

USER GUIDE



© Copyright 2000–2003 Sonic Solutions. All rights reserved.

ReelDVD ユーザーガイド — Sonic Part Number 800182 Rev B (03/03)

本マニュアルおよびマニュアルに記載されているソフトウェアは、ライセンス許諾のもとに提供されており、使用許諾書の条件を遵守することで使用またはコピーできます。本マニュアルおよび記載されているソフトウェアは、ライセンス許諾のもとに作成されており、使用許諾書のもとでのみ使用またはコピーできます。本マニュアルの記載事項は、情報提供を目的として作成されたものであり、通知なしに変更されることがあり、ソニック・ソリューションズ（以下「ソニック」という）は記載事項に関して何ら保証するものではありません。ソニックでは、本マニュアルの記載事項の誤りまたは不正確性に対して何らの責任または義務を負いません。

使用許諾書によって許可されている場合を除いて、ソニックの書面による事前の許可なく、本マニュアルのいかなる部分も、電子的、機械的、記録またはその他のような形式または手段によっても複製、取得可能なシステムへの保存または転送することはできません。

ソニックは、市場性および特定目的の適合性の暗示的な保証を含みこれに限定されることなく、明示的または黙示的な保証は一切していません。ソニックは弊社製品の適格性、正確性、信頼性、一般性、その他について、この製品の使用または使用によってもたらされる結果に関する保証や告知は一切していません。この製品のもたらす結果およびパフォーマンスに関する危険性は、すべてユーザーが負うものとします。一部の州では間接的あるいは偶発的な損害に対する責任の例外または有限が認められていないため、上記の制限が適用されない場合もあります。

この製品を使用した結果、または使用不可能な結果生じた間接的、偶発的、副次的な損害（営利損失、業務中断、業務情報の喪失などの損害を含める）に関して、事前に損害の可能性が警告されていた場合にも一切責任を負いません。一部の州では間接的あるいは偶発的な損害に対する責任の例外または有限が認められていないため、上記の制限が適用されない場合もあります。

Sonic、the Sonic ロゴ、sonic.com、AutoCadence、AutoDVD、cDVD、ConstantQ、DVD Presenter、DVD Producer、DVD Ready、DVD Studio、Edit-on-DVD、First in DVD、hDVD、OpenDVD、PrePlay、SonicCare、Sonic Cinema、The Business of DVD、The Easiest Way to Publish on DVD、The Easiest Way to Record on DVD、The Smartest Way to Publish on DVD、および Where DVD Meets the Internet は、Sonic Solutions の商標です。

AuthorScript、CinePlayer、eDVD、DVD Creator、DVDIt!、MyDVD、OneClick DVD、ReelDVD、Scenarist、および Sonic Solutions は Sonic Solutions の登録商標です。

ReelDVD は NeoAccess および NeoShare: © Copyright 1992–1996 NeoLogic Systems, Inc. を使用して開発されました。本製品に含まれている NeoAccess および NeoShare ソフトウェアは NeoLogic Systems, Inc. に帰属しており、ソニックのソフトウェアである Scenarist、ReelDVD と共に使用する場合に限り配布するためにソニックにライセンスされています。NeoLogic Systems, Inc. は、市場性および特定目的の適合性の暗示的な保証を含みこれに限定されることなく、本製品に関して明示的または黙示的な保証は一切していません。

Dolby Digital は Dolby Laboratories, Inc. の商標です。Dolby Laboratories, Inc. は、Dolby Digital でエンコードされたサウンドトラックを識別するために Dolby Digital の商標を使用するように推奨しています。これは視聴者にサウンドトラックのフォーマットを通知するための効果的な方法であり、標準のロゴを使用することによって市場における認知を広めることもできます。ただし、一般的な他の商標と同様に Dolby Digital のロゴを許可なく使用することはできません。Dolby Laboratories, Inc. は、Dolby の商標を使用する企業に対して標準的な商標ライセンス契約を提供しています。この契約は、制作されるプログラムを所有する企業によって署名する必要があります。外部の顧客に対してオーディオ制作またはエンコーディングサービスを提供するレコーディングスタジオやプロダクション施設は、商標ライセンス契約は不要です。Dolby の商標ライセンス契約の詳細については、Dolby Laboratories Licensing Corporation にお問い合わせください。Dolby Digital の商標の使用およびオーディオフォーマットのマーケティングの説明および商標ライセンス情報については、Dolby Laboratories の Web ページ (<http://www.dolby.com>) をご覧ください。

Microsoft、Microsoft Windows XP、ME、2000、98、95、Internet Explorer および Microsoft ロゴは、Microsoft Corporation の商標または登録商標です。

Apple、Apple ロゴ、Finder、Macintosh、Power Macintosh および QuickTime は、Apple Computer, Inc. の登録商標です。

Photoshop は、Adobe Systems Inc. の登録商標です。

TARGA は、Pinnacle Systems, Inc. の商標です。

その他の会社名または製品名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。

企画、作成 :Sonic Solutions, 101 Rowland Way, Novato, CA 94945, USA

ソニック・ソリューションズ東京支社

目次

1	はじめに	
	DVD とは	2
	ReelDVD について	2
2	インストール	
	システム要件	6
	ハードディスク要件	6
	ソフトウェアのインストール	7
3	ReelDVD の作業領域	
	ReelDVD のユーザーインターフェースについて	12
	ツールバー	13
	ストーリーボード領域	15
	Track ウィンドウ	18
	Preview ウィンドウ	32
	Explorer ウィンドウ	41
	Information ウィンドウ	43
4	メニューとダイアログ	
	メニュー	46

Preferences ダイアログ	50
Project Settings ダイアログ	51
Select Layers ダイアログ	64
Sort Tracks ダイアログ	66
Create Subtitle ダイアログ	67
Make Disc ダイアログ	69
5 プロジェクトプランニングと準備	
DVD 制作プロセスの概要	72
アセットの準備	76
6 アセットのインポートとオーサリング	
アセットのインポート	100
DVD の動作を定義	107
ReelDVD でテンプレートを使用	118
7 シミュレーションと書込み	
再生のシミュレーション	122
Sonic CinePlayer を使用してプロジェクトをテスト	126
プロジェクトの出力	128
索引	133

1 はじめに

ReelDVD をお買い上げいただきありがとうございます。DVD オーサリングの目的がインタラクティブなチュートリアル、マーケティング用のビデオ、またはマルチメディアプレゼンテーションのいずれを制作する場合でも、ReelDVD オーサリングソフトウェアをご使用いただければ、短時間で DVD タイトルのオーサリングを行うことができます。

本ユーザーガイドでは、DVD オーサリングの概要と ReelDVD のグラフィカルユーザーインターフェイス (GUI) およびメニューコマンドの詳細について説明します。では、DVD オーサリングを始めましょう。

本章の構成は次のとおりです。

- 2 ページの「DVD とは」
- 2 ページの「ReelDVD について」
- 4 ページの「ReelDVD 3.0 の新機能」

DVD とは

DVD (Digital Versatile Disc) は、マルチメディア、デジタルビデオプレーヤー、ムービーおよびインタラクティブ性が融合したメディアです。最先端のデジタル圧縮技術の利点を採用することによって、DVD ディスクは CD-ROM の約 13 倍のデジタル情報を保存することができ、ビデオ、スライドショー、複数のオーディオストリーム、サブタイトルストリーム、および他のコンポーネントを含む広範なソース素材 (ビデオ制作者が取り扱うほとんどの素材を使用可能) を統合した革新的で最先端のインタラクティブビデオタイトルを制作することができます。

では、DVD オーサリングの概要から説明します。

ReelDVD について

ReelDVD は素早くかつ簡単な操作で DVD オーサリングを行うことができるツールで、DVD-Video の仕様で定められている機能の多くをサポートしており、多くの機能が一杯詰まった DVD-Video ディスクを短時間で作成する方法をユーザーに提供します。DVD ディスクは「シナリオ」(「ストーリーボード」とも呼ばれる) 単位でオーサリングされます。このストーリーボードにおいて、ビデオアセットとオーディオアセットを結合して、DVD ディスクの操作方法を定義するメニュー、ビデオ、スライドショー間にリンクを追加します。

ReelDVD のユーザーインターフェイスは直感的で、ドラッグ・アンド・ドロップ操作によって DVD オーサリングを簡単に行うことができます。たとえば、「トラック」と呼ばれるビデオ素材を Windows Explorer からストーリーボード領域にドラッグ・アンド・ドロップするだけでシナリオに追加することができます。同様に、オーディオアセットやサブピクチャアセットをビデオトラックのアイコンまたはタイムラインにドロップすることによって、各ビデオトラックに追加することができます。最高 8 つのオーディオストリームおよび 32 のサブタイトルストリームがサポートされているので、サブタイトル付きの多言語対応 DVD-Video を簡単に作成することができます。

ストーリーの設定が完了すると、「Simulation」モードでプログラムのフローを確認することができます。「Simulation」モードを使用すれば、DVD-Video プレーヤーで実際に DVD タイトルが再生される状態をプレビューすることができます。制作者が意図したようにプロジェクトを再生できることを確認できたら、タイトルのコンテンツをハードディスク、DVD-R、または CD-R に直接出力して、書き込んだディスクを直ぐに再生することができます。大量生産する場合は DLT テープに出力することができます。

機能

ReelDVD は以下の機能をサポートしています。

- タイムラインアセンブリ
- スライドショーおよびスチルショー
- チャプタポイントの作成
- 最高 999 のトラック（各トラックをメニューにすることが可能）
- レイヤー化された Photoshop ファイルをメニューとしてインポート（サブピクチャマスクおよびメニューボタンが自動的に作成される）
- インタラクティブビデオメニュー（「動画メニュー」）
- ビデオトラック内の個々のチャプタポイントにメニューボタンをリンク
- メニュー強調表示およびサブタイトル用に 16 色のパレット
- ソフトウェアシミュレーションによりリアルタイムでプロジェクトをブルーフィング
- ディスク、ハードディスク、または DLT テープ（ディスクのレプリケーション用）に出力
- NTSC 方式と PAL 方式の両方をサポート
- ワイド画面再生用に 16:9 のアスペクト比を採用
- Scenarist との互換性

ReelDVD 3.0 の新機能

新しい ReelDVD は以下の機能をサポートしています。

- 最高 8 つのオーディオストリーム
- 最高 32 のサブタイトルストリーム
- DVD-R、DVD+R、DVD-RW、DVD+RW、CD-R、CD-RW および DLT テープを含む広範なドライブおよびメディアのサポートを拡張

2 インストール

本章では ReelDVD のシステム要件およびインストールについて説明します。本章の構成は次のとおりです。

- 6 ページの「システム要件」
- 6 ページの「ハードディスク要件」
- 7 ページの「ソフトウェアのインストール」

システム要件

ReelDVD を使用するには、適切な周辺機器とコンピュータが必要です。推奨される CPU および周辺機器の最新のリストについては、『ReelDVD 構成ガイド』を参照してください。『構成ガイド』は以下の Web サイトで公開しています。

<http://www.sonic.com/products/reel dvd/config.asp>

ハードディスク要件

DVD プロジェクトのストレージ要件は、少なくともオリジナルのアセットファイルのサイズにターゲットとなる DVD Volume の 2 倍のサイズを加算した容量となります。つまり、一般的な片面一層のディスクが一杯になる DVD プロジェクトの場合は 14 GB 以上が必要になる計算になります。

- アセットファイル用に 4.7 GB
- 多重化されるビデオオブジェクト用に 4.7 GB
- DVD-Video ファイルまたは Disc Image 用に 4.7 GB

上記に示した最小限のディスク容量の要件は、Temporary Files ディレクトリおよび DVD Video Files ディレクトリの両方を削除するように ReelDVD に指示した場合に限って適用されます (ReelDVD のデフォルト設定)。これらのディレクトリを削除するためのオプションは、「Project Settings」ダイアログボックスに表示されます (51 ページの「Project Settings ダイアログ」を参照)。

DVD Video Files ディレクトリおよび Temporary Files ディレクトリは、Disc Image ディレクトリと同じ量のディスク容量をそれぞれ必要とします。4.7 GB のプロジェクトを出力する場合、DVD Video Files ディレクトリおよび Temporary Files ディレクトリの削除を選択しなければ、18 GB 以上のディスク容量が必要となります。

注: 個別のハードディスクに各ディレクトリを指定できることを念頭に入れておいてください。したがって、3 台の 5 GB のハードディスクがあれば、1 台の 15 GB のハードディスクと同じように作業をすることができます。

ファイルシステムの注意事項

FAT16 および FAT32 ファイルシステムは、2 GB を超えるファイルをサポートしないので、メディアアセットおよび disc image を保存するハードディスクは NTFS で初期化する必要があります。

ソフトウェアのインストール

本節では ReelDVD ソフトウェアのインストール方法を説明します。本節の構成は次のとおりです。

- 7 ページの「Administrator モードでのログオン」
- 8 ページの「前バージョンの ReelDVD のアンインストール」
- 8 ページの「ReelDVD のインストールおよび起動」
- 9 ページの「Sonic CinePlayer のインストールおよび起動」

Administrator モードでのログオン

最初に、ご使用のコンピュータの「Administrators」グループのメンバーであるユーザー名で Windows コンピュータにログオンします。

「Administrator」モードでコンピュータにログオンするには、次の手順に従ってください。

- 1 「Windows へログオン」ダイアログボックスを開き、ユーザー名として「Administrator」を入力します。
- 2 パスワードを入力し、ドメイン名（ローカルコンピュータの名前）を選択します。
- 3 「OK」をクリックしてコンピュータにログオンします。

前バージョンの ReelDVD からアップグレードする場合には、8 ページの「前バージョンの ReelDVD のアンインストール」に進んでください。それ以外の場合は、8 ページの「ReelDVD のインストールおよび起動」に進んでください。

前バージョンの ReelDVD のアンインストール

ReelDVD をインストールする前に、前バージョンのソフトウェアをアンインストールしてください。

前バージョンの ReelDVD をアンインストールするには、次の手順に従ってください。

- 1 Windows の「スタート」ボタンから「コントロールパネル」を選択します。「コントロールパネル」が表示します。
- 2 「プログラムの追加と削除」アイコンをダブルクリックします。
- 3 「ReelDVD」を選択して「変更と削除」をクリックします。
- 4 画面に表示された指示に従います。
- 5 ドングルを装着する必要があるバージョンの ReelDVD からアップグレードする場合、コンピュータの電源を切り、パラレルポートに装着されているドングルを取り外してください。新しいバージョンの ReelDVD ではドングルは不要です。

取外し作業が完了したら、8 ページの「ReelDVD のインストールおよび起動」に進んでください。

ReelDVD のインストールおよび起動

前バージョンの ReelDVD からアップグレードする場合には、8 ページの「前バージョンの ReelDVD のアンインストール」の手順が完了していることを確認してから以下の手順に進んでください。

ReelDVD をインストールおよび起動するには、次の手順に従ってください。

- 1 ReelDVD インストールディスクをドライブに挿入し、セットアッププログラムを実行します。
- 2 メインインストール画面で ReelDVD のオプションを選択します。画面に表示された指示に従います。
- 3 指示が表示されたら、コンピュータを再起動します。

- 4 Windows の「スタート」ボタンから「プログラム」>「Sonic」>「ReelDVD」>「Sonic ReelDVD」を選択します。
- 5 ReelDVD の起動画面に指示が表示されたら、「Register」をクリックします。
- 6 お客様の情報を入力し、「Next」をクリックします。以下のいずれかの方法で ReelDVD を起動するように求められます。
- 7 インターネットに接続している場合：
 - 「Internet Activation」を選択し、「Next」をクリックします。Web ブラウザが起動します。
 - 指示画面が表示されたら、ReelDVD に添付されているシリアル番号を入力し、「Go」をクリックします。ライセンスファイルがご使用のコンピュータのハードディスクにインストールされ、ReelDVD が自動的に起動します。

– または –
- 8 インターネットに接続していない場合：
 - 「Manual Activation」を選択し、「Next」をクリックします。
 - 「Save License Request」をクリックし、ご使用のコンピュータのハードディスクに「License Request」ファイルを保存します。
 - ReelDVD に添付されているシリアル番号とともに「License Request」ファイルを電子メールで弊社まで送付してください（license_request@sonic.com）。
 - 「License」ファイルをお客様に電子メールで返信します。このファイルをデスクトップで展開してダブルクリックしてください。「License」ファイルがインストールされ、ReelDVD が自動的に起動されます。

Sonic CinePlayer のインストールおよび起動

ReelDVD には Sonic CinePlayer が付属しています。CinePlayer は標準の DVD プレーヤーとして使用したり、ディスクにレコーディングする前にプロジェクトをテストするためのエミュレーションツールとして使用することができます。

注：ReelDVD のバージョンによっては、Sonic CinePlayer が付属しないものがあります。

Sonic CinePlayer をインストールおよび起動するには、次の手順に従ってください。

- 1 ReelDVD インストールディスクをドライブに挿入し、セットアッププログラムを実行します。
- 2 メインインストール画面で Sonic CinePlayer のオプションを選択します。画面に表示された指示に従います。
- 3 「Finish」をクリックして CinePlayer のインストーラを終了します。
- 4 Windows の「スタート」ボタンから「プログラム」➤「Sonic」➤「CinePlayer」➤「CinePlayer」を選択します。

Sonic CinePlayer の使用に関する詳細は、ソフトウェアとともにインストールされたマニュアルを参照してください。

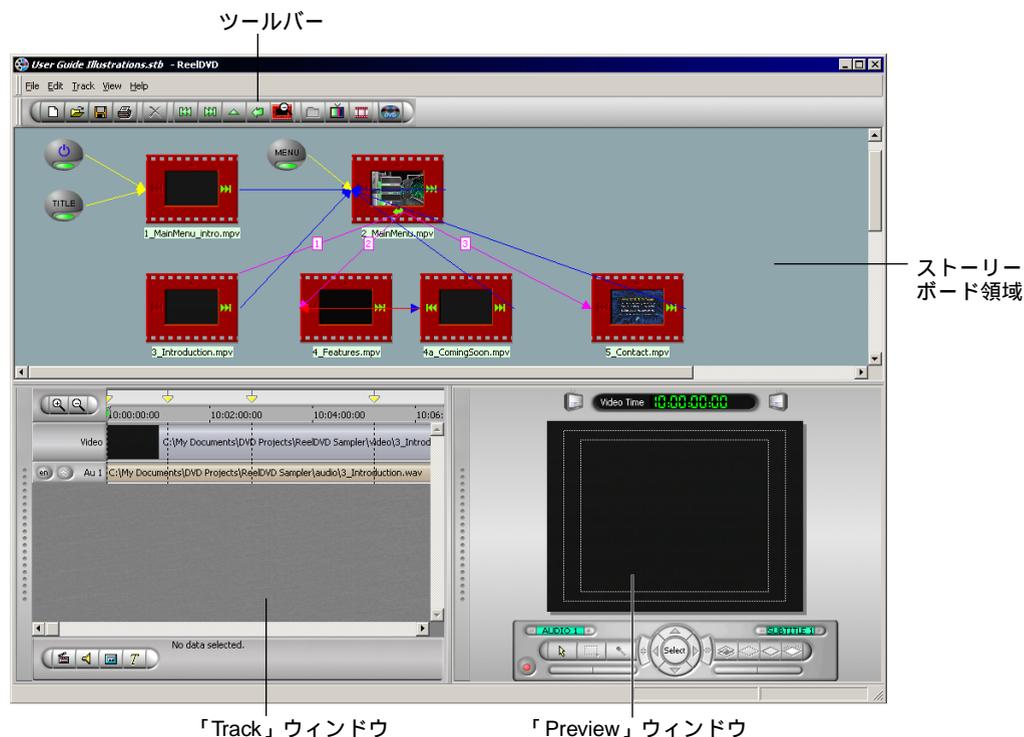
3 ReelDVD の作業領域

本章の構成は次のとおりです。

- 12 ページの「ReelDVD のユーザーインターフェースについて」
- 13 ページの「ツールバー」
- 15 ページの「ストーリーボード領域」
- 18 ページの「Track ウィンドウ」
- 32 ページの「Preview ウィンドウ」
- 41 ページの「Explorer ウィンドウ」
- 43 ページの「Information ウィンドウ」

ReelDVD のユーザーインターフェースについて

ReelDVD のユーザーインターフェースは、メニュー、ツールバー、および3つの作業領域で構成されています。作業領域には、ストーリーボード領域、「Track」ウィンドウ、および「Preview」ウィンドウがあります。これらのウィンドウはサイズを変更することが可能で、縮小してドックに格納したり、拡大することができます。



ReelDVD のユーザーインターフェース

ストーリーボード領域：メインの作業領域です。ビデオ、オーディオ、静止画像、およびサブピクチャなどのアセットを追加したり、トラック間のリンクを定義するために使用されます。他のオーサリング作業にも使用されます。

「Track」ウィンドウ：ビデオのトリミング、スライドショーの構成、チャプタポイントの作成または変更、オーディオストリームおよびサブピクチャストリームの追加、および言語属性の設定を行うために使用されます。

「Preview」ウィンドウ：プロジェクトの現在の状態を再生して作業の結果を確認するために使用されます。また、メニューボタンのサイズや場所およびボタン間のパスを変更したり、サブタイトルの見栄えや配置をチェックするためにも使用されます。

ユーザーインターフェースには「Explorer」ウィンドウや「Information」ウィンドウも含まれます。「Explorer」ウィンドウはReelDVDプロジェクト用のソースファイルを指定および作業するために使用されます。「Information」ウィンドウは警告メッセージやステータスメッセージをユーザーに示すために必要に応じてポップアップ表示します。

ツールバー

ReelDVD を初めて起動した場合、メインツールバーはメニューバーとストーリーボード領域の間に表示されます。メインツールバーを切り離すには、バーの左側のタブをクリック・アンド・ドラッグし、フローティングウィンドウにします。



ツールバー

ツールバーのボタン(左から右に説明する)で、頻繁に使用する多くの機能に素早くアクセスできます。

New Project (新しいプロジェクトを作成): 新しい空のプロジェクトを作成します(必要に応じて現在のプロジェクトを保存することが求められます)。

Open Project (プロジェクトを開く): 「Open」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して既存の ReelDVD プロジェクトを検索したり開くことができます。

Save Project (プロジェクトを保存): 現在のプロジェクトを保存します。プロジェクトを初めて保存する場合、「Save As」ダイアログが表示され、新しいファイル名で現在のプロジェクトを保存することができます。デフォルトのファイル形式は Storyboard(.stb) です。これは ReelDVD でアクティブプロジェクトとなる新しいファイルを作成します。

Print (印刷): 「Print」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して現在のプロジェクトのストーリーボード表示を印刷することができます。パラメータには、プリンタの種類、印刷範囲、印刷枚数などが含まれます。

Clear (クリア): 現在選択されているオブジェクトをクリアします。

Show Previous Link (前へのリンクを表示): ストーリーボード領域で「Previous」(前への) リンクを示す赤色の矢印の表示をオン/オフに切り替えます。

Show Next Link (次へのリンクを表示): ストーリーボード領域で「Next」(次への) リンクを示す青色の矢印の表示をオン/オフに切り替えます。

Show Return Link (戻るリンクを表示): ストーリーボード領域で「Return」(戻る) リンクを示す緑色の矢印の表示をオン/オフに切り替えます。

Show Button Link (ボタンリンクを表示): ストーリーボード領域で「Button」(ボタン) リンクを示す黄色の矢印の表示をオン/オフに切り替えます。

Zoom In/Out (ズームイン/ズームアウト): ストーリーボード領域の拡大表示と縮小表示を切り替えます。

「Explorer」ウィンドウ: 「Explorer」ウィンドウの表示をオン/オフに切り替えます。

「Track」ウィンドウ: 「Track」ウィンドウの表示をオン/オフに切り替えます。

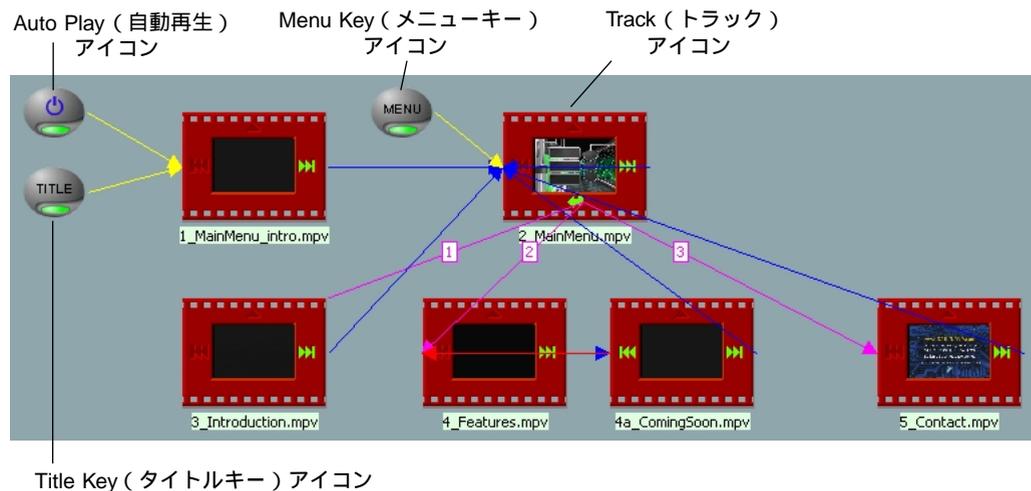
「Preview」ウィンドウ: 「Preview」ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。

Make Disc (ディスク作成): 「Make Disc」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して現在のプロジェクトの disc image の設定や書込みを実行したり、その disc image をテープまたはディスクにレコーディングすることができます。詳細は、69 ページの「Make Disc ダイアログ」を参照してください。

ツールバーの「New」、「Open」、「Save」、「Print」、「Clear」、「Zoom In/Out」、「Explorer」ウィンドウ、「Track」ウィンドウ、「Preview」ウィンドウ、および「Make Disc」ボタンは、ReelDVD のメニュー（第 4 章「メニューとダイアログ」を参照）からもアクセスできます。

ストーリーボード領域

ストーリーボード領域は、基本的なオーサリング作業のほとんどを行うメインの作業領域です。DVD-Video はインタラクティブなフォーマットであるので、ストーリーボード領域はノンリニア編集環境を提供します。



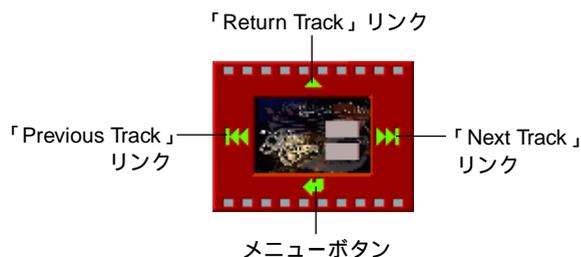
ストーリーボード領域

DVD タイトルを構成するコンテンツは、「トラック」と呼ばれるリニア再生ユニットにグループ化されます。視聴者がこれらのトラックを選択できるさまざまな再生パスは、タイトルの「ナビゲーション」と呼ばれます。このナビゲーションを定義する作業、すなわちトラックとメニュー間にリンクを作成することが、ストーリーボード領域で行う作業です。ストーリーボード領域は、プロジェクトにビデオ、オーディオ、静止画像、およびサブピクチャなどのアセットを追加するためにも使用されます。

ツールバーの「Zoom」(ズーム)ボタンでストーリーボード領域の拡大表示/縮小表示を切り替えることができます。モードを切り替えても、この領域の機能は同じです。

Track アイコン

ReelDVD でトラックを作成するには、ビデオファイルまたは静止画像ファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウからストーリーボード領域にドラッグ・アンド・ドロップするだけです(複数のファイルを一度にドロップ可能)。各トラック(ソースファイルごとにひとつ存在する)は、四角形の「Track」アイコンで表示されます。このアイコン表示には、トラックのビデオストリームの先頭フレームがサムネイルとして使用されます。ソースファイルの名前が「Track」アイコンの下に表示されます。



「Track」アイコンコマンドリンク

「Track」アイコンをクリックすると、「Track」ウィンドウと「Preview」ウィンドウの両方に「Track」が表示されます。「Track」アイコンは、クリック・アンド・ドラッグすることによってストーリーボード内で自由に移動することができます。

各「Track」アイコンの赤枠部分には、「Track」をタイトルの全体のナビゲーションフローに適合する方法を定義するために使用されるコマンドリンクが組み込まれます。トラック間のリンクは、ひとつのトラックのリンクをクリックして別のトラックにドラッグすることで定義されます。作成されたリンクのタイプに相応する色でリンク矢印が表示され、「Track」アイコンのリンクインジケータが点灯します(リンク矢印の表示は、ツールバーを使用してオン/オフに切り替えることができます)。カーソルを特定のリンクの上に重ねると、小さいテキストボックスが表示して、そのリンク先を示します。

「Track」アイコンは 4 種類のリンクを持つことができます。

- 「**Next (NXT) Track**」リンク (右側) は、視聴者がリモートコントロールで「SKIP FORWARD」(スキップして進む) キーを押した場合にプレーヤーがジャンプする先のトラック (青色のリンク矢印で指定される) を設定するために使用されます。「Next Track」リンクは、現在のトラックが終了した時にプレーヤーがジャンプする先にトラックも定義します。
- 「**Previous (PREV) Track**」リンク (左側) は、視聴者がリモートコントロールで「SKIP BACKWARD」(スキップして戻る) キーを押した場合にプレーヤーがジャンプする先のトラック (赤色のリンク矢印で指定される) を設定するために使用されます。
- 「**Return (UP) Track**」リンク (上) は、視聴者がリモートコントロールで「RETURN」(戻る) キーを押した場合にプレーヤーがジャンプする先のトラック (緑色のリンク矢印で指定される) を設定するために使用されます。
- 「**Command (CMD) Track**」リンクインジケータは、ボタンがトラックで作成された時に「Track」アイコンの下に表示されます。トラックのいずれかのボタンのコマンドをリンクとして定義すると、このインジケータが点灯します。リンク先は、「Track」(マゼンタのリンク矢印) または「Track」内のチャプタ (オレンジのリンク矢印) を指定することができます。

Auto Play アイコン、Title アイコン、および Menu アイコン

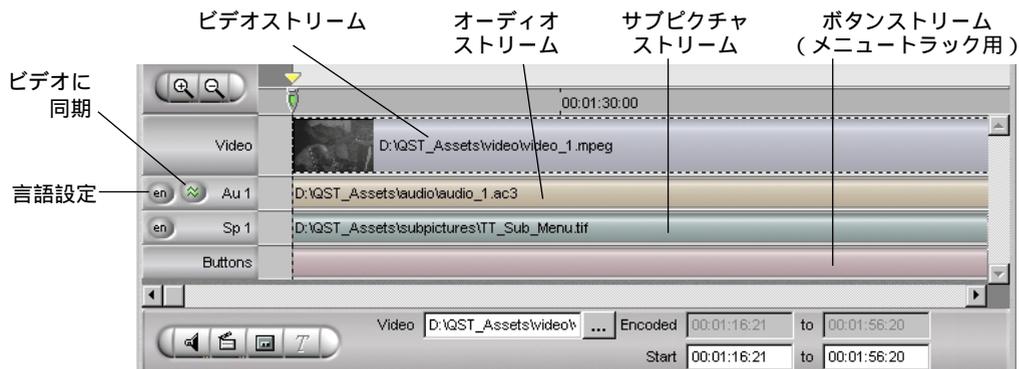
標準の「Track」アイコンに加えて、ストーリーボード領域には 3 つの特別なアイコンがあります。

- 「**Auto Play**」アイコン (黄色の矢印) は、ディスクがプレーヤーまたはドライブに初めて挿入された時に自動的に再生されるトラックを表示します。ReelDVD は「Auto Play Track」としてプロジェクトに追加される最初のトラックを自動的に指定します (このトラックがクリアされると、次に追加されたトラックが Auto Play Track になります)。Auto Play Track は一般的にオープニングシーケンス、著作権情報、および他の重要な紹介情報のために使用されます。
- 「**Title**」アイコンは、視聴者がリモートコントロールで「TITLE」(タイトル) キーを押した場合に再生されるトラックを指定します。

- 「Menu」アイコンは、視聴者が「MENU」(メニュー)キーを押した場合に再生されるトラックを指定します。

Track ウィンドウ

「Track」ウィンドウは、ストーリーボード領域で現在選択されているトラックを構成しているストリームと呼ばれるさまざまなコンポーネントのパーツをまとめるために使用されます。トラックにはビデオストリームを含める必要があります。ビデオストリームとしては、モーションビデオまたは静止画を使用でき、オーディオ、サブピクチャ、ボタン強調表示ストリームなどを含めることができます。



「Track」ウィンドウ

最高で8つのオーディオストリームと32のサブピクチャストリームを各トラックに使用することができます。「Track」ウィンドウを使用すれば、オーディオストリームおよびサブピクチャストリームの追加/削除/変更、タイムラインにストリームをドラッグしてビデオに関係付けて配置、チャプタポイントの追加/削除/変更、言語属性の設定、およびその他の操作を実行することができます。「Track」ウィンドウの表示は、ツールバーを使用してオン/オフに切り替えることができます。

「Track」ウィンドウはノンリニアのビデオ編集システムと類似していますが、ビデオまたはオーディオの編集には使用できません。ビデオクリップを ReelDVD のビデオストリームとして使用する前に、MPEG-1 または MPEG-2 フォーマットにファイルをエンコードし、DVD で正しく再生されるように編集する必要があります（78 ページの「ビデオアセット」を参照）。

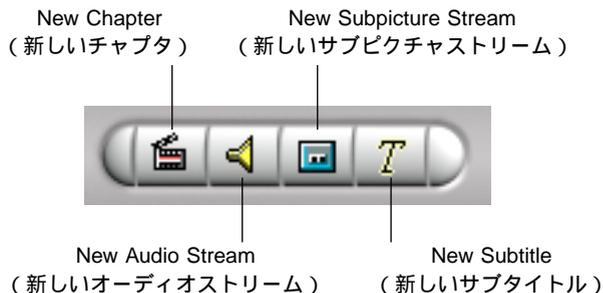
「Track」ウィンドウの中央領域は、トラックのストリームを表す水平のバーのために予約されています。ビデオまたは画像ファイルをストーリーボード領域にドラッグ・アンド・ドロップしてトラックが最初に作成された場合、このビデオストリームを表す水平のバーは「Video」ラベルの右側に表示されます。このバーの先頭部分には、このビデオストリームコンテンツのサムネイル画像が表示されます。

タイムラインとチャプタ

トラックの時間は、ビデオストリームの時間によって定義されます。この時間は、「Track」ウィンドウの一番上に水平に表示されているタイムラインに表示されます。タイムラインのマーキングを行うタイムコード値は、ソースの MPEG ファイルのビデオに関連するタイムコード値によって異なります。左側の「Zoom In」ボタンおよび「Zoom Out」ボタンを使用すれば、タイムラインのスケールを変更することができます。

タイムラインの緑色のインジケータは、トラックの現在の再生位置を示します。このインジケータをドラッグすれば、「Preview」ウィンドウに表示されるビデオフレームを変更することができます。ただし、トラックを再生する場合は、常に先頭から再生が開始されます。

タイムラインの上はチャプタのマーカ用の表示領域です。デフォルトでは、トラックにはひとつのチャプタが含まれており、表示領域の左側に黄色の三角で表示されます。左下にある「New Chapter」ボタンをクリックすると、タイムラインインジケータの現在の位置から開始する新しいチャプタが作成されます。新しいチャプタマーカは、この位置の表示領域に表示され、垂直の破線が「Track」ウィンドウのストーリーボード上に表示され、チャプタの区切りを示します。



「Track」ウィンドウのボタン

ストリームの追加

オーディオストリームまたはサブピクチャストリームをトラックに追加するには、追加するファイルのアイコンをストーリーボード領域の対象となるトラックのアイコンにドラッグ・アンド・ドロップします。または、「Track」ウィンドウの任意の場所にファイルのアイコンをドラッグ・アンド・ドロップします。ただし、特定のタイプ（オーディオまたはサブピクチャ）の複数のストリームで作業する場合、追加したファイルがそのトラックのストリームタイプのために用意した特定のストリーム位置（1 - 8）に配置するように制御すると便利です。左下にある「New Audio Stream」ボタンまたは「New Subpicture Stream」ボタンを使用することによって、「Track」ウィンドウで空のストリームを作成し、ファイルアイコンを希望するストリームに直接ドロップすることができます。サブタイトルは「New Subtitle」ボタンをクリックすることによって、内蔵のサブタイトルエディタを使用して入力することができます。

「Track」ウィンドウでストリームを選択すると、そのストリームの属性に関する情報が「Track」ウィンドウの下側のフィールドに表示されます。このストリームのソースファイルは、ファイルパスフィールドの隣にある参照ボタン（「...」で表示されている）をクリックして変更することができます。これによって、「Select File」ダイアログボックスが表示されます。他のフィールドに表示される情報の種類は、ストリームのタイプ（ビデオ、オーディオ、またはサブピクチャ）によって異なります。

モーションビデオストリーム

各トラックで使用できるビデオストリームはひとつだけです。ビデオストリームはMPEGフォーマットでモーションビデオを使用するか、ひとつまたは複数の静止画像を使用できます。モーションビデオストリームで許可される最小時間は0.4秒です。



ビデオストリーム属性

「Track」ウィンドウでモーションビデオストリームを選択すると、表示される属性フィールドには、「Video」、「Encoded」、および「Start」のラベルが付けられます。

- 「**Video**」フィールドには、ソースビデオファイルのパスが表示されます。参照ボタン（「...」）をクリックすると「Select File」ダイアログボックスが表示されます。このダイアログでビデオファイルを変更することができます。
- 「**Encoded**」フィールド（グレー）には、ビデオファイルの最初のフレームと最後のフレームがエンコードされた時のタイムコードが表示されます。ビデオの最後のフレームのタイムコードは、最初のフレームのタイムコードとクリップの長さに基づいて計算されます。

注: Matrox RT2000やDigiSuite DTVなどのタイムコードを処理できないエンコーダーは、タイムコードフィールドの値は意味がありません。

- 「Start」フィールド（白）は、プロジェクトで ReelDVD によって実際に使用されるビデオの最初のフレームと最後のフレームのタイムコードの値を指定します。トラックが作成されたりソースビデオが変更されると、これらの値は「Encoded」フィールドの値にデフォルト設定されます。つまり、ソースファイル全体が、そのトラックのビデオストリームとして使用されます。ビデオクリップの先頭または最後をトリミングする場合は、「Start」フィールドに新しい値を入力します。（「Encoded」フィールドで示されている範囲外の値を入力すると、ReelDVD は、「Encoded」の値に一致するように自動的に値を調整します）。

注：「Start」タイムコードの in-point は、MPEG ストリームの Group of Pictures（GOP）の最初のフレームを指定する必要があります。これは、概算ですが 0.5 秒毎になります（out-point にはこのような制約はありません）。ReelDVD は最も近い GOP の開始点に入力された値を自動的に調整します。

静止画像ストリーム

ReelDVD は概ねモーションビデオを処理するのと同じ方法で静止画像を処理します。画像は「Track」ウィンドウのビデオストリームのセクションに表示され、画像の時間がトラックの時間を定義します。

静止画像は、静止画メニュー用の背景、スチルショー、およびスライドショーの3つの異なる目的のいずれかのために DVD で使用されます。これらの中で、スライドショーだけがオーディオを組み込むことができます。

スチルショーとスライドショーは両方とも連続的な再生のために追加された一連の静止画が含まれます。

- スチルショーでは、視聴者がリモートコントロールでキーを押すまで、それぞれの画像が画面に表示された状態が継続します。スチルショーの画像は時間が定義されていないので、スチルショーにはオーディオトラックやサブタイトルトラックを組み込むことができません。

- スライドショーでは、各画像および一連の画像の表示時間を DVD オーサリングで設定できます。スライドショーは、ひとつまたは複数のオーディオトラックおよびサブタイトルトラックを組み込むことができます。繰り返しますが、特定のトラックの時間すなわちオーディオストリームとサブピクチャストリームの時間を決定するのはビデオストリームの時間です（このケースでは、ショーのすべてのスライドの結合した時間）。

他のトラックと同様に、スチルショー、スライドショー、およびメニューは、ソースファイルをストーリーボード領域にドラッグ・アンド・ドロップすることで作成されます（このケースでは静止画像で、サポートされているファイルフォーマットの詳細は、85 ページの「静止画像のアセット」を参照）。ダイアログボックスが表示して、どのようなタイプのトラックを作成するかを確認を求められます。「Track」ウィンドウで新しいトラックを開くと、画像の時間を表す水平のバーがビデオストリーム領域に表示されます。このバーの最初の部分には、画像のサムネイルが表示されます。

デフォルトでは、スライドショーの各画像は 10 秒間再生するように設定されます。選択された画像の時間は、画像の「セグメント」（ビデオストリーム領域の画像を表すサムネイルを含む水平のバー）の端をドラッグすることによって変更することができます。または、右下の「Start」属性フィールドに新しい値を入力することができます。トラックのビデオストリームがモーションビデオではなく静止画像で構成されている場合、「Encoded」属性フィールドは存在しないことに注意してください。

ソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウからトラックのビデオストリームに直接ドラッグ・アンド・ドロップすることによって、追加の画像をスチルショーまたはスライドショーに追加することができます。画像はドロップした順番にビデオストリームに表示されますが、ストリームに画像が配置された後にドラッグして順番を変更することができます。



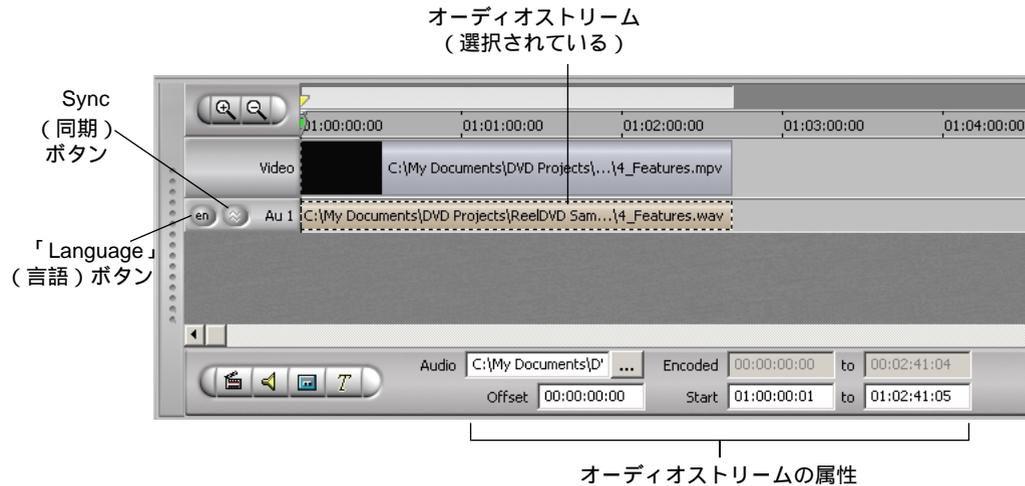
スライドショーの属性

オーディオストリーム

ReelDVD はトラックごとに最高 8 つのオーディオストリームをサポートします。視聴者はリモートコントロールの「AUDIO」(オーディオ)キーを押すことによって再生中にストリームを切り替えることができます。

一般的に、3 つの異なるオーディオフォーマットが DVD-Video ではサポートされています。NTSC および PAL プレーヤーの両方で Dolby Digital (AC-3) と Linear PCM がサポートされ、PAL プレーヤー限定で MPEG Audio がサポートされています (詳細は、82 ページの「オーディオアセット」を参照)。

「Track」ウィンドウでオーディオストリームを追加するには、「Explorer」ウィンドウからソースファイルのアイコンをドラッグ・アンド・ドロップします (ReelDVD プロジェクトにオーディオをインポートする詳細については、103 ページの「オーディオのインポート」を参照)。



オーディオストリームの属性

オーディオストリームで作業を行う場合は、以下のことを考慮してください。

- トラックのビデオストリームの終わりよりも長いオーディオは、ビデオの時間内に収まるように自動的にトリミングされます。同様に、オーディオストリームは、ビデオストリームよりも前から再生を開始できません。
- 複数のオーディオクリップをひとつのオーディオストリームにまとめることができます。ただし、ストリームのオーディオクリップ間にスペースをあけることはできません。セグメントの端をドラッグしてストリームの個々のクリップの時間をトリミングします。
- あるオーディオストリームが空であるがそのストリーム番号よりも大きい番号が付けられたストリームにオーディオが含まれる場合、プロジェクトの disc image を作成するとエラーメッセージが表示される場合があります。つまり、オーディオストリームがひとつしか存在しない場合はストリーム 1 を使用し、2 つしかストリームが存在しない場合はストリーム 1 とストリーム 2 を使用する必要があります。

- 特定のストリーム位置(ストリーム1-8)のすべてのオーディオは、プロジェクトのすべてのトラックで同じフォーマットでなければなりません。(トラック1のオーディオストリーム1のフォーマットおよびビットレートは、トラック2のオーディオストリーム1と一致する必要がある)。

ビデオと同期

Dolby Digital オーディオファイルは、オーディオをビデオストリームのタイムコード情報に同期するために使用できるタイムコード情報を含むことができます。PCM および MPEG Audio ファイルにはタイムコード情報は含まれません。

「Track」ウィンドウの各オーディオストリームの左にある「Sync」ボタンをオンにすると、ビデオストリームのタイムコードにオーディオファイルのタイムコードを同期することができます。

- オーディオファイルにタイムコードが含まれ、そのタイムコードがビデオストリームのタイムコードとオーバーラップしている場合、「Sync」ボタンはデフォルトでオンに設定され(「ビデオと同期」モード)、ReelDVDはオーディオをビデオに同期するためにこのタイムコードデータを使用します。
- オーディオファイルにオーバーラップしていないタイムコードが含まれている場合やタイムコードが全く存在しない場合、このボタンは自動的にデフォルトでオフに設定され、オーディオの先頭はビデオの先頭にスナップされます。ビデオファイルおよびオーディオファイルにオーバーラップしているが不一致が生じているタイムコードが含まれる場合、このボタンを手動でオフに設定してください。

オーディオストリームの「Sync」ボタンが自動的または手動でオフに設定されると、既存のオーディオデータをストリームから削除した場合に限って再起動することができます。こうすることによって、ボタンをオンにしてストリームに新しいオーディオをドラッグ・アンド・ドロップすることができます。

オーディオ属性

「Track」ウィンドウでオーディオストリームを選択すると、その属性が画面の下のフィールドに表示されます。

- 「**Audio**」フィールドには、ソースビデオファイルへのパスが表示されます。参照ボタン（「...」）をクリックすると「Select File」ダイアログボックスが表示されます。このダイアログでオーディオファイルを変更することができます。
- 「**Encoded**」フィールド（グレー）には、オーディオファイルの最初のフレームと最後のフレームがエンコードされた時のタイムコードが表示されます。オーディオの最後のフレームのタイムコードは、最初のフレームのタイムコードとクリップの長さに基づいて計算されます。Linear PCM および MPEG Audio（若干の AC-3 ファイルも含め）などのタイムコード値を含まないオーディオファイルは、00:00:00:00 の開始値を示します。
- 「**Offset**」フィールドは、オーディオの再生が開始されるオーディオファイルの先頭に相対してポイントを示します。「Sync」ボタンをオンにしてオーディオタイムコードをビデオタイムコードよりも小さい値で開始すると、「Offset」フィールドに差分が表示されます。最初のオーディオタイムコードがビデオの先頭と同じであるか大きい場合、オフセットは 00:00:00:00 にデフォルト設定されます。「Sync」ボタンがオフの場合、このフィールドの値を変更し、オーディオのヘッドをトリミングしてビデオと同期を調整することができます。
- 「**Start**」フィールド（白）は、選択したオーディオストリームの再生が開始および終了するビデオのタイムコードを示します。「Sync」ボタンがオンの場合、オーディオの開始ポイントはオーディオのタイムコードをビデオストリームのタイムコードと一致することによって決定されます。「Sync」ボタンがオフの場合、新しい値を入力することによってオーディオストリームの再生が開始および終了するビデオのポイントを変更することができます。

「Offset」フィールドと「Start」フィールドがどのように連動するかの例として、タイムコードを 01:00:00:00 で開始するように指定したビデオストリームを考えてみてください。オーディオストリームで「Start」値を 01:00:02:00 に、「Offset」値を 00:00:05:00 に指定する場合、オーディオはビデオの再生が開始してから 2 秒後に開始します。オーディオデータは、オリジナルのオーディオファイルの先頭から 5 秒の地点から再生を開始します。

オーディオ言語

DVD-Video プレーヤーには、プレーヤーの設定メニューの言語設定に基づいて適切なトラックのオーディオストリームを自動的に再生する機能が搭載されています。この機能を有効にするには、各オーディオストリームに言語コードを指定します。

オーディオストリームのデフォルト言語は、「Project Settings」ダイアログボックスで決定されます（55 ページの「Languages タブ」を参照）。各ストリームの言語コードは、「Track」ウィンドウの各オーディオストリームの左側にある「Language」ボタンをクリックして変更することができます。「Select Language」ダイアログボックスに使用できる言語コードのリストが表示されます（「Not Specified」を含む）。

オーディオストリームの言語を変更すると、警告ダイアログが表示され、プロジェクト内のすべてのトラックのそのストリーム位置の言語コードを変更するかどうかの確認を求められます（これはオーディオストリームで実際に話されている言語には影響を及ぼさない）。つまり、特定のストリーム位置（1-8）の言語コードは、プロジェクト全体のトラック間で整合性がなければなりません。

サブピクチャストリーム

サブピクチャは、ビデオストリームのプログラム素材（モーションビデオまたは静止画像）の上にオーバーレイされる 2 ビット（4 色）の画像です。サブピクチャは、メニューボタンの強調表示およびサブタイトル用に使用されます。

メニューでは、視聴者に表示するコンポジットメニュー画像を作成するためにサブピクチャは背景と共に使用されます。一方、サブタイトルに使用される場合、サブピクチャは連続して表示され、複数のサブピクチャがひとつのサブタイトルストリームを構成します。ただし、その時々に表示できるストリーム内のサブタイトルはひとつだけです。

サブピクチャのタイプ

ReelDVD では、各サブピクチャは、「Menu」、「Simple」、および「Infinite」の 3 タイプのいずれかに分類されます。

- 「**Menu**」サブピクチャはトラックすべての時間を使用して表示されます。したがって、「Menu」サブピクチャはストリーム内の唯一のサブピクチャである必要があります。サブタイトルのオプションがオンまたはオフに関係なく、再生中は「Menu」サブピクチャが視聴者に表示されます。「Menu」サブピクチャは複数のチャプタが含まれるトラックでは使用できません。
- 「**Simple**」サブタイトルは、プレーヤーのサブタイトルオプションがオンの場合に限って表示されます。このサブピクチャストリームは、ひとつまたは複数のサブタイトル画像で構成され、それぞれが「Start」属性フィールドで指定された時間で表示されます。
- 「**Infinite**」サブタイトルは、プレーヤーのサブタイトルオプションがオンの場合に限って表示されます。このサブピクチャストリームは、ひとつまたは複数のサブタイトル画像で構成されます。各画像は「Start」フィールドで開始時間が定義されています。ただし、「Infinite」サブタイトルには終了時間がないので、新しいサブタイトルが開始されるか現在のチャプタが終了するまで表示されます。

サブピクチャストリームが「Track」ウィンドウで最初に作成されると、追加される最初のサブピクチャのタイプは、常にデフォルトで「Menu」に設定されます。新しいサブピクチャがそれ以降そのサブピクチャストリームに追加されると、オリジナルのサブピクチャのタイプは「Infinite」に変更され、新しいピクチャのタイプはデフォルトで「Simple」に設定されます。

サブピクチャ属性

サブピクチャを「Track」ウィンドウで選択すると、その属性が右下角の属性フィールドに表示されます。

- 「**Subpicture**」フィールドには、そのサブピクチャのソースビデオファイルへのパスが表示されます。参照ボタン(「...」)をクリックすると「Select File」ダイアログボックスが表示されます。このダイアログでソースファイルを変更することができます。

- ドロップダウンの「**Type**」メニューは、選択したサブピクチャのタイプ（「Menu」、
「Simple」または「Infinite」）を表示するために使用されます。メニューを選択してタイプを変更します。
- 「**Start**」フィールドにはサブピクチャの開始タイムコードが表示されます。サブピクチャのタイプが「Menu」の場合、この値は read-only で、ビデオストリームの開始時間と常に一致します。このタイプが「Simple」または「Infinite」の場合、開始値を編集することができます。「Simple」サブピクチャには終了フィールドもあり、編集することが可能です。これはサブタイトルの表示が停止するフレームを示します。

サブタイトル言語

ReelDVD はトラックごとに最高 32 のサブタイトルのストリームをサポートします。オーディオストリームのように、サブタイトルストリームは、「Project Settings」ダイアログボックスで設定されたデフォルトの言語コードが指定されます(55 ページの「Languages タブ」を参照)。視聴者のプレーヤーの設定メニューの言語設定に基づいて、プレーヤーは再生中に適切なサブタイトルストリームを自動選択します。視聴者はリモートコントロールで「SUBTITLE」(サブタイトル)キーおよび「SUBTITLE ON/OFF」(サブタイトルオン / オフ)キーを使用して再生中にサブタイトルストリームを切り替えることもできます。

個別のストリームの言語は、「Track」ウィンドウの各サブピクチャストリームの左側にある「Language」ボタンをクリックすることによって、「Track」ウィンドウで変更することができます。言語コードを変更すると、警告ダイアログが表示され、プロジェクト内のすべてのトラックのサブピクチャストリームの位置の言語コードを変更するかどうかの確認を求められます(これはサブピクチャ画像で実際に使用されている言語には影響を及ぼさない)。つまり、指定されたサブピクチャストリーム位置(1-32)の言語コードは、プロジェクト全体のトラック間で整合性がなければなりません。

サブピクチャの準備

メニューのサブピクチャとサブタイトルは両方とも画像ファイルで準備して、ReelDVD プロジェクト(サブピクチャおよびサブタイトルの準備については、88 ページの「サブピクチャアセット」および92 ページの「サブタイトルアセット」を参照)に組み込むことができます。「Track」ウィンドウにサブピクチャを追加するには、「Explorer」ウィンドウからソース画像ファイルのアイコンをドラッグ・アンド・ドロップします。

小さい番号のサブピクチャストリームが空であるのに大きい番号のサブピクチャストリームを使用すると、プロジェクトの disc image を作成する時にエラーメッセージが表示される場合があります。つまり、サブピクチャストリームがひとつしか存在しない場合はストリーム 1 を使用し、2 つしかストリームが存在しない場合はストリーム 1 とストリーム 2 を使用する必要があります。

サブタイトル(メニューサブピクチャではない)は、内蔵のサブタイトル生成ツールを使用して ReelDVD 内で直接作成することができます。「Track」ウィンドウの左下の「New Subtitle」ボタンをクリックすると「Create Subtitle」ダイアログが表示して、テキストに文字を入力したり、フォント、サイズ、配置、開始時間および停止時間などのサブタイトルのパラメータを指定することができます(67 ページの「Create Subtitle ダイアログ」を参照)。テキスト設定とパラメータ設定の両方は、いつでも変更することができます。

ボタン強調表示ストリーム

サブピクチャが存在する場合、常に ReelDVD が自動的にボタン強調表示ストリームも作成します。「Track」ウィンドウのボタン強調表示ストリームは、「Preview」ウィンドウでトラック用のボタンが作成されるまで空(グレー)で表示され、作成後は色が付いたバーが表示されます。ボタン強調表示ストリームには属性がないので、ボタン強調表示ストリームが選択されても、属性フィールドは「Track」ウィンドウの下には表示されません。

ボタン強調表示ストリームには、オンスクリーンボタン用のホットスポット定義とコマンドの両方が含まれます。

- ホットスポットは、特定のメニューボタンに割り当てられる画面の四角形の領域のことです。この四角形(「Preview」ウィンドウで定義される)は、視聴者がリモートコントロールの「Up/Down/Left/Right」(上下左右)および「ENTER」(決定)キーを使用した時に「Selection Color」および「Activation Color」によって影響を受ける領域を決定します。DVD をコンピュータに搭載された DVD-ROM ドライブで再生する場合、ボタンのホットスポットはボタンがマウスのロールオーバーやクリックに応答する画面領域を定義します。

- ボタンコマンドは、特定のボタンが起動された時のDVDプレーヤーの動作を指示します。ボタンのコマンドはストーリーボード領域に定義されます。ReelDVDで作成されたボタンは、他のトラックにリンクするか、トラック内のチャプタにリンクするか、「No Operation」(「Nop」)にすることができます。

ボタンの作成に関する詳細は、109ページの「メニューボタンの作成」を参照してください。

Preview ウィンドウ

「Preview」ウィンドウは、以下の3つのオーサリング作業で使用されます。

- メニューボタンのサイズと位置、およびボタンのパスを定義する
- サブタイトルを追加する時に場所と見栄えを確認する
- ビデオ再生およびプログラムのフローのシュミレーションを表示する

「Preview」ウィンドウの表示は、ツールバーを使用してオン/オフに切り替えることができます。

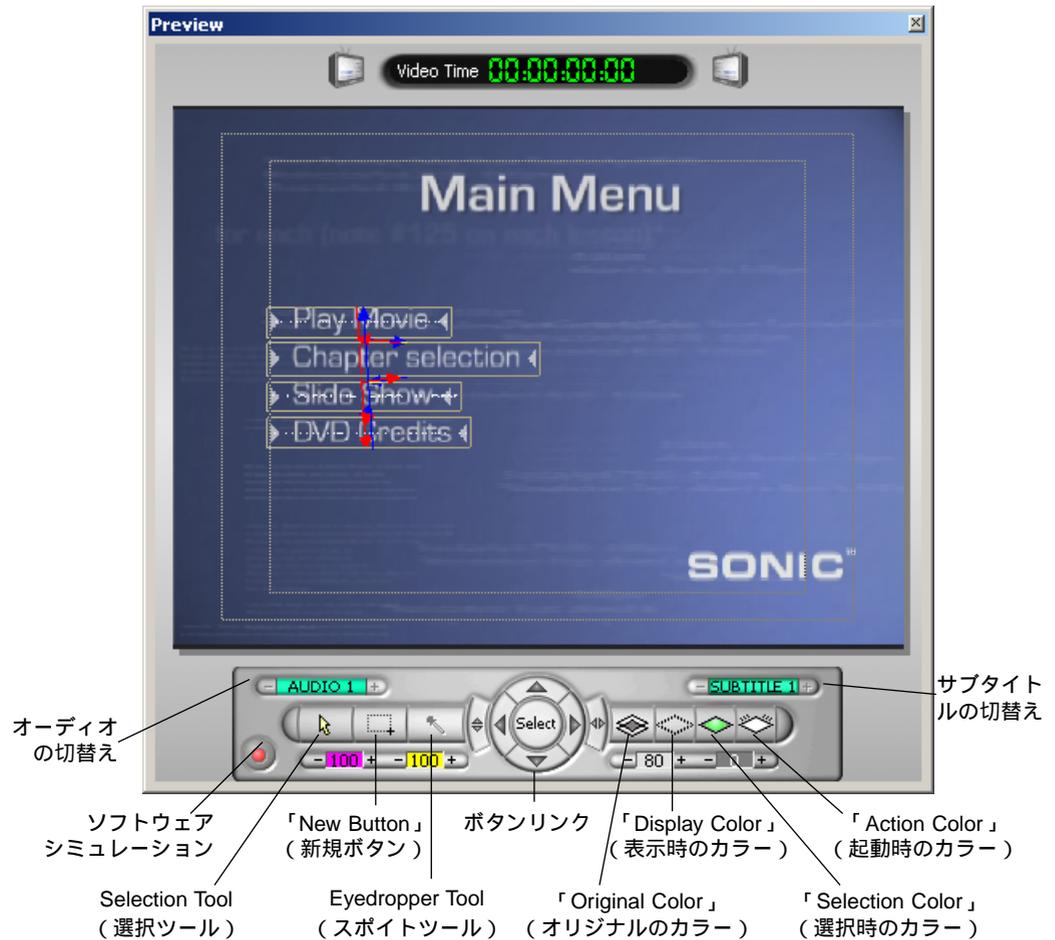
「Preview」ウィンドウには、「Design」および「Simulation」の2つのモードがあります。2つのモードを切り替えるには、「Preview」ウィンドウの左下の「LED」をクリックします。「Design」モードでは、LEDは赤で、画面下のコントロールパネルには、ボタンおよびサブタイトルで作業するためのツールが含まれています。「Simulation」モードでは、LEDは緑で、このパネルにはDVD-Videoのリモートコントロールと同じキーが含まれており、DVD-Videoプレーヤーで再生するかのように現在の状態でプロジェクトを再生することができます。

このセクションの構成は次のとおりです。

- 33ページの「Design モード」
- 38ページの「Simulation モード」

Design モード

「Design」モードは、「Preview」ウィンドウはメニューボタンおよびサブタイトルで作業するための完全なツールを提供します。



「Design」モードの「Preview」ウィンドウ

ストリームインジケータ

「Preview」ウィンドウのコントロールパネル領域の左上と右上の角にオーディオおよびサブタイトルストリームインジケータがあります。

オーディオインジケータ：現在再生されているオーディオストリームを示し、ストリームの変更またはミュートを行います。「+」ボタンおよび「-」ボタンをクリックすると、現在のトラックで使用できるストリーム（最高 8）が順番に切り替わります。「Audio」（オーディオ）インジケータをクリックすると、ミュート（インジケータは暗くなる）と可聴（インジケータが点灯）の間でオーディオ再生が切り替わります。

サブタイトルインジケータ：現在再生されているサブタイトルストリームを示し、ストリームの変更または非表示を行います。「+」ボタンおよび「-」ボタンをクリックすると、現在のトラックで使用できるストリーム（最高 32）が順番に切り替わります。サブタイトルが「Simple」タイプまたは「Infinite」タイプである場合、「Subtitle」（サブタイトル）インジケータをクリックすると非表示（インジケータは暗くなる）と可視（インジケータが点灯）で表示が切り替わります。

注：「Menu」タイプのサブピクチャは常に表示されます。Display_Start スクリプトファイル設定を使用することによって、インポートされた「Simple」サブタイトルおよび「Infinite」サブタイトルを強制的に表示することも可能です。詳細は、94 ページの「スクリプトファイルの設定について」を参照してください。

コントロールパネルの中央を横切って、「Preview」ウィンドウのデザイン機能のための水平のツールバーがあります。円形ボタンの中央をクリックすると、これらのツールのほとんどを起動するための代用方法を提供するメニューがポップアップ表示されます。

カーソルモード

コントロールパネルのツールバーの左側には 3 つのボタンがあります(左から右に説明)。

Selection Tool (選択ツール): マウスカursorを「Selection」モードに設定することによって、既に定義したメニューボタンを選択してサイズを変更することができます。

New Button Tool (新規ボタンツール): マウスカursorを「New Button」モードに設定します。ディスプレイでクリック・アンド・ドラッグして現在のメニューで新しいボタンを作成します。これによって、新しいボタンのホットスポットの四角が定義されます。

Eyedropper Tool (スポイトツール): マウスカursorを「Color Picker」モードに設定します(「Original Color」モードでのみで使用可能です。詳細は、36 ページの「表示モードとカラー/コントラスト設定」を参照)。サブピクチャマスクのカラーを定義するには、サブピクチャでピクセルをクリックし、選択したカラーを割り当てる 4 つのサブピクチャマスクのカラーを示します。

Button Link ツール

ツールバーの中央のツールは、ボタンリンクを定義するために使用されます。

Up/Down/Left/Right Link ツール: ポップアップメニューボタンの周囲をとり囲んで配置されています。これらのボタンはマウスカursorを「Up」, 「Down」, 「Left」, 「Right」の 4 つのいずれかのモードに設定します。メニュー上のボタンが互いにリンクされる順序を定義するには、ひとつのボタンのホットスポット内をクリックし、次のボタンのホットスポットにドラッグします。たとえば、「Down」リンクツールを使用して Button 1 を Button 2 にリンクする場合、Button 1 が選択されている状態でリモートコントロールの「DOWN」(下)キーを押すと、選択が Button 2 に変更します。「Preview」ウィンドウでリンクを表す矢印は、次のような色が割り当てられています。Up= 赤、Down= 青、Left= 黄、Right= 緑。特定のリンクツールが選択されると、そのタイプのボタンリンクだけが表示されます(すべてのボタンリンクを表示するには、「Selection Tool」(選択ツール)または「New Button Tool」(新規ボタンツール)をクリックする)。

Vertical Link Tool (水平リンクツール): 中央の左側にあります。このボタンはマウスカーソルを「Up/Down」リンクモードに設定します。このモードでは、ボタンのホットスポット領域内をクリックし、リンク先のホットスポットにドラッグすることによって、「Down」リンクと「Up」リンクを同時に定義することができます。たとえば、「Vertical Link Tool」を使用して Button 1 から Button 2 にドラッグすると、「Down」リンクが Button 1 から Button 2 に作成され、「Up」リンクが Button 2 から Button 1 に作成されます。このツールを選択すると、「Up」リンク矢印と「Down」リンク矢印だけが表示されます。

Horizontal Link Tool (垂直リンクツール): 中央の右側にあります。このボタンはマウスカーソルを「Left/Right」リンクモードに設定します。このモードでは、ボタンのホットスポット領域内をクリックし、リンク先のホットスポットにドラッグすることによって、「Left」リンクと「Right」リンクを同時に定義することができます。たとえば、「Horizontal Link Tool」を使用して Button 1 から Button 2 にドラッグすると、「Right」リンクが Button 1 から Button 2 に作成され、「Left」リンクが Button 2 から Button 1 に作成されます。このツールを選択すると、「Right」リンク矢印と「Left」リンク矢印だけが表示されます。

表示モードとカラー / コントラスト設定

サブピクチャは4色の画像です。サブピクチャ画像ファイルの4色(カラー1からカラー4)は、それぞれ画面領域を定義するために使用されます。再生中にこれらの4つの領域で表示される実際の色は、各色のコントラストの値(不透明度)と同様、「Preview」ウィンドウで設定することができます。ボタンのホットスポット内の領域のカラーとコントラストも設定することができます。これはボタンが選択されて起動された時のホットスポット領域の見栄えを定義します。サブピクチャのカラーマッピングに関するプロジェクト全体のデフォルト設定については、59ページの「Color タブ」を参照してください。

コントロールパネルのツールバーの右側には、「Preview」ウィンドウの異なる表示モードを起動する4つのボタン(左から右に説明する)があります。これらのモードは、「Preview」ウィンドウのコントロールパネルの下にある4つの「Color/Contrast」インジケータで編集するために現在使用できるカラーとコントラストの設定(通常が表示、ボタンで選択された表示、またはボタンで起動された表示)も決定します。

Original Color モード: ソースファイルからサブピクチャオーバーレイを表示します(背景でビデオストリームを表示しないで)。「Eyedropper Tool」(スポイトツール)は、このモードだけで機能します。「Color/Contrast」値は変更できません。

Display Color モード：デフォルトの表示モードで、サブタイトルおよびサブピクチャがビデオストリームでオーバーレイ処理された時にどのように見えるかを示します。「Color/Contrast」値は変更することができます。特定のカラー（1 から 4）のカラーマッピングを変更するには、変更する色のインジケータをクリックし、ポップアップするパレットで新しい色を選択します。コントラストを増減するには、カラーインジケータの横の「+」ボタンおよび「-」ボタンをクリックします（DVD 仕様では、透明から不透明まで 16 段階のコントラストがサポートされている）。

Selection Color モード：ボタンのホットスポット内にあるサブピクチャ部分が、そのホットスポットによって定義されたメニューボタンが選択された時にどのように見えるかを示します。選択されたボタンのカラーおよびコントラストは、「Display Color」モードで個別に設定することができます。ホットスポットの外のサブピクチャ領域は、このモードの設定に影響を受けません。

Action Color モード：ボタンのホットスポット内にあるサブピクチャ部分が、そのホットスポットによって定義されたメニューボタンが起動（リモートコントロールで「ENTER」(決定) または「SELECT」(選択) を視聴者が押す) された時にどのように見えるかを示します。起動されたボタンのカラーおよびコントラストは、「Display Color」モードで個別に設定することができます。ホットスポットの外のサブピクチャ領域は、このモードの設定に影響を受けません。

Simulation モード

「Preview」ウィンドウが「Simulation」モードの場合、コントロールパネルは、DVD-Videoプレーヤーのリモートコントロールとなります。



「Simulation」モードの「Preview」ウィンドウ

ストリームインジケータ

左上と右上のコーナーには、オーディオおよびサブタイトルのインジケータがそれぞれ表示されます。

オーディオインジケータ：現在再生されているオーディオストリームを示し、ストリームの変更またはミュートを行います。「+」ボタンおよび「-」ボタンをクリックすると、現在のトラックで使用できるストリーム（最高 8）が順番に切り替わります。「Audio」（オーディオ）インジケータをクリックすると、ミュート（インジケータは暗くなる）と可聴（インジケータが点灯）の間でオーディオ再生が切り替わります。

サブタイトルインジケータ：現在再生されているサブタイトルストリームを示し、ストリームの変更または非表示を行います。「+」ボタンおよび「-」ボタンをクリックすると、現在のトラックで使用できるストリーム（最高 32）が順番に切り替わります。サブタイトルが「Simple」タイプまたは「Infinite」タイプである場合、「Subtitle」（サブタイトル）インジケータをクリックすると非表示（インジケータは暗くなる）と可視（インジケータが点灯）で表示が切り替わります。

注：Display_Start スクリプトファイルパラメータを「Forced」に設定してサブタイトルがインポートされた場合は、「Menu」タイプサブピクチャが常に表示されます。詳細は、94 ページの「スクリプトファイルの設定について」を参照してください。

DVD リモートキー

コントロールパネルの中央を横切って、一般的な DVD リモートコントロールのキーに対応するキーがあります（左から右に説明する）。

Title（タイトル）：「TITLE」（タイトル）、「GUIDE」（ガイド）、または「TOP MENU」（トップメニュー）キーに対応します。このキーはストーリーボード領域の「Title」アイコンによって示されるトラックに即座にジャンプして再生を開始します。一般的に、これはメニュー階層のトップレベルのメニューとして定義されるか、DVD の最初のトラックとして定義されます。

Menu（メニュー）：「MENU」（メニュー）キーに対応します。このキーはストーリーボード領域の「Menu」アイコンによって示されるトラックである「ルートメニュー」に即座にジャンプして再生を開始します。一般的に、これはプロジェクトのコンテンツのメインメニューとして定義されます。

Return (戻る): 「RETURN」(戻る) キーに対応します。このキーは再生中の現在のトラックの「Return Track」として示されるトラックに即座にジャンプして再生を開始します。一般的に、「Return Track」は、現在のトラックの直前のメニューとして定義されます(「Return」機能はムービータイトルでは一般的ではありませんが、インタラクティブタイトルでは非常に役立ちます)。

Up/Down/Left/Right (上下左右): これらのボタンは、DVD メニューの項目を選択するために使用されるリモートコントロールのキーに対応します。ボタン選択のシーケンスは、特定のメニュー用にオーサリングされた Up/Down/Left/Right リンクに従います。

Enter (決定): 「ENTER」(決定) キーまたは「SELECT」(選択) キーに対応します。このキーは DVD メニューで選択された項目を起動するために使用され、オーサリングで定義した新しいトラックにジャンプします。

Play/Stop (再生 / 停止): 「PLAY」(再生) および「STOP」(停止) キーに対応します。これらのキーは、ストーリーボード領域で現在選択されているトラックまたはアイコン (AutoStart、Title、Menu) で始まる DVD コンテンツの再生を開始および停止します。

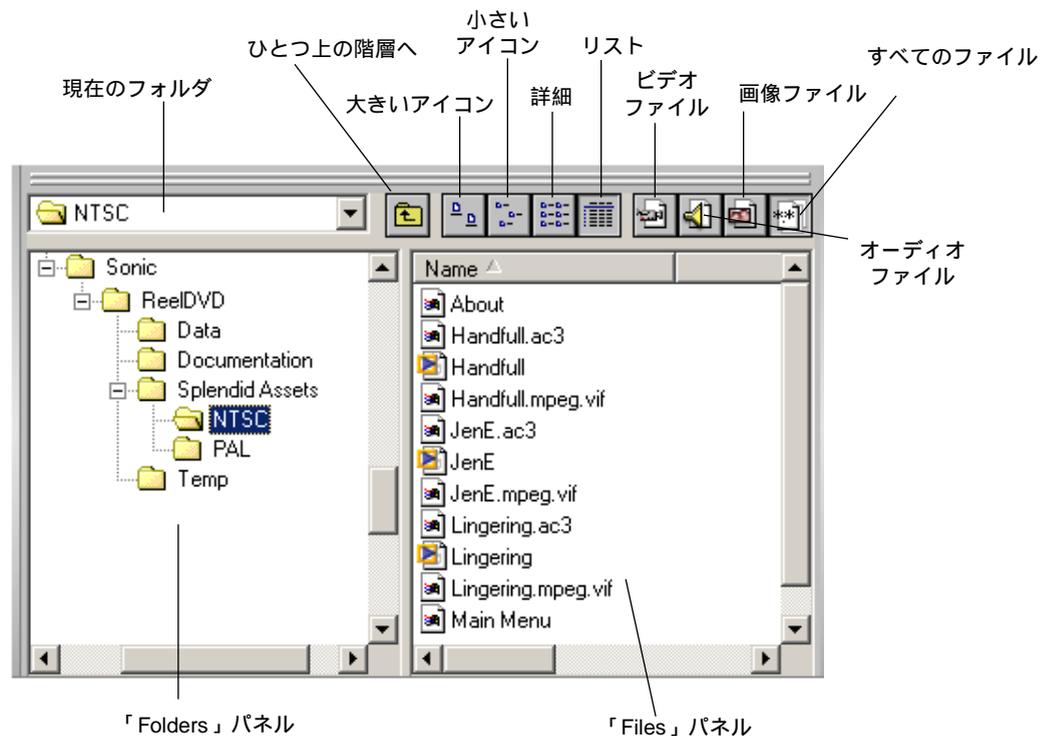
Skip Backward (スキップして戻る): 「SKIP BACKWARD」(スキップして戻る) キーに対応します。このキーは、現在のチャプタの先頭にスキップして戻るために使用されます。素早く2度押すと、前のチャプタの先頭にスキップします (または、最初のチャプタを再生中の場合は前のトラック)。

Skip Forward (スキップして進む): 「SKIP FORWARD」(スキップして進む) キーに対応します。このキーは、次のチャプタ (または、最後のチャプタが再生中の場合は次のトラック) の先頭にスキップして進むために使用されます。

Volume (ボリューム): コントロールパネルの右下のスライダーを使用して、オーディオコンテンツの再生ボリュームを 11 レベルの中から設定することができます。左に移動すると音が小さくなり、右に移動すると大きくなります。

Explorer ウィンドウ

「Explorer」ウィンドウは、ReelDVD プロジェクトに組み込むさまざまなソースファイルを指定および作業する便利な方法を提供します。このウィンドウには「Folders」パネルと「Files」パネルが含まれています。Windows の Explorer と同じように、「Folders」パネルは、ストレージメディアの現在のボリュームのすべてのフォルダを拡張可能なツリー表示で示します。「Files」パネルは、現在のフォルダのファイルをリスト表示します（リストはフィルタリングが可能）。



「Explorer」ウィンドウ

「Explorer」ウィンドウには、ストレージメディアをナビゲートするためのツールやファイル形式にもとづいて「Files」パネルのコンテンツをフィルタリングするツールも含まれています。これらのツール(左から右に説明する)は、ウィンドウの上に配列されています。

現在のフォルダ：「Files」パネルに現在表示されているコンテンツのフォルダ名を示します。

ひとつ上の階層へ：「Files」パネルに現在表示されているフォルダをひとつ上のディレクトリに変更します。

大きいアイコン：大きいアイコンで「Files」パネルのファイルを表示します。

小さいアイコン：小さいアイコンで「Files」パネルのファイルを表示します。

リスト：一覧形式で整列された小さいアイコンで「Files」パネルのファイルを表示します。

詳細：ファイルの詳細を示します。

ビデオファイル：「Files」パネルでリストをフィルタリングして、ビデオファイルだけ(*.m2v、*.mpg、*.mpeg、*.mpv、*.mv2、*.vbs)を表示します。

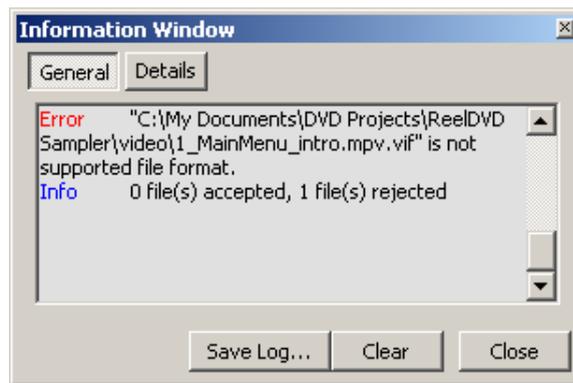
オーディオファイル：「Files」パネルでリストをフィルタリングして、オーディオファイルだけ(*.ac3、*.aif、*.aiff、*.mpa、*.wav)を表示します。

画像ファイル：「Files」パネルでリストをフィルタリングして、静止画像だけ(*.bmp、*.jpeg、*.jpg、*.mps、*.pict、*.psd、*.tga、*.tif、*.tiff)を表示します。

すべてのファイル：現在のフォルダのすべてのファイルを示します(フィルタリングなし)。

Information ウィンドウ

「Information」ウィンドウは、ReelDVD 内で警告メッセージまたはエラーメッセージが作成されると自動的に表示されます。このウィンドウには、特定のエラーまたは警告が表示されたり、問題を理解するために役立つ補足情報も表示されます。ウィンドウの情報を他の文書にコピー・アンド・ペーストしたり、ファイルに保存することができます。問題に関してテクニカルサポートに問い合わせる場合にログファイルを保存しておくことで役立ちます。



「Information」ウィンドウ

「Information」ウィンドウには5つのボタンがあります。

General (概略): 標準の ReelDVD の警告メッセージとエラーメッセージを表示します。

Details (詳細): より詳細なメッセージを表示します。(一般的に「Make Disc」の操作中のみに使用します)

Save Log (ログの保存): メッセージを RTF フォーマットでログファイルに保存します。このファイルは、問題を検証するために Sonic テクニカルサポートに送信することができます (Sonic テクニカルサポートに問い合わせる場合に正確なエラーメッセージまたは警告メッセージを提供していただくことが問題の解決で重要になります)。

Clear (クリア): メッセージログをクリアします。

Close (閉じる): 「Information」ウィンドウを閉じます。

4 メニューとダイアログ

ReelDVD では、メインユーザーインタフェースの DVD オーサリング機能に加えて、メニューとダイアログからアクセスする多数の機能とコマンドも提供されています。これらの機能としては、プロジェクト設定のカスタマイズ、ビデオトラックのひとつのフレームを Windows Bitmap(.bmp)ファイルとして保存、トラックのソートなどが挙げられます。

本章の構成は次のとおりです。

- 46 ページの「メニュー」
- 50 ページの「Preferences ダイアログ」
- 51 ページの「Project Settings ダイアログ」
- 64 ページの「Select Layers ダイアログ」
- 66 ページの「Sort Tracks ダイアログ」
- 67 ページの「Create Subtitle ダイアログ」
- 69 ページの「Make Disc ダイアログ」

メニュー

ReelDVD には以下のメニューが含まれています。

- 46 ページの「File メニュー」
- 47 ページの「Edit メニュー」
- 48 ページの「Track メニュー」
- 49 ページの「View メニュー」
- 49 ページの「Help メニュー」

File メニュー

「File」メニューを使用すると、以下のコマンドにアクセスすることができます。

New (新規): 新しい空のプロジェクトを作成します (必要に応じて現在のプロジェクトを保存することが求められます)。

Open (開く): 「Open」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して既存の ReelDVD プロジェクトを検索したり開くことができます。

Save (保存): 既存のファイル名で現在のプロジェクトを保存します (新しいプロジェクトの場合にはファイル名を指定するように求められます)。

Save As (名前を付けて保存): 「Save As」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して新しいファイル名で現在のプロジェクトを保存することができます。デフォルトのファイル形式は Storyboard (.stb) です。これは ReelDVD でアクティブプロジェクトとなる新しいファイルを作成します。プロジェクトをストーリーボードテンプレート (.stt) または Scenarist スクリプト (.scp) のいずれかで保存することもできます。

Export Video Image As (ビデオ画像をエクスポート): 「Save As」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して「Preview」ウィンドウに表示されている現在のビデオフレームをフルサイズ (NTSC: 720 × 480、PAL: 720 × 576) の Windows Bitmap (.bmp) ファイルとして保存することができます。メニューで使用するために静止画像をグラブしたり、動画メニューでフレームとサブピクチャを並べるために役に立ちます。

Print Setup (印刷の設定): 「Print Setup」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して現在のプロジェクトのストーリーボード表示を印刷するための設定を行うことができます。パラメータには、プリンタの機種、用紙サイズ、用紙の方向が含まれます。

Print Preview (印刷のプレビュー): プリンタの出力のプレビューを表示するウィンドウが開きます。

Print (印刷): 「Print」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して現在のプロジェクトのストーリーボード表示を印刷することができます。パラメータには、プリンタの機種、印刷範囲、印刷枚数などが含まれます。

Make Disc (ディスク作成): 「Make Disc」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して現在のプロジェクトの disc image の設定や書き込みを実行したり、書き込んだ disc image をテープまたはディスクにレコーディングすることができます。詳細は、69 ページの「Make Disc ダイアログ」を参照してください。

Clear Cache (キャッシュのクリア): 通常の使用で ReelDVD によって作成されたテンポラリファイルを削除します。これらのファイルは、プロジェクトが保存される「<Project Name> Cache」フォルダに配置されます。ファイルは次回 ReelDVD が必要とした時に自動的に再生成されます。

Exit (終了): アプリケーションを終了して、現在のプロジェクトを保存するように求めるメッセージが表示します (必要な場合には)。

「New」、「Open」、「Save」、「Print」および「Make Disc」コマンドはツールバーからもアクセスできます。

Edit メニュー

「Edit」メニューを使用すると、以下のコマンドにアクセスすることができます。

Cut (切り取り): 現在選択されているオブジェクトを切り取ってクリップボードに貼り付けます。

Copy (コピー): 現在選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

Paste (貼り付け): クリップボードのコンテンツをプロジェクトに貼り付けます。

Clear (クリア): 現在選択されているオブジェクトを削除します。「Clear」コマンドはツールバーからもアクセスすることができます。

Select All (すべて選択): ストーリーボード領域のすべてのオブジェクトを選択します。

Project Settings (プロジェクト設定): 「Project Settings」ダイアログが開きます。このダイアログを使用してプロジェクト固有のパラメータを定義することができます (51ページの「Project Settings ダイアログ」を参照)。

Preferences (プログラム全体の設定): 「Preferences」ダイアログが開きます。このダイアログを使用してプログラム全体の設定を行うことができます (50ページの「Preferences ダイアログ」を参照)。

Track メニュー

「Track」メニューを使用すると、以下のコマンドにアクセスすることができます。

Add Audio Stream (オーディオストリームの追加): 追加のオーディオストリーム (最高8) を現在選択されているトラックに追加します。

Add Subpicture Stream (オーディオサブピクチャの追加): 追加のサブピクチャストリーム (最高32) を現在選択されているトラックに追加します。

Verify (検証): 選択したトラックの有効性をチェックして、トラックがDVD-Video仕様に準拠していることを検証します。この機能はオーディオストリームおよびサブピクチャストリームのデータをチェックし、オーディオストリームのビットレートを合計してトラックの合計ビットレート (オーディオとビデオの) を計算します。結果は「Information」ウィンドウにレポートされます。

Sort Tracks (トラックのソート): 「Sort Tracks」ダイアログが開きます。このダイアログで「Track」リストのサムネイルをクリック・アンド・ドラッグすることによって、ディスク上のトラックの物理的なレイアウトの順序を変更できます。この機能は複雑なプロジェクトのDVDシーク時間を削減するのに役立ちます。

「Add Audio Stream」コマンドと「Add Subpicture Stream」コマンドは「Track」ウィンドウのツールバー (ウィンドウの左下にある) からアクセスすることも可能です。

View メニュー

「View」メニューを使用すると、以下のコマンドにアクセスすることができます。

Tool Bar (ツールバー): ストーリーボード領域の一番上にあるツールバーの表示 (チェックマークを付ける) / 非表示 (チェックマークを解除する) を切り替えます。

Status Bar (ステータスバー): メインウィンドウの下側にあるステータスバーの表示 (チェックマークを付ける) / 非表示 (チェックマークを解除する) を切り替えます。

「Explorer」ウィンドウ: 「Explorer」ウィンドウの表示 (チェックマークを付ける) / 非表示 (チェックマークを解除する) を切り替えます。

「Track」ウィンドウ: 「Track」ウィンドウの表示 (チェックマークを付ける) / 非表示 (チェックマークを解除する) を切り替えます。

「Preview」ウィンドウ: 「Preview」ウィンドウの表示 (チェックマークを付ける) / 非表示 (チェックマークを解除する) を切り替えます。

Zoom In (ズームイン): クローズアップして表示するためにストーリーボード領域をズームインします。

Zoom Out (ズームアウト): より多く全体を表示するためにストーリーボード領域をズームアウトします。

「Explorer」ウィンドウ、「Track」ウィンドウ、「Preview」ウィンドウの表示 / 非表示は、ツールバーから切り替えることも可能です。

Help メニュー

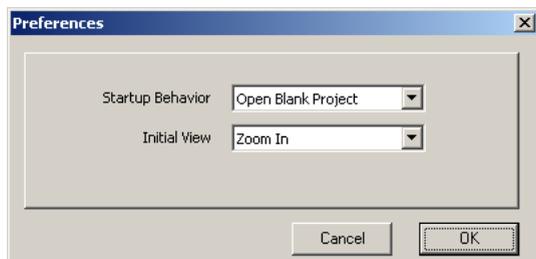
「Help」メニューを使用すると、以下のコマンドにアクセスすることができます。

Contents (コンテンツ): Windows のオンラインヘルプシステムを起動します。

About ReelDVD (ReelDVD について): 「About ReelDVD」ダイアログが開きます。このダイアログはご使用の ReelDVD のバージョン情報、ライセンス情報、システム情報を表示します。

Preferences ダイアログ

「Edit」メニューの「Preferences」コマンドから「Preferences」ダイアログが開きます。このダイアログを使用して ReelDVD の以下のオペレーションの属性をカスタマイズできます。



「Preferences」ダイアログ

Start-up Behavior (起動時の動作): ReelDVD が初めて起動した時に開くプロジェクトを、前回終了した時に開いていたプロジェクトまたは新しい空のプロジェクトのいずれかに決定します。

Initial View (初期表示): ReelDVD が初めて起動する時に、ストーリーボード領域が「Zoomed In」モード、「Zoomed Out」モードのいずれであるかを決定します。

Project Settings ダイアログ

このダイアログは「Edit」メニューの「Project Settings」を選択してアクセスできますが、このダイアログを使用して現在のプロジェクト固有のパラメータを定義します。これは多数のタブに分かれています。すべてのタブには共通して以下の2つのボタンが表示されず（「Layout Settings」タブを除く）。

Save As Default（デフォルトとして保存）：今後作成するすべてのプロジェクトのデフォルトとして現在のタブの設定を保存します（「Project」タブの「Disc Name」フィールドを除く）。

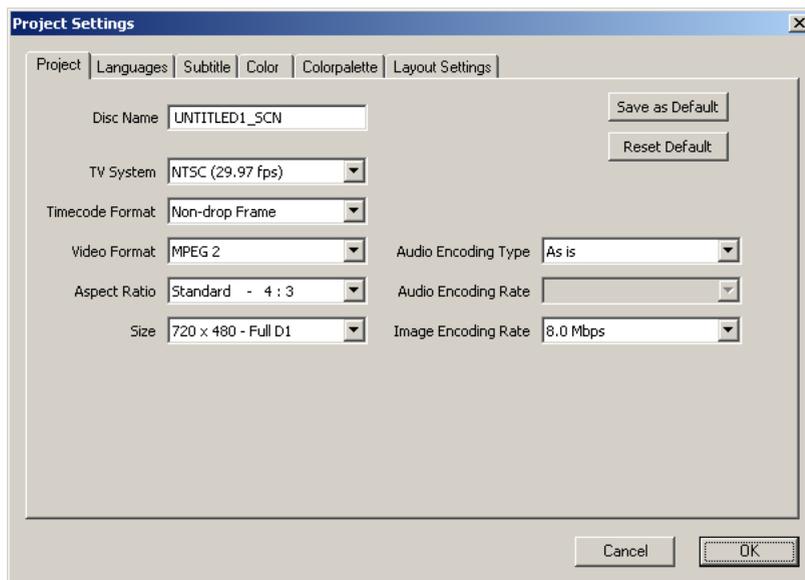
Reset Defaults（デフォルトのリセット）：現在のタブの設定を出荷時のデフォルト値に戻して、今後作成するプロジェクトのためにデフォルトをリセットします。

「Project Settings」ダイアログには以下のタブが含まれます。

- 52 ページの「Project タブ」
- 55 ページの「Languages タブ」
- 56 ページの「Subtitle タブ」
- 59 ページの「Color タブ」
- 61 ページの「Color Palette タブ」
- 62 ページの「Layout Settings タブ」

Project タブ

「Project」タブには以下のパラメータを設定するためのフィールドとドロップダウンメニューが含まれます。



「Project Settings」ダイアログの「Project」タブ

Disc Name (ディスク名): プロジェクトの disc image のボリューム名を入力します。ボリューム名で有効な文字は、A-Z (大文字のみ) と 0-9 ならびにアンダースコア (_) です。

TV System (テレビの方式): プロジェクトのビデオコンテンツのテレビの方式を「NTSC (29.97 fps)」または「PAL (25 fps)」に指定します (DVD仕様ではひとつのDVD Volume 内に複数のテレビ方式を混ぜることは認められていません)。最初のビデオファイルが新しいプロジェクトにドロップされると、この設定はそのビデオファイルのフォーマットに自動的に変更されます (ただし警告メッセージが表示されます)。最初のビデオまたは静止画像のアセットがプロジェクトに追加されると、「TV System」の設定はロックされます。

Time Code Format (タイムコードのフォーマット): 適切な同期を保証するために、プロジェクトで使用されるオーディオ、ビデオ、サブタイトルの各ソースファイルのタイムコードのフォーマットを「Drop Frame」または「Non-drop Frame」に指定します(この設定は「TV System」が「NTSC」の場合だけ適用されます)。

Video Format (ビデオのフォーマット): プロジェクトのビデオコンテンツのフォーマットを「MPEG-2」または「MPEG-1」に指定します(DVD仕様では、ひとつの Video Title Set(VTS)内に複数のテレビフォーマットを混ぜることは認められていません。ReelDVDは Video Title Set をひとつしか使用しないため、ビデオフォーマットを混ぜて使用できません)。最初のビデオまたは静止画像のアセットがプロジェクトに追加されると、「Video Format」の設定はロックされます。

Aspect Ratio (アスペクト比): プロジェクトのビデオコンテンツのアスペクト比を指定します。ReelDVDは「Standard 4:3」または「Widescreen 16:9」の両フォーマットをサポートしています(DVD仕様では、ひとつの Video Title Set (VTS) 内に複数のビデオアスペクト比を混ぜることは認められていません。したがって、ReelDVDではアスペクト比を混ぜて使用できません)。最初のビデオまたは静止画像のアセットがプロジェクトに追加されると、「Aspect Ratio」の設定はロックされます。

16:9のアスペクト比でコンテンツで作業を行うと、ReelDVDは、メニューのサブピクチャのレターボックスバージョンを自動的に作成します。これによってボタンの強調表示を適切に配置できます。このプロセスでいくつかの垂直方向の画像データが失われるため、16:9のサブピクチャを準備する場合は太い横線を使用することを推奨します(サブピクチャの準備に関する詳細は、88ページの「サブピクチャアセット」を参照)。

Size (画像サイズ): ビデオ、静止画像、サブピクチャのコンテンツの画像サイズを指定します。有効な設定は次の表のとおりです。

NTSC	MPEG-1	352 × 240 (SIF)
	MPEG-2	720 × 480 (Full D1) 704 × 480 (Broadcast D1) 352 × 480 (Half D1) 352 × 240 (SIF)
PAL	MPEG-1	352 × 288 (SIF)
	MPEG-2	720 × 576 (Full D1) 704 × 576 (Broadcast D1) 352 × 576 (Half D1) 352 × 288 (SIF)

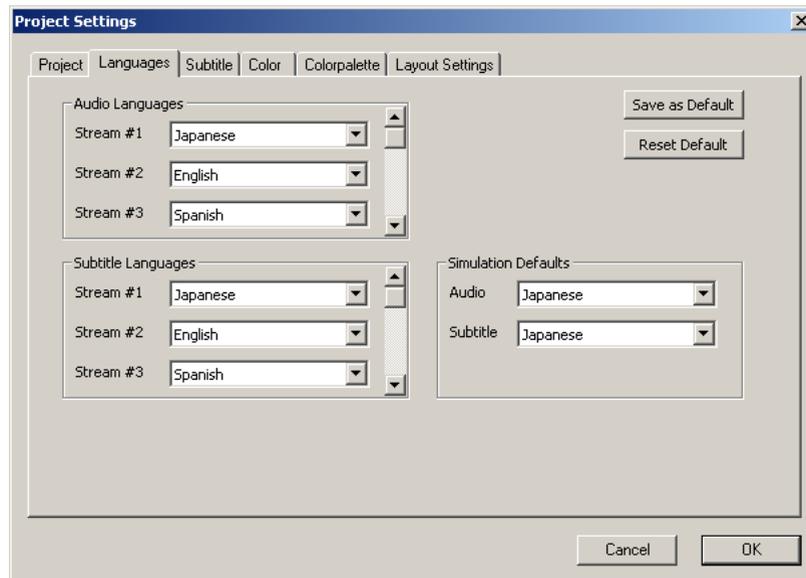
Audio Encoding Type (オーディオのエンコーディングタイプ): オーディオファイルを、Linear PCM (Wave/AIFF) オーディオおよび MPEG オーディオ、つまりソースファイルのフォーマットで使用する (As is) か、ReelDVD によって Dolby Digital (2/0) の 2 チャンネル AC-3 フォーマットにエンコードするかを指定します。Dolby Digital (2/0) 設定を使用して、DVD 仕様で要求されているように、特定のストリーム位置 (ストリーム 1-8) にあるすべてのオーディオが同じフォーマットであることを保証できます (たとえば、トラック 1 のオーディオストリーム 1 のフォーマットおよびビットレートはトラック 2 のオーディオストリーム 1 のフォーマットおよびビットレートと一致する必要があります)。

Audio Encoding Rate (オーディオのエンコーディングレート): 「Audio Encoding Type」が「Dolby Digital (2/0)」に設定されている時に使用するオーディオのエンコーディングビットレートを指定します。96 Kbps から 448 Kbps の範囲の値を使用できます。Dolby は標準のステレオには 196 Kbps を、より高い定義が必要な場合には 224 Kbps を推奨しています。

Image Encoding Rate (画像のエンコーディングレート): 現在のプロジェクトに追加する静止画像のエンコードに使用するビットレートを指定します。値の有効な範囲は「Video Format」の設定によって異なります。MPEG-1 の場合、0.5 MBps から 1.8 MBps までの範囲の値を指定でき、デフォルトは 1.8 MBps です。MPEG-2 の場合、1.0 MBps から 9.0 MBps までの範囲の値を指定でき、デフォルトは 8.0 MBps です。

Languages タブ

「Language」タブを使用して、オーディオストリームおよびサブピクチャストリームに割り当てられる言語コードに関するパラメータを設定します。DVD プレーヤーはこれらのコードを使用して、プレーヤーの設定メニューで視聴者が設定した言語に基づいて再生するオーディオストリームとサブピクチャストリームを自動的に選択します(設定したいオーディオまたはサブピクチャの言語が使用できない場合には、デフォルトでオーディオストリーム 1 またはサブピクチャストリーム 1 が再生されます)。視聴者がリモートコントロールでストリームを変更した場合にも、割り当てられた言語が画面に表示されます。



「Project Settings」ダイアログの「Languages」タブ

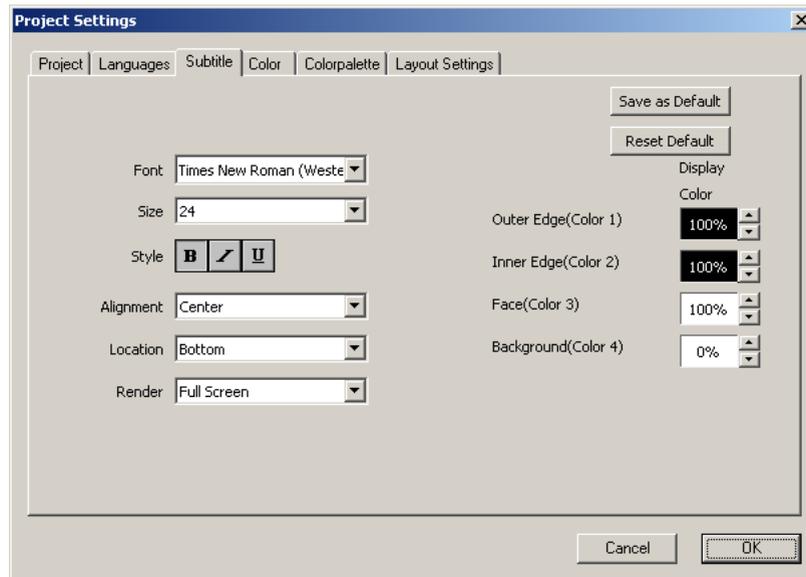
Audio Languages (オーディオの言語): プロジェクトのすべてのトラックでオーディオストリーム 1-8 に割り当てられる言語コードを設定します(「Track」ウィンドウのオーディオストリームの言語コードの変更については、24 ページの「オーディオストリーム」を参照)。

Subtitle Languages (サブタイトルの言語): プロジェクトのすべてのトラックでサブピクチャストリーム 1-32 に割り当てられる言語コードを設定します(「Track」ウィンドウのサブピクチャストリームの言語コードの変更については、28 ページの「サブピクチャストリーム」を参照)。

Simulation Defaults (シミュレーションのデフォルト): 「Preview」ウィンドウに配置されている「Simulation」モードで、シミュレーションする DVD-Video プレーヤーの設定メニューのオーディオおよびサブピクチャの言語設定を定義します。「AutoStart」アイコンを選択してシミュレーションを開始すると、ReelDVD は自動的にこれらの「Simulation Default」言語設定を使用して、再生に適切なオーディオストリームおよびサブピクチャストリームを選択しようとします。

Subtitle タブ

「Subtitle」タブには、ReelDVD の内蔵のサブタイトル生成ツールで作成される新しいサブタイトルの見栄えと位置を定義するために使用されるボタンとドロップダウンメニューが含まれています。このような設定は既存のサブタイトルには適用されないことに注意してください。



「Project Settings」ダイアログの「Subtitle」タブ

Font (フォント): デフォルトのサブタイトルのフォントを設定します。

Size (フォントサイズ): デフォルトのサブタイトルのフォントサイズを設定します。

Style (フォントのスタイル): デフォルトのサブタイトルのフォントスタイル (**Bold** (ボールド体)、*Italic* (イタリック体)、Underline (下線)) を設定します。

Alignment (配置): サブタイトルのデフォルトの水平方向の配置 (Center、Left、Right (左揃え、中央揃え、右揃え)) を設定します。

Location (位置): サブタイトルの垂直方向の位置 (Top、Middle、Bottom (上揃え、中央揃え、下揃え)) を設定します。

Render (レンダリング): 各サブタイトルのサブピクチャ画像をフル画面グラフィックス (NTSC では 720 × 480、Full D1) としてレンダリングするか、サブタイトルテキストに十分な大きさのグラフィックスとしてレンダリングするかを決定します(生成される画像ファイルが「Project Cache」で使用するディスク容量が少ないため、デフォルトは Text Area)。

Outer Edge (アウターエッジ): サブタイトルテキストのアウターの1ピクセルのアウトラインのカラーとコントラストのレベルを設定します。色見本をクリックしてポップアップするカラーパレットの16色から選択します。上矢印または下矢印を選択して16のレベルのいずれかにコントラストを設定します。設定できる値は0%(透明)から100%(不透明)です。「Outer Edge」のデフォルトのカラー/コントラストの設定は100%の黒です。

Inner Edge (インナーエッジ): サブタイトルテキストのインナーの1ピクセルのアウトラインのカラーとコントラストのレベルを設定します。色見本をクリックしてポップアップするカラーパレットの16色から選択します。上矢印または下矢印を選択して16のレベルのいずれかにコントラストを設定します。設定できる値は0%(透明)から100%(不透明)です。「Inner Edge」のデフォルトのカラー/コントラストの設定は100%の黒です。

Face (書体): サブタイトルテキストの書体のカラーとコントラストのレベルを設定します。色見本をクリックしてポップアップするカラーパレットの16色から選択します。上矢印または下矢印を選択して16のレベルのいずれかにコントラストを設定します。設定できる値は0%(透明)から100%(不透明)です。「Face」のデフォルトのカラー/コントラストの設定は100%の白です。

Background (背景): サブタイトル領域の背景色とコントラストのレベルを設定します。色見本をクリックしてポップアップするカラーパレットの16色から選択します。上矢印または下矢印を選択して16のレベルのいずれかにコントラストを設定します。設定できる値は0%(透明)から100%(不透明)です。背景色のデフォルトのカラー/コントラストの設定は0%の白です。

Color タブ

「Color」タブを使用すると、メニューおよびサブタイトルに使用されるサブピクチャのデフォルトのカラーとコントラストを変更できます。これらの設定を変更しても現在のプロジェクトにすでに存在しているサブピクチャには適用されません。

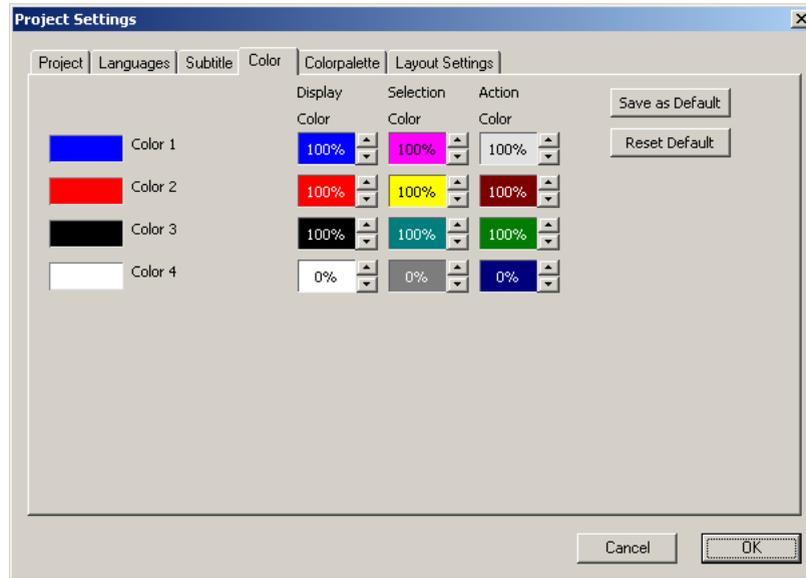


図 1: 「Project Settings」ダイアログの「Color」タブ

サブピクチャは4色の画像です。各色は画面の領域を定義するマスクとして機能します。「Color」タブを使用して、サブピクチャが表示される時に画面上の4つの領域に表示する実際のカラーとコントラストレベルにこれらのマスクをマップします。

図 1 で、タブの左側にある色見本のコラムは、サブピクチャマスクのオリジナルのカラーを示しています。その他の 3 つのコラムは、3 つの異なる再生状況 (Display、Selection、Action) でオリジナルのカラーがマップされるカラーとコントラストを示します。たとえば、サブピクチャの青色 (Color 1) 領域は、Display Color には 100% の青色、Selection Color には 100% のマゼンタ、Action Color には 100% の中間色のグレーをマップします。

特定のカラーマッピングを変更するには、色見本をクリックしてポップアップするカラーパレットの 16 色から選択します。上矢印または下矢印を選択して 16 のレベルのいずれかにコントラストを設定します。設定できる値は 0% (透明) から 100% (不透明) です。

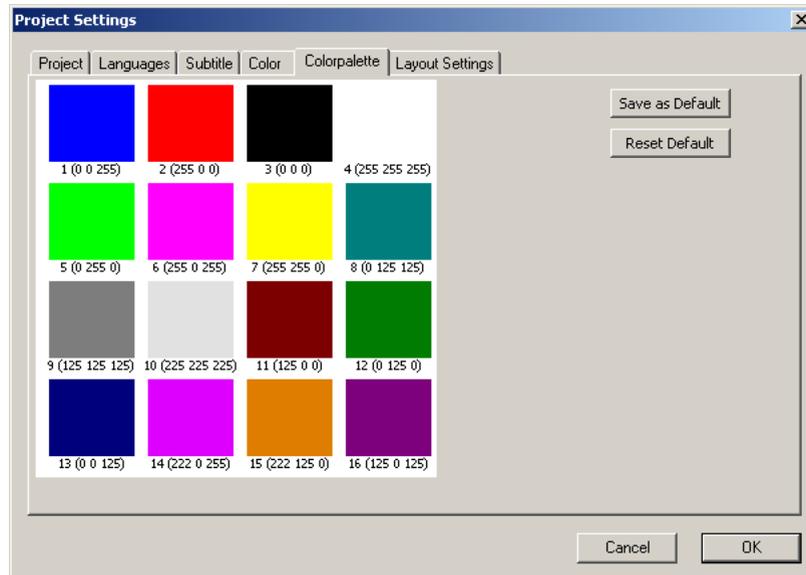
Display Color (表示時のカラー): デフォルトの状態 (ボタンの選択または起動はない) で表示されるサブピクチャのカラーマッピングおよびコントラスト値を定義します。

Selection Color (選択時のカラー): ボタンが選択される時にメニューボタンのホットスポット領域内にあるサブピクチャのカラーマッピングおよびコントラスト値を定義します。

Action Color (起動時のカラー): ボタンが起動される時にメニューボタンのホットスポット領域内にあるサブピクチャのカラーマッピングおよびコントラスト値を定義します (リモートコントロールの「ENTER」(決定) キーを押して)。

Color Palette タブ

「Color Palette」タブを使用して現在のプロジェクトに使用される 16 色のパレットを定義します。このカラーパレットは、「Preview」ウィンドウと「Project Settings」ダイアログの「Color」タブの両方で、サブピクチャおよびサブタイトルに割り当てることができる 16 色を決定します。



「Project Settings」ダイアログの「Color Palette」タブ

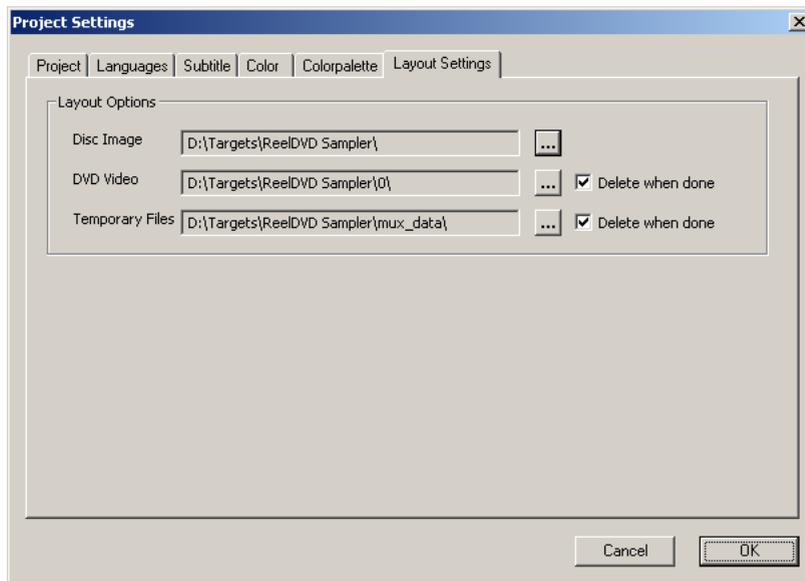
注：カラーパレットへの変更は、変更されたこれらのカラーを参照するすべての既存のサブピクチャおよびサブタイトルに影響します。

DVD-Video 仕様はサブピクチャオーバーレイ（サブピクチャおよびサブタイトル）で 4 ビットのカラーパレットをサポートします。つまり、常に 1600 万色の中から 16 の異なるカラーを選んで使用できます。ReelDVD では、「Color Palette」タブで設定されたひとつのカラーパレットをプロジェクト全体に使用します。

「Color Palette」でカラーを変更するには、変更したい色見本をクリックするだけです。標準的な「Windows Color」ダイアログが表示します。このダイアログから新しい色を選択でき、選択が終了すると新しい色の RGB 値の色見本が表示されます。

Layout Settings タブ

「Layout Settings」タブを使用して、「Make Disc」コマンドを使用して disc image の出力に関係したオプションを選択します。これらの選択が「Make Disc」ダイアログのオプションのデフォルト設定を決定します（69 ページの「Make Disc ダイアログ」を参照）。



「Project Settings」ダイアログの「Layout Settings」タブ

「Layout Options」は、ディスクまたは DLT に出力する準備で ReelDVD が作成するファイルを保存するために使用すべきディレクトリを指定します。

Disc Image : ReelDVD が Make Disc 作業の間に、作業ファイルと最終的な disc image を出力するディレクトリを指定します。オブジェクト間の競合を避けるために、ReelDVD の新規プロジェクトごとに新しい空の Disc Image ディレクトリを選択します。参照ボタン（「...」）をクリックすると「Browse for Folder」ダイアログが開きます。このダイアログによって既存のフォルダを選択できます。ReelDVD 以外でターゲットフォルダを作成してからでなければここで選択できません。

Disc Image ディレクトリが設定されると、「DVD Video」フィールドおよび「Temporary Files」フィールドにディレクトリが自動的に設定されます。このフィールド値は Make Disc 作業中に Disc Image ディレクトリ内に自動的に作成されるサブディレクトリのパスを表します。

DVD Video : DVD-Video ファイル (VIDEO_TS ディレクトリ) が Make Disc 作業中に書き込まれるディレクトリを指定します。デフォルトでこのディレクトリは、ReelDVD によって Disc Image ディレクトリの下で Zero (0) ディレクトリとして定義されます。ただし、ディレクトリが配置されるハードディスクは、プロジェクト全体のサイズの少なくとも 2 倍に相当する空き容量が必要です。十分なディスク容量がない場合には、参照ボタン (「...」) を使用して同じハードディスク上に配置されていない DVD-Video ディレクトリを選択します。

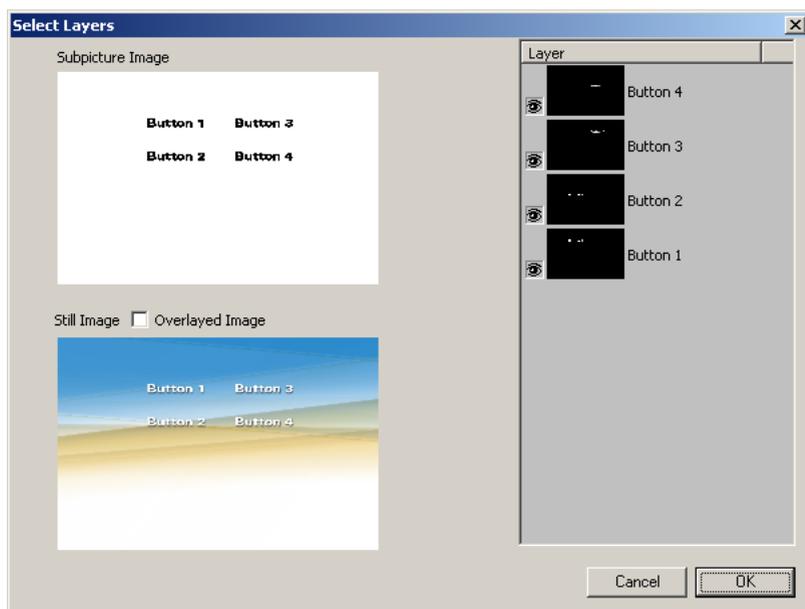
「Delete when done」オプションを指定すると、Disc Image ファイルが作成されたら DVD-Video ディレクトリ内にあるファイルを削除するように ReelDVD に指定します。「Delete when done」のデフォルト設定はオン (チェックマークが付いている) です。ReelDVD にバンドルされている DVD プレーヤーアプリケーションを使用してハードディスクからプロジェクトの再生をテストしようとする場合には、このオプションの選択を解除します。

Temporary Files (テンポラリファイル): Make Disc 作業の多重化段階でテンポラリファイルが作成されるディレクトリを指定します。デフォルトでこのディレクトリは、Disc Image ディレクトリの下で mux_data ディレクトリとして割り当てられます。ただし、ディレクトリが配置されるハードディスクは、プロジェクト全体のサイズの少なくとも 2 倍に等しい空き容量が必要です。十分なディスク容量がない場合には、参照ボタン (「...」) を使用して同じハードディスク上に配置されていない Temporary Files ディレクトリを選択します。

「Delete when done」オプションを指定すると、Disc Image ファイルが作成されたら Temporary Files ディレクトリ内にあるファイルが削除されます。「Delete when done」のデフォルト設定はオン (チェックマークが付いている) です。このオプションの選択を解除すると、その後の Make Disc 作業の処理時間を短縮することができますが、プロジェクトのサイズと同等のディスク領域を使用します。

Select Layers ダイアログ

前述のように（28 ページの「サブピクチャストリーム」を参照）DVD メニューは静止画像の背景（ビデオストリームの）をサブピクチャオーバーレイとボタンのホットスポット情報と結合するトラックです。「Select Layers」ダイアログを使用すれば、ReelDVD は Adobe Photoshop 画像の既存のレイヤーからオーバーレイとホットスポットを自動的に生成できます（102 ページの「レイヤー化された Photoshop ファイルのインポート」を参照）。



「Select Layers」ダイアログ

レイヤー化された Photoshop（.psd）画像ファイルを ReelDVD のストーリーボード領域にドラッグ・アンド・ドロップすることによって、「Select Layers」ダイアログにアクセスします。プロンプトが表示されたら、「Still Menu with Sub-picture」（サブピクチャ付きの静止画メニュー）または「Slide Show with Sub-picture」（サブピクチャ付きのスライドショー）のいずれかを選択します。「OK」を押すと、ReelDVD はマスクとしてダイアログで指定された可視レイヤーを使用してメニューボタンのホットスポットを自動的に作成します。

「Select Layers」ダイアログによって作成されたサブピクチャマスクは、オリジナルの Photoshop のソースファイルと同じディレクトリに保存されます。Windows Bitmap (.bmp) フォーマットで保存され、<file>_sp.bmp というようにオリジナルのソースファイル名に基づいて名前が付けられます。この名前のファイルがすでに存在する場合は、ファイル名を固有にするためにファイルの最後に数字を追加します。この数字はファイルが作成されるたびに大きくなります (たとえば <file>_sp1.bmp)。

「Select Layers」ダイアログは以下の要素で構成されます。

Subpicture Image (サブピクチャの画像): 新しいトラックのために作成されるサブピクチャマスクを表示する表示領域です。このマスクのために起動されているレイヤーがない場合、「Subpicture image is not defined」(サブピクチャの画像が未定義です) というメッセージが表示されます。

Still Image (静止画像): 作成されるメニューの背景として使用されるすべてのレイヤーが揃い 1 レイヤーにされた画像 (Photoshop で可視に設定されたオリジナルの Photoshop ファイルにあるすべてのレイヤーを 1 レイヤーにする) を表示する領域です。Photoshop ファイルの表示レイヤーのみがこの画像に表示されます。

Show Overlay (オーバーレイの表示): このオプションを選択すると、「Subpicture Image」を「Still Image」にオーバーレイします。これによって 2 つの画像の配置と位置合わせの精度を確認できます。

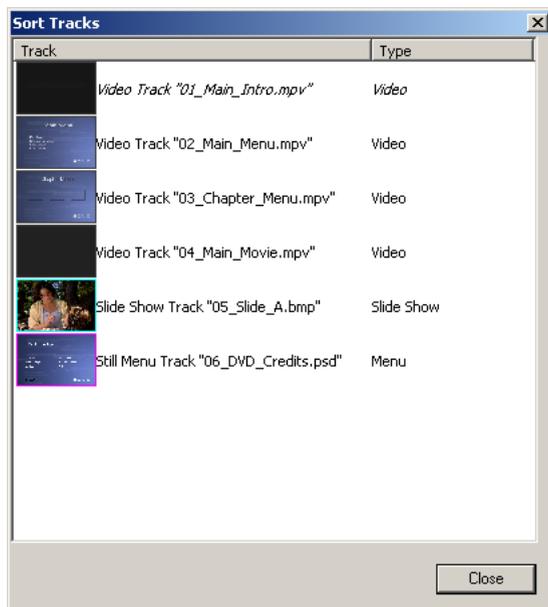
Layers List (レイヤーのリスト): 「Layers」コラムは、ReelDVD で各レイヤーが作成するサブピクチャのサムネイルだけでなく、Photoshop で可視に設定されたオリジナルの Photoshop ファイルにある各レイヤー名を表示します。

Visible Indicator (表示インジケータ): Photoshop のレイヤーパレットの表示設定と同じように、特定のレイヤーの表示インジケータ (目のアイコン) をクリックしてレイヤーマスクを表示 / 非表示に切り替えます。レイヤーのインジケータを表示に設定すると、そのレイヤーのマスクに応じて、メニューボタンのホットスポットが自動的に定義されます。「Layers List」にあるレイヤーの表示設定は背景画像に有効ではありません。デフォルトで、ファイルが最初にインポートされる時にはすべてのレイヤーは予め表示に設定されています。

ボタンのホットスポットの作成に加えて、ReelDVD では相互の位置に基づいてボタンのホットスポット間の標準的なリンクを定義します。すべてのメニュー上のボタンと同じように、ホットスポットとリンクはそれ以降は「Preview」ウィンドウで変更できます。

Sort Tracks ダイアログ

「Sort Tracks」ダイアログはトラックがDVDに書き込まれる順番を表示します。このダイアログによって、その順番を変更し、複雑なプロジェクトでトラック間のシーク時間を削減することができます。



「Sort Tracks」ダイアログ

トラックの順番はReelDVDによるチャプタのナンバリングにも影響します。トラック内のチャプタは常に順番に並びます。チャプタ番号は最初のトラックから数え上げて、プロジェクトの他のトラックに順番に続きます。

「Sort Tracks」ダイアログにアクセスするには、「Track」メニューから「Sort Tracks」を選択します。ダイアログの中で、トラックリストのサムネイルをクリック・アンド・ドラッグすることによって、トラックの順番を変更します。

注：リストの最初のトラックは、ストーリーボード領域の「AutoStart」アイコンで指定されるトラックであるため、ディスクのエントリトラックとして定義されます。したがって、「Sort Tracks」ダイアログでこのトラックは移動できません。このトラックの順番を変更しなければならない場合には、ストーリーボード領域を使用して、異なるエントリトラックを指定します。

Create Subtitle ダイアログ

内蔵サブタイトル生成ツールを使用して、ReelDVD 内でサブタイトル（メニューのサブピクチャではなく）を直接作成できます。このツールにアクセスするには、「Track」ウィンドウの左下にある「New Subtitle」ボタンをクリックします。「Track」ウィンドウの緑のタイムラインインジケータが選択したサブピクチャストリームの既存のサブタイトルのタイムフレーム内にはない場合、このダイアログを使用して新しいサブタイトルを作成できます。インジケータが ReelDVD によってアプリケーション内で作成された既存のサブタイトルのタイムフレーム内にある場合、このダイアログを使用してそのサブタイトルのテキストおよび設定を編集できます。



「Create Subtitle」ダイアログ

「Create Subtitle」ダイアログは、フォントの属性、テキスト入力領域、画面の位置および時間フィールド、カラー定義の4つのセクションで構成されます。このダイアログを使用して、サブタイトルのテキストを入力したり、Font、Size、Style、Alignment、Location、Colorsなどのサブタイトルのパラメータを指定することも可能です。これらのパラメータのデフォルト設定は、「Project Settings」ダイアログボックスの「Subtitle」タブで設定します（これらのパラメータの説明は56ページの「Subtitleタブ」を参照）。テキストおよびパラメータの両方の設定をいつでも続けて変更できます。

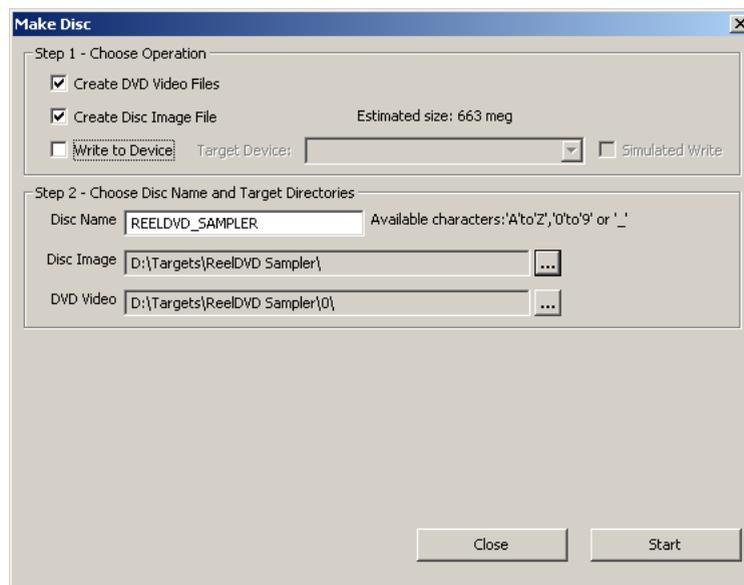
「Create Subtitle」ダイアログでパラメータの設定に変更を行うたびに、ダイアログを次に開いた時から変更が有効になります。一連のサブタイトルの属性を変更したい場合には、ひとつのサブタイトルの属性を設定し、次にそれぞれのサブタイトルを連続して開いて「OK」をクリックして属性を適用します。

「Create Subtitle」ダイアログを使用して各サブタイトルの表示するタイミングを設定することも可能です。

- 「**From**」フィールドを使用してサブタイトルの開始タイムコードを指定します。デフォルトで、ReelDVDは「Create Subtitle」ダイアログが開いている時の「Track」ウィンドウの緑のタイムラインインジケータの位置に基づいて各サブタイトルの開始時間を設定します。サブピクチャストリームのサブタイトルのセグメントをドラッグすることによって、「Track」ウィンドウで開始時間を変更することも可能です。
- 「**To**」フィールドは、サブタイトルの終了タイムコードを決定します。サブタイトルのデフォルトの時間は2秒です。サブピクチャストリームのサブタイトルのセグメントの端をドラッグすることによって、「Track」ウィンドウでサブタイトルの時間を設定することも可能です。

Make Disc ダイアログ

タイトルをオーサリングしてシミュレーションで十分チェックした後の DVD の作成の最終手順は、DVD ディスクのプリマスタリングです。このプロセスは、ディスク名の入力、DVD データの書き込み先のディレクトリの設定、DVD-Video および disc image ファイルの出力を行います。CD-R または DVD-R に直接 disc image を書き込むことを選択することも可能です。これらの手順は、「Make Disc」ダイアログで処理します。ダイアログのデフォルト設定は、「Project Settings」ダイアログの「Layout Settings」タブで設定されます（62 ページの「Layout Settings タブ」を参照）。



「Make Disc」ダイアログ

「Make Disc」ダイアログで実行する作業は、次の2つのステップに分類されます。

Step 1 – Choose Operation (オペレーションの選択) および「Start」を押す

Create DVD Video Files (DVD-Video ファイルの作成): MPEG コンテンツを多重化し、ターゲットの DVD-Video ディレクトリに VIDEO_TS ディレクトリを作成します (Step 2 で指定される)。このアクションを完了しなければ以下の2つのアクションを実行できるようになりません。このオプションを有効にすることによって、Step 2 のオプションを設定できます (レイアウトの実行としても知られている)。

Create Disc Image File (disc image ファイルの作成): Step 2 で指定する DVD-Video ディレクトリを読み取り、Step 2 で指定する Disc Image ディレクトリに disc image を作成します (フォーマットングとしても知られている)。

Write to Device (機器への書込み): Disc Image ディレクトリから指定したディスクまたはテープ機器に disc image ファイルを書き込みます。

Simulate Write (書込みのシミュレーション): 「Write to Device」で指定したターゲットの機器が CD-R、CD-RW、DVD-R、DVD-RW または DVD+RW ドライブの場合、「Simulate Write」オプションを使用すれば、ディスクに実際的に書き込まずに出力処理を完了することによって、システム構成を確認できます。

Verify Output (出力の検証): 「Write to Device」で指定したターゲットの機器が DLT ドライブである場合、「Verify Output」オプションはハードディスク上のデータとバイトごとの比較を実行することによって、データが DLT テープに適切に書き込まれてきたことを検証します。これで出力の処理時間は倍になりますが、DLT 出力では常に検証を実行することを推奨します。

Step 2 – Choose Disc Name and Target Directories (ディスク名とターゲットディレクトリの選択)

Disc Name、Disc Image、および DVD Video: これらのパラメータのデフォルト設定は、「Project Settings」ダイアログの「Layout Settings」タブで設定されます (62 ページの「Layout Settings タブ」を参照)。

5 プロジェクトプランニングと準備

DVD は複数のメディアタイプを組み合わせることができるので、ReelDVD を使用したプロジェクトをオーサリングはメディアを統合するプロセスです。ただし、オーサリングは DVD-Video ディスクの作成プロセス全体において最終手順のひとつです。さまざまなメディアアセット（ビデオ、オーディオ、サブピクチャ、静止画像）を統合する前に適切に準備する必要があるからです。また、DVD はインタラクティブメディアであるため、DVD タイトルはビデオテープのようになりニアなメディアのプログラムよりも非常に複雑である可能性があります。したがって、DVD プロジェクトが思ったとおりに実際的に動作することを保証するために、注意深くプランニングを作成する必要があります。

本章の構成は次のとおりです。

- 72 ページの「DVD 制作プロセスの概要」
- 76 ページの「アセットの準備」
- 78 ページの「ビデオアセット」
- 82 ページの「オーディオアセット」
- 85 ページの「静止画像のアセット」
- 88 ページの「サブピクチャアセット」
- 92 ページの「サブタイトルアセット」

DVD 制作プロセスの概要

他のインタラクティブなマルチメディアフォーマットの同様のプロセスと同じように、DVD-Video の予備設計手順としては以下を挙げることができます。

- スクリプトまたはフローチャートなどのプロジェクトプランを作成して、DVD のプログラムのフローを示します。このプランは、含まれるコンテンツ、必要とされるメニュー、ならびにすべてのメニューの各オプションを起動する際の宛先または結果を定義します（たとえば、あるボタンをクリックするとビデオクリップの再生を開始し、別のボタンをクリックするとサウンドトラックの言語を設定するメニューにジャンプするなど）。
- プランで定義されたコンテンツおよびメニューの両方を構成する個々のアセット（ビデオ、オーディオ、静止画像、サブピクチャ）のリストを作成します。
- DVD-Video 仕様のフレームワーク内で使用できるようにアセットを準備します。

プランニングが完了してアセットを準備したら、ReelDVD が最終的なオーサリング手順を驚くほど短時間で簡単に処理します。これらの手順は、第6章「アセットのインポートとオーサリング」と第7章「シミュレーションと書込み」で詳細に説明します。手順には以下が挙げられます。

- ビデオアセットを追加
- オーディオストリームをビデオに追加
- キャプションまたはサブピクチャを追加
- チャプタの切れ目を挿入
- スライドショーおよびスチルショーを作成
- メニューを作成、およびメニューボタンとボタンのパスを定義
- ナビゲーションコマンドをメニューおよび他のアセットに追加

これらのオーサリング手順をリニアな順序で説明するのが最も簡単ですが、手順を実行する実際の順番は一般的に個人の好みの問題です。プロセスのどの段階であっても、ReelDVD 内蔵の「Preview」ウィンドウを使用してプロジェクトや個々のアセットの再生をシミュレートできます。

プロジェクトプランニングの規則

DVD 仕様では、DVD-Video タイトルに入れることができるデータの種類やデータの構成方法が細かく規定されています。ReelDVD にもプロジェクトで使用するソースアセットに関して特定の前提条件があります。プロジェクトが DVD プレーヤーで正しく再生されることを保証するために、タイトルのプランニングおよび作成の間はこれらの規則に注意することが非常に重要です。規則は以下のとおりです。

プロジェクトには複数のビデオエンコーディングタイプを混ぜない

DVD-Video は、MPEG-1 または MPEG-2 ビデオフォーマットのいずれかでエンコードされたモーションビデオと静止画像の再生をサポートしますが、ひとつのプロジェクト内に 2 つのビデオフォーマットを混ぜることはできません (ただし、プロジェクト内の視覚的なコンテンツのエンコーディングパラメータ、たとえばビットレートを変えることは可能です)。ひとつのフォーマットのビデオアセットをプロジェクトにインポートしたら、ReelDVD では、そのプロジェクトで競合するフォーマットのアセットを使用することはできません。

プロジェクトには複数のビデオフレームサイズを混ぜない

プロジェクトのすべてのモーションビデオと静止画像は同じフレームサイズでなければなりません。使用できるサイズは、NTSC の場合は 352 × 240、704 × 480 または 720 × 480 で、PAL の場合は 352 × 288、704 × 576、または 720 × 576 です。

プロジェクトには複数のビデオアスペクト比を混ぜない

プロジェクトのすべてのコンテンツは、4:3 Standard または 16:9 Widescreen のいずれかの同じアスペクト比でなければなりません。異なるアスペクト比のコンテンツを混ぜることはできません。あるアスペクト比のビデオアセットをプロジェクトにインポートしたら、ReelDVD では、そのプロジェクトで他のアスペクト比のアセットを使用することはできません。

ビデオのパンスキャンは行わない

ReelDVD ではビデオのパンスキャンビデオの使用はサポートされません。パンスキャンコンテンツを作成することができるビデオエンコーダーはあまりないので、パンスキャンができないことによる実際的な影響はほとんどありません。

ストリームに複数のオーディオフォーマットまたはビットレートを混ぜない

ReelDVD はトラックあたり最高 8 つのオーディオストリームをサポートし、各ストリームは番号(1-8)が割り当てられます。プロジェクトのトラックで特定のストリームのオーディオフォーマットとビットレートを定義すると、プロジェクトのすべての他のトラックの同じ番号のオーディオストリームは、同じフォーマットおよびビットレートのオーディオ専用予約されます。たとえば、あるトラックのストリーム 2 に割り当てられた最初のソースファイルのオーディオフォーマットが 192Kbps でエンコードされた Dolby Digital (2/0)である場合、他のすべてのトラックでオーディオストリーム 2 が使用される場合には、192Kbps でエンコードされた Dolby Digital (2/0) を使用しなければなりません(これはプロジェクトの同じストリーム番号に Dolby Digital と Linear PCM の両方を含むことはできないということです)。ひとつのストリームにオーディオフォーマットとビットレートを混ぜようとする、エラーメッセージが表示されます。

オーディオストリームとサブストリームの番号は間をあけない

各トラックで、オーディオストリームとサブピクチャストリームは昇順に使用されなければなりません。つまり、それぞれのストリームタイプ（オーディオまたはサブピクチャ）で、トラックでその番号よりも小さい番号のストリームも使用されている場合に限り特定の番号のストリームを使用できます。たとえば、オーディオストリーム 3 を使用するには、ストリーム 1 とストリーム 2 にもデータがなければなりません。特定のストリームの位置に実際のデータが必要でない場合には、プレイスフォルダデータ（数秒間の無音またはひとつの透明なサブピクチャ）を使用してこの要件を満たすことができます。オーサリングの間、ReelDVD ではプロジェクトをコンパイルする前に、ストリーム番号がとんでいる場合には追加のストリームデータで埋められることが前提となっています。Make Disc 作業が開始した時に番号がとんだままの場合には、プロセスを中止してエラーメッセージが表示されます。

NTSC プロジェクトは Linear PCM または Dolby Digital オーディオデータが必要である

NTSC ビデオを使用するプロジェクトに少しでもオーディオが含まれている場合には、DVD 仕様では PCM または Dolby Digital のオーディオストリームを少なくともひとつ含むことが要求されています。プロジェクトに MPEG Audio のオプションのストリームを含むこともできますが、MPEG Audio の再生のサポートは NTSC 方式の DVD プレーヤーの要件ではありません。MPEG Audio だけを使用して NTSC プロジェクトを作成すると、ReelDVD はレイアウトプロセスを中止してエラーメッセージを表示します。

PAL 方式の DVD プレーヤーでは 3 つのフォーマットすべてのサポートが要件となっているため、MPEG Audio しか使用していない PAL タイトルを作成することができます。ただし、MPEG Audio を正しく再生できないプレーヤーも報告されているため、MPEG Audio の使用は推奨しません。

アセットの準備

特定のプロジェクトのためにアセットを準備するということは、個々のメディアエレメント（ビデオ、オーディオ、静止画像、サブピクチャ）の作成だけでなく、これらのエレメントが DVD-Video 仕様の要件に準拠していることを確認することを意味します。さらに、アセットはオーサリングアプリケーションによって使用できるフォーマットでなければなりません。

ReelDVD では、以下のファイルフォーマットとデータフォーマットがサポートされません。

ビデオ	MPEG-1	NTSC、320 × 240 PAL、320 × 288 ビットレート、最大 1.5 MBps
	MPEG-2	NTSC、720 × 480、704 × 480、320 × 240 PAL、720 × 576、704 × 576、320 × 288 ビットレート、最大 9.8 MBps
オーディオ	Dolby Digital (AC-3)	48 KHz、ステレオ、5.1 ch
	AIFF、WAVE*	48 KHz、16 ビット、または 24 ビット、ステレオ
	MPEG Audio*	48 KHz、ステレオ
静止画像	MPEG-1、MPEG-2	1 フレーム、ビデオと同じサイズ
	BMP、JPEG、PICT、TIFF、Targa、Photoshop	NTSC、720 × 480、704 × 480、320 × 240 PAL、720 × 576、704 × 576、320 × 288
サブピクチャ	BMP、JPEG、PICT、TIFF、Targa、Photoshop	NTSC、720 × 480（最大） PAL、720 × 576（最大）

注：ReelDVD は、PCM および MPEG Audio ファイルを Dolby Digital (2/0) フォーマットにトランスコードできます。ReelDVD は、LZW 圧縮の TIFF ファイルをサポートしません。

ビットレートと帯域幅

DVD で使用可能な帯域幅内に収めるためにソースメディアのビットレートを削減するデータ圧縮をサポートしているという理由で、DVD仕様で許可されているほとんどのファイルフォーマットは選出されました。DVD では、帯域幅とビットレートはメガビット / 秒、つまり Mbps で一般的に表されます。

ビットレート 特定の時間の単位で計測される特定のストリーム内のデータ量です。

帯域幅 特定のデータストレージシステムまたは転送システムがストレージ媒体から読み取る、またはネットワークで転送することができる最大ビットレートです。

DVD では、プログラムデータに使用できる最大帯域幅は 9.8 MBps です。つまり、ビデオストリームとすべてのオーディオストリームおよびサブタイトルストリームの合計はその制限内に収まらなければなりません。オーディオに割り当てられる帯域幅が増えるほど、ビデオに残される帯域幅は少なくなり、ビデオプレゼンテーションの品質に影響します。

9.8 MBps の制限内に合計が収まることを保証するために使用するストリームのビットレートに影響する主な領域は以下の 2 つです。

オーディオ 使用するオーディオストリームのフォーマットとオーディオストリーム数の両方が合計ビットレートに大きな影響があります。2 チャンネルオーディオは 0.192 MBps から 1.5 MBps またはそれ以上になります。たとえば、それぞれが 1.5 MBps のオーディオストリームを 3 つ使用すると、ビデオには使用可能な帯域幅の約半分しか残されません。

ビデオ ビデオエンコーディングシステムは、エンコードしたビデオのビットレートを指定できます。オーディオトラックの数とフォーマットを確認した後で、ビデオにどのくらいの帯域幅が残されているのかを判断できます。ビデオ素材の長さやディスク容量 (CD は 650 MB、DVD は 4.7 GB など) によって異なりますが、ビデオのビットレートは一般的に残りの使用可能な帯域幅を超えずに可能な限り高く設定します。

ビデオアセット

以下の表に、ReelDVD プロジェクトで使用するビデオに必要なとされるエンコーディングパラメータをリストします。

テレビ方式	条件	詳細
NTSC 29.97 フレーム / 秒 (注参照)	エンコーディング	MPEG-1、MPEG-2 (固定ビットレートおよび可変ビットレート)
	ビットレート	MPEG-1: 1.856 MBps; MPEG-2: 最大 9.8 MBps
	GOP サイズ	最大 18 フレーム (36 フィールド)、クローズド GOP
	アスペクト比	4:3 または 16:9
	画像サイズ	720 × 480、704 × 480、352 × 240 (MPEG-1 の場合)
PAL 25 フレーム / 秒	エンコーディング	MPEG-1、MPEG-2 (固定ビットレートおよび可変ビットレート)
	ビットレート	MPEG-1: 1.856 MBps; MPEG-2: 最大 9.8 MBps
	GOP サイズ	最大 15 フレーム (30 フィールド)、クローズド GOP
	アスペクト比	4:3 または 16:9
	画像サイズ	720 × 576、704 × 576、352 × 288 (MPEG-1 の場合)

注: NTSC データをエンコードする時には DVD 仕様で 29.97 fps のフレームレートが要求されています。通常、ビデオで 30 fps が使用されますが、DVD では認められません。

MPEG エンコーディング

DVD-Video フォーマットで使用されるビデオ codec(エンコーディング/デコーディングシステム)は MPEG です。MPEG エンコーディングの目的は、MPEG デコーダーによって一連のフレームを正確に再生できると同時に一連のフレームを保存するために必要なデータ量を削減することです。

MPEG エンコーダーはフレーム間で冗長なピクチャ情報を識別し情報をオリジナルの信号よりも効率的に保存できるコードに変換することによって機能します。データ圧縮の程度（使用されるビットレートがどのくらい低いのか）によって異なりますが、エンコーダーは隣接する類似した色のピクセルを同じ色のように取り扱うことも可能です。つまり、オリジナルの画像のいくつかのカラー情報が失われることになり、詳細が失われると同時に著しく画質を低下させる濃淡のむらのアーティファクトが発生することがあります。

各ピクセルのカラーの値でフレーム間の変更が非常に少ない静的なシーンでは、フレーム間の冗長性が高くなります。このため、エンコーダーは画質に影響を与えることなく比較的低いビットレートでシーンを保存するのが容易になります。動きの速い視覚的に複雑なシーンでは、フレーム間の情報の冗長性が低くなるためシーンの詳細を正確にキャプチャするためにより多くのビットが必要となります。

CBR と VBR

MPEG-2 ビデオは固定ビットレート（CBR）または可変ビットレート（VBR）のいずれかの方法でエンコードできます。どちらのエンコーディングを使用するかは、ビデオ画像のコンテンツ、プログラム素材の長さ、使用するディスクのサイズ（DVD 5 の場合は 4.7 GB、DVD-9 の場合は 8.5 GB）によって判断します。

CBR は、エンコードする素材の複雑さに関係なく、プログラムの最後まで一定のビットレートでビデオをエンコードします。したがって、ビデオの平均ビットレートと最大（ピーク）ビットレートは同じになります。

VBR の場合、素材の複雑さによってビットレートは変わります。シンプルで静的なシーンに割り当てられるビットを減らして複雑な画像や動きの速いシーケンスにより多くのビットを割り当てることができます。CBR を使用した時と同じ平均ビットレートでプログラムをエンコードしますが、複雑なシーンのピークビットレートは平均ビットレートよりもかなり高くなります。これによって通常、静的なシーンに悪影響を与えることなく、複雑なシーンでより優れた画質を生成することができます。または、VBR を使用して CBR と同等の品質を得ることができますが、この場合使用されるビットレートは低くなります。

プログラム素材が特定の長さ以上の場合に限って VBR は CBR よりも優れた利点を提供します。これは、ディスク全体の容量によって判断します。たとえば、DVD-5 (4.7 GB) の場合、プログラムが 1 時間未満の場合、平均ビットレート (ビデオの時間でビデオに使用できるデータ容量を割って計算する) は DVD フォーマットのピークのビットレートである 9.8 MBps によって制限されます。つまり、VBR と同様 CBR でも複雑なシーンに多くのビットを使用できます。しかし、プログラムが長くなると、VBR を使用する利点が出てきます。

VBR エンコーディングは一般的にエンコードする素材の 2 パス (場合によっては 3 パス) を必要とします。エンコーダーはフレームの各シーケンスごとに変化のレートをピーク、平均、最小に評価します。システムがこのような分析を実行した後で、オペレータはエンコード結果に最終的な調整を実行するために操作を行うことができます。

アスペクト比と 16:9 のコンテンツ

標準的なテレビ画面のアスペクト比 (縦横の比率) は 4:3 です。ところが劇場映画はワイド画面のアスペクト比で長年撮影されており、多くのコンシューマ用ビデオカメラやプロフェッショナル用にビデオカメラもワイド画面テレビで再生するために 16:9 のアスペクト比を現在サポートしています。レコーディングの間、16:9 のビデオは電子的に「アナモルフィック」信号に変換され、画像は標準的な 4:3 の比率に収まるように水平にスクイーズされます (標準的な 4:3 のテレビで画像が表示される場合に細長くなります)。

DVD からアナモルフィックビデオをワイド画面テレビで再生すると、画像はオリジナルの 16:9 のアスペクト比にテレビによって引き延ばされるため、フルワイド画面で楽しむことができます。DVD からコンテンツを再生して通常の 4:3 テレビで表示すると、DVD プレーヤーは自動的にビデオにレターボックスを挿入することができます。ピクチャが画面の横の寸法に合うまで画像の垂直方向のサイズは DVD プレーヤーによって削減されます。ただし意図した 16:9 のアスペクト比は維持されます。画像の上下のすき間は黒の帯 (レターボックス) が入ります。DVD プレーヤーのレターボックス機能によって、ワイド画面コンテンツを再生するための柔軟性が向上します。

DVD プレーヤーが適切なアスペクト比でビデオを出力するために、ビデオストリームでコンテンツが 4:3 または 16:9 のいずれかであることを示す「フラグ」を探します。ビデオのエンコーディングプロセス中にフラグが設定されます。

DVD 仕様では 2 つの異なるアスペクト比を同じタイトルで混ぜて使用することは認められていません。特定のプロジェクトのすべてのビデオは 4:3 Standard または 16:9 Widescreen のいずれかにエンコードしなければなりません。同様に、プロジェクトのすべての静止画像は、インポートされる時に 4:3 Standard または 16:9 Widescreen のいずれかにオーサリングツールによってフラグが付けられます。

その他のエンコーディングパラメータ

多くのエンコーダーでは MPEG エンコーディングプロセスの他のパラメータを調整できます。以下の表はこのようなパラメータの推奨値をリストします。各パラメータの意味の詳細な説明はエンコーダーのマニュアルをご覧ください。

パラメータ	推奨値
フレームレート	NTSC、29.97 fps (必須) PAL、25 fps (必須)
GOP サイズ (N- 値)	NTSC、15 フレーム (必須 <= 18 フレーム) PAL、12 フレーム (必須 <= 15 フレーム)
GOP パターン (M- 値)	IBP (M=2) または IBBP (M=3)
シーケンスヘッダー	GOP あたり 1 (必須)
クローズド GOP	使用 (必須)
VBV サイズ	112 × 16kb ユニット (必須)

ビデオの規則

ビデオアセットの多くのオプションの中から選択する時に、ビデオの規則ではいったん選択を行ったらいくつかの領域で整合していることが要求されます。正しいプロジェクトを作成するには、特定の DVD タイトルで使用されるすべてのビデオアセットは以下の領域では同じパラメータ設定で準備する必要があります。

- エンコーディングタイプ (MPEG-1 または MPEG-2)
- テレビ方式 (NTSC または PAL)
- アスペクト比 (4:3 Standard または 16:9 Widescreen)

- フレームサイズ(NTSC では352 × 240、704 × 480または720 × 480。PAL では352 × 288、704 × 576または720 × 576)

オーディオアセット

以下の表は ReelDVD でオーディオをエンコードするためのパラメータをリストします。

オーディオのタイプ	パラメータ	詳細
Dolby Digital (AC-3) (NTSC/PAL で使用できる)	フォーマット	AC-3
	チャンネル数	2 (ステレオ) 5.1
	サンプリング周波数	48 KHz
	ビットレート	192 Kbps ステレオ 448 Kbps サラウンド
PCM Audio (NTSC/PAL で使用できる)	フォーマット	AIFF、WAVE
	チャンネル数	2 (ステレオ)
	サンプリング周波数	48 KHz
	ビット数	16 ビットまたは 24 ビット
	ビットレート	1.536 MBps 16 ビット 2.304 MBps 24 ビット
MPEG Audio (PAL で使用できる)	フォーマット	MPEG Audio
	チャンネル数	2 (ステレオ)
	サンプリング周波数	48 KHz
	ビットレート	224 Kbps

DVD-Video での使用でサポートされているオーディオのタイプは、ビデオシステムによって異なります。NTSC プレーヤーは Linear PCM Audio と Dolby Digital (AC-3) オーディオの両方をサポートする必要があります。PAL プレーヤーは MPEG Audio もサポートします。モノラル、2チャンネル、またはマルチチャンネル(サラウンド) サウンドにこれらの各フォーマットを使用できます。ただし、PCM 用のマルチチャンネル出力を含む DVD プレーヤーはほとんどありません。

PCM Audio

Linear PCM (WAV および AIFF フォーマット) は Pulse Code Modulation を使用してデジタル化されたオーディオです。PCM はエンコーディングプロセスの間データ圧縮されないため、最も忠実性の高いオーディオオプションであるとともに、ビットレートも最も高くなります (ビデオに使用できる帯域幅は少なくなります)。

PCM は非圧縮データフォーマットであるため、以下の公式によってビットレートは決定します。

PCM データビットレート (Kbps) = サンプルレート (48KHz) × ビット数 × チャンネル数

16 ビット / 48KHz の解像度の 2 チャンネル PCM Audio のビットレートは約 1.5 MBps になります。

Dolby Digital (AC-3)

Dolby Digital は、許容可能な再生忠実性でサウンドを提供するために必要となるビットレートを削減するためにデータ圧縮を使用するフォーマットです。このフォーマットで最も一般的に使用されているチャンネル構成は、Dolby Digital (2/0) と Dolby Digital 5.1 です。

Dolby Digital のビットレートはエンコーディング中に指定されます。Dolby Digital (2/0) の推奨ビットレートは 192 Kbps (0.192 MBps) です。Dolby Digital 5.1 のレートは一般的に 384 Kbps に設定されていますが、448 Kbps を推奨します。

Dolby Digital にカラオケモードがありますが、ReelDVD ではカラオケディスクを作成できません。

MPEG Audio

PCM および Dolby Digital のサポートと異なり、MPEG Audio のサポートはすべての DVD プレーヤーで必須というわけではありません。特に NTSC プレーヤーでは必須ではありません。ReelDVD は MPEG Audio フォーマットをサポートします。ただし、NTSC プロジェクトで使用したい MPEG Audio コンテンツがある場合、ReelDVD はオーディオを Dolby Digital(2/0)フォーマットに自動的にトランスコードすることができます。ReelDVD のオーディオエンコーディングタイプの詳細は、52 ページの「Project タブ」を参照してください。

ビデオアセットとオーディオアセットの同期

一般的に、ビデオソースの素材には同期されたオーディオが付いています。ただし、ソース素材がデジタル化されると、ビデオとオーディオを個別のファイルに分離されます。このため最終的なプログラムで再同期しなければなりません。ReelDVD では、以下の 2 つの方法のいずれかを使用してこの同期を実行します。

タイムコードによる同期

Dolby Digital オーディオファイルは、組み込まれたタイムコード情報をサポートします。この情報はオーディオをビデオストリームのタイムコード情報に同期するために使用できます(MPEG オーディオファイルと PCM オーディオファイルはタイムコード情報を含みません)。ただし、すべてのエンコーディングシステムが生成する Dolby Digital データ(またはビデオ) に実際的にタイムコードを配置するわけではありません。エンコーディングシステムのマニュアルを参照して、この機能がサポートされているかどうかを確認してください。サポートされているのであれば使用します。ビデオとオーディオの両方にあるタイムコードを使用して、ReelDVD はビデオとオーディオを自動的に同期します(「Track」ウィンドウの「Sync」ボタンに関する情報は、24 ページの「オーディオストリーム」を参照)。

データの開始を揃えることによって同期

オーディオとビデオを同期するために有効なタイムコードを使用できない、またはオーディオフォーマットが PCM の場合、ReelDVD はオーディオとビデオが同時に開始するのであれば同期をとると想定します。適切な同期を実行するためには、「Track」ウィンドウのタイムラインと照らし合わせてオーディオを手動で調整する必要があります。

オーディオの規則

オーディオアセットの多くのオプションの中から選択できますが、オーディオの規則ではいったん選択を行ったら整合していることが要求されます。規則には以下が挙げられます。

- 特定のプロジェクトの中にある特定のストリーム番号のすべてのオーディオは、すべてのトラックで同じフォーマットでなければなりません (Dolby Digital、PCM または MPEG Audio のいずれか)。
- 特定の番号のオーディオストリームには Dolby Digital (2/0) と Dolby Digital 5.1 の両方を含むことができません。
- 特定の番号のオーディオストリームにあるすべてのデータは同じビットレートでエンコードする必要があります。

静止画像のアセット

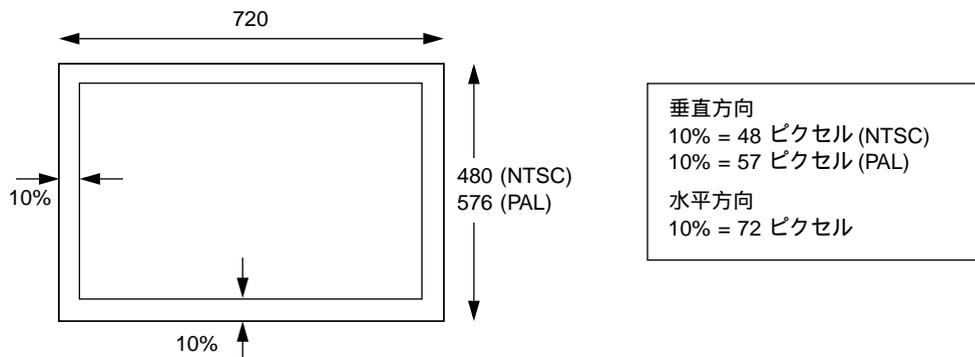
ReelDVD は以下の画像フォーマットをサポートします。

	ファイルタイプ	画像のサイズ
静止画像	Photoshop (1 レイヤーにまとめた画像)、BMP、JPEG、PICT、TIFF、Targa	NTSC、720 × 480、704 × 480、352 × 240 PAL、720 × 576、704 × 576、352 × 288
MPEG ファイル	MPI (MPEG I-フレーム)	NTSC、720 × 480、704 × 480、352 × 240 PAL、720 × 576、704 × 576、352 × 288

注：ReelDVD は、LZW 圧縮の TIFF ファイルをサポートしません。

安全領域

テレビモニタは画面領域をオーバースキャンするように設計されています。つまり、ピクチャの4辺すべて（上下左右）の外側5%から10%を視聴者は実際に見ることができません。オーバースキャンの程度は個々のテレビによって異なります（コンピュータのモニタはオーバースキャンしません）。



安全領域

「安全領域」はテレビで表示する時に確実に見ることができるビデオピクチャの部分です。DVDの画像を準備する時に安全領域（エッジに最も近い画像領域の10%）を越えてメニューボタンやサブタイトルを配置しないようにすることは重要です。安全領域の外側は視聴者には表示されません。コンピュータのモニタでしか表示しないプロジェクトの場合は安全領域を懸念する必要はありません。

16:9 Widescreen の静止画像

16:9 Widescreen プロジェクト用の静止画像を作成する時に、画像が完成した製品で正しく表示されることを保証するために特別な手順が必要です。854 × 480 の解像度で最初に画像を作成します。次に、ReelDVD に画像をインポートする直前に、画像サイズを 720 × 480 に変更します。これによってワイド画面ビデオで実行されるアナモルフィックの「スクイーズ」効果を再現します。コンテンツが再生されると、オリジナルのワイド画面のアスペクト比に戻されます。

画像をインポートする前に画像サイズの変更を忘れた場合、ReelDVD が自動的に実行します。ただし、これらの画像のために作成したサブピクチャオーバーレイは後で正しく配置されない場合があります。詳細は、91 ページの「16:9 Widescreen のメニューのサブピクチャ」を参照してください。

レイヤー化された Photoshop 画像ファイル

静止画像は、通常アーティストが複数のレイヤーを使用してコンポジット画像を作成することができる、Adobe Photoshop などのグラフィックスプログラムで作成されます。これらのレイヤーは、最終的な画像を出力する前に 1 レイヤーにまとめられます。ただし、ReelDVD ではレイヤー化された Photoshop ファイル (.psd) のレイヤーを使用して、メニューのサブピクチャオーバーレイマスクやボタンのホットスポットを自動的に定義することができます。

レイヤー化された Photoshop ファイルが ReelDVD にインポートされる時に、Photoshop で可視に設定されたオリジナルの Photoshop の全レイヤーはひとつのレイヤーにまとめられて背景画像になります。しかし、これらのレイヤーは「Select Layers」ダイアログに表示されます（64 ページの「Select Layers ダイアログ」を参照）。このダイアログで各レイヤーは、メニューボタンのひとつのホットスポットを定義するマスクとして使用できます。

ReelDVD は「Select Layer」ダイアログボックスで各可視レイヤーをひとつのボタンとして取り扱うため、Photoshop ファイルを準備する方法によってレイヤーに基づいて作成されたボタンが希望したとおりになるかどうかが決まります。ファイルを準備する時にはこれらのガイドラインに従います。

- 各ボタンのエレメントは個別のレイヤーに保存します（どのレイヤーにも複数のボタンのエレメントを含めない）。
- メニューファイルを ReelDVD にインポートする準備が整ったら、各ボタンを構成するエレメントをひとつのレイヤーにまとめます（どのボタンも複数レイヤーで構成されない）。
- メニューでボタンに番号を付けたい順序で Photoshop のレイヤーパレットにレイヤーを表示します。パレットにおいてレイヤーが下層であるほど、ReelDVD でボタン番号が小さくなります。

サブピクチャアセット

サブピクチャは、ビデオストリームでプログラム素材（モーションビデオまたは静止画像）の一番上に配置される画像です。サブピクチャはメニューボタンの強調表示やサブタイトルに使用されます。

メニューで、背景とともにサブピクチャを使用してコンボジットメニュー画像を作成して視聴者に表示します。サブタイトルの場合、サブピクチャは連続して表示され、複数のサブピクチャがひとつのサブタイトルストリームを構成します。

ReelDVD では、各サブピクチャは Menu、Simple、Infinite の 3 つのタイプに分類されます。サブピクチャとサブピクチャのタイプに関する詳細な説明は、28 ページの「サブピクチャストリーム」を参照してください。

サブピクチャ作成のガイドライン

メニューで、またはサブタイトルとして使用するためにサブピクチャファイルを作成する時に複数の異なるファイルフォーマットを使用できます。以下の表は一般的なガイドラインの概略です。

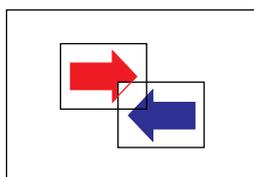
	ファイルタイプ	カラー数	画像サイズ
静止画像	Photoshop（1レイヤーにまとめた画像） BMP、JPEG、PICT、TIFF、Targa	4色 （赤、青、黒、白）	NTSC、最大 720 × 480 PAL、最大 720 × 576

注：ReelDVD は、LZW 圧縮の TIFF ファイルをサポートしません。

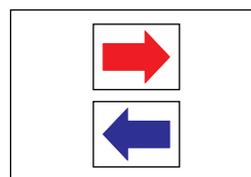
サブピクチャ作成の追加規則は以下のとおりです。

- サブピクチャは背景画像と同じサイズでなければなりません。
- サブピクチャの画像に使用できるのは、RGB カラーの 4 色までです。赤（255,0,0）、青（0,0,255）、黒（0,0,0）、白（255,255,255）です。

- サブピクチャ画像でアンチエイリアシングを使用しないでください。アンチエイリアシングはグレーや他のカラーのさまざまなシェードに線の周囲のピクセルを変更することによって、ビットマップ化された画像の曲線や対角線のギザギザを滑らかにします。サブピクチャ画像の各ピクセルが特定のカラーまたは黒か白に変換されるため、アンチエイリアシングを行った画像が変換されると、画像の端は著しくギザギザになったり不揃いになります。
- メニューボタンは重ならないように配置します。メニューが重なると、ボタンの強調表示が思った通りに表示されません。



正しくない配置 (ボタンが重なる)



正しい配置 (ボタンが重ならない)

サブピクチャオーバーレイのカラーマッピング

オリジナルのサブピクチャマスクオーバーレイの各 RGB ピクセルは、(1) メニューが表示されている状態、(2) ボタンが選択されている状態、(3) ボタンが起動されている状態という、メニューボタンの 3 つの状態それぞれに指定されたカラーと透明度にマップされません。

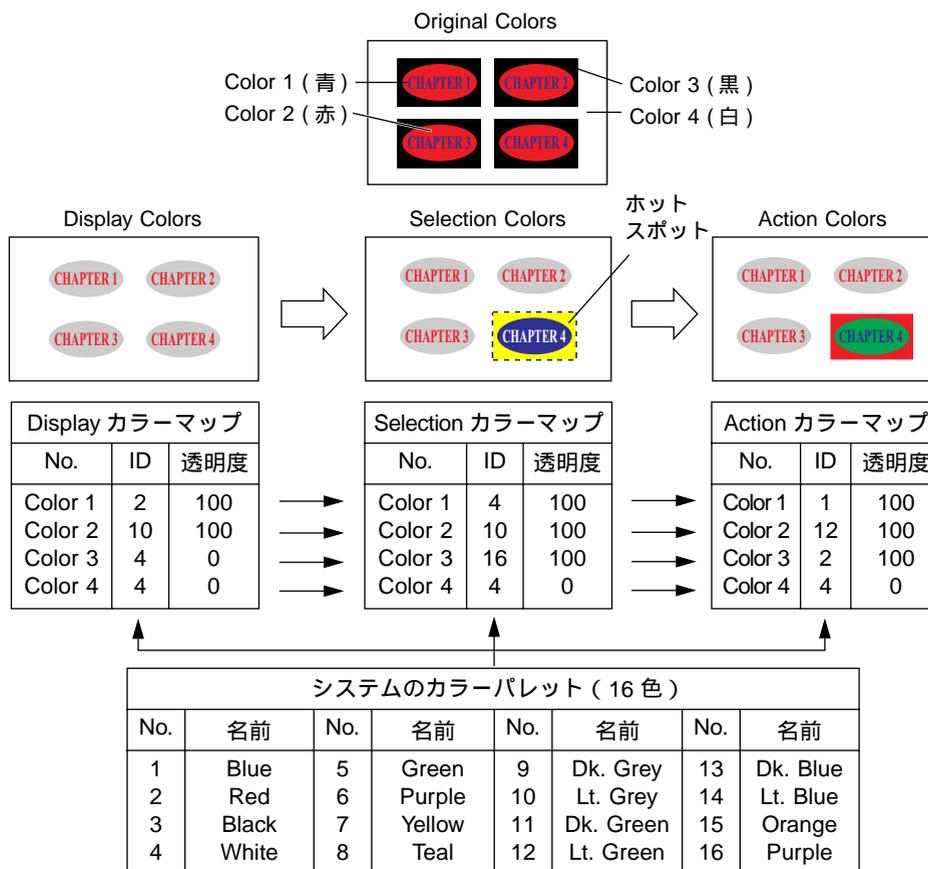


図 2: メニューのサブピクチャオーバーレイのカラーマッピング

90 ページの図 2 は、ボタンの状態に応じてボタンのカラーがどのように変更するかを示しています。「Display Color」設定は、メニューが最初に表示される時に使用される初期設定です。「Selection Color」設定は、ユーザーがメニューをナビゲートして選択されたボタンを強調表示するために使用します。各ボタンが選択されると、選択したボタンの四角形のホットスポットの境界内（定義されたボタン領域）のみ色が変わります。最後に、選択したボタンが起動されると、選択したボタンに使用される色が「Action Colors」に変わります。

16:9 Widescreen のメニューのサブピクチャ

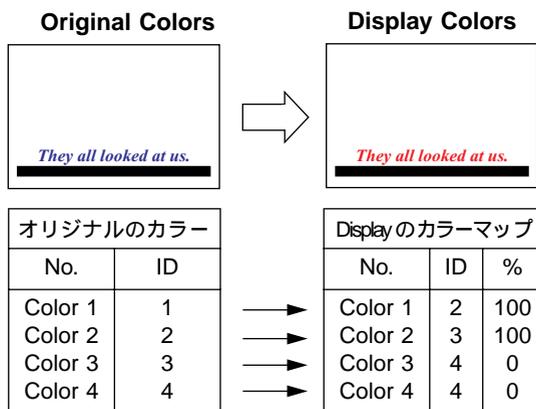
前述のように、DVD プレーヤーは 16:9 のビデオや静止画像を標準の 4:3 のテレビで再生する時に自動的にレターボックスを挿入します。ただし、DVD プレーヤーはワイド画面のサブピクチャにレターボックスを挿入しません。その代わりに、オーサリングプロセスでレターボックスを挿入したサブピクチャストリームを作成しなければなりません。

プロジェクトで 16:9 のビデオが使用される場合、ReelDVD はオリジナル (ワイド画面) のサブピクチャ画像の垂直解像度を削減することによって、必要なレターボックスを挿入したサブピクチャストリームを自動的に作成します。4:3 のテレビで表示する時に、レターボックスを挿入したビデオや静止画像でサブピクチャの画像を適切に配置することを保証するためにこの手順は必要ですが、いくつかのグラフィックスデータを処理で失うこととなります。インターレースのフリッカや横線が消えることによる問題を回避するために、オリジナルのサブピクチャ画像のすべての横線は少なくとも 4 ピクセルの太さにすることを推奨します。

レターボックスを挿入したサブピクチャストリームの自動生成機能は、ReelDVD ユーザーに透過的ですが、ReelDVD プロジェクトで使用可能なトラックあたりのサブピクチャストリームをまったく使用しないことに注意が必要です。ReelDVD は使用可能な各ストリームごとにレターボックスを挿入したひとつのサブピクチャストリームを自動的に追加します。

サブタイトルアセット

DVD のサブタイトルは、メニューのサブピクチャと同じサブピクチャオーバーレイ機能を使用します。サブタイトルのカラーマッピングプロセスはメニューのサブピクチャカラーマッピングに基本的には似ています(88 ページの「サブピクチャアセット」を参照)。



サブタイトルのカラーマッピング

サブタイトルデータの準備

ReelDVD では、ReelDVD の内蔵サブタイトルエディタを使用してサブタイトルを追加する、または外部のグラフィックスアプリケーションでサブピクチャ画像として準備してプロジェクトにインポートすることができます。本節では、外部のサブピクチャ画像をサブタイトルとして準備する方法を説明します(ReelDVD の内蔵サブタイトルエディタの使用方法は、67 ページの「Create Subtitle ダイアログ」を参照)。

サブタイトル画像は通常、Adobe Photoshop などのグラフィックスアプリケーションで作成されます。画像はテキストである必要はまったくありません。グラフィックス画像をDVD のサブタイトル機能で表示することも可能です。

インポート用のサブタイトル画像を作成する時には以下のガイドラインを適用します。

- 画像サイズは 720 × 480(NTSC)または 720 × 576(PAL)ピクセルを超えることはできません。
- サブピクチャの画像に使用できるのは、RGB カラーの 4 色までです。赤(255,0,0)、青(0,0,255)、黒(0,0,0)、白(255,255,255)です。
- サブピクチャ画像でアンチエイリアシングを使用しないでください。
- サブタイトルストリームごとに、すべてのサブピクチャ画像ファイルは同じファイルフォーマットで保存します。ReelDVD は、BMP、JPEG、PICT、Photoshop (PSD)、TIFF、または Targa の各フォーマットからのサブタイトルのインポートをサポートします(ファイルの命名規則の詳細は、「サブタイトルの命名規則」を参照)。
- サブタイトルストリームごとに、すべてのサブピクチャ画像ファイルは同じディレクトリに保存します。
- 各サブタイトルストリームのファイル名とそれに対応する開始タイムコードおよび終了タイムコードを記録しておきます。

サブタイトルの命名規則

一連のサブタイトルの中にある個々の画像ファイルに付ける名前は重要です。サブタイトル名は画像、サブタイトルシーケンス内の位置、画像のタイプを識別します。ReelDVD は、サブタイトルアセットフォルダを作成して順次サブタイトル画像を登録します。

サブタイトル画像の命名については、以下の規則を使用してください。

ImageName.subpicture#.ImageFormat

例 : Twilight というファイル名のモーションビデオクリップにはひとつのサブピクチャストリームと 150 のサブタイトルがあります。すべての画像は TIFF 画像フォーマットで作成されています。画像は次のように命名されます。

Twilight.1.tif

Twilight.2.tif

Twilight.3.tif

以上のように続きます。

50 番目のサブタイトルファイル名は Twilight.150.tif となります。

サブタイトルスクリプトファイルの作成

サブタイトル画像の特定のシーケンスに使用するサブタイトルの設定を決定するために、ReelDVD は、サブタイトルスクリプトファイル (.sst) を参照します。任意のテキストエディタでスクリプトを作成できます。一般的なサブタイトルスクリプトファイルを図 3 に示します。

```
st_format 2
Display_Start    non_forced
Pixel_Area       (2 479)
Display_Area     (0 2 719 479)
Color            (1 3 4 4)
Contrast         (0 15 15 0)
E2               (0 0 255 ===)
E1               (255 0 0 ===)
PA               (0 0 0 ===)
BG               (255 255 255 ===)
Directory        D:\QST_Assets\subtitles
#####
SP_NUMBER  START          END          FILE_NAME
1           00:01:17:00    00:01:19:05  subtitle.1.tif
2           00:01:19:06    00:01:21:09  subtitle.2.tif
3           00:01:21:10    00:01:23:20  subtitle.3.tif
4           00:01:23:21    00:01:26:10  subtitle.4.tif
5           00:01:26:11    00:01:28:17  subtitle.5.tif
```

図 3: サブタイトルスクリプトファイル

スクリプトファイルの設定について

スクリプトファイルの設定の定義は以下のとおりです。

st_format : サブタイトルデータストリームの識別番号です。ReelDVD が現在サポートしているのはサブタイトルフォーマット 2 のみです。

Display_Start : オプションは Forced か Non_Forced です。Forced に設定すると、サブタイトルは常にオンになります。Non_Forced に設定すると、DVD プレーヤーのリモートコントロールの「サブタイトルオン/オフ」機能を使用してサブタイトルのオンとオフを切り替えることができます。

Pixel_Area : サブタイトル画像の背景領域のサイズです。NTSC の場合は、(2, 479) に設定します。PAL の場合は、(2, 576) に設定します。

Display_Area : 背景領域内のサブタイトル画像の位置です。NTSC の場合は、(0, 2, 719, 479) に設定します。PAL の場合は、(0, 2, 719, 574) に設定します。

Color : サブタイトル画像に使用可能な 4 色のカラーコードで、カラーパレットの 16 色の中から選択します。各数はパレットのカラーに直接対応します。「Project Settings」ダイアログのカラーパレットの定義に関する情報は、61 ページの「Color Palette タブ」を参照してください。

Contrast : サブタイトルカラーのコントラストの程度です。範囲は 0 から 15 で、0 は透明で 15 は不透明です。

E2, E1, PA, BG : オリジナルのサブタイトル画像で使用するカラーは ReelDVD によって識別され、カラー設定で指定したカラーにマップされます。これら 4 色それぞれは以下のように、ReelDVD で使用するサブタイトルのカラーに対応します。

E2	Outer Edge	Color 1
E1	Inner Edge	Color 2
PA	Face	Color 3
BG	Background	Color 4

以下のとおり定義します。

E2	0	0	255	===
E1	255	0	0	===
PA	0	0	0	===
BG	255	255	255	===

最初の 3 つの値は、それぞれ RGB 設定です。設定の 4 番目にある等記号(===)はカラーが正確に一致しなければならないことを ReelDVD に指示します。

Directory : サブタイトル画像ファイルへのディレクトリパスです。

サブタイトルスクリプトファイルが作成された後でディレクトリパスが変更される場合（サブタイトルフォルダが新しい位置に移動する場合）、ReelDVD はサブタイトルフォルダを指定できません。この場合、サブタイトルスクリプトファイル内でディレクトリパスを編集して正しいパスを設定する必要があります。

separator：区切り線はサブタイトルのリストから設定を分離します。この行では少なくとも2つの#記号を使用する必要があります。

Subtitle list：これは ReelDVD がサブピクチャストリームにインポートする実際のサブタイトルのリストです。START タイムコードおよび END タイムコードはオーバーラップしないようにする、またサブタイトルはビデオトラックでのチャプタの区切りをまたがないようにすることに注意してください。

SP_NUMBER	サブタイトルストリームのサブタイトル数。
START	サブタイトルの開始時間。 00:01:05:00 = 時間:分:秒:フレーム
END	サブタイトルの終了時間。 00:01:07:05 = 時間:分:秒:フレーム 終了時間を持つすべてのサブタイトルは Simple サブタイトルとして定義されます。END フィールドにタイムコードではなく「-」(ダッシュ)を配置してサブタイトルを Infinite に設定します。Simple および Infinite の各設定の説明は、28 ページの「サブピクチャストリーム」を参照してください。
FILE_NAME	サブタイトル画像の名前です。サブタイトルを作成する時に使用しなければならない命名規則があるので注意してください。詳細は 93 ページの「サブタイトルの命名規則」を参照してください。

16:9 ワイド画面コンテンツのサブタイトル

Simple サブタイトルと Infinite サブタイトル(28 ページの「サブピクチャストリーム」を参照)は、通常テキストを含んでいますが、サイズを変更するとテキストが歪んだり読みにくくなる傾向があります。このようなサブタイトルのタイプは背景と関係した正確な配置を必要としません。このため、ワイド画面の 16:9 プロジェクトで ReelDVD は、Menu サブピクチャの処理方法とは異なる方法で Simple サブピクチャと Infinite サブピクチャを処理します(詳細は、91 ページの「16:9 Widescreen のメニューのサブピクチャ」を参照)。

サブタイトルの場合、ReelDVD はレターボックスを挿入した表示のためにサイズ変更されたサブタイトル画像を含む追加のサブピクチャストリームを自動的に作成します。つまり、サブタイトルが 16:9 のワイド画面テレビで表示される時に、サブタイトルは通常よりも横に広がる傾向があります。これはピクセルが 16:9 のアスペクト比にあわせて伸ばされるからです(この歪みは画像のサイズ変更に比べて読みやすさにほとんど影響しません)。

6 アセットのインポートとオーサリング

プロジェクトのアセットの準備が整ったら、アセットを ReelDVD にインポートします。ここでプロジェクトをオーサリングしてDVD-Videoフォーマットで出力します。DVDオーサリングでは、ビデオ、静止画像、オーディオ、サブピクチャといったプロジェクトのトラックのコンテンツを定義するだけでなく、タイトルの動作やナビゲーションのフローを定義します。

インポートおよびオーサリング手順をリニアな順序で説明するのが最も簡単ですが、手順を実行する実際の順番は一般的に個人の好みの問題です。最初にアセットをプロジェクトのトラックの多くにインポートして、後からトラックの動作をオーサリングすることも可能ですし、各トラックごとにアセットを取り込んでオーサリングしてから次のトラックに移って作業することも可能です。いずれの時点でも、ReelDVD 内蔵の「Preview」ウィンドウを使用してプロジェクトの現在の状態を再生してシミュレートできます。

本章の構成は次のとおりです。

- 100 ページの「アセットのインポート」
- 107 ページの「DVD の動作を定義」
- 118 ページの「ReelDVD でテンプレートを使用」

アセットのインポート

DVD タイトルを構成するコンテンツは、「トラック」と呼ばれるリニア再生ユニットにグループ化されます。各トラックを定義するコアストリームはビデオストリームであり、ビデオストリームはモーションビデオまたはひとつ以上の静止画像です。トラックにはオーディオ、サブピクチャ、ボタン強調表示の各ストリームを含むことができます。これらのストリームを構成するデータは、プロジェクトのために準備したアセットのファイルから生成されます（76 ページの「アセットの準備」を参照）。

既存のトラックにおいて、ストリームのソースファイルを別のファイルで置き換えることができることに注意してください。「Track」ウィンドウでストリームをクリックして選択します。次に下側にあるファイルパスフィールドの横にある参照ボタン（「...」）をクリックします。これによって「Select File」ダイアログが表示します。ソースファイルを変更するためにこのダイアログを使用できます。

本節の構成は次のとおりです。

- 101 ページの「ビデオのインポート」
- 101 ページの「静止画像のインポート」
- 103 ページの「オーディオのインポート」
- 105 ページの「サブピクチャとサブタイトルのインポート」

ビデオのインポート

各トラックをひとつのビデオストリームを中心としてビルドします。ビデオストリームとしてモーションビデオまたはひとつ以上の静止画像のいずれかを使用できます。モーションビデオストリームの詳細は 21 ページの「モーションビデオストリーム」を参照してください。

ReelDVD にビデオアセットを取り込むには、ビデオファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウからストーリーボード領域にドラッグ・アンド・ドロップします。新しい「Track」アイコンが作成され（21 ページの「モーションビデオストリーム」を参照）、「Track」ウィンドウのトラックのビデオストリームにビデオアセットが配置されます。



「Track」ウィンドウで新規作成されたビデオストリーム

静止画像のインポート

ReelDVD のトラックのコアストリームとして、モーションビデオではなくひとつまたは複数の静止画像を使用できます。DVD では、静止画メニュー用の背景、スチルショー、スライドショーの 3 つの異なる目的のために静止画像を使用することができます。スチルショー、スライドショーの定義を含み、静止画像ストリームについての詳細は、22 ページの「静止画像ストリーム」を参照してください。

スチルショー、スライドショー、メニューはそれぞれ、静止画像のソースファイルを実ストーリーボード領域にドラッグ・アンド・ドロップして作成されます（サポートされるファイルフォーマットは 22 ページの「静止画像ストリーム」を参照）。ダイアログボックスが開いて、静止画メニュー、スチルショー、スライドショーの中、どのタイプのトラックを作成したいかを尋ねます。

スチルショーとスライドショー

静止画メニューはひとつの静止画像（メニュー背景）に基づいて作成されますが、スチルショートラックとスライドショートラックは通常、複数の画像を含みます。トラックが作成された後で、ソースファイルアイコンを「Explorer」ウィンドウからトラックのビデオストリームに直接ドラッグ・アンド・ドロップすることで、追加画像を追加します。画像はインポートされた順番でビデオストリームに表示されます。ただし、画像がストリームに配置された後でドラッグして順番を変更できます。

デフォルトで、スライドショーの各静止画像は 10 秒間表示するように設定されます（スチルショーの画像は表示時間が定義されません）。ストリームの画像のサムネイルの終わりをドラッグして画像の表示時間を変更できます。より正確に設定するためには、サムネイルを選択して Track Editor の下側にある開始時間および時間の属性フィールドに値を入力して表示時間を設定します。次のスライド画像または前のスライド画像の開始時間が自動的に調整されます。

レイヤー化された Photoshop ファイルのインポート

レイヤー化された Photoshop ファイルをインポートするには、「Explorer」ウィンドウからストーリーボード領域にファイルのアイコンをドラッグ・アンド・ドロップします。作成したいスチルトラックのタイプを尋ねられます。「Still Menu with Sub-picture」（サブピクチャ付きの静止画メニュー）または「Slide Show with Sub-picture」（サブピクチャ付きのスライドショー）のいずれかを選択します（スライドショーはオーディオを含むメニューを作成することができる）。「OK」をクリックすると、「Select Layers」ダイアログが表示します。「Select Layers」ダイアログの特定の要素と使用については、64 ページの「Select Layers ダイアログ」を参照してください。

「Select Layers」ダイアログの一番下の可視レイヤーは、メニューの Button 1 に対応します。DVD メニューでは、Button 1 は最初にメニューを起動した時に選択状態になるデフォルトボタンです。ボタンのホットスポットの作成に加えて、ReelDVD では相互の位置に基づいてボタンのホットスポット間の標準的なリンクを定義します。これらのホットスポットとリンクは他のメニューボタンと同じように、「Preview」ウィンドウで後で変更できます。

オーディオのインポート

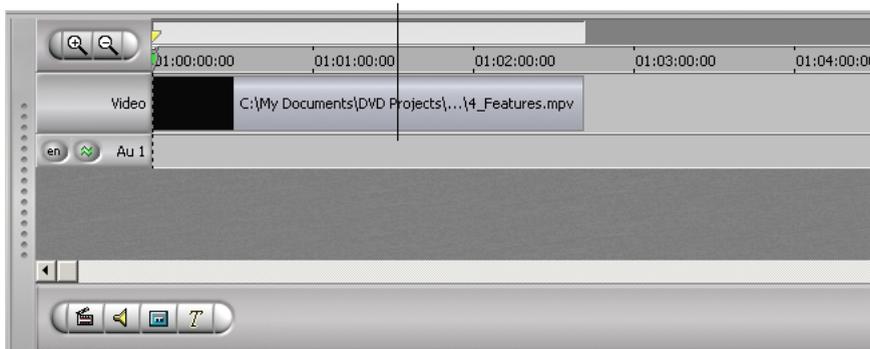
ReelDVD は、トラックあたり最高 8 つのオーディオストリームをサポートします。オーディオの使用の管理規則、オーディオとビデオの同期、オーディオ言語の設定を含み、オーディオストリームの詳細は 24 ページの「オーディオストリーム」を参照してください。

ReelDVD は、オーディオアセットがトラックに追加される際にストリーム番号を各オーディオアセットに自動的に割り当てます。ただし、特定のソースファイルに割り当てられるストリーム番号をコントロールしたい場合があります。プロジェクトの特定のストリーム番号 (1-8) のオーディオはプロジェクトのすべてのトラックで同じフォーマットおよび言語でなければならないからです (85 ページの「オーディオの規則」を参照)。

以下のいずれかの方法で、オーディオアセットをインポートできます。

- ソースファイルを特定のストリームに割り当てるには、ストーリーボード領域でインポート先のトラックを選択します。次に左下にある「Track」ウィンドウのツールバーで「New Audio Stream」ボタンをクリックします。これによって、「Track」ウィンドウに新しい空のストリームが作成されます (「Track」ウィンドウでこのストリームを選択して、メインツールバーで「Clear」ボタンをクリックする、Delete キーを押す、または「Edit」>「Clear」を選択することによって、このストリームをクリアできる)。次にソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウから空のストリームにドラッグ・アンド・ドロップします。

ここにオーディオファイルをドロップ



- 「Storyboard」ウィンドウでオーディオストリームを追加するには、ソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウからオーディオファイルをストリームにしたいトラックのアイコンにドラッグ・アンド・ドロップします。ひとつまたはそれ以上のこれらのストリームが空であっても、トラックにすでにストリームが8つある場合には、この方法は機能しません。
- 「Track」ウィンドウでオーディオストリームを追加するには、「Storyboard」ウィンドウを使用してオーディオファイルをストリームにしたいトラックを選択します。次にソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウから「Track」ウィンドウにドラッグ・アンド・ドロップします。ひとつまたはそれ以上のこれらのストリームが空であっても、トラックにすでにストリームが8つある場合には、この方法は機能しません。

いったんオーディオアセットをストリームに割り当てると、ストリーム間でドラッグ・アンド・ドロップすることでストリームの番号を変更できません。ただし、現在のストリームからアセットを削除（クリア）できます。ストリームを選択して、次に参照ボタン（「...」）をクリックして「Select File」ダイアログを開くことによって、任意のストリームのソースファイルを変更できます。

複数のオーディオクリップをインポートしてひとつのオーディオストリームを作成することができます（各ソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウからストリームにドラッグ・アンド・ドロップします）。ただし、ストリームのオーディオクリップの間にスペースを空けることはできません。「Track」ウィンドウのストリームの表示でクリップセグメントの端をドラッグすることによって、ストリームの個々のクリップの時間をトリミングできます。

言語コードとビデオとの同期

ReelDVD は、作成する際に各オーディオストリームに言語コードを割り当てます。「Language」ボタンを使用して特定のストリームの言語コードを変更できます（28 ページの「オーディオ言語」を参照）。ReelDVD によって新しいストリームに割り当てられるデフォルトの言語コードは、「Project Settings」ダイアログの「Languages」タブで変更できます（55 ページの「Languages タブ」を参照）。

オーディオファイルにビデオのタイムコード情報と重複するタイムコード情報が含まれている場合、オーディオをインポートする際にオーディオファイルをビデオタイムコードに自動的に同期する機能が ReelDVD には搭載されています。同期の詳細は、26 ページの「ビデオと同期」を参照してください。

サブピクチャとサブタイトルのインポート

前述のように、ReelDVD はトラックあたり最高 32 のサブピクチャストリームをサポートします。各サブピクチャは Menu、Simple、Infinite の 3 つのタイプのいずれかに分類されます。Menu サブピクチャは、メニューボタンの強調表示に使用され、Simple および Infinite サブピクチャはサブタイトルに使用されます。サブピクチャとサブピクチャのタイプに関する詳細な説明は、28 ページの「サブピクチャストリーム」を参照してください。

サブピクチャは、個々のファイルで、またはサブタイトルスクリプトを使用してバッチ処理で、ReelDVD にインポートすることができます。ReelDVD の内蔵サブタイトル生成ツールを使用して ReelDVD 内で直接サブタイトル（メニューのサブピクチャではない）を作成することも可能です（67 ページの「Create Subtitle ダイアログ」を参照）。

ReelDVD は、サブピクチャアセットがトラックにインポートされる際にストリーム番号を各サブピクチャアセットに自動的に割り当てます。ただし、特定のソースファイルに割り当てられるストリーム番号をコントロールしたい場合があります。プロジェクトの特定のストリーム番号（1-32）のサブピクチャは、プロジェクトのすべてのトラックで同じフォーマットおよび言語でなければならないからです（30 ページの「サブタイトル言語」を参照）。

以下のいずれかの方法で、サブピクチャアセットをインポートできます。

- ソースファイルを特定のストリームに割り当てるには、ストーリーボード領域でインポート先のトラックを選択します。次に左下にある「Track」ウィンドウのツールバーで「New Subpicture Stream」ボタンをクリックします。これによって、「Track」ウィンドウに新しい空のストリームが作成されます（「Track」ウィンドウでこのストリームを選択してメインツールバーで「Clear」ボタンをクリックする、Delete キーを押す、または「Edit」>「Clear」を選択することによって、このストリームをクリアできる）。次にソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウから空のストリームにドラッグ・アンド・ドロップします。
- 「Storyboard」ウィンドウでサブピクチャストリームを追加するには、ソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウからサブピクチャファイルをストリームにしたいトラックのアイコンにドラッグ・アンド・ドロップします。ひとつまたはそれ以上のこれらのストリームが空であっても、トラックにすでにストリームが 32 ある場合には、この方法は機能しません。
- 「Track」ウィンドウでサブピクチャストリームを追加するには、「Storyboard」ウィンドウを使用してサブピクチャファイルをストリームにしたいトラックを選択します。次にソースファイルのアイコンを「Explorer」ウィンドウから「Track」ウィンドウにドラッグして、既存のストリームの外側にドロップします。ひとつまたはそれ以上のこれらのストリームが空であっても、トラックにすでにストリームが 32 ある場合には、この方法は機能しません。

いったんサブピクチャアセットをストリームに割り当てると、ストリーム間でドラッグ・アンド・ドロップすることでストリームの番号を変更できません。ただし、現在のストリームからアセットを削除（クリア）できます。ストリームを選択して、次に参照ボタン（「...」）をクリックして「Select File」ダイアログを開くことによって、任意のストリームのソースファイルを変更できます。

サブタイトルのインポート

サブタイトルの場合、複数のサブピクチャ画像をインポートしてひとつのサブタイトルストリームを作成できます。サブタイトルのインポートはマニュアルで実行できますが、サブタイトルスクリプトを使用してバッチ処理することもできます（107 ページの「一連のサブタイトルのインポート」を参照）。一般的に、2-3 以上のサブタイトルが関連する場合には、サブタイトルのインポートをバッチ処理する方が効率的です。

マニュアルによるインポートでサブピクチャストリームが最初に作成される時には、追加された最初のサブピクチャのタイプは常にデフォルトで Menu になります。新しいサブピクチャがそれ以降そのサブピクチャストリームに追加される場合、オリジナルのサブピクチャのタイプは Infinite に変更し、新しいピクチャのタイプはデフォルトで Simple になります。または、「Track」ウィンドウで最初のサブピクチャを選択して、次に右下にあるドロップダウンメニューを使用して「Simple」か「Infinite」に変更することも可能です。サブピクチャストリームでサブタイトルのセグメントの端をドラッグすることによって、ストリームの個々のサブタイトルの時間をトリミングできます。

一連のサブタイトルのインポート

ReelDVD は、サブタイトルスクリプト (.sst) ファイルを使用して一連のサブピクチャ画像をインポートできます。一連のサブピクチャ画像の一部としてサブタイトルのインポートを準備する方法は、92 ページの「サブタイトルアセット」を参照してください。

サブタイトルスクリプトファイルで参照されている画像をインポートするには、スクリプトファイルを「Explorer」ウィンドウからサブタイトルが準備されているストーリーボード領域のトラックにドラッグ・アンド・ドロップします。

サブタイトル画像が含まれているフォルダへの実際のパスが、サブタイトルスクリプトファイルで指定されているパスと異なる場合、ReelDVD はサブタイトルフォルダを指定できません。サブタイトルスクリプトファイルでディレクトリパスの値を編集して、正しいパスを設定します。

DVD の動作を定義

プロジェクトのトラックにアセットをインポートしたら、再生フローとユーザーのナビゲーションをオーサリングすることができます。これは、コンテンツ再生の順序、メニューからコンテンツへのリンク、リモートコントロールを介したユーザーの入力に対する DVD プレーヤーの反応に関してプロジェクトプランで行われた決定を実行することです。

本節の構成は次のとおりです。

- 108 ページの「チャプタの定義」

- 109 ページの「メニューボタンの作成」
- 113 ページの「プログラムフローの定義」
- 116 ページの「ボタンコマンドの定義」

チャプタの定義

ReelDVD は、ビデオトラックの個々のチャプタに直接ナビゲートする DVD-Video の機能をサポートします。チャプタはリンクを介してアクセス可能で、視聴者は DVD プレーヤーのリモートコントロールにある「SKIP FORWARD (スキップして進む) キーまたは「SKIP BACKWARD」(スキップして戻る) キーを使用して 1 チャプタずつナビゲートすることも可能です。

チャプタは「Track」ウィンドウのツールバー (左下) にある「New Chapter」ボタンで作成されます。新しいチャプタは、緑のタイムラインインジケータの現在の位置に最も近い MPEG Group of Pictures (GOP) の先頭から始まります (通常 GOP はビデオ全体で 0.5 秒に 1 回発生し、通常は MPEG I-フレームで始まります)。新しいチャプタマーカー (黄色の三角形) がこの位置の表示領域に表示し、垂直の波線が「Track」ウィンドウのストリームの上に表示され、チャプタの区切りを示します。



「Track」ウィンドウでチャプタの区切りが付いたビデオストリーム

タイムラインでドラッグすることによって、チャプタマーカを移動できます。マーカを正確に配置することが困難な場合には、「Zoom」ボタンでズームインしてタイムライン表示を拡大します。

チャプタの区切りは削除できます。削除したいチャプタ区切りのマーカの右側をクリックします。次にメインツールバーで「Clear」ボタンをクリックする、Delete を押す、または「Edit」>「Clear」を選択します。

注：DVD-Video は、静止画像、スライドショー、スチルショーへのチャプタポイントの追加はサポートしていません。さらに、DVD プレーヤーによっては 73 以上のチャプタが定義されているトラックの再生に問題が起こる場合があります。ただし、DVD 仕様では最高 99 まで定義することが認められています。

メニューボタンの作成

視覚的には、メニューは背景画像とサブピクチャオーバーレイで構成されており、これらを合成してメニュー画像を作成して視聴者に表示します。メニューにはオンスクリーンボタンのホットスポット定義とコマンドの両方を含むボタンの強調表示のストリームも含まれます（31 ページの「ボタン強調表示ストリーム」を参照）。

背景画像とそれに対応するサブピクチャがメニュートラックにインポートされた後で、ボタンのホットスポット（4:3 Standard では最高 36、16:9 Widescreen では最高 18）とコマンドが「Preview」ウィンドウで定義されます。

- ホットスポットは特定のメニューボタンに割り当てられる画面の四角形の領域のことです。この四角形は、視聴者が「Up/Down/Left/Right」（上下左右）および「ENTER」（決定）キーを使用した時に「Selection Color」および「Activation Color」によって影響を受ける領域を決定します。DVD をコンピュータに搭載された DVD-ROM ドライブで再生する場合、ボタンのホットスポットはボタンがマウスのロールオーバーやクリックに応答する画面領域を定義します。
- ボタンのコマンドは、特定のボタンを起動された時の DVD プレーヤーの動作を指示します。ReelDVD で作成されたボタンは、他のトラックにリンクするか、トラック内のチャプタにリンクするか、「No Operation」（「Nop」）にすることができます。

ボタンのホットスポットを作成するには、トラックを選択し「Preview」ウィンドウを「Design」モードにして作業を開始します（33 ページの「Design モード」を参照）。「Preview」ウィンドウのツールバーにある「Create Button」ツールをクリックします。これによってカーソルは「New Button」モードに設定されます。「Preview」ウィンドウのディスプレイをクリック・アンド・ドラッグして、新しいボタンのホットスポットの四角形を定義します。ユーザーが定義するホットスポット領域は、通常背景画像またはサブピクチャオーバーレイのグラフィックエレメントに対応します。

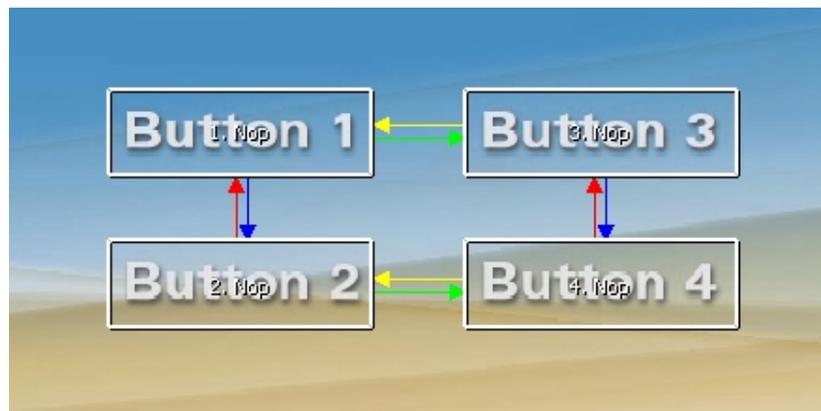


Preview ウィンドウのツールバー

ボタンは作成される順番で番号が付けられることに注意してください。視聴者がメニューに達した時にデフォルトで選択されている状態にしたいボタンのホットスポットの定義を最初に実行してください。

ボタンのパスの定義

ボタン間のパスは、リモートコントロールの「Up/Down/LEFT/RIGHT」(上下左右)を押した時の反応でボタンの選択がメニューで移動する順番を定義します。これらのパスを定義するには、「Preview」ウィンドウのツールバーの中央にあるボタンリンクツールからリンクタイプ(上下左右)を選択します。次にひとつのボタンのホットスポット内をクリックして、リンク先ボタンのホットスポットにドラッグします。ボタンパスの詳細は、35 ページの「Button Link ツール」を参照してください。



ボタンリンクの付いたメニュー

サブピクチャカラーの定義

DVD のサブピクチャシステムで、サブピクチャ画像ファイルの 4 色それぞれをマスクとして使用してビデオカラーキーマスクと同じように、画面の複雑な領域を定義します。再生中にこれら 4 つの各領域に表示する実際のカラーと各カラーのコントラスト値(不透明度)は、「Project Settings」ダイアログの「Highlight」カラータブで設定された値にデフォルトとして設定されます(59 ページの「Color タブ」を参照)。ボタンが選択された時および起動された時にボタンのホットスポット内で使用されるカラーとコントラストにも同様に設定されます。

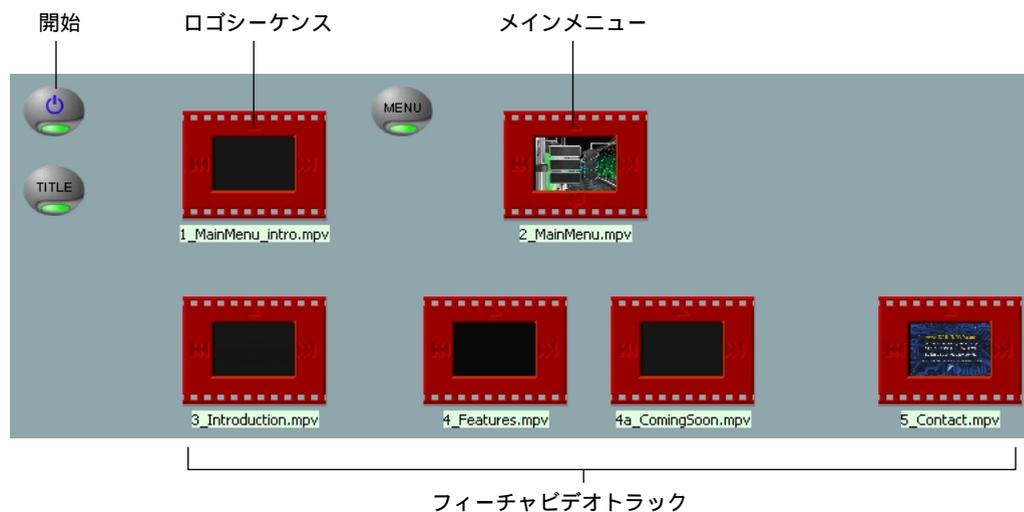
以下のように「Preview」ウィンドウのコントロールを使用して特定のメニューについて、デフォルトのカラーおよびコントラスト値を変更できます。

- 「Preview」ウィンドウのツールバーの右の部分にあるカラーモードボタンを使用して、「Display」「Selection」または「Action」の各モードを選択します(36 ページの「表示モードとカラー/コントラスト設定」を参照)。
- 特定のカラーのカラーマッピング(1-4)を変更するには、そのカラーのインジケータ(「Preview」ウィンドウのツールバーの下にある)をクリックして、「Project Settings」ダイアログの「Color Palette」タブで定義されたポップアップパレットから新しいカラーを選択します(61 ページの「Color Palette タブ」を参照)。
- コントラストを増減するには、カラーインジケータの両端にある「+」および「-」ボタンをクリックします。DVD 仕様は 0% (透明) から 100% (不透明) の範囲で、16 のコントラストレベルをサポートします。

ボタンのホットスポット内にはないサブピクチャの領域は「Selection」モードまたは「Action」モードの設定による影響を受けません。

プログラムフローの定義

DVD オーサリングの中心は、プログラムのフローを定義することです。これには、特別なタイトルトラックおよびメニュートラックの指定、およびコンテンツ(モーションビデオ、スチルショー、スライドショーの各トラック)の再生順番の定義が挙げられます。

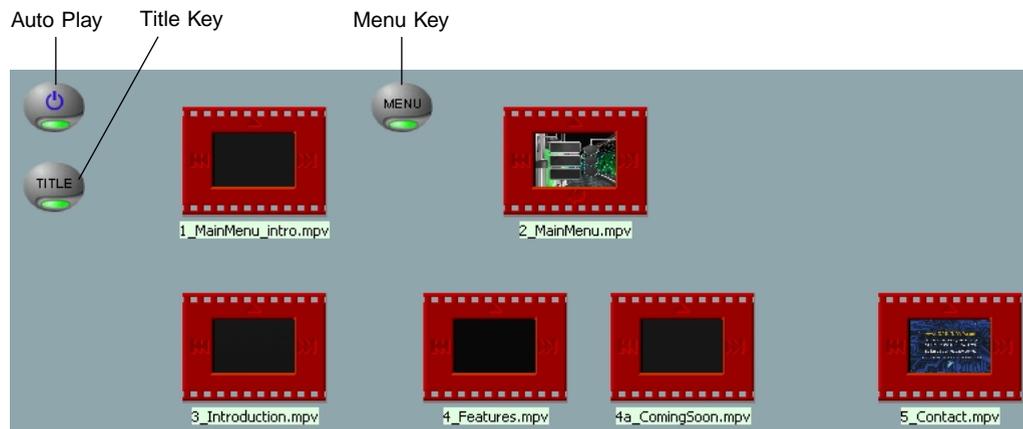


ストーリーボード領域の一般的なプロジェクトのレイアウト

プログラムフローの定義の作業の多くは、ストーリーボード領域で実行します。作業を開始する前に、プロジェクトプランで定義したプログラムフローと視覚的に一致するようにトラックを整理することを推奨します。

Auto Play Track、 Title Track、 Menu Track

ReelDVD のストーリーボード領域には、3つの特別なアイコン (Auto Play、 Title、 Menu) が含まれます。各アイコンは、プログラムフローで特別な機能を持っているトラックを定義するために使用されます (17 ページの「Auto Play アイコン、 Title アイコン、 および Menu アイコン」も参照)。

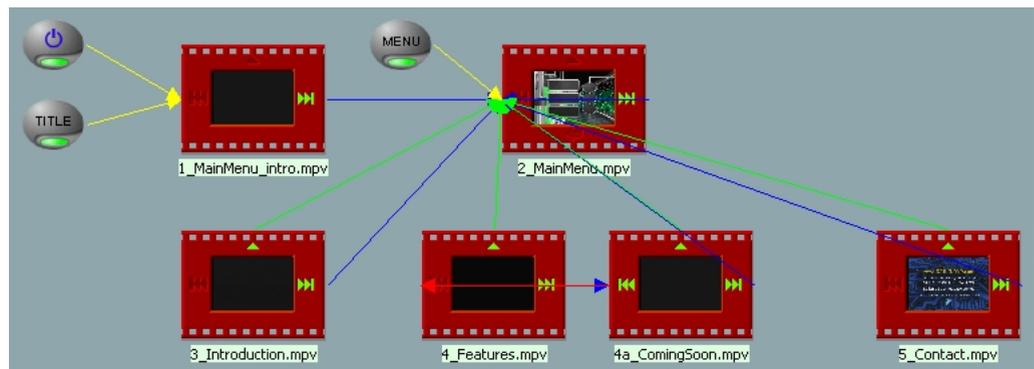


ストーリーボード領域の Auto Play、 Title、 Menu アイコン

- ReelDVDはプロジェクトで最初に作成されたトラックをAuto Play Trackとして自動的に定義します。(このトラックがクリアされると、次に作成されたトラックがAuto Play Track になります)。「Auto Play」アイコンからトラックへの黄色の矢印は、ディスクがプレーヤーまたはドライブに初めて挿入された時にこのトラックが自動的に再生されることを示します。Auto Play Track は一般的にオープニングシーケンス、著作権情報、および他の重要な紹介情報のために使用されます。
- 視聴者がリモートコントロールの「TITLE」(タイトル)キーを押した時に再生するトラックを指定するには、「Title」アイコンの下側にカーソルを置きます。「CMD」(コマンド)という語がカーソルの横に表示します。リンクをアイコンから指定したいトラックにドラッグします。
- 視聴者がリモートコントロールの「MENU」(メニュー)キーを押した時に再生するトラックを指定するには、「Menu」アイコンの下側にカーソルを置きます。「CMD」(コマンド)という語がカーソルの横に表示します。リンクをアイコンから指定したいトラックにドラッグします。

トラック間のリンク

DVD タイトルは、視聴者が操作を行わなくても次から次に移動する、またはビデオセグメントの終わりから直接メニューに移動することを目的とした一連のビデオセグメントを含むことができます。ストーリーボード領域で DVD のビデオコンテンツを表す Track アイコンに「Next Track」リンクを追加してこのフローを作成します。さらに、「Previous Track」、「Next Track」、および「Return Track」リンクを使用して、視聴者がリモートコントロールのさまざまなキーを押した時のプロジェクトの動作を定義します（16 ページの「Track アイコン」も参照）。



ストーリーボード領域の Previous、Next、および Return リンク

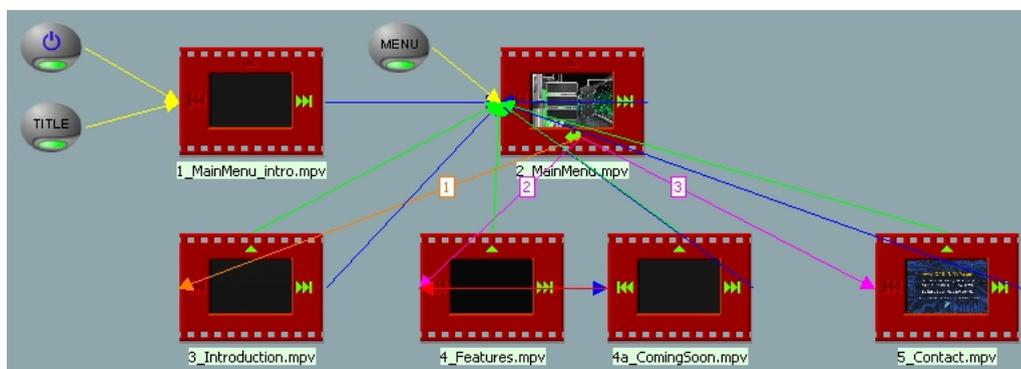
- 「Next Track」リンク（青色のリンク矢印）を作成するには、現在の「Track」アイコンの右側にカーソルを置きます。「NXT」（次）という語がカーソルの横に表示します。このアイコンから現在のトラックが終了した時にジャンプして再生したいトラック（コンテンツまたはメニュー）にリンクをドラッグします。このトラックは視聴者がリモートコントロールの「SKIP FORWARD」（スキップして進む）キーを押した時にジャンプして再生することも可能です。
- 「Previous Track」リンク（赤色のリンク矢印）を作成するには、現在の「Track」アイコンの左側にカーソルを置きます。「PREV」（前）という語がカーソルの横に表示します。アイコンから視聴者が「SKIP BACKWARD」（スキップして戻る）キーを押した時にジャンプして再生したいトラックにリンクをドラッグします。

- 「Return Track」リンク（緑色のリンク矢印）を作成するには、現在の「Track」アイコンの上にカーソルを置きます。「UP」（上に移動 / 戻る）という語がカーソルの横に表示します。アイコンから視聴者が「RETURN」（戻る）キーを押した時にジャンプして再生したいトラックにリンクをドラッグします。

注：トラックを削除すると、そのトラック間のすべてのリンクがクリアされます。

ボタンコマンドの定義

プログラムフローの定義のもうひとつの側面はボタンコマンドの定義です。ボタンコマンドは、現在のトラックから別のトラックにリンクする（マゼンタのリンク矢印）、またはトラック内のチャプタにリンクする（オレンジのリンク矢印）ことができます。コマンドが定義されるまで、ボタンは「No Operation」（Nop）であると見なされます。

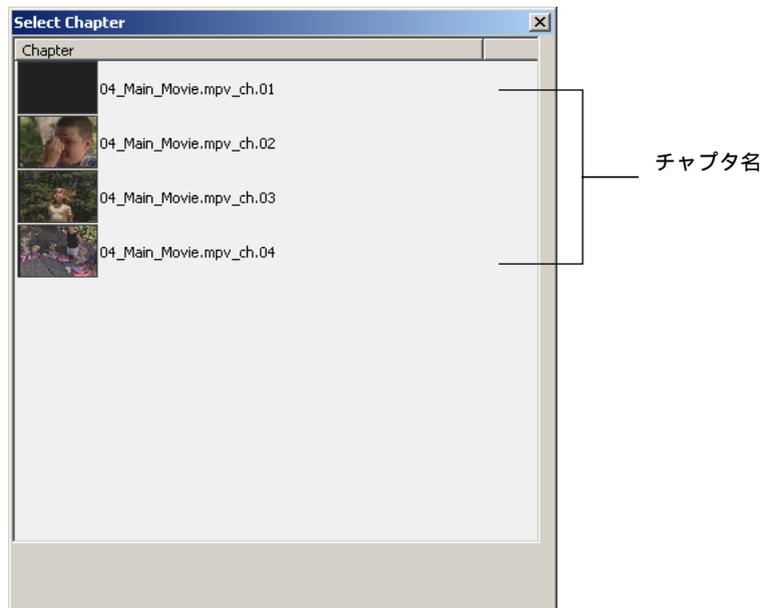


ストーリーボード領域のボタンコマンドリンク

ひとつまたはそれ以上のボタンがトラックで作成される（109 ページの「メニューボタンの作成」を参照）と、「Command (CMD) Track」リンクインジケータは「Track」アイコンの下側に表示します。

トラックのボタンから別のトラックまたはトラック内のチャプタにリンクを作成するには、次の手順に従ってください。

- 1 「Track」アイコンの下側中央にあるインジケータのカーソルを置きます。「CMD」(コマンド)という語がカーソルの横に表示します。
- 2 「Track」アイコン(リンク元のトラック)からリモートコントロールの「ENTER」(決定)キーを押して視聴者がボタンを起動した時にジャンプして再生したいトラックにリンクをドラッグします。
- 3 リンク先のトラックに複数のチャプタがある場合、「Select Chapter」ダイアログが開きます。リンク先のチャプタを選択します(サムネイルをクリックして)。トラックの先頭にリンクするには、最初のサムネイルをクリックします。「Select Chapter」ダイアログを閉じます。



- 4 「Choose Command Button」ダイアログが開いてメニューボタンのホットスポット領域が定義されているメニューの背景画像が表示されたら、リンクに使用したいボタンのホットスポット内をクリックします。このダイアログを閉じてリンク矢印がストーリーボード領域に表示され、リンク元のトラックからリンク先のトラックへのリンクのパスを示します。ボタンの番号は矢印の上に表示されます。

注：トラックを削除すると、そのトラック間のすべてのリンクがクリアされます。

ReelDVD でテンプレートを使用

テンプレートによって異なるコンテンツでもプロジェクトの構造を再利用することができます。これによって大幅に作業時間を短縮することができ、毎回再オーサリングをしなくても、類似するナビゲーションフローやメニュー構成の複数のディスクを簡単に作成できます。既存の ReelDVD プロジェクトはテンプレートとして保存できます。

本節の構成は次のとおりです。

- 118 ページの「テンプレートの作成」
- 119 ページの「既存のテンプレートを開く」
- 120 ページの「テンプレート内のアセットの置換え」

テンプレートの作成

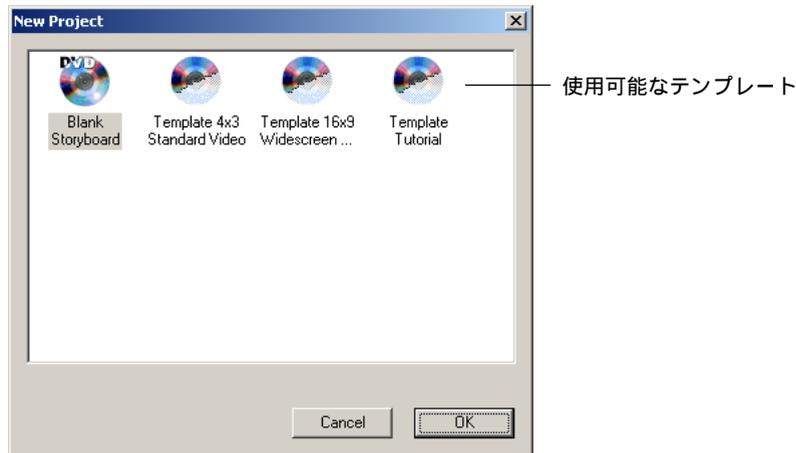
テンプレートとして ReelDVD プロジェクトを保存するには、次の手順に従ってください。

- 1 ReelDVD でプロジェクトを開いた状態で、「File」>「Save As」を選択します。
- 2 「Save As」ダイアログが表示したら、「Save as type」ドロップダウンリストで「Storyboard Template (*.stt)」を選択します。「Save in」ドロップダウンリストに表示されるディレクトリが、自動的に ReelDVD インストールディレクトリの「Project Templates」フォルダに変わります。ReelDVD によって自動的に認識されるには、テンプレートはこのフォルダに保存される必要があります。
- 3 「File name」フィールドにテンプレートファイル名を入力します。14 文字よりも長いファイル名は、ファイル名が後で「New Project」ダイアログに表示される時に切り捨てられます。

既存のテンプレートを開く

ReelDVD プロジェクトテンプレートを使用するには、次の手順に従ってください。

- 1 ツールバーの「New Project」ボタンを押す、「File」>「New」を選択する、またはキーボードで Ctrl+N を押します。「Project Templates」サブタイトルディレクトリにテンプレートが保存されている場合には、「New Project」ダイアログが開きます。保存されていない場合には、デフォルトで空のプロジェクトが開くように自動的に設定されています。
- 2 「Project Templates」サブタイトルディレクトリの各テンプレートは、「Blank Storyboard」アイコンとともに「New Project」ダイアログにアイコンで表示されます。アイコンをクリックしてテンプレートを選択し「OK」をクリックします。ダイアログが閉じてテンプレートが開きます。



テンプレートを開くことは、テンプレートのベースになっているプロジェクトのコピーを開くことと基本的に同じです。新規プロジェクトは、テンプレート自体またはテンプレートのベースになっているプロジェクトを変更することなく、トラックを削除したり、リンクを変更するなど、自由に変更できます。

テンプレート内のアセットの置換え

ReelDVD でテンプレートを開くと、テンプレートのベースになっているプロジェクトからのすべてのファイル参照は元のままです。別のコンテンツでテンプレートを使用するには、新しいプロジェクトのために準備した新しいソースファイルへの参照でこれらの参照を置き換えます。

トラックごとにアセット参照を置き換えるには、次の手順に従ってください。

- 1 ストーリーボード領域でトラックを選択します。
- 2 「Track」ウィンドウで、ビデオストリームのアセットを選択します（Track がスライドショーかスチルショーである場合、ストリームに複数のアセットがある可能性があります。この場合は各アセットで以下の手順を繰り返してください）。
- 3 「Track」ウィンドウの下側にあるファイルパスフィールドの横にある参照ボタン（「...」）をクリックします。「Select File」ダイアログが表示します。このダイアログを使用して置換えソースファイルを選択します。
- 4 トラックの各オーディオアセットおよびサブピクチャアセットごとに必要な上記の手順を繰り返します。

プロジェクトのすべてのアセットを置き換えなければならないというわけではありません。たとえば、新規プロジェクトのメインメニューがテンプレートのベースになっているプロジェクトのメインメニューと同じ選択を使用するのであれば、メニュートラックの参照は変更する必要がありません。

7 シミュレーションと書込み

すべてのプロジェクトのトラックにアセットが取り込まれ、リンクを使用してナビゲーションフロー全体の定義が完了したら、プランどおりに動作することを確認するために、プロジェクトを十分にテストします。プロジェクトのコンパイルに時間をかける前に、「Preview」ウィンドウの「Simulation」モードを使用することでプロジェクトの動作を検証することができます。

シミュレーションの間に見つかった問題を訂正したら、DVD-Video ファイルを作成して Sonic CinePlayer でハードディスクから再生できます。これによって、プロジェクトをさらにテストして、必要な場合にはクライアントや同僚にデモをすることができます。

最後に disc image を作成して DVD-R、DVD-RW、DVD+RW、CD-R、CD-RW または DLT テープなどの希望の出力メディアに書き込みます。プロジェクトを Sonic CinePlayer で十分にシミュレーションおよびテストしているとしても、DVD-Rやレプリケーションディスクでプロジェクトを配布する予定がある場合には、複数の民生用 DVD プレーヤーでテストして、ディスクのプロジェクトの動作をチェックすることは賢明な手段です。

本章の構成は次のとおりです。

- 122 ページの「再生のシミュレーション」
- 126 ページの「Sonic CinePlayer を使用してプロジェクトをテスト」
- 128 ページの「プロジェクトの出力」
- 129 ページの「CD-R または DVD-R への書込み」

- 131 ページの「DLT テープへの書込み」

再生のシミュレーション

シミュレーションの目的は、民生用 DVD プレーヤーから再生している時と同じようにプログラムを見たりナビゲーションをすることです。これによってエンドユーザーの視点からプロジェクトを十分にテストすることができます。

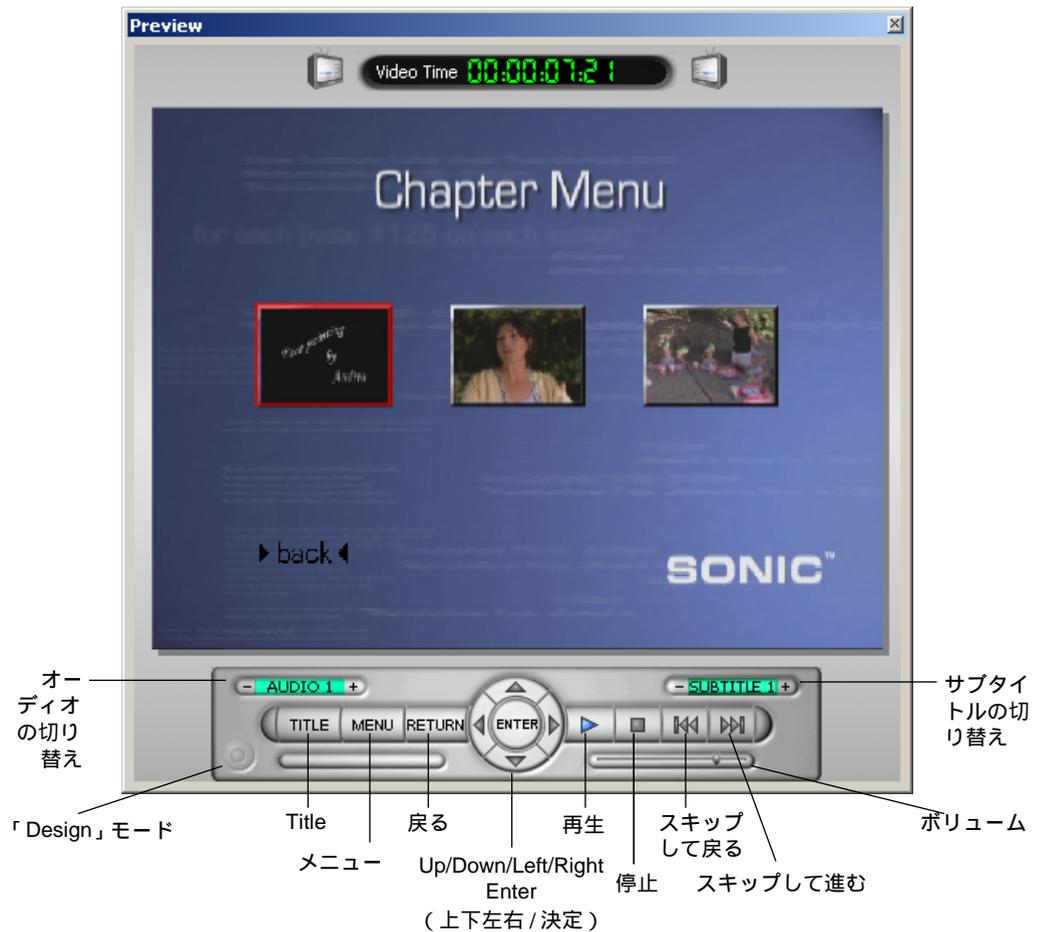
ReelDVD にはシミュレーション機能が組み込まれているので、シミュレーションの間発見した問題を見つけたらすぐに訂正できます(アセットの準備が不適切であることが原因でない限り)。事実、オーサリングの決定の効果が無作為に確認するために、オーサリングプロセス全体を通して連続してシミュレーションが実行されます。

本節の構成は次のとおりです。

- 122 ページの「Simulation モードの使用」
- 125 ページの「言語選択のチェック」

Simulation モードの使用

ReelDVD では、シミュレーションは「Preview」ウィンドウで実行されます。「Preview」ウィンドウには、「Design」と「Simulation」の2つのモードがあります。モードを切り替えるには、「Preview」ウィンドウの左下にある「LED」をクリックします。「Simulation」モードでは、LED は緑でパネルには DVD-Video のリモートコントロールと同じキーが含まれています。「Simulation」モードのコントロールの詳細な説明は 33 ページの「Design モード」を参照してください。



Simulation モードの「Preview」ウィンドウ

プロジェクトを十分にシミュレーションするには、以下を実行します。

プログラムフローのチェック：

ストーリーボード領域で、プロジェクトの最初のトラックを選択します（「Auto Play」アイコンから黄色の矢印によって示される）。次に「Preview」ウィンドウを「Simulation」モードに切り替えて、オンスクリーンのリモートコントロールで「PLAY」（再生）をクリックします。プロジェクトはトラックの最初から最後まで再生を開始します。ストーリーボード領域で、シルバーの「リール」アイコンが現在再生しているトラックの「Track」アイコンの右下に表示されます。再生がメニューに達すると、「Preview」ウィンドウのオンスクリーンのリモートコントロールにある「SKIP FORWARD」（スキップして進む）を使用してシミュレーションを継続します。トラックが希望しない順番で表示する場合は、前のトラックの「Next Track」リンクをチェックします。

リモートコントロールのキーに対するプロジェクトの反応をチェック：

プロジェクトの各トラックごとに、オンスクリーンのリモートコントロールのキーをクリックした時にプランどおりに再生が反応することを確認します。チェックすべきキーと機能のリストは39ページの「DVD リモートキー」を参照してください。

メニューのサブピクチャの配置とカラー / コントラストの設定を確認：

各メニューごとに、サブピクチャが背景画像に対して正しく配置されていることを確認します。さらに、希望のカラーおよびコントラストレベルが「Display」、「Selection」、「Action」のボタンの状態に設定されていることをチェックします。

メニュー上のボタンのホットスポットの位置を確認：

各メニューの各ボタンごとに、ホットスポットの位置が視聴者にボタンの存在を示す背景およびサブピクチャグラフィックスに一致することを確認します。

すべてのメニューリンクのリンク先を確認：

各メニューで、各ボタンが希望のトラックまたはトラック内のチャプタにプロジェクトの再生を導くことを確認します。

言語選択のチェック

DVD-Video プレーヤーには、ストリームに割り当てられた言語コードとプレーヤーの設定メニューの言語設定に基づいて、トラックの適切なオーディオストリームとサブピクチャストリームを自動的に再生する機能が搭載されています。

DVD プレーヤーは、ディスクの再生を開始する時にオーディオの言語設定をチェックします。この設定に一致するオーディオストリームが DVD タイトルに存在する場合、再生で選択されます。一致するオーディオストリームが存在しない場合、オーディオストリーム 1 (Au 1) がデフォルトで使用されます。

同様に、DVD プレーヤーはプレーヤーの設定に基づいてサブピクチャストリームを選択しようとします。一致する言語のサブピクチャストリームがディスクにない場合、サブピクチャストリーム 1 (Sp 1) がデフォルトで使用されます。

以下のようにプロジェクトのオーディオストリームとサブピクチャストリームの自動選択をテストできます。

- 1 「Project Settings」ダイアログの「Languages」タブを使用します（テストしたいプレーヤーの設定を定義するには、55 ページの「Languages タブ」を参照）。
 - 「Edit」>「Project Settings」を選択します。
 - 「Project Settings」ダイアログが表示したら、「Languages」タブに切り替えます。
 - オーディオストリームおよびサブピクチャストリームの「Simulation Defaults」をテストしたい言語に設定します。
- 2 「Preview」ウィンドウを「Design」モードに設定します。
- 3 ストーリーボード領域で「AutoStart」アイコンを選択します。
- 4 「Preview」ウィンドウを「Simulation」モードに切り替えます。「再生」ボタンを押すと、シミュレーションが開始します。適切なオーディオストリームとサブピクチャストリームが再生されていることを確認できます。

Sonic CinePlayer を使用してプロジェクトをテスト

ReelDVD のインストールディスクから Sonic CinePlayer がインストールされている場合には、ディスクに書き込む前にハードディスクからコンパイルしたデータを再生することによって、プロジェクトをさらにテストすることができます。このプロセスは「エミュレーション」と呼ばれ、同期、サブタイトルのタイミング、再生のパフォーマンスのチェックに適しています。

Sonic CinePlayer でプロジェクトをエミュレートするには、次の手順に従ってください。

- 1 ReelDVD で「Make Disc」ダイアログの「Create DVD Video Files」オプションを使用して、VIDEO_TS ディレクトリを作成します（69 ページの「Make Disc ダイアログ」を参照）。
- 2 Windows の「スタート」ボタンから「プログラム」➤「Sonic」➤「CinePlayer」➤「CinePlayer」を選択します。Sonic CinePlayer が起動します。



- 3 「ビデオ」ウィンドウをマウスの右ボタンでクリックして、ポップアップメニューから「メディアを開く」>「ファイルの参照」を選択します。「メディアファイルを開く」ウィンドウが開きます。
- 4 ReelDVD で以前に作成したプロジェクトの VIDEO_TS フォルダを指定して開きます。VIDEO_TS.IFO ファイルを選択して「開く」をクリックします。
 - ファーストプレイが定義されている場合には、プロジェクトが再生を開始します。
 - ファーストプレイが定義されていない場合には、「再生」をクリックしてプロジェクトの再生を開始します。

Sonic CinePlayer の使用に関する詳細は、ソフトウェアとともにインストールされたオンラインマニュアルを参照してください。

Sonic CinePlayer で実行するテスト

Sonic CinePlayer でプロジェクトを十分にエミュレートするには、以下を実行します。

すべてのオーディオストリームのレベルと再生の忠実性を確認：

プロジェクトの各トラックごとに、各オーディオストリームを聴きます。オーディオストリームを切り替えて、オーディオが再生の忠実性が満足いくこと、およびプロジェクト全体で安定したオーディオレベルを維持していることをチェックします。

すべてのオーディオストリームの同期を確認：

プロジェクトの各トラックごとに、各オーディオストリームを聴きます。オーディオデータおよびビデオデータ間の適切な同期をチェックします。パワーの低いコンピュータでプレーヤーアプリケーションを使用すると、オーディオおよびビデオの同期が若干ずれま

すべてのサブタイトルストリームの配置、カラー/コントラストの設定、タイミングを確認：サブタイトルが含まれているプロジェクトの各トラックごとに、各サブタイトルストリームを確認します。サブタイトルストリームを切り替えて、ディスプレイの安全領域内にサブタイトルが配置されていること（86 ページの「安全領域」を参照）、およびすべてのサブタイトルテキストがはっきりと読みやすいことを確認します。

ReelDVD 以外のアプリケーションでプロジェクトのナビゲーションテストを実行することも賢明な方法です。

プロジェクトの出力

「Simulation」モードで、そして Sonic CinePlayer でプロジェクトをチェックした後の次の手順は、DVD ディスクのプリマスタリングです。このプロセスには2段階あります。ひとつの段階はディスク名の設定と disc image ファイルの作成で、もうひとつの段階はその disc image を CD メディア（CD-R または CD-RW）、DVD-R（レコーダブル DVD）、または DLT テープ（レプリケーション用のマスターテープ）に書き込むことです。

ReelDVD で、プリマスタリングプロセスは「Make Disc」ダイアログで処理されます。ダイアログのデフォルト設定は、「Project Settings」ダイアログの「Layout Settings」タブで設定されます（62 ページの「Layout Settings タブ」を参照）。

ダイアログを開くには「File」>「Make Disc」を選択するかツールバーの「Make Disc」ボタンをクリックします。「Make Disc」ダイアログで実行する作業は、次の 2 つのステップに分類されます。

- 1 Step 1 の「Choose Operation」で、希望のオペレーション（「Create DVD Video Files」、「Create Disc Image File」、および「Write to Device」）にチェックマークを付けて、「Write to Device」が選択されている場合には、出力機器を選択します。

前に「Create DVD Video Files」オペレーションを実行しており、プロジェクトにそれ以降変更を行っていない場合には、このオペレーションをスキップできます。ReelDVD は、既存の DVD Video ファイルを使用します。

- 2 Step 2 の「Choose Disc Name and Target Directories」で disc volume 名を入力して、プロジェクトデータの出力ディレクトリを選択します。

「Project Settings」ダイアログでデフォルトのレイアウト設定を以前に設定した場合、「Make Disc」ダイアログのこれらのフィールドに自動的に表示されます。レイアウトのデフォルトの設定の詳細は、62 ページの「Layout Settings タブ」を参照してください。

- 3 「Start」をクリックして開始します。

これらのステップおよび「Make Disc」ダイアログの詳細な説明は 69 ページの「Make Disc ダイアログ」を参照してください。

CD-R または DVD-R への書込み

民生用 DVD プレーヤーだけでなくコンピュータで再生するためにプロジェクトを数コピーだけ作成したい場合には、DVD-R メディアにプロジェクトを出力できます。コンピュータで再生するために CD-R にプロジェクトを出力することも可能です。

ReelDVDプロジェクトをCD-RまたはDVD-Rに出力するには、次の手順に従ってください。

- 1 ツールバーで「Make Disc」ボタンをクリックするか、「File」>「Make Disc」を選択します。
- 2 Step 1の「Choose Operation」で、「Create DVD Video Files」、「Create Disc Image File」および「Write to Device」の3つのオペレーションをすべてにチェックマークを付けます。

以前に「Create DVD Video Files」オペレーションを実行しており、プロジェクトにそれ以降変更を行っていない場合には、このオペレーションをスキップできます。ReelDVDは、既存のDVD Videoファイルを使用します。

- 3 「Target Device」リストからCD-RまたはDVD-Rレコーダーを選択します。
- 4 ディスクに実際的に書き込まずに出力プロセスをテストしたい場合、「Simulate Write」オプションにチェックを付けます。
- 5 「Make Disc」ダイアログのStep 2の「Choose Disc Name and Target Directories」を設定します。
- 6 「Start」をクリックして開始し、プロンプトが表示されたら空のディスクを挿入します。

出力プロセスが完了すると、ディスクの作成が成功したことがメッセージで表示されません。ただし、プロセス中にエラーが発生すると、対応するエラーメッセージが「Information」ウィンドウに表示して、出力が失敗したことが示されます。

DLT テープへの書込み

プロジェクトのコピーを多数作成したい場合には、レプリケーション工場で DVD を製造します。このためには、プロジェクトのマスターを工場に納品する必要があります。

レプリケーションのために工場がマスターとして受け付ける標準的なフォーマットは DLT です（ほとんどの工場は現在 DVD-R のマスターを受け付けていません）。DVD の disc image がテープに書き込まれて、工場で読み取ります。テープは DDP 2.0 ディスク記述プロトコルに準拠して準備しているので、「DDP Master」と呼ばれる場合があります。

プロジェクトを DLT テープに出力するには、DLT テープドライブをコンピュータに接続する必要があります。ReelDVD は、Quantum DLT2000、DLT4000、DLT7000、DLT8000、または同等のテープ機器で機能します。有効なテープ機器が ReelDVD によって自動的に検出され、「Make Disc」ダイアログボックスの「Target Device」ドロップダウンリストに表示します。「Write to Device」オプションにチェックマークを付けて、リストから DLT ドライブを選択します。

ReelDVD ReelDVD プロジェクトを DLT テープに出力するには、次の手順に従ってください。

- 1 ツールバーで「Make Disc」ボタンをクリックするか、「File」>「Make Disc」を選択します。
- 2 Step 1 の「Choose Operation」で、「Create DVD Video Files」、「Create Disc Image File」および「Write to Device」の 3 つのオペレーションをすべてにチェックマークを付けます。

以前に「Create DVD Video Files」オペレーションを実行しており、プロジェクトにそれ以降変更を行っていない場合には、このオペレーションをスキップできます。ReelDVD は、既存の DVD Video ファイルを使用します。

- 3 「Target Device」リストから DLT テープドライブを選択します。

- 4 ReelDVDが完成したDLTとコンピュータのハードディスク上のソースイメージを1バイトずつ比較するようにしたい場合には、「Verify Output」オプションをチェックします。出力プロセスに必要な時間が倍になりますが、テープが有効でレプリケーションの準備が整っていることを保証するためにこのオプションが推奨されます。多数のディスクを複製する前にマスターに問題を見つけることができれば、時間とお金の両方で著しく節約できます。
- 5 「Make Disc」ダイアログの Step 2 の「Choose Disc Name and Target Directories」を設定します。
- 6 「Start」をクリックして開始し、プロンプトが表示されたら空の DLT テープを挿入します。

出力プロセスが完了すると、テープの作成が成功したことがメッセージで表示されます。ただし、プロセスの間エラーがある場合、対応するエラーメッセージが「Information」ウィンドウに表示して、出力が失敗したことが示されます。

索引

A

About ReelDVD 49
AC-3。「Dolby Digital (AC-3)」を参照
Action Color
 定義 37
Action Color (起動時のカラー)31, 33, 60
 定義 89
 デフォルト 59
Action Color モード 37
Add Audio Stream (オーディオストリー
 ムの追加)48
Add Subpicture Stream (オーディオサブ
 ピクチャの追加)48
Adobe Photoshop
 レイヤーの使用 64, 102
AIFF ファイル 54, 76, 83
Alignment (配置)57, 68
Aspect Ratio (アスペクト比)53
 制限 53
Audio Encoding Rate (オーディオのエン
 コーディングレート)54
Audio Encoding Type (オーディオのエ
 ンコーディングタイプ)54
Audio Languages (オーディオの言語)
 55
Audio キー 24
Auto Play 17, 114
Auto Play Track 17

B

Background (背景)58, 68
BMP ファイル 76
Broadcast D1 54
Button Link ツール (ボタンリンクツ
 ール)35

C

CBR。「固定ビットレートエンコーディ
 ング」を参照
Clear (クリア)
 オブジェクト 14, 48
 メッセージ 43
Clear Cache (キャッシュのクリア)47
Close (閉じる)
 Information ウィンドウ 43
CMD。「コマンドリンク」を参照
Color 95
Color Palette タブ 61
Color タブ 59
Contents (コンテンツ)49
Contrast (コントラスト)95
Copy (コピー)47
Create Disc Image File (disc image ファ
 イルの作成)70
Create DVD Video Files (DVD-Video
 ファイルの作成)70

Create Subtitle ダイアログ 67

Background (背景)68
Face (書体)68
From 68
Inner Edge (インナーエッジ)68
Outer Edge (アウターエッジ)68
To 68
開く 31
Cut (切り取り)47

D

DDP フォーマット
 定義 131
Delete when done
 DVD-Video ディレクトリ 63
 Temporary Files ディレクトリ 63
Design モード 32, 33
Action Color モード 37
Button Link ツール (ボタンリンク
 ツール)35
Display Color モード 37
Eyedropper ツール (スポイトツ
 ール)35
Horizontal Link ツール (水平リンク
 ツール)36
New Button ツール (新規ボタン
 ツール)35

- Original Color モード 36
- Selection Color モード 37
- Selection ツール (選択ツール) 35
- Vertical Link ツール (垂直リンクツール) 36
- Details (詳細)
 - Information ウィンドウ 43
- DigiSuite DTV 21
- Directory 95
- Disc Image
 - 作成 70
 - テープと比較 70
- Disc Image ディレクトリ 62, 70
- Disc Name (ディスク名) 52, 70
- Display Color
 - 定義 37
- Display Color (表示時のカラー) 33, 60
 - 定義 89
 - デフォルト 59
- Display Color モード 37
- Display_Area 95
- Display_Start 34, 94
- DLT
 - DDP フォーマット 131
 - 書き込み先 69, 131
 - 機器の指定 70
 - サポートされる機器 131
 - 出力の検証 70
- Dolby Digital (AC-3) 24, 27, 54
 - エンコーディングの規則 85
 - エンコーディングパラメータ 82
 - エンコーディングレート 54
 - 推奨 54, 83
 - 定義 83
 - 要件 76
- Down キー 31, 40
- Down ボタンリンク 35
- DVD
 - 概要 2
- DVD-5 79
- DVD-9 79
- DVD-R
 - 書き込み先 69, 129
 - 機器の指定 70
 - 出力のシミュレーション 70
- DVD-Video ディレクトリ 63, 70
 - 作成 70
- E
 - Edit メニュー 47
 - END 96
 - Exit (終了) 47
 - Explorer ウィンドウ
 - 概要 13
 - 現在のフォルダ 42
 - 説明 41
 - ひとつ上のレベル 42
 - 非表示 14, 49
 - 表示 14, 49
 - 表示オプション
 - 大きいアイコン 42
 - 詳細 42
 - 小さいアイコン 42
 - リスト 42
 - フィルタ
 - オーディオファイル 42
 - 画像ファイル 42
 - すべてのファイル 42
 - ビデオファイル 42
 - Export Video Image As (ビデオ画像をエクスポート) 46
 - Eyedropper ツール (スポイトツール) 35
- F
 - Face (書体) 58, 68
 - FILE_NAME 96
 - Files パネル 41
 - File メニュー 46
 - Folders パネル 41
 - Font (フォント) 57, 68
 - From 68
 - Full D1 54
- G
 - General (概略) 43
 - GOP。「Group of Pictures」を参照
 - Group of Pictures 22, 108
 - M- 値 81
 - N- 値 81
- クローズド GOP 81
- サイズの制限 81
- シーケンスヘッダ 81
- パターン 81
- Guide キー「Title メニュー」を参照
- H
 - Half D1 54
 - Help メニュー 49
 - Horizontal Link ツール (水平リンクツール) 36
- I
 - IBBP パターン 81
 - IBP パターン 81
 - Image Encoding Rate (画像のエンコーディングレート) 54
 - Infinite サブピクチャ 29, 30, 96
 - Information ウィンドウ
 - Clear ボタン 43
 - Close ボタン 43
 - Details ボタン 43
 - General ボタン 43
 - Save Log ボタン 43
 - 概要 13
 - 説明 43
 - Initial View (初期表示) 50
 - Inner Edge (インナーエッジ) 58, 68
- J
 - JPEG ファイル 76
- L
 - Languages タブ 55
 - Language ボタン 24, 28, 30, 105
 - Layers List (レイヤーのリスト) 65
 - Layout Settings タブ 62
 - LED ボタン 32
 - Left キー 31, 40
 - Left ボタンリンク 35
 - Linear PCM 24, 27, 54
 - エンコーディングの規則 85
 - エンコーディングパラメータ 82

- 定義 83
- Link ツール 35
- Location (位置) 57, 68
- M
- Make Disc (ディスク作成) 14, 47
 - 概要 128
 - デフォルト 62
- Make Disc ダイアログ 69
 - Create Disc Image File (disc image ファイルの作成) 70
 - Create DVD Video Files (DVD-Video ファイルの作成) 70
 - Disc Image ディレクトリ 70
 - Disc Name (ディスク名) 70
 - DVD-Video ディレクトリ 70
 - Simulate Write (書込みのシミュレーション) 70
 - Verify Output (出力の検証) 70
 - Write to Device (機器への書込み) 70
- Matrox DigiSuite DTV 21
- Matrox RT2000 21
- Menu サブピクチャ 29, 30
- MPEG
 - VBV サイズ 81
- MPEG Audio 24, 27, 54
 - エンコーディングの規則 85
 - エンコーディングパラメータ 82
 - 制限 24, 75
 - 定義 84
 - 要件 76
- MPEG-1 53
 - エンコーディングの規則 81
 - エンコーディングパラメータ 78, 81
 - エンコーディングレート 54
 - 制限 73
 - フレームサイズ 54
 - 要件 76
- MPEG-2 53
 - エンコーディングの規則 81
 - エンコーディングパラメータ 78, 81
 - エンコーディングレート 54, 79
- 制限 73
- フレームサイズ 54
- 要件 76
- mux_data ディレクトリ。「Temporary Files ディレクトリ」を参照
- M- 値 81
- N
- New (新規) 46
- New Button ツール (新規ボタンツール) 35
- New Chapter 108
- New Project (新しいプロジェクトを作成) 13, 119
- New Project ダイアログ 119
- New Subtitle 31
- Next Link (次へのリンク)
 - 定義 17
- No Operation 32, 116
- NOP。「No Operation」を参照
- NTSC 52
 - 安全領域 86
 - エンコーディングパラメータ 78
 - オーディオフォーマット 24, 75
 - フレームサイズ 54
- NXT。「Next Link (次へのリンク)」を参照
- N- 値 81
- O
- Offset 属性 27
- Open (開く) 46
- Open Project (プロジェクトを開く) 14
- Original Color
 - 定義 36
- Original Color (オリジナルのカラー) 33
- Original Color モード 36
- Outer Edge (アウターエッジ) 58, 68
- P
- PAL 52
 - 安全領域 86
 - エンコーディングパラメータ 78
 - オーディオフォーマット 24, 75
- フレームサイズ 54
- Paste (貼り付け) 47
- PCM。「Linear PCM」を参照
- Photoshop (.PSD) ファイル 76
 - インポート 102
 - レイヤー 64, 87, 102
- PICT ファイル 76
- Pixel_Area 95
- Preferences (プログラム全体の設定) 48
- Preferences ダイアログ 50
- PREV。「Previous Link (前へのリンク)」を参照
- Preview ウィンドウ 32
 - Design モード 32, 33
 - Action Color モード 37
 - Button Link ツール (ボタンリンクツール) 35
 - Display Color モード 37
 - Eyedropper ツール (スポイトツール) 35
 - Horizontal Link ツール (水平リンクツール) 36
 - New Button ツール (新規ボタンツール) 35
 - Original Color モード 36
 - Selection Color モード 37
 - Selection ツール (選択ツール) 35
 - Vertical Link ツール (垂直リンクツール) 36
- Simulation モード 32, 38
 - Title キー 39
 - 決定キー 40
 - 再生キー 40
 - スキップして進むキー 40
 - スキップして戻るキー 40
 - 停止キー 40
 - ボリューム 40
 - メニューキー 39
 - 戻るキー 40
 - 矢印キー 40
 - リモートキー 39
- オーディオの切替え 34, 39
- オーディオのミュート 34, 39

- 概要 13
 - 再生の位置 19
 - サブタイトルの切替え 34, 39
 - トラックの選択 16
 - 非表示 14, 49
 - 表示 14, 49
 - ビデオフレームをエクスポート 46
 - ボタンの強調表示 31
 - モードの切替え 32, 33, 38
 - Previous Link (前へのリンク)
 - 定義 17
 - 表示 14
 - Print (印刷) 14, 47
 - Print Preview (印刷のプレビュー) 47
 - Print Setup (印刷の設定) 47
 - Project Settings (プロジェクト設定) 48
 - Project Settings ダイアログ 51
 - Color Palette タブ 61
 - Color タブ 59
 - Action Color (起動時のカラー) 60
 - Display Color (表示時のカラー) 60
 - Selection Color (選択時のカラー) 60
 - Languages タブ 55
 - Audio Languages (オーディオの言語) 55
 - Subtitle Languages (サブタイトルの言語) 56
 - Layout Settings タブ 62
 - Disc Image ディレクトリ 62
 - DVD-Video ディレクトリ 63
 - Temporary Files ディレクトリ 63
 - Project タブ 52
 - Aspect Ratio (アスペクト比) 53
 - Audio Encoding Rate (オーディオのエンコーディングレート) 54
 - Disc Name (ディスク名) 52
 - Image Encoding Rate (画像のエンコーディングレート) 54
 - Size (画像サイズ) 54
 - Time Code Format (タイムコードのフォーマット) 53
 - TV System (テレビの方式) 52
 - Video Format (ビデオフォーマット) 53
 - Audio Encoding Type (オーディオのエンコーディングタイプ) 54
 - Subtitle タブ 56
 - Alignment (配置) 57
 - Background (背景) 58
 - Face (書体) 58
 - Font (フォント) 57
 - Inner Edge (インナーエッジ) 58
 - Render (レンダリング) 57
 - Size (フォントサイズ) 57
 - Languages タブ
 - Simulation Defaults (シミュレーションのデフォルト) 56
 - Subtitle タブ
 - Location (位置) 57
 - Outer Edge (アウターエッジ) 58
 - Style (フォントのスタイル) 57
 - Project タブ 52
- R
- ReelDVD
 - About ダイアログ 49
 - Preferences (プログラム全体の設定) 50
 - Start-up Behavior (起動時の動作) 50
 - インストール 8
 - 概要 2
 - キャッシュ 47, 57
 - システム要件 6
 - 終了 47
 - 初期表示 50
 - 製品のバージョン 49
 - メインメニュー 46
 - ユーザーインターフェースの説明 12
 - ReelDVD セットアップユーティリティ 8
 - ReelDVD のアップグレード
 - アンインストール 8
 - Render (レンダリング) 57
 - Reset Defaults ボタン 51
 - Right キー 31, 40
 - Right ボタンリンク 35
 - RT2000 21
- S
- Save (保存) 46
 - Save As (名前を付けて保存) 46, 118
 - Save As Default ボタン 51
 - Save Log (ログの保存) 43
 - Save Project (プロジェクトを保存) 14
 - Scenarist スクリプト (.SCP) ファイル 46
 - Select All (すべて選択) 48
 - Select Chapter ダイアログ 118
 - Select Layers ダイアログ 64
 - Layers List (レイヤーのリスト) 65
 - Show Overlay (オーバーレイの表示) 65
 - Still Image (静止画像) 65
 - Subpicture Image (サブピクチャの画像) 65
 - Visible Indicator (表示インジケータ) 65
 - Selection Color
 - 定義 37
 - Selection Color (選択時のカラー) 31, 33, 60
 - 定義 89
 - デフォルト 59
 - Selection Color モード 37
 - Selection ツール (選択ツール) 35
 - Show Button Link (ボタンリンクを表示) 14

- Show Next Link (次へのリンクを表示)
14
 - Show Overlay (オーバーレイの表示) 65
 - Show Previous Link (前へのリンクを表示)
14
 - Show Return Link (戻るリンクを表示)
14
 - SIF 54
 - Simple サブピクチャ 29, 30, 96
 - Simulate Write (書込みのシミュレーション) 70
 - Simulation Defaults (シミュレーションのデフォルト) 56
 - Simulation モード 32, 38, 122
 - Title キー 39
 - 決定キー 40
 - 再生キー 40
 - スキップして進むキー 40
 - スキップして戻るキー 40
 - 停止キー 40
 - ボリューム 40
 - メニューキー 39
 - 戻るキー 40
 - 矢印キー 40
 - リモートキー 39
 - Size (フォントサイズ) 57
 - Size (画像サイズ) 54, 68
 - Sonic CinePlayer
 - インストール 9
 - テストに使用 126
 - Sort Tracks (トラックのソート) 48
 - Sort Tracks ダイアログ 66
 - SP_NUMBER 96
 - st_format 94
 - Standard 4:3 53, 80
 - START 96
 - Start-up Behavior (起動時の動作) 50
 - Start 属性
 - オーディオ 27
 - サブピクチャ 30
 - ビデオ 22
 - Status Bar (ステータスバー)
 - 非表示 49
 - 表示 49
 - Still Image (静止画像) 65
 - Style (フォントのスタイル) 57, 68
 - Subpicture Image(サブピクチャの画像)
65
 - Subtitle Editor 31
 - Subtitle Languages (サブタイトルの言語) 56
 - Subtitle インジケータ 34, 39
 - Subtitle タブ 56
 - Sync ボタン 24, 26, 27, 105
 - 再起動 26
- T
- Targa (.TGA) ファイル 76
 - Temporary Files ディレクトリ 63
 - TIFF ファイル 76
 - Time Code Format (タイムコードのフォーマット) 53
 - Title キー「Title メニュー」を参照
 - Title メニュー 17, 39, 114
 - To 68
 - Top Menu キー「Title メニュー」を参照
 - Track アイコン
 - 説明 16
 - Track ウィンドウ
 - New Subtitle 31
 - Sync ボタン 26, 27
 - アセットの置換え
 - オーディオ 27
 - サブピクチャ 29
 - ビデオ 21
 - 新しいオーディオストリーム 20
 - 新しいサブタイトル 20
 - 新しいサブピクチャストリーム 20
 - 新しいチャプタ 19
 - オーディオストリーム 24
 - 拡大/縮小 19
 - 概要 13
 - 言語 30
 - 言語の指定 28, 30
 - ストリーム属性 20
 - ストリームの選択 20
 - ストリームの追加 20
 - 静止画像 22
 - 説明 18, 19
 - タイムラインカーソル 19
 - チャプタの追加 19
 - ツールバー 19
 - トラックの選択 16
 - 非表示 14, 49
 - 表示 14, 49
 - 表示オプション 18, 19
 - ビデオストリーム 21
 - ビデオのトリミング 22
 - ボタンの強調表示 31
 - Track メニュー 48
 - TV System (テレビの方式) 52
 - Type 属性 30
- U
- UP。「戻るリンク」を参照
 - Up キー 31, 40
 - Up ボタンリンク 35
- V
- VBR。「可変ビットレートエンコーディング」を参照
 - VBV サイズ 81
 - Verify (検証) 48
 - Verify Output (出力の検証) 70
 - DLT の出力 70
 - DVD-R の出力 70
 - Vertical Link ツール (垂直リンクツール)
36
 - Video Format (ビデオフォーマット) 53
制限 53
 - Video Title Set (VTS) 53
 - VIDEO_TS ディレクトリ。「DVD Video ディレクトリ」を参照
 - View メニュー 49
 - Visible Indicator (表示インジケータ) 65
- W
- Wave ファイル 54, 76, 83
 - Widescreen 16:9 53, 80, 86, 91, 96
 - レターボックス 53
 - Write to Device (機器への書込み) 70

- Z
- Zoom In (ズームイン)
Track ウィンドウ 19
ストーリーボード領域 14, 16, 49
初期表示 50
- Zoom Out (ズームアウト)
Track ウィンドウ 19
ストーリーボード領域 14, 16, 49
初期表示 50
- あ
- アイコン
Auto Play 17
Title 17
トラック 16, 17
メニュー 18
- アスペクト比
制限 73, 81
定義 80
- アセット
16:9 の準備 86, 91, 96
インポート 15, 100
オーディオ 82
置換え 120
サブタイトル 92
サブピクチャ 88
サポートされるフォーマット 76
準備 76
静止画像 85
同期 84
ビデオ 78
- 新しいオーディオストリーム 20
新しいサブタイトル 20
新しいサブピクチャストリーム 20
新しいチャプタ 19
アナモルフィック
定義 80
- 安全領域
定義 86
- アンチエイリアシング 89, 92
イタリック体 57, 68
位置 19
トラックで 19
インジケータ
Subtitle インジケータ 34
オーディオインジケータ 34
タイムライン 19
- インストール
ReelDVD 8
Sonic CinePlayer 9
アップグレード 8
ソフトウェア 7
- インポート
Explorer ウィンドウから 41
オーディオ 20, 103
概要 100
サブタイトル 20, 105, 106, 107
サブピクチャ 20, 105
サポートされるフォーマット 76
静止画像 101
ビデオ 101
- ウィンドウ
ドック 12
上に移動するリンク。「戻るリンク」を参照
- 映画
アスペクト比 80
- エクスポート
Scenarist スクリプトとしてプロ
ジェクトを 46
ビットマップでビデオ画像を 46
- エディタ、サブタイトル 31, 56, 67
エミュレーション 121
エラーメッセージ 43
エンコーダー 21
エンコーディングタイプ 53
制限 73
- エンコーディングパラメータ 81
オーディオ 82
ビデオ 78
- エンコード属性
オーディオ 27
ビデオ 21
- 大きいアイコン 42
オーサリング
概要 107
定義 72
ナビゲーションの定義 113
オーディオ 24
- フォーマット制限 74
Dolby Digital (AC-3) 24, 27, 54, 83
エンコーディングレート 54
Explorer ウィンドウのファイル 42
Linear PCM 24, 27, 54, 83
MPEG Audio 24, 27, 54, 84
インポート 15, 20, 103
エンコーディングタイプ 54
エンコーディングの規則 85
エンコーディングパラメータ 82
エンコーディングレート 54
オーディオインジケータ 34, 39
置換え 20
言語 18
言語の指定 28, 55
構成 25
作成 104
サポートされるフォーマット 76, 82
ストリームの切替え 33, 34, 38, 39
ストリームの追加 48
スライドショーの 23
制限 25, 74, 75
属性 26
Audio 27
Encoded 27
Offset 27
Start 27
タイムコード 27
追加 18, 24
トリミング 25
ビットレート 26
ビットレート制限 26
ビデオと同期 26, 27
ビデオとの同期 84, 105
フォーマット 24, 26
フォーマット制限 24, 26
フォーマットの制限 75
プレビュー 32
ミュート 34, 39
オーディオインジケータ 34, 39
オーディオ属性 27
オーディオファイル 42
オーバーレイ。「サブピクチャ」を参照
オフセット

- オーディオ 27
- サブピクチャ 30
- 親ディレクトリ表示 42
- オンラインヘルプ 49
- か
- カーソルモード 35
- 解像度
 - NTSC 52
 - PAL 52
- 書き込み。「Make Disc」を参照
- 下線 57, 68
- 可変ビットレートエンコーディング 79
- カラー
 - サブタイトル
 - アウトライン 58, 68
 - テキスト 58
 - 背景 58
 - 指定 35
 - 設定 36, 112
 - デフォルト 59
 - パレット 61
 - 表示モード 36
 - マッピング 89, 92, 112
- パレット、カラー 61
- カラーパレット 61
- 概要 72
- 画像。「静止画像」を参照
- 画像ファイル 42
- 機器
 - 出力のために指定 70
- 機能 3
- キャッシュ 47, 57
- 強調表示。「ボタンの強調表示」を参照
- クリップボード
 - 切り取り 47
 - コピー 47
 - 貼り付け 47
- クローズド GOP 81
- 警告メッセージ 43
- 決定キー 31, 40
- 言語 18
 - オーディオ 24, 55
 - オーディオの切替え 28
 - オーディオの指定 28
 - オーディオのために指定 55, 105
 - サブタイトルの切替え 30
 - サブタイトルの指定 30
 - サブタイトルのために指定 55
 - サブピクチャ 28, 55
 - デフォルトのオーディオ 28, 55, 125
 - デフォルトのサブタイトル 30, 55, 125
- 言語コード 28, 30, 55, 105
- 現在のフォルダ 42
- 固定ビットレートエンコーディング 79
- コマンド
 - No Operation (Nop) 32
- コマンドリンク
 - 定義 17
 - 表示 14
- コントラスト
 - サブタイトル
 - アウトライン 58, 68
 - テキスト 58
 - 背景 58
 - 設定 36, 112
 - デフォルト 59
- コンパイル。「Make Disc」を参照
- さ
- 再生 19
 - 位置 19
 - オーディオのミュート 34, 39
 - 開始 40
 - 停止 40
 - プレビュー 32
 - ボリュームの制御 40
- 再生キー 40
- サブタイトル
 - スクリプトファイルのフォーマット 94
 - 16:9の準備 96
 - Action Color モード 37
 - Display Color モード 37
 - Location (位置)
 - Bottom (下) 57
 - Middle (中央) 57
 - Top (上) 57
 - Original Color モード 36
 - Selection Color モード 37
 - Subtitle インジケータ 34, 39
 - アウトライン
 - カラー 58, 68
 - コントラスト 58, 68
 - アンチエイリアシング 92
 - 位置
 - Bottom (下) 68
 - Middle (中央) 68
 - Top (上) 68
 - 色の指定 35
 - インポート 20, 105, 106, 107
 - カラーマッピング 92
 - 強制表示 34
 - 言語の指定 18, 30, 55
 - サブピクチャマスク 28
 - 準備 30, 92
 - スクリプトファイルのフォーマット 94
 - ストリームの切替え 33, 34, 38, 39
 - スライドショーの 23
 - タイムコード 68
 - 定義 28, 88, 92
 - テキスト
 - カラー 58
 - コントラスト 58
 - デフォルトのカラー 59
 - 同期 94
 - 内蔵エディタ 31, 67
 - 背景
 - カラー 58
 - コントラスト 58
 - 配置
 - Center (中央揃え) 57, 68
 - Left (左揃え) 57, 68
 - Right (右揃え) 57, 68
 - 非表示 34, 39
 - 表示を強制 94
 - フォント 57, 68
 - サイズ 57, 68
 - スタイル 57, 68

- プレビュー 32
- 命名規則 93
- レンドラリング領域
 - Full-screen (フル画面) 57
 - Text Area (テキスト領域) 57
- サブタイトルエディタ 67
 - 使用のヒント 68
 - デフォルト 56
- サブタイトルスクリプト (.SST) ファイル 94, 106, 107
- サブタイトルの非表示 34, 39
- サブピクチャ 28
 - 16:9の準備 53, 91
 - Action Color モード 37
 - Display Color モード 37
 - Original Color の表示 33
 - Original Color モード 36
 - Photoshop レイヤーから 64, 87, 102
 - Selection Color モード 37
 - Subtitle インジケータ 34, 39
 - アンチエイリアシング 89
 - 色の指定 35
 - インポート 15, 20, 105
 - 置換え 20, 29
 - カラーマッピング 33, 89, 112
 - 強制表示 34
 - サポートされるフォーマット 88
 - 時間 29
 - 準備 30, 88
 - ストリームの切替え 33, 34, 38, 39
 - ストリームの追加 48
 - スライドショーの 23
 - ソースファイル 29
 - 属性 29
 - Start 30
 - Subpicture 29
 - Type 30
 - タイプ 29, 30
 - タイムコード 30
 - デフォルトのカラー 59
 - 定義 28, 59, 88
 - 内蔵エディタ 31, 67
 - 非表示 34, 39
 - 表示モード 36
- ビデオと同期 30
- プレビュー 32
- ボタンの強調表示 36
- サブピクチャストリーム
 - 追加 18
- サブピクチャ属性 29
- サブピクチャのタイプ 29, 30
- サポートされるフォーマット 82
 - オーディオ 24
- サムネイル 16, 23
- シーク時間、向上 48, 66
- シーケンスヘッダ 81
- システム情報 49
- システム要件
 - ReelDVD 6
 - ファイルシステムの注意事項 7
- シナリオ、定義 2
- シミュレーション 32
 - Title キー 39
 - オーディオのミュート 34, 39
 - 開始 40
 - 概要 121
 - 決定キー 40
 - 再生キー 40
 - スキップして進むキー 40
 - スキップして戻るキー 40
 - 定義 122
 - 停止 40
 - 停止キー 40
 - ボリューム 40
 - ボリュームの制御 40
 - メニューキー 39
 - 戻るキー 40
 - 矢印キー 40
 - リモートキー 39
- 出力。「Make Disc」を参照
- 出力機器
 - 指定 70
- 詳細
 - Explorer ウィンドウ 42
- シリアル番号、表示 49
- 時間 21, 27
 - オーディオ 27
 - オーディオのトリミング 25
- サブピクチャ 29, 30
- スチルショー 22
- スライドショー 23
- スライドの設定 23
- スライドのデフォルト 23
- 推奨
 - オーディオビットレート 54, 83
- 垂直方向の配置、サブタイトル 57, 68
- 水平方向の配置、サブタイトル 57, 68
- スキップして進むキー 17, 40
- スキップして戻るキー 17, 40
- スクリプトのフォーマット
 - サブタイトルの 94
- スチルショー 22
 - インポート 16
 - 作成 23, 101, 102
 - ソート 23
 - 追加 23
 - 定義 22
- ストーリーボード、定義 2
- ストーリーボードテンプレート (.STT)
 - ファイル 46
- ストーリーボード (.STD) ファイル 46
- ストーリーボード領域
 - Auto Play (自動再生) アイコン 17, 114
 - Menu アイコン 18, 114
 - Title アイコン 17, 114
 - 印刷 47
 - 印刷のプレビュー 47
 - 拡大/縮小 14, 16, 49
 - 概要 12
 - 初期表示 50
 - 説明 15
 - トラック 15
 - トラックをリンク 115
 - 表示オプション 14
 - ボタンコマンド 32
- ストリーム 18, 19
 - インポート先 20
 - オーディオ 18, 19, 24, 25, 103
 - オーディオ属性 26
 - Audio 27
 - Encoded 27

Offset 27
 Start 27
 オーディオの構成 25
 オーディオの作成 104
 オーディオの制限 54
 オーディオフォーマット 24
 置換え 20, 120
 サブピクチャ 29
 ビデオ 21
 強調表示 18, 19, 31, 109
 切替え
 オーディオ 24, 34, 39
 サブタイトル 34, 39
 検証 48
 言語の指定
 オーディオ 28, 55
 サブタイトル 30, 55
 サブピクチャ 18, 19, 28
 サブピクチャ属性 29
 Start 30
 Subpicture 29
 Type 30
 スチルショー 21, 22
 スライドショー 21, 22, 23
 制限 25, 75
 静止画像 21, 22
 選択 20, 21
 属性 20, 23
 タイプ 20
 追加 18, 20, 23, 24, 31, 48
 トリミング
 オーディオ 25
 ビデオ 22
 同期 26, 27, 30, 105
 ナンバリング 20, 25, 30, 75, 105
 ビデオ 18, 19, 21
 ビデオ属性
 Start 22
 エンコード済み 21
 ビデオ 21
 ストリーム番号 20
 ストレージ要件 6
 すべてのファイル 42
 スライド 23
 ソート 23

追加 23
 スライドショー 22
 インポート 16
 作成 23, 101
 ソート 23
 属性 23
 追加 23
 定義 23
 デフォルトの時間 23
 制限
 Video Format (ビデオフォーマット) 53
 アスペクト比 53
 オーディオ 25
 エンコーディングの規則 85
 ストリーム 26
 ビットレート 54
 フォーマット 24
 最小ビデオ時間 21
 ストリーム 25
 チャプタ 109
 ビデオ
 エンコーディングの規則 81
 ビットレート 54
 フレームレート 81
 フォーマット 52
 フレームサイズ 54
 リスト 73
 制作
 概要 72
 プランニング 73
 静止画像 22, 23
 16:9の準備 86
 Explorer ウィンドウのファイル 42
 安全領域 86
 インポート 15, 16, 101
 エンコーディングレート 54
 エンコードされたサイズ 54
 サブピクチャ 30
 サポートされるフォーマット 76, 85
 スチルショーに追加 23
 スライドショーに追加 23
 ビデオフレームをエクスポート 46
 メニュー 22

静止画像ストリーム。「静止画像」を参照
 静止画メニュー。「メニュー」を参照
 製品のバージョン 49
 セグメント 23
 ゼロディレクトリ。「DVD Video ディレクトリ」を参照
 属性
 オーディオ
 Audio 27
 Encoded 27
 Offset 27
 Start 27
 サブピクチャ
 Start 30
 Subpicture 29
 Type 30
 ビデオ 21
 Start 22
 エンコード済み 21
 た
 ターゲットの機器
 指定 70
 ターゲットのディレクトリ。「Disc Image ディレクトリ」を参照
 帯域幅
 定義 77
 タイムコード 19, 21, 27, 30, 84, 92
 位置 19
 オーディオとビデオがオーバーラップ 26
 計算 21, 27, 30
 サブタイトルのために指定 68, 94
 同期 26, 27, 30
 ビデオのトリミング 22
 不一致 21, 26, 27
 フォーマット 53
 無効 21, 27
 タイムコードのオーバーラップ 26
 タイムコードの不一致 21, 26, 27
 タイムライン 18, 19
 カーソル 19
 拡大 / 縮小 19
 タイムコードのフォーマット 53

- チャプタの調整 109
- チャプタの追加 19
- チャプタマーカー 19
- ビデオ 21
- 小さいアイコン 42
- チャプタ
 - 作成 19, 108
 - 制限 109
 - 定義 108
 - ナンバリング 48, 66
 - 表示 19
- ツールチップ
 - 表示 16
- ツールバー
 - 移動 13
 - 概要 13
 - 機能の説明 13
 - ドック 13
 - 非表示 49
 - 表示 49
- 次へのリンク
 - 表示 14
- 停止キー 40
- テクニカルサポート
 - システム情報 49
 - 製品のバージョン 49
 - メッセージログの保存 43
- テスト 121
 - プロジェクト
 - シミュレーション 121
- テンプレート
 - アセットの置換え 120
 - 作成 46, 118
 - 使用 119
- ディスクの作成。「Make Disc」を参照
- ディスク容量 6
- ディレクトリ
 - Explorer ウィンドウでの変更 42
 - 出力のために指定 62, 69
- デフォルト
 - 保存 51
 - リセット 51
- 透明度。「コントラスト」を参照
- トラック
 - Auto Play Track 17
- Next Link 17
- Previous Link 17
- アイコン 16, 17
- 間のリンク 16
- アセットの置換え 20, 120
 - オーディオ 27
 - サブピクチャ 29
 - ビデオ 21
- 移動 16
- オーディオ 24
 - ストリーム 25
 - 制限 54
 - フォーマット 24
- オーディオ属性 26
 - Audio 27
 - Encoded 27
 - Offset 27
 - Start 27
- オーディオの構成 25
- オーディオの作成 104
- 切替え
 - オーディオ 24, 34
 - サブタイトル 34
- 検証 48
- 言語の指定
 - オーディオ 28, 55
 - サブタイトル 30, 55
- 構成 18
- コマンドリンク 16, 17
- 再生 19
- 作成 16, 23, 101
- サブピクチャ 28
- サブピクチャ属性 29
 - Start 30
 - Subpicture 29
 - Type 30
- サムネイル 16
- スチルショー 22, 101
- ストリーム 18, 19
- ストリーム属性 20
- スライドショー 22, 23, 101
- 制限 25, 73, 75
- 静止画像 22
- 静止画メニュー 22
- 選択 16, 48
- ソート 48, 66
- 属性 23
- タイプ 23
- タイムライン 18, 19
- チャプタ 19
 - 追加
 - オーディオ 24, 103
 - ストリーム 20, 48
 - チャプタ 19
 - 定義 15
 - トリミング
 - オーディオ 25
 - ビデオ 22
 - 同期
 - オーディオ 26, 27
 - サブピクチャ 30
 - ナビゲーション 16
 - ビデオ制限 21
 - ビデオ属性
 - Start 22
 - エンコード済み 21
 - ビデオ 21
 - 編集 18
 - ボタン強調表示ストリーム 31
 - ボタンリンク 17, 116
 - 戻るリンク 17
 - リンク 15, 113, 115
 - リンクインジケータ 16
 - リンクタイプ 17
 - トラック切替え
 - オーディオ 39
 - サブタイトル 39
- な
- ナビゲーション
 - Next Link 17
 - Previous Link 17
 - コマンドリンク 16, 17
 - スチルショー 22
 - スライドショー 23
 - チャプタ 19
 - 定義 15, 113
 - プレビュー 32
 - ボタンリンク 17, 116

- メニュー内 35, 40
- 戻るリンク 17
- は
- ハードディスク 6
- ハードディスク管理 6
- ハードディスク要件
 - ファイルシステムの注意事項 7
- バージョン情報 49
- バンスキャン
 - 制限 74
- 比較、DLT 70
- ひとつ上のレベル 42
- 表示
 - コマンドリンク 14
 - 次へのリンク 14
 - 前へのリンク 14
 - 戻るリンク 14
- 表示時間
 - スライドショー 102
 - 制限 21
- 表示モード
 - Action Color モード 37
 - Display Color モード 37
 - Original Color モード 36
 - Selection Color モード 37
- ビットレート
 - オーディオの制限 54, 74
 - 計算 48, 83
 - 検証 48
 - 制限 77
 - 調整 77
 - 定義 77
- ビデオ
 - Explorer ウィンドウのファイル 42
 - 安全領域 86
 - インポート 15, 16, 101
 - エンコーディングの規則 81
 - エンコーディングパラメータ 78, 81
 - エンコーディング方法 79
 - 置換え 20, 21
 - 検証 48
 - 再生の位置 19
 - サポートされるフォーマット 76
 - 制限 21, 73, 74, 81
 - 選択 21
 - ソースファイル 21
 - 属性 21
 - Start 22
 - エンコード済み 21
 - タイムコード 19, 21
 - トリミング 22
 - 同期 26, 27, 30, 84, 105
 - ビットレートの制限 54
 - フレームをエクスポート 46
 - プレビュー 32
 - ストリーム 21
 - ビデオ属性 21
 - ビデオファイル 42
 - ビデオ編集 19
 - フィルタ
 - オーディオファイル 42
 - 画像ファイル 42
 - すべてのファイル 42
 - ビデオファイル 42
 - フォーマット。 「Make Disc」 を参照
 - フォーマット
 - NTSC 52
 - PAL 52
 - ReelDVD がサポート 76, 82, 85, 88
 - オーディオ 24
 - 制限 52
 - フォルダ
 - Explorer ウィンドウでの変更 42
 - 出力のために指定 62, 69
 - 不透明度。 「コントラスト」 を参照
 - フレーム位置 19
 - フレームサイズ
 - 制限 54, 73
 - フレームレート
 - 制限 81
 - プリマスタリング。 「Make Disc」 を参照
 - プリンタ、選択 47
 - プレーヤー
 - Auto Play 17
 - Title キー 17, 39
 - キー 39
 - 切替え
 - オーディオ 24
 - 決定キー 31, 40
 - 言語 28, 30
 - 再生キー 40
 - サブタイトルオン / オフキー 30
 - サブタイトルキー 30
 - シミュレーション 32, 38
 - スキップして進むキー 17, 40
 - スキップして戻るキー 17, 40
 - 停止キー 40
 - ボリューム 40
 - メニューキー 18, 39
 - 戻るキー 17, 40
 - 矢印キー 31
 - プレーヤー切替え
 - サブタイトル 30
 - プロジェクト 121
 - アスペクト比 53
 - アセットの準備 76
 - 新しい名前で保存 46
 - オーディオのエンコーディングタイプ 54
 - キャッシュ 47, 57
 - 作成 46
 - 出力 69
 - 初期表示 50
 - スクリプトとしてエクスポート 46
 - 制作プロセス 72
 - 設定 48, 51
 - デフォルトの保存 51
 - リセット 51
 - 全般的な設定 52
 - タイムコードのフォーマット 53
 - テレビの方式 52
 - テンプレートとして保存 46
 - ディスク名 52, 70
 - 開く 46
 - ビデオフォーマット 53
 - フレームサイズ 54
 - プランニング 73
 - プレビュー 32
 - Start-up Behavior (起動時の動作)
 - 50
 - ヘルプのコンテンツ 49

- プロジェクト
 - 保存 46
- ホットスポット
 - サイズの変更 35
 - 作成 31, 32, 35
 - 選択 35
 - 定義 31, 109
 - ナンバリング 110
 - 配置 53
 - リンク 111
- ボールド体 57, 68
- ボタン
 - Photoshop レイヤーから 64, 87, 102
 - 色設定 36
 - カラーの設定 112
 - 起動 32
 - 強調表示 28, 31, 36, 109
 - コマンド 32, 109, 116
 - コントラスト設定 36, 112
 - サイズの変更 35
 - 作成 31, 32, 33, 35, 89
 - サブピクチャマスク 28
 - 選択 35, 40
 - デフォルトのカラー 59
 - ナビゲーション 35, 40
 - ナンバリング 35, 110
 - 配置 53
 - プレビュー 32
 - ホットスポット 31
 - リンク 15, 17, 32, 33, 35, 36, 111, 116
- ボタンの強調表示 28, 31
 - Photoshop レイヤーから 64, 87, 102
 - 色設定 36
 - コントラスト設定 36
 - 作成 109
 - デフォルトのカラー 59
 - 配置 53, 89
- ボタンリンク
 - 定義 17
 - 表示 14
- ボリューム 40
- ボリューム名。「Disc Name」を参照
- ま
 - マージン 86
 - マウスロールオーバー 31
 - マウスロールオーバー、マウス 31
 - マスク。「サブピクチャ」を参照
 - マルチ言語のサポート 18
 - ミュート 34, 39
 - メインメニュー 46
 - メッセージ 43
 - ウィンドウを閉じる 43
 - クリア 43
 - 詳細メッセージの表示 43
 - 保存 43
 - メッセージの概略を表示 43
- メニュー
 - 16:9の準備 91
 - Photoshop レイヤーから 64, 87, 102
 - Title キー 17
 - Title メニュー 17
 - 安全領域 86
 - インポート 101
 - 強調表示 28, 91, 109
 - サブピクチャマスク 28, 91
 - 背景 22
 - プレビュー 32
 - ボタンカラーの設定 36, 112
 - ボタンコマンド 32
 - ボタンコントラストの設定 36, 112
 - ボタンのサイズ変更 35
 - ボタンの作成 31, 32, 33, 35
 - ボタンの選択 35
 - ボタンのナンバリング 35, 110
 - ボタンの配置 53
 - ボタンのリンク 35, 111
 - メニューキー 18
 - リンク 15, 17, 116
 - ルートメニュー 18
- メニューキー。「ルートメニュー」を参照
- モーションビデオ。「ビデオ」を参照
- 戻るキー 17, 40
- 戻るリンク
 - 定義 17
 - 表示 14
- や
 - 矢印
 - Command Link (黄色) 17
 - Next Link (青) 14, 17
 - Previous Link (赤) 14, 17
 - Return Link (緑) 14, 17
 - ボタンリンク (オレンジ/マゼンタ) 14, 17
 - 矢印キー 31, 35, 40
 - ユーザーインタフェース、説明 12
 - 用紙、選択 47
 - 用紙サイズ、設定 47
 - 用紙の方向、選択 47
- ら
 - リスト 42
 - リモートコントロール
 - Audio キー 24
 - Title キー 17, 39
 - キー 39
 - 決定キー 31, 40
 - 再生キー 40
 - サブタイトルキー 30
 - シミュレーション 32, 38
 - スキップして進むキー 17, 40
 - スキップして戻るキー 17, 40
 - 停止キー 40
 - ボリューム 40
 - メニューキー 18, 39
 - 戻るキー 17, 40
 - 矢印キー 31, 40
 - サブタイトルオン/オフキー 30
- リンク
 - 作成 15
 - タイプ 17
 - トラック 16
 - 表示 16
- リンク先
 - 表示 16
- リンク矢印
 - 定義 16
- ルートメニュー 18, 39, 114
- レイアウト。「Make Disc」を参照
- レイアウトの順序 48, 66

レイヤー 64, 87, 102

レターボックス 53

定義 80

