

## ノンリニア編集ソフトウェア

# Sony Creative Software Vegas Pro 10

CCI/MyPLANET 中ノ子 基高

試用ポイント：3D 編集 / オーディオ / AVCHD 再生など強化された機能

Sony Creative Software から、ノンリニア編集ソフトウェア Vegas の最新バージョン、Vegas Pro 10 が発表された。本誌ではもうお馴染みの Vegas Pro だが、今回のバージョンアップにおける最大のポイントは、なんといっても 3D 編集対応だろう。ほかにも多くの新機能・機能アップを成し遂げた Vegas Pro 10、さっそくレビューしたい。

その前に本誌でも幾度となく紹介している Vegas Pro であるが、もう一度軽くおさらいをしておこう。Vegas Pro は、エントリーパッケージからハイエンドパッケージまでラインナップされる Vegas シリーズのハイエンド版にあたる。各製品ごとに機能的な違いはあるものの、独特の一貫した操作性はすべてのシリーズで共通だ。そのため、エントリーパッケージを導入して「自分に合ったアプリケーションだ」と感じれば、そのままの操作感をもって上位のバージョンを導入できる。

また Vegas シリーズの優れた共通点として、プレビ



写真1 Sony Creative Software Vegas Pro 10

ュークオリティの自動最適化が挙げられる。通常、タイムライン再生のプレビュー時はマシンに最大限のパワーが要求される。一部のアプリケーションソフトでは劇的にコマを落としたりすることによって音声を途切れないようにする手法なども取られているが、そういうソフトウェアでは、正確な編集を行うのは無理だ。Vegas の場合、マシンパワーに応じてプレビ

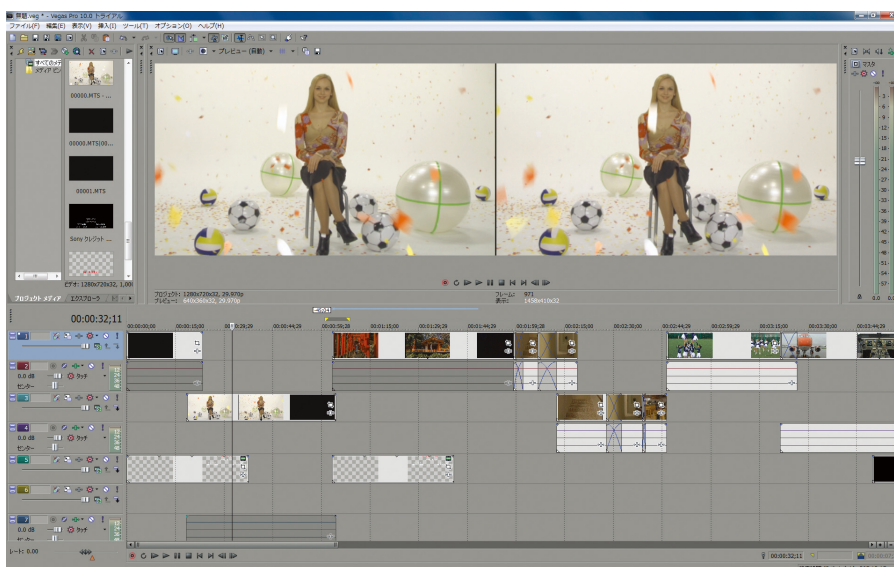


図1 ステレオスコピック 3D 編集にも対応した Vegas Pro 10。図は編集時のようすが、3D メガネがなくとも裸眼交差法(寄り目)で一時的な確認ができたり、赤青メガネや専用 3D メガネ + モニターでの確認が行える

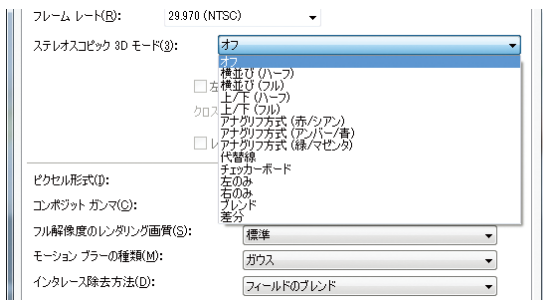


図2 Vegas Pro 10 が対応するステレオスコピック 3D 素材の種類は多い。「横並び」とはサイド バイ サイドのこと。「上/下」はトップ アンド ボトム、「代替線」はインターレース(ライン バイ ライン)を指しているものと思われる

一解像度とフレームレートを自在にコントロールし、そのマシンに最適なプレビューを実現するようになっている。これによって、比較的低いスペックのマシンでも、また高いスペックをもつマシンでも、快適な編集が行えるようになっているのが特徴だ。

そんな Vegas の最上位バージョンに、ついに搭載されたのがステレオスコピック 3D 編集機能だ。現在話題になっている 3D 対応ディスプレイや 3D 対応 Blu-ray Disc などへのコンテンツ供給を踏まえ、実売価格 ¥10 万以下という手軽な価格でノンリニア環境を 3D 化することができる、期待のソリューションといえるだろう。

### 最大の特筆点は 3D 対応化

これまでごく一部のソフトウェアに限られていたステレオスコピック 3D 素材によるノンリニア編集だが、今回のバージョンアップによって Vegas Pro 10 もその仲間入りを果たした(図1)。そう、Vegas Pro 10 の最大のウリは、多彩なプレビューが可能なリアルタイム 3D 編集なのだ。

ステレオスコピック(立体視)3D 映像は、撮影、編集、およびファイルへの映像格納方式として、サイドバイサイドやインターレースなど多くの方法がある。実際に立体視 3D テレビで表示される際は、液晶シャッター(アクティブシャッター)方式や偏光メガネ方式などフィルターを使う方法、およびインテグラルイメージング方式や交差法などメガネをかけない方式の 2 つに大別することができる。

3D 対応カメラや自作立体 3D 映像で得たステレオスコピック 3D 素材を、単に「カット編集」するだけなら、ほとんどのノンリニア編集ソフトウェアで簡単に実現できる。しかしフィルター処理やエフェクト処理については、素材に含まれる 3D 記録方式によって処理方法がまったく異なる場合がある。これらの処理を

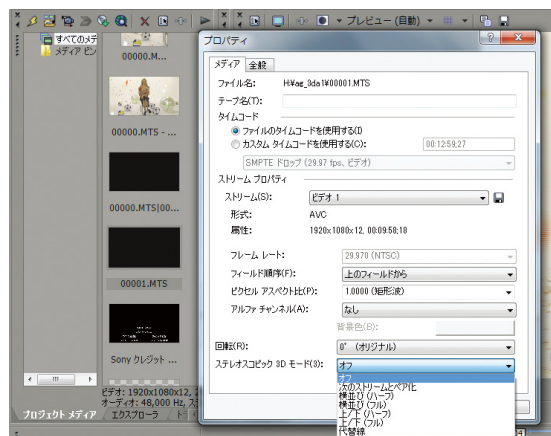


図3 メディアのプロパティを表示させたとこ。どうい 3D 方式をもつ映像がメディアに記録されているか、ファイルを読み込んだだけではわからないため、ここで指定を行う必要がある。しかし、指定を行えば普段と変わらない感覚で編集が行えるようになっている

伴う場合には、どうしてもステレオスコピック 3D 対応のノンリニア編集ソフトが必要となってくる。

そこで Vegas Pro 10 の 3D 対応だが、映像素材としては 2 つの映像が水平解像度 1/2 で左右に並んだサイドバイサイド方式のほかに、左右レンズの情報をそれぞれ記録したパラレルシーケンシャル方式、2 つの映像が垂直 1/2 ずつに並んだトップ アンド ボトム方式、1 つの映像ストリームに左右レンズの情報をフィールド単位(またはフレーム単位)で差し込んだラインバイライン方式(またはフィールドシーケンシャル方式)など、4 つのモードをサポートしている(図2)。

編集作業は、素材のもつステレオスコピック 3D 方式の種類とは別に、いくつかのモードが存在する。上述のような方式に加えて、赤青メガネを用いて見るためのアナグリフ方式、3D 対応モニターで確認するための各種方式、および通常の PC モニターでも裸眼で立体視が可能になる左右のフルサイズ表示(非 1/2 圧縮表示)方式などだ。

これらのモードは、映像素材とは無関係にプレビュー用として選択できるため、赤青メガネがある場合にはアナグリフ方式を選択すれば良いし、メガネや 3D 専用プレビュー装置が存在しない場合には、モードを「左右のフルサイズ表示」に切り替えることで、交差法・平行法による裸眼立体視も可能になる。

### あらゆる 3D 方式素材も簡単インポート

3D 素材のインポートに関しては、従来の 2D 素材とまったく同じだ。インポートした素材は、プロパティからその映像の 3D 方式を選択するだけでよい(図3)。