーディスク この場合は、各面用に 2 つのプロジェクトを作成し、各レイヤーに 1 本ずつ (片面 2 本、合計 4 本) のテープを用意します。最初の 2 本のテープは、最初のプロジェクトの 2 つのレイヤーになります (A 面)。他の 2 本のテープは 2 番目のプロジェクトの 2 つのレイヤーになります (B 面)。

DVD プロジェクトのディスクサイズの設定

オーサリング処理の開始時に DVD のディスクサイズを設定することにより、プロジェクトに追加するアセットごとの使用容量および空き容量を Encore で計算できます。

- 1 ウィンドウ/ビルドを選択します。
- 2 ビルドパネルで、形式メニューから「DVD」を選択し、「ディスク情報」セクションまで下にスクロールします。
- 3 サイズメニューからサイズを選択します。カスタムディスクサイズを入力するには、「カスタム」を選択して、テキストボックスにサイズを入力します。
- 4 両面ディスクを作成する場合は、このプロジェクトの対象となる面を「面」オプションで指定します。
- 5 ビルドパネルを閉じ、プロジェクトを保存します。

関連項目

17 ページの「[ディスク空き容量の確認](#)」

ディスク空き容量の確認

オーサリング処理中、ビルドパネルには、指定したディスクサイズに対する空き領域と使用領域が表示されます。ここにはサイズ情報のみ表示され、画質に関する情報は含まれません。Encore は、トランスコードデータレートを使用して（自動またはユーザー指定のどちらかで設定されたかに関係なく）、ディスクの空き容量を計算します。次に、推定したビットレートを、トランスコード済みの他のクリップの実際のビットレートと合計し、ディスクサイズに基づいて空き容量を計算します。

アセットをトランスコードする際に、Encore はプロジェクトに含まれるビデオの量に対して最高の画質（最高のデータレート）を維持しようとします。さらに他のビデオをプロジェクトに追加すると、追加のコンテンツを収録するためにビデオデータレートが低くなります。画質が一定レベルを下回っても、プロジェクトをビルドするか、「プロジェクトをチェック」コマンドを実行するまで、警告メッセージは表示されません。詳しくは、48 ページの「[トランスコードについて](#)」を参照してください。

- ❖ ウィンドウ／ビルドを選択してビルドパネルを表示し、「ディスク情報」セクションまで下にスクロールします。ビデオが使用している容量、空き容量、ROM コンテンツが使用している容量が表示されます。それぞれの容量は、「温度計」グラフの青、白、緑の色で示されます。

アセットの種類と量

あらゆるコンテンツの中で、ビデオ部分が最も多くのディスク容量を使用します。データレートによっては、DVD プロジェクトの標準解像度のビデオが占有する容量が、1 分間あたり 73.5 MB になることがあります（レートが 9.8 Mbps の場合）。Blu-ray プロジェクトの高解像度のビデオの場合は、1 分間あたり 270 ～ 405 MB になることがあります（36 Mbps および 54 Mbps のレートを使用した場合）。一方、1 分間の圧縮されたオーディオが必要とするディスクの空き容量は、11.5 MB にすぎません。静止画メニューが必要とする空き容量はごくわずかです（19 ページの「[平均アセットサイズ](#)」を参照してください）。

プロジェクトに含まれるビデオの量は最適なデータレートに直接影響します。ビット予測を行いディスクサイズを選択するには、ビデオの量を正確に把握しておく必要があります。例えば、プロジェクトに 1 時間のビデオが含まれる場合、2 時間のビデオが含まれるプロジェクトの 2 倍のデータレートでトランスコードされます。各プロジェクトのビデオコンテンツが使用するディスク容量は同じですが、画質の点では 1 時間のビデオの方が優れています（ただし、画質が 2 倍向上するというわけではありません）。

関連項目

48 ページの「[トランスコードについて](#)」

データレート

データレートは通常 Mbps（メガビット / 秒、つまり 1,000,000 ビット / 秒）で表され、アセットストリームに含まれるデータ量を指定し、ビデオの品質に直接影響します。データレートは、トランスコーディング中にアセットを圧縮するために使用されます。ビデオアセットの場合、Encore トランスコードプリセットでは、Blu-ray プロジェクトには 15 ～ 40 Mbps、DVD プロジェクトには 4 ～ 9 Mbps のデータレートが使用されます。プリセットのデータレートは編集できますが、Blu-ray プロジェクトに 40 Mbps を超える値、DVD プロジェクトに 9.0 Mbps を超える値は指定できず、Encore の最小データレート 2.0 Mbps を下回る値も指定できません。ビデオ DVD の一般的なデータレートは 4 ～ 6 Mbps です。ビット予測のターゲットデータレートが 6 Mbps 未満の場合は、可変ビットレート（VBR）エンコーディングの使用を検討します。VBR について詳しくは、18 ページの「[ビット予測の計算](#)」を参照してください。トランスコーディングについて詳しくは、48 ページの「[トランスコードについて](#)」を参照してください。

データレートは品質の一般的な指標ですが、データレートと品質を一致させるための明確な規則はありません。つまり、4 Mbps のデータレートで高品質のアセットが作成されるかどうかは、データレートだけでなく、画像データおよび使用される圧縮方式によって決まります。例えば、1 人の人物が椅子に腰掛けしている映像を塗りつぶしの背景を使用して撮影したビデオは、映像が次々に変わるカーチェイスのビデオより低いデータレートで圧縮されますが、画質の点で顕著な差はありません。

ビット予測

ビット予測について

ビット予測とは、プロジェクトが占有する容量を見積もることで、計画段階における重要な作業です。ビット予測により、コンテンツの量と質のバランスを考慮して最適なビデオデータレートを決定します。プロジェクトに含まれるコンテンツの量が少ない場合、空き容量をすべて利用して、コンテンツのエンコードを高いデータレートで行うことができます（高画質になります）。逆に、プロジェクトに含まれるコンテンツが多い場合は、すべてのコンテンツをディスクに収録するために低いデータレートでエンコードを行う必要があります（低画質になります）。

Encore では、オーサリング処理中のビット予測が自動的に管理されます。コンテンツが少ない小さなプロジェクトでは、通常、オーサリング処理中にビルドパネルで空き容量を確認するだけで空き容量の使用状況を管理できます。一方、複雑で大きなプロジェクトでは、オーサリング処理におけるビット予測はより重要であり、実際に使用するデータレートを確認することができます。



通常、2 時間以下のビデオコンテンツのプロジェクトの場合はビット予測を省略できます。Encore によって自動的にデータレートが設定されます。

ビット予測の計算

ビット予測は、プロジェクトのターゲットビデオデータレートを示します。紙と鉛筆でこれをすばやく計算したり、スプレッドシートを作成して計算したりする方法もあります。



1 ストリームの圧縮されたオーディオを含むプロジェクトを 4.7 GB の DVD に収録する場合は、簡単な数式 $560 / x =$ ビットレート（単位 Mbps）を使用することができます。「x」はビデオの長さ（単位：分）を表します。

- 1 プロジェクト全体に使用可能なディスクの合計空き容量を計算します。
- 2 ビデオに使用可能なディスクの空き容量を計算します。この作業を行うにはオーディオ、スライドショー、字幕およびモーションメニューに必要な容量を計算し（他の種類のコンテンツはビット予測では無視しても差し支えありません）、それを合計空き容量から引きます。詳しくは、19 ページの「[平均アセットサイズ](#)」を参照してください。
注意：ROM コンテンツが含まれる場合は、それも空き容量の計算に含めます（181 ページの「[ディスクへの ROM コンテンツの追加](#)」を参照してください）。
- 3 ビデオのターゲットデータレートを計算します。この作業を行うには、ビデオに使用可能な空き容量をプロジェクト内のビデオの量で割ります。
- 4 オーディオと字幕のデータレートを合計し、その値を最大データレートから引いて、最大ビデオビットレートを決定します（例えば、オーディオと字幕のデータレートの合計が 3.0 Mbps の場合、その値を DVD の最大データレート 9.8 Mbps から引くと、ビデオビットレートは 6.8 Mbps になります）。目標は、ディスクのデータレート制限内で最大のターゲットビデオデータレートを決定することです。ターゲットデータレートが 6 Mbps 以下の場合は、可変ビットレート（VBR）エンコーディングを使用します。VBR エンコーディングを使用するときは、最大ビデオデータレートを指定してください（平均データレートはターゲットデータレートですが、最大データレートを指定することでデータレートがエンコード時に柔軟に可変します）。

注意：ビット予測ではメガバイト（MB）ではなくメガビット（Mbit）を使用することにより、計算を簡単にします。Mbps はメガビット / 秒を表します。また、ハードディスクの容量は一般に 2 の累乗で計算されますが（1 KB = 2^{10} バイト = 1,024 バイト）、光ディスク（DVD）の容量は 10 の累乗で示されます（1 KB = 10^3 バイト = 1,000 バイト）。ビット予測では 10 の累乗方式を使用します。計算は次の変換係数に基づいて行われます。1 GB = 10^9 バイト = 1,000,000,000 バイト = 8,000,000,000 ビット。1,000,000 ビット = 1 メガビット。

平均アセットサイズ

ビット予測では、以下の平均値を使用します。

オーディオ ドルビー® デジタルステレオ規格で圧縮されている場合、オーディオは一般に 192,000 ビット / 秒 (0.192 Mbps) です。0.192 Mbps を使用するか、オーディオエンコーダーの設定値を参照してください。

サブピクチャ 字幕を含む場合を除き、ビット予測では無視できます。字幕を含む場合は、サブピクチャストリーム当たり 0.010 Mbps を使用します。

モーションメニュー データレートは通常、トランスコード済みの標準解像度のビデオでは 8 Mbps、高解像度では 40 Mbps です。これをオーディオデータレートに追加します (ビデオが既に DVD または Blu-ray に対応している場合は、トランスコーディングは行われません。ビデオファイルのデータレートを使用する必要があります)。

静止画メニュー 一般的に、ビット予測では無視しても差し支えありません。静止画メニューの平均サイズは 230 KB です。

スライドショー スライドショーのアセットサイズは、トランジションや「ランダムにパンとズーム」が設定されているかどうかによって異なります。

- スライドショーにトランジションや効果が含まれていない場合、スライドは MPEG 静止画としてディスクに書き込まれ、必要な容量は最小限になります。静止画の平均サイズは 230 KB で、ビット予測では通常無視します。ただし、画像の数が多い場合は、計算に含める必要があります。
- スライドショーにトランジションが含まれている場合、静止画と、トランジション用のトランスコードされた MPEG ビデオファイルの両方が書き込まれます。例えば、10 秒間表示される画像があり、最初と最後に 2 秒間のトランジションがある場合、静止画 (6 秒間表示される) と共に、トランジションフレームを含む 2 秒間の MPEG ビデオファイルが 2 つディスクに書き込まれます。
- スライドショーに「ランダムにパンとズーム」が設定されている場合、静止画は MPEG ビデオファイルにトランスコードされます。パンとズームを含むスライドショーは、基本的にはビデオコンテンツになるので、ビデオファイルと同じ容量の割り当てが必要です。例えば、コンテンツ全体でパンとズームを使用する 5 分間のスライドショーは、ビット予測では 5 分間のビデオコンテンツとして計算されます。

ビット予測例 #1

オーディオを含まない 2 時間 13 分の標準解像度のビデオで構成されている簡単な DVD プロジェクトを 4.7 GB のディスクに書き込む場合、ビット予測は以下に行います。

- 使用可能なディスクの合計空き容量をビット単位で計算します。4.7 GB (ギガバイト) のディスクの容量は 4,700,000,000 バイトです。1 バイトは 8 ビットです。4,700,000,000 × 8 = 37,600,000,000 ビットです。
- ビデオに使用可能なディスクの空き容量を計算します。オーディオ、字幕、およびモーションメニューのサイズとディスクの空き容量の 4 % (オーバーヘッド) を合計し、その値を手順 1 で計算した合計空き容量から引きます。この例にはオーディオ、字幕、モーションメニューがないので、オーバーヘッドの 4 % (1,504,000,000 ビット) を引くだけで、ビデオに使用可能な空き容量 (36,096,000,000 ビット) が算出されます。
- ビデオのデータレートを計算します。手順 2 で計算した、ビデオに使用可能な空き容量をプロジェクトに含まれるビデオの量 (秒単位) で割ります。36,096,000,000 bits / (133 分 × 60 秒) = 4,523,308.27 bps。ビット / 秒の値を 100 万ビット / メガビットで割り、ビデオデータレートを Mbps に変換します。4,523,308.27 / 1,000,000 = 4.5 Mbps。
- 最大ビデオデータレートを決定します。オーディオ、字幕およびモーションメニューのデータレートの合計 (この例では 0) を DVD の最大ビデオデータレート 9.8 Mbps から引きます。9.8 Mbps - 0 = 9.8 Mbps。この値は DVD の最大レートとほとんど同じになるため、確実にビルドできるように 9.0 Mbps まで下げます。

したがって、ビデオは 4.5 Mbps のデータレートを使用してディスクに書き込まれます。このデータレート (4.5 Mbps) は低すぎる (6 Mbps 以下) ので、VBR エンコーディングを使用する必要があります。VBR エンコーディングの最大ビデオデータレートは 9.0 Mbps です。

ビット予測例 #2

3つのオーディオトラック、2つの字幕トラック、2つのモーションメニューおよび1分間のムービープレビューを含む120分の標準解像度のビデオを8.54 GBのDVDに書き込む場合、ビット予測は以下に行います。

- 1 使用可能なディスクの合計空き容量をビット単位で計算します。8.54 GBのディスクの容量は8,540,000,000バイトです。1バイトは8ビットです。 $8,540,000,000 \times 8 = 68,320,000,000$ ビット = 68,320 メガビット。
- 2 ビデオに使用可能なディスクの空き容量を計算します。オーディオ、字幕、モーションメニューおよびムービープレビューのサイズとディスクの空き容量の4%（オーバーヘッド）を合計し、その値を手順1で計算した合計空き容量から引きます。
 - 3つの120分オーディオストリームのうち、データレートが0.192 Mbpsのオーディオストリームが2つ、0.448 Mbpsのオーディオストリームが1つ。 $2 \times (120 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒} / \text{分} \times 0.192 \text{ Mbps}) + (120 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒} / \text{分} \times 0.448 \text{ Mbps}) = 5,990.4$ メガビット。
 - データレートが0.010 Mbpsの字幕が2つ。 $2 \times (120 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒} / \text{分}) \times 0.010 \text{ Mbps} = 144$ メガビット。
 - 見積もりデータレートが8 Mbpsで24秒間のモーションメニューが2つ。 $2 \times (24 \text{ 秒} \times 8 \text{ Mbps}) = 384$ メガビット。
 - データレート4.5 Mbpsの1分間のムービープレビュー。 $60 \text{ 秒} \times 4.5 \text{ Mbps} = 270$ メガビット。
 - 4%のオーバーヘッド。 $0.04 \times 68,320,000,000 \text{ ビット} = 2,732,800,000 \text{ ビット} = 2,732.8$ メガビット。
 - オーディオ、字幕、モーションメニュー、プレビューおよびオーバーヘッドのサイズの合計。 $5,990.4 \text{ メガビット} + 144 \text{ メガビット} + 384 \text{ メガビット} + 270 \text{ メガビット} + 2,732.8 \text{ メガビット} = 9,521.2$ メガビット。
 - ビデオに使用可能なディスクの空き容量。 $68,320 \text{ メガビット} - 9,521 \text{ メガビット} = 58,799$ メガビット。
- 3 ビデオのデータレートを計算します。手順2で計算した、ビデオに使用可能な空き容量をプロジェクトに含まれるビデオの量（秒単位）で割ります。 $58,799 \text{ メガビット} / (120 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒} / \text{分}) = 8.16 \text{ Mbps}$ 。
- 4 最大ビデオデータレートを決定します。オーディオと字幕のデータレートを合計し、その値をDVDの最大ビデオデータレート9.8 Mbpsから引きます。 $9.8 \text{ Mbps} - (0.192 + 0.192 + 0.448 + 0.010 + 0.010) = 8.95 \text{ Mbps}$ 。

したがって、ビデオは8.16 Mbpsのデータレートを使用してディスクに書き込まれます。この値は最大ビデオデータレート8.95 Mbpsより低い値です。また、ターゲットビデオデータレート8.16 Mbpsは6 Mbpsを超えるため、VBRを使用する必要はありません。

ビット予測例 #3

2時間7分の高解像度（HD）のビデオおよびオーディオで、30秒のオーディオ付きの30秒のHDモーションメニューを1つと、50枚のスライドと8分のオーディオ付きのHDパンとズーム使用のスライドショー（スライドショーの合計デュレーションは8分間）を1つ含むBlu-rayディスクプロジェクトを25 GBのディスクに書き込む場合のビット予測の例を次に示します。

- 1 ディスクの合計空き容量は24.5 GBです（25-GBディスク容量から、控えめに見積もって2%のオーバーヘッド0.5 GBを引く）。
- 2 オーディオ、モーションメニューおよびスライドショーに必要な空き容量：
 - データレートが0.192 Mbpsの127分間のオーディオストリーム = $127 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒} \times 0.192 = 1,463.04$ メガビット。8ビットで割ると = 182.88 メガバイト、四捨五入して183 MB。
 - 30秒間のメニューオーディオストリーム = $30 \text{ 秒} \times 0.192 \text{ Mbps} = 5.76$ メガビット。8ビットで割ると = 0.72 メガバイト、四捨五入して1 MB。
 - 8分間のスライドショーオーディオストリーム = $8 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒} \times 0.192 \text{ Mbps} = 92.16$ メガビット。8ビットで割ると = 11.52 メガバイト、四捨五入して12 MB。
 - 40 Mbpsの30秒間のモーションメニュー = 1,200 メガビット。8ビットで割ると = 150 MB。

- 20 Mbps の 8 分間のスライドショービデオ (すべてパンとズーム) = $8 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒} \times 20 \text{ Mbps} = 9,600 \text{ メガビット}$ 。8 ビットで割ると = 1,200 MB または 1.2 GB。
 - 必要な合計ディスク容量 = $183 \text{ MB} + 1 \text{ MB} + 12 \text{ MB} + 150 \text{ MB} + 1,200 \text{ MB} = 1,546 \text{ MB}$ つまり 1.546 GB。
- 3** 手順 1 の使用可能なディスクの合計空き容量から手順 2 の必要な合計ディスク容量を引いて、ビデオに使用可能なディスク空き容量を計算します。
- 使用可能な容量 $24.5 \text{ GB} - \text{必要な } 1.546 \text{ GB} = \text{ビデオに使用可能な } 22.954 \text{ GB}$ 。
- 4** ビデオに使用可能なディスク空き容量 (手順 3) をプロジェクトに含まれるビデオ量 (秒単位) で割って、ビデオのデータレートを計算します。
- 使用可能な $183,632 \text{ メガビット}$ ($22.954 \text{ GB} \times 1,000 \text{ MB/GB} \times 8 \text{ ビット / バイト}$) をビデオ量の 7,620 秒 ($127 \text{ 分} \times 60 \text{ 秒 / 分}$) で割ると = 24.10 Mbps 。
 - 24.10 Mbps の 127 分間のビデオ = 22.96 GB 。
($127 \times 24.10 \times 60 \text{ 秒} = 183,642 \text{ メガビット}$ 。8 で割ると = $22,955.25 \text{ MB}$ 。1,000 で割ると = 22.96 GB)
- 5** ディスクの最大データレート 40 Mbps から合計したオーディオデータレートを引いて、このプロジェクトの最大ビデオデータレートを決定します。
- $40 \text{ Mbps} - 0.576 \text{ Mbps} (0.192 + 0.192 + 0.192) = 39.424 \text{ Mbps}$ 。
- したがって、ビデオは 24.10 Mbps のビデオデータレートを使用してディスクに書き込まれます。この値は最大ビデオデータレート 39.424 Mbps より低い値です。

第4章：プロジェクトの作成とアセットの読み込み

プロジェクトのナビゲーションを計画し、コンテンツを準備したら、作業を開始できます。まず Adobe® Encore® プロジェクトを作成し、次にアセットを読み込みます。

プロジェクトの操作

プロジェクトの概要

Encore ファイルは、プロジェクトと呼ばれます。プロジェクトには、メニューやタイムライン（ビデオ、静止画、オーディオ、字幕を組み合わせることができます）のほか、プロジェクトに含めるすべてのコンテンツへのリンクを保存することができます。Encore は、プロジェクトファイルと同じ場所にプロジェクト用のフォルダーを作成します。

標準解像度の DVD および高解像度の Blu-ray ディスクで再生するプロジェクトを作成できます。Blu-ray 対応のプロジェクトを作成してから、そのプロジェクトの標準解像度バージョンを DVD に出力したり、その逆の処理を行ったりすることもできます。プロジェクト設定ダイアログボックスを使用すると、オーサリングモードを簡単に切り替えることができます。オーサリング作業が済んだら、最終出力用のプロジェクトをディスクやフォルダー、またはイメージとしてビルドできます。また、Web 上でインタラクティブに表示するために、プロジェクトを Flash 形式に書き出すこともできます。Blue-ray ディスクの製作方法については、www.adobe.com/go/lrvid4079_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

プロジェクトは、NTSC (National Television Standards Committee) または PAL (Phase Alternating Line) のいずれかのテレビ方式に適合している必要があります。テレビ規格とは、特定の国または地域において放送に使用されるビデオに対する仕様です。仕様で規定されている要件には、ビデオの特定のフレームレートとフレームサイズが含まれます。Encore からの最終出力は、以下のいずれかのテレビ規格に準拠します。

テレビ規格	Blu-ray ディスクのフレームレート	Blu-ray ディスクのフレームサイズ	縦横比	リージョン
NTSC	23.976p 24p 29.97i 59.94p	720 × 480 ピクセル 1280 × 720 ピクセル 1440 × 1080 ピクセル 1920 × 1080 ピクセル	4:3 または 16:9	北米、日本
PAL	25i 50p	720 × 576 ピクセル 1280 × 720 ピクセル 1440 × 1080 ピクセル 1920 × 1080 ピクセル	4:3 または 16:9	ヨーロッパ

テレビ規格	DVD フレームレート	DVD フレームサイズ	縦横比	リージョン
NTSC	29.97 fps	720 × 480 ピクセル	4:3 または 16:9	北米、日本
PAL	25 fps	720 × 576 ピクセル	4:3 または 16:9	ヨーロッパ

注意：上の表は、出力要件を示します。アセットを読み込む際の要件は、これとは異なります。29 ページの「[読み込みがサポートされているファイル形式](#)」を参照してください。

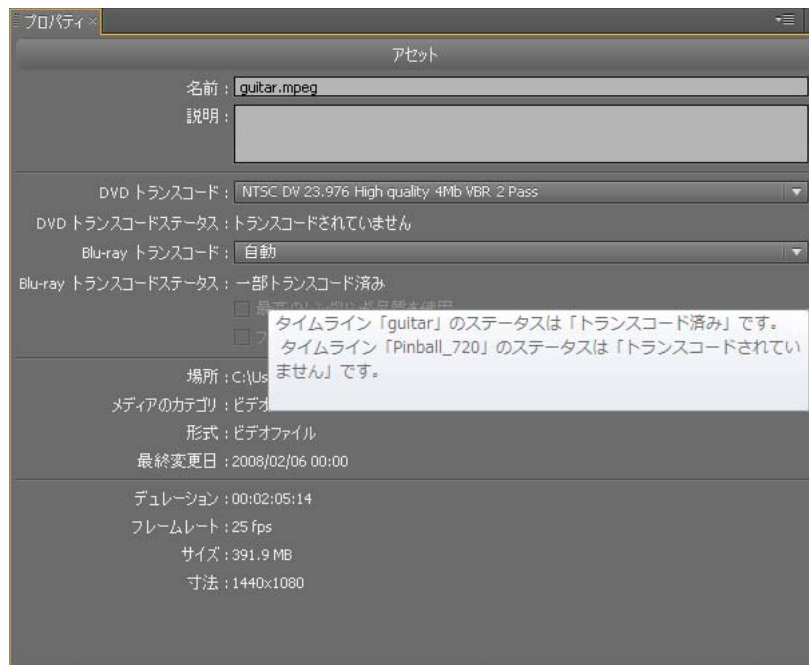
Blu-ray プロジェクト用にフレームレートを 24p に設定する方法

「今すぐトランスコード」オプションを使用してアセットをトランスコードした場合、適切な 24 fps トランスコードプリセットが自動的に選択されます。違法な Blu-ray アセットの場合、トランスコードの初期設定値が使用されます。

Blu-ray NTSC 対応プロジェクトを作成するときに、トランスコードの初期設定を変更し、フレームレートを 24 に設定することができます。プロジェクト全体のフレームレートは、プロジェクトの作成時に新規プロジェクトダイアログボックスで構成できます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- スタートアップ画面の「新規プロジェクト」をクリックします。
- ファイル／新規／プロジェクトを選択します。



2 新規プロジェクトダイアログボックスで、プロジェクト設定から次の項目を選択します。

- オーサリングモード: Blu-ray
- テレビ方式: NTSC

3 「トランスコードの初期設定」をクリックします。

4 ビデオトランスコードグループのフレームレートポップアップメニューから 24 を選択し、「OK」をクリックします。

プロジェクト全体に対するトランスコードの初期設定を指定することに加え、個々の NTSC ビデオアセットに対して 24p フレームレートを指定することもできます。

❖ NTSC ビデオアセットのフレームレートを 24 として設定するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクト内の NTSC ビデオアセットを選択し、ファイル／トランスコード設定を選択します。
- プロジェクトパネルでビデオアセットを右クリックし、コンテキストメニューからトランスコード設定を選択します。

異なるプラットフォームでプロジェクトを開いて編集する方法

Mac で作成された Encore プロジェクトを Windows コンピューターで開きます。または、Windows で作成された Encore プロジェクトを Mac コンピューターで開きます。Encore CS4 またはそれ以前のバージョンで作成されたプロジェクトを開いて編集することもできます。コピーする際は、プロジェクトファイルとプロジェクトフォルダー間の相対パスに注意してください。

クロスプラットフォームプロジェクトでは、次のような場合に、アセットを再度トランスコードする必要があります。

- Windows コンピューターと Mac コンピューター間で共通のサーバーを使用してファイルを転送する。
- Blu-ray アセットを含む CS4 またはそれ以前のバージョンで作成したプロジェクトを開く。
- トランスコードされたアセットのタイムスタンプに変更がある (FTP を使用してアセットを転送した場合など)。

Resource Central の操作

Resource Central パネルからは、アドビ システムズ社の Web サイトで最新のコンテンツにアクセスすることができます。Adobe Encore® の Resource Central パネルから、製品関連のニュースやチュートリアルにアクセスできます。テンプレートやその他のアセットの広範なライブラリを参照し、その場でプロジェクトにダウンロードできます。また、Resource Central を使用してイベントや製品アップデートに関する最新情報を入手できます。

Resource Central での検索

- 1 ウィンドウ / Resource Central Viewer を選択して、Resource Central パネルを表示します。
- 2 検索するテキストを入力して Enter キー (Windows) または Return キー (Mac OS) を押します。
- 3 検索結果を確認して、表示するページをクリックして選択します。

Resource Central からのアセットのダウンロード

Resource Central で動的に更新されるアセットの様々なカテゴリを参照し、必要なアセットをダウンロードできます。メニューなどのアセットは高解像度と標準解像度でダウンロードできます。

- 1 ウィンドウ / Resource Central Viewer を選択して、Resource Central パネルを表示します。
- 2 アセットを検索するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 検索対象のアセットの種類を検索ボックスに入力し、Enter キーを押します。
 - Resource Central パネルでアセットの種類を選択します。
- 3 アセットを参照し、ダウンロードするアセットを選択します。
- 4 下向き矢印ボタンをクリックし、プロジェクトにアセットをダウンロードします。

プロジェクトを作成して開く

アセットを読み込む前に、プロジェクトを開くか、作成する必要があります。一度に 1 つのプロジェクトのみ開くことができます。Encore でプロジェクトを作成する方法については、www.adobe.com/go/lrvid4227_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

関連項目

- 48 ページの「[トランスコードについて](#)」
- 48 ページの「[トランスコードの設定](#)」
- 52 ページの「[オーディオのプリセットオプション](#)」

新規プロジェクトの作成

プロジェクトを作成する際、オーサリングモード（DVD または Blu-ray）と初期設定のテレビ方式を選択します。また、オーディオ / ビデオの最大ビットレートおよびオーディオトランスコード設定で自動トランスコード設定を指定することもできます。これらの設定を後で変更する場合は、ファイル / プロジェクト設定を選択します。

- 1 ファイル / 新規 / プロジェクトを選択します。
- 2 新規プロジェクトダイアログボックスの「基本」タブで、プロジェクトの名前を入力し（ファイル名の最後に拡張子 ".ncor" が付けられます）、プロジェクトの場所を指定します。
- 3 オーサリングモードで「DVD」または「Blu-ray」を選択し、テレビ方式（NTSC または PAL）を選択します。
- 4 Blu-ray プロジェクトの場合は、フレームレート、寸法およびコーデックを選択します。
- 5 「詳細設定」タブで、次の操作を行うこともできます（オプション）。
 - 「オーディオ / ビデオの最大ビットレート」の値（これらの値は、DVD プロジェクトと Blu-ray プロジェクトで異なります）と、「オーディオトランスコード設定」を選択します。
 - ビデオのキャプチャと再生用にサードパーティ製のカードを取り付けている場合は、該当するプレーヤーを選択します。この設定は後で変更できます。174 ページの「[サードパーティ製ハードウェアおよびプレーヤーの使用](#)」を参照してください。
- 6 「OK」をクリックして、プロジェクトファイルおよびフォルダーを作成します。

初期設定のテレビ方式の環境設定

常に同じテレビ方式を使用してプロジェクトを作成する場合は、環境設定ダイアログボックスで初期設定のテレビ方式（新規プロジェクトで使用するテレビ方式）を設定できます。プロジェクトは、2 つのテレビ方式のいずれかにのみ適合します。

- ❖ テレビ方式の環境設定を行うには、編集 / 環境設定 / 一般（Windows）または Encore / 環境設定 / 一般（Mac OS）を選択します。テレビ方式の初期設定を指定して、「OK」をクリックします。

既存のドキュメントを開く

- 既存のプロジェクトを開くには、ファイル / プロジェクトを開くを選択します。開くプロジェクトを選択して「開く」をクリックします。
- 最近保存したプロジェクトを開くには、ファイル / [ファイル名]（Windows）またはファイル / 最近使用したプロジェクトを開く / [ファイル名]（Mac OS）を選択します。ユーザーが保存した順序で、最新のプロジェクトが 5 個（Mac OS の場合は 4 個）表示されます。

プロジェクトの移動、プロジェクト名の変更

各プロジェクトには、プロジェクト内の様々なアセットへのリンクおよび使用手順を含むプロジェクトファイル（ファイル名の拡張子は .ncor）が必要です。プロジェクトにはプロジェクトフォルダー（プロジェクトと同じ名前、プロジェクトファイルと同じフォルダー階層にある）も必要です。プロジェクトフォルダーには、プレビュー、トランスコード済みアセットおよびプロジェクトで使用されるその他のファイルが格納されます。プロジェクトファイルとプロジェクトフォルダーは、相対的な位置関係が同じであれば移動できます。プロジェクトの名前を変更する場合は、新しいプロジェクトファイル名と一致するように、プロジェクトフォルダー名も変更してください。

プロジェクトの移動

- ❖ プロジェクトを移動するには、フォルダーとファイルを新しい場所にドラッグするか、コピーして新しい場所に保存します。相対的な位置関係が同じであることを確認します。つまり、プロジェクトファイルとプロジェクトフォルダーは同じ親フォルダー内にある必要があります。

注意：移動したプロジェクトファイルを開くときに、特定のアセットが見つからない場合は、アセットを検索ダイアログボックスが表示されることがあります。ダイアログボックスでアセットのリンクを設定し直すか、「オフライン」を選択してそれらのアセットなしでプロジェクトを開くか、あるいは「スキップ」または「すべてスキップ」を選択してそれらのアセットを一時的にオフラインに設定する（次にプロジェクトを開くときに、アセットの検索ダイアログボックスが表示される）ことができます。オフラインアセットを使って作業している場合は、プロジェクトをビルドまたはプレビューする前に、「アセットを検索」コマンドを使用してアセットのリンクを設定し直します。

プロジェクト名の変更

- ❖ プロジェクト名を変更するには、Microsoft® Windows® エクスプローラーまたは Mac OS Finder でプロジェクトファイルとプロジェクトフォルダーを選択し、同じ名前を入力します（プロジェクトファイル名の拡張子 **.ncor** は変更しないようにしてください）。

縦横比

ピクセル縦横比と画面縦横比

デジタルビデオでは 2 種類の縦横比が使用されます。ピクセル縦横比と画面縦横比（フレーム縦横比とも呼ばれる）です。この 2 つは関連していますが、異なるプロパティです。ピクセル縦横比は画面内のピクセルの寸法を示し、画面縦横比は画面の寸法の関係を示します。

ピクセル縦横比

ピクセル縦横比は、ビデオファイルまたは静止画ファイルを構成するピクセルの縦と横の比率を表します。ピクセルは、正方形または非正方形（長方形）です。正方形ピクセルは比が 1:1 ですが、フィルムおよびビデオ業界では、**:1** は省略され、比率は数字 1 つで表されます。標準解像度ビデオの 2 つのテレビ規格に対応する非正方形ピクセルの縦横比を次の表に示します。

テレビ規格	4:3 対応ピクセル縦横比	16:9 対応ピクセル縦横比
NTSC	0.9	1.22
PAL	1.066	1.422



A



B



C



D

720 × 480 ピクセルの画像の画面縦横比は

A. 4:3 または D. 16:9 のいずれか。これはピクセル縦横比が B. 0.9 または C. 1.22 のいずれであるかによって異なります。

画像のピクセル縦横比とサイズの組み合わせにより、画面縦横比が決定します。例えば、720 × 480 ピクセルの NTSC ビデオは、1.22 の比率を持つ非正方形ピクセルが使用されている場合はワイドスクリーンで表示され、0.9 の比率を持つ非正方形ピクセルが使用されている場合は標準の 4:3 画面で表示されます。Encore では、読み込んだアセットのピクセル縦横比を指定することができます。

高解像度ビデオおよび静止画のピクセル縦横比は、1:1 の正方形または 1.333 のアナモルフィックになります。これらのサイズは 3 種類（正方形縦横比の場合 1280 × 720 または 1920 × 1080、アナモルフィック縦横比の場合 1440 × 1080）で、16:9 画面縦横比に適合します。

画面縦横比

画面縦横比（フレーム縦横比とも呼ばれます）は、画面またはデバイスの縦と横の比率を表します。標準のテレビ画面の比率は 4:3 で、ワイドスクリーンと呼ばれる横長のテレビ画面の比率は 16:9 です。また、これらの比率は、4:3 の場合は 1.33（ $4/3 = 1.33$ ）、16:9 の場合は 1.78 で表されます（ワイドスクリーンコンテンツのほとんどを占めるフィルム（映画）では、実際には縦横比として 1.66 から 1.85、シネマスコープ映像では 2.35 が使用されています。ただし、これらはすべてこの形式でも十分に表示できるので、ワイドスクリーンと見なすことができます）。

画面縦横比は、画像の解像度とピクセルサイズ、つまりピクセル縦横比の 2 つの要素によって決まります。各アセットの解像度は定数なので（例えば、720 × 480）、Encore ではアセットのピクセル縦横比に基づいて画面縦横比が設定されます。


注意：DVD プロジェクトのアセット間でタイムラインを共有する場合は、その縦横比を同じにする必要があります。この制限は Blu-ray プロジェクトには適用されません。

静止画ピクセルについて

デジタルカメラおよびグラフィックアプリケーションで作成される静止画のほとんどが正方形ピクセルを使用しています。静止画アセットのピクセル縦横比は正方形ピクセルに設定して、画像が正しく表示されるようにします。ただし、Adobe Photoshop® CS3 および Adobe Photoshop CS2 で作成したファイルの場合は例外があります。Photoshop では、DVD およびビデオ用に画像を作成する際に、非正方形ピクセルを使用することができます。Photoshop でファイルを作成するときに、プロジェクトに適した Photoshop プリセットを使用してください。例えば、720 × 480 ピクセルの NTSC DV フッターを編集している場合、プリセット「NTSC DV 720 × 480（ガイド付き）」を使用します。

アセットのピクセル縦横比の指定

同じプロジェクト内で、ピクセル縦横比の異なるアセットを使用できます。Encore では、各アセットのピクセル縦横比を読み込み時に変換します。アセットに不正な情報が含まれていると、変換時に正常に認識されない場合があります。アセットのピクセル縦横比を変更する必要がある場合、「フッターを変換」コマンドを使用してピクセル縦横比を指定します。

 タイムラインで使用されているビデオアセットのピクセル縦横比を変更すると、そのタイムラインの画面縦横比も変更されます。静止画を含むタイムラインの画面縦横比を変更するには、28 ページの「[画面縦横比の指定](#)」を参照してください。

- 1 プロジェクトパネルでファイルを選択します。
- 2 ファイル/フッターを変換を選択します。
- 3 フッターを変換ダイアログボックスで「ピクセル縦横比を指定」を選択し、適切なピクセル縦横比を選択します。
 - 正方形ピクセルを使用して作成された標準解像度または高解像度のファイル用の正方形ピクセル（1.0）。
 - 縦横比 0.9091（NTSC）または 1.0940（PAL）で非正方形ピクセルを使用して作成した標準解像度ファイルの場合は、「標準（0.9091）」または「標準（1.0940）」を選択します。
 - 縦横比 1.2121（NTSC）または 1.4587（PAL）で非正方形ピクセルを使用して作成される標準解像度ファイルの場合は、「ワイドスクリーン（1.2121）」または「ワイドスクリーン（1.4587）」を選択します。
 - 縦横比 1.333 で非正方形ピクセルを使用して作成した高解像度ファイルの場合は、「HD アナモルフィック（1.333）」を選択します。
- 4 「OK」をクリックします。

画面縦横比の指定

Encore では、自動的に画面縦横比を決定します。ただし、必要に応じて変更することもできます。アセットの種類により、画面縦横比を指定する方法は異なります。メニュー、またはビデオではなく静止画を含むタイムラインの場合は、プロパティパネルで画面縦横比を指定します。ビデオを含むタイムラインの場合は、ビデオアセットのピクセル縦横比を設定することにより、画面縦横比を指定します。ただし、DVD プロジェクトでは、タイムラインを共有するアセットで同じ縦横比を維持する必要があります。ビデオタイムラインの縦横比の設定について詳しくは、27 ページの「[アセットのピクセル縦横比の指定](#)」を参照してください。

- 1 プロジェクトパネルでメニューまたは静止画を含むタイムラインを選択します。
- 2 プロパティパネルで、使用する画面縦横比（4:3 または 16:9）をクリックします。

注意：プロパティパネルで縦横比を変更すると、アセットのピクセル縦横比が実際に変更されるため、結果として画面縦横比に影響します。

標準テレビ画面でのワイドスクリーンコンテンツの表示

ワイドスクリーンのコンテンツは、様々な方法で 4:3 形式に変換して表示することができます。例えば、16:9 を 4:3 に変換して、変換した 4:3 ビデオをディスクに保存する方法がいくつかあります。好ましい方法は、オリジナルのワイドスクリーンビデオをディスクに保存し、プレーヤーから 4:3 形式デバイスに再生する際に、プレーヤーが必要に応じて変換する方法です。Encore ではオリジナルのワイドスクリーンビデオをディスクに保存し、プレーヤーの設定に関係なく、4:3 のテレビ画面での再生時にレターボックス形式で表示するようプレーヤーを設定します。



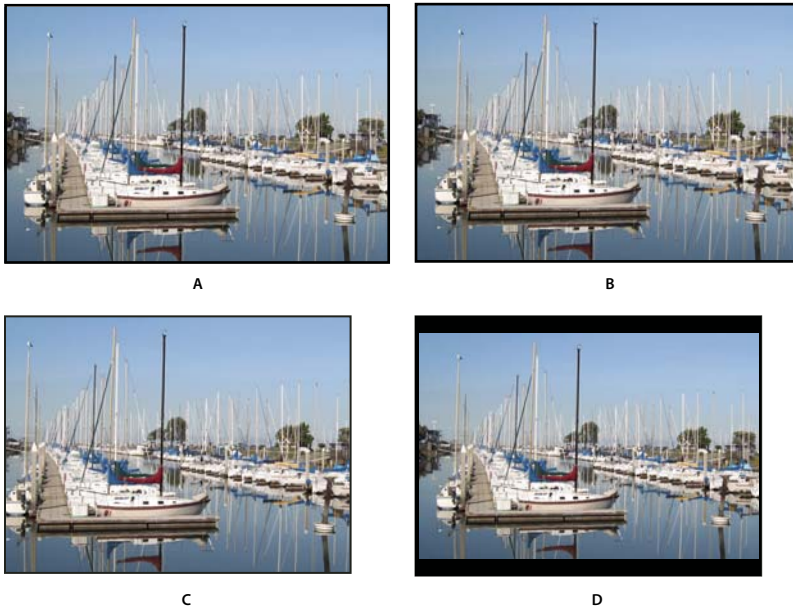
ワイドスクリーンビデオの作業では、通常、作業内容をそのままワイドスクリーン形式で保存し、プレーヤーでの再生時に変換します。

DVD プレーヤーでは、次の方法を使用して、ワイドスクリーンビデオを変換して 4:3 デバイスで表示します。

パンスキャン ワイドスクリーンビデオの一部をクロップし、4:3 フレームに合わせます。パンスキャンを使用すると、4:3 フレームの外側にある映像データが失われます。従来は、映画をテレビ形式に変換する際に、編集者や技術者がパンスキャンのプロセスを管理していましたが、DVD プレーヤーではパンスキャンを自動的に処理できます。パンスキャンの自動処理（画像全体の高さに対する水平方向の切り出し指定にのみ限定）を実行すると、DVD に保存されているワイドスクリーン形式の画像の左右一部がカットされ、4:3 デバイスに表示されます。

注意：セットトップ DVD プレーヤーでパンスキャンを実行するように設定されていても、Encore はプレーヤーの設定を無視して、フッターをレターボックス形式で表示します。

レターボックス 4:3 形式の横の長さに合わせて画像全体を縮小し、フレームの上下に黒い帯を入れて表示します。画像の解像度は低下しますが、画像全体が維持され、クロップされません。DVD プレーヤーは、自動的にレターボックス処理を行って、ワイドスクリーン形式で保存されているフッターを 4:3 デバイスに表示します。



16:9 NTSC フットage

A. オリジナル B. DVD プレーヤーで元のワイドスクリーン形式でワイドスクリーンテレビに表示した場合 C. 自動パンスキャン処理で画像をクロップし、4:3 テレビ画面に表示した場合 D. 自動レターボックス処理で、解像度を下げて画像全体を 4:3 テレビ画面に表示した場合

読み込み

読み込みがサポートされているファイル形式

読み込んだファイルはトランスコーディングが必要な場合があります。DVD または Blu-ray ディスク対応アセットの場合、通常、トランスコーディングは必要ありませんが、非対応アセットの場合はトランスコードする必要があります。

サポートされているビデオファイル形式

読み込み可能なビデオファイルの種類を次に示します。

- AVI (Windows)
- DV-AVI (Mac OS)
- H.264
- MPEG-2 (MPG、MPV および M2V を含む)
- Apple QuickTime® (MOV。参照ムービーを含む) : Windows システムでは QuickTime のインストールが必要
- WMV (Windows Media ファイル)

ビデオは、以下に示すフレームレートおよびフレームサイズに準拠する必要があります。フレームレートおよびフレームサイズは、プロジェクトに使用するテレビ規格によって決まります。

標準解像度ビデオ形式のフレームレートおよびフレームサイズは、次のとおりです。

標準	NTSC	PAL
フレームレート (フレーム / 秒)	29.97 23.976* 23.978* 24*	25
フレームサイズ (ピクセル)	720 × 480 720 × 486 704 × 480	720 × 576 704 × 576

高解像度ビデオ形式のフレームレートおよびフレームサイズは、次のとおりです。

標準	NTSC	PAL
フレームレート (フレーム / 秒)	23.976p 29.97i 59.94p	25i 50p
フレームサイズ (ピクセル)	720 × 480 1280 × 720 1440 × 1080 1920 × 1080	720 × 576 1280 × 720 1440 × 1080 1920 × 1080

注意：読み込む高解像度ビデオアセットが H.264 でエンコードされている場合、アセットのフレームレートが 24 fps であれば、23.976 fps にトランスコードします。Encore は、24 fps に設定された H.264 アセットを使用した Blu-ray プロジェクトを書き込むことはできません。

サポートされている静止画形式

読み込み可能な静止画ファイルの種類を次に示します。

- Adobe Photoshop (PSD)、RGB カラースペース
- Bitmap (BMP)
- GIF
- JPEG
- PICT
- Portable Network Graphics (PNG)
- Targa (TGA)
- TIFF

注意：画像アセットとして読み込むとき、PSD ファイルは 8 ビットである必要があります。メニューとして読み込むときは、8 ビットまたは 16 ビットを使用できます。TIFF ファイルはメニューとして読み込めません。

サポートされているオーディオファイル形式

読み込み可能なオーディオファイルの種類を次に示します。

- AC3 (Dolby® Digital)
- Audio Interchange File Format (AIF または AIFF。AIFF-C は対象外)

- Digital Theater Sound (DTS)
- mp3
- MPG または M2P (MPEG1、MPA、レイヤー II も含む)
- QuickTime (MOV)
- WAV (32 ビット浮動小数点ファイルはトランスコードされ、96 kHz 16/24 ビットファイルはトランスコードされません)
- WMA

注意：DTS オーディオファイルは、書き込んだディスクからは再生されますが、Encore での「プレビュー」の間は再生されません。

読み込む前または読み込んだ後でのトランスコーディングの利点

DVD または Blu-ray ディスクプレーヤーでは、特定の規格に準拠しているビデオだけを再生できます。ただし、Encore に読み込む前のビデオは Blu-ray ディスクまたは DVD に準拠している必要はありません（この場合、フレームレートとフレームサイズが適切である必要があります）。Encore にはトランスコーディングエンジンが搭載されており、DVD または Blu-ray ディスクで再生するためにファイルを圧縮（またはトランスコード）することができます。ビデオのトランスコードは、読み込む前に（ビデオ編集アプリケーションを使用する）、読み込み時に、またはプロジェクトのビルド時に行うことができます。

読み込む前、または読み込んだ後のどちらの段階でトランスコードしても構いません。Encore では、トランスコードされたファイルもトランスコードされていないファイルも同じように処理できます。

読み込む前のトランスコーディング

トランスコード済みの DVD または Blu-ray ディスク対応コンテンツを読み込む場合、ディスクで表示されるとおりの正確なアセットを操作できます。また、コンテンツは既に対応しているため、プロジェクトのビルドに要する時間を短縮できます。

注意：場合によっては、DVD または Blu-ray ディスク対応ファイルをトランスコードする必要があります。例えば、DVD 対応ファイルのデータレートがコンテンツの量に対して高すぎる場合、データレートを下げるためにファイルがトランスコードされます。

読み込み後のトランスコーディング

Encore でコンテンツをトランスコードすることにより、チャプターポイント（ビデオタイムライン内のマーカー）の配置、字幕の挿入、ファイルのトリムをより柔軟に行うことができます。トランスコーディングでは MPEG-2 圧縮方法が使用され、フッテージは **Group of Pictures (GOP)** と呼ばれる大きなグループに分けられます。トランスコードした後は、チャプターポイントを各 GOP ヘッダーに配置してトリムすることができます（グループ内の特定のフレームに配置したりトリムすることはできません）。ファイルがまだトランスコードされていない場合は、GOP ヘッダーによる制限はありません。さらに、ファイルをトランスコードすると、設定した各チャプターポイントに GOP ヘッダーが作成されます（137 ページの「[チャプターポイントの追加](#)」を参照してください）。

トランスコードされていないファイルの場合は、ビルド時の柔軟性が向上します。大きなプロジェクトでは、多くの場合、DVD にすべてのビデオおよびオーディオアセットが収まるようビデオデータレートを調整する必要があります。ファイルがトランスコード済みの場合、低いデータレートで再度トランスコードを実行したり、その他のコンテンツのデータレートを下げて、ファイルサイズを小さくしたりすることが必要な場合もあります。

関連項目

48 ページの「[Encore でのトランスコーディング](#)」

アセットとメニューの読み込み

アセットには、サポートされているコンテンツを任意に組み合わせて使用できます。ビデオファイルやオーディオファイルをプログラムコンテンツとして、またはメニューのモーションおよびサウンドとして使用できます。静止画はメニューおよびプログラムコンテンツに使用できます。ローカルドライブやネットワークドライブに保存されているファイルを読み込むことができます。

タイムライン、スライドショーまたはメニューにコンテンツを直接読み込むと、作業手順を減らすことができます。直接読み込むには、コンテンツが適切な種類である必要があります。サポートされる種類の任意のファイルをタイムラインとして読み込むことができますが、スライドショーとして読み込めるのは画像だけで、メニューとして読み込めるのは PSD ファイルだけです。

サポートされているファイルの種類の一覧については、29 ページの「[読み込みがサポートされているファイル形式](#)」を参照してください。

アセットとしての読み込み

- 1 プロジェクトパネルをアクティブにして、ファイル／読み込み／アセットを選択します。
- 2 読み込むファイルを 1 つまたは複数選択して、「開く」をクリックします。

 Microsoft Windows エクスプローラーまたは Mac OS Finder から、アセットをプロジェクトパネルにドラッグすることもできます。

タイムラインとしての読み込み

アセットをタイムラインとして読み込むと、Encore はアセットとそのタイムラインの両方をプロジェクトパネルに配置します。タイムラインは、タイムラインビューアにも表示されます。詳しくは、118 ページの「[タイムラインについて](#)」を参照してください。

- 1 ファイル／読み込み／タイムラインを選択します。
- 2 読み込むファイルを選択し、「開く」をクリックします。

スライドショーとしての静止画の読み込み

画像ファイルをスライドショーとして読み込むと、Encore は画像とスライドショーの両方をプロジェクトパネルに配置します。スライドショーはスライドショービューアにも表示されます。スライドショービューアでは、スライドショー作成のほとんどの作業を行うことができます。詳しくは、130 ページの「[スライドショーについて](#)」を参照してください。

Encore は 1 つのスライドショーにつき 1 つの FLV ファイルを作成することによって、スライドトランジション中のグリッチや中断のないシームレスな再生を実現しています。

- 1 ファイル／読み込み／スライドショーを選択します。
- 2 読み込む画像ファイルを選択し、「開く」をクリックします（複数の連続していないファイルを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら各ファイルをクリックします）。

メニューとしての PSD ファイルの読み込み

メニューは、ディスクに含まれるコンテンツへのアクセスを提供するプロジェクトコンテンツの必須要素です。Encore に付属しているテンプレートをカスタマイズしたり、読み込んだアセットを使用してプログラム内でメニューを作成できます。または、Photoshop で作成したメニューを Encore に読み込むこともできます。

Encore は Photoshop と密に連携しています。Photoshop でメニューを作成する際に特定のレイヤー命名規則に従えば、Encore はそれらのレイヤーをボタンやサブピクチャなど特定のメニュー要素として認識します（71 ページの「[メニューのレイヤー名プレフィックス](#)」を参照してください）。また、Encore はすべてのメニューを PSD（Photoshop）ファイルと

して作成するため、Encore から直接 Photoshop を起動してメニューを更新できます。メニューとして読み込まれる Photoshop ファイルは、プロジェクトパネルとメニューパネルの両方に表示され、読み込み時にメニュービューで自動的に開きます。

- 1 ファイル／読み込み／メニューを選択します。またはプロジェクトパネル上でマウスの右ボタンをクリックして表示されるコンテキストメニューから読み込み／メニューを選択します。
- 2 読み込む PSD ファイルを 1 つまたは複数選択して、「開く」をクリックします。



Windows エクスプローラーまたは Mac OS Finder からファイルをプロジェクトパネルにドラッグすると、PSD ファイルをメニューとして読み込むことができます。ここで、Alt (Windows) キーまたは Option (Mac OS) キーを押しながらドラッグすると、PSD ファイルはメニューではなく静止画として読み込まれます。

ポップアップメニューとしての PSD ファイルの読み込み

Blu-ray ポップアップメニューとして設定するように PSD ファイルを読み込むことができます。ポップアップメニューでは、PSD ファイルの画像の背景は無視されます 102 ページの「[Blu-ray ポップアップメニュー](#)」を参照してください。

- 1 Windows では、ファイル／読み込み／ポップアップメニューを選択します。Mac OS では、プロジェクトパネルを右クリックして、読み込み／ポップアップメニューを選択します。
- 2 読み込む PSD ファイルを 1 つまたは複数選択して、「開く」をクリックします。

Adobe Premiere Pro からの読み込み

レンダリングしなくても Adobe Dynamic Link を通じて、Adobe Premiere® Pro から Encore にムービーファイルを読み込むことができます。Adobe Dynamic Link を使用して Adobe Premiere Pro から送信する場合は、Encore で元のファイルを開いて編集できます。空のシーケンスを Adobe Premiere Pro から読み込むことができますが、これらの空のシーケンスに基づいてタイムラインを作成することはできません。したがって、読み込んだシーケンスを、作成したメニューのモーション背景としてリンクすることはできません。詳しくは、129 ページの「[Adobe Premiere Pro および Adobe After Effects でのクリップの編集](#)」を参照してください。

Premiere Pro からは、Red カメラを使用したムービーフレームショットを、Dynamic Link を使用して最大解像度 (4K) で Encore に読み込むことができます。Encore では、こうした高解像度ファイルの再生品質が向上しています。

Adobe Premiere Pro の **Encore** チャプターマーカー (以前の **DVD** マーカー) を使用して、Encore で対応するチャプターポイントが作成されます。マーカーの「名前」フィールドにテキストが入っていない場合は、「チャプター 1」、「チャプター 2」などのようにチャプターポイントの名前が自動生成されます。

注意：以前のバージョンの Adobe Premiere Pro から書き出されたファイルでは DVD マーカーが認識されませんが、「チャプター」フィールドに番号付きマーカーとテキストが含まれるファイルでは Encore チャプターマーカーとして認識されます (Adobe Premiere Pro で Encore チャプターマーカーの代わりに番号付きマーカーを使用することはお勧めできません)。

Adobe Premiere Pro ビデオファイルを使用した DVD の作成に関するビデオチュートリアルは、www.adobe.com/go/vid0257_jp で参照できます。

Encore および Adobe Premiere Pro 間での Adobe Dynamic Link の使用に関するビデオチュートリアルは、www.adobe.com/go/vid0250_jp で参照できます。

関連項目

[Premiere ファイルを使用した DVD の作成に関するビデオ](#)

[Dynamic Link のビデオ](#)

Adobe After Effects からの読み込み

Adobe After Effects® からファイルを個別のムービーファイルまたは Adobe Dynamic Link として読み込むことができます。「Adobe Dynamic Link」オプションでは、ワークフローに最適な読み込みを行うことができます。After Effects コンポジションをレンダリングせずに読み込むことができます。Adobe Dynamic Link を使用すると、プロジェクトをビルドするまで、Encore と After Effects を必要に応じて切り替え、どちらのファイルを更新することもできます。

注意： Adobe Dynamic Link は、Adobe Creative Suite Production Premium がインストールされている場合にのみ使用できます。

After Effects から個別のムービーを読み込む必要がある場合は、コンポジション／ムービー作成コマンドを使用して、AVI、MPEG、H.264、または MOV ファイルを書き出します。レンダーキューパネルが開いたら、「出力モジュール」の横のテキストをクリックし、埋め込みメニューから「プロジェクトのリンク」を選択します。ムービーファイルを書き出す方法について詳しくは、**After Effects** ヘルプを参照してください。

注意： ファイルの読み込み時に、Encore でレイヤータイムマーカーからチャプターポイントを作成できます。マーカーを読み込むには、「チャプター」フィールドにテキストが含まれている必要があります。Adobe Encore は、このテキストを使用して各チャプターポイントに名前を付けます。レイヤータイムマーカーについては、Adobe After Effects ヘルプのマーカーを参照してください。

After Effects および Encore 間での Adobe Dynamic Link の使用に関するビデオチュートリアルは、www.adobe.com/go/vid0250_jp で参照できます。

関連項目

[Adobe Dynamic Link のビデオ](#)

項目やセットのライブラリへの追加

ライブラリパネルには、あらかじめデザインされたメニューテンプレートのほかに、ボタン、画像、シェイプなどのその他のデザイン素材が格納されています。頻繁に使用する静止画、ロゴ、ボタンおよびメニューがある場合、それらをライブラリに保存することで、どのプロジェクトからも簡単にアクセスすることができます。これらは、セットとしてグループ化し、整理しておくことができます。ライブラリでは、BMP、GIF、JPEG、PNG、および TIFF 画像のほか、レイヤーのある Photoshop ファイルも読み込みます。


ライブラリは、追加された項目をそのコンテンツに基づいて分類します。メニューやボタンには、特別なレイヤー名プレフィックスを使用する必要があります（55 ページの「[メニューについて](#)」を参照してください）。

カテゴリー	ファイルの種類	ファイル要件
メニュー	PSD、EM	1 つ以上のボタンレイヤーセット（レイヤー名にプレフィックス (+) が付いているレイヤーセット）、およびメニューの背景として使用する 1 つの背景レイヤー。 また、メタデータにキーワード「menu」を含む PSD ファイルもこのカテゴリーに分類される。
ボタン	PSD	レイヤー名の前にプレフィックス (+) が付いている単一のレイヤーセット。レイヤーセットには、サブピクチャレイヤーおよびビデオサムネールレイヤーが含まれる場合があります（背景レイヤーは含まれません）。
画像	PSD、BMP、GIF、PNG、および TIFF	画像ファイル、またはメニューやボタンとして読み込まれていない PSD ファイル。

カテゴリー	ファイルの種類	ファイル要件
置換レイヤー	PSD	名前に (!) を含む単一レイヤーの PSD ファイルまたは、(!) で始まる名前のレイヤーを含み、ボタンレイヤーセットではない単一レイヤーセットのファイル。
背景	PSD	背景レイヤーのみ。
レイヤーセット	PSD	ボタンプレフィックス (+) が付いていない単一のレイヤーセット（背景レイヤーは含まれません）。
テキスト	PSD	単一のテキストレイヤー（背景レイヤーは含まれません）。
ベクトルシェイプ	PSD	単一のベクトルシェイプレイヤー（背景レイヤーは含まれません）。

ライブラリへのアイテムの追加

次のいずれかの方法で、項目やセットをライブラリに追加します。

- メニュービューアまたはプロジェクトパネルで、追加するボタン、レイヤー、またはレイヤーセットを選択し、ライブラリ内の項目リストにドラッグします。
- プロジェクトパネルで、静止画またはメニューを選択し、ライブラリ内の項目リストにドラッグします。
- Windows エクスプローラーまたは Mac OS Finder から、項目をライブラリにドラッグします。
- ライブラリパネルの下部にある項目を追加ボタン  をクリックし、追加するファイルを選択して、「開く」をクリックします。

 Encore に付属の高解像度アセットのファイル名には「HD」という文字が使われていますので、Blu-ray プロジェクト用のアセットを簡単に見つけることができます。

新規ライブラリセットの作成

- ❖ ライブラリパネルのメニューから、「新規セット」を選択します。新しく作成するセットの名前を入力して「OK」をクリックします。

Adobe Dynamic Link

Dynamic Link について（Production Premium または Master Collection のみ）

これまで、ポストプロダクションアプリケーション間で編集素材を共有するには、作業内容のあるアプリケーションでレンダリングおよび書き出した後、別のアプリケーションに読み込む必要がありました。これは非効率的で、時間のかかるワークフローでした。元のアセットに変更を加えるには、アセットを再度レンダリングして書き出す必要がありました。いくつものバリエーションをレンダリングして書き出しておくとディスク領域を消費し、さらにファイル管理の問題も発生します。

Adobe Creative Suite Production Premium および Master Collection の機能の 1 つである Dynamic Link は、ワークフローを実現するもう 1 つの方法として、After Effects、Adobe Premiere Pro および Encore の間に動的なリンクを作成できるようにするものです。Dynamic Link の作成は、他の種類のアセットを読む込む操作と同じ程度に簡単です。Dynamic Link を設定したアセットは、見分けやすいように独特のアイコンとラベル色で表示されます。Dynamic Link は、前述のアプリケーションで生成されたプロジェクトに保存されます。

After Effects でダイナミックリンクコンポジションに変更を加えると、Adobe Premiere Pro および Encore 内のリンク先クリップに直ちに反映されます。また、Adobe Premiere Pro でダイナミックリンクシーケンスを変更すると、After Effects および Encore に直ちに反映されます。レンダリングしたり、変更を保存したりする必要はありません。

Dynamic Link のオンラインリソース

Dynamic Link の概要のビデオチュートリアルについては、[アドビ システムズ社の Web サイト](#)を参照してください。

John Dickinson 氏によるビデオチュートリアルが [Motionworks の Web サイト](#)に公開されています。このビデオチュートリアルでは、After Effects と Premiere Pro 間、After Effects と Encore 間で Dynamic Link を使用方法について説明しています。

Tim Kolb 氏によるビデオチュートリアルが [アドビ システムズ社の Web サイト](#)に公開されています。このビデオチュートリアルでは、Dynamic Link を利用して Premiere Pro と Encore でインタラクティブな DVD メニューを作成する方法を実演しています。

Adobe Premiere Pro とのリンク

Adobe Premiere Pro で選択したクリップを、コンポジションまたはネスト化されたコンポジションとして After Effects に送信し、Adobe Premiere Pro のクリップをダイナミックリンクコンポジションに置き換えることができます。

Dynamic Link を使用すると、DVD、Blu-ray ディスクまたは SWF ファイルをオーサリングするために Adobe Premiere Pro のシーケンスを Encore に送信することもできます。

Dynamic Link を使用できることに加え、アプリケーションの間では次の方法でコンテンツを共有できます。

- After Effects と Adobe Premiere Pro 間のコピーとペースト
- After Effects プロジェクトから Adobe Premiere Pro への書き出し
- After Effects の「Adobe Premiere Pro でキャプチャ」コマンド
- Adobe Premiere Pro プロジェクトから After Effects への読み込み

After Effects とのリンク

Adobe Premiere Pro または Encore から After Effects コンポジションへの Dynamic Link を作成すると、リンクはホストアプリケーションのプロジェクトパネルに表示されます。ダイナミックリンクコンポジションは他のアセットと同様に扱うことができます。リンクコンポジションをホストアプリケーションタイムラインに挿入すると、タイムラインパネル上に参照クリップが表示されます。参照クリップは、単にプロジェクトパネル上のリンクコンポジションを示す参照です。ホストアプリケーションで再生すると、After Effects はリンクコンポジションをフレーム単位でレンダリングします。

After Effects と Adobe Premiere Pro 間での Dynamic Link の使用については、次に示す 2 つの制限事項があります。どちらの制限も、反対方向にも同様に適用されます。つまり、文中の「コンポジション」と「シーケンス」を入れ替えた説明も成り立ちます。

- コンポジションを含んだシーケンス、または、そのようなシーケンスをネストの下位に含んでいるすべてのシーケンスは、当該コンポジションのプロジェクトからの Dynamic Link に含めないでください。
- シーケンス内に含まれるコンポジション、または、そのようなコンポジションをネストの下位に含んでいるすべてのコンポジションに、何らかのシーケンスへのリンクを含めないでください。

Adobe Premiere Pro では、Dynamic Link を設定した After Effects コンポジションに対して次の操作を実行できます。


- ソースモニターでのプレビュー
- インポイントとアウトポイントの設定
- シーケンスへの追加
- Adobe Premiere Pro ツールによる編集

ビデオとオーディオの両方を含むリンクコンポジションをシーケンスに追加すると、ビデオとオーディオのリンククリップがタイムラインに挿入されます。リンクされたビデオとオーディオは、リンクを解除すると個別のクリップを編集できます。

Encore では、Dynamic Link を設定した After Effects コンポジションに対して次の操作を実行できます。

- モーションメニュー作成への使用
- タイムラインへの挿入
- Encore ツールによる編集

ビデオとオーディオの両方を含む After Effects リンクコンポジションを Encore タイムラインに追加することができます。Encore では、独立したビデオクリップとオーディオクリップがタイムラインに挿入されます。

 Encore のメニューからは、Dynamic Link を使用せずに After Effects コンポジションを作成することもできます。

Encore とのリンク


Encore では、Dynamic Link を設定したクリップに対して次の操作を実行できます。

- Adobe Premiere Pro 内での「オリジナルを編集」コマンドによる編集
- 「オリジナルを編集」コマンドによる After Effects コンポジションの編集
- Adobe Premiere Pro シーケンス内の Encore チャプターマーカーから Encore 内のマーカーへの反映

カラーと Dynamic Link

After Effects は RGB（赤、緑、青）カラーモデルで動作します。一方、Adobe Premiere Pro は YUV カラーモデルで動作します。ダイナミックリンクコンポジションを使用する場合、Adobe Premiere Pro では、出力形式に応じて、カラースペースが YUV に変換されるか RGB カラーが保持されます。

ダイナミックリンクコンポジションは、After Effects プロジェクトの色深度でレンダリングされます（プロジェクト設定に応じて、8、16 または 32 bpc）。HDR（High Dynamic Range）アセットを操作する場合は、After Effects プロジェクトの色深度を 32 bpc に設定します。

 Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルでシーケンスを選択します。次に、シーケンス／シーケンス設定を選択します。ビデオプレビューウィンドウで「最大ビット数」と「最高レンダリング品質」を選択すると、Adobe Premiere Pro により最高画質で処理が行われます。ただし、これらのオプションを選択すると、処理に時間がかかる場合があります。

保存と Dynamic Link

Adobe Premiere Pro または Encore から After Effects プロジェクト内のコンポジションに Dynamic Link を作成するには、最低 1 回は After Effects プロジェクトを保存しておく必要があります。それ以降は、After Effects プロジェクトの変更内容を保存しなくても、リンクコンポジションの変更内容が Adobe Premiere Pro または Encore に反映されます。

「別名で保存」コマンドを使用して After Effects プロジェクトのコピーを作成しても、元のプロジェクトに対して確立された Dynamic Link は変更されません。リンクコンポジションのソースとして Adobe Premiere Pro または Encore のプロジェクトから参照されるのは、コピーではなく元のプロジェクトです。ただし、Dynamic Link を設定したクリップをコピーのコンポジションへと再リンクすることはいつでも可能です。

注意： After Effects で、ファイル／番号をつけて保存を選択します。この新規に保存された After Effects プロジェクトが開かれたままである場合、このプロジェクトから Dynamic Link を設定したコンポジションを含む任意のクライアントプロジェクトに対して、引き続きフレームが提供されます。

保存と Adobe Dynamic Link (Production Premium または Master Collection のみ)

Adobe Premiere Pro または Encore から After Effects プロジェクト内のコンポジションにダイナミックリンクを作成するには、最低 1 回は After Effects プロジェクトを保存しておく必要があります。ただし、それ以降、Adobe Premiere Pro や Encore でリンクコンポジションの変更内容を確認するために、After Effects でプロジェクトに変更内容を保存する必要はありません。

「別名で保存」コマンドを使用して、Adobe Dynamic Link で参照されるコンポジションを含む After Effects プロジェクトをコピーする場合は、Adobe Premiere Pro や Encore は、新しいコピーではなく元のコンポジションをリンクコンポジションとして使用します。コンポジションは、いつでも新しいコピーに再リンクすることができます。

Dynamic Link のパフォーマンス (Production Premium または Master Collection のみ)

参照クリップは、複雑なソースコンポジションを参照している可能性があります。複雑なソースコンポジションに対するアクションの実行には長い処理時間が必要です。アクションが After Effects で実行され、その結果のデータが Adobe Premiere Pro または Encore に反映されるまでに時間がかかると、プレビューや再生がスムーズに動作しないことがあります。

再生の遅延時間を短くするには、次のいずれかの操作を行います。


- リンクコンポジションをオフライン化する
- 参照クリップを一時的に無効化して、コンポジションが参照されるのを防ぐ
- コンポジションをレンダリングし、ダイナミックリンクコンポジションをレンダリング済みファイルで置き換える

複雑なソースコンポジションを頻繁に操作する場合は、RAM を追加するか、より高速なプロセッサを使用することをお勧めします。

カラーと Adobe Dynamic Link (Production Premium または Master Collection のみ)

Adobe After Effects は RGB (赤、緑、青) カラースペースで動作します。一方、Adobe Premiere Pro は YUV カラースペースで動作します。ダイナミックリンクコンポジションを操作する場合、Adobe Premiere Pro は、その出力形式に応じて、カラースペースを YUV に変換したり、RGB カラースペースを保持したりします。


ダイナミックリンクコンポジションは、After Effects プロジェクトの色深度でレンダリングされます (プロジェクト設定に応じて、8、16 または 32 bpc)。HDR (High Dynamic Range) アセットを操作する場合は、After Effects プロジェクトの色深度を 32 bpc に設定します。

 Adobe Premiere Pro で、プロジェクト／プロジェクト設定／ビデオレンダリングを選択し、「最大 bit 数」オプションを使用すると Adobe Premiere Pro は最高画質で処理を行います。ただし、このオプションを選択すると、処理に時間がかかる場合があります。

Adobe Premiere Pro または Encore からのダイナミックリンクコンポジション作成

Adobe Premiere Pro または Encore から新しいダイナミックリンクコンポジションの作成操作を実行すると、After Effects が起動します。After Effects では、実行元のプロジェクトに基づくサイズ、ピクセル縦横比、フレームレート、オーディオサンプルレートを使用して、プロジェクトとコンポジションが作成されます（After Effects が既に実行されている場合は、現在のプロジェクトでコンポジションが作成されます）。新しいコンポジションには、Adobe Premiere Pro または Encore プロジェクト名の後に「リンクコンポ [番号]」を付加した名前が設定されます。

- 1 Adobe Premiere Pro または Adobe Encore で、ファイル / Adobe Dynamic Link / 新規 After Effects コンポジションを選択します。
- 2 After Effects の別名で保存ダイアログボックスが表示された場合は、After Effects プロジェクトの名前と保存場所を入力し、「保存」をクリックします。

 ダイナミックリンク After Effects コンポジションを作成すると、コンポジションのデュレーションは 30 秒に設定されます。再生時間を変更するには、After Effects でコンポジションを選択し、コンポジション / コンポジション設定を選択します。「基本」タブをクリックし、「デュレーション」に新しい値を指定します。

既存コンポジションへのリンク

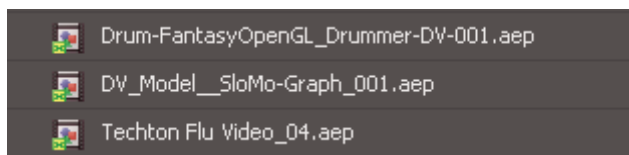
最適な結果を得るには、コンポジション設定（画面サイズ、ピクセル縦横比、フレームレートなど）を Adobe Premiere Pro または Adobe Encore のプロジェクトの設定と一致させる必要があります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Pro または Encore で、ファイル / Adobe Dynamic Link / After Effects コンポジションを読み込みを選択します。After Effects プロジェクトファイル（.aep）を選択し、コンポジションを選択します。
- Adobe Premiere Pro または Encore で、After Effects プロジェクトファイルを選択して「開く」をクリックします。表示されるダイアログボックスでコンポジションを選択し、「OK」をクリックします。
- After Effects のプロジェクトパネルから、Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルまたは Encore のプロジェクトパネルにコンポジションをドラッグします。
- After Effects のプロジェクトファイルを Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルにドラッグします。After Effects プロジェクトファイルに複数のコンポジションが含まれている場合、After Effects コンポジションを読み込みダイアログボックスが表示されます。

注意： Adobe Premiere Pro では、同じ After Effects コンポジションに複数回リンクすることができます。ただし、Adobe Encore プロジェクトの場合は、1 回しか After Effects コンポジションにリンクできません。

Encore からダイナミックリンクコンポジションを作成する場合は、表示を Encore で制御できるようにするために、After Effects でサブピクチャのハイライトレイヤーを非表示にしてください。



ダイナミックリンクとして使用されている After Effects コンポジション

ダイナミックリンクコンポジションまたはクリップの削除 (Production Premium または Master Collection のみ)

Encore プロジェクトで使用されていないリンクコンポジションは、プロジェクトから削除できます。Adobe Premiere Pro プロジェクトからダイナミックリンクコンポジションを削除する操作は、プロジェクトで使用中の場合を含め、いつでも実行できます。

参照クリップは、Adobe Premiere Pro シーケンスのタイムラインや Encore のメニューまたはタイムラインからいつでも削除できます。

- ❖ Adobe Premiere Pro または Encore で、リンクコンポジションまたはその参照クリップを選択し、Delete キーを押します。

After Effects でのダイナミックリンクコンポジションの変更 (Production Premium または Master Collection のみ)

After Effects のリンクコンポジションに変更を加えるには、Adobe Premiere Pro または Encore の「オリジナルを編集」コマンドを使用します。After Effects 上でコンポジションを開いた後は、「オリジナルを編集」コマンドを再び使用しなくても、そのコンポジションに対する変更操作ができます。

- 1 Adobe Premiere Pro または Encore のプロジェクトパネルで After Effects コンポジションを選択するか、タイムラインでその参照クリップを選択し、編集／オリジナルを編集を選択します。
- 2 After Effects でコンポジションに変更を加えます。その後、Adobe Premiere Pro または Encore に切り替えて変更内容を確認します。


After Effects 上での変更内容が、Adobe Premiere Pro 上の表示に反映されます。変更以前にそのクリップに対してレンダリングされたプレビューファイルは使用されなくなります。

注意： Adobe Premiere Pro から After Effects のコンポジションへの Dynamic Link を作成した後に、そのコンポジションの名前を変更することができます。Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルでは、リンクコンポジションの名前は更新されません。ただし、Dynamic Link は維持されます。

オフラインコンポジションと Dynamic Link (Production Premium または Master Collection のみ)

Adobe Premiere Pro と Encore では、次のいずれかの場合にはダイナミックリンクコンポジションがオフラインで表示されます。

- コンポジションを含む After Effects プロジェクトの名前の変更、移動または削除を行った場合。
- ユーザーが意図的にコンポジションをオフラインにした場合。
- Production Premium または Master Collection がインストールされていないシステム上でコンポジションを含むプロジェクトを開いた場合。
- Adobe Premiere Pro プロジェクトマネージャーでトリミングしたプロジェクトで作業している場合。プロジェクトマネージャーでは、After Effects ソースコンポジションが、トリミングしたプロジェクトフォルダーに移動されません。手でコンポジションを移動してください。

Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルでは、オフラインコンポジションはオフラインアイコン  付きで表示されます。Encore では、プロジェクトパネルでオフラインアセットを選択したときに、サムネイルプレビューにオフラインアイコンが表示されます。オフラインコンポジションで作業している場合は、元の After Effects コンポジションに再リンクすることができます。リンクコンポジションを別のソースコンポジションに再リンクすることもできます。

ダイナミックリンクコンポジションのオフライン化

再生がスムーズでない場合、ダイナミックリンクコンポジションをオフライン化すると状況が改善する可能性があります。また、Production Premium や Master Collection がインストールされていないシステムでプロジェクトを開かなくても、プロジェクトを共有できます。ダイナミックリンクコンポジションをオフライン化してください。コンポジションをオフライン化すると、After Effects とのダイナミックリンクが切断されます。プロジェクトパネル上のリンクコンポジションは、オフラインコンポジションで置き換えられます。

💡 Adobe Premiere Pro でリンクされたクリップを一時的に無効化できます。クリップを選択し、クリップ／有効を選択します。クリップを再度有効にするには、もう一度クリップ／有効を選択します（コマンド名の横に表示されるチェックマークはクリップが有効であることを示します）。

- 1 Premiere Pro で、プロジェクトパネルのコンポジションを選択します。
- 2 プロジェクト／オフラインにするを選択します。

ダイナミックリンクコンポジションの再リンク

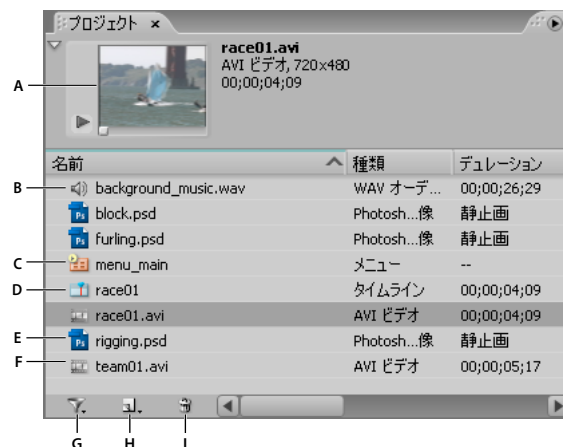
❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Pro でコンポジションを選択し、プロジェクト／メディアをリンクを選択します。表示されるダイアログボックスで、After Effects プロジェクトを選択すると、Adobe Premiere Pro でコンポジションが再リンクされます。
- Encore でコンポジションを右クリックし、「アセットを検索」を選択します。アセットを検索ダイアログボックスで、リンクするコンポジションを選択し、「選択」（Windows）または「開く」（Mac OS）をクリックします。

プロジェクトパネルでの操作

プロジェクトパネルについて

プロジェクトパネルには、プロジェクトで使えるオーディオ、ビデオおよび静止画アセットがすべて含まれます。プロジェクト用に作成したタイムライン、メニュー、スライドショー、再生リスト、チャプター再生リストも表示されます。追加される各アセットは、アイコンによりアセット一覧内で識別されます。一覧をカスタマイズして、アセットを種類別に表示し、作成したフォルダーに分類することができます。



プロジェクトパネル

A. プレビュー B. オーディオ C. メニュー D. タイムライン E. 静止画 F. ビデオ G. 異なる種類の項目の表示を切り替え H. 新規項目を作成(プロジェクトパネルで何も選択されていない場合、ライブラリパネル内の初期設定アセットの項目が使用されます)。I. 削除

アセットを選択すると、サムネール画像がプロジェクトパネルの左上隅に表示されます。アセットにビデオまたはオーディオが含まれる場合、その下に再生コントローラが表示され、アセットをプレビューできます。サムネールの横に、選択されているアセットについての情報が表示されます。複数のアセットを選択すると、選択されているアセットの数がサムネールの横に表示されます。

注意：字幕スクリプトファイルは、プロジェクトパネルではなく、それぞれのタイムラインに直接読み込みます（141 ページの「[DVD プロジェクトの字幕について](#)」を参照してください）。

プロジェクトパネルの列

プロジェクトパネルには、以下の列があります。これらの列には、読み込んだアセットに関する情報が表示されます。これらの列の表示 / 非表示を切り替えるには、列ヘッダーを右クリック（Windows）または **Control** キーを押しながらクリック（Mac OS）して、コンテキストメニューから列名を選択します。

名前 アセットまたは項目の名前を表示します。すべての項目の名前を変更できます。

種類 アセットまたは項目の種類を表示します。

デュレーション 該当する場合、アセットまたは項目のデュレーションを「時間 ; 分 ; 秒 ; フレーム数」の形式で表示します。

寸法 画像のサイズをピクセル単位で表示します。このフィールドは、プロジェクトに対するブロードキャスト規格と一致しない静止画アセットの識別に便利です。

DVD トランスコードステータス アセットの DVD トランスコードの状態（トランスコードされているかどうか）を表示します。

DVD トランスコード設定 アセットのエンコードに使用される DVD 設定を表示します（48 ページの「[トランスコードについて](#)」を参照してください）。

Blu-ray トランスコードステータス アセットの Blu-ray トランスコードの状態（トランスコードされているかどうか）を表示します。

Blu-ray トランスコード設定 アセットのエンコードに使用される Blu-ray 設定を表示します（48 ページの「[トランスコードについて](#)」を参照してください）。

サイズ アセットのファイル容量を表示します。

ビットレート ビデオまたはオーディオのビットレートを表示します（トランスコードされていないアセットの場合は、ビットレートの推定値が表示されます）。

メディアカテゴリー アセットの種類を表示します。このカテゴリーはアセットがオーディオまたはビデオ、またはその両方であるかに基づいてアセットを並べ替える場合に便利です。

説明 この行のアセットまたは項目に対する説明を表示します。プロパティパネルの説明欄には、254 文字まで入力できます。

最終変更日 ファイルが最後に変更された日付と時刻を表示します。

ファイルパス アセットのシステム上の場所を表示します。アセットが見つからない場合、この列は空欄になります（44 ページの「[見つからないアセットの検索](#)」を参照してください）。

プロジェクトパネルの管理

プロジェクトパネルのカスタマイズ

プロジェクトパネルの列は、ユーザーが作業しやすいようにカスタマイズできます。

項目の並べ替え


- ❖ 項目を並べ替えるカテゴリーの列の名前をクリックします。同じ列名を連続してクリックすると、並べ替えの順序が昇順または降順に交互に切り替わります。

列の表示 / 非表示


- ❖ 列ヘッダー内を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、表示または非表示にする列を選択します。または、列の名前を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「表示しない」を選択します。

注意：列名の横のチェックマークは、その列が表示されていることを示します。

項目の種類の表示 / 非表示

- ❖ プロジェクトパネルの下部にある、異なる種類の項目の表示を切り替えメニュー  から項目の種類を選択します。

列サイズの変更

- ❖ サイズを変更する列の右端にカーソルを置き、サイズ変更カーソル  に変わったらそのままドラッグします。サイズを変更する列の右端をダブルクリックする方法もあります。列内の最も長いテキスト行に合わせてサイズが変更されます。

列の順序の変更

- ❖ 列名を列ヘッダー上の別の位置にドラッグします。

プロジェクトパネル内の項目の整理

プロジェクトパネルに表示される多数のプロジェクト項目を整理するには、アセット、メニューおよびタイムラインをフォルダーにグループ化します。フォルダーは、他のフォルダー内に移動することもできます。

フォルダーの作成

- プロジェクトパネルのルートレベルにフォルダーを作成するには、何も選択されていないことを確認し、ファイル／新規／フォルダーを選択します。
- 既存のフォルダー内にさらにフォルダーを追加するには、既存のフォルダーを選択し、ファイル／新規／フォルダーを選択します。
- プロジェクトパネルの新規項目を作成ボタンをクリックし、メニューからフォルダーを選択して新しいフォルダーを作成することもできます。フォルダーの名前を入力して「OK」をクリックします。

フォルダー名の変更

- 1 プロジェクトパネルでフォルダーを選択し、編集／名前の変更を選択します。
- 2 新しい名前を入力して「OK」をクリックします。

フォルダー内のコンテンツの表示 / 非表示の切り替え

- ❖ フォルダーアイコンの左にある三角形をクリックします。

プロジェクトパネルでのアセットのプレビュー

プロジェクトパネルの左上隅に表示されるアセットのプレビューサムネールで、アセットをプレビューできます。サムネールの横のテキストは、選択されているアセットのファイル名とファイル形式を示します。選択されているアセットのデュレーション、画像サイズおよびフレームレートも表示されます（該当する場合）。ビデオフッテージをプレビューする場合は、特定のフレームを表示するか、フッテージが任意のポイントから再生するように設定することもできます。

注意：静止画（TIFF ファイルなど）がプロジェクトの縦横比に一致していない場合、Encore は静止画をクロップまたはマットしてプロジェクトのフレームサイズに合わせます。静止クリッププロパティパネルを使用すると、画像をスケールしてクロップするか、および黒いマットを適用するかなど、タイムライン上での画像の配置方法を制御できます（130 ページの「[静止画のスケールとクロップ](#)」を参照してください）。

ビデオまたはオーディオアセットのプレビュー

- 1 ビデオまたはオーディオアセットをプレビューするには、表示するアセットを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - アセットを再生するには、再生ボタン ▶ をクリックします。
 - 再生を一時停止するには、一時停止ボタン ■ をクリックします。
 - 特定のポイントから再生するには、アセットが現在再生中または一時停止されている場合でも、再生する場所に時間インジケータをドラッグします。ドラッグしたときにプレビューが一時停止されていた場合は、再生ボタンをクリックします。ドラッグしたときにプレビューが再生中であった場合は、ドラッグを中止すると再生が開始します。

静止画アセットのプレビュー

- ❖ 表示するアセットを選択します。

プレビューサムネールの表示 / 非表示の切り替え

- ❖ プロジェクトパネルの左上隅に表示されている三角形をクリックします。

見つからないアセットの検索

プロジェクトを開いたときに見つからないアセットがあると、アセットを検索ダイアログボックスが表示されます。見つからないアセットを選択し、ファイルをスキップして、オフラインで作業することを選択できます。見つからないアセットやオフラインアセットの名前は、プロジェクトパネルでは斜体で強調表示されます。

- 1 プロジェクトパネルをクリックし、見つからないアセットを選択します。
- 2 ファイル／アセットを検索を選択します。
- 3 見つからないアセットの保存先に移動してアセットを選択し、「開く」をクリックします。

アセットの置き換え

プロジェクトパネルでは、オフラインアセットを操作することもできます。オフラインアセットのプレースホルダーを使用し、実際のオフラインアセットが利用可能になった時点で、プレースホルダーをアセットに置き換えます。

- 1 プロジェクトパネルで、プレースホルダーアセットを選択します。
- 2 ファイル／アセットを置き換えを選択します。
- 3 プレースホルダーを置き換えるアセットの保存先に移動してアセットを選択し、「開く」をクリックします。

XMP メタデータの表示と編集

メタデータパネルと XMP について

ワークフローを簡略化したり、ファイルを整理したりするには、**XMP** メタデータを使用します。メタデータは、ファイルに関する説明情報のセットです。ビデオファイルやオーディオファイルには、日付、再生時間、ファイルの種類などの基本的なメタデータプロパティが自動的に含まれます。場所、ディレクター、著作権などのプロパティで詳細情報を追加できます。

メタデータパネルを使用すると、Adobe のビデオおよびオーディオアプリケーション間でアセットに関する情報を共有できます。1 つのアプリケーションのプロジェクトパネルまたはファイルパネルに限定されていた、従来のクリッププロパティとは異なり、メタデータプロパティはソースファイルに埋め込まれるので、他のアプリケーションでも自動的にデータが表示されます。このメタデータ共有によって、制作ワークフローの中で、ビデオアセットをすばやく追跡および管理できます。

注意：メタデータパネルのプロパティは Adobe Bridge でも表示され、アセットを手早く探すのに役立つ詳細情報を得ることができます。

メタデータパネルに関するビデオについては、[アドビ システムズ社の Web サイト](#)を参照してください。

スキーマとプロパティについて

メタデータスキーマは、あるワークフローに固有のプロパティのコレクションです。例えば、ダイナミックメディアスキーマには、シーンや撮影場所などデジタルビデオプロジェクトに適したプロパティが含まれています。一方、Exif スキーマには、露出時間や絞り値などデジタル写真に適したプロパティが含まれています。日付やタイトルなどのより一般的なプロパティは、ダブリンコアスキーマに含まれます。異なるプロパティを表示するには、45 ページの「[XMP メタデータの表示と非表示](#)」を参照してください。



特定のスキーマおよびプロパティについて詳しくは、メタデータパネルでスキーマまたはプロパティにマウスポインターを置きます。ほとんどの項目については、ツールヒントに詳細が表示されます。

XMP 標準について

Adobe アプリケーションでは、Extensible Metadata Platform (XMP) を使用してメタデータを保存します。XMP は XML に基づいており、様々なアプリケーション間および印刷出版関連の工程でメタデータの交換に役立ちます。XMP 以外の形式によるメタデータ (Exif、GPS、TIFF など) のほとんどは自動的に XMP に変換されるので、簡単に表示および管理することができます。

多くの場合、XMP メタデータはソースファイルに直接保存されます。ただし、XMP がサポートされていないファイル形式については、メタデータは別のサイドカーファイルに保存されます。


対応するファイルを持たないプロジェクトアセットについては、XMP がサポートされません。例えば、Adobe Premiere Pro で使用するカラーバー & トーン、カウントダウンマーク、カラーマット、タイトル、ブラックビデオ、クリアビデオなどがこれに該当します。



メタデータの作成および交換機能をカスタマイズするには、XMP ソフトウェア開発キットを使用します。XMP について詳しくは、[Extensible Metadata Platform](#) (英語) を参照してください。

XMP メタデータの表示と非表示


メタデータパネルをワークフローに合わせて最適化するには、スキーマ全体または個々のプロパティの表示と非表示を切り替えて、必要なものだけを表示します。

- 1 メタデータパネルメニュー  から、メタデータの表示のオプションを選択します。

- 2 スキーマまたはプロパティの表示と非表示を切り替えるには、リストからスキーマまたはプロパティを選択または選択解除します。


メタデータセットの保存、切り替えまたは削除

複数のワークフローを使用するときに、それぞれで表示する必要があるメタデータが異なる場合は、メタデータのセットを保存し、切り替えることができます。

- 1 メタデータパネルメニュー  から、メタデータの表示のオプションを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - カスタマイズした表示するメタデータのセットを保存するには、「設定を保存」をクリックします。名前を入力して「OK」をクリックします。
 - 以前に保存したメタデータのセットを表示するには、メニューからメタデータを選択します。
 - 以前に保存したメタデータのセットを削除するには、メニューからメタデータを選択し、「設定を削除」をクリックします。

スキーマとプロパティの作成

初期設定のメタデータオプションでは対応できない固有のカスタマイズしたワークフローがある場合は、独自のスキーマおよびプロパティを作成します。

- 1 メタデータパネルメニュー  から、メタデータの表示のオプションを選択します。
- 2 「新規スキーマ」をクリックし、名前を入力します
- 3 リストで、スキーマ名の右にある「プロパティを追加」をクリックします。
- 4 プロパティ名を入力し、型として次のいずれかを選択します。

整数値 (Integer) ドラッグまたはクリックして変更する整数を表示します。

実数値 (Real) ドラッグまたはクリックして変更する小数を表示します。

テキスト (Text) テキストボックスを表示します（場所などのプロパティの場合）。

ブール値 (Boolean) チェックボックスを表示します（オンまたはオフのプロパティの場合）。

XMP メタデータの編集

Adobe のビデオアプリケーションでは、同様の名前が付けられたプロパティがメタデータパネルおよびプロジェクトパネルでリンクされます。ただし、メタデータパネルではより広範なプロパティが表示され、複数のファイルのメタデータを同時に編集できます。



注意：Soundbooth では、プロジェクトパネルではなく、ファイルパネルが使用されます。

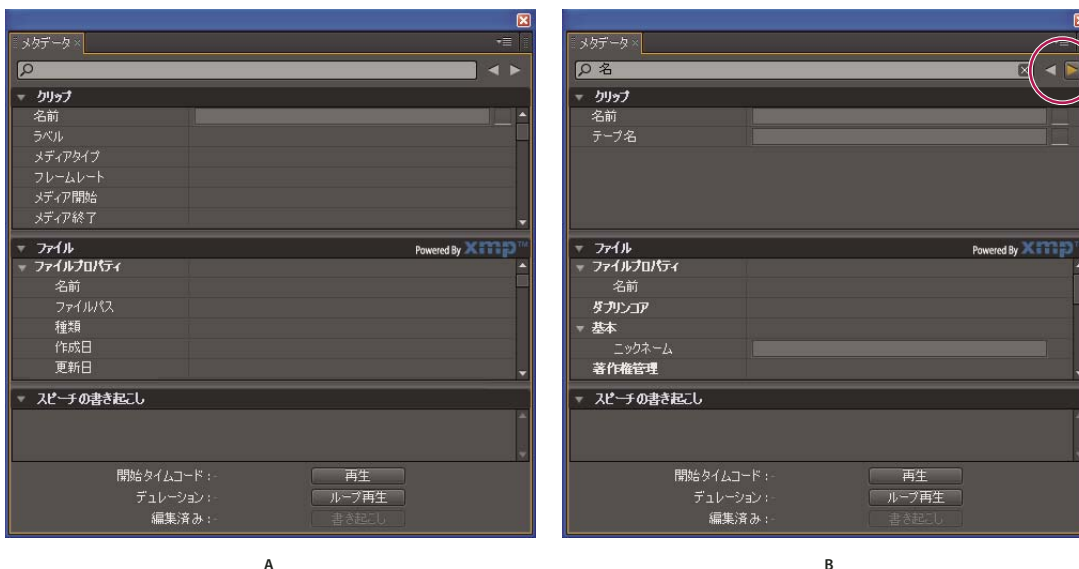
- 1 目的のファイルまたはクリップを選択します。
- 2 メタデータパネルで、必要に応じて、テキストを編集したり、値を調整したりします。

複数の項目を選択している場合、パネルにはプロパティが次のように表示されます。

- 値がすべての項目で同じであるプロパティについては、その一致したエントリが表示されます。
- 値が異なるプロパティについては、「< 複数の値 >」と表示されます。共通の値を適用するには、テキストボックスをクリックして値を入力します。

XMP メタデータの検索

- 1 検索するファイルまたはクリップを選択します。
- 2 メタデータパネル上部の検索ボックスに、検索するテキストを入力します。
メタデータのリストが折りたたまれ、検索文字列を含んだプロパティだけが表示されます。
- 3 (Adobe Premiere Pro のみ) 検索結果を順に表示するには、検索ボックス右側の前へ移動ボタンと次へ移動ボタン  をクリックするか、Tab キーを押します。
- 4 検索モードを終了して完全なメタデータリストに戻るには、検索ボックス右側の閉じるボタン  をクリックします。



メタデータパネル

A. 検索の実行前、すべてのプロパティが表示される B. 検索の実行後、検索文字列に一致するプロパティだけが表示される Adobe Premiere Pro では、前後へ移動ボタンにより検索結果のナビゲーションが可能

Flash 出力での書き起こしメタデータ

Adobe Premiere Pro および Soundbooth を使用すると、音声を書き起こしテキストに変換して、他のメタデータプロパティと同様に編集および検索することができます。この強力なテクノロジーによって、特定の語句が話された時間軸上の位置に移動できるので、編集、広告および字幕を適切に揃えるのに役立ちます。

Premiere Pro からアセットを読み込むと、これらのアセットについてユーザーが作成した音声書き起こしを含むメタデータも読み込まれます。この書き起こしメタデータは、プロジェクトを Flash に書き出すときに、チャプターごとに Flash 出力に埋め込まれます。特定の単語を Flash ファイルで検索して、その音声が見れるシーンを特定できます。

さらに、Adobe® Bridge® を使用して、プロジェクトファイルの検索、プロジェクトファイルへのアクセス、設定のレビューと適用、バッチプロセスの実行、Encore の XMP メタデータパネルとアセットのタグ付けなどを行うことができます。

Web サイトにアップロードするビデオには検索可能メタデータが含まれているため、Google などの検索エンジンでは指定された検索語を含むビデオを特定し、表示することができます。

Encore でのトランスコーディング

トランスコードについて

トランスコーディングとは、Encore が DVD または Blu-ray ディスクに対応していないビデオおよびオーディオアセット ファイルを、ディスクに書き込むことができる対応要素に変換するプロセスです（既に対応するファイルであれば、トランスコーディングは不要です）。Encore のトランスコーディング機能は非常に柔軟であり、様々なユーザーに対応できます。トランスコーディングに慣れていない初心者ユーザーは、このプロセスをアプリケーションに管理させることができます。一方、経験のあるユーザーはプロセスをより正確に制御することができます。トランスコーディングをユーザー指定で制御する場合、Encore の DVD 対応および Blu-ray ディスク対応トランスコードプリセットを使用します。このトランスコードプリセットは、品質と保存領域の要件に合わせてカスタマイズされています。独自のトランスコードプリセットを作成することもできます。

トランスコードされていない元のファイルを制作プロセス中はそのまま使用することもできます。この場合は、最終的なプロジェクトのビルド時に Encore によって必要なトランスコーディングが実行されます。トランスコーディングをより詳細に制御したい場合は、項目ごとにいつでもトランスコードできます。トランスコード済みのファイルを利用する場合、Encore はそのファイルを使用してアセットの作成、プレビューおよびビルドを行います。トランスコード済みのファイルが利用できない場合は、元のファイルを使用してアセットの作成とプレビューを行い、ビルド時に必要に応じてトランスコーディングを実行します。

関連項目

49 ページの「[プロジェクトパネルからのアセットのトランスコーディング](#)」

トランスコードの設定

プロジェクトパネルの「DVD トランスコードの設定」列または「Blu-ray トランスコードの設定」列で、（プリセットを使用して）項目のトランスコード設定を指定することができます（「DVD トランスコードステータス」列および「Blu-ray トランスコードステータス」列には、項目の現在の状態が「トランスコード済み」または「トランスコードされていません」と表示されます）。プリセットを指定すると、ビット予測で計算したデータレートではなく、プリセットのデータレートでトランスコードされます。

アセットは、「DVD トランスコードの設定」列および「Blu-ray トランスコードの設定」列で次のように指定されます。

自動 初期設定で、すべての非 DVD 対応または非 Blu-ray 対応のアセットに対して表示されます。

「自動」に指定されているアセットは、Encore によって最適にトランスコード設定されます。この設定はアセットの数、長さ、および利用可能なディスク容量によって決まります（18 ページの「[ビット予測について](#)」を参照してください）。「自動」データレート設定は、プロジェクト設定ダイアログボックスの「詳細設定」タブで「オーディオ / ビデオの最大ビットレート」を指定することによって上書きできます。また、必要に応じてアセットのトランスコードプリセットを指定することもできます。

重要：Blu-ray プロジェクトで H.264 ビデオアセットのエンコーディングプロファイルを「メイン」に設定します。エンコーディングプロファイルを「高」に設定した場合、Blu-ray ディスクに書き込むことはできません。51 ページの「[ビデオのプリセットオプション](#)」を参照してください。

【トランスコードプリセット名】プロジェクトのトランスコードプリセットを指定した、DVD または Blu-ray ディスクに対応しないアセットに表示されます。

トランスコードしない 既に DVD 対応または Blu-ray ディスク対応のアセットに対して表示されます。必要に応じて、この設定を上書きし、「自動」を指定するかトランスコードプリセットを指定することもできます。

注意：オーディオのみの DVD または Blu-ray ディスク対応ファイルは例外です。このようなファイルは「自動」に指定されます。この設定を上書きし、「トランスコードしない」を指定するか、トランスコードプリセットを指定することができます（Dolby® Digital 5.1 AC3 ファイルは、品質を維持するために「トランスコードしない」に指定されます。この指定を無効にして Dolby® Digital ステレオ形式にトランスコードすることもできます）。

N/A トランスコードが必要ないメニューやタイムラインなどの項目や、既に DVD に対応しているアセットに表示されません。

プロジェクトパネルからのアセットのトランスコーディング

プロジェクトパネルで個々のアセットにトランスコード設定を指定し、直接トランスコードすることができます。ファイルがトランスコードされると、Encore はプロジェクトのリンク先をトランスコード済みのファイルに更新します。元のファイルを削除しない限り、トランスコード済みのアセットを元のアセットに戻すこともできます。Encore はバックグラウンドでトランスコードするので、トランスコーディング中も引き続き作業できます。

注意：バックグラウンドでトランスコード中、アセットに関連するタイムラインを削除したり、異なるプリセットを指定したりすることはできません。

「自動」トランスコード設定によって計算されたデータレートは、プロジェクトパネルの「ビットレート」列に表示されます。プロジェクト設定ダイアログボックスの「詳細設定」タブで、最大の自動データレートを指定することができます。

アセットへのトランスコード設定の指定

- 1 プロジェクトパネルで、トランスコードするアセットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「トランスコード設定」を選択します。
- 2 トランスコード設定ダイアログボックスで、「DVD トランスコード」または「Blu-ray トランスコード」のいずれかの品質プリセットメニューからトランスコードプリセットを選択し、「OK」をクリックします（プリセットの編集については、50 ページの「[プロジェクトのトランスコードプリセットについて](#)」を参照してください）。

自動データレート設定の上書き

- ❖ Encore で自動的に使用するオーディオ / ビデオの最大トランスコードビットレートを指定するには、ファイル / プロジェクト設定を選択して「詳細設定」タブをクリックし、オーディオ / ビデオの最大ビットレートメニューから最大データレートを選擇して「OK」をクリックします。

アセットのトランスコード

- 1 プロジェクトパネルで、トランスコードするアセットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
- 2 「今すぐトランスコード」を選択します。アセットがトランスコードされ、「トランスコードステータス」列に「トランスコード済み」と表示されます。トランスコードしたアセットは、アセットの作成、プレビューおよび DVD のビルドに使用できます。

トランスコード済みアセットを元のアセットに戻す

- 1 プロジェクトパネルで、置き換えるアセットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
- 2 「オリジナルに戻す」を選択します。

アウトプロセストランスコード

アウトプロセストランスコードのワークフローでは、アウトプロセストランスコードによって、Adobe Media Encoder アプリケーションでアセットをトランスコードすることができます。アウトプロセストランスコードを有効にすると、Adobe Media Encoder（AME）が別個のプロセスで起動されます。

アウトプロセストランスコードは、Encore とは別のプロセスで実行されます。トランスコード中、Encore のプロセスのメモリは消費されません。

注意：アウトプロセストランスコードオプションは「今すぐトランスコード」のワークフローでのみ使用されます。「ビルド」のワークフローでは使用されません。

初期設定では、アウトプロセストランスコードが無効に設定されています。アウトプロセストランスコードを有効にするには、次の手順を実行します。

- 1 編集／環境設定／一般を選択します。
- 2 「Adobe Media Encoder アプリケーションを使用してアセットをトランスコード」を選択します。

トランスコードプリセット

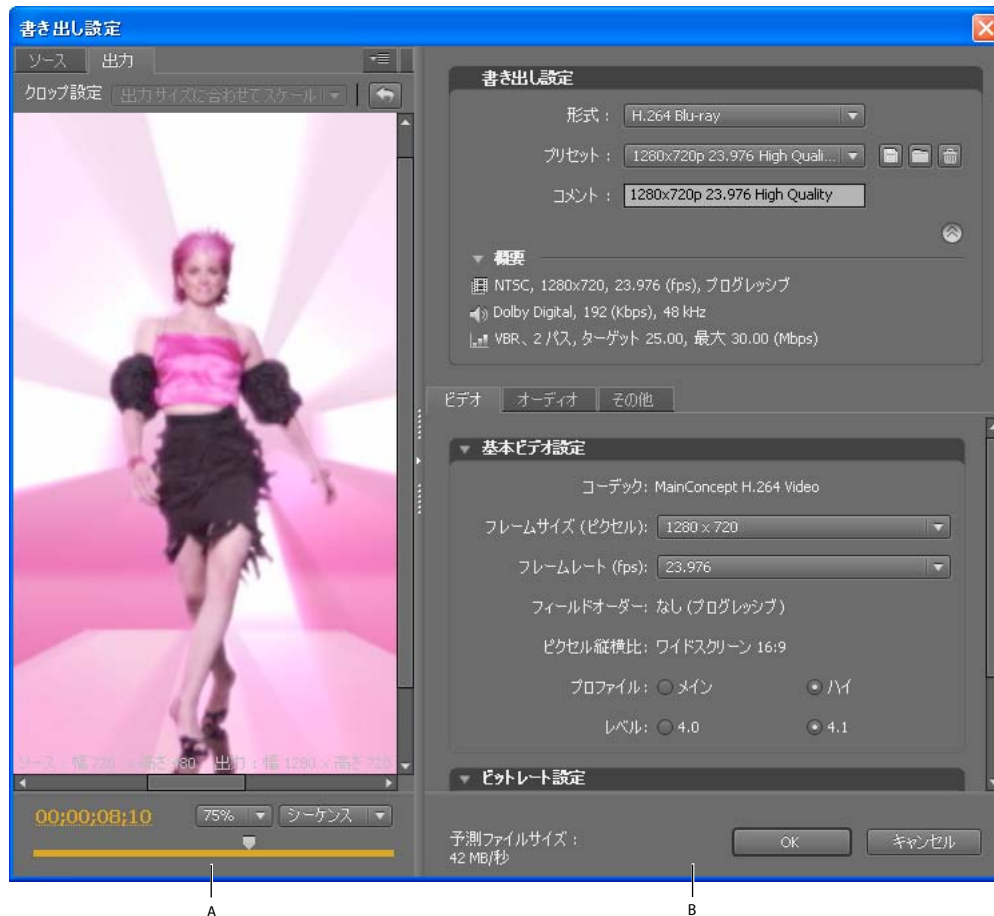
プロジェクトのトランスコードプリセットについて

書き出し設定ダイアログボックスのプリセットを操作します（トランスコードプリセットダイアログボックスを開くには、ファイル／品質プリセットを編集を選択します）。このダイアログボックスの左側にはソースまたは出力が表示され、右側には使用できる設定が表示されます。オリジナルを表示するには「ソース」タブ、選択した効果をプレビューするには「出力」タブを使用します。

プロジェクトのトランスコードプリセットダイアログボックスに表示される初期設定のパラメーターは、様々なプロジェクトで最適な品質を実現するように設計されています。プリセットは保存、読み込み、書き出しおよび削除することができます。

MPEG2 または H.264 エンコーディングのカスタムプリセットを作成し、特定の再生状況に合わせてプロジェクトを微調整することもできます。独自のプリセットを作成するには、既存のプリセットのビデオおよびオーディオパラメーターを調整します。作成したプリセットを保存すると、他のプロジェクトで使用したり、他のユーザーと共有したりできます。

注意：使用可能なトランスコードプリセットは、プロジェクト設定により決定されます。例えば、プロジェクト設定で「PAL」を選択すると、PAL と互換性のあるプリセットのみが使用可能になります。



プロジェクトのトランスコードプリセットダイアログボックス
A. ソースまたは出力画面 B. プリセットの設定

関連項目

48 ページの「[トランスコードについて](#)」

ビデオのプリセットオプション

プロジェクトのトランスコードプリセットダイアログボックスの「ビデオ」タブには、選択したプリセットに応じて、以下のオプションの一部またはすべてが含まれます。

コーデック 指定した書き出し形式に基づいてコーデックを表示します。

フレームサイズ [ピクセル] ビデオのフレームサイズを指定します。

フレームレート [fps] フレームレート（フレーム / 秒）を指定します。

品質 エンコーディングの品質を指定します。品質の値は 1 ～ 5 で、高い値ほど画質が高くレンダリング時間が長くなります。

注意：H.264 の場合、品質、M フレーム、または N フレームの設定はありません。

フィールドオーダー フレームのどのフィールドが最初に発生するか指定します。ソースと同じ設定を使用します。インターレースにしない場合は「なし（プログレッシブ）」を選択します。

ピクセル縦横比 ピクセル縦横比を指定します。27 ページの「[アセットのピクセル縦横比の指定](#)」を参照してください。

プロファイル ビデオストリームを生成するためのエンコーディングプロファイルを指定します。H.264 エンコーディングのみに適用できます。

注意：Blu-ray プロジェクトでは、H.264 をエンコーディング形式として選択した場合、エンコーディングプロファイルはメインである必要があります。H.264 ビデオアセットのエンコーディングプロファイルが「高」に設定されている場合は、Blu-ray ディスクに書き込むことはできません。

ビットレートエンコーディング 使用される圧縮方法を指定します。固定ビットレート（CBR）はデータを固定レートで圧縮します。CBR は、指定されたデータレートに従って圧縮の程度（つまり品質）を変えることにより、レートを一定に維持します。可変ビットレート（VBR）は最小ビットレートと最大ビットレートの範囲内になるようにデータを圧縮します。VBR では圧縮が固定されず、CBR よりも高い品質が得られます。

ビットレート [Mbps] エンコードされるファイルに対して Mbps 値（メガビット / 秒）を指定します。「ビットレートエンコーディング」オプションで「CBR」を選択した場合のみ表示されます。

以下のオプションは、「ビットレートエンコーディング」オプションで「VBR」を選択した場合のみ表示されます。

エンコードパス エンコーダーでエンコード前にクリップを分析する回数を指定します。エンコーダーでエンコード前にクリップを分析する回数が指定できます。

ターゲットビットレート [Mbps] エンコードされるファイルに対して Mbps 値（メガビット / 秒）を指定します。VBR の場合、ターゲットは平均ビットレートを示します（18 ページの「[ビット予測の計算](#)」を参照してください）。

最大ビットレート [Mbps] VBR でのみ使用されます。エンコーダーに許容する最大 Mbps 値（メガビット / 秒）を指定します。安全のため、最大許容レートは Blu-ray ディスクのアセットでは 40.0 Mbps、DVD のアセットでは 9.0 Mbps です。

最小ビットレート [Mbps] VBR でのみ使用されます。エンコーダーに許容する最小 Mbps 値（メガビット / 秒）を指定します。最小ビットレートは、Blu-ray ディスクのアセットでは 0.192 Mbps 以上、DVD のアセットでは 1.5 Mbps 以上である必要があります。

M フレーム 連続する I フレームと P フレーム間の B フレーム数を指定します。

N フレーム I フレーム間の間隔を指定します。M フレーム値の倍数である必要があります。

オーディオのプリセットオプション

書き出し設定ダイアログボックスの「オーディオ」タブには、選択したコーデックに応じて、以下のオプションが含まれます。

オーディオ形式 エンコーダーがオーディオの圧縮に使用するコーデックを指定します。

注意：DVD 規格では、NTSC ディスクに最低 1 つの PCM Audio または Dolby® Digital オーディオを含めなければならないようになっています。MPEG オーディオのみを使用することはできません。この制約は PAL ディスクには適用されません。

- Dolby® Digital は、マルチチャンネルデジタルサウンドおよび DVD ビデオの一般的なエンコーダー向けに開発された高品質のエンコーディング形式です。Encore は、Dolby® Digital 2.0（ステレオ）オーディオファイルのエンコーディングをサポートしています。
- MPEG（MainConcept MPEG Audio）は、ステレオで MPEG-1 レイヤー II オーディオを使用します。
- PCM（Pulse-Code Modulation）Audio は、Encore で 48 kHz でサンプリングされるロスレスオーディオ形式です。この形式のファイルは一般的にサイズが大きく、他のエンコーダー形式よりも多くのディスク容量を使用します。

注意：MPEG Audio は Blu-ray MPEG2 または H.264 では利用できません。

コーデック クリップのオーディオのエンコーディング用のコーデックを指定します。

オーディオレイヤー エンコーディングに使用されるオーディオレイヤーを指定します。

Freq. オーディオサンプルレートを kHz で指定します。

ビットレート [Kbps] オーディオの出力ビットレートを指定します。このオプションは、「オーディオ形式」で「Dolby® Digital」または「MPEG」を選択した場合のみ使用できます。

プリセットのパラメーターの表示

- 1 ファイル／品質プリセットを編集を選択します。
- 2 「書き出し設定」セクションで、プリセットメニューからプリセットを選択し、「概要」に表示されるプロパティを確認します。「OK」をクリックして環境設定ダイアログボックスを閉じます。

注意：ダイアログボックスの下部に、予測ファイルサイズ / 秒が表示されます。ターゲットビットレートなど、ファイルサイズに影響するプリセットのパラメーターを変更すると、変更に合わせて予測ファイルサイズが更新されます。


独自のプリセットの作成

- 1 ファイル／品質プリセットを編集を選択します。
- 2 「書き出し設定」セクションで、形式メニューから「MPEG2 Blu-ray」、「MPEG2-DVD」または「H.264 Blu-ray」を選択し、プリセットメニューから編集するプリセットを選択します。
- 3 必要に応じて「コメント」ボックスにコメントを入力します。
- 4 「オーディオ」タブまたは「ビデオ」タブのいずれかをクリックし、オプションを調整します（51 ページの「[ビデオのプリセットオプション](#)」および 52 ページの「[オーディオのプリセットオプション](#)」を参照してください）。
- 5 オプションを調整したら、プリセットの保存ボタン  をクリックします。
- 6 プリセットの名前を入力して「OK」をクリックします。
新しく作成したプリセットが、書き出し設定ダイアログボックスのプリセットメニューに表示されます。
- 7 「OK」をクリックして、プロジェクトのトランスコードプリセットダイアログボックスを閉じます。


プリセットの書き出しと読み込み

あるプロジェクト用のプリセットを微調整した後、他のプロジェクトで使用するために書き出すことができます。


プリセットの書き出し

- 1 ファイル／品質プリセットを編集を選択します。
- 2 「書き出し設定」セクションで、プリセットメニューから書き出すプリセットを選択します。
- 3 Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらプリセットの保存ボタン  をクリックして、プリセットの書き出しダイアログボックスを表示します。
- 4 プリセットを保存する場所を選択し、名前を入力して「保存」をクリックします。

プリセットの読み込み

- 1 ファイル／品質プリセットを編集を選択します。
- 2 「書き出し設定」セクションで、プリセットの読み込みボタン  をクリックして、プリセットの読み込みダイアログボックスを表示します。
- 3 プリセットの保存先に移動してプリセットを選択し、「開く」をクリックします。
- 4 読み込んだプリセットの名前を入力して「開く」をクリックします。

カスタムプリセットの削除

- 1 ファイル／品質プリセットを編集を選択します。
- 2 「書き出し設定」セクションで、次のいずれかの操作を行います。
 - プリセットを1つ削除するには、プリセットメニューから削除するプリセットを選択し、プリセットの削除ボタン  をクリックします。「OK」をクリックして削除を確認します。
 - カスタムプリセットをすべて削除するには、Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押しながらプリセットの削除ボタンをクリックします。「はい」をクリックして削除を確認します。

エンコーディング前処理またはエンコーディング後処理の指定

トランスコードプリセットでは、エンコーディングの前処理および後処理を指定することができます。これらのタスクを使用すると、アセットのトランスコード前またはトランスコード後に、アセットを変更できます。トランスコードファイルと一緒に、エラー、警告および設定のテキストログが保存されるように指定できます。エンコーディング処理をプリセットに追加すると、カスタムプリセットが生成されます。

- 1 ファイル／品質プリセットを編集を選択します。
- 2 エンコーディング処理を追加するトランスコードプリセットを選択します。
- 3 ログを作成するエンコーディング後処理を追加するには、「その他」タブをクリックして「ログファイルの詳細」チェックボックスを選択します。次に、ログに含める詳細情報を選択します。
- 4 「OK」をクリックします。
- 5 名前ダイアログボックスで、カスタムプリセット名を入力し、「エフェクト設定を保存」または「その他のタスクを保存」のいずれかまたは両方を選択し、「OK」をクリックします。

第5章：メニュー

メニューには、コンテンツにアクセスするためのナビゲーションボタンがあります。メニューボタンを使用し、ムービーや個々のチャプターを再生したり、他のメニューにジャンプしたり、アクティブなオーディオと字幕のトラックを設定したり、特典映像などを再生したりすることができます。作成できるメニューは、装飾のない背景にボタンが1つだけのものから、人目を引く画面に動画やボタンを配置し、選択すると変化するようなものまで、多岐にわたります。

Encore には、メニュー作成および編集のためのオプションが複数あります。あらかじめデザインされたアセットを使用して、Adobe® Encore® でシンプルで基本的なメニューを作成できます。さらに、そのメニューを Adobe Photoshop® で編集することもできます。また、Adobe After Effects® を使用して、メニューや高度なアニメーションにオーディオやビデオを追加することもできます。

Encore ではメニューに Photoshop のファイル形式を使用しているため、Encore、Photoshop または After Effects でのメニューの作成と拡張を完全に制御できます。例えば、あらかじめデザインされた Encore のアセットを使用して基本的なメニュー作成から始めて、Photoshop で編集し、デザインを微調整することができます。次に、そのメニューを After Effects に取り込み、希望のアニメーションを追加して、最終的なメニューとして Encore に読み込むことができます。Encore では、ワークフロー全体を通じて、作成中のメニューは PSD ファイルとして扱われます。メニューの操作方法については、www.adobe.com/go/lrvid4228_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

メニューの基本

メニューについて

Adobe® Encore® プロジェクトのメインメニューは通常、視聴者が見る最初の画面です。コンテンツの複雑さに応じて、プロジェクトのメニューを1つだけ用意することも、複数のメニューを用意することもできます。多くのプロジェクトでは、メインメニューのボタンをサブメニューと呼ばれる追加のメニューにリンクする必要があります。例えば、メインメニューには、ムービー全体を再生したり、チャプターを選択したり、オーディオおよび字幕オプションを設定するボタンを含めることができます。



メインメニューとサブメニューを使用してコンテンツにアクセスできます。

メインメニューを表示する前に別の形式のメニュー（またはビデオなど）を表示することができます。例えば、スタートアップ画面には、単一ボタンのウェルカムメニューまたは適切な言語を選択するためのマルチボタンのメニューを表示できます。

メニューの構成

メニューは、背景、ボタンおよびボタンのサブピクチャで構成されます。ボタンのサブピクチャを使用すると、リモコンやマウスを使用してボタンを選択するかアクティブにしたときに、ボタンのアピアランスを変化させることができます（56ページの「[ボタンのサブピクチャの状態](#)」を参照してください）。



メニュー

A. コンテンツにアクセスするボタン B. 選択時やアクティベート時のサブピクチャハイライトボタン C. 背景

メニューの種類

メニューにはテキスト、静止画、動画およびオーディオなどを使用できます。メニューは、その構成に応じて、静止画メニューまたはモーションメニューのいずれかになります。

静止画メニュー 静止画像で構成されたメニュー。動画やオーディオは含まれていません。

モーションメニュー 動画やオーディオなどを使用したメニュー。メニューの背景でビデオを再生できます。メニューボタンに、リンクされたムービーのサムネルを表示できます。メニューの表示中に、音楽やナレーションなどのオーディオを再生することもできます。



リンクされたビデオのサムネルを表示するボタン

Blu-ray ポップアップメニュー Blu-ray ディスクにのみ使用できるビデオ上のボタンメニュー。Blu-ray ポップアップメニューは、タイムラインに関連付けることができます。102 ページの「[Blu-ray ポップアップメニュー](#)」を参照してください。

ボタンのサブピクチャの状態

ボタンのサブピクチャを使用すると、リモコンやマウスの操作に応じて、ボタンのアピアランスを変化させることができます。各ボタンは次の 3 つの状態が表示されます。

標準時 リモコンやマウスでボタンが選択されていない状態を表示します。

選択時 リモコンやマウスでボタンに移動したときの状態を表示します。メニューを開いたときには、常に 1 つのボタンが選択されています。

アクティベート時 ボタンに移動してリモコンの Enter キーを押したとき、またはマウスでボタンをクリックしたときの状態を表示します。視聴者が使用するプレーヤーによっては、アクティベート時の表示時間がごくわずかなので、多くのデザイナーは選択時とアクティベート時の状態を同じに設定します。

Encore にあらかじめ用意されているメニューとボタンのデザインにはサブピクチャが含まれています。「サブピクチャを作成」コマンドまたは「ボタンに変換」コマンドを使用してサブピクチャを作成することができます。Adobe Photoshop で独自のサブピクチャをデザインできます（69 ページの「[Photoshop でのメニューの作成について](#)」を参照してください）。

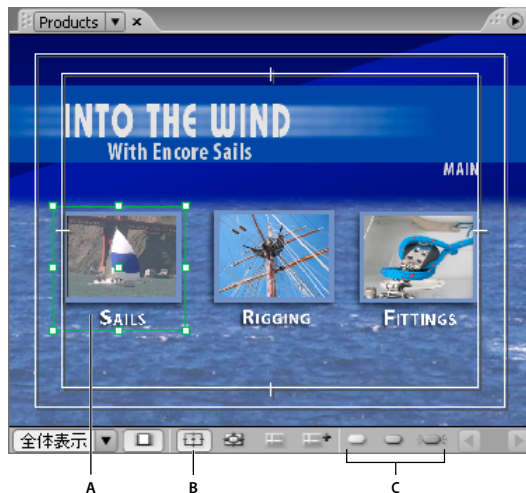
関連項目

89 ページの「[ボタンサブピクチャについて](#)」

メニュービューアの概要

メニュービューアは、メニューの作成および修正用のキャンバスとして機能します。ボタンの配置、移動、サイズ変更、反転、回転または削除ができるほか、テキストを追加できます。メニュービューアでメニューを作成および編集する際には、他のパネルを頻繁に使用します。例えば、プロジェクトパネルを使用して、ビデオクリップ、オーディオクリップ、および画像をメニューにドラッグ&ドロップできます。ライブラリパネルを使用して、あらかじめデザインされたテンプレートとボタンなどの内容をメニューに追加できます。レイヤーパネルを使用して、メニューのレイヤー構造を表示、ナビゲート、および編集することができます。プロパティパネルを使用して、メニューまたはメニューボタンのモーションとナビゲーションのオプションを変更できます。

💡 メニュービューアを付属の DV デバイス（IEEE 1394）に表示することもできます。環境設定ダイアログボックスのオーディオ・ビデオ出力パネルで、「DV ハードウェアでメニュービューアを表示」オプションを選択します。



メニュービューア


A. 選択したオブジェクト B. セーフエリアの表示 C. サブピクチャを表示するボタン


メニュービューアには次のコントロールがあります。


ズームレベル メニューの拡大率を制御します。プリセットのズームレベルを選択するか、25 %～1600 %の値を入力して、Enter キーを押します。また、メニュービューアのサイズを変更した場合でも、「全体表示」を選択してメニュー全体を表示することができます。


注意：+（プラス記号）キーまたは -（マイナス記号）キーを押してズームインまたはズームアウトすることもできます。キーボードショートカットについて詳しくは、193 ページの「[キーボードショートカットの使用](#)」を参照してください。


テレビ画面に合わせてメニューピクセルを校正 メニューをテレビモニターに表示されるとおりに表示するか（初期設定）、メニューを実際のフレームサイズと校正されないピクセル縦横比で表示するか（プロジェクトのフレームサイズと異なる場合）を切り替えます。

セーフエリアの表示 / 非表示  アクションセーフエリアおよびタイトルセーフエリアを示すガイドが表示されます。テレビモニターでは、フッターとメニューの見える領域が狭くなります。重要な視覚要素を外部ガイドの内側に配置し、テキストとボタンを内部ガイドの内側に配置することが必要です（領域が切り捨てられる範囲はテレビモニターによって異なります）。


ボタンのルートを設定  リモコン操作時のメニューボタンのルートとすべてのボタン番号が表示されます。ルートをカスタマイズできるのは、ボタンのルートを自動設定メニュープロパティがオフの場合のみです（99 ページの「[ルート順序の変更](#)」を参照してください）。


ガイドを表示  ボタンとオブジェクトを整列させるために、メニューに追加したガイドが表示されます。

新規ガイド  新規ガイドダイアログボックスが表示されます。追加するガイド（水平または垂直）およびメニュー内のピクセル座標で表したガイドの位置を指定できます。ガイドはメニューと共に保存し、Photoshop で表示できます。

標準サブピクチャを表示  すべてのボタンの標準時（非選択時）の状態が表示されます。

選択時のサブピクチャハイライトを表示  すべてのボタンの選択時（ハイライト時）の状態が表示されます。

アクティベート時のサブピクチャハイライトを表示  すべてのボタンのアクティベート時の状態が表示されます。

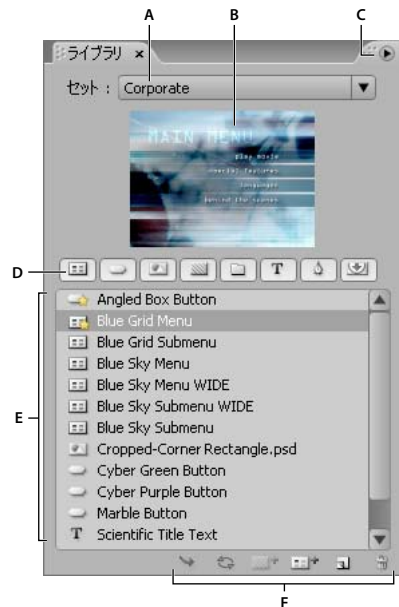
 パフォーマンスを向上させるには、必要なとき以外はサブピクチャの表示をオフにします。

さらに、Encore のメニュービューアには、重なり合うボタンを赤いアウトラインでハイライトするという特別な機能が追加されており、リンクの問題の回避に役立ちます。

ライブラリパネルの概要

ライブラリパネルには、あらかじめデザインされたメニューが用意されており、様々な視覚的スタイルとテーマ（教育、企業、結婚式など）に分類されています。あらかじめデザインされたテンプレートを基にメニューを作成することも、ボタン、画像、シェイプなどのデザイン素材を使用してメニューをカスタマイズすることもできます。メニューテンプレートを作成し、独自のデザイン素材をライブラリパネルに追加しておくと、頻繁に使用するメニューとデザインをすぐに取り出せます。

多くのメニューには、同じスタイルでボタン数が異なる関連サブメニューがあります。メニューには、サブピクチャ（ボタンを選択したときのハイライト用）付きのボタンや、完全なスタイルが設定されたテキスト用のプレースホルダーなどが含まれています。メニューによっては、ビデオサムネールボタン用のサムネールレイヤーを備えている場合もあります。











ライブラリパネル


A. 現在表示されているセットの名前 **B.** 選択されている項目のプレビュー **C.** 追加オプション用パネルメニュー **D.** 異なる種類の項目を表示するためのボタン **E.** あらかじめデザインされた項目 **F.** 項目を配置、置換、追加、および削除するためのボタン


ライブラリパネルには次のコントロールがあります。


セット 現在選択されているセットを表示します。ライブラリパネル内の項目は、Education、Corporate、Wedding などテーマごとのセットに編成されます。独自のセットを作成したり、既存のセットに追加することができます。


パネルメニュー 項目やセットを追加または削除したり、既存のセットの名前を変更するためのコマンドがあります。パネルまたはパネルが表示されているフレームのドッキングを解除したり閉じたりするためのコマンドもあります。


カテゴリボタン メニュー 、ボタン 、画像 、背景 、レイヤーセット 、テキストアイテム 、シェイプ 、置換レイヤー  など、特定の種類のあらかじめデザインされた項目を表示します。他のカテゴリを同時に表示する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックすると、すべてのカテゴリが同時に表示されます。


配置  選択した項目を現在表示されているメニューに配置します。ボタンはタイトルセーフエリアの左端に、前に配置したボタンと重ならないように追加されます。画像、シェイプ、およびレイヤーセットはメニューの中央に配置されます。

置換  メニュー内で選択したオブジェクトをライブラリパネルで選択した項目に置き換えます。置換ボタンは、メニュー内のオブジェクトの大きさに合わせてライブラリパネルの項目のサイズを変更します。置換ボタンを使用して、リンクおよびテキストを保持したまま、メニューを別のメニューと置き換えることもできます（78 ページの「[メニューと別のメニューとの置き換え](#)」を参照してください）。

背景を設定  現在アクティブなメニューの背景レイヤーを置き換えます。このオプションは、ライブラリパネルで背景が選択されている場合にのみ有効です。

新規メニュー  選択したメニューまたは背景を使用して新しいメニューを作成します。

項目を追加  項目を追加ダイアログボックスが開きます。ファイルを選択すると、ライブラリパネルに項目が追加され、ライブラリセットフォルダーに項目がコピーされます。

項目を削除  選択した項目をパネルから削除します。削除できるのは、作成した項目のみです。

関連項目

109 ページの「[メニューテンプレートについて](#)」

ライブラリパネルの初期設定メニューおよびボタンの設定

ライブラリパネルにある、テーマ別のセットにはそれぞれ初期設定のメニュー、背景およびボタンが定義されており、新しいメニューまたはボタンを作成するときに使用されます。初期設定は、セットごとに指定できます。ライブラリパネルの項目を追加ボタンを使用して独自のメニューまたはボタンをパネルに追加し、初期設定として設定することもできます。ボタン、背景、名前の横に星形のアイコンが表示されているメニューは、そのセットの初期設定メニューであることを示します。

メニュー／新規メニューコマンド、またはプロジェクトパネルの新規項目を作成ボタンをクリックして「メニュー」を選択、またはプロジェクトパネルからメニュービューア内のメニューにアセットを直接ドラッグするという方法でメニューまたはボタンを新規作成するときに、現在設定されているセットの初期設定が使用されます。

ライブラリパネルの初期設定メニューの設定

- ❖ ライブラリパネルで、初期設定メニューとして設定するメニューテンプレートまたは背景を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「初期設定メニューとして設定」を選択します。

ライブラリパネルの初期設定ボタンの設定

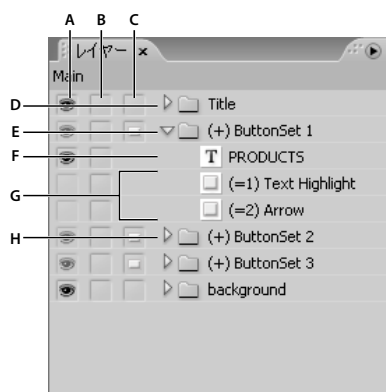
- ❖ ライブラリパネルで、初期設定ボタンとして設定するボタンを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「初期設定ボタンとして設定」を選択します。

レイヤーパネルの概要

Encore では、メニューの作成に Photoshop® のファイル構造を使用します。Encore のレイヤーパネルには、メニューのベースとして使用する Photoshop ファイルの内容が表示されます。したがって、レイヤー構造を維持したまま、どちらのアプリケーションでもメニューを編集できます。特に、レイヤーパネルは、メニューテンプレートなどのマルチレイヤーのメニューを操作する場合に便利です。

メニューに追加したオブジェクトは、レイヤーパネルではそれぞれ別のレイヤーに表示されます。レイヤーパネルを使用すると、より簡単にメニュービューアでオブジェクトを選択できることがあります。オブジェクトがどのような積み重ねの順序になっていても、レイヤーパネルでオブジェクトのレイヤーを選択することで、オブジェクトをすばやく選択できます。レイヤーまたはレイヤーセットを選択すると、メニュービューアの要素の上に選択ハンドルが表示されます。要素を分離してまとめて変更したり、個別に変更したりできます。また、他のレイヤーを非表示にして特定のレイヤーだけを表示したり、要素を変更できないようにレイヤーまたはレイヤーセットをロックしたりできます。レイヤーパネルが特に便利なのは、メニューテンプレートなどの、レイヤー数の多いメニューを操作する場合です。


💡 メニューテンプレート全体を Photoshop でデザインして Encore プロジェクトに読み込み、ライブラリパネルに保存して、後で再利用することができます。







レイヤーパネル


A. 表示 / 非表示列 B. ロック / ロック解除列 C. ボタン / オブジェクト列 D. レイヤーセット E. ボタンレイヤーセット F. テキストレイヤー G. サブピクチャレイヤー H. レイヤーセットの開閉

レイヤーの横の3つの列を使用して、レイヤーとレイヤーセットのコンテンツを非表示、表示またはロックしたり、オブジェクトをボタンに変換したり、ボタンセットを独立の要素に変換できます。レイヤーの横の列をクリックすると、オプションのオン/オフが切り替わります。

表示 / 非表示列 メニュービューアのレイヤーを表示または非表示にします。レイヤーの横にある目のアイコン  は、レイヤーが表示されていることを示します。レイヤーを非表示にすると、他のオブジェクトの背面にあるレイヤーをより簡単に調整できます。

注意： ボタンレイヤーセットは非表示にできません。非表示にできるのはその中の要素だけです。また、名前が (=1)、 (=2) または (=3) で始まるサブピクチャレイヤーに対して表示 / 非表示列を使用することはできません。サブピクチャレイヤーの表示 / 非表示を切り替えるには、メニュービューアの標準サブピクチャを表示ボタン 、選択時のサブピクチャハイライトを表示ボタン 、およびアクティベート時のサブピクチャハイライトを表示ボタン  を使用します (56 ページの「[ボタンのサブピクチャの状態](#)」を参照してください)。

ロック / ロック解除列 メニュービューアのレイヤーをロックまたはロック解除して、レイヤーを選択、移動または変更できないようにします。レイヤーまたはレイヤーセットをロックすると、要素を不注意に変更することを防げます。ロックアイコン  は、レイヤーがロックされていることを示します。

ボタン / オブジェクト列 レイヤーをボタンに変換したり、オブジェクトに再変換したりできます。ボタンアイコン  は、レイヤーがボタンであることを示します。オブジェクトをボタンに変換すると、新しいボタンレイヤーセットが作成され、名前の先頭にプラス記号のプレフィックス (+) が付加されます。ボタンセットをオブジェクトに変換すると、レイヤーセットの名前からプレフィックスが削除されますが、ボタン要素はレイヤーセットにグループ化されたままです。

メニュー項目配置時のガイドの使用


ガイドは、項目をメニューに配置する際に役立ちます。ガイドを追加、移動、削除またはロックしたり、ガイドのオンまたはオフを切り替えたりできます。ガイドは、メニュービューアにのみ表示されます。プレビュー時や完成作品では表示されません。ガイドには、ドラッグしたオブジェクトをガイドにスナップさせるオプション設定があります。オブジェクトの選択範囲の境界と中心点および文字のベースラインが、ガイドにスナップします。

ガイドは、メニューのピクセル位置に配置されます。メニューの左上隅がゼロ点になります。

作成したガイドは、そのメニュー固有のもので、ガイドはメニューに保存され、メニューと共に Encore と Photoshop のどちらでも表示されます。どちらのアプリケーションでガイドに変更を加えても、その変更はメニューと共に保存されます。

注意： 複数のメニューでオブジェクトを整列するようにガイドを設定する場合、ガイドは画面のピクセルではなく、メニューのピクセルに配置されるということを理解しておくことが重要です。同じプロジェクト内にある長方形ピクセルのメニューと正方形ピクセルのメニューの同じピクセル位置にガイドを配置しても、テレビ画面上では異なる場所に配置されます。例えば、水平ガイドを 75 ピクセルの位置に配置しても、720 × 534 ピクセルのメニュー（正方形ピクセル）と 720 × 480 ピクセルのメニュー（長方形ピクセル）では同じ位置にガイドは表示されません。

ガイドの追加

- 1 ガイドを追加するメニューを開きます。
- 2 表示 / 新規ガイドを選択するか、メニュービューアの下部にある新規ガイドボタン  をクリックします。
- 3 水平または垂直方向を選択し、ピクセル位置を入力して「OK」をクリックします。

ガイドの移動

- ❖ 選択ツールを使用して、ガイド上にポインターを合わせます。ポインターが双方向矢印に変わったら、ガイドを移動します。


ガイドの削除

- ガイドを 1 つだけ削除するには、選択ツールを使用して、そのガイドが完全にメニュービューアの外に出るまでドラッグします。
- すべてのガイドを削除するには、表示／ガイドを消去を選択します。

ガイドへのスナップまたはガイドのロックの設定

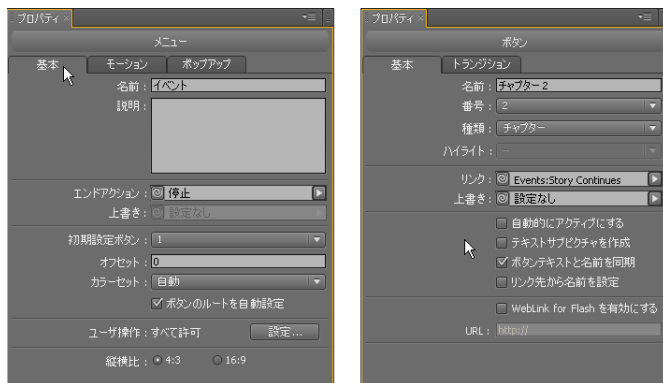
- 次のいずれかの操作を行います。
 - ガイドへのスナップのオンとオフを切り替えるには、表示／ガイドにスナップを選択します。
 - ガイドをロックするには、表示／ガイドをロックを選択します。

ガイドの表示と非表示の切り替え

- 次のいずれかの操作を行います。
 - 表示／ガイドを表示を選択します。
 - メニュービューアの下部にある、ガイドを表示ボタン  をクリックします。

メニュー名とボタン名の変更

メニューやボタンを識別しやすくするには、初期設定の名前をプロパティパネルで変更します。



メニューが選択された場合（左）とボタンが選択された場合（右）のプロパティパネル


関連項目

98 ページの「[ボタン番号の変更](#)」

メニューの名前と説明の設定

メニューの名前と説明は、プロジェクトの中を整理するのに役立ちます。また、「説明」フィールドを使用して特別なコメントを追加したり、Flash プロジェクトに Web リンクを埋め込むことができます（187 ページの「[Flash プロジェクトへの Web リンクの埋め込み](#)」を参照してください）。


- プロジェクトパネルまたはメニューパネルでメニューを選択します。
- メニュープロパティパネルで、現在の名前を選択し、新しい名前を入力します。
- 「説明」ボックスにメニューに関するコメントを入力します。

 メニューまたはボタンの名前を変更するには、メニューまたはボタンを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「名前の変更」を選択します。ダイアログボックスで、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。

メニューボタン名の設定

初期設定では、ボタン名はボタンのテキストと同期しています。一方を変更すると、他方も自動的に更新されます。ボタン名とボタンテキストのリンクを解除して、独自のボタン名を付けることができます。また、ボタンのリンク先要素の名前と一致するようにボタン名を設定することもできます。

- 1 メニュービューアでボタンを選択します。
 - 2 プロパティパネルの「基本」タブで、次のいずれかの操作を行います。
 - メニューのボタンテキストに影響を及ぼすことなくボタンの名前を変更するには、「ボタンテキストと名前を同期」の選択を解除して、「名前」ボックスに名前を入力します。
 - ボタン名が常にリンク先素材の名前と一致するようにするには、「ボタンテキストと名前を同期」の選択を解除し、「リンク先から名前を設定」を選択します。
 - ボタン名とボタンテキストが常に一致するようにするには、「ボタンテキストと名前を同期」を選択し、「リンク先から名前を設定」の選択を解除します。
- 「ボタンテキストと名前を同期」は初期設定で選択されており、ボタンレイヤーセット内の一番上のテキストレイヤーのみに影響を及ぼします。「リンク先から名前を設定」は、初期設定では選択解除されています。

 「リンク先から名前を設定」オプションおよび「ボタンテキストと名前を同期」オプションの初期設定を変更するには、編集／環境設定／ルート（Windows）または Encore／環境設定／ルート（Mac OS）を選択します。


- Flash の出力に Web リンクを追加するには、「WebLink for Flash を有効にする」を選択してから、リンクの URL を入力します。

メニューの初期設定ボタンの指定

メニューは、必ず 1 つのボタンがハイライト（選択）された状態で表示されます。初期設定では、これはボタン番号 1 です。メニューにリンクするときに別のボタンがハイライトされるように指定することもできます。指定したボタンは、そのメニューが表示されたときにのみ初期設定ボタンを置き換えます。

注意：Flash プロジェクトでは、初期設定のメニューボタンの設定は無視されます。

- 1 プロジェクトパネルまたはメニューパネルでメニューを選択します。
- 2 プロパティパネルで、初期設定ボタンメニューから、初期設定でハイライトするボタンの番号を選択します（メニューのボタンに別の番号を割り当てる場合は、98 ページの「[ボタン番号の変更](#)」を参照してください）。

 視聴者がオーディオトラックや字幕トラックを選択するためのメニューでは、わかりやすいようにアクティブなトラックをハイライト表示することもできます。初期設定ボタンメニューから「アクティブオーディオトラック」または「アクティブ字幕トラック」を選択します。

関連項目

156 ページの「[アクティブなオーディオトラックまたは字幕トラックの表示](#)」

メニューの作成

メニューの作成方法

次のいずれかの方法でメニューを作成できます。

あらかじめデザインされたメニュー ライブラリパネルとアプリケーション DVD-ROM には、あらかじめデザインされたメニューが多数用意されており、これらをカスタマイズすることができます。これらのメニューを使用すると、洗練されたアピアランスを持つメニューを簡単に作成できます。

あらかじめデザインされたボタンおよび背景 ライブラリパネルに用意されている、あらかじめデザインされたメニュー背景やボタンを使用して簡単にメニューを作成できます。

プロジェクトのアセット プロジェクトに読み込んだ視覚的なアセットを使用してメニューを構成できます。背景やボタンには、静止画と動画の両方を使用できます。

Photoshop Photoshop でデザインしたメニューを、メニューアセットとしてプロジェクトに読み込むことができます。

メニューを新規作成するときに、メニュー名はアセットのファイル名に基づいて自動的に設定されます。この名前を変更したり、説明を追加したりするには、プロパティパネルを使用します（62 ページの「[メニュー名とボタン名の変更](#)」を参照してください）。

関連項目

64 ページの「[あらかじめデザインされたアセットを使用したメニューの作成](#)」

66 ページの「[メニューへのオブジェクトの追加](#)」

69 ページの「[Photoshop でのメニューの作成について](#)」

あらかじめデザインされたアセットを使用したメニューの作成

プロジェクトの制作を開始する簡単な方法の 1 つは、ライブラリパネルにある、あらかじめデザインされたメニュー、ボタン、画像、シェイプを基にメニューを作成することです。

標準解像度だけでなく、高解像度のメニューテンプレートなどのアセットも豊富に用意されています。このようなアセットは、名前の「HD」（High Definition）で区別できます。これらはプロジェクトの種類（DVD、Blu-ray、Flash）を問わずに使用でき、プロジェクトをビルドするときに、目的のメニューサイズに合わせて自動的にスケールが調整されます。

注意：Blu-ray プロジェクトで標準解像度のメニューテンプレートを使用できますが、Encore では、メニューが拡大されるのではなく、Blu-ray ディスクに標準解像度のメニューが作成されます。

関連項目

66 ページの「[メニューへのオブジェクトの追加](#)」



69 ページの「[Photoshop でのメニューの作成について](#)」

あらかじめデザインされたメニューを基にしたメニューの作成

メニューを簡単に作成するには、ライブラリパネルにある、あらかじめデザインされたメニューを使用します。メニューは、テキストだけを変更してそのまま使用することもできますが、プロジェクトに合わせて画像を入れ替えることもできます。ライブラリパネル上のカテゴリーボタンを使用すると、現在のセットの素材をメニュー、ボタン、画像、背景、レイヤーセット、テキスト、シェイプおよび置換レイヤーの種類別に表示できます。

項目を選択すると、その項目のプレビューがパネルの上部に表示されます。多くのメニューには、同じスタイルでボタン数が異なる関連サブメニューがあります。メニューには、サブピクチャ（ボタンを選択したときのハイライト用）付きのボタンや、完全なスタイルが設定されたテキスト用のプレースホルダーなどが含まれています。メニューによっては、ビデオサムネールボタン用のサムネールレイヤーを備えている場合もあります。

注意：ライブラリパネルのメニューは、通常のメニュー（PSD）またはメニューテンプレート（EM）として保存できます。通常のメニューの場合、背景とボタンが含まれますが、設定またはリンクは保存されません。メニューテンプレートの場合は、メニュー設定および背景のビデオクリップとオーディオクリップなどの追加情報が含まれます（109 ページの「[メニューテンプレートについて](#)」を参照してください）。

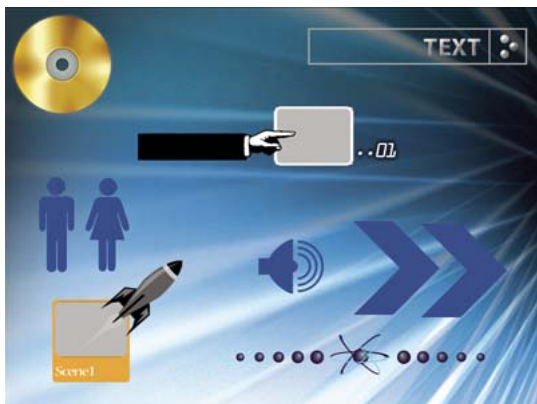
- 1 ライブラリパネルのセットメニューから、表示するセットを選択し、メニュー表示の切り替えボタン  をクリックして、あらかじめデザインされたメニューを表示します。
- 2 使用するメニューを選択し、ライブラリパネルの下部にある新規メニューボタン  をクリックします（上方向または下方向矢印キーを使用して移動し、テンプレートを選択します）。

メニュービューアに新規メニューが表示され、プロジェクトパネルにメニューが追加されます。

- 3 次のように、プロジェクトに合わせてメニューを編集します。
 - 文字を編集します。ツールパネルで、文字ツールをクリックします。次に、メニューをクリックして新規テキストオブジェクトを作成するか、必要に応じて既存のテキストレイヤーをクリックしてテキストを編集します。
 - 必要に応じてボタンを削除または複製します（77 ページの「[メニューオブジェクトの切り取り、コピーまたは複製](#)」を参照してください）。
 - ボタンから他のサブメニューまたはプロジェクトパネルの項目へのリンクを設定します（161 ページの「[ボタンとナビゲーション](#)」を参照してください）。



背景およびその他のアセットを基にしたメニューの作成

あらかじめデザインされたメニューテンプレートを使用してメニューを作成する代わりに、あらかじめデザインされた背景の 1 つを選択し、Encore に用意されているボタン、画像、シェイプ、置換レイヤーを追加してメニューを組み立てることができます。これらのオブジェクトは、ライブラリパネルにあります。




ライブラリパネルにあるボタンとデザイン項目の例

各ボタンには、選択時（ハイライト時）やアクティブ時のボタンのアピアランスを定義するサブピクチャがあります。ボタンはサブピクチャと共にレイヤーセットに含まれているため、ライブラリパネルを使用して、個々の要素やボタン全体を簡単に調整できます。

- 1 ライブラリパネルのセットメニューから表示するセットを選択し、背景表示の切り替えボタン  をクリックします。
- 2 使用する背景を選択し、パネルの下部にある新規メニューボタン  をクリックします。

メニュービューアに新規メニューが表示され、プロジェクトパネルにメニューが追加されます。

- 3 必要に応じて、ボタンや他のデザイン素材を追加します。


例えば、あらかじめデザインされたボタンを追加するには、ライブラリパネルのボタン表示の切り替えボタン  をクリックしてから、ボタンをメニュービューアにドラッグします。

- 4 必要に応じてメニュー項目を編集します。

メニューへのオブジェクトの追加

静止画やボタンなどのアセットをメニューに追加できます。手順は、オブジェクトをどこから追加するかによって異なります。ボタンの作成と、アセットへのリンクの作成を自動的に行うには、ビデオ、メニュー、タイムラインなどのアセットをメニューにドラッグします。

ボタンを、独立したナビゲーションリンクとして機能させるには、ボタンが重なり合わないようにしてください。ボタンをメニューに追加するときに、重なり合うボタンがある場合は、赤いアウトラインでハイライトされます。

 ライブラリパネルにある、あらかじめデザインされたアセットのうち、高解像度のものは名前に「HD」が付いています。これらのアセットは、プロジェクトの種類（DVD、Blu-ray、Flash）に関係なく使用できます。

関連項目


110 ページの「置換レイヤーについて」


58 ページの「ライブラリパネルの概要」

74 ページの「メニュー内のオブジェクトの移動」

ライブラリパネルからメニューへのオブジェクトの追加

- 1 ライブラリパネルの素材を追加するためのメニューを開きます。
- 2 ライブラリパネルで、セットメニューから表示するセットを選択して、いずれかのアイコンをクリックしてその種類の項目を表示します。

例えば、ボタン表示の切り替えボタン  をクリックして、ボタンのみを表示します。

 カテゴリーボタンのアイコンを Shift キーを押しながらクリックして、複数のカテゴリーを表示します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらいずれかのアイコンをクリックすると、すべてのカテゴリーが表示されます。

- 3 ライブラリパネルで目的の項目を選択し、配置ボタン  をクリックするか、項目をパネルからメニュービューアにドラッグします。必要な項目をすべて配置するまで、この操作を繰り返します。

配置ボタンを繰り返しクリックすると、ボタンがタイトルセーフエリアの左端から一定間隔で配置されます。次に、それらのボタンを選択し、グループとして移動することができます。

- 4 必要に応じて、項目を配置してサイズを変更します。


プロジェクトパネルからメニューへのアセットの追加

- 1 既存のメニューを開くか、新しいメニューを作成します。
- 2 アセット（ビデオファイル、タイムライン、メニューなど）をプロジェクトパネルからメニュービューア内のメニューにドラッグします。

タイムラインまたはスライドショーをメニューの空白の領域にドラッグした場合は、ライブラリパネルで現在選択されているセットの初期設定ボタンとして設定されているボタンが作成され、そのオブジェクトにリンクされます。ビデオファイルをドラッグした場合は、タイムラインも作成されます。このようなアセットを既存のボタンにドラッグすると、その内容とリンクが置き換えられます。

メニュー背景への静止画の追加

メニューでは、背景の一部として静止画を使用することができます。

- 1 既存のメニューを開くか、新しいメニューを作成します。
- 2 プロジェクトパネルで、目的の画像をメニュービューアにドラッグします。
- 3 必要に応じて、ダイレクト選択ツール  を使用して、画像の配置およびサイズの変更を行います。

静止画をボタンとして使用する場合は、画像を選択して、オブジェクト／ボタンに変換を選択します。

注意： Adobe Bridge から、画像を直接メニュービューアにドラッグすることもできます。

Blu-ray ディスクの複数ページメニュー

複数ページメニューは、互いにリンクされた複数のページを含んでいる単一の PSD ファイルです。ページは、ボタンを含んだ PSD ファイル内のレイヤーグループです。ボタンは、メニューの一部にリンクされるか、タイムラインのチャプターポイントにリンクされます。

注意： 複数ページメニューは、Blu-ray ディスクでのみサポートされます。DVD の場合、複数ページメニューは、機能はそのままに単一ページメニューに変換されます。

ページ 0 以外のページに存在するボタンは、プロパティパネルで「ページ < ページ番号 > : シーン < シーン番号 >」として表されます。複数ページメニューでも、フローチャートは単一ページメニューの場合と同じように機能します。単一ページメニューと同様、複数ページのポップアップメニューにピックアップを使用することはできません。

注意： 複数ページメニューでは、モーションボタンはサポートされません。

Encore での複数ページメニューの作成

- 1 ウィンドウ／ライブラリを選択します。
- 2 メニューをライブラリパネルからメニューパネルにドラッグします。このメニューには、作成する新しいページ用のテンプレートが用意されています。
- 3 メニュー／新規ページを追加を選択します。
- 4 レイヤーパネルでそのページをダブルクリックします。レイヤーの名前を変更ダイアログボックスで、ページの名前を入力します。
- 5 新しいボタンをページ上に作成するか、他のページからボタンをコピーします。
- 6 ボタンをページ、ボタン、チャプターポイント、またはアセットにリンクします。
- 7 メニュー内のページをナビゲートするには、メニュービューアで「前のページを表示」ボタンと「次のページを表示」を使用します。このナビゲーションによってページのブラウジングシーケンスを設定することができます。

複数ページメニュー用チャプターインデックスの作成

- 1 メニューを作成し、プロパティパネルを使用して、ボタンをチャプターボタンに変換します。
- 2 タイムラインでチャプターマーカーを作成します。

- 3 最初のチャプターボタンをタイムライン内の最初のチャプターマーカーにリンクします。
- 4 メニュー／複数ページのチャプターインデックスを作成を選択します。

フローチャート表示でのボタンの非表示

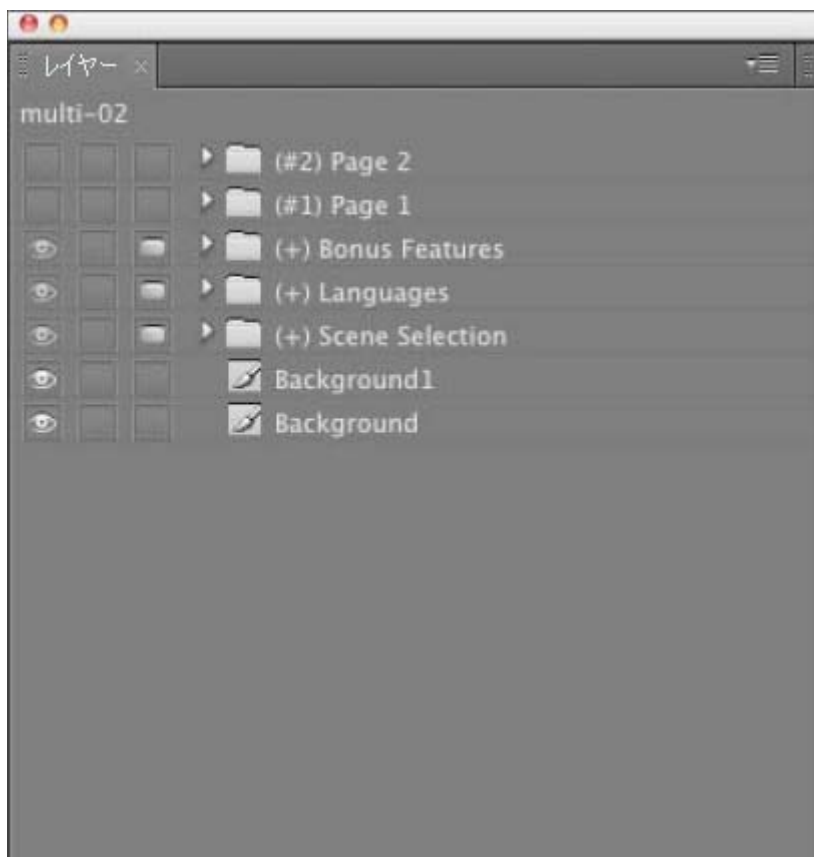
- 1 非表示にするボタンを含んだメニューのサムネールを選択します。
- 2 サムネールを右クリックします。
- 3 「ボタンを表示」をオフにします。

メニューからのページの削除

- 1 プロジェクトパネルで、削除するページを含んだメニューをダブルクリックします。
- 2 メニュービューア内をクリックします。
- 3 レイヤーパネルで、削除するページを選択します。
- 4 Del キー（Windows）または Delete キー（Mac OS）を押します。

複数ページメニューの表示

ブラウジングシーケンスをカスタマイズしなかった場合、ユーザーがディスクを開いたときに、複数ページメニューの先頭ページ（ページ0）がまず表示されます。それ以降のページは順番に表示されます。レイヤーパネルにおけるページの順序（昇順）によって、ページのナビゲーションの初期設定が決まります。各自の要件に従い、ボタンを使用してページをリンクすることによって、ナビゲーションの初期設定は上書きできます。



複数ページメニューのレイヤー表示

注意： ページ 0 というグループはありません。他のページとは異なり、ページ 0 は論理上のコンテナです。ページのレイヤーグループの外に存在するレイヤーは、ページ 0 に属します。

関連項目


70 ページの「[Photoshop での複数ページメニューの作成](#)」

Photoshop を使用したメニューの作成

Photoshop でのメニューの作成について

Encore は、メニューとボタンの作成および編集に Adobe Photoshop を直接利用できるように設計されています。メニュー全体またはメニューの要素（ボタンや背景など）を Photoshop で作成し、Encore に直接読み込むことができます。また、Encore のメニューはいつでも Photoshop で編集でき、変更内容はすぐに反映されます。

メニューは、Encore で作成される場合も、Photoshop PSD ファイル形式を使用します。Photoshop で作成したレイヤーおよびレイヤーセットはすべて、プロジェクトに読み込んだ後も保持されます。レイヤーの命名規則に従っている場合、ボタンセット、ボタンサブピクチャ、置換レイヤーおよびビデオサムネールは Encore で自動的に認識されます。読み込み後、メニューを編集または変更できます。または、Photoshop に戻り、その強力なデザインツールを使用して微調整することができます。

 Photoshop でのメニューの編集方法に関するチュートリアルは、アドビ システムズ社の Web サイトの Resource Center から入手することができます。

Photoshop でメニューを作成する場合は、次のことを考慮してください。

メニューのサイズ テレビ規格のフレームサイズおよびピクセル縦横比に一致するように、背景イメージおよびメニューのサイズおよびピクセル縦横比を設定します。Photoshop には、デジタルビデオプロジェクト用にプリセットの画像サイズが用意されています。

形式	フレームサイズ (ピクセル)	ピクセル縦横比	正方形ピクセルでの対応するフレームサイズ
NTSC 標準	720 × 480	0.9	720 × 534
NTSC ワイドスクリーン (標準解像度)	720 × 480	1.2	854 × 480
PAL 標準	720 × 576	1.07	768 × 576
PAL ワイドスクリーン (標準解像度)	720 × 576	1.42	1024 × 576
高解像度	1280 × 720	1.0	1280 × 720
	1440 × 1080	1.33	1920 × 1080
	1920 × 1080	1.0	1920 × 1080

ボタンのサイズ テレビに確実に表示されるように、最低でも 70 × 60 ピクセルサイズのボタンを作成します。

ボタン数 標準 (縦横比 4:3) のメニューには最大 36 個、ワイドスクリーン (縦横比 16:9) のメニューには最大 18 個のボタンを含めることができます。

グラフィック要素 可能な限り、ビットマップではなくベクトルシェイプとマスクを使用します。これらの要素はスケールしても品質が低下しません。ボタンやロゴなどのピクセルコンテンツを作成する場合は、ディスクで必要となる最大サイズで作成します。要素のサイズを変更する必要がある場合、ピクセルオブジェクトを拡大するのではなく、縮小することをお勧めします (画像を拡大すると品質が劣化することがありますが、縮小した場合は劣化しません)。

RGB カラー RGB カラーを使用して画像を作成します。CMYK 画像は、Encore に読み込む前に RGB に変換します。

NTSC カラー NTSC テレビディスプレイでプロジェクトを再生する場合は、NTSC セーフカラーのみを使用します。グラフィックアプリケーションでは、NTSC 方式のテレビで表示可能なカラー範囲を超えるカラーを作成できます。これらのカラーによって好ましくないハロー効果が発生する可能性があります。RGB 値を 0 ~ 255 にします。

水平線 3 ピクセル以上の線を設定します。線が 3 ピクセルより細いと、テレビの画面でちらつきます。

フォントサイズ 視聴者がタイトルやボタンのテキストを読みやすいように、20 ポイント以上のフォントサイズを使用します。

 Photoshop でのメニューの作成方法については、www.adobe.com/go/vid0241_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

関連項目

[Photoshop でのメニューの作成についてのビデオ](#)

Photoshop での複数ページメニューの作成

Encore がグループをページとして認識できるように、グループ名にプレフィックス「(#)」を付けます。

- 1 ファイルを Photoshop で開き、ウィンドウ／レイヤーを選択します。
- 2 レイヤーパネル内をクリックし、レイヤー／新規／グループを選択します。

- 3 新規グループダイアログボックスに、「(#)<ページ名>」と入力します。例えば、ページ 1 に名前を付けるには、「(#)ページ 1」と入力します。
- 4 ページ内にボタングループを作成します。
- 5 必要なページ数に応じて、この手順を繰り返します。



複数ページにわたって一貫した外観を持たせるためには、ページレイヤーを複製し、ボタンの名前を変更します。

- 6 対応するライブラリフォルダーに PSD ファイルとしてメニューを保存します。
- 7 Encore を開き、ウィンドウ／ライブラリを選択します。
- 8 セットメニューで、PSD ファイルを保存したカテゴリーを選択します。例えば、ファイルを Corporate フォルダーに保存した場合は、Corporate を選択します。
- 9 ライブラリパネルで PSD を選択し、メニューパネルにドラッグします。
- 10 ボタンをページ、ボタン、チャプターポイント、またはアセットにリンクします。
- 11 メニュー内のページをナビゲートするには、矢印ボタンを使用します。このナビゲーションによってページのブラウジングシーケンスを設定することができます。

注意：<insert image> アイコンは複数ページメニューを、<insert image> アイコンは複数ページのポップアップメニューを表します。

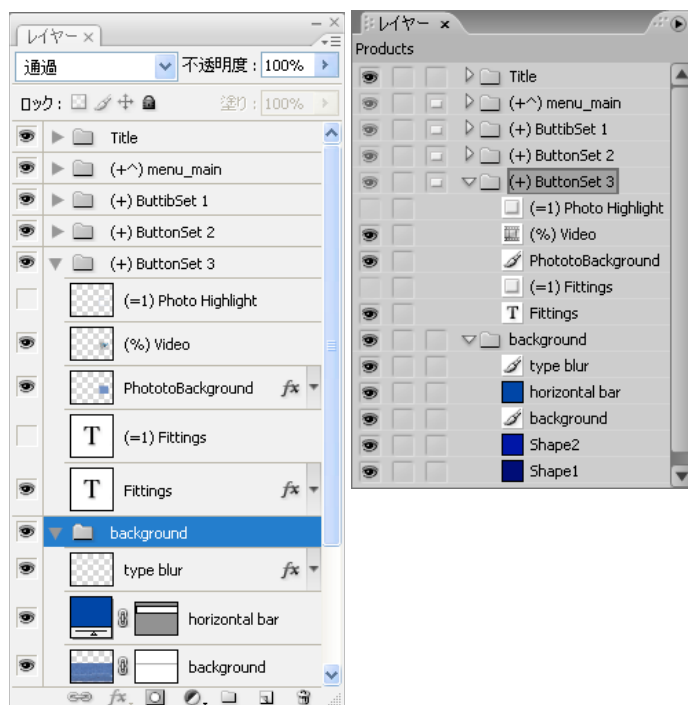
メニューのレイヤー名プレフィックス

Photoshop で作成したメニューの要素が Encore で認識されるようにするには、定義済みのプレフィックスをレイヤー名に追加する必要があります。このプレフィックスにより、レイヤーをボタンセット、ビデオサムネール、置換レイヤーおよびボタンサブピクチャとして識別します。これにより、プロジェクトですぐに使用できる最終的なメニューを読み込むことができます。また、読み込んだ要素を、Encore で操作および変更することもできます。



Photoshop でゼロからメニューを作成してすべてのプレフィックスを手動で追加する代わりに、作成するものと似たメニューテンプレートを開いて Photoshop ファイルとして保存して、書き出したファイルを Photoshop で編集することができます。

メニュー



Photoshop のレイヤーパネル（左）および同じレイヤーを表示した Encore のレイヤーパネル（右）


次のレイヤー名のプレフィックスによってメニュー要素を識別します。

メニュー項目	Photoshop 要素	レイヤー名のプレフィックス	例
ボタン名	ボタン要素を含むレイヤーセット	(+)	(+) デイジーボタン 1
チャプターボタン	チャプターインデックスが作成されたときに、タイムラインまたはスライドショーのチャプターにリンクするレイヤーセット 112 ページの「 チャプターインデックスについて 」を参照	(+#)	(+#) 第 1 章
次へボタン	チャプターインデックスが作成されたときに、次のサブメニューにリンクするレイヤーセット	(+>)	(+>) 次へ
前へボタン	チャプターインデックスが作成されたときに、前のサブメニューにリンクするレイヤーセット	(+<)	(+<) 前へ
メインボタン	チャプターインデックスが作成されたときに、メインメニューにリンクするレイヤーセット	(+^)	(+^)^ メインメニュー
ボタンのテキスト	ボタンレイヤーセット内のテキストレイヤー		デイジーボタン
ボタンの画像	ボタンレイヤーセット内の画像レイヤー		デイジー画像
ボタンのサブピクチャ（オプション）	単色のカラー画像レイヤー。各レイヤーは、3 つのカラーで構成されるボタンサブピクチャの 1 つのカラーを表す 91 ページの「 Photoshop でのサブピクチャの作成 」を参照	(=1) (=2) (=3)	(=1) テキストハイライト (=2) デイジーアウトライン (=3) チェックマーク

メニュー項目	Photoshop 要素	レイヤー名のプレフィックス	例
ビデオサムネール (オプション)	ビデオ用のブレースホルダーとして使用される、レイヤーセット内の画像レイヤー 103 ページの「 ビデオサムネールボタンの作成 」を参照	(%)	(%) デイジーサムネール
置換レイヤー	画像のドロップゾーンとして機能するレイヤー 110 ページの「 置換レイヤーについて 」を参照	(!)	(!) デイジー画像
他のデザイン要素またはテキスト (ロゴやメニュータイトルなど)	独立のレイヤー	必要なし	夏の花

Photoshop でのメニューの編集

プロジェクトを作成する中で、メニューの要素を変更する必要がある場合があります。Encore は、Photoshop を直接利用できるように設計されています。プロジェクトを開いたまま Photoshop に作業を移し、Encore で作成したメニューも含め、任意のメニューを改良できます。Photoshop で変更を保存すると、その結果が Encore に自動的に表示されます。

- 1 プロジェクトまたはメニューパネルで、編集するメニューを選択します。
- 2 編集／メニューを Photoshop で編集を選択するか、ツールパネルのメニューを Photoshop で編集ボタン  をクリックします。

Photoshop が起動し、選択したメニューが表示されます。

- 3 必要に応じて変更を行います。
- 4 Photoshop でファイル／保存を選択し、次にファイル／閉じるを選択します。


ファイルがプロジェクトフォルダーに保存されます。プロジェクトに読み込んだオリジナルのファイルは上書きされません。

注意：Encore にメニューを読み込むときに、メニューのコピーが作成されます。「メニューを Photoshop で編集」コマンドを使用すると、オリジナルファイルではなくこのコピーが開きます。変更内容はコピーに保存されます。オリジナルのメニューも更新する場合は、まずコピーを保存し、変更後のメニューがプロジェクトに含まれるようにする必要があります。コピーを保存した後、Photoshop のファイル／別名で保存または Encore のメニュー／メニューをファイルとして保存を使用して、オリジナルファイルに変更を保存します。


メニューの編集

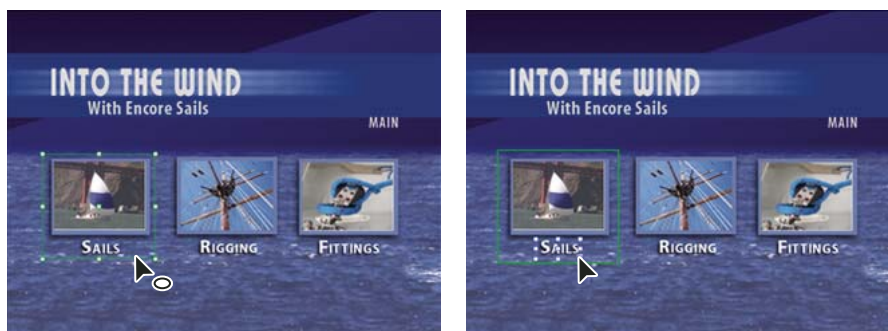
オブジェクトの選択

メニュー上のオブジェクトを編集するには、初めに選択ツールのいずれかを使用してオブジェクトを選択する必要があります。ツールパネルには、オブジェクトを編集するための選択ツールが 2 つあります。

選択ツール  ボタンセット全体 (ボタン、テキストおよびサブピクチャ) を選択してまとめて操作します。

ダイレクト選択ツール  個々のレイヤーを選択して個別に操作します。

注意：移動ツール  でオブジェクトを選択することはできません。移動ツールはオブジェクトを選択した後で移動するために使用します (74 ページの「[メニューオブジェクトまたはレイヤーセットの移動](#)」を参照してください)。



A

B



オブジェクトの選択

A. ボタンの選択 B. レイヤーの選択

オブジェクトを選択するときに、各オブジェクトはそれぞれ独立したレイヤー上に存在し、各レイヤーは互いに重なっていることに注意してください。選択ツールを使用して、他のオブジェクトが重なっていないエリアをクリックして、背面にあるレイヤーのオブジェクトを選択することができます。レイヤーパネルを使用する場合は、いくつもの要素が重なっている場合でも、個々のオブジェクトを簡単に選択できます。

1 変更するメニューを開きます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ボタンを選択する場合は選択ツール 、レイヤーを選択する場合はダイレクト選択ツール  を使用して、メニュービューアのオブジェクトを直接クリックします。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。
- 選択ツールを使用して、メニュービューアのオブジェクトをボックスで囲むようにドラッグします。
- レイヤーパネルで、オブジェクトのレイヤーまたはレイヤーセットをクリックします。複数のレイヤーまたはレイヤーセットを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。

メニュービューアで選択したオブジェクトにはすべて選択ハンドルが表示されます。ダイレクト選択ツールでボタンを選択した場合は、太いアウトラインが表示されます。このアウトラインは、ボタン内のすべての要素を取り囲みます。

メニュー内のオブジェクトの移動


複数のオブジェクトを持つメニューでは、移動したいオブジェクトだけをうまく選択できないことがあります。レイヤーパネルまたはコンテキストメニューを利用すれば、移動するオブジェクトだけを選択できます。

メニューオブジェクトまたはレイヤーセットの移動

1 変更するメニューを開きます。

2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、選択ツールを使用して移動するオブジェクトまたはレイヤーセットを選択します（73 ページの「[オブジェクトの選択](#)」を参照してください）。


3 メニュービューアで、次のいずれかの操作を行います。

- 適切な選択ツールを使用して、メニューのボタンセットまたはオブジェクトをドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグして、移動方向を縦横斜めに制限します。コピーを作成して、そのコピーを別の場所に移動するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。
- 別のオブジェクトを選択してしまうことを防ぐには、ツールパネルの移動ツール  をクリックしてからメニュービューア内をドラッグして、選択したオブジェクトを移動します。

- オブジェクトを一度に 1 ピクセルずつ移動するには、矢印キーを押します。Shift + 矢印キーを押すと、オブジェクトは一度に 10 ピクセルずつ移動します。

重なっているオブジェクトの移動

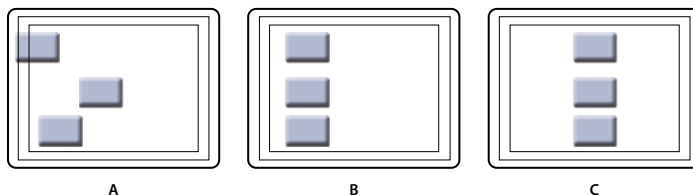
他のレイヤーの下に隠れているレイヤーは、直接クリックして選択できない場合があります。コンテキストメニューを使用すれば、メニュービューアで積み重なっているレイヤーの 1 つを選択することができます。積み重なったレイヤーから選択したレイヤーを移動するときに、誤って別のレイヤーが選択されないようにするには、移動ツールを使用します。

- 1 選択ツールを使用して、メニュービューアで積み重ねたオブジェクトを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) します。
- 2 コンテキストメニューから「選択」を選択し、次にリストから名前が付いたオブジェクトを選択します。
- 3 移動ツール  をクリックして、オブジェクトを目的の場所にドラッグします。オブジェクトのレイヤーのメニューを表示するには、Ctrl キーを押しながら右クリックするか (Windows)、Command + Control キーを押しながらクリック (Mac OS) します。

重なり合ったオブジェクトの 1 つを選択するには、レイヤーパネルを使用するという方法もあります。

メニューオブジェクトの整列

「整列」コマンドを使用すると、簡単にボタンとサブピクチャを互いに整列させたり、メニュー内の他のデザイン要素と整列させたりできます。Encore には、オブジェクトを整列させるためのいくつかのオプションがあります。横軸に沿って左端、中央または右端に整列できます。また、縦軸に沿って上端、中央または下端に整列できます。オブジェクトは、互いを基準にして相対的に整列したり、タイトルセーフエリアを基準にして整列したりできます。タイトルセーフエリアまたはすべてのオブジェクトが含まれるバウンディングボックスのいずれかの四角形内が整列の対象になります。例えば、「水平方向中央」オプションを使用すると、この四角形内でオブジェクトが中央に整列します。



「セーフエリアに相対的に均等配置」が選択されている場合と選択されていない場合の「水平方向中央」コマンドの実行結果の比較

A. オリジナルの位置 B. 「セーフエリアに相対的に均等配置」がオフの場合の「水平方向中央」の実行結果 C. 「セーフエリアに相対的に均等配置」がオンの場合の「水平方向中央」の実行結果

- 1 変更するメニューを開きます。
- 2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、整列させるオブジェクトを選択します。
- 3 オブジェクトをタイトルセーフエリアに整列させる場合に、オブジェクト／整列／セーフエリアに相対的に均等配置を選択してこのオプションをオンにします。

注意：「セーフエリアに相対的に均等配置」の横のチェックマークは、このオプションがオンであることを示します。オプションをオフにするには、オブジェクト／整列／セーフエリアに相対的に均等配置をもう一度選択します。

- 4 オブジェクト／整列を選択し、次のいずれかのオプションを選択します。

左端 選択したオブジェクトの左側が、タイトルセーフエリアの左側または一番左側のオブジェクトに沿って整列します。

水平方向中央 選択したオブジェクトの水平方向の中心が、タイトルセーフエリアの水平方向中央またはすべてのオブジェクトを含むバウンディングボックスの水平方向中央に沿って整列します。

右端 選択したオブジェクトの右側が、タイトルセーフエリアの右側または一番右側のオブジェクトに沿って整列します。

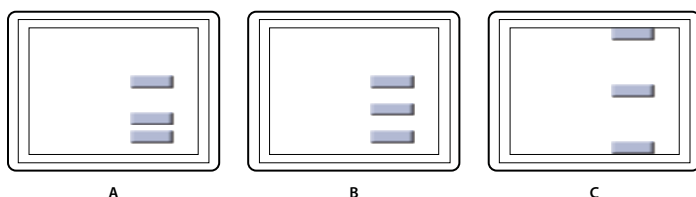
上端 選択したオブジェクトの上端が、タイトルセーフエリアの上端または一番上のオブジェクトに沿って整列します。

垂直方向中央 選択したオブジェクトの垂直方向の中心が、タイトルセーフエリアの垂直方向中央またはすべてのオブジェクトを含むバウンディングボックスの垂直方向中央に沿って整列します。

下端 選択したオブジェクトの下端が、タイトルセーフエリアの下端または一番下のオブジェクトに沿って整列します。

メニューオブジェクトの均等配置

一連のボタンやオブジェクトを均等な間隔で配置する場合、その間隔を計算する必要はありません。均等配置オプションを使用すると、ボタンやオブジェクトを水平方向または垂直方向に自動的に均等配置できます。両端のオブジェクト間にあるオブジェクトを均等配置するか、タイトルセーフエリアの境界線の中で均等配置するかを選択できます。



オブジェクトの均等配置

A. オリジナルの位置 **B.** 「セーフエリアに相対的に均等配置」がオフの場合の「均等配置／垂直方向」の実行結果 **C.** 「セーフエリアに相対的に均等配置」がオンの場合の「均等配置／垂直方向」の実行結果

- 1 変更するメニューを開きます。
- 2 メニュービューまたはレイヤーパネルで、均等配置するオブジェクトを選択します。
- 3 オブジェクトをタイトルセーフエリアに相対的に均等配置する場合に、オブジェクト／均等配置／セーフエリアに相対的に均等配置を選択してこのオプションをオンにします。

注意：「セーフエリアに相対的に均等配置」の横のチェックマークは、このオプションがオンであることを示します。このオプションをオフにするには、もう一度選択します。

- 4 オブジェクト／均等配置を選択し、サブメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

垂直方向 「セーフエリアに相対的に均等配置」がオンの場合はタイトルセーフエリアの上下の境界の間へ、「セーフエリアに相対的に均等配置」がオフの場合は一番上と下のオブジェクト間へ、オブジェクトが均等に配置されます。

水平方向 「セーフエリアに相対的に均等配置」がオンの場合はタイトルセーフエリアの左右の境界の間へ、「セーフエリアに相対的に均等配置」がオフの場合は一番左と右のオブジェクト間へ、オブジェクトが均等に配置されます。

メニューオブジェクトの積み重ね順序の変更

Photoshop の場合と同様に、レイヤーやレイヤーセットのコンテンツが最前面に表示されるか、他のメニュー要素の背面に表示されるかは、レイヤーパネルでの積み重ね順序によって決まります。メニューを作成または読み込むと、背景は常に最背面レイヤーになります。メニューで使用できる背景は 1 つだけで、それは最背面レイヤーでなければなりません。



最前面のオブジェクト（左）と「アレンジ」コマンドで背面に移動されたオブジェクト（右）の比較

- 1 変更するメニューを開きます。
- 2 メニュービューアで、積み重ね順序を変更するオブジェクトを選択します。
- 3 オブジェクト／アレンジを選択し、次のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択したオブジェクトを最前面に移動するには「最前面へ」を選択します。
 - 選択したオブジェクトを1つ前面に移動するには「前面へ」を選択します。
 - 選択したオブジェクトを1つ背面に移動するには「背面へ」を選択します。
 - 選択したオブジェクトを最背面に移動するには「最背面へ」を選択します。

関連項目

75 ページの「[重なっているオブジェクトの移動](#)」

メニューオブジェクトの切り取り、コピーまたは複製

- 1 変更するメニューを開きます。
- 2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、オブジェクトを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - オブジェクトを削除するには、編集／消去を選択するか、Delete キーを押します。
 - オブジェクトを複製するには、編集／複製を選択します。オリジナルのオブジェクトの近くにオブジェクトが複製されます。レイヤーセット内のオブジェクトの場合は、同じレイヤーセットの一番上にオブジェクトが複製されます。
 - オブジェクトをコピーして、コピーを別の場所に移動するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらオブジェクトをドラッグします。
 - オブジェクトをコピーして同じメニュー内に貼り付けるには、編集／コピーを選択します。次に、編集／貼り付けを選択します。
 - オブジェクトをコピーして別のメニュー内に貼り付けるには、編集／コピーを選択します。次に、メニュービューアで別のメニューを開き、何も選択していない状態で、編集／貼り付けを選択します。オブジェクトが元のメニューと同じ位置に貼り付けられます。

別のレイヤーセットへのメニューオブジェクトの移動またはコピー

- 1 変更するメニューを開きます。
- 2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、オブジェクトを選択します。


マルチレイヤーのメニューでは、レイヤーパネルを使用するとオブジェクトを簡単に選択できます。

- 3 編集／切り取りを選択してオブジェクトを移動するか、編集／コピーを選択してコピーします。
- 4 レイヤーパネルで、オブジェクトを追加するレイヤーセットを開き、レイヤーセット内の任意のオブジェクトを選択します。
- 5 編集／貼り付けを選択します。

オブジェクトは、同じレイヤーセットの一番上に追加されます。オブジェクト／アレンジコマンドを使用して、オブジェクトの順序を変更することもできます。

メニューと別のメニューとの置き換え

メニューを作成した後でメニューのデザインを変更する場合は、「メニューを置き換え」コマンドを使用します。メニューを置き換えても、ボタンのリンク、ボタンの順序、ループ回数などのメニュー設定は保持されます。

- 1 メニュービューアでメニューを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行って置き換え先のメニューを指定します。
 - ライブラリパネルでメニューテンプレートを選択し、置換ボタン  をクリックします。
 - メニュー／メニューを置き換えを選択し、目的のメニューまで移動して、「開く」をクリックします。

メニューのアピアランスとレイアウトが、新しいメニューのアピアランスとレイアウトに置き換えられます。新しい置き換え先のメニューに置き換え元のメニューより多くのボタンがある場合、余分なボタンのリンク先は設定されません。置き換え先のメニューのボタンが置き換え元のメニューより少ない場合、置き換え元のメニューのボタンは保存されますが、置き換え先のメニューの初期設定ボタンのスタイルで保存されます。メニューを置き換えるには、置き換え元のメニューと置き換え先のメニューの両方にボタンが 1 つ以上なければなりません。

オブジェクトからボタンへの変換

オブジェクトをボタンに変換すると、レイヤーセットが作成され、ボタンセットであることを示すプレフィックス (+) が名前に付加されます。また、ボタンのサブピクチャも作成されます。オブジェクトのレイヤーセットをボタンに変換した場合は、サブピクチャレイヤーのみが作成されます（存在していない場合）。

- 1 変更するメニューを開きます。
- 2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、ボタンに変換するオブジェクトを選択します。複数のオブジェクトを選択して、すべてを同時にボタンに変換するか、1 つのレイヤーセットを選択して、セット全体をボタンに変換します。
- 3 オブジェクト／ボタンに変換を選択するか、レイヤーパネルの画像レイヤーの横のボタン列をクリックします。

注意：ボタンを、独立したリンクとして機能させるには、ボタンが重なり合わないようにしてください。重なっているボタンは赤でハイライトされるので、これを目印にしてください。

ボタンまたは置換レイヤーからオブジェクトへの変換

ボタンをオブジェクトに変換すると、ボタンのリンクおよびナビゲーション機能が削除されます。置換レイヤーをオブジェクトに変換すると、ドラッグ＆ドロップでレイヤーの内容を置き換える機能が削除されます。

- 1 変更するメニューを開きます。
- 2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、オブジェクトに変換するボタンまたは置換レイヤーを選択します。
- 3 オブジェクト／オブジェクトに変換を選択します。

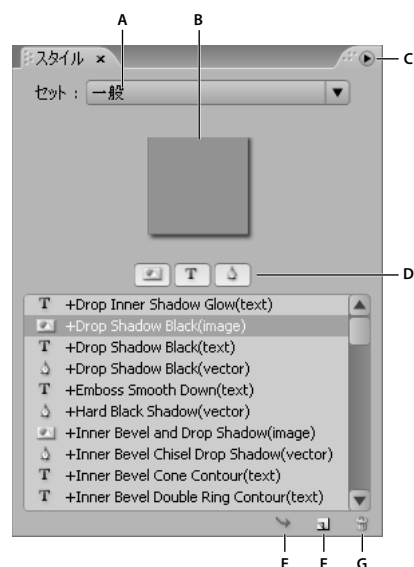
関連項目

78 ページの「[オブジェクトからボタンへの変換](#)」

メニューオブジェクトのスタイル設定と変形

あらかじめ定義されたスタイルについて

スタイルを使用すると、メニュー内のレイヤーやオブジェクトのアピアランスをすばやく変更できます。スタイルは、シャドウ、光彩、ベベル、オーバーレイ、境界線などのあらかじめデザインされた Photoshop レイヤー効果であり、メニュー内のほとんどのレイヤーに適用できます。適用すると、効果がオブジェクトにリンクされます。オブジェクトを移動または編集すると、それに応じてオブジェクトも変化します。



スタイルパネル

A. 現在表示されているセットの名前 B. 選択されているスタイルのプレビュー C. 追加オプション用パネルメニュー D. 異なる種類のスタイルを表示するためのボタン（画像、テキスト、およびシェイプ） E. スタイルを適用 F. 項目を追加 G. 項目を削除

スタイルパネルではスタイルが画像、テキスト、シェイプの3つのカテゴリーに分かれています。任意のスタイルを独立のレイヤーに適用できます。ただし、(=1)、(=2) または (=3) というプレフィックスを持つサブピクチャハイライトレイヤーには適用できません。スタイルをレイヤーセットまたはボタンに適用すると、そのスタイルカテゴリーに従ってレイヤーセット内のレイヤーにスタイルが適用されます。スタイルの影響を受けるレイヤーは、カテゴリーによって異なります。

画像スタイル レイヤーセット内のすべてのレイヤー（ハイライトレイヤーを除く）にスタイルを適用します。


テキストスタイル レイヤーセット内の最初のテキストレイヤー（ハイライトレイヤーを除く）にスタイルを適用します。


シェイプスタイル レイヤーセット内の最初のシェイプレイヤー（ハイライトレイヤーを除く）にスタイルを適用します。

通常、スタイルはレイヤーに適用される既存の効果を完全に置き換えます。スタイルパネルには、完全にレイヤーのスタイルを変更せずに、レイヤー内の既存の効果に追加されるスタイルがいくつかあります。追加されるスタイル名の先頭には、プラス記号(+)が付けられます。独自のスタイルを作成してスタイルパネルに追加したり、スタイルをセットにグループ化することができます（100 ページの「[スタイルの作成について](#)」を参照してください）。

スタイルおよび変形の適用

ボタンまたはレイヤーセットへのスタイルの適用


- 1 メニュービューアまたはレイヤーパネルのボタンを選択します。
- 2 スタイルパネルでスタイルを選択して、スタイルを適用ボタン  をクリックします。

 気に入ったデザインのレイヤーがメニューにある場合は、そのレイヤーを直接スタイルパネルにドラッグして、簡単に新しいスタイルを作成できます。新しいスタイルには、そのレイヤーに適用されている効果がすべて含まれています（100 ページの「[スタイルの作成について](#)」を参照してください）。

ドロップシャドウの追加

ドロップシャドウを利用すると、メニューに奥行きを与えることができます。ドロップシャドウ効果は、テキスト、ボタン、その他のグラフィック要素など、メニュー内のどのオブジェクトにも適用できます。

Encore では、シャドウのカラー、不透明度、角度、距離、サイズおよびスプレッドを指定して、シャドウの様々な側面を制御できます。個別の要素またはレイヤーセットにドロップシャドウを適用します。この効果は要素に適用されるので、要素の移動やサイズ変更、またはテキストの編集を行うと、それに合わせてドロップシャドウも移動、サイズ変更または変形されます。ドロップシャドウをボタンまたはレイヤーセットに適用すると、ドロップシャドウは最背面レイヤーに適用されます。

 スタイルパネルには、ドロップシャドウをはじめとする、あらかじめデザインされた多数の Photoshop レイヤー効果があり、ボタンやその他の要素のアピアランスをすばやく変更できます。79 ページの「[あらかじめ定義されたスタイルについて](#)」を参照してください。

- 1 変更するボタンがあるメニューを開きます。
- 2 レイヤーパネルで、ドロップシャドウを追加する要素のレイヤーをクリックします。要素がレイヤーセット内にある場合は、レイヤーセットを展開してレイヤーを選択します。
- 3 オブジェクト／ドロップシャドウを選択し、ドロップシャドウダイアログボックスでドロップシャドウを選択します。
- 4 カラーを変更するには、カラーサンプルをクリックします。
- 5 カラーピッカーダイアログボックスで、次のいずれかの方法を使用してカラーを調整します（右側にあるカラーサンプルの上半分は選択したカラーで、下半分はオリジナルのカラーです）。
 - ・ カラースライダーの三角形スライダーをドラッグしてカラーの範囲を指定し、カラーフィールドでカラーをクリックします。
 - ・ 色相（H）、彩度（S）、明度（B）、または赤（R）、緑（G）、青（B）のボタンをクリックし（ボタンをクリックするたびにカラーフィールドが変化します）、次にカラーフィールドをクリックして新しいカラーを選択します。
 - ・ 数値を変更するには、数値をクリックしてから新しい値を入力するか、双方向矢印ポインターを数値の上で左右にドラッグして値を増減します。
 - ・ 新しいカラーの 16 進数値を「#」テキストボックスに入力します。
- 6 「OK」をクリックして、カラーピッカーを閉じます。

ドロップシャドウのカラーサンプルに新しいカラーが置き換えられます。

- 7 ドロップシャドウのその他のプロパティを変更するには、双方向矢印ポインターを値の上で左右にドラッグして値を増減します。「プレビュー」オプションをクリックしてオフとオンを切り替えると、各プロパティの効果を確認できます。

不透明度 影の不透明度を設定します。

角度 影の照明の角度を指定します。

距離 オブジェクトからの影のオフセット距離を指定します。

サイズ 影のサイズを指定します。

スプレッド 影の境界を拡大します。

8 ドロップシャドウを適用するには、「OK」をクリックします。

オブジェクト／ドロップシャドウを使用して適用されたドロップシャドウは、あらかじめ定義されたスタイルを適用すると、置き換えられたり削除されたりすることがあります。




メニューを編集しているときに、Photoshop でドロップシャドウを編集することができます。

メニューオブジェクトの回転

1 メニュービューアでオブジェクトを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 90 度ずつ回転するには、オブジェクト／回転／180°、90°（時計回り）または 90°（反時計回り）を選択します。
- 任意の角度に回転するには、ツールパネルの回転ツール  をクリックして、オブジェクトの 8 つの選択ハンドルのいずれかを外側からドラッグします（ポインターはカーブした両方向矢印に変化します）。左にドラッグして反時計回りまたは右にドラッグして時計回りに回転します。Shift キーを押すと、回転が 45 度ずつに制限されます。オブジェクトは、中心点を軸にして回転します。

メニューオブジェクトのサイズの変更（スケール）

メニューを微調整するときは、多くの場合、要素のサイズを調整する必要があります。マウスを使用して、メニュー上のオブジェクトを手動でスケールすることができます。複数のオブジェクトまたはレイヤーセットをまとめてグループとしてスケールすることができます。

1 変更するメニューを開きます。

2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、サイズを変更するオブジェクトを選択します。

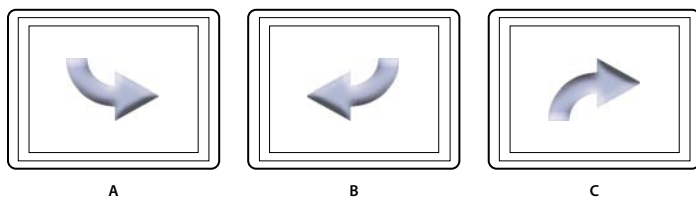
3 次のいずれかの操作を行います。

- ハンドルをドラッグします。
- オブジェクトの縦横比を維持してサイズを変更するには、Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。
- オブジェクトの中心点からサイズを変更するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらハンドルをドラッグします（中心点の位置はメニュー上で維持されます）。
- オブジェクトの中心点から縦横比を維持してサイズを変更するには、Shift + Alt キー（Windows）または Shift + Option キー（Mac OS）を押しながらハンドルをドラッグします（中心点の位置はメニュー上で維持されます）。

注意：複数のオブジェクトを選択している場合は、1 つのオブジェクトハンドルをドラッグすると、同時にすべてのオブジェクトのサイズが変更されます。

メニューオブジェクトの反転

メニュー内のオブジェクトは、水平または垂直に反転することができます。



オブジェクトを水平に反転した場合と垂直に反転した場合の比較

A. 最初に配置されたときのオブジェクト B. 水平に反転した場合 C. 垂直に反転した場合

- 1 反転するオブジェクトがあるメニューを開きます。
- 2 メニュービューアまたはレイヤーパネルで、反転するオブジェクトを選択します。
- 3 オブジェクト／水平方向に反転、またはオブジェクト／垂直方向に反転を選択します。

メニューへのテキストの追加

メニューのテキストについて

Encore では、メニューに直接テキストを入力できます。テキストは縦書きも横書きも可能で、インライン入力したり、バウンディングボックス内に入力したりできます。文字の表示形式の標準的な制御に加え、テキストブロックをオブジェクトと同様に變形することもできます。メニューに追加したテキストの編集は、Encore と Photoshop のどちらでも実行できます。Photoshop でテキストに加えた変更が Encore メニューに表示されます。

ツールパネルには 2 種類のテキストツールがあります。横書き文字ツール **T** と縦書き文字ツール **IT** です。いずれのツールを使用しても、文字をインライン入力したり、バウンディングボックス内に入力したりできます。

テキストをインライン入力するには、入力を開始する位置をクリックするだけです。テキストの折り返しには **Enter** キーを使用します。必要なだけテキストを入力できます。テキストのインライン入力は、ボタンなどに短い単語などを入力するのに便利です。

バウンディングボックス内にテキストを入力するには、最初にポインターをドラッグしてテキストブロックを定義します。入力時に文字がボックスの端に達すると、テキストが折り返されます。文字がボックスの下端（縦書き文字の場合は左端）に達しても入力を継続できますが、ボックスからはみ出したテキストは表示されません。バウンディングボックスは、メニューの特定領域に文字を配置する場合に便利です。バウンディングボックスのサイズは変更できますが、それに伴ってテキストフローも変更されるため、行末の位置が変わり、テキストの表示行数も変わる可能性があります。



文字をインライン入力した場合（左）とバウンディングボックス内に入力した場合（右）の比較

注意：Encore では、Photoshop で作成された「パスに沿ったテキスト」がサポートされますが、新たに作成するためのツールはありません。

テキストモードを終了しテキストの変更を保存するには、**Esc** キーを押します（キーボードショートカットについて詳しくは、193 ページの「[キーボードショートカットの使用](#)」を参照してください）。

文字パネルの概要

Encore には、テキストの表示形式を制御する高度な機能があります。文字パネルを使用して、カーニング、字送り、ベースラインシフトおよびテキストのスケールを行うことができます。文字を入力する前に文字属性を設定したり、既存のテキストのスタイルや書式を再設定できます。また、文字パネルには、日本語テキスト用の様々な書式設定オプションがあります。パネルのほとんどのオプションでは、値を入力したり、プリセット値をメニューから選択したりできます（書式設定オプションの適用方法については、89 ページの「[テキストのフォーマット](#)」を参照してください）。

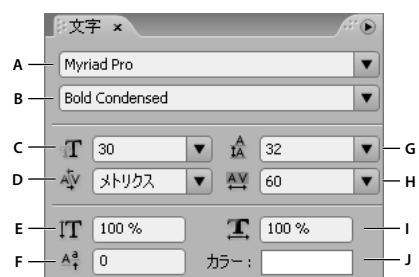


日本語テキストオプションを表示した文字パネル

A. フォントとフォント属性 B. フォントスタイルボタン C. 整列オプション D. 日本語テキストオプション E. 文字パネルメニュー F. テキストアンチエイリアスモードオプション

フォントとフォント属性

文字パネルでは、個々の文字のフォント、サイズ、カラー、行送り、カーニング、字送り、ベースラインシフトなどを正確に制御できます。また、水平または垂直比率を使用して文字をスケールしたり、カラーを適用することもできます（フォント属性の適用方法については、89 ページの「[テキストのフォーマット](#)」を参照してください）。





文字パネルのフォントとフォント属性

A. フォント B. フォントスタイル C. フォントサイズ D. カーニング E. 垂直方向にスケール F. ベースラインシフト G. 行送り H. 字送り I. 水平方向にスケール J. カラー

フォント テキストに設定するフォントファミリー名を指定します。


フォントスタイル 標準、斜体、太字、太字斜体などのフォントスタイルを指定します（使用できるオプションは、選択したフォントによって異なります）。


フォントサイズ  フォントのポイントサイズを設定します。


カーニング  挿入点のいずれかの側に文字のカーニングを設定します。カーニングは、特定の文字ペアの間隔を設定します。間隔をより均等に見せるために、「VA」や「Te」などの文字ペア間隔を近づけると、見た目が良くなります。正の


値を指定すると文字ペア間の間隔が拡大し、負の値を指定すると縮小します。ほとんどのフォントには、特定の文字ペアのプリセットのカーニング値が設定されています。メトリクスは、フォントが保持しているカーニング値を使用します。


注意：選択した文字の範囲全体にカーニングを適用することはできません。カーニングは、挿入点が文字ペア間にある場合にのみ適用できます。

垂直方向にスケール  ベースラインを基準に、テキストを垂直方向にスケールします。

ベースラインシフト  文字をベースラインからシフトします。正の値を入力すると文字は上にシフトし、負の値を入力すると下にシフトします。

行送り  行と行の間の距離を行間と言います。「行送り日本語基準」を使用する場合、テキスト行のバウンディングボックスの上端から次行の上端との間の距離を示します。「行送り欧文基準」を使用する場合、テキスト行のベースラインと次行のベースラインとの間の距離を示します。行送りはポイントで設定します。「自動」は、テキストのフォントサイズの 120 % の行送りに設定されます。1 行に含まれる文字に複数の設定が適用されている場合は、その中で最も大きい行送りの値が行全体に対して使用されます。

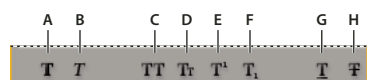
字送り  字送り（トラッキングとも呼ばれます）を設定します。選択されたテキスト全体に対して均一の間隔に処理します。字送りに正の値を指定すると文字間隔が広がります。負の値を指定すると文字間隔が狭くなります。

水平方向にスケール  テキストを水平方向にスケールします。

カラー テキストにカラーを適用します。カラーをクリックすると、カラーピッカーダイアログボックスが表示されます。注意：カーニングおよび字送りの値は、em スペースの 1/1000 の単位で測定されます。em スペースの幅は、現在のテキストサイズとの相対値になります。1 ポイントのフォントでは、1em は 1 ポイントに対応し、10 ポイントのフォントでは、1em は 10 ポイントに対応します。カーニングおよび字送りの単位は 1/1000em であるため、10 ポイントのフォントでのカーニングまたは字送りの 100 単位は、1 ポイントに相当します。


フォントスタイルボタン


文字パネルのフォントスタイルを設定を使用して、複数のフォントスタイルをテキストに適用できます（フォントスタイルの適用方法については、89 ページの「[テキストのフォーマット](#)」を参照してください）。





文字パネルのフォントスタイルボタン


A. 太字 B. 斜体 C. 欧文オールキャップス D. 欧文スモールキャップス E. 上付き F. 下付き G. 下線 H. 打ち消し線


太字  選択したテキストに、シミュレートされた、つまり擬似的な太字スタイルを適用します（フォントに実際の太字スタイルがある場合、それを適用するには、文字パネルのフォントスタイルのポップアップメニューから選択します）。

斜体  選択したテキストに、シミュレートされた、つまり擬似的な斜体スタイルを適用します（フォントに実際の斜体スタイルがある場合、それを適用するには、文字パネルのフォントスタイルのポップアップメニューから選択します）。


欧文オールキャップス  選択したテキスト内のすべての文字をオールキャップス（大文字）に変換します（欧文文字のみ）。

欧文スモールキャップス  選択したテキスト内の小文字をスモールキャップス（小さい大文字）に置き換えます（欧文文字のみ）。

上付き  選択したテキストを上付きに変換します。上付き文字は、サイズが縮小されて文字のベースラインの上にシフトします。

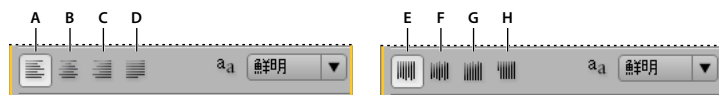
下付き  選択したテキストを下付きに変換します。下付き文字は、サイズが縮小されて文字のベースラインの下にシフトします。

下線  選択したテキストに下線を付けます。

打ち消し線  選択したテキストに打ち消し線を付けます。

整列オプション

文字パネルの整列オプションは、段落全体に整列を設定します。縦書きのテキストブロックに対しては、整列オプションはテキストの向きに合わせて変更されます。「左揃え」、「右揃え」は「上揃え」、「下揃え」になり、「中央揃え」、「均等配置（最終行左揃え）」はテキストブロックの上端と下端の間でテキストを調整します（整列オプションの適用方法については、89 ページの「[テキストのフォーマット](#)」を参照してください）。

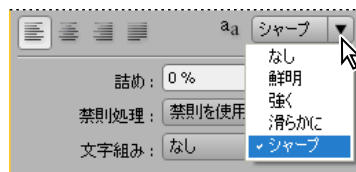


文字パネルの整列オプション

A. 左揃え B. 中央揃え C. 右揃え D. 均等配置（最終行左揃え） E. 上揃え F. 中央揃え G. 下揃え H. 均等配置（最終行上揃え）

テキストアンチエイリアスオプション

アンチエイリアシングは、文字の境界部分のピクセルと背景のピクセル間のカラーを滑らかに変化させることにより、テキストのエッジ部分に生じるギザギザを滑らかにします。アンチエイリアシングは、テキストブロック内のすべての文字に適用されます（アンチエイリアシングの適用方法については、89 ページの「[テキストのフォーマット](#)」を参照してください）。



文字パネルのテキストアンチエイリアスモードオプション

文字パネルのテキストアンチエイリアスモードオプション **aa** には、次の 5 つの設定があります。

なし テキストブロック内のすべての文字に対してアンチエイリアシングをオフにします。

シャープ 最小限のアンチエイリアシングを適用して、文字のギザギザを少しだけ滑らかにし、文字を最もシャープにします。

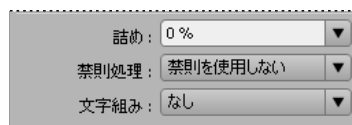
鮮明 文字のエッジ部分をややシャープにします。

強く 文字を太めに、より強調します。

滑らかに エッジ部分のピクセルと背景間を滑らかに変化させることにより、文字をより滑らかに見せます。

日本語テキストオプション

文字パネルには **2** バイト文字またはマルチバイト文字の書式を設定するためのいくつかのオプションがあります。これらのオプションをパネルに表示するには、文字パネルメニューから「日本語テキストオプションを表示」を選択します（文字パネルメニューには、日本語テキスト用の追加オプションがあります。日本語テキストオプションの適用方法については、89 ページの「[テキストのフォーマット](#)」を参照してください）。



文字パネルの日本語テキストオプション

詰め 文字に詰めが追加されると、文字の前後のスペースが同じ比率で縮小されます。文字自体は拡大縮小されません。詰めの割合が大きければ、文字のバウンディングボックスと em ボックス間のスペースが縮小され、100 %（最大値）を設定すると、文字のバウンディングボックスと em ボックス間のスペースがなくなります。

弱い禁則	強い禁則
行頭禁則文字 ‘ ”、。々>》」』】>ゝ ・ゝゝ!) , . : ; ?] }	行頭禁則文字 !) , . : ; ?] } ¢ - ‘ ” % ° ℃ ℉ 、 。 々 > 》 」 』 】 } あいうえおつやゆよわ ˆ ˚ ˘ ˙ ˚ アイウエオツヤユヨワカケ ・ — ゝ ム ! %) , . : ; ?] }
行末禁則文字 ‘ “ < 《 「 『 【 [([{	行末禁則文字 ([{ £ \$ ‘ “ < 《 「 『 【 〒 [# \$ (@ [{ ¥

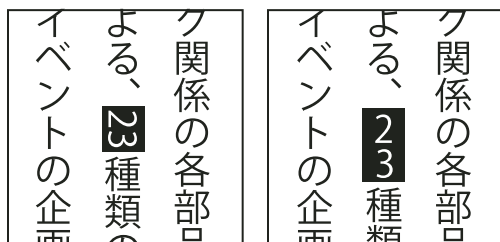
- ・「なし」を使用すると、文字組みは使用されません。
- ・「約物半角」を使用すると、句読点など約物に半角文字が使用されます。
- ・「行末約物半角」を使用すると、行末の文字を除くすべての約物文字に全角文字が使用されます。
- ・「行末約物全角」を使用すると、行の最後の文字を含むほとんどの文字に全角文字を使用します。
- ・「約物全角」を使用すると、すべての約物に全角文字が使用されます。

追い出しのみ 禁則文字が行頭または行末に配置されることを防ぐために、文字を常に次の行に移動します。

行送り欧文基準 行のベースラインと次の行のベースライン間の間隔を調整します（ほとんどの文字の底部はベースライン上にあります）。

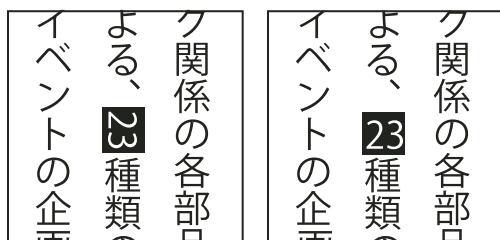
文字パネルメニューには、縦書き文字に適用するいくつかのオプションがあります。欧文文字の回転、禁則文字の制御や行送りの調整を行うことができます（文字オプションの適用方法については、89 ページの「[テキストのフォーマット](#)」を参照してください）。

Last updated 2011/4/29



オリジナルのテキスト（左）と回転を適用したテキスト（右）

縦中横（組み文字または連文字とも呼ばれます）文字の向きを縦から横に変更します。文字はグループで 90 度回転します。縦書き文字と同様に、回転後の文字は選択、編集および書式設定を行うことができます。多くの場合、これらの機能は日本語と欧文文字を組み合わせるために使用されます。横書き文字に適用することはできません。



オリジナルのテキスト（左）と縦中横を適用したテキスト（右）

テキストの追加およびフォーマット

メニューへのテキストの追加

- 1 テキストを追加するメニューを開きます。
- 2 ツールパネルから横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールを選択します。ポインターが、周囲を点線で囲まれたテキストポインターになります。テキストポインターの下端付近にある細い横線は、テキストのベースラインを示します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - テキストを配置する位置にテキストポインターのベースラインを置き、クリックしてテキストの入力点を設定します。挿入点が表示されます。
 - テキストポインターをドラッグして、テキストのバウンディングボックスを定義します。マウスボタンを放すと、挿入点が表示されます。この挿入点の位置は、文字パネルで設定する整列オプションによって決まります。
- 4 文字パネルでテキストの属性を選択します（83 ページの「[文字パネルの概要](#)」を参照してください）。文字パネルメニューの「**縦組み中の欧文回転**」コマンドを使用して、縦書きの欧文文字の向きを変更できます。
- 5 目的のテキストを入力します。

テキストモードを終了しテキストの変更を保存するには、Esc キーを押します（キーボードショートカットについて詳しくは、193 ページの「[キーボードショートカットの使用](#)」を参照してください）。

テキストバウンディングボックスのサイズの変更

- 1 テキストブロックがあるメニューを開きます。
- 2 ツールパネルから横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールを選択します。

- 3 テキスト内の挿入点を置きたい位置をクリックします。

テキストバウンディングボックスが表示されます。

注意：テキストをインライン入力した場合、バウンディングボックスは表示されないため、改行位置を手動で変更する必要があります。

- 4 ポインターを選択ハンドルの上に置きます。ポインターが双方向矢印に変わったら、ハンドルをドラッグしてバウンディングボックスのサイズを変更します。ボックス内でテキストフローが変更されます。



バウンディングボックスのサイズを変更してオーバーフローしたテキストを表示

重要：テキストボックスのサイズを変更する際は、必ず文字ツールを使用してください。選択ツールを使用してバウンディングボックスのハンドルをドラッグすると、オブジェクトと同じようにテキストが拡大縮小され、テキストフローを変更できません。

テキストの選択

文字の書式設定または文字の変更を行うには、最初に文字を選択する必要があります。テキストブロック内の文字範囲、単語または段落を変更するには、文字ツールを使用してテキストを選択します。テキストブロック全体を選択するには、ダイレクト選択ツールを使用するか、レイヤーパネル内のテキストレイヤーを使用します。

テキストブロックは、メニュー内の他のオブジェクトを変形するときと同様にドラッグ、スケール、回転、整列、均等配置することができます。

関連項目

83 ページの「[文字パネルの概要](#)」


個々の文字、単語または段落の選択

- 1 編集するメニューを開きます。
- 2 ツールパネルから文字ツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - 文字をドラッグして選択します（選択範囲を拡大または縮小するには、Shift キーを押しながらクリックします）。
 - 単語をダブルクリックして選択します（欧文のみ）。
 - 右側の 1 単語を選択するには、クリックして挿入点を置き、Shift + Ctrl+ 右向き矢印キー（Windows）または Shift + Command+ 右向き矢印キー（Mac OS）を押します。
 - 左側の 1 単語を選択するには、クリックして挿入点を置き、Shift + Ctrl+ 左向き矢印キー（Windows）または Shift + Command+ 左向き矢印キー（Mac OS）を押します。
 - 段落内の特定の行だけを選択するには、その行を 3 回クリックします。
 - 段落全体を選択するには、その段落内を 4 回クリックします。

- 前の段落を選択するには、段落の先頭をクリックして挿入点を置き、Shift + Ctrl + 上向き矢印キー（Windows）または Shift + Command + 上向き矢印キー（Mac OS）を押します。
- 次の段落を選択するには、段落の末尾をクリックして挿入点を置き、Shift + Ctrl + 下向き矢印キー（Windows）または Shift + Command + 下向き矢印キー（Mac OS）を 2 回押します。

テキストブロック全体の選択などの、テキストを選択する場合のキーボードショートカットについては、195 ページの「[メニューや字幕内でのテキストの操作に使用するショートカットキー](#)」を参照してください。

テキストブロックの変形

- 1 編集するメニューを開きます。
- 2 次のいずれかの方法を使用してテキストブロックを選択します。
 - ダイレクト選択ツール  を使用して、メニュービューアでテキストブロックを直接選択します。
 - レイヤーパネルで、テキストレイヤーをクリックします。
- 3 他のオブジェクトと同様に、テキストブロックを変形します（79 ページの「[メニューオブジェクトのスタイル設定と変形](#)」を参照してください）。


テキストのフォーマット

文字パネルを使用して、フォントやその他のテキスト属性を変更できます。

文字、単語または段落の属性の変更

- 1 編集するメニューを開きます。
- 2 変更する文字、単語または段落を選択します。
- 3 文字パネルでテキストの文字属性を選択します（83 ページの「[文字パネルの概要](#)」を参照してください）。

テキストブロック内のすべてのテキストの属性の変更

- 1 編集するメニューを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - 適切な文字ツールを使用してテキストブロック内で挿入点をクリックし、編集／すべてを選択を選択します。
 - ダイレクト選択ツール  を使用して、テキストブロックまたはテキストブロックを含むボタンをクリックします。
 - レイヤーパネルで、テキストレイヤーまたはテキストを含むレイヤーセットをクリックします。
- 3 文字パネルでテキストの文字属性を選択します（83 ページの「[文字パネルの概要](#)」を参照してください）。

ボタンサブピクチャ

ボタンサブピクチャについて

DVD や Blu-ray ディスクのプレーヤーでは、ボタンをハイライトするためにボタンサブピクチャが使用されます。ボタンサブピクチャは、ボタンの選択時、アクティベート時または標準時（非選択時）のボタンのアピアランスを定義します。Encore のあらかじめデザインされたボタンには、すべてボタンサブピクチャが含まれています。Encore では、ボタンのサブピクチャを作成することができ、ボタンのテキストが変更されるとボタンサブピクチャのテキストも自動的に更新されます。ボタンサブピクチャのデザインを完全に制御する場合は、Photoshop で作成します（91 ページの「[Photoshop でのサブピクチャの作成](#)」を参照してください）。

ライブラリパネルでオブジェクト／サブピクチャを作成を選択して、あらかじめデザインされたボタンからボタンサブピクチャを作成できます。または Photoshop で新しくデザインできます。ボタンサブピクチャを作成する方法に関係なく、カラーセットダイアログボックスでボタンサブピクチャに使用するカラーを設定します（94 ページの「[メニューのカラーセットについて](#)」を参照してください）。

ボタンサブピクチャの自動作成

ボタンサブピクチャを作成する最も簡単な方法は、オブジェクト／サブピクチャを作成コマンドを使用することです。このコマンドは、単一のカラーでボタンイメージを作成します。ボタンイメージは、ボタンレイヤーセットで可視状態に設定されているテキストレイヤーおよび画像レイヤーで作成されるサブピクチャのシェイプに基づいて作成されます。コマンドを使用する前に、レイヤーパネルでボタンセットのレイヤーを非表示にします。その後、どの要素を使用してボタンサブピクチャを作成するかを制御できます。

ボタンの各状態で表示されるカラーは、ボタン自体ではなくカラーセットのカラー定義に基づいて表示されます。初期設定では、ボタンのサブピクチャレイヤーのカラーに基づいた自動カラーセットが使用されます。Photoshop では、より複雑な 3 つのカラーのボタンサブピクチャをデザインできます（91 ページの「[Photoshop でのサブピクチャの作成](#)」を参照してください）。

注意：ライブラリパネルであらかじめ定義されているメニューとボタンには、ボタンのサブピクチャが含まれています。

- 1 メニューを開きます。メニュービューアでボタンを選択します。
- 2 特定のレイヤーだけに基づいてボタンサブピクチャを作成する場合は、レイヤーパネルを使用して、不要なボタンレイヤーを非表示にします。
- 3 オブジェクト／サブピクチャを作成を選択します。
- 4 ボタンプロパティパネルのハイライトメニューから、カラーグループを選択します。

選択したカラーグループがボタンに割り当てられます（94 ページの「[メニューのカラーセットについて](#)」を参照してください）。

注意：ハイライトドロップダウンリストがグレー表示されている場合は、自動カラーセットが使用されています（96 ページの「[自動カラーセットを基にした新しいカラーセットの作成](#)」を参照してください）。

サブピクチャとしての画像の貼り付け

「サブピクチャとして貼り付け」コマンドでは、単一のカラーのサブピクチャをメニューのレイヤーからすばやく作成できます。



ボタンを選択しなくても、レイヤーで「サブピクチャとして貼り付け」コマンドを使用して非表示のボタンを作成できます。

- 1 メニューを開きます。
- 2 レイヤーパネルで、サブピクチャとして使用するレイヤーを選択し、編集／コピーを選択します。
- 3 新しいサブピクチャを貼り付けるボタンレイヤーセットを選択します。
- 4 編集／サブピクチャとして貼り付けを選択します。

画像がボタンレイヤーセットに貼り付けられ、サブピクチャプレフィックス (=1) が追加されます。

- 5 ボタンプロパティパネルのハイライトメニューから、目的のカラーグループを選択します。

選択したカラーグループがボタンに割り当てられます（94 ページの「[メニューのカラーセットについて](#)」を参照してください）。

注意：ボタンプロパティパネルの「ハイライト」オプションがグレー表示されている場合は、自動カラーセットが使用されています（96 ページの「[自動カラーセットを基にした新しいカラーセットの作成](#)」を参照してください）。

サブピクチャテキストの自動更新

ボタンプロパティの「テキストサブピクチャを作成」を使用すると、ボタンテキストのサブピクチャを自動的に作成できます。テキストを変更するとサブピクチャが自動的に再生成されるので、サブピクチャレイヤーを手動で更新する必要がありません。このオプションは、プロジェクトのメニューを開発する場合、または他の人がカスタマイズするメニューを作成する場合に便利です。

- 1 メニューパネルで、サブピクチャテキストがあるボタンを含むメニューを選択します。
- 2 パネルの下でセクションで、自動的に更新するボタンをすべて選択します。
- 3 ボタンプロパティパネルで、「テキストサブピクチャを作成」を選択します。

Photoshop でのサブピクチャの作成

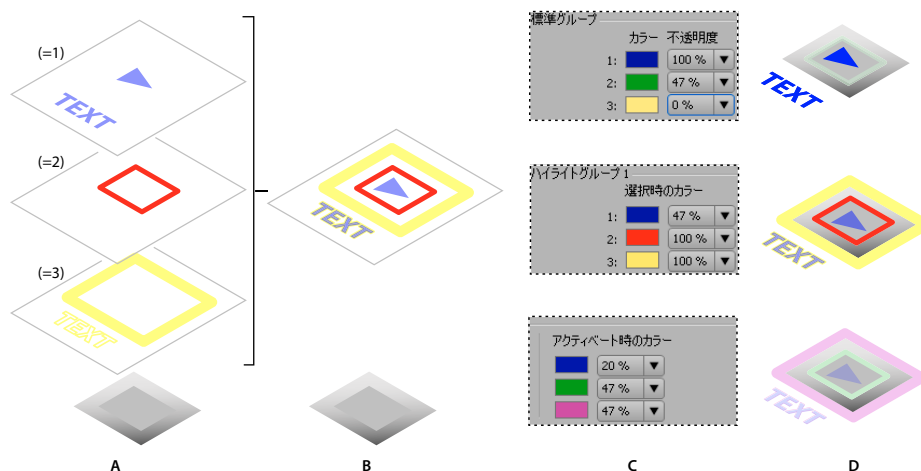
Web ページ用ロールオーバーの作成に慣れている場合は特に、サブピクチャを理解するのが難しいことがあります。サブピクチャと Web ページ用ロールオーバーはどちらもボタンの状態を示すものであり、一見同じように見えますが、サブピクチャは DVD で使用するための異なった構造になっています。

まず、次の事項を理解する必要があります。

- サブピクチャは、メニューの一番上にある透明なオーバーレイのようなものです。
- DVD プレーヤーまたは Blu-ray ディスクプレーヤーでは、ボタンの 3 つの状態すべてに対して同じオーバーレイが使用されます（標準時でも同じサブピクチャが使用されます）。
- オリジナルの画像のカラーではなく、カラーセットがサブピクチャの表示カラーを最終的に制御します（技術的には、サブピクチャオーバーレイは 2 ビットのインデックス画像です）。
- サブピクチャは 3 つのカラー（各カラーはボタンセット内のレイヤーによって表されます）に制限されていますが、その 3 つのカラーと不透明度は各状態ごとにカラーセットで定義することができます（DVD 規格ではボタンサブピクチャと字幕に限られた帯域幅しか使用できません）。

サブピクチャとは、カラー 1、2 または 3 の領域を指定して番号別にペイントされた画像であると考えてください。カラーセットとは、カラー 1、2 および 3 にどのカラー（必要な場合）を使用するかを決定するカラーキーです。また、ボタンの状態ごとに 3 つすべてのカラーの定義と不透明度の設定を変えることができます。各状態のカラー定義を変えることにより各領域のカラーを変更できます。また、各状態の不透明度を変えることにより、特定の状態で各領域の表示または非表示を制御できます。

各カラーに個別のレイヤーを作成して、サブピクチャの画像を作成します。レイヤー名には、以下のサブピクチャ用のプレフィックスを使用する必要があります。カラー 1 を使用する領域には (=1)、カラー 2 を使用する領域には (=2) およびカラー 3 を使用する領域には (=3) を使用します。



ボタンセットのサブピクチャレイヤーとカラーセット定義の関係

A. 各カラーの個別のレイヤー (1、2 および 3) B. 3 つのレイヤーすべてを組み合わせるとオーバーレイを作成 C. Encore のメニューカラーセットで指定したカラーと不透明度 D. 同じオーバーレイが使用されますが、各状態によってハイライトの定義が変化します。標準時 (上)、選択時 (中)、アクティベート時 (下)

サブピクチャを作成するためのガイドライン

サブピクチャレイヤーを作成する際は、次のガイドラインに注意してください。

すべての状態での同一オーバーレイの使用 同じ画像またはオーバーレイがボタンの 3 つの状態 (標準時、選択時およびアクティベート時) に使用されます。


単一のオーバーレイへのレイヤーの統合 作成したサブピクチャレイヤーは、ビルド処理によって 1 つの画像に統合されます。

最上位レイヤー優先 ボタンレイヤーセットのサブピクチャレイヤーが重なる場合、最終的なオーバーレイにレイヤーが統合される際に一番上のレイヤーが優先されます。

ボタンレイヤーセットを構成するレイヤー ボタンのサブピクチャレイヤーは、そのボタンのレイヤーセット内に含まれている必要があります。

ベタ塗りカラーの使用のみ このようなレイヤーの要素には、塗りつぶしと境界線を使用する必要があります。レイヤーごとに 1 つのベタ塗りカラーを使用します。サブピクチャレイヤーでは、グラデーション、ぼかしまたはアンチエイリアスを使用しないでください。サブピクチャではカラーのグラデーションは使用できません。

カラー定義によるボタンの各状態のアピアランスの制御 各カラーにレイヤーを作成しても、使用したカラー値ではなくカラー番号 (1、2 または 3) がオーバーレイに保存されます。カラーセットはカラーキーまたはインデックスで、カラー値を含みます (後述のように、Encore では各レイヤーのカラーに基づいてカラーセットが自動的に生成されます)。

カラーセットで制御するレイヤーの可視性 カラーセットの不透明度の設定を使用して、各状態の要素の可視性を制御します。Photoshop のレイヤーパネルの目のアイコン  は使用しません。


状態ごとに異なるカラー定義 カラーは Encore のメニューカラーセットダイアログボックスで定義します。各カラーに、異なるカラーおよび不透明度の設定を指定できます。各状態に応じてカラーと不透明度を変えることで、同じオーバーレイを使用していてもまったく異なるハイライトを設定することができます。例えば、カラー 1 を標準時では透明 (不透明度ゼロ)、選択時では赤、アクティベート時では青に設定できます。つまり、プレフィックス (=1) が付いているレイヤーの要素はすべて、標準時には表示されず、選択時には赤く、アクティベート時には青く表示されます。

レイヤーから生成される自動カラーセット レイヤーで使用するカラーは実際のサブピクチャオーバーレイには含まれませんが、これらの値に基づいてカラーセットが作成されます。選択時の状態のボタンのカラーを 3 つのレイヤーに適用することで、ハイライトカラーを Photoshop でデザインすることが可能になり、Encore でカラーセットを編集する時間を短縮できます (詳しくは、94 ページの「[メニューのカラーセットについて](#)」を参照してください)。

状態ではなくカラーの領域を表すレイヤー サブピクチャレイヤーは、カラーセットに対応するカラー領域を表すことに注意してください。ボタンの選択状態を表すものではありません。

したがって、各状態に同じサブピクチャオーバーレイを使用しても、状態ごとに不透明度およびカラー定義を変更することで、サブピクチャ内の可視要素を変えることができます。


Photoshop でのサブピクチャの作成

- 1 プロジェクトまたはメニューパネルで、サブピクチャが必要なボタンを含むメニューを選択します。
- 2 編集／メニューを Photoshop で編集を選択するか、ツールパネルのメニューを Photoshop で編集ツール  をクリックします。

Photoshop が起動し、選択したメニューが表示されます。

- 3 Photoshop のレイヤーパネルで、サブピクチャを作成するボタンレイヤーセットを選択します。
- 4 新しいレイヤーを作成し、名前の先頭にサブピクチャ用のプレフィックス (=1) を追加します。

作成したレイヤーで、カラー 1 を使用して表示するサブピクチャ要素を作成します。要素は単一のベタ塗りカラーで構成されている必要があります。グラデーション、ぼかしまたはアンチエイリアスは使用できません。各状態の要素の可視性はカラーセットで制御できます。必要に応じて、1 つのカラーに複数のレイヤーを作成できます（例えば、同じカラーのテキストとボタンのアウトラインにする場合）。同じカラーの各レイヤーには、同じサブピクチャ用プレフィックスを使用する必要があります。


 選択時の状態でレイヤーを表示するには、レイヤーのすべての要素にカラーと不透明度を設定します（すべてのアイテムで同じ値を使用する必要があります）。Encore でメニューを読み込むと、このカラー定義および透明度値を使用して、選択時およびアクティベート時の状態のカラーセットが自動的に生成されます（96 ページの「[自動カラーセット](#)」を参照してください）。

- 5 マルチカラーのサブピクチャを作成する場合は、カラー 2 および 3 について手順 3 および 4 を繰り返します。その場合、カラー 2 には (=2)、カラー 3 には (=3) のようにレイヤー名のサブピクチャ用プレフィックスを使用します。
- 6 別のボタンのサブピクチャを作成する場合は、手順 3 ～ 5 を繰り返します。
- 7 Photoshop でファイル／保存を選択し、次にファイル／閉じるを選択します。

ファイルがプロジェクトフォルダーに保存されます。プロジェクトに読み込んだオリジナルのファイルは上書きされません。

注意：Encore にメニューを読み込むときに、メニューのコピーが作成されます。「メニューを Photoshop で編集」コマンドを使用すると、オリジナルファイルではなくこのコピーが開きます。変更内容はコピーに保存されます。オリジナルのメニューも更新する場合は、変更後のメニューがプロジェクトに含まれるように、最初にコピーを保存する必要があります。保存した後で、オリジナルファイルにも変更内容を保存するには、Photoshop のファイル／別名で保存または Encore のメニュー／メニューをファイルとして保存を使用します。


- 8 各ボタンの状態に使用するカラーおよび不透明度の値を定義し、目的に応じて各ボタンにハイライトグループを割り当てます。96 ページの「[自動カラーセットを基にした新しいカラーセットの作成](#)」および 97 ページの「[カラーセットとハイライトグループの割り当て](#)」を参照してください。


 Encore では、ボタンのテキストのサブピクチャを自動的に生成することができます。このボタンプロパティの利点は、テキストを編集した場合にサブピクチャを再生成できることです。91 ページの「[サブピクチャテキストの自動更新](#)」を参照してください。


サブピクチャの表示


サブピクチャは、ボタンのそれぞれの状態でメニュービューアに表示できます。メニュービューアには、メニューに割り当てられたカラーセットと各ボタンのハイライトグループを使用して、すべてのボタンのサブピクチャが同時に表示されます。マウスまたはシミュレートされたリモコンを使用してサブピクチャをプレビューする方法については、175 ページの「[プロジェクトのプレビュー](#)」を参照してください。

- 1 プレビューするメニューを開きます。
- 2 メニュービューアの下にある次のボタンのいずれかをクリックして、特定の状態を表すすべてのボタンのサブピクチャを表示します。

 メニューカラーセットの標準グループのカラー設定でボタンサブピクチャを表示します。

 メニューカラーセットの選択時のカラー設定でボタンサブピクチャを表示します。

 メニューカラーセットのアクティベート時のカラー設定でボタンサブピクチャを表示します。

 メニューの表示パフォーマンスを向上させるには、サブピクチャの表示を終了したら、サブピクチャビューをオフにします。

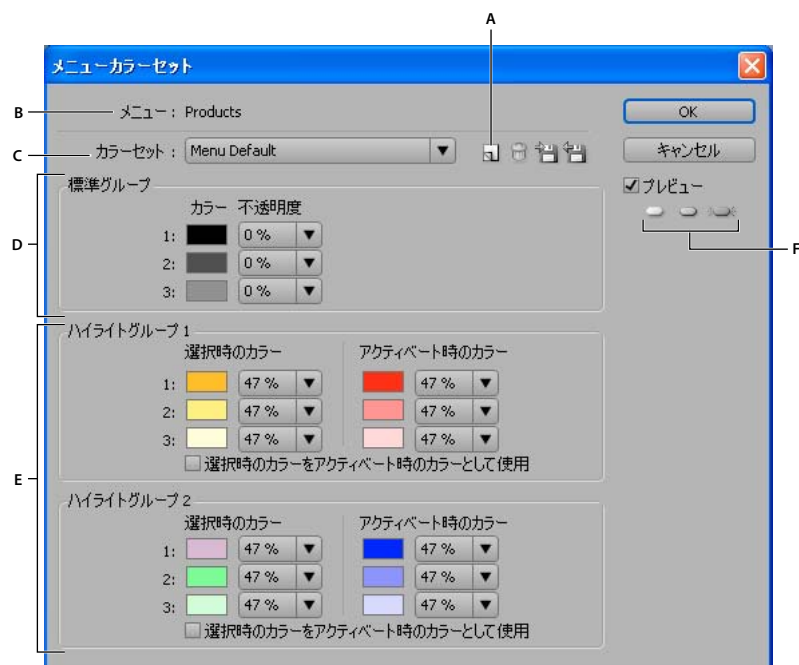
メニューのカラーセット

メニューのカラーセットについて

カラーセットはサブピクチャで使用するカラーを指定します。各メニューは、1 つのカラーセットのみ参照できます。ただし、プロジェクトには、カラーセットをいくつでも保持させることができます。プロジェクト全体でアピアランスを統一するには、一般的な方法として、プロジェクト内のすべてのメニューに対して同じカラーセットを使用します。使用するカラーセット数を制限しておく、プロジェクト全体でハイライトカラーを一度に簡単に変更できます。

Encore には、あらかじめ定義されたカラーセットが用意されています。メニューの読み込み時に自動カラーセットを生成する機能もあります (96 ページの「[自動カラーセット](#)」を参照してください)。初期設定のセットを修正したり、独自のセットを作成したりできます。定義したカラーセットは、保存して他のプロジェクトで使用することができます。

カラーセットは、最大 15 個のカラーで構成されており、それぞれ個別の不透明度が設定されています。これらのカラーは、標準時に使用する 1 つのカラーグループと、2 つのハイライトグループに分けられます。各ハイライトグループには最大 6 つのカラーが含まれます。3 つは選択時の状態、他の 3 つはアクティベート時の状態に使用します。ボタンは、いずれかのハイライトグループを参照できます。ハイライトグループを使用して、同じメニュー上の別の種類のボタンを区別することができます。例えば、ハイライトグループ 1 をメニューのメインナビゲーションボタン（「ムービーを再生」など）に割り当て、ハイライトグループ 2 を共通のナビゲーションボタン（「次へ」や「戻る」など）に割り当てることができます。



メニューカラーセットダイアログボックス

A. 新規カラーセット B. アクティブなメニュー C. 現在適用されているカラーセット（およびカラーセットメニュー） D. 標準グループ E. ハイライトグループ 1、2 F. 各状態をプレビュー

メニューカラーセットダイアログボックスには、次のオプションがあります。

新規カラーセット 現在のカラー定義に基づいてカラーセットを作成し、そのカラーセットの名前をカラーセットメニューに追加します。

カラーセットメニュー 表示するカラーセットを選択して現在アクティブなメニューに適用できます。

カラーセットを削除 現在表示されているカラーセットを削除します。

カラーセットファイルへ書き出し 別のプロジェクトで使用できるように、現在のカラーセットをファイルに保存します（カラーセットファイルの名前には .cs 拡張子が付きます）。





カラーセットファイルから読み込み 指定したカラーセットを読み込みます。

標準グループ 標準時（非選択時）に使用するサブピクチャのカラーと不透明度の値を設定します。

ハイライトグループ 1、2 選択時とアクティベート時に使用するサブピクチャのカラーと不透明度の値を設定します。ボタンは、これらの 2 つのグループのいずれかを参照できます。

メニューカラーセットの定義

カラーセットを定義するときに、カラーは現在アクティブなメニューに適用されます。

- 1 カラーセットを作成するメニューを開き、メニュー／メニューカラーセットを編集を選択します。
- 2 新規カラーセットボタン  をクリックします。
- 3 新規カラーセットの名前を入力して「OK」をクリックします。
- 4 カラーセットを作成したら、「プレビュー」をクリックしてメニューのカラーをプレビューします。標準サブピクチャを表示ボタン 、選択時のサブピクチャハイライトを表示ボタン  またはアクティベート時のサブピクチャハイライトを表示ボタン （「プレビュー」オプションの下）をクリックして、各状態のカラーを表示します。

- 5 変更するカラーの見本をクリックします。カラーピッカーダイアログボックスが表示されます。
 - 6 カラーの選択を NTSC セーフカラーに制限する場合は、0 ～ 255 の RGB カラーを選択します。
 - 7 次のいずれかの方法を使用してカラーを調整します（右側にあるカラーサンプルの上半分は選択したカラーで、下半分はオリジナルのカラーです）。：
 - カラー-slider の三角形 slider を使用してカラーの範囲を指定し、カラーフィールド内で目的のカラーをクリックします。
 - 色相 (H)、彩度 (S)、明度 (B)、赤 (R)、緑 (G) または青 (B) の数値を変更します。
 - 8 「OK」をクリックします。メニューカラーセットダイアログボックスで、オリジナルのカラーが新しいカラーで置き換えられます。
 - 9 カラーサンプルに隣接する不透明度ドロップダウンリストから、目的の不透明度レベルを選択します。
 - 10 アクティベート時のカラーを選択時のカラーと同じにするには、「選択時のカラーをアクティベート時のカラーとして使用」を選択します。
 - 11 変更するカラーに対して手順 5 ～ 10 を繰り返します。
 - 12 すべてのカラーを希望どおりに定義できたら「OK」をクリックします。
- 新しいカラーセットが、現在開かれているメニューに適用されます。

自動カラーセット

Encore でプロジェクトにメニューを読み込むときに、サブピクチャレイヤーのカラーおよび不透明度の設定値に基づいて自動的にカラーセットが生成されます。自動カラーセットは他のカラーセットとは異なります。自動カラーセットを直接編集することはできません。ただし、「メニューを Photoshop で編集」コマンドを使用して Photoshop でメニューを編集すると、自動カラーセットが更新されます。

注意：Photoshop でサブピクチャをデザインし、Encore の自動カラーセットを使用する方法は、Encore でサブピクチャを作成する方法よりも簡単です。

自動カラーセットの生成時に、一番下のボタン（レイヤーパネルで背景に最も近いボタン）から上に向かって、メニューの各サブピクチャレイヤー内のカラーと不透明度の設定が読み取られます。


- ハイライトグループ 1 には、一番下のボタンの値が割り当てられます。具体的には、プレフィックス (=1) のレイヤーによってカラー 1 の値が設定され、プレフィックス (=2) と (=3) のレイヤーによってカラー 2 とカラー 3 の値がそれぞれ設定されます。選択時とアクティベート時の状態には同じ値を設定します。
- ハイライトグループ 2 には、一番下のボタンとは異なるサブピクチャカラー値を含む最初のボタンのカラー値が割り当てられます。選択時とアクティベート時の状態には同じ値を設定します。
- 標準グループでは不透明度を 0 %（完全に透明）に設定しますが、初期設定のカラーセットのカラー値を使用します。

読み込み時に、Encore は自動カラーセットを生成するだけでなく、適切なハイライトグループを各ボタンに割り当てます。ボタンのサブピクチャカラーが 2 つのハイライトグループのどちらにも一致しない場合は、ハイライトグループ 1 が割り当てられます。

自動カラーセットを基にした新しいカラーセットの作成

各メニューの自動カラーセットは、メニューのサブピクチャレイヤーから自動的に生成されます。自動カラーセットの独立したコピーを作成するには、そのメニューの自動カラーセットに基づいてカラーセットを作成します。この新しいセットは、通常のカラーセットと同様に動作し、他のメニューに割り当てることができます。

- 1 プロジェクトまたはメニューパネルで、コピーする自動カラーセットを含むメニューを選択します。
- 2 メニュー／メニューカラーセットを編集を選択します。

- 3 新規カラーセットボタン  をクリックし、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。
- 4 必要に応じて、カラーと不透明度の設定を調整します（94 ページの「[メニューのカラーセットについて](#)」を参照してください）。
- 5 すべてのカラーを希望どおりに定義できたら「OK」をクリックします。新しいカラーがメニューに適用されます。



カラーセットを動的に更新し、Photoshop で行った変更を反映するには、自動カラーセットに戻します。

カラーセットとハイライトグループの割り当て

各メニューに 1 つのカラーセットを適用できます。メニュー内の各ボタンに 1 つのハイライトグループを適用できます。メニューのカラーセットや、ボタンに割り当てられたハイライトグループを変更するには、プロパティパネルを使用します。複数のメニューのカラーセットを同時に変更したり、ボタンのハイライトグループを変更したりするには、複数のメニューまたはボタンを選択します。

メニューのカラーセットの変更

- 1 メニューパネルで、変更するメニューを選択します（複数のメニューを選択するには、Shift キーを押しながら、または Ctrl + Command キーを押しながらクリックします）。
- 2 メニュープロパティパネルで、パネルの下部にあるカラーセットドロップダウンリストから、目的のカラーセットを選択します。

選択したカラーセットがメニューに割り当てられ、ボタンのサブピクチャで使用されるカラーが変更されます。

注意：「自動」カラーセットを選択した場合は、個々のメニューのサブピクチャレイヤーで使用されているカラーに基づいて独自のカラーセットが生成されます（96 ページの「[自動カラーセット](#)」を参照してください）。


ボタンのカラーグループの変更

- 1 メニューパネルで、適切なメニューを選択します。複数のメニューを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
- 2 変更するボタンを選択します。複数のボタンを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
- 3 ボタンプロパティパネルのハイライトメニューから、目的のカラーグループを選択します。選択したカラーグループがボタンのサブピクチャに割り当てられます。

プロジェクト間でのカラーセットの共有

プロジェクト間でカラーセットを共有することができます。1 つのプロジェクトからカスタマイズ済みのカラーセットを書き出し、そのカラーセットを別のプロジェクトに読み込むことができます。


カラーセットの書き出し

- 1 書き出すカラーセットを使用するメニューを開きます。
- 2 メニュー／メニューカラーセットを編集を選択します。
- 3 カラーセットメニューからカラーセットを選択します。
- 4 カラーセットファイルへ書き出しボタン  をクリックします。
- 5 カラーセットの名前を入力し、カラーセットの保存先フォルダーを指定して、「保存」をクリックします。

ファイル名に拡張子 .cs が追加され、カラーセットが保存されます。

6 「OK」をクリックします。

カラーセットの読み込み

- 1 読み込んだカラーセットを適用するメニューを開きます。
- 2 メニュー／メニューカラーセットを編集を選択します。
- 3 カラーセットファイルから読み込みボタン  をクリックし、ファイルを選択して「開く」をクリックします。
- 4 「OK」をクリックします。

アクティブなメニューにカラーセットが適用されます。

ボタンのルート

ボタン番号の変更

ボタンには、それぞれ番号が割り当てられます。視聴者はリモコンを使用してボタンを選択できます。ボタン番号は、ボタンプロパティで変更できます。ボタン番号は 1 から始まる、連続した番号にします（番号を飛ばすことはできません）。

- 1 メニューを開いて、メニュービューアでボタンを選択します。
- 2 プロパティパネルで、番号メニューから新しい番号を選択します。

必要に応じて、他のボタンの番号も変更されます。

ボタン番号のオフセットの指定

ボタン番号を増やしてシーンやチャプター番号などと一致させる場合は、メニュープロパティにオフセットを指定できます。オフセットは、番号の有効な開始点を変更します。

- 1 プロジェクトパネルまたはメニューパネルでメニューを選択します。
- 2 メニュープロパティパネルで、「オフセット」に数値を入力します。

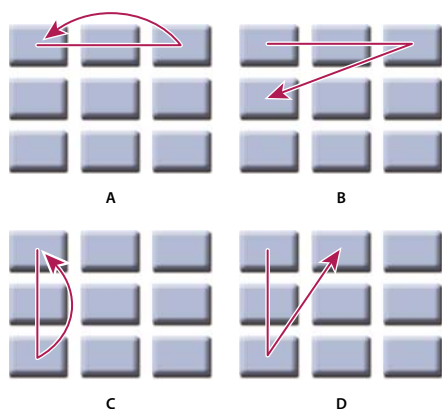
ルートの環境設定の変更

ルートとは、リモコンの矢印ボタンの操作によってカーソルがボタンを移動するときの順序です。ほとんどのプロジェクトでは、標準的なルートパターンが自動的に設定されます。プロジェクトに特別な要件がある場合または通常とは異なるボタンの配列を使用する場合は、ルートをカスタマイズすることができます。

Encore には、プリセットのルートパターンが 4 つあります。初期設定ルートは、同じ行または列の各ボタンを循環的に移動します。右または左方向矢印を使用すると、カーソルはその方向に合わせて行内を移動し、同じ行の先頭に戻ります。上および下方向矢印を使用した場合も同様に、カーソルは列の末尾に達するまで上または下に移動し、列の上端または下端に循環的に戻ります。

矢印ボタンが行または列の末尾に達したときに次の行または列の先頭に移動するようにルートを変更するには、環境設定を使用します。また、ルートを水平方向または垂直方向のみに変更することで、動きを行方向（上下ではなく）だけに指定するなど、動きを制限することもできます。

- 1 編集／環境設定／ルート（Windows）または Encore／環境設定／ルート（Mac OS）を選択します。
- 2 ボタンのルート方向設定をクリックして選択または選択解除します。
- 3 該当するポップアップメニューから、目的の折り返しオプションを選択します。
- 4 「OK」をクリックします。



リモコンボタンのプリセットのルートオプションの比較

A. 折り返し（左 / 右）同じ行内で折り返し（初期設定） **B.** 折り返し（左 / 右）次の行に折り返し **C.** 折り返し（上 / 下）同じ列内で折り返し **D.** 折り返し（上 / 下）次の列に折り返し

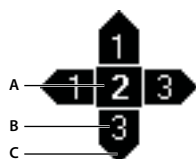
ボタンルートからの「前へ」ボタンと「次へ」ボタンの除外

自動ルート設定から「前へ」ボタンおよび「次へ」ボタンを除外すると、最初と最後のチャプターボタンの初期設定のリンクが使用されます。

- 1 編集／環境設定／メニュー（Windows）または Encore／環境設定／メニュー（Mac OS）を選択します。
- 2 「「次へ」および「前へ」ボタンを除外」の選択を解除します。

ルート順序の変更


ルートの自動設定をオフにすると、リモコン操作時のメニューボタンの移動順序を手動で設定できます。メニュービューアに表示されるルートアイコンで設定します。



ルートアイコン

A. ボタン番号 **B.** リモコンの矢印ボタンで選択するボタン **C.** リモコンの矢印ボタン


ルートアイコンの中央には、そのボタンの番号が表示されます。矢印はアイコンの中央から各方向を指し、ボタン番号が表示されます。周囲の矢印には、リモコンの次に移動するナビゲーションボタンの番号が表示されます。ボタン番号は、リモコンの矢印で次に移動するボタンを表します。ナビゲーションボタンの設定を変更するには、変更する番号をドラッグして希望するボタン番号にドロップします。

- 1 ルート順序を変更するボタンを含むメニューを開きます。
- 2 メニュービューアの下部にあるボタンのルートを設定ボタン  をクリックします。
各ボタンにルートアイコンが表示されます。
- 3 メニュープロパティパネルで、「ボタンのルートを自動設定」をクリックして選択を解除します。
- 4 変更するルート矢印の上に選択ツールを合わせます。選択ツールがポインターから手の形に変わります。選択ツールを次のルート順序にするボタンにドラッグします。目的のボタンのルートをすべて変更するまで、手順を繰り返します。

ボタンの自動アクティブ化の設定

通常は、リモコンでボタンに移動して決定キーを押すと、ボタンがアクティブになりますが、ボタンに移動しただけで自動的にアクティブになるように設定することもできます。「自動的にアクティブにする」オプションは、矢印ボタンや非表示のナビゲーション（隠しボタンと呼ばれます）の作成でよく使用されます。

高度なオーサリング技術では、同じメニューに対して複数のバージョンを用意し、選択されるボタンによって表示するメニューを切り替えます。この場合、サブピクチャを使用してボタンをハイライトするのではなく、ボタンを選択するとボタンが自動的にアクティブになり、そのメニューの別のバージョンにリンクします。この方法の利点は、ボタンの選択をシミュレートするために異なる画像を使用できることです。不便な点は、バックグラウンドで再生中のビデオまたはオーディオが中断することです。

- 1 メニューパネルで、メニューを選択するか、またはメニューをダブルクリックしてメニュービューアで開きます。
- 2 自動的にアクティブにするボタンを選択します（メニュービューアでは、ダイレクト選択ツールではなく選択ツール  を使用して、ボタンセット全体を選択します）。
- 3 プロパティパネルで、「自動的にアクティブにする」を選択してオプションを有効にします。

メニュー要素のスタイルの作成

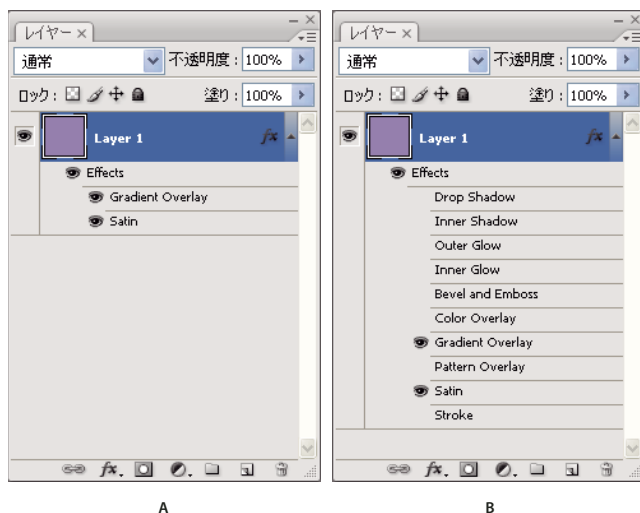
スタイルの作成について

スタイル（Encore であらかじめ定義されているスタイルのうち、レイヤーのスタイルを完全に再設定するのではなく効果を追加するためのスタイルには、名前の先頭にプラス記号が付いています）。を使用すると、メニュー内の要素のアピアランスをすばやく変更できます。独自のスタイルを作成し、Encore のスタイルパネルのスタイルセットに追加します。

スタイルは、Photoshop ファイルから作成します。このファイルには、レイヤースタイル（効果）が適用されたレイヤーが 1 つだけ含まれます。レイヤーの種類、テキストまたはシェイプによって、スタイルパネル内のカテゴリが決まります。

スタイルは、レイヤー内のすべての効果を置き換えるか、または既存の効果に追加することができます。単純なスタイルの場合を除き、通常はスタイルで既存の効果を置き換えて、使用するたびに同じ結果が得られるようにします。レイヤーに含める効果によって、スタイルによるレイヤーの変化を制御することができます。また、Photoshop のレイヤーパネルでこれらのレイヤーを表示または非表示にすることもできます。スタイルを作成するときは、次のいずれかの方法を使用します。

- 既存の効果を全体的に置き換える場合は、目的の効果を Photoshop ファイルのレイヤーに適用します。
- 既存のレイヤー効果に追加する場合は、まず使用可能な効果をすべて Photoshop ファイルのレイヤーに適用します。次に、レイヤーパネルの目のアイコンを使用して、スタイル定義に含まない効果を非表示にします。非表示にした効果は、スタイルをレイヤーに適用しても変更されません（Encore であらかじめ定義されているスタイルのうち、レイヤーのスタイルを完全に再設定するのではなく効果を追加するためのスタイルには、名前の先頭にプラス記号が付いています）。




Photoshop のレイヤーパネルでの 2 つのスタイルの比較

A. Encore での適用時に既存のスタイルが置き換えられる B. グラデーションオーバーレイとサテン効果のみ置き換える（非表示の効果は適用されません）

Photoshop でのスタイルの作成

- 1 Photoshop を起動して画像を作成します。画像サイズを約 150 × 150 ピクセルに設定し、背景レイヤーを削除して画像を透明にします。
- 2 文字を入力したり、塗りつぶされたピクセルシェイプやシェイプレイヤーを描き込みます。
- 3 レイヤースタイルダイアログボックスを使用して（レイヤー／レイヤースタイルを選択して一覧からスタイルを選択します）、レイヤーに必要なスタイルを設定します。効果を置き換えるのではなくスタイルを既存の効果に追加するには、ダイアログボックスですべての効果を選択します。
- 4 レイヤーパネルで、適用する効果が可視状態であることを確認します。変更しない効果は非表示にします（可視の効果はレイヤーに追加されますが、すべての効果が置換されるわけではありません）。
- 5 ファイル／保存を選択します。ここで指定したファイル名が、Encore のスタイルパネルでの表示に使用されます。既存の効果に追加するスタイルを作成した場合は、既存の追加スタイルと一致するよう名前の先頭にプラス記号（+）を付けます。

スタイルパネルへの新しいスタイルの追加

- 1 Encore のスタイルパネルで、スタイルを追加するセットを選択します。
 - 2 項目を追加ボタン  をクリックします。
 - 3 追加するスタイルを含む PSD ファイルを選択して、「開く」をクリックします。
- スタイルがスタイルパネルに追加されます。スタイル名はファイル名と一致します。

関連項目

80 ページの「[ボタンまたはレイヤーセットへのスタイルの適用](#)」

スタイルパネルでのセットの作成

- 1 スタイルパネルのスタイルパネルメニューから「新規セット」を選択します。
- 2 新しく作成するセットの名前を入力して「OK」をクリックします。

スタイルセットの削除または名前の変更

- 1 スタイルパネルで、セットドロップダウンリストから追加したセットを選択します。
- 2 スタイルパネルメニューから「セットを削除」または「セットの名前を変更」を選択します。
- 3 「OK」または「はい」をクリックします。

メニュー内のビデオとオーディオ

モーションメニューについて

メニューには、サウンドおよびモーションを含めることができます。メニューの背景全体をビデオファイルと置き換えたり、オーディオファイルにリンクさせることもできます。ビデオを使用して、メニューに動く背景を設定したり、ボタンのハイライトを除くメニューのすべての視覚要素を提供できます。例えば、動画の背景、スクロールするクレジットのほか、ボタンの画像にもビデオを含めることができます。メニューには、ビデオサムネールボタン用のプレースホルダー背景と（ボタンレイヤーセットにある）ボタンのサブピクチャを含めるだけです。

ビデオの背景またはオーディオの再生時間の長さ、およびループの有無は、メニューのデュレーションおよびループの設定によって決まります（107 ページの「[メニューの表示時間およびループについて](#)」を参照してください）。

より小さい画像にするには、Adobe Premiere® Pro でビデオをサイズ変更またはマスクするか、メニューのレイヤーを使用してビデオの一部をマスクします。



ライブラリパネルには、ビデオ背景が含まれているメニューテンプレート（EM）ファイルがあります。

関連項目

103 ページの「[ビデオサムネールボタンの作成](#)」

109 ページの「[メニューテンプレートについて](#)」

Blu-ray ポップアップメニュー

Blu-ray プロジェクトの場合、タイムラインに付加できるポップアップメニューを作成できます。これは通常リモコンで開始できます。ポップアップメニューは、Blu-ray ビデオの現在再生中のクリップの上に透過的に表示されます。Blu-ray ポップアップメニューには、アクションおよびモーションメニュー項目などの DVD ビデオ機能はありません。これらの機能には、ビデオ背景およびオーディオ背景、デュレーション、ループポイント、ボタントランジションが含まれます。

メニューを Blu-ray ポップアップメニューとして設定すると、Blu-ray ポップアップメニューに適用されるプロパティだけを設定できます。これらのプロパティには、背景透明度 / 不透明度やサイズなどがあります。

Blu-ray ポップアップメニューの作成

- 1 メニュー／新規メニューを選択し、プロジェクトパネルから新規メニューを選択します。
- 2 プロパティパネルで「ポップアップ」タブを選択し、「Blu-ray ポップアップメニューとして設定」を選択します。
- 3 ポップアップメニューに関連付けるタイムラインを選択します。
- 4 プロパティパネルで、「ポップアップメニューを設定」リストで作成したメニューを選択します。
- 5 「プロジェクト」タブで、作成したメニューを選択します。
- 6 選択したメニューのプロパティパネルで、背景タイムラインポップアップメニューからタイムラインを選択します。

メニューへのビデオ背景の追加

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネル内のメニューを選択します。次にプロジェクトパネルで「モーション」タブをクリックして、ビデオピックアップをプロジェクトパネルのビデオファイルにドラッグします。
- Alt キーを押しながら (Windows) または Option キーを押しながら (Mac OS)、ビデオファイルをプロジェクトパネルからメニュービューアのメニューにドラッグします。

注意：プロジェクトパネルでタイムラインではなくビデオアセットを選択して、メニューの背景をビデオと置き換えます。

ビデオの最初の明るい (黒以外) フレームがメニューの背景になります。このフレームはメニューの PSD ファイル内のプレースホルダーとなり、プレビュー時にも表示されます。ただし、プレビューパネルでモーションメニューのレンダリングを選択した場合を除きます (174 ページの「[プレビューについて](#)」を参照してください)。プロジェクトのビルド時は、最初のフレームからビデオがレンダリングされます。

メニューの背景を、指定したループポイントのタイムコードのフレームに設定することもできます。これはボタンのサブビクチャレイヤーをビデオ背景のボタン画像と整列させたい場合に特に便利です (107 ページの「[メニューの表示時間およびループについて](#)」を参照してください)。

関連項目

106 ページの「[ビデオサムネールボタンのアニメーション化](#)」

メニューへのオーディオの追加

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネル内のメニューを選択します。次に、プロパティパネルで「モーション」タブをクリックして、オーディオピックアップをプロジェクトパネルのオーディオファイルにドラッグします。
- プロジェクトパネルからオーディオファイルを選択し、メニュービューア内のメニューにドラッグします。

注意：タイムラインではなく、直接オーディオアセットにリンクしてください。

ビデオサムネールボタンの作成

ボタンには、リンク先ビデオのサムネール画像を組み込むことができます。この画像は、静止画でも動画 (アニメーション) でもかまいません。ライブラリパネルには、あらかじめデザインされたビデオサムネールボタンと、これらのボタンを持つメニューが用意されています。

関連項目

103 ページの「[メニューへのビデオ背景の追加](#)」

159 ページの「[リンクの指定](#)」

107 ページの「[メニューの表示時間およびループについて](#)」

106 ページの「[ビデオサムネールボタンのアニメーション化](#)」

ビデオサムネールボタンの制約

ビデオサムネールを作成する前に、次の概念と制約を理解しておく必要があります。

プレースホルダーによるサイズの決定 ボタンレイヤーセット内の 1 つのレイヤーをビデオのプレースホルダーとして使用します。このプレースホルダー画像のサイズによって、メニューに表示されるビデオのサイズが決まります。画像が長方形でない場合は、画像が収まる最小サイズの長方形が自動的に計算されます。

常に長方形（マスクを使用しない場合） 画像レイヤーの形状にかかわらず、ビデオは長方形を維持します。ただし、Photoshop でビデオの上にレイヤー（ビットマップ）やベクトルマスクを重ねることができます。マスクを使用すると、画像の一部を非表示にして、マスクの形をしたウィンドウを通してビデオを再生できます。

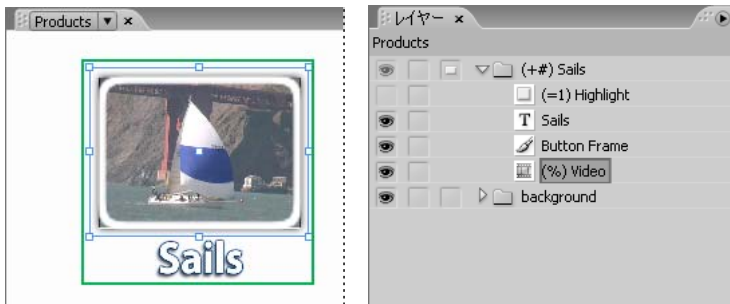
レイヤー名のプレフィックス (%) プレースホルダーのレイヤーには、レイヤー名にプレフィックス (%) が必要です。プレフィックスは、「(%) ビデオボタン 1」のように括弧で囲みます。

リンク先タイムラインの表示 ビデオサムネールは、リンクしているタイムライン、つまりリンク先のみを表示できます。サムネールで 1 つのタイムラインを再生しながら、ボタンで別のタイムラインを表示することはできません。また、ボタンをビデオにリンクするまでは、プレースホルダー画像だけが表示されます。

静止画と動画 サムネールビデオには、静止画または動画のどちらでも使用できます。ビデオサムネールのアニメーション化はメニュー設定で行います。特定のメニュー上のサムネールは、静止画または動画のどちらかである必要があります。メニュープロパティの「モーションボタン」を使用してアニメーションを設定します（106 ページの「[ビデオサムネールボタンのアニメーション化](#)」を参照してください）。

ループとクリップ ビデオサムネールは、メニューのデュレーション設定の制限範囲内で再生されます。メニューのデュレーション設定がビデオサムネールの長さより長い場合、サムネールはリンク先チャプター（ポスターフレームが指定されている場合はそのポスターフレーム）を始点としてループします。メニュー表示時間およびメニュー全体のループの設定は、メニュープロパティパネルで行います（107 ページの「[メニューの表示時間およびループについて](#)」を参照してください）。



ポスターフレーム ポスターと呼ばれるチャプタープロパティを使用して、表示の開始点またはフレームを指定することができます。指定しなかった場合、サムネールはリンク先チャプターの最初のフレームから開始するか、またはメニューの「モーションボタン」がオフの場合にはチャプターの最初の明るい（黒以外）フレームが表示されます。



ビデオサムネールボタン（左）と対応するレイヤーパネルのボタンレイヤー（右）

あらかじめデザインされたビデオサムネールボタンのカスタマイズ



ビデオサムネールボタンを作成するための最も簡単な方法は、ライブラリパネルからメニューにボタンをドラッグし、ボタンを編集することです（ライブラリパネルのメニューにはビデオサムネールボタンも既に含まれています）。これらのあらかじめデザインされたボタンは適切にサイズ変更され、適切なレイヤー名のプレフィックス (%) を持つプレースホルダー画像を含みます。これらのボタンには、あらかじめデザインされたサブピクチャも含まれています。

- 1 ビデオサムネールボタンを追加するメニューを開きます。
- 2 ライブラリパネルでボタン表示の切り替えボタン  をクリックして、あらかじめデザインされたボタンを表示します。ビデオサムネールボタンの名前には、「ビデオ」という言葉が含まれています。
- 3 目的のビデオサムネールボタンを、ライブラリパネルからメニュービューアにドラッグします。必要なボタンをすべて配置するまで、この操作を繰り返します。
- 4 ビデオサムネールボタンの表示サイズを変更するには、レイヤーパネルのボタンレイヤーセットを選択します。複数のセットを選択する場合は Shift キーを押しながら選択します。次に、選択ツール  を使用して、ボタンの隅に表示される選択ハンドルを Shift キーを押しながらドラッグし、目的のサイズに変更します。Shift キーを押しながらドラッグすると、ボタンの縦横比を維持したままサイズを変更できます。

- 5 タイムラインやスライドショーなどの適切な項目に各ボタンをリンクします。ボタン上のテキストを変更せずにボタン名を変更するには、プロパティパネルの「ボタンテキストと名前を同期」の選択を解除し、「リンク先から名前を設定」を選択します。文字ツールを使用して、ボタンテキストを選択して編集することもできます。

Photoshop でのビデオサムネールボタンの作成

Photoshop でメニューにビデオサムネールボタンを追加し、そのメニューをプロジェクトで使用することができます。プレースホルダーのサイズをビデオに合わせて設定し、プレースホルダーのレイヤー名にプレフィックス (%) を追加することが重要です。

- 1 プロジェクトパネルで、編集するメニューを選択します。
- 2 編集/メニューを Photoshop で編集を選択するか、ツールパネルのメニューを Photoshop で編集ツール  をクリックします。
Photoshop が起動し、選択したメニューが表示されます。
- 3 レイヤーセット（レイヤーグループとも呼ばれる）を作成し、セット名の先頭に (+) を追加します。括弧も含めてください。
- 4 レイヤーセット内にビデオサムネールのプレースホルダーを作成します。プレースホルダーを描き込んだり、静止画像を配置したりできます。次のいずれかの操作を行います。
 - 長方形ツールなどのシェイプツールを使用して、ビデオサムネールのマスクを作成します。レイヤーのシェイプはマスクになります。
 - レイヤーを作成し、長方形選択ツールで選択範囲を書き込み、選択範囲をカラーで塗りつぶした後、レイヤーパネルのレイヤーマスクを追加ボタンをクリックすることもできます。このレイヤーマスクがビデオサムネールのマスクになります。 長方形選択ツールを画面の縦横比に維持するには、「スタイル」オプションの「縦横比を固定」を使用します。幅を 4、高さを 3（ワイドスクリーンビデオの場合は 16 および 9）に設定します。
- 5 レイヤーパネルでプレースホルダー画像のレイヤー名をダブルクリックし、レイヤー名の先頭に (%) を追加します。例えば、「(%) ビデオボタンサムネール 1」のようになります。
- 6 ボタンに必要なテキストなどの要素を、このレイヤーセット内に配置します。
Photoshop で、サムネールレイヤーにドロップシャドウ、光彩、透明度などのレイヤー効果を追加することもできます。
- 7 さらにサムネールボタンを作成する場合は、手順 3 ～ 6 を繰り返します。
- 8 Photoshop でファイル/保存を選択し、次にファイル/閉じるを選択します。
Photoshop で変更内容が保存され、Encore のメニューが更新されます。

ポスターフレームの設定または変更

ビデオサムネールは、そのサムネールがリンクされているタイムラインのビデオを再生します。メニューのサムネールが静止画の場合（メニュープロパティの「モーションボタン」の選択が解除されている場合）、リンク先の最初の明るいフレーム（黒以外）が表示されます。ポスターフレームを指定すると、サムネールに表示される静止画像の開始点を変更できます。ポスターフレームは、チャプターだけでなく、タイムライン上の任意のフレームに配置できます。ボタンがループする場合は、リンク先チャプターではなくポスターフレームに戻ります（107 ページの「[メニューの表示時間およびループについて](#)」を参照してください）。「ポスター」オプションはチャプタープロパティです。


ポスターフレームの設定

- 1 ビデオサムネールボタンのリンク先のタイムラインを開きます。
- 2 モニターパネルが表示されていない場合は、ウィンドウ/モニターを選択します。

- 3 タイムラインで、ポスターフレームを設定したいチャプターマーカーを選択します。
- 4 時間インジケーターを移動し、ビデオサムネールボタンに表示するフレームを決定します。
- 5 タイムライン／ポスターフレームを設定を選択します。

ポスターフレームマーカーと関連付けられたチャプター番号が、タイムラインに表示されます。また、プロパティパネルで、フレームのタイムコードがチャプタープロパティに追加されます。

動画のビデオサムネールを作成するには、ポスターフレームを指定してからボタンをアニメーション化します（106 ページの「[ビデオサムネールボタンのアニメーション化](#)」を参照してください）。

 Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押しながら、タイムラインのチャプターマーカーを目的のフレームまでドラッグして、ポスターフレームを設定することもできます。

ポスターフレームの変更

- 1 ポスターフレームがあるタイムラインを開きます。
- 2 タイムラインのポスターフレームマーカーをドラッグします。ドラッグするときに、ポスターフレームの現在の位置がモニターパネルに表示されます。マウスのボタンを放すと、モニターパネルに時間インジケーターの位置が再度表示されます。

ポスターフレームの削除

- 1 ポスターフレームがあるタイムラインを開きます。
- 2 ポスターフレームマーカーを、タイムライン内の対応するチャプターにドラッグします。

ビデオサムネールボタンのアニメーション化

メニュープロパティの「モーションボタン」設定を使用して、ビデオのサムネールボタンを静止画または動画のいずれかに設定できます。「モーションボタン」を選択すると、ビデオのサムネールボタンがすべてモーションボタンに変換されます。この設定によって、メニューが表示されるたびに、リンクされたビデオがサムネールで再生します。「モーションボタン」を選択解除すると、サムネールはビデオの静止フレームを表示します。

- 1 プロジェクトパネルで、ビデオのサムネールボタンがあるメニューを選択します。
- 2 プロパティパネルで「モーション」タブをクリックして、「モーションボタン」を選択します。

「モーションボタン」設定は、メニュー上のビデオのサムネールボタンすべての状態を制御します。個々のボタンの状態を設定することはできません。ビルド時に、ビデオがボタンに合成されます。

モーションボタンをプレビューするには、まずメニューをレンダリングします。詳しくは、177 ページの「[モーションメニューのプレビュー](#)」を参照してください。

関連項目

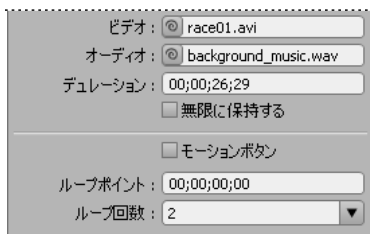
107 ページの「[メニューの表示時間およびループについて](#)」

メニューのタイミングおよびループ

メニューの表示時間およびループについて

静止画メニュー表示の初期設定は「無限に保持する」です。つまり、メニューを無限に表示するようになっています。メニューのアクティブな時間と、メニューがアクティブな間に操作しなかったときのタイムアウトアクションを制限できます。情報案内など多くのユーザーが表示するビデオで、メニュー表示時間を制限できます。前の人がボタンをアクティブにしないまま放置しても、ビデオはメインメニューに戻り、次の人が使用できるようになります。

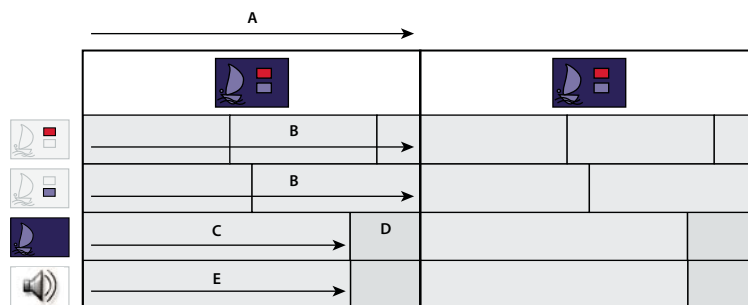
モーションメニューの表示時間とループの制御には、「デュレーション」、「ループ回数」および「ループポイント」の3つの設定を使用します。



プロパティパネルのメニュー表示時間およびループのオプション

ループ回数とデュレーションについて

メニューの表示時間には一定の値を指定できます（デュレーションと呼ばれます）。モーションメニューでは、デュレーションの設定により、メニューがループを開始するまで（ループ回数で定義）、またはエンドアクションを実行するまでのメニューの表示時間が決定されます。メニューのビデオコンテンツまたはオーディオコンテンツは、デュレーションの範囲内で再生されます。メニューのデュレーションは、メニューに追加されたビデオ背景またはオーディオの長さに合わせて自動的に設定されます。ビデオコンテンツまたはオーディオコンテンツの再生時間がメニューのデュレーションを超える場合、コンテンツはクリップされます。ビデオの背景またはオーディオの再生時間がメニューのデュレーションより短い場合、ビデオ、オーディオの再生は終了します（メニューがループするか終了するまで、背景の最後のフレームが表示されます）。アニメーション化されたサムネールボタンでは、ビデオサムネールボタンの表示時間がメニューのデュレーションより短い場合、メニューがループするか終了するまで、サムネールボタンはループ再生します。



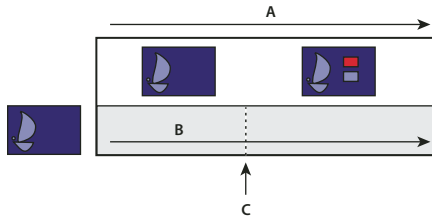
このメニューでは、デュレーションがビデオおよびオーディオコンテンツの長さを超えています。メニューがループする前に、ビデオの背景は最後のフレームで停止します。メニューがループする場合のみ、オーディオは終了した後に再開します。メニューがループするまでサムネールがループ再生されます。

A. メニューのデュレーション B. ビデオのサムネール C. ビデオの背景 D. 最後のフレーム E. オーディオ

ループポイントについて

モーションメニューは、指定した回数でループさせたり、視聴者がボタンをアクティブにするまで（無限）ループさせることができます。ループする場合、メニューのデュレーションに到達するとすべてのコンテンツがもう一度再生されます。開始点は違うポイントでループを開始するには、ループポイントを指定します。

ループポイントを指定するとボタンは無効になります。ループポイントに到達するまで、ボタンを選択したりアクティブにすることはできません。メニューは繰り返しのたびにこのポイントに戻るため、メニューが最初に表示されたときのみボタンが無効になります。後続のループでは、メニューのデュレーションが短縮され、メニューのビデオコンテンツすべての開始点がオフセットされます。



ボタンは背景ビデオがループポイントに到達するまで無効になります。メニューがループする場合、メニューはループポイントに戻り、メニューのデュレーションは短縮されます。

A. メニューのデュレーション B. 背景ビデオ C. ループポイント

ループポイントは、Adobe After Effects®でメニューがアニメーション化されているときによく使用されます。例えば、After Effects でボタンイメージが別のポイントから飛んできて 15 秒後に所定の位置に収まるビデオを作成するとします。この場合、メニューではなく背景ビデオにボタンイメージが含まれます。最初の 15 秒間を除き、ボタンイメージは残りのビデオで静止したままになります（他の要素は動くことができます）。このアニメーションを背景に使用するメニューの作成は簡単です。プレースホルダーの背景レイヤー（ビデオで置き換えられます）と、選択およびアクティベートのボタン状態に使用するボタンのサブピクチャレイヤーのみを含むボタンレイヤーセットがあれば作成できます（114 ページの「[After Effects でのメニューの作成について](#)」を参照してください）。

メニューが表示される最初の 15 秒間、ボタンはアニメーションを再生します。ループポイントを 15 秒に設定した場合、アニメーションの再生中はボタンは無効になります。そして、メニューがループポイントに到達したときにボタンはアクティブになります。ループが設定されている場合は、アニメーションの開始位置ではなくループポイントに戻ります。

メニューの表示時間およびループの設定

プロパティパネルには、メニューの表示時間とループを制御するいくつかのオプションがあります。選択するオプションは、作成したメニューが静止画か動画かによって異なります。これらのオプションは、メニューの表示中にビデオ、オーディオまたはサムネイルボタンを再生するかどうかを制御します。

- 1 プロジェクトパネルで、目的のモーションメニューを選択します。
- 2 プロパティパネルで「モーション」タブをクリックし、次のいずれか、または複数の操作を行います。
 - メニューに一定の表示時間を設定するには、「デュレーション」の値を入力します。
 - メニューを指定の回数だけループするには、「ループ回数」で値を選択するか入力します。
 - ボタンがアクティブになるまでメニューをループするには、ループ回数ドロップダウンリストから「無限」を選択します。
 - メニューのボタンを一定の時間まで無効にするには、「ループポイント」でタイムコード値を入力します。
- 3 設定されたデュレーションまたはループ回数に応じてメニューを表示するよう設定する場合は、メニューにエンドアクションが必要です。「基本」タブをクリックしてエンドアクションを指定し、タイムアウト時のメニューのリンク先を設定します。

ループの巻き戻し

モーションメニューのループポイントを、先頭ではなく、モーションメニューのループを開始するポイントに設定できます。これは、モーションメニューの開始点と終了点の間が長時間離れている場合に有効です。

- 1 メニューパネルからメニューを選択します。

- 2 プロパティパネルでループポイントを設定します。
- 3 エンドアクションのオプションメニューから「リンクの指定」を選択します。
- 4 リストからリンク先を選択し、「ループポイントに設定」を選択して「OK」をクリックします。

メニューテンプレート

メニューテンプレートについて

ライブラリパネルには、標準メニュー、またはメニューテンプレートがあります。メニューは、背景やボタンが配置されている Photoshop (PSD) ファイルです。メニューテンプレートは、Photoshop ファイルを含む EM ファイルです。このファイルには、メニュー名および説明、デュレーションおよびループの設定、背景のビデオクリップとオーディオクリップへの参照も含まれます。

メニューおよびメニューテンプレートはライブラリパネルに追加して、簡単に再利用できます。

Photoshop を使用してメニューアセットを作成する方法、および After Effects を使用してメニューアセットをアニメーション化する方法については、www.adobe.com/go/vid0241_jp および www.adobe.com/go/vid0258_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

関連項目

[Photoshop でのメニューの作成のビデオ](#)

[After Effects でのメニューのアニメーション化のビデオ](#)

メニューテンプレートの作成

カスタムメニューテンプレートを使用すれば、Encore プロジェクトの制作時に繰り返し使用するメニューを簡単に作成できるようになります。メニューテンプレートはモーションメニューの作成に役立ちます。メニューの作成に使用する、ビデオファイルおよびオーディオファイルなどのアセットは、メニューテンプレートファイル内に参照として保存されます。Encore でメニューテンプレートを開くと、参照されるアセットもプロジェクトに読み込まれます。通常のメニューにはファイル名に拡張子 .psd が付きますが、メニューテンプレートのファイルには拡張子 .em が付きます。

- 1 既存のメニューを開くか Adobe Photoshop でメニューを作成してから、Photoshop ファイルをメニューとして読み込みます。
- 2 メニューテンプレートで使用するメニューの背景に、任意のビデオやオーディオを追加します。
- 3 メニュー/メニューをテンプレートとして保存を選択します。
- 4 メニューテンプレートを別のコンピューターに簡単に転送できるように、「アセットを保存」を選択します (110 ページの「[複数のコンピューターでのメニューテンプレートの使用](#)」を参照してください)。
- 5 メニューテンプレートのファイル名と保存先を指定し、「保存」をクリックします。

メニューをテンプレートとして保存すると、2つのファイルが作成されます。テンプレート (EM) ファイルおよびメニューレイヤー情報を含む Photoshop (PSD) ファイルです。また、メニューにモーション背景が含まれている場合は、ビデオおよびオーディオアセットも作成されます。メニューテンプレート (EM) ファイルは、次回 Encore を起動したときに自動的にライブラリパネルに表示されます。

注意: テンプレートに指定されるファイル名は、メニューの元のファイル名に影響しません。テンプレートを再利用するたびに、メニューの元の名前がプロジェクトパネルに表示されます (テンプレートのファイル名ではありません)。

複数のコンピューターでのメニューテンプレートの使用

メニューテンプレートを作成する際に「アセットを保存」オプションを選択できます。これにより、メニューテンプレートをどのようなフォルダー構造でディスクに保存するかが決定されます。このオプションを選択した場合、同じ場所にフォルダーが作成され、メニューテンプレート（EM）名と同じ名前が付けられます。このフォルダーには Photoshop（PSD）ファイルおよびメニューの背景に使用するアセットが含まれるため、メニューテンプレートを別のコンピューターに簡単に転送できます。

「アセットを保存」を選択しない場合、PSD ファイルは EM ファイルと同じフォルダーに保存されますが、アセットは含まれません。通常のメニューテンプレートを、同じコンピューターの違う場所に移動できます。他のコンピューターにテンプレートを移動する場合は、リンクされたアセットもターゲットコンピューターの同じ場所にあることを確認してください。

ライブラリパネルへのカスタムメニューの追加

- 1 既存のメニューを開くか Adobe Photoshop でメニューを作成してから、Photoshop ファイルをメニューとして読み込みます。
- 2 メニューをプロジェクトパネルからライブラリパネルにドラッグします。
- 3 メニューを標準メニューとして追加するか、メニューテンプレートとして追加するか選択します。メニューテンプレートを指定する場合は、メニューテンプレートを別のコンピューターに簡単に転送できるように「アセットを含める」を選択します。

標準メニューは PSD ファイルとしてライブラリパネルに表示され、メニューテンプレートは EM ファイルとして表示されます。

関連項目

58 ページの「[ライブラリパネルの概要](#)」

34 ページの「[項目やセットのライブラリへの追加](#)」

PSD ファイルとしてのメニューの保存

- 1 メニューを開くか、プロジェクトパネルでメニューを選択します。
- 2 メニュー／メニューをファイルとして保存を選択します。ファイル名と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

メニューは Photoshop（PSD）ファイルとして保存されます。

関連項目

116 ページの「[メニューからの After Effects コンポジションの作成](#)」

置換レイヤーについて

置換レイヤーは、マスクおよびレイヤー効果を保持したまま、メニューのエリアに画像を追加できる特殊なプレースホルダーレイヤーです。置換レイヤーをメニューテンプレートに使用すると、メニューの全体的な設計を維持したまま、独自の画像と簡単に差し替えできるので特に便利です。例えば、結婚式の DVD を作成する際に、花嫁と花婿の写真を入れるプレースホルダーレイヤーを含むメニューテンプレートを作成し、画像をプロジェクトパネルから置換レイヤーにドラッグするだけで、特定の花嫁と花婿のためのメニューを作成することができます。

画像を置換レイヤーにドロップすると、置換レイヤーの塗りが画像と置き換えられます。新しい画像が置換レイヤーのサイズにスケールされますが、画像の縦横比は変わりません。ドロップシャドウ、光彩、透明度など、置換レイヤーに適用したマスクやレイヤー効果は保持されます。



画像を置換レイヤーにドラッグすると、レイヤーの内容が置き換えられます。また、読み込まれたイメージがドロップゾーンに合わせてスケールされます。

置換レイヤーをライブラリパネルに追加して、カテゴリ別に並べ替えることができます（34 ページの「[項目やセットのライブラリへの追加](#)」を参照してください）。

置換レイヤーの作成

次のいずれかの操作を行って置換レイヤーを作成します。

- メニューのオブジェクトから置換レイヤーへの変換
- Photoshop でメニューに置換レイヤーを追加し、そのメニューをプロジェクトで使用することができます。

置換レイヤー作成時に重要な点は、画像またはビデオのプレースホルダーのサイズを適切に設定することです。

関連項目

78 ページの「[ボタンまたは置換レイヤーからオブジェクトへの変換](#)」

オブジェクトから置換レイヤーへの変換

1 メニュービューで、置換レイヤーを追加するメニューを開きます。

2 ダイレクト選択ツールで、置換レイヤーとして使用するオブジェクトを選択します。

3 オブジェクト／置換レイヤーに変換を選択します。

プレフィックス (!) を持つレイヤーセットが作成されます。これは、置換レイヤーを表します。

4 次のいずれかの操作を行います。


- 置換レイヤーをデザイン素材として使用する場合は、プロジェクトパネルまたはライブラリパネルから静止画を置換レイヤーにドラッグします。置換レイヤーに境界線が表示されハイライトされたら、マウスボタンを放します。
- 置換レイヤーをメニューテンプレートのプレースホルダーとして使用する場合は、メニューテンプレートを保存します（109 ページの「[メニューテンプレートの作成](#)」を参照してください）。



画像が大きくクロップされる場合は、置換レイヤーまたは画像を Photoshop で編集します。

Photoshop での置換レイヤーの作成

1 プロジェクトパネルで、編集するメニューを選択します。

2 編集／メニューを Photoshop で編集を選択するか、ツールパネルのメニューを Photoshop で編集ツール  をクリックします。

Photoshop が起動し、選択したメニューが表示されます。

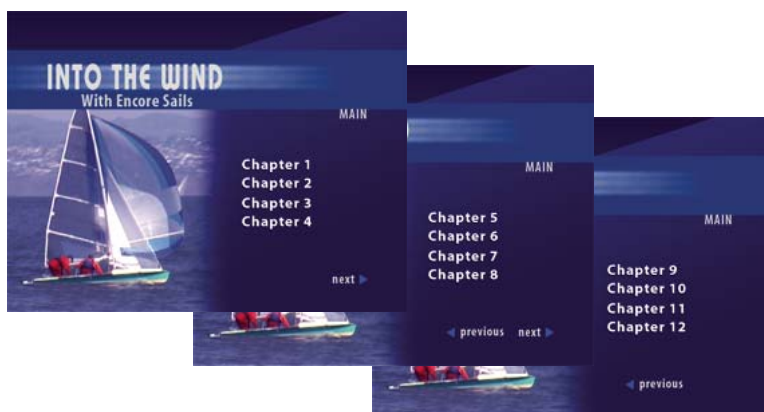
- 3 画像用のレイヤーを作成します。シェイプツールを使用するか、画像を読み込みます（白またはカラーの塗りをレイヤーに追加しておくと、Encore に読み込んだときに置換レイヤーを見ることができて便利です）。
- 4 必要に応じて、マスクを追加するか、他のレイヤー効果を適用します。
置換レイヤーのマスクやレイヤー効果は、メニュービューアで画像をレイヤーにドラッグしても保持されます。
- 5 レイヤーパネルでプレースホルダー画像のレイヤー名をダブルクリックし、名前にプレフィックス (!) を追加します。
- 6 Photoshop でファイル／保存を選択し、次にファイル／閉じるを選択します。
変更内容が保存され、Encore のメニューが更新されます。

チャプターインデックス

チャプターインデックスについて

チャプターインデックスはリンクした一連のサブメニューで、タイムラインまたはスライドショーのすべてのチャプターにリンクしたボタンが含まれています。多くの DVD には、チャプターまたはシーンのリストから選択するためのオプションが用意されています。1 つのメニューには収まりきれない数のチャプターがビデオに含まれている場合は、すべてのサブメニューをまとめてリンクするには非常に時間がかかることがあります。「チャプターインデックスを作成」コマンドを使用すれば、チャプターサブメニューを自動的に作成できます。

例えば、タイムラインに 18 のチャプターポイントがある場合には、6 つのチャプターボタンがあるメニューを作成することができます。「チャプターインデックスを作成」を選択すると 3 つのサブメニューが作成され、各サブメニューに適切なチャプターポイントにリンクする 6 つのチャプターボタンが用意されます。「次へ」と「前へ」などのその他のナビゲーションボタンも自動的に更新されます。



自動的に生成されるサブメニュー

💡 チャプターインデックスの作成方法に関するチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトの [Resource Center](#) を参照してください。

チャプターインデックスメニューの作成

チャプターインデックスメニューには、チャプターボタンに加えて、チャプターインデックスを構成するメニュー間を移動するためのナビゲーションボタンがあります。チャプターインデックスメニューを作成するときに重要な点は、ボタンの種類を適切に設定することです。インデックス生成時に、ボタンの種類によってボタンが識別され、適切なリンクが設定されます。例えば、チャプターボタンはチャプターポイントにリンクされますが、標準ボタンは変更されません。

- 1 チャプターインデックスメニューとして使用するメニューを作成するか開きます。
- 2 メニューに「メインメニュー」、「次へ」、「前へ」などの必要なナビゲーションボタンを追加します。

「次へ」および「前へ」ボタンは、インデックスチャプターが生成される際に自動的にリンクされます。「次へ」と「前へ」ボタンは、それぞれ最後と最初のサブメニューでは非表示になります。複数のサブメニューが作成されるメニューに「次へ」と「前へ」ボタンを含めない場合は、これらのボタンが自動的に作成されます。作成されたボタンのアピアランスを後で変更することができます。
- 3 ボタンを選択してから、プロパティパネルの種類メニューで適切なボタン設定を選択します。メニューのボタンごとにこの操作を繰り返します。ボタンの種類ごとに特別なレイヤー名プレフィックスが割り当てられます。例えば、チャプターボタンのレイヤー名の先頭には (+#) が付きます（詳しくは、71 ページの「[メニューのレイヤー名プレフィックス](#)」を参照してください）。

チャプター タイムラインのチャプターポイントにリンクします。

次へ 次のサブメニューにジャンプします。

前へ 前のサブメニューにジャンプします。

メイン メインメニューにリンクします。インデックスを作成する前に、メインボタンからプロジェクトのメインメニューへのリンクを追加してください。

標準 (初期設定) その他のボタンに使用します。
- 4 チャプターボタンの順序が正しいことを確認します。必要に応じて、ボタンを選択し、プロパティパネルの番号メニューを使用して並べ替えます。
- 5 他のボタン（「設定」ボタンなど）のリンクを追加し、生成された追加のサブメニューにリンクが含まれるようにします。

チャプターインデックスの作成

- 1 チャプターインデックスメニューを開きます。
- 2 少なくともチャプターボタンのうち 1 つが、チャプターポイントを含むタイムラインにリンクしていることを確認します。
- 3 メニュー／チャプターインデックスを作成を選択します。

チャプターボタンがチャプターポイントにリンクされます。ボタンよりチャプターポイントが多い場合は、追加のサブメニューが作成されます。



- 4 メニュービューアで各サブメニューを開いて、リンクとボタン名を確認します。必要に応じて、ボタンテキストおよびボタンプロパティを編集します。

After Effects を使用したメニューの強化

After Effects でのメニューの作成について

Encore と Adobe After Effects には、ダイナミックなモーションメニューを作成するための統合機能が用意されています。After Effects を使用して、メニューの要素をアニメーション化し、例えばボタンイメージが飛んできて画像やビデオの上でフェードインするようなメニューを作成できます。作成したコンポジションはプロジェクトの実際のメニューのビデオ背景になります。この高度な技術を使用するには、After Effects、ビデオ背景、およびループポイントを使用してボタンを最初に無効にする方法について理解する必要があります。

After Effects 6.5 以降では、コンポジションからメニューを作成し、Encore にメニューとして読み込むことができます。After Effects の「ボタンを作成」コマンドを使用して、ボタンサブピクチャレイヤーおよびビデオサムネールレイヤーを各ボタンセットに割り当てることができます。これらのレイヤーには、適切なレイヤー名プレフィックスが追加されます。「フレームを保存」コマンドを使用すると、フレームをレイヤー化された Photoshop ファイルとして保存できます。After Effects でのボタンまたはレイヤー化された Photoshop ファイルの作成方法については、After Effects ヘルプの Adobe Encore と After Effects の使用を参照してください。

💡 After Effects を使用してモーションメニューを作成する方法については、www.adobe.com/go/vid0258_jp のチュートリアルを参照してください。

関連項目

[After Effects でのモーションメニューの作成方法についてのビデオ](#)

メニューのアニメーション化の概要

After Effects 7.0 以降を使用している場合は、Encore の「After Effects コンポジションを作成」コマンドを使用すれば、メニューのアニメーション化を簡単に実行できます。このコマンドは、メニューを After Effects のコンポジションに変換して After Effects で開きます。

このコマンドを使用してメニューをアニメーション化する基本的な手順は、次のとおりです。


1. メニューのベースデザインの作成

Encore または Photoshop のいずれかを使用して、アニメーション化する要素を含むメニューと、テキストおよびボタンイメージの最終的な位置をデザインします。このメニューが、アニメーションと最終的なメニューの両方の基本になります。各要素を個別のレイヤーに配置し、要素を個別にアニメーション化できるようにします。メニューのベースデザインからコンポジションを作成することにより、ボタンの上にボタンサブピクチャを正確に重ねることができます。

2. メニューからの After Effects コンポジションの作成

Photoshop でメニューを作成した場合は、それをメニューとして読み込みます。Encore で、メニュー／After Effects コンポジションを作成を選択して After Effects を起動し、メニューをレイヤー化されたコンポジションに自動的に変換します。

各ボタンセットは、マスターメニューコンポジション内のネスト化されたコンポジションになります。コンポジションは実際のメニューを基に作成されるため、アニメーション化する要素と画面上での要素の正しい終了位置が含まれています。ボタンイメージをアニメーション化したり、画像の初期表示を遅らせる場合は、残りのコンポジションで画像を表示しておくことが重要です。これは、ムービーファイルのメニューの画像がプロジェクトの視覚的なメニューとなるからです。つまり、ボタンイメージはメニューではなく作成した背景ビデオに含まれます。アニメーションが完成したら、コンポジションからレンダリングされたファイルを作成します。

 アニメーションを終了してメニューループを開始したいフレームに、After Effects でレイヤーマーカーを作成するとよいでしょう。このマーカーに「Loop Point」という名前を付けます。アニメーション化する予定の各属性に対して、この同じ場所で終了キーフレームを設定します。このようにしておくと、完成したアニメーションを Encore に読み込んだときに、ボタンハイライトが正しく整列されます。

3. オリジナルのメニューのアニメーション化したレイヤーの非表示

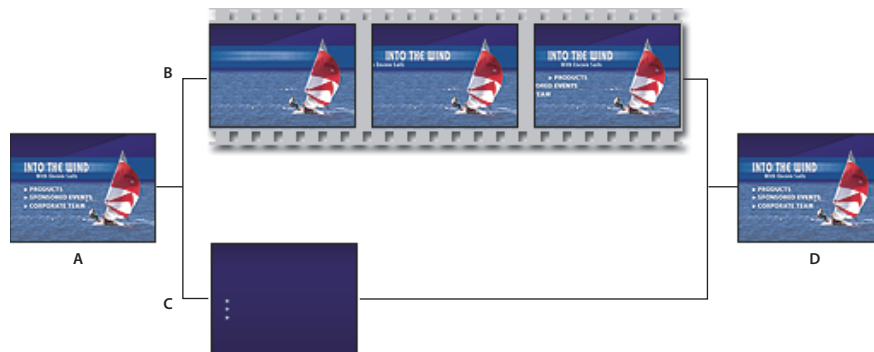
Encore のレイヤーパネルで、アニメーション化したレイヤーをすべて非表示にし、背景ビデオ上に表示されないようにします。

4. ビデオファイルの読み込みおよびビデオ背景としてのメニューへのリンク

作成したビデオ背景をアセットとして Encore プロジェクトに読み込みます。次に、メニュープロパティパネルを使用してビデオをメニューにリンクし、メニューの背景を置き換えます。

5. メニューループポイントの設定

Encore で、ループポイントというメニュープロパティを使用して、メニュー表示のどの時点でボタンが表示されるかを指定します。ループポイントフレームに到達するまでの間、視聴者は、ボタンを選択したりアクティブにしたりすることはできません。メニューのループが開始すると、ボタンが有効になります。ループはループポイントで開始し、ムービーファイルの最後で終了します。最初のアニメーションは、メニューが初めて表示されるときにのみ再生されます（107 ページの「メニューの表示時間およびループについて」を参照してください）。



「After Effects コンポジションを作成」コマンドによるメニューのアニメーション化

A. メニューのベースデザインを作成します。**B.** After Effects でメニューをアニメーション化します。**C.** Encore で、レイヤーが背景ビデオの上に表示されないよう非表示にします（ボタンサブピクチャのみを表示します）。**D.** Encore のメニューを After Effects のアニメーション化された背景にリンクします。

Encore では、規格サイズ外のメニューを読み込んで操作することができます。例えば、720 × 534 ピクセルのメニュー（正方形ピクセルを使用）を NTSC プロジェクト（フレームサイズ：720 × 480 ピクセル）に読み込むことができます。ただし、これらのサイズのメニューからコンポジションを作成する場合は、After Effects でレイヤーのサイズを変更する必要があります。プロジェクトのメニューを背景ビデオのピクセルと正確に対応させるには、コンポジションを作成する前に Photoshop で規格外のメニューのサイズを変更することをお勧めします。標準解像度（SD）の場合、NTSC メニューは 720 × 480 ピクセルに、PAL メニューは 720 × 576 ピクセルにサイズ変更します。高解像度の場合、正方形ピクセルメニューは 1280 × 720 または 1920 × 1080 ピクセルに、非正方形アナモルフィックメニューは 1440 × 1080 ピクセルにサイズ変更します（Photoshop では、メニューのピクセル縦横比も指定できます。SD NTSC メニューの場合、標準では 0.9、ワイドスクリーンでは 1.2 を選択し、SD PAL メニューの場合、標準では 1.066、ワイドスクリーンでは 1.42 を選択します。HD 正方形ピクセルメニューの場合、1.0 ピクセル縦横比を選択し、HD アナモルフィックメニューの場合、1.333 を選択します）。

メニューからの After Effects コンポジションの作成

1 Encore のプロジェクトパネルで、アニメーション化するメニューを選択します。

2 メニュー／After Effects コンポジションを作成を選択します。

メニューが PSD ファイルとして保存され、After Effects のプロジェクトとして開きます。レイヤーセットとボタンがネスト化したコンポジションに変換されます。

3 After Effects で、自由にメニュー要素をアニメーション化します。アニメーションを開始および停止させたいポイントに、位置、スケール、回転または効果のキーフレームを設定します。例えば、3つのボタンをそれぞれ少しずつずらして5秒間回転させる場合などです。ボタンサブピクチャレイヤーをコンポジション内で表示しないでください。サブピクチャレイヤーは Encore のメニューの一部として残す必要があります。必要に応じて、テキストレイヤーを編集可能なテキストに変換します。

4 ビデオファイルとしてムービーをレンダリングします。レンダーキューパネルの出力モジュールの設定で「プロジェクトのリンクを含める」を選択します。必要に応じて、Encore から After Effects に戻り、調整することができます。

5 Encore で、元のメニューをダブルクリックして開きます。

6 ファイル／読み込み／アセットを選択し、After Effects で作成したビデオを選択して、「開く」をクリックします。

7 Encore のレイヤーパネルで、レイヤーの横にある目のアイコンをクリックして、コンポジションに表示されているレイヤーを非表示にします。ボタンイメージをアニメーション化した場合は、ボタンセットを展開し、表示されているレイヤーを非表示にします。

8 プロジェクトパネルでメニューを選択したまま、プロパティパネルの「モーション」タブをクリックして、ビデオピックアップをプロジェクトパネルの After Effects ビデオクリップにドラッグします。

メニューがアニメーション化されているので、Encore ではビデオクリップが実際のメニューの代わりとなります。その際、ボタンハイライトなどの元のプロパティは維持されます。

- 9 ループポイントおよびループ回数の値を指定します（107 ページの「[メニューの表示時間およびループについて](#)」を参照してください）。

After Effects の使用について詳しくは、After Effects ヘルプを参照してください。

関連項目

106 ページの「[ビデオサムネイルボタンのアニメーション化](#)」

第6章：タイムラインとスライドショー

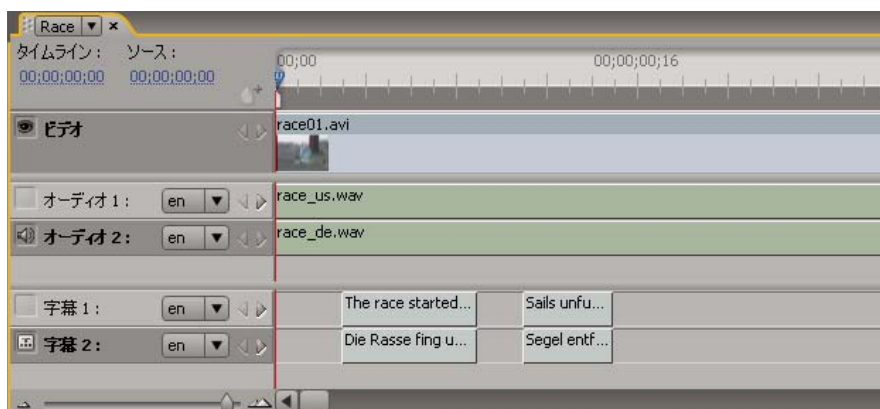
タイムラインとスライドショーを使用して、Adobe® Encore® プロジェクトのアセットを1つにまとめます。プロジェクトの計画が完成し、アセットの読み込みが完了すると、ビデオクリップ、静止画、オーディオクリップ、字幕を組み合わせるタイムラインまたはスライドショーを作成できる状態になります。

タイムラインの基本

タイムラインについて

プロジェクトには、ムービーやスライドショーなど、複数のフィーチャーを含めることができます。例えば、結婚式のDVDには、結婚式のスライドショーに加えて、身支度を整える新郎新婦、結婚式、披露宴のハイライトなどを収録した個別のビデオがある可能性があります。各フィーチャーの必要なアセット（クリップ、静止画、メインオーディオ、場合によっては追加オーディオおよび字幕）をタイムラインに配置します。タイムラインとは、フィーチャーを時間経過に沿ってグラフィックに表現するものです。タイムラインに静止画を追加してスライドショーを作成することもできますが、スライドショービューアにはさらに多くのオプションが用意されています（130 ページの「[スライドショーについて](#)」を参照してください）。

プロジェクトは、その複雑さに応じて単一のタイムラインや複数のタイムラインで構成されます。複数のビデオクリップ、オーディオクリップおよび静止画を単一のタイムラインに配置することも、これらの項目を個別のタイムラインに配置することもできます。各タイムラインには、フィーチャーのアセットを表すトラックがあります。ビデオ、オーディオおよび字幕はすべて個別のトラックに表示されます。



このタイムラインには、ビデオトラック、2つのオーディオトラックおよび2つの字幕トラックが含まれています。

タイムラインはメニューからリンクすることができます。タイムラインには、各アセットのデュレーションが表示され、またアセットの配置は他のアセットに対する相対時間で示されます。チャプターポイントを使用してフィーチャー内の特定の位置をマークしたり、ビデオまたは静止画と一致するように字幕を配置したりできます。タイムラインの操作方法については、www.adobe.com/go/lrvid4229_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

関連項目

122 ページの「[タイムラインの作成](#)」

32 ページの「[アセットとメニューの読み込み](#)」

139 ページの「[オーディオと字幕](#)」

アセットのフレームレート／フレームサイズとのタイムラインの同期

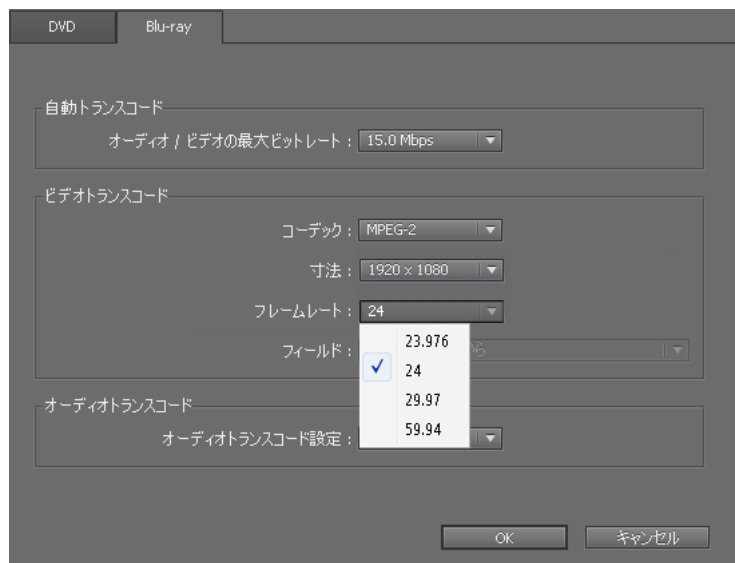
異なるフレームレートおよびフレームサイズを持つアセットを読み込むと、そのアセットのプロパティと同期されたタイムラインが Encore によって作成されます。アセットの元のフレームレートは、トランスコード前後を通じて保持されるため、より高品質の Blu-ray 出力が得られます。

アセットが配置されるタイムラインは、常にそのアセットのフレームレートおよびフレームサイズと同期されているため、再生はリアルタイムに行われます。リアルタイムの再生によって、再生品質の向上と、より正確な字幕の位置決めが可能となります。

異なるフレームレートまたはフレームサイズを持つアセットを単一のタイムラインに配置することもできます。このとき、最初のアセットが自動トランスコードに設定されている場合、タイムラインには、その最初のアセットのフレームレートおよびフレームサイズが使用されます。一方、手動で設定された最初のアセットのトランスコード設定は、タイムラインのすべてのアセットに適用されます。

例えば、タイムラインのすべてのアセットに自動トランスコード設定が使用されている場合、最初のアセットのトランスコード設定がすべてのアセットに適用されます。ただし、タイムラインの 3 番目のアセットのトランスコード設定が手動で変更されていた場合、このアセットのトランスコード設定がタイムライン全体で継承されます。

Encore では、フレームレートまたはフレームサイズが異なる複数のタイムラインで同じアセットを使用することができます。この場合、Encore は、これらのアセットをタイムラインごとに（配置先のタイムラインのフレームレートおよびフレームサイズで）トランスコードします。プロパティパネルには、各タイムラインのトランスコードステータスが表示されます。

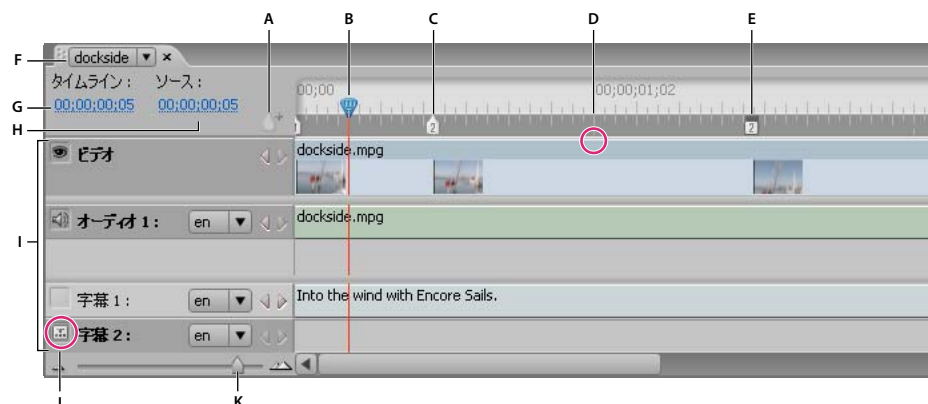


タイムラインビューアの概要

タイムラインビューアは、タイムラインルーラー、ビデオトラック、およびオプションのオーディオと字幕用トラックを含む、タイムラインのすべてのコンポーネントを表示します。タイムラインルーラーの時間の単位は、プロジェクトの編集タイムベースによって異なります。例えば、NTSC メディアでは 29.97 fps、PAL メディアでは 25 fps です。アセットと字幕は、タイムラインルーラーの下のトラックに配置します。

外観の環境設定に応じて、タイムラインを別個のビューアに表示したり（タブをクリックして選択）、1 つのビューアにグループ化してタブのポップアップメニューから選択することができます。

注意：プロジェクト内のタイムラインはすべて、リンクが設定されていなくても、ディスクに書き込まれます。使用しない孤立している（リンクされていない）タイムラインはすべて削除してください。



タイムラインビューア

A. チャプターを追加ボタン B. 時間インジケーター C. チャプターポイント D. GOP ヘッダー E. ポスターフレーム F. 現在のタイムラインを表示する「タイムライン」タブ G. タイムライン内の現在のタイムコード H. ソースクリップ内の現在の位置 I. トラック J. トラックセレクター K. ズームスライダー

タイムラインビューアには次の要素があります。

チャプターを追加ボタン 時間インジケーターのある場所にチャプターポイントを追加します。

時間インジケーター タイムライン内での現在の編集ポイントを示します。この場所は、モニターパネルに表示されるフレームに反映されます。テキスト内に表示されるカーソルまたはビデオプレーヤーの再生ヘッドと同様に、時間インジケーターはクリップ内での現在の位置を示し、タイムコードの表示を決定します。

チャプターポイント ビデオ内のチャプターポイントを示します。チャプターポイントは、コンテンツ内のシーンに移動する場合に便利で、メニュー、ボタンおよび他のタイムラインからリンクできます（137 ページの「[チャプターポイントの追加](#)」を参照してください）。

GOP ヘッダー MPEG-2 ビデオ内の GOP（Group of Pictures）ヘッダーの場所を示します。GOP ヘッダーは、タイムラインルーラーの下端にグレーの縦線として表示されます。GOP ヘッダーは十分にズームしている場合だけ表示されます。AVI または MOV ファイルを追加した場合は、タイムラインをトランスコードするまで GOP ヘッダーが表示されないことがあります（136 ページの「[チャプターポイントについて](#)」を参照してください）。

ポスターフレーム ビデオのサムネールボタン内に表示するフレームを示します（103 ページの「[ビデオサムネールボタンの作成](#)」を参照してください）。

「タイムライン」タブ タイムラインビューアの表示方法の環境設定に応じて、個々のタブをクリックするか、タブメニューからタイムライン名を選択することで、ビューアに表示するタイムラインを決定します。11 ページの「[ワークスペースの環境設定](#)」を参照してください。

タイムラインタイムコード タイムライン内の時間インジケーターの場所を指定します。タイムコードの形式は、NTSC プロジェクトではセミコロンを使用（時：分：秒；フレーム数）し、PAL プロジェクトではコロンを使用（時：分：秒：フレーム数）します。タイムコードを編集して、タイムライン内の現在の時刻を設定できます。

ソースタイムコード (ビデオクリップのタイムコードを使用して) ビデオクリップ内の時間インジケーターの場所を指定します。

トラック ビデオクリップ、オーディオクリップおよび字幕クリップの名前と、タイムライン内での位置が表示されます。ビデオ、オーディオおよび字幕は個別のトラックに表示されます。

トラックセレクター アクティブなトラックを指定します。このトラックは、モニターパネルでタイムラインを表示するとき再生されます。一度にアクティブにできるのは、オーディオトラックと字幕トラックそれぞれ1つずつです。ただし、オーディオトラックは(たとえ空であっても)アクティブにする必要がありますが、字幕トラックはアクティブにしなくても構いません。

ズームスライダーとズームボタン タイムラインをズームインまたはズームアウトします。

注意: + (プラス記号) キーまたは - (マイナス記号) キーを押してズームインまたはズームアウトすることもできます。キーボードショートカットについては、193 ページの「[キーボードショートカットの使用](#)」を参照してください。

「前へ」ボタンおよび「次へ」ボタン 時間インジケーターを前 ◀ または次 ▶ のビデオクリップ、オーディオクリップ、静止画または字幕クリップに移動して、タイムライン内で選択します。

関連項目

122 ページの「[タイムラインの作成](#)」

121 ページの「[モニターパネルの概要](#)」

モニターパネルの概要

モニターパネルを使用すると、現在のタイムラインやスライドショーのコンテンツを表示および再生することができます。また、字幕やチャプターポイントを追加または編集することもできます。このパネルは、タイムラインの時間インジケーターでマークされたフレームを表示し、タイムラインのすべてまたは一部を再生できます。選択したタイムラインに複数のオーディオトラックまたは字幕トラックが含まれている場合は、トラックセレクターを使用してトラックをアクティブにし、再生するトラックを決定します。



モニターパネル

A. ズーム B. セーフエリアの表示 C. 字幕コントロール D. 再生コントロール E. チャプターコントロール

モニターパネルには次のコントロールがあります。

前の字幕 前の字幕の最初のフレームに戻ります。

次の字幕 ➡ 次字幕の最初のフレームに進みます。

字幕インポイントをここまでトリム ⏮ 現在のフレームから始まるように字幕がトリムされます。

字幕アウトポイントをここまでトリム ⏭ 現在のフレームで終了するように字幕がトリムされます。

字幕を追加 ⏶+ 字幕が前の字幕と同じ書式で追加されます。

タイムコード 現在表示されているフレームのタイムコードが表示されます。タイムコードを変更するには、タイムコードを選択して新しい数値を入力するか、タイムコード内でポインターを左右にドラッグします。

巻き戻し ⏮ 1 フレームだけ戻ります。MPEG-2 ビデオ内の最も近い GOP ヘッダーに戻るには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらボタンをクリックします。

再生ボタンと一時停止ボタン 現在アクティブなビデオ、オーディオおよび字幕トラックを再生 ▶ または一時停止 ⏸ します (アクティブなトラックには、トラック名の横のトラックセレクターボックス内にアイコンが表示されます)。

次のフレーム ▶ 1 フレームだけ進みます。MPEG-2 ビデオ内の次の GOP ヘッダーに進むには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらボタンをクリックします。

前のチャプター ⏮+ 前のチャプターまで巻き戻します。

次のチャプター ➡+ 次のチャプターまで早送りします。

チャプターを追加 ⏶+ 現在表示されているフレーム、または MPEG-2 ビデオの場合は、現在表示されているフレームより前にある最も近い GOP ヘッダーにチャプターが追加されます。

ズーム モニターパネル内の画像を指定された比率で拡大または縮小します。「全体表示」が選択されている場合、ビデオフレームはモニターパネルの境界のサイズにスケールされます。

注意: + (プラス記号) キーまたは - (マイナス記号) キーを押してズームインまたはズームアウトすることもできます。キーボードショートカットについて詳しくは、193 ページの「[キーボードショートカットの使用](#)」を参照してください。

セーフエリアの表示 / 非表示 ⏶+ アクションセーフエリアおよびタイトルセーフエリアが表示されます。字幕をセーフエリアの範囲内に収めることで、テレビモニターに字幕を表示したときに文字が欠けないようにします (テレビモニターでは、フッターとメニューの見える領域が減少します。表示されない領域はテレビモニターによって異なります)。


タイムラインの作成と管理

タイムラインの作成

新しい空のタイムラインを作成してアセットを追加することも、プロジェクトパネルで選択したアセットを基に新しいタイムラインを作成することもできます。

❖ 新しいタイムラインを作成するには、次のいずれかの操作を行います。

- タイムライン / 新規タイムラインを選択するか、ファイル / 新規 / タイムラインを選択します。空のタイムラインが作成され、アセットを追加できるようになります。
- プロジェクトパネルでビデオ、オーディオまたは静止画アセットを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) し、新規 / タイムラインを選択します。タイムラインビューアが開き、適切なトラックにアセットが配置された新しいタイムラインが作成されます。
- プロジェクトパネルの下部にある新規項目を作成ボタンをクリックして、ポップアップメニューから「タイムライン」を選択します。

 ビデオおよびオーディオファイルを同じタイムラインに配置するには、プロジェクトパネルで両方のファイルを選択し、新規項目を作成ボタンをクリックし、「タイムライン」を選択します（他の種類のアセットを組で選択すると、種類ごとに別々のタイムラインが作成されます）。

関連項目

127 ページの「[タイムラインでのビデオクリップおよびオーディオクリップのトリム](#)」

118 ページの「[タイムラインについて](#)」

タイムラインへのビデオまたは静止画の追加

既存のタイムラインにビデオまたは静止画アセットを追加すると、アセットは最後のクリップに隣接するトラックの最後に新しいクリップとして配置され、新しいクリップの先頭に自動的にチャプターポイントが追加されます。クリップとそのチャプターポイントの位置は、必要に応じて変更できます。

注意：複数のビデオクリップに 1 つのオーディオクリップが使用されている場合は、1 つのビデオクリップから別のビデオクリップにムービーが移るときにオーディオが一時的に中断されます。

関連項目

140 ページの「[タイムラインへのオーディオの追加](#)」

129 ページの「[静止画の表示時間の変更](#)」

タイムラインへのビデオクリップの追加

1 プロジェクトパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- a ビデオを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、新規／タイムラインを選択します。タイムラインビューが開き、ビデオトラックにビデオが配置された新しいタイムラインが作成されます。
- b タイムライン／新規タイムラインを選択し、プロジェクトパネルから新しいタイムラインのビデオトラックにビデオをドラッグします。タイムライン上のどの位置でマウスボタンを放したかには関係なく、ビデオクリップはタイムラインの先頭に配置されます。
- c ビデオを選択して、Ctrl + T（Windows）または Command + T（Mac OS）を押します。

2 タイムラインにさらにビデオクリップを追加するには、プロジェクトパネルからビデオトラックにビデオをドラッグします。

タイムラインへの静止画の追加



ムービークリップを含むタイムラインに静止画を追加したり、タイムラインに一連の静止画を追加してスライドショーの効果を作成したりできます。ただし、スライドショーを作成する場合は、スライドショービューを使用する方が便利です（130 ページの「[スライドショーについて](#)」を参照してください）。

- 1 プロジェクトパネルで静止画を選択し、タイムライン／新規タイムラインを選択します。
 - 2 追加の静止画をプロジェクトパネルからドラッグして、ビデオトラックに配置します。
 - 3 静止画デュレーションを編集ダイアログボックスが表示されたら、静止画を表示する秒数を入力します（このダイアログボックスが再度表示されないようにするには、「再表示しない」オプションを選択します）。「OK」をクリックします。
- ビデオトラックの先頭に静止画が配置された新しいタイムラインが作成されます。

タイムラインのプレビュー

モニターパネルで現在のタイムラインの内容をプレビューできます。チャプターの追加、字幕の入力および字幕のインポイントとアウトポイントの編集を行うことができます。プロジェクト全体をプレビューしてリンクをチェックするには、プロジェクトプレビューウィンドウを使用します（175 ページの「[プロジェクトのプレビュー](#)」を参照してください）。

重要：プロジェクトのタイムラインはすべてディスクに書き込まれます。現在のプロジェクトに、不要なタイムラインがある場合は、必ず削除してください。タイムラインがメニューにリンクされていないとしても、視聴者のプレーヤーにタイトル検索機能が付いていれば、そのタイムラインにアクセスできてしまいます。孤立している（リンクされていない）タイムラインを検索するには、「プロジェクトをチェック」を使用します。

- 1 表示するタイムラインを開きます（既にタイムラインが開いている場合は、「タイムライン」タブをクリックしてタイムラインを選択します）。
- 2 モニターパネルが表示されていない場合は、ウィンドウ／モニターを選択します。
- 3 開始する位置に時間インジケータを配置します。
- 4 トラック名の横にあるトラックセクターをクリックして、再生するオーディオトラックや字幕トラックをアクティブにします。
- 5 再生ボタン  をクリックして、タイムラインの表示を開始します。
- 6 一時停止ボタン  をクリックして、タイムラインの再生を一時停止します。

関連項目

174 ページの「[プレビューについて](#)」

タイムライン内での移動

タイムラインビューとモニターパネルは連動しています。モニターパネルには、タイムライン内の時間インジケータの場所にあるフレームが表示されます。どちらかのパネルで現在位置を変更すると、もう一方のパネルでも同様に変更されます。タイムラインビューとモニターパネルには、別のフレームに移動するためのショートカットがいくつか用意されています。タイムラインルーラー内で時間インジケータをドラッグするだけでなく、次の字幕、GOP ヘッダーまたはチャプターポイントまで早送りまたは巻き戻しすることや、タイムコードを使用して位置を指定することもできます。



タイムライン内の特定位置への移動

次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインルーラー上で、時間インジケータを新しい位置にドラッグします。
- タイムラインルーラー上で新しい位置をクリックします。
- 右矢印または左矢印キーを押して、時間インジケータを 1 フレーム分、右または左に移動します。





前後のクリップまたは編集ポイントへの移動

次のいずれかの操作を行います。

- 次のクリップに移動するには、該当するトラックの次のクリップボタン  をクリックします。
- 前のクリップに移動するには、該当するトラックの前のクリップボタン  をクリックします。
- 次の編集ポイント（クリップの末尾または次のチャプターポイント）まで進むには、Page Down キーを押します。
- 前の編集ポイント（クリップの先頭または前のチャプターポイント）まで戻るには、Page Up キーを押します。トラックの先頭に移動するには Home キー、トラックの末尾に移動するには End キーを押します。
- トラックの先頭に移動するには Home キー、トラックの末尾に移動するには End キーを押します。



次の字幕またはチャプターポイントへの移動

次のいずれかの操作を行います。

- アクティブな字幕トラックの次の字幕に移動するには、モニターパネルの次の字幕ボタン  をクリックします。
- アクティブな字幕トラックの前の字幕に移動するには、モニターパネルの前の字幕ボタン  をクリックします。
- 次のチャプターポイントに移動するには、モニターパネルの次のチャプターボタン  をクリックします。
- 前のチャプターポイントに移動するには、モニターパネルの前のチャプターボタン  をクリックします。

前後の GOP ヘッダーへの移動

次のいずれかの操作を行います。

- MPEG-2 ビデオの次の GOP ヘッダーに移動するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながら、モニターパネル内の次のフレームボタン  をクリックします (136 ページの「[チャプターポイントについて](#)」を参照してください)。
- MPEG-2 ビデオの前の GOP ヘッダーに移動するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながら、モニターパネル内の巻き戻しボタン  をクリックします (136 ページの「[チャプターポイントについて](#)」を参照してください)。

タイムコードを使用した時間インジケータの移動

タイムラインビューアの 8 桁のタイムコードを編集して、時間インジケータの位置を変更することができます。

タイムラインビューアで、次のいずれかの操作を行います。

- 選択ツールをタイムコード値の上に置き、左右にドラッグします。右にドラッグするとタイムコードが増加し、左にドラッグするとタイムコードが減少します。その増減に合わせて時間インジケータが移動し、モニターパネルが更新されます。ドラッグする距離の長短で、タイムコード値を変更する速度を調節できます。
- タイムコード値をクリックし、新しい時間を入力して、Enter キーを押します。使用できるタイムコードショートカットを次に示します。

タイムコードショートカット

次のいずれかのショートカットを使用して、タイムライン内で時間インジケータを移動するタイムコードを入力します。

先頭のゼロを省略する 例えば、0;0;12;3 と入力すると、NTSC プロジェクトでは 00;00;12;03 と解釈されます。

NTSC でセミコロン (;) または PAL でコロンの (:) を省略する 1213 と入力すると NTSC プロジェクトでは 00;00;12;13、PAL プロジェクトでは 00:00:12:13 と解釈されます。




プラス記号 (+) またはマイナス記号 (-) を含める 指定した数字の前にプラス記号 (+) またはマイナス記号 (-) を付加すると、そのフレーム数だけ時間インジケータが先または前に移動します。例えば、+55 と指定すると、時間インジケータが 55 フレーム先に進みます。

ピリオドを追加する 数字の前にピリオドを追加すると、タイムコード値でなく正確なフレーム番号を指定できます。例えば、.1213 と指定すると、時間インジケータが NTSC プロジェクトでは 00;00;40;13、PAL プロジェクトでは 00:00:48:13 に移動します。

タイムラインのズームインおよびズームアウト

最大倍率でズームインしている場合、タイムラインルーラーの各目盛りは 1 フレームを表します。ズームアウトするごとに、タイムライン全体のより多くの部分が表示され、1 目盛りが示すフレーム数がより多くなります。

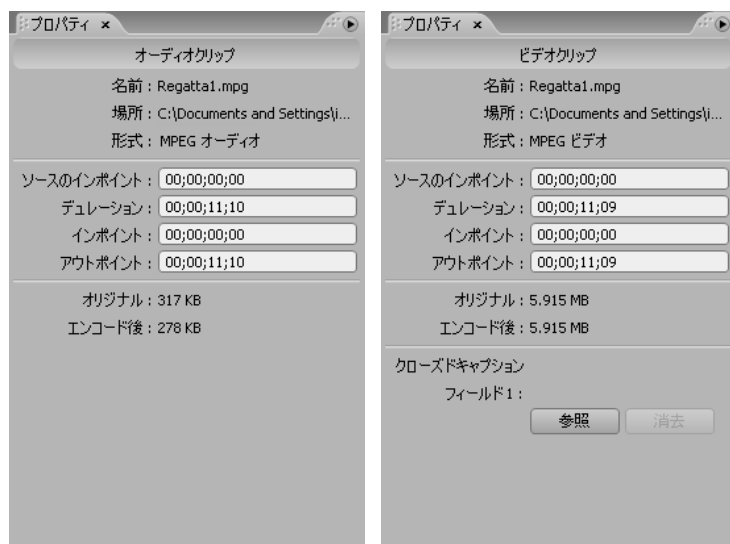
次のいずれかの操作を行います。

- ズームインアイコン  をクリックするか、ズームスライダーを右にドラッグします。タイムラインが拡大し、細部まで表示されます。
- ズームアウトアイコン  をクリックするか、ズームスライダーを左にドラッグします。タイムラインが縮小し、広い範囲が表示されます。
- ツールパネルでズームツール  を選択し、拡大表示するタイムラインの領域をクリックするか、ドラッグします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックすると、タイムラインを縮小表示できます。
- +（プラス記号）キーまたは -（マイナス記号）キーを押してズームインまたはズームアウトします。
- 円記号キー（¥）を押して、タイムライン全体をビューア内に収めます。

タイムラインでのアセットの編集

クリップのプロパティの確認

タイムラインに追加したアセットはクリップ（ビデオ、オーディオ、字幕、または静止画クリップ）として扱われ、そのクリップについての関連情報がプロパティパネルに表示されます。1つのプロジェクトで同じアセットを複数回使用することができます。プロジェクトパネルでは同じアセットは1つしか表示されませんが、タイムライン内では同じアセットをそれぞれ独自のプロパティを持つ別のクリップとして何度でも使用できます。



プロパティパネルでのオーディオクリップとビデオクリップのプロパティ

❖ タイムライン内のクリップを選択します。プロパティパネルにクリップのプロパティが表示されます。

注意：「エンコード後」オプションに、トランスコード後のクリップのサイズが表示されます。トランスコードされていない場合は、推定サイズが表示されます。

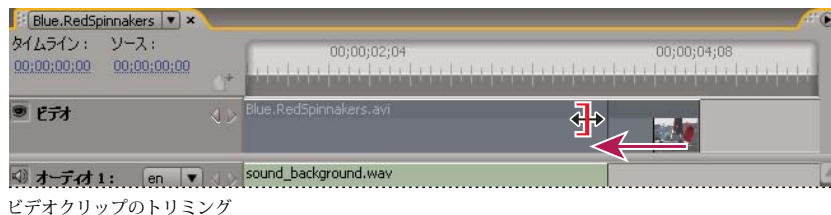
関連項目

156 ページの「[クローズドキャプションについて](#)」

タイムラインでのビデオクリップおよびオーディオクリップのトリム

ビデオおよびオーディオクリップをタイムラインで直接トリムしたり、プロパティパネルでデュレーションタイムコードを編集してトリムすることができます。クリップのインポイントやアウトポイントをトリムすることはできませんが、クリップの中央の部分削除したり、高度な編集を行ったりする必要がある場合は、「オリジナルを編集」コマンドを使用して、Adobe Premiere Pro や Adobe After Effects でクリップを編集します。

- 1 トリムするビデオまたはオーディオクリップがあるタイムラインを開きます（既にタイムラインが開いている場合は、タイムラインビューアのタブをクリックします）。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - トリムするクリップの末尾にダイレクト選択ツールのポインターを置きます。ポインターが赤い括弧に変わります。クリップの末尾を目的の位置までドラッグして、長さを増減します。



- プロパティパネルで、デュレーションタイムコードを選択し、新しいタイムコードを入力して、クリップを短縮または延長します。

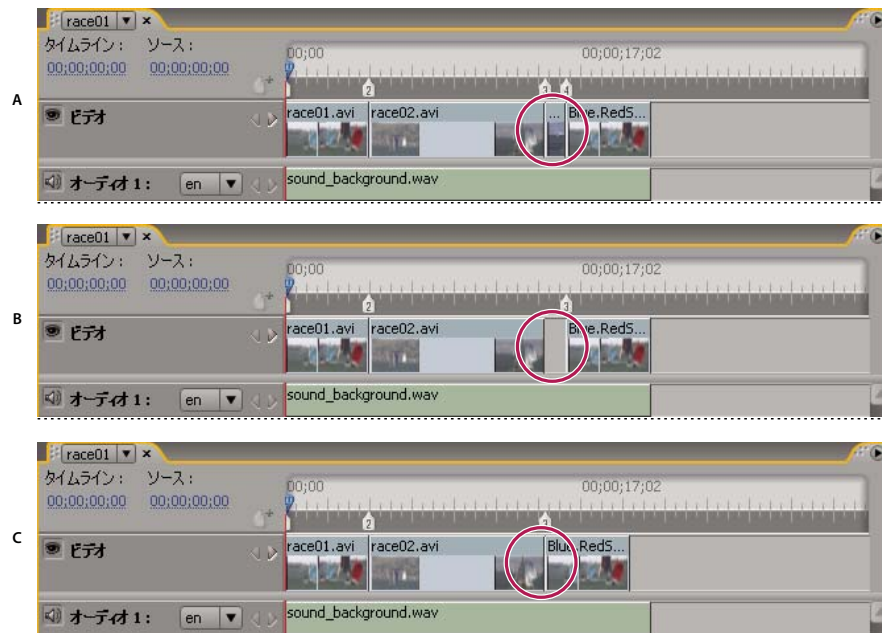
関連項目

129 ページの「[Adobe Premiere Pro および Adobe After Effects でのクリップの編集](#)」

タイムラインからのビデオクリップまたはオーディオクリップの削除

ビデオまたはオーディオクリップの削除方法は、後続のクリップを同じ位置に配置したままにするか、間隔を埋めるため左に移動させるかによって異なります。

- 1 削除するクリップがあるタイムラインを開きます。
- 2 いずれかの選択ツールをクリックし、削除するクリップを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - トラックからクリップを削除するには、編集／消去を選択します。トラック上の他のクリップの位置は変わりません。
 - クリップをリップル削除するには、編集／リップル削除を選択します。選択したクリップは削除され、後続のクリップは左に移動して間隔を埋めます（Shift + Delete キーでもリップル削除することができます）。



「消去」コマンドと「リップル削除」コマンドの違い

A. 削除するクリップを選択 B. クリップを消去した場合 C. クリップをリップル削除した場合

注意：リップル削除を適用すると、オーディオクリップや字幕クリップがビデオクリップと同期しなくなる可能性があります。

ビデオクリップやオーディオクリップを削除するとタイムラインからその項目は削除されますが、プロジェクトパネルからは削除されません。クリップだけを削除するのではなく、オーディオまたは字幕トラック全体を削除する方法については、140 ページの「[オーディオまたは字幕のトラックの削除](#)」を参照してください。

💡 削除するクリップを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、コンテキストメニューからオプションを選択することでクリップを削除することもできます。

タイムライン内のクリップの移動

タイムライン内のクリップの位置は簡単に変更できます。

タイムライン内のクリップの移動

次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインビューアで、クリップを目的の位置までドラッグします。
- プロパティパネルで、「インポイント」タイムコードを選択し、新しいタイムコードを入力します。

クリップのビデオ部分と独立したオーディオの移動

1 ツールパネルから選択ツールを選択します。

2 Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、クリップのビデオ部分またはオーディオ部分をドラッグします。

注意：このキーボードショートカットは、Adobe Premiere Pro の「オーディオ／ビデオを個別にスリッパ」ショートカットと同じになりました。

Adobe Premiere Pro および Adobe After Effects でのクリップの編集

「オリジナルを編集」コマンドを使用すると、プロジェクトを終了せずに Adobe Premiere Pro および After Effects でビデオを編集できます。Adobe Premiere Pro または After Effects からビデオを書き出すと、そのビデオを含むタイムラインでは、編集内容が自動的に更新されます。このコマンドは、Adobe Premiere Pro または After Effects で作成された、プロジェクトのリンクが埋め込まれているアセットのみに適用することができます（Adobe Premiere Pro ヘルプの書き出しの基本または After Effects ヘルプの出力モジュールおよび出力モジュール設定を参照してください）。

- 1 プロジェクトパネルで、編集するビデオファイル（タイムラインではない）を選択します。
- 2 編集／オリジナルを編集を選択します。

プロジェクトリンクでポイントされた Adobe Premiere Pro または After Effects のいずれかが起動し、ビデオプロジェクトが開きます。

注意：「オリジナルを編集」がグレー表示されている場合は、ビデオにプロジェクトリンクが含まれていません。

- 3 必要に応じて変更を行います。
- 4 ファイルを、元のファイルと同じ名前、ファイル形式（MPEG-2、AVI、または MOV）で同じ場所に書き出します。

関連項目

33 ページの「[Adobe Premiere Pro からの読み込み](#)」

114 ページの「[After Effects でのメニューの作成について](#)」

静止画の表示時間の変更

スライドショーを作成するにはスライドショービューアが適していますが、タイムラインに静止画を追加してスライドショーを作成することもできます。静止画のタイムラインのデュレーションは、初期設定では 6 秒です。静止画を配置した後でデュレーションを増減することも、配置する前に初期設定のデュレーションを変更することもできます。

関連項目

130 ページの「[スライドショーについて](#)」

静止画のデュレーションの変更

- 1 変更する静止画があるタイムラインを開きます。
- 2 調整する静止画の末尾に選択ツールのポインターを置きます。ポインターが、双方向を指す矢印のある赤い括弧に変わります。
- 3 クリップの末尾をドラッグして、長さを増減します。

注意：静止画の長さを増やすには、静止画に隣接するフレームが空いている必要があります。

静止画の初期設定デュレーションの変更

- 1 編集／環境設定／タイムライン（Windows）または Encore／環境設定／タイムライン（Mac OS）を選択します。
- 2 「静止画デュレーション」に、静止画を表示する秒数を入力し、「OK」をクリックします。

ここで変更した表示時間は、今後配置されるすべての静止画に適用されます。既存の静止画の表示時間は変更されません。

静止画のスケールとクロップ

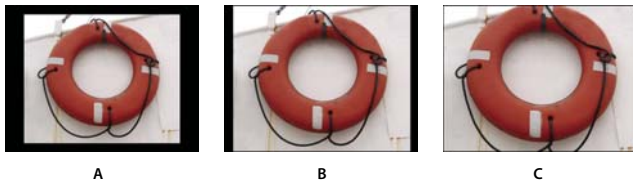
静止画をタイムラインに配置すると、画像全体がフレームに適合するように、縦横比を維持しながらスケールされ、余白の部分は黒いマットで塗りつぶされます（プロジェクトパネルのプレビューサムネールに黒いマットが表示される場合、画像はプロジェクトのフレームサイズと適合していません）。プロパティパネルの「スケール」オプションを使用すると、スケールをオフにしたり、フレームを塗りつぶして画像をクロップしたりできます。

- 1 タイムラインを開き、スケールする画像を選択します。
- 2 プロパティパネルで、「スケール」オプションのいずれかを選択します。

変更しない 画像の元のサイズが維持され、画像は中央に配置されます。フレームをはみ出す画像部分はクロップされます。画像がフレームより小さい場合、余白の部分は黒いマットで塗りつぶされます。

スケールしてマットを適用 画像全体がフレームに適合するように、縦横比を維持しながら上または下にスケールされます。このとき、余白の部分がある場合はその領域が黒いマットで塗りつぶされます。

スケールしてエッジをクロップ 画像がフレーム全体を覆うまで、縦横比を維持しながらスケールされます。このとき、フレームをはみ出す領域はクロップされます。



3つの「スケール」オプションの比較

A. 変更しない B. スケールしてマットを適用（初期設定） C. スケールしてエッジをクロップ

注意：画像は、タイムライン内のクリップとしてスケールまたはクロップされます。プロジェクト内またはハードディスク上のオリジナルのクリップは影響されません。タイムライン内の画像の各インスタンスに異なるスケールを設定することができます。

フレームを静止画として保存

フレームを静止画として保存すると、静止画は Photoshop ファイル（.psd）として書き出されます。

- 1 タイムラインビューアまたはモニターパネルで、静止画として保存するフレームを特定します。
- 2 タイムライン／フレームをファイルとして保存を選択します。

注意：このコマンドを使用するためには、タイムラインビューアまたはモニターパネルを選択する必要があります。

- 3 フレームをファイルとして保存ダイアログボックスが表示されたら、ファイルの名前と場所を入力し、「保存」をクリックします。

スライドショーの基本

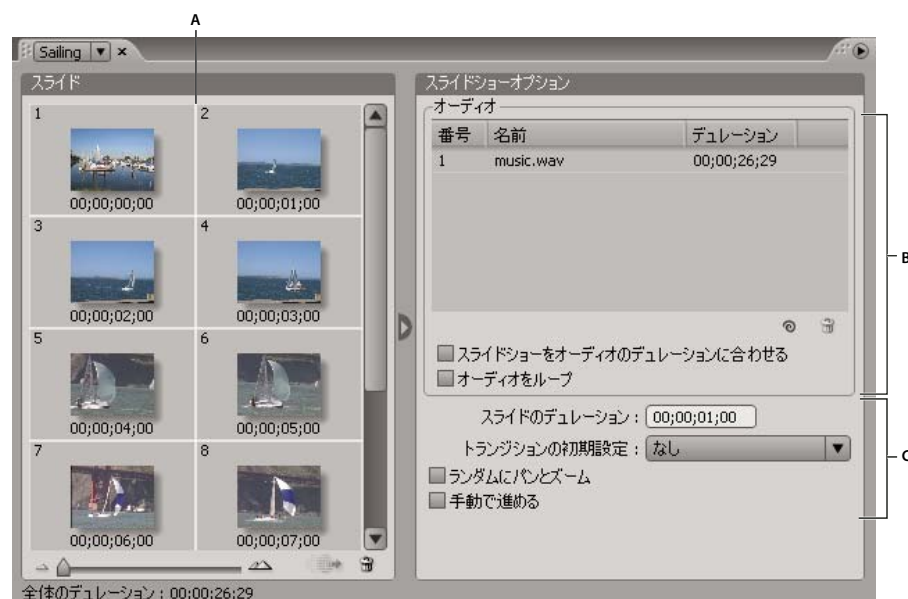
スライドショーについて

スライドショーは、順に再生される複数の静止画で構成されます。スライドショーを作成した後、スライドショービューアを使用して静止画を追加します。サポートされているファイル形式には、BMP、GIF、JPEG、PNG、PSD、PICT、TIFF などがあります。スライドショービューアでは、スライドの並べ替え、オーディオクリップの追加と並び替え、スライドのデュレーションの指定およびその他の設定の変更を行うこともできます。

1つのスライドショーに含めることができるスライドの数は最大 99 枚です。プロジェクトに 100 枚以上のスライドを含める必要がある場合は、複数のスライドショーを作成します。「スライドショー」タブのメニューから目的のスライドショーを選択して操作することができます。

スライドショー全体または個々のスライドの設定を変更するには、プロパティパネルを使用します。スライドをスライドショーに追加し、必要に応じて設定を変更した後、メニューボタンまたはその他の項目からスライドショーへのリンクを設定します。スライドショーの作成方法については、www.adobe.com/go/lrvid4230_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

💡 ウィンドウ／ワークスペース／スライドショーデザインを選択して、スライドの操作に必要なパネルをすべて表示します。



スライドショービューア
A. スライド領域 B. オーディオ領域 C. スライドショーオプション



スライドショーの作成

1 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルでアセットからスライドショーを作成する場合は、静止画とオーディオクリップを選択し、選択した画像を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、新規／スライドショーを選択します。静止画がスライド領域に表示され、オーディオクリップがスライドショービューアのオーディオ領域に表示されます。スライドショーの名前は、最初に選択したアセットに基づいています。
- 空のスライドショーを作成する場合は、プロジェクトで何も選択されていないことを確認し、タイムライン／新規スライドショーまたはファイル／新規／スライドショーを選択します。スライドショービューアに「名称未設定スライドショー」という名前の新規スライドショーが表示されます。
- 複数の画像をスライドショーに読み込む場合は、ファイル／読み込み／スライドショーを選択し、画像を選択して「開く」をクリックします。

2 プロパティパネルで、スライドショーの名前と説明を入力します。

3 静止画をプロジェクトパネルからスライドビューアのスライド領域にドラッグして追加します。複数の静止画を選択してドラッグするには、Shift キーを押しながら対象の静止画をクリックします。

💡 スライド領域を拡張するには、スライドショーオプションパネルのスライド領域の右側にある非表示ボタン  をクリックします。オプションを再表示するには、表示ボタン  をクリックします。

画像をスライドショーに追加すると、画像はプロジェクトのサイズに合わせて自動的にスケールされます。プロパティパネルで個々のスライドのスケールオプションを変更することができます。

4 次のいずれかの操作を行います。

- スライド領域でスライドをドラッグして並べ替えます。スライドショービューアの左下隅にあるスライダーを使用して、スライドショーをズームインまたはズームアウトします。+（プラス記号）キーまたは -（マイナス記号）キーを押してズームインまたはズームアウトすることもできます。キーボードショートカットについては、193 ページの「[キーボードショートカットの使用](#)」を参照してください。
- スライドショーのオーディオとデュレーションを設定します（133 ページの「[スライドショーへのオーディオの追加](#)」を参照してください）。
- スライドを選択し **Delete** キーを押して、スライドを削除します。これにより、スライドはスライドショーから削除されますが、元の画像はプロジェクトパネルから削除されません。
- スライドショーおよび個々のスライドのプロパティを調整します（133 ページの「[個々のスライドの設定の変更](#)」を参照してください）。

注意：スライドショーは、スライドショービューアを使用しなくても作成することができます。静止画をタイムラインに追加して、手動でスライドショーを作成することもできます。ただし、この方法ではスライドとムービークリップを組み合わせることができますが、トランジションを追加したり、スライドショービューアで利用できる他のオプションを変更したりすることはできません（123 ページの「[タイムラインへのビデオまたは静止画の追加](#)」を参照してください）。

スライドショーのプレビュー

- ❖ スライドショービューアを選択して、モニターパネルで再生ボタンをクリックします。

スライドショーのプレビューは、現在選択されているスライドから開始され、スライドが選択されていない場合はスライドショーの先頭から開始されます。ファイル／プレビューを選択してプロジェクト全体をプレビューすることもできます。



スライドショーをレンダリングすることにより、スライドショーをより高画質でプレビューすることができます。

関連項目

174 ページの「[プレビューについて](#)」

スライドショーのレンダリング

スライドショーをレンダリングすることにより、スライドショーをより高画質でプレビューすることができます。

- ❖ ファイル／レンダリング／スライドショーを選択します。

スライドショーの編集

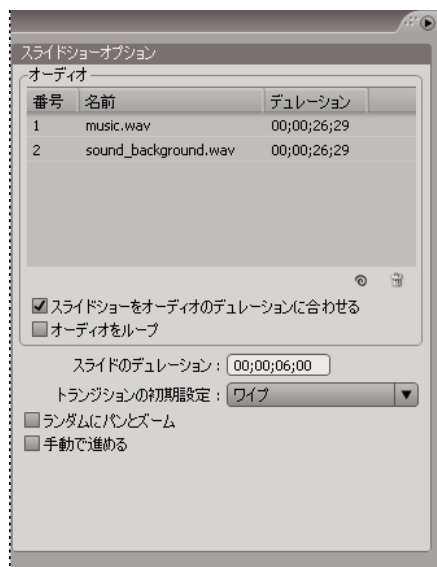
個々のスライドの設定の変更

スライドが個別に選択されていない場合、スライドショービューアとプロパティパネルのオプションの設定はスライドショーのすべてのスライドに適用されます。スライドショービューアでスライドを選択してからスライドビューアまたはプロパティパネルでオプションの設定を変更すると、その変更は選択したスライドのみに適用されます。これにより、例えば、スライドショーのすべてのスライドに対して初期設定のトランジションを設定してから、個別のスライドに異なるトランジションを設定することができます。

スライドを個別に編集するとき、プロパティパネルの「基本」タブでは、名前と説明の変更、デュレーションの指定、スケールオプションの設定および字幕の作成を行うことができます。「トランジション」タブでは、スライドのトランジションを変更することができます。「エフェクト」タブでは、スライドのパンとズーム設定を行うことができます。

スライドショーへのオーディオの追加

スライドショービューアのオーディオ領域にオーディオクリップを追加することにより、スライドショーでオーディオが再生されるようにすることができます。オーディオ領域には、オーディオファイルしか追加することができません。サポートされているオーディオファイル形式には、WAV、AC3、MPEG（レイヤー II）、AIFF などがあります。



スライドショーでは、オーディオファイルは順番に再生されます。

- 1 スライドショーを作成し、プロジェクトパネルでオーディオクリップをアセットとして読み込みます。
- 2 オーディオアセットをプロジェクトパネルからスライドビューアのオーディオ領域にドラッグします。
- 3 必要に応じて、オーディオファイルをリスト内でドラッグして再生順序を調整します。
- 4 オーディオ領域で、次のいずれかのオプションを選択します。

スライドショーをオーディオのデュレーションに合わせる 指定したオーディオファイルの合計デュレーションに合わせて、スライドショーに含まれるすべてのスライドの長さを均一に調整します。これにより、オーディオとスライドを同時に終了させることができます。このオプションは、個々のスライドのデュレーション設定を無効にします。

オーディオをループ スライドショーが終了するまでオーディオクリップをループ再生します。これは、スライドのデュレーションがオーディオクリップより長い場合に最適です。

スライドのトランジションの設定

初期設定のトランジションをスライドショーのすべてのスライドまたは個々のスライドに適用することができます。トランジションの種類の多くは、プロパティパネルの「トランジション」タブでカスタマイズすることができます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- トランジションをスライドショー全体に適用する場合は、すべてのスライドの選択を解除し、スライドショービューアでのトランジションの初期設定メニューからトランジション（「なし」以外）を選択します。
- 個々のスライドにトランジションを設定するには、スライドショービューアでスライドを選択して、プロパティパネルの「トランジション」タブでトランジションを選択します。スライドにスライドショーと同じトランジションを適用する場合は、「スライドショーの設定と一致」を選択します。


2 トランジションのデュレーションを指定します。

3 必要に応じて、プロパティパネルの「トランジション」タブに表示される他のオプションを設定します。例えばワイプを選択した場合は、方向、境界の幅とカラーなどを指定することができます。

スライドへのパンとズームエフェクトの適用

パンとズームエフェクトを適用することで、静止画に動きを与えることができます。パンとは、画像を水平に移動しながら表示することで、ズームとは、画像を拡大して表示することです。パンとズームエフェクトは、通常、ドキュメンタリーで画像をよりダイナミックに表示するのに使用されます。

- パンとズームエフェクトをスライドショーのすべてのスライドにランダムに適用するには、スライドショービューアで「ランダムにパンとズーム」を選択します。Encore によって、各スライドにパンとズーム設定がランダムに割り当てられます。割り当てられた設定をそのまま使用することもでき、またプロパティパネルで個々のスライドの設定を変更することもできます。
- パンとズーム設定を個々のスライドに適用するには、スライドショービューアでスライドを選択し、プロパティパネルの「エフェクト」タブをクリックして、「パンとズーム」の設定（「右から左」、「ズームイン」など）を行います。

 「ランダムにパンとズーム」を選択した場合、個々のスライドのパンとズームの方向を確認するには、スライドを選択して、プロパティパネルの「エフェクト」タブでパンとズーム設定を確認します。個々のスライドのパンとズーム設定は、変更することができます。

スライドのスケール

1 スライドショービューアのスライド領域で、スケールするスライドを選択します。

2 プロジェクトパネルの「基本」タブをクリックします。

3 スケールメニューから次のいずれかを選択します。

スケールしてマットを適用 画像全体がフレームに適合するように、縦横比を維持しながらスケールされます。このとき、余白の部分がある場合はその領域が黒いマットで塗りつぶされます。

スケールしてエッジをクロップ スライドがフレーム全体を覆うまで、縦横比を維持しながらスケールされます。このとき、フレームをはみ出す領域はクロップされます。

変更しない 画像の元のサイズが維持され、スライドは中央に配置されます。フレームをはみ出すスライド部分はクロップされます。画像がフレームより小さい場合、余白の部分は黒いマットで塗りつぶされます。

スケールされた画像の一部を強調したり、他のクロップまたはマット効果を適用するには、Photoshop で画像を編集します。

スライドのデュレーションの変更

- スライドショーのすべてのスライドのデュレーションを指定するには、スライドショービューアのスライドショーオプションパネルにある「スライドのデュレーション」の値を変更します。
- 個々のスライドのデュレーションを変更するには、スライドショービューアでスライドを選択し、プロパティパネルの「基本」タブで「スライドショーの設定と一致」の選択を解除して、「デュレーション」の値を変更します。

視聴者が手動でスライドを進められるようにするための設定

「手動で進める」を選択すると、スライドは視聴者が「次へ」または「前へ」をクリックしない限り切り替わりません。

- 「手動で進める」オプションをスライドショー全体に適用するには、すべてのスライドの選択を解除し、スライドショービューアで「手動で進める」を選択します。
- 「手動で進める」を個々のスライドに適用するには、スライドショービューアでスライドを選択して、プロパティダイアログボックスの「基本」タブで「手動で進める」を選択します。

スライドの字幕の作成

スライドショーには、簡単に字幕を追加することができます。各スライドの名前または説明を字幕として使用することができます。また、字幕のカラーグループ、ストロークおよび位置などのオプションを変更することもできます。字幕の開始時間およびデュレーションは、スライドの開始時間およびデュレーションと同じです。

注意：Flash プロジェクトでは、字幕はサポートされません。

- 1 スライドショービューアのスライド領域で、字幕を追加するスライドを選択します。
- 2 プロパティパネルの「基本」タブをクリックして、「字幕を作成」を選択します。
- 3 字幕のテキストとして「名前」または「説明」のどちらを使用するかを指定します（パネルの上部にある「名前」ボックスには名前が、「説明」ボックスには説明が入力されていることを確認してください）。
- 4 ハイライトメニューからオプションを選択します（152 ページの「[字幕カラーについて](#)」を参照してください）。
- 5 字幕テキストのストローク幅を選択します。
- 6 スライド内での字幕の位置を指定します。0 %に設定すると、字幕はスライドの最上部に配置され、100 %に設定すると、字幕はスライドの最下部に配置されます。



スライドの字幕

💡 字幕を変更するには、字幕として使用している名前または説明のどちらかを変更します。

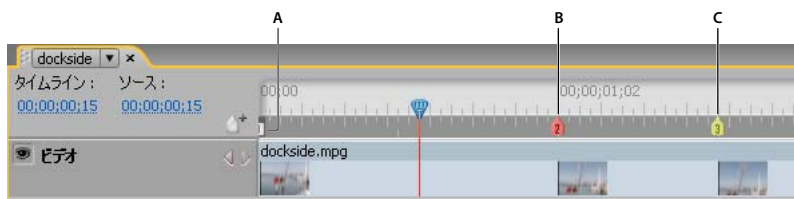
関連項目

141 ページの「[DVD プロジェクトの字幕について](#)」

チャプターポイント

チャプターポイントについて

チャプターポイントを追加して、タイムライン内のビデオクリップの特定のフレームをマークします。一般に、チャプターポイントは特定のシーンやシーケンスの先頭をマークします。またチャプターポイントにより、視聴者は、リモコンの前のチャプターボタンまたは次のチャプターボタンを押して、クリップを早送りしたり巻き戻したりできます。チャプターポイントにリンクしたり、チャプターポイントにアクションを追加したり、チャプターポイントを使用して字幕を配置したりすることもできます。



シーンにリンクするか、または字幕の場所を確認できるようにするために、必要に応じてチャプターを追加します。

A. 自動的に挿入されたチャプター 1 B. 現在選択されているチャプターポイントは赤 C. 緑のチャプターポイントはエンドアクションが割り当てられていることを示す

注意：インタラクティブな Flash プロジェクトの場合、各タイムラインは別々のメディアを使用するので、DVD でのレイヤー間の一時停止と同様にチャプター間に一時停止があります。

DVD プロジェクトの MPEG-2 圧縮方式のトランスコードでは、ビデオフッテージは連続するピクチャのグループ (GOP) に分割されます。各グループのフレーム数は 4 ~ 20 フレームです。GOP 内のフレームの再生は、必ず GOP の先頭、つまり **GOP** ヘッダーから行う必要があります。このような理由から、チャプターポイントを挿入すると、挿入を指定した位置のすぐ前にある GOP ヘッダーに配置されます。チャプターポイントが前の GOP ヘッダーに既に存在している場合は、次の GOP ヘッダーに配置されます。GOP ヘッダーは、タイムラインルーラーの下端にグレーの縦線として表示されます。モニターパネルを使用すると、次または前の GOP ヘッダーに早送りまたは巻き戻しできます。

AVI または MOV ファイルの場合は、DVD プロジェクトのクリップをトランスコードするまで、この制限は適用されません。AVI または MOV ファイルをトランスコードすると、設定したすべてのチャプターポイントに、自動的に GOP ヘッダーが設定されます。トランスコードの実行後は、AVI ファイルは MPEG-2 ファイルとして扱われ、MPEG-2 ファイルのチャプターポイントの配置規則がそのクリップに適用されます。チャプターポイントの間隔の許容最小値は、NTSC の場合は 15 フレーム、PAL の場合は 12 フレームです。

注意：これらの制限は、H.264 Blu-ray ファイルには適用されません。


チャプターポイントの追加


モニターパネルとタイムラインビューアの両方からチャプターポイントを追加できます。チャプターポイントには連続する番号が割り当てられ、既存の 2 つのチャプター間に新しいチャプターポイントを挿入すると、自動的に番号が割り当て直されます。一定の間隔でチャプターポイントを追加することもできます。

ビデオまたは静止画を配置すると、クリップの先頭に自動的にチャプターポイントが挿入されます。また、エンドアクションへのリンクに使用するために、タイムラインの最後に非表示のチャプターも追加されます。

注意： Adobe Premiere Pro と After Effects では、AVI、MOV、MPEG-2、H.264 Blu-ray ファイル内のマーカーを書き出すことができます。Encore は、マーカーを使用してチャプターポイントを作成します (33 ページの「[Adobe Premiere Pro からの読み込み](#)」および 34 ページの「[Adobe After Effects からの読み込み](#)」を参照してください)。

特定位置へのチャプターポイントの追加

- 1 タイムラインビューアが開いていない場合は、「タイムライン」タブを選択し、チャプターポイントを追加するタイムラインをダブルクリックしてタイムラインビューアを開きます。
- 2 ウィンドウ/モニターを選択し、チャプターポイントを追加するビデオを表示します。
- 3 チャプターポイントが必要なフレームに時間インジケーターを移動します。
- 4 MPEG-2 または DVD 用にトランスコード済みのその他のビデオを操作している場合は、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながら、モニターパネル内の次のフレームボタンまたは巻き戻しボタン ◀ をクリックすると、次の GOP ヘッダーが表示されます。チャプターポイントは、DVD 用にトランスコードされたビデオ内の GOP ヘッダーにのみ配置されます (136 ページの「[チャプターポイントについて](#)」を参照してください)。
- 5 タイムライン/チャプターポイントを追加を選択するか、モニターパネルまたはタイムラインビューアでチャプターを追加ボタン  をクリックします。

 タイムラインを再生しているときにチャプターポイントを追加することもできます。チャプターポイントを追加するには、アスタリスク (*) キーを押します。

一定間隔でのチャプターポイントの追加

- 1 タイムラインビューアが開いていない場合は、「タイムライン」タブを選択し、チャプターポイントを追加するタイムラインをダブルクリックしてタイムラインビューアを開きます。
- 2 タイムライン/一定間隔でチャプターポイントを追加を選択します。
- 3 チャプターポイントを追加する間隔を指定します。間隔の値は、タイムラインのデュレーションよりも小さい値でなければなりません。

- 4 既存のチャプターポイントを削除するかどうかを指定して、「OK」をクリックします。

チャプターポイントの削除

- 1 削除するチャプターポイントがあるタイムラインを開きます。
- 2 クリックして削除するチャプターポイントを選択するか、Shift キーを押しながらクリックして複数のチャプターポイントを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - Backspace または Delete キーを押します。
 - 右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) して選択し、コンテキストメニューの「チャプターポイントを削除」を選択します。

チャプターポイントの移動

- 1 移動するチャプターポイントがあるタイムラインを開きます。
- 2 チャプターポイントまたはチャプターポイントのグループをルーラーの目的の位置までドラッグします。

モニターパネルが更新され、チャプターポイントの新しい位置が表示されます。

注意：タイムラインの先頭をマークする最初のチャプターポイントは移動できません。

チャプターポイントの名前と説明の設定

- 1 タイムラインビューまたはタイムラインパネルで、目的のチャプターポイントを選択します。
- 2 プロパティパネルで、チャプターポイントの新しい名前を入力します。
- 3 チャプターポイントの説明を入力します。

タイムラインルーラーでのチャプター名の表示

- 1 目的のタイムラインを開きます。
- 2 表示／チャプター名を表示を選択します。

注意：この表示設定は、現在のタイムラインにのみ適用されます。

第7章：オーディオと字幕

複数言語のオーディオまたは字幕を用意することで、プロジェクトの視聴者層を拡大できます。また、オーディオや字幕のトラックの用途は、別の言語への翻訳だけではなく、例えば、ディレクターのコメントや、講師からの説明、生徒へのヒントなどに利用できます。

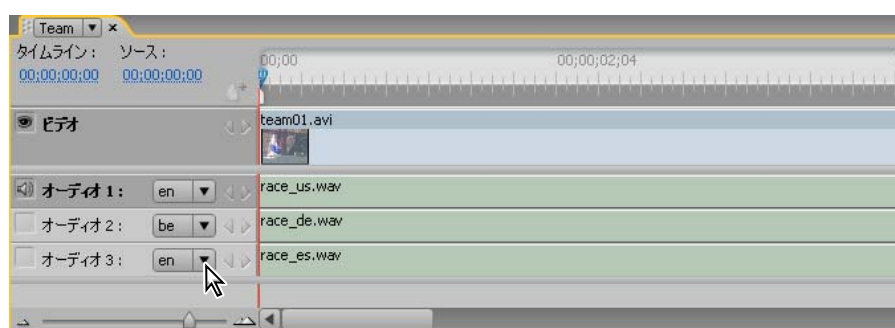
オーディオクリップ

複数のオーディオトラックについて

DVD または Blu-ray プロジェクトには、オーディオトラックを 8 つまで収録できます。従来から、オーディオトラック 1 は、ビデオのサウンドトラックに使用されています。残りの 7 つのオーディオトラックは、サウンドトラックの吹き替え版、ディレクターのコメント、先生の注意、コーチからのヒントなどの追加オーディオ用に使用します。

DVD や Blu-ray ディスクには 8 つのオーディオトラックを収録できますが、DVD または Blu-ray ディスクプレーヤーで一度に再生できるオーディオトラックは 1 つだけです。2 つのオーディオトラックを同時に再生できないため、すべてのオーディオトラックは、それぞれが完全なトラックであることが必要です。例えば、吹き替えられた各言語トラックで同じ BGM とサウンド効果を使用する場合、それらをプロジェクトに読み込む前に、音声トラックとミキシングする必要があります。Adobe Soundbooth などのオーディオ編集アプリケーションを使用すると、オーディオのサウンド効果、音楽およびダイアログを単一のオーディオクリップにまとめることができます。

注意：Flash は複数のオーディオトラックをサポートしません。



複数のオーディオトラックを含むタイムライン

メニューの表示中にオーディオを再生する方法については、102 ページの「[モーションメニューについて](#)」を参照してください。

関連項目

155 ページの「[オーディオトラックまたは字幕トラックを選択するためのボタンの設定](#)」

タイムラインへのオーディオの追加

オーディオファイルを複数のトラックに配置したり、複数のオーディオファイルを同じトラックに配置したりできます。オーディオクリップは最初はトラックの先頭に配置されますが、後で必要に応じてオーディオクリップの位置を変えたり、トリミングしたりできます。トラック名の左にあるトラックセレクターをクリックすると、トラックをアクティブにできるため、タイムラインの再生時に使用するトラックを制御できます。

注意：複数のビデオクリップに 1 つのオーディオクリップが使用されている場合は、1 つのビデオクリップから別のビデオクリップにムービーが移るときにオーディオが一時的に中断されます。

- 1 プロジェクトパネルにオーディオファイルをアセットとして読み込みます。
- 2 次のいずれかの方法でタイムラインにオーディオクリップを追加します。
 - オーディオクリップを含む新しいタイムラインを作成するには、プロジェクトパネルでオーディオクリップを選択し、タイムライン／新規タイムラインを選択します。
 - 既存のタイムラインの新しいオーディオトラックにオーディオクリップを追加するには、オーディオクリップをプロジェクトパネルからタイムライン最後のオーディオトラックの下にドラッグします（空のオーディオトラックを追加するには、タイムラインビューアを選択し、タイムライン／オーディオトラックを追加を選択します）。
 - オーディオクリップをタイムライン内の既存のトラックに追加するには、クリップをプロジェクトパネルからトラックにドラッグし、ポインターが「+」に変わったらクリップを離します。クリップはトラックの最後のクリップの右側に追加されます。
- 3 異なる言語のオーディオを追加する場合は、タイムラインビューア内のトラックの左側にある言語ドロップダウンリストから、適切な言語コードを選択します。
- 4 必要な数だけオーディオトラックを追加します（タイムラインあたり最大 8 個）。複数のオーディオクリップを単一のトラックに追加したり、異なるトラックに追加したりできます。

注意：複数のオーディオトラックを複数のタイムラインに追加する場合は、同じ種類のオーディオを各タイムラインの同じトラック番号に配置します。例えば、すべてのディレクターの注釈をすべてのタイムラインのトラック 1 に配置します（154 ページの「[トラックの追跡](#)」を参照してください）。

関連項目

124 ページの「[タイムラインのプレビュー](#)」

127 ページの「[タイムラインからのビデオクリップまたはオーディオクリップの削除](#)」

オーディオまたは字幕のトラックの削除

- 1 削除するトラックがあるタイムラインを開きます。
- 2 いずれかの選択ツールをクリックし、タイムラインビューアで削除するトラックを選択します。
- 3 タイムライン／オーディオトラックを削除を選択するか、タイムライン／字幕トラックを削除を選択します。

関連項目

127 ページの「[タイムラインからのビデオクリップまたはオーディオクリップの削除](#)」

オーディオおよび字幕の環境設定の設定

タイムラインを作成するときに、初期設定で表示されるオーディオおよび字幕トラックの番号を指定できます。字幕クリップの初期設定の言語およびデュレーションも指定できます。

- 1 編集／環境設定／タイムライン（Windows）または Encore／環境設定／タイムライン（Mac OS）を選択します。

2 タイムラインの初期設定で、次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。

- オーディオトラック数の初期設定およびオーディオ言語の初期設定を指定します。
- 字幕トラック数の初期設定、字幕言語の初期設定および字幕表示の初期設定を指定します（Flash の書き出しでは、字幕はサポートされません）。

字幕の基本

DVD プロジェクトの字幕について

通常、字幕はオーディオトラックの内容を翻訳したもののですが、ビデオを補足するキャプション、歌詞、ヒント、異なる観点などを提供することもできます。字幕画像ファイルを使用して単純なグラフィックを作成し、ポインターの追加や、特定領域のマスク、ハイライトまたはオーバーレイに利用する場合もあります。

字幕をタイムラインまたはモニターパネルに直接入力したり、スクリプトを使用して字幕を読み込むこともできます。字幕スクリプトの中に字幕テキストを入れることも、画像ファイルを参照させることもできます。次の事項を考慮してください。

- 字幕の各スクリーンは、モニターパネルで入力した字幕も含め、個別のクリップとしてタイムラインに表示されます。
- タイムラインに含めることができる字幕トラックの数は、最大 32 個です。ただし、ワイドスクリーンビデオの場合、最大 16 個です。DVD や Blu-ray プレーヤーでは、一度に 1 つの字幕トラックしか再生できません。
- 字幕はビデオストリームには組み込まれません。トラックはそれぞれ個別のオーバーレイとして扱われるので、同じビデオでいずれの字幕トラックでも表示できます。
- 字幕はサブピクチャであり、同じ制限事項が適用されます。
- 字幕は 3 つのカラーに制限され、それぞれ、文字のストロークのカラー、塗りのカラーおよび部分的なアンチエイリアスカラーにマップされます。
- 字幕のカラーは、タイムラインカラーセットで定義します。
- ビデオサイズが 1280 × 720 以上の Blu-ray プロジェクトでは、字幕クリップ間の間隔として最低 5 フレームが必要です。

注意：字幕クリップ間に必要な間隔がない場合、Blu-ray プロジェクトを書き込むことはできません。

関連項目

146 ページの「[スクリプトファイルについて](#)」

152 ページの「[字幕カラーについて](#)」

155 ページの「[オーディオトラックまたは字幕トラックを選択するためのボタンの設定](#)」

手動での字幕の作成

モニターパネルを使用すると、ビデオを再生し、必要に応じて字幕を入力できます。メニューでテキストを入力するのと同様に、字幕テキストをインライン入力したり、バウンディングボックス内に入力したりできます。最初にバウンディングボックスを作成した場合、字幕テキストの行がボックスの端に達すると、次の行に自動的に折り返されます。ボックスのサイズを変更すると、ボックス内のテキストフローを変更できます。バウンディングボックスを使用せずに字幕を入力する場合は、必要なだけテキストを入力できます。テキストを改行するには、Enter キーを使用します。

1 タイムラインを開きます（既にタイムラインが開いている場合は、タイムラインビューアのタブをクリックしてタイムラインを選択します）。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 新しい字幕トラックを追加するには、タイムライン／字幕トラックを追加を選択します。
- 字幕を既存のトラックに追加するには、目的の字幕トラックの（字幕トラック名の左にある）トラックセレクターをクリックします。

3 ウィンドウ／モニターを選択してモニターパネルを開き、セーフエリアの表示 / 非表示ボタンをクリックしてセーフエリアガイドを表示します。

4 タイムラインビューアで、時間インジケーターを字幕を追加する最初のフレームまでドラッグします。

5 横書きまたは縦書き文字ツールをクリックします。


ポインターが、周囲を点線で囲まれたテキストポインターに変わります。テキストポインターの下端付近にある細い横線は、文字のベースラインを示します。

6 モニターパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- テキストポインターをドラッグして、字幕のバウンディングボックスを作成します。
- 字幕の開始位置としてテキストポインターのベースラインの位置を決め、クリックして文字の入力点を設定します。挿入点が表示されます。
- モニターパネルの下部にある字幕を追加ボタンをクリックします。空のテキストボックスが青いコーナーハンドルと共に表示されます。

7 文字パネルで、字幕に必要なテキストの文字属性と整列オプションを選択します（83 ページの「[文字パネルの概要](#)」を参照してください）。ただし、ここでは字幕テキストのカラーは設定しません。カラーは、プロパティパネルのハイライトメニューからタイムラインカラーセットに基づいたグループを指定することにより設定します。詳しくは、次項の 142 ページの「[字幕のプロパティの設定](#)」を参照してください。



8 モニターパネルで、テキストボックス内をクリックして、テキストを入力します。

 字幕テキストの位置を変更するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら移動ツールを一時的にアクティブにし、必要なだけテキストをドラッグします。Ctrl キーまたは Command キーを放すと、テキストツールが再びアクティブになります。

9 選択ツールをクリックしてテキスト編集モードを終了し、タイムラインおよびモニターパネル内の字幕クリップを選択します。

10 選択したクリップの字幕のプロパティを変更するには、プロパティパネルでオプションを設定します（142 ページの「[字幕のプロパティの設定](#)」を参照してください）。

11 字幕を追加する次のフレームまで時間インジケーターを移動し、字幕の追加を続けます。

 モニターパネルの字幕を追加ボタン  をクリックすると、新しい字幕がトラック上の前の字幕と同じ文字属性および段落属性に一致します。

1 つのクリップには、1 つのテキストボックスのみ配置できます。テキストがすべて同じバウンディングボックス内になり、字幕をフレームの別の領域に配置することはできません。

関連項目

155 ページの「[オーディオトラックまたは字幕トラックを選択するためのボタンの設定](#)」

124 ページの「[タイムラインのプレビュー](#)」

字幕のプロパティの設定

1 タイムラインで、字幕クリップを選択します。

注意：変更結果をプレビューするには、時間インジケーターがタイムライン内の選択した字幕クリップ上にあり、字幕トラックが選択されていることを確認します。

2 プロパティパネルで、次のいずれかのオプションを変更します。

- ・ ハイライトメニューから目的のカラーグループを選択します（152 ページの「[字幕カラーについて](#)」を参照してください）。
- ・ ストロークメニューから、目的の幅オプションを設定します。ストロークは、文字のアウトラインを構成して、コントラストを増やし読みやすさを向上します。
- ・ 字幕のデュレーションを変更します（144 ページの「[字幕の表示時間の変更](#)」を参照してください）。
- ・ 「整列」テキストボックスに、0 ~ 100 % の値を入力し、Enter キーを押します。横書き文字の場合、0 % はテキストをバウンディングボックスの上部に整列し、100 % は下部に整列し、50 % はバウンディングボックスの水平方向中央に整列します。


字幕の編集、書式変更または移動

Encore で入力した字幕やテキスト字幕スクリプトから読み込んだ字幕は、編集が可能です。個々のクリップ、クリップの範囲、またはトラック上のすべてのクリップを変更することができます。

字幕テキストは、バウンディングボックス内に入力したり、インライン入力したりできます（テキスト字幕スクリプトを使用して読み込んだ字幕は、バウンディングボックス内に配置されます）。バウンディングボックス内にテキストを配置する場合、バウンディングボックスのサイズを変更して改行位置を変更できます。テキストをインライン入力する場合は、改行位置を手動で変更する必要があります。

注意：画像ベースのスクリプトから読み込んだ字幕は、テキストではなく、レンダリングされた画像として読み込まれるので変更できません。

- ・ 変更する字幕があるタイムラインを開きます。
- ・ 編集するトラックのトラックセレクターが選択されていることを確認し、字幕クリップを選択します。
- ・ ウィンドウ／モニターを選択して、モニターパネルを開きます。
- ・ タイムライン内で、時間インジケーターを選択したクリップ上に移動します。クリップが表示される最初のフレームまで移動する必要はありません。クリップ内であればどこでも構いません。

 トラック上のすべての字幕を選択してグローバルに変更するには（フォントやカラーグループの変更など）、トラック名をダブルクリックし、文字パネルやプロパティパネルで必要な変更を行います。複数の字幕クリップを選択するには、トラック内の目的のクリップを Shift キーを押しながらクリックするか、クリップを囲むようにドラッグします。

- ・ 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ 適切な文字ツールを使用して字幕を編集するには、テキスト内の挿入点をクリックするか、変更する語句をハイライトします。次に、新しいテキスト、または置き換えるテキストを入力します。
 - ・ 適切な文字ツールを使用してテキストのスタイルを変更するには、変更する語句をハイライトします。次に、文字パネルでテキストの文字属性を選択します。
 - ・ 適切な文字ツールを使用して字幕のテキストフローを変更するには、テキスト内の挿入点をクリックします。次に、カーソルをバウンディングボックスのハンドル上に置きます。カーソルが双方向矢印に変わったら、ハンドルをドラッグしてバウンディングボックスのサイズを変更します。変更されたバウンディングボックスのサイズに合わせて、テキストフローが変更されます（挿入点をクリックしてもバウンディングボックスが表示されない場合は、バウンディングボックスを使用せずにテキストをインライン入力したことになります。この場合、テキストの挿入点に Enter キーを使用して手動で改行位置を変更する必要があります）。

注意：テキストボックスのサイズを変更する際は、必ず文字ツールを使用してください。選択ツールを使用してバウンディングボックスのハンドルをドラッグすると、テキストがオブジェクトであるかのようにスケールされ、テキストフローを変更できません。

- 字幕の位置を変更するには、選択ツールをクリックし、カーソルを字幕テキストの上に置きます。カーソルが黒い矢印に変わったら、字幕をモニターパネルの目的の場所までドラッグします。
- カラーグループ、ストローク幅または整列を変更するには、選択ツールをクリックし、タイムライン内の字幕クリップを選択します。次に、プロパティパネルで該当するオプションを変更します（これらのプロパティは、個々の文字でなくクリップ全体に適用されます）。
- 時間インジケータを編集する次の字幕に移動し、字幕クリップを選択して、前の手順を繰り返します。



時間インジケータの移動と字幕クリップの選択を同時に行うには、字幕トラックの次のクリップまたは前のクリップボタンをクリックするか、モニターパネルの前の字幕または次の字幕ボタンを使用します。

Blu-ray ディスクの字幕フレームギャップの自動修正

タイムライン内の連続する字幕クリップを分割しているギャップが 5 フレーム未満の場合、そのギャップが 5 フレームになるように調整します。

タイムライン内の 2 つの字幕クリップ間のギャップが 5 フレーム未満の場合は、エラーが表示されます。字幕フレームギャップの自動修正機能によって、クリップを分割しているギャップが 5 フレームになるように、隣接する片側あるいは両側のクリップのサイズが自動的に変更されます。

ただし、この機能ではデュレーションが 12 フレームより短い字幕クリップのサイズは変更されません。この場合には、エラーを手動で修正します。フレームサイズが 720 x 480 のタイムラインを除き、Blu-ray ディスクのすべてのタイムラインについてこの機能を使用します。

字幕フレームギャップの自動修正を使用するには、次の手順に従います。

- 1 問題の字幕クリップを右クリックします。
- 2 コンテキストメニューから、「ギャップを修正」を選択します。

注意：DVD の場合はギャップの修正は必要ありません。2 つの字幕クリップ間のギャップが 5 フレーム未満の場合でも、DVD の場合は Encore プロジェクトを正常に書き込むことができます。

字幕の表示時間の変更

タイムラインに読み込む字幕には、開始時間と終了時間があらかじめ設定されています。Encore で字幕を作成するときの初期設定のデュレーションは 2 秒です。モニターパネルの字幕トリムボタンを使用するか、プロパティパネルのデュレーションの値を編集することで、タイムラインビューア内で字幕クリップを短縮または延長して、表示時間を変更することができます。

注意：字幕の初期設定デュレーションを変更するには、編集／環境設定／タイムライン（Windows）または Encore／環境設定／タイムライン（Mac OS）を選択し、字幕デュレーションの時間を入力して、「OK」をクリックします。



タイムラインビューアを使用した字幕の表示時間の変更

- 1 変更する字幕があるタイムラインを開きます。
- 2 モニターパネルで編集内容を表示するには、変更する字幕トラックの（トラック名の横にある）トラックセレクターが選択されており、時間インジケータが字幕クリップ上にある必要があります。
- 3 いずれかの選択ツールをクリックし、調整する字幕の先頭または末尾にポインターを置きます（どの選択ツールを使用しても構いません）。ポインターが、双方向を指す矢印のある赤い括弧に変わります。

- 4 字幕の末尾を目的のフレームまでドラッグして、長さを増減します。ドラッグすると、モニターパネルに現在のフレームのタイムコードが表示されるため、クリップの新しい開始点または終了点を配置する場所を判断できます。

注意：字幕に空のフレームが隣接している場合を除き、字幕の表示時間を延長することはできません。

モニターパネルを使用した字幕の表示時間の変更

- 1 変更する字幕があるタイムラインを開きます。
- 2 変更する字幕トラックの（トラック名の横にある）トラックセレクターが選択されていることを確認します。
- 3 変更する字幕クリップを選択します。
- 4 時間インジケータを、新しいインポイントまたはアウトポイントになるフレームまで移動します。
- 5 モニターパネルで、字幕インポイントをここまでトリムボタン  または字幕アウトポイントをここまでトリムボタン  をクリックします。

プロパティパネルを使用した字幕の表示時間の変更

- 1 変更する字幕があるタイムラインを開きます。
- 2 変更する字幕トラックの（トラック名の横にある）トラックセレクターが選択されていることを確認します。
- 3 変更する字幕クリップを選択します。
- 4 プロパティパネルで、「デュレーション」、「インポイント」、または「アウトポイント」の値を変更します。
「デュレーション」の値を増減すると、それに応じて「アウトポイント」の値も増減します。「インポイント」の値を変更すると、「アウトポイント」の値が自動的に変更されます。「アウトポイント」の値を変更すると、「インポイント」の値が自動的に変更されます。

字幕表示時間の初期設定値の変更

- 1 編集／環境設定／タイムライン（Windows）または Encore／環境設定／タイムライン（Mac OS）を選択します。
- 2 「字幕デュレーション」に字幕を表示する秒数を入力して、「OK」をクリックします。

ここで変更された表示時間は、今後作成されるすべての字幕に適用されます。既存の字幕の表示時間は変更されません。

字幕トラック全体の複製

あるタイムラインの最初の字幕セットを作成したら、トラック全体を複製し、それを他に作成が必要な言語のテンプレートのように使用することができます。トラックを複製する前に、字幕が各シーン向けに正しく調整されていることを確認します。このとき、各字幕のコンテンツだけを変更する必要があります。シーン内の位置、デュレーション、フォント、書式、カラー、配置など、他の属性はオリジナルの字幕セットに合わせられます。

- 1 複製する字幕トラックのトラックヘッダーをクリックします。
- 2 編集／複製を選択します。

字幕の書き出し

字幕トラックをテキストファイルとして書き出すことができます。書き出したテキストファイルは、プロジェクト内に再度読み込むことができます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

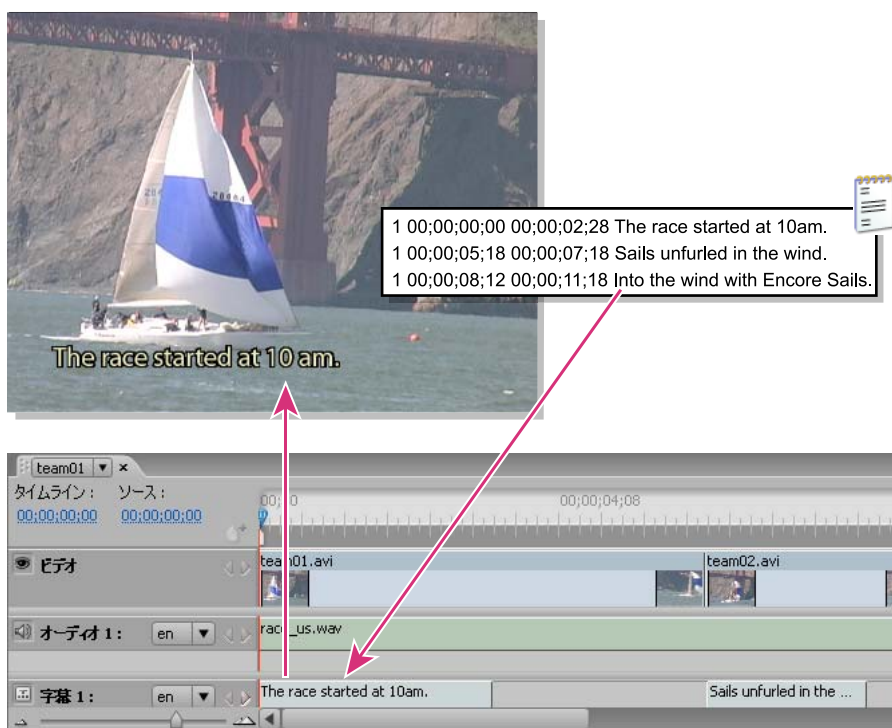
- タイムライン／字幕の書き出し／テキストスクリプトを選択します。
- 字幕トラックを右クリックし、字幕の書き出し／テキストスクリプトを選択します。

字幕スクリプト

スクリプトファイルについて

字幕を読み込むには、スクリプトファイルを使用します。Encore では、テキストスクリプト、画像スクリプトおよび FAB 画像スクリプトの 3 種類のスクリプトファイルが読み込み可能です。スクリプトは、字幕の開始タイムコードと終了タイムコードを指定します。これらのファイル間の大きな違いとしては、テキストスクリプトには字幕テキストが含まれる一方、2 種類の画像スクリプトは、あらかじめデザインされ書式設定されている画像ファイルを参照することが挙げられます。

画像ベースの字幕とは異なり、テキストスクリプトファイルには、各字幕の開始点と終了点のタイムコードと共に字幕テキストが含まれています。テキストスクリプトには、画面の位置や書式設定に関する情報は含まれていません。字幕の書式設定とグループとしての配置は、字幕の読み込み（テキストスクリプト）ダイアログボックスで字幕を読み込むときに行います。字幕を配置するトラック、字幕を表示するための言語、カラーセットおよびグループを指定することができます。



字幕の読み込み

関連項目

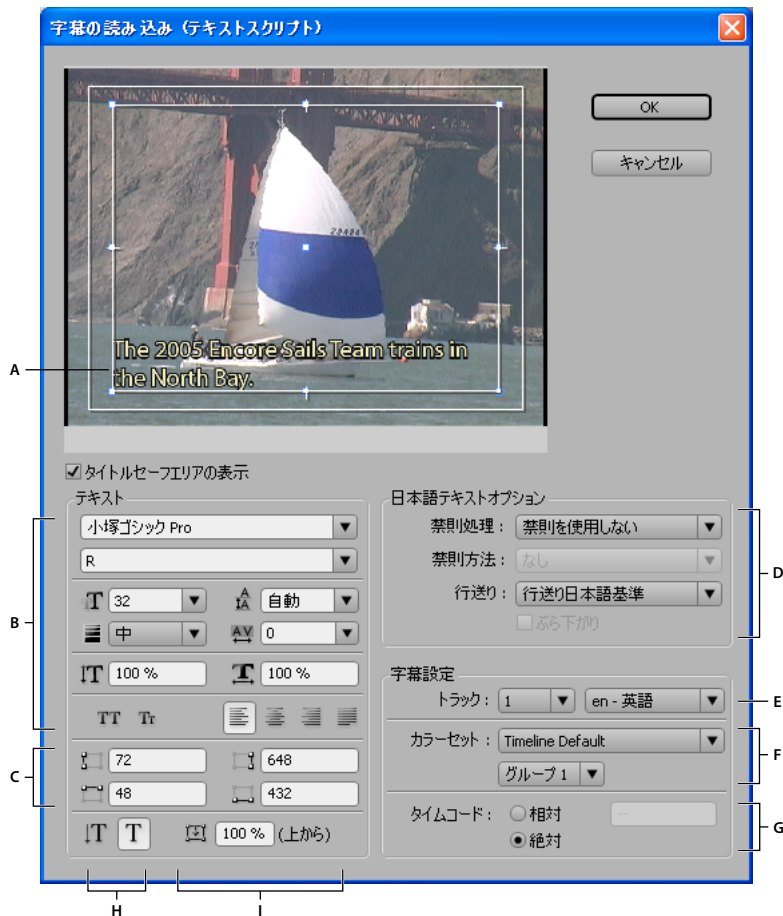
150 ページの「[スクリプトファイルの構造](#)」

テキストスクリプトファイルの読み込み

- 1 タイムラインを開きます（既にタイムラインが開いている場合は、タイムラインビューアのタブをクリックしてタイムラインを選択します）。
- 2 タイムライン／字幕の読み込み／テキストスクリプトを選択します。

💡 字幕トラックヘッダーを右クリック（Windows）または **Control** キーを押しながらクリック（Mac OS）し、コンテキストメニューの「字幕の読み込み」から各スクリプトを選択すると、タイムラインから直接読み込むことができます。

- 3 読み込むスクリプトファイルを選択して「開く」をクリックします。
- 4 字幕の読み込み（テキストスクリプト）ダイアログボックスで、必要に応じて、テキストの書式設定、フレーム内の字幕位置の指定、トラック、言語、タイムコードオフセットの指定などを行います。



字幕の読み込み（テキストスクリプト）ダイアログボックス

A. バウンディングボックス内の字幕 B. テキストの書式設定と整列オプション C. テキストバウンディングボックスの座標 D. 2 バイト文字の書式設定オプション E. 字幕トラックと言語 F. カラーセットオプション G. タイムコードオプション H. テキストの向き I. バウンディングボックス内のテキストの位置

関連項目

143 ページの「[字幕の編集、書式変更または移動](#)」

150 ページの「[スクリプトファイルの構造](#)」

テキストスクリプトの読み込みオプション

字幕の読み込み（テキストスクリプト）ダイアログボックスには、次のオプションがあります。

テキストの書式設定オプション テキストのフォント、フォントスタイル、ストローク幅およびその他の属性を設定します。これらのオプションは、「太字」、「斜体」、「ストローク幅を設定」を除き、文字パネルと同じです。ストローク（またはアウトライン）は、字幕とビデオ間のコントラストを増やし、読みやすさを向上させます。

バウンディングボックスの座標 バウンディングボックスの位置とサイズを調整します。各値は、ボックス端（左端、右端、上端および下端）の画面ピクセル座標を指定します。必要な場合、各クリップを配置した後にバウンディングボックスのサイズを調整することもできます（143 ページの「[字幕の編集、書式変更または移動](#)」を参照してください）。

テキストの向き テキストの向きを横書き **T** または縦書き **⌈T** に設定します。

バウンディングボックス内のテキストの位置 バウンディングボックス内のテキストの位置を設定します。0 %の値を指定すると、横書き文字では、字幕の最初の行がバウンディングボックスの上端に整列され、縦書き文字では、バウンディングボックスの右端に整列されます。100 %の値を指定すると、横書き文字では、字幕の最後の行がバウンディングボックスの下端に整列され、縦書き文字では、バウンディングボックスの左端に整列されます。



A



B



C

横書き文字の位置の値の比較
A. 0 % B. 50 % C. 100 %

日本語テキストオプション 日本語の書式を設定するためのオプションを指定します（82 ページの「[メニューへのテキストの追加](#)」を参照してください）。

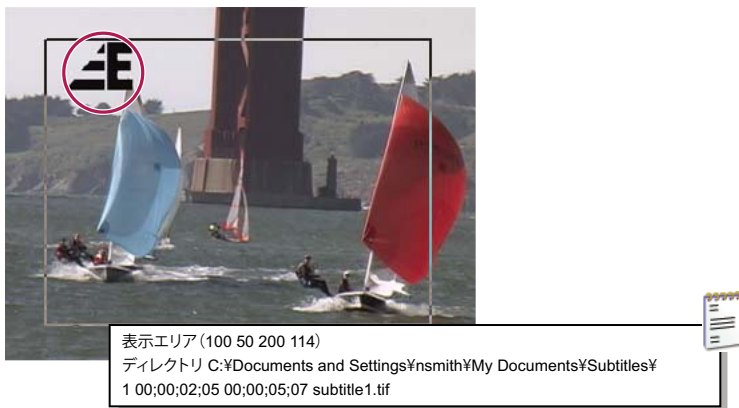
字幕トラックと言語 使用可能な字幕トラックを一覧表示するか、字幕用に新しいトラックを作成するように指定できます。字幕の言語を指定することもできます。

カラーセットオプション タイムラインに対するカラーセットと、スクリプト内のすべての字幕クリップに対するカラーグループを適用します。適用後、プロパティパネルを使用して個々のクリップのカラーグループを変更できます。

タイムコードオプション スクリプトのタイムコードをそのまま使用するか（絶対）、指定した量だけオフセットするか（相対）を決定します。例えば、クリップに 01;00;19;09 で始まるソースタイムコードがあり、字幕スクリプトがそのタイムコードを使用するようにログに記録されている場合、読み込み時に 01;00;19;09 に対する相対値を設定して、読み込まれる字幕とクリップのオーディオを正しく同期させることができます。

スクリプトを使用した字幕画像ファイルの読み込み

字幕画像ファイルは、画像スクリプトと FAB 画像スクリプトの 2 種類のスクリプトを使用して読み込むことができます。どちらのスクリプトも、字幕、単純なグラフィック（ポインター、マスクなど）のいずれか、または両方を含む画像ファイルを参照します。画像ファイルは、書式と配置があらかじめ設定されているので、Encore で編集することはできません。



字幕の画像とスクリプトの例

多くのプロフェッショナルは画像ファイルを字幕制作会社や字幕制作サービスから入手しますが、独自のファイルを作成することもできます。ボタンをハイライトするために作成するサブピクチャと同様に、最高の結果を得るには、画像ファイルのカラー数を3つ以下に制限します。テキストとグラフィックにはシャープな境界線を使用し、グラデーション、ぼかしまたはアンチエイリアスの使用を避けます。画像ファイルには、JPG、GIF、PNG、TIF、またはBMP形式を使用できます。画像ベースのスク립トを読み込む際は、画像で使用されているカラーをタイムラインカラーセットのカラーにマップする方法を指定します。

詳しくは、150 ページの「[スク립トファイルの構造](#)」を参照してください。

注意：画像スク립ト（FAB ファイルを除く）には、画像ファイルへの絶対パスが含まれています。スク립トを読み込む前に、画像ファイルが指定された場所にあることを確認してください。

- 1 タイムラインを開きます（既にタイムラインが開いている場合は、タイムラインビューアのタブをクリックしてタイムラインを選択します）。
- 2 タイムライン／字幕の読み込み／FAB 画像スク립トを選択するか、タイムライン／字幕の読み込み／画像スク립トを選択します。



字幕トラックヘッダーを右クリック（Windows）または **Control** キーを押しながらクリック（Mac OS）し、コンテキストメニューから字幕の読み込み／テキストスク립トを選択すると、タイムラインから直接読み込むことができます。

- 3 読み込むファイルを選択して「開く」をクリックします。
- 4 FAB スクリプトファイルを読み込む場合は、画像ファイルが置かれているフォルダーを選択して「OK」をクリックします。
- 5 カラーのマッピングダイアログボックスで、スポイトツールを選択して画像内の適切な領域に置き、クリックしてカラーを選択します。3つのスポイトツールでこの操作を繰り返します。

注意：オプションごとに異なるカラーを設定してください。同じカラーを選択した場合、最終出力が期待した結果と異なる場合があります。

各スポイトツールは、画像のカラーと字幕カラーセットとのマッピングを次のように制御します。

背景 字幕オーバーレイの透明領域にマップします。字幕画像の背景にスポイトツールを置きます。

塗り / カラー 1 文字の塗りにマップします。文字のボディ部にスポイトツールを置きます。非テキスト字幕の場合は、カラー 1 にマップするオブジェクトの上にスポイトツールを置きます。

ストローク / カラー 2 文字のアウトラインにマップします。文字のアウトラインにスポイトツールを置きます。非テキスト字幕ファイルの場合は、カラー 2 にマップするオブジェクトの上にスポイトツールを置きます。

注意：画像内のその他のカラーは、いずれも透明になります。

- 6 「OK」をクリックします。
- 7 字幕の読み込みダイアログボックスの「字幕設定」セクションで、次のオプションを設定して「OK」をクリックします。
 - トラックドロップダウンリストから、字幕を配置する字幕トラックを指定し、字幕の言語を確認します。
 - カラーセットドロップダウンリストから、字幕で使用するカラーセットとハイライトグループを選択します。選択したカラーセットは、タイムライン内のすべてのトラックのすべての字幕に使用されます。カラーグループは、このスク립ト内のすべての字幕に適用されます。
 - 各字幕のタイムコードをオフセットするには、「相対」を選択します。このオフセットは隣接するボックス内で指定します。スク립トのタイムコードがタイムラインのソースタイムコードに一致する場合、このオプションを選択します。
 - 「絶対」を選択して、タイムライン自体のタイムコードで字幕を読み込みます（ゼロで開始するなど）。

スクリプトファイルの構造

スクリプトファイルはテキストのみのファイルで、テキスト編集アプリケーションで簡単に書き込んだり、編集することができます。大きなプロジェクトの場合、字幕の処理は通常、テキストベースまたは画像ベースのスクリプトを作成できる字幕制作会社や字幕制作サービスによって行われます。独自のスクリプトを作成するか、既存のスクリプトを変更する場合は、スクリプトファイルの構造を理解しておくことが重要です。

重要：スクリプトの種類（テキストまたは画像ベース）に関係なく、常にスクリプトはテキストファイル（TXT）として保存してください。すべての文字を正しく変換するために、保存時に Unicode エンコーディング（UTF-8 または UTF-16）を選択します。このエンコーディングオプションは、Microsoft Notepad、Mac OS TextEdit など、ほとんどのテキストエディターで使用するテキストファイルに適用できます。

関連項目

146 ページの「[テキストスクリプトファイルの読み込み](#)」

148 ページの「[スクリプトを使用した字幕画像ファイルの読み込み](#)」

テキストスクリプトファイルの構造

テキストスクリプトファイルは、字幕番号、ビデオ内の開始時間と終了時間および字幕テキストを指定します。クリップの各行は改行で分割します。テキストの書式を設定し、字幕を画面上に配置し、ファイルの読み込み時にカラーグループを選択します。

テキスト字幕スクリプトは、次の形式に従う必要があります。

字幕番号 開始タイムコード 終了タイムコード 字幕テキスト

その他の字幕テキスト行

その他の字幕テキスト行

スクリプト内の要素は、スペースまたはタブを使用して区切ります。スクリプト内で改行するには、Enter キーを使用します。字幕テキストを別の行に分離する場合は、Enter キーを使用して新しい行を開始します。

ただし、字幕を読み込むと、テキストのポイントサイズとバウンディングボックスのサイズによりテキストフローが変更され、予期しない改行が発生することに注意してください。

次の例の行では、それぞれ 2;02 と 5;18 にある 2 つのクリップが形成されます。

1 00;00;02;02 00;00;03;15 猫は二度と戻ってきませんでした。

去ってしまったのです。

2 00;00;05;18 00;00;09;20 元気にしてればよいのだけれど。

猫は、憧れのまなざしでいつも窓の外を見ていました。

画像スクリプトの構造

画像スクリプトでは、最初の行が、すべての画像ファイルの画面上の位置をピクセル座標で指定します。2 行目には、画像ファイルを含むフォルダーへのパスが含まれています。このパスは相対パスではなく絶対パスであり、画像ファイルを移動する場合は、パスを更新する必要があります。残りのすべての行は、行ごとに単一の字幕を参照し、字幕番号、開始時間と終了時間および字幕を含む画像ファイルのファイル名を指定します。

画像スクリプトファイルの形式は、次のとおりです（<> 内のテキストは、ユーザーが指定する数値です）。

Display_Area（< 左 上 右 下の順で表したピクセル座標 >）

Directory < パス >

字幕番号 < 開始タイムコード 終了タイムコード 画像ファイル名 >

表示エリアは、ゼロ点が左上隅となるフレームピクセル（例えば、NTSC では 720 × 480 ピクセル、PAL では 720 × 576 ピクセル）を使用して座標を表します。各行の要素は、スペースまたはタブを使用して区切ることができます。

次の例では、フルスクリーンサイズの画像が画面全体にオーバーレイします。

Display_Area (000 000 720 480)

ディレクトリ C:\Subtitles\Image Files\Caption Inc Images\ (Windows) または

ディレクトリ /Subtitles/Image Files/Caption Inc Images/ (Mac OS)

1 00;00;02;02 00;00;03;15 CATTALESS001.TIF

2 00;00;05;18 00;00;09;20 CATTALESS002.TIF

FAB 画像スクリプトの構造

FAB 画像スクリプトには、画像ファイルごとに個別の位置情報が含まれています。画像スクリプトとは異なり、FAB 画像スクリプトの読み込み時に画像ファイルの場所を指定します。スクリプトファイルの各行は、単一の字幕画像ファイル、ビデオ内での字幕の開始時間と終了時間、およびファイルの左上隅と右下隅のピクセル座標を参照します。FAB 字幕スクリプトは、次の形式を使用します。

画像ファイル名 開始タイムコード 終了タイムコード 左 上 右 下 (ピクセル座標)

位置の値は、ゼロ点が左上隅となるフレームピクセル（例えば、NTSC では 720 × 480 ピクセル、PAL では 720 × 576 ピクセル）を使用して座標を表します。行の要素を区切るにはスペースまたはタブを使用し、スクリプト内の行を分離するには、Enter キーを使用します。

次の例では、フルスクリーンサイズの画像が画面全体にオーバーレイします。

RACE001.TIF 00;00;02;02 00;00;03;15 000 000 720 480

RACE002.TIF 00;00;05;18 00;00;09;20 000 000 720 480

タイムコードの形式

スクリプトファイルでは、プロジェクトのタイムコードが正しく指定されていることが重要です。使用するタイムコードは、プロジェクトのテレビ規格によって異なります。

NTSC NTSC プロジェクトは、hh:mm:ss;ff (時間 ; 分 ; 秒 ; フレーム数) のように数字をセミコロンで区切る、ドロップフレームタイムコードを使用します。

PAL PAL プロジェクトは、hh:mm:ss:ff (時間 : 分 : 秒 : フレーム数) のように数字をコロンで区切るタイムコードを使用します。

タイムコードを指定する際は、次の事項に注意してください。

- スクリプト内のタイムコードは、字幕がオーディオとビデオに正しく同期するように、プロジェクトのタイムコード形式と一致する必要があります。Encore では、ノンドロップフレームのタイムコードをドロップフレームに変換できますが、最高の結果を得るにはプロジェクトに適切なタイムコードを指定します。
- タイムコードの数字には、先頭にゼロを付ける必要はありません。例えば、0;0;12;3 は、読み込み時に 00;00;12;03 と正しく変換されます。
- 一部の字幕編集アプリケーションは、タイムコードの代わりに、時刻形式を使用して字幕スクリプトを保存します。時刻形式は、hh:mm:ss,zzz (時間 ; 分 ; 秒 , ミリ秒) という形式で表示されます。Encore では、時刻形式は認識されません。時刻形式をタイムコードに変換するには、ミリ秒 (zzz) をフレーム数 (ff) に変換する必要があります。計算式は次のとおりです。

NTSC : フレーム # = (ミリ秒 × 29.97) ÷ 1000

PAL : フレーム # = (ミリ秒 × 25) ÷ 1000

字幕カラー

字幕カラーについて

タイムラインカラーセットは字幕のカラーを指定します。プロジェクト全体に対して同じカラーセットを使用するか、各タイムラインに対してカラーセットを定義できます。カラーセットは、3つのグループに分割されます。各クリップに適したカラーグループを選択して、最大の表示効果を確保したり、フィルム内の文字などを区別したりできます。カラーを定義する前に、次の事項を理解することが重要です。

- ・ タイムラインカラーセットは、それぞれ独自の不透明度設定を持つ最大9つのカラーで構成されます。
- ・ カラーは3つの字幕グループに分割されるため、背景またはナレータに応じて字幕カラーを変えることができます。
- ・ 各字幕グループには、塗りのカラー、ストロークカラーおよびアンチエイリアスカラーの値が含まれています。



字幕

A. 塗りカラー B. ストロークカラー C. アンチエイリアスカラー

- ・ 各タイムラインでは、1つのカラーセットだけを参照できます。
- ・ 各字幕クリップは、タイムラインに割り当てられたカラーセット内の3つのグループのいずれかを参照できます。
- ・ 初期設定のセットを修正したり、独自のカラーセットを作成したりできます。
- ・ カラーセットを保存して、他のプロジェクトで使用することができます。
- ・ カラーセットを編集すると、そのカラーセットを使用するタイムラインがすべて自動的に更新されます。


注意：Flash プロジェクトでは、字幕はサポートされません。

字幕のカラーセットの定義

- 1 変更する字幕カラーがあるタイムラインを開きます。



編集時にカラーをプレビューするには、時間インジケーターを字幕クリップまで移動します。モニターパネルが表示されていることを確認します。手順4の後、タイムラインカラーセットダイアログボックスの「プレビュー」ボタンをクリックします。

- 2 タイムライン／タイムラインカラーセットを編集を選択します。
- 3 タイムラインカラーセットダイアログボックスで、カラーの変更結果を確認する場合は「プレビュー」を選択します。
- 4 タイムラインカラーセットダイアログボックスで、新規カラーセットボタン  をクリックします。
- 5 新規カラーセットダイアログボックスで、新規カラーセットの名前を入力して「OK」をクリックします。
- 6 変更するカラーの見本をクリックします。
- 7 次のいずれかの方法を使用してカラーを調整します（右側にあるカラーサンプルの上半分は選択したカラーで、下半分はオリジナルのカラーです）。
 - ・ カラースライダーの三角形スライダーを使用してカラーの範囲を指定し、カラーフィールド内で目的のカラーをクリックします。
 - ・ 色相 (H)、彩度 (S)、明度 (B)、赤 (R)、緑 (G)、または青 (B) の数値を変更します。


- 8 「OK」をクリックします。タイムラインカラーセットダイアログボックスで、オリジナルのカラーが新しいカラーで置き換えられます。
- 9 カラーの見本の右側にある不透明度ドロップダウンリストから、目的の不透明度レベルを選択します。
- 10 変更するカラーに対して手順 5 ～ 9 を繰り返します。
- 11 すべての字幕グループについて、「塗りおよびストロークからアンチエイリアスカラーを作成」を選択すると、塗りとストロークの値に基づいてアンチエイリアスカラーが自動的に作成されます。このオプションを選択すると、手動のアンチエイリアスカラーの設定は無効になります。
- 12 すべてのカラーを希望どおりに定義できたら「OK」をクリックします。新しいカラーセットがタイムラインに割り当てられます。

作成したカラーセットを削除したり、他のプロジェクトで使用するためにカラーセットを書き出したりできます（153 ページの「[タイムラインカラーセットの読み込みと書き出し](#)」を参照してください）。


タイムラインカラーセットの読み込みと書き出し

プロジェクト間でタイムラインカラーセットを共有することができます。1 つのプロジェクトからカスタマイズ済みのカラーセットを書き出し、そのカラーセットを別のプロジェクトに読み込むことができます。

タイムラインカラーセットの書き出し

- 1 書き出すカラーセットを使用するタイムラインを開きます。
- 2 タイムライン／タイムラインカラーセットを編集を選択します。
- 3 カラーセットドロップダウンリストからカラーセットを選択します。
- 4 カラーセットファイルへ書き出しボタン  をクリックします。
- 5 カラーセットの名前を入力し、カラーセットの保存先フォルダーを指定して、「保存」をクリックします。ファイル名に拡張子 .cs が追加され、カラーセットが保存されます。
- 6 次のいずれかの操作を行います。
 - 現在選択しているカラーセットをタイムラインに適用するには、「OK」をクリックします。
 - タイムラインの設定を変更しない場合は、「キャンセル」をクリックします（書き出しはキャンセルされません）。

タイムラインカラーセットの読み込み

- 1 読み込んだカラーセットを適用するタイムラインを開きます。
- 2 タイムライン／タイムラインカラーセットを編集を選択します。
- 3 カラーセットファイルから読み込みボタン  をクリックし、ファイルを選択して「開く」をクリックします。
- 4 「OK」をクリックします。

アクティブなタイムラインにカラーセットが適用されます。

字幕へのカラーの適用

タイムライン内のすべての字幕は、同じタイムラインカラーセットのカラーを使用します。そのカラーセット内の異なるカラーグループを適用すれば、字幕クリップのカラーを変更できます。

字幕に適用するカラーセットの変更

- 1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルで、変更する字幕カラーが含まれるタイムラインを選択します。

- 2 プロパティパネルで、カラーセットドロップダウンリストから目的のカラーセットを選択します

(新しいセットをカラーセットドロップダウンリストに追加するには、152 ページの「[字幕のカラーセットの定義](#)」を参照してください)。

字幕クリップに適用するカラーグループの変更

カラーグループを使用すると、背景に応じて字幕を変えたり、字幕を識別または区別（ナレータによって区別するなど）できます。

- 1 変更する字幕カラーがあるタイムラインを開きます。
- 2 タイムライン内で、変更する字幕クリップを選択（複数選択可）します。トラック上のすべての字幕を選択するには、トラック名をダブルクリックします。複数の字幕クリップを選択するには、トラック内の目的のクリップを Shift キーを押しながらクリックするか、クリップを囲むようにドラッグします。
- 3 プロパティパネルで、ハイライトメニューから目的のカラーグループを選択します。

変更内容を確認するには、時間インジケーターをタイムラインビューア内の字幕の上に移動するか、モニターパネルの前の字幕ボタンと次の字幕ボタンをクリックします。

オーディオおよび字幕のトラックのナビゲーション

トラックの追跡

DVD プレーヤーには、オーディオおよび字幕トラックの設定が記憶されています。視聴者がオーディオトラックを指定すると（メニューまたはリモコンを使用して）、プログラム内のすべてのタイムラインで指定のトラックが再生されます。タイムラインに指定のトラックが含まれていない場合は、プロジェクトの残りの部分の初期設定がオーディオ 1 トラックまたは字幕 1 トラックに設定されます。これは、指定したトラックが後続のタイムラインに含まれている場合でも同じです。

プレーヤーは、言語設定ではなく番号を使用してトラックを参照します。いくつかのオーディオまたは字幕トラック（言語別のナレーションや字幕など）を持つ複数のタイムラインがある場合は、プロジェクト全体で関連するオーディオまたは字幕に同じトラックを使用します。例えば、スペイン語の字幕には、各タイムラインですべて同じ番号の字幕トラックを使用します。同様に、ディレクターのコメントにもすべて同じ番号のオーディオトラックを使用します。

関連項目

140 ページの「[タイムラインへのオーディオの追加](#)」

141 ページの「[DVD プロジェクトの字幕について](#)」

初期設定のオーディオトラックおよび字幕トラックの設定

DVD プロジェクトにオーディオトラックや字幕トラックが含まれる場合、ディスクの初期設定トラックを設定し、そのトラックを選択するための方法を指定する必要があります。それを実行するには、初期設定トラックのディスクプロパティを設定します。DVD プレーヤーでの再生時は、視聴者が設定を変更しない限り、プログラム全体でこれらのトラックが再生されます

- 1 プロパティパネルにディスクのプロパティを表示するには、次のいずれかの操作を行います。
 - プロジェクトパネルの空白領域（パネルの左下端など）をクリックします。
 - ビルドパネルのタブをクリックしてビルドパネルをアクティブにします。ビルドパネルがアクティブになっている場合、プロパティパネルにはディスクプロパティが表示されます。

注意：ビルドパネルが開いていない場合は、ウィンドウ／ビルドを選択してこのパネルを開きます。

2 プロパティパネルで、次のいずれか、または両方の操作を行います。

- プロジェクトにオーディオトラックが含まれる場合、オーディオを設定メニューから、初期設定として指定するトラックを選択します。
- プロジェクトに字幕トラックが含まれる場合、字幕を設定メニューから、初期設定として指定するトラックを選択します。

「オーディオを設定」および「字幕を設定」の初期設定では「変更なし」が選択されており、DVD プレーヤーに指定されているオーディオトラックまたは字幕トラックは変更されません。例えば、視聴者が DVD プレーヤーをフランス語に設定している場合で、フランス語として識別されるトラックが DVD にあるとき、「変更なし」が選択されていると DVD プレーヤーは自動的にフランス語のトラックを選択します。

オーディオトラックまたは字幕トラックを選択するためのボタンの設定

ほとんどのリモコンには、オーディオおよび字幕トラックを選択するためのボタンが付いていますが、プロジェクト独自のオプションが含まれるメニューを作成することをお勧めします。言語固有（キャプション、歌詞、ヒントなど）でないコンテンツにこれらのトラックを使用する場合は、メニューに選択用のボタンを用意することができます。メニューで、現在アクティブなオーディオまたは字幕トラックを表示することもできます。




メニュー項目のオーディオおよび字幕トラックへのリンク

オーディオおよび字幕のトラックは、ボタンのリンクと共に設定するボタンプロパティとなります。トラックの設定は、視聴者にリセットされたり、「エンドアクション」や「上書き」などのリンク制御でリセットされたりしない限り、ボタンがアクティブになった後で表示されるすべてのタイムラインに有効です。

オーディオトラックまたは字幕トラックは、プロパティパネルのリンク制御で設定できます。例えば、選択した字幕トラックを指定したタイムラインのみに適用したい場合は、リンク制御をオフに設定するか（字幕トラックのみ）、ボタンの「上書き」プロパティを使用して特定のトラックに戻るよう設定します。タイムラインが終了したとき、トラックは上書き設定によりリセットされます。

- 1 メニューパネルで、メニューを選択するか、またはメニューをダブルクリックしてメニュービューアで開きます。
- 2 オーディオトラック、字幕トラック、またはその両方を設定するボタンを選択します。
- 3 プロパティパネルで、リンクメニューから「リンクの指定」を選択します。
- 4 リンク先のメニューまたはタイムラインを選択します。
- 5 次のいずれかの操作を行って、指定したリンク先のトラックを設定します。
 - このボタンでオーディオトラック設定を変更するには、オーディオメニューからトラック番号を選択します。
 - このボタンで字幕トラック設定を変更するには、字幕メニューからトラック番号を選択します。
- 6 「OK」をクリックします。

 字幕トラックおよびオーディオトラックへのリンクをプレビューするには、ファイル/プレビューを選択し、リンクをテストします（175 ページの「プロジェクトのプレビュー」を参照してください）。

関連項目

157 ページの「プロジェクトのナビゲーションとリンク」

アクティブなオーディオトラックまたは字幕トラックの表示

メニューを表示するときに、現在どのオーディオトラックまたは字幕トラックがアクティブになっているかを視聴者に示すことができます。例えば、視聴者がメニューを使用してフランス語字幕をオンにし、DVD を視聴した後で字幕オプションのメニューに戻ると、他の言語が初期設定である場合でもフランス語字幕オプションが選択されています。

- 1 プロジェクトパネルで、オーディオトラックまたは字幕トラックの設定メニューとして機能させるメニューを選択します。
- 2 メニュープロパティパネルで、初期設定ボタンメニューから「アクティブオーディオトラック」または「アクティブ字幕トラック」を選択します。

クローズドキャプションの基本

クローズドキャプションについて

クローズドキャプションは、聴覚障害を持つユーザーを補助するためのものです。キャプションを通して、プログラムのオーディオ部分がテキストとして画像に重ねて表示されます。クローズドキャプションには、会話のほか、プログラム内のサウンドの説明も含まれています。クローズドキャプションは NTSC テレビ規格でのみ使用でき、PAL では使用できません。

サードパーティのキャプションアプリケーションを使用してクローズドキャプションを作成し、source safe 形式（SCC）ファイルとして書き出します。次に、ビデオクリップのプロパティパネルを使用して、タイムライン内のクリップに割り当てることにより、SCC ファイルを参照します。クローズドキャプションが、割り当てるビデオクリップのソースタイムコードに同期します。

注意：クローズドキャプションは、Blu-ray または Flash プロジェクトではサポートされません。

ビデオへのクローズドキャプションの追加

DVD プロジェクトに追加するクローズドキャプションは、最終 DVD でのみ表示されます。Encore では、モニターパネルまたはプロジェクトのプレビューウィンドウのいずれにも表示されません。

- 1 タイムラインビューアで、クローズドキャプションを追加するビデオクリップを選択します。必要な場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、オーディオトラックから個別にビデオトラックを選択します。
- 2 ビデオクリップのプロパティパネルで、フィールド 1 の「参照」ボタンをクリックします。クローズドキャプションが入っている SCC ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

注意：SCC ファイルまたは Encore プロジェクトファイルを移動すると、クローズドキャプションへのリンクは切断されます。リンクをリセットするには、上記の手順を繰り返して、ビデオクリップを選択し、ビデオクリップのプロパティパネルで「参照」をクリックして、再度 SCC ファイルを選択します。

第 8 章：リンクの作成と管理


プロジェクトのアセットの読み込み、メニューの作成、およびビデオ、オーディオ、静止画のタイムラインの作成が完了したら、次はこれらをリンクします。

ナビゲーション

プロジェクトのナビゲーションとリンク

メニューとメニューボタンは、視聴者がコンテンツ内を移動するために通常使用する方法です。視聴者へのガイドとして、エンドアクションや上書きなどのナビゲーションの詳細も設定できます。例えば、視聴者がビデオを再生するボタンをアクティブにしたとします。作成者が設定したエンドアクションによって、そのビデオの再生を終了することが指定されていたら、どのような結果になるでしょうか。最終的に、わかりやすく効率的なナビゲーションを作成することを目的とします。

Adobe® Encore® では、メニュー、タイムライン、スライドショー、再生リスト、チャプター再生リストなど、プロジェクト内のほとんどのコンテンツにリンクできます（ROM コンテンツは例外です。ROM コンテンツにアクセスするには、コンピュータを使用する必要があります）。

 インタラクティブな Flash プロジェクトでは、標準のボタンリンクやエンドアクションを設定して、埋め込み Web リンクを含むメニューにリンクできます。視聴者がボタンをクリックするか、アイテムの再生が終了すると、プロジェクト外の Web ページが自動的に表示されます（187 ページの「[Flash プロジェクトへの Web リンクの埋め込み](#)」を参照してください）。

次の種類のリンクを設定してナビゲーションを作成できます。

ファーストプレイ DVD または Blu-ray ディスクをプレーヤーに挿入したとき、または Web ブラウザーで Flash SWF ファイルを開いたときに何を再生するかを指定します。ハリウッド映画のディスクの場合、一般に、ファーストプレイリンクによって FBI の警告が表示されます。著作権に関する警告が必要ではない場合は、ファーストプレイでディスクのメインメニューを表示することもできます。ファーストプレイを指定する方法については、160 ページの「[ディスクのプロパティとナビゲーションの設定](#)」を参照してください。

タイトルボタン リモコンのタイトルボタンを押したときの動作を指定します。通常、タイトルボタンはメインメニューにリンクされます。タイトルボタンリンクを指定する方法については、160 ページの「[ディスクのプロパティとナビゲーションの設定](#)」を参照してください。リモコンのタイトルボタンを無効にする方法については、172 ページの「[ユーザー操作の禁止または編集](#)」を参照してください。

リモートメニュー 視聴者がコンテンツの再生中にリモコンのメニューボタンを押したときの動作を指定します。メニューボタンリンクは、タイムラインおよびスライドショーに設定します。通常、リモコンのメニューボタンは現在のフィーチャーのメニューにリンクされます。メニューボタンリンクを指定する方法については、162 ページの「[タイムラインのナビゲーションの設定](#)」を参照してください。リモコンのメニューボタンを無効にする方法については、172 ページの「[ユーザー操作の禁止または編集](#)」を参照してください。

標準リンク 視聴者がメニューのボタンをアクティブにしたときの動作を指定します。標準リンクを指定する方法については、159 ページの「[リンクの指定](#)」を参照してください。

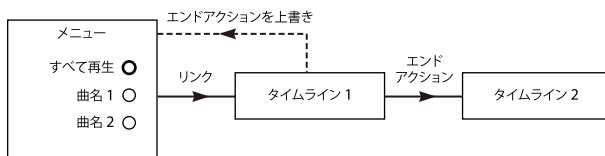
エンドアクション アイテムの再生が終了したときのアクションまたはメニューのアクティブなデュレーションを指定したときのアクションを指定します。エンドアクションは、メニューやタイムラインなど、次に表示するエレメントを指定します。視聴者がビデオクリップを個別にまたは連続して閲覧できるようにするには、各クリップのエンドアクションを設定して視聴者に次のクリップを表示します。または、クリップへのアクセス元のメニューに戻るようにエンドアクションを設定することもできます。

メニューのエンドアクションはオプションです。メニューのボタンがアクティブにならない場合の動作を制御したいときに使用します。メニューのエンドアクションは、公共施設で利用される、または教材として利用されるプロジェクトで便利な機能です。前の人がボタンをアクティブにしないまま放置しても、一定の時間が経過すると DVD はメインメニューに戻り、次の人が使用できるようになります。

エンドアクションの上書き リンク先のエンドアクションを上書きする場合は、このオプションの設定を使用します。標準リンクは次のリンク先を設定しますが、上書きはそのリンク先のエンドアクションを設定し、リンク先の初期設定エンドアクションを置き換えます。上書きにより、プロジェクトのナビゲーションをダイナミックに制御できます。視聴者がそれまで何を見ていたかに応じて、次に何を表示するかを変更できます。

音楽 DVD を作成する場合を例にとると、それぞれの曲に対するビデオはその曲のタイムラインに配置することになります。各タイムラインのエンドアクションは次のタイムラインを指し、必要な場合にディスク全体を再生できるようにします。メニューを作成する際は、「全曲を再生」ボタンを最初のタイムラインにリンクするだけで、各タイムラインは次のタイムラインに自動的にリンクします。

クリップを個別に再生する場合は、各タイムラインの再生後にメインメニューに戻るよう設定できます。その場合は、各クリップごとに個別のボタンを作成します。次に、各ボタンを個々のタイムラインにリンクし、メニューを表示するように、ボタンのプロパティパネルでリンクの上書きを設定します。曲名 1 のボタンを押すと、最初のタイムラインが再生されます。再生が終了すると、曲名 1 のボタンのエンドアクションが上書きされているために、メニューに戻ります。ディスクナビゲーションの作成方法については、www.adobe.com/go/lrvid4231_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。



上書きオプションの使用例：曲名 1 はタイムライン 1 にリンクし、タイムライン 1 のエンドアクションはタイムライン 2 にリンクします。曲名 1 の上書きオプションによってタイムライン 1 のエンドアクションが変更され、メニューに戻ります。

💡 再生リストを使用すると、この種類のナビゲーションを上書きを使用するよりも簡単に作成できます。詳しくは、163 ページの「[再生リスト](#)」を参照してください。

リンク先

Encore のリンクはすべて、1 つのメニュー、タイムライン、再生リスト、チャプター再生リストまたはスライドショーがリンク先として設定されます（ボタンにはリンクトランジション属性を含めることができます）。リンク先を設定するときに、ボタンのハイライトを設定したり、要素内の特定のチャプターを指定したりすることもできます。

メニューとボタン メニューにリンクする場合、メニューが表示されるときにハイライト（選択）されるボタンを指定できます。Encore では、ボタン 1 が初期設定ボタンとして使用されます。メニュー内の任意のボタンをハイライト対象として選択することも、「初期設定」を選択することもできます。「初期設定」を選択した場合、視聴者がボタンを選択するまで初期設定（ボタン）が使用されます。視聴者がボタンを選択すると、メニューへのアクセス時には常にそのボタンがハイライトされます。

ハイライトされるボタンを制御することにより、プロジェクトの使いやすさが向上します。直前に表示されていた内容に従ってメニューを制御できます。一般には、直前に再生されたクリップを追跡できるように、直前にアクティブにされたボタンをハイライトします。例えば、ビデオのエンドアクションに、メニューとそのビデオに対応するボタンを指定することができます。ビデオの再生が終了すると、エンドアクションによってメニューに戻り、初期設定ボタンではなくビデオのボタンをハイライトします（もちろん、プロジェクトが最初から最後まで順に視聴されることを見越して、次のビデオのボタンをハイライトすることもできます）。

タイムラインとチャプター タイムラインにリンクする場合、いずれかのチャプターポイントも指定する必要があります。チャプターポイントは、タイムライン内の開始位置を示します。ハリウッド映画の DVD では、通常、ムービー全体に単一のタイムラインを使用し、各シーンにチャプターポイントが付いたシーンインデックスメニューが含まれています。

再生リスト 再生リストは、連続して再生されるタイムライン、スライドショー、およびチャプター再生リストのグループです。再生リストにリンクする場合、エンドアクションを選択することもできます。

チャプター再生リスト チャプター再生リストは、単一タイムライン内のチャプターのコレクションです。チャプター再生リストにリンクする場合、エンドアクションを選択することもできます。

注意：Blu-ray ディスクの再生ではチャプター再生リストはサポートされません。

スライドショー スライドショーにリンクする場合、いずれかのチャプター（個々のスライド）も選択する必要があります。

リンクトランジション ボタンリンクを指定するときに、リンクトランジションも指定できます。リンクトランジションは、ボタンリンクが呼び出されたときに、リンク先のアセットが再生される前に再生される短いデュレーションのアセットです。例えば、ハリウッド映画のディスクでは、メインメニューのボタンをクリックしてサブメニューを表示するときに、メインメニューが「ディゾルブ」されてサブメニューが表示される場合があります。このディゾルブは、トランジションフレームを含むビデオアセットの再生によって実現されます。通常、このトランジションフレームは、Adobe After Effects® や Adobe Premiere® Pro などのアプリケーションで作成され、ムービーファイルとしてレンダリングされます。

関連項目

161 ページの「[ボタンのナビゲーションの設定](#)」

162 ページの「[要素およびリンクの一括変更](#)」

ディスクのナビゲーションおよびプロパティの設定

リンクの指定

Encore では、様々な方法でリンクを作成および管理できます。プロパティパネルでは、メニューやピックアップを使用してリンク先を設定し、リンクを細かく制御できます。要素のビューアやフローチャートパネルでリンクを操作することもできます。一般的に、多くのユーザーはプロパティパネルと他のパネル（通常はフローチャート）を組み合わせて作業し、必要に応じてピックアップとメニューのいずれかの選択方法を使用します。



ウィンドウ/ワークスペースから「ナビゲーションデザイン」を選択して、ナビゲーション用にカスタマイズされた Adobe ワークスペースを開きます。

関連項目

162 ページの「[要素およびリンクの一括変更](#)」

166 ページの「[フローチャートの概要](#)」

リンクメニューを使用したリンクの指定

- 1 リンクを設定する要素を選択します。例えば、ボタンのリンク先を設定する場合は、メニュービューアまたはメニューパネルでボタンを選択します。
- 2 プロパティパネルで、目的のリンクメニュー（リンク、エンドアクション、上書き）からリンク先を選択し、表示されたサブメニューで目的のコンテンツ（特定のボタン、スライド、チャプターなど）を選択します。リンクメニューには、最近使用されたメニュー、タイムライン、スライドショーなどの要素が 20 個まで表示されます。必要な要素が表示されない場合は、「リンクの指定」（後述）を選択します。リンクメニューには、次の選択肢も表示されます。

ここへ戻る 同じリンク先に戻ります。

前のメニューに戻る 最後にアクセスしたメニューに戻ります。


再開 最後に視聴したコンテンツ（メニューを除く）に戻り、最後に視聴した位置からコンテンツを再生します。オーディオトラックや字幕トラックの選択メニューには、コンテンツの視聴中にアクセスすることが多いので、再開ボタンが役立ちます。

停止 再生を停止します。

リンクの指定 リンクメニューに表示されていないリンク先を選択できます。オーディオや字幕のトラックを変更することもできます。表示されたダイアログボックスで目的のリンク先を選択し、「OK」をクリックします（初期設定ボタンを変更しない場合は、ボタンではなくメニュー名を選択します）。

注意：特定のボタンではなく「初期設定」を選択すると、リンク先メニューで初期設定ボタンがハイライトされます。

3 必要に応じて、リンクトランジション、エンドアクション、および上書きを指定します。

 ボタンのリンクを指定するには、リンク先の要素（スライドショービューアに表示されているスライドや、タイムラインビューアに表示されているチャプターなど）を直接、メニュービューアまたはメニューパネル内のボタンまでドラッグするという方法もあります。

ピックアップを使用したリンクの指定

- 1 リンクを設定する要素を選択します。例えば、ボタンのリンク先を設定する場合は、メニュービューアまたはメニューパネルでボタンを選択します。
- 2 プロパティパネルで、ピックアップを目的の要素までドラッグします。ドラッグ先は、要素のビューア（タイムラインビューアやメニュービューアなど）でも、タイムラインパネル、メニューパネル、プロジェクトパネルまたはフローチャートでもかまいません。ピックアップを使用する場合は、現在表示されているものへのリンクが設定されます。つまり、要素のアイコンだけが表示されている場合は、タイムラインのチャプター 1、最初のスライドまたはメニューの初期設定ボタンへのリンクを作成することになり、要素のチャプターまたはボタンが表示されている場合は、これらのチャプターやボタンに直接リンクを設定できます。例えば、特定のチャプターへのリンクを設定するには、タイムラインビューアに表示されているチャプターマーカーまでピックアップをドラッグします（ピックアップの使い方を習得するために、異なるパネルで同じ要素にピックアップをドラッグして様々な種類のリンクを作成してみてください）。
- 3 必要に応じて、リンクトランジション、エンドアクション、および上書きを指定します。

ディスクのプロパティとナビゲーションの設定

ディスク上のコンテンツ間を移動するナビゲーションとは別に、ディスク全体のプロパティやリンクを設定する必要があります。

- 1 プロパティパネルにディスクのプロパティを表示するには、次のいずれかの操作を行います。
 - プロジェクトパネルの空白領域（パネルの左下端など）をクリックします。
 - ウィンドウ／ビルドを選択して、ビルドパネルを開きます。ビルドパネルのプロパティパネルにもディスクのプロパティが表示されます。
- 2 ディスクのプロパティパネルで、「名前」フィールドに新しい名前を入力します。初期設定の名前は「名称未設定プロジェクト」です。
- 3 「説明」に、クライアント情報、リビジョンの情報、改訂コメントなど、プロジェクトについての説明を入力します。
- 4 以下のオプションを設定します。

ファーストプレイ DVD または Blu-ray ディスクをプレーヤーに挿入したとき、または Web ブラウザーで Flash SWF ファイルを開いたときに何を再生するかを指定します。通常、ファーストプレイとして著作権情報などが表示されます。ファーストプレイは、プロジェクトで作成した最初の要素に自動で設定されます。

上書き（省略可能）ファーストプレイとして選択された要素のエンドアクションを一時的に変更します。

タイトルボタン リモコンのタイトルボタンが押されたときに表示するタイトルを指定します。一般的には、ディスクのメインメニューに戻るように「タイトルボタン」を設定します。

メインタイムライン ディスクに収録された主作品を示します。メインタイムラインとは、ディスクに書き込まれる最初のタイムラインで、初期設定のタイムラインとなります。例えば、視聴者がリモコンの停止ボタンを2回押した場合に、再生ボタンをもう一度押すと、メインタイムラインが再生されます。

オーディオを設定 (省略可能) ディスクの初期設定のオーディオトラックを設定します。「変更なし」を選択すると、プレーヤーで設定されているオーディオトラックのままになります。

字幕を設定 (オプション、DVD および Blu-ray プロジェクトのみ) ディスクの初期設定の字幕トラックを指定します。「変更なし」を選択すると、プレーヤーで設定されている字幕トラックのままになります。

関連項目

181 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクのビルド](#)」

178 ページの「[プロジェクトのチェック](#)」

15 ページの「[ディスクサイズの決定](#)」

ボタンとナビゲーション

メニュー上のボタンは主要なナビゲーションツールです。メニューのボタンによって、プロジェクトを再生する方法が制御されます。メニューの各ボタンは、別のメニュー、タイムライン、チャプター、再生リスト、チャプター再生リスト、またはスライドショーにリンクされている必要があります。ボタンのナビゲーションリンク、およびそのリンクのエンドアクションの上書きは、プロパティパネルのボタンモードで設定します。

注意：他のすべてのアセットにリンクするオプションに加えて、ボタンリンクを「再開」に設定してメニューのアクセス元に戻れるよう設定できます。

再生リストまたはエンドアクションの上書きを使用すると、ボタンは次に表示される内容だけでなく、その次に表示される内容も制御できます。したがって、入念な計画を行うことで、直前に表示されていた内容に基づいてプロジェクトが表示する項目の順番を動的に変更することができます。



ボタンのリンクを指定するには、リンク先の要素（スライドショービューアに表示されているスライドや、タイムラインビューアに表示されているチャプターなど）を直接、メニュービューアまたはメニューパネル内のボタンまでドラッグするという方法もあります。

関連項目


55 ページの「[メニューについて](#)」

163 ページの「[再生リスト](#)」

103 ページの「[ビデオサムネールボタンの作成](#)」

157 ページの「[プロジェクトのナビゲーションとリンク](#)」

ボタンのナビゲーションの設定

- 1 メニューパネルでメニューをダブルクリックして、メニュービューアで開きます。
- 2 リンクを設定するボタンを選択します（ダイレクト選択ツールではなく選択ツール  を使用して、ボタンセット全体を選択します）。
- 3 プロパティパネルでリンク先を指定します。リンクのポップアップメニューに「メニュー名：ボタン名」または「タイムライン名：チャプター名」の形式で表示されます（ピックウィップの使用については、159 ページの「[リンクの指定](#)」を参照してください）。

- 手順 3 で設定したナビゲーションでのリンク先を変更するには、プロパティパネルの「上書き」でリンク先を選択します。

関連項目

157 ページの「[プロジェクトのナビゲーションとリンク](#)」

159 ページの「[リンクの指定](#)」

63 ページの「[メニューの初期設定ボタンの指定](#)」

タイムラインのナビゲーションの設定

タイムラインからのリンクにより、タイムラインが終了したときや視聴者が再生を中断したときに何を再生するかを指定できます。

- プロジェクトパネルで、目的のタイムラインを選択します。
- プロパティパネルで、エンドアクションのリンク先を指定します。
- 「リモートメニュー」のリンク先を選択します。これは、リモコンのメニューボタンが押されたときに何を表示するかを制御します。このボタンは通常、最後にアクセスされたメニュー、つまりそのタイムラインのリンク元のメニューに戻るよう設定します。これは、プロパティパネルのメニューから「前のメニューに戻る」を選択すれば簡単に設定できます。

エンドアクションのリンクの種類またはリモートメニューについては、157 ページの「[プロジェクトのナビゲーションとリンク](#)」を参照してください。

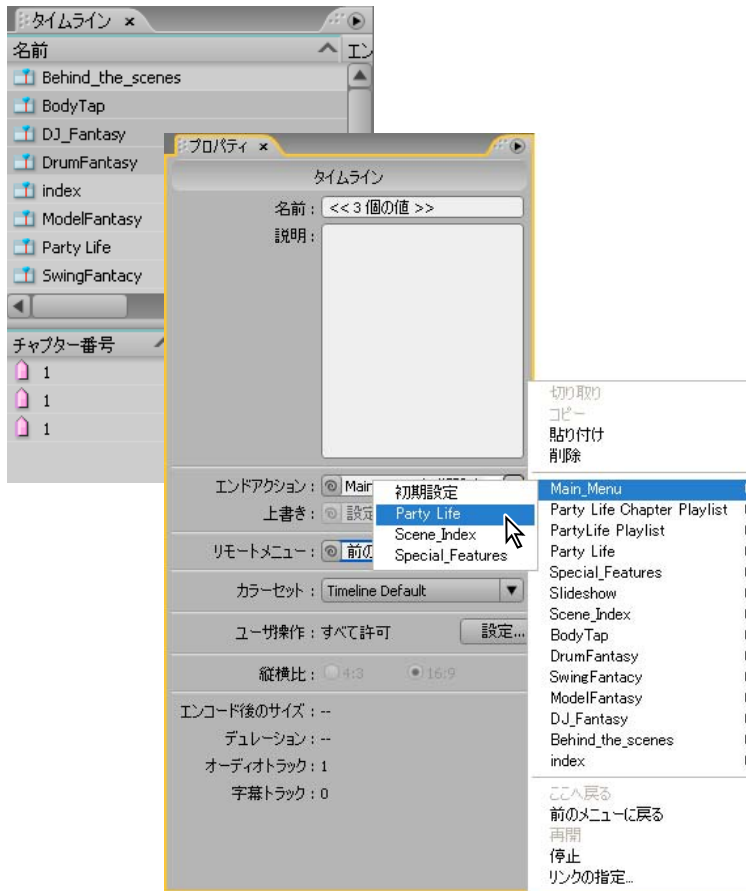
関連項目

118 ページの「[タイムラインについて](#)」

要素およびリンクの一括変更

リンクを管理したり、要素を変更したりするには、要素のパネルとプロパティパネルを組み合わせで使用します。パネルで任意のフィールドを直接編集することはできません。プロジェクトパネルやタイムラインパネルのタイムラインなどの要素を選択し、プロパティパネルでそのプロパティを変更します。

これらのツールを組み合わせることで、メニュー、ボタンまたはタイムラインをグローバルに変更できます。例えば、複数のタイムラインのエンドアクションがメインメニューに指定されている場合に、別のメニューに設定し直すことができます。タイムラインパネルで、変更するタイムラインを複数選択し、プロパティパネルでエンドアクションを変更したい別のメニューに指定します。選択されているすべてのタイムラインのエンドアクションが変更されます。



複数のメニュー、タイムラインまたはボタンを選択すると、それらのプロパティがグローバルに変更されます。

- 1 プロジェクトパネル、タイムラインパネル、またはメニューパネルをクリックします（プロジェクトパネルにはプロジェクト内のすべての要素が表示され、タイムラインパネルとメニューパネルにはそれぞれ、タイムライン、メニューなど 1 種類の要素だけが表示されます）。
- 2 目的の要素を選択します。一度に 1 種類の要素だけを選択します。タイムラインとメニューなど、異なる要素を選択した場合、プロパティパネルに「異なるオブジェクトタイプが選択されています」というメッセージが表示されますが、一度に複数のメニューを選択することができます。選択したすべてのメニューのボタンが、下部のパネルに表示されます。
- 3 プロパティパネルで、設定またはリンクを必要に応じて変更します。選択されているすべてのアイテムの値が再設定されます。選択したアイテム間でプロパティが異なっている場合、異なっている値の個数が示されます（例えば「<2 個の値 >>」）。

再生リストとチャプター再生リスト

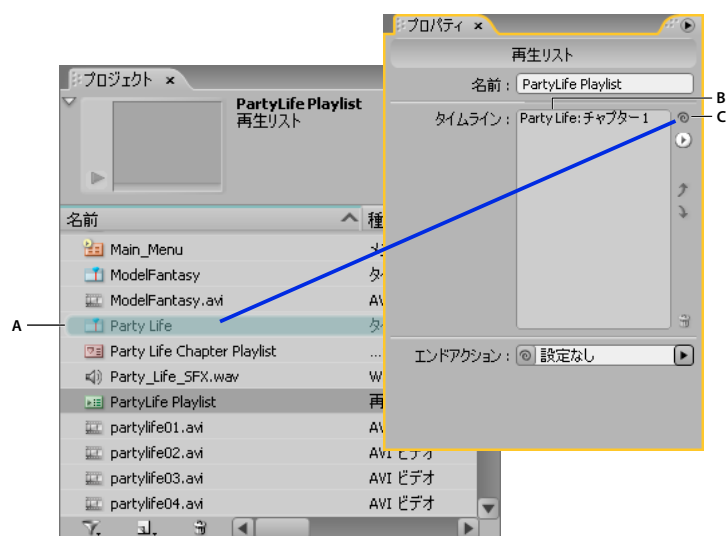
再生リスト

再生リストは、それぞれの指定されたチャプターから連続して再生されるタイムライン、スライドショー、およびチャプター再生リストのグループで、1 つのエンドアクションを指定することができます。再生リストを使用すると、エンドアクションの上書きを単独で使用する場合よりも、効率的なナビゲーションを作成できます。再生リストを作成したら、再生リストプロパティパネルを使用して再生リストの入力と編集を行います。再生リストからアクセスするタイムラインに、異な

るオーディオトラックや字幕トラックを指定することもできます。再生リストを他の要素からのリンクまたはエンドアクションとして選択できます。再生リストは、含まれているすべての要素を再生するので、視聴者がリモコンで操作しない限り再生は中断されません。エンドアクションを使用して、複数の再生リストを連結することもできます。

注意：再生リストは複数のタイムラインを制御します。1つのタイムライン内のチャプターの順序を指定するには、チャプター再生リストを使用します。

再生リストでは複数の要素の再生順序を同時に設定できるので、オーサリングをより効率的に行うことができます。例えば、プロジェクトに短編映画のコレクションと、監督のインタビュー、それぞれの映画に対する評論家のレビューが、すべて個別のタイムラインに含まれている場合、再生リストを使用して様々な方法でタイムラインを整理できます。各短編映画、インタビュー、評論家のレビューを順に再生する、すべて再生ボタンを含むメニューを作成できます。このすべて再生ボタンは、順番に（最初の短編映画、インタビュー、レビュー、2番目の短編、インタビュー、レビューなど）レイアウトされたすべてのタイムラインを含む再生リストにリンクします。短編映画だけを再生するには、短編映画を再生ボタンを作成し、映画のタイムラインだけをを含む再生リストにリンクします。このプロジェクトに同じ監督の複数の作品が含まれている場合、その監督のボタンを作成し、その監督の短編映画、インタビュー、レビューを含む再生リストにリンクし、任意の順序で表示することができます。




ピックアップ (C) をタイムライン (A) にドラッグすると、再生リストプロパティパネルに表示されている再生リスト (B) に追加されます。

関連項目

165 ページの「[チャプター再生リスト](#)」

再生リストの作成

- 1 再生リストに追加するタイムラインとスライドショーを選択します。連続していない項目を選択するには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) を押しながら項目をクリックします。
- 2 プロジェクトパネルで、パネルの下部にある新規項目を作成メニュー  から「再生リスト」を選択するか、ファイル／新規／再生リストを選択します。
- 3 再生リストの名前を入力して「OK」をクリックします。選択したアセットを含む再生リストが作成されます。
- 4 プロジェクトパネルで再生リストを選択し、再生リストプロパティパネルが表示されていない場合は、最前面に移動します。
- 5 必要に応じて、再生リストプロパティパネルでアセットの並べ替え、削除、または追加を行うことにより、アセットのリストを編集します (165 ページの「[再生リストの編集](#)」を参照してください)。

- 6 必要に応じて、エンドアクションポップアップメニューまたはピックアップを使用して、エンドアクションを設定します。再生リストのエンドアクションを設定しなかった場合、再生リストの最後のアセットのエンドアクションがアクティブになります。

再生リストの編集

再生リストプロパティパネルの右側にあるコントロールを使用して、ピックアップ、ポップアップメニュー、上向き矢印 / 下向き矢印ボタンなどの再生リストの項目を編集します。

- 1 プロジェクトパネルで再生リストを選択します。
- 2 再生リストプロパティパネルを使用して、次のように再生リストを編集します。
 - タイムラインおよび他のアセットを並べ替えるには、一度に 1 つずつ選択し、上向き矢印ボタンまたは下向き矢印ボタンを使用してリスト内の新しい場所に移動します。
 - タイムライン、スライドショー、再生リストまたはチャプター再生リストを再生リストに追加するには、ピックアップをプロジェクトパネルまたはタイムラインパネルのアセットにドラッグするか、タイムラインまたはスライドショービューアのチャプターポイントまたはスライドにドラッグします。アセットが再生リストの末尾に追加されます。
 - アセットを削除するには、要素を選択して削除アイコンをクリックするか、ポップアップメニューから「削除」を選択します。複数の連続していない要素を選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら要素を 1 つずつクリックします。
 - 別のオーディオまたは字幕トラックをアセットに指定するには、ポップアップメニューから「リンクの指定」を選択します。リンクの指定ダイアログボックスで、アセットを選択し、オーディオメニューまたは字幕メニューで新しいトラックを指定し、「OK」をクリックします。

チャプター再生リスト

チャプター再生リストは再生リストと同様に機能しますが、単一のタイムライン内のチャプターを任意の順序で再生するための方法を提供します。チャプター再生リストを使用してエンドアクションまたはその他のタイムラインのプロパティを変更することもできます。チャプター再生リストを作成したら、チャプター再生リストビューアを使用して再生リストの入力と編集を行います。

注意：チャプター再生リストは単一のタイムライン内のチャプターをリンクするために使用します。再生リストは複数のタイムラインをリンクするために使用します。


例えば、陶芸制作ビデオのメインタイムラインが、作業工程の紹介から、道具の説明（各道具別にチャプターマーカーが設定されている）、一連のデモンストレーション（鉢、花器、水差し、および皿の制作のチャプター）、施釉、窯入れまで進むとします。チャプター再生リストを使用すると、視聴者の好みに合わせて異なる進行を簡単に作成できます。

ビデオ全体を再生するボタンや、各デモンストレーションを個別に再生するボタンを含むメインメニューを作成します。ビデオ全体を再生する場合は、そのボタンをメインタイムラインにリンクするだけです。個別のデモンストレーションを再生する場合は、必要な各パスのチャプター再生リスト（鉢のチャプター再生リスト、水差しのチャプター再生リストなど）を作成します。例えば、水差しのチャプター再生リストにリンクされている水差しのデモンストレーションボタンをクリックすると、水差しのデモンストレーションが再生され、次に施釉に進むなど、視聴者は関係のある部分だけを再生できます。また、個々のデモンストレーションを再生せずに、全体的な作業工程だけを表示するチャプター再生リストを作成することもできます。この場合、作業構成のチャプター再生リストを作成し、この再生リストにデモンストレーションのチャプター以外のすべてのチャプターを追加します。

注意：Blu-ray ディスクの再生ではチャプター再生リストはサポートされません。

チャプター再生リストの作成

チャプター再生リストを作成して、タイムライン内のチャプターを任意の順序で表示することができます。

- 1 ファイル／新規／チャプター再生リストを選択するか、タイムライン／新規チャプター再生リストを選択します。タイムラインが選択されている場合は、タイムラインからチャプター再生リストが作成されます。タイムラインが選択されていない場合は、選択を求めるメッセージが表示されます。
- 2 チャプター再生リストビューアで、ビューアの左側に表示されている操作するチャプターを選択し、追加ボタン  をクリックするか、チャプターをダブルクリックします。または、チャプターをビューアの右側のチャプター再生リストにドラッグします。
- 3 チャプター再生リスト内でチャプターをドラッグして新しい順序に整列します。
- 4 ビューアの左側に表示されているマスタータイムラインリスト内のチャプターを選択し、プロパティパネルで更新を行い、必要なリンクやその他の設定を行います。

チャプター再生リストの編集

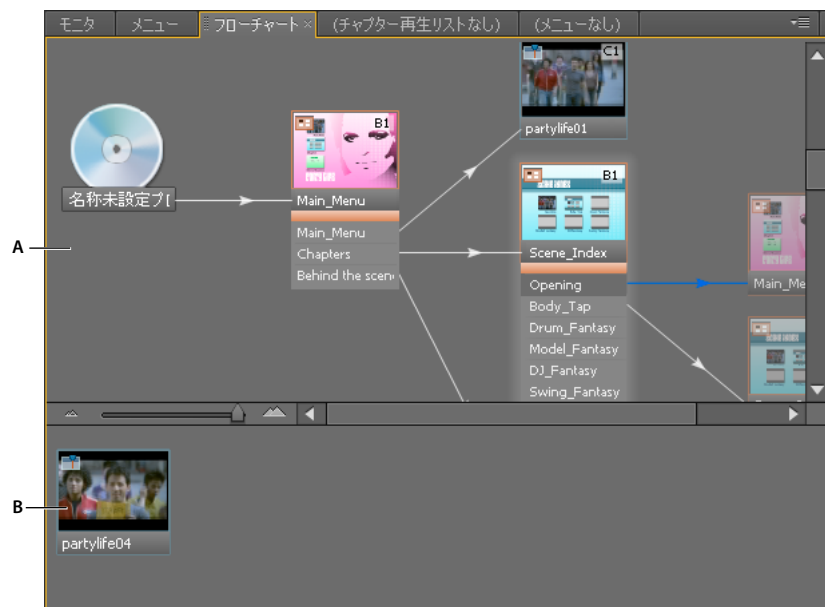
- 1 プロパティパネルのチャプター再生リストをダブルクリックしてチャプター再生リストビューアで開きます。
- 2 チャプター再生リストビューアで、次のように再生リストを編集します。
 - チャプターを追加するには、ビューアの左側から右側のリストにチャプターをドラッグするか、ダブルクリックします。
 - チャプターを並べ替えるには、順序を変更するチャプターを、ビューアの右側に表示されているリスト内の新しい位置にドラッグします。
 - チャプターを削除するには、右側のチャプター再生リストで選択し、削除アイコンをクリックします。複数の連続していないチャプターを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらチャプターを1つずつクリックします。

フローチャートでの操作

フローチャートの概要

フローチャートは、多くの一般的なオーサリング作業を実行できるグラフィックインターフェイスです。フローチャートはプロジェクト全体で使用され、プロパティパネルなど他のパネルと共に使用されることもよくあります。次の作業はすべて、フローチャートで効率的に実行できます。

- 要素の配置やリンク作成を視覚的に行って、プロジェクトのナビゲーションを作成および更新する。
- 要素のプロパティをすばやく簡単に更新する。
- 孤立した要素や壊れたリンクなどのナビゲーションの問題をすばやく識別する。
- Windows エクスプローラーや Mac OS Finder または Encore のライブラリパネルからプロジェクトに項目をドラッグして、自動的に要素として追加する。
- 要素を対応するビューアパネルで開いて編集する。

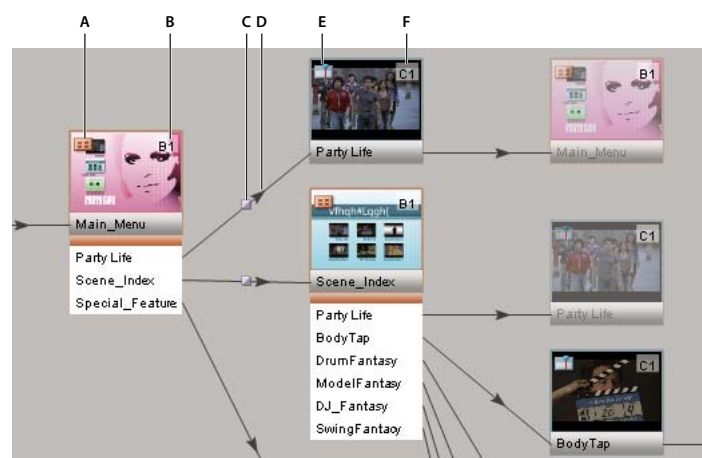


フローチャートでは、プロジェクトの現在の構造が上部 (A) に表示され、未使用の (孤立した) 要素が下部 (B) に表示されます。

フローチャートでは、項目とそのリンクに関する視覚的なヒントがいくつか得られます。ディスクアイコンは、階層のルートを表します。フローチャートの各項目には、サムネールを表示することができます。サムネールを見れば、要素の種類 (スライドショー、タイムラインなど)、そのボタン (メニューの場合)、オーディオトラックや字幕トラックの情報、リンク先のチャプター (タイムライン、スライドショー、再生リスト、およびチャプター再生リストの場合) などが一目でわかります。

要素のサムネールを結ぶ線にも、役立つリンク情報が含まれています。線のスタイルに注目すると、通常のリンクと上書きされているリンクとを区別でき、その他の役立つリンク属性も識別できます。

💡 フローチャートの使用方法については、www.adobe.com/go/vid0240_jp のビデオチュートリアルを参照してください。



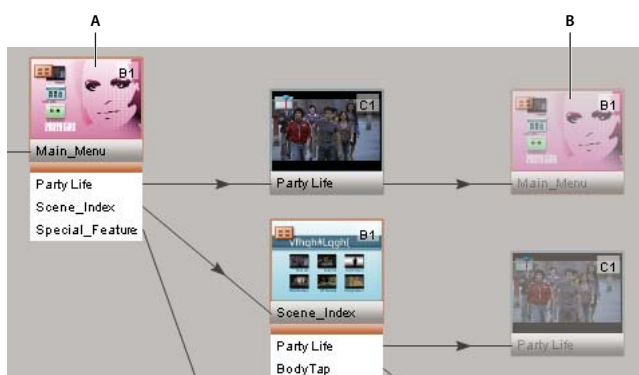
このフローチャートを見ると、次のことがわかります。メインメニューのサムネールでは、これがメニューであり (種類アイコン (A))、初期設定ボタンが Party Life に設定されていること (情報バッジ (B)) が示されています。Party Life ボタンは、リンクトランジションを呼び出してから (リンクトランジションアイコン (C))、Party Life を再生します (矢印 (D))。Party Life はタイムラインであり (種類アイコン (E))、チャプター 1 から再生を開始します (情報バッジ (F))。

関連項目

[フローチャートの使用のビデオ](#)

フローチャートのサムネール

サムネールにより、要素とリンクに関する視覚的なヒントが得られます。初期設定では、フローチャートの要素にはサムネールが表示されます。リンクによっては、特定の要素が何度もフローチャートに出現することがあります。最初に出現する要素（オリジナル）は、不透明で表示されます。それ以降に出現する要素（エイリアス）は、50 %の不透明度で表示されます。オリジナルのメニューにはボタンが表示されます。



ボタン (A) のリンク先タイムラインでは、メニューに戻るというエンドアクションが設定されています。メニューは、実際の要素 (A) として 1 回、エイリアス (B) として 1 回、合計 2 回出現します。

プロジェクトで使用されている項目は、いくつかのパスを使用してディスクアイコンにリンクされ、フローチャートの上のペインに表示されます。未使用の項目は、フローチャートの下のペインに表示されます。未使用の項目上にマウスポインターを置くと、ツールヒントとしてアセットの名前が表示されます。

サムネールには、種類アイコンと情報バッジも表示され、リンクの線で結ばれています。

ズームインおよびズームアウト

フローチャートの該当部分をズームインまたはズームアウトすることができます。フローチャートパネルの下部のスライドバーまたはズームツールを使用します。

ズームイン 次のいずれかの操作を行います。

- フローチャートパネルのスライドバーを右に移動します。
- ズームツールを選択し、フローチャートパネルをクリックします。
- ズームツールを選択し、フローチャートパネルをクリックしてドラッグします。

ズームアウト 次のいずれかの操作を行います。






- フローチャートパネルのスライドバーを左に移動します。
- ズームツールを選択し、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらフローチャートパネルをクリックします。

サムネールの表示の切り替え

フローチャートにサムネールを表示するかどうかを指定できます。

- ❖ フローチャートパネルのメニューから「すべてのサムネールを表示」を選択します。

種類アイコン

オブジェクトのサムネールの左上隅にあるアイコンは、項目の種類を表します。それぞれメニュー 、タイムライン 、再生リスト 、チャプター再生リスト 、スライドショー  を表します。

情報バッジ

項目のサムネールの右上隅にある情報バッジは、項目の種類に応じて、特定の属性の詳細を表します（オーディオトラックと字幕トラックのバッジは、項目の属性ではなく、項目へのリンクによって指定されたトラックを表します）。情報バッジのラベルは、次の属性を表します。

なし 初期設定ボタンは設定されていません。

B[n] 初期設定ボタンはボタン [n] に設定されています。

BA 初期設定ボタンはアクティブオーディオトラックに設定されています。

BS 初期設定ボタンはアクティブ字幕トラックに設定されています。

A[n] オーディオトラックはオーディオトラック [n] に設定されています。

S[n] 字幕トラックは字幕トラック [n] に設定されています。

SX 字幕トラックはオフになっています。

C[n] チャプター [n] にリンクしています。

リンク線

リンク線の外観によって要素同士の関係がわかり、矢印によってリンクの方向が示されます。


黒または白の実線 通常のリンクを表します。インターフェイスの明るさの設定により変化します。

赤い線 壊れたリンクを表します。壊れたリンクは、リンクを指定する操作以外の操作によって間接的にリンク先が変更されたために、リンク先が無効になっていることを意味します。例えば、リンク先の要素を削除すると、そのリンクは壊れたリンクとして表示されます。

青い線 リンク元のオブジェクトが選択されていることを示します。壊れたリンクを選択すると、線は赤いまですが、矢印は青く表示されます。

破線 前のオブジェクトによってリンクが上書きされていることを示します。この場所では、この破線のリンクではなく、前のオブジェクトのエンドアクションの上書きに沿って移動します。

双方向矢印 エンドアクションの上書きによって元の項目に戻ることを示します。

トランジションアイコン  トランジションが設定されたボタンリンクを示します。

フローチャートのツール


選択ツール リンクツール（ピックウィップ）として機能します。フローチャート内のオブジェクトから、フローチャートの内側または外側にある別のオブジェクトまでドラッグして、ターゲット項目へのリンクを設定します。




ダイレクト選択ツール ドラッグ&ドロップツールとして機能します。Windows エクスプローラーや Mac OS Finder など任意の場所にある項目をフローチャート内の項目にドラッグして、ターゲット項目からドロップした項目へのリンクを設定します（Windows エクスプローラーまたは Mac OS Finder から項目をドロップすると、アセットが自動的に読み込まれ、Encore プロジェクト要素に変換されます）。

移動ツール フローチャートに手でレイアウトされた項目を移動します（エイリアスは移動不可）。自動的にレイアウトされた項目を移動ツールでドラッグして、手でレイアウト項目にすることもできます。移動ツールでは、リンクは設定されません。

フローチャートでのナビゲーションの設定

小さなプロジェクトでは、フローチャートパネルに項目を直接ドラッグし、手動でレイアウトすることができます。複雑で大きなプロジェクトでは、Encore の自動レイアウトを使用すれば、フローチャート内の項目の位置が自動的に設定されます。自動レイアウトと手動レイアウトを組み合わせる作業することもできます。

 リンクの作成と管理には、ナビゲーションデザインワークスペースを使用します。ウィンドウ／ワークスペース／ナビゲーションデザインを選択して、あらかじめデザインされたワークスペースを表示します。

- 1 新規プロジェクトを作成し、必要なアセットを読み込んで Encore プロジェクト要素に変換します。ここでは、あらかじめ複数のボタンが用意されているメインメニュー、タイムライン、スライドショーが読み込まれているプロジェクトを例として説明します。
- 2 フローチャートパネルが表示されていない場合は、ウィンドウ／フローチャートを選択します。最初に読み込まれた要素が既にディスクアイコンにリンクされた状態で表示されます（プロジェクトのファーストプレイリンクは、最初に読み込まれた要素に自動的に設定されます）。その他の未使用の要素は、フローチャートの下のセクションに表示されます。
- 3 目的のファーストプレイリンクを設定します。ここでは、メインメニューをファーストプレイに設定します。次のいずれかの方法で、このリンクを設定します。
 - 選択ツール  をクリックしてから、ディスクアイコンを選択します（選択ツールアイコンは、フローチャート内ではピックウィップアイコン  に変わります）。ディスクアイコンから、ファーストプレイリンクとして設定する要素までドラッグします。フローチャート内の他の項目、またはプロジェクトパネル、タイムラインパネル、メニューパネルまでドラッグできます。
 - ダイレクト選択ツール  をクリックしてから、Windows エクスプローラーや Mac OS Finder など任意の場所にある項目をディスクアイコンにドラッグします。
 - ディスクアイコンを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、コンテキストメニューから「リンクの指定」を選択します。リンクの指定ダイアログボックスで、メインメニューを選択し、「OK」をクリックします。
- 4 手順 3 のいずれかの操作を行って、メニューの最初のボタン（メインメニューアイコンの下に表示されています）からタイムライン（フローチャートパネルの下のセクションに表示されています）にリンクを作成します。

注意：フローチャートの元のメニューアイコンは、含まれるボタンのリストを表示します（メニューエイリアスは表示しません）。
- 5 手順 3 のいずれかの方法で、手順 4 でリンクしたタイムラインのエンドアクションのターゲットをスライドショーに設定します。リンクを設定した後、タイムラインのプロパティパネルで、エンドアクションがスライドショーにリンクされていることを確認してください。視聴者が最初のボタンを選択すると、タイムラインが再生された後にスライドショーが再生されます。
- 6 手順 3 のいずれかの方法で、メニューの 2 番目のボタンをスライドショーに直接リンクします。メニューの 2 番目のボタンをクリックすると、タイムラインを再生せずに、スライドショーが再生されます。
- 7 ファイルを保存します。

関連項目

157 ページの「[プロジェクトのナビゲーションとリンク](#)」

159 ページの「[リンクの指定](#)」

フローチャートへの要素の追加

フローチャートでは、ドロップした場所に応じて、追加した要素がリンクされます。タイムライン、メニュー、スライドショーなどの要素を何もない領域にドロップした場合、リンクは作成されません。要素をメニューのサムネールにドロップすると、新しいボタンが作成され、要素にリンクされます。要素をメニューのボタンにドロップすると、既存のボタンから

その要素へのリンクが作成されます。要素をタイムライン、スライドショー、再生リスト、またはチャプター再生リストにドロップすると、ドロップした要素にリンクするエンドアクションが作成されます。ピックウィップを使用してアセットをリンクする場合も同様に動作します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 未使用の要素をフローチャートの下部から上部の要素にドラッグして、要素をフローチャートに追加します。
- 要素をプロジェクトパネルからフローチャートにドラッグします。

注意：プロジェクトパネルからファイルをドラッグできない場合は、DVD 要素に変換されていることを確認します。例えば、ムービーファイルはドラッグできませんが、ムービーファイルを右クリック（Windows）または Control キー（Mac OS）を押しながらクリックし、「新規タイムライン」を選択して、生成されたタイムラインをフローチャートにドラッグできます。

- ピックウィップをアクティブなパネルの要素から別の要素にドラッグします。ターゲット要素には未使用のパネルまたはプロジェクトパネルの要素を使用できます。Encore は要素をフローチャートに追加し、適切にリンクを設定します。
- Windows エクスプローラーまたは Mac OS Finder に表示されているファイル（複数可）、または Encore のライブラリパネルに表示されている項目の 1 つを、フローチャートにドラッグします。項目がフローチャート内に自動的に配置され、読み込まれたアセットまたはライブラリ項目から Encore 要素が作成されます。

フローチャートでのリンクおよびプロパティの変更

フローチャートとプロパティパネルの両方を利用して、要素のリンクなどのプロパティを変更することができます。

関連項目

157 ページの「[プロジェクトのナビゲーションとリンク](#)」

フローチャートでのリンクの編集

- 1 リンクを修正する要素を選択します。
- 2 プロパティパネルで、リンク元のピックウィップを新しいリンク先の要素にドラッグします。

リンクが更新され、フローチャートパネルの表示も更新されます。



ドラッグしてリンクを管理することもできます（170 ページの「[フローチャートでのナビゲーションの設定](#)」を参照してください）。


フローチャートでのアセットのプロパティの変更

- ❖ 項目を選択して、その設定をプロパティパネルで修正します。オブジェクトのプロパティを変更すると、フローチャートにあるそのオブジェクトのエイリアスもすべて変更されます。

フローチャートでの項目の並べ替え

Encore では、要素を作成して互いにリンクさせると、フローチャートに自動的にレイアウトされます。ドラッグによって手動でフローチャートに項目を追加することもできます。手動でレイアウトした項目には、識別しやすいようにドロップシャドウが追加されます。手動でレイアウトした項目と自動的にレイアウトした項目の両方を自分で移動することも、手動でレイアウトした項目を自動的に並べ替える Encore の機能を利用することもできます。手動でレイアウトした項目と自動的にレイアウトされた項目が区別されるのは、フローチャートで作業するときだけです。オブジェクトのレイアウト状態（自動または手動）は、リンクやその他のオブジェクト属性には影響しません。

フローチャートでの項目の移動

- ❖ 移動ツール  を使用してオブジェクトを選択し、新しい場所にドラッグします。エイリアスの位置は変更できません。要素を手動で移動すると、その要素にリンクされているすべての自動レイアウト要素も移動します。

項目の自動並べ替え

- ❖ フローチャートで、次のいずれかの操作を行います。
 - 単一の項目を自動的に再レイアウトするには、その項目を右クリック（Windows）または Control キー（Mac OS）を押しながらクリックし、表示されるコンテキストメニューから「自動レイアウト」を選択します。
 - 手動でレイアウトしたすべての項目を自動的に再レイアウトするには、フローチャートパネルのメニューから「すべて自動レイアウト」を選択します。

フローチャートから他のビューアへのジャンプ

フローチャートから、対応するビューアで要素を直接開くか、プロジェクトプレビューを開始するか、メニューを開いて Adobe Photoshop® で編集することができます。

- ❖ フローチャートで、次のいずれかの操作を行います。
 - タイムライン、メニュー、チャプター再生リスト、またはスライドショーをダブルクリックして、ビューアで開きます。
 - 任意の要素を右クリック（Windows）または Control キー（Mac OS）を押しながらクリックし、「ここからプレビューする」を選択してそのポイントからプレビューを開始します。
 - メニューを右クリック（Windows）または Control キー（Mac OS）を押しながらクリックし、「メニューを Photoshop で編集」を選択して自動的に Photoshop を起動し、Photoshop のメニューを開きます。

ユーザー操作

ユーザー操作について

ユーザー操作とは、視聴者がリモコンを使用してプロジェクトを操作することです。ユーザーが不適切な操作を選択できないように、ユーザー操作を禁止することができます。例えば、ハリウッド映画の DVD の冒頭で再生される著作権情報を早送りできないようにユーザー操作を禁止することができます。

ディスク、タイムラインおよびメニューに対するユーザー操作を禁止できます。禁止できる操作は、アセットによって異なります。例えば、前または次のチャプターボタンは、タイムラインに対しては禁止できますが、メニューに対しては禁止できません。この操作がタイムラインにのみ適用されるからです。

ユーザー操作の禁止または編集

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - タイムライン／タイムラインのユーザー操作を設定を選択します。
 - メニュー／メニューのユーザー操作を設定を選択します。
 - ファイル／ディスクのユーザー操作を設定を選択します。
 - プロジェクトパネルで、タイムラインまたはメニューを選択するか、空白領域を選択してディスクのプロパティを選択し、プロパティパネルの「設定」ボタンをクリックします。

注意：ディスクレベルでのユーザー操作を禁止すると、DVD 要素での操作も禁止となります。ただし、ディスクレベルでの機能を許可してから、特定のメニュー、タイムライン、その他の要素での機能を禁止することができます。

- 2 タイムライン、メニューまたはディスクのユーザー操作ダイアログボックスで、「すべて」、「なし」または「カスタム」を選択し、必要なオプションを設定します。「OK」をクリックします。

タイムラインのユーザー操作のカスタムオプション

タイムコードの再生 タイムコードを入力して、再生または検索できます。

停止 ディスクの再生を停止できます。

巻き戻し / 早送り ディスクの巻き戻しと早送りができます。

一時停止 ディスクを一時停止できます。

前のチャプター / 次のチャプター チャプター間を移動できます。

チャプターの検索 特定のチャプターを検索できます。

タイトルボタン リモコンのタイトルボタンを使用できます。

リモートメニュー リモコンのメニューボタンを使用できます。

注意：Blu-ray ディスクプレーヤー（およびリモコン）では、タイムラインのリモートメニュー設定はサポートされていません。

プレイモードの切り替え 再生モードを 4:3 または 16:9 に変更できます。

オーディオトラックの切り替え コンテンツの再生中にオーディオトラックを切り替えることができます。

字幕トラックの切り替え コンテンツの再生中に字幕トラックを切り替えることができます。

メニューのユーザー操作のカスタムオプション

停止 ディスクの再生を停止できます。

再開 コンテンツを停止した位置から再生を再開できます。

タイトルボタン リモコンのタイトルボタンを使用できます。

プレイモードの切り替え 再生モードを 4:3 または 16:9 に変更できます。

矢印&決定ボタン リモコンの矢印ボタンと決定ボタンを使用できます。

ディスクのユーザー操作のカスタムオプション

タイムラインの再生 タイムラインの番号を入力してタイムラインを再生できます。

プレイモードの切り替え 再生モードを 4:3 または 16:9 に変更できます。

チャプターの再生 特定のチャプターを再生できます。

注意：「チャプターの再生」を無効にすると、「チャプターの検索」操作も無効になります。

チャプターの検索 特定のチャプターを検索できます。

第9章：完成したプロジェクトのテストとビルド

完成したプロジェクトをビルドする前、または Adobe® Flash® 形式に書き出す前に、プロジェクトをプレビューしてテストすることが重要です。プレビューを行うことで、ナビゲーション、メニュー、ボタンを確認することができます。壊れたリンク、孤立したメニュー、ビットレートの問題などを Adobe Encore® で確認することもできます。テストが完了したら、プロジェクトを直接ディスクに書き込んだり、その他の DVD または Blu-ray 出力でビルドすることができます。Web 上で表示するために、最終的なプロジェクトをビルドパネルから Flash 形式に書き出すこともできます。

Encore プロジェクトのテスト

プレビューについて

プロジェクトの組み立てとリンクの設定が終了したら、最終ビルドを行う前にプロジェクトをプレビューし、チェックします。プレビューによって、視聴者の立場からプロジェクトのパフォーマンスを評価できます。また、「プロジェクトをチェック」機能を使用して、壊れたリンク、孤立したメニュー、ビットレートの問題およびその他のディスク関連の問題を識別できます。プロジェクトのパフォーマンスに問題がなければ、プロジェクトをビルドして、ディスクへ書き込むファイルを作成します。

プロジェクトのプレビューはコンピューターのモニターで行うことができます。また、オーディオのプレビューやメニューの表示は、IEEE 1394 (FireWire) 接続を行う DV デバイスで実行することもできます。プロジェクトを作成しながらのプレビュー、およびビルド前のプレビューは、オーサリングプロセスに必須の工程です。プレビューによって、ナビゲーションを1つずつ調べて、トランスコードされたアセットの品質を確認できます。例えば、他のリンクからの流れでそのリンク先を見てみると、そのリンクが必要ないと感じる場合や、トランスコードしたビデオやオーディオの品質に問題がある場合もあります。

実際のプレビュー以外に、プロジェクトプレビューウィンドウにはナビゲーションおよびトランスポート、ズーム、オーディオおよび字幕トラック、その他プレビュー機能のコントロールが表示されます。ナビゲーション（メニュー関連）およびトランスポート（タイムライン関連）のコントロールは、コンピューターベースのプレーヤーの再生ウィンドウに表示されるコントロールやテレビ用 DVD または Blu-ray プレーヤーのリモコンやコンソールに付いている標準コントロールの外観と機能を模しています。再生や一時停止、早送りなどのトランスポートコントロールの動作は、多くの DVD プレーヤーで標準装備されている機能ですが、ボタンのルート設定は、オーサリング処理中に指定した設定を反映します。

関連項目

178 ページの「[プロジェクトのチェック](#)」

サードパーティ製ハードウェアおよびプレーヤーの使用

オーサリング環境で追加のハードウェアを使用してビデオのキャプチャ、編集、再生をエンドツーエンドで行っている場合は、FireWire 接続を行わずにプロジェクトを外部モニターでプレビューできます。その場合、プレーヤーをサポート対象の任意のサードパーティ製プレーヤーに設定すると、外部モニターで出力を再生したりプロジェクトをプレビューしたりできます。この設定は、トランスコーディングを含むその他のプロジェクト設定には影響しません。サポート対象のサードパーティ製カードについては、Adobe Premiere Pro ヘルプを参照してください。


再生用のサードパーティ製プレーヤーは、Encore のプロジェクト設定で選択できます。この設定を後で変更する場合は、プロジェクト設定ダイアログボックスにある「ビデオ再生」オプションを使用します。プレーヤーの設定は、サードパーティ製ツールのユーティリティを使用してカスタマイズできます。プレーヤーやハードウェアが選択されていない別のコンピュータでこのプロジェクトを開くと、デフォルトの Adobe Player が使用されます。その場合、外部モニターでプロジェクトを表示するには FireWire 接続が必要です。25 ページの「[新規プロジェクトの作成](#)」を参照してください。

オーディオ・ビデオ出力の環境設定 (Windows)

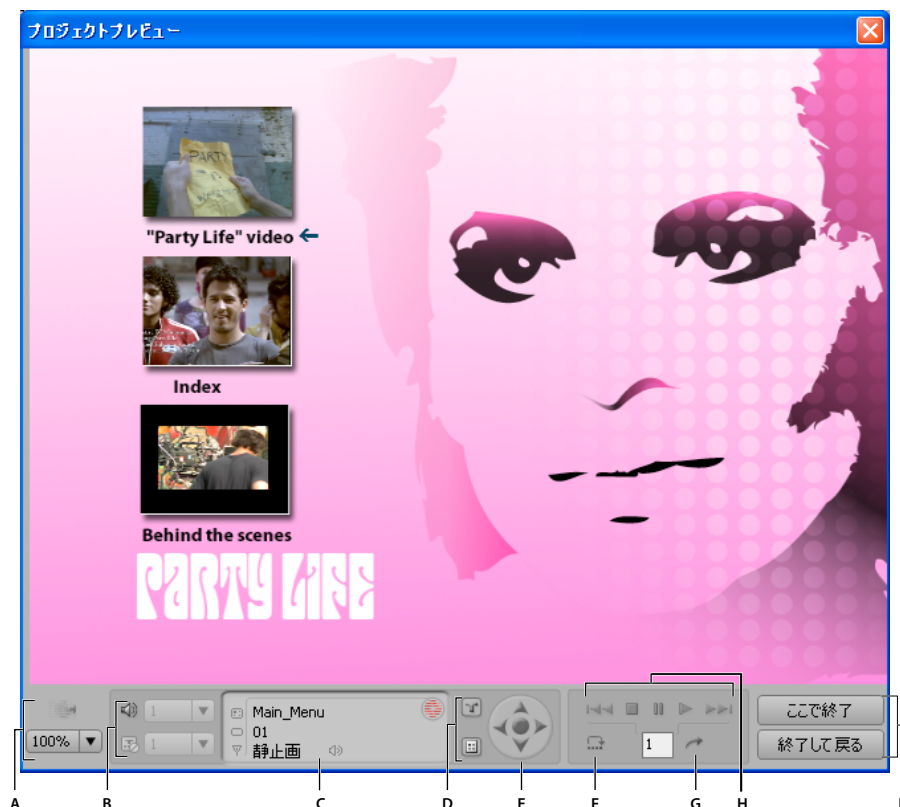
初期設定では、ビデオはコンピューターのモニターで再生され、オーディオはコンピューターのスピーカから再生されます。IEEE 1394 (FireWire) 接続を行う DV デバイスを使用すると、メニュービューアに表示されるメニューのプレビューを行うことができます。その場合は、次のようにオーディオ・ビデオ出力の環境設定を行います。

- 1 編集／環境設定／オーディオ・ビデオ出力を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - オーディオ出力デバイスを指定するには、「オーディオ出力デバイス」ボタンをクリックし、DirectSound 全二重セットアップダイアログボックスでオプションを選択します。
 - 接続されたデバイスでメニュービューアを表示するには、「DV ハードウェアでメニュービューアを表示」を選択し、デバイスメニューから接続されたデバイスを選択して「OK」をクリックします。

プロジェクトのプレビュー

- 1 ファイル／プレビューを選択してプロジェクトプレビューウィンドウを開くか、プレビューボタン  をクリックします。
- 2 メニューボタン、トランスポートコントロールまたはナビゲーションボタンをクリックして、プロジェクトのナビゲーションと再生の状態をテストします。

注意：ファーストプレイアクションのないプロジェクトでは、「再生」をクリックしてプレビューを開始する必要があります。ファーストプレイアクションがない場合は、警告メッセージが表示されます（160 ページの「[ディスクのプロパティとナビゲーションの設定](#)」を参照してください）。



プロジェクトプレビューウィンドウ

A. プレビュー表示コントロール B. トラックセレクター C. ステータスエリア D. リモコンボタン E. 矢印キー F. エンドアクションを実行 G. 入力したチャプターに移動 H. 再生コントロール I. プレビューの終了ボタン

プレビューコントロール

次のコントロールを使用して、プロジェクトのプレビューおよびテストを行います。

現在のモーションメニューまたはスライドショーをレンダリング 現在のモーションメニューを、静止フレームではなくモーションでプレビューします。初期設定では、まだレンダリングされていないモーションメニューは静止画として表示されます。既にレンダリングされたモーションメニューの設定を変更すると、そのメニューを再度レンダリングするまで、プレビューの初期設定は静止画になります。トランスコードステータスアイコンは、メニューの現在の状態を表示します。

ズームエリアを表示 プレビューの拡大率を指定します。



オーディオトラックを選択 ドロップダウンリストには、使用できるオーディオトラックとその言語コードが表示され、現在選択されているトラックがハイライトされます。

字幕表示のオン/オフの切り替え 字幕のオン/オフを切り替えます。ドロップダウンリストには、使用できる字幕トラックとその言語コードが表示され、現在選択されているトラックがハイライトされます。


ステータスエリア 最初の行には、タイムラインまたはメニューの名前が表示されます。2 番目の行には、タイムラインの現在のチャプターポイントまたは現在のメニューでハイライトされているボタンが表示されます。3 番目の行には、現在プレビューしているタイムラインのタイムコード、またはメニューや静止画のデュレーションが表示されます。メニューまたは静止画にデュレーションが設定されていない場合、この行には「静止画」と表示されます。緑のトランスコードステータスアイコン は、アセットがトランスコードされていることを示します。赤のトランスコードステータスアイコン は、アセットがトランスコードされていないことを示します。

リモコンのタイトルボタン リモコンのタイトルボタンに設定されているアクションをプレビューします。

リモコンのメニューボタン リモコンのメニューボタンに設定されているアクションをプレビューします。

前のチャプターボタンおよび次のチャプターボタン   前のチャプターまたは次のチャプターに移動します。これらのボタンは、ムービーのタイムラインをプレビューするときだけ表示されます。メニューにはチャプターポイントがないので、メニューをプレビューするときにはこれらのボタンを使用できません。

エンドアクションを実行する  タイムライン全体を再生せずにエンドアクションを実行できます。

入力したチャプターに移動  前のチャプターボタンまたは次のチャプターボタンを使用した場合よりも、特定のチャプターにすばやく移動できます。

ここで終了 プロジェクトプレビューパネルを閉じ、表示されているタイムラインまたはメニューに戻ります。


終了して戻る プロジェクトプレビューパネルを閉じ、プロジェクトに戻ります。

モーションメニューのプレビュー

モーションメニューは、レンダリングされている場合はモーションでプレビューされ、レンダリングされていない場合は静止フレームでプレビューされます（アセットがレンダリングされたかどうかを調べるには、トランスコードステータスアイコンを確認します）。現在のモーションメニューまたはすべてのモーションメニューのいずれかを選択してレンダリングし、動画の上にボタンを合成することもできます。プロジェクトプレビューウィンドウ内では単一のモーションメニューをレンダリングし、プロジェクトプレビューウィンドウを開く前にはすべてのモーションメニューをレンダリングします。

注意：ファーストプレイアクションのないプロジェクトでは、「再生」をクリックしてプレビューを開始する必要があります。ファーストプレイアクションがない場合は、警告メッセージが表示されます（160 ページの「[ディスクのプロパティとナビゲーションの設定](#)」を参照してください）。

単一のモーションメニューのレンダリングとプレビュー

- 1 ファイル／プレビューを選択します。
- 2 目的のメニューまで移動して、現在のモーションメニューをレンダリングボタン  をクリックします。

すべてのモーションメニューのレンダリングとプレビュー

- 1 プロジェクトプレビューウィンドウが閉じていることを確認して、ファイル／レンダリング／モーションメニューを選択します。
- 2 レンダリングが完了したら、ファイル／プレビューを選択します。

プレビューの環境設定の設定

初期設定では、プロジェクトプレビューウィンドウのフレーム縦横比は 4:3 です。初期設定の縦横比を変更して、ワイドスクリーン用のプロジェクトをプレビューすることもできます。プレビューの環境設定では、ターゲット言語およびリージョンコードの指定も可能です。これらの設定を使用して、DVD または Blu-ray ディスクプレーヤーでの動作を確認することができます。プロジェクトプレビューウィンドウには、デバイス上でディスクが再生される様子が表示されます。

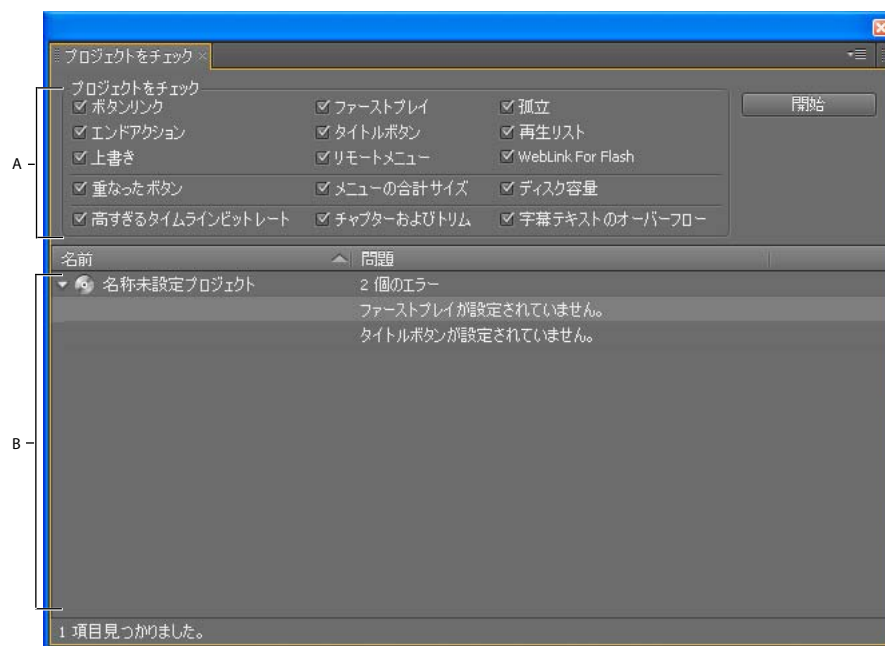


フレーム縦横比 4:3 のプロジェクトプレビューウィンドウ（左）とフレーム縦横比 16:9 のプロジェクトプレビューウィンドウ（右）

- ❖ 編集／環境設定／プレビュー（Windows）または Encore／環境設定／プレビュー（Mac OS）を選択して、オプションを設定します。

プロジェクトのチェック

プロジェクトをチェック機能を使用すると、壊れたリンク、孤立しているメニューやタイムライン、およびその他の一般的な問題をチェックできます。DVD または Blu-ray ディスクをビルドしたり、最終的なプロジェクトを Flash 形式に書き出したりする前に、この機能を使用して問題を識別して修正します。



プロジェクトをチェック機能

A. 識別したい問題をチェック B. ダブルクリックして問題の項目を開いて修復

- 次のいずれかの操作を行います。
 - ファイル／プロジェクトをチェックを選択します。
 - ウィンドウ／ビルドを選択してビルドパネルを開き、「プロジェクトをチェック」ボタンをクリックします。
 - ウィンドウ／プロジェクトをチェックを選択します。
- プロジェクトをチェックダイアログボックスで、チェックしない項目の選択を解除します。例えば、上書きを設定していない場合は、それに関する問題をチェックする必要はありません。初期設定ではすべての項目のチェックが行われるので、初期設定の使用をお勧めします。

- 3 「開始」をクリックします。見つかった問題の一覧が表示されます。問題のアセットをダブルクリックして開きます。問題の項目をすべて開いて修復したら、プロジェクトを再度チェックし、すべての問題が修復されていることを確認します。

注意：初期設定では、「名前」列と「問題」列が表示されます。その他の情報の列（「説明」や「メニュー」など）を表示するには、列名を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、表示された列メニューから表示する列を選択します。

プロジェクトをチェックのオプション

プロジェクトをチェック機能では、次の項目がチェックされます。

ボタンリンク リンク先のメニュー、ボタンやタイムラインが見つからないリンク、または未設定のリンクをチェックします。

エンドアクション 無効なエンドアクションをチェックします。

上書き 無効な上書きリンクをチェックします。

ファーストプレイ ファーストプレイアクションが存在し、かつ有効かどうかをチェックします。

タイトルボタン タイトルボタンプロパティが設定済みで有効かどうかをチェックします。

リモートメニュー タイムラインのすべてのリモートメニューのプロパティが設定済みで有効かどうかをチェックします。

WebLink For Flash Web リンクを持つすべてのボタンのリンクが有効であるかを確認し、URL が入力されているかどうかを確認します。Web リンクは、書き出し形式が Flash と指定されている場合にのみ適用されます。

孤立 プロジェクトで使用されていないメニューまたはタイムラインを検索します。

再生リスト すべての再生リストが入力済みで有効かどうかをチェックします。

重なったボタン 重なっていて選択しづらいボタンを識別します。

メニューの合計サイズ メニューの各クラスの合計サイズが 1 クラスあたり 1 GB の DVD 制限を超えないようにチェックします。アセットで使用する縦横比またはオーディオ形式が異なれば、別のクラスになります。

ディスク容量 プロジェクトが選択したディスクサイズに適しているかどうかを確認します。

高すぎるタイムラインビットレート ビデオ、オーディオおよび字幕のビットレートの合計が DVD または Blu-ray の制限を超えるタイムラインを識別します。ビットレートを減らすには、タイムラインのトランスコードプリセットを編集してデータレートを下げるか、タイムラインからトラックまたはクリップを削除します。

チャプターおよびトリム トランスコーディング中に調整されたタイムライン内のチャプターポイントとトリムを識別します。

字幕テキストのオーバーフロー 字幕のボックスで切り捨てられ、画面に表示されない字幕テキストを識別します。指定されたテキストを編集してすべてがボックス内に収まるようにするか、ボックスのサイズを大きくすることができます。

セキュリティおよび追加コンテンツ

複製 DVD のコピープロテクションの設定

コピープロテクションは、DVD コンテンツの複製を制限または防止する場合に使用します。Encore では、業界標準のコピープロテクション方法が提供されています。コピープロテクションが必要な場合は、Digital Linear Tape (DLT) を使用して複製します。プロジェクトでコピープロテクションを設定する場合は、ビルドパネルを使用します。コピープロテクションは専門業者で複製されたディスクでのみ機能します（185 ページの「[ディスクの複製](#)」を参照してください）。

注意：Blu-ray ディスクまたは Flash プロジェクトでは、コピープロテクションオプションは使用できません。

- 1 ウィンドウ／ビルドを選択し、形式メニューから「DVD」を選択し、「DVD 設定」の「コピープロテクション」セクションまで下にスクロールします。
- 2 コピープロテクションの設定を指定し、ビルドパネルを閉じてプロジェクトを保存します。

CGMS ディスクから作成できるコピー数を制限します。「コピー禁止」または「1 コピーのみ」を選択すると、Content Scrambling System (CSS) とマクロビジョン*が有効になります。

CSS ビデオデータを暗号化して暗号キーを組み込みます。暗号キーはオリジナルディスクのみで読み取ることができません。複製されたコピーには暗号キーが含まれないため、ビデオはスクランブル状態のままになります。この方式を使用すると、保護されたデータのデジタルコピーが再生されるのを防ぐことができます。暗号キーの処理は、Encore ではなく複製レベルで行われます。

マクロビジョン アナログコピープロテクション方式で、DVD から VCR などのアナログビデオデバイスに記録されたデータの再生防止を目的としています。マクロビジョンによってエンコードされたデータからアナログデバイスに電子パルスが送信され、記録の同期を妨害し、記録された画像をスクランブルすることができます。

注意：マクロビジョンのコピープロテクションを使用するには、ディスク単位のロイヤリティを支払う必要があります。詳しくは、複製サービス業者にお問い合わせください。

複製 DVD のリージョンコードの設定

DVD を再生する国を制御する場合は、リージョンコードを使用します。各リージョンコードは特定の国や地域に対応しています。多くの場合、それぞれの地域のコードは、対応する地域で製造された DVD プレーヤーのみに認識されます。他のリージョンが設定されている DVD は再生されません。

作成した DVD の再生をすべてのリージョンで許可するか、またはいくつかのリージョンで許可するかを選択できます。リージョンコードは、複製された DVD でのみ機能します。DVD-R に直接書き込まれたプロジェクトのリージョンコードは、DVD プレーヤーによって正しく読み取ることができる場合と、そうでない場合があります（185 ページの「[ディスクの複製](#)」を参照してください）。

注意：Blu-ray ディスクでは「すべてのリージョン」の設定を使用します。Flash の出力でリージョンコードオプションを利用することはできません。

- 1 ウィンドウ／ビルドを選択し、形式メニューから「DVD」を選択し、「DVD 設定」の「リージョンコード」セクションまで下にスクロールします。
- 2 初期設定では、「すべてのリージョン」が選択されています。いくつかのリージョンコードの選択を解除するには、「カスタム」を選択します。ビルドパネルを閉じ、ファイル／保存を選択すると、設定がプロジェクトと共に保存されます。次の表に、使用できるリージョンコードを示します。

コード	国または地域
1	米国、カナダ
2	日本、ヨーロッパ、南アフリカ、中東
3	東南アジア、韓国、香港
4	オーストラリア、メキシコ、中南米
5	ロシア、南アジア、アフリカ、北朝鮮
6	中国
7	予約
8	国に属さない場所（航空機、クルーズ船など）

ディスクへの ROM コンテンツの追加

通常、ほとんどのプロジェクトには、テレビで再生するために編成されたマルチメディアコンテンツが含まれています。DVD や Blu-ray ディスクの大容量を活用すれば、さらにコンテンツをアーカイブしたり、関連する PDF ファイルやソフトウェアアプリケーションなどの追加コンテンツを収録することができます。追加コンテンツを一般的なビデオディスクに収録したり、アーカイブされたコンテンツのみの ROM データディスク（つまりメニューやナビゲーションが含まれていない）を作成したりすることもできます。

ROM コンテンツは、パーソナルコンピュータ上でのみ利用できます。また、ROM コンテンツはデスクトップからのみ利用でき、ディスクのビデオコンテンツからは利用できません。ディスクに追加する ROM コンテンツのフォルダーは、プロジェクトのビルド時に指定することができます。

注意：指定したフォルダーではなく、そのフォルダー内のファイルとフォルダーだけがディスクに追加されます。

1 プロジェクトと共にディスクに含める ROM コンテンツの場所を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／DVD-ROM フォルダーを選択を選択します。ROM ファイルが含まれるフォルダーに移動し、「OK」をクリックします。
- ウィンドウ／ビルドを選択し、形式メニューから「DVD」を選択し、「DVD-ROM コンテンツ」セクションで「参照」をクリックします。ROM ファイルが含まれるフォルダーに移動し、「OK」をクリックします（この設定は Blu-ray プロジェクトにも適用されます）。

2 ファイル／保存を選択して、設定をプロジェクトと共に保存します。

重要：保存した設定はビルドパネルの「Blu-ray 設定」セクションには表示されませんが、Blu-ray ディスク、フォルダーまたはイメージをビルドするときに、プロジェクトと共に DVD-ROM コンテンツが出力されます。

完成したプロジェクトのビルド

DVD または Blu-ray ディスクのビルド

プロジェクトが完成してプレビューし、プロジェクトのトランスコード設定をセットしたら、プロジェクトをディスクに書き込むか、書き込みまたは複製用にイメージとしてビルドできます。新規プロジェクトダイアログボックス、またはプロジェクト設定ダイアログボックスでどちらの形式を選択していても、同じプロジェクトを DVD 形式と Blu-ray 形式にビルドできます。各要素を正しい形式にトランスコードするように適切に調整されます。

Blu-ray 対応のアセットを読み込んだ場合、これらのアセットはビルド時にトランスコードされません。Blu-ray イメージ出力のビルド時に問題が発生した場合は、Blu-ray イメージ出力を再ビルドする前に、異なるプリセットを使用してアセットをトランスコードしてください。29 ページの「[読み込みがサポートされているファイル形式](#)」を参照してください。

注意：トラック上のすべてのクリップが同じフレームレートを持つ必要があります。オーディオおよびビデオのデュレーションが、Blu-ray ディスクプロジェクトのすべてのトラックに一致するようにしてください。プロジェクトのタイムラインにビデオトラックより長いオーディオトラックがある場合は、Blu-ray ディスクに書き込むことはできません。オーディオトラックをトリムして、ビデオトラックよりも短くします。

ビルドパネルを使用して、Web 上でインタラクティブに表示するために、プロジェクトを Flash 形式に書き出すこともできます（詳しくは、185 ページの「[Flash 形式へのプロジェクトの書き出し](#)」を参照してください）。

ディスクをビルドする前に、Encore によって問題の有無がチェックされます。エラーが見つかった場合は、エラーを表示するか続行するかをたずねるメッセージが表示されます。詳しくは、178 ページの「[プロジェクトのチェック](#)」を参照してください。プロジェクトの DVD または Blu-ray ディスクへのビルド、および Flash への書き出し方法については、www.adobe.com/go/lrvid4232_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

1 直接ディスクに書き込む場合には、適切なドライブに空のメディアが入っていることを確認します。

注意：[Mac OS のみ] ドライブに DVD を挿入する前に表示される空の DVD に関する警告を無視するようにシステムの環境設定を設定します。DVD の挿入前にこのように設定していない場合は、アクションポップアップメニューから「無視」を選択します。空の DVD はマウントしないでください。

- 2 ウィンドウ/ビルドを選択します。



ファイル/ビルドを選択し、サブメニューから出力オプションを選択することもできます。

- 3 ビルドパネルで、形式メニューから「DVD」または「Blu-ray」を選択します。

- 4 出力サブメニューでオプションを選択します。

「DVD ディスク」または「Blu-ray ディスク」 Blu-ray または DVD プレーヤー、コンピューターまたはテレビゲーム機で再生するディスクを書き込みます。Blu-ray バーナーで Blu-ray ディスクに記録するか、DVD への書き込みに対応したドライブで DVD ディスクに記録することができます。

「DVD フォルダー」または「Blu-ray フォルダー」 コンピューターで品質管理やローカル再生を行うため、ハードディスクに Blu-ray または DVD ディレクトリ構造をビルドします。プログラムは DVD または Blu-ray ソフトウェアプレーヤーを使用して再生できます。ディレクトリは完全なナビゲーション機能を備え、ディスクと同様に動作します。

注意：DVD または Blu-ray フォルダーを作成して、そのフォルダーをデータディスクに書き込むことはしないでください。このようにして書き込まれたディスクは、期待どおりに動作しません。ディスクに書き込む場合は、「DVD ディスク」、「DVD イメージ」、「Blu-ray ディスク」または「Blu-ray イメージ」出力オプションを使用します。ただし、DVD ビデオや BDMV のフォルダーの書き込みに対応したアプリケーションでは DVD フォルダーや Blu-ray フォルダーを正常に書き込むことができます。ただし、DVD フォルダーのパスが Video_TS フォルダーではなく、プロジェクト名になっていることを確認してください。

「DVD イメージ」または「Blu-ray イメージ」 ハードディスク上に Blu-ray または DVD イメージをビルドします。通常、イメージは、サードパーティのマスタリングアプリケーションを使用したローカルでの複製に使用されます。

DVD マスター DVD を大量に複製するには、Digital Linear Tape (DLT) に書き込みます。DVD マスターを作成するには、ご使用のコンピューターに DLT ドライブが接続されている必要があります。マスターをビルドすると、DDP レポートが作成されます。専門の複製業者が DDP レポートを必要とする場合があります。

注意：「マスター」出力オプションは Blu-ray ディスクには使用できません。

DDP イメージ (DVD 用) DLT に書き込むには、別途ハードウェアが必要です。DDP イメージをコンピューターのハードディスクに直接書き出し、FTP を使用して電子的に複製業者へと配信することができます。電子メディアによる配信の方が速く、DLT に関連した特別なハードウェアも不要です。

- 5 ソース（現在のプロジェクトなど）、保存先（ディスクレコーダードライブなど）、その他の設定を指定します。その他の設定は、選択した出力オプションによって異なります。
- 6 「ビルド」をクリックします。
- 7 警告メッセージが表示されたらプロジェクトを保存します。
- 8 プロジェクトに問題がある場合は、問題を確認するか無視するように求める警告メッセージが表示されます。問題をすべて修復してから、もう一度「ビルド」をクリックしてください。
- 9 書き込みが完了したら、「OK」をクリックします。

Blu-ray および DVD のビルドの設定

ビルドパネルには、「ソース」、「保存先」、「ディスク情報」の 3 つのセクションがあります。これらは、Blu-ray 形式と DVD 形式で共通です。「DVD 設定」には、他に「DVD-ROM コンテンツ」、「リージョンコード」および「コピープロテクション」セクションがあります。

これらのセクションのオプションは、選択した形式と出力によって異なります。

ソース ビルドに使用するプロジェクトを指定します。

- **使用するソース** 作業中のプロジェクトをビルドする場合は、初期設定で現在のプロジェクトが表示されます。その他に、ハードディスク上に既にビルドされたプロジェクトを指定する場合は、フォルダーとしてビルドされた DVD プロジェクトを指定する DVD ボリューム、イメージとしてビルドされた Blu-ray または DVD プロジェクトを指定するディスクイメージのオプションがあります。「参照」をクリックして、プロジェクトを検索し指定します。

保存先 プロジェクトの書き込み先を指定します。

- **場所** フォルダーまたはイメージへの出力の場合は、ビルドフォルダーまたはディスクイメージの保存先を指定します。「参照」をクリックして場所を指定します。

- **レコーダー** ディスクまたは DVD マスターへの出力の場合は、書き込みの際にプロジェクトを送る書き込みデバイスまたは DLT ドライブを指定します。ハードウェアをスキャンして別のレコーダーを検索する場合は、「更新」をクリックします。

- **書き込み前にテストを実行** ディスクへの書き込みの前に、プロジェクトではなく、レコーダーをテストします。プロジェクトのテストについては、178 ページの「[プロジェクトのチェック](#)」を参照してください。

- **書き込み速度** 選択したレコーダーがディスクに書き込む速度を指定します。選択したドライブの最高速度が自動的に表示されます。遅い速度を選択することもできます。

- **コピー数** 書き込むディスク数を入力します。複数のコピーを書き込む場合は、必要に応じて新しいディスクを挿入するよう求められます。

- **書き換え可能ディスクのデータを自動消去** 新しいデータを書き込む前に、書き換え可能ディスクに既に記録されているデータを消去します。このオプションを選択すると、後の処理で通常表示される警告メッセージが表示されなくなります。

ディスク情報 現在のプロジェクト用の空き領域と使用済み領域のディスク容量を表示します（詳しくは、17 ページの「[ディスク空き容量の確認](#)」を参照してください）。

Blu-ray ディスクイメージ出力の場合、ディスク情報には次のイメージタイプオプションも含まれます。

- **BD-R イメージタイプ** 高解像度テレビの録画やコンピューターのデータストレージ向けの一度だけ書き込み可能な形式
- **BD-RE イメージタイプ** 高解像度テレビやコンピューターのデータストレージ向けの書き換え可能な形式
- **BD-ROM イメージタイプ** コンピューターソフトウェア、ゲーム、およびムービー配布向けの読み取り専用形式

DVD 出力の場合、ディスク情報には次の設定も含まれます。

- **名前** ディスクのプロパティパネルで入力した名前が表示されます。ディスク名を変更するには、新しい名前を入力します。

注意： Blu-ray ディスク出力の場合、プロパティパネルで指定した名前が使用されます。

- **サイズ** 初期設定で最後に使用したサイズが選択されます。ディスクサイズを変更するには、ドロップダウンリストからサイズを選択します。「カスタム」を選択した場合は、「カスタム」ボックスにも目的のサイズを入力する必要があります。

- **面** 「A 面」または「B 面」を選択して、両面 DVD の面を指定します（詳しくは、15 ページの「[ディスクサイズの決定](#)」を参照してください）。

- **ブレークポイント** デュアルレイヤー DVD のレイヤーブレークを自動的に設定するか、手動で設定するかを指定します。

DVD-ROM コンテンツ ROM コンテンツが含まれるフォルダーの場所を指定します（この設定は「Blu-ray 設定」には表示されませんが、Blu-ray ディスクにも適用されます）。詳しくは、181 ページの「[ディスクへの ROM コンテンツの追加](#)」を参照してください。

リージョンコード DVD を再生できる地域を指定します。リージョンコードは、専門の複製業者が入力する必要があります（このオプションは Blu-ray ディスクには使用できません）。詳しくは、180 ページの「[複製 DVD のリージョンコードの設定](#)」を参照してください。

コピープロテクション コピープロテクションの内容を指定します。これは専門業者が DVD の複製を行う場合に設定できます（このオプションは Blu-ray ディスクには使用できません）。詳しくは、179 ページの「[複製 DVD のコピープロテクションの設定](#)」を参照してください。

AVCHD パススルー

Encore では、Blu-ray のビルド時に Blu-ray 形式（BD 仕様準拠）の AVCHD ファイルに対してトランスコーディングが実行されません。

フレームサイズ	表示の縦横比	フレームレート	スキャン方式	ビデオ形式	
				NTSC	PAL
720×480	4×3	29.97	インターレース	はい	
720×480	16×9	29.97	インターレース	はい	
720×576	4×3	25	インターレース		はい
720×576	16×9	25	インターレース		はい
1280×720	16×9	23.976	プログレッシブ	はい	はい
1280×720	16×9	50	プログレッシブ		はい
1280×720	16×9	59.94	プログレッシブ	はい	
1440×1080	16×9	23.976	プログレッシブ	はい	はい
1440×1080	16×9	25	インターレース		はい
1440×1080	16×9	29.97	インターレース	はい	
1920×1080	16×9	29.97	インターレース	はい	
1920×1080	16×9	25	インターレース		はい
1920×1080	16×9	23.976	プログレッシブ	はい	はい

デュアルレイヤー DVD のレイヤーブレイクの指定

デュアルレイヤー DVD には、レイヤーブレイク、つまり DVD プレーヤーで最初のレイヤーから 2 番目のレイヤーに切り替えるポイントが必要です。理想的には、タイムライン間またはメニュー間にレイヤーブレイク（レイヤートランジションとも呼ばれる）を作成します。コンテンツが再生されない位置でレイヤーを切り替えるので、トランジションがスムーズになります。このような要件を満たす位置を見つけることができなかった場合、「ブレイクポイント」の設定が有効になります。「ブレイクポイント」の設定が有効になっている場合、ブレイクを手動で指定するか、ソフトウェアで自動的に指定するかを指定できます。

注意：このオプションは Blu-ray ディスクには使用できません。

- 1 ファイル/ビルドを選択し、ビルドする DVD 出力のタイプに対応するオプションを選択します。
- 2 「DVD 設定」の「ディスク情報」セクションで、ディスクの「サイズ」が「8.54 GB デュアルレイヤー」に設定されていることを確認します。

3 「ブレイクポイント」の設定が有効である場合は、レイヤーブレイクの種類を指定します。

自動 Encore が自動的にレイヤートランジションを決定します。既存のブレイクを使用するには、「可能な場合、デュアルレイヤーの既存のブレイクポイントを使用する」チェックボックスをオンにします。有効なブレイクポイントが存在しない場合は、許容範囲内の最後のチャプターポイントが使用されます。チャプターポイントが存在しない場合は、タイムコードによる範囲の中間点が初期設定として使用されます。

手動 レイヤー間のトランジションを設定ダイアログボックスを開きます。チャプターポイントまたは特定のフレーム（タイムコードによる）のいずれかにレイヤーブレイクを設定します。各オプションの選択肢がリストに表示されます。チャプターポイントでレイヤーブレイクを設定すると、DVD プレーヤーがレイヤー間を移動するときに瞬間的に停止することがあります。

ディスクの複製

作成した DVD または Blu-ray ディスクを自分で複数コピーするには、Encore で行うか、サードパーティのマスタリングアプリケーションを使用します。Encore で作成する方法は、作成数が少ない場合には最適ですが、適切なハードウェアまたはソフトウェアが必要になります。大量のディスクが必要な場合は、専門の業者を通して大量生産します。専門業者の大半は、DLT 形式のファイルまたは単一レイヤーの DVD イメージ（コピープロテクションなし）に対応しています。詳しくは、複製業者にお問い合わせください。

注意：コピープロテクションまたはリージョンコードを使用している DVD は、現在のところ、専門の業者で複製する必要があります（複製業者はロイヤリティを徴収します）。このような DVD を Encore で書き込んだ場合、作成したディスクは動作しますがコピープロテクションまたはリージョンコードは機能しません。リージョンコードについては、180 ページの「複製 DVD のリージョンコードの設定」を参照してください。コピープロテクションについては、179 ページの「複製 DVD のコピープロテクションの設定」を参照してください。

Flash 形式へのプロジェクトの書き出し

Flash への書き出し方法

プロジェクトはデスクトップまたはサーバーに書き出すことができます。

どちらの場合も、ユーザーが出力の保存先フォルダーを指定します。次のファイルと生成された出力の保存先フォルダーは、自動的に作成されます。

flashdvd.swf この SWF ファイルによって、ユーザーがサーバーにアップロードしたビデオコンテンツをブラウザーまたは Flash プレーヤーで再生できます。flashdvd.swf ファイルには実際のビデオは含まれていません。このファイルは生成されたビデオ出力のフロントエンドの役割を果たします。flashdvd.swf ファイルは AuthoredContent.xml ファイルを読み取り、適宜 Flash 出力を再生します。ビデオが変更された場合も、それに応じて自動的に変更が加えられることはありません。

AuthoredContent.xml この XML ファイルには、ファイル名、ビデオとメニューの関連付け、ナビゲーションなどのビデオ出力ファイルに関する情報が含まれています。ビデオファイルやメニュー構造に変更があった場合は、この XML ファイルを更新します。Flash 出力をサーバーにアップロードする場合は、このファイルでビデオの URL を更新します。

index.html flashdvd.swf ファイルをホストする HTML ファイルです。このファイルは、AuthoredContent.xml ファイルからファーストプレイ設定およびメニュー構造に関する必須の情報を収集します。

Sources フォルダー このフォルダーには、Flash Video およびメニューイメージとアイコンが保存されます。Flash Video ファイルは、ユーザーの選択に応じて、FLV または F4V 形式になります。

ビデオをサーバーに直接書き出すと、AuthoredContent.xml ファイルがサーバーから受け取ったアセットの URL で更新されます。このプロセスで、Sources フォルダーの各ビデオファイルがサーバーにアップロードされます。Sources フォルダーのすべてのビデオファイル（FLV ファイルおよび F4V ファイル）がサーバーにアップロードされます。

サーバーにアクセスしない場合は、「Flash SWF を保持」オプションを選択します。FlashDVD コンテンツは、指定された出力先フォルダーに保存されます。ビデオがローカルまたは共有のネットワークフォルダーに保存されたので、この時点で **AuthoredContent.xml** ファイルに記載されているのは Sources フォルダーへの相対パスになります。

通常、ビデオファイルはサーバーに、画像ファイルは Web サーバーにホストします。

5つのフレームサイズ（それぞれが、低、中、および高品質の3種類の品質プリセットを提供）を提供する15個の書き出し品質プリセットから1つを選択できます。5つのフレームサイズのうち2つは標準サイズで、残りの3つはワイドスクリーン形式です。Flash へのプロジェクトの書き出し方法については、www.adobe.com/go/lrvid4118_enc_jp のビデオチュートリアルを参照してください。

現在のプロジェクトの Flash への書き出し

- 1 ウィンドウ/ビルドを選択します。プロジェクトに壊れたリンクまたは指定されたファーストプレイ設定があるか確認しなかった場合は、ビルドパネルで「プロジェクトをチェック」をクリックします（178 ページの「[プロジェクトのチェック](#)」を参照してください）。
- 2 ビルドパネルで、形式メニューから「Flash」を選択します。出力に「Flash (.swf)」、ソースに「現在のプロジェクト」が自動的に選択されます。
- 3 保存先のパスを入力するか、「参照」をクリックして保存先を選択し、書き出す Flash Video ファイルの保存先を指定します。
- 4 「設定」で、プロジェクトフォルダーの名前を入力し、形式メニューからファイル形式を選択します。
- 5 リストからプリセットを選択します。

注意：品質プリセットの選択はビルド時間には大きく影響しません。Flash 出力の用途に適したプリセットを選択してください。プロジェクトを電子メール用に最小サイズで出力する場合は、小さいフレームサイズと低解像度のプリセットを使用します。ブロードバンドデータレートまたはローカルエリアネットワーク（LAN）のような、より速いネットワークでコンテンツを送る場合は、大きいフレームサイズと高い品質のプリセットを使用します。最も大きいフレームサイズと高い品質のプリセットは、ローカルコンピューターからの再生、または専用データサーバーや共有ハードディスク用に使用します。

- 6 テキスト字幕をテキスト形式でのみ書き出す場合は、「テキスト字幕に画像をエクスポートしない」を選択します。このオプションを選択しなかった場合、Encore は画像とテキストの両方で字幕を書き出します。

通常、画像はテキストの表示に、テキストは字幕の検索に使用されます。字幕をテキストのみで書き出した場合、そのテキストが字幕の表示にも使用されます。

字幕をテキストとして書き出した場合、テキストに設定されていたプロパティは失われます。テキスト字幕のプロパティを実行時に設定するには、Theme.xml ファイルで Subtitle タグをカスタマイズします。

```
<Subtitle>
  <Font name='Tahoma' size='18' color='0xFFFFFFFF' bold='false' italic='false' underline='false'
bullet='false' align='center'/> <!--If font is not available in system it will fall back to "Times New
Roman" on windows and "Times" on Mac OS X -->
</Subtitle>
```

- 7 HTML テンプレートを選択します。次のいずれかの操作を行います。
 - 使用可能なテンプレートのリストからテンプレートを選択します。
 - 「テンプレートを読み込み」をクリックして、使用するテンプレートを読み込みます。
 - テンプレートを削除するには、使用可能なテンプレートのリストからテンプレートを選択して「テンプレートを削除」をクリックします。作成したテンプレートのみ削除できます。
 - テンプレートをプレビューするには、使用可能なテンプレートのリストからテンプレートを選択して「テンプレートをプレビュー」をクリックします。

8 次のいずれかの Flash メディア提供方法を選択します。

Flash SWF を保持 Flash Video ファイルは視聴者のコンピューターにプログレッシブにダウンロードされ、同時に再生されます。ダウンロードされた Flash Video ファイルはユーザーのコンピューターに残ります。Encore から書き出された FLV ファイルのコンテンツでは、現在再生中の FLV ファイルの一部をバッファリングすることができます。バッファリングによって、帯域幅が限られていても滑らかな再生が可能となります。

サーバーへのアップロード Flash Video ファイルは、サーバーからユーザーのコンピューターで再生されます。

サーバー 「サーバーにアップロード」を選択した場合は、ファイルをアップロードするサーバーを選択します。

9 「ビルド」をクリックします。

ビルドの出力は、FlashDVD コンテンツのフォルダーです。インターネットからのアクセス用に、このフォルダーを Web サーバーにポストすることができます。または、ブラウザで index.html ファイルを開いてメディアを再生できます。

正常にログインすると、Sources フォルダーのビデオファイル（FLV ファイルまたは F4V ファイル）がサーバーにアップロードされます。AuthoredContent.xml ファイルは元の保存先フォルダーに残ります。

注意：Flash 出力は Web サーバーにポストすることをお勧めします。一部のローカルマシンでは、セキュリティ設定により、ビデオを再生できないことがあります。

関連項目

187 ページの「[Flash プロジェクト作成時のヒント](#)」

187 ページの「[Flash プロジェクトへの Web リンクの埋め込み](#)」

191 ページの「[HTML テンプレートの使用](#)」

192 ページの「[ローカル FMS サーバーのセットアップ](#)」

Flash プロジェクト作成時のヒント

Web 上でインタラクティブに表示するプロジェクトを計画する際には、以下のヒントを念頭においてください。

- 1 視聴者が Flash 出力内のボタンをクリックしたときや、タイムラインまたはモーションメニューの再生が終了した時に、Web サイト内の他の領域に移動する Web リンクを作成することができます。
- 2 Flash プロジェクトでは高解像度および標準解像度のアセットを使用できます。
- 3 Flash には DVD のすべての機能が備わっているわけではありません。複数ページメニューや、1 つのタイムラインで複数のオーディオトラックを再生する機能はありません。Flash 出力はユーザー操作をサポートしません。

関連項目

187 ページの「[Flash プロジェクトへの Web リンクの埋め込み](#)」

186 ページの「[現在のプロジェクトの Flash への書き出し](#)」

Flash プロジェクトへの Web リンクの埋め込み

メニュー要素を使用して、Flash 出力内から Web 上の外部の URL へのリンクを作成できます。そのメニュー要素に移動するボタンを視聴者がクリックすると、メニューではなく、指定した URL の Web ページが表示されます。

注意: Flash Player のインターネット通信を設定しない限り、URL は Flash プロジェクトと同じドメイン内にある必要があります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- メニューのボタンを選択して、「WebLink for Flash を有効にする」を選択し、URL を入力します。
- プロジェクトパネルまたはメニューパネルで新規メニューを選択し、プロパティパネルで「説明」フィールドに `<weblink href="http://www.adobe.com"/>` というタグを入力します（"http://www.adobe.com" には自分の URL を入力します）。(タグの記述には相対 URL も使用できます)。URL を囲む引用符も必ず入力してください。二重引用符 (") または一重引用符 (') のどちらでも構いません。

また、ボタンはタイムライン、スライドショー、他のメニュー、または再生リストなどのオブジェクトにリンクできます。このリンクは、DVD および Blu-ray にプロジェクトを書き出すときに使用されます。ビルドをディスクに入れたり Flash DVD に書き出すときは、Web リンクは無視されます。

関連項目

64 ページの「[メニューの作成](#)」

159 ページの「[ディスクのナビゲーションおよびプロパティの設定](#)」

160 ページの「[ディスクのプロパティとナビゲーションの設定](#)」

186 ページの「[現在のプロジェクトの Flash への書き出し](#)」

187 ページの「[Flash プロジェクト作成時のヒント](#)」

Flash DVD 出力ファイルの再生

❖ Flash プロジェクトのビルド時にプロジェクトフォルダーに生成される index.html ファイルをダブルクリックします。ファイルは、デフォルトの Web ブラウザーで開きます。

Flash DVD のスライドショーの再生はシームレスです。

ツールバーには、ムービーに対して様々なアクションを実行できる各種のコントロールが用意されています。



Encore Flash DVD プレーヤーのコントロール

A. 前のチャプター B. 巻き戻し C. 再生 / 一時停止 D. 早送り E. 次のチャプター F. プログレスバー G. 経過時間 / 合計時間 H. 検索 I. タイトル J. 前のメニュー K. ポップアップメニュー L. 字幕 M. ミュート N. ボリューム O. フルスクリーン

前のチャプター / 次のチャプター ムービー内のチャプターポイント間を移動できます。

早送りおよび巻き戻し ビデオをすばやくプレビューできます。クリックするたびに、ビデオが 5 秒スキップされ、新しい位置から再生が再開されます。

再生 / 一時停止 このボタンでムービーの再生と一時停止を切り替えます。

プログレスバー ビデオ全体をシークスルーすることができます。シークバーをドラッグして、ビデオ内のフレーム間を移動することができます。ムービーを検索すると、検索語を含んだシーンに対応する赤色のバーがプログレスバーに表示されます。

経過時間 / 合計時間 ビデオが再生されたデュレーションと合計時間を表示します。

検索 再生中のムービーのコンテンツを検索できます。

タイトル ムービーのタイトルを表示します。

前のメニュー 前にアクセスしたメニューを表示します。

ポップアップメニュー ムービーのメニューを表示します。再度ボタンをクリックすると、メニューの表示が中止されます。Flash DVD のポップアップメニューの作成は、Blu-ray ディスクの場合と同じです。詳しくは、102 ページの「[Blu-ray ポップアップメニュー](#)」を参照してください。

字幕 スクリーンに字幕を表示します。「字幕」ボタンをクリックし、使用可能ないずれかの言語をメニューから選択します。字幕の表示をオフにするには「オフ」をクリックします。

注意：再度ムービーを再生すると、前回設定したオプションが字幕に使用されます。ムービーの初回再生時には、最初のトラックの字幕が使用されます。

ミュート ミュートとミュート解除の切り替えには、このボタンを使用します。

ボリューム 再生中のムービーのオーディオのボリュームを上げ下げするには、このコントロールを使用します。

フルスクリーン ムービーをフルスクリーンモードで表示します。このモードを終了するには、Esc キーを押す必要があります。すべてのコントロールはフルスクリーンモードで使用でき、スクリーンが操作されないまま一定時間経過するとフェードアウトします。

Flash DVD プレーヤーのキーボードショートカット

アクション	キーボードショートカット
再生 / 一時停止	スペースバー
前のチャプター	P
次のチャプター	N
早送り	Ctrl + 右向き矢印
巻き戻し	Ctrl + 左向き矢印
検索	Ctrl + F (Windows) または Control + F (Mac OS)
タイトル	Home
前のメニュー	Backspace
字幕	Ctrl + Shift + S (Windows) または Control + S (Mac OS)
ボリューム	+/-
フルスクリーン	F/Esc
ミュート	M (切り替え)

再生コントロールの表示方法のカスタマイズ

Encore プロジェクトを Flash でビルドすると、そのビルドの場所に Theme.XML ファイルが作成されます。Flash DVD ディスプレイに表示される再生コントロールの外見をカスタマイズするには、このファイルの内容を構成します。コントロールをカスタマイズする手順は、ファイル内に直接記載されています。例えば、検索バーのプロパティは、SearchBar タグを使用してカスタマイズできます。

```
<SearchBar show='true'>
  <Color background='0xB3B3B3' />
  <NextButton show='true' />
  <PreviousButton show='true' />
</SearchBar>
```

Flash DVD でのコンテンツ検索

Flash DVD プレーヤーでムービーを再生しているときに検索できるコンテンツの種類は次のとおりです。

字幕（タイムラインおよびスライドショー内） テキストのみを含んだ字幕トラックが検索対象となります。

注意：検索されるのは、テキストを含んだ字幕のみです。FAB 画像の字幕はテキスト出力が生成されないため、検索できません。

音声書き起こし タイムライン内のクリップの音声書き起こしのメタデータに含まれるテキストが検索対象となります。

注意：クリップの音声書き起こしは、Premiere Pro からメタデータのスピーチ分析機能を使用して生成できます。

プロパティパネルで設定されたメニューボタンの名前 検索語を含んだシーンおよびメニューのリストが検索結果として生成されます。このリストで特定のシーンまたはメニューをクリックすると、対応するシーンまたはメニューからムービーが再生されます。



ブラウザーの Flash DVD プレーヤーの検索フィールド
A. 検索結果 B. プログレスバーと検索結果 C. 検索フィールド

ムービーの再生中、プログレスバーには、リストに表示された検索結果に対応する位置に赤色と青色の線が表示されます。赤色の線は音声書き起こしからの検索結果を、青色の線は字幕からの検索結果を表します。プログレスバーで特定の線をクリックすると、対応するシーンまたはメニューからムービーの再生が開始されます。

- 1 Flash で Encore プロジェクトをビルドします。プロジェクトには、ボタン付きのメニューを追加できるほか、書き起こしメタデータ、字幕、スライドショーなどが埋め込まれたクリップのタイムラインを追加することができます。
- 2 生成された HTML ファイルをブラウザーで開きます。
- 3 SWF ムービープレーヤーのコントロールで検索ボタンをクリックします。
- 4 検索フィールドに、検索するテキストを入力します。
- 5 Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。検索語に一致するコンテンツを含んだシーンおよびメニューのリストが表示されます。

6 次のいずれかの操作を行います。

- リストで特定のシーンをクリックします。該当するシーンからムービーの再生が開始されます。
- プログレスバーで赤色または青色の線をクリックすると、対応するシーンからムービーの再生が開始されます。これらの線は、ブラウザーでムービーを再生した場合にのみプログレスバーに表示されます。
- リスト内の次のシーンを再生するには、「次へ」をクリックします。ムービーの前のシーンを再生するには、「前へ」をクリックします。

7 プログレスバーの赤色の線と検索リストをクリアするには、検索フィールドの「消去」(X) ボタンをクリックします。

注意：列を並べ替えるには、その列の見出し行をクリックします。

Flash DVD の字幕

Flash 形式で Encore プロジェクトをビルドすると、プロジェクト内の字幕も書き出されます。Flash DVD プレーヤーでは、テキスト形式の字幕が検索されます。イメージの字幕は検索されません。

HTML テンプレートの使用

テンプレートを使用して Flash の書き出しに背景を追加できます。例えば、プロジェクトを標準の黒の背景で再生せずに、フレームで再生したり、メニューのモチーフやチャプターアイコンを反映した背景画像で再生することができます。HTML テンプレートを作成してプロジェクトに読み込むことができます。

独自のテンプレートを作成して Encore に読み込むことができます。テンプレートは、index.html ファイルおよび index.html で参照される他のコンテンツを含むフォルダーで構成されています。index.html ファイルは、HTML タグと、Encore によってサポートされるタグを含むことができます。プロジェクトを Flash 形式で書き出すと、これらのタグが SWF コンテンツに置き換えられ、ビデオは HTML ファイルのタグの位置に配置されます。Encore は、テンプレート index.html ファイルでサポートされている次のタグを捜し、適切な値またはコードで置き換えます。

- <encoreswftitle>
- <encoreswfobject>
- <encoreswfwidth>
- <encoreswfheight>

注意：<encoreswfobject> は必須タグです。その他はオプションです。

HTML テンプレートの作成

- 1 デスクトップまたは他の場所でフォルダーを作成します。Encore は、テンプレート用のフォルダーに付けた名前を保持します。
- 2 SWF ファイルを組み込む HTML ページを作成します。この HTML ページに index.html という名前を付けます (index.html には <encoreswfobject> タグが必要です)。
- 3 index.html ファイルを他のコンテンツと一緒に、作成したフォルダーに置きます。
- 4 「テンプレートを読み込み」をクリックして HTML テンプレートを選択します。

ローカル FMS サーバーのセットアップ

ローカル Flash Media Server は、ローカル FMS サーバーのスクリプトを変更するか、新規 CDN を追加する新規スクリプトを記述することによってセットアップできます。ローカル Flash Media Server を設定する場合は、最新バージョンの Flash Media Server (3.0.2 以降) を使用していることを確認します。

❖ ¥Adobe Encore CS5¥Required¥FlashExportScripts のスクリプト LocalFMS.jsx を、次のように編集します。

- streamingSiteURL—FMS サーバー名を入力します。
- ftpURL—FMS サーバーへの接続に使用する FTP サーバー名を入力します。
- username— ユーザー名を入力します。
- password— パスワードを入力します。

ストリーミングサーバーの追加

❖ 提供されているテンプレート (template.jsx) を使用してスクリプトを記述します。拡張子を .jsx に変更します。スクリプトファイルの名前を変更することもできます。以後、このテンプレートを使用して任意の Flash Media ストリーミングサーバーを追加できます。

第 10 章：キーボードショートカット

Adobe® Encore® ではキーボードショートカットを使用できます。多くのコマンドおよびボタンには、対応するキーボード操作が用意されています。このため、最小限のマウス操作でプロジェクトを作成することができます。

キーボードショートカットの使用

キーボードショートカットの確認

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ツールまたはボタンのキーボードショートカットを確認する場合は、ツールヒントが表示されるまで、ツールまたはボタンの上にマウскарソルを合わせます。キーボードショートカットが使用可能な場合は、ツールの説明の後ろにキーボードショートカットが表示されます。
- メニューコマンドのキーボードショートカットを確認する場合は、コマンドの右側に表示されるキーボードショートカットを参照します。
- ツールヒントまたはメニューに表示されないキーボードショートカットを確認する場合は、この章にある下記のショートカットの表を参照してください。

プロジェクトパネルでの操作に使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
選択したアセットの置き換え	Ctrl + Alt + Shift + R	Command + Option + Shift + R
アセットを開く	ダブルクリック	ダブルクリック
選択したアセットを開く	Enter または Return	Enter または Return
現在の選択の上にあるアセットを選択	上向き矢印	上向き矢印
現在の選択の下にあるアセットを選択	下向き矢印	下向き矢印
選択したアセットを複製	Ctrl + D	Command + D
すべて選択	Ctrl + A	Command + A
すべて選択解除	Ctrl + Shift + A	Command + Shift + A
パネルの下部にスクロール	End	End
パネルの上部にスクロール	Home	Home
新規フォルダー	Ctrl + Shift + N	Command + Shift + N
フォルダーを開く / 閉じる	ダブルクリック	ダブルクリック
選択したフォルダーを閉じる	左向き矢印	左向き矢印
選択したフォルダーを開く	右向き矢印	右向き矢印

ツールパネルのツールの選択に使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
選択ツール	V (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)	V (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)
ダイレクト選択ツール	A (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)	A (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)
移動ツール	M (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)	M (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)
回転ツール	R (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)	R (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)
横書き文字ツール	T (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)	T (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)
縦書き文字ツール	Y (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)	Y (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)
縦書き文字ツールと横書き文字ツールの切り替え	Y または T	Y または T
ズームツール	Z (押して放して変更、押し続けて一時的に切り替え)	Z (押して変更、押し続けて一時的に切り替え)

メニュービューアでの操作に使用するショートカットキー

次の表には、メニューコマンドまたはツールヒントに表示されないショートカットのみが記載されています。

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
縦横比を維持してスケール	Shift キーを押しながらバウンディングボックスをドラッグ	Shift キーを押しながらバウンディングボックスをドラッグ
最大 45° まで移動 (回転を含む)	Shift キーを押しながらドラッグ	Shift キーを押しながらドラッグ
選択した項目を 1 ピクセル下に移動	下向き矢印	下向き矢印
選択した項目を 1 ピクセル上に移動	上向き矢印	上向き矢印
選択した項目を 1 ピクセル左に移動	左向き矢印	左向き矢印
選択した項目を 1 ピクセル右に移動	右向き矢印	右向き矢印
選択した項目を 10 ピクセル下に移動	Shift + 下向き矢印	Shift + 下向き矢印
選択した項目を 10 ピクセル左に移動	Shift + 左向き矢印	Shift + 左向き矢印
選択した項目を 10 ピクセル右に移動	Shift + 右向き矢印	Shift + 右向き矢印
選択した項目を 10 ピクセル上に移動	Shift + 上向き矢印	Shift + 上向き矢印
選択したボタンにリンクを設定	Ctrl + L	Command + L
モーションメニューの背景にビデオを設定	Alt キーを押しながらビデオファイルをプロジェクトパネルからドラッグ	Option キーを押しながらビデオファイルをプロジェクトパネルからドラッグ
選択した項目を置き換え	Alt キーを押しながらライブラリパネル内の項目をダブルクリック	Option キーを押しながらライブラリパネル内の項目をダブルクリック
選択した項目を置き換え	Alt キーを押しながら項目をライブラリパネルまたは Windows エクスプローラーから選択した項目にドラッグ	Option キーを押しながら項目をライブラリパネルまたは Mac OS Finder から選択した項目にドラッグ
スケールせずに置き換え	Ctrl キーを押しながらライブラリの置換ボタンをクリック	Command キーを押しながらライブラリの置換ボタンをクリック
スケールせずに置き換え	Ctrl + Alt キーを押しながらライブラリ内の項目をダブルクリック	Command + Option キーを押しながらライブラリ内の項目をクリック

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
スケールせずに置き換え	Ctrl + Alt キーを押しながら項目をライブラリから選択した項目にドラッグ	Command + Option キーを押しながら項目をライブラリから選択した項目にドラッグ
選択した項目を複製	Alt キーを押しながらドラッグ	Option キーを押しながらドラッグ
中心点からスケール	Alt キーを押しながらバウンディングボックスをドラッグ	Option キーを押しながらバウンディングボックスをドラッグ
メニューレイヤーを表示	Ctrl キーを押しながら右クリック	Command + Control キーを押しながらクリック
ズームイン	Ctrl + . (ピリオド)	Command + . (ピリオド)
ズームイン	+ (プラス)	+ (プラス)
ズームアウト	Ctrl + , (カンマ)	Command + , (カンマ)
ズームアウト	- (マイナス)	- (マイナス)

メニューや字幕内でのテキストの操作に使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
テキスト編集モードに入る	テキストオブジェクトをダブルクリック	テキストオブジェクトをダブルクリック
テキスト編集モードの終了	Esc	Esc
テキスト編集モードのときに「モニター」タブで字幕テキストを移動	Ctrl を押しながらドラッグ	Command キーを押しながらドラッグ
単語を選択	ダブルクリック	ダブルクリック
行を選択	3 回クリック	3 回クリック
段落を選択	4 回クリック	4 回クリック
テキストブロック内のすべてのテキストを選択	5 回クリック	5 回クリック
テキストブロック内のすべてのテキストを選択	Ctrl + A	Command + A
カーソルを 1 文字右または左に移動	右向き矢印または左向き矢印	右向き矢印または左向き矢印
カーソルを 1 行上または下に移動	上向き矢印または下向き矢印	上向き矢印または下向き矢印
カーソルを 1 単語右または左に移動	Ctrl + 右向き矢印または左向き矢印	Command + 右向き矢印または左向き矢印
カーソルを次の段落に移動	Ctrl + 下向き矢印	Command + 下向き矢印
カーソルを前の段落に移動	Ctrl + 上向き矢印	Command + 上向き矢印
カーソルを行頭に移動	Home	Home
カーソルを行末に移動	End	End
カーソルをテキストの先頭に移動	Ctrl + Home	Command + Home
カーソルをテキストの末尾に移動	Ctrl + End	Command + End
テキストの選択範囲を拡大	Shift キーを押しながらクリック	Shift キーを押しながらクリック
選択範囲を単語によって拡大	ダブルクリックしてドラッグ	ダブルクリックしてドラッグ
選択範囲を行によって拡大	3 回クリックしてドラッグ	3 回クリックしてドラッグ
選択範囲を段落によって拡大	4 回クリックしてドラッグ	4 回クリックしてドラッグ

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
選択範囲を文字によって拡大	Shift + 左向き矢印または右向き矢印	Shift + 左向き矢印または右向き矢印
選択範囲を単語によって拡大	Ctrl + Shift + 左向き矢印または右向き矢印	Command + Shift + 左向き矢印または右向き矢印
選択範囲を行によって拡大	Ctrl + Shift + 上向き矢印または下向き矢印	Command + Shift + 上向き矢印または下向き矢印
選択範囲をテキストの先頭まで拡大	Shift + Home	Shift + Home
選択範囲をテキストの末尾まで拡大	Shift + End	Shift + End

スライドショービューアでの操作に使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
最後のスライドを選択	End	End
最初のスライドを選択	Home	Home
次のスライドを選択	Page Down	Page Down
前のスライドを選択	Page Up	Page Up
上のスライドを選択	上向き矢印	上向き矢印
下のスライドを選択	下向き矢印	下向き矢印
右のスライドを選択	右向き矢印	右向き矢印
左のスライドを選択	左向き矢印	左向き矢印
ズームイン	Ctrl + . (ピリオド)	Command + . (ピリオド)
ズームイン	+ (プラス)	+ (プラス)
ズームアウト	Ctrl + , (カンマ)	Command + , (カンマ)
ズームアウト	- (マイナス)	- (マイナス)

タイムラインビューアでの操作に使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
再生 / 一時停止 (切り替え)	スペースバー	スペースバー
リップル削除	Shift + Backspace	Shift + Delete
オーディオ/ビデオを個別にスリッパ	Alt キーを押しながら、クリップのオーディオ部分またはビデオ部分を選択ツールでドラッグまたはクリック	Option キーを押しながら、クリップのオーディオ部分またはビデオ部分を選択ツールでドラッグまたはクリック
時間インジケータをタイムラインの最後のクリップの末尾に移動	End	End
時間インジケータをタイムラインの先頭に移動	Home	Home
時間インジケータを 1 フレーム左に移動	左向き矢印	左向き矢印
時間インジケータを 1 フレーム右に移動	右向き矢印	右向き矢印

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
次のチャプターポイントまたは編集ポイントに移動	Page Down	Page Down
前のチャプターポイントまたは編集ポイントに移動	Page Up	Page Up
チャプターポイントの追加	Shift + 8	Shift + 8
チャプターポイントの追加	* (キーパッドのアスタリスク)	* (キーパッドのアスタリスク)
ポスターフレームの設定	Ctrl + Alt キーを押しながらチャプターポイントからドラッグ	Command + Option キーを押しながらチャプターポイントからドラッグ
ポスターフレームの設定 (前提条件: チャプターポイントが選択されている)	Shift + * (キーパッドのアスタリスク)	Shift + * (キーパッドのアスタリスク)
ポスターフレームの設定 (前提条件: チャプターポイントが選択されている)	Ctrl + Shift + 8	
タイムラインを前へスクロール	スクロールホイールを下に回転	スクロールホイールを下に回転
タイムラインを後ろへスクロール	スクロールホイールを上回転	スクロールホイールを上回転
タイムラインを 100 %前へスクロール	Shift キーを押しながらスクロールホイールを下に回転	Shift キーを押しながらスクロールホイールを下に回転
タイムラインを 100 %後ろへスクロール	Shift キーを押しながらスクロールホイールを上回転	Shift キーを押しながらスクロールホイールを上回転
時間インジケータを 1 フレーム左に移動	Ctrl キーを押しながらスクロールホイールを上回転	Command キーを押しながらスクロールホイールを上回転
時間インジケータを 1 フレーム右に移動	Ctrl キーを押しながらスクロールホイールを下に回転	Command キーを押しながらスクロールホイールを下に回転
時間インジケータを 10 フレーム左に移動	Shift + Ctrl キーを押しながらスクロールホイールを上回転	Command + Shift キーを押しながらスクロールホイールを上回転
時間インジケータを 10 フレーム右に移動	Shift + Ctrl キーを押しながらスクロールホイールを下に回転	Command + Shift キーを押しながらスクロールホイールを下に回転
ズームイン	Ctrl + . (ピリオド)	Command + . (ピリオド)
ズームイン	テンキーパッドの + (プラス)	テンキーパッドの + (プラス)
ズームイン	ズームツールでクリック	ズームツールでクリック
ズームアウト	Alt キーを押しながらズームツールでクリック	Option キーを押しながらズームツールでクリック
ズームアウト	テンキーパッドの - (マイナス)	テンキーパッドの - (マイナス)
ズームアウト	Ctrl + , (カンマ)	Command + , (カンマ)

プロジェクトプレビューウィンドウでの操作に使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
プロジェクトプレビューウィンドウを開く	Shift + スペースバー	Shift + スペースバー
現在のボタンをアクティブ化	Enter	Enter
特定のボタンをアクティブ化	アクティブ化するボタンの番号 (1 ~ 9) を押す	アクティブ化するボタンの番号 (1 ~ 9) を押す
エンドアクションボタンをアクティブ化	End	End

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
タイトルボタンをアクティブ化	Home	Home
メニューボタンをアクティブ化	Ins	なし
再生 / 一時停止	スペースバー	スペースバー
前のチャプターに移動	Ctrl + 左向き矢印	Command + 左向き矢印
次のチャプターに移動	Ctrl + 右向き矢印	Command + 右向き矢印
メニューの移動ボタン	矢印キーを使用して上 / 下 / 右 / 左に移動	矢印キーを使用して上 / 下 / 右 / 左に移動
ウィンドウおよびコンテンツのサイズ拡大	Ctrl += (メインキーボードの等号) または + (テンキーパッドのプラス記号)	Command += (メインキーボードの等号) または + (テンキーパッドのプラス記号)
ウィンドウおよびコンテンツのサイズ縮小	Ctrl +- (メインキーボードのマイナス) または - (テンキーパッドのマイナス記号)	Command +- (メインキーボードのマイナス) または - (テンキーパッドのマイナス記号)

ワークスペースの切り替えに使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
ワークスペースメニューの最初のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 1	Option + Shift + 1
ワークスペースメニューの 2 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 2	Option + Shift + 2
ワークスペースメニューの 3 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 3	Option + Shift + 3
ワークスペースメニューの 4 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 4	Option + Shift + 4
ワークスペースメニューの 5 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 5	Option + Shift + 5
ワークスペースメニューの 6 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 6	Option + Shift + 6
ワークスペースメニューの 7 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 7	Option + Shift + 7
ワークスペースメニューの 8 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 8	Option + Shift + 8
ワークスペースメニューの 9 番目のワークスペースに切り替え	Alt + Shift + 9	Option + Shift + 9

アプリケーションの初期設定をリセットするのに使用するショートカットキー

結果	Windows のショートカット	Mac OS のショートカット
レジストリファイルのキーをリセット	Encore 起動中に Ctrl + Shift	環境設定ファイルをゴミ箱にドラッグして Encore を再起動する