



ビデオスタジオ

VideoStudio® 2021

ユーザーガイド

Corel® VideoStudio® 2021

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 2021 の新機能	7
システム要件	9
サポートされるファイル形式	10
ハードウェア アクセラレーション	11
ビデオ編集の準備	12
アプリケーションのインストールとアンインストール	13
アプリケーションの起動と終了	13
アプリケーションの更新	14
Corel サポートサービス	14
Corel について	14
学習リソース	15
マニュアル表記規則	15
ヘルプシステムを使用する	16
Corel VideoStudio 2021 ユーザーガイド PDF	16
ビデオチュートリアルで学習する	16
Web 上のリソースを利用する	17
ワークスペースの概要	19
ワークスペースについて	19
ワークスペースの切り替え	23
Welcome ブック	23
プレイヤー パネルの使用	24
ツールバーの使用	26
ワークスペースのカスタマイズ	28
アプリケーションで使用する言語の変更	30
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	37
DV テープスキャンの使用.....	37
アナログビデオの取り込み	37
デジタルメディアからのインポート.....	38
シーンのスキャンと分割	39
プロジェクトの基礎	41
新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く	41
プロジェクトのプロパティの設定.....	42
カスタムプロファイルの作成.....	43
スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現	44
プロジェクトまたはクリップのプレビュー	45
操作を元に戻す / やり直す	46
グリッドラインの表示 / 非表示	46
プロジェクトの保存	47
スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存	47
キューとチャプターの追加.....	48
テンプレート	51
インスタントプロジェクトテンプレートの使用	51
画面分割ビデオテンプレート	53
メディアのグループ化と検索	59
ライブラリの使用	59
ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター	62
ライブラリ内で検索するには.....	63
サムネイルのサイズ変更	64
ファイルを 3D としてタグ付け	64
タイムライン	67
タイムラインビューの切り替え	67
トラックの表示 / 非表示	69

トラックの追加と交換	70
トラック名の変更	71
トラックの高さの調整	71
グループ化とグループ化の解除	72
リップル編集モードの使用	73
置換モードを使用する	74
メディアを編集	77
編集ワークスペースのオプション パネルの使用	77
複数ファイルの変換	80
ビデオクリップの追加	81
写真の追加	82
タイムライン上でクリップを移動	83
ビデオまたは写真の回転	83
ビデオまたは写真のクロップ	83
ビデオおよび写真のサイズ変更 / スケーリング	84
タイムリマップ	85
ビデオ再生速度の変更	87
固定フレームの使用	89
メディアクリップの交換	91
クリップのトリム	91
タイムライン上でツールのスリップ、スライド、ストレッチを使用するには	93
シーンごとに分割を使うには	95
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	96
トリムしたクリップの保存	98
ビデオクリップから静止画を撮る	98
レンズ補正	98
ビデオおよび写真のパンとズーム	100
マスク クリエーターの使い方 (Ultimate)	102
トラックの透明度	110
360 度ビデオ	113

360 度ビデオの編集	113
360 ビデオの標準ビデオへの変換	114
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	116
オーディオ	119
オーディオファイルの追加	119
オーディオダッキングを使って音量を自動調整する	120
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	122
オートミュージックの使用	122
音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整	123
クリップのボリューム調整	124
オーディオクリップのトリムと切り取り	124
オーディオ再生時間の伸縮	125
フェードイン / アウトを適用する	125
サウンドミキサーを使用する	125
ステレオチャンネルの調整	126
サラウンドサウンドミキサーの使用	127
サラウンドサウンドのミキシング	127
オーディオチャンネルの複製	128
オーディオフィルターの適用	128
タイトルと字幕	131
ライブラリを使用してタイトルを追加	131
字幕エディターでタイトルを追加する	133
テキストの書式	135
ライブラリのタイトルを作成するには	139
テキスト効果とアニメーションの適用	140
タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する	142
3D タイトルエディタ	143
3D タイトルエディタの作業領域	143
3D タイトルの作成と編集	144
トランジション	147

トランジションの追加	147
トランジションの保存と削除	149
変形トランジション	150
シームレス トランジション (Ultimate)	151
カラー / 装飾	155
カラークリップの追加	155
カラーパターンの追加	155
背景の追加	156
オブジェクトまたはフレームの追加	156
アニメーションの追加	157
ビデオフィルター	159
フィルターを適用	159
複数のフィルターの適用	160
フィルターを削除するには	161
お気に入りとしてフィルターをマークする	161
オーディオフィルターの適用	162
AR ステッカー	164
オーバーレイ クリップ	167
オーバーレイトラックへのクリップの追加	167
オーバーレイクリップの調整	168
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	169
オーバーレイクリップへのモーションの適用	170
オーバーレイクリップの全体の透明度の調整	170
オーバーレイクリップに境界線を追加	170
クロマキーを使用してグリーン スクリーン効果を適用するには	171
オーバーレイクリップと背景のブレンド	172
マスクフレームの追加	175
オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用	176
色補正およびカラー グレーディング	179

カラー コントロールを使用する	179
基本的な色やトーンの補正	180
ホワイトバランスの調整	181
トーン カーブ	182
HSL 調整	183
カラー ホイール	184
ビデオ スコープ	185
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	188
モーショントラッキング	191
ビデオオブジェクトのモーショントラッキング	191
モーションをトラッキングパスに一致させる	195
モーションを生成する	199
トラッキングパス	203
トラッキングパスの調整	203
トラッキングパスにオブジェクトを使用する	205
パス ライブラリーを使用する	207
ペインティング クリエーター	211
ペインティング クリエーターの使用	212
ペインティング クリエーターのワークスペース	213
ペインティング クリエーターモードへの切り替え	215
背景を選択するには	216
ペインティング クリエーターでアニメーションやイメージを作成するには	217
ペインティング クリエーターの環境設定	219
カスタム ブラシの作成とインポート	220
ペインティング クリエーターで作成したアニメーションや画像 をエクスポートするには	221
FastFlick (おまかせモード)	223
FastFlick でプロジェクトを作成する	223
テンプレートの選択 (FastFlick)	224
メディアクリップの追加 (FastFlick)	224

タイトルの編集 (FastFlick)	224
ミュージックの追加 (FastFlick)	226
パン & ズーム効果の適用 (FastFlick)	227
ムービー再生時間の設定 (FastFlick)	227
コンピューター再生用のファイルを保存する (FastFlick)	227
Web へのアップロード (FastFlick)	228
VideoStudio でムービーを編集する (FastFlick)	229
ベストシーン	231
ベストシーンのご紹介	232
ベストシーン ウィンドウ	233
ベストシーンの設定	235
ベストシーン ムービーを作成するには	236
ベストシーン ムービーを編集するには	237
ベストシーンで顔を検出するには	238
FastFlick (おまかせモード) テンプレートの作成	241
FastFlick テンプレートの用語	241
FastFlick テンプレートの作成規則	243
FastFlick テンプレートの作成	244
ストップモーション アニメーション	247
ストップモーションプロジェクトの作成	247
ストップモーションの設定	249
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	249
DSLR の拡大モードの使用	250
マルチカメラ編集	253
マルチカメラエディタ ワークスペース	253
マルチカメラ編集の基本手順	256
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	256
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	257
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	258

複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成	259
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.....	261
マルチカメラソースファイルの管理.....	262
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート	263
マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用	263
保存して共有する	265
共有オプションの選択	265
コンピューター再生用のファイルを保存する	266
モバイル機器用ビデオファイルの保存.....	267
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.....	268
HTML5 ビデオファイルの保存.....	269
Web へのアップロード	271
3D ビデオファイルの作成.....	272
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).....	273
サウンドファイルを作成する	274
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.....	274
ディスク書き込み	277
プロジェクトをディスクに保存する.....	277
ファイルの整理	279
チャプターの追加と編集	280
メニュー テンプレートの編集	282
高度なメニューの作成	285
書き込む前のムービーとメニューのプレビュー	286
プロジェクトをディスクに書き込む.....	287
ディスクイメージファイルのコピー.....	289
ディスクラベルの作成	290
ショートカット	293
メニューコマンドのショートカット.....	293
ワークスペース ショートカット	293
ナビゲーションエリアのショートカット	294

タイムラインのショートカット.....	294
ビデオの複数カットのショートカット.....	295
レイアウトの設定のショートカット.....	295
画面キャプチャのショートカット.....	295
その他のショートカット.....	296
クイック DVD ウィザード.....	297
シーンのスキャン.....	297
テンプレートの適用と DVD への書き込み.....	298
法的通知 301	



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ご説明します。

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 1
- クリップと写真の追加 2
- ビデオクリップのレビューとトリム 3
- タイトルの追加 4
- トランジションの適用 5
- ミュージックの追加 5
- 保存して共有する 6

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。

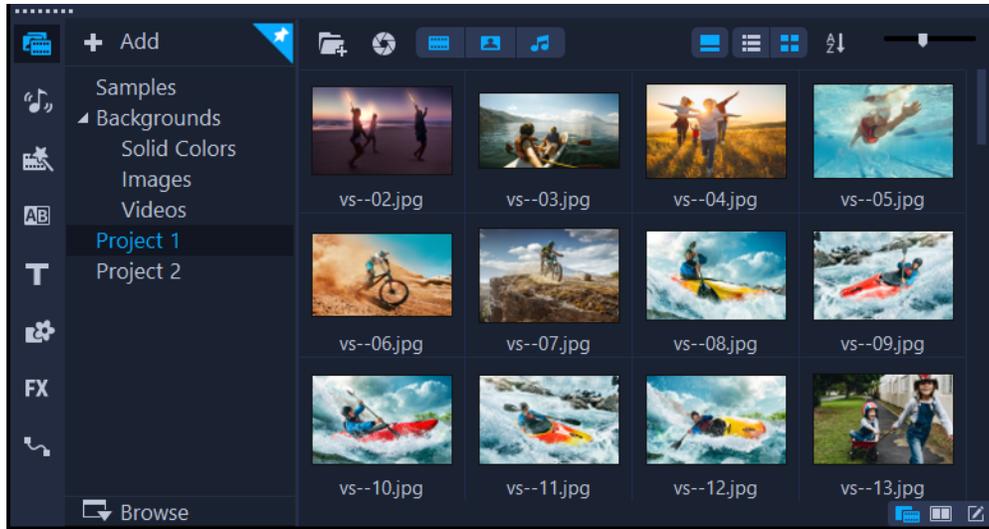
すばやくムービーを作成するには、ベストシーンまたは Corel® FastFlick™ をお試しください。詳細については、第 231 頁的〈ベストシーン〉および第 223 頁的〈FastFlick (おまかせモード)〉を参照してください。

ムービープロジェクトについて、詳しくは、第 41 頁的〈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

まずは、最もよく使う作業環境をご紹介します。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**に直接移動できます。

ライブラリには、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が収納されています。また、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も収納されています。



- 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1つのグループにまとめるプロジェクト用フォルダーを作成するには、**【新規フォルダーを追加】** ボタン **+ Add** をクリックします。
- 3 フォルダーの名前を入力します。
- 4 ライブラリの上部にある **【メディアファイルを取り込み】** ボタン  をクリックし、使用するビデオクリップと写真を選択して **【開く】** をクリックします。

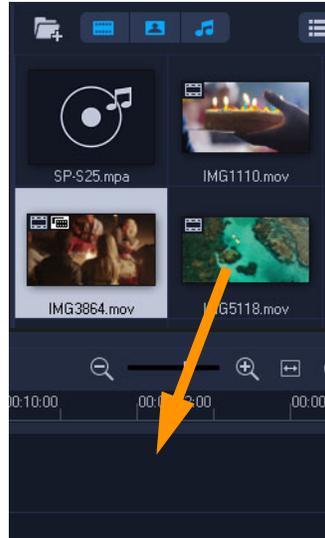
ライブラリ上部のボタンは、有効/無効にしてサムネイルをビデオ、写真、ミュージック別に並べ替えることができます。予定したメディアが見つからない場合は、メディアボタンの状態を確認してください。



クリップと写真の追加

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

インスタントプロジェクトテンプレートを使用すれば、簡単に洗練された作品を完成できます。詳しくは、第 51 頁的〈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

ビデオ作品を成功させる秘訣は、観る人が途中で興味を失わず最後まで見れるよう、あまり長くないものにする事です。ですから、ビデオクリップをレビューしてトリミングしていきましょう。

- 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 プレイヤー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 クリップを確認した後、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。選択したフレームにジョグスライダーが移動し、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。
- 備註：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ミングすることもできます。

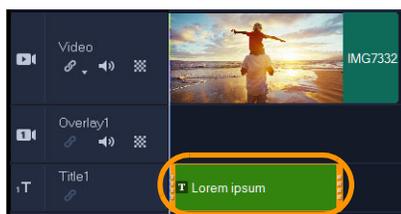


真ん中の部分を編集する場合は、**ビデオの複数カット**をお試しく下さい。詳細については、第 96 頁的〈1つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには〉を参照してください。

タイトルの追加

次にタイトルを追加しましょう。

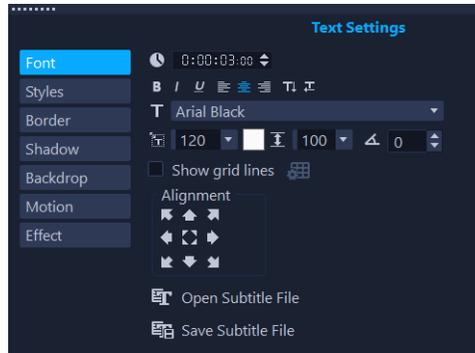
- 1 タイムラインで、**ジョグスライダー**を必要な位置までドラッグします。
- 2 ライブラリ サムネイルの左側の **[タイトル]** ボタン **T** をクリックします。
- 3 プレビューウィンドウに直接入力することもできますが、タイムラインの**タイトルトラック**にライブラリから任意のタイトルサムネイルをドラッグすると、より簡単にプロ品質のタイトルを作成することができます。



- 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。



- 6 **[オプション]** パネルが **[ライブラリ]** パネルに表示されます。**[オプション]** パネルの **[テキスト設定]** ページにあるさまざまな機能を使ってタイトル テキストの書式を調整できます。テキストの整列、フォント、サイズ、色の変更などです。



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。トランジションは、さまざまなオプションから選択できます。

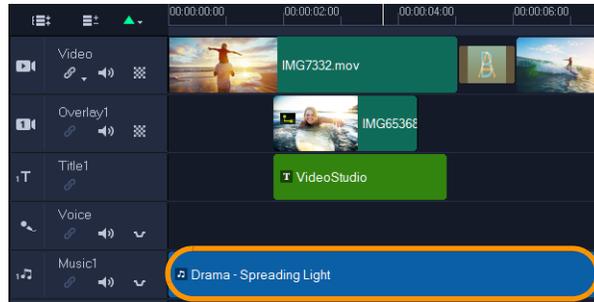
- 1 ライブラリで、[トランジション] ボタン  をクリックします。
- 2 ライブラリ上部の [ギャラリー] ドロップリストをクリックし、[すべて] を選択して利用できるオプションを確認します。
- 3 必要なトランジションのサムネイルをタイムラインにドラッグして、クリップまたは写真の連結部分に配置します。



トラック内のすべてのクリップと写真の連結部分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と交換される前にこれを告げる警告メッセージが表示されます。

ミュージックの追加

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



- 1 [タイムライン] ツールバーで、[オートミュージック] ボタン  をクリックします。
- 2 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] をクリックして再生できます。
- 3 選択した楽曲をタイムラインに追加するには、[タイムラインに追加] をクリックします。
- 4 ミュージックがミュージックトラックに追加されたら、他のクリップ同様にタイムライン内の新しい位置までドラッグし、終点ハンドルをドラッグしてトリムすることができます。
- 5 プロジェクトの終わりにミュージックをフェードアウトさせるには、[オートミュージック] 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、詳しくは第 119 頁的〈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 にアップロードしてみましょう。

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役立ちます。

- 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、Vimeo のいずれかを選択し、[ログイン] をクリックして、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



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、上級者を問わず、魅力的なビデオ作品を制作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、共有できる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 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 2021 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 2021 の新機能

クリエイティブな新機能が加わり、既存の機能も向上した VideoStudio を使って、優れたビデオ作品をより迅速に作成できます。主な機能は以下の通りです。

新機能！インスタントプロジェクト テンプレート

新しいインスタントプロジェクト テンプレートを使って、人気のビデオスタイルをたったの数分で再現し、時間とエネルギーを節約できます。テンプレートを選択し、ビデオにドラッグ&ドロップするだけで、エクスポートできます！人気のビデオクリップやテーマに基づくビデオのオープニングを再現したり、縦向きビデオを横向きにしたり、マーケティングプロモーション用のテンプレートを複製したりできます。詳細は、第 51 頁的〈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。

新機能！AR ステッカー

新機能の AR ステッカーで、楽しくて個性ある作品をすばやく生み出せます！顔を認識して、顔に特徴をマッピングできる顔追跡ステッカーです。面白いキャラクターの耳、びっくりするような目、実物より大きなサングラス、奇想天外な帽子などをインポートして適用できます。AR ステッカーは、ゲーム中継ビデオやリアクションビデオ、チュートリアルなどのリアクションを目立たせ、個性を演出するのに最適です。詳細は、第 164 頁的〈AR ステッカー〉を参照してください。

機能強化！プレミアム効果 - Ultimate 限定！

Ultimate のユーザーは、業界をリードする NewBlueFX および proDAD のより豊富になったプレミアム効果のコレクションをお楽しみいただけます。あっと驚く創造性あふれる変身を遂げたり、3D タイトルでより面白味を出したり、様々なシーンに合わせてムードを設定したりできます。NewBlueFX の最適化された効果パックや proDAD の 100 種類以上の VitaScene 効果が楽しめます。強化された proDAD Mercalli 手ブレ補正ツールで、リアルタイムで補正できます。不完全な部分は容易に修正でき、レンズ補正も適用でき、色の補正や調整し、反射の作成もできます。

強化機能！モーションのカスタマイズ

強化されたモーションの生成ツールで、より洗練されたモーション効果を生み出せます。新機能「自動ぼかし (移動)」は、自然な印象にするのに最適なレベルでぼかし効果を適用するために、2つのキーフレーム間のサイズ、位置、回転の変化を計算します。オブジェクトのアニメーションからシームレスにイーズイン、イーズアウトします。強化されたプロジェクトプレビューで、他のタイムラインにあるクリップをと組み合わせて、アニメーションがどのように見えるかを確認できます。クリップやタイトルをグループ化して編集でき、オブジェクト間も簡単に切り替えできるなど、複数の編集作業が手軽にできます。詳細は、第 199 頁的〈モーションを生成する〉を参照してください。

機能強化！マスククリエイター (Ultimate のみ)

ビデオマスキングは、基本的な修正からクリエイティブな補正まで、すべてできる強力なツールです。VideoStudio Ultimate 2021 のマスククリエイターを使ったクリエイティブな可能性がさらに増しました。新しいキーフレームのコントロールで、すばやく効率的にビデオマスクの位置、サイズ、角度を調整できます。クリップを選択しなくても、マスククリエイターを使って、プロジェクトにウィンドウを作成し、シネマ級の特殊効果やトランジションを生み出せます。カスタムマスクを作成して映像からオブジェクトを削除したり、クリップの特定の領域を編集したりできます。詳細は、第 102 頁的〈マスククリエイターの使い方 (Ultimate) 〉を参照してください。

機能強化！画面分割テンプレート編集 (Ultimate)

VideoStudio Ultimate 2021 は、強化されたツールを使って、分割画面ビデオをより効率よく編集できます。プレビュー画面を拡大、縮小できる新しいオプションを使って、強化された分割画面テンプレート エディターでオブジェクトをより容易にコントロールできます。カスタマイズし直す必要はありません。キーフレームの編集をすばやくコピー & ペーストして時間を節約できます。新しい置換モードを使うと、簡単かつ効率的にクリップをドラッグ&ドロップしてプレースホルダーと入れ替えられます。詳細は、第 53 頁的〈画面分割ビデオ テンプレート〉を参照してください。

??????????

インポートからエクスポートにいたるまでの使い勝手が改善され、より直感的に編集できるようになりました。ビデオを手軽にドラッグ&ドロップして、プレースホルダのクリップと入れ替えて、より効率的にプロジェクトを作成できます。斬新なパレットを生み出す新しいカラーピッカーで色を調整し、すばやくお気に入りのトーンを作り出せます。新機能「置換モード」により、インスタントプロジェクト テンプレートまたは分割画面ビデオに映像を容易にドラッグ&ドロップできます。

??????????????

最適化された編集のワークフローでより迅速に作業し、製品全体にわたって大きく改善したパフォーマンスをご堪能いただけます。VideoStudio Ultimate 2021 は、AMD および nVidia の技術に最適化されており、一般的なファイル形式での作品のプレビューやワークフローの速度が劇的に改善します。より容量の少ないプロキシファイルで効率的に編集し、よりすばやく作品をプレビューをでき、元の解像度ファイルの品質を保持したままエクスポートできます。VideoStudio?2021 なら、信頼性の高いパフォーマンスと安定性をお楽しみいただけます。

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 のハードディスク空き容量 (フル インストール)

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 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 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、XAVCS、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、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のみが対応しています。

**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、第 42 頁的〈プロジェクトのプロパティの設定〉および第 45 頁的〈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、第 44 頁的〈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〉および第 11 頁的〈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 ダウンロードした .exe ファイルをダブルクリック、または DVD ドライブに DVD を挿入します。
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。
備註： 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 2021] 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

2021] を選択します。

アプリケーションを終了するには

- 以下のいずれかの手順で行います。
 - [ファイル] > [終了] を選択します。
 - アプリケーションウィンドウ右上の [閉じる] ボタン  をクリックします。

アプリケーションの更新

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

アプリケーションを更新するには

- [ヘルプ] > [更新のチェック] を選択します。

Corel サポートサービス

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

Corel について

Corel 製品により、世界中の知識を扱う職業に従事する何百万もの人々がつながり、優れた仕事を迅速にこなすことができます。Corel は、世界トップクラスのソフトウェア企業に名を連ねる会社で、個人やチームによる創造、共同作業、優れた成果の達成を強力にサポートしています。Corel は、インスピレーションを提供し、ユーザーの目標を支援するために、CorelDRAW®、MindManager®、Parallels®、WinZip® など幅広い画期的なアプリケーション群を提供することで、高く支持されてまいりました。弊社についての詳細は、www.corel.com 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 2021 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(左側) — ヘルプのトピック一覧を参照できます。
 - 検索ボックス(ウィンドウの上部) - ヘルプ内のすべてのテキストから単語や(引用符で囲んで)語句を検索できます。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。

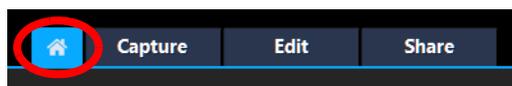
Corel VideoStudio 2021 ユーザーガイド PDF

Corel VideoStudio Pro 2021 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、第 23 頁的〈Welcomeブック〉を参照してください。



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

[Discovery Center] ウィンドウを開くには

- [ヘルプ] } [ビデオ チュートリアル] を選択します。

Web 上のリソースを利用する

VideoStudio の [ヘルプ] メニューと Corel Web サイトから、カスタマーサポートやコミュニティ専用のさまざまな Web ページにアクセスすることができます。チュートリアル、ヒント、ニュースグループ、ダウンロード、その他のオンラインリソースなど、さまざまなリソースが用意されています。

Corel VideoStudio の Web リソースにアクセスするには

- ご使用のインターネットブラウザから www.videostudiopro.com/learn にアクセスして、チュートリアルやコミュニティフォーラムなど、さまざまなリソースをご利用ください
- VideoStudio Facebook 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 つのワークスペースで構成されています。これらは、ビデオ編集の主要な手順に合わせたものになっています。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、必要なもの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
- ワークスペースの切り替え
- Welcome ブック
- プレイヤー 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**

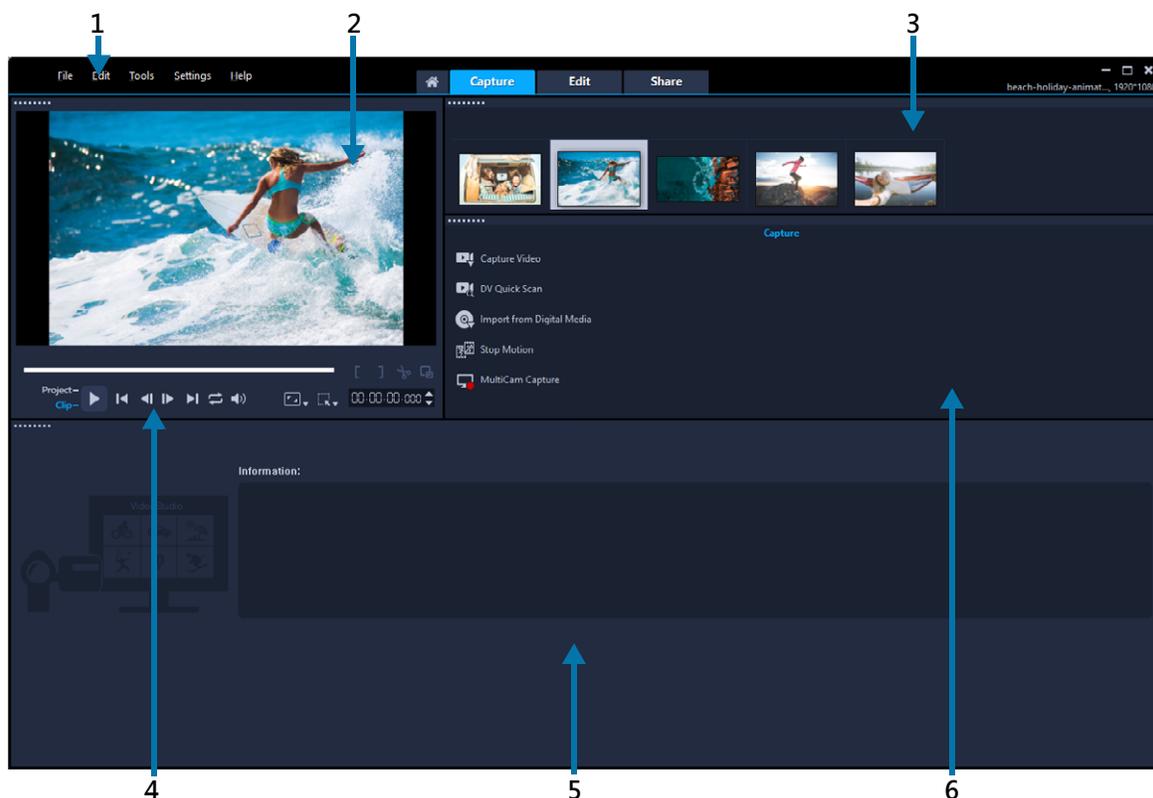
各ワークスペースには固有のツールとコントロールがあり、すぐに効率よくタスクを完了するために役立ちます。

[Welcome] タブについての詳細は 第 23 頁的〈Welcome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についての詳細は、第 28 頁的〈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。



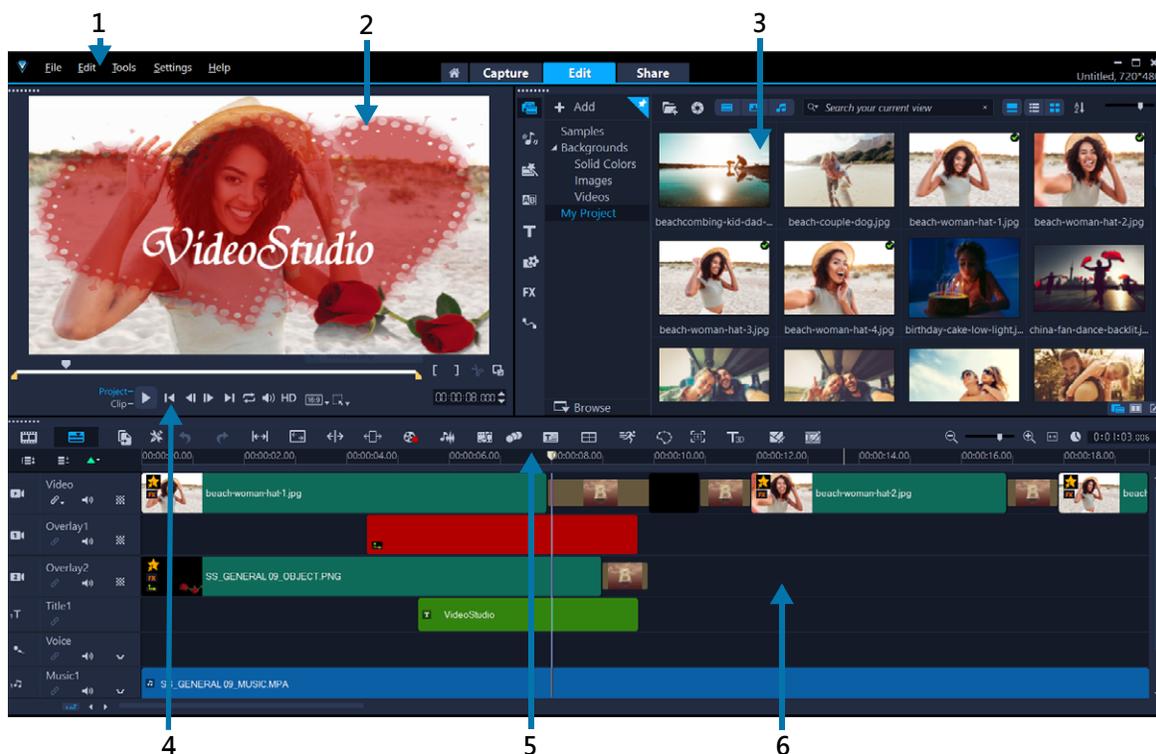
[取り込み] ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

- 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 — プレイヤー 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 — プレイヤー パネルにクリップの再生や正確なトリミングができるボタンがあります。
- 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。



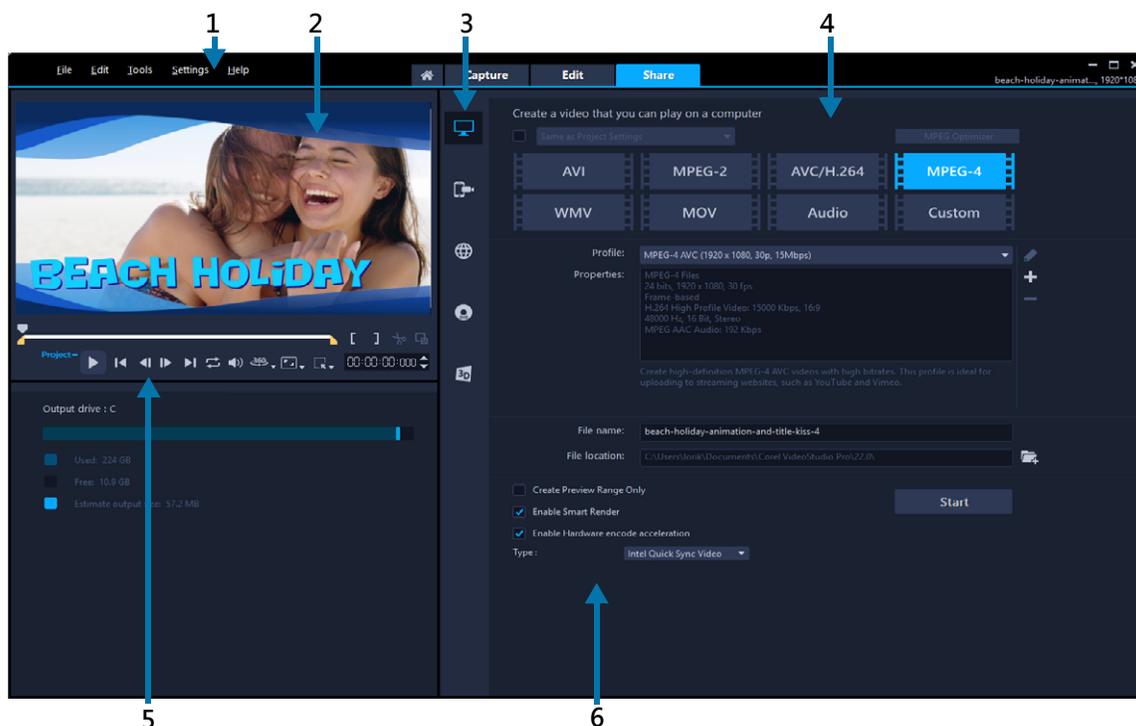
[編集] ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

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. **プレイヤー パネル** — プレビュー ウィンドウに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** — プレイヤー パネルにクリップの再生や正確なトリミングができるボタンがあります。
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、第 67 頁的〈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—プレイヤー 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—プレイヤー 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。

ワークスペースの切り替え

VideoStudio を使用すると、ビデオ編集処理の各ステップに合わせた 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。

キャプチャー

[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。

共有する

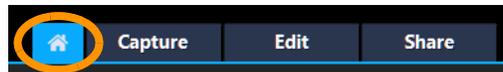
共有 ワークスペースでは、ムービーを保存し共有できます。ビデオファイルを保存し、ディスクに書き込んで、Web にアップロードできます。

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

Welcomeブック

Welcome ブックは、**Welcome** タブからアクセスできます。



Welcome 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
- その他のリソースに関する情報

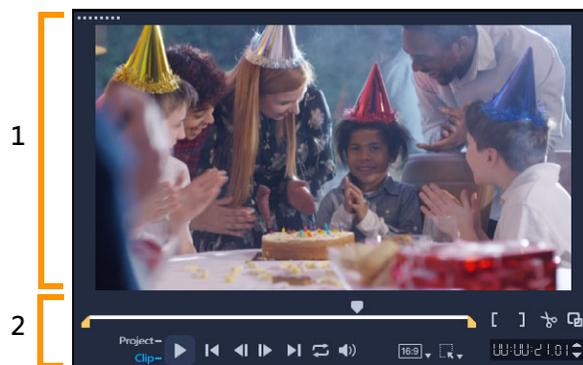
Welcome ブックを定期的に確認し、最新情報を手に入れましょう。

デフォルト設定では、**Welcome** タブが、アプリケーションに起動時に開きます。デフォルト設定で起動するページは、**[設定] > [環境設定]** で、**[全般]** 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。ただし、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、**Welcome** ブックのページが表示される場合があります。

プレイヤー パネルの使用

プレイヤー 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で構成されています。再生や正確なトリム用のボタンがあります。

ナビゲーションエリアのコントロールを使用して、選択したクリップまたはプロジェクト内を移動します。[トリムマーカー]と[ジョグスライダー]を使用して、クリップを編集します。取り込みワークスペースでは、このパネルはDVまたはHDVビデオカメラのデバイスコントロールとしても機能します。



プレイヤー 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で構成されています

プレイ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を使って、さまざまな編集ができます。

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、 コンピューター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 ジョグスライダー を移動し、 このボタンをクリックします。
	マークイン/ マークアウト	プロジェクトのプレビュー範囲を設定します。 または、クリップをトリムする開始位置と終了位 置を設定します。

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

プロジェクトやクリップをプレビューするには

- プロジェクトまたはクリップをクリックし、[再生] をクリックします。



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



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

トリム範囲のみを再生するには

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

ツールバーの使用

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

パーツ	説明
	<p>モードの置換</p> <p>ライブラリからクリップをドラッグ & ドロップして、タイムラインにあるクリップと入れ替えられます。この機能が有効になっていなければ、CTRL キーを押したまま、タイムラインにあるクリップからライブラリにあるクリップに入れ替えます。</p>
	<p>ツールバーのカスタマイズ</p> <p>ツールバーの各ツールを表示/非表示にします。</p>
	<p>元に戻す</p> <p>最後の操作を元に戻します。</p>
	<p>やり直し</p> <p>元に戻された最後の操作をやり直します。</p>
	<p>スリップ ツール</p> <p>タイムラインでトリミングされたクリップをドラッグし、表示するフレームを変更できます。タイムラインでのクリップの長さは変更しません。S:</p>
	<p>ストレッチ ツール</p> <p>タイムラインでインタラクティブにクリップを伸縮させて、クリップの速度を変更できます。</p>
	<p>ロール ツール</p> <p>タイムラインでトリミングされた2つのクリップの開始点と終了点をドラッグして、これらのクリップの長さを調整できます。</p>
	<p>スライド ツール</p> <p>隣接するクリップの長さに影響を及ぼすことなく、タイムラインでトリミングされたクリップの終了点を調整できます。</p>
	<p>記録/取り込みオプション</p> <p>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。</p>
	<p>サウンド ミキサー</p> <p>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。</p>
	<p>オートミュージック</p> <p>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。</p>
	<p>モーション トラッキング</p> <p>[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。</p>
	<p>字幕エディター</p> <p>[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。</p>
	<p>マルチカメラエディター</p> <p>マルチカメラエディター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。</p>
	<p>タイムリマップ</p> <p>[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。</p>
	<p>マスククリエイター</p> <p>[マスククリエイター] 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。</p>

	パーツ	説明
	パン&ズーム	キーフレームを使用して、パン/ズーム効果を適用できるパン/ズームダイアログボックスが開きます。
	3D タイトルエディタ	3次元のタイトルを作成して保存できる3Dタイトルエディタダイアログボックスが開きます。
	画面分割 テンプレートクリエーター	分割画面テンプレートを作成または編集できるテンプレートエディタが開きます。創造的なレイアウトで複数のビデオを再生できます。
	ペインティング クリエーター	ペイント、描画、手書きのストロークをアニメーションまたは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したりできるペインティングクリエーターが開きます。
	ズームイン/ ズームアウト	ズームスライダーとボタンを使用して、 タイムライン の表示を調整できます。
	プロジェクトをタイムラインに合わせる	プロジェクトの表示をタイムライン全体の長さに合わせて調整します。
	プロジェクトの長さ	プロジェクトの合計の長さを表示します。

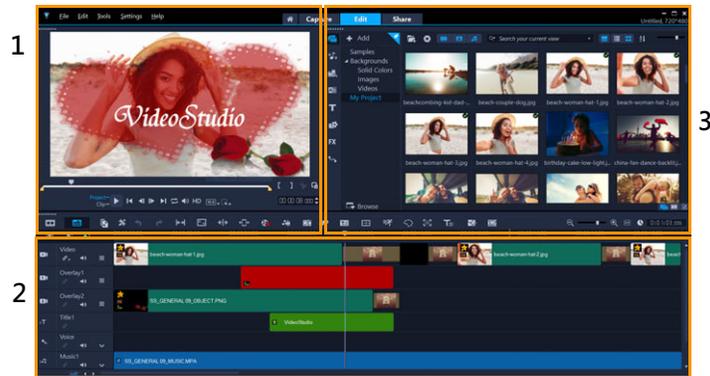
タイムラインのツールバーを表示/非表示にするには

- 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.プレイヤー 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

- [プレイヤーパネル]、[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。



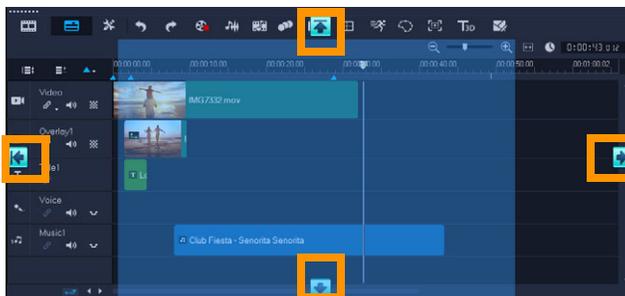
さらにパネルをメインアプリケーションウィンドウの外側にドラッグして、デュアルモニターセットアップ用の第2ディスプレイ領域に移動することもできます。

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 ドッキングされていないパネルをドラッグします。
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パネルをドラッグして、ドッキングする位置を選択し、マウスを離します。
パネルがこの場所に収まります。

カスタムワークスペースのレイアウトを保存するには

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

カスタムワークスペースのレイアウトを読み込むには

- [設定] > [レイアウトの設定] > [切り替え先] の順にクリックして [デフォルト] を選択するか、保存したいいずれかのカスタム設定を選択します。
各プリセットに割り当てられたホットキーの組み合わせについて、詳しくは 第 295 頁的〈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。

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리카ードに記録するビデオカメラ、ディスク、DV または HDV ビデオカメラの内蔵メモリ、携帯機器、そしてアナログおよびデジタル TV キャプチャ デバイスが含まれます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

取り込みワークスペースのオプションパネルの使用

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を取り込み、インポートできます。

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や写真をインポートできます。



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



[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できます。また、この機能は、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できます。



[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べ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できます。
- **ソース** — 検出されたキャプチャデバイスが表示され、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されます。
- **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** — 取り込んだビデオを自動的に撮影日時に基づいて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できます。
- **オプション** — 取り込み設定を変更できるメニューが表示されます。
- **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できます。
- **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むことができます。

ビデオカメラからビデオクリップや写真を取り込むには

- 1 ビデオカメラをコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。ビデオカメラを**再生** (または**VTR/VCR**) モードにします。
- 2 取り込みオプションパネルで、[**ビデオの取り込み**] をクリックします。
- 3 [**ソース**] ドロップリストからキャプチャデバイスを選択します。
- 4 [**フォーマット**] ドロップリストからファイル形式を選択します。 [**取り込み**] フォルダーボックスで、フォルダ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。

備註： [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。

備註： 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、使用したいフレームが表示されたら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。

備註： ビデオカメラが録画モード（一般にカメラや動画と呼ばれるもの）であれば、ライブビデオを取り込むことができます。

備註： [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] をクリックして録画を開始します。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。

備註： 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。
備註： 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。
備註： 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 [**ビデオの取り込み**] をクリックして取り込みを始め、[**キャプチャを中止**] をクリックして取り込みを終わります。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、第 297 頁的〈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。
すると、[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。
備註： 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。

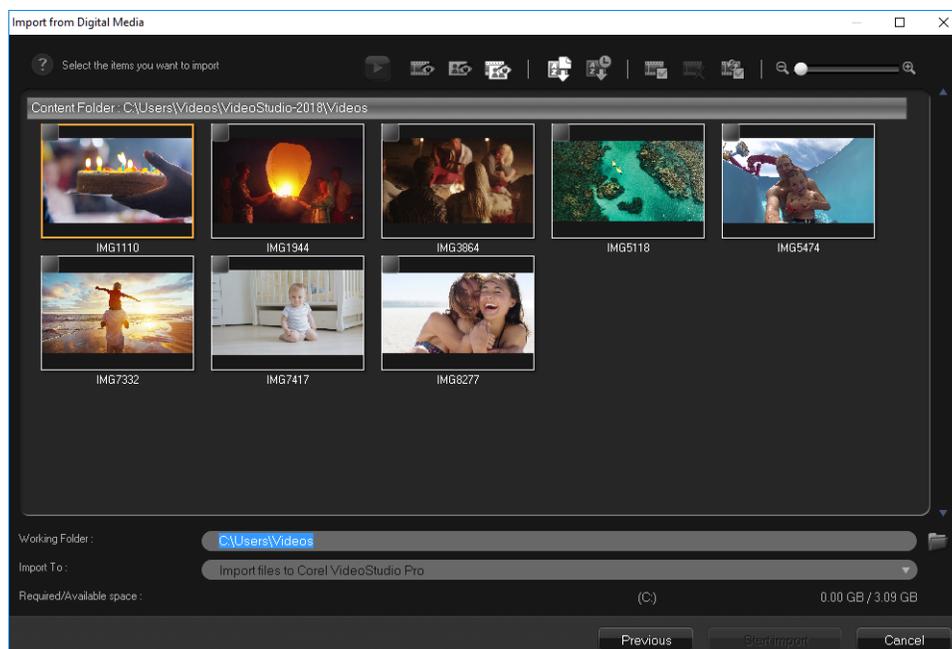
- 2 ダイアログボックスが開き、以下の取り込み設定をカスタマイズできます。
 - [入力ソース] タブでは、NTSC、PAL、SECAM ビデオのどれを取り込むのかを選び、[入力ソース] (TV、複合、またはS-Video) を選択します。
 - [カラーマネージャ] タブでは、取り込みの品質を上げるためにビデオソースを微調整できます。
 - [テンプレート] タブでは、取り込んだビデオを保存するとき使うフレームサイズと圧縮方式を選びます。

デジタルメディアからのインポート

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

デジタルメディアをインポートするには

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



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

AVCHD のタイムコードの復元を有効にするには

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

備註： [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、第 28 頁的〈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。

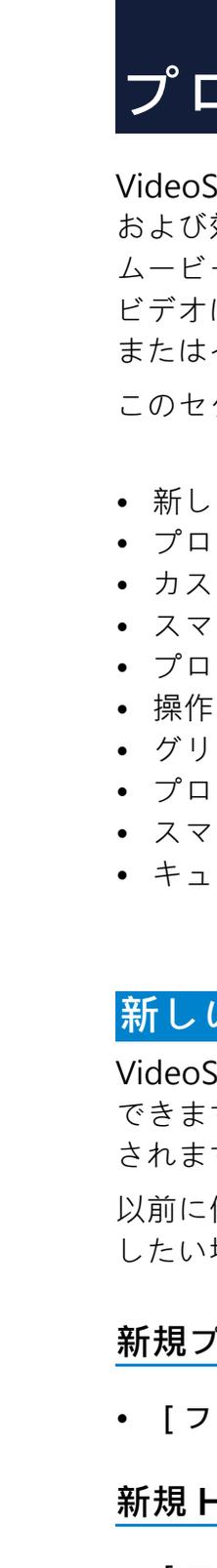
ビデオからシーンを見つけるには

- 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

- 1 取り込みワークスペースで、[ビデオの取り込み] をクリックします。
- 2 [ビデオの取り込みオプション] パネルで [シーンごとに分割] を有効にします。VideoStudio は、撮影日時に応じてシーンを自動的に検索し、別々のファイルに収めます。



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ー上で再生、ディスクへ書き込み、またはインターネットへアップロードすることができます。このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く

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、第 223 頁的〈FastFlick (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、詳しくは第 43 頁的〈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、第 274 頁的く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。
備註： 追加のタブと設定は選択する形式のタイプによって利用できます。
- 7 [OK] をクリックします。

プロジェクトのカスタムプロファイルを選択するには

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

スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現

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

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

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

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

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

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

スマートプロキシの有効 / 無効を切り替えるには

- [設定] メニューまたはボタン (マルチカメラエディタ)  > [スマートプロキシマネージャ] > [スマートプロキシの有効化] をクリックします。
備註: 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択します。
 - **スマートプロキシファイルマネージャ**：ソースファイルとプロキシファイルを一覧表示します。このマネージャを使用して、不要になったプロキシファイルを削除できます。
 - **スマートプロキシキューマネージャ**：(現行の設定に従って) プロキシファイルが生成されるソースファイルを一覧表示します。

プロジェクトまたはクリップのプレビュー

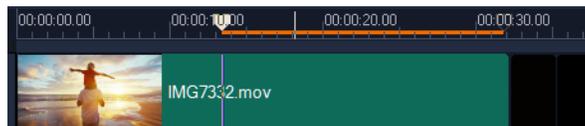
プレイヤー パネルのナビゲーションエリア内の **[再生]** ボタンは以下の2つの目的のために使用されます。

- 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 プレイヤー 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。

備註： [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、プレイヤー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 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。
備註： 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。
備註： デフォルトではこの設定は 10 分に設定されます。



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

スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存

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

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

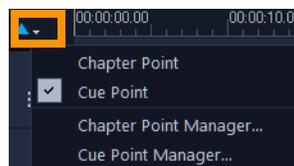
キューとチャプターを追加すると、プロジェクトの操作がしやすくなります。また、タイムライン上にコメントを追加することもできます。

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。



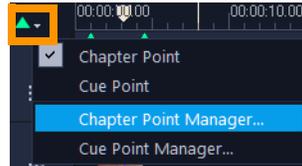
- 4 キューポイントを編集するには、**チャプター/キューメニュー** の矢印をクリックして、**[キューポイントマネージャー]** を選択します。キューポイントの追加、削除、名前の変更、そしてキューポイントへのジャンプができます。



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)。

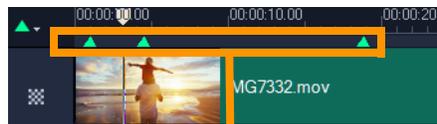
チャプターを追加するには

- 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、ポイントを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

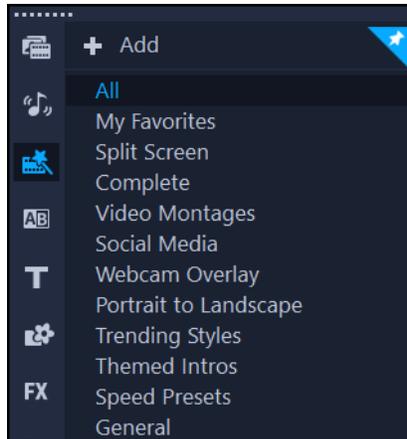
インスタント プロジェクト テンプレートの使用

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にも役立ちます。

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

インスタントプロジェクトテンプレートを開くには

- 1 **編集**ワークスペースで、**ライブラリ** パネルの **[テンプレート]** ボタン  をクリックします。
- 2 カテゴリ リストで、インスタントプロジェクトのカテゴリをクリックします。
備註： **画面分割**テンプレートの使用方法についての詳細は、第 53 頁的〈画面分割ビデオ テンプレート〉を参照してください。



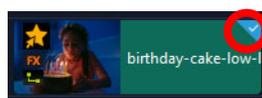
- 3 テンプレートをプレビューするには、プレーヤーパネルのテンプレートサムネイルをクリックして、再生▶ をクリックします。
- 4 テンプレートのサムネイルを右クリックして、[先頭に追加] と [最後に追加] の間のタイムラインで挿入点を選択します。
テンプレートはタイムラインに追加されます。

💡 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

- いずれかの操作を行います。
 - タイムラインのツールバーで、[置換モード] ボタン  (アクティブなときは青色に変わります) を有効にし、[ライブラリ]にあるクリップや写真、音楽トラックを、ドラッグして、タイムラインで配置したい位置にあるクリップや写真、音楽トラックの上にドロップして入れ替えます。この作業が完了して、以前のタイムラインモードに戻るには、[置換モード] をオフにします。
 - [ライブラリ]にあるクリップや写真、音楽トラックを、ドラッグして、タイムラインで配置したい位置にあるクリップ、あるいは写真、音楽トラックの上にドロップして入れ替えて、マウスを離す前に **CTRL** キーを押します。

💬 タイムラインでテンプレートを開くと、プレースホルダとしてマークされたクリップの右上隅に青色のチェックが表示されます。



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 タイムラインで右クリックしてコンテキストメニューから **[置換可能なクリップをマーク]** を選択します。
選択したタイムラインのプロジェクトを囲うオレンジ色の輪郭が表示されます。
- 3 置換可能としてマークしたいクリップをすべてクリックします。
選択したクリップにオレンジ色の輪郭とチェックマークが表示されます。



- 4 タイムラインの右上隅で **[完了]** をクリックします。
- 5 **[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。
- 6 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。
- 7 **ファイル名、主題、説明**を入力します。
- 8 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。
- 9 **[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。
- 10 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を選択します。
テンプレートの詳細が表示されます。
- 11 **[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 **編集**ワークスペースで、**ライブラリ** パネルの **[テンプレート]** ボタン  をクリックします。
- 2 **[プロジェクトテンプレートのインポート]** ボタン  をクリックし、インポートする *.vpt ファイルを検索します。
- 3 **[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、または独自の画面分割テンプレートを作成できます。

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い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 **[テンプレート]** ボタン  をクリックします。
- 2 カテゴリリストで **[分割画面]** をクリックします。
- 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。
[置換モード] を有効にするよう指示するメッセージが表示されます。**[はい]** をクリックして、プレースホルダと入れ替えます。詳細は、第 74 頁の〈置換モードを使用する〉を参照してください。
- 4 **[ライブラリ]** からビデオまたは写真を配置したい位置にあるプレースホルダーにドラッグし、マウスボタンを離します。
- 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）。
タイムラインでクリップを選択して、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。

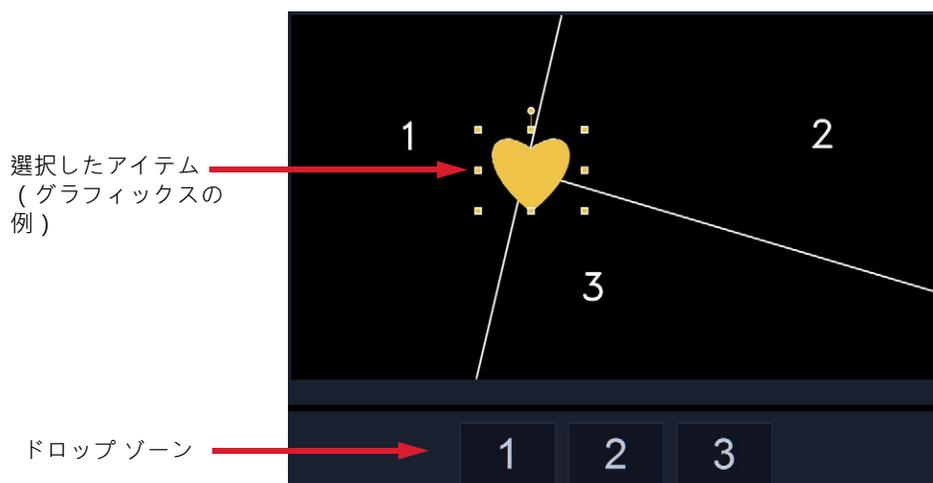
画面分割テンプレートを作成するには

- 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、グラフィックスを調整するには、[分割ツール] または [グラフィック] で、該当する [選択] ツール  を選び、エディター画面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。図形には、[旋回] および [傾斜] 設定も適用できます。
- 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。

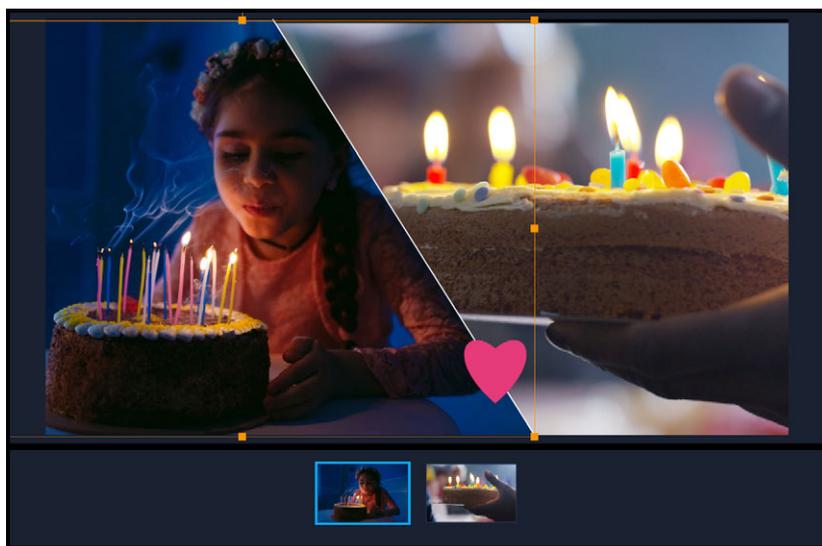


備註： キーフレームやその設定をコピーするには、キーフレームを右クリックして、コンテキストメニューの **[コピー]** を選択します。ポインターをタイムライン上の貼り付けたい位置に移動させ、右クリックして **[貼り付け]** を選択します。テンプレート内の異なる図形間でも、キーフレームをコピーし、貼り付けできます。

- 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。

備註： 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。

- 6 テンプレート内で、コンテンツのサイズや位置を調整するには、編集したいアイテムのドロップ領域をクリックし、編集ウィンドウで、ノードを範囲ボックス上でドラッグし、サイズを調整したり、範囲ボックスを新しい位置にドラッグしたりできます。



簡単に選択するには、ドロップ領域で調整したいアイテムをクリックします。それから、範囲ボックスを使って、分割画面のフレーム内のコンテンツの位置やサイズを調整します。

7 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 [テンプレート] カテゴリ内 [画面分割] フォルダーに保存されます。

8 [OK] をクリックしてタイムラインに戻ります。

9 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。



エディター画面の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。これは、キーフレームを使用しているときに役立ちます。



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

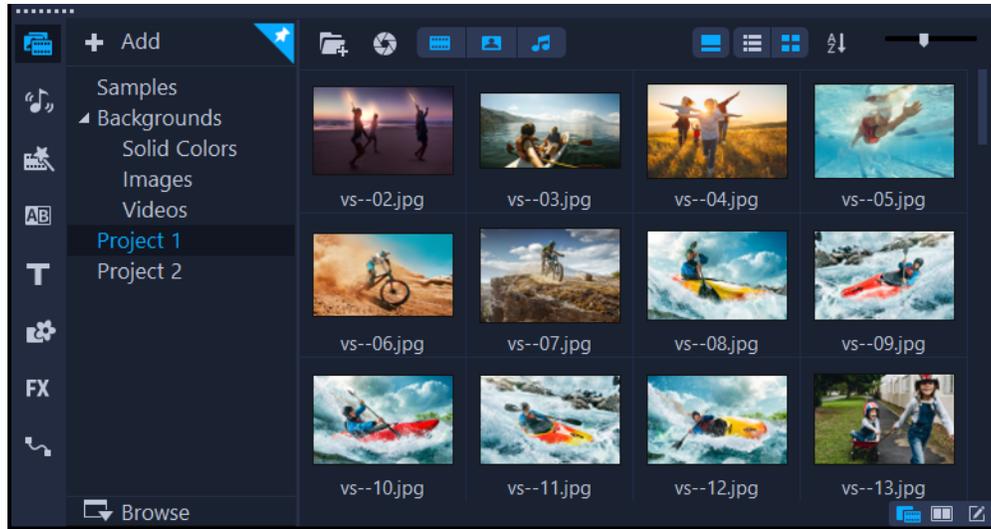
ライブラリの使用

ライブラリには、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、テンプレート、トランジション、タイトル、フィルター、グラフィックス、トラッキングパス) が保存されています。

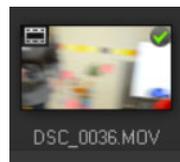
プロジェクトには、カスタムライブラリを作成しましょう。ライブラリ内では、メディアを選択、追加、削除できます。メディアファイルが元の場所から移動した場合は、自動的にそのリンクを元に戻すことができます。ハードドライブや外部ストレージドライブにバックアップを作成するために、ライブラリを出力することを忘れないでください。そして、後にライブラリをインポートすることができます。

プロジェクトが完了したら、

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。メディアファイルはいつでもライブラリに再び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の表示、クリップのコピーや削除、クリップのシーン別での分割などできます。ライブラリ内のクリップをトリムするには、プレイヤーパネルの【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、サムネイルの右上隅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、詳しくは第 10 頁的〈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

- ライブラリでは、以下のような操作ができます。
 - 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 — 連続したサムネイルの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。
備註： 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。
備註： 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。
備註： あるクリップへのリンクが復元されなかった場合は、コンピューター上の対応するファイルを参照して、手動で復元できます。

ライブラリを出力するには

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



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

ライブラリを取り込むには

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

ライブラリを初期化するには

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



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

ライブラリのクリップの並び替え、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。

Name	Date (*: Shooting ...	Duration	Resoluti...	Type	FPS	Video C...	Audio C...	Start Time	End Time
SP-V01.mp4	2013.10.17	00:00:07:...	1920 x 1...	Video	30.00	H.264 Hi...	MPEG A...	00:00:00:...	00:00:07:...
SP-V02.mp4	2013.10.17	00:00:05:...	1920 x 1...	Video	30.00	H.264 Hi...	MPEG A...	00:00:00:...	00:00:05:...
SP-V03.mp4	2013.10.17	00:00:08:...	1920 x 1...	Video	30.00	H.264 Hi...	MPEG A...	00:00:00:...	00:00:08:...
SP-V04.wmv	2006.11.30	00:00:10:...	720 x 480	Video	29.97	Window...	N/A	00:00:00:...	00:00:10:...
SP-V05.wmv	2006.10.13	00:00:07:...	720 x 480	Video	29.97	Window...	N/A	00:00:00:...	00:00:07:...

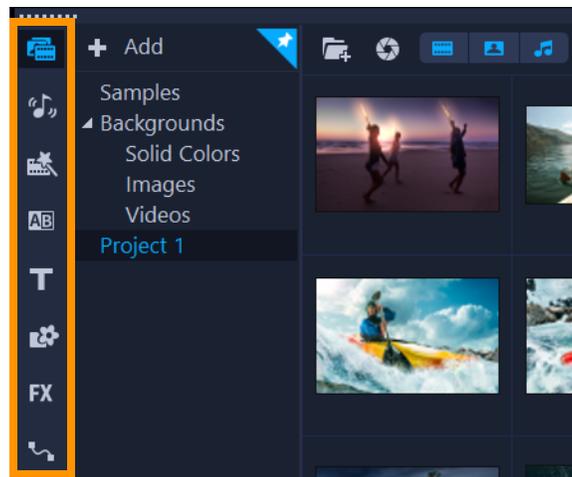
リスト表示には、ファイル名、メディアタイプ、日付、長さ、解像度、フレーム/秒 (FPS)、コーデックなどのプロパティが表示されます。

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] 

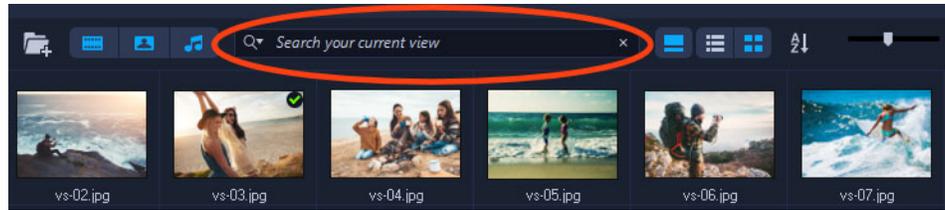
ライブラリパネル表示を変更するには

- ライブラリパネル内のアイコンをクリックして、テンプレート、トランジション、タイトル、グラフィックス、フィルター、トラッキングパスを表示できます。



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) を見つ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 카테고리 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。

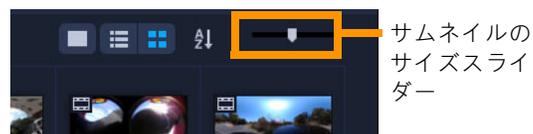


検索結果が、[ライブラリ] パネルに表示されます。

備註： 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

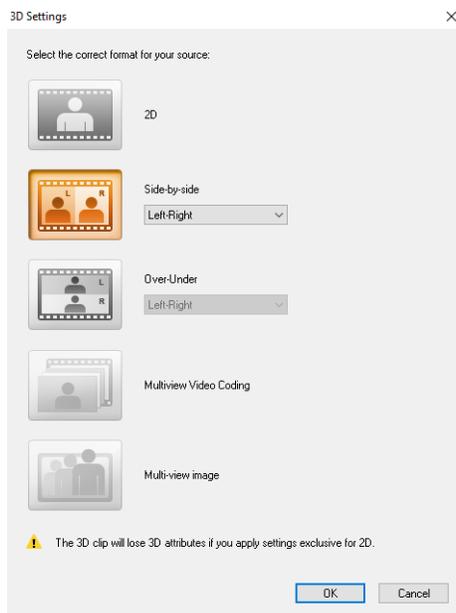
VideoStudio では、MVC と MPO クリップはインポート中に自動的に検出され、3D としてタグ付けされます。2D クリップをタグ付けして、プロジェクトを 3D ムービーとしてレンダリングする場合に 3D 効果をシミュレートできます。タグ付けされた 3D メディアクリップには、簡単に識別できるように **3D** のマークが付けられ、3D メディアクリップの 3D 編集が可能になります。

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。

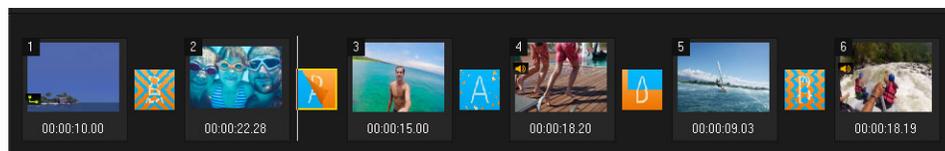
- タイムラインビューの切り替え
- トラックの表示 / 非表示
- トラックの追加と交換
- トラック名の変更
- トラックの高さの調整
- グループ化とグループ化の解除
- リップル編集モードの使用
- 置換モードを使用する

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

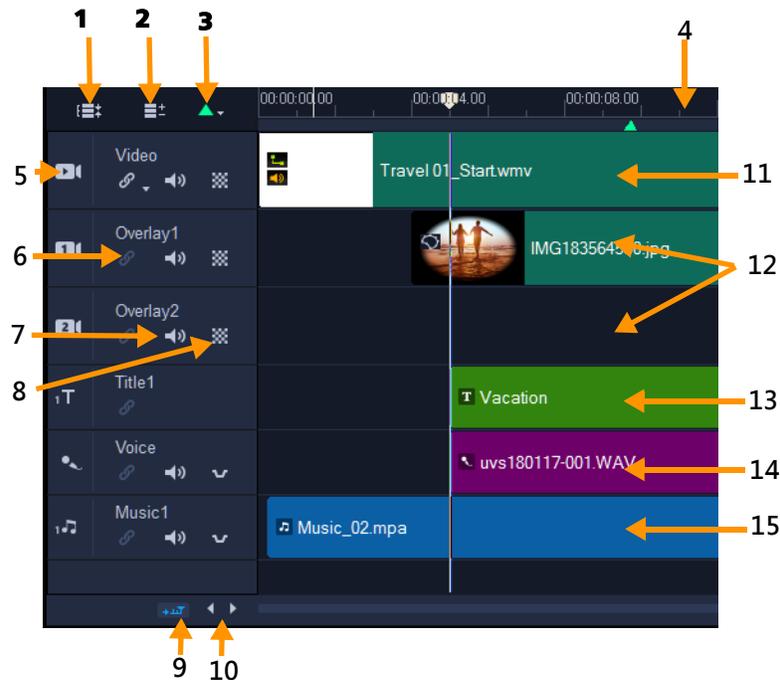
プロジェクトの写真およびビデオクリップをすばやく簡単に整理するには、ストーリーボードビューを使用します。ストーリーボードの各サムネイルは、写真、ビデオクリップ、またはトランジションを表します。サムネイルはプロジェクトに現れる順番で表示されます。ドラッグして並べ替えることもできます。各サムネイルの下にはクリップの長さが表示されます。さらに、ビデオクリップ間にトランジションを挿入することや、選択したビデオクリップをプレビューウィンドウでトリムすることもできます。



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全体的に確認できます。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的な位置を保持します。詳しくは、第 73 頁的〈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。
8 - トラック透明	トラック透明モードを開始します。第 110 頁的〈トラックの透明度〉を参照してください。

パーツ	説明
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するのを有効/無効にできます。
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。



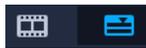
ホイールマウスを使用して**タイムライン**をスクロールできます。
 任意のトラックボタンを右クリックして **[すべてのメディアを選択]** を選択し、そのトラック内のすべてのメディアクリップを選択します。



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。

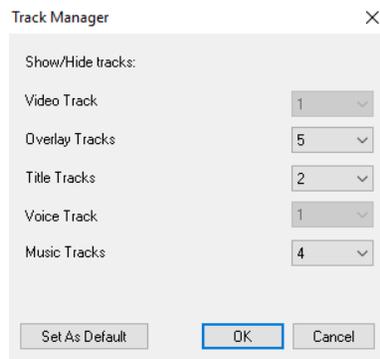
HTML5 プロジェクトでは、最大で3つのバックグラウンドトラック、47のオーバーレイトラック、2つのタイトルトラック、および3つのミュージックトラックを使用できます。

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にトラックを挿入します
 - トラックの削除 — タイムラインからトラックを削除します同じ種類のトラックが挿入されるか、選択したトラックが削除されます。



操作が許可されている場合のみ、上記のメニューリストが表示されます。例えば、トラックの削除は、プロジェクトにオプションのトラックが追加されていな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。

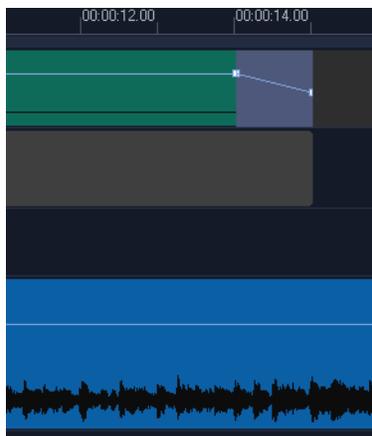


トラックの名前を変更するには

- 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。

備註： トラックの高さには最小値があります。



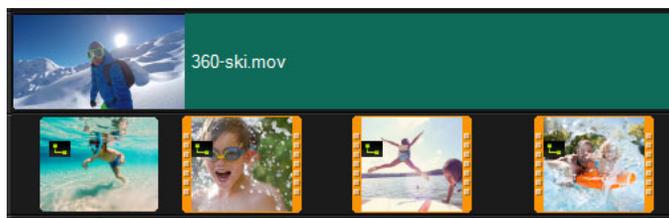
タイムライン右端のスクロールバーは、トラックがタイムラインパネルで使用できる範囲を超えた場合に有効になります。

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。

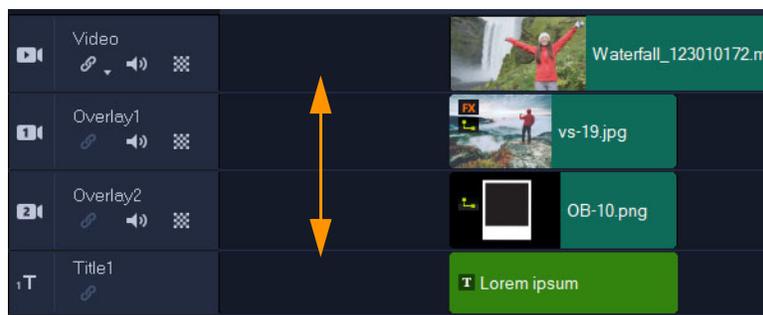
タイムラインでアイテムのグループ化を解除するには

- 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。

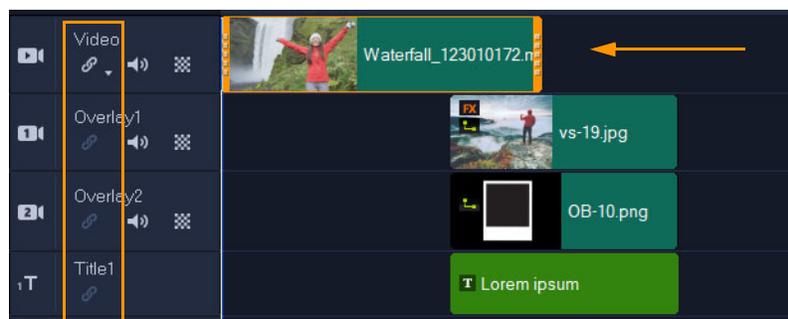
リップル編集モードの使用

[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が 10 秒ずつ右に移動します、これはすべてのトラックの同期を維持できるので、編集の効率が高まるという利点もあります。



元のタイムライン



リップル編集オフ：[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。

備註： 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。

置換モードを使用する

置換モードを有効にすると、ライブラリからクリップをドラッグして、タイムラインにあるクリップまで移動することで、タイムラインにあるクリップをライブラリにあるクリップと置換できます。この機能は、特にテンプレートを複数のプレースホルダークリップと入れ替えたいときに役に立ちます。[置換モード] は、タイムラインのツールバーでオンとオフで切り替えられます。[置換モード] が有効でないときは、CTRL キーを押したままライブラリのクリップをドラッグアンドドロップすることで、タイムラインのクリップと入れ替えることができます。

置換モードのオン / オフを切り替えるには

- タイムライン ツールバーで、[置換モード] ボタン  をクリックします。
モードがアクティブになると、ボタンが青色になります。



タイムラインにテンプレートを追加すると、**[置換モード]**をアクティブにするためのメッセージが表示されます。このメッセージは、**[設定]** > **[環境設定]** から有効 / 無効に切り替えられます。**[全般]** タブをクリックし、**[プロジェクト]** で、チェックボックスの **[タイムラインにインスタントプロジェクトを追加したときに置換モードメッセージを表示します。]** を有効または無効にします。

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本を構成しています。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。

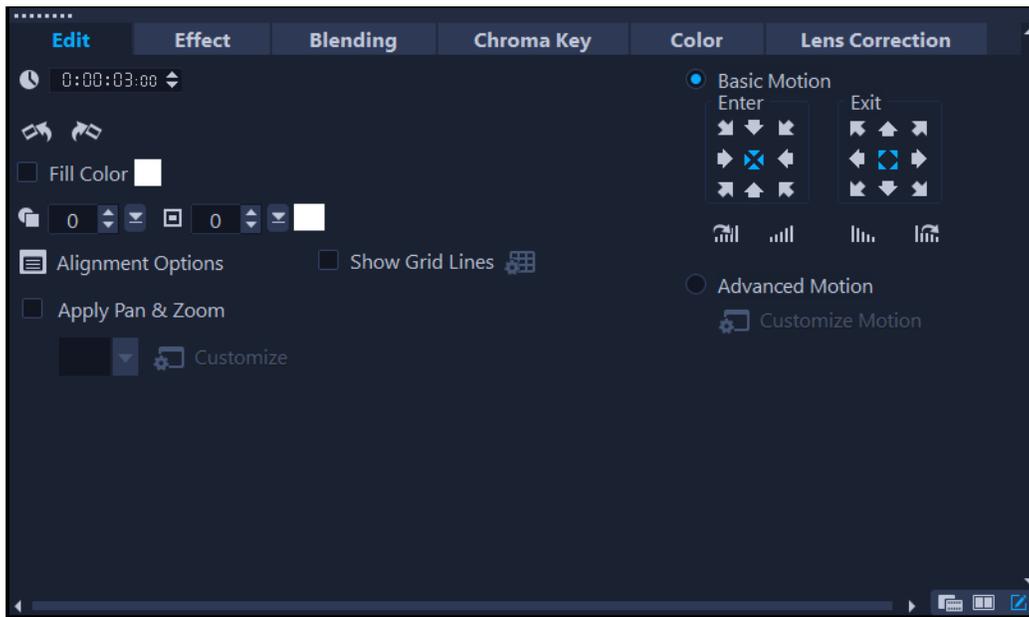
このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 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
- タイムライン上でツールのスリップ、スライド、ストレッチを使用するには
- シーンごとに分割を使うには
- 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
- 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

タイプやメディアがオーバーレイトラックにあるかメインのビデオトラックにあるのかによって、使用できるコントロールは異なります。



[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、タイムラプスやストロボ効果を適用できます。
- **変速コントロール** — 異なる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** — ビデオの縦横比を設定できます。または、**パン & ズーム** にアクセスできます。

オーバーレイには、次のオプションがあります。

- **透明度、境界、および境界線の色**
- **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** — グリッドラインを表示を選択します。 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。
- **基本モーション** — 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 ボックスが開き、オーバーレイやタイトルをカスタマイズできます。詳細は、第 199 頁的〈モーションを生成する〉を参照してください。

効果タブ

- **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すると、前回クリップに適用したフィルターと入れ替わります。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** — クリップに適用されたビデオフィルターが一覧表示されます。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することができます。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。

ただし、**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のでご注意ください。詳しくは、第 119 頁的〈オーディオ〉を参照してください。

ブレンド タブ

- [**ブレンド モード**] から選択、または [**艶消しモード**] で [**フレームをマスク**] または [**ビデオマスク**] を選択します。詳細については、第 172 頁的〈オーバーレイクリップと背景のブレンド〉、第 175 頁的〈マスクフレームの追加〉、または第 176 頁的〈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。

クロマキー

- **クロマキー** — 色を選択することで、透明なエリアを作成できます。詳細は、第 171 頁的〈クロマキーを使用してグリーン スクリーン効果を適用するには〉を参照してください。

色タブ

- **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プリセットを選択、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。色補正のエリアでは、[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]、[明確化]、[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、第 180 頁的〈基本的な色やトーンの補正〉、第 181 頁的〈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、第 182 頁的〈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、第 183 頁的〈HSL 調整〉を参照してください。
- **カラーホイール:** 詳細については、第 183 頁的〈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、第 188 頁的〈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/レンズ補正タブ

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。詳細は、第 98 頁的〈レンズ補正〉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を追って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、ファイルを出力するフォルダーを選択します。
- 4 [保存形式] で、希望する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すると、バッチ変換プロファイルを適用できます。

バッチ変換プロファイルを削除するには、[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。

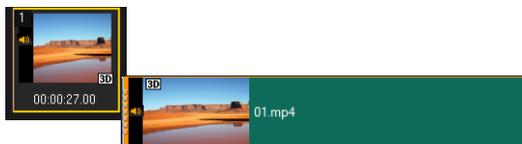
ビデオクリップの追加

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。**Shift** キーを押しながら、複数のクリップを選択することもできます。
- [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。詳細については、第 64 頁の〈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

写真クリップも、ビデオクリップと同じ方法でビデオトラックに追加されます。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、Corel PaintShop Pro PSPIMAGE ファイル (*.pspimage) に対応しています。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の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 ライブラリで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 - ファイルにある複数のレイヤーをそれぞれ異なる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押しながら **ALT** を押して、クリップを移動させます。
 - **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 **[隙間をすべて削除]** を選択します。

ビデオまたは写真の回転

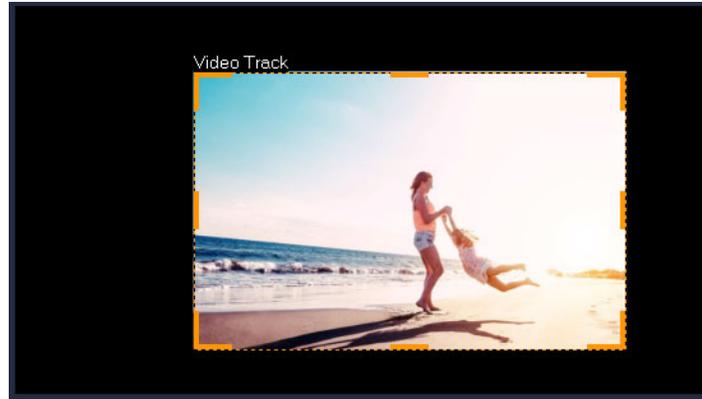
ビデオクリップや写真を回転させてビデオの方向を変更することができます。たとえば、スマートフォンのカメラを使用して縦方向で撮影したビデオを回転して横長の向きのビデオに変更したり、上下が逆さまのビデオを作成したりできます。

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ロップ

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



ビデオをクロップする方法

- 1 タイムラインで、ビデオまたは写真をクリックします。
- 2 [プレーヤー] パネルで [サイズ変更/クロップ] ドロップダウン  をクリックし、[クロップ] ツール  を選択します。
- 3 プレビュー ウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。
 - **サイズ:** サイズ変更ハンドルをドラッグして四角形でクロップ領域を設定します。角でハンドルをドラッグするとアスペクト比を維持できます。
 - **位置:** ポインタをクロップ領域内に置き、希望する場所へこの領域をドラッグして移動します。

ビデオおよび写真のサイズ変更/スケーリング

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。

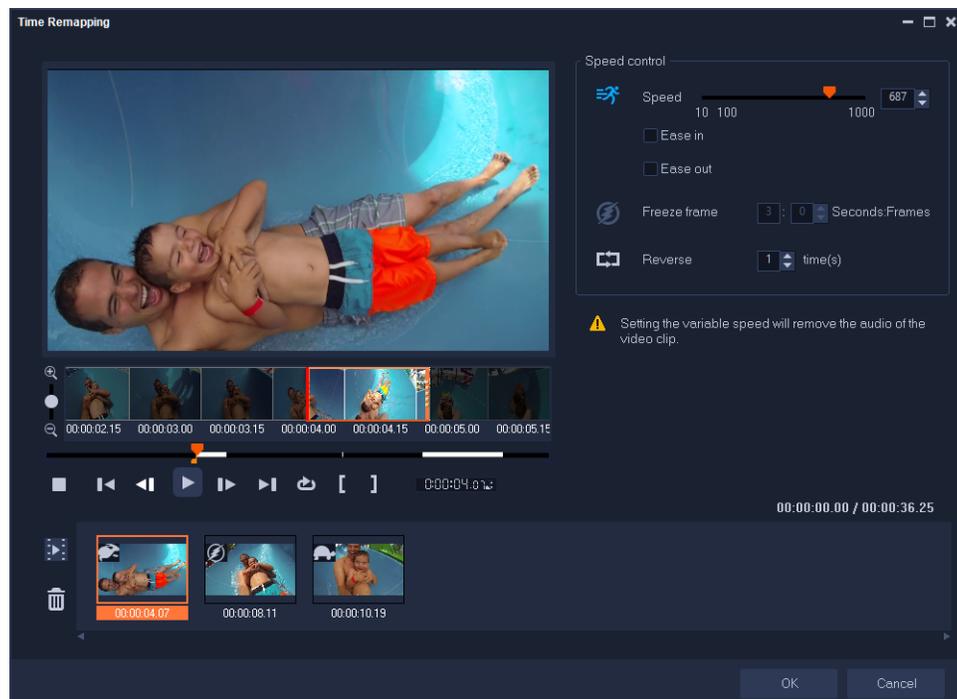
ビデオおよび写真のサイズを変更/スケーリングするには

- 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。ビデオや写真を伸縮させるには、枠の線分上にあるノードをドラッグします。
 - **歪曲:** ビデオや写真を伸縮させるには、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を使って、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できます。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、おなじみの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が表示され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

再生速度を変える、フリーズさせる、またはビデオ映像の逆再生させるには

- 1 タイムラインビュー (編集 ワークスペース)で、編集するクリップを右クリックし、コンテキストメニューから**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。クリップ内でマークされたセグメントが白線で表示されます。



備註： 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、スライダー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。
備註： 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ついていない任意のポイントをクリックし (逆再生または速度の変更が適用されたセクションのフレームはフリーズできません)、**[フリーズフレーム]** ボタン  をクリックして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確認します。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 (速度変更に使われるアイコンは、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。また、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スローモーションを使用することもできます。

すばやく基本的な速度調整を行うには、タイムリマップ ダイアログ ボックスを使用できます。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。

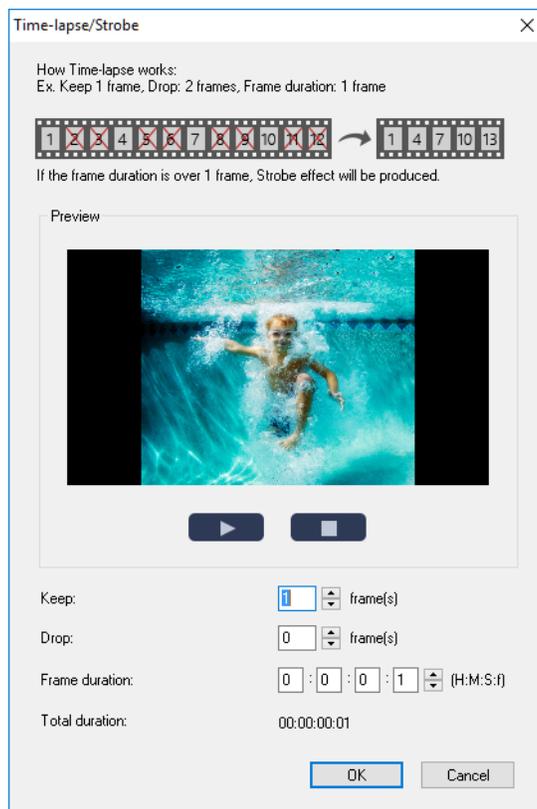


- 3 [変更後のクリップの長さ] でビデオクリップの長さを指定します。
備註： クリップの元の長さを維持する場合は、元の値を変更しないで下さい。
- 4 [1秒間のフレーム数] で、ビデオ再生時に一定の間隔で削除するフレーム数を指定します。
備註： 1秒間のフレーム数に入力した値が大きければ大きいほど、ビデオのタイムラプス効果が強くなります。これを行わない場合は、値を 0 のままにしてビデオクリップ内のすべてのフレームを維持します。
- 5 好みの速さ(遅い、標準、速い)になるように速度スライダーをドラッグするか、値を入力します。
備註： 値が大きいかほどクリップの再生速度は速くなります(値範囲：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。

写真にタイムラプス/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。

- 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。
備註： 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。
- [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。



備註： 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。

- [フレームの長さ] で、各フレームの表示時間を指定します。
- 再生コントロールを使用して、写真のフレーム設定の効果をプレビューします。
- [OK] をクリックします。



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

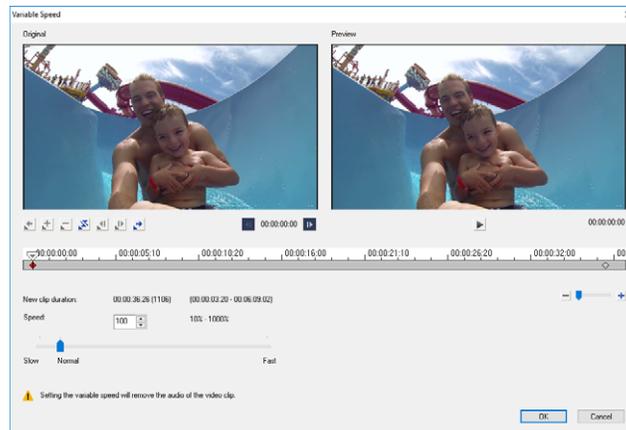


Shift キーを押しながらタイムラインのクリップの端をドラッグすると、再生速度を変更できます。

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 [変速コントロール] 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までジョグ 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。スライダーを遅いから標準または速いに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のバラエティーを増すことができます。



変速を設定するとビデオクリップの音声削除されます。

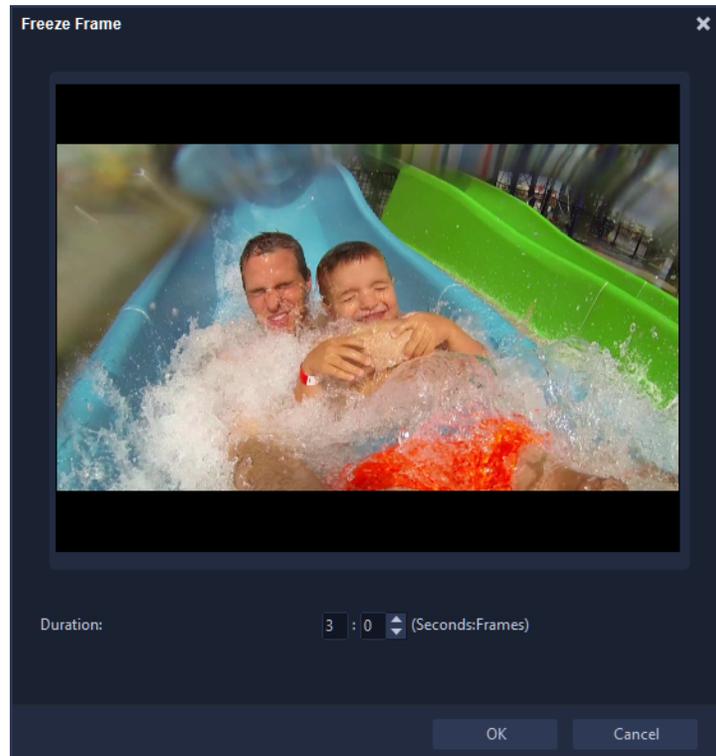
ビデオ再生を逆にするには

- 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、固定 (フリーズ) させたい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。
備註： 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 > [フリーズフレーム] をクリックします。
- 4 [フリーズフレーム] ダイアログボックスで、[表示時間] を設定します。
備註： 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。

複数のクリップを置き換えるには、[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ます。この処理を繰り返して複数のクリップを置き換えます。置き換えるクリップ数は、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。



また、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しても、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の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を分割したり、トリミングしたりできることです。

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。

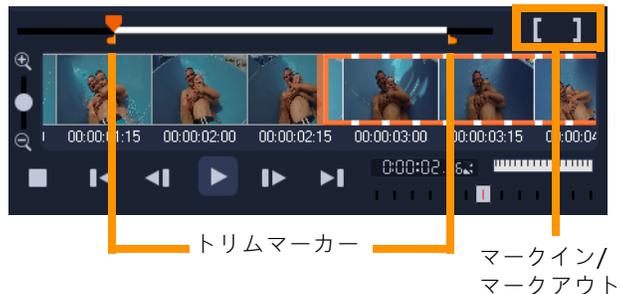


備註:  または  をクリックして、分割位置をより正確に指定します。

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

シングルクリップトリマーを使ってトリム マーカーでクリップをトリムするには

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



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

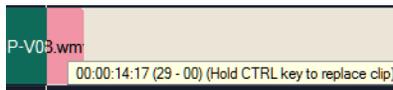
タイムライン上で直接クリップをトリムするには

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 クリップのどちらかの端のトリムマーカーをドラッグしてクリップの長さを変更します。プレビューウィンドウには、クリップのトリムマーカーの位置が反映されます。



備註：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 [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。



備註： 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。

タイムライン上でツールのスリップ、スライド、ストレッチを使用するには

タイムラインにあるクリップは様々な方法で調整することができます (特にトリミングされたクリップを使用している場合)。トリミングされたクリップには、隠された開始部フレーム (クリップの最初の部分でトリミングされたフレーム) と終了部フレーム (クリップの最後の部分でトリミングされたフレーム) があります。

タイムライン内のクリップは、ウィンドウ (タイムラインに表示された開始点と終了点により設定された各クリップの長さ) とコンテンツ (トリミングにより隠されたものを含め、事前にトリミングされたクリップすべてを含むすべてのフレーム) の2つの要素で構成されていると考えると理解しやすくなります。



[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。

タイムライン上のクリップを調整するには次のようなツールがあります。

- **スリップ:** タイムライン内でドラッグして表示させるフレーム (コンテンツ) を変更することができます。ソースクリップのトリム マーカーを移動させることにより、クリップの「ウィンドウ」(長さ) は変更せずに維持できます。

- **スライド:**クリップの長さは変更せずにタイムラインに沿ってクリップの「ウィンドウ」を移動させることができます。トリム マーカーを移動させて異なるコンテンツを出現させます。
- **ロール:**選択したクリップと隣接するクリップの長さを変更し、「ウィンドウ」のサイズを調整することができます。
- **ストレッチ:**クリップの「ウィンドウ」のサイズを調整してタイムライン上での長さを変更できます。表示するフレームを変更せずに新しい長さに合わせてコンテンツを拡大または縮小できます (速度を調整)。

事前にトリミングされたクリップ全体の長さによって、調整に制限が生じます。変更によっては、事前にトリミングされた隣接するクリップの長さによって制限が生じます。例えば、選択したクリップのタイムラインの長さを短くするためにロール ツールを使用すると、ロール ツールは隣接したクリップ (長さが増加している) のフレームがなくなった時点でストップします。

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とともに表示され、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見ることができます。

ストレッチ 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 タイムライン内で、シーケンスの一部である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 ツールバーの [ストレッチ] ツール  をクリックします。
- 3 タイムライン内で、選択したクリップの端をドラッグしてクリップの長さを変更します。
選択したクリップのコンテンツはそのまま、新しい長さに合わせて速度が変更されます。

ルール 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 タイムライン内で、シーケンスの一部である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 ツールバー上で[ルール]ツール  をクリックします。
- 3 タイムライン内で、選択したクリップの端をドラッグしてクリップの長さを変更します。
隣接するクリップの長さも変更します。

スライド 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 タイムライン内で、シーケンスの一部である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 ツールバーの [スライド] ツール  をクリックします。
- 3 クリップの位置を調整し、表示させるフレームを変更させるためにタイムライン内でドラッグします。
選択したクリップの長さは変わりませんが、隣接するクリップの長さは変わります。
備註： 移動したクリップによって残された領域を隣接するクリップが満たすことができるほど長くなければ隙間が生じます。

シーンごとに分割を使うには

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) 。

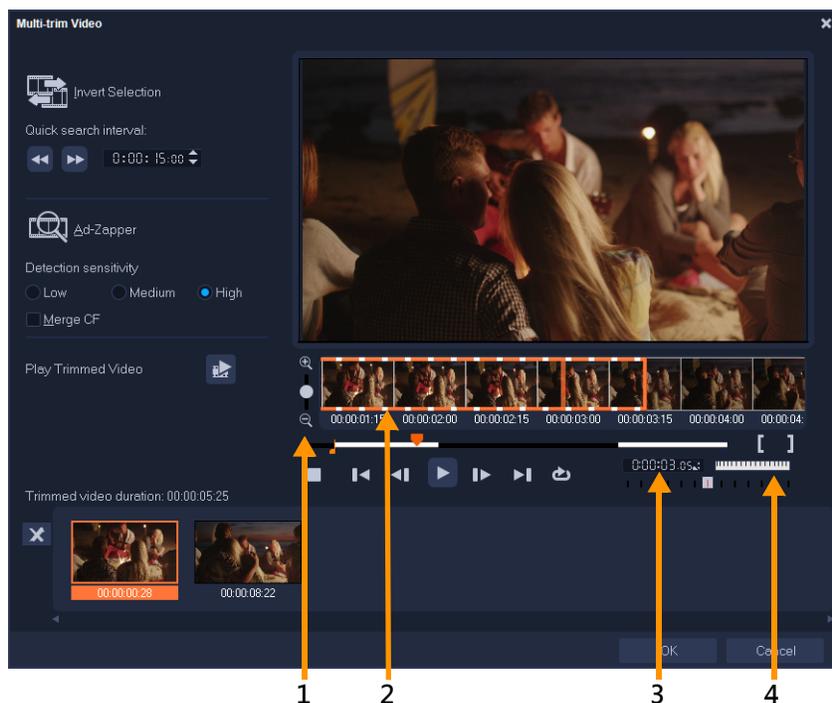
DV AVI または MPEG ファイルにビデオの自動分割を使用するには

- 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] パネルで、[編集] タブをクリックし、[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 **[編集]** タブで、**[ビデオの複数カット]** をクリックします。
- 4 **[ビデオの複数カット]** ダイアログボックスで**[再生]** をクリックし、クリップ全体を見てからセグメントのマーク方法を決定します。
- 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。
備註: 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に、この編集済みファイルを確定して保存する場合は、VideoStudio は安全策として、このトリムしたビデオを新しいファイルに保存します。これにより、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。静止画のデフォルトのファイル形式と品質設定を変更することができます。

編集ワークスペースで写真を取り込むには

- 1 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。
- 2 ジョグスライダーをドラッグして、取り込むフレームまで移動します。
- 3 [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。

デフォルトの静止画設定を変更するには

- 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。
備註： 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。

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、幅の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 タイムラインで、レンズ歪みのあるクリップをダブルクリックし、[オプション] パネルで [レンズの補正] タブをクリックします。
- 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。

備註： 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[初期設定] 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できます。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 に仕上げるができるので、4K ビデオには最適のツールです。



パンとズーム効果をすばやく作成する場合も、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:** 設定したズームレベルがビデオ全体に維持されます。
- **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できます。
- **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できます。

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、詳しくは第 162 頁的〈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**：マーカーを配置する 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**：マーカ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**：マーカ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**：マーカ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**：マーカーの角度を度数で指定します。
- **ズーム比率**：マーカ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をどれか（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** ペインでマーカ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 [オンザフライ] を選択します。
- 3 **オリジナル** ペイン（ウィンドウの左上）で、開始時のマーカ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。

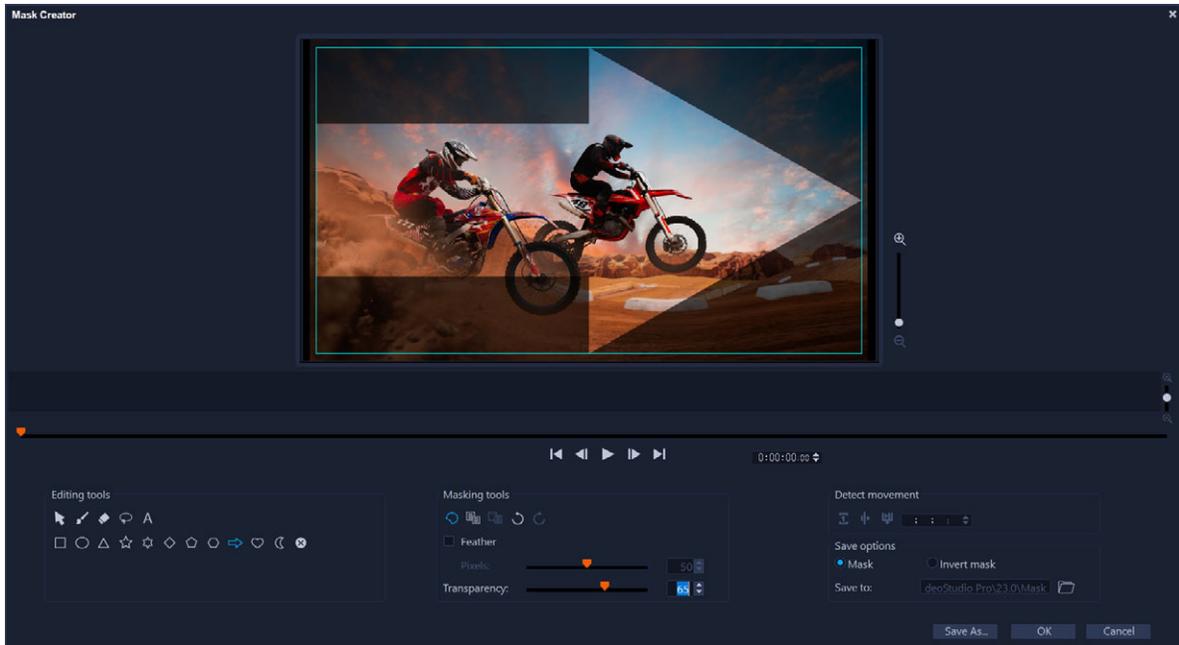
- 4 再生ボタンをクリックします。
- 5 ビデオを再生しながら、マーキーをお好みのサイズと位置に調整します。変更が加えられるたびに、キーフレームが自動的に追加されます。
- 6 キーフレームを使用し、設定を変更しながら希望する仕上がりになるよう微調整します。
- 7 [OK] をクリックし、[編集] ワークスペースに戻ります。

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 パンとズームのタイムラインで、開始のキーフレーム (最初のキーフレーム) が選択されていることを確認します (赤いひし形が表示されます)。
開始キーフレームが選択されていない場合は、クリックします。
- 4 オリジナル ペインで、マーキーの位置をクリックで設定します。
現在選択されているキーフレームには赤い十字が表示されます。コントロール機能を使用して、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 パンとズームのタイムラインで、終了のキーフレーム (最後のキーフレーム) をクリックし、手順 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、手順 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 クリエーターの使い方 (Ultimate)

VideoStudioUltimate でマスクを作成、編集し、選択した領域に効果を適用できます。マスク クリエーターを使って、ブラシ、フリーハンド ツール、整形ツール、テキスト ツールを使用してマスクを適用できます。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、マスク領域は影や範囲が選択された青いボックスで表示されます。

静止画マスクでなくダイナミックに動くマスクを作成したい場合は、キーフレームを使用するか、[モーション検出] 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できます。[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。ビデオマスクをできるだけ良い仕上がりするには、微調整するのが最善です。



ビデオマスクや特殊効果 (カラーペン) を使うと、ユニークなシーンを生み出せます。



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を使って、ビデオマスクのカスタマイズや微調整ができます。また、**[マスクを移動]** ツールを有効にすると、マスクの要素をインタラクティブに移動、サイズ変更、回転できます。

マスクは、ほかのプロジェクトで繰り返し使用できるように保存しておくことができます。**[マスククリエーター]** を終了すると、マスクは対応するソースクリップの下にあるトラックにマスククリップとして表示されます。オーバーレイトラックに、クリップのマスクを作成したら、直接マスクがオーバーレイクリップに表示されます。デフォルト設定では、現在選択されたクリップがマスクに適用されますが、いつでも置換できます。置換するには、ライブラリから新しいクリップをドラッグして **[置換モード]** のマスクと入れ替える、または **Ctrl** キーを押したままでドラッグします。



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表示されます。

保存したマスクは、**[フレームをマスク]**

または**[ビデオマスク]**ライブラリにエクスポートできます (**[オプション]**パネル > **[ブレンドする]** タブ > **[艶消しモード]**)。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、第 175 頁的〈マスクフレームの追加〉および第 176 頁的〈オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用〉を参照してください。

マスク クリエーター ツールとオプション

以下のマスキングツールを使用できます。

- **マスクを移動**  — フレーム内の新しい位置にマスクを移動できますまた、**[マスクを移動]** ツールを使って、選択したマスク要素のサイズを変更したり回転したりできます。

- マスクブラシ  — フリーハンドでマスクを作成できます。[ブラシサイズ] および [エッジ許容値] スライダーを調整できます。
- スマートマスクブラシ  — エッジ検出機能のあるフリーハンドでマスクを作成し、容易にオブジェクトを個別に選択できます。[ブラシサイズ] および [エッジ許容値] スライダーを調整できます。
- 消しゴム  — マスクを消去できます。ブラシのサイズ スライダーの他、[エッジ許容値] スライダーを使用できます。
- スマート消しゴム  — 容易にオブジェクトを個別に選択できるエッジ検出機能を利用して、マスクを消去できます。[ブラシサイズ] および [エッジ許容値] スライダーを調整できます。[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  — ???
- テキストマスク  — ???
- 整形ツール  (□ ○ △ ☆ ☆ ◇ ☆ ○ → ♥ ☾) - 図形を使ってマスクを作成できます。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。
- マスクをクリア  — マスクを完全に消去できます。
- 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] の直径を変更できます。
- [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するピクセルがマッチする度合いに基づき、マスクエッジ検出の感度を設定できます。低い値に設定すると、近似するピクセルのみがマスクに取り込まれ、高い値に設定すると、より広範囲のピクセルがマスクに取り込まれます。

マスクの管理や編集には、以下のような[編集ツール]が使えます。

- マスクの表示/非表示  — 再生エリアのマスク領域のハイライトや範囲ボックスを表示/非表示にできます。
- コピー  — 特定のフレームからマスクをコピーできます
- 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られます
- 元に戻す  — 直前の編集を取り消せます
- やり直し  — [元に戻す] を使った直後に、その編集を再度適用できます

ビデオマスクには、次のような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のマスクを調整できます。
- 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できます。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できます。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: ビデオマスクを正確に作成するには、フレーム間を微調整する必要があります。

マスククリエイターで静止画ビデオマスクまたはキーフレームを追加した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内) で、[ビデオ]トラックにあるクリップを選択し、タイムライン ツールバーの上の [マスククリエイター] ボタン  をクリックします。
備註: または、[オーバーレイ]トラックにあるクリップを選択します。これを選択したら、オーバーレイクリップが、マスクの参照ポイントとして使用されます (ビデオトラックのコンテンツとは無関係)。
- 2 [マスククリエイター] ウィンドウで、[マスクブラシ]、[スマートマスクブラシ]、[テキストマスク]、図形ツール ([矩形]、[楕円形]など) のいずれかのオプションをオンにします。
- 3 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。選択されていないエリアには影が入ります。次のいずれかの操作を行います。
 - マスク要素を移動、サイズ変更、回転するには、[マスキングツール]で、[マスクを移動] ツール  をクリックした後、再生ウィンドウでマスク要素をクリックして、新しい位置にドラッグするか、範囲ボックスのハンドルを使って、選択したマスク要素を調整します。
 - マスクの透明度を調整するには、[編集ツール]で、[透明度]スライダーをドラッグします (すべてのマスク要素に適用されます)。
 - マスクのエッジをよりソフトにするには、[編集ツール]で、[羽毛]のチェックボックスにチェックを入れ、[ピクセル]スライダーをドラッグして、エッジのぼかし量を設定します (すべてのマスク要素に適用されます)。
 - マスクにより多くの要素を追加するには、[マスキングツール]で、使用したいツールを選択し、再生ウィンドウでドラッグ、または描画、タイプ入力します。



ハートマークのツールを使って、3つのハートでマスクを作成。それぞれのハートを個別に編集し、移動できます。また、複数の要素を一つに結合できます。

- 複数のマスク要素を結合する（1つになったものを移動、サイズ変更、回転するため）には、[マスキングツール]で、[マスクを移動]ツール  をクリックし、再生ウィンドウで、結合したいマスク要素の上をドラッグします。選択した複数の要素の周囲に選択範囲線が表示されます。右クリックしてコンテキストメニューから [マスクをすべて結合] を選択します。
 - 1つまたは複数のマスクを削除するには、[マスクを移動] ツール  をクリックし、再生ウィンドウで、マスク要素をクリックして選択し、右クリックしてコンテキストメニューから [削除] を選択します。[すべて削除] を選択すると、すべてのマスク要素を削除できます。
 - マスクを反転させるには、[保存オプション] で [マスクの反転] オプションを選択します。
- 4 1つまたは複数のマスク要素に動きを追加するには、[マスクを移動] ツール  をクリックし、再生ウィンドウでマスク要素を選択し、再生ウィンドウの下部にあるキーフレームのコントロールを使用してキーフレームを追加します。選択したそれぞれのキーフレームごとに、再生ウィンドウでマスク要素のサイズや位置、回転をインタラクティブに設定できます。また、[キーフレーム設定] で、値を変更できます。



- 5 マスクを保存するには、[名前を付けて保存] をクリックし、マスクの名前を入力します。

- 6 **[OK]** をクリックして、**[マスククリエイター]** を終了します。
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。
- 7 マスクに使用するクリップを変更するには、**CTRL** キーを押しながら（またはドラッグする前に **[置換モード]** を有効にし）、**[ライブラリ]** からクリップをマスクを作成したクリップまでドラッグします。



ビデオトラックに赤色の背景を追加すると、マスクを目立たせることができます。キーフレームを追加すると、ハートマークを画面内で移動させられます。

備註： 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。

動きを検知しながら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** ツールバーの**[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、ジョグスライダーを移動させて、ビデオ内でマスキングを開始し、停止したい時間を決めます。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、選択したいエリアをドラッグします (**[モーション検出]** で追跡したい被写体)。選択されていないエリアは影付きで表示されます。
- 5 **[モーション検出]** で、**[次のフレーム]** 、**[クリップエンド (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。モーション検出でクリップの終わりまたは指定したタイムコードを選択した場合、クリップの長さや品質により処理に数分かかる場合があります。
- 6 再生ウィンドウで結果を確認します。ビデオをジョグスライダーでコマ送りし、**[消しゴム]** ツールや **[ブラシ]** ツールを使用してフレームごとに選択した領域を微調整できます。

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。

マスクをビデオ マスク として保存したい場合は ([オプション] パネル、[ブレンドする] > [艶消しモード] > [ビデオ マスク])、[名前を付けて保存] をクリックし、PNG マスクの名前を入力します (.uisx 形式で保存されます)。

7 [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

- 1 タイムライン ビュー (**編集** ワークスペース) で、マスクのあるクリップを選択し、タイムライン ツールバーの上の [マスククリエイター] ボタン  をクリックします。
[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

- 1 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。
備註： マスクを反転する場合、プレビューエリアでは反転マスクは表示されず、タイムラインに戻った時に表示されます。
- 2 [保存先] ボックスで保存先を指定します。
- 3 ダイアログボックスの下にある [名前を付けて保存] ボタンをクリックし、マスクに名前を付けます。
マスクをオリジナルのクリップにリンクさせるには、
[マスクをソースクリップにリンクする] チェックボックスをオンにします。
ファイルごとに 1 つのマスクをリンクできます。リンクは、ソースクリップ内の図形や動きに合わせてカスタマイズされたマスクには特に有用です。
マスクをデフォルトの場所に保存した場合、マスクは [オプション] パネルの [ブレンドする] タブにある [艶消しモード] ドロップリストに追加されます。

マスクをクリップから削除するには

- 1 タイムラインで、マスクのあるクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[ブレンドする] タブをクリックします。
- 3 [艶消しモード] ドロップリストから、[なし] を選択します。

ビデオマスクまたは静止画マスクを艶消しモード ライブラリにインポートするには

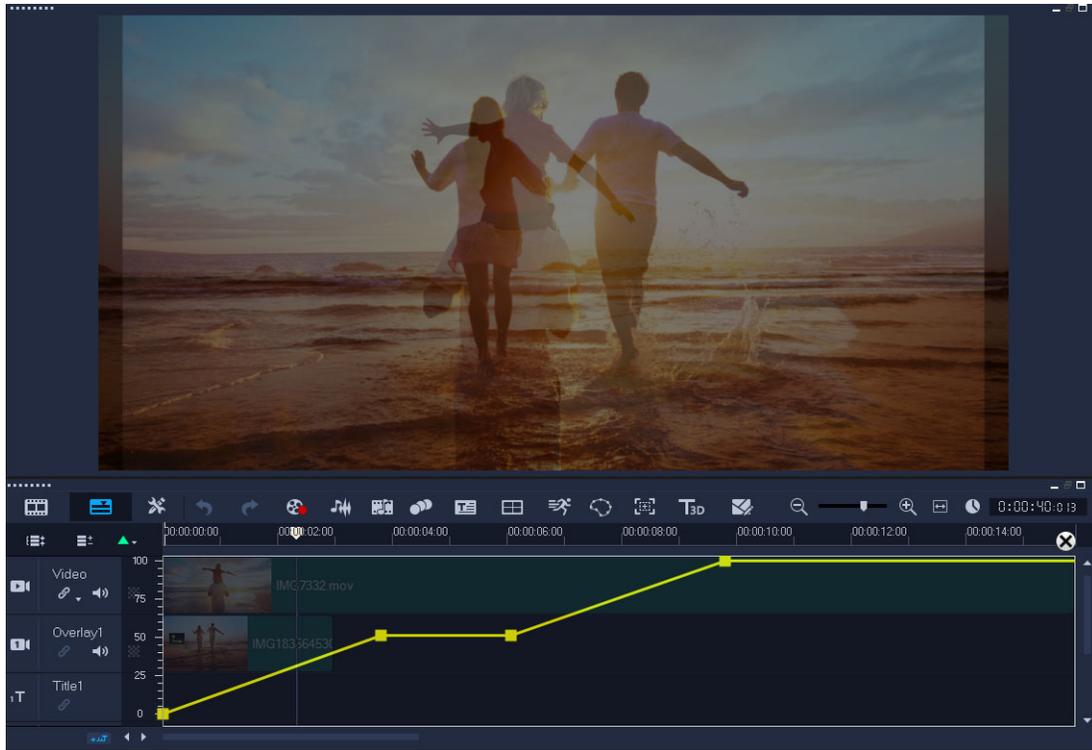
- 1 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[ブレンドする] タブをクリックします。
- 3 艶消しモードドロップリストで、[フレームをマスク] (スチルマスクの場合) または [ビデオマスク] を選択します。
- 4 マスク プレビューの右側にある [マスクアイテムを追加] ボタン  をクリックし、保存したマスクファイル (ビデオマスクは .uisx 形式、静止画マスクは .png 形式) を参照します。
マスクがプレビューエリアに追加されます。



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/24.0/) 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、[透明トラック] ボタン  をクリックします。
[透明トラック] モードになります。



3 ??????????????????

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

- 4 **[透明トラック]** 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す)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。

本章では、次について説明します。

- 360 度ビデオの編集
- 360 ビデオの標準ビデオへの変換
- 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 をエクイレクタングラー形式のビデオに変換することができます。

360 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

備註： 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。

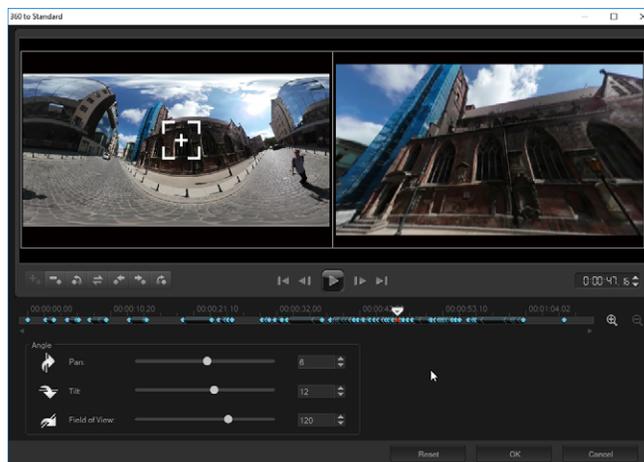
6 **共有中** ページでさらに設定を変更したら、**[開始]** をクリックします。

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ほぼ同じ方法で 360 ビデオソースを使用してキーフレームの精度でユーザーのビューを選択可能。

- 標準ビデオは特別なプレーヤーを必要とせず、広範囲のアプリケーションやデバイスで再生可能（ビデオはインタラクティブではありません）。
- 標準のビデオサイズは 360 ビデオよりかなり小さくて済む。



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

コントロールと設定

[360から標準へ]および[標準から 360 度に]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、ジョグスライダー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 ビデオ] > [360 ~ 標準]** を選択し、変換の種類を選択します。
360 度ビデオウィンドウが、2つのプレビューペインとともに開きます。元の 360 度ビデオは左に、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。

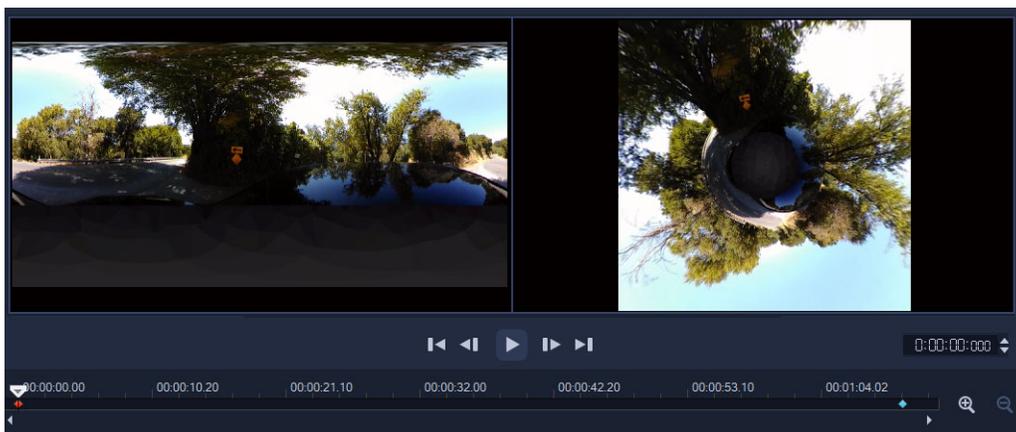
- 4 作業が終了したら、次のいずれかを実行してビデオの再生や編集を行えます。
 - キーフレームを削除するには、**タイムライン**でキーフレームを選択して**[削除]**を押します。
 - タイムラインのキーフレームをドラッグすると、ビューが表示されるタイミングを変更できます。
 - キーフレームをクリックし、**[角度]**領域で**[パン]**、**[チルト]**、**[視界]**の値を調整し、ビューを変更します。
- 5 **[OK]** をクリックし、変更を確認し**タイムライン**に戻ります。
すべてのキーフレームを消去するには、**[リセット]** ボタンをクリックします。
- 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 (小さな惑星)**: 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 (ウサギの穴)**: 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。

備註: 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因の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、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するには
- 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を使用します。

備註： 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

- ライブラリで [サウンド] ボタン  をクリックし、[音声ファイルのインポート]  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 ジョグスライダーを移動させて、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。
備註： 現在のプロジェクトのキュー位置に既存のナレーションクリップが存在する場合は、メッセージが表示されます。**タイムライン**の何もないところをクリックして、クリップが選択されていない状態にしてください。
- 3 マイクに向かって話し、メーターが正しく反応するかどうかを確認します。マイク音量を調整するには、**Windowsオーディオミキサー**を使用します。
- 4 [開始] をクリックし、マイクに向かって話し始めます。
- 5 録音を終了するには、**Esc** キー、または **Space** キーを押します。
- 6 ナレーションを録音する場合は、1 セッションを 10 秒から 15 秒程度にすることをお勧めします。細かく録音することで、録音に失敗した部分を簡単に削除してやり直すことができます。削除するには、**タイムライン**上でクリップを選択して **Delete** キーを押します。

音楽CDから取り込むには

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

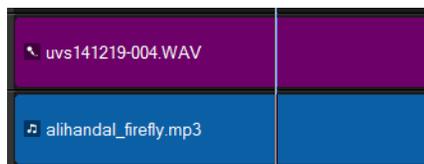
オーディオダッキングを使って音量を自動調整する

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

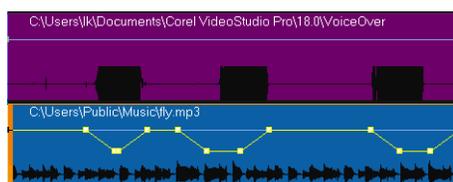
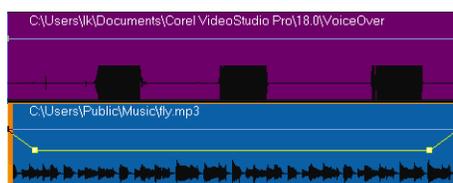
利用することでナレーターが話している間、音楽の音量を自動的に下げることができます。このとき、「ダッキング」を起動するしきい値と、どの程度バックグラウンドトラックの音量を下げるかを調整できます。

オーディオダッキングを使うには

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



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



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

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] > [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。

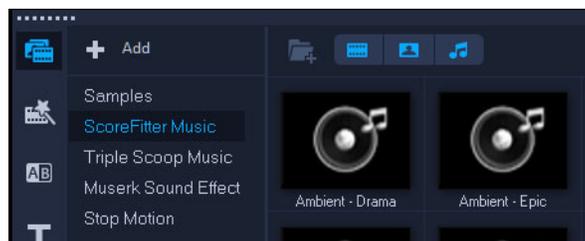


ビデオクリップからオーディオトラックを分割したら、オーディオトラックにオーディオフィルターを適用できます。詳しくは、第 128 頁的〈オーディオフィルターの適用〉を参照してください。

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。
備註： [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、第 124 頁的〈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

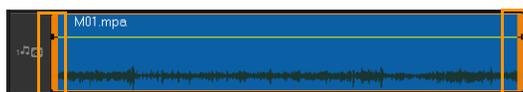
- 1 タイムラインでオーディオクリップ (または音声付ビデオ) を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - クリップで右クリックし、コンテキストメニューから **[音量を調整]** を選択してボリュームのボックスに新しい値を入力します。
 - タイムラインのツールバーで **[サウンドミキサー ボタン]**  をクリックし、オプションパネルでボリュームスライダーを調整します。

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。
- 備註：** 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。

備註： [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ふ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。
備註： プロジェクトのプロパティ [オーディオ設定] でオーディオタイプが 3/2 に設定されると、[サラウンドサウンド ミキサー] が表示されます。
オーディオタイプが 2/0 ステレオモードに設定されると、[2 チャンネルミキサー] が表示されます。設定の確認には、[設定] > [プロジェクトのプロパティ] > [編集] を選択し、[プロファイルの編集 オプション] ダイアログボックスで [圧縮] タブをクリックします。
サラウンドサウンドミキサーの使用については、第 127 頁的〈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、第 126 頁的〈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示されます。

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。
備註： 音符記号を移動すると、サウンドの聞こえてくる方向が変わります。
- 11 [ボリューム] をドラッグしてオーディオの音量を調整します。

サラウンドサウンドミキサーの使用

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

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



サラウンドサウンドのミキシング

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

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

5.1 ch サラウンドサウンドモードを使用するには

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

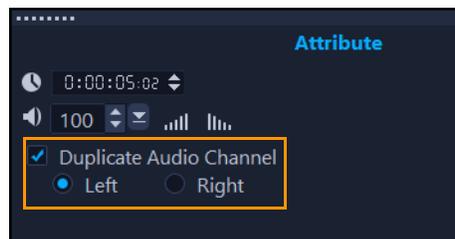
8 サラウンドサウンドミキサーの中央にある音符記号をクリックし、好みのサウンド位置に合わせて6つのチャンネルのいずれかにドラッグします。ステレオモードの手順1と2を繰り返します。

9 [ボリューム]、[中央]、[サブウーファー]をドラッグしてオーディオのサウンドコントロールを調整します。

備註： 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。

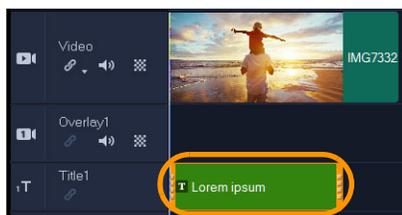
- ライブラリを使用してタイトルを追加
- 字幕エディターでタイトルを追加する
- テキストの書式
- ライブラリのタイトルを作成するには
- テキスト効果とアニメーションの適用
- タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する

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。カスタマイズされたタイトルを1つまたは複数追加したり、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したりできます。カスタムプリセットも保存できます。

タイトルを追加するには

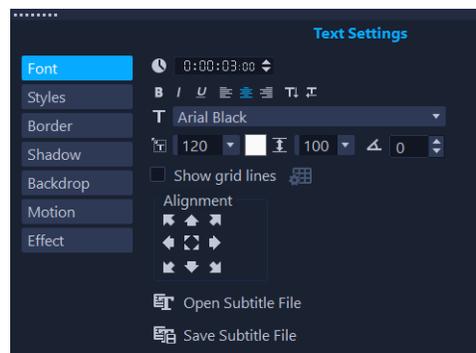
- 1 タイムラインでジョグスライダーを必要な位置までドラッグします。
- 2 ライブラリパネルの [タイトル] ボタン **T** をクリックします。
- 3 プレビューウィンドウをダブルクリックしてから直接タイプ入力することもできますが、ライブラリから任意のタイトルサムネイルをタイムラインのタイトルトラックにドラッグすると、より簡単にプロ品質のタイトルを作成することができます。



- 4 タイトルを**タイトルトラック**の好きな場所にドラッグし、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**にある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**でテキストをドラッグして新しいテキストを入力します。



- 6 **[オプション]** パネルの **[テキスト設定]** ページで、**[フォント]** ボタンをクリックし、さまざまな機能でタイトルテキストの書式を調整できます。例えば、テキストの整列、フォント、サイズ、色の変更などを調整できます。
プリセット フォント スタイルを使用したければ、**[スタイル]** ボタンをクリックしてオプションをどれか選択します。



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

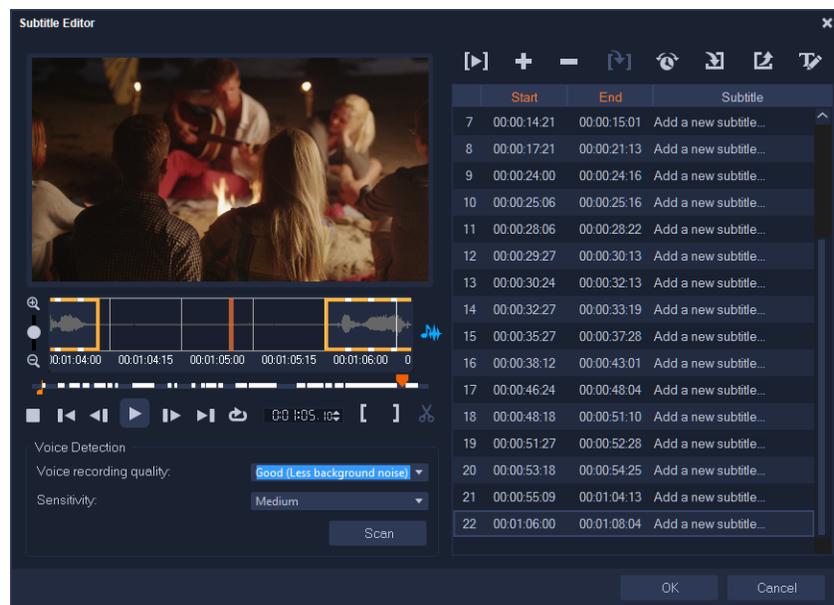
- 1 ライブラリパネルの **[タイトル]** **T** をクリックします。
- 2 プリセット タイトルを**タイムライン**にある**タイトル**トラック上にドラッグ & ドロップします。
- 3 プレビュー ウィンドウでテキストをダブルクリックし、プレースホルダのテキストをドラッグしてテキストをハイライト表示し、好きなテキストを入力します。

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、ギャラードロップリストから [お気に入り] を選択します。
タイトルに対してフィルターをカスタマイズしてこれを保存する場合は、[オプション] パネルで [属性] タブをクリックし、フィルター設定をカスタマイズした後にフィルターのリストの右側にある [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 ツールバーで [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設定します。
手動で追加した各字幕が**字幕** リストに表示されます。

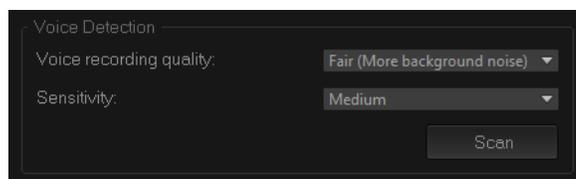
備註： [**新規字幕を追加**] ボタン [+] をクリックして、ジョグスライダーの現在の場所に字幕セグメントを追加することもできます。ジョグスライダーが既存の字幕セグメントにある場合にこのボタンをクリックすると、プログラムは既存の字幕セグメントの終点と新規字幕セグメントの始点をシームレスに作成します。



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。
備註： 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。

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

- 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。

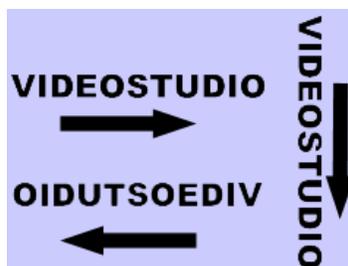
字幕エディターを使用して字幕ファイルを保存するには

- 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。

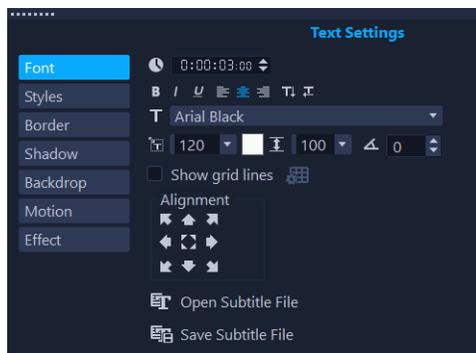


なお、テキストの方向以外にも設定できるタイトルの書式はたくさんあります。

タイトルを編集するには

- 1 タイムラインの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 [テキスト設定] ページで次のいずれかのボタンをクリックして、タイトル編集オプションにアクセスします。
 - フォント
 - スタイル
 - 境界線
 - シャドウ
 - バックドロップ
 - モーション
 - 効果

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 タイムラインで、タイトルトラックにある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 [テキストの設定] ページで [バックドロップ] ボタンをクリックします。
- 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。



テキストの枠と透明度を変更するには

- 1 タイムラインで、タイトルトラックにある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 [テキストの設定] ページで、[境界線] ボタンをクリックします。
- 3 以下の設定のいずれかを修正します。
 - **透過テキスト**：テキストを色で塗りつぶす場合は、チェックボックスのチェックを外します。チェックボックスにチェックが入っている場合、塗りつぶし (透明) はされません。
 - **文字の枠**：テキストの外側の端に枠の幅を追加する場合はチェックを入れます。
 - **枠の幅**：文字の枠の幅を指定します。
 - **ラインカラー**：枠の色を指定します。
 - **テキストの透明度**：値が大きいほどテキストの透明度が上がります。不透明テキストの場合は、値 0 を入力します。
 - **ソフトエッジ**：値が大きいほど、テキストの境界線がよりソフトになります。

テキストの影またはグローを変更するには

- 1 タイムラインで、タイトルトラックにある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 [テキスト設定] ページで、シャドウボタンをクリックします。
- 3 次のいずれかのアイコンをクリックし、必要な設定を変更します。
 - **なし**：影またはグローなし
 - **ドロップシャドウ**：テキストのドロップシャドウの位置、色、透明度、およびエッジの柔らかさを指定できます。
 - **グローシャドウ**：テキストの周りのグロー効果の強度、色、透明度、およびエッジの柔らかさを指定できます。
 - **押し出しシャドウ**：押し出し効果の位置 (奥行き) と色を指定できます。

テキストモーション(テキストのアニメーションとフェード)を変更するには

- 1 タイムラインで、タイトルトラックにある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 [テキスト設定] ページで、[モーション] ボタンをクリックします。
- 3 [適用] ボタンの左側にあるチェックボックスにチェックがオンになっていることを確認します。

- 4 ドロップ リストで、適用したいモーシヨンの種類を選択します。
- 5 適用したいプリセット モーシヨンのサムネイルをクリックします。
- 6 プリセットを変更する場合は、プリセットサムネイルの右側にある任意の設定を調整します。

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、モーシヨ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 (モーシヨンのカスタマイズ)。

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：

- 1 プロジェクトにタイトルを追加します。
タイトルがタイムラインのタイトルトラックに表示されます。
- 2 いくつものグラフィックスも [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。
備註： 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。



- 3 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。
- 4 [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す。

テキスト効果とアニメーションの適用

フェード、移動パス、ドロップなどのタイトルアニメーションツールを使用して、テキストに動きを付けることができます。泡、モザイク、波紋などのメイン効果

プリセットを使用して、テキストにフィルターを適用することもできます。
タイトルフィルターは、単独の [メイン効果] カテゴリに含まれています。

アニメーションを現在のテキストに適用するには

- 1 タイトルトラックで、タイトルをダブルクリックします。
- 2 オプションパネルで、**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、プレイヤー 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。

備註： 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] ボタンをクリックし、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。

備註： 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、[テキスト設定] ページのフィルターリストの右に表示された [フィルターを上に移動] 矢印  と [フィルターを下に移動] 矢印  をクリックすることで、

フィルターの順序を変えられます。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、利用できる独創的なオプションや属性が広がります。詳しくは、第 167 頁的〈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かすかをコントロールすることができます。たとえば、画面上で回転するメタリックゴールドのタイトルを作成することや、それぞれの文字や単語が独立して拡大/縮小したり移動したりする石のテクスチャのタイトルを作成することができます。

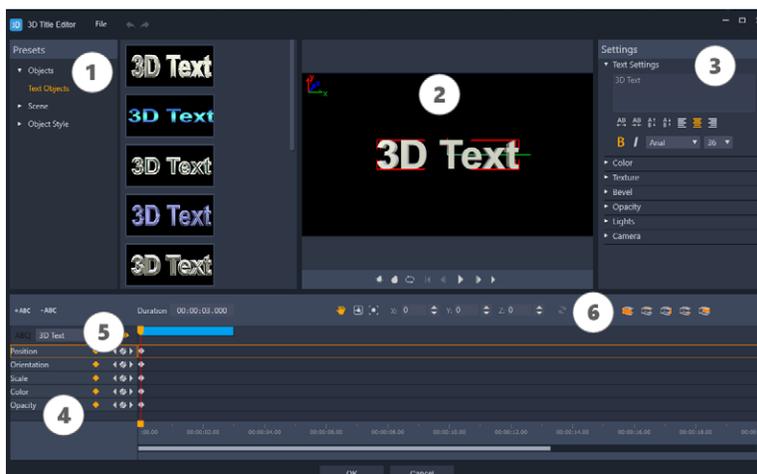
標準 (2D) タイトルについては、第 131 頁的〈タイトルと字幕〉を参照してください。

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、インタラクティブに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を使用できます。
- 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。

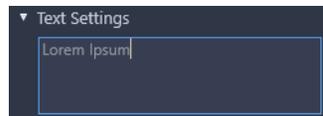
色々試すことで、テキストにどんなスタイルや動きを持たせることができるかを学ぶことができます。

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、[プレーヤー] 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



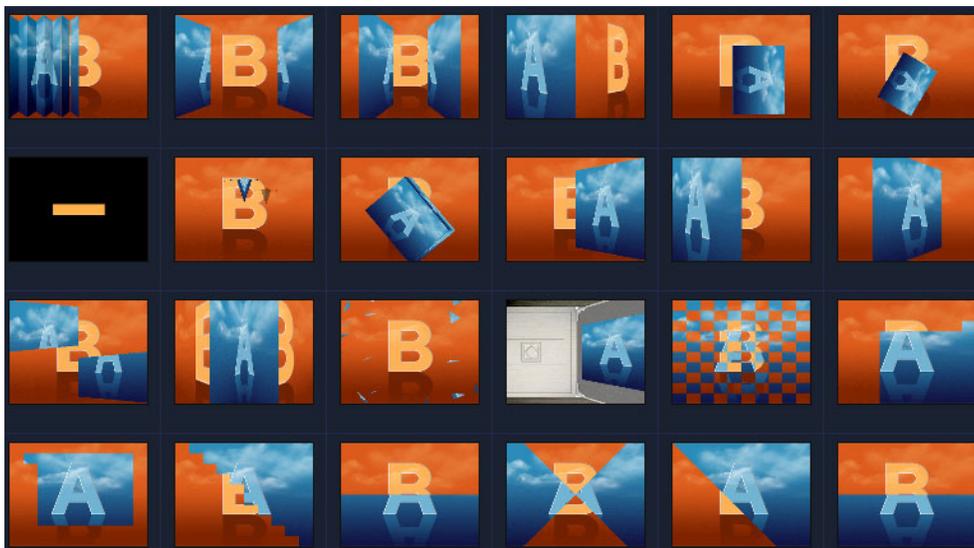
トランジションを使用すると、あるシーンから次のシーンへスムーズに移行できます。1つのクリップや、タイムラインのすべてのトラックのクリップ間に適用することができます。この機能を効果的に使えば、ムービーにプロ並みのタッチを加えることができます。

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] カテゴリ ボタン  をクリックし、トランジションのカテゴリを選択します。
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 サムネイルをダブルクリックすると、2つのクリップ間の最初の間隙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。
備註： [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

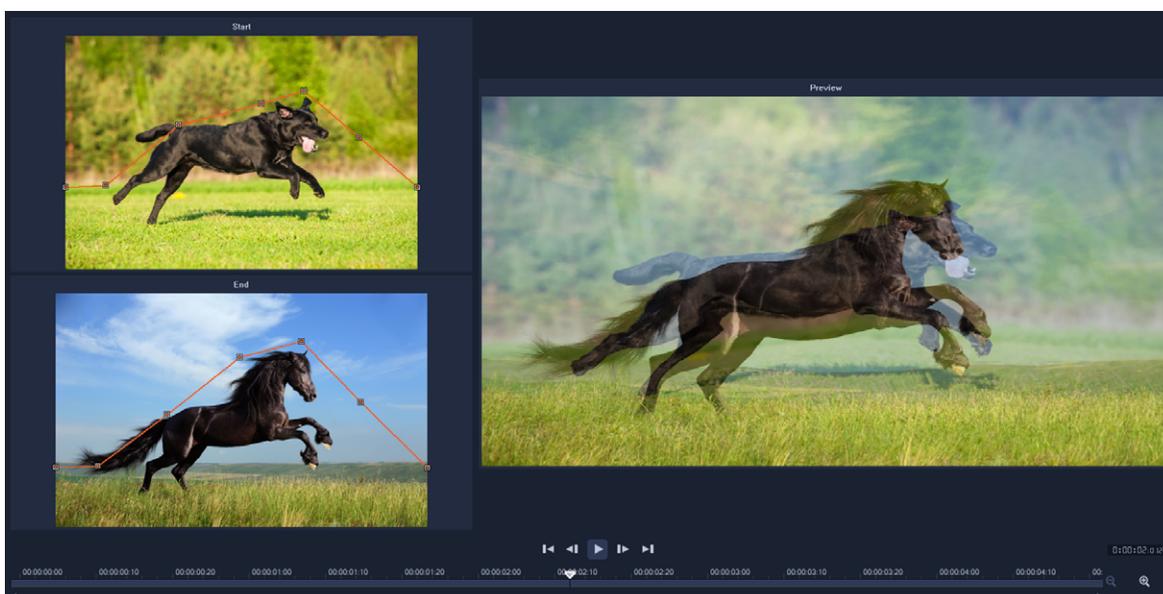
- 1 タイムラインでトランジション効果をダブルクリックします。

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。

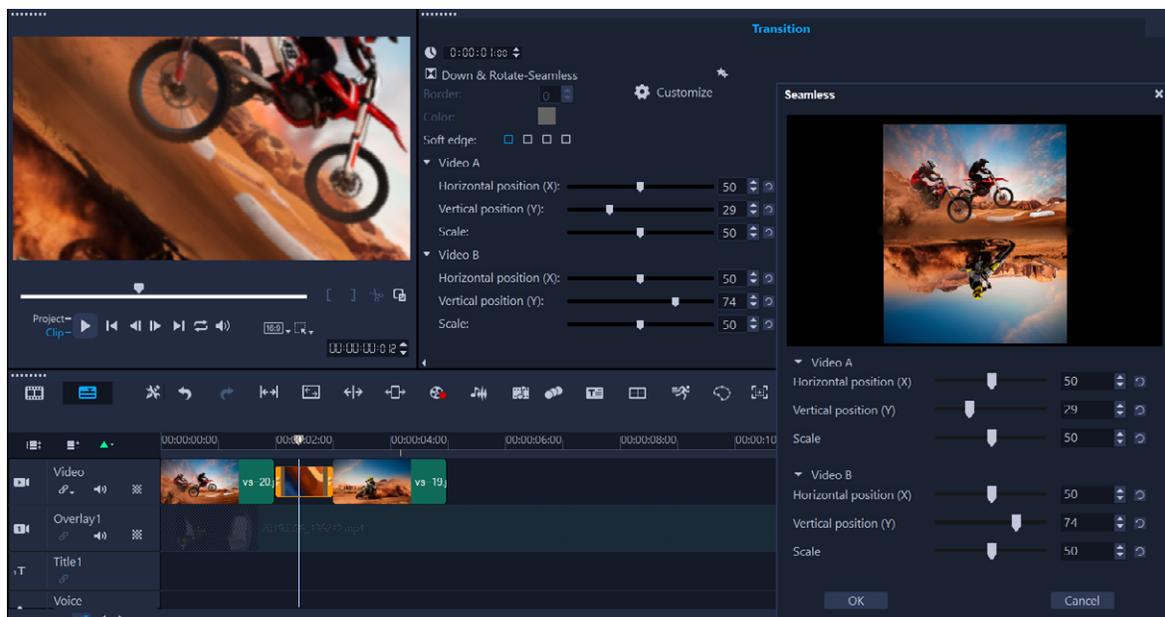
変形トランジションを追加するには

- 1 ライブラリで、トランジションカテゴリ ボタン  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 [F/X] を選択するか、検索ボックスに[変形]と入力します。
- 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。仕上がりにな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)

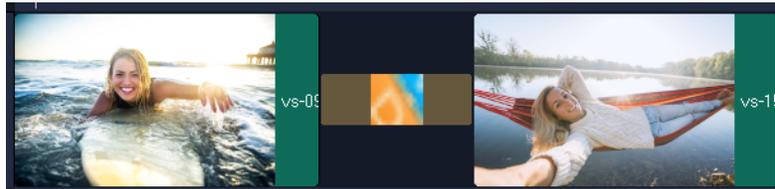
[シームレス] トランジションは、クリップ間の移動をぼやかすモーションベースのアニメーション効果 (見えないカット) です。モーションが上向き、下向き、横向きであっても、ウィップ・パン効果に似ています。回転が含まれるトランジションもあり、ズームのレベル、位置、輪郭のソフトネス、長さを編集することができます。例えば、最初のクリップをズームインで拡大して、このクリップの空が2つ目のクリップにある似た色の空と並べて配列することによりトランジションができるだけシームレスになるようにすることができます。



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 ボタン  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 [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



オーバーレイ ライブラリには、基本的な図形、アニメーション オーバーレイ、その他のグラフィックスがあります。背景などはメディア ライブラリにあります。

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。

- 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

カラークリップの追加

カラークリップとは単色の背景で構成されています。カラークリップには、プリセットを使用したり、ライブラリで新しく作成したものを使用したりできます。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 **[メディア]** を選択し、ギャラリーのドロップリストから **[背景]** > **[べた色]** 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。
色が見つからない場合は、色を追加できます。色を変更するには、タイムラインで変更したい色をダブルクリックし、**[編集]** タブの **[カラー ピッカー]** から新しい色を選択します。

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。

ライブラリで背景パターンのクリップを選択するには

- 1 ライブラリパネルから [メディア] を選択し、ギャラリーのドロップリストから [背景] > [画像] 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 ライブラリにないパターンを追加するには、ギャラリードロップリストの横にある [追加] ボタンをクリックします。[色/装飾を検索] ダイアログボックスで、ライブラリに追加するファイルを選択します。

背景の追加

装飾付きの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。

ライブラリで背景ビデオを選択するには

- 1 ライブラリパネルから [メディア] を選択し、ギャラリーのドロップリストから [背景] > [ビデオ] を選択します。
- 2 ライブラリで背景を選択し、ビデオまたはオーバーレイトラックにドラッグします。

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 [オーバーレイ] を選択し、ギャラリーのドロップリストから [基本形状] または [グラフィック] 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]、[色]、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 [オーバーレイ] を選択し、ギャラリーのドロップリストから [アニメーションオーバーレイ] 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]、[色]、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。

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
- 複数のフィルターの適用
- フィルターを削除するには
- お気に入りとしてフィルターをマークする
- オーディオフィルターの適用
- AR ステッカー

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

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

クリップ(ビデオまたは写真)にビデオフィルターを適用するには

- 1 ライブラリで、[フィルター] ボタン **FX** をクリックすると、フィルターサンプルのサムネイルが表示されます。
カテゴリー別にライブラリ内のフィルターを表示する場合は、[ギャラリー] ドロップリストボックスからフィルターカテゴリを選択します。
- 2 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。

- 3 フィルターを調整したい場合は、[オプション] パネルで、[効果] タブの [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。
- 4 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。



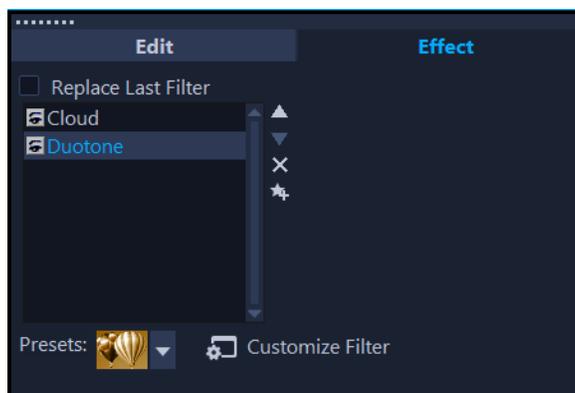
[ビデオフィルターを表示する] ボタン、 または [オーディオフィルターを表示する] ボタン  をクリックし、種類によりライブラリのフィルターを表示、または隠すことができます。

また、[効果] タブの [プリセット] ドロップリストからサムネイルを選択してフィルターを調整することもできます。

複数のフィルターの適用

デフォルトでは、クリップ上に新しいフィルターをドラッグすると、そのクリップに適用されていたフィルターは常に新しいものに置き換えられます。1つのクリップに複数のフィルターを適用するには、[最後に使用したフィルターを置き換える] の選択を解除します。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。

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、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、仕上がりも変わります。



チェックボックスの [最後に使用したフィルターを置き換える] にチェック画は言っていないと、クリップに複数のフィルターを適用できます。上図の例では、フィルターリストに、「雲」と「デュオトーン」の2つのフィルターが適用されていることが示されています。

複数のフィルターを適用するには

- 1 タイムラインでクリップをダブルクリックして、[オプション] パネルの [効果] タブをクリックします。チェックボックスの [最後に使用したフィルターを置き換える] からチェックを外します。

これで、フィルターを5つまで適用できるようになりました。適用されたフィルターは、チェックボックスの下部にあるボックスにリストされます。

フィルターの順序を変更するには

- 1 タイムラインでクリップをダブルクリックして、[オプション] パネルの [効果] タブをクリックします。
- 2 適用されたフィルターのリストで、フィルター名をクリックし、フィルターのリストの右側にある [フィルターを上に移動] ボタン ▲ または [フィルターを下に移動] ボタン ▼ をクリックします。
備註： フィルターの順序を変えると、仕上がりも変わります。

フィルターを削除するには

クリップから1つまたは複数のフィルターを削除するには、クリップのフィルターリストからフィルターを削除します。クリップからフィルターを削除すると、フィルターのカスタマイズ設定は、[フィルター] ライブラリの [お気に入り] カテゴリに保存しなければ、すべて失われます。

フィルターをクリップから削除するには

- 1 タイムラインで、クリップをダブルクリックし、[オプション] パネルの [効果] タブをクリックします。
- 2 フィルターのリストで、削除するフィルターの名前をクリックします。
- 3 フィルター リストの右側にある [フィルターを削除] ボタン ✕ をクリックします。

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

フィルターをお気に入りとしてマークするには

- 1 ライブラリで **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。
- 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] カテゴリにフィルターを追加します。

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。

オーディオフィルターの適用

VideoStudio では、フィルターを様々な方法でカスタマイズできます。例えば、選択したフィルターで使用できる設定はどれでも調整できます。また、キーフレームを追加して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。

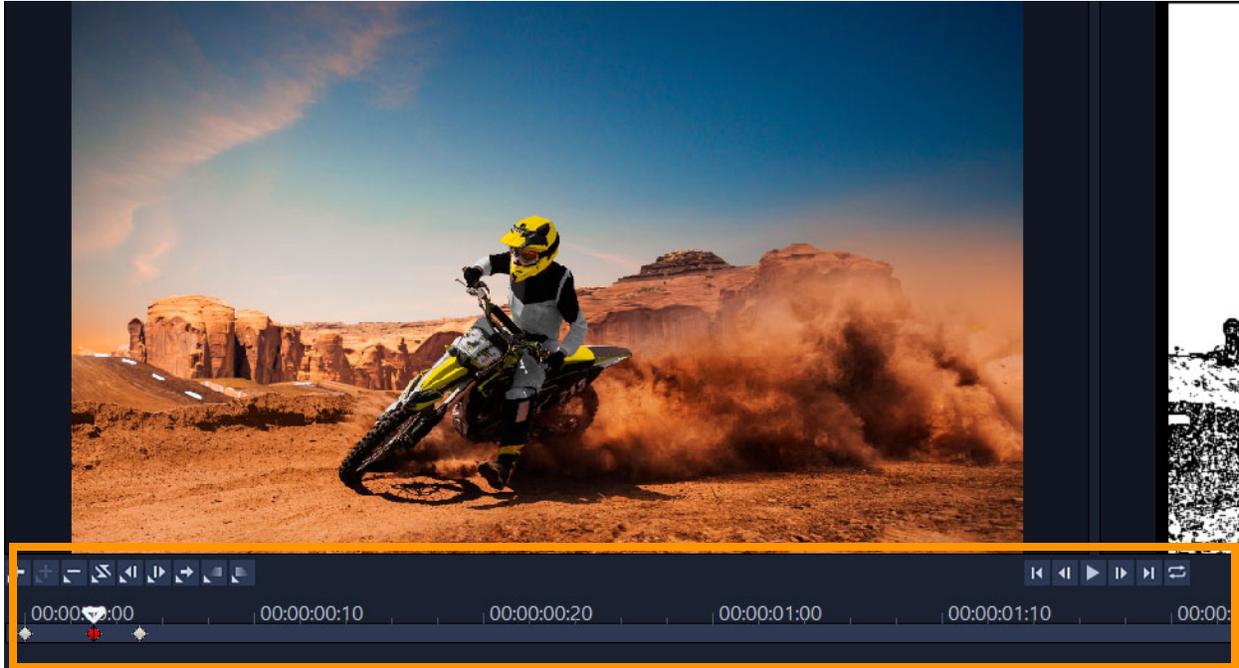
カスタマイズしたフィルターは、[お気に入り] カテゴリーの [フィルター] ライブラリに保存できます。

フィルターをカスタマイズするには

- 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。
備註： 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 必要に応じて設定を調整してから、[OK] をクリックします。

効果のフィルターに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。
備註： 使用可能な設定はビデオフィルターによって異なります。
- 3 ビデオフィルターの属性を変更するフレームへ移動するには、キーフレームコントロールでジョグスライダーをドラッグするか、矢印を使用します。



キーフレームコントロール

備註： 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。

備註： 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。選択すると、キーフレームのマーカは赤色になります。

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。
- 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するには、[キーフレームを逆転]  をクリックします。
- 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

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。

備註： 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。

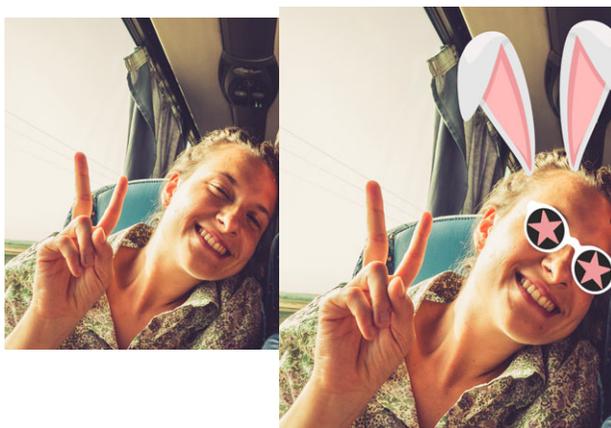
カスタマイズしたフィルターをお気に入りに保存するには

1 [オプション] パネルの [効果] タブで、フィルターリストにあるカスタマイズされたフィルターをクリックします。

2 リストの右側にある [お気に入りに追加] ボタン  をクリックします。
カスタマイズされたフィルターが、[フィルター] ライブラリの [お気に入り] カテゴリに追加され、元のフィルター名とバージョン名で識別されます。

AR ステッカー

AR ステッカー (拡張現実オーバーレイ) を使って、休暇や特別なイベントを祝ったり、ちょっとした遊び心を入れることができます。AR ステッカーは、画像を基にした効果 (帽子、生き物の特徴、その他の楽しい要素) です。ビデオに映った人物の顔を追跡し、動きに合わせてARステッカーをマッピングできます。例えば、サングラスの AR ステッカーを選択すると、ある人物の目の部分にこれを付けて、動きに合わせてサングラスも移動するようにできます。AR ステッカーは、人物がカメラの正面を向いているときに最もよく適用できます。



VideoStudio には、AR ステッカーのライブラリが内蔵されています。PNG 画像ファイルをインポートして、ステッカーを自作することもできます。通常は、ステッカーに使用する PNG ファイルには、表示したい要素のみが残された背景が透明のものを 사용합니다。

注記: ビデオ内に 2 人以上の人物がいれば、そのフレームで最も検知しやすかった顔に AR ステッカーが表示されます。

ビデオクリップ内の人物にARステッカーを適用するには

- 1 [ライブラリ] の [フィルター] ボタン  をクリックし、フィルターの 카테고리 リストで [AR ステッカー] をクリックします。
[AR ステッカー] の下位カテゴリーを表示するには、[AR ステッカー] の左側にある矢印をクリックします。
- 2 使いたい AR ステッカーのサムネイルをライブラリから、タイムラインにあるクリップにドラッグ&ドロップします。

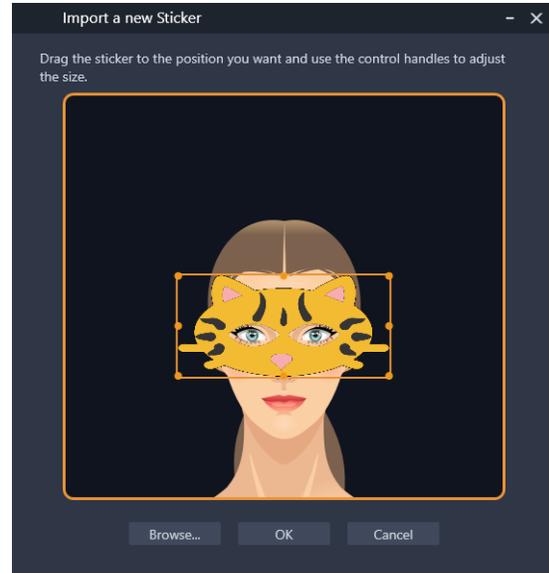
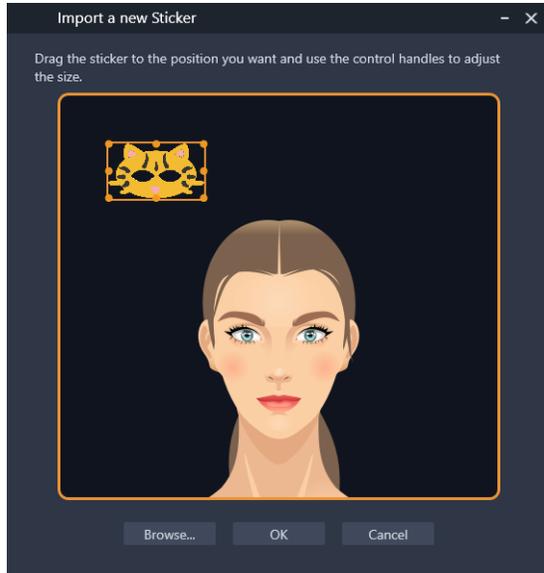


他の効果と同様、選択したビデオクリップに複数の AR ステッカーを適用するには、チェックボックスの [最後に使用したフィルターを置き換える] のチェック ([オプション] パネル > [効果] タブ) を外します。

AR ステッカーは、他のフィルターと同じ方法で削除できます。詳細は、第 161 頁的 (フィルターをクリップから削除するには) を参照してください。

PNG ファイルを AR ステッカーのライブラリにインポートするには

- 1 [ライブラリ] の [フィルター] ボタン  をクリックし、フィルターの 카테고리 リストで [AR ステッカー] をクリックします。
- 2 [AR ステッカーのインポート] ボタン  をクリックして、PNG ファイルを選択できるようにします。
- 3 インポートするファイルを選択します。
- 4 [開く] をクリックします。
- 5 ステッカーとしてインポートした画像を [新しいステッカーのインポート] ウィンドウにドラッグして適切な位置に配置したら、このステッカーの端をドラッグして大きさを調整します。ステッカーが、顔の位置や大きさに合っているかを確認します。



- 6 [OK] をクリックします。
ライブラリに、この新しいステッカーが追加されます。

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、よりクリエイティブな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に境界線を追加
- クロマキーを使用してグリーンスクリーン効果を適用するには
- 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。

備註： 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、第 70 頁的〈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

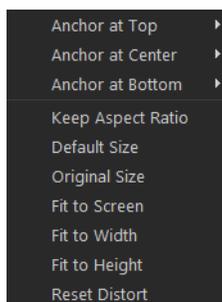
オーバーレイクリップおよびトラックの使用方法がわかれば、プロジェクトで各種効果を簡単に実現できます。

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 ウィンドウの配置したい場所にドラッグします。
 - 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[編集] 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。

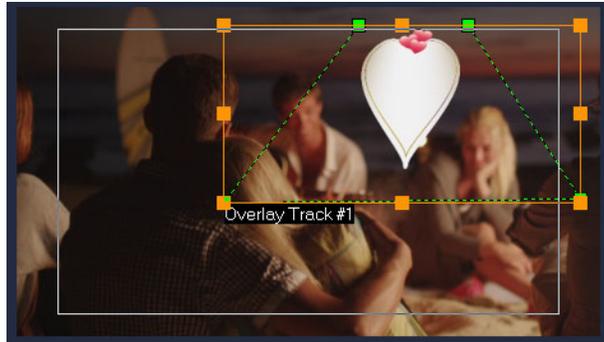


オーバーレイクリップのサイズを変更するには

- 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。
備註： 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 Ultra HD ビデオ (4K 解像度) 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、第 168 頁的〈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????????????????
- 2 [オプション] パネルで、[?] タブをクリックします。
- 3 以下のいずれかを実行します。
 - オプションの [基本モーション] を有効にして、[開始] 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、第 199 頁的〈モーションを生成する〉を参照してください。



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、詳しくは第 172 頁的〈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。

透明トラック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。第 110 頁的〈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に透明度を適用するには

- 1 タイムライン??????? ????????????
- 2 [オプション] パネルで [編集] タブをクリックし、[透明度] ボックスに値を入力します ([塗りつぶしの色] の下)。

オーバーレイクリップに境界線を追加

オーバーレイクリップに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に境界線を追加するには

- 1 タイムライン????????????????????
- 2 [オプション] パネルで [編集] タブをクリックし、[境界線] ボックスに値を入力してオーバーレイクリップの境界線の太さを設定します ([塗りつぶしの色] の下)。
- 3 矢印キーの隣にある [境界線] カラーボックスをクリックして境界線の色を設定します。



クロマキーを使用してグリーンスクリーン効果を適用するには

クロマキーは、特定の色をオーバーレイクリップから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色で覆う場合、クロマキーは緑色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。



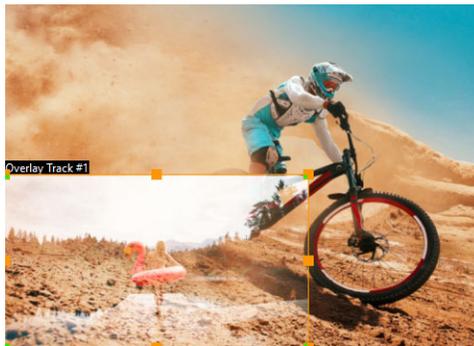
クロマキーを使用すると、グリーンスクリーンの前で撮影された被写体の背景を置換することができます。

クロマキーを使用して選択した色を透明にするには

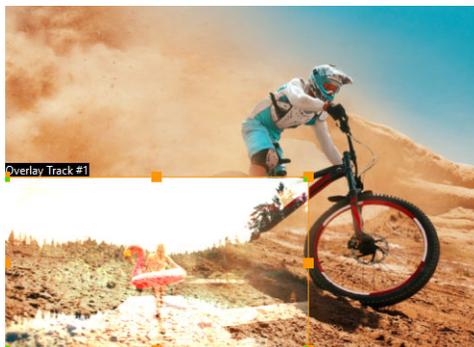
- 1 タイムライン???????? ???? ??????????
- 2 [オプション] パネルで、[クロマキー] タブをクリックします。
- 3 [クロマキー] チェック ボックスにチェックを入れます。
- 4 スポイト ツール  を使用して、プレビューウィンドウで透明にしたい色を選択します。
- 5 スポイト ツールの右側にある近似色の値を調整します。透明効果がプレビューウィンドウに表示されます。



- **スクリーン** - 選択されたクリップの反転と下位のクリップを乗算することで下位の色を明るくします。選択したクリップと同じかそれよりも明るい色が生まれます。



- **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。



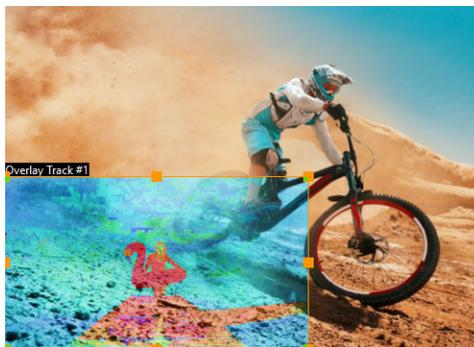
- **オーバーレイ** — [乗算] と [スクリーン] ブレンドモードを組み合わせます。下にあるクリップのカラーチャンネル値が最大値の半分未満の場合、[乗算] ブレンドモードが使われます。カラーチャンネル値が最大値の半分以上の場合、[スクリーン] ブレンドモードが使われます。[オーバーレイ] ブレンドモードは、下にあるレイヤーのシャドウとハイライトを保持しながら、選択したクリップのパターンや色を表示します。



- **差の絶対値** — 選択したクリップの色を下にあるクリップの色から差し引きます。



- **色相** — 選択したクリップの色相を下にあるクリップに適用します (彩度や明度は変わりません)。



使用できる設定は、選んだブレンドモードによって異なります。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。また、クロマキーを使ってクリップをブレンドすることもできます。クロマキーの詳細は、第 171 頁的〈クロマキーを使用してグリーン スクリーン効果を適用するには〉を参照してください。

オーバーレイ クリップを背景にブレンドするには

- 1 タイムライン??????? ????????????
- 2 [オプション] パネルで、[ブレンド] タブをクリックします。

- 3 [ブレンドモード] ドロップダウンメニューから、次のオプションのいずれかを選択します。
 - 普通
 - グレーキー
 - 乗算
 - ??
 - キーを追加
 - ??????
 - ?????
 - ??
- 4 次の設定のいずれかを調整します (利用できるコントロールは、選択されたブレンドモードによって異なります)。
 - 幅および高さ - オーバーレイクリップの端をクロップできます。
 - 不透明度 - オーバーレイ全体の透明度を調整します。
- 5 インタラクティブなバーを使って、結果に満足するまで、次の設定を試してみてください (利用できるコントロールは選択されたブレンドモードによって異なります)。



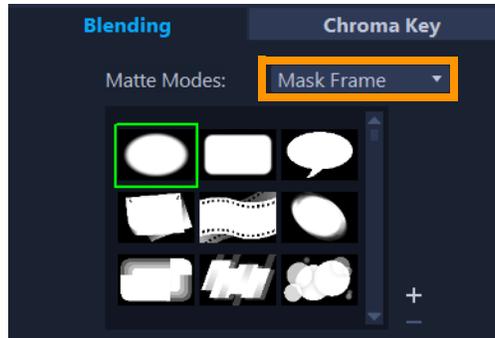
- **ガンマ** — 画像のコントラストに影響し、これを使うことで画像全体を明るく (コントロールを右に移動する)、または暗く (コントロールを左に移動する) できます。
- **最小** — 右に移動すると、画像の最も明るいピクセルを暗くできます。
- **最大** — 左に移動すると、画像の最も暗いピクセルを明るくできます。
- **カットオフ** — 右に移動すると、画像に新しい黒点を設定できます (画像の黒が増えます)。
- **しきい値** — 左に移動すると、画像に新しい白点を設定できます (画像の白が増えます)。



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????????????????????
- 2 [オプション] パネルで、[ブレンド] タブをクリックします。
- 3 [艶消しモード] 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。



備註： 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] カテゴリーから、黒のカラータイルと白のカラータイルをタイムラインに追加します。トランジションを適用し、長さを2つのタイルに一致させます。作業内容をビデオファイル (MPEG 4、AVI、またはMOVなど) に保存します。

続いてこのファイルをビデオマスクとしてインポートできます。

マスククリエ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、第 102 頁的 (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にビデオマスクを適用するには

1 タイムライン????????????????????

2 [オプション] パネルで、[ブレンド] タブをクリックします。

3 [艶消しモード] 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/24.0/) に作成できます。

色補正およびカラー グレーディング



Pinnacle Studio には、色を調整するツールのコレクションが含まれており、ビデオクリップの色を補正したり、カラーグレーディングを使って特定のムードや外観をクリエイティブに適用することができます。LUT プロファイル (ルックアップテーブル) を適用してプロ並みの品質を得ることもできます！

VideoStudio で利用できるカラーのコントロールは、お持ちのアプリケーションのバージョンによって異なります。

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。

- カラーコントロールを使用する
- 基本的な色やトーンの補正
- ホワイトバランスの調整
- トーンカーブ
- HSL 調整
- カラーホイール
- ビデオスコープ
- 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

カラーコントロールを使用する

[オプション] パネルの **[色]** タブには、さまざまな色の調整ツールがあります。多くの場合、**[基本]** コントロールを使用すると、いい色やトーンが得られますが、その他の色補正やカラーグレーディングツールを使うと、より正確にコントロールすることができます。自分の好みのツールを使うのがいいこともあれば、ある結果を得るには特定のツールが使いやすいこともあります。

オリジナルのクリエイティブな外観を作成するだけでなく、LUT プロファイル (参照表) をインポートして適用することもできます。詳細は、第 188 頁的〈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。

ビデオスコープ

ビデオスコープは、色データを様々な視覚的表現方法を使って表示することにより、ビデオクリップのトーンや色を評価します。情報はデータに基づいているため、

ビデオ スコープは、作業している画面のカラー キャリブレーションだけに頼らずに、色やトーンを調整するのをサポートしてくれます。ビデオスコープについての詳細は、第 185 頁的〈ビデオ スコープ〉を参照してください。

色補正およびカラー グレーディングのコントロールにアクセスするには

- 1 タイムライン内で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 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - 基本
 - ????
 - ????????
 - トーン カーブ
 - HSL 調整
 - カラー ホイール
 - LUT ??????

基本的な色やトーンの補正

VideoStudio には、色、透明度、トーンを調整できる一般的なコントロールが多く含まれています。基本的なコントロールには、色調、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、フォーカス、ヘイズが含まれます。

基本色、トーン、クラリティを調整するには

- 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、[色] タブをクリックします。
- 3 [基本] ボタンをクリックします。
- 4 スライダーをドラッグして任意のコントロールを調整します。
- 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。
備註： スライダーをダブルクリックしてリセットします。すべての変更を消去するには、[リセット] ボタンをクリックします。

ビデオクや画像ク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] パネルで、[色] タブをクリックして、[トーンの自動調整] をクリックします。

備註： [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

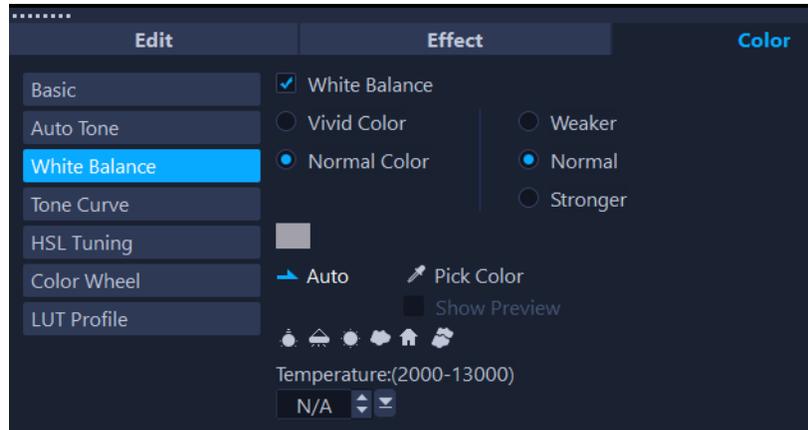
ホワイトバランスの調整では、不適切な光源やカメラ設定による色かぶりを除去し、イメージの自然な色温度を復元します。

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。

- **ホワイトバランスのプリセット** - [鮮やかに]、[普通] などのプリセットから選択し、プリセットのレベルを [弱く]、[標準]、[強く] オプションで調整します。
- **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。
- **温度** — 光源の色温度をケルビン単位(K)で指定できます。また、ライト条件のアイコンのどれか 1つをクリックすることもできます。[電球]、[蛍光灯]、[日光] のシナリオには低い値を指し、[曇り]、[日陰]、[厚い雲] のシナリオには高い色温度を指します。

ホワイトバランスを調整するには

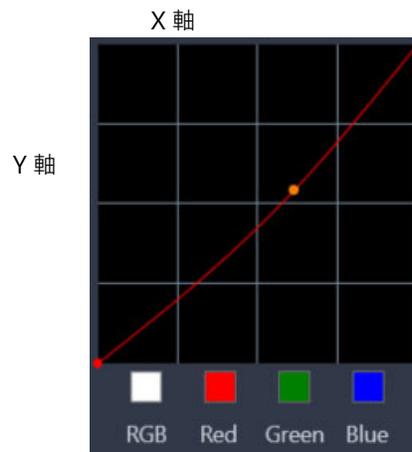
- 1 編集ワークスペースのタイムラインまたはライブラリで、ビデオまたはイメージクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[カラー] タブをクリックします。
- 3
- 4 [ホワイト バランス] チェック ボックスをチェックします。
- 5 ホワイトポイントの特定方法を、[自動]、[色を選択]、[ホワイトバランスのプリセット] (照明のアイコン)、[色温度] の中から選択します。



- 6 [色を選択] を選択した場合は、[プレビューを表示] を選択してオプションパネルにプレビューエリアを表示します。
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 白色の基準点を特定するためにプレビューをクリックします。
- 8 プレビュー領域をプレーヤー パネルにある画像と比較し、新しい設定が画像にどのような影響を及ぼしているかを確認します。

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。

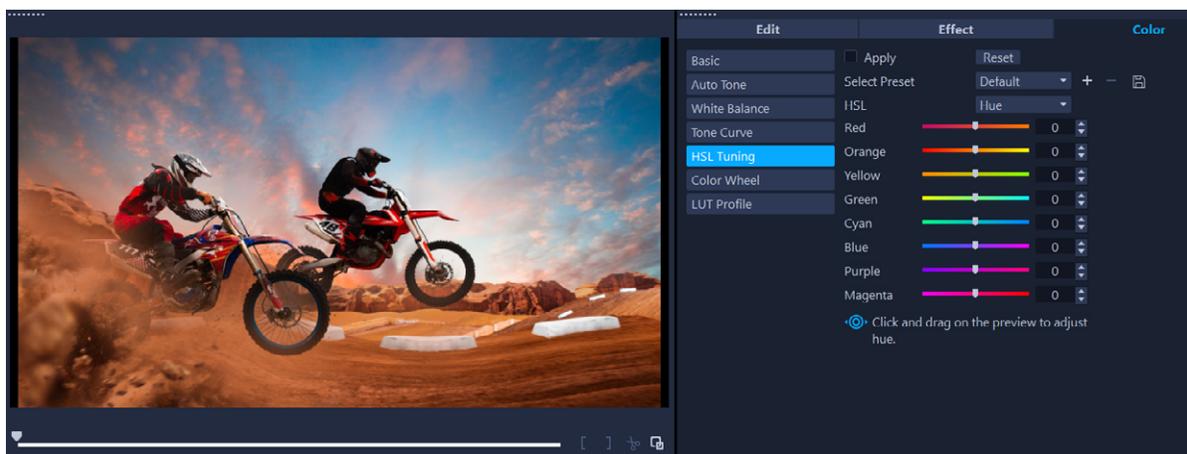
曲線にノードを一つ以上追加することで調整したい領域をより正確にコントロールできます。

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、[色] 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 — 赤チャンネルのみを編集できます。
 - 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) との関係を調整します。
- 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。
備註： すべての変更を消去するには、[リセット] ボタンをクリックします。

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。



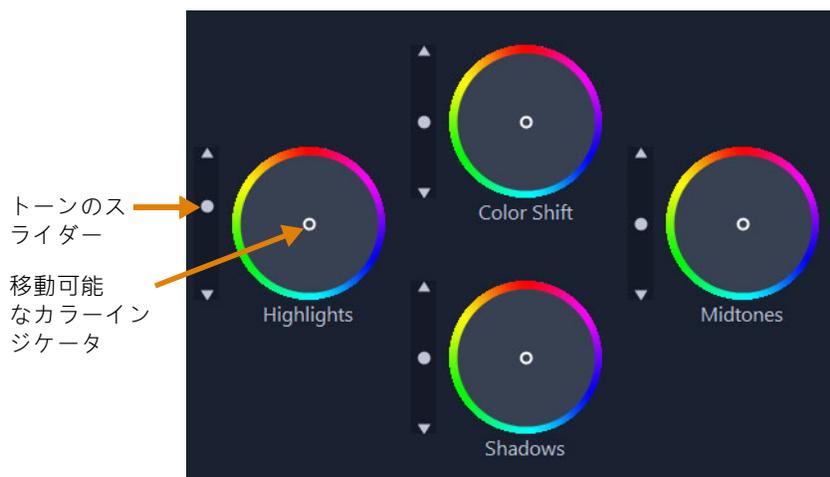
インタラクティブなコントロールをプレーヤーパネルにあるクリップ上でドラッグして、下にあるサンプルエリアの色相、彩度、明度を調整することができます。

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、[色] タブをクリックします。
 - 3 [HSL チューニング] ボタンをクリックします。
 - 4 [HSL] ドロップリストで、次のオプションのいずれかを選択します。
 - 色相
 - 彩度
 - 明度
 - 5 次のいずれかの操作を行います。
 - インタラクティブな色ツール  をクリックし、[プレーヤ] パネルにある調節したいクリップに色をドラッグします。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。
 - スライダを調節して、希望する値に設定します。
- 備註：** [プリセット選択] ドロップリストからオプションを選択してプリセットを適用できます。 [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。すべての変更を元に戻すには、[リセット] ボタンをクリックします。

カラーホイール

カラーホイール機能を使うと、[カラーシフト] (画像の全領域に適用)、[ハイライト]、[中間トーン]の横にあるスライダ、[影]ホイールを調整することにより、画像のトーンを調整することができます。ホイールにより、画像内に露出させる特定の領域の色を調整することができます。例えば、青のキャストをビデオクリップの影の領域に適用することができます。



カラーホイールを使ってクリップのトーンや色を調整するには

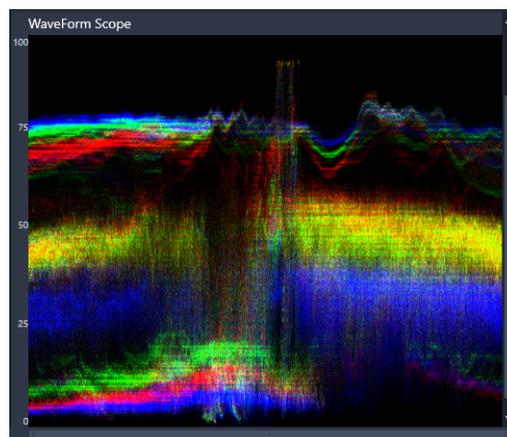
- 1 タイムラインで、色を補正したいビデオクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[色] タブをクリックします。
- 3 [カラーホイール] ボタン をクリックします。
- 4 クリップの明るさを調整するには、[カラーシフト] (画像全体)、[ハイライト]、[中間トーン]、または[影]ホイールの横にあるスライダーを左にドラッグします。スライダーを上ドラッグすると、選択したビデオフレームの対応する領域の明るさが増します。スライダーを下ドラッグすると明るさが減少します。
- 5 色を調整するには、円形のカラーインジケータ (カラーホイールの中央) をドラッグして対応する領域に色を設定します。例えば、ビデオクリップの暗い領域から青の色かぶりを消すには、影ホイールのカラーインジケータを円の黄色側にドラッグします。

ビデオ スコープ

VideoStudio には、色やトーンの情報の評価する次のようなビデオスコープがあります。色の調整を行うとスコープ上の情報が変更するため、[プレイヤー] パネルのカラーグレーディングビューやビデオスコープに表示された色データを使用して変化の影響を評価することができます。

波形

波形スコープとは、ビデオクリップのクロミナンスの強度をグラフの縦軸で下から上までを 0% から 100% で表したものです。

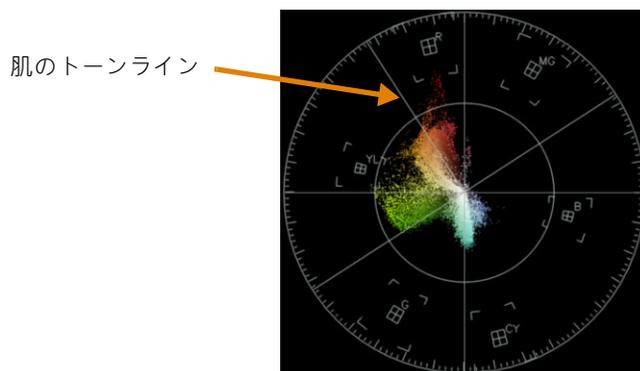


波形スコープは、色の分布の強度を下から上までを 0% から 100% で表したものです

ベクトル - 色 (ベクトルスコープ)

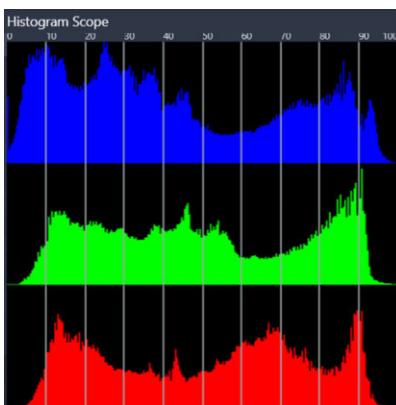
ベクトルスコープは、色の強度が標準的な放送範囲内にあったかどうかを評価するためなど、ビデオの専門家が多岐にわたる目的で使用します。円形のカラー

ベクトルスコープは、クロミナンス（色の強度）を中心から外側までを 0% から 100% で表したものです。円形は色の領域で分割されており、ビデオクリップ内の現在選択したフレームの色の分散状態を容易に見ることができます。円の端の方にある小さなグリッドは、強度の限界をマークするために使用されています。ターゲットを超えるピクセルは放送するには安全ではないと考慮されます。



ヒストグラム

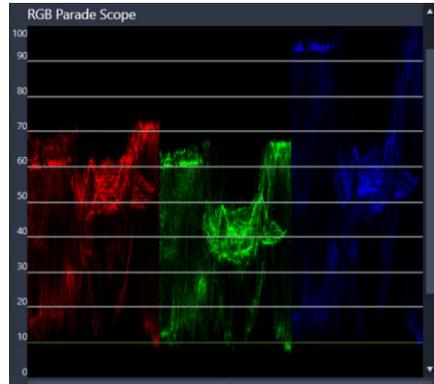
ヒストグラムは、ビデオのトーンや色の範囲を表示させるものです。ビデオ内の選択したフレームのピクセルの分散状態を評価すると、色かぶりがあるかどうかを決定することができます。あるいは、露出の低い映像の場合、バランスを修整するのに十分な画像データが影の領域内にあるかを決定するのにサポートしてくれます。



ヒストグラムには、クリップのピクセルの分散状態が水平軸に沿って暗（影）から明（ハイライト）で表示されます。

RGB パレード

RGB パレードにより、グラフでビデオクリップの赤（R）、緑（G）、青（B）の構成要素を見ることができます。縦軸で強度が 0%（下端）から 100%（上端）が表されます。



RGB パレードにより、色を相対させて評価することができます

ビデオ スコープを表示するには

- 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、[色] タブをクリックします。
- 3 色補正方法を選択するために、色補正ボタンのいずれかをクリックします。
- 4 カラー コントロールの右側で、パネルのトップにあるチェックボックスの[ビデオ スコープの表示] チェックボックスにチェックを入れます。

備註： VideoStudio ウィンドウを最大化しなければ、ビデオスコープが表示されない場合があります。

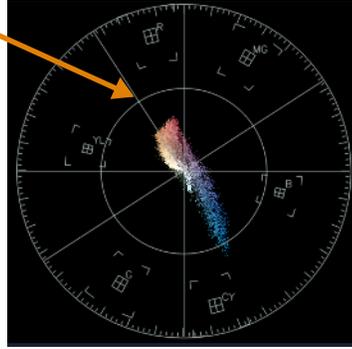
- 5 ドロップリストから、次のビデオ スコープのいずれかを選択します。
 - 波形
 - ベクトル - 色
 - ヒストグラム
 - RGB パレード

ベクトルスコープを使用して肌のトーンを表示するには

- 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、[色] タブをクリックします。
- 3 次のいずれかのボタンをクリックします。
 - トーン カーブ
 - HSL 調整
 - カラー ホイール
- 4 パネルの上部にある[ビデオスコープの表示] チェックボックスにチェックを入れて、ドロップダウンリストから、[ベクトル - カラー] を選択します。

備註： お使いのアプリケーションのウィンドウが小さければ、スクロールを左右に動かしてコントロールにアクセスします。

肌のトーンライン



自然な肌のトーンにするには、肌トーンの色を肌のトーンラインに沿って入れるようにしてください。

- 5 肌のトーンラインをガイドとして使用し（肌のトーンはこのラインに沿って適用します）、ツールはどれでも使って色を調整できます。

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ることで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。

LUT プロファイルを適用するには

- 1 タイムライン内でクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[色] タブをクリックします。
- 3 [LUT プロファイル] をクリックします。
- 4 サムネイルをクリックして該当するプロファイルをクリップに適用します。
選択されたサムネイルの右上に緑色のチェックマークが表示されます。

- 5 パネルの上部にある **[濃度]** スライダーをドラッグして、プロファイルを調整します。

LUT プロファイルを削除するには

- 1 タイムラインで該当するクリップを選択します。
- 2 **[オプション]** パネルで、**[色]** タブをクリックします。
- 3 **[LUT プロファイル]** をクリックします。
- 4 右上隅にある緑色のチェックマークが有効になったサムネイルをクリックします。
緑色のチェックマークが消え、LUT プロファイルがクリップから削除されます。

LUT プロファイルをインポートするには

- 1 **[オプション]** パネルで、**[色]** タブをクリックします。
- 2 **[LUT プロファイル]** をクリックします。
- 3 パネルの上部にある**[LUTプロファイルのインポート]** ボタン (プラス記号) をクリックし、ファイル (.cube ファイル形式) を選択します。
新しいサムネイルが LUT プロファイル ライブラリに追加されます。

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、**[色]** タブをクリックします。
- 3 **[基本]** ボタンをクリックし、**[色補正]** 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。

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、映像内から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。

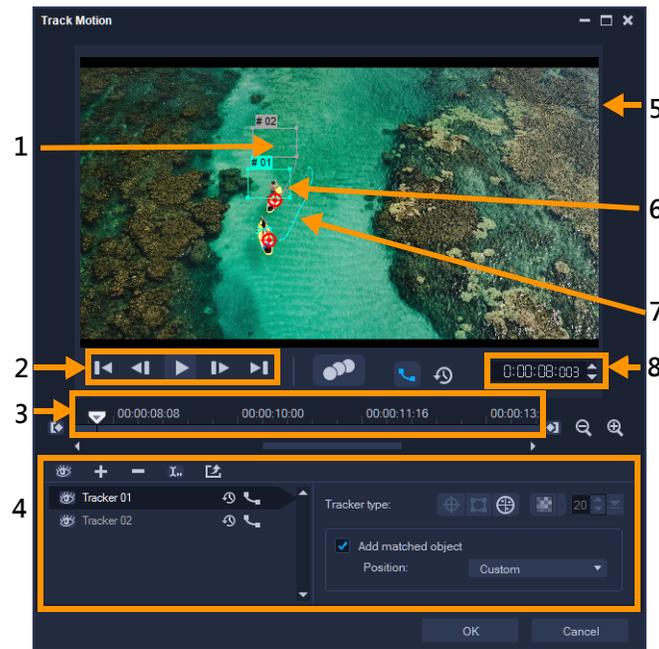
モーシヨントラッキングは、[**モーシヨンの調整**] 機能と共に使用できます。

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。

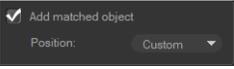
モーシヨントラッキングボタンとオプション



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。
	トラックングパスを表示 — プレビュー ウィンドウにトラックングパスを表示/非表示にします。
	各トラッカーの目はその状態を表します。有効な場合は、開いた目が表示され、トラッカーがプレビュー ウィンドウに表示されます。無効な場合は、閉じた目が表示され、選択したトラックが非表示になります。
	トラッカーを追加/トラッカーを削除 — トラッカーを追加および削除します
	トラッカーの名前を変更 — アクティブなトラッカーの名前を変更します
	パス ライブラリへ保存 — アクティブ パスをパス ライブラリへ保存します。
	ポイントとしてトラッカーを設定/エリアとしてトラッカーを設定/マルチポイントトラッカーを設定 — 1 点のトラックングポイント、トラックング エリアのセット、または動的な複数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 パターン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。

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、第 206
頁的〈追跡オブジェクトの部分をぼかすには〉を参照してください
- 5 [モーショントラッキング] ボタン  をクリックします。
ビデオは、生成されたトラッキングパスのように再生されます。
[トラッキングパスを表示] が選択されている場合、追跡処理が完了
するとトラッキングパスがハイライト表示されます。



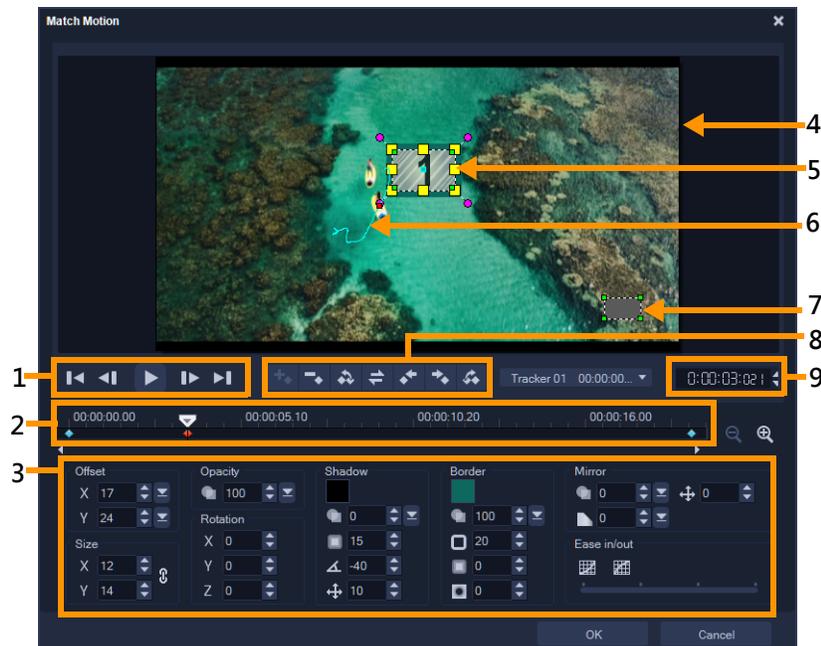
6 [OK] をクリックします。



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

モーションをトラッキングパスに一致させる

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



モーションの一致ダイアログボックス

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

モーションの調整 / モーションの生成のボタンとオプション

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

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



モーションの調整 / モーションの生成の右クリック メニュー

モーションの調整 / モーションの生成の右クリック メニュー

キーフレームを追加	キーフレームを追加
キーフレームを除去	キーフレームを削除
縦横比固定	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトのサイズを変更する場合、縦横比を維持します。
歪みをリセット	クリップまたはオブジェクトの廃棄後元のアスペクト比に戻ります。
オブジェクトの歪みウィンドウを表示	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトの方向を制御するオブジェクト歪みウィンドウを表示/非表示にします。
グリッドラインを表示	グリッドライン設定を修正する [グリッドライン オプション] ウィンドウを起動します。
背景ビデオを表示	タイムラインで他のトラックを表示/非表示にします。
プレビュー ウィンドウに結果を表示	プレビュー ウィンドウに編集の同時表示を有効/無効にします。
表示サイズを調整 (マウスホイール)	倍率を 100%、50%、33% に変更します。または、マウスホイールを使用して拡大/縮小することができます。

[モーションの調整] ダイアログボックスを開くには

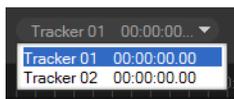
- タイムラインでオーバーレイ クリップを右クリックして、[モーション] > [モーションの調整] を選択します。

モーションをトラッキングパスに一致させるには

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

この例では、ビデオ内の少年の名前がタイトルトラックに追加されます。

- 3 タイトルトラックでタイトルを右クリックして、**[モーション] > [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。
- 4 複数のトラックがある場合は、一致させたいトラックを選択します。
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ク **01** が選択されています。



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



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

備註： 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。



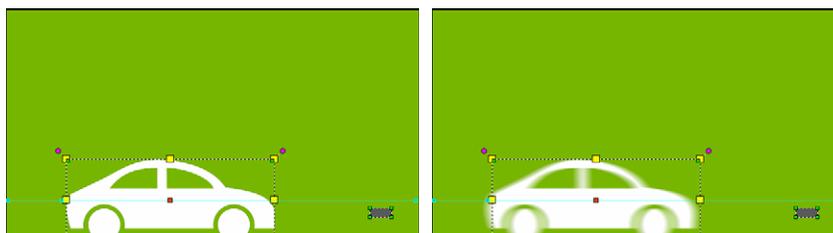
キーフレームを使用して、トラックをドラッグし **[モーションの調整]** ダイアログボックスの値を調整すると、オーバーレイやタイトルのプロパティを微調整できます。

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。

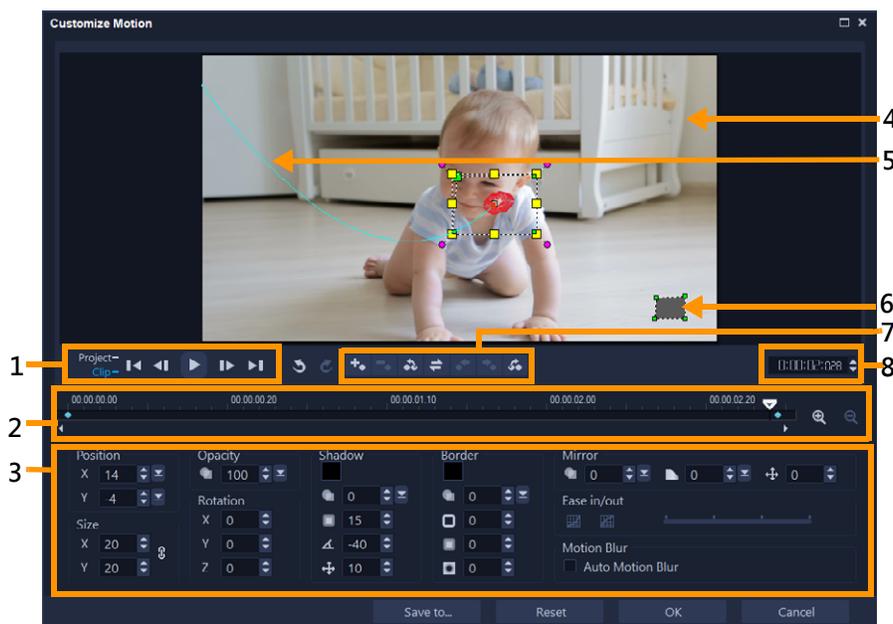
モーションを生成する

[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。また、モーションを徐々にイーズイン、イーズアウトさせて、[自動ぼかし (移動)] を使って、選択したオブジェクトがパスに沿って移動する動きに合わせたぼかしを容易に適用できます。



「自動ぼかし (移動)」 (右側に例があります) を追加すると、選択したオブジェクトがパスに沿って移動する動きに合わせたぼかしが適用されます。

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。



モーションのカスタマイズダイアログボックス

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

[モーションの生成] ダイアログボックスを開くには

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



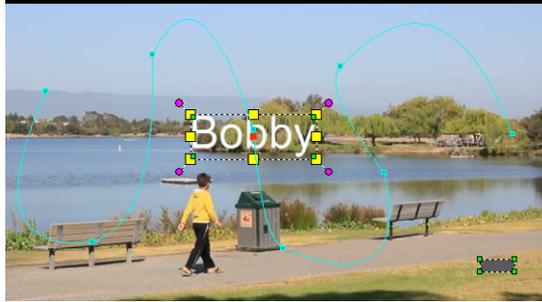
[**モーションのカスタマイズ**] ダイアログボックスは、オプションパネルの [**効果**] タブをクリックし、[**高度なモーション**] オプションをクリックして開くこともできます。このオプションは、クリップが [**オーバーレイトラック**] で選択されている場合のみ使用できます。

モーションを生成するには

- 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。

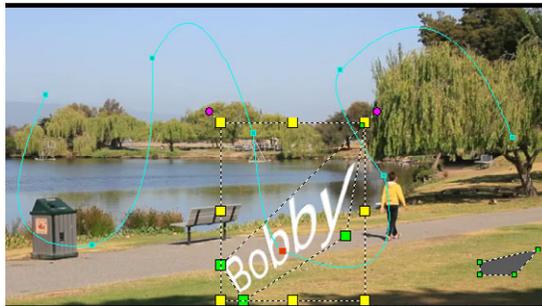


備註： 別のフレームに移動して変更を行うごとに、キーフレームノードが自動的に追加されます。また、ジョグスライダーをドラッグし、**[キーフレームを追加]** ボタン  をクリックしてキーフレームノードを作成することもできます。

- 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を新しい位置にドラックします



備註： 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。スライダー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。また、**[自動ぼかし (移動)]** のチェックボックスにチェックを入れることで、移動するオブジェクトに自動的にぼかしを追加できます。

- 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ズライブラリに保存

- 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 **[パズライブラリへ保存]** 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は特定のポイントや領域を追跡する移動パスを作成できます。
このパスは、連続したビデオフレームにおいて選択されたポイントやエリアの場所を示すものです。

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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

トラッキングパスの調整

手動で追跡ポイントをリセットして、トラッキングパスの動作を微調整または修正することができます。トラッキングパスについての詳細は、第 191 頁的〈ビデオオブジェクトのモーショントラッキング〉を参照してください。

トラッキングパスを調整するには

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



トラックポイントを調整すると、追加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、両トラックのパスが表示され、選択したトラックがハイライトされます。

この例では、トラック 1 は少年を追跡し、トラック 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ク 1 のパスと、左方向へ動いているトラック 2 のパスを表示します。



4 [OK] をクリックします。



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

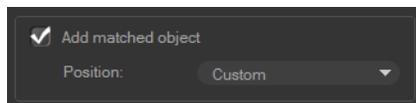
トラックの名前を変更するには

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

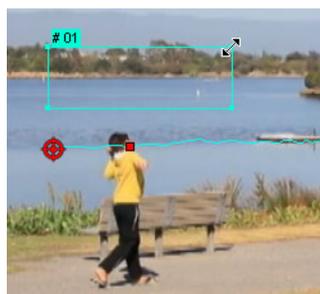
オブジェクトを追加するには

- 1 [モーショントラッキング] ウィンドウで、[**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。

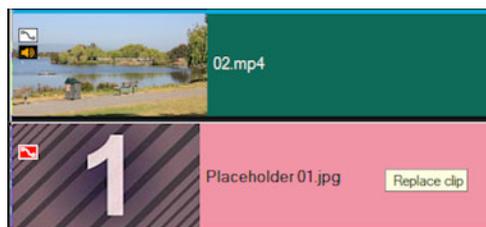


- 2 以下のいずれかを行って追加したオブジェクトの位置を調整します。
 - [**位置**] ドロップリストからオプションを選択します。
 - 追加したオブジェクトのマーカーをプレビューウィンドウの任意の場所にドラッグします。

- 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。

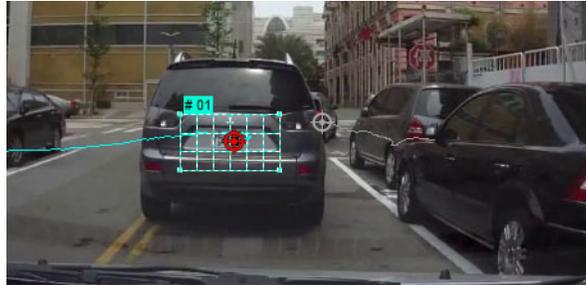


- 4 前の処理で説明したようにモーション追跡を行い、トラッキングパスを生成します。
- 5 **[OK]** をクリックします。
[モーション トラッキング] ダイアログボックスが閉じ、プレースホルダーがオーバーレイ ラックに追跡されます。
- 6 ライブラリで必要なメディアクリップを検索して、タイムラインのプレースホルダー上にドラッグします。プレースホルダーにドラッグしながら **Ctrl** キーを押して、新しいメディアクリップをプレースホルダーの位置に落としてクリップを置き換えます。

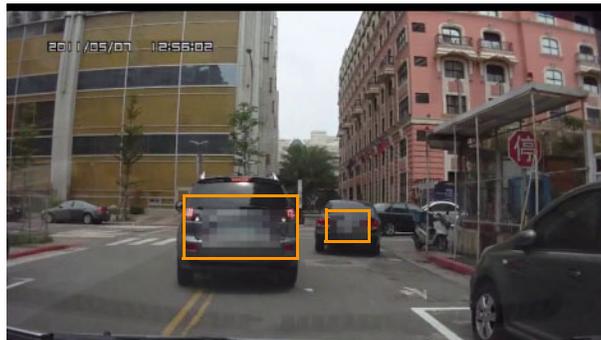


追跡オブジェクトの部分をぼかすには

- 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。
備註： 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。
備註： この機能を有効にすると、追加された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。

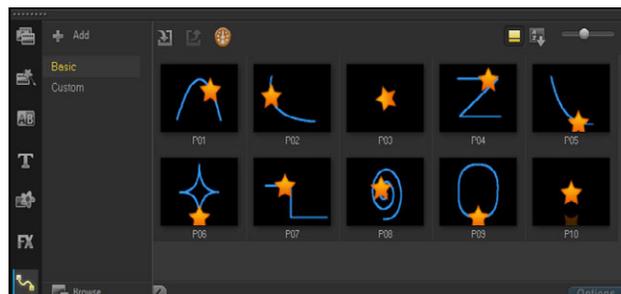


モーショントラッキングと組み合わせると、この機能はビデオに表示したくない要素をぼかすのに一番役立ちます。この例としては、人のプライバシーを保護するために顔をぼかす、セキュリティのために自動車のナンバープレートを覆う、または登録商標の企業ロゴを隠す、などがあります。

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。



ライブラリからパスを使用するには

- ライブラリで、[モーションパス] カテゴリ ボタンをクリックし、ギャラリーリストから [基本] または [カスタム] を選択し、クリップにパスのサムネイルをタイムライン上にドラッグします。パスを調整する場合は、タイムラインでクリップを右クリックし、[モーション] (または[モーション オプション])> [モーションの生成] を選択します。

パスをクリップから削除するには

- タイムラインでクリップを右クリックし、[モーション] (または[モーション オプション])> [モーションの削除] を選択します。

[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。



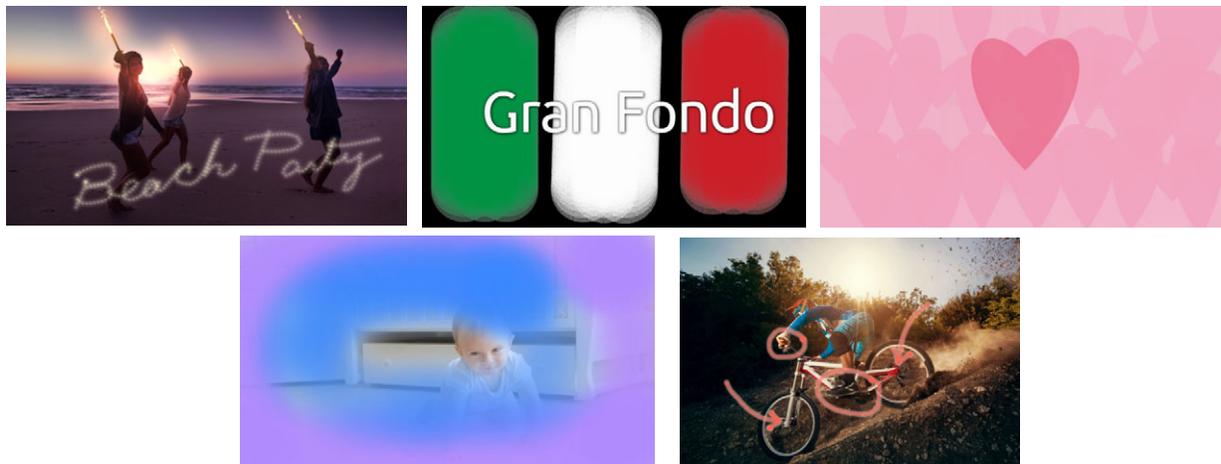
スマートパッケージを使用してプロジェクトを出力する場合は、プロジェクトの追跡情報も出力され、スマートパッケージが開いているコンピューターに対応するパスフォルダーが自動的に作成されます。

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イター

VideoStudio の機能であるペインティングクリエイターを使用すると、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。



ペインティングクリエイター プロジェクトの例：手書きのタイトルのアニメーション、カスタム背景（静止画またはアニメーション）、注釈のアニメーションを作成してナレーションを付けることができます。

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。

- ペインティングクリエイターの使用
- ペインティングクリエイターのワークスペース
- ペインティングクリエイターモードへの切り替え
- 背景を選択するには
- ペインティングクリエイターでアニメーションやイメージを作成するには
- ペインティングクリエイターの環境設定
- カスタム ブラシの作成とインポート
- ペインティングクリエイターで作成したアニメーションや画像をエクスポートするには

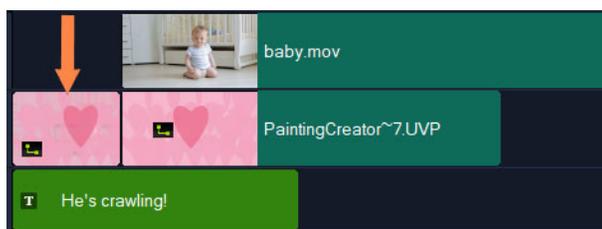
ペインティングクリエイターの使用

ペインティングクリエイターには、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。

ペインティングクリエイターのウィンドウが起動します。VideoStudio に戻るには、ペインティングクリエイターを終了させてください。

便利なヒント

- アニメーションの記録をしても、画面上のブラシストロークのみが記録されるため、設定やツールの変更により、クリップ長さが変更することはありません。記録し終えたら、プレビューして確認しながら、手動で長さを設定することができます。
- [ペインティングクリエイター]を終了した後は、簡単にビデオを逆再生できます。逆再生するには、タイムラインで、記録したクリップをダブルクリックし、[オプション]パネルで、[ビデオを逆再生]チェックボックスをオンするだけです。アニメーションを逆再生する場合は、どのようにブラシストロークを適用して、下にあるコンテンツを隠し、露出していくかを考えましょう。
- アニメーションにある静止画のクリップを背景として使用することができます（アニメーションクリップの前または後など）。アニメーションの最後のフレームから静止画を作成する方法についての詳細は、第 219 頁的〈アニメーションから静止画を作成するには〉をご覧ください。



アニメーションの静止画像を挿入し、タイトルの背景とします。この例では、アニメーションクリップが逆再生されているため、ペイントの下からメインのビデオが徐々に見えてきます。

ペインティングクリエイターを起動するには

- VideoStudio の編集ワークスペースで、以下のいずれか 1 つを行います。
 - [ツール] > [ペインティングクリエイター] の順にクリックします。
 - タイムライン ツールバーで [ペインティングクリエイター] ボタン  をクリックします。

ペインティングクリエイターを閉じるには

- アニメーションや画像をエクスポートせずに閉じるには、[閉じる] をクリックします。

閉じる前のエクスポートについて詳しくは、第 221 頁的〈ペインティングクリエイターで作成したアニメーションや画像をエクスポートするには〉を参照してください。

ペインティングクリエイターのワークスペース

以下の表は、[ペインティングクリエイター] ウィンドウ内のコントロールと機能の一覧です。



主要なワークスペースのコンポーネント

1	プロパティバー	選択したツールのプロパティの設定、下にある画像の不透明度のコントロール、キャンバスの消去ができます。
2	ツールバー	キャンバスのツール、ビュー、設定を選択できます。
3	キャンバス/プレビューウィンドウ	参照する背景が下にある、またはない状態でペイントエリア（キャンバス）が表示されます。また、このエリアでアニメーションをプレビューすることもできます。
4	ギャラリー	作成したアニメーションや静止画像のサムネイルが含まれています。

ペインティングクリエイター ツールとコントロール



ブラシ ツール：キャンバスにブラシストロークを適用できます。プロパティバーの **ブラシ セレクタ** からブラシを選択します。



色の選択 ツール：キャンバスからカラーを選択できます。



消しゴム ツール：キャンバスからブラシストロークを消去することができます。

	ズーム イン/ズーム アウト ボタン：キャンバス/プレビューウィンドウの倍率を変更できます。
	実寸表示 ：プロジェクトの寸法に基づいて、キャンバス/プレビューウィンドウを 100% (実際のサイズ) に設定できます。
	ウィンドウに合わせる ：キャンバスのズームレベルを設定して、プレビューウィンドウでキャンバス全体を見ることができます。
	背景イメージ ：参照画像や単色などの背景のオプションにアクセスできます。詳細については、第 216 頁的〈背景を選択するには〉を参照してください。
	アニメーションモードおよびスチルモード ：アニメーションまたは静止画どれかの取り込みを選択できます。詳細については、第 215 頁的〈ペインティング クリエーターモードへの切り替え〉を参照してください。
	環境設定 ボタン：環境設定のダイアログボックスを開きます。
	ブラシ セレクタ ：ブラシ ツールを選択したら、 ブラシ セレクタ をクリックしてブラシ カテゴリを選択し、ブラシ形状を選択することができます。
	ブラシのリセット ：ワンクリックでプロパティバーにあるすべての設定をデフォルト値にリセットすることができます。
	テクスチャ ：選択してブラシにテクスチャを適用することができます。
	カラー ピッカーをクリックしてブラシの色を設定できます。3 種類のモードから選択できます。 サンプル 、 HSL マップ 、 スライダー (RGB 値など、色の値を入力できます)。
	フリーハンドのストローク ：キャンバスにドラッグして、フリーハンドでペイントしたり描画したりできます。
	直線のストローク ：線の開始点と終了点をクリックして設定することで、直線を描いたりペイントしたりできます。
	元に戻す および やり直し ボタン：キャンバスに適用されたブラシストロークをやり直す、または取り消すことができます。
サイズ	サイズ : ブラシ サイズを調整できます。
不透明度	不透明度 ：ブラシストロークの透明度を設定できます。
??	回転 : 非円形のブラシに回転を (角度で) 適用できます。*この設定は一部のブラシのみに使用できます。
??	ステップ ：キャンバスにドラッグしたブラシ描点の間隔を決定します。値が低いほど滑らかでより連続的な外観となり、値が高いほどブラシ描点の間隔に大きめの間隔ができます。*この設定は一部のブラシのみに使用できます。

???????	<p>ヘッドのロード： ブラシにどのくらいペイントがついているかをシミュレーションします。キャンバスの空白エリアに、値が低い場合は短めのブラシストローク、値が高い場合は、長めのブラシストロークが描かれます。 *この設定は一部のブラシのみに使用できます。</p>
背景の透明度	<p>背景の透明度：プレビュー画面で背景の透明度を設定できます。背景は、参照のみに使用され、最後のアニメーションや画像には含まれません。</p>
	<p>クリア：キャンバス/プレビュー ウィンドウから、すべてのブラシストロークを消去することができます。</p>
  	<p>記録を開始、記録を停止、静止画：ブラシストロークを (アニメーション モードで) アニメーションとして起動し、記録を停止することができます。停止した後、アニメーションがギャラリーに追加され、キャンバス内が消去されます。 スチルモードでは、静止画 ボタンが表示され、キャンバスの PNG 画像をキャプチャすることができます。 アニメーションや静止画のサムネイルがギャラリーに追加されます。</p>
	<p>ギャラリーから削除：ギャラリーで選択されたアニメーションや画像が削除されます。</p>
	<p>長さ：ギャラリーで選択されたアニメーションの長さを変更できます。</p>
 	<p>再生と停止ボタン：ギャラリー内の各アニメーションサムネイルには、再生/停止ボタンがあり、選択したアニメーションをプレビューすることができます。</p>
	<p>OK ボタン：[ペインティングクリエイター] が閉じ、選択されたギャラリー ファイルがアニメーション (.uvp 形式) または画像 (.png 形式) として VideoStudio ライブラリに挿入されます。</p>
	<p>閉じる：ファイルが VideoStudio ライブラリにエクスポートされることなく、[ペインティングクリエイター] ウィンドウが閉じます。</p>

ペインティングクリエイターモードへの切り替え

ペインティングクリエイターでは、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イターモードを選択するには

- 次のいずれかのボタン   をクリックします (有効なモードのボタンのみがツールバーに表示されます)。

- **アニメーションモード**  - 適用されたブラシストロークをアニメーションとして記録します。キャンバス上で行われたこととその結果のみが取り込まれます（途中でブラシや他の設定を変更したときの行動は取り込まれません）。

- **スチルモード**  - 適用されたブラシストロークから静止画像を作成できます。

備註： デフォルト設定では、[ペインティングクリエイター] はアニメーションモードで起動します。

背景を選択するには

ペインティングクリエイターを開くと、デフォルト設定では現在 VideoStudio のプレビュー エリアに表示されているものに基づいて、キャンバス/プレビューエリアに半透明の背景が表示されます。この背景は、参照としてのみ使用されます。環境設定を変えない限り、最後に仕上げたアニメーションや画像には表示されません。背景を変更して、デフォルトの色や別の画像を表示することができます。

背景のデフォルトの設定の変更に関しては、第 219 頁的〈ペインティングクリエイターの環境設定〉を参照してください。

背景の透明度

ペイントセッションの前や途中で、ワークフローに合わせて背景の不透明度の値を調整することができます。例えば、

- 背景の透明度 = 0：真っ白な背景。一からペイントしたい場合に最適です。
- 背景の透明度 = 30：背景が十分に見えるため、背景イメージを使ってブラシストロークでトレーシングしたり、どのように表示させるかを決定したりできます。
- 背景の透明度 = 100：背景イメージからサンプル色を得て、ペイントの色を背景イメージと一致させることができます。

背景を変更するには

1 [ペインティングクリエイター] ウィンドウで、[背景イメージ] ボタン  をクリックします。

2 [背景イメージオプション] ウィンドウで、次のいずれかのオプションをオンにします。

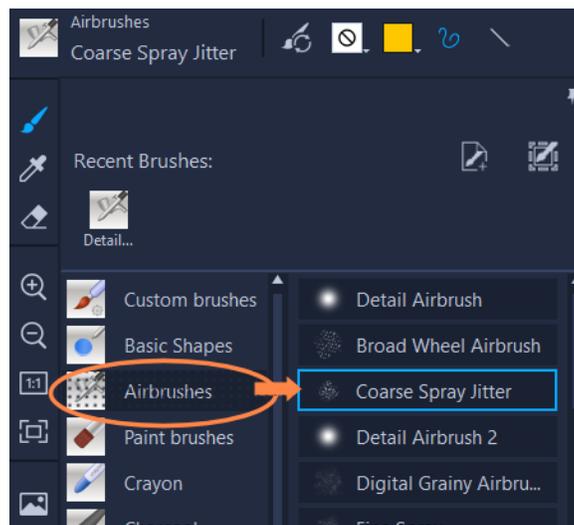
- **デフォルトの背景色を参照**：[環境設定] にある色に基づいて単色の背景色が表示されます（デフォルト色は白です）。
- **現在のタイムラインイメージ**：タイムラインでのジョグスライダー/再生ヘッドの位置に基づいて、現在、VideoStudio のプレビューエリアに表示されている内容を表示します。
- **イメージをカスタマイズ**：任意の JPEG、PNG、または BMP 画像を選択して背景として使用できます。

ペインティングクリエイターでアニメーションやイメージを作成するには

[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。

アニメーション ペイントを作成するには

- 1 [ペインティングクリエイター] ウィンドウの中の [アニメーション モード] 、キャンバス/プレビューエリアが希望する設定になっていることを確認します。
 - ツールバーにある [ウィンドウに合わせる] ボタン  をクリックし、キャンバス全体を表示させるか、ズームレベルを調節します。
 - 参照イメージを使用している場合は、プロパティバーで [背景の不透明度] の値を設定します。詳細については、第 216 頁的く背景を選択するには) を参照してください。
- 2 ツールバーで、[ブラシ] ツールをクリックし、プロパティバーで [ブラシ セレクタ] ボタン  をクリックします (選択されたブラシ カテゴリに応じてアイコンが切り替わります) 。
- 3 ブラシ カテゴリを選択し (セレクタのポップアップの左側)、ブラシを選んでクリックします (ポップアップの右側) 。



- 4 プロパティバーで、テキストチャ、色、ストロークのスタイル、ブラシのサイズ、不透明度、また必要に応じてその他のブラシ設定を設定します。利用可能なブラシのプロパティは、選択されたブラシ カテゴリに応じて異なります。

備註： ブラシ設定を微調整しながら、キャンバスにブラシストロークを適用して試してみることができます。キャンバス内をクリアするには、プロパティバーにある [クリア] ボタン  をクリックします。

- 5 プロパティ バーにある **[記録開始]** ボタンをクリックします。
- 6 キャンバスにブラシ ストロークを適用します。作業の途中でもツール、ブラシ、ブラシの設定を変更することができます。キャンバス上のアクションのみがアニメーションで取り込まれます。
- 7 記録が終わったら、**[記録の停止]** ボタンをクリックします。
備註： アニメーションが自動的にギャラリーに保存されます。
- 8 アニメーションを確認するには、ギャラリーからサムネイルを選び、**再生** ボタンをクリックします。
備註： 初めてのアニメーションの再生は、遅めに再生されます (下部のプログレスバーを使ってレンダリングのプロセスを監視できます) 。デフォルトの長さでアニメーションをプレビューするには、初回のレンダリング後に再び **[再生]** をクリックします。
- 9 必要であれば、**[長さ]** ボタン  (ギャラリーの上にあります) をクリックしてアニメーションの長さを調整し、新たな値を設定できます。
備註： 長さを変更した後で **[再生]** をクリックすると、アニメーションが再レンダリングされます。



記録を停止した後は、アニメーションを編集することはできません。

静止画ペイントを作成するには

- 1 **[ペインティングクリエイター]** ウィンドウの **スチルモード**  が有効で、キャンバス/プレビュー エリアが希望するように設定されていることを確認します。
 - ツールバーにある **[ウィンドウに合わせる]** ボタン  をクリックし、キャンバス全体を表示させるか、ズームレベルを調節します。
 - プロパティ バーの **[背景の透明度]** に値を選択します。詳細については、第 216 頁的〈背景を選択するには〉を参照してください。
 - ツールバーで、**[ブラシ]** ツールをクリックし、プロパティバーで **[ブラシ セレクタ]** ボタン  をクリックします (選択されたブラシ カテゴリに応じてアイコンが切り替わります) 。
- 2 ブラシ カテゴリを選択し (セレクタのポップアップの左側) 、ブラシを選んでクリックします (ポップアップの右側) 。
- 3 プロパティ バーで、テクスチャ、色、ストロークのスタイル、ブラシのサイズ、不透明度、また必要に応じてその他のブラシ設定を設定します。利用可能なブラシのプロパティは、選択されたブラシ カテゴリに応じて異なります。
- 4 キャンバスにブラシ ストロークを適用します。作業の途中でもツール、ブラシ、ブラシの設定を変更することができます。
- 5 終了したら、**[静止画]** ボタンをクリックします。
備註： 画像 (PNG 形式) が自動的にギャラリーに保存されます。



画像がギャラリーに追加された後は、ペイントを編集することはできません。

アニメーションから静止画を作成するには

- 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。
静止画 (PNG 形式) がアニメーションの最後のフレームに基づいてギャラリーに追加されます。元のアニメーションは変更されません。



この静止画は、VideoStudio の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。

クリップの長さを変更するには

- 1 ペインティングクリエイターのギャラリーで、編集したいアニメーションのサムネイルを選択します。
- 2 以下のいずれかを実行します。
 - ギャラリーの上部にある **[長さ]** ボタン  をクリックします。
 - サムネイルを右クリックして、**[長さを変更]** を選択します。
- 3 **[長さ]** ボックスに値を入力します。
- 4 **[OK]** をクリックします。
アニメーション サムネイルの左上隅に新しい長さが表示されます。

ペインティングクリエイターの環境設定

ペインティングクリエイターの環境設定を変更することができます。環境設定には、アニメーションの長さ、背景の色やイメージ、プロジェクトの規模などのデフォルト設定が含まれます。

デフォルトの環境設定を変更するには

- 1 **[ペインティングクリエイター]** ウィンドウのツールバーで、**[環境設定]** ボタン  をクリックします。
- 2 以下のいずれかの設定を変更します。
 - **標準のマクロ表示時間** - 記録するアニメーションのデフォルトの長さを設定できます。
 - **デフォルトの背景色** - 新しいデフォルトの背景色を選択するには、カラーピッカーをクリックします。

- **参照イメージを背景イメージとして設定 - 背景**
にタイムラインまたはカスタムイメージを表示できます。これが有効になっていない場合は、背景色のみが表示されます。
- **レイヤーモードを有効にする - 有効にすると、ブラシストロークが透明な背景と共に保存されます。無効になっている場合、ブラシストロークがキャンバスと共に保存されます (オプションの参照イメージも含まれます) 。**
- **自動的に画面サイズに合わせる設定を有効にする - ペインティングクリエイター**
ウィンドウを開くとキャンバス全体が表示されます。
- **プロジェクトのサイズ - ペイントの寸法をピクセル単位で変更できます。**

カスタム ブラシの作成とインポート

ペインティング クリエーター でカスタムブラシを作成し、保存できます。

次の種類のブラシをインポートすることもできます。

- 他のユーザーがあなたと共有する **.vspbrush** ファイル
- Corel PaintShop Pro の **.pspbrush** ファイル。これには、Corel PaintShop Pro にインポートされ、.pspbrush ファイルに変換されたサードパーティ製のブラシも含まれます。

ペインティング クリエーターでカスタム ブラシを作成するには

- 1 空白のキャンバスにブラシ ストロークを適用してブラシの形状を作成します。
備註： ブラシの形状がキャンバスの端までできるだけ長く達しているのが最適です。小さなブラシの場合は、**[サイズ]** 設定を上げると画素化し、モザイクがかかったようになります。
- 2 **[ブラシセレクト]** ボタン  をクリックし、ポップアップ画面で **[ブラシを作成]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[ブラシを作成]** ウィンドウで、**[名前]** ボックスにブラシの名前を入力します。ブラシファイルが **[パス]** ボックスにより特定された場所に格納されます。
- 4 **[OK]** をクリックします。
[ブラシ セレクト] の **[カスタム ブラシ]** カテゴリにブラシが追加されます。

ブラシをインポートするには

- 1 **[ブラシセレクト]** ボタン  をクリックし、ポップアップ画面で **[カスタムブラシのインポート]** ボタン  をクリックします。
- 2 **[カスタム ブラシのインポート]** ウィンドウで、インポートするブラシ ファイルに移動します。.Pspbrush および.vspbrush ファイルをインポートできます。
- 3 1つまたは複数のブラシ ファイルを選択し、**[開く]** をクリックします。

ブラシが [ブラシセレクタ] の [カスタム ブラシ] カテゴリに追加されます。

ペインティング クリエーターで作成したアニメーションや画像をエクスポートするには

ペインティング クリエーターで作成したアニメーションや画像をエクスポートすることもできます。アニメーションは *.uvp 形式でエクスポートされ、イメージは *.png ファイルでエクスポートされます。

アニメーションやイメージを VideoStudio ライブラリにエクスポートするには

- [ペインティング クリエーター] ウィンドウで、ギャラリーからエクスポートしたいアイテムのサムネイルを選択し、[OK] をクリックします。
VideoStudio の現在選択されているフォルダーのライブラリに、選択されたアニメーションと静止画像が自動的にインポートされます。

FastFlick (おまかせモード)



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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

FastFlickでプロジェクトを作成する

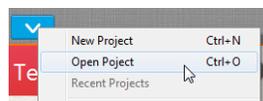
FastFlick を起動して、すぐに新規プロジェクトの作成や既存のプロジェクトの編集ができます。

FastFlick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] > [FastFlick] の順にクリックします。FastFlick ウィンドウが開きます。

既存のFastFlickプロジェクトを開くには

- FastFlick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 (FastFlick)

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FastFlick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 (FastFlick)

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。



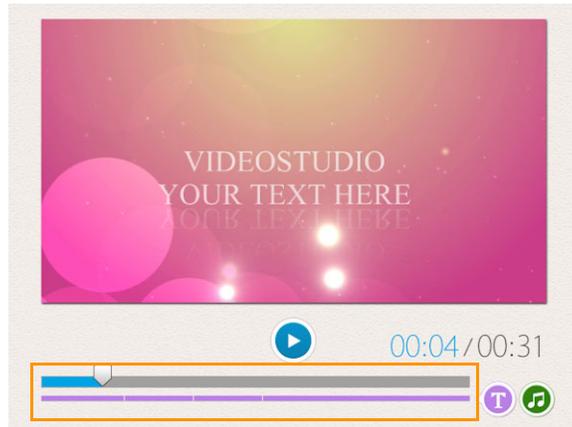
Windows Explorer フォルダーから写真やビデオのファイルを FastFlick ウィンドウにドラッグして追加することもできます。

タイトルの編集 (FastFlick)

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

タイトルを編集するには

- 1 [メディアの追加] タブで、[ジョグスライダー] を紫のバーでマークされているムービークリップの部分にドラッグします。
これで [タイトルを編集] ボタン  が有効になります。



- 2 [タイトルを編集] ボタンをクリックするか、プレビューウィンドウのタイトルをダブルクリックします。
- 3 [フォント] ドロップリストからフォントを選択してフォントスタイルを変更します。
- 4 フォントカラーを変更する場合は、[カラー] ボタン  をクリックして、カラータイルをクリックします。
また、リストからオプションをクリックして、**Corel カラーピッカー**または**Windows カラーピッカー**を起動することもできます。
- 5 シャドウを追加するには、[シャドウ] チェックボックスを有効にします。
- 6 シャドウの色を変更するには、チェックボックスの下の [色] ボタン  をクリックして、カラータイルをクリックするかカラーピッカーを起動します。
- 7 透明度を調整するには、[透明度] の下向き矢印をクリックしてスライダーをドラッグします。
[透明度] ボックスをクリックして新しい値を入力することもできます。
- 8 タイトルを移動するには、テキストボックスを画面上の新しい位置にドラッグします。
- 9 タイトルの編集を終了するには、テキストボックスの外側をクリックします。



Corel VideoStudio には拡張タイトル編集機能があります。
FastFlick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 (FastFlick)

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 (FastFlick)

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。FastFlick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 (FastFlick)

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 (FastFlick)

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 (FastFlick)

ビデオを YouTube、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、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、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
 - 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 (FastFlick)

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、第 67 頁的〈タイムライン〉を参照してください。

ベストシーン



ベストシーンは、コンピレーションムービーを作成できる機能です。人工知能 (AI) を利用して、多数のメディアファイルを分析し、撮影された写真やビデオから自動的に識別された人物やイベントを抽出してまとめるよう、設計されています。また、日付のタイトルやサウンドトラックを取り入れることのできるオプションがあります。ベストシーンは、次のような場合に最適です。

- 総まとめを作成 - 多数の画像やビデオクリップをまとめたものを観たい場合
- 時間を短縮 - ムービーを最初から作成する時間がない場合
- 最初の編集を開始するとき - どのようにムービーを作成し始めればいいのか分からない場合

ベストシーンは、自動で適用できますが、カスタマイゼーションも可能です。VideoStudio にエクスポートして、特定の写真やクリップをハイライトさせ、簡単な編集、編集をフルに行うこともできます。



ある夜のイベントの様子を撮影したビデオクリップ、最近の休暇で撮影した数々の写真、1年にわたって携帯電話に保存された多種多様なクリップなど、ベストシーンは、あなたが捉えた貴重な瞬間を素敵な方法で再現してくれます。

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。

- ベストシーンのご紹介
- ベストシーン ウィンドウ
- ベストシーンの設定
- ベストシーンムービーを作成するには
- ベストシーンムービーを編集するには
- ベストシーンで顔を検出するには

ベストシーンのご紹介

ここでは、ベストシーンについての基本をご説明します。

- アルゴリズムにより、重複したコンテンツを回避し、人物が含まれたビデオセグメントや写真がピックアップされ、撮影日なども考慮して元のマテリアルを分析し、バランスのとれた作品にまとめます。
- コンピレーションの長さは、ソースファイルの数と選択した設定によって異なります。例えば、**自動**モードでは、**40**個のソースファイルのコンピレーションは約2分間、**700**枚の写真のコンピレーションは約**10**分間になります。
- ソースマテリアル：未編集の写真やビデオがたくさん入ったフォルダーを選択し、後はベストシーンにすべて委ねることも、自分でハイライトしたいメディアを手動で選択することもできます。
- 編集：編集は、ほとんどノータッチでも、たくさん行っても構いません。**[ベストシーン]**には、ごく基本的な編集機能を使用できます。VideoStudioには、あらゆる編集ツールがそろっています。
- レイアウト：ベストシーンは、選択された縦横比（デフォルトでは**16 : 9**）に一致させて、クリエイティブにビデオクリップや写真を組み合わせます。空のフレームが混在することがないように、必要な場合はフレームに背景を入れたり、重複させたりすることもあります。なお、VideoStudioにエクスポートした後いつでもカスタマイズできます。

ベストシーンを開くには

- VideoStudio ライブラリパネルの上部にある、**[ベストシーン]** ボタン  をクリックします。
備註： ベストシーン ボタンは、メディアライブラリのカスタムフォルダを選択した場合にのみ利用可能です。カスタムフォルダとは、**[新規フォルダを追加]** ボタン  をクリックしたら作成されるフォルダです。
 現在のライブラリフォルダからすべてのファイルをインポートする場合を除いては、インポートを指示されたら**[いいえ]** をクリックします。メディアは、**[ベストシーン]** を開いた後にインポートすることができます。

ベストシーンを閉じるには

- [ベストシーン] ウィンドウで、次のいずれかのボタンをクリックします。
 - **OK** - タイムラインにあるムービーが VideoStudio にエクスポートされ、[ベストシーン] ウィンドウが閉じます。
 - **キャンセル** - 現在タイムラインにあるムービーは、保存またはエクスポートされることなく（保存する選択をしない限り）、ベストシーンウィンドウが閉じます。

ベストシーン ウィンドウ

次の表は、[ベストシーン] ウィンドウ内のコントロールと機能の一覧です。



主なコンポーネント

1	プレビュー ウィンドウ	ライブラリで選択されたアイテムのプレビューを表示したり、タイムラインから再生したりできます。
2	ナビゲーション エリア	再生、音量のコントロール、および縦横比を設定するボタンがあります。
3	タイムライン	作品を作成するために組み合わせられたメディアが表示されます。
4	ライブラリ	ベストシーン ウィンドウにインポートされたビデオクリップや写真のサムネイルがあります。

ベストシーンのツールとコントロール

	フォルダー ボタン：プロジェクトフォルダのリストが開きます。このリストが開いた状態でピン留めするには、リストの右上隅にある [ピン留め] ボタン  をクリックします。
	新規フォルダ ボタン：新規フォルダをフォルダ リストに追加できます。
	メディアの取り込み ボタン： [メディア ファイルの取り込み] または [メディア フォルダの取り込み] のどれかを選択できます。次に、アイテムに移動します。
すべて、年、月、日、人物	インポートされたアイテムを整理できる並べ替えオプションです。
	サムネイル拡大 スライダー：スライダーを左または右に動かして、ライブラリにあるサムネイルのサイズを拡大または縮小できます。
	ビデオの表示 / 非表示 ：ビデオ ファイルを隠したり、表示したりしてメディアをフィルタリングできます。
	写真の表示 / 非表示 ：画像ファイルを隠したり、表示したりしてメディアをフィルタリングできます。
	選択したファイルのみを表示 ：サムネイルの右上隅にチェックを入れて選択されたライブラリのファイルのみを表示して、メディアをフィルタリングします。
	使用済みファイルの非表示 ：タイムラインでムービーに追加されていないファイルのみが表示され、メディアがフィルタリングされます。
	設定 ボタン：ムービー モードおよびムービーの設定を選択できます。詳細については、第 235 頁的〈ベストシーンの設定〉を参照します。
作成	[作成] ボタンを使用して、 ベストシーン ムービーを作成できます。作成が終了したら、ムービーが [ベストシーン] タイムラインに表示されます。
	標準的な再生コントロールとして、 [最初へ] 、 [後方にジャンプ] 、 [再生] 、 [前方にジャンプ] 、 [最後へ] 、 [繰り返し] (ループ) などをご利用いただけます。
	[音量] スライダーを使用して、システムの再生音量を調整できます。なお、エクスポートされたムービーの音量はこれに影響されません。
 	縦横比： 16 : 9 (デフォルト) または 9:16 (縦向き) を選択することができます。
OK	OK ボタン： [ベストシーン] ウィンドウが閉じると同時に、タイムラインのコンテンツが .vsp ファイルとしてエクスポートされ、VideoStudio のライブラリに追加されます。

閉じる

閉じる ボタン：ファイルが VideoStudio
のライブラリにエクスポートされないまま、ベストシーン
ウィンドウが閉じます。

ベストシーンの設定

ムービーを作成する前に、どのように構成し、どの機能を使うかを定めるために [ムービー モード] および [ムービー設定] を選択します。たとえば、ビデオクリップの長さをどのように決めたり、トランジション、タイトル、または音楽を入れるかどうかを選択することができます。

ムービーのモード：

次のムービー モードから選択できます。

- **自動**：ビデオ セグメントの長さは、ビデオ クリップを分析して決定されます。これには、写真やビデオの長さを他の設定と一致させる作業が含まれます ([音楽のビートに合わせる] が有効になっている場合など)。ビデオ セグメントは、通常 4~8 秒間で、写真は約 2 秒間となります。
- **再生時間固定**：ビデオ クリップや写真の長さは、長さボックス (秒単位で測定) に入れる値によって決定されます。1 日 1 秒のビデオなどを作成する場合は、[1 日につき 1 つのファイルのみを選択する] チェックボックスにチェックを入れます。
- **手動**：ビデオ クリップの長さは、元のビデオ クリップと同じで、写真がデフォルト設定では 2 秒間挿入されます。**手動**モードでは、ナビゲーション エリアの横にある追加の編集ツールを利用することができます。詳細については、第 238 頁的 (ベストシーン ウィンドウでムービーを複数カットするには) を参照します。

ベストシーンのモードおよび設定を選択するには

- 1 ライブラリ パネルの下の設定ボタン  次の [ムービーモード] オプションのいずれかを選択します。
 - **自動**
 - **再生時間固定**：ボックスに長さの値 (秒単位) を入力します。
 - **手動**
- 2 次のムービー設定の中から選択します。
 - **トランジション**：クリップ間にクロスフェード トランジションを挿入します。
 - **日付タグ**：年、月、日のタイトルを適用します。
 - **BGM**：背景トラックとして使用するオーディオ ファイルを選択できます。**自動**モードを使用している場合は、メディアのトランジションを **BGM** と調整したければ、[音楽のビートに合わせる] チェック ボックスを有効にすることもできます。

ベストシーン ムービーを作成するには

ベストシーンの使い方を学び、オプションや設定が利用可能になっていれば、ベストシーン ムービーを作成し始めることができます。

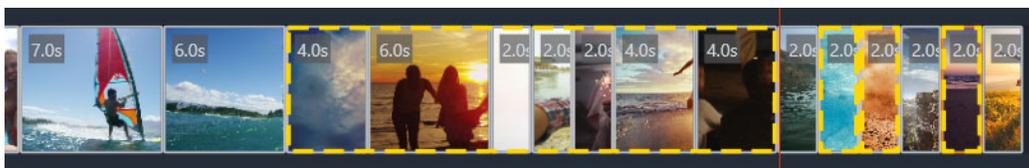
ベストシーン ムービーを作成するには

- 1 **[ベストシーン]** を開きます。(VideoStudio のライブラリパネルで、**[ベストシーン]** ボタン  をクリックします。)
備註： **[ベストシーン]** ボタンは、メディア ライブラリのカスタム フォルダを選択した場合にのみ使用可能です。カスタム フォルダとは、**[新規フォルダを追加]** ボタン  をクリックすると作成されるフォルダです。
- 2 **[フォルダ]** ボタン  をクリックし、以前に作成したフォルダを選択するか、**[新規フォルダ]** ボタン  をクリックし、フォルダ名を入力します。
新しいフォルダがフォルダ一覧に表示され、デフォルトで選択されます。
- 3 メディアをインポートする必要がある場合は、**[メディアの取り込み]** ボタン  をクリックし、**[メディアファイルの取り込み]** または **[メディアフォルダの取り込み]** を選択したらメディアを選択し、**[開く]** をクリックします。
サポートされているメディア ファイルが **[ベストシーン]** ライブラリに追加されます。
- 4 ムービーに入れるビデオや写真を選択する場合は、フィルタリングや並べ替え機能を利用して、メディアを見つけ、サムネイルの右上隅をクリックしてチェックマークを入れます。
- 5 **[設定]** ボタン  をクリックし、**[ムービーモード]** および **[ムービー設定]** を選択します。詳細については、第 235 頁的〈ベストシーンの設定〉を参照します。
備註： **[自動]** により、自動化機能がフルに活用されます。
- 6 **[作成]** をクリックします。
分析するメディア ファイルのサイズや数によって、コンパイル処理は数秒間から数分間掛かります。
処理が完了すると、ムービーがタイムラインに表示されます。
- 7 ナビゲーション エリアにある再生コントロールを使って、ムービーをプレビューできます。
- 8 タイムラインで編集することもできます。詳細については、第 237 頁的〈ベストシーン ムービーを編集するには〉を参照します。
- 9 ムービーをエクスポートする準備ができたなら、画面下部にある **[OK]** ボタンをクリックします。
ムービーは .vsp ファイルとしてエクスポートされ、VideoStudio ライブラリに追加されます。

ベストシーン ムービーを編集するには

基本的な編集作業は、[ベストシーン]のタイムラインで行うことができます。例えば、写真やトリミングされたビデオクリップの長さを調整したり、アイテムの順序を変更したり、アイテムを削除したり、挿入したりできます。

[ムービーモード]が[手動]に設定されている場合、タイムラインで特定のビデオセグメントや写真を選択すると、これらの選択されたもののみが最終的なムービーとしてエクスポートされます。ショートカットキーを使うと、再生中にこれらの複数カット編集が簡単にできます。



エクスポートするセグメントや写真を選択する場合（複数カットや写真の選択）、選択されたもののうち黄色の破線で囲まれたもののみがエクスポートされたムービーに含まれます。

より高度な編集は、VideoStudioにムービーをエクスポートした後に行うことができます。ベストシーンで基本的な編集をすることの利点は、ムービーの構成要素がより分かりやすく、移動、削除、トリミングしやすくなることです。

ベストシーン ウィンドウでムービーを編集するには

- ムービーを作成した後、ベストシーンのタイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
 - **削除**：タイムラインでアイテムを右クリックし、[削除]を選択します。
 - **挿入**：アイテムをライブラリからタイムラインの配置したい位置にドラッグします。
 - **移動**：タイムラインでアイテムを選択し、右または左にドラッグし、配置したい位置にドロップします。
 - **トリミング**：タイムラインでアイテムを選択し、エッジ付近にポインタを置き、矢印が1つ表示されたら、ドラッグしてアイテムの長さを変更します。ドラッグするたびに、緑色の線が表示されます。トリミングの限界に達したらこの色は赤色に変わります。



[音楽のビートに合わせる]を有効にした場合（[ムービーモード]が[自動]に設定）、コンパイル編集が、この同期に影響します。

ベストシーン ウィンドウでムービーを複数カットするには

- 1 [ムービーモード] が [手動] に設定されていることを確認します ([設定] ボタン  をクリックして [手動] オプションを選択します)。
- 2 タイムラインで、最初のセグメントの開始フレームにジョグスライダーを配置し、[マークイン] ボタン  をクリックします。
- 3 セグメントを終了させたい位置にジョグスライダーを配置し、[マークアウト] ボタン  をクリックします。
選択されたセグメントが、黄色の破線で囲われます。
- 4 必要なすべてのセグメントが選択されるまで、手順 2 と 3 を繰り返します。
選択されたセグメントのみがエクスポートされます。



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。

エクスポートしたいプロジェクトの写真を指定するには

- 1 [ムービーモード] が [手動] に設定されていることを確認します ([設定] ボタン  をクリックして [手動] オプションを選択します)。
- 2 タイムラインで、エクスポートするプロジェクトに入れたい写真をクリックします。
- 3 [写真を選択] ボタン  をクリックします。
選択された写真が、黄色の破線で囲われます。
- 4 必要なすべての写真が選択されるまで、手順 2 と 3 を繰り返します。

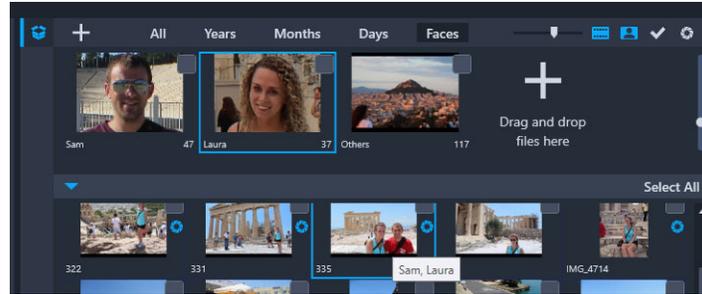


また、動画を再生しながら **P** を押して、写真を選ぶこともできます。

ベストシーンで顔を検出するには

写真やビデオクリップの人々を識別するために、人物検出を使用してメディア ファイルを並べ替えることができます。

メディア ファイルに複数の人物がある場合は、それぞれの人物の名前をファイルにタグ付けすることができるので、ファイル サムネイルを複数の顔グループに表示させることができます。



人物でメディアを並べ替えることができます。サムネイルの上にマウスを移動させると、どの人物グループに属しているかを調べることができます。

メディア ファイルで人物を検出するには

- 1 ベストシーン ウィンドウで、分析したいメディア ファイルのあるフォルダを開きます。
- 2 ライブラリの上部で、**[人物]** をクリックします。
初めてメディア フォルダを **[人物]** で並べ替えするときは、少し時間がかかります。プログレス バーで処理の終了が表示されるまで待ってから、次に進んでください。
- 3 ライブラリの上部に横に並んで表示される人物グループのいずれかをクリックします。
- 4 グループで **[名前を追加]** をクリックし、このグループ内で識別された人物の名前を入力します。
- 5 ライブラリの下部のセクションで、プレビュー ウィンドウで表示または再生したいサムネイルをクリックして、このグループのすべてのサムネイルを確認します。グループからファイルを削除する場合は、サムネイルを右クリックして **[このグループから除去する]** を選択します。
- 6 手順 3 から 5 を繰り返して人物を識別します。

グループに割り当てられた人物を管理するには

- 1 **[ベストシーン]** ウィンドウで、以前人物検出で並べ替えたメディアのあるフォルダを開きます。
- 2 ライブラリの上部で、**[人物]** をクリックします。
- 3 ライブラリの上部に横並びに表示された人物グループのいずれかをクリックします。
- 4 ライブラリの下部のセクションで、1 つまたは複数のサムネイルを選択し、選択したサムネイルの 1 つを右クリックして、次のいずれかを選択します。
 - **別のグループに追加する**：**[グループに追加する]** ウィンドウで、グループを 1 つまたは複数選択して、他のグループにサムネイルを追加できます。
 - **別のグループに移動する**：**[別のグループに移動する]** ウィンドウで、グループを 1 つまたは複数選択して、他のグループにサムネイルを移動できます。

- **このグループから除去する**：選択したものを **[その他]** のグループに自動的に移動させて、グループからサムネイルを削除します。
- **削除**：ファイルをライブラリから削除します。
- **すべて削除**：ライブラリからフォルダ内のすべてのファイルを削除します。



サムネイルが複数のグループに属しているか分からない場合は、ツールヒントが表示されるまで、サムネイルの上にポインタを置くと、タグ付けされたグループ名がすべて表示されます。

また、ライブラリの下部にあるサムネイルをドラッグして、ライブラリの上部にある人物グループのサムネイルの上にドロップすることで、人物グループにサムネイルを追加することもできます。

人物グループを管理するには

- 1 **[ベストシーン]** ウィンドウで、以前人物検出で並べ替えたメディアのあるフォルダを開きます。
- 2 ライブラリの上部で、**[人物]** をクリックします。
- 3 ライブラリの上部に横並びに表示された人物グループのいずれかをクリックし、次のいずれかの手順にします。
 - **グループ名を変更**：グループのサムネイルの下にある名前をクリックして新しい名前を入力します。
 - **グループの削除**：グループのサムネイルを右クリックして**[このグループを除去する]** を選択します。
 - **グループの結合**：グループのサムネイルを右クリックして、**[グループとマージ]** を選択し、結合するグループを選択します。
 - **新しいグループを作成**：ライブラリの下部で、新しいグループに追加したいサムネイルを選択し、ライブラリの右上隅にあるプラス記号 (**[ファイルをドラッグしてここにドロップ]**) のある場所までドラッグします。次に、新しいグループを選択し、**[名前を追加]** をクリックし、名前を入力します。

FastFlick (おまかせモード)



VideoStudio では、FastFlick 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、FastFlick 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。FastFlick 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。

- FastFlick テンプレートの用語
- FastFlick テンプレートの作成規則
- FastFlick テンプレートの作成

FastFlick テンプレートの用語

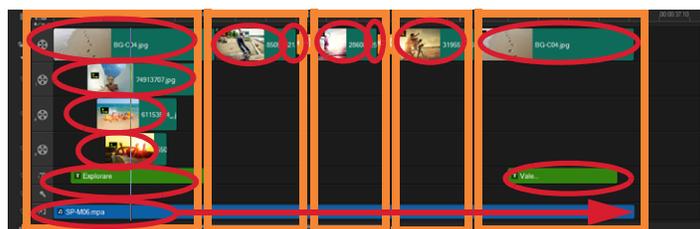
以下の用語は、FastFlick テンプレートの作成および説明に使用されます。

- **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。

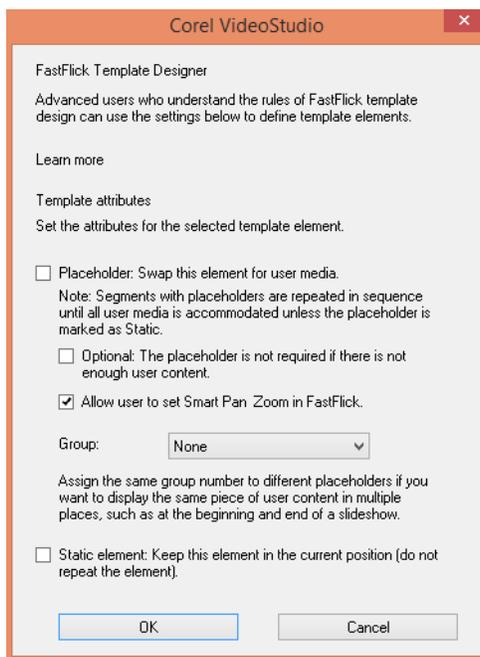
(ユーザーがテンプレートに追加することのできる不特定数のメディアを指定することができます)。

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られる属性です。例えば、メインのビデオトラックにユーザーコンテンツが足りなくなったとき、(シーケンスを完成するためにコンテンツを繰り返すのではなく)却下できるセグメントのプレースホルダーにオプションを適用できます。

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



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



[FastFlick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、[FastFlickテンプレートデザイナー]を選択します。

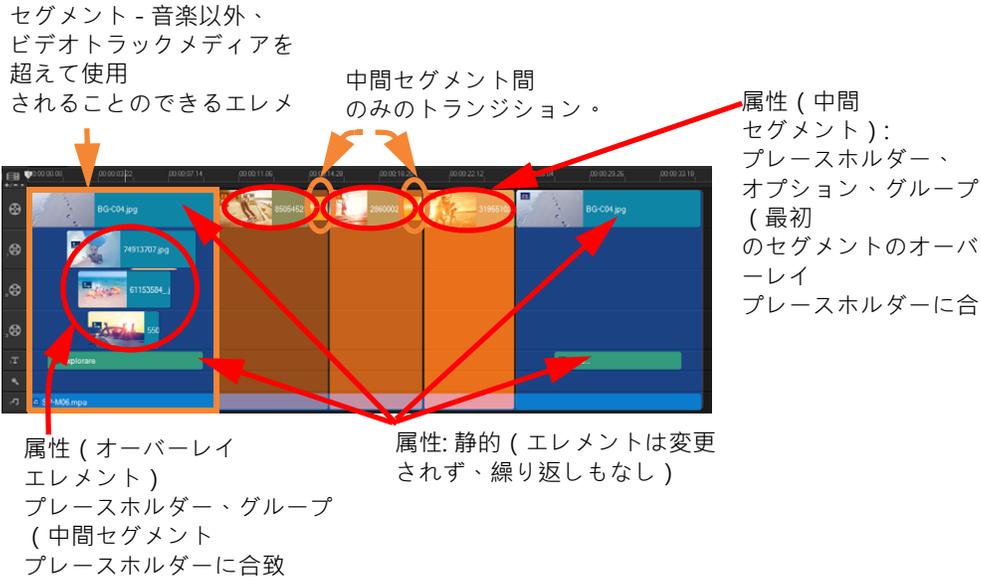
FastFlickテンプレートの作成規則

FastFlickテンプレートが正しく動作するには、いくつかの規則に従う必要があります。すべてのプロジェクトで使用するひとつのワークスペースでテンプレートを作成するため、気づかないうちに規則を破ってしまうことがあります。テンプレートを保存する前に規則を確認し、共有する前にはFastFlickに保存されたテンプレートを必ずテストするようにしてください。

規則

- 1 セグメント:** セグメント内のエレメントが他のセグメントにかかっていないことを確認します。
- 2 プレースホルダー:** テンプレートには最低 1 つのプレースホルダーが必要です。
- 3 オーディオ:** テンプレートのオーディオには 1 曲目のミュージックトラックのみを使用します。オーディオファイルは、1 つ以上のセグメントにかかって使用できる唯一のエレメントです (例えば、テンプレートプロジェクト全体に流れる 1 曲の楽曲を使用することができます)。
- 4 タイトル:** タイトルには 1 つめのタイトルトラックのみを使用します。
- 5 トランジション:** テンプレートの最初または最後のセグメントではない、セグメントの最後のみでトランジションを使用します。実質的に、トランジションはセグメントを繋げるものではありませんが、セグメントの前にくるメディアに属するものであると考えると良いでしょう。
- 6 グループ:** 2 か所以上でユーザーメディアを表示する場合、プレースホルダーに合致するグループ数を割り当てる必要があります。例えば、同じグループ数の属性を対応するプレースホルダーに割り当てると、同一のユーザーメディアをイントロのオーバーレイおよびメインのスライドショーで使用できます。

上記の規則は、始めに覚えるべき基本的な規則で、いくつかの例外があります。さまざまな属性設定による動作環境を詳しく学び、インスピレーションを得るには、VideoStudio で既存のFastFlick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。

FastFlickテンプレートの作成

FastFlickテンプレートの作成には、既存のFastFlick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FastFlick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、FastFlick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?

- いくつか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、FastFlickテンプレートの規則に従いテンプレートを作成します。各セグメントの要素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lementを右クリックし、**FastFlick テンプレートデザイナー**を選択します。
- 3 **FastFlick テンプレートデザイナー** ダイアログボックスで、Elementに適用する属性を選択します。
- 4 各Element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] > [FastFlick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

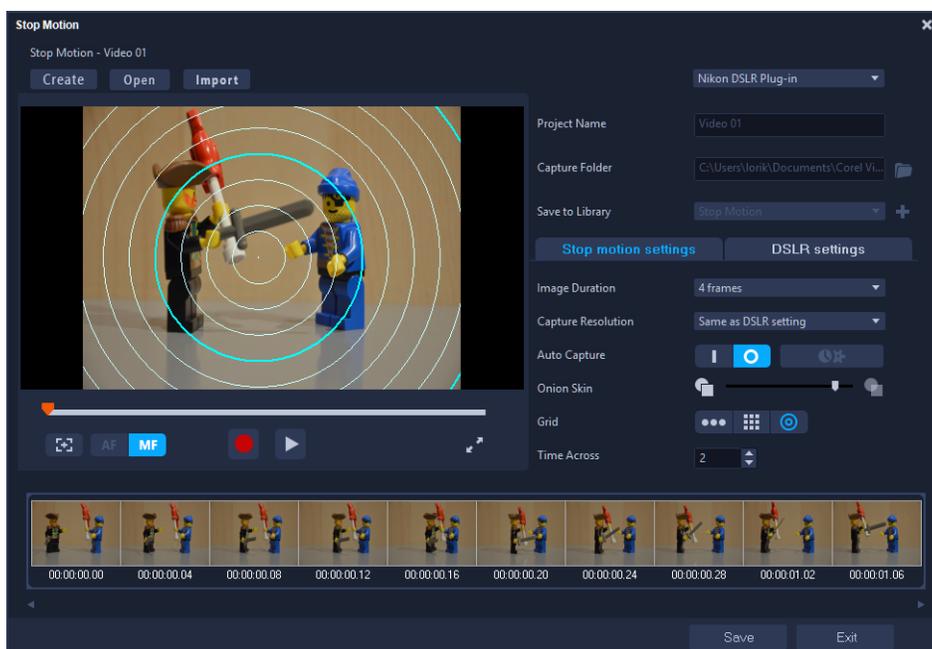
VideoStudio のストップモーション機能を使うと、ビデオカメラ、ウェブカム、DSLRなどのライブソースから取り込んだ静止画像をキャプチャしてアニメーションフィルムを作成できます。連続するイメージのコレクションとなるプロジェクトファイルが作成され、ストップモーションムービーの作成に利用できます。

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用のファイルを開いたり、インポートするには
- DSLR の拡大モードの使用

ストップモーションプロジェクトの作成

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



プロジェクトを開始する前に、ストップモーションウィンドウにある各設定についてご確認ください。詳しくは、第 249 頁的〈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) を使用する場合は、**[DSLR 設定]** タブをクリックして使用するカメラの設定を選択します。次に、カメラをマニュアルでフォーカスまたはレンズをAFモードに設定し、VideoStudio で **[フォーカスを表示]** を有効にして画面上のコントロールを表示します。**[自動フォーカス]** または **[手動フォーカス]** をクリックします。**自動フォーカス** では、長方形をフォーカス領域にドラッグします。カメラは自動的にフォーカスを調整します。
- 5 **プロジェクト名**を入力し、**[保存先]** と **[ライブラリに保存]** の場所を選択します。
- 6 どのようなストップモーションを作成するか決定している場合は、**ストップモーション設定** タブをクリックしてお好みの値に設定します。
- 7 被写体の準備ができたなら、**[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なら、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。

備註： 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。

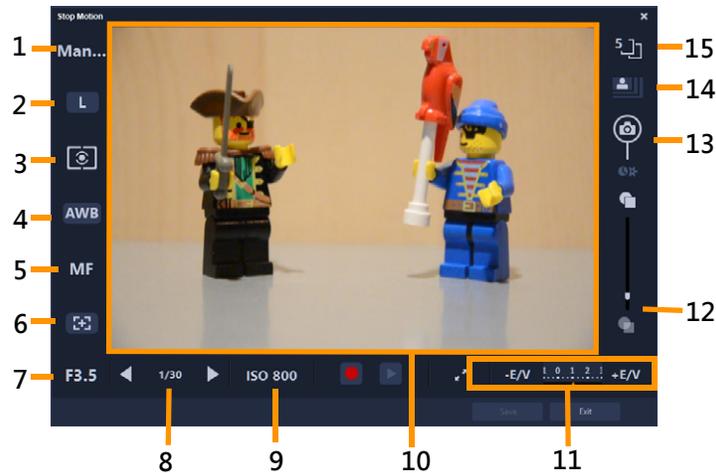
注記: 写真がフォルダーに表示されない場合は、[参照] をクリックします。

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。

パーツ	説明
8 — シャッター速度	カメラのシャッター速度設定を表示します。DSLR が P または Av モードの場合に、これは無効になります。
9 — ISO	カメラのプリセットオプションから選択して、ISO 設定を調整できます。
10 — ライブビューフォーカスガイド	矢印をクリックするか、フォーカス領域ボックスをドラッグしてフォーカス領域を調整できます。
11 — Ev	露出値補正設定を選択できます。
12 — オニオンスキン	スライダーを移動して新しく取り込んだ画像と前に取り込んだフレームの品質を制御します。
13 — 自動取り込み	自動取り込み機能を有効にします。
14 — 取り込み解像度	画質を設定します。プリセットオプションから選択するか、DSLR の設定を使用することができます。
15 — イメージの長さ	各画像の表示時間を選択します。

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により、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できます。

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。

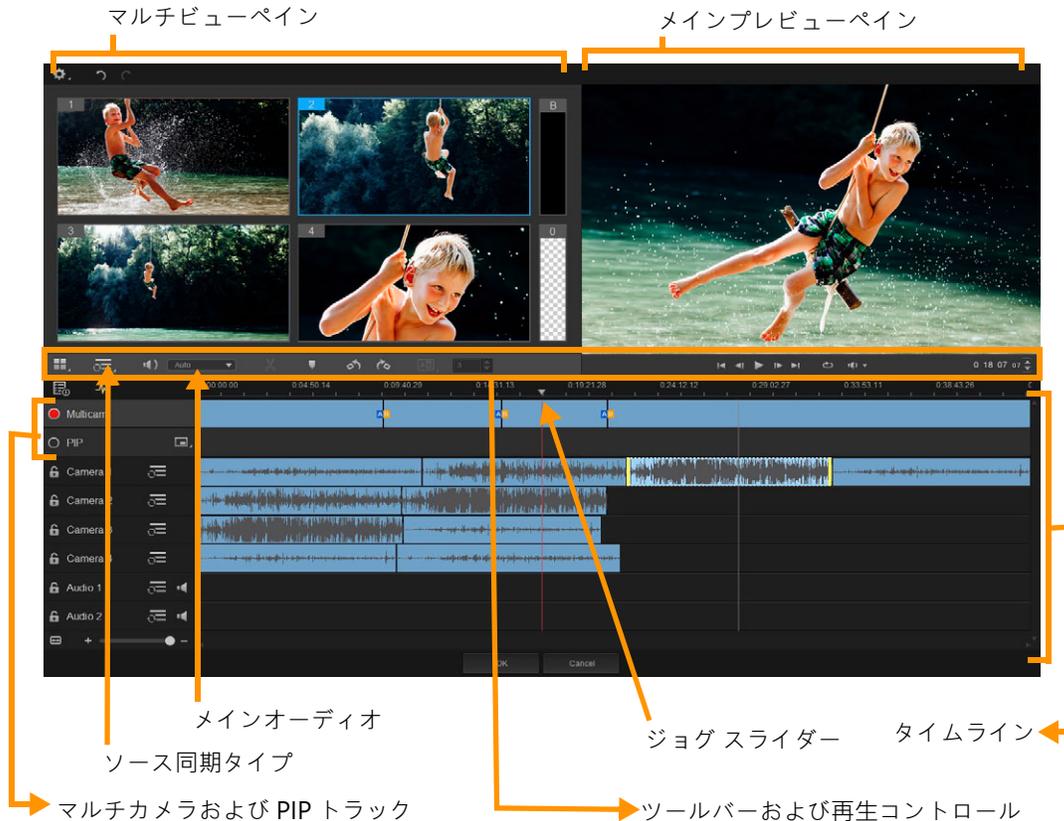
カメラの台数は、所有しているソフトウェアのバージョンによって異なります。

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、第 257 頁的〈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、第 258 頁的〈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、第 261 頁的〈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、第

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

タイムラインには以下のコントロールが含まれます：

 **ソースマネージャ** — クリップの追加、削除を行います。詳しくは、第 262 頁的〈マルチカメラソースファイルの管理〉を参照してください。

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

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

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

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

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

 **ズームレベルスライダー** — スライダーをドラッグするか、**[ズームイン]** (+ 記号)、**[ズームアウト]** (- 記号) のクリックで、プロジェクトのズームレベルを変更します。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、第 263 頁的〈マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用〉および第 263 頁的〈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。
備註： 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には最初に、**マルチカメラエディタ**にクリップをインポートします。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、第 263 頁的〈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。

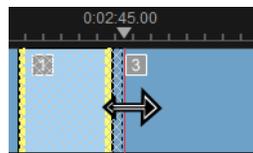
- カメラを切り替えるには、マルチビューペインで別のカメラをクリックします。
カメラは好きなだけ切り替えられます。
プロジェクトをマルチカメラトラックでプレビューできます。



タイムラインのマルチカメラトラックには、作品中
のそのカメラのセグメントが表示されます。

マルチカメラトラックのズームレベルを調整するには、タイムライン左下の
ズームレベルスライダ **+** **●** **-** をドラッグします。

- マルチビューペインを使って最初のパスを完了した後、マルチカメラトラックの切り替えのタイミングを調整できます。プロジェクトを再生するか、編集位置までスクラブし、カメラのセグメントをクリックし、切り替えを行うフレームがメインプレビューペインに表示されるまで、そのエッジをドラッグします。



マルチカメラのトラックのセグメントを別のカメラに切り替えるには、
そのセグメントを右クリックし、コンテキストメニューから別のカメラを選ぶか、
マルチビューペインのカメラプレビューをクリックします。

マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには

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

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



マルチカメラエディタでクリップを分割するには

- 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、ジョグスライダーをカットを作る位置までドラッグします。
- 2 [クリップ分割] ボタンをクリックします。

注：クリップの分割は、セグメントの一部を別のカメラに置き換えて、別のスイッチを追加する場合などに便利です。

マルチカメラエディタへのPIP (ピクチャインピクチャ) の追加

マルチカメラプロジェクトにPIP効果を追加できます。PIPによって、メインビデオを背景で再生しながら、画面の一部でビデオを表示できます。



上部の図は、PIP (ピクチャインピクチャ) の概念を示します。

マルチカメラプロジェクトにPIP効果を追加できます。

- 1 マルチカメラトラックでマルチカメラ作品を作成した後、[再生]  をクリックするか、ジョグスライダーを 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。

備註： 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、第 44 頁的〈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、または Vimeo アカウントへ直接アップロードできます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 共有オプションの選択
- コンピューター再生用のファイルを保存する
- モバイル機器用ビデオファイルの保存
- 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
- 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、第 266 頁的〈コンピューター再生用のファイルを保存する〉および第 274 頁的〈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、第 267 頁的〈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、第 269 頁的〈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、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、第 271 頁的〈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、第 277 頁的〈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、第 272 頁的〈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せん。詳細については、第 270 頁的〈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。

- **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。

```

. ? ? ? ? ? ? ? [一時停止/再生] . ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
. ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

```



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)、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、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、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**
 - **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** — プレイヤー 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。

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**、**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、第 274 頁的 (共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する) を参照してください。
- 4 以下の 3D 変換オプションのいずれか 1 つを選択します。
 - **アナグリフ (赤青メガネ)** — 3D ビデオを見るには、赤と青の汎用アナグリフ 3D メガネのみが必要です。専用の表示モニターは不要です。
 - **サイドバイサイド** — 3D ビデオを見るには、偏光 3D メガネと対応する偏光表示モニターが必要です。

- 5 **[ファイル名]** ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 6 **[ファイルの場所]** ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 7 以下のオプションのいずれかを設定します。
 - **プレビュー範囲のみを作成** — プレイヤー 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。
- 8 **[開始]** をクリックします。



Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。

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

. ? ? ? ? ? ? ? **[一時停止/再生]** . ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 . ? ? ? ? ? ? ? ?  ?
 ?



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で、プロジェクト全体でなくその一部からビデオを作成するには、プレビューウィンドウの下**[トリムマーカー]** を使用して **[プレビュー範囲のみを作成]** チェックボックスを選択します。

プレーヤパネルの使用について、詳しくは 第 24 頁的〈プレイヤー パネルの使用〉を参照してください。

トリム範囲からビデオファイルを作成するには

- 1 **共有**ワークスペースで、完了カテゴリをクリックし、出力オプションをクリックし、設定を選択します。
- 2 **[プレビュー範囲のみを作成]** チェックボックスが選択されていることを確認します。
- 3 プレイヤー パネルで、**[プロジェクト]** をクリックします。
- 4 範囲を選択するには、オレンジのトリムマーカーを必要な開始点と終了点までドラッグします。



オレンジのトリム マーカー間のエリアのみがレンダリングされます。

- 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

- 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。
- [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。
- [ファイル名]** ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- [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** — プレイヤー 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。
- [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、詳しくは第 43 頁的〈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。
備註： 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

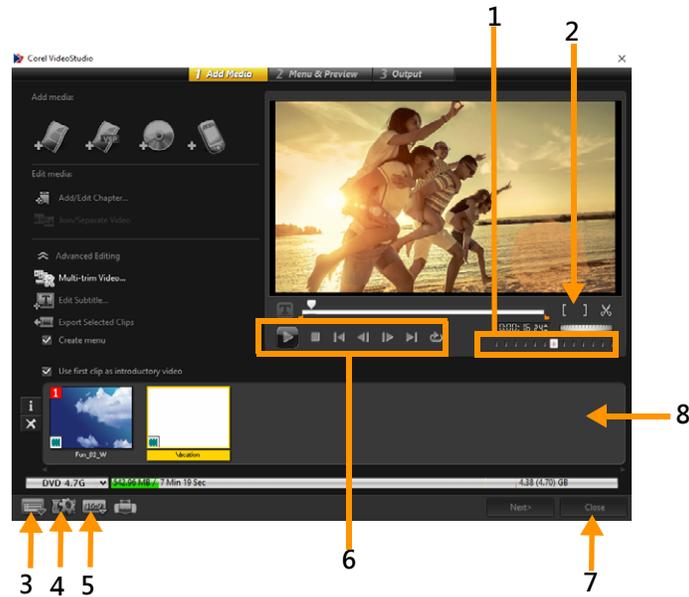
プロジェクトをディスクに保存する

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。

備註： 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] の順をクリックして、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。
備註： 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色のクリップによりサムネイルが黒色で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。

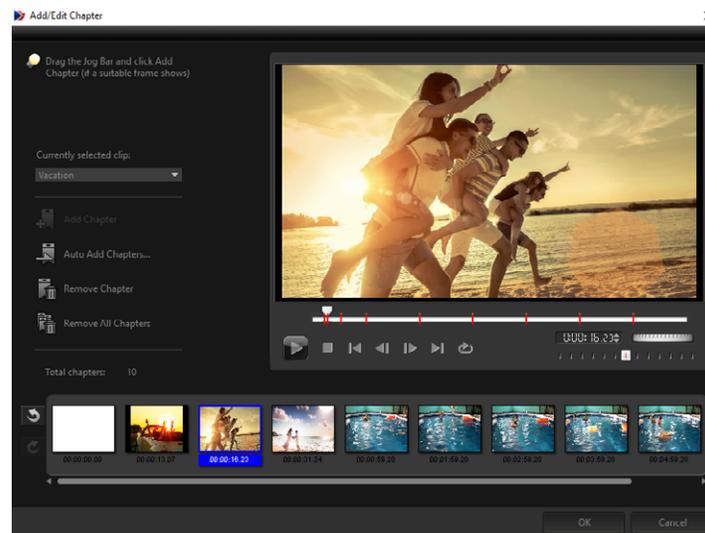
 著作権保護されていない DVD、AVCHD、および BDMV ディスクからビデオを追加することもできます。

 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。

CHAPTER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。CHAPTER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CHAPTERメニューを作成することができます。CHAPTER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CHAPTERに変換されます。詳細については、第 48 頁的〈キューとCHAPTERの追加〉を参照してください。

 ビデオクリップのCHAPTER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CHAPTERは、ビデオクリップのブックマークのようなものです。CHAPTERをクリックすると、ビデオが選択したCHAPTER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。
備註： [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。
備註: [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。
備註: モーションメニューを使用すると、ファイルサイズが増加します。ディスク容量使用表示と**必要なメニュー領域**の値を調べて、ファイルサイズが選択した出力の制限内であることを確認します。

メニュー テンプレートの編集

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

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

メニューのテキストスタイルを編集するには

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



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

メニュー オブジェクトをサイズ変更、回転、変形するには

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



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

単一のメニュー オブジェクトを揃えるには

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



メニューオブジェクトをドラッグするときに基準としてグリッドを使用するには、プレビューウィンドウを右クリックして、[**グリッドラインを表示**] を選択します。最寄のグリッドラインにオブジェクトを自動的に揃えるには、[**グリッドラインに合わせる**] を選択します。
オブジェクトは必ず TV セーフエリア (点線で囲まれています) 内に収めるようにしてください。

複数のメニュー オブジェクトを揃えるには

- 1 プレビューウィンドウで、**Ctrl** キーを押しながらオブジェクトを選択します。
- 2 右クリックして、[**配置**] を選択し、次のオプションから選択します。
 - **左/上/右/下** — 選択されたすべてのオブジェクト (モデルオブジェクトを除く) を水平方向に移動して、左/上/右/下側を、モデルオブジェクトの左/上/右/下側に合わせます。
 - **垂直方向の中央** — 選択されたすべてのオブジェクトを、上端/下端のオブジェクトの中央に対して垂直に移動します。
 - **水平方向の中央** — 選択されたすべてのオブジェクトを、左端/右端のオブジェクトの中央に対して水平に移動します。

- **両方の中央** — 選択されたすべてのオブジェクトを、上端/下端/左端/右端のオブジェクトの中央に移動します。
- **垂直方向に均等配置** — 選択されたすべてのオブジェクト (上端/下端のオブジェクトを除く) を、上下空間が均等になるように垂直方向に移動します。このメニュー項目は、3つ以上のオブジェクトが選択されている場合にのみ使用できます。
- **水平方向に均等配置** — 選択されたすべてのオブジェクト (左端/右端のオブジェクトを除く) を、左右空間が均等になるように水平方向に移動します。このメニュー項目は、3つ以上のオブジェクトが選択されている場合にのみ使用できます。
- **均等な幅/高さ** — 選択されたすべてのオブジェクト (モデルオブジェクトを除く) を、モデルオブジェクトと同じ幅/高さにサイズ変更します。
- **均一な幅と高さ** — 選択されたすべてのオブジェクト (モデルオブジェクトを除く) を、モデルオブジェクトと同じ幅と高さにサイズ変更します。

メニューオブジェクトのZオーダーを配置するには

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトを右クリックして、[**配置**] を選択し、次の配置オプションから選択します。
 - **前に表示** — 選択されたオブジェクトを1レイヤー前に表示します。
 - **後ろに表示** — 選択されたオブジェクトを1レイヤー後ろに表示します。
 - **手前に表示** — 選択されたオブジェクトを最前面に表示します。
 - **最後に表示** — 選択された背景オブジェクトの直前に表示します。

形状メニューオブジェクトの属性をコピーし、貼りつけるには

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトを右クリックして、[**形状属性をコピー**] または [**形状属性を貼り付け**] を選択します。
備註： 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

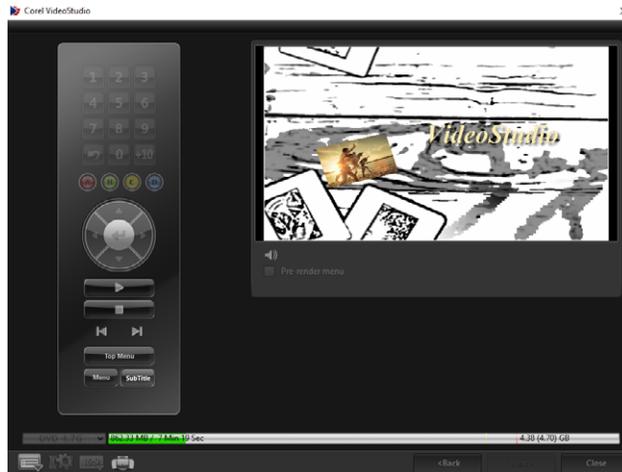
- 1 2メニュー & プレビューページの [編集] タブで、[カスタム] をクリックします。[メニューをカスタマイズ] ダイアログボックスが表示されます。
- 2 以下のオプションから選択します。
 - **BGMの設定** — BGMとして使用するオーディオファイルを選択できます。
 - **背景の設定** — 背景画像またはビデオとして使用する画像またはビデオファイルを選択できます。
 - **フォントの設定** — テキスト属性を適用できます。
 - **パンとズーム** — パンとズーム効果を適用できます。
 - **モーションフィルター** — モーション効果を適用できます。
 - **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。

備註： 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。

備註： [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。

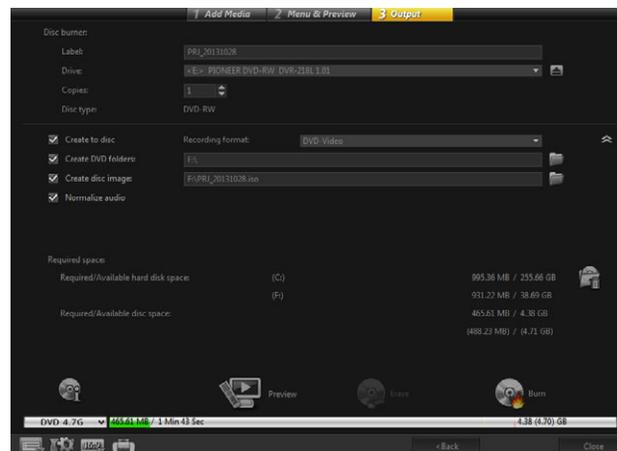
書き込む前のムービーとメニューのプレビュー

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 フォルダーの作成** — 指定した場所に DVD フォルダーを作成します。
 - **ハードディスクへのイメージファイルの作成** — DVD の ISO イメージファイルを作成します。
 - **音声レベルを平均化** — 再生中の不規則の音声レベルを平均化します。

備註：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。

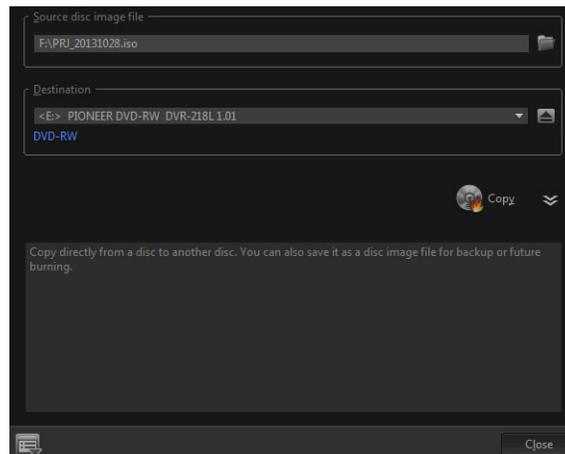
- 3 [その他の書き込み設定] をクリックします。
[書き込みオプション] ダイアログボックスが表示されます。追加の書き込みドライブと出力設定を定義し、[OK] をクリックします。
- 4 [書き込み] をクリックして書き込みを開始します。
タスクが正常に終了と言うメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。
- 5 [閉じる] をクリックすると、作業を自動的に保存してVideoStudio Editor に戻ります。

ディスクイメージファイルのコピー

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

ディスクイメージファイルをコピーするには

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



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



 をクリックして書き込みの環境設定を行います。

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有効の場合、 Tab キーまたは Enter キーを押すと右ハンドルに切り替わります。
左	Tab キーまたは Enter キーを押してトリムハンドルまたはジョグスライダーを有効にした場合、左矢印キーを使って前のフレームへ移動します。
右	Tab キーまたは Enter キーを押してトリムハンドルまたはジョグスライダーを有効にした場合、右矢印キーを使って次のフレームへ移動します。
ESC	Tab キーまたは Enter キーを押してトリムハンドルとジョグスライダーを有効にしたり切り替えた場合は、 Esc キーを押してトリムハンドルとジョグスライダー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、 Shift を押しながらクリップをクリックするか、 Ctrl を押しながらクリップをクリックします)。
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

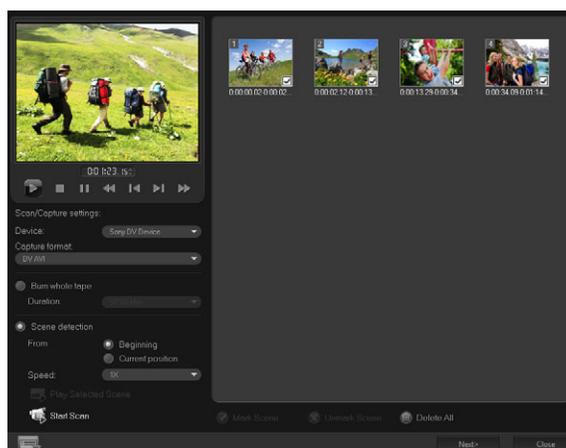
- 1 ビデオカメラをコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。ビデオカメラを**再生** (または **VTR/VCR**) モードにします。
- 2 **[デバイス]** で録画デバイスを選択します。
- 3 **[キャプチャ形式]** 矢印をクリックして、取り込んだ動画のファイル形式を選択します。
- 4 テープ内の全動画を書き込む (**[テープ全体を書き込む]**) か、DV テープをスキャンする (**[シーン検出]**) かを指定します。

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。

備註： 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。
備註： 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。
備註： 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

© 2021 Corel Corporation. All rights reserved.

Corel® VideoStudio® 2021 ユーザーガイド

Corel、Corelのロゴ、Corelバルーンのロゴ、VideoStudio、CorelDRAW、FastFlick、MindManager、WinZipは、カナダ、米国、およびその他の国におけるCorel Corporationの商標または登録商標です。Parallelsは、カナダ、米国、およびその他の国におけるParallels International GmbHの登録商標です。Apple、iPad、iPhone、iPod、Macは、Apple Inc.の商標です。本製品、そのパッケージ、製品のリファレンス資料には、Corelに帰属するものではなく、許可を受けて使用されている所有された、登録された、および/またはライセンスを取得した知的財産（商標を含む）が含まれています。この使用は、Corelによるそれらの第三者の承認、またはその第三者の製品またはサービスに係る品質、商品性または適合性の保証を示す、または示唆するものではありません。ソフトウェアに同封の使用許諾契約に同意される場合のみ、本製品をご使用いただけます。本文書に言及された本製品および特定の製品やマテリアルは、Corel Corporation（およびその関連会社）が米国および他の国々で所有する発行された特許によって保護され、あるいは特許のあらゆる構成要素を含み、または実施します。これらの発行された特許の非独占的なリストについては、www.corel.com/patents をご覧ください。

