



ユーザー  
マニュアル

v. 1.5, March 2017  
Copyright 2016, All Rights Reserved  
V-Note, Bremig LLC

# 目次

概要図	5
CHAPTER 1: 始めましょう	6
V-Note の概要	
ビデオを V-Note にインポートする	
ビデオの再生と操作	
V-Note からビデオを削除する	
オーバーレイ設定	
ウインドウのサイズを調整する	
再生速度を調整する	
CHAPTER 2: タイムラインとラベル	11
タイムラインとは	
ラベルの作成、変更、削除	
ビデオのインスタンスをラベリングする	
ラベリングされたインスタンスの変更、編集、削除	
ラベリングされたインスタンスの作成機能の調整	
ラベルとタイムラインのみをエクスポートして再利用する	
CHAPTER 3: プロジェクトの操作	14
プロジェクトとは	
ローカルへのプロジェクトの保存と展開	
プロジェクトをオンラインに公開する	
オンラインプロジェクトにアクセスする	
他人とプロジェクトを共有する	
他のユーザーからデータを閲覧する	
ローカルとオンラインでプロジェクトを保存し公開する	
CHAPTER 4: ムービービルダー	20
ムービービルダーとは	
タブの操作	
カスタムムービービルダータブ	
ムービービルダーでの再生	
ビデオをエクスポートする	

<b>CHAPTER 5: マルチプロジェクトワークショップ</b>	<b>22</b>
マルチプロジェクトワークショップとは	
マルチプロジェクトワークショップにクリップを追加する	
マルチプロジェクトワークショップからビデオをエクスポートする	
二つのクリップを同時に再生する	
スクリーンショットをエクスポートする	
<b>CHAPTER 6: トランスクリライブ</b>	<b>25</b>
トランスクリプションを有効にする	
トランスクリライブをする	
ループ再生を使用する	
ループ時間や発展的な内容を変更する	
発言の開始と終了を手動調整する	
トランスクリプト上の発言を再整列する	
他のソースからトランスクリプトをインポートする	
トランスクリプトをエクスポートする	
<b>CHAPTER 7: Raw データエクスポート</b>	<b>29</b>
Raw データをエクスポートする	
データのインターバルを選択する	
Raw データのトランスクリプトのオンオフを切り替える	
<b>CHAPTER 8: セカンダリーオーディオと同期する</b>	<b>32</b>
セカンダリーオーディオトラックを追加する	
セカンダリーオーディオトラックの自動同期	
セカンダリーオーディオトラックの手動同期	
<b>CHAPTER 9: ビデオ上に描画する</b>	<b>37</b>
描画コントロールを使用する	
ビデオ上に描画を追加する	
描画の共有、切り替えをする	
描画タイムライン	
<b>CHAPTER 10: 会話分析</b>	<b>39</b>
会話分析機能のオンオフを切り替える	
行幅を変更する	
音声の波形：オンとオフを切り替える	
ビデオ変更グラフ	

CHAPTER 11: テキストのリンク	41
なぜテキストをリンクさせなければいけないのか?	
テキストリンクの起動方法	
テキストデータの入力とインポート	
テキストを動画にリンクさせる	
テキストリンクデータのエクスポート	
複数のユーザーでのテキストリンクデータの取り扱い	
評価者間信頼性	
CHAPTER 12: 複数の動画の使用	45
V-Note における複数動画の取り扱いについて	
「後で動画を追加モード」でのライブラベリング	
動画の同期	
V-Note Lite ユーザーとの作業について	
CHAPTER 13: ミリセカンドモード	50
ミリ秒単位でのラベリング	
ミリ秒単位でのデータ出力	
CHAPTER 14: 評価者間信頼性(IRR)	52
評価者間信頼性(IRR)のセットアップ	
共有したプロジェクトでの IRR の使用	
IRR のデータのエクスポート	

こちらのリンクから  
V-Note のチュートリアル動画をご覧ください:

**<http://bit.ly/2cqBRxM>**

# 概要図

プロジェクト詳細

プロジェクトを閉じる

音量

再生速度

トランスクリプトウィンドウ

ビデオ再生ウィンドウ

再生/停止ボタン

	Start	Duration	Speaker	Text
4	00:38:27.003	7 s	Mark	Yeah
5	00:38:45.048	4 s	Brandon	Sorry (placement of wheel and axle)
6	00:38:50.059	1 s	L	Thanks
7	00:38:51.010	1 s	S	That's OK
	00:38:51.066	1 s	Brandon	It's more for looks. It falls apart. But.. you can use it if you need to
9	00:38:54.055	1 s	L	That was really bothering me (weight swinging)..
10	00:38:56.099	1 s	M	OK

進捗バー

ラベル

ホットキー

ラベルインスタンス

タイムライン

ムービービルダー

ビデオエクスポートボタン

ムービービルダータブ

目盛り/ズーム

# CHAPTER 1: 始めましょう

## V-Note の概要

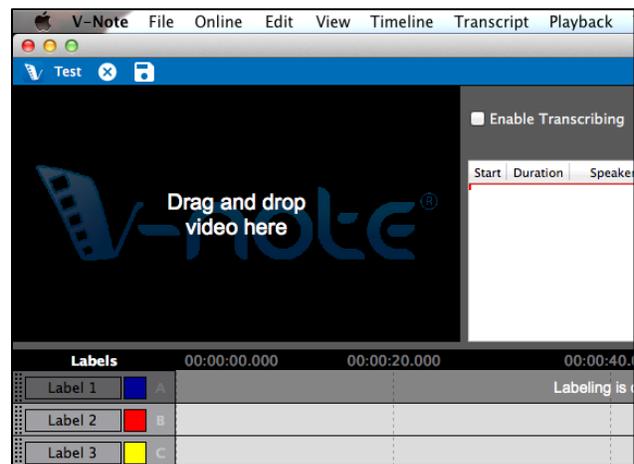
V-Note は私たちの中でビデオに携わる人々によってデザインされました。マルチプルタイムラインやホットキー、オンライン共有、トランスクリプト、描画、Raw データ出力、そしてその他数々の機能を兼ね備えた V-Note は他のソフトではなし得ないビデオ分析の体験をあなたにお届けします。

## ビデオを V-Note にインポートする

あなたがまずしたいのはビデオを V-Note プロジェクト(あなたのメディア、トランスクリプト、タイムラインデータ等すべてを含んでいて、関連付けられている V-Note の主要なファイル形式)に持ってくることでしょう。デスクトップ上でフォルダを開き、以下のファイル形式のメディアファイルをドラッグするだけであなたはこれを行うことができます: .mp4, WebM (VP8), H.264, .mov, \*.wmv, or .mp3.

あるいは、あなたはビデオ再生ウインドウ(黒い部分)をダブルクリックすることでビデオファイルを参照することができます。

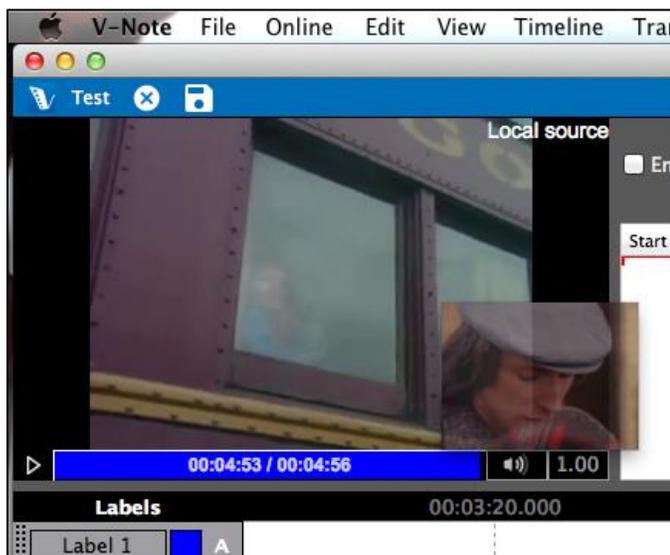
\*.wmv ファイルは Windows でのみサポートされています



## ビデオの再生と操作

V-Note にインポートされたビデオは自動で再生開始されます。再生もしくは停止をするには、ビデオ再生ウインドウ上でクリックするかビデオ再生ウインドウのすぐ下の三角形の「再生」ボタンをクリックしましょう。

ビデオ再生ウインドウの下はドラッグオーバーした際に簡単なプレビューを表示することができます。これは素早くビデオ内での位置を決める上で役立ちます。再生開始位置を変更するには、タイムライン上のビデオの下に青いバーの任意の場所をクリックするか、タイムライン上でダブルクリックをしましょう。



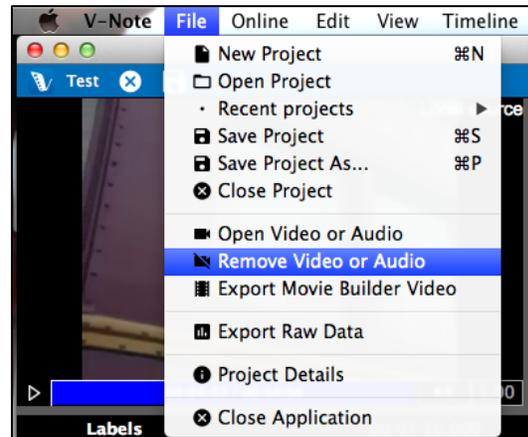
## V-Note からビデオを削除する

ビデオもしくはオーディオファイルをあなたの V-Note プロジェクトから削除するには、上部のファイルメニューをクリックしましょう。そして、「音楽またはビデオを削除する」を選択しましょう。

注意：あなたはクラウドから既に保存あるいはダウンロードされたビデオを削除することはできませんので、その場合は新しいプロジェクトを始めましょう。

あなたが依然保存したプロジェクトのビデオファイルの位置を知りたいければ、以下のようになさってください：メニュー>プロジェクト詳細>ビデオ[...]。これによりファイルを参照することができます。

プロジェクトが我々のクラウドベースのストリーミングサービス上の共有されたプロジェクトから保存された場合は、関連付けられたビデオは一時ファイルとしてのみ保存されます。あなたはその所有者と連絡を取り、手に入れる必要があります。



## カスタム設定

V-Note でユーザーはファンクションキーの割り当て(例えばプロジェクトの保存や発展的なループ等)や言語、プログラムで使用されているデフォルトのフォントなどを変更することができます。

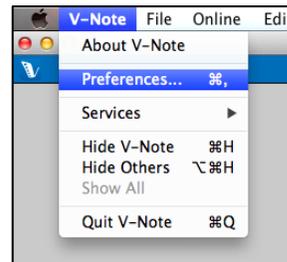
この機能はプラットフォームによってアクセスの仕方が異なります。

Mac の場合：

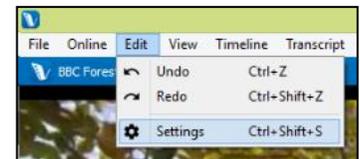
トップメニュー「V-Note」>設定

Windows の場合

トップメニュー「編集」>設定



Mac OS

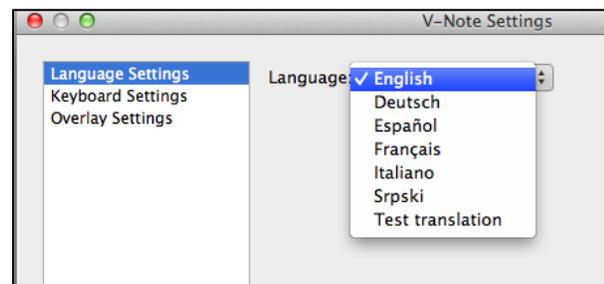


Windows

## V-Note の言語を変更する

V-Note に表示されている言語を変更するには、「言語設定」を選択し、あなたの言語を選択してください。

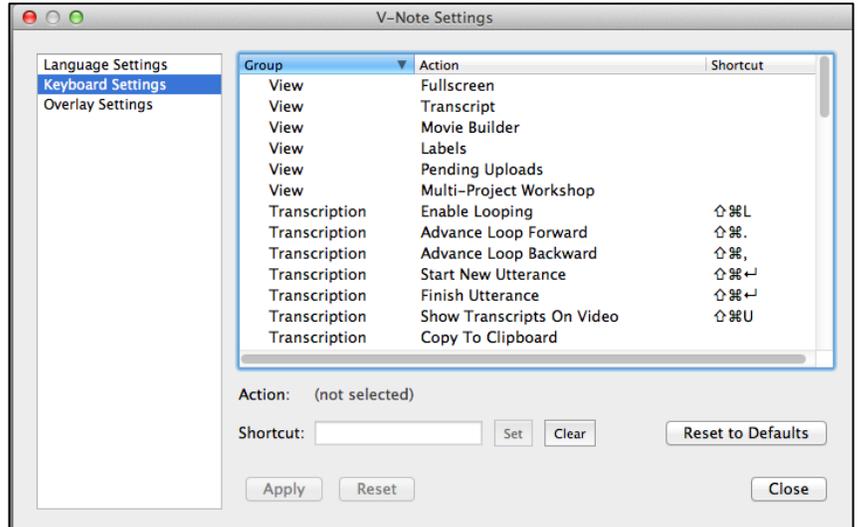
V-Note は以下の言語をサポートしています：英語(US)、ドイツ語、フランス語、イタリア語、セルビア語



## ファンクションキーを変更する

V-Note の機能を操作するために使われるキーを変更することができます。上で説明されている「設定」を見ている時に「キーボード設定」を選択してください。

例えば、プロジェクトを保存する (CTRL + S; Mac では ⌘ + S)、トランスクリプトをする際の発言の開始と終了 (CTRL + Shift + Enter; Mac では ⌘ + Shift + Enter) などの機能は全て新しい組み合わせのキーに割り当てることができます。ただし、例えば文字を入力する際に使用するような単純な英数字のキーは避けなければなりません。

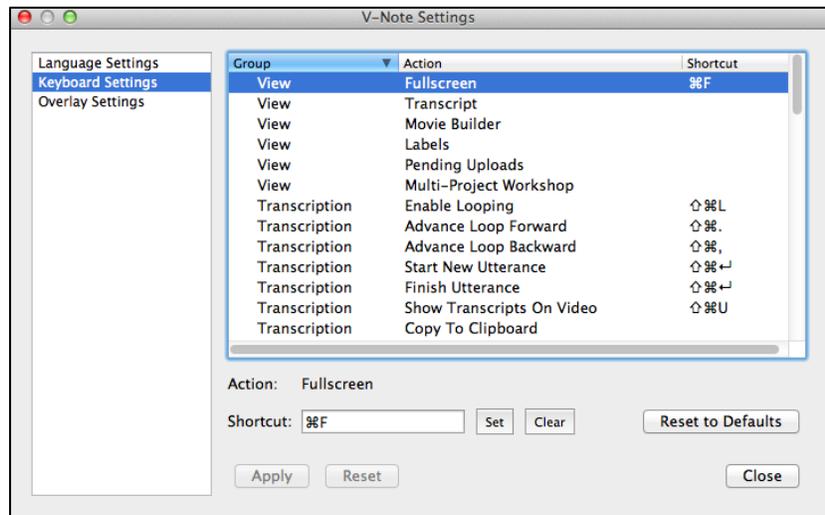


キー設定を変更するには、リストからマウスで機能を選択し、リストの下の欄にカーソルを合わせ、そして好きな組み合わせのキーを押下するだけで設定ができます-すべてのキーを一度は押してみましょう。

### ファンクションキーを変更する：例

あなたがデフォルトで割り当てられていない「ビュー-フルスクリーン」(リストの最初のもの)を CTRL + F (Mac では ⌘ + F)に変更したい場合は、「ビュー-フルスクリーン」をマウスで選択すると強調されるので、次にリストの下の「ショートカット」の文字の隣にあるテキストボックスに好きな組み合わせのキーを入力しましょう。そして最後に「セット」ボタンをクリックして下さい

一度 CTRL + F (Mac では ⌘ + F)に変更されると、それらを押下した際はフルスクリーンのオン/オフを切り替えることができます。



## オーバーレイ設定 - サブタイトルの調整

オーバーレイ設定であなたはビデオの上部に表示されるサブタイトルのフォント、フォントカラー、そしてフォントサイズを選択することができます。

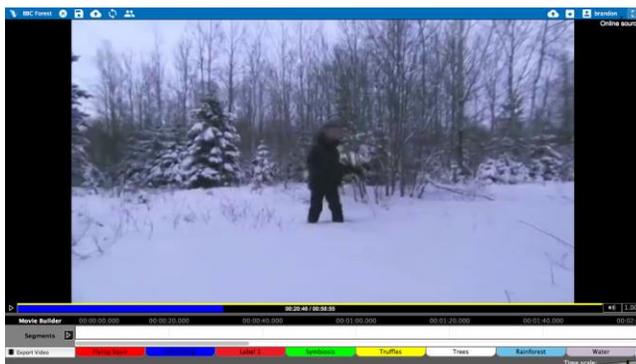
## ウィンドウのサイズを調整する

マウスカーソルを二つのウィンドウの境目に合わせてクリックし、好みの方向にドラッグすることであなたはビデオ再生ウィンドウ、トランスクリプションウィンドウ、そしてタイムラインウィンドウのサイズを調整することができます。ムービービルダーウィンドウと上部の青いバーはサイズ変更をすることができません。

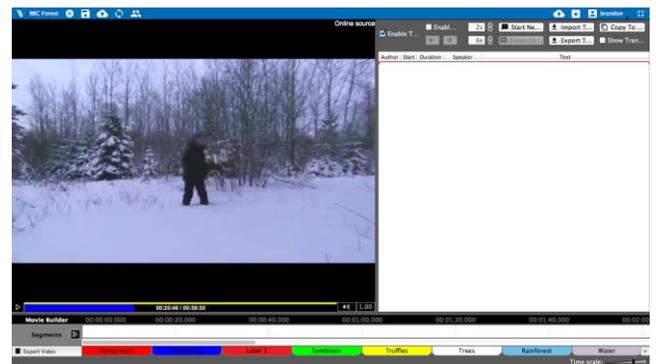
これによりあなたは限られた時間で必要な機能を強調することができます。例えば、ビデオ再生ウィンドウまたはトランスクリプトウィンドウをフルスクリーンに近くすることも必要に応じてできます。

ビデオウィンドウの端までドラッグすることにより、あなたはトランスクリプションウィンドウとタイムラインウィンドウを非表示にすることもできます。例えば、タイムラインウィンドウが縮小されて見えなくなった場合でもホットキーは継続して使用できます。これらの機能は音声のみのプロジェクトを使用する際に便利です。画面設定の一例として以下をご覧ください。

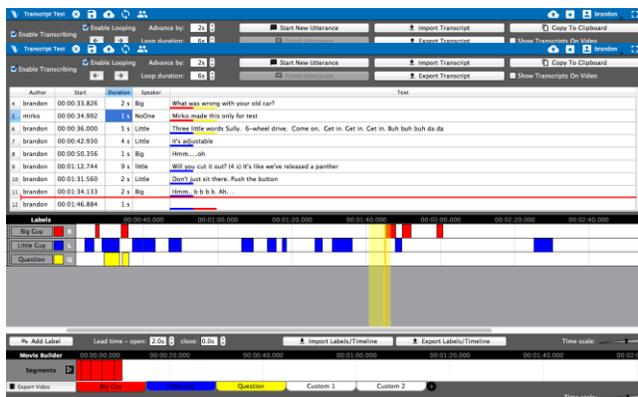
フルスクリーンビデオに近い状態



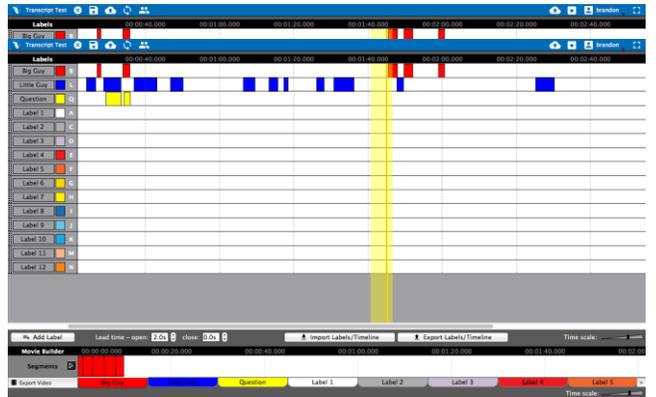
タイムラインなしのハーフスクリーンビデオ



トランスクリプトとタイムラインのみ



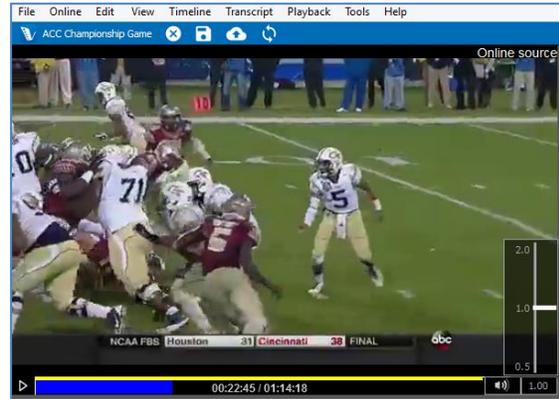
タイムラインのみ



## 再生速度を調整する

再生速度は速くしたり遅くしたり調整することができます。

ビデオ再生ウィンドウの右下の **1.00** ボタンをクリックして速くする為にスライダーを上げるかあるいは遅くするためにスライダーを下げるだけで設定ができます。中央の **1.0** は普通の再生速度です。



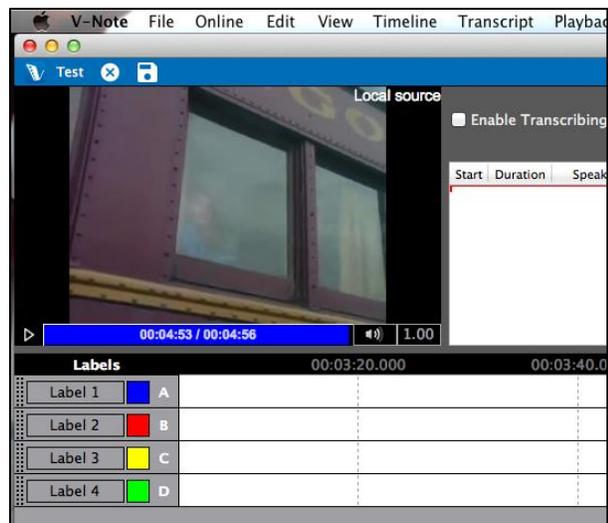
## CHAPTER 2: タイムラインとラベル

### タイムライン、ラベルとは

V-Note を初めて起動した時は、4 つのラベルの付いた 4 つのタイムラインがデフォルトではあります。

右の画像に表示されているラベルはデフォルトでは「Label 1」「Label 2」「Label 3」そして「Label 4」です。これらは対応するタイムラインのちょうど左側にあり、タイムラインは白く、上部の黒いバーの時間によって点線が引かれています。(例: 00:03:20.000)

再生位置を 3 分 20 秒に移動させたい場合は、タイムライン(ラベル付けされたインスタンスの外側どこでも)上のこの地点でダブルクリックをしましょう。

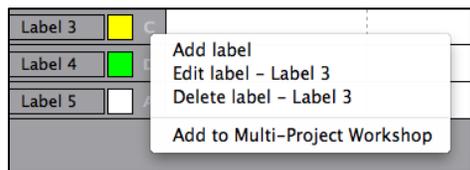


### ラベルの作成、変更、削除



デフォルトのものを含み、ラベルは変更、削除そして追加をすることができます。デフォルトの(あるいはその他の)ラベルを修正するには、左の画像のようにテキスト上でクリックして新しいラベル名を入力しましょう。これによりあなたはビデオをマーキングすることができます。(例: 人の名前、質問、興味深い点等)

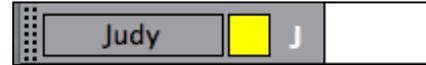
さらにあなたは、ホットキー(例: A、B、C 等)上でクリックすることでホットキー-ビデオ上でコーディング(例: ラベル付けされたインスタンスのマーキング作業)の開始と終了に押されるキー-を割り当てたり変更したりすることができます。同様に色のついた四角形をクリックすることでラベルの色を変更することができます。新しいラベルを追加するには、**Add Label** ボタンをクリックしてください。既存のラベルの下に新しいラベルが現れます。これにより、上記の方法でラベル、色、ホットキーを変更することができます。



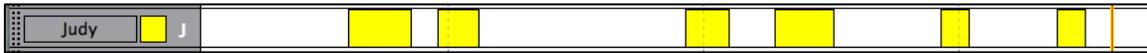
ラベル(デフォルトのものも含む)を削除するには、ラベル上で右クリック(あるいは Mac では Control+クリック)をしてラベルを削除するオプションを表示させてください。

## ビデオのインスタンスをラベリングする

ビデオのインスタンスをラベリングする-例えばビデオ内で **Judy** が話している部分など-にはまずホットキー **J** の **Judy** の為のラベルを作成しましょう。

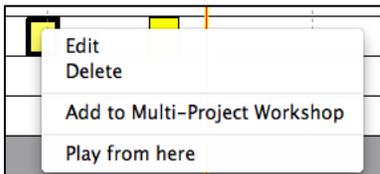


次に、ビデオを視聴しましょう。 **Judy** の為のタイムラインでは、 **Judy** が話している全ての時に開始から終了まで **J** キーを押下しましょう。そうして作成されたラベルリングされたインスタンスはこのようになります：



## ラベリングされたインスタンスの変更、編集、削除

ラベリングされたインスタンスは変更、編集、削除をすることができます。また、これらに加えてラベリングされたインスタンス上にメモを入力することもできます。

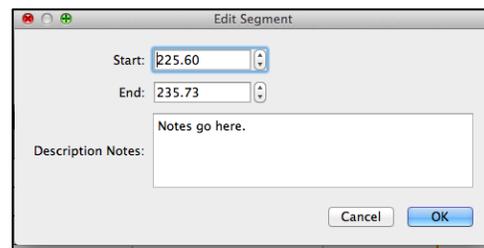


ラベリングされたインスタンスのバー上で右クリックをすると左の画像のようにラベリングされたインスタンスを削除することができます。

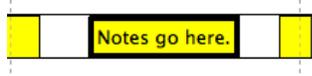
ラベリングされたインスタンスの中心でマウスを停止させると、マウスカーソルが+になります。これによってラベリングされたインスタンスを左または右に動かすことができます。

左または右端でマウスカーソルを停止させると、そこから端を左または右にドラッグすることでラベリングされたインスタンスを伸縮させることができます。

ラベリングされたインスタンス上にメモを入力するにはダブルクリックをしましょう。このような画面になるはずで：



メモはラベリングされたインスタンス内で以下のように表示されます：

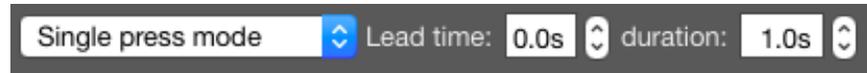


ラベリングされたインスタンスの大きさを超えるメモに関しては省略されます。

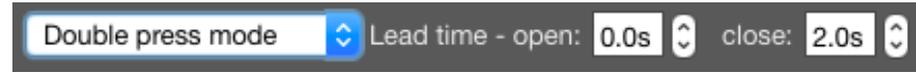
## ラベル付けされたインスタンスの作成機能の調整

タイムラインのすぐ下にはラベリングされたインスタンスの作成方法を変更するオプションがあり、「ダブルプレスモード」と「シングルプレスモード」の二つの選択肢があります。ビデオを視聴し、コーディングする際に、あなたが二つのホットキー(例：一つは開始、もう一つは終了)を使ってインスタンスのラベリングの開始と終了をしたい場合は「ダブルプレスモード」を選択しましょう。しかし、あなたのインスタンスが全て同じ時間に関するも

のであった場合は「シングルプレスモード」を選択し全てのラベリングされたインスタンスに対し



て時間を事前に選択しましょう。その場合あなたはタイムライン上でラベリングされたインスタンスを作成する(例：開始と終了)ために一度キーを押下するだけで作成できます。



ラベリングされたインスタンスの開始と終了は両方ともセットすることができます。ゴールが本当に得点になったか認識する場合など、ビデオを視聴しながらコーディングしている時はほんの数秒で処理が完了します。リードタイムの開始を 2.0 秒に設定することによって、ホットキーが押下された時にラベリングされたインスタンスの開始位置をキーが押下された時間の 2 秒前に設定することができます。同様に、リードタイムの終了(「ダブルプレスモード」のみ)を設定することでラベリングされたインスタンスの終了時間をキーが押下された任意秒前に設定することができます。

## ラベルとタイムラインのみをエクスポートして再利用する

同じラベル(選手の名前や授業評価のカテゴリなど)を複数のプロジェクトで使いまわしたい時のために、V-Note には便利な機能があります。タイムラインの下には「ラベル/タイムラインをインポート」、「ラベル/タイムラインをエクスポート」の 2 つのボタンがあります。この 2 つの機能を使うことで、ラベルとタイムライン両方、あるいはどちらか片方だけをインポート・エクスポートして他のプロジェクトで再利用することができます。



「ラベル/タイムラインをエクスポート」をクリックした時に、ラベルのみ(左側にあるボタンとホットキー)か、あるいはボタンとタイムラインの両方をエクスポートするかを選択できます。後者のオプションは、同じものを別のアングルから撮影した複数の動画を扱う時にタイムラインのラベルを同じ並べ方にしたい、というような場合に役に立ちます。そのような動画ではない場合には、前者のラベルのみのエクスポートを行って他の動画(他の教師の授業、他の週の試合など)で利用するとよいでしょう。オプションの選択は、エクスポートの際にのみ行うことができます。



エクスポートが終わると、V-Note でのみ開くことの出来る.vntl ファイルが出力されます。「ラベル/タイムラインをインポート」で.vntl ファイルを開くと、新しいプロジェクトにインポートすることができます。

## CHAPTER 3: プロジェクトの操作

### プロジェクトとは

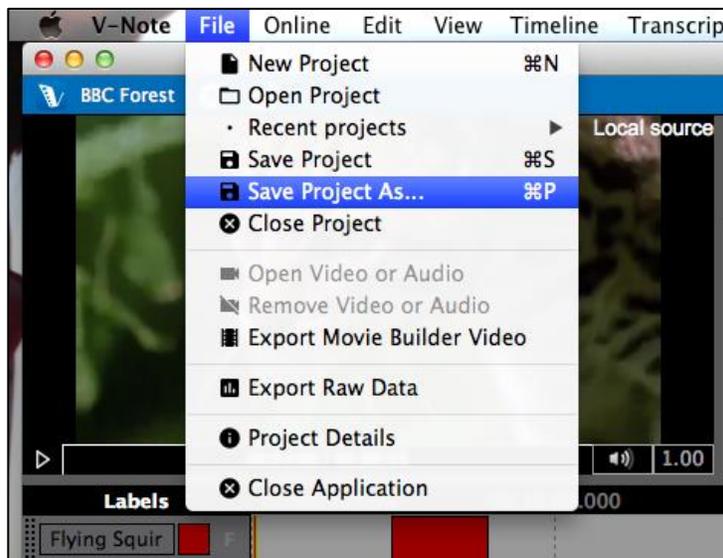
V-Note のプロジェクトはビデオや関連する部分すべてとリンクして一つのファイルになっています。

V-Note でプロジェクトが開かれた時には以下のものが開かれています：ビデオ、過去に作成されたトランスクリプト、タイムライン上の過去に作成されたラベルやラベリングされたインスタンス

### ローカルへのプロジェクトの保存と展開

V-Note でビデオを開き、行くとかのラベルやラベリングされたインスタンスを過去に作成されたものとして追加する場合、あなたは「ファイル」をクリックし、「名前を付けてプロジェクトを保存...」をクリックしてください。すぐに参照ウィンドウが開き、保存するためのファイル名やフォルダを選択することができます。

保存されたプロジェクトのアイコンは以下のように表示されます。



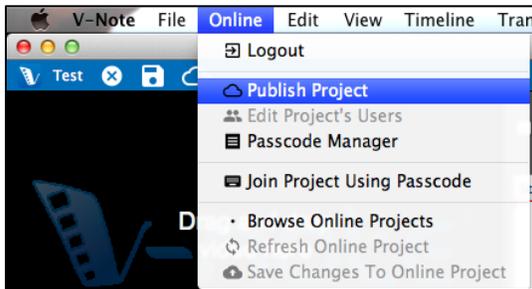
BBC Forest.vnpr

V-Note プロジェクトファイルの拡張子は .vnpr です。このプロジェクトが次回開かれた時、あなたのビデオと、トランスクリプトやラベリングされたインスタンスなど、ビデオに追加したすべてものが開きます。

### プロジェクトをオンラインに公開する

一度プロジェクトがローカルに保存されたら、他人と共有したり複数デバイスからのアクセスを容易にしたりするためにオンラインに保存、公開することができます。

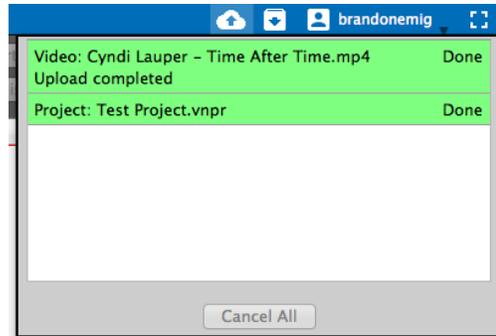
V-Note のオンラインサーバーにプロジェクトを保存するためには残り時間が十分にある V-Note ストレージとストリーミングアカウントが必要です。V-Note ストレージとアカウントを作成するには、こちらにアクセスしてください：[http://v-note.org/create\\_account](http://v-note.org/create_account)



一度アカウントを作成してログインしてからは、「オンライン」メニューの「プロジェクトを公開する」をクリックすることができます。ビデオファイルの大きさやインターネット回線の速度によってアップロー

ドに要する時間は数分から数時間になります。アップロードの進捗はスクリーンの右上の上矢印付の雲のマークをクリックすることで確認することができます。

「終了しました」と表示され緑色になっている場合はアップロードが正常に成功したということを示します。



注意：アップロードされたビデオはストリーミングパフォーマンスの向上のために約400kbpsのmp4形式に変換されます。音声は64kbpsのモノラル(128kbpsのステレオと同等の音質)に変換されます。

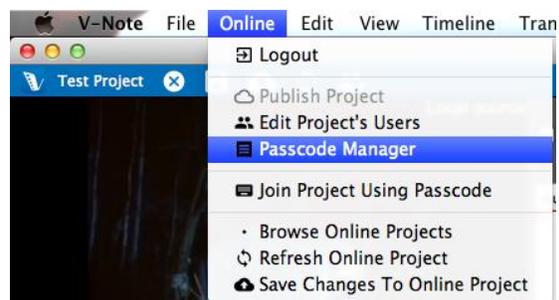
あなたのビデオやプロジェクトはあなたのデバイスのみアクセスでき、暗号化されたSSL証明を利用しあなたのパスワードでしかアクセスできないよう、我々のサーバー上で安全に保管されます。あなたのローカルにも保存されている(あなたのコンピュータのハードディスクドライブ)ことも覚えておいてください。あなたのローカルビデオやプロジェクトを保護するためにあなたはあなたのデバイスへのアクセスを制限したり、ハードディスクドライブの暗号化やパスワードを利用したりするべきです。さらに、あなたが同じプロジェクトの仲間とアクセスを共有している時には彼らもそのビデオにアクセスすることができます。

## オンラインプロジェクトにアクセスする

プロジェクトを他人と共有する方法は二つあります。一つ目の方法は他人があなたのプロジェクトにアクセスして入力するためのコードを生成することです。二つ目の方法はユーザーを彼らの名前で直接手動であなたのプロジェクトに追加する方法です。

あなたのプロジェクトを共有する為にコードを作成するには、まずあなたのプロジェクトがV-Noteのオンラインストレージとストリーミングサービスにアップロードされていることを確認してください。無料のアカウントあるいはv-note.orgの領域を購入してアカウントを設定してください。次に、トップメニューの「オンライン」から「パスコードマネージャー」を選択してください。

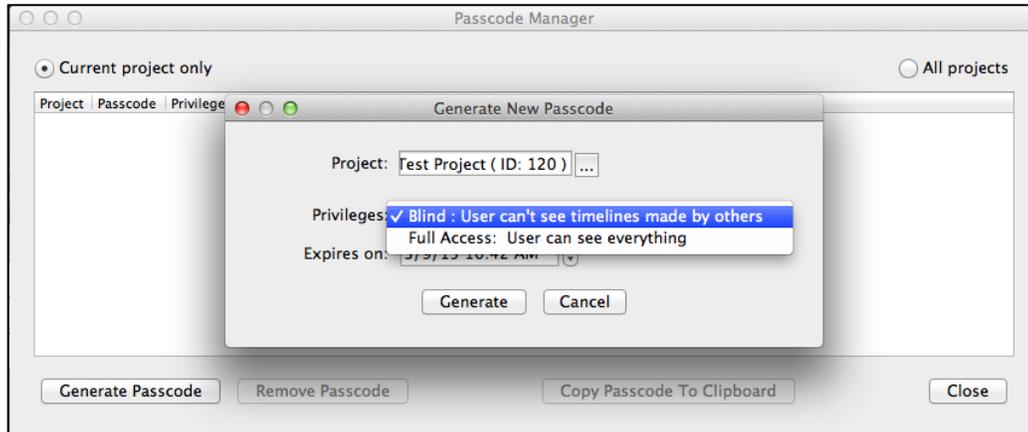
ダイアログが開きます。「パスコードを生成する」を選択してください。新しいユーザーの許可レベルは二種類あります。



一つ目は「フルアクセス：ユーザーはすべてを見ることができます」で、この許可レベルでユーザーはプロジェクト内の以下を含むすべてを見ることができます：既に存在しているラベリングされたインスタンス、ラベルとホットキー、トランスクリプト

二つ目は「ブラインド：ユーザーは他人によって作成されたタイムラインを見ることができません」で、この許可レベルでユーザーは他人が作成したラベリングされたインスタンス(コード等)を除きすべてを見ることができます。

これにより本当に独立したビデオコーディングが可能になり、一人のユーザーが他のユーザーのコードに影響を与えるようなことは起こりません。この設定に参加しているユーザーはラベルやホットキーを見たり、コードをタイムラインに追加したりできます。(区別はされています。詳しくは後述します。)



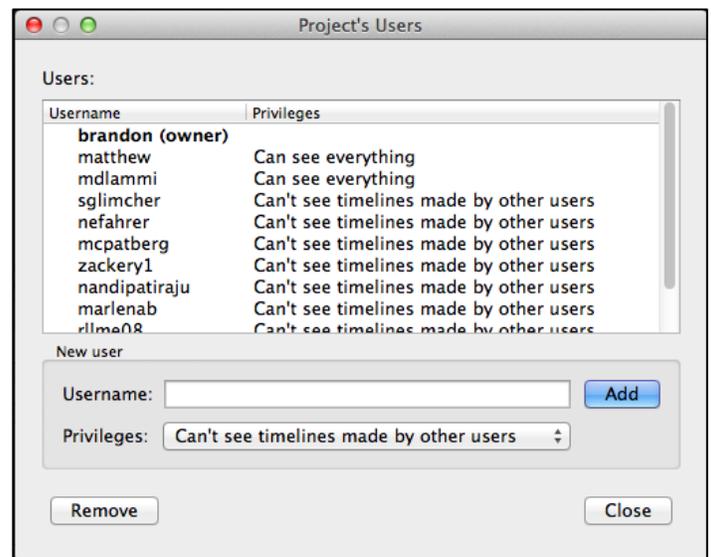
プ

プロジェクトに参加するためのコードの有効期限も設定可能です。デフォルトの期間はコードが生成された時から一週間ですが、変更可能です。これより前にプロジェクトに参加するためのコードは使用されなければなりません。このコードの有効期限が切れた後で、いつでも新しいコードを生成することができます。注意：パスコードの有効期限が切れた時でもユーザーは自動的に削除されることはありません。しかし、パスコードは新しいユーザーに対しての効力を失います

一つのプロジェクトに対して異なる許可レベルの複数のコードを生成することも可能です。ユーザーを手動で追加したり削除したりするには、トップメニューの「オンライン」の「プロジェクトのユーザーを編集する」を選択します。ユーザーを選択したり追加/削除することのできる、右の画像のダイアログが表示されます。

ユーザーを削除するには、そのユーザーの名前を選択し、「削除」を選択してください。これによりそのユーザーによって作成されたすべてのデータが削除されます：ラベル、ラベリングされたインスタンス、そしてトランスクリプトの発言等

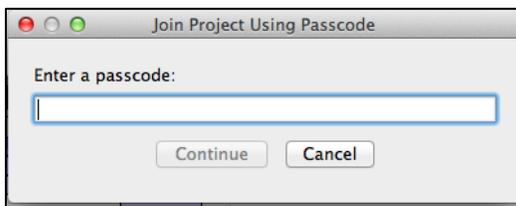
ユーザーを追加するには、「ユーザー名」と表示されている白いバーにそのユーザーの名前を入力します。ユーザー名は V-Note 上だけのものであり、実際の名前やメールアドレスとは異なっていることがあることに注意してください。



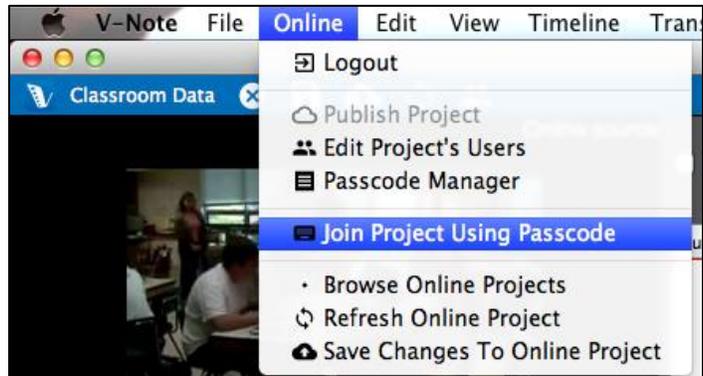
ユーザーを追加する前にユーザー名を決めておきましょう。  
許可レベルを変更するには、ユーザーを一度削除し、新しい許可レベルで再度追加する必要があります。ユーザーデータはこのプロセスにより消失します。

## 他人とプロジェクトを共有する

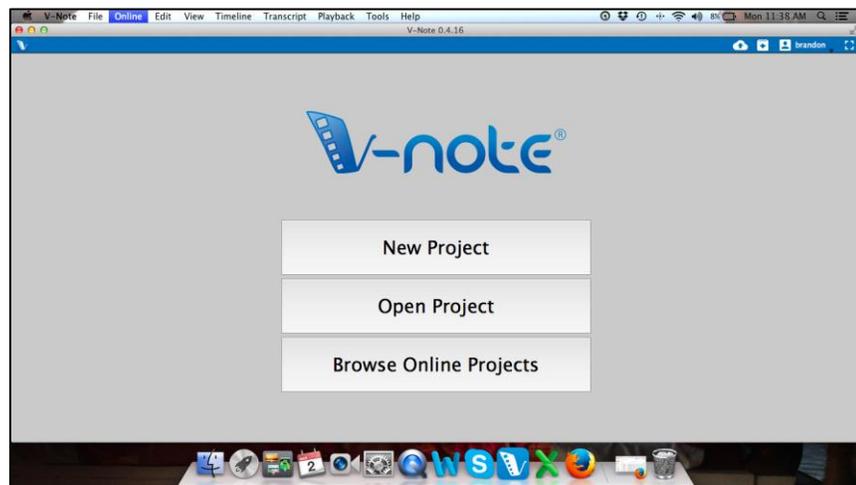
他の V-Note ユーザーによって共有されたプロジェクトに初めてアクセスする際は、V-Note にログオンし、トップメニューの「オンライン」の「パスコードを使用してプロジェクトに参加する」を選択して下さい。そしてコードを入力あるいは貼り付けてください。



ことができます。  
共有されたものも含め(手動で共有されたものもパスコードによって過去に共有されたものも)、オンラインプロジェクトにアクセスするには、V-Note が初めて開いたときに表示される「オンラインプロジェクトを参照する」をクリックしましょう。プロジェクトのリストが表示されます。プロジェクト上でダブルクリックをするとプロジェクトが選択され、開きます。



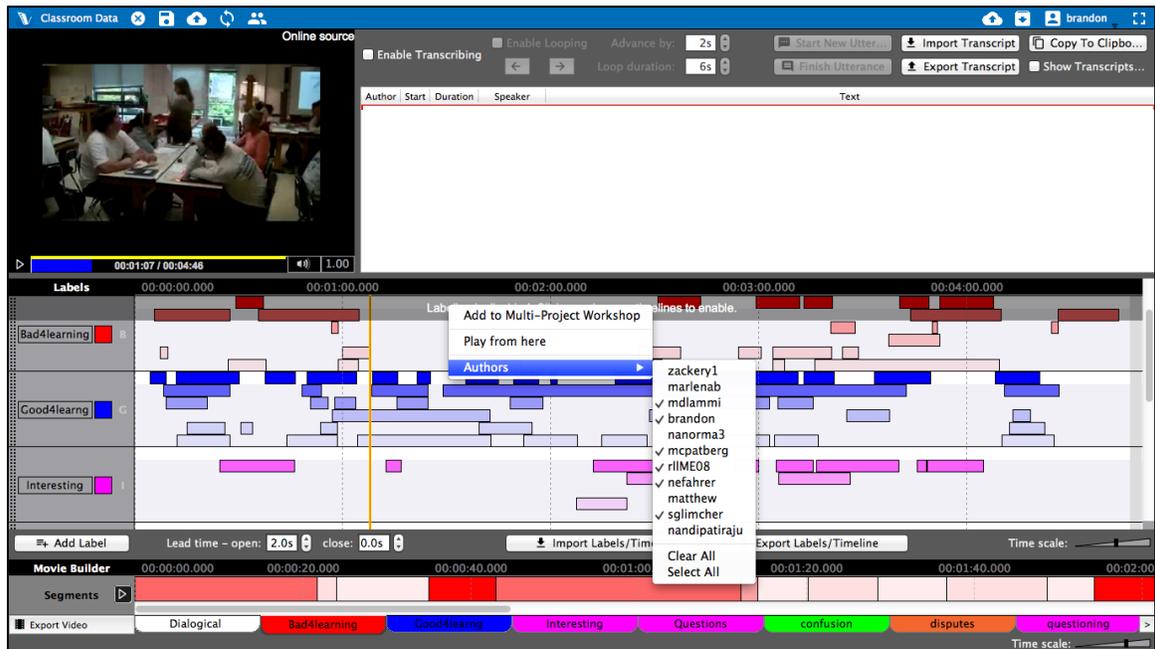
入力後、「続ける」をクリックするとプロジェクトが開き、仕事を始めることができます。あなたはもう一度コードを入力する必要は一切ありません。さらに、以下に説明する方法で、あなたのリスト上にそのプロジェクトを表示する



## 他のユーザーからデータを閲覧する

他のユーザーがラベリングされたインスタンス(コード等)を作成したり、ビデオをトランスクリプトしたりすると、フルアクセスの権限をもつどのユーザーからでもそれらを確認することができます。

これはビデオの特定の位置において、ビデオコーダーのグループにおける解釈や興味の類似

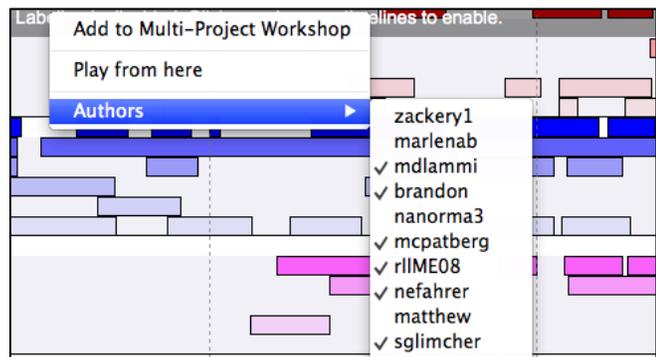


点や相違点を見つける上で便利です。

デフォルトではすべてのユーザーのラベリングされたインスタンスは可視化されています。与えられたラベルやタイムラインに対して、例えば、興味(I)など、それぞれのユーザーのラベリングされたインスタンスが同じタイムライン上におおよそ似たような色で表示されるでしょう。色によってユーザーのデータの違いが少しわかりやすくなります。マウスカーソルをラベリングされたインスタンス上でしばらく停止するとその著者が明らかになります。

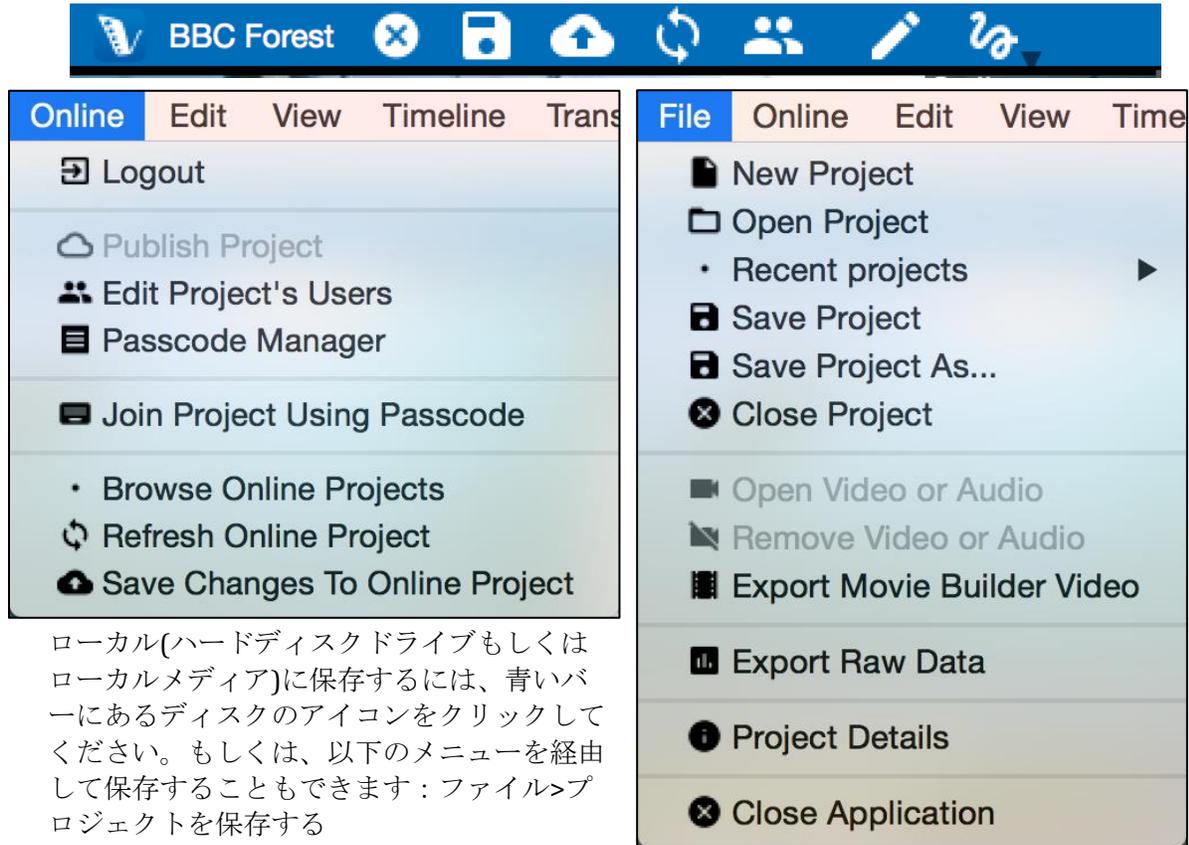
タイムライン上で右クリックをして「作者」を選択することですべてのユーザーのリストを見ることができ、それぞれのユーザーのデータの表示/非表示を切り替えることができます。チェックマークはユーザーのデータが表示されていることを表します。

同様に、他のユーザーによって追加されたトランスクリプトはユーザーのチェックリストと同じように表示/非表示を切り替えることができます。トランスクリプト上の任意の場所で右クリックしてみましょう。名前の上にチェックがされていれば、そのユーザーのトランスクリプトは表示されています。



## ローカルとオンラインでプロジェクトを保存し公開する

V-Note でプロジェクトを保存する場合、他のプログラムよりも多くのオプションが存在します。例えばローカルに保存するかオンラインに保存するかなどです。上部の青いバーあるいはファイル、オンラインメニューからショートカットを利用することができます。



ローカル(ハードディスクドライブもしくはローカルメディア)に保存するには、青いバーにあるディスクのアイコンをクリックしてください。もしくは、以下のメニューを経由して保存することもできます：ファイル>プロジェクトを保存する

いずれにせよ、まだファイル名を決めていない

場合はファイル名を入力し、保存するフォルダの選択が要求されます。

プロジェクトを保存あるいは共有目的で公開したい場合は上矢印の雲のマークをクリックするか、以下のメニューを経由してください：オンライン>プロジェクトを公開

プロジェクトが既に V-Note クラウドサービスに公開されていて、最新の変更をオンラインファイルに反映したい場合も、同じ青いボタンあるいは以下のメニューを利用して行うことができます：オンライン>オンラインプロジェクトに変更を保存

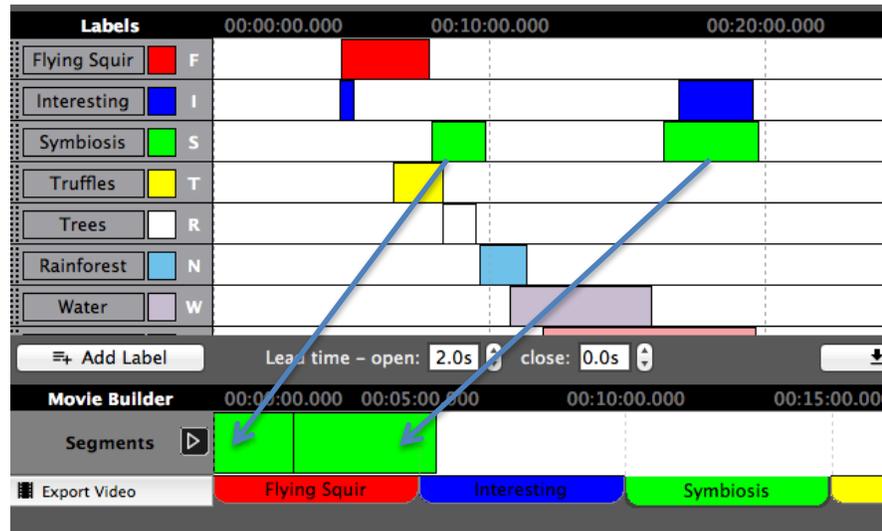
他人がアップデートをオンラインに反映させた場合、あなたの作業を邪魔しないよう、それらの変更は自動では反映されません。あなたの仕事を妨げないよう V-Note は青いバーに通知を表示します。他人のアップデートをあなたのローカルプロジェクトに反映させたい場合は、青いバー上のカーブした二つの矢印のアイコンをクリックするか、ファイルメニューの「オンラインプロジェクトを更新」を選択してください。

## CHAPTER 4: ムービービルダー

### ムービービルダーとは

V-Note 画面の下の部分にあるムービービルダーはラベリングされたインスタンスをクリップに変換するための部分です。例えば、

「symbiosis」というラベルがあった場合、そしてビデオ内の様々な場所に symbiosis があった時にインスタンスはラベリングされ、全てのラベリングされたインスタンスは自動で下部の「symbiosis」タブに集められます。再生ボタンをクリックすることで symbiosis としてラベリングされたインスタンスだけを再生することができ、ビデオの他の部分は再生されません。



### タブの操作

他のタブも同様の機能を持っています。タイムライン左上部のラベルと同じ名前が全てのタブに付けられています。タブをクリックすると、ビデオの他の部分を除外して並べられた、全てのラベリングされたインスタンス-現在再生されるクリップ-を見ることができます

### カスタムムービービルダータブ

「Custom 1」タブ(及びそれに続くカスタムタブ)は少し異なった働きをします。これらはデフォルトでは空白ですが、タイムラインからドラッグすることでラベリングされたインスタンスを受け入れることができます。その際ドラッグして再整列させることもできます。

### ムービービルダーでの再生

ムービービルダーであなたは高速再生、スキャン、そしてカテゴリーあるいはラベルによるクリップの比較を行うことができます。さらにこれらのクリップから新しいビデオを作成しエクスポートすることもできます。

ムービービルダー左の再生ボタン(三角形)では与えられたタブ上のクリップの再生及び停止を行うことができます。ムービービルダー内のラベリングされたインスタンス上でダブルクリックすると再生開始位置をその地点に設定することができます。

ムービービルダーが再生されている間、例えばラベリングや上部のタイムラインの使用、そしてトランスクリプションなどの機能はムービービルダーの再生を停止するまで無効となります。

ムービービルダー内の再生中のどのインスタンスもタイムライン上で強調表示されるので本来の前後関係を把握することができます。

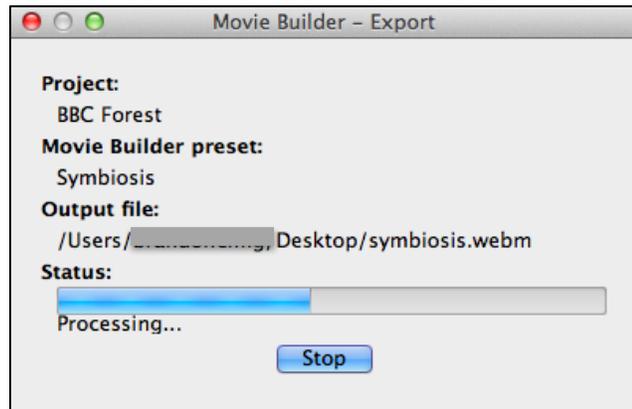
## ビデオをエクスポートする

ビデオをエクスポートするには、好きなタブあるいは編集済みのカスタムタブを選択し、タブの左にある「ビデオをエクスポートする」をクリックしましょう。新しいビデオを保存するフォルダを参照し、ファイル名を付けましょう。これには少し時間がかかります。必要な時間はビデオクリップの合計時間に依存します。言い換えれば、ビデオクリップの合計時間が5分であれば、およそ5分でファイルを出力することができます。ただしこの

作業はあなたのプロセッサの処理速度やあなたのコンピュータ上の他のプロセスなどによって大きく変動します。必要な時間が増加してしまう可能性はありますが、このプロセスがバックグラウンドで行われている間も V-Note は使用可能であり、コンピュータ上で他の作業も行うことができます。

出力されるビデオ形式は.webm(.vp8 とも呼ばれている)です。これは広くサポートされている形式であり、現在のウェブブラウザではその他のメディアプレイヤーと同じく問題なく再生できるファイル形式です。ライセンスの制限により、他の形式で出力することはできません。

他の形式でビデオが必要な場合は、.webm を.mp4 などの他のビデオ形式に変換するための数多くの製品が、それらの多くは無料で存在します。



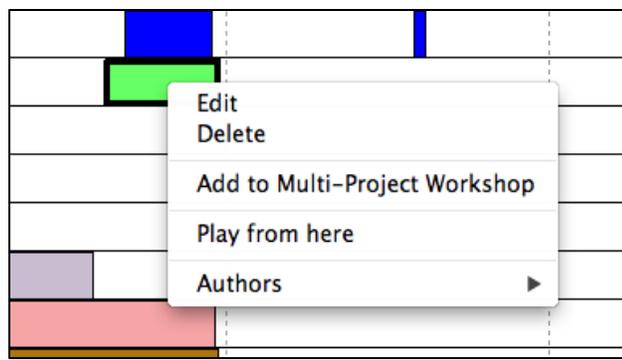
## CHAPTER 5: マルチプロジェクトワークショップ

### マルチプロジェクトワークショップとは

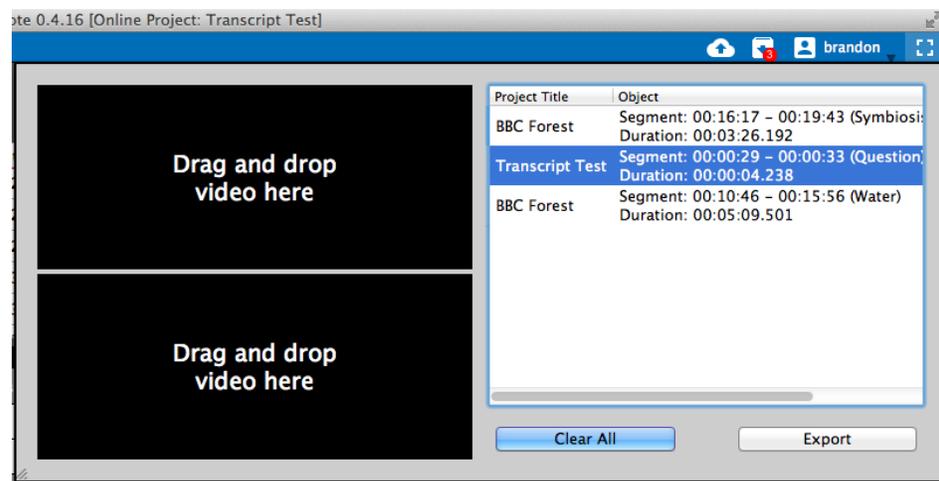
マルチプロジェクトワークショップはムービービルダーといくつかの点で似ていますが、異なる点もあります。ムービービルダーと違い、マルチプロジェクトワークショップは一つではなく数多くの V-Note プロジェクトからクリップ付きのビデオを作成します。例えば、ゲームの全体のシーズン(それぞれが V-Note プロジェクトになっている)で、J.smith がボールを得たすべてのインスタンスを、マルチプロジェクトワークショップを使用することによって一つのビデオに収めることができます。さらに、マルチプロジェクトワークショップでは二つのビデオクリップを同時に再生することができます。

### マルチプロジェクトワークショップにクリップを追加する

マルチプロジェクトワークショップを使用するには、いくつかのラベリングされたインスタンスのあるプロジェクトを開き、マルチプロジェクトワークショップで使用したいものの上で右クリックをしましょう。そして、「マルチプロジェクトワークショップに追加」を選択してください。クリップは画面右上のマルチプロジェクトワークショップウィンドウに配置されます。赤い数字はマルチプロジェクトワークショップに配置されているクリップ(例えばラベリングされたインスタンス)の数を表しています。これは以下の画像のように見えるはずですが。

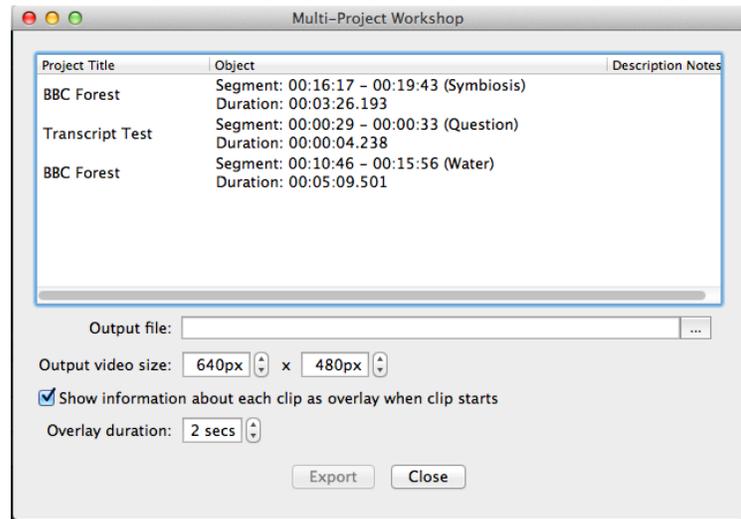


マルチプロジェクトワークショップの中身はアイコン(下向き矢印のついた箱)上でクリックすることができます。クリップは元のプロジェクトのビデオの名前とタイムロケーション、そして元のラベルでリスト化されています。サムネイルは使用できません。

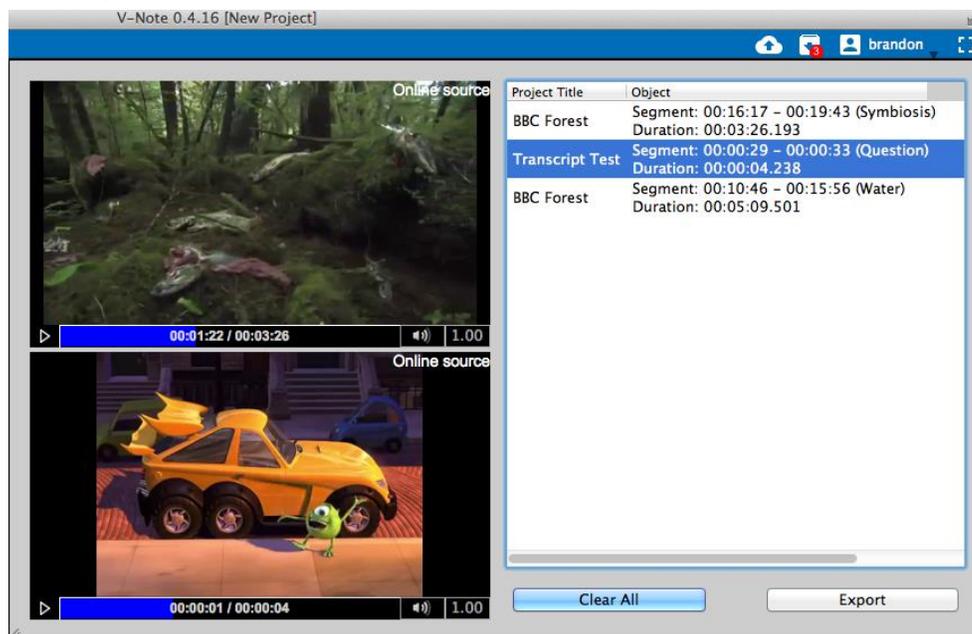


## マルチプロジェクトワークショップからビデオをエクスポートする

クリップは上下にドラッグすることで好きな順番にすることができます。一度並べると、それらはこのチャプターの前半で述べたようにムービービルダーのクリップと似たやり方でエクスポートすることができます。一つ異なる点は、様々な元のクリップから構成されていて、元のプロジェクトの名前がそれぞれ対応するクリップの開始時に表示されるということです。このオプションは「クリップの開始時にオーバーレイとして各クリップについての情報を表示します」のチェックボックスをオンオフすることで切り替えることができます。オーバーレイの時間も修正することができます。デフォルトでは2秒間表示されます。ビデオをエクスポートするためには、含まれているクリップの全ての元のメディアが保存されている領域に接続されていることが必要です。(例：外付けHDDやインターネット(オンラインプロジェクトの場合)等)これらのプロジェクトはクリップを提供するためにアクセスされる必要があります。



## 二つのクリップを同時に再生する



二つのクリップを異なった速度や音量(あるいは無音)で同時に再生するには、マルチプロジェクトワークショップでクリップテキストを再生したいビデオ再生ウインドウにドラッグしましょう。マルチプロジェクトワークショップの大きさは左下の角をドラッグすることで調節することができます。

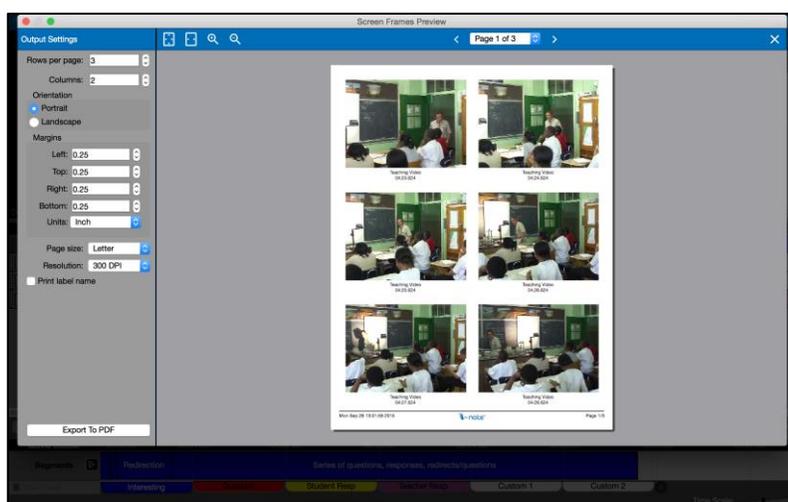
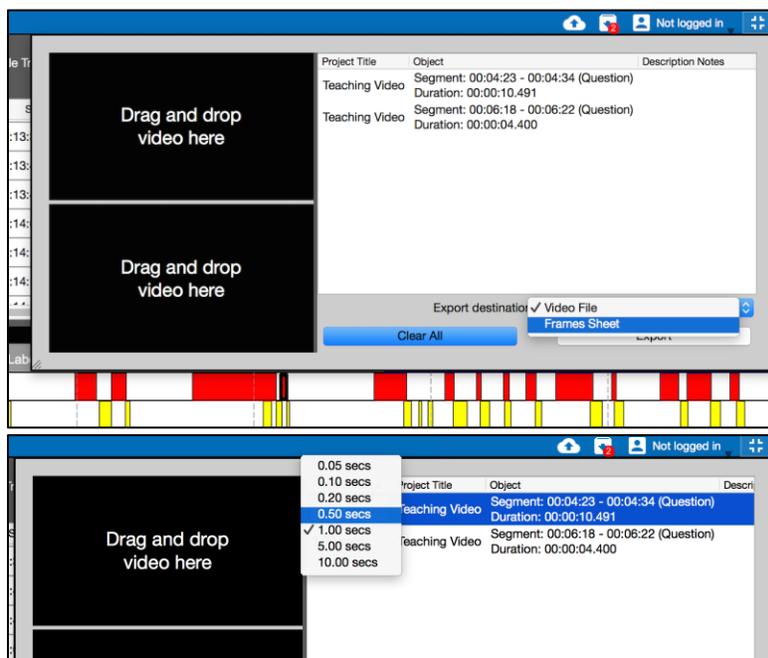
複数のクリップを再生するには含まれている両方のクリップの元のメディアが保存されている領域に接続されていることが必要です。(例：外付け HDD やインターネット(オンラインプロジェクトの場合)等)

これらのプロジェクトはクリップを提供するためにアクセスされる必要があります。

## スクリーンショットをエクスポートする

V-Note ではスクリーンショットを PDF ファイルとしてエクスポートすることができます。この機能を使うには、まずスクリーンショットを撮りたいインスタンスをマルチプロジェクトワークショップに追加し、開いてから、ダイアログボックスの右下の「フレームシート」を選択して下さい。これであなたはそれぞれのビデオセグメントからスクリーンショットを撮る頻度を選択できるようになりました。あなたはフレームを 0.5 秒から 10 秒間隔で取得することができます。

そして、あなたはスクリーンショットの属性(人物か風景か)やアレンジ(行、列、マージン)を選択することができます。あなたは上部でスクロールすることでページのプレビューを利用することができます。好きなようにアレンジしたら、「PDF で書き出し」を選択すればスクリーンショットの PDF が作成されます。



## CHAPTER 6: TRANSCRIPTION

Transcript or highlight to video. In V-Note, these functions are well prepared. V-Note's most important purpose is to transcribe more easily. V-Note has loop playback, usually about 5 seconds (adjustable), continuous playback, video playback with about 2 seconds back (also adjustable), etc. V-Note also has related features such as timeline, and you can summarize transcripts or speakers' utterances.

### Transcription

To enable transcription, click the checkbox "Enable Transcription" in the transcription window in the top right of the screen.



### Transcription

To transcribe, first find the place you want to transcribe in the video. It doesn't matter where. (You can transcribe earlier or later sections, but it's possible to transcribe them, and they will be in the correct order in the video's timeline.) Find the first utterance you want to transcribe, click "Enable Looping", and wait until the red line (example: playback position) reaches the utterance. Press CTRL + Shift + Enter (Mac uses Command instead of CTRL). The position/time of the utterance is marked, and the playback position is the time when you pressed CTRL + Shift + Enter. You can enter the speaker's name (blue part in the table below) and the content of the utterance (red part in the table below).

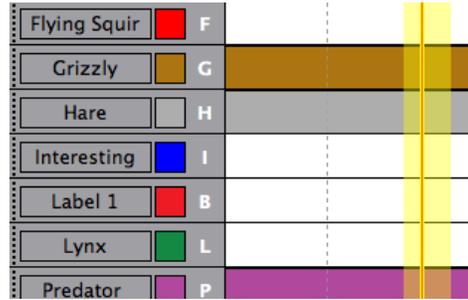
	Start	Duration	Speaker	Text
9	00:01:55.664	0 s	Guy	There really can't be
10	00:01:56.579	2 s	Guy	A more magical place
11	00:01:59.100	0 s	Guy	Anywhere on Earth.
12	00:02:00.856	4 s	Guy	To appreciate that dramatic transition between summer and winter.
13	00:14:41.859	0 s		

## ループ再生を使用する

ループ再生はビデオの黄色くなっている短い部分-デフォルトでは 6 秒-を何度も繰り返し再生します。一般的に話すスピードは入力する速度より速いですが、これによってあなたは聞き取れた内容を入力することができます。6 秒の間に含まれている発言を



入力し終わったら、CTRL + Shift + > キーを同時に押すことでトランスクリプトを継続して続けることができます。(Mac では CTRL の代



わりに **command** を使用してください)

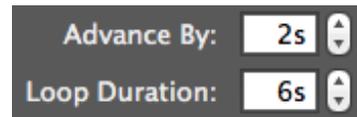
実は、CTRL + Shift + <(繰り返しになりますが、Mac では CTRL の代わりに **command** を使用してください)を押下することで、タイムライン上のループを戻すこともできます。

発言の終わり(再生中でもそうでなくても)に来たら、発言の終了をするために CTRL + Shift + Enter を押下してください。発言の終了時間は押下された時の赤い線(再生位置)で記録されます。

次の発言の開始を見つけるために、必要に応じてループを進める(CTRL + Shift + >)コマンドを利用し、上記のステップを繰り返しましょう。

## ループ時間や発展的な内容を変更する

トランスクリプションウィンドウ上部の「ループ時間」設定でオーディオのループの長さを 6 秒から変更することもできます。同様に、「前進」設定でループを前進させる時間(戻す時間も同じ時間)を設定することができます。



## 発言の開始と終了を手動調整する

or	Start	Duration	Sr
on	00:00:24.274	9 s	Guy
on	00:00:33.889	9 s	Guy
on	00:00:43.318	9 s	Guy
on	00:00:52.797	2 s	Guy

作成後の発言の開始時間を調節するには、時間を表しているボックス(左の画像を見てください)をクリックし、矢印を利用して時間を調節するか新しい時間を入力して下さい。

## トランスクリプト上の発言を再整理する

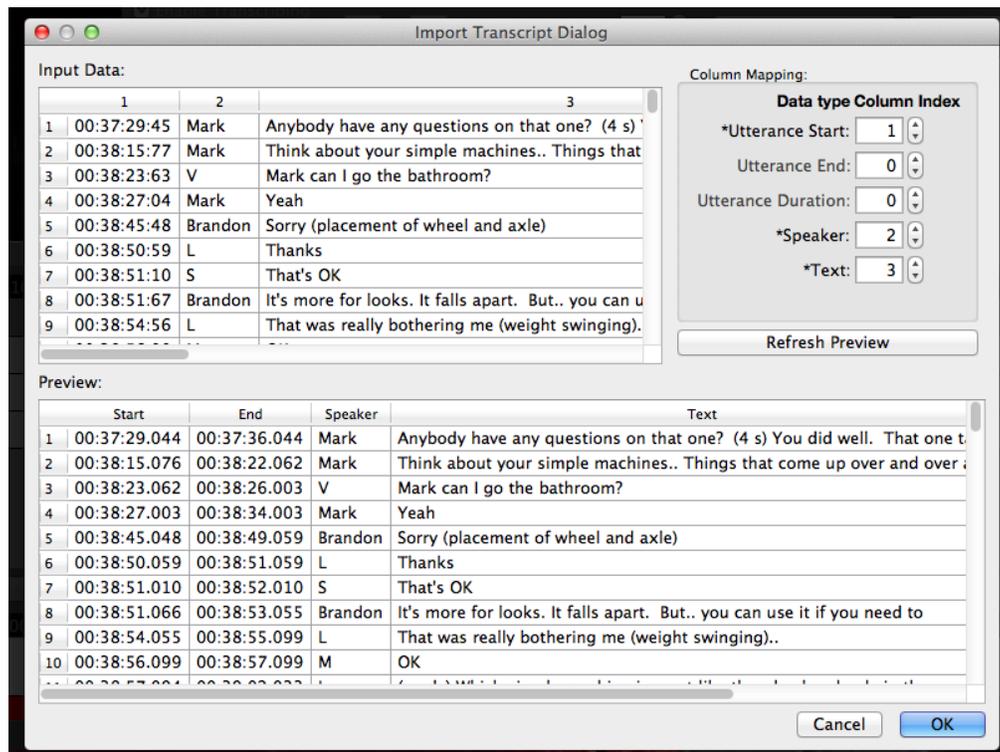
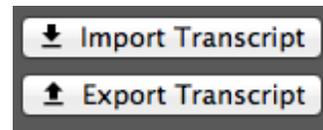
発言の順番は自動的に開始時間で決定されてしまう為、発言を上下にドラッグして再整理させることはできません。近い位置にある発言を再整理させたい場合は上記のやり方でそれぞれの時間を手動調節する必要があります。存在している発言の間に新しい発言を割り込ませた場合でも、それらは開始時間に基づいて正しく整理します。

## 他のソースからトランスクリプトをインポートする

V-Note では他の多くのファイルからトランスクリプトをインポートすることができます。これらのファイルは CSV 形式(comma separated variables)か XLS(Microsoft® Excel®)か SRT (字幕のファイル形式)でなければなりません。これらの形式でトランスクリプトを持っていない場合は、Microsoft® Excel®や類似ソフトを用いて CSV か XLS ファイルを作成しましょう。

トランスクリプトファイルがあれば、V-Note はそのファイルをインポートして自動的にその時間をビデオに関連付けることができます。時間が正しくない場合(例えばビデオの開始から 20 分間を削除していた場合は、表計算ソフトでトランスクリプトファイルを修正する必要があります。例えば、それぞれの発言の開始時間と終了時間が減少していた場合(例では 20 分間)、V-Note でビデオを分析しサブタイトルを表示させるためにはそれらの時間を正しく調節する必要があります。素晴らしいことに、Excel®のような表計算ソフトではそれらを簡単かつ自動で行うことができます。詳しくはそれぞれのユーザーマニュアルを参照してください。

トランスクリプトのインポートを始めるには、画面上部付近のトランスクリプションウィンドウの「トランスクリプトをインポート」と書かれたボタンをクリックしましょう。ファイルを参照することができます。ファイル(CSV 形式のもの)を見つけたら、ダブルクリックをすると以下のようなインポートトランスクリプトダイアログがすぐに開きます。V-Note は行を正確に割り当て「プレビュー」と呼ばれるサンプルをウィンドウ下部に表示しようとしています。



V-Note があなたの望んだプレビューを作成できなかった場合、行を手動で割り当てることができます。(ウインドウ右上)

「プレビューの更新」で V-Note にインポートされた選択されたデータがどのような状態かを見ることができます。

それでもまだトランスクリプトをインポートすることができない場合、外来の(トランスクリプトでない)あなたのファイル内の品質を下げたり、継続してデータの行や列を決定したりすることが必要な可能性があります。

## トランスクリプトをエクスポートする

V-Note ではトランスクリプトをエクスポートすることもできます。

方法は二つあります：単独で、あるいはデータ(例：コード)がラベリングされたタイムラインと一緒に

単独でトランスクリプトをエクスポートする方法についてはこのセクションで述べます。データと一緒にエクスポートする方法については次のセクションで述べます。

トランスクリプションをエクスポートするには、画面上部付近にある「トランスクリプトをエクスポート」ボタンをクリックし、ファイルを保存したいフォルダを参照しましょう。そして最後に「保存」をクリックすれば完了です。ファイルは CSV、SRT、あるいは XLS として保存されます。CSV と XLS は Excel®やその他の表計算ソフトで簡単に開くことができ、さらにもう一度 V-Note にインポートすることもできます。SRT ファイルは VLC のようなビデオプレイヤーで開くことができます。SRT 形式のファイルも V-Note にインポートすることができます。

## CHAPTER 7: Raw データエクスポート

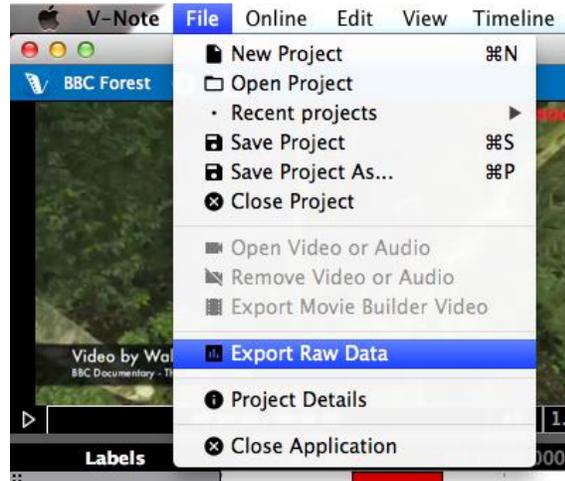
### Raw データをエクスポートする

Raw データは以下を含みます：ラベリングされたインスタンス、メモ、そしてトランスクリプトが他のプログラム(例：表計算ソフト、文書作成ソフト、メールソフト等)で使用される目的で V-Note からエクスポートされます。

V-Note から Raw データをエクスポートするには、ファイル>Raw データをエクスポートを選択して下さい。以下の3つのオプションが表示されます：

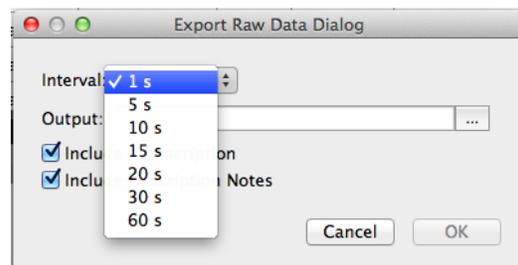
1. データのレンダリング間隔の調節(1秒から60秒まで)
2. トランスクリプトを含める
3. メモ(ラベリングされたインスタンスに入力されたもの)を含める

保存するフォルダを決定しファイル名を付けたら「保存」をクリックしましょう。あなたのファイルは Excel ®などの表計算ソフトで利用可能な CSV 形式として出力されます。



### データのインターバルを選択する

データのレンダリング間隔の選択は解像度の選択と似ています。1秒間隔でレンダリングされた1時間のビデオは、例えば、3600本(60秒×60分=3600秒)のデータを持っていて表示に時間がかかりますが、同じ1時間のビデオでも60秒ごとにレンダリングされているものはたった60本のデータしかありません。



## 5 秒間隔でレンダリングされたデータの例

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	Label Name:	Big Guy		Big Guy		Little Guy		Little Guy		Question		Question					
2	Label Number:	1		1		2		2		3		3					
3	Labeler Name:	awisalqarni		brandon		awisalqarni		brandon		awisalqarni		brandon					
4	Labeler Number:	1		2		1		2		1		2					
5	Time																
6		0:00:00															
7		0:00:05															
8		0:00:10															
9		0:00:15															
10		0:00:20						1									
11		0:00:25			1			1				1		Little	OK. Come on. Follow the sultry sound		
12		0:00:30			1			1				1		Big	Mike.... Little	And open 'e	
13		0:00:35			1			1				1		Big	What was wrong with your old car?		
14		0:00:40						1						Little	Three little words Sully. 6-wheel drive		
15		0:00:45						1						Little	It's adjustable		
16		0:00:50						1						Big	Hmm.....oh		
17		0:00:55															
18		0:01:00															
19		0:01:05						1									
20		0:01:10						1						little	Will you cut it out? (4 s) It's like we've		
21		0:01:15						1									
22		0:01:20															
23		0:01:25						1									
24		0:01:30						1						Little	Don't just sit Big	Hmm.. b b t	
25		0:01:35						1									
26		0:01:40															
27		0:01:45			1			1									
28		0:01:50			1										Big	I'll get it..	
29		0:01:55			1												
30		0:02:00			1												
31		0:02:05												Little	Hhhhhh...		
32		0:02:10															
33		0:02:15												Little	Arrree.....hhhh.... doooo.. Don't touc		
34		0:02:20															
35		0:02:25						1									
36		0:02:30						1									

## 20 秒間隔でレンダリングされた同じデータ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	Label Name:	Big Guy		Big Guy		Little Guy		Little Guy		Question		Question						
2	Label Number:	1		1		2		2		3		3						
3	Labeler Name:	awisalqarni		brandon		awisalqarni		brandon		awisalqarni		brandon						
4	Labeler Number:	1		2		1		2		1		2						
5	Time																	
6		0:00:00																
7		0:00:20			1			1				1		Little	OK. Come on Big	Mike.... Little		
8		0:00:40						1						Little	It's adjustabl Big	Hmm.....oh		
9		0:01:00						1						little	Will you cut it out? (4 s) It's like we've released a p			
10		0:01:20						1						Little	Don't just sit Big	Hmm.. b b b. Ah. .		
11		0:01:40			1			1							Big	I'll get it..		
12		0:02:00			1									Little	Hhhhhh... Little	Arrree.....hhhh.... doo		
13		0:02:20						1										
14		0:02:40																
15		0:03:00						1						Little	Get out of the car please. Get out. Out Out Out Ou			
16		0:03:20												Little	I miss my old Little	You know... The vroom v		
17		0:03:40												Big	You... uhhhh Little	Yes.		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		

いくつかの相違点を確認しましょう。これは同じデータですが、20 秒間隔でレンダリングしたものの方がはるかに縦の行数が少ないです。ただし、ラベリングされていないインスタンスが省略されていることに注意してください。ラベリングされたインスタンスが存在した場合、中途半端な秒数にあったとしても、どのようなデータ出力であってもその情報は残されます。1 分間隔のデータでは、しかし、それらの時間を 0 秒か 1 分にしか決められません。ラベリングされたインスタンスの時間を決定する上では小さい感覚がよりよいと言えます。

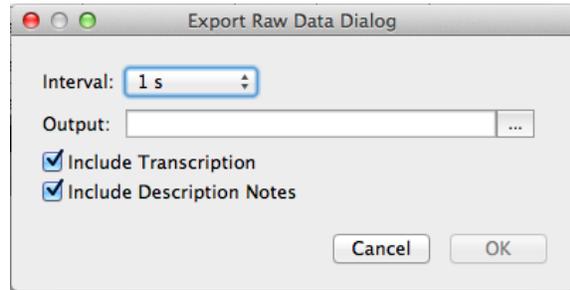
同様に、全てのトランスクリプトはレンダリング間隔に関わらず表示されます。例えば 1 分間隔でレンダリングされたデータでは、複数の発言が 1 分間の間に表示され、左から右に蓄積されます。そのため 1 秒間隔のもののようなレンダリング間隔のより小さいものではデータは縦に大きくなるのです。

必要に応じて間隔の大きさのバランスをとりましょう。

## Raw データのトランスクリプトのオンオフを切り替える

スプレッドシートの Raw データの右に表示されているトランスクリプトは、「トランスクリプションを含む」チェックボックスでオンオフを切り替えることができます。トランスクリプトとラベリングされたインスタンスを交互に見ることはそれらの関連性を見極めるのに役立ちます。

同様に、対応する発言者のラベリングされたインスタンスの行の右に表示される詳細メモ(ラベリングされたインスタンスに入力されたもの)もオンオフを切り替えることができます。上の例では詳細メモはありません。



## CHAPTER 8: セカンダリーオーディオと同期する

セカンダリーオーディオトラックをビデオに追加する必要がある場合があります。これは、例えばカメラと発言者があまりにも離れていて十分な音質が保てない場合などに必要です。素晴らしいことに、V-Note ではセカンダリーオーディオトラックより簡単に、様々な場面で、自動で追加することができます。

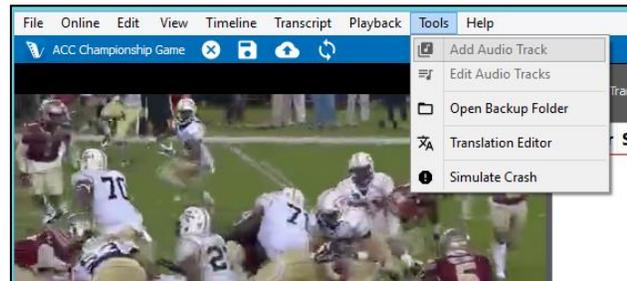
追加したら、それらのトラックはビデオの再生と同時に、あるいは片方だけ、あるいは異なったボリュームで再生することができます。

より効果的にこの機能を利用するためには、二つのトラックが似ている必要があります。コンピュータは音の類似点を探し、時間に応じてそれらを結合させます。それらは同じ場面で録音されていなければならず、開始時間と終了時間は似ている必要があります。注意：自動同期をうまく動作させるには 10%程度の違いしか受け入れられない可能性があります。

V-Note はデバイス(カメラやオーディオレコーダー)が少し異なった割合で録音していた場合でも違いを正すことさえもできます。これは基本的に音声ビデオに同期させるうえで役立ちますが、ビデオは同期できません。

### セカンダリーオーディオトラックを追加する

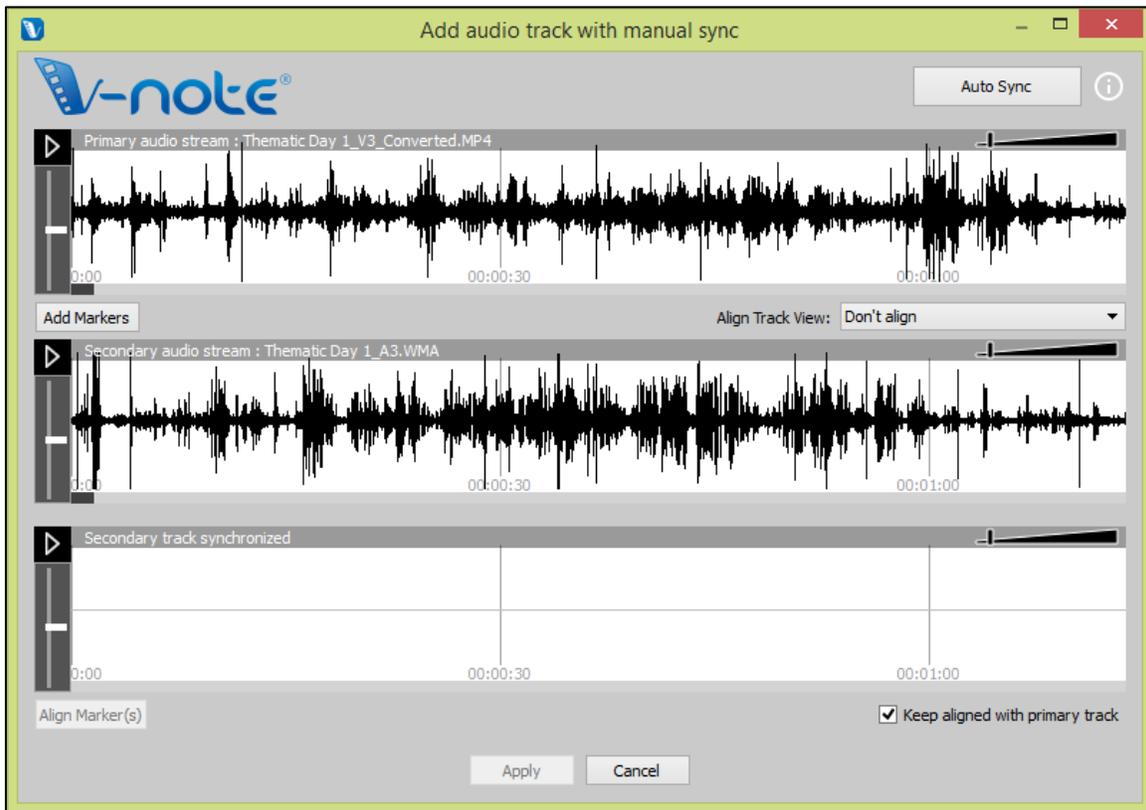
セカンダリーオーディオを追加する為に、まずはこのマニュアルのCHAPTER 1 で説明されているように、再生ウィンドウにビデオを追加しましょう。次に、ビデオが表示されているビデオ再生ウィンドウに同期させたいオーディオトラックをドラッグしてください。あるいはトップメニューの「ツール」の「オーディオトラックを追加」を選択することも追加できます。



### セカンダリーオーディオトラックの自動同期

オーディオトラックをビデオに追加したら、オーディオファイルのデータがデコードされるまで少し待たなければなりません。デコードが終了したら、次のページにあるような新しいポップアップウィンドウが表示されます。上部の白いバーはビデオの波形です。(ビデオとしてのファイル内の元のオーディオトラック)

これはオーディオトラックが時間ごとの音量のグラフになったものです。中央の白いバーはセカンダリーオーディオトラック、あるいは外部レコーダーによって録音されたオーディオトラックの波形です。これはビデオトラックと関連付けられ音声に同期する新しいオーディオトラック(例えばボイスレコーダーや外部マイク)です。

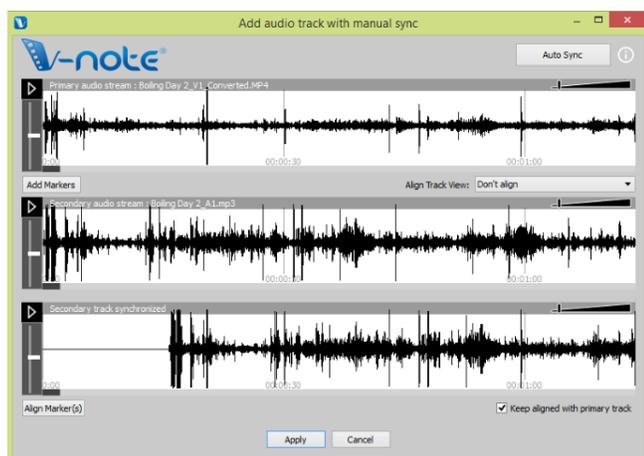


トラックが同じ出来事のおよそ同じ時間に録音されたものであれば、右上の「自動同期」ボタンをクリックすることで自動同期を試みることができます。これによってコンピュータは二つのトラックの類似点を検索し、2つを揃えるためにセカンダリトラックを右や左にシフトさせます完了すると、3番目の白い空間(画像の一番下のもの)に波形が行事されます。

この場所にはセカンダリトラック(画像の真ん中の白い部分)を表示しますが、ビデオに位置を合わせます。あなたはどちらか片方の再生ボタン(一番上あるいは一番下)をクリックすることで両方を同時に再生することができます。一番下のトラック上でダブルクリックをすると両方の再生開始時間を同時に決めることができます。

トラックの同期を確定したら、ウインドウ下部の「適用」ボタンをクリックしましょう。セカンダリオーディオトラックはビデオファイルと V-Note

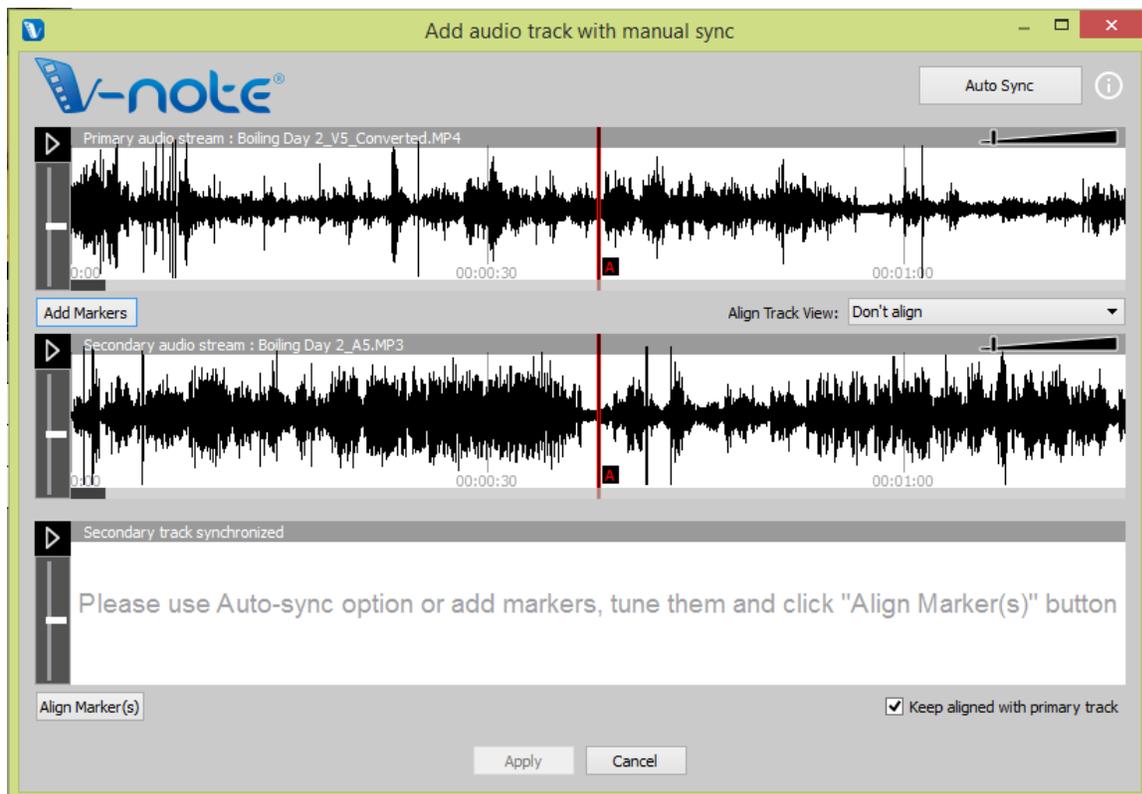
プロジェクトに追加されます。元のビデオファイルのコピーはプロセスの最後に表示されるバックアップフォルダに保存されます。「ツール」>「バックアップフォルダを開く」を選択することで、あなたはこれまでに作成されたすべてのバックアップにアクセスすることができます。



もしあなたのトラックが十分に似ていない(例：発言が重なっている場合やオーディオレコーダーが遠すぎる場合など)場合は「自動同期」を押しても何も起こらず、トラックも変更されなままです。コンピュータはトラックを整列させる上で(十分な)同一のインスタンスを見つけることができなかったということです。しかし、次のセクションで説明される手動プロセスによって、あなたはそれらを同期することができます。

## セカンダリーオーディオトラックの手動同期

トラックを自動同期できない場合、V-Note の手動同期機能を利用してそれらを同期させることができます。



自動同期オプションのように、オーディオトラックをプロジェクトにドラッグアンドドロップするか、ファイルメニュー(ツール>オーディオトラックを追加)を選択してください。追加したら、同じウインドウが現れます。しかし、今回は「マーカーを追加」を選択する必要があります。

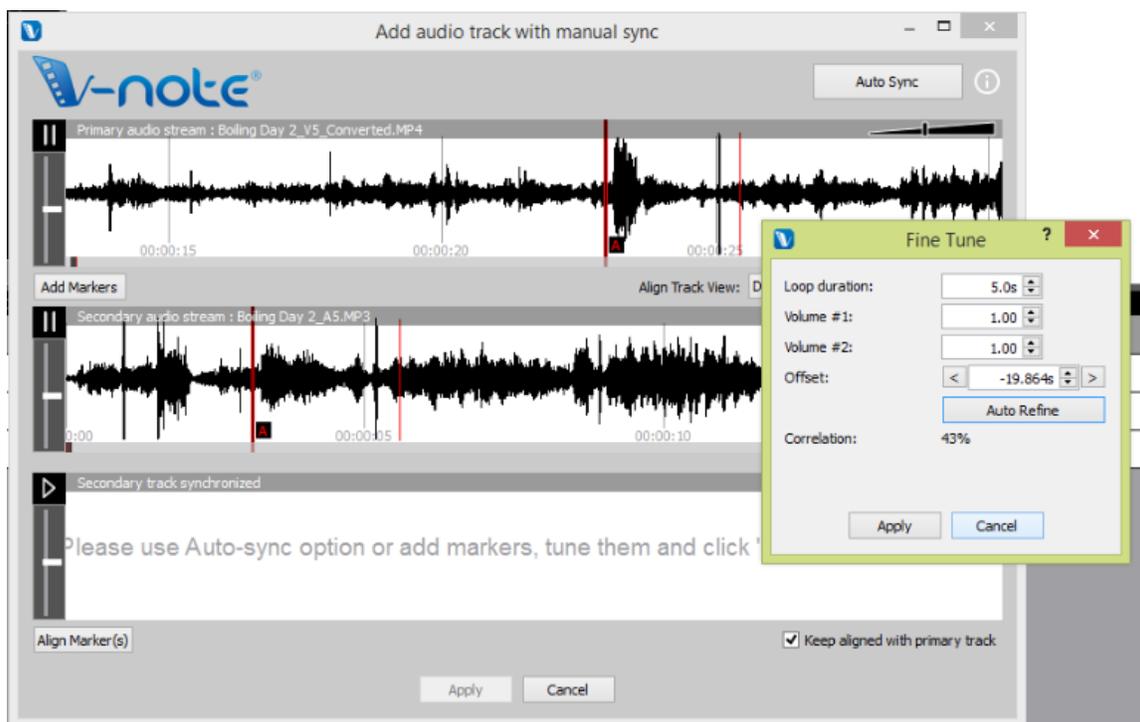
「マーカーを追加」を選択したら、二つの赤い線(両方とも A とラベリングされている)がそれぞれの波形に表示されます。(以下を参照)

これらは「A」マーカーです。これらに対応するボタンで再生することができます。両方のトラックを聞き、波形を見る(スライダーバーでズームもできます)ことを通して、サウンドトラックの共通点を見つける必要があります。(拍手、咳など)

それが終わったら、「A」マーカーをそれぞれの共通点にドラッグしましょう。完璧でなくても問題ありません。

良い同期をより確かにするために、選択した時間周辺を 5 秒間ループ(何度も再生)することができる「微調整」機能を利用し、トラックを右へ左へ調節することで微調整することができます。

トラックの音声の同期点が見つかったら、「適用」ボタンをクリックするとマーカーが固定されます。次に、微調整ダイアログを閉じて、最後に「マーカーを揃える」ボタンをクリックするとトラックはマーカーの地点を基準に同期します。



「マーカーを揃える」がクリックされた後は、セカンドトラックは一番下に追加され、「A」マーカーの位置は揃います。一番下のものを再生すると一番上のものも同時に再生されます。うまく行けば、二つのトラックは同期して再生されるでしょう。

ビデオ内の複数点で同期を確認するのは重要ですが、デバイスによって少し異なるレートで録音されたものを早い段階で同期させると結果として後半はずれてしまうことがあります。

このような揺らぎを直すには、セカンダリーオーディオトラック(中央の波形)の新しいスペースに別のマーカを一つ(あるいはイレギュラーな録音速度の場合は複数のマーカ)追加し、上述のステップを繰り返しましょう。これによって少しセカンダリーオーディオトラックの波形はマーカの間で少しだけ伸縮され、プライマリーオーディオトラックとの同期がより確かなものとなります。

## CHAPTER 9: ビデオ上に描画する

ビデオ上に描画することはビデオに関する情報を保存し共有する上でとても良い方法です。V-Note では再生中のビデオ上にリアルタイムで描画を行うことができ、その描画が作成された時間に戻ることができます。描画はビデオを再生するたびに作成されます。私たちのストレージとストリーミングサービスを通じて他人とこれらの描画を共有することもできます。描画はプロジェクトがオンラインに公開された時点で自動的にアップロードされ、トランスクリプトやタイムラインデータと同様に他人と共有することができるのです。

### 描画コントロールを使用する

描画コントロールを始めるにはビデオ再生ウィンドウの上にある青いバーの中のペンのアイコンをクリックしてください。下の画像のようなツールが現れます。ペンの太さや色はツールバーの左側で設定することができます。左側では、四角いボタンによって現在進行中のフレームに描画されている内容を削除することができ、赤い×ボタンによってあなたがこれまで作成したすべての描画を削除することができます。(他人の描画に関しては、存在したとしても、影響はありません。)



曲がりくねった線のアイコンでユーザーの描画を表示させることができます。一度に一人のユーザーの描画しか表示することができません。

## ビデオ上に描画を追加する

ビデオ上に描画するには、ペンの太さと色を選択しましょう。マウスカーソルをビデオ上で描画を開始したい位置まで移動してください。マウスを右クリックしたままドラッグすると線を引くことができます。マウスのボタンを離すと線を引くことなく別の地点にマウスカーソルを動かすことができます。そしてビデオ内のどの時点においてもあなたは描画を始めることができます。

描画する際ビデオは再生中であったり停止中であったりします。もしビデオが停止中であれば、ビデオをリプレイした際に描画した内容すべてがそのフレームに表示されることになります。

しかし、再生中に描画をした場合は以下のように表示されます：今後全ての再生において、再生中に描画がもう一度行われます。

進行中のスクリーンでその時点に以前描画した内容を削除する場合は、描画ツールバーの四角いアイコンをクリックしましょう。すべての描画内容を削除する場合は、赤い×のアイコンをクリックしましょう。



## 描画の共有、切り替えをする

描画を他人とシェアする場合は、プロジェクトを他人に公開しましょう。描画はプロジェクト内に含まれています。

あなたや他人が作成した描画表示をオンにするには、曲がりくねった線のアイコンをクリックして見たい描画の作成者のユーザー名を選択しましょう。一度に一人のユーザーの描画しか表示することはできません。



## 描画タイムライン

描画を行うと、ビデオ上のどの画面のどの時点で描画がされたかを示す描画タイムラインが自動的に作成されます。この機能はトップメニューの表示>描画ラベルでオンオフ(表示/非表示)を切り替えることができます。

注意：描画タイムライン上のラベリングされたインスタンスには詳細メモを入力することができません。



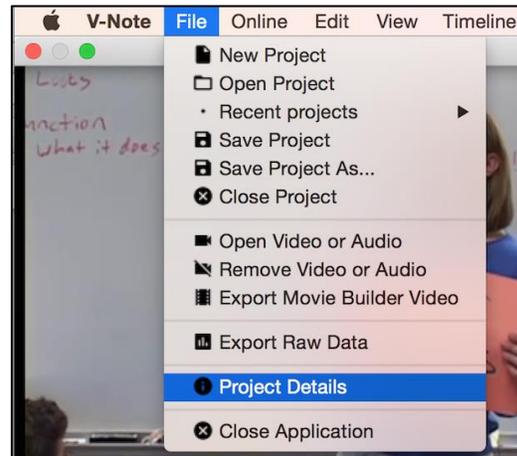
## CHAPTER 10: 会話分析

会話分析に採用されているもの：ジェファーソン記法(矢印やその他の文字を含む表記法の形式化されたシステム)、音声の波形、そして画面上でのテキストの位置を均一にしてエクスポート可能な Courier フォント。これは言語分析やその他の分野で使用されています。

会話分析の機能はユーザー設定でオンオフを切り替えることができます。

### 会話分析機能のオンオフを切り替える

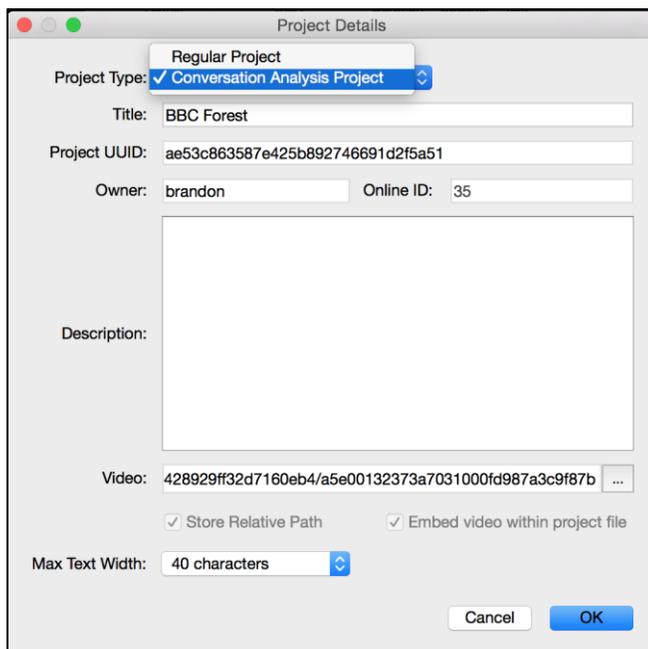
会話分析機能は以下をクリックすることでオンオフを切り替えることができます：ファイル>プロジェクト詳細(あるいはプロジェクトの青いバーの上にあるプロジェクトの名前をクリックしても切り替えることができます。)をクリックすると下の画像のようなダイアログが表示されます。上部付近、「プロジェクトのタイプ」の下に「基本プロジェクト」あるいは「会話分析プロジェクト」を選択しましょう。



### 行幅を変更する

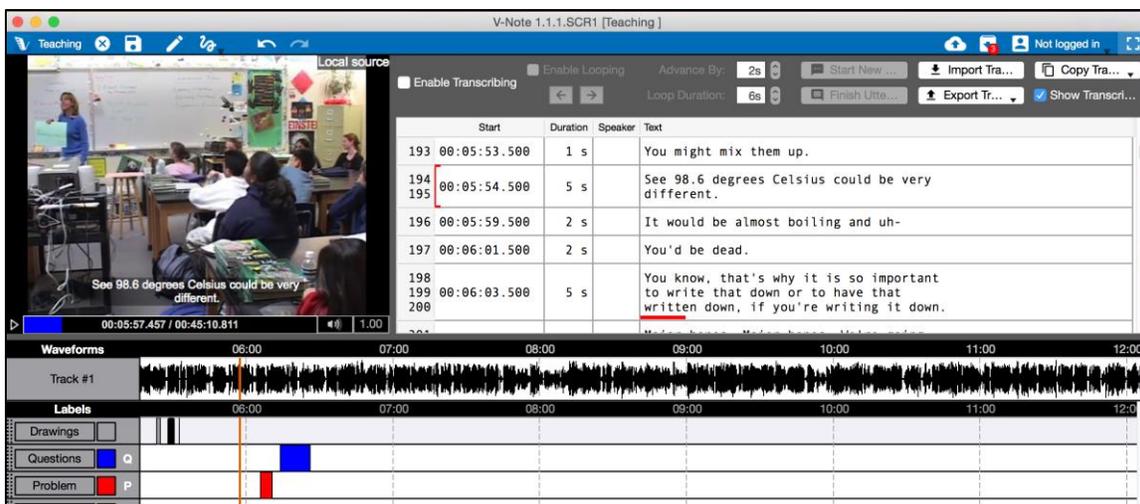
会話分析上で調節を行うことによって、出力する(あるいは印刷する)トランスクリプトの見栄えを変更することができます。(例えば、雑誌の記事で利用する文章を一行に収める必要がある場合など)

この同じダイアログボックスで、下部の「最大のテキスト幅」を選択して、トランスクリプトのテキストを入力する上で何文字の幅が必要かを考えて値を設定してください。あなたはこの値を変更することでいつでも様々な幅を試すことができます 40 文字くらいから試してみましょう。



## 音声の波形：オンとオフを切り替える

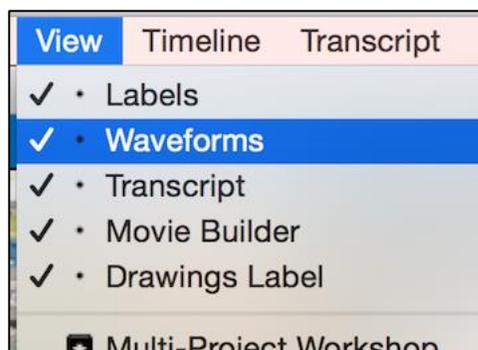
波形(サウンドトラックの音量を表すもの)は会話分析機能が使われているか否かに関わらずオンオフを切り替えることができます。下の画像では波形は上部のビデオ/トランスクリプトと下部のタイムラインとの間で黒くいびつな形をしています。これらによってビデオ内の活動や、沈黙している状態なのか会話中なのかを視覚的に理解することができます。一方、ビデオウインドウを大きくしたりタイムラインをより多くするために空間を開けたい場合は波形をオフにしましょう。



波形のオンオフを切り替えるには、以下をクリックしましょう：

表示(トップメニュー)>波形

チェックマークが表示されていれば、波形は表示されるはずですが。



## ビデオ変更グラフ

波形と同様に、ビデオ変更グラフでビデオ全体の外観を得ることができますが、音声の波形ほど視覚的なものではありません。波形と同じやり方でオンオフを切り替えることができ、ビデオ変更グラフはビデオ再生ウインドウとトランスクリプトウインドウのすぐ下、音声の波形と同じ位置に表示されます。

## チャプター 11: プロジェクトへのテキストのリンク

### なぜテキストを動画のプロジェクトにリンクさせなければならないのか？

まず概説しておく、V-Note のテキストリンク機能を使うことで、ラベリングした動画のインスタンスをタイムラインからテーブルやリストのセル内へドラッグ&ドロップして、それらに関連付けることが可能になります。関連付けされたもの(テキストリンクの raw データ等)は、V-Note で検索して解析、あるいは表計算ソフトやその他のプログラム等にエクスポートする事が可能です。テキストリンクビューはトランスクリプトビューと入れ替わりに V-Note の右上に表示されます。

テキストを動画のプロジェクトとリンクさせておくと、様々な場面で役に立ちます。スポーツの専門家はアメフトのプレイブックとのリンクを必要とするでしょう。あらゆるユーザーがカテゴリー分けしたり、評価基準表と照らし合わせたり、タイムラインからラベリングしたインスタンスに点数をつけたりしたいと考えるでしょう。研究者は複数のユーザー間におけるカテゴリーの分類を比較して、評価者間信頼性の測定を行いたいと考えるでしょう。

The screenshot displays the V-Note software interface. At the top left is a video player showing a man speaking. To its right is a 'Text Links' table with columns A through E and rows for Score, Organization, Problems, Time Use, and Interest Level. Below the table is a 'Labels' timeline with various colored segments representing different categories like 'Interesting', 'Question', 'Student Resp', and 'Teacher Resp'. At the bottom is a 'Movie Builder' section with a 'Segments' timeline and an 'Export Video' button.

	A	B	C	D	E
1 Score		3 - High Quality	2 - Medium Quality	1 - Needs Improvement	0 - Not Observed
2 Organization		I 4, Q 11, Q 13			
3 Problems			R 15	T 17	
4 Time Use		Q 13		R 19	
5 Interest Level			T 16		
6					

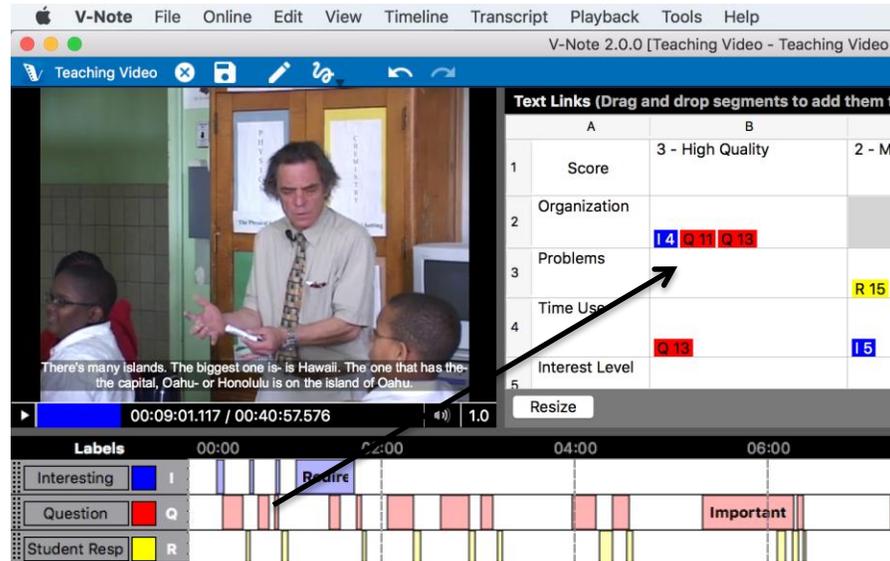
### テキストリンクの起動方法

テキストリンクを起動するには、トップの「表示」メニューをクリックし、「テキストリンク」を選択してください。すると、テキストリンクのビューがトランスクリプトビューと置き換えられて表示されます(2つのビューを同時に表示させる事は出来ません)。もう一度トランスクリプトビューを表示させたい場合は、「トランスクリプト」を選択してください。



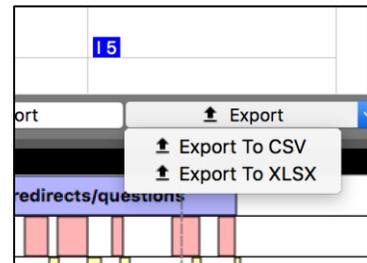
## テキストを動画にリンクさせる

ラベリングしたインスタンスをテキストリンクのデータとリンクさせるには、インスタンスをタイムラインからセルへとドラッグしてください。例えば、図内の2列目の「Question」タイムライン上のインスタンスを評価して、難易度の高い発問を生徒に行いたい場合、そのインスタンスをテキストリンクウィンドウ内の適切な列にドラッグするとよいでしょう。あなたのチームの二回目の得点がAQ3 プレイの良い実践例であった場合、リスト上の適切なスペースへとドラッグするとよいでしょう。



## テキストリンクデータのエクスポート

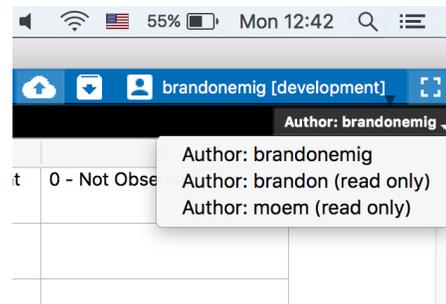
テキストリンクウィンドウの右下には「エクスポート」ボタンがあります。これをクリックすることで、入力したテキストと、リンクさせたインスタンス両方のデータをエクスポートできます。この時、CSV と XLSX ファイルのどちらの形式でもエクスポート可能です。エクスポートされたファイルは以下の画像のように表示されます。他のユーザーと共有している V-Note プロジェクトの場合、他のユーザーからのデータを他のファイル形式へとエクスポートする必要がある場合があります。次のセクションでこの事について解説しています。



	A	B	C	D	E
1	Score	3 - High Quality	2 - Medium Quality	1 - Needs Improvement	0 - Not Observed
2	Organization	--- Segments --- I 4 - Interesting (00:01:08-00:01:44) Q 11 -	--- Segments --- R 15 - Student Resp (00:08:15-00:08:25) --- Segments --- T 17 - Teacher Resp (00:10:10-00:10:36)	--- Segments --- T 17 - Teacher Resp (00:10:10-00:10:36)	--- Segments --- R 19 - Student Resp (00:09:48-00:09:56) --- Segments
3	Problems				
4	Time Use	--- Segments --- Q 13 - Question (00:07:16-00:07:39)	--- Segments --- I 5 - Interesting (00:07:28-00:12:30)	--- Segments --- R 19 - Student Resp (00:09:48-00:09:56)	--- Segments
5	Interest Level		--- Segments --- T 19 - Teacher Resp (00:11:32-00:11:56)		
6					

## 複数のユーザーでのテキストリンクデータの取り扱い

描画、タイムラインデータ、トランスクリプト等の V-Note の機能と同様に、他のユーザーからのテキストリンクデータを利用が可能です。テキストリンクの表示はテキストリンクウィンドウの右上にある黒



いバー内の「作者」タブで切り替えることができます。「作者」タブをクリックすると、プロジェクトを共有している全ユーザーのリストが表示されます。ユーザー名をクリックすると、そのユーザーのテキストリンクデータが表示され、閲覧とエクスポートを行うことができます。

## 評定者間信頼性

現在 V-Note 開発チームは、評定者間信頼性に対するソフト内での自動処理機能の開発に取り組んでいます。この自動処理機能が搭載されると、コーエンのクッパと一致率を自動測定する事が可能になります。しかし、現状においてその最も手軽な測定方法は、プロジェクトを共有している全てのユーザーにインスタンスのカテゴリズを頼む事です(出来る限り、ラベリングしたインスタンスに注釈をつけた上で)。カテゴリズは、インスタンスをカテゴリ(用意された列やセル等)に一致する(可能性のあるものも含めた)テキストリンクへとドラッグすることで行えます。

追加されたユーザーはテキストリンクウインドウ上を右クリックすることで、テーブルデータをプロジェクトのオーナーからコピーすることができます。それらのデータファイルを全てのユーザーからエクスポートすることで、評定者間信頼性の比較と測定ができます。

注：様々なユーザーのタイムラインを比較して一致しているかどうかを直接測定することもできますが、ラベリングしたインスタンスが少しでも重複する見込みがある場合、これはあいまいな測定結果に終わることになるでしょう。さらにこの種の一致の性質的に、より定量的な取り組みが必要である測定者達に対して、不自然で定性的な分析が繰り返しもたらされることになるでしょう。

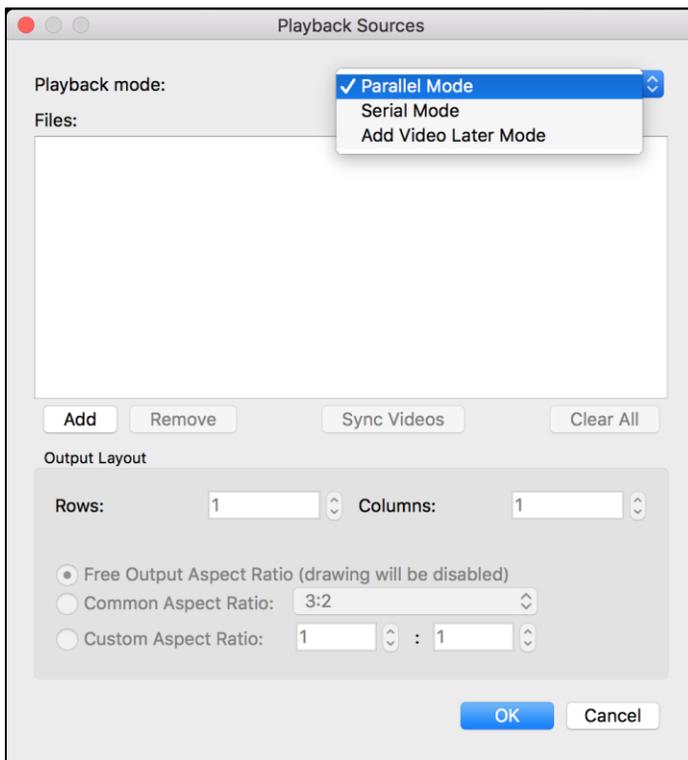
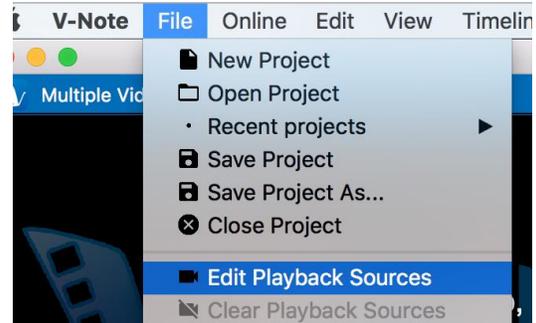
## CHAPTER 12 : 複数の動画の使用

### V-Note における複数動画の取り扱いについて

V-Note のフルバージョンでは、一つのプロジェクト内での複数の動画の使用がサポートされています。利用時は、シリアル再生(一つ一つを連続再生)、またはパラレル再生(複数動画の同時再生)のどちらも可能です。パラレル再生の場合、BGM が同じ物事に対してほぼ同じタイミングで録音されていれば、動画は自動的に同期されます。これにより手動同期に比べて、大幅に時間を節約する事ができます。

フルバージョンであれば、トップメニューから「ファイル>再生ソースの編集」をクリックすることで、動画の再生方法を選択可能です。

クリック後、以下の画像のようにダイアログが表示されます。ダイアログの右上にあるリストボックスをクリックすると「パラレルモード」、「シリアルモード」、「後で動画を追加モード」が表示されます。

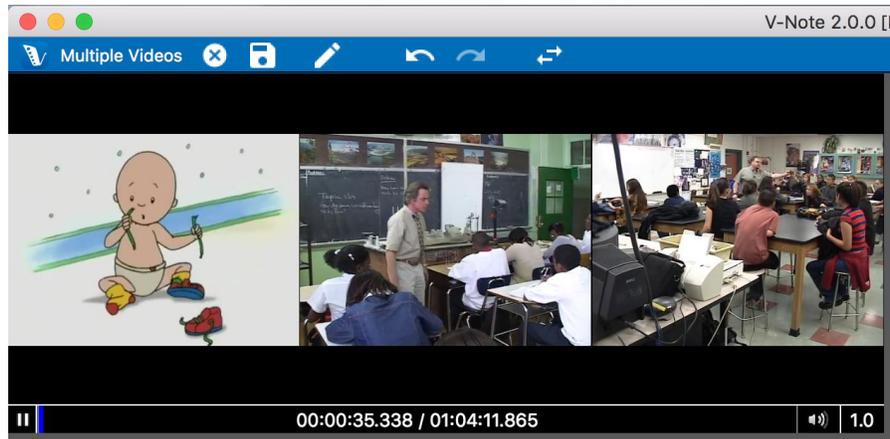
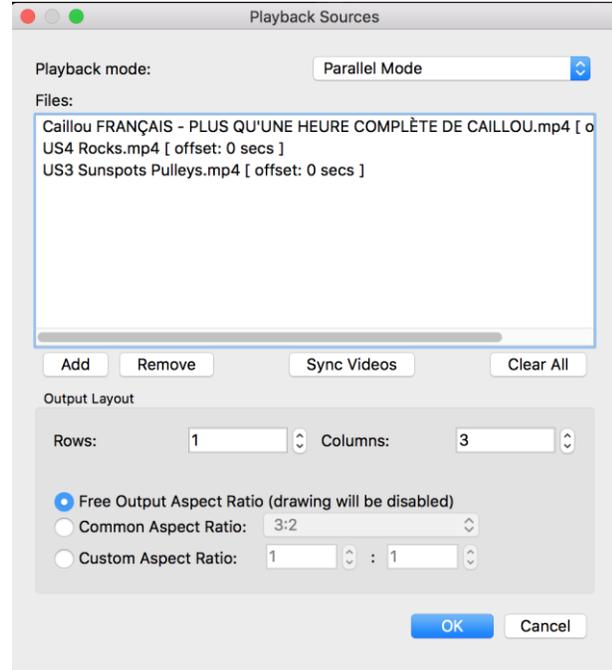


「追加」ボタンをクリックすると、動画ファイル(または音声ファイル)を選択する画面が開きます。

「後で動画を追加モード」を選択すると、黒い画面とタイマーが表示されます。これを活用して、1つあるいは複数の外部カメラでの動画撮影を行いながら、ライブレコーディングが可能です。この時、ラベル付きインスタンスをライブイベントに合わせてタイムライン上に作成できます。その後、通常のインストラクションに沿って動画の追加が出来ます。

## パラレルモード

パラレルモードでは、追加した複数の動画の画面上での配置設定を行うことができます。以下の2枚の画像は両方とも同じ3つの動画を追加した時のものです。上の画像では配置設定の行を「1」、列を「3」に設定したものです。下の画像では行と列ともに「2」に設定されています。シリアルモードでは、複数の動画を一つ一つ連続で再生していきます。同一プロジェクト内でのシリアルモードとパラレルモードを組み合わせる再生は現行のV-Noteでは出来ません。



パラレルモードでの同時再生動画数は無制限です。テストでは、以下の条件の動画再生を2.8GHz クアッドコア CPU のマシンでコマ落ちせずに行うことができました。

- 高圧縮された動画 5 つ(約 180Mbs/h)
- 無圧縮の 4K 動画 1 つ(約 350Gbs/h)

コンピュータのパフォーマンスはその構成内容によって大きく異なります。再生時にコマ落ちや音飛びが発生したら、快適な作業のために動画を減らす、または動画の圧縮を行って負荷を軽減してみてください。

## アスペクト比

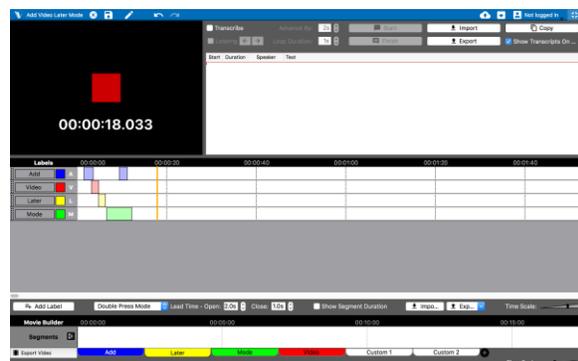
前のページのダイアログ画像の下部に、アスペクト比を調整するオプションがあった事にお気づきでしょうか。この項目は行と列の設定とは独立して設定できます。これをほかの動画を配置するキャンバスのようなものと考えてもよいかもしれません。なお、プロジェクトに追加する描画も同様に独立して設定可能です。描画は動画上にオーバーレイされるだけで、動画と合わせて一つのファイルとしてレンダリングされるわけではありません。描画を追加する前に、アスペクト比を好みに合わせて調整しておきましょう。描画を追加した後のアスペクト比変更は、重なり合っていた描画と動画の位置関係を乱す可能性があるので推奨しません。

## シリアルモード

シーズン中の試合や教育実習生の授業などの長期間を通して何度も行われる出来事には、ラベルやホットキーを全く同じ方法で使いまわすことが理想的ですよね。そんな時には、シリアルモードが役に立ちます。新規プロジェクトの作成、同一ラベルの追加などの同じ作業の繰り返しを減らすだけでなく、例えば、選手の得点記録動画の作成でも活躍します。同様に、出力される数値データのファイルにはそのような動画全てからのデータが含まれているでしょう。

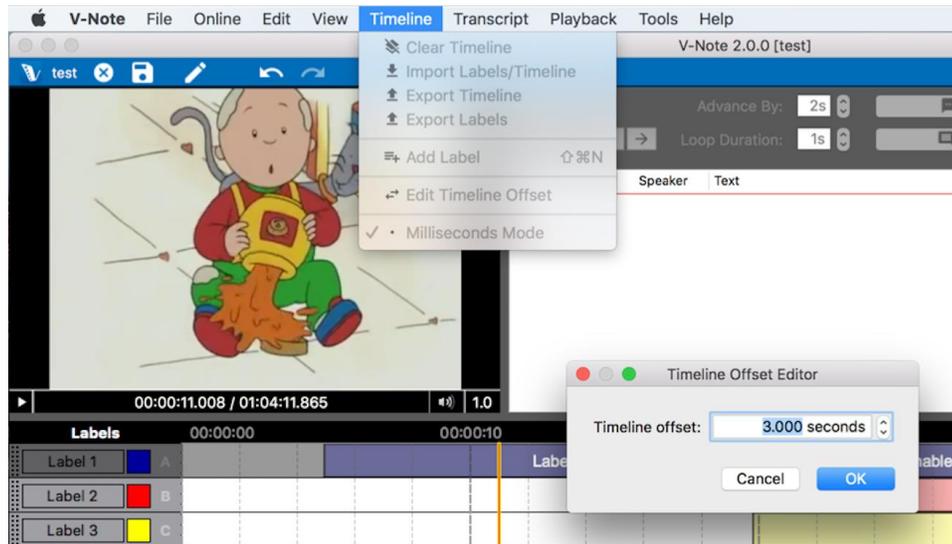
## 「後で動画を追加モード」でのライブラベリング

「V-Note における複数動画の取り扱いについて」でも説明しましたが、「後で動画を追加モード」を利用することで、(スポーツや、デモンストレーション的なレッスンにおけるの発言などの)ライブラベリングをすることができます。「ライブ」とは言っても、いつもと同じようにラベルを作成し、ホットキーに割り当てる一しかし、それを録画されたものを確認しながらではなく、生でイベントを見ながら行っていく。これがライブラベリングです。そこに後から動画をつけていくのですが、作成したラベルと録画の開始時間がずれていた場合は、タイムラインと比較しながら動画の位置を前後させて調整しましょう。



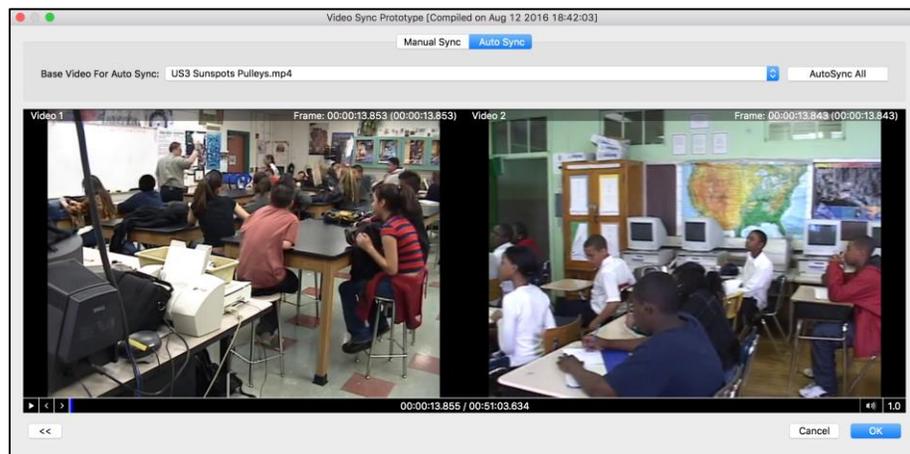
## タイムラインを動画に対してずらす方法

録画とラベリングの開始時間がずれてしまっていた場合は、タイムラインを前後にずらして動画と合わせることができます。この調整を行うには、トップメニューの「タイムライン」をクリックし、「タイムラインオフセットの編集」を選択してください。すると、タイムラインオフセットエディターのダイアログが表示されます。このエディターではタイムラインを前後にミリ秒単位でずらす事ができます。

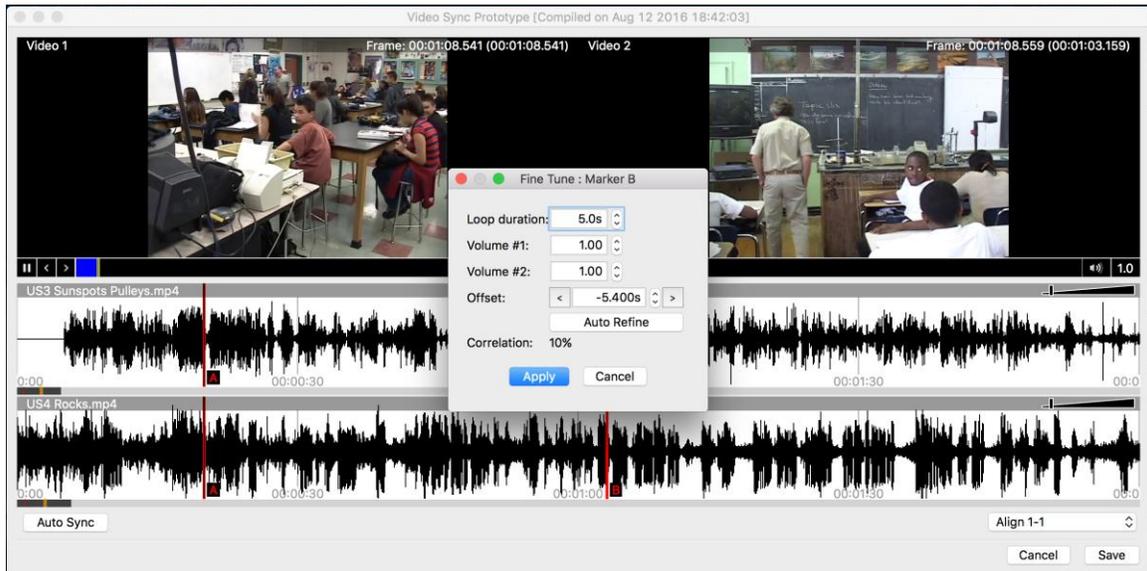
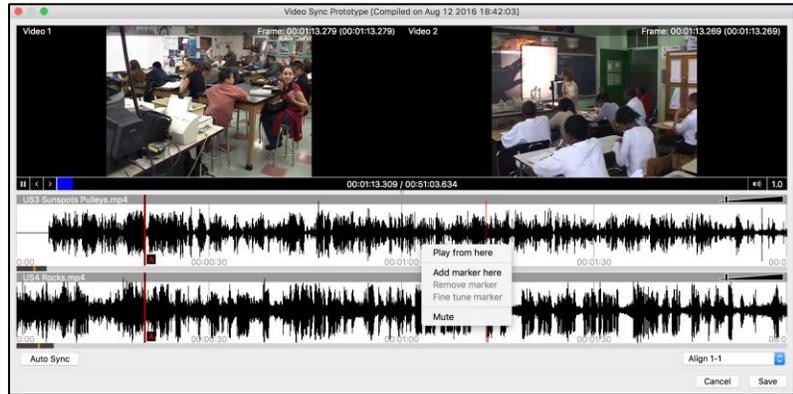


## 動画の同期

再生ソースダイアログ内で「動画の同期」をクリックすると、「手動同期」と「自動同期」の二つのオプションが表示されます。違う場所から同じものを撮影し、収録されている音声と同じである動画の場合には、自動同期を行うとよいでしょう。上部にある「自動同期」をクリックし、「OK」を押すと「自動同期」が開始されます。自動同期の処理には数分かかります(かかる時間は動画の数とビットレートに依存)。両方の音がきちんと聞こえるよう、V-Noteのメイン画面でそれぞれのトラックの音量を中央に合わせ、トラックが一緒に再生されるかどうかを確認しておきましょう。自動同期が上手くいかない場合は、手動でトラックの同期を行ってみましょう。



収録されている音声と異なるものを同期させたい場合(アナウンス、ナレーション、室内と室外などの大きく異なる空間で録音した同じ音声など)は手動での同期を行ってみましょう。手動同期を選択するとウインドウにそれぞれの動画と音声が表示されます。右クリックするとAやBなどのラベルがついた赤いマーカーを設置することができます。トラックを再生していくと、得点、ノイズ、切り替わり効果等の調整の目安となるものがファイルの始めのあたりで見つかると思います。それぞれのトラックでその共通の目安に対し「マーカーA」を設置してください。次に、それよりも後ろにある共通の目安を見つけ、それぞれのトラックに「マーカーB」を設置しましょう。その後右クリックし、「マーカー微調整機能」を選択してください。すると、以下の画像のようにダイアログが表示され、AとB両方のマーカー周囲の音声をループ再生しながら、矢印をクリックしてオフセットを調節することができます。調節が終わったら、「適用」を選択してください。プロジェクト内でのトラックの再生位置が調整されます。



動画の中に中断や欠落があって正しく連続再生されないものが含まれているために同期しない場合は、音声トラックの波形の相関性を検知する事で、同期のための伸縮を行うことができます。

## V-Note Lite ユーザーとのマルチプルビデオプロジェクトの共有

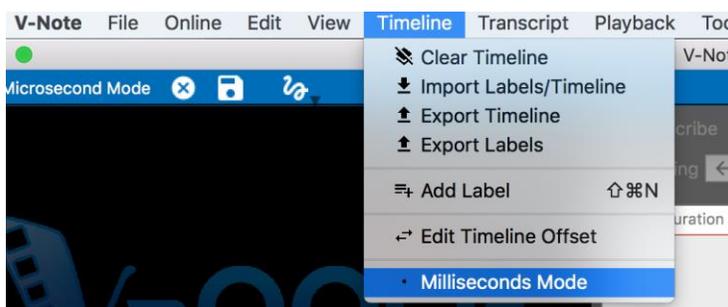
無料版である V-Note Lite では、複数の動画を含んだプロジェクトでの再生はサポートされていません。しかしながら、V-Note Lite は複数の動画を含んだプロジェクトに少しだけ対応している部分があり、最初の動画(リストの一番上)のみであれば再生可能です。V-Note Lite のユーザーとの共有を考えているのであれば、動画の順番を並べ替えて一番上に最も重要なもの(ベストアングルなど)を置くようにしましょう。

## CHAPTER 13: ミリセカンドモード

### ミリ秒単位でのラベリング

「ミリセカンドモード」という機能を使うことで、インスタンスへの1ミリ秒(0.001秒)単位でのラベリングが行えます。トップメニューの「タイムライン」をクリックし、「ミリセカンドモード」を選択することでこのモードを有効にすることができます。ミリセカンドモードはV-Noteのフルバージョンでのみ利用可能です。V-Note Liteでは共有プロジェクト上でのミリセカンドモードでラベリングされたインスタンスを見ることは可能ですが、それらをミリ秒単位で編集、作成することは出来ません。

このモードを有効にすると、ラベリングしたインスタンスの最小の長さが1ミリ秒になります。有効になっていない時の最小値は1秒です。もちろん、1ミリ秒単位以上(500ミリ秒や10ミリ秒など)での増減も可能です



スローモーションでの再生時や、1秒以内に複数のインスタンスをラベリングしたい時、またはミリ秒でウィナー(優勝)とセカンドプレイス(準優勝)が分けられるようなラベリングの競争やコンテスト等に参加した時などに、ミリセカンドモードは大いに活躍するでしょう。ミリセカンドモードでもシングルプレスモードとダブルプレスモードは両方とも従来通り機能します。

### ミリ秒単位でのデータ出力

データの出力においても、ミリ秒単位でのエクスポートが可能です。数値出力ファイル内のそれぞれの行は1ミリ秒に相当します。また、「Rawデータの出力」ダイアログで「インターバルの編集」をクリックすると、任意のインターバル(0.07秒や0.53秒など)の設定と保存ができます。これは、データとラベリングしたインスタンスを一致させる時に有用な機能です(例えば測定中の固定長現象に対応するため、シングルプレスラベルを0.53秒に設定している、というような状況においてなど)。

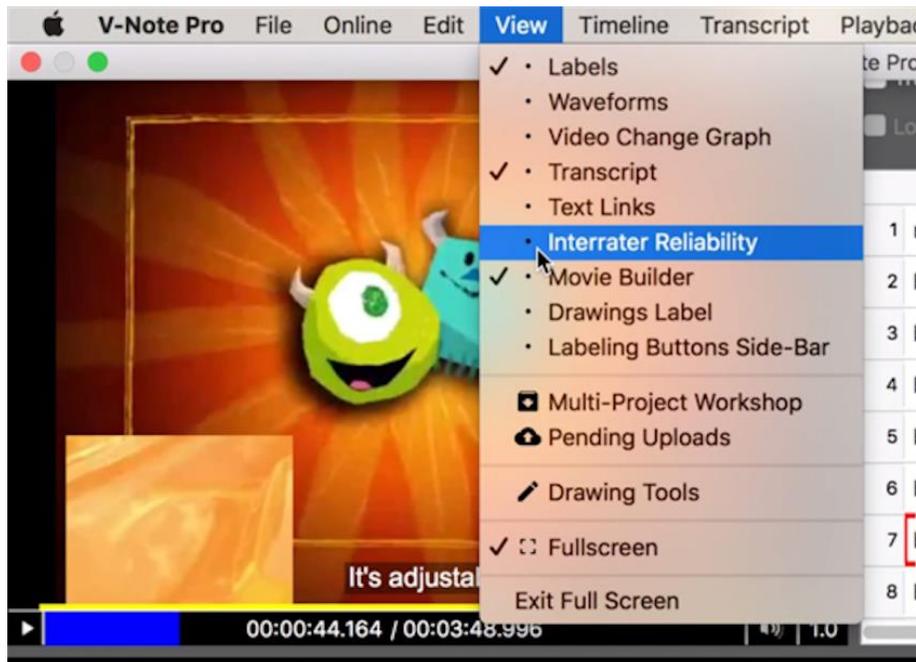
## CHAPTER 14 : 評価者間信頼性(IRR)

### 評価者間信頼性のセットアップ

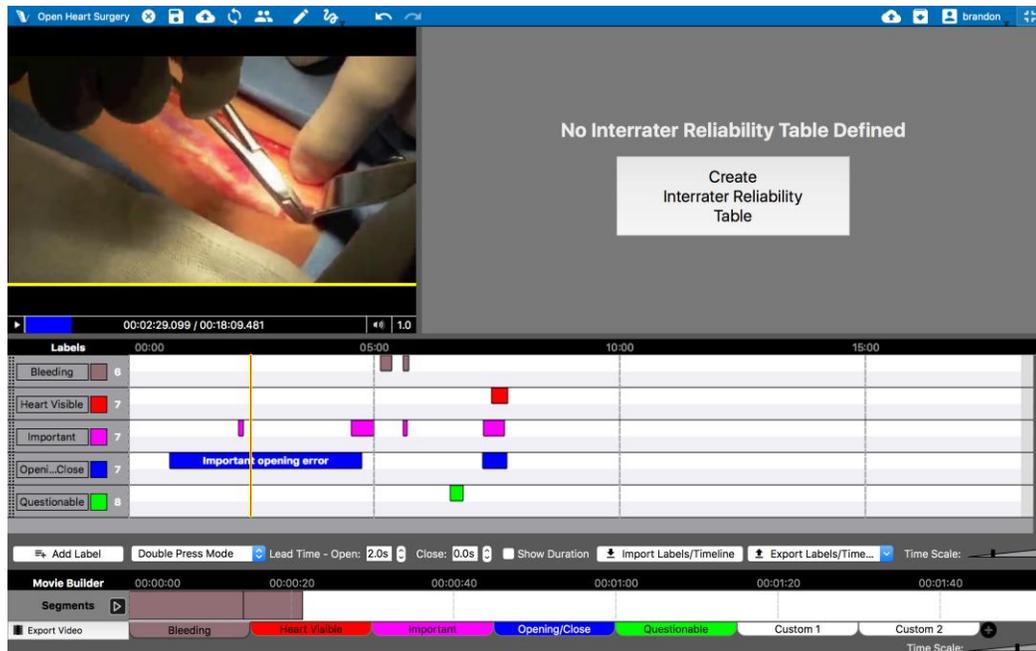
V-Note のプロバージョンでは評価者間信頼性(IRR)の自動測定機能が使用できます。部分的に重なっているインスタンスからの測定では確実にあいまいな結果がもたらされてしまうので、ユーザー間でのタイムラインとラベルの重なりを元にした IRR の測定は行われません。IRR の測定では、いくつかの制約が参加者一人一人に課されます。特に、評価者間ではインスタンスの正確な共有(同じ開始点、同じ終止点など)が求められ、カテゴリ内の定数の一つに割り当てられていなければなりません(ユーザー間での共有も)。これらのことを達成するために、V-Note には IRR 専用のインターフェースが用意されています。

トップメニューの「表示」をクリックし「評価者間信頼性」を選択すると、IRR を立ち上げることができます。

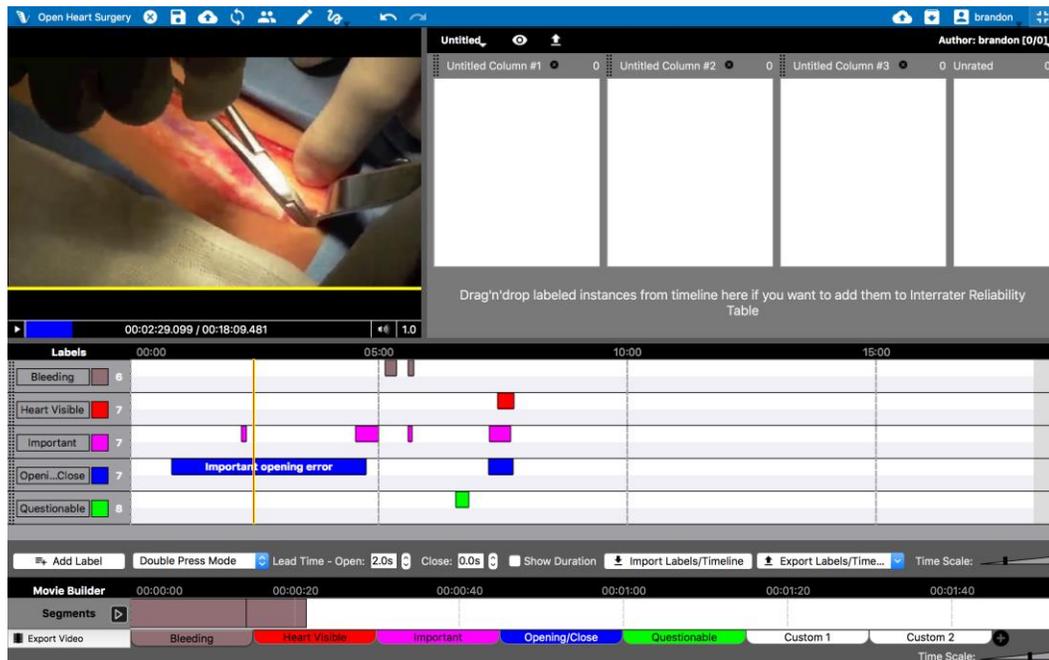
注：プロジェクトのオーナーだけが IRR のセットアップを行うことができます。他のユーザーではできません。



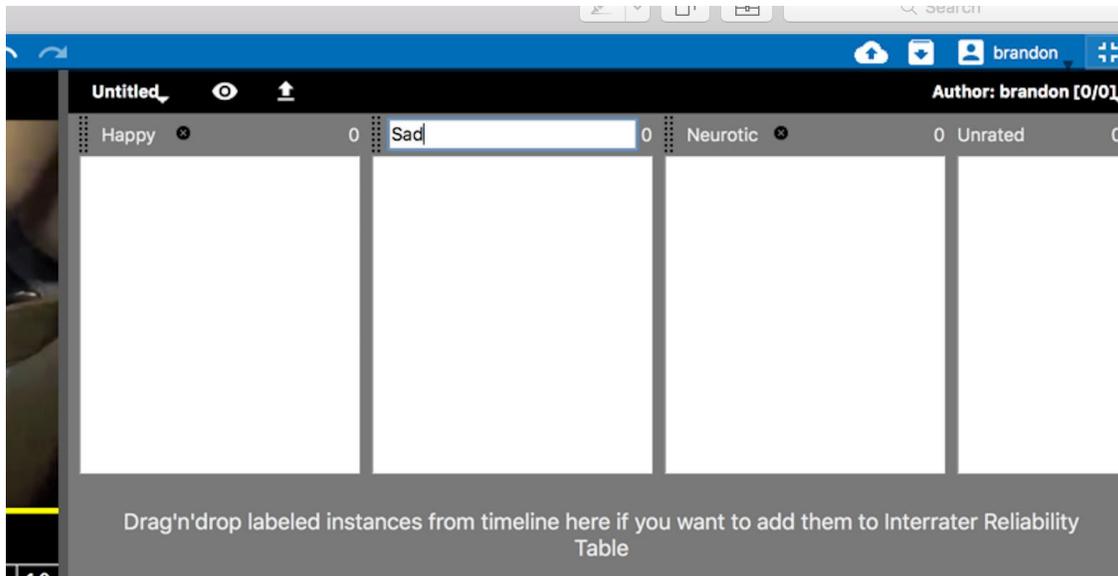
「評価者間信頼性」をクリックした後に、次の画像のように右上部の画面の表示が切り替えられます。「評価者間信頼性テーブルの作成」と表示されている大きな灰色のボタンをクリックしてみましょう。



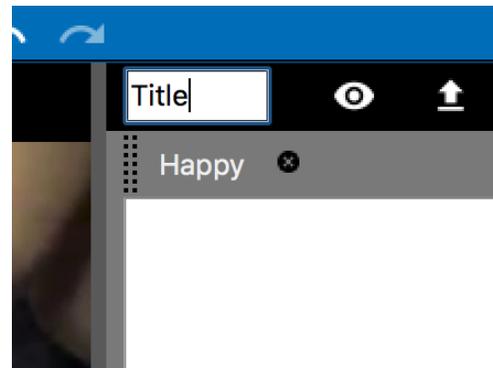
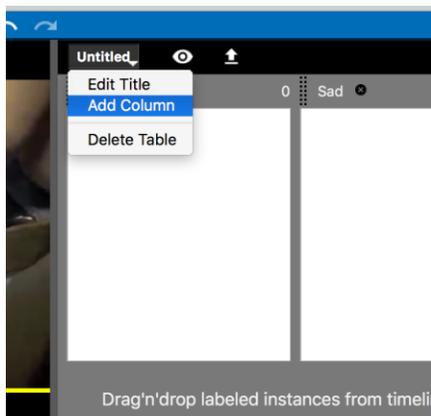
すると右上部の表示が、次の画像のように列で区切られた IRR のフィールドに切り替わります。



これらの列は初期状態ではタイトルが付けられていません。「Untitled Column #X(Xは数字)」のタイトルをクリックすることで、次の画像のようにカテゴリー名を付けることができます。



また、IRR フィールド左上部の「Untitled」という部分(以下参照)をクリックすると、IRR テーブルの名前と列の数を変更できます。

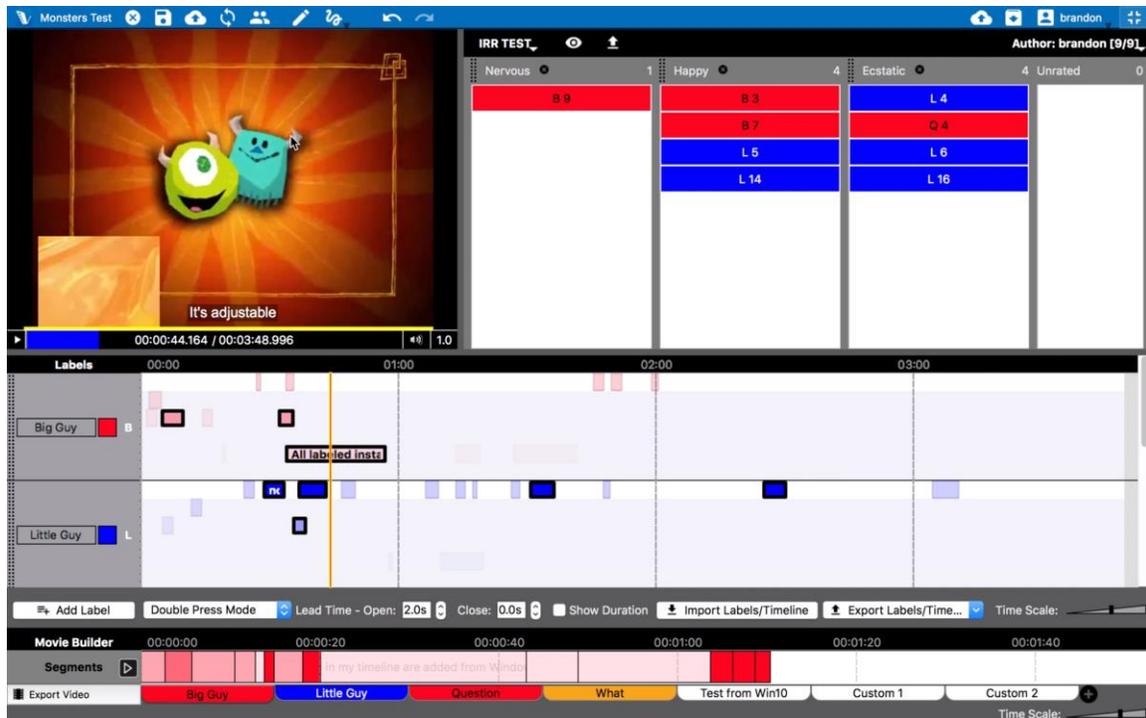


IRR テーブルに適切なカテゴリー名を与えたら、ラベリングされたインスタンス(あなたのもも他のユーザーのももかまいません)を上の方にドラッグしましょう。どの列に入れるかは、あなたの判断次第です。入れたインスタンスは IRR テーブルの列上にそれぞれ表示されます。なお、列上のインスタンスは削除可能です、他の列に移動させたい場合は、他の列へドラッグ&ドロップしてください。

プロジェクトのオーナーは「未評価(Unrated)」の列を必要としないと思います。しかし、もし他のユーザーに評価して欲しいインスタンスをマーキングしておきたい(あるいは今はどのように評価すればいいかわからないので後まわしにしておきたい)、という場合には、このような列を活用するといいでしょう。ただし、「未評価」列内のインスタンスは IRR の測定でのデータとして使用されません。

あなたが評価をした全てのインスタンスは、プロジェクトを共有しているユーザーが「未評価」の列内で評価や分類待ちのインスタンスとして見ることができます。しかし、あなたがどう評価したのかをそのユーザーたちが確認することはできません。これは評価の完全な独立性を保持するためです。

オーナーが分類を諦めた全てのインスタンスは、「未評価」のインスタンスと関連してハイライトされます。これは、見分けやすくして、それらのインスタンスの元々の文脈に沿った視点に立って考えることを支援するためです。以下の画像ではこれらのラベル付きインスタンスはタイムライン上で、IRR で未評価のインスタンスに比べて暗く表示されています。

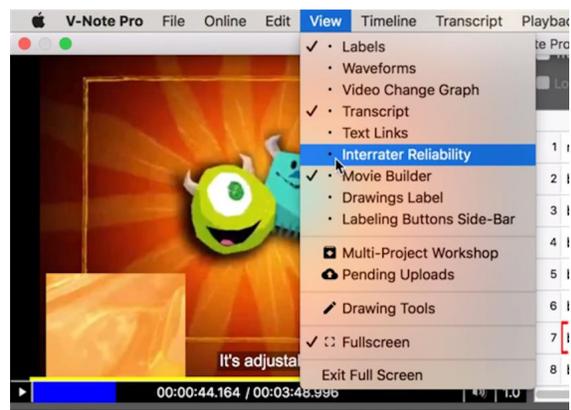


繰り返しになりますが、全てのインスタンスは他のユーザーの IRR フィールドで「未評価」の列に表示されます。プロジェクトのオーナーのカテゴリ選択の結果は、評価の独立性を保つため他のユーザーには見えません。

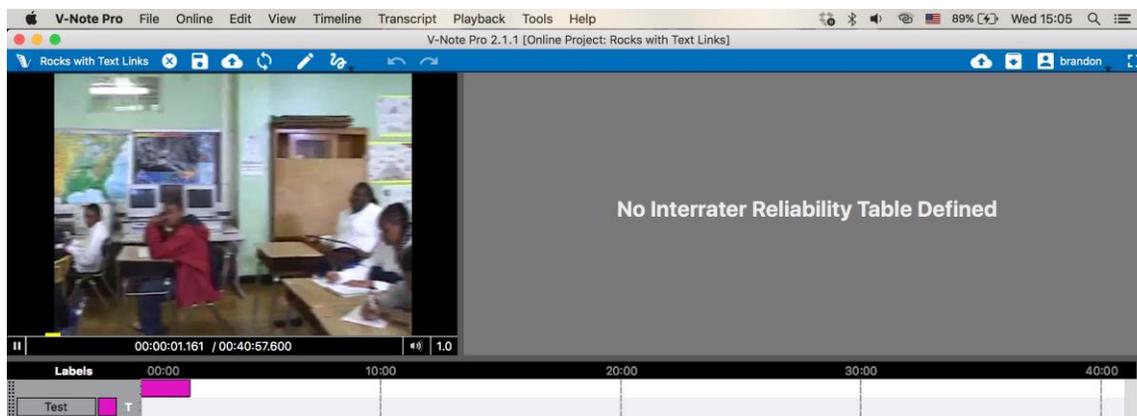
## 共有したプロジェクトでの IRR の使用

他のユーザーと共有しているプロジェクトでのレーティングに加わりたいたいと考えているのであれば、そのプロジェクトを開いて参加してみましょう。手順はページ 14 のチャプター3 で詳細に説明されています。

共有されたプロジェクトを開いたら、トップメニューから表示 > 評価者間信頼性を選択してみましょう。これを行うと、右上部に IRR の情報が表示されます。

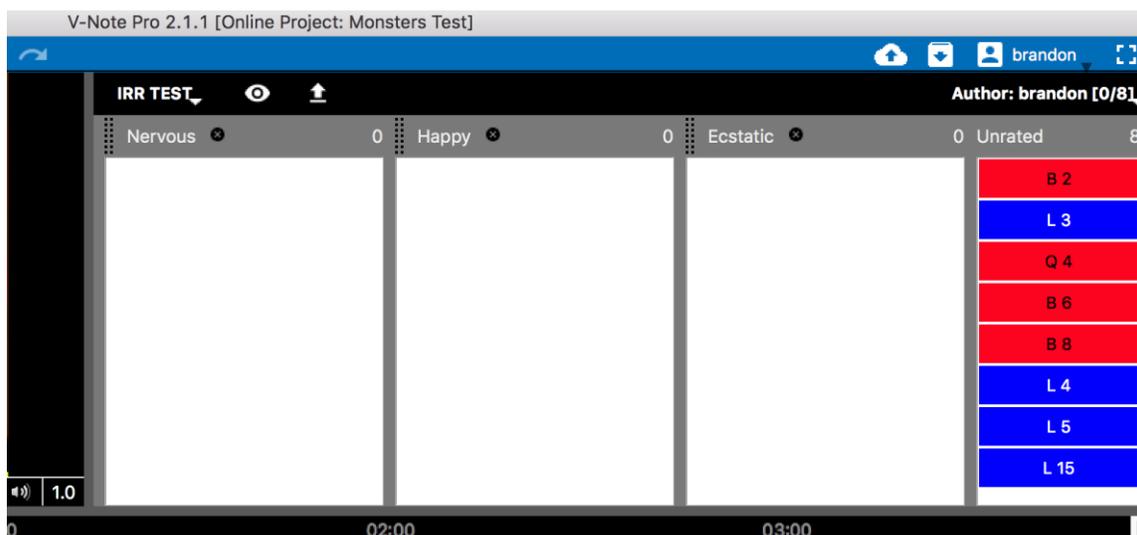


プロジェクトのオーナーがまだ何もインスタンスを追加していない場合、「評価者間信頼性テーブルが定義されていません」と表示されます。この時、オーナー以外は一切インスタンスに評価を下すことができません。オーナーとコンタクトを取り、インスタンスを評価して V-Note のサーバーへとこれらの変更のデータを送るよう頼みましょう。



プロジェクトのオーナーがインスタンスを評価してある場合、以下の画像のように「未評価 (Unrated)」の列にそれらのインスタンスが全て表示されます。オーナーがどのカテゴリーにインスタンスを分類したかは表示されません。これは評価の独立性を保つためです。

IRR フィールド内のインスタンスの上で右クリックすることにより、タイムライン上でのロケートまたは再生が開始できます。カテゴリー(ハッピー、悲しい、ナーバスなど)の分かったものはそれぞれの列へドラッグして分類しましょう。分類後は「未評価」列から表示が消えます。後で分類を変更することも可能です。

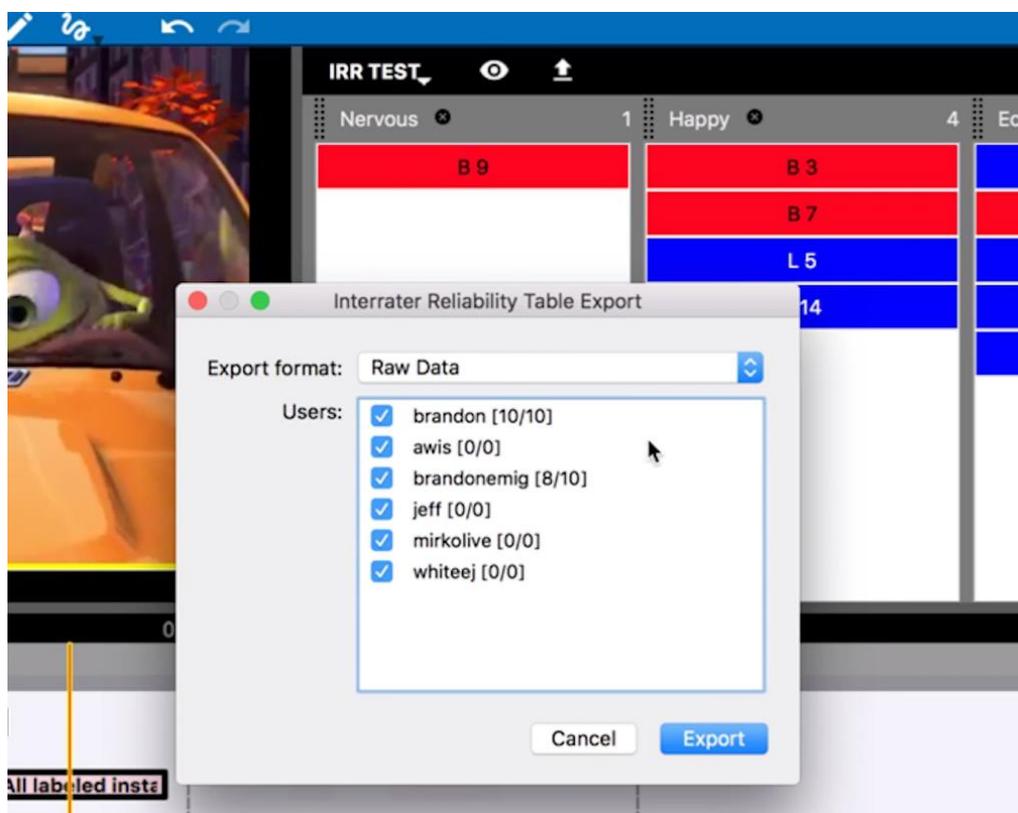


全てのインスタンスの評価を終えると、「未評価」列は空になります。青いバーの左上にあるボタンを押す、あるいはトップメニューから「オンライン」をクリックし、「オンラインプロジェクトに変更を保存」を選択してデータをサーバーへと送信してください。このデータにはプロジェクトのオーナーが後に V-Note を使用して行う IRR 測定での変更点も含まれます。

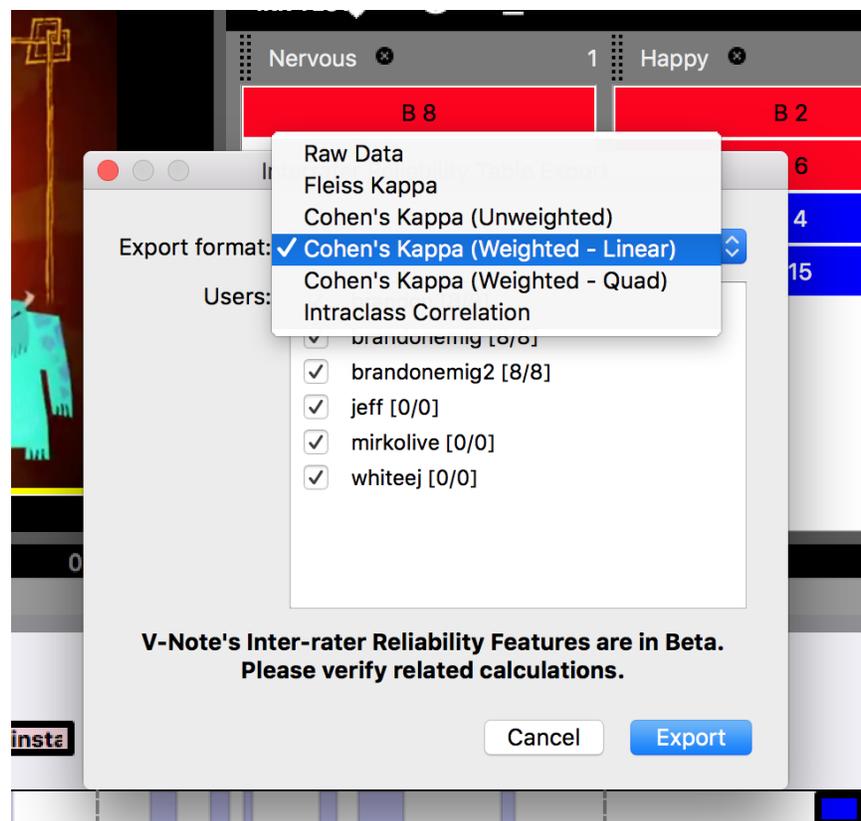
注：プロジェクトのオーナーが選択していない IRR 分類用のインスタンスをオーナー以外のユーザーが選択することはできません。IRR 分類に新たなインスタンスを提案したい時は、オーナーに連絡をとってそのインスタンスについて伝えてください。そして、できればこの事についての注釈をタイムライン上の該当インスタンスに加えておいてください(そのインスタンスがあなたのものであり、注釈を加えられるものだと仮定しています)。

## IRR のデータのエクスポート

インスタンスの評価を全てのユーザーが終えたら、オーナーはそのデータを、IRR フィールドの黒いバー内の上部付近に配置されている上矢印マークのボタンをクリックすることでエクスポートできます。エクスポートの際には下の画像のようにユーザーを選ぶことで、誰のデータ(IRR の分類)を IRR 測定に含めたいか選択することができます。



「エクスポートするフォーマット」と表示されているドロップダウンメニューをクリックするとエクスポートするデータ形式を選ぶことができます。選択できる形式は次のページの画像の通りです。



選択可能形式：Raw データ、フライスのカッパ、コーエンのカッパ(重み無し)、コーエンのカッパ(重み付き - リニア)、コーエンのカッパ(重み付き - クアッド)、クラス内相関

これらには大きな違いがあるので、どれがあなたのケースに最適であるかを色々なところで調べたほうがよいでしょう。

大きな違いの例：

3人以上のユーザーに評価してもらっている場合は、フライスのカッパが最適です。これはコーエンのカッパでは同時に2人の評価者しか比較できないからです。ただし、コーエンのカッパを3人以上の評価者のケースに使うこと自体は可能ですが、評価者1と2の比較、1と3の比較、2と3の比較、が Excel®特有のあの表の形でのデータ出力になります。対して、フライスのカッパでは全てのユーザーが比較され、1ページ内にまとめたデータが出力されます。

「重み無し」は中央化傾向への対応を想定されたものではありません(例えば、リッカートタイプのデータには中央化傾向があります)。「神経質」、「悲しい」、「ハッピー」、といったものが「重み無し」データのカテゴリー例となります。このタイプのカテゴリーでは

「他のものに比べて程度が大きい」、などの要素を元にしたリニアスケールは必要とはされません。「重み付き」データのカテゴリ例としては、「強く同意」、「同意」、「どちらでもない」、「反対」、「強く反対」といったものが挙げられます。

ファイルは全て XLSX(Microsoft® Excel®)形式で出力され、XLSX を扱えるアプリ(エクセルなど)で直接開くことができます。ファイルを開いた時は以下の画像のように表示されます。

	A	B	C	D	E	F
1	Labeled Instance	Nervous	Happy	Ecstatic	Unrated	P
2	B 2 [ Big Guy ] 00:00:05-00:00:10	0	2	1	0	0.333333
3	L 3 [ Little Guy ] 00:00:29-00:00:34	0	2	1	0	0.333333
4	Q 4 [ Question ] 00:00:29-00:00:34	0	1	2	0	0.333333
5	B 6 [ Big Guy ] 00:00:32-00:00:36	0	3	0	0	1
6	B 8 [ Big Guy ] 00:00:34-00:00:57	2	1	0	0	0.333333
7	L 4 [ Little Guy ] 00:00:36-00:00:39	1	1	1	0	0
8	L 5 [ Little Guy ] 00:00:37-00:00:43	0	1	2	0	0.333333
9	L 15 [ Little Guy ] 00:02:25-00:02:3	0	3	0	0	1
10	P	0.125	0.583333333	0.291666667	0	
11						
12	Fleiss Kappa:	0.031055901	Slight Agreement			