



NicoVisualEffects₂

操作方法

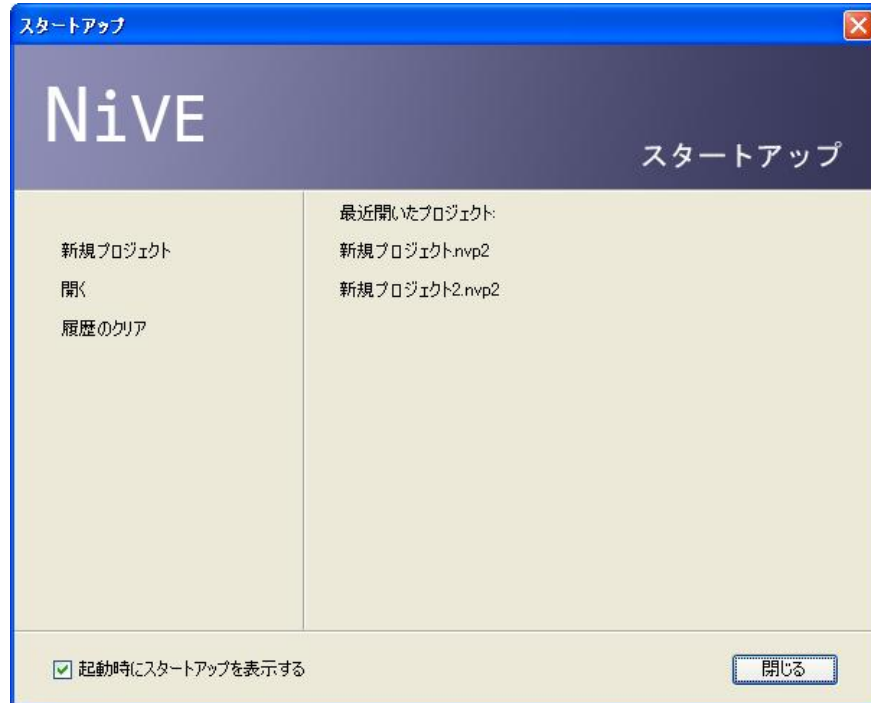
●目次

● ウインドウについて.....	4
■ スタートアップウインドウ	4
■ アイテムウインドウ	5
■ プレビューウインドウ	6
■ タイムラインウインドウ.....	8
■ エフェクトコントロールウインドウ.....	11
■ ヒストリーウインドウ.....	12
● 基本的な使い方	13
■ プロジェクトの新規作成.....	13
■ プロジェクトを開く.....	13
■ コンポジションを作成する	13
■ カラーイメージを作成する	13
■ アイテムをフォルダにまとめる	13
■ コンポジションにアイテムを追加する	13
■ タイムラインウインドウにコンポジションタブを追加する.....	13
■ コンポジションタブ・レンダーキュータブを閉じる.....	14
■ タイムラインの時間軸を拡大・縮小する	14
■ プレビューの表示時間を変更する	14
■ 音を出す	14
■ RAM プレビューを行う.....	14
■ レイヤースイッチを変更する	14
■ レイヤー・エフェクトの名前を変更する	14
■ レイヤーの時間操作	15
■ 親を設定する	15
■ エフェクトを適用する.....	15
■ キーフレームを編集する	15
◆ キーフレームを置く.....	15
◆ キーフレームを追加する	15
◆ キーフレームを移動する	15
◆ キーフレームの補間タイプを変更する	15
■ 基本的な編集機能	16
■ コンポジションを書き出す	16
■ レンダーキュー.....	16

◆ 書き出し開始時間・終了時間を変更する	16
◆ 書き出すファイルのパスを変更する	16
◆ 出力プラグインの設定を変更する	16
◆ キューの状態を変更する	17
■ タイムラインのホイール操作	17
● 各種設定について	18
■ レンダラの設定	18
■ コンポジションの設定	18
■ 環境設定	19
◆ 全般	19
◆ レイヤーの色	19
◆ キャッシュ	19
■ 信頼済みアセンブリリストの編集	20
■ ショートカットキーの設定	20

●ウィンドウについて

- スタートアップウィンドウ: NiVE 起動時に最初に行う操作を表示します。



◆ 操作

新規プロジェクト: 新しくプロジェクトを作成します。

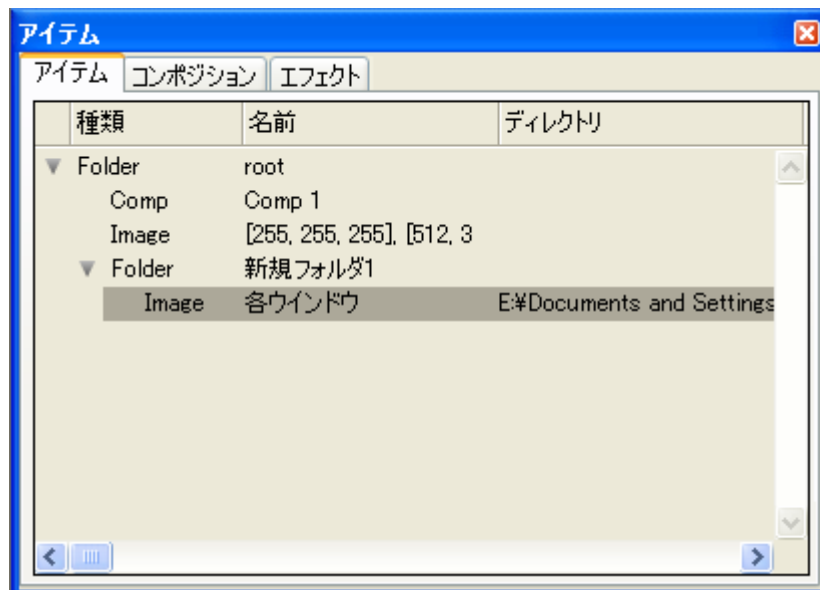
開く: プロジェクトを開くためのファイルダイアログを開きます。

履歴のクリア: 最近開いたプロジェクトの履歴をクリアします。

最近開いたプロジェクト: 最近開いたプロジェクトを最新の 10 件まで表示します。

起動時にスタートアップを表示する: 起動時にスタートアップウィンドウを表示するかどうかを設定します。この設定は環境設定からも変更出来ます。

- アイテムウインドウ：読み込んだファイルや、カラーイメージの管理を行います。



- ◆ コンテキストメニュー

ウインドウ：

コンポジションの作成：コンポジションを作成します。

カラーイメージの作成：カラーイメージを作成します。

新しいフォルダ：新しいフォルダを作成します。

読み込み：読み込みプラグインを使用して、ファイルを読み込みます。

アイテム：

タイムラインに追加：アイテムをタイムラインに追加します。

削除：アイテムを削除します。タイムラインに追加されている場合はそのレイヤーも削除します。

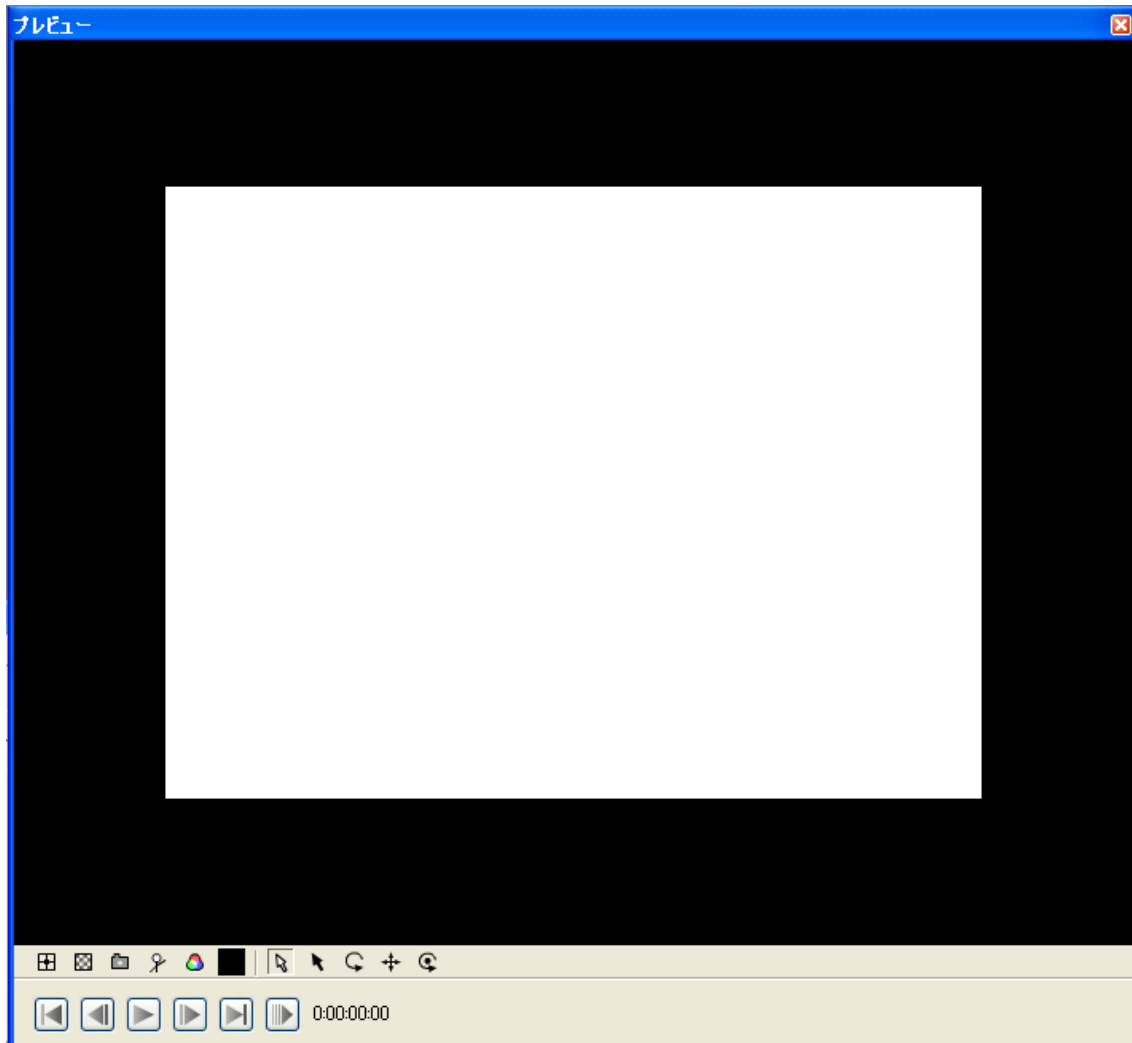
上の階層に移動：ディレクトリを上階層に移動します。

名前の変更：アイテムの名前を変更します。

新しいフォルダ：新しいフォルダを作成します。

読み込み：読み込みプラグインを使用して、ファイルを読み込みます。

- プレビューウィンドウ: レンダリング結果を表示します。




◆ ボタン


- 田: グリッドを表示します。
- ☒: 透明部分に市松模様を表示します。
- 📁: 現在のフレームのスナップショットを取得します。
- 🔗: 最後に取得したスナップショットを表示します。
- 🌈: 表示する色を設定します。
- (背景色): 背景色の設定を行います。

◆ ツール





プレビューウインドウ上で行うことが出来る操作を示します。プレビュー移動ツール以外はレイヤーの選択が可能です。ここでのショートカットキーは、プレビューウインドウにフォーカスがあるときのみ入力可能です。ショートカットキーが重複しているものは、ツール選択時にもう一度キーを入力することにより切り替えることが出来ます。

: プレビュー移動ツール(ショートカットキー: H)




プレビューの位置を移動します。

: 移動ツール(ショートカットキー: V)


レイヤーの位置を移動します。

、、、: 回転ツール(ショートカットキー: W)


レイヤーを回転します。

、、: 拡大縮小ツール(ショートカットキー: S)


レイヤーを拡大、または縮小します。

: 軌道カメラツール(ショートカットキー: C)

カメラの位置を目標点を中心とした軌道上で移動します。

: XY 軸カメラツール(ショートカットキー: C)

カメラを水平、または垂直方向に移動します。

: Z 軸カメラツール(ショートカットキー: C)

カメラを奥行き方向に移動します。

◆ コンテキストメニュー

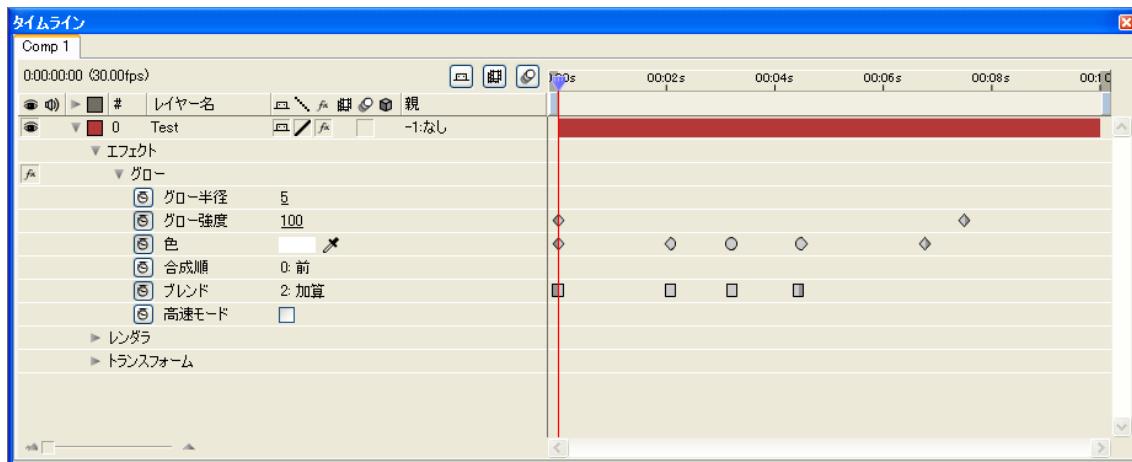
イメージを中心に表示: プレビュー結果を中心に表示します。

画面にスケールを合わせる: プレビュー結果をウインドウのサイズに合わせます。

背景色: プレビューウインドウの背景色を変更します。

画質: プレビューの画質を変更します。

- タイムラインウィンドウ：ビデオやイメージ、オーディオなどに様々な操作を行います。



◆ コンテキストメニュー

ウインドウ：

新規： レイヤーを追加します。

コンポジションの設定： コンポジションの設定ウインドウを呼び出します。

画質： プレビューの画質を変更します。

レイヤー：

編集： レイヤーのコピー・切り取り・貼り付け等の操作を行います。

新規： レイヤーを追加します。

エフェクト： エフェクトを追加します。

エフェクトプリセットの読み込み： エフェクトプリセット(*.nvpe)を読み込み、エフェクトとして追加します。

アイテムの入れ替え： レイヤーのアイテムを入れ替えます。

上に移動： レイヤーの順番を上に移動します。

下に移動： レイヤーの順番を下に移動します。

デュレーションの変更： レイヤーの長さを変更します。

レイヤーのリネーム： レイヤーの名前を変更します。

プリコンポーズ： レイヤーを新しいコンポジションに移動し、作成したコンポジションを新たに追加します。

エクスプレッションを使用する： エクスプレッションを使用可能にします。

エフェクト：

編集： エフェクトのコピー・切り取り・貼り付けなどの操作を行います。

上に移動： エフェクトの順番を上に移動します。

下に移動： エフェクトの順番を下に移動します。

エフェクトのリネーム： エフェクトの名前を変更します。

エフェクトプリセットとして保存： 選択されたエフェクトをエフェクトプリセットとして保存します。

エフェクトプリセットの読み込み：エフェクトプリセットを読み込み、エフェクトとして追加します。

エクスプレッションを使用する：エクスプレッションを使用可能にします。

プロパティ・キーフレーム：

キーフレームを追加：キーフレームを追加します。

キーフレームを削除：キーフレームを削除します。

次のキーフレーム：次のキーフレームに移動します。

前のキーフレーム：前のキーフレームに移動します。

同じ値のキーフレームを選択：現在のフレームカーソルの時間にあるキーフレームと同じ値のキーフレームを選択します。

前のキーフレームを選択：現在のフレームカーソルの時間から前の時間にあるキーフレームを選択します。

後ろのキーフレームを選択：現在のフレームカーソルの時間から後ろの時間にあるキーフレームを選択します。

コピー：選択されたキーフレーム、またはフレームカーソルと同じ位置にあるキーフレームをコピーします。


切り取り：選択されたキーフレーム、またはフレームカーソルと同じ位置にあるキーフレームを切り取ります。


貼り付け：キーフレームを貼り付けます。


リセット：プロパティのリセットを行います。


◆ レイヤースイッチ:


以下にアイコンの意味と状態を示します。レンダラで有効でないものは非表示になります。


: シャイの有効状態を表します。


有効: 


無効: 

: レンダリング画質の状態を示します。


高画質: 

低画質: 


: エフェクトの有効状態を示します。これは、エフェクトのイネーブルスイッチとは異なります。


有効: 


無効:


: フレームブレンドの状態を示します。オーディオの場合は速度変更の状態を示します。レイヤーがイメージの場合は表示されません。

なし:


シームレス: 


フレームブレンド・速度変更: 

: モーションブラーの有効状態を示します。オーディオの場合は表示されません。

有効: 

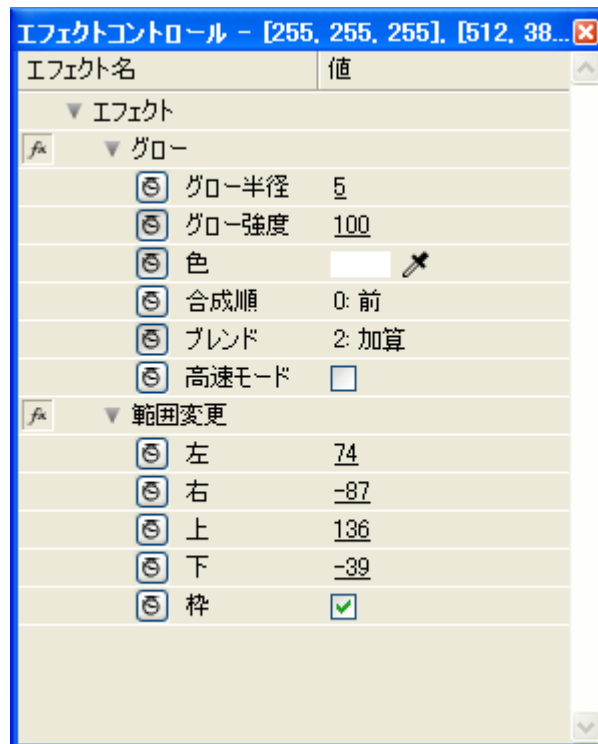
無効:

: 3D レイヤーの有効状態を示します。オーディオの場合は表示されません。

有効: 

無効:

- エフェクトコントロールウィンドウ：エフェクトのプロパティを編集します。



- ◆ コンテキストメニュー

ウィンドウ:

各種エフェクト：エフェクトを追加します。

全て削除：エフェクトを全て削除します。

エフェクト:

編集：エフェクトのコピー・切り取り・貼り付けなどの操作を行います。

上に移動：エフェクトの順番を上に移動します。

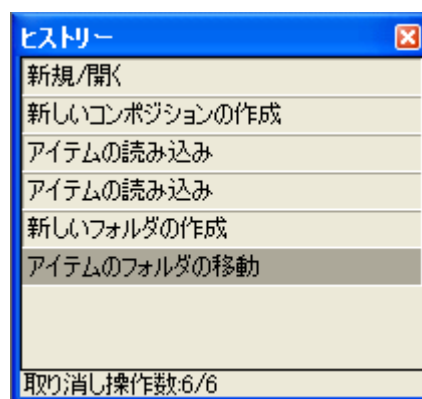
下に移動：エフェクトの順番を下に移動します。

エフェクトのリネーム：エフェクトの名前を変更します。

プロパティ:

リセット：プロパティのリセットを行います。

- ヒストリーウィンドウ： 今までの操作の履歴を表示します。



●基本的な使い方

■ プロジェクトの新規作成

プロジェクトを作成するには、メインメニューの「ファイル」から、「新規プロジェクト」を選択します。
ショートカットキーは **Ctrl + N** です。

■ プロジェクトを開く

プロジェクトを開くには、メインメニューの「ファイル」から、「プロジェクトを開く」を選択します。また、最近開いたプロジェクトからも開くことができます。
ショートカットキーは **Ctrl + O** です。

■ コンポジションを作成する

コンポジションを作成するには、メインメニューの「ファイル」から「読み込み」の「コンポジションの作成」を選択するか、アイテムウインドウのコンテキストメニューから「コンポジションの作成」を選択します。
ショートカットキーは **Ctrl + Alt + P** です。

■ カラーイメージを作成する

カラーイメージを作成するには、メインメニューの「ファイル」から「読み込み」の「カラーイメージの作成」を選択するか、アイテムウインドウのコンテキストメニューから「カラーイメージの作成」を選択します。
ショートカットキーは **Ctrl + Alt + C** です。

■ アイテムをフォルダにまとめる











アイテムをフォルダにまとめるには、アイテムを選択し、移動先のフォルダにドラッグアンドドロップします。上の階層に移動するには、コンテキストメニューから「上の階層に移動」を選択することでも可能です。

■ コンポジションにアイテムを追加する

コンポジションにアイテムを追加するには、アイテムウインドウで、追加するアイテムをダブルクリックするか、コンテキストメニューから、「タイムラインに追加」を選択します。

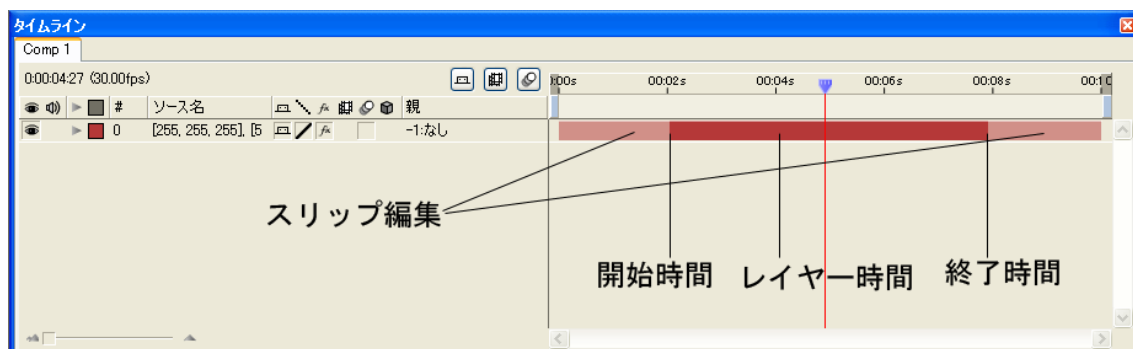
■ タイムラインウインドウにコンポジションタブを追加する

タイムラインウインドウにコンポジションタブを追加するには、アイテムウインドウのコンポジションタブから、タイムラインウインドウに追加したいコンポジションをダブルクリックします。

- コンポジションタブ・レンダーキュータブを閉じる
コンポジションタブ、レンダーキュータブを閉じるには、タイムラインウインドウの閉じるタブをダブルクリックすることで閉じることが出来ます。
- タイムラインの時間軸を拡大・縮小する
タイムラインの時間軸を拡大・縮小するには、タイムラインウインドウ左下にあるスケールバーを操作することにより拡大・縮小できます。また、スケールバー左にある  ボタンを押すことで縮小、 ボタンで拡大できます。
- プレビューの表示時間を変更する
プレビューの表示時間を変更するには、プレビューウインドウの  ボタンや  ボタン、 ボタン、 ボタンを使用するか、タイムラインウインドウのフレームカーソル()を操作することで変更可能です。また、タイムラインウインドウの左上の時刻表示部分をクリックすることでも変更可能です。
- 音を出す
音を出すには、Ctrl キーを押しながら表示するフレームを変更するか、プレビューウインドウの  ボタンを押して RAM プレビューを行います。
- RAM プレビューを行う
RAM プレビューを行うには、フレームカーソル()を開始時間にしたい時間に移動し、プレビューウインドウの  ボタンを押します。
- レイヤースイッチを変更する
変更したいレイヤースイッチをクリックすることで、状態を変更することが可能です。
- レイヤー・エフェクトの名前を変更する
レイヤー、またはエフェクトの名前を変更するには、それぞれのコンテキストメニューから、「レイヤーのリネーム」、「エフェクトのリネーム」を選択し、ダイアログに入力します。

■ レイヤーの時間操作

次の画像の部分ドラッグすることにより操作することが出来ます。



■ 親を設定する

レイヤーの親を設定するには、タイムラインウインドウの、親の項目をクリックします。親を設定すると、そのレイヤーは親のローカル座標からの相対位置に配置されます。これを無効にするには、Ctrl キーを押しながら親を設定します。

■ エフェクトを適用する

エフェクトを適用するには、メインメニューの「エフェクト」からエフェクトを選択するか、レイヤーのコンテキストメニュー、またはエフェクトコントロールから追加します。

■ キーフレームを編集する

◆ キーフレームを置く

キーフレームを置くには、プロパティの左にあるストップウォッチを押すか、コンテキストメニューよりキーフレームを追加を選択します。これにより、フレームカーソルのある位置にキーフレームが置かれます。

◆ キーフレームを追加する

キーフレームを追加するには、コンテキストメニューよりキーフレームを追加を選択するか、上記の方法でキーフレームを置いた後、プロパティを変更することにより追加されます。

◆ キーフレームを移動する

キーフレームを移動するには、キーフレームを選択し、ドラッグすることにより移動できます。

◆ キーフレームの補間タイプを変更する

キーフレームの補間タイプを変更するには、変更するキーフレームを選択し、ダブルクリックすることにより変更できます。補間タイプは以下の通りです。

□: 固定

◆: 線形補間

●: CatmullRom 補間

■ 基本的な編集機能

以下の操作は、選択後にメインメニューの「編集」、またはそれぞれのコンテキストメニューから選択するか、下記ショートカットキーで可能です。

レイヤー、エフェクト、キーフレーム、レンダーキュータブで有効な操作は以下の通りです。

- ・削除(Del)

レイヤー、エフェクト、キーフレームで有効な操作は以下の通りです。

- ・コピー(Ctrl + C)

- ・切り取り(Ctrl + X)

- ・貼り付け(Ctrl + V)

レイヤー、エフェクトで有効な操作は以下の通りです。

- ・複製(Ctrl + D)

レイヤーのみで可能な操作は以下の通りです

- ・分割(Ctrl + Shift + D)

■ コンポジションを書き出す

コンポジションを書き出すには、タイムラインウインドウで書き出すコンポジションのタブを表示し、メインメニューの「ファイル」から、「書き出し」で使用するプラグインを選択し、レンダーキューに追加します。

■ レンダーキュー

レンダーキューは、書き出すコンポジションをまとめて書き出すことの出来る機能です。書き出しでキューを追加するか、メインメニューの「ウインドウ」から「レンダーキュー」を選択することで表示できます。

◆ 書き出し開始時間・終了時間を変更する

書き出し開始時間、終了時間を変更するには、レンダーキュータブのキューの左にある三角形をクリックし、展開した所にある「開始時間」、または「終了時間」の時刻部分をクリックすることにより変更できます。書式や数値の乱れは設定されたフレームレートによって調整されるため、桁が足りなかった場合などは自動で調整されます。

◆ 書き出すファイルのパスを変更する

書き出すファイルのパスを変更するには、レンダーキュータブのキューの「ファイルパス」のパス部分をクリックすることにより変更できます。

◆ 出力プラグインの設定を変更する

出力プラグインの設定を変更するには、レンダーキュータブのキューの「レンダリング設定」の部分をクリックすることにより変更できます。

◆ キューの状態を変更する

キューの状態を変更するには、レンダーキューのコンテキストメニューの「状態」から、状態を選択します。設定できる状態は以下の通りです。

・待機

出力出来る状態です。

・スキップ

出力をスキップし、このキューを飛ばします。

■ タイムラインのホイール操作

タイムラインのホイールによる操作では、以下のことが出来ます。

・Shift+ホイール

タイムラインの時間方向のスクロール

・Alt+ホイール

タイムラインの拡大・縮小

●各種設定について

■ レンダラの設定

レンダラについての設定を行います。各レンダラプラグインによって項目が違います。

■ コンポジションの設定

コンポジションについての設定を行います。

・プリセット

設定のプリセットを選択します。

・ ボタン

現在の設定内容をプリセットとして登録します。

・ ボタン

現在選択しているプリセットを削除します。

・レンダラ

コンポジションに使用するレンダラプラグインを選択します。すでに作成されているコンポジションの場合、変更できません。

・サイズ

コンポジションのサイズを設定します。

・フレームレート

コンポジションのフレームレートを設定します。

・長さ

コンポジションの長さを設定します。フォーマットは H:MM:SS:FF ですが、書式や数値の乱れは設定されたフレームレートによって調整されます。

・名前

コンポジションの名前を設定します。

・シャッター角度

モーションブラーのサンプリング時間を、 360° を 1 フレームとして角度で設定します。

・シャッターフェーズ

モーションブラーのサンプリング開始時間を、 360° を 1 フレームとして角度で設定します。

・サンプル数

モーションブラーのサンプル数を設定します。

・ネスト時にフレームレートを維持する

コンポジションをネストしたときにネスト先のフレームレートに合わせるか、フレームレートを維持するかどうかを設定します。

■ 環境設定

NiVE についての設定を行います。

◆ 全般

- ・編集内容をリアルタイムで更新する

プロパティの変更などを、リアルタイムで表示するかどうかを設定します。

- ・waveOut* API を使用する

通常の使用で音が出ないときのみを使用します。

- ・ウインドウを親ウインドウの外に出す

アイテムウインドウやプレビューウインドウといった子ウインドウを親ウインドウの外に出すかどうかを設定します。

- ・エクスプレッションを使用する

エクスプレッションを使用するかどうかを設定します。

- ・エクスプレッションの除外設定の検査をスキップする

エクスプレッションのコンパイル時に行われる除外設定の検査をスキップします。これにより、エクスプレッションでデリゲートやリフレクション、ファイル操作が可能になりますが、同時に悪意あるコードも実行される可能性があります。

- ・起動時にスタートアップを表示する

起動時にスタートアップウインドウを表示するかどうかを設定します。

- ・使用する CPU

使用する CPU の数を設定します。0 で自動的に使用できる CPU の数を設定します。

◆ レイヤーの色

それぞれのアイテムの種類に応じて、レイヤーの色を変更します。

◆ キャッシュ

- ・キャッシュサイズ

メモリ上にキャッシュするデータのサイズを設定します。ただし、32bit システムでは 1GB 以上に設定することは出来ません。

- ・ディスクキャッシュサイズ

ディスクキャッシュとして使用する最大サイズを設定します。

- ・キャッシュディレクトリ

ディスクキャッシュのデータの保存先として使用するディレクトリを設定します。

※ディスクキャッシュ使用時に、キャッシュディレクトリに設定したディレクトリに.cache ファイルが大量に作成されますが、これは NiVE のキャッシュファイルなので、起動中には削除、またはは移動しないでください。

- ・GC 呼び出し間隔

キャッシュサイズを小さくしても OutOfMemoryException が発生する場合に変更します。
値を大きくするとパフォーマンスが向上しますが、キャッシュサイズが大きいときに
OutOfMemoryException が発生しやすくなります。

- ・ディスクキャッシュを使用する

ディスクキャッシュを使用するかどうかを設定します。

※上記の設定項目は、プロジェクトを再ロードするまで反映されません。

- ・RAM プレビューキャッシュ

上記のキャッシュサイズの中で、RAM プレビューで使用するキャッシュのサイズを設定します。

■ 信頼済みアセンブリリストの編集

通常、エクスプレッションを実行する際に独自のプロパティにアクセスする場合、そのアセンブリに TrackingMethodPermissionAttribute が付与されていないとエクスプレッションを実行できませんが、信頼済みアセンブリリストにそのアセンブリを追加することにより、使用することが出来るようになります。ただし、それによって悪意あるコードが実行された場合の損害等は一切関知しませんので、むやみにアセンブリを追加しないでください。

■ ショートカットキーの設定

ショートカットキーの設定を行うには、左のリストビューからショートカットキーの設定を変更したい操作を選び、右のグループボックス内のテキストボックスに新しいショートカットキーの組み合わせを押下し、適用ボタンを押します。ただし、制約として修飾キー (Ctrl や Shift、Alt) のない組み合わせは Delete のみ以外は登録することが出来ず、一部の組み合わせも登録できません。