



ビデオスタジオ

# VideoStudio<sup>®</sup> 2019

ユーザー ガイド

# Corel® VideoStudio® 2019

## ユーザーガイド

VideoStudio® Pro および VideoStudio® Ultimate を含む

# 目次

クイックスタート.....	1
はじめに .....	7
Corel VideoStudio 2019 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.....	11
ハードウェア アクセラレーション .....	12
ビデオ編集の準備.....	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 .....	14
アプリケーションの起動と終了.....	14
アプリケーションの更新.....	15
Corel サポートサービス .....	15
Corel について.....	15
学習リソース.....	17
マニュアル表記規則.....	17
ヘルプ システムを使用する .....	17
Corel VideoStudio 2019 ユーザーガイド PDF.....	18
ビデオチュートリアルで学習する.....	18
Web 上のリソースを利用する .....	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 .....	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.....	30
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 .....	33
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.....	37
シーンのスキャンと分割.....	39
<b>プロジェクトの基礎.....</b>	<b>41</b>
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
<b>テンプレート.....</b>	<b>51</b>
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
<b>メディアのグループ化と検索.....</b>	<b>57</b>
ライブラリの使用.....	57
ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター.....	60
ライブラリ内で検索するには.....	61
サムネイルのサイズ変更.....	62
ファイルを 3D としてタグ付け.....	62
<b>タイムライン.....</b>	<b>65</b>
タイムラインビューの切り替え.....	65
トラックの表示 / 非表示.....	67
トラックの追加と交換.....	68

トラック名の変更.....	69
トラックの高さの調整.....	69
グループ化とグループ化の解除.....	70
リップル編集モードの使用.....	71
<b>メディアを編集.....</b>	<b>73</b>
編集ワークスペースのオプションパネルの使用.....	74
複数ファイルの変換.....	76
ビデオクリップの追加.....	77
写真の追加.....	77
タイムライン上でクリップを移動.....	78
ビデオまたは写真の回転.....	78
ビデオまたは写真のクロップ.....	79
ビデオおよび写真のサイズ変更 / スケーリング.....	79
タイムリマップ.....	80
ビデオ再生速度の変更.....	82
固定フレームの使用.....	85
メディアクリップの交換.....	86
クリップのトリム.....	87
スリップ ツールを使ってトリミングしたクリップを調整.....	89
シーンごとに分割の使用.....	89
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.....	90
トリムしたクリップの保存.....	92
ビデオクリップから静止画を撮る.....	92
クリップのカラーやトーンの調整.....	93
ホワイトバランスの調整.....	93
ルックアップ テーブル (LUT プロファイル) を使ったカラーグレーディング.....	94
トーン カーブ.....	95
HSL 調整.....	97
レンズ補正.....	98
ビデオおよび写真のパンとズーム.....	99
マスククリエーターの使い方 (Ultimate).....	101
トラックの透明度.....	107

<b>360 度ビデオ</b> .....	<b>109</b>
360 度ビデオの編集.....	109
360 ビデオの標準ビデオへの変換.....	110
360 度ビデオからのタイニープラネットおよびラビットホール効果.....	112
<b>オーディオ</b> .....	<b>115</b>
オーディオファイルの追加.....	115
オーディオダッキングを使って音量を自動調整する.....	116
ビデオクリップからオーディオトラックを分割します。.....	118
オートミュージックの使用.....	118
音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整.....	119
クリップのボリューム調整.....	119
オーディオクリップのトリムと切り取り.....	120
オーディオ再生時間の伸縮.....	120
フェードイン/アウトを適用する.....	121
サウンドミキサーを使用する.....	121
ステレオチャンネルの調整.....	122
サラウンドサウンドミキサーの使用.....	122
サラウンドサウンドのミキシング.....	123
オーディオチャンネルの複製.....	124
オーディオフィルターの適用.....	124
<b>タイトルと字幕</b> .....	<b>125</b>
タイトルセーフエリアの使用.....	125
ライブラリを使用してタイトルを追加.....	125
字幕エディターでタイトルを追加する.....	127
テキストの書式.....	129
ライブラリのタイトルを作成するには.....	132
テキスト効果とアニメーションの適用.....	133
タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する.....	135
<b>3D タイトルエディタ</b> .....	<b>137</b>
3D タイトルエディタの作業領域.....	137

3D タイトルの作成と編集.....	138
<b>トランジション.....</b>	<b>141</b>
トランジションの追加.....	141
トランジションの保存と削除.....	143
変形トランジション.....	143
シームレス トランジション (Ultimate).....	145
<b>カラー / 装飾.....</b>	<b>149</b>
カラークリップの追加.....	149
カラーパターンの追加.....	150
背景の追加.....	150
オブジェクトまたはフレームの追加 .....	150
アニメーションの追加.....	151
オブジェクト、フレーム、アニメーションのカスタマイズ.....	152
<b>ビデオフィルター.....</b>	<b>153</b>
フィルターを適用.....	153
お気に入りとしてフィルターをマークする .....	154
複数のフィルターの適用.....	154
オーディオフィルターの適用.....	155
<b>オーバーレイクリップ.....</b>	<b>157</b>
オーバーレイトラックへのクリップの追加 .....	157
オーバーレイクリップの調整.....	158
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.....	159
オーバーレイクリップへのモーションの適用 .....	160
オーバーレイクリップの全体の透明度の調整 .....	160
オーバーレイクリップへの境界線の追加 .....	161
オーバーレイクリップと背景のブレンド .....	161
マスクフレームの追加.....	163
オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用 .....	164
<b>モーショントラッキング.....</b>	<b>165</b>

ビデオオブジェクトのモーショントラッキング .....	165
モーションをトラッキングパスに一致させる .....	169
モーションを生成する .....	173
<b>トラッキングパス .....</b>	<b>177</b>
トラッキングパスの調整 .....	177
トラッキングパスにオブジェクトを使用する .....	179
パス ライブラリーを使用する .....	181
<b>ペインティング クリエーター .....</b>	<b>183</b>
ペインティング クリエーターの使用 .....	183
ペインティング クリエーターモードへの切り替え .....	185
静止画像とアニメーションの作成 .....	186
<b>おまかせモード .....</b>	<b>189</b>
おまかせモードでプロジェクトを作成する .....	189
テンプレートの選択（おまかせモード） .....	189
メディアクリップの追加（おまかせモード） .....	190
タイトルの編集（おまかせモード） .....	190
ミュージックの追加（おまかせモード） .....	191
パン & ズーム効果の適用（おまかせモード） .....	192
ムービー再生時間の設定（おまかせモード） .....	193
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） .....	193
Web へのアップロード（おまかせモード） .....	193
VideoStudio でムービーを編集する（おまかせモード） .....	194
<b>おまかせモードテンプレートの作成 .....</b>	<b>195</b>
おまかせモードテンプレートの用語 .....	195
おまかせモードテンプレートの作成規則 .....	197
おまかせモードテンプレートの作成 .....	199
<b>ストップモーション アニメーション .....</b>	<b>201</b>
ストップモーションプロジェクトの作成 .....	201
ストップモーションの設定 .....	202



ストップモーション用のファイルを開いたり、インポートするには .....	203
DSLR の拡大モードの使用 .....	204
<b>マルチカメラ編集.....</b>	<b>207</b>
マルチカメラエディタ ワークスペース .....	207
マルチカメラ編集の基本手順.....	210
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 .....	210
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 .....	211
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.....	212
複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成 .....	212
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.....	215
マルチカメラソースファイルの管理 .....	216
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート .....	216
マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用 .....	217
<b>保存して共有する.....</b>	<b>219</b>
共有オプションの選択.....	219
コンピューター再生用のファイルを保存する .....	220
モバイル機器用ビデオファイルの保存 .....	221
アルファチャンネルビデオとしてトラックを保存するには .....	222
HTML5 ビデオファイルの保存.....	223
Web へのアップロード .....	225
3D ビデオファイルの作成.....	226
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）.....	227
サウンド ファイルを作成する .....	228
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 .....	228
<b>ディスク書き込み.....</b>	<b>231</b>
プロジェクトをディスクに保存する .....	231
ファイルの整理.....	233
チャプターの追加と編集.....	234
メニューテンプレートの編集.....	236
高度なメニューの作成.....	239

書き込む前のムービーとメニューのプレビュー .....	240
プロジェクトをディスクに書き込む .....	241
ディスクイメージファイルのコピー .....	243
ディスクラベルの作成.....	243
<b>ショートカット.....</b>	<b>245</b>
メニューコマンドのショートカット .....	245
ワークスペース ショートカット .....	245
ナビゲーションエリアのショートカット .....	245
タイムラインのショートカット.....	246
ビデオの複数カットのショートカット .....	247
レイアウトの設定のショートカット .....	247
画面キャプチャのショートカット.....	248
その他のショートカット.....	248
<b>クイック DVD ウィザード.....</b>	<b>249</b>
シーンのスキャン.....	249
テンプレートの適用と DVD への書き込み .....	250



# クイックスタート

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

このチュートリアルでは以下について学習します。

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

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

クイックムービーは、FastFlick® をお試してください。詳細は、189 ページの「おまかせモード」を参照してください。

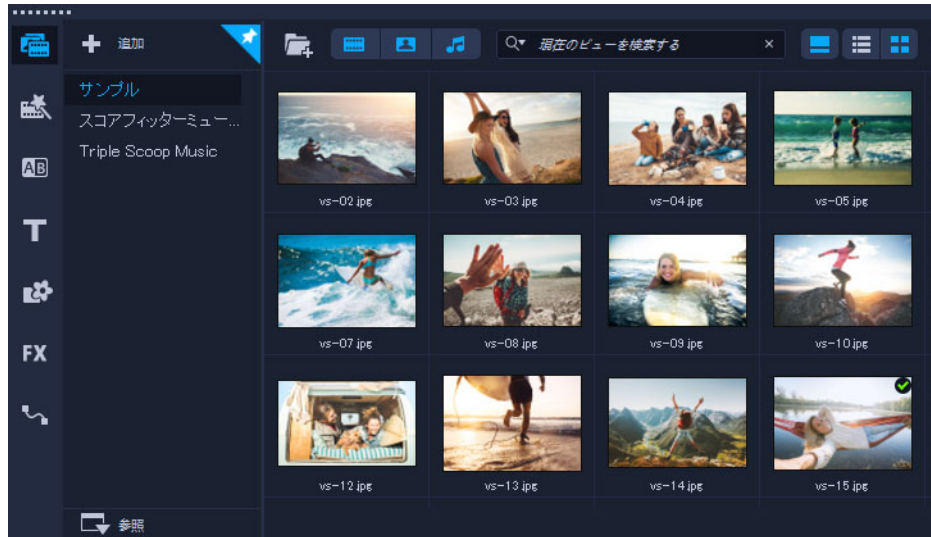
ムービープロジェクトについて、詳しくは、41 ページの「プロジェクトの基礎」を参照してください。




## ビデオクリップをライブラリーに取り込む

---

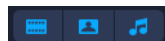
最も一般的な環境ではじめましょう撮影が終了し、ビデオクリップと写真がカメラからコンピューターに転送されているものとします。VideoStudio を開くと、編集ワークスペースやライブラリーに直接移動できます。

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



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

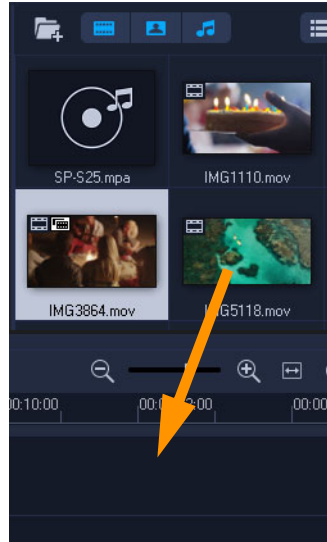
ライブラリ上部のボタンは、有効/無効にしてサムネイルをビデオ、写真、ミュージック別に並べ替えることができます。予定したメディアが見つからない場合は、メディアボタンの状態を確認してください。



## クリップと写真の追加

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

インスタントプロジェクトテンプレートを使用すれば洗練された結果を簡単に得ることができます。詳しくは、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。

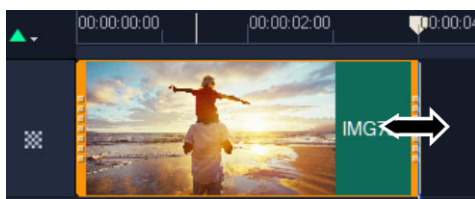


1. トリムマーカー (各端に1つ). 2. ジョグ スライダー。

- 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。

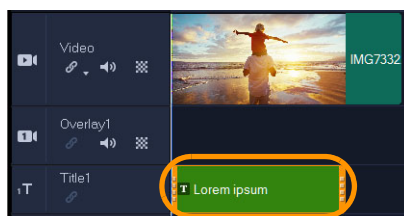


真ん中の部分を編集する場合は？ビデオの複数カットをお試しください。詳細は、90ページの「1つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには」を参照してください。

## タイトルの追加

ここでタイトルを追加しましょう。

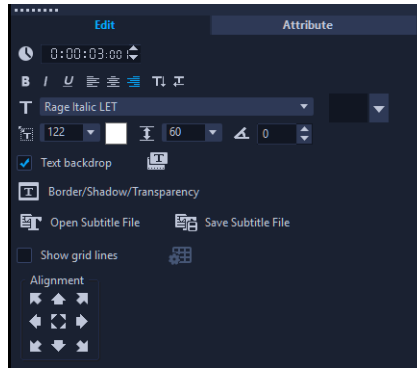
- 1 ジョグ スライダーを必要な位置までドラッグします。
- 2 ライブラリサムネイルの左側の [タイトル] ボタン **T** をクリックします。
- 3 プレビューウィンドウに直接入力することもできますが、タイムラインのタイトルトラックにライブラリから任意のタイトルサムネイルをドラッグすると、より簡単にプロ品質のタイトルを作成することができます。



- 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。



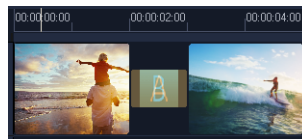
- 6 [オプション] パネルは、[ライブラリ] のサムネイルの右側に表示されます。On the of the オプションパネルの 編集ページで、タイトルテキストの形式を調整できます。例えば、テキストの整列、フォント、サイズ、色の変更。



## 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。

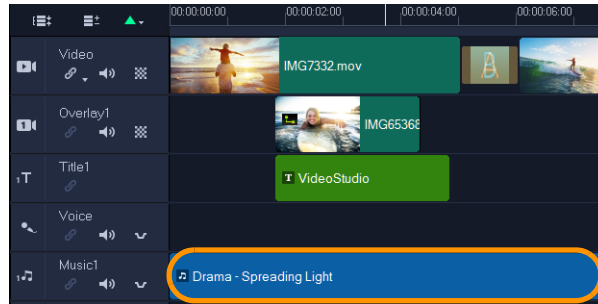
- 1 ライブラリで、[トランジション] ボタン **AB** をクリックします。
- 2 ライブラリ上部の [ギャラリー] ドロップリストをクリックし、[すべて] を選択して利用できるオプションを確認します。
- 3 必要なトランジションのサムネイルをタイムラインにドラッグして、クリップまたは写真の間に配置します。





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  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 115 ページの「オーディオ」を参照してください。

## 保存して共有する

---

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

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

- 1 [共有] タブ  をクリックして共有ワークスペースを表示します。
- 2 [ファイル] > [保存] の順にクリックして、[保存先] ボックスから場所を選択し、[ファイル名] ボックスに名前を入力します。
- 3 Web でビデオを共有するには、[Web] ボタン  をクリックして YouTube、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 VideoStudio とのリンクを認証したら、ビデオアップロードに必要な設定を選択して [開始] をクリックします。





# はじめに

Corel VideoStudio をご購入いただきありがとうございます。本製品は、初心者であろうとなかろうと、誰もが魅力的なビデオプロジェクトが作成できるビデオ編集ソフトウェアです。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。



ソ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](http://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 2019 の新機能
- システム要件
- サポートされるファイル形式
- 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 2019 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 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 2019 では、50 ものトラックを編集できます。その他、メインタイムライン上に隙間を追加したり削除したり、新しいホットキーを使ってクリップの位置も調整できます。また、プロジェクトの一部を簡単に選択してタイムライン上で移動させることができます。新しい検索機能が追加され、ライブラリとエディターの間も移動しやすくなったため、ライブラリ内をスムーズに閲覧できます。新しいカスタムモーションの柔軟性やコントロール機能もお楽しみいただけます。すべてのツールキットは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。タイムライン上で直接トラックをミュートにしたり、調整しながらプレビューを編集したりできます。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！カラー グレーディング

カラー補正や調整ができる複数の強力なツールを使って、ビデオのムードや環境を設定できます。少し調整するだけで、明るい日光や暗くクールなトーンの効果を生み出すことができます。VideoStudio Ultimate だと、高度なカラーコントロール機能により、色をシフトさせたり、色ごとに彩度や輝度を調節できて操作も簡単です。HSL 調整、トーンカーブ、ルックアップ テーブル (LUT) プロファイルなども使って、それぞれの色を微調整できます。LUT プロファイルと似て、カスタムプリセットを使って設定を保存できるため、時間を効率化することができる上、仕上がりに一貫性が保たれます。詳細については、75 ページの「カラータブ」を参照してください。

## 新機能！変形およびシームレス トランジション

新機能の [変形トランジション] は、あるクリップ内のコンテンツを分析した上で、もう一つのクリップのコンテンツにブレンドすることによって、変形効果を作り出すことができます。また、新しい [シームレス] トランジションを使うと、クリップ間の移行をばよかすモーションベースのトランジション (見えないカット) でカットに躍動感やエネルギーを与えることができます。詳細については、143 ページの「変形トランジション」および 145 ページの「シームレス トランジション (Ultimate)」を参照してください。

## 新機能！ダイナミックな画面分割ビデオ

楽しくて洗練されたダイナミックな画面分割ビデオにより、作品が驚くほど印象的な仕上がりになります。新しいキーフレーム機能により、画面分割テンプレートにモーションを追加し、複数のビデオを同時に見せることができます。ユニークなカスタム エフェクトの作成、不透明度の調整、グラフィックスのインポート、その他多くの機能も使えます。詳細については、52 ページの「画面分割ビデオ テンプレート」を参照してください。

## 機能強化！マスククリエーター (Ultimate のみ)

ビデオに素敵なタイトルやシーンのトランジションを追加できるテキストマスクも作成できるようになりました。また、新しい [フリーハンドツール] を使用して、あるエリ

アをマスクで精確に分離したり埋めることができます。詳細については、101 ページの「マスククリエイターの使い方 (Ultimate)」を参照してください。

## 新機能！アルファチャンネルビデオのエクスポートとインポート

アルファチャンネルにより、透明なエリアがあるビデオを保存したりインポートできます。テロップ、グラフィック、タイトルのアニメーションをエクスポートして、共有することもできます。詳細については、222 ページの「アルファチャンネルビデオとしてトラックを保存するには」を参照してください。

## 機能強化！タイトルの編集およびカスタムタイトル

強化されたタイトルエディタ機能を使うと、モーション、テキスト、グラフィックスを使った素敵なタイトルが完成します。また、VideoStudio Ultimate 限定の強化された [3D タイトル エディタ] 機能を利用すると、テクスチャ、照明、モーションをコントロールすることができます。カスタマイズしたタイトルはすべてライブラリに保存することで再利用でき、時間を効率化させることができます！詳細については、132 ページの「ライブラリのタイトルを作成するには」および 137 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！タイニープラネットおよびラビットホール エフェクト

世界中を旅してユニークなビデオを作成できます。360 度ビデオの映像に [タイニープラネット] 効果または [ラビットホール] 効果として知られる、Spherical Panoramas として変換させることができます。数回のクリックで面白い視点のビデオを作成し、鑑賞することができます。この機能の追加により、ますます充実した VideoStudio の 360 度ビデオ編集スイートをお楽しみください。映像をインポートして編集を開始し、ビデオのトリミング、音楽の追加、360 度タイトルの追加などができます。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て再生したり、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。詳細については、109 ページの「360 度ビデオ」を参照してください。

## 新機能！プレミアムエフェクト (Ultimate)

VideoStudio Ultimate 2019 限定の何百とそろったプレミアムエフェクトをご堪能ください。このバージョンは、新しい NewBlue Video Essentials 5 を使用したり、Boris Title Studio および ProDad、Vitascene V3 LE、Mercalli V4 および Adorage volume 13 などの数々の一般的な効果にアップグレードできます。予想以上に素晴らしい仕上がりが、あっという間に実現します。何百もあるアニメーションフィルターやテンプレートのどれかを適用し、その上さらにインパクトのある仕上がりになるようカスタマイズもできます。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！速度とパフォーマンスの向上

柔軟性が向上したため、オンボードの CPU と独立型 CUDA などと切り替えができ、よりスムーズに、またすばやくレンダリングできます。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。また、アルファチャンネルを使ったビデオの出力にも対応しており、作業効率が向上し、驚くほどのスピードで人気のファイル形式へのレンダリングが可能です。また、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、小さなファイルを使ってよりスピーディーで高パフォーマンスな作業ができます。

## 強化機能！ビデオ編集に必要なすべてが揃ったツールセット

VideoStudio 2019 なら、面白くて簡単なビデオ編集ができます。驚くほど素晴らしい機能の発見もあり、多くの可能性が秘められていることに感嘆させられます。共に成長できるソフトウェアです。基本を学んだ後は、追加、カスタマイズ、作成などで、よりレベルアップした作品が完成します。他にも追加された機能があります！FastFlick®により、たったの3ステップですばやくスライドショーを作成できます。また、本リリースにより、MyDVD®も改善しました。カスタマイズされたメニューを使ってビデオのディスクへの書き込みをサポートできる新しく使いやすいインターフェースをご堪能ください。また、VideoStudio 2019 に MultiCam Capture™ Lite が導入されました。魅力的なビデオを作成したり、スクリーンと Web カメラを同時に録画し、MultiCam Editor で簡単に組み合わせることができます。驚くほど強力なツールを使って、様々な可能性を試してみると楽しさ倍増です！

## チュートリアルと学習教材

ヘルプが必要な際は、いつでも VideoStudio のようこそブックをご覧ください！新しい VideoStudio 2019 のチュートリアルは、幅広いトピックをカバーしており、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たり、VideoStudio コミュニティに参加して他のユーザーに質問し、実際的な回答を得たりできます。また、本製品に含まれている StudioBacklot.tv トレーニングへの 10 日間無料アクセスパスを利用して、ビデオのチュートリアル、コンテンツなどにアクセスできます。常に新しい発見があり、無限の可能性が秘められた VideoStudio とともに成長しましょう。

## システム要件

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。光学ドライブがない場合はデジタルダウンロードをご利用いただけます。
- Windows 10、Windows 8、Windows 7、64 ビット OS
- 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 のグラフィックカードおよび 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
- 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)

## 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。詳細は、[www.videostudiopro.com](http://www.videostudiopro.com) をご覧ください。

## 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](http://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 : AVCHD\* (.M2T/.MTS)、AVI、DV、DVR-MS、HDV、HEVC\*\* (H.265)、M2TS、M4V、MKV、MOD、MOV\*\*\* (H.264)、MPEG-1/-2/-4、MXF、TOD、UIS、UISX、WebM、WMV、XAVC、XAVC S、3GP、暗号化されていない DVD タイトル
- 360 ビデオ : Equirectangular、Single Fisheye、Dual Fisheye
- 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、PSPIImage、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 : AVC、AVI、DV、HDV、HEVC\*\* (H.265)、M2T、MOV、MPEG-1/-2/-4、UIS、UISX、WebM、WMV、XAVC S、3GP
- デバイス : Apple iPod/iPhone/iPad/TV、Android デバイス、Sony PSP/PS3/PS4、Nintendo Wii、Microsoft Xbox 互換形式、DV、HDV
- ディスク : DVD、AVCHD、SD カード、Blu-ray (以下を参照)
- Web: YouTube、Flickr、Vimeo
- オーディオ : 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

\* オーディオが AC-3 の AVCHD には Windows 8 のみに対応しています。

\*\*HEVC (H.265) サポートには Windows 10 および対応する PC ハードウェアまたはグラフィックカードおよび Microsoft HEVC ビデオ拡張のインストールが必要

\*\*\* アルファチャンネルビデオのインポート / エクスポートへの対応

製品仕様は予告なく変更される場合があります。

## 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、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。例えば、nVidia CUDA また

は Intel Quick Sync をご利用いただくこともできます。最高の仕上がりに完成させるために、さまざまな設定を試してみましょう。



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には、512 MB 以上の VRAM が必要です。

## 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、[ハードウェア加速] 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。[タイプ] ドロップリストで、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、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。

- 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 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。

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、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。詳細は、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。詳細は、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

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。

### 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、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。

### 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 2019] 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

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 2019] 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](http://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、MindManager®、Painter®、PaintShop®、Pinnacle Studio™、ReviverSoft®、Roxio Creator®、Toast™、VideoStudio®、WinZip® があります。Corel について、詳しくは [www.corel.jp](http://www.corel.jp) をご覧ください。



# 学習リソース



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 2019 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。
	注意には、前の手順に関して重要な情報が示されます。手順を実行できる条件が説明されている場合もあります。	ブラウザがオーディオおよびビデオに単一のトラックだけしかサポートできない場合は、[オーディオと背景ビデオをフラット化する] を有効にします。
	ヒントには、前の手順を実行するためのヒントが示されます。代替手順および手順の他の利点や使い方が示される場合もあります。	綺麗に作成するポイントは、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

VideoStudio に関する最も包括的な情報源は、プログラムから使用できるヘルプです。[ヘルプ] システムは、情報を探するための 2 種類の方法を提供します。目次ペインからト

ピックを検索する、または検索ボックス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、以下のいずれかを実行します。
  - 目次 ペイン - ヘルプ トピックの一覧が表示されます。
  - 検索 ボックス - 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 2019 ユーザーガイド PDF

Corel VideoStudio Pro 2019 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](http://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

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](http://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 ページ : <https://www.facebook.com/corelvideostudio>





# ワークスペースの概要

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
- アプリケーションで使用する言語の変更

## 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

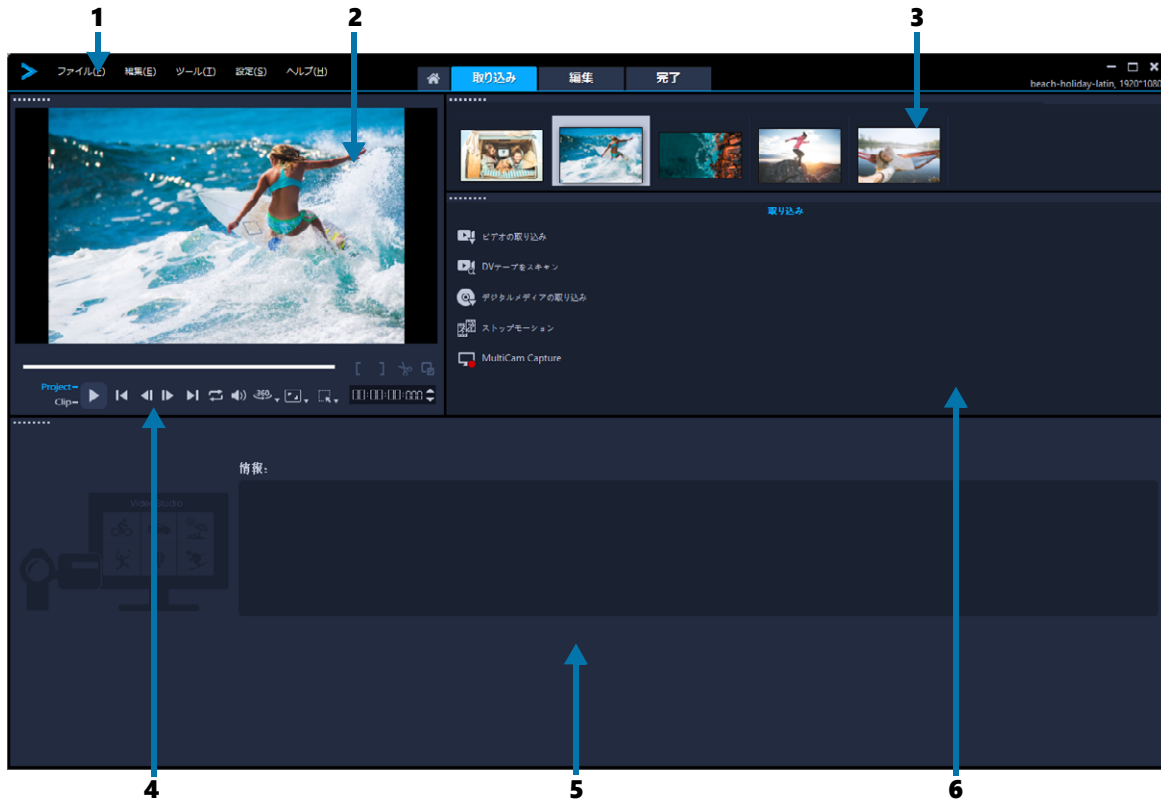
各ワークスペースには固有のツールとコントロールがあり、すぐに効率よくタスクを完了するために役立ちます。

[**Welcome**] タブについての詳細は 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、30 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。



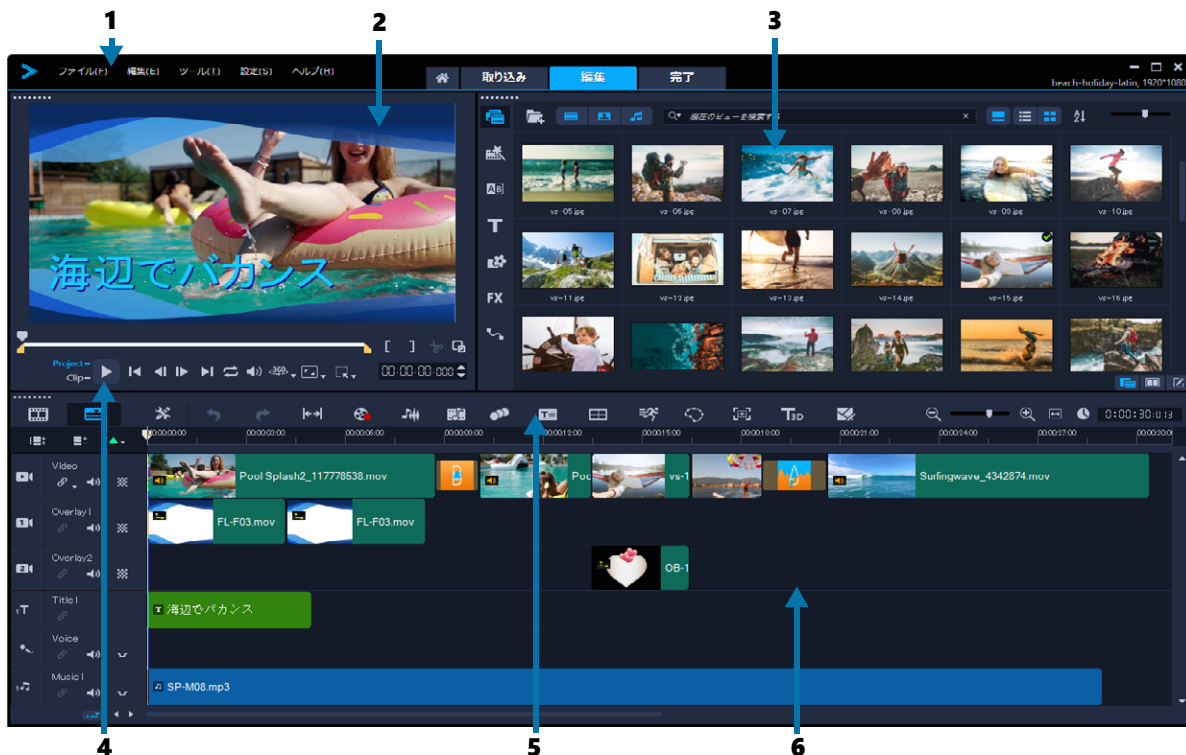
取り込みワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

1. メニューバー — 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。



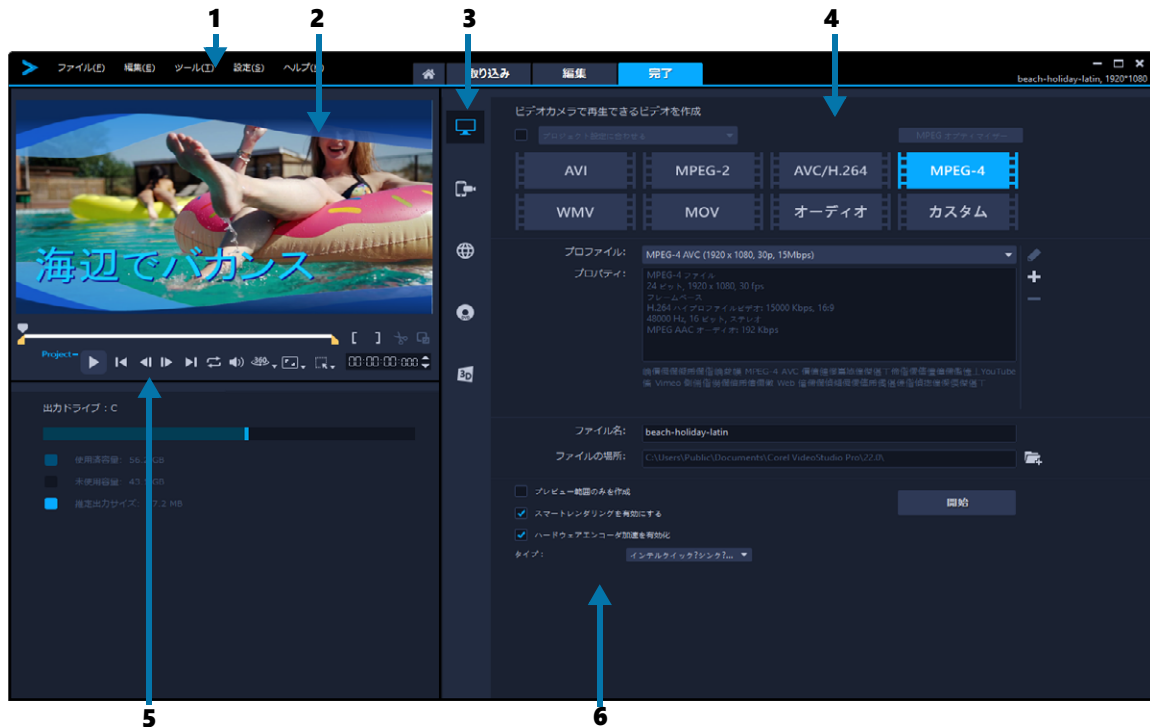


編集ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

1. メニューバー — 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。詳細は、65 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 — 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

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。

取り込み	[取り込み] ワークスペースからメディアクリップを直接コンピューターのハードドライブに記録またはインポートすることができます。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。
編集	[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 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。
完了	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

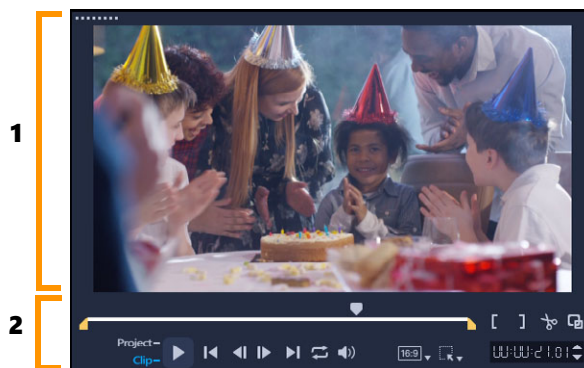
ようこそブックを定期的に確認し、最新情報を手に入れましょう。

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

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。

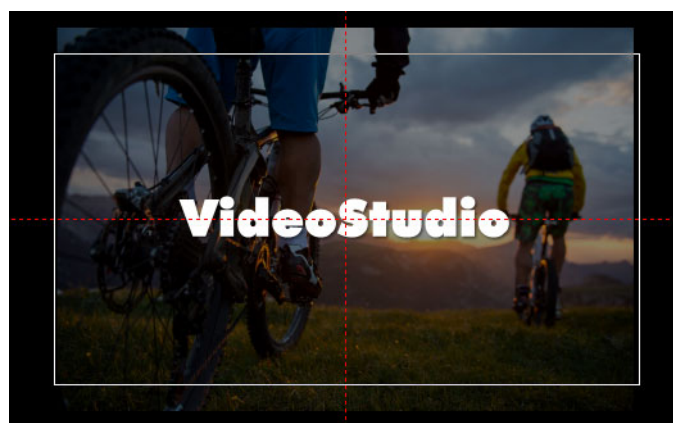


ステップパネルは、1. プレビューウィンドウと 2. ナビゲーションエリアから構成されています

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。
	トリム マーカー	ジョグ スライダーをドラッグしてプロジェクトのプレビュー範囲を設定したり、クリップをトリムしたりできます。
	プロジェクト/クリップモード	プロジェクト全体をプレビューするか、選択したクリップのみをプレビューするかを指定します。
	再生	現在のプロジェクトまたは選択したクリップを再生、一時停止、または再開します。
	ホーム	最初のセグメントまたはキューに戻ります。
	前へ	前のフレームへ移動します。
	次へ	次のフレームへ移動します。
	End	最後のセグメントまたはキューに移動します。
	繰り返し	繰り返して再生します。
	システムボリューム	スライダーをドラッグして、コンピュータのスピーカー音量を調整できます。
	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。
	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)。
	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)。
	タイムコード	正確なタイムコードを指定して、プロジェクトの特定部分や選択したクリップに直接ジャンプできます。
	プレビューウィンドウを拡大	プレビューウィンドウのサイズを大きくします。
	クリップの分割	選択したクリップを分割します。クリップを分割する位置までスクラバーを移動し、このボタンをクリックします。
	マークイン/マークアウト	プロジェクトのプレビュー範囲を設定します。または、クリップをトリムする開始位置と終了位置を設定します。

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

## プロジェクトやクリップをプレビューするには

- プロジェクトまたはクリップをクリックし、[再生] をクリックします。



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



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






## トリム範囲のみを再生するには






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

## ツールバーの使用


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



	パーツ	説明
	ストーリーボードビュー	メディアのサムネイルを時系列順に表示します。
	タイムラインビュー	個々のトラックのクリップをフレーム単位で編集するとともに、タイトル、オーバーレイ、ナレーション、音楽などの他の要素を追加して位置合わせを行います。
	ツールバーのカスタマイズ	ツールバーの各ツールを表示/非表示にします。
	元に戻す	最後の操作を元に戻します。
	やり直し	元に戻された最後の操作をやり直します。

パーツ	説明
 スリッ プ ツール	タイムライン上に追加されたトリミングしたクリップのどのフレームを見えるようにするかを調整できます。
 記録 / 取り込みオプション	記録 / 取り込みオプションパネルを表示します。このパネルで、ビデオやファイルの取り込み、ナレーション録音、静止画の取得などをすべて実行できます。
 サウンド ミキサー	サラウンドサウンドミキサーとマルチトラックオーディオタイムラインを起動します。ここでオーディオ設定をカスタマイズできます。
 オートミュージック	オートミュージックオプションパネルを起動してさまざまなスタイルやムードでプロジェクトにBGMを追加します。プロジェクトの再生時間に合わせて音楽を設定することができます。
 モーショントラッキング	[モーショントラッキング]ダイアログボックスが表示されます。選択したビデオクリップ特定要素のトラッキングパスを作成します。
 字幕エディター	[字幕エディター]ダイアログボックスが表示されます。セグメントを検出および整列し、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。
 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	
 3D タイトルエディタ	
 画面分割テンプレートクリエーター	
 ズームイン/ズームアウト	ズームスライダーとボタンを使用して、タイムラインの表示を調整できます。
 プロジェクトをタイムラインに合わせる	プロジェクトの表示をタイムライン全体の長さに合わせて調整します。
 プロジェクトの長さ	プロジェクトの合計の長さを表示します。

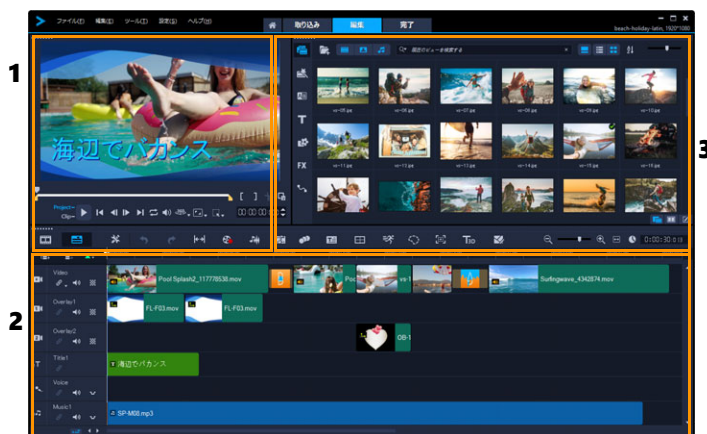
## タイムラインのツールバーを表示 / 非表示にするには

- 1 タイムラインで[ツールバーをカスタマイズ]ボタン  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。

## ワークスペースのカスタマイズ

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




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



メインパネルは以下で構成されています。

1. ステップパネル — プレビューウィンドウとナビゲーションエリアがあります。
2. タイムラインパネル — ツールバーとタイムラインがあります。
3. ライブラリパネル — メディアライブラリが保存されていて、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    をクリックします。
  - 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。



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

## プログラムウィンドウのサイズをカスタマイズするには

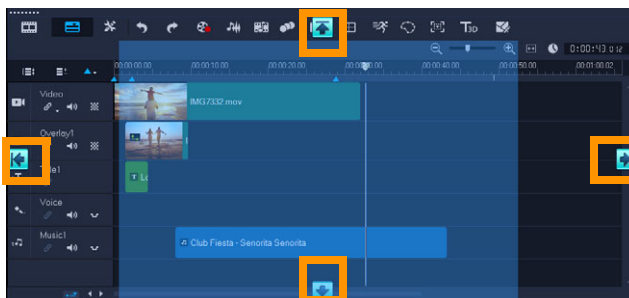
---

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

## パネルをドッキングするには

---

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



- 2 ドッキングガイド上にマウスをドラッグして、パネルを適切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 247 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、システムロケールを変更します。

## 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。

# のキャプチャとインポート

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

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。

	[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できます。
	[DV テープスキャン] をクリックして、DV テープをスキャンしてシーンを選択します。
	[デジタルメディアからインポート] をクリックすると、DVD ビデオ、AVCHD、BDMV フォーマットディスクまたはハードドライブからメディアクリップを追加します。この機能では、ビデオを AVCHD、Blu-ray ディスクまたは DVD ビデオカメラから直接インポートできます。
	[ストップモーション] をクリックすると、写真およびビデオキャプチャデバイスから取り込んだ画像を使ってストップモーションアニメーションを即興で作成します。
	[MultiCam Capture] をクリックすると、スクリーンをキャプチャしたビデオを作成できます。Web カメラとスクリーンの両方を同時にキャプチャすることもできます（MultiCam Capture Lite バージョンの場合はカメラデバイス 1 台とスクリーンのキャプチャのみとなっています）。詳細は、MultiCam Capture Lite の [ヘルプ] をご覧ください。

## 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] フォルダを選択または作成します。
- オプション — 取り込み設定を変更できるメニューを表示します。
- ビデオの取り込み — ビデオをソースからハードドライブへ転送します。
- 静止画として保存 — 表示されているビデオフレームを写真として取り込みます。

## ビデオカメラからビデオクリップと写真を取り込むには


- 1 ビデオカメラをコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。ビデオカメラを再生（または VTR/VCR）モードにします。
- 2 取り込みオプションパネルで、[ビデオの取り込み] をクリックします。
- 3 [ソース] ドロップリストからキャプチャデバイスを選択します。
- 4 [フォーマット] ドロップリストからファイル形式を選択します。[取り込み] フォルダボックスで、フォルダ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ーの IEEE-1394 ポートに接続します。
- 2 ビデオカメラの電源を入れ、再生 / 編集モードに切り替えて、HDV ビデオカメラが HDV モードに切り替わっていることを確認します。  
注記：Sony の HDV ビデオカメラの場合は、LCD 画面を開き、画面に [HDVout I-Link] が表示されていれば HDV モードに設定されています。[DVout I-Link] が表示されている場合は、画面右下の [P-MENU] を押します。メニューから、[MENU] > [STANDARD SET] > [VCR HDV/DV] の順に押し、それから [HDV] を押します。
- 3 取り込みワークスペースで、[ビデオの取り込み]  をクリックします。

## DVB-T ビデオを取り込むには

---

- 1 取り込みワークスペースで、[ビデオの取り込み]  をクリックします。  
注記：取り込む前に、DVB-T ソースがコンピューターにインストールされている互換性のあるキャプチャカードを経由して接続されていることを確認します。
- 2 [ソース] ドロップリストから [デジタル TV ソース] を選択します。
- 3 [オプション] をクリックし、[ビデオのプロパティ] を選択します。[ビデオのプロパティ] ダイアログボックスが表示されます。
- 4 [入力ソース] タブで、[入力ソース] ドロップリストから [TV] を選択します。[OK] をクリックします。
- 5 [チャンネルリスト] から、[スキャンを開始] をクリックしてチャンネルのスキャンを始めます。

注記：DVB-T チャンネルは自動的にスキャンされません。取り込む前に、まず手動でチャンネルをスキャンします。

- 6 [ビデオの取り込み] をクリックします。
- 7 取り込みと DVB-T ビデオの自動復元を始める場合は、プロンプトで [はい] をクリックします。
- 8 あとは、「ビデオの取り込み」の説明にしたがってください。

## TV 映像を取り込むには

---

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

## MPEG-2 形式でビデオを取り込むには

---

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

## デジタルビデオ (DV) の取り込み

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



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

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

## DV テープスキャンの使用

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

この機能の詳細については、249 ページの「クイック DVD ウィザード」を参照してください。

### ビデオの日時を追加するには

- 1 DV テープをスキャンした後、[次へ] をクリックします。  
続いて、[インポート設定] ダイアログボックスが表示されます。
- 2 [タイムラインに挿入] を選択し、[撮影日情報をタイトルとして追加] を選びます。  
注記：撮影日をビデオの中でずっと表示させたい場合は、[ビデオ全体] を選択します。ビデオの一部でのみ表示させたい場合は、[長さ] を選択して秒数を指定します。

## アナログビデオの取り込み

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

### 取り込むビデオソースのタイプを指定するには

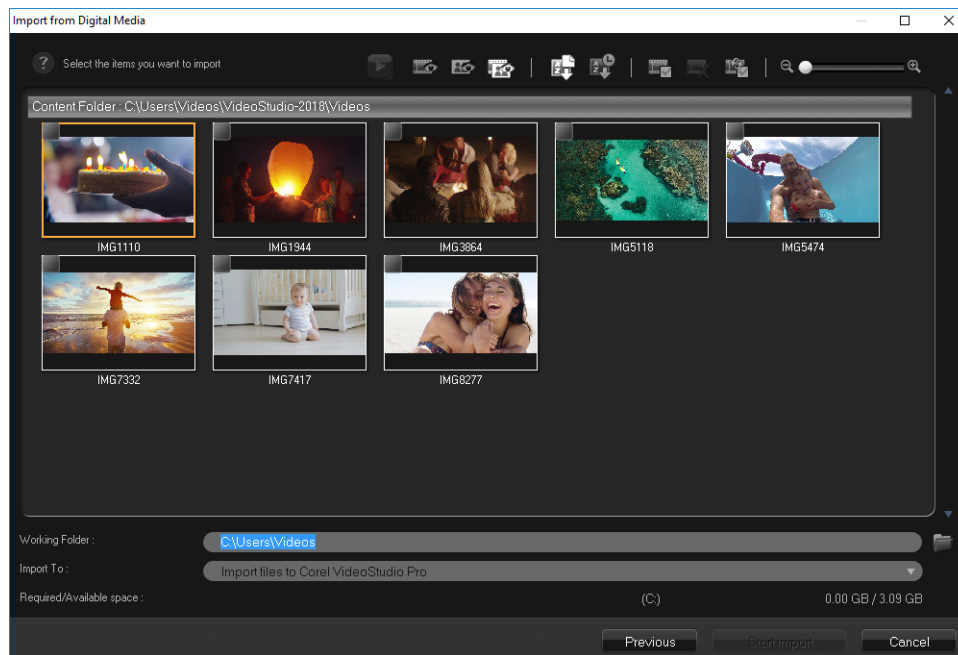
- 1 取り込みワークスペースで、[オプション] をクリックして [ビデオのプロパティ] を選択します。
- 2 ダイアログボックスが開き、以下の取り込み設定をカスタマイズできます。
  - [入力ソース] タブでは、NTSC、PAL、SECAM ビデオのどれを取り込むのかを選び、[入力ソース] (TV、複合、または S-Video) を選択します。
  - [カラーマネージャ] タブでは、取り込みの品質を上げるためにビデオソースを微調整できます。
  - [テンプレート] タブでは、取り込んだビデオを保存するときに使うフレームサイズと圧縮方式を選びます。

## デジタルメディアからのインポート

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

## デジタルメディアをインポートするには

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



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

## AVCHD のタイムコードの復元を有効にするには

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



してインポートする場合は、[長さ] を選びます。[OK] をクリックして、設定を適用します。

注記： [この設定を適用して再度確認しない] チェックボックスをチェックすると、同じ設定がインポートするすべてのビデオに適用され、[インポート設定] ダイアログボックスが表示されなくなります。また、[プログラムの設定] ダイアログボックスの [キャプチャ] タブにも、同じチェックボックスがあります。詳しくは、30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。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

- 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。
- [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。  
VideoStudio では、撮影日時に応じてシーンが自動的に検索され、異なるファイルに取り込まれます。





# プロジェクトの基礎

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く
- 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

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、189 ページの「おまかせモード」を参照してください。


## 既存のプロジェクトを開くには

---

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

## 既存のプロジェクトを新しいプロジェクトに追加するには

---

- 1 ライブラリで、[メディア] ボタン  をクリックします。
- 2 プロジェクトファイル (.vsp) をライブラリからタイムラインヘドラッグします。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。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、228 ページの「共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する」を参照してください。

### カスタムプロファイルを作成するには

- 1 [設定] > [ムービー プロファイルマネージャー] の順にクリックします。[ムービー プロファイルマネージャー] ダイアログボックスが開きます。
- 2 [コンピューター] または [3D] タブをクリックします。
- 3 [形式] ドロップリストからファイル形式を選択します。
- 4 [新規作成] をクリックします。
- 5 [新規プロファイルオプション] ダイアログボックスで、VideoStudio タブをクリックし、[プロファイル名] ボックス内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せん。
- 5 必要なプロファイルをクリックして、[閉じる] をクリックします。

## スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現

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

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


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

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

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

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

### スマートプロキシの有効／無効を切り替えるには

- [設定] メニューまたはボタン (マルチカメラエディタ)  > [スマートプロキシマネージャ] > [スマートプロキシの有効化] をクリックします。  
注記：コンピュータハードウェアがこの機能をサポートできる場合、スマートプロキシ機能はデフォルトで有効です。

### スマートプロキシファイルの解像度しきい値と場所を設定するには

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

## プロキシファイルを管理するには

- 1 [設定] > [スマートプロキシマネージャ] を選択し、以下のオプションを選びます。
  - スマートプロキシファイルマネージャー：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

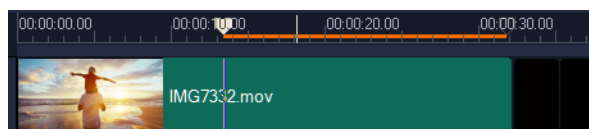
ステップパネルのナビゲーションエリア内の [再生] ボタンは以下の2つの目的のために使用されます。

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

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



## プロジェクトやクリップをプレビューするには

- 1 ステップパネルのナビゲーションエリアで、[プロジェクト] または [クリップ] をクリックします。
- 2 [再生] をクリックします。  
注記： [クリップ] の場合は、現在選択されているクリップのみが表示します。



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

## プロジェクトやクリップの一部を再生するには

---


- 1 [トリムマーカー] または [マークイン/アウト] ボタンを使ってプレビュー範囲を選択します。
- 2 プレビュー範囲が選択された状態で、ステップパネルのナビゲーションエリアで、[プロジェクト] または [クリップ] をクリックします。
- 3 [再生] をクリックします。

## 操作を元に戻す / やり直す

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


### 最後の操作を元に戻すには

---

- ツールバーの [元に戻す] ボタン  をクリックします。

### 元に戻した最後の操作をやり直すには

---

- ツールバーの [やり直し] ボタン  をクリックします。



元に戻す回数は、[環境設定] ダイアログボックスで調整できます。

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

## グリッドラインの表示 / 非表示

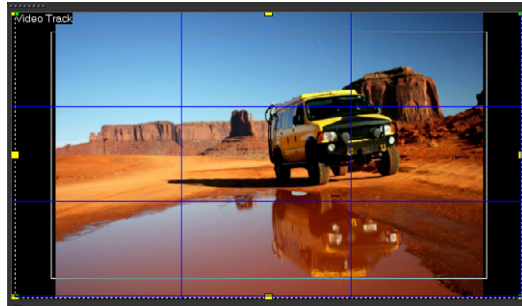
写真やビデオの位置やサイズを変更するときには、グリッドラインが目安になります。また、グリッドラインはムービーのタイトルを整列するのに役立ちます。


### グリッドラインを表示するには

---

- 1 編集ワークスペースで、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  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: 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で共有または編集する場合は、ビデオプロジェクトをパッケージ化すると便利です。スマートパッケージ機能に統合されている WinZip のファイル圧縮テクノロジーを使用して圧縮フォルダーとしてプロジェクトをパッケージするか、オンラインストレージ用にそれらを準備することもできます。

## スマートパッケージを使用してプロジェクトを保存するには

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



スマートパッケージを使用する前に、プロジェクトを保存する必要があります。

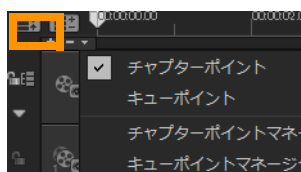
## キューとチャプターの追加

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

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

## プロジェクトキューを追加するには

- 1 チャプター/キューメニューの矢印（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。



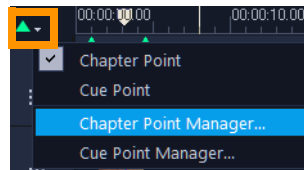
- 4 キューポイントを編集するには、チャプター/キューメニューの矢印をクリックして、[キューポイントマネージャー]を選択します。キューポイントの追加、削除、名前の変更、そしてキューポイントへのジャンプができます。



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)。

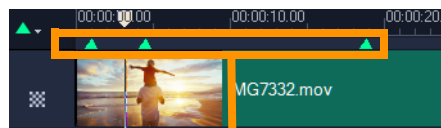
## チャプターを追加するには

- 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、ポイント我希望の位置にドラッグします。



チャプターポイント

- 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。



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

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

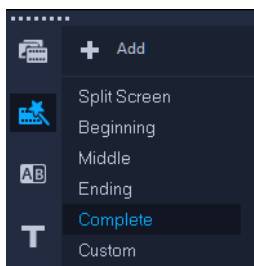
## インスタントプロジェクトテンプレートの使用


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、[プレーヤー]パネルのテンプレートサムネイルをクリックして、[再生]  をクリックします。

- 4 テンプレートのサムネイルを右クリックして、[先頭に追加] と [最後に追加] の間のタイムラインで挿入点を選択します。  
テンプレートはタイムラインに追加されます。



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

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

---

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

## インスタントプロジェクトテンプレートを作成するには

---

- 1 テンプレートとして保存するビデオプロジェクトを開きます。
- 2 [ファイル] > [テンプレートとして出力] > [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

VideoStudio で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による複数のビデオを再生することができます。カスタムオプションに

は、キーフレームが含まれており、モーション付きのダイナミックなテンプレートの作成をサポートします。






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  をアクティブにします (モードがアクティブなときはボタンは青色になります)。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 タイムライン上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

- 1 タイムラインツールバーで、[画面分割テンプレートクリエイター] ボタン  をクリックします。
- 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。

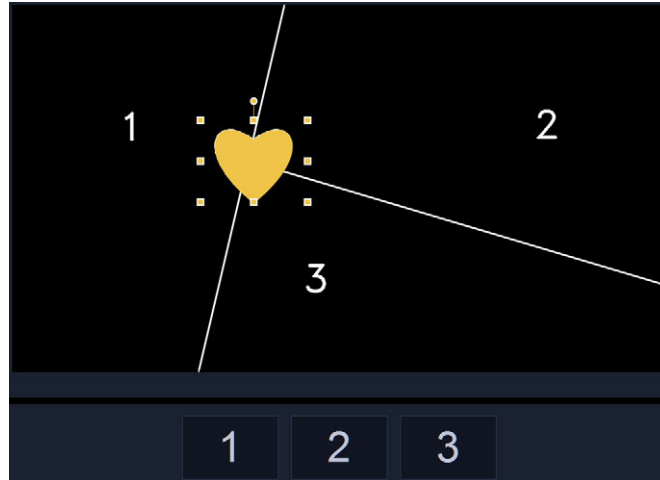
図形を追加するには、カラー/装飾領域で図形をクリックしてエディタウィンドウにドラッグします。

- 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] のエリアで、[回転]、[境界線の幅]、[境界線の色]、[不透明度] を調整できます。
- 4 テンプレートにモーションを追加するには、ウィンドウの下部にあるジョグスライダーおよびキーフレームコントロールを使用してキーフレームの追加、新しいプロパティ設定の割り当て、および/またはテンプレートのエレメントの移動を行います。モーションを見るには、再生コントロールを使用します。



- 5 ウィンドウの左側にあるパネルを使用して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とする）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の変更や配置は、[テンプレートクリエイター] ウィンドウを閉じた後にタイムラインで行います。





- 6 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]カテゴリー内の[画面分割]フォルダーに保存されます。
- 7 [OK] をクリックしてタイムラインに戻ります。
- 8 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。





# メディアのグループ化と検索

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

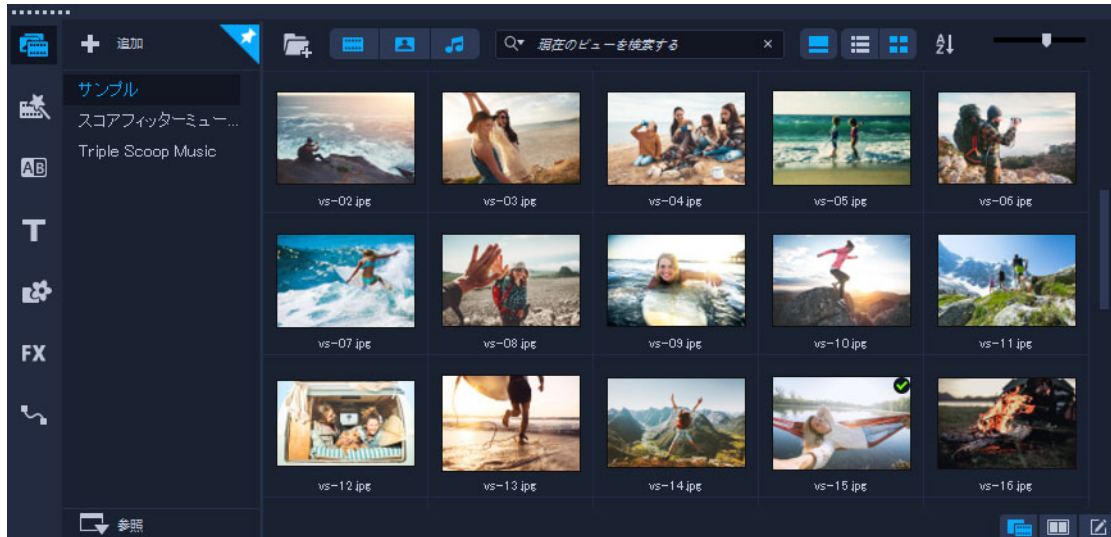
- ライブラリの使用
- ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター
- ライブラリ内で検索するには
- サムネイルのサイズ変更
- ファイルを 3D としてタグ付け

## ライブラリの使用

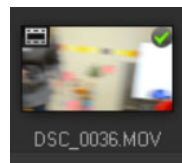
ライブラリは、ムービーを作成するために必要なすべての素材（ビデオクリップ、写真、オーディオファイル、インスタントプロジェクトテンプレート、トランジション、タイトル、フィルター、グラフィック、トラッキングパス）の保存場所です。

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

---

- 1 [追加] をクリックして、メディアクリップを保存する新規ライブラリフォルダを作成します。  
注記：カスタムフォルダを作成すると、個人用のクリップとサンプルクリップを分離するか、1つのプロジェクトに属するすべてのクリップを1つのフォルダに保存できます。
- 2 [メディアファイルを取り込み] ボタン  をクリックして、ファイルを指定します。
- 3 取り込むファイルを選択します。
- 4 [開く] をクリックします。



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

## ライブラリからメディアクリップを削除するには

---

- 1 ライブラリでクリップを選択し、[削除] キーを押します。  
または、ライブラリでクリップを右クリックし、[削除] をクリックします。  
注記：ライブラリで参照されるクリップは、実際には元の場所に保存されています。つまり、クリップをライブラリから削除しても、ライブラリの登録が削除されるだけです。保存された場所にある実際のファイルにはアクセスできます。
- 2 確認メッセージが表示されたら、ライブラリからサムネイルを削除することを確認します。

## 自動的にメディアファイルのリンクを検索して元に戻すには

---

- [ファイル] > [再リンク] をクリックします。  
メッセージが表示され、正常に再リンクされたクリップの数が表示されます。  
注記：あるクリップへのリンクが復元されなかった場合は、コンピュータ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] > [ライブラリマネージャー] > [ライブラリの初期化] の順にクリックします。



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

## ライブラリのクリップの並び替え、表示、フィルター

ライブラリにあるメディアクリップを並び替え、検索、表示、フィルターする方法は複数あります。

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




## メディアクリップを並び替えるには

---

- [ライブラリのクリップを並び替え] ボタン  をクリックし、メニューから [並び替え] 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] で並び替えるには、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。

名前	日付 (*: 撮影日)	表示時間	解像度	種類	FPS	ビデオ...	オーデ...	開始時間	終了時間
SP-V02.mp4	2013.10.17	00:00:05...	1920 x ...	ビデオ	30.00	H.264 ...	MPEG ...	00:00:00...	00:00:05...
SP-V03.mp4	2013.10.17	00:00:08...	1920 x ...	ビデオ	30.00	H.264 ...	MPEG ...	00:00:00...	00:00:08...
SP-V04.wmv	2006.11.30	00:00:10...	720 x 4...	ビデオ	29.97	Windo...	N/A	00:00:00...	00:00:10...
SP-I01.jpg	*2006.07.23	00:00:03...	1920 x ...	写真	N/A	N/A	N/A	00:00:00...	00:00:03...
SP-I02.jpg	*2006.02.25	00:00:03...	1920 x ...	写真	N/A	N/A	N/A	00:00:00...	00:00:03...

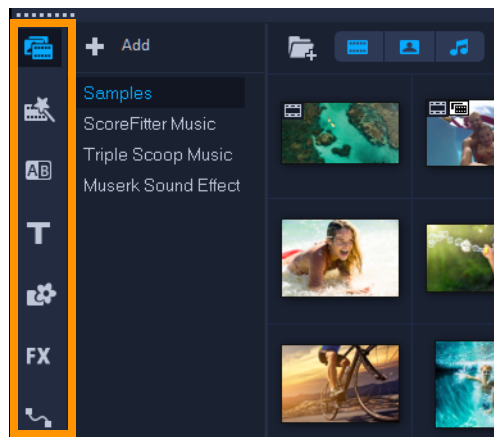
リスト表示の場合、ファイル名、メディアタイプ、日付、長さ、解像度、フレーム / 秒 (FPS)、コーデックなどのプロパティが表示されます。

## 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] 

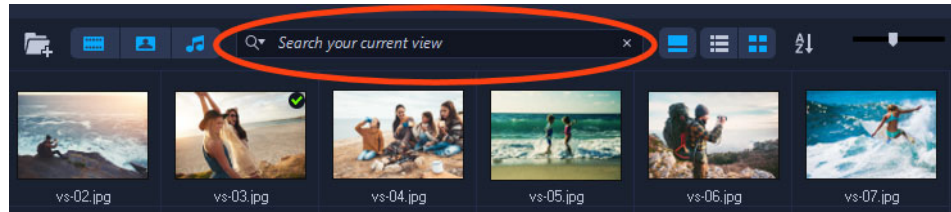
## ライブラリパネル表示を変更するには

- 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。




## ライブラリ内で検索するには

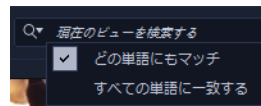
[ライブラリ] の [検索] ボックスを使って、特定のメディアや [ライブラリ] にある他のアセット（トランジション、タイトル、グラフィックス、効果など）を見付けることができます。



## ライブラリ内を検索するには

- 1 [ライブラリ] パネルで、表示したいアセットのカテゴリーを選びます。
- 2 [検索] ボックス内に探しているファイルの名前またはファイルの種類をタイプします。

検索条件を設定したい場合は、[検索] アイコン  をクリックし、メニューから [どの単語とも一致] (一語でも一致) または [すべての単語と一致] を選択します。

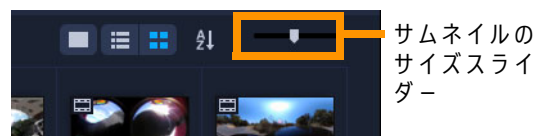


検索結果が、[ライブラリ] パネルに表示されます。

注記：全アセットの表示を復元するには、[検索] ボックス内を消去します。[検索] ボックスの右側にある 検索をクリアボタン (X) をクリックします。

## サムネイルのサイズ変更

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

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

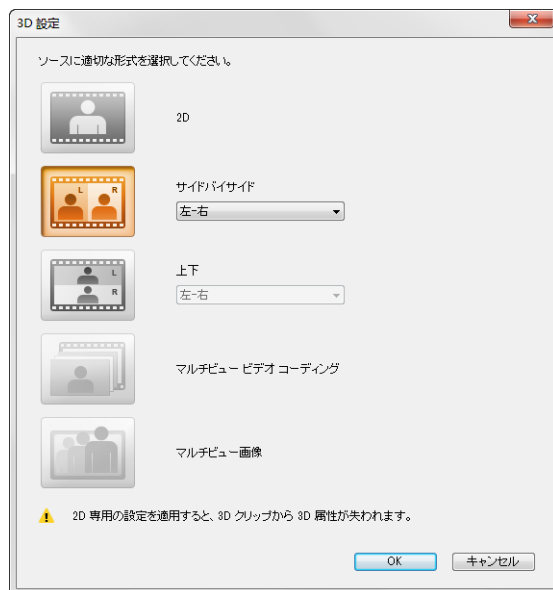
サイドバイサイド方式 3D 用の [左 - 右] 形式は、コンテンツを提供する場合によく選ばれます。これは多くの場合、3D ビデオカメラからインポートまたは取り込みをした



メディアクリップで使われます。[右 - 左] オプションは、多くの場合 Web から取得されたメディアクリップで使用されます。

## ビデオクリップや写真クリップに 3D のタグを付けるには

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



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

これで、ライブラリとタイムライン内のメディアクリップのサムネイルに 3D タグが付きます。



# タイムライン

タイムラインは、ビデオプロジェクトのメディアクリップを配置する場所です。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

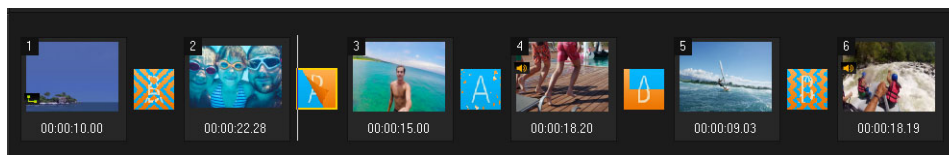
- タイムラインビューの切り替え
- トラックの表示 / 非表示
- トラックの追加と交換
- トラック名の変更
- トラックの高さの調整
- グループ化とグループ化の解除
- リップル編集モードの使用

## 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

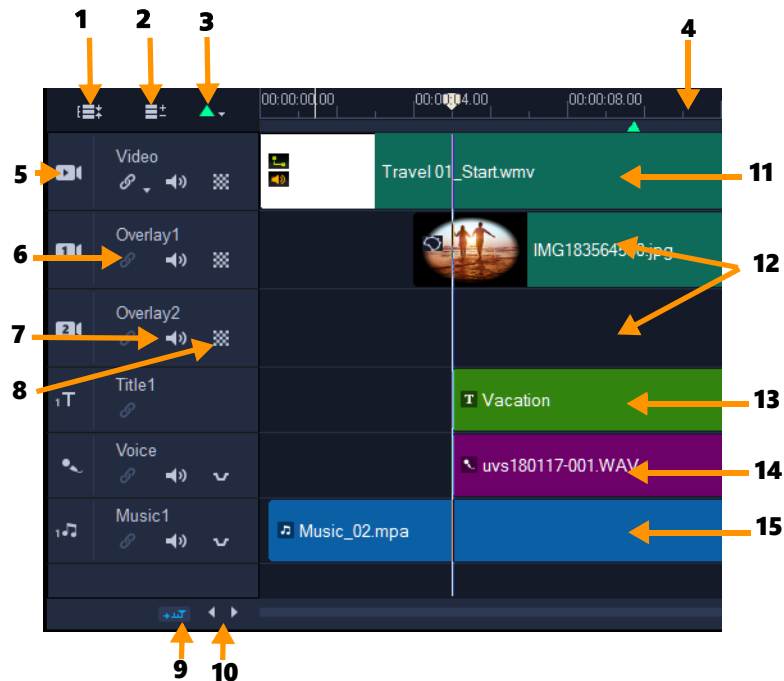
プロジェクトの写真およびビデオクリップをすばやく簡単に整理するには、ストーリーボードビューを使用します。ストーリーボードの各サムネイルは、写真クリップ、ビデオクリップ、またはトランジションを表します。サムネイルはプロジェクトに現れる順番で表示されます。ドラッグして並べ替えることもできます。各サムネイルの下にはクリップの長さが表示されます。さらに、ビデオクリップの間にトランジションを挿入することや、選択したビデオクリップをプレビューウィンドウでトリムすることもできます。



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。



VideoStudio タイムラインビュー

パーツ	説明
1- すべての可視トラックを表示	プロジェクト内のすべてのトラックが表示されます。
2- トラックマネージャー	タイムラインに表示されるトラックを管理できます。
3- 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、71ページの「リップル編集モードの使用」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。

パーツ	説明
8 - トラック透明	トラック透明モードを開始します。107 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。
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。

## 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 49 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。

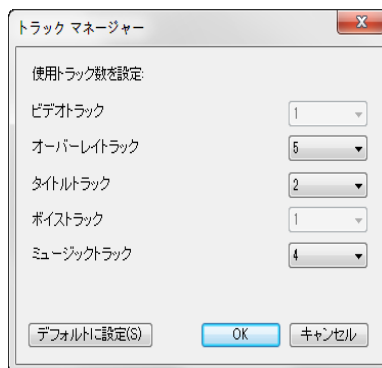
HTML5 プロジェクトでは、最大で 3 つのバックグラウンドトラック、47 のオーバーレイトラック、2 つのタイトルトラック、および 3 つのミュージックトラックを使用できます。

1 つのビデオトラックと 1 つのボイストラックのみです。

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

### トラックマネージャーでトラックを追加するには

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



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

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

### タイムラインでトラックを挿入または削除するには

- 1 タイムラインで、挿入または削除するトラックのトラックボタンを右クリックし、以下のメニューコマンドの 1 つを選択します：
  - 上のトラックを挿入 — 選択したトラックの上のトラックを挿入します
  - 下のトラックを挿入 — 選択したトラックの下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

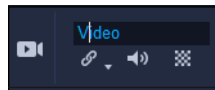
- 1 [オーバーレイ]トラックヘッダーを右クリックして、[トラック交換]を選択します。
- 2 交換するオーバーレイトラックを選択します。  
選択したオーバーレイトラックのすべてのメディアが交換します。



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。

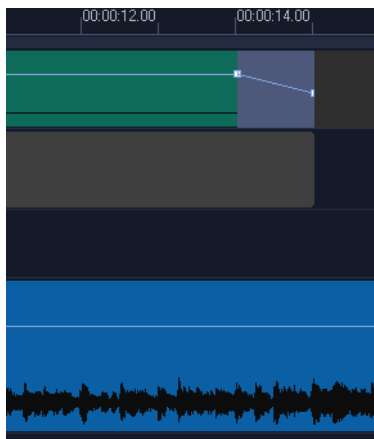


## トラックの名前を変更するには

- 1 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。



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。
- 2 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。



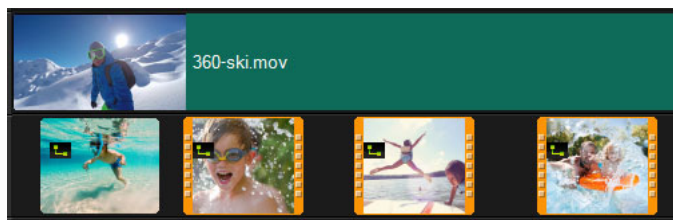
タイムライン右端のスクロールバーは、トラックがタイムラインパネルで使用できる範囲を超えた場合に有効になります。

## グループ化とグループ化の解除

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。

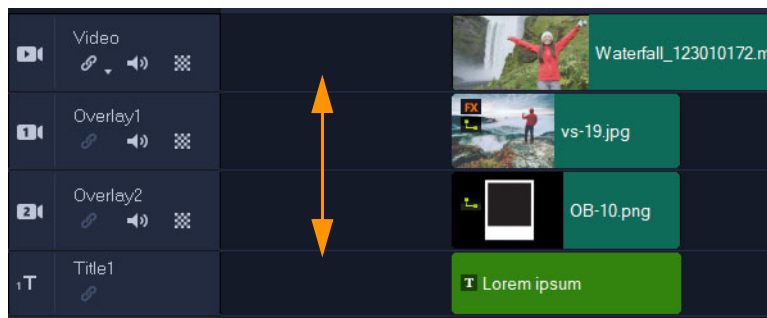
## タイムラインでアイテムのグループ化を解除するには

- 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。

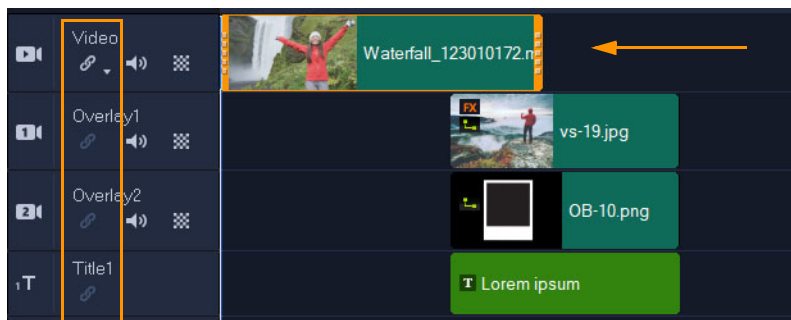
## リップル編集モードの使用

[リップル編集] モードを使うと、クリップを移動、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。

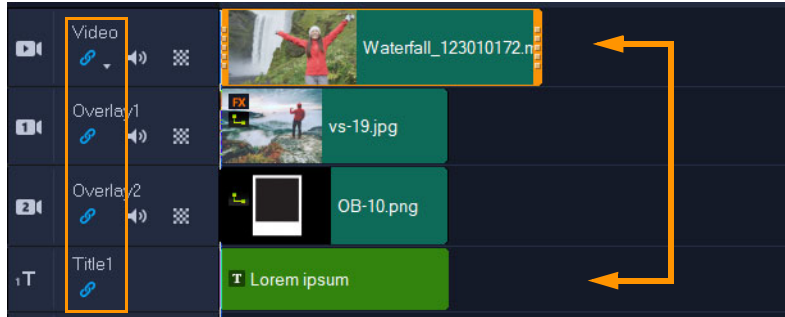
たとえば、[ビデオ]トラックの先頭に 10 秒間のクリップを追加する場合は、他のクリップすべては 10 秒ずつ右に移動します、これはすべてのトラックの同期を維持できるので、編集の効率が高まるという利点もあります。



元のタイムライン





リップル編集オフ：[ビデオ]トラックのクリップが移動しても他のトラックは変わらないままです。



リップル編集オン：[ビデオ]トラックのクリップが移動すると、同期を維持するためにリップル編集がオンに設定されたすべてのトラックにあるクリップも移動します。

## リップル編集の使用

- 1 タイムライン上で、[ビデオ]トラックヘッダーのエリアで[リップル編集を有効/無効にする]ボタン  をクリックします。  
[リップル編集]がアクティブになると、ボタンが青色になります。
- 2 [ビデオ]トラックとの同期を維持したい各トラックのヘッダーにある[リップル編集を有効/無効にする]ボタン  をクリックします。

注記：リップル編集モードは、各トラックの[リップル編集を有効/無効にする]ボタンをクリックすることで、どの時点でもオフにすることができます。その他、[ビデオ]トラックにあるボタンの横にある矢印をクリックしてメニューを開き、[すべて選択解除]、[すべて選択]を選ぶ、または各トラックのモードのオンとオフを切り替えることでもリップル編集モードをオフにすることができます。



# メディアを編集

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 編集ワークスペースのオプションパネルの使用
- 複数ファイルの変換
- ビデオクリップの追加
- 写真の追加
- タイムライン上でクリップを移動
- 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
- スリッ プ ツールを使ってトリミングしたクリップを調整
- 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
- ルックアップ テーブル (LUT プロファイル) を使ったカラーグレーディング
- トーン カーブ
- HSL 調整
- レンズ補正
- 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 (Ultimate)
- トラックの透明度

## 編集ワークスペースのオプションパネルの使用

編集ワークスペースのオプションパネルでは、タイムラインに追加したメディア、トランジション、タイトル、グラフィック、アニメーション、およびフィルターを変更できます。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。

## カラータブ

- 基本: [プリセットを選択]によりカラー/トーンのプリセットの一覧から選択、または保存しておいたカスタムプリセットを選択することができます。カラー補正のエリアでは、[色相]、[露出]、[コントラスト]、[ガンマ]、[黒]、[シャドウ]、[中]、[ハイライト]、[白]、[自然な彩度]、[彩度]、[クラリティ]、[ヘイズ]を選択して調整できます。[ホワイトバランス]機能を使用してトーンを自動調整することもできます。詳細については、93ページの「クリップのカラーやトーンの調整」、93ページの「ホワイトバランスの調整」を参照してください。
- トーンカーブ: 詳細については、95ページの「トーンカーブ」を参照してください。
- HSL調整: 詳細については、97ページの「HSL調整」を参照してください。
- LUTプロファイル: 詳細については、94ページの「ルックアップテーブル (LUTプロファイル) を使ったカラーグレーディング」を参照してください。

## レンズタブ

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。詳細については、98ページの「レンズ補正」を参照してください。

## 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。📏をクリックしてダイアログボックスを開き、グリッドラインの設定を指定します。
- 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。詳細は、173 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、115 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。



[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。

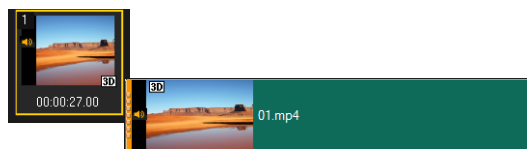
## ビデオクリップの追加

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。



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。詳細は、62 ページの「ファイルを 3D としてタグ付け」を参照してください。



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

## 写真の追加

写真クリップは、ビデオクリップと同じ方法でビデオトラックに追加します。プロジェクトに写真を追加する前に、すべての写真に必要な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、VideoStudio は写真の縦横比を維持しながらサイズを調整します。

VideoStudio は、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。

## タイムライン上でクリップを移動

クリップは簡単にタイムライン上で移動させることができます。例えば、クリップを他のトラックにあるクリップに合わせて配置したい場合、トリミング後の隙間を埋めたい場合、あるクリップを別のクリップと重複させてトランジションを生み出したい場合などにクリップを移動させます。

## クリップを移動させるには

- 1 タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップを移動: クリップをクリックして、新しい位置または新しいトラックにドラッグします。
  - クリップを1フレームずつ移動: クリップをクリックして、右矢印キーまたは左矢印キーを使ってクリップを移動させながら ALT を押します。
  - トラック上のすべての隙間を削除: トラックヘッダーを右クリックし、コンテキストメニューで [すべての隙間の削除] を選択します。



## 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

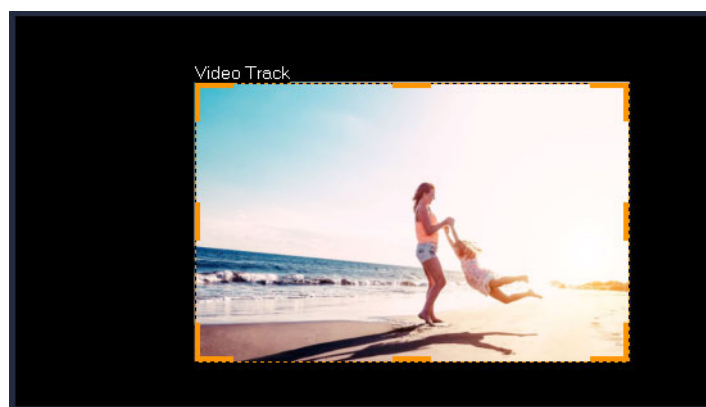
- 1 タイムラインで、ビデオクリップまたは写真をクリックします。





- 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]  または[右に回転]  をクリックします。

## ビデオまたは写真のク롭

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롭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롭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롭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롭]ドロップダウン  をクリックし、[ク롭]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롭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롭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/スケーリング

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。

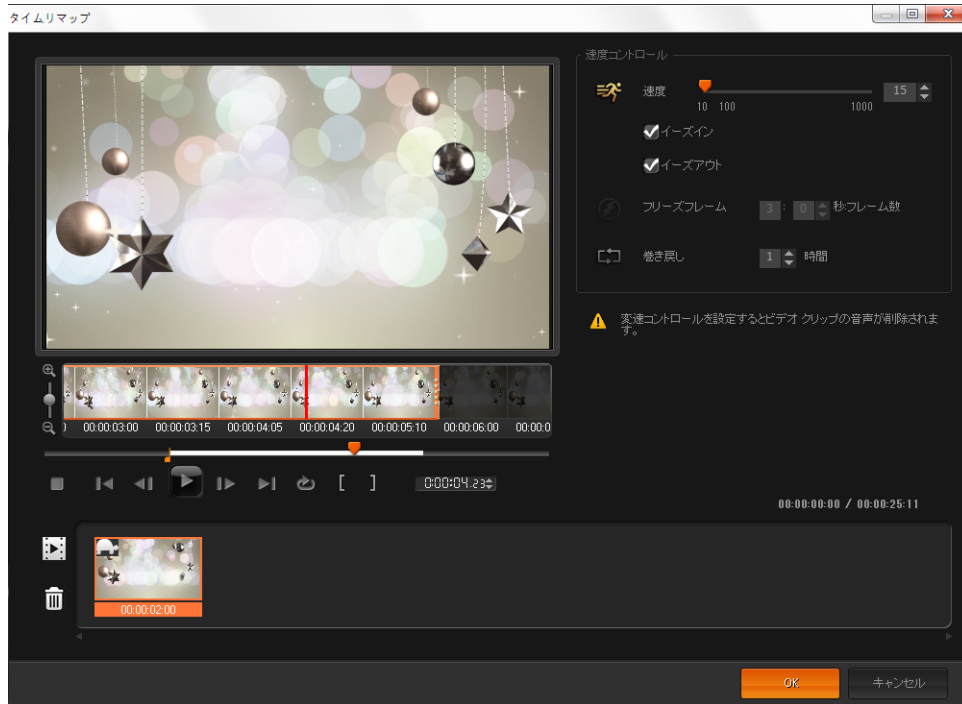
## ビデオおよび写真のサイズを変更 / スケーリングするには

- 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。

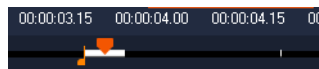
タイムリマップ ダイアログボックスには、使い慣れた再生およびトリムコントロールの他に、速度コントロールによる変更結果を表示するサムネイルも含まれます。





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

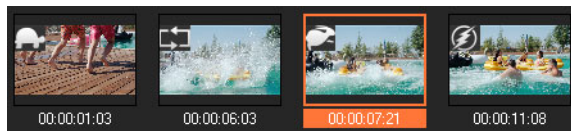
- 1 タイムラインビュー (編集 ワークスペース) で、編集するクリップを右クリックし、ショートカットメニューからタイムリマップを選択します。
- 2 タイムリマップウィンドウでビデオをコマ送りし、再生速度の変更、アクションの逆再生、フリーズフレームを追加する場所を決めます。
- 3 [再生] ボタン  をクリック、またはジョグ スライダーをお好みの位置までドラッグして、[マークイン]  または [マークアウト]  ボタンで編集するクリップのセグメントを選択します。白色の線はクリップ内の指定したセグメントを示します。




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、繰り返し値を回数で設定します。

- 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）。



[タイムリマップ効果の再生] ボタン  をクリックし、適用された効果を確認します。

セグメントを削除したい、またはフレームをフリーズしたい場合は、対応するサムネイルをクリックして [選択したクリップの削除] ボタン  をクリックします

- 7 [OK] をクリックし、編集ワークスペースに戻ります。

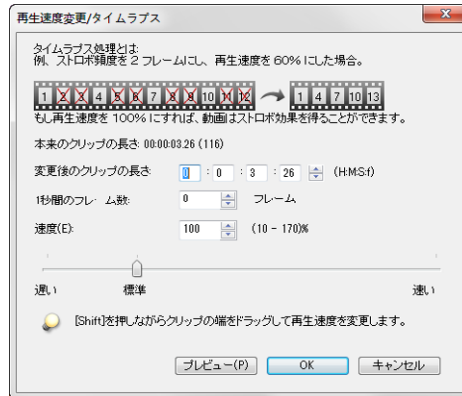
## ビデオ再生速度の変更

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。



- 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：値が大きいく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：デジタル一眼レフカメラで連続的に撮影された連続写真を選択することをお勧めします。
- 3 [維持] と [ドロップ] で、維持するフレーム数と削除するフレーム数を指定します。



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

- 4 [フレームの長さ] で、各フレームの表示時間を指定します。
- 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。



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






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

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

## ビデオクリップの変速属性を調整するには

- 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削除されます。

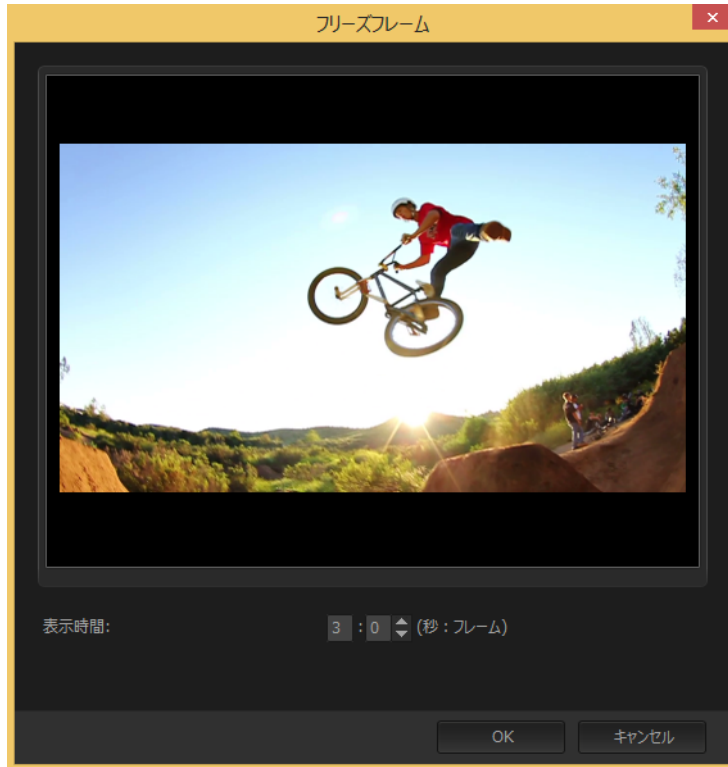
## ビデオ再生を逆にするには

- オプションパネルで [ビデオを逆再生] をクリックします。

## 固定フレームの使用

固定フレームを使うと、ビデオの特定のフレームが表示される時間を延ばすことで、そのフレームを強調できます。例えば、固定フレームを使うとスポーツイベントで得点が入ったときのフレームや、人の笑顔や反応を強調できます。

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



## 固定フレームを適用するには

- 1 タイムラインで、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。



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

## メディアクリップの交換

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



## クリップを置き換えるには

---

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



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

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



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

## クリップのトリム

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


## クリップを2つに分割するには

---

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



注記:  または  をクリックして、分割位置をより正確に指定します。

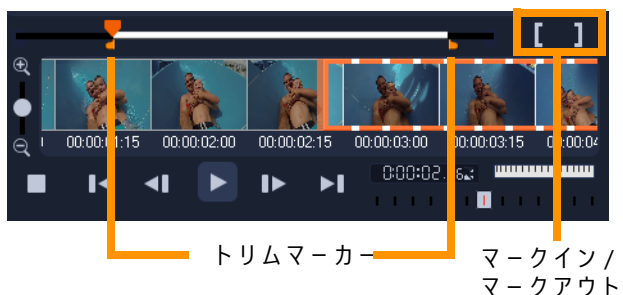
- 3  をクリックして、クリップを2つのクリップに分割します。分割したクリップのうち1つを削除するには、不要なクリップを選択して Delete キーを押します。

## シングルクリップトリマーを使ってトリムマーカでクリップをトリムするには

---

- 1 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。

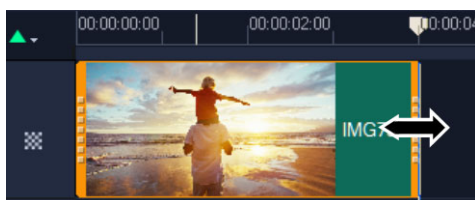
- 3 より正確にトリムするには、トリムマーカををクリックした状態で、キーボードの左右矢印キーを使って一度に1フレームずつトリムします。マークイン/マークアウトの位置は、それぞれ F3 キーと F4 キーを押して設定することもできます。



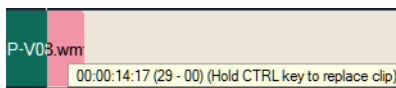
- 4 トリムしたクリップのみをプレビューするには、[Shift + スペース] キーを押すか、[Shift] キーを押しながら [再生] ボタンをクリックします。  
注記：ズームコントロールを使ってタイムライン上でビデオの各フレームを表示し、一度に1フレームずつトリムすることもできます。スクロールバーを使うと、より速く簡単にプロジェクト内を移動できます。ホイールマウスを使って、スクロールしたり、Ctrl キーを押しながらズームすることもできます。

## 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の位置が反映されます。



注記：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。


## スリップ ツールを使ってトリミングしたクリップを調整

[スリップ] ツールを使って、タイムライン上のクリップの長さに影響を及ぼさずにトリミングしたクリップのどのフレームを表示させるかを調整できます。[スリップ] ツールを使って、開始部フレーム（クリップの最初の部分でトリミングされたフレーム）または終了部フレーム（クリップの最後の部分でトリミングされたフレーム）を表示または非表示にすることができます。



[プレーヤ] パネルで、トリミングされたクリップのマークイン/マークアウトポイントを見て、開始部フレームおよび/または終了部フレームがあるかを確認することができます。

## スリップ ツールを使用して、タイムライン内にあるクリップを調整するには

- 1 タイムラインでトリミングされたクリップを選択します。
- 2 タイムラインツールバーで [スリップ] ツール  をクリックします。
- 3 ポイントをクリップ上に配置してタイムラインにドラッグし、タイムラインで表示させるフレームを変更します。

プレーヤパネルにはクリップがトリムマーカータともに表示され、新しい位置に変更したことで [マークイン/マークアウト] ポイントが出現する場所にどのように影響があるかを確認することができます。

## シーンごとに分割の使用


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

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

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

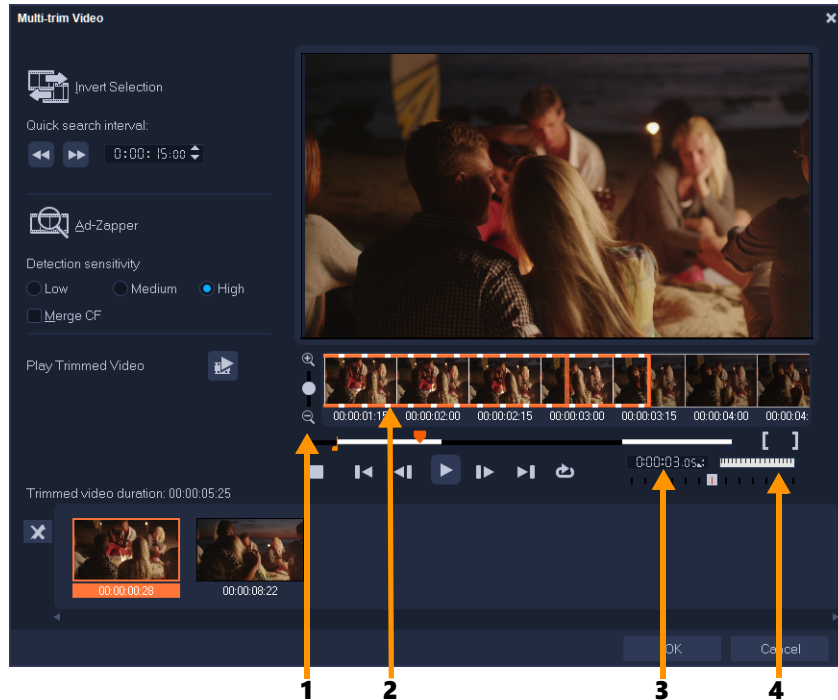
MPEG-1 または MPEG-2 ファイルのシーンは、コンテンツの変化に基づいてのみ検出できます ([シーン検出] による検出)。

## DV AVI または MPEG ファイルにビデオの自動分割を使用するには

- 1 編集ワークスペースで、取り込んだ DV AVI ファイルまたは MPEG ファイルをタイムライン上で選択します。
- 2 [オプション] をクリックし、オプションパネルの [シーンごとに分割] ボタン  をクリックします。[シーン] ダイアログボックスが開きます。
- 3 希望のスキャン方法 ([DV 撮影時間の検出] または [シーン検出]) を選択します。
- 4 [オプション] をクリックします。[シーンスキャンの感度] ダイアログボックスで、スライダーをドラッグして [感度] レベルを設定します。値が大きいほどシーン検出の精度が高まります。
- 5 [OK] をクリックします。
- 6 [スキャン] をクリックします。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  をクリックするか、[Alt+I] を押して維持したいセグメントのマークと、クリップから除去したいセグメントのマークを反転させます。  
[クイック検索の間隔] を使用すると、一定のフレーム間隔でムービー内を参照できます。
- 9 終了したら [OK] をクリックします。保持したビデオセグメントがタイムラインに挿入されます。

### [ビデオの複数カット] ダイアログボックスのナビゲーションコントロール

	一定の間隔でビデオを戻したり進めたりできます。デフォルトでは、これらのボタンをクリックするとビデオを 15 秒間隔で戻したり進めたりできます。
	トリムした完成ビデオのプレビューを再生します。
	ビデオファイルを再生します。選択したセグメントだけを再生するには、Shift キーを押しながらクリックします。
	トリムしたセグメントの開始フレームまたは終了フレームに移動します。
	ビデオ内の前のフレームまたは次のフレームに移動します。
	ビデオの再生を繰り返します。

## トリムしたクリップの保存

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

### トリムしたクリップを保存するには

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

## ビデオクリップから静止画を撮る

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

## 編集ワークスペースで写真を取得するには

---

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

## クリップのカラーやトーンの調整

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

### 色と明度を調整するには

---

- 1 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 [カラー] 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

---

- 1 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 [カラー] タブをクリックし、[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場合があります。自然な外観にするには、イメージの中で白色となる基準点を探す必要があります。VideoStudio では、いくつかのオプションによってホワイトポイントを選択できます。

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

## ホワイトバランスを調整するには

- 1 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、[カラー] 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。

## ルックアップ テーブル (LUT プロファイル) を使ったカラーグレーディング

ビデオクリップのカラーグレーディングを LUT ファイル (LUT プロファイル) を適用して変更することができます。一般に LUT プロファイルは、クリップ全体のムードに影響する特定のフィルム ルックを生み出すのに使用されます。LUT プロファイルには、色の値が含まれており、クリップの色の値を組み合わせて新しい色合いを生み出すことができます。



注: ビデオクリップ内の色を補正したい場合は、LUT プロファイルを適用する前に行うのが最適です (特に同じ色合いのビデオクリップがいくつかある場合)。



LUT プロファイルにより、特定のフィルムやクリエイティブな印象を生み出すことができます。

## ビデオクリップに LUT プロファイルを適用するには

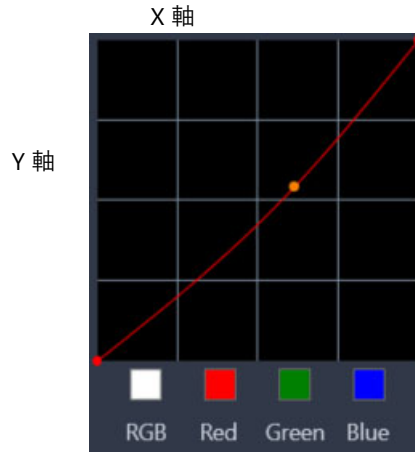
- 1 タイムラインで、カラーグレーディングを調整したいビデオクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[カラー] タブをクリックします。
- 3 [基本] ボタンをクリックし、[カラー補正] で、[LUT プロファイル] ドロップダウンメニューから LUT ファイルを選択します。  
適用したいプロファイルが一覧になれば、[参照] ボタンをクリックして、ファイル (.cube ファイル形式) を選びます。
- 4 見た目を微調整するには、[カラー補正] のコントロール機能を使用します。  
LUT ファイルが適用されたビデオクリップの左上隅にはアイコンが表示されます。

## ビデオクリップから LUT ファイルを削除するには

- 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] パネルで、[カラー] タブをクリックします。
- 3 [基本] ボタンをクリックし、[カラー補正] の下の [LUT プロファイル] ドロップダウンメニューから [なし] を選択します。

## トーンカーブ

トーン曲線を使うと、個々のカラーチャンネルまたはコンポジット (RGB) チャンネルを調整して、カラーとトーンを補正することができます。



グラフの X 軸は、元のトーン値（右から左へ移動するにつれてハイライトから影へ）を表し、Y 軸は調整されたトーン値（下から上へ移動するにつれて暗め / 薄めの色から明るめ / 濃いめの色へ）を表しています。

グラフ上の斜線を調整して「曲線」を作ります。曲線を左上に移動すると、クリップが明るくなり、どのチャンネルの色も濃くなります。曲線を右下に移動すると、クリップが暗くなり、そのチャンネルの色が薄くなります。例えば、青のキャストのクリップがあれば、青チャンネルを選んで曲線を右下に移動させると、画像内の青色が薄くなります。

曲線にノードを一つ以上追加することで調整したい領域をより正確にコントロールできます。

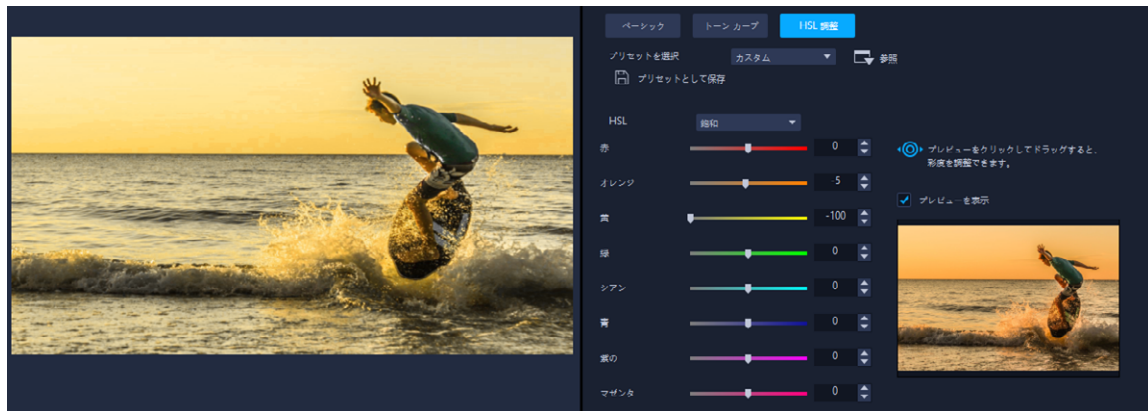
## トーン曲線を使って色やトーンを調整するには

- 1 タイムラインで、色を補正したいビデオクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[カラー] タブをクリックします。
- 3 [トーンカーブ] ボタンをクリックします。
- 4 曲線グラフの下部で、次のいずれかのカラーチャンネルオプションを選択します。
  - RGB - 赤、緑、および青チャンネルを1つのヒストグラムで調整できます
  - 赤 — 赤チャンネルを編集できます。
  - 緑 — 緑チャンネルのみを編集できます。
  - 青 — 青チャンネルのみを編集できます。
- 5 グラフ上のポイントをドラッグして、[入力] レベル (元のピクセルの明るさ) と [出力] レベル (補正後のピクセルの明るさ) との関係进行调整します。
- 6 曲線にポイントを追加したい場合は、ポイントを追加したい線に沿ってクリックしてください。

注記: また、いつでも [すべてリセット] をクリックすると、曲線をリセットすることができます。


## HSL 調整

HSL（色相、彩度、明度）は、インタラクティブに色を調節できる高性能なカラー調節ツールです。このツールは、特定の色を対象とすることができます。



[プレーヤ] パネルまたは [オプション] パネルにあるプレビュー領域でクリップにインタラクティブなコントロールをドラッグし、下にあるサンプル領域の色相、彩度、明度を調整することができます。

### HSL 調整で色を調整するには

- 1 タイムラインで、色を補正したいビデオクリップを選択します。
  - 2 [オプション] パネルで、[カラー] タブをクリックします。
  - 3 [HSL 調整] ボタンをクリックします。
  - 4 次のいずれかのタブをクリックします。
    - 色相
    - 彩度
    - 明度
  - 5 次のいずれかの操作を行います。
    - [プレーヤ] パネルまたは [オプション] パネルのプレビューエリアにあるインタラクティブなカラーツール  をクリックし、クリップの調節したい色の上をドラッグします。左にドラッグすると、対応するスライダーも左に移動し、右にドラッグすると、対応するスライダーも右に移動します。
    - スライダーを調節して、希望する値に設定します。
- 注記：プリセットを適用するには、[プリセットを選択] ドロップリストからオプションを選択します。[プリセットとして保存] をクリックすると、カスタム設定をプリセットとして保存することもできます。すべての変更をクリアするには、[既定] を選択します。

## 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

- 1 タイムライン上で、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、[レンズ] をクリックします。
- 2 上部の [プリセットを選択] ドロップダウンリスト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] ドロップダウンリストで [既定] を選択します。

## ビデオおよび写真のパンとズーム

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 に仕上げることもできるので、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&ズーム：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 155 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ームレベルを設定するには

---

- 1 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  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ーム効果を適用するには

---

- 1 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。

## キーフレームを使ってパンとズーム効果を適用するには

- 1 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、マーカ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。

## マスククリエイターの使い方 (Ultimate)

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。[マスククリエイター] により、ブラシ、整形ツール、テキストツールを使用してマスクを適用することができます。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。



マスククリエイターでは、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。



ビデオマスクや特殊効果（カラーペン）により、ユニークなシーンが生み出されます。

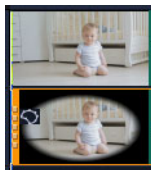




テキストマスクは、ビデオや画像に使用できます。

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。[マスククリエイター]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、163 ページの「マスクフレームの追加」および 164 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。







## マスククリエイ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。
- 長方形ツール  — 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  — 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。
- フリーハンドツール  — マスクしたい部分の周りにアウトラインおよび曲線を描くことができます（始点と終点は合わせます）。
- テキストマスク  — テキストマスクが作成できます。この機能がアクティブなときは、標準的なテキストオプションが表示されます（フォント、サイズ、配置、書式オプション）。
- 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れられ、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  — 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  — [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フレーム間の微調整が必要です。

## マスククリエイターで静止画マスクまたはテキスト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選択し、タイムラインツールバーにある [マスククリエイター] ボタン  をクリックします。
- 2 マスククリエイター ウィンドウで、[静止画] オプションをクリックします。
- 3 ツールの領域で、次のいずれかを選択します。[マスクブラシ]、[スマートマスクブラシ]、[長方形ツール]、[楕円形ツール]、[フリーハンドツール]、または [テキストマスク]
- 4 再生ウィンドウで、ドラッグ、描画、またはタイプしてマスク領域を選択します。選択した領域がハイライト表示されます。
- 5 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。  
マスクを反転させるには、[保存オプション] エリアで [マスクの反転] オプションを選択します。  
マスクを [マスクフレーム] ([オプション] パネル、[効果] > [オーバーレイオプションを適用] > [マスクフレーム]) として保存するには、[保存先] をクリックし、PNG マスクの名前を入力します。
- 6 [OK] をクリックすると、[マスククリエイター] が終了します。  
マスクはタイムラインの元のソースクリップの下にある専用トラックに表示されます。他のクリップと同様にマスクの長さも調整できます。また、タイムライン上にあるマスクに効果をドラッグすることで、マスクに効果を適用できます。新しいクリップを [ライブラリ] からマスクが適用されたクリップにドラッグして [CTRL] キーを押すとマスクのクリップを変更することができます。


## マスククリエイ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選択し、タイムラインツールバーにある [マスククリエイター] ボタン  を選択します。
- 2 マスククリエイター 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 このツール領域で、マスク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] エリアで、[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。

- 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。  
マスクを反転したい場合は、[保存オプション]エリアで、[マスクの反転]オプションをクリックします。
- [OK]をクリックすると、[マスククリエイター]が終了します。

## 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、マスクが適用されたクリップを選択し、タイムラインツールバーにある[マスククリエイター]ボタンを選択します。  
マスククリエイ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、マスククリエイ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。
- [保存先]ボックスで保存先を指定します。
- 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

---

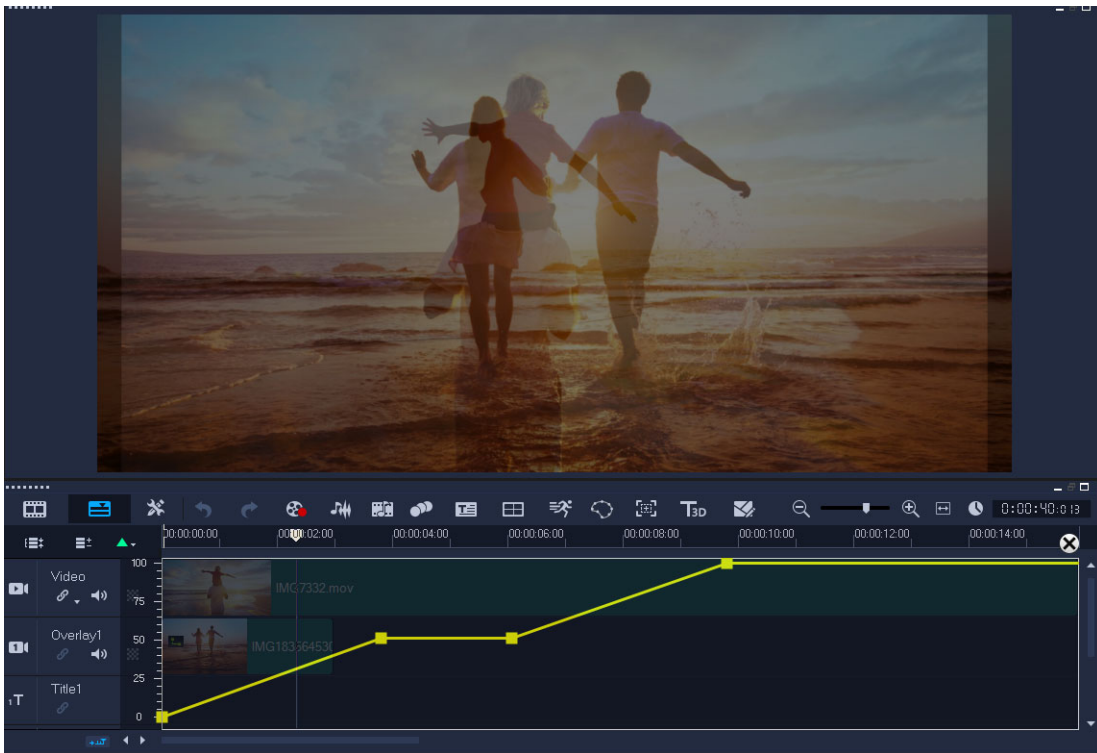
- タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- [オプション]パネルで、[効果]タブをクリックします。
- [オーバーレイオプションの適用]チェックボックスにチェックを入れ、「タイプ」ドロップリストから[マスクフレーム](静止画マスク用)または[ビデオマスク]を選択します。
- マスクプレビューエリアの右にある[マスクアイテムを追加]ボタンをクリックし、保存したマスクファイル(ビデオマスクは .uisx 形式、静止画マスクは .png 形式)を参照します。  
マスクがプレビューエリアに追加されます。




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/22.0/) 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。
- [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隅にある [閉じる] ボタン  をクリックします。

# 360 度ビデオ

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 度ビデオプレーヤー（例えば、YouTube や Facebook には 360 度ビデオプレーヤーがありません）が必要です。360 度ビデオの映像は、数多くのオプションを使用して標準ビデオに変換することもできます。

ここでは、次について説明します。

- 360 度ビデオの編集
- 360 度ビデオの標準ビデオへの変換
- 360 度ビデオからのタイムラプスおよびラビットホール効果

## 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 度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。



注記：360 度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
- Single Fisheye
- Dual Fisheye

対応する 360 度ビデオを標準形式へ、あるいは Single Fisheye または Dual Fisheye をエクレクタングラ形式のビデオに変換することができます。

## 360 度ビデオの編集とエクスポート

- 1 編集ワークスペースで、360 度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。

Single Fisheye または Dual Fisheye を Equirectangular 形式のビデオに変換したい場合は、タイムラインにあるクリップを右クリックして、[360 度ビデオ] > [360 度ビデオ変換] を選択し、オプションから選択します。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。

- 2 タイムラインのプレーヤーパネルに 360 度ビデオのアイコン  が表示されるので、360 度ビデオの作業をしていることが確認できます。

- 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、[カラー] 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 度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] > [360 度として挿入] を選択し、メディアを 360 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] チェックボックスにチェックが入ってい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。

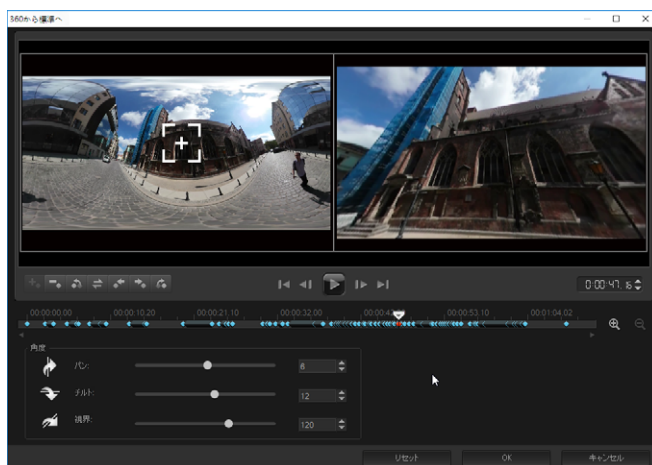
## 360 ビデオの標準ビデオへの変換

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同様の方法で 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。

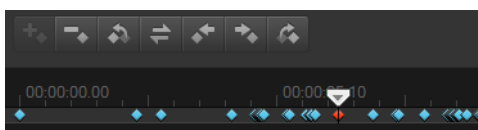
## コントロールと設定

[360 から標準へ] および [標準から 360 度に] 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 を使用すると、ジョグ スライダの位置に応じてタイムライン上のキーフレームを変更できます。[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 を使用してクリップを移動します ([ホーム]、[前のフレーム]、[再生]、[次のフレーム]、[終了])。
- [タイムコード] 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 度ビデオを標準ビデオに変換するには

- 1 タイムラインで 360 ビデオクリップを右クリックし、[360 度ビデオ] > [360 ~標準] を選択します。  
[360 度ビデオ] 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  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。  
ビューを変更するごとに、キーフレームが追加されます。



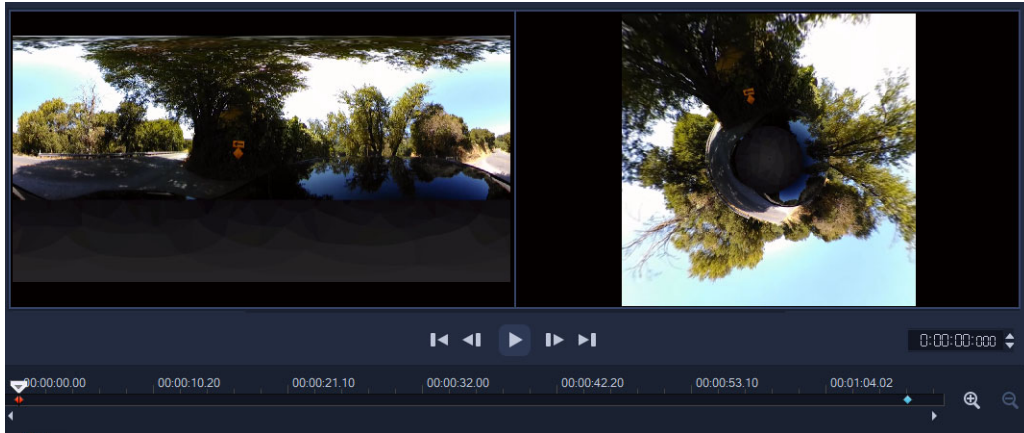
キーフレームはタイムフレームに沿って青い菱形で表示されます。選択したキーフレームは赤色です。キーフレームボタン（標準キーフレームコントロール）はタイムラインの上に表示されます。

- 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、タイムラインでキーフレームを選択して [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。

## 360 度ビデオからのタイニープラネットおよびラビットホール効果

360 度ビデオ映像（Equirectangular または Dual Fisheye）からタイニープラネットおよびラビットホール効果が適用されたビデオを作成することができます。

効果を適用すると、ビデオが平方アスペクト比で標準フォーマットに変換します。



## 360 度ビデオにタイニープラネットおよびラビットホール効果を適用

- 1 タイムラインで、Equirectangular 形式または Dual Fisheye の 360 度ビデオを右クリックし、ショートカットメニューから [360 度ビデオ] > [360 度ビデオ変換] > [Equirectangular から Spherical Panorama] または [Dual Fisheye から Spherical Panorama] を選択します。
- 2 編集ウィンドウ内の [オプション] のエリアで、次のいずれかを選択します。
  - タイニープラネット：ビデオの下端を中心として球面が作成されます。ビデオのコンテンツによって違いはありますが、惑星のような効果が生まれます。
  - ラビットホール：ビデオの上端を中心として球面が作成されます。ビデオのコンテンツによって違いはありますが、トンネルのような効果が生まれます。
- 3 組み込みのタイムラインとジョグスライダーを使ってビデオを見ることができます。また、どの時点でも以下のコントロール機能を使って調整できます（設定を変更するたびにキーフレームが追加されます）。
  - ズーム：シーンの視界のズームイン、ズームアウトを変更します。
  - 回転：ビデオの回転を角度（-360 から 360）で設定します。

注記：キーフレームを削除するには、キーフレームを選択し（赤色になります）、[削除] を押します。すべてのキーフレームを削除するには、コンテキストメニューから任意のキーフレームを右クリックし、[すべてを削除] を選択します。





# オーディオ

サウンドは、ビデオ作品の成功を決定付ける要素の1つです。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。

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
- 音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整
- 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
- ステレオチャンネルの調整
- サラウンドサウンドミキサーの使用
- サラウンドサウンドのミキシング
- オーディオチャンネルの複製
- オーディオフィルターの適用


## オーディオファイルの追加

以下のどの方法でも、プロジェクトにオーディオファイルを追加できます。

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


## オーディオファイルをライブラリに追加するには

---

- [メディアファイルの取り込み] ボタン  をクリックし、コンピュータ内のオーディオファイルを参照します。  
オーディオファイルをライブラリに取り込んだら、そのファイルをライブラリからタイムラインにドラッグしてプロジェクトに追加できます。


## ナレーションを追加するには

---

- 1 スクラバを移動して、ビデオにナレーションを挿入する部分を指定します。
- 2 タイムラインビューで  [記録/取り込みオプション] ボタンをクリックし、[ナレーション] を選択します。[音量を調整] ダイアログボックスが表示されます。  
注記：現在のプロジェクトのキュー位置に既存のナレーションクリップが存在する場合は、メッセージが表示されます。タイムラインの何もないところをクリックして、クリップが選択されていない状態にしてください。
- 3 マイクに向かって話し、メーターが正しく反応するかどうかを確認します。マイク音量を調整するには、Windows オーディオミキサーを使用します。
- 4 [開始] をクリックし、マイクに向かって話し始めます。
- 5 録音を終了するには、Esc キー、または Space キーを押します。
- 6 ナレーションを録音する場合は、1セッションを 10 秒から 15 秒程度にすることを勧めます。細かく録音することで、録音に失敗した部分を簡単に削除してやり直すことができます。削除するには、タイムライン上でクリップを選択して Delete キーを押します。

## 音楽 CD から取り込むには

---

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

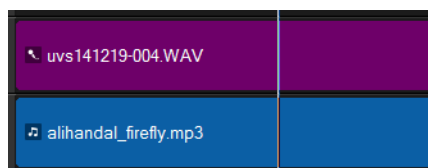
## オーディオダッキングを使って音量を自動調整する

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

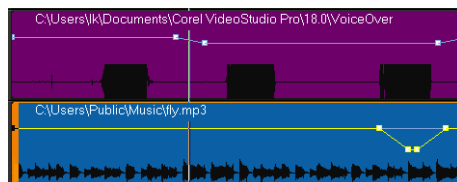
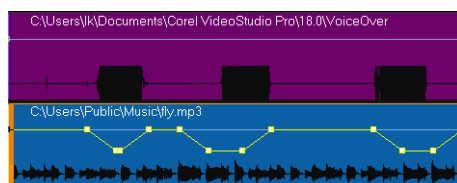
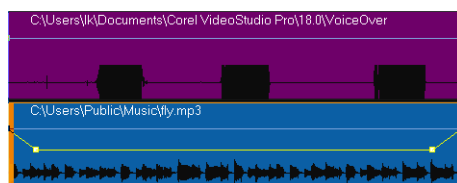
「ダッキング」を起動するしきい値と、どの程度バックグラウンドトラックの音量を下げるかを調整できます。

## オーディオダッキングを使うには

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



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



この例では、ナレーションが紫のトラックで、音楽が青のトラックです。各例の黄色のラインは、次のようにオーディオダッキングの感度を設定した場合の音

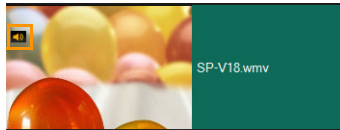
楽トラックの音量が下がる時点とその程度を示しています。上 = 0、中央 = 2、下 = 30。この例では、2 の設定が最適に機能しています。



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ーディオトラックを分割します。

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。

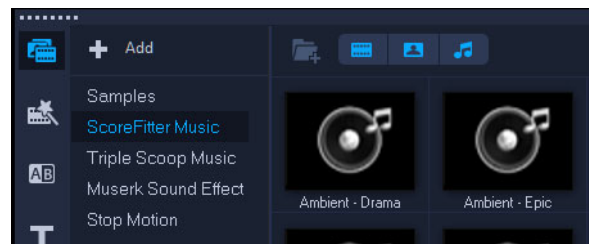


ビデオクリップからオーディオトラックを分割したら、オーディオトラックにオーディオフィルターを適用できます。詳しくは、124 ページの「オーディオフィルターの適用」を参照してください。

## オートミュージックの使用




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てすることができます。

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 ツールバーの [オートミュージック] ボタン  をクリックします。  
[オートミュージック] パネルが開きます。
- 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。
- 1 希望する楽曲が見つかったら、[タイムラインに追加] ボタン  をクリックします。  
注記: [自動トリム] を有効にしてオーディオクリップを自動的に切り取るか、好みの再生時間にカットします。

## 音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整

音声レベルの平均化機能により、選択された複数のオーディオやビデオクリップの音量レベルが自動的に一定に保たれます。かすかにしか聞こえない音声も大音量ではっきり聞こえる音も、音声レベルを平均化してクリップ全体で音量が均等になるよう調整されます。つまり、選択されたクリップすべての音量が分析され、ボリュームの低いクリップの音量が最もボリュームの高いクリップの音量レベルまで引き上げられます。手動でクリップの音量を調整する方法については、119 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 ] 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。

## オーディオクリップのトリムと切り取り

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

### クリップを自動的にトリムするには

- 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。



## オーディオ再生時間の伸縮

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



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

## オーディオクリップの再生時間を伸縮するには

- 1 タイムラインやライブラリのオーディオクリップをクリックし、オプションパネルを開きます。
- 2 [オーディオ] タブパネルで [再生速度変更/タイムラプス] をクリックし、[再生速度変更/タイムラプス] ダイアログボックスを開きます。
- 3 [速度] に値を入力するか、スライダーをドラッグしてオーディオクリップの速度を変更します。速度を遅くするとクリップの再生時間が長くなり、速くすると短くなります。

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





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

## フェードイン/アウトを適用する

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


## オーディオクリップにフェード効果を適用するには

- [フェードイン]  と [フェードアウト]  ボタンをクリックします。

## サウンドミキサーを使用する

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

## プロジェクト内の異なるオーディオトラックをバランスよくミックスするには

- 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、[プロジェクトの編集オプション] 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、122 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、122 ページの「ステレオチャンネルの調整」を参照してください。

## ステレオチャンネルの調整

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

### 2ch ステレオモードを使用するには

- 1 [設定] > [プロジェクトのプロパティ] の順にクリックします。
- 2 [プロジェクトのプロパティ] ダイアログボックスで、[プロジェクトの形式] ドロップリストから形式を選択します。
- 3 [編集] をクリックします。
- 4 [プロファイル編集オプション] ダイアログボックスで、[圧縮] タブをクリックします。
- 5 [オーディオ形式] ドロップリストで、[ドルビーデジタルオーディオ] を選択します。
- 6 [オーディオ設定] エリアで、[オーディオタイプ] ドロップリストボックスから [2/0 (L, R)] を選択します。
- 7 ツールバーの [サウンド ミキサー] ボタン  をクリックします。
- 8 ミュージックトラック上をクリックします。
- 9 オプションパネルで [再生] をクリックします。
- 10 サラウンドサウンドミキサーの中央にある音符記号をクリックし、任意のサウンド位置に従って調整します。  
注記：音符記号を移動すると、サウンドの聞こえてくる方向が変わります。
- 11 [ボリューム] をドラッグしてオーディオの音量を調整します。

## サラウンドサウンドミキサーの使用

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

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




## サラウンドサウンドのミキシング

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

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

### 5.1 ch サラウンドサウンドモードを使用するには


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

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

## オーディオチャンネルの複製

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



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





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

## オーディオフィルターの適用

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



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

# タイトルと字幕

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

## タイトルセーフエリアの使用

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



## タイトルセーフエリアを表示 / 非表示にするには

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

## ライブラリを使用してタイトルを追加

タイトルカテゴリーがライブラリで有効な場合は、タイトルを追加できます。簡単なタイトルを1つ以上追加するか、プリセットを使用してムービーの最後のローリングクレ

ジットなどのアニメーションタイトルを追加できます。カスタムプリセットも保存できます。

## 複数のタイトルをプレビューウィンドウで直接追加するには

- 1 ライブラリパネルの [タイトル]**T** をクリックします。
- 2 プレビューウィンドウをダブルクリックします。
- 3 [オプション] 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。
- 5 プレビューウィンドウをダブルクリックし、テキストを入力します。  
終了したら、テキストボックスの外側をクリックします。
- 6 手順 4 と 5 を繰り返してタイトルをさらに追加します。



複数のタイトルを追加し、各タイトルの属性を変更できます。




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

## プロジェクトにプリセットタイトルを追加するには

- 1 ライブラリパネルの [タイトル]**T** をクリックします。
- 2 プリセットテキストをタイムラインにドラッグ&ドロップします。  
注記：プレビューウィンドウでプリセットタイトルをダブルクリックし、新しいテキストを入力することで、プリセットタイトルを変更できます。タイトル属性を変更するには、オプションパネルを開きます。

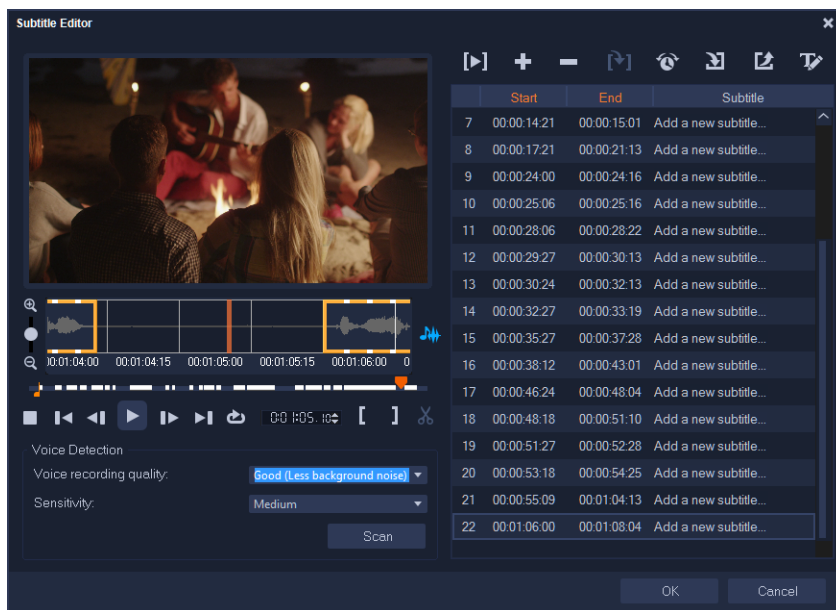
## タイトルをお気に入りのプリセットとして保存するには

- これには、タイムラインでタイトルクリップを右クリックし、[お気に入りに追加] をクリックします。ライブラリ内のプリセットにアクセスするには、ギャラリートップリストから [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、フィルターリストの右の [お気に入りに追加] ボタン  をクリックします。




## 字幕エディターでタイトルを追加する

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





### 字幕エディターを起動するには


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




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

### 字幕エディターで手動で字幕を追加するには

- 1 [字幕エディター] ダイアログボックスで、タイトルを追加する部分までジョグスライダーをドラッグするか、ビデオを再生します。
- 2 再生コントロールまたは手動のジョグスライダーを使用して、[マークイン]  と [マークアウト]  ボタンをクリックして各字幕の長さを定義します。  
手動で追加した各字幕が字幕リストに表示されます。

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



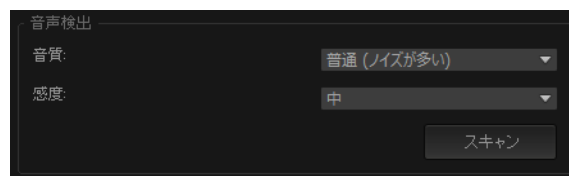
ビデオクリップのオーディオ波形を表示するには、[波形表示] ボタン  をクリックします。これは、重大なオーディオ レベルのある領域を決定するのに便利です。

## 字幕をエディターで自動的に字幕を追加するには

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


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

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



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

## 字幕エディターを使用して字幕ファイルをインポートするには

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



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

## 字幕エディターを使用して字幕ファイルを編集するには

- 1 字幕リスト内の各字幕で、デフォルトのテキストをクリックしてテキスト ボックスを有効にし、必要なテキストを入力します。テキストの編集が終了したら、テキスト ボックスの外側をクリックします。

すべての字幕セグメントでこの手順を繰り返します。

	開始	終了	字幕
1	00:00:00.00	00:00:01.26	新規字幕を追加...
2	00:00:01.26	00:00:02.24	新規字幕を追加...
3	00:00:02.24	00:00:03.22	新規字幕を追加...
4	00:00:03.22	00:00:04.24	
5	00:00:04.24	00:00:05.15	新規字幕を追加...

- 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



時間オフセット — 字幕セグメントの入口と出口の時間オフセットを設定します




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

- 3 [OK] をクリックします。

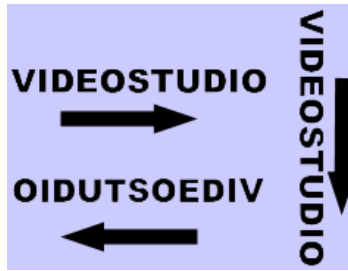
字幕リスト内のすべてのセグメントは、タイムラインのタイトルトラック上に表示されます。

## 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。

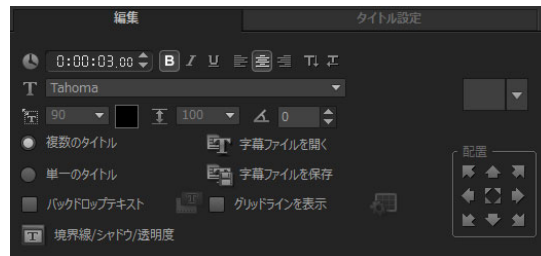


なお、テキストの方向以外にも設定できるタイトルの書式はたくさんあります。

## タイトルを編集するには

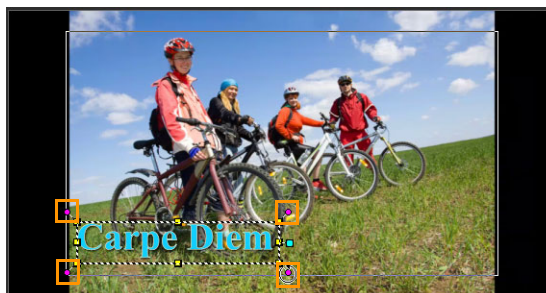
- 1 タイムラインで、タイトルトラックでタイトルクリップを選択し、プレビューウィンドウをクリックしてタイトル編集を有効にします。
- 2 オプションパネルの [編集] タブと [属性] タブのさまざまなオプションを使用してタイトルクリップのプロパティを変更します。

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。




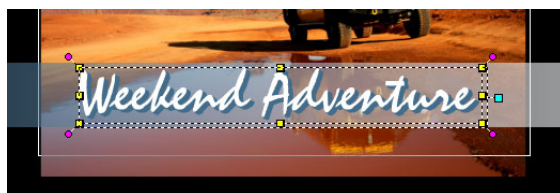
- 3 紫のハンドルをクリックして、希望の位置までドラッグします。




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。

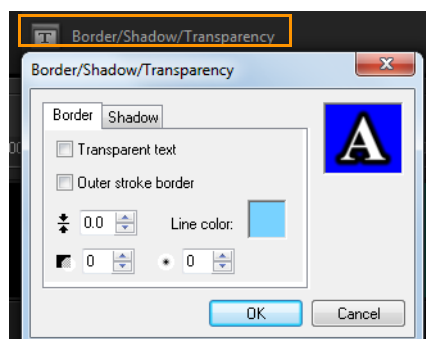
## バックドロップテキストを追加するには

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



## テキストの境界線と透明度を変更し、シャドウを追加するには

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



## タイトルプリセットを適用するには

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



## タイトルクリップの再生時間を調整するには

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

## ライブラリのタイトルを作成するには

テキスト、グラフィックエレメント、モーションを含むタイトルを作成し、これらをタイトルテンプレート（プリセット）として [ライブラリ] に保存することができます。



このカスタムタイトルテンプレートには、編集可能なテキストや飛び去って行くバルーン ロゴが含まれます（モーションのカスタマイズ）。

### 作業を始める前に

- ロゴ、グラフィックス、線など、どんなグラフィックエレメントでも [ライブラリ] にインポートできます。一般によく使用されるのは、透過に対応する PNG 形式です。
- 非テキストエレメントにモーションを適用する場合は、オーバーレイトラックにエレメントを追加し、これらをテキストタイトルに追加する前にモーションを適用するのが推奨されます。

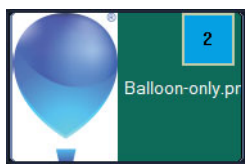
## タイトルテンプレートを作成する：

- 次のいずれかの操作を行います。
  - タイムラインで、[タイトル]トラックをダブルクリックし、[プレーヤ]パネルのプレビューウィンドウにあるテキスト入力モードをアクティブ化します。[オプション]パネルで、テキスト書式オプションを設定し、プレビューウィンドウをダブルクリックしてテキストを入力します。
  - [ライブラリ]パネルにある[タイトル] **T** をクリックし、タイトルテンプレート用のサムネイルをタイムラインにある[タイトル]トラックにドラッグします。

- いかなるグラフィックも[ライブラリ]からタイトルにドラッグすることができます。

タイトルテンプレートの左上隅にグループ内にあるオブジェクトの数が表示されます。

注記：オブジェクトを編集する場合は、オブジェクトをオーバーレイトラックに追加した後で編集します（色やカスタムモーションなどの属性）。その後で、オブジェクトをオーバーレイトラックからタイトルにドラッグします。



- グループ内にある各オブジェクトを選択するには、タイムラインでタイトルグループの右上隅にある数字をクリックします。これにより、オブジェクトが[プレーヤー]パネル内で選択され、サイズや位置を調整できます。
- [ライブラリ]内のタイトルテンプレートを保存するには、[タイトルトラック]でタイトルを右クリックし、[マージしてテンプレートとして保存]>[カスタム]、または[フォルダを追加]を選択し、名前をタイプします。タイトルが[ライブラリ]の[タイトル]カテゴリーにある割り当てられたフォルダに追加されます。タイトルの名前を変更するには、タイトルを[ライブラリ]で選択し、サムネイルのラベルをクリックし、新しい名前をタイプしてください。




タイトルテンプレートのエレメント1つだけがカスタムモーションを使用できません。

## テキスト効果とアニメーションの適用

フェード、移動パス、ドロップなどのタイトルアニメーションツールを使用して、テキストに動きを付けることができます。泡、モザイク、波紋などのメイン効果プリセットを使用して、テキストにフィルターを適用することもできます。タイトルフィルターは、単独の[メイン効果]カテゴリ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  をクリックして、アニメーション属性を指定す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、[フィルターを上を移動] 矢印  と [フィルターを下を移動] 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、アルファチャンネル 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、利用できる独自のオプションや属性が広がります。詳しくは、157 ページの「オーバーレイクリップ」を参照してください。



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

### タイトルを画像（PNG）に変換するには

---

- 1 タイムラインで、[タイトル]トラックのクリップをクリックします。
- 2 画像として取り込むフレームにスクラブします。
- 3 クリップを右クリックして、[このフレームを PNG に変換] を選びます。  
PNG ファイルがライブラリに追加されます（フォトカテゴリ）。

### 動くタイトルをアニメーションファイル（UISX）に変換するには

---

- 1 タイムラインで、動く要素のある [タイトル]トラックのクリップをクリックします。
- 2 クリップを右クリックして、[アニメーションに変換] を選択します。  
UISX ファイルがライブラリに追加されます（ビデオカテゴリ）。



# 3D タイトルエディタ

[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。

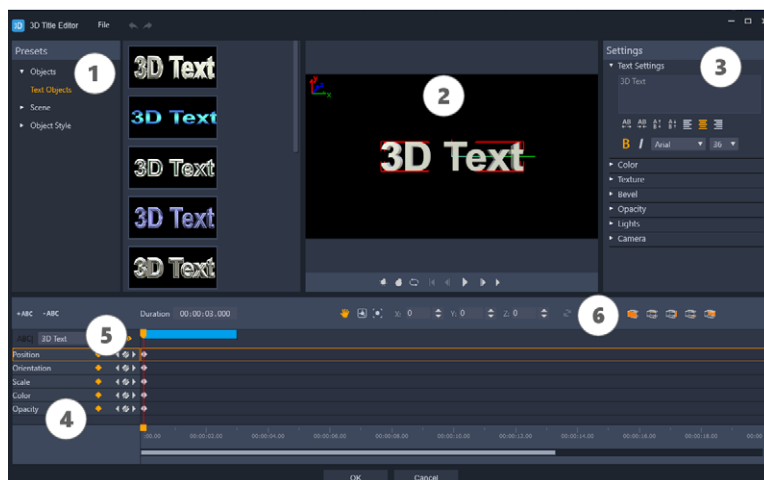
標準（2D）タイトルについての詳細は、125 ページの「タイトルと字幕」を参照してください。

このセクションでは、次の内容について説明します。

- 3D タイトルエディタの作業領域
- 3D タイトルの作成と編集

## 3D タイトルエディタの作業領域

[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。

- 1 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。
- 2 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。
- 3 [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。
- 4 [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。
- 5 [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。

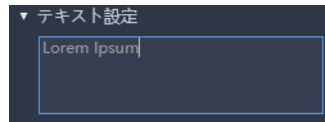
色々試すことで、テキストにどんなスタイルや動きを持たせることができるかを学ぶことができます。

## 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  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。
  - 行の間隔および文字の間隔を設定するには、テキスト設定エリア  で文字間および行間のボタンをクリックします。

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

各プロパティのキーフレームをコピーして貼り付けることができます。タイムライン上でキーフレームを右クリックし、コンテキストメニューから [キーフレームをコピー] を選択します。タイムラインに沿って新しい位置に移動し、右クリックして、コンテキストメニューから [キーフレームを貼り付け] を選択します。

回転中 ([方向] の調整中) に、[プレーヤ] パネルでテキストをドラッグしながら [Ctrl] を押して、[Z] 値のみを調整することができます。

# トランジション

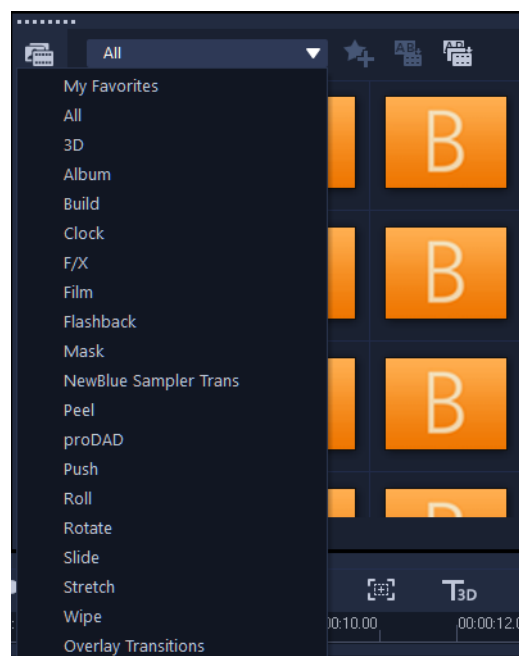
トランジションを使用すると、あるシーンから次のシーンへスムーズに移行できます。1つのクリップや、タイムラインのすべてのトラックのクリップ間に適用することができます。この機能を効果的に使えば、ムービーにプロ並みのタッチを加えることができます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- トランジションの追加
- トランジションの保存と削除
- 変形トランジション
- シームレストランジション (Ultimate)

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

## トランジションをすべてのビデオクリップにランダムに追加するには

---

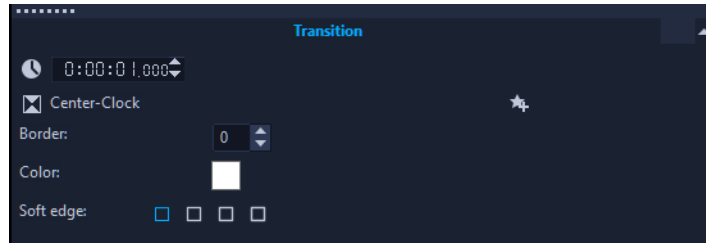
- [ビデオトラックにランダムな効果を適用] ボタン  をクリックします。

## プリセットのトランジションをカスタマイズするには

---

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






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

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

## トランジションの保存と削除

さまざまなカテゴリーからお気に入りのトランジションを集めて、[お気に入り]フォルダーに保存できます。こうしておくで、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

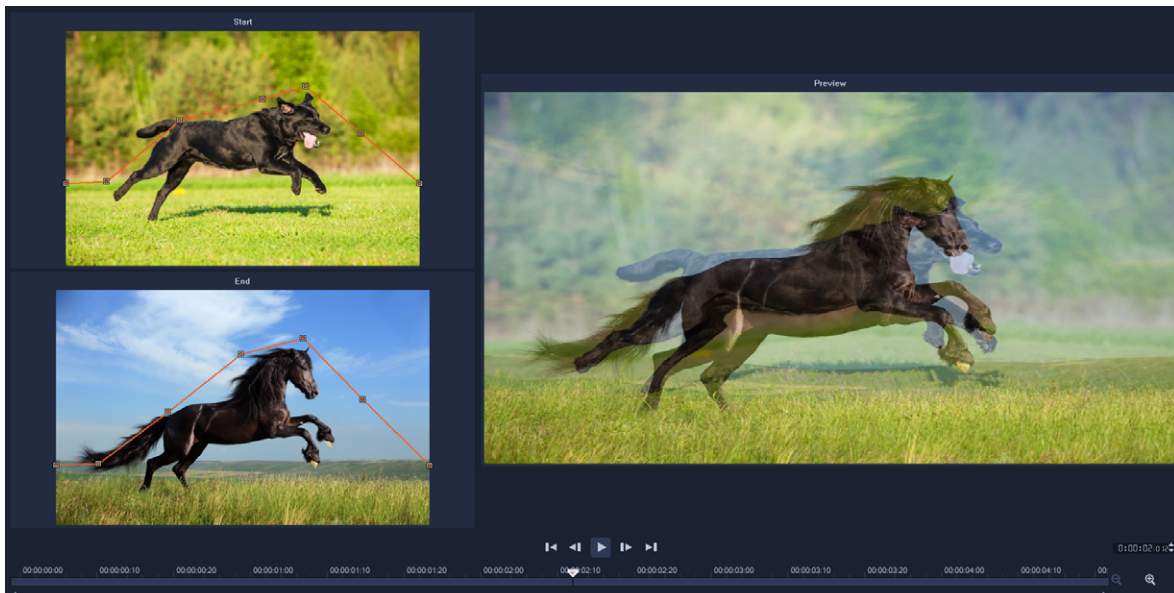
- 以下のいずれかを実行します。
  - 削除するトランジションをクリックし、Delete キーを押します。
  - トランジションを右クリックして、[削除]を選択します。
  - 2つのクリップ間にトランジション効果をドラッグし、クリップを分けます。

## 変形トランジション

[変形トランジション] は、あるクリップ内のコンテンツを分析した上で、もう一つのクリップのコンテンツにブレンドすることによって、変形効果を作り出すことができます。

トランジションのフォーカスエリアを決めるのに役立つガイドラインを各クリップに設定することで変形トランジションをカスタマイズできます（水平線など）。その後、トランジションをプレビューし、トランジションのガイドラインと長さ（時間）を調整することができます。ガイドラインによってトランジションがどのように適用されるかが決まるので、望み通りの仕上がりになるまで位置を調整してください。

変形トランジションは類似した基準点があり、寸法が同じクリップ間に適用するのが最適です。



変形トランジションの結果をカスタマイズするために基準点を設定することができます。

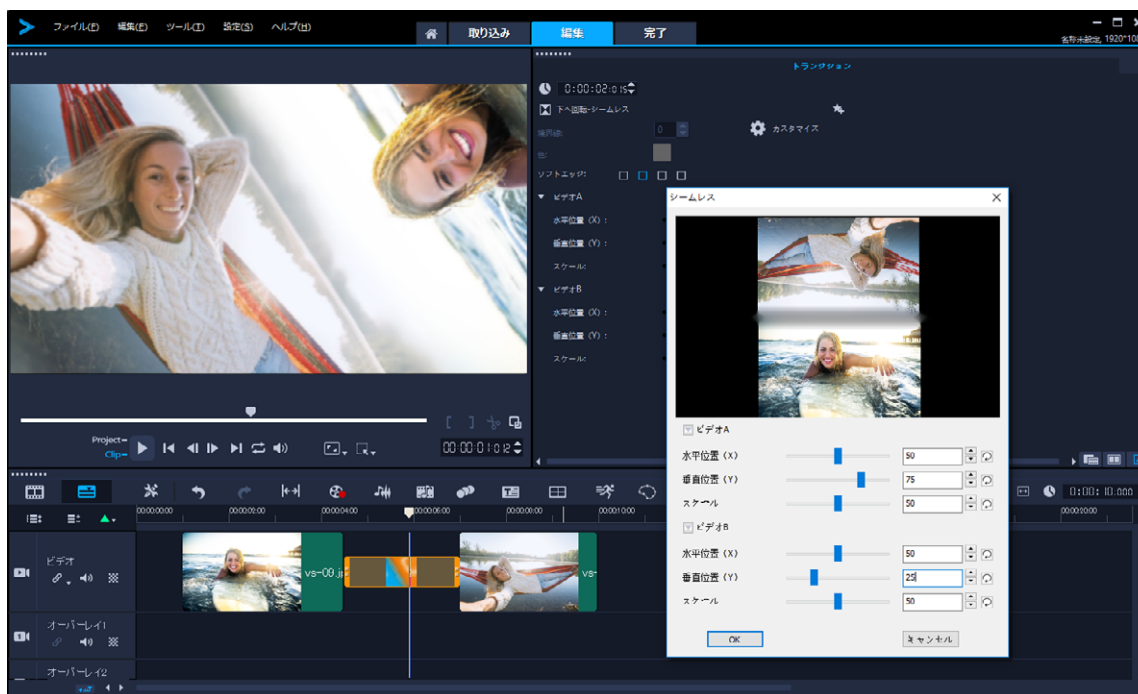
## 変形トランジションを追加するには

- 1 [ライブラリ] で、[トランジション] カテゴリのボタン **AB** をクリックし、[ギャラリー] のドロップダウンメニューから [スライド] を選択するか、[検索] ボックスに「変形」とタイプします。
- 2 [変形トランジション] サムネイルを [タイムライン] 上の2つのクリップ間にドラッグします。
- 3 [プレーヤ] パネルで結果をプレビューできます。トランジションの長さを調整する、またはトランジションの開始点および終了点を設定するには、トランジションのエッジを [タイムライン] 上でドラッグします。仕上がりに問題がなければここで終了です。
- 4 トランジションを編集するには、[タイムライン] 上のトランジションをダブルクリックして [オプション] パネルを開き、[カスタマイズ] をクリックします。
- 5 [変形トランジション] ウィンドウで、[開始] および [終了] エリアにあるオレンジ色のトランジションガイドラインを比較します。

- 6 [開始] エリアと [終了] エリアで、基準点として使用するオレンジ色のガイドラインのノードをドラッグして設定します。
  - ガイドラインをクリックすればノードを追加できます。
  - ノードを削除するには、ノードを右クリックして [削除] または [すべて削除] (最初の最後のノード以外削除) を選択します。
- 7 [プレビュー] エリアで、再生コントロールを使用してトランジションをプレビューします。
- 8 必要に応じて、ガイドラインを調整して変換を微調整します。
- 9 [OK] をクリックしてエディタを終了し、[タイムライン] に戻ります。

## シームレス トランジション (Ultimate)

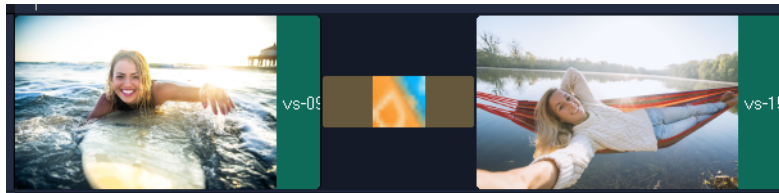
[シームレス] トランジションは、クリップ間の移動をばやかすモーションベースのアニメーション効果 (見えないカット) です。モーションが上向き、下向き、横向きであっても、ウィップ・パン効果に似ています。回転が含まれるトランジションもあり、ズームのレベル、位置、輪郭のソフトネス、長さを編集することができます。例えば、最初のクリップをズームインで拡大して、このクリップの空が2つ目のクリップにある似た色の空と並べて配列することによりトランジションができるだけシームレスになるようにすることができます。



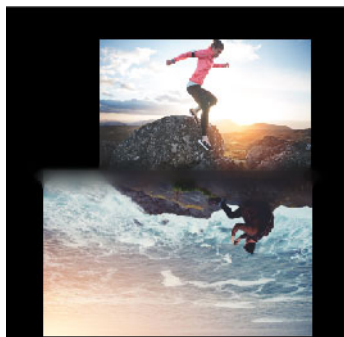
シームレス トランジションのコントロールを使って、重複させる領域とブレンドさせる領域を設定することができます。

## シームレス トランジションを適用するには

- 1 [タイムライン] で、[シームレス] トランジションを適用したい場所を選びます。どのエッジをトランジションに使用したいかを決めておきます（例えば、空のエリアが一致する上端など）。
- 2 [ライブラリ] で、[トランジション] カテゴリのボタン **AB** をクリックし、[ギャラリー] ドロップダウンメニューから [シームレス] を選択します。
- 3 トランジションのサムネイルをクリックし、[プレーヤ] パネル ([クリップ] モードで) でプレビューし、対象のエッジと揃えることができるか確認します。
- 4 選択したサムネイルを [タイムライン] 上の2つのクリップ間にドラッグします。



- 5 [プレーヤ] パネルで結果をプレビューできます。トランジションの長さを調整する、またはトランジションの開始点と終了点を設置するには、トランジションのエッジを [タイムライン] 上でドラッグします。仕上がりに問題がなければここで終了です。
- 6 トランジションを編集するには、[タイムライン] 上でトランジションをダブルクリックし、[オプション] パネルを開きます。
- 7 次のどの設定も直接 [オプション] パネルで行うことができます。また、[カスタマイズ] をクリックして、よりグローバルなビューでクリップの位置やサイズを見ることができます。
  - 長さ: トランジションの全体の長さを設定します。
  - ソフトエッジ: クリップのトランジションの線に沿って輪郭のソフトネスを調整します。
  - 水平位置: クリップの左右の位置 (X 軸) を整えます。
  - 垂直位置: クリップの上下の位置 (Y 軸) を整えます。
  - スケール: クリップの大きさを調整してズームイン/アウト効果を生み出します。これにより、各クリップでマッチするエリアの配置を最大限に調整することもできます。



8 [プレーヤ] パネルで結果をプレビューできます。



# カラー / 装飾

[カラー / 装飾] ライブラリには、カラークリップ、オブジェクト、フレーム、および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
- アニメーションの追加
- オブジェクト、フレーム、アニメーションのカスタマイズ

## カラークリップの追加

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

### カラーライブラリでカラークリップを選択するには

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

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

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

## オブジェクトまたはフレームの追加

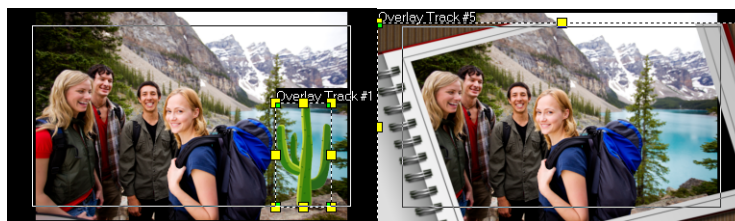
ビデオにオーバーレイクリップとして装飾オブジェクトまたはフレームを追加できます。



## オブジェクトまたはフレームを追加するには

- 1 ライブラリパネルから [カラー/装飾] を選択し、ギャラリーのドロップリストから [オブジェクト] または [フレーム] を選択します。
- 2 ライブラリからオブジェクトまたはフレームを選択し、タイムラインのオーバーレイトラック上にドラッグします。
- 3 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]、[カラー]、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

## アニメーションの追加

オーバーレイクリップとして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。



アニメーション オーバーレイ（青い波状の帯）により、ビデオプロジェクトが洗練された印象になります。

## アニメーションを追加するには

- 1 [ライブラリ] パネルから [カラー/装飾] を選択し、[ギャラリー] のドロップリストから [アニメーション] を選択します。

- 2 [ライブラリ] から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]、[カラー]、または[効果] タブから希望のオプションを選択します。



[オプション] パネルで色相を変更し、クロマキーを使って透明な領域を作り出すことでアニメーションオーバーレイを編集。

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

# ビデオフィルター

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

## フィルターを適用

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

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



フィルターは、単独で、または複数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 **FX** [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  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。こうしておくで、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  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  をクリックします。

### お気に入りのフィルターを検索して適用するには

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

## 複数のフィルターの適用

デフォルトでは、クリップ上に新しいフィルターをドラッグすると、そのクリップに適用されていたフィルターは常に新しいものに置き換えられます。1つのクリップに複数のフィルターを適用するには、[最後に使用したフィルターを置き換える] のチェックを外します。VideoStudio では、1つのクリップに5つまでのフィルターを適用できます。

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

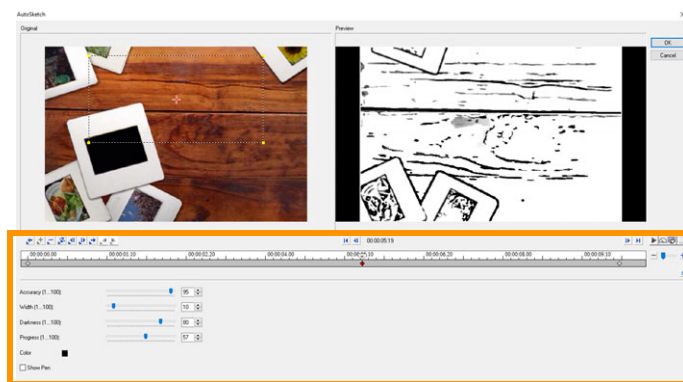
1つのクリップに複数のビデオフィルターが適用されている場合は、▲または▼をクリックしてフィルターの順序を変更できます。ビデオフィルターの順序を変更すると、クリップの見え方も変わります。

## オーディオフィルターの適用

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



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

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

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

- 5 クリップにさらにキーフレームを追加するには、手順3と4を繰り返します。
- 6 タイムラインのコントロールを使って、クリップを編集したりキーフレームへ移動するなどの操作を行います。
  - キーフレームを削除するには、[キーフレームを除去]をクリックします。
  - [キーフレームを逆転]をクリックして、タイムライン上のキーフレームの順序を逆にして最後のキーフレームを開始フレームに、最初のキーフレームを終了フレームにします。
  - 次のキーフレームへ移動するには、[次のキーフレームに進む]をクリックします。
  - 選択したキーフレームより前に移動するには、[前のキーフレームに戻る]をクリックします。
- 7 [フェードイン]と [フェードアウト]をクリックしてフィルターにフェードの位置を設定します。
- 8 目的に合わせてビデオフィルターの設定を調整します。
- 9 変更内容をプレビューするには、ダイアログボックスのプレビューウィンドウで [再生]をクリックします。
- 10 終了したら [OK] をクリックします。

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

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



# オーバーレイクリップ

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

## オーバーレイトラックへのクリップの追加

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

### オーバーレイトラックにクリップを追加するには

- 1 ライブラリで、プロジェクトに追加するオーバーレイクリップが含まれるメディアフォルダーを選択します。
- 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、68 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。

## オーバーレイクリップの調整

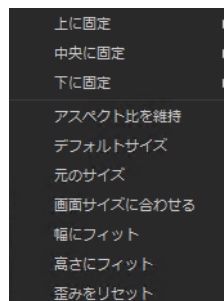
オーバーレイクリップおよびトラックの使用方法がわかれば、プロジェクトで各種効果を簡単に実現できます。

### ビデオとオーバーレイトラックのクリップを分割するには

- 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

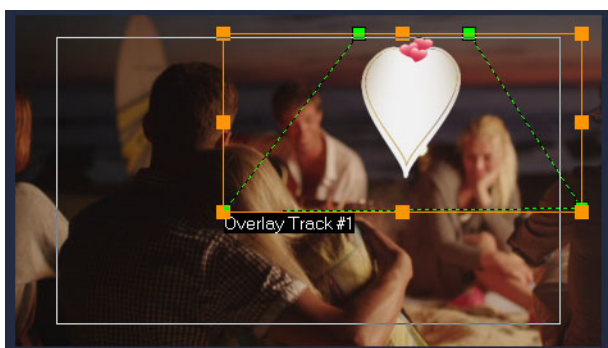
- オーバーレイクリップのサイズを変更するには、プレビューウィンドウでオーバーレイクリップのハンドルをドラッグします。  
注記：角のハンドルをドラッグすると、縦横比を維持したままクリップのサイズを変更できます。

### 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。



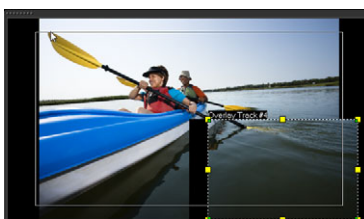
クリップを変形させるには、緑色のノードをドラッグします。

## オーバーレイクリップを結合して超高画質 (4K) ビデオを作成

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

### オーバーレイクリップを使用して HD ファイルを結合するには

- 1 [ライブラリ] で、結合する 4 つの HD ファイルを含むメディア フォルダーを選択します。  
各ファイルは、超高画質 (4K) ビデオの 1/4 を表します。
- 2 各ファイルを [ライブラリ] から [タイムライン] の [オーバーレイトラック] にドラッグします。
- 3 プレビュー ウィンドウに合うよう、オーバーレイクリップのサイズを変更します。
- 4 オーバーレイクリップの位置を変えます。詳しくは、158 ページの「オーバーレイクリップの調整」を参照してください。



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

## オーバーレイクリップへのモーションの適用

### オーバーレイクリップにモーションを適用するには

- 1 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、173 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ができます。オーバーレイクリップにモーションを適用した場合は、トリムマーカーをドラッグして一時停止の長さを設定します。



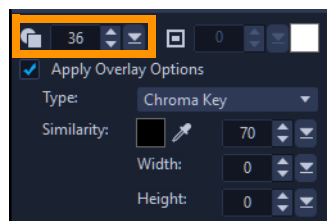
### オーバーレイクリップの全体の透明度の調整

オーバーレイクリップの全体の透明度を調整して、簡単に半透明の効果を出すことができます。オーバーレイクリップと背景のブレンドについて、詳しくは 161 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。107 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。



## オーバーレイクリップへの境界線の追加

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

### オーバーレイクリップへ境界線を追加するには

- 1 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。

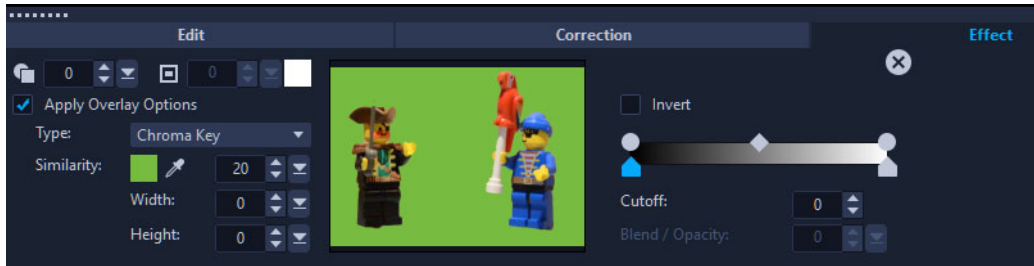


## オーバーレイクリップと背景のブレンド

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。

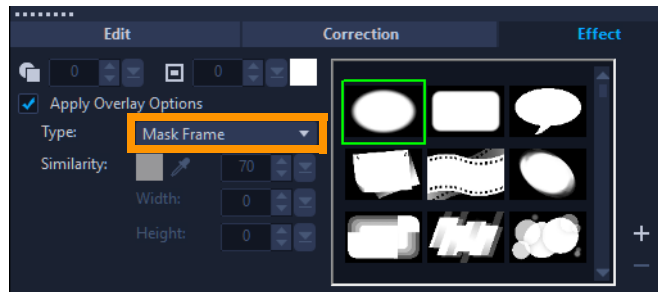


[幅] と [高さ] の値を調整することで、オーバーレイクリップをトリミングできます。

[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+ 画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、VideoStudio で自動的に

にマスクが変換されます。イメージマスクは、Corel PaintShop Photo Pro や CorelDRAW などのプログラムを使用して作成できます。

## オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用

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



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

独自のビデオマスクを作成する方法はたくさんあります。例えば、新しいプロジェクトを始め、ライブラリの [カラー / 装飾] カテゴリから、黒のカラータイルと白のカラータイルをタイムラインに追加します。トランジションを適用し、長さを2つのタイルに一致させます。作業内容をビデオファイル (MPEG 4、AVI、または MOV など) に保存します。続いてこのファイルをビデオマスクとしてインポートできます。

マスククリエイ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、101 ページの「マスククリエイターの使い方 (Ultimate)」を参照してください。

## オーバーレイクリップへビデオマスクを適用するには

- 1 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- 2 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。

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/22.0/) に作成できます。



# モーショントラッキング

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

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

[モーシヨンのカスタマイズ]により、オリジナルのモーシヨンパスを作成して [ライブラリ] のパスフォルダに保存できます。

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。

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

## ビデオオブジェクトのモーショントラッキング

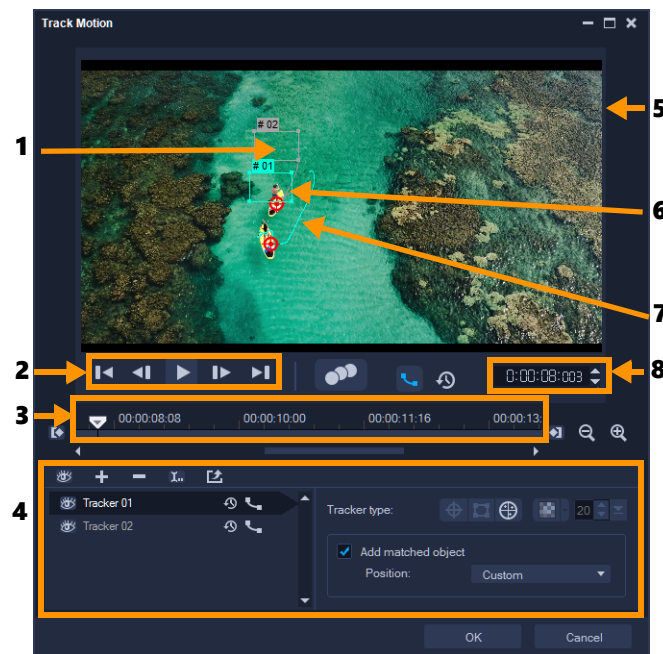
[モーシヨントラッキング]機能は、ビデオ内のある一点または領域の動きを追跡し、自動的トラッキングパスを生成します。

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



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

### モーシヨントラッキングボタンとオプション




モーシヨントラッキング — ビデオクリップ内で選択されたトラッカーの動きを自動的に追跡します。



	デフォルトの位置に戻す — すべてのアクションを破棄します。
	トラックイン/トラックアウト — ビデオ内で動きが追跡される作業範囲を指定します。
	ズームイン/ズームアウト — ビデオ タイムラインの表示を調整します。
	トラックリングパスを表示 — プレビュー ウィンドウにトラックリングパスを表示/非表示にします。
	各トラックの目はその状態を表します。有効な場合は、開いた目が表示され、トラックがプレビュー ウィンドウに表示されます。無効な場合は、閉じた目が表示され、選択したトラックが非表示になります。
	トラックを追加/トラックを削除 — トラックを追加および削除します
	トラックの名前を変更 — アクティブなトラックの名前を変更します
	パス ライブラリへ保存 — アクティブ パスをパス ライブラリへ保存します。
	ポイントとしてトラックを設定/エリアとしてトラックを設定/マルチポイントトラックを設定 — 1点のトラックポイント、領域としてのトラックエリア、または動的な複数の点からなるマルチポイントエリアから選択できます。
	モザイクを適用/隠す — 追跡するオブジェクトにモザイク効果を適用します。このボタンで、追跡オブジェクトの領域をぼかすことができます。長方形か円形のモザイクを選べます。
	モザイクサイズの変更 — モザイクのサイズを設定できます。
	一致したオブジェクトの追加 — 一致したオブジェクトを追加して、[位置]ドロップリストまたはプレビュー ウィンドウでその位置を調整することができます。
	キャンセル — [モーショントラッキング]ダイアログボックスを閉じて、ビデオに適用したすべての変更を破棄します。
	OK — [モーショントラッキング]ダイアログボックスを閉じ、トラックリングパスをビデオ属性として維持します。

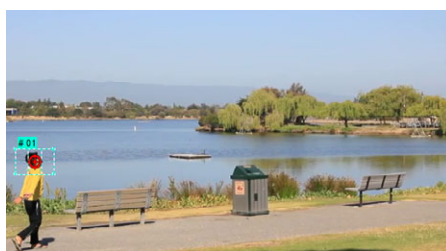
## [モーショントラッキング]ダイアログボックスを開くには

- 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。

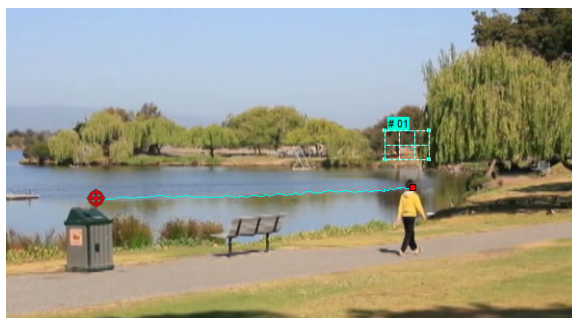


- 3 トラッカーを、追跡するビデオの部分にドラッグします。  
この例では、正面の顔にトラッカーをドラッグします。その領域が拡大され、選択した部分を詳細に確認することができます。



- 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  — 固定のトラッキングエリアを設定します。  
大きなサンプルエリアを指定できるだけでなく、モザイクの境界線を設定できます。角のノードをドラッグしてト形状とトラッカーのサイズを調整できます。
  - マルチポイントトラッキングの設定  — 人物や物体のカメラからの距離やアングルが変わると、画面に写る大きさや形に合わせてトラッキング領域を動的に調整できます。追跡する領域の内側4隅にノードをドラッグします。このトラッカーには、自動的にモザイク加工が適用されます。詳しくは、180ページの「追跡オブジェクトの部分をはかすには」を参照してください
- 5 [モーショントラッキング] ボタン  をクリックします。

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



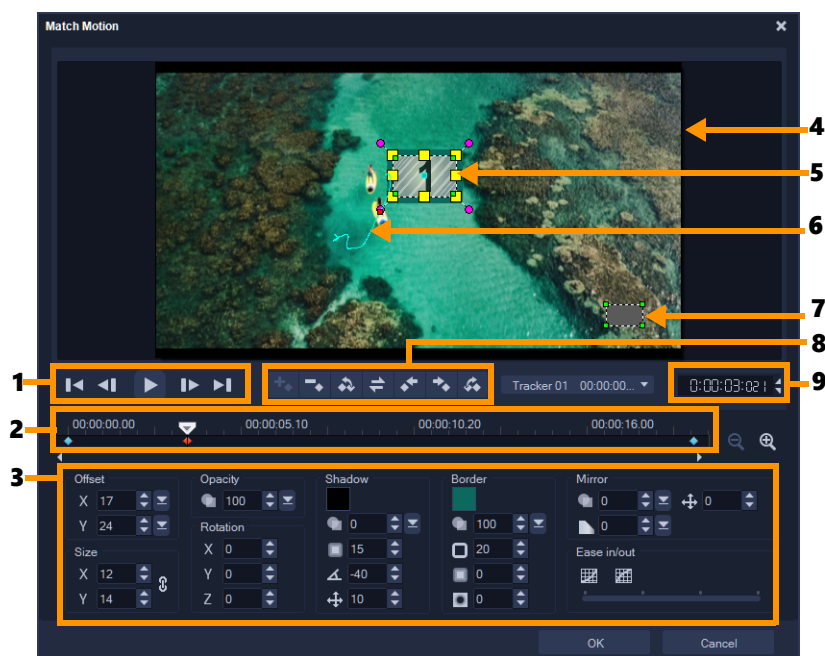
6 [OK] をクリックします。



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

## モーションをトラッキングパスに一致させる

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

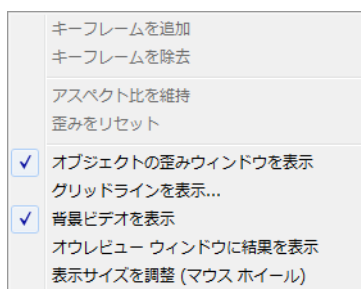


モーションの一致ダイアログボックス

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

## モーシヨンの調整 / モーシヨンの生成のボタンとオプション

	キーフレームの追加 — キーフレームを追加します
	キーフレームの削除 — キーフレームを削除します
	前のキーフレームに移動 — 前の利用可能なキーフレームにジャンプします
	キーフレームを反転 — 現在のキーフレームを反転します
	キーフレームを左に移動 — 現在のキーフレームを左に1ステップ移動します
	キーフレームを右に移動 — 現在のキーフレームを右に1ステップ移動します
	次のキーフレームに移動 — 次の利用可能なキーフレームにジャンプします
	トラッカー メニュー — 一致したオブジェクトが追跡するトラッカーを選択します。[モーシヨンの調整] ダイアログボックスでのみ表示されます。
	リセット — すべてのアクションを破棄します。[モーシヨンのカスタマイズ] ダイアログボックスでのみ表示されま
	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。[モーシヨンのカスタマイズ] ダイアログボックスでのみ表示されます。
	キャンセル — [モーシヨンのカスタマイズ] / [モーシヨンの調整] ダイアログボックスを閉じ、ビデオに適用されたすべての変更を破棄します。
	OK — [モーシヨンのカスタマイズ] / [モーシヨンの調整] ダイアログボックスを閉じ、トラッキングパスをビデオクリップ属性として保存します。



モーシヨンの調整 / モーシヨンの生成の右クリック メニュー

## モーシヨンの調整 / モーシヨ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
-----------	-----------

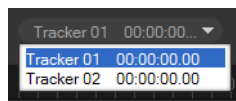
キーフレームを除去	キーフレームを削除
縦横比固定	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトのサイズを変更する場合、縦横比を維持します。
歪みをリセット	クリップまたはオブジェクトの廃棄後元のアスペクト比に戻ります。
オブジェクトの歪みウィンドウを表示	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトの方向を制御するオブジェクト歪みウィンドウを表示 / 非表示にします。
グリッドラインを表示	グリッドライン設定を修正する [グリッドライン オプション] ウィンドウを起動します。
背景ビデオを表示	タイムラインで他のトラックを表示 / 非表示にします。
プレビュー ウィンドウに結果を表示	プレビュー 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、[モーションのオプション] > [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



- 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。
- 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。
- タイトルトラック内のタイトルを右クリックして、[モーションのオプション] > [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。
- 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。



- 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。

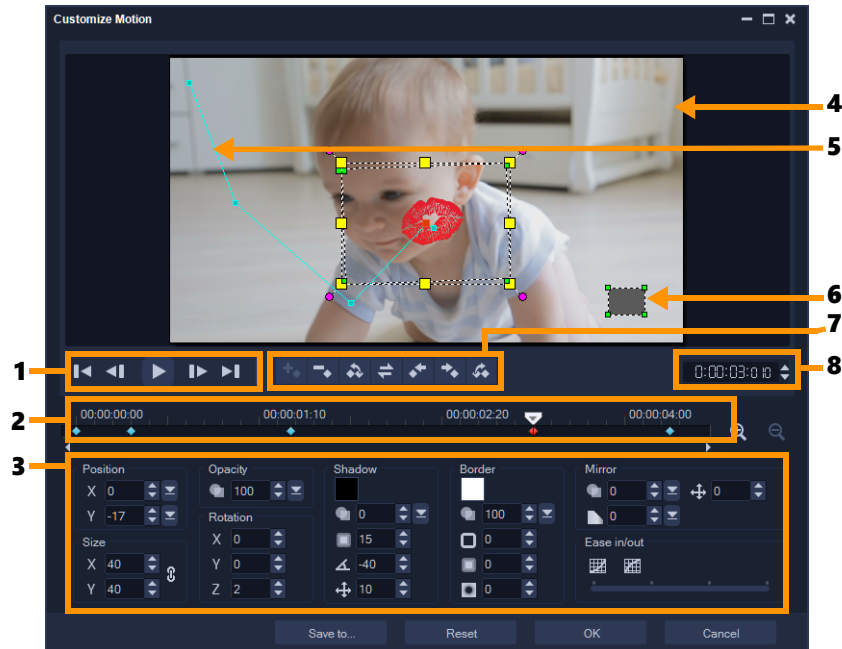
## オーバーレイクリップをトラッキングパスからリンク解除するには

- オーバーレイクリップを右クリックして、[モーション]>[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、背景ビデオの要素を補完するためにオーバーレイやタイトルのモーションを手動で設定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シンプルまたは複雑なモーション効果を作成することができます。例えば、キーフレームを使用して、設定されたパスに沿って移動するオブジェクトのサイズ、不透明度、オブジェクトの回転をコントロールできます。

カスタムモーションをパスとして、[ライブラリ] に（他のプロパティの設定があればそれとともに）保存することができます。



モーシヨンのカスタマイズダイアログボックス

パーツ	説明
1—再生コントロール	ビデオ再生をコントロールするボタン。
2—タイムラインコントロール	ズーム コントロールを伴うビデオ タイムライン。
3 - 属性パネル	位置、サイズ、不透明度、回転、シャドウ、境界線、鏡、イーズイン/アウト コントロールを定義します。
4—プレビューウィンドウ	再生中の現在のビデオを表示します。
5—モーシヨンプス	手動定義のモーシヨンプス。[モーシヨンのカスタマイズ] 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。

## [モーシヨンの生成] 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、[モーシヨンのカスタマイズ]を選択します。



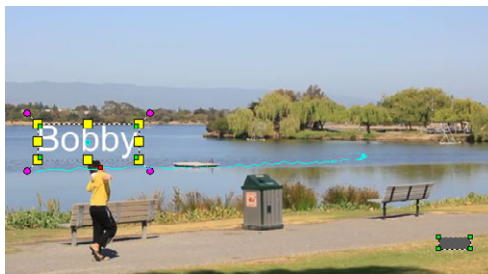


[モーションのカスタマイズ] ダイアログボックスは、オプションパネルの [効果] タブをクリックし、[高度なモーション] オプションをクリックして開くこともできます。このオプションは、クリップが [オーバーレイトラック] で選択されている場合のみ使用できます。

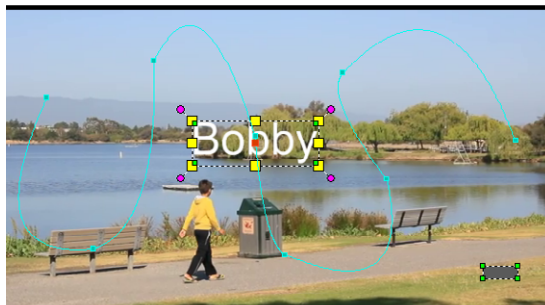
## モーションを生成するには


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

この例では、タイトルが直線のモーションパスで示されています。



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

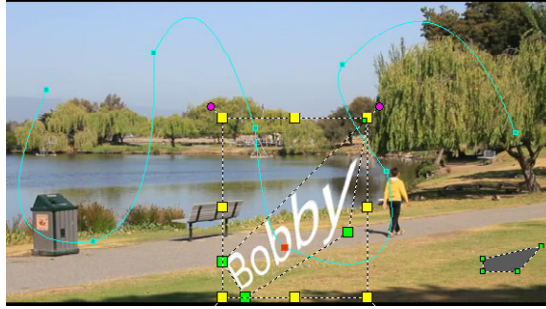




注記：別のフレームに移動して変更を行うごとに、キーフレームノードが自動的に追加されます。また、スクラバをドラッグし、[キーフレームを追加] ボタン  をクリックしてキーフレームノードを作成することもできます。

- 3 プロジェクトの必要条件に応じて、タイトルのプロパティを調整します。値を設定するごとに、キーフレームが追加されます。

下記の例は、[位置]、[サイズ]、[回転]の値を調整した後のタイトルです。

オブジェクト用に使用するセンター基準を変更したい場合は（回転またはズーム効果をオフセットするため）、プレビューウィンドウで、赤いセンターマーカーを新しい位置にドラッグします



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

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



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

## カスタムモーションをパスライブラリに保存

---

- 1 [カスタムモーション] ダイアログボックスでカスタムモーションを作成した後は、[保存先] をクリックします。
- 2 [パスライブラリへ保存] ダイアログボックスで、[パス名] ボックスに名前を入力します。
- 3 次のいずれかのオプションを選択します。
  - パス (すべての属性あり) — パスおよびキーフレームに割り当てられた属性を保存します
  - パスのみ — パスのみを保存します。その他の属性は保存されません
- 4 保存先ドロップリストで、オプションを選択します。

## タイムライン上のクリップからカスタムモーションを削除

---

- 1 タイムライン上で、カスタムモーションが適用されたクリップを右クリックし、コンテキストメニューから [モーション] > [モーションの削除] を選択します。

# トラッキングパス

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、トラック領域の周りの一致したオブジェクトを選択するか、トラック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、165 ページの「ビデオオブジェクトのモーショントラッキング」を参照してください。


### トラッキングパスを調整するには


- 1 ビデオトラックでビデオファイルを選択し、ツールバーの [モーショントラッキング] ボタン  をクリックします。
- 2 トラックーのリストから、調整するトラックーを選択します。
- 3 パスを調整する場所までジョグ スライダーをドラッグします。
- 4 トラックーをドラッグして新しいキーフレームの位置にドラッグします。
- 5 [モーショントラッキング] ボタン  をクリックしてパスを再トラッキングします。トラックーは新しいキーフレームの位置を使用して追跡を続けます。



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


### トラッキングパスの長さを定義するには

- 1 モーショントラッキングの開始位置までジョグ スライダーをドラッグします。[トラックイン] ボタン  をクリックします。


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

## トラッキングパスの長さを延長するには

---



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



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



## トラッキングパスをリセットするには

---

- 次のいずれかを行うと、現在のトラッキングパスをリセットして、追跡する新しい領域を選択できます。
  - トラッカーポイントを別の場所にドラッグします。
  - ジョグ スライダーを別の場所にドラッグして、[トラックイン] ボタン  をクリックします。
  - [リセット] ボタン  をクリックします。



## トラッカーを表示 / 非表示にするには

---

-  または  をクリックしてトラッカーを表示または非表示にします。

## トラッカーを追加するには


---

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




4 [OK] をクリックします。



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

## トラックーの名前を変更するには

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

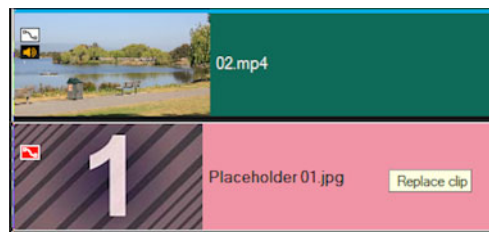
- 1 [モーショントラッキング] ウィンドウで、[一致したオブジェクトの追加] を有効にします。  
追加したオブジェクトがプレビューウィンドウに表示されます。




- 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。

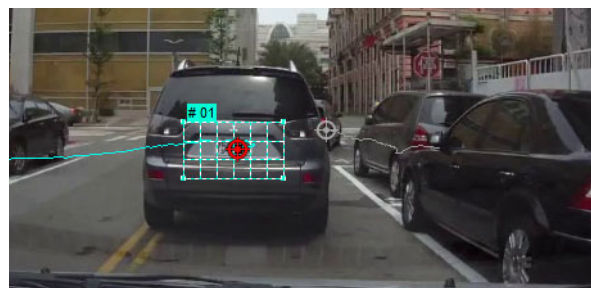


- 4 前の処理で説明したようにモーション追跡を行い、トラッキングパスを生成します。
- 5 [OK] をクリックします。  
[モーショントラッキング] ダイアログボックスが閉じ、プレースホルダーがオーバーレイラックに追跡されます。
- 6 ライブラリで必要なメディアクリップを検索して、タイムラインのプレースホルダー上にドラッグします。プレースホルダーにドラッグしながら **Ctrl** キーを押して、新しいメディアクリップをプレースホルダーの位置に落としてクリップを置き換えます。

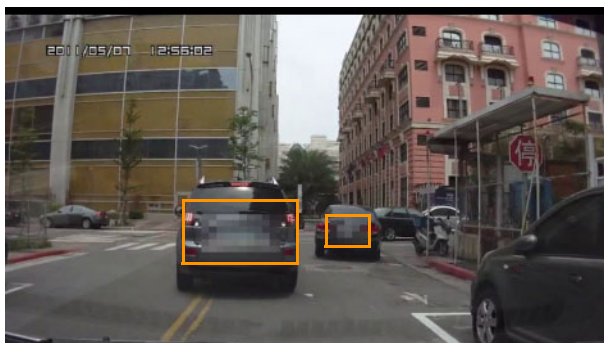


## 追跡オブジェクトの部分をぼかすには

- 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、ぼかし部分が覆われるようにグリッドのサイズを調整します。  
注記：この機能を有効にすると、一致するオブジェクトのオプションが灰色表示になります。



- 3 前の処理で説明したようにモーション追跡を行い、トラッキングパスを生成します。メインプログラムのプレビューウィンドウでビデオを表示すると、追跡したオブジェクトの領域にモザイク風の効果が現れます。



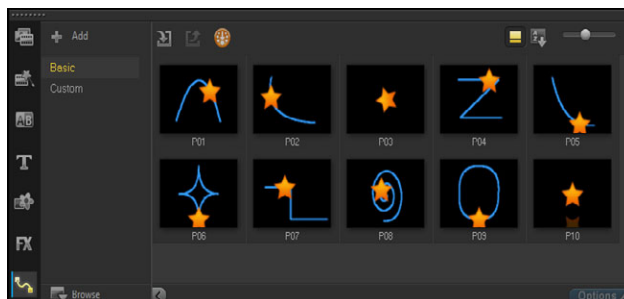
- 4 [OK] をクリックします。




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

## パス ライブラリーを使用する

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



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


- 1 トラッキングパス名を選択し、[パス ライブラリへ保存] ボタン  をクリックします。  
[パス ライブラリへ保存] ダイアログボックスが開きます。
- 2 パスのフォルダーの場所を選択します。
- 3 [OK] をクリックします。



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



## パスをパス ライブラリーに取り込むには

---

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

## パス ライブラリーからパスを出力するには

---

- 1 [エクスポート パス] ボタン  をクリックします。[エクスポート パス] ダイアログボックスが開きます。
- 2 [参照] ボタン  をクリックしてパスファイルを選択します。
- 3 パ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。



# ペインティング クリエーター

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

## ペインティング クリエーターの使用

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

### ペインティング クリエーターのインターフェースの基本



#### パーツ

#### 説明

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

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

## ペインティング クリエーターのコントロールボタンとスライダー

	新規作成 / クリアボタン — 新しいキャンバス / プレビューウィンドウを開きます。
	ズームイン / ズームアウトボタン — ペイントビューをズームイン / ズームアウトできます。
	原寸 — キャンバスまたはプレビューウィンドウを実寸に戻します。
	背景イメージボタンとスライダー — [背景イメージ] ボタンをクリックすると、ペイント時の参照用にイメージを使用できます。背景イメージの透明度はスライダーで調整できます。
	テクスチャ 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。
	スポイトツール — カラーパレットまたは周りのオブジェクトから色を選択できます。
	消しゴムモードボタン — ペイント / アニメーションを描いたり消したりできます。
	元に戻すボタン — スチルモードとアニメーションモードで、操作を元に戻したりやり直したりできます。
	やり直しボタン — スチルモードとアニメーションモードで、操作を元に戻したりやり直したりできます。
	録音を開始 / 静止画ボタン — ペイントセッションを記録します。または、作成したペイントをギャラリーに追加します。静止画ボタンはスチルモードの場合にだけ表示されます。
	
	
	再生 / 停止ボタン — 現在のペイントアニメーションを再生 / 停止します。アニメーションモードでのみ使用できます。
	削除ボタン — アニメーションまたはイメージをライブラリから削除します。
	長さを変更ボタン — 選択したクリップの再生時間を変更します。



環境設定ボタン - [環境設定] ダイアログボックスを開きます。



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



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



閉じるボタン - ペインティング クリエーターウィンドウを閉じます。

## ペインティング クリエーターを起動するには

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

## アニメーションやイメージをライブラリに取り込むには

- ペインティング クリエーターウィンドウで、ギャラリー内で必要なサムネイルを選択し、[OK] をクリックします。  
VideoStudio は現在選択されているフォルダーのライブラリにアニメーションと静止画像を自動的に追加します。アニメーションは \*.uvp 形式で保存され、イメージは \*.png ファイルとして保存されます。

## ペインティング クリエーターモードへの切り替え

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

## ペインティング クリエーターモードを選択するには

- 以下のいずれかのボタンをクリックします。
    - アニメーションモード — ペインティングセッション全体を記録し、出力内容をタイムラインに組み込みます。
    - スチルモード — 静止画編集ソフトウェアで行うように各種ツールを使用してイメージファイルを作成できます。
- 注記: デフォルトでは、ペインティング クリエーターはアニメーションモードで起動します。

## デフォルトのクリップ再生時間を変更するには

- 1 [環境設定] ボタン をクリックします。  
[環境設定] ダイアログボックスが表示されます。

- 2 [全般] タブで、[標準のマクロ表示時間] を増減します。  
注記： [OK] をクリックします。

## 静止画像とアニメーションの作成

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


### ペイントアニメーションを記録するには

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

### 静止画をペイントするには

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


### ペイントアニメーションを再生するには

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

### アニメーションを静止画に変換するには


- ギャラリーで、アニメーションのサムネイルを右クリックし、[アニメーションアイテムをスチルに転送] を選択します。  
注記：変換した静止画は、アニメーションの導入や終了時のクリップとして使用できます。

### ブラシ設定を指定するには

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

## 参照イメージを使用するには

---

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



# おまかせモード

Corel で、すばやく簡単にオリジナルのムービーを作成できます。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）

## おまかせモードでプロジェクトを作成する

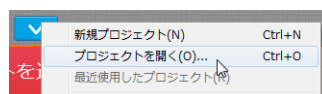
FastFlick を起動して、すぐに新規プロジェクトの作成や既存のプロジェクトの編集ができます。

### 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。

### 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（おまかせモード）

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

## メディアクリップを追加するには

---

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




Windows Explorer フォルダーから写真やビデオのファイルを 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）

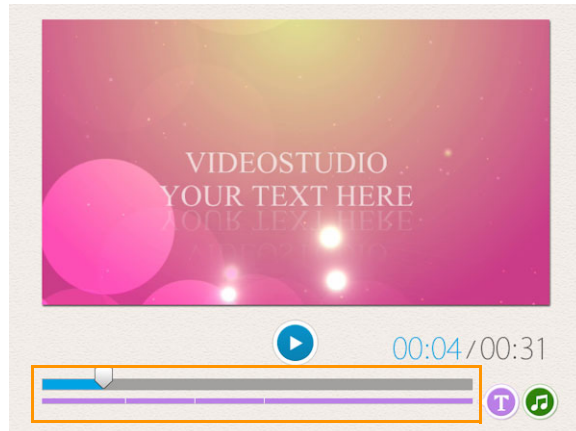
おまかせモード テンプレートには、組み込みタイトルクリップがあります。プレースホルダーテキストを独自のテキストに交換、フォントスタイルと色の変更、シャドウや透明などの効果の追加を行うことができます。

## 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、カラータイト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、カラータイトルをクリックするかカラーピッカーを起動します。
- 7 透明度を調整するには、[透明度] の下向き矢印をクリックしてスライダーをドラッグします。  
[透明度] ボックスをクリックして新しい値を入力することもできます。
- 8 タイトルを移動するには、テキストボックスを画面上の新しい位置にドラッグします。
- 9 タイトルの編集を終了するには、テキストボックスの外側をクリックします。




Corel VideoStudio には拡張タイトル編集機能があります。おまかせモードでプロジェクトが完了した後、Corel VideoStudio でタイトルを編集するには、[保存して共有する] タブをクリックして [VideoStudio で編集] をクリックします。

## ミュージックの追加（おまかせモード）

ほとんどのミュージックには維持または交換できる組み込みミュージックがあります。独自のミュージックの追加、ミュージックの削除、オーディオファイルの順番の変更を行うことができます。オーディオの標準化を適用して、各ミュージッククリップの音量を同じレベルに自動的に調整できます。



## BGM を追加するには

---

- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタン  をクリックします。
- 2 [ミュージックオプション] をクリックし、[ミュージックの追加] を選択します。  
[ミュージックの追加] ダイアログボックスが開きます。
- 3 オーディオファイルを選択して、[開く] をクリックします。



## オーディオクリップを調整するには

---

- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタンをクリックします。
- 2 [ミュージックオプション] リストからオーディオファイルをクリックします。
- 3 [上へ移動] ボタン  または [下へ移動] ボタン  をクリックして、オーディオファイルの順番を変えます。


## オーディオファイルを削除するには

---

- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタン  をクリックします。
- 2 オーディオファイルのタイトルをクリックして、[削除] ボタン  をクリックします。

## オーディオの標準化を適用するには

---


- 1 [メディアの追加] タブで、[ミュージックを編集] ボタン  をクリックします。
- 2 [オーディオの標準化] チェックボックスを有効にして、各ミュージッククリップの音量を同じレベルに調整します。

## パン & ズーム効果の適用（おまかせモード）

パンとズーム効果を写真に適用して、ムービーやスライドショーをさらに面白いものにします。おまかせモードはプロジェクト内のすべての写真に自動的に効果を適用します。

## パン & ズーム効果を写真に適用するには


---

- 1 [メディアの追加] タブで、[オプション] ボタン  をクリックします。
- 2 [画像のパン & ズームオプション] から、[スマートパン & ズーム] チェックボックスを有効にします。

## ムービー再生時間の設定（おまかせモード）

プロジェクトとミュージックの再生時間の関係を決定できます。


### ムービー再生時間を設定するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[オプション] ボタン  をクリックします。
- 2 を [ムービーの長さ] からクリックして、以下のいずれか1つのオプションを選択します。
  - ミュージックをムービー再生時間に合わせる — ムービーの最後まで再生するミュージッククリップを自動的に調整します。
  - ムービーをミュージック再生時間に合わせる — ミュージックトラックの最後まで再生するムービークリップを自動的に調整します。

## コンピューター再生用のファイルを保存する（おまかせモード）

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、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できます。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



YouTube、Flickr、Vimeo で規定されているようにビデオや音楽の著作権に関する条件に必ず従ってください。

## ビデオを YouTube、Flickr、または Vimeo にアップロードするには

- 1 [保存して共有する] タブで、[Web へアップロード] ボタン  をクリックします。
  - 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。
    - YouTube
    - 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、VideoStudio とオンラインアカウント間の接続の認証を要求されます。
- 3 ビデオのタイトル、説明、プライバシー設定、追加タグなどの必要な情報を入力します。
  - 4 [品質] ドロップリストで、任意のビデオ品質を選択します。
  - 5 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
  - 6 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルのコピーを保存する場所を指定します。
  - 7 [ムービーをアップロード] をクリックします。

## VideoStudio でムービーを編集する（おまかせモード）

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 でムービーを編集するには

- [保存して共有する] タブで、[VideoStudio で編集] をクリックします。  
プロジェクトファイルは自動的にタイムラインに配置されます。



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、65 ページの「タイムライン」を参照してください。

# おまかせモードテンプレートの作成



VideoStudio 2019 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

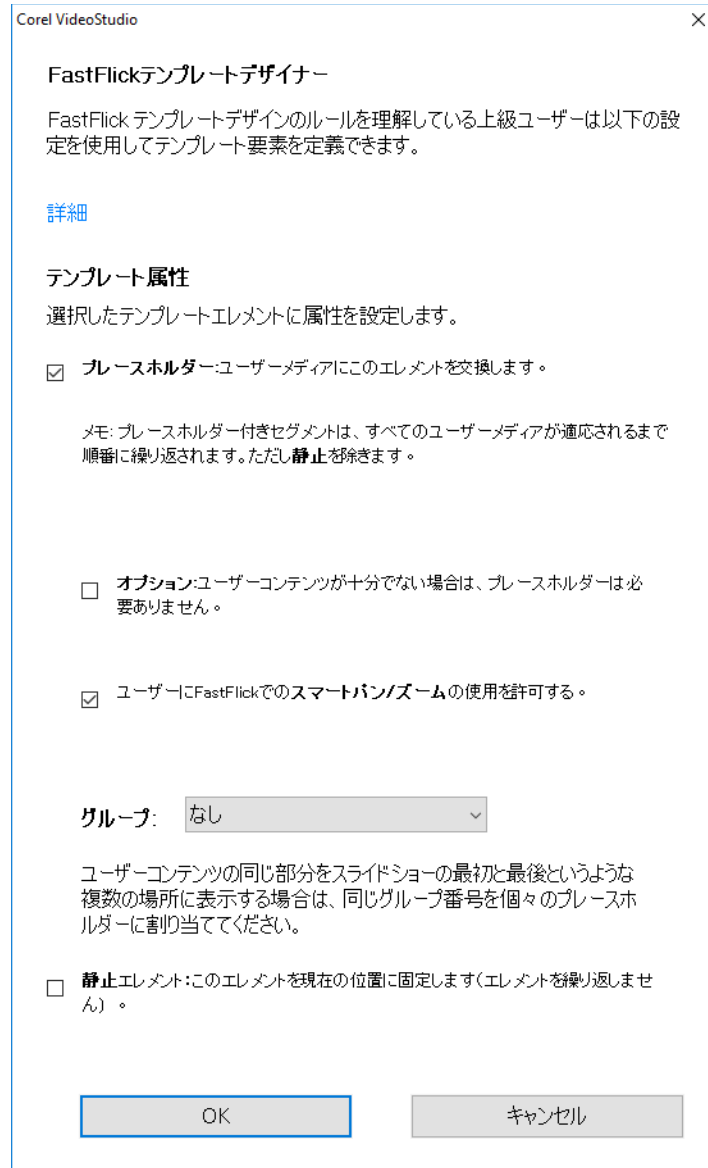
以下の用語は、おまかせモードテンプレートの作成および説明に使用されます。

- **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トに追加することのできる不特定数のメディアを指定することができます）。オプションは、十分なユーザーコンテンツがない場合に不必要なエレメントのプレースホルダーに割り当てる属性です。例えば、メインのビデオトラックにユーザーコンテンツが足りなくなったとき、（シーケンスを完成するためにコンテンツを繰り返すのではなく）却下できるセグメントのプレースホルダにオプションを適用できます。

- 静的 — 現在の位置にとどめておきたいテンプレートエレメントに割り当てられる属性。メインのビデオトラック内のメディアが静的と指定されると、セグメントはシーケンス内で繰り返されず、現在の位置のみで表示されます（たとえば、セグメントの最初または終わりなど）。



メインのビデオトラックに追加された画像やビデオクリップにより、セグメントが作成されます（オレンジの四角で表示）。各セグメントは、複数のエレメントを持つことができます（赤い楕円で表示）。



[おまかせモード テンプレートデザイナー] ダイアログボックスで、テンプレートのエレメントに属性を割り当てます。ダイアログボックスを開くには、タイムラインのテンプレートエレメントを右クリックし、[おまかせモード テンプレートデザイナー] を選択します。

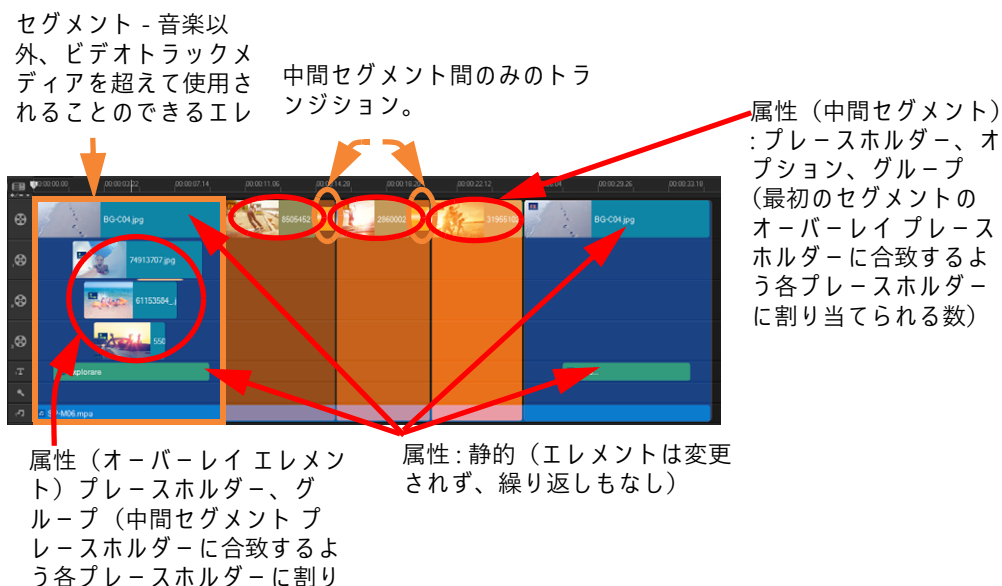
## おまかせモードテンプレートの作成規則

おまかせモードテンプレートが正しく動作するには、いくつかの規則に従う必要があります。すべてのプロジェクトで使用するひとつのワークスペースでテンプレートを作成するため、気づかぬ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一のエレメントです（例えば、テンプレートプロジェクト全体に流れる1曲の楽曲を使用することができます）。
- 4 タイトル：タイトルには1つめのタイトルトラックのみを使用します。
- 5 トランジション：テンプレートの最初または最後のセグメントではない、セグメントの最後のみでトランジションを使用します。実質的に、トランジションはセグメントを繋げるものではありませんが、セグメントの前にな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ーレイに表示されるユーザーメディアはまた、メインのスライドショーの一部としても表示されます。

## おまかせモードテンプレートの作成

おまかせモードテンプレートの作成には、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。

一般的に、おまかせモードテンプレートには最初、中間、最後があります。セグメントが1つだけのテンプレートも可能ですが、テンプレートのルックアンドフィールを定義するにはいくつかのセグメントが必要となります。

以下は、テンプレートを作成するときのポイントをご紹介します。

- 基礎となるエレメント（変わらずに存在するもの）は何か？例えば、最初と最後のセグメントがあるか？あるとしたら、そのセグメント内で不変のエレメントは何か？そのセグメントに静的なプレースホルダー（繰り返さないユーザーコンテンツ）を含むか？
- いくつのセグメントを作成するか？すべてのユーザーメディアが配置されるまで、プレースホルダーのあるセグメントはシーケンス内で繰り返されます（静的と指定されていない限り）
- オプションにする（ユーザーコンテンツが終了したときに却下できる）セグメントはどれか？

## テンプレートを作成するには

- 1 VideoStudio の編集ワークスペースで、おまかせモードテンプレートの規則に従いテンプレートを作成します。各セグメントのエレメントがオーバーラップしないことを確認して（ミュージックトラック1曲のオーディオクリップは除く）。
- 2 エレメントを右クリックし、おまかせモードテンプレートデザイナーを選択します。
- 3 おまかせモードテンプレートデザイナーダイアログボックスで、エレメントに適用する属性を選択します。
- 4 各エレメントについて、ステップ3～4を繰り返します。
- 5 [ファイル] > [保存] をクリックし、ファイル名を入力します。
- 6 [ファイル] > [テンプレートとして出力] > [おまかせモードテンプレート] をクリックします。テンプレートのパスおよびテンプレートフォルダ名を確認します。フォルダ名をファイル名と別にしたい場合は、[テンプレートフォルダ名] ボックスに新しい名前を入力します。

7 [カテゴリー] リストで、テンプレートのグループを選択します。

8 [OK] をクリックします。



テンプレートのクリップ プレースホルダーにビデオクリップを含める場合、効果フィルタがプレースホルダークリップに適用されていると、ユーザービデオクリップは対応するプレースホルダークリップの長さに制限されます。

# ストップモーションアニメーション



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の作成に利用できます。

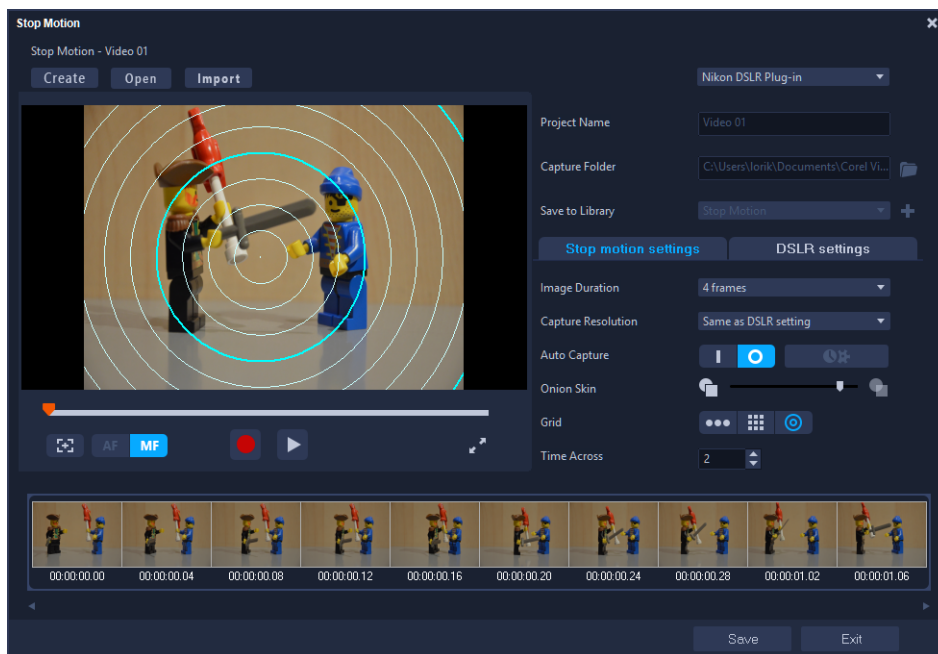
このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 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の設定
- ストップモーションの設定
- 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なワークフローです。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、202 ページの「ストップモーションの設定」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  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の設定

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  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用のファイルを開いたり、インポートするには

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、デジタル一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

- 1 [開く] をクリックし、作業するストップモーションアニメーションプロジェクトを検索します。  
注記: 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

1 [インポート] をクリックし、ストップモーションアニメーションプロジェクトに挿入する静止画像を検索します。

注記: 写真がフォルダーに表示されない場合は、[参照] をクリックします。

2 [開く] をクリックします。

静止画像がストップモーションアニメーションプロジェクトに自動的に挿入されます。

## DSLR の拡大モードの使用

VideoStudio は、カメラのビューファインダーを模倣し、DSLR 機能と設定へのクイックアクセスを提供します。




### パーツ

### 説明

1 — モード	選択したカメラモードについての情報を表示します
2 — 画質	画像サイズと画質を設定できます。
3 — メタリングモード	カメラのプリセットオプションから選択して、メタリングモードを設定できます。
4 — ホワイトバランス	カメラのプリセットオプションから選択して、ホワイトバランスを設定できます。
5 — フォーカスインジケータ	選択したフォーカス設定についての情報を表示します
6 — フォーカスを表示	画面にライブビューフォーカスガイドを表示します。
7 — 絞り	カメラの絞り設定を表示します。DSLR が P または Tv モードの場合に、これは無効になります。
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。
15 — イメージの長さ	各画像の表示時間を選択します。

## 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。







## マルチカメラ編集

マルチカメラエディタは、異なるカメラで異なるアングルから撮影されたイベントの映像からプロ並みのビデオ作品を作成することを可能にします。

最大 \*6 台のカメラによるマルチビュー 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。

**ソース同期タイプ** — クリップを同期します。詳しくは、211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。

**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、212ページの「マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択」を参照してください。


**クリップを分割** — クリップをセグメントに分割します。詳しくは、215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、214ページ


ジの「マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには」を参照してください。

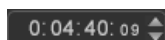
メインプレビューペインには以下のコントロールが含まれます：

 左回転および右回転 — マルチカメラトラックまたは PIP トラックに追加する前に、カメラトラックのクリップを回転します。注：ロック解除されたトラックのみが回転可能です。


 [ホーム]、[前フレーム]、[再生]、[次フレーム]、[終了] ボタンを含む再生バー


 ループ — 最後に達した時点、最初から再生を繰り返すことで、選択したトラックを連続再生します。


 音量設定 — 再生時のオーディオ音量を調整します。


 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の設定位置を確認、設定します。矢印をクリックするか、数値をクリックして、時間／フレームを設定します。


タイムラインには以下のコントロールが含まれます：


 ソースマネージャ — クリップの追加、削除を行います。詳しくは、216 ページの「マルチカメラソースファイルの管理」を参照してください。


 音声波形ビューの表示／非表示 — カメラおよびオーディオトラックの音声波形を表示します。

 ロック／ロック解除 — 個々のトラック上に表示されます。同期した後は、トラックをロックすることをお勧めします。


 同期に含める、あるいは除外する — 同期プロセスにどのトラックを含めるかを決定します。



 ミュート／ミュート解除 — 選択したオーディオトラックに対して、音声のオン／オフを切り替えます。

 タイムラインの拡大 — タイムラインの左下隅にあるこのコントロールによってプロジェクトを展開、折りたたむことで、タイムラインにプロジェクト全体を表示できます。

 ズームレベルスライダ — 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、217 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 216 ページの「マルチカメラオブジェクトを保存するには」を参照してください。

  **[取り消し] と [やり直し]** — マルチメディアエディタで、ほとんどの操作を取り消し、またはやり直します。

## マルチカメラ編集の基本手順

マルチカメラ編集プロセスの概要を以下に示します。

- 1 VideoStudio ライブラリで使用するビデオとオーディオクリップをインポートします。通常、これはひとつのイベントを同時にキャプチャした複数のクリップです。
- 2 ライブラリでクリップを選択し、マルチカメラエディタにインポートします。
- 3 タイムライン全体のクリップを同期します。すべてのクリップがオーディオならばこの操作は自動的に行えますが、同期する方法は複数存在します。
- 4 維持するオーディオを選択します（オリジナルのオーディオを利用する場合）。個別のオーディオトラックを選ぶこともできます。
- 5 マルチカメラ作品の制作を開始します。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  をクリックします。
- 選択したクリップを右クリックして、[マルチカメラエディタ] を選びます。





## マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期



ビデオとオーディオクリップを同期することで、時間の同じ瞬間に揃えられます。一番簡単な操作は、マルチカメラエディタで自動的に各クリップを分析、同期する方法です。録音を計画している場合、拍手などの特殊オーディオ信号を使用できます（本格的な映画におけるカチンコと同じ機能です）。開始信号付きの音楽パフォーマンスやスポーツイベントなど、一部のイベントには、同期プロセスに役立つ、自然な音声キューが用意されています。


マーカー、撮影時間を利用してクリップを同期したり、タイムライン上でクリップを対象となるタイムコードにドラッグすることで、手動で調整することも可能です。たとえば、フラッシュなどの標準視覚要素を使って、ビデオを手動で同期できます。ビデオ映像に音声が含まれていなかったり、クリップ内の音声波形が同期し難かったり、クリップを手動で揃えたい場合には、こうした操作方法が役立ちます。

ソース映像によっては、複数の同期オプションを組み合わせる必要があります。

### マルチカメラエディタでビデオおよびオーディオクリップを同期するには

- 1 マルチカメラエディタにクリップをインポートした後、ツールバーの [ソース同期タイプ] ドロップリストから以下のオプションを選びます。
  - オーディオ：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  をクリックします。トラックを含めるには、ボタン（同期を有効 ）を再度クリックします。

ヒント：クリップを同期した後、個々のトラックの[ロック]ボタン  を使用すると、編集プロセスの間そのトラックの同期状態を維持することが可能になります。


## マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースの選択

マルチカメラエディタにクリップをインポートして同期した後、プロジェクトの音声についていくつかの決断をすることができます。たとえば、4つのビデオクリップがあり、すべてに音声が含まれている場合、各クリップを個別に聴き、最高の音声が含まれている1本を選ぶことをお勧めします。独立したオーディオクリップを使用することも可能です。

別のオプションでは、すべてのクリップの音声を使用したり、いずれも使用しなかったり、カメラの切り替え時に音声を切り替えること（スポーツや他のアクション映像と一緒にキャプチャされた音声を利用する場合の選択肢）が可能です。

デフォルトでは、カメラ1の音声を選択されます。

## マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースを選択するには

- 1 マルチカメラエディタのタイムラインにクリップが表示された状態で、ツールバーの[メイン音声] 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。
- 2 プロジェクトで使用するカメラまたはオーディオクリップを選択します。すべての他のトラックの音声はミュートされます。  
その他のオプション：
  - 自動 — 再生中のクリップに合ったオーディオに切り替えます。
  - なし — マルチカメラプロジェクトにオーディオは含まれません。マルチカメラエディタを終了した後、VideoStudio で音声を追加できます。
  - すべてのカメラ — すべてのクリップの音声を同時に再生します。

ヒント：マルチカメラエディタ終了後にオーディオを編集する場合、VideoStudio でオーディオトラックとして利用可能になるトラックは、メインオーディオの設定によって決定されることにご注意ください。

## 複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成


マルチカメラエディタでクリップのインポートと同期を行いオーディオ設定を選択した後、クリップを編集してマルチカメラ作品の作成を開始することができます。マルチカメラエディタのマルチビューペインにより、作業が楽しく簡単になります。トラックを切り替え、ブレンドすることで新しい音楽作品を作り出す 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、217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。

- 2 プロジェクトの構築を始めるには、マルチビューペインでビデオが再生されているときに、表示したいカメラのプレビューをクリックします。

選択されたカメラの映像がメインプレビューペインに表示されます。




メインプレビューペインの左側に、マルチビューペインが表示されます。すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。

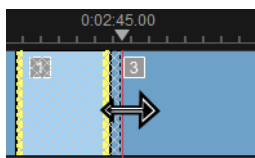
- 3 カメラを切り替えるには、マルチビューペインで別のカメラをクリックします。カメラは好きなだけ切り替えられます。プロジェクトをマルチカメラトラックでプレビューできます。



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  をクリックします。アクティブになるとボタンには黄色の枠が付けられ、タイムラインにトランジションアイコン (AB) が表示されます。  
ボタンがグレイで表示される場合、セグメントの端をわずかにドラッグして、ボタンを再アクティブ化します。  
デフォルトでは、クロスフェードトランジションが適用されます。
- 3 ツールバーで、トランジションの [再生時間] ボックスに時間を入力します。

ヒント：プロジェクトには黒または空のセグメントを追加できます。すでにマルチカメラトラックにあるセグメントを黒または空白に変更するには、セグメントをクリックし、[黒] または [空白] を選択します。ビデオセグメントと黒いセグメントの間にトランジションを適用できます。プロジェクトを再生しながら、黒または空白のセグメントを追加するには、マルチビューペインでカメラプレビューをクリックする代わりに、カメラプレビュー右側の黒 (B) または空白 (0) をクリックします。



## マルチカメラエディタでクリップを分割するには

- 1 タイムラインで、マルチカメラまたは PIP トラックでクリップを選択し、[再生] をクリックするか、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、別のスリ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  をクリックします。  
PIP 位置は、メインプレビューペインで確認できます。

## マルチカメラソースファイルの管理

ソースマネージャを使用して、マルチカメラプロジェクトのトラックにビデオおよびオーディオクリップを追加／削除できます。クリップの長さ、クリップの場所など、クリップの関連情報を表示することも可能で、トラックをロック／ロック解除できます。

### ソースマネージャでクリップを追加、削除、管理するには

- 1 タイムラインの左上の [ソースマネージャ] ボタン  をクリックします。
- 2 [ソースマネージャ] ダイアログ ボックスで、以下の操作を行います。
  - [ロック/ロック解除] ボタンをクリックし、編集のためにトラックのロックを解除したり、編集できないようにロックしたりします。
  - トラックにクリップを追加するには、トラックを選択して [ [クリップの追加] ボタン  をクリックし、追加するクリップまで移動して [開く] をクリックします。クリップはトラックの番号付き一覧に表示されます。
  - トラックからクリップを削除するには、トラックを選択し、そのトラックのクリップ一覧で、削除するクリップの隣のチェックボックスをチェックし、[削除] ボタン  をクリックします。


## マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート

マルチカメラプロジェクトが完了したら、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  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。





# 保存して共有する

ムービープロジェクトが完了したら、保存して共有します。プロジェクトの保存時、すべてのファイルは結合されレンダリングと呼ばれる処理で1つのビデオファイルを作成します。

コンピューターやモバイル機器で再生できるビデオファイルとしてムービーを保存し、プロジェクトをディスクにメニュー付きで書き込んだり、YouTube、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
- アルファチャンネルビデオとしてトラックを保存するには
- モバイル機器用ビデオファイルの保存
- HTML5 ビデオファイルの保存
- Web へのアップロード
- 3D ビデオファイルの作成
- プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリム)
- サウンド ファイルを作成する
- 共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する

## 共有オプションの選択

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、220 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 228 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。詳細については、221 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と、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。詳細については、223 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、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、225 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。詳細については、231 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、226 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 VideoStudio 形式 (\*.vsp) でコピーを保存できます。詳細については、224 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

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、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、228 ページの「共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する」を参照してください。

- 4 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 5 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 6 以下のオプションのいずれかを設定します。
  - プレビュー範囲のみを作成 — プレビューパネルのトリムマーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
  - スマートレンダリングを有効にする — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。
- 7 [開始] をクリックします。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。

ビデオをレンダリングするときに進捗状況のバーが表示されます。進捗状況バー上のボタンを使用して以下を行うことができます。

- 進捗状況バーの [一時停止 / 再生] ボタン  をクリックして、レンダリング処理を一時停止または再開します。
- [再生] ボタン  をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。




レンダリング進捗状況バー

## モバイル機器用ビデオファイルの保存

スマートフォンやタブレット、ゲームコンソールなどのさまざまなモバイル機器で再生できるファイル形式にムービープロジェクトを保存できます。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。

## アルファチャンネルビデオとしてトラックを保存するには

アルファチャンネルビデオは透過に対応しており、アニメーションロゴ、テロップ、その他のビデオファイルとしてのオブジェクトやアニメーションを保存して共有したり、オーバーレイとしてその他のビデオプロジェクトに再利用することができます。例えば、ビデオシリーズを作成する場合、各ビデオの開始部にアニメーションタイトルのオーバーレイを適用してビデオシリーズの制作者である個人または会社の名前を入れることができます。

## トラックをアルファチャンネルビデオとしてエクスポートするには

- 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 [MOV] をクリックします。
- 3 [プロファイル] ドロップリストから、[アルファ チャンネル ビデオ] プロファイルを一つ選択します。
- 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。
  - 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 — 利用可能なハードウェアを最適化して処理速度を向上させます。[タイプ]ドロップリストからオプションを選択します（その他の設定を [環境設定] > [パフォーマンス] > [ハードウェア アクセラレーション] からご覧ください）。
- 7 [トラックをエクスポート]ドロップリストで、使用するプリンター プロファイルを選択します。
- 8 [開始] をクリックします。

エクスポートされたビデオには、いかなる透明な領域も保持されます。

## 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 VideoStudio プロジェクトとして保存する

プロジェクトを後で編集して HTML5 以外の形式に出力する必要がある場合は、プロジェクトのコピーをネイティブの Corel VideoStudio Pro 形式 (\*.vsp) に保存できます。

## HTML5 ビデオフォルダーを作成するには



- 1 共有ワークスペースで、[HTML5 ファイル] ボタン  をクリックします。
- 2 以下の設定のいずれかを修正します。
  - WebM — ビデオ形式エリアで、WebM 形式を使用する場合は、[WebM 形式] チェックボックスを選択します。(推奨)

- サイズ — ドロップリストから画面解像度とアスペクト比を選択します。
  - オーディオと背景ビデオをフラット化する — [サイズ] エリアで、ブラウザが複数のビデオやオーディオトラックに対応しているか不明な場合は、このチェックボックスを選択します。(推奨)
- 3 [プロジェクトフォルダー名] ボックスで、名前を入力します。
  - 4 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。  
クラウドベースのストレージ サービスに保存する場合は、任意のサービスのローカル フォルダを探索します。
  - 5 以下のオプションのいずれかを設定します。
    - プレビュー範囲のみを作成 — プレビューパネルのトリムマーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
    - スマートレンダリングを有効にする — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できますが、WebM 出力では使用できません。
  - 6 [開始] をクリックします。  
ブラウザで Index.html を開いて、出力フォルダーのビデオを表示できます。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。


ビデオをレンダリングするときに進捗状況のバーが表示されます。進捗状況バー上のボタンを使用して以下を行うことができます。

- 進捗状況バーの [一時停止 / 再生] ボタン をクリックして、レンダリング処理を一時停止または再開します。
- [再生] ボタン をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。



レンダリング進捗状況バー

## HTML5 プロジェクトを Corel VideoStudio プロジェクト (VSP) として保存するには

- 1 共有ワークスペースで、[VideoStudio プロジェクト] ボタン をクリックします。
- 2 [主題] タブで、主題情報を入力します。
- 3 [説明] ボックスで、プロジェクトの説明を入力します。
- 4 [ファイル形式] ドロップリストから VSP バージョンを選択します。
- 5 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 6 [ファイルの場所] ボックスで、プロジェクトを保存する場所を指定します。
- 7 [開始] をクリックします。

## Web へのアップロード

ビデオを YouTube（2D および 3D 形式）、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 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 VideoStudio からログインする場合は、オンラインアカウントと VideoStudio 間の接続の認証を要求されます。この認証では、ビデオの正常なアップロードに関する制限情報の交換ができます。

ビデオのアップロードと同じく、通常オンラインサイトは、アップロード後ビデオを投稿する時間が必要です



YouTube、Flickr、Vimeo で規定されているようにビデオや音楽の著作権に関する条件に必ず従ってください。

### ビデオを YouTube、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
- 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、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。





異なるユーザーアカウントにログインするには、まずは YouTube、Flickr、Vimeo ボタンの下に表示される [ログアウト] ボタンをクリックします。個々のユーザーアカウントにログインできます。

YouTube は現在 MP4 形式の 3D ファイルしか対応していません。以前に保存した 3D ビデオをアップロードする場合は、古いファイルが対応しているか確認してください。サイドバイサイド 3D をお勧めします。

## 3D ビデオファイルの作成

VideoStudio では、3D ビデオファイルを作成したり、通常の 2D ビデオを 3D ビデオに変換できます。3D ビデオの表示に必要なファイルのタイプや機器については、3D 再生装置の取扱説明書を必ず参照してください。例えば、一般的な赤と青のメガネ (アナグリフ) で良い場合や、偏光 TV 画面を表示するには専用の偏光メガネが必要な場合など。

### 3D ビデオファイルを作成するには



- 1 共有ワークスペースで、[3D ムービー] ボタン  をクリックします。
- 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。
  - MPEG-2
  - AVC / H.264
  - WMV
  - MVC
- 3 [プロファイル] または [形式] ドロップリストで、オプションを選択します。カスタムプロファイルを作成する場合は、[カスタムプロファイルを作成] ボタン  をクリックします。詳しくは、228 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。

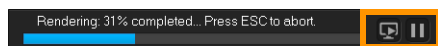
- 以下のオプションのいずれかを設定します。
  - プレビュー範囲のみを作成 — ステップパネルのトリムマーカー間で選択されるビデオ部分のみをレンダリングします。
  - スマートレンダリングを有効にする — 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。
- [開始] をクリックします。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。

ビデオをレンダリングするときに進捗状況のバーが表示されます。進捗状況バー上のボタンを使用して以下を行うことができます。

- 進捗状況バーの [一時停止 / 再生] ボタン  をクリックして、レンダリング処理を一時停止または再開します。
- [再生] ボタン  をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。



レンダリング進捗状況バー

## プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリム)

いずれかの共有カテゴリーで、プロジェクト全体でなくその一部からビデオを作成するには、プレビューウィンドウの下の [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。

[プレーヤ] 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

- 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。
- [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。
- ステップパネルで、[プロジェクト] をクリックします。
- 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。

- 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

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。VideoStudio では、プロジェクトのオーディオファイルを M4A、OGG、WAV、または WMA 形式で簡単に作成できます。

### オーディオファイルを作成するには



- 1 共有ワークスペースで、[コンピューター] ボタン  をクリックして [オーディオ] を選択します。
- 2 [形式] ドロップリストからオーディオファイル形式を選択します。  
形式の設定を調整する場合は、[オプション] ボタン  をクリックし、プロファイルまたは属性ページの設定を調整します。
- 3 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 4 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 5 以下のオプションのいずれかを設定します。
  - プレビュー範囲のみを作成 — ステップパネルのトリムマーカース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 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。


### 共有ワークスペースでカスタムプロファイルを作成するには

- 1 共有ワークスペースで、[コンピューター] ボタン  または [3D ムービー] ボタン  をクリックします。
- 2 出力形式ボタンをクリックします。
- 3 [プロファイル] ドロップリストから、既存のプロファイルをクリックしてカスタムプロファイルの基準として使用します。

- 4 [カスタムプロファイルを作成] ボタンをクリックします。
- 5 [新規プロファイルオプション] ダイアログボックスで、[Corel VideoStudio] タブをクリックし、[プロファイル名] ボックスに名前を入力します。
- 6 [全般] タブをクリックして、必要な設定を選択します。  
注記：追加のタブと設定は選択する形式のタイプによって利用できます。
- 7 [OK] をクリックします。  
[プロファイル] ドロップリストにカスタムプロファイルが表示されます。


## 共有ワークスペースでカスタムプロファイルを編集するには

---

- 1 共有ワークスペースで、作成したプロファイルの出力形式を選択し、[プロファイル] ドロップリストからプロファイルを選択します。
- 2 [カスタムプロファイルを編集] ボタンをクリックします。
- 3 [プロファイル編集オプション] ダイアログボックスで必要な設定を変更して、[OK] をクリックします。

## 共有ワークスペースでカスタムプロファイルを削除するには

---

- 1 共有ワークスペースで、作成したプロファイルの出力形式を選択し、[プロファイル] ドロップリストからプロファイルを選択します。
- 2 [カスタムプロファイルを削除] ボタンをクリックします。







# ディスク書き込み

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] を使用することができます。
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、[保存先] ダイアログボックスを開きます。
8- メディアクリップリスト	追加されたメディアクリップをサムネールとして表示します。



VideoStudio Pro のプロジェクト \*.vsp ファイル形式で保存していない場合でも、[ディスクを作成] ダイアログボックスに書き込み用として表示されます。



出力したビデオは自動的に正しい縦横比に調整され ([ディスクテンプレートマネージャー] ダイアログボックスで指定されたように)、正しい縦横比に合わせるためにレターボックスやピラーボックスに入れられます。

## 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。  
[名前を付けて保存] のウィンドウが開きます。
- 2 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 3 [保存先] ドロップリストで、ファイルの場所を選択します。
- 4 [名前を付けて保存] のタイプドロップリストで、ファイル形式を選択します。  
VideoStudio の旧バージョンと互換性があるファイル形式を選択できます。
- 5 [保存] をクリックします。

注記：ディスク形式ボタンのチェックマーク  は、ディスクプロジェクトが保存されたことを示します。以前に選択したディスク形式ボタンをクリックしてディスク出力処理を続行します。後でディスクプロジェクトを編集できます。[ファイル] > [プロジェクトを開く] の順にクリックして、保存した VideoStudio Pro プロジェクトファイル (\*.vsp) を選択します。

## ファイルの整理

最終ムービーに含めたいビデオや VideoStudio Pro プロジェクトファイル (\*.vsp) を出力することができます。

## ビデオを追加するには

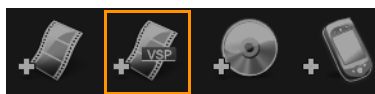
- 1 [ビデオファイルを追加] をクリックします。ビデオが保存されているフォルダーを検索します。1つまたは複数のビデオクリップを選択します。



- 2 [開く] をクリックします。  
注記：ビデオをメディアクリップリストに追加すると、ビデオクリップの最初の黒のクリップにより黒のサムネイルが表示される場合があります。それを変更するには、ビデオクリップ上をクリックして、対象のシーンになるまでジョグスライダーを移動します。サムネイルを右クリックして、[サムネイルを変更] を選択します。

## VideoStudio Pro プロジェクトを追加するには

- 1 [VideoStudio プロジェクトファイルを追加] をクリックします。プロジェクトが保存されているフォルダーを検索します。  
追加するビデオクリップをいくつか選択します。



- 2 [開く] をクリックします。



著作権保護されていない DVD、AVCHD、および BDMV ディスクからビデオを追加することもできます。



ビデオクリップと VideoStudio Pro プロジェクトをトリムする場合は、ジョグスライダー、マークイン/マークアウト、ナビゲーションコントロールを使用します。ビデオのトリミングによって、ビデオの長さを正確に編集することができます。

## チャプターの追加と編集

この機能は、[メニューを作成] オプションが選択されている場合にのみ使用できます。チャプターを追加することで、それらの関連したビデオクリップにリンクしたチャプターメニューを作成することができます。チャプターのポイントを VideoStudio プロジェクトに追加すると、それらは自動的にディスクメニューチャプターに変換されます。詳細については、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。

VideoStudio では、メニューテンプレートを適用してディスクメニューを作成し、プロジェクトの必要性に合わせて編集することができます。

## メニューテンプレートを適用するには

---

- 1 1 メディアの追加ページで [メニューを作成] を選択し、[次へ] をクリックします。これにより、2 メニュー & プレビューページに移動します。
- 2 [ギャラリー] タブで、適用するメニューテンプレートのサムネイルをクリックします。



## レイアウト設定を他のメニューページに適用するには

---

- [編集] タブで [レイアウトの設定] をクリックして、[このメニューのすべてのページに適用] を選択します。


## BGM をメニューに追加するには

---

- 1  [編集] タブで [BGM の設定] ボタンをクリックし、BGM として使用されるオーディオファイルをオプションのメニューから選択します。
- 2 [オーディオ ファイルを開く] ダイアログボックスで、使用するオーディオファイルを選択します。  
注記： [オーディオの詳細設定] ボタン  をクリックし、オーディオの長さを調整し、フェードインおよびフェードアウト効果を適用します。

## 背景画 / ビデオをメニューに加えるには

---

- 1 [編集] タブで [背景の設定] ボタン  をクリックし、背景の画像またはビデオとして使用される画像ファイルまたはビデオファイルをオプションのメニューから選択します。
- 2 [静止画ファイルを挿入] ダイアログボックスまたは [ビデオファイルを開く] ダイアログボックスで、使用する画像ファイルまたはビデオを選択します。

## モーションメニューを加えるには

---

- 1 [編集] タブで [モーションメニュー] を選択します。
- 2 [再生時間] で秒数を設定することによりビデオサムネイルの再生時間を調整します。  
注記： モーションメニューを使用すると、ファイルサイズが増加します。ディスク容量使用表示と必要なメニュー領域の値を調べて、ファイルサイズが選択した出力の制限内であることを確認します。

## メニューテンプレートの編集

メニューテンプレートを編集するには、[編集] タブでオプションを選択するか、プレビューウィンドウでメニューオプションをクリックします。また、新規テキスト、装飾およびノートメニューを追加できます。カスタマイズしたテンプレートは、新しいメニューテンプレートとして保存できます。

Blu-ray ディスクを作成する場合は、再生を中断しないで使用できる高度なメニューを作成できます。このメニューでは、視聴者はムービーを見ながら、ディスクのコンテンツをナビゲートできます。

## メニューのテキストスタイルを編集するには

---

- 1 プレビューウィンドウのテキストオブジェクトを右クリックして、[フォント属性] を選択します。
- 2 [フォント] ダイアログボックスで、テキスト属性を変更します。



[編集] タブで [フォントの設定] をクリックしても、[フォント] ダイアログボックスが開きます。

## メニューオブジェクトをサイズ変更、回転、変形するには

---

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをクリックし、ハンドルまたはノードをドラッグします。



オブジェクトを前の状態に戻すには、プレビューウィンドウを右クリックして、[0 度に設定する] または [オブジェクトのゆがみを除去する] を選択します。

## 単一のメニューオブジェクトを揃えるには

---

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをクリックし、希望する位置にドラッグします。



メニューオブジェクトをドラッグするとき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。



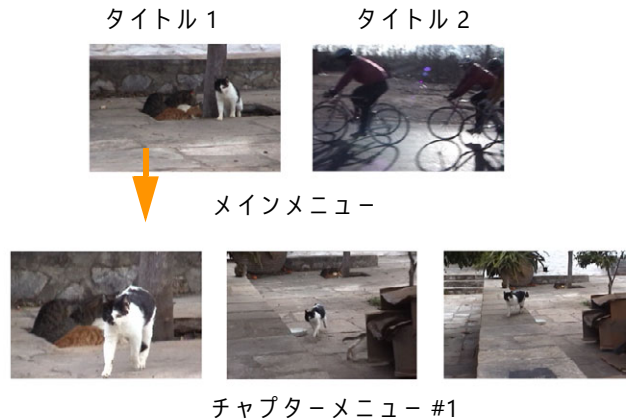
一部のテンプレートメニューには、メニューインおよびメニューアウトトランジションにサウンド効果があります。ただし、これらのサウンド効果を変更または削除することはできません。



## 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。



この例で、タイトル1には3つのチャプターがあり、タイトル1ビデオのサムネイルをクリックすると、チャプターメニュー #1にジャンプします。タイトル2の場合は、割り当てられているチャプターがないので、タイトル2をクリックすると、ビデオが最初から再生されます。

### タイトルメニューを追加するには

- [編集] タブで [詳細設定] をクリックして、[タイトルメニューを追加] を選択します。

### チャプターメニューを追加するには

- [編集] タブで [詳細設定] をクリックして、[チャプターメニューを作成] を選択します。

### メニューサムネイル番号を表示するには

- [編集] タブで [詳細設定] をクリックして、[サムネイル番号を表示] を選択します。

### メニューテンプレートを作成するには

- 1 2メニュー & プレビューページの [編集] タブで、[カスタム] をクリックします。[メニューをカスタマイズ] ダイアログボックスが表示されます。

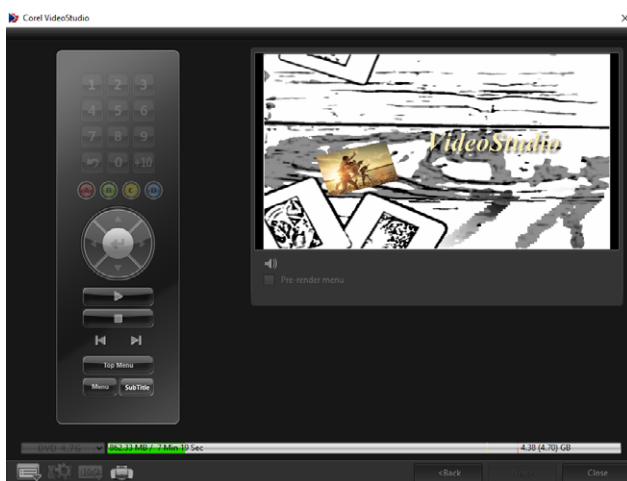
- 2 以下のオプションから選択します。
  - BGM の設定 — BGM として使用するオーディオファイルを選択できます。
  - 背景の設定 — 背景画像またはビデオとして使用する画像またはビデオファイルを選択できます。
  - フォントの設定 — テキスト属性を適用できます。
  - パンとズーム — パンとズーム効果を適用できます。
  - モーションフィルター — モーション効果を適用できます。
  - メニューイン/メニューアウト — メニューのモーション効果を適用できます。
- 3 ドロップダウンメニューで、[フレーム]、[ナビゲーションボタン]、または [レイアウト] を選択して、関連するプリセットサムネイルを表示します。サムネイルをダブルクリックすると、それが適用されます。

注記：また、プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをサイズ変更、変形、回転、および移動することができます。
- 4 [メニューテンプレートに追加] をクリックして、テンプレートをお気に入りフォルダーに追加します。

注記： [メニューをカスタマイズ] ダイアログボックスで作業する場合は、[フォント] ダイアログボックスを使用するとテキストを正確にサイズ変更できます。[フォント] のダイアログボックスを開くには、テキストを右クリックして [フォントの属性] を選択する方法もあります。

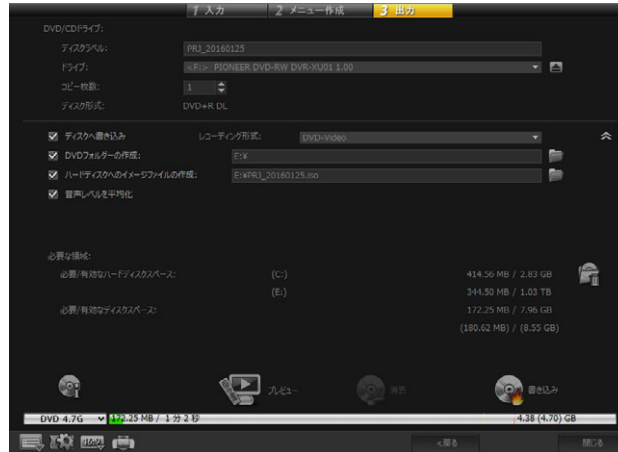
## 書き込む前のムービーとメニューのプレビュー

ディスクに書き込む前にムービーを確認するには、マウスで [再生] をクリックしてコンピュータでムービーを確認し、メニューをテストします。スタンドアロンディスクプレイヤーの標準リモコン同様にナビゲーションコントロールを使用します。



## プロジェクトをディスクに書き込む

これはディスク作成の最後の手順です。ムービーをディスクへ書き込むか、ハードドライブのディスクフォルダーへ保存するか、ディスクイメージファイルを作成して、後でムービーを書き込むことができます。



### 書き込みオプション

- ディスク書き込み装置 — 書き込み装置の設定を指定します。
- ラベル — Blu-ray ディスク / DVD のボリューム名を入力できます。ラベルには最高 32 個のチャプターを使用することができます。
- ドライブ — ビデオファイルを書き込むのに使用するディスク書き込み装置を選択します。
- コピー枚数 — 書き込むディスクのコピー枚数を設定します。
- ディスク形式 — 現在のプロジェクトの出力ディスク形式を表示します。
- ディスクへ書き込み — ディスクへ直接ビデオプロジェクトを書き込みます。
- レコーディング形式 — 標準的な DVD ビデオの作成には DVDVideo 形式を選択します。ファイルをハードドライブコピーしないでディスクを効率的に編集するには、DVD ビデオを選択します。DVD-Video は業界標準に準拠し、家庭用 DVD プレーヤーとコンピューターの
- DVD フォルダーを作成 — 作成しているビデオが DVD-Video の場合にのみ使用できます。作成したファイルは、ビデオファイルを AVCHD または Blu-ray ディスクに書き込むための準備ファイルです。また、これにより Corel® WinDVD® などのディスク再生ソフトを使って、コンピュータ上で完了したディスクフォルダーを見ることができます。
- ハードディスクへのイメージファイルの作成 — ビデオディスクを複数回書き込む場合に使用します。このオプションを選択すると、同じビデオディスクを書き込む場合に再度ファイルを生成する必要がなくなります。このオプションは、DVD-Video の場合にのみ使用でき、AVCHD および Blu-ray ディスクのプロジェクトの場合は無効になります。

- 音声レベルを平均化 — 作成時に、各ビデオファイルに異なる音声録音レベルを使用する場合があります。これらビデオクリップが一緒にされると、音量は著しく異なる場合があります。クリップ間のボリュームレベルを一定にするには、プロジェクト全体の音声波形を評価し、ビデオ全体の音声レベルを平均化する [音声レベルを平均化] 機能を使用します。
- 消去 — 書き込み可能なディスクのすべてのデータを削除します。
- 書き込みオプション — プロジェクト書き込み用に出力の詳細設定を調整します。
- 作業用フォルダーからテンポラリファイルを削除 — 作業フォルダー内の不必要なファイルすべてを削除します。
- 書き込み — 書き込みを開始します。
- 必要な領域 — プロジェクトの書き込み時の参照として使用されます。これらのインジケータは、プロジェクトをディスクに書き込むために必要なスペースがあるかどうかを知るのに役に立ちます。
- 必要/有効なハードディスクスペース — プロジェクトに必要な領域とハードドライブの空き領域を表示します。
- 必要/有効なディスクスペース — ビデオファイルに必要なディスク領域と空き領域を表示します。

## ムービーをディスクに書き込むには

---

- 1 プロジェクトをプレビューした後に [次へ] をクリックします。
- 2 [他の出力オプションを表示] をクリックして、以下のいずれかのオプションを有効にします。
  - DVD フォルダの作成 — 指定した場所に DVD フォルダを作成します。
  - 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 VideoStudio Editor に戻りません。

## ディスクイメージファイルのコピー

ディスクイメージファイルは、コンテンツ全体とディスクのファイル構造を取り込んだ単一のファイルです。コンピューターでディスクイメージファイルを作成すると、ソースディスクコンテンツをバックアップや将来のディスク書き込み用に保存できます。ディスクイメージファイルを保存するには、コンピューターに十分な空き容量が必要になります。


### ディスクイメージファイルをコピーするには

- 1 空のディスクをディスク書き込み装置に挿入します。
- 2 [ツール]> [ディスク イメージから書き込む (ISO)] をクリックします。  
ディスクコピーのダイアログボックスが表示されます。



- 3 [ソースディスクイメージファイル] で、ソースディスクイメージ (\*.iso) ファイルを参照して選択します。
- 4 [コピー先] で書き込みドライブを選択します。
- 5 [コピー] をクリックするとコピーが始まります。



 をクリックして書き込みの環境設定を行います。

## ディスクラベルの作成

VideoStudio で、ディスクラベル、ケースカバー、挿入物を作成し、印刷します。画像、テキスト、アイコンを追加および編集して、レイアウトを完成します。

### ディスクラベル作成ダイアログボックスを開くには

- [ディスクの作成] ダイアログボックスの左下にある [ディスク ラベルの印刷] アイコンをクリックします。



## 全般タブ

[全般] タブでは、ディスクラベルまたはディスクカバーのテンプレートを選択できます。その後で、ディスクラベル、カバー、ブックレットの全体的なデザインを変更することができます。参考のために、選択した用紙サイズに関連するメディアやラベルの実際のサイズが表示されます。

## イメージタブ

[イメージ] タブでは、イメージのプロパティを調整できます。

## テキストタブ

[テキスト] タブでは、テキストのプロパティをフォーマットして調整できます。

## ディスクラベル作成オプション

ディスクラベルをデザインする場合は、以下のいずれかを行うことができます。

- ファイル
  - ディスクラベルを読み込む — 以前に保存したディスクラベルプロジェクトを開きます。
  - ディスクラベルを保存 — ディスクラベルプロジェクトを保存します。
- イメージを追加 — ラベルに追加するイメージを選択します。
- テキストの追加 — テキストオブジェクトをラベルに追加します。
- アイコンの追加 — ラベルにアイコンを追加します。
- 再生リスト — [再生リスト情報を追加/編集] ダイアログボックスが開いて、アルバムタイトル、アーティスト名、日付などの情報をレベルに加えることができます。
- コンテンツをクリア — ディスクのレイアウトからすべてのオブジェクトや背景を削除します。この機能はデザインを最初からやり直したいときに便利です。

## その他のオプション

- ディスクを表示/非表示 — イメージやテキストの配置がうまくできるように、ディスクの輪郭を表示/非表示にします。
- グリッドを表示/非表示 — イメージやテキストを対称に配置できるように、グリッドラインを表示/非表示にします。

# ショートカット

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- メニューコマンドのショートカット
- ワークスペース ショートカット
- ナビゲーションエリアのショートカット
- タイムラインのショートカット
- ビデオの複数カットのショートカット
- レイアウトの設定のショートカット
- 画面キャプチャのショートカット
- その他のショートカット

## メニューコマンドのショートカット

Ctrl + N	新しいプロジェクトを作成する
Ctrl + M	HTML5 プロジェクトの新規作成
Ctrl + O	プロジェクトを開く
Ctrl + S	プロジェクトを保存する
Alt + Enter	プロジェクトのプロパティ
F6	環境設定
Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Ctrl + C	コピー
Ctrl + V	貼り付け
Del	削除
F1	ヘルプ

## ワークスペース ショートカット

Alt + F10	取り込みワークスペースへ
Alt + F11	編集ワークスペースへ
Alt + F12	共有ワークスペースへ

## ナビゲーションエリアのショートカット

F3	マークインを設定
----	----------

F4	マークアウトを設定
L	再生 / 一時停止
Ctrl + P	再生 / 一時停止
Space	再生 / 一時停止
Shift + [再生] ボタン	現在選択されているクリップを再生
K	クリップまたはプロジェクトの先頭に戻る
ホーム	クリップまたはプロジェクトの先頭に戻る
Ctrl + H	クリップの開始点に戻る
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、 <b>Tab</b> キーまたは <b>Enter</b> キーを押すと右ハンドルに切り替わります。
左	<b>Tab</b> キーまたは <b>Enter</b> 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	<b>Tab</b> キーまたは <b>Enter</b> 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	<b>Tab</b> キーまたは <b>Enter</b> 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りした場合は、 <b>Esc</b> 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。
Alt + 左矢印キー / 右矢印キー	選択したクリップを1度に1つのフレーム をタイムラインに沿って移動。



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 <b>Shift</b> を押しながらクリックするか、 <b>Ctrl</b> 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
ホーム	タイムラインの先頭に移動
End	タイムラインの最後に移動
Ctrl + H	前のセグメント
Ctrl + E	次のセグメント

## ビデオの複数カットのショートカット

Del	削除
F3	マークインを設定
F4	マークアウトを設定
F5	クリップの開始点に移動
F6	クリップの終了点に移動
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 VideoStudio のワークスペースに戻ります。
-----	---



# クイック DVD ウィザード

クイック DVD ウィザードを使用すると、FireWire 対応の DV あるいは HDV テープのビデオカメラから動画を取り込み、テーマテンプレートを追加して DVD に書き込むことができます。このビデオ編集モードでは、ビデオを DVD へすばやく直接転送できます。クイック DVD ウィザードを使用するには、ツール > クイック DVD ウィザードの順にクリックします。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- シーンのスキャン
- テンプレートの適用と DVD への書き込み

## シーンのスキャン

DV テープをスキャンして、ムービーに追加するシーンを選択できます。

### シーンをスキャンするには

- 1 ビデオカメラをコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。ビデオカメラを再生（または VTR/VCR）モードにします。
- 2 [デバイス] で録画デバイスを選択します。
- 3 [キャプチャ形式] 矢印をクリックして、取り込んだ動画のファイル形式を選択します。
- 4 テープ内の全動画を書き込む（[テープ全体を書き込む]）か、DV テープをスキャンする（[シーン検出]）かを指定します。

### テープ全体を書き込むには

- 1 [テープ全体を書き込む] を選択し、[長さ] でテープの長さを指定します。
- 2 [次へ] をクリックして、テンプレートを適用し DVD へ書き込みます。

### シーン検出機能を使用するには

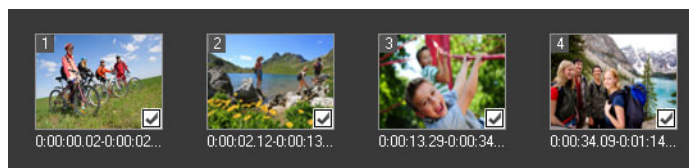
- 1 [シーン検出] を選択し、[最初から] または [現在の位置] のどちらからテープをスキャンするかを指定します。
  - 最初から — テープの最初からシーンをスキャンします。テープが巻き戻されていない場合は、自動的に巻き戻されます。


- 現在の位置 — テープの現在の位置からシーンのスキャンを開始します。
- 2 スキャン速度を指定して [スキャンを開始] をクリックすると、DV デバイスのスキャンが開始します。シーンとは、DV テープ内のビデオセグメントのことで、日時スタンプで区切られます。



クイック DVD ウィザード

- 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。



## 法的通知

Corel® VideoStudio® 2019 ユーザーガイド  
© 2019 Corel Corporation.

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、FastFlick、MindManager、Multi-Cam Capture、MyDVD、Painter、PaintShop、Pinnacle Studio、ReviverSoft、Roxio、ScoreFitter、Toast、WinDVD、WinZip および、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。

特許権について：[www.corel.com/patent](http://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三者に責任を負うものではありません。また、Corel は第三者によるいかなる請求についても責任を負いません。Corel が支払う債務の総額は、お客様が本製品の購入に際して支払った金額を超えないものとします。国によって偶発的損害もしくは付帯損害について債務の除外または制限が認められないことがあります。その場合には、前述の限度はお客様には適用されません。

Corel Corporation の事前の同意および書面による許可なしに、本マニュアルの全体または一部を、コピー、フォトコピー、複製、翻訳、または任意の電子媒体や機械読み取り形式へ変換することは、禁じられています。