

NCHソフトウェア

PhotoStage

スライドショー作成ソフト

このマニュアルは以下の製品用に作成されています：

PhotoStage スライドショー作成ソフト バージョン12.xx

テクニカル サポート

PhotoStage

スライドショー作成ソフト操作中に問題が起こった場合は、サポートへ連絡する前に、該当するトピックをお読みください。このユーザーガイドに問題が見つからない場合は、www.nchsoftware.com/slideshow/jp/support.html

にて、最新のPhotoStage スライドショー作成ソフト

オンラインテクニカルサポートをご覧ください。それでも問題が解決されない場合は、そのページに記載されているテクニカルサポートまで連絡してください。

ソフトウェアの提案

PhotoStage

スライドショー作成ソフトの改善策または、必要な関連するソフトウェアへの提案がございましたら、www.nch.com.au の提案ページに書き込んでください。当社のソフトウェアプロジェクトの多くは、ユーザーからの提案によって行われています。お客様の提案が採用された場合、アップグレード版を無料で提供いたします。

PhotoStage

スライドショー作成ソフト

目次

はじめに.....	4
PhotoStageの使い方.....	5
コマンドラインオプション.....	8
メディアタブ.....	9
自動作成ダイアログ.....	10
外部エディタを使って編集する.....	11
フレームを個別に保存.....	12
空のスライドを挿入.....	13
クラウドサービスからダウンロード.....	14
新規スライドの挿入位置を指定.....	15
背景のテーマ.....	16
スライドを調整.....	17
ボイス録音.....	19
エフェクト.....	20
エフェクト - 文字.....	24
速度変更と動画の逆再生.....	25
切替効果.....	26
音声の取り扱い.....	29
ソフトウェアを検索.....	30
動画プロセッサ.....	31
NCH音声ライブラリ.....	32
NCHクリップアート集.....	33
プロジェクトをプレビューする.....	34
出力オプション.....	35
紛失ファイルを検索.....	36
メディアファイルの読み込みエラー.....	37
ショートカットキーについて.....	38
しおりを挿入.....	39
NCH 総合パッケージ.....	40
Windows XPおよびVistaでのGoogle認証プロセス.....	41
ソフトウェア利用規約.....	42
音声の取り扱い	
音声クリップのオーバーラップ.....	44
自動ダック.....	45
音声エフェクト.....	46
エフェクト	
増幅.....	47

コンプレッサ.....	48
エコー.....	51
ピッチ変更.....	52
リバーブ.....	53
フランジャー.....	54
コーラス.....	55
歪み.....	56

音声のクリーンアップ

ハイパスフィルタ.....	57
ローパスフィルタ.....	58
バンドパスフィルタ.....	59

NCH音声ライブラリ

NCH音声ライブラリ.....	60
-----------------	----

各画面について

Flickrへログイン.....	61
------------------	----

プロジェクトを完成

動画をパソコンに保存.....	64
-----------------	----

動画を書き込み.....	65
画像シーケンスとして保存.....	66
Dropbox.....	67
Flickr.....	68
Googleドライブ.....	69
Microsoft OneDrive.....	70
Vimeo.....	71
YouTube.....	72
ウェブサイト用HTML5.....	73

各画面について

カラーピッカーのダイアログ.....	75
--------------------	----

音声CDを書き込む.....	76
使用するドライブを選択する.....	78
クリップ音量.....	79
カスタム解像度.....	80
カスタム解像度(360度動画).....	81
カスタムフレームレート.....	82
フォーマットの検出.....	83
DVD ビットレート設定.....	84
ディスクメニュー作成機能.....	85
テンプレートを選擇する.....	86
自動分割の設定.....	87
ループの設定.....	88
GIF エンコード設定.....	89
ストリームを選擇.....	90
イン/アウトポイントを入力.....	91
再生時間を調整.....	92

余白を調整.....	93
オプション - 一般.....	94
オプション - メディアファイル.....	95
オプション - その他.....	96
オプション - 音声認識.....	97

はじめに

PhotoStageを使うと写真や動画などを使ったスライドショービデオが簡単に作れます。

機能

- .jpg、.gif、.tiff、.png、.bmpを含む様々な画像ファイルフォーマットを読み込みます。
 - 多彩な動画フォーマット（.avi、.mkv、.mp4、.wmvなど）や数多くの音声フォーマット（.m4a、.mid、.mp3、.wav、.wmaなど）に対応しています。
 - 様々なフォーマットでスライドショービデオを作成し、いつでもどこでもスライドショーを再生：DVDやCDへ書き込み、WindowsやMacコンピュータへ保存など作成方法はいろいろ。各種携帯機器にも対応：iPod、PSP、携帯電話、iPhoneなど。
 - PhotoStageで作った作品は動画ファイルとしてDropboxやFlickr、Googleドライブ、OneDrive、Vimeo、YouTubeなどへそのままアップロードできます。
 - スライドショーにナレーションを挿入できます（マイクを使って音声入力）。
 - プレビューを確認しながらスライドショーの編集ができます。
 - 画像に特殊効果を加えたり、様々な画面切替効果を挿入したりすることができます。
- 。
- シンプルで直感的、かつパワフルなインターフェース。

動作環境

- Windows XP / Vista / 7 / 8 / 10 / 11
- Windows対応のサウンドカード

備考：エフェクトによってはDirectX

9.0対応の最新ドライバにアップデートされた3D

acceleratedビデオカードが必要なものがあります。お使いのシステムにこうしたビデオカードが無い場合、**スピンエフェクト**はお使いいただけません。

推奨

- デュアルコアCPU

NCHソフトウェアはPhotoStageの他にも便利で使いやすいソフトを様々ご用意いたしております。全て無料でダウンロードいただけますので是非こちらのページから欲しいソフトをお探しになってみてください：

<http://www.nchsoftware.com/software/jp/index.html>。

PhotoStageの使い方

ここでは、PhotoStageを使ったスライドショー・ムービーの作成方法をご説明いたします。

写真や動画などのメディアファイルを挿入

プロジェクトの作成はメディア一覧にファイルを挿入することから始まります。PhotoStageは各画像ファイルや動画ファイルをスライドとして扱います。PhotoStageにファイルを挿入するには、ツールバーの**ファイル**ボタンのドロップダウンメニューから**コンピュータからメディアを挿入**または**カメラ/携帯からメディアを挿入**を選択するか、メディア一覧の横にある**写真を挿入**、**動画を挿入**、**音声を挿入**ボタンをクリックします。「ファイルをプロジェクトに挿入」ダイアログが開くので挿入するファイルを選択し**開く**ボタンをクリックします。

挿入済みのファイルを削除する場合は、削除するファイルを一覧で右クリックし**ファイルを削除**をメニューから選択します。

メディアファイルをスライドショーに挿入

必要なメディアを全てメディア一覧に挿入したら、次にメディアをスライドショーに追加します。以下のいずれかの方法で作業を行うことができます：

1. **メディア一覧から挿入する**：メディア一覧からメディアファイルを選択し、スライドショーにドラッグします。または、メディア一覧でメディアファイルを右クリックし**スライドショーにアイテムを追加する**を選択します。スライドがプロジェクトの一部としてスライドショーに挿入されます（メディア一覧に追加しただけではスライドショー作品には使われません）。
2. **スライドショーに挿入ボタンをクリックする**：移動するファイルをクリックしてハイライトした後、**スライドショーに挿入**ボタン（メディア一覧の右横）をクリックします。

挿入済みのファイルを削除する場合は、削除するスライドを一覧で右クリックし**選択したスライドを削除**を選択して特定のスライドを削除するか、**全てのスライドを削除**

スライドの再生時間を調整

スライドが再生される時間の長さを変更する場合は、スライドの下にある表示時間をクリックするか、スライドをダブルクリックします。スライドと現在設定されている表示時間が表示されたダイアログが開くので、ここで表示時間の長さを変更し**適用**ボタンをクリックすると新しい時間が適用されます。

スライドショー内のスライドを編集する

エフェクトをスライドショーに挿入するには、まずエフェクトを挿入するスライドを選択し、メディアタブの右横にあるいずれかのタブを開きます。タブには以下のような種類があります：**編集**、**エフェクト**、**動き**および**文字**。各タブへのアクセスは**動画**

「**動画メニュー**」から「**エフェクトの挿入**」を選択します。各エフェクトに関する詳細は**エフェクト**のページをご覧ください。

切替効果を

スライド間に挿入するには、スライドショー内のスライドとスライドの間にあるアイコンをクリックし、希望の切替効果の選択と、切り替えにかけられる秒数を指定した後適用するをクリックします。また、スライドを選択した後「動画メニュー」から「切替効果…」を選択することでも適用することができます。同じ切り替え効果を一度に複数のスライドに適用することも可能です。各切替効果に関する詳細は切替効果のページをご覧ください。

スライドショー内のスライドを並べ替える

スライドショー内の各スライドを並べ替えるには、スライドショー内の任意の場所を右クリックして**全てのスライド/選択したスライドを並べ替え**を右クリックメニューから選択し、サブメニューから希望の並べ替え方法を選択します。複数のスライドを選択した状態で並べ替えを行うと、選択したスライドのみが並べ替えられます。

複数のスライドを選択する

複数のスライドは以下の3つの方法で選択することができます：

1. 最初のスライドを選択後 **Shift**
キーを押しながらキーボードの左/右矢印ボタンを押す。
2. 最初のスライドを選択後 **Shift**
キーを押しながら最後のスライドをクリックする。Shiftキーの代わりにCtrlキーを使うと連続していない複数のスライドを選択できます。
3. 最初のスライドをダブルクリックし、最後のクリップまでマウスマウスカーソルをドラッグする。

音声およびナレーションの挿入

スライドショーにBGMを追加するには、音声ファイルをシーケンスの**音声クリップ**をここにドラッグと書かれている領域にドラッグします。スライドショーの再生時間よりも音声ファイルの時間が短い場合、他の音声ファイルを追加することもできます。また、**NCH音声ライブラリ**から音声を追加することもできます。ライブラリから追加を行う場合はシーケンス上の音声ファイル挿入領域を右クリックし**NCH音声ライブラリ**から**音声を挿入**をメニューから選択します。同様に、クリップアートも**NCHクリップアート集**から追加することができます。クリップアートをライブラリから追加するには、スライドショー内の空きスペース（写真や動画が入っていない部分）を右クリックし**NCHクリップアート集**から**画像を追加…**をメニューから選択します。クリップアートは右クリックした場所に追加されます。

スライドショーにはまた、**ボイス録音を挿入**することもできます。ボイス録音を挿入するスライドを選択し、**ボイス録音**ボタンをクリックします。必要に応じてボイス録音に関するオプションの設定を行い、**録音・録画**ボタンをクリックして録音を開始します。ボイス録音が終了後は、**停止**ボタンをクリックします。スライドショー内で選択した位置にボイス録音が自動的に挿入されます。

複数の音声と同時に存在する場合、1つの音声のみがメインの音声として再生され、他の音声は自動的にフェードアウトします。例えば動画ファイルと同時にBGMやナレーションが再生される場合、BGMやナレーションの音量が下がり、動画ファイルの音声はメインの音声として再生されます。ナレーションとBGMが同時に再生される場合は、BGMの音量が下がりナレーションがメインの音声として再生されます。

スライドショー・ムービーの保存と読み込み

プロジェクトの保存はファイルメニューからプロジェクトに名前を付けて保存

を選択し、保存先を指定して行います。この方法で保存したプロジェクトは、後から再度編集を行うことができます。

保存したプロジェクトを再度読み込むにはファイルメニューから**プロジェクトを開く**

警告：保存したプロジェクトにはプロジェクトに実際に使われているメディアファイルは含まれておらず、ファイル名のみが保存されています。プロジェクトに使われている各スライドやナレーション、BGM用音声などのファイルのファイル名を変更したり、ファイル自体を削除または保存場所を変更したりすると、プロジェクトが正しくファイルを再生できませんのでご注意ください。プロジェクト内の各ファイルをプロジェクトと一緒に別の場所へ移動する場合は「**ファイル**」メニューから「**プロジェクトファイルをフォルダにバックアップ**」を選択します。

スライドショー・ムービーの作成

画像や動画、音声、ナレーション、各種エフェクトや切替えなどを全て挿入し終わったら、スライドショーを完成させます。**スライドショー出力設定**画面を開くには、**保存**ボタンをクリックします。出力先となるデバイスとフォーマットを選択します。出力する動画ファイルの名前は**保存先**の欄で変更することができます。出力先に応じた詳細は**F1**キーをクリックすると表示されます。

出力フォーマットと保存オプションの選択が終了後、**作成**ボタン（画面下部）をクリックすると作品が完成します。プロジェクトの保存が済んでいない場合は、作品の完成前に保存を行うかどうかを確認するダイアログが表示されます。

コマンドラインオプション

コマンドラインを使ってPhotoStageにファイルを挿入することができます。PhotoStageの実行ファイルは通常、通常「C:\Program Files\NCH Software\PhotoStage\photostage.exe」にあります。コマンドラインの使い方は以下の通りです：

使い方： photostage.exe [挿入するファイル名]

場所：

挿入するファイル名にはPhotoStageに挿入するファイルの一覧を入力します。各ファイルの絶対パスをスペースで区切って入力します。ファイルは自動的にシーケンスに挿入されます。

メディアタブ

このページではメディアタブにつきご説明します。PhotoStageの使い方に関するまとめは[PhotoStageの使い方のページ](#)をご覧ください。

メディアタブを使う

メディアタブには、プロジェクトに使われる全てのファイルが一覧表示されます。写真や画像、動画、音声など全てのタイプのファイルがこの一覧に表示されています。

- ファイルを一覧に追加するには、追加するファイルのタイプに応じて**写真を追加**、または **動画を追加**ボタンのいずれかをクリックします。追加するファイルを参照して選択した後「開く」ボタンをクリックします。
- 一覧からファイルを削除する場合は、削除するファイルを一覧内で指定し、**Delete** キーを押します。
- スライドショーにファイルを挿入するには、一覧内でファイルをクリックしてスライドショー（タイムライン下の灰色の部分）へドラッグするか、一覧でファイルを選択した後**スライドショーに挿入**ボタンをクリックします。
- 空スライドをスライドショーに挿入するには**空のスライドを挿入**ボタンをクリックします。スライドの色を指定するには、「空スライドを挿入」ボタン横の三角形をクリックします。
- スライドは**スライド名**または**作成日**を基準に並び替え、降順と昇順の切替を行うことができます。以下を基準に**メディアを並べ替え**のプルダウンメニューから並べ替えの基準を選択します。

フォルダ内のファイルを整理

ファイルを整理するために一覧内にフォルダを作成することができます。新しいフォルダを作成するには**新規フォルダを作成**ボタンをクリックし、作成されたフォルダ内にファイルをドラッグして挿入するか、フォルダを開いた後**写真を挿入**、**動画を挿入**ボタンを使ってファイルを挿入します。

最新版では入れ子構造のフォルダには対応していません。親フォルダに戻るには**親フォルダに戻る**ボタンを使います。

自動作成ダイアログ

自動作成ダイアログを使うと、特定のフォルダに保存した画像を使って素早くスライドショーを作成することができます。自動作成ダイアログを開くには**ウィザード**ボタンをクリックします。

自動作成ダイアログを使ったスライドショーの作成は以下の手順で行います：

1. 画面の一番上にある「参照」ボタンをクリックして、画像が保存されているフォルダを指定します。
2. 1つ前のステップで指定したメインフォルダ内にある他のフォルダに含まれる画像も使用するかどうかを選択することができます。メインフォルダ内にある全てのフォルダも使う場合は**サブフォルダを含める**にチェックを入れます。
3. PhotoStageのメディアピンにアップロード済みのメディアファイルも含める場合は以下のボックスにチェックを入れます：**メディアピンを含める**にチェックを入れます。
4. 選択したフォルダからどの画像を使うかを指定することができます。使用する画像を指定するには**選択**ボタンをクリックします。（デフォルトでは選択したフォルダ内の全ての画像および動画ファイルが使われるよう設定されています）。
5. 各画像の表示時間（表示される長さ）を**デフォルト（画像再生時間の欄内）**に秒単位で入力します。
6. また、音声ファイルを選択した後**スライド全体をBGMの長さに合わせる**オプションを選択すると、音声ファイルとスライドショーが同時に終了するよう自動的に画像の再生時間の調整が行われます。
7. 必要に応じて音声ファイルを選択します。NCH音声ライブラリから音声をダウンロードして使う場合は、**NCH音声ライブラリの音声を使う**を音声のプルダウンメニューから選択します。**コンピュータに保存されている音声ファイルを使う**を選択するとコンピュータに保存されている音声ファイルを挿入することができます。また**音声フォルダ内の全てのファイルを使う**を選択した場合は、音声ファイルが保存されているフォルダを選択して、このフォルダ内の全て音声ファイルをスライドショーにインポートすることができます。**画像フォルダ内の全てのファイルを使う**を選択した場合は、選択した画像フォルダ内に保存されている全ての音声ファイルをスライドショーにインポートすることができます。
8. スライドショーにテーマを挿入する場合は、プルダウンメニューからテーマを選択します。**背景のテーマ**ダイアログ内で各テーマに使われる背景画像を確認し、**イントロ/エンディング**の欄に文字を記入します。イントロに入力した文字はスライドショーの最初のクリップに挿入され、エンディングは最後のクリップに挿入されます。
9. 切替えの長さを入力し、プルダウンメニューを使って切替効果を選択するか、**切替えをランダムに選択**にチェックを入れ、様々な切替え効果を順不同で使います。切替えは1つの画像から次の画像へ移動する際に使われる効果です。
10. **作成**ボタンをクリックしてスライドショーを完成させます。**作成したスライドショーを保存する**にチェックを入れると、完成した作品の保存が直ちに行われます。

外部エディタを使って編集する

PhotoStageで使うファイルを外部エディタを使って編集する方法は以下の通りです。まず、メディアファイル一覧でファイルを右クリックし**外部エディタで編集**（画像および音声ファイルの場合）を選択するか、**PhotoStageの外部エディタを使って編集**（動画ファイルの場合）を右クリックメニューから選択します。

特定の外部エディタが**その他**タブ（**オプション** ダイアログ内）で指定されている場合は、ここで指定されている編集ソフトが起動します。指定されていない場合は、デフォルトの編集ソフト（音声ファイルにはWavePad、動画ファイルにはVideoPad、画像ファイルにはPhotoPad）が開きます。

外部エディタを使って必要な編集作業を行い、保存します。保存が完了したら外部エディタを閉じます。

PhotoStageに戻ります。以下のようなメッセージが表示されているはずですが：「外部エディタで編集中…終了後はOKを押してください」。OKボタンを押してください。

PhotoStageにファイルが再度読み込まれ、編集した箇所を確認することができます。動画ファイルの場合、外部エディタ（例：VideoPad）がオリジナルの動画を上書きしない場合がありますのでご注意ください。上書きされない場合は、外部エディタで編集された動画を別途保存し、新規ファイルとしてPhotoStageに挿入してください。

フレームを個別に保存

スライドショー内から特定のフレームだけを保存することができます。保存を行うフレームを指定し（スライドショーのプレビュー画面にこのフレームが表示されている状態）、「スライドショー」メニューから「スナップショットを撮る」を選択します。

フレームが **オプション** ダイアログの **メディアファイルタブ** で指定したスナップショットフォルダに保存されます。

メモ： スライドショー全体を一連の画像ファイルとして保存する場合は **保存** ボタンをクリックし **画像シーケンス** を出力フォーマットとして選択します。

空のスライドを挿入

空スライドは、スライドショーの冒頭に挿入してスライドショーにフェードインしたり、スライドショーのタイトルを挿入するなどの目的で使えるほか、末尾に挿入してエンドロールを追加、スライド間に挿入してシーンとシーンの間にポーズを挿入、スライドショーの前後に挿入して音声だけを流す時間を設けるなど、様々な目的で使うことができます。

空スライドは**空スライド** ボタンをツールバーでクリックするか、**空スライドを挿入** ボタン（メディア一覧の右横）をクリックします。これらのボタンをクリックするとダイアログが表示され、単色とグラデーションのどちらを使うかを選択できます。

いずれかの選択肢をクリックすると**新規スライドの挿入位置を指定**ダイアログが表示されます。選択肢は以下の通りです：

- **スライダ上**

スライダ上に空スライドを挿入すると、スライドとスライドの間に空スライドを挿入することができます。スライド間に挿入した空スライドは、場面転換や説明文の背景として使うことができます。

- **タイムラインの先頭**

プロジェクトの冒頭に空スライドを挿入すると、スライドショーを開始する前に特定の長さのポーズを設けることができます。画像を表示する前に音楽の再生やナレーションを行いたい場合や、スライドショーのタイトルを表示したい場合などにお使いいただけます。

- **タイムラインの末尾**

プロジェクトの末尾に空スライドを挿入すると、スライドショーの終了後に特定の長さのポーズを設けることができます。画像の表示が終了後も音楽を流したい場合や、エンドロールなどを挿入したい場合にお使いいただけます。

クラウドサービスからダウンロード

メディアファイルを**Dropbox**や**Googleドライブ**、**One Drive**から直接挿入することができます。ツールバーのクラウドボタンをクリックし、使用するクラウドサービスを選択します。選択したサービスのログインページが開くのでログインを行います。

ダウンロードするファイルを選択する

ログイン完了後、クラウドファイルのエクスプローラが開くのでここからダウンロードするファイルを選択します（複数のファイルを選択できます）。PhotoPadが対応しているフォーマットの動画/音声/画像ファイルのみダウンロードすることができます。GoogleドライブはリモートドライブのPhotoStageフォルダ内からダウンロードするファイルを選択します。

ダウンロードしたファイルをシーケンスに挿入する

ダウンロードが完了したファイルがある場合、これらのファイルをシーケンスに挿入するか、もしくはメディアビンにのみ挿入するかを確認するメッセージが表示されます。

新規スライドの挿入位置を指定

スライドショーにスライドを挿入する際は**新規スライドの挿入位置を指定**ダイアログが表示されます（オプションで設定した新規スライドの挿入位置によります）。選択肢は以下の通りです：

- **スライド上**：スライダを使って挿入位置を指定し、スライドとスライドの間などにスライドを挿入することができます。
- **タイムラインの先頭**：スライドショー内の全スライドの一番前に全ての新規スライドが挿入されます。
- **タイムラインの末尾**：スライドショー内の全スライドの一番後ろに全ての新規スライドが挿入されます。

こちらもご参照ください：[空のスライドを挿入](#)

背景のテーマ

スライドショーにテーマを挿入する場合は、**自動作成ダイアログ**内の**テーマ**のプルダウンメニューを使ってテーマを選択するか、プルダウンメニューの右横にある**選択**ボタンをクリックして**背景のテーマ**ダイアログを開きます。

このダイアログでは以下のような作業を行うことができます：

- **テーマ**のプルダウンメニューから様々なテーマを選択する。選択したテーマに応じて一覧に背景画像が表示されます。
- スライドショーの最初の画像に挿入される文字を**イントロ**のテキストボックスに入力する。最初の画像にはスライドショー全体からランダムに選択された画像が表示されます。
- スライドショーの最後の画像に挿入される文字を**エンディング**のテキストボックスに入力する。

テーマの管理

PhotoStageに搭載されているテーマの他に、**テーマの管理**ダイアログを使って独自のテーマを作成することもできます。このダイアログでテーマや画像の挿入と削除を行うことができます（テーマは最大20個まで追加できます）。各テーマの背景画像のレビューも表示されます。

スライドを調整

スライドを調整ダイアログは調整を行うスライドのタイプにより異なります。スライドを調整ダイアログを開くには、調整を行うスライドの下に書かれている時間（例：3.0）をクリックします。

画像と写真：

画像や写真のファイルを選択した場合、スライドを調整ダイアログには以下のような項目が表示されます：

- 長さ（秒）：スライドが画面に表示される長さを秒単位で入力します。
- 全てに適用：全てに適用をクリックするとスライドショー内の全てのスライドに同じ長さが適用されます。

空クリップ、グラデーション、柄：

画像と写真のコントロールの他に以下のオプションを使って空クリップのタイプを切替えられます：

- 空クリップ：単色の空クリップ
- グラデーション：色がグラデーション表示されたクリップ
- 柄：柄が入った背景色のクリップ（プリセットまたはカスタム）

動画：

動画の再生時間を調整する場合は、以下の機能をお使いいただけます：

- 再生、一時停止、先頭へ移動、末尾へ移動：これらのコントロールを使って動画内を移動します。
- 開始時間：開始時間をクリックして動画の再生を始める位置を指定します。開始位置はまたインポイントをここに設定
と書かれた旗をクリックして設定することもできます。また、プレビュー画面の下にある開始時間用の赤い矢印ドラッグすることでも設定可能です。
- 終了時間：終了時間をクリックして動画の再生を終了する位置を指定します。終了位置はまたアウトポイントをここに設定
と書かれた旗をクリックして設定することもできます。また、プレビュー画面の下にある終了時間用の青い矢印をドラッグすることでも設定可能です。
- 新規メディアファイルとして保存：キーボードの**新規メディアファイルとして保存**

- ズームイン/ズームアウト：ズームイン/ズームアウトボタン（虫眼鏡のアイコン）を使うか、テンキーの+（ズームイン）や-（ズームアウト）をショートカットキーとして使います。この機能を使うことでより正確な位置に開始または終了時間を設定することもできます。
- Shift+G：Shift+Gキーを押すとタイムライン上の位置を設定します。

音声：

音声ファイルの「メディアファイルを調整」ダイアログを開くには、ファイルを右クリックし**メディアファイルの長さを調整**を選択します。音声ファイルが選択されている場合、以下のコントロールが表示されます：

- 再生、一時停止、先頭へ移動、末尾へ移動：これらのコントロールを使って音声内を移動します。
- 開始時間：開始時間をクリックして音声の再生を始める位置を指定します。開始位置はまた **インポイントをここに設定**

と書かれた旗をクリックして設定することもできます。また、プレビュー画面の下にある開始時間用の赤い矢印ドラッグすることでも設定可能です。

- **終了時間**：終了時間をクリックして音声の再生を終了する位置を指定します。終了位置はまた **アウトポイントをここに設定** と書かれた旗をクリックして設定することもできます。また、プレビュー画面の下にある終了時間用の青い矢印をドラッグすることでも設定可能です。
- **新規メディアファイルとして保存**：キーボードの **新規メディアファイルとして保存** ボタンをクリックすると指定した開始・終了時間の情報が入った状態で音声が入った新規メディアファイルとして保存されます。保存した新規メディアファイルはメディア一覧に追加されます。
- **ズームイン/ズームアウト**：ズームイン/ズームアウトボタン（虫眼鏡のアイコン）を使うか、テンキーの+（ズームイン）や-（ズームアウト）をショートカットキーとして使います。この機能を使うことでより正確な位置に開始または終了時間を設定することもできます。
- **Shift+G**：Shift+Gキーを押すとタイムライン上の位置を設定します。
- **フェード位置**：音声の波形中央にある青い線は音声の音量レベルを表しています。例えば徐々に音量を大きくする場合は青い線の末尾を上に移動します。線の中央をドラッグすると新しいフェードポイントが追加されます。既存のフェードポイントを右クリックするとフェードポイントが削除されます。
- **スライドを音声に合わせる**：スライドを音声の長さに合わせる、スライドショーに合わせて音声をループ再生する、スライド終了時に音声をフェードアウトするのいずれかのオプションを選択します。 **スライドを音声の長さに合わせる** を選択するとスライドショーの長さが音声クリップの長さと同じになるよう調整されます。 **スライドショーに合わせて音声をループ再生する** を選択するとスライドショーが終わるまで音声クリップを繰り返し再生します。

スライドの長さに合わせて音声を切り取り、末尾に1秒間のフェードアウトを挿入します。

- **音量コントロール**：音量スライダを動かして音声クリップの音量を調整します。
- **増幅**： **増幅** エフェクトを音声クリップに適用します。メディアファイルの調整が完了したら **適用** ボタンをクリックすると変更点が保存されダイアログが閉じられます。 **増幅** エフェクトが既に適用されていた場合、エフェクトがエフェクト一覧に追加され増幅エフェクトの設定がリセットされます。

「スライド」メニューから**メディアファイルの長さを調節**を選択すると「スライドを調整」ダイアログが開き長さの変更を行うことができます。変更後は**適用して挿入**ボタンをクリックすると変更が保存され、スライドが自動的にタイムラインに挿入されます。

ボイス録音

ナレーションなどの音声を録音してスライドショー作品に挿入することができます。音声を録音するには、音声を録音するスライドをスライドショーから選択し**ボイス録音**ボタンをツールバーでクリックするか、「スライドショー」メニューから「ボイス録音…」を選択して**ボイス録音**ダイアログを開きます。

録音の準備をする

録音前にまず音声の入力ソースを**取り込み元**のプルダウンメニューを使って選択します。次に、録音する音声に名前を付け、保存先を指定します。これで録音準備が完了です。

ボイス録音

ボイス録音を開始するには、まず録音音声を追加するスライドをスライドショーから選択します。**ボイス録音ダイアログを開きます**。次に録音ボタンをクリックし、ボイス録音を開始します。ボイス録音が終了後は、停止ボタンをクリックします。録音したボイス録音が自動的にスライドショー（ボイス録音を挿入する場所として指定したスライド）に追加されます。プロジェクト内の複数の位置にボイスを録音する場合は上記の作業を繰り返すか、必要な場所で必要な回数録音と停止を繰り返します。

画像ファイルに対してボイス録音を挿入する場合、ボイス録音の長さに合わせて画像の表示時間が自動的に伸びます（**ボイス録音入りの写真の再生時間を録音音声に合わせて自動的に伸ばす** オプションにチェックが入っている場合）。

ボイスを再録音する

ボイス録音をやり直す場合は、シーケンスの音声領域から修正するボイス録音のトラックを選択しこのトラックのクリップの音声を聴きたくない場合は、**Delete**キーを押して既存のボイス録音を削除した後、録音作業を再度行います。

エフェクト

エフェクトを適用する

メディアタブの右横に以下の4つのエフェクトタブがあります：**編集、エフェクト、**

および文字。各タブから希望のエフェクトを選びスライドに挿入することができます。エフェクトを挿入するには、まずエフェクトを挿入するスライドを選択し、希望のエフェクトタブを開きます。エフェクト一覧から適用するエフェクトを選択します。エフェクトを適用後、プレビュー画面を使ってエフェクトの調整を行うことができます。

エフェクトを削除するには、削除するエフェクトを**挿入したエフェクト**一覧で選択し、エフェクト横にある白いバツ印をクリックします。

設定項目の無いエフェクト

エフェクトには調整オプションが有るものと無いものがあります。調整オプションが無いエフェクトが、画像や動画にどのような効果をもたらすかについては、エフェクト名からご想像いただけるかと思いますが、詳しくは実際にエフェクトを挿入することでご確認ください。挿入したエフェクトが不要であった場合は**挿入したエフェクト**

調節オプションのないエフェクトは以下の通りです：

- 自動レベル補正：明るさやコントラスト、ガンマが最適な値に自動的に設定されます。
- 白黒：画像から色素を取り去り、モノクロ画像として表示します
- エッジ検出：画像を暗くし、画像内の太い線をハイライトして表示します
- 色調サイクル：スライドの色調を徐々に変えながら表示します
- ネガ：全ての色を反転させ、カメラのネガフィルム状に表示します
- 古いフィルム：スライドを白黒で表示し古いフィルムにみられる揺れを追加して表示します
- ポスターゼーション：画像の色構成を簡素化しポスターのようなイメージで表示します
- 雨だれ：クリップ上に雨の滴が落ちているようなエフェクトを加えます。
- 波紋：水面のような揺らぎを加えて画像を表示します
- セピア：赤茶色の色調以外の色素を取り去り、古い写真のような色合いで表示します
- スピン：スライドを回転させます
- 波形：波のようにうねりながら画像を表示します

設定項目があるエフェクト

エフェクトによっては詳細の設定が可能なものがあります。設定が可能な項目は**挿入したエフェクト**一覧の下に表示されます。オプションはまた、オプション名左側の白い矢印をクリックして表示と非表示を切り替えることができます。

自動ズーム

事前設定された値を使って簡単にズームエフェクトを加えることができます。ズームインとズームアウトのいずれかから選択します。

背景

背景画像をスライドに追加します。テーマや画像を選択して背景を挿入してください。

枠線

スライドショーの画面全体に枠線を付けます。スライダを使って枠線の太さを調節し、カラーピッカーを使って色の指定を行います。

明るさ

スライダを使って明るさを調整します。

コミック

スライドの画像をコミック調に表示します。スライダを使って色やエッジの数、画像の細かさなどを調節します。

色彩曲線

色彩曲線に基づき、画像や映像のそれぞれの色を異なる配色で表示します。

コントラスト

スライダを使ってコントラストを調整します。

トリミング

スライドの一部を選択し、選択した部分だけを画面に表示します。

赤い囲みをマウスでドラッグして表示範囲を指定します。

Shiftキーを押しながらドラッグするとオリジナルの縦横比を変えずにトリミングを行うことができるほか、**縦横比の保持**で特定の縦横比を選択してトリミングすることもできます。

露出

露出オーバーや露出アンダーで撮影された写真のようなエフェクトを加えます。

魚眼レンズ

魚眼レンズを使って撮影したようなエフェクトを加えたり、魚眼レンズで撮影された映像を通常の映像に戻すことができます。

ガンマ

スライダを使ってガンマの値を調整します。

色調

スライドの色調を変化させます。スライダを左右に動かし、希望の色合いを選択してください。

ミラー

スライドの中央から片側をもう片側に鏡のように写します。プルダウンメニューを使って対称にする方向（上から下、右から左など）を選択します。

ノイズ

ノイズエフェクトはテレビの砂嵐のようなエフェクトを画像に加えます。スライダを使ってノイズの量を調整することができます。

パン

事前設定された値を使って簡単にパンを加えることができます。左から右へパン、右から左へパンのいずれかを選択します。

回転

スライドの回転はスライダを使って角度を指定するか、スライダの上にあるボタンを使って左右いずれかの方向に90度ずつ回転させます。

油性画

スライダを使ってブラシの大きさを調整します。右に動かすとブラシのサイズが大きくなり、左に動かすとブラシのサイズが小さくなります。

モザイク

スライダを使ってモザイクのサイズを調整します。右に動かすとモザイクのサイズが大きくなり、左に動かすとモザイクのサイズが小さくなります。

彩度

スライドの彩度を調整します。スライダを左に動かすと彩度が下がり、右に動かすと彩度が上がります。

ぼかし

スライドを使ってぼかしの度合いを調整します。右に移動すると画像がよりシャープになり、左に行くほど画像がぼやけます。

速度

スライドの再生速度や方向を指定します。スライドを右に動かすと再生速度が速くなり、左に動かすと遅くなります。また**スライドを逆再生**を選択するとクリップを逆再生することができます。詳しくは**速度変更と動画の逆再生**のページをご覧ください。

寒暖

スライドを使ってぼかしの度合いを調整します。黄色や青が強すぎるクリップの色修正に使うこともできます。負の数字が大きくなるほど寒色になり、正数が大きくなるほど暖色になります。

タイル

画像が複数のタイルで作られているように表示します。以下の項目を変更することができます：

- 個数：スライドを使ってタイルの数を変更します。
- 間隔：スライドを使ってタイルとタイルの間のスペースを調整します。
- 形状：タイルの形はラジオボタンを使って四角形または六角形のいずれかを選択します。

着色

RGBA（赤、緑、青、透過度）を使ってスライドに色を付けます。スライドを使ってそれぞれの色の値を調整します。**濃度**のスライドを使うと色のアルファ値を調整できます。

画像レイヤー

特定のスライドに別の画像を挿入する場合は、「エフェクト」のタブから「画像レイヤー」を選択し、「画像ファイル：」の「・・・」ボタンをクリックして挿入する画像を選択します。レイヤー画像に適用できるオプションは以下の通りです：

- 配置：9つの配置ボタンを使ってスライドのどの位置に画像が配置されるかを選択します。例えばスライドの中央に画像を配置する場合は、中央のボタンをクリックします。
- スクロール：スライドの表示時間に合わせて、挿入した画像が画面上を移動します。
- サイズ：スライドを使いスライド上に表示される画像の大きさを指定します。
- 余白：スライドを使って余白の大きさを調整します。例えば画面の右下にレイヤー画像を挿入するよう指定した場合は、画面右端および画面下部からレイヤー画像までの余白が調整されます。
- 透明度：スライドを使いスライド上に表示される画像の透明度を指定します。
- フェードイン/アウト：画像が徐々に表示され、徐々に非表示になります。

2色

画像の暗い部分が**最初の色**になり、明るい部分が**2つ目の色**になります。

縁ぼかし

縁ぼかしレイヤーを使うと特定の色を使ってスライドの縁をぼかすことができます。使い方によっては古いカメラで撮影した写真のようなエフェクトを加えることができるほか、楕円形の枠を画像に加えることができます。スライドを使って縁の幅や濃さを調整できるほか、縁の色を選択することもできます。

ズーム

ズームやパンのエフェクトをスライドに加えます。スライダを使って画像全体の拡大縮小を行いズームを行うか、赤い枠線を使って画像の表示範囲を指定してズームを行います。

最初の画像のスライドの再生を開始する位置を指定します。

次の画像でスライドの再生を終了する位置を指定します。

ズームの開始または終了位置を変更する場合、スライダ横にある旗のアイコンをクリックすると大きな画面に画像が表示されます。

エフェクトの適用が完了すると、再生開始位置として指定した場所からスライドの再生が始まり、終了位置として指定した場所に向かって自動的にパンやズームが行われます。

エフェクト - 文字

文字レイヤー

スライドに文字を挿入する場合は**文字レイヤー**ボタンを**文字**タブでクリックし、文字入力領域に文字を入力します。文字に適用できるオプションは以下の通りです：

- **フォント**：使用するフォントをプルダウンメニューから選択します。
- **フォントのフォーマット**：
フォントのプルダウンメニューの下にあるBボタンは文字を太字にし、Iボタンは文字を斜めに、またUボタンは文字に下線を引きます。色が塗られた四角いボックスをクリックすると文字の色を選択することができます。
- **サイズ**：
下線ボタンの横にあるボックスにフォントのサイズを入力して文字の大きさを設定します。
- **色**：
文字の枠線の色や、文字の背景色、文字入力画面の色を調整することができます。
メモ：枠線のチェックボックスからチェックを外すと文字の枠線が表示されなくなります。
- **透明度**：スライダを使って文字の透明度を設定します。
- **影**：ここにチェックを入れると文字に影を付けることができます。
- **配置**：配置ボタンを使い画面のどの位置に文字が表示されるかを指定します。
- **スクロール**：
スライドの表示時間に合わせて、挿入した文字が画面上を移動します。
- **フェードイン/アウト**：文字が徐々に表示され、徐々に非表示になります。

プリセット文字レイヤー

プリセット文字レイヤーには以下のようなものがあります。プリセット文字レイヤーと**文字レイヤー**の違いは、プリセット文字レイヤーは文字の挿入位置や背景色などが事前に設定されているという点です。

- **コメント-左上**：
画面の左上部に白から黒のグラデーションが入った四角形を背景とした白い文字が挿入されます
 - **コメント-右下**：
画面の右下部に黒から白のグラデーションが入った四角形を背景とした白い文字が挿入されます
 - **赤-中央上**：
画面の中央上部に赤い立体形の四角形を背景とした黒い文字が挿入されます
 - **赤-中央下**：はスライドの中央下部に赤い背景の文字レイヤーを挿入します。
 - **楕円形-左上**：画面の左上部に青い半楕円形を背景とした白い文字が挿入されます
 - **楕円形-左下**：画面の左下部に青い半楕円形を背景とした白い文字が挿入されます
- プリセット文字レイヤーでは以下の項目の設定が可能です：
- **フォント**：使用するフォントをプルダウンメニューから選択します。
 - **サイズ**：
下線ボタンの横にあるボックスにフォントのサイズを入力して文字の大きさを設定します。
 - **フェードイン/アウト**：文字が徐々に表示され、徐々に非表示になります。

速度変更と動画の逆再生

再生速度を調整

スライドの再生速度を変更するには、変更を加えるスライドをスライドショー内で選択し **動き** タブを開きます。エフェクト一覧から「速度」エフェクトを選択します。所定の欄に割合をタイプ入力（またはトラックバーをスライドして割合を指定）し新しい速度を指定します。

100%と入力すると元の速度と同じ速度で再生が行われます。スロー再生を行うには100よりも小さい数字を入力します。高速再生を行うには100よりも大きい数字を入力します。例：

- 1000：オリジナルの速度の10倍の速さで再生されます。
- 200：オリジナルの速度の2倍の速さで再生されます。
- 100：オリジナルの速度と同じ速さで再生されます。
- 50：オリジナルの速度の半分の速さで再生されます。
- 10：オリジナルの速度の10分の1の速さで再生されます。

動画を逆再生する

動画を逆再生する場合は、速度変更エフェクトから**スライドを逆再生**のラジオボタンにチェックを入れます。逆再生の場合も再生速度を変更することができます。

エフェクトを削除する

速度エフェクトを削除するには、**挿入したエフェクト**一覧のエフェクト名右横にある白いバツ印をクリックします。削除が完了するとスライドの再生速度や方向が元に戻ります。

切替効果

このタブではスライド間の切替効果を作成することができます。切替効果を使うとスライドとスライドの間の移動がスムーズに行われます。このタブを開くには、タイムラインでスライドを選択して**切替効果**タブを選択するか、**切替効果を変更**ボタン（スライドとスライドの間にあるボタン）をクリックします。

切替効果を使う

選択したスライドに別の切替効果を使う場合は、希望の切替効果ボタンをクリックします。切替にかかる時間を変更するには、**長さ（秒）**の値を希望の値に変更し**適用する**をクリックすることで特定の切替時間のみを変更するか、**全てに適用**をクリックして全てのスライドの切替時間を一度に変更します。

全てに適用をクリックすると**切替えのみ**、**長さのみ**または**切替えと長さ**のいずれかを選択することができます。

切替効果を削除する

スライドから切替効果を削除するには、まず切替効果を削除するスライドを選択し、次に**切替効果**タブを開いて**削除**ボタンをクリックします。

切り替えてオーバーラップ

切り替えてオーバーラップ機能を有効にすると先頭と末尾のフレームを使って切り替えを行うだけではなく2つのクリップがオーバーラップされます。切り替えとクリップ自体の長さが短くなりますがよりスムーズな切り替えが行われます。

スライドショーをフェードインする

スライドショーを開始する際にフェードインを行う場合は、スライドショーの冒頭に空スライドを挿入します。空スライドを挿入するには**空スライドを挿入**ボタンを**メディア**タブでクリックします。空スライドの右横にある矢印をクリックし**クロスフェード**の切替効果を選択します。

設定項目がある切替効果

以下の切替効果は、切替効果の挿入時に表示されるプロパティダイアログから、または**設定**ボタンをクリックすることで更に詳しい設定を行うことができます：

ズーム

スライドA（切替えを始めるスライド）はフレームの中央から切替えを開始します。スライドAの末尾を調整し、フレームのどの方向に向かってクリップが移動するかを設定します。

スライドB（切替え先となるスライド）はフレームの中央で切替えを終了します。

を調整し、フレームのどの方向に向かってクリップが移動するかを設定します。

値はフレームの大きさに対する割合で指定します。

マイナスの値は左または上への移動を意味し、プラスの値は右または下への移動を意味します。

例：X位置を-50%に設定するとフレームの左半面に向かってフレームの切替えが行われます。

スライド

このダイアログではスライドの動きを設定します。

左側で1つ前のスライドの動きを設定し、右側で次のスライドの動きを設定します

。

事前設定された値をプルダウンメニューから選択するか、青いボックスを希望の位置に移動します。

時間 切替にかかる時間を指定します。

イーザイン/アウトを使うと動きを徐々に速めたり遅くしたりすることができます。

モーフィング

まず、双方の画像のメインとなる部分を「線を引く」ツールを使って囲みます。双方の画像の相似点を探し、まず最初の画像でこの相似点を線で囲みます。対応する線がもう1つの画像の方にも表示されるので、この線をもう1つの画像の相似点の周りに移動します。複数の地点を繋げて1つの線として引く場合は、Ctrlを押しながら線を引きます。線を削除する場合は削除する線を選択してキーボードの削除キー（Deleteキー）を押します。また、「全ての線を削除」ボタンをクリックすることも線の削除を行うことができます。

「元に戻す」ボタンを使い、変更点を元に戻すことも可能です。

「拡大」および「縮小」ボタンを使い、画像の拡大と縮小を行います。「手のひらツール」を使い、拡大・縮小された画像を画面内で動かします。「線を引く」ボタンを再度クリックすると、線の編集に戻ります。

「線の色を変更」ボタンを使って、わかりやすい色に線の色を変更することができます。

「トリミング」ボタンを使って画像を切り取ることで、双方の画像の縦横比を調整することができます。「左をトリミング」ボタンを押すと右の画像の縦横比に合わせて左の画像がトリミングされ、「右をトリミング」を押すと左の画像に合わせて右の画像がトリミングされます。ボタンを押すと赤い枠線が表示されます。枠線を動かして範囲を指定し、改行ボタンを押してトリミングを行うか、キャンセルボタンを押して作業をキャンセルします。

切替効果の長さも必要に応じて変更してください。

画像の設定が完了後は実際にどのように再生されるかをプレビューできます。再生ボタンを押すと切替えのプレビューが再生されます。

ブラインド

このダイアログではブラインドの本数と方向を設定できます。

ブラインドの方向：縦または横から選びます。

ブラインドの数：1～20の間で設定できます。

バウンス

このダイアログではバウンスの位置と回数を設定できます。

1つ前のクリップの開始位置は中央にデフォルト設定されています。終了位置はお好きな場所を選択してください。

次のクリップの終了位置は中央にデフォルト設定されています。開始位置はお好きな場所を選択してください。

バウンスの回数：次のクリップがバウンスする回数を設定します。

キューブスピン

このダイアログではキューブの回転方向と距離を設定します。

距離：キューブの距離を設定します。

方向：右、左、上、下キューブの回転方向を設定します。

スムーズな回転を行うにはこのチェックボックスにチェックを入れます。

ドア

このダイアログではドアの動きを設定します。

ドアは開くと閉じるのいずれかの動きを設定できます。

開く：1つ前のクリップが中央から両開きのドアを押ししたように開き、次のクリップが開いたドアの間から入ってくる形で表示されます。

閉じる：次クリップが中央から両開きのドアを引いたように閉じ、1つ前のクリップが閉じるドアの間から出て行く形で表示されます。

ドアの間から出入りするクリップをズームする場合はここにチェックを入れます。

パズル

パズルの個数や大きさ、埋め方を設定します。

ピースの数（横）：横1列のパズルのピースの数を指定します。

ピースの数（縦）：縦1列のパズルのピースの数を指定します。

パズルの埋め方：ランダム配置と外側から埋めるの2種類から選択できます。

ランダム配置パズルのピースがランダムな位置に置かれる形で画面が埋まります。

外側から埋める外側のピースから順に画面が埋まります。

テトロミノ

このダイアログでは複雑さ（使われるブロックの個数）を設定します。

複雑度:2~100の間で選択することができます。数が多いほどブロックの数と複雑さが増します。

タイルフリップ

タイルの数とフリップの方向などを設定することができます。

ここにチェックを入れると角タイルが不規則なリズムでフリップします。

ここにチェックを入れると角タイルが畳まれる形でフリップします。

横1列のタイルの数を設定します。

縦1列のタイルの数を設定します。

方向：無し、右、左、上、下、右上、右下、左上、左下のいずれかの方向から選択できます。

設定した方向に向かってタイルがフリップします。

音声の取り扱い

音声トラック

スライドショーの音声エリアはBGMとボイス録音の2つの領域に分かれています。音声トラックの上段部分は**BGM**用で、スライドショーのBGM音声ファイル専用の領域です。音声ファイルを**メディア一覧**（**メディアタブ**）からドラッグしてこの領域にドロップします。

音声トラックの下段部分は**ボイス録音**用トラックで、ボイスの録音を行った場合の音声都在这里に表示されます。

フェード

スライドショーに動画とBGMが挿入されている場合、動画の音声は自動的にフェードアウトします。更にボイス録音が挿入されている場合は、動画の音声とBGMがフェードアウトします。

音声のリンクを外す

動画の映像部分と音声部分を分けます。音声部分は**ボイス録音**用トラックに挿入されます。

音声を元に戻す

動画に元々入っていた音声を復元します。

動画の音声をミュートにする

動画の音声をミュートにするには、音声トラック（音声トラックに音声クリップが無い場合はシーケンス上の動画クリップを右クリックし、「音声クリップのリンクを外す」を選択すると動画内の音声クリップが音声トラックに抽出されます）を右クリックし**クリップの音量を調節する**を選択します。クリップをミュートにチェックを入れ、OKボタンをクリックします。

動画の音声を保存する

動画ファイルの音声だけを抽出して音声ファイルとして保存する場合は、音声を抽出する動画ファイルをメディア一覧で右クリックし**音声トラックを別のファイルに保存**

音声をスライドショーの長さに合わせて切る

音声クリップを**音声トラック**または**ボイス録音**用トラックで右クリックし、「音声をスライドショーの長さに合わせて切る」を選択すると、音声の末尾がスライドショーの長さに合わせて切り取られ、スライドショーの長さと同じになります。

スライドショーが終了するまでこのクリップを繰り返す

音声クリップを**音声トラック**または**ボイス録音**用トラックで右クリックします。「スライドショーが終了するまでこのクリップを繰り返す」を選択すると、音声のスライドショーより短かった場合にスライドショーが終わるまで同じ音声が繰り返し再生されます。

ソフトウェアを検索

検索ダイアログはPhotoStage内の様々な機能やツールを検索するために使用できます。

エフェクトやツールを探す

検索するキーワードを入力します。

検索ボタン

ボタンをクリックして検索を開始します。

検索結果

検索キーワードに関連するすべての項目がここに表示されます。カラムのヘッダをクリックして列を並べ替えます。アイテムをクリックすると、自動的に使用され、アクセス先がわかります。

- 機能 - エフェクト、フィルタ、またはツールの名前。
- 場所 - PhotoStage内の機能の位置。

ヘルプページで詳細を検索

リンクをクリックするとブラウザに移動し、ヘルプページでのオンライン検索が可能になります。

動画プロセッサ

動画プロセッサ 動画処理に使うGPUを選択します。これは次回PhotoStageを実行した際に有効になります。

NCH音声ライブラリ

NCH音声ライブラリへのアクセス方法は以下の2通りがあります：

- 音声スライドショーの空の部分をクリックし**NCH音声ライブラリ**から**音声**を挿入をメニューから選択します。
- **スライドショー**メニューを画面上部でクリックし**NCH音声ライブラリ**ボタンをクリックします。

音声ライブラリの内容は以下の通りです：

1. 画面左側のフォルダ一覧：音声のカテゴリ別にフォルダで分類されています。フォルダをクリックすると、サブフォルダが表示されるか、フォルダ内のファイルが表示されます。
2. メイン画面の一覧：カテゴリ用フォルダを選択するまで、この欄には何も表示されません。カテゴリを選択すると、カテゴリ内の音声ファイルが表示されますので、希望の音声を選択してください。
3. 音声のプレビュー領域：音声をプレビューする場合は、プレビューする音声をメイン画面で選択し、「再生」ボタンを押します。プレビューを終了する際は「停止」ボタンを押します。
4. ダウンロードボタン：音声をダウンロードする場合は、ダウンロードする音声をメイン画面で選択し、「ダウンロード」ボタンを押します。

ダウンロードボタンをクリックすると、選択した音声ダウンロードされ、プロジェクトのメディア一覧に追加されます。音声トラックのエリアを右クリックする形で音声ライブラリを開いた場合、音声はクリックした場所に自動的に挿入されます。

音声はまた、メディア一覧からスライドショー内にドラッグする形でも挿入することができます。

NCHクリップアート集

NCHクリップアート集には数百個の著作権フリー画像が保存されており、PhotoStag eを使ったプロジェクトにご自由にお使いいただけます。

クリップアート集のアクセス方法は以下の通りです：

- メディアー一覧で右クリックし**NCHクリップアート集から画像を追加**を選択します。
- **スライドショーメニューからNCHクリップアート集**を選択します。

画面左側でクリップアートのカテゴリを選択します。カテゴリを選択すると、このカテゴリ内のクリップアート一覧が画面中央に表示されます。

一覧で画像をクリックすると、画面右側に画像のプレビューが表示されます。

挿入するクリップアートを選択し**ダウンロード**ボタンをクリックしてキャンバスに挿入します。

画像の読み込みが完了すると、読み込んだクリップアートがプロジェクトに追加されます。

プロジェクトをプレビューする

エフェクトや切替効果等を追加したスライドショーの内容を全画面でプレビューするには、**プレビュー**ボタンをクリックします。

Escボタンをクリックすると全画面表示でのプレビュー画面が閉じます。

出力オプション

スライドショーの保存方法を表示するには**保存**ボタンをクリックします。スライドショー出力設定画面が開くので、スライドショー作品のフォーマットを選択します。詳しくは各出力オプションの画面で**使い方**ボタンをクリックします。BluRayディスクを書き込む必要がある場合は、mp4にエクスポートし、Express Burnを使ってディスクを書き込みます<https://www.nch.com.au/burn/index.html>。出力オプションを選択した後、**作成**ボタン（画面下部）をクリックすると作品が完成します。

紛失ファイルを検索

紛失ファイル検索ダイアログ

紛失ファイルを検索ダイアログは、プロジェクトの読み込みを行った際にプロジェクト内に行方不明のファイルがある場合に表示されます。

紛失ファイルはそれぞれ **削除** または **検索** のいずれかの作業を行う必要があります。

削除 を選択した場合は、紛失したファイルはプロジェクトに読み込まれません。

検索 を選択した場合はエクスプローラが開くので必要なファイルを選択して下さい。

選択したファイルがプロジェクトに読み込まれます。検索機能を使って選択するファイルは、紛失したファイルと同じタイプのファイルでなければなりませんのでご注意ください。

紛失ファイルの問題を解決するか、または紛失ファイルを削除した後、**終了** をクリックするとプロジェクトの読み込みを続けることができます。

メディアファイルの詳細

メディアファイルの詳細を表示するには、詳細を確認するスライドを選択して「**スライド**」から「**ファイル詳細…**」をクリックします。ダイアログが開きクリップの作成時間と長さ、ファイルの保存場所が表示されます。**変更…** ボタンをクリックするとダイアログが開き、同じタイプの他のファイルを選択することができます（例：動画ファイルを別の動画ファイルに変更）。

紛失したメディアファイル

名画面のメディア一覧には紛失ファイルは赤字で表示されます。こうした問題を解決するには**メディアファイルの詳細**を開き、検索するメディアファイルを**メディア一覧**

詳細情報…を選択します。

ファイルの検索は**変更**（ファイルが紛失している場合は**検索**）ボタンをクリックしファイルパスを選択します。

メディアファイルの読み込みエラー

プロジェクト内に使われているメディアファイルが、プロジェクトを開く際に正しく読み込まれない場合にこのダイアログが表示されます。

ファイルの読み込みに失敗する原因には様々なものがあります。

指定したメディアファイルが見つからない。

プロジェクト内のメディアの保存場所が変更になっている（例：メディアが保存されている着脱式ドライブが接続されていない、プロジェクト作成時はネットワーク上に保存されていたメディアが別の場所に移動された）、またはメディアファイルが保存されているコンピュータとは別のコンピュータでプロジェクトファイルを開いている場合などにこうした問題が発生します。

プロジェクトを別のコンピュータに移動する場合は、プロジェクトのバックアップを行う形でプロジェクトとメディアの全てをまとめて移動して下さい。

プロジェクトに使われているメディアファイルが正しく読み込まれない場合、このメディアファイルをコンピュータ上の他の場所から探して指定しなおすか、プロジェクトに記録されている場所にメディアファイルを戻します。

メディアファイルに問題がある。

読み込もうとしている動画・画像ファイル自体が破損しているか、PhotoStageが対応していないフォーマットである可能性があります。

良くお使いになるメディアファイルのフォーマットがPhotoStageに認識されない場合は**ヘルプ** -> **製品に関するご意見やご提案**として弊社にお知らせください。お知らせいただいたフォーマットにPhotoStageが対応できるよう開発を試みます。

メディアファイルの読み込みに必要なメモリが不足している。

メディアのサイズが大きすぎるのが原因で読み込みに失敗する場合があります。

ショートカットキーについて

- **F1** マニュアルを表示する
 - **Ctrl+M** メディアを追加
 - **Ctrl+K** 空スライドを挿入
 - **Ctrl+A** 全てのメディアファイルを選択
 - **Ctrl+Shift+A** シーケンス内の全てのスライドを選択
 - **Ctrl+R** 選択をリセット
 - **Ctrl+U** 全画面プレビュー
 - **Ctrl+N** 新規プロジェクトを作成
 - **Ctrl+O** 既存のプロジェクトを開く
 - **Ctrl+S** プロジェクトを保存
 - **Ctrl+Shift+S** プロジェクトまたは動画ファイルとして保存
 - **Ctrl+E** メディア一覧で選択したファイルをスライドショーに挿入
 - **Ctrl+D** スライドを複製
 - **Ctrl+X** スライドを分割
 - **Ctrl+C** スライドをコピー
 - **Ctrl+V** スライドを貼り付け
 - **F2** メディアファイルの名前を変更する
 - **L** 現在位置でスライドを分割
 - **左矢印** 前のスライドへ移動
 - **右矢印** 次のスライドへ移動
 - **Ctrl+左矢印** 左へ移動
 - **Ctrl+右矢印** 右へ移動
 - **スペースバー** スライドショーを再生
 - **Homeキー** カーソルを開始に移動
 - **Endキー** カーソルを末尾に移動（再生中：末尾の3秒前、停止中：末尾）
 - **Shift+End** カーソルを末尾に移動（再生中：末尾）
 - **Shift+G** カーソル位置を設定
 - **Escボタン** 実行中の作業をキャンセル
 - **Ctrl+Z** 直前の操作を元に戻す
 - **Ctrl+Y** 取り消した操作をやり直す
 - **Delete** アイテムを削除
 - **F12** 現在のフレームを画像として保存する
 - **Alt** 全メニューを表示
 - **Alt+Enter** 選択したメディアファイルの詳細を表示
 - **Alt+F4** PhotoStageを終了する
- スライドを調整するダイアログ内のショートカットキー：
- **F9 / スペースバー** 再生
 - **Esc / スペースバー** 停止
 - **Homeキー** 先頭に移動
 - **Endキー** 末尾に移動
 - **(.)** カーソル位置に開始時間を設定
 - **(.)** カーソル位置に終了時間を設定
 - **(.)** タイムライン上でズームイン
 - **(-)** タイムライン上でズームアウト

しおりを挿入

タイムラインにしおりを挿入するには、タイムラインを右クリックして**しおりを設定**

既存のしおり名や色を編集するには、しおりを右クリックして**しおりを編集**をクリックします。

既存のしおりを削除するには、しおりを右クリックして**しおりを削除**をクリックします。

こうしたオプションを使ってスライドショー内の特定の箇所をハイライトすることでスライドショー内の移動をより簡単にすることができます。

NCH 総合パッケージ

この画面から弊社が開発しているその他の便利なソフトを簡単に探すことができます。

音声や動画などカテゴリ別の一覧から必要なソフトをお選びください。必要なソフトが見つかったらボタンをクリックするとお試し版がインストールされ、無料でソフトをお試しいただけます。既にインストール済みのソフトのボタンは「実行」ボタンになっており、このボタンを押すとソフトが起動します。

カテゴリ別一覧の下の欄にはソフトの機能の一覧があります。例えば「動画を録画する」という機能をクリックすると、動画の録画用ソフトがインストールされます。

検索

検索エリアに必要なソフトに関するキーワードを入力して「検索」ボタンをクリックすると、キーワードにマッチした弊社サイトの検索結果が表示されます。

その他のNCHソフトウェア製品を見る

弊社の全製品カタログが表示され更に多くのソフトをお探しいただけます。

ニュースレターを購読

新製品のリリースやソフトのアップデートなどの最新情報をいち早くお届けするニュースレターを購読いただけます。購読の停止はいつでも簡単に行っていただけます。

最新の割引価格を確認する

各製品の最新の割引価格をご覧ください。

Windows

XPおよびVistaでのGoogle認証プロセス

Windows XPやWindows

Vistaで実行する場合、GoogleドライブやYouTubeにアップロードする権限をPhotoStageに付与するには、追加の手順が必要です。

1. **ログイン...ボタンをクリックします**（**認証**ダイアログ内）。
2. ウェブサイトが開くので必要に応じてGoogleアカウントにログインします。
3. 要求された機能にPhotoStageがアクセスすることを承認します。
4. **認証コード**がGoogleから発行されるので、これをコピーしPhotoStageの**認証完了**
5. **完了**ボタンをクリックしてログイン作業を完了します。

ソフトウェア利用規約

弊社はユーザーの皆様のお役に立つソフトウェアの提供を目的と致しております。弊社製品は利用規約に同意いただくことでお使いいただけます。

この利用規約は当社の責任を制限し仲裁合意および裁判管轄合意に準拠します。以下の条項をお読みいただきお客様の権利についてご理解ください。本規約は全て英文を正本としますので予めご了承ください。

1.

このソフトウェアおよびソフトウェアと共に配布される音声およびビジュアル作品の著作権はNCHソフトウェアおよび製品情報画面に記載されている他の著作権者に帰属します。全ての権利は著作権者が保有します。このソフトウェアおよびこのソフトウェアに同梱またはこのソフトウェアによりオンデマンドでインストールされるソフトウェア（ショートカットやスタートメニューフォルダを含む）のインストールは以下の規約に則りライセンスされます。こうした著作権はユーザーが作成した作品には適用されません。

2.

このソフトウェアをインストール、使用、または配布することで、ユーザーはユーザー自身およびユーザーの雇用主または当事者に代わってこの規約に同意します。規約に同意しない場合はソフトウェアの使用、複製、送信、配布およびインストールを行うことができません。返金が必要な場合はご購入後14日以内に商品をご購入いただいた場所にご返品ください。

3.

このソフトウェアおよびソフトウェアに付随するファイル、データ、その他素材は全て「現状のまま」で提供され、法により定められていない限りは、明示または黙示を問わずいかなる保証も行われません。重大な影響を与える件にこのソフトウェアを使用する場合は、使用前に十分なテストを行い、使用に伴うリスクは全てユーザーが負うものとします。

4. NCHソフトウェアはこのソフトウェアの使用により発生したいかなる損害

（特別損害、付随的損害、派生的損害を含む）に対しても責任を負わず、当社製品のご購入時にお支払いいただいた金額に対する返金以外への対応は一切いたしかねます

。

5.

このソフトウェアの誤使用が人体に危害を加える可能性がある場合、また人命にかかわる場合はこのソフトウェアを使用しないでください。コンピュータを定期的にバックアップしない場合、またはコンピュータにウィルス対策ソフトやファイアウォールがインストールされていない場合、重要なデータが暗号化されずにコンピュータに保存されている場合はこのソフトウェアを使用しないでください。こうした方法での使用によるいかなるクレームに対してもNCHソフトウェアを免責することに同意する必要があります。

6.

何ら手を加えられていない状態のソフトウェアのインストールを複製および配布することはできますが、弊社ソフトウェアの登録コードの配布は、いかなる状況においても弊社の書面による許可なく行うことはできません。許可されていないコードの使用が行われた場合は、コードが使用された全てのロケーションに対して製品の全額をお支払いいただきます。

7.
YouTubeアップロード機能を利用することでYouTubeの利用規約に同意したものとみなされます(<https://www.youtube.com/t/terms>)。
8.
ソフトウェアによって限られた状況下でのみ自動的に匿名で収集された使用統計データの使用は当社のプライバシー規約に従って行われます。
9. 準拠法と管轄ユーザーがアメリカ合衆国居住者である場合はアメリカ法人のNCH Software, Inc.が当事者となり、この規約に関して紛争が生じた場合、この利用契約はコロラド州の法律を準拠法とし、同州の裁判所を管轄とします。ユーザーがアメリカ合衆国居住者以外である場合はオーストラリア法人のNCH Software Pty Ltd.が当事者となり、この規約に関して紛争が生じた場合、オーストラリア首都特別区の法律を準拠法とし、同区の裁判所を管轄とします。上記で定められた裁判所は、当事者間の紛争に関し、いかなる性質の紛争であっても、継続的かつ専属的な管轄権を有します。
10.
アメリカ合衆国居住者のみ：仲裁合意およびクラスアクション（集団訴訟）の権利放棄：ユーザーがアメリカ合衆国に居住する場合、当事者間の全てのクレームおよび紛争は英語版の規約（以下のページよりご覧ください：<https://www.nch.com.au/general/legal.html>）を基に仲裁を行うものとし、この規約をお読みいただきご理解ください。お客様の権利について書かれています。この規約ではユーザーおよびNCHソフトウェアのいずれも、個人の権利能力のみでの提訴が可能であり、原告やクラスメンバーなどいかなるクラスアクションや集団訴訟などによる提訴もできないものとしています。

音声の取り扱い - 音声クリップのオーバーラップ

音声トラックに音声ファイルを挿入する際や、音声ファイルの位置を変更する際には**音声クリップのオーバーラップ**ダイアログが表示されます。このダイアログが表示された場合は、挿入または移動した音声ファイルが同じトラック内の他の音声ファイルの挿入位置と重なっているという事を意味しています。

以下のいずれかの作業を行ってください：

- キャンセルボタンをクリックして音声クリップを別のトラックに移動します
- 一覧からオプションを選択しOKをクリックします：
 1. **クリップ間に収まるようクリップを切り取る**
このオプションを選ぶと選択した場所に収まるよう音声クリップが切り取られます。このオプションは使えない場合があります。
 2. **クリップをタイムラインの右側に移動**
このオプションを選ぶと、新しく追加したクリップが既存のクリップの前に挿入され、既存のクリップが新規クリップの後に再生されるようになります。

音声の取り扱い - 自動ダック

選択したクリップとオーバーラップするクリップに自動ダックエフェクトを適用します。

PhotoStageはクリップの音量を検出してバックグラウンドのクリップ（オーバーラップしているクリップ）の音量を下げるができます。

例えばナレーションを入れる際は自動的に他の音声の音量を下げ、ナレーションが終わると他の音声の音量を上げるといった作業を行う際に便利な機能です。

使い方

自動ダックエフェクトを使うには音声が入っている複数のトラックがシーケンス内でオーバーラップしている必要があります。

クリップに自動ダックエフェクトを挿入するには、クリップを右クリップして以下を選択します：**この音声クリップの裏の音声トラックの音量を下げる。**

バックグラウンドのクリップの音量が、エフェクトを適用したクリップの音量を元に自動的にだっきぐされます。

自動ダックの設定

自動ダックの設定を行うにはオプション画面の>「音声」タブで指定することができます。

ダッキング：ダッキングの程度です。

ダッキングフェードインの長さ：

ここで指定した時間をかけてダッキングがフェードインします

ダッキングフェードアウトの長さ：

ここで指定した時間をかけてダッキングがフェードアウトします

ダッキングのしきい値：

メインお寧の音量がここで指定した値に達するとダッキングが始まります

音声の取り扱い - 音声エフェクト

ここでは音声クリップに適用する音声エフェクトにつきご説明します。音声エフェクトはエフェクトチェーンダイアログで設定します。エフェクトチェーンダイアログを表示するには、音声クリップを右クリックし**音声エフェクト**を選択するか、音声クリップを選択した状態で「**音声**」メニューから「**音声エフェクト…**」を選択することも適用することができます。

増幅

圧縮

エコー

リバーブ

フランジャー

コーラス

歪み

ハイパスフィルタ

プリセット

エフェクトは様々な数値を指定することでエフェクトの度合いなどを調節できるようになっていますが、エフェクトによってはこうした一連の数値をセットにしてまとめた**プリセット**を使うことができます。例えば「エコー」のエフェクトを使って音声にエコーをかける際は、エコーにかける時間やエコーのゲインなどの数値を設定して、どの程度のエコーをどのようにかけるか細かく指定することができますが、特にこうした数字にこだわる必要が無い場合は、「プリセット」から希望するエコーの状態に一番近いと思われる設定を選択することで、1つ1つの数値を設定する手間を省くことができます。「エコー」を例にとると、プリセットは居間、洞窟、溪谷から選ぶことができます。

エフェクト - 増幅

増幅

「増幅」を行うと、指定した領域の音量を大きくすることができます。音声の一部の音量を大きくしたり小さくしたりする場合は、「音声エフェクト」から「増幅」を選択します。音量は、割合で入力します（100%は変化なし、50%は-6dB小さくなり、200%では、+6dB大きくなります）。

エフェクト - コンプレッサ

ダイナミックレンジ圧縮

ダイナミックレンジ圧縮を使うと、録音時の音量が一定のレベルを超えないよう制限することができます。

ダイナミックレンジ圧縮の使用例として、TV番組とコマーシャルの音量が挙げられます。TV番組の音量を一定値以下に制限することで、テレビの音量を変えなくてもコマーシャルの音声が大きく聞こえるよう設定されています。

また、音声のある媒体から別の媒体へ録音する場合において、二つの媒体が同じ領域の音量レベルを処理できない場合（例えば、CDはカセットテープよりも広範囲の処理を行うことができます）にも使用されます。

ダイナミックレンジ圧縮のダイアログには「シンプル」と「グラフィック」の2つのタブがあります。「シンプル」タブに行った設定変更は「グラフィック」タブのグラフにも反映しますが、グラフィックの方が細かい設定が可能のため「グラフィック」に行った変更は「シンプル」には反映されません。また、「圧縮の詳細設定」ダイアログで更に高度な調整を行うことができます。

「シンプル」タブ

ダイナミックレンジ圧縮の「シンプル」タブには、「リミッター」、「圧縮」、「ノイズゲート」の設定項目があります。この3つは全く別々の設定のように見えますが、「ダイナミックレンジ圧縮を使う、3種類の手法」という言い方の方が正確です。

「リミッター」では、録音時の最大音量をデシベルで設定します。例えばリミッターを-2デシベルで設定すると、-2デシベル以上の音声は再生されないことになります。リミッターで設定した値より大きい音声はクリップされますので、場合によっては音声にゆがみが生じることがあります。リミッターのしきい値をデジタル録音の最大シグナルである0デシベルに設定することで、事実上リミッターをオフにすることができます。

「圧縮」はしきい値に設定した値を超える音量を削減します。音声信号がしきい値を超えると、圧縮機能が徐々に音声をしきい値以下に下げため、聴いている側にはこうした調整が行われていることが気づかれません。圧縮とリミッターの一番大きな違いは、圧縮で設定したしきい値は一時的に超える場合がありますが、リミッターで設定したしきい値は超えることが無いという点です。

「比率」は、圧縮のしきい値を超えた音声の削減率です。例えば、比率を4:1で設定した場合、音量がしきい値を4デシベル超えると、1デシベルを超えた値まで削減されるという事を意味します。比率を1:1とした場合は、しきい値を超えた音声の削減が行われないという事になりますので、圧縮機能をオフにするのと同じこととなります。

「ノイズゲート」は「圧縮」と似たような機能ですが、「ノイズゲート」はしきい値として設定した値以下の音声を削減します。騒がしい場所で録音を行った際に生じる雑音などを削減したい場合にお使いいただけます。

圧縮のしきい値として設定できる値の最大値は、リミッターのしきい値と同じです。つまり、圧縮のしきい値として設定した値を超えると音声の減少が始まりますが、この場合でもリミッターに設定した値を超える音量には絶対にならないことを意味します。同様に、ノイズゲートのしきい値として設定できる値の最大値は、圧縮のしきい値と同じです。

「グラフィック」タブ

ダイナミックレンジ圧縮の「グラフィック」タブには入力音量と出力音量の関係を表すグラフが表示されます。横軸には入力音量が-60dBから0dBの間で表示され、縦軸には出力音量が同様に表示されます。グラフには「シンプル」タブの設定よりも細かい設定を行うことができるため、「シンプル」タブで行った設定の変更はグラフに反映されますが、グラフに行った変更は「シンプル」タブの設定に反映されません。ダイナミックレンジ圧縮を適用した際は常にグラフの設定が使われます。

グラフに変更を加えるには、線上の黒い点をクリックしてドラッグします。また、線をクリックすると新しく黒い点が表示され、この点をドラッグすることでも変更できます。黒い点を右クリックすると点が消え、この点を使って行った変更が削除されます。

コンプレッサの詳細設定

ダイナミックレンジ圧縮ダイアログの「詳細」ボタンをクリックすると、「コンプレッサ設定詳細」ダイアログが開きます。このダイアログ内ではコンプレッサに関する以下のプロパティに関する設定を行うことができます：

- 入力レベルセンサー - ピークまたはRMS：
 - コンプレッサが音声レベルを検出する方法を設定します。「ピーク」は音声の最高値を検出し、殆どの場合「RMS」よりも高い位置を読み取ります。RMSは音声の平均値または二乗平均平方根誤差を使って音声レベルを検出します。RMSは人間が聴き取る音性レベルにより近い検出を行います。
- コンプレッサ応答：
 -
 - アタック：
 - 音声の増幅が行われるのにかかる時間（0～1,000ミリ秒）です。ここで指定した時間をかけて音声の増幅が徐々に行われます。
 - リリース：
 - 音声の増幅が除去されるのにかかる時間（0～1,000ミリ秒）です。アタックとは反対の作業です。
 - ウィンドウの長さ：
 - 現在の音声レベルを計算する際に使われるウィンドウの長さ（10～50ミリ秒）です。長さが短い程レベル変更に対する反応が速くなりますが、50ミリ秒以下ではベース音に対する反応の一貫性が無くなります。これは50ミリ秒（20Hz）が人間の聴き取れる最低レベルの音声であるためです。
 - 先読み：
 - 出力音声の増幅を調整する際にどの程度先（0～100ミリ秒）の入力レベルまで視野に入れるかを設定します。この設定により音量の変更が実際に行われる前にコンプレッサが反応するようになる場合があります。この値がアタック時間と同じである場合、更に大きな音量が検出された時点で最大値の増幅が行われる場合があります。
 - サイドチェーンイコライザ：
 - 音声の入力レベルを検出中に、異なる周波数の重さをコンプレッサがどのように調べるかを決定します。例えば、大きな低音がある場合のみ圧縮する、ベース音量を上げる、またはミッドレンジや高音の音量を下げるなどです。
 - 自動メイクアップゲイン：
 - このオプションを選択すると、選択したコンプレッサが圧縮作業中に失ったゲインの値を自動的に補填します。圧縮された出力音声の音量をオリジナルの音量と同じレベルまで増幅する場合はこのオプションを選択します。

ダイナミックレンジ圧縮のプリセット

以下のプリセットからお選びいただけます。プリセットを使ってダイナミックレンジ圧縮の設定を変更することができます。変更後は必要に応じて更に詳細な設定を行うことができます。プリセットは以下の通りです： -デフォルト：

-「デフォルト」ボタンをクリックすると、圧縮に適用した変更が全て削除されて元の状態に戻ります。出力レベルは入力レベルと同じに設定され、詳細設定も全てデフォルトの値に戻ります。

-高速：

-このプリセットを選択すると-20デシベル以上のスパイクが高速で削減されますが、音声に歪みは生じません。このプリセットではピーク入力レベル感知と短いアタックタイムを使い、スネアドラムの音のような瞬間的な音を削減しますが、場合によってはこうした音の音色を変えることがあります。以下で説明する「スムーズ」プリセットと比較してみてください。

-スムーズ：

-このプリセットを選択すると、音声信号が-20デシベル以上になった場合の音の削減をより緩やかに行います。アタックタイムを長く設定することで瞬間的な音の変化しにくくなり、変化した場合でも全て一様に音量が削減されるため、音の変化がわかりにくくなります。

-ヘビー：

-平均音量が30デシベルを超えるとかなりの圧縮が行われ、結果としてダイナミックレンジ圧縮がかなり画一的になります。幅広いダイナミックレンジの音楽（クラシック音楽など）の静かな部分を、レストランや社内などの比較的騒がしい場所でも聴きやすくする場合などに便利な設定です。

-ハードリミット：

-このプリセットは音声は-12デシベルを超えないようにするため、場合によっては音声のクリッピングなどが行われて歪みが生じる可能性があります。

-ソフトリミット：

-このプリセットは音声が一時的に-6デシベルを超えることは許可しますが、しきい値として設定されている時間以上-6デシベルの音声が続かないようにします。

-ノイズゲート：

-小さな音声を削除します。レコードの無音部分を再生中の針のノイズや、スピーチなどのボイス録音時の雑音などを削減する際などに便利な設定です。

エフェクト - エコー

エコー

エコーとは、短い時間(通常 400 - 1000ミリ秒)を置いて音が繰り返されることを意味します。山で大きな声を出すと聞こえる、いわゆる「こだま」のことです。

エコーを加えるには、エフェクトを加える領域を選択し、エフェクトのメニューから「エコー」を選択して、エコーの長さや振幅を設定します。エコー時間とは、音声の繰り返しに使用する時間の長さです。通常、400から1000ミリ秒の間です。エコーの振幅であるエコーゲインは1から99%の間です（数値が大きくなるほどエコーが大きくなります）。

エフェクト - ピッチ変更

ピッチ変更

ピッチ変更は音声信号のピッチを上下することで音程を変更するエフェクトです。ピッチ変更のスライダーを使ってピッチを上下します。

エフェクト - リバーブ

リバーブ

リバーブとは一定の時間後にランダムに反響して聞こえる音のことです。広い室内や廊下などで声を発した際などに発生することが多く、反響が大きいことをウェット、反響が小さいことをドライと呼びます。リバーブを選択すると2つのタブがあるダイアログが表示されます。

シンプル

1番目のタブではリバーブのレベルと時間を調整することができます。リバーブのレベルは、振幅です。数値が高くなるほどウェットになり、小さくなるほどドライになります。時間は、100～800ミリ秒の間で指定することができます。200ミリ秒の場合は小さな室内程度の残響、800ミリ秒はコンサートホールなどの巨大な空間で発生する残響とご理解ください。リバーブを適用しすぎると、トンネルや浴室などで発した音声のようになる場合があります。

「シンプル」タブではプリセットから設定を選択することもできます。プリセットの名称は、リバーブが発生しがちな場所の名前を使っていますので、どの程度のリバーブが適用されるかご想像いただけるかと思います。タブの下部にある再生ボタンをクリックすると、リバーブを加えた音声を試聴することができます。

部屋のデザイン

2番目のタブでは部屋の大きさや音源およびリスナーの位置、部屋の吸音力などを特定できるほか、部屋の吸音力の項目では、壁や床、天井の材質をプリセットから選択することができます。タブの下部にある再生ボタンをクリックすると、リバーブを加えた音声を試聴することができます。

エフェクト - フランジャー

フランジャー

フランジャーはフェイザーとよく似ていますが、フランジャーの遅延は時間の経過に合わせてゆっくりと変化します。遅延開始時間（デフォルトは5ミリ秒）、1秒ごとの周波数変調（デフォルトは0.5Hz、すなわち2秒）、変調の深度（デフォルトは70%）、ウエット/ドライゲイン（100%はウエット、0%はドライ、デフォルトはを60%）を指定します。

エフェクト - コーラス

コーラス

オリジナルの音声をを不規則に遅らせた上でピッチを変更したコピーを作ることで、1つの音で3種類の音色を再生します。

メモ：コーラスはモノラル音声をステレオ音声にする際に便利なエフェクトです。コーラスのエフェクトを適用する前にファイルをステレオ音声に変更してください。

エフェクト - 歪み

歪み

通常、歪みは極力抑えるようにするものですが、あえて歪みを加える場合もあります。ギターの声などによく使われるエフェクトです。歪みは0.0（歪み無し）から1.0（クリッピング）で指定されます。効果が適用される際のレベルをデシベルで指定します。

歪みを加える前に、まずダイナミックレンジ圧縮を適用することで、音声により均一になります。

音声のクリーンアップ - ハイパスフィルタ

ハイパスフィルタ

ハイパスフィルタ（ローカットフィルタと呼ばれる場合もあります）は指定した値以下の周波数を削除します。曇りの無いクリアな音声が必要な場合などにお使いいただけます。ボイス録音には250Hz以上のハイパスフィルタを使うと、聴き取りやすくなります。。

音声のクリーンアップ - ローパスフィルタ

ローパスフィルタ

ローパスフィルタを使うと、指定した値より高い周波数が全て取り除かれます。録音音声をよりクリアにする際に便利な機能です。声が録音されているファイルには1600 Hz程度のローパスフィルタを使うと聴き取り易くなります。

音声のクリーンアップ - バンドパスフィルタ

バンドパスフィルタ

バンドパスフィルタは指定されたHz以下の低周波数と高周波数の両方をそれぞれ除去します。特定の周波数範囲を強調して、ボーカルや楽器をより目立たせたい場合に便利です。

NCH音声ライブラリ - NCH音声ライブラリ

NCH音声ライブラリには数千個の著作権フリー音楽や効果音が保存されており、PhotoStageを使ったプロジェクトにご自由にお使いいただけます。

ライブラリの画面には以下のような項目があります：

フォルダツリー

画面左側にカテゴリごとのフォルダがあります。

各フォルダにはサブフォルダまたは音声一覧が格納されています。

音声一覧

画面右側には現在選択されているカテゴリの音声一覧が表示されます。

特定のカテゴリが選択されるまで、画面右側には何も表示されません。

音声をプレビュー

一覧から音声を選択し **再生** ボタンをクリックすると音声を聴くことができます。

聞き終わった後は **停止** ボタンをクリックします。

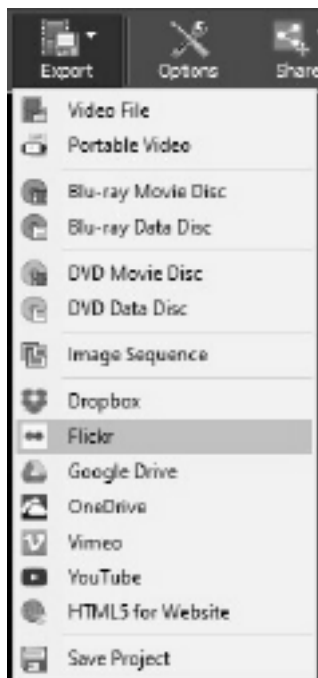
ダウンロード

一覧から音声を選択し **ダウンロード**

ボタンをクリックすると選択した音声ダウンロードされます（まだダウンロードされていなかった場合のみ）。

各画面について - Flickrへログイン

Flickrアカウントに動画をアップロードするには、Flickrにログインする必要があります。



「エクスポート」をクリックし、「Flickr」を選択します。

Video Output Setup ? X

Title (optional):

Description (optional):

Tags (optional):

Safety Level:

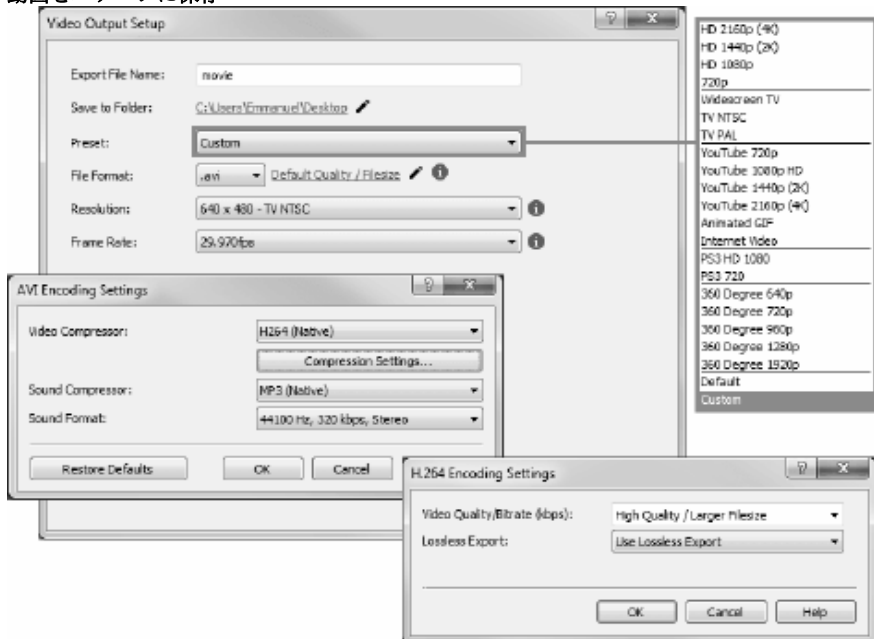
Visible to:

- Everyone
- Selected: Self Friends Family
- Hide from public search results

- Flickrのウェブサイトからログインを行います。
- **OK, I'LL AUTHORIZE IT**をクリックしてPhotoStageがFlickrのアカウントに動画をアップロードすることを許可します。

プロジェクトを完成 - 動画をパソコンに保存

動画をパソコンに保存



または**モバイル用動画にエクスポートオプション**を使って希望のフォーマットで動画ファイルを作成します。作成した動画はモバイル機器に転送したり、インターネットにアップロードしたり、他のソフトウェアで使ったりすることができます。

プロジェクトを完成 - 動画を書き込み

動画を書き込み

プロジェクトの書き込みができるメディアのタイプはDVDです。
このタイプのメディアには2通りの方法で書き込みが可能です。

- 動画用ディスク

プロジェクトは他のデバイスで再生できるフォーマットでエクスポートされます。
これは一般的なDVDということです。

- データ用ディスク

プロジェクトはファイルとしてエクスポートされ、書き込みを行うDVD上にファイルとして表示されます。

動画用ディスクと違い、デバイスによってはこの形式では動画を再生できなかったり、再生するためにはデバイス独自のメニューから行う必要があったりする場合があります。

これはメディアプレーヤーにUSBを接続するのと似たような状況です。

書き込み処理を開始するには以下のいずれかの場所から**DVD**オプションを選択します
：

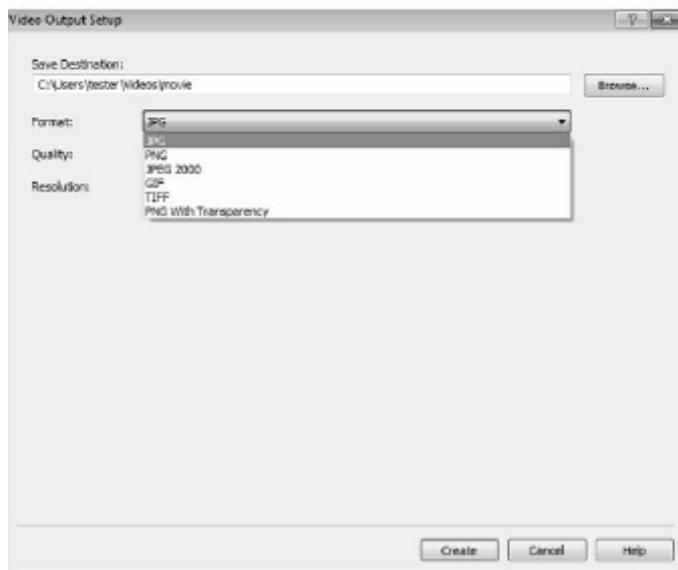
- を**Home**キーツールバー。 **保存**のプルダウンボタンをクリックします。
- を**保存**タブツールバー。 **DVDディスク**プルダウンボタン
- を**保存**メニューメインメニュー。

動画出力設定ダイアログで必要な設定を行った後、**作成**をクリックし画面の指示に従って作業を行います。

プロジェクトを完成 - 画像シーケンスとして保存

画像シーケンスとして保存

Use the Image Sequence output option to export your video as a series of static images.



For example, choose the 'JPEG' format to save each frame of your video project as a JPEG image.

All the images will be stored in a folder you specify in the 'Save Destination' field.

プロジェクトを完成 - Dropbox

Dropbox

Dropboxのエクスポートダイアログを開くには、次のいずれかの方法があります：

- を**Home**キーツールバー。**保存**のプルダウンボタンをクリックします。**Dropbox**の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。
- を**保存**ツールバー**Dropbox**ボタンをクリックします。
- を**保存**メニュー**メインメニュー**。**Dropbox**の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。

Dropboxのエクスポートダイアログから様々な方法でプロジェクトをエクスポートすることができます。選択が完了したら**Dropboxにリンク...**をクリックすると**Dropboxログイン**ダイアログが開きます。

ログイン画面が開いたらDropboxのアカウントにログインし、画面の指示に従ってアプリケーションがオンラインプロフィールにアクセスできるようにします。

ログインが完了したら**作成**ボタンをクリックしてエクスポートとアップロードの作業を開始します。

プロジェクトを完成 - Flickr

Flickr

Flickrのエクスポートダイアログは次のいずれかの方法で開くことができます：

- を**Home**キーツールバー。**保存**のプルダウンボタンをクリックします。**Flickr**の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。
- を**保存**ツールバー**Flickr**ボタンをクリックします。
- を**保存**メニュー**メインメニュー**。**Flickr**の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。

Flickrのエクスポートダイアログから様々な方法でプロジェクトをエクスポートすることができます。

選択が完了したら**作成**をクリックしてエクスポートとアップロードの作業を開始します。

必要に応じて**Flickr**に**ログイン**ダイアログが表示され、Webブラウザが開いてログインを行うよう指示されます。

プロジェクトを完成 - Googleドライブ

Googleドライブ

Googleドライブのエクスポートダイアログは、次のいずれかの方法で開くことができます：

- を**Home**キーツールバー。**保存**のプルダウンボタンをクリックします。**Googleドライブ**の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。
- を**保存**ツールバー**Googleドライブ**ボタンをクリックします。
- を**保存**メニュー**メインメニュー**。**Googleドライブ**の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。

Googleドライブのエクスポートダイアログが表示されたら、エクスポートしたプロジェクトに適用されるさまざまな設定を選択できます。選択を行った後、**Googleドライブへリンク...**をクリックすると、**Googleドライブのログイン**ダイアログが開きます。

ログインダイアログが表示されたら、必要に応じて Google アカウントにログインし、画面の指示に従って、アプリケーションがオンラインプロファイルにアクセスできるようにします。

ログインが完了したら**作成**ボタンをクリックして、エクスポートとアップロードの作業を開始します。

プロジェクトを完成 - Microsoft OneDrive

Microsoft OneDrive

OneDrive のエクスポート

ダイアログは、次のいずれかの方法で開くことができます：

- を **Home** キーツールバー。 **保存** のプルダウンボタンをクリックします。 **OneDrive**
- を **保存** ツールバー **OneDrive** ボタンをクリックします。
- を **保存** メニュー **メインメニュー**。 **OneDrive** の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。

OneDrive のエクスポート

ダイアログが表示されたら、エクスポートされたプロジェクトに適用されるさまざまな設定を選択できます。選択を行った後 **Microsoft OneDrive** **へリンク...** をクリックすると、**Microsoft** の **ログイン** ダイアログが開きます。

ログイン画面が表示されたら、必要に応じて Microsoft

アカウントにログインし、画面の指示に従って、アプリケーションがオンラインプロファイルにアクセスできるようにします。

ログインが完了したら **作成** ボタンをクリックして、エクスポートとアップロードの作業を開始します。

OneDrive へのアップロードが失敗した場合は、OneDrive のトラブルシューティングを確認してください。

プロジェクトを完成 - Vimeo

Vimeo

Vimeo のエクスポートダイアログは、次のいずれかの方法で開くことができます：

- を **Home** キーツールバー。 **保存** のプルダウンボタンをクリックします。 **Vimeo** の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。
- を **保存** ツールバー **Vimeo** ボタンをクリックします。
- を **保存** メニュー **メインメニュー**。 **Vimeo** の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。

Vimeo のエクスポートダイアログからエクスポートされたプロジェクトに適用されるさまざまな設定を選択できます。

選択を完了後、**作成** をクリックしてエクスポートとアップロードの作業を開始します

。必要に応じて、**Vimeo** の **ログイン** ダイアログが表示され、Webブラウザが開くのでログインを行います。

プロジェクトを完成 - YouTube

YouTube

YouTubeのエクスポートダイアログは、次のいずれかの方法で開くことができます：

- を **ホーム {ツールバー}** ツールバー。 **保存** のプルダウンボタンをクリックします。
の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。
- を **保存** ツールバー **YouTube** ボタンをクリックします。
- を **保存** メニュー **メインメニュー**。 **YouTube** の3種類からスライドの色を選択することができます。「色を指定」を選択した場合は希望の色を指定する必要があります。

YouTubeのエクスポートダイアログが表示されたら、エクスポートしたプロジェクトに適用されるさまざまな設定を選択できます：

選択が完了したら **作成** をクリックしてエクスポートとアップロードの作業を開始します。

必要に応じて、 **YouTube** の **ログイン** ダイアログが表示されます。YouTube アカウントにログインし、画面の指示に従って、アプリケーションがオンラインプロフィールにアクセスできるようにします。

プロジェクトを完成 - ウェブサイト用HTML5

ウェブサイト用HTML5でエクスポートすることで、PhotoStageプロジェクトをウェブサイトに統合できるスライドショーとして出力することができます。

ウェブサイトのソースコード (HTML、CSS、Javascript) と dependencies (依存関係) の画像が選択した保存場所に作成されます。最新版では画像とエフェクト (アニメーション以外)、クロスフェードの切替効果のみに対応しています。

エクスポートのオプション

エクスポートのダイアログには以下のようなオプションがあります：

- **保存先:** ウェブサイト用ファイルが保存されるディレクトリです。ソースファイル (htmlはslideshow.html、cssはslideshow_style.css、javascriptはslideshow_script.js) はルートディレクトリに保存され、依存関係にある画像は「html」という名前のフォルダ内に保存されます。
- **解像度:** 出力スライドショー画像の解像度です。**自動一致**を選択すると全ての画像がフィットする最小の解像度を自動的に選択します。
- **出力オプション:**
 - **ページ読み込み時にスライドショーを自動再生:** ページが読み込まれた際にスライドショーを自動的に再生し再生ボタンを表示しません。
 - **自動的にスライドショーをループ再生:** 再生時にスライドを自動的にループ再生します。
 - **全画面表示ボタンを含む:** スライドショーの右下に全画面表示用のボタンを挿入します。
 - **スライドショーの下にナビゲーションバーを含む:** 複数のスライド感をナビゲートするナビゲーション用バーを挿入します。
 - **NCHロゴの透かしを含む:** スライドショーの中央下部にNCHのロゴをウォーターマークとして挿入します。ウォーターマークの削除には有料版の購入が必要です。

ウェブサイトとの統合

新しく作成するウェブページにスライドショーを挿入する手順はとても簡単です。ウェブサイト用HTML5にエクスポートするとサンプルHTMLファイル (index.html) が作成されるので、これを元にしてウェブページを作成できます。

サンプルHTMLにはslideshow.htmlをソースとした<iframe>タグが含まれています。<iframe>を親コンテナ (<div>) のサイズに続けて記入するとより分かりやすいレイアウトになります。

ウェブサイト上のスライドショーが正しく表示されるために、全てのコンテンツをホスティングサイト (例：ウェブサーバー) の「保存先」ディレクトリにコピーします。

既存のウェブページにスライドショーを挿入するには以下のコードをHTMLファイルにコピー貼り付けします。スライドショーのサイズを定義する親コンテナ内の<iframe>タグと似たようなタグを使います。

これには「保存先」ディレクトリのコンテンツをindex.html以外のホストにコピーする必要があります。<iframe>を使ってウェブサイトにはスライドショーを挿入します。必要に応じて<div>の高さと幅を調節することができます。

```
<div style="width:640px; height:690px; margin:auto">  
<!-- iframeの幅と高さは親ファイルを元にした割合で指定します。 -->
```

<!--

余白を"auto"（自動）に設定するとiframeがdiv内の上下中央にセンタリングされま
す -->

<!--

枠線のスタイルを"none"（無し）に設定するとiframeのデフォルトの枠線が消去さ
れます -->

```
<iframe src="slideshow.html" style="width:100%; height:100%; margin:auto;  
border-style:none">
```

```
</iframe>
```

```
</div>
```

スライドショーは上位レベルのコンテナ（例：他の<div>または<body>）に合わ
せてセンタリグされるようデフォルト設定されています。

変更するには以下の作業を<iframe>が含まれている<div>で行います：

左寄せにするにはmargin:autoをfloat:leftに変更し、右寄せするにはfloat:rightに変
更します。

各画面について - カラーピッカーのダイアログ

カラーピッカーのダイアログ

カラーピッカーを使うと様々な方法で簡単に色を選択することができます。

画面を見ながら色を調整

画面上部には色パレットとスライダがあります。画面左側には256x256の色パレットがあり、右側のスライドを上下に動かすとパレットの色系統が変わります。また、パレットの下にあるラジオボタン（以下で詳しく説明します）をクリックすることでもパレットとスライダの色系統が変わります。パレットをクリックするとクリックした場所の色が選択されます。

RGBまたはHSVの値を使って色を調整

色パレットの下には色相、彩度、明度、赤、緑、青の6つのラジオボタンがあり、それぞれにスライダと数値の入力ボックスがあります。色相、彩度、明度のいずれかのラジオボタンにチェックを入れると、選択したオプションの値がパレットとスライダに視覚的に表示され、残りの2つの値が左側のボックスの縦軸と横軸として表示されます。RGBボタンを選択した場合も同様に機能します。また、各オプションのスライダや、画面右側のボックスのスライダを動かすことでもそれぞれの値を変更することができます。数値を変更すると2つのボックスのスライダや選択地点も動き、ボックスのスライダや選択地点を動かすと画面下部の各数値も変更されません。

選択された色

選択された色は色スライダの下のボックスに表示されます。ボックスは斜め線で区切られており、左上半分には新しく選択した色（スライダや数値を使って現在作成している色）が、右下半分には現在選択されている色（既に使われている色で「色の編集」画面をキャンセルした場合に引き続き使われる色）が表示されます。選択された色の下部には新しく選択した色のHex値が表示され、Hex値を入力する形で色を選択することもできます。また、スポイトの絵が描かれたボタンを使うと、デスクトップ上のどこからでも色を選択することができます。

カラーパレットに色を設定

ラジオボタンの下に12個の長方形と、「パレットに設定」というボタンがあります。各長方形は特定の色を保存しておくためのカラーパレットで、「色の編集」画面で作成した色を後から再度使えるように保存しておくことができます。カラーパレットの色はPhotoStageを閉じた後も色が保存されます。パレットに色を設定するには、まずパレットをクリックして選択します。次にパレットに設定する色を選択し、最後に「パレットに設定」ボタンをクリックします。設定後はパレットをクリックするだけで色を簡単に選択することができます。

各画面について - 音声CDを書き込む

書き込みプロセスを変更するため、以下の設定を変更することができます。初期設定と書かれているものはあらかじめ選択されたものです。Express Burnを使う上で何度も同じ設定を入力しなくて済むよう、設定事項は保存されます。

内部サポートを使って書き込む（初期設定）/Windowsメディアプレーヤーを使って書き込む

通常のご使用には内部サポート（初期設定）をお使いください。Windows XPユーザーでWindows Media

Playerを使ってのみCDやDVDを書き込めるといった問題が発生した際以外はWindows Media Playerはお使いにならないことをお勧めします。

書き込みドライブ

書き込みを行うドライブを選択します。

データCD/DVDには「イメージファイル」を選択することができます。こうすることでISOファイル（例：image.ISO）をハードドライブに作成することができます。こうしたファイルは詳細メニューから「ISOイメージを書き込む」オプションを選ぶことで、後から書き込むことができます。この機能はExpress Burnプラス版でのみお使いいただけます。

書き込み速度

書き込みを行う速度を選びます。使用するドライブおよびメディアに適した速度のみが表示されます。

枚数

書き込みを行うCD/DVDの枚数を設定します（初期設定は1枚）。

オーバーバーンを使う

このオプションを選択すると、Express

Burnは書き込みを行うファイルの合計がCDメディアのサイズを越えている場合でも、全てのファイルの書き込みを試みます。書き込みに失敗した場合はファイルの数を減らしてください。

書き込み済みの内容を消去する

この項目にチェックを入れると、書き込み可能ディスク(CD-RW、DVD-RW、DVD+RW、BD-RE)に書き込みを行う際、既にかき込まれている内容が自動的に消去されます。ディスクの内容は書き込みドライブメニューオプションから「書き込み済みの内容を消去する」を選ぶことでも行えます。

初期設定のトラック間のポーズを使う

セッションアットワンスで書き込み、ポーズをカスタマイズする

トラック間のポーズ

音声CDの各トラック間には2秒のポーズが入るよう初期設定されています。初期設定を使うには、「初期設定のポーズを使う」を選択してください。ゼロ秒（ポーズ無し）を含むその他の長さのポーズに変更したい場合は、「セッションアットワンスで書き込み、ポーズをカスタマイズする」を選択してください。ここで「トラック間のポーズ」の値を希望の秒数に変更します。

旧式のドライバーはポーズのカスタマイズに対応していないものもありますので、その場合は「初期設定のトラック間のポーズを使う」を選択してください。対応していないドライブで書き込みを行った場合、パラメーターの設定に対するエラーが表示され、書き込みに失敗します。

ポーズの長さをカスタマイズすると、Express

Burnはセッションアットワンスで書き込みを行い、書き込み前に音声デコードされます。これにより最大で700メガバイトの多量な一時ファイルが作成されます。このオプションをお使いの際はこの点にご注意ください。

ディスクを完成させる

トラックアットワンスで書き込まれた音声ディスク（トラック間のポーズのカスタマイズをしなかった場合）は、ディスクを完成させずにおくことができます。完成しないうちで後から他のトラックを追加することができます。ディスクの編集が完了した時点で完成オプションを選択してください。完成されて無いディスクはCDプレーヤーによっては再生できない場合があります。

ディスクを起動可能にする (データディスクのみ)

起動可能ディスクを作成することができますが、著作権の関係でブートセクタのイメージはお客様のほうでご用意いただく必要があります。これは起動可能ディスクの冒頭にある16セクタまでのイメージのことで、ファイルは16個の2048バイトセクタのISOイメージであるはずで

各画面について - 使用するドライブを選択する

このページでは、使用する書き込みドライブを選択します。Express Burnはディスクが挿入されると自動的に書き込み用ドライブを選択しますので、通常この項目はオプションとなっています。

各画面について - クリップ音量

クリップ音量ダイアログを使って、選択した音声クリップの音量を調整します。このダイアログを表示するには、音量調節を行う音声クリップを右クリックし、「音量を調節」を選択します。

音量調節用スライダを使いボリュームを上げ下げします。音声を再生しない場合は、「クリップをミュート」にチェックを入れます。

OKボタンをクリックすると、変更を保存してダイアログが閉じます。

各画面について - カスタム解像度

このダイアログでは動画を保存する際の解像度を設定します。特定の解像度を指定する場合は、ツールバーの保存ボタンをクリックして保存方法を指定します。ディスク、コンピュータ/データ、携帯機器、画像シーケンスまたはステレオスコピック3Dのいずれかから選択します。解像度のプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

カスタム解像度ダイアログが開きますので、幅と高さのピクセル値を入力し、OKをクリックしてください。

縦横比を保つのチェックボックスがある場合は、ここにチェックを入れることで縦横の比率を変えずに縦横のサイズを変更することができますようになります。

各画面について - カスタム解像度(360度動画)

このダイアログでは360度動画の保存時に解像度を設定できます。カスタム解像度を設定するにはツールバーの「保存」ボタンをクリックして「360度動画ファイル」のオプションを選択します。解像度のプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

カスタム解像度ダイアログが開きますので、幅と高さのピクセル値を入力し、OKをクリックしてください。

幅は360度動画の高さの2倍である必要があります。

各画面について - カスタムフレームレート

このダイアログで、動画のフレームレート（1秒間に表示するフレーム数）を設定することができます。フレームレートをカスタム設定するには、ツールバーの「保存」ボタンをクリックし、ディスク、コンピュータ/データ、携帯機器、画像シーケンス、アップロード、Flashのいずれかを選択し、フレームレートのプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

カスタムフレームレートのダイアログが開きますので、フレームレートを入力し「OK」ボタンをクリックします。

デフォルトのフレームレートは**可変フレームレート（VFR）**ですが、**固定フレームレート（CFR）**を選択することもできます。選択する場合は**固定フレームレート**にチェックを入れます。

各画面について - フォーマットの検出

このダイアログボックスには、保存作業中に検出された動画シーケンスのフォーマットが表示されます。動画の形式を検出するには、ホームタブバーの「動画をエクスポート」ボタンをクリックし、動画ファイル、3D動画ファイル、携帯用動画、ロスレス動画、DVD動画ディスク、DVDデータディスク、画像シーケンス、YouTube、Flickr、Dropbox、Googleドライブ、OneDrive、またはVimeoのいずれかのオプションを選択します。

プリセット領域の横にある「検出」ボタンをクリックします。検出ボタンをクリックすることで、お使いのモニタのサイズに最適な動画出力の解像度に調節されます。

検出されたフォーマットとは異なるフォーマットを使う場合は、プリセットのプルダウンメニューから希望のフォーマット選びます。

OKをクリックすると選択したフォーマットが出力フォーマットとして設定されます

。

各画面について - DVD ビットレート設定

このダイアログで、DVD動画のビットレートを指定します。このダイアログを表示するには、ツールバーの「保存」ボタンをクリックし、「DVDムービーを作成」を選択します。「詳細」ボタンをクリックすると「DVDビットレート設定」ダイアログが表示されます。

デフォルトではビットレートの自動計算が選択されています。ビットレートを手動で設定する場合は、「ビットレートを手動で設定」にチェックを入れ、動画と音声のビットレートを調整します。

各画面について - ディスクメニュー作成機能

このタブを使いメニューに使用するテンプレートを選びます。テンプレートは右側の広いエリアでプレビューが可能です、またテキスト下部には様々な説明が入ります。「メニューを保存」をクリックするまではムービーのメニューには実際の変更は施されません。

新しいテンプレートを確認

このボタンをクリックすると、メニュー用の新しいテンプレートがあるかどうかを確認できます。この作業にはインターネット接続が必要です。

タイトル：

これはメニュー冒頭に表示されるキャプションです

副題：

これはメニュー冒頭に表示される2つ目のキャプションです

文字の配置：

タイトルと副題は画面の左、中央、右のいずれかの場所に配置することができます。

メニューのプレビュー：

一覧形式のテンプレートが複数ページに及ぶ場合は「前へ」または「次へ」ボタンを使ってページを移動します。

背景画像をワイド画面に合わせて表示

メニューの背景画像の縦横比モードを選択します。

- なし: 背景画像は出力動画に関係なく元の縦横比のまま表示されます。
- 切り抜き:
背景画像は出力動画の縦横比に合わせて切り抜かれます。動画と背景画像の縦横比が異なる場合、背景画像の一部が切り取られた状態で表示されます。
- レターボックス:
出力動画の縦横比に合わせて背景画像を表示するために背景画像の背後に黒い背景が表示されます。
- ストレッチ:
背景画像は出力動画の縦横比に合わせて縦または横に拡大されます。

このテンプレート用のカスタムイメージを選択する...

このボタンを使いメニューに表示される背景イメージを変更することができます。対応しているイメージ形式はjpg/jpeg/jpe、pngおよびgifです。

各画面について - テンプレートを選択する

この画面ではダウンロードするテンプレートを選択することができます。ダウンロードするテンプレートにチェックを入れ、ダウンロードボタンをクリックします。「全て選択」ボタンをクリックすると全てのテンプレートを選択（または非選択に）することができます。

各画面について - 自動分割の設定

ファイルを複数の小さなファイルに分割する

自動分割の設定ダイアログには、メール送信用に動画を複数の小さなファイルに分割するオプションがあります。動画ファイルの合計サイズが**分割ファイルのサイズ**(MB)を超えると、ここで指定したサイズでファイルが複数に分割されます。

各画面について - ループの設定

動画のループ回数：

このオプションは**ループの回数**で指定した回数動画をループさせ、**ループ遅延**で指定した秒数ループ間に待ち時間を入れることができます。**ループの設定ダイアログ**には、ループ設定を適用した動画ファイルの長さが表示されます。

各画面について - GIF エンコード設定

ループ

これを選択するとGIF画像が繰り返し表示されます。

各画面について - ストリームを選択

音声ストリームを選択する **音声ストリーム:**

ファイルから音声ストリームを選択

今後このメッセージを表示しない

ポップアップ画面を非表示にして音声ストリームを選択

各画面について - イン/アウトポイントを入力

タイムラインの位置を変更する 特定の画面でShift+Gキーを押すとタイムラインの現在位置を「新しいシーケンスの位置を入力」または「新規メディアプレビューの位置を入力」ダイアログに入力した位置に移動することができます。タイムライン内の新しい位置を入力しOKをクリックすると指定した位置に移動します。

スライドの長さを編集する

「スライドを調整」ダイアログで画像の調整中にShift+Gキーを押すとスライドの長さを調整することができます。スライドの新しい再生時間を入力し **適用する** をクリックして変更を保存します。

インポイント/アウトポイントを変更する

「スライドを調整」ダイアログで動画の調整中に、「インポイント」または「アウトポイント」領域をクリックすると「新規インポイントを入力」または「新規アウトポイントを入力」ダイアログがそれぞれ開きます。ダイアログに新しいインポイントまたはアウトポイントを入力した後、**適用する** をクリックして変更を保存します。

スライドの長さが正確に事前設定されている場合は、この方法でスライドの長さを編集するのが最良です。インポイントとアウトポイントをスライドのキューに合わせて並べる場合は、選択したスライドのプレビュー領域にあるスライドのナビゲーションボタンを使って正確なインポイントまたはアウトポイントを選択し、赤/青の旗のロゴが描かれたボタンを使って各ポイントをマークします。

各画面について - 再生時間を調整

スライドを調整ダイアログを使い、シーケンス内のスライドの再生時間を調整します。シーケンス上の各スライドの下部にある定規のアイコンをクリックすると「スライドを調整」画面が開きます。

ダイアログ内で長さを変更する場合は、所定の欄に新しい秒数を入力しOKボタンをクリックして変更を保存します。秒数を短くするとクリップの末尾から必要な秒数分が切り取られます（例：10秒のクリップを6秒に変更した場合、最後の4秒間分が再生されません）。一旦短くした秒数を長くすると切り取られていた部分に変更後の秒数まで再生されるようになります（例：10秒のクリップのうち6秒が再生されるよう設定されたものを、8秒に変更すると、切り取られていた4秒から2秒分が元に戻り、合計8秒間再生されるようになる）。クリップの長さは元の長さより長く設定することはできません。

スライドの長さが正確に事前設定されている場合は、この方法でスライドの長さを編集するのが最良です。インポイントとアウトポイントをスライドのキューに合わせて並べる場合は、選択したスライドのプレビュー領域にあるスライドのナビゲーションボタンを使って正確なインポイントまたはアウトポイントを選択し、赤/青の旗のロゴが描かれたボタンを使って各ポイントをマークします。

各画面について - 余白を調整

動画の端とレイヤー画像の端の間のギャップを余白と呼びます。動画の合計幅（左右余白）または高さ（上下余白）を割合で入力し、OKを押します。*バージョンによってはこの機能が無い場合があります。

各画面について - オプション ~ 一般

オプション/環境設定の「全般」タブではキャッシュのパラメータの設定やスライドの調節に関する設定項目の調節を行うことができます。

キャッシュ

- デフォルトのキャッシュフォルダ：キャッシュデータの保存先となるフォルダを指定します。
- キャッシュの最大値（MB）：キャッシュ用のハードドライブのスペースの最大値を指定します。
- 終了時にキャッシュファイルを削除：プログラムの終了時に全てのキャッシュファイルが削除されます。キャッシュが削除されることでハードドライブの空き容量が増えますが、次回プログラムを使用する際にキャッシュを再構築する必要が生じません。
- キャッシュを消去：このボタンをクリックすると使われていないキャッシュが全て消去されます。

スライド

- 静止画像のデフォルト再生時間（秒）：プロジェクトに挿入された静止画像が何秒間画面に表示されるかを指定します。ここで設定したデフォルトの秒数以外に後から変更することも可能です。
- 動画に短い音声クリップを挿入：動画クリップに何らかの音声クリップを自動的に添付する場合はこのオプションを選択します。特定の動画クリップに特定のBGMを挿入したい場合などに便利な機能です。この機能がオンになっている場合、動画クリップが置かれている場所と同じタイムラインの位置に音声クリップを挿入すると、動画と音声が入り混じります。こうすることで動画クリップを移動する際は自動的にリンクされた音声も一緒に移動するようになります（動画クリップよりも長い音声は使うことができませんのでご注意ください）。

切替効果

メモ：切替効果に加えた変更は、既にシーケンスに挿入されているスライドには影響しません。

- デフォルトの画面切替時間：シーケンス内のスライドに適用される、画面の切り替え効果にかけられる長さを秒単位で指定します。
- デフォルトの切替効果タイプ：デフォルトの切り替え効果を一覧から選択します。

メモ：

モーフィングは後続のスライドにモーフィング用の線を引くという設定をスライド毎に行う必要があるため、デフォルトの切替効果として設定することはできません。

- 切替効果を自動挿入：シーケンスに挿入したスライド全てに切替効果を自動的に挿入する場合はここにチェックを入れます。
- 切替効果の種類を順不同で使用：「切替効果を自動挿入」を選択した際、挿入される切替効果を一覧から無作為に選択して挿入する場合はここにチェックを入れます。ここにチェックが入っていない場合はデフォルトとして設定されている切替効果が自動挿入されます。

各画面について - オプション ~ メディアファイル

メディアファイルのタブではPhotoStageのメディアファイルの扱い方につき選択します。

外部メディア

- 外部メディアがコンピュータに接続されている場合プロジェクトにファイルを加えるかどうかのプロンプトを表示する：新しいメディアが接続された事を自動検出する場合はここにチェックを入れます。
- 外部メディア（フラッシュドライブやCDなど）から挿入されたファイルの取り扱い方法を指定することができます。
- 外部メディアからのファイルが保存されるフォルダを選択することができます。

保存先フォルダ

- 変換済みファイルを保存するフォルダを選択します。
- スナップショットを保存するフォルダを選択します。

メディアのフォーマット

- ナレーション音声をMP3またはWAVで保存します。
- 音声トラックをMP3またはWAVで保存します。
- スナップショットをJPGまたはPNGで保存します。
- MP3設定：MP3のエンコードオプションを設定できます。
- スナップショットの解像度：画面のスナップショットを撮影する際の解像度を選択することができます。

各画面について - オプション ~ その他

「その他」タブではその他の設定の調節を行うことができます。

その他の設定

- 音声クリップが重なった場合の対処方法を選択します。選択肢は以下の通りです：
、 作業中のクリップを切り取る またはクリップを右に移動。
- 新しい動画スライドをシーケンスに挿入する際のデフォルトでの挿入位置を指定します。選択肢は以下の通りです：指示を仰ぐ、スライダ上、タイムラインの先頭トラックの末尾。
- 動画ファイルの変換および手振れ補正中に、動画の画質設定ダイアログを表示する場合にはこのオプションを選択します。
- 音声が重なっている際は自動的に音量を下げる場合はこれを選択します。
- スライドが選択された際に編集タブを開く場合はこれを選択します。

書き込み

- ディスク書き込み方法を変更する場合は、「書き込み」領域で設定を調節します。

外部エディタ（指定しない場合はデフォルトを使用）

- ファイルのタイプに応じて異なる外部エディタを使う場合は、ここで選択します。デフォルトのエディタを使う場合は空欄のままにしておきます。外部エディタを使ってファイルを編集する場合は、メディア一覧からメディアファイルを右クリックし「外部エディタで編集…」を選択します。外部エディタの使い方は以下のページをご覧ください：[外部エディタを使った編集](#)

各画面について - オプション ~ 音声認識

PhotoStageが字幕の自動作成に使う音声認識エンジンを選択します。