

ADOBE® ULTRA® CS3

ユーザーガイド

UI

© 2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Ultra® CS3 ユーザガイド Windows® 版

本マニュアルがエンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザ使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザ使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザ使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることに留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビシステムズ社の責務として解釈されることがあってはなりません。アドビシステムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤謬または不正確な記述に対しても、なんら責任または補償を負うものではありません。

新しいアートワークを創作するためにテンプレートとして取り込もうとする既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護され得るものであることを留意ください。当該アートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作権者の権利を侵害することになります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取りつけてください。

例として使用されている会社名は、実在の会社・組織を示すものではありません。

Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Premiere Pro、After Effects、Creative Suite および Ultra は、アドビシステムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。

Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple is a trademark of Apple Inc., registered in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. § 2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. § 12.212 or 48 C.F.R. § 227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. § 12.212 or 48 C.F.R. § 227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

目次

第1章：はじめに	1
インストール	1
ソフトウェアのインストール	1
PAL または NTSC ビデオ形式の選択	1
ReadMe	2
リソース	2
アドビヘルプリソース	2
製品ヘルプと LiveDocs ヘルプ	2
PDF マニュアル	3
印刷されたマニュアル	3
Adobe Video Workshop	3
プレゼンターのコミュニティ	3
チュートリアルとソースファイル	3
Adobe Video Workshop の使用方法	4
エクストラ	4
Adobe Design Center	4
アドビデベロッパーセンター	5
カスタマーサポート	5
ダウンロード	5
Adobe Labs	5
ユーザコミュニティ	6
主要な機能	6
第2章：クイックスタートセッション	9
ワークフローの手順	9
チュートリアル	10
第3章：製品の概要	13
概要	13
レイヤー、入力、バーチャルセット	14
アクティブなレイヤー	16
バーチャルセット	17

ユーザインタフェース	19
入力エリアと入力プレビューモニタ	20
レイヤーのサムネール	21
入力プレビューモニタの下部のコントロール	22
ツールボタン	23
出力プレビューモニタと出力のプレビュー	23
モニタ表示の拡大と位置調整	25
スライダ	26
グリッドコントロール	26
タイムコードフィールド	26
タブ	27
「キーヤー」タブ	27
「カラー」タブ	30
「シーン」タブ	31
「パンとズーム」タブ	33
「入力」タブ	34
「シャドウ」タブ	36
「出力」タブ	38
ライブラリ	39
アプリケーションのメニュー	41
ファイルメニュー	41
表示メニュー	41
ツールメニュー	42
再生メニュー	43
ヘルプメニュー	43
右クリックのコンテキストメニュー	43
テキストボックスと数値ボックス	43
背景および入力クリップのサムネール	44
オーバーレイのサムネール	44
出力プレビューモニタ	44
「シーン」、「入力」、「パンとズーム」の各タブのグリッド コントロール	44
「バーチャルセット」、「背景」、「出力クリップ」、「セッション」、 「参照」の各ライブラリタブの項目	45
ライブラリタブの空のスポット	45
第4章：使い方	47
Ultra セッションの作成および管理	47
セッションの作成	47
初期設定のバーチャルセットの作成	47
セッションのオープン	48
セッションの保存	48

初期設定セッションのパスの変更.....	48
セッションのコピーの保存.....	48
別のコンピュータ上でのセッションを使用した作業.....	49
ソースとバーチャルセットの作成と割り当て.....	49
Ultra のためのビデオ撮影.....	49
ライブプレビュー.....	49
カメラの準備.....	50
ライトの制御.....	51
被写体のフレーミング.....	51
カラースクリーン背景の最適化.....	53
スピルの低減.....	53
被写体の衣装の選択.....	54
背景またはバーチャルセットの選択.....	54
バーチャルセットでの演出.....	54
ソースフッテージの品質向上と録画支援.....	55
レイヤーへのコンテンツの割り当て.....	55
レイヤーへのソースコンテンツの割り当て.....	55
基本セットの背景の縦横比をセッションに合わせます.....	58
入力クリップとバーチャルセットの整合.....	58
オーバーレイレイヤーの追加.....	59
入力クリップとしての静止画の使用.....	59
サポートされている入力形式.....	59
セットまたは個々のレイヤーの要素の作成.....	61
背景.....	62
オーバーレイ.....	63
完成した合成シーン.....	64
高度な合成作業.....	65
バーチャルセットのカスタマイズ.....	66
バーチャルセット画像の編集.....	66
バーチャルセットの代替位置への移動.....	67
単一のバーチャルセットのコピー.....	67
キー の設定.....	68
キーイングの方式.....	69
入力クリップの背景の改善.....	69
キー設定.....	70
キーポイントの設定(ポイント適用方式).....	71
単一キーポイント方式(ワンカラーピックアップ).....	71
複数キーポイント方式(カラー拡散).....	72
入力クリップのシャドウの保持.....	74
ソースクリップのクロップとスポットマスク.....	74
フレームのエッジのクロップ.....	75
マスクのペイント.....	75

キーヤー設定の微調整	76
キーの表示	76
基本的なキーイングのワークフロー	77
キーヤー設定の保存と適用	79
レイヤーの位置決めと仮想カメラの移動	80
各種位置コントロールの相違点	80
フレーミングの調整	81
レイヤー平面のサイズ、位置および方向の設定	82
レイヤー平面の位置とスケールの変更	83
レイヤー平面の方向の変更	84
カスタムバーチャルセット内でのはめ込みの配置	85
レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：「オフセット入力」	
コントロール	86
入力の垂直方向および水平方向の移動および反転	88
入力の回転	88
入力のスケールの変更	89
すべてのグリッド設定を初期設定にリセット	89
パンとズーム	89
グリッドコントロール	90
パンとズームのポイントの追加と設定	92
パンとズームのポイントの変更	93
複数のポイントによる連続したバーチャルな動きのプログラミング	93
一時停止する複数の動きのプログラミング	93
異なる縦横比でのパンとズーム	93
バーチャルカメラの動きを使用せずにセッションを表示	93
ビデオクリップの正しいタイミングの指定	94
ビデオクリップのインポイントおよびアウトポイントのトリミング	94
クリップのループ	95
セッション内でビデオクリップの再生開始する	
タイミングを指定する	95
VirtualTrak エフェクトの一時停止ポイントの設定	96
ビデオクリップのボリュームの調整	97
ビデオの体裁の微調整	97
カラーの修正	98
カラー修正の実行	98
カラー設定の保存と適用	99
シャドウと反射の追加	100
シャドウや反射を有効にしてアクティブ化する	100
床のシャドウの位置を変更する	101
壁のシャドウの位置を変更する	105
シャドウや反射の外観の変更	105
シャドウまたは反射の設定の保存と適用	107

ソースの焦点をぼかす	108
完了したビデオの保存	108
静止画の出力（フレームシーケンス）	111
アルファチャンネルを使用してクリップまたは静止画を出力する	111
第 5 章：トラブルシューティングと	
サポート	113
ソフトウェアの更新	113
Ultra の更新	113
デバイスドライバの更新	113
Windows® オペレーティングシステムの更新	114
テクニカルサポート	114
テクニカルサポートの Web ページ	114
DirectX 診断ツールの実行	114
StatusLog.txt ファイル	115
現象と解決策	115
索引	117

新しいソフトウェアをまだインストールしていない場合は、最初にインストールやその他の準備作業に関する説明をお読みください。ソフトウェアを使い始める前に、提供されているさまざまなリソースの概要に目を通してください。アドビの幅広い製品に関する学習用のビデオ、プラグイン、テンプレート、ユーザコミュニティ、セミナー、チュートリアル、RSS フィードなどを利用できます。

インストール

ソフトウェアのインストール

Adobe® ソフトウェアの詳細なシステム要件と推奨要件を確認するには、インストールディスクの ReadMe ファイルを参照してください。

1. コンピュータで実行中のほかのアドビアプリケーションを終了します。
2. インストールディスクを DVD ドライブに挿入し、画面の指示に従います。

X
#

最初に必ず Adobe Creative Suite 3 Production Premium または Master Collection のコンポーネントを最低1つインストールしてアクティブ化してください。Adobe Ultra CS3 は、Adobe Creative Suite 3 Production Premium または Master Collection がアクティブ化されているコンピュータでのみ起動できます。

PAL または NTSC ビデオ形式の選択

プログラムを初めて実行するときに、新しいセッションの初期設定のビデオ形式として NTSC または PAL を選択します。PAL と NTSC は、標準解像度ブロードキャストテレビの2つの共通規格で、世界の地域別にそれぞれの形式が使用されています。ここで選択する形式によって、「出力」タブで指定できるオプションが変わります。

X
#

新しいセッションの初期設定のビデオ形式を変更するには、ツール / アプリケーション設定を選択します。

ReadMe

インストールディスクの ReadMe ファイルは、製品のインストール時にアプリケーションフォルダにもコピーされます。このファイルを読むと、次のトピックに関する重要な情報がわかります。

- システム要件
- インストール（ソフトウェアのアンインストールを含む）
- トラブルシューティング
- カスタマーサポート
- 法律上の注意事項

リソース

アドビヘルプリソース

アドビソフトウェアのマニュアルは、さまざまな形式で利用できます。

製品ヘルプと LiveDocs ヘルプ

製品ヘルプでは、ソフトウェアの出荷時に提供されているすべてのマニュアルと操作指示を参照できます。製品ヘルプを参照するには、ヘルプ /Adobe Ultra ヘルプを選択するか、F1 キーを押します。

LiveDocs ヘルプには、すべての製品ヘルプの内容に加え、Web で利用できるアップデートと追加指示へのリンクが含まれます。一部の製品では、LiveDocs ヘルプの内容にコメントを追加することもできます。使用中の製品の LiveDocs ヘルプは、ヘルプリソースセンター (www.adobe.com/go/documentation_jp) で参照できます。

ほとんどのバージョンの製品ヘルプと LiveDocs ヘルプには、複数の製品のヘルプを一度に検索する機能があります。トピックの中には、Web 上にある関連リソースへのリンクや別の製品のヘルプトピックへのリンクも含まれています。

製品ヘルプおよび Web 上のヘルプは、どちらも別のリソースやユーザのコミュニティにアクセスするための出発点とってください。もっとも詳細な最新バージョンのヘルプは、常に Web にあります。

PDF マニュアル

製品ヘルプの内容は、印刷用に最適化された PDF 形式でも提供されています。インストールガイドやホワイトペーパーなどのほかのドキュメンテーションが PDF で提供されることもあります。

すべての PDF マニュアルは、ヘルプリソースセンター (www.adobe.com/go/documentation_jp) で参照できます。ソフトウェアに付属する PDF マニュアルは、インストールディスクまたはコンテンツディスクの Documents フォルダに格納されています。

印刷されたマニュアル

製品ヘルプの内容の印刷版は、アドビストア (www.adobe.com/go/store_jp) で購入できます。アドビの出版パートナーから刊行された書籍もアドビストアで購入できます。

印刷されたワークフローガイドは、すべての Adobe Creative Suite® 3 製品に付属します。スタンドアロンのアドビ製品には、印刷されたスタートガイドが付属することがあります。

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop には、印刷、Web、ビデオのプロにとって役立つ幅広いテーマを網羅する 200 以上のトレーニングビデオが用意されています。

Adobe Video Workshop は、Creative Suite 3 製品の学習に利用できます。さまざまなビデオを再生し、アドビアプリケーションを連携して活用する方法を知ることができます。

Adobe Video Workshop の起動時に、学習対象の製品とテーマを選択します。各ビデオの内容に関する説明に目を通して、学習の焦点と方向を決めることができます。

プレゼンターのコミュニティ

このリリースでアドビシステムズ社は、経験と洞察を分かち合うことをユーザコミュニティに要請しました。Lynda.com との協力のもと、Joseph Lowery 氏、Katrin Eismann 氏、Chris Georgenes 氏ら指導的なデザイナーや開発者によるチュートリアル、ヒント、テクニックを提供します。また、Lynn Grillo 氏、Greg Rewis 氏、Russell Brown 氏などのアドビシステムズ社のエキスパートが映像と音声で情報を提供します。総勢 30 名を超える製品エキスパートが専門知識を披露しています。

チュートリアルとソースファイル

Adobe Video Workshop では、初心者や熟練ユーザを対象とするトレーニングを用意しています。また、新機能や主なテクニックについて説明するビデオもご覧になれます。各ビデオは 1 つのテーマを扱い、通常 3 ～ 5 分間の長さです。ほとんどのビデオには図解されたチュートリアルとソースコードが付属するので、詳しい手順を印刷し、チュートリアルを独力で試してみることができます。

Adobe Video Workshop の使用方法

Adobe Video Workshop には、Creative Suite 3 製品に含まれる DVD を使ってアクセスできます。また、www.adobe.com/go/learn_videotutorials_jp からオンラインで利用することもできます。オンライン版の Video Workshop には新しいビデオが定期的に追加されるので、最新の情報はオンラインでチェックしてください。

エクストラ

アドビソフトウェアを最大限に活用するために役立つ多種多様なリソースにアクセスできます。一部のリソースは、セットアップ中にコンピュータにインストールされます。追加のサンプルやドキュメンテーションは、インストールディスクまたはコンテンツディスクに収録されています。オンラインで提供されるエクストラは、Adobe Exchange のコミュニティ (www.adobe.com/go/exchange_jp) で入手できます。

ソフトウェアのインストール中に、多数のリソースがコンピュータのアプリケーションフォルダ ([起動ドライブ]¥Program Files¥Adobe¥Adobe Ultra CS3) に保存されます。

Ultra のチュートリアルは、アドビの Web サイト (www.adobe.com/support/ultra) で提供されています。チュートリアルを参照するには、Tutorials リンクをクリックします。チュートリアルで参照されるビデオファイルは、Ultra の「参照」タブのフォルダ内にあります。

Adobe Design Center

Adobe Design Center は、業界エキスパート、トップデザイナー、アドビ出版パートナーによる記事、提案、チュートリアルを提供します。新しいコンテンツが毎月追加されます。

多数のデザイン製品のチュートリアルを参照し、ビデオ、HTML チュートリアル、書籍の抜粋を通じてヒントやテクニックを習得できます。

斬新なアイデアは、シンクタンク、ダイアログボックス、ギャラリーで最も重視されるものです。

- シンクタンク記事は、今日のデザイナーがテクノロジーにどう取り組んでいるのか、その経験がデザイン、デザインツール、社会にとって何を意味するのかを明らかにします。
- ダイアログボックス記事では、モーショングラフィックスとデジタルデザインの分野におけるエキスパートの最新のアイデアを知ることができます。
- ギャラリーは、動きのあるデザインとアーティストがいかにして語り合うかを示すショーケースです。

Adobe Design Center には、www.adobe.com/go/designcenter_jp からアクセスしてください。

アドビデベロッパーセンター

アドビデベロッパーセンターでは、さまざまなアドビ製品を使用して多機能なインターネットアプリケーション、Web サイト、モバイルデバイス用コンテンツ、その他のプロジェクトを作成する開発者向けのサンプル、チュートリアル、記事およびコミュニティリソースを提供します。アドビ製品向けのプラグインを開発する開発者のためのリソースもここで入手できます。

サンプルコードやチュートリアルに加えて、RSS フィード、オンラインセミナー、SDK、スクリプト作成ガイド、およびその他の技術資料も利用できます。

アドビデベロッパーセンターには、www.adobe.com/go/developer_jp からアクセスしてください。

カスタマーサポート

アドビサポート Web サイト (www.adobe.com/go/support_jp) では、製品のトラブルシューティング情報を検索したり、無償または有償の技術サポートオプションの詳細を確認したりすることができます。トレーニングのリンクを通じて、アドビ関連書籍、さまざまなトレーニングリソース、アドビソフトウェア認定プログラムなどにアクセスできます。

ダウンロード

www.adobe.com/go/downloads_jp では、無償のアップデート、体験版、その他の便利なソフトウェアを入手できます。また、アドビストア (www.adobe.com/go/store_jp) から多数のサードパーティ製プラグインを取得できます。これらのプラグインは、タスクの自動化、ワークフローのカスタマイズ、本格的な特殊効果の作成などに役立ちます。

Adobe Labs

Adobe Labs を利用して、アドビの先進的な新技術と製品を体験し、評価することができます。

Adobe Labs では、次のリソースを利用できます。

- リリース前のソフトウェアと技術
- 学習を促進するコードサンプルとベストプラクティス
- 以前のバージョンの製品と技術ドキュメンテーション
- 同好のデザイナーや開発者との交流に役立つフォーラム、Wiki ベースのコンテンツ、その他のコラボレーションリソース

Adobe Labs を利用することで、共同作業によるソフトウェア開発を進めやすくなります。共同作業の現場で、新しい製品と技術を使う作業の生産性が短期間で向上します。Adobe Labs は、早期フィードバックのためのフォーラムでもあります。Adobe の開発チームは、いただいたフィードバックを基に、コミュニティのニーズと期待に応えるソフトウェアを作成します。

Adobe Labs には、www.adobe.com/go/labs_jp からアクセスしてください。

ユーザコミュニティ

ユーザコミュニティには、ユーザが技術、ツール、情報を分かち合えるフォーラム、ブログ、その他の場所が用意されています。質問を書き込むと、他のユーザから製品の有効な活用方法が回答されます。ユーザ中心のフォーラムは、英語、フランス語、ドイツ語、および日本語で利用できます。ブログは、さまざまな言語で投稿されています。

フォーラムまたはブログには、www.adobe.com/go/communities_jp で参加できます。

主要な機能

最低限のソースからでも優れたキー合成が可能

Ultra の Vector Keying™ テクノロジを使用すると、バランスの悪い照明、背景のしわ、細かく縮れた髪の毛など、これまでキーイングが難しかったショットをわずかな時間でキーイングすることができます。被写体のシャドウまでもが維持され、煙、液体、透明な物体などのシーン要素を伴う複雑なキーイングを最小限の作業で実現できます。

ワンクリックキー

Ultra には、高速なキーイングを行うための優れたワンクリックキー機能が用意されています。スピルサプレッション、カラーの復元、エッジの柔らかさの調整などの高度なコントロールを適用し、コンポジットを微調整することもできます。

精巧なバーチャルセット

マスターセットライブラリは、Ultra に高品質のバーチャルセットシステムを追加します。これらのライブラリを Ultra と組み合わせることで、専用のモーショントラッキングカメラや 3D グラフィックワークステーションをレンタルする必要がなくなり、時間とコストを節約できます。マスターセットライブラリは、Ultra の VirtualTrak™ システムを使用して従来のモーショントラッキングをシミュレートします。VirtualTrak システムは、固定カメラのショットからカメラの仮想的な動きを作り出し、ビデオの反射を仮想的なシーンに挿入します。

DV/HDV/HD を使用したブロードキャスト品質

Ultra では 16:9 ワイドスクリーンやアナモルフィックワイドスクリーンのソースを使用でき、DV ビデオソースの縮小されたカラーバンド幅から優れた結果を得ることができます。Ultra は 1080i、1080p、720p などの HD および HDV フレームサイズもサポートしており、24 fps をはじめとする各種の標準フレームレートに対応しています。

高速 GPU キーイング

比較的新しいグラフィックカード（SD 解像度ビデオでは GeForce 5700 および Radeon 9600 以上、HD 解像度ビデオでは GeForce 6600 および Radeon 9800 以上）を使用して、処理を GPU（Graphics Processing Unit）に任せることで、レンダリング速度を劇的に高めることができます。GPU ベースの処理を使用すると、Ultra は通常、ベクトルキーイングを HD 解像度でほぼリアルタイムに実行できます（システム構成とファイルの種類によって異なります）。

SD 解像度カメラによる高解像度キーイング

Ultra には、HD 解像度のシーンで使用するフッターを SD 解像度カメラで生成するためのプラス 90 度モードがあります。ビデオフレームは横長ですが、人間の被写体は縦長です。最大数のピクセルを最適に利用して被写体を撮影するために、カメラを 90 度回転させて、フレームの長い方の軸を縦軸として使用できます。これにより、4:3 のフレーム縦横比のビデオ形式を使用するときは垂直解像度が 33 % 増加し、16:9 のフレーム縦横比のビデオ形式を使用するときは垂直解像度が 78 % 増加します。

仮想的なシャドウと反射

Ultra を使用して、シーンに仮想的なシャドウを挿入できます。さらに、シャドウのサイズ、遠近感および透明度を調節できます。写真の背景やレンダリングした背景を使用するときに、キーイングした被写体の反転画像を表示する仮想的な反射を挿入できます。

独自の仮想環境の構築

独自の背景、B ソースおよび半透明の前景画像を追加し、複数ポイントのパンとズームを備えた独自の仮想環境を構築できます。大きくて高解像度の独自の背景画像を、複雑なカメラの動きで見て回ることができます。

高解像度静止画のサポート

Ultra は最大 4096 x 4096 ピクセルの高解像度静止画をサポートしているので、デジタル画像を高解像度の入力ソースや背景として使用できます。BMP、JPG、PNG、TIFF、TGA、PPM の各ファイル形式の画像がサポートされており、キーイングした高解像度の静止画を書き出して編集したり、印刷物や Web 用に出力したりすることができます。

多彩な入出力

入力は、AVI、QuickTime、MPEG、DVをはじめ、互換性のあるコーデックがインストールされているあらゆるビデオ形式に対応します。「アルファを反転」オプションは、フィルム - アルファ（アルファチャンネル値の 0 を完全な不透明と解釈する）を使用するノンリニア編集システムとの互換性のために、アルファチャンネルを反転させます。出力ファイルには、非圧縮 AVI、DV または QuickTime を使用できます。AVI および QuickTime ファイルは、24 ビット / ピクセルまたは 32 ビット / ピクセル（8 ビットのアルファチャンネル付き）を使用して出力できます。アルファチャンネル付きの出力ファイルは、Adobe After Effects などの他のプログラムで直接使用して、合成することができます。

ワークフローの手順

ここでは、Adobe® Ultra® CS3 を使用してセッションを作成し、合成し、ムービーを書き出すための一般的なワークフローの概要を示します。

x
#

手順 1、4 および 10 は必須です。
手順 3 は、ソース入力レイヤーでは必須です。それ以外のレイヤーでは省略可能です。
手順 5～9 は、使用するパーチャルセットとソース、およびシーンで実現しようとしている作業によって、省略可能な場合があります。

1. 適切なフレーム縦横比を使用してセッションを作成します。ファイル / 新規 / 新規 4:3 セッションまたはファイル / 新規 / 新規 16:9 セッションを選択します（「[Ultra セッションの作成および管理](#)」(47 ページ) を参照）。
2. パーチャルセットを割り当てます（「[レイヤーへのコンテンツの割り当て](#)」(55 ページ) を参照）。
3. 各レイヤーにソースを割り当てます（「[レイヤーへのコンテンツの割り当て](#)」(55 ページ) を参照）。
4. 入力クリップをキーイングします（「[キーの設定](#)」(68 ページ) を参照）。
5. ビデオクリップを必要な長さにトリミングし、各クリップをループ再生するかどうかを指定します（「[ソースクリップのクロップとスポットマスク](#)」(74 ページ) を参照）。
6. 各レイヤー平面のスケール、位置、方向を指定します。パーチャルセットには、ロックされていて変更できないレイヤーがある場合があります。入力クリップやその他のレイヤーのスケールと位置は、セッションの最初に設定しておくことをお勧めします（「[レイヤー平面のサイズ、位置および方向の設定](#)」(82 ページ) を参照）。
7. 各入力ソースをレイヤー平面上に配置します。「入力」タブの中央にある「オフセット入力」コントロールを使用して、アクティブレイヤーをレイヤー平面内で移動および拡大 / 縮小します（「[レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：オフセット入力](#)」コントロール」(86 ページ) を参照）。
8. カメラの仮想的な動きおよびパンとズームのエフェクトをプログラムします（「[パンとズーム](#)」(89 ページ) を参照）。

9. ビデオとオーディオを必要に応じて修正します。
 - 仮想的なシャドウや反射を追加します（「[シャドウと反射の追加](#)」（100 ページ）を参照）。
 - カラーを補正します（「[カラーの修正](#)」（98 ページ）を参照）。
 - ソースの焦点をぼかします（「[ソースの焦点をぼかす](#)」（108 ページ）を参照）。
 - クリップのオーディオのボリュームを調節します（「[ビデオクリップのボリュームの調整](#)」（97 ページ）を参照）。
10. 完成したムービーを書き出します（「[完了したビデオの保存](#)」（108 ページ）を参照）。

チュートリアル

ここでは、Ultra に付属する NTSC サンプルファイルを使用した簡単な NTSC セッションの例を順を追って示します。

1. Ultra を起動します。
2. 「背景」タブの Animations フォルダから背景サムネイルに背景をドラッグします。
3. 「参照」タブで、NTSC Sample Clips フォルダをダブルクリックして開きます。Hands Apart (Wedding) クリップを入力クリップサムネイルにドラッグします。

X
H

このクリップの最初のフレームには、グリーンスクリーンの背景のみが表示されます。このチュートリアルで説明する方法は、背景カラースクリーンのみショットが最低1フレーム含まれるクリップでのみ機能します。

4. 「キーヤー」タブの「キーを設定」ボタンをクリックします。「キーヤー」タブのコントロールが無効になっている場合は、入力クリップサムネイルをクリックします。
5. 出力プレビューモニタの下のスライダをドラッグし、時間を1秒 (00:00:01.00) に設定するか、このタイムコードをタイムコードテキストボックスに入力します。2つの手を示すビデオフレームが出力プレビューモニタに表示されます。
6. 「入力」タブで、「インポイント」テキストボックスの右側にある「設定」ボタンをクリックします。これにより、ムービーで表示される最初のフレームが、入力クリップの1秒の時点のフレームになります。
7. 「キーヤー」タブの透明度スライダを左に0.350 移動するか、隣接するテキストボックスにこの値を入力します。2つの手が不透明になります。

X
H

Hands Apart クリップでは、この1回の調節だけでうまくキーアウトできるような、照明が十分に当たった均一の背景が使用されています。背景によっては、クリーンできれいなキーイングを実現するために、手動による微調整が必要になることがあります。詳しくは、「[キーヤー設定の微調整](#)」（76 ページ）を参照してください。

8. (オプション) 完成した合成ビデオを表示するには、出力プレビューモニタの「再生」ボタンをクリックします。
9. 「出力」タブで、形式メニューの DirectShow (.avi) を選択し、「MJPEG Compressor」を選択します。
10. 書き出し先のフォルダが¥My Documents¥Adobe Ultra CS3¥My Output Clips に設定されていることを確認します。
11. (オプション) ファイル名フィールドでファイルの名前を変更します。
12. 「出力を保存」をクリックします。ムービーがレンダリングされます。
13. 作成したムービーを表示するには、「出力クリップ」タブで新しいビデオファイルのサムネイル画像を右クリックし、「再生」を選択します。「出力クリップ」タブにビデオが表示されない場合は、ナビゲーションバーの「ホーム」ボタンをクリックします。

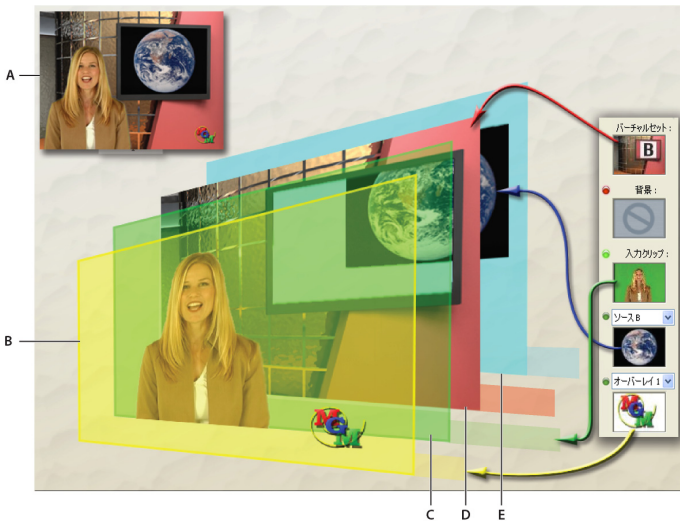
概要

Adobe® Ultra® CS3 は、さまざまな種類のビデオソースを使用するためにデザインされた、スタンダードアロンのキーイングおよびコンポジションのアプリケーションです。キーイングのプロセスは、パーチャルセット、ビデオクリップ、またはその両方の読み込みで始まります。その後で、キーヤーをキヤリブレーションし、必要に応じて設定を変更し、編集アプリケーション（Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects など）で使用できるように出力をビデオファイルに記録します。Ultra は、多数の標準ビデオ形式に対応し、DV クリップを扱う場合でも高い品質と安定したパフォーマンスを実現するように精密に調整されています。キーヤーの品質設定に加えた変更を画面ですぐに確認できます。

Ultra は、多くの点でほかのツールを凌駕します。なかでも注目に値する圧倒的な長所は、アドビが提供する非常に多彩なパーチャルセットを利用して、背景はもちろんのこと、多くの場合に前景の要素もビデオクリップに追加できることです。パーチャルセットは、マスターセットと呼ばれるコレクションの形で提供されます。マスターセットには、同じパーチャル 3D 環境がさまざまなカメラアングルで収録されています。マスターセットライブラリと呼ばれるパッケージとして利用できるほとんどのマスターセットには、Adobe VirtualTrak カメラトラッキングシステムを使用するパーチャルカメラモーションを備えたセットが最低1つ含まれています。Ultra で作成されたコンジットムービーに、独自に作成したビデオ、デジタル画像、グラフィックスを背景、前景、はめ込みとして使用できます。Ultra には、従来のクロマキーヤー（カラーキーヤー）とは異なる、高度で斬新な機能が用意されています。

- ソースフッターを撮影する前に、ライブプレビューを利用して、ライト、カメラの位置、アングル、およびズームを特定のセットに合わせて調整できます。
- 動的なコントロールを利用して、パーチャルセットのソースビデオやその他のレイヤーのサイズ、位置、方向を調整できます。
- 最大 4 個の独立したオーバーレイを利用して、パーチャルセットをカスタマイズし、コンジットムービーに立体感を簡単に追加できます。
- パンおよびズームの機能を利用して、カメラのパーチャルな移動とズームをシーンに追加できます。
- GPU ブースト機能は、キーイングとコンポジションの処理を高速化します。

レイヤー、入力、バーチャルセット



A) コンポジット出力 B) オーバーレイ C) 入力クリップ (素材) D) 背景 E) ソース B (はめ込み)

入力	説明
バーチャルセット	<p>すべての Ultra セッションには、1つのバーチャルセットが存在します。シンプルキーイングバーチャルセットの1つのみで構成されるもっとも単純なバーチャルセット（つまり空のバーチャルセット）から、マスターセットライブラリの1つで構成されるもっとも複雑なバーチャルセットまで、さまざまな設定が可能です。一部のバーチャルセットでは、スケール、位置、方向を指定してはめ込みに透明（アルファ）部分を持たせることができます。また、ドア、デスク、演壇などの前景要素を備えたバーチャルセットもあります。独自の色を設定したり、バーチャルセットのレイヤーを操作したりするには、標準のユーザ定義モードから事前定義モードに切り替える必要があります（表示 / 表示する入力 / 事前定義）。バーチャルセットについて詳しくは、「バーチャルセット」(17 ページ) を参照してください。</p> <p>Ultra にはマスターセットライブラリの MSL1 が付属しています。バーチャルセットの追加コレクションは、マスターセットライブラリとしてアドビから購入できます。独自のバーチャルセットを作成することも可能です。</p>

入力

説明

背景

背景は、素材の背面にあり、フレーム全体を占めるメインレイヤーです。背景にアルファ領域を作成して、その後ろに配置したはめ込みが透けて見えるようにすることも可能です。

通常は、ユーザが背景を設定するのは基本パーチャルセットを使うセッションだけです。ほとんどの高度なパーチャルセットには固有の背景があらかじめ設定されています。ユーザが背景を定義できるのは、入力クリップをはめ込みとして表示するパーチャルセットだけです。このようなパーチャルセットでは、はめ込みの周囲の前景は定義されていますが、入力クリップの背景は「背景」割り当てによって定義されます。たとえば、**Museum Painting Center (MSL1)** パーチャルセットでは、**A** アイコンで入力クリップが表されます。マスターセットライブラリの一部のショットは、はめ込みのパーチャルモニタの1つにフレームが固定されています。このようなショットでは、入力クリップと背景の両方が、入力クリップで隠れる背景を含め、モニタフレームの内部で適切にサイズが調整されます。背景レイヤーのスケール、位置、方向を調整することにより、このレイヤーを素材の背後に位置しながらもフレーム全体は占めない、事実上の中間レイヤーとして使うことができます。この場合、たいいていはフレーム全体を埋めるためにはめ込み（ソース B）を使用します。このようなセッションの例については、Ultra のサポート Web ページ (www.adobe.com/support/ultra) の「Ultra Tutorial #7」を参照してください。

入力クリップまたはライブプレビュー

グリーンスクリーンまたはブルースクリーンを背景に撮影したメインのビデオソースショットです。このショットに対して、キーイングやほかのレイヤーとのコンポジションを行います。これはオーバーレイの背後に位置しますが、ほかのレイヤーよりは前面に位置します。素材とも呼びます。素材が人の場合は、人物と呼ぶこともあります。

ソース B、ソース C、など

レイヤーは、ソース B、ソース C（または " はめ込み "）などの名前で呼ばれ、背景の背後に位置します。ほとんどの場合、背景の透明な部分を通して見えるはめ込みとして使用します。挿入の数はパーチャルセットで定義されています。はめ込みはそれぞれが独立したレイヤーです。

オーバーレイ 1、オーバーレイ 2、オーバーレイ 3、オーバーレイ 4

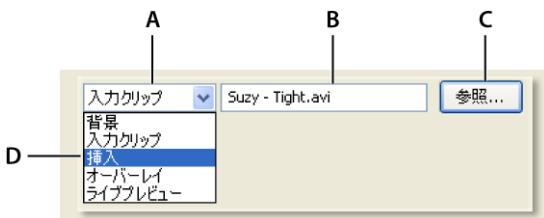
オーバーレイは、コンポジットシーンの最前面に位置します。オーバーレイには、透明エリアと半透明エリアを定義するアルファチャンネルがほとんど常に存在し、このエリアを通して下位のレイヤーを見ることができます。ただし、画像を適切なサイズに縮小する方法でこれと同じ効果を実現できる場合もあります。最大で 4 個のオーバーレイを追加できます。それぞれは独立したレイヤーです。詳しくは、「**オーバーレイレイヤーの追加**」（59 ページ）を参照してください。

オーバーレイには、次のようなものがあります。

- シーンに立体感を加える小道具
 - ドア、柱など、人物が陰から姿を現すもの
 - タイトル、画面下部、キャプション
 - すかしや半透明のロゴ（テレビ番組の画面隅によく表示される放送局のマークなど）
-

アクティブなレイヤー

タブを使ってレイヤーを操作するには、レイヤーがアクティブなレイヤーになっている必要があります。レイヤーをアクティブなレイヤーにするには、レイヤーのサムネイルをクリックするか、入力プレビューモニタの下部のリストからレイヤーを選択します。アクティブなレイヤーが入力プレビューモニタに表示され、レイヤーのサムネイル画像の横にあるライトが緑色 (●) に点灯します。



A) アクティブなレイヤー B) アクティブなレイヤーのソース C) 新しいソースをアクティブなレイヤーに割り当てる D) アクティブなレイヤーを選択するリスト

入力プレビューモニタのリストに「オーバーレイ」オプションが表示されるのは、オーバーレイソースが割り当てられている場合だけです。このリストから「ライブプレビュー」を選択することもできます。ライブプレビューは、ショットをセットアップし、キーイングが適切であることを確認するためだけに用意された機能です。詳しくは、「[Ultraのためのビデオ撮影](#)」(49ページ)を参照してください。

ソースをアクティブなレイヤーに割り当てる方法の1つが「参照」ボタンです。詳しくは、「[レイヤーへのソースコンテンツの割り当て](#)」(55ページ)を参照してください。ソースのファイルがどのフォルダにあるのかを確認するには、「参照」ボタンをクリックします。ダイアログボックスが開き、そこにソースの現在の場所が表示されます。

複数のはめ込みやオーバーレイがセッションに存在するとき特定のはめ込みまたはオーバーレイをアクティブなレイヤーにするには、サムネイルの上のフィールドをクリックし、リストからレイヤーを選択します。入力プレビューモニタの下部にあるリストを使ってはめ込み、またはオーバーレイを選択する場合は、選択中のはめ込みかオーバーレイのレイヤーがアクティブなレイヤーになります。

レイヤーに割り当てるためにソースをレイヤーのサムネイルにドラッグしても、そのレイヤーはアクティブなレイヤーにはなりません。

バーチャルセット

バーチャルセットは、単純なものから複雑なものまでさまざまです。Basic フォルダにあるバーチャルセットは、もっとも単純なセットです。基本的には空のセットであり、これに背景と最大で4個のオーバーレイおよびはめ込みソースを割り当てることになります。これらのバーチャルセットでは、はめ込みのサイズと位置のみが事前に定義されています。このサイズと位置は必要に応じて変更できます。

Corner Office Monitor to Talent - Pause at Beginning (Trak) Sitting バーチャルセットは、マスターセットライブラリでもっとも複雑なバーチャルセットです。このバーチャルセットは、はめ込みの上に配置された一時停止ポイントから始まり、素材に向かってバーチャルなカメラ移動を実行します。この素材は、前面に置かれたデスクと市街地が見える窓という2つの事前定義レイヤーから構成されます。

マスターセットは、外観とレイアウトが統一されたバーチャルセットのコレクションです。基本的には、同じ3D環境を異なる遠近法でとらえたものが個々のバーチャルセットとなっています。マスターセットライブラリ (MSL) に含まれるバーチャルセットファイルには、入力とその配置先が定義されます。一部は事前に定義されていますが、それ以外はユーザが割り当てます。はめ込みの指定は、マスターセット全体で統一されています。例えば、あるセットのソース D の位置は、同じマスターセットでソース D を使うほかのセットでも相対的に同じ位置にあります。はめ込みがソース B から始まらないセットがあるのは、これが理由です。

Ultra で使用するバーチャルセットのファイル拡張子は、.mfx です。

バーチャルセットのフレームは、ネイティブな縦横比で表示されます。ほとんどの場合、バーチャルセットのフレームの縦横比は、「出力」タブで設定されたセッションのフレーム縦横比と一致する必要があります。ただし、必要であれば、異なる縦横比が混在する使い方も可能です。「バーチャルセット」タブの Basic フォルダに縦横比 16:9 のセットがあります。

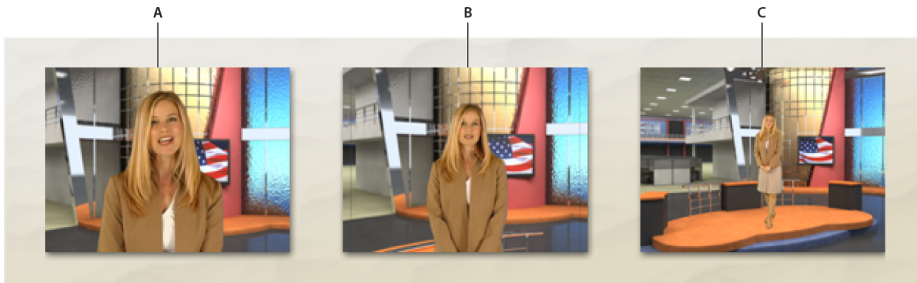
X #	「16x9」のラベルが付けられたこれらのセットを除き、Ultra マスターセットのフレーム縦横比は 4:3 です。この縦横比をワイドスクリーンセッション向けに変換する手順については、Ultra のサポート Web サイト (www.adobe.com/support/ultra) の Tutorial #15 「Using 4:3 sets in a 16:9 project」を参照してください。
--------	---

マスターセットに含まれるバーチャルセットの名前は、以下の規則に従って命名されています。

- 最初の一語または二語は、バーチャルセットが属するマスターセットの名前です。
- 通常、その後にショットの説明が続きます。多くはカメラの番号や位置です。VirtualTrak セットは例外で、この部分はカメラの移動を示します (例えば「Monitor to Stage」、「Dolly to Bookcase」など)。

X #	VirtualTrak は、Ultra マスターセットライブラリの一部に含まれる Ultra 固有の機能です。通常のパンとズームを使ったバーチャルなカメラ移動よりもリアルなトラッキングモーションを実現します。この動きは、独自に作成したバーチャルセットでは再現できません。タイトルに「Trak」が付いた Ultra バーチャルセットには、VirtualTrak 機能があります。
--------	--

- その後の部分は、前景要素があるかどうか、または VirtualTrak ショットに一時停止ポイントがあるかどうかを示すテキストです。詳しくは、「[VirtualTrak エフェクトの一時停止ポイントの設定](#) (96 ページ) を参照してください。
- 次に、フレーム設定の種類 (Tight、Medium、Wide、または Sitting) がかっこで囲んで示されます。VirtualTrak の効果は「Trak」と表記されます。このセットの場合、トラッキングショットをプレビューして最終的なフレーム設定を確認してください。かっこの中が空のバーチャルセットでは、入力クリップ (ソース A) がはめ込みに表示されます。この場合、どのフレーム設定でも動作します。



A) Tight : 人物の上半身をフレームに入れるための設定。B) Medium : 人物の腰から上をフレームに入れるための設定。C) Wide : 立っている人物の全身をフレームに入れるための設定。スケールダウンも可能。

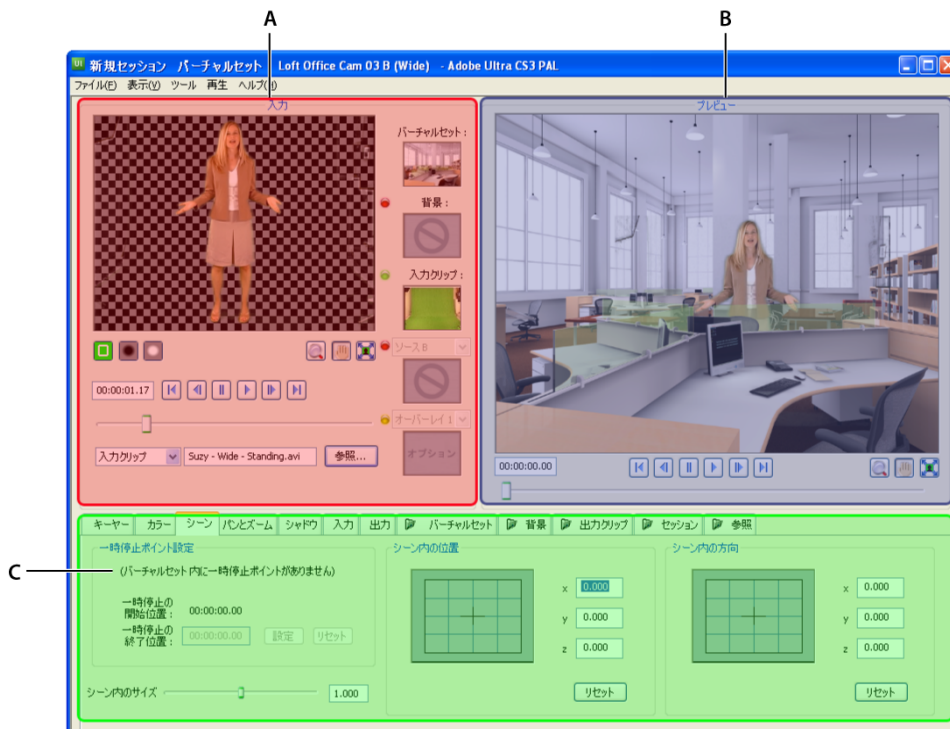
独自のグラフィックスを使ってセットを組む方法について詳しくは、「[セットまたは個々のレイヤーの要素の作成](#)」 (61 ページ) を参照してください。

詳しくは、以下の節を参照してください。

- 「[入力エリアと入力プレビューモニタ](#)」 (20 ページ)
- 「[ソースとバーチャルセットの作成と割り当て](#)」 (49 ページ)

ユーザインタフェース

この節では、Adobe® Ultra® で使用するコントロールと画面について説明します。



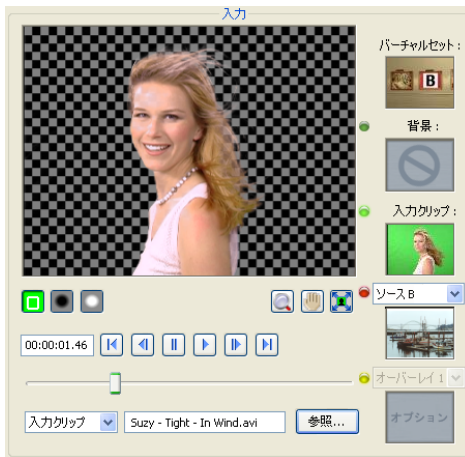
A) 入力エリア B) 出力エリア C) コントロールエリア

Ultra インタフェースは、以下のエリアから主に構成されます。

- 入力エリアは、入力プレビューモニタの左上に位置し、ソースの割り当て、アクティブなレイヤーの選択、ソースコンテンツのプレビュー、およびキー、パン、ズームの設定ツールの選択に使用できるコントロールがあります。詳しくは、「入力エリアと入力プレビューモニタ」(20 ページ)を参照してください。
- 出力エリアは、出力プレビューモニタの右上に位置し、コンポジット画像と、セッションをプレビューするためのコントロールが表示されます。詳しくは、「出力プレビューモニタと出力のプレビュー」(23 ページ)を参照してください。

- ウィンドウの下部には、さまざまな用途に使用する一連のタブが並んでいます。左側の6個のタブは、キーを設定し、レイヤーとソースに必要なすべての調整を加えるために使用できます。中央付近にある「出力」タブは、セッションのプロパティを設定したり、最終的なコンポジットムービーをレンダリングしたりするために使用します。右側のタブは、バーチャルセットのライブ러리、セッション、出カムービーとグラフィックスにアクセスするために使用できます。詳しくは、「タブ」(27ページ)を参照してください。

入力エリアと入力レビューモニタ



入力エリアは、アクティブなレイヤーおよびレイヤーに割り当てられたソースに関連する画面とコントロールから構成されます。

- 右側にあるレイヤーのサムネールは、レイヤーをアクティブなレイヤーにする手段であり、現在のアクティブなレイヤーを示します。
- 入力レビューモニタには、アクティブなレイヤーに割り当てられているソースが表示されます。
- 入力レビューモニタの下部にあるボタンは、ビューの変更、キーイングポイントの設定、マスクのペイントを実行するツールの選択に使用します。
- トランスポートのコントロールとスライダは、アクティブなレイヤーのソースをレビューする際に使用します。
- スライダの下にある2つのフィールドは、アクティブなレイヤーを選択したり、アクティブなレイヤーにソースを割り当てたり、レイヤーとソースの名前を表示したりするために使用します。

入力レビューモニタには、アクティブなレイヤーに割り当てられているソースが表示されます。このモニタには、入力クリップが選択されている場合にキーヤーとカラー補正の設定およびマスク処理の結果が表示されます。レイヤーエリアまたはソースのサイズ、位置、方向の設定は、入力レビューモニタの表示に影響しません。

入力モニタの表示をオリジナルのキーイングなしの背景またはチェッカーボードのアルファ背景に変えることができます。表示モードを切り替えるには、表示 / 入力クリッププレビューの背景を選択し、「オリジナルのソース」または「アルファグリッド」を選択します。

入力プレビューモニタと出力プレビューモニタに表示される白い四角形は、アクションセーフエリアです。このエリアの外側にあるコンテンツは、出力ムービーをテレビに表示した場合に見えない可能性があります。アクションセーフオーバーレイを表示または非表示にしたりするには、表示 / セーフエリアオーバーレイを選択するか、Alt+S キーを押します。

詳しくは、「[モニタ表示の拡大と位置調整](#)」(25 ページ) を参照してください。

レイヤーのサムネール

入力プレビューモニタの右側に表示される小さな画像は、レイヤーに割り当てられたソースのサムネール画像です。レイヤーのサムネールをクリックすると、そのレイヤーがアクティブなレイヤーになります。複数のはめ込みまたはオーバーレイレイヤーがある場合、サムネールの上にあるリストで特定の1個を選択できます。ソースをレイヤーに割り当てるには、レイヤーのサムネール画像にソースをドラッグします。

サムネールグラフィックス：画像のアイコンがない場合、現在のセットで実行できるアクションを表す以下のマークが表示されます。



このレイヤーは、現在のセットのソースを必要としますが、まだ割り当てられていません。







このレイヤーは、現在のセットで使用可能ですが、まだソースが割り当てられていません。



現在のセットではソースを割り当てるできません。

サムネール横の LED アイコン：レイヤーのステータスは、レイヤーサムネール画像の横にあるライトで示されます。

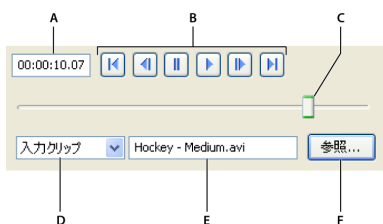
- 明るい（点灯）緑色 ：アクティブなレイヤーです。
- 暗い（消灯）緑色 ：コンテンツは割り当てられていますが、アクティブなレイヤーではありません。
- 黄色 ：オプションのレイヤーです。ソースコンテンツは割り当てられていません。
- 赤 ：このセッションで使用されていないレイヤーです。

「背景」と「入力クリップ」のサムネールを右クリックするとメニューが表示され、特定のソースを白、黒、またはチェッカーボード画像に切り替えることができます。「背景」のサムネールの場合、これらの画像は入力クリップのキー品質を分析する際に役立ちます。「入力クリップ」のサムネールでは、これらの代替のソースに切り替えることで、入力クリップのエリアのサイズ、位置、方向を確認することができます。ただし、この方法で新しいソースを割り当てると、すでにペイントしてあった独自のマスクが失われる可能性があります。

詳しくは、以下の節を参照してください。

- 「レイヤー、入力、パーチャルセット」(14 ページ)
- 「レイヤーへのコンテンツの割り当て」(55 ページ)

入力プレビューモニタの下部のコントロール



A) 現在の時間 B) транспортコントロール C) プレビュースライダ D) アクティブなレイヤーを選択するためのリスト E) アクティブなレイヤーのソース F) アクティブなレイヤーに新しいソースを選択する

現在の時間：アクティブなレイヤーに割り当てられたソースがビデオクリップの場合、このフィールドにはビデオクリップの現在の時間が表示されます。これは入力の可能なフィールドです。タイムコードを入力してクリップの特定の時間にジャンプできます。

транспортコントロール：ビデオクリップの再生とナビゲーションに使う標準のコントロールです。

プレビュースライダ：ビデオクリップを手動でプレビュー（スクラブ）するためのスライダです。


アクティブなレイヤーのリスト：どのレイヤーがアクティブなレイヤーかを示します。別なレイヤーをアクティブなレイヤーにするには、このリストからレイヤーを選択するか、レイヤーのサムネールをクリックします。

現在のソース：アクティブなレイヤーのソースとして割り当てられたファイルの名前を示します。ソースを変更するには、このフィールドに別のファイル名を入力します。

「参照」ボタン：新しいソースを選択するために、標準の Windows ダイアログボックスを開きます。このボタンを使って、現在のソースのパスを調べることができます。

ツールボタン

入力プレビューモニタの下部に並んでいるボタンをクリックすると、以下のツールが起動します。

キーポイント (入力クリップのみ) :  入力プレビューモニタでこのツールをクリックすると、ワンカラーピックアップまたはカラー拡散のどちらかのキーイング方法でキーポイントが設定されます。詳しくは、「[単一キーポイント方式 \(ワンカラーピックアップ\)](#)」(71 ページ) または「[複数キーポイント方式 \(カラー拡散\)](#)」(72 ページ) を参照してください。最後に設定したキーポイントを削除するには、Ctrl+Z キーを押します。設定したすべてのキーポイントを削除するには、「キーヤー」タブの「ポイントを消去」ボタンをクリックします。

マスクのペイント (入力クリップのみ) : 詳しくは、「[マスクのペイント](#)」(75 ページ) を参照してください。



マスクのペイント : このツールを入力プレビューモニタにドラッグすると透明なエリアが作成されます。ズームインすると、ペイントブラシのサイズが小さくなります。



マスクの消しゴム : このツールを入力プレビューモニタにドラッグすると透明なエリアが消去されます。

パンとズーム : 詳しくは、「[モニタ表示の拡大と位置調整](#)」(25 ページ) を参照してください。

出力プレビューモニタと出力のプレビュー

出力プレビューモニタには、出力ムービーを現在の設定で保存した場合に表示されるとおりにセッションのプレビューが表示されます。入力クリップにキーが設定され、ほかのすべてのソースが割り当てられている場合、出力プレビューモニタには完全なコンポジットセッションが表示されます。

このモニタのフレーム縦横比は、「出力」タブで 4:3 または 16:9 のどちらを選択したかによって変更されます。

入力プレビューモニタと出力プレビューモニタに表示される白い四角形は、アクションセーフエリアです。このエリアの外側にあるコンテンツは、出力ムービーをテレビに表示した場合に見えない可能性があります。アクションセーフオーバーレイを表示または非表示にしたりするには、表示 / セーフエリアオーバーレイを選択するか、**Alt+S** キーを押します。



Ultra アプリケーションウィンドウのサイズを変更すると、出力プレビューモニタのサイズも変わります。「出力」タブの「解像度」設定によって、モニタの解像度、つまり画像の品質が制御されます。「解像度」設定が出力プレビューモニタの実際のサイズより低い場合は、最終的な出力ムービーには発生しないピクセルが画面上に見える可能性があります。これは、書き出される際の解像度より大きく画像がモニタに表示されるためです。「解像度」設定が出力プレビューモニタの実際のサイズより高い場合は、画像のサイズがモニタに合わせて縮小されます。

出力プレビューモニタの下部にある標準のトランスポートコントロールを使って、セッションをナビゲーションしたり再生したりすることができます。また、スライダバーをドラッグしてセッションをプレビューすることもできます。左下隅にあるタイムコードのフィールドには、セッション内の現在の位置が表示されます。これは入力可能なフィールドであり、タイムコードを入力して特定の時間にジャンプできます。

セッションのループ再生のオン / オフを切り替えるには、再生 / ループ再生モードを選択するか **F9** キーを押します。

出力を全画面表示でプレビューするには、**Alt+Enter** キーを押します。同じショートカットキーをもう一度押すと、通常のインターフェースに戻ります。




出力プレビューモニタでパンおよびズームを行うのは、画像の拡大縮小または表示範囲のフレーム設定を制御する方法の1つです。詳しくは、「[モニタ表示の拡大と位置調整](#)」(25 ページ) を参照してください。

フルフレーム表示に設定した出力プレビューモニタに表示される画像に満足できない場合は、次の表を参照して設定をチェックしてください。

コントロール	タブ	説明
シーン内の位置	シーン	レイヤーエリアのサイズと位置を制御します。(「 レイヤー平面の位置とスケールの変更 」(83 ページ) を参照)
シーン内の方向	シーン	レイヤーエリアの 3 つの軸の遠近を制御します。(「 レイヤー平面の方向の変更 」(84 ページ) を参照)
シーン内のサイズ	シーン	レイヤーエリアのスケールを「シーン内の位置」で指定した Z の設定とは無関係に制御します。このオプションを使うと、ほかのシーン制御がロックされるセットで入力クリップのレイヤーエリアをスケールできます。(「 バーチャルセットで入力クリップのレイヤー平面を再スケールする 」(83 ページ) を参照)
オフセットを入力	入力	レイヤーエリア上の画像のサイズと位置を制御します。(「 レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：オフセット入力 」コントロール」(86 ページ) を参照)
パンとズーム	パンとズーム	書き出された出カムペーの各フレームに表示されるコンポジットシーンの領域を制御します。(「 パンとズーム 」(89 ページ) を参照)

モニタ表示の拡大と位置調整

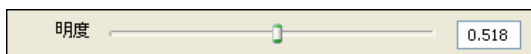
入力プレビューモニタおよび出力プレビューモニタでパンとズームを使って、任意のエリアを移動したり拡大したりすることができます。

- エリアをズームするには、マウスポインタをモニタの上に移動してマウスホイールを回すか、ズームツール  をモニタ上で垂直方向にドラッグします。
- 出力プレビューモニタでエリアをズームインするには、「キーヤー」タブの「プレビューを拡大」スライダを使用します。
- ズームされた画像の周囲にパンするには、モニタ上で移動ツール  をドラッグします。パンツールまたはズームツールを選択した状態で Ctrl キーを押すと、ほかのツールが一時的に使用可能になります。
- モニタをフルフレーム表示に戻すには、モニタの下部の  ボタンをクリックします。

X
#

ズームした出力プレビューモニタで画像の各部分を確認した後でフルフレーム表示に戻すようにすると、問題を見逃すことが避けられます。レイヤーのサイズ、位置、方向を変更した後で、出力プレビューモニタがズームされていることを忘れて表示に戻さないと、表示に問題があっても気が付かない可能性があります。

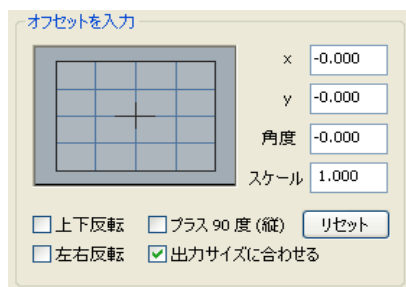
スライダ



Ultraには多数のスライダがあります。スライダを動かす主な方法はドラッグですが、ほかの方法もあります。スライダをクリックした後で右向き矢印キーと左向き矢印キーを押すと、スライダの位置を微調整できます。また、スライダに関連付けられたテキストボックスに値を入力することもできます。

グリッドコントロール

グリッドコントロールは、垂直方向または水平方向にドラッグしたり、ときには Shift キーや Ctrl キーを押しながらドラッグして使用します。微調整を行う場合は Alt キーを押しながらドラッグすると、反応が 10 倍繊細になります。スライダと同じで、グリッドコントロールの横にある数値フィールドに値を入力することもできます。



個々のコントロールについて詳しくは、以下の節を参照してください。

- 「レイヤー平面のサイズ、位置および方向の設定」(82 ページ)
- 「レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：「オフセット入力」コントロール」(86 ページ)
- 「パンとズーム」(89 ページ)

タイムコードフィールド

ビデオクリップのトリミングや開始時間の指定を行ったり、一時停止ポイントを設定したり、パンとズームの移動をプログラミングしたりするには、特定のビデオクリップまたはセッション全体の時間に基づいてタイムポイントを設定する必要があります。タイムポイントを設定するには、プレビュースライダを目的のフレームにドラッグし、適切なコントロールの「設定」ボタンをクリックするか、値をテキストボックスに入力します。タイムコードを手動で入力した場合は、「設定」ボタンをクリックしないでください。このボタンをクリックすると、入力した値がアクティブなレイヤーの現在のタイムコードで上書きされます。

Ultraのタイムコードは、クリップまたはセッション全体の先頭からの相対値です。トリミングなしのクリップ、またはシーンの先頭フレームのタイムコードは、常に00:00:00.00です。

インポイント:	00:00:00.00	設定	リセット
アウトポイント:	00:00:08.20	設定	リセット

タブ

この節では、入力プレビューモニタおよび出力プレビューモニタの下部に表示されるタブについて説明します。

「キーヤー」タブ

「キーヤー」タブには、以下のコントロールがあります。「マットの生成」、「カラーコントロール」、「後処理」の各コントロールは、キーの微調整に使用します。詳しくは、「[キーヤー設定の微調整](#)」(76 ページ) を参照してください。

汎用のコントロール

有効: キーヤーのオンとオフを切り替えます。「キーを設定」ボタンまたは「ポイントを適用」ボタンをクリックすると、キーヤーは自動的に有効になります。キーが設定されていない入力クリップをシーンに表示する場合は、「有効」をオフにすると、ほかの設定を削除しないでキーヤーを無効にすることができます。詳しくは、「[キーの設定](#)」(68 ページ) を参照してください。

GPU ブースト: これを有効にするとグラフィックス処理ユニット (GPU) がキー設定機能に使用されるため、CPU の負荷が軽減され、キーが設定されたセッションのプレビューと書き出しが著しく速くなります。詳しくは、「[キーイングの方式](#)」(69 ページ) を参照してください。

キーを設定: キーを設定する背景だけが入力プレビューモニタに表示されているときにこのボタンをクリックすると、キー設定方式を使ってキーヤーがキャリブレーションされます。入力プレビューモニタにポイントを設定すると、このボタンは「ポイントを適用」ボタンに変わります。詳しくは、「[キー設定](#)」(70 ページ) を参照してください。

ポイントを適用: 入力プレビューモニタにキーポイントを設定してある場合、このボタンをクリックするとポイントがキーの設定に使用されます。詳しくは、「[キーポイントの設定 \(ポイント適用方式\)](#)」(71 ページ) を参照してください。

ポイントを消去: このボタンをクリックすると、入力プレビューモニタに設定されたすべてのキーポイントが削除されます。ポイントが適用済みかどうかは無関係です。キーは削除されないで、背景が再び見えるようになります。クリップにキーを設定した後でキーを削除する唯一の方法は、「有効」をオフにしてキーヤーを無効にすることです。詳しくは、「[複数キーポイント方式 \(カラー拡散\)](#)」(72 ページ) を参照してください。

読み込み：保存した設定を読み込むことで、クリップのライトの設定が似ているセッション間でキーヤーの設定を移動できます。

保存：現在の設定を保存します。キーポイントは保存されません。作業内容を保存できるので、試行錯誤を繰り返すことや、クリップのライトの設定が似ているセッション間でキーヤーの設定を移動することができます。

プレビューを拡大：このスライダは、出力プレビューモニタでズームを行う手段の1つです。詳しくは、「[モニタ表示の拡大と位置調整](#)」(25 ページ) を参照してください。

マットの生成エリア

しきい値 (開始)：透明として扱われるカラーの範囲を変更します。一般に、ライトが不均等なためにキーにノイズが生じる場合に、このコントロールを使用します。

透明度：ソースビデオの全体的な透明度を制御します。このコントロールを使うと、背景のリファレンスカラーの透明な範囲をリファレンスカラーの中心から周囲の色相に向けて拡大できます。この情報は、アルファカーブのグラフにグラフィックで表示されます。

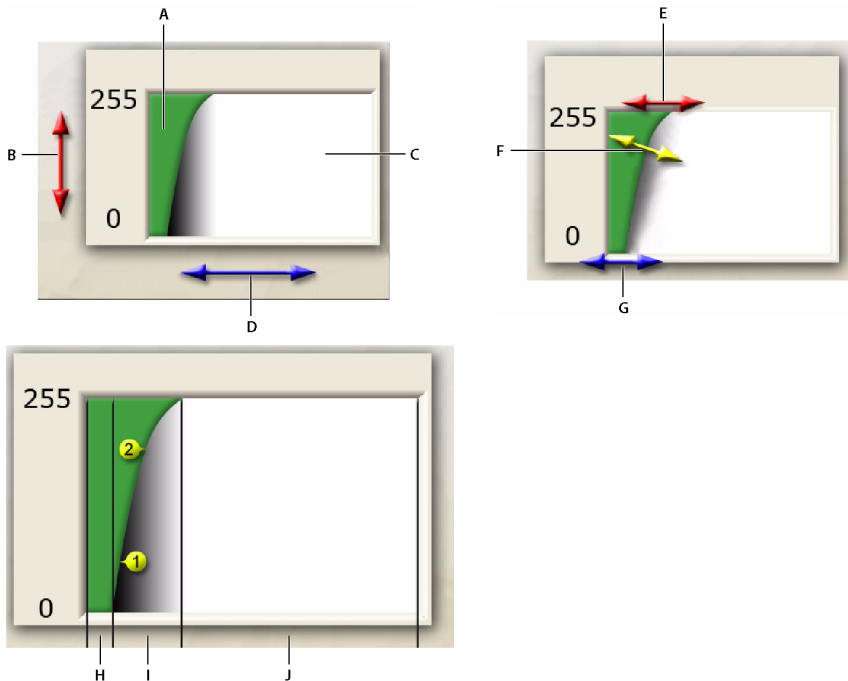
ハイライト：ソースビデオの明るいエリアの透明度を制御します。

シャドウ：ソースクリップの暗いエリアの透明度を制御します。

感度：背景のキーカラーに近いカラーとして扱う範囲を制御します。暗い前景の粗いエッジを滑らかにするのに便利なコントロールです。

アルファカーブ：キーが設定されたソースのエッジのぼやけぐあいを増減します。この情報は、アルファカーブのグラフにグラフィックで表示されます。

アルファカーブのグラフ：「しきい値 (開始)」、「透明度」、「アルファカーブ」の設定をグラフィックで表示します。このグラフの読み方を以下の例に説明します。



A) キー B) 不透明度 / 透明度の軸（上に向かうほど不透明） C) 素材 D) 類似のカラー / 離れたカラーの軸（左に向かうほど類似） E) 透明度：リファレンスキーカラーの透明度の範囲を設定します。 F) アルファカーブ：キーが設定された素材のエッジのぼやけぐあいを制御します。 G) しきい値（開始）：透明にするカラーの範囲を設定します。 H) この範囲のすべてのカラーは完全にキーアウトされます（透明になる） I) この範囲のカラーは半透明になります。 1: この地点のカラーは 25 %の不透明度になります。 2: この地点のカラーは 75 %の不透明度になります。 J) この範囲のすべてのカラーは完全に不透明（素材）になります。

カラー制御エリア

開始レベル：入クリップの彩度調節カーブの開始範囲を制御します。カラーカーブのグラフに現れるこの設定の効果は、アルファカーブのグラフにおける「しきい値（開始）」設定の効果に相当します。

彩度調節：彩度が調節された背景キーカラーをバックに前景を撮影すると、背景から反射した光が前景にかぶり、その部分が背景の色相で置き換えられることがあります。これは色かぶり（スピル）とも呼ばれる現象です。彩度調節は、特定の色の範囲の彩度を減らすことで色かぶりを補正する処理です。これにより、入クリップの深刻なカラーの問題を簡単に修正できます。カラーカーブのグラフに現れるこの設定の効果は、アルファカーブのグラフにおける「透明度」設定の効果に相当します。

スピルサプレッション：キーカラーとは反対のカラーを特定のカラー範囲に追加して、素材にかぶるカラーの度合いを減らします。この設定は、「彩度調節」設定と組み合わせて使用します。

カラーカーブ：彩度調節の加減を変更します。このコントロールは、スピルサブレスジョンと組み合わせで使用できます。カラーカーブのグラフに現れるこの設定の効果は、アルファカーブの表示における「アルファカーブ」設定の効果に相当します。

後処理エリア

収縮 (マット)：マットを縮小します。これは、素材の周囲に発生する厄介なハローを除去するのに役立ちます。縮小が度を越すと、素材のエッジが劣化し、透明になる場合があります。この設定を変更するときは注意が必要です。

ぼかし (マット)：マットのエッジをぼかします。粗いエッジや素材のエッジに沿って現れるその他の不整合を滑らかにするのに役立ちます。

シャープ (マット)：マットのエッジ部分のフォーカスを強くします。基本的に、「ぼかし (マット)」設定とは反対の効果があります。「シャープ (マット)」と「ぼかし (マット)」の設定を調整して、素材のエッジを強く、鋭くすることができます。

シャープ (範囲)：シャープにする方向を調整します。「シャープ (マット)」コントロールと組み合わせて使用します。

ヒント

コントロールの使い方に慣れるためにさまざまなキーヤーの設定を試す場合は、RGB.jpg を入力クリップとして読み込みます。このファイルは Ultra に付属し、「背景」タブの Colors フォルダに配置されています。任意のカラーにキーポイントを設定し、「ポイントを適用」ボタンをクリックしてから、スライダを調整して表示の変化を確かめてください。

「カラー」タブ

有効：カラー処理を有効にしたり無効にしたりします。カラー補正コントロールを無効にすると、設定を削除せずにオリジナルのソースと瞬時に比較できます。入力クリップの場合、「有効」チェックボックスは「前処理」コントロールおよび「後処理」コントロールとは無関係に機能します。

「リセット」ボタン：すべての設定を中立的なアプリケーション初期設定に戻します。

「読み込み」ボタン：カラー補正プロファイルの選択に使用できるダイアログボックスを開きます。

「保存」ボタン：ほかのセッションに適用できるプロファイルとして現在のカラー補正設定を保存できるダイアログボックスを開きます。

処理モードのオプション

- 前処理：入力クリップに前処理を行う場合は、キーを設定する前にカラーを調整してください。前処理による入力クリップの調整は背景カラーが改善される変更に限定して、キー設定をやりやすくする必要があります。このレイヤーに対するほかのすべてのカラー補正には、「後処理」コントロールを使用します。詳しくは、「[入力クリップの背景の改善](#)」(69 ページ)を参照してください。

入力クリップ以外のレイヤーについては、前処理と後処理の区別はありません。入力クリップで実行されるキー設定に匹敵するような処理は、これらのレイヤーに実行されないからです。したがって、すべてのカラー補正はこのコントロールセットを使って実行します。

X
中

前処理のカラー補正を実行した場合、キーが設定された材料が影響を受けるため、キー設定の再調整が必要になることがあります。前処理によるカラー補正は、キーの設定と調整を行う前に実行してください。

- 後処理：入力クリップのみに適用されます。このモードで加えた変更は、キーイング後の素材のカラーに影響します。後処理での変更は、前処理によるカラー補正で素材のカラーに不都合な変化が生じた部分を埋め合わせるためか、素材の外観を背景やパーチャルセットの外観に調和させるために実行できます。

輝度：現在のアクティブなソースの輝度を制御します。

コントラスト：現在のアクティブなソースの明るい部分と暗い部分の境目を制御します。

彩度調節：現在のアクティブなソースの彩度を制御します。

色相：現在のアクティブなソースで使用されているカラーのバランスを制御します。

すべてのチャンネル：このオプションを選択すると、「レベル」、「オフセット」、「ガンマ」の各コントロールを使った変更がすべてのカラーチャンネルに作用します。選択しない場合は、「赤」、「緑」、「青」のオプションが使用可能です。

赤、緑、青：「レベル」、「オフセット」、「ガンマ」の各コントロールを使った調整の対象となるチャンネルを選択します。「すべてのチャンネル」チェックボックスをオフにした場合のみ、これらのオプションは使用できます。

レベル：現在のチャンネルで0以外の値のすべてのピクセルについて、0～255の範囲でカラーチャンネルの値を調整します。

オフセット：元のピクセル値に関係なく、すべてのピクセルについて0～255の範囲でカラーチャンネルの値を調整します。

ガンマ：現在のカラーチャンネルの値を0～255の範囲で調整し、偏りを修正します。元の値がカラー範囲の中間にあった場合には変化の度合いが最大になり、値が範囲の上限または下限にあった場合には何も変更されません。

「シーン」タブ

「シーン」タブのコントロールを使って、セッションのレイヤーのサイズ、位置、方向を変更できます。このような変更は、例えば入力クリップをシーンの正しい位置に移動する場合に必要になります。また、基本セットを使って独自のセットを作成するときにも、このタブのコントロールを使用します。「シーン」タブには、VirtualTrak シーンに一時停止ポイントを設定するためのフィールドもあります。

一時停止ポイント設定エリア

このコントロールグループには、VirtualTrack シーンで事前に設定された一時停止の開始時間が表示されます。終了時間は任意に指定できます。これらのコントロールは、マスターセットライブラリのバーチャルセットのみに使用できます。この機能をサポートするバーチャルセットは、名前に「with Pause」が含まれています。

一時停止の開始位置：現在のバーチャルセットの時間でポイントを指定します。一時停止ポイントのあるバーチャルセットは、一時停止のあるデザイナーで作成されたものです。このフィールドは一時停止の開始時間を示すだけで、値を編集することはできません。

一時停止の終了位置：一時停止の継続時間を設定します。目的の一時停止継続時間を「一時停止の開始位置」時間に加えた値を終了時間として入力します。

シーン内のサイズ：シーン上のベースラインの位置を動かさずに入力クリップのサイズを調整します。初期設定値は 1.0 です。

設定：入力クリップが表示されている現在のフレームを使って、事前に作成された一時停止の終了ポイントをバーチャルセットに設定します。「設定」ボタンを使用するには、入力クリップのプレビュースライダをドラッグして一時停止を終了する時間に合わせます。

リセット：「一時停止の終了位置」の時間を「一時停止の開始位置」の時間に設定すると、一時停止が削除されます。

シーン内の位置エリア

グリッドコントロール：レイヤーエリアの位置指定に使用するインタラクティブなコントロールです。詳しくは、「[レイヤー平面の位置とスケールの変更](#)」(83 ページ) を参照してください。

数値表示：フィールドをクリックし、値を入力できます。

- **X：**レイヤーエリアを x (水平) 軸に沿って移動します。
- **Y：**レイヤーエリアを y (垂直) 軸に沿って移動します。
- **Z：**ビデオエリアを z (深度) 軸に沿って移動します。これにより、レイヤーエリアのスケールが変わります。z 軸は x グリッドと y グリッドに追加される第三の次元です。z 軸は x 軸と y 軸の両方に対して垂直です。z 軸の設定を変更するには、Shift キーを押しながら垂直方向にドラッグします。
- **リセット：**すべての値を初期設定に戻します。バーチャルセットおよび一部のレイヤーでは、入力ソースの座標が事前に設定されています。このようなケースでは、「リセット」ボタンをクリックすると値は 0.00 ではなく事前設定の座標に戻ります。

シーン内の方向エリア

グリッドコントロール:レイヤーエリアの方向設定に使用するインタラクティブなコントロールです。詳しくは、「[レイヤー平面の方向の変更](#)」(84 ページ) を参照してください。

数値表示: フィールドをクリックし、適切な値を入力できます。

- **X:** レイヤーエリアを x 軸中心に回転します。
- **Y:** レイヤーエリアを y 軸中心に回転します。
- **Z:** レイヤーエリアを z 軸中心に回転します。
- **リセット:** 値を初期設定に戻します。パーチャルセットおよび一部のレイヤーでは、入力ソースの座標が事前に設定されています。このようなケースでは、「リセット」ボタンをクリックすると値は 0.00 ではなく事前設定の座標に戻ります。

「パンとズーム」 タブ

「パンとズーム」タブのコントロールの使用方法について詳しくは、「[パンとズーム](#)」(89 ページ) を参照してください。

有効: パンとズームのオンとオフを切り替えます。

ポイントをパンとズーム: すべてのポイントを順番にリストに示し、各ポイントの時間を表示します。ポイントを選択すると、対応するフレームにジャンプし、画像のプログラムされた領域が表示され、その位置の x、y、z 座標が表示されます。

新規ポイントを追加: 出力プレビューモニタに現在表示されているフレームにポイントを挿入します。

現在のポイントを削除: 選択中のポイントを削除します。

時間: これは入力の可能なフィールドです。ポイントを追加または選択すると、そのポイントの時間が表示されます。このフィールドに値を入力し、Enter キーを押すと、その値が現在選択中のポイントの時間になります。

プレビュー時間に設定: 現在選択中のポイントの時間を出力プレビューモニタの現在の時間に変更します。

グリッドコントロール: パンとズームのポイントのフレーム設定をマウスで行えるインタラクティブなコントロールです。

- **X:** 水平方向の位置を設定および表示します。
- **Y:** 垂直方向の位置を設定および表示します。
- **Z:** ズーム設定を指定および表示します。
- **リセット:** すべての設定を 0 に戻します。

「入力」タブ

入力クリップのタイミングと設定エリア

インポイントおよびアウトポイント：現在のビデオクリップの開始と終了をトリミングするために使用します。クリップをトリミングしても、ソースクリップは変更されません。詳しくは、「[ビデオクリップのインポイントおよびアウトポイントのトリミング](#)」(94 ページ) を参照してください。

- **タイムコード**：現在の「インポイント」または「アウトポイント」を示します。これは入力の可能なフィールドです。フィールドをクリックし、値を入力できます。「インポイント」の初期設定は 0:00:00.00 です。「アウトポイント」の初期設定はクリップの最後のフレームです。
- **設定**：クリップの現在の時間（プレビューモニタの左下に表示されている時間）を「インポイント」または「アウトポイント」に適用します。値を手動で入力した場合は、このボタンをクリックして値を適用しないでください。このボタンをクリックすると、入力した値がクリップの現在の時間で上書きされます。
- **リセット**：タイムコードを初期設定（最初または最後のフレーム）に戻します。
- **トリミングされたデュレーション**：適用された「インポイント」と「アウトポイント」の値でソースビデオの長さを指定します。
- **オリジナルデュレーション**：トリミングされていないソースビデオの長さを指定します。

シーンにオフセット：セッションで現在のクリップの再生を開始する時間を設定します。一般に、入力クリップやはめ込みがすぐには表示されない VirtualTrak シーンに必要な設定です。詳しくは、「[セッション内でビデオクリップの再生開始する タイミングを指定する](#)」(95 ページ) を参照してください。

- **タイムコード**：セッションの開始からクリップが開始されるまでの遅延時間を示します。これは入力の可能なフィールドです。
- **設定**：セッションの現在の時間（出力プレビューモニタの下部に表示されている時間）を現在のクリップの再生開始時間に適用します。
- **リセット**：「シーンにオフセット」のタイムコードを 0 に戻します。

フィールドオーダー：Ultra では、クリップに関する情報に基づいて、フィールドオーダーを自動的に設定しようとします。設定に成功した場合、「クリップの初期設定」のままで使用できます。フィールドオーダーの自動設定が失敗した場合、このリストを使って、インターレースされたクリップでどのフィールドを最初に再生するかを指定できます。プログレッシブのクリップの場合は、「プログレッシブ」に設定します。詳しくは、「[フィールドオーダーの設定（インターレースされたビデオクリップのみ）](#)」(57 ページ) を参照してください。

縦横比：Ultra では、ソースのネイティブなフレーム縦横比を確認しようとします。画像が引き伸ばされるか押しつぶされて表示される場合は、このリストから縦横比を手動で選択して修正できます。詳しくは、「[入力ソースの縦横比の設定](#)」(57 ページ) を参照してください。

焦点をぼかす：現在のビデオクリップまたは静止画像をややぼかして、焦点がずれているような効果を加えます。この機能を使うと、被写界深度の浅いカメラレンズを使ってビデオクリップを撮ったかのように、コンポジットシーンの深度をシミュレートできます。古いビデオカードでは、この機能がサポートされていないことがあります。その場合はスライダを操作しても表示は変化しません。ソースの焦点が最初からずれているときは、このコントロールを使っても焦点を改善できません。詳しくは、「[ソースの焦点をぼかす](#)」(108 ページ) を参照してください。

ソースのループ：有効にすると、現在のビデオクリップはシーンが終わるまで繰り返されます。詳しくは、「[クリップのループ](#)」(95 ページ) を参照してください。

アルファを反転：有効にすると、現在のソースのアルファチャンネルのデータが反転して解釈されます。この機能は、アルファチャンネルをフィルム - アルファとして解釈するアプリケーションに対応するために用意されています。フィルム - アルファでは、値 **0** が完全な不透明を意味します。詳しくは、「[フィルムのアルファを使用した Avid などのソースの入力](#) (「[アルファを反転](#)」オプション)」(57 ページ) を参照してください。

ボリューム：選択中のソースクリップで使用されるオーディオのボリュームレベルを制御します。ソースごとに設定したオーディオレベルは、最終的なアウトプットに記録されるレベルになります。また、「ボリューム」スライダを左端に移動すると、クリップのオーディオをミュートすることができます。詳しくは、「[ビデオクリップのボリュームの調整](#)」(97 ページ) を参照してください。

オフセット入力エリア

このコントロールセットは、レイヤーエリア上のソースのサイズと位置を変更します。これらのコントロールを使ってソースを移動するのは、「シーン」タブのコントロールを使って目的の位置設定を行えない場合だけにしてください。一部のビデオカードでは、「オフセット入力」コントロールを「クロップ入力」コントロールと組み合わせて使ってアーチファクトを回避する必要があります。詳しくは、「[レイヤー平面内での入力の移動および伸縮](#)：「[オフセット入力](#)」コントロール」(86 ページ) を参照してください。

グリッドコントロール：ソースの位置設定をマウスで行えるインタラクティブなコントロールです。

数値表示：フィールドをクリックし、値を入力できます。

- **X**：水平軸上のソースの位置を指定します。
- **Y**：垂直軸上のソースの位置を指定します。
- **角度**：レイヤーエリア上のソースの回転角度を指定します。この設定を変更するには、Ctrl キーを押しながらグリッドコントロールを選択し、垂直方向にドラッグします。
- **スケール**：ソースのサイズを指定します。指定できる範囲は 0.05 (20 分の 1) ~ 10 (10 倍) です。この設定を変更するには、Shift キーを押しながらコントロールを選択し、垂直方向にドラッグします。
- **リセット**：値を初期設定に戻します。

チェックボックス：一般的な調整を一回のクリックで適用できます。

- **垂直方向に反転および水平方向に反転**：ソースを垂直方向または水平方向に反転します。詳しくは、「[入力の垂直方向および水平方向の移動および反転](#)」(88 ページ) を参照してください。
- **出力サイズに合わせる**：有効にすると、ソースのサイズが縮小されてソース画像全体がレイヤーエリアに表示されるようになります。ただし、「オフセット入力」のすべての値が 0 であることが前提です。詳しくは、「[入力ソースをバーチャルセットに合わせて伸縮](#)」(89 ページ) を参照してください。
- **プラス 90 度 (縦)**：ソースを時計回りに 90 度回転します。詳しくは、「[イメージを 90° 回転して縦方向に表示](#)」(88 ページ) を参照してください。

クロップ入力エリア

これらのコントロールは、ソースのエッジをクロップして不要なコンテンツをフレームからマスクアウトするために使用します。詳しくは、「[ソースクリップのクロップとスポットマスク](#)」(74 ページ) を参照してください。

グリッドコントロール：緑色の小さいハンドルをドラッグしてソースを任意にクロップできます。

数値表示：フィールドをクリックし、値を入力できます。

リセット：すべてのクロップフィールドの値を 0 に戻します。

エッジのぼかし：クロップされたエッジおよびペイントされたマスクに沿って透明なグラデーションを適用し、これらのマットに非マットの領域をブレンドしてエッジの粗さが目立たないようにします。

ヒント

マスクペインタ機能を使って、エッジ全体ではなくスポットを隔離するためにマットを作成することもできます。詳しくは、「[マスクのペイント](#)」(75 ページ) を参照してください。

「シャドウ」タブ

「シャドウ」タブには、バーチャルな反射や最大 3 つのバーチャルな影をシーンに追加できるコントロールがあります。最大で 5 つのシャドウを作成することが可能ですが、2 つのシャドウは壁に映り、3 つのシャドウはフロアに映るため、5 つを同時に表示することは想定されていません。「シャドウ設定」の領域に表示されるコントロールは、左側で選択したシャドウまたは反射の種類によって変わります。

シャドウを有効にし、セットアップする方法について詳しくは、「[シャドウと反射の追加](#)」(100 ページ) を参照してください。

シャドウと反射エリア

リセット：現在のシャドウまたは反射のすべての設定を初期設定に戻します。

読み込み：プロファイルを選択して現在選択中のシャドウまたは反射に適用できるダイアログボックスを開きます。

保存：現在のシャドウまたは反射の設定をプロファイルとして保存できるダイアログボックスを開きます。

シャドウと反射のリスト：項目を選択したり選択を解除したりして、シャドウまたは反射を有効または無効にします。右側のコントロールがアクティブになるようにシャドウまたは反射を選択するには、行の任意の場所をクリックします。アクティブなシャドウまたは反射は、青く表示されます。反射の設定をシャドウに読み込んだり、逆にシャドウの設定を反射に読み込むことは避けてください。

外観のコントロール

不透明度：シャドウまたは反射の暗さと透明度を制御します。

フォールオフ：この値を増やすと、シャドウまたは反射は最遠部からフェードし始めます。

フォールオフのエッジ：フォールオフが及ぶ距離を制御します。左端（0.000）に設定すると、シャドウの輪郭はグラデーションでフェードアウトするのではなく鋭いエッジになります。

ブラー：この値を増やすと、シャドウのエッジがぼやけます。

フロアのシャドウの位置コントロール

垂直方向に反転：このチェックボックスをオンにすると、現在のシャドウが人物の前方に表示されます。

ベースライン：現在のシャドウの下端を人物の足元に揃えます。

長さ：シャドウの長さを制御します。

角度：シャドウを人物の足元から伸ばす方向を制御します。

拡散：この値を増やすと、シャドウの最遠部が広くなり、ライトが人物の近くにあるかのような効果が得られます。

壁のシャドウの位置コントロール

グリッドコントロール：壁のシャドウの位置設定をマウスで行えるインタラクティブなコントロールです。

数値表示：フィールドをクリックし、値を入力できます。

- **X**：シャドウを水平方向に移動します。
- **Y**：シャドウを垂直方向に移動します。
- **Z**：シャドウを拡大したり縮小したりします。この設定を変更するには、Shift キーを押しながらコントロールを垂直方向にドラッグします。

「出力」タブ

このタブのすべてのオプションと設定については、「完了したビデオの保存」(108 ページ) で説明します。ただし、4:3 および 16:9 のオプションはセッションの作成とプロパティの設定に関連が深いため、セッションの説明の中で触れます。詳しくは、「Ultra セッションの作成および管理」(47 ページ) を参照してください。

出力設定エリア

形式：出力形式を指定します。この形式によって、出力の種類がおおよそ決まります。

- **DirectShow**：AVI コンテナ
- **QuickTime**：MOV コンテナ
- **フレームシーケンス**：1本のビデオクリップではなく、各フレームを1枚の静止画像にして連続して出力

コーデック：出力ファイルのエンコードと圧縮に使うエンコーダを指定します。リストに表示されるオプションは、どの形式を選択したかで変わります。「DirectShow」(AVI) を選択した場合は、Ultra とは別に、コンピュータへインストールされているコーデックに基づいてリストが作成されます。

設定：選択したコーデックの設定パネルを開きます。設定オプションがないコーデックには、このボタンを使用できません。

24 ビット / 32 ビットのキーイングされたソース：形式とコーデックを「QuickTime」および「Apple なし」またはアルファチャンネルをサポートするその他のファイル形式に設定した場合に使用できるオプションです。

- **24 ビット**：アルファチャンネルのない出力ファイルを作成します。
- **32 ビットのキーイングされたソース**：別のコンポジットアプリケーションで使用するため、アルファチャンネルのある出力ファイルを作成します。余分な 8 ビット / ピクセルは、透明度情報を記録するための領域です。

アルファを反転：「32 ビットのキーイングされたソース」を選択した場合に、このオプションを使用できます。有効にすると、アルファチャンネルのデータは反転されてエンコードされます。この機能は、アルファチャンネルをフィルム - アルファとして解釈するアプリケーションに対応するために用意されています。フィルム - アルファでは、値 0 が完全な不透明を意味します。

タイプ1およびタイプ2：形式を「DirectShow」に設定し、コーデックを「DV Video Encoder」に設定した場合に使用できるオプションです。

- **タイプ1 DV**：ビデオとオーディオの両方を含む単一のストリームを保存します。
- **タイプ2 DV**：オーディオ用ストリームとビデオ用ストリームの 2 つのストリームから構成される出力を作成します。この出力形式は、タイプ1の DV 形式よりも多くのアプリケーションでサポートされています。

解像度：出力ムービーのフレームの縦横の寸法をピクセル単位で指定します。解像度を変更できないコーデックもあります。

フレームレート：出力ムービーのフレームレートをフレーム / 秒 (fps) 単位で指定します。

フィールドオーダー：出力ムービーをプログレッシブにするかインターレースにするかを指定します。出力ムービーをインターレースにする場合は、この設定でどのフィールドを先にするかを指定します。

フリッカーフィルタ：コントラストの強い出力ビデオをテレビで見る場合のため、コントラストのラインに沿って生じるフリッカーやストロボを減らします。

ファイル情報エリア

フォルダ：出力ムービーの保存先フォルダを表示します。

参照：クリップの保存先を指定できるダイアログボックスを開きます。

ファイル名：クリップを保存するときのファイル名を入力したり表示したりする入力可能なフィールドです。

トータルデュレーション：出力ビデオの長さを示す表示専用のフィールドです。

推定サイズ：ビデオ出力ファイルを現在の設定で保存した場合のサイズの概算値 (MB 単位) を示す表示専用のフィールドです。選択中のコーデックで可変ビットレートの圧縮方式が使われる場合は、このフィールドに何も表示されません。

残り時間：ムービーの保存が完了するまでの推定の残り時間を表示する表示専用のフィールドです。

出力を保存：現在の出力設定でビデオファイルのレンダリングと保存を開始します。

進行状況：セッションのレンダリングとエンコードの進行状況を示す進行状況バーを表示します。

ライブラリ

フォルダのアイコンが表示されている右側の 5 個のタブは、Ultra のセッション、セッションで使う各種のファイル、Ultra で作成するムービーにアクセスするために使用します。

「バーチャルセット」タブ

このタブでは、インストールされているすべてのバーチャルセットにアクセスできます。Ultra CS3 には、MSL1 というマスターセットライブラリが付属します。ほかのマスターセットライブラリを追加しないで Ultra をインストールした場合は、Basic フォルダ、MSL1、ほかのマスターセットライブラリのバーチャルセットのサンプルがこのタブに表示されます。バーチャルセットについて詳しくは、以下の節を参照してください。

- [「バーチャルセット」 \(17 ページ\)](#)
- [「レイヤーへのコンテンツの割り当て」 \(55 ページ\)](#)
- [「バーチャルセットのカスタマイズ」 \(66 ページ\)](#)

「背景」タブ

このライブラリの初期設定のパスは、Ultra に付属する背景セットがインストールされた場所です。標準で Ultra に含まれるダイナミック 3D 背景のコレクションが Animations サブフォルダに存在することを確認してください。これらの画像をソースとして設定する方法については、「[レイヤーへのコンテンツの割り当て](#)」(55 ページ) を参照してください。

「出力クリップ」タブ

このライブラリのパスは、セッションの出力を保存すると Ultra のクリップが格納される初期設定の場所です。出カムムービーの保存先を変更しても、このライブラリのパスは変更されません。詳しくは、「[完了したビデオの保存](#)」(108 ページ) を参照してください。

「セッション」タブ

このライブラリは、Ultra のセッションにアクセスするために使用します。このライブラリのファイルには、拡張子 .mks が付いています。ライブラリの初期のパスは、初期設定でセッションが保存される場所です。詳しくは、「[Ultra セッションの作成および管理](#)」(47 ページ) を参照してください。

「参照」タブ

ほかのライブラリタブでもシステムの任意のフォルダに移動できますが、このタブはその目的のために用意されています。未編集の入力クリップと背景静止画像を 1 つの場所に保存する場合、そのフォルダを「参照」タブのホームとして設定することをお勧めします。

フォルダをライブラリのホームとして割り当てる

1. 目的のライブラリタブをクリックします。
2. アドレスバーを使って、目的のフォルダに移動します。
3. ライブラリ内の空のスポットを右クリックします。コンテキストメニューが表示されます。
4. 「現在のディレクトリを <ライブラリ名> のホームとして設定」を選択します。

ライブラリタブを初期設定のホームにリセットする

独自に設定したライブラリのホームを初期設定に戻す必要がある場合は、ライブラリタブをクリックし、「<ライブラリ名> の初期設定のホームディレクトリにリセット」を選択します。

最後に開いたフォルダを記憶する

初期設定では、Ultra を起動してライブラリを開くと、そのライブラリのホームフォルダが常に表示されます。前回のセッションの終了時に開いていたフォルダを記憶させるには、ツール / アプリケーション設定を選択し、「現在のフォルダを記憶」を選択します。

アプリケーションのメニュー

この節では、Ultra のアプリケーションウィンドウの最上部にあるメニューについて説明します。

ファイルメニュー

新規 / 「新規 4:3 セッション (Ctrl+N)」または「新規 16:9 セッション (Ctrl+W)」 : Ultra の新規セッションを作成します。詳しくは、「[セッションの作成](#)」(47 ページ) を参照してください。

セッションを開く (Ctrl+O) : 以前に保存された Ultra のセッションを開きます。詳しくは、「[セッションのオープン](#)」(48 ページ) を参照してください。

セッションを保存 (Ctrl+S) : 現在のセッションを保存します。詳しくは、「[セッションの保存](#)」(48 ページ) を参照してください。

セッションを別名で保存 : 現在のセッションを別の名前で作成して保存します。詳しくは、「[セッションのコピーの保存](#)」(48 ページ) を参照してください。

「設定の読み込み」または「設定を保存」 : 現在のセッションに適用するプロファイルの種類を指定、または現在のセッションのプロファイルを保存します。

- キーヤー (「[キーヤー設定の保存と適用](#)」(79 ページ) を参照してください)
- カラー (「[カラー設定の保存と適用](#)」(99 ページ) を参照してください)
- シャドウ (「[シャドウまたは反射の設定の保存と適用](#)」(107 ページ) を参照してください)

最近使用したバーチャルセット : 最近割り当てられたバーチャルセットを読み込みます。

最近使用した入力 : 最近割り当てられた入力ソースを読み込みます。

最近使用したセッション : 最近開かれた Ultra セッションを読み込みます。

表示メニュー

入力クリッププレビューの背景 : 入力プレビューモニタ内の入力クリップに使う背景をキーイングのないオリジナルの表示 (Alt+O) またはチェッカーボードアルファ表示 (Alt+A) に設定します。このオプションは、入力クリップがアクティブなレイヤーであり、キーイングが設定され、キーヤーが有効になっている場合にのみ使用されます。詳しくは、「[入力エリアと入力プレビューモニタ](#)」(20 ページ) を参照してください。

表示する入力 : 2つのモニタのレイヤーサムネイルに初期設定のユーザ設定ソース (Alt+U) を表示するか、現在のバーチャルセットに事前に定義されたソース (Alt+P) を表示するかを指定します。バーチャルセットのサイズ、位置、方向、またはカラーを一部でも変更するには、事前に定義された表示に切り替える必要があります。詳しくは、「[バーチャルセットのカスタマイズ](#)」(66 ページ) を参照してください。

セーフエリアオーバーレイ：このオプションを有効にすると、出力ムービーをテレビに映したときに表示される画像エリアが、入力プレビューモニタおよび出力プレビューモニタに白い四角形で示されます。テレビの機種にもよりますが、このエリアの外にあるコンテンツは表示されません。詳しくは、「[入力エリアと入力プレビューモニタ](#)」(20 ページ) を参照してください。

フルスクリーンに切り替え (Alt+Enter)：フルスクリーン表示のビデオ再生と Ultra のユーザインタフェースが表示される画面とを切り替えます。詳しくは、「[出力プレビューモニタと出力のプレビュー](#)」(23 ページ) を参照してください。

ツールメニュー

ワンクリック キー / ポイント適用 (Ctrl+K)：入力プレビューモニタ内の入力クリップにキー設定方式またはポイント適用方式を使用します。詳しくは、「[キーの設定](#)」(68 ページ) を参照してください。

すべてのキーポイント消去 (Ctrl+E)：入力プレビューモニタ内の入力クリップからすべてのポイントを消去します。詳しくは、「[複数キーポイント方式 \(カラー拡散\)](#)」(72 ページ) を参照してください。

最後のキーポイント取り消し (Ctrl+Z)：最後に入力したキーポイントを消去します。Ctrl+Z キーを繰り返し押すと、入力したすべてのキーポイントをさかのぼって消去できます。

アプリケーション設定 (F3)：「アプリケーション設定」ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、以下のパラメータを設定できます。

- 「初期設定のバーチャルセット」フィールドおよび「参照」ボタン：新規セッションに読み込むバーチャルセットを指定します。「参照」ボタンをクリックしてダイアログボックスを開き、別のバーチャルセットを初期設定として設定できます。詳しくは、「[Ultra セッションの作成および管理](#)」(47 ページ) を参照してください。
- **ライブプレビュー設定コントロール**：ライブプレビュー向けにシステムを設定します。ライブプレビューは、キーイングされたコンテンツを撮影する前にライトとカメラの設定の品質をチェックするために主に使用します。詳しくは、「[ライブプレビュー](#)」(49 ページ) を参照してください。
 - **デバイス**：コンピュータに接続されている、互換性のあるライブビデオデバイスのリストを表示します。
 - **アンダースキャン**：入力ソースの水平方向のエッジに適用されるアンダースキャンのパーセンテージを表示します。この設定により、一部のビデオカメラで生成される黒いバーが削除されます。
 - **解像度**：ライブプレビューのビデオ解像度を指定します。画像処理の遅いコンピュータでは、この設定を低い値にする必要があります。
- **現在のフォルダを記憶**：このオプションを有効にすると、Ultra を終了したときに各ライブラリタブのパスが保存され、次回 Ultra を起動したときにパスが復元されます。無効にしていると、Ultra を終了した時点でライブラリは初期設定のパスにリセットされます。詳しくは、「[フォルダをライブラリのホームとして割り当てる](#)」(40 ページ) を参照してください。

- **起動時に最後のセッションを表示**：このオプションを有効にすると、Ultra の起動時に前回開いていたセッションが自動的に開かれます。無効にしていると、新しい空のセッションが起動時に開かれます。詳しくは、「[セッションのオープン](#)」(48 ページ) を参照してください。

再生メニュー

出力プレビューモニタでのセッションの再生を制御するコマンドがあります。

再生 / 一時停止 (スペースバー)：再生と一時停止を行います。

最初のフレーム (F5)：最初のフレームを表示します。

前のフレーム (F6)：前のフレームを表示します。

次のフレーム (F7)：次のフレームを表示します。

最後のフレーム (F8)：最後のフレームを表示します。

ループ再生モード (F9)：最初から最後までを繰り返し再生します。

ヘルプメニュー

ヘルプ (F1)：Ultra に組み込まれたヘルプドキュメントを表示します。

オンラインサポート：Web ブラウザを起動し、アドビの Web サイトの Ultra サポートページを開きます。

FAQ：Web ブラウザを起動し、Ultra FAQ の Web ページを開きます。

オンラインでセットを検索：Web ブラウザを起動し、アドビの Web サイトのマスターセットライブラリのページを開きます。

アップデート：Ultra のアップデートをチェックします。

Adobe Ultra について：現在インストールされている Ultra のバージョン情報とコンピュータシステムの情報を表示します。

右クリックのコンテキストメニュー

この節では、Ultra のアプリケーションウィンドウの各エリアを右クリックしたときに表示されるメニューオプションについて説明します。

テキストボックスと数値ボックス

テキストボックスを右クリックすると、標準のテキスト編集メニューが表示され、「取り消し」、「カット」、「コピー」、「ペースト」、「削除」、「すべてを選択」の各コマンドを使用できます。

背景および入力クリップのサムネール

詳しくは、「[レイヤーへのコンテンツの割り当て](#)」(55 ページ) を参照してください。

黒を割り当て、白を割り当て、チェッカーボードを割り当て：選択中のレイヤーのソースとして、黒、白、またはチェッカーボードの画像を割り当てます。

最後のソースを再割り当て：選択中のレイヤーのソースとして、直前に割り当てたファイルを割り当てます。

ソースをアンロード：選択中のレイヤーからソースの割り当てを削除します。

オーバーレイのサムネール

詳しくは、「[オーバーレイレイヤーの追加](#)」(59 ページ) を参照してください。

新規オーバーレイを追加：新規のオーバーレイを追加して、新しいオーバーレイグラフィックを現在のセッションに読み込めるようにします。

現在のオーバーレイを削除：オーバーレイを現在のセッションから削除します。

出力プレビューモニタ

すべてをリセット：出力プレビューモニタのズームと位置設定を初期設定にリセットします。

位置をリセット：出力プレビューモニタの位置設定を初期設定にリセットします。

拡大率をリセット：出力プレビューモニタのズーム設定を初期設定にリセットします。

「シーン」、「入力」、「パンとズーム」の各タブのグリッドコントロール

淡色で表示されているオプションは、現在のグリッドで使用できません。

すべてをリセット：すべての項目を初期設定にリセットします。

スケールをリセット：スケールを初期設定にリセットします。

位置をリセット：位置を初期設定にリセットします。

角度をリセット：角度を初期設定にリセットします。

右に 90 度回転：グリッドを時計回りに 90 度回転します。

左に 90 度回転：グリッドを反時計回りに 90 度回転します。

180 度回転：グリッドを 180 度回転します。

垂直方向に反転：グリッドを垂直方向に反転します。

水平方向に反転：グリッドを水平方向に反転します。

ズームイン 2 倍：現在のグリッドを 200 %ズームインします。

ズームアウト 2 倍：現在のグリッドを 50 %ズームアウトします。

「バーチャルセット」、「背景」、「出力クリップ」、「セッション」、「参照」の各ライブラリタブの項目

淡色で表示されているオプションまたは表示されていないオプションは、現在の項目で使用できません。

開く：選択中のファイルを開きます。

再生：選択中のビデオファイルを再生します。

コピー：ファイルをクリップボードにコピーします。

削除：ファイルを記憶装置（ハードディスクなど）から削除します。

名前の変更：名前を編集するためのフィールドを開きます。

ライブラリタブの空のスポット

淡色で表示されているオプションまたは表示されないオプションは、現在の項目で使用できません。

ペースト：ファイルをクリップボードからペーストします。

新規フォルダを作成：現在のフォルダ内に新しいフォルダを作成します。

現在のディレクトリを<ライブラリ名>のホームとして設定：現在のフォルダを現在のライブラリの初期設定フォルダにします。

<ライブラリ名>の初期設定のホームディレクトリをリセット：現在のライブラリの初期設定フォルダをアプリケーションの初期設定フォルダに戻します。

Ultra セッションの作成および管理

Ultra では、セッションは合成されたムービーを作成するために使用する基本的なフレームワークです。Ultra セッションは、Adobe After Effects のコンポジションと非常によく似ています。各セッションには合成された複数のレイヤーが含まれていて、これらの各レイヤーは元の内容について参照するビデオ、イメージ、またはバーチャルセットファイルを持っています。セッションごとに、キーヤー設定などの設定を指定します。セッションを保存すると、入力と設定に関する情報を格納する、.mks という拡張子が付いたファイルが作成されます。

セッションの作成

セッションを作成するには、ファイル / 新規 / 新規 4:3 セッション (&N) (Ctrl+N) または新規 16:9 セッション (Ctrl+W) を選択します。セッションの種類を選択すると、「出力」タブのフレーム縦横比が設定されます。また、セッションのフレーム縦横比は、入力プレビューモニターと出力プレビューモニターのほか、「シーン」、「パンとズーム」、および「入力」の各タブのグリッドコントロールにも影響します。

初期設定のバーチャルセットの作成

初期設定のセットは、セッションが 4:3 セッションか 16:9 セッションかに応じて、Simple Keyed Clip.mfx または Simple Keyed Clip 16x9.mfx になります。初期設定のバーチャルセットを変更するには、ツール / アプリケーション設定 (&A) を選択するか F3 キーを押して、「参照」ボタンをクリックしてバーチャルセットを選択します。

セッションのオープン

セッションを開くには、「セッション」タブをクリックし、目的のセッションのサムネールイメージをダブルクリックします。

標準の Windows ダイアログボックスを使用して作業する場合は、ファイル/セッションを開く (&O)... を選択するか Ctrl+O キーを押します。ダイアログボックスには、フォルダと Ultra セッションファイル (.mks) だけが表示されます。セッションを探して、そのセッションをダブルクリックするか、選択して Enter キーを押します。

また、任意のファイル マネージャ（例えば、Windows Explorer）で .mks ファイルをダブルクリックするか、ファイル マネージャからファイルを Ultra にドラッグ&ドロップして、セッションを開くこともできます。

初期設定では、Ultra は空白の新規セッションを開きます。Ultra で直前のセッションを開くようにしたい場合は、ツール / アプリケーション設定 (&A) を選択するか F3 キーを押して、「起動時に最後のセッションを表示」を選択します。

最近開いたセッションを開くには、ファイル / 最近使用したセッションを選択します。

セッションの保存

セッションを保存するには、ファイル / セッションを保存 (&S) を選択するか Ctrl+S キーを押します。セッションを初めて保存するときには、ダイアログボックスが表示されるので、そのダイアログボックスにセッションの名前を入力して、セッションを保存する場所を選択することができます。

×
中

セッションを保存することは、合成された出力ムービーの保存やレンダリングとは関係ありません。詳しくは、「完了したビデオの保存」(108 ページ) を参照してください。

初期設定セッションのパスの変更

セッションを保存するための初期設定フォルダは、\My Documents\Adobe Ultra CS3\My Sessions です。このフォルダは「セッション」タブの初期設定パスでもあります。セッションを保存するたびに、セッションの保存先のパスが新規セッションの初期設定パスになります。

セッションのコピーの保存

セッションのコピーを保存すると、簡単に作業のバックアップを取ったり、既存のセッションと同じ入力割り当てや設定の一部を使用するような新規セッションを簡単に作成することができます。セッションのコピーを作成するには、ファイル / セッションを別名で保存を選択して、セッションを新しい名前で作成するか、新しい場所に保存します。

別のコンピュータ上でのセッションを使用した作業

あるコンピュータからセッションを別のコンピュータにコピーまたは移動する場合は、セッションで使用される .mks ファイルとソース ファイルを転送する必要があります。これらのファイルは、Ultra またはインストールされている Master Sets Library の一部として含まれているファイルではありません。ソース ファイルは、Ultra が要求する検索場所にある必要があります。

初期設定でソースが ¥Program Files¥Adobe¥Adobe Ultra CS3¥Content の場所にあると、Ultra はこれらのソースファイルを検索できます。セッションで Content フォルダに格納されていないファイルを使用する場合は、2 番目のコンピュータでもそれらのファイルをパスが同じ場所に保存する必要があります。例えば、ファイルがマイドキュメントの Custom Ultra Content フォルダにあった場合、ユーザ名を含むフルパスを複製する必要があります。または、ファイルを 2 番目のシステム上の任意の場所に保存してから、影響を受けるソースを再割り当てすることもできます。

ソースとバーチャルセットの作成と割り当て

このセクションでは、Ultra で使用するグラフィックとビデオクリップを準備し、Master Sets Library に含まれるセットをカスタマイズし、セッション内でグラフィックとバーチャルセットを割り当てる方法について説明します。

Ultra のためのビデオ撮影

Ultra に組み込まれた高度なキーイングテクノロジーによって、不十分なショットソースフットページでも活用することができます。もっとも、入力の品質が高いほど、結果のキーイングの質も上がります。実際、Ultra はキーイングに関連する多くの技術上の問題を簡単にしたり取り除いたりするので、優れた出力を実現するために残された最も大きな要素は、入力クリップの品質、特に背景のカラーと彩度です。

ライブプレビュー

ライブプレビュー機能を使用すると、カメラからのビデオフィードを、撮影中にリアルタイムで合成された入力クリップとしてプレビューできます。カメラからのライブ映像を入力クリップとして使用するには、カメラをコンピュータに接続して、入力プレビューモニタの下のリストから「ライブプレビュー」を選択します。次にキーを通常どおりに設定して、ホットスポット、しわ、シャドウおよび背景から被写体へのカラースピルなどの問題をチェックすることができます。この機能は、現在のライト、背景、フレーミングが十分にキーイングされるかどうか、そしてポストプロダクションでキーイングするときに意図したバーチャルセットで使用できるかどうかを評価する場合に便利です。

ライブプレビューは、クリップの録画前に設定を評価するためにのみ用意されています。Ultra では、ライブソースのリアルタイムでのキーイング出力はサポートされていません。

入力クリップ割り当てがある場合、ライブプレビューに切り替えても、その入力クリップ割り当てには影響しません。実際、入力プレビューモニタの下のリストを使用して、ライブプレビューと現在の入力クリップを切り替えることができます。

ライブプレビューを設定するには、ツール / アプリケーション設定 (&A) を選択して、必要に応じて設定を変更します。

- Ultra でライブプレビュー用に DV カメラを使用する場合、Ultra を開始する前に、カメラをオンにして OHCI 互換の IEEE-1394 ポート経由で接続しておく必要があります。カメラは、コンピュータによってビデオデバイスとして認識される必要があります。カメラが認識されているかどうかを確認するには、Windows のマイ コンピュータ領域でカメラをデバイスとして探します。カメラが表示されない場合、コンピュータは複数のビデオ入力ソースを検出している可能性があります。この場合、アプリケーション設定ダイアログボックス内のデバイスリストから正しいデバイスを選択する必要があります。
- リアルタイムでの DV のデコーディングには、大きな処理能力が必要なので、高速のコンピュータを使用することをお勧めします。低速のコンピュータでは、プレビュー解像度を制御する解像度の値を下げる必要がある場合があります。
- ビデオカメラの中には、左右のエッジのオーバースキャン領域に細い黒いバーを出力するものもあります。Ultra でアンダースキャンの値を変更すると、このようなバーを削除できます。Ultra では、イメージを指定された量で伸縮しますが、ライブ入力のフレーム縦横比は維持されます。この設定は、ライブプレビューモードでのみ適用されます。

カメラの準備

カラーキーイングの場合、撮影時は常にカメラの自動カラー設定を使用不可にしてください。この設定を使用可能にすると、撮影中の被写体がフレーム内を移動したときに背景の明るさまたは色相が変わります。カメラを手動で調整し、アイリス、ホワイトバランス、シャッタースピードおよびその他のカメラ固有のパラメータを調整して、できる限り意図した仮想背景に一致させるようにしてください。

Ultra は、カメラを三脚に固定しているときに最も効果的に機能します。大部分のモードで、Ultra は背景の静的モデルを使用します。カメラが動くと、モデルは背景の変化に合わせた状態を維持しなくなります。クリップにカメラの動きが含まれる場合、Ultra でキーイングできる唯一の方法は、単一キーポイント方式です。この方法は、モデルではなく完全にカラーによって機能します。詳しくは、「[単一キーポイント方式（ワンカラーピックアップ）](#)」（71 ページ）を参照してください。

ライトの制御

前景シーンのライトを制御することによって、リアリスティックな結果が得られます。目標は、前景を調整して意図した仮想背景に合わせることです。意図した背景（バーチャルセット、独自の静止画像、ビデオクリップのいずれか）を分析して、背景シーンの主光源の方向を決定します。被写体が背景の要素と同じ全般照明を受けるように、ライトは相対的に同じ位置に置きます。例えば、背景が強く照らされていて、濃いシャドウと光沢のあるハイライトが残った場合、カラースクリーンの前面の被写体にもそれに匹敵するようなライトが必要になります。被写体のシャドウを正しく設定することによって、最終的な合成ショットの写実性を大幅に高めます。

キーを調整して、入力クリップのシャドウを保持することはできますが、Ultra を使用してシャドウをデジタル処理で生成することもできます。この方法には、実際のシャドウを使用して作業するよりもいくつかの長所があります。最も明らかなのは、シャドウの位置、スケール、不透明度およびその他の属性を簡単に制御できることです。詳しくは、「[シャドウと反射の追加](#)」(100 ページ) を参照してください。

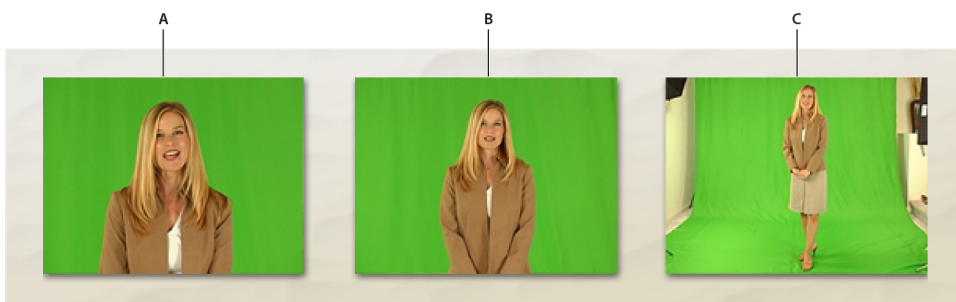
入力クリップができる限り仮想背景と合うようにライティングとカメラ設定を調整した後、Ultra のカラー補正機能を使ってさらに背景に近づけることができます。各レイヤーを個別にカラー補正することができます。入力クリップに合わせるよう背景のカラーを調整することによって、キーイングされた入力クリップ自体を修正するよりも優れた結果が得られる場合があります。通常は、その両方を組み合わせると最適な結果が得られます。

被写体のフレーミング

使用している仮想背景の特性に合うように、カメラの角度、高さ、および視界を設定します。選択した背景に対して被写体をできる限りタイトにフレーミングすることで、常に最適な結果が得られます。この操作を行うと、イメージの解像度が最大化されるので、画質がよくなります。これに対して、使用している視界よりも広い視界で被写体を撮影すると、残りのイメージをクロップしたり、たぶん拡大したりすることになります。その結果、カメラの解像度の大部分を無駄にすることになってしまいます。大きすぎるイメージを小さくすると品質はそのまま維持され、小さすぎるイメージを大きくするとイメージは低下します。

Master Sets Library のバーチャルセットは、特定のフレーミングの入クリップを使用した場合に最適に機能するようにデザインされています。標準化されたメインのフレーミングは、タイト、ミディアムおよびワイドです。Master Sets Library のほぼすべてのバーチャルセットの名前は、バーチャルセットがデザインされたフレーミングを示しています。Master Sets Library 全体にわたるフレーミングの一貫性によって、重要な利点もたらされます。被写体のスケールと位置は、各バーチャルセットで事前に設定されています。したがって、撮影時に最終的な合成シーンでの被写体のスケールについて考える必要はありません。例えば、セットではステージに人の全身のビューが縮小されて置かれていても、標準のワイドフレーミング（その人の頭部がフレームの上部近くにあり、つま先がフレームの下部近くにある状態）で撮影してください。その被写体を、最終的な合成シーンで置かれるようにフレーミングしようとししないでください。セットが自動的にスケールを処理します。3つの標準化されたフレーミングで撮影する場合の利点の1つは、特定のフレーミング用にデザインされたセットで標準的なフレーミングで撮影されたショットを使用できるという点です。これで、ポストプロダクションの柔軟性が大きく向上します。

撮影で使用するメインスケールのキーポイントは次のとおりです。



A) タイト：ほぼ胸から上の近接撮影 B) ミディアム：ほぼ腰から上の中距離撮影 C) ワイド：被写体の上下にスペースがある広角の全身撮影



被写体が立っているか座っている人であまり移動したり大きな身ぶりをしない場合は、カメラの解像度を最大限に活用するために、カメラを横向きにして撮影してください。

被写体は常にフレーム内の横方向の中央にくるように撮影してください。少なくとも、どちらかの側にはみ出さないようにしてください。被写体の一部が合成されたレイアウトでフレームの外に出た場合、レイヤーを簡単に端に移動することができます。反対に、撮影時に肩から腕にかけてフレームの外にはみ出した場合、後で、被写体を想定よりもフレームの中央に置こうと決めたとしても、はみ出した腕をフレームに戻すことはできません。

カラースクリーン背景の最適化

適切に照らされた高品質のカラー背景によって、優れた結果が得られます。優れた背景スクリーンには、いくつかの要素があります。

カラーと仕上がり：通常 Ultra を使用する場合、最適な背景色としてグリーンを使用することをお勧めします。ただし、グリーンではなく別の色が背景色として最適な場合もあります。例えば、被写体がグリーンの衣類を着用している場合は、ブルースクリーンを使用したほうが優れた結果が得られます。一般に、最適なキーカラーは、被写体を使用していないカラーになります。キーにカラーペイントを使用する場合は、表面を数回重ね塗りして十分に乾燥させて、カラーの彩度が上がるようにします。即席の背景素材を使用する場合、カラーの彩度が増し、表面がスムーズでマットな仕上がりになっていることを確認してください。光沢のある表面や質感のある表面は避けてください。

フラットネス：布やビニールシートを使用する場合、できるだけしわが寄らないようにしてください。携帯型のスチームアイロンがあると便利です。吊るして掛ける布は、折目目がなくなるまでピンと伸ばして、風で波紋ができないようにしてください。このような場合は、マットレスにベッドシーツを固定するためのゴム製のストラップとクリップを使用することができます。

ライト：できるだけ、前景の被写体とは別のライトを背景に当ててください。この場合、被写体と背景はできるだけ離して、互いに干渉し合わないよう²つの別々のライトゾーン用のスペースを確保します。このために、背景の端から外の領域がビュー内に入った場合は、マスクペイントツールを使用するか、端をクロップして削除することができます。被写体は完全に背景の前面に置くようにしてください。詳しくは、「[マスクのペイント](#)」(75 ページ) または「[フレームのエッジのクロップ](#)」(75 ページ) を参照してください。

背景へのライトは、ホットスポットやシャドウがなく、できるだけ均一になるようにしてください。アンブレラ、レフ板、ソフトボックスディフューザなどの使用は、望みどおりの結果を得るために最適です。光度計やインカメラゼブラパターンインジケータを使用すると、背景に確実に照明が均一にあたり、彩度を増すことができます。

ヒント

Ultra では録画からキーイング、合成するためのクリップごとに、照明があたりフレーミングされたキーイング用の背景スクリーンだけを表示したフレームを少なくとも数フレーム撮影してください。前景に何も無いフレームには、「キーを設定」メソッドを使用することができます。この方法は、最高品質のキーが生成されるだけでなく、最も使いやすい方法でもあります。詳しくは、「[キー設定](#)」(70 ページ) を参照してください。

スピルの低減

背景から被写体の上に漏れ出した色付きの光によって、適切なキーの取得が妨げられる場合があります。カラースピルの問題は Ultra のスピルサブレスジョン機能により大幅に軽減できますが、撮影時に注意を払うことによって、より良い結果が得られます。次の点に注意してください。

- この問題は、背景が大きいほど顕著になる傾向があります。これは、色付きの背景全体が背景色の光を反射するためです。

- カラースクリーン上に立っている被写体を広角撮影する場合は、床もはね返る光の光源となります。床からのスピルを最小限に抑えるには、被写体の前にくるキーカラーの床の面積を減らします。これを行う1つの方法は、被写体の足が達する一番手前のポイントのすぐ前から前方に黒い布を敷くことです。「クローブを入力」のコントロールを使用すると、被写体の足の前の部分をすべてトリムできます。
- 背景の横またはカメラの背後の近い場所に白い壁があると、被写体への色付きの光のはね返りが増えて問題が悪化する場合があります。この問題を最小限に抑えるには、明るい色の壁が近くにない場所にキー背景スクリーンを設置します。

被写体の衣装の選択

Ultraには、緑のピクセルが背景の一部なのか被写体のネクタイなのかわかりません。このため、被写体は、バックドロップに近い色のものは身に付けないようにする必要があります。バックドロップに近い色を身に付けていると、被写体の身体が透けて背後のバーチャルセットが見えてしまいます。

背景またはバーチャルセットの選択

バーチャル背景と被写体が、明度だけでなく彩度、色相およびコントラストも似ている場合に、最良の結果が得られます。前景の特定の被写体の背後にデジタル処理で挿入する背景またはバーチャルセットを選択する際は、これらの要素が適度に一致するものを探してください。Ultraのカラー補正設定を適用すれば各ソースの適合性を向上させることができますが、異なるソースを正確に適合させるにはデジタルカラー補正を使用しないのが一番です。

バーチャルセットでの演出

空想上の環境で演じるのは、被写体を演じる俳優にとって非常に困難な場合があります。Ultraのような強力なテクノロジーを利用できるようになったことで、被写体は役になりきるだけでなく場所に入り込むことも必要となりました。俳優は、演じている場所の広さやカメラとの距離によって、異なる演技方をする傾向があります。そうした側面をデジタル処理で簡単に操作できるようになった今、撮影中に俳優がバーチャル環境に適切に対処できるように、俳優にいくつかの指導とフィードバックを行う必要があります。被写体に環境を見回すように勧め、必要に応じてはめ込みのモニターなどのバーチャルオブジェクトのある場所を指し示します。遠隔撮影に見せるためにデジタル処理で被写体を縮小する場合、被写体は遠くにあるカメラに向かって演じるときにはっきりと声を出す必要があります。離れた場所のカメラで撮影した大きなバーチャル環境に被写体を挿入する場合は、被写体は両腕と全身を使って表現豊かに演じる必要があります。

詳細を演出することで、より真実味のある幻影を完成させることができます。被写体の服装や被写体が持っている小道具によって視聴者にそのシーンを印象付けることができます。またそれらは、俳優がバーチャル環境のイメージをつかむための心理的な手助けともなります。例えば、暑い日の海辺のフッタージをバーチャル背景に使用する場合は、額に汗をにじませたり、カメラに映らない場所に設置した扇風機で浜風を吹かせたりすると効果的です。

ソースフッターの品質向上と録画支援

Adobe® OnLocation CS3 を使用すると、ビデオ録画での当て推測的な作業の多くを排除し、キー処理が適切に行われるようにすることができます。OnLocation には、撮影するビデオの品質向上に役立つツールが用意されています。特に、Waveform Monitor と Vectorscope の 2 つは、Ultra でキー処理するフッターを録画する際に非常に役に立ちます。これらのツールは、ビデオストリームの各フレームのすべてのピクセルをデジタル分析し、輝度、色および彩度をグラフィックで表示します。この情報を使用して、できるだけクリーンで一貫性のある背景になるようにカメラ設定やライトなどの撮影環境のさまざまな可変要素を調整することができます。OnLocation では、クリップを内部または外部のハードディスクに直接録画することもできます。録画を停止すると同時に、Ultra にドロップしてすぐに処理できるデジタルファイル化された入力クリップができあがります。実際にセッション全体に設定して、合成されたフッターを完成しなくても、ほんの 1 分足らずでキー設定を試すことで、ポストプロダクションの作業がスムーズに行えるかどうかを確認することができます。OnLocation について詳しくは、Adobe Web サイト (www.adobe.com) を参照し、無料のトライアルバージョンをダウンロードしてください。

レイヤーへのコンテンツの割り当て

このセクションでは、ソースをレイヤーに割り当てて、ソースの処理に関する細かな点のいくつかに対処する方法について説明します。

レイヤーへのソースコンテンツの割り当て

Ultra には、画像、ビデオクリップまたはパーチャルセットを適切なレイヤーに割り当てるための方法がいくつか用意されています。これらの方法のほとんどでは、選択したソースをアクティブなレイヤーに適用します。詳しくは、「[アクティブなレイヤー](#)」(16 ページ) を参照してください。適切なレイヤーが選択されていない場合は、レイヤーのサムネールをクリックするか、入力プレビューモニタの下のリストを使用します。はめ込みレイヤーおよびオーバーレイレイヤーの場合は、さらに、レイヤーのサムネールの上のリストで目的のレイヤー（ソース B、ソース C、その他、またはオーバーレイ 1、オーバーレイ 2、その他）を選択する必要があります。レイヤーを選択した後に次のいずれかの操作を行うと、選択したレイヤーにソースが割り当てられます。パーチャルセットを割り当てる場合もこれらの方法を使用できます。

- ライブラリのタブでソースのサムネールイメージをダブルクリックします。ライブラリのいずれかのタブで静止画またはビデオクリップのサムネールイメージをダブルクリックすると、その画像またはクリップがアクティブレイヤーのソースとして割り当てられます。ただし、パーチャルセットをダブルクリックした場合は、選択しているレイヤーに関係なくパーチャルセットレイヤーに割り当てられます。

- ライブラリのタブでソースのサムネイルイメージを右クリックし、「開く」を選択します。
- ライブラリのタブから入力プレビューモニタまたは出力プレビューモニタにソースのサムネイルイメージをドラッグします。

ソースのサムネイルイメージをレイヤーのサムネイルに直接ドラッグ&ドロップすると、どのレイヤーがアクティブかに関係なく、どのレイヤーにでもソースを割り当てることができます。前の2つの方法と同様、はめ込みレイヤーまたはオーバーレイに割り当てるときは最初に特定のレイヤーを選択する必要があります。ソースをレイヤーのサムネイルにドラッグしてレイヤーに割り当てても、そのレイヤーはアクティブレイヤーにはなりません。

レイヤーのソースの変更

前述の方法はいずれも、ソースが既にレイヤーに割り当てられているかどうかに関係なく使用できます。ソースの割り当てを変更すると、タブでレイヤーに対して行った調整のほとんどが新しいソースに継承されます。例外は、ビデオクリップのトリミングのインポイントおよびアウトポイントだけです。これによって、同じ設定をし直さなくてもさまざまな組み合わせを試してみることができます。例えば、特定の映像の複数の撮影ショットをすばやく簡単にレビューできます。置き換えるソースのライトまたはキーカラーの背景が、最初にキー処理したソースと大きく異なる場合は、キーヤーをキャリブレーションし直す必要があります。

レイヤーのサムネイルの右クリックメニューを使用して、白、黒またはチェッカーボードのソースに変更することができます。

パーチャルセットの場合、すべてのはめ込みレイヤーを含んでいないセットに切り替えても、はめ込みレイヤーへのソースの割り当ては保持されます。後でそれらのソースを含むセットに再び切り替えた場合に、ソースを再割り当てする必要がありません。ただし、入力クリップおよびはめ込みソースのスケール、位置および方向の設定は、各パーチャルセットで事前定義されている設定で上書きされます。

X
#

特定のマスターセット内の1つのシーンに使用する合成クリップを複数作成する場合、マスターセットに含まれるはめ込みレイヤーやセットに追加するオーバーレイに同じ一連のソースを毎回割り当てる代わりに、セッションをコピーすることができます。関連する各セッションを最初から作成するのではなく、既に設定済みのセッションのコピーを作成します。それによって、はめ込みとオーバーレイへのソースの割り当てを保持したまま、コピーのパーチャルセットと入力クリップを切り替えられます。ただし、コピーしたセッションに存在していなかったレイヤーにはソースを割り当てる必要があります。

レイヤーへのコンテンツの割り当ての解除

何らかの理由でレイヤーからソースを削除してレイヤーを空白にすることが必要になった場合は、レイヤーのサムネイルを右クリックして「ソースをアンロード」または「現在のオーバーレイを削除」を選択します。

常に何らかのセットが割り当てられている必要があるため、バーチャルセットにはこのオプションは使用できません。現在のセットを削除する場合は、別のセットを割り当てる必要があります。

バーチャルセットを削除して初期設定に戻すには、「バーチャルセット」タブの Basic フォルダにある「Simple Keyed Clip」バーチャルセットを選択します。

入力ソースの縦横比の設定

ビデオクリップをソースとして割り当てると、Ultra は元の縦横比の特定を試みますが、それができない場合があります。クリップまたは静止画が伸びたり潰れたりしているように見える場合、「入力」タブの縦横比メニューから適切な設定を選択して問題を修正することができます。

フィルムのアルファを使用した Avid などのソースの入力（「アルファを反転」オプション）

ビデオシステムでは慣習的に、0 というアルファチャンネル値を、完全な透明を示すものと解釈します。フィルムシステムでは慣習的に、0 というアルファチャンネル値を、完全な不透明を示すものと解釈します。フィルムのアルファを使用したシステム（Avid など）からビデオソースをインポートする場合は、「入力」タブの「アルファを反転」オプションを使用します。

フィールドオーダーの設定（インターレースされたビデオクリップのみ）

インターレースされたビデオは、奇数フィールドおよび偶数フィールドと呼ばれる代替フィールドに分割されます。フィールドオーダーは、インターレースされたビデオのどちらのフィールドを先にスクリーンに描画するかを指定します。それぞれのインターレースされたビデオクリップのフィールドオーダーを、そのクリップの元のフィールドオーダーと同じにする必要があります。

標準精細ビデオ（NTCS DV など）では通常は偶数フィールドが先ですが、PAL D1 および多くの高精細形式（DVCProHD 1080i など）では奇数フィールドが先です。クリップに合わないフィールドオーダーを選択すると、被写体のエッジがぎざぎざになったり、画像の動きが乱れたりします。

1. ビデオクリップを目的のレイヤーに割り当て、そのレイヤーをアクティブレイヤーとして選択します。
2. 「入力」タブのフィールドオーダーリストから適切な設定を選択します。

基本セットの背景の縦横比をセッションに合わせます。

各バーチャルセットには元の縦横比があります。通常は、セットの縦横比を、「出力」タブで指定されているセッションの縦横比に合わせます。ただし、Ultra では、目的に応じて縦横比を混在させることができます。

入力クリップとバーチャルセットの整合

各入力クリップを、フレーミングにほぼ一致するバーチャルセットに合わせる必要があります。ほとんどのバーチャルセットのタイトルには、タイト、ミディアムまたはワイドというフレーミングが括弧で示されています。ただし、カメラトラックセットとして指定されている VirtualTrak と、入力クリップがはめ込みレイヤーとして表示されるセットは例外で、これらのセットのタイトルには括弧が付いていません。VirtualTrak セットの場合、トラッキングショットをプレビューしてフレーミングを決定する必要があります。入力クリップがはめ込みレイヤーとして表示されるセットの場合は、どのフレーミングでも問題ありません。



A) タイト：ほぼ胸から上の近接撮影 B) ミディアム：ほぼ腰から上の中距離撮影 C) ワイド：被写体の上下にスペースがある広角の全身撮影

オーバーレイレイヤーの追加

パーチャルセットに前景要素が存在するかどうかに関係なく、どのセッションにでも最大 4 つのオーバーレイを追加できます。初期設定では、各セッションに 1 つの空のオーバーレイレイヤーが存在します。オーバーレイを追加するには、ソースが割り当てられている既存のオーバーレイのサムネールを右クリックし、「新規オーバーレイを追加」を選択します。現在のオーバーレイにソースが割り当てられていない場合、または 4 つのオーバーレイが既に存在する場合、このオプションは使用できません。

入力クリップとしての静止画の使用

サポートされているグラフィック形式であればどれでも、入力クリップとして割り当ててキー処理し、合成された静止画またはビデオクリップを出力することができます。

- 静止画を出力するには、フレームシーケンス形式を使用します。詳しくは、「[静止画の出力（フレームシーケンス）](#)」（111 ページ）を参照してください。
- 完全に静止している画像のパンおよびズーム：入力クリップおよびその他のソースすべてが静止画であり、それらを合成したシーンをパーチャルカメラが横切るアクションのビデオクリップを出力する場合は、入力クリップにデュレーションが必要です。入力クリップをアクティブレイヤーまたは他のレイヤーとして選択し、「入力」タブの「アウトポイント」フィールドに時間を入力します。パーチャルカメラが動くセッションの正確な長さがわからない場合は、予想される所要時間よりも大きな値を設定し、カメラのすべての動きを適用した後に値を小さくします。

サポートされている入力形式

Ultra では、HD ビデオ、HDV ビデオ、QuickTime ビデオファイルおよび多数のグラフィック形式をサポートしています。サポートしているビデオ形式およびグラフィック形式の一部を次の表に示します。互換性は、コンピュータにインストールされているコーデックによっても異なるので、このリストは完全ではありません。

形式	解像度（フレームサイズ）	フレームレート
高精細（HD および HDV）	1080i 1080p 720p	NTSC：60i および 30p PAL：50i および 25p フィルム：24p（ブルダウナシ）
標準精細（SD） 非圧縮 24 ビット	NTSC：720x480 および 720x486 PAL：720x576	

形式	解像度 (フレームサイズ)	フレームレート
非圧縮 32 ビット AVI (アルファ使用)		
DV AVI Type 1 (オーディオとビデオが別々のストリーム)		
DV AVI Type 2 (オーディオとビデオが同じストリーム)		
MPEG-1、MPEG-2 (.mpg、.mpeg、.m2v、.m2t)		
QuickTime (.mov)		
Windows Media (.wmv)		
Adobe パーチャルセット (.mfx)		
静止画 .bmp .jpg .png .ppm .tga .tiff	最大 4,096x4,096 (グラフィックスカードが許す限り)	

Ultra を初めて実行したときに NTSC または PAL を選択しています。使用するビデオ形式としていずれを選択したかに関係なく、どちらの形式のビデオクリップもソースとして使用できます。

グラフィックスカードがその解像度をサポートしている場合、サイズが最大で 4,096x4,096 ピクセルの静止画をソースとして使用できます。Ultra では、すべてのグラフィックスソースの元の解像度が最大 4,096x4,096 まで保持されます。その利点は、画像を拡大したときに鮮明さが失われず、低解像度のグラフィックを拡大したときのようなブロック歪みが生じないことです。

ただし、一般には、ソースとして使用するビデオクリップの形式および静止画のサイズを、完成したクリップを出力するビデオ形式と一致させることをお勧めします。

×
#

入カクリップ以外のレイヤーにビデオクリップを割り当てる場合、ビデオクリップを入カクリップと同時に終了させようとしているのであれば、トリムするかループするように設定する必要があります。詳しくは、「[ビデオクリップのインポイントおよびアウトポイントのトリミング](#)」(94 ページ) または「[クリップのループ](#)」(95 ページ) を参照してください。

セットまたは個々のレイヤーの要素の作成

バーチャルセットは、3次元セットのように見せるために組み合わせるビジュアル要素をまとめたものです。マスターセットライブラリに収録されているバーチャルセットは、高度なデザインです。これらのバーチャルセットのいくつかには、前景要素と複数のはめ込みがあり、個々のはめ込みにはどのソースであるかを示す文字が付いています。Ultra と共にインストールされる基本セットでは、前景要素と背景要素に独自のグラフィックを使用することにより、同等の効果を出すことができます。合成したシーンで次のレイヤーまで透けて見えるようにするには、アルファチャンネルを適用する必要があります。

このセクションでは、バーチャルセットを構成する要素の作成方法を説明します。Photoshop などの画像編集アプリケーションで作業する場合でも、Maya™ や 3DMax™ などの 3D アプリケーションで作業する場合でも、原則は同じです。次の基本的な要点に注意して、作業を進めてください。

- サポートされているファイル形式：PNG、JPEG、BMP、PPM、TIFF、および Targa (TGA)
- 透明：透明領域があるレイヤーは、.png ファイルや .psd ファイルなどのアルファチャンネルをサポートする形式で保存します。アルファチャンネル、および透明度を保持する形式でレイヤーを保存する方法について詳しくは、画像編集アプリケーションのマニュアルを参照してください。
- 遠近：セットに使用している静止画を、主要な素材に対して想定している高さや角度から撮影します。コンピュータで生成したグラフィックを使用している場合は、カメラの遠近に注意してこれらのグラフィックをデザインします。
- 照明：入力クリップ撮影時に素材に当てているのと同じ角度から、シーンに照明を当てます。
- 複数の角度：セットが同じで角度が異なる複数のシーンがある場合は、それぞれの角度からの画像を用意する必要があります。均一で自然に見えるようにするには、どのセットにも同じ絶対視点（グローバルな視点）から照明を当てます。
- 縦横比：Ultra では画像の縦横比は強制的に 4:3 にはなりません。

ヒント

より高度な結果を得るには

- マスターセットライブラリに収録されている VirtualTrak のショットのように、結果をさらにダイナミックにするには、パン機能とズーム機能を使用します。詳しくは、「パンとズーム」(89 ページ) を参照してください。
- 入力クリップをはめ込みとして表示するには、キーイングされた入力クリップが見えるアルファ領域を持つオーバーレイを作成し、指定された空間に合わせてクリップとその背景のスケールと位置を変更します。

背景

背景には、後ろのソースを表示するために1つまたは複数の透明領域が切り抜かれた背景と、透明領域がない背景の2つの基本タイプがあります。透明領域がない背景は簡単に作成できます。サポートされているファイル形式の任意の画像を、背景として割り当てることができます。原則として、背景のフレーム縦横比は、「出力」タブで設定されているセッションのフレーム縦横比と同じである必要があります。

1つまたは複数のはめ込みソースと共に使用する背景では、画像に個々のはめ込みのためのアルファ（透明）領域を作成する必要があります。Photoshop やその他の画像編集アプリケーションでは、マスクを使用するなどのさまざまな方法でこれを実現できます。

アルファ領域がある面がカメラのレンズの面に対して傾いている場合は、アルファ領域の遠近を正しく調整してください。通常は、正しい空間に表示されるように、はめ込みソースのサイズ、位置、さらに場合によっては方向を変更する必要があります。詳しくは、「[レイヤー平面の位置とスケールの変更](#)」（83 ページ）および「[レイヤー平面の方向の変更](#)」（84 ページ）を参照してください。

また、アルファ領域を作成するときは、周りに枠線を描画することをお勧めします。例えば、この例ではアルファ領域の周りにピンクの境界線を描画しています。



オーバーレイ

前景要素は、シーンの少なくとも一部で人物の前に表示する任意のオブジェクトまたは構造です。立体感を出すためのイスや、人物が後ろから現れる扉などの小道具は、前景に使用できます。次の例では、机が前景になっています。



写真の場合は、背景からオーバーレイをコピーして別のレイヤーとしてペーストしたり、別の画像からオブジェクトを追加したりすることができます。画像編集アプリケーションや 3D アプリケーションで要素を作画している場合は、各要素を固有のレイヤーに配置してください。

ビデオの場合は、Ultra を使用してキーイングされたオーバーレイを作成できます。

1. Ultra でキーイングする他のクリップと同じように、クリップを録画します（つまり、緑または青の背景を使用します）。
2. クリップを固有のセッションで開き、通常どおりキーイングします。
3. 「出力」タブで次のように設定し、クリップを保存します。
 - 形式：DirectShow AVI
 - コーデック：非圧縮
 - 32 ビット AVI（アルファ付き）
4. クリップは、Output Clips フォルダまたは設定したパスにあります。他のソースと同じように、クリップをオーバーレイに割り当てます。
5. 続けてサイズ変更、再配置などを行います。

パ
ン
ア

写真画像を操作している場合、周りがすべてアルファになっている画像を分離する簡単な方法は、グリーンスクリーンを背景に撮影し、Photoshop でその背景を削除することです。

×
中

前景に複数のオブジェクトを含めたい場合は、1つの画像にそれらのオブジェクトをまとめて配置できます。ただし、サイズ、位置、または方向を変更すると、それらのオブジェクトが一緒に動くことに注意してください。

完成した合成シーン

合成シーンの完成例は次のようになります。



この例には、合成シーンの効果を損なうよくある問題が現れています。素材のつま先が、オーバーレイがつま先を覆わない位置にあります。この問題を改善するには、いくつかの方法があります。

- ピンクの円の内側の領域を、オーバーレイ画像の一部に含めます。
- マスクペインタを使用して、入力クリップのその領域を透明にします。詳しくは、「ソースクリップのクロップとスポットマスク」(74 ページ) を参照してください。
- 素材を数ピクセル左に再配置します。詳しくは、「レイヤー平面の位置とスケールの変更」(83 ページ) を参照してください。
- シーンや素材が歩く場所によっては、「クロップ入力」のコントロールを使用することもできます。詳しくは、「フレームのエッジのクロップ」(75 ページ) を参照してください。

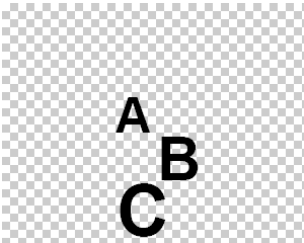
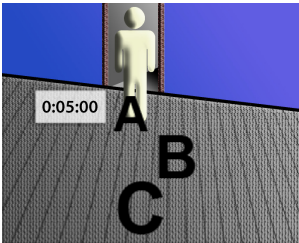
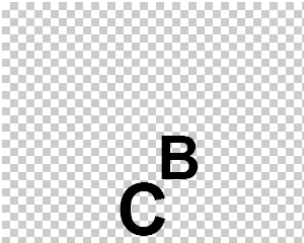
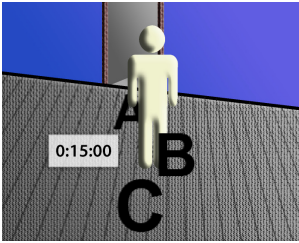
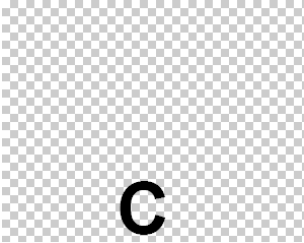
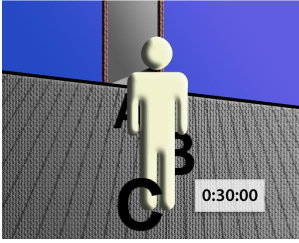
前になければならない素材の部分がオーバーレイに覆われていて、再配置を行えない場合は、シーンを 2 分割し、2 番目の部分のオーバーレイを削除するか適応させる必要があります。例えば、素材の後ろに戸口があり、戸枠から左の部分は人物がそのドアを通過してシーンに入ろうとしているように見せるためのオーバーレイの一部であるとし、この場合、人物がジェスチャを使うと右手がオーバーレイの後ろになる可能性があります。このような状況を回避する手順については、「高度な合成作業」(65 ページ) を参照してください。

高度な合成作業

1つの要素をシーンのあるセグメントでは前景に含め、別のセグメントでは背景に含めたい場合があります。画像の全体または一部を前景から背景に移動すると、素材が壁、戸口、柱などの正しい側にあるように見せるために役立ちます。また、シーン内の立体感を出すためにも役立ちます。

特定のセッションのすべてのオーバーレイは、常に素材の前にあります。ただし、シーンを複数のセッションに分割すると、このような立体感を出すことができます。個々のセッションでは、セグメントがシームレスにブレンドされるようにインポイントとアウトポイントを設定することにより適切にトリミングして、同じ入力クリップを使用できます。セッションの分割は、レイヤーを入れ替えている要素の前や後ろに素材がない時間位置で行ってください。詳しくは、「[ビデオクリップのインポイントおよびアウトポイントのトリミング](#)」(94 ページ) を参照してください。

次の画像は、3つの部分があるシーンを表しています。

トリム時間	オーバーレイ	合成されたショット
インポイント： 0:00.00 アウトポイント： 0:10.00		
インポイント： 0:10.01 アウトポイント： 0:20.00		
インポイント： 0:20.01 アウトポイント： 0:40.00		

Ultra でのクリップの保存は高速なので（特に GPU ブースト機能を使用した場合）、シーン全体を複数回（オーバーレイごとに1回）レンダリングし、NLE を使用してシーンを切り替えるほうが速いことがあります。こうすると、Ultra で複数のセッションを作成し、各セッションで入力クリップを正確にトリムしなくても、同じ結果が得られます。どちらのワークフローが速いかは、コンピュータの処理速度やシーンのサイズなどの要素によって異なります。

あるセッションでオーバーレイを再配置する場合は、別のセッションの背景にオーバーレイのオブジェクトを統合するときに、オブジェクトを同じ相対位置に移動する必要があります。そうしないと、セッションを切り替えるときに、オブジェクトが動いたように見えます。オーバーレイ用にコピーするときにその要素を背景に残した場合は、同じセッションの前景と背景で要素を再配置する必要があります、そうしないと位置が合わなくなります。

詳しくは、「[カスタムパーチャルセット内でのめ込みの配置](#)」（85 ページ）を参照してください。

パーチャルセットのカスタマイズ

Ultra でカラー、サイズ、方向などのパラメータを変更してパーチャルセットを修正することや、画像編集アプリケーションを使用して画像の一部または全体をデザインし直すことができます。

パーチャルセット画像の編集

静止したパーチャルセットのレイヤーを構成するソースファイルは、任意の画像編集アプリケーションで変更できる .jpg ファイルおよび .png ファイルです。ただし、VirtualTrak のセットを編集することはできません。VirtualTrak のショットを使用している場合は、セットを変更する前に、所定のマスターセットの全シーンのストーリーボードを作成し、VirtualTrak のショットに現れる静止表示を編集しないようにしてください。こうすると、シーンの流れが悪くなるのを防ぐことができます。

併
読

Ultra のライセンス契約は、変更したパーチャルセットおよび資産の再販売を禁止しています。つまり、パーチャルセットのカラーやその他のプロパティの値を変更し、オリジナルコンテンツとして販売するためにそのコンテンツを公表することは許可されません。ユーザが独自製作のために画像を少し変更することは許可されています。

1つのパーチャルセットは、通常非表示に設定されている1つまたは複数の画像ソースファイルを持っています。変更するファイルの名前を判断するには、次の操作を行います。

1. 目的のパーチャルセットを読み込みます。
2. 表示 / 表示する入力 / 事前定義を選択するか Alt+P キーを押して、ユーザ定義ソース用の標準セットのサムネールコントロールから、パーチャルセットの事前定義ソース用のサムネールコントロールに切り替えます。標準コントロールと同様に、最上位はパーチャルセットのサムネールです。その下にあるのは、セットの各レイヤーのサムネールです（標準セットのレイヤーサムネールに戻すには、表示 / 表示する入力 / ユーザ定義を選択するか Alt+U キーを押します）。
3. 変更するレイヤーのサムネールをクリックします。
4. 入力プレビューモニタの下の「Current Source」フィールドで、ソースファイルの名前を確認します。フルパスは、「参照」ボタンをクリックして表示されるダイアログボックスの「ファイルの場所」フィールドで確認できます。

今特定したファイルは、選択したバーチャルセットの Master Set フォルダにある Elements フォルダに保存されています。

1. バーチャルセットが保存されている場所に移動します。初期設定のパスは、`C:\Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3\Content\Virtual Sets\`[マスターセット名] です。
2. 元の状態のマスターセットを残すには、そのマスターセットのフォルダ全体をコピーします。
3. Master Set フォルダに Elements フォルダが表示されない場合は、Windows エクスプローラで ツール / ファイルオプションを選択、「表示」タブをクリックし、「非表示のファイルとフォルダを表示する」を選択します。
4. Master Set フォルダ全体をコピーしなかった場合は、画像の編集を始める前に Elements フォルダのコピーを作成するか、変更を新しい名前で作成することをお勧めします。そうしなかった場合、バーチャルセットの元の画像に戻すには、マスターセットライブラリを再インストールする必要があります。

Elements フォルダにアクセスしたら、後は画像編集アプリケーションでフォルダ内の .png ファイルと .jpg ファイルを開いて編集することができます。

カスタマイズしたグラフィックを Ultra セッションに組み込む方法は、変更したグラフィックを元のファイル名で保存するか、新しい名前で作成するかによって異なります。既存のファイル名を使用した場合、関連するバーチャルセットを割り当てると、画像が読み込まれます。新しいファイル名で保存して元の画像ファイルを残した場合は、Ultra で次のように新しいソースを割り当てる必要があります。

1. 適切なバーチャルセットを割り当てます。
2. 事前定義ソースの表示に切り替えます (Alt+P キー)。
3. 保存したバージョンの画像に変更するレイヤーのサムネールを選択します。
4. 他のソースと同じように、目的の画像ソースを割り当てます。詳しくは、「[レイヤーへのコンテンツの割り当て](#)」(55 ページ) を参照してください。

バーチャルセットの代替位置への移動

マスターセットライブラリをインストールすると、Ultra をインストールしたのと同じ場所に自動的に保存されます。初期設定では、このパスは `C:\Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3\Content\Virtual Sets\` になっています。インストールの後で、バーチャルセットの一部またはすべてを代替ドライブに移動できます。

マスターセットやバーチャルセットライブラリ全体を移動するのは、Windows エクスプローラや好みのファイル管理ユーティリティを使用してフォルダを移動するのと同じです。

単一のバーチャルセットのコピー

単一のバーチャルセットをコピーするのは簡単ではありません。これは、マスターセット内のすべてのセットを構成するグラフィックが、中心となる単一のフォルダにあるからです。このため、コピーしようとしている特定のバーチャルセットに関連するファイルを分離する必要があります。グラフィックの中には複数のバーチャルセットで使用されるものがあるので、この操作ではファイルを移動せずにコピーすることが重要です。

1. 表示 / 表示する入力 / 事前定義を選択するか Alt+P キーを押して、ユーザ定義ソース用の標準セットのサムネールコントロールから、バーチャルセットの事前定義ソース用のサムネールコントロールに切り替えます。標準セットのコントロールと同様に、最上位はバーチャルセットのサムネールです。その下にあるのは、セットの各レイヤーのサムネールです。
2. 各サムネールをクリックし、入力プレビューモニタの下の「Current Source」フィールドで、ソースファイルの名前を確認します。フルパスは、「参照」ボタンをクリックして表示されるダイアログボックスの「ファイルの場所」フィールドで確認できます。
3. Windows エクスプローラで、マスターセットの適切なフォルダに移動し、目的のバーチャルセットの .mfx ファイルをコピーします。
4. Windows エクスプローラのウィンドウをもう1つ開き、このバーチャルセットのコピーを保存する場所に移動し、好みの名前フォルダを作成します。
5. 新しいフォルダに .mfx ファイルをペーストします。
6. 新しいフォルダに Elements というサブフォルダを作成します。
7. 最初のエクスプローラのウィンドウに戻り、Elements フォルダを探します。フォルダが表示されない場合は、ツール / ファイルオプションを選択し、「表示」タブをクリックし、「非表示のファイルとフォルダを表示する」オプションを有効にします。
8. Elements フォルダを開き、目的のバーチャルセットに関連するファイルをすべてコピーします。
9. 2 番目のエクスプローラのウィンドウで作成した Elements フォルダに、これらのファイルをペーストします。

キーの設定

Ultra は、高度な画面合成や背景の差し替えを簡単に行うことができるプロフェッショナル仕様のキーイングツールです。Ultra が実行するベクトル処理により、ソースビデオが完全ではなくても上質な結果を得ることができます。

Ultra では、3 つの方法でキーを設定できます。いくつかの要因を検討して、使用する方法を決定します。次の手順を参考にしてどの方法を使用するか、手動による微調整が必要かどうかを決めてください。

1. 背景色の彩度が低めの場合、まず背景色を強調します。
2. 背景のみのフレームが1つ以上ある場合は、キー設定方式を使用します。ない場合、手順 3 に進みます。
3. 背景色がほとんど変わらない場合は、単一キーポイント方式を使用します。背景色が一定でない場合は、複数キーポイント方式を使用します。
4. 適切なキーイング方式を適用した後、必要に応じてキーを微調整します。

キーイングの方式

- キー設定方式：この方式では最良の結果が生成され、実行も最も簡単です。ただし、背景しか表示されないフレームが少なくとも1フレーム必要です。詳しくは、「[キー設定](#)」(70 ページ)を参照してください。
- 単一キーポイント方式(ワンカラーピックアップ)：この方式は、均一な彩度の高い緑または青色に飽和した背景に最適です。詳しくは、「[単一キーポイント方式\(ワンカラーピックアップ\)](#)」(71 ページ)を参照してください。
- 複数キーポイント方式(カラー拡散)：背景のみのフレームがなく、背景のカラー、輝度、および彩度がフレーム全体で均一でない場合は、この方式を使用してクロマキーマップを作成します。入カクリップからのシャドウを保持する場合も、複数キーポイントを設定します。詳しくは、「[複数キーポイント方式\(カラー拡散\)](#)」(72 ページ)を参照してください。

Pixel Shader 2.0 をサポートするビデオカードを使用する場合、Ultra ではプレビュー中および出力ムービーを保存する過程でシステムによるクリップのキー設定および合成を大幅に高速化できます。Ultra は Graphics Processing Unit (GPU) を使用できます。これにより、CPU の負荷が大幅に軽減されます。この高度な機能を利用するには、「キーヤー」タブで「GPU ブースト」を有効にします。アドビでは、次のグラフィックカード以上のモデルを推奨します。

メーカー	SD ビデオ	HD ビデオ
ATI	Radeon 9600	Radeon 9800
NVIDIA	GeForce FX 5700	GeForce 6 Series 6600

入カクリップの背景の改善

作業対象の入カクリップの背景が不鮮明で適正なキーを取得できない場合、「カラー」タブの「前処理」コントロールを使用して画質を向上できます。適正なキーの取得に失敗するまでこの問題には気づかないことがあります。キーヤーを使用する操作に慣れてくると、カラー調整が必要かどうかは一目でわかるようになります。

1. 「カラー」タブの「前処理」を選択し、「有効」をクリックします。
2. 彩度設定を上げます。これにより、背景からキーが取得しやすくなりますが、被写体のカラーにも問題が出ます。
3. 通常どおりクリップのキーイングを行います。
4. 「カラー」タブの「後処理」を選択し、「有効」をクリックします。

5. 彩度設定を下げ、自然に見えるようにします。

ヒント

問題のあるクリップをカラーの変更によって救うことができる場合もありますが、この方法はなるべく使用しないことをお勧めします。アーチファクトが発生することが多く、手間が増えることになるからです。入力クリップの背景の彩度が高くて明るい場合は、良好な結果が得られます。撮影プロセスに関与できる場合は、**Ultra** で適正にキーを設定しやすくなるフッテージをキャプチャするためにその段階でできることをしてください。高品質のフッテージを得るための要件については、「**Ultra のためのビデオ撮影**」(49 ページ) を参照してください。

キー設定

キーイングを行う場合、キー設定方式を使用することをお勧めします。最良の結果が得られるばかりでなく、最も手軽だからです。ボタンをクリックすると、フレーム全体が解析され、セッションの背景をキーアウトするために使用する数学モデルが生成されます。

この方式を使用するには、クリップに少なくとも1つのリファレンスフレームが必要です。リファレンスフレームとは、前景に何もなく、背景のカラースクリーンのみが写っているフレームです。フレームはカラースクリーンの端からはみ出している構いません。その部分は後でマスクアウトします。

リファレンスフレームは、合成対象の入力クリップに含まれていなくても構いません。重要なのは、リファレンスフレームの背景の照明、フレーミング、および状態であり、実際の入力クリップが同じであることです。これらの要素がまったく同じであれば、別のクリップからリファレンスフレームを取ることができます。セットの条件が変わらず、十分管理できる場合は、1つのクリップを作成して、同じフレーミングで複数のクリップ用のリファレンスフレームを提供することも可能です。ただし、背景にしわが表れたり、消えたり、場所がずれたりするなど、要素が変化する場合は、それ以降のクリップ用に新しいリファレンスフレームが必要です。

×
注意

ゴーストが現れる場合、フレーム内の被写体に対して「キーを設定」ボタンをクリックした可能性があります。この方式は、フレームの前景に何も無い場合のみ有効です。

この問題を解決するには、プレビュースライダを動かしてクリアなリファレンスフレームを表示してからもう一度「キーを設定」をクリックし、「キーヤー」タブの「有効」をオフにする方法と、キーポイント方式のいずれかを使用する方法があります。詳しくは、「**キーポイントの設定 (ポイント適用方式)**」(71 ページ) を参照してください。

キー設定方式が有効なのは、カメラのフレーミングがショット全体を通して一定である場合のみです。つまり、ズームインやズームアウト、パン、ティルト、プームやドリーによる移動を行わず、手持ちカメラを使用しない場合です。このような種類の結果を求める場合は、**Ultra** でバーチャルカメラ移動を使用することで実現できます。詳しくは、「**パンとズーム**」(89 ページ) を参照してください。

キー設定方式を使用するには、リファレンスフレームが含まれるクリップを入力クリップとして設定し、リファレンスフレームまでプレビュースライダを動かします。次に、「キーを設定」ボタンをクリックします。先に「有効」を選択する必要はありません。「キーを設定」ボタンによってキーヤーが自動的に有効になるからです。

背景が消え、入力プレビューモニタのチェッカーボードと、出力プレビューモニタの現在の背景が表示されます。また、ボタンが「キーを設定」から「ポイントを適用」に変わります。

実際の入カクリップが読み込まれていない場合、リファレンスクリップに代えて設定します。パースペクティブまたは背景が設定されたセッションを通してプレビュースライダを動かし、キーが適切でないポイントを探します。適切でないポイントが見つければ、キーを微調整する必要があります。詳しくは、「[キー設定の微調整](#)」(76 ページ) を参照してください。

キーポイントの設定 (ポイント適用方式)


Ultra には、選択したキーポイントを使用してキーを設定するための方式が 2 つあります。前景に何もなく、背景のカラースクリーンのみが写っているリファレンスフレームがない場合は通常、いずれか 1 つの方式だけを使用します。背景が均一で彩度の高い緑や青の無地である場合は、単一キーポイント方式を使用します。詳しくは、「[単一キーポイント方式 \(ワンカラーピックアップ\)](#)」(71 ページ) を参照してください。背景のカラー、輝度、および彩度がフレーム全体で不均一の場合は、複数キーポイント方式を使用します。詳しくは、「[複数キーポイント方式 \(カラー拡散\)](#)」(72 ページ) を参照してください。

単一キーポイント方式 (ワンカラーピックアップ)

入カクリップにリファレンスフレームがなく、キーイングの背景が十分明るく、カラーが均一で目立つシャドウや不均等な濃淡がない場合は、この方式を使用します。詳しくは、「[キー設定](#)」(70 ページ) を参照してください。現在のセッションがこれに当てはまらない場合、「[キーの設定](#)」(68 ページ) を参照して、キーの設定にどちらの方式を使用するか決定してください。

もう 1 つの方式とは異なり、この方式では数学モデルを使用しません。その代わりに、1 つのカラーが抽出され、画像全体から減算されます。これが、キーイング方式のワンカラーピックアップという名前の由来です。

キーを設定するには

1. 入カクリップをアクティブレイヤーとしている場合、入力プレビューモニタの下の「キーポイントを追加」ツール  をクリックします。このツールのアイコンが表示されていない場合、入カクリップはアクティブレイヤーではありません。
2. 背景の 1 か所をクリックして、キーポイントを設定します。この方式を使用している場合、背景はカラーが均一なので、キーポイントをどこに設定するかは重要ではありません。背景にわずかに不規則な部分がある場合は、その付近にはキーポイントを設定しないでください。
3. 「ポイントを適用」 ボタンをクリックするか、Ctrl+K キーを押します。
4. 必要に応じてキーを微調整します。詳しくは、「[キー設定の微調整](#)」(76 ページ) を参照してください。

背景は均一である必要がありますが、厳密に同じである必要はありません。左上隅に垂直方向のわずかな欠点があり、カラーにわずかな変化があっても、次の例のフレームはワンカラーピックアップ方式で使用するには十分です。このケースで複数ポイントを使用しても、キーの品質が大きく向上することはありません。



複数キーポイント方式（カラー拡散）


この方式は、次のような状況で使用します。

- 入力クリップにリファレンスフレームがなく、キーイングの背景が均一なカラーでない場合。詳しくは、「[キー設定](#)」(70 ページ) を参照してください。
- 入力クリップからのシャドウを保持する場合。詳しくは、「[入力クリップのシャドウの保持](#)」(74 ページ) を参照してください。

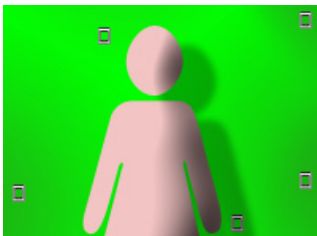
現在のセッションがこれらの条件のどちらにも当てはまらない場合、「[キーの設定](#)」(68 ページ) を参照して、キーの設定にどちらの方式を使用するか決定してください。

2 つ以上のポイントを適用する場合、Ultra ではポイント間の差に基づいて数学モデルが生成されます。背景に目立った非連続がない場合、3 ~ 5 のキーポイントで十分であり、正確な位置は重要ではありません。背景の折り目、壁と床の境目、または壁と壁が接する角など、背景に問題のある部分がある場合は、さらに多くのキーポイントが必要になり、位置取りに注意する必要があります。

グラデーションのある背景にキーポイントを設定するには

1. 入力クリップをアクティブレイヤーとしている場合、入力プレビューモニタの下の「キーポイントを追加」ツール  をクリックします。このツールのアイコンが表示されていない場合、入力クリップはアクティブレイヤーではありません。

2. スクリーンカラー（青または緑）の暗めの部分と明るめの部分を探し、これらの領域を一度ずつクリックしてキーポイントを設定します。暗めの部分では、キーポイントは最も暗い部分になります。ホットスポットがある場合、キーポイントは最も明るい部分になります。次の例では、左下隅のポイントと右端の2つのポイントが3つの暗い部分になります。被写体の頭部の横は、背景の中心であり、彩度が高くなっています。シャドウの部分にキーポイントを設定すると、シャドウはキーアウトされます。シャドウを保持する場合は、シャドウにキーポイントを設定しないでください。



3. 「キーヤー」タブの「ポイントを適用」ボタンをクリックするか、Ctrl+K キーを押します。
4. 必要に応じてキーを微調整します。詳しくは、「キーヤー設定の微調整」(76 ページ) を参照してください。

ハードシャドウのある背景にキーポイントを設定するには

背景に折り目や深いしわがあったり、壁と床の境目または壁と壁の角があったりするなど、カラーや輝度のはっきりした非連続が背景にある場合、次の例で示すように、非連続の両側でキーポイントを設定する必要があります。



このような場合、問題のある部分そのものではなく、すぐ近くにキーポイントを設定すると、最良の結果が得られます。作業を見やすくしたり、ポイントの位置取りを正確に行うには、入力プレビューモニタの表示を拡大してみてください。詳しくは、「入力エリアと入力プレビューモニタ」(20 ページ) を参照してください。

ヒント	問題のある部分の前を被写体が通過しない場合、その部分をマスクすると最適な結果が得られます。詳しくは、「ソースクリップのクロップとスポットマスク」(74 ページ) を参照してください。
-----	---

メモ	最後に追加したポイントを削除するには、Ctrl+Z キーを押します。ポイントをすべて削除するには、「キーヤー」タブの「ポイントを消去」ボタンをクリックするか、Ctrl+E キーを押します。
----	--

入力クリップのシャドウの保持

被写体の後ろまたは下に半透明のシャドウが伸びていると、合成ショットの写実性が増すことがあります。入力クリップからのシャドウを保持するには、次の例で示すように複数キーポイント方式を使用し、シャドウ内にキーポイントを設定しないように注意します。詳しくは、「[複数キーポイント方式 \(カラー拡散\)](#)」(72 ページ) を参照してください。



- シャドウの濃度を変更するには、「キーヤー」タブのマットの生成エリアにあるシャドウスライダを調整します。
- シャドウからスクリーン（緑または青）の余分な色を取り除くには、開始レベルを上げます。
- 収縮（マット）設定は変更しないでください。シャドウが弱くなり、不具合が残ることがあります。

X
#

自然なシャドウで満足できる結果が得られない場合は、デジタルシャドウを試してみてください。詳しくは、「[シャドウと反射の追加](#)」(100 ページ) を参照してください。自然なシャドウに比べて、デジタルシャドウには次のような利点があります。

- 特別なキーイングを必要としません。
- デジタルシャドウは、どこにでも自由に配置することができます。
- シャドウの効果をより詳細に調整できます。

ソースクリップのクロップとスポットマスク

入力クリップのイメージが、カラースクリーンのエッジからはみ出す場合、照明スタンドやブームマイクなど必要のないオブジェクトを表示している場合またはキーアウトできないほど強いシャドウやしわがある場合は、部分マスクを使用できます。この操作は、ガベージマットと呼ばれます。

カラーキーイング（クロマキーイング）は、特定の色を透明または半透明にしますが、部分マスクは、フレームの特定の部分をそのコンテンツの色に関係なくすべて透明にします。

Ultra には、部分マスクを適用するために 2 つの方法が用意されています。1 つは、「入力」タブの「クロップ入力」コントロールを使用して、フレームのエッジ部分を覆う方法です。もう 1 つは、マスクペイントツールを使用して、フレーム内の任意のスポットをマスクアウトする方法です。

どちらの方法でも、キーイング後も透明部分がくっきり見えるようにエッジがシャープなまま残ります。特に、マスク領域を覆うシャドウまたはしわが背景に使用されている場合は有効です。線にブラーをかけてあまり目立たないようにするには、「クロップ入力」コントロールセットの1番下にあるエッジの柔らかさスライダを調整します。

×
#

部分マスクの位置は、セッション中は固定されています。ただし、クロマキーは、カメラおよび被写体の動きに応じて動的に適合します。クリップ全体をプレビューして、マスクされた部分がカットされたり、被写体を透過する穴が残ったりしていないことを確認します。

▽
△
▽


セッションによっては、マスクによって空間が発生することがあり、そのために被写体が意図したように前景要素の陰からフレームに入ってくるのではなく、何も存在しないところから現れるように見えることがあります。この問題を解決するには、入力クリップを移動します。それによって、端をクロップする必要がなくなります。詳しくは、「[入力の垂直方向および水平方向の移動および反転](#)」(88ページ)を参照してください。

フレームのエッジのクロップ


「入力」タブの「クロップ入力」コントロールを使用すると、フレームのエッジ全体のマスクをオフにしたり、入力クリップの影響を受ける領域を完全に透明にする処理が簡単になります。エッジをクロップするには、「クロップ入力」コントロールグループでコーナーおよび中間点ノードを使用して、青灰色のボックスの適切な端をドラッグします。このコントロール内では、エッジをクロップすると黒の四角形が現れて、ソースの境界を表します。出力プレビューモニタには、この変更が直ちに反映されます。

マスクのペイント

マスクペインタを使用すると、入力クリップの任意の場所に透明な穴を開けることができます。

1. 入力プレビューモニタの下の「マスクペインタ」ボタン  クリックします。入力クリップが選択されていないと、このボタンは表示されません。
2. 入力プレビューモニタ内でマスクアウトする領域全体をドラッグします。ペインタは、黒の円形で表示されます。入力プレビューモニタと出力プレビューモニタには、変更が直ちに反映されます。入力プレビューモニタをズームインすると、より細かく調整できるようになります。

スポットマスクの削除

カットした部分マスクが大きすぎた場合、マスク消しゴムツールを使用して縮小することができます。マスク消しゴムツール  アクティブ化し、入力プレビューモニター内でドラッグして、不透明に戻す領域をペイントします。このツールは、マスクペインタを使用してマスクされた領域に対してのみ有効で、クロップされたエッジ部分には使用できません。

×
中

キーを設定した後で入力クリップにペイント操作や消しゴム操作を行う場合、基本的には、マスクされた領域は見えません。ペイントされたマスクを表示するには、「キーヤー」タブで「有効」を選択して、キーヤーを無効にします。この方法は、消去する場所を見やすくするためにマスクを取り除くときに便利です。

キーヤー設定の微調整

入力クリップに、ウォッシュアウトや均一でない背景色、扱いにくい被写体または他のキーイングを困難にする設定が存在する場合、期待どおりの結果を得るためには、手動で入力クリップを変更する必要があります。高品質の入力クリップでも、「キーを設定」ボタンをクリックするだけでは、納得できるキーが得られないことがあります。このセクションでは、ビデオから確実に最高の結果を得るための手順について説明します。「キーヤー」タブのコントロールについて詳しくは、「[「キーヤー」タブ](#)」(27 ページ) 参照してください。

キーの表示

キーヤー設定を微調整するための最初の手順として、キーがどのように見えるかを確認します。キーを見やすくするには、問題のスポットにズームインする方法と、中間色の背景に切り替える方法の2つがあります。モニターでビューのパンとズームを行う方法について詳しくは、「[モニター表示の拡大と位置調整](#)」(25 ページ) を参照してください。

背景の切り替え

背景を一時的に純粋な白、純粋な黒、またはチェッカーボードに切り替えることで、キーの欠陥を検出して削除する作業が簡単になります。これらの便利な背景は、簡単に使用できるように、背景レイヤーサムネールに組み込まれています。背景レイヤーサムネールを右クリックし、さまざまなオプションを試して、問題が一番明らかになるのはどれかを確認します。一般的に、黒と白はエッジに沿ってキーをチェックし、入力クリップの背景にある欠陥を取り除くときに役立ち、チェッカーボードの背景は、不必要な透明部分を見つけやすくします。

キー設定の変更が終了した時点で背景を元の設定に戻すには、背景サムネールを右クリックし、「最後のソースを再割り当て」を選択して、元のイメージを取得します。

×
中

キーイングされたシーンの多くは、純粋な白または黒のテスト用背景によって、キーイングの最も困難な状況が明らかになります。これらの背景を使用すると、実際の背景を使用した場合より詳細にキーを調整することができます。ただし、ビデオからすべてのシェーディングやノイズを取り除こうとしても、失望するだけで、実現は不可能です。実際にはキーを完璧の一手前の状態にしておいたほうが良い結果になる可能性があります。完璧なキーを実現するには、全体的な外観の品質を低下させる極端な設定が必要な場合もあるからです。例えば、被写体の髪からわずかに残った緑を取り除くことで、エッジの鮮明さが失われることがあります。実世界の背景に対して表示したときは、通常、キーの小さな欠陥は見えません。したがって、白と黒のテスト用背景は、広い範囲を変更するためだけに使用し、その後クリップが合成される実際の背景を使用して設定を微調整することをお勧めします。この後背景を変更した場合は、キーの再調整が必要になる場合もあります。

基本的なキーイングのワークフロー

このセクションでは、キーを微調整するための一連の手順について説明します。「キーヤー」タブにある各種の設定は相互に作用するので、手順の順番には重要な意味があります。違った順番で実行すると、ある点では一歩前進したようでも、他の点では2段階戻った結果になることもあります。

このプロセスの各手順を実行することで、目標とする納得できるキーに一歩ずつ近づけるので、特定の調整で多くの効果を上げようとししないでください。これらの手順を何回か実行していると、後から行う手順が先に行った手順とどのように関わることがわかってきます。プロセスを全体的に捉えることは、プロセス中に個々の設定をどの程度変更すべきかという感覚を養うために役立ちます。

この微調整は、前述のいずれかの方法を使用してキーを設定してから行ってください。設定したキーで納得できれば、次の手順を実行する必要はありません。

この作業では、緑のカラースクリーンを想定していますが、ブルースクリーンでもこれらの手順は同じです。

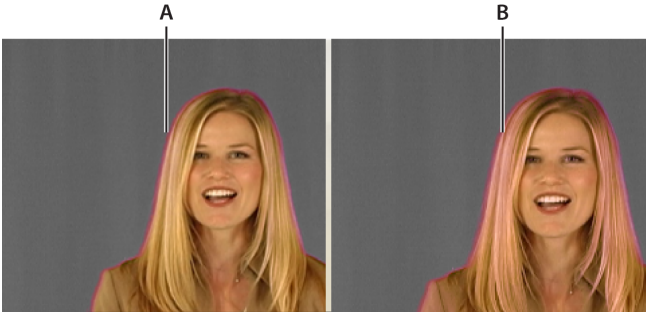
1. 「キーヤー」タブをクリックします。コントロールが無効になっている場合は、入力クリップレイヤーサムネールをクリックします。
2. 透明度スライダと彩度調節スライダを一番左（0.000）に移動し、スピルサブプレッションスライダを一番右（1.000）に移動します。

3. カラーコントロールエリアで、背景のほとんどがキーアウトされ、被写体の周囲に緑のハローが残るところまで「開始レベル」を上げます。背景の他の部分に多少の緑が残っていても問題はありません。



A) 緑のハロー B) 緑の斑点

4. 残っていた緑がマゼンタに変わるまで彩度を上げます。ただし、マゼンタが被写体ににじみ出す直前で止めます。ブルースクリーンで作業をしている場合は、青の斑点が黄色に変わります。



A) ハローがマゼンタに変わります。B) 彩度を上げすぎて、マゼンタが被写体ににじみ出ています。

5. マゼンタまたは黄色のハイライトが消えるまでスピルサブプレッションを下げ、緑のスピルが再度発生する直前で止めます。
6. 「しきい値（開始）」に「開始レベル」と同じ値を設定し、「透明度」に「彩度調節」と同じ値を設定します。この設定で、全体的にはかなり良い結果が得られます。
- a. 被写体の暗い領域と明るい領域のどちらにも透明な部分がある場合は、「透明度」設定を下げます。
 - b. 被写体の明るい領域だけが一部透明になっている場合は、「ハイライト」設定を上げます。
 - c. 暗い領域にだけわずかに透明性が残っている場合は、「シャドウ」設定を上げます。

7. アナログソースからキャプチャされた入力クリップで、被写体の周囲に存在する煩わしい緑または青のエッジがカラーコントロール手順を使用しても削除できない場合は、「感度」設定を調整することで、問題を解決できることがあります。この調整により、暗いシャドウの中に残っている緑を削除することもできます。感度設定を高くすると、キーヤーに含まれる色範囲が広くなります。したがって、キーアウトされる色に対して感度が低下し、選択が可能になります。適切な背景で適度に照明されたクリップに関しては、この設定を変更する必要はありません。したがって、ほとんどのクリップに関して感度変更の必要性を感じる場合は、被写体の下や後ろの暗いシャドウがなくなるように、スタジオの設備を改善することを検討してください。
8. 被写体のエッジがギザギザになっている場合は、後処理コントロールの「ぼかす (マット)」および「シャープ (マット)」の設定を変更します。「ぼかす (マット)」設定は、ギザギザのエッジをソフトにしますが、エッジがぼやけます。「シャープ (マット)」設定は、ある程度のブラーを取り除き、より鮮明で、滑らかなエッジを残します。

これらの設定の変更は、最後の手段としてのみ行ってください。これらの設定により、Ultra がマットのエッジを定義する方法が変わります。設定の変更により、一部の問題が解決される可能性はありますが、被写体の細かい部分（髪や透明のオブジェクトなど）が消去される傾向も見られます。感度、カラーカーブおよびアルファカーブコントロールと同様に、「後処理」設定を変更する必要がある場合、その問題は、照明や設定を改善することでその後のクリップでは解消される可能性もあります。各スライダがキーに与える影響については、「[「キーヤー」タブ](#)」(27 ページ) を参照してください。また、Ultra サポート Web サイト (www.adobe.com/support/ultra) で入手できるキーイングチュートリアルでも確認できます。

入力クリップのシャドウを保持する場合は、「収縮 (マット)」設定を変更しないでください。シャドウが弱くなり、不具合が残ることがあります。

キーヤー設定の保存と適用

「キーヤー」タブのすべての設定をプロファイルに保存し、他のセッションに適用することができます。さらに、この機能を特定のセッション内で使用して、その時点の設定を保存してから変更を加えると、変更した結果が納得できなかった場合、簡単に元の設定に戻すことができます。プロファイルに含まれるのは、キーヤースライダ設定だけで、「キーを設定」または「ポイントを適用」をクリックして作成された数値モデルは含まれません。

- プロファイルを作成するには、「キーヤー」タブの左下にある保存ボタンをクリックします。これにより、標準の Windows の名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。デフォルトのパスは、My Documents¥Adobe Ultra CS3¥My Settings です。プロファイルの拡張子は .cks です。
- 現在のセッションに既存のプロファイルを適用するには、キーを設定し、読み込みボタンをクリックします。必要に応じて該当フォルダを探し、目的のプロファイルを選択します。

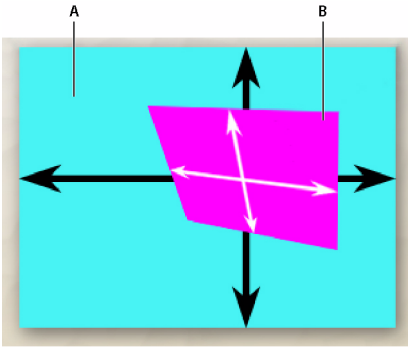
レイヤーの位置決めと仮想カメラの移動

このセクションでは、レイヤーの移動およびスケールの方法について説明し、セッション内でのパンとズームに関する情報を提供します。

各種位置コントロールの相違点

「シーン」タブの位置コントロールは、3D 環境でアクティブレイヤーを移動させるために使用します。

「入力」タブの位置コントロールは、2次元レイヤー内で入力ソースを移動させるために使用します。



A) 「シーン」タブのシーン内の位置コントロールは、フルフレーム内でレイヤーを移動します。

B) 「入力」タブの「オフセット入力」コントロールは、レイヤー平面内の入力の位置とスケールを設定します。

「シーン」タブのシーン内の位置コントロールを使用すると、フルフレーム内の任意の場所、またはフレームエッジの外にレイヤーを移動させたり、スケールすることができます。このコントロールセットとシーン内の方向コントロールを一緒に使用して、レイヤー平面またはレイヤーの入力が表示される空間のサイズ、位置および方向を定義します。幾何学的な用語における平面は、両方向に無限に広がっていますが、Ultra におけるレイヤー平面には、境界が定義されています。「入力」タブの「オフセット入力」コントロールは、レイヤー平面の境界内でイメージの位置やサイズを決定するときだけ機能します。

一般に、希望通りのコンポジションに到達するには、可能な限り位置の入力および方向の入力コントロールを使用します。これらのコントロールは、細かい制御が可能で、ハードウェアにも依存しません。

必要な位置の外へイメージを移動しないように、これらの設定は、パーチャルセットの背景内のはめ込みおよび VirtualTrak ショット内の入力クリップに対してロックされています。この場合、レイヤーの位置は、「オフセット入力」コントロールを使用して修正します。オフセットはハードウェアによって異なるので、ビデオカードの中にはこの機能に完全に対応していないものもあります。

フレーミングの調整

イメージをスケールしたり、出力プレビューモニタの表示をフレーミングするための手段は、シーン内の位置および「オフセット入力」コントロールの2つだけです。モニタの表示が予想と異なる場合は、次の表に記述されている設定をチェックしてください。

コントロール	タブ	説明
シーン内の位置	シーン	レイヤー平面のサイズと位置を制御します。 「レイヤー平面の位置とスケールの変更」 (83 ページ) を参照してください。
シーン内の方向	シーン	3つの軸すべてにおける、レイヤー平面の遠近を制御します。「レイヤー平面の方向の変更」 (84 ページ) を参照してください。
シーン内のサイズ	シーン	レイヤー平面のスケールをシーン内の位置コントロールの Z 設定と関係なくコントロールします。他のシーンコントロールをロックするセット内で、入力クリップのレイヤー平面をスケールできます。「バーチャルセットで入力クリップのレイヤー平面を再スケールする」(83 ページ) を参照してください。
オフセット入力	入力	レイヤー平面上のイメージのサイズと位置を制御します。「レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：「オフセット入力」コントロール」 (86 ページ) を参照してください。
パンとズーム	パン & ズーム	合成されるシーンの範囲を制御します。このシーンは、書き出されたクリップのすべてのフレームに表示されます。「パンとズーム」 (89 ページ) を参照してください。
パンとズーム	出力プレビューモニタ	モニタに表示されるシーンの範囲を制御します。これは、Ultra. 内での表示内容にのみ影響します。書き出されたシーンには影響しません。「モニタ表示の拡大と位置調整」(25 ページ) を参照してください。

レイヤー平面のサイズ、位置および方向の設定

「シーン」タブには、レイヤーのサイズ、位置または方向を変更するためのコントロールがあります。入力クリップと他のレイヤーのスケールと位置を変更することは、セッションをセットアップするための一般的なワークフローの基本的な手順です。このプロセスの中で、レイヤーの遠近を変更する場合もありますが、独自の設定を作成するときには方向コントロールのほうがよく使用されます。詳しくは、「[セットまたは個々のレイヤーの要素の作成](#)」(61 ページ) を参照してください。この 2 つのコントロールの設定でレイヤー平面が定義され、それによって、「オフセット入力」コントロールで設定可能なモーションの範囲が制限されます。詳しくは、「[各種位置コントロールの相違点](#)」(80 ページ) を参照してください。「シーン」タブのシーン内の位置コントロールを使用してレイヤーを再配置する方法と、「入力」タブの「オフセット入力」コントロールを使用してレイヤーを移動する方法の違いを十分に理解する必要がある場合は、「[レイヤーの位置決めと仮想カメラの移動](#)」(80 ページ) を参照してください。

一時停止ポイントの設定コントロールは、VirtualTrak ショットの一時停止の長さを定義します。詳しくは、「[VirtualTrak エフェクトの一時停止ポイントの設定](#)」(96 ページ) を参照してください。

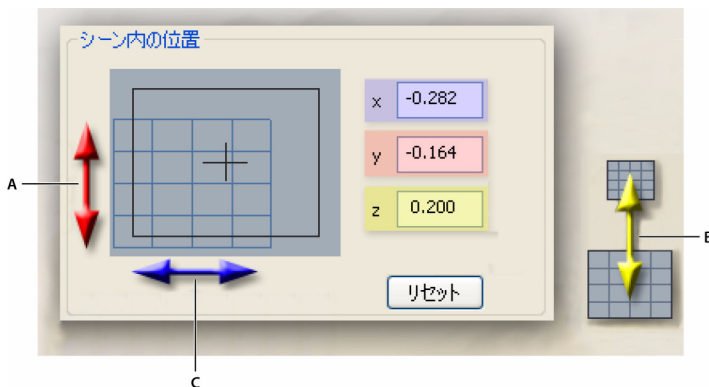
ヒント

変更を微調整する場合は、Alt キーを押しながらドラッグします。これによって、反応は 10 倍繊細になります。

×

VirtualTrak セットの入力クリップの場合、Ultra は、サイズ、位置および方向を変更するためのコントロールをロックします。これは、入力クリップを機能させるには、被写体の位置が重要であるためです。また、これらのコントロールは、あらゆるパーチャルセットのすべてのはめ込みに対しても固定されます。これは、背景内のアルファ領域によって、サブ背景グラフィックの位置が決まるためです。シーンに比べて被写体が小さすぎるまたは大きすぎる場合は、シーン内のサイズスライダを使用して、入力クリップ用のレイヤー平面または他のレイヤーのスケールを変更します。

レイヤー平面の位置とスケールの変更



A) Y 軸 - 縦方向の位置：垂直方向にドラッグします。B) Z 軸 - スケール：Shift キーを押しながら垂直方向にドラッグします。

C) X 軸 - 横方向の位置：水平方向にドラッグします。

シーン内の位置コントロールは、レイヤーの位置とサイズを設定します。入力クリップを再配置する前に、現在の位置でもっとも問題のあるスポットを見つけて、レイヤーの移動に必要な方向と位置を判断してから、セグメントでプレビュースライダをドラッグして、新しい位置に移動することで悪影響が出る場所を探します。カスタムバーチャルセットのはめ込みの場合、正確な位置と方向は、主に、背景内に開ける穴の位置によって決定されます。このようなレイヤーの移動およびスケール方法について詳しくは、「[カスタムバーチャルセット内ではめ込みの配置](#)」(85 ページ)を参照してください。

- レイヤーを x 軸に沿って左右に動かすには、位置グリッドを横方向にドラッグするか、「X」フィールドに値を入力します。
- レイヤーを y 軸に沿って垂直方向に動かすには、上下にドラッグするか、「Y」フィールドに値を入力します。
- レイヤーを拡大または縮小するには、Shift キーを押しながら上下にドラッグするか、「Z」フィールドに値を入力します。

グリッドコントロールを右クリックして表示されるメニューには、値を個別にまたはまとめて再設定できるオプションが表示されます。

バーチャルセットで入力クリップのレイヤー平面を再スケールする

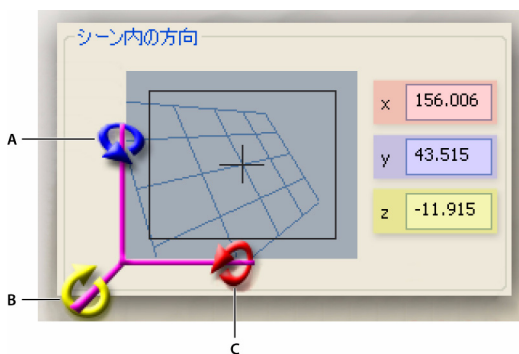
入力クリップ用に定義されたバーチャルセットのレイヤー平面が小さすぎて、被写体をセットに合わせ、正確にスケールして表示できない場合は、シーン内のサイズスライダを使用します。このスライダは、「シーン」タブの左下にあります。シーン内のサイズスライダを使用すると、入力クリップまたは任意に選択したレイヤーに合わせて、レイヤー平面を縮小または拡大することができます。

シーン内の位置グリッドコントロールを使用してスケールを変更する場合は、レイヤー平面の絶対的中心と相対的に機能しますが、このスライダを調整すると、平面の下端の中央と相対的に機能します。つまり、被写体は、中心から放射状に伸縮するのではなく、底辺から上方へ伸縮することになります。当然ながら、被写体全体が見えるワイドショットでは、通常、足の下に多少のグリーンスクリーンがあるため、ある程度までは被写体の足の位置が変化します。必要な場合は、「オフセット入力」コントロールを使用して被写体を下に移動させることで、この上昇を抑えることができます。詳しくは、「レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：「オフセット入力」コントロール」(86 ページ) を参照してください。

シーン内のサイズスライダは、シーン内の位置コントロールがロックされているバーチャルセット専用ではありません。実際に、独自に作成したバーチャルセットを使用した作業では、底辺から上方に操作できるこのスライダのほうが、グリッドの制御に適している場合もあります。グリッドコントロールを使用してレイヤー平面の最下部を適切な位置に合わせてから、シーン内のサイズスライダを使用してスケールを変更することをお勧めします。

レイヤー平面の方向の変更

シーン内の方向コントロールを使用すると、3つの軸の回りでイメージの平面を回転させることができます。3つの値はすべて 360° のスケール ($\pm 180^\circ$) に対応します。



A) Y 軸 - 垂直軸を中心に回転：横方向にドラッグします。B) Z 軸 - 垂直軸（直角）を中心に回転：Shift キーを押しながら上下にドラッグします。C) X 軸 - 水平軸を中心に回転：上下にドラッグします。

- レイヤーを水平軸の回り（つまり垂直面）で回転させるには、方向グリッドを上下にドラッグするか、「X」フィールドに値を入力します。
- レイヤーを垂直軸の回り（つまり水平面）で回転させるには、方向グリッドを左右にドラッグするか、「Y」フィールドに値を入力します。
- レイヤーをその中心点で回転させる（つまり垂直軸の回りで回転させる）には、Shift キーを押しながら上下にドラッグするか、「Z」フィールドに値を入力します。

シーン内の位置コントロールを横方向にドラッグすると X 値が変化しますが、シーン内の方向コントロールでは Y 値が変化します。

グリッドコントロールを右クリックして表示されるメニューには、値を個別にまたはまとめて再設定できるオプションや、垂直軸 (Z) 上で平面を 90° ずつ回転させるためのオプションが表示されます。

X #	方向は 3D 空間の中心に対して相対的です。ただし、バーチャルセットの場合、3D 空間の中心が必ずしもフレームの実際の中心であるとは限りません。例えば、Y の値が 90° の場合は常に平面のエッジが表示されるものと思われませんが、これは、3D の中心がフレームの水平方向中央にあり、その平面内で中央に配置されている場合にのみ該当します。3D の中心または現在の位置が中心からずれている場合、レイヤーは値が 90° に設定された次元を持ちます。
--------	---

X #	3 座標の相互関係により、2 セットの座標で任意の方向を定義することができます。その結果 Ultra では特定の状況では、一連の値が、同じ結果をもたらす別の一連の値に変更されることがあります。例えば、3 つの値がすべてゼロの場合、Y に対して 180 を入力すると、Ultra では X は 180、Y は 0、Z は 180 と表示されます。
--------	--

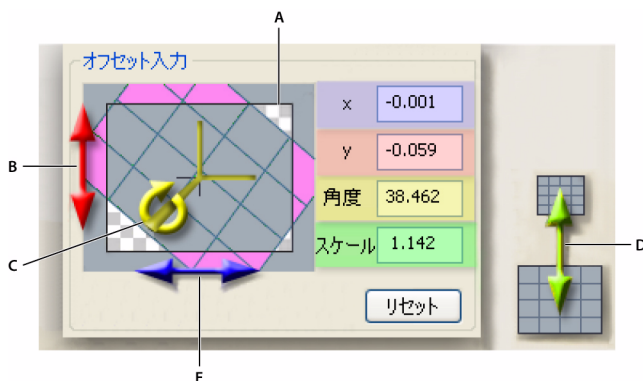
カスタムバーチャルセット内でのはめ込みの配置

カスタムセット（「Simple Keyed with B」など）はすべて、バーチャルセットライブラリの Basic フォルダにあり、初期状態ではフルフレームに合わせて伸縮しています。はめ込みは、特別な状況ではフルフレームで表示する必要がありますが、通常はカスタム背景の透明部分で定義された正しい場所に合わせてそれぞれ伸縮して配置します。Adobe では、次のワークフローを推奨します。

1. 目的の基本セットおよび背景を割り当てます。必要に応じて、背景のサイズ、スケール、および方向を変更します。
ソースを表示する 1 つまたは複数の透明部分の切り抜きがある背景を使用する必要があります。
1 つまたは複数のはめ込みソースと共に使用する背景では、画像に個々のはめ込みのためのアルファ領域を作成する必要があります。
2. はめ込みのサムネールをクリックしてアクティブレイヤーにします。基本セットに複数のはめ込みがある場合は、初期設定で「ソース B」が選択されます。
3. 目的のソースをはめ込みに割り当てます。
4. ソースを表示する背景内の透明部分のおおまかなサイズに合わせて縮小します。おそらく出力レビューモニタ上にはイメージが表示されないため、「シーン内の位置」コントロール内のグリッドの相対的なサイズを目安にしてください。
5. イメージが透明部分の中央になるように位置を変更します。
6. スケール、方向、および位置を微調整して、目的のフレーミングにします。
7. 基本セットに別のはめ込みレイヤーがある場合は、はめ込みのサムネールの上にあるリストからレイヤーを選択し、そのレイヤーに対して手順 3～7 を繰り返します。

レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：「オフセット入力」コントロール

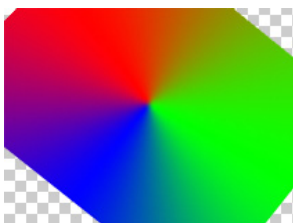
「入力」タブの「オフセット入力」コントロールを使用してレイヤーを移動する方法と、「シーン」タブの「シーン内の位置」コントロールを使用してレイヤーを再配置する方法の違いについては、「[レイヤーの位置決めと仮想カメラの移動](#)（80 ページ）を参照してください。



- A) 黒いボックスは、レイヤー平面の境界を表します。このボックスの外側の部分はクロップされます。
B) Y 軸 - 垂直方向の位置：上下にドラッグします。C) 角度：Ctrl キーを押しながら垂直方向にドラッグします。D) スケール：Shift キーを押しながら垂直方向にドラッグします。E) X 軸 - 水平方向の位置：左右にドラッグします。

アクティブレイヤーをレイヤー平面内で移動および伸縮するには、「入力」タブの中央にある「オフセット入力」コントロールを使用します。詳しくは、「[各種位置コントロールの相違点](#)（80 ページ）を参照してください。通常、これらのコントロールは、レイヤーに対して「シーン」タブの「シーン内の位置」コントロールがロックされている場合のみ使用します。それらは VirtualTrak セット内の入力クリップや、すべてのパーチャルセット内のすべてののはめ込み（ソース B、C など）用です。

「オフセット入力」グリッドコントロール内の黒いボックスはレイヤー平面を表します。これは、「シーン」タブのコントロールを使用して設定されたサイズや方向を反映するようには変更されません。イメージの任意の部分が黒いボックスの外側になるように「オフセット入力」を変更すると（前の図のピンク色の部分を参照）、その部分はイメージからクロップされます。逆に、レイヤー平面の内側に配置されたグリッドのエッジ（前の図のチェックの部分参照）は、セットに応じて透明または黒で表示されます。次の図に、前の例の「オフセット入力」設定で表示されるイメージを示します。



レイヤー平面内でのこれらのコントロールの機能を考慮すると、これらのコントロールは次の状況で役立ちます。

- VirtualTrak シーン内で入力クリップを再配置します。VirtualTrak セットでは、通常この目的で使用する「Input Position In Scene」がロックされます。この点を考えると、被写体がドア、柱、またはその他の前景要素の後ろから現れるのではなく、空間の中央から現れるように、入力クリップを数ピクセル動かす場合は、これらのコントロールが特に便利です。
- ソースを拡大してイメージの一部をズームインします。また必要に応じて、目的のフレーミングに再配置します。

×
#

「オフセット入力」コントロールでは、一部のビデオカードではサポートされていないハードウェアの機能が必要です。それらのビデオカードでは、イメージがレイヤー平面いっぱいに表示されていない場合、イメージの周囲にアーチファクトが表示されることがあります。場合によっては、「クロップ入力」ツールを使用してエッジを少しくロップすると、表示の反復を削除できることがあります。詳しくは、「[フレームのエッジのクロップ](#)」(75 ページ) を参照してください。

×
#

垂直方向、水平方向、および角度方向の移動は、ソースのネイティブな座標に対して相対的です。「シーン」タブの位置および方向コントロールを使用して、いずれかの次元でソースを回転または反転する場合、イメージの動きはマウスの動きと反対になります。

×
#

キーイングされた入力クリップを操作する場合、フレーム内の入力クリップのサイズ、位置、および方向を表示するには、キーヤーを無効にするか、平面イメージに切り替えてみてください。それには、「入力クリップ」サムネールを右クリックし、「白を割り当て」、「黒を割り当て」、または「チェッカーボードを割り当て」を選択するのが最も簡単な方法です。キーイングされたビデオを背景の上に再び表示する準備ができたなら、「入力クリップ」サムネールを右クリックし、「最後のソースを再割り当て」を選択します。

入力の垂直方向および水平方向の移動および反転

- 入力を X 軸に沿って水平方向に移動するには、「オフセット入力」グリッドを左右にドラッグするか、「X」フィールドに値を入力します。
- 入力を Y 軸に沿って垂直方向に移動するには、「オフセット入力」グリッドを上下にドラッグするか、「Y」フィールドに値を入力します。
- イメージを反転して、左向きの被写体が右向きになるように（またはその逆に）するには、グリッドコントロールの下の「水平方向に反転」を選択します。
- イメージを反転して上下を入れ替えるには、「垂直方向に反転」を選択します。

入力の回転

入力を中心点に沿って回転するには、Ctrl キーを押しながら「オフセット入力」グリッドを垂直方向にドラッグするか、「角度」フィールドに値を入力します。このフィールドの範囲は 360° ($\pm 180^\circ$) です。

イメージを 90° 回転して縦方向に表示

イメージを回転して、横方向ではなく縦方向に表示するには、グリッドコントロールの下の「プラス 90° (縦)」を選択します。こうすると、レイヤーは反時計周りに 90° 回転します。イメージが逆さまになった場合は、「水平方向に反転」を選択します。イメージをフレーム内に縦に表示するように修正していますが、「垂直方向に反転」の代わりに「水平方向に反転」を使用します。これは、これらのコントロールがイメージのネイティブな方向に対して相対的だからです。

ビデオ

標準解像度形式 (SD) のクリップを横向きにすると、標準解像度形式のカメラで撮影したフッターを高精細 (HD) のシーンで使用することができます。HD と SD の違いは、イメージ内の水平線 (走査線、またはピクセルの行) の数です。SD NTSC ビデオは通常の横方向で 720×480 なので、ビデオを回転して縦方向にすると解像度が 720 本になります。

HD シーンで使用するフッターを SD カメラで作成するには

1. SD カメラを横向きにして入力クリップを撮影します。
2. 撮影した 720×480 のクリップを、解像度 1280×720 以上の背景を持つ $16:9$ のバーチャルセットに割り当てます。
3. プラス 90° モードを有効にします。こうすると、入力クリップが 90° 回転します。また、「出力サイズに合わせる」が有効な場合は (入力クリップの初期設定です)、セットの縦サイズに合わせてイメージが自動的に縮小します。必要に応じてスケールおよび位置を変更して、目的のコンポジションにすることができます。
4. セッションについてすべて目的どおりに設定し終わったら、解像度を 1280×720 に設定して出力ムービーを保存します。

HD カメラで撮影するのではなく、SD カメラを横向きにして撮影する利点は、被写体を動かす余地があるという点にあります。また、カメラを横向きにすると、ビデオが 1280 本から 1920 本に増えます。通常の横方向の HD ビデオでズームインした場合、ズーム比率が 720 または 1080 本を超えるとピクセルが足りなくなってしまう。一方、横向きにしたカメラでは、撮影したフッターでさらにズームインしてもピクセルの問題は発生しません。

入力のスケールの変更

入力を縮小または拡大するには、Shift キーを押しながら「オフセット入力」グリッドを垂直方向にドラッグするか、「スケール」フィールドに値を入力します。

入力ソースをバーチャルセットに合わせて伸縮

ソースイメージまたはビデオの縦横比がセッションの縦横比（4:3 または 16:9。「出力」タブで設定します）と一致しない場合、Ultra は初期設定ではフレームいっぱいに表示するようにイメージの中心にズームインし、左右または上下をクロップします。

ソースを伸縮して、出力プレビューモニタ内にフルイメージを表示するには、「出力サイズに合わせる」を選択します。

⌘ ⇧	これらのグリッド コントロールの変更を微調整するには、Alt キーを押しながらドラッグします。これによって、反応は 10 倍繊細になります。
--------	--

⌘ #	「オフセット入力」グリッド コントロールを右クリックすると表示されるメニューには、値を個別または一括でリセットするオプションや、一般的な回転、反転、およびズームを実行するオプションが表示されます。
--------	--

すべてのグリッド設定を初期設定にリセット

「リセット」ボタンをクリックすると、「オフセット入力」のすべての値が初期設定に戻ります。この操作は、このコントロールグループ内のチェックボックス（「出力サイズに合わせる」、「縦」など）には影響しません。

パンとズーム

Ultra では、複雑なバーチャルカメラの動きをセッションにプログラミングして、パンやズームのほか、ティルト、ドリーショット、プーム操作も生成することができます。フィルムやテープでそのようなショットを撮影しようとした経験がある方は、それがいかに難しいかご存知でしょう。ごくわずかな揺れでショットが台無しになり、複雑なカメラの動きに合わせてフォーカスやフレーミングを維持するのが困難な場合があります。Ultra ではそのようなミスもなく、フレームおよびピクセル単位で正確な目的の結果を得ることができます。

パンとズームのポイントは最大 64 個までプログラムできます。ただし、そのような複雑なシーンを設計するよりも、NLE でシンプルなシーンをまとめて編集するほうが簡単です。

バーチャルカメラは、パンとズームのポイントから次のパンとズームのポイントへと順に動きます。弧を描く動きが必要な場合は、曲線のパスを構成する複数のポイントを設定します。動きの速度は、2つのポイント間の距離を2つのポイント間の時間で割ると求められます。よりスムーズで自然な動きを実現するには、最初を速くし、終わりを遅くします。Ultra では、エルミートスプラインを使用して速度曲線を計算します。

X
#

Ultra でサポートされている高解像度のグラフィックおよび HD ビデオや、パンおよびズーム機能により、驚くような結果が得られます。Ultra では、静止イメージの解像度が最大 4096x4096 まで維持され、解像度が 720x480 より大きいすべてのグラフィックが 720x480 に自動変換されることはないため、すべてのピクセルが維持されます（グラフィックカードの制限によっては、静止グラフィックの最大解像度はこれより低い場合があります）。高解像度のイメージでズームインし、さらにズームインしても、イメージは鮮明なままで、低解像度のグラフィックを拡大したときのような、むらのあるぼやけたイメージにはなりません。

パ
ン
ズ
ム

空間を調整する際は、まず「シーン」タブで調整し（バーチャルセットで変更が許可されている場合）、次に「入力」タブに進みます（「パンとズーム」の設定を行う必要がある場合）。これは、パンとズームのポイントをプログラミングする前に、すべてのレイヤーおよびそのソースの位置を確定する必要があるからです。

グリッドコントロール

「パンとズーム」タブのグリッドコントロールでは、パンとズームのポイントのスケールおよび位置をそれぞれ設定します。次に、グリッドコントロールに表示される各部とその機能について説明します。

- 可視フレーム：エッジの周囲の黒い四角形は、可視フレーム（エクスポートされる部分）を表します。グリッドを移動しても、この部分はそのまま残ります。この部分の形状は、「出力」タブのセッションの縦横比の設定で制御されます。
- シーン：青灰色の 4x4 のグリッドは、合成されたシーンを表します。グリッドの縦横比は、現在のセットの縦横比と対応します。グリッドをドラッグしたり、「X」、「Y」、および「Z」フィールドに値を入力すると、グリッドのサイズおよび位置が変わります。

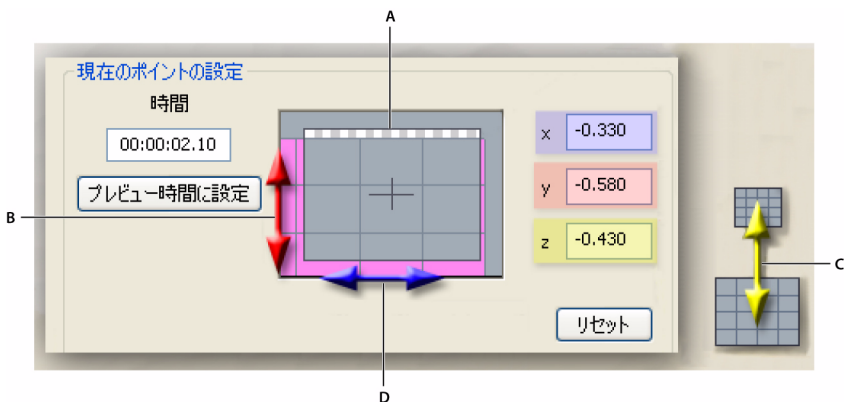
以下の場合にのみ、グリッドの周囲はシーンの境界と一致します。

- マスターセットライブラリからバーチャルセットを使用している場合、または基本セットの背景の縦横比がセッションの縦横比と同じ場合。
- 「シーン」タブで、背景のスケールが 0.000 (1:1) に設定されている場合。
- 他のレイヤーが背景のエッジからはみ出していない場合。

ただし、「シーン」タブを使用して背景または他のレイヤーを拡大する場合や、他のレイヤーが背景からはみ出している場合は、グリッドの外側にコンテキストがあります。その場合、グリッド表示は意味のあるコンテキストを失うので、出力プレビューモニタの表示を目安にしないでなりません。重要なのは、このコントロールのグリッドに表示されていない部分でパンとズームのポイントを設定できるという点です。コンテンツがある場合は、それが表示されます。コンテンツがない場合は、黒く表示されます。

X
軸

「パンとズーム」グリッドコントロールのコンテキストがはみ出すのを防ぐには、正当な理由がない限り、「シーン」タブを使用してレイヤー平面を可視フレームより大きく拡大しないことをお勧めします。例えば、4:3 のイメージを 16:9 のフレームに合わせて拡大したり、パーティクルカメラの移動中にレイヤー平面のスケール 1:1 で可能な倍率よりもさらにズームインする必要があります。




A) 黒いボックスは発行するフレームの境界を表します。ボックスの外側のコンテンツはクロップされます。ボックスの内側でグリッドの外側の部分は空白になります。B) Y 軸 - 垂直方向の位置：上下にドラッグします。

C) Z 軸 - スケール：Shift キーを押しながら垂直方向にドラッグします。E) X 軸 - 水平方向の位置：左右にドラッグします。

- X 軸に沿って左右にパンするには、グリッドを左右にドラッグするか、「X」フィールドに値を入力します。
- 上下にパンする（つまり Y 軸を傾ける）には、上下にドラッグするか、「Y」フィールドに値を入力します。
- ズームインまたはズームアウトするには、Shift キーを押しながら上下にドラッグするか、「Z」フィールドに値を入力します。1:1 (0.000) を超えてズームアウトすることはできません。

グリッドコントロールを右クリックして表示されるメニューには、値を個別にまたはまとめて再設定できるオプションが表示されます。

パンとズームのポイントの追加と設定

1. 出力プレビューモニタをフルフレーム表示にリセットするには、 ボタンをクリックします。既にフルフレームで表示されていることがわかっている場合も、パンとズームのポイントを設定する前に、このボタンをクリックすることをお勧めします。ポイントの設定時にモニタがズームインされていると、予期した結果が得られないことがあります。
2. パンおよびズームを有効にするには、「パンとズーム」タブで「有効」を選択します。パンおよびズームを始めて有効にしたときには、初期設定で2つのポイントが設定されます。1つは先頭のフレーム内、もう1つは最後のフレーム内にあります。
3. パンとズームのポイントを設定するフレームまでプレビュースライダをドラッグします。ビデオクリップが含まれていないセッションの場合は、セッションをプレビューしてパンとズームのポイントを追加する前に、入力クリップのデュレーションを設定する必要があります。「入力」タブの「アウトポイント」フィールドに時間を入力します。バーチャルカメラの動きでセッションがどのくらいの長さになるかははっきりわからない場合は、使用すると予測される値よりも大きな値を設定しておき、すべてのカメラの動きをプログラムした後で修正します。
4. 「新規ポイントを追加」ボタンをクリックします。パンとズームのポイントのリストに、新規エントリが適切な順序で挿入されます。
5. グリッドコントロールでスケールおよび位置を変更します。出力プレビューモニタにパンおよびズームの位置が表示されます。
6. 追加するポイントごとに手順3～5を繰り返します。パンとズームのポイントを削除するには、リスト内でポイントを選択し、「現在のポイントを削除」ボタンをクリックします。

X
#

最初のパンとズームのポイント、最後のパンとズームのポイント、またはその両方が、セッションの最初と最後のパンとズームのポイントにそれぞれ設定されている場合、セッションの合計の長さを変更すると、それらのポイントの時間は自動的に変わります。ただし、バーチャルカメラの動きをプログラミングした後で、入力クリップのインポイントをトリムする場合は、中間のパンとズームのポイントの時間設定は変わりません。したがって Ultra では、パンとズームの操作を設計する前に、セッションのタイミングを決めておくことをお勧めします。

X
#

出力プレビューモニタには常に、セッション内の現在のフレームの可視領域が表示されます。つまり、プレビュースライダをドラッグして現在選択されているパンとズームのポイントのフレームから移動し、ズームおよび位置の設定を変更しても、モニタに新しいフレーミングは表示されません。現在のタイムポイントのフレーミングの変更は表示されますが、それはパンとズームのポイントの変更が、そのポイントから前または次のポイントまでの間のすべてのフレームの可視領域に影響するからです。出力プレビューモニタにパンとズームのポイントがある場所を表示するには、現在のフレームが現在のパンとズームのポイントに正確に一致している必要があります。そのフレームにジャンプするには、現在のポイントを選択解除し、選択し直します。

パンとズームのポイントの変更

既存のパンとズームのポイントの設定を変更するには、「パンとズーム」タブでリスト内の該当する行をクリックします。位置およびズームの設定は、グリッドコントロールを移動したり、「X」、「Y」、および「Z」フィールドの値を手動で変更すると、それに合わせて動的に変化します。ただし、ポイントを選択してセッションをプレビューしても、時間の設定は動的に変化しません。それには別の手順が必要です。「プレビュー時間に設定」ボタンをクリックするか、「時間」フィールドにフレームカウントを入力して Enter キーを押します。

複数のポイントによる連続したバーチャルな動きのプログラミング

ジグザクの動き、弧を描く動き、ポイント A から B へ直線的に動くのではなくズームの方向を変えるなど、連続した動きを作成するには、パンとズームのポイントのシーケンスを追加します。動きの速度には時間における距離が作用します。速度は各区間の最初と最後に徐々に変化します。

一時停止する複数の動きのプログラミング

2つの動きの間で一定の時間フレーミングを静止するには、同じ位置に対してパンとズームのポイントを2つ設定する必要があります。この種類のシーケンスは次のようになります。

- 時間 A / 位置 1
- 時間 B / 位置 2
- 時間 C / 位置 2
- 時間 D / 位置 3

時間 B と時間 C の違いは、位置を変更しない時間の長さです。

異なる縦横比でのパンとズーム

セッションのフレーム縦横比が 16:9 で、セットのフレーム縦横比が 4:3 の場合、ズームインしてフレームの横方向いっぱいに表示する正しい Z 設定は -0.333 です。この設定で、「Y」の値を 0.333 から -0.333 に変更すると、可視フレームの上下に空白行は表示されません。

セッションの縦横比が 4:3 で、セットの縦横比が 16:9 の場合は、そのような変更は必要ありません。シーンの縦サイズが既に可視フレームに合わせて拡大されており、シーンの辺がフレームのエッジの外側まで拡大されているからです。

これらの値では、レイヤー平面のスケールが 1:1 であるものとします。

バーチャルカメラの動きを使用せずにセッションを表示

パンとズームのポイントをプログラムしたものの、パンとズームを実行せずにセッションを表示したい場合は、「有効」を選択解除して機能を無効にします。

ビデオクリップの正しいタイミングの指定

このセクションでは、ビデオクリップの正しいタイミングを指定するためのタスクについて説明します。

ビデオクリップのインポイントおよびアウトポイントのトリミング

ビデオクリップの先頭または末尾に、現在のセッションに含めたくないコンテンツが含まれている場合は、「入力」タブの「インポイント」または「アウトポイント」コントロールを使用して、不要なフレームをトリミングすることができます。入力クリップにキーイング用の参照フレームが含まれている場合は、この方法を使用すると、それらのフレームが出力ムービーに表示されないようにすることができます。また、これらのコントロールを使用すると、一連のセッション用に特定のソースクリップをセグメントに分割し、それらを使用して高度な合成を作成して、被写体のあるポイントではグラフィック要素の背後から表示し、別のポイントではグラフィック要素の前に表示することができます。

入力プレビューモニタはソースクリップ全体を表示しますが、出力プレビューモニタはトリミングされたクリップのみを表示します。

別のクリップをレイヤーに割り当てると、インポイント設定とアウトポイント設定はリセットされません。元のトリミングされたクリップに戻り、同じトリミングポイントをもう一度適用する場合は、ソースを切り替える前にタイムコードを書き留めてください。

インポイントとアウトポイントはソースクリップに影響を与えません。これらは、Ultra がセッションのクリップの再生を開始および停止するタイムポイントです。

詳しくは、「[高度な合成作業](#)」(65 ページ) を参照してください。入力クリップ以外のレイヤーに割り当てられ、そのレイヤーよりも長いビデオクリップの場合は、これらのビデオクリップをトリミングして入力クリップと同じ時間に終了する必要がある場合があります。

この場合、インポイントをトリミングするかアウトポイントをトリミングするかに関係なく、手順は同じです。

1. 入力プレビューモニタまたは出力プレビューモニタで、プレビュースライダをドラッグして、トリミングするフレームを表示します。
2. 現在の位置よりも前でコンテンツをトリミングするには、「インポイントタイムコード」フィールドの右にある「設定」ボタンをクリックします。現在の位置よりも後でコンテンツをトリミングするには、「アウトポイント」フィールドの設定をクリックします。入力プレビューモニタの左下に表示される時間は選択したトリミングポイントのタイムコードとして設定され、トリミングポイントコントロールの右にあるトリミングされたデュレーションの読み取り値は現在の設定を基準にしたクリップの長さを示します。

X
インポイントの設定をゼロに、またはアウトポイントの設定をクリップの最後に戻すには、該当するコントロールの「リセット」ボタンをクリックします。

X
必要なタイムコードがわかっている場合は、タイムコードをフィールドに直接入力することもできます。この場合、「設定」ボタンをクリックすると現在の時間が適用されるため、このボタンをクリックしないでください。

X
アクティブレイヤーが動画背景クリップで特殊なタイプである VirtualTrak セットの場合、トリムコントロールはロックされます。

クリップのループ

セッションが実行されている限りループ再生されるように、レイヤーに割り当てられたビデオクリップを設定することができます。デフォルトでは、入力クリップ以外のすべてのレイヤーをループするように設定できます。

1. ビデオクリップを割り当てるレイヤーがアクティブレイヤーではない場合、そのサムネールをクリックしてアクティブにします。
2. 「入力」タブで「ソースのループ」をクリックします。

X
ループされたソースが適度に自然に表示されるためには、始まりと終わりでクリップの再開に気づかれないようにする必要があります。始点または終点をトリムすることでこのような結果が得られる場合は、インポイントおよびアウトポイントコントロールを使用できます。

X
通常、セッションで最も長いソースの場合は、入力クリップをループすることはめったにありません。入力クリップをループしたい状況がある場合、このオプションはそのレイヤーでも使用できます。入力クリップをループすると、無限ループが発生します。Ultra では、最も長いループしないソースでセッションの終わりを設定して無限サイクルを回避します。

セッション内でビデオクリップの再生開始するタイミングを指定する

シーンにオフセット設定は、セッションの開始後の指定された時間までビデオクリップの再生開始を遅らせます。また、任意のパーチャルセットタイプの任意のレイヤーにある任意のビデオクリップの開始時間を遅らせることができますが、通常は VirtualTrak エフェクトを使用するセッション内でのみこの機能を使用します。ビデオの 3 つのポイントの正しいタイミングを達成することは、VirtualTrak クリップの設定で最も重要なタスクです。ほとんどの VirtualTrak エフェクトは、入力クリップが表示される面のトラック、パン、またはズームに数秒かかる仮想カメラの動きで始まります。入力クリップの再生を開始する前に、少なくとも Virtual Trak エフェクトでそのエリアが表示されるまで待機するのが一般的です。また、エフェクトが終了するまで再生の開始を遅らせたい場合があります。

以下の手順は、VirtualTrak エフェクトのシーンにオフセットの時間を設定するために特に用意されていますが、クリップが存在するレイヤーや割り当てられるバーチャルセットのタイプに関係なく、手順は本質的に同じです。

1. VirtualTrak セットを含むバーチャルセットと被写体がフレーム内に歩いて入る入力クリップを使用してセッションを作成します。
 - VirtualTrak セットの名前の後に「(Trak)」が続きます。VirtualTrak セットの例には、Virtual Sets\Museum ライブラリ (MSL1 から) の「Museum Intro (Trak)」セットがあります。
 - 自分が入力クリップが手持ちにない場合は、「Suzy – Wide – Walk in Left」を使用してください。これは、C:\Program Files\Adobe\Adobe Ultra CS3\Content\Sample Clips\NTSC Sample Clips にあります。
2. 出力プレビューモニターで、クリップの再生を開始する時間までプレビュースライダをドラッグします。VirtualTrak エフェクトの場合、この時間は一般に入力クリップのエリアが表示される時点またはその直後です。入力クリップを既にキーイングしている場合は、エリアの表示を確認できるようにキーヤーを無効にします。
3. 「入力」タブで「シーンにオフセット」設定の「設定」ボタンをクリックします。これにより、現在のフレームカウントが出力プレビューモニターからこのフィールドに適用され、セッションのこのポイントまで入力クリップの再生が遅れます。
4. キーヤーを再び有効にして、出力プレビューモニターでセッションを再生し、被写体の表示のタイミングを評価します。タイミングが正しくない場合は、「[ビデオクリップのインポイントおよびアウトポイントのトリミング](#)」(94 ページ) で説明している手順に従って入力クリップのインポイントをトリムする必要がある可能性があります。例えば、「Suzy – Wide – Walk in Left」クリップでは、被写体はフレーム 17 まで左から入りません。
5. 被写体の位置がバーチャルセットに対して正しくない場合は、入力の位置を変更する必要があります。詳しくは、「[レイヤー平面内での入力の移動および伸縮：「オフセット入力」コントロール](#)」(86 ページ) を参照してください。

X
#

Ultra に組み込まれているクリップを使用して VirtualTrak セッションのタイミングを調整したい場合は、『Adjusting Timing on a VirtualTrak set shot (VirtualTrak セットショットのタイミングの調整)』(www.adobe.com/support/ultra) を参照してください。

VirtualTrak エフェクトの一時停止ポイントの設定

一部の VirtualTrak セットでは、一時停止を設定できます。これにより、仮想カメラ移動でビデオクリップの再生、被写体の会話、またはクレジットの回転のための時間を確保できます。例えば、マスターセットライブラリ 1 (MSL1) の「Library Book to Talent with Pause」では、カメラははめ込みソース B を含むブックのタイトなショットで始まります。ソース B のビデオを挿入する場合は、入力クリップの位置への仮想パンを開始するまでに適切な時間の間カメラが待機できるように一時停止時間を設定する必要があります。見る人が静止画を確認できる時間を確保したい場合は、静止画の停止時間を入力することもできます。

Ultra は一時停止の開始位置時間を定義し、ユーザは一時停止の終了位置時間を指定します。この操作を完了するには、一般に次の手順に従います。

1. 正しい入力ソースを選択します。
2. 入力プレビューモニターで、仮想カメラの移動を開始または再開するポイントまでプレビュースライダをドラッグします。
3. 「シーン」タブの一時停止ポイントの設定コントロールエリアにある「設定」ボタンをクリックします。これにより、時間が出力プレビューモニターから適用されます。

ビデオクリップのボリュームの調整

オーディオトラックを含むビデオクリップの場合は、正しいレイヤーを選択し、「入力」タブのボリュームスライダを調整することでボリュームを制御できます。これは、入力クリップ以外のレイヤーのソースとして使用するクリップからアンビエントオーディオを消去するときに特に便利です。

オーディオをミュートするには、スライダを左へいっぱいまで移動します。

この設定は最終出力ファイルのボリュームと Ultra で聞こえる内容に影響を与えます。

ビデオの体裁の微調整

このセクションでは、合成されたショットに最終的なタッチを加えるために Ultra で実行できるさまざまな微調整について説明します。これらの変更により、単に有効なだけのシーンと真に説得力のあるシーンの違いをはっきりさせることができます。

次に示すのは、Ultra の外部で実行してビデオに加えることができる変更です。

- 混在したメディアの統合：入力クリップが圧縮された DV で、背景がフィルム撮影である場合、2つのソースは完全に一致しない可能性があります。一般に、フィルムフッテージの見かけは被写体と比較してクリーンすぎます。DV クリップをフィルムと同様にクリーンにする方法はないため、同じコーデックを使用して Premiere Pro などの NLE でフィルムクリップを圧縮したり、Adobe Premiere Pro を使用してノイズを追加したりできます。
- オーディオを仮想環境に一致させる：合成されたシーンのオーディオを処理して、シーンが発生しているバーチャルセットと同様の環境で記録されたかのように音を出したい場合があります。例えば、シーンが仮想的な大聖堂に設定されているときに、俳優の声にリバーブを追加したい場合があります。また、リバーブとイコライザを変更して、タイトショットとワイドショットの間の相対的なマイクロフォン距離をシミュレーションすることもできます。通りのノイズや木々を抜ける風など、繊細で適切なアンビエントサウンドエフェクトをミックスしたい場合もあります。オーディオを Ultra で変更することはできません。Adobe Audition や Soundbooth などのアプリケーションを使用することができます。

カラーの修正

Ultra では、セッションの任意のソースのカラーを調整できます。入力クリップの場合、調整を処理前と処理後に分けることができます。前処理モードで実行される変更は、キーイングされる前のソースに適用されるため、キーヤーに表示され、作業が必要な設定内容に影響を与えます。後処理調整はキーイング後に適用されます。背景のカラーの彩度が十分高くなく、したがって、十分キーイングされていないときは、後処理モードでカラーを変更したい場合があります。キーイングされた被写体が選択されたパーチャルセットに十分適合しない場合や前処理のカラー調整に対して修正が必要な場合、後処理モードでカラーを調整したい場合があります。適切なモードを選択するには、コントロールエリアの上にあるモードのオプションを選択します。これらのモードのコントロールは、後処理モードのみで使用できるガンマスライダを除き同じです。

その他のレイヤーの場合、Ultra はキーイングなどの処理を実行しません。このため、前処理や後処理の区別は関係ありません。他の任意のソースと同様にパーチャルセットのレイヤーのカラーを変更できます。例えば、青のデジタルスタジオセットが気に入らない場合は、色相コントロールを使用してカラーを変更できます。これらのレイヤーにアクセスするには、Alt+P キーを押すか、表示 / 表示する入力 / 事前定義を選択します。

×
中

カラーを変更する主な理由の1つは、種々のレイヤーに同等のルックアンドフィールを与えるためです。一般に、1つだけのソースに広範な変更を加えるのではなく、2つ以上のソースに適度の変更を加えることで、最適な結果を得ることができます。キーイングされた被写体と他のレイヤーとの間の最適な一致の達成は、入力クリップのビデオの撮影時またはそのカスタムセットの設計時のいずれか早い時期に開始されることを念頭に置いてください。処理のこの段階で適切な作業を実行した場合、Ultra でのカラー修正の必要性が最小限度に抑えられます。

カラー修正の実行

デフォルトでは、「カラー」タブのコントロールは無効です。変更を実行する前に、「有効にする」を選択してコントロールをアクティブにする必要があります。入力クリップの場合、前処理コントロールと後処理コントロールを別々に有効または無効にします。レイヤーを既に変更していて、元の状態で確認したい場合は、「有効にする」の選択を解除してコントロールを無効にします。現在の設定のすべてが維持されます。

「カラー」タブの左側にあるコントロール（「輝度」、「コントラスト」、「彩度」、および「色相」）は、ほぼすべてのビデオおよびグラフィックアプリケーションで共通です。

- 輝度：極めて暗い（暗）から極めて明るい（まぶしい）までを範囲とする一連の無彩色の1つに対する類似性を表す色の次元です。
- コントラスト：このコントロールは、画像のハイライト、ミドルトーン、シャドウ間の色調の違いに影響を与えます。コントラストは、オブジェクト（または画像でのオブジェクトの表現）を他のオブジェクトや背景から区別できるようにする視覚特性上の違いです。

- 彩度：このコントロールは特定の色相の強度に影響を与えます。彩度はカラーの純度を基準としています。高い色相は鮮やかで強いカラーであり、低い色相はよりミュートされ、グレーで表示されます。

- 色相：このコントロールはカラータイプ（赤、青、または黄など）に影響を与えます。

「カラー」タブの右側にあるコントロール（「レベル」、「オフセット」、および「ガンマ」）は、すべてのカラーチャンネルまたは1つのチャンネルのみに適用できます。これらのコントロールのいずれかで作業するときは、まず変更したいカラーチャンネルを選択する必要があります。デフォルトでは、スペクトラム全体が選択されています（RGB）。チャンネルを選択するには、「RGB」チェックボックスの選択を解除し、必要なチャンネルを選択します。

- レベル：このコントロールは選択したカラーチャンネルで値を持つピクセルのみに影響を与えます。例えば、赤のチャンネルで作業している場合、レベルを下げると赤の値を持つピクセルは赤が弱くなり、レベルを上げると赤が強くなります。1つのチャンネルを選択するのではなく RGB モードで作業している場合は、すべての3つのチャンネルがまとめて調整されるため、結果は輝度コントロールと同じです。

- オフセット：このスライダを使用すると、ピクセルが始まりのカラーを持つかどうかに関係なく、現在のチャンネルの値を上げたり、カットしたりできます。赤チャンネルを選択して、この値をいっぱいまで上げると、純粋な緑（0/255/0）は純粋な黄（255/255/0）になります。

- ガンマ：このコントロールの結果は選択したチャンネルの初期値に応じて異なります。この結果は、0～255の範囲の中央の値で最もはっきりしていて、選択したチャンネルの極値のピクセルでは弱くなります。絶対極値（0と255）では、まったく変化がありません。薄黄緑色（127/255/0）でピクセルが始まり、赤チャンネルを変更した場合、ガンマを減らすとカラーはより純粋な緑に向かって著しく変化し、ガンマを増やすと黄に向かって変化します。緑または青チャンネルを選択すると、ピクセルはまったく影響を受けません。ガンマの調整は、Adobe Photoshop のレベルコントロールの中心点スライダを使用する場合と同様です。

カラーズライダを調整すると、結果は入力プレビューモニターと出力プレビューモニターおよび「カラー」タブの右端の参照表示に反映されます。Ultra には、カラー選択ホイールとカラーバーが用意されています。これらは、それぞれカラースペクトラムの異なるビューと変更が表示に与える影響を示します。参照表示に表示される項目を変更するには、参照表示の上にあるリストから選択します。

カラー設定の保存と適用

Ultra では、特定のカラー設定のプロファイルを保存して、別のセッションに適用することができます。また、この機能を所定のセッション内で使用して、1つ以上のプロファイルを保存し、これらのプロファイルを切り替えて必要なプロファイルを確認することもできます。各プロファイルは、「カラー」タブの前処理モードと後処理モードから設定を保存します。

- プロファイルを作成するには、「カラー」タブの左下にある「保存」ボタンをクリックします。これにより、標準の Windows の名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。デフォルトのパスは、My Documents¥Adobe Ultra CS3¥My Settings です。このプロファイルの拡張子は .ccs です。
- 既存のプロファイルを現在のセッションに適用するには、「読み込み」ボタンをクリックし、必要に応じて正しいフォルダに移動して、必要なプロファイルを選択します。

シャドウと反射の追加

正しく実行した場合、シャドウと反射はイリュージョンエフェクトを際立たせる重要な最終的タッチを与え、被写体をシーンに融合させます。追加しない場合や不適切に実行した場合は、合成の結果を損なう場合があります。Ultra では、3 つまでの仮想シャドウ、床への 1 つの反射および壁への 2 つのシャドウを生成できます。加えて、Ultra はシャドウや反射の位置と外観を変更できる機能を備えているため、これらを常に正しく実行できます。

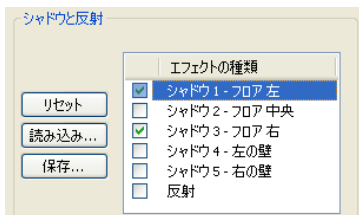
一般に、実際のような仮想シャドウを作成することは、入力クリップの実際のシャドウを維持するよりも容易であるばかりでなく、適切な結果も提供できます。詳しくは、「[入力クリップのシャドウの保持](#)」(74 ページ) を参照してください。加えて、「ポイント適用」キーイング方法を使用するだけのために実際のシャドウを維持する場合は、仮想シャドウを選択すると、より高度で効果的な「キーを設定」の方法を自由に使用することもできます。詳しくは、「[複数キーポイント方式 \(カラー拡散\)](#)」(72 ページ) および「[キー設定](#)」(70 ページ) を参照してください。

シャドウや反射を有効にしてアクティブ化する

シャドウや反射を個別にオンまたはオフにするには、そのチェックボックスを選択します。

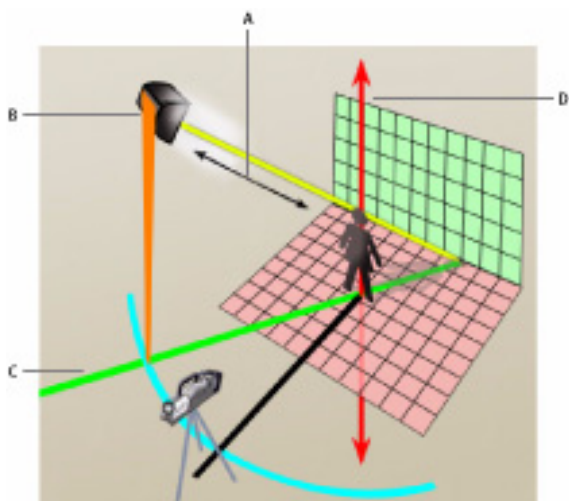
「シャドウ」タブのコントロールの 1 つのセットは両方のエフェクトとして機能するため、特定のシャドウまたは反射を有効にして、変更する前にアクティブなエフェクトとして選択する必要があります。必要なエフェクトが無効な場合は、有効にすることでアクティブなエフェクトになります。既に有効な場合は、右の列で名前をクリックし、アクティブなエフェクトとして選択する必要があります。既に有効になっているエフェクトのチェックボックスを選択すると、アクティブなエフェクトとして選択されますが、処理でオフに切り替えられます。スライダがグレー表示されている場合、アクティブなエフェクトは無効です。

次の例では、シャドウ1と3が有効であり、シャドウ1がアクティブです。



床のシャドウの位置を変更する

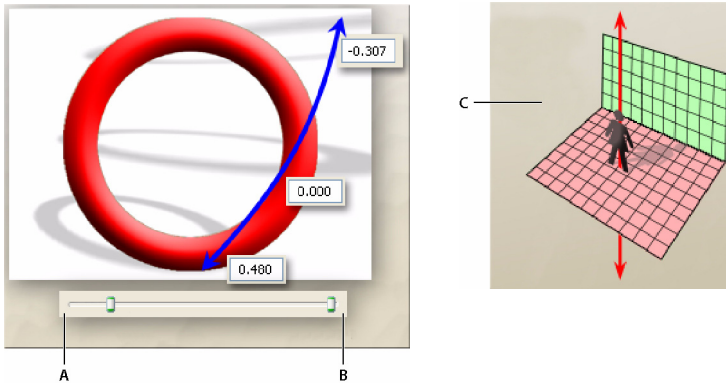
シャドウの位置の設定には、4つのコントロールが関係しています。次の図は、これらすべてのコントロールの結果を示します。この処理は複雑に見えますが、段階的に実行すると、簡単です。サンプルセッションの1つを読み込み、スライダを使用して経験することでシャドウの配置方法を十分に理解できます。



A) 拡散 B) 長さ C) 角度 D) ベースライン

シャドウと反射を配置するには

1. ベースラインスライダを使用してシャドウまたは反射の下部を被写体の下部と一致させます。このスライダを調整してシャドウが位置する水平面を移動します（次の図の赤矢印）。

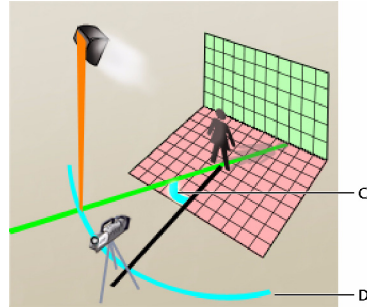
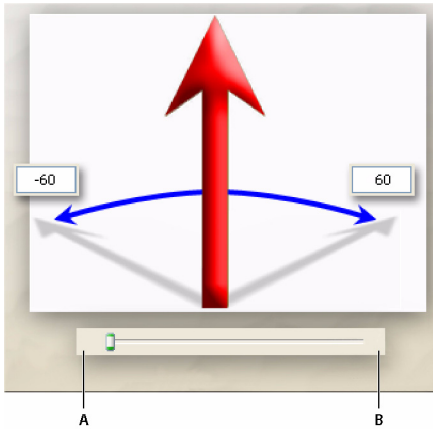


- A) ベースラインスライダバー - トップ設定 B) ベースラインスライダバー - ボトム設定 C) 赤矢印はベースラインを示す

メモ	希望の精度で下部を整列させるのが難しい場合は、「シーン」タブのシーン内の方向コントロールの Y 値を 89° に変更してレイヤー面とシャドウ面が自分に対してほとんど真横になるようにします。水平位置が正しい場合は、被写体の下部とシャドウの端部が直線で交わり、隙間や重なりが生じません。
----	--

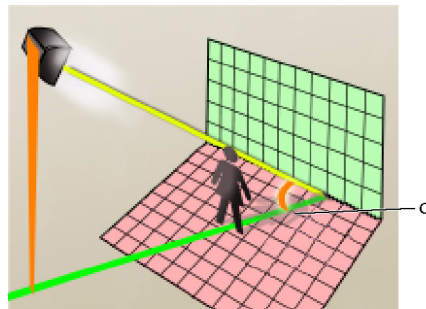
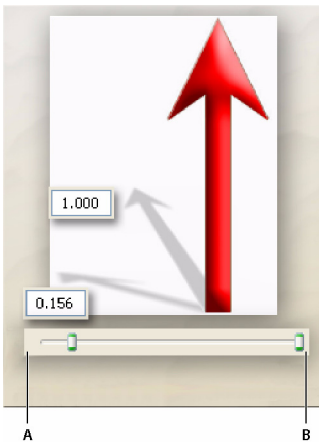
2. 「垂直方向に反転」オプションを使用して、シャドウが被写体の背後に表示されるか前面に表示されるかを指定します。従来の 3 ポイント照明の場合、背面の照明からのシャドウが被写体の前面に表示されます。

3. 角度スライダを調整して、シャドウが被写体から延びる方向を設定します。これは、カメラから被写体までの線（次の図の黒の線）と照明スタンドから被写体までの線（次の図の緑の線）のなす角に相当します。この設定を変更するのは、仮想照明スタンドを円弧上で動かすのと同様です（次の図のシヤンの線）。



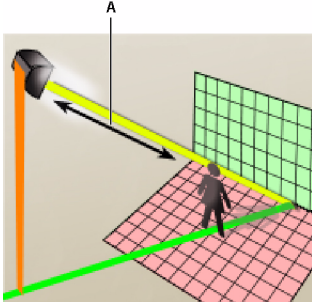
A) 角度スライダバー - 左設定 B) 角度スライダバー - 右設定 C) 角度 D) 円弧

4. 長さスライダを調整して、シャドウの長さを変更します。これにより、照明スタンドの照明を上下させるのと同じ結果を得ることができます。



A) 長さスライダバー - ライト「高」、短いシャドウ設定 B) 長さスライダバー - ライト「低」、長いシャドウ設定 C) 長さ

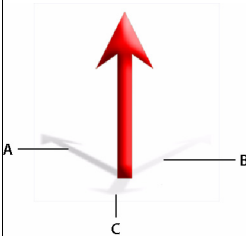
5. 拡散スライダを調整して、光源のサイズを基準にシャドウの幅を変更します。この操作は、現在の線（次の図の黄の線）に沿って照明を近づけたり遠ざけたりすると同じ結果をもたらし、実世界では、照明スタンドを近づけたり遠ざけたり、高さを調整する（次の図の黄の線）ことと関係があります。



A) 拡散

トピック

使用するシャドウの数と表示される場所を決定するときは、ショットの照明の位置を擬似的に設定してください。理想的には、バーチャルセットを念頭に置いてショットの照明を設計する必要があります。次のグラフィックは、基本的な3ポイント照明から予想できるシャドウの種類を示します。キーライトシャドウが他のシャドウよりも暗い（不透明）ことに注意してください。



A) キーライトシャドウ B) フィルライトシャドウ C) バックライトシャドウ

X #	仮想シャドウを追加するときは、繊細さが重要です。適切に処理された場合、仮想シャドウは見る人がそれに気づかないほどシーンで不可欠の部分となります。つまり、シャドウや反射に目を引かれる場合は、これらが過剰に処理されている可能性があります。
--------	---

X #	シャドウや反射の位置を変更するコントロールは、レイヤー面を基準に機能します。したがって、予想とは逆に応答する場合があります。例えば、シーン内の方向コントロールを使用してレイヤー面を反転すると、シャドウは被写体の前に表示され、反射は背後に伸びます。
--------	---

X #	名前で説明されているように、3つの床シャドウは異なるデフォルトの位置を持っています。「シャドウ1-床左」と「シャドウ3-床右」は、被写体の背後と両側に投影される長いシャドウを生成するように設計されています。これらのシャドウを同じ位置に移動することができますが、後でこれらのコントロールに戻るときにどれがどのシャドウかを区別したい場合以外はネイティブの領域に維持することを推奨します。「シャドウ2-床中心」は、1つ以上の天井照明がある場合と同様に被写体の足の周りに集まるように設計されています。このシャドウは、デザイン上ばやけていて不定形であり、フォールオフコントロールの結果は他の2つのシャドウとは異なります。
--------	---

壁のシャドウの位置を変更する

壁のシャドウを選択すると、床のシャドウに使用される位置スライダのセットはグリッドコントロールに置き換わります。グリッドコントロールでは、シャドウの位置とサイズを調整することができます。黒の長方形は、シーンの視覚可能なフレームの端部を表します。

- シャドウを X 軸に沿って左右に移動するには、グリッドを横方向にドラッグするか、値を「X」フィールドに入力します。
- シャドウを Y 軸に沿って縦に移動するには、上下にドラッグするか、値を「Y」フィールドに入力します。
- シャドウを収縮させたり、拡大したりするには、Shift キーを押しながら上下にドラッグするか、値を「Z」フィールドに入力します。壁のシャドウを拡大する作業は、被写体に光源を近づけるのを模擬するエフェクトである点で床のシャドウの広がりを増やす作業と同様です。壁のシャドウを収縮させる場合は、被写体と壁の距離を遠くすることをシミュレーションしています。

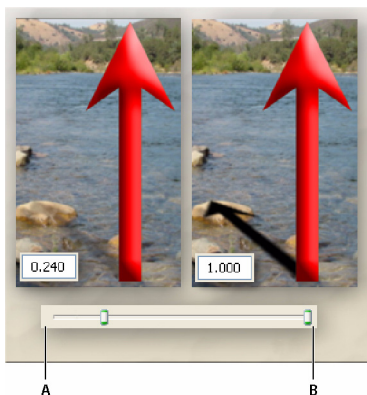
シャドウや反射の外観の変更

シャドウや反射の外観に影響を与える4つのコントロールがあります。不透明度、フォールオフ、フォールオフのエッジの3つのコントロールは、不透明度とエフェクトが表示される程度に関係しています。ブラーはエッジのシャープネスの程度を設定します。

不透明度、フォールオフ、フォールオフのエッジ

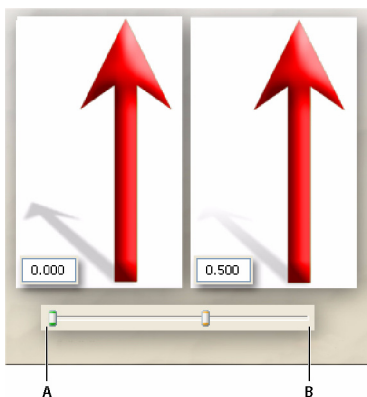
これらのコントロールは相互に作用します。一般に、次の順序でこれらを変更することで最適な結果を得ることができます。

1. 不透明度は、シャドウまたは反射の範囲全体にわたる透明度を設定します。不透明度が増加すると、シャドウのカラーは黒に向かって変化します。



A) 不透明度スライダー - 透明な設定 B) 不透明度スライダー - 不透明な設定

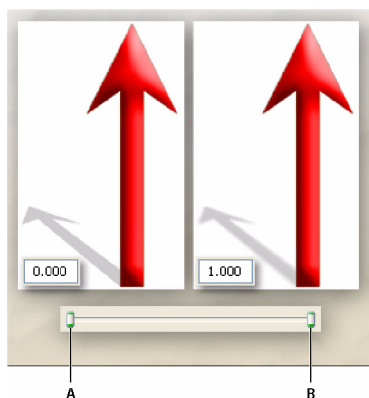
2. フォールアウトは、透明のグラデーションを適用します。シャドウや反射は被写体からの距離が遠くなると、より透明になります。さらに正確には、このスライダーはグラデーションを適用するシャドウの遠近の度合いを設定します。その他の設定と背景の特性によっては異なる、ある点を越えると、シャドウや反射の終端は見えなくなります。この値を最大（1.000）に設定すると、残っているエフェクトの一部は短くなります。



A) フォールオフスライダー - フォールオフなし B) フォールオフスライダー - フルフォールオフ

3. フォールオフのエッジは、フォールオフグラデーションを拡大、圧縮します。グラデーションを拡大すると、シャドウや反射が表示されるベースライン不透明度（不透明度コントロールで設定）から完全な透明までの距離が長くなります。フォールオフ設定でエフェクトの終端を非表示にしていた場合は、これによりシャドウ全体が再び表示されます。グラデーションを圧縮すると、シャドウや反射が透明になる距離が短くなります。スライダーを左端に動かすと、フォールオフはグラデーションではなくはっきりとした線になります。これを使用して、シャドウや反射が背景や前景のオブジェクトに達したときに、これらを急に終わらせることができます。

フォールアウトスライダをいずれかの極端な値（0.000 または 1.000）に設定すると、エッジの柔らかさコントロールは無効になります。



A) プラススライダバー - シャープな設定 B) プラススライダバー - ぼやけた設定

ブラー

プラススライダはシャドウや反射の終端の鮮明さを設定します。

シャドウまたは反射の設定の保存と適用

Ultra では、1つのシャドウや反射の設定のプロファイルを保存して、他のセッションに適用できます。また、この機能をセッション内で使用して、1つ以上のプロファイルを保存し、これらのプロファイルを切り替えて必要なプロファイルを確認することもできます。

プロファイルを作成するには

1. プロファイルを保存したいシャドウや反射を選択します。
 2. 「シャドウ」タブの左下隅にある「保存」ボタンをクリックします。これにより、標準の Windows の名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。
 3. 必要に応じて、「保存する場所」フィールドを使用してパスを変更します。デフォルトのパスは My Documents¥Adobe Ultra CS3¥My Settings です。
 4. 名前を「ファイル名」フィールドに入力します。このプロファイルの拡張子は .shw です。
- 既存のプロファイルを適用するには、必要なシャドウまたは反射を選択し、「読み込み」ボタンをクリックし、必要に応じて正しいフォルダに移動して必要なプロファイルを選択します。

ソースの焦点をぼかす

合成画像の異なるレイヤーの被写界深度やフォーカスの鮮明さを使用して、画像がリアルに見える程度の違いを設定したり、画像内で最も重要なものについて微妙に視聴者の気を引くことができます。レイヤーを選択し、アクティブなレイヤーにして、「入力」タブの焦点をぼかすスライダを調整することで、レイヤーの焦点をデジタル形式でぼかすことができます。

この調整は軽いタッチを求めます。次の例では、左の画像の背景には鮮明にはっきりしたフォーカスがあります。右の画像の背景は「焦点をぼかす」が 0.07 に設定されています。これは、傘、ビーチチェア、波を少しぼかすには十分です。その結果、被写体の背後の距離感が強調されています。



完了したビデオの保存

Ultra には、ノンリニアエディタ (NLE) やその他のグラフィックスおよびビデオアプリケーションで使用するためにセッションの合成出力をエクスポートできる複数のオプションがあります。HD や SD でのビデオの作成、16:9 や 4:3 のフレーム縦横比での出力、画像シークエンスファイルやビデオとしての保存などを行うことができます。加えて、プログレッシブオプションやインターレースオプションを使用して複数のフレーム比を選択できます。Ultra は After Effects® や Adobe® Premiere® Pro などのアプリケーションと互換性があるばかりでなく、一般的なビデオ編集ソフトウェアと互換性があります。

多くの場合、完了時に配布用にビデオを圧縮することがありますが、ポストプロダクションのさまざまな段階で作業するときに、クリップの圧縮解除や再圧縮を避ける必要があります。これは、これらのサイクルでオーディオやビデオの品質が劣化するためです。Ultra からのムービー出力を NLE や別のアプリケーションで作業している場合は、出力ムービーを圧縮しないで保存することを推奨します。これにより、最高の品質を得ることができますが、ファイルサイズも最大になります。ただし、最終的に完成後の作品は圧縮します。圧縮していないクリップを保存するには、形式を「DirectShow」に設定し、コーデックを「非圧縮」に設定します。24 ビットまたは 32 ビットのキーイングされたソースとして保存するためのボタンが「コーデック」フィールドの下に表示されます。そのままの場合、24 ビットに設定されます。

Ultra とノンリニア編集システムの間で相互に交換するためには、ロスレス圧縮を使用できます。また、使用する必要があります。

ビデオ

一般に、エディタで使用する解像度と同じ解像度で出力ムービーを保存する必要があります。問題が発生する可能性があるのは、720x480 と 720x486 の違いです。Ultra から 720x480 でエクスポートしたクリップを 720x486 に設定されているエディタで使用すると、一部の NLE は 486 のラインを埋めるために 480 ラインのビデオを不適切に伸縮するため、問題が発生する可能性があります。その結果、フィールド順序で問題が発生します。これは、明らかに Ultra の問題ではなく NLE の問題ですが、セッションを正しい解像度でエクスポートすることで問題を回避できます。

完了したビデオを保存するには

1. 「出力」タブで、次のいずれかの形式を選択します。
 - DirectShow：さまざまな種類のビデオコーデックをサポートする Windows コンポーネントです。デフォルトで、ASF、MPEG、AVI、MP3、WAV サウンドファイルなど、複数の一般的なメディアファイル形式をサポートします。
 - QuickTime：Apple QuickTime はオーディオ、ビデオ、静止画ファイルのコンテナ用のファイル形式です。QuickTime ファイル形式で出力するには、QuickTime をコンピュータにインストールしている必要があります。
 - フレームシーケンス：このオプションでは、セッションのフレームごとに個別の静止画をエクスポートすることができます。詳しくは、「[静止画の出力（フレームシーケンス）](#)」(111 ページ) を参照してください。
2. コーデックを選択します。このリストで使用できるコーデックオプションは、選択した形式やコンピュータにインストールされているコーデック（DirectShow や QuickTime の場合）に応じて異なります。
3. 選択したコーデックオプションによっては、「設定」ボタンが有効です。この場合、コーデックにはカスタマイズ可能なパラメータがあります。設定ダイアログボックスのオプションの詳細については、コーデックのマニュアルを参照してください。
4. コーデックオプションによっては、選択可能な追加のオプションがあります。これらのオプションの一部を次に示します。

- 非圧縮オプション：24 ビット（標準）または 32 ビットのキーイングされたソース（アルファチャンネルを維持）。詳しくは、「[アルファチャンネルを使用してクリップまたは静止画を出力する](#)」（111 ページ）を参照してください。32 ビットを選択した場合は、アルファチャンネルをビデオ - アルファ（0 は透明度）ではなく、フィルム - アルファ（0 は不透明度）として解釈するアプリケーションとの互換性のためにアルファチャンネルを反転させるオプションもあります。

- DV ビデオエンコーダ：タイプ 1（オーディオおよびビデオコンテンツの別々のストリームを含むファイル）またはタイプ 2（オーディオとビデオの 1 つのストリーム）。最も一般的なタイプはタイプ 2 です。

タイプ 1 の場合、多重化されたオーディオビデオは元の多重化方式を維持され、AVI ファイルのビデオセクションと一緒に保存されます。この方法では、相対的に小さなファイルサイズになりますが、VfW API を基準とする Windows アプリケーションはこの方法をサポートしません。

タイプ 2 の場合、オーディオは追加のオーディオストリームとしてファイル内に保存されます。このタイプは VfW アプリケーションでサポートされ、ファイルサイズは大きくなります。

5. 解像度を選択します。一部のコーデックではこのオプションはロックされています。
6. フレームレートを選択します。使用できるフレームレートは、NTSC モードで作業しているか、PAL モードで作業しているかに応じて異なります。
7. 編集しているアプリケーションと互換性のあるフィールド順を選択します。どのフィールドが先か不明な場合は、NLE のマニュアルを参照してください。標準解像度形式ビデオ（NTSC DV など）は一般に偶数フィールドが先です。一方、多くの高精細形式（DVCPProHD 1080i など）は奇数フィールドが先です。
8. 合成シーンにコントラストの高い細い線やインターレースビデオで不快なストロボエフェクトを生じる可能性がある他のパターンが含まれる場合は、「フリッカー」フィルタを有効にします。繊細なパターンの衣服はこの問題を生じることが知られています。
9. 出カムムービーの名前をファイル名フィールドに入力します。
10. 「フォルダ」フィールドに表示されたパス以外のパスに保存したい場合は、「参照」ボタンをクリックして必要なパスを設定します。
11. 「出力を保存」ボタンをクリックしてビデオをエクスポートします。ステータスバーには、完了したジョブの割合が表示されます。また、「残り時間」フィールドには、完了までにかかる推定時間が示されます。

X #	<p>これまでの手順のシーケンスには、コントロールパネルタブのオプションの 1 つである縦横比が含まれていないことに気づいたかもしれません。これは、セッションの作成時に 4:3 または 16:9 を既来选择しているためです。この時点で縦横比を変更すると、レイヤーの位置を変更したり、仮想カメラの移動をプログラミングし直す必要が生じる可能性があります。</p>
--------	---

静止画の出力（フレームシーケンス）

Ultra では、セッションをビデオクリップとしてではなく一連の静止画としてエクスポートできます。一部の高度な画像合成ツールは、ビデオよりもこの種類のフレームシーケンスで適切に機能します。また、このファイル形式では、Adobe Photoshop や Fireworks など、標準的な画像編集アプリケーションで合成素材として使用することもできます。

一連の静止画をエクスポートするには、「形式」フィールドで「フレームシーケンス」を選択し、「コーデック」フィールドで画像の種類を選択します。フレームレート、フィールド順、解像度は、ビデオではなく静止画をエクスポートしている場合でも適用されます。この方法でエクスポートした結果は、フレームごとに1つの番号が順に付けられた連番画像です。「画像のプレフィックス名」フィールドに入力したテキストは、各画像のファイル名の先頭、画像番号の前に表示されます。わずか1分の長さのセッションでも1,000を超える画像が生成されるため、エクスポートするフレームシーケンスごとにフォルダを作成したい場合があります。この操作は、出力フォルダで「参照」ボタンをクリックしたときに表示されるダイアログボックスを使用して実行できます。

アルファチャンネルを使用してクリップまたは静止画を出力する

被写体がキーイングされ、フレームの残りを透明にした入力クリップのみを含むキーイングされたクリップを出力したい場合は、形式を「DirectShow AVI」に設定し、コーデックを「非圧縮」に設定し、「32ビットのキーイングされたソース」を選択します。このオプションは静止画（形式 = フレームシーケンス）を PSD、PNG、BMP、TIFF、その他としてエクスポートするときにも使用できます。

32ビットでエクスポートするときは、入力クリップレイヤーのみがエクスポートに含まれ、サイズ、位置、向きに関するすべての設定やバーチャルセットで定義済みの設定または「シーン」、「入力」、および「パンとズーム」タブを使用してユーザ定義された設定は無視されます。つまり、32ビット出力ムービーは入力クリップレイヤーのソースに対して1:1です。入力プレビューモニタが1:1の場合、出力ムービーで表示される内容が表示されます。

トラブルシューティングとサポート

ソフトウェアの更新

多くの場合、ソフトウェアの問題を解決するために最初に行うのは、アプリケーション、デバイスドライバおよびオペレーティングシステムに関して、使用中のソフトウェアが最新かどうかを確認することです。

Ultra の更新

Adobe® Ultra® CS3 で問題が発生し、インターネットに接続できる場合は、何より先に、使用中の Ultra ソフトウェアが最新バージョンかどうかを確認してください。

アップデートをチェックするには、ヘルプ / アップデートを選択します。画面に表示される指示に従ってアップデートをチェックし、アップデートがある場合はダウンロードします。

アップデートによって問題が直ちに解決しなくても、アドビの技術者が問題を切り分けて解決策を見つけて出す際の効率が上がります。

デバイスドライバの更新

マウス、Web カメラ、サウンドカードなど、コンピュータに接続するハードウェアデバイスにはデバイスドライバと呼ばれるファイルが必要です。デバイスドライバは、デバイスとやり取りする方法をオペレーティングシステムや他のソフトウェアに指示します。多くの場合、ハードウェアメーカーがリリースする新しいドライバによって、パフォーマンスが向上したり、互換性の問題が解決したりします。

デバイスが Ultra で正常に機能している場合は、ドライバを更新しないでください。新しいドライバが原因で、それまでなかった問題が起きる可能性があるからです。

デスクトップコンピュータに接続しているデバイスの最新のドライバを入手するには、デバイスメーカーの Web サイトにアクセスします。ラップトップコンピュータに接続しているデバイスの最新のドライバを入手するときは、ラップトップコンピュータメーカーの Web サイトにアクセスした方がよい場合があります。

使用中のデバイスが最小要件を満たしていれば、そのデバイスは Ultra で正常に機能すると考えられます。問題が起きている場合は、Adobe Ultra テクニカルサポートの Web サイト (www.adobe.com/support/ultra) で最新情報を確認してください。

Windows® オペレーティングシステムの更新

場合によっては、Windows オペレーティングシステムの更新が必要になることがあります。

1. Internet Explorer を起動します。
2. ツール / Windows Update を選択します。
3. 画面に表示される指示に従って操作します。

テクニカルサポート

アドビでは、Ultra ソフトウェアの使用時に発生する問題を特定して解決できるように、お客様をサポートする体制を整えています。

時間を節約し、問題の原因を切り分ける上で、お客様のコンピュータシステムに関する詳細で正確な情報をご提供いただくことが役立ちます。基本的なシステム構成情報の概要を表示するには、ヘルプ / Adobe Ultra についてを選択します。電子メールやユーザフォーラムを通じてサポートを受ける場合は、この情報（著作権情報を除く）をコピーしてメッセージに貼り付けます。

また、DirectX 診断ツールを実行し、問題の説明とともに診断結果を送信します。

テクニカルサポートの Web ページ

テクニカルサポートについては、Ultra のサポートページ (www.adobe.com/support/ultra) を参照してください。サポートページでは、最新のトラブルシューティングのヒントとアップデートを確認し、アドビユーザフォーラムに参加できます。ユーザフォーラムには初心者から専門家まであらゆる種類のユーザが参加しており、ここでヒントや助言を得ることができます。Ultra に関する質問の答えは、たいていここで見つかります。

DirectX 診断ツールの実行

1. 次の手順に従って、DirectX 診断ツール (DxDiag) を起動します。
 - Windows XP では、スタート / ファイル名を指定して実行を選択します。次に、「名前」フィールドに dxdiag と入力し、「OK」をクリックします。
 - Windows Vista では、スタートボタンを選択し、「検索」テキストボックスに dxdiag と入力して Enter キーを押します。

2. ダイアログボックスの左下隅付近にあるステータスバーが消えたら、「情報をすべて保存」ボタンをクリックします。名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。
3. 保存先とファイル名を指定し、「保存」ボタンをクリックします。
4. 保存したファイルを見つけて開き、ファイルの内容をコピーしてメッセージに貼り付けます。


StatusLog.txt ファイル

トラブルシューティングの種類によっては、StatusLog.txt ファイルの内容をテクニカルサポートに送付するように求められることもあります。Ultra は起動するたびに、初期化を試みたシステム内の各コンポーネントの一覧をこのファイルに記録します。特定のコンポーネントで起動に失敗している場合は、このファイルの最後のエントリを見ると障害の原因がわかることがあります。該当するコンポーネントのドライバを更新することで、問題を解決できる場合があります。

StatusLog.txt ファイルは次の場所にあります。

- Windows XP : C:\Documents and Settings\%[ユーザ名]\Local Settings\Application Data\Adobe\Adobe Ultra CS3
- Windows Vista : C:\Users\%[ユーザ名]\AppData\Local\Adobe\Adobe Ultra CS3

現象と解決策

現象	解決策
<p>「キーを設定」ボタンをクリックすると、次の画像のように被写体がゴーストになる。</p> 	<p>「キーを設定」ボタンをクリックしたときに、被写体がフレーム内に表示されていました。これを解決するには、プレビュースライダを（カラースクリーンの背景のみが表示されている）クリアな参照フレームにドラッグして「キーを設定」ボタンをもう一度クリックするか、いずれかの方式のキーポイントを使用します。詳しくは、「キーポイントの設定 (ポイント適用方式)」(71 ページ) を参照してください。</p>
<p>出力プレビューモニターでセッションを再生するか、出カムービーを保存すると、入力クリップが終了した後もセッションが継続する。</p>	<p>入力クリップよりも全体のデュレーションが長い、入力クリップの終了後も再生を続けるようにシーンにオフセット値が設定されているビデオクリップが別のレイヤーにあります。Ultra は、再生中の最後のクリップの終わりまで再生を続けます。入力クリップの終了後にどのクリップが再生を続けているかを特定し、入力クリップと同時に終了するようにトリミングします。</p>

索引

数字

24ビット 38

32ビットのキーイングされたソース 38

A

Adobe Design Center 4

Adobe OnLocation 55

Adobe Video Workshop 3

D

Design Center 4

DirectX 診断ツール 114

DV、タイプ1およびタイプ2 38

dxdiag 114

G

GPU ブースト 27、69

L

LiveDocs 2

N

NTSC 1

P

PAL 1

R

ReadMe ファイル 2

S

StatusLog.txt 115

V

Video Workshop 3

VirtualTrak 17、95

あ

アウトポイント 94

アクションセーフゾーン 24

アクティブなレイヤー

概要 16

アップデート 5、113

後処理コントロール 30

アドビストアの 5

アルファチャンネルの解釈 57

アルファを反転 38、57

アンダースキャン 50

い

衣装 54

一時停止ポイント設定 32

一時停止ポイントの設定 96

移動ツール 25

インストール 1

インポイント 94

え

演出、バーチャル環境 54

お

オーバーレイ

概要 15

作成 63

オーディオボリューム 97

オフセット入力コントロール 35

「オフセット入力」コントロール 86

か

概要 13、9
拡大表示 25
カスタマーサポート 114
ガベージマット 74
カラー、修正 98
カラースクリーン 53
カラー制御 29
カラー設定、保存 99
カラータブ 30
カラーの修正 98

き

キーイング
概要 68
キー設定方式 70
シャドウの削除 73
シャドウの保持 74
背景の前処理 69
微調整 76
ポイント適用方式 71
方式 69
キー設定方式 70
キーポイント 71
キーヤー設定、保存 79
キーヤータブ 27

く

クイックスタート 10
グラフィックカード 69
グリーンスクリーン 53
グリッドコントロール 90、26
クリップのトリミング 94
クロープ 74、75
クロープ入力 36、75

け

形式、入力 59

こ

コーデック 109

さ

再生 23、20
セッション
再生とプレビュー 23
サポート 114

サムネール、レイヤー 20、21

し

シーンタブ 82、31
シーンにオフセット 95
シーン内の位置コントロール 32
シーン内の方向コントロール 33
システム要件 1
シャドウタブ 36
シャドウ、追加 100
シャドウ、保持 74
縦横比メニュー 57
出力タブ 38
出力のプレビュー 23
新規セッション 47

す

ズーム 89、25
スピル、低減 53
スポットマスク 74
スライド 26

せ

静止画、保存 111
セーフエリアオーバーレイ 24
セッション
オープン 48
概要 47
作成 47
保存 48

そ

ソース
サポートされている形式 59
トリミング 94
変更 56
レイヤーへの割り当て 55
ソースの焦点をぼかす 108
アップデート 5

た

体験版 5
タイプ1およびタイプ2 DV 38
タイミング 94
タイムコードフィールド 26
ダウンロード 5
タブ 27

ち

チュートリアル 10

つ

ツール 23

て

テクニカルサポート 114

デュレーション 94

と

ドライバ 113

トラブルシューティング 115

に

入カクリップ

概要 15

クロップとマスク 74

20

入カクリップのタイミングと設定 34

入力の回転 88

入力の伸縮 89

入力の反転 88

は

バーチャルセット

移動 67

概要 14, 17

カスタマイズ 66

縦横比 58

新規セッションの初期設定 47

入力の伸縮 89

はめ込み 85

フレーミング 58

バーチャルセットの縦横比 58、93

背景 53

概要 15

作成 62

はじめに 9

はめ込み

概要 15

配置 85

パン 89、25

反射 36、100

パンとズームタブ 33

ひ

ビデオ形式、選択 1

ビデオのアルファ 57

ふ

フィールドオーダー 57

フィルムのアルファ 57

ブラグイン 5

プラス90モード 88

フリッカーフィルタ 39

ブルースクリーン 53

フルフレーム表示 25

フレーミング 51、58、81

フレームシーケンス 111

へ

ヘルプ 2

ほ

ポイント適用方式 71

保存

カラー設定 79、99

静止画 111

ムービーの出力 108

ボリューム、オーディオ 97

ま

前処理コントロール 30

マスク 74、75、76

マスターセット 17

マットの生成コントロール 28

め

バーチャルセット

命名 17

メニュー 41、43

ゆ

ユーザインタフェース 19

よ

要件、システム 1

ら

ライブプレビュー 49

ライブラリ 39

る

ループ 95

れ

レイヤー

サイズ 82

シーン内の位置 82

シーン内の方向 82

ソースの変更 56

ソースの割り当て 55

入力の移動および伸縮 86

サムネール 20、21

レイヤーの位置 82

レイヤーのサイズ 82

レイヤーの方向 82

ろ

ログファイル 115

わ

ワークフロー 9

ん

出力プレビューモニタ 23

アドビストアの 5

入力タブ 34

入力プレビューモニタ 20