

ビデオスタジオ VideoStudio® ULTIMATE 2018 ユーザーガイド

Corel® VideoStudio® 2018 ユーザーガイド

VideoStudio Pro および VideoStudio Ultimate を含む

コンテンツ

クイックスタート	1
はじめに	7
Corel VideoStudio 2018 の新機能	7
システム要件	10
サポートされるファイル形式1	1
ハードウェア アクセラレーション1	12
ビデオ編集の準備1	13
アプリケーションのインストールとアンインストール	L4
アプリケーションの起動と終了1	L4
アプリケーションの更新 1	15
Corel サポートサービス1	15
Corel について	15
学習リソース	17
マニュアル表記規則1	17
ヘルプ システムを使用する1	17
Corel VideoStudio 2018 ユーザーガイド PDF 1	18
ビデオチュートリアルで学習する1	18
Web 上のリソースを利用する1	19
ワークスペースの概要	21
ワークスペースについて	21
ワークスペースに切り替え2	24
ようこそブック	25
ステップパネルの使用	25
ツールバーの使用	28
ワークスペースのカスタマイズ 2	29
アプリケーションで使用する言語の変更	32
のキャプチャとインポート	3
取り込みワークスペースのオプションパネルの使用	33

ビデオと写真の取り込み	34
デジタルビデオ(DV)の取り込み	36
DV テープスキャンの使用	37
アナログビデオの取り込み	37
デジタルメディアからのインポート	38
シーンのスキャンと分割	39
プロジェクトの基礎	41
新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く	41
プロジェクトのプロパティの設定	42
カスタムプロファイルの作成	43
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	44
プロジェクトまたはクリップのプレビュー	45
操作を元に戻す / やり直す	46
グリッドラインの表示 / 非表示	46
プロジェクトの保存	47
スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存	47
キューとチャプターの追加	48
テンプレート	51
インスタントプロジェクトテンプレートの使用	51
画面分割ビデオテンプレート!	52
メディアのグル-プ化と検索	55
ライブラリの使用!	55
ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター	58
サムネイルのサイズ変更!	59
ファイルを 3D としてタグ付け	60
タイムライン	53
タイムラインビューの切り替え	63
トラックの表示 / 非表示	65
トラックの追加と交換	65

トラック名の変更	67
トラックの高さの調整	67
グループ化とグループ化の解除	68
リップル編集の使用	69
メディアを編集	71
編集ワークスペースのオプションパネルの使用	71
複数ファイルの変換	73
ビデオクリップの追加	74
写真の追加	75
ビデオまたは写真の回転	76
ビデオまたは写真のクロップ	76
ビデオおよび写真のサイズ変更 / スケーリング	77
タイムリマップ	77
ビデオ再生速度の変更	79
固定フレームの使用	82
メディアクリップの交換	83
クリップのトリム	84
シーンごとに分割の使用	86
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	87
トリムしたクリップの保存	88
ビデオクリップから静止画を撮る	89
クリップのカラーやトーンの調整	89
ホワイトバランスの調整	90
レンズ補正	92
ビデオおよび写真のパンとズーム	93
マスククリエーターの使い方	95
トラックの透明度1	00
360 ビデオ 1	01
オーディオ	05
オーディオファイルの追加 1	05

オーディオダッキングを使って音量を自動調整する	106
ビデオクリップからオーディオトラックを分割します。	108
オートミュージックの使用	108
音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整	109
クリップのボリューム調整	109
オーディオクリップのトリムと切り取り	110
オーディオ再生時間の伸縮	110
フェードイン / アウトを適用する	111
サウンドミキサーを使用する	111
ステレオチャネルの調整	112
サラウンドサウンドミキサーの使用	112
サラウンドサウンドのミキシング	113
オーディオチャネルの複製	114
オーディオフィルターの適用	114
タイトルと字幕	115
タイトルセーフエリアの使用	115
ライブラリを使用してタイトルを追加	115
字幕エディターでタイトルを追加する	117
テキストの書式	119
テキスト効果とアニメーションの適用	122
タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する	123
3D タイトルエディタ	125
3D タイトルエディタのワークスペース	125
3D タイトルの作成と編集	126
トランジション 1	129
トランジションの追加	129
トランジションの保存と削除	131
カラ- / 装飾 1	133
カラークリップの追加	133

カラーパターンの追加	134
背景の追加	134
オブジェクトまたはフレームの追加1	134
フラッシュアニメーションの追加1	135
オブジェクト、フレーム、アニメーションのカスタマイズ1	135
ビデオフィルター	137
フィルターを適用1	137
お気に入りとしてフィルターをマークする1	138
複数のフィルターの適用 1	138
オーディオフィルターの適用1	139
オーバーレイクリップ	141
オーバーレイトラックへのクリップの追加1	141
オーバーレイクリップの調整1	142
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1	143
オーバーレイクリップへのモーションの適用1	144
オーバーレイクリップの全体の透明度の調整1	144
オーバーレイクリップへの境界線の追加 1	145
オーバーレイクリップと背景のブレンド 1	145
マスクフレームの追加 1	147
オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用1	148
モーショントラッキング1	151
ビデオオブジェクトのモーショントラッキング	151
モーションをトラッキングパスに一致させる1	155
モーションを生成する1	159
トラッキングパス	63
トラッキングパスの調整1	163
トラッキングパスにオブジェクトを使用する1	165
パス ライブラリーを使用する	167
ペインティング クリエーター	69

ペインティング クリエーターの使用	169
ペインティング クリエーターモードへの切り替え	171
静止画像とアニメーションの作成	172
ライブ画面キャプチャ	175
スクリーン キャプチャ プロジェクトの開始	175
画面の記録	176
おまかせモード	179
おまかせモードでプロジェクトを作成する	179
テンプレートの選択(おまかせモード)	179
メディアクリップの追加(おまかせモード)	180
タイトルの編集(おまかせモード)	180
ミュージックの追加(おまかせモード)	181
パン & ズーム効果の適用(おまかせモード)	182
ムービー再生時間の設定(おまかせモード)	183
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)	183
Web へのアップロード(おまかせモード)	183
VideoStudio でムービーを編集する(おまかせモード)	184
おまかせモードテンプレートの作成	187
おまかせモードテンプレートの用語	187
おまかせモードテンプレートの作成規則	188
おまかせモードテンプレートの作成	190
ストップモーション アニメーション	193
ストップモーションプロジェクトの作成	193
ストップモーション設定	195
ストップモーションに使用するファイルをインポートして開く	195
DSLR の拡大モードの使用	196
マルチカメラ編集	199
マルチカメラエディタ ワークスペース	199
マルチカメラ編集の基本手順	202

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	202
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	203
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	204
複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成	204
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	206
マルチカメラソースファイルの管理	207
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート	208
マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用	208
保存して共有する	209
共有オプションの選択	209
コンピューター再生用のファイルを保存する	210
モバイル機器用ビデオファイルの保存	211
HTML5 ビデオファイルの保存	212
Web へのアップロード	214
3D ビデオファイルの作成	215
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)	216
サウンド ファイルを作成する	217
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	218
ディスク書き込み	221
プロジェクトをディスクに保存する	221
ファイルの整理	223
チャプターの追加と編集	224
メニューテンプレートの編集	226
高度なメニューの作成	229
書き込む前のムービーとメニューのプレビュー	230
プロジェクトをディスクに書き込む	230
ディスクイメージファイルのコピー	232
ディスクラベルの作成	233
ショートカット	235
メニューコマンドのショートカット	235

ークスペース ショートカット 235
ビゲーションエリアのショートカット 235
イムラインのショートカット 236
デオの複数カットのショートカット 237
イアウトの設定のショートカット 237
面キャプチャのショートカット
の他のショートカット 237
ック DVD ウィザード 239
ーンのスキャン
ンプレートの適用と DVD への書き込み



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ください。詳しくは、179 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、41 ページの「プロジェクトの基礎」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。



- アプリケーションウィンドウの上部にある [編集] タブ Edit 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+ Add 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、51 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).2. ジョグスライダー。

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しください。詳しくは、87 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T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 オプションパネルは、ライブラリのサムネイルの右に表示されます。On the of the オプションパネルの編集ページで、タイトルテキストの形式を調整できます。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。
- 1 オプションパネル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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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LML 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 105 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シ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 Share 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。



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魅力的なビデオプロジェクト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。

Vフトウェアのバージョンによっては、ご利用いただけない機能もあります。詳しくは、www.videostudiopro.com/compare 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 2018 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 2018 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。

新機能!ビデオ編集ショートカット

VideoStudio 2018 では、最もよく使用されるツールの機能が向上しました!プレ ビューウィンドウで、直接メディアをトリミング、サイズ変更、配置できます。また、 新しいスマートガイド整列ツールでメディアを適切な位置にスナップできます。すべて のツールキットをすばやく簡単に使用できます。

新機能!効率的なタイムライン編集

機能が向上したタイムラインには一般的な編集コントロールが完備され、ツールバーの カスタマイズも可能なので、使用したいツールにすばやくアクセスできます。タイムラ インで直接トラックをミュートにしたり、調整を加えながらプレビューを編集したりが 可能です。新しいコントロールの数々で、編集した映像へのフォーカスやタイムライン 上のトラックの高さ調整なども簡単に実行できます。カスタム モーションを作成する 場合も、新しい全画面編集ウィンドウを使用すれば、アクションをより大きく表示しな がら編集できます。

新機能!レンズ補正ツ-ル

VideoStudio 2018 に新登場のレンズ補正ツールを使用すると、「魚眼型」として知られ る広角レンズによるゆがみをすばやく削除できます。GoPro を使用したライブセッ ションなどでは好まれるテイクにもなり得ますが、通常はこのゆがみをすばやく取り除 けると大変便利です。VideoStudio の直感的な新コントロールがあれば、ビデオ編集で 最も楽しい部分のみに集中して作業することができます。詳しくは、92 ページの「レ ンズ補正」を参照してください。

Ultimate 版に新登場!画面分割ビデオとテンプレートクリエーター

画面分割ビデオを使えば、創造の可能性は無限大です。複数のビデオストリームを同時 に表示して印象に残るすばらしいビデオを作成し、この間の旅行や最近のイベント、ま たはアクティビティのハイライトを共有できます。画面を分割して2つのビデオフレー ムを追加したり、オリジナルのピクチャインピクチャ効果を作成したりしましょう。テ ンプレートにビデオをドラッグ、または画面分割テンプレートクリエーターで独自のテ ンプレートを作成できます。Ultimate 版限定。詳しくは、51 ページの「テンプレート」 を参照してください。

Ultimate 版に新登場! 3D タイトルエディタとモーションタイトル

VideoStudio Ultimate 2018 の新機能 3D モーションタイトルで印象的なタイトルを作成し、楽しい効果を追加しましょう。用意されたプリセットやテンプレートから選んですばやく効果を発揮することも、熟考した結果を新機能の 3D タイトルエディタでカスタム制作することも可能です!テクスチャ、照明、動きなどをコントロールして、映画のようなドラマティックなオープニングを思いどおりに作成してください。詳しくは、125 ページの「3D タイトルエディタ」を参照してください。

新機能!パンとズ-ムのコントロ-ル

アクションにズームイン、あるいはシーン全体をパンして観客を冒険の世界に惹きこみ ましょう。VideoStudio Ultimate 2018 には、さらに柔軟なパンおよびズームを実現で きる新コントロールが搭載されています。美しいプリセットをビデオ全体に使用し、こ こぞという場所では映像にズームイン!従来のキーフレーム編集の常識を超え、ビデオ を再生しながらパンやズームの動きを調整できる新ツールをぜひお試しください。詳し くは、93 ページの「ビデオおよび写真のパンとズーム」を参照してください。

機能強化! 360° ビデオ編集

360° ビデオをインポートして、すぐに編集を開始しましょう!映像をトリムして音楽 やタイトル、効果をすばやく追加。VideoStudio 2018 では、デバイスで再生する前に 360° ビデオをプレビューできるようになりました。新しい 360° ビデオプレーヤーに アクセスしたら、作成した 360° ビデオをバーチャルリアリティ用ヘッドセットにエ クスポートしたり、YouTube 360 へ直接アップロード、または標準ビデオ形式に変換 して表示したいアングルをコントロールしたりできます。VideoStudio は、360° エク イレクタングラーおよび全天球ビデオ形式に対応しているほか、幅広い種類の 360 度 ビデオカメラをサポートしています。詳しくは、101 ページの「360 ビデオ」を参照し てください。

新機能! NewBlueFX の高性能効果 (Ultimate)

VideoStudio Ultimate 2018 に搭載されている最新の NewBlue Titler Pro 5 で、美しい タイトルをすばやく作成しましょう! 100 種類以上のアニメーションテンプレートか ら選んで適用したら、テキストや色などをカスタマイズしてお好みのスタイルを完成。 ビデオ安定化ツールやカラー効果など、VideoStudio Ultimate にはビデオ制作をさらに レベルアップするために必要な機能がすべてそろっています。

機能強化!ストップ モーション アニメーション

VideoStudio には、キャプチャフレームとカメラを自動的に同期するコントロールが装備されています。取り込んだフレームは透明レイヤーでプレビュー、管理することが可能で、最後に取り込んだフレームを確認することができます。また、新機能オーバーレイグリッドコントロールを使用すると、細かな動きの1つ1つの距離を測定することができます。VideoStudio 2018 では、さらに多くの Canon 製カメラと、新しく Nikon 製カメラへのサポートが追加されました。カメラを接続してイメージを取り込むだけで、ストップモーション機能によりすべての作業が完了します!詳しくは、193 ページの「ストップモーション アニメーション」を参照してください。

新機能!チャプターポイントとキューポイント

ストーリーの核心部分をすばやく確認! VideoStudio 2018 なら、タイムラインに キューポイントを追加できるので、重要な場面をすばやく参照しながら編集作業を非常 にシンプルに進められます。プロジェクトをディスクに書き込むのも簡単です!チャプ ターの配置をタイムラインで作業できるのです。編集時にチャプターマーカーをドロッ プするだけで、ディスクへ書き込んだときにチャプターポイントが自動的に認識されま す。このすばらしく効率的な機能を使用すれば、メニュー作成のプロセスをスピード アップできます。さらに、ホットキーを有効にしておくと、ビデオ再生時にチャプター マーカーやキューポイントが設定されます。詳しくは、48 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。

機能強化!速度とパフォーマンスの向上

VideoStudio 2018 で、スムーズな編集とすばやいレンダリングを実現しましょう! VideoStudio は Intel および nVidia の最新のビデオハードウェアアクセラレーション技 術に最適化されています。作業効率を向上し、驚くほど高速で人気のファイル形式への レンダリングを実現します。革新的なスマート プロキシテクノロジーを駆使した、高速でスムーズな 4K 編集および再生をお楽しみください。高解像度のオリジナルファイルは出力用に保存されますが、小さなファイルならよりスピーディーで高パフォーマンスな作業が可能になります。

新機能!形式とサポート

VideoStudio では、引き続き最新のファイル形式に対応し、サポートしています。本 バージョンでは XAVC-s による SD カードへのオーサリングが可能になり、ビデオをエ クスポートしてカメラで直接再生できるようになりました。ストップモーションアニ メーションの作成では、新しく Nikon 製カメラへのサポートが追加されるとともに、 対応する Canon 製カメラの種類がさらに拡大しました。ますます人気の 360 度ビデオ についても、常に最新のカメラおよびファイル形式に対応を続けています。モバイルデ バイスから縦向きのビデオをインポートしても、黒い背景を削除した美しい映像に編集 することが可能です!

新機能!チュートリアルと学習教材

VideoStudio 2018 の新しいチュートリアルが見られる VideoStudio ようこそブックで、 必要な情報をすばやく入手しましょう。幅広いトピックをカバーするチュートリアル は、初心者にも経験豊富なユーザーにも必ず役に立つインスピレーションの宝庫です。 ヘルプファイルでキーワードやトピックを検索して詳しい情報を確認したり、 VideoStudio コミュニティに参加して他のユーザーに質問し、経験に基づく回答を得た りできます。

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)。

- インストール、登録、アップデートにはインターネット接続が必要。製品の利用に は登録が必要。
- Windows 10、Windows 8、Windows 7、64 ビット OS を強く推奨
- Intel Core i3 または AMD A4 3.0 GHz 以上
 - AVCHD & Intel Quick Sync Video サポートには Intel Core i5 または i7 1.06 GHz 以 上が必要
 - UHD、マルチカメラまたは 360° ビデオには Intel Core i7 または AMD Athlon A10 以上
- UHD、マルチカメラまたは 360° ビデオには、4 GB 以上の RAM および 8 GB 以上 を強く推奨
- ハードウェア デコード アクセラレーションには最小 256 MB の VRAM および 512 MB 以上を強く推奨

- HEVC (H.265) サポートには PC ハードウェアまたはグラフィックカード対応の Windows 10 および Microsoft HEVC video extension のインストールが必要
- プログラムは 32 ビットまたは 64 ビットでインストール可能(一部の機能(3D title Editor、NewBlue Titler Pro、Boris Title Studio)は 64 ビットのみ)
- 最低画面解像度:1024 x 768
- Windows 対応サウンド カード
- 最低 8 GB の HDD 空き容量(フルインストール用)
- インストール用 DVD-ROM ドライブがない場合はデジタルダウンロードが可能

アクセサリ

• DVD および AVCHD ディスク作成用 DVD 書き込みデバイス

入力オプション

- 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
- 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

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。 詳しくは、以下のホームページをご覧ください。www.videostudiopro.com

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。対応ファイルの更新情報について は、リリースノートをご確認ください。または、www.videostudiopro.com のシステム 要件セクションで最新リストをご覧ください。

インポート形式

- ビデオ:AVI、DivX*、DV、DVR-MS、HDV、HEVC (H.265)、M2T、M2TS、M4V、 MKV、MOD、MOV (H.264)、MPEG-1/-2/-4、MXF**、SWF*、TOD、UIS、 UISX、WebM、WMV、XAVC、XAVC S、3GP、暗号化されていない DVD タイトル
- ・ オーディオ :AAC、Aiff、AMR、AU、CDA、M4A、MOV、MP3、MP4、MPA、 OGG、WAV、WMA
- **画像 :**CLP、CUR、DCS、DCX、EPS、FAX、FPX、GIF87a、ICO、IFF、IMG、 JP2、JPC、JPG、MAC、MPO、MSP、PBM、PCT、PCX、PGM、PIC、PNG、

PPM、PSD、PSPImage、PXR、RAS、SCI、SCT、SHG、TGA、TIF/TIFF、UFO、 UFP、WBM、WBMP、WMF、001、Camera RAW

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 (H.265)、WMV
- 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

ブルーレイ 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

*DivX および SWF:DivX には DivX コーデック、SWF には Flash player がそれぞれ必要。

**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、42 ページの「プロジェクトのプロパティの
 設定」および 45 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、44 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12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]カテゴリーで、[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 2018 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 2018 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[®]、MindManager[®]、Pinnacle Studio[™]、 ReviverSoft[®]、Roxio Creator[®]、Roxio[®] Toast[™]、WinZip[®] があります。Corel について、 詳しくは www.corel.jp をご覧ください。



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、Welcome タブ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 2018 ユーザーガイド PDF
- 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。
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	[プロファイル] ドロップリストからプ ロファイルを選択します。
Ę	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。
Q	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。 ヘルプを表示するには、インターネット接続が必要です。通常オフラインで作業をする 場合は、PDF バージョンをダウンロードしてご利用ください(**ヘルプ** > **ユーザーガイ ド (PDF))。**

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 2018 ユーザーガイド PDF

Corel VideoStudio Pro 2018 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。

ビデオチュートリアルで学習する

Welcome タブからは、ビデオチュートリアル(一部のビデオコンテンツは英語のみ) などの学習教材のほか、VideoStudio を使用したプロジェクトの可能性を広げることの できる無料または有料のコンテンツにアクセスできます。

Welcome タブで、ようこそブックにアクセスできます。[チュートリアル]をクリッ クすると、さまざまなトピックのビデオチュートリアルが表示されます。詳細は、25 ページの「ようこそブック」を参照してください。



その他のチュートリアルについては、www.youtube.com/VideoStudioPro をご利用ください。

[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。 チュートリアル、ヒント、ニュースグループ、ダウンロード、その他のオンラインリ ソースなど、さまざまなリソースが用意されています。

Corel VideoStudio の Web リソースにアクセスするには

- ご使用のインターネットブラウザから www.videostudiopro.com/learn にアクセスして、チュートリアルやコミュニティフォーラムなど、さまざまなリソースをご利用ください
- VideoStudio Facebook $\sim \vartheta$:https://www.facebook.com/corelvideostudio



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
- ようこそブック
- 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 3 つのメインワークスペースと **Welcome** タブから構成され 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。

Welcome タブについて、詳しくは 25 ページの「ようこそブック」を参照してください。

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、29 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 — Corel VideoStudio をカスタマイズしたり、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 – ステップパネルに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 — Corel VideoStudio をカスタマイズしたり、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 – プレーヤーパネルで再生されている現在のビデオが表示され、オブジェクトをインタラクティブに編集できます。

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。オプションパネルは、ライブラリパネルとスペースを共有します。

4. ナビゲーションエリア – ステップパネルに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、63 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 — Corel VideoStudio をカスタマイズしたり、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、説明の選択を行います。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** – ステップパネルに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 を使用すると、ビデオ編集処理の各ステップに適した3種類のワークスペース で必要な作業を簡潔に行うことができるため、すばやく簡単にムービーを作成できま 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

ようこそブック

Welcome タブで、ようこそブックにアクセスできます。



ようこそブックからは次の情報を入手できます:

- ・ ビデオ チュートリアル
- 入手可能なコンテンツ(無料および有料)
- アップデート情報
- その他リソースに関する情報

ようこそブックを定期的に確認し、最新情報を手に入れましょう。

ようこそタブは、アプリケーションに起動時に開くデフォルトのタブとして設定されて います。デフォルトの起動ページは、[設定]>[環境設定]で、[一般]タブの[初期 設定スタートアップページ から変更できます。設定を変えても、重要なアップデート が利用可能になるとようこそブックのページが表示される場合があります。

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

プレーヤーパネルのプレビューウィンドウでは、プロジェクトをインタラクティブに編 集できます。選択したコンテンツおよびツールにより、さまざまな編集が可能です。

スマート ガイド

スマートガイドは、プレビューウィンドウに表示される配置用ラインで、オブジェクト を選択または移動すると自動的に表示されます。たとえば、プレビューウィンドウでテ キストを移動すると、スマートガイドによりプロジェクトの中心または端や、他のオブ ジェクトとの位置関係が示されます。



スマートガイドは赤い破線で表示され、プレビューウィンドウで選択したオブ ジェクトの配置に役立ちます。

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使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。
	パーツ	説明
-------------------	------------------------------------	---
	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。
Project- Clip-	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。
~!	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。
t	繰り返し	繰り返して再生します。
4)	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,	HD プレビューと 360 プレビューのドロップ リスト	高解像度(HD)または 360 度(360)で作成され るクリップやプロジェクトのプレビューができま す。
16-9 🗸	プロジェクトのアスペ クト比を変更	アスペクト比を変更します(プロジェクト設定が 更新されます)。
[k ↓	サイズ変更 / クロップ	クロップモード および スケールモード にア クセスできます(サイズ変更および歪曲)。
00:00: I7. K 🗢	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。
G	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。

rroject-Clip- ► I4 4I I► ►I 😅 4> HD 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。

トリム範囲のみを再生するには

- 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。
- 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。ツールを表示 / 非表示にして、ツー ルバーをカスタマイズできます。

	¥	•	¢	8	144		•"	E	\blacksquare	₹¢	\Diamond	[æ]	Тз⊳	V	Q,		Ð	ŧ	0	0:00:07:00
		パー	-ツ				訪	明												
		ストビュ	х — Ј L —	リーガ	ť—	۴	×	ディ	アの	ッサム	、ネ1	イルを	を時系	列順	に表	示しま	ます。			
		タ1	、 ムラ	ライン	ノビュ	ı —	値 に の	マク 、 タ の要素)トラ マイト 素を追	ック ・ル、 いし	マのク オー マ位	7リッ -バー 2置名	ップを - レイ うわせ	:フレ 、ナ を行	レー	単位 ション す。	で編 ン、i	 集す 音楽	るな	ととも どの他
*		ツ- マ1	-ル/ イズ	х́—0)カン	スタ	ッ	′ —	ノバー	- の名	γ γ γ	-ルを	を表示	;/ 非	表示	にしま	ます。			
•		元に	一戻す	F			朂	後の)操作	■を元	こに戻	ミしま	とす。							
¢		やり)直し	/			 元	こに戻	ミされ	に最	₹後 <i>0</i> ,)操(乍をや	。 り 直	〔しま	す。				
8		記 ジョ	录/耳 ョン	又り之	しみっ	ナプ	記 て 画	記録 / ミ、 ヒ 回の取	、取り デオ マ得な	込み やフ :どを	ヽオフ 'ァイ :すへ	プショ (ルの べて実	ョンパ つ取り ミ行で	パネル 込み ぎきま	を表 、ナ す。	示し 示し レージ	ます。 ンョン	こ ン録	の 、 音、	パネル 静止
14		サウ	7ント	ι. Σ	キサ	_	サ イ イ	- ラウ - ムラ - ズて	ッンド ライン ごきま	・ サウ ・を起 す。	ッント]動し	×ミキ ノます	Fサー ト。こ	とマ	・ ルチ ・オー・	トラッディス	ック: ナ設ア	オー 定を	デカン	ィオタ スタマ

	パーツ	説明
19	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。
9 7)	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。
Œ	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列し、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。
\$?	タイムリマップ	[タイムリマップ]ダイアログボックスが開き、ビデオクリッ プのフレーム速度変更やまたはフレームの逆転、フリーズな ど、速度を制御することができます。
\Diamond	マスククリエーター	[マスククリエーター] ダイアログボックスが開き、ビデオマ スクや静止画マスクを作成できます。
[:::]	パン&ズーム	
Тзд	3D タイトルエディ タ	
S /	画面分割テンプレー トクリエーター	
0 Đ	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。
Ð	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。
() ():00:08.co	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。

タイムラインのツールバーを表示 / 非表示にするには

- 1 タイムラインで [**ツールバーをカスタマイズ**] ボタン <u>メ</u>をクリックします。
- 2 ツールバーをカスタマイズ]ウィンドウで、ツールバーに表示あるいは非表示にする ツールのチェックボックスをそれぞれオン(チェックマークあり)/オフ(チェック マークを外す)にします。

ヮ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が保存されていて、**オプション**パネルと同じスペースにあります。

ライブラリパネルおよびオプションパネルを表示 / 非表示にするには

- ライブラリパネルの右下にある、以下のボタン
 ・ライブラリパネルを表示
 - ・ライブラリパネルとオプションパネルを表示
 - ・オプションパネルを表示

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。
- な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。
 - ・

 回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

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 237 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。

アプリケーションで使用する言語の変更

VideoStudio で使用するアプリケーションの言語を変更することができます。

注: VideoStudio で設定を変更後、言語が正常に表示されない場合は、Windows で以下をご確認ください。

- 表示する言語が Windows の言語設定に追加されていることを確認します (Windows コントロールパネル > 時計、言語、および地域 > 言語を追加)。
- 非ユニコードテキストの場合は、<u>システムロケールを変更</u>します。

表示言語を変更するには

・ 設定 > 表示言語 をクリックし、サブメニューから希望の言語を選択します。



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、メモリカ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えま 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。

Di	[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。
(전전	[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。
5	[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

- 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]
 2 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。
- [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。

þ

 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、239 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、メモリカード、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、29 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。



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 ピューター上で再生、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
- 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 FastFlick プロジェクトを作成するには

- **1** [ツール] > FastFlick をクリックします。
- 2 FastFlick 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、179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<mark>⊂</mark>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ヘドラッグします。 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。

|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。カスタムプロファイルについて、詳しくは 43 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、218 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

- [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-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 ワークプレ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)

 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ー: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ー:(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。

Project-Clip► I ◄ ◀I I► ►I 🛱 ◀)

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 5 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 でをクリックします。
- ♀ 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

編集 ワークスペースで、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 効果**タブをクリックします。
- 3 [グリッドラインを表示] をクリックします。



グリッドラインオプション ボタン m をクリックするとグリッド線の設定を調整できます。

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、次の保存までの時間を指定します。
 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ーで共有または 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** の矢印(グレーの小さい三角形)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。



- 4 キューポイントを編集するには、チャプター / キューメニュー の矢印をクリックして、[キューポイントマネージャー]を選択します。キューポイントの追加、削除、 名前の変更、そしてキーポイントへのジャンプができます。
- 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/削除]あるいは [キューポイントを追加/削除]をクリックします(チャプター/キューメニューの矢印の左にある青緑色の三角形)。

チャプターを追加するには

1 チャプター / キューメニュー の矢印 (グレーの小さい三角形) をクリックします。



- 2 [**チャプターポイント**] をクリックします。
- 3 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の位置を変更するには、ポイントを希望の位置にドラッグします。



- 4 チャプターポイントを編集するには、チャプター / キューメニュー の矢印をクリックして、[チャプターポイントマネージャー]を選択します。チャプターポイントの追加、削除、名前の変更、そしてチャプターポイントへのジャンプができます。
- Ę

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/削除]あるいは [キューポイントを追加/削除]をクリックします (チャプ ター/キューメニュー の矢印の左にある青緑色の三角形)。



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。



テンプレートを使うと、プロジェクトをすばやく遂行できます。事前に用意されたテン プレートを使用することも、オリジナルのテンプレートを作成することも可能です。

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。

- インスタントプロジェクトテンプレートの使用
- 画面分割ビデオテンプレート

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。プ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ーをクリックします(「画面分割] 以外)。



- **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。

0

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] > [インスタントプロジェクトテンプ レート] をクリックします。
- 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。

画面分割ビデオテンプレート

画面分割ビデオを簡単に作成して、プリセットまたはカスタマイズしたテンプレートで 複数のビデオを再生することができます。



テンプレートを使用して画面分割のビデオプロジェクトを作成することも、独 自の画面分割テンプレートを作成することもできます。

始める前に

- 使用するビデオクリップがライブラリにインポートされており、プロジェクトボックスまたはコレクションから簡単にアクセスできることを確認します。
- 使用するビデオクリップをプレビューして、強調したいコンテンツにどのような図形が適しているかを考えます。たとえば、メインアクションが縦向きの場合、横向きの図形は適さないでしょう。

画面分割テンプレートを選択して適用するには

- 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リストで [画面分割]を選択します。
- 3 使用するテンプレートのサムネイルをタイムラインにドラッグします。
- 4 ライブラリからビデオまたは写真を該当するプレースホルダーにドラッグし、Ctrl を押して置換します。
- 5 プレーヤーパネルで [サイズ変更 / クロップ] ドロップダウン **■** をクリックし、ス ケールモード ボタン 図 を選択します。. 次のいずれかの操作を行います。
 - プレビューウィンドウに表示されているオレンジ色のサイズ変更ノードをドラッグして、選択したクリップのサイズを変更します。
 - プレビューウィンドウにクリップをドラッグして配置します。
- 6 タイムラインで別のトラックをクリックして、テンプレート内の他のクリップを調 整します。

画面分割テンプレートを作成するには

2 テンプレートエディタで、分割ツールパネルからツールを選択し、エディタウィン ドウ内をドラッグしてエリアを異なるクリップゾーンに分割します。



各クリップゾーンに数字が表示されます。

図形を追加するには、**カラー / 装飾** 領域で図形をクリックしてエディタウィンドウ にドラッグします。

3 線や図形を調整するには、分割ツールパネルで該当する選択ツール ▶ を選び、エディタウィンドウで編集する要素を選択します。 線や図形をドラッグすると、位置やサイズを変更できます。また、プロパティ領域で回転、境界線の幅、境界線の色を変更することができます。

4 テンプレートにコンテンツを保存する(たとえば、画像やビデオをテンプレートの 一部にする)場合は、追加するコンテンツに移動し、対応するサムネイルをドロッ プゾーンの必要な番号にドラッグします。

注記: コンテンツを置換するには、別のコンテンツをドロップゾーンにドラッグします。

注記: コンテンツのサイズ変更と配置は、**テンプレートクリエーター**ウィンドウを 閉じた後にタイムラインで行います。



- 5 テンプレートが完成したら、[テンプレートとして出力] ボタンを押して保存します。 テンプレートは、ライブラリの インスタントプロジェクト カテゴリー内 [画面分割] フォルダーに保存されます。
- 6 [OK] をクリックしてイメージに戻ります。
- 7 既存のテンプレートの場合と同じようにクリップを追加および編集します。



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)の保存場所です。

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 11 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。
 - ・グループ化したメディアファイルを選択する 選択するすべてのファイルのサム ネイルの上にポインタをドラッグします。

メディアクリップをライブラリに追加するには

- 「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:カスタムフォルダーを作成すると、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つのフォルダーに 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

- 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、コンピューター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。
- 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べ替え」ボタンのをクリックし、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。

F	5							∎ ĝi	
Name	Туре	Date (*: Shooting Date)	Duration	Resolution	FPS	Video Codec	Audio Codec	Start Time	End
SP-V01.mp4	Video	2013.10.17	00:00:07.00	1920 x 1080	30.00	H.264 High	MPEG AAC	00:00:00.00	00:
SP-V02.mp4	Video	2013.10.17	00:00:05.00	1920 x 1080	30.00	H.264 High	MPEG AAC	00:00:00.00	00:
SP-V03.mp4	Video	2013.10.17	00:00:08.00	1920 x 1080	30.00	H.264 High	MPEG AAC	00:00:00.00	00:
SP-V04.wmv	Video	2006.11.30	00:00:10.00	720 x 480	29.97	Windows M	N/A	00:00:00.00	00:

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

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。

3D Settings		\times
Select the correct forma	at for your source:	
	20	
	Side-by-side Left-Right V	
	Over-Under Left-Right	
	Multiview Video Coding	
	Multi-view image	
1. The 3D clip will lo	ose 3D attributes if you apply settings exclusive for 2D.	
	OK Cancel	

- **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
- トラックの高さの調整
- グループ化とグループ化の解除
- 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、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

ハーツ	バ	<u> </u>	ッ
-----	---	----------	---

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 - 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。
4 - 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。
5 - トラックボタン	個々のトラックを表示 / 非表示にします。
6 - 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、69 ページの「リップル編集 の使用」を参照してください。
7 — ミュート / ミュート解除	トラックのオーディオをミュートしたりミュートの解除をしたり します。
8 - トラック透明	トラック透明モードを開始します。 100 ページの「トラックの透 明度」を参照してください。
9 - 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。
10 - 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。
11 — 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。HTML 5 モードでは、バックグラウンドトラックも利用でき ます。

パーツ	説明
12 — 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。 HTML 5 プロジェクトでは、オーバーレイトラックも利用できま す。
13 — タイトルトラック	タイトルクリップが配置されます。
14 — ボイストラック	ナレーションクリップが配置されます。
15 — 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べっと。

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。

Track Manager			×
Show/Hide tracks:			
Video Track		1	\sim
Overlay Tracks		5	\sim
Title Tracks		2	\sim
Voice Track		1	\sim
Music Tracks		4	\sim
Set As Default	OK	Can	cel

[**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の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けれ ば利用できません。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。

トラック名の変更

トラック名を変更して、プロジェクトの整理に役立てましょう。



トラックの名前を変更するには

- タイムラインで、トラックのヘッダーにリスト化されているトラック名をクリック します。
- 2 テキスト挿入カーソルが表示されたら、トラックの新しい名前を入力します。

トラックの高さの調整

各トラックの高さは調整が可能です。たとえば、作業中のトラックを少し高くして、コ ンテンツの露出を増大することができます。サウンドミキサー モードが有効な場合、 トラックの幅を広くすると波長がよく見えてサウンドレベルノードの調整が容易になり ます。

 00:00:12.00	00:00:14.00	
	-	
	nan sense dan di kan bahar di kan di kan Kan di kan di	

一番下の青色のトラックの高さを大きくした様子。

トラックの高さを調整するには

- 1 タイムラインで、高さを変更するトラックの下部にポインタを合わせます。
- 二重矢印が表示されたら、ドラッグしてトラックの高さを増減します。
 注記:トラックの高さには最小値があります。

0

タイムライン右端のスクロールバーは、トラックがタイムラインパネルで使用で きる範囲を超えた場合に有効になります。

グル-プ化とグル-プ化の解除

タイムラインにあるアイテムをグループにまとめたりグループ化を解除したりすること ができます。たとえば、トラックから複数のクリップまたは写真を選択してグループ化 すると、一度に移動したりグループ全体に効果を適用したりできます。エレメントはい つでもグループから解除できます。

アイテムがグループ化されているかどうかを確認する方法

タイムラインでグループ化されているアイテムをクリックすると、そのグループ内のア イテムがすべてハイライトされます(オレンジ色のアウトライン)。



タイムラインでグループ化されているアイテムをクリックすると、そのグループ 内のアイテムがすべてハイライトされます(オレンジ色のアウトライン)。

タイムラインでアイテムをグループ化するには

- 1 編集ワークスペースで、グループ化するアイテムがすべてタイムラインに追加されていることを確認します。
- 2 Shift を押しながら、グループ化するアイテムをクリックします。
- 3 選択したアイテムを右クリックし、表示されたメニューから [グループ化]を選択し ます。

タイムラインでアイテムのグループ化を解除するには

1 タイムラインでグループ化されたアイテムの上で右クリックし、表示されたメニューから[グループ化の解除]を選択します。

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は 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 me 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。



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
- ビデオまたは写真の回転
- ビデオまたは写真のクロップ
- ビデオおよび写真のサイズ変更 / スケーリング
- タイムリマップ
- 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
- クリップのカラーやトーンの調整
- ホワイトバランスの調整
- ビデオおよび写真のパンとズーム
- マスククリエーターの使い方
- トラックの透明度
- 360 ビデオ

編集ワ-クスペ-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。選択したメディアタイプにより、またメディアがオーバーレイトラックあるいは メインのビデオトラックのどちらにあるのかに従い、コントロールします。



[編集] タブ

- 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。
- ビデオを逆再生 ビデオを逆に再生します。
- **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。
- 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。

補正タブ

- ・ 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。
- レンズ補正 広角レンズを使用して撮影された映像のゆがみを修正するためのプリ セットやコントロールにアクセスできます。

効果タブ

- 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。
- 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。
- オーディオフィルター フィルターを適用してオーディオを補正します。たとえば、増幅やエコーの追加、ピッチの調整、あるいはさまざまなレベルオプションを選択することができます。
- 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。
- 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。
 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。
- 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。
- 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、159 ページの「モーションを 生成する」を参照してください。

音声およびミュージックトラックのオーディオクリップには、別のオプションがありま す。詳しくは、105 ページの「オーディオ」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。
- Q
 - [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、60 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。



Q

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。

ビデオまたは写真の回転

ビデオクリップや写真を回転させてビデオの方向を変更することができます。たとえ ば、スマートフォンのカメラを使用して縦方向で撮影したビデオを回転して横長のビデ オに変更したり、上下が逆さまのビデオを作成したりできます。

ビデオクリップや写真を回転する方法

- 1 タイムラインで、ビデオクリップまたは写真をクリックします。
- 2 オプションパネルで編集タブを選択し、プレビューパネルで向きを確認しながら [左 に回転] M または [右に回転] K をクリックします。

ビデオまたは写真のクロップ

ビデオや写真を切り取り、選択した部分だけを再生画面に表示します。クロップは非破 壊編集のため、元のビデオや写真に影響はありません。クロップする部分は、プロジェ クトファイル内でいつでも変更できます。



ビデオをクロップする方法

- 1 タイムラインで、ビデオまたは写真をクリックします。
- 2 **プレーヤー**パネルで [**サイズ変更 / クロップ**] ドロップダウン **द**をクリックし、**ク ロップ**ツール を選択します。.
- 3 プレビューウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。
 - サイズ:ハンドルをドラッグしてクロップ領域を示す枠のサイズを変更します。角のハンドルをドラッグするとアスペクト比を維持できます。
 - ・位置:ポインタをクロップ領域内に置き、希望する場所へこの領域をドラッグして 移動します。

ビデオおよび写真のサイズ変更 / スケ-リング

ビデオや写真のサイズを変更したり拡大 / 縮小したりすることで、背景の表示やピク チャインピクチャ効果の作成が可能になります。また、ビデオや写真をゆがませること もできます。たとえば、斜めに変形させると不思議な感覚を演出できます。



スケールモードでオレンジ色のノードをドラッグすると、ビデオのサイズを変更 できます。画像を変形させるには、緑色のノードをドラッグします。斜めに変形 させると、不思議な感覚が生まれます。

ビデオおよび写真のサイズを変更 / スケーリングするには

- 1 タイムラインで、ビデオまたは写真をクリックします。
- 2 プレーヤーパネルで [サイズ変更 / クロップ] ドロップダウン 🔜 をクリックし、ス ケールモードツール 🔄 を選択します。.
- 3 プレビューウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。
 - サイズ / スケール: サイズ変更領域の角にあるオレンジ色のノードをドラッグして、サイズを調整します。ビデオや写真を圧縮または引き伸ばすには、枠の線分上にあるノードをドラッグします。
 - **歪曲**:ビデオや写真を圧縮または引き伸ばすには、枠の線分上にあるノードをド ラッグします。変形させるには緑色のノードをドラッグします。

タイムリマップ

使いやすい速度コントロールにより、ビデオにスローモーションや高速効果を追加した り、アクションのフリーズ、シーンの逆転や逆再生などが可能になります。速度効果に 必要なツールのすべてを1か所から使用できます。

タイムリマップ ダイアログボックスには、使い慣れた再生およびトリムコントロール の他に、速度コントロールによる変更結果を表示するサムネイルも含まれます。



タイムリマップ ダイアログボックス

再生スピード、フリーズ、またはビデオ映像の逆再生

- タイムラインビュー(編集 ワークスペース)で、編集するクリップを右クリックし、 ショートカットメニューからタイムリマップを選択します。
- 2 **タイムリマップ**ウィンドウでビデオをコマ送りし、再生速度の変更、アクションの 逆再生、フリーズフレームを追加する場所を決めます。
- 3 [再生] ボタン ▶ をクリック、またはジョグ スライダーをお好みの位置までドラッ グして、[マークイン] ● または [マークアウト] ● ボタンで編集するクリップの セグメントを選択します。白色の線はクリップ内の指定したセグメントを示します。



注記: 再生コントロールで、オリジナルのクリップ内を移動できます(タイムラインでトリミングされていても可能です)。

- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - •[速度]ボタン をクリックし、スライダをドラッグして選択したセグメントの速度を設定します。速度を上げるには右にドラッグ、下げるには左にドラッグします。

徐々に速度を変更するには、[**イーズイン**]、[**イーズアウト**]チェックボックスを使用します。

注記: クリップの速度を変更すると、オーディオは削除されます。

•[逆再生]ボタンをクリックし、

・[逆再生]ボタンをクリックし、

いたいに、

「

しんしていたいので、

したいので、

しいので、

しいので

- 5 フレームをフリーズするには、タイムラインで白い線のついていない任意のポイン トをクリックし(逆再生または速度の変更が適用されたセクションのフレームはフ リーズできません)、[フリーズフレーム]ボタンをクリックして「ジフレームの長さ を秒で入力します。
- 6 適用した変更を確認するには、再生コントロールの下に表示されるサムネイルを利用します。サムネイルの左上のアイコンは、適用した速度コントロールの種類を表示します(速度変更に使用されるアイコンは、亀がスローモーション、うさぎが高速を意味します)。



7 [OK] をクリックし、編集 ワークスペースに戻ります。

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。

基本的な速度変更には、タイムリマップダイアログボックスも使用できます。詳しく は、以下を参照してください。

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 **タイムライン**でビデオクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの [編集] タブで [再生速度変更/タイムラプス] をクリックします。

peed/Time-lapse		×
How Time-lapse works: Ex. Frame Frequency: 2	frames, Speed: 60%	
1 X X 4 X X	7 X X 10 X X 🚧 🕕 1 4 7 10 13 t 100%, Strobe effect will be produced.	1
Original clip duration: 00	:00:10.00 (300)	
New clip duration:	🚺 : 0 : 10 : 0 🜩 (H:M:S:f)	
Frame frequency:	0 frame(s)	
Speed:	100 (10 · 1000)%	
- <u>-</u>		
Slow Normal	Fas	ı
- 🔶 Hold [Shift] then	drag the end of the clip to change playback speed.	
	Preview OK Cancel	

- 3 [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。
- 4 [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。
- 5 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: 値が大きいほどクリップの再生速度は速くなります(値範囲:10~1000%)。 6 「プレビュー」をクリックして設定の効果を確認します。

7 [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:デジタルー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。
- 5 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プレビューします。
- 6 [OK] をクリックします。
- **□ □**
- 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

- 1 タイムラインでビデオクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの [編集] タブで [変速コントロール] をクリックします。

- 3 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。
- 4 [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。
- 5 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。
- 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 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 クリップの音声が削除されます。

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。

目



固定フレームを適用するには

- 1 **タイムライン**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、最適なフレームを見つけられます。

Project- ► I ◄ I ► ► □ ♣ ♥ ↓

- 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。

<u>メディアクリップの交換</u>

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

- 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: 1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

- **ライブラリ**で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 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 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。



[長さ] ボックスを使用してクリップをトリムするには

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの編集タブで、[長さ]ボックスのタイムコードをクリックします。
- 3 希望する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-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

- 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 [シーンごとに分割] ボタン の タリックします。[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のタイムラインで、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**[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定します。

- 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 [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



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

- 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

- [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。

|クリップのカラ-やト-ンの調整

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

- 編集ワークスペースのタイムラインで、ビデオまたはイメージクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの補正タブをクリックし、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、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

- 編集ワークスペースのタイムラインで、ビデオまたはイメージクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの補正タブで、[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。

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ことがあります。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

- 編集ワークスペースのタイムラインまたはライブラリで、ビデオまたはイメージク リップを選択します。
- 2 オプションパネルで、補正タブをクリックします。
- 3 [**ホワイトバランス**] オプションボックスを選択します。
- 4 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](照明のアイコン)、[色温度]の中から選択します。



- 5 [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。
- 6 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。
- 7 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。
- 8 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。

レンズ補正

アクションカメラでよく使用される広角レンズは、広いシーンを撮影するのに最適です が、映像に歪みが生じます。レンズ補正では、プリセット(一部の GoPro カメラ用な ど)と手動コントロールを使って歪みを軽減することができます。



レンズ補正を使用すると、歪み(左)を軽減することができます(右)。

広角レンズの歪みを補正するには

- タイムラインで、レンズ歪みのあるクリップをダブルクリックします。オプション パネルで[補正]をクリックし、レンズ補正セクションを開きます。
- 2 上部の [プリセットを選択]ドロップダウンメニューでプリセットを選択します。 補正のプレビューはクリップ全体に適用されます。 慣れてきたら、手動で設定を調整して歪みを補正することも可能です。 注記: クリップを元の設定に戻すには、[プリセットを選択]ドロップダウンメ ニューでデフォルトを選択します。

ビデオおよび写真のパンとズ-ム

写真やビデオクリップにパンまたはズームの効果を適用します。たとえば、ビデオク リップをフルフレームビューで始め、あるオブジェクトに徐々にズームインしていき、 次に他のオブジェクトにパンするという流れをつくることができます。逆に、あるオブ ジェクトのクローズアップでビデオを開始して、徐々にズームアウトしながら全景を映 し出す方法を選ぶこともできます。あるいは、ビデオが再生される間、まったく変わら ない静止ズームを作成することも可能です。たとえば、静止ズームは、元々広域を写す ようセットされて撮影したビデオ(三脚で撮影された景色など)で、メインとなるアク ションに注目させる効果があります。

パンとズームは、4K ビデオソース全体に使用しても HD に仕上げることができるので、 4K ビデオに最適のツールです。



簡単なパンとズーム効果を作成する場合も、キーフレームの精細さを必要とする カスタム効果でも、パンとズームウィンドウには必要なツールがすべて表示され ます。

パンとズームには、3つの編集モードがあります。

- 静止:ビデオ全体でズームレベルを一定に維持します。
- アニメーション: 十字を使用して、パンとズームをキーフレームの精度で調整します。
- クイック:ビデオを再生しながら、パンとズームをインタラクティブに調整します。

パン&ズ-ム:設定とコントロール

パンとズームウィンドウには、以下の設定とコントロールがあります。使用できるコン トロールは、選択されているコンテンツおよび編集モードによって異なります。一般的 なキーフレーム、再生、プレビューのコントロールについて、詳しくは 139 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。

- 編集モード;静止、アニメーション、クイックのいずれかの編集モードを選択します。
- プリセットサイズ:HD、2K、4K などからプリセットを選択できます。

- ソースの境界内:プロジェクトの境界をパンとズームの境界として使用します(効果はプロジェクトの範囲を超えて適用されません)。
- 位置:マーキーを配置する9つの一般的なオプションから1つを選んでクリックします。
- イーズイン: 遅いスピードから始め、徐々にパンとズーム効果をビデオのスピードと同じ速さまで上げます。
- ・ グリッドライン:マーキーの配置に役立つグリッド線を表示します。
- ・ **グリッドサイズ**:指定した数のグリッド線を等間隔で配置します。
- グリッドに合わせる:マーキーを最も近くにあるグリッドラインに自動的に合わせて 配置します。
- ・ 背景色:マーキーがメディアの境界を超えた場合の背景色を指定します。
- 垂直方向:Y軸方向の位置(上から下へ)を指定します。
- ・ 水平方向:X 軸方向の位置(左から右へ)を指定します。
- 回転:マーキーの角度を度数で指定します。
- ズーム比率:マーキーのサイズを変更してズームレベルを指定します。
- ・ 透明度: 選択したキーフレームの写真やビデオの不透明度を指定します。

写真やビデオに固定ズ-ムレベルを設定するには

 タイムラインで写真またはビデオクリップを選択し、タイムラインのツールバーで [パンとズーム] ボタン 図 をクリックします。

パンとズーム ウィンドウが開きます。

- 2 編集モード ドロップダウンで [静止]を選択します。
- 3 プリセットサイズ ドロップダウンでプリセット(たとえば 4K ビデオでズームイン する場合は HD)を選択するか、プレビューウィンドウのオリジナル ペインでマー キーを使用してズーム領域と位置を設定します。

ビデオを再生しながらパンやズ-ム効果を適用するには

タイムラインでビデオクリップを選択し、タイムラインのツールバーで [パンとズーム]ボタン

 をクリックします。

パンとズームウィンドウが開きます。

- 2 編集モード ドロップダウンで [クイック]を選択します。.
- 3 オリジナル ペイン(ウィンドウの左上)で、開始時のマーキーのサイズと位置を決 定します。変更後のサイズと位置はプレビューウィンドウの右側に表示されます。
- 4 再生ボタンをクリックします。
- 5 ビデオを再生しながら、マーキーをお好みのサイズと位置に調整します。変更が加 えられるたびに、キーフレームが自動的に追加されます。

- 6 キーフレームを使用し、設定を変更しながら希望する仕上がりになるよう微調整し ます。
- 7 [OK] をクリックし、編集 ワークスペースに戻ります。

パンとズ-ム効果を写真に適用するには

- タイムラインでビデオクリップを選択し、タイムラインのツールバーで [パンとズーム]ボタン

 をクリックします。
 パンとズーム ウィンドウが開きます。
- 2 **編集モード** ドロップダウンで [**アニメーション**]を選択します。
- 3 効果タイムラインで、開始のキーフレーム(最初のキーフレーム)が選択されていることを確認します(赤いひし形が表示されます)。 開始キーフレームが選択されていない場合は、クリックします。
- 4 オリジナルペインで、マーキーの位置をクリックで設定します。 現在選択されているキーフレームには赤い十字が表示されます。コントロールを使用して、ズーム比率およびその他の設定を希望する値にセットします。
- 5 効果タイムラインで、終了のキーフレーム(最後のキーフレーム)をクリックし、 ステップ4を繰り返します。
- 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 タイムラインをダブルクリックしてさらにキーフレームを追加し、ステップ4を繰り返します。
- 8 [OK] をクリックして効果を適用し、メインの作業領域に戻ります。

マスククリエ-タ-の使い方

VideoStudio Ultimate でマスクを作成、編集し、選択した領域に効果を適用します。ブ ラシまたは整形ツールを使用して、マスククリエーターでマスクを適用します。マスク を反転して、選択領域と非選択領域を替えることも可能です。

Mask Creator	×
	Mask type ● Video Still
	Masking tools
a sa	Editing tools
	Mask Invert mask Save to: K\Documents\Corel VideoStudio Pro\21.0 F
Q 00000000 00000015 000001.05 000001.20 00000210 00000300 00000315 000004.05 ▼ I< <i 0:00:02.05≑<="" i▶="" th="" ▶="" ▶i=""><th>Detect movement</th></i>	Detect movement
	Save As OK Cancel

マスククリエーターでは、マスク領域が青い範囲ボックスでハイライト示されます。

マスクには、ビデオ と静止画の2つのタイプがあります。ビデオマスクはビデオの再 生中にその動きに合わせて移動、変更するよう設計されています。静止画マスクは、ビ デオを再生しても静止したままの(変化しない)ため、画像に適用することが可能で す。

ビデオマスクは**動きの検出**オプションを使用して、選択したオブジェクトまたは背景の 動きに合わせてマスクを適用します。[**エッジ許容値**]の設定は、再生時のマスクの エッジ検出に影響します。動きを検出する際は、フレームごと、現在の位置からビデオ の最後まで、現在の位置から指定したタイムコードまでから選択できます。

コピー、貼り付け、移動などの編集機能により、ビデオマスクのカスタマイズや微調整 ができます。

マスクは、ほかのプロジェクトで繰り返し使用できるように保存しておくことができま す。マスククリエーターを終了すると、マスクは対応するソースクリップの下にあるト ラックにマスククリップとして表示されます。



マスクは対応するクリップの下のトラックに表示され、マスクアイコンおよび楕 円形のビネット サムネイルで識別できます。

保存したマスクは、オーバーレイオプションのリストにインポートできます。マスクフ レームおよびオーバーレイを使用するビデオマスクについての詳細は、147 ページの 「マスクフレームの追加」および 148 ページの「オーバーレイクリップでのビデオマス クの使用」を参照してください。

マスククリエーターツールとオプション

以下のマスキングツールを使用できます。

- [マスクブラシ] / フリーハンドでマスクを作成します。[ブラシサイズ] スラ イダーで調整できます。
- ・ [スマートマスクブラシ] → 単独のオブジェクトの選択を容易にするエッジ検出 機能を利用し、フリーハンドでマスクを作成します。[ブラシサイズ]および [エッ ジ許容値] スライダーで調整できます。
- [**矩形ツール**] 長方形のマスクを作成します。ビデオマスクでは、エッジ検出 により後に続くフレームのエッジが調整されます。
- [楕円形ツール] 楕円形のマスクを作成します。ビデオマスクでは、エッジ検 出により後に続くフレームのエッジが調整されます。
- [**消しゴム**] <u>▶</u> マスクを消去するのに使います。[**ブラシサイズ**] スライダーで 調整できます。
- [スマート消しゴム] → 単独のオブジェクトの選択を容易にするエッジ検出機能 を利用し、マスクを消去します。[ブラシサイズ]および[エッジ許容値]スライ ダーで調整できます。[ブラシサイズ]スライダー以外に、[エッジ許容値]スライ ダーも利用できます。
- [マスクをクリア] マスクを完全に消去します。
- 「ブラシサイズ]スライダー [マスクブラシ]、[スマートマスクブラシ]、[消しゴム]、[スマート消しゴム]の直径を変更します。
- [エッジ許容値]スライダー マスキングツールで選択したピクセルと隣接ピクセルとの一致度合いに基づき、マスクエッジ検出の識別度を決定します。低い値を設定すると、近似ピクセルのみがマスクに取り入られ、高い値を設定すると、マスクが広がり広範囲のピクセルを取り込みます。

次の[**編集ツール**]でマスクの管理および編集ができます。

- [マスクの表示 / 非表示] 再生エリアでのマスク領域のハイライトや範囲ボックスを表示 / 非表示します。
- [コピー] 特定のフレームからマスクをコピーします
- [貼り付け] 他のフレームからコピーしたマスクを貼り付けます
- [マスクの移動] ᡡ フレームの新しい位置にマスクを移動します
- [元に戻す] 直前の編集を取り消します
- ・ [やり直し] [一[元に戻す]を使った場合、その編集を再度適用します

ビデオマスクには、次の動きの検出オプションを利用できます。

• [次のフレーム] - 動きを検出し、現在のジョグスライダー位置から次のフレー ムまでマスクを調整します。

- [クリップの終わり] 動きを検出し、現在のジョグスライダー位置からクリップの終わりまでの全フレームのマスクを調整します。注:クリップの長さや品質により、この処理には数分かかる場合があります。
- [指定したタイムコード] 動きを検出し、現在のジョグスライダー位置から指 定したタイムコードまでの全フレームのマスクを調整します。注:クリップの長さ や品質により、この処理には数分かかる場合があります。

注:正確なビデオマスクの作成には微調整が必要です。

マスククリエーターで静止画マスクを作成するには

- 1 タイムラインビュー(編集 ワークスペース)で、編集するクリップを右クリックし、 ショートカットメニューからマスククリエーターを選択します。
- 2 マスククリエーター ウィンドウで、[静止画]オプションをクリックします。
- 3 ツールエリアで [マスクブラシ]、[スマートマスクブラシ]、[矩形ツール]、または [楕円形ツール]を選択します。
- 4 再生ウィンドウで、選択する領域の上をドラッグします。選択した領域がハイライト表示されます。
- 5 再生ウィンドウで結果を確認します。選択した領域を修正するには、ツールを使用 してマスクを微調整します。

マスクをリセットするには、[マスクのクリア]ボタンをクリックします。

6 [OK] をクリックすると、マスククリエーターが終了します。

マスクはタイムラインに専用のトラックを持ち、マスクが適用されるクリップの下 に表示されます。他のクリップと同じくマスクの長さを調整できます。また、タイ ムラインのマスクエフェクトをドラッグすることで、マスクにエフェクトを適用で きます。

マスククリエーターでビデオマスクを作成するには

- 1 タイムラインビュー(編集 ワークスペース)で、編集するクリップを右クリックし、 ショートカットメニューからマスククリエーターを選択します。
- 2 マスククリエーター ウィンドウで、[ビデオ]オプションをクリックします。 ビデオクリップの特定のセグメントにビデオマスクを作成する場合、ビデオをコマ 送りし、マスクの開始位置と終了位置を決めます。停止時間のタイムコードを書き 留めます。
- 3 ツールエリアで [マスクブラシ]、[スマートマスクブラシ]、[矩形ツール]、または [楕円形ツール]を選択します。
- 4 再生ウィンドウで、選択する領域の上をドラッグします。選択した領域がハイライト表示されます。
- 5 [動きの検出]領域で、[次のフレーム] . [クリップの終わり]を選択するか . タ イムコードボックスにタイムコードを入力して[指定したタイムコード] . を選択 します。動きの検出でクリップの終わりまたは指定したタイムコードを選択した場 合、クリップの長さや品質により処理に数分かかる場合があります。
- 6 再生ウィンドウで結果を確認します。ビデオをコマ送りし、[消しゴム]ツールや[ブ ラシ]ツールを使用して選択した領域を微調整できます。フレームごとに作業する 場合、編集ツールが役立ちます。

マスクを編集するには

 タイムラインビュー(編集ワークスペース)で、マスククリップを右クリックし、 コンテキストメニューから[マスクの編集]を選択します。
 マスククリエーター ダイアログボックスが開きます。必要な調整を実行したら、 [OK] をクリックしてタイムラインに戻ります。

マスクを保存するには

- マスクを作成したら、マスククリエーターダイアログボックスの保存オプションエリアで[マスク](デフォルト)または[マスクの反転]をクリックします。
 注記:マスクを反転する場合、プレビューエリアでは反転マスクは表示されず、タイムラインに戻った時に表示されます。
- 2 [保存先]ボックスで保存先を指定します。
- 3 ダイアログボックスの下にある [名前を付けて保存] ボタンをクリックし、マスクに 名前を付けます。 マスクをオリジナルのクリップにリンクさせるには、[マスクをソースクリップにリ ンクする]チェックボックスをオンにします。ファイルごとに1つのマスクをリン クできます。

ビデオマスクまたは静止画マスクをオーバーレイオプションとしてイン 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 オプションパネルの効果 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の適用] チェックボックスをクリックし、「タイプ] ドロッ プリストから [マスクフレーム](静止画マスク用)または [ビデオマスク] を選択 します。
- 4 マスクプレビューエリアの右にある [マスクアイテムを追加]ボタン をクリックし、保存したマスクファイル(ビデオマスクは.uisx 形式、静止画マスクは.png 形式)を参照します。

マスクがプレビューエリアに追加されます。

Q

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。 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/21.0/) に作成できます。

トラックの透明度

トラック透明モードでトラックの透明度を正確に制御できます。キーフレームを使用す ると、トラックの透明度を変更して希望の効果を実現できます。例えば、トラックの透 明度を調整して重ね合わせの(下層のトラックが透けて見える)効果を作り出したり、 カスタムのフェードインとフェードアウト効果を作り出したりすることが可能になりま す。



トラックの透明度を調整するには

1 編集ワークスペースで、調整するトラックをタイムラインから選択します。

2 トラックのヘッダーで、**トラック透明** ボタン 👿 をクリックします。

トラック透明モードになります。

3 次のいずれかの操作を行います。

- トラック全体の透明度を調整するには、黄色い線を新しい垂直の位置までドラッグします。一番上は不透明度100%、一番下は不透明度0%(完全に透明)を表します。
- トラック全体の透明度を変更するには、黄色の線をクリックしてキーフレームを設定します。キーフレームは、必要な数だけ追加できます。正方形のキーフレームノードを希望する透明度レベルまでドラッグします。
- ・キーフレームを削除するには、キーフレームノードを右クリックし、[キーフレー ムを除去]を選択します。
- すべてのキーフレームを削除するには、キーフレームノードを右クリックし、[すべてのキーフレームを除去]を選択します。
- 4 トラック透明モードを終了するには、タイムラインの右上にある[閉じる]ボタン ⊠をクリックします。

360 ビデオ

360 度ビデオはインタラクティブタイプのビデオで、この機能を使えば、視聴者はプレ イバック中に全方向を見ることができます。視野アングルはタッチスクリーン、オンス クリーンコントロールを使うか、スマートフォンやタブレットなどのビューイングデバ イスを様々な方向に動かすことでコントロールできます。360 度ビデオには特別な 360 ビデオプレーヤー(例えば、YouTube や Facebook には 360 ビデオプレーヤーがあり ます)が必要です。

360 度ビデオの編集

VideoStudio では、さまざまな種類の 360 度ビデオを編集できます(詳細はお使いの 360 ビデオカメラの説明書を参照してください)。たとえば、ビデオの色や明度を調 整、トリムしたり、タイトルやオブジェクトを追加したりできます。360 度ビデオでは ご利用いただけない効果もありますのでご注意ください。



注:360 ビデオにはいくつかのタイプがあります。VideoStudio は、以下の 360 度ビデ オに対応しています。

• モノスコピック エクイレクタングラー

- フィッシュアイ
- デュアルフィッシュアイ

対応する 360 ビデオを標準形式へ、あるいはフィッシュアイまたはデュアルフィッシュアイをエクイレクタングラー形式のビデオに変換することができます。

360 ビデオを標準ビデオに変換する理由

360 ビデオを変換する理由をいくつかご紹介します。

- 360 ビデオで、ユーザーに表示する映像を制御したい場合。VideoStudio で標準ビデオを変換する場合、マルチカメラソースで使用するのとほぼ同じ方法で360 ビデオソースを使用してキーフレームの精度でユーザーのビューを選択可能。
- 標準ビデオは特別なプレーヤーを必要とせず、広範囲のアプリケーションやデバイ スで再生可能(ビデオはインタラクティブではありません)。
- 標準のビデオサイズは360ビデオよりかなり小さくて済む。



360 ~標準ダイアログボックス。360 ビデオソースは左側に、標準ビデオプレ ビューは右側に表示されます。

コントロールと設定

[360 から標準へ] および [標準から 360 度に] ウィンドウでは、以下のコントロール および設定を使用できます。

- キーフレームコントロール
 ・ キーフレームマ変更できます。[キーフレームの追加]、[キーフレームを除去]、[前のキーフレームに戻る]、[キーフレームを逆転]、[キーフレームを左に移動]、[キーフレームを右に移動]、[次のキーフレームに進む]の操作ができます。
- 再生バー
 ・ 再生バー
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ 一
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・
 ・ ・<
- **タイムコード 11:11:11** を使用して正確なタイムコードを指定すると、選択した クリップの特定部分に直接移動できます。

- ジョグスライダー

 を使うと、クリップをコマ送りできます。キーフレームをクリックすると、ジョグスライダーがタイムラインの現在の位置に移動します。
- 360 ~標準のダイアログボックスにあるタイムラインは、タイムインジケー タ付きのシンプルなバーです。設定したキーフレームを含み、ジョグスライダーで 移動できます。タイムラインの右側にある [ズームイン]や [ズームアウト]ボタン を使用して、時間の単位を拡大または縮小できます。
- [パン] ビューを横方向(X軸)に調整します。
- [**チルト**] ビューを縦方向(Y軸)に調整します。
- [視界] 選択したビューのシーンとカメラがどのくらい遠く離れて表示されるかを 調整します。効果はズームと似ています。値が小さいほどズームインされてビュー が狭まり、値が大きいとズームアウトされてビューが広がります。

360 ビデオの編集とエクスポート

ワークスペース編集で、360 ビデオをライブラリからタイムラインにドラッグします。

フィッシュアイの 360 度ビデオをエクイレクタングラー形式に変換する場合は、タ イムラインでクリップを右クリックし、[360 度ビデオ] を選択して [フィッシュア イからエクイレクタングラー]または [デュアルフィッシュアイ からエクイレクタ ングラー]のいずれかをクリックします。変換の設定を変更する場合は、コントロー ルを調整して [OK] をクリックします。

- 3 VideoStudio でビデオを編集します。例えば、以下の機能があります。
 - ・オプションパネルを開き、補正設定にアクセスします
 - ライブラリから効果を適用します(*360度ビデオではご利用いただけない効果もあります)。
 - ・ビデオのトリミング
 - タイトルやオブジェクトの追加

注記:タイトルやオブジェクトを 360 ビデオに適用するには、タイムラインのアイ テムを右クリックして、360 度ビデオ > 標準から 360 度に を選択し、メディアを 360 度ビデオに変換します。[標準から 360 度に]ウィンドウで、お好みに合わせて 調整します。360 として挿入されたタイトルやオブジェクトには、円形の 360 アイ コンが表示されます。



- 4 編集が終わったら、ファイルを保存して共有タブをクリックします。
- 5 共有タブで、[プロジェクト設定に合わせる]チェックボックスがオンであることを 確認します。または、360 度対応の設定を選択(たとえば、プロジェクトに合わせ て MPEG-4、AVC 360 などを最高の解像度に設定)します。

6 共有中ページでさらに設定を変更したら、[開始]をクリックします。

ビューを変更するごとに、キーフレームが追加されます。

360 ビデオを標準ビデオに変換するには

- タイムラインで 360 ビデオクリップを右クリックし、360 ビデオ > 360 ~標準を選択します。
 360 ビデオウィンドウは、2 つのプレビューペインとともに開きます。360 ビデオ ソースは左に、標準ビデオは右に表示されます。
- 2 360 ビデオウィンドウでビュートラッカーアイコン **日** をドラッグし、標準ビデオ ウィンドウで表示したい場所に配置します。
- 3 標準ビデオペインのビューを変更する場合は、[**再生**]をクリックして 360 ビデオの 再生中に**ビュートラッカー**をドラッグします。



キーフレームはタイムフレームに沿って青い菱形で表示されます。選択したキー フレームは赤色です。キーフレームボタン(標準キーフレームコントロール)は タイムラインの上に表示されます。

- 4 作業が終了したら、次のいずれかを実行してビデオの再生や編集を行えます。
 - ・キーフレームを削除するには、タイムフレーム選択して[**削除**]を押します。
 - タイムラインのキーフレームをドラッグすると、ビューが表示されるタイミングを 変更できます。
 - キーフレームをクリックし、角度領域でパン、チルト、視界の値を調整し、ビュー を変更します。
- 5 [OK] をクリックし、変更を確認しタイムラインに戻ります。 すべてのキーフレームを消去するには、[**リセット**] ボタンをクリックします。
- 6 プロジェクトを出力する際は、標準ビデオ形式を選択してください。



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、以下の内容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調整
- 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

- 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-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 = 0、中央 = 2、 下 = 30。この例では、2の設定が最適に機能しています。

Q

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動で微調整できます。

ビデオクリップからオ-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、114 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。

ライブラリ内の ScoreFitter の楽曲にアクセスするには、**Scorefitter ミュージック** フォルダをクリックする方法もあります。



オートミュージックで音楽を追加するには

- 1 [**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。
- **2** [曲] リストから、楽曲を選択します。
- 3 [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。
- 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
 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-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、109ページの「クリップのボリューム調 整」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調整

クリップの音量は、さまざまな方法でコントロールできます。ボリュームは、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。

ビデオまたはオーディオクリップのボリューム調整

- 1 タイムラインでオーディオクリップ(または音声付ビデオ)を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。

- クリップで右クリックし、コンテキストメニューから[音量を調整]を選択してボリュームのボックスに新しい値を入力します。
- ・タイムラインのツールバーで [サウンドミキサー ボタン M をクリックし、オプ
 ションパネルでボリュームスライダーを調整します。

オ-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

• 次のいずれかの操作を行います。

・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-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

- 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-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

 ・ 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、112 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、112 ページの「ステレオチャネルの調整」 を参照してください。

ステレオチャネルの調整

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-の使用

2 つのオーディオチャ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ネルがあり、これらのチャネルが 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 <u>→</u> 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-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 M 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。

Q

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-ディオフィルタ-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 [フィルター] ボタン **IX** をクリックしてフィルターを表示します。
- オーディオフィルター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 (m) 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。



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。



タイトルセーフェリアを表示 / 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 レジットなのど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]パネルの [編集] タブで、[複数タイトル] 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。
- 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。

ê

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。
- 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 [タイトル設定] 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 マタン 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。

Subtitle Editor							×
	[▶]	I + ·	[•]	Ô	E	辽	T∕∕
					Subti		
		00:00:14:21	00:00:15:01	Add a	new subtitl	e	
		00:00:17:21	00:00:21:13	Add a	new subtitl		
		00:00:24:00	00:00:24:16	Add a	new subtitl	e	
		00:00:25:06	00:00:25:16	Add a	new subtitl		
		00:00:28:06	00:00:28:22	Add a	new subtitl	e	
		00:00:29:27	00:00:30:13	Add a	new subtitl		
		00:00:30:24	00:00:32:13	Add a	new subtitl	e	
		00:00:32:27	00:00:33:19	Add a	new subtitl		
		00:00:35:27	00:00:37:28	Add a	new subtitl	e	
Q 10:01:04:00 00:01:04:15 00:01:05:00 00:01:05:15 00:01:06:00 0		00:00:38:12	00:00:43:01	Add a	new subtitl		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		00:00:46:24	00:00:48:04	Add a	new subtitl	e	
		00:00:48:18	00:00:51:10	Add a	new subtitl		
Voice Detection		00:00:51:27	00:00:52:28	Add a	new subtitl	e	
Voice recording quality: Good (Less background noise) 🔻		00:00:53:18	00:00:54:25	Add a	new subtitl		
Sensitivity: Medium 🔻		00:00:55:09	00:01:04:13	Add a	new subtitl	e	
Scan	22	00:01:06:00	00:01:08:04	Add a	new subtitl	e	
				OK		Cance	el

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。
- [字幕エディター] ボタン図をクリックします。
 [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 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。

Voice recording quality:	kground noise)	
Sensitivity:		
	Scan	

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

- 「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。

Q

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 ド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。

			Subtitle
	00:00:00.03	00:00:00.16	It was a beautiful sunny mornin
	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
	00:00:06.15	00:00:07.16	
	00:00:09.00	00:00:11.01	Add a new subtitle

- 2 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
Ċ	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
T/	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。
- 3 [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

- 1 [**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。
- 2 [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。
- [バックドロップテキストの属性をカスタマイズ]ボタンmm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 定をクリックし、「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。

-		
AA	AA	
AA	AA	AA
AA	AA	AA
AA	AA	AA
AA	HA	AA .

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-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**] カテゴリーに含まれています。

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 オプションパネルで、タイトル設定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ーを選択し、[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 20 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効果 タブで [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。

- **3** タイトルフィルターをカスタマイズするには、**オプション**パネルで **効果** タブをク リックし、以下のいずれかを実行します。
 - •[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、クリップの雰囲気が 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、141 ページの「オーバーレイク リップ」を参照してください。

Ø

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。
- 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。
- 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)。



[3D タイトルエディタ]を使って、ムービープロジェクトの3次元のタイトルを作成 することができます。テキストの見た目や、画面上をどのように動くかをコントロール することができます。たとえば、画面上で回転するメタリックゴールドのタイトルを作 成することや、それぞれの文字や単語が独立して拡大 / 縮小したり移動したりする石の テクスチャのタイトルを作成することができます。

標準(2D)タイトルについては、115 ページの「タイトルと字幕」を参照してください。

3D タイトルエディタのワークスペース

[3D タイトルエディタ] ウィンドウは、次のコンポーネントで構成されています。



3Dタイトルエディタのディスプレイ配置:① [プリセット] パネル、② [プレーヤ] パ ネル、③ [設定] パネル、④ [タイムライン] パネル、⑤オブジェクトリスト (レイ ヤー)、⑥タイムラインツールバー

- 1 [プリセット] パネル:照明、カメラ、素材オプションなど、既成のテキストオブ ジェクトとスタイルを素早く適用することができます。
- 2 [プレーヤ] パネル: 3D テキストを表示したり、対話形式で操作して位置や向きな どを設定することができます。再生コントロールを使うと 3D タイトルをプレビュー できます。
- 3 [設定] パネル:テキスト、カラー、テクスチャ、ベベル、不透明度、光などの設定 を選択して、テキストをカスタマイズします。
- **4** [タイムライン] パネル:テキストオブジェクトプロパティのキーフレームを追加、 編集、削除することができます。また、テキストオブジェクトのレイヤーを追加お

よび削除したり、[**オブジェクトリスト**] にアクセスしたり、タイムラインツール バーのツールとコントロールを使用したりもできます。[タイムライン] パネルの ジョグ スライダーは、[プレーヤ] パネルと同期されます。

- 5 [オブジェクトリスト]:プロジェクトに複数のテキストオブジェクトがある場合 (たとえば、単語や文字を区切っている場合)、タイムラインに表示するオブジェク トを選択することができます。これは、キーフレームヘッダーの上の [オブジェク トリスト]ドロップダウンメニューを使って行います。レイヤーの名前は、[テキス ト設定] ボックスに入力したテキストによって決まります。
- 6 タイムラインツールバー:キーフレームに対して特定の値を入力したり、モードを [移動]、[回転]、または [サイズ変更] に切り替えることができます。また、テキ ストオブジェクトのレイヤーをタイムラインへ追加または削除(左側のボタンを使 用)して、オブジェクトのどの面に(カラーや素材などの)設定を適用するかをコ ントロールできます。

3D タイトルの作成と編集

3D タイトルを作成するための基本的な手順は次のとおりです。

- 7 プリセットテキストオブジェクトを選択するか、デフォルトのテキストオブジェクトで作業します。
- 8 希望どおりの見た目になるようにテキストオブジェクトの設定を変更します。
- 9 [タイムライン] パネルで、テキストのスタイルや動きに変更内容を適用できるよう にキーフレームを設定します。
- **10** [プレーヤ] パネルでプロジェクトをプレビューし、希望どおりのエフェクトになる ように設定やキーフレームを調整します。
- 11 [OK] をクリックしてメインアプリケーションに戻ると、3D タイトルがタイムラインに表示されます。

色々試すことで、テキストにどんなスタイルや動きを持たせることができるかを学ぶこ とができます。

3D タイトルを作成、編集するには

- 1 VideoStudio で、次のいずれかの操作を行います。
 - ・タイムラインツールバーの [**3D タイトルエディタ**] ボタン ҧ をクリックします。
 - •[**ライブラリ**] パネルで、[**タイトル**] > [**3D タイトル**] カテゴリを選択し、タイトルをタイムラインにドラッグしてダブルクリックします。
 - ・タイムラインで既存の 3D タイトルエディタをダブルクリックします。
 [3D タイトルエディタ] が開きます。
- 2 [設定] パネルで、[テキスト設定] ボックスにテキストを入力してデフォルトのテ キストを置き換えます。

(文字や単語に異なるプロパティを適用できるように)複数のテキストオブジェクト を使用する場合は、[プリセット]パネルで、[オブジェクト]>[テキストオブ ジェクト]を選択し、追加するオブジェクトごとにプリセットサムネイルをクリッ クします。このとき、[テキスト設定]ボックスを使ってオブジェクトごとに最終的 なテキストを入力します。どの時点でも、[プレーヤ]パネル内のオブジェクトをク リックすれば、特定のテキストオブジェクトを選択して編集することができます。

- 3 [設定] パネルの [テキスト設定] エリアで、間隔、配置、フォント、サイズの各オ プションを使ってテキストの書式を設定します。
- 4 開始位置のタイトルのプロパティを決定するには、[タイムライン] パネルで、調整 するプロパティの名前をクリックし、次のいずれかの操作を行います。
 - 「位置]、[方向]([回転])、[スケール](「サイズ変更])は、「プレーヤ]パネルでドラッグするか、正確に設定するには、タイムラインツールバーの[X]、[Y]、
 [Z] ボックスに値を入力します。
 - ・[カラー] と [不透明度] は、[設定] パネルで、[カラー] と [不透明度] エリアの設定を調整します。

タイトルの [テクスチャ]、[ベベル]、[ライト]、または [カメラ] 設定を調整する 場合は、対応するエリアの設定を調整するか、[プリセット] パネルで、[風景] と [オブジェクトスタイル] からプリセットを選択します。これらの設定にはキーフ レームはありません。

- 5 [タイムライン] パネルで、追加のキーフレーム(エンドポイントキーフレームなど)を設定し、キーフレームごとに必要なプロパティを設定します。 開始と終了のキーフレームだけの場合は、開始から終了に向かって徐々に変化します。より頻繁なキーフレームを設定すると、変化が速くなります。
- 6 [プレーヤ] パネルの再生コントロールを使うと 3D タイトルをプレビューできます。
- 7 3D タイトルの編集が終わったら、[OK] をクリックして [3D タイトルエディタ] ウィンドウを閉じます。タイトルがタイムラインに挿入されます(タイトルトラック)。
- カラーや素材などが選択した面にのみ適用されるよう、面に関する設定を個別に 調整することが可能です。たとえば、正面には青色、背面には緑色、そして側面 には木目調の素材を適用することができます。以下のボタンをクリックして、該 当する面を選択/選択解除します。
 - ・ 🥃 正面を選択
 - ・ 🔄 正面のベベルを選択
 - 🗊 側面を選択
 - 😅 背面のベベルを選択
 - ・ 🔙 背面を選択



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

ライブラリには多くのトランジションが用意されています。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。



トランジションを追加するには

 編集ワークスペースで、以下のいずれか1つを行います。
 ・ライブラリで [トランジション]をクリックして、ドロップリストからさまざまな カテゴリーのトランジションを選択します。ライブラリ内のトランジションをスク ロールします。効果を選択して**タイムライン**上の2つのビデオクリップ間にドラッ グします。トランジションをドロップすると、適切な場所に配置されます。ドラッ グ&ドロップできるのは、一度に1つのトランジションのみです。

- 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。次 のカットにトランジションを挿入するにはこの手順を繰り返します。プロジェクト 内のトランジションを置き換えるには、ストーリーボードビューまたはタイムライ ンビューで元のトランジションのサムネイル上に新しいトランジションをドラッグ します。
- ・タイムラインで2つのクリップをオーバーラップさせます。

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 400 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」ボタンでからします。

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。



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

- 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。



・ [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ク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**に新しいカラーク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クリップを選択するには

- **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。[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。
 - ・[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クリップの長さを 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

- 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。
- 4 [**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。
- 5 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。

<u>オブジェ</u>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

- **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 プレーヤパネルで、プレビューウィンドウを使用してオブジェクトのサイズや位置 を調整します。

さらに変更する場合は、オプションパネルの[編集]、[補正]、または[効果]タブ から希望のオプションを選択します。



??????

????

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

- **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 オプションパネルで、[編集]、[補正]、または[効果]タブから希望のオプションを 選択します。



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]、[補正]、および[効果]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、または複数を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。

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] ボタンをクリックすると、フィルターサンプルのサムネイルが表示されます。

カテゴリー別に**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クリップ上にドラッグします。
- 4 オプションパネルの [効果] 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 のをクリックし、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] ボタンをクリックすると、フィルターサンプルのサムネイルが表示されます。
- 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 4 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[効果]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 図をクリックします。

お気に入りのフィルターを検索して適用するには

- 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 けがムービーに含められます。

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 オプションパネルの [効果] タブで [フィルターをカスタマイズ] 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] そクリックします。
- **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 N(いて 図をクリックして、[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。



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。
- 2 **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、65ページの「トラックの追加と交換」を参照してください。

3 オーバーレイクリップをカスタマイズするには、クリップを選択してプレーヤーパネルのプレビューウィンドウでインタラクティブに編集するか、オプションパネルを開いて設定を変更します。

オ-バ-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

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 プレーヤー パネルまたはタイムラインのナビゲーション領域で、クリップを分割したい場所までジョグ スライダーを移動します。
- 3 プレーヤー パネルで [クリップを分割] 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

1 タイムラインでクリップを選択します。

- 2 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。
 - プレビューウィンドウでクリップを右クリックして、コンテキストメニューからオ プションを選択します。
 - オプションパネルで効果タブの[配置オプション]をクリックし、ドロップリストからオプションを選択します。



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:角の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。

オーバーレイクリップを変形するには

 オーバーレイクリップを変形するには、プレビューウィンドウでオーバーレイク リップの緑色のハンドルをドラッグします。



クリップを変形させるには、緑色のノードをドラッグします。

オ-バ-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 Ultra HD (4K resolution) 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** バーレイクリップの位置を変えます。詳しくは、142 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-バ-レイクリップへのモ-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 **タイムライン**でオーバーレイクリップを選択します。
- 2 オプションパネルで、?? タブをクリックします。
- 3 [方向 / スタイル]領域で、次のいずれかを行います。
 - ・オプションの [基本モーション] を有効にして、[イン] および [終了] の矢印をク リックします。
 - ・オプションの[高度なモーション]を有効にして、[モーションの生成]をクリックします。詳しくは、159ページの「モーションを生成する」を参照してください。
- 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-バ-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 145 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。

トラック透明モードを使用してトラックの透明度を調整することも可能です。100 ページの「トラックの透明度」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 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの効果 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]のチェックボックスをオンにし、左上の[透明度] ボックスに値を入力します。

fi 36 🗘 🗅	2 🗉 🔍		
Apply Overla	ay Options		
Туре:	Chroma Key		
Similarity:	— 🗡 [70	‡ ≖
	Width:		\$ ▼
	Height:		\$ ▼

オ-バ-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 **タイムライン**でオーバーレイクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの効果 タブで [マスク&クロマキー]をクリックします。
- 3 [境界線] ボックスに値を入力し、オーバーレイクリップの境界線の幅を指定します。
- **4** 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。
- グレーキー 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。





クロマキーを使用すると、グリーンスクリーンの前で撮影された被写体の背景 を置換することができます。

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 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの効果 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] 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。

- 4 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 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- 2 オプションパネルの効果 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 [フ レームをマスク] を選択します。
- 4 マスクフレームを選択します。

作成したマスクを選択するには、[マスクアイテムを追加]ボタンをクリックして ■像ファイルを参照します。

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。



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-バ-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**] カテゴリーから、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。

マスククリエーターを使用してビデオマスクを作成することも可能です。詳しくは、95 ページの「マスククリエーターの使い方」を参照してください。

オーバーレイクリップヘ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 オプションパネルの効果 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。 作成したマスクを選択するには、[マスクアイテムを追加]ボタンをクリックして ビデオファイルを参照します。
- 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。

Q

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/21.0/)に作成できます。



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、映像内でに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、[**モーションの調整**]機能と共に使用できます。**モーションの調整**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。

e

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。
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

9 7)	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。
9	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。
0 0	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。
۹_م	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。
3	各トラッカー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、トラッカーがプレビュー 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。
+ -	トラッカーを追加 / トラッカーを削除 — トラッカーを追加および 削除します
	トラッカーの名前を変更 — アクティブなトラッカーの名前を変更 します
色	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カーを設定 / エリアとしてトラッカーを設 定 / マルチポイント トラッカーを設定 — 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。
12	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。
20 🗢 🗵	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。
Add matched object Position: Custom	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。
Cancel	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。
ОК	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

1 [ツール] > [モーション トラッキング]の順にクリックします。

2 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。



3 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
 一 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はなく、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 一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、166ページの「追跡オブ ジェクトの部分をぼかすには」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-+-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
4	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
Ċ.	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
Tracker 01 00:00:00 ▼	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。
Reset	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。
Save to	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。
Cancel	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	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。
	Add key frame

Add key frame Remove key frame	
Keep Aspect Ratio Reset Distort	
 Show object distortion window Show Grid Lines Show background video Show result in preview window Adjust view size (Mouse wheel) 	•

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。

6 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エレメント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

,	۰	_	۰y
-	•		

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 — 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 [効果] 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

 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

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 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。

Ø

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。



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イブジェクトを選択 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、151 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

- 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

- 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 \land をクリックします。

トラッカーを表示 / 非表示にするには

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ので、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。
- ▶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**国**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ースホル ダー上にドラッグします。プレー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ー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、ぼかす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 **2**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 パフ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。



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。
<pre> • • • • • • • • • • • • • • • • • • •</pre>	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。
1:1	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。
\odot	テクスチャ オプションボタン — テクスチャを選択し、ブラ シの先に適用できます。
/s	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。
Øn.	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。
3	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。
2	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。
Start recording Stop recording Snapshot	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。
$\mathbf{\hat{x}}$	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。
Ġ	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。
I Q	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。
--------------	--
ОК	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。
Close	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

 一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

- [環境設定] ボタン (1) 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ーター] 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。
- 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。



Corel VideoStudio のスクリーン キャプチャ機能を使用して、コンピューターの操作と 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

ライブ画面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、[ライブ画面キャプチャ]をクリックして [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、[ライブ画面キャプチャ]ツールバーが表示されます。

 - [スタート] メニューのプログラムリストからライブ画面キャプチャを選択するか、[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、[**ライブ画面キャプチャ**]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	取り込むエリアを画面で指定します(ノードつきの青いアウトライ
ム	ン)。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	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
ムのサイズ	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	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
ビュー)	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ヘインポートし、 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 — ドロップリストで使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、ボリュームスライダーを調整して希望 の値に設定します。
- 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、71 ページの「メディアを編集」および 115 ページの「タイトルと字 幕」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、210 ページの「コンピューター再生用のファイルを保存する」を参照してください。



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 FastFlick 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-ドでプロジェクトを作成する

FastFlick 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。
 FastFlick ウィンドウが開きます。

FASIFIICKリイントリが用さより。

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)

FastFlick 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 以降をお持ちの場合、オリジナル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-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 FastFlick 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の [**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-ジックの追加(おまかせモ-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-ム効果の適用(おまかせモ-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-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-ビ-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)

FastFlick 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 FastFlick 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 FastFlick からログインする場合は、オンラインアカウントと FastFlick 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

þ

YouTube、Facebook、Flickr、Vimeo で規定されているビデオや音楽の著作所有 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 ヘアップロード] 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-ビ-を編集する(おまかせモ-ド)

FastFlick 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-ビ-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。



FastFlick 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、63 ページの「タイムライン」を参照してください。



VideoStudio 2018 で、おまかせモード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。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 レーン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)。
- 静的一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)。

Corel VideoStudio	×	
FastFlick Template Designer		
Advanced users who understand the rules of FastFlick template design can use the settings below to define template elements.		
Learn more		
Template attributes		
Set the attributes for the selected template element.		
Placeholder: Swap this element for user media. Note: Segments with placeholders are repeated in sequence uniti all user media is accommodated unless the placeholder is marked as Static.		
Uptional: The placeholder is not required if there is not enough user content.		
✓ Allow user to set Smart Pan Zoom in FastFlick.		
Group: Vone V		
Assign the same group number to different placeholders if you want to display the same piece of user content in multiple places, such as at the beginning and end of a slideshow.		
Static element: Keep this element in the current position (do not repeat the element).		
OK Cancel		

[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 ーのエレメントです(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すが、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。



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

当てられる数)

おまかせモードテンプレートの作成には、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など、いくつ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。

ー般的に、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

- 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。



VideoStudio のストップモーション機能を使うと、ビデオカメラ、ウェブカム、DSLR などのライブソースから取り込んだ静止画像をキャプチャしてアニメーションフィルム を作成できます。連続するイメージのコレクションとなるプロジェクトファイルが作成 され、ストップモーションムービーに利用できます。

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。

- ストップモーションプロジェクトの作成
- ストップモーション設定
- ストップモーションに使用するファイルをインポートして開く
- 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

下のステップはストップモーションプロジェクトの基本的ワークフローです。開始前に 全ての素材を準備し、必要なライティングで撮影領域をセットアップします。 VideoStudio でサポートされている DSLR を使用する場合は、カメラをマニュアルモー ドにセットします。なるべく三脚をお使いください。



プロジェクトを開始する前に、**ストップモーション**ウィンドウにある各設定についてご 確認ください。詳しくは、195 ページの「ストップモーション設定」を参照してくださ い。

ストップモーションプロジェクトの作成

- 1 ストップモーションプロジェクトをキャプチャーするために外部カメラを使用する 場合は、カメラが電源の入ったコンピュータにプラグインされ、写真をキャプ チャーする準備ができていることを確認します。カメラをマニュアルモードにセッ トします。
- 2 次のいずれかの方法で、VideoStudio の ストップモーション ウィンドウを開きます。
 - ・編集 ワークスペースで、タイムラインのツールバーの[記録/取り込み]ボタン

 をクリックし、次に[ストップモーション]ボタン
 國
 をクリック。
 - ・**取り込み**ワークスペースで、[ストップモーション]をクリックします。
- 3 [作成]ボタンをクリックするとウィンドウの右上に表示されるドロップリストで、 取り込み用のデバイスとして使用するカメラを選択します(パソコンに接続済みで、 オンになっているカメラが表示されています)。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - カメラで、ストップモーションシーンに最適な設定をマニュアルで選択し、フォーカスを調整します(レンズを MF に設定し、マニュアルでフォーカスすることができます)。
 - ・互換性のあるカメラ(ほとんどの Canon および Nikon の一眼レフに対応)を使用 する場合、[DSLR 設定] タブをクリックして使用するカメラの設定を選択します。 次に、カメラをマニュアルでフォーカスまたはレンズを AF モードに設定し、 VideoStudio で[フォーカスを表示]を有効にして画面上のコントロールを表示し ます。[自動フォーカス]または[手動フォーカス]をクリックします。自動 フォーカスでは、長方形をフォーカス領域にドラッグします。カメラは自動的に フォーカスを調整します。
- 5 プロジェクト名を入力し、[保存先]と[ライブラリに保存]の場所を選択します。
- 6 どのようなストップモーションを作成するか決定している場合は、ストップモー ション設定 タブをクリックしてお好みの値に設定します。
- 7 被写体の準備ができたら、[イメージを取り込み]ボタンをクリックします。自動取り込みを使用する場合は、設定した取り込み間隔がスタートします。
- 8 被写体を希望の方法で動かし、それぞれの動きを1画像として取り込んでいきます。 キャプチャしたイメージはウィンドウ下部のサムネイルトレイに表示されます。
- 9 フレームをレビューする用意ができたら、プレビューの下にある再生ボタンを押して確認します。サムネイルトレイで任意のサムネイルをクリックし、右クリックするとコピーや削除ができます。
- **10** 作業が終了したら、ウィンドウ下部の [**保存**] ボタンをクリックしてメインのアプリ ケーションウィンドウに戻ります。

ストップモーション設定

ストップモーション ウィンドウでは、以下の設定を使用できます。

- **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 (Mage 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。
- グリッド ---- 動きの測定に役立つオーバーレイを表示します。グリッドのインターバル(間隔)は、タイムアクロス設定により決定します。値(秒数)により、推奨されるキャプチャの数が決定します(インターバル間のスペースにより決定)。グリッド領域で、以下の3種類の配置ツールから選択します。
 - ライン: スクリーンを横切るようにドラッグして、間隔をマークするノードでラインを設定します。ピンク色のノードを探して、次のキャプチャーに提案されたアラインメントを見つけます。
 - グリッド:プレビュー領域をクリックして、グリッドオーバーレイを画面に表示します。
 - **円**: プレビュー領域をクリックすると中心点が配置され、画面に円が表示されます。

ストップモーションに使用するファイルをインポートして開く

保存されているストップモーションプロジェクトを開いて使用したり、事前に取り込ん でおいた画像をインポートしたりできます。たとえば、デジタルー眼レフカメラの自動 / 連続モードで撮影された一連の写真は、ストップモーション アニメーションプロジェ クトに最適のソースです。

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

- [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、.uisx 形式で保存されます。
- **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

- [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。

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
$\overline{1-\epsilon-r}$	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ー	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。
	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。
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。

パーツ	説明
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。

DSLR の拡大モードを有効にするには

1 ストップモーション ウィンドウで [DSLR 拡大モード ボタンをクリックします。 🛃



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 ワークスペースで、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。

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 ワークスペース
- 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

マルチカメラエディタ ワークスペース

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、203 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。

④: 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、204 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。

XX 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、206 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。

▲ 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、206 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、終了の各ボタンを含む再生
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。

一 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:

圓 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、207 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。

○ ○ 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 — スライダをドラッグするか、[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 更します。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、208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」および 208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。

- 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制作を開始します。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することができます。
- 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 Ⅲ 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

- 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:タイムラインのクリップを同期するには、ドロップダウンリストの隣の[同期]ボタン をクリックします。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 をクリックして、マーカーに沿ってクリップを配置します。
 - ・撮影日/時刻:この[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 <u></u>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の音声が選択されます。

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

- 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 [メイン音声] ボタンをクリックし、カメラまたはオーディオクリップを選びます。[再生] ▶ をクリックして、各クリップの音声品質を確認します。
- 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、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 エディタは、ビデオトラックの視覚的に切り替え、トランジションとともに組み合わせ ることを可能にします。

再生が遅かったり、スムーズさが不足していると感じられる場合は、[スマートプロキ シ] 設定をチェックできます。詳しくは、208 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」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 [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。

 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。

3 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。

4 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 <u>[]]</u> 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ばかりドラッグして、 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

- 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、スクラバをカットを作る位置までドラッグします。
- 2 [**クリップ分割**] 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、スクラバを PIP 効果を追加する位置までドラッグします。
- 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 🔵 PIP。

- **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

 「

 ・

 レックします。

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 「なりリックします。
- 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 ご 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が完了したら、保存して VideoStudio から編集、エクスポート、共有できます。

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 ご をクリックし、
 [名前を付けて保存] を選び、[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

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。

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、44 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。



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 ヘのアップロード
- 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ーがあります。

- 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、210 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 217 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、211 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、212 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、214 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、221 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、215 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、214 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、218 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。

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。

- 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ーを検索します。
- 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] ボタン回をクリックして、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。



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

þ

YouTube、Facebook、Flickr、Vimeo で規定されているようにビデオや音楽の著 作所有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。

ださい。サイドバイサイド 3D をお勧めします。

 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

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<u></u>55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、218 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。
- 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。

Rendering: 31% completed... Press ESC to abort.

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の [**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 25 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。

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、詳しくは 218 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。

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]
 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]** ボタンーをクリックします。



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。

は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られます。

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。

0

[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 図は、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

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、48 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ければなりません。

- 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

背景画 / ビデオをメニューに加えるには

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。

- 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

- 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-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。



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-ビ-とメニュ-のプレビュ-

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。

	1 Add Media	7 Menu & Dre	view 3 Output		
	<e:> PIONEER DVD-</e:>	RW DVR-218L 1.01		.	
Create to disc					
Create DVD folders:					(m)
Create disc image:	F:\PRJ_20131028.iso				(m)
🐼 Normalize audio					
					в 😭
S				Burn	
DVD 4.7G 🗸 465.61 M8/ 1 Min	43 Sec			4.38 (4.7	0) GB

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-ビ-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。

<u> ディスクイメージファ</u>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レ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、アーチスト名、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。





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 編集ワーススペースへ 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

Del	
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

- 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

3 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。



4[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。
© 2018 Corel Corporation.All rights reserved.

Corel、縦横に並んだ Corel ロゴおよび Corel バル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 ことがありますが、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。