

CyberLink
MediaShow
ユーザースガイド



使用許諾契約書

この契約書の日本語訳は、英文のEnd User License Agreement ('EULA') の理解を補助する目的で作成されたものです。容易な表現と、英文契約書との整合性に注意を払って作成しておりますが、一部意識されている部分があり、本契約の詳細につきましては英文契約書を正式文書としてご覧いただきをお願いいたします。

End User License Agreement (EULA) : 使用許諾契約書

当製品 (以下「本ソフトウェア」という) の導入およびご利用の前に、以下の使用許諾契約書 (以下「本契約書」とする) をお読みください。

本ソフトウェアのご利用にあたっては、お客様が本契約書に記載された条項を事前に承諾いただくものとし、本ソフトウェアをインストール、バックアップ、ダウンロード、アクセス、または使用することによって、お客様は本契約書の条項に承諾されたものとします。

本契約書は、本ソフトウェアに関してお客様 (個人または法人のいずれであるかを問いません) とCyberLink Corp. (以下「サイバーリンク」といいます) との間に締結される法的な契約書となります。

ライセンスの許諾および保証規定

本契約書をお読みになり、記載された条項に承諾される場合は、導入画面中に表示される本契約の同意を求める画面で「はい」をクリックしてください。記載された条項に承諾いただけない場合は、インストール作業を中止し、本ソフトウェアの利用を中止するとともに、本ソフトウェアをコンピュータ上から削除してください。

使用権の許諾

サイバーリンクは本ソフトウェアの非独占的な権利をお客様に対して許諾し、これによりお客様は、本ソフトウェアをご購入頂いたライセンス数に準じた台数のコンピュータへインストールし、本契約記載の条項に従って本ソフトウェアを利用することができるものとします。

本ソフトウェア、付属するマニュアルなどの文書または電子文書を含む一切の印刷物 (以下「関連印刷物」といいます) の第三者への賃貸、貸与、販売、変更、修正、リバース・エンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブル、転用、商標の削除などはできないものとします。

また、バックアップを目的として本ソフトウェアおよび関連印刷物の複製を作成する場合を除いて、本ソフトウェアおよび関連印刷物のコピーはできないものとします。

「再販禁止」表記のある場合を除いて、本ソフトウェアの最初のお客様は、本ソフトウェアおよび関連印刷物を一度に限りかつ他のユーザーに直接行う場合に限り、本契約書記載の条項に沿って恒久的に譲渡できるものとします。この場合、最初のお客様は本ソフトウェアおよび関連印刷物のバックアップの一切を、物理的および電子的に読み取りができないよう破壊し、コンピュータ上の本ソフトウェアおよび関連印刷物の一切を消去するとともに、譲渡されたユーザーは本契約記載の条項に承諾いただくものとします。これにより、当該ソフトウェアのご利用ライセンスは自動的に解除されます。

所有権

本ソフトウェアならびに関連印刷物の著作権、特許、商標権、ノウハウ及びその他のすべての知的所有権は、体裁、媒体、バックアップであるかの如何にかかわらず、その一切についてサイバーリンクに独占的に帰属します。

本契約書に特に規定されていない権利は、すべてサイバーリンクによって留保されます。

アップグレード

本ソフトウェアが従来製品からのアップグレードであった場合、従来製品の使用権は本ソフトウェアの使用権に交換されるものとします。本ソフトウェアの導入または使用により、従来製品の使用許諾契約が自動的に解除されることにお客様は同意されたものとし、お客様による従来製品の使用、ならびに第三者への譲渡はできなくなります。

第三者提供のコンテンツの利用

お客様が、本ソフトウェアにより第三者から提供される画像・音声データなどのコンテンツを再生し利用する場合、その権原および無体財産権は、各コンテンツ所有者の所有物であり、著作権法およびその他の無体財産権に関する法律ならびに条約によって保護されています。本契約書は、そのようなコンテンツの使用権を許諾するものではありません。

保証及び責任の限定

サイバーリンクは、本ソフトウェア、関連印刷物、およびサポートサービスに起因してお客様又はその他の第三者に生じた結果的損害、付随的損害及び逸失利益に関して、一切の瑕疵担保責任および保証責任を負いません。また、本ソフトウェア又は関連印刷物の物理的な紛失、盗難、事故及び誤用等に起因するお客様の損害につき一切の保証をいたしません。

サイバーリンクは、本ソフトウェア及び関連印刷物の機能もしくはサポートサービスがお客様の特定の目的に適合することを保証するものではなく、本ソフトウェアの選択、導入、使用、およびそれによって得られる結果については、すべてお客様の責任となります。

本契約書に記載のない保証条項が発見された場合、保証対象期間はお客様が本ソフトウェアを購入された日から90日以内とし、保証金額はお客様が本ソフトウェアの購入のためにお支払いいただいた金額を超えないものとします。

お客様が本契約を解除する場合、本ソフトウェアおよび関連印刷物のバックアップを含む一切を、物理的および電子的に読み取りできない状態で破棄するとともに、コンピュータ上の本ソフトウェアおよび関連印刷物の一切を消去するものとします。本契約は、本ソフトウェアに関してお客様とサイバーリンクとの間に締結され、台湾における法律に準拠します。本契約に起因する紛争の解決については、Taiwan Arbitration Act. に準ずるものとします

著作権

All rights reserved. CyberLink

Corporationの文書による許可なく本書の一部あるいは全部を作り変えたり、検索システムに保存したり、あるいは電子的、機械的、フォトリソ、記録的方法を含め、いかなる方法においても転送することを禁止します。

法律の認める範囲において、MediaShowは情報、サービス、またはMediaShowに関連して提供される製品についていかなる保証も行わないこと、商品性、特定目的への適合性、プライバシー保護の見込み、非侵害性についていかなる暗示的保証も行わないことを含め、明示または暗示の有無に関わらず、いかなる保証も行わず現状のまま提供されます。

このソフトウェアをご使用になると、お客様はCyberLinkがこのソフトウェアまたはこのパッケージに含まれる素材を使用した結果生じる直接的、間接的、結果的損失について一切責任を負わないことに同意したものとみなされます。

ここに記載する条件は、台湾の法律により管理および解釈されるものとします。

MediaShowは本書に記載されるその他の会社名および製品名と同じく登録商標であり、識別を目的としてのみ記載されており、その所有権は各社が所有しています。

本社

所在地

CyberLink Corporation
15F., No. 100, Minquan Rd., Xindian Dist.
New Taipei City 231, Taiwan (R.O.C.)

Web サイト

<http://www.cyberlink.com>

TEL

886-2-8667-1298

FAX

886-2-8667-1300

Copyright (c) 2018 CyberLink Corporation. All rights reserved.

目次

はじめに	1
機能紹介.....	1
最新機能.....	1
MediaShow のバージョン.....	2
ソフトウェアをアップグレードする.....	2
システム要件.....	2
メディアをインポートする	7
ライブラリーにメディア フォルダを追加する.....	7
対応するメディア形式.....	7
ライブラリーにメディア ファイルを追加する.....	8
光学/ポータブル デバイスからインポートする.....	8
MediaShow の作業領域	10
メディア ライブラリー.....	11
フォルダ.....	11
フェイス タグ.....	11
カレンダー.....	11
タグ.....	11
前回インポート.....	12
ソーシャル メディア.....	12
マイ クリエーション.....	12
アルバム.....	12
機能ボタン.....	13
メディア ウィンドウ.....	13
メディアを検索する.....	14

画像/動画を再生する	15
Facebook の画像/動画を表示する	17
YouTube の動画を再生する	18
Flickr の画像を表示する	18
メディア トレイ.....	19
環境設定.....	20
全般の環境設定	20
ライブラリーの環境設定	21
再生の環境設定	21
メールの環境設定	22
スクリーンセーバーの環境設定	22
作成の環境設定	23
3D 設定を行う.....	23
メディアを管理する	25
メディア ファイルを管理する.....	25
フォルダーを管理する.....	27
フェイス タグを付ける.....	28
自動でフェイス タグを付ける	28
手動でフェイス タグを付ける	29
フェイス タグの編集および管理を行う	30
タグを追加、編集する.....	31
タグを追加する	31
タグを編集する	32
マイ クリエーションを管理する	32
アルバムの作成および管理を行う	33
アルバムにメディアを追加する	33
アルバムを管理する	34
メディアを編集する	36
画像を編集する.....	36
画像の補正を行う	37
画像の微調整を行う	38

フォト エフェクトを追加する	38
一括編集を行う	38
動画を編集する	39
動画の補正を行う	40
動画の微調整を行う	40
動画をトリミングする	40
編集ログを表示する	41

新しいメディアを作成する42

カスタム スライドショーを作成する	42
スライドショーのメディアを選択する	42
スライドショーをデザインする	43
スライドをカスタマイズする	44
スライドにタイトル テキストを追加する	44
音楽を追加する	45
ムービーを作成する	45
ムービー用のビデオクリップを選択する	46
ビデオクリップをトリミングする	46
ムービー スタイルを選択する	47
BGM を追加する	47
ムービーの設定を行う	47
ムービー ディスクを作成する	48
ムービー ディスクのメディアを選択する	48
ディスクを作成する	49
スライドショーのスタイルと音楽を編集する	50
詳細ディスク設定を行う	51
ディスクに書き込む	51
スクリーン セーバーを作成する	52
画像をデスクトップの背景に設定する	52
2D 画像を 3Dに変換する	53
3D ムービーを作成する	53
3D ディスクを作成する	54
2D 動画を 3D ムービーに変換する	54

動画ファイルを出力する.....	54
既存のプロファイルを使って出力する	55
3D プロファイルを使って出力する	55
カスタムプロファイルを作成、出力する	56
画像を印刷する	58
プリンターで画像を印刷する.....	58
画像の印刷を注文する.....	58
メディアを共有する	60
YouTube に動画をアップロードする.....	60
Flickr に画像をアップロードする	60
画像/動画をメール送信する.....	61
動画ファイルをポータブル デバイス向けに変換する.....	61
iPod、iPhone、iPad 対応形式に変換する	62
Sony PSP/PS3 対応形式に変換する	62
他の形式に変換する	63
テクニカル サポート.....	64
テクニカル サポートにお問い合わせになる前に.....	64
Web サポート.....	65

第 1 章:

はじめに

この章では、CyberLink MediaShow の最新機能および最小システム要件を紹介します。

注:当ガイドは参考資料です。また、内容および対応するプログラムは予告なしに変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

機能紹介

CyberLink の製品をご利用いただきありがとうございます。CyberLink MediaShow を使うと、デジタル画像および動画のインポート、管理、表示、編集、共有が簡単にできます。スライドショー、カスタムムービー、スクリーンセーバーを作成したり、メディアをディスクに書き込むこともできます。

プログラムから直接 Flickr および Facebook の画像や YouTube の動画を表示することもできます。メディアをソーシャルメディアサービスに公開したり、メール送信したりして共有することもできます。

最新機能

CyberLink MediaShow 最新バージョンの新機能は次の通りです。

- 2K および 4K Ultra HD ビデオをインポート、最高 7.1 チャンネルの音声を編集。
- 2K または 4K** Ultra HD 形式で動画を出力。
- 最新デザインとレイアウトでメディアをクイック管理。
- メディアの取得日毎にメディアライブラリーカレンダーに配置。
- 3D 画像および 3D 動画を表示、再生。
- リアルタイムで 2D メディアを 3 に変換したり、2D メディアから 3D 画像/動画を作成。
- 3D メディア (3D 画像、ムービー、ディスク) を作成。
- メディアライブラリーから Facebook および Flickr の画像にアクセス。
- プログラムから直接 YouTube のお気に入りチャンネルおよび動画にアクセス。
- Flickr/Facebook のメディアをダウンロードして、スライドショーなどで使用。


注: ** Windows 64 ビットのみ。

MediaShow のバージョン

CyberLink MediaShow で利用可能な機能は、お使いのバージョンによって異なります。対応ファイル形式、メディア作成機能、その他の機能も、バージョンによって異なります。

CyberLink MediaShow のバージョンおよびビルド番号を確認するには、 をクリックし、メニューから [MediaShow バージョン情報] を選択します。

ソフトウェアをアップグレードする

CyberLink では、ソフトウェアのアップグレード プログラムを提供しています。ソフトウェアをアップグレードするには、プログラムの  ボタンをクリックします。アップグレードのウィンドウが開き、CyberLink MediaShow の新しいアップグレードやアップデート プログラムをダウンロードすることができます。

注: アップグレード プログラムを購入する場合、CyberLink の購入ページに移動します。この機能を使うには、インターネットに接続する必要があります。

システム要件

CyberLink MediaShow を実行するための最小システム要件は次の通りです。

3D 機能以外のシステム要件

OS

- Windows 10/8/7/Vista/XP (Service Pack 2)。
- DirectX 9 以上。

画面解像度

- 1024 X 600、16 ビット カラー以上。

メモリー

- 1 MB 以上 (HD 動画編集には 2GB 以上を推奨)。

HDD 容量

- 1GB。
- DVD の出力には 10GB 以上 (20 GB 推奨)*。
- ブルーレイ ディスクの出力には 60 GB (100 GB 推奨)*。

CPU

- ハイパー スレッディング対応の Intel Pentium D 3.0 GHz CPU、または AMD CPU 相当以上。
- AVCHD および MPEG-2 HD プロファイル: Pentium Core 2 Duo E6400 または Athlon 64 X2 5000+ 以上。
- CyberLink MediaShow は、MMX/SSE/SSE2/3DNow!/3DNow! 拡張/HyperThreading/Dual Core テクノロジー対応の CPU に最適化されています。
- 2K/4K ビデオ編集およびエクスポート: Intel Core i7 または AMD Phenom II X4 (推奨)

VGA

- Intel 945 GM 以上。
- NVIDIA Geforce 6600 以上。
- ATI X1600 以上。
- 64MB-VRAM 以上。
- 低性能のグラフィック システムを使うと、アニメーション エフェクトが実行できなかったり、質が落ちることがあります。

注: 4K ビデオの再生 (ハードウェア アクセラレーションを使用) は、Intel Ivy Bridge (以上) および NVIDIA Kepler (以上) のグラフィック カード対応のプラットフォームで最適化されます。

プリンター

- プリンター全種。

インターネット接続

- アップロード/ダウンロード機能を使うには、インターネット接続が必要。

インポート デバイス

- リムーバブル ディスク インタフェース対応カメラ。
- Windows ポータブル デバイス インタフェース対応カメラ。


注: * CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

TrueTheater 3D 再生のシステム要件


OS

- Microsoft Windows 10、8、7、Vista、XP SP3** (Windows XP Service Pack 3 が必要)。

プロセッサ (CPU)


- TrueTheater  再生: Pentium D 950 (3.0 GHz)、AMD Athlon 64 X2 3800+ 以上。
- DVD 再生: Pentium 4 (2.4 GHz)、Athlon 64 2800+ (1.8 GHz) 以上。

グラフィックカード (GPU)

- TrueTheater  再生: Intel G45、ATI Radeon HD 2400、NVIDIA Geforce 8800GT 以上。

注: グラフィック カードのドライバーを最新バージョンにアップデートしてください。TrueTheater 3D で再生するには、3D ディスプレイが必要。




システム メモリー (RAM)

- TrueTheater  再生: Vista、Windows 10、8、7 には 1 GB、Windows XP には 512 MB が必要。

ハード ディスク容量

- 300 MB。

ディスプレイ

- TrueTheater  再生:  ディスプレイおよび  メガネが必要。デジタル出力用の HDCP 対応ディスプレイ。アナログ出力用のテレビまたはコンピューターモニター。

インターネット接続

- Web サービスには、インターネットに接続する必要があります。

注: ** Windows XP は、NVIDIA 3D Vision に対応していません。

ネイティブ 3D のシステム要件 (ハードウェア アクセラレーション有効時)

OS

- Microsoft Windows 10、8、7、Vista、XP SP3** (Windows XP Service Pack 3 が必要)。

CPU

- Intel Pentium D 950 (3.0 GHz)、AMD Athlon 64 X2 4600+ (2.4 GHz) 以上。



システム メモリー (RAM)

- 2 GB。

グラフィック カード (GPU)

- Intel Graphic Media Accelerator HD (Intel Core i3/i5)、NVIDIA Geforce GTX 400 シリーズ、Geforce GT 240/320/330/340。

ディスプレイ

-  ディスプレイおよび  メガネ (NVIDIA 3D Vision*、3D Ready HDTV、Micro-polarizer LCD、アナグリフ赤青メガネ)。デジタル出力用の HDCP 対応ディスプレイ。

注: ** Windows XP は、NVIDIA 3D Vision に対応していません。

ネイティブ 3D のシステム要件 (ハードウェア アクセラレーション無効時)

OS

- Microsoft Windows 10、8、7、Vista、XP SP3** (Windows XP Service Pack 3 が必要)。

CPU

- Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 GHz)、AMD Phenom 9450 (2.10 GHz) 以上。



システム メモリー (RAM)

- 2 GB。

グラフィックカード (GPU)

- Intel G45、ATI Radeon HD2400、NVIDIA GeForce 7600GT 以上。

ディスプレイ

-  ディスプレイおよび  メガネ (NVIDIA 3D Vision*、3D Ready HDTV、Micro-polarizer LCD、アナグリフ赤青メガネ)。デジタル出力用の HDCP 対応ディスプレイ。

注: ** Windows XP は、NVIDIA 3D Vision に対応していません。

第 2 章:

メディアをインポートする

この章では、CyberLink MediaShow にメディアをインポートする方法を説明します。


ライブラリーにメディア フォルダーを追加する

まずはじめに、ライブラリーにメディアをインポートします。プログラムを最初に起動すると、コンピューターのハードドライブ中の画像/動画のインポート方法を説明するウィザードが表示されます。

[ライブラリーの設定] ウィンドウから、次のオプションのいずれかを選択します。

- **マイ パーソナル フォルダー (マイ ピクチャ、マイ ビデオ) をスキャンする:** デフォルトの Windows メディア フォルダーにのみメディア ファイルが保存されている場合は、このオプションを選択します。例えば Windows 7 の場合、デフォルトでは C:\ユーザー\ユーザー名\マイ ビデオ になります。ユーザー名は、Windows の個人アカウント名です。
- **メディアが入ったフォルダーを選択する:** 手動でフォルダーを選択する場合は、このオプションを選択します。他のメディアフォルダーを追加したり、Windows のデフォルト以外のメディアの場所を指定します。[追加] を選択して、スキャン リストに新規のフォルダーを追加します。特定のメディア フォルダーをチェックしない場合は、そのフォルダーを選択して [削除] を選択します。

その後、[完了] を選択してスキャンおよびインポート処理を開始します。スキャン フォル

ダー リストは [環境設定] から編集できます。または、メディア ライブラリーの  ボタンを選択することもできます。詳細は、[「ライブラリーの環境設定」](#) を参照してください。

注: リスト中のすべてのフォルダーから、対応する画像/動画がスキャンされます。これらのフォルダーに新しいメディアが追加されると、自動的にメディア ライブラリーにインポートされます。2 秒未満の動画ファイルはメディア ライブラリーにインポートされません。

対応するメディア形式

CyberLink MediaShow は、次のメディア ファイル形式に対応しています。

画像: BMP、JPEG、JPG、JPS、PNG。

RAW 画像形式:ARW、CR2、DNG、ERF、KDC、MRW、NEF、NRW、ORF、PEF、RAF、RW2、SR2、SRF、X3F。

3D 画像形式:MPO。

動画:ASF、AVI、DAT、DVR-MS、M2T、M2TS、M4V、MOD、MOV、MP4、MPEG、MPG、MTS、TOD、TS、VOB、VRO、WMV、WTV。

3D 動画形式:MVC。

ライブラリーにメディア ファイルを追加する

コンピューターのハードドライブに入っていないメディア（ディスクまたは携帯電話、デジタルカメラ、カムコーダーなどのリムーバブル デバイスのメディア）をインポートするには、[インポート] ボタンを選択して、インポート ウィンドウにアクセスします。

注:CyberLink MediaShow のウィンドウに画像/動画をドラッグ & ドロップして、プログラムにインポートすることもできます。

光学/ポータブル デバイスからインポートする

光学デバイス（CD、DVD、ブルーレイ ディスクドライブ）またはリムーバブル デバイス（携帯電話、USB リムーバブル ハードドライブ、USB で接続したカムコーダー、メモリースティックなど）からメディアをインポートすることができます。

注:メディアは、カスタム光学ディスク（著作権なしのデジタル メディア ディスクなど）からのみインポートできます。

光学/ポータブル デバイスからインポートを行うには、次の操作を行います。

1. コンピューターにデバイスが接続されていることを確認して（必要な場合は電源をオン）、[インポート] ボタンを選択します。
2. リストからインポート元のデバイスを選択します（光学ドライブ、カメラ、携帯電話など）。
3. インポート ウィンドウには、ディスク、デバイス、ポータブル ハードドライブなどのコンテンツが表示されます。デフォルトでは、すべてのメディア サムネイルが選択されます。ライブラリーにインポートしないメディアを選択解除します。
4. インポート ウィンドウの下には、次のオプションがあります。
 - パス:コンピューターのハードドライブからメディアの保存先を指定します。

- フォルダー名:新規のメディア フォルダー名を入力します。
 - 重複を除く:以前ライブラリーにインポートされたメディアはインポートされません。
 - インポート後にソース デバイスカード からファイルを削除する:メディアをインポート後にポータブル デバイスから削除する場合は、このオプションを選択します。
5. [選択アイテムをインポート] を選択して、選択したメディアをコンピューターの指定するフォルダーにインポートします。

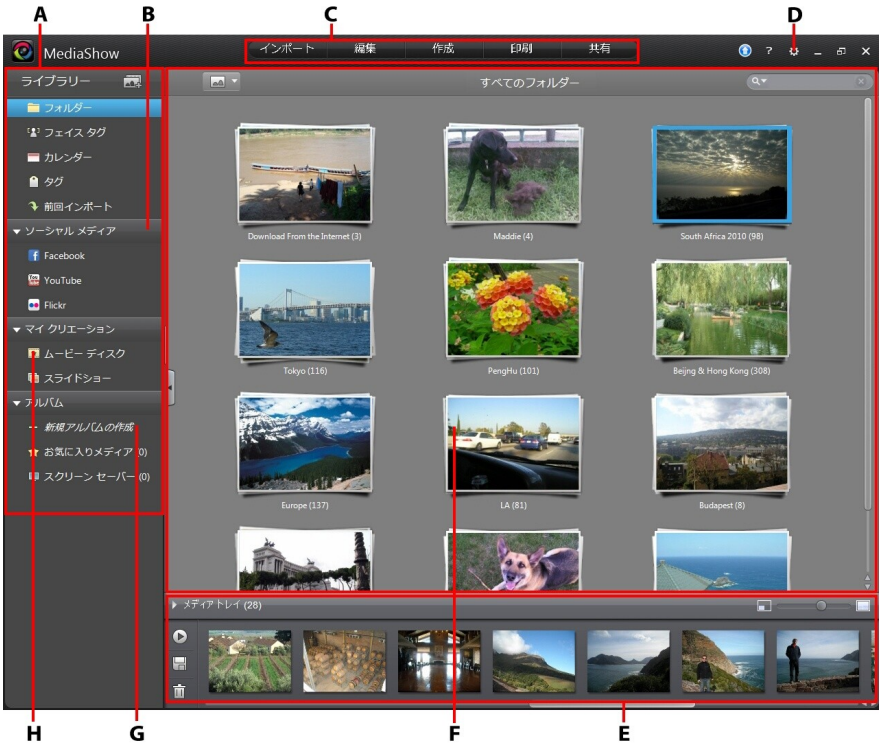
注:メディア インポートのダイアログを非表示にして引き続きプログラムを使うには、[バックグラウンドでインポート] を選択します。

第 3 章:

MediaShow の作業領域

この章では、CyberLink MediaShow の作業領域および一部の機能について説明します。メディアの表示、再生方法の概要および環境設定についても説明します。

プログラムを起動すると、次のように表示されます。



A - メディア ライブラリー、B - ソーシャル メディア、C - 機能ボタン、D - 環境設定、E - メディアトレイ、F - メディア ウィンドウ、G - アルバム、H - マイクリエーション

メディア ライブラリー

メディア ファイブラリーには、インポートしたすべての画像/動画が配置されています。メディアは、フォルダー、日付 (カレンダー)、フェイス タグ、キーワード タグ毎に整理されます。スライドショー、書き込みプロジェクト、カスタム アルバム、スクリーンセーバー、お気に入りメディアにクイック アクセスすることもできます。

メディア ライブラリーから、ソーシャル ネットワーク Web サイト (Facebook、Flickr、YouTube) のコンテンツにアクセスすることもできます。

フォルダー

ライブラリーにフォルダーを追加してメディアをインポートすると、自動的に [フォルダー] セクションに配置されます。コンピューターのハードドライブのフォルダー毎に整理されます。フォルダーを右クリックして、[ファイル保存先] を選択すると、Windows エクスプローラーでフォルダーおよびコンテンツが表示されます。

メディア ライブラリーのフォルダー管理に関する詳細は、[「フォルダーを管理する」](#) を参照してください。

フェイス タグ

画像の顔にタグ付けをすると、メディア ライブラリーの [フェイス タグ] セクションに人物毎に配置されます。フェイス タグを付けていない場合、画像またはアルバムをここにドラッグ&ドロップすると、自動的にタグが付けられます。フェイス タグに関する詳細は、[「フェイス タグを付ける」](#) を参照してください。人物とフェイス タグの管理に関する詳細は、[「フェイス タグを管理する」](#) を参照してください。

カレンダー

インポートしたメディアは、カレンダーに撮影日毎に配置されます。メディアのタイムラインが表示されます。日付をダブルクリックすると、その日に撮影された画像/動画がすべて表示されます。

注: カレンダー表示の年または月をクリックすると、メディア ウィンドウに画像/動画を表示することもできます。

タグ

このセクションには、画像/動画に追加されたキーワード タグ毎にメディアが表示されます。メディアを管理および共有する場合に、ユーザーがタグからメディアを検索できるため便利です。ここにメディア ファイルをドラッグ&ドロップして、キーワード タグを追加します。キーワード タグに関する詳細は、[「タグを追加、編集する」](#) を参照してください。

前回インポート

このセクションには、最近インポートされたメディアが表示されます。

ソーシャル メディア

メディア ライブラリーの [ソーシャル メディア] セクションでは、インターフェイスを切り替えずに、Facebook および Flickr の画像を表示することができます。YouTube および Facebook の動画を再生したり、メディアをライブラリー スライドバーのこのセクションにドラッグ & ドロップして、アップロードすることもできます。この機能に関する詳細は、[「メディア ウィンドウ」](#)のソーシャル メディア セクションを参照してください。

マイ クリエーション

カスタム スライドショーを作成すると、メディア ライブラリーの [マイ クリエーション] セクションに配置されます。ここには、作業中のムービー ディスク プロジェクトも含まれます。このセクションのアイテムのいずれかをダブルクリックして、関連するウィンドウで表示または編集を行います。メディア ファイルおよびフォルダーをライブラリーからこのセクションにドラッグ & ドロップして、新しいムービー ディスクおよびスライドショーを作成することもできます。

アルバム

[アルバム] には、お気に入りのメディア、スクリーン セーバー、カスタム アルバムが配置されます。アルバムは、クリエーションの作成前にメディアを整理するのに便利です。アルバムのメディア整理に関する詳細は、[「アルバムの作成および管理を行う」](#)を参照してください。

機能ボタン

プログラム上部には機能ボタンが配置されており、プログラムの主な機能にアクセスすることができます。



これらのボタンでは、メディアの [インポート]、画像/動画の [編集]、新規メディアの [作成]、画像の [印刷]、ソーシャル メディア Web サイトやメールなどで [共有] を行うことができます。

メディア ウィンドウ

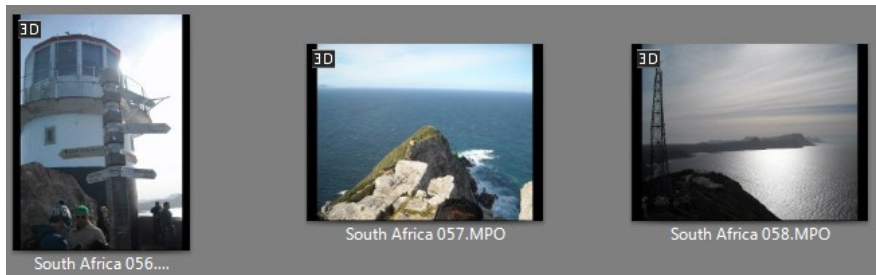
メディア ウィンドウには、ライブラリーからアクセスしたすべてのメディアが表示されます。メディア ライブラリーのスライダー セクションを選択して、メディアをメディア ウィンドウで表示します。





を選択して、ウィンドウに表示するメディアをフィルターにかけます。または、ソーシャルメディアを再生時にカスタム フィルター ボタンを使用します。

3D メディアは、サムネイルの左上に [3D] アイコンが表示されます。



メディアを閲覧時に、ウィンドウ右下のスライダーを使ってフォルダーおよびメディアのサムネイルを好みのサイズに変更します。



メディア ウィンドウのサムネイル上にマウスを置いてスライダーをドラッグすることで、フォルダー中のメディアを閲覧したり、タグを設定することもできます。



注: ボタンを選択すると、メディア ライブラリー パネルが非表示になり、メディア ウィンドウの表示範囲が広がります。

メディアを検索する

ライブラリーから特定のメディアを検索するには、検索機能を使います。

人の写っている画像を探す方法:

1. ウィンドウ右上の を選択します。


2. 検索する人の名前を入力するか、一覧から選択します。
3. [OK] を選択して結果をフィルターにかけ、その人が写った画像を表示します。

タグ、フォルダー名、メディア ファイル名からメディアを検索する方法:

1. ウィンドウの右上にある検索欄に検索キーワードを入力します。



2. キーワードに基づいてメディア ウィンドウのメディア ファイルをフィルターにかけます。

注:  を選択すると、ウィンドウに表示されたすべての結果が消去されます。

画像/動画を再生する



ライブラリーのメディアを閲覧中に、フォルダー、フェイス タグ、日付などに関係なく、サムネイルをダブルクリックすると、すべての画像と動画が表示されます。














メディア ウィンドウの画像をダブルクリックすると、静止画像で表示されます。動画を再生するには、動画を選択してウィンドウ下の [再生] ボタンを選択します (またはサムネイルをダブルクリック)。







注: 4K ビデオの再生 (ハードウェア アクセラレーションを使用) は、Intel Ivy Bridge (以上) および NVIDIA Kepler (以上) のグラフィック カード対応のプラットフォームで最適化されます。

メディア再生コントロール

画像/動画を再生時に利用可能なコントロールは次の通りです。

ボタン	機能
	メイン ウィンドウに戻ります。
	<p>このボタンを選択して、メディア ファイルの再生設定を次のように構成します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D 設定: 3D 設定を構成します。詳細は、「3D 設定を行う」を参照してください。 • スピード: メディアの再生速度を選択します。 • トランジション: スライドショーの画像間のトランジションを設定します (スライドショー スタイルに関する詳細は、「再生の環境設定」を参照してください)。 • リピート: メディアをリピート再生します。 • ランダム: 選択したメディアをランダム再生します。

	<ul style="list-style-type: none"> ● キャプションの表示: メディアを再生中に、画像/動画の情報が表示されます。 ● スライドショーのオープニングを変更: セル スライドショーを再生時に、スライドショー最初のオープニング ページを変更します。 ● BGM の選択: スライドショーの BGM を選択します。[BGM の長さに合わせて] を選択すると、選択した BGM の再生時間に合わせてスライドショーを表示します。
	スライドショーまたは動画の音量を調整します。このボタンの上にマウスを置いてマウス ホイールを上下にスクロールすることで、音量を調整することもできます。
	画像/動画を縮小します。スライダーで好みの大きさにズームします。キーボードの [Ctrl] キーを押しながらマウス ホイールを上スクロールすることで、画像/動画を縮小することもできます。
	画像/動画を拡大します。スライダーで好みの大きさにズームします。キーボードの [Ctrl] キーを押しながらマウス ホイールを下スクロールすることで、画像/動画を拡大することもできます。
	前に再生した画像/動画に戻ります。
	スライドショー/動画の再生を開始します。スライドショーを再生すると、BGM が自動的に有効になります。音楽は「 再生の環境設定 」で無効にできます。または  を選択して、音楽を変更します。
	スライドショー/動画の再生を一時停止します。
	次の画像/動画に移動します。
	画像/動画を左に 90 度回転します。
	画像/動画を右に 90 度回転します。
	再生を一時停止時に、このボタンで画像/動画をお気に入りのメディア アルバムに(から) 追加/削除します。
	コンピューターのハードドライブ中の画像を自動補正します。
	表示中の画像を編集します。詳細は、「 メディアを編集する 」を参照してください。


	表示中のメディア ファイルをコンピューターのハードドライブから削除します。
	3D 再生* を有効にします。プレイリスト (メディアトレイ) のメディアが 2D の場合、TrueTheater 技術で 3D に変換* されます。
	Facebook のメディアを表示時にこのボタンを押すと、画像/動画のコメントが表示されます。画像/動画が気に入ったら  。Facebook のメディアに「いいね！」を追加します。
	Flickr の画像を表示中にこのボタンを選択すると、各画像のコメントが表示されます。Flickr の画像にコメントを追加することができます。
	YouTube の動画を再生中にこのボタンを選択して、動画の解像度を設定します。設定できる解像度は、動画によって異なります。




注: * CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

Facebook の画像/動画を表示する


CyberLink MediaShow のメディア ライブラリーから Facebook の画像と動画を表示することができます。

Facebook の画像/動画を表示するには、次の操作を行います。


1. メディア ライブラリーの **[Facebook]** セクションを選択します。
2.  を選択して Facebook にサインインします。[サインイン] ボタンを選択して、認証プロセスを完了します。
3. **[閉じる]** を選択して、自分および友達の画像/動画を表示します。

注:メディア ウィンドウで画像/動画を閲覧時に、サムネイルの上にマウスを置くと、「いいね！」の数とコメントが表示されます。画像/動画に「いいね！」を付けるには  を、「いいね！」を取り消すには  をクリックします。コメントを表示には  をクリックします。

4. メディア フィルター ドロップダウンから **[画像]** を選択して、アルバムをダブルクリックして、画像を表示します。画像を選択して **[再生]** ボタンを選択すると、スライドショーで再生されます。
5. メディア フィルター ドロップダウンから **[動画]** を選択して、動画をダブルクリックして再生します。

注:  ボタンを選択して 3D モードを有効にし、3D コンテンツを表示* します。必要に応じて、2D 画像を 3D に変換* することもできます。Facebook to の 2D 動画を 3D に変換することはできません。* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。


6. 再生コントロールに関する詳細は、[「メディア再生コントロール」](#)を参照してください。

注: Facebook の画像をカスタムのスライドショーまたは他に作成したメディアに入れるには、それらをメディアトレイにドラッグし、 を選択して、メディアライブラリーにダウンロードします。

YouTube の動画を再生する


メディアライブラリーから YouTube の動画を直接再生することができます。

YouTube の動画を再生するには、次の操作を行います。

1. メディアライブラリーの **[YouTube]** セクションを選択します。
2.  を選択して YouTube のアカウントにログインすると、登録チャンネル、お気に入り、マイビデオなどを表示することができます。
3. ウィンドウ上のボタンのいずれかを選択して、動画をフィルターにかけます。検索欄にキーワードを入力して、YouTube の動画を検索することもできます。



4. 動画を選択し、**[再生]** ボタンをクリックして再生を開始します。

注:  ボタンを選択して 3D モードを有効にし、3D 動画を表示* します。必要に応じて、2D 動画を 3D に変換* することもできます。* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。


5. 再生コントロールに関する詳細は、[「メディア再生コントロール」](#)を参照してください。


Flickr の画像を表示する

メディアライブラリーから Flickr の画像を表示することができます。


Flickr の画像を表示するには、次の操作を行います。

1. メディアライブラリーの **[Flickr]** セクションを選択します。

2.  を選択して Flickr にサインインします。[サインイン] ボタンを選択して、認証プロセスを完了します。
3. [閉じる] を選択して、自分および友達の画像を表示します。
4. 表示するアルバムをダブルクリックします。画像を選択して [再生] ボタンを選択すると、スライドショーで再生されます。

注:  ボタンを選択して 3D モードを有効にし、3D 画像を表示* します。必要に応じて、2D 画像を 3D に変換* することもできます。* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

5. 再生コントロールに関する詳細は、[「メディア再生コントロール」](#) を参照してください。

注:Flickr の画像をカスタムのスライドショーまたは他に作成したメディアに入れるには、それらをメディアトレイにドラッグし、 を選択して、メディアライブラリーにダウンロードします。



メディアトレイ

メディアを編集したり、新しいメディアを作成したり、印刷したりするには、メディアをメディアトレイに追加する必要があります。


メディア、メディアフォルダー、アルバムをトレイに追加するには、それらを選択して、メディアトレイにドラッグします。個々のメディアファイルのチェックボックスにチェックを入れて、トレイに追加することもできます。

メディアをトレイに入れると、次のボタンが表示されます。


注:トレイ中のメディアクリップを並べ替えるには、クリップをクリックして、希望の場所にドラッグします。トレイの空いた部分を右クリックして、[並べ替え] > [日付] を選択して、録画/撮影された日付 ([昇順] または [降順]) で並び替えることもできます。

-  - トレイ中のすべてのメディアをプレビューします。画像はスライドショーで、動画は通常の速度で再生されます。
-  - メディアトレイのコンテンツを保存して、コンピューターのフォルダーにエクスポートします。[アルバムに保存] を選択してライブラリーに保存するか、[ローカルドライブに保存] を選択してコンピューターの新しいフォルダーに保存します。

注:[保存] ボタンでは、Facebook および Flickr の画像を保存することもできます。YouTube および Facebook の動画のダウンロードには対応していません。

-  - 選択したメディアをトレイから削除します。メディアが選択されていない場合は、すべてのメディアを削除します。このボタンにメディアをドラッグ&ドロップして削除することもできます。

環境設定

[環境設定] では、プログラムのカスタマイズ設定を行うことができます。環境設定を行うには、 ボタンを選択します。


全般の環境設定


[環境設定] ウィンドウの [全般] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

- ツールヒントを表示する:このオプションを選択すると、プログラムの特定の機能やボタンの上にマウスを置いたときにヒントを表示します。
- ライブラリー フォルダー中の非表示ファイルをすべて表示する:ライブラリー フォルダー中の非表示メディア ファイルを表示する場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、非表示メディアはグレーで表示されます。グレー表示のメディアを右クリックして [メディアの表示] を選択すると、もう一度表示されます。
- UI アニメーションを有効にする:このオプションを選択すると、プログラムのアニメーション エフェクトを有効にします。コンピューターのパフォーマンスを向上させるには、このオプションを選択解除します。
- ビデオ バッファー モードを有効にしてビデオノイズを低減する:ビデオ ノイズ低減でビデオ バッファーを有効にする場合に、このオプションを選択します。この機能は、古いコンピューターで高画質の動画を再生する際に最適です。動画を一時停止して、全体の動画を読み込みます。
- ハードウェア アクセラレーションを有効にする:コンピューターにハードウェア アクセラレーション (NVIDIA CUDA または Intel Quick Sync Video) 対応のグラフィックカードが搭載されている場合、このオプションを選択して有効にします。ハイデフィニション映像を再生時に、コンピューターのパフォーマンスが向上します。
- 言語オプション:インターフェイスの言語を選択します。[自動] を選択すると、オペレーション システムと同じ言語に設定されます。変更を有効にするには、プログラムを再起動する必要があります。
- 警告メッセージ:[リセット] ボタンを選択して、[次回から表示しない] をすべてデフォルト設定にリセットします。このオプションを選択すると、すべての確認ダイアログが表示されます。
- ファイル同時変換最大数:同時に変換可能な動画数 (最大数) を指定します。

ライブラリーの環境設定

[環境設定] ウィンドウの [ライブラリー] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

-  ボタンを選択して、メディア ライブラリーにフォルダーを追加します。プログラムを起動するたびに一覧にあるフォルダーがスキャンされ、新しいメディアが自動的にライブラリーに読み込まれます。

注:スキャン済みのフォルダー リストからフォルダーを削除するには、そのフォルダーを選択して  を選択します。

インポート オプション

- 50 KB 未満の画像ファイルを見逃す:50 KB 未満の画像をインポートしない場合は、このオプションを選択します。
- 500 KB 未満の動画ファイルを見逃す:500 KB 未満の動画ファイルをインポートしない場合は、このオプションを選択します。

注:2 秒未満の動画ファイルはメディア ライブラリーにインポートされません。

- サイド バイ サイド 3D 動画を自動検出する:ライブラリーからサイド バイ サイド 3D 動画を自動的に検出する場合、このオプションを選択します。選択しない場合、サイド バイ サイド 3D 動画は、再生中に左右のアイフレームが表示されます。正常に表示するには、各サイド バイ サイド 3D 動画ファイルを手動で右クリックして、[3D 形式の変更] > [サイド バイ サイド 形式] を選択します。

再生の環境設定

[環境設定] ウィンドウの [再生] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

再生設定

- 選択した 3D メディアを再生時に 3D モードを自動的に有効にする:[再生] ボタンをクリック時 (3D メディアを選択) に自動的に 3D モードを有効にする場合に、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、3D メディアをダブルクリックする場合に、自動的に 3D モードが有効になります。
- 再生中はウィンドウを最大化する:自動的に CyberLink MediaShow のウィンドウを最大化し、メディアをフル スクリーンで表示する場合に (再生開始時)、このオプションを選択します。

スライドショーのスタイル

デフォルトのスライドショー スタイルを設定します。

- フェーディング:スライドショーに使われる画像にフェードイン/フェードアウト効果を追加します。
- モーション:パン/ズーム効果を追加して動きのあるスライドショーを作成します。
- セル:クレジット (文字) を入力して、ムービーのようなスライドショーを作成します。BGM を付ける場合、マジック スライドショー 技術により、音楽のビートに合わせて画像を動的に表示します。
- スライドショーのオープニングを変更:[セル] スライドショーを選択した場合に、このボタンをクリックして、スライドショー オープニング ページ用のタイトルと作成者を入力します。

BGM

- スライドショーで音楽を再生する:このオプションを選択すると、メディア ウィンドウでスライドショーの再生時に BGM を追加できます。
- BGM に使うフォルダー/音声ファイルを選択:[参照] ボタンを選択して、スライドショーの BGM として使われるデフォルトの音声ファイル (指定する形式) を選択します。複数の音楽ファイルが含まれるフォルダーを選択することもできます。

メールの環境設定

[環境設定] ウィンドウの [メール] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

出力の環境設定

- メール送信前に次のサイズを超える画像の解像度を下げる:このオプションを使用すると、メール送信する前に選択したサイズを超える画像の解像度を変更します。
- メール送信前に次のサイズを超える動画の解像度を下げる:このオプションを使用すると、メール送信する前に選択したサイズを超える動画の解像度を変更します。

スクリーン セーバーの環境設定

[環境設定] ウィンドウの [スクリーン セーバー] を選択します。次のオプションが設定できます。

スクリーン セーバーのスタイル

スクリーンセーバーのスタイルを次から選択します。

- フェーディング:スクリーンセーバーの画像にフェードイン/フェードアウト効果を追加します。

- モーション:パン/ズーム効果を追加して動きのあるスクリーン セーバーを作成します。
- セルクレジット (文字) を入力して、ムービーのようなスライドショーを作成します。BGM を付ける場合、マジックスライドショー 技術により、音楽のビートに合わせて画像を動的に表示します。
- スライドショーのオープニングを変更:[セル] スクリーン セーバーでは、タイトルおよび作成者が入力できます。

BGM

- スクリーン セーバーで音楽を再生する:このオプションを選択すると、スクリーンセーバーを再生中に BGM を追加できます。
- BGM に使うフォルダー/音声ファイルを選択:[参照] ボタンを選択して、スクリーンセーバーの BGM として使われる音声ファイル (指定する形式) を選択します。複数の音楽ファイルが含まれるフォルダーを選択することもできます。

作成の環境設定


[環境設定] ウィンドウの [作成] タブを選択します。次のオプションが設定できます。

スライドショーの設定

スライドショーを作成時にデフォルト設定を選択します。

- デフォルトのタイトルテキストを設定:スライドに新しいテキストを追加時に使用するデフォルトのタイトル テキストを設定する場合に、このアイテムを選択します。選択した場合、デフォルトのテキストとしてメディアのファイル名を使用するか、メディアファイルに追加した説明を使用するかを選択します。
- デフォルトでタイトルテキストをすべてのスライドに追加:デフォルトですべてのタイトル テキストをすべてのスライドに追加する場合に、このアイテムを選択します。

3D 設定を行う

メディアを再生中*に  ボタンを選択し、[3D 設定] を選択して、次のように設定を行います。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

全般

[全般] タブで、3D ディスプレイの設定を行います。

- 3D シーン深度:スライダーを使って、メディア イメージの 3D 深度を調整します。
- 視覚の切り換え:3D コンテンツを再生時に不快感を覚える場合がありますが、これは一般的なコンテンツと 3D イメージとではレイアウトが異なるためです。目の疲れを覚える場合、左右のイメージを切り換えてみてください。左右それぞれのイメージが切り換わり、不快感が軽減できる可能性があります。

ソース形式

3D コンテンツが正常に表示されない場合、[ソース形式] タブから 3D のソース メディア形式を手動で設定します。

- 自動検出:このオプションを選択すると、3D コンテンツのソース形式が自動的に検出されます。
- サイド バイ サイド形式:3D コンテンツに 2 つの異なるイメージが左右に配置される場合は、このオプションを選択します。2 つのイメージを合わせて、3D 効果が作り出されます。
- オーバー/アンダー形式:3D コンテンツに 2 つの異なるイメージが上下に配置される場合は、このオプションを選択します。2 つのイメージを合わせて、3D 効果が作り出されます。
- 2D 形式:2D モードのコンテンツを CyberLink TrueTheater を使って 3D に変換する場合に、このオプションを選択します。

ディスプレイ

[ディスプレイ] タブで、3D ディスプレイの設定を行います。

- 自動検出:このオプションを選択すると、3D デバイスが自動的に検出されます。3D ディスプレイを接続していない場合は、[アナグリフ赤青モード] で再生されません。アナグリフ 3D メガネ (赤青) を使って 3D コンテンツを視聴することができます。
- 3D ディスプレイを手動で選択するには、2 番目のオプション ボタンを選択して、ドロップダウン メニューから選択します。3D ディスプレイを接続していない場合は、[アナグリフ赤青モード] を選択すると、アナグリフ 3D メガネ (赤青) を使って 3D コンテンツを視聴することができます。

第 4 章:

メディアを管理する

この章では、CyberLink MediaShow のメディア管理機能 (メディア ファイルおよびフォルダーの整理、フェイス タグ、キーワード タグなど) について説明します。

メディア ファイルを管理する

メディア ライブラリーでメディア サムネイルを表示すると、複数の管理オプションが表示されます。メディア ライブラリーのフォルダー/フェイス タグ/タグ/アルバムなどをダブルクリックして、その中の画像/動画をすべて表示します。





メディア ファイルのいずれかを右クリックして、次のように管理を行います。

注:メディア ウィンドウのメディア ファイルを右クリックすると、様々な管理オプションが利用できます。

- **編集:** 選択したメディア ファイルを編集します。詳細は、[「メディアを編集する」](#)を参照してください。
- **名前の変更:** メディア ファイルの名前を変更します。
- **アルバム カバーとして設定:** メディア ファイルのサムネイル画像を、ライブラリーのフォルダー カバーとして設定します。
- **アルバムに追加:** 選択したメディア ファイルを指定するアルバムに追加します。詳細は、[「アルバム」](#)を参照してください。
- **タグの追加:** キーワード タグを選択したメディア ファイルに追加します。詳細は、[「タグを追加する」](#)を参照してください。
- **フェイス タグ:** 選択した画像にフェイス タグを付けます。詳細は、[「フェイス タグを付ける」](#)を参照してください。
- **3D 形式の変更:** 選択したメディア ファイルが 3D コンテンツの場合、このオプションを選択して手動で 3D 動画形式に設定します (正常に再生されない場合)。次の 3D 形式から選択できます。
- **自動検出:** このオプションを選択すると、3D コンテンツの動画形式が自動的に検出されます。
- **サイド バイ サイド 形式:** 3D コンテンツに 2 つの異なる映像が左右に配置される場合は、このオプションを選択します。2 つの画像を合わせて、3D の効果が生成されます。

- **オーバー/アンダー形式**:3D コンテンツに 2 つの異なる映像が上下に配置される場合は、このオプションを選択します。2 つの画像を合わせて、3D の効果が生成されます。
- **2D 形式**:コンテンツが通常の 2D モードの場合に、このオプションを選択します。
- **左回転**:メディア ファイルを左に 90度回転します。
- **右回転**:メディア ファイルを右に 90度回転します。
- **変更を元に戻す**:メディア ファイルが編集されている場合に、このオプションが利用できます。このオプションを選択すると、メディアをデフォルトのプロパティにリセットします。
- **ファイル保存先**:選択したメディア ファイルを Windows エクスプローラーで表示します。
- **ここでフォルダーを分割**:フォルダー中のメディアを 2 つのフォルダーに分割します。選択したファイル以降のファイルが新しいフォルダーに入ります。
- **新規フォルダーに移動**:1 つ以上のファイルを選択し、このオプションを選択して、選択したメディアのみを含む新しいフォルダーを作成します。
- **アップロード先**:選択したメディア ファイルを Flickr、YouTube にアップロードします。詳細は、[「メディアを共有する」](#)を参照してください。
- **切り取り/コピー/貼り付け**:メディア ファイルを選択して、他のフォルダーやアルバムなどに切り取り、コピー、貼り付けを行います。
- **メディアの非表示**:メディア ライブラリーでメディア ファイルを非表示にします。ファイルをもう一度表示するには、[全般] の環境設定で [ライブラリー フォルダー中の非表示ファイルをすべて表示する] を選択し、グレー表示のメディア ファイルを右クリックして、[メディアの表示] を選択します。
- **ディスクから削除**:選択したメディア ファイルをコンピューターのハードドライブから削除します。
- **MediaShow から削除**:選択したメディア ファイルをメディア ライブラリーから削除します。この機能では、コンピューターのハードドライブからメディアは削除されません。
- **情報の表示**:選択したメディア ファイルの詳細情報を表示します。この情報にはメタデータおよびファイル情報が含まれます。必要に応じて、[説明] に各メディア ファイルの説明を入力します。[閉じる] を選択して、メディア ウィンドウに戻ります。

メディア ファイルのサムネイル上にマウスを置くと、次のメディア管理オプションが表示されます。

-  - メディア ファイルを編集します。詳細は、[「メディアを編集する」](#)を参照してください。
-  - メディア ファイルを左に 90度回転します。
-  - メディア ファイルを右に 90度回転します。
-  - ライブラリー からメディア ファイルを削除します。コンピューターのハードドライブからも削除されます。

フォルダーを管理する

メディアを CyberLink MediaShow にインポートすると、メディアは対応フォルダー別に自動的に配置されます。

注:リムーバブルドライブおよび光学ディスクに保存されているメディアはこのフォルダー リストに表示されません。

メディア ライブラリーの [フォルダー] セクションのフォルダーを右クリックして、フォルダーおよびフォルダーに含まれるメディアを次のように管理します。

- **フォルダー情報の編集:**フォルダーに新しい [名前] をつけたり、[日付] 情報を編集したりします。メディアが撮影された場所や説明を追加することもできます。
- **名前の変更:**メディア ライブラリーおよびコンピューターのハードドライブのフォルダー名を変更します。

注:ライブラリーにインポートされたフォルダー中のサブフォルダー名のみ変更することができます。フォルダー名が [ライブラリー] の環境設定のスキャン フォルダー リストに表示される場合は、変更できません。

- **アルバムに追加:**選択したフォルダーを指定するアルバムに追加します。詳細は、[「アルバム」](#)を参照してください。
- **タグの追加:**選択したフォルダー中のメディア ファイルにキーワード タグを追加します。詳細は、[「タグを追加する」](#)を参照してください。
- **フェイス タグ:**選択したアルバム/フォルダーにフェイス タグを付けます。詳細は、[「フェイス タグを付ける」](#)を参照してください。
- **アップロード先:**選択したフォルダー中のメディア ファイルを Flickr、YouTube にアップロードします。詳細は、[「メディアを共有する」](#)を参照してください。
- **トレイに追加:**フォルダー中のすべてのメディア ファイルをメディア トレイに追加します。詳細は、[「メディアトレイ」](#)を参照してください。
- **日付で分割:**ファイルが作成された日付に基づいて、別々のフォルダーに分割します。作成された新しいフォルダーはメディア ライブラリーに追加されます。

- **ファイル保存先**: 選択したフォルダーおよびコンテンツを Windows エクスプローラーで表示します。
- **結合**: ライブラリーから 2 つ以上のフォルダーを選択し、このオプションを選択すると、これらのフォルダーが 1 つのフォルダーに結合されます。
- **選択したフォルダーの非表示**: メディア ライブラリーのフォルダーを非表示にします。フォルダーをもう一度表示するには、[全般] の環境設定で [ライブラリー フォルダー中の非表示ファイルをすべて表示する] を選択し、グレー表示のフォルダーを右クリックして、[フォルダーの表示] を選択します。
- **削除**: フォルダーおよびフォルダー中のメディアをコンピューターのハードドライブから削除します。
- **MediaShow から削除**: 選択したフォルダーをメディア ライブラリーから削除します。この機能では、コンピューターのハードドライブからメディアは削除されません。

フェイス タグを付ける

メディア ライブラリーの画像中の顔に手動または自動でタグを付けることができます。タグ付けが完了すると、メディア ライブラリーの [フェイス タグ] セクションに配置されます。画像* にフェイス タグを付けることもできます。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

自動でフェイス タグを付ける

顔認識技術を使って、画像中の顔を自動で検出します。まとめて顔を検出するには、次の操作を行います。

注: 複数の画像またはフォト アルバム全体を、ライブラリー サイド バーの [フェイス タグ] セクションにドラッグ & ドロップすることで、簡単にフェイス タグを付けることができます。

1. メディア ライブラリーのサイド バーの [フェイス タグ] セクションを選択します。
2. [フェイス タグ] ボタンを選択します。

注: ライブラリーから複数の画像またはフォト アルバムを選択し、メディア ウィンドウ上の [編集] > [フェイス タグ] を選択することもできます。

3. フェイス タグの付け方を次から選択します。
 - **全画像からタグ付け**: メディア ライブラリーの全画像から顔をスキャンしてタグを付けます。[開始] ボタンを選択して、タグ処理を開始します。

- 指定画像からタグ付け特定のメディア フォルダー中の画像から顔をスキャンしてフェイス タグを付けます。[次へ]を選択して、続行します。[開始]を選択します。

注:メディアトレイの画像にフェイス タグを付けるには、[メディアトレイの画像からタグ付け]を選択します。

- 前のタグ処理から続行する:前回タグ付け処理が完了していない場合は、このオプションを選択します。[開始]を選択して開始します。詳細は、[「フェイス タグを管理する」](#)を参照してください。

注:コンピューターの VGA カードが CUDA または DirectX 11 に対応し、十分なリソースがある場合は、[顔分析用にハードウェア サポートを有効にする]を選択して、画像の分析時間を短縮します。

- 指定した画像の顔分析が行われ、[フェイス タグ] ウィンドウに結果が表示されません。

フェイス タグを管理する

顔の分析が完了すると、[フェイス タグ] ウィンドウに顔のグループ分けがされます。顔写真を一枚一枚確認して、すでに登録した人から選択するか、新しい人を追加します。スキップして後から追加することもできます。

注:ドロップダウンを使って、名前またはタグ数でフェイス タグを並べ替えます。

個人のフェイス タグを管理するには、次のいずれかを行います。

- [選択] をクリックして、一覧からその人の名前を選択します。
- メディア ライブラリーでフェイス タグを付けたことがない人は、[選択] をクリックして [新しい人の追加] に名前を入力します。その人の名前を入力して、[OK] を選択して人物を追加し、フェイス タグを付けます。
- タグ付けする人が [提案] リストにある場合は、その人の名前のボタンを選択します。
- タグ付けを無視するには [スキップ] を選択します。

手動でフェイス タグを付ける

自動スキャンがうまくできなかった場合は、手動でもフェイス タグを付けることができます。手動でフェイス タグを付けるには、次の操作を行います。

- メディア ライブラリーの画像を右クリックして [編集] を選択します。
- 編集ウィンドウの [フェイス タグ] を選択します。
- [新しい顔の作成] を選択します。

4. 四角マークを顔のある場所にドラックします。
5. 必要に応じて四角のサイズを変更したら、[不明] を選択します。
6. 一覧から適応する名前を選択するか、[新しい人の追加] を選択してメディア ライブラリーに追加する名前を入力します。その人の名前を入力して、[OK] を選択して人物を追加し、フェイス タグを付けます。
7. 他の画像でも同じ操作を繰り返します。タグ付け処理が完了したら [閉じる] を選択します。[戻る] を選択してメディア ウィンドウに戻ります。

フェイス タグの編集および管理を行う

メディア ライブラリーの [フェイス タグ] セクションで、ライブラリーに新しい人を追加したり、個人情報を編集したり、個人の他の画像を検索することもできます。

顔のいずれかを右クリックして、次のように管理を行います。


- 顔情報の編集:人物の [名前] を編集したり、[説明] を追加します。フェイス タグの一覧から選択して、メディア ライブラリーのデフォルト画像に使うこともできます。[OK] を選択して変更内容を保存します。
- アップロード先:選択した人物のすべての画像を Flickr にアップロードします。
- トレイに追加:人物のすべてのフェイス タグをメディア トレイに追加します。詳細は、[「メディア トレイ」](#) を参照してください。
- フェイス アルバムの削除:メディア ライブラリーからすべてのフェイス タグと顔を削除します。コンピューターのハードドライブからは、このアルバム中の画像は削除されません。

新しい人を追加する



[フェイス タグ] ウィンドウで、ライブラリーに新しい人物を追加することができます。

[フェイス タグ] ウィンドウの [フェイス タグ] ボタンを選択して、[前のタグ処理から続行する] を選択し、[開始] を選択します。


メディア ライブラリーに新しい人を追加するには、次の操作を行います。

1. [人] セクションの  ボタンを選択します。
2. 個人情報を次のように入力します。
 - 名前:名前を入力します。
 - 説明:この人の説明を入力します。

3. [OK] で変更内容を保存して、メディア ライブラリーにこの人を追加します。

注:この個人情報、画像上にマウスを置いて  ボタンを選択することで変更することができます。  を選択して、メディア ライブラリーから画像およびタグを削除します。

ライブラリーから他の顔をスキャンする

メディア ライブラリーに人物を追加し、一部の画像にフェイス タグを付けたい  ボタンを選択し、ライブラリーからこの人物の他の画像をスキャンします。スキャン結果は [フェイス タグ] ウィンドウに表示されます。必要に応じて編集します。

タグを追加、編集する

メディア ライブラリーの画像/動画にキーワード検索タグを追加することができます。タグを付けると、ライブラリーの特定のメディアを簡単に検索することができます。また、コンテンツを Flickr や YouTube にアップロードする場合に、ユーザーがキーワード タグから興味のあるメディアを検索できるため便利です。

タグを追加する


キーワード タグをライブラリーのメディア ファイルに追加するには、ファイルを右クリックして [タグの追加] を選択します。ライブラリーから複数のメディア ファイルまたはメディア アルバムを選択し、メディア ウィンドウ上の [編集] > [タグ] を選択することもできます。ポップアップ メニューから、追加するキーワード タグを選択します。


新しいキーワード タグを追加することもできます。

新しいタグを追加する

ライブラリーに新しいキーワード タグを追加するには、ポップアップ メニューから次の操作を行います。

注:複数のメディア ファイルまたはメディア アルバム全体を、ライブラリー サイドバーの [タグ] セクションにドラッグ & ドロップすることで、簡単にキーワード タグを付けることができます。


1. ライブラリーのメディア ファイルを右クリックして、[タグの追加] を選択します。
2. [タグの追加] ウィンドウに新しいタグ名を入力して、 をクリックします。
3. [完了] を選択します。選択したメディア ファイルにタグが追加、適用されます。

注 [編集] ウィンドウでメディアを表示時に、 を選択して、編集時にメディアにキーワード タグを追加することもできます。

タグを編集する

メディア ライブラリーの [タグ] セクションのキーワード タグを右クリックして、タグの編集を行います。

- **タグ情報の編集**: [タグ情報] ウィンドウでタグの [名前] や [説明] を編集します。
- **トレイに追加**: 選択したキーワード タグが含まれるすべてのメディアをメディア トレイに追加します。詳細は、[「メディアトレイ」](#)を参照してください。
- **タグの削除**: タグおよび関連するメディア ファイルを削除します。メディアはコンピューターのハードドライブからは削除されません。

[編集] ウィンドウの  ボタンを選択して、キーワード タグを編集することもできます。[タグの追加] ウィンドウでタグを選択解除して選択したメディアから削除するか、[削除] ボタンを選択してメディア ライブラリーから削除します。

マイ クリエーションを管理する

作成したカスタム スライドショーや、作業中のムービー ディスクにアクセスしたり管理を行うことができます。メディア ライブラリーの [マイ クリエーション] セクションを選択して、利用可能なクリエーションを表示します。

ムービー ディスク プロジェクトを管理するには、次の操作を行います。

1. [ムービー ディスク] セクションを選択して、ムービー ディスク プロジェクトを表示します。
2. ムービー ディスク プロジェクトを右クリックして、次のように管理を行います。
 - **編集**: [ムービー ディスクの作成] ウィンドウを開いて、編集処理を行います。ムービー ディスク編集に関する詳細は、[「ムービーを作成する」](#)を参照してください。
 - **名前の変更**: メディア ライブラリー中のムービー ディスク タイトルおよび名前を変更します。
 - **削除**: メディア ライブラリーからムービー ディスクのプロジェクトを削除します。

カスタムのスライドショーを管理するには、次の操作を行います。

1. [スライドショー] セクションを選択して、スライドショー プロジェクトを表示します。
2. ムービー ディスク プロジェクトを右クリックして、次のように管理を行います。


- **編集**: [スライドショーの作成] ウィンドウを開いて、編集処理を行います。カスタムスライドショーの編集に関する詳細は、[「カスタムスライドショーを作成する」](#)を参照してください。
- **名前の変更**:メディア ライブラリーに表示されるスライドショー プロジェクトのファイル名を変更します。
- **削除**:メディア ライブラリーからスライドショーのプロジェクトを削除します。

アルバムの作成および管理を行う

新しいアルバムを作成したり、既存のアルバムにメディアを追加したりして、整理したメディアはスクリーンセーバー、スライドショー、ムービーディスクなどに利用できます。

アルバムにメディアを追加する

メディアをアルバムに整理して、スライドショー、ムービープロジェクトなどで使うことができます。アルバムにメディアを追加するには、メディアファイルを右クリックして [アルバムに追加] を選択します。ポップアップメニューから、次のアルバムのいずれかを選択します。

- **お気に入りメディア**:お気に入りのメディア アルバムにメディア ファイルを追加します。メディアを再生中に  ボタンを選択して、このアルバムにメディアを追加することもできます。
- **スクリーンセーバー**:スクリーンセーバー アルバムにメディアを追加します。アルバムに関する詳細は、[「スクリーンセーバーを作成する」](#)を参照してください。
- **新規アルバムの作成**:メディア ライブラリーに新しいアルバムを作成して、選択したメディアを追加します。詳細は、[「新しいアルバムを作成する」](#)を参照してください。
- **カスタムアルバム**:作成したカスタムメニューがポップアップメニューに表示されます。それを選択して、メディアをアルバムに追加します。

同じ操作を繰り返して、メディアをアルバムに追加します。

新しいアルバムを作成する

メディア ライブラリーに新しいアルバムを追加するには、次の操作を行います。


1. [アルバム] セクションの [新規アルバムの作成] を選択するか、ライブラリーのメディア ファイルを右クリックして、[アルバムに追加] > [新規アルバムの作成] を選択します。
2. [アルバム情報] ウィンドウには、次の情報を入力します。

- 名前:アルバム名を入力します。
 - 日付:アルバムの日付(メディア撮影日またはアルバム作成日)を入力します。
 - 撮影場所:メディアの撮影場所を入力します。
 - 説明:このアルバムの説明を入力します。
3. [OK] を選択します。カスタム アルバムがメディア ライブラリーに保存されます。

アルバムを管理する

メディア ライブラリーのアルバムを管理することができます。例えば、メディアを削除したり、スクリーン セーバー アルバムを設定・編集したり、カスタム アルバムを管理することができます。

お気に入りからメディアを削除する

お気に入りのメディア アルバムからメディア ファイルを削除するには、メディアを右クリックして [お気に入りから削除] を選択します。メディア ファイルを再生時、再生を一時停止時に、もう一度  ボタンを選択することもできます。

スクリーン セーバーを設定する

スクリーン セーバー アルバムに追加したメディアは、Windows のスクリーン セーバーとして設定することができます。メディア ライブラリー スライドバーのスクリーン セーバーの項目をクリックして、[スクリーン セーバーの設定] を選択します。

スクリーン セーバーの設定および編集に関する詳細は、[「スクリーン セーバーを作成する」](#)を参照してください。

スクリーン セーバー アルバムからメディア ファイルを削除するには、メディアを右クリックして [アルバムから削除] を選択します。

カスタム アルバムを管理する

[アルバム] セクションのカスタム アルバムを右クリックして、次のように管理を行います。

- **アルバム情報の編集**: [アルバム情報] ウィンドウでアルバムの名前、日付、場所、説明を編集します。

- **トレイに追加:**アルバム中のすべてのメディアをメディアトレイに追加します。詳細は、[「メディアトレイ」](#)を参照してください。
- **マイコンピュータにエクスポート:**選択したアルバムのメディアを、コンピュータのハードドライブにエクスポートします。
- **アルバムの複製:**メディアライブラリーのアルバムのコピーを作成します。元のアルバムは新しいアルバムにコピーされます。
- **アルバムの削除:**メディアライブラリーからアルバムを削除します。メディアはコンピュータのハードドライブからは削除されません。

第 5 章:

メディアを編集する

スライドショー、スクリーン セーバー、ムービー ディスク、ソーシャル ネットワークでの共有用に、メディア ライブラリーのメディアを編集、補正することができます。画像にエフェクトを追加したり、ビデオ クリップから不要な部分をトリミングしたりすることもできます。

画像を編集する

[編集] ウィンドウでは、メディア ライブラリーの画像に補正や微調整を適用したり、エフェクトを追加したりすることができます。


注:3D 画像の場合、一部の機能はご利用いただけません。

[編集] ウィンドウを開いて、次の操作を行います。

注:画像に加えた修正は簡単に元に戻すことができます。メディア ウィンドウのアイテムを右クリックして、[変更を元に戻す] を選択します。[画像の編集 - ログ] を使って、特定の変更内容に戻します。詳細は、[「編集ログを表示する」](#)を参照してください。

1. メディア ライブラリーから編集する画像をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ & ドロップします。
 2. [編集] ボタンから [メディアの編集] を選択します。[編集] ウィンドウが開きます。
-

注:メディア ライブラリーから複数の画像を選択し、右クリックして [編集] を選択し、[編集] ウィンドウにアクセスすることもできます。



画像を編集中に  ボタンを選択すると、編集前と編集後の状態が表示されます。




[編集] ウィンドウで画像を表示時に、ビューア下のスライダー（または [Ctrl] + マウス ホイールを上下にスクロール）で画像を拡大、縮小します。



画像を編集する時に、次から各画像を管理、更新することもできます。

注:詳細は、[「メディア ファイルを管理する」](#)を参照してください。

-  - 画像にキーワード タグを追加します。
-  - 画像をお気に入りに追加/削除します。お気に入りの画像は、[お気に入りメディア] のアルバムに保存されます。詳細は、[「アルバムを管理する」](#)を参照してください。


-  - 画像を左に 90度回転します。
-  - 画像を右に 90度回転します。
-  - ライブラリー から画像を削除します。コンピューターのハードドライブからも削除されます。

画像の編集が完了したら、[プレビュー] ボタンを選択してスライドショーで再生します。新しい画像ファイルとして保存する場合は、[エクスポート] を選択します。

[共有] ボタンを選択して、友達や家族に送信したり、ソーシャル メディア サイトに投稿します。詳細は、[「メディアを共有する」](#)を参照してください。

画像の補正を行う

CyberLink MediaShow は、自動補正、赤目補正、画像トリミング機能など、画像を素早く補正するツールを搭載しています。

[編集] ウィンドウから  タブを選択して、画像に次の補正を行います。


- **トリミング**:画像の不要な部分を切り取ります。[固定率] を選択して指定サイズで画像をトリミングします。または [なし] を選択して、手動でトリミング部分を選択します。画像にマウスをドラッグして、トリミングする部分を設定し、[適用] を選択してトリミングを行います。

注:[反転] を選択して、補正部分のサイズを反転します(例:「5 X 7」の場合は、「7 X 5」に変更)。

- **赤目**:画像の赤目を補正します。インターフェイスの手順に従って操作を行います。
- **傾き補正**:傾いている画像を [角度] スライダーを使って水平に補正します。
- **輝度自動調整**:画像の明るさを自動調整します。
- **コントラスト自動調整**:画像のコントラストを自動調整します。
- **バランス自動調整**:画像の色バランスを自動調整します。
- **明暗自動補正**:画像の明暗を自動補正します。

[閉じる] を選択して変更内容を保存します。[戻る] 選択してメインのメディア ウィンドウに戻ります。


画像の微調整を行う

画像の [輝度]、[コントラスト]、[彩度]、[ホワイト バランス]、[シャープネス] を手動で調整するには、[微調整] 機能を使用します。  タブを選択し、スライダーを使って画像のプロパティを調整します。

[閉じる] を選択して変更内容を保存します。[戻る] 選択してメインのメディア ウィンドウに戻ります。

フォト エフェクトを追加する

画像にディスプレイ エフェクトおよびカラー エフェクトを追加することができます。

 タブを選択して、次のエフェクトをメディア ライブラリーの画像に適用します。

- 白黒:画像を白黒に変換します。
- セピア:濃い灰褐色を加えて月日の経過した古い写真のような効果を加えます。
- マット:画像にホワイト マット効果を追加します。フォーカスをクリックし、適用エリアにドラッグして、スライダーでサイズを設定します。
- ビネット:フォーカスをクリックして、スライダーで [サイズ] を設定します。
- ソフト フォーカス:フォーカスをクリックして、[サイズ] スライダーでフォーカス エリアを調整し、[ソフト] スライダーでぼかし量を調整します。
- 白黒フォーカス:フォーカス部分をカラーで、その他の部分を白黒で表示します。フォーカスをクリックして、スライダーでカラー部分の [サイズ] を設定します。
- ティント:画像に新しい色を追加します。好きな色を選び、スライダーを使って [強度] を調整します。
- グロー:画像の明るい部分全体に光沢を追加します。
- アンティーク:50 年前に撮影した古い写真のようにします。

[閉じる] を選択して変更内容を保存します。[戻る] 選択してメインのメディア ウィンドウに戻ります。

一括編集を行う

メディア ライブラリーの画像を一括で編集* (複数の画像のサイズ変更など) することができます。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

一括編集を行うには、次の操作を行います。

1. 複数の画像を選択して、メディアトレイにドラッグします。
2. [編集] ボタンから [一括編集] を選択します。
3. リストから希望する編集機能を選択して、メディアトレイのすべての画像に適用します。[画像のサイズ変更] では、ピクセル サイズを入力し、[横]、[縦]、[縦・横どちらか長い方] から選択します。

動画を編集する

[編集] ウィンドウでは、メディア ライブラリーの動画* に補正や微調整を適用したり、トリミングを行うことができます。

注:3D 映像の場合、一部の機能はご利用いただけません。* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

[編集] ウィンドウを開いて、次の操作を行います。

注:動画ファイルを編集しても、元のクリップには適用されません。編集中に編集ログが記録され、新しい動画ファイルバージョンを保存するかどうか表示されます。

1. メディア ライブラリーから編集する動画をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ & ドロップします。
2. [編集] ボタンから [メディアの編集] を選択します。[編集] ウィンドウが開きます。





注:メディア ライブラリーから複数の動画を選択し、右クリックして [編集] を選択し、[編集] ウィンドウにアクセスすることもできます。


[編集] ウィンドウで動画を再生時に、ビューアー下のスライダー (または [Ctrl] +マウス ホイールを上下にスクロール) で動画を拡大、縮小します。



動画を編集する時に、次の機能から各動画ファイルを管理、更新することもできます。

注:詳細は、[「メディア ファイルを管理する」](#) を参照してください。

-  - 動画にキーワード タグを追加します。
-  - 動画をお気に入りに追加/削除します。お気に入りの動画は、[お気に入りメディア] のアルバムに保存されます。詳細は、[「アルバムを管理する」](#) を参照してください。
-  - 動画を左に 90度回転します。
-  - 動画を右に 90度回転します。


-  - ライブラリー から動画を削除します。コンピューターのハードドライブからも削除されます。

動画の編集が完了したら、[プレビュー] ボタンを選択して再生します。新しい動画ファイルとして保存する場合は、[保存] を選択します (詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください)。

[共有] ボタンを選択して、友達や家族に送信したり、ソーシャル メディア サイトに投稿します。詳細は、[「メディアを共有する」](#)を参照してください。

動画の補正を行う


CyberLink MediaShow は、明暗補正、手ぶれ映像補正、オーディオ・ビデオ ノイズ低減など、動画を素早く補正するツールを搭載しています。

[編集] ウィンドウから  タブを選択して、動画に次の補正を行います。

- 手ぶれ映像の補正:手ぶれ映像を自動補正します。
- 明暗自動補正:動画の明暗を自動補正します。
- ビデオノイズ低減:ビデオ クリップ中のブロック ノイズを低減します。
- オーディオノイズ低減:オーディオトラックの背景ノイズを低減します。スライダーをドラッグして、ノイズの低減レベルを設定します。

[閉じる] を選択して変更内容を保存します。[戻る] を選択して、動画を新しいファイルとして出力、エクスポートします。詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください。

動画の微調整を行う

動画の [輝度]、[コントラスト]、[彩度]、[ホワイト バランス] を手動で調整するには、[微調整] 機能を使用します。  タブを選択し、スライダーを使って動画のプロパティを調整します。


[閉じる] を選択して変更内容を保存します。[戻る] を選択して、動画を新しいファイルとして出力、エクスポートします。詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください。

動画をトリミングする

[編集] ウィンドウの [トリミング] ボタンを選択して、ビデオ クリップを部分的にトリミングします。ユーザー インターフェイスの手順に従って、保持または削除するシーンにマークを付けます。

[適用] を選択してビデオ クリップをトリミングします。[戻る] を選択して、動画を新しいファイルとして出力、エクスポートします。詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください。

編集ログを表示する

[編集] ウィンドウの  タブを選択して、すべての編集履歴* を表示します。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

編集ログ中のアイテムを選択して、不要な変更内容をリセットすることもできます。

メディアトレイのメディア ファイルに同じ補正を行うには、[すべてのメディアに補正を適用] を選択します。すべての補正をクリアするには、[すべての補正をクリア] を選択します。

第 6 章:

新しいメディアを作成する

この章では、画像と動画を使って新しいメディア（カスタム スライドショー、スクリーン セーバー、ムービー ディスク、3D メディアなど）を作成する方法を説明します。

新しい動画（スライドショーを動画ファイルとしてエクスポートなど）を出力する方法についても説明します。

カスタム スライドショーを作成する

画像および動画を含むカスタム スライドショーを作成することができます。スタイルを選択したり、BGM、テキスト、空白のスライドを追加することもできます。

スライドショーの作成が完了したら、[プレビュー] ボタンを選択して再生します。動画ファイルとして保存する場合は、[出力] を選択します（詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください）。



[共有] ボタンを選択して、スライドショー ビデオを友達や家族と共有することができます。詳細は、[「メディアを共有する」](#)を参照してください。



スライドショーのメディアを選択する

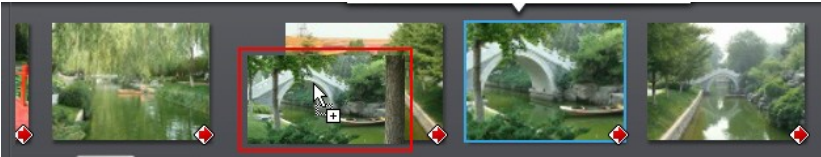
カスタム スライドショーのメディアを選択するには、次の操作を行います。


1. メディア ライブラリーからスライドショーに使うメディアをすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから [スライドショー] を選択します。[スライドショーの作成] ウィンドウが開き、選択したメディアがスライドトレイに表示されます。

スライドトレイのボタンでは、次の操作ができます。

- スライドショーに他のメディアを追加するには、 ボタンを選択して、メディア ライブラリーから選択します。選択したら、[選択したメディアの追加] を選択します。[閉じる] を選択して、[スライドショーの作成] ウィンドウに戻ります。
- スライドショーに空白のスライドやカラー ボードを追加するには、 ボタンを選択します。色を選択して [カラー ボードの追加] ボタンをクリックして、スライドショーの現在の位置に新しいスライドを追加します。完了したら、[完了] を選択します。

-  を選択して、メディア ファイルを左に 90度回転します。 を選択して、画像を右に 90度回転します。
- スライドを並べ替えるには、スライドトレイのメディアを選択して、希望の位置にドラッグします。トレイの空いた部分を右クリックして、**[並べ替え]** > **[日付]** を選択して、録画/撮影された日付（**[昇順]** または **[降順]**）で並び替えることもできます。



- スライドショーからメディアまたはスライドを削除するには、スライドトレイから選択して  ボタンを選択します。

スライドショーをデザインする

スライドショーにメディアを追加したら、スタイルを編集したり、BGM を追加して、デザインをカスタマイズすることができます。

スライドショーをデザインするには、次の操作を行います。

1. [スライドショーの作成] ウィンドウの **[デザイン]** ボタンを選択します。
2. オプションを次のように編集します。
 - スライドショー スタイルスライド間のトランジションを選択します。スライド間にトランジションを入れない場合は、**[エフェクトなし]** を選択します。

注:各スライド間のトランジションをカスタマイズすることもできます。詳細は、[「スライドをカスタマイズする」](#)を参照してください。

- 縦横比:スライドショーの縦横比を選択します。
- 表示時間:各画像の表示時間を入力します。ただし、スライドショーに含まれるビデオクリップの再生時間は変わりません。

注:各スライドの表示時間をカスタマイズすることもできます。詳細は、[「スライドをカスタマイズする」](#)を参照してください。

- デフォルトのタイトルテキストを設定:スライドに新しいテキストを追加時に表示されるデフォルトのテキストを設定する場合に、このオプションを選択します。デフォルトで画像の説明またはファイル名のどちらかを使うことができます。
3. **[OK]** を選択して **[デザイン]** ウィンドウを閉じます。**[保存]** を選択して変更内容を保存します。

スライドをカスタマイズする

[トランジション] ウィンドウでは、スライドショーの各スライド間のトランジションを設定したり、各スライドの表示時間をカスタマイズすることができます。スライドショー中のビデオクリップの音声レベルを設定することもできます。




スライドをカスタマイズするには、次の操作を行います。


1. スライドトレイからカスタマイズするスライドを選択して、[トランジション] ボタンをクリックします。
2. [トランジション] ウィンドウは、次のように表示されます。
 - 表示時間: 選択した画像またはカスタム スライドの表示時間を入力します。
 - サウンド ミックス: 選択したスライドにビデオ クリップが含まれる場合、スライダーを使って、BGM と動画音声のミキシング レベルを設定します。動画音声をミュートする場合は、スライダーを [BGM] 側にドラッグします。
 - トランジション: 選択したスライドの始めに使われるトランジションを選択します。
3. [OK] を選択して [トランジション] ウィンドウを閉じます。[保存] を選択して変更内容を保存します。

スライドにタイトル テキストを追加する

スライドショーのスライドにタイトル テキストを追加することができます (メディア、ブランク スライド、タイトル スライド上に追加可能)。

スライドにテキストを追加するには、次の操作を行います。

1. スライドトレイからテキストを追加するスライドを選択して、[テキストの追加] ボタンをクリックします。
2. スライドに表示されるタイトル テキストをクリックして、デフォルトのテキストを変更します。
3.  を選択して、タイトル テキスト フォントのプロパティ (スタイル、色、サイズ) を変更します。
4. タイトル テキスト ボックスをクリックして、スライドの位置を変更します。
5.  を選択して、テキスト アニメーション エフェクトを追加します。
6.  を選択して、スライドのテキストをプレビューします。完了したら、テキスト ボックスの外側をクリックしてテキストをセットします。

注:既存のテキストを編集するには、タイトル テキスト ボックスをダブルクリックします。不要なテキストは、で削除します。





7. 同じスライドまたは他のスライドに他のテキストを追加する場合、[テキストの追加] ボタンを選択して、同じ手順を繰り返します。
8. [保存] を選択して、スライドショーの変更内容を保存します。

音楽を追加する

スライドショーに BGM を追加することができます。BGM を追加するには、次の操作を行います。

1. [スライドショーの作成] ウィンドウの [音楽] ボタンを選択します。
2. スライドショーに BGM を追加するには、次の操作を行います。
 - スライドショーで音楽を再生する:このオプションを選択すると、スライドショーの再生時に BGM を追加できます。
 - スライドショーの長さを音楽に合わせる:このオプションを選択すると、選択した音楽の長さに合わせてスライドショーを表示します。

注:このオプションを選択すると、他の時間設定は適用されません。

- BGM に使うフォルダー/音声ファイルを選択:[参照] ボタンを選択して、スライドショーの BGM として使われる音声ファイル (WMA または MP3 形式) を選択します。複数の音楽ファイルが含まれるフォルダーを選択することもできます。
 - BGM の選択・変更:スライドショーの BGM をカスタマイズする場合に、このオプションを選択します。 ボタンから、BGM のプレイリストに入れる個々の音楽を追加します。 および  ボタンで再生順序を設定し、 ボタンで音楽をプレビューします。
3. [OK] を選択して [音楽の追加] ウィンドウを閉じます。[保存] を選択して変更内容を保存します。

ムービーを作成する

ビデオ クリップからプロ品質のムービーを作成することができます。テンプレートからムービー スタイルを選択して、ビデオ クリップをトリミングしたり、ムービーに BGM を追加したりすることができます。

ムービーの作成が完了したら、[出力] を選択して動画ファイルとしてエクスポートします(詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください)。


[共有] ボタンを選択して、ムービーを友達や家族と共有することができます。詳細は、[「メディアを共有する」](#)を参照してください。

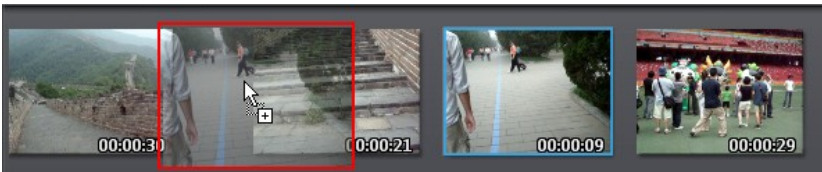
ムービー用のビデオ クリップを選択する


カスタム ムービーのビデオ クリップを選択するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーからムービーに使うビデオ クリップをすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから [ムービー] を選択します。[ムービー作成] ウィンドウが開き、選択したビデオ クリップがビデオ クリップトレイに表示されます。

ビデオ クリップトレイのボタンでは、次の操作ができます。

- ムービーに他のビデオ クリップを追加するには、 ボタンを選択して、メディアライブラリーから選択します。選択したら、[選択したメディアの追加] を選択します。[閉じる] を選択して、[ムービー作成] ウィンドウに戻ります。
- ムービーのビデオ クリップを並べ替えるには、トレイのクリップを選択して、希望の位置にドラッグします。トレイの空いた部分を右クリックして、[並べ替え]> [日付] を選択して、録画された日付 ([昇順] または [降順]) で並び替えることもできます。



- ムービー全体をプレビューするには、[ムービー] タブを選択して [再生] を選択します。特定のクリップを再生するには、[クリップ] タブを選択します。
- ムービーからビデオ クリップを削除するには、ビデオ クリップトレイから選択して  ボタンを選択します。

ビデオ クリップをトリミングする

[トリミング] 機能を使って、ビデオ クリップの不要部分をカットすることができます。

ビデオ クリップをトリミングするには、次の操作を行います。

1. トレイからビデオ クリップを選択して、[トリミング] ボタンをクリックします。

2. トリミングを行う [開始位置] および [終了位置] は、再生コントロールを使って設定します。
3. 次のいずれかを行います。
 - ビデオ クリップのオレンジ部分 以外 を削除するには、[選択したシーンの保持] を選択します。
 - ビデオ クリップのオレンジ部分を削除するには、[選択したシーンの削除] を選択します。
4. [プレビュー] を選択して、トリミング後のビデオ クリップを再生します。[適用] を選択して変更内容を保存するか、[リセット] を選択して編集をキャンセルします。
5. この手順を繰り返して、すべてのビデオ クリップを編集します。





ムービー スタイルを選択する

[スタイル] ボタンを選択して、ビデオ クリップに合わせてムービー スタイルのテンプレートを選択します。スタイル テンプレートを選択すると、あらかじめ用意されているオープニング映像、トランジション、およびエフェクトを使って、プロ品質のムービーが自動生成されます。

スタイルを選択したら [OK] を選択します。スタイル テンプレートが追加されたムービーが生成され、プレビューが再生されます。この手順を繰り返して、スタイル テンプレートを選択します。

BGM を追加する

ムービーに BGM を追加するには、次の操作を行います。

1. [ムービー作成] ウィンドウの [音楽] ボタンを選択します。
2. [サウンド ミックス] のスライダーを使って、追加する BGM と動画の元音声のミキシング レベルを設定します。
3. [BGM] セクションの  ボタンから、BGM のプレイリストに入れる個々の音楽を追加します。  および  ボタンで再生順序を設定し、  ボタンで音楽をプレビューします。
4. [OK] をクリックして [BGM] ウィンドウを閉じ、変更内容を保存します。

ムービーの設定を行う

[設定] では、ムービー タイトルを入力したり、ムービーの縦横比を設定することができます。完成ムービーを出力する前に、これらの設定を行うことをお勧めします。

ムービーの設定を行うには、次の操作を行います。

1. [ムービー作成] ウィンドウの [設定] ボタンを選択します。
2. [ムービーの設定] ウィンドウで、次のように設定を行います。
 - 出力:[自動] を選択すると、ムービー ファイル出力時のサイズおよび縦横比を自動設定します。[手動] を選択すると、元の動画クリップの縦横比を基に、ムービーの縦横比を手動で設定できます。
 - ムービー情報の表示:このオプションを選択して、オープニングおよびエンディングのテキストを入力し、ムービーに表示します。オープニング:ムービーを開いたときに表示されるムービーのタイトルを入力します。エンディング:作成者の名前や作成日など、エンディング クレジット用のテキストを入力します。
3. [OK] をクリックして [ムービーの設定] ウィンドウを閉じ、変更内容を保存します。

ムービー ディスクを作成する



様々な形式の画像/動画を含むプロ品質のディスクを作成することができます。

ムービー ディスクのメディアを選択する

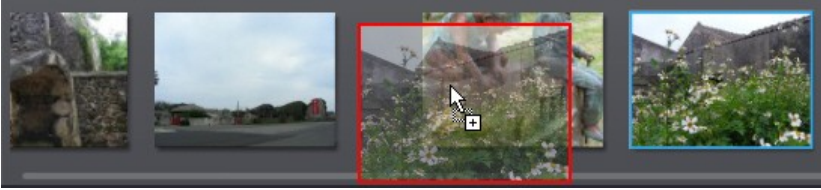
ムービー ディスクに入れるメディアを選択するには、次の操作を行います。


1. メディア ライブラリーからムービー ディスクに含めるメディアをすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから [ムービー ディスク] を選択します。[ムービー ディスクの作成] ウィンドウが開き、選択したメディアがトレイに表示されます。

トレイのボタンでは、次の操作ができます。

- ムービー ディスクに他のビデオ クリップを追加するには、[動画] タブを選択して  ボタンを選択します。メディア ライブラリーから動画を選択して、[選択したメディアの追加] を選択します。[閉じる] を選択して、[ムービー ディスクの作成] ウィンドウに戻ります。
- 他の画像を追加するには、[画像] タブを選択して  ボタンを選択します。メディア ライブラリーから画像を選択して、[選択したメディアの追加] を選択します。[閉じる] を選択して、[ムービー ディスクの作成] ウィンドウに戻ります。
- ディスクのメディアを並べ替えるには、トレイのメディアを選択して、希望の位置にドラッグします。トレイの空いた部分を右クリックして、[並べ替え]> [日付] を選択

して、録画/撮影された日付（[昇順] または [降順]）で並び替えることもできます。



- ディスクからメディアを削除するには、トレイから選択して  ボタンを選択します。


ディスクを作成する

[ムービー ディスクの作成] ウィンドウでは、次のようにディスクのプロパティを設定します。

1. 手順 1:ディスク形式の選択 セクションで、次を選択します。
 - 形式:ムービー ディスクの形式を選択します。DVD*標準の DVD ディスクを作成します。AVCHD*:MPEG-4 AVC (H.264) の高画質の HD 動画を作成し、DVD ディスクに書き込みます。ブルーレイ ディスク*:ブルーレイ ディスク プレーヤーで再生可能な、高画質の HD 動画を作成します。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

- ターゲットドライブ:ムービー ディスクの書き込みに使用するドライブを選択します。
2. 手順 2:ムービー ディスクタイトルの入力 に、ディスク メニューのホーム ページに表示されるムービー ディスクの タイトル を入力します。
3. 手順 3:メニュー テンプレートの選択 で、ディスクに使うディスク メニュー テンプレートを選択します。[メニューなし] を選択すると、ディスクをディスク プレーヤーに挿入するとディスク中の動画が自動的に再生されます。






注:[ダウンロード] を選択して、DirectorZone からその他のディスク メニュー テンプレートをダウンロードすることもできます。ダウンロードが完了したら、 をクリックしてメニュー テンプレートを CyberLink MediaShow にインポートします。

4. [保存] を選択して、ムービー ディスクの変更内容を保存します。

スライドショーのスタイルと音楽を編集する

ディスクに入っている画像は、スライドショーで再生されます。ディスクに画像を書き込む前に、スライドショーのスタイルと音楽を編集することができます。

スライドショーのスタイルと音楽を編集するには、次の操作を行います。

1. [画像] タブを選択し  を選択して、[スタイルと音楽] ウィンドウを開きます。
2. [スライドショー スタイル] を次のように設定します。
 - スタイルスライドショーのスタイルを選択します - フェーディング:スライドショーに使われる画像にフェードイン/フェードアウト効果を追加します。モーション:パン/ズーム効果を追加して動きのあるスライドショーを作成します。セルクレジット (文字) を入力して、ムービーのようなスライドショーを作成します。BGM を付ける場合、マジックスライドショー 技術により、音楽のビートに合わせて画像を動的に表示します。
 - スライドショーのオープニングを変更:[セル] スライドショーを選択した場合に、このボタンをクリックして、スライドショー オープニング ページ用のタイトルと作成者を入力します。スライドショーに入れない場合は、[スライドショー オープニング ページを有効にする] を選択解除します。
 - スピード:スライドショーの速度を設定します。
3. [BGM] オプションを次のように設定します。
 - スライドショーで音楽を再生する:このオプションを選択すると、スライドショーの再生時に BGM を追加できます。
 - スライドショーの長さを音楽に合わせる:このオプションを選択すると、選択した音楽の長さに合わせてスライドショーを表示します。
 - BGM に使うフォルダー/音声ファイルを選択:[参照] ボタンを選択して、スライドショーの BGM として使われる音声ファイル (WMA または MP3 形式) を選択します。複数の音楽ファイルが含まれるフォルダーを選択することもできます。
 - BGM の選択・変更:スライドショーの BGM をカスタマイズする場合に、このオプションを選択します。  ボタンから、BGM のプレイリストに入れる個々の音楽を追加します。  および  ボタンで再生順序を設定し、  ボタンで音楽をプレビューします。
4. [OK] を選択して [スタイルと音楽] ウィンドウを閉じます。[保存] を選択して変更内容を保存します。

詳細ディスク設定を行う

ディスクに書き込む前に、詳細ディスク設定を行うようお勧めします。

[ムービー ディスクの作成] ウィンドウから [詳細] ボタンを選択し、次の手順で設定を行います。

ディスクの選択

- **テレビ信号方式**:ディスクに書き込む動画の テレビ信号方式 ([NTSC] または [PAL]) を選択します。ディスクを再生する地域の形式と一致させる必要があります。
- **動画形式**:ディスクに書き込む動画の形式を選択します。MPEG-2:大半の DVD ディスクの標準規格で、小容量で記録できます。MPEG-4:ブルーレイ ディスクプレーヤーや AVCHD プレーヤー対応の HD 動画形式で、記録には大容量が必要です。

注:ブルーレイ ディスクは、この 2 つの形式から選択できます。DVD および AVCHD は、自動的に設定されます。

- **音声形式**:ディスクに出力する音声形式を選択します。
- **縦横比**:動画の縦横比を選択します。DVD は [4:3] または [16:9] から選択できますが、ブルーレイ ディスクおよび AVCHD は [16:9] に自動的に設定されます。
- **画質**:動画の画質を選択します。画質の設定ごとに異なるビットレートを使用するため、作成されるファイル サイズも異なります。画質が高いほどファイル サイズが大きくなるため、ディスクに収めることができる長さは短くなります。
- **ディスク容量**:選択した光学ドライブ (書き込みドライブ) 内のディスクの空き容量を表示します。

環境設定

- **プレビュー ウィンドウに TV セーフゾーンを表示する**:このオプションを選択すると、ディスクの表示領域 (ほとんどのテレビ画面に適応) を表示します。メニュー アイテムを画面内に収めたい場合にこの機能を使うと便利です。
- **自動メニュー タイムアウト**:このオプションを選択すると、短時間メニューを表示した後、自動的に動画の再生が始まります。

ディスクに書き込む

最後に、[書き込み] ボタンをクリックして、メディアのディスクへの書き込みを開始します。書き込む前に、[プレビュー] ボタンをクリックして、作成内容を確認します。

スクリーン セーバーを作成する

自分の画像からスクリーン セーバーを作成することができます。スクリーン セーバーを作成するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーからスクリーン セーバーに使う画像をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. メディアトレイで画像を追加、変更、削除します。
3. メディアトレイの [再生] ボタンを選択して、スクリーン セーバーをプレビューします。

注:[環境設定] ウィンドウで、スクリーン セーバーのスタイルを設定したり、BGMを追加したりすることができます。詳細は、[「スクリーン セーバーの環境設定」](#)を参照してください。

4. [作成] ボタンから [スクリーン セーバー] を選択します。
5. [はい] ボタンを選択すると Windows の [スクリーン セーバー] 設定ダイアログが表示されます。[OK] を選択します。スクリーン セーバーが作成され、Windows で利用できるようになります。

注:表示される画像は、メディア ライブラリーの [アルバム] セクションの [スクリーン セーバー] アルバムに配置されます。詳細は、[「アルバム」](#)を参照してください。

画像をデスクトップの背景に設定する

ライブラリー内の画像をデスクトップの背景画像 (壁紙) に設定することができます。画像をデスクトップの背景に設定するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーからデスクトップの背景に使う画像を選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから、[デスクトップの背景] を選択します。

注:メディアトレイに 2 枚以上の画像が入っている場合は、最初の 1 枚がデスクトップの背景として使用されます。


3. 表示形式を [中央に表示]、[並べて表示]、[拡大して表示] から選択します。

2D 画像を 3D に変換する

メディア ライブラリーの 2D 画像を 3D 画像に変換* することができます。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

画像を 3D に変換するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーから 3D に変換する画像をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから、[2D から 3D 画像] を選択します。
3. [3D 画像の作成] ウィンドウでは、次のオプションが設定できます。
 - 名前:新規に作成した 3D 画像のファイル名を入力します。
 - 種類:3D 画像ファイルの形式を選択します。今現在、MPO 形式のみご利用いただけます。
 -  ボタンを選択して、変換する画像を保存する場所をコンピューターのハードドライブから指定します。
 - 変換する画像を何に使用するか選択します (表示用や印刷用など)。
4. [OK] を選択して、2D 画像を 3D に変換します。

3D ムービーを作成する

3D ムービー ファイルには、2D および 3D 動画を使用することができます。2D 動画を 3D に変換し、最終の動画ファイルは 3D 形式に対応します。

3D ムービーを作成するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーから 3D ムービーに入れる動画ファイルをすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから [3D ムービー] を選択します。
3. [3D ムービーの作成] ウィンドウで、次のようにムービーをカスタマイズします。ムービー作成に関する詳細は、「[ムービーを作成する](#)」を参照してください。
4. [出力] を選択して、3D ムービーの最終処理を行います。

3D ディスクを作成する

3D ムービー ディスク* には、2D および 3D のメディアを使用することができます。2D 画像または動画を 3D に変換し、作成されたディスクは 3D 形式に対応します。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

3D ディスクを作成するには、次の操作を行います。

注:3D ディスクを作成中にメニューは利用できません。

1. メディア ライブラリーから 3D ディスクに入れる画像および動画ファイルをすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから [3D ムービー ディスク] を選択します。
3. [3D ムービーの作成] ウィンドウで、次のようにディスクをカスタマイズします。ムービー ディスクの作成方法に関する詳細は、[「ムービー ディスクを作成する」](#)を参照してください。
4. [書き込み] を選択して、3D ムービーの最終処理を行い、指定するディスクに書き込みます。

2D 動画を 3D ムービーに変換する

2D の動画ファイルを 3D ムービーに変換することができます。

2D 動画を 3D ムービーに変換* するには、次の操作を行います。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

1. メディア ライブラリーから 3D ムービーに入れる動画ファイルをすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
2. [作成] ボタンから、[2D から 3D 動画] を選択します。
3. リストから 3D プロファイルを選択して、動画ファイル情報を指定します。動画ファイルの出力に関する詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください。
4. [OK] を選択して、指定するフォルダーに 3D ムービーを出力します。

動画ファイルを出力する

動画ファイルの編集、スライドショーのカスタマイズ、ムービーの作成が完了したら、[出力]* ボタンを選択して、様々な形式で新しい動画ファイルを出力します。


注: WMV/MPEG-4 動画ファイル形式は、最大 4K** 解像度 (Ultra HD) まで対応します。4K ビデオの再生 (ハードウェア アクセラレーションを使用) は、Intel Ivy Bridge (以上) および NVIDIA Kepler (以上) のグラフィック カード対応のプラットフォームで最適化されます。** Windows 64 ビットのみ。

出力プロファイルを選択するか、カスタムの動画プロファイルを作成することができません。

注: * CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

既存のプロファイルを使って出力する

既存のプロファイルを使って動画ファイルを出力するには、次の操作を行います。

1. [出力] ボタンを選択して、[出力] ウィンドウを開きます。
2. 出力する動画ファイル形式 (プロファイル) のボタンを選択します。
3. ドロップ ダウン メニューから、解像度および縦横比 (4:3 または 16:9) を選択します。
4. 出力する動画ファイルの [名前] を入力します。
5. ファイルを MPEG-4 (H.264) または MPEG-2 形式に変換する場合は、[音声形式] のドロップ ダウン メニューから、動画音声の形式を選択します。
6. 必要に応じて  を選択して、他の出力フォルダー (出力ファイル用) を選択します。
7. MPEG-4 ファイルとして出力する場合は、[CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing を有効にする] を選択して、動画ファイルの作成時間を短縮します (CUDA/AMD に対応する場合)。
8. [OK] を選択して、指定するフォルダーに動画ファイルを出力します。

3D プロファイルを使って出力する

出力する作品に 2D と 3D が含まれる場合、2 つの出力オプションがご利用いただけます。動画を 2D 形式で出力するか (3D メディアを 2D に変換)、3D 形式* で出力することができます (2D メディアを 3D に変換)。

注: * CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

2D と 3D メディアを含む作品を 3D の動画ファイルに出力するには、[3D] アイコンが付いたプロファイル ボタンを選択します。



3D の動画出力に関する詳細は、[「既存のプロファイルを使って出力する」](#)を参照してください。


注:[3D] のプロファイルが表示されない場合は、メディアトレイに 3D コンテンツが含まれない可能性があります。2D メディアから 3D ムービーを作成する方法は、[「2D 動画を 3D ムービーに変換する」](#)を参照してください。

カスタム プロファイルを作成、出力する

カスタム プロファイルを作成するには、次の操作を行います。

1. [出力] ボタンを選択して、[動画の出力] ウィンドウを開きます。



2.  を選択し、[新規] を選択して、[カスタム] ウィンドウを開きます。

3. カスタム プロファイルを次のように入力します。


- プロファイル名:プロファイルの名前を入力します。
- 形式:ドロップダウン メニューから、プロファイルの動画ファイル形式を選択します。
- 解像度:ドロップ ダウン メニューから、解像度および縦横比 (4:3 または 16:9) を選択します。
- ビットレート:ドロップ ダウン メニューから、動画のビットレートまたは画質を選択します。
- 形式:ドロップ ダウン メニューから、動画に適用する音声圧縮方式を選択します。
- ビットレート:ドロップ ダウン メニューから、動画に適用する音声圧縮率または音質を選択します。

4. [OK] を選択して、プロファイルを保存して [出力] ウィンドウに戻ります。

カスタム プロファイルを使って動画を出力するには、次の操作を行います。

1. [出力] ボタンを選択して、[出力] ウィンドウを開きます。



2.  を選択して、ドロップダウン メニューから作成したカスタム プロファイルを選択します。

注:プロファイルを編集、更新する場合は、[編集] ボタンを選択します。

3. 必要に応じて を選択して、他の出力フォルダー（出力ファイル用）を選択しません。
4. MPEG-4 ファイルとして出力する場合は、**[CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing を有効にする]** を選択して、動画ファイルの作成時間を短縮します（CUDA/AMD に対応する場合）。
5. **[OK]** を選択して、指定するフォルダーに動画ファイルを出力します。

第 7 章:

画像を印刷する

メディア ライブラリーの画像をプリンターで様々な大きさに印刷したり、オンライン印刷サービスに直接送信することができます。

プリンターで画像を印刷する

画像をさまざまな大きさに印刷することができます。

画像を印刷するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーから印刷する画像をすべて選択し、メディア トレイにドラッグ & ドロップします。
2. [印刷] ボタンから [印刷] を選択します。
3. 印刷オプションを次のように設定します。
 - レイアウト:画像を印刷するレイアウトをします。各種サイズから選べます。また、複数の画像を 1 枚の紙に印刷することもできます。
 - プリンター:画像を印刷するプリンターをドロップ ダウン メニューから選択します。
 - フィット:印刷範囲に合わせて画像のサイズを縮小するか、画像をクロップするかを選択します。
 - プリンターの設定:このボタンを選択して、ページ レイアウトや両面印刷の指定など、特定のプリンター オプションを設定します。オプションは接続しているプリンターによって異なります。
 - 各画像の印刷枚数:印刷枚数を入力します。
4. [印刷] ボタンを選択して、画像の印刷を開始します。

画像の印刷を注文する

メディア ライブラリーからオンライン プリント サービスに送信して、印刷を注文することができます。

注:この機能は一部の国でのみ利用できます。

オンライン プロバイダーから印刷を依頼するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーから印刷する画像をすべて選択し、メディア トレイにドラッグ & ドロップします。

2. [印刷] ボタンから [印刷注文] を選択します。
3. 依頼するオンライン プロバイダーを一覧から選択します。
4. オンライン プロバイダーの認証と画像のアップロードが完了したら、Web サイトで注文します。

第 8 章:

メディアを共有する

この章では、メディア ライブラリーのメディアを世界中の友達や家族と共有する方法を説明します。CyberLink MediaShow を使って、画像/動画をメール送信したり、Flickr、YouTube にアップロードしたりすることができます。

YouTube

に動画をアップロードする

ライブラリーから動画を YouTube 動画共有 Web サービスに直接アップロードすることができます。

YouTube に動画をアップロードするには、次の操作を行います。

注:複数の動画またはアルバム全体をライブラリー スライドバーの [YouTube] セクションにドラッグ&ドロップして、アップロードすることもできます。

1. メディア ライブラリーから YouTube にアップロードする動画をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
 2. [共有] タブから [YouTube] ボタンをクリックします。[YouTube にアップロード] ウィザードが表示されます。
-

注:[3D ムービー ディスクの作成] から動画をアップロードする場合、動画形式および画像の選択ダイアログが表示されます (例: [2D]、[3D] または [フル 3D])。YouTube に 3D* の動画をアップロードするには、[3D] または [フル 3D] を選択します。* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

3. ウィザードに従って動画をアップロードします。
-

注:YouTube のアカウントがない場合は、[YouTube にサインアップ] のリンクから登録を行います。

4. 動画のアップロードが完了したら、[完了] ボタンをクリックします。
-

Flickr に画像をアップロードする

ライブラリーから画像を Flickr 写真共有 Web サービスに直接アップロードすることができます。

Flickr に画像をアップロードするには、次の操作を行います。

注:複数の画像またはアルバム全体をライブラリー スライドバーの **[Flickr]** セクションにドラッグ&ドロップして、アップロードすることもできます。

1. メディア ライブラリーから Flickr にアップロードする画像をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
 2. **[共有]** タブから **[Flickr]** ボタンをクリックします。**[Flickr にアップロード]** ウィザードが表示されます。
 3. ウィザードに従って画像をアップロードします。
-

注:Flickr のアカウントがない場合は、**[Flickr にサインアップ]** のリンクから登録を行います。

4. 画像のアップロードが完了したら **[完了]** ボタンを選択します。
-

画像/動画をメール送信する

メディア ライブラリーから 1 つ以上のメディア ファイルを友達や家族に直接送信することができます。

メディアをメール送信するには、次の操作を行います。

注:メール送信は、お使いのデフォルトのメール ソフトから行います。Hotmail や Gmail などの Web メール (インターネット ブラウザーを使用する場合) からはメール機能は利用できません。CyberLink MediaShow 用のメール アカウントを変更するには、お使いの電子メール アプリケーション (Microsoft Outlook や Outlook Express など) から、メール アカウントの設定をリセット/変更します。

1. メディア ライブラリーからメール送信するメディアをすべて選択し、メディアトレイにドラッグ&ドロップします。
 2. **[共有]** タブから **[メール]** ボタンをクリックします。デフォルトのメール ソフトが起動し、メールに選択したメディアが添付されます。
 3. デフォルトのメール ソフトからメール送信を行います。
-

注:メディアをメール送信する前に、送信する画像/動画の設定を行います。詳細は、[「メールの環境設定」](#)を参照してください。

動画ファイルをポータブルデバイス向けに変換する


メディア ライブラリーの動画ファイルを携帯電話やポータブル デバイスに対応する形式に変換することができます。

iPod、iPhone、iPad 対応形式に変換する

メディア ライブラリーの動画ファイルを iPod、iPhone、iPad* の対応形式に変換することができます。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

iPod、iPhone、iPad の形式にファイルを変換するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーから変換する動画をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ & ドロップします。
2. [共有] タブから [iPod/iPhone 形式変換] ボタンをクリックします。
3. ドロップ ダウン メニューから、使用するデバイスを選択します。
4. ドロップ ダウン メニューから、解像度および縦横比 (4:3 または 16:9) を選択します。
5. ファイルを 1 つのみ変換する場合は、ファイルの名前を入力します。
6. 必要に応じて  を選択して、他の出力フォルダー (変換ファイル用) を選択します。
7. コンピューターが CUDA/AMD 対応の場合は、[CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing を有効にする] を選択して、動画ファイルの作成時間を短縮します。
8. [OK] を選択して、変換を開始します。[OK] を選択して、ビデオ コンバーターのメイン ウィンドウに戻ります。


Sony PSP/PS3 対応形式に変換する

メディア ライブラリーの動画ファイルを Sony PSP または PS3* の対応形式に変換することができます。

注* CyberLink MediaShow のオプション機能です。バージョンの詳細については、バージョン表を参照してください。

Sony PSP/PS3 の形式にファイルを変換するには、次の操作を行います。

1. メディア ライブラリーから変換する動画をすべて選択し、メディアトレイにドラッグ & ドロップします。
2. [共有] タブから [PSP/PS3 形式変換] ボタンをクリックします。
3. ドロップ ダウン メニューから、使用するデバイスを選択します。

4. ドロップ ダウン メニューから、解像度および縦横比 (4:3 または 16:9) を選択します。
5. ファイルを 1 つのみ変換する場合は、ファイルの名前を入力します。
6. 動画を PS3 の対応形式に変換する場合、[音声形式] のドロップ ダウン メニューから、動画音声の音声圧縮方式を選択します。
7. 必要に応じて  を選択して、他の出力フォルダー (変換ファイル用) を選択します。
8. コンピューターが CUDA/AMD 対応の場合は、[CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing を有効にする] を選択して、動画ファイルの作成時間を短縮します。
9. [OK] を選択して、変換を開始します。[OK] を選択して、ビデオ コンバーターのメイン ウィンドウに戻ります。

他の形式に変換する

メディア ライブラリーの動画を他の形式 (WMV、MPEG-2、MPEG-4 (H.264)) に変換することもできます。ファイル変換用のカスタム プロファイルを作成して、使用することができます。

動画を別の形式に変換する手順は、動画ファイルを出力する手順と同じです。新しい動画ファイル作成に関する詳細は、[「動画ファイルを出力する」](#)を参照してください。

第 9 章:

テクニカル サポート

この章では、テクニカル サポートについて説明します。ユーザーが回答を見つけるために役立つ情報が含まれています。ご購入の代理店、販売店にお問い合わせいただくこともできます。

テクニカル サポートにお問い合わせになる前 に

CyberLink が提供する以下のサポート オプション内容をご参照ください（無料）。

- プログラムに組み込まれている「ユーザーガイド」または「オンラインヘルプ」を参照する。
- CyberLink Web サイトのサポート ページの「ナレッジベース (FAQ)」を参照する。

<http://jp.cyberlink.com/support/index.html>

FAQ にはユーザーガイドまたはオンライン ヘルプよりも新しい情報が掲載されている場合があります。

テクニカル サポートに電子メールまたは電話で連絡する際には、次の情報をあらかじめご用意ください。

- 登録済み プロダクト キー（プロダクト キーは、ソフトウェア ディスク ケース、ボックス カバー、または CyberLink ストアで製品購入時に受け取ったメールに記載されています）。
- 製品名、バージョン、ビルド番号（通常、ユーザー インターフェイス上の製品名をクリックすると表示されます）。
- お使いの Windows OS のバージョン。
- システムのハードウェア デバイス（キャプチャー カード、サウンド カード、VGA カード）およびその仕様。
- 表示された警告メッセージの内容（メッセージの内容はメモするか、スクリーンショットをとっておいてください）。
- トラブルの詳しい内容と、発生した状況。

Web サポート

CyberLink の Web サポートは、24 時間いつでも無料でご利用いただけます。

注: CyberLink の Web サポートをご利用いただくには、まずメンバー登録を行う必要があります。

CyberLink では、FAQ を始めとしたさまざまな Web サポート オプションを、次の言語で提供しています。

言語	Web サポート URL
English	http://www.cyberlink.com/support/index.html
中国語 (繁体字)	http://tw.cyberlink.com/support/index.html
日本語	http://jp.cyberlink.com/support/index.html
スペイン語	http://es.cyberlink.com/support/index.html
韓国語	http://kr.cyberlink.com/support/index.html
中国語 (簡体字)	http://cn.cyberlink.com/support/index.html
ドイツ語	http://de.cyberlink.com/support/index.html
フランス語	http://fr.cyberlink.com/support/index.html
イタリア語	http://it.cyberlink.com/support/index.html