



Animation Store Creator™

June 28, 2013

Trademarks: NewTek, TriCaster, TriCaster XD, TCXD8000, TriCaster 8000, TriCaster TCXD8000, TCXD850, TCXD850 EXTREME, TriCaster TCXD850 EXTREME, TriCaster 850 EXTREME, TriCaster EXTREME, TriCaster 850, TCXD450, TCXD450 EXTREME, TriCaster TCXD450 EXTREME, TriCaster 450 EXTREME, TriCaster 450, TCXD455, TriCaster 455, TriCaster TCXD455, TriCaster 855, TCXD855, TriCaster TCXD855, IsoCorder, TCXD300, TriCaster 300, TriCaster TCXD300, TCXD40, TriCaster 40, TriCaster TCXD40, TriCaster PRO, TriCaster STUDIO, TriCaster BROADCAST, TriCaster DUO, ProTek, ProTek Care, ProTek Elite, iVGA, SpeedEDIT, 3PLAY, 3Play, 3Play 4800, 3PXD4800, 3Play 820, 3PXD820, 3Play 425, 3PXD425, 3Play 330, 3PXD330, LiveText, DataLink, LiveSet, TriCaster Virtual Set Editor, TriCaster VSE, LiveMatte, TimeWarp, VT, VT[3], VT[4], V[T5], Video Toaster, Toaster, Inspire 3D, 3D Arsenal, Aura, LightWave, LightWave 3D and LightWave CORE は、NewTek 社の登録商標です。また、その他のブランド名、製品名、登録商標は各社に帰属しています。

目次

第1章： イントロダクション	3
1.1.1 アプリケーションの起動.....	4
1.1.2 スクリーンレイアウト.....	4
第2章： はじめに	6
セクション 2.1 トランジション・デザイン	6
セクション 2.2 エフェクト・タイプ.....	6
2.2.1 ワイプ	7
2.2.2 ワープ A/B.....	7
セクション 2.3 オーバーレイ・アニメーション・シークエンス	8
2.3.1 ファイル・シークエンス.....	8
セクション 2.4 ワイプ・シークエンス	10
2.4.1 シンプルなトランジション	10
セクション 2.5 ワープ・シークエンス	11
セクション 2.6 オーディオトラック.....	12
セクション 2.7 フレームバッファ・アニメーション	12
セクション 2.8 エクスポートの設定.....	13
セクション 2.9 メニュー	13
2.9.1 ファイルメニュー	13
INDEX	15
クレジット	16

第 1 章： イントロダクション



多くの NewTek 社製システムに搭載されている Animation Store (アニメーションストア) トランジションの機能は、トランジションに対してフルカラーのオーバーレイ画像の埋め込み、ピクセル単位で A/B ソースの切り替えやリアルタイムのクロスダイナミクス効果を与えることができ、さらにスローモーション補完も備えているため、トランジションやオーバーレイをどんな速度で実行しても映像が乱れることがないという特徴を持っています。

内蔵されている Animation Store Creator によって、アーティストは簡単にカスタムのアニメーションストア トランジションを製作することができます。使い慣れたグラフィックスソフトウェアを利用すれば、トランジションを実行中に表示されるアニメーションシークエンスを用意することができます。

ビデオシステムによっては、いくつかの「アニメーションストア」が用意されているものもあり、トランジションを実行してアニメーションのカラーオーバーレイを利用できるものもあります。ただし、このようなシステムの多くは、トランジションを設定するために複雑な操作をいくつも行わなければならない、スイッチャーのエフェクトを変更するたびに、ユーザーはたくさんの操作を急いで行わなければならないかもしれません。TriCaster の Animation Store トランジションは、各エフェクトチャンネル (DSK やオーバーレイチャンネル、スイッチャーのトランジションなど) に対し、無数の効果を登録しておくことができます。

NewTek 社製品に内蔵の Animation Store は、面倒なスイッチングのセットアップなしに利用できるようになっています。さらに、Animation Store トランジションは、1 つだけでなく、2 の音声を埋め込むことができます。ひとつはトランジションの開始時、もうひとつは終了時の音声として利用されます。しかし、いったいどのようにして独自のアニメーションストア・トランジションを作成するのでしょうか？

Animation Store Creator のアプリケーションを利用することで、簡単にカスタムの Animation Store トランジションを作ることができます。使い慣れたグラフィックスソフトウェアやツールを利用して、トランジションの実行中に表示させるアニメーションシークエンスを用意し、さらに音声や色を付けて、オリジナルの効果を作成することができます。

セクション 1.1 概要

Animation Store Creator は、トランジションをオーサリングするためのアプリケーションですが、シンプルでユーザーフレンドリーなツールです。簡単に説明すると、1 つ、もしくは 2 つのイメージシークエンスを選択し、音声を加えるだけです。

- 1 つめのイメージシークエンスは、フルカラーオーバーレイとして利用されます。
- 2 つめのシークエンスは、トランジションそのものを定義するために利用されます。これはオプションで、利用しない場合には代わりにカットフレームがトランジションとして利用されることになります。

さらに、2 つの音声ファイルを適用することができます。最後に、新しいトランジションのアイコンを指定します。完成したトランジションは、ライブで使いやすいように、適切な場所へと自動的に表示されます。

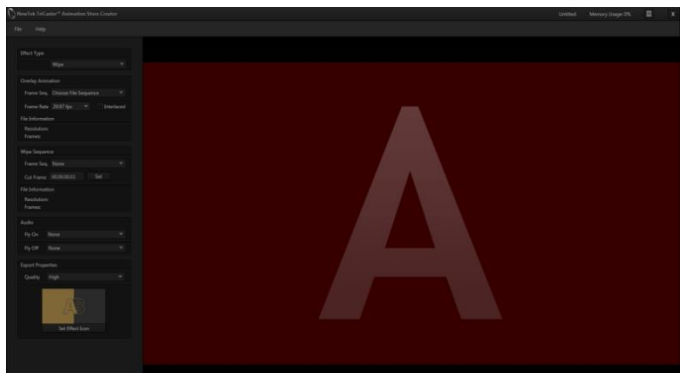


図 1

1.1.1 アプリケーションの起動

アプリケーションは、システムのスタートアップスクリーンのホームページから起動することができます。スタンドアロン版としてインストールしている場合には、デスクトップのアイコンから起動してください。

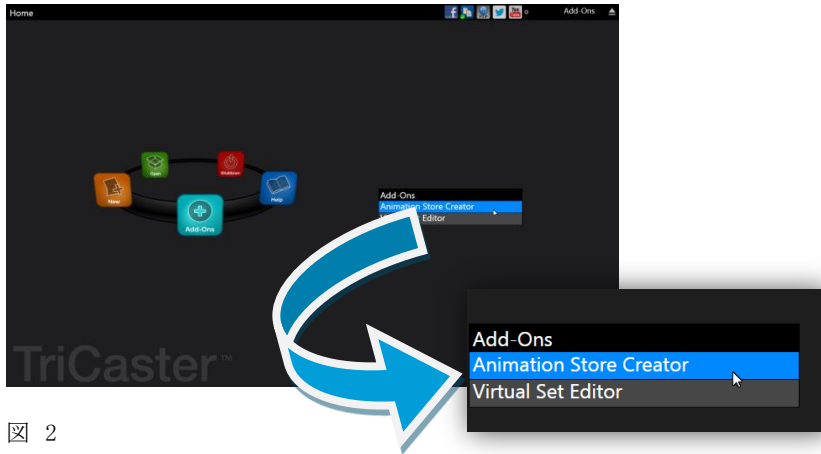


図 2

TriCaster で利用する場合、アイコンリングの[Add-Ons]ボタンをクリックし、右側の[Animation Store Creator]のリンクを選択してください。

スタンドアロン版の起動

インストール後、Windows デスクトップの[Start]（スタート）メニューから Animation Store Creator を起動してください。

1.1.2 スクリーンレイアウト

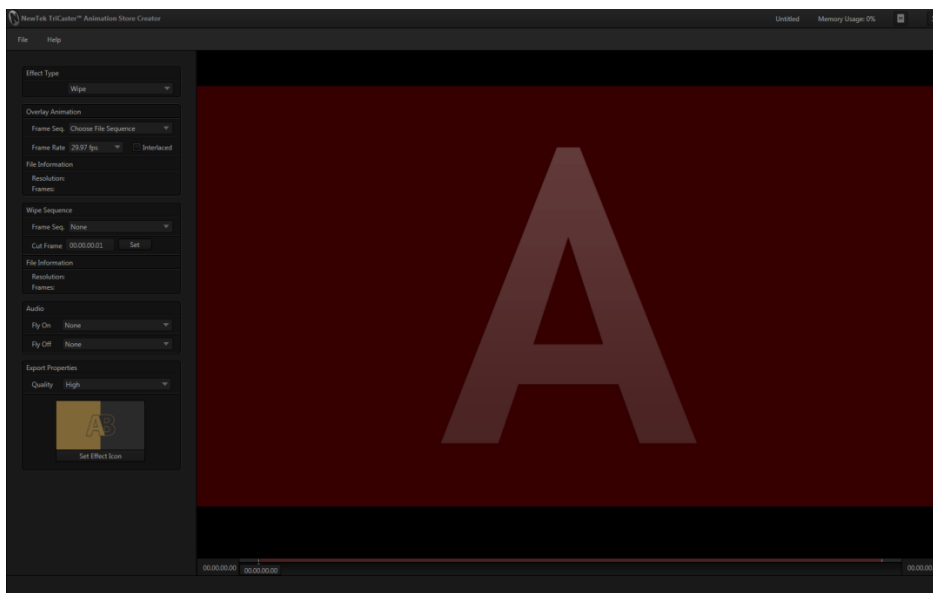


図 3

スクリーンの一番大きなエリアが、作業の結果を表示するキャンバスになります。キャンバスの下にあるスクラ
ブバー（図 5）は、その時間での効果をプレビュー表示させるためものです。

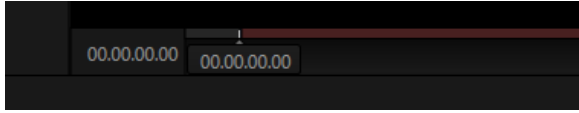


図 5

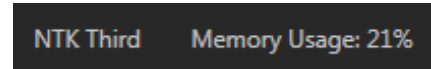


図 4

タイトルバーの右側にはメモリの使用状況が表示されます。必要以上
に大きく、長いシークエンスの場合、ライブの操作中に多くのエフェクトメモリを消費してしまいます。

キャンバスの左側には、一番上に標準メニューがあり、そこから下にコントロールするアイテムの項目が並んで
います。このセクションにあるコントロールグループについては、下記に示す表の解説を確認してください。

メニュー	File Help	
エフェクトタイプ の設定	Effect Type Wipe	メニューからは、プロジェクトを保存したり、完成したトランジションを出力（またはインストーラの実行ファイルの出力）することができます。ヘルプ情報を参照することもできます。
オーバーレイ コントロール	Overlay Animation Frame Seq. Choose File Sequence Frame Rate 29.97 fps Interlaced	[Effect type] (エフェクトタイプ) のメニューでは、どのタイプのトランジションを作成するのかを選択します。
トランジション コントロール	File Information Resolution: Frames: Wipe Sequence Frame Seq. None Cut Frame 00.00.00.01 Set	オーバーレイやトランジション、オーディオのコントロールグループでは、作成するエフェクトを定義するファイルをインポートできます。
オーディオ コントロール	File Information Resolution: Frames: Audio Fly On None Fly Off None	最後に、出力コントロールでトランジションに対して（エフェクトメモリに関して）最も「効率的な」品質を選択し、ライブデスクトップのトランジションビンに表示されるサムネイルアイコンを指定することができます。
出力コントロール	Export Properties Quality High Set Effect Icon	

第 2 章：はじめに



このセクションでは、トランジション作成のプロセスについて解説していきます。Animation Store Creator のワークフローや、イメージシークエンスやオーディオファイルを使用する目的などについて解説します。

また、[File] メニューにある出力オプションや、プロジェクトの管理についても説明していきます。

セクション 2.1 トランジション・デザイン

Animation Store Creator ソフトウェアで、トランジションを作成するにあたり考慮しておくことや、その操作手順についてまず確認しておきましょう。

作成されたトランジションは、下記 2 つのうちのどちらかの目的に使用されることになります。

Applied to TriCaster' s *Background* video layer, it will ultimately swap the displays from the current *Program* and *Preview* row sources

- a) TriCaster のバックグラウンドのビデオレイヤーに適用すると、プログラムとプレビュー列に設定されたソースを入れ替えるような効果が実行されます。
- b) または、オーバーレイや DSK チャンネルに適用すると、別のソース（通常はタイトルやグラフィックですが）がバックグラウンドのビデオレイヤーの「上に」表示されたり、反対に表示されているものを消したりできます。

どちらの場合でも、トランジションは、ソース A とソース B として利用する 2 つの画像ソースをコントロールすることになります。

- トランジションの開始時は、ソース A が表示されます。
- トランジションの処理が実行されるにつれて、ソース B が表示されていき、ソース A と入れ替わるか（バックグラウンドのチャンネルに対して利用した場合）、映像の上にソース B が表示されます（DSK やオーバーレイチャンネルに利用した場合）。
- [Overlay Animation]（オーバーレイ・アニメーション）は、トランジションが実行されている間はソース A とソース B の上に表示され、トランジションが終了する時には完全に見えなくなります。

どの場合においても、ソース B は[Wipe]か[Warp]用のシークエンスコントロールに読み込まれたアニメーションを利用して表示されることとなります。[Wipe/Warp]の内容については、この後のセクション 2.4 に記載のエフェクトタイプの解説を確認してください。

セクション 2.2 エフェクト・タイプ

新しいアニメーションストア・トランジションを作成する最初のステップは、コントロールスタックの一番上にあるメニューを利用した[Effect Type]（エフェクト・タイプ）の選択です。ここでは、最初の 3 つのタイプについて確認しておきます。4 つめのエフェクト・タイプ（フレームバッファ・アニメーション）についてはセクション 2.7 で解説します。

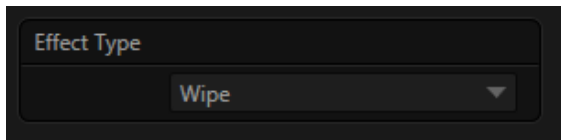


図 6

2.2.1 ワイプ

まず単純なトランジションを考えてみましょう。オーバーレイのアニメーションは、通常は完全に透明なフレームから始まり、徐々にスクリーン上にディゾルブ効果で表示されていきます。もしくは、スクリーンの外から中へと表示されていきます。どちらの場合も、オーバーレイされている画像はエフェクトが終了するまでに見えなくなり、新しいソースが表示された状態になります。

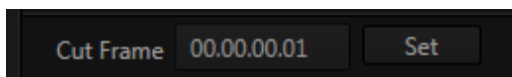


図 7

しばしば、オーバーレイ・アニメーションは、アニメーションの後の見えないところでトランジションが実行されるように、ある部分でスクリーン全体を埋め尽くすようにデザインされていることがあります。このような場合には、トランジションを定義するためのアニメーションシーケンスを用意する必要はありません。ワイプシーケンスのコントロールでは、カットフレームだけを設定することができるからです（プレビュー表示させているフレームをカットフレームに設定できます）。

ヒント： [Wipe/Warp Sequence] コントロールグループに表示されるタイトルは、[Effect Type] で選択しているものによって変わります。

それ以外は、白黒のアニメーションを用意して、ソース A とソース B をアニメーションでブレンドするためのトランジションを定義することができます。[Wipe]（ワイプ）のエフェクト・タイプは、これら両方のトランジションをサポートしています（ワイプトランジションに利用するアニメーションシーケンスについてはセクション 2.4 をご覧ください）。

2.2.2 ワープ A/B

[Effect Type] メニューの [Warp]（ワープ）オプションは、Animation Store Creator の能力をもっとも発揮する機能です。対応する（A と B の）どちらのオプションを利用した場合も、用意したアニメーションによってすべて定義されることになります。選択したソースを移動、回転、変形させることができます。以下にいくつか例をあげます。

[Warp A] を選択すると：

- ソース A がスクリーンから飛んでいき、ソース B がその後ろから現れることになります。
- または、ソース A がボールの中に入っていき、スクリーンから回転しながら消えていきます。

[Warp B] を選択し、ソース B にアニメーションを付けると：

- リップル効果がかかりながらソース A の後ろからフェードインします。
- または、ソース A の上にソース B がスクロールするように入り込んできます。

注意： [Warp A] のオプションを利用して作成されたトランジションは、オーバーレイや DSK チャンネルには利用することができません。

ワープアニメーションを作成するための情報は、セクション 2.5 をご覧ください。

セクション 2.3 オーバーレイ・アニメーション・シークエンス

新しい Animation Store トランジションを作る次のステップは、[Overlay Animation] (オーバーレイ・アニメーション) の読み込みです。

オーバーレイ・アニメーションは、スイッチャーのビデオレイヤー (A と B のソース) の上に表示されるフルカラーのオーバーレイ画像になります。ライブデスクトップでは、エフェクトが実行されるときに表示され、消えていく画像となります。

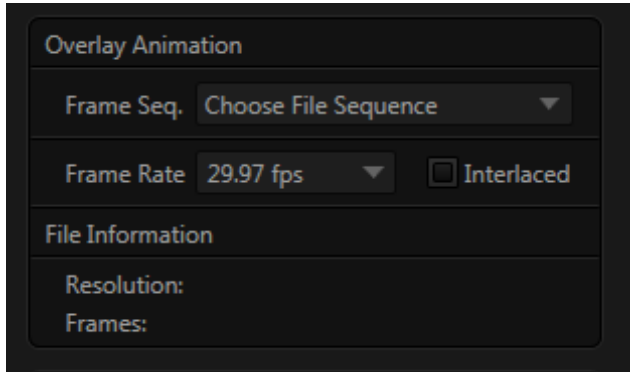


図 8

2.3.1 ファイル・シークエンス

オーバーレイ用のアニメーションは連番が付けられたファイルシークエンスとして、Animation Store Creator に適用します。一般的なアニメーションやエフェクトを作成するアプリケーションは、連番ファイルの出力機能を持っています。シークエンスのファイル名は、たいていの場合「filename0001.png」から始まり、「filename0002.png」などと続く名前になっています（「filename.0001.png」や「filename_0001.png」といった場合もあるかもしれません）。

連番ファイルは 32 ビットフォーマット (アルファチャンネル付) になっている必要があります。そうでないと、スイッチャーの映像がすべてオーバーレイの後ろに隠れてしまうからです。一般的な 32 ビットのファイルフォーマットである PNG や TIFF、TARGA、(単一レイヤーの) PSD が利用できるようになっています。

ヒント: グラフィクスアプリケーションで、32 ビットファイルの出力に「ストレート」や「Non-premultiplied」フォーマットが自動的に選択されない場合には、このどちらかのオプションを選択する必要があります。

ファイルシークエンスの代わりに、一般的な 32 ビットのアニメーションファイルフォーマットもサポートしています。

フレームカウント

連番ファイルの画像の枚数は、必要に応じて変わってきます。ただし、通常はトランジションのエフェクトは長いものではなく、ほとんどの場合 1 秒か 2 秒程度であるはずですが、2 秒間のトランジションが通常速度 (ライブデスクトップのトランジショングループにある [M] (中速) になります) では再生されますが、NTSC では 60 フレーム (PAL では 50 フレーム) のシークエンスから構成されるときれいに見えます。

トランジションをより短時間で実行するつもりであれば、より少ないフレーム数の画像を利用することもできます (可能であれば少ないフレーム数にすることで、スイッチャーのエフェクトメモリの消費を抑えることができます)。

スローで実行

必要であれば、通常のよりも長くトランジションを設定した場合（または手動で T バーを操作した場合）には、TriCaster は自動的にアニメーションストア・トランジションに対してスムーズなスローモーションの補完を行ってくれます。

ただし、別の手段でスムーズにすることもできます。2 秒間で実行するよう作成されたエフェクトを 4 秒の時間をかけて実行すると仮定します。長い時間をかけて実行されるトランジションをよりスムーズに見せるために、2 倍の長さのシークエンスを利用することもできます（例えば 2 秒の NTSC アニメーションに対し、60 フレームではなく 120 フレーム分のシークエンスを利用できます）。

[Frame Rate]（フレームレート）のコントロールを調整し、エフェクトに合ったタイミングを設定します。スローモーションの補完がきちんと行われるので、通常はこのような設定は行わなくてもかまいません。フレームレートを増やすと、スイッチャーで利用されるエフェクトメモリも増加するというのを覚えておいてください。

メディアブラウザ

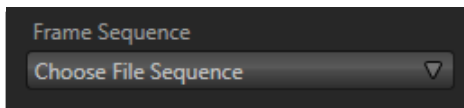


図 9

[Frame Sequence]と書かれたドロップダウンメニュー（図 9）をクリックし、[Browse]を選択して TriCaster のメディアブラウザ（図 10）を開いてください。メディアブラウザの機能と使い方については、TriCaster のマニュアルに記載されていますので、ここでは触れませんが、トランジションの作成のために使用するファイルの保存先をいろいろと変更しているようであれば、メディアブラウザの [Add Media Location] の機能を使うと便利です。

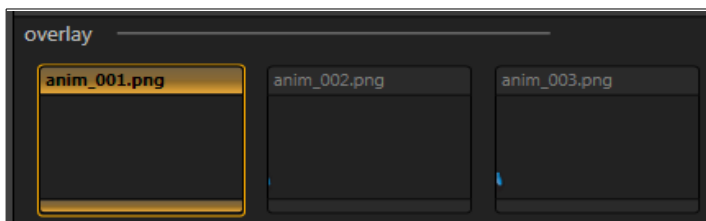


図 10

「AS Transition Files」というフォルダには、オーバーレイ用のファイルシークエンス（[overlay] という名前のフォルダ）やトランジション用のシークエンスファイル（[transition]）、そして音声ファイル（[sounds]）というサブフォルダが含まれています。

左側で新しいユーザーロケーションが選択されると、右側にあるファイルウィンドウでは、名前の付いたヘッダーの下に 2 種類の連番ファイルが表示されます。簡単に選択ができるようプレビューが作成されます（図 10）。

ヒント：メディアブラウザの [Browse] ボタンをクリックすることで、標準的なシステムファイルエクスプローラを使ってファイルを見つけることもできます。

FRAME RATE (フレームレート) と INTERLACE (インターフェース)

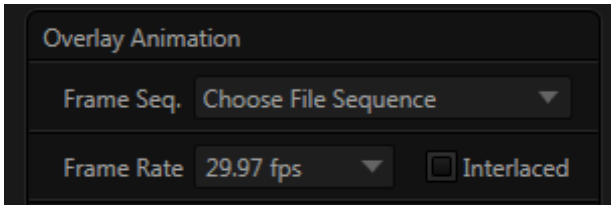


FIGURE 11

[Frame Rate] コントロールを使って、目的とするセッションフォーマット (NTSC/PAL) に合った適切な設定を選択することができます。前述のとおり (セクション 2.3.1)、必要だと感じた時には 2 倍のフレームレートを選択することができますが、通常はこのオプションは利用せずに、エフェクトメモリの消費を最小限にしておくことをお勧めします。

アニメーションシークエンスにフィールドが利用されているときには、[Interlaced] のスイッチをチェックしておくことで、モーションをスムーズにすることができます。

ヒント： インターレースは「上位フィールド優先」を想定しています。NTSC SD D1 フォーマットのフレーム (720 x 486 の解像度、下位フィールド優先) の場合には、このフォーマットへと変換されます。

セクション 2.4 ワイプ・シークエンス

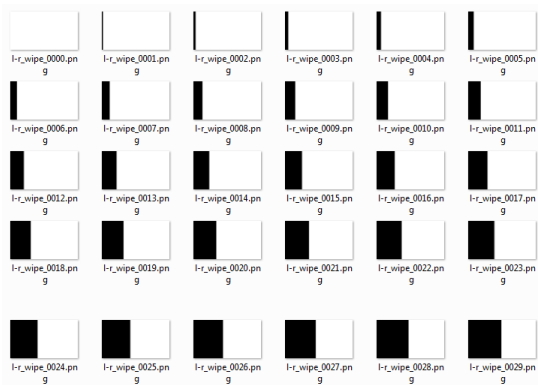
トランジションの効果を定めるために使用されるアニメーションシークエンスについては、すでに解説した内容がほとんどですが、少しだけ重要な点があります。

注意： ここで解説する手順はオプション的なものです。オーバーレイのアニメーションシークエンスがスクリーンを完全に埋め尽くすようなものであれば、変化が起こるフレームを指定するためにカットフレームの設定を使うだけで済みます。この場合、トランジション用シークエンスは必要ありません。

トランジション用のシークエンスファイルは、オーバーレイのシークエンスファイルとは違った目的に利用します。エフェクトがかかっている間に、スクリーンのどのピクセル部分に映像を表示させるのかを指定することができます。

ここでは、単純なピクセルをブレンドする効果を作成するために、白黒のトランジションアニメーションを利用できます。または、UV マップ用のグラデーションアニメーションを用意して、映像に動きや変形を付けるような効果を作り出すこともできます (ラッピングアニメーションを作成するためのテクスチャ画像は、C:\¥TriCaster¥Effects¥Animation Stores¥Samples に入っています)。

2.4.1 シンプルなトランジション



A 白黒の画像から作成された基本的なトランジションは以下のようになります：

フレーム内の白いピクセルには、バックグラウンドレイヤーがそのまま表示されます。フレーム内にある黒いピクセルの部分にソース B が表示されることとなります。黒と白の間になっているピクセルは、透明度を持った状態でオーバーレイされることとなります。

例を見ながら確認してみましょう：図 12 では、シンプルなトランジションを定義するために用意された白黒の画像シークエンスのサムネイルアイコンが見えます。順番に見ていくと、最初のフレームは白くなっています。シークエンスが進行するにつれて、各フレームの黒いバーが左から右へと「伸びて」いきます。

図 12

このエフェクトの場合、[Effect Type]のオプションは[Wipe]に設定します。

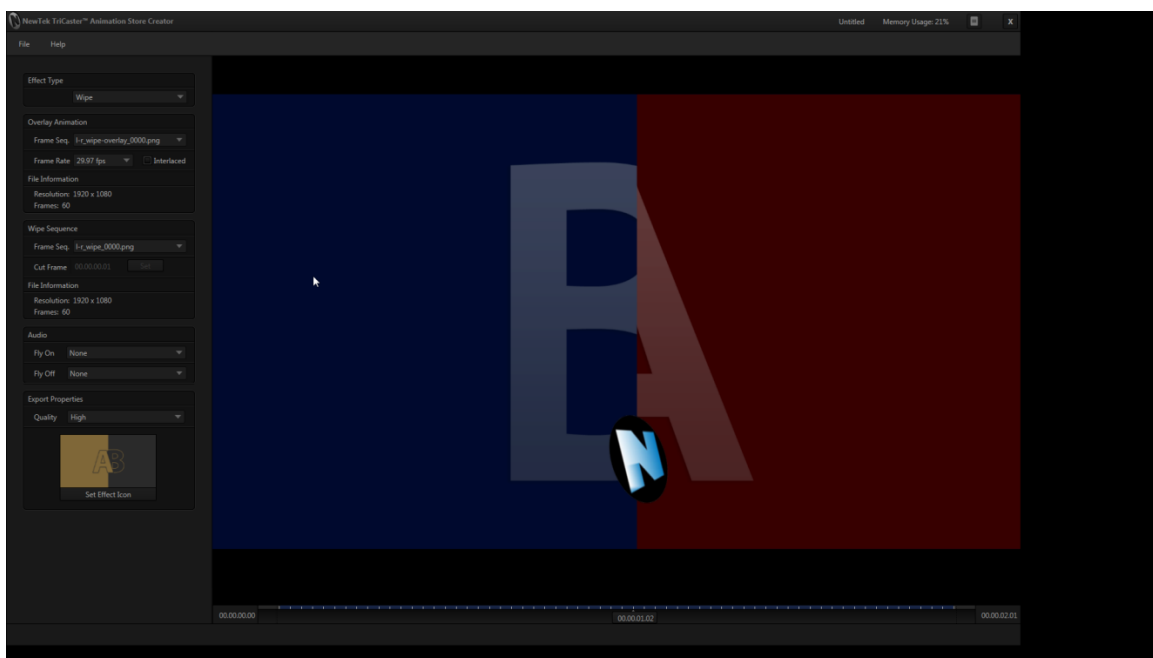


図 13

図 13 では、トランジションを途中のフレームで止めた状態がキャンバスに表示されています。トランジションのシークエンスファイルによって定義されているこのフレームでは、ソース B がソース A の上に入ってきています。トランジションが始まるところから、すぐにスクリーンに表示されてくることになります。

オーバーレイ・アニメーションに割り当てられている、フルカラーのオーバーレイ画像 (NewTek 社の「N」のロゴ) が、ワイプのエッジ部部の移動と共に、左から右へと移動してきます。DSK やオーバーレイのチャンネルに適用すれば、このシンプルな Animation Store をタイトルの表示に利用したり、フルスクリーンのワイプとして利用することができます。

セクション 2.5 ワープ・シークエンス

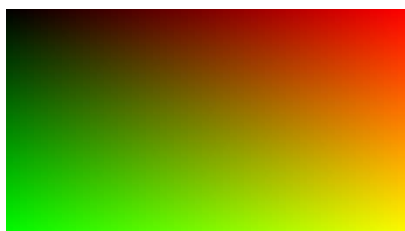


図 14

先にも説明していますが、UV グラデーションのアニメーションを利用することで、より精巧で複雑なトランジションを作ることができます (サンプルの UV テクスチャマップは、C:\¥TriCaster¥Effects¥Animation Stores¥Samples フォルダに入っています)。

U グラフィックスソフトウェアを使って、このテクスチャを変形し、移動させることで、ダイナミックなクロスエフェクトなどを作り出し、映像やグラフィックソースを表示させることができます。

アニメーションは、グラデーションのテクスチャがフレームに入ったり、フレームから出ていくような動きになっている必要があります。これはアニメーションをソース A と B のどちらに割り当てるか ([Effect Type] に [Warp A] と [Warp B] のどちらを選択するか) によって異なります。このアニメーションによって、現在のソースが消えたり、新しいソースが現れたりする効果を付けることができます。

サンプルのファイルが Animation Store Creator に付属しています。TriCaster に付属のものを利用している場合には、C:\¥TriCaster¥Effects¥Animation Stores¥Samples フォルダに、スタンドアロン版を利用している場合には、ドキュメントフォルダに入っています。

このファイルは、オーバーレイとトランジションのアニメーションシークエンスの関係や、[Warp A]や[Warp B]のオプションによってどのように結果が変わるのかを理解するために利用すると良いでしょう。

注意： TriCaster は、[Warp A]のオプションを利用して作られたトランジションは、きちんとした効果が得られないため、オーバーレイや DSK のチャンネルのトランジションピンから読み込むことができません。

セクション 2.6 オーディオトラック

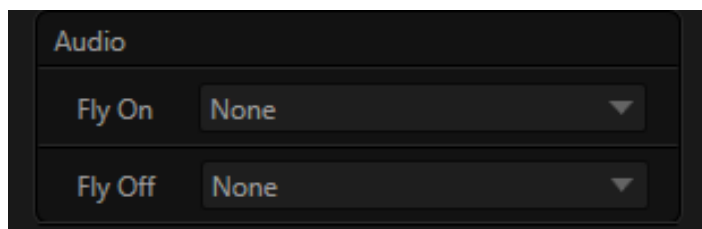


図 15

オーディオトラックのコントロールグループにある [Fly On] と [Fly Off] というメニューを利用して、トランジションにサウンドファイルを追加することができます。ここで選択するファイルは当然ですが、適切な長さになっている必要があります。一般的なオーディオファイルフォーマットが利用できます (.WAV と MP3)。

注意： トランジションのオーディオレベルは、TriCaster のオーディオミキサーで制御できます。

セクション 2.7 フレームバッファ・アニメーション

[Effect Type] のメニュー最後に追加されているオプションが、[Frame Buffer Animation] (Frame Buffer Animation) です。

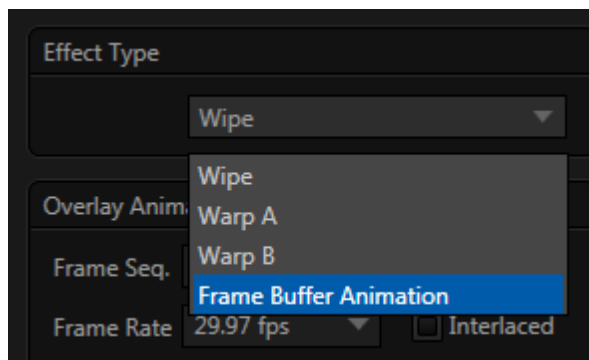


図 16

フレームバッファ・アニメーション (TriCaster のバージョン 2 モードのみでサポートされています) は、独立したメディアプレーヤーで使用できるパワフルなアニメーション効果で、映像制作のどの場面でもアニメーションを効果的に追加することができます。DSK や M/E の Key レイヤーで利用できるようになっていますが、M/E 合成用として利用することもできます。

Selecting this *Effect Type* option updates the *Control Stack* to display relevant options and settings in the area below (図 17).

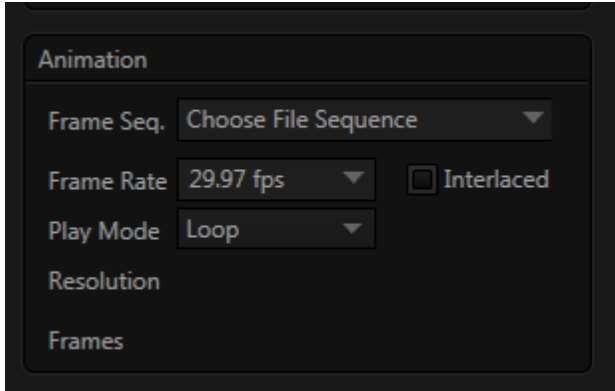


図 17

[Frame Seq.]のセレクトアを利用して、ファイルシーケンス（または一般的なフォーマットになっているアルファチャンネル付のアニメーションクリップ）を選択できます。ファイルが読み込まれると、[Resolution]と[Frames]の表示フィールドが更新されます。

PLAY MODE（再生モード）

TriCaster のバッファシステムは、3つのアニメーション効果をサポートしています。[Play Mode]メニューから[Loop]や[Single]、[Ping Pong]を選択して、望む効果に合った設定を加えることができます。

セクション 2.8 エクスポートの設定

最後にあるコントロールグループは、[Export Properties]（エクスポートの詳細設定）です。[Quality]（品質）のドロップダウンメニューには3つのオプション設定があります。たいていの場合、[Normal]か[High]の設定で十分です。オーバーレイチャンネルでとても画像を細かく表示させたい場合や、特にゆっくりしたトランジションスピードを利用する場合のみ[Ultra]を設定してください。

ヒント： エフェクトメモリを節約する意味でも、不必要に高い設定は利用しないでください。

作成する新しいトランジション用にアイコンを選択する場合には、キャンバスの下にあるスクラブバーをドラッグして好みのフレームまで移動し、[Export Properties]グループにある[Set Effect Icon]ボタンをクリックしてください。

セクション 2.9 メニュー

アプリケーションのタイトルバーの横には、2つのメインメニューが用意されています。[File]と[Help]メニューの機能を確認しておきましょう。

2.9.1 ファイルメニュー

[File]（ファイル）メニューを使って、トランジション用のプロジェクトを保存したり、開きなおしたり、最終結果を出力することができます。

1. [[New] - 新しい「ブランクの」プロジェクトを開きます。
2. [Open] - 保存しておいたプロジェクトを開いて、作業を続けることができます。
3. [Recent] - 最近利用したトランジション用プロジェクトを表示します。
4. [Save] - 現在のプロジェクトを保存します。

5. [Save As] - 新しい名前を付けて現在のプロジェクトのコピーを保存します。
6. [Export to] - 完成したトランジションをコンパイルし、ライブで使用できるように保存します。出力先をオプションで選択することができます。[This TriCaster]を選択すると作業中の TriCaster に出力し、他の TriCaster を選択するとローカルネットワーク越しに出力することができます (ただしシステムが「ライブ」モードになっている必要があります。)
7. [Create Installer] - TriCaster ユーザーとトランジションを共有するため、スタンドアロンのインストーラ (.exe) を作成します。
8. [Exit] - アプリケーションを終了します。

インストーラの作成

[File]メニュー から [Create Installer] を選択すると、図 18 のようなダイアログパネルが開きます。

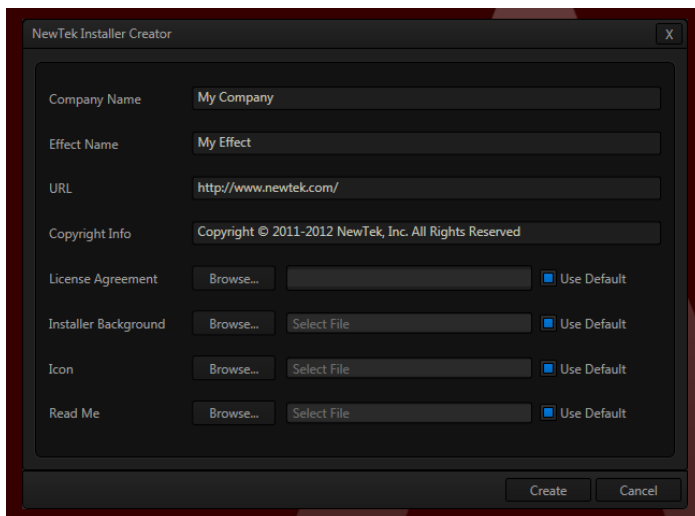


図 18

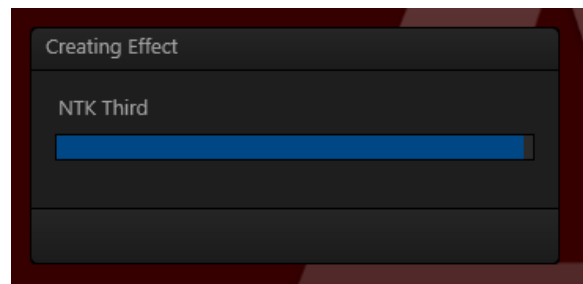


図 19

リストされているフィールドに必要な情報を入力し、(カスタムのファイルを指定するために) [Browse]を選択するか、[Use Default]を選択します。

この作業が完了したら、パネル下部にある[Create]ボタンを押してください。ファイル名を入力すると、プログレスゲージが表示されて、スタンドアロンのインストーラファイル (.exe) が作成されます (図 19)。 - 図 19.



図 20

INDEX

A

Add Media Location, 9
Animation Store Creator
Audio Track, 12

B

Browse, 9

C

Create Installer, 14

E

Effects Memory, 5, 10
Export Properties, 13
 icon, 13
 Quality, 13

F

File Menu, 13

File sequences, 8
Frame Buffer Animation, 12
Frame Rate, 10

I

Icon, 13
Installer
Interlace, 10

M

Media Browser, 9
Memory Usage, 5

O

Overlay Animation, 8

S

Sounds, 12

クレジット

謝辞： Tim Jenison, Jim Plant

エンジニアリング： Andrew Cross、Alvaro Suarez、Bennie Pierce、Bob Peene、Brian Brice、Cary Tetrick、Charles Steinkuehler、Dan Fletcher、Greg Heine、James Killian、Jan Uribe、Jarrod Davis、Jeremy Brosius、Jeremy Wiseman、John Perkins、Karen Zipper、Kevin Rouviere、Kirk Morger、Kristen Perez、Mahdi Mohajer、Masaaki Konno、Menghua Wang、Michael Joiner、Michael Watkins、Mike Murphy、Nathan Kovner、Naveen Jayakumar、Robert Sitton、Ryan Hansberger、Shawn Wisniewski、Steve Bowie、Todd Bryant、Troy Stevenson

デザインコンサルタント： Kris Gurrad

協力：

- NewTek Marketing and Sales
- NewTek Customer Support
- NewTek Business Development

本製品は、LGPL ライセンス（劣等一般公衆利用許諾契約）にもとづき FreeImage ライブラリーを使用しています（下記リンクを参照）。本コンポーネントのソース、およびその変更やリコンパイルの可否に関しては、次のサイトを参照してください：

- FreeImage library <http://freeimage.sourceforge.net/>
- LAME library <http://lame.sourceforge.net/>
- FFmpeg library <http://ffmpeg.org/>

本製品は、LGPL ライセンス（劣等一般公衆利用許諾契約）にもとづき LAME ライブラリーを使用しています。

c:¥TriCaster¥LGPL¥

本製品は一部に Microsoft Windows Media テクノロジーを使用しています。

Copyright (c)1999-2008 Microsoft Corporation. All Rights reserved.

開発・発行元：米国NewTek社

日本販売代理店：株式会社アスク メディア&エンタープライズ事業部

このマニュアルの一部、または全部を発行元NewTek社および株式会社アスク メディア&エンタープライズ事業部の書面による承諾なしに複製・複写することを禁じます。

TriCasterは米国NewTek社の登録商標です。

(C) Copyright 2013 NewTek, Inc. All rights reserved.