



ビデオスタジオ
VideoStudio[®]X9
ユーザガイド

Corel® VideoStudio® X9

ユーザーガイド

コンテンツ

クイックスタート	1
はじめに	11
Corel VideoStudio X9 の新機能	11
システム要件	14
サポートされるファイル形式	15
ハードウェア アクセラレーション	16
ビデオ編集の準備	17
アプリケーションのインストールとアンインストール	18
アプリケーションの起動と終了	19
アプリケーションの更新	20
Corel サポートサービス	20
Corel について	20
学習リソース	21
マニュアル表記規則	21
ヘルプ システムを使用する	22
Corel VideoStudio X9 ユーザーガイド PDF	23
VideoStudio の用語を理解する	23
ビデオチュートリアルで学習する	23
Web 上のリソースを利用する	24
ワークスペースの概要	25
ワークスペースについて	25
ワークスペースに切り替え	30

ステップパネルの使用.....	31
ツールバーの使用.....	34
ワークスペースのカスタマイズ.....	36
のキャプチャとインポート.....	41
取り込みワークスペースのオプションパネルの使用.....	41
ビデオと写真の取り込み.....	42
デジタルビデオ（DV）の取り込み.....	46
DV テープスキャンの使用.....	47
アナログビデオの取り込み.....	47
デジタルメディアからのインポート.....	48
シーンのスキャンと分割.....	50
プロジェクトの基本.....	51
新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く.....	51
インスタントプロジェクトテンプレートの使用.....	53
プロジェクトのプロパティの設定.....	55
カスタムプロファイルの作成.....	56
スマートプロキシを使って、より速く、 よりスムーズな編集環境を実現.....	58
プロジェクトまたはクリップのプレビュー.....	59
操作を元に戻す / やり直す.....	61
グリッドラインの表示 / 非表示.....	61
プロジェクトの保存.....	62
スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存.....	63
キューとチャプターの追加.....	64
メディアのグループ化と検索.....	67
ライブラリの使用.....	67

ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター.....	71
サムネイルのサイズ変更.....	73
ファイルを 3D としてタグ付け.....	73
タイムライン.....	77
タイムラインビューの切り替え.....	77
トラックの表示 / 非表示.....	81
トラックの追加と交換.....	82
リップル編集の使用.....	84
メディアを編集.....	87
編集ワークスペースのオプションパネルの使用.....	87
複数ファイルの変換.....	91
ビデオクリップの追加.....	92
写真の追加.....	93
ビデオ再生速度の変更.....	94
固定フレームの使用.....	98
メディアクリップの交換.....	100
クリップのトリム.....	101
シーンごとに分割の使用.....	104
1つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには...	105
トリムしたクリップの保存.....	108
ビデオクリップから静止画を撮る.....	109
クリップのエンハンス.....	109
ホワイトバランスの調整.....	111
パンとズーム効果の適用.....	112
トランジション.....	117
トランジションの追加.....	117

トランジションの保存と削除	120
タイトルと字幕	123
タイトルセーフエリアの使用	123
ライブラリを使用してタイトルを追加	124
字幕エディターでタイトルを追加する	126
テキストの書式	130
テキスト効果とアニメーションの適用	134
タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する	135
カラー / 装飾	137
カラークリップの追加	137
カラーパターンの追加	138
背景の追加	139
オブジェクトまたはフレームの追加	139
フラッシュアニメーションの追加	140
オブジェクト、フレーム、アニメーションのカスタマイズ	141
ビデオフィルター	143
フィルターを適用	143
お気に入りとしてフィルターをマークする	145
複数のフィルターの適用	145
オーディオフィルターの適用	146
オーバーレイクリップ	149
オーバーレイトラックへのクリップの追加	149
オーバーレイクリップの調整	150
オーバーレイクリップを結合して超高画質 (4K) ビデオを作成	152
オーバーレイクリップへのモーションの適用	154

オーバーレイクリップの全体の透明度の調整	154
オーバーレイクリップへの境界線の追加	155
オーバーレイクリップと背景のブレンド	155
マスクフレームの追加	158
オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用	159
モーショントラッキング	161
ビデオオブジェクトのモーショントラッキング	161
モーションをトラッキングパスに一致させる	167
モーションを生成する	175
トラッキングパス	181
トラッキングパスの調整	181
トラッキングパスにオブジェクトを使用する	185
パス ライブラリーを使用する	189
オーディオ	191
オーディオファイルの追加	192
オーディオダッキングを使って音量を自動調整する	193
ビデオクリップからオーディオトラックを分割します。	196
オートミュージックの使用	196
音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整	197
クリップのボリュームコントロールの使用	198
オーディオクリップのトリムと切り取り	198
オーディオ再生時間の伸縮	199
フェードイン/アウトを適用する	200
サウンドミキサーを使用する	200
ステレオチャンネルの調整	201
サラウンドサウンドミキサーの使用	202

サラウンドサウンドのミキシング.....	202
オーディオチャネルの複製.....	204
オーディオフィルターの適用.....	204
ペインティング クリエーター	207
ペインティング クリエーターの使用.....	208
ペインティング クリエーターモードへの切り替え.....	211
静止画像とアニメーションの作成.....	212
スクリーン キャプチャ.....	215
スクリーン キャプチャ プロジェクトの開始	215
画面の記録.....	216
おまかせモード	221
おまかせモードでプロジェクトを作成する	221
テンプレートの選択（おまかせモード）.....	222
メディアクリップの追加（おまかせモード）.....	223
タイトルの編集（おまかせモード）.....	223
ミュージックの追加（おまかせモード）.....	225
パン & ズーム効果の適用（おまかせモード）.....	226
ムービー再生時間の設定（おまかせモード）.....	227
コンピューター再生用のファイルを保存する （おまかせモード）.....	227
Web へのアップロード（おまかせモード）.....	228
VideoStudio でムービーを編集する（おまかせモード）.....	229
おまかせモードテンプレートの作成.....	231
おまかせモードテンプレートの用語.....	231
おまかせモードテンプレートの作成規則	234
おまかせモードテンプレートの作成.....	236

ストップモーションアニメーション	239
ストップモーション プロジェクトの作成	239
Corel VideoStudio にストップモーション画像を取り込む	241
DSLR の拡大モードの使用	243
マルチカメラ編集	247
マルチカメラエディタの作業スペース	248
マルチカメラ編集の基本手順	251
マルチカメラエディタへのビデオおよびオーディオクリップのインポート	252
マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期...	252
マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択	254
複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成	255
マルチカメラエディタへの PIP (ピクチャインピクチャ) の追加	259
マルチカメラソースファイルの管理	260
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート	261
マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用する...	262
保存して共有する	263
共有オプションの選択	263
コンピューター再生用のファイルを保存する	265
モバイル機器用ビデオファイルの保存	267
HTML5 ビデオファイルの保存	268
Web へのアップロード	271
3D ビデオファイルの作成	273
プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリム)	275
サウンド ファイルを作成する	276

共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する...	277
ディスク書き込み	279
プロジェクトをディスクに保存する.....	279
ファイルの整理.....	282
チャプターの追加と編集.....	283
メニューテンプレートの編集.....	287
高度なメニューの作成.....	290
書き込む前のムービーとメニューのプレビュー.....	293
プロジェクトをディスクに書き込む.....	293
ディスクイメージファイルのコピー.....	296
ディスクラベルの作成.....	298
ショートカット	301
メニューコマンドのショートカット.....	301
ワークスペース ショートカット.....	302
ナビゲーションエリアのショートカット.....	302
タイムラインのショートカット.....	303
ビデオの複数カットのショートカット.....	304
レイアウトの設定のショートカット.....	305
画面キャプチャのショートカット.....	305
その他のショートカット.....	305
クイック DVD ウィザード	307
シーンのスキャン.....	307
テンプレートの適用と DVD への書き込み.....	310
用語解説	311

クイックスタート



すぐに Corel VideoStudio を始めたい人のために、このチュートリアルでは主なタスクについて説明します。このチュートリアルでは以下について学習します。

- ビデオクリップをライブラリーに取り込む
- クリップと写真の追加
- ビデオクリップのレビューとトリム
- タイトルの追加
- トランジションの適用
- ミュージックの追加
- 保存して共有する

同じ基本手順を、写真、ビデオクリップ、ミュージックを含んでいるフォトムービーやマルチメディアプレゼンテーションを作成するのに適用できます。

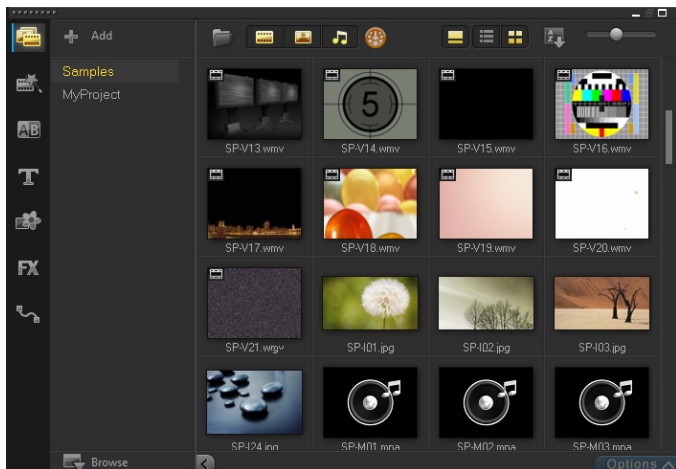
クイックムービーの場合は、おまかせモードをお試してください。詳しくは、221 ページの「おまかせモード」を参照してください。

ムービープロジェクトについて、詳しくは、51 ページの「プロジェクトの基本」を参照してください。

ビデオクリップをライブラリーに取り込む

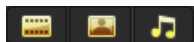
最も一般的な環境ではじめましょう撮影が終了し、ビデオクリップと写真がカメラからコンピューターに転送されているものとします。Corel VideoStudio を開くと、**編集**ワークスペースや**ライブラリ**に直接移動できます。

ライブラリは、ビデオクリップ、写真、ミュージックなどすべてのメディアのソースです。さらに、プロジェクトで使用できるテンプレート、トランジション、効果、その他メディアアセットが収納されています。



- 1 アプリケーションウィンドウの上部にある [**編集**] タブ
 をクリックして、**編集**ワークスペースを開きます。
ライブラリパネルがアプリケーションの右上に表示されます。
- 2 すべてのビデオをまとめて維持するためにプロジェクト用のフォルダーを作成するには、[**新規フォルダーを追加**] ボタン
 をクリックします。
- 3 フォルダーの名前を入力します。
- 4 **ライブラリ**の上部にある [**メディアファイルを取り込み**] ボタン
 をクリックし、使用するビデオクリップと写真を選択して [**開く**] をクリックします。

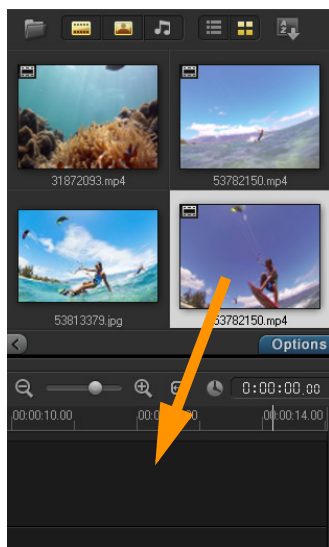
ライブラリ上部のボタンは、有効/無効にしてサムネイルをビデオ、写真、ミュージック別に並べ替えることができます。予定したメディアが見つからない場合は、メディアボタンの状態を確認してください。



クリップと写真の追加

ビデオプロジェクトにクリップや写真を追加するには、使用するビデオクリップや写真のサムネイルを**ライブラリ**から**タイムライン**にドラッグするだけです。

インスタントプロジェクトテンプレートを使用すれば洗練された結果を簡単に得ることができます。詳しくは、53 ページの「インスタントプロジェクトテンプレートの使用」を参照してください。



ビデオクリップのレビューとトリム

素晴らしいビデオを作成するキーは簡潔単純にして見る人の関心を維持させることです。ビデオクリップをレビューしてトリムしましょう。

- 1 **編集**ワークスペースで、**タイムライン**にあるビデオクリップをクリックします。
- 2 ステップパネルのナビゲーションエリアで **[クリップ]** をクリックし、**[再生]** ボタンを押します。



- 3 クリップの確認後、オレンジの**トリムマーカー**を元の開始点から新しい開始点にドラッグします。**スクラバ**は選択したフレームに移動し、このフレームが**プレビューウィンドウ**に表示されます。

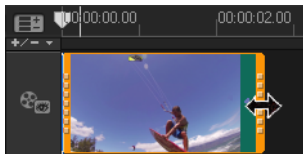


1. トリムマーカー (各端に 1 つずつ) 2. スクラバ

- 4 2 つ目の**トリムマーカー**を元の終了点から新しい終了点にドラッグします。
- 5 **[再生]** をクリックします。

注記: **ライブラリ**のファイルに適用された変更はオリジナルのファイルには影響しません。

クリップの終点ハンドルをドラッグして、**タイムライン**上のビデオクリップをトリムすることもできます。

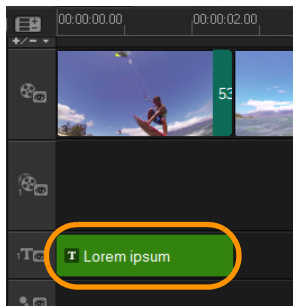


真ん中の部分を編集する場合は？ **ビデオの複数カット**をお試ください。詳しくは、105 ページの「1 つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには」を参照してください。

タイトルの追加

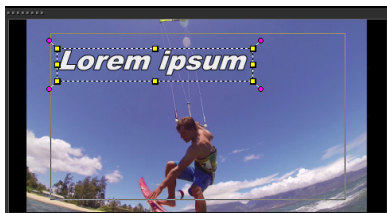
ここでタイトルを追加しましょう。

- 1 **ジョグ スライダー**を必要な位置までドラッグします。
- 2 **ライブラリサムネイル**の左側の **[タイトル]** ボタン  をクリックします。
- 3 **プレビューウィンドウ**に直接入力することもできますが、**タイムラインのタイトルトラック**に**ライブラリ**から任意のタイトルサムネイルをドラッグすると、より簡単にプロ品質のタイトルを作成することができます。

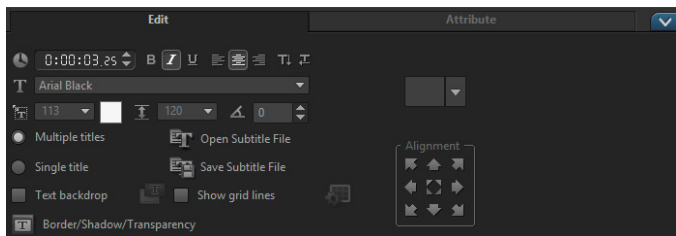


- 4 **タイトルトラック**の任意の場所にタイトルをドラッグし、クリップの終点ハンドルをドラッグしてタイトルの長さを調整できます。

- 5 タイトルテキストを編集するには、**タイムライン**内のタイトルクリップをダブルクリックし、**プレビューウィンドウ**でテキストを選択して新しいテキストを入力します。**プレビューウィンドウ**の端の方（タイトルセーフエリア）に表示するボックス内のテキストを維持します。



- 6 タイトルの**オプション**パネルが**ライブラリ**内のサムネイルの下に表示されます。いずれかのコントロールを使用してタイトルテキストを書式化します。例えば、テキストの整列、フォント、サイズ、色の変更。

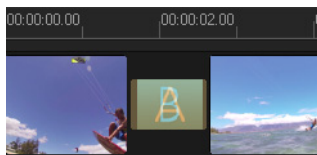


トランジションの適用

クリップ間または写真間にトランジションを追加できます。トランジションはフェードインまたはフェードアウトに使用して写真間の移動を滑らかにすることができます。さまざまなトランジションオプションから選択できます。

- 1 **ライブラリ**で、[**トランジション**] ボタン  をクリックします。

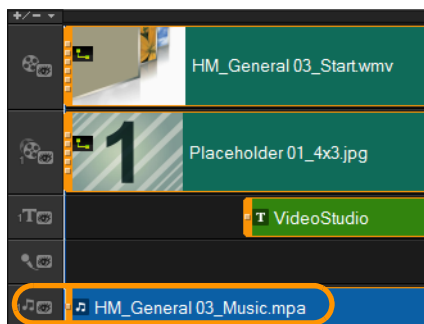
- 2 ライブラリ上部の [ギャラリー] ドロップリストをクリックし、[すべて] を選択して利用できるオプションを確認します。
- 3 必要なトランジションのサムネイルを **タイムライン** にドラッグして、クリップまたは写真の間に配置します。



トラック内のすべてのクリップと写真間に同じトランジションを適用する場合は、**ライブラリ**でトランジションのサムネイルを右クリックし、[**ビデオトラックに現在の効果を適用**] を選択します。既存のトランジションの交換についての警告メッセージが表示されます。

ミュージックの追加

コンピューターから音楽を追加するには、ミュージックファイルを **ライブラリ** から **ミュージックトラック** へドラッグします。また、**オートミュージック** を使用して、プロジェクトにロイヤルティフリーのミュージックを選択することもできます。



- 1 [**タイムライン**] ツールバーで、[**オートミュージック**] ボタン  をクリックします。
- 2 ライブラリサムネイルの下に表示される**オートミュージック**エリアで、ドロップリスト内のさまざまな選択肢から [**選択したミュージックを再生**] をクリックして視聴できます。
- 3 選択した楽曲を**タイムライン**に追加するには、[**タイムラインに追加**] をクリックします。
- 4 ミュージックが**ミュージックトラック**に追加されたら、他のクリップ同様に**タイムライン**内の新しい位置までドラッグし、終点ハンドルをドラッグしてトリムすることができます。
- 5 プロジェクトの終わりにミュージックをフェードアウトするには、[**オートミュージック**] エリアの [**フェードアウト**] ボタン  をクリックします。

サウンドを含んでいるオーディオクリップやビデオクリップの場合、クリップのボリュームをコントロールできます。オーディオの調整について、詳しくは 191 ページの「オーディオ」を参照してください。

保存して共有する

プロジェクトが完了したら、保存してさまざまな方法で共有できます。このチュートリアルでは、直接 Web にアップロードします。

共有する前に、プロジェクトのバージョンを必ずネイティブの *.vsp 形式で保存してください。後でプロジェクトを編集するか、別の形式で出力する場合に最適です。

- 1 [**共有**] タブ  をクリックして**共有**ワークスペースを表示します。
- 2 [**ファイル**] > [**保存**] の順にクリックして、[**保存先**] ボックスから場所を選択し、[**ファイル名**] ボックスに名前を入力します。

- 3 Web でビデオを共有するには、[Web] ボタン  をクリックして YouTube、Facebook、Flickr、Vimeo のいずれかを選択し、[ログイン] からアカウントにサインインするか、アカウントを作成します。サインインして Corel VideoStudio とのリンクを認証したら、ビデオアップロードに必要な設定を選択して [開始] をクリックします。

はじめに



Corel® VideoStudio® をご購入いただきありがとうございます。本製品は、スキルのレベルに関係なくプロのようなビデオを作成できるビデオ編集ソフトウェアです。Corel VideoStudio には、ビデオ、スライドショー、そしてマルチメディアプロジェクトを取り込み、編集、共有するためのあらゆるツールが揃っています。



バージョンによっては、ご使用いただけない機能もあります。詳細については <http://videostudiopro.com> で「比較」をご覧ください。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- Corel VideoStudio X9 の新機能
- システム要件
- ハードウェア アクセラレーション
- ビデオ編集の準備
- アプリケーションのインストールとアンインストール
- アプリケーションの起動と終了
- アプリケーションの更新
- Corel サポートサービス
- Corel について

Corel VideoStudio X9 の新機能

クリエイティブな新機能が追加され、さらに既存の機能も向上した Corel VideoStudio を使うと、傑作ビデオをよりスピーディーに作成することができます。主な機能は以下の通りです。

- **新しくなったマルチカメラエディタ** — 異なるカメラで異なるアングルから撮影された映像から、プロ並みのビデオ作品を作成できます。使いやすいマルチビューのワークスペースで、ビデオクリップを同時に再生しながらその場で編集作業を行えます。放送スタジオのカメラ切り替えのように、ビデオクリップを切り替えることで、1つのシーンの異なる角度、異なる要素をキャプチャできます。詳しくは、247 ページの「マルチカメラ編集」を参照してください。
- **音声レベルの平均化機能の強化** — 異なるデバイスからの複数音源を使用する場合、それがビデオクリップ内の音声でもオーディオのみのクリップでも、往々にして各クリップの音量が異なります。音声レベルの平均化機能を使うと、すべてのクリップの音量を調整して均一化し、プロジェクト全体で同じボリュームになるようにすることができます。詳しくは、196 ページの「オートミュージックの使用」を参照してください。
- **エンハンスド オーディオダッキング** — 背景の音を自動的に低くして、ナレーションがはっきりと聞こえるようにするオーディオダッキングのリードイン/アウトの時間を微調整します。詳しくは、193 ページの「オーディオダッキングを使って音量を自動調整する」を参照してください。
- **スピードおよびパフォーマンスの最適化** — ビデオ編集には、いつでもスピードとパフォーマンスが求められます。最新の第6世代インテルのチップに最適化され、MPEG 4 と MOV の再生パフォーマンスが改善した VideoStudio なら、編集作業が楽しく、スムーズになります。
- **より多くのフォーマットに対応** — HEVC (H.265) と *MXF (XAVC) にも対応し、より幅広い互換性を実現しています。HEVC は、H.264 が改善されて圧縮機能が向上し（ファイルサイズをおよそ 50% 縮小）、4K プロジェクトなどで新しい形式のファイルサイズを小さく抑えることができます。
- **モーショントラッキング設定の強化** — モーショントラッキングのマルチポイントトラッカーで、人物や動く物体を簡単かつ

正確にモザイク加工できます。人物や物体のカメラからの距離が変わると、画面に写る大きさに合わせてモザイクのサイズを自動的に調整します。詳しくは、161 ページの「ビデオオブジェクトのモーショントラッキング」を参照してください。

- **改良されたタイムライン** — 右クリックだけでトラックを挿入、削除できるようになったため、タイムラインでの編集作業の流れを損ないません。詳しくは、81 ページの「トラックを表示/非表示にするには」を参照してください。また、ミュージックトラックの追加も 8 曲まで可能になりました。
- **新しくなったおまかせモード テンプレートの作成** — VideoStudio X9 で FastFlick X9 テンプレートを作成できます。以前に保存された静的なプロジェクトであるインスタントプロジェクト テンプレートとは異なり、おまかせモード テンプレートは、ユーザーがテンプレートにドロップした写真やビデオの数に合わせて自動的に拡大または縮小するよう設計されています。詳しくは、231 ページの「おまかせモードテンプレートの作成」を参照してください。
- **ライブラリ機能の強化** — ビデオフィルターと共に、ライブラリでオーディオフィルターを利用できるようになりました。さらに、インポートとバックアップ機能の向上により、カスタマイズしたライブラリとプロファイルが保持されるようになりました。デバイスをアップグレード、または変更しても、プロファイルやメディアファイルのバックアップや復元を簡単に行うことができます。
- **さらに多くの NewBlue ビデオエフェクト** — 業界トップの NewBlue が提供するボーナスツールで素晴らしい特殊効果を作成できます。これまでの多彩な効果フィルターの数々に加え、VideoStudio Ultimate X9 には *NewBlue Video Essentials VII が追加され、カラー、トーン、ディテールの修正や、グラデーション塗りつぶし、PIP、オートパンといった特殊効果の追加がより簡単にできるようになりました。

*VideoStudio Ultimate のみでご利用いただけます。

システム要件

Corel VideoStudio の性能を最大限に活用するためには、推奨要件を満たすシステムが必要です。フォーマットおよび機能の一部には、特定のハードウェアまたはソフトウェアが必要です（記載の注意事項を参照してください）。

最小システム要件

- アップデートにはインターネット接続が必要
- Windows 10、Windows 8、Windows 7、64 ビット OS を強く推奨
 - Intel Core Duo 1.8 GHz、Core i3 または AMD Athlon 64 X2 3800+ 2.0 GHz
 - AVCHD & Intel Quick Sync Video サポートには Intel Core i5 または i7 1.06 GHz が必要
 - UHD またはマルチカメラ編集には Intel Core i7 または AMD Athlon X4
 - HEVC ハードウェアエンコードには Intel 第 6 世代プロセッサ (Skylake) が必要
- 2 GB の RAM、Windows 64 ビット版には 4 GB、UHD またはマルチカメラ編集には 8 GB 以上を強く推奨
- グラフィック カードは、ハードウェア デコード アクセラレーション用に Vertex および Pixel Shader 2.0 の DXVA2 VLD モード、そして 512 MB の VRAM に対応
- HEVC インポートには Windows 10 およびグラフィック カードのハードウェア サポートが必要
- 128 MB VGA VRAM
- ディスプレイの解像度 :1024 x 768
- Windows 対応サウンド カード
- 6 GB の HDD 空き容量（フルインストール用）
- インストールにはデジタルダウンロードの利用が可能

対応入出力デバイス

- AVCHD やその他ファイルを使用するビデオカメラ、デジタルスチルカメラ、モバイル デバイスおよびディスクからインポート
- DV、HDV および Digital8 ビデオカメラまたは VCR からキャプチャ（FireWire ポートが必要）
- アナログのキャプチャカードと互換性のあるアナログ ビデオカメラからキャプチャ
- USB キャプチャデバイス、PC カメラ、Web カメラからキャプチャ

製品仕様は予告なく、またはいかなる義務を負うことなく変更されることがあります。

サポートされるファイル形式

サポートされるファイル形式は以下のとおりです。サポートファイルのアップデートについては、リリースノートをご確認ください。

インポート形式

- **ビデオ**：AVCHD、DV、HDV、AVI、MPEG-1/-2/-4、DVR-MS、DivX*、SWF*、UIS、UISX、M2T、M2TS、TOD、MOD、M4V、WebM、3GP、WMV、暗号化されていない DVD タイトル、MOV、MKV、XAVC、MXF**、HEVC
- **オーディオ**：AC3、MP3、MPA、MOV、WAV、WMA、MP4、M4A、Aiff、AU、CDA、AMR、AAC、OGG
- **画像**：BMP、CLP、CUR、EPS、FAX、FPX、GIF87a、IFF、IMG、JP2、JPC、JPG、MAC、MPO、PCT、PIC、PNG、PSD、PXR、RAS、SCT、SHG、TGA、TIF/TIFF、UFO、UFP、WMF、PSPIImage、Camera RAW、001、DCS、DCX、ICO、MSP、PBM、PCX、PGM、PPM、SCI、WBM、WBMP

エクスポート形式

- **ビデオ**：AVCHD、DV、HDV、AVI、MPEG-1/-2/-4、UIS、UISX、M2T、WebM、3GP、HEVC、WMV、QuickTime*
- **デバイス**：Apple iPod/iPhone/iPad/TV、Sony PSP/PS3/PS4、Nintendo Wii、Microsoft Xbox 互換形式
- **オーディオ**：AC3、M4A、OGG、WAV、WMA
- **画像**：BMP、JPG

Blu-ray サポート

- 製品内の別売りプラグインの購入が必要
- Blu-ray ディスク読み取り / 書き込みデバイスが必要

*MOV、DivX および SWF: MOV には QuickTime ドライバ、DivX には DivX コーデック、SWF には Flash player がそれぞれ必要です。

**VideoStudio Ultimate のみ

ハードウェア アクセラレーション

ハードウェアの仕様によっては、Corel VideoStudio は、ハードウェアアクセラレーションの最適化によりシステムのパフォーマンスを最適化できます。



ハードウェアデコーダーのアクセラレーションとハードウェアエンコーダー アクセラレーションは、Windows Vista 以降のバージョンの Windows オペレーティングシステムソフトウェアでのみ使用できますが、その際には 512 MB 以上の VRAM が必要になります。

ハードウェア アクセラレーション設定を変更するには

- 1 [設定] > [環境設定 (F6)] の順に選択します。

- 2 [パフォーマンス] タブをクリックして、[編集作業時]と[ファイル作成時]で次のオプションを選択します。

- **ハードウェアデコーダーのアクセラレーションを有効にする** — コンピューターの利用可能なハードウェアのビデオグラフィックスのアクセラレーション技術を使用して編集パフォーマンスを高め、クリップやプロジェクトの再生品質を向上させます。
- **ハードウェアエンコーダーのアクセラレーションを有効にする** — ムービーの作成に必要な変換速度を向上させます。

注記：最適なパフォーマンスを得るには、VGA カードが Vertex および Pixel Shader 2.0 以降での DXVA2 VLD モードに対応している必要があります。



プログラムが自動的にシステムのハードウェア アクセラレーション機能を検出して、最適な設定を決定するようにしたい場合は、[動作の最適化]で、[ハードウェア アクセラレーションを最適な範囲で適用する]を含むすべてのハードウェア アクセラレーションオプションを選択します。

ご使用のシステムによってこの機能がサポートされていない場合は、一部のハードウェア アクセラレーションオプションはグレー表示になります。

ビデオ編集の準備

ビデオ編集タスクは、多くのコンピューターリソースを必要とする作業です。ビデオの取り込みと編集をスムーズに行うには、ご使用のコンピューターが正しく設定されている必要があります。以下では、Corel VideoStudio を起動する前にコンピューターを準備し最適化する方法についてのヒントをいくつか紹介します。

- Corel VideoStudio を使用する際は、他のすべてのアプリケーションを終了することをお勧めします。取り込み中に妨げとなる別の処理が発生しないように、自動的に起動するソフトウェアを無効にすることをお勧めします。

- システムに 2 つのハードディスクがある場合は、システムドライブ（通常は C:）に Corel VideoStudio をインストールし、もう 1 つのドライブに取り込んだビデオを保存することをお勧めします。
- 専用のハードドライブにビデオファイルを保存することをお勧めします。
- ページングファイル（スワップファイル）のサイズを RAM の 2 倍に設定します。

Corel VideoStudio で作業中の場合、設定を選択して再生の品質とアプリケーションの速度のバランスを取ることができます。たとえば、再生は高速だが不鮮明である、あるいは再生が遅すぎるなどの問題はありませんか？以下のヒントは、Corel VideoStudio での正しい設定を見つけるのに役立ちます。

- コンピューターシステムが推奨システム要件に一致しているか、それ以上の場合は、鮮明、高画質の再生が利用できます。HD プロジェクトを使用でき、HD でプロジェクトをプレビューできます。詳しくは、55 ページの「プロジェクトのプロパティの設定」および 59 ページの「プロジェクトまたはクリップのプレビュー」を参照してください。
- 低性能のシステムの速度を上げるには、スマートプロキシの使用を考慮してハードウェアアクセラレーションのオプションを確認してください。詳しくは、58 ページの「スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現」および 16 ページの「ハードウェア アクセラレーション」を参照してください。

アプリケーションのインストールとアンインストール

Corel VideoStudio は、ディスクまたはダウンロードしたインストールファイルからインストールできます。

Corel VideoStudio をインストールするには

- 1 すべてのアプリケーションを閉じてください。
- 2 DVD ドライブに DVD を挿入するか、ダウンロードした **.exe** ファイルをダブルクリックしてください。
ディスクから起動するセットアップが自動的に起動しない場合は、コンピューターの DVD ドライブをエクスプローラーで開き、**Setup.exe** をダブルクリックします。
- 3 画面に表示される指示に従います。
注記： さらに、Corel VideoStudio のほかに、対応する Windows エクステンションやサードパーティ製のプログラム、ドライバのインストールを促される場合があります。

Corel VideoStudio をアンインストールするには

- 1 Windows **コントロールパネル**を開きます。
- 2 **[プログラム]** カテゴリで、**[プログラムのアンインストール]** リンクをクリックします。
- 3 **[プログラムと機能]** ウィンドウで、アプリケーション リスト内の **Corel VideoStudio X9** をクリックします。
- 4 **[インストールと変更]** をクリックします。
- 5 画面に表示される指示に従います。

アプリケーションの起動と終了

Corel VideoStudio は、Windows デスクトップまたはスタートメニューから起動でき、アプリケーションウィンドウから終了できます。

アプリケーションを起動するには

- Windows の **スタート** メニュー、または **スタート** 画面から **Corel VideoStudio X9** を選択します。

アプリケーションを終了するには

- アプリケーションウィンドウ右上の [閉じる] ボタン  をクリックします。

アプリケーションの更新

製品のアップデートを確認し、インストールすることができます。アップデートには、アプリケーションについての新しい重要な情報が含まれています。

アプリケーションを更新するには

- [ヘルプ] > [更新のチェック] を選択します。

Corel サポートサービス

Corel サポートサービスでは、製品の機能、仕様、価格、入手方法、サービス、およびテクニカルサポートオプションについての正確な情報を、迅速にお客様へと提供できます。Corel 製品で利用可能なサポートと専門サービスに関する最新情報については、www.corel.jp/support をご覧ください。

Corel について

Corel は、世界トップクラスのソフトウェア会社で、そのグラフィックス、生産性向上およびデジタル メディアに関する製品は広く業界内で認知されています。多くの選択肢があり、初めての方にも使いやすいソリューションを提供することで、名声を確立してきました。Corel のミッションは、人々の創造性および生産性を新たなレベルに引き上げるお手伝いをするという、大変シンプルなものです。Corel の製品ラインには、CorelDRAW® Graphics Suite、Corel® Painter®、Corel® PaintShop® Pro、Corel® VideoStudio®、Corel® WordPerfect® Office、Pinnacle Studio™、Roxio Creator®、Roxio® Toast®、WinZip® があります。Corel については、www.corel.jp をご覧ください。

学習リソース



Corel VideoStudio の使い方は、さまざまな方法で学習できます。具体的には、ヘルプ、ユーザーガイド、Discovery Center のビデオチュートリアル、Corel Web サイト (www.corel.jp) があります。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- マニュアル表記規則
- ヘルプ システムを使用する
- Corel VideoStudio X9 ユーザーガイド PDF
- VideoStudio の用語を理解する
- ビデオチュートリアルで学習する
- Web 上のリソースを利用する

マニュアル表記規則

次の表は、[ヘルプ] で使用されている重要な表記規則を示しています。

表記	説明	例
[メニュー] > [メニュー コマンド]	メニュー項目をクリックし、続けてメニュー コマンドをクリックします。	[設定] > [環境設定] > [編集] の順にクリックします。

表記	説明	例
ドロップ リスト	ユーザーが下向きの矢印ボタンをクリックしたときにドロップダウン表示されるオプションのリスト	[プロフィール] ドロップリストからプロフィールを選択します。
	注意には、前の手順に関して重要な情報が示されます。手順を実行できる条件が説明されている場合もあります。	ブラウザがオーディオおよびビデオに単一のトラックだけしかサポートできない場合は、 [オーディオと背景ビデオをフラット化する] を有効にします。
	ヒントには、前の手順を実行するためのヒントが示されます。代替手順および手順の他の利点や使い方が示される場合もあります。	綺麗に作成するポイントには、ストップモーションアニメーションプロジェクトに使用する静止画やビデオを撮る場合に三脚を使用してください。

ヘルプ システムを使用する

Corel VideoStudio に関する最も包括的な情報源は、プログラムから使用できるヘルプです。[ヘルプ] システムは、情報を探するための 2 種類の方法を提供します。目次ページからトピックを検索する、または検索ページを使用して特定の語句を検索する、という方法です。また、ヘルプではトピックを印刷することもできます。

オンラインとローカルのヘルプ

インターネットに接続している場合は、アプリケーションはオンライン ヘルプを表示します。オンラインの場合は、最新の役立つリンクを利用することができます。インターネットの接続が利用できない場合は、アプリケーションはコンピューターにインストールされるローカルヘルプを表示します。

ヘルプ システムを使用するには

- 1 以下のいずれかを実行します。
 - [ヘルプ] > [ヘルプ トピック] をクリックします。
 - F1 キーを押します。
- 2 ヘルプウィンドウで、以下のいずれかのタブをクリックします。
 - **目次** — ヘルプのトピックを参照できます。
 - **検索** — ヘルプの全文から特定の単語や語句（引用符で囲む）を検索できます。たとえば、特定のツールまたはコマンドについての情報を検索する場合、「**トリム**」などその名前を入力すると、関連トピックがリストで表示されます。

Corel VideoStudio X9 ユーザーガイド PDF

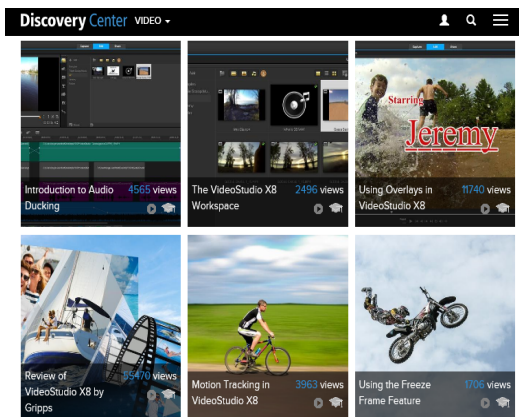
Corel VideoStudio Pro X9 **ユーザーガイド** PDF は、オンラインで表示、またはパソコンやタブレットにダウンロードできます。いつでも必要なページを印刷できます。PDF は [ヘルプ] > [ユーザーガイド (PDF)] からご利用ください。

VideoStudio の用語を理解する

ビデオ編集の言語について詳しく学習するさらに良く理解していただくために、Corel VideoStudio で使用される最も一般的なビデオ編集用語のリストを作成しました。ジョグスライダーとは？ レンダリングって何？ 311 ページの「用語解説」をご参照ください。

ビデオチュートリアルで学習する

Discovery Center ウィンドウ（英語のみ）では、アプリケーションやビデオ編集を学習するのに役立つさまざまなビデオの検索および表示を行うことができます。



その他チュートリアルについては、www.youtube.com/VideoStudioPro を参照してください。

[Discovery Center] ウィンドウを開くには

- [ヘルプ] ▶ [ビデオ チュートリアル] を選択します。

Web 上のリソースを利用する

Corel VideoStudio の [ヘルプ] メニューと Corel Web サイトから、カスタマーサポートやコミュニティ専用のさまざまな Web ページにアクセスすることができます。ダウンロード、チュートリアル、ヒント、ニュースレター、ニュースグループ、およびその他オンライン リソースなどのリソースを見つけることができます。

Corel VideoStudio の Web リソースにアクセスするには

- インターネットブラウザを使用して www.videostudiopro.com に移動してください。VideoStudio Facebook 投稿 (<https://www.facebook.com/corelvideostudio>) や Digital Media Forum ディスカッション (<http://forum.corel.com/>) などのさまざまな学習リソースとコミュニティのリンクが含まれています。

ワークスペースの概要



Corel VideoStudio は取り込み、編集、共有の 3 つの手順から構成されています。これらワークスペースはビデオ編集処理の主要ステップに基づきます。カスタマイズ可能なワークスペースでは、環境に合わせてパネルを整列し、必要なすべてがあることを簡単に確認できます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ワークスペースについて
- ワークスペースに切り替え
- ステップパネルの使用
- ツールバーの使用
- ワークスペースのカスタマイズ

ワークスペースについて

Corel VideoStudio Pro は以下の 3 種類のワークスペースから構成されています。

- **取り込み**
- **編集**
- **共有**

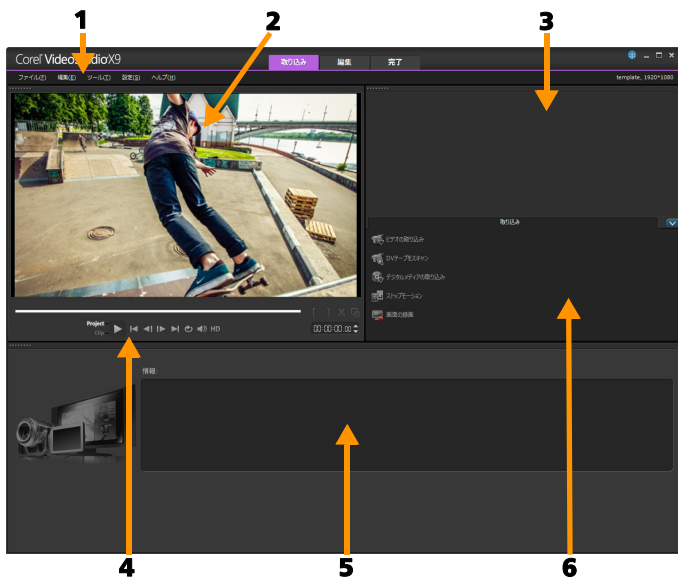
各ワークスペースには固有のツールとコントロールがあり、すぐに効率よくタスクを完了するために役立ちます。

画面の要素のサイズや位置カスタマイズして、編集環境を完全にコントロールできるようになります。カスタムワークスペースの

レイアウトの使用については、36 ページの「ワークスペースのカスタマイズ」を参照してください。

取り込みワークスペース

メディアクリップをコンピューターのハードドライブに直接記録または取り込むことができます。このステップでは、ビデオ、写真、およびオーディオクリップを取り込むことができます。



取り込みワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

1. **メニューバー** — をカスタマイズしたり、Corel VideoStudio ムービープロジェクトを開く / 保存したり、個々のクリップで作業を行ったり、その他多くの作業を実行するためのさまざまなコマンドがあります。

2. **プレビューウィンドウ** — ステップパネルで再生している現在のビデオを表示します。
3. **ライブラリ パネル** — 取り込んだメディアクリップのストレージデポ。
4. **ナビゲーションエリア** — クリップの再生や正確なトリムのためのボタンがあります。
5. **情報 パネル** — 作業に使用するファイルについての情報を表示します。
6. **取り込みオプション** — さまざまなメディアの取り込み方法を表示します。

編集ワークスペース

Corel VideoStudio Pro を開くと、**編集**ワークスペースがデフォルトワークスペースとして表示されます。**編集**ワークスペースと**タイムライン**は Corel VideoStudio Pro の核になります。ビデオクリップの並べ替え、編集、トリムを行ったり、効果を追加することができます。



編集ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

1. **メニューバー** — をカスタマイズしたり、Corel VideoStudio ムービープロジェクトを開く / 保存したり、個々のクリップで作業を行ったり、その他多くの作業を実行するためのさまざまなコマンドがあります。

2. **プレビューウィンドウ** — ステップパネルで再生している現在のビデオを表示します。

3. **ライブラリパネル** — ムービーを作成するために必要なすべてのストレージデポ。サンプルビデオ、写真、ミュージッククリップ、取り込んだクリップが含まれています。テンプレート、トランジション、グラフィックス、フィルター、パスも含まれています。
オプションパネルエリアが**ライブラリパネル**に開きます。

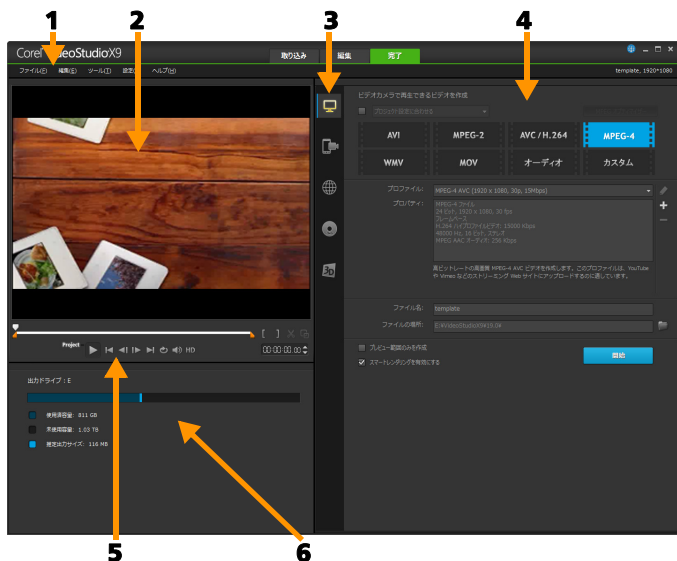
4. **ナビゲーションエリア** — クリップの再生や正確なトリムのためのボタンがあります。

5. **ツールバー** — **タイムライン**のコンテンツに関連するさまざまな機能から選択します。

6. **タイムラインパネル** — **タイムライン**は、ビデオプロジェクトにメディアクリップを配置する場所です。詳しくは、77 ページの「タイムライン」を参照してください。

共有ワークスペース

共有ワークスペースでは、完了したムービーを保存し共有できます。



共有ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

1. **メニューバー** — をカスタマイズしたり、Corel VideoStudio ムービープロジェクトを開く / 保存したり、個々のクリップで作業を

行ったり、その他多くの作業を実行するためのさまざまなコマンドがあります。

2. プレビューウィンドウ — ステップパネルで再生している現在のビデオを表示します。

3. カテゴリー選択エリア — コンピューター、デバイス、Web、ディスク、3D のムービーカテゴリーを選択できます。HTML5 プロジェクトの場合、HTML5 と Corel VideoStudio プロジェクトを選択できます。

4. 形式エリア — ファイル形式、プロファイル、説明の選択を提供します Web 共有の場合は、アカウントの設定を表示します。

5. ナビゲーションエリア — クリップの再生や正確なトリムのためのボタンがあります。

6. 情報エリア — 出力場所についての情報を表示し、推定ファイルサイズを提供します。

ワークスペースに切り替え

Corel VideoStudio は、ビデオ編集処理のさまざまなステップに応じて 3 種類のワークスペースに必要なコントロールをグループ化してムービー作成の手順を単純化します。

Capture

取り込み ワークスペースでメディアクリップをコンピューターのハードドライブに直接記録または取り込む作業は、このステップで行います。このワークスペースでは、ビデオ、写真、およびオーディオクリップを取り込むことができます。

Edit

編集 ワークスペース には**タイムライン**が含まれています。これは Corel VideoStudio の核になります。ビデオクリップの並べ替え、編集、トリムを行ったり、効果を追加することができます。

共有ワークスペースでは、ムービーを保存し共有できます。ビデオファイルを保存し、ディスクに書き込んで、Web にアップロードできます。

ワークスペースを切り替えるには

- アプリケーションウィンドウの上部で、以下のいずれかのタブをクリックします。
 - 取り込み
 - 編集
 - 共有

ステップパネルの使用

ステップパネルは、プレビューウィンドウとナビゲーションエリアから構成されています。再生や正確なトリム用のボタンがあります。ナビゲーションエリアのコントロールを使用して、選択したクリップまたはプロジェクト内を移動します。[トリムマーカー]と[ジョグスライダー]を使用して、クリップを編集します。**取り込み**ワークスペースでは、このパネルは DV または HDV ビデオカメラのデバイスコントロールとしても機能します。

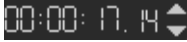


ステップパネルは、1. プレビューウィンドウと
2. ナビゲーションエリアから構成されています

ナビゲーションエリア

以下の表では、ナビゲーションエリアで利用できるコントロールについて説明します。

パーツ	説明
	ジョグ スライダー プロジェクトまたはクリップをスクラブするときに使用します。
	トリムマー カー ジョグ スライダーをドラッグしてプロジェクトのプレビュー範囲を設定したり、クリップをトリムしたりできます。
	プロジェクト / クリップ モード プロジェクト全体をプレビューするか、選択したクリップのみをプレビューするかを指定します。
	再生 現在のプロジェクトまたは選択したクリップを再生、一時停止、または再開します。
	ホーム 最初のセグメントまたはキューに戻ります。

パーツ	説明
	前へ 前のフレームへ移動します。
	次へ 次のフレームへ移動します。
	End 最後のセグメントまたはキューに移動します。
	繰り返し 繰り返して再生します。
	システムボリューム スライダーをドラッグして、コンピューターのスピーカー音量を調整できます。
	HD プレビュー 高画質クリップやプロジェクトをプレビューします。
	タイムコード 正確なタイムコードを指定して、プロジェクトの特定部分や選択したクリップに直接ジャンプできます。
	プレビューウィンドウを拡大 プレビューウィンドウのサイズを大きくします。
	クリップの分割 選択したクリップを分割します。クリップを分割する位置まで ジョグ スライダー を移動し、このボタンをクリックします。
	マークイン / マークアウト プロジェクトのプレビュー範囲を設定します。または、クリップをトリムする開始位置と終了位置を設定します。

ナビゲーションエリアの **[再生]** ボタンは、プロジェクト全体の再生と、選択したクリップの再生の2つの目的に使用できます。

プロジェクトやクリップをプレビューするには

- プロジェクトまたはクリップをクリックし、[再生]をクリックします。



プロジェクトの作業中は、プロジェクトの進み具合を確認するため、プレビューを頻繁に行うことが考えられます。[**インスタント再生**] では、プロジェクトの変更を素早くプレビューできます。再生品質はコンピューターの性能によって異なります。



プロジェクトの一部のみを再生することもできます。プレビューに選択したフレーム範囲は [**プレビュー範囲**] と呼ばれ、ルーラーパネルで色付きのバーによって示されます。

トリム範囲のみを再生するには

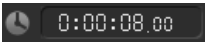
- [**トリムマーカー**] または [**マークイン/アウト**] ボタンを使ってプレビュー範囲を選択します。
- 選択した範囲をプレビューするには、対象 (**プロジェクト** または **クリップ**) を選択し、[**再生**] をクリックします。クリップ全体をプレビューするには、Shift キーを押しながら [**再生**] をクリックします。

ツールバーの使用

ツールバーを使用すると、多くの編集コマンドに簡単にアクセスできます。プロジェクトビューを変更したり、**タイムライン**をズームイン/ズームアウトしたり、効果的な編集に役立つ各種ツールを起動することができます。



パーツ	説明
	ストーリーボードビュー メディアのサムネイルを時系列順に表示します。
	タイムラインビュー 個々のトラックのクリップをフレーム単位で編集するとともに、タイトル、オーバーレイ、ナレーション、音楽などの他の要素を追加して位置合わせを行います。
	元に戻す 最後の操作を元に戻します。
	やり直し 元に戻された最後の操作をやり直します。
	記録/取り込みオプション 記録/取り込みオプションパネルを表示します。このパネルで、ビデオやファイルの取り込み、ナレーション録音、静止画の取得などをすべて実行できます。
	サウンド ミキサー サラウンドサウンドミキサーとマルチトラックオーディオタイムラインを起動します。ここでオーディオ設定をカスタマイズできます。
	オートミュージック オートミュージックオプションパネルを起動してさまざまなスタイルやムードでプロジェクトにBGMを追加します。プロジェクトの再生時間に合わせて音楽を設定することができます。

パーツ	説明
	モーショントラッキング [モーショントラッキング] ダイアログボックスが表示されます。選択したビデオクリップ特定要素のトラッキングパスを作成します。
	字幕エディター [字幕エディター] ダイアログボックスが表示されます。セグメントを検出および整理し、選択したビデオクリップに簡単にタイトルを追加できます。
	マルチカメラエディタ マルチカメラエディタの立ち上げおよび選択したメディアのインポートします。
	ズームイン/ズームアウト ズームスライダーとボタンを使用して、タイムラインの表示を調整できます。
	プロジェクトをタイムラインに合わせる プロジェクトの表示をタイムライン全体の長さに合わせて調整します。
	プロジェクトの長さ プロジェクトの合計の長さを表示します。

ワークスペースのカスタマイズ

新しいワークスペースは、より良い編集環境を提供するように設計されています。プログラムウィンドウのサイズをカスタマイズしたり、画面の要素のサイズや配置を変更して、編集環境を完全にコントロールできるようになりました。

各パネルは独立したウィンドウのように機能するため、編集の好みに応じて変更することができます。これは、大型ディスプレイやデュアルモニターを使用する場合に非常に役立ちます。



メインパネルは以下で構成されています。

1. **ステップパネル** — プレビューウィンドウとナビゲーションエリアがあります。
2. **タイムラインパネル** — ツールバーとタイムラインがあります。
3. **ライブラリパネル** — メディアライブラリとオプションエリアがあります。

パネルを移動するには

- [プレーヤーパネル]、[タイムラインパネル]、または[ライブラリパネル]の左上隅をダブルクリックします。

パネルが有効になると、各パネルを最小化、最大化、サイズの変更を行うことができます。



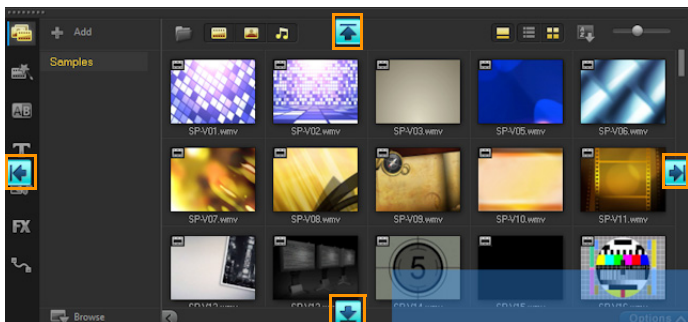
さらにパネルをメインアプリケーションウィンドウの外側にドラッグして、デュアルモニターセットアップ用の第2ディスプレイ領域に移動することもできます。

プログラムウィンドウのサイズをカスタマイズするには

- 以下のいずれかを行うことができます。
 -  **元に戻す** ボタンをクリックし、プログラムウィンドウの端をドラッグして希望のサイズにします。
 -  **最大化** ボタンをクリックして、フル画面編集にします。

パネルをドッキングするには

- 1 オプションパネルをクリックしたままにします。
ドッキングガイドが表示されます。



- 2 ドッキングガイド上にマウスをドラッグして、パネルを適当な場所にスナップするドッキング位置を選択します。

カスタムワークスペースのレイアウトを保存するには

- **[設定] > [レイアウトの設定] > [保存先]** の順に選択して、カスタムオプションをクリックします。

カスタムワークスペースのレイアウトを読み込むには

- [設定] > [レイアウトの設定] > [切り替え先] の順にクリックして [デフォルト] を選択するか、保存したいいずれかのカスタム設定を選択します。

各プリセットに割り当てられたホットキーの組み合わせについて、詳しくは 305 ページの「レイアウトの設定のショートカット」を参照してください。



[設定] > [環境設定] の [UI レイアウト] タブからもレイアウト設定を変更できます。

プログラム環境設定を設定するには

- [設定] > [環境設定] をクリックするか、F6 を押して [環境設定] ダイアログボックスを開きます。

のキャプチャとインポート



Corel VideoStudio では、DVD ビデオ、AVCHD および BDMV ディスクからビデオを取り込みまたはインポートできます。これには、メモ리카ードに記録するビデオカメラ、ディスク、DV または HDV ビデオカメラの内蔵メモリ、携帯機器、そしてアナログおよびデジタル TV キャプチャ デバイスが含まれます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 取り込みワークスペースのオプションパネルの使用
- ビデオと写真の取り込み
- デジタルビデオ (DV) の取り込み
- DV テープスキャンの使用
- アナログビデオの取り込み
- デジタルメディアからのインポート
- シーンのスキャンと分割

取り込みワークスペースのオプションパネルの使用

Corel VideoStudio の**取り込み**ワークスペースには、**ライブラリ**と**取り込みオプション**パネルが表示され、ここから様々な方法でメディアの取り込みとインポートを行います。

以下の表で取り込みワークスペースのオプションについて説明します。



[**ビデオの取り込み**] をクリックすると、ビデオカメラからコンピュータにビデオの映像と写真をインポートします。



[DV テープスキャン] をクリックすると、DV テープをスキャンしてシーンを選択します。



[デジタルメディアからインポート] をクリックすると、DVD ビデオ、AVCHD、BDMV フォーマットディスクまたはハードドライブからメディアクリップを追加します。この機能では、ビデオを AVCHD、Blu-ray ディスクまたは DVD ビデオカメラから直接インポートできます。



[ストップモーション] をクリックすると、写真およびビデオキャプチャデバイスから取り込んだ画像を使ってストップモーションアニメーションを即興で作成します。



[画面の録画] をクリックすると、画面に表示されるすべてのコンピューターのアクションと要素を取り込んだ画面キャプチャビデオを作成します。

ビデオと写真の取り込み

どのタイプのビデオカメラでも取り込みの手順は類似していますが、[ビデオの取り込みオプション] パネルの取り込み設定はソースタイプごとに選択できるオプションが異なります。

[ビデオの取り込みオプション] パネルは以下のコンポーネントから構成されています。

- **長さ** — 取り込みの時間の長さを設定します。
- **ソース** — 検出されたキャプチャデバイスを表示し、コンピューターにインストールされているその他のキャプチャデバイスを一覧表示します。
- **フォーマット** — 一覧から取り込んだビデオを保存するファイル形式を選択できます。
- **ファイル名** — 取り込んだファイルのプレフィックスを指定できます。
- **保存先** — 取り込んだファイルの場所を指定できます。

- **シーンごとに分割** — 撮影日時に基づいて取り込んだビデオを自動的に複数のファイルに分割します。
- **ライブラリへ取り込み** — ビデオを保存する [**ライブラリ**] フォルダーを選択または作成します。
- **オプション** — 取り込み設定を変更できるメニューを表示します。
- **ビデオの取り込み** — ビデオをソースからハードドライブへ転送します。
- **静止画として保存** — 表示されているビデオフレームを写真として取り込みます。

ビデオカメラからビデオクリップと写真を取り込むには

- 1 ビデオカメラをコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。ビデオカメラを**再生**（または **VTR/VCR**）モードにします。
- 2 取り込みオプションパネルで、[**ビデオの取り込み**] をクリックします。
- 3 [**ソース**] ドロップリストからキャプチャデバイスを選択します。
- 4 [**フォーマット**] ドロップリストからファイル形式を選択します。[**取り込み**] フォルダーボックスで、フォルダーの場所を入力するか、[**ライブラリへ取り込み**] チェックボックスをチェックしてドロップリストからフォルダーを選択します。
注記： [**オプション**] をクリックしてビデオデバイスに固有の取り込み設定をカスタマイズします。
- 5 ビデオをスキャンして、取り込みたい部分を探します。
注記： DV または HDV ビデオカメラからビデオを取り込んでいる場合は、ナビゲーションエリアを使ってビデオテープを再生します。
- 6 取り込み対象のビデオがすでにキューにある場合は、[**ビデオの取り込み**] をクリックします。キャプチャを中止するには [**キャプチャを中止**] をクリックするか、Esc キーを押します。

- 7 ビデオ映像から写真を取り込むには、希望するフレームでビデオを一時停止し、**[静止画として保存]** をクリックします。

注記：ビデオカメラが録画モード（呼び名は**カメラ**や**動画**などが一般的です）であれば、ライブビデオを取り込むことができます。

注記：**[ビデオのプロパティ]** ダイアログボックスで利用できる設定は、選択した取り込みファイルの形式によって変化します。

DSLR を使ってビデオと写真を取り込むには

- 1 DSLR をコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。
- 2 **[ビデオの取り込み]** をクリックし、**[ソース]** ドロップリストからデバイスを選択します。
- 3 **[保存先]** ボタン  をクリックし、保存ファイルのフォルダーの場所を指定します。
- 4 **[ビデオをキャプチャ]** をクリックして記録を開始します。
キャプチャを中止するには **[キャプチャを中止]** をクリックするか、Esc キーを押します。
- 5 DSLR がコンピューターに接続されているときに写真を取り込むには、**[静止画として保存]** をクリックします。

HDV ビデオカメラからビデオを取り込むには

- 1 IEEE-1394 ケーブルを使って HDV カメラをコンピュータの IEEE-1394 ポートに接続します。
- 2 ビデオカメラの電源を入れ、**再生 / 編集** モードに切り替えて、HDV ビデオカメラが HDV モードに切り替わっていることを確認します。

注記：Sony の HDV ビデオカメラの場合は、LCD 画面を開き、画面に **[HDVout I-Link]** が表示されていれば HDV モードに設定されています。**[DVout I-Link]** が表示されている場合は、画面

右下の [P-MENU] を押します。メニューから、[MENU] > [STANDARD SET] > [VCR HDV/DV] の順に押し、それから [HDV] を押します。

- 3 **取り込み**ワークスペースで、[**ビデオの取り込み**]  をクリックします。

DVB-T ビデオを取り込むには

- 1 **取り込み**ワークスペースで、[**ビデオの取り込み**]  をクリックします。

注記：取り込む前に、DVB-T ソースがコンピューターにインストールされている互換性のあるキャプチャカードを経由して接続されていることを確認します。

- 2 [**ソース**] ドロップリストから [**デジタル TV ソース**] を選択します。
- 3 [**オプション**] をクリックし、[**ビデオのプロパティ**] を選択します。[**ビデオのプロパティ**] ダイアログボックスが表示されます。
- 4 [**入力ソース**] タブで、[**入力ソース**] ドロップリストから [TV] を選択します。[OK] をクリックします。
- 5 [**チャンネルリスト**] から、[**スキャンを開始**] をクリックしてチャンネルのスキャンを始めます。
注記：DVB-T チャンネルは自動的にスキャンされません。取り込む前に、まず手動でチャンネルをスキャンします。
- 6 [**ビデオの取り込み**] をクリックします。
- 7 取り込みと DVB-T ビデオの自動復元を始める場合は、プロンプトで [**はい**] をクリックします。
- 8 あとは、「ビデオの取り込み」の説明にしたがってください。

TV 映像を取り込むには

- 1 [**ソース**] ドロップリストからTVチューナーデバイスを選択します。

- 2 [オプション]>[ビデオのプロパティ] をクリックして[ビデオのプロパティ] ダイアログボックスを開きます。必要に応じて設定を調整します。
[チューナー情報] タブをクリックして[アンテナ]または[ケーブル]を選択したり、お住まいの地域で利用できるチャンネルをスキャンしたりします。
- 3 [チャンネル] ボックスで、取り込みを行うチャンネル番号を指定します。

MPEG-2 形式でビデオを取り込むには

- 1 [ソース] から、ビデオソースを選びます。
- 2 [保存先] で、クリップを保存するフォルダーを指定または参照します。
- 3 [オプション] をクリックし、[ビデオのプロパティ] を選択します。ダイアログボックスが開くので、[現在のプロファイル] ドロップリストからプロファイルを選択します。
- 4 [OK] をクリックします。
- 5 取り込みを始めるには [ビデオの取り込み] をクリックし、取り込みを終わるには [キャプチャを中止] をクリックします。
メディアクリップは、指定したフォルダーに MPEG-2 形式で保存されます。

デジタルビデオ (DV) の取り込み

デジタルビデオ (DV) をそのネイティブの形式で取り込むには、オプションパネルの [フォーマット] リストから [DV] を選択します。これで、取り込んだビデオが DV AVI ファイル (.avi) で保存されます。



また、[DV テープスキャン] オプションを使うと、DV ビデオの DV AVI タイプ -1 とタイプ -2 も取り込めます。

DV を取り込む場合は、オプションパネルの [オプション] をクリックし、[ビデオのプロパティ] を選択してメニューを開きます。[現在のプロファイル] から [DV タイプ -1] または [DV タイプ -2] のどちらで DV を取り込むかを選びます。

DV テープスキャンの使用

このオプションを使って、DV デバイスからインポートするシーンをスキャンします。ビデオの日時を追加できます。

この機能の詳細については、307 ページの「クイック DVD ウィザード」を参照してください。

ビデオの日時を追加するには

- 1 DV テープをスキャンした後、[次へ] をクリックします。
続いて、[インポート設定] ダイアログボックスが表示されます。
- 2 [タイムラインに挿入] を選択し、[撮影日情報をタイトルとして追加] を選びます。

注記： 撮影日をビデオの中でずっと表示させたい場合は、[ビデオ全体] を選択します。ビデオの一部でのみ表示させたい場合は、[長さ] を選択して秒数を指定します。

アナログビデオの取り込み

映像が VHS、S-VHS、Video-8、または Hi8 ビデオカメラ/VCR などのアナログソースから取り込まれた場合、コンピューターで読み取りおよび格納できるデジタル形式に変換されます。取り込む前に、オプションパネルの [フォーマット] リストから取り込んだビデオを保存するファイル形式を選びます。

取り込むビデオソースのタイプを指定するには

- 1 **取り込み**ワークスペースで、[**オプション**] をクリックして [**ビデオのプロパティ**] を選択します。
- 2 ダイアログボックスが開き、以下の取り込み設定をカスタマイズできます。
 - [**入力ソース**] タブでは、NTSC、PAL、SECAM ビデオのどれを取り込むのかを選び、[**入力ソース**] (TV、複合、または S-Video) を選択します。
 - [**カラーマネージャ**] タブでは、取り込みの品質を上げるためにビデオソースを微調整できます。
 - [**テンプレート**] タブでは、取り込んだビデオを保存するときに使うフレームサイズと圧縮方式を選びます。

デジタルメディアからのインポート

ディスク、ハードドライブ、メモ리카ード、デジタルビデオカメラから DVD、AVCHD、BDMV のビデオと写真をインポートできます。

デジタルメディアをインポートするには

- 1 **取り込み**ワークスペースで、[**デジタルメディアからのインポート**] をクリックします。
- 2 [**インポートソースフォルダーの選択**] をクリックし、デジタルメディアが含まれているフォルダーを参照し、[**OK**] をクリックします。
- 3 [**開始**] をクリックすると、[**デジタルメディアからのインポート**] ダイアログボックスが開きます。



- 4 インポートするメディアクリップを選択し、[インポートの開始]をクリックします。インポートされたすべてのビデオは、[ライブラリ]のサムネイルリストに追加されます。

AVCHD のタイムコードの復元を有効にするには

- 1 取り込みワークスペースで、[デジタルメディアからのインポート]をクリックします。
- 2 [インポートソースフォルダーの選択] リストからファイルの場所を選択し、[開始]をクリックします。
- 3 インポートするメディアクリップを選択し、[インポートの開始]をクリックして[インポート設定]を起動します。
- 4 [インポート先]で、[タイムラインに挿入]を選択するか、[撮影日情報をタイトルとして追加]を選択します。
- 5 ビデオファイルのタイムコードをビデオ全体にわたるタイトルとしてインポートする場合は、[ビデオ全体]を選びます。タイムコードを指定した時間内のタイトルとしてインポートする

場合は、**[長さ]** を選びます。**[OK]** をクリックして、設定を適用します。

注記： **[この設定を適用して再度確認しない]** チェックボックスをチェックすると、同じ設定がインポートするすべてのビデオに適用され、**[インポート設定]** ダイアログボックスが表示されなくなります。また、**[プログラムの設定]** ダイアログボックスの **[キャプチャ]** タブにも、同じチェックボックスがあります。詳しくは、36 ページの「ワークスペースのカスタマイズ」を参照してください。

シーンのスキャンと分割

単一の DV テープに、異なる時間に取り込まれたビデオが含まれている場合があります。Corel VideoStudio では、こうしたセグメントが自動的に検出され、異なるファイルに保存されます。

ビデオからシーンを見つけるには

- シャトルスライダーをドラッグして、様々な再生速度で映像を前後に移動させます。



[シーンごとに分割] を使うには

- 1 **取り込み** ワークスペースで、**[ビデオの取り込み]** をクリックします。
- 2 **[ビデオの取り込みオプション]** パネルで **[シーンごとに分割]** を有効にします。Corel VideoStudio では、撮影日時に応じてシーンが自動的に検索され、異なるファイルに取り込まれます。

プロジェクトの基本



Corel VideoStudio は、**レンダリング**と呼ばれるプロセスでビデオ、タイトル、サウンド、および効果を組み合わせます。プロジェクト設定によって、プレビューの際ムービープロジェクトがどのようにレンダリングされるかが決まります。出力ビデオはコンピュータ上で再生、ディスクへ書き込み、またはインターネットへアップロードすることができます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く
- インスタントプロジェクトテンプレートの使用
- プロジェクトのプロパティの設定
- カスタムプロファイルの作成
- スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現
- プロジェクトまたはクリップのプレビュー
- 操作を元に戻す / やり直す
- グリッドラインの表示 / 非表示
- プロジェクトの保存
- スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存
- キューとチャプターの追加

新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く

Corel VideoStudio を起動すると、自動的に新しいプロジェクトが開き、ムービー作成を開始できます。新規プロジェクトには、常

にアプリケーションのデフォルト設定が適用されます。また、Web に投稿できる HTML5 プロジェクトを作成できます。

以前に保存したプロジェクトを開くことができますが、複数のプロジェクトを結合したい場合は、以前に保存したプロジェクトを新しいプロジェクトに追加できます。

新規プロジェクトを作成するには

- [**ファイル**] > [**新規プロジェクト** (Ctrl + N)] の順にクリックします。

新規 HTML5 プロジェクトを作成するには

- [**ファイル**] > [**新規 HTML5 プロジェクト** (Ctrl + M)] の順にクリックします。

新規おまかせモードプロジェクトを作成するには

- 1 [**ツール**] > おまかせモードをクリックします。
- 2 おまかせモード ウィンドウから、[**メニュー**] > [**新規作成**] > [**プロジェクト**] の順にクリックします。

詳しくは、221 ページの「おまかせモード」を参照してください。

既存のプロジェクトを開くには

- [**ファイル**] > [**プロジェクトを開く** (Ctrl + O)] の順にクリックします。

既存のプロジェクトを新しいプロジェクトに追加するには

- 1 ライブラリで、[**メディア**] ボタン  をクリックします。
- 2 プロジェクトファイル (.vsp) をライブラリからタイムラインへドラッグします。

ファイルがライブラリにない場合は、[**メディアファイルを取り込み**] ボタンをクリックし、プロジェクトファイルに移動し（デフォルトでは [**マイプロジェクト**] フォルダーに格納されています）、ファイルを選択し、[**開く**] をクリックします。

プロジェクトのトラック、メディア、要素はすべてタイムラインに表示されます。



ライブラリにプロジェクト（VSP ファイル）をインポートする前に、プロジェクトのすべてのリンクが機能していることを確認してください。リンクの問題があるプロジェクトは、既存のプロジェクトに追加されません。



プロジェクトをフラット化して特定のトラックに追加する場合は、**Shift** キーを押したままマウスのボタンを放します。

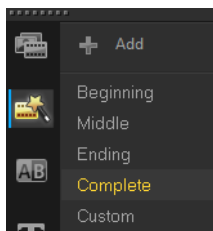
インスタントプロジェクトテンプレートの使用

インスタントプロジェクトテンプレートは、組立済みムービープロジェクトを提供してムービー作成の処理速度を上げます。ブレースホルダークリップと写真を独自のメディアと独自に作成したものに簡単に交換するだけです。さらに、ムービープロジェクトのコンポーネントについて学習するのにも役立ちます。

ムービー全体に任意のテンプレートを使用するか、複数のテンプレートを追加することができます。例えば、ムービーの先頭、真ん中、最後に異なるテンプレートを使用できます。カスタムテンプレートを作成し保存することもできます。例えば、連続したビデオを作成する場合は、ビデオのすべてが一致したスタイルになるようにテンプレートを作成できます。

インスタントプロジェクトテンプレートを開くには

- 1 **編集**ワークスペースで、**ライブラリ**パネルの[**インスタントプロジェクト**] ボタン  をクリックします。
- 2 表示されるフォルダーからテンプレートカテゴリをクリックします。



- 3 テンプレートをプレビューするには、ステップパネルのテンプレートサムネイルをクリックして、[**再生**]  をクリックします。
- 4 テンプレートのサムネイルを右クリックして、[**先頭に追加**] と [**最後に追加**] の間の**タイムライン**で挿入点を選択します。
テンプレートは**タイムライン**に追加されます。



サムネイルを**タイムライン**にドラッグしてプロジェクトにテンプレートを追加することもできます。

インスタントプロジェクトテンプレートのクリップ、写真、ミュージックを交換するには

- 1 **ライブラリ**から適切なプレースホルダークリップ、写真、ミュージックトラックにクリップ、写真、ミュージックトラックをドラッグします。
- 2 **Ctrl** キーを押してマウスボタンを放します。

インスタントプロジェクトテンプレートを作成するには

- 1 テンプレートとして保存するビデオプロジェクトを開きます。
- 2 **[ファイル]** > **[テンプレートとして出力]** の順にクリックします。
- 3 プロジェクトを保存するように指示された場合は、**[はい]** をクリックします。
- 4 **ファイル名、主題、説明**を入力します。
- 5 テンプレートを保存するフォルダーを検索して、**[保存]** をクリックします。
- 6 **[プロジェクトをテンプレートとして出力]** ダイアログボックスで、スライダーを移動してテンプレートに使用するサムネイルを表示します。
- 7 パスとフォルダー名を指定します。テンプレートを保存したいドロップリストからカテゴリーを選択します。
テンプレートの詳細が表示されます。
- 8 **[OK]** をクリックします。

プロジェクトテンプレートを取り込むには

- 1 **[プロジェクトテンプレートの取り込み]** をクリックし、取り込む *.vpt ファイルを検索します。
- 2 **[開く]** をクリックします。

プロジェクトのプロパティの設定

[プロジェクトのプロパティ] は、ムービープロジェクト用のテンプレートとして機能します。**[プロジェクトのプロパティ]** ダイアログボックスのプロジェクト設定は、画面でプレビューするときのプロジェクトのサイズと品質が決定します。

プロジェクトプロパティはプロファイルに基づきます。既存のプロファイルの使用やカスタムプロファイルの作成ができます。カ

スタンププロファイルについて、詳しくは 56 ページの「カスタムプロファイルの作成」を参照してください。

プロジェクトのプロパティを変更するには

- 1 [設定] > [プロジェクトのプロパティ] の順にクリックします。
- 2 [プロジェクトのプロパティ] ダイアログボックスで適切な設定オプションを選択します。
- 3 [OK] をクリックします。



プロジェクトの設定をカスタマイズするときには、取り込むビデオイメージの属性と同じ設定にすることをお勧めします。こうすると、ビデオ映像の歪みが少なくなり、フレームが欠落することなく滑らかに再生できます。ただし、プレビューの性能は高解像度ファイルのプロジェクトのため低下する場合があります。システム仕様によって異なります。

カスタムプロファイルの作成

プロファイルには、最終ムービーファイルの作成方法を定義する設定が含まれています。最終的なムービーのバージョンは複数作成できます。Corel VideoStudio に用意されているプリセットプロファイルを利用することも、**ムービープロファイルマネージャー**で独自のプロファイルを作成、保存することもできます。例えば、DVD やビデオ録画用に高画質出力を提供するプロファイルを作成したり、Web ストリーミングや E メール配布に使う小さいサイズの低画質ファイルの出力するプロファイルを作成できます。

プロファイルを選択し、ムービープロジェクトの出力前に**共有**ワークスペースでカスタムプロファイルを作成することもできます。詳しくは、277 ページの「共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する」を参照してください。

カスタムプロファイルを作成するには

- 1 **[設定]** > **[ムービー プロファイルマネージャー]** の順にクリックします。**[ムービープロファイルマネージャー]** ダイアログボックスが開きます。
- 2 **[コンピューター]** または **[3D]** タブをクリックします。
- 3 **[形式]** ドロップリストからファイル形式を選択します。
- 4 **[新規作成]** をクリックします。
- 5 **[新規プロファイルオプション]** ダイアログボックスで、Corel VideoStudio タブをクリックし、**[プロファイル名]** ボックスに名前を入力します。
- 6 **[全般]** タブをクリックして、必要な設定を選択します。
注記： 追加のタブと設定は選択する形式のタイプによって利用できます。
- 7 **[OK]** をクリックします。

プロジェクトのカスタムプロファイルを選択するには

- 1 **[設定]** > **[ムービー プロファイルマネージャー]** の順にクリックします。**[ムービープロファイルマネージャー]** ダイアログボックスが開きます。
- 2 **[コンピューター]** または **[3D]** タブをクリックします。
- 3 **[形式]** ドロップリストからファイル形式を選択します。
- 4 **[プロファイル]** エリア、ドロップリストから **[個人プロファイル]** を選択します。
以前に保存したカスタムプロファイルはドロップリストのボックスにリストされます。
- 5 必要なプロファイルをクリックして、**[閉じる]** をクリックします。

スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現

スマートプロキシの一番の目的は、大規模な高解像度ビデオファイルでの作業時に、より融通性のある編集およびプレビュー体験を提供することです。

スマートプロキシは、大規模ソースファイルの低解像度作業コピーを作成します。これらのより小さなファイルはプロキシファイルと呼ばれます。プロキシファイルを利用することで、高解像度プロジェクト（例：HDV および AVCHD ソースファイルを持つプロジェクト）をスピードアップできます。

プロキシファイルはプロジェクトよりもソースに依存するファイルなので、異なるプロジェクト間で共有できます。

ビデオプロジェクトをレンダリングする場合、オリジナルの高品質ビデオソースファイルが使用されます。

スマートプロキシマネージャを利用することで、スマートプロキシの有効／無効を切り替え、スマートプロキシを有効にするデフォルト解像度しきい値を変更し、スマートプロキシファイルマネージャとスマートプロキシキューマネージャを使用して既存のプロキシファイルと将来のプロキシファイルを管理できます。

スマートプロキシは、VideoStudio ワークスペースまたはマルチカメラエディタに設定、調整されます。

スマートプロキシの有効／無効を切り替えるには

- [設定]メニューまたはボタン（マルチカメラエディタ） > [スマートプロキシマネージャ] > [スマートプロキシの有効化]をクリックします。

注記： コンピュータハードウェアがこの機能をサポートできる場合、スマートプロキシ機能はデフォルトで有効です。

スマートプロキシファイルの解像度しきい値と場所を設定するには

- 1 [設定] > [スマートプロキシマネージャ] > [設定] を選択します。
- 2 [スマートプロキシ] ダイアログ ボックスで、プロキシファイルの作成用の解像度しきい値を設定します。

プロキシファイルを管理するには

- 1 [設定] > [スマートプロキシマネージャ] を選択し、以下のオプションを選びます。
 - **スマートプロキシファイルマネージャ**：ソースファイルとプロキシファイルを一覧表示します。このマネージャーを使用して、不要になったプロキシファイルを削除できます。
 - **スマートプロキシキューマネージャ**：(現行の設定に従って) プロキシファイルが生成されるソースファイルを一覧表示します。

プロジェクトまたはクリップのプレビュー

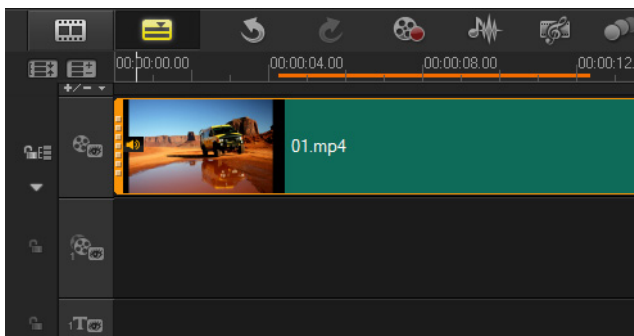
ステップパネルのナビゲーションエリア内の [再生] ボタンは以下の2つの目的のために使用されます。

- プロジェクト全体を再生する
- 選択したクリップを再生する

プロジェクトの作業中は、プロジェクトの進み具合を確認するため、プレビューを頻繁に行うことが考えられます。[**インスタント再生**] では、プロジェクトの変更を素早くプレビューできます。再生品質はコンピューターのリソースによって異なります。

プロジェクトの一部分のみを再生することもできます。プレビューに選択したフレーム範囲は [**プレビュー範囲**] と呼ばれ、ルーラーパネルで色付きのバーによって示されます。

高画質プロジェクト (HD) の場合は、[HD プレビュー] を有効にして鮮明で高画質のプロジェクトの結果をプレビューすることができます。速度はシステムによって異なります。



プロジェクトやクリップをプレビューするには

- 1 ステップパネルのナビゲーションエリアで、[プロジェクト] または [クリップ] をクリックします。
- 2 [再生] をクリックします。

注記： [クリップ] の場合は、現在選択されているクリップのみが表示します。



フル HD で高画質プロジェクトをプレビューする場合は、[HD プレビュー] ボタンを有効にします。

プロジェクトやクリップの一部を再生するには

- 1 [トリムマーカー] または [マークイン/アウト] ボタンを使ってプレビュー範囲を選択します。

- 2 プレビュー範囲が選択された状態で、ステップパネルのナビゲーションエリアで、[プロジェクト]または[クリップ]をクリックします。
- 3 [再生]をクリックします。

操作を元に戻す / やり直す

ムービーの作業中に、実行した最後の一連の操作を元に戻したり、やり直すことができます。

最後の操作を元に戻すには

- ツールバーの[元に戻す]ボタン  をクリックします。

元に戻した最後の操作をやり直すには

- ツールバーの[やり直し]ボタン  をクリックします。



元に戻す回数は、[環境設定] ダイアログボックスで調整できます。

また、キーボードショートカットの[Ctrl + Z]および[Ctrl + Y]を使用すると、それぞれ操作を元に戻し、やり直すことができます。

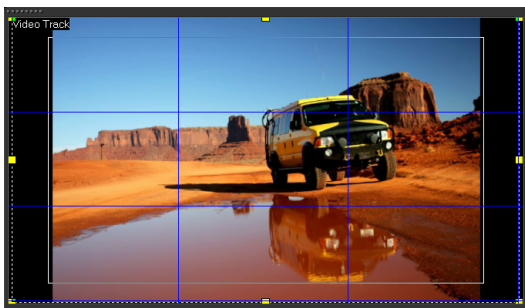
グリッドラインの表示 / 非表示

写真やビデオの位置やサイズを変更するときには、グリッドラインが目安になります。また、グリッドラインはムービーのタイトルを整列するのに役立ちます。

グリッドラインを表示するには

- 1 **編集** ステップで、クリップをダブルクリックして**オプション** パネルを表示します。

- 2 [属性] タブをクリックして、[クリップを変形] を選びます。
- 3 [グリッドラインを表示] をクリックします。



をクリックしてグリッドラインの設定を調整します。

プロジェクトの保存

プロジェクトを後で編集または完了できるようにプロジェクトを保存できます。作業を保護するために、一定の間隔で自動的に保存可能にできます。

プロジェクトを保存するには

- [ファイル] > [保存 (Ctrl + S)] をクリックします。

注記： Corel VideoStudio のプロジェクトファイルは *.vsp ファイル形式で保存されます。HTML5 ビデオプロジェクトは *.vsh ファイル形式で保存されます。

作業を自動的に保存するには

- 1 [設定] > [環境設定] をクリックして、[全般] タブをクリックします。

- 2 [自動保存間隔:]を選択して、保存と保存の間の時間間隔を指定します。

注記: デフォルトではこの設定は 10 分に設定されます。



誤って作業が失われることのないように、プロジェクトは頻繁に保存してください。

スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存

作業内容をバックアップしたり、ファイルを転送して別のコンピュータで共有または編集する場合は、ビデオプロジェクトをパッケージ化すると便利です。スマートパッケージ機能に統合されている WinZip のファイル圧縮テクノロジーを使用して圧縮フォルダーとしてプロジェクトをパッケージするか、オンラインストレージ用にそれらを準備することもできます。

スマートパッケージを使用してプロジェクトを保存するには

- 1 [ファイル] > [スマートパッケージ] の順にクリックして、プロジェクトをフォルダーや圧縮ファイルにまとめることを選択します。
- 2 **フォルダーのパス、プロジェクトフォルダー名、およびプロジェクトファイル名**を指定します。
履歴やディスクの設定を含める場合は、該当するチェックボックスを有効にします。
- 3 [OK] をクリックします。



スマートパッケージを使用する前に、プロジェクトを保存する必要があります。

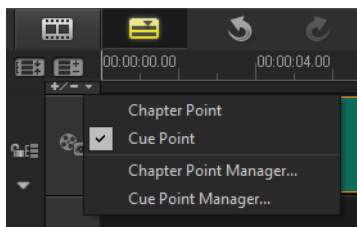
キューとチャプターの追加

キューとチャプターを追加すると、プロジェクトの操作がしやすくなります。また、**タイムライン**上にコメントを追加することもできます。これらのキューとチャプターのマークは、主にプロジェクトのガイドやディスクメニューのチャプター、および HTML5 プロジェクトのインタラクティブリンクとして使用されます。

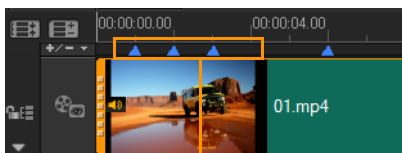
キューポイントは、プロジェクト内のメディアクリップを整列するマーカーとして機能します。チャプターポイントは、ディスクメニューのチャプターやハイパーリンクを指定します。

プロジェクトキューを追加するには

- 1 [チャプター/キューメニュー] をクリックします。

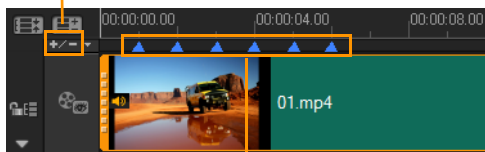


- 2 [キューポイント]
- 3 キューポイントを追加する場所までカーソルをドラッグし、**タイムライン**ルーラーの下にあるバーをクリックします。青い矢印アイコンが追加されます。



キューポイント

キューポイントを追加 / 除去



キューポイント

- さらにキューポイントを追加するには、手順3を繰り返します。

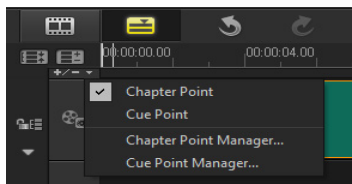
注記：キューポイントの追加時に**キューポイントマネージャー**を使用することもできます。[**追加**]を選択し、キューのタイムコードとキューを簡単に識別できるような名前を指定します。[OK]、[**閉じる**]の順にクリックします。



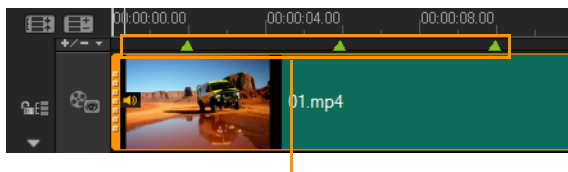
また、プロジェクト内の希望するキューポイントの位置に**タイムライン**のスライダーをドラッグし、[**キューポイントの追加 / 削除**]をクリックすることによってもキューポイントを追加できます。

チャプターを追加するには

- [**チャプター / キューメニュー**] の [**チャプターポイント**] をクリックします。



- チャプターを追加する場所までカーソルをドラッグし、**タイムライン**ルーラーの下にあるバーをクリックします。緑の矢印アイコンがムービーのチャプターポイントとして表示されます。



チャプターポイント

- 3 チャプターを編集するには、チャプターポイントをクリックし、新しい位置にドラッグします。
- 4 チャプターの名前を変更するには、チャプターポイントをダブルクリックして新しいチャプター名を入力し、[OK] をクリックします。



チャプターおよびキューを削除するには、マーカーを**タイムライン**ルーラーの外にドラッグしてマウスボタンを放します。または、**タイムライン**ルーラーをチャプターポイントまたはキューポイントまでドラッグし、[**チャプターポイントを追加 / 除去**]または[**キューポイントを追加 / 除去**]をクリックします。



プロジェクト内の希望のチャプターポイントの位置に**タイムライン**のスライダーをドラッグすることもできます。
[**チャプターポイントを追加 / 除去**]をクリックします。

メディアのグループ化と検索



プロジェクトのアセットに素早く簡単にアクセスできるように、ライブラリ内のメディアクリップを整理します。また、ライブラリを取り込んで、メディアファイルやその他のライブラリ情報を復元できます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- ライブラリの使用
- ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター
- サムネイルのサイズ変更
- ファイルを 3D としてタグ付け

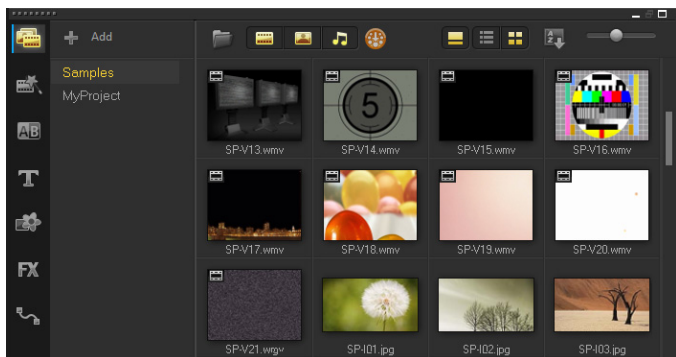
ライブラリの使用

ライブラリは、ムービーを作成するために必要なすべての素材（ビデオクリップ、写真、オーディオファイル、インスタントプロジェクトテンプレート、トランジション、タイトル、フィルター、グラフィック、トラッキングパス）の格納場所です。

プロジェクトのカスタムライブラリを作成します。**ライブラリ**内のメディアを選択、追加、削除できます。メディアファイルが元の場所から移動される場合は、自動的にそのリンクを元に戻すことができます。ハードドライブや外部ストレージドライブにバックアップを作成するためにライブラリに出力することを忘れないでください。後でライブラリを取り込むことができます。

プロジェクトの完了後、**ライブラリ**をリセットしてデフォルトのメディアクリップに戻すことができます。追加したファイルはラ

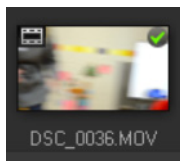
イブラリから削除されますが、元の場所からは削除されません。いつでもメディアファイルを**ライブラリ**に再インポートすることができます。



ライブラリでクリップを右クリックすると、クリップのプロパティを表示、クリップのコピーや削除、クリップをシーン別に分割などを行うことができます。

ライブラリ内のクリップをトリムするには、ステップパネルの**ジョグスライダー**をドラッグして**マークイン/マークアウト**のポイントを設定します。

プロジェクトで使う**ライブラリ**ファイルには、サムネイルの右上に緑色のチェックマークが付きます。



サポートされているメディアフォーマットについて、詳しくは15 ページの「サポートされるファイル形式」を参照してください。

ライブラリでメディアを選択するには

- **ライブラリで、以下のいずれかを行います。**
 - **1つのメディアファイルを選択する** — サムネイルをクリックします。
 - **複数のメディアファイルを選択する** — Ctrl キーを押したまま、必要なサムネイルをクリックします。
 - **連続したメディアファイルを選択する** — 一連のサムネイルの1つ目をクリックし、Shift キーを押しながら最後のサムネイルをクリックします。

メディアクリップをライブラリに追加するには

- 1 **[追加]** をクリックして、メディアクリップを保存する新規ライブラリフォルダを作成します。

注記： カスタムフォルダを作成すると、個人用のクリップとサンプルクリップを分離するか、1つのプロジェクトに属するすべてのクリップを1つのフォルダに保存できます。

- 2 **[メディアファイルを取り込み]** ボタン  をクリックして、ファイルを指定します。
- 3 取り込むファイルを選択します。
- 4 **[開く]** をクリックします。



[参照] をクリックして **[ファイルエクスプローラー]** を開き、ファイルを **ライブラリ** にドラッグアンドドロップすることができます。

ライブラリからメディアクリップを削除するには

- 1 **ライブラリ** でクリップを選択し、**[削除]** キーを押します。

または、**ライブラリ** でクリップを右クリックし、**[削除]** をクリックします。

注記: ライブラリで参照されるクリップは、実際には元の場所に保存されています。つまり、クリップをライブラリから削除しても、ライブラリの登録が削除されるだけです。保存された場所にある実際のファイルにはアクセスできます。

- 2 確認メッセージが表示されたら、**ライブラリ**からサムネイルを削除することを確認します。

自動的にメディアファイルのリンクを検索して元に戻すには

- [ファイル] > [再リンク] をクリックします。

メッセージが表示され、正常に再リンクされたクリップの数が表示されます。

注記: あるクリップへのリンクが復元されなかった場合は、コンピュータ上の対応するファイルを参照して、手動で復元できます。

ライブラリを出力するには

- 1 [設定] > [ライブラリマネージャー] > [ライブラリの出力] の順にクリックして、**ライブラリ**を保存するフォルダの場所を指定します。
- 2 [OK] をクリックします。



バックアップ操作を実行すると、指定したディレクトリ内に、現在のライブラリの仮想メディアファイル情報がバックアップされます。

ライブラリを取り込むには

- 1 [設定] > [ライブラリマネージャー] > [ライブラリの取り込み] の順にクリックして、取り込み先のフォルダーを指定します。
- 2 [OK] をクリックします。

ライブラリを初期化するには

- ・ [設定] > [ライブラリ マネージャー] > [ライブラリの初期化] の順にクリックします。



この操作により、**ライブラリ**はデフォルト設定に戻り、ユーザーが追加したすべてのファイルが削除されます。

ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター

ライブラリのクリップを並び替え、表示、フィルターする方法は複数あります。

- ・ 名前、ファイルタイプ、日付、解像度などのプロパティに基づいてメディアを並び替えます。
- ・ メディアをサムネイル形式またはファイルの詳細情報が記載されるリスト形式で表示します。
- ・ メディアをフィルターして、タイプ（写真、ビデオ、オーディオ）ごとにメディアを表示または非表示にします。

メディアクリップを並び替えるには

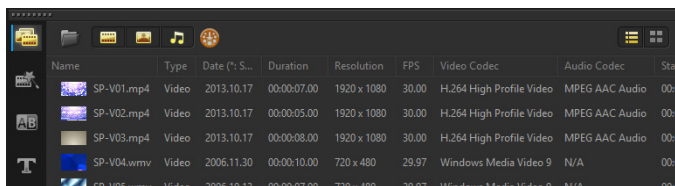
- ・ [ライブラリのクリップを並び替え] ボタン  をクリックし、メニューから [並べ替え] プロパティを選択します。

メディアクリップの表示を変更するには

- ・ メディアクリップをファイルのプロパティを含むリストで表示するには [リスト表示] ボタン  をクリックします。サムネイルを表示するには [サムネイル表示] ボタン  をクリックします。

メディアクリップを [リスト表示] で並べ替えるには、**名前**、**種類**、**日付**などのプロパティをクリックします。

また、[**タイトルを表示 / 非表示**] ボタン  をクリックすると、メディアクリップのファイル名の表示と非表示を切り替えられます。



Name	Type	Date (* S...	Duration	Resolution	FPS	Video Codec	Audio Codec	Sta
SP-V01.mp4	Video	2013.10.17	00:00:07.00	1920 x 1080	30.00	H.264 High Profile Video	MPEG AAC Audio	00:0
SP-V02.mp4	Video	2013.10.17	00:00:05.00	1920 x 1080	30.00	H.264 High Profile Video	MPEG AAC Audio	00:0
SP-V03.mp4	Video	2013.10.17	00:00:08.00	1920 x 1080	30.00	H.264 High Profile Video	MPEG AAC Audio	00:0
SP-V04.wmv	Video	2006.11.30	00:00:10.00	720 x 480	29.97	Windows Media Video 9	N/A	00:0
SP-V05.wmv	Video	2006.11.30	00:00:07.00	720 x 480	29.97	Windows Media Video 9	N/A	00:0

リスト表示の場合、ファイル名、メディアタイプ、日付、長さ、解像度、フレーム / 秒 (FPS)、コーデックなどのプロパティが表示されます。

メディアクリップの表示 / 非表示

- 以下のボタンをいずれかをクリックします。

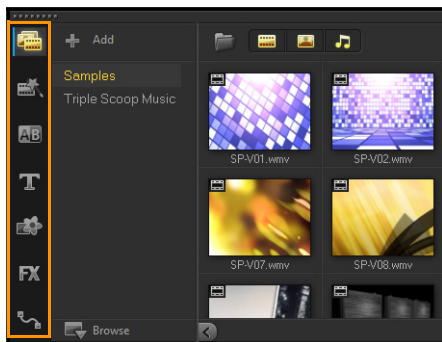
- [**ビデオを表示 / 非表示**] 

- [**写真を表示 / 非表示**] 

- [**オーディオファイルを表示 / 非表示**] 

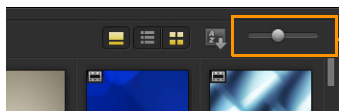
ライブラリパネル表示を変更するには

- ライブラリパネル内のアイコンを使用して、インスタントプロジェクトテンプレート、トランジション、タイトル、グラフィック、フィルター、トラッキングパスを表示します。



サムネイルのサイズ変更

Corel VideoStudio では、サムネイルのサイズを調整し、**ライブラリ**内のさまざまなメディアクリップを参照しやすくすることができます。



サムネイルの
サイズスライダー

サムネイルのサイズを調整するには

- スライダーを左右に動かして、サムネイルのサイズを拡大または縮小します。

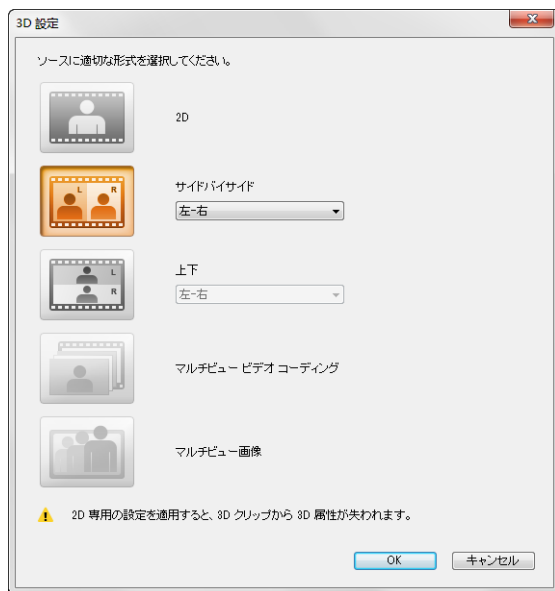
ファイルを 3D としてタグ付け

Corel VideoStudio では、MVC と MPO クリップはインポート中に自動的に検出され、3D としてタグ付けされます。2D クリップをタグ付けして、プロジェクトを 3D ムービーとしてレンダリングする場合に 3D 効果をシミュレートできます。タグ付けされた 3D メディアクリップには、簡単に識別できるように 3D のマークが付けられ、3D メディアクリップの 3D 編集が可能になります。

サイドバイサイド方式 3D 用の **[左-右]** 形式は、コンテンツを提供する場合によく選ばれます。これは多くの場合、3D ビデオカメラからインポートまたは取り込みをしたメディアクリップで使われます。**[右-左]** オプションは、多くの場合 Web から取得されたメディアクリップで使用されます。

ビデオクリップや写真クリップに 3D のタグを付けるには

- 1 **ライブラリ**や**タイムライン**に取り込まれた 3D ファイルを右クリックして、表示される右クリックメニューから **[3D として タグ]** を選択します。**[3D 設定]** ダイアログボックスが表示されます。



- 2 3D コンテンツの適切な形式を設定するには、以下のオプションのいずれかを選択します。
- **2D** — 選択したクリップが 3D として認識されない場合のデフォルト設定です。
 - **サイドバイサイド** — 左右の目の各フレームの水平解像度を分割して 3D コンテンツを提供します。サイドバイサイドは、3D 専用 TV のコンテンツを配信するためにケーブル・チャンネルで通常使用されます。低バンド幅の使用のためです。
[**左 - 右**] または [**右 - 左**] の形式を選択します。
 - **上下** — 左右の目の各フレームの垂直解像度を分割して 3D コンテンツを提供します。水平ピクセルのカウントが高くなればなるほど、このオプションはパンモーションの表示に適合します。[**左 - 右**] または [**右 - 左**] の形式を選択します。
 - **マルチビュー ビデオ コーディング (MVC)** — 高解像度のツービュー (ステレオコープ) ビデオ、またはマルチビュー 3D ビデオを生成します。
 - **マルチビュー画像** — 3D カメラを使用して撮影されたマルチオイクチャー オブジェクト (MPO) ファイルなどの高解像度ステレオコープを提供します。
- 3 [OK] をクリックします。
- これで、**ライブラリ**と**タイムライン**内のメディアクリップのサムネイルに 3D タグが付きます。



タイムライン

タイムラインは、ビデオプロジェクトのメディアクリップを配置する場所です。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

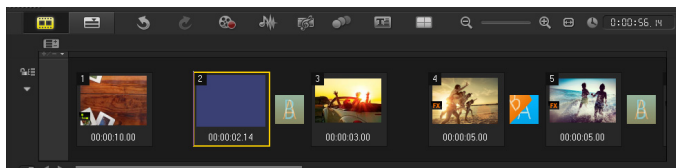
- タイムラインビューの切り替え
- トラックの表示 / 非表示
- トラックの追加と交換
- リップル編集の使用

タイムラインビューの切り替え

タイムラインでは、以下の 2 種類のビューを使用できます。**ストーリーボードビュー**と**タイムラインビュー**の 2 種類のビューが表示されます。

ストーリーボードビュー

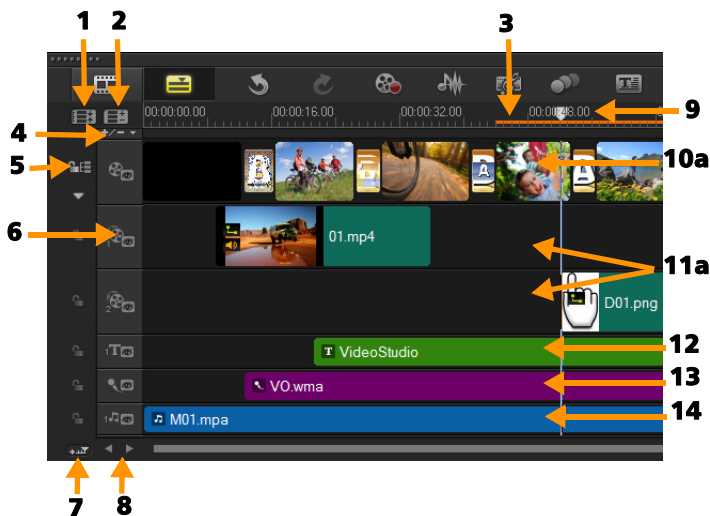
プロジェクトの写真およびビデオクリップをすばやく簡単に整理するには、ストーリーボードビューを使用します。ストーリーボードの各サムネイルは、写真クリップ、ビデオクリップ、またはトランジションを表します。サムネイルはプロジェクトに現れる順番で表示されます。ドラッグして並べ替えることもできます。各サムネイルの下にはクリップの長さが表示されます。さらに、ビデオクリップの間にトランジションを挿入することや、選択したビデオクリップをプレビューウィンドウでトリムすることもできます。



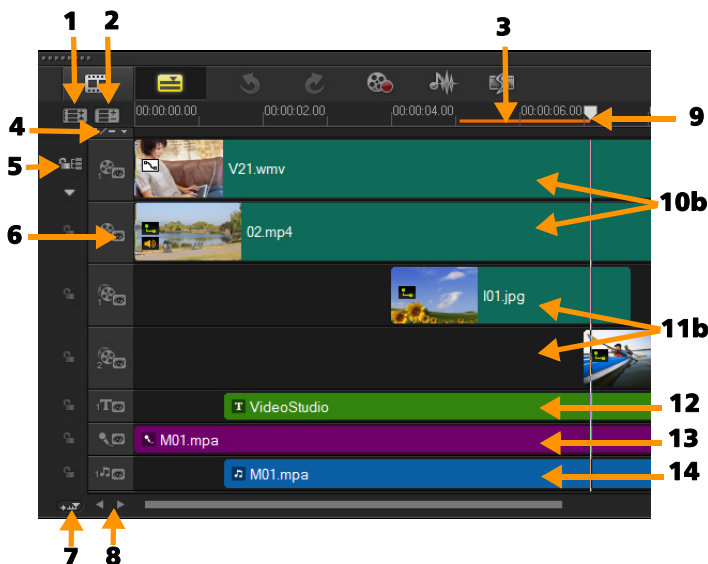
Corel VideoStudio ストーリーボードビュー

タイムラインビュー

タイムラインビューでは、ムービープロジェクトの要素を総合的に確認できます。ここでは、プロジェクトがビデオ、オーバーレイ、タイトル、ボイス、ミュージックなどの個別のトラックに分かれて表示されます。



Corel VideoStudio タイムラインビュー



HTML5 モードの Corel VideoStudio タイムライン

パーツ	説明
1 - すべての可視トラックを表示	プロジェクト内のすべてのトラックが表示されます。
2 - トラックマネージャー	タイムライン に表示されるトラックを管理できます。
3 - 選択した範囲	プロジェクトのトリム部分や選択部分を表すカラーバーが表示されます。
4 - チャプター / キューポイントを追加 / 削除	ムービーにチャプターポイントまたはキューポイントを設定できます。

パーツ	説明
5 - リップル編集を有効/無効にする	有効時にクリップがトラックに追加されると、クリップはそれらの相対位置を維持します。詳しくは、84 ページの「リップル編集の使用」を参照してください。
6 - トラックボタン	個々のトラックを表示/非表示にします。
7 - タイムラインを自動的にスクロール	現在のビューよりも長いクリップをプレビューするときに、 タイムライン に沿ってスクロールを可能/不可能にします。
8 - スクロールコントロール	左右のボタンを使用するか、 スクロールバー をドラッグして、プロジェクト内を移動できます。
9 - タイムラインルーラー	プロジェクトのタイムコードの増分を、時:分:秒:フレーム数で表示します。クリップとプロジェクトの長さの確認に役立ちます。
10a — ビデオトラック	ビデオ、写真、グラフィックス、およびトランジションを含みます。
10b — バックグラウンドトラック (HTML5 モード)	HTML5 プロジェクトのビデオ、写真、グラフィックス、およびトランジションを含みます。
11a — オーバーレイトラック	オーバーレイクリップを含みます。オーバーレイクリップには、ビデオ、写真、グラフィック、カラークリップがあります。
11b — オーバーレイトラック (HTML5 モード)	HTML5 プロジェクトのオーバーレイクリップを含みます。これには、写真クリップ、グラフィッククリップ、またはカラークリップがあります。
12 — タイトルトラック	タイトルクリップが配置されます。
13 — ボイストラック	ナレーションクリップが配置されます。

-
- | | |
|---------------------|-----------------------------------|
| 14 — ミュージック
トラック | オーディオファイルからミュージック
クリップが配置されます。 |
|---------------------|-----------------------------------|
-



ホイールマウスを使用して**タイムライン**をスクロールできます。

任意のトラックボタンを右クリックして[**すべてのメディアを選択**]を選択し、そのトラック内のすべてのメディアクリップを選択します。



ポインタを**ズームコントロール**または**タイムラインルーラー**に合わせ、ホイールを使って**タイムライン**をズームイン/ズームアウトできます。

ストーリーボードビューとタイムラインビューの切り替え

- ツールバーの左側のボタンをクリックします。



トラックの表示 / 非表示

トラックを表示または非表示にできます。トラックが非表示の場合は、再生時またはビデオのレンダリング時にトラックが表示しません。トラックの表示または非表示の選択は、別途メディアクリップを削除して再度インポートしないでプロジェクト内の各トラックの効果を確認できます。

トラックを表示 / 非表示にするには

- 表示または非表示にするトラックの**トラック ボタン**をクリックします。

トラックは隠れたときタイムラインに淡色で表示されます。

トラックの追加と交換

トラックマネージャーでは、**タイムライン**でさらに多くのコントロールを使用できます。最大で 20 のオーバーレイトラック、2 つのタイトルトラック、および 8 つのミュージックトラックを使用できます。

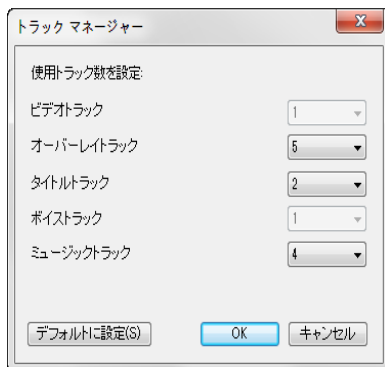
HTML5 プロジェクトでは、最大で 3 つのバックグラウンドトラック、18 のオーバーレイトラック、2 つのタイトルトラック、および 3 つのミュージックトラックを使用できます。

1 つのビデオトラックと 1 つのボイストラックのみです。

追加のオーバーレイ、タイトル、ミュージックのトラックを挿入または削除でき、タイムラインで直接オーバーレイトラックを交換することもできます。

トラックマネージャーでトラックを追加するには

- 1 ツールバーで [**トラック マネージャー**] をクリックします。
- 2 各トラックのドロップダウンリストで表示するトラック数を指定します。





[**デフォルトに設定**] をクリックして、すべての新規プロジェクトのデフォルトとして現在の設定を保存します。

また、[**トラックマネージャー**] 設定を調整し、追加したオプションのトラック数を削減できます。

タイムラインでトラックを挿入または削除するには

- 1 **タイムライン**で、挿入または削除するトラックのトラックボタンを右クリックし、以下のメニューコマンドの1つを選択します：
 - **上のトラックを挿入** — 選択したトラックの上のトラックを挿入します
 - **下のトラックを挿入** — 選択したトラックの下にトラックを挿入します
 - **トラックの削除** — タイムラインからトラックを削除します同じ種類のトラックが挿入されるか、選択したトラックが削除されます。



操作が許可されている場合のみ、上記のメニューリストが表示されます。例えば、**トラックの削除**は、プロジェクトにオプションのトラックが追加されていないと利用できません。同様に、あるトラックの種類に追加できる最大数のトラックが選択されている場合、トラックを挿入するメニューコマンドは表示されません。

オーバーレイトラック交換するには

- 1 [**オーバーレイトラック**] ボタン  を右クリックして、[**トラック交換**] を選択します。
- 2 交換するオーバーレイトラックを選択します。
選択したオーバーレイトラックのすべてのメディアが交換します。

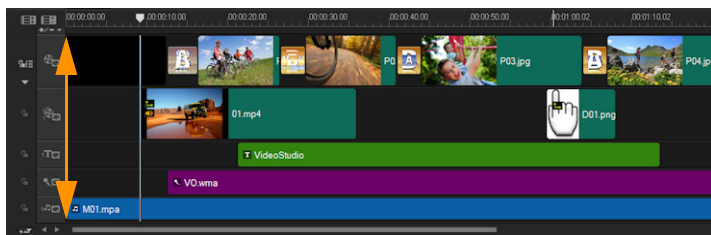


この機能は、複数のオーバーレイトラックを使用しているプロジェクトで作業している場合にのみ機能します。

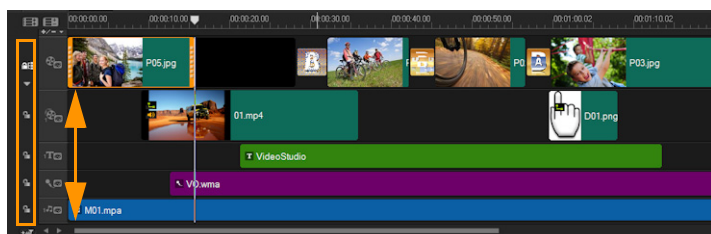
リップル編集の使用

[**リップル編集**] を使うと、クリップを挿入または削除する際に、トラックの元の同期状態を維持できます。

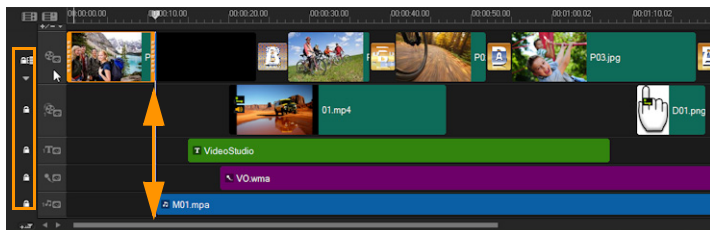
たとえば、ビデオの先頭に 10 秒クリップを追加する場合は、他のクリップすべてが 10 秒ずつ右に移動します、これはすべてのトラックの同期を維持できるので、編集の効率が高まるという利点もあります。



元のタイムライン



リップル編集が無効な状態でビデオトラックにクリップを挿入した後のタイムライン。新しいクリップを挿入すると、ビデオトラックのクリップだけが移動します。

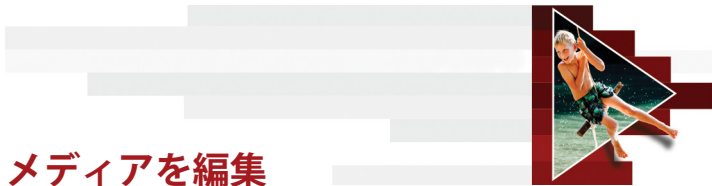


いくつかのトラックでリップル編集が有効な状態で、ビデオトラックにクリップを挿入した後のタイムライン。新しいクリップを挿入すると、リップル編集が有効なトラックのクリップが移動し、元の同期が維持されます。

リップル編集モードでクリップを挿入するには

- 1 [リップル編集を有効/無効にする] ボタン  をクリックしてパネルを有効にします。
- 2 リップル編集を適用する各トラックの横の  をクリックします。
- 3 挿入するクリップを**ライブラリ**から**タイムライン**の希望の場所にドラッグします。新しいクリップが配置されるとすぐ、リップル編集を適用したすべてのクリップが、トラックの位置関係を維持したまま移動します。

注記： リップル編集はクリップを削除するときにも適用されます。



メディアを編集

ビデオクリップ、写真、オーディオクリップはプロジェクトの基礎になります。したがって、クリップの操作は最も重要なスキルとしてぜひ習得してください。

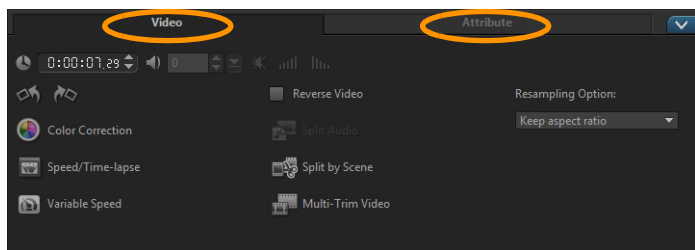
このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 編集ワークスペースのオプションパネルの使用
- 複数ファイルの変換
- ビデオクリップの追加
- 写真の追加
- ビデオ再生速度の変更
- 固定フレームの使用
- メディアクリップの交換
- クリップのトリム
- シーンごとに分割の使用
- 1つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには
- トリムしたクリップの保存
- ビデオクリップから静止画を撮る
- クリップのエンハンス
- ホワイトバランスの調整
- パンとズーム効果の適用

編集ワークスペースのオプションパネルの使用

編集ワークスペースのオプションパネルでは、タイムラインに追加したメディア、トランジション、タイトル、グラフィック、ア

ニメーション、およびフィルターを変更できます。使用可能なタブとコントロールの数は、選択するメディアタイプによって異なります。例えば、ビデオクリップを選択する場合に**ライブラリ**パネルの**[オプション]**をクリックすると、ビデオと属性の2つのタブが表示します。**ビデオ**と**属性**。



ビデオ : ビデオタブ

- **ビデオの長さ** — 選択したクリップの再生時間を、時 : 分 : 秒 : フレーム数の形式で表示します。クリップの再生時間を変更して、選択したクリップをトリムできます。
- **クリップのボリューム** — ビデオのオーディオセグメントの音量を調整できます。
- **ミュート** — ビデオのオーディオセグメントを削除することなく、音だけを消します。
- **フェードイン/アウト** — クリップの音量を徐々に上げ下げしてスムーズなトランジション効果を与えます。フェードイン/アウトの時間の長さを設定するには、**[設定] > [環境設定] > [編集]**の順に選択します。
- **回転** — ビデオクリップを回転します。
- **色補正** — ビデオクリップの色相、彩度、明度、コントラスト、ガンマ値を調整できます。ビデオクリップまたは写真クリップのホワイトバランスを調整したり、トーンを自動調整することもできます。

- **再生速度変更 / タイムラプス** — クリップの再生速度を調整できます。
- **変速コントロール** — 個々の間隔でクリップの再生速度を調整できます。
- **ビデオを逆再生** — ビデオを逆に再生します。
- **オーディオを分割** — オーディオをビデオファイルから分割し、ボイストラックに配置できます。
- **シーンごとに分割** — 取り込んだ DV AVI ファイルを、撮影日時またはビデオコンテンツの変化 (モーションの変化、カメラシフト、明度の変化など) に基づいて分割します。
- **ビデオの複数カット** — ビデオファイルから必要なセグメントを選択して抽出できます。
- **リサンプリングオプション** — ビデオのアスペクト比を設定します。

写真: 写真タブ

- **長さ** — 選択したイメージクリップの再生時間を設定します。
- **回転** — 画像クリップを回転します。
- **色補正** — 画像の色相、彩度、明度、コントラスト、ガンマ値を調整できます。ビデオまたはイメージクリップのホワイトバランスを調整したり、トーンを自動調整することもできます。
- **リサンプリングオプション** — トランジションや効果が適用される場合に、写真の縦横比を変更することができます。
- **パンとズーム** — 現在の画像にパン&ズーム効果を適用します。
- **プリセット** — パン&ズームの各種プリセットを提供します。ドロップリストから選択できます。
- **カスタマイズ** — 現在のイメージのパンとズームの方法を定義できます。

色: 色タブ

- **長さ** — 選択したカラークリップの再生時間を設定します。

- **カラーピッカー** — カラーボックスをクリックして色を調整できます。

属性タブ

- **マスク&クロマキー** — マスク、クロマキー、透明などのオーバーレイオプションを適用できます。
- **配置オプション** — プレビューウィンドウでオブジェクトの位置を調整できます。[**配置オプション**] ポップアップメニューでオプションを設定します。
- **最後に使用したフィルターを置き換える** — 新しいフィルターをクリップにドラッグしたときに、前回クリップに適用したフィルターを置き換えます。クリップに複数のフィルターを適用する場合は、このオプションを選択解除してください。
- **適用したフィルター** — クリップに適用したビデオフィルターを一覧表示します。フィルターの順番を調整するには、 または  をクリックします。フィルターを削除するには、 をクリックします。
- **プリセット** — フィルターの各種プリセットを提供します。ドロップリストから選択できます。
- **フィルターのカスタマイズ** — クリップ全体でのフィルターの動作を定義できます。
- **方向/スタイル** — クリップの入/出の方向とスタイルを設定できます。可能な設定は、静止、上/下、左/右、左上/右上、左下/右下です。
スタイルに関係するクリップの入/出の方向として可能な設定は、[**停止の前/後に回転**] および [**フェードイン/アウト モーション効果**] です。
- **クリップを変形** — クリップのサイズと縦横比を変更できます。
- **グリッドラインを表示** — グリッドラインの表示を選択します。
 をクリックしてダイアログボックスを開き、グリッドラインの設定を指定します。

- **高度なモーション** — **[モーションのカスタマイズ]** ダイアログボックスからオーバーレイやタイトルのカスタマイズします。詳しくは、175 ページの「モーションを生成する」を参照してください。

複数ファイルの変換

バッチ変換を使用すると、多数のファイルを順次、別の形式に変換できます。また、バッチ変換を実行するためのプロファイルを作成することもできます。これにより、バッチ変換設定を保存して今後のバッチ変換にそれらを適用することができます。

バッチ変換を実行するには

- 1 **[ファイル]** > **[バッチ変換]** をクリックします。
- 2 **[追加]** をクリックし、変換するファイルを選択します。
- 3 **[フォルダーに保存]** で、出力フォルダーを選択します。
- 4 **[保存形式]** で、希望の出力形式を選択します。

さらに詳細保存オプションを設定する場合は、**[オプション]** ボタンをクリックします。

- 5 **[変換]** をクリックします。

結果は **[タスクリポート]** ダイアログボックスに表示されます。
[OK] をクリックして終了します。

バッチ変換プロファイルを作成するには

- 1 **[ファイル]** > **[バッチ変換]** をクリックします。
- 2 **[バッチ変換]** ダイアログボックスで、プロファイルとして保存する設定を選択します。
- 3 **[プロファイル]** ボタンをクリックして **[プロファイルを追加]** を選択します。

- 4 **[テンプレートを追加]** ダイアログボックスで、プロファイルの名前を入力します。



[プロファイル] ボタンをクリックし、適用するプロファイルを選択してバッチ変換プロファイルを適用します。

[プロファイル] ボタンをクリックし、**[プロファイルを削除]** を選択し、削除するプロファイルを選択してバッチ変換プロファイルを削除します。

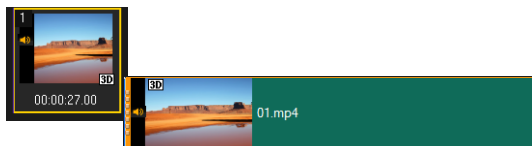
ビデオクリップの追加

タイムライン にビデオクリップを挿入するには、以下のいくつかの方法があります。

- ライブラリでクリップを選択し、ビデオトラックまたはオーバーレイトラックにドラッグします。複数のクリップを選択するには、**Shift** キーを押しながら選択します。
- [ライブラリ]** のクリップを右クリックし、**[挿入先: ビデオトラック]** または **[挿入先: オーバーレイトラック]** を選択します。
- Windows エクスプローラで 1 つまたは複数のビデオファイルを選択し、ビデオトラックまたはオーバーレイトラックにドラッグします。
- ファイルフォルダーから直接ビデオトラックまたはオーバーレイトラックにクリップを挿入するには、**タイムライン** を右クリックし、**[ビデオを挿入]** を選択して、使用するビデオを指定します。



Corel VideoStudio は、3D メディアクリップに対応しています。3D メディアクリップにタグを付けると、3D 編集機能で簡単に識別して、編集できるようになります。詳しくは、73 ページの「ファイルを 3D としてタグ付け」を参照してください。

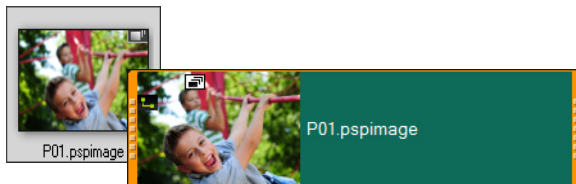


ビデオファイルのほかに、著作権保護されていない DVD 形式のディスクからもビデオを追加できます。

写真の追加

写真クリップは、ビデオクリップと同じ方法でビデオトラックに追加します。プロジェクトに写真を追加する前に、すべての写真に必要とされる写真サイズを決定してください。デフォルトでは、Corel VideoStudio は写真の縦横比を維持しながらサイズを調整します。

Corel VideoStudio は、Corel PaintShop Pro PSPIMAGE ファイル (*.pspimage) に対応します。**ライブラリ**に取り込まれた PSPIMAGE ファイルには複数レイヤーインジケータがあるので、他のタイプのメディアクリップと見分けることができます。



挿入したすべての写真をプロジェクトのフレームサイズと同じサイズにするには

- 1 [設定] > [環境設定] > [編集] の順にクリックします。
- 2 [イメージリサンプルオプション] のデフォルトを [プロジェクトサイズに合わせる] に変更します。

PSPIMAGE ファイルをタイムラインに取り込むには

- 1 **ライブラリ**内のクリップを右クリックします。
- 2 **[挿入先]**をクリックして、メディアクリップを追加するトラックを選択します。
- 3 以下のオプションのいずれかを選択します。
 - **レイヤー** - ファイルのレイヤーを個々のトラックに含めることができます。
 - **結合** - 結合した画像を単一のトラックに含めることができます。



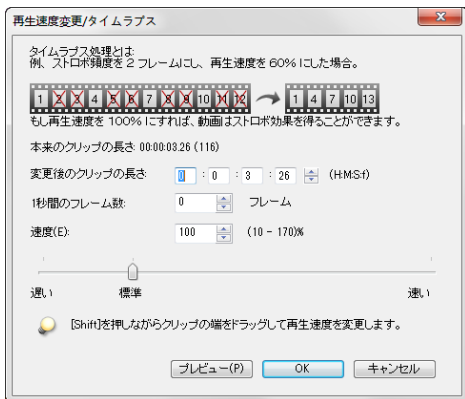
また、ファイルを直接**タイムライン**にドラッグすることもできます。プログラムは自動的にレイヤーを個々のトラックに追加します。結合した画像を挿入するには、**Shift** キーを押しながらファイルをドラッグします。

ビデオ再生速度の変更

ビデオの再生速度を変更できます。たとえば、ビデオをスローモーションにして動きを強調したり、高速再生にしてムービーにコミカルな雰囲気を加えたりすることができます。ビデオや写真にタイムラプスやストロボ効果を作成するのにこの機能を使用することもできます。

ビデオクリップの速度とタイムラプス属性を調整するには

- 1 **編集ワークスペース**で、**[オプション]**をクリックして **[再生速度変更/タイムラプス]**を**[オプション]**パネルからクリックします。



- 2 [変更後のクリップの長さ] でビデオクリップの再生の長さを指定します。

注記：クリップの元の長さを維持する場合は、元の値を変更しないで下さい。

- 3 [1 秒間のフレーム数] で、ビデオ再生時に一定の間隔で削除するフレーム数を指定します。

注記：1 秒間のフレーム数に入力した値が大きければ大きいほど、ビデオのタイムラプス効果が強くなります。ビデオクリップ内のすべてのフレームを維持する場合は、値を 0 のままにします。

- 4 好みの速さ (遅い、標準、速い) になるように**速度**スライダーをドラッグするか、値を入力します。

注記：値が大きいくほどクリップの再生速度は速くなります (値範囲: 10 ~ 1000%)。

- 5 [プレビュー] をクリックして設定の効果を確認します。
- 6 [OK] をクリックします。

静止画像にタイムラプス / ストロボ効果を適用するには

- 1 [ファイル] > [メディア ファイルをタイムラインに挿入] > [タイムラプス写真の挿入] をクリックします。

- 2 プロジェクトに含める写真を検索して、[開く] をクリックします。

注記： デジタル一眼レフカメラで連続的に撮影された連続写真を選択することをお勧めします。

- 3 [維持] と [ドロップ] で、維持するフレーム数と削除するフレーム数を指定します。



注記： 例えば、[維持] に 1、[ドロップ] に 3 を入力します。つまり、その間隔に従って選択した写真セットに対して 1 つのフレームを維持し、3 つのフレームを削除します。

- 4 [フレームの長さ] で、各フレームの表示時間を指定します。

- 再生コントロールを使用して、写真のフレーム設定の効果をレビューします。
- [OK] をクリックします。

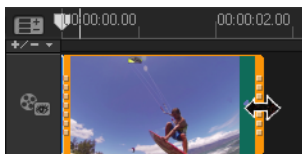


[1 秒間のフレーム数] の値が 1 フレーム以上で、クリップの長さが同じなら、動画はストロボ効果を得ることができます。[1 秒間のフレーム数] の値が 1 フレーム以上で、クリップの長さが短いなら、タイムラプス効果を得ることができます。



Shift キーを押しながら**タイムライン**のクリップの端をドラッグすると、再生速度を変更できます。

黒い矢印はクリップがトリムまたは伸張されることを表し、白い矢印は再生速度が変更されることを表します。

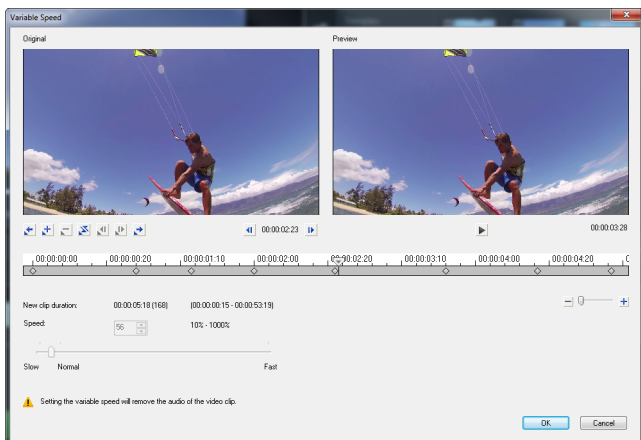


ビデオクリップの変速属性を調整するには

- 編集ワークスペースで、[オプション] をクリックして [変速] を [オプション] パネルからクリックします。
- キーフレームを追加する場所に**ジョグ スライダー**をドラッグします。
- [キーフレームを追加] をクリックして、フレームをクリップのキーフレームとして設定します。キーフレームごとに再生速度を変更できます。
- 速度を増減するには、 ボタンをクリックするか、[速度] に値を入力します。

遅いから標準または高速にスライダーをドラッグすることもできます。

- 5 [再生] ボタン  をクリックして効果をプレビューします。



- 6 終了したら [OK] をクリックします。



個々の間隔でクリップの再生速度を修正してプロジェクトに違いを追加することができます。



変速を設定するとビデオ クリップの音声削除されます。

ビデオ再生を逆にするには

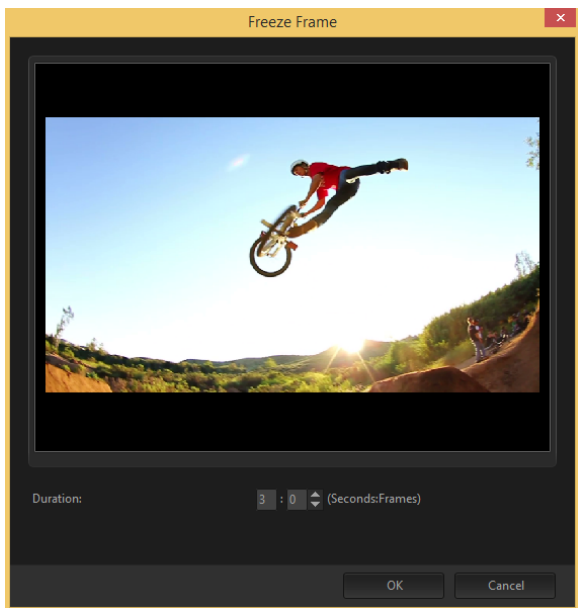
- オプションパネルで [ビデオを逆再生] をクリックします。

固定フレームの使用

固定フレームを使うと、ビデオの特定のフレームが表示される時間を延ばすことで、そのフレームを強調できます。例えば、固定

フレームを使うとスポーツイベントで得点が入ったときのフレームや、人の笑顔や反応を強調できます。

固定フレームをビデオクリップに適用すると、クリップは自動的にフリーズポイントで分割され、選んだフレームが画像ファイル（BMP）として挿入され、設定した時間画面上に表示されます。



固定フレームを適用するには

- 1 タイムライン（編集ワークスペース）で、フリーズするフレームがあるビデオクリップを選択します。
- 2 使用するフレームにスクラブします。選択したフレームがプレビューウィンドウに表示されます。

注記：ナビゲーションパネルの[前へ]と[次へ]ボタンを押すと、フレーム単位でクリップを移動し、最適なフレームが見つかります。



- 3 [編集]メニュー>[固定フレーム]をクリックします。
- 4 [固定フレーム]ダイアログボックスで、[長さ]を設定します。
注記：フリーズ中に他のトラックのオーディオを一時停止する場合は、[オーディオを分割]チェックボックスを有効にします。これにより、フリーズ中すべてのオーディオ関連トラック（音声、音楽、ビデオオーバーレイ）が分割および一時停止されます。
- 5 [OK]をクリックします。

メディアクリップの交換

タイムライン内のメディアクリップを、現在位置を維持したまま置き換えることができます。クリップを置き換えると、元のクリップの属性が新しいクリップに適用されます。

クリップを置き換えるには

- 1 **タイムライン**で、置き換えるメディアクリップを右クリックします。
- 2 右クリックメニューから[クリップを置き換え]を選択します。
[クリップの交換/再リンク]ダイアログボックスが表示されます。
- 3 置き換えるメディアクリップを検索して、[開く]をクリックします。

タイムラインのクリップが自動的に置き換えられます。



置き換えるクリップの長さは、元のクリップの長さと同じか、元のクリップより長くなければなりません。

[Shift] キーを押したまま複数のクリップを選択してタイムラインのクリップを複数選択して、処理を繰り返して複数のクリップを置き換えます。置き換えのクリップ数は、**タイムライン**で選択したクリップ数と一致している必要があります。



Ctrl キーを押しながらライブラリからタイムラインにビデオクリップをドラッグすると、自動的にそのビデオクリップに置き換えられます。

クリップのトリム

コンピューターでムービーを編集を行う最大の利点は、フレーム単位で正確にクリップの分割とトリムを実行しやすい点です。

クリップを 2 つに分割するには

- 1 ストーリーボードビューまたはタイムラインビューで、分割するクリップを選択します。
- 2 クリップの分割位置まで**ジョグ スライダー**をドラッグします。



注記： ◀ または ▶ をクリックして、分割位置をより正確に指定します。

- 3 ✂ をクリックして、クリップを 2 つのクリップに分割します。分割したクリップのうち 1 つを削除するには、不要なクリップを選択して **Delete** キーを押します。

シングルクリップトリマーを使ってトリムマーカーでクリップをトリムするには

- 1 ライブラリ内のビデオクリップをダブルクリックするか、ビデオクリップを右クリックして[ビデオ クリップのトリム]を選択し、[ビデオ クリップのトリム]ダイアログボックスを開きます。
- 2 **トリムマーカー**をクリックしてドラッグし、クリップ上の**マークイン/マークアウト**の位置を設定します。
- 3 より正確にトリムするには、**トリムマーカー**をクリックした状態で、キーボードの左右矢印キーを使って一度に1フレームずつトリムします。**マークイン/マークアウト**の位置は、それぞれ F3 キーと F4 キーを押して設定することもできます。



- 4 トリムしたクリップのみをプレビューするには、[Shift + スペース] キーを押すか、[Shift] キーを押しながら [再生] ボタンをクリックします。

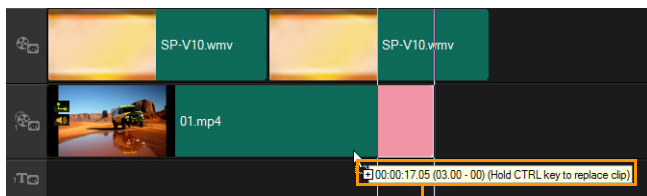
注記：ズームコントロールを使ってタイムライン上でビデオの各フレームを表示し、一度に1フレームずつトリムすることもできます。**スクロールバー**を使うと、より速く簡単にプロジェクト内を移動できます。ホイールマウスを使って、スクロールしたり、Ctrl キーを押しながらズームすることもできます。

タイムライン上で直接クリップをトリムするには

- 1 **タイムライン**上でクリップをクリックして選択します。

- クリップのどちらかの端の**トリムマーカー**をドラッグしてクリップの長さを変更します。プレビューウィンドウには、クリップのトリムマーカーの位置が反映されます。

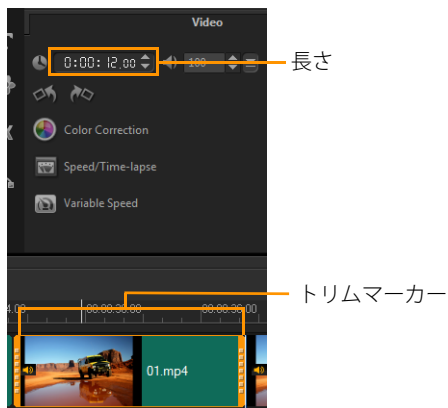
注記： Corel VideoStudio には、特定のタイムコードでクリップを追加できる、インスタントタイムコードチップという機能があります。これはタイムライン上でオーバーラップするクリップをトリムしたり挿入したりするときに表示されます。表示されるタイムコードを基に、調整を行うことができます。たとえば、インスタントタイムコードチップは 00:00:170.05 (03:00 - 00) の形式で表示されます。00:00:170.05 は、選択したクリップが位置する現在のタイムコードを示します。開始 - 終了範囲 (03:00 - 00) は、前のクリップとオーバーラップしている時間と、次のクリップとオーバーラップしている時間を示します。



インスタントタイムコードチップ

[長さ] ボックスを使用してクリップをトリムするには

- タイムライン上でクリップをクリックして選択します。
- オプションパネルの [長さ] ボックスでタイムコードをクリックし、必要なクリップの長さを入力します。



注記： ビデオの [長さ] ボックスでの変更は、**マークアウト** の位置にのみ適用されます。**マークイン** の位置は変更されません。

シーンごとに分割の使用

編集ワークスペースで [シーンごとに分割] 機能を使用すると、ビデオファイル内の異なるシーンを検出して自動的に複数のクリップファイルに分割できます。

Corel VideoStudio のシーンの検出方法は、ビデオファイルのタイプによって異なります。取り込んだ DV AVI ファイルのシーンは、次の 2 つの方法で検出できます。

- **[DV 撮影時間の検出]** は、シーンを撮影日時に基づいて検出します。
- **[シーン検出]** は、モーションの変化、カメラシフト、明度の変化などコンテンツの変化を検出し、個々のビデオファイルに分割します。

MPEG-1 または MPEG-2 ファイルのシーンは、コンテンツの変化に基づいてのみ検出できます ([**シーン検出**] による検出)。

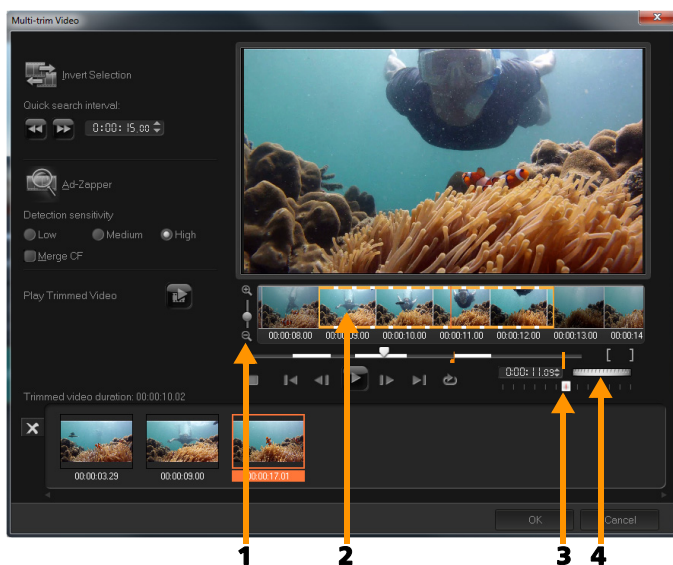
DV AVI または MPEG ファイルにビデオの自動分割を使用するには

- 1 **編集**ワークスペースで、取り込んだ DV AVI ファイルまたは MPEG ファイルを**タイムライン**上で選択します。
- 2 **[オプション]** をクリックし、**オプション**パネルの**[シーンごと分割]** ボタン  をクリックします。**[シーン]** ダイアログボックスが開きます。
- 3 希望のスキャン方法 (**[DV撮影時間の検出]** または **[シーン検出]**) を選択します。
- 4 **[オプション]** をクリックします。**[シーンスキャンの感度]** ダイアログボックスで、スライダーをドラッグして**[感度]** レベルを設定します。値が大きいほどシーン検出の精度が高まります。
- 5 **[OK]** をクリックします。
- 6 **[スキャン]** をクリックします。Corel VideoStudio でビデオファイルがスキャンされ、検出されたすべてのシーンが一覧表示されます。
検出されたシーンのうちいくつかを1つのクリップに結合することもできます。これには、結合するすべてのシーンを選択し、**[結合]** をクリックするだけです。プラス印(+)と番号は、そのクリップに結合されたシーンの数を示します。**[分割]** をクリックすると、前に行った結合操作を元に戻すことができます。
- 7 **[OK]** をクリックしてビデオを分割します。

1つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには

ビデオの複数カット機能を使用することでも、クリップを複数のセグメントに分割できます。**[ビデオの自動分割]** はプログラムにより自動的に行われますが、**[ビデオの複数カット]** 機能では抽出

するクリップを自由に指定でき、必要なシーンのみを簡単に含めることができます。



パーツ

説明

- | | |
|-------------------|---|
| 1 - タイムラインズーム | 上下にドラッグして、ビデオクリップをフレーム / 秒の単位で分割できます。 |
| 2 - ワンフレーム・マルチトリム | ビデオクリップをフレーム単位でスキャンすることにより、正確にマークインとマークアウトの位置を設定できます。 |
| 3 - 再生速度コントロール | 異なる再生速度でクリップをプレビューします。 |
| 4 - ジョグホイール | クリップの別の部分までスクロールするときには使用します。 |

1 つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには

- 1 **編集**ワークスペースで、トリムするクリップを選択します。
- 2 クリップをダブルクリックして**オプション**パネルを開きます。
- 3 **オプション**パネルで、[**ビデオの複数カット**] をクリックします。
- 4 [**ビデオの複数カット**] ダイアログボックスで[**再生**] をクリックし、クリップ全体を見てからセグメントのマーク方法を決めます。
- 5 タイムラインズームをドラッグして、表示するフレームの数を選択します。最小単位である 1 フレーム / 秒で表示するよう選択することもできます。
- 6 **ジョグ スライダー**をドラッグし、ビデオの中で最初のセグメントの先頭フレームとして使う場所まで移動して、[**マークインを設定**] ボタン  をクリックします。
- 7 **ジョグ スライダー**をもう一度ドラッグし、セグメントの終了位置まで移動して、[**マークアウトを設定**] ボタン  をクリックします。
- 8 手順 4 と 5 を繰り返して、保持または削除するすべてのセグメントをマークします。

注記： ビデオを再生しながら F3 キーおよび F4 キーを押して、セグメントをマークインおよびマークアウトできます。[**選択範囲を反転**] ボタン  をクリックするか、[Alt+I] を押して維持したいセグメントのマークと、クリップから除去したいセグメントのマークを反転させます。

[**クイック検索の間隔**] を使用すると、一定のフレーム間隔でムービー内を参照できます。

- 9 終了したら [OK] をクリックします。保持したビデオセグメントが**タイムライン**に挿入されます。

[ビデオの複数カット] ダイアログボックスのナビゲーションコントロール



一定の間隔でビデオを戻したり進めたりできます。デフォルトでは、これらのボタンをクリックするとビデオを 15 秒間隔で戻したり進めたりできます。



トリムした完成ビデオのプレビューを再生します。



ビデオファイルを再生します。選択したセグメントだけを再生するには、**Shift** キーを押しながらクリックします。



トリムしたセグメントの開始フレームまたは終了フレームに移動します。



ビデオ内の前のフレームまたは次のフレームに移動します。



ビデオの再生を繰り返します。

トリムしたクリップの保存

ビデオの自動分割機能を使ってクリップを自動分割したり、ビデオの複数カット機能でクリップを抽出したり、手動でクリップをトリムするなど変更を加えた後、変更後の状態でクリップを確定して編集済みファイルを保存することが多くあります。この場合、Corel VideoStudio では安全策として、トリムしたビデオが新しいファイルに保存されます（元のファイルは変更されません）。

トリムしたクリップを保存するには

- 1 ストーリーボードビューまたはタイムラインビュー、**ライブラリ**でトリムしたクリップを選択します。
- 2 **[ファイル] > [トリムしたビデオを保存]** の順でクリックします。

ビデオクリップから静止画を撮る

タイムライン上で特定のフレームを選択し、画像ファイルとして保存すると、**編集ワークスペース**で静止画像を取得できます。

編集ワークスペースで写真を取得するには

- 1 **[設定] > [環境設定] > [取り込み]** の順にクリックします。
[静止画形式] として、**ビットマップ** または **JPEG** を選択します。
注記: JPEG を選択した場合は、**[画質]** を設定します。
- 2 **[OK]** をクリックします。
- 3 **タイムライン**で、プロジェクト内のビデオクリップを選択します。
- 4 **ジョグスライダー**をドラッグして、取得するフレームまで移動します。
- 5 **[編集] > [静止画として保存]** の順にクリックします。静止画像が自動的に**ライブラリ**に追加され、作業フォルダーに保存されます。

クリップのエンハンス

Corel VideoStudio では、現在のプロパティを調整することで、ビデオクリップやイメージクリップの見た目を向上できます。

色と明度を調整するには

- 1 **タイムライン**で、補正するビデオクリップまたはイメージクリップを選択します。
- 2 スライダーをドラッグして、クリップの**色相**、**彩度**、**明度**、**コントラスト**、または**ガンマ**を調整します。
- 3 プレビューウィンドウで、新しい設定でイメージがどのように変わるかを確認します。

注記：クリップの元の色設定にリセットするには、該当するスライダーをダブルクリックします。

ビデオクや画像のリップのトーンの質を調整するには

- 1 編集ワークスペースで、[オプション]をクリックして[色補正]を[オプション]パネルからクリックします。
- 2 [トーンの自動調整]をクリックします。

注記：[トーンの自動調整]ドロップリストをクリックして、クリップのトーンを[非常に明るく]、[明るく]、[標準]、[暗く]、[非常に暗く]の中から選択できます。

クリップをサイズ変更または変形するには

- 1 ビデオトラックでクリップを選択し、オプションパネルで[属性]タブをクリックします。
- 2 [クリップを変形]オプションボックスを選択します。黄色のハンドルが表示されるので、以下いずれかの手順に従います。
 - クリップの縦横比を維持しながらサイズを変更するには、角にある黄色いハンドルをドラッグします(図 A)。
 - 縦横比を維持しないでサイズを変更するには、辺にある黄色いハンドルをドラッグします(図 B)。
 - クリップを傾けるには、角にある緑のハンドルをドラッグします(図 C)。

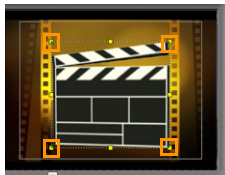
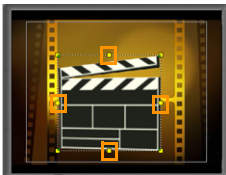


図 A



B



C

ホワイトバランスの調整

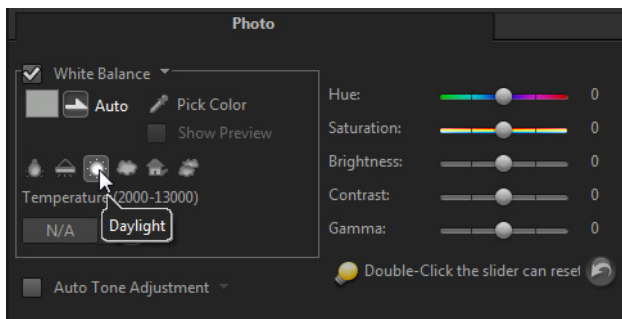
ホワイトバランスの調整では、不適切な光源やカメラ設定による色かぶりを除去し、イメージの自然な色温度を復元します。

たとえば、白熱灯で照らされたものは、イメージクリップまたはビデオクリップで見ると赤みや黄みが強すぎる場合があります。自然な外観にするには、イメージの中で白色となる基準点を探す必要があります。Corel VideoStudio では、いくつかのオプションによってホワイトポイントを選択できます。

- **自動** — イメージの全体的な色にマッチするように、適切なホワイトポイントを自動的に選択します。
- **色を選択** — イメージ内のホワイトポイントを手動で選択できます。スポイトツールを使用して、白またはニュートラルグレイになる基準エリアを選択します。
- **ホワイトバランスのプリセット** — 特定の照明条件やシナリオに合わせてホワイトポイントを自動的に選択します。
- **温度** — 光源の色温度をケルビン単位 (K) で指定できます。電球、蛍光灯、日光のシナリオには低い値を指定し、曇り、日陰、厚い雲のシナリオには高い色温度を指定します。

ホワイトバランスを調整するには

- 1 **タイムライン**または**ライブラリ**で、ビデオまたは写真を選択します。
- 2 **編集**ワークスペースで、[**オプション**] をクリックして [オプション] パネルを開きます。
- 3 [**ビデオ**] タブまたは [**写真**] タブをクリックして、[**色補正**] をクリックします。
- 4 [**ホワイトバランス**] オプションボックスを選択します。
- 5 ホワイトポイントの特定方法を、[**自動**]、[**色を選択**]、[**ホワイトバランスのプリセット**]、[**色温度**] のの中から選択します。



- 6 [色を選択] を選択した場合は、[プレビューを表示] を選択してオプションパネルにプレビューエリアを表示します。
- 7 カーソルをプレビューエリアにドラッグすると、カーソルがスポイトのアイコンに変わります。
- 8 イメージ内をクリックして、白色になる基準点を指定します。
- 9 プレビューウィンドウで、新しい設定でイメージがどのように変わるかを確認します。

注記： 使用可能な他の色調整を表示するには、[ホワイトバランス] ドロップダウン矢印をクリックします。色の濃度を調整するには、[鮮やかに] または [普通] のいずれかを選択します。ホワイトバランスの感度を指定するには、[弱く]、[標準]、[強く] のいずれかを選択します。

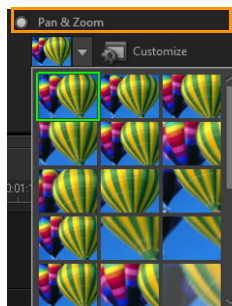
パンとズーム効果の適用

[パンとズーム] とは、静止画の上を視点が動きながら（パン）かつ拡大/縮小（ズーム）して撮影しているような動きを付ける効果で、「Ken Burns エフェクト」とも呼ばれます。

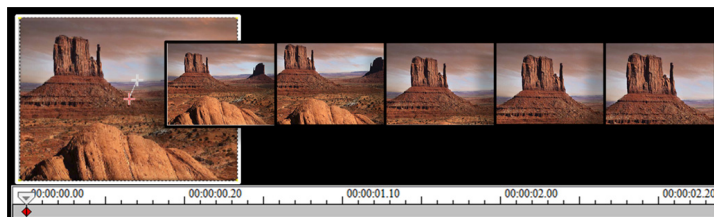
パンとズーム効果写真に適用するには

- タイムラインの写真を右クリックして、[スマートパン & ズーム] を選択します。

注記： オプションパネルの[写真]タブで[パン & ズーム]をクリックすることで、写真にパンとズームを適用することもできます。



パンとズーム効果はカスタマイズできます。以下の手順では、被写体にズームインした最初の状態から、パンしてイメージ全体へとズームアウトする例を示します。



パンとズーム効果をカスタマイズするには

- 1 [写真]タブで、[パン&ズーム]から[カスタマイズ]を選択します。
- 2 [パンとズーム]ダイアログボックスで、元のウィンドウに表示される十字 $\oplus$ は、イメージクリップのキーフレームを表します。ここで設定をカスタマイズして、パンとズーム効果を作成できます。

- 3 イメージウィンドウに十字で示されている**開始**キーフレームをドラッグし、フォーカスするエリアまで移動します。



イメージ



プレビュー

- 4 マーキーボックスを最小化するか [**ズーム比率**] を高くして、該当エリアをズームインします。



オリジナル



プレビュー

- 5 **End** キーフレームの十字をドラッグし、最終の位置に移動します。



オリジナル



プレビュー

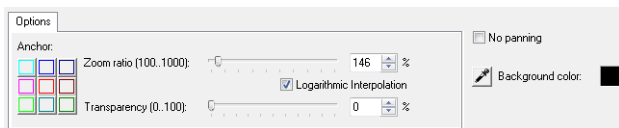
- 6 [**再生**] ボタン  をクリックして効果をプレビューします。
- 7 [**OK**] をクリックして効果をイメージに適用します。

[パンとズーム] ダイアログボックスのその他オプションを使用して、さらにこの効果をカスタマイズすることもできます。マーカーボックスを元のウィンドウの特定位置に移動するには、[アンカー] ボックスをクリックします。



イメージをパンせずにエリア固定のままズームイン/ズームアウトするには、[パンしない] を選択します。

フェードイン/アウト効果を使う場合は、[透明度] を上げます。イメージは**背景色**にフェードします。カラーボックスをクリックして背景色を選択するか、スポイトツールを使用してイメージウィンドウから色を選択します。



トランジション



トランジションを使用すると、あるシーンから次のシーンへスムーズに移行できます。1つのクリップや、タイムラインのすべてのトラックのクリップ間に適用することができます。この機能を効果的に使えば、ムービーにプロ並みのタッチを加えることができます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- トランジションの追加
- トランジションの保存と削除

トランジションの追加

ライブラリには 16 種類のトランジションがあります。タイプごとに、サムネイルを使用して特定のプリセット効果を選択します。例えば、**ディゾルブ**、**クロスフェード**、**黒い画面にフェード**などの人気のトランジションスタイルを選択することができます。

トランジションを自動的に追加するには

- 1 [設定] > [環境設定] を選択して、[編集] タブをクリックします。
- 2 トランジション効果から、[トランジションを自動的に追加] を有効にします

既定のトランジションがクリップ間に自動的に追加されます。

注記: [環境設定] で [トランジション効果を自動的に追加] が有効になっているかどうかにかかわらず、オーバーラップしているクリップ間には常に既定のトランジションが自動的に追加されます。

選択したトランジションをすべてのビデオクリップに追加するには

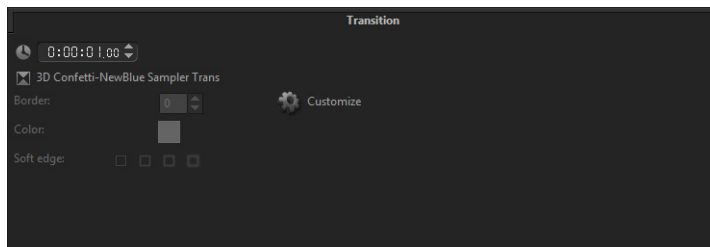
- 1 トランジションのサムネイルを選択します。
- 2 [ビデオトラックに現在の効果を適用] ボタン  をクリックするか、トランジションを右クリックして [ビデオトラックに現在の効果を適用] を選択します。

トランジションをすべてのビデオクリップにランダムに追加するには

- [ビデオトラックにランダムな効果を適用] ボタン  をクリックします。

プリセットのトランジションをカスタマイズするには

- 1 タイムラインでトランジション効果をダブルクリックします。
- 2 オプションパネルでトランジションの属性または動作を変更します。



さらにトランジションをカスタマイズするには、以下のいずれかを行うことができます。

- [既定のトランジション効果の長さ] で、クリップ間に行うトランジションの長さを秒数で入力します。
- [既定のトランジション効果] ドロップリストから、トランジション効果を選択します。
- トランジションをクリップ間に追加する場合は、[ランダム効果] で [カスタマイズ] ボタンをクリックして、プロジェクトで使用するトランジションを選択します。

トランジションの保存と削除

さまざまなカテゴリーからお気に入りのトランジションを集めて、[お気に入り] フォルダーに保存できます。こうしておくと、頻繁に使用するトランジションを簡単に見つけ出せます。使用しないトランジションを削除することもできます。

トランジションをお気に入りに保存するには

- 1 トランジションのサムネイルを選択します。
- 2 [お気に入りに追加] ボタン  をクリックして、トランジションをお気に入りライブラリのリストに追加します。

プロジェクトからトランジションを削除するには

- 以下のいずれかを実行します。
 - 削除するトランジションをクリックし、Delete キーを押します。
 - トランジションを右クリックして、[**削除**] を選択します。
 - 2 つのクリップ間にトランジション効果をドラッグし、クリップを分けます。

タイトルと字幕



Corel VideoStudio では、簡単にプロ仕様のタイトルを作成し、特殊効果を加えて仕上げるすることができます。例えば、オープニングおよびエンディングクレジット、キャプション、字幕が追加できます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- タイトルセーフエリアの使用
- ライブラリを使用してタイトルを追加
- 字幕エディターでタイトルを追加する
- テキストの書式
- テキスト効果とアニメーションの適用
- タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する

タイトルセーフエリアの使用

タイトルセーフエリアとは、プレビューウィンドウで表示される長方形の白のアウトラインのことです。タイトルセーフエリア内にテキストを収めることで、タイトルの端が切れてしまうようなトラブルを防止できます。



タイトルセーフエリアを表示 / 非表示にするには

- 1 [設定] > [環境設定] の順にクリックします。
- 2 [全般] タブから [プレビューウィンドウにタイトルセーフエリアを表示] を選択します。

ライブラリを使用してタイトルを追加

タイトルカテゴリーがライブラリで有効な場合は、タイトルを追加できます。簡単なタイトルを1つ以上追加するか、プリセットを使用してムービーの最後のローリングクレジットなどのアニメーションタイトルを追加できます。カスタムプリセットも保存できます。

複数のタイトルをプレビューウィンドウで直接追加するには

- 1 ライブラリパネルの [タイトル] **T** をクリックします。
- 2 プレビューウィンドウをダブルクリックします。
- 3 [オプション] エリアの [編集] タブで、[複数のタイトル] を選択します。
- 4 ステップパネルのナビゲーションエリア内のコントロールを使ってムービーをスキャンし、タイトルを追加するフレームを選択します。

- 5 プレビューウィンドウをダブルクリックし、テキストを入力します。
終了したら、テキストボックスの外側をクリックします。
- 6 手順 4 と 5 を繰り返してタイトルをさらに追加します。



複数のタイトルを追加し、各タイトルの属性を変更できます。



タイトルクリップは、タイトル、ビデオ、オーバーレイトラックに配置することができます。

プロジェクトにプリセットタイトルを追加するには

- 1 ライブラリパネルの [タイトル] **T** をクリックします。
- 2 プリセットテキストを**タイムライン**にドラッグ&ドロップします。

注記： プレビューウィンドウでプリセットタイトルをダブルクリックし、新しいテキストを入力することで、プリセットタイトルを変更できます。タイトル属性を変更するには、**オプションパネル**を開きます。

タイトルをお気に入りのプリセットとして保存するには

- これには、**タイムライン**でタイトルクリップを右クリックし、**[お気に入りに追加]**をクリックします。**ライブラリ**内のプリセットにアクセスするには、**ギャラリードロップリスト**から**[お気に入り]**を選択します。

タイトルに対してフィルターをカスタマイズしてこれを保存する場合は、**オプション**パネルで **[属性]** タブをクリックし、フィルター設定をカスタマイズした後にフィルターリストの右の **[お気に入りに追加]** ボタン  をクリックします。

字幕エディターでタイトルを追加する

字幕エディターでは、ビデオやオーディオクリップにタイトルを追加できます。スライドショーに画面のナレーション、ミュージックビデオに歌詞を簡単に追加できます。タイムコードを使用して手動で字幕を追加する場合正確に字幕をクリップに一致させます。時間をかけずにさらに正確な結果を得るために**音声検出**を使用して自動的に字幕を追加することもできます。

字幕エディターを起動するには

- 1 **タイムライン**でビデオまたはオーディオ クリップを選択します。
- 2 **[字幕エディター]** ボタン  をクリックします。
[字幕エディター] ダイアログボックスが表示されます。



タイムラインで選択したビデオやオーディオを右クリックし、**[字幕エディター]**を選択して**字幕エディター** ダイアログボックスを起動することもできます。

字幕エディターで手動で字幕を追加するには

- 1 **[字幕エディター]** ダイアログボックスで、タイトルを追加する部分まで**ジョグ スライダー**をドラッグするか、ビデオを再生します。

- 2 再生コントロールまたは手動のジョグ スライダーを使用して、**[マークイン]**  と **[マークアウト]**  ボタンをクリックして各字幕の長さを定義します。

手動で追加した各字幕が**字幕** リストに表示されます。

注記： **[新規字幕を追加]** ボタン  をクリックすれば、ジョグ スライダーの現在の場所に字幕セグメントを追加することもできます。ジョグ スライダーが既存の字幕セグメントにある場合にこのボタンをクリックすると、プログラムは既存の字幕セグメントの終点と新規字幕セグメントの始点をシームレスに作成します。



ビデオクリップのオーディオ波形を表示するには、**[波形表示]** ボタン  をクリックします。これは、重大なオーディオ レベルのある領域を決定するのに便利です。

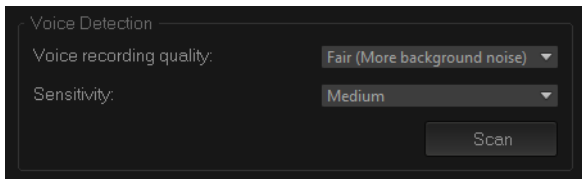
字幕をエディターで自動的に字幕を追加するには

- 1 **[音声検出]** エリアで、ビデオのオーディオ品質の特性に応じて **[音声記録音質]** と **[感度]** ドロップリストで設定を選択します。
- 2 **[スキャン]** をクリックします。

プログラムは、オーディオレベルに基づいて自動的に字幕セグメントを検出します。

字幕セグメントが **字幕** リストに追加されます。

注記： ビデオ クリップにオーディオがある場合にのみ音声検出は有効になります。



適切な音声検出結果を得るには、明確な会話と背景ノイズが少ないビデオを使用してください。ビデオ チュートリアル、会話、ビデオ プレゼンテーションに適した機能です。

字幕エディターを使用して字幕ファイルをインポートするには

- 1 **[字幕ファイルのインポート]** ボタン  をクリックして、インポートする字幕ファイルを参照します。
- 2 **[開く]** をクリックします。
選択した字幕が **[字幕]** リストに表示されます。



手動または自動的に以前に追加されたすべての字幕セグメントは、そのプロパティと共に選択した字幕ファイルで置き換えられます。

字幕エディターを使用して字幕ファイルを編集するには

- 1 **字幕** リスト内の各字幕で、デフォルトのテキストをクリックしてテキスト ボックスを有効にし、必要なエキストを入力します。テキストの編集が終了したら、テキスト ボックスの外側をクリックします。
すべての字幕セグメントでこの手順を繰り返します。

	Start	End	Subtitle
1	00:00:00.03	00:00:00.16	It was a beautiful sunny morning
2	00:00:01.15	00:00:02.16	I decided to take a walk
3	00:00:03.18	00:00:05.01	And see the world...
4	00:00:06.15	00:00:07.16	
5	00:00:09.00	00:00:11.01	Add a new subtitle...

- 以下のオプションを使用して、プロジェクトのタイトルをさらにカスタマイズできます。

パーツ

説明



選択した字幕を削除 — 選択した字幕セグメントを削除します



字幕を結合 — 2 つ以上の選択した字幕を結合します



時間オフセット — 字幕セグメントの入口と出口の時間オフセットを設定します



テキストオプション — 個々のダイアログボックスを起動して、フォント属性、スタイル、字幕の位置をカスタマイズします。

- [OK] をクリックします。

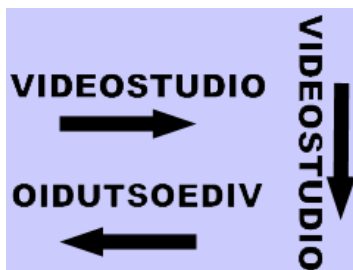
字幕リスト内のすべてのセグメントは、**タイムライン**のタイトルトラック上に表示されます。

字幕エディターを使用して字幕ファイルを保存するには

- [**字幕ファイルのエクスポート**] ボタン  をクリックして、字幕ファイルを保存する場所のパスを参照します。
- [**保存**] をクリックします。

テキストの書式

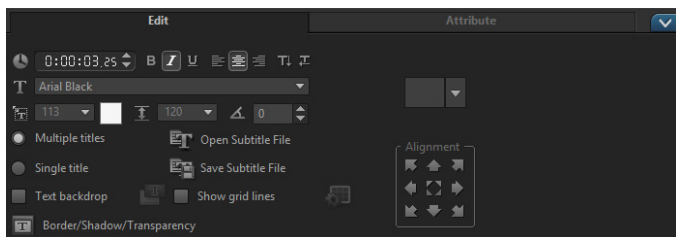
テキストの書式であるフォント、テキストの配置、テキストの方向を変えられます。例えば、テキストの方向は、左から右、右から左、または縦に設定できます。また、境界線やシャドウを付けたり、テキストを回転することもできます。バックドロップテキストを追加して単色またはグラデーション形状にテキストを重ねて際立たせます。タイトルクリップの長さを調整して表示するタイトルクリップの長さを定義することもできます。



なお、テキストの方向以外にも設定できるタイトルの書式はたくさんあります。

タイトルを編集するには

- 1 **タイムライン**で、タイトルトラックでタイトルクリップを選択し、プレビューウィンドウをクリックしてタイトル編集を有効にします。
- 2 **オプション パネル**の **[編集]** タブと **[属性]** タブのさまざまなオプションを使用してタイトルクリップのプロパティを変更します。
テキストの方向を変更する計画をしている場合、入力する前にこれを設定することが最適です。



プレビューウィンドウでテキストを回転するには

- 1 タイトルトラックで、タイトルをダブルクリックします。
- 2 プレビューウィンドウに黄色と紫のハンドルを表示します。



- 3 紫のハンドルをクリックして、希望の位置までドラッグします。

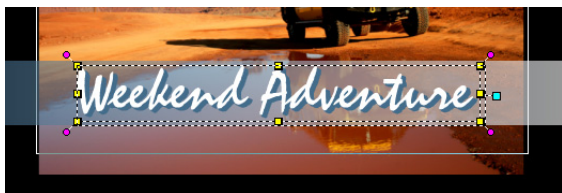


オプションパネルを使用してテキストを回転することもできます。より正確に回転角度を設定するには、[編集]タブで[回転する角度]に値を指定します。

バックドロップテキストを追加するには

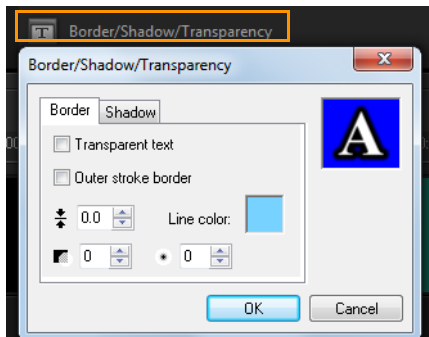
- 1 [バックドロップテキスト]チェックボックスを有効にします。

- 2 [バックドロップテキストの属性をカスタマイズ] ボタン  をクリックして、[バックドロップテキスト] ダイアログボックスを開きます。
- 3 [単色の背景バー] または [テキストでフィット] のオプションを選択します。
[テキストでフィット] を選択する場合は、ドロップリストから形状を選択し、[拡大] ボックスに値を設定します。
- 4 [カラー設定] エリアで、[単色] または [グラデーション] オプションを選択し、カラースウォッチをクリックして背景色を設定します。
- 5 [グラデーション] を選択する場合は、矢印ボタンをクリックしてグラデーションの方向を設定し、次のカラースウォッチをクリックして次の色を設定します。
- 6 [透明度] ボックスで、値を入力します。値が大きいほど透明度が増します。
- 7 [OK] をクリックします。



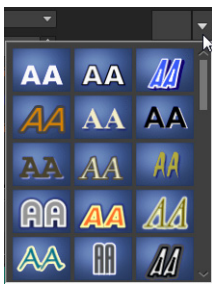
テキストの境界線と透明度を変更し、シャドウを追加するには

- [境界線/シャドウ/透明度] ボタン  をクリックし、[境界線/シャドウ/透明度] ダイアログボックスを使用して属性を設定します。



タイトルプリセットを適用するには

- 1 タイムライン上のタイトルクリップをクリックして、プレビューウィンドウのタイトルをダブルクリックします。
- 2 [編集] タブで、[タイトルプリセットのスタイル] ドロップリストをクリックし、効果を適用するサムネイルをクリックします。



タイトルクリップの再生時間を調整するには

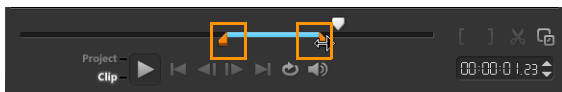
- 以下のいずれかを実行します。
 - タイムラインで、クリップのハンドルをドラッグします。
 - タイムラインでクリップを選択し、オプションパネルで [編集] タブをクリックして [長さ] ボックスに値を入力します。

テキスト効果とアニメーションの適用

フェード、移動パス、ドロップなどのタイトルアニメーションツールを使用して、テキストに動きを付けることができます。泡、モザイク、波紋などのメイン効果プリセットを使用して、テキストにフィルターを適用することもできます。タイトルフィルターは、単独の [**メイン効果**] カテゴリに含まれています。

アニメーションを現在のテキストに適用するには

- 1 タイトルトラックで、タイトルをダブルクリックします。
- 2 **オプション** エリアで、[**属性**] タブをクリックします。
- 3 [**アニメーション**] オプションを有効にして、[**適用**] チェックボックスを選択します。
- 4 [**アニメーションのタイプを選択**] ドロップリストからカテゴリを選択し、[**適用**] の下のボックスから特定のプリセットアニメーションを選択します。
- 5 [**アニメーションの属性をカスタマイズ**] ボタン  をクリックして、アニメーション属性を指定できるダイアログボックスを開きます。
- 6 いくつかのアニメーション効果では、**一時停止の長さのハンドル**をドラッグして、ステップパネルのナビゲーションエリアに表示し、テキストが画面に現れてから消えるまでの時間を指定できます。



一時停止の長さのハンドル

タイトルフィルターを現在のテキストに適用するには

- 1 ライブラリで、[フィルター]をクリックし、ギャラリーのドロップリストから[メイン効果]を選択します。ライブラリでは、[メイン効果]カテゴリーの下に各種フィルターのサムネイルが表示されます。
- 2 フィルターサムネイルをライブラリからタイムライン内のクリップにドラッグします。

注記：デフォルトでは、クリップ上に新しいフィルターをドラッグすると、そのクリップに適用されていたフィルターは常に新しいものに置き換えられます。単一のタイトルに複数のフィルターを適用するには、**オプションパネル**の[属性]タブで、[最後に使用したフィルターを置き換える]を選択解除します。

- 3 メインフィルターをカスタマイズするには、**オプション**エリアで[属性]タブをクリックし、以下のいずれか1つを行います。
 - [フィルターをカスタマイズ]の左のドロップリストで、サムネイルをクリックします。

- [フィルターをカスタマイズ]をクリックします。使用可能なオプションは、選択したフィルターによって異なります。

注記：1つのクリップに複数のタイトルフィルターが適用されている場合は、[フィルターを上に移動]矢印▲と[フィルターを下に移動]矢印▼をクリックすることで、フィルターの順序を変えられます。矢印は[属性]タブのフィルターリストの右に表示されます。タイトルフィルターの順序を変更すると、クリップの見え方も変わります。

タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する

タイトルクリップのフレームを画像ファイル(PNG)に変換したり、動く要素のあるタイトルクリップをアニメーションファイル(UISX)に変換することができます。PNGとUISXファイルは、アルファチャネルファイルとして保存されます。タイトルを変換す

る理由変換したタイトルをオーバーレイトラックに追加することで、利用できる独創的なオプションや属性が広がります。詳しくは、149 ページの「オーバーレイクリップ」を参照してください。



変換する前に、タイトルのテキストが最終的なものであることを確認してください。変換したテキストは編集できません。

タイトルを画像（PNG）に変換するには

- 1 タイムラインで、[**タイトル**] トラックのクリップをクリックします。
- 2 画像として取り込むフレームにスクラブします。
- 3 クリップを右クリックして、[**このフレームを PNG に変換**] を選びます。

PNG ファイルがライブラリに追加されます（**フォト**カテゴリ）。

動くタイトルをアニメーションファイル（UISX）に変換するには

- 1 タイムラインで、動く要素のある [**タイトル**] トラックのクリップをクリックします。
- 2 クリップを右クリックして、[**アニメーションに変換**] を選択します。

UISX ファイルがライブラリに追加されます（**ビデオ**カテゴリ）。

カラー / 装飾



カラー / 装飾ライブラリには、カラークリップ、オブジェクト、フレーム、およびフラッシュアニメーションが含まれます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- カラークリップの追加
- カラーパターンの追加
- 背景の追加
- オブジェクトまたはフレームの追加
- フラッシュアニメーションの追加
- オブジェクト、フレーム、アニメーションのカスタマイズ

カラークリップの追加

カラークリップは単色の背景です。プリセットのカラークリップを使用することも、**ライブラリ**に新しいカラークリップを作成することもできます。例えば、エンドクレジットの背景として黒いカラークリップを挿入できます。

カラーライブラリでカラークリップを選択するには

- 1 ライブラリパネルから **[カラー / 装飾]** を選択し、**ギャラリー** のドロップリストから **[色]** を選択します。
- 2 **ライブラリ** で希望の色を選択し、ビデオまたはオーバーレイトラックにドラッグします。
- 3 **ライブラリ** にない色を追加するには、**ギャラリ** ドロップリストの横にある **[追加]** ボタンをクリックします。 **[カラーク**

リップを作成] ダイアログボックスで、**Corel カラーピッカー** または **Windows カラーピッカー** のいずれかから色を選択できます。



- 4 **[オプション]** タブをクリックしてオプションパネルでカラーリップの**長さ**を設定します。

カラーパターンの追加

カラーパターンは装飾の背景です。プリセットのカラーパターンを使用することも、**ライブラリ**に新しいカラーリップとして使用する画像を追加することもできます。例えば、タイトルの背景としてカラーパターンを挿入できます。

カラーパターンライブラリでパターンリップを選択するには

- 1 **ライブラリ**パネルから **[カラー/装飾]** を選択し、**ギャラリー**のドロップリストから **[カラーパターン]** を選択します。
- 2 **ライブラリ**で希望のパターンを選択し、ビデオまたはオーバーレイトラックにドラッグします。
- 3 **ライブラリ**にない色を追加するには、**ギャラリー**ドロップリストの横にある **[追加]** ボタンをクリックします。 **[色/装飾を検索]** ダイアログボックスで、**ライブラリ**に追加するファイルを選択します。
- 4 **[オプション]** タブをクリックして、**オプションパネル**でカラーリップの**長さ**を設定します。

背景の追加

装飾背景をビデオに追加できます。プリセット背景にはビデオに視覚的アピールを追加するのに使用できるさまざまなカラフルな画像が含まれています。

背景ライブラリで背景クリップを選択するには

- 1 **ライブラリ**パネルから **[カラー/装飾]** を選択し、**ギャラリー**のドロップリストから **[背景]** を選択します。
- 2 **ライブラリ**で希望の背景を選択し、ビデオまたはオーバーレイトラックにドラッグします。
- 3 ライブラリにない色を追加するには、**ギャラリー**ドロップリストの横にある **[追加]** ボタンをクリックします。 **[カラー/装飾を検索]** ダイアログボックスで、**ライブラリ**に追加するファイルを選択します。
- 4 **オプション**パネルで、カラークリップの **[長さ]** を設定します。

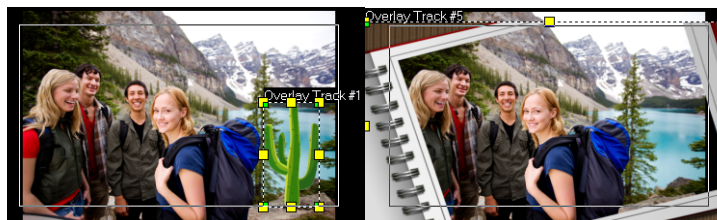
オブジェクトまたはフレームの追加

ビデオにオーバーレイクリップとして装飾オブジェクトまたはフレームを追加できます。

オブジェクトまたはフレームを追加するには

- 1 **ライブラリ**パネルから **[カラー/装飾]** を選択し、**ギャラリー**のドロップリストから **[オブジェクト]** または **[フレーム]** を選択します。
- 2 **ライブラリ**からオブジェクトまたはフレームを選択し、**タイムライン**の**オーバーレイ**トラック上にドラッグします。
- 3 **[オプション]** タブをクリックして**オプション**パネルを開きます。
- 4 オブジェクトまたはフレームのサイズや位置を変更するには、**[属性]** タブをクリックします。

注記：プレビューウィンドウでオブジェクトをダブルクリックして黄色いハンドルをドラッグし、オブジェクトのサイズを変更することもできます。



オブジェクト

フレーム

フラッシュアニメーションの追加

オーバーレイクリップとしてフラッシュアニメーションを追加すると、ビデオに躍動感を加えることができます。

フラッシュアニメーションを追加するには

- 1 ライブラリパネルから[カラー/装飾]を選択し、ギャラリーのドロップリストから[フラッシュアニメーション]を選択します。
- 2 ライブラリからフラッシュアニメーションを選択し、オーバーレイトラックにドラッグします。
- 3 [オプション] タブをクリックしてオプションパネルを開きます。
- 4 [属性] タブをクリックして、フラッシュアニメーションをカスタマイズします。



オブジェクト、フレーム、アニメーションのカスタマイズ

[編集] タブおよび [属性] タブのさまざまなオプションを使用して、オブジェクトやフレームをカスタマイズできます。アニメーションを追加したり、透明度を適用したり、オブジェクトやフレームのサイズを変更したりすることができます。

ビデオフィルター



ビデオフィルターは、クリップのスタイルや外観を変えるときに適用できる効果です。フィルターは、クリップの質を向上する手段としても、欠点を補正する手段としても使用できます。たとえば、クリップを絵画のように変えることも、カラーバランスを補正することもできます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- フィルターを適用
- お気に入りとしてフィルターをマークする
- 複数のフィルターの適用
- オーディオフィルターの適用

フィルターを適用

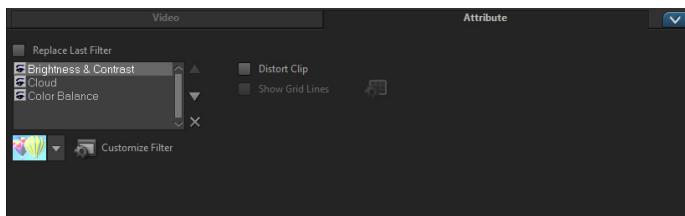
フィルターはさまざまな特殊効果と補正を適用します。例えば、以下のフィルターは**ライブラリ**にあります。

- **クロップ** — クリップをクロップします。フレームをクロップした結果で塗り潰したり、境界を表示できます
- **手ぶれ補正** — ビデオの手ぶれを補正し安定させます。
- **オートスケッチ** — 美しい描画効果をビデオに適用します

フィルターは、単独で、または複数の組み合わせてビデオトラック、オーバーレイトラック、タイトルトラック、オーディオトラックに適用できます。

ビデオトラックのクリップ(ビデオまたは写真)にビデオフィルターを適用するには

- 1 **ライブラリ**でフィルターボタンをクリックして、各種フィルターサンプルのサムネイルを表示します。
カテゴリ別に**ライブラリ**内のフィルターを表示する場合は、**[ギャラリー]**ドロップリストボックスからフィルターカテゴリを選択します。
- 2 **タイムライン**でクリップを選択し、**ライブラリ**に表示されているサムネイルからビデオフィルターを選択します。
- 3 選択したビデオフィルターを、ビデオトラックのクリップ上にドラッグ&ドロップします。



- 4 ビデオフィルターの属性をカスタマイズするには、オプションパネルの**[属性]**タブで**[フィルターをカスタマイズ]**をクリックします。使用可能なオプションは、選択したフィルターによって異なります。
- 5 ナビゲーターを使用して、ビデオフィルターを適用したクリップをプレビューします。



[ビデオフィルターを表示する] ボタン、 または **[オーディオフィルターを表示する]** ボタン  をクリックし、種類によりライブラリのフィルターを表示、または隠すことができます。

お気に入りとしてフィルターをマークする

さまざまなカテゴリーからお気に入りのフィルターをマークして集め、**[お気に入り]**フォルダーに保存できます。こうしておくと、頻繁に使用するフィルターを簡単に見つけ出せます。

フィルターをお気に入りとしてマークするには

- 1 **ライブラリ**でフィルターボタンをクリックして、各種フィルターサンプルのサムネイルを表示します。
- 2 **ライブラリ**に表示されているサムネイルからお気に入りとしてマークするビデオフィルターを選択します。
- 3 **[お気に入りに追加]** ボタン  をクリックして、**[お気に入り]** カテゴリーにフィルターを追加します。



特定のフィルターのカスタマイズを保存することもできます。**[オプション]** パネルでフィルターの**[属性]** タブをクリックし、フィルターリストまたは**[フィルターをカスタマイズ]** の設定をカスタマイズしたら、フィルターリストの右に表示される**[お気に入りに追加]** ボタン  をクリックします。

お気に入りのフィルターを検索して適用するには

- 1 **ライブラリ**パネルで、**[お気に入り]** カテゴリーを**[ギャラリー]** ドロップリストボックスから選択します。
- 2 **ライブラリ**に表示されているサムネイルから使用するお気に入りのビデオを選択します。

複数のフィルターの適用

デフォルトでは、クリップ上に新しいフィルターをドラッグすると、そのクリップに適用されていたフィルターは常に新しいものに置き換えられます。1つのクリップに複数のフィルターを適用

するには、[最後に使用したフィルターを置き換える]の選択を解除します。Corel VideoStudio では、1つのクリップに5つまでのフィルターを適用できます。

プレビュー内の選択を切り替えてフィルターをプレビューすることもできます。プロジェクトをレンダリングするように選択したときには、有効になっているフィルターだけがムービーに含まれます。

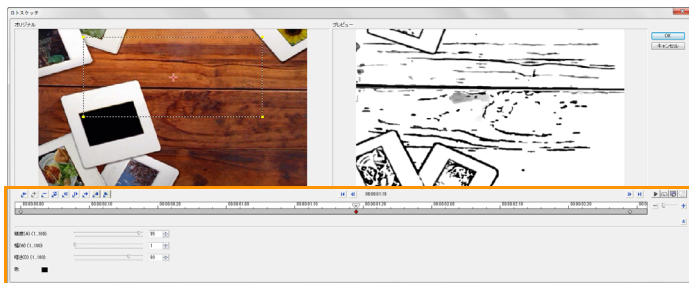
1つのクリップに複数のビデオフィルターが適用されている場合は、▲ または ▼ をクリックしてフィルターの順序を変更できます。ビデオフィルターの順序を変更すると、クリップの見え方も変わります。

オーディオフィルターの適用

Corel VideoStudio では、キーフレームをクリップに追加するなどさまざまな方法でビデオフィルターをカスタマイズできます。キーフレームを使用すると、ビデオフィルターに異なる属性や動作を指定できます。つまり、クリップの任意のポイントでビデオフィルターの見え方を変えたり、時間経過に伴って効果の強弱を変えたりといったことが自由に行えます。

クリップのキーフレームを設定するには

- 1 **ライブラリ**からタイムラインのクリップ上にビデオフィルターをドラッグ&ドロップします。
- 2 **[オプション]**パネルで、**[フィルターのカスタマイズ]**をクリックします。ビデオフィルターのダイアログボックスが表示されます。
注記： 使用可能な設定はビデオフィルターによって異なります。
- 3 ビデオフィルターの属性を変更するフレームへ移動するには、**キーフレームコントロール**で**ジョグスライダー**をドラッグするか、矢印を使用します。



キーフレームコントロール

注記： 正確にキーフレームを配置するために、マウスホイールを使ってタイムラインのコントロールバーをズームインまたはズームアウトできます。

- 4 **[キーフレームを追加]**  をクリックして、そのフレームをクリップのキーフレームとして設定します。この特定フレームに対してビデオフィルター設定を調整できます。

注記： 菱形マーク  が**タイムラインのコントロールバー**に表示され、フレームがクリップのキーフレームであることを示します。

- 5 クリップにさらにキーフレームを追加するには、手順 3 と 4 を繰り返します。
- 6 **タイムライン**のコントロールを使って、クリップを編集したりキーフレームへ移動するなどの操作を行います。

- キーフレームを削除するには、**[キーフレームを除去]**  をクリックします。
- **[キーフレームを逆転]**  をクリックして、タイムライン上のキーフレームの順序を逆にして最後のキーフレームを開始フレームに、最初のキーフレームを終了フレームにします。
- 次のキーフレームへ移動するには、**[次のキーフレームに進む]**  をクリックします。

- 選択したキーフレームより前に移動するには、[**前のキーフレームに戻る**]  をクリックします。

- 7 [**フェードイン**]  と [**フェードアウト**]  をクリックしてフィルターにフェードの位置を設定します。
- 8 目的に合わせてビデオフィルターの設定を調整します。
- 9 変更内容をプレビューするには、ダイアログボックスのプレビューウィンドウで [**再生**]  をクリックします。
- 10 終了したら [**OK**] をクリックします。

注記： ビデオフィルターが適用されたクリップをプレビューするには、プレビューウィンドウ、または TV モニターや DV カメラなどの外付け機器を使用します。

表示媒体を選択するには、まず 、続いて  をクリックして、[**プレビュー再生オプション**] ダイアログボックスを開きます。

オーバーレイクリップ



複数のオーバーレイトラックを追加すると、より創造の可能性が広がります。具体的には、オーバーレイを一部透明にした背景ビデオの上にクリップを重ねたり、ビデオマスクを使ったり、オブジェクトやフレームをビデオに追加して背景との混ざり具合を調整できます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- オーバーレイトラックへのクリップの追加
- オーバーレイクリップの調整
- オーバーレイクリップを結合して超高画質 (4K) ビデオを作成
- オーバーレイクリップへのモーションの適用
- オーバーレイクリップの全体の透明度の調整
- オーバーレイクリップへの境界線の追加
- オーバーレイクリップと背景のブレンド
- マスクフレームの追加
- オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用

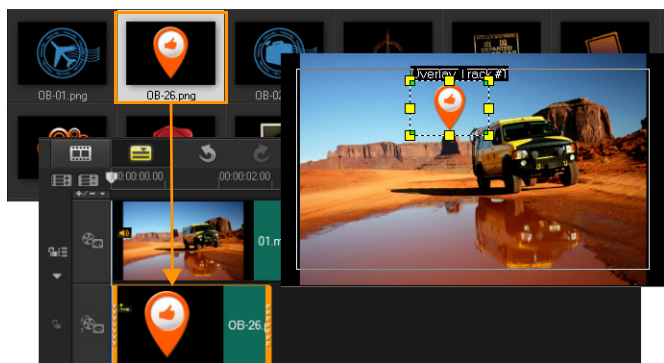
オーバーレイトラックへのクリップの追加

プロジェクトにメディアファイルをオーバーレイクリップとして追加するには、**タイムライン**上のオーバーレイトラックにメディアファイルをドラッグします。

オーバーレイトラックにクリップを追加するには

- 1 **ライブラリ**で、プロジェクトに追加するオーバーレイクリップが含まれるメディアフォルダーを選択します。

- ライブラリから、タイムライン上のオーバーレイトラックにメディアファイルをドラッグします。



注記： カラークリップもオーバーレイクリップとして使用できます。さらにトラックを追加するには、82 ページの「トラックの追加と交換」を参照してください。

- オーバーレイクリップをカスタマイズするには、**[属性]** タブをクリックします。オーバーレイクリップがプリセットサイズで中央に配置されるので、**[属性]** タブのオプションを使用して、オーバーレイクリップに方向/スタイルを適用したり、フィルターを追加したり、サイズや位置の変更を行います。

オーバーレイクリップの調整

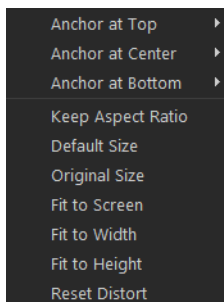
オーバーレイクリップおよびトラックの使用方法がわかれば、プロジェクトで各種効果を簡単に実現できます。

ビデオとオーバーレイトラックのクリップを分割するには

- 再生モードとして **[プロジェクト]** をクリックして、カットする部分までスライダーをドラッグします。
- [クリップの分割]** ボタン  をクリックします。

オーバーレイクリップのサイズを変更するには

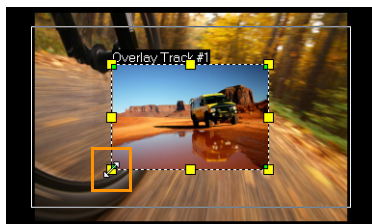
- 以下のいずれかを実行します。
 - オーバーレイクリップをプレビューウィンドウの希望の場所にドラッグします。オーバーレイクリップはタイトルセーフエリアの外に出ないようにすることをお勧めします。
 - タイムラインビュー**で、オーバーレイクリップをクリックし、[**オプションパネルを開く**] をクリックします。[**属性**] タブで、[**配置オプション**] をクリックし、位置オプションのメニューから選択します。



オーバーレイクリップのサイズを変更するには

- オーバーレイクリップのサイズを変更するには、プレビューウィンドウでオーバーレイクリップのハンドルをドラッグします。

注記：角にある黄色いハンドルをドラッグすると、縦横比を維持したままクリップのサイズを変更できます。



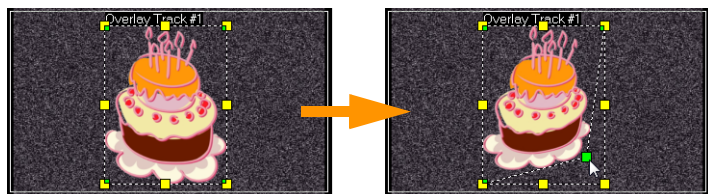
オーバーレイの配置やサイズを指定するには

- [属性] タブの [配置オプション] をクリックして、お好みの効果を作成できるオプションをクリックします。

これはオーバーレイクリップのサイズを変更して、その位置を調整します。

オーバーレイクリップを変形するには

- オーバーレイクリップの周りアウトラインボックスの角に緑のノードをドラッグします。



緑色のノードをドラッグしてオーバーレイクリップを変形できます。

緑色のノードを選択すると、カーソルが変わり、小さな黒のボックスが付いた小さな矢印になります。



Shift キーを押したまま緑のノードをドラッグすると、現在のクリップのアウトラインボックス内の変形を維持できます。

オーバーレイクリップを結合して超高画質 (4K) ビデオを作成

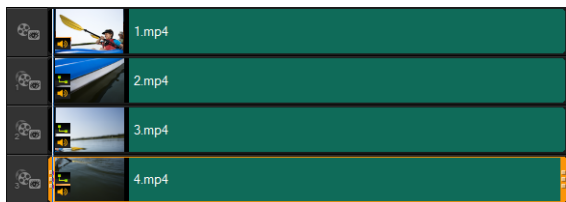
一部の 超高画質 HD (4K 解像度) ビデオは、4K カメラで撮影された 4 つのフル HD ファイルを結合して作成されます。オーバーレイ効果の追加以外は、オーバーレイトラックを使用して HD ビデオを 1 つの超高画質 (4K) ムービーに結合します。

オーバーレイクリップを使用して HD ファイルを結合するには

- 1 [ライブラリ] で、結合する 4 つの HD ファイルを含むメディアフォルダーを選択します。

各ファイルは、超高画質 (4K) ビデオの 1/4 を表します。

- 2 各ファイルを [ライブラリ] から [タイムライン] の [オーバーレイトラック] にドラッグします。



- 3 プレビュー ウィンドウに合うよう、オーバーレイクリップのサイズを変更します。
- 4 オーバーレイクリップの位置を変えます。詳しくは、150 ページの「オーバーレイクリップの調整」を参照してください。



ビデオがレンダリングされていない場合でも、超高画質 (4K) ビデオを新しいプロジェクトに *.vsp ファイルとしてインポートして編集を簡単にすることができます。

オーバーレイクリップへのモーションの適用

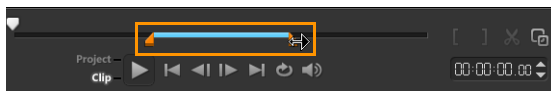
オーバーレイクリップにモーションを適用するには

- 1 [属性] タブの [方向/スタイル] オプションで、画面上でオーバーレイクリップを移動する際の方向とスタイルを選択します。
- 2 ムービーの中でクリップが現れる場所と消える場所を設定するには、該当の矢印をクリックします。

クリップを回転させたり、フェードイン/フェードアウトすることもできます。



トリムマーカー（一時停止の長さ）により、クリップが画面から消えるまでの一時停止の長さを決定することができます。オーバーレイクリップにモーションを適用した場合は、**トリムマーカー**をドラッグして**一時停止の長さ**を設定します。

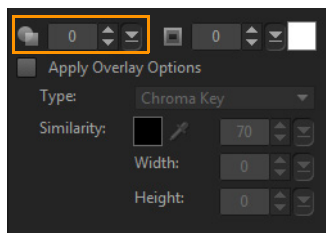


オーバーレイクリップの全体の透明度の調整

オーバーレイクリップの全体の透明度を調整して、簡単に半透明の効果を出すことができます。オーバーレイクリップと背景のブレンドについて、詳しくは 155 ページの「オーバーレイクリップと背景のブレンド」を参照してください。

オーバーレイクリップへ透明度を適用するには

- 1 [属性] タブで [マスク&クロマキー] をクリックします。
- 2 [透明度] スライダーをドラッグしてオーバーレイクリップの不透明度を設定します。

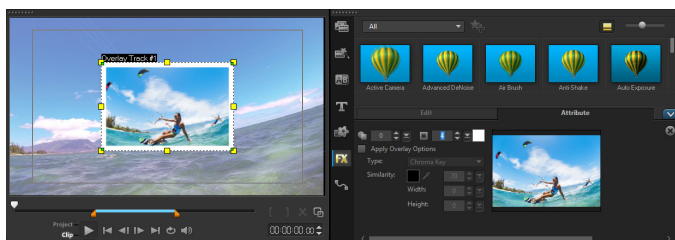


オーバーレイクリップへの境界線の追加

オーバーレイクリップへ境界線を追加できます。例えば、画像の周囲に白い境界線を付ければ、より写真らしくなります。

オーバーレイクリップへ境界線を追加するには

- 1 [属性] タブで [マスク&クロマキー] をクリックします。
- 2 [境界線] 矢印をクリックしてオーバーレイクリップの境界線の幅を設定します。
- 3 矢印キーの隣にある [境界線] カラーボックスをクリックして境界線の色を設定します。



オーバーレイクリップと背景のブレンド

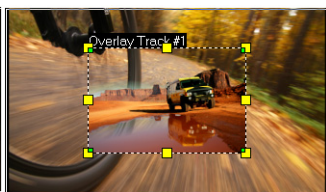
さまざまな「キー」オプションを使うことで、オーバーレイクリップと背景のブレンドの程度を指定できます。

- **クロマキー** — オーバーレイクリップから特定の色を取り除くときに使います。例えば、背景が「グリーンスクリーン」の被写体を取り込むか、または被写体の一部を緑で覆う場合、クロマキーは緑を取り除くために使えます。それから、被写体を他の背景に置いて周囲を変えたり、空に浮かぶオブジェクトを出現させるなどの特殊な効果を生み出すことができます。
- **グレイキー** — 色ではなくトーン（明るさ / 暗さの値）を基準にして、オーバーレイクリップの透明度を調整します。
- **乗算** — オーバーレイ色の値と下にある色を乗算し、255 で除算します。結果は、元の色より濃くなります。白にはブレンドの効果がありません。また、黒は常に黒になります。[**ブレンド**][**不透明度**] スライダーを使って、透明度を調整できます。
- **キーの追加** — オーバーレイクリップの色の値と下の色の値を加算します。[**ブレンド**][**不透明度**] スライダーを使って、透明度を調整できます。

使用できる設定は、選んだキーのタイプによります。見映えに満足するまで、さまざまな設定を試してみてください。



クロマキーを適用していない状態



クロマキーを適用した状態

キー設定を使ってオーバーレイクリップと背景をブレンドするには

- 1 [**属性**] タブで [**マスク&クロマキー**] をクリックします。

- 2 [**オーバーレイオプションを適用**] チェックボックスを有効にし、続いて [**タイプ**] ドロップリストから以下のいずれかの設定を選びます。

- **クロマキー**
- **グレーキー**
- **乗算**
- **キーを追加**

[**クロマキー**] を選んだ場合、スポイトツール  を使ってプレビューウィンドウの色を採取し、(スポイトツールの右にある) 近似色の値を調整します。透明効果がプレビューウィンドウに表示されます。

- 3 結果に満足するまで、以下の設定を試してみてください (使用できるコントロールは選択したタイプによります)。

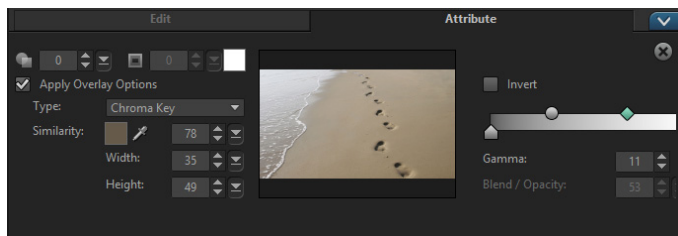
- **ガンマ** — 画像のコントラストに影響し、これを使うことで画像全体を明るく (コントロールを右に移動する)、または暗く (コントロールを左に移動する) できます。
- **最小** — 右に移動すると、画像の最も明るいピクセルを暗くできます。
- **最大** — 左に移動すると、画像の最も暗いピクセルを明るくできます。
- **カットオフ** — 右に移動すると、画像に新しい黒点を設定できます (画像の黒が増えます)。
- **しきい値** — 左に移動すると、画像に新しい白点を設定できます (画像の白が増えます)。

[**乗算**] または [**キーを追加**] を選んだ場合は、[**ブレンド**] [**不透明度**] 設定で透明度を調整できます。



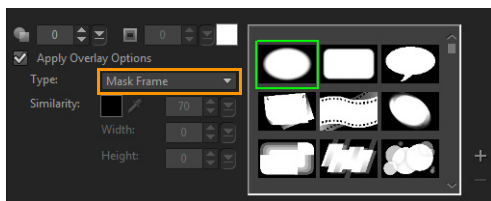
[**幅**] と [**高さ**] の値を調整することで、オーバーレイクリップをトリミングできます。

[反転] チェックボックスを有効にすることで、ブレンド設定を反転できます。



マスクフレームの追加

マスクまたはマットをオーバーレイクリップに追加すると、その周りに不透明 / 透明でのレンダリングが可能な形状が適用されます。



マスクフレームを追加するには

- 1 [属性] タブで [マスク&クロマキー] をクリックします。
- 2 [オーバーレイオプションを適用] をクリックし、[タイプ] ドロップリストから [フレームをマスク] を選択します。
- 3 マスクフレームを選択します。
- 4 プレビューウィンドウで、新しい設定でイメージがどのように変わるかを確認します。



- 5 マスクフレームを取り込むには、まずプロジェクトにマスクを作成します。**+** をクリックして画像ファイルを検索します。

注記： マスクには任意の画像ファイルを使用できます。マスクは8ビットのビットマップ形式である必要がありますが、この形式でない場合は、Corel VideoStudio で自動的にマスクが変換されます。イメージマスクは、Corel PaintShop Photo Pro や CorelDRAW などのプログラムを使用して作成できます。

オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用

ビデオマスクは、アニメーションを使ってオーバーレイクリップのコンテンツを出現させる手法です。機能としてはトランジションに似ています。既存のビデオマスクを適用したり、独自のビデオマスクを作成・インポートしたり、サードパーティのビデオマスクをインポートすることができます。



ビデオマスクを使うことで、独創的な表現で下位のコンテンツを出現させることができます。

独自のビデオマスクを作成する方法はたくさんあります。例えば、新しいプロジェクトを始め、ライブラリの **[カラー / 装飾]** カテゴリから、黒のカラータイルと白のカラータイルをタイムライン

に追加します。トランジションを適用し、長さを 2 つのタイルに一致させます。作業内容をビデオファイル（MPEG 4、AVI、または MOV など）に保存します。続いてこのファイルをビデオマスクとしてインポートできます。

オーバーレイクリップへビデオマスクを適用するには

- 1 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- 2 **[属性]** タブで **[マスク&クロマキー]** をクリックします。
- 3 **[オーバーレイオプションを適用]** をクリックし、**[タイプ]** ドロップリストから **[ビデオマスク]** を選択します。
- 4 マスクを選択します。
- 5 プレビューウィンドウで、新しい設定でイメージがどのように変わるかを確認します。

ビデオマスクをインポートするには

- 1 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- 2 **[属性]** タブで **[マスク&クロマキー]** をクリックします。
- 3 **[オーバーレイオプションを適用]** をクリックし、**[タイプ]** ドロップリストから **[ビデオマスク]** を選択します。
- 4 **[マスクアイテムを追加]** ボタン  をクリックし、対象のファイルを指定します。



ビデオマスクのリストからファイルを削除するには、マスクのサムネイルをクリックし、**[マスクアイテムを削除]** ボタン  をクリックします。

ビデオマスクのフォルダーはデフォルトのユーザーコンテンツフォルダー（...Documents/Corel VideoStudio Pro/18.0/）に作成できます。

モーショントラッキング



Corel VideoStudio では、ビデオクリップのトラッキングパスを作成し、ビデオの特定の要素を追跡することができます。モーショントラッキング機能を使用すると、**タイムライン**にオブジェクトを何度も追加したり、動きを誘導するためにキーフレームを使用したりする必要がなくなります。

さらに、モーショントラッキング機能は、映像内では従ってタイトルにもともとタイトル付ビデオを撮影しているように、タイトルをビデオクリップに組み込んでカメラの動きに従うようにできる、シームレスな目の錯覚を作成します。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- ビデオオブジェクトのモーショントラッキング
- モーションをトラッキングパスに一致させる
- モーションを生成する

ビデオオブジェクトのモーショントラッキング

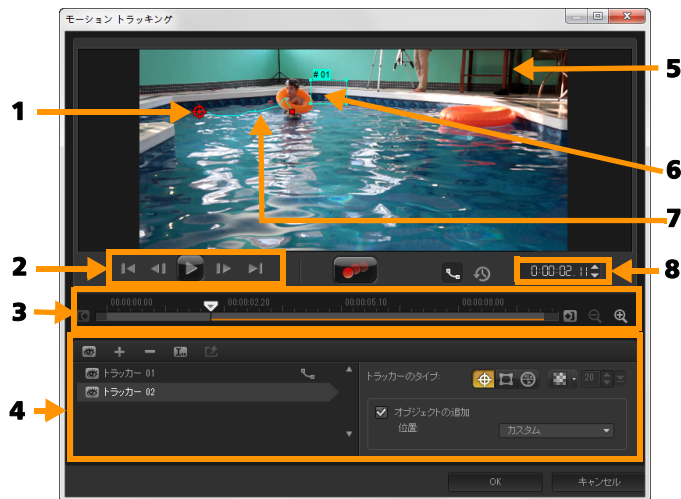
[**モーショントラッキング**] 機能は、ビデオ内のある一点または領域の動きを追跡し、自動的トラッキングパスを生成します。

モーショントラッキングは、[**モーシヨンの調整**] 機能と共に使用できます。**モーシヨンの調整**により、作成されたトラッキングパスにオーバーレイとタイトルが自動的に従うようにできます。



メインの背景ビデオに合うよう、オーバーレイとタイトルを手動でアニメーションにする場合は、[モーションのカスタマイズ] 機能を利用できます。

モーショントラッキングのインターフェースの基本



モーショントラッキングのダイアログボックス

パーツ

説明

- | | |
|--------------|---|
| 1 — トラッカー | 追跡するオブジェクトを指定してトラッキングパスを作成します。
これは、選択したトラッカー タイプに依存する領域として表示することもできます。 |
| 2 — 再生コントロール | ビデオ再生をコントロールするボタン。 |

パーツ	説明
3 — タイムライン コントロール	ズームとトラックのコントロールを伴うビデオ タイムライン。
4 — トラッカーコ ントロール	トラッカー、トラッキングパス、一致したオブジェクトのプロパティを制御できるボタンとオプション。
5 — プレビュー ウィンドウ	再生中の現在のビデオを表示します。
6 — 一致したオブ ジェクト	一致したオブジェクトが配置されている場所。
7 — トラッキング パス	プログラムによって追跡されるモーションのパス。
8 — タイムコード	正確なタイムコードを指定して、プロジェクトの特定部分に直接ジャンプできます。

モーション トラッキングボタンとオプション

	モーション トラッキング — ビデオクリップ内で選択されたトラッカーの動きを自動的に追跡します。
	デフォルトの位置に戻す — すべてのアクションを破棄します。
	トラックイン / トラックアウト — ビデオ内で動きが追跡される作業範囲を指定します。
	ズームイン / ズームアウト — ビデオ タイムラインの表示を調整します。
	トラッキングパスを表示 — プレビューウィンドウにトラッキングパスを表示 / 非表示にします。



各トラックの目はその状態を表します。有効な場合は、開いた目が表示され、トラックがプレビュー ウィンドウに表示されます。無効な場合は、閉じた目が表示され、選択したトラックが非表示になります。



トラックを追加 / トラックを削除 — トラックを追加および削除します



トラックの名前を変更 — アクティブなトラックの名前を変更します



パス ライブラリへ保存 — アクティブ パスをパス ライブラリへ保存します。



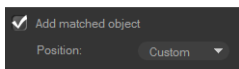
ポイントとしてトラックを設定 / エリアとしてトラックを設定 / マルチポイントトラックを設定 — 1 点のトラッキングポイント、領域としてのトラッキングエリア、または動的な複数の点からなるマルチポイントエリアから選択できます。



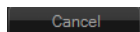
モザイクを適用 / 隠す — 追跡するオブジェクトにモザイク効果を適用します。このボタンで、追跡オブジェクトの領域をぼかすことができます。長方形か円形のモザイクを選べます。



モザイクサイズの変更 — モザイクのサイズを設定できます。



一致したオブジェクトの追加 — 一致したオブジェクトを追加して、[位置] ドロップリストまたはプレビュー ウィンドウでその位置を調整することができます。



キャンセル — [モーション トラッキング] ダイアログボックスを閉じて、ビデオに適用したすべての変更を破棄します。

OK — [モーショントラッキング] ダイアログボックスを閉じ、トラッキングパスをビデオ属性として維持します。

[モーショントラッキング] ダイアログボックスを開くには

- 以下のいずれかを行うことができます。
 - ビデオトラックでビデオファイルを選択し、ツールバーの [モーショントラッキング] ボタン  をクリックします。
 - [ツール] > [モーショントラッキング] の順にクリックしてビデオファイルを選択します。
 - タイムラインのビデオトラックでビデオクリップを右クリックして、[モーショントラッキング] を選択します。

ビデオオブジェクトのモーションを追跡するには

- [ツール] > [モーショントラッキング] の順にクリックします。
- 使用するビデオを検索して、[開く] をクリックします。[モーショントラッキング] ダイアログボックスが開きます。

この例では、湖の近くを少年が歩いているビデオが選択されています。



- トラッカーを、追跡するビデオの部分にドラッグします。

この例では、正面の顔にトラッカーをドラッグします。その領域が拡大され、選択した部分を詳細に確認することができます。



4 **【トラッカーの種類】** 領域で、以下のトラッカーから 1 つ選択します。

- **ポイントとしてトラッカーを設定** (デフォルト)  — 1 点のトラッキングポイントを設定します。
- **エリアとしてトラッカーを設定**  — 固定のトラッキングエリアを設定します。大きなサンプルエリアを指定できるだけでなく、モザイクの境界線を設定できます。角のノードをドラッグしてト形状とトラッカーのサイズを調整できます。
- **マルチポイントトラッキングの設定**  — 人物や物体のカメラからの距離やアングルが変わると、画面に写る大きさや形に合わせてトラッキング領域を動的に調整できます。追跡する領域の内側 4 隅にノードをドラッグします。このトラッカーには、自動的にモザイク加工が適用されます。詳しくは、187 ページの「追跡オブジェクトの部分をはかすには」を参照してください

5 **【モーショントラッキング】** ボタン  をクリックします。

ビデオは、生成されたトラッキングパスのように再生されます。**【トラッキングパスを表示】** が選択されている場合、追跡処理が完了するとトラッキングパスがハイライト表示されます。



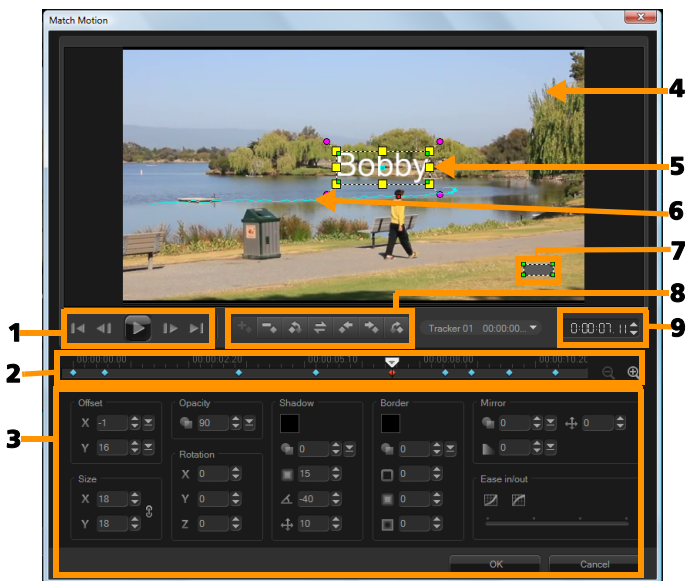
6 [OK] をクリックします。



他のビデオ要素に対比して目立つようにするビデオ内のポイントやエリアを簡単に追跡できます。ビデオ内の類似したピクセルと混ざるピクセルの選択を防ぎます。

モーションをトラッキングパスに一致させる

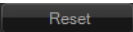
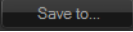
[モーションの調整] 機能を使用すると、自動的にオーバーレイやタイトルのモーションをトラッキングパスに一致させ、エレメントが別のエレメントに従う効果を作成できます。例えば、タイトル名をその人のトラッキングパスに一致させると、ビデオ内で動いている人を特定することができます。

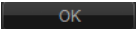


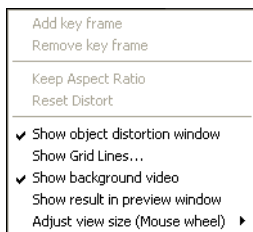
モーションの一致ダイアログボックス

パーツ	説明
1 — 再生コントロール	ビデオ再生をコントロールするボタン。
2 — タイムラインコントロール	ズーム コントロールを伴うビデオ タイムライン。
3 - 属性パネル	位置、サイズ、不透明度、回転、シャドウ、境界線、鏡、イーズイン/アウト コントロールを定義します。
4 — プレビューウィンドウ	再生中の現在のビデオを表示します。
5 — 一致したオブジェクト	一致したオブジェクトが配置される、タイトルまたはオーバーレイになる場所を指定します。 [モーションの調整] 機能にのみ適用されます。
6 — モーションパス	手動定義のモーションパス。 [モーションのカスタマイズ] ダイアログボックスでのみ表示されます。
7 — オブジェクトの歪みウィンドウ	ビデオクリップ/オーバーレイ オブジェクトの方向を制御します。
8 - キーフレーム コントロール	キーフレームの位置/オフセットを追加、削除、制御します。
9 — タイムコード	正確なタイムコードを指定して、プロジェクトの特定部分に直接ジャンプできます。

モーションの調整 / モーションの生成のボタンとオプション

	キーフレームの追加 — キーフレームを追加します
	キーフレームの削除 — キーフレームを削除します
	前のキーフレームに移動 — 前の利用可能なキーフレームにジャンプします
	キーフレームを反転 — 現在のキーフレームを反転します
	キーフレームを左に移動 — 現在のキーフレームを左に 1 ステップ移動します
	キーフレームを右に移動 — 現在のキーフレームを右に 1 ステップ移動します
	次のキーフレームに移動 — 次の利用可能なキーフレームにジャンプします
	トラッカー メニュー — 一致したオブジェクトが追跡するトラッカーを選択します。 [モーションの調整] ダイアログボックスでのみ表示されます。
	リセット — すべてのアクションを破棄します。 [モーションのカスタマイズ] ダイアログボックスでのみ表示されます。
	保存先 — パス ライブラリーにアクティブパスを保存します。 [モーションのカスタマイズ] ダイアログボックスでのみ表示されます。

	キャンセル — [モーションのカスタマイズ] / [モーションの調整] ダイアログボックスを閉じ、ビデオに適用されたすべての変更を破棄します。
	OK — [モーションのカスタマイズ] / [モーションの調整] ダイアログボックスを閉じ、トラッキングパスをビデオクリップ属性として保存します。



モーションの調整 / モーションの生成の右クリック メニュー

モーションの調整 / モーションの生成の右クリック メニュー

キーフレームを追加	キーフレームを追加
キーフレームを除去	キーフレームを削除
縦横比固定	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトのサイズを変更する場合、縦横比を維持します。
歪みをリセット	クリップまたはオブジェクトの廃棄後元のアスペクト比に戻ります。
オブジェクトの歪みウィンドウを表示	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトの方向を制御するオブジェクト歪みウィンドウを表示 / 非表示にします。

グリッドラインを表示	グリッドライン設定を修正する [グリッドライン オプション] ウィンドウを起動します。
背景ビデオを表示	タイムラインで他のトラックを表示 / 非表示にします。
プレビュー ウィンドウに結果を表示	プレビュー ウィンドウに編集の同時表示を有効 / 無効にします。
表示サイズを調整 (マウス ホイール)	倍率を 100%、50%、33% に変更します。 または、マウスホイールを使用して拡大 / 縮小することができます。

[モーションの調整] ダイアログボックスを開くには

- タイムラインでオーバーレイクリップを右クリックして、[モーションの調整] を選択します。

モーションをトラッキングパスに一致させには

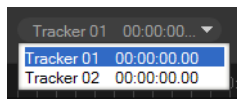
- 1 トラッキングパスのあるビデオをビデオトラックに挿入します。
- 2 タイトルクリップをオーバーレイトラックに挿入し、プロジェクトに一致するようにそのプロパティを調整します。

この例では、ビデオ内の少年の名前がタイトルトラックに追加されます。



- 3 タイトルトラック内のタイトルを右クリックして、[**モーショ
ンの調整**] を選択します。[**モーショ
ンの調整**] ダイアログ
ボックスが開きます。
- 4 複数のトラックがある場合は、一致させたいトラッカーを選択
します。

サンプルビデオでは、少年のトラッキングパスを表すトラッ
カー 01 が選択されています。



- 5 プロジェクトの必要条件に応じて、タイトルのプロパティを調
整します。

値を設定するごとに、キーフレームが追加されます。



この例では、少年とタイトルの間の適切な距離を設定するため、**オフセット**値が調整されています。タイトルが見える程度に透明になるように、**サイズ**と**不透明度**の値も調整されます。

注記：ビデオ内でクリップを回転、移動する必要がある場合は、[オフセット]および[回転]で値を設定できます。また、シャドウや境界を加えたり、イメージを反転するオプションがあります。[イーズイン][イーズアウト]ボタン  /  をクリックすると、動きの開始、または終わり部分を遅くすることができます。スライダをドラッグしてタイミングをコントロールします。

- ビデオを再生して作成したアニメーションをテストします。完了したら、[OK]をクリックします。

サンプルプロジェクトの結果を下に示します。



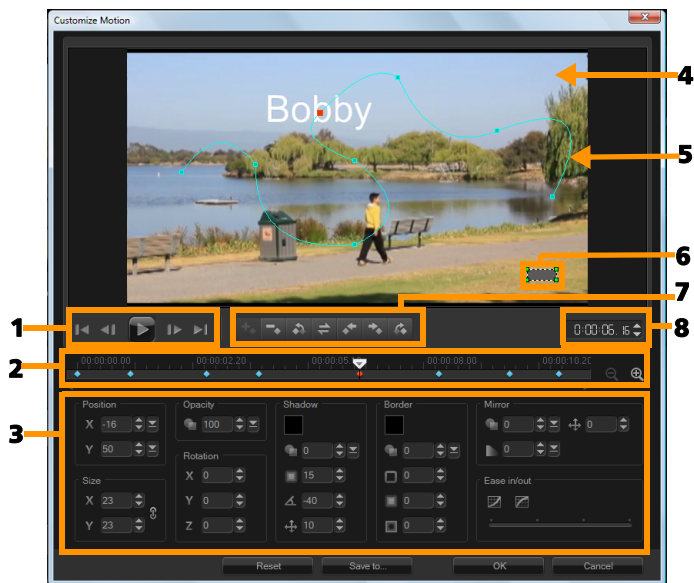
キーフレームを使用して、トラッカーをドラッグし[**モーションの調整**] ダイアログボックスの値を調整すると、オーバーレイやタイトルのプロパティを微調整できます。

オーバーレイクリップをトラッキングパスからリンク解除するには

- オーバーレイクリップを右クリックして、[**モーションの削除**] を選択します。

モーションを生成する

[**モーションのカスタマイズ**] 機能を使用すると、既存の追跡情報を参照せずに、オーバーレイやタイトルのモーションを背景ビデオの要素に手動で一致させることができます。これにより、独自のモーションパスを定義したり、さまざまなプロパティを変更して複雑なモーション効果を作成することができます。



モーションのカスタマイズダイアログボックス

パーツ

説明

- | | |
|------------------|---|
| 1 — 再生コントロール | ビデオ再生をコントロールするボタン。 |
| 2 — タイムラインコントロール | ズーム コントロールを伴うビデオ タイムライン。 |
| 3 - 属性パネル | 位置、サイズ、不透明度、回転、シャドウ、境界線、鏡、イーズイン/アウト コントロールを定義します。 |
| 4 — プレビューウィンドウ | 再生中の現在のビデオを表示します。 |

パーツ	説明
5 — モーションパス	手動定義のモーションパス。 [モーションのカスタマイズ] ダイアログボックスでのみ表示されます。
6 — オブジェクトの歪みウィンドウ	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトの方向を制御します。
7 - キーフレーム コントロール	キーフレームの位置 / オフセットを追加、削除、制御します。
8 — タイムコード	正確なタイムコードを指定して、プロジェクトの特定部分に直接ジャンプできます。

[モーションの生成] ダイアログボックスを開くには

- タイムラインでビデオクリップを右クリックして、**[モーションのカスタマイズ]** を選択します。



[モーションのカスタマイズ] ダイアログボックスは、**オプションパネル**の**[属性]** タブをクリックし、**[高度なモーション]** オプションをクリックして開くこともできます。このオプションは、クリップが**[オーバーレイトラック]** で選択されている場合のみ使用できます。

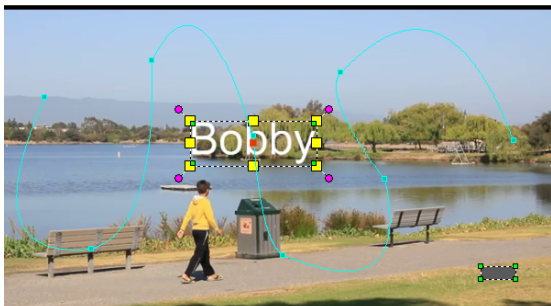
モーションを生成するには

- 1 タイムラインで背景ビデオクリップまたはオーバーレイクリップを右クリックして、**[モーションのカスタマイズ]** を選択します。**[モーションのカスタマイズ]** ダイアログボックスが開きます。

この例では、タイトルが直線のモーションパスで示されています。



- 2 線の区分やキーフレームノードをドラッグして、モーションパスの形状を変更します。

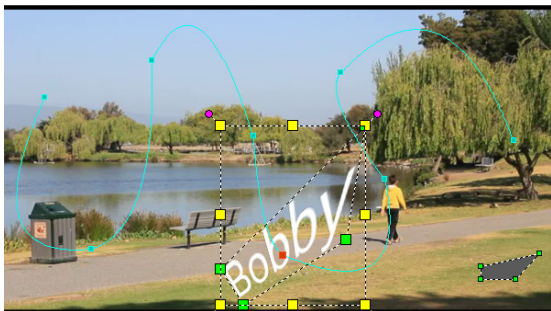


注記：別のフレームに移動して変更を行うごとに、キーフレームノードが自動的に追加されます。また、スクラバをドラッグし、**[キーフレームを追加]** ボタン  をクリックしてキーフレームノードを作成することもできます。

- 3 プロジェクトの必要条件に応じて、タイトルのプロパティを調整します。

値を設定するごとに、キーフレームが追加されます。

下記の例は、**[位置]**、**[サイズ]**、**[回転]** の値を調整した後のタイトルです。



注記：また、[不透明度]、[シャドウ]、[境界線]、[鏡]で値を調整すると、それぞれ不透明度の変更、シャドウや境界線の追加、イメージの反転を行うことができます。[イーズイン] [イーズアウト] ボタン   をクリックすると、動きの開始、または終わり部分を遅くすることができます。スライダをドラッグしてイーズインとイーズアウトのタイミングをコントロールします。

- 4 ビデオを再生して作成したアニメーションをテストします。完了したら、[OK] をクリックします。



既存のトラッキングパスがカスタマイズされている場合は、ビデオ内の既存のモーション調整情報は汎用の移動パスに変換されます。

トラッキングパス



Corel VideoStudio は移動パスを作成するための特定のポイントや領域を追跡します。このパスは、連続ビデオフレーム内の選択したポイントやエリアの場所を表します。

トラッキングパスが得られると、トラッカー領域の周りの一致したオブジェクトを選択するか、トラッカーを使用してビデオ要素をぼかすように選択することができます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- トラッキングパスの調整
- トラッキングパスにオブジェクトを使用する
- パス ライブラリーを使用する

トラッキングパスの調整

手動で追跡ポイントをリセットして、トラッキングパスの動作を微調整または修正することができます。トラッキングパスについての詳細は、161 ページの「ビデオオブジェクトのモーショントラッキング」を参照してください。

トラッキングパスを調整するには

- 1 ビデオトラックでビデオファイルを選択し、**ツールバー**の **[モーショントラッキング]** ボタン  をクリックします。
- 2 トラッカーのリストから、調整するトラッカーを選択します。
- 3 パスを調整する場所まで**ジョグスライダー**をドラッグします。

- 4 トラックカーをドラッグして新しいキーフレームの位置にドラッグします。
- 5 **[モーショントラッキング]** ボタン  をクリックしてパスを再トラッキングします。トラックカーは新しいキーフレームの位置を使用して追跡を続けます。



トラックポイントを調整すると、一致したオブジェクトの動きを微調整したり、滑らかにすることができます。

トラッキングパスの長さを定義するには

- 1 モーショントラッキングの開始位置まで**ジョグ スライダー**をドラッグします。**[トラックイン]** ボタン  をクリックします。
- 2 モーショントラッキングの終了位置まで**ジョグ スライダー**をドラッグします。**[トラックアウト]** ボタン  をクリックします。トラッキングパスの長さが定義されました。

トラッキングパスの長さを延長するには

- 1 追跡されていない領域まで**ジョグ スライダー**をドラッグしてトラッキングの終了位置を指定します。
- 2 **[モーショントラッキング]** ボタン  をクリックします。追跡されるオブジェクトのモーションと延長されたパスが生成されます。



ジョグ スライダーをドラッグして**[トラックイン]** ボタン  をクリックすると、現在のパスが削除され、新しい開始点がマークされます。

トラッキングパスをリセットするには

次のいずれかを行うと、現在のトラッキングパスをリセットして、追跡する新しい領域を選択できます。

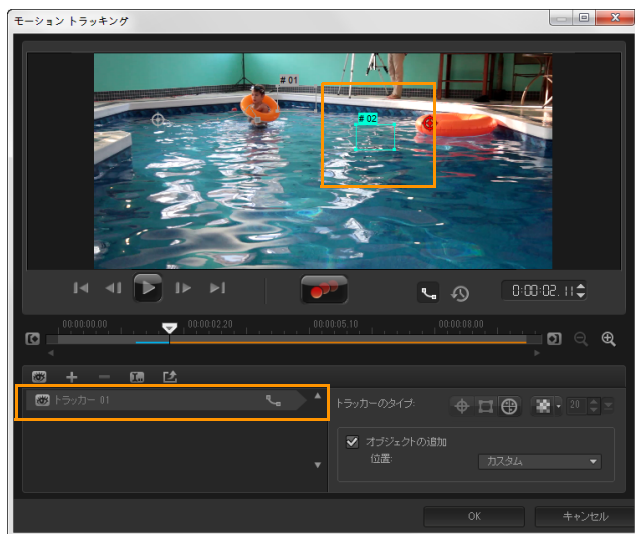
- トラッカーポイントを別の場所にドラッグします。
- **ジョグ スライダー**を別の場所にドラッグして、[**トラックイン**] ボタン  をクリックします。
- [**リセット**] ボタン  をクリックします。

トラッカーを表示 / 非表示にするには

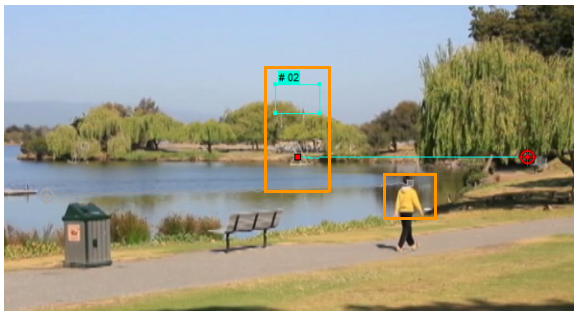
-  または  をクリックしてトラッカーを表示または非表示にします。

トラッカーを追加するには

- 1 [**新しいトラッカーを追加**] ボタン  をクリックしてさらにトラッカーを追加します。画面上に新しいトラッカーが表示され、リストに追加されます。



- 2 トラッカーを、追跡するビデオの部分にドラッグします。
この例では、2 番目のトラッカーは湖の静止の魚梯にドラッグされています。
- 3 **[モーショントラッキング]** ボタン  をクリックします。
[トラッキングパスを表示] を選択すると、両トラッカーのパスが表示され、選択したトラッカーがハイライトされます。
この例では、トラッカー 1 は少年を追跡し、トラッカー 2 は湖の静止の魚梯を追跡しています。カメラが右にパンしているため、結果は、右方向へ動いているトラッカー 1 のパスと、左方向へ動いているトラッカー 2 のパスを表示します。



- 4 [OK] をクリックします。



トラッカーを削除するには、トラッカーを選択し、[トラッカーを削除] ボタン  をクリックします。

トラッカーの名前を変更するには

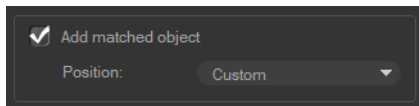
- 1 トラッカーを選択し、[トラッカーの名前を変更] ボタン  をクリックします。
- 2 [トラッカーの名前を変更] ダイアログボックスに新しいトラッカーの名前を入力します。
- 3 [OK] をクリックします。

トラッキングパスにオブジェクトを使用する

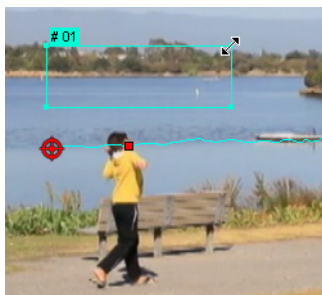
オブジェクトの追加するには

- 1 [モーショントラッキング] ウィンドウで、[一致したオブジェクトの追加] を有効にします。

追加したオブジェクトがプレビューウィンドウに表示されます。

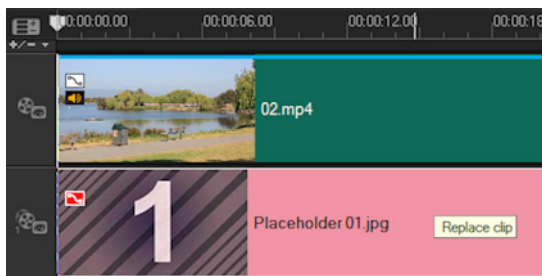


- 2 以下のいずれかを行って一致したオブジェクトの位置を調整します。
 - **[位置]** ドロップリストからオプションを選択します。
 - 追加したオブジェクトのマーカーをプレビュー ウィンドウの任意の場所にドラッグします。
- 3 プレビュー ウィンドウで、追加したオブジェクトの角をドラッグしてサイズを調整します。



- 4 前の処理で説明したようにモーション追跡を行い、トラッキングパスを生成します。
- 5 **[OK]** をクリックします。

[モーション トラッキング] ダイアログボックスが閉じ、プレイスホルダーがオーバーレイ ラックに追跡されます。
- 6 **ライブラリ**で必要なメディアクリップを検索して、**タイムライン**のプレイスホルダー上にドラッグします。プレイスホルダーにドラッグしながら **Ctrl** キーを押して、新しいメディアクリップをプレイスホルダーの位置に落としてクリップを置き換えます。



追跡オブジェクトの部分をぼかすには

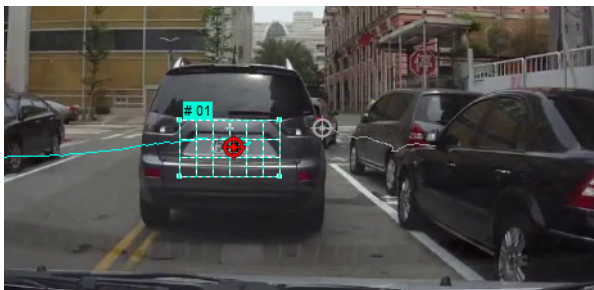
- 1 [モーショントラッキング] ダイアログボックスで[モザイクを適用] ボタン  をクリックしてモザイクを有効にします。そしてこのボタンの横にある矢印をクリックして[長方形] または[円形] のモザイクを選択します。

注記： マルチポイント トラッカーを使用している場合、形状は動的でオブジェクトの動きによって決定されるため、形の選択はできません。

予想されるぼかし領域がグリッドとしてプレビューウィンドウに表示されます。

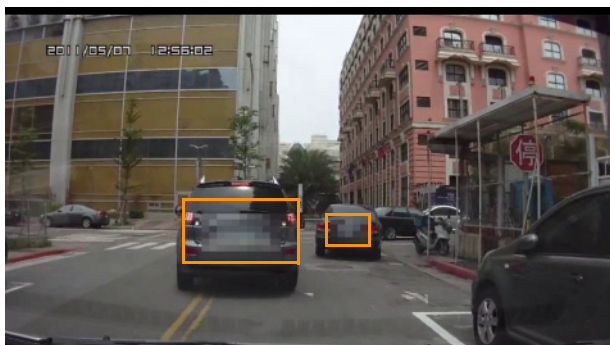
- 2 グリッドの隅にあるノードをドラッグするか[モザイクサイズの調整] ボックスの値を調整して、ぼかし部分が覆われるようにグリッドのサイズを調整します。

注記： この機能を有効にすると、一致するオブジェクトのオプションが灰色表示になります。



- 3 前の処理で説明したようにモーション追跡を行い、トラッキングパスを生成します。

メインプログラムのプレビューウィンドウでビデオを表示すると、追跡したオブジェクトの領域にモザイク風の効果が現れます。



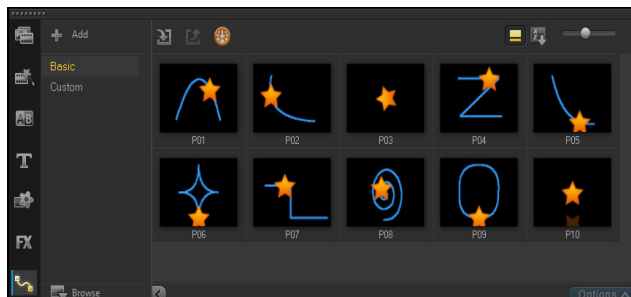
- 4 [OK] をクリックします。



モーショントラッキングと組み合わせると、この機能はビデオに表示したくない要素をぼかすのに一番役立ちます。この例としては、人のプライバシーを保護するために顔をぼかす、セキュリティのために自動車のナンバープレートを覆う、または登録商標の企業ロゴを隠す、などがあります。

パス ライブラリーを使用する

プリセットパスをパス ライブラリーから**タイムライン**のクリップにドラッグすることにより、メインビデオトラックやオーバーレイトラックのクリップにモーション行動を加えることができます。



[モーション トラッキング] ダイアログボックスでトラッキングパスを保存するには

- 1 トラッキングパス名を選択し、[パス ライブラリへ保存] ボタン  をクリックします。

[パス ライブラリへ保存] ダイアログボックスが開きます。

- 2 パスのフォルダーの場所を選択します。
- 3 [OK] をクリックします。



[表示されているすべてのパスをエクスポート] を選択して、表示されているすべてのトラッキングパスを保存します。保存したすべてのトラッキングパスが、以前それに関連付けられていた速度と時間のプロパティなしの一般的な移動パスに変換されます。

パスをパス ライブラリーに取り込むには

- 1 [インポート パス] ボタン  をクリックします。
- 2 パスファイルを参照して、[開く] をクリックします。

パス ライブラリーからパスを出力するには

- 1 [エクスポート パス] ボタン  をクリックします。[エクスポート パス] ダイアログボックスが開きます。
- 2 [参照] ボタン  をクリックしてパスファイルを選択します。
- 3 パスフォルダーの名前を入力します。
- 4 [OK] をクリックします。



スマートパッケージを使用してプロジェクトを出力する場合は、プロジェクトの追跡情報も出力され、スマートパッケージが開いているコンピューターに対応するパスフォルダーが自動的に作成されます。

パス ライブラリーを初期化するには

- [設定] > [ライブラリー マネージャー] > [ライブラリーの初期化] の順にクリックします。

オーディオ



サウンドはビデオ作品の成功を決定付ける要素の 1 つです。Corel VideoStudio では、プロジェクトに音楽、ナレーション、サウンド効果を追加できます。

Corel VideoStudio のオーディオ機能では、合計 4 つのトラックを利用できます。**ボイストラック**にはナレーションを挿入でき、**ミュージックトラック**には BGM や音響効果を挿入できます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- オーディオファイルの追加
- オーディオダッキングを使って音量を自動調整する
- ビデオクリップからオーディオトラックを分割します。
- オートミュージックの使用
- クリップのボリュームコントロールの使用
- オーディオクリップのトリムと切り取り
- オーディオ再生時間の伸縮
- フェードイン/アウトを適用する
- サウンドミキサーを使用する
- ステレオチャンネルの調整
- サラウンドサウンドミキサーの使用
- サラウンドサウンドのミキシング
- オーディオチャンネルの複製
- オーディオフィルターの適用

オーディオファイルの追加

以下のどの方法でも、プロジェクトにオーディオファイルを追加できます。

- ローカルドライブまたはネットワークドライブから**ライブラリ**にオーディオファイルを追加します。(ライブラリには Triple Scoop のロイヤルティフリーの音楽が含まれています)
- CD からオーディオを取り込みます。
- 音声クリップを録音します。
- オートミュージックの使用

注記：ビデオファイルからオーディオを抽出することもできます。

オーディオファイルをライブラリに追加するには

- **[メディアファイルの取り込み]** ボタン  をクリックし、コンピュータ内のオーディオファイルを参照します。

オーディオファイルをライブラリに取り込んだら、そのファイルをライブラリからタイムラインにドラッグしてプロジェクトに追加できます。

ナレーションを追加するには

- 1 **スクラバ**を移動して、ビデオにナレーションを挿入する部分を指定します。
- 2 **タイムライン**ビューで  **[記録/取り込みオプション]** ボタンをクリックし、**[ナレーション]** を選択します。**[音量を調整]** ダイアログボックスが表示されます。

注記：現在のプロジェクトのキュー位置に既存のナレーションクリップが存在する場合は、メッセージが表示されます。**タイムライン**の何もないところをクリックして、クリップが選択されていない状態にしてください。

- 3 マイクに向かって話し、メーターが正しく反応するかどうかを確認します。マイク音量を調整するには、**Windows オーディオミキサー**を使用します。
- 4 **[開始]** をクリックし、マイクに向かって話し始めます。
- 5 録音を終了するには、**Esc** キー、または **Space** キーを押します。
- 6 ナレーションを録音する場合は、1 セッションを 10 秒から 15 秒程度にすることをお勧めします。細かく録音することで、録音に失敗した部分を簡単に削除してやり直すことができます。削除するには、**タイムライン**上でクリップを選択して **Delete** キーを押します。

音楽 CD から取り込むには

- 1 **タイムライン**ビューで、 **[記録/取り込みオプション]** ボタンをクリックし、**[音楽 CD から取り込む]** をクリックします。
[オーディオトラックを取り込む] ダイアログボックスが表示されます。
- 2 **トラックリスト** でインポートするトラックを選択します。
- 3 **[参照]** をクリックし、取り込んだファイルを保存するフォルダを選択します。
- 4 **[取り込み]** をクリックして、オーディオトラックの取り込みを開始します。

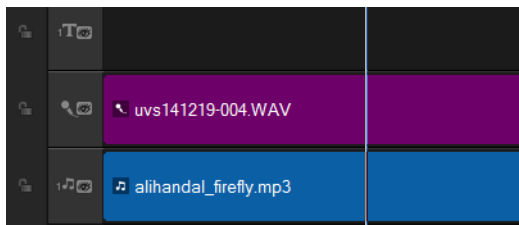
オーディオダッキングを使って音量を自動調整する

オーディオダッキング（概念はサイドチェインと類似）は、自動的にあるトラックの音量を下げて、他のトラックを聞こえやすくするものです。例えば、音楽とナレーションが含まれるビデオプロジェクトがある場合、オーディオダッキングを利用することでナレーターが話している間、音楽の音量を自動的に下げることが

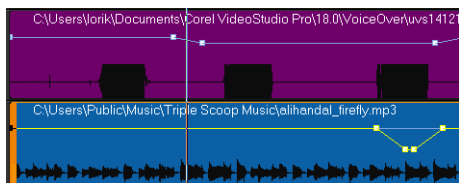
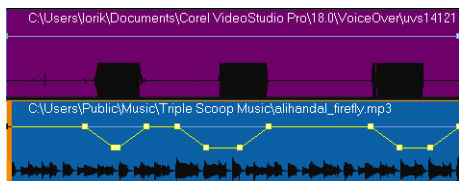
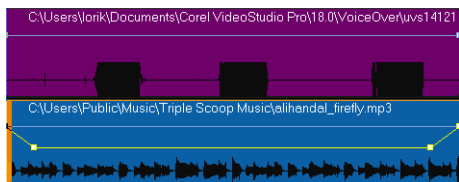
できます。このとき、「ダッキング」を起動するしきい値と、どの程度バックグラウンドトラックの音量を下げるかを調整できます。

オーディオダッキングを使うには

- 1 タイムラインビュー（編集ワークスペース）で、「ダッキング」を適用するトラックが、編集するビデオ、オーバーレイ、またはボイストラックの下にあることを確認します。



- 2 「ダッキング」するミュージックトラックを右クリックし、**[オーディオダッキング]**を選択します。
- 3 **[オーディオダッキング]** ダイアログ ボックスで、以下の各スライダを調整します。
 - **ダッキングレベル** — 下げる音量を決定します。数値が高いほど音量が下がります。
 - **感度** — ダッキングをするために必要な音量のしきい値（選択されたトラックより上にあるトラックから測定）を決定します。満足できる結果が得られるまで、**感度** スライダを調整してください。
 - **アタック** — **感度** しきい値に合致した後、**[ダッキングレベル]** 設定までボリュームが下がる時間を決定します。
 - **ディケイ** — **ダッキングレベル** から通常のクリップの音量に戻るまでの時間を決定します。



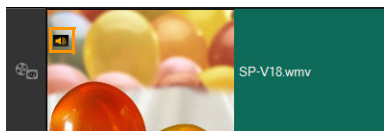
この例では、ナレーションが紫のトラックで、音楽が青のトラックです。各例の黄色のラインは、次のようにオーディオダッキングの感度を設定した場合の音楽トラックの音量が下がる時点とその程度を示しています。上部 = 0、中間 = 2、下部 = 30。この例では、2 の設定が最も適しています。



黄色の音量ラインのキーフレームノードをドラッグ、追加、または削除することで、オーディオダッキングの効果を手で微調整できます。

ビデオクリップからオーディオトラックを分割します。

Corel VideoStudio では、既存のビデオクリップのオーディオ部分をオーディオトラックに分割できます。



オーディオを含んでいるビデオクリップはオーディオアイコンを表示します

ビデオクリップからオーディオトラックを分割するには

- 1 ビデオクリップを選択します。
- 2 ビデオクリップを右クリックして、[**オーディオを分割**] を選択します。

これは新しいオーディオトラックを生成します。



ビデオクリップからオーディオトラックを分割したら、オーディオトラックにオーディオフィルターを適用できます。詳しくは、204 ページの「オーディオフィルターの適用」を参照してください。

オートミュージックの使用

Corel VideoStudio の**オートミュージック**機能を使うと、ScoreFitter ライブラリのロイヤルティフリー音楽で高品質サウンドトラックを簡単に作成できます。楽曲のバリエーションは様々なので、作成するビデオの雰囲気に合わせることができます。

オートミュージックで音楽を追加するには

- 1 ツールバーの [**オートミュージック**] ボタン  をクリックします。

- [**オートミュージック**] パネルが開きます。
- 2 [**カテゴリー**] リストから、希望する音楽のタイプを選択します。
 - 3 [**曲**] リストから、楽曲を選択します。
 - 4 [**バージョン**] リストから、楽曲のバージョンを選択します。
選択した楽曲を聴くには、[**選択した曲を再生**] ボタンをクリックします。 
 - 5 希望する楽曲が見つかったら、[**タイムラインに追加**] ボタン  をクリックします。
注記： [**自動トリム**] を有効にしてオーディオクリップを自動的に切り取るか、好みの再生時間にカットします。

音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整

音声レベルの平均化機能により、選択された複数のオーディオやビデオクリップの音量レベルが自動的に一定に保たれます。かすかにしか聞こえない音声も大音量ではっきり聞こえる音も、**音声レベルを平均化**してクリップ全体で音量が均等になるよう調整されます。つまり、選択されたクリップすべての音量が分析され、ボリュームの低いクリップの音量が最もボリュームの高いクリップの音量レベルまで引き上げられます。手動でクリップの音量を調整する方法については、198 ページの「クリップのボリュームコントロールの使用」をご参照ください。

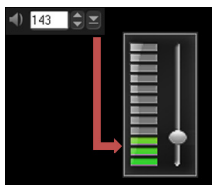
複数のオーディオ付きクリップに [**音声レベルの平均化**] を適用するには

- 1 **編集** ワークスペースで、平均化するオーディオクリップを選択します。
Shift キーを押しながらクリップをクリックして複数のクリップを選択します。

- 2 選択したクリップを右クリックして、[音声レベルを平均化] を選択します。

クリップのボリュームコントロールの使用

音量調整は [オーディオ] タブで行うことができます。ここでは、クリップのボリュームが、録音された元のボリュームに対するパーセンテージで表示されます。値の範囲は 0 から 500% で、0% はクリップを完全に無音に、100% は元の録音ボリュームと同じにします。



オーディオクリップのトリムと切り取り

ナレーションや BGM を録音した後、**タイムライン**上でオーディオクリップを簡単にトリムできます。

クリップを自動的にトリムするには

- 以下のいずれかを実行します。
 - 先頭または末尾のハンドルをドラッグして、クリップを短くします。

注記： **タイムライン**でオーディオクリップを選択すると、トリム用のハンドルが表示されます。



- **トリムマーカー**をドラッグします。



- ジョグスライダーを移動して[マークイン]/[マークアウト]ボタンをクリックします。



オーディオクリップを分割するには

- [クリップの分割] ボタン  をクリックして、クリップを分割します。



オーディオ再生時間の伸縮

タイムストレッチ機能を使用すると、ピッチを歪めることなくビデオの再生時間に合わせてオーディオクリップを伸縮できます。通常、プロジェクトに合わせてオーディオクリップを伸縮するとサウンドが歪みますが、タイムストレッチ機能では、オーディオクリップの再生テンポだけが変更されます。



オーディオクリップを 50 ~ 150% に伸縮する場合、サウンドの歪みは生じませんが、50% 以下または 150% 以上に伸縮する場合は、歪みが生じることがあります。

オーディオクリップの再生時間を伸縮するには

- 1 タイムラインやライブラリのオーディオクリップをクリックし、オプションパネルを開きます。
- 2 [オーディオ] タブパネルで [再生速度変更/タイムラプス] をクリックし、[再生速度変更/タイムラプス] ダイアログボックスを開きます。

- 3 [速度] に値を入力するか、スライダーをドラッグしてオーディオクリップの速度を変更します。速度を遅くするとクリップの再生時間が長くなり、速くすると短くなります。

注記: [タイムストレッチの長さ] で、クリップの再生時間を指定できます。この場合、クリップの速さは指定した再生時間に応じて自動的に調整されます。時間を短くしても、クリップはトリムされません。



タイムラインで、選択したクリップのハンドルを Shift キーを押しながらドラッグすることで、オーディオクリップの再生時間を伸縮できます。

フェードイン / アウトを適用する

小さい音量から始まって徐々に大きくなり、また徐々に小さくなって終わるという BGM の手法は、スムーズなトランジション演出のためによく使われます。

オーディオクリップにフェード効果を適用するには

- [フェードイン]  と [フェードアウト]  ボタンをクリックします。

サウンドミキサーを使用する

ビデオクリップの音声、ナレーション、BGM を調和させるには、ビデオクリップの相対音量を調整することが大切です。

プロジェクト内の異なるオーディオトラックをバランスよくミックスするには

- 1 ツールバーの [サウンド ミキサー] ボタン  をクリックします。

注記：プロジェクトのプロパティ [オーディオ設定] でオーディオタイプが 3/2 に設定されると、[サラウンドサウンドミキサー] が表示されます。オーディオタイプが 2/0 ステレオモードに設定されると、[2 チャンネルミキサー] が表示されます。設定の確認には、[設定] > [プロジェクトのプロパティ] > [編集] を選択し、[プロファイルの編集オプション] ダイアログボックスで [圧縮] タブをクリックします。

サラウンドサウンドミキサーの使用については、202 ページの「サラウンドサウンドミキサーの使用」を参照してください。

2 チャンネルミキサーの使用については、201 ページの「ステレオチャンネルの調整」を参照してください。

ステレオチャンネルの調整

ステレオファイル（2 チャンネル）の場合、1 つの波形で左右のチャンネルが表されます。

2ch ステレオモードを使用するには

- 1 [設定] > [プロジェクトのプロパティ] の順にクリックします。
- 2 [プロジェクトのプロパティ] ダイアログボックスで、[プロジェクトの形式] ドロップリストから形式を選択します。
- 3 [編集] をクリックします。
- 4 [プロファイル編集オプション] ダイアログボックスで、[圧縮] タブをクリックします。
- 5 [オーディオ形式] ドロップリストで、[ドルビーデジタルオーディオ] を選択します。
- 6 [オーディオ設定] エリアで、[オーディオタイプ] ドロップリストボックスから [2/0 (L, R)] を選択します。
- 7 ツールバーの [サウンド ミキサー] ボタン  をクリックします。

- 8 ミュージックトラック上をクリックします。
- 9 **オプションパネル**で **[再生]** をクリックします。
- 10 サラウンドサウンドミキサーの中央にある音符記号をクリックし、任意のサウンド位置に従って調整します。
注記： 音符記号を移動すると、サウンドの聞こえてくる方向が変わります。
- 11 **[ボリューム]** をドラッグしてオーディオの音量を調整します。

サラウンドサウンドミキサーの使用

2つのオーディオチャンネルしかないステレオストリームとは異なり、サラウンドサウンドには5つの独立したオーディオチャンネルがあり、これらのチャンネルが1つのファイルにエンコードされ、5つのスピーカーと1つのサブウーファーに送られます。

サラウンドサウンドミキサーにはサラウンド効果を出すために必要なすべてのコントロールがあります。これらのコントロールにより、5.1 ch 構成のマルチスピーカーからオーディオが出力されます。ステレオファイルにこのミキサーを使用して、オーディオがスピーカー間を移動するように音量を調整することもできます。



サラウンドサウンドのミキシング

サラウンドサウンドのすべてのオーディオチャンネルには、前に挙げたステレオ構成と同様のコントロールに加え、いくつかの専用コントロールが存在します。

- **6 チャンネル VU メーター** — [左フロント]、[右フロント]、[中央]、[サブウーファー]、[左サラウンド]、[右サラウンド] があります。
- **中央** — センタースピーカーから出力される音量を調整します。
- **サブウーファー** — 低周波数サウンドの出力量を調整します。

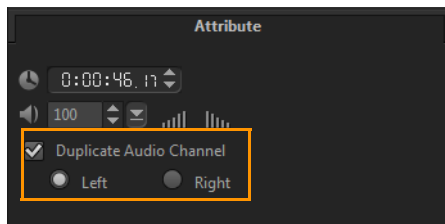
5.1 ch サラウンドサウンドモードを使用するには

- 1 [**設定**] > [**プロジェクトのプロパティ**] の順にクリックします。
- 2 [**プロジェクトのプロパティ**] ダイアログボックスで、[**プロジェクトの形式**] ドロップリストから形式を選択します。
- 3 [**編集**] をクリックします。
- 4 [**プロファイル編集オプション**] ダイアログボックスで、[**圧縮**] タブをクリックします。
- 5 [**オーディオ形式**] ドロップリストで、[**ドルビーデジタルオーディオ**] を選択します。
- 6 [**オーディオ設定**] エリアで、[**オーディオタイプ**] ドロップリストボックスから [3/2 (L, C, R, SL, SR)] を選択します。
- 7 ツールバーの [**サウンド ミキサー**] ボタン  をクリックします。
- 8 サラウンドサウンドミキサーの中央にある音符記号をクリックし、好みのサウンド位置に合わせて 6 つのチャンネルのいずれかにドラッグします。ステレオモードの手順 1 と 2 を繰り返します。
- 9 [**ボリューム**]、[**中央**]、[**サブウーファー**] をドラッグしてオーディオのサウンドコントロールを調整します。

注記：ビデオトラック、オーバーレイトラック、およびボイストラックでサウンド位置を調整することもできます。これを実行するには、希望のトラックボタンをクリックし、手順 2 と 3 を繰り返します。

オーディオチャネルの複製

オーディオファイルによっては、音声と BGM が別々のチャネルに分けられることがあります。オーディオチャネルを複製すると、片方のチャネルを無音にすることができます。



オーディオチャネルを複製するには、ツールバーの **[サウンドミキサー]** ボタン  をクリックします。次に **[属性]** タブをクリックして **[オーディオチャネルを複製]** を選択し、複製するオーディオチャネル（ほとんどの場合 **[左]** または **[右]**）を選択します。



マイクを使用してナレーションを録音する場合は、1 つのチャンネルだけで録音されます。チャンネル全体に複製するのにこの機能を使用すると、オーディオの音量を向上させることができます。

オーディオフィルターの適用

Corel VideoStudio では、**ミュージックトラック**と**音声**トラックのオーディオクリップにフィルターを適用できます。また、オーディオを含むビデオクリップに、オーディオフィルターを適用できます。

オーディオフィルターを適用するには

- 1 **[ライブラリ]** で  をクリックしてフィルターを表示します。

- 2 オーディオフィルターののみを表示するには、[**オーディオフィルターを表示する**] ボタン  をクリックします。
- 3 タイムラインにオーディオフィルターをドラッグし、オーディオクリップまたはオーディオを含むビデオクリップにドロップします。



オーディオクリップが選択されていれば、[**オプション**] パネルからオーディオフィルターを適用することができます。オプションパネルの [**オーディオ**] タブで [**オーディオフィルター**] をクリックします。[**使用可能なフィルター**] リストから、希望のオーディオフィルターを選択し、[**追加**] をクリックします。[**オプション**] ボタンが有効なときには、オーディオフィルターをカスタマイズできます。[**オプション**] をクリックしてダイアログボックスを開き、特定のオーディオフィルターの設定を行います。

ペインティング クリエーター



Corel VideoStudio の機能であるペインティング クリエーターを使用すると、ペイント、描画、または文字をアニメーションや静止画として記録し、オーバーレイ効果としてプロジェクトに適用できます。

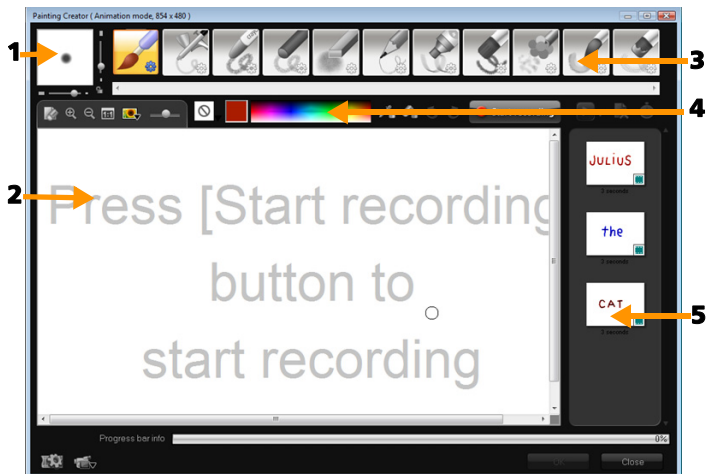
このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- ペインティング クリエーターの使用
- ペインティング クリエーターモードへの切り替え
- 静止画像とアニメーションの作成

ペインティング クリエーターの使用

[ペインティング クリエーター] ウィンドウには、アニメーションや描画を記録または保存するのに必要なすべてのツールが含まれています。以下の表は、[ペインティング クリエーター] ウィンドウ内のコントロールと機能の一覧です。

ペインティング クリエーターのインターフェースの基本



パーツ	説明
1 — ブラシの太さ	2つのスライダーとプレビューボックスを使って、ブラシの先の太さを設定します。
2 — キャンバス/ プレビューウィンドウ	ペイントエリアです。
3 — ブラシパネル	さまざまなブラシの種類の中から選択します。

パーツ	説明
4—カラーパレット	Windows カラーピッカー または Corel カラーピッカー を使用して色を選択または指定できます。スポイトをクリックして色を選択することもできます。
5—ギャラリー	作成したアニメーションや静止画のサムネイルが含まれています。

ペインティング クリエーターのコントロールボタンとスライダー

	新規作成/クリアボタン — 新しいキャンバス/プレビューウィンドウを開きます。
	ズームイン/ズームアウトボタン — ペイントビューをズームイン/ズームアウトできます。
	原寸 — キャンバスまたはプレビューウィンドウを実寸に戻します。
	背景イメージボタンとスライダー — [背景イメージ] ボタンをクリックすると、ペイント時の参照用にイメージを使用できます。背景イメージの透明度はスライダーで調整できます。
	テキストチャ オプションボタン — テキスチャを選択し、ブラシの先に適用できます。
	スポイトツール — カラーパレットまたは周りのオブジェクトから色を選択できます。



消しゴムモードボタン — ペイント / アニメーションを描いたり消したりできます。



元に戻すボタン — スチルモードとアニメーションモードで、操作を元に戻したりやり直したりできます。



やり直しボタン — スチルモードとアニメーションモードで、操作を元に戻したりやり直したりできます。



録音を開始 / 静止画ボタン — ペイントセッションを記録します。または、作成したペイントを**ギャラリー**に追加します。**静止画**ボタンはスチルモードの場合にだけ表示されます。



再生 / 停止ボタン — 現在のペイントアニメーションを再生 / 停止します。アニメーションモードでのみ使用できます。



削除ボタン — アニメーションまたはイメージをライブラリから削除します。



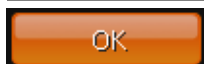
長さを変更ボタン — 選択したクリップの再生時間を変更します。



環境設定ボタン — [環境設定] ダイアログボックスを開きます。



アニメーションまたはスチルモードボタン — アニメーションモードとスチルモードを切り替えることができます。



OK ボタン—ペインティング クリエーターを閉じて、アニメーション *.uvp 形式と *.png 形式の画像を Corel VideoStudio のライブラリに挿入します。



閉じるボタン—ペインティング クリエーターウィンドウを閉じます。

ペインティング クリエーターを起動するには

- [ツール] > [ペインティング クリエーター] の順にクリックします。

アニメーションやイメージをライブラリに取り込むには

- ペインティング クリエーターウィンドウで、ギャラリー内で必要なサムネイルを選択し、[OK] をクリックします。

Corel VideoStudio は現在選択されているフォルダーのライブラリにアニメーションと静止画像を自動的に追加します。アニメーションは *.uvp 形式で保存され、イメージは *.png ファイルとして保存されます。

ペインティング クリエーターモードへの切り替え

ペインティング クリエーターでは、以下の 2 種類のモードを選択できます。アニメーションモードと スチルモード。

ペインティング クリエーターモードを選択するには

- 以下のいずれかのボタンをクリックします。
 - アニメーションモード  — ペインティングセッション全体を記録し、出力内容をタイムラインに組み込みます。

- **スチルモード**  — 静止画編集ソフトウェアで行うように各種ツールを使用してイメージファイルを作成できます。

注記： デフォルトでは、**ペインティング クリエーター**はアニメーションモードで起動します。

デフォルトのクリップ再生時間を変更するには

- 1 **[環境設定]** ボタン  をクリックします。
[環境設定] ダイアログボックスが表示されます。
- 2 **[全般]** タブで、**[標準のマクロ表示時間]** を増減します。
注記： [OK] をクリックします。

静止画像とアニメーションの作成

[ペインティングクリエイター] ウィンドウでアニメーションの記録や静止画像を保存できます。アニメーションの再生や静止画像への変換ができます。異なるブラシストロークを使用するには、ブラシ設定を調整します。描画しながら基準画像を使用することもできます。

ペイントアニメーションを記録するには

- 1 **[記録開始]** をクリックします。
- 2 各種のブラシセットやカラーセットを使ってキャンバスまたはプレビューウィンドウ上で静止画をペイントした後、**[記録停止]** をクリックします。
注記： 作成したペイントアニメーションは自動的に**ギャラリー**に保存されます。

静止画をペイントするには

- 各種のブラシセットやカラーセットを使ってキャンバスまたはプレビューウィンドウ上で静止画をペイントした後、**[静止画]** をクリックします。

注記：作成したペイントは自動的に**ギャラリー**に保存されます。

ペイントアニメーションを再生するには

- **ギャラリー**内のアニメーションサムネイルをクリックして、**[再生]** ボタン  をクリックします。

アニメーションを静止画に変換するには

- **ギャラリー**で、アニメーションのサムネイルを右クリックし、**[アニメーションアイテムをスチルに転送]** を選択します。

注記：変換した静止画は、アニメーションの導入や終了時のクリップとして使用できます。

ブラシ設定を指定するには

- 1 **[設定]** ボタン  をクリックします。
- 2 ブラシプロパティを変更して、希望のブラシストローク効果を作成します。
注記：オプションはペイントツールによって異なります。
- 3 **[OK]** をクリックします。

参照イメージを使用するには

- **[背景イメージオプション]** ボタン  をクリックすると、**[背景イメージオプション]** ダイアログボックスが表示されます。次のオプションを設定します。
 - **デフォルトの背景色を参照** — ペイントまたはアニメーションに単色の背景色を選択できます。
 - **現在のタイムラインイメージ** — タイムラインに現在表示されているビデオフレームを使用します。
 - **イメージをカスタマイズ** — イメージを開き、そのイメージをペイントまたはアニメーションの背景として使用できます。

スクリーン キャプチャ



Corel VideoStudio のスクリーン キャプチャ機能を使用して、コンピュータの操作とマウスの動きを記録します。この機能を使用すると、いくつかの簡単なステップで視覚化を必要とする操作のビデオを作成できます。また、強調やフォーカスを増すためにキャプチャエリアを定義したり、ナレーションを組み込むことができます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- スクリーン キャプチャ プロジェクトの開始
- 画面の記録

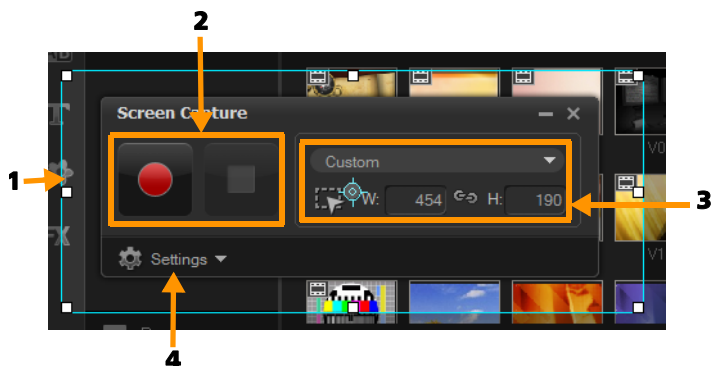
スクリーン キャプチャ プロジェクトの開始

スクリーン キャプチャ ウィンドウを開くには

- 以下のオプションのいずれかを行うことができます。
 - **取り込み**ワークスペースで、[スクリーン キャプチャ] をクリックし、[スクリーン キャプチャ] ツールバーを起動します。Corel VideoStudio のメインプログラムウィンドウが背景内に最小化され、[スクリーン キャプチャ] ツールバーが表示されます。
 - [記録 / 取り込みオプション]  から [スクリーン キャプチャ]  をクリックします。
 - [スタート] メニューのプログラムリストから Corel ScreenCap X9 を選択するか、[スタート] 画面からプログラムファイルをクリックします。

デフォルトの取り込み領域は、自動的に画面全体をカバーし、**「スクリーンキャプチャ」**ツールバーとともに表示されます。

画面の録画ツールバーの基本



パーツ	説明
1 — キャプチャエリア フレーム	キャプチャする表示エリアを指定します。デフォルトでは、これは画面全体を対象にします。
2 — 記録コントロール	画面の録画を操作するボタンが含まれます。
3 — キャプチャエリアフレームのサイズ	キャプチャするアクティブなプログラムを指定し、キャプチャするエリアのサイズを幅と高さのボックスで指定します。
4 — 設定 (デフォルトのビュー)	ファイル、オーディオ、表示、およびキーボードショートカット設定を指定できます。

画面の記録

実際の画面キャプチャを行うには、初めにビデオの設定を行います。

ビデオを設定するには

1 [設定] をクリックします。

2 [ファイルの設定] で、以下の詳細を指定します。

- **ファイル名** — プロジェクトのファイル名を入力します。
- **保存先** — ビデオファイルを保存する場所を指定できます。
- **ライブラリへ取り込み** — 取り込んだ画面を自動的にライブラリへインポートし、ライブラリの保存パスを識別します。

注記： スクリーン キャプチャは、デフォルトでライブラリの **サンプル** フォルダーに保存されます。 をクリックして新しいフォルダーを追加して、ファイルの保存場所を変更します。

- **形式** — ドロップリストで利用できる形式からオプションを選択します。
- **フレームレート** — 録画時に使用するフレーム数を指定できます。

注記： フレームレートを小さくすると小さいサイズになりインターネットにビデオをアップロードするには適していますが、画面での精度が低くなります。フレームレートを高くすると大きなファイルサイズを生成し、実際の画面を取り込んで詳細に表示するのに適しています。

3 [オーディオの設定] > [音声] で、次のいずれかを行います。

- **[音声記録を有効にする]**  をクリックして音声を録音します。音声入力をテストするには、[サウンドチェック] ボタンをクリックします。
- **[音声記録を無効にする]**  をクリックして音声録音を無効にします。

4 **システム オーディオ** を有効または無効にして、スライダーを希望の設定に調整します。

5 [制御設定] では、以下のオプションが利用できます。

- **マウス クリック アニメーション** — スクリーン キャプチャにマウスクリックを含めます。

- **F10/F11 ショートカット キーを有効にする** — 画面の取り込みのキーボードショートカットをオン/オフにします。

注記：画面キャプチャのショートカットキーがキャプチャするプログラムと衝突する場合は、記録中の予期しない停止や一時停止を防ぐため、この機能を無効にすることをお勧めします。

6 [モニターの設定] で、表示装置を選択します。

注記：プログラムは、ご使用のシステムで使用できる表示装置の数を自動的に検出します。デフォルトでは**主モニター**が選択されています。

スクリーン キャプチャを記録するには

1 以下のオプションのいずれかを選択します。

- **全画面** — 画面全体をキャプチャできます。[画面の録画] ツールバーを開くと、このオプションはデフォルトで有効になっています。
- **カスタム** — キャプチャするエリアを指定できます。キャプチャエリアのサイズがそれに従って表示されます。また、アクティブなプログラムのリストからオプションを選択することにより、キャプチャするアプリケーションウィンドウを指定できます。

2 [設定] をクリックして、その他のオプションを表示します。

注記：ナレーションやシステムオーディオを含めるには、それぞれの設定を有効にして指定してから記録を開始します。

3 [記録の開始 / 再開] をクリックして、スクリーン キャプチャを開始します。

指定されたキャプチャエリア内のすべての活動が記録されます。スクリーン キャプチャはカウントダウンに続いて開始されます。

注記：スクリーン キャプチャは、F10 を押すと停止し、F11 を押すと一時停止または再開します。

- 4 スクリーン キャプチャを終了するには、[**記録の停止**] をクリックします。



スクリーン キャプチャはライブラリおよび指定したカスタムフォルダーに追加されます。ビデオを Corel VideoStudio のタイムラインに取り込んで、クリップのトリムや効果やタイトルの追加ができます。

詳しくは、87 ページの「メディアを編集」参照 および 123 ページの「タイトルと字幕」参照 を参照してください。



高画質のビデオを作成するには、共有ワークスペースで該当する Windows Media Video (WMV) プロファイルを使用します。また、[**最初のビデオクリップに合わせる**] を有効にして、ビデオのレンダリング時にスクリーン キャプチャ記録の設定を使用します。

詳しくは、265 ページの「コンピューター再生用のファイルを保存する」参照 を参照してください。

おまかせモード



Corel で、すばやく簡単にオリジナルのムービーを作成できます。Corel おまかせモード を使用することで印象的なプロジェクトを素早く統合できます。テンプレートを選択し、メディアクリップを追加してムービーを保存するだけです。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- おまかせモードでプロジェクトを作成する
- テンプレートの選択（おまかせモード）
- メディアクリップの追加（おまかせモード）
- タイトルの編集（おまかせモード）
- ミュージックの追加（おまかせモード）
- パン & ズーム効果の適用（おまかせモード）
- ムービー再生時間の設定（おまかせモード）
- コンピューター再生用のファイルを保存する（おまかせモード）
- Web へのアップロード（おまかせモード）

おまかせモードでプロジェクトを作成する

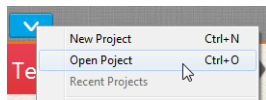
おまかせモード を起動して、すぐに新規プロジェクトの作成や既存のプロジェクトの編集ができます。

おまかせモードでプロジェクトを作成するには

- VideoStudio ウィンドウから、[ツール] > [おまかせモード] の順にクリックします。
おまかせモード ウィンドウが開きます。

既存のおまかせモードプロジェクトを開くには

- おまかせモードで、[メニュー] 矢印 > [プロジェクトを開く] の順にクリックします。



テンプレートの選択（おまかせモード）

おまかせモードには、さまざまなテーマを持つ多数のテンプレートが含まれています。

テンプレートを選択するには

- 1 [テンプレートを選択] タブをクリックします。
- 2 ドロップリストからテーマを選択できます。
すべてのテーマを表示するように選択するか、リストから特定のテーマを選択します。
- 3 サムネールリストからテーマをクリックします。
- 4 テンプレートをプレビューするには、[再生] ボタン  をクリックします。



選択したテンプレートはオレンジのボックスでマークされます。他のタブを開く場合は、テンプレートサムネールは [個人テンプレート] タブに表示されます。

VideoStudio X9 を持っている場合、ご自身のおまかせモードテンプレートを作成することができます。

メディアクリップの追加（おまかせモード）

ムービー作成時には、写真、ビデオクリップ、メディアクリップの組み合わせを使用できます。

メディアクリップを追加するには

- 1 [メディアの追加] タブをクリックします。
- 2 [メディアの追加] ボタン  をクリックします。
[メディアの追加] ダイアログボックスが開きます。
- 3 追加するメディアファイルを選択して、[開く] をクリックします。



Windows Explorer フォルダーから写真やビデオのファイルをおまかせモード ウィンドウにドラッグして追加することもできます。

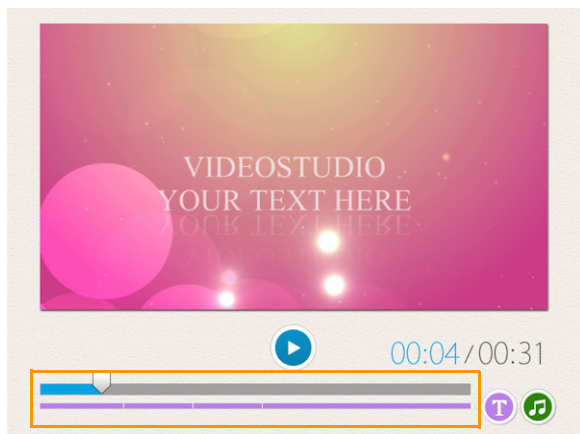
タイトルの編集（おまかせモード）

おまかせモード テンプレートには、組み込みタイトルクリップがあります。プレースホルダーテキストを独自のテキストに交換、フォントスタイルと色の変更、シャドウや透明などの効果の追加を行うことができます。

タイトルを編集するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[ジョグスライダー] を紫のバーでマークされているムービークリップの部分にドラッグします。

これで [タイトルを編集] ボタン  が有効になります。



- 2 **[タイトルを編集]** ボタンをクリックするか、プレビューウィンドウのタイトルをダブルクリックします。
- 3 **[フォント]** ドロップリストからフォントを選択してフォントスタイルを変更します。
- 4 フォントカラーを変更する場合は、**[カラー]** ボタン  をクリックして、カラータイルをクリックします。
また、リストからオプションをクリックして、**Corel カラーピッカー**または **Windows カラーピッカー**を起動することもできます。
- 5 シャドウを追加するには、**[シャドウ]** チェックボックスを有効にします。
- 6 シャドウの色を変更するには、チェックボックスの下**[色]** ボタン  をクリックして、カラータイルをクリックするかカラーピッカーを起動します。
- 7 透明度を調整するには、**[透明度]** の下向き矢印をクリックしてスライダーをドラッグします。

[透明度] ボックスをクリックして新しい値を入力することもできます。

- 8 タイトルを移動するには、テキストボックスを画面上の新しい位置にドラッグします。
- 9 タイトルの編集を終了するには、テキストボックスの外側をクリックします。



Corel VideoStudio には拡張タイトル編集機能があります。おまかせモードでプロジェクトが完了した後、Corel VideoStudio でタイトルを編集するには、[保存して共有する] タブをクリックして [VideoStudio で編集] をクリックします。

ミュージックの追加（おまかせモード）

ほとんどのミュージックには維持または交換できる組み込みミュージックがあります。独自のミュージックの追加、ミュージックの削除、オーディオファイルの順番の変更を行うことができます。オーディオの標準化を適用して、各ミュージッククリップの音量を同じレベルに自動的に調整できます。

BGM を追加するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタン  をクリックします。
- 2 [ミュージックオプション] をクリックし、[ミュージックの追加] を選択します。
[ミュージックの追加] ダイアログボックスが開きます。
- 3 オーディオファイルを選択して、[開く] をクリックします。

オーディオクリップを調整するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタンをクリックします。
- 2 [ミュージックオプション] リストからオーディオファイルをクリックします。
- 3 [上へ移動] ボタン  または [下へ移動] ボタン  をクリックして、オーディオファイルの順番を変えます。

オーディオファイルを削除するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタン  をクリックします。
- 2 オーディオファイルのタイトルをクリックして、[削除] ボタン  をクリックします。

オーディオの標準化を適用するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタン  をクリックします。
- 2 [オーディオの標準化] チェックボックスを有効にして、各ミュージッククリップの音量を同じレベルに調整します。

パン & ズーム効果の適用（おまかせモード）

パンとズーム効果を写真に適用して、ムービーやスライドショーをさらに面白いものにします。おまかせモードはプロジェクト内のすべての写真に自動的に効果を適用します。

パン & ズーム効果を写真に適用するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[オプション] ボタン  をクリックします。
- 2 [画像のパン & ズームオプション] から、[スマートパン & ズーム] チェックボックスを有効にします。

ムービー再生時間の設定（おまかせモード）

プロジェクトとミュージックの再生時間の関係を決定できます。

ムービー再生時間を設定するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[オプション] ボタン  をクリックします。
- 2 を [ムービーの長さ] からクリックして、以下のいずれか 1 つのオプションを選択します。
 - **ミュージックをムービー再生時間に合わせる** — ムービーの最後まで再生するミュージッククリップを自動的に調整します。
 - **ムービーをミュージック再生時間に合わせる** — ミュージックトラックの最後まで再生するムービークリップを自動的に調整します。

コンピューター再生用のファイルを保存する（おまかせモード）

おまかせモードでは、コンピューターで再生できるビデオファイル形式でムービープロジェクトを保存できます。

コンピューター再生用のビデオファイルを作成するには

- 1 [保存して共有する] タブで、[コンピューター] ボタン  をクリックします。

- 2 以下のボタンから表示するいずれか 1 つをクリックして、ビデオのプロファイルを選択します。
 - AVI
 - MPEG-2
 - AVC / H.264
 - MPEG-4
 - WMV
- 3 [**プロファイル**] ドロップリストで、オプションを選択します。
- 4 [**ファイル名**] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 5 [**ファイルの場所**] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 6 [**ムービーを保存**] をクリックします。

Web へのアップロード（おまかせモード）

ビデオを YouTube、Facebook、Flickr、または Vimeo にアップロードして、ムービーをオンラインで共有します。アカウントへはおまかせモード 内からアクセスできます。既存のアカウントがない場合は、アカウントを作成するように指示されます。

はじめて おまかせモード からログインする場合は、オンラインアカウントと おまかせモード 間の接続の認証を要求されます。この認証では、ビデオの正常なアップロードに関する制限情報の交換ができます。

ビデオのアップロードと同じく、通常オンラインサイトは、アップロード後ビデオを投稿する時間が必要です



YouTube、Facebook、Flickr、Vimeo で規定されているビデオや音楽の著作権に関する使用条件に必ず従ってください。

ビデオを YouTube、Facebook、Flickr、または Vimeo にアップロードするには

- 1 [**保存して共有する**] タブで、[Web へアップロード] ボタン



をクリックします。

- 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。

- YouTube
- Facebook
- Flickr
- Vimeo

サインインが必要な場合は、[**ログイン**] ボタンが表示されます。このボタンをクリックしてサインインします。はじめてサインインする場合は、Corel VideoStudio とオンラインアカウント間の接続の認証を要求されます。

- 3 ビデオのタイトル、説明、プライバシー設定、追加タグなどの必要な情報を入力します。
- 4 [**品質**] ドロップリストで、任意のビデオ品質を選択します。
- 5 [**ファイル名**] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 6 [**ファイルの場所**] ボックスで、ファイルのコピーを保存する場所を指定します。
- 7 [**ムービーをアップロード**] をクリックします。

VideoStudio でムービーを編集する（おまかせモード）

おまかせモードは、簡単な 3 つの手順でムービーを完成させることができるように設計されています。後で、VideoStudio を使ってプロジェクトを編集することも可能です。

VideoStudio でムービーを編集するには

- [**保存して共有する**] タブで、[**VideoStudio で編集**] をクリックします。

プロジェクトファイルは自動的にタイムラインに配置されます。



おまかせモード プロジェクトが VideoStudio に取り込まれると、連続して VideoStudio プロジェクトのようにムービーを編集できます。

詳しくは、77 ページの「タイムライン」を参照してください。

おまかせモードテンプレートの作成



VideoStudio X9 で FastFlick X9 テンプレートを作成できます。以前に保存された静的なプロジェクトであるインスタントプロジェクトテンプレートとは異なり、おまかせモードテンプレートは、ユーザーがテンプレートにドロップした写真やビデオの数に合わせて自動的に拡大または縮小するように設計されています。つまり、何を変更し、維持し、繰り返すかを管理するには、ある規則性が必要になります。おまかせモードテンプレートは大変使用しやすいものですが、作成には知識と計画を必要とします。

このセクションでは、以下の内容について説明します。

- おまかせモードテンプレートの用語
- おまかせモードテンプレートの作成規則
- おまかせモードテンプレートの作成

おまかせモードテンプレートの用語

以下の用語は、おまかせモードテンプレートの作成および説明に使用されます。

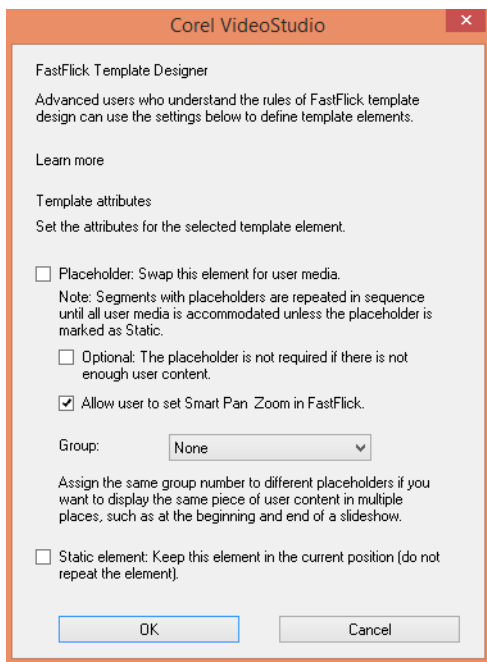
- **セグメント** — メイントラックに追加された各イメージまたはビデオによりセグメントが作成されます（背景やオブジェクトなどのグラフィックライブラリからのイメージやビデオを含みます）。オーバーレイ、タイトル、トランジションなどのエレメントを追加し、セグメントを強化できます。また、セグメントのエレメントに効果を適用することもできます。セグメントは、独立したブロックとして考える必要があります。セグメント内のエレメントは、メイントラックにあるセグメントのイ

メージやビデオの再生時間を超えないようにしてください
(ミュージックトラックだけは例外です)。

- **エレメント** — エレメントは、トランジション、タイトル、オブジェクト、またはあらゆるメディア要素を指します。言い換えると、テンプレートセグメントを構築するために使用される個々の要素のことです。
- **属性** — 動作を決定するテンプレートエレメントに割り当てるプロパティ。
- **プレースホルダー** — ユーザーメディアと交換される一時メディアに割り当てられる属性。プレースホルダーは、デフォルトで繰り返しが可能です（ユーザーがテンプレートに追加することのできる不特定数のメディアを指定することができます）。
オプションは、十分なユーザーコンテンツがない場合に不必要なエレメントのプレースホルダーに割り当てる属性です。例えば、メインのビデオトラックにユーザーコンテンツが足りなくなったとき、（シーケンスを完成するためにコンテンツを繰り返すのではなく）却下できるセグメントのプレースホルダーにオプションを適用できます。
- **静的** — 現在の位置にとどめておきたいテンプレートエレメントに割り当てられる属性。メインのビデオトラック内のメディアが静的と指定されると、セグメントはシーケンス内で繰り返されず、現在の位置のみで表示されます（たとえば、セグメントの最初または終わりなど）。



メインのビデオトラックに追加された画像やビデオクリップにより、セグメントが作成されます（オレンジの四角で表示）。各セグメントは、複数のエレメントを持つことができます（赤い楕円で表示）。



[おまかせモード テンプレートデザイナー] ダイアログボックスで、テンプレートのエレメントに属性を割り当てます。ダイアログボックスを開くには、タイムラインのテンプレートエレメントを右クリックし、[おまかせモード テンプレートデザイナー] を選択します。

おまかせモードテンプレートの作成規則

おまかせモードテンプレートが正しく動作するには、いくつかの規則に従う必要があります。すべてのプロジェクトで使用するひとつのワークスペースでテンプレートを作成するため、気づかないうちに規則を破ってしまうことがあります。テンプレートを保存する前に規則を確認し、共有する前にはおまかせモードに保存されたテンプレートを必ずテストするようにしてください。

規則

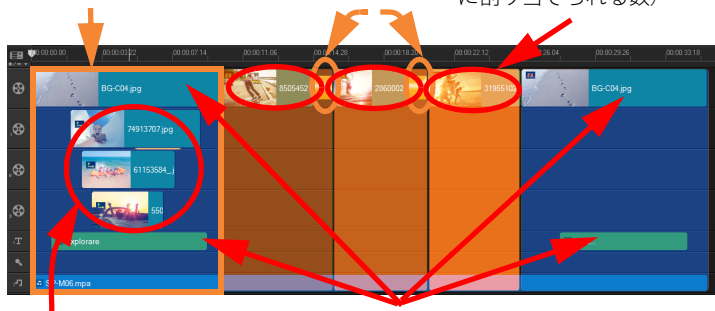
- 1 **セグメント** : セグメント内のエレメントが他のセグメントにかかっていないことを確認します。
- 2 **プレースホルダー** : テンプレートには最低 1 つのプレースホルダーが必要です。
- 3 **オーディオ** : テンプレートのオーディオには 1 曲目のミュージックトラックのみを使用します。オーディオファイルは、1 つ以上のセグメントにかかって使用できる唯一のエレメントです（例えば、テンプレートプロジェクト全体に流れる 1 曲の楽曲を使用することができます）。
- 4 **タイトル** : タイトルには 1 つめのタイトルトラックのみを使用します。
- 5 **トランジション** : テンプレートの最初または最後のセグメントではない、セグメントの最後のみでトランジションを使用します。実質的に、トランジションはセグメントを繋げるものではありませんが、セグメントの前にくるメディアに属するものであると考えると良いでしょう。
- 6 **グループ** : 2 か所以上でユーザーメディアを表示する場合、プレースホルダーに合致する**グループ**数を割り当てる必要があります。例えば、同じ**グループ**数の属性を対応するプレースホルダーに割り当てると、同一のユーザーメディアをイントロのオーバーレイおよびメインのスライドショーで使用できます。

上記の規則は、始めに覚えるべき基本的な規則で、いくつかの例外があります。さまざまな属性設定による動作環境を詳しく学び、インスピレーションを得るには、VideoStudio で既存のおまかせモードテンプレートを開き、エレメントの属性設定を確認してください。

セグメント - 音楽以外、ビデオトラックメディアを超えて使用されることのできるエレメントはありません。

中間セグメント間のみのトランジション。

属性（中間セグメント）：プレースホルダー、オプション、グループ（最初のセグメントのオーバーレイプレースホルダーに合致するように各プレースホルダーに割り当てられる数）



属性（オーバーレイ エレメント）プレースホルダー、グループ（中間セグメントプレースホルダーに合致するように各プレースホルダーに割り当てられる数）

属性：静的（エレメントは変更されず、繰り返しもなし）

上記のプロジェクトには、5つのセグメントがあります。青い領域は最初と最後のセグメントを示し、オレンジ色の領域は3つの中間セグメントを示します。このプロジェクトでは、青い領域1回のみ表示されること（最初と最後のセグメント）、そしてオレンジ色のセグメントは、すべてのユーザーメディアが調整されるまで順番に繰り返されるよう属性が選択されています。小さなイントロのオーバーレイに表示されるユーザーメディアはまた、メインのスライドショーの一部としても表示されます。

おまかせモードテンプレートの作成

おまかせモードテンプレート作成には、既存のおまかせモードテンプレートを変更、既存プロジェクトをテンプレートへ変換、イ

インスタントプロジェクトの構成要素を使用、または最初からテンプレートを構築のいずれかの方法があります。初めてのプロジェクトには、一からテンプレートを作成すると、テンプレートの規則を学習する良い機会になります。既存のおまかせモードテンプレートを見直してみると、良いインスピレーションを得ることができます。

一般的に、おまかせモードテンプレートには最初、中間、最後があります。セグメントが 1 つだけのテンプレートも可能ですが、テンプレートのルックアンドフィールを定義するにはいくつかのセグメントが必要となります。

以下は、テンプレートを作成するときのポイントをご紹介します。

- 基礎となるエレメント（変わらずに存在するもの）は何か？例えば、最初と最後のセグメントがあるか？あるとしたら、そのセグメント内で不変のエレメントは何か？そのセグメントに静的なプレースホルダー（繰り返さないユーザーコンテンツ）を含むか？
- いくつのセグメントを作成するか？すべてのユーザーメディアが配置されるまで、プレースホルダーのあるセグメントはシーケンス内で繰り返されます（**静的**と指定されていない限り）
- オプションにする（ユーザーコンテンツが終了したときに却下できる）セグメントはどれか？

テンプレートを作成するには

- 1 VideoStudio の**編集**ワークスペースで、おまかせモードテンプレートの規則に従いテンプレートを作成します。

各セグメントのエレメントがオーバーラップしないことを確認しています（ミュージックトラック 1 曲のオーディオクリップは除く）。

- 2 エレメントを右クリックし、**おまかせモード テンプレート デザイナー**を選択します。

- 3 **おまかせモード テンプレートデザイナー** ダイアログボックスで、エレメントに適用する属性を選択します。
- 4 各エレメントについて、ステップ 3 ～ 4 を繰り返します。
- 5 **[ファイル]** > **[保存]** をクリックし、ファイル名を入力します。
- 6 **[ファイル]** > **[テンプレートとして出力]** > **[おまかせモードテンプレート]** をクリックします。

テンプレートのパスおよびテンプレートフォルダ名を確認します。

フォルダ名をファイル名と別にしたい場合は、**[テンプレートフォルダ名]** ボックスに新しい名前を入力します。
- 7 **[カテゴリー]** リストで、テンプレートのグループを選択します。
- 8 **[OK]** をクリックします。



テンプレートのクリップ プレースホルダーにビデオクリップを含める場合、効果フィルタがプレースホルダークリップに適用されていると、ユーザービデオクリップは対応するプレースホルダークリップの長さに制限されます。

ストップモーション アニメーション



DV/HDV カメラや Web カメラ、または DSLR から取り込んだ画像、または取り込んだ写真から、Corel VideoStudio で直接ストップモーション アニメーションを作成して、ビデオプロジェクトに追加することができます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- ストップモーション プロジェクトの作成
- Corel VideoStudio にストップモーション画像を取り込む
- DSLR の拡大モードの使用

ストップモーション プロジェクトの作成

綺麗に作成するポイントは、ストップモーション アニメーションプロジェクトに使用する静止画やビデオを撮る場合に三脚を使用してください。

ストップモーションウィンドウを開くには

- **取り込み**ワークスペースで、[**ストップモーション**] をクリックし、[**ストップモーション**] ウィンドウを開きます。

注記: また、[**記録 / 取り込みオプション**]  から [**ストップモーション**]  をクリックしても [**ストップモーション**] ウィンドウを開けます。

新規ストップモーション アニメーションプロジェクトを作成するには

- 1 新規ストップモーションアニメーションプロジェクトを作成するには、[作成] をクリックします。

注記： 既存のプロジェクトが開いている場合は、次に進む前に作業を保存するように指示されます。

- 2 [プロジェクト名] にストップモーション プロジェクトの名前を入力します。
- 3 [保存先] で、クリップを保存するフォルダーを指定するか検索します。
- 4 [ライブラリに保存] のドロップリストから既存のライブラリフォルダーを選択して、ストップモーション プロジェクトを保存する場所を選択します。
注記： [新規フォルダーを追加] をクリックして、新しいライブラリフォルダーを作成することもできます。

既存のストップモーション アニメーションプロジェクトを開くには

- 1 [開く] をクリックし、作業するストップモーション アニメーションプロジェクトを検索します。
注記： Corel VideoStudio で作成したストップモーション アニメーションプロジェクトは、Ulead Image Sequence (*.uisx) 形式です。
- 2 [開く] をクリックして、プロジェクトを開きます。

ストップモーション アニメーションプロジェクトに画像を取り込むには

- 1 [インポート] をクリックし、ストップモーション アニメーションプロジェクトに挿入する静止画像を検索します。

注記： 写真がフォルダーに表示されない場合は、[参照] をクリックします。

2 [開く] をクリックします。

静止画像がストップモーション アニメーションプロジェクトに自動的に挿入されます。



自動 / 連続モードでデジタル一眼レフカメラで連続的に撮影された写真は、ストップモーション アニメーションプロジェクトのよい例です。

ストップモーション アニメーションプロジェクトを再生するには

- [再生] をクリックします。

ストップモーション アニメーションプロジェクトを保存するには

- [保存] をクリックします。プロジェクトが指定した取り込みとライブラリのフォルダーに自動的に保存されます。

ストップモーションを終了するには

- [終了] をクリックして、ビデオプロジェクトに戻ります。

Corel VideoStudio にストップモーション画像を取り込む

画像を取り込むには

- 1 Web カメラ、DV/HDV カメラ、または DSLR をコンピューターに接続します。
- 2 メッセージボックスが表示され、デバイスを使用するかどうか確認されます。[OK] をクリックします。

- 3 複数のデバイスを接続する場合は、ドロップリストから任意の取り込みデバイスを選択します。
- 4 **ストップモーション設定**のいずれかを変更します。
- 5 **[イメージを取り込み]**をクリックして手動で画像を取り込みます。

ストップモーション設定タブ

- **イメージの長さ** — 各画像の表示時間を選択します。フレームレートを大きくすると、各イメージの露出時間が短くなります。
- **取り込み解像度** — 画面の取り込み品質を調整します。オプションは、取り込みデバイスの設定によって異なります。
- **自動取り込み** — **[自動取り込みを有効]**をクリックして、プリセットの間隔を使用して自動的に取り込むようにプログラムを設定することもできます。**[時間を設定]** ボタン  をクリックして、**取り込み頻度**と**合計取り込み時間**の設定を調整します。
- **オニオンスキン** — スライダーを左から右へ移動して新しく取り込んだ画像と前に取り込んだフレームの品質を制御します。取り込んだフレームは、ストップモーションタイムラインに表示されます。

Web カメラまたは DV/HDV カメラを使用して画像を取り込むには

- 1 DV/HDV カメラを使用している場合は、再生 / 編集モードに切り替えて、DV/HDV カメラが DV/HDV モードに切り替えられているか確認してください。
- 2 録画モードで、各取り込み間の対象を移動して画像に動きを表します。
- 3 DV/HDV カメラからのビデオ映像を使用する場合は、ビデオ再生時に画面の取り込みを行うことができます。

DSLR を使用して画像を取り込むには

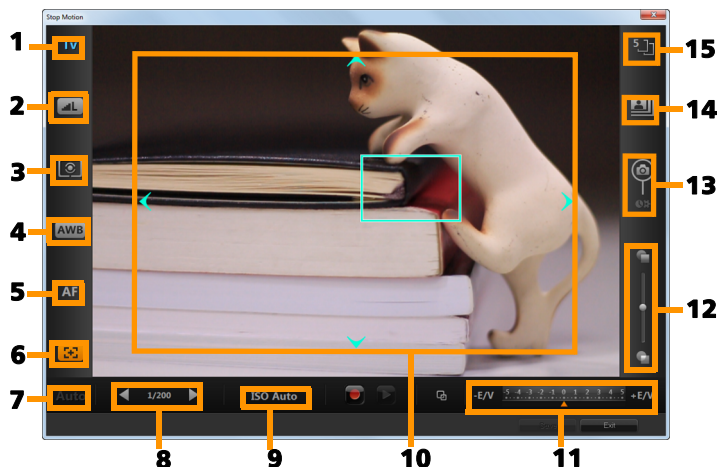
- 1 対応の DSLR が接続されている場合、[オートフォーカス] ボタン  が自動的に有効になります。この設定を維持するように選択するか、[マニュアルフォーカス] ボタン  をクリックします。

注記： DSLR がオートフォーカスに対応していない場合は、マニュアルフォーカスボタンが自動的に有効になり、オートフォーカスボタンがグレーになります。

- 2 対応する DSLR へのライブビューフォーカス表示を有効にするには、[フォーカスを表示] ボタン  をクリックします。
- 3 以下の **DSLR 設定** のいずれかを修正します。ISO、ホワイトバランス、Ev、メタリングモード、画質の DSLR 設定のいずれかを修正します。Corel VideoStudio は、モード、絞り、シャッター速度に DSLR 設定を使用します。
- 4 拡大モードに切り替えるには、[拡大] ボタン 

DSLR の拡大モードの使用

Corel VideoStudio は、カメラのビューファインダーを模倣し、DSLR 機能と設定へのクイックアクセスを提供します。



パーツ

説明

- | | |
|-----------------|--|
| 1 — モード | 選択したカメラモードについての情報を表示します |
| 2 — 画質 | 画像サイズと画質を設定できます。 |
| 3 — メタリングモード | カメラのプリセットオプションから選択して、メタリングモードを設定できます。 |
| 4 — ホワイトバランス | カメラのプリセットオプションから選択して、ホワイトバランスを設定できます。 |
| 5 — フォーカスインジケータ | 選択したフォーカス設定についての情報を表示します |
| 6 — フォーカスを表示 | 画面にライブビューフォーカスガイドを表示します。 |
| 7 — 絞り | カメラの絞り設定を表示します。DSLR が P または Tv モードの場合に、これは無効になります。 |

パーツ	説明
8 — シャッター速度	カメラのシャッター速度設定を表示します。DSLR が P または Av モードの場合に、これは無効になります。
9 — ISO	カメラのプリセットオプションから選択して、ISO 設定を調整できます。
10 — ライブビューフォーカスガイド	矢印をクリックするか、フォーカス領域ボックスをドラッグしてフォーカス領域を調整できます。
11 — Ev	露出値補正設定を選択できます。
12 — オニオンスキン	スライダーを移動して新しく取り込んだ画像と前に取り込んだフレームの品質を制御します。
13 — 自動取り込み	自動取り込み機能を有効にします。
14 — 取り込み解像度	画質を設定します。プリセットオプションから選択するか、DSLR の設定を使用することができます。
15 — イメージの長さ	各画像の表示時間を選択します。

ストップモーション対応の DSLR デバイス

Canon EOS-1Ds Mark III, EOS-1D Mark IV, EOS-1D Mark III, EOS 1D X, EOS 5D Mark III, EOS 5D Mark II*, EOS 7D*, EOS 40D, EOS 50D*, EOS 60D*, EOS 60Da*, EOS 650D/Rebel T4i, EOS 600D/Rebel T3i, EOS 1100D/Rebel T3, EOS 550D/Rebel T2i, EOS 500D/Rebel T1i, EOS 450D/Rebel XSi, EOS 1000D/Rebel XS, EOS-1D C, EOS 6D, EOS M

* 対応モデルはライブビューフォーカスガイドを表示します。

マルチカメラ編集



マルチカメラエディタは、異なるカメラで異なるアングルから撮影されたイベントの映像からプロ並みのビデオ作品を作成することを可能にします。

最大 *6 台のカメラによるマルチビュー作業スペースで、ビデオクリップを再生しながらクリップを同期し、その場で編集作業を行います。放送スタジオのカメラ切り替えのように、ビデオクリップを切り替えることで、1 つのシーンの異なる角度、異なる要素をキャプチャできます。

ビデオ映像のキャプチャには、アクションカメラ、ドローンカメラ、DSLR、スマートフォンなど、さまざまな録画機材を利用できます。マイクから別個にキャプチャした音声を含めることも可能です。

カメラの台数は、所有しているソフトウェアのバージョンによって異なります。

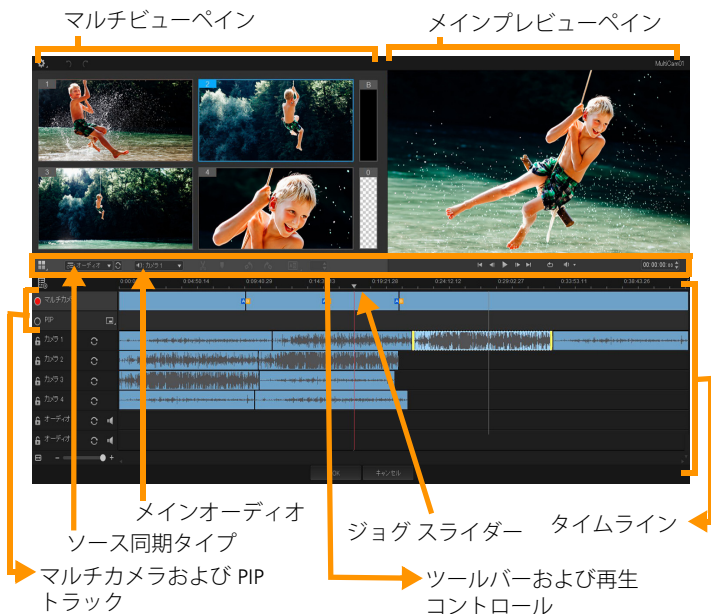
本セクションでは、以下の内容について説明します。

- マルチカメラエディタの作業スペース
- マルチカメラ編集の基本手順
- マルチカメラエディタへのビデオおよびオーディオクリップのインポート
- マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期
- マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択
- 複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成
- マルチカメラエディタへの PIP（ピクチャインピクチャ）の追加

- マルチカメラソースファイルの管理
- マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート
- マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用する

マルチカメラエディタの作業スペース

以下の図には、マルチカメラエディタの主要機能を示します。



ツールバー、再生、その他のコントロール

作業スペースに含まれるコントロール類を以下に示します。

メインツールバーには以下のコントロールが含まれます：

 **カメラ数** — ソフトウェアのバージョンに応じて、4～6 台のカメラを表示するマルチビューペインを設定できます。

 Audio  **ソース同期タイプ** — クリップを同期します。詳しくは、252 ページの「マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期」を参照してください。

 Camera 2 **メインオーディオ** — 優先されるオーディオソースを選択します。詳しくは、254 ページの「マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択」を参照してください。

 **クリップを分割** — クリップをセグメントに分割します。詳しくは、259 ページの「マルチカメラエディタでクリップを分割するには」を参照してください。

 **マーカーの設定／削除** — オーディオ同期などの編集目的で、カメラトラックにマーカーを追加します。

 03 **トランジションおよび再生時間** — マルチカメラトラックのクリップ間にトランジションを適用し、トランジションの再生時間を設定します。詳しくは、258 ページの「マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには」を参照してください。

メインプレビューペインには以下のコントロールが含まれます：

  **左回転および右回転** — マルチカメラトラックまたは PIP トラックに追加する前に、カメラトラックのクリップを回転します。注：ロック解除されたトラックのみが回転可能です。

     **［ホーム］、［前フレーム］、［再生］、［次フレーム］、［終了］** ボタンを含む再生バー

 **ループ** — 最後に達した時点、最初から再生を繰り返すことで、選択したトラックを連続再生します。

 **音量設定** — 再生時のオーディオ音量を調整します。

0:04:40:09

タイムコードコントロール — メインプレビューペインに表示される時間／フレーム、タイムラインのジョグスライダーの設定位置を確認、設定します。矢印をクリックするか、数値をクリックして、時間／フレームを設定します。

タイムラインには以下のコントロールが含まれます：



ソースマネージャ — クリップの追加、削除を行います。詳しくは、260 ページの「マルチカメラソースファイルの管理」を参照してください。



音声波形ビューの表示／非表示 — カメラおよびオーディオトラックの音声波形を表示します。



ロック／ロック解除 — 個々のトラック上に表示されます。同期した後は、トラックをロックすることをお勧めします。



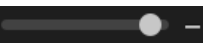
同期に含める、あるいは除外する — 同期プロセスにどのトラックを含めるかを決定します。



ミュート／ミュート解除 — 選択したオーディオトラックに対して、音声のオン／オフを切り替えます。



タイムラインの拡大 — タイムラインの左下隅にあるこのコントロールによってプロジェクトを展開、折りたたむことで、タイムラインにプロジェクト全体を表示できます。



ズームレベルスライダー — スライダーをドラッグするか、**[ズームイン]**（+記号）、**[ズームアウト]**（-記号）のクリックで、プロジェクトのズームレベルを変更できます。**マルチカメラ**トラックで、個別のセグメントを編集する場合に便利な機能です。

以下の標準コントロールは、アプリケーションウィンドウの左上隅に表示されます。

 **設定** — [プロキシマネージャ] と [名前を付けて保存] にアクセスできます。詳しくは、262 ページの「マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用する」および 261 ページの「マルチカメラオブジェクトを保存するには」を参照してください。

  **[取り消し]** と **[やり直し]** — マルチメディアエディタで、ほとんどの操作を取り消し、またはやり直します。

マルチカメラ編集の基本手順

マルチカメラ編集プロセスの概要を以下に示します。

- 1 VideoStudio ライブラリで使用するビデオとオーディオクリップをインポートします。通常、これはひとつのイベントを同時にキャプチャした複数のクリップです。
- 2 ライブラリでクリップを選択し、マルチカメラエディタに**インポート**します。
- 3 **タイムライン全体のクリップ**を同期します。すべてのクリップがオーディオならばこの操作は自動的に行えますが、同期する方法は複数存在します。
- 4 維持するオーディオを選択します（オリジナルのオーディオを利用する場合）。個別のオーディオトラックを選ぶこともできます。
- 5 マルチカメラ作品の構築を開始します。すべてのクリップを同時に再生できます。マルチビューペインで、表示するカメラをクリックします。クリップは好きなだけ切り替えられます。選択された映像がメインプレビューペインに表示されます。その後、**マルチカメラ**トラックのプロジェクトを確認して、調整できます。
- 6 **マルチカメラエディタを保存して閉じ**、VideoStudio に戻ってプロジェクトを出力します。

重要！ **マルチカメラエディタを終了する前に、マルチカメラ編集を完了することをおすすめします。他のエディタでプロ**

プロジェクトに加えた変更は、**マルチカメラエディタ**でプロジェクトを再オープンする場合、サポートされません。つまり、一部の変更は取り消されることを意味します。

マルチカメラエディタへのビデオおよびオーディオクリップのインポート

マルチカメラプロジェクトを作成する最初の手順は、**マルチカメラエディタ**にクリップをインポートすることです。多くの場合、VideoStudio ライブラリにインポートされている同一イベントからクリップを選択することになります。

最大で同時に 6 つのクリップを扱うことができ、2 つの独立したオーディオクリップを含めることができます。

マルチカメラエディタへのビデオクリップをインポートするには

- 1 VideoStudio ライブラリで、使用する全クリップを選択します。
- 2 以下の手順のどれかひとつに従ってください：
 - タイムラインのツールバーで、[**マルチカメラエディタ**] ボタン  をクリックします。
 - 選択したクリップを右クリックして、[**マルチカメラエディタ**] を選びます。

マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期

ビデオとオーディオクリップを同期することで、時間の同じ瞬間に揃えられます。一番簡単な操作は、**マルチカメラエディタ**で自動的に各クリップを分析、同期する方法です。録音を計画している場合、拍手などの特殊オーディオ信号を使用できます（本格的な映画におけるカチンコと同じ機能です）。開始信号付きの音楽パ

フォーマンスやスポーツイベントなど、一部のイベントには、同期プロセスに役立つ、自然な音声キューが用意されています。

マーカー、撮影時間を利用してクリップを同期したり、タイムライン上でクリップを対象となるタイムコードにドラッグすることで、手動で調整することも可能です。たとえば、フラッシュなどの標準視覚要素を使って、ビデオを手動で同期できます。ビデオ映像に音声が含まれていなかったり、クリップ内の音声波形が同期し難かったり、クリップを手動で揃えたい場合には、こうした操作方法が役立ちます。

ソース映像によっては、複数の同期オプションを組み合わせる必要があります。

マルチカメラエディタでビデオおよびオーディオクリップを同期するには

- 1 **マルチカメラエディタ**にクリップをインポートした後、ツールバーの[**ソース同期タイプ**]ドロップリストから以下のオプションを選びます。

- **オーディオ** — ドロップダウンリストの隣の[**同期**]ボタン  をクリックしてタイムラインのクリップを同期します。注：このオプションを使用するには、ビデオクリップに音声が含まれている必要があります。
- **マーカー** — タイムラインでクリップを選択し、クリップを再生するか視覚キューを使って目的位置までスクラブします。そして、ツールバーの[**マーカーの設定／削除**]ボタン  をクリックしてマーカーを追加します。マーカーが各クリップに追加されたら、ツールバーの[**同期**]ボタン  をクリックし、マーカーに沿ってクリップを配置します。
- **撮影日／時刻** — [**同期**]ボタン  をクリックすると、カメラが記録したメタデータが示す撮影日時に従ってクリップが

同期されます。注：正確な結果を得るには、クロックはカメラと同期している必要があります。

- **手動** — タイムラインで、視覚キューを使って各クリップを目的位置までドラッグします。

注：同期プロセスから除外したいクリップがある場合、対応するトラックの[同期から除外] ボタン  をクリックします。トラックを含めるには、ボタン (同期を有効 ) を再度クリックします。

ヒント：クリップを同期した後、個々のトラックの[ロック] ボタン  を使用すると、編集プロセスの間そのトラックの同期状態を維持することが可能になります。

マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択

マルチカメラエディタにクリップをインポートして同期した後、プロジェクトの音声についていくつかの決断をすることができます。たとえば、4つのビデオクリップがあり、すべてに音声が含まれている場合、各クリップを個別に聴き、最高の音声が含まれている1本を選ぶことをお勧めします。独立したオーディオクリップを使用することも可能です。

別のオプションでは、すべてのクリップの音声を使用したり、いずれも使用しなかったり、カメラの切り替え時に音声を切り替えること（スポーツや他のアクション映像と一緒にキャプチャされた音声を利用する場合の選択肢）が可能です。

デフォルトでは、**カメラ 1** の音声を選択されます。

マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースを選択するには

- 1 **マルチカメラエディタ**のタイムラインにクリップが表示された状態で、ツールバーの[**メインオーディオ**] ボックスで**カメラ**または**オーディオクリップ**を選択します。[**再生**]  をクリックして、各クリップの音質を確認します。
- 2 プロジェクトで使用する**カメラ**または**オーディオクリップ**を選択します。すべての他のトラックの音声はミュートされます。その他のオプション：
 - **自動** — 再生中のクリップに合ったオーディオに切り替えます。
 - **なし** — マルチカメラプロジェクトにオーディオは含まれません。マルチカメラエディタを終了した後、VideoStudio で音声を追加できます。
 - **すべてのカメラ** — すべてのクリップの音声を同時に再生します。

ヒント：マルチカメラエディタ終了後にオーディオを編集する場合、VideoStudio でオーディオトラックとして利用可能になるトラックは、**メインオーディオ**の設定によって決定されることにご注意ください。

複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成

マルチカメラエディタでクリップのインポートと同期を行いオーディオ設定を選択した後、クリップを編集してマルチカメラ作品の作成を開始することができます。**マルチカメラエディタ**のマルチビューペインにより、作業が楽しく簡単になります。トラックを切り替えてブレンドすることで新しい音楽作品を作りだす DJ のように、**マルチカメラエディタ**を使うとビデオトラックを視覚的に切り替え、トランジションを加えてブレンドすることができます。

再生が遅かったり、スムーズに流れないと感じられる場合は、**スマートプロキシ**設定をチェックします。詳しくは、262 ページの「マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用する」を参照してください。

マルチビューペインとメインプレビューペインを使って基本部分を構築した後、**マルチカメラ**トラックのプロジェクトを調整し、トランジションやクリップ分割ツールなどの編集機能を利用できます。クリップの回転など、一部の編集操作は**マルチカメラ**トラックで作品にクリップを追加する前に、個々の**カメラ**トラックで行う必要があります。

マルチカメラ作品を作成するには

- 1 **マルチカメラエディタ**のタイムラインにクリップが表示された状態で、メインプレビューペインの下の方の **[再生]** ボタン  をクリックします。

すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。

- 2 プロジェクトの構築を始めるには、マルチビューペインでビデオが再生されているときに、表示したいカメラのプレビューをクリックします。

選択されたカメラの映像がメインプレビューペインに表示されます。



メインプレビューペインの左側に、マルチビューペインが表示されます。すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。

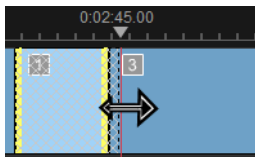
- カメラを切り替えるには、マルチビューペインで別のカメラをクリックします。カメラは好きなだけ切り替えられます。プロジェクトを**マルチカメラ**トラックでプレビューできます。



タイムラインのマルチカメラトラックには、作品中のそのカメラのセグメントが表示されます。

マルチカメラトラックのズームレベルを調整するには、タイムライン左下のズームレベルスライダ **+**  **-** をドラッグします。

- マルチビューペインを使って最初のパスを完了した後、**マルチカメラ**トラックの切り替えのタイミングを調整できます。プロジェクトを再生するか、編集位置までスクラブし、カメラのセグメントをクリックし、切り替えを行うフレームがメインプレビューペインに表示されるまで、そのエッジをドラッグします。



マルチカメラのトラックのセグメントを別の**カメラ**に切り替えるには、そのセグメントを右クリックし、コンテキストメニューから別のカメラを選ぶか、マルチビューペインのカメラプレビューをクリックします。

マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには

- 1 **マルチカメラトラック**で、セグメントをクリックします。
- 2 ツールバーで[**トランジション**] ボタン  をクリックします。アクティブになるとボタンには黄色の枠が付けられ、タイムラインにトランジションアイコン (AB) が表示されます。
ボタンがグレイで表示される場合、セグメントの端をわずかにかりドラッグして、ボタンを再アクティブ化します。
デフォルトでは、**クロスフェード**トランジションが適用されます。
- 3 ツールバーで、トランジションの[**再生時間**] ボックスに時間を入力します。

ヒント：プロジェクトには黒または空のセグメントを追加できます。すでに**マルチカメラ**トラックにあるセグメントを黒または空白に変更するには、セグメントをクリックし、[**黒**] または [**空白**] を選択します。ビデオセグメントと**黒い**セグメントの間にトランジションを適用できます。プロジェクトを再生しながら、黒または空白のセグメントを追加するには、マルチビューペインでカメラプレビューをクリックする代わりに、カメラプレビュー右側の**黒** (B) または**空白** (0) をクリックします。



マルチカメラエディタでクリップを分割するには

- 1 タイムラインで、**マルチカメラ**または **PIP** トラックでクリップを選択し、**[再生]** をクリックするか、カットを作る位置までジョグスライダーをドラッグします。
- 2 **[クリップの分割]** ボタンをクリックします。

注：クリップの分割は、セグメントの一部を別のカメラに置き換えて、別のスイッチを追加する場合などに便利です。

マルチカメラエディタへの PIP（ピクチャインピクチャ）の追加

マルチカメラプロジェクトに PIP 効果を追加できます。PIP によって、メインビデオを背景で再生しながら、画面の一部でビデオを表示できます。



上部の図は、PIP（ピクチャインピクチャ）の概念を示します。

マルチカメラプロジェクトに PIP 効果を追加できます。

- 1 **マルチカメラ**トラックでマルチカメラ作品を作成した後、**[再生]**  をクリックするか、PIP 効果を追加する位置までスクラバをドラッグします。

- 2 タイムラインで、PIPトラック上の円をクリックして、トラックをアクティブ化します。
アクティブになると、円の色は赤に変わります .
- 3 マルチビューペインで、使用する**カメラ**のプレビューをクリックします。
セグメントが PIP トラックに追加されます。
- 4 セグメントの終点を設定するには、PIP トラックでセグメントの終わりをクリックし、それをタイムライン上の希望の位置までドラッグします。
- 5 PIP のコーナーを選択するには、PIP トラックの **[PIP 位置の変更]** ボタン  をクリックします。
PIP 位置は、メインプレビューペインで確認できます。

マルチカメラソースファイルの管理

ソースマネージャを使用して、マルチカメラプロジェクトのトラックにビデオおよびオーディオクリップを追加／削除できます。クリップの長さ、クリップの場所など、クリップの関連情報を表示することも可能で、トラックをロック／ロック解除できます。

ソースマネージャでクリップを追加、削除、管理するには

- 1 タイムラインの左上の **[ソースマネージャ]** ボタン  をクリックします。
- 2 **[ソースマネージャ]** ダイアログ ボックスで、以下の操作を行います。
 - **[ロック／ロック解除]** ボタンをクリックし、編集のためにトラックのロックを解除したり、編集できないようにロックしたりします。

- トラックにクリップを追加するには、トラックを選択して [**クリップの追加**] ボタン  をクリックし、追加するクリップまで移動して [**開く**] をクリックします。クリップはトラックの番号付き一覧に表示されます。
- トラックからクリップを削除するには、トラックを選択し、そのトラックのクリップ一覧で、削除するクリップの隣のチェックボックスをチェックし、[**削除**] ボタン  をクリックします。

マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート

マルチカメラプロジェクトの構築が完了したら、それを保存することで、Pinnacle Studio からの編集、エクスポート、共有が可能になります。

重要！ **マルチカメラエディタを終了する前に、マルチカメラ編集を完了することをおすすめします。** VideoStudio でプロジェクトに加えた変更は、**マルチカメラエディタ**でプロジェクトを再オープンする場合、サポートされません。つまり、一部の変更は取り消されることを意味します。

マルチカメラオブジェクトを保存するには

- ウィンドウ下部の [OK] ボタンをクリックして、現在の名前でプロジェクトを保存します（ウィンドウの右上隅に表示）。この結果、**マルチカメラエディタ**も閉じられます。
プロジェクトの名前を変更するには、終了前に [**設定**] ボタン  をクリックし、[**名前を付けて保存**] を選んで [**プロジェクト名**] ボックスに名前を入力します。

VideoStudio ライブラリにマルチカメラプロジェクトが表示されます。

VideoStudio でマルチカメラプロジェクト (.vsp) を開くには、**編集**作業スペースで、ライブラリからタイムラインへマルチカ

メラプロジェクトをドラッグします。デフォルトでは、プロジェクトは複合クリップとして表示されます。個々のトラックに作業をするためにクリップを拡大するには、Shift キーを押しながらプロジェクトをライブラリからドラッグし、タイムラインにドロップします。

マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用する

スマートプロキシ機能の主な目的は、サイズが大きい高解像度のビデオファイルの作業をするときも編集およびプレビューの効率が低下しないようにすることです。

スマートプロキシにより、大規模ソースファイルの低解像度作業コピーを作成することができます。これらのより小さなファイルはプロキシファイルと呼ばれます。プロキシファイルを利用することで、高解像度プロジェクト（例：HDV および AVCHD ソースファイルを持つプロジェクト）をスピードアップできます。

スマートプロキシは、VideoStudio ワークスペースまたはマルチカメラエディタに設定、調整されます。詳しくは、58 ページの「スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現」を参照してください。

保存して共有する



ムービープロジェクトが完了したら、保存して共有します。プロジェクトの保存時、すべてのファイルは結合されレンダリングと呼ばれる処理で1つのビデオファイルを作成します。

コンピューターやモバイル機器で再生できるビデオファイルとしてムービーを保存し、プロジェクトをディスクにメニュー付きで書き込むか、YouTube、Facebook、Flickr、または Vimeo アカウントへ直接アップロードできます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 共有オプションの選択
- コンピューター再生用のファイルを保存する
- モバイル機器用ビデオファイルの保存
- HTML5 ビデオファイルの保存
- Web へのアップロード
- 3D ビデオファイルの作成
- プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリム)
- サウンド ファイルを作成する
- 共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する

共有オプションの選択

Corel VideoStudio には、以下の共有カテゴリがあります。

- **コンピューター** — ムービーをコンピューターで再生できるファイル形式で保存します。このオプションを使用してビデオサウンドトラックをオーディオファイルに保存することもでき

ます。詳しくは、265 ページの「コンピューター再生用のファイルを保存する」および 276 ページの「サウンド ファイルを作成する」を参照してください。

- **デバイス** — モバイル機器、ゲームコンソール、カメラでムービーを再生できるファイル形式に保存します。詳しくは、267 ページの「モバイル機器用ビデオファイルの保存」を参照してください。
- **HTML5** — プロジェクトの開始時、または開いている HTML5 プロジェクトで [**ファイル**] > [**新規 HTML5**] **プロジェクト** を選択する場合、この出力オプションは**共有**ワークスペースで利用できるようになります。この形式は、Safari などのさまざまなブラウザと互換性があります。詳しくは、268 ページの「HTML5 ビデオファイルの保存」を参照してください。
- **Web** — ムービーを直接 YouTube、Facebook、Flickr、Vimeo にアップロードします。ムービーは選択するサイトに適した形式で保存されます。詳しくは、271 ページの「Web へのアップロード」を参照してください。
- **ディスク** — ムービーをディスクや SD カードに保存して書き込みます。詳しくは、279 ページの「ディスク書き込み」を参照してください。
- **3D ムービー** — ムービーを 3D 再生形式に保存します。詳しくは、273 ページの「3D ビデオファイルの作成」を参照してください。
- **VideoStudio プロジェクト** — プロジェクトの開始時に [**ファイル**] > [**新規 HTML5**] プロジェクトを選択する場合、ネイティブの Corel VideoStudio 形式 (*.vsp) でコピーを保存できます。詳しくは、271 ページの「HTML5 プロジェクトを Corel VideoStudio プロジェクト (VSP) として保存するには」を参照してください。

コンピューター再生用のファイルを保存する

Corel VideoStudio では、コンピューターで再生できるビデオファイル形式でムービープロジェクトを保存できます。



プロジェクト全体をムービーファイルにレンダリングする前に、[**ファイル**] > [**保存**] または [**名前を付けて保存**] の順に選択して、Corel VideoStudio プロジェクトファイル (*.VSP) として最初に必ず保存してください。こうすることで、いつでもプロジェクトに戻って編集することができるようになります。

コンピューター再生用のビデオファイルを作成するには

- 1 **共有**ワークスペースで、[**コンピューター**] ボタン  をクリックします。
- 2 以下のボタンから表示するいずれか 1 つをクリックして、ビデオのプロファイルを選択します。
 - AVI
 - MPEG-2
 - AVC/H.264
 - MPEG-4
 - WMV
 - MOV
 - オーディオ
 - カスタム

ビデオファイルのプロジェクト設定を使用する場合は、ボタンの上にある [**プロジェクト設定に合わせる**] チェックボックスを有効にします。

- 3 **[プロファイル]** または **[形式]** ドロップリストで、オプションを選択します。

カスタムプロファイルを作成する場合は、**[カスタムプロファイルを作成]** ボタン  をクリックします。詳しくは、277 ページの「共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する」を参照してください。

- 4 **[ファイル名]** ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 5 **[ファイルの場所]** ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 6 以下のオプションのいずれかを設定します。
- **プレビュー範囲のみを作成** — プレビューパネルのトリムマーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
 - **スマートレンダリングを有効にする** — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。
- 7 **[開始]** をクリックします。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。

ビデオをレンダリングするときに進捗状況のバーが表示されます。進捗状況バー上のボタンを使用して以下を行うことができます。

- 進捗状況バーの **[一時停止 / 再生]** ボタン  をクリックして、レンダリング処理を一時停止または再開します。
- **[再生]** ボタン  をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。



レンダリング進捗状況バー

モバイル機器用ビデオファイルの保存

スマートフォンやタブレット、ゲームコンソールなどのさまざまなモバイル機器で再生できるファイル形式にムービープロジェクトを保存できます。Corel VideoStudio には、特定のデバイス用にビデオを最適化するさまざまなプロファイルが含まれています。

携帯機器またはビデオカメラ用のビデオファイルを作成するには

- 1 **共有**ワークスペースで、[**デバイス**] ボタン  をクリックします。
- 2 以下のボタンから表示するいずれか 1 つをクリックして、ビデオのプロファイルを選択します。
 - **DV** — プロジェクトを DV 対応ビデオに変換して DV ビデオカメラに戻します。ビデオカメラをコンピューターに接続し、ビデオカメラの電源を入れ、**再生 / 編集**モードにします。詳細は、ビデオカメラの取扱説明書を参照してください。
 - **HDV** — プロジェクトを HDV 対応ビデオに変換して HDV ビデオカメラに戻します。ビデオカメラをコンピューターに接続し、ビデオカメラの電源を入れて**再生 / 編集**モードにします。詳細は、ビデオカメラの取扱説明書を参照してください。
 - **モバイル機器** — iPad、iPhone、Android デバイスなど、ほとんどのタブレットやスマートフォンに対応する高画質 MPEG-4 AVC ファイルを作成します。
 - **ゲームコンソール** — PSP 機器に対応する MPEG-4 AVC ビデオファイルを作成します。

- 3 [**プロファイル**] ドロップリストで、オプションを選択します。
- 4 [**ファイル名**] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 5 [**ファイルの場所**] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 6 以下のオプションのいずれかを設定します。
 - **プレビュー範囲のみを作成** — プレビューパネルのトリムマーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
 - **スマートレンダリングを有効にする** — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。
- 7 [**開始**] をクリックします。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。



ライブラリでビデオクリップを右クリックし、[**DV 録画**] を選択して**編集**ワークスペースで DV ビデオカメラに戻すこともできます。

HTML5 ビデオファイルの保存

プロジェクトの開始時に、[**ファイル**] > [**新規 HTML5**] プロジェクトを選択する場合は、[**HTML5 ファイル**] 出力オプションが**共有**ワークスペースに表示されます。

HTML5 プロジェクトは「ハイパーリンク」とチャプターを含むことができます。このビデオ形式は、最新のほとんどのブラウザや Safari などの HTML5 テクノロジーをサポートするブラウザに対応しています。

HTML5 ビデオプロジェクトを直接クラウドベースのストレージサービス (Dropbox や Google Drive など) に保存できます。これらクラウドベースサービスについての詳細は、Dropbox や Google Drive のヘルプを参照してください。

HTML5 プロジェクトの開始についての詳細は、「プロジェクトの新規位作成、ページ 11」を参照してください。

HTML5 プロジェクトを編集可能な Corel VideoStudio プロジェクトとして保存する

プロジェクトを後で編集して HTML5 以外の形式に出力する必要がある場合は、プロジェクトのコピーをネイティブの Corel VideoStudio Pro 形式 (*.vsp) に保存できます。

HTML5 ビデオフォルダーを作成するには

- 1 **共有**ワークスペースで、[HTML5 ファイル] ボタン  をクリックします。
- 2 以下の設定のいずれかを修正します。
 - **WebM — ビデオ形式**エリアで、WebM 形式を使用する場合は、[WebM 形式] チェックボックスを選択します。(推奨)
 - **サイズ** — ドロップリストから画面解像度とアスペクト比を選択します。
 - **オーディオと背景ビデオをフラット化する** — [サイズ] エリアで、ブラウザが複数のビデオやオーディオトラックに対応しているか不明な場合は、このチェックボックスを選択します。(推奨)
- 3 [プロジェクトフォルダー名] ボックスで、名前を入力します。
- 4 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。

クラウドベースのストレージ サービスに保存する場合は、任意のサービスのローカル フォルダを検索します。

5 以下のオプションのいずれかを設定します。

- **プレビュー範囲のみを作成** — プレビューパネルのトリムマーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
- **スマートレンダリングを有効にする** — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できますが、WebM 出力では使用できません。

6 [開始] をクリックします。

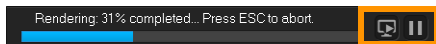
ブラウザで `Index.html` を開いて、出力フォルダーのビデオを表示できます。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。

ビデオをレンダリングするときに進捗状況のバーが表示されます。進捗状況バー上のボタンを使用して以下を行うことができます。

- 進捗状況バーの [一時停止 / 再生] ボタン  をクリックして、レンダリング処理を一時停止または再開します。
- [再生] ボタン  をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。



レンダリング進捗状況バー

HTML5 プロジェクトを Corel VideoStudio プロジェクト (VSP) として保存するには

- 1 **共有**ワークスペースで、[VideoStudio プロジェクト] ボタン  をクリックします。
- 2 [**主題**] タブで、主題情報を入力します。
- 3 [**説明**] ボックスで、プロジェクトの説明を入力します。
- 4 [**ファイル形式**] ドロップリストからVSPバージョンを選択します。
- 5 [**ファイル名**] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 6 [**ファイルの場所**] ボックスで、プロジェクトを保存する場所を指定します。
- 7 [**開始**] をクリックします。

Web へのアップロード

ビデオを YouTube (2D および 3D 形式)、Facebook、Flickr、Vimeo にアップロードして、プロジェクトをオンラインで共有できます。アカウントは Corel VideoStudio 内からアクセスできます。既存のアカウントがない場合は、アカウントを作成するように指示されます。

はじめて Corel VideoStudio からログインする場合は、オンラインアカウントと Corel VideoStudio 間の接続の認証を要求されます。この認証では、ビデオの正常なアップロードに関する制限情報の交換ができます。

ビデオのアップロードと同じく、通常オンラインサイトは、アップロード後ビデオを投稿する時間が必要です



YouTube、Facebook、Flickr、Vimeo で規定されているようにビデオや音楽の著作権に関する条件に必ず従ってください。

ビデオを YouTube、Facebook、Flickr、または Vimeo にアップロードするには

- 1 **共有**ワークスペースで、[Web] ボタン  をクリックします。
- 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。

- YouTube
- Facebook
- Flickr
- Vimeo

サインインが必要な場合は、[**ログイン**] ボタンが表示されます。このボタンをクリックしてサインインします。はじめてサインインする場合は、Corel VideoStudio とオンラインアカウント間の接続の認証を要求されます。

- 3 ビデオのタイトル、説明、プライバシー設定、追加タグなどの必要な情報を入力します。

3D ビデオを YouTube にアップロードする場合は、[**プライバシー**] ボックスの下の [3D ビデオとして保存] チェックボックスを有効にします。

- 4 以下のオプションのいずれか 1 つを有効にします。

- **プロジェクトをアップロード** — デフォルト設定を使用するか、ドロップリストからプロファイルを選択できます。
[**ファイル名**] ボックスに名前を入力して、[**ファイルの場所**] を選択します。
 - **ビデオをアップロード** — [**ビデオファイルを開く**] ダイアログボックスから保存したビデオファイルを選択し、[**開く**] をクリックします。
- 5 以下のオプションのいずれかを設定します。
 - **プレビュー範囲のみを作成** — ステップパネルのトリムマーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。

- **スマートレンダリングを有効にする** — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。

6 [開始] をクリックします。

アップロードが完了すると、メッセージが表示されます。



個々のユーザーアカウントにログインするには、最初に **[ログアウト]** ボタンをクリックします。ボタンは、YouTube、Facebook、Flickr、Vimeo ボタンの下に表示されます。個々のユーザーアカウントにログインできます。

YouTube は現在 MP4 形式の 3D ファイルしか対応していません。以前に保存した 3D ビデオをアップロードする場合は、古いファイルが対応しているか確認してください。サイドバイサイド 3D をお勧めします。

3D ビデオファイルの作成

Corel VideoStudio では、3D ビデオファイルを作成したり、通常の 2D ビデオを 3D ビデオに変換できます。3D ビデオの表示に必要なファイルのタイプや機器については、3D 再生装置の取扱説明書を必ず参照してください。例えば、一般的な赤と青のメガネ（アナグリフ）で良い場合や、偏光 TV 画面を表示するには専用の偏光メガネが必要な場合など。

3D ビデオファイルを作成するには

- 1 **共有ワークスペース**で、**[3Dムービー]** ボタン  をクリックします。
- 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。
 - MPEG-2
 - AVC / H.264

- WMV
- MVC

3 **[プロファイル]** または **[形式]** ドロップリストで、オプションを選択します。

カスタムプロファイルを作成する場合は、**[カスタムプロファイルを作成]** ボタン  をクリックします。詳しくは、277 ページの「共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する」を参照してください。

4 以下の 3D 変換オプションのいずれか 1 つを選択します。

- **アナグリフ（赤青メガネ）** — 3D ビデオを見るには、赤と青の汎用アナグリフ 3D メガネのみが必要です。専用の表示モニターは不要です。
- **サイドバイサイド** — 3D ビデオを見るには、偏光 3D メガネと対応する偏光表示モニターが必要です。

5 **[ファイル名]** ボックスで、ファイルの名前を入力します。

6 **[ファイルの場所]** ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。

7 以下のオプションのいずれかを設定します。

- **プレビュー範囲のみを作成** — ステップパネルのトリムメーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
- **スマートレンダリングを有効にする** — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。

8 **[開始]** をクリックします。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。

ビデオをレンダリングするときに進捗状況のバーが表示されます。進捗状況バー上のボタンを使用して以下を行うことができます。

- 進捗状況バーの[一時停止 / 再生] ボタン  をクリックして、レンダリング処理を一時停止または再開します。
- [再生] ボタン  をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。



レンダリング進捗状況バー

プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリム)

いずれかの共有カテゴリーで、プロジェクト全体でなくその一部からビデオを作成するには、**プレビューウィンドウ**の下[**トリムマーカー**]を使用して[**プレビュー範囲のみを作成**]チェックボックスを選択します。

ステップパネルの使用について、詳しくは31ページの「ステップパネルの使用」を参照してください。

トリム範囲からビデオファイルを作成するには

- 1 **共有**ワークスペースで、完了カテゴリーをクリックし、出力オプションをクリックし、設定を選択します。
- 2 [**プレビュー範囲のみを作成**]チェックボックスが選択されていることを確認します。
- 3 ステップパネルで、[**プロジェクト**]をクリックします。

- 4 範囲を選択するには、オレンジの**トリムマーカー**を必要な開始点と終了点までドラッグします。



オレンジのトリムマーカー間のエリアのみがレンダリングされます。

- 5 共有ワークスペースの右下の [**開始**] をクリックします。

サウンド ファイルを作成する

Corel VideoStudio では、既存のビデオファイルからサウンドファイルを作成できます。別のイメージセットで同じサウンドを使用したり、ライブパフォーマンスのオーディオをサウンドファイルに変換する場合などに特に便利です。Corel VideoStudio では、プロジェクトのオーディオファイルを M4A、OGG、WAV、または WMA 形式で簡単に作成できます。

オーディオファイルを作成するには

- 1 共有ワークスペースで、[**コンピューター**] ボタン  をクリックして [**オーディオ**] を選択します。
- 2 [**形式**] ドロップリストからオーディオファイル形式を選択します。

形式の設定を調整する場合は、[**オプション**] ボタン  をクリックし、**プロファイル**または**属性**ページの設定を調整します。

- 3 [**ファイル名**] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 4 [**ファイルの場所**] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。

- 5 以下のオプションのいずれかを設定します。
 - **プレビュー範囲のみを作成** — ステップパネルのトリムメーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
 - **スマートレンダリングを有効にする** — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。
- 6 **[開始]** をクリックします。

共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する

共有 ワークスペースからプロジェクトを出力する前に、ほとんどのビデオファイル形式のカスタムプロファイルを作成し、**コンピューター**と**3Dムービー**共有カテゴリーに保存することができます。**オーディオ**と**カスタム**出力形式は、カスタムプロファイルに対応していません。

カスタムプロファイルについて、詳細は 56 ページの「カスタムプロファイルの作成」を参照してください。

共有ワークスペースでカスタムプロファイルを作成するには

- 1 **共有** ワークスペースで、**[コンピューター]** ボタン  または **[3Dムービー]** ボタン  をクリックします。
- 2 出力形式ボタンをクリックします。
- 3 **[プロファイル]** ドロップリストから、既存のプロファイルをクリックしてカスタムプロファイルの基準として使用します。
- 4 **[カスタムプロファイルを作成]** ボタン  をクリックします。

- 5 [**新規プロファイルオプション**] ダイアログボックスで、[Corel VideoStudio] タブをクリックし、[**プロファイル名**] ボックスに名前を入力します。
- 6 [**全般**] タブをクリックして、必要な設定を選択します。
注記： 追加のタブと設定は選択する形式のタイプによって利用できます。
- 7 [OK] をクリックします。
[**プロファイル**] ドロップリストにカスタムプロファイルが表示されます。

共有ワークスペースでカスタムプロファイルを編集するには

- 1 **共有** ワークスペースで、作成したプロファイルの出力形式を選択し、[**プロファイル**] ドロップリストからプロファイルを選択します。
- 2 [**カスタムプロファイルを編集**] ボタン  をクリックします。
- 3 [**プロファイル編集オプション**] ダイアログボックスで必要な設定を変更して、[OK] をクリックします。

共有ワークスペースでカスタムプロファイルを削除するには

- 1 **共有** ワークスペースで、作成したプロファイルの出力形式を選択し、[**プロファイル**] ドロップリストからプロファイルを選択します。
- 2 [**カスタムプロファイルを削除**] ボタン  をクリックします。

ディスク書き込み



Corel VideoStudio では、プロジェクトを DVD、AVCHD、Blu-ray ディスクに書き込むことができます。または、SD カードにプロジェクトを出力できます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- プロジェクトをディスクに保存する
- ファイルの整理
- チャプターの追加と編集
- メニューテンプレートの編集
- 高度なメニューの作成
- 書き込む前のムービーとメニューのプレビュー
- プロジェクトをディスクに書き込む
- ディスクイメージファイルのコピー
- ディスクラベルの作成

プロジェクトをディスクに保存する

プロジェクトをディスクに出力するには

- 1 **[共有]** ワークスペースで、**[ディスク]** ボタンをクリックします。
- 2 以下の出力形式のいずれかを選択します。
 - DVD
 - AVCHD
 - Blu-ray

• SD カード

新しいウィンドウを開き、ディスク出力をカスタマイズすることができます。



パーツ

説明

- | | |
|--------------------|--|
| 1 - ジョグスライダー | 特定のシーンへ移動できます。 |
| 2 - マークイン / マークアウト | プロジェクトのプレビュー範囲を設定します。または、クリップをトリムする開始位置と終了位置を設定します。 |
| 3 - 設定とオプション | [環境設定] ダイアログボックスと [ディスク テンプレート マネージャー] を使用します。 . |

4 — プロジェクト設定	プレビューの際ムービープロジェクトがどのようにレンダリングされるかが決まります。
5 — 表示アスペクト比を変更	アスペクト比を 4:3 ~ 16:9 の範囲から選択します。
6 — ナビゲーションパネル	再生のボタンを提供します。
7 — 閉じるボタン	[ディスクを作成] ダイアログボックスを閉じて、[名前を付けて保存] ダイアログボックスを開きます。
8 — メディアクリップリスト	追加されたメディアクリップをサムネールとして表示します。



VideoStudio Pro のプロジェクト *.vsp ファイル形式で保存していない場合でも、[**ディスクを作成**] ダイアログボックスに書き込み用として表示されます。



出力したビデオは自動的に正しい縦横比に調整され ([**ディスクテンプレートマネージャー**] ダイアログボックスで指定されたように)、正しい縦横比に合わせるためにレターボックスやピラーボックスに入れます。

ディスク出力プロジェクトを保存するには

- 1 ディスク出力ウィンドウで、[**閉じる**] ボタンをクリックします。
[**名前を付けて保存**] のウィンドウが開きます。
- 2 [**ファイル名**] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 3 [**保存先**] ドロップリストで、ファイルの場所を選択します。
- 4 [**名前を付けて保存**] のタイプドロップリストで、ファイル形式を選択します。

VideoStudio の旧バージョンと互換性があるファイル形式を選択できます。 .

- 5 [**保存**] をクリックします。

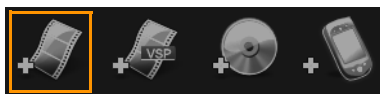
注記： ディスク形式ボタンのチェックマーク  は、ディスクプロジェクトが保存されたことを示します。以前に選択したディスク形式ボタンをクリックしてディスク出力処理を続行します。後でディスクプロジェクトを編集できます。[**ファイル**] > [**プロジェクトを開く**] の順にクリックして、保存した VideoStudio Pro プロジェクトファイル (*.vsp) を選択します。

ファイルの整理

最終ムービーに含めたいビデオや VideoStudio Pro プロジェクトファイル (*.vsp) を出力することができます。

ビデオを追加するには

- 1 [**ビデオファイルを追加**] をクリックします。ビデオが保存されているフォルダーを検索します。1 つまたは複数のビデオクリップを選択します。

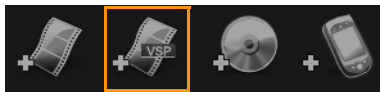


- 2 [**開く**] をクリックします。

注記： ビデオをメディアクリップリストに追加すると、ビデオクリップの最初の黒のクリップにより黒のサムネイルが表示される場合があります。それを変更するには、ビデオクリップ上をクリックして、対象のシーンになるまでジョグスライダーを移動します。サムネイルを右クリックして、[**サムネイルを変更**] を選択します。

VideoStudio Pro プロジェクトを追加するには

- 1 [VideoStudio プロジェクトファイルを追加]をクリックします。
プロジェクトが保存されているフォルダーを検索します。
追加するビデオクリップをいくつか選択します。



- 2 [開く]をクリックします。



著作権保護されていない DVD、AVCHD、および BDMV ディスクからビデオを追加することもできます。



ビデオクリップと VideoStudio Pro プロジェクトをトリムする場合は、ジョグスライダー、マークイン/マークアウト、ナビゲーションコントロールを使用します。ビデオのトリミングによって、ビデオの長さを正確に編集することができます。

チャプターの追加と編集

この機能は、[メニューを作成] オプションが選択されている場合にのみ使用できます。チャプターを追加することで、それらの関連したビデオクリップにリンクしたチャプターメニューを作成することができます。チャプターのポイントを VideoStudio プロジェクトに追加すると、それらは自動的にディスクメニューチャプターに変換されます。詳しくは、64 ページの「キューとチャプターの追加」を参照してください。



ビデオクリップのチャプタは最高 99 個まで作成できます。



サブメニューにビデオサムネイルとして表示される各チャプタは、ビデオクリップのブックマークのようなものです。チャプターをクリックすると、ビデオが選択したチャプターから再生されます。

[メニューを作成] オプションが選択されていない場合は、**[次へ]** をクリックすると、メニューを作成しないですぐに次のステップに移動します。



1 つの VideoStudio Pro プロジェクトやビデオクリップだけでディスクを作成する時に、メニューを作成する場合は、**[イントロビデオを再生してから、メニューを表示する]** を選択しないでください。

ビデオクリップにリンクされたチャプターを作成または編集するには

- 1 [メディアクリップリスト] からビデオを選択します。
 - 2 [チャプターの追加/編集] をクリックします。
 - 3 ジョグスライダーをドラッグしてチャプターポイントとして設定するシーンまで移動し、[チャプターの追加] をクリックします。さらに、[チャプターの自動追加] をクリックすると、VideoStudio Pro にチャプターを自動的に選択させることができます。
- 注記：** [チャプターの自動追加] を使用する場合は、ビデオの長さが 1 分以上であるか、またはビデオにシーン変更情報がないかなります。
- 4 手順 3 を繰り返してチャプターポイントをさらに追加します。
 - 5 [OK] をクリックします。



また、[チャプターの削除] または [すべてのチャプターを削除] を使用すると、不必要なチャプターを削除できます。



[チャプターの自動追加] をクリックすると、ビデオが DV 形式の AVI ファイルの場合は、プログラムが自動的にシーンを検出してそれに応じてチャプターを追加します。MPEG-2 ファイルの場合は、プログラムはシーン変更情報を使用して自動的にチャプターを生成します。

ディスクメニューの作成

ディスクメニューを使用すると、視聴者はディスクのコンテンツをナビゲートして、見たいビデオの特定の部分を簡単に選ぶことができます。

Corel VideoStudio では、メニューテンプレートを適用してディスクメニューを作成し、プロジェクトの必要性に合わせて編集することができます。

メニューテンプレートを適用するには

- 1 **1 メディアの追加** ページで **[メニューを作成]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。これにより、**2 メニュー & プレビュー** ページに移動します。
- 2 **[ギャラリー]** タブで、適用するメニューテンプレートのサムネイルをクリックします。

レイアウト設定を他のメニューページに適用するには

- **[編集]** タブで **[レイアウトの設定]** をクリックして、**[このメニューのすべてのページに適用]** を選択します。

BGM をメニューに追加するには

- 1  **[編集]** タブで **[BGM の設定]** ボタンをクリックし、BGM として使用されるオーディオファイルをオプションのメニューから選択します。
- 2 **[オーディオ ファイルを開く]** ダイアログボックスで、使用するオーディオファイルを選択します。

注記: **[オーディオの詳細設定]** ボタン  をクリックし、オーディオの長さを調整し、フェードインおよびフェードアウト効果を適用します。

背景画 / ビデオをメニューに加えるには

- 1 **[編集]** タブで **[背景の設定]** ボタン  をクリックし、背景の画像またはビデオとして使用される画像ファイルまたはビデオファイルをオプションのメニューから選択します。

- 2 [**静止画ファイルを挿入**] ダイアログボックスまたは [**ビデオファイルを開く**] ダイアログボックスで、使用する画像ファイルまたはビデオを選択します。

モーションメニューを加えるには

- 1 [**編集**] タブで [**モーションメニュー**] を選択します。
- 2 [**再生時間**] で秒数を設定することによりビデオサムネイルの再生時間を調整します。

注記： モーションメニューを使用すると、ファイルサイズが増加します。ディスク容量使用表示と**必要なメニュー領域**の値を調べて、ファイルサイズが選択した出力の制限内であることを確認します。

メニューテンプレートの編集

メニューテンプレートを編集するには、[**編集**] タブでオプションを選択するか、**プレビューウィンドウ**でメニューオプションをクリックします。また、新規テキスト、装飾およびノートメニューを追加できます。カスタマイズしたテンプレートは、新しいメニューテンプレートとして保存できます。

Blu-ray ディスクを作成する場合は、再生を中断しないで使用できる高度なメニューを作成できます。このメニューでは、視聴者はムービーを見ながら、ディスクのコンテンツをナビゲートできます。

メニューのテキストスタイルを編集するには

- 1 プレビューウィンドウのテキストオブジェクトを右クリックして、[**フォント属性**] を選択します。
- 2 [**フォント**] ダイアログボックスで、テキスト属性を変更します。



[**編集**] タブで [**フォントの設定**] をクリックしても、[**フォント**] ダイアログボックスが開きます。

メニューオブジェクトをサイズ変更、回転、変形するには

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをクリックし、ハンドルまたはノードをドラッグします。



オブジェクトを前の状態に戻すには、プレビューウィンドウを右クリックして、**[0 度に設定する]** または **[オブジェクトのゆがみを除去する]** を選択します。

単一のメニューオブジェクトを揃えるには

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをクリックし、希望する位置にドラッグします。



メニューオブジェクトをドラッグするときに基準としてグリッドを使用するには、プレビューウィンドウを右クリックして、**[グリッドラインを表示]** を選択します。最寄のグリッドラインにオブジェクトを自動的に揃えるには、**[グリッドラインに合わせる]** を選択します。

オブジェクトは必ず TV セーフエリア（点線で囲まれています）内に収めるようにしてください。

複数のメニューオブジェクトを揃えるには

- 1 プレビューウィンドウで、**Ctrl** キーを押しながらオブジェクトを選択します。
- 2 右クリックして、**[配置]** を選択し、次のオプションから選択します。
 - **左/上/右/下** — 選択されたすべてのオブジェクト（モデルオブジェクトを除く）を水平方向に移動して、左/上/右/下側を、モデルオブジェクトの左/上/右/下側に合わせます。
 - **垂直方向の中央** — 選択されたすべてのオブジェクトを、上端/下端のオブジェクトの中央に対して垂直に移動します。

- **水平方向の中央** — 選択されたすべてのオブジェクトを、左端 / 右端のオブジェクトの中央に対して水平に移動します。
- **両方の中央** — 選択されたすべてのオブジェクトを、上端 / 下端 / 左端 / 右端のオブジェクトの中央に移動します。
- **垂直方向に均等配置** — 選択されたすべてのオブジェクト (上端 / 下端のオブジェクトを除く) を、上下空間が均等になるように垂直方向に移動します。このメニュー項目は、3 つ以上のオブジェクトが選択されている場合にのみ使用できます。
- **水平方向に均等配置** — 選択されたすべてのオブジェクト (左端 / 右端のオブジェクトを除く) を、左右空間が均等になるように水平方向に移動します。このメニュー項目は、3 つ以上のオブジェクトが選択されている場合にのみ使用できます。
- **均等な幅 / 高さ** — 選択されたすべてのオブジェクト (モデルオブジェクトを除く) を、モデルオブジェクトと同じ幅 / 高さにサイズ変更します。
- **均一な幅と高さ** — 選択されたすべてのオブジェクト (モデルオブジェクトを除く) を、モデルオブジェクトと同じ幅と高さにサイズ変更します。

メニューオブジェクトの Z オーダーを配置するには

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトを右クリックして、[配置] を選択し、次の配置オプションから選択します。
 - **前に表示** — 選択されたオブジェクトを 1 レイヤー前に表示します。
 - **後ろに表示** — 選択されたオブジェクトを 1 レイヤー後ろに表示します。
 - **手前に表示** — 選択されたオブジェクトを最前面に表示します。
 - **最後に表示** — 選択された背景オブジェクトの直前に表示します。

形状メニューオブジェクトの属性をコピーし、貼りつけるには

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトを右クリックして、[**形状属性をコピー**] または [**形状属性を貼り付け**] を選択します。

注記： 幅、高さ、回転角度、変形、透明、シャドウおよびハイライトなどの属性をコピーおよび貼り付けることができます。ただし、テキスト境界はコピーできません。

メニューフィルターやトランジション効果を加えるには

- 1 プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをクリックします。
- 2 [**編集**] タブで適用するフィルターまたは効果を選択します。
 - **移動パス** — タイトル、サムネイルボタン、ナビゲーションボタンなどのメニューオブジェクトにあらかじめ定義されたモーションパスを適用します。
 - **メニューイン/メニューアウト** — 選択フィルターやトランジション効果を開きます。メニューテンプレートに**メニューイン**効果がある場合は、既定の表示時間は 20 秒です。



一部のテンプレートメニューには、**メニューイン**および**メニューアウト**トランジションにサウンド効果があります。ただし、これらのサウンド効果を変更または削除することはできません。

高度なメニューの作成

高度なメニューテンプレートは、バックグラウンド設定、タイトルメニュー、チャプターメニューの 3 つの独立したレイヤーで構成されています。現在選択されているレイヤーで、メニューオブジェクトを編集できます。

下の図に、ディスクメニューの構成を示します。



タイトル 1



タイトル 2

メインメニュー



チャプターメニュー #1

この例で、タイトル 1 には 3 つのチャプターがあり、タイトル 1 ビデオのサムネイルをクリックすると、チャプターメニュー #1 にジャンプします。タイトル 2 の場合は、割り当てられているチャプターがないので、タイトル 2 をクリックすると、ビデオが最初から再生されます。

タイトルメニューを追加するには

- [編集] タブで [詳細設定] をクリックして、[タイトルメニューを追加] を選択します。

チャプターメニューを追加するには

- [編集] タブで [詳細設定] をクリックして、[チャプターメニューを作成] を選択します。

メニューサムネイル番号を表示するには

- [編集] タブで [詳細設定] をクリックして、[サムネイル番号を表示] を選択します。

メニューテンプレートを作成するには

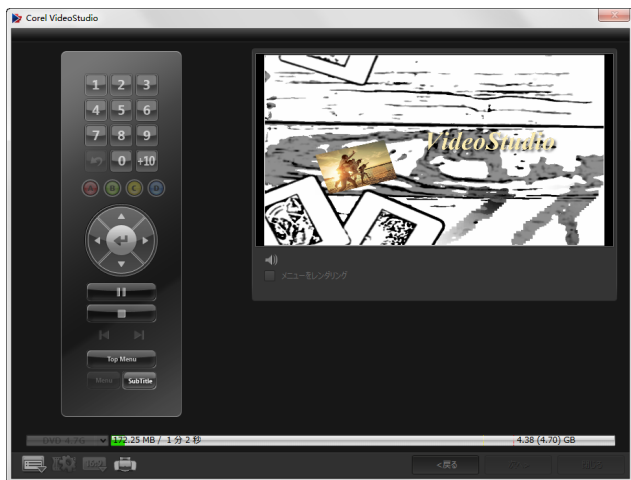
- 1 2 **メニュー & プレビューページ**の[編集]タブで、[カスタム]をクリックします。[メニューをカスタマイズ]ダイアログボックスが表示されます。
- 2 以下のオプションから選択します。
 - **BGM の設定** — BGM として使用するオーディオファイルを選択できます。
 - **背景の設定** — 背景画像またはビデオとして使用する画像またはビデオファイルを選択できます。
 - **フォントの設定** — テキスト属性を適用できます。
 - **パンとズーム** — パンとズーム効果を適用できます。
 - **モーションフィルター** — モーション効果を適用できます。
 - **メニューイン/メニューアウト** — メニューのモーション効果を適用できます。
- 3 ドロップダウンメニューで、[フレーム]、[ナビゲーションボタン]、または[レイアウト]を選択して、関連するプリセットサムネイルを表示します。サムネイルをダブルクリックすると、それが適用されます。

注記：また、プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをサイズ変更、変形、回転、および移動することができます。
- 4 [メニューテンプレートに追加]をクリックして、テンプレートをお気に入りフォルダーに追加します。

注記：[メニューをカスタマイズ]ダイアログボックスで作業する場合は、[フォント]ダイアログボックスを使用するとテキストを正確にサイズ変更できます。[フォント]のダイアログボックスを開くには、テキストを右クリックして[フォントの属性]を選択する方法もあります。

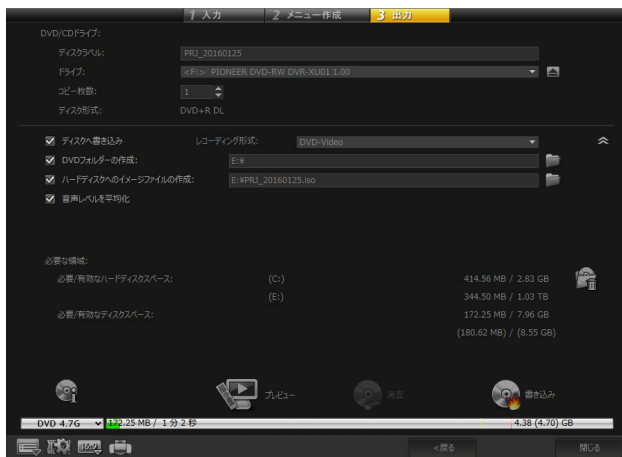
書き込む前のムービーとメニューのプレビュー

ディスクに書き込む前にムービーを確認するには、マウスで[再生]をクリックしてコンピュータでムービーを確認し、メニューをテストします。スタンドアロンディスクプレイヤーの標準リモコン同様にナビゲーションコントロールを使用します。



プロジェクトをディスクに書き込む

これはディスク作成の最後の手順です。ムービーをディスクへ書き込むか、ハードドライブのディスクフォルダーへ保存するか、ディスクイメージファイルを作成して、後でムービーを書き込むことができます。



書き込みオプション

- **ディスク書き込み装置** — 書き込み装置の設定を指定します。
- **ラベル** — Blu-ray ディスク / DVD. のボリューム名を入力できます。ラベルには最高 32 個のチャプターを使用することができます。
- **ドライブ** — ビデオファイルを書き込むのに使用するディスク書き込み装置を選択します。
- **コピー枚数** — 書き込むディスクのコピー枚数を設定します。
- **ディスク形式** — 現在のプロジェクトの出力ディスク形式を表示します。
- **ディスクへ書き込み** — ディスクへ直接ビデオプロジェクトを書き込みます。
- **レコーディング形式** — 標準的な DVD ビデオの作成には DVDVideo 形式を選択します。ファイルをハードドライブコピーしないでディスクを効率的に編集するには、DVD ビデオを選択します。DVD-Video は業界標準に準拠し、家庭用 DVD プレーヤーとコンピューターの

- **DVD フォルダーを作成** — 作成しているビデオが DVD-Video の場合にのみ使用できます。作成したファイルは、ビデオファイルを AVCHD または Blu-ray ディスクに書き込むための準備ファイルです。また、これにより Corel WinDVD などのディスク再生ソフトを使って、コンピュータ上で完了したディスクフォルダーを閲覧できます。
- **ハードディスクへのイメージファイルの作成** — ビデオディスクを複数回書き込む場合に使用します。このオプションを選択すると、同じビデオディスクを書き込む場合に再度ファイルを生成する必要がなくなります。このオプションは、DVD-Video の場合にのみ使用でき、AVCHD および Blu-ray ディスクのプロジェクトの場合は無効になります。
- **音声レベルを平均化** — 作成時に、各ビデオファイルに異なる音声録音レベルを使用する場合があります。これらビデオクリップが一緒にされると、音量は著しく異なる場合があります。クリップ間のボリュームレベルを一定にするには、プロジェクト全体の音声波形を評価し、ビデオ全体の音声レベルを平均化する [**音声レベルを平均化**] 機能を使用します。
- **消去** — 書き込み可能なディスクのすべてのデータを削除します。
- **書き込みオプション** — プロジェクト書き込み用に出力の詳細設定を調整します。
- **作業用フォルダーからテンポラリファイルを削除** — 作業フォルダー内の不必要なファイルすべてを削除します。
- **書き込み** — 書き込みを開始します。
- **必要な領域** — プロジェクトの書き込み時の参照として使用されます。これらのインジケータは、プロジェクトをディスクに書き込むために必要なスペースがあるかどうかを知るのに役に立ちます。
- **必要 / 有効なハードディスクスペース** — プロジェクトに必要な領域とハードドライブの空き領域を表示します。

- **必要 / 有効なディスクスペース** — ビデオファイルに必要なディスク領域と空き領域を表示します。

ムービーをディスクに書き込むには

- 1 プロジェクトをプレビューした後に **[次へ]** をクリックします。
- 2 **[他の出力オプションを表示]** をクリックして、以下のいずれかのオプションを有効にします。

- **DVD フォルダーの作成** — 指定した場所に DVD フォルダーを作成します。
- **ハードディスクへのイメージファイルの作成** — DVD の ISO イメージファイルを作成します。
- **音声レベルを平均化** — 再生中の不規則の音声レベルを平均化します。

注記： ハードディスクへのイメージファイルの作成は、AVCHD および Blu-ray ディスクのプロジェクトでは無効になります。

- 3 **[その他の書き込み設定]** をクリックします。
[書き込みオプション] ダイアログボックスが表示されます。追加の書き込みドライブと出力設定を定義し、**[OK]** をクリックします。
- 4 **[書き込み]** をクリックして書き込みを開始します。
タスクが正常に終了と言うメッセージが表示されたら、**[OK]** をクリックします。
- 5 **[閉じる]** をクリックすると、作業を自動的に保存して Corel VideoStudio Editor に戻ります。

ディスクイメージファイルのコピー

ディスクイメージファイルは、コンテンツ全体とディスクのファイル構造を取り込んだ単一のファイルです。コンピューターで

ディスクイメージファイルを作成すると、ソースディスクコンテンツをバックアップや将来のディスク書き込み用に保存できます。ディスクイメージファイルを保存するには、コンピューターに十分な空き容量が必要になります。

ディスクイメージファイルをコピーするには

- 1 空のディスクをディスク書き込み装置に挿入します。
- 2 [ツール] > [ディスク イメージから書き込む (ISO)] をクリックします。

ディスクコピーのダイアログボックスが表示されます。



- 3 [ソースディスクイメージファイル] で、ソースディスクイメージ (*.iso) ファイルを参照して選択します。
- 4 [コピー先] で書き込みドライブを選択します。
- 5 [コピー] をクリックするとコピーが始まります。



をクリックして書き込みの環境設定を行います。

ディスクラベルの作成

Corel VideoStudio で、ディスクラベル、ケースカバー、挿入物を作成し、印刷します。画像、テキスト、アイコンを追加および編集して、レイアウトを完成します。

ディスクラベル作成ダイアログボックスを開くには

- **[ディスクの作成]** ダイアログボックスの左下にある **[ディスク ラベルの印刷]** アイコンをクリックします。



全般タブ

[全般] タブでは、ディスクラベルまたはディスクカバーのテンプレートを選択できます。その後で、ディスクラベル、カバー、ブックレットの全体的なデザインを変更することができます。参考のために、選択した用紙サイズに関連するメディアやラベルの実際のサイズが表示されます。

イメージタブ

[イメージ] タブでは、イメージのプロパティを調整できます。

テキストタブ

[テキスト] タブでは、テキストのプロパティをフォーマットして調整できます。

ディスクラベル作成オプション

ディスクラベルをデザインする場合は、以下のいずれかを行うことができます。

- **ファイル**
 - **ディスクラベルを読み込む** — 以前に保存したディスクラベルプロジェクトを開きます。

- **ディスクラベルを保存** — ディスクラベルプロジェクトを保存します。
- **イメージを追加** — ラベルに追加するイメージを選択します。
- **テキストの追加** — テキストオブジェクトをラベルに追加します。
- **アイコンの追加** — ラベルにアイコンを追加します。
- **再生リスト** — **[再生リスト情報を追加/編集]** ダイアログボックスが開いて、アルバムタイトル、アーティスト名、日付などの情報をレベルに加えることができます。
- **コンテンツをクリア** — ディスクのレイアウトからすべてのオブジェクトや背景を削除します。この機能はデザインを最初からやり直したいときに便利です。

その他のオプション

- **ディスクを表示/非表示** — イメージやテキストの配置がうまくできるように、ディスクの輪郭を表示/非表示にします。
- **グリッドを表示/非表示** — イメージやテキストを対称に配置できるように、グリッドラインを表示/非表示にします。

ショートカット



このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- メニューコマンドのショートカット
- ワークスペース ショートカット
- ナビゲーションエリアのショートカット
- タイムラインのショートカット
- ビデオの複数カットのショートカット
- レイアウトの設定のショートカット
- 画面キャプチャのショートカット
- その他のショートカット

メニューコマンドのショートカット

Ctrl + N	新しいプロジェクトを作成する
Ctrl + M	HTML5 プロジェクトの新規作成
Ctrl + O	プロジェクトを開く
Ctrl + S	プロジェクトを保存する
Alt + Enter	プロジェクトのプロパティ
F6	環境設定
Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Ctrl + C	コピー
Ctrl + V	貼り付け
Del	削除

F1	ヘルプ
----	-----

ワークスペース ショートカット

Alt + F10	取り込みワークスペースへ
Alt + F11	編集ワークスペースへ
Alt + F12	共有ワークスペースへ

ナビゲーションエリアのショートカット

F3	マークインを設定
F4	マークアウトを設定
L	再生 / 一時停止
Ctrl + P	再生 / 一時停止
Space	再生 / 一時停止
Shift + [再生] ボタン	現在選択されているクリップを再生
K	クリップまたはプロジェクトの先頭に戻る
ホーム	クリップまたはプロジェクトの先頭に戻る
Ctrl + H	クリップまたはプロジェクトの先頭に戻る
End	最後のセグメントまたはキューに移動
Ctrl + E	最後のフレーム
D	前のフレーム
F	次のフレーム
Ctrl + R	繰り返し
Ctrl + L	システムボリューム

S	ビデオを分割
Tab	トリムハンドルとジョグ スライダーを切り替えます。
Enter	左のトリムハンドルがアクティブの場合、 Tab キーまたは Enter キーを押すと右ハンドルに切り替わります。
左	Tab キーまたは Enter キーを押してトリムハンドルまたはスクラバを有効にした場合、左矢印キーを使って前のフレームへ移動します。
右	Tab キーまたは Enter キーを押してトリムハンドルまたはスクラバを有効にした場合、右矢印キーを使って次のフレームへ移動します。
ESC	Tab キーまたは Enter キーを押してトリムハンドルとスクラバを有効にしたり切り替えた場合は、 Esc キーを押してトリムハンドルとスクラバを無効にすることができます。

タイムラインのショートカット

Ctrl + A	タイムライン上のすべてのクリップを選択。 単一タイトル: オンスクリーン編集モードですべての文字を選択。
Ctrl + X	単一タイトル: オンスクリーン編集モードで選択した文字を切り取り。

Shift + クリック	同じトラックで複数のクリップを選択（ライブラリ内で複数のクリップを選択するには、クリップを Shift を押しながら クリック するか、 Ctrl を押しながら クリック します）。
左	タイムライン上の前のクリップを選択
右	タイムライン上の次のクリップを選択
+ / -	ズームイン / アウト
Ctrl + 右矢印	前へスクロール
Ctrl + 左矢印	後ろへスクロール
Ctrl + 上矢印 / Page Up	上へスクロール
Ctrl + 下矢印 / Page Down	下へスクロール
ホーム	タイムラインの先頭に移動
End	タイムラインの最後に移動
Ctrl + H	前のセグメント
Ctrl + E	次のセグメント

ビデオの複数カットのショートカット

Del	削除
F3	マークインを設定
F4	マークアウトを設定
F5	クリップ内で前に戻る
F6	クリップ内で次に進む

Esc	キャンセル
-----	-------

レイアウトの設定のショートカット

F7	デフォルトに戻す
Ctrl + 1	カスタム #1 に切り替え
Ctrl + 2	カスタム #2 に切り替え
Ctrl + 3	カスタム #3 に切り替え
Alt + 1	カスタム #1 に保存
Alt + 2	カスタム #2 に保存
Alt + 3	カスタム #3 に保存

画面キャプチャのショートカット

F10	画面キャプチャを停止
F11	画面キャプチャを一時停止 / 再開

その他のショートカット

ESC	キャプチャ、録画、レンダリングを停止するか、何も変更せずにダイアログボックスを閉じます。 全画面プレビューに切り替えた場合、Esc キーを押すと Corel VideoStudio のワークスペースに戻ります。
-----	--

[効果] ライブラリのトランジ
ションをダブルクリック

ライブラリでトランジション
をダブルクリックすると、2つ
のクリップ間で最初に空いて
いるトランジションスロット
にトランジションが自動的に
挿入されます。この手順を繰
り返すと、次に空いているト
ランジションスロットにトラ
ンジションが挿入されます。

クイック DVD ウィザード



クイック DVD ウィザードを使用すると、FireWire 対応の DV あるいは HDV テープのビデオカメラから動画を取り込み、テーマテンプレートを追加して DVD に書き込むことができます。このビデオ編集モードでは、ビデオを DVD へすばやく直接転送できます。

クイック DVD ウィザードを使用するには、**ツール > クイック DVD ウィザード**の順にクリックします。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- シーンのスキャン
- テンプレートの適用と DVD への書き込み

シーンのスキャン

DV テープをスキャンして、ムービーに追加するシーンを選択できます。

シーンをスキャンするには

- 1 ビデオカメラをコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。ビデオカメラを**再生**（または VTR/VCR）モードにします。
- 2 **[デバイス]**で録画デバイスを選択します。
- 3 **[キャプチャ形式]**矢印をクリックして、取り込んだ動画のファイル形式を選択します。
- 4 テープ内の全動画を書き込む（**[テープ全体を書き込む]**）か、DV テープをスキャンする（**[シーン検出]**）かを指定します。

テープ全体を書き込むには

- 1 [**テープ全体を書き込む**] を選択し、[**長さ**] でテープの長さを指定します。
- 2 [**次へ**] をクリックして、テンプレートを適用し DVD へ書き込みます。

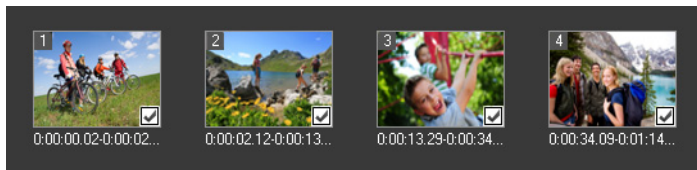
シーン検出機能を使用するには

- 1 [**シーン検出**] を選択し、[**最初から**] または [**現在の位置**] のどちらからテープをスキャンするかを指定します。
 - **最初から** — テープの最初からシーンをスキャンします。
テープが巻き戻されていない場合は、自動的に巻き戻されます。
 - **現在の位置** — テープの現在の位置からシーンのスキャンを開始します。
- 2 スキャン速度を指定して [**スキャンを開始**] をクリックすると、DV デバイスのスキャンが開始します。シーンとは、DV テープ内のビデオセグメントのことで、日時スタンプで区切られます。



クイック DVD ウィザード

- ムービーに含めるシーンをストーリーボード ビューで選択し、**[シーンをマーク]**をクリックします。



- [次へ]**をクリックします。

注記： スキャンしたファイルを再スキャンせずに保存およびインポートするには、**[オプション]** ボタン  をクリックし、**[DV テープスキャン ダイジェストを保存]** を選択します。大量のテープを管理するには、**[DV テープスキャン ダイジェストを HTML として保存]** をクリックします。この機能では、HTML ファイルを出力し、テープに添付できます。

テンプレートの適用と DVD への書き込み

スタイルテンプレートを選択して、設定を指定し、ムービーを DVD へ書き込みます。

スタイルテンプレートを適用して DVD へ書き込むには

- 1 ムービーのボリューム名と録画形式を指定します。
注記： コンピュータに複数の書き込みドライブが存在する場合や、デフォルトのドライブが書き込みドライブでない場合は、使用するドライブを [**詳細設定**] ダイアログボックスで指定します。
- 2 使用できるプリセットの中からムービーに適用するスタイルテンプレートを選択し、出力ビデオ品質を選択します。
- 3 テーマテンプレートのテキストをカスタマイズするには、[**タイトルを編集**] をクリックします。
- 4 [**テンプレートのタイトルを編集**] ダイアログボックスの [**開始**] タブで、変更するテキストをダブルクリックします。フォント、色、シャドウの設定のような属性を変更することもできます。
- 5 [**終了**] タブをクリックしてテキストを変更します。[**OK**] をクリックします。
- 6 ビデオクリップに日付情報を追加するには、[**撮影日情報**] の [**タイトルとして追加**] をクリックします。ビデオを最初から最後まで表示する場合は [**ビデオ全体**] を選択し、そうでない場合は長さを指定します。
- 7 動画ファイルをディスクに書き込むには、[**書き込み**] ボタン



をクリックします。

注記： ムービーが大きすぎて 1 枚の DVD に収まらない場合は、[**縮小して書き込む**] をクリックします。

用語解説



AVCHD

Advanced Video Codec High Definition の略語。ビデオカメラ用に設計されたビデオ形式です。ブルーレイディスク / 高画質の互換性用に設計されたディスク構造を採用しており、標準の DVD に書き込むことができます。

AVI

Audio-Video Interleave の略語。現在いくつかのオーディオコードとビデオコードのストレージとして一般に使用されている Microsoft Windows 環境用に設計されたデジタルビデオファイル形式です。

DNLE

Digital Non-Linear Editing の略語。複数のビデオクリップを組み合わせ、最終作品に仕上げる手法です。DNLE では、編集にすべてのソース素材へ常にランダムアクセスすることができます。

DSLR

取り外し可能なレンズを使用するカメラタイプで、レフミラーシステムを使用して画像を取得します。頭文字 DSLR はデジタル一眼レフを表します。コンパクトカメラと比較すると、DSLR はより多くの手動コントロールと高画質を提供します。

DV

Digital Video の略語。VHS や High-8 のような具体的なビデオ形式を指します。この形式は、適切なハードウェアとソフトウェアがあれば DV ビデオカメラやコンピューターで再生、または録画が可能です。DV は、ビデオカメラからコンピューターへ複製し、編集した後で、品質を損なうことなくビデオカメラに戻すことができます。

DVD

Digital Versatile Disc の略語。DVD はその優れた画質と広範囲な互換性のため、ビデオ製作メディアとして一般的に使われています。オーディオとビデオの品質を保証するだけでなく、DVD は MPEG-2 形式を採用しており、片面 / 両面、1 層 / 2 層のディスクを作成に使用できます。スタンドアロン DVD プレーヤーのほか、PC の DVD-ROM ドライブでも再生できます。

EV

頭文字は、カメラが P (プログラムされた)、S または Tv (シャッター優先)、あるいは Av (絞り優先) モードである場合、露出値、または絞り、シャッター速度、ISO の設定の組み合わせを表わします。Ev を調整して、画像を露出オーバーまたは露出不足にできます。

FireWire

DV カメラなどのデジタルオーディオ / ビデオデバイスをコンピューターに接続するための標準的なインターフェース。IEEE1394 規格の Apple の登録商標名です。

HDV

DV カセットテープに高画質ビデオを録画、再生するための形式。2003 年に一般向けの高画質形式として発表された HDV ビデオは最大 1440x1080 の解像度に対応し、MPEG-2 で圧縮されます。HDV オーディオは MPEG-1 Layer 2 を使用して圧縮されます。

HTML5

旧バージョンより機能が拡張されている Hypertext Markup Language (HTML) 標準のバージョン。HTML5 は特にオーディオやビデオを Web ページに組み込むのに便利です。

IEEE1394

Firewire、1394 としても知られる、コンピューターと HDV/DV カメラやその他高速周辺機器との間の高速シリアル接続を可能にする規格。この規格の最新仕様に準拠する機器は、1 秒間に 400 メガビットのデジタルデータを送信できる機器です。

ISO

このカメラ設定は、画像センサーの感度を測定します。明るい場合は低く設定し、暗い場合は高く設定します。正しい ISO 設定を選択すると、取り込んだ画像のノイズや粒子を低減することができます。

MP3

MPEG Audio Layer-3 の略語。MP3 は、極めて小さなファイルサイズで CD に近い音質を再現できるオーディオ圧縮技術です。インターネット上ですばやく転送することができます。

MPEG-2

DVD などの製品に使用されている、ビデオ / オーディオ圧縮の標準。

MPEG-4

モバイル機器やインターネットにおけるビデオストリーミングで一般的に使用され、低データレートで高解像度のビデオを提供するビデオ / オーディオ圧縮形式。

NLE

Non Linear Editing の略語。従来の VCR の編集では、ビデオテープ内のクリップに順番にアクセスする必要があったため、必然的にリニア編集が採用されていました。コンピューターによる編集は、順序にとらわれず効率的に行うことができます。

NTSC/PAL

NTSC は北アメリカ、日本、台湾、その他一部の地域で使われているビデオ標準で、フレームレートは 29.97 fps です。PAL はヨーロッパ、オーストラリア、ニュージーランド、中国、タイ、その他一部のアジア地域で使われているビデオ標準で、フレームレートは 25 fps です。その他の違いとして、DV や DVD の分野では、NTSC は 720x480 画素の解像度を使いますが、PAL は 720x576 画素を使います。

インスタント再生

レンダリングを実行せずにプロジェクト全体を再生すること。この機能では、システム内にテンポラリプレビューファイルを作成

することなく、プレビューウィンドウですべてのクリップが即時に再生されます。再生の品質は、ハードウェアの構成によって異なります。

インスタント再生でフレームが欠落する場合は、**高画質再生**でプロジェクトをプレビューしてください。

エクスポート

ファイルを出力する工程。ファイルを出力 (エクスポート) すると、データは通常、受信側のアプリケーションで読み取り可能な形式に変換されます。元のファイルは変更されずにそのまま残ります。

オーバーレイ

プロジェクト内の既存のクリップに重ねられるビデオクリップまたはイメージクリップ。

カラークリップ

ムービーで使われる単色の背景色。タイトルやクレジットなど、単色の背景で文字を引き立たせる場合に使われます。

キーフレーム

完成アニメーションのフロー、再生、その他の特性をコントロールするために、特別な編集またはその他の操作を行うフラグが付けられた、クリップ内の特殊フレーム。たとえば、ビデオフィルター適用の際、最初と最後のフレームに異なる効果レベルを割り当てると、ビデオクリップの始まりと終わりでビデオの表示が変化します。ビデオ作成の際、データ転送要件が高くなる部分にキーフレームを割り当てると、滑らかなビデオ再生になるようにコントロールしやすくなります。

クラウドベース ストレージ

ファイル保存用に使用できるリモート ストレージ容量。ローカルデバイスにドキュメントやメディア ファイルを保存する代わりに、Web 接続デバイスを使用してアクセスできるリモート データベースにファイルを保存できます。一部の会社が、無料または有料のアカウントの両方で利用できるクラウドベースストレージ サービスを提供しています。

クリップ

ムービー内の短いセクションまたは部分。クリップにはオーディオ、ビデオ、静止画、タイトルなどがあります。

コーデック

ビデオ処理に使用される特殊なアルゴリズムまたはプログラム。コーデック (Codec) の語源は、*compression/decompression* または *coder/decoder* です。

シーン

ひとまとまりの連続フレーム。Corel VideoStudio で、ビデオの自動分割機能を使って取り込まれた各シーンは、映像の録画日時に応じて分割されます。取り込まれた DV AVI ファイルでは、シーンは映像の録画日時やビデオコンテンツの変化に基づいて分割できます。MPEG-2 ファイルでは、シーンはコンテンツの変化に基づいてファイルに分割されます。

シーンごとに分割

異なるシーンを自動的に分割し、独立したファイルへ振り分ける機能。Corel VideoStudio では、シーンの検出方法は作業ステップによって異なります。取り込みワークスペースでは、[シーンごとに分割] は元の映像の録画日時に基づいて個々のシーンを検出します。編集ワークスペースでは、[シーンごとに分割] が DV AVI ファイルに適用される場合は、録画日時またはビデオコンテンツの変化に基づき検出できます。MPEG ファイルの場合は、シーンはコンテンツの変化のみに基づいて検出されます。

シャッター速度

このカメラ設定は、シャッターが開いている時間を測定します。シャッター速度は秒で測定されます。高速シャッターは通常 1 秒の何分の 1 です (1/500、1/250、1/125 など)。). 遅いシャッター速度は整数で測定されます (1、10、30 など)。).

ストーリーボード

ムービーを視覚的に表現した画面。タイムライン上で各クリップはイメージサムネイルを使って表示されます。

ストリーミング

サイズの大きなファイルをダウンロードしながら再生できるようにする技術。ストリーミングは一般的に、インターネットのビデオ共有 Web サイトで提供される大きなビデオファイルやオーディオファイルに使用されます。

スマートレンダリング

スマートレンダリング技術を使用すると、前回のレンダリング操作以降に変更された部分のみをレンダリングできるので、プレビュー生成時間を削減できます。

タイトル

ムービータイトル、字幕、クレジットなど。ムービーに重ねられる文字はすべてタイトルと呼ぶことができます。

タイムコード

ビデオファイルのタイムコードとは、ビデオ内の場所を表す数字です。タイムコードを使い、正確な編集を行うことができます。

タイムライン

作成されたムービーを時系列に従いグラフィック表示した画面。タイムラインで表示されるクリップの相対サイズによって、メディアクリップの長さやタイトル、オーバーレイ、およびオーディオの相対位置を正しく判断できます。

データレート

コンピューターの一部分から別の部分へ転送される 1 秒あたりのデータ量。このデータレートは、メディアのタイプによって異なります。

デバイスコントロール

プログラムでビデオカメラや VCR などのビデオソースをコントロールできるようにするためのソフトウェアドライバ。

テンプレート

ソフトウェアプログラムでの作業パターン。事前に定義された形式と設定を集めたもので、プロジェクトを作成するためのガイドとして使用できます。

ドライバ

特定のデバイスとコンピューターの接続をコントロールするソフトウェアプログラム。

トランジション効果

1つのシーンから別のシーンへのフェードのような、2つのビデオクリップをつなぐ効果。

トリム

ビデオクリップを編集したり、切り取ったりする操作。ビデオはフレームごとにトリムできます。

ナレーション

ビデオやムービーに付けられる声の説明。ドキュメンタリー映画で最もよく使用されます。

ノイズ

オーディオとビデオにはノイズがある場合があります。オーディオでは不必要な余分なヒスのことで、ビデオでは画面に表示される画像のランダムなゴミや点のことです。このようなノイズは電磁妨害によるもので、アナログのオーディオとビデオでよく発生します。

ビデオフィルター

モザイクや波紋など、ビデオクリップの見え方を変化させるもの。調整手段として使用することができます。画質不良を補正したり、ビデオに特定の効果適用して独創的な作品にすることができます。

フェード

クリップが徐々に出現/消滅するトランジション効果。ビデオの写真から単色（またはその逆）へと徐々に切り替わる効果や、ある画像から別の画像へ移行する効果を指します。オーディオの場合のトランジションは、フル音量から完全サイレンスに、またはその逆の効果をもたらします。

プラグイン

プログラムに機能や効果を追加するユーティリティ。
Corel VideoStudio ではプラグインによって、キャプチャデバイス

の自動認識や、E メール、Web ページ、ビデオレター、DV 録画などの各種用途への出力が可能になっています。

ブルーレイディスク

ブルーレイディスク。高画質ビデオの録画と再生用に青紫色レーザーを使用する光ディスク形式です。25-GB (1 層) と 50-GB (2 層) ディスクに書き込むことができ、標準 DVD の 5 倍以上の容量を提供します。

フレーム

ムービー内の単一イメージ。

フレームサイズ

ビデオやアニメーションの表示イメージサイズ。使用するイメージが現在のフレームサイズよりも大きい小さいときは、フレームサイズの変更が必要です。

フレーム速度

ビデオ内の、1 秒あたりのフレーム数。NTSC ビデオは通常 29.97 フレーム / 秒 (fps) で、PAL ビデオは 25 fps です。低フレームレートを使ってコンピューターにファイルサイズの小さなビデオを作成することもできます。

プロジェクトファイル

Corel VideoStudio では、1 つのプロジェクトファイル (*.VSP) に、イメージ、オーディオ、ビデオファイルなどすべての関連ファイルにリンクするための必要情報が含まれています。

Corel VideoStudio でビデオ編集を行うには、まずプロジェクトファイルを開く必要があります。

プロファイル

さまざまな属性 (ビットレート、ストリームの数とタイプ、圧縮品質、フレームサイズなど) をまとめたもの。

ホワイトバランス

このカメラ設定は、被写体の色温度を測定します。異なるライティング条件は、カメラがシーン内の色を測定する方法に影響し

ます。ほとんどのデジタルカメラには、オートマチック、日光、曇り、蛍光性、白熱の環境のプリセットが用意されています。

マークイン/アウト

編集やトリムを目的としてマークされたクリップ内の位置。クリップの中で開始位置(マークイン)と終了位置(マークアウト)を設定して、一部分だけを選択できます。

メタリング モード

被写体の明度に応じて露出を調整します。メタリング モードの共通オプションには、評価、部分、スポット、中央部重点測光、多分割を含んでいます。.

モーショントラッキング

ビデオ クリップの特定オブジェクトを追跡する映画およびビデオ制作テクニック。ビデオ要素は、動作を追跡するのに使用するのに選択した個々のピクセル セットを使用して追跡することができます。この処理は、プログラムによって自動的に、手動追跡、またはその両方を組み合わせて行うことができます。ビデオ クリップの撮影時、表示する 2D および 3D グラフィックを既存にシームレスに追加するのに使用することができます。

ライブラリ (Corel VideoStudio)

すべてのメディアクリップに使用できる格納場所。ビデオ、オーディオ、タイトル、カラークリップなどをライブラリに保存しておく、プロジェクトですぐに使用することができます。

リンク

以前保存した情報を、ファイルサイズに大きく影響を与えることなく他のプログラムに格納する方法。リンクを使用すると、元のファイルを最初のプログラムで編集でき、その変更が自動的にリンク先プログラムに反映されるという利点もあります。

レンダリング

プロジェクトのソースファイルから最終的なムービーを作成する工程。

超高画質 HD (4K 解像度)

横が約 4,000 ピクセルのビデオ解像度。または、超高解像度またはスーパーハイビジョンとして知られています。3840 x 1080 ピクセル以上であるすべての画面標準を参照するのに使用されます。

絞り

このカメラ設定は、レンズの開口サイズを測定します。カメラに入る光の量を制御します。絞り設定は、 $f/$ 数字に従って f ストップで測定されます。例えば、 $f/22$ 。

圧縮

圧縮はコーデックを介して行われ、余分なデータを削除するか、解凍できる用語でそれを説明することで正常に機能します。ほぼすべてのデジタルビデオは何らかの形式で圧縮されていますが、圧縮度は異なります。圧縮度が高くなればなるほど、再生に必要なリソースは増加します

取り込み

ビデオやイメージをコンピューターのハードディスクに記録すること。

取り込みプラグイン

Corel VideoStudio に組み込まれているユーティリティ。取り込みデバイスがコンピューターに接続されると、プログラムではこれらのユーティリティを使用してデバイスが認識され、自動検出されます。

効果

Corel VideoStudio では、ビデオクリップに適用される、コンピューター生成による特殊トランジション効果を指します。それによってビデオの外観や品質を向上させることができます。

映像

より大きなプロジェクトで使用される、1 単位の録画フィルム。

縦横比

イメージやグラフィックの幅と高さの比率。縦横比を維持するとは、イメージやグラフィックの幅または高さを変更するときに、

サイズ比率を維持することを意味します。ビデオでの最も良く使用される縦横比は、標準画質 (SD) ビデオ形式の 4:3 と高画質 (HD) ビデオ形式の 16:9 です。

Corel® VideoStudio® Pro X9 ユーザーガイド

© 2016 Corel Corporation. All rights reserved.

Corel、縦横に並んだ Corel ロゴおよび Corel バレーンロゴの組み合わせ、VideoStudio、CorelDRAW、Corel DESIGNER、FastFlick、Painter、PaintShop、PaintShop Pro、Ulead、WinDVD、WinZip および WordPerfect は、Corel Corporation とその関連会社の商標および登録商標です。ここに記載されるその他すべての製品名および登録 / 未登録商標は、識別のみを目的としており、その所有権は各社にあります。

特許 : www.corel.com/patent

製品の仕様、価格設定、パッケージ、テクニカルサポート、情報（以下「仕様」）は、販売用英語版のみについてのものです。その他全てのバージョン（その他の言語バージョン）の仕様は異なる場合があります。

COREL によってここに提供される情報は、市場性、特定目的への適合性、所有権および非侵害の保証、または法、法令、商慣習、取引過程またはその他によって生じるもの（ただし必ずしもこれらに限定されない）を含む、明示または暗示の保証をすることなく無条件で現状有姿のまま提供するものとします。提供された情報の結果またはその使用に関しての全ての損害は当事者の責任とします。収益や利益の損失、データの損失や損傷、またはその他商業的または経済的損失（必ずしもこれに限定されない）を含む間接的損傷、偶発的損傷、実害、または間接的損害に対して、たとえ Corel 社がこのような損傷の可能性を助言した場合や予知できる場合においても、COREL 社は当事者またはその他第 3 者に責任を負うものではありません。また、Corel は第三者によるいかなる請求についても責任を負いません。Corel が支払う債務の総額は、お客様が本製品の購入に際して支払った金額を超えないものとします。国によって偶発的損害もしくは付帯損害について債務の除外または制限が認められないことがあります、その場合には、前述の限度はお客様には適用されません。

Corel Corporation の事前の同意および書面による許可なしに、本マニュアルの全体または一部を、コピー、フォトコピー、複製、翻訳、または任意の電子媒体や機械読み取り形式へ変換することは、禁じられています。