



# ビデオスタジオ VideoStudio<sup>®</sup>2022 ユーザー ガイド

# Corel® VideoStudio® 2022

# ユーザー ガイド

VideoStudio Pro VideoStudio Ultimate にも対応

# コンテンツ

クイックスタート	1
はじめに	7
Corel VideoStudio 2022 の新機能	7
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	14
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	
 学習リソース	17
マニュアル表記規則	
ヘルプ システムを使用する	
Corel VideoStudio 2022 ユーザーガイド PDF	
ビデオチュートリアルで学習する	
Web ベースのリソースを使用する	
ワークスペースの概要	21
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	26
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	
キャプチャとインポート	
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	36
デジタルビデオ(DV)の取り込み	39
DV テープスキャンの使用	39
アナログビデオの取り込み	39
デジタル メディアからインポート	40
シーンのスキャンと分割	41
プロジェクトの基礎	43
新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く	43
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	45
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	46
プロジェクトまたはクリップのプレビュー	47
操作を元に戻す/やり直す	48
グリッドラインの表示/非表示	49
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	50
キューとチャプターの追加	50
テンプレート	53
インスタント プロジェクト テンプレートの使用	53
画面分割ビデオ テンプレート	55
メディアのグループ化と検索	61
ライブラリの使用	61
ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター	64
ライブラリ アセットにタグを適用	66
ライブラリ内で検索するには	67
ビデオクリップに顔のインデックス付け(Ultimate)	67
サムネイルのサイズ変更	70
ファイルを 3D としてタグ付け	71
タイムライン	73
タイムラインビューの切り替え	73

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	
メディアを編集	83
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	
速度のプリセット	
タイムリマップ	
ビデオ再生速度の変更	
固定フレームを使用する	
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 101
シーンごとに分割を使うには	103
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	104
トリムしたクリップの保存	106
ビデオクリップから静止画を撮る	107
GIF アニメーションの作成	107
レンズ補正	108
ビデオおよび写真のパンとズーム	110
マスク クリエーターの使い方(Ultimate)	112
トラックの透明度	120

360 度ビデオ	123
360 度ビデオの編集	123
360 度ビデオの標準ビデオへの変換	125
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	127
オーディオ1	129
オーディオファイルの追加	129
オーディオダッキングを使って音量を自動調整	131
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	132
オートミュージックの使用	132
音声レベルが平均化されたクリップのボリューム調整	133
クリップのボリューム調整	134
オーディオクリップのトリムと切り取り	134
オーディオ再生時間の伸縮	135
フェードイン/アウトを適用する	135
サウンドミキサーを使用する	135
ステレオチャネルの調整	136
サラウンドサウンドミキサーの使用	137
サラウンドサウンドのミキシング	137
オーディオチャネルの複製	138
オーディオフィルターの適用	138
タイトルと字幕	141
ライブラリを使用してタイトルを追加	141
字幕エディターでタイトルを追加する	143
テキストの書式	147
ライブラリのタイトルを作成するには	150
テキスト効果とアニメーションの適用	152
タイトルを画像とアニメーションファイルに変換する	153
3D タイトルエディタ1	155
3D タイトルエディタの作業領域	155
3D タイトルの作成と編集	156

トランジション1	59
トランジションの追加 <sup>.</sup>	159
トランジションの保存と削除	161
変形トランジション	162
シームレス トランジション (Ultimate)	163
カラー /装飾1	67
カラー クリップの追加	167
カラーパターンの追加 <sup>2</sup>	167
背景の追加 <sup>2</sup>	168
オブジェクトまたはフレームの追加	168
アニメーションの追加	169
ビデオフィルター・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	171
フィルターを適用	171
複数のフィルターの適用 <sup>,</sup>	172
フィルターを削除するには <sup>.</sup>	173
お気に入りとしてフィルターをマークする	173
オーディオフィルターの適用	174
フェイス エフェクト	176
AR ステッカー	177
オーバーレイ クリップ	181
オーバーレイ トラックへのクリップの追加	181
オーバーレイ クリップの調整	182
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	183
オーバーレイクリップへのモーションの適用	184
オーバーレイ クリップの全体の透明度の調整	184
オーバーレイ クリップに境界線を追加	185
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	185
オーバーレイ クリップと背景のブレンド	186
マスクフレームの追加	190
オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用	191

色補正およびカラー グレーディング	193
カラー コントロールを使用する	193
基本的な色やトーンの補正	194
ホワイトバランスの調整	195
トーン カーブ	196
HSL 調整	197
カラー ホイール	199
ビデオ スコープ	199
ルックアップ テーブル(LUT プロファイル)のカラーグレーディング	203
モーショントラッキング	205
ビデオ オブジェクトのモーション トラッキング	205
モーションをトラッキングパスに一致させる	209
モーションを生成する	213
トラッキングパス	219
トラッキングパスの調整	219
トラッキングパスにオブジェクトを使用する	221
パス ライブラリーを使用する	223
ペインティング クリエーター	227
ペインティング クリエーターの使用	228
ペインティングクリエーターのワークスペース	229
ペインティング クリエーターモードへの切り替え	232
バックグラウンドの選択	232
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	233
ペインティング クリエーターの環境設定	236
カスタム ブラシの作成とインポート	236
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	237
FastFlick	239
おまかせモードプロジェクトを作成する	239
テンプレートの選択(FastFlick)........................	240

メディアクリップの追加(FastFlick)	240
タイトルの編集(FastFlick)	240
ミュージックの追加(FastFlick).......................	242
パン & ズーム効果の適用(FastFlick)	242
ムービー再生時間の設定(FastFlick)	243
コンピューター再生用のファイルを保存する(FastFlick)	243
Web へのアップロード(FastFlick)	244
VideoStudio でムービーを編集する(FastFlick)	244
ベストシーン	247
ベストシーンのご紹介	248
ベストシーン ウィンドウ	249
ベストシーンの設定	251
ベストシーン ムービーを作成するには	252
ベストシーン ムービーを編集するには	253
ベストシーンで顔を検出するには	255
FastFlick(おまかせモード)テンプレートの作成	259
FastFlick テンプレートの用語	259
FastFlick テンプレートの作成規則	261
FastFlick テンプレートの作成	262
ストップモーション アニメーション	265
ストップモーション プロジェクトの作成	265
ストップモーションの設定	267
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	267
DSLR の拡大モードの使用	268
マルチカメラ編集	271
マルチカメラエディタ ワークスペース	271
マルチカメラ編集の基本手順	274
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	274
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	275
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	276

複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成	277
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	279
マルチカメラソースファイルの管理	280
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート	281
マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用	281
保存して共有する	
共有オプションの選択	283
コンピューター再生用のファイルを保存する	284
モバイル機器用ビデオファイルの保存	285
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	286
HTML5 ビデオファイルの保存	287
Web へのアップロード	289
3D ビデオファイルの作成	290
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)	291
サウンド ファイルを作成する	292
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	293
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 ディスク書き込み	293 
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 ディスク書き込み プロジェクトをディスクに保存する	293 
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 ディスク書き込み プロジェクトをディスクに保存する ファイルの整理	293 
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 ディスク書き込み 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	
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で、カスタムプロファイルを使用する ディスク書き込み	
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で、カスタムプロファイルを使用する ディスク書き込み	
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 ディスク書き込み	

ビデオの複数カットのショートカット	313
レイアウトの設定のショートカット	313
画面キャプチャのショートカット	314
字幕エディターのショートカット キー	314
その他のショートカット	314
クイック DVD ウィザード	
シーンのスキャン	315
テンプレートの適用と DVD への書き込み	317
法的通知 319	





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

同じ基本手順を使って、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できます。

手早くムービーを作成するには、Highlight Reel または Corel® FastFlick™ をお試しくだ さい。詳細は、247 ページの「ベストシーン」および 239 ページの「FastFlick」を参照 してください。

ムービープロジェクトについての詳細は、43ページの「プロジェクトの基礎」を参照 してください。

#### ビデオクリップをライブラリーに取り込む

まずは、最も一般的な例でご説明しましょう。撮影が終了し、ビデオクリップと写真が カメラからコンピューターに転送されているものとします。VideoStudio を開くと、編 集ワークスペースやライブラリ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。



- 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 **国** 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。

なお、[**ライブラリ**]の上部にあるビデオ、写真、音楽のボタンを有効 / 無効に切り替えることで、ビデオ、写真、音楽でサムネイルをフィルタリングできます。表示させたい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 プロジェクトに追加したいビデオ クリップや写真があれば、これらのビデオ 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実行で きます。

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、53 ページの「インスタント プロジェクト テンプレートの使用」を 参照してください。



## ビデオクリップのレビューとトリム

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ことです。このため、ここではビデオクリップをレビューして トリミングする方法をご紹介しましょう。

- 1 編集ワークスペースで、タイムラインにあるビデオクリップをクリックします。
- 2 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。

注意: 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ださい。詳細は、 104 ページの「1 つのビデオファイルを複数のクリップにトリムするには」を参照して ください。

#### タイトルの追加

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、例えばテキストの整 列、フォント、サイズ、色の変更など、タイトル テキストの書式を調整できます。

•••••	
	Text Settings
Font	♦ 0:00:03:00 \$
Styles	₿ <u>/⊻⋛⋛</u> ≣Т↓⋥
Border	T Arial Black
Shadow	120 ▼ 100 ▼ ▲ 0 ↓
Backdrop	Show grid lines 🔠
Motion	Alignment
Effect	
	12 <del>-</del> 1
	🔄 Open Subtitle File
	Save Subtitle File

#### 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

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**へドラッグすることで、 コンピューター上にある音楽を追加できます。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音楽を選択することもできます。これを行うに は、以下の手順に従います。



- 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 IIII 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 129 ページの 「オーディオ」を参照してください。

#### 保存して共有する

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

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 または Vimeo を選択し、[ログイン] からアカウントにサインインするか、アカウントを作 成します。サインインして VideoStudio とのリンクを認証したら、ビデオアップロー ドに必要な設定を選択して [開始] をクリックします。



# はじめに

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。

なお、ご利用いただける機能は、お持ちのソフトウェアのバージョンによって異なります。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ご説明します。

- Corel VideoStudio 2022 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 2022 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 フェイス エフェクト

新しいフェイス エフェクトで、ビデオに登場するすべての人をベストにしましょう。 簡単なコントロール機能を使って、人々の肌をより明るく、なめらかにし、顔の幅だ けでなく目の大きささえも調整するなどして、顔の特徴を微調整できます。これらの 大人気の編集ツールを試すことで、レベルを手動で調整してインパクの度合いを決定 できます。ライフスタイル紹介ビデオをより美しく、洗練させることができるだけで なく、Instagram や TikTok に投稿する豪華なビデオや、友人や家族に見せるために、 顔の特徴をビックリするような大きさにしたおふざけクリップを作成するのにも便利 なツールです。

#### 新機能 音声テキスト変換

新しい字幕作成ツールを使って、ビデオの音声を容易に自動でテキスト変換させ、手作 業で字幕を作成する時間を省くことができます。VideoStudio 2022 は、キャプチャした 字幕を編集してエクスポートし、お好きなプラットフォームにインポートできます。 YouTube や TikTok などのサイトに投稿するにはとても便利な機能です。専門用語や商 品名が出てくる場合や、元のナレーションの音質が良くない場合、言葉が聞き取りにく い場合など、視聴者をサポートできる機能です。字幕を使うことで、非母語話者をも魅 了し、視聴者を増やすことができます。VideoStudio 2022 には、その他の機能も追加さ れており、オンラインで共有するコンテンツ作成がこれまで以上に容易になりました。

#### 新機能 GIF クリエーター

新しく追加された GIF クリエーターを使って、ビデオ内から映像をキャプチャし、繰り 返し再生可能な短いクリップを作成できます。GIF は、あらゆるオンラインのプラット フォームで、注目の場面、驚きの瞬間、衝撃のシーンさえも共有できる素晴らしい方法 です。この新しいツールを使って、感情やリアクションを伝えるあなた独自の GIF を作 成しませんか?映像の中からベストシーンを選び、GIF 形式で書き出すだけで、簡単に 誰とでも共有できます。手頃なサイズで作成できるので、アップロードやメールや SMS での送信が容易にできます。GIF は、あなたの最もユニークな映像をあっという間 に注目の作品に仕上げるには最適な方法です。

#### 新機能 顔のインデックス

新しく加わった顔のインデックス機能は、顔認識を使って動画を分析し、人物を自動的 に識別して映像を抽出できます。このため、編集時間を短縮させることができ、作業を 効率化できます。この Ultimate 限定の機能を使うことにより、何時間もの動画の中か らある人物の映ったシーンを手作業で探さなくても、顔のインデックスにより素早く容 易に見つけ出せるようになります。

#### 新機能 アニメーション AR ステッカー

新しいアニメーション AR ステッカーを使って、より楽しくて、人物に特徴を加えた作品を簡単に仕上げることができます。この顔追跡ステッカーは、顔のマスキング、感情表現の強調、遊び心ある場面の演出にいたるまで、あらゆることを実現できる優れた機能です。最新版 VideoStudio は、顔の特徴を認識してマッピングできる静止画およびア ニメーションでの AR ステッカーに対応しています。また、アニメーション AR ステッ カーは、複数の人の顔に適用し、後で配置やサイズを編集することもできます。面白お かしいキャラクターの耳、チャーミングな目、クールなサングラス、奇想天外な帽子な どをかんたんに追加してビデオを楽しく演出できます。AR ステッカーを適用すること で、ゲーム動画、リアクション動画、オンライン大会などで、リアクションを目立たせ たり、人物を特徴付けたりするのにピッタリな方法です。VideoStudio 2022 の AR ス テッカーは、見やすく表示されます。このため、容易に参照、分類でき、コレクション を整理しやすくなっています。

#### 新機能 カメラ ムーブメント トランジション

動画を素敵に仕上げるモーションブラー付きの新しいカメラ ムーブメント トランジ ションを使って、さまざまな冒険ができます。お気に入りの映画の印象的なトランジ ションを模倣したり、シーンを融合させるようなトランジションを作成したり、より自 然に、またはよりドラマチックに見えるように調整したり、映像にインパクトを与え、 まるで映画のように仕上げたりするための最良の方法を自由に選べます。VideoStudio 2022 では、カメラ ムーヴメント トランジションによる創造的なカスタマイズを行うこ とで、驚きの結果が得られます。

#### 新機能 様々な速度での線形キーフレーム

線形キーフレームを活用することで、簡単かつ直感的にビデオの速度を調整できます。 事前に設定された速度のテンプレートを、特定のシーンに適用してお使いください。銃 弾のような速さで進ませたり、スローモーションで細かい動きまでを見せたりできま す。線形キーフレームを使うと、速度カーブを容易に調整でき、貴重な時間を節約でき ます。また、カスタム速度のプリセットを保存すると、後で繰り返し利用できます。プ ロジェクトの進行を一気にスピードアップできます!

#### 新機能 オーディオ波形の編集機能を強化

VideoStudio 2022 のオーディオ波形の編集機能は強化されています。関連するすべての ツールがより容易に操作できるようになり、見つけるのも簡単になりました。直感的か つすべての関連する要素を適切に組み合わせてビデオのサウンドをマスターできます。 より使いやすくなったインターフェースを使って、プレビュー画面に表示される音の高 低がより見やすくなっています。また、オプションパネルの「音楽」タブでは、オー ディオ関連のツールを素早く見つけることができます。作品の音声を容易に微調整し、 最高のサウンドに仕上げることができます。

#### 新機能 ProRes スマートプロキシを含むファイル形式に対応

VideoStudio Ultimate 2022 は、さらに新しいコーデックとファイル形式に対応するよう になり、より多くのエクスポート形式をご利用いただけるようになりました。新しい GIF アニメーション作成ツールも加わり、HEVC MOV ファイルと PCM 5.1ch オーディオ にも対応するようになりました。これらの機能により、ビデオ作品をより柔軟に、より 高品質で保存できます。さらに、スマートプロキシに ProRes を利用できるようになり、 より小さなプロキシ ファイルを作成することでディスクの容量の圧迫を回避できると ともに、高速なパフォーマンスで高品質なビデオを維持できます。編集体験がよりス ムーズで効率的になります。

## 機能強化 メディア ライブラリおよび LUT プロファイル

VideoStudio 2022 では、コンテンツのタグ付けが改善されており、メディア ライブラリ でコンテンツをより迅速かつ簡単に見つけられるようになりました。直感的なタグ付け ツールを使うことで、キーワードによりメディアを整理できるため、再び編集したい時 にメディアをよりすばやく見つけることができます。映像の色彩をカスタマイズできる 人気の LUT プロファイルをご利用ください。ニーズに合わせてプロファイルの分類や 名前変更ができます。この機能の強化により、簡易検索では特定のプロファイルを見つ けられないほどコレクション内のプロファイルが多くなった場合でも、すばやく見つけ てアクセスできるようになっています。

## 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 11、Windows 10、Windows 8、64 ビット OS のみ
- Intel Core i3 または AMD A4 3.0 GHz 以上
  - ・HD、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
- HD、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 11、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:1366 x 768
- Windows 対応サウンド カード
- 最低 10 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、GIF89a、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、MP2、MP3、MP4、MPA、 OGG、WAV、WMA
- **画像:**BMP、GIF、JPG、MPO、MSP、PNG、PSD、PSPImage、TGA、TIF/TIFF、UFO、WBM、WBMP、WMF、Camera RAW

## エクスポート形式

- ビデオ:AVC、AVI、DV、GIF89a、HDV、HEVC\*\* (H.265)、M2T、MOV\*\*\*、 MPEG-1/-2/-4、UIS、UISX、WebM、WMV、XAVC S、3GP
- デバイス: Apple iPod/iPhone/iPad/TV、Android デバイス、Sony PSP/PS3/PS4、 Nintendo Wii、Microsoft Xbox 互換形式、DV、HDV
- ディスク:DVD、AVCHD、SD カード、Blu-ray (以下を参照)
- Web: YouTube、 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 11、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 \*\*\* Cineform のアルファ チャンネル ビデオのインポート/エクスポートに対応 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。
- で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。ビデオの取り込みや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、44 ページの「プロジェクトのプロパティの設 定」および 47 ページの「プロジェクトまたはクリップのプレビュー」を参照してく ださい。
- 低性能のシステムの速度を上げるには、スマートプロキシの使用を考慮してハード ウェアアクセラレーションのオプションを確認してください。詳細は、46ページの 「スマートプロキシを使って、より速く、よりスムーズな編集環境を実現」および 12ページの「ハードウェアアクセラレーション」を参照してください。

## アプリケーションのインストールとアンインストール

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

#### VideoStudio をインストールするには

- 1 すべてのアプリケーションを閉じてください。
- 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。

**注意:** さらに、VideoStudio のほかに、対応する Windows エクステンションやサード パーティ製のプログラム、ドライバのインストールを促される場合があります。

#### VideoStudio をアンインストールするには

- 1 Windows コントロールパネルを開きます。
- 2 [プログラム] カテゴリーで、[プログラムのアンインストール] リンクをクリック します。
- **3 [プログラムと機能]** ウィンドウで、アプリケーション リスト内の [Corel VideoStudio 2022] 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 2022] 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 x 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。





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ご説明します。

- マニュアル表記規則
- ヘルプ システムを使用する
- Corel VideoStudio 2022 ユーザーガイド PDF
- ビデオチュートリアルで学習する
- Web ベースのリソースを使用する

## マニュアル表記規則

次の表は、「ヘルプ」で使用されている重要な表記規則を示しています。

表記	説明	例
[メニュー] > [メニュー] コ マンド	メニュー項目をクリックし、続けてメ ニュー コマンドをクリックします。	[設定] > [環境設定] > [編集] の 順にクリックします。
ドロップリスト	ユーザーが下向きの矢印ボタンをク リックしたときにドロップダウン表 示されるオプションのリスト	[プロファイル]ドロップリストか らプロファイルを選択します。
Ę	注意には、前の手順に関して重要な 情報が示されます。手順を実行でき る条件が説明されている場合もあり ます。	ブラウザがオーディオおよびビデ オに単一のトラックだけしかサ ポートできない場合は、[オーディ オと背景ビデオをフラット化する] を有効にします。
<b>Q</b>	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

プログラム内でアクセスできるヘルプでは、VideoStudio に関する情報が最も包括的に 網羅されています。このヘルプシステムでは、2種類の方法で情報を探すことができま す。目次ペインからトピックを探す方法と検索ボックスで特定の語句を検索する方法で す。また、ヘルプのトピックを印刷することもできます。

なお、ヘルプを表示するには、インターネットに接続する必要があります。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 2022 ユーザーガイド PDF

**Corel VideoStudio Pro 2022 ユーザーガイド** PDF は、オンラインで表示できるだけな く、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でできることを増やすの に役立つ無料または有料のコンテンツにアクセスできます。

Welcome タブでは、Welcome ブックにアクセスできます。[チュートリアル]をク リックすると、さまざまなトピックのビデオチュートリアルが表示されます。詳細は、 25 ページの「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 の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 ベースのリソースを使用する

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 Web リソースにアクセスするには

- ご使用のインターネットブラウザから www.videostudiopro.com/learn にアクセスして、チュートリアルやコミュニティフォーラムなど、さまざまなリソースをご利用ください
- VideoStudio Facebook  $\sim arphi$  : 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。これらのワークスペースは、ビデオ編集作業における主なステップに合わせて設けられたものです。ワークスペースは、カスタマイズ可能で、好きなようにパネルの配置を変更させ、必要なものをすぐに見つけられるように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ご説明します。

- 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 タブで構成されています。

- 取り込み
- 編集
- ・共有

すばやくかつ効率よく作業を完了できるよう、ワークスペースごとに異なるツールと コントロールが用意されています。

[Welcome] タブについての詳細は 25 ページの「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をカスタマイズして、すべての編集環境をコントロールできます。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、31 ページの「ワークスペースのカスタマイズ」を参照してください。

#### 取り込みワークスペース

メディア クリップは、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。また、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 を取り込むこともできます。



[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いたり、保存したり、個々のクリップの作業したりなどできる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 パネルで再生されている現在のビデオが表示されます。

3. ライブラリパネル – 取り込んだメディア クリップが保管される場所です。

**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. 情報パネル 作業に使用するファイルに関する情報が表示されます。
- 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が表示されます。

#### 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 の中心的な部分です。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いたり、保存したり、個々のクリップの作業したりなどできる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ものすべてが保管されている 場所です。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。その他、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 有しています。

**4. ナビゲーションエリア** – プレイヤー パネルにあり、クリップの再生や正確なトリミングができるボタンです。

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、73 ページの「タイムライン」を参照してください。 **共有ワークスペース** [**共有**] ワークスペースでは、完了したムービーを保存し共有できます。



[共有] ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

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

2. プレビューウィンドウ – プレイヤー パネルで再生されている現在のビデオが表示されます。

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

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

5. **ナビゲーションエリア** – プレイヤー パネルにクリップを再生するボタン、正確にト リムする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が表示され、推定ファイルサイズの情報が提供されます。
# ワークスペースの切り替え

VideoStudio を使用すると、ビデオ編集の開始から終了までの各段階に対応した3種類のワークスペースを使って、より簡単に必要な作業を行うことができるため、すばやく容易にムービーを作成できます。

キャプチャー	<b>[取り込み]</b> 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めます。
編集	<b>[編集]</b> ワークスペース には <b>タイムライン</b> が含まれています。 これは VideoStudio での作業の中心となる部分です。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	<b>共有</b> 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 ブックは、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、アプリケーションの起動時に開きます。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。再生や正確なトリミングができるボタンがあります。ナビゲーションエリアのコ ントロール機能を使用して、選択したクリップまたはプロジェクト内を移動できます。 [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、プレビューウィンドウ(1)とナビゲーション エリア(2) 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のサポートをするライン 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きにスマートガイドのサポートを使うと、プ ロジェクトの中心または端がどこにあるかを確認したり、他のオブジェクトとの位置関 係を把握したりできます。



スマートガイドは赤い破線で表示されます。プレビューウィンドウで選択した オブジェクトを配置させるときに役立ちます。

# ナビゲーションエリア

以下の表は、ナビゲーション エリアで使用できるコントロールをまとめたものです。

	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。
Project- Clip-	プロジェクト/ クリップモード	プロジェクト全体をプレビューするか、選択 したクリップのみをプレビューするかを指定 できます。
	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。
<b></b>	ホーム	最初のセグメントまたはキューに戻ります。
<b>~</b> I	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。
M	End	最後のセグメントまたはキューに移動します。
t	繰り返し	繰り返して再生します。
<b>4</b> )	システムボリューム	スライダーをドラッグして、コンピューター のスピーカー音量を調整できます。
HD↓	HD プレビューと 360 プレビューのド ロップリスト	高解像度(HD)または 360 度(360)で作成 されるクリップやプロジェクトのプレビュー ができます。
16:9 <sub>v</sub>	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	<b>クロップモード</b> および <b>スケールモード</b> にア クセスできます(サイズ変更および歪曲)。
00:00: I7, K 🗢	タイムコード	正確なタイムコードを指定して、プロジェク トの特定部分や選択したクリップに直接ジャ ンプできます。
G	プレビューウィンド ウを拡大	プレビューウィンドウのサイズを大きくし ます。
8	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 <b>ジョグスライダー</b> 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。

Project- ► I ◀ ◀I I► ►I 🛱 ◀) HD

プロジェクトの作業中に、編集結果を確認するために何度もプレビューしたいような場合は、[インスタント再生]を使用すると、プロジェクトに行った変更を素早くプレビューできます。再生品質はコンピューターの性能によって異なります。

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

#### トリム範囲のみを再生するには

- 1 [トリムマーカー] または [マークイン/アウト] ボタンを使ってプレビュー範囲を 選択します。
- 2 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。ツールバー内のツールは、表示/非 表示にして、ツールバーをカスタマイズできます。

	Ē,	*	•	¢	<b>⊬</b> ≯ [	€ <b>→ </b>	• ↔	Ø.	3#		<b>)</b> ))	E	⊞	₹ <b>?</b>	$\Diamond$	[#]	<b>T</b> 30	<b>S</b>		Q	. —	• •	ŧ	0	:00:09:0 is
			1	°—'	ツ				說明	归															
			スビ	、ト・ ニュ・	ーリ _	一才	₹— ŀ		Х÷	デイ	ア(	のち	τ <u></u>	ネイ	イル	/をE	時系	列川	頁に	表示	しま	ミす。	)		
			タビ	:イ. ニュ・	ムラ -	イン	,		個となって	々の もに どの	ト・ 、 他(	ラッタイの	/ク イト 要素	のク ル、 を通	ァリ オ 追加	ッ : - ー / ! し <sup>-</sup>	プを ベー て位	:フレ ·レ- ご置合	ノー. イ、 う 合わっ	ム単 ナレ せを	位て 一シ 行し	「編」	集す ン、 す。	する音	ると 音楽

	パーツ	説明
	モードの置換	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、ラ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。
*	ツールバーのカス タマイズ	ツールバーの各ツールを表示/非表示にします。
5	元に戻す	最後の操作を元に戻します。
¢	やり直し	元に戻された最後の操作をやり直します。
k →	スリップ ツール	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。
€→	ストレッチ ツール	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。
<del>(</del>  →	ロール ツール	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。
⊕	スライド ツール	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。
€ <mark>.</mark>	記録/取り込みオプ ション	記録/取り込みオプションパネルを表示します。このパ ネルで、ビデオやファイルの取り込み、ナレーション録 音、静止画の取得などをすべて実行できます。
<b>17</b> #	サウンド ミキサー	サラウンドサウンドミキサーとマルチトラックオーディ オタイムラインを起動します。ここでオーディオ設定を カスタマイズできます。
E3	オートミュージック	オートミュージックオプションパネルを起動してさまざ まなスタイルやムードでプロジェクトに BGM を追加し ます。プロジェクトの再生時間に合わせて音楽を設定す ることができます。
<b>၈)</b>	モーション トラッ キング	[モーション トラッキング]ダイアログボックスが表示 されます。選択したビデオクリップ特定要素のトラッキ ングパスを作成します。
<b>I</b>	字幕エディター	[字幕エディター] ダイアログボックスが表示されます。 セグメントを検出および整列し、選択したビデオクリッ プに簡単にタイトルを追加できます。
	マルチカメラエ ディタ	マルチカメラエディタの立ち上げおよび選択したメディ アのインポートします。

	パーツ	説明
<b>⇒</b> ?	タイムリマップ	[タイムリマップ]ダイアログボックスが開き、ビデオ クリップのフレーム速度変更やまたはフレームの逆転、 フリーズなど、速度を制御することができます。
$\Diamond$	マスククリエー ター	[マスククリエーター]ダイアログボックスが開き、ビ デオマスクや静止画マスクを作成できます。
[#]	パン&ズーム	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。
Т₃д	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。
<b>\$</b> /	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。
	音声テキスト変換	検出された音声を自動的にテキストに変換することで、 字幕を生成できます。
GIF	GIF クリエーター	ビデオクリップをアニメーション GIF に変換することが できます。
Q €	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、 <b>タイムライン</b> の表示を調整できます。
Ð	プロジェクトをタ イムラインに合わ せる	プロジェクトの表示をタイムライン全体の長さに合わせ て調整します。
<b>()</b> 0:00:08.00	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

新しくなったワークスペースは、より良い編集体験を提供できるよう設計されていま 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、好みに応じて編集環境を変更で 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 
 ・ライブラリパネルを表示
 ・ライブラリパネルとオプションパネルを表示
 ・オプションパネルを表示

#### パネルを移動するには

- [プレーヤーパネル]、[タイムラインパネル]、または [ライブラリパネル]の左上 隅をダブルクリックします。 パネルが有効になると、各パネルを最小化、最大化、サイズの変更を行うことがで きます。
- ならにパネルをメインアプリケーションウィンドウの外側にドラッグして、デュアルモニターセットアップ用の第2ディスプレイ領域に移動することもできます。

## プログラムウィンドウのサイズをカスタマイズするには

- 以下のいずれかを行うことができます。
  - [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するサイズにします。
  - [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

まだ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 313 ページの「レイアウトの設定のショートカット」を参照してください。
- ♀ [設定] > [環境設定] の [UI レイアウト] タブからもレイアウト設定を変更できます。

## プログラム環境設定を設定するには

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

# アプリケーションで使用する言語の変更

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

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

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

#### 表示言語を変更するには

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



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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

₽ţ	[ <b>ビデオの取り込み</b> ] 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。
Dı	[ <b>DV テープスキャン</b> ] 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。
<b>Q</b>	[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。
175 175 175 175 175 175 175 175 175 175	[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択できるオプションが異なります。

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

- 長さ 取り込みの時間の長さを設定できます。
- **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 撮影日時に基づいて取り込んだビデオを自動的に複数のファイルに分割できます。
- **ライブラリへ取り込み** ビデオを保存する [**ライブラリ**] フォルダーを選択または 作成できます。
- 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、フォルダーの場所を入力するか、[ライブラリへ取り込み] チェックボックスをチェックしてドロップリストからフォルダーを選択します。
   注意: [オプション] をクリックしてビデオデバイスに固有の取り込み設定をカスタ マイズします。

- 5 ビデオをスキャンして、取り込みたい部分を探します。
   注意: 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。
 注意: 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。
 注意: [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の IEEE-1394 ポートに接続し ます。
- 2 ビデオカメラの電源を入れ、再生/編集モードに切り替えて、HDV ビデオカメラが HDV モードに切り替わっていることを確認します。
   注意: 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 図]をクリックします。
   注意:取り込む前に、DVB-T ソースがコンピューターにインストールされている互換 性のあるキャプチャカードを経由して接続されていることを確認します。
- **2 [ソース]** ドロップリストから [デジタル TV ソース] を選択します。
- 3 [オプション] をクリックし、[ビデオのプロパティ] を選択します。[ビデオのプロ パティ] ダイアログボックスが表示されます。
- 4 [入力ソース] タブで、[入力ソース] ドロップリストから [TV] を選択します。 [OK] をクリックします。
- 5 [チャンネルリスト] から、[スキャンを開始] をクリックしてチャンネルのスキャンを始めます。
   注意: DVB-T チャンネルは自動的にスキャンされません。取り込む前に、まず手動でチャンネルをスキャンします。
- 6 [ビデオの取り込み] をクリックします。
- 7 取り込みと DVB-T ビデオの自動復元を始める場合は、プロンプトで [はい] をク リックします。
- 8 あとは、「ビデオの取り込み」の説明にしたがってください。

#### TV 映像を取り込むには

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

#### MPEG-2 形式でビデオを取り込むには

- **1 [ソース**]から、ビデオソースを選びます。
- 2 [保存先] で、クリップを保存するフォルダーを指定または参照します。
- 3 [オプション] をクリックし、[ビデオのプロパティ] を選択します。ダイアログ ボックスが開くので、[現在のプロファイル] ドロップリストからプロファイルを選 択します。
- **4** [**OK**] をクリックします。

5 [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えます。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、315 ページの「クイック DVD ウィザード」を参照してください。

#### ビデオの日時を追加するには

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

## アナログビデオの取り込み

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

#### 取り込むビデオソースのタイプを指定するには

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

# デジタル メディアからインポート

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

#### デジタルメディアをインポートするには

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



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

#### AVCHD のタイムコードの復元を有効にするには

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

注意: [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、 31ページの「ワークスペースのカスタマイズ」を参照してください。

# シーンのスキャンと分割

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

#### ビデオからシーンを見つけるには

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



## [シーンごとに分割]を使うには

- 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を使ってビデオ、タイトル、サウンド、および効果を組み合わせます。プレビューする際に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は、プロジェクトに行う設定によって決まります。プロジェクトに設定が適用された後、出力したビデオを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るようになります。

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。

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

## 新規プロジェクトを作成するには

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

#### 新規 HTML5 プロジェクトを作成するには

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

#### 新規おまかせモードプロジェクトを作成するには

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

詳しくは、239 ページの「FastFlick」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 磕 をクリックします。
- 2 プロジェクトファイル (.vsp) をライブラリからタイムラインへドラッグします。 ファイルがライブラリにない場合は、[メディアファイルを取り込み] ボタン 属を クリックし、プロジェクトファイルに移動し(デフォルトでは [マイプロジェクト] フォルダーに格納されています)、ファイルを選択し、[開く] をクリックします。 プロジェクトのトラック、メディア、要素はすべてタイムラインに表示されます。
- ライブラリにプロジェクト(VSP ファイル)をインポートする前に、プロジェクトのすべてのリンクが機能していることを確認してください。リンクの問題があるプロジェクトは、既存のプロジェクトに追加されません。
- ♀ プロジェクトをフラット化して特定のトラックに追加する場合は、Shift キーを押したままマウスのボタンを放します。

### プロジェクトのプロパティの設定

[プロジェクトのプロパティ]は、ムービープロジェクト用のテンプレートとして使用 できます。[プロジェクトのプロパティ]ダイアログボックスで行うプロジェクト設定 により、画面に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まります。

プロジェクトプロパティはプロファイルに基づいています。既存のプロファイルを使用 したり、カスタムプロファイルの作成したりできます。カスタムプロファイルについ て、詳しくは 45 ページの「カスタムプロファイルの作成」を参照してください。

#### プロジェクトのプロパティを変更するには

- 1 [設定] > [プロジェクトのプロパティ]の順にクリックします。
- 2 [プロジェクトのプロパティ]ダイアログボックスで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。これにより、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、高解像度 ファイルのプロジェクトの場合は、システム仕様によっては、プレビューのパ フォーマンスが低下することがあります。

## 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。VideoStudio に用意されているプリセットプロファイルを利用したり、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または保存したりすることで、 ムービーの最終バージョンを複数作成することができます。例えば、DVD やビデオ録 画のために高画質の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 メール配布に使うために小サイズの低画質ファイルを出力するプロファイルを作成 したりできます。

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

#### カスタムプロファイルを作成するには

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

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

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

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

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

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

VideoStudio のスマート プロキシは、Apple ProRes フォーマットに対応していますが、品質は 4:2:2 8bit に制限されます。

#### スマートプロキシの有効/無効を切り替えるには

 ・ [設定] メニューまたはボタン (マルチカメラエディタ) 

 マネージャ] > [スマートプロキシの有効化] をクリックします。

**注意:** 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 プロキシの設定を変更するには

- **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 [環境設定] ダイアログボックスの [パフォーマンス] タブにある [スマートプロキ
   シ] 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。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ・解像度のしきい値を変更するには、[ビデオ サイズが次を超える場合はプロキシを 作成] ドロップリストから、解像度を選択します。
  - ・デフォルトのプロキシフォルダーの場所を変更するには、プロキシフォルダー ボックスに新しい場所を入力するか、新しい場所に移動します。
  - ・プロキシファイルフォーマットを設定するには、[プロキシファイル形式]で、 [ProRes] または [カスタム] をクリックします。カスタムを選択した場合は、 [テンプレート] を選択するか、[オプション] をクリックして適用したい設定を 選択します。

**注意:** VideoStudio のスマート プロキシは、Apple ProRes フォーマットに対応していますが、品質は 4:2:2 8bit に制限されます。

#### プロキシファイルを管理するには

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

## プロジェクトまたはクリップのプレビュー

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に、編集結果を確認するために頻繁にプレビューしたいときに は、[**インスタント再生**]を使用すると、プロジェクトの変更を素早くプレビューでき ます。再生品質はコンピューターのリソースによって異なります。 プロジェクトの一部分のみを再生することもできます。プレビューに選択したフレー ム範囲は【プレビュー範囲】と呼ばれ、ルーラーパネルで色付きのバーによって示さ れます。

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



#### プロジェクトやクリップをプレビューするには

- 1 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。 注意: [クリップ] の場合は、現在選択されているクリップのみが再生されます。

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。
- 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 5 をクリックします。

#### 元に戻した最後の操作をやり直すには

- ・ ツールバーの [やり直し] ボタン 

   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

D

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、グリッドラインを使うと、ムービーのタイトルを整列させることができます。

#### グリッドラインを表示させるには

- 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。



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

# プロジェクトの保存

プロジェクトを後で編集または完成できるよう、プロジェクトを保存できます。作業内 容を失わないよう、一定の間隔で自動的に保存させることができます。

#### プロジェクトを保存するには

[ファイル] > [保存 (Ctrl + S)] をクリックします。
 注意: VideoStudio のプロジェクトファイルは \*.vsp ファイル形式で保存されます。
 HTML5 ビデオプロジェクトは \*.vsh ファイル形式で保存されます。

#### 作業を自動的に保存するには

- 1 [設定] > [環境設定] をクリックして、[全般] タブをクリックします。
- 2 [自動保存間隔:] を選択して、次の保存までの時間を指定します。 注意: デフォルトではこの設定は 10 分に設定されます。

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

## スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存

作業内容をバックアップしたり、ファイルを転送して別のコンピューターで共有または 編集する場合は、ビデオプロジェクトをパッケージ化すると便利です。スマートパッ ケージ機能に統合されている WinZip® のファイル圧縮テクノロジを使用して、圧縮 フォルダーとしてプロジェクトをパッケージしたり、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。
- フォルダーのパス、プロジェクトフォルダーの名前、およびプロジェクトファイルの名前を指定します。

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。 VideoStudio はクリップを非破壊的にトリミングするため、元のクリップはスマートパッケージと共に保存されます。

#### 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ことで、プロジェクトの操作がしやすくなり、**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させるためのマーカーと して利用できます。チャプターポイントにより、ディスクメニューのチャプターやハイ パーリンクを指定できます。

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



キューポイント

- 4 キューポイントを編集するには、チャプター /キューメニューの矢印をクリックして、[キューポイントマネージャー]を選択します。キューポイントの追加、削除、 名前の変更、そしてキーポイントへのジャンプができます。
- チャプターおよびキューを削除するには、マーカーをタイムラインルーラーの外にドラッグしてマウスボタンを放します。または、タイムラインルーラーをチャプターポイントまたはキューポイントまでドラッグし、[チャプターポイントを追加/削除]あるいは [キューポイントを追加/削除]をクリックします(チャプター/キューメニューの矢印の左にある青緑色の三角形)。

#### チャプターを追加するには

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



- 2 [チャプターポイント] をクリックします。
- 3 チャプターを追加する場所までカーソルをドラッグし、タイムラインルーラーの下にあるバーをクリックします。緑の矢印アイコンがムービーのチャプターポイントとして表示されます。 チャプターポイントの位置を変更するには、ポイントを希望の位置にドラッグします。



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

0



本製品は、テンプレートを搭載しており、プロジェクトを迅速に進めることができま す。事前に用意されたテンプレートを使うことができるだけでなく、オリジナルのテン プレートも作成できるようになっています。

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。

- 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、既に構成されたムービー プロジェクトを 用意したものであるため、より迅速にムービーを作成できます。クリップと写真のプ レースホルダーを自分が使いたいメディアと入れ替えるだけで完成します。また、この テンプレートを利用することで、ムービー プロジェクトのコンポーネントについて学 習することもできます。

ムービー全体に任意のテンプレートを使用したり、複数のテンプレートを追加したりで 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 プロジェクトのテンプレートを作成するには

- **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、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。
   注意: [画面分割] テンプレートの使用方法についての詳細は、55 ページの「画面 分割ビデオ テンプレート」を参照してください。



- 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 クを入れ替えるには

・ 以下の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 プロジェクトの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。
- 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枠が表示されます。

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 カテゴリーを選択します。

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 テンプレートを使用する

- [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 属 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

- [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 
   ■ レックします。
- 2 カテゴリーリストで [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、81ページの「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 k をクリックし、 [スケールモード] ボタン M 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ーター] ボタン 図 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。



注意: 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。 注意: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。 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

ライブラリにあるメディア クリップを整理すると、プロジェクトに使うアセットに素 早く簡単にアクセスできるようになります。また、ライブラリを取り込むと、メディア ファイルやその他のライブラリ情報を復元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。

- 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 アセットにタグを適用
- ライブラリ内で検索するには
- ビデオクリップに顔のインデックス付け(Ultimate)
- 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)が保管されています。

それぞれのプロジェクトに、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も忘れな いでください。これにより、後でライブラリをインポートすることができるようになり 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を表示させたり、クリップをコピーまたは削除したり、クリップをシーン別に分割したりできます。

**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 11 ページの「サポート されるファイル形式」を参照してください。

# ライブラリでメディアを選択するには

- ライブラリでは、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

- 「追加」をクリックして、メディアクリップを保存する新規ライブラリフォルダを作成します。
   注意: カスタムフォルダーを作成すると、個人用のクリップとサンプルクリップを分離するか、1つのプロジェクトに属するすべてのクリップを1つのフォルダーに保存できます。
- 2 [メディアファイルを取り込み] ボタン 属 をクリックして、ファイルを指定します。
- 3 取り込むファイルを選択します。
- **4**[開**く**]をクリックします。
- 「参照]をクリックして[ファイルエクスプローラー]を開き、ファイルをライブ
   ラリにドラッグアンドドロップすることができます。

#### ライブラリからメディアクリップを削除するには

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

#### 自動的にメディアファイルのリンクを検索して元に戻すには

 [ファイル] > [再リンク] をクリックします。
 メッセージが表示され、正常に再リンクされたクリップの数が表示されます。
 注意: 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。
- þ
  - バックアップ操作を実行すると、指定したディレクトリ内に、現在のライブラリの仮想メディアファイル情報がバックアップされます。

#### ライブラリを取り込むには

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

#### ライブラリを初期化するには

- [設定] > [ライブラリー マネージャー] > [ライブラリーの初期化] の順にクリッ クします。
- この操作により、ライブラリはデフォルト設定に戻り、ユーザーが追加したすべてのファイルが削除されます。

# ライブラリのクリップの並べ替え、表示、フィルター

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

#### メディアクリップを並び替えるには

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

#### メディアクリップの表示を変更するには

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

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

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

			Q . Search you	r current viev	v					×	= =	<b>A</b> I
· <b>—</b> +												2*
Name		Date	e (*: Shooting	Duration	Resoluti	Туре	FPS	Video C	Audio C	Start Time	End Time	
	SP-V01.mp4	201	3.10.17	00:00:07:	1920 x 1	Video	30.00	H.264 Hi	MPEG A	00:00:00:	00:00:07:	
	SP-V02.mp4	201	3.10.17	00:00:05:	1920 x 1	Video	30.00	H.264 Hi	MPEG A	00:00:00:	00:00:05:	
	SP-V03.mp4	201	3.10.17	00:00:08:	1920 x 1	Video	30.00	H.264 Hi	MPEG A	00:00:00:	00:00:08:	
	SP-V04.wmv	200	6.11.30	00:00:10:	720 x 480	Video	29.97	Window	N/A	00:00:00:	00:00:10:	

リスト表示には、ファイル名、メディアの種類、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それぞれのアイコンをクリックすると、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させることができます。



# ライブラリ アセットにタグを適用

メディア ファイルなどのアセットにタグを適用すると、そのメディアを見つけやすく することができます。デフォルトのタグ カテゴリーだけでなく、独自のタグ カテゴ リーやキーワードの選択肢を追加して利用することもできます。例えば、休暇のコンテ ンツや家族のクリップや写真を識別するためのタグを追加することができます。

# アセットにタグを追加するには

- 1 ライブラリパネルで、アセットを右クリックし、 [タグ] を選択します。
- **2 [タグ]** ウィンドウで、カテゴリーの下向き矢印をクリックし、キーワードをクリッ クすると、このキーワードでコンテンツにタグ付けすることができます。

# タグのカテゴリーを編集するには

- 1 [タグ] ウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
  - タグのカテゴリーに新しいキーワードを追加するには、カテゴリーの下向き矢印を クリックして、「+」ボタンをクリックし、新しいキーワードを入力します。
  - 新しいカテゴリーを追加するには、[タグ]ウィンドウの左上隅にある「+」ボタンをクリックします。ウィンドウの下部に新しいカテゴリーが表示されます。新しいカテゴリーの左側にある[カテゴリーの名前を変更]ボタンをクリックし、カテゴリーの名前を入力します。これにより、カテゴリの下向き矢印をクリックして、キーワードを追加することができるようになります。
  - タグのカテゴリー(およびそのすべてのキーワード)を削除するには、[カテゴ リー全体を削除]ボタン(カテゴリーの右側)をクリックします。

•現在選択されているクリップのタグをすべて削除する場合は、[**すべて除去**] ボタ ンをクリックします。

# ライブラリ内で検索するには

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



# ライブラリ内を検索するには

- 1 [ライブラリ] パネルで、表示させたいアセットのカテゴリーを選びます。
- **2 [検索**] ボックスに、検索したいファイルの名前、ファイルの種類、またはタグを入力します。

検索条件を設定したい場合は、**[検索**]アイコン **№** をクリックし、メニューから **[どの単語とも一致]**(一語でも一致)または**[すべての単語と一致**]を選択します。



検索結果が、[**ライブラリ**]パネルに表示されます。 注意: すべてのアセットの表示に戻るには、[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。

# ビデオクリップに顔のインデックス付け(Ultimate)

**顔のインデックス**機能を使って、ライブラリ内のビデオ クリップを分析し、顔が含ま れるビデオ クリップのセグメントを特定することができます。そして、特定の顔が 映ったセグメントに絞り込んで検索することができます。例えば、長いビデオに人物が 定期的に登場するような場合、**顔のインデックス作成**を実行すると、ビデオに登場する さまざまな顔のリストが表示されます。リストアップされた顔を1つまたは複数選択 し、その顔が写っているクリップのセグメントを表示させることができます。この機能 は非破壊なため、クリップ全体はそのまま残ります。トリムマーカーを使うことで、顔 の出現位置を簡単に確認できます。また、識別した顔にはそれぞれ名前を付けることが できます。 クリップを分析した後、**顔のインデックス作成**結果が、ライブラリの [メディア] カテ ゴリに表示されるため、どのクリップを分析したかを簡単に確認でき、結果に素早くア クセスできます。

# ライブラリ クリップで顔を検索できるようにするために顔のインデックス を作成するには

 ライブラリの [メディア] ボタンをクリックし、人物が含まれたビデオ クリップを 右クリックし、[顔のインデックス] を選択します。

クリップが解析されます。顔が検出されたら、その結果が表示されます。多くの場合、それぞれの人物の顔が複数回表示されますが、これは顔が表示されるセグメントが異なることを表しています。



2 トリミング結果に含めたい顔のサムネイルをすべてクリックし、[OK] をクリック します。

検出されたそれぞれの顔のサムネイルがライブラリの上部に表示され、トリムマー クの付いた各セグメントが下部に表示されます。

顔の名前を変更したい場合は、顔のサムネイルを右クリックし、**[名前変更]**を選択し、新しい名前を入力します。



この例では、クリップ内に2つの顔が検出されました。「Julio」のサムネイルを クリックすると、トリミングされた結果のうち、Julioの顔が写っているセグメ ントのみを表示するようにフィルタリングされます。

3 トリミングしたセグメントのサムネイルをダブルクリックすると、[ビデオ クリップのトリム]をウィンドウでプレビューや編集ができます。プロジェクト内にセグメントを使用するには、ライブラリからサムネイルをタイムライン上にドラッグします。



トリムマークを付けたセグメントのサムネイルをダブルクリックすると、[ビデ オ クリップのトリム] ウィンドウが開き、トリミングしたクリップを確認でき ます。

# すべての顔のインデックス付けセットにアクセスするには

- 1 ライブラリ パネルで [**メディア**] ボタンをクリックします。
- 2 ギャラリー リストで、[顔のインデックス付けセット] をクリックします。 過去にインデックス作成されたすべての顔のサムネイルがライブラリー パネルに表示されます。
- 3 以下のいずれかを実行します。
  - 1つまたは複数の顔のサムネイルをクリックすると、トリミングしたクリップを顔でフィルタリングできます。
  - [**顔のインデックス付けセット**]内でファイル名をクリックすると、そのクリップ に関連するセグメントが表示されます。
- 4 トリミングしたセグメントのサムネイルをダブルクリックすると、[ビデオ クリップ のトリム] ウィンドウでプレビューや編集ができます。プロジェクト内でセグメン トを使用するには、ライブラリからサムネイルをタイムライン上にドラッグします。



この例では、4 つのクリップにインデックスが作成され、「顔のインデックス付 けセット」に表示されています。Julio のサムネイルが選択されているため、 Julio を含むトリミングされたセグメントのみが表示されます。

# 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

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

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

- 2 3D コンテンツの適切な形式を設定するには、以下のオプションのいずれかを選択し ます。
  - •2D 選択したクリップが 3D として認識されない場合のデフォルト設定です。
  - ・サイドバイサイド 左右の目の各フレームの水平解像度を分割して 3D コンテン ツを提供します。サイドバイサイドは、3D 専用 TV のコンテンツを配信するために ケーブル・チャンネルで通常使用されます。低バンド幅の使用のためです。[左-右] または [右-左] の形式を選択します。

- •上下-- 左右の目の各フレームの垂直解像度を分割して 3D コンテンツを提供しま す。水平ピクセルのカウントが高くなればなるほど、このオプションはパンモー ションの表示に適合します。[左-右] または [右-左] の形式を選択します。
- •マルチビュー ビデオ コーディング (MVC) 高解像度のツービュー (ステレオコー プ) ビデオ、またはマルチビュー 3D ビデオを生成します。
- •マルチビュー画像 3D カメラを使用して撮影されたマルチオイクチャーオブ ジェクト (MPO) ファイルなどの高解像度ステレオコープを提供します。
- 3 [OK] をクリックします。 これで、**ライブラリ**とタイムライン内のメディアクリップのサムネイルに 3D タグが 付きます。



タイムライン

タイムラインは、ビデオプロジェクトのメディア クリップを組み合わせる場所です。 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ています。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、プロジェクト内のビデオ、オーバーレイ、タイトル、ボイス、ミュージックが 別々のトラックに分けて表示されます。



VideoStudio タイムラインビュー

1	۱°-	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	<b>タイムライン</b> 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、79 ページ の「リップル編集モードの使用」を参照してください。
7 — ミュート/ミュート解除	トラックのオーディオをミュートしたりミュートの解除を したりします。
8—トラック透明	トラック透明モードを開始します。120 ページの「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、 <b>スクロールバー</b> 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

トラックは、表示または非表示に設定できます。非表示に設定されたトラックは、再生時またはビデオのレンダリング時には表示されません。トラックの表示または非表示を 選択することで、メディア クリップを削除して再びインポートしなくても、プロジェ クト内それぞれのトラックがどのように影響するかを確認できます。

#### 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。
 あるトラックを非表示にすると、そのトラックのタイムラインはより暗く表示されます。

#### トラックの追加と交換

トラックマネージャーを使うことで、タイムラインをさらにコントロールできます。 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。

ビデオトラックとボイストラックは、それぞれ1つのみ使用できます。

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。

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

0

[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。
  - ・トラックを上に挿入 選択したトラックの上にトラックを挿入します
  - ・トラックを下に挿入 選択したトラックの下にトラックを挿入します
  - ・トラックを削除 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

トラックの名前を自分が分かりやすいように変更すると、プロジェクトをよりよく整理 できます。



#### 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表示された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できます。たとえば、作業中のトラックを少し高くして、コン テンツをより見やすく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。



ー番下の青色のトラックの高さを大きくした様子。

#### トラックの高さを調整するには

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

# ダ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化し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、これらをまとめて一度に移動させ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(オレンジ色の枠)。



*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(オレンジ色の枠)。* 

# タイムラインでアイテムをグループ化するには

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

#### タイムラインでアイテムのグループ化を解除するには

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

# リップル編集モードの使用

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

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



元のタイムライン



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



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

リップル編集の使用

 タイムライン上で、[ビデオ] トラックヘッダーのエリアで [リップル編集を有効/ 無効にする] ボタン 
 ●・
 をクリックします。
 「リップル編集] がアクティブになると、ボタンが青色になります。

2 [ビデオ] トラックとの同期を維持したい各トラックのヘッダーにある [リップル編集を有効/無効にする] ボタン 
 をクリックします。
 注意: 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させることで、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。このメッセージの表示は、[設定] > [環境設定]からオン / オフ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、プロジェクトの主要な要素です。 これらを操作する最も重要なスキルをぜひ習得しましょう。

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
- 速度のプリセット
- タイムリマップ
- ビデオ再生速度の変更
- 固定フレームを使用する
- 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
- GIF アニメーションの作成
- 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。

Edit	Effect	Blending	Chroma Key	Color	Lens Correction	on 📩
<ul> <li>0:00:03</li> <li>M</li> <li>Fill Color</li> </ul>	3:00 \$			● Basic Enter ▲ ♥ ♥ 🔀	Motion Exit K A A K C P K K S A	
<b>1</b> 0 <b>↓</b>	⊻ ▣ ○ ≑	≤		<b>3</b> 11	ան հու հն	24
Alignme	nt Options an & Zoom . Customi	Show Gri	d Lines 🛲	⊖ Advar	nced Motion	
•						

#### [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。
   スタイルに関係するクリップの入/出の方向として可能な設定は、「停止の前/後に回転」および「フェードイン/アウトモーション効果」です。
- 高度なモーション [モーションのカスタマイズ] ダイアログ ボックスが開き、 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、213 ページの「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、129ページの「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、186ページの「オー バーレイ クリップと背景のブレンド」、190ページの「マスクフレームの追加」、 または 191ページの「オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用」を参照し てください。

#### 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、
 185 ページの「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、194 ページの「基本的な色やトーンの補正」、195 ページの「ホワイトバランスの調整」を参照してください。
- トーンカーブ:詳細については、196ページの「トーンカーブ」を参照してください。
- HSL 調整:詳細については、197ページの「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、199ページの「カラーホイール」を参照してください。
- LUT プロファイル:詳細については、203ページの「ルックアップテーブル(LUT プロファイル)の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、108 ページの「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次、別の形式に変換できます。また、 バッチ変換を実行するためのプロファイルを作成することもできます。これにより、 バッチ変換設定を保存して、今後のバッチ変換にそれらを適用することができます。

#### バッチ変換を実行するには

- 1 [ファイル] > [バッチ変換] をクリックします。
- 2 [追加]をクリックし、変換するファイルを選択します。
- 3 [フォルダーに保存] で、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、

「ツテ愛換フロファイルを削除するには、[**ノロファイル**] ホタンをクリックし、 [**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。

#### þ

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、71 ページの「ファイルを 3D としてタグ付け」を参照してくだ さい。



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

#### 写真の追加

写真クリップも、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。
- 0

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 <u>■</u>をクリックし、 [クロップ] ツール <u>□</u>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**:ビデオや写真を圧縮または引き延ばするには、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。

# 速度のプリセット

ライブラリの [速度] カテゴリでは、速度に関連して一般に適用される設定のプリ セットにアクセスできます。ライブラリからプリセットをタイムライン上にあるク リップにドラッグすると、使用したい速度を素早く適用できます。2 倍速、4 倍速、 反転、変速コントロールの設定を瞬時に適用できます。また、最初に速度プリセット を適用し、これを微調整することで、希望通りの結果を得ることもできます。いった んカスタム 速度設定をプリセットとして保存すると、ライブラリから何度も利用する ことができます。

•••••							
Ē	🕂 Add 🛛 🏹	🕑 🛃 🔍	• Search your curr	rent view	< 📃 ĝi 🔍		
<b>ئ</b> ،	All Constant Speed					~	
الله	Variable Speed	Ascelarate	Action	Bullet	Fact In & Fact	Fact In	
AB	Custom	Accelerate		Bullet			
т		Fact Out	Deele	Class la		Marca	
∎\$¢		Fast Out	Реак	Slow In	Slow Out	wave	
FX							
*							
~							
$\odot$							

#### 速度プリセットを適用するには

- ライブラリパネルで、速度ボタン 
   をクリックすると、様々な速度プリセットの サムネイルが表示されます。

   ライブラリにあるプリッセットをカテゴリー別に表示したい場合は、[ギャラリー] リストから [速度] カテゴリを選択します。
- 2 [速度] プリセットをライブラリからタイムライン上のクリップにドラッグします。

₿

タイムライン上のクリップに適用した速度プリセットを編集するには、タイムラ イン上のクリップを右クリックし、[速度] > [変速コントロール] を選択します。 すると、[変速コントロール] ウィンドウで変更を編集して保存できるようになり ます。詳細は、97 ページの「ビデオ クリップの変速コントロール属性を調整する には」を参照してください。

#### カスタム変速コントロールを保存するには

- 1 [変速コントロール] ウィンドウでクリップの変速コントロール設定を編集または作成したら、[名前を付けて保存] ボタンをクリックします。
- 2 [速度テンプレートとして保存] ウィンドウで、[テンプレート名] ボックスに名前 を入力します。
- 3 [保存先] ドロップリストで、プリセットのライブラリ カテゴリを選択します。
- **4** [OK] をクリックします。 プリセットがライブラリに追加されます。

# タイムリマップ

操作し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、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

# 再生スピードを変える、フリーズさせる、またはビデオ映像の逆再生させるには

- 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。



**注意:** 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。
     注意: 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 Ø 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(速度変更に使用されるアイコンは、亀がスローモーション、うさぎが高速を意味します)。



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

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

ビデオの再生速度は、変更させることができます。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。

Speed/Time-lapse		×				
How Time-lapse works: Ex. Frame Frequency: 2 fr	ames, Speed: 60%					
1 2 2 4 2 7 2 2 10 1 2 2 2 1 4 7 10 13 If Speed is maintained at 100%, Strobe effect will be produced.						
Original clip duration: 00:0	00:10.00 (300)					
New clip duration:	🚺 : 0 : 10 : 0 🚔 (H:M:S:f)					
Frame frequency:	0 frame(s)					
Speed:	100 📮 (10 · 1000)%					
· · · ·						
Slow Normal	Fast					
🔆 Hold [Shift] then c	itag the end of the clip to change playback speed.					
	Preview OK Cancel					

- 3 [変更後のクリップの長さ] でビデオ クリップの長さを指定します。 注意: クリップの元の長さを維持する場合は、元の値を変更しないで下さい。
- 4 [1秒間のフレーム数]で、ビデオ再生時に一定の間隔で削除するフレーム数を指定します。
   注意: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。
   注意:値が大きいほどクリップの再生速度は速くなります(値範囲:10~1000%)。
- **6 [プレビュー**]をクリックして設定の効果を確認します。
- **7** [**OK**] をクリックします。

#### 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。
- 2 プロジェクトに含める写真を検索して、[開く] をクリックします。
   注意: デジタルー眼レフカメラで連続的に撮影された連続写真を選択することをお勧めします。
- 3 [維持] と [ドロップ] で、維持するフレーム数と削除するフレーム数を指定します。



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

- 4 [フレームの長さ] で、各フレームの表示時間を指定します。
- 5 再生コントロールを使用して、写真のフレーム設定の効果をプレビューします。
- 6 [OK] をクリックします。
- **■**[1秒間のフレーム数]の値が1フレーム以上で、クリップの長さが同じなら、動
  画はストロボ効果を得ることができます。[1秒間のフレーム数]の値が1フレー
  ム以上で、クリップの長さが短くなったなら、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

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 クリップの変速コントロール属性を調整するには

- 1 タイムラインでビデオクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルの [編集] タブで [変速コントロール] をクリックします。
- 3 キーフレームを追加する場所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 관] 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 クリップの音声が削除されます。

#### ビデオを逆再生するには

オプションパネルで [ビデオを逆再生] をクリックします。

# 固定フレームを使用する

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。
- 使用するフレームにスクラブします。選択したフレームがプレビューウィンドウに 表示されます。
   注意: 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。

注意:フリーズ中に他のトラックのオーディオを一時停止する場合は、[オーディオ を分割]チェックボックスを有効にします。これにより、フリーズ中すべてのオー ディオ関連トラック(音声、音楽、ビデオオーバーレイ)が分割および一時停止さ れます。

**5** [**OK**] をクリックします。

# <u>メディアクリッ</u>プの交換

**タイムライン**内のメディアクリップを、現在の位置を維持したまま入れ替えることが できます。クリップを入れ替えると、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、入れ替えるメディアクリップを右クリックします。
- 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 入れ替えるメディア 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入れ替えられます。
- Ę

入れ替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。 複数のクリップを入れ替えるには、[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 クリップを入れ替えます。入れ替えるクリップ数は、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 クリップに入れ替えられます。

#### 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です。

#### クリップを2つに分割するには

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



注意: ◀ または ▶ をクリックして、分割位置をより正確に指定します。

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

シングル クリップ トリマーを使ってトリム マーカーでクリップをトリム するには

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



4 トリムしたクリップのみをプレビューするには、[Shift + スペース] キーを押すか、
[Shift] キーを押しながら [再生] ボタンをクリックします。
注意: 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。
- クリップのどちらかの端のトリムマーカーをドラッグしてクリップの長さを変更し ます。プレビュー ウィンドウには、クリップのトリム マーカーの位置が反映され ます。



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



#### [長さ] ボックスを使用してクリップをトリムするには

1 タイムラインでクリップを選択します。

- 2 オプションパネルの編集タブで、[長さ] ボックスのタイムコードをクリックします。
- 3 希望するクリップの長さを入力します。



**注意:** 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、隠れた*開始部* フレーム(クリップの最初の左端からトリミングされたフレーム)と終了部フレーム (クリップの最後の右端から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**(タイムラインに設定された開始点と終了点 により表示されたそれぞれのクリップの長さ)と**コンテンツ**(トリミングにより隠され たものを含むすべてのフレームが含まれたクリップ)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見るこ 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」のサイズを調整することで、タイムライン 上での長さを変更できます。表示させるフレームを変更することなく、変更された 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、調整できる範囲が制限されま 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も制限 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 M 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。
- 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で、新しい長さに合わせて速度が変更します。

#### ロール 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 [**ロール**] 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。

注意: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」機能を使うと、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。 注意: 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 SM 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

4 T	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。
<b>▼</b>	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。
t	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

- 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

- [設定] > [環境設定] > [取り込み]の順にクリックします。
   [静止画形式] として、ビットマップ または JPEG を選択します。
   注意: 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。

# GIF アニメーションの作成

GIF クリエーターを使えば、ビデオクリップをアニメーション GIF に変換することができます。タイムライン上からビデオクリップを選択するか、変換したいファイルまで移動します。クリップを選択したら、これをトリミングして必要なフレームだけを変換することができます。



#### アニメーション GIF を作成するには

- 1 以下のいずれかを実行します。
  - ・変換したいクリップがタイムライン上で開かれている場合は、そのクリップを選択します。
  - •現在タイムライン上にないクリップを変換したい場合は、タイムライン上のアイテムが選択されていないことを確認します。
- 2 タイムライン上のプロパティ バーで [GIF クリエイター] ボタン 🖬 をクリックします。

タイムライン上にあるクリップを選択した場合は、クリップが**[GIF クリエイター**] ウィンドウに表示されます。

クリップが選択されていない場合は、使用したいビデオ クリップの位置まで移動し、 [**開く**] をクリックします。

- 3 クリップをトリミングしたい場合は、[GIF クリエイター] ウィンドウの標準トリミング ツールのいずれかを使用します。変更をプレビューするには、再生コントロールを使います。
- 4 [GIF クリエイター] ウィンドウで、次の設定のいずれかを調整します。
  - 選択領域 フレームの特定の領域を GIF に使用したい場合、プレビューで縁がオ レンジ色のボックスをドラッグして、使用したい領域を囲みます。[サイズ] では、 値を入力して寸法を微調整できます。
  - 速度 再生速度を設定できます。
  - 反転 このチェックボックスを有効にすると、クリップの開始と終了が逆になり ます(逆方向)。
  - •フレームサイズ 選択領域と同じ、標準、またはカスタムから選択し、必要に応じて値を選択できます。
  - フレームレート フレームレートの値を設定できます。値を大きくすると、アニメーションをよりスムーズにすることができますが、ファイル サイズは大きくなります。値を小さくすると、アニメーションがよりぎくしゃくしますが、ファイルサイズは小さくなります。

適用された設定に応じて、**[変更後のクリップの長さ]** および **[概算ファイル サイ** ズ] の値は更新されます。

5 [**エクスポート**] をクリックすると、アニメーション GIF が生成されます。生成され たファイルは、自動でライブラリに追加されます。

#### 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] タブをクリックます。
- 2 上部の [プリセットを選択] ドロップダウン リストでプリセットを選択します。 補正のプレビューはクリップ全体に適用されます。 慣れてきたら、手動で設定を調整して歪みを補正することも可能です。 注意: 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 に仕上げることができるので、 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174ページの 「オーディオフィルターの適用」を参照してください。

• 編集モード:静止、アニメーション、クイックのいずれかの編集モードを選択します。

- ・ プリセットサイズ: HD、2K、4K などからプリセットを選択できます。
- ソースの境界内:プロジェクトの境界をパンとズームの境界として使用します(効果はプロジェクトの範囲を超えて適用されません)。
- 位置:マーキーを配置する9つの一般的なオプションから1つを選んでクリックします。
- イーズイン:遅いスピードから始め、徐々にパンとズーム効果をビデオのスピード と同じ速さまで上げます。
- **グリッドライン**:マーキーの配置に役立つグリッド線を表示します。
- **グリッドサイズ**:指定した数のグリッド線を等間隔で配置します。
- グリッドに合わせる:マーキーを最も近くにあるグリッドラインに自動的に合わせて配置します。
- 背景色:マーキーがメディアの境界を超えた場合の背景色を指定します。
- 垂直方向:Y軸方向の位置(上から下へ)を指定します。
- ・水平方向:X軸方向の位置(左から右へ)を指定します。
- 回転:マーキーの角度を度数で指定します。
- ズーム比率:マーキーのサイズを変更してズームレベルを指定します。
- 透明度:選択したキーフレームの写真やビデオの不透明度を指定します。

#### 写真やビデオに固定ズームレベルを設定するには

- タイムラインで写真またはビデオクリップを選択し、タイムラインのツールバーで [パンとズーム] ボタン 図 をクリックします。
   パンとズーム ウィンドウが開きます。
- 2 [編集モード] ドロップダウンで [静止] を選択します。
- 3 [プリセットサイズ] ドロップダウンでプリセットをどれか(たとえば 4K ビデオで ズームインする場合は HD)選択するか、プレビューウィンドウのオリジナル ペイ ンでマーキーを使用してズーム領域と位置を設定します。

#### ビデオを再生しながらパンやズーム効果を適用するには

- 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、開始時のマーキーのサイズと位置を決定します。変更後のサイズと位置はプレビューウィンドウの右側に表示されます。
- **4 再生**ボタンをクリックします。

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

#### キーフレームを使ってパンとズーム効果を適用するには

- 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)

VideoStudio Ultimate 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 クリエーターでは、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、 190 ページの「マスクフレームの追加」および 191 ページの「オーバーレイクリップで のビデオマスクの使用」を参照してください。

#### マスク クリエーター ツールとオプション

以下のマスキングツールを使用できます。

- マスクを移動 ▼ 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 一 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。
- 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 マスクを適用したい部分の周りに輪郭を描くことができます(始点と終点は合わせてください)。
- テキストマスク A テキストマスクを作成できます。この機能がアクティブなときは、標準的なテキストオプションが表示されます(フォント、サイズ、配置、書式オプション)。
- マスクをクリア 🗭 マスクを完全に消去できます。
- ・ 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 C [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 
   一動きを検出し、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。

#### マスククリエー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

- 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 [マスククリエーター] ボタン ○ を クリックします。
   注意: 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 [マスククリエーター] 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応されます)。
  - 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、[マスククリエーター] 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。

**注意:** 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ーターでビデオマスクを作成するには

- 1 タイムライン ビュー ([編集] ワークスペース)で、編集するクリップを選択し、タ イムライン ツールバーの [マスククリエーター] ボタン ◯ を選択します。
- 2 [マスククリエーター] 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、[マスククリエーター] が終了します。

#### マスクを編集するには

 タイムライン ビュー(編集ワークスペース)で、マスク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 [マスククリエーター] ボタン ○ をクリックし ます。
 [マスククリエーター] ダイアログ ボックスが開きます。必要な調整を実行したら、

[OK] をクリックして**タイムライン**に戻ります。

#### マスクを保存するには

- マスクを作成したら、[マスククリエーター] ダイアログ ボックスの [保存オプション] エリアで [マスク] (デフォルト) または [マスクの反転] をクリックします。
   注意: 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 M 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/25.0/) に作成できます。

## トラックの透明度

Q

[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する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 <u>■</u>をクリックします。

[透明トラック] モードになります。



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

- 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] この度ビデオ 変換]を選択し、オプションから選択します。変換の設定を変更する場合は、コントロールを調整して [OK] をクリックします。
- 2 タイムラインのプレーヤーパネルに 360 度ビデオのアイコン が表示されるので、 360 度ビデオの作業をしていることが確認できます。
- 3 VideoStudio でビデオを編集します。例えば、以下の機能があります。
  - •[オプション] パネルを開き、[カラー] 設定にアクセスします
  - •[**ライブラリ**]から効果を適用します(\* 360 度ビデオではご利用いただけない効果 もあります)
  - •ビデオのトリミング
  - タイトルやオブジェクトの追加

注意: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 度ビデオの標準ビデオへの変換

360 度ビデオが変換されることがあるのは、どのような理由からかをお教えしましょう。

- ユーザーに見せたい 360 度ビデオの映像を制御したい場合。VideoStudio を使って 標準ビデオに変換すると、360 度ビデオソースをマルチカメラ ソースで使用するの とほぼ同様の方法で使用してキーフレームの精細さでユーザーのビューを選択でき ます。
- 標準ビデオは特別なプレーヤーを必要とせず、多くの種類のアプリケーションやデバイスで再生できるため(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 度ビデオよりかなり小さくて済むため。

360~標準ダイアログボックス。360 度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
   ・キーフレームコントロール
   ・レーン
   <l
- 再生バー ■ 下 レ 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])。
- [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。

- 「ご…[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

- タイムラインで 360 度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 度ビデオウィンドウでビュートラッカーアイコン **た** 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 度ビデオ の再生中にビュートラッカーをドラッグします。





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

- 4 作業が終了したら、次のいずれかを実行してビデオの再生や編集を行えます。
  - キーフレームを削除するには、タイム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

- 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。

注意: 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。



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
- 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
- ステレオチャネルの調整
- サラウンドサウンドミキサーの使用
- サラウンドサウンドのミキシング
- オーディオチャネルの複製
- オーディオフィルターの適用

# オーディオファイルの追加

以下のどの方法を使っても、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 ルを追加する(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む。
- 音声クリップを録音する。
- オートミュージックを使用する。
   注意: 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 動 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。 注意: 現在のプロジェクトのキュー位置に既存のナレーションクリップが存在する場 合は、メッセージが表示されます。タイムラインの何もないところをクリックして、 クリップが選択されていない状態にしてください。
- **3** マイクに向かって話し、メーターが正しく反応するかどうかを確認します。マイク 音量を調整するには、Windows オーディオミキサーを使用します。
- 4 [開始]をクリックし、マイクに向かって話し始めます。
- 5 録音を終了するには、Esc キー、または Space キーを押します。
- 6 ナレーションを録音する場合は、1 セッションを 10 秒から 15 秒程度にすることをお 勧めします。細かく録音することで、録音に失敗した部分を簡単に削除してやり直 すことができます。削除するには、タイムライン上でクリップを選択して Delete キーを押します。

#### 音楽 CD から取り込むには

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

## オーディオダッキングを使って音量を自動調整

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。

**Q** 

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

# ビデオクリップからオ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。



音声の入ったビデオクリップには、オーディオ アイコンが表示されます

#### 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、138ページの「オーディオフィ ルターの適用」を参照してください。

#### オートミュージックの使用

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

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。

- 2 [カテゴリー] リストから、希望する音楽のタイプを選択します。
- 3 [曲] リストから、楽曲を選択します。
- 4 [バージョン] リストから、楽曲のバージョンを選択します。
  選択した楽曲を聴くには、[選択した曲を再生] ボタン をクリックします。
- 5 希望する楽曲が見つかったら、[タイムラインに追加] ボタン **録** をクリックします。 注意: [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、希望 する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、134ページの「クリップのボリューム調 整」をご参照ください。

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

- 編集ワークスペースで、平均化するオーディオクリップを選択します。
  Shift キーを押しながらクリップをクリックして複数のクリップを選択します。
- 2 選択したクリップを右クリックして、[音声レベルを平均化]を選択します。

# クリップのボリューム調整

クリップの音量は、さまざまな方法でコントロールできます。ボリュームは、録音された元のボリュームに対するパーセンテージで表示されます。値の範囲は 0 から 500%で、0% はクリップを完全に無音に、100% は元の録音ボリュームと同じにします。

## ビデオまたはオーディオクリップのボリューム調整

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

## オーディオクリップのトリムと切り取り

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

## クリップを自動的にトリムするには

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 先頭または末尾のハンドルをドラッグして、クリップを短くします。

**注意: 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。



オーディオクリップを分割するには

• [**クリップの分割**] ボタン 🛛 をクリックして、クリップを分割します。



## オーディオ再生時間の伸縮

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

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

#### オーディオクリップの再生時間を伸縮するには

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

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



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

# フェードイン/アウトを適用する

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

#### オーディオクリップにフェード効果を適用するには

• [フェードイン m] と [フェードアウト m] ボタンをクリックします。

# サウンドミキサーを使用する

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

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

- ・ ツールバーの [サウンド ミキサー] ボタン ▲ をクリックします。
  注意: 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、137 ページの「サラウンドサウンド ミキサーの使用」を参照してください。
  - 2 チャンネルミキサーの使用については、136 ページの「ステレオチャネルの調整」 を参照してください。

## ステレオチャネルの調整

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

#### 2ch ステレオモードを使用するには

- 1 [設定] > [プロジェクトのプロパティ] の順にクリックします。
- 2 [プロジェクトのプロパティ] ダイアログボックスで、[プロジェクトの形式] ド ロップリストから形式を選択します。
- 3[編集]をクリックします。
- 4 [プロファイル編集オプション] ダイアログボックスで、[圧縮] タブをクリックし ます。
- 5 [オーディオ形式] ドロップリストで、[ドルビーデジタルオーディオ] を選択し ます。
- 6 [オーディオ設定] エリアで、[オーディオタイプ] ドロップリストボックスから [2/0 (L, R)] を選択します。
- 7 ツールバーの [サウンド ミキサー] ボタン M をクリックします。
- **8** ミュージックトラック上をクリックします。
- 9 オプションパネルで [再生] をクリックします。
- 10 サラウンドサウンドミキサーの中央にある音符記号をクリックし、任意のサウンド 位置に従って調整します。

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

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



# サラウンドサウンドのミキシング

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

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

## 5.1 ch サラウンドサウンドモードを使用するには

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

- 8 サラウンドサウンドミキサーの中央にある音符記号をクリックし、好みのサウンド 位置に合わせて6つのチャネルのいずれかにドラッグします。ステレオモードの手 順1と2を繰り返します。
- 9 [ボリューム]、[中央]、[サブウーファー] をドラッグしてオーディオのサウンドコントロールを調整します。
  注意: ビデオトラック、オーバーレイトラック、およびボイストラックでサウンド位置を調整することもできます。これを実行するには、希望のトラックボタンをクリックし、手順2と3を繰り返します。

## オーディオチャネルの複製

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



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

0

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 IX 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 m をクリックします。

- **3** タイムラインにオーディオフィルターをドラッグし、オーディオクリップまたは オーディオを含むビデオクリップにドロップします。
- オーディオクリップが選択されていれば、【オプション】パネルからオーディオフィルターを適用することができます。オプションパネルの【オーディオ】タブで【オーディオフィルター】をクリックします。【使用可能なフィルター】リストから、希望のオーディオフィルターを選択し、【追加】をクリックします。【オプション】ボタンが有効なときには、オーディオフィルターをカスタマイズできます。【オプション】をクリックしてダイアログボックスを開き、特定のオーディオフィルターの設定を行います。



# タイトルと字幕

VideoStudio では、簡単にプロフェッショナルなタイトルを作成し、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。

	Text Settings
Font	𝔇 0:00:03:00 ≑
Styles	B / 브 홈 홈 ㅋ ㅈ
Border	T Arial Black
Shadow	120 ▼ 100 ▼ ▲ 0 ↓
Backdrop	Show grid lines 🛲
Motion	Alignment
Effect	
	k <del>+</del> x
	🔄 Open Subtitle File
	Save Subtitle File

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 ] 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、お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、ギャラリードロップリストから「お気に入り」を選択します。
 タイトルに対してフィルターをカスタマイズしてこれを保存する場合は、「オプション」パネルで「属性」タブをクリックし、フィルター設定をカスタマイズした後にフィルター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。字 幕ファイルは、YouTube などのプラットフォームにエクスポートできます。また、対 応するファイル形式で作成された字幕ファイルをインポートし、編集することもできま す。**字幕エディター**は、字幕のテキスト、綴り、情報などを希望通りに表示させること ができる優れたツールです。

**音声テキスト変換**を使えば、自動的に字幕を追加することができます。**音声テキスト変** 換は、言語を指定し、クリップのスキャンを実行できます。検出された音声のテキスト が字幕化されます。その後、このテキストを確認し、校正することができます。

また、**[音声検出]** ツールも使用できます。このツールは、クリップの中で音声が含まれる部分を特定し、字幕セグメントを作成します。字幕セグメントが作成されたら、それぞれの字幕セグメントにテキストを手動で入力することができます。

手作業で字幕を追加したり、インポートした字幕を編集したり、音声テキスト変換ツー ルや音声検知ツールで作成した字幕を編集したりする際には、タイムコードを使って字 幕をクリップに正確にマッチさせることができます。

**注**:字幕エディターでショートカット キーを使用すると、よりスピーディーに編集で きます。詳細は、314 ページの「字幕エディターのショートカット キー」を参照してく ださい。



字幕エディター ウィンドウは、プレビュー領域(左上)、クリップ再生とスキャ ンコントロール(左下)、字幕ツールバー(右上)、字幕セグメント領域(右側) で構成されています。

## 字幕エディターを起動させるには

- 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。

#### 音声テキスト変換を使って、自動的に字幕を追加するには

- [字幕エディター] ウィンドウで、[音声テキスト変換] タブをクリックします。
  注意: ビデオ クリップに音声が入っている場合のみ、[音声テキスト変換] が有効になります。
- 2 ソース言語を指定するドロップリストから、言語を選択します。
- 3 [**スキャン**] ボタンをクリックします。

スキャンしてテキスト化が完了するまでには、数秒掛かります。スキャンが完了す ると、ウィンドウの右側に字幕のセグメントとテキストが表示されます。必要に応 じて字幕を確認し、微調整を行います。

 また、音声の入ったクリップをタイムライン上で選択し他後、タイムラインの ツールバーで[音声テキスト変換]ボタンをクリックすると、そのまま[音声テ キスト変換]にアクセスすることもできます。
 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。

#### 音声検出により字幕セグメントを作成するには

- [字幕エディター] ウィンドウの [音声検出] タブをクリックします。
  注意: ビデオ クリップに音声が入っている場合のみ、[音声検出] は有効になります。
- 2 ビデオの音質の特性に応じて[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。
- 3 [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。
- 4 それぞれの字幕セグメントにテキストを入力します。

#### 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 
  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。

● 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 字幕リストの字幕を編集するには、それぞれ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。



- 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

—	<b>選択した字幕を削除</b> — 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
Ţ	<b>テキストオプション</b> — 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 2 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

テキストのフォント、配置、方向は変更することができます。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。



テキストの方向設定は、タイトルに設定できる数多くある書式のうちの1つです。

#### 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したい場合は、入力する前にこれを設定しておく方がいいで しょう。



# プレビュー ウィンドウでテキストを回転させるには

- 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、適用したいモーションの種類を選択します。
- 5 適用したいプリセット モーショ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、プリセットサムネー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、モーションを含むタイトルを作成し、これらをタ イトルテンプレート(プリセット)として**[ライブラリ]**に保存することができます。



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

#### 作業を始める前に

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

#### タイトルテンプレートを作成する

- 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 どんなグラフィックスも [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。

**注意:** 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、名前を入力します。タイトルが [ライブラリ]の [タイトル]カテゴリーにある割り当てられたフォルダに追加されます。タイトルの名前を変更するには、タイトルを [ライブラリ] で選択し、サムネイルのラベルをクリックし、新しい名前を入力します。
- 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] カテゴリーに含まれています。

#### アニメーションを現在のテキストに適用するには

- 1 タイトルトラックで、タイトルをダブルクリックします。
- 2 オプションパネルで、タイトル設定タブをクリックします。
- 3 [アニメーション] オプションを有効にして、[適用] チェックボックスを選択し ます。
- 4 [アニメーションのタイプを選択] ドロップリストからカテゴリーを選択し、[適用] の下のボックスから特定のプリセットアニメーションを選択します。
- 5 [アニメーションの属性をカスタマイズ] ボタン 🔤 をクリックして、アニメーション属性を指定するダイアログボックスを開きます。
- 6 いくつかのアニメーション効果では、一時停止の長さのハンドルをドラッグして、 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] カテゴリーの下に各種 フィルターのサムネイルが表示されます。 2 フィルターサムネイルを**ライブラリ**から**タイムライン**内のクリップにドラッグします。

注意: 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。
  - 注意: 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、[テキスト設定] ページのフィルターリストの右側に表示された [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、181ページの「オーバーレイ クリッ プ」を参照してください。

Ø

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

#### タイトルを画像(PNG)に変換するには

- 1 タイムラインで、[**タイトル**] トラックのクリップをクリックします。
- 2 画像として取り込むフレームにスクラブします。
- **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。

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」を使うと、ムービープロジェクトに3次元のタイトルを作成す ることができます。テキストの見た目や、画面上をどのように動くかをコントロールす ることができます。たとえば、画面上を回転するメタリックゴールドのタイトルを作成 したり、1つ1つ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ようなテ クスチャのタイトルを作成したりできます。

標準(2D)タイトルについては、141ページ、「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。

- 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 ҧ をクリックします。
- [**ライブラリ**] パネルで、[**タイトル**] > [**3D タイトル**] カテゴリを選択し、タイトルをタイムラインにドラッグしてダブルクリックします。
- タイムラインで既存の 3D タイトルエディタをダブルクリックします。

[**3D タイトルエディタ**] が開きます。

2 [設定] パネルで、[テキスト設定] ボックスにテキストを入力してデフォルトのテ キストを置き換えます。



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

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)。
- Q

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
- ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  ・ 
  <li

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。カメラムーブメントトランジションにより、映画のようなカメラ効果をシミュ レートできます。



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

#### トランジションを自動的に追加するには

- 1 [設定] > [環境設定] を選択して、[編集] タブをクリックします。
- 2 トランジション効果から、[トランジションを自動的に追加]を有効にします
  既定のトランジションがクリップ間に自動的に追加されます。
  注意: [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

#### プリセットのトランジションをカスタマイズするには

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



- さらにトランジションをカスタマイズするには、以下のいずれかを行うことができます。
  - [既定のトランジション効果の長さ] で、クリップ間に行うトランジション の長さを秒数で入力します。
  - [既定のトランジション効果] ドロップリストから、トランジション効果を 選択します。
  - トランジションをクリップ間に追加する場合は、[ランダム効果]で[カス タマイズ]ボタンをクリックして、プロジェクトで使用するトランジションを選択します。

## トランジションの保存と削除

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

## トランジションをお気に入りに保存するには

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

## プロジェクトからトランジションを削除するには

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

# 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。仕上がりに問題がなければここ で終了です。

- **4** トランジションを編集するには、[**タイムライン**] 上のトランジションをダブルク リックして [**オプション**] パネルを開き、[**カスタマイズ**] をクリックします。
- 5 [変形トランジション] ウィンドウで、[開始] および [終了] エリアにあるオレン ジ色のトランジションガイドラインを比較します。
- 6 [開始] エリアと [終了] エリアで、基準点として使用するオレンジ色のガイドラインのノードをドラッグして設定します。
  - ガイドラインをクリックすればノードを追加できます。
  - ・ノードを削除するには、ノードを右クリックして【**削除**】または【**すべて削除**】 (最初の最後のノード以外削除)を選択します。
- 7 [プレビュー] エリアで、再生コントロールを使用してトランジションをプレビュー します。
- 8 必要に応じて、ガイドラインを調整して変換を微調整します。
- 9 [OK] をクリックしてエディタを終了し、[タイムライン] に戻ります。

# シームレス トランジション (Ultimate)

[シームレス] トランジションは、クリップ間の移動を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。

								Tra									nsition				
									<b>()</b> 0:0	© 0:00:0 kee ♦											
					🛛 Down & Rotate-Seamless																
							🔹 Customize				Seamless		×								
	÷.,			C.W.	1																
	2	2		-		100	1		Soft edg	le:											
					Concer in	Calle -			▼ Video	A							A B				
							03		Horiz	ontal <sub>l</sub>	position (X):		•			¢ 0					
R		10.0							Vertic	al pos	sition (Y):				29	¢ 0					
1	1	100					10		Scale				•			¢ 0					
		ALC: N						100	▼ Video	B											
			-					_	Horiz	ontal <sub>l</sub>	position (X):		•		50	¢ 0	and the second sec				
-			<u> </u>					թե	Vertic	al pos	sition (Y):			•	74	¢ 🤉					
	Proj	ect- ► I<	<b>∢</b>   0	▶ ▶ ⇔	<b>4</b> ))	16:9 🗸 🔍			Scale				•			¢ 🤉					
							00:00:00	÷0 15 🛟													
									•							_	✓ Video A Horizontal position (X) 50	±			
			*	5		k≯ €	∍ <del>∢</del>  →	€D>	8	-744	<b>.</b>	T.	E	≣?;*	$\diamond$	[E]					
																	Vertical position (Y) 29	ę			
	===			00:00:00:00	0 <sub> </sub>	00:00:0	2:00 <sub> </sub>	00:00	:04:00		00:00:06:00		00:00:0	8:00 <sub> </sub>	00	0:00:10	Scale 50	¢			
		Video															- Video D				
	1	&_ ◄»		1000	vs	20.j	SADAW	Casta I	vs19.j								Horizontal position (X) 50	1			
		Overlav1		Contraction of the local division of the loc																	
٠	I	<i>⊘</i> <b>≼</b> >															Vertical position (Y) 74				
		Title1															Scale 50	\$			
ът																					
-																					

*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 M 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。



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。 このヤクションでは、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

# <u>カラー クリップの追加</u>

カラークリップ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 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。

# <u>カラーパターンの追加</u>

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

- 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させるため、また欠点を補正するために使用できま す。たとえば、クリップを絵画のような見栄えにしたり、カラーバランスを補正したり 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
- ・ フェイス エフェクト
- AR ステッカー

# フィルターを適用

フィルターを使って、さまざまな特殊効果と補正を適用できます。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できます。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ることができます
- オートスケッチ 美しい描画効果をビデオに適用できます

フィルターは、1つまたは複数を組み合わせてビデオトラック、オーバーレイトラック、タイトルトラック、オーディオトラックに適用できます。

#### クリップ(ビデオまたは写真)にビデオフィルターを適用するには

- 1 ライブラリで、[フィルター] ボタン 
   をクリックすると、フィルターサンプルの サムネイルが表示されます。

   ライブラリ内のフィルターをカテゴリー別に表示するには、[ギャラリー] リストか 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、ma または [オーディオフィルターを表示する] ボタン ma 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。

•••••	
Edit	Effect
Replace Last Filter	
🖬 Cloud 📄 📥	
C Duotone	
×	
*	
Presets: 🔾 💭 🧹 🚛 Custo	mize Filter
Presets: 🚺 🗸 💭 Custo	mize Filter

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] にチェックが 入っていなければ、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

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

#### フィルターをお気に入りとしてマークするには

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

#### 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。

注意: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。

注意:使用可能な設定はビデオフィルターによって異なります。

3 ビデオフィルターの属性を変更するフレームへ移動するには、**キーフレームコント ロール**でジョグスライダーをドラッグするか、矢印を使用します。



キーフレームコントロール

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

- 4 [キーフレームを追加 ➡] をクリックして、そのフレームをクリップのキーフレームとして設定します。この特定フレームに対してビデオフィルター設定を調整できます。
   注意: 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ーは赤色になります。
- 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 図]
     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 
     ・ リックします。
- 7 [フェードイン **[**] と [フェードアウト **[**] をクリックしてフィルターにフェード の位置を設定します。
- 8 目的に合わせてビデオフィルターの設定を調整します。

- 9 変更内容をプレビューするには、ダイアログボックスのプレビューウィンドウで [再生 ▶] をクリックします。
- 10 終了したら [OK] をクリックします。 注意: 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 図、続いて 図 をクリックして、[プレビュー再生オ プション] ダイアログボックスを開きます。

#### 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 ゴリーに追加され、元のフィルター名とバージョン名で識別されます。

# フェイス エフェクト

写真やビデオの顔を調整したいときは、[フェイス エフェクト]を使用できます。例えば、露出の低い映像の顔を明るくしたり、照明のバランスをとって肌の色を暖かくしたり冷たくしたり、肌をよりなめらかな印象にしたり、目の大きさや顔の幅を調整したりできます。

注意:検出されたすべての顔は、調整による影響を受けます。

#### フェイス エフェクトを適用するには

- 1 ライブラリの [フィルター] ボタン III をクリックし、フィルター カテゴリー リストで [フェイス エフェクト] をクリックします。
- 2 ライブラリからフェイスエフェクトのサムネイルをタイムライン上のクリップにド ラッグ&ドロップします。
- **3** タイムラインの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、[フェ イスエフェクト] タブをクリックし、以下のいずれかの設定を調整します。
  - •目のサイズ スライダーをドラッグすると、目の大きさを変更できます。
  - 顔の幅 スライダーをドラッグすると、顔の下部の幅を調整できます。
  - スキンのスムーズ化 スライダーを右にドラッグすると、肌の色合いの変化がより滑らかになり、軽いぼかしを適用して、よりソフトなポートレート効果を適用できます。

- **明度** スライダーを右にドラッグすると、露出の低い顔をより明るくすることができます。
- •**スキントーン** スライダーをドラッグして、肌トーンの暖冷感を調整できます。
- フェイスエフェクトは、他のフィルターを適用する前に適用してください。フィ ルターによっては、フェイスエフェクトの適用を妨げるものがあります。
- ♀ [適用] チェックボックスをクリックすることで、元のクリップと変更後の結果を 切り替えることができます。 個々の調整値をリセットするには、それぞれのスライダーの任意の場所をダブル

個々の調整値をリセットするには、それぞれのスライターの任意の場所をタフル クリックします。すべての調整をリセットするには、スライダー上にある**[リ セット**] ボタンをクリックします。

# 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、帽子やメガネ、生き 物の特徴などの楽しい要素で構成された静止画像またはシンプルなアニメーションで す。VideoStudio は、ビデオ内の人物の顔を追跡し、その動きに応じて 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適用して、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。ク リップ内で検出されたそれぞれの人物に1つまたは複数のステッカーを適用することが 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 ルやアニメーション GIF ファイルを取り込んで、オリジナルのステッカーを作成するこ ともできます。多くの場合、ステッカーに使用するファイルは、表示したい要素だけを 残して背景を透明にする必要があります。

#### 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**内の [AR ステッカー] ボタン メタン メタン たクリックし、フィルター カテゴリー リストで、以下のいずれかをクリックします。
  - ・静的ステッカー
    ・アニメーション ステッカー
- 2 ライブラリから使いたい AR ステッカーのサムネイルを選択してタイムライン上にあるクリップまでドラッグ&ドロップします。
- **3** 指示が表示されたら、プレビュー内でステッカーを適用したい人物の顔をクリック します。
- 他の効果と同様に、[最後に使用したフィルターを置き換える] チェックボックスのチェックを外すことで、選択したビデオクリップに複数のARステッカーを適用できます([オプション] パネル > [効果] タブ > [ARステッカー] ボタン)。

#### AR ステッカーを削除するには

1 タイムライン上で、1つまたは複数の AR ステッカーが適用されているクリップをダ ブルクリックします。

**[オプション**] パネルが開きます。

- 2 [オプション] パネルで、[効果] タブをクリックします。
- 3 [効果] タブにある [AR ステッカー] ボタンをクリックします。



**4 [効果]** リストにある削除したいステッカーの名前をクリックし、リストの右側にある「×」ボタンをクリックします。

#### AR ステッカーの位置や大きさを編集するには

- タイムラインで、1つまたは複数の AR ステッカーが適用されたクリップをダブルク リックします。
   [オプション] パネルが開きます。
- 2 [オプション] パネルで、[効果] タブをクリックします。
- 3 [効果] タブにある [AR ステッカー] ボタンをクリックします。
- **4 [効果]** リストにある編集したいステッカー名をクリックし、リストの下部にある [フィルターをカスタマイズ] をクリックします。
- **5** ステッカーを好きな位置にドラッグし、隅にあるノードをドラッグしてステッカーの大きさを調整します。

#### 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 ライブラリにある [AR ステッカー] ボタン 🐹 をクリックします。
- 2 [AR ステッカーのインポート] ボタン 属 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。

**注意:** 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、76ページの「トラックの追加と交換」を参照してください。

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

# オーバーレイ クリップの調整

オーバーレイ クリップおよびトラックの使用方法が分かれば、プロジェクトで様々な 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。 **注意:**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

ー部の 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、182 ページの「オーバーレイ クリップの調整」を参照してください。



0

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

オーバーレイクリップへのモーションの適用

### オーバーレイクリップにモーションを適用するには

- 1 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- **2 [オプション**] パネルで、[編集] 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、213 ページの「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 186 ページの 「オーバーレイ クリップと背景のブレンド」を参照してください。

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。120 ページの「トラックの透明度」を参照してください。

#### オーバーレイクリップに透明度を適用するには

- 1 タイムラインでオーバーレイ クリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで [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 [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、[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。
- 6 オーバーレイの端をクロップする場合は、[幅] ボックスおよび [高さ] ボックスに 値を入力します。値は、全寸法のパーセンテージ率です。
- ▼ オーバーレイの背景へのブレンドを微調整したい場合は、[ブレンド] タブにある 設定を調整します。詳細については、186ページの「オーバーレイ クリップと背 景のブレンド」を参照してください。

# オーバーレイ クリップと背景のブレンド

さまざまなブレンド モードを使って、オーバーレイ クリップが背景にブレンドする方 法を指定できます。VideoStudio には、次のブレンド モードが含まれています。

注意:例にある画像は、各ブレンドモードに 100%の不透明度を使用しています。

• 標準 — 選択されたクリップのピクセルの不透明度に基づいて、下にあるクリップの ピクセルが表示されます。選択したクリップが完全に不透明の場合、下にあるピク セルは一切透けて見えません。不透明度が下がるにつれて、下にあるクリップのピ クセルがよりはっきりと透けて見えるようになります。



 グレーキー — 色ではなくトーン(明るさ/暗さの値)を基準にして、オーバーレイ クリップの透明度を調整します。



・ 乗算 — オーバーレイ色の値と下にある色を乗算し、255 で除算します。結果は、元の色より濃くなります。白にはブレンドの効果がありません。また、黒は常に黒になります。[ブレンド] / [不透明度] スライダーを使って、透明度を調整できます。



• 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、185ページの「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] 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
  - ・画面
  - ・キーを追加
  - ・オーバーレイ
  - ・差の絶対値
  - ・色相
- **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(使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。

Q

# マスクフレームの追加

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



# マスクフレームを追加するには

- 1 タイムラインでオーバーレイクリップを選択します。
- **2 [オプション]**パネルで、[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。



**注意:** 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 クリエーターを使用してビデオ マスクを作成することも可能です。詳しくは、 112 ページの「マスク クリエーターの使い方(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] 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 **王** 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/25.0/) に作成できます。



VideoStudio 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)の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、203 ページ、「ルックアップ テーブル(LUT プロファイル)の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、 199 ページ、「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
  - ・自動調整
  - ・ホワイトバランス
  - ・トーン カーブ
  - ・HSL 調整
  - ・カラー ホイール
  - ・LUT プロファイル

# 基本的な色やトーンの補正

VideoStudio には、色、明確化、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、色相、露出、コントラスト、ガンマ、黒、シャドウ、中距離、ハイライト、白、自然な彩度、飽和、明確化、もやが含まれます。

#### 基本色、トーン、明確化を調整するには

- 編集ワークスペースのタイムラインまたはライブラリで、ビデオまたはイメージク リップを選択します。
- **2 [オプション**] パネルで、[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。
   注音・フライダーをダブルクリック」てリセットします。

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

# ホワイトバランスの調整

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

たとえば、白熱灯で照らされたものは、イメージクリップまたはビデオクリップで見る と赤みや黄みが強すぎることがあります。自然な外観にするには、イメージの中で白色 となる基準点を探す必要があります。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

- 編集ワークスペースのタイムラインまたはライブラリで、ビデオまたはイメージク リップを選択します。
- **2 [オプション**] パネルで、[カラー] タブをクリックします。
- 3 [ホワイト バランス] ボタンをクリックします。
- **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ネルオプションを選択します。
  - [RGB] 赤、緑、および青チャネルを1つのヒストグラムで調整できます
  - •赤 赤チャネルのみを編集できます。
  - 緑 緑チャネルのみを編集できます。
  - •青 青チャ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。

**注意:** 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。

**注意:** [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。 スライダーを上にドラッグすると、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。スライダーを下に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、色やトーンの情報を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 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を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。
   注意: 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。
   注意: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。



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)のカラーグレー ディング

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

**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。

# LUT プロファイルをカスタム カテゴリーに整理するには

- **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 パネルの上部で、[LUT カテゴリーの追加] ボタン をクリックし、フォルダの名前を入力します。
   LUT カテゴリーのドロップリストにカテゴリーが追加されます。
   LUT カテゴリーを削除したい場合は、LUT カテゴリーのドロップリストで、削除したいカテゴリーを選択し、LUT カテゴリーの削除 ボタン をクリックします。
- LUT カテゴリーを選択し、[編集] ボタン ▲ をクリックすると、カテゴリー名を 変更できます。カテゴリーの新しい名前を入力します。

# ビデオ クリップから LUT ファイルを削除するには

- **1 [オプション**] パネルの [色] タブをクリックします。
- 2 LUT プロファイル ボタンをクリックし、 [色補正] の下にある [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 トラッキング機能を使うと、ビデオクリップにタイトルを埋め込んでカメラの動きに追従させ、まるで映像の中にもともとタイトルの入ったビデオを撮影しているかのようなシームレスな錯覚を生み出すことができます。

[モーションのカスタマイズ] により、オリジナルのモーションパスを作成して [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
- モーションをトラッキングパスに一致させる
- モーションを生成する

# ビデオ オブジェクトのモーション トラッキング

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

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

Ę

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

# モーショントラッキングのインターフェースの基本



モーショントラッキングのダイアログボックス

パーツ	説明
1— トラッカー	追跡するオブジェクトを指定してトラッキングパスを作成します。 これは、選択したトラッカー タイプに依存する領域として表示 することもできます。
2 — 再生コントロール	ビデオ再生をコントロールするボタン。
3 — タイムラインコント ロール	ズームとトラックのコントロールを伴うビデオ タイムライン。
4— トラッカーコント ロール	トラッカー、トラッキングパス、一致したオブジェクトのプロ パティを制御できるボタンとオプション。
5 — プレビューウィンドウ	再生中の現在のビデオを表示します。
6—一致したオブジェクト	一致したオブジェクトが配置されている場所。
7 — トラッキングパス	プログラムによって追跡されるモーションのパス。
8—タイムコード	正確なタイムコードを指定して、プロジェクトの特定部分に直 接ジャンプできます。

モーション トラッキングボタンとオプション

•"	<b>モーション トラッキング</b> — 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。
ゆ	<b>デフォルトの位置に戻す</b> — すべてのアクションを破棄します。
0 0	トラックイン / トラックアウト — ビデオ内で動きが追跡さ れる作業範囲を指定します。
<b>€ Q</b>	<b>ズームイン / ズームアウト</b> — ビデオ タイムラインの表示を 調整します。
م.	<b>トラッキングパスを表示</b> — プレビュー ウィンドウにトラッ キング パスを表示/非表示にします。
<b>後</b>	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。
+ -	<b>トラッカーを追加 / トラッカーを削除</b> — トラッカーを追加 および削除します
	<b>トラッカーの名前を変更</b> — アクティブなトラッカーの名前 を変更します
	<b>パス ライブラリへ保存</b> — アクティブ パスをパス ライブラ リへ保存します。
<ul> <li>         □</li></ul>	ポイントとしてトラッカーを設定 / エリアとしてトラッ カーを設定 /マルチポイント トラッカーを設定 — 1 点のト ラッキングポイント、トラッキング 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。
- 22	<b>モザイクを適用/隠す</b> — 追跡するオブジェクトにモザイク 効果を適用します。このボタンで、追跡オブジェクトの領 域をぼかすことができます。長方形か円形のモザイクを選 べます。
20 🗢 🖂	<b>モザイクサイズの変更</b> — モザイク パターンのサイズを設定 できます。
Add matched object Position: Custom	<b>一致したオブジェクトの追加</b> — 一致したオブジェクトを追 加して、[位置]ドロップリストまたはプレビュー ウィンド ウでその位置を調整することができます。
Cancel	<b>キャンセル</b> — [モーション トラッキング] ダイアログボック スを閉じて、ビデオに適用したすべての変更を破棄します。
ОК	OK — [モーション トラッキング] ダイアログ ボックスを 閉じ、トラッキングパスをビデオ属性として維持します。

#### [モーション トラッキング] ダイアログボックスを開くには

- 以下のいずれかを行うことができます。
  - ・ビデオトラックでビデオファイルを選択し、ツールバーの[モーショントラッキング] ボタン № をクリックします。
  - [**ツール**] > [モーション トラッキング] の順にクリックしてビデオファイルを選 択します。

#### 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はなく、モザイクの境界線を設定できます。
     角のノードをドラッグしてト形状とトラッカーのサイズを調整できます。

- マルチポイントトラッキングの設定 一人物や物体のカメラからの距離やアングルが変わると、画面に写る大きさや形に合わせてトラッキング領域を動的に調整できます。追跡する領域の内側4隅にノードをドラッグします。このトラッカーには、自動的にモザイク加工が適用されます。詳しくは、222ページの「追跡オブジェクトの部分をぼかすには」を参照してください
- **5 [モーショントラッキング**] ボタン 🍼 をクリックします。

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



- 6 [OK] をクリックします。
- ₿

他のビデオ要素とは対比的な目立つポイントやエリアは簡単に追跡できます。ビ デオ内の類似したピクセルとブレンドするようなピクセルの選択は避けましょう。

## 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。



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

モーションの調整 /モーションの生成のボタンとオプション

+.	キーフレームの追加 — キーフレームを追加します
-	キーフレームの削除 — キーフレームを削除します
4	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
1	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
i ⊄a	次のキーフレームに移動 — 次の利用可能なキーフレームに ジャンプします
Tracker 01 00:00:00 🕶	トラッカー メニュー — 一致したオブジェクトが追跡するト ラッカーを選択します。 <b>[モーションの調整]</b> ダイアログ ボックスでのみ表示されます。
Reset	リセット — すべてのアクションを破棄します。 <b>[モーション</b> <b>のカスタマイズ]</b> ダイアログボックスでのみ表示されます。
Save to	保存先 — パス ライブラリーにアクティブ パスを保存しま す。 <b>[モーションのカスタマイズ]</b> ダイアログボックスでの み表示されます。
Cancel	キャンセル — <b>[モーションのカスタマイズ] / [モーショ ンの調整]</b> 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。
ОК	OK — <b>[モーションのカスタマイズ]/[モーションの調整]</b> 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 <b>[グリッドライン オプショ</b> <b>ン</b> ]ウィンドウを起動します。
背景ビデオを表示	<b>タイムライン</b> 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カーを選択します。 サンプルビデオでは、少年のトラッキングパスを表すトラッカー 01 が選択されてい ます。



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



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

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

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

サンプルプロジェクトの結果を下に示します。



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

#### オーバーレイクリップをトラッキングパスからリンク解除するには

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

## モーションを生成する

[モーションのカスタマイズ] 機能を使用すると、既存の追跡情報を参照せずに、背景 ビデオのエレメント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。



「モーションの生成」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。 <b>[モーションのカスタマイズ]</b> ダイアログ ボックスでのみ表示されます。
6 <i>—</i> 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。

パーツ

説明

7 - キーフレーム コントキーフレームの位置/オフセットを追加、削除、制御します。ロール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<br/>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

 タイムラインで背景ビデオクリップまたはオーバーレイクリップを右クリックして、 [モーション] > [モーションのカスタマイズ] を選択します。[モーションのカスタ マイズ] ダイアログボックスが開きます。 この例では、タイトルが直線のモーションパスで示されています。



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



注意: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ーを新し い位置にドラックします



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

- 1 [カスタムモーション] ダイアログボックスでカスタムモーションを作成した後は、 [保存先] をクリックします。
- 2 [パスライブラリへ保存] ダイアログボックスで、[パス名] ボックスに名前を入力 します。

- 3 次のいずれかのオプションを選択します。
  - •パス (すべての属性あり) パスおよびキーフレームに割り当てられた属性を保存 します
  - ・パスのみ パスのみを保存します。その他の属性は保存されません
- **4 保存先**ドロップリストで、オプションを選択します。

#### タイムライン上のクリップからカスタムモーションを削除

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





VideoStudio では、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。

トラッキングパスを作成したら、トラッカーの付近にオブジェクトを追加したり、ト ラッカーを使用してビデオ要素をぼかしたりできます。

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、205 ページの「ビデオ オブ ジェクトのモーション トラッキング」を参照してください。

#### トラッキングパスを調整するには

- 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。
- E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 M 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。
- トラッカーを、追跡するビデオの部分にドラッグします。
   この例では、2番目のトラッカーは湖の静止の魚梯にドラッグされています。
- 3 [モーショントラッキング] ボタン **♪** をクリックします。

[トラッキングパスを表示] を選択すると、両トラッカーのパスが表示され、選択したトラッカーがハイライトされます。

この例では、トラッカー1は少年を追跡し、トラッカー2は湖の静止の魚梯を追跡 しています。カメラが右にパンしているので、結果は、右方向へ動いているトラッ カー1のパスと、左方向へ動いているトラッカー2のパスを表示します。



**4** [**OK**] をクリックします。

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

#### トラッカーの名前を変更するには

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

トラッキングパスにオブジェクトを使用する

#### オブジェクトを追加するには

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、プレイスホルダーがオー バーレイ ラックに追跡されます。
- 6 ライブラリで必要なメディアクリップを検索して、タイムラインのプレースホル ダー上にドラッグします。プレースホルダーにドラッグしながら Ctrl キーを押して、 新しいメディアクリップをプレースホルダーの位置に落としてクリップを置き換え ます。



## 追跡オブジェクトの部分をぼかすには

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

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

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プし、[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 <u></u>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** [**O**K] をクリックします。

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

#### パス ライブラリーを初期化するには

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



# ペインティング クリエーター

VideoStudio に搭載されたペインティング クリエーターを使用すると、ペイント、描 画、または文字をアニメーションや静止画として記録し、オーバーレイ効果としてプロ ジェクトに適用できます。



ペインティング クリエーター 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 クリエーターの使用
- ペインティングクリエーターのワークスペース
- ペインティング クリエーターモードへの切り替え
- バックグラウンドの選択
- 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
- ペインティングクリエーターの環境設定
- 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

# ペインティング クリエーターの使用

ペインティング クリエーターには、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 クリエー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 クリエー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 クリエーター] 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、235ページの「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 クリエー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 クリエーター] の順にクリックします。

#### ペインティング クリエーターを閉じるには

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、237ページの「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」を参照してください。

ペインティングクリエーターのワークスペース

以下の表は、[ペインティング クリエーター] 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 クリエーター ツールとコントロール

*	<b>ブラシ</b> 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 <b>ブラシ セレクタ</b> からブラシを選択し ます。
K	<b>色の選択</b> ツール:キャンバスからカラーを選択できます。
2	<b>消しゴム</b> 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。
$\oplus$ $\bigcirc$	<b>ズーム イン/ズーム アウト</b> 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。
1:1	<b>実寸表示</b> :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。
	<b>ウィンドウに合わせる</b> :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。
	<b>背景イメージ</b> :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、232 ページの「バックグラ ウンドの選択」を参照してください。
en di	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、232 ページの「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。
段	<b>環境設定</b> ボタン: <b>環境設定</b> のダイアログボックスを開きます。
92 <b>2</b>	<b>ブラシ セレクタ:ブラシ</b> ツールを選択したら、 <b>ブラシ セレ</b> <b>クタ</b> 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。
6	<b>ブラシのリセット</b> :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。
0	<b>テクスチャ</b> :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。
<b>,</b>	<b>カラー</b> ピッカー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。 <b>サンプル</b> 、 <b>HSL マップ 、スラ</b> イダー (RGB 値など、色の値を入力できます)。
$\mathcal{C}$	<b>フリーハンドのストローク</b> :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。
$\mathbf{X}$	<b>直線のストローク</b> :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。
* *	<b>元に戻す</b> 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	<b>サイズ</b> :ブラシ サイズを調整できます。
不透明度	<b>不透明度</b> :ブラシストロークの透明度を設定できます。
回転	<b>回転</b> :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。
手順	<b>ステップ</b> :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隙間ができます。*こ の設定は一部のブラシのみに使用できます。
ヘッドのロード	<b>ヘッドのロード</b> :ブラシにどのぐ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。
背景の透明度	<b>背景の透明度</b> :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。
	<b>クリア</b> :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。
<ul> <li>Start recording</li> <li>Stop recording</li> <li>Snapshot</li> </ul>	<ul> <li>記録を開始、記録を停止、静止画:ブラシストロークを</li> <li>(アニメーション モードで)アニメーションとして起動し、</li> <li>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</li> <li>がギャラリーに追加され、キャンバス内が消去されます。</li> <li>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</li> <li>PNG 画像をキャプチャすることができます。</li> <li>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。</li> </ul>
Û	<b>ギャラリーから削除</b> :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。
€	<b>長さ</b> :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。
4.05	<b>再生</b> と <b>停止</b> 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、 <b>再生 / 停止</b> 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。
ок	OK ボタン: [ペインティング クリエーター] 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。
Close	<b>閉じる:</b> 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 クリエーター] ウィンドウ が閉じます。

# ペインティング クリエーターモードへの切り替え

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

#### ペインティング クリエーターモードを選択するには

- 次のいずれかのボタン 
   ・ 次のいずれかのボタン 
   ・ たっしょう(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 一 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。 注意: デフォルト設定では、[ペインティングクリエーター] はアニメーション モー ドで起動します。

## バックグラウンドの選択

ペインティング クリエーターを開くと、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、236ページの「ペインティングクリエーターの環境設定」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 クリエーター] 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ー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ーター] ウィンドウでアニメーションの記録や静止画像を保存 できます。アニメーションの再生や静止画像への変換ができます。異なるブラシスト ロークを使用するには、ブラシ設定を調整します。描画しながら基準画像を使用するこ ともできます。

#### 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ーター] ウィンドウの中の [アニメーション モード] が有効になっていて、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 回 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、232ページの「バックグラウンドの選択」を参照してください。
- 2 ツールバーにある [ブラシ] ツールをクリックし、プロパティバーにある ブラシセ レクタ ボタン 図 をクリックします(選択されたブラシのカテゴリーによってアイコ ンが変わることに注意してください)。
- **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。
   注意: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。
   注意: 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。
   注意: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。
   注意: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ーター] 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 回 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、232 ページの「バックグラウンドの選択」を参照してください。
  - ・ツールバーにある [ブラシ] ツールをクリックし、プロパティバーにある ブラシ
     セレクタ ボタン 図 をクリックします(選択されたブラシのカテゴリーによってアイコンが変わることに注意してください)。
- 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。
   注意: 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 クリエー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。

・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 クリエーターの環境設定

ペインティング クリエー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 クリエーター] ウィンドウのツールバーで、[環境設定] ボタン ፼ 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ーター 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

- 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。
   注意: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 [ブラシセレクタ] ボタン 図 をクリックし、ポップアップ画面で [ブラシを作成] ボタン 図 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 セレクタ]**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 [ブラシセレクタ] 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

本製品を利用すると、簡単な方法ですばやくムービーを作成できます。Corel おまかせ モード により、印象的なプロジェクトを素早く結合できます。テンプレートを選択し、 メディアクリップを追加し、ムービーを保存するだけで完成します。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- おまかせモード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)

# おまかせモードプロジェクトを作成する

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

#### 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。
 おまかせモード 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)

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

#### テンプレートを選択するには

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

♀ 選択したテンプレートはオレンジのボックスでマークされます。他のタブを開く 場合は、テンプレートサムネールは [個人テンプレート] タブに表示されます。 VideoStudio X9 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 おまかせモード ウィンドウにドラッグして追加することもできます。

# タイトルの編集(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。

e
### 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 カラーピッカーを記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)

おまかせモード では、コンピューターで再生できるビデオファイル形式でムービープ ロジェクトを保存できます。

#### コンピューター再生用のビデオファイルを作成するには

- 1 [保存して共有する] タブで、[コンピューター] ボタン 豆 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し ます。アカウントへは おまかせモード 内からアクセスできます。既存のアカウントが ない場合は、アカウントを作成するように指示されます。

はじめて おまかせモード からログインする場合は、オンラインアカウントと おまかせ モード 間の接続の認証を要求されます。この認証では、ビデオの正常なアップロード に関する制限情報の交換ができます。

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

♥ YouTube および Vimeo が規定するビデオや音楽の著作所有権の条件に必ず従って ください。

#### ビデオを YouTube にアップロードするには

- 1 [保存して共有する] タブで、[Web ヘアップロード] ボタン をクリックします。
- 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。

#### YouTube

#### 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)

おまかせモードは、簡単な3つの手順でムービーを完成させることができるように設計されています。後で、VideoStudioを使ってプロジェクトを編集することも可能です。

## VideoStudio でムービーを編集するには

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

₿

おまかせモード プロジェクトが VideoStudio に取り込まれると、連続して VideoStudio プロジェクトのようにムービーを編集できます。 詳しくは、73 ページの「タイムライン」を参照してください。



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。



ある夜のイベントで撮影された数々のビデオ クリップ、最近の休暇で撮影され た何百もの写真、1年にわたって携帯電話にランダムに保存されたクリップなど から、ベストシーンは、あなたが収め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、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に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。
 注意: 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、[新規フォルダーを追加] ボタン
 ★ Add 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<u>ドウ</u>

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	<b>ベストシーン</b> 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

9	<b>フォルダー</b> 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[ <b>ピン留め</b> ]ボタン <mark>■</mark> をクリックします。
<b>a</b>	<b>新規フォルダ</b> ボタン:新規フォルダをフォルダ リストに追加 できます。
+	<b>メディアの取り込み</b> ボタン: <b>[メディア ファイルの取り込</b> み] または「メディア フォルダーの取り込み」のどれかた
	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。
V	<b>サムネイル拡大</b> 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。
	<b>ビデオの表示 / 非表示</b> :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。
8	<b>写真の表示 / 非表示</b> :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。
~	<b>選択したファイルのみを表示</b> :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。
0	<b>使用済みファイルの非表示</b> :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。
*	<b>設定</b> 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、251 ページの「ベストシーンの設定」 を参照します。

作成	[ <b>作成]</b> ボタンを使用して、 <b>ベストシーン</b> ムービーを作成で きます。作成が終了したら、ムービーが[ <b>ベストシーン]</b> タ イムラインに表示されます。
4  4 ▶ ▶  ₩  ৫⊃	標準的な再生コントロールとして、 <b>[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。</b>
<b>∢</b> » ■	[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: <b>16:9</b> (デフォルト)または <b>9:16</b> (縦向き)を選択す ることができます。
ОК	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	<b>閉じる</b> 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、 <b>ベストシーン</b> 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決めるために [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、254 ページの「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

- ライブラリ パネルの下の設定ボタン ▼ をクリックし、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

- [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 ⑤ をクリックします。)
   注意: [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、[新規フォルダーを追加] ボ タン ➡ Add 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 ご 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ー覧に表示され、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 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、251ページの「ベストシーンの設定」を参照します。

   注意: [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、253 ページの「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)。
- 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。

#### 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

- **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 団 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。

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。

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

- 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** ライブラリー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し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 ライブラリの下方のセクションで、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

また、フィフラウの下部にあるウムネイルをドラックして、フィフラウの工部に 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し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たがいます。
  - **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) テンプレートの作成

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

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

- セグメント メイントラックに追加された各イメージまたはビデオによりセグメントが作成されます(背景やオブジェクトなどのグラフィックライブラリからのイメージやビデオを含みます)。オーバーレイ、タイトル、トランジションなどのエレメントを追加し、セグメントを強化できます。また、セグメントのエレメントに効果を適用することもできます。セグメントは、独立したブロックとして考える必要があります。セグメント内のエレメントは、メイントラックにあるセグメントのイメージやビデオの再生時間を超えないようにしてください(ミュージックトラックだけは例外です)。
- エレメント エレメントは、トランジション、タイトル、オブジェクト、またはあらゆるメディア要素を指します。言い換えると、テンプレートセグメントを構築するために使用される個々の要素のことです。
- 属性 動作を決定するテンプレートエレメントに割り当てるプロパティ。
- プレースホルダー ユーザーメディアと交換される一時メディアに割り当てられる 属性。プレースホルダーは、デフォルトで繰り返しが可能です(ユーザーがテンプ レートに追加することのできる不特定数のメディアを指定することができます)。
   オプションは、十分なユーザーコンテンツがない場合に不必要なエレメントのプ レースホルダーに割り当てる属性です。例えば、メインのビデオトラックにユー

ザーコンテンツが足りなくなったとき、(シーケンスを完成するためにコンテンツを 繰り返すのではなく)却下できるセグメントのプレースホルダにオプションを適用 できます。

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



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

	Corel VideoStudio	×
FastFlick Template D	esigner	
Advanced users who understand the rules of FastFlick template design can use the settings below to define template elements.		
Learn more		
Template attributes		
Set the attributes for the selected template element.		
Placeholder: Swap this element for user media.		
Note: Segments with placeholders are repeated in sequence until all user media is accommodated unless the placeholder is marked as Static.		
<ul> <li>Optional: The placeholder is not required if there is not enough user content.</li> </ul>		
Allow user to	set Smart Pan Zoom in FastFlick.	
Group:	None v	
Assign the same group number to different placeholders if you want to display the same piece of user content in multiple places, such as at the beginning and end of a slideshow.		
Static element: Ke repeat the elemen	eep this element in the current position (do no nt).	t
OK	Cancel	

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

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

- いくつのセグメントを作成するか?すべてのユーザーメディアが配置されるまで、 プレースホルダーのあるセグメントはシーケンス内で繰り返されます(静的と指定 されていない限り)
- オプションにする(ユーザーコンテンツが終了したときに却下できる)セグメント はどれか?

#### テンプレートを作成するには

- VideoStudio の編集ワークスペースで、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。各セグメントのエレメントがオーバーラップしないことを確 認してます(ミュージックトラック1曲のオーディオクリップは除く)。
- 2 エレメントを右クリックし、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、エレメントに適用する属 性を選択します。
- 4 各エレメントについて、ステップ 3~4 を繰り返します。
- 5 [ファイル] > [保存] をクリックし、ファイル名を入力します。
- 6 [ファイル] > [テンプレートとして出力] > [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。



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。

Stop Motion	×
Stop Motion - Video 01	
Create Open Import	Nikon DSLR Plug-in
Project Name	
Capture Folder	
Save to Library	
Stop motion settin	ngs DSLR settings
Image Duration	
Capture Resolution	
Auto Capture	KO OX
Onion Skin	· · · ·
Grid	••• :::: ()
Time Across	
AY BY BY BY BY BY BY	ki ki ki
00.00.00.00 00.00.00.04 00.00.08 00.00.012 00.00.00.16 00.00.00.20 00:00.00.24 (	00:00:00.28 00:00:01.02 00:00:01.06
4	

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、267ページの「ストップモーションの設定」を参照してくだ さい。

#### ストップモーションプロジェクトの作成

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

**10** 作業が終了したら、ウィンドウ下部の**[保存]** ボタンをクリックしてメインのアプ リケーションウィンドウに戻ります。

#### ストップモーションの設定

**ストップモーション** ウィンドウでは、以下の設定を使用できます。

- **イメージの長さ** 各画像の表示時間を選択します。フレームレートを大きくする と、各イメージの露出時間が短くなります。
- **取り込み解像度** 画面の取り込み品質を調整します。オプションは、取り込みデバイスの設定によって異なります。
- 自動取り込み [自動取り込みを有効] をクリックして、プリセットの間隔を使用して自動的に取り込むようにプログラムを設定することもできます。[時間を設定] ボタン (1) をクリックして、取り込み頻度と合計取り込み時間の設定を調整します。
- オニオンスキン スライダーを左から右へ移動して新しく取り込んだ画像と前に取り込んだフレームの品質を制御します。
- - ライン:スクリーンを横切るようにドラッグして、間隔をマークするノードでラインを設定します。ピンク色のノードを探して、次のキャプチャーに提案されたアラインメントを見つけます。
  - グリッド:プレビュー領域をクリックして、グリッドオーバーレイを画面に表示します。
  - **円**:プレビュー領域をクリックすると中心点が配置され、画面に円が表示され ます。

## ストップモーション用のファイルを開いたり、インポートする には

保存されているストップモーションプロジェクトを開いて使用したり、事前に取り込んでおいた画像をインポートしたりできます。たとえば、デジタル一眼レフカメラの自動/連続モードで撮影された一連の写真は、ストップモーション アニメーションプロジェクトに最適のソースです。

## 既存のストップモーション アニメーションプロジェクトを開くには

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

**注意:** VideoStudio で作成したストップモーション アニメーションプロジェクトは、.uisx 形式で保存されます。

2 [開く] をクリックして、プロジェクトを開きます。

## ストップモーション アニメーション プロジェクトに画像を取り込むには

- [インポート] をクリックし、ストップモーション アニメーションプロジェクトに挿入する静止画像を検索します。
   注記:写真がフォルダーに表示されない場合は、[参照] をクリックします。
   2 [開く] をクリックします。
- 静止画像がストップモーション アニメーションプロジェクトに自動的に挿入されます。

## DSLR の拡大モードの使用

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ー	選択したフォーカス設定についての情報を表示します
6 — フォーカスを表示	画面にライブビューフォーカスガイドを表示します。
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。
	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 <mark>▼</mark> 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。

#### 使用できるカメラの台数は、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。

●: Camera 2 ▼ メインオーディオ — 優先されるオーディオソースを選択します。詳しくは、276 ページの「マルチカメラ プロジェクト用のオーディオソースの選択」を参照してください。

XX クリップを分割 — クリップをセグメントに分割します。詳しくは、279 ページの 「マルチカメラエディタでクリップを分割するには」を参照してください。

■ ▼ マーカーの設定/削除 — オーディオ同期などの編集目的で、カメラトラックに マーカーを追加します。 ▲ トランジションおよび再生時間 — マルチカメラトラックのクリップ間にトランジションを適用し、トランジションの再生時間を設定します。詳しくは、279 ページの「マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには」を参照してください。

メインプレビューペインには以下のコントロールが含まれます。

た回転および右回転 — 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

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

**一 音量設定** — 再生時のオーディオ音量を調整します。

0:04:40:09 ◆ **タイムコード**コントロール — メインプレビューペインに表示される時間/ フレーム、タイムラインのジョグスライダーの設定位置を確認、設定します。矢印を クリックするか、数値をクリックして、時間/フレームを設定します。

タイムラインには以下のコントロールが含まれます:

**■ 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、280 ページの「マルチカメラソースファイルの管理」を参照してください。

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

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

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

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

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

**+ ・ 、ズームレベル**スライダ — スライダをドラッグするか、[ズームイン] (+記号)、[ズームアウト](一記号)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、281ページの「マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用」および281ページの「マルチカメラオブジェクトを保存するには」を参照してください。

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

## マルチカメラ編集の基本手順

マルチカメラ編集プロセスの概要を以下に示します。

- VideoStudio ライブラリで使用するビデオとオーディオクリップをインポートします。通常、これはひとつのイベントを同時にキャプチャした複数のクリップです。
- 2 ライブラリでクリップを選択し、マルチカメラエディタにインポートします。
- 3 タイムライン全体のクリップを同期します。すべてのクリップがオーディオならば この操作は自動的に行えますが、同期する方法は複数存在します。
- 4 維持するオーディオを選択します(オリジナルのオーディオを利用する場合)。個別のオーディオトラックを選ぶこともできます。
- 5 マルチカメラ作品の制作を開始します。すべてのクリップを同時に再生できます。 マルチビューペインで、表示するカメラをクリックします。クリップは好きなだけ 切り替えられます。選択された映像がメインプレビューペインに表示されます。そ の後、マルチカメラトラックのプロジェクトを確認して調整することができます。
- 6 マルチカメラエディタを保存して閉じ、VideoStudio に戻ってプロジェクトを出力し ます。

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

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

ソース映像によっては、複数の同期オプションを組み合わせる必要があります。

#### マルチカメラエディタでビデオおよびオーディオクリップを同期するには

- マルチカメラエディタにクリップをインポートした後、ツールバーの[ソース同期 タイプ]ドロップリストから以下のオプションを選びます。
  - オーディオ タイムラインのクリップを同期するには、ドロップダウンリストの 隣の [同期] ボタン をクリックします。注:このオプションを使用するには、 ビデオクリップに音声が含まれている必要があります。
  - マーカー タイムラインでクリップを選択し、クリップを再生するか視覚キューを使って目的位置までスクラブします。そして、ツールバーの [マーカーの設定/ 削除] ボタン ■ をクリックしてマーカーを追加します。マーカーが各クリップに 追加されたら、ツールバーの [同期] ボタン ● をクリックして、マーカーに沿っ てクリップを配置します。
  - •撮影日/時刻 この [同期] ボタン をクリックすると、カメラが記録したメ タデータが示す撮影日時に従って、クリップが同期されます。注:正確な結果を得 るには、クロックはカメラと同期している必要があります。

• **手動** — タイムラインで、視覚キューを使って各クリップを目的位置までドラッグ します。

注:同期プロセスから除外したいクリップがある場合、対応するトラックの [同 期から除外] ボタン ∑ をクリックします。トラックを含めるには、ボタン(同期 を有効 ∑) を再度クリックします。

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

## マルチカメラ プロジェクト用のオーディオソースの選択

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

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

デフォルトでは、**カメラ1**の音声が選択されます。

#### マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースを選択するには

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

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

マルチカメラエディタでクリップのインポートと同期を行いオーディオ設定を選択した 後、クリップを編集してマルチカメラ作品の作成を開始することができます。マルチカ メラエディタのマルチビューペインにより、作業が楽しく簡単になります。トラックを 切り替え、ブレンドすることで新しい音楽作品を作りだす DJ のように、マルチカメラ エディタは、ビデオトラックの視覚的に切り替え、トランジションとともに組み合わせ ることを可能にします。

再生が遅かったり、スムーズさが不足していると感じられる場合は、[スマートプロキ シ] 設定をチェックできます。詳しくは、281ページの「マルチカメラエディタ付きの スマートプロキシを使用」を参照してください。

マルチビューペインとメインプレビューペインを使って基本部分を構築した後、マル チカメラトラックのプロジェクトを調整し、トランジションやクリップ分割ツールな どの編集機能を利用できます。クリップの回転など、一部の編集操作は、マルチカメ ラトラックで作品にクリップを追加する前に、個々のカメラトラックで行う必要があ ります。

### マルチカメラ作品を作成するには

- マルチカメラエディタのタイムラインにクリップが表示された状態で、メインプレビューペインの下の[再生]ボタン ▶ をクリックします。
   すべてのカメラの映像は、マルチビューペインで同時に確認できます。
- プロジェクトの構築を始めるには、マルチビューペインでビデオが再生されている ときに、表示したいカメラのプレビューをクリックします。 選択されたカメラの映像がメインプレビューペインに表示されます。



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

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



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

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

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



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

#### マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには

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

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

#### マルチカメラエディタでクリップを分割するには

- 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。

- 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 <br/>
  「<br/>
  アレクします。

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。

# 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。

注意:マルチカメラエディタを終了する前に、マルチカメラ編集を完了することをお すすめします。VideoStudio でプロジェクトに加えた変更は、マルチカメラエディタ でプロジェクトを再オープンする場合、サポートされません。つまり、一部の変更 は取り消されることを意味します。

## マルチカメラオブジェクトを保存するには

 ウィンドウ下部の [OK] ボタンをクリックして、現在の名前でプロジェクトを保存 します(ウィンドウの右上隅に表示)。この結果、マルチカメラエディタも閉じられ ます。
 プロジェクトの名前を変更するには、終了前に [設定] ボタン ご をクリックし、
 [名前を付けて保存] を選び、[プロジェクト名] ボックスに名前を入力します。
 VideoStudio ライブラリにマルチカメラプロジェクトが表示されます。
 VideoStudio でマルチカメラプロジェクト (.vsp)を開くには、編集作業スペースで、 ライブラリからタイムラインへマルチカメラプロジェクトをドラッグします。デ フォルトでは、プロジェクトは複合クリップとして表示されます。個々のトラック

に作業をするためにクリップを拡大するには、Shift キーを押しながらプロジェクト をライブラリからドラッグし、タイムラインにドロップします。

# マルチカメラエディタ付きのスマートプロキシを使用

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

スマートプロキシは、大規模ソースファイルの低解像度作業コピーを作成します。これ らのより小さなファイルはプロキシファイルと呼ばれます。プロキシファイルを利用す ることで、高解像度プロジェクト(例:HDV および AVCHD ソースファイルを持つプロ ジェクト)をスピードアップできます。 スマートプロキシは、VideoStudio ワークスペースまたはマルチカメラエディタに設定、 調整されます。詳しくは、46ページの「スマートプロキシを使って、より速く、より スムーズな編集環境を実現」を参照してください。



# 保存して共有する

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

コンピューターやモバイル機器で再生できるビデオファイルとしてムービーを保存し、 プロジェクトをディスクにメニュー付で書き込むか、YouTube 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ーがあります。

- コンピューター ムービーをコンピューターで再生できるファイル形式で保存します。このオプションを使用してビデオサウンドトラックをオーディオファイルに保存することもできます。詳しくは、284 ページの「コンピューター再生用のファイルを保存する」および292 ページの「サウンドファイルを作成する」を参照してください。
- デバイス モバイル機器、ゲームコンソール、カメラでムービーを再生できるファ イル形式に保存します。詳細は、285ページの「モバイル機器用ビデオファイルの 保存」を参照してください。

- HTML5 プロジェクトの開始時、または開いている HTML5 プロジェクトで [ファ イル] > [新規 HTML5] プロジェクトを選択すると、この出力オプションは共有 ワークスペースで利用できるようになります。この形式は、Safari などのさまざまな ブラウザと互換性があります。詳細については、287 ページの「HTML5 ビデオファ イルの保存」を参照してください。
- Web ムービーを直接 YouTube または Vimeo にアップロードできます。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、289 ページの「Web へのアップロード」を参照してください。
- ディスク ムービーをディスクや SD カードに保存して書き込みます。詳細については、295 ページの「ディスク書き込み」を参照してください。
- **3D ムービー** ムービーを 3D 再生形式に保存します。詳しくは、290 ページの「3D ビデオファイルの作成」を参照してください。
- VideoStudio プロジェクト プロジェクトの開始時に [ファイル] > [新規 HTML5] プロジェクトを選択する場合、ネイティブの VideoStudio 形式 (\*.vsp) で コピーを保存できます。詳細については、289 ページの「HTML5 プロジェクトを Corel VideoStudio プロジェクト (VSP) として保存するには」を参照してください。

# コンピューター再生用のファイルを保存する

VideoStudio では、コンピューターで再生できるビデオファイル形式でムービープロ ジェクトを保存できます。

Q

プロジェクト全体をムービーファイルにレンダリングする前に、[ファイル] > [保存] または [名前を付けて保存] の順に選択して、VideoStudio プロジェクト ファイル(\*.VSP)として最初に必ず保存してください。こうすることで、いつで もプロジェクトに戻って編集することができるようになります。

## コンピューター再生用のビデオファイルを作成するには

- 1 共有ワークスペースで、[コンピューター] ボタン 🛄 をクリックします。
- 2 以下のボタンから表示するいずれか1つをクリックして、ビデオのプロファイルを 選択します。
  - AVI
  - MPEG-2
  - AVC/H.264
  - MPEG-4
  - WMV
  - MOV
  - ・オーディオ
  - ・カスタム

ビデオファイルのプロジェクト設定を使用する場合は、ボタンの上にある [プロ ジェクト設定に合わせる] チェックボックスを有効にします。

- 3 [プロファイル] または [形式] ドロップリストで、オプションを選択します。 カスタムプロファイルを作成する場合は、[カスタムプロファイルを作成] ボタン ●をクリックします。詳しくは、293 ページの「共有ワークスペースで、カスタム プロファイルを使用する」を参照してください。
- 4 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 5 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 6 以下のオプションのいずれかを設定します。
  - **プレビュー範囲のみを作成** プレビューパネルのトリムマーカー間で選択される ビデオ部分のみをレンダリングします。
  - ・スマートレンダリングを有効にする 以前レンダリングされた部分のビデオを解 析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリン グ時間を劇的に削減できます。
- 7 [開始] をクリックします。
- Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。 ビデオをレンダリングするときに進捗状況のバーが表示されます。進捗状況バー 上のボタンを使用して以下を行うことができます。
  - ・進捗状況バーの [一時停止/再生] ボタン をクリックして、レンダリン グ処理を一時停止または再開します。
  - ・[再生] ボタン 

     をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。

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

レンダリング進捗状況バー

# モバイル機器用ビデオファイルの保存

スマートフォンやタブレット、ゲームコンソールなどのさまざまなモバイル機器で再生 できるファイル形式にムービープロジェクトを保存できます。VideoStudio には、特定 のデバイス用にビデオを最適化するさまざまなプロファイルが含まれています。

#### 携帯機器またはビデオカメラ用のビデオファイルを作成するには

- 1 共有ワークスペースで、[デバイス]ボタン 📴 をクリックします。
- 2 以下のボタンから表示するいずれか1つをクリックして、ビデオのプロファイルを 選択します。

- DV プロジェクトを DV 対応ビデオに変換して DV ビデオカメラに戻します。ビデオカメラをコンピューターに接続し、ビデオカメラの電源を入れて再生/編集 モードにします。詳細は、ビデオカメラの取扱説明書を参照してください。
- HDV プロジェクトを HDV 対応ビデオに変換して HDV ビデオカメラに戻します。
   ビデオカメラをコンピューターに接続し、ビデオカメラの電源を入れて再生/編集
   モードにします。詳細は、ビデオカメラの取扱説明書を参照してください。
- モバイル機器 iPad、iPhone、Android デバイスなど、ほとんどのタブレットやス マートフォンに対応する高画質 MPEG-4 AVC ファイルを作成します。
- ゲームコンソール PSP 機器に対応する MPEG-4 AVC ビデオファイルを作成し ます。
- **3 [プロファイル]** ドロップリストで、オプションを選択します。
- 4 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 5 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 6 以下のオプションのいずれかを設定します。
  - **プレビュー範囲のみを作成** プレビューパネルのトリムマーカー間で選択される ビデオ部分のみをレンダリングします。
  - •スマートレンダリングを有効にする 以前レンダリングされた部分のビデオを解 析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリン グ時間を劇的に削減できます。
- 7 [開始] をクリックします。
- Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。
- ▼ ライブラリでビデオクリップを右クリックし、[DV 録画]を選択して編集ワーク スペースで DV ビデオカメラに戻すこともできます。

# アルファチャンネルビデオとしてトラックを保存するには

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

## トラックをアルファチャンネルビデオとしてエクスポートするには

1 共有ワークスペースで、[コンピューター] ボタン 🛄 をクリックします。

2 [MOV] をクリックします。

- **3 [プロファイル]** ドロップリストから、[**アルファ チャンネル ビデオ**] プロファイル を一つ選択します。
- 4 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 5 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。
- 6 以下のオプションのいずれかを設定します。
  - •プレビュー範囲のみを作成 プレビューパネルのトリムマーカー間で選択される ビデオ部分のみをレンダリングします。
  - スマートレンダリングを有効にする 以前レンダリングされた部分のビデオを解析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリング時間を劇的に削減できます。
  - ・ハードウェアエンコーダーのアクセラレーションを有効にする 利用可能なハードウェアを最適化して処理速度を向上させます。[タイプ]ドロップリストからオプションを選択します(その他の設定を[環境設定] > [パフォーマンス] > [ハードウェアアクセラレーション]からご覧ください)。
- **7 [トラックをエクスポート**] ドロップリストで、使用するプリンター プロファイルを 選択します。
- 8 [開始] をクリックします。 エクスポートされたビデオには、いかなる透明な領域も保持されます。

# HTML5 ビデオファイルの保存

プロジェクトの開始時に、[ファイル] > [新規 HTML5] プロジェクトを選択する場合 は、[HTML5 ファイル] 出力オプションが共有ワークスペースに表示されます。

HTML5 プロジェクトはハイパーリンク」とチャプターを含むことができます。このビ デオ形式は、最新のほとんどのブラウザや Safari などの HTML5 テクノロジーをサポー トするブラウザに対応しています。

HTML5 ビデオプロジェクトを直接クラウドベースのストレージサービス (Dropbox や Google Drive など) に保存できます。これらクラウドベースサービスについての詳細は、 Dropbox や Google Drive のヘルプを参照してください。

HTML5 プロジェクトの開始についての詳細は、「プロジェクトの新規位作成、ページ 11」を参照してください。

## HTML5 プロジェクトを編集可能なVideoStudio プロジェクトとして保存 する

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

#### HTML5 ビデオフォルダーを作成するには

- 1 共有ワークスペースで、[HTML5 ファイル] ボタン 🐻 をクリックします。
- 2 以下の 設定のいずれかを修正します。
  - WebM ビデオ形式エリアで、WebM 形式を使用する場合は、[WebM 形式] チェックボックスを選択します。(推奨)
  - •**サイズ** ドロップリストから画面解像度とアスペクト比を選択します。
  - ・オーディオと背景ビデオをフラット化する [サイズ] エリアで、ブラウザが複数のビデオやオーディオトラックに対応しているか不明な場合は、このチェックボックスを選択します。(推奨)
- 3 [プロジェクトフォルダー名] ボックスで、名前を入力します。
- 4 [ファイルの場所] ボックスで、ファイルを保存する場所を指定します。 クラウドベースのストレージ サービスに保存する場合は、任意のサービスのローカルフォルダーを検索します。
- 5 以下のオプションのいずれかを設定します。
  - **プレビュー範囲のみを作成** プレビューパネルのトリムマーカー間で選択される ビデオ部分のみをレンダリングします。
  - •スマートレンダリングを有効にする 以前レンダリングされた部分のビデオを解 析し、新しい部分や変更された部分のみをレンダリングします。これはレンダリン グ時間を劇的に削減できますが、WebM 出力では使用できません。

6 [開始] をクリックします。

ブラウザで Index.html を開いて、出力フォルダーのビデオを表示できます。

Esc キーを押すと、レンダリングが中止します。

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

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



レンダリング進捗状況バー

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

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

### Web へのアップロード

ビデオを YouTube(2D および 3D 形式)および 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

þ

YouTube および Vimeo が規定するビデオや音楽の著作所有権の条件に必ず従って 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、最初に YouTube および Vimeo の 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

- 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。

- ・進捗状況バーの [一時停止/再生] ボタン をクリックして、レンダリン グ処理を一時停止または再開します。
- ・[再生] ボタン 

   ・ [再生] ボタン 

   ・ 「をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効にするか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。



# プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリム)

いずれかの共有カテゴリーで、プロジェクト全体でなくその一部からビデオを作成する には、プレビューウィンドウの下の [トリムマーカー] を使用して [プレビュー範囲の みを作成] チェックボックスを選択します。

プレーヤ パネルの使用について、詳しくは 26 ページの「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、完了カテゴリーをクリックし、出力オプションをクリックし、設定を選択します。
- 2 [プレビュー範囲のみを作成] チェックボックスが選択されていることを確認します。
- **3** 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。

5 共有ワークスペースの右下の [開始] をクリックします。

# サウンド ファイルを作成する

VideoStudio では、既存のビデオファイルからサウンドファイルを作成できます。別の イメージセットで同じサウンドを使用したり、ライブパフォーマンスのオーディオをサ ウンドファイルに変換する場合などに特に便利です。VideoStudio では、プロジェクト のオーディオファイルを M4A、OGG、WAV、または WMA 形式で簡単に作成できます。

#### オーディオファイルを作成するには

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

共有ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する

共有ワークスペースからプロジェクトを出力する前に、ほとんどのビデオファイル形式 のカスタムプロファイルを作成し、コンピューターと 3D ムービー共有カテゴリーに保 存することができます。オーディオとカスタム出力形式は、カスタムプロファイルに対 応していません。

カスタムプロファイルについて、詳しくは 45 ページの「カスタムプロファイルの作 成」を参照してください。

#### 共有ワークスペースでカスタムプロファイルを作成するには

- 1 共有ワークスペースで、[コンピューター] ボタン □ または [3D ムービー] ボタン
   をクリックします。
- 2 出力形式ボタンをクリックします。
- 3 [プロファイル] ドロップリストから、既存のプロファイルをクリックしてカスタム プロファイルの基準として使用します。
- 4 [カスタムプロファイルを作成] ボタン 🕂 をクリックします。
- 5 [新規プロファイルオプション] ダイアログボックスで、[Corel VideoStudio] タブ をクリックし、[プロファイル名] ボックスに名前を入力します。
- 6 [全般] タブをクリックして、必要な設定を選択します。 注意: 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。





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
- ディスクの画像ファイルのコピー
- 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 <i>―マークイン/マークア</i> 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	<b>[環境設定]</b> ダイアログボックスと <b>[ディスクテンプレート</b> 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	[ <b>ディスクを作成</b> ] ダイアログボックスを閉じて、[ <b>保存先</b> ] ダイアログボックスを開きます。
8 <i>—</i> メディアクリップリ スト	追加されたメディアクリップをサムネールとして表示します。

- VideoStudio Pro のプロジェクト \*.vsp ファイル形式で保存していない場合でも、
   [ディスクを作成] ダイアログボックスに書き込み用として表示されます。
- は力したビデオは自動的に正しい縦横比に調整され(「ディスクテンプレートマネージャー」ダイアログボックスで指定されたように)、正しい縦横比に合わせるためにレターボックスやピラーボックスに入れられます。

## ディスク出力プロジェクトを保存するには

- ディスク出力ウィンドウで、[閉じる] ボタンをクリックします。
   [名前を付けて保存] のウィンドウが開きます。
- 2 [ファイル名] ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 3 [保存先] ドロップリストで、ファイルの場所を選択します。
- **4** [名前を付けて保存] のタイプドロップリストで、ファイル形式を選択します。 VideoStudio の旧バージョンと互換性があるファイル形式を選択できます。
- 5 [保存] をクリックします。
   注意: ディスク形式ボタンのチェックマーク ☑ は、ディスクプロジェクトが保存されたことを示します。以前に選択したディスク形式ボタンをクリックしてディスク出力処理を続行します。後でディスクプロジェクトを編集できます。[ファイル] > [プロジェクトを開く] の順にクリックして、保存した VideoStudio Pro プロジェクトファイル (\*.vsp)を選択します。

## ファイルの整理

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

#### ビデオを追加するには

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



2 [開く] をクリックします。
 注意: 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

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



**2 [開く**] をクリックします。

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

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

#### チャプターの追加と編集

この機能は、【メニューを作成】オプションが選択されている場合にのみ使用できます。 チャプターを追加することで、それらの関連したビデオクリップにリンクしたチャプ ターメニューを作成することができます。チャプターのポイントを VideoStudio プロ ジェクトに追加すると、それらは自動的にディスクメニューチャプターに変換されま す。詳細については、50ページの「キューとチャプターの追加」を参照してください。

ビデオクリップのチャプタは最高 99 個まで作成できます。



サブメニューにビデオサムネイルとして表示される各チャプタは、ビデオクリップの ブックマークのようなものです。チャプターをクリックすると、ビデオが選択したチャ プターから再生されます。

[**メニューを作成**] オプションが選択されていない場合は、[**次へ**] をクリックすると、 メニューを作成しないですぐに次のステップに移動します。 1つの VideoStudio Pro プロジェクトやビデオクリップだけでディスクを作成する時に、メニューを作成する場合は、[イントロビデオを再生してから、メニューを 表示する]を選択しないでください。

#### ビデオクリップにリンクされたチャプターを作成または編集するには

- 1 [メディアクリップリスト] からビデオを選択します。
- 2 [チャプターの追加/編集] をクリックします。
- 3 ジョグスライダーをドラッグしてチャプターポイントとして設定するシーンまで移動し、[チャプターの追加]をクリックします。さらに、[チャプターの自動追加] をクリックすると、VideoStudio Pro にチャプターを自動的に選択させることができます。

**注意:** [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。

Q

- また、[チャプターの削除] または [すべてのチャプターを削除] を使用すると、 不必要なチャプターを削除できます。
- [チャプターの自動追加]をクリックすると、ビデオが DV 形式の AVI ファイルの場合は、プログラムが自動的にシーンを検出してそれに応じてチャプターを追加します。MPEG-2 ファイルの場合は、プログラムはシーン変更情報を使用して自動的にチャプターを生成します。

#### ディスクメニューの作成

ディスクメニューを使用すると、視聴者はディスクのコンテンツをナビゲートして、見たいビデオの特定の部分を簡単に選ぶことができます。

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

#### メニューテンプレートを適用するには

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

#### レイアウト設定を他のメニューページに適用するには

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

#### BGM をメニューに追加するには

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

#### 背景画/ビデオをメニューに加えるには

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

#### モーション メニューを加えるには

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

## メニュー テンプレートの編集

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

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

#### メニューのテキストスタイルを編集するには

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

#### メニュー オブジェクトをサイズ変更、回転、変形するには

- プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをクリックし、ハンドルまたはノー ドをドラッグします。
- オブジェクトを前の状態に戻すには、プレビューウィンドウを右クリックして、
   [0 度に設定する] または [オブジェクトのゆがみを除去する] を選択します。

#### 単一のメニュー 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

オフジェクトは必す TV セーフエリア(京線で囲まれています)内に収めるように してください。

#### 複数のメニュー オブジェクトを揃えるには

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

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

#### メニューオブジェクトの Z オーダーを配置するには

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

## 形状メニューオブジェクトの属性をコピーし、貼りつけるには

 プレビューウィンドウでメニューオブジェクトを右クリックして、[形状属性をコ ピー]または[形状属性を貼り付け]を選択します。
 注意:幅、高さ、回転角度、変形、透明、シャドウおよびハイライトなどの属性をコ ピーおよび貼り付けることができます。ただし、テキスト境界はコピーできません。

## メニューフィルターやトランジション効果を加えるには

- 1 プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをクリックします。
- 2 [編集] タブで適用するフィルターまたは効果を選択します。
  - 移動パス タイトル、サムネイルボタン、ナビゲーションボタンなどのメニュー オブジェクトにあらかじめ定義されたモーションパスを適用します。

- ・メニューイン/メニューアウト 選択フィルターやトランジション効果を開きます。メニューテンプレートにメニューイン効果がある場合は、既定の表示時間は20秒です。
- 一部のテンプレートメニューには、メニューインおよびメニューアウトトランジションにサウンド効果があります。ただし、これらのサウンド効果を変更または削除することはできません。

# 高度なメニューの作成

高度なメニューテンプレートは、バックグラウンド設定、タイトルメニュー、チャプ ターメニューの3つの独立したレイヤーで構成されています。現在選択されているレイ ヤーで、メニューオブジェクトを編集できます。

下の図に、ディスクメニューの構成を示します。



チャプターメニュー #1

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

# タイトルメニューを追加するには

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

#### チャプターメニューを追加するには

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

#### メニューサムネイル番号を表示するには

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

#### メニューテンプレートを作成するには

- **1 2 メニュー & プレビュー**ページの [編集] タブで、[カスタム] をクリックします。 [メニューをカスタマイズ] ダイアログボックスが表示されます。
- 2 以下のオプションから選択します。
  - •BGM の設定 BGM として使用するオーディオファイルを選択できます。
  - **背景の設定** 背景画像またはビデオとして使用する画像またはビデオファイルを 選択できます。
  - •フォントの設定 テキスト属性を適用できます。
  - ・パンとズーム パンとズーム効果を適用できます。
  - •モーションフィルター モーション効果を適用できます。
  - ・メニューイン/メニューアウト メニューのモーション効果を適用できます。
- 3 ドロップダウンメニューで、[フレーム]、[ナビゲーションボタン]、または [レイ アウト] を選択して、関連するプリセットサムネイルを表示します。サムネイルを ダブルクリックすると、それが適用されます。 注意: また、プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをサイズ変更、変形、回 転、および移動することができます。
- 4 [メニューテンプレートに追加] をクリックして、テンプレートをお気に入りフォル ダーに追加します。
   注意: 「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。

	1 Add Media 2	2 Menu & Preview	3 Output		
	<e:> PIONEER DVD-RW</e:>	DVR-218L 1.01		<b>*</b>	
🐼 Create to disc					
Create DVD folders:					
🗹 Create disc image:					
🐼 Normalize audio					
					_
					• 😭
₩i				Burn	
DVD 4.7G V 465.61 M8 / 1 Min	43 Sec			4.38 (4.70	i) GB

#### 書き込みオプション

- ディスク書き込み装置 書き込み装置の設定を指定します。
- ラベル Blu-ray ディスク/DVD.のボリューム名を入力できます。ラベルには最高 32 個のチャプターを使用することができます。
- ドライブ ビデオファイルを書き込むのに使用するディスク書き込み装置を選択します。
- コピー枚数 書き込むディスクのコピー枚数を設定します。
- ディスク形式 現在のプロジェクトの出力ディスク形式を表示します。
- ディスクへ書き込み ディスクへ直接ビデオプロジェクトを書き込みます。

- レコーディング形式 標準的な DVD ビデオの作成には DVDVideo 形式を選択します。ファイルをハードドライブコピーしないでディスクを効率的に編集するには、 DVD ビデオを選択します。DVD-Video は業界標準に準拠し、家庭用 DVD プレー ヤーとコンピューターの
- DVD フォルダーを作成 作成しているビデオが DVD-Video の場合にのみ使用でき ます。作成したファイルは、ビデオファイルを AVCHD または Blu-ray ディスクに書 き込むための準備ファイルです。また、これにより Corel® WinDVD® などのディス ク再生ソフトを使って、コンピュータ上で完了したディスクフォルダーを見ること 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。これらのビデオクリップが一緒にされると、音量が著しく異 なってしまう場合があります。クリップ間のボリュームレベルを一定にするには、 プロジェクト全体の音声波形を評価し、ビデオ全体の音声レベルを平均化する[音 声レベルを平均化]機能を使用します。
- 消去 書き込み可能なディスクのすべてのデータを削除します。
- ・ 書き込みオプション プロジェクト書き込み用に出力の詳細設定を調整します。
- 作業用フォルダーからテンポラリファイルを削除 作業フォルダー内の不必要な ファイルすべてを削除します。
- 書き込み 書き込みを開始します。
- 必要な領域 プロジェクトの書き込み時の参照として使用されます。これらのインジケータは、プロジェクトをディスクに書き込むために必要なスペースがあるかどうかを知るのに役に立ちます。
- **必要/有効なハードディスクスペース** プロジェクトに必要な領域とハードドライ ブの空き領域を表示します。
- **必要/有効なディスクスペース** ビデオファイルに必要なディスク領域と空き領域 を表示します。

# ムービーをディスクに書き込むには

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

- **ハードディスクへのイメージファイルの作成** DVD の ISO イメージファイルを作成します。
- ・音声レベルを平均化 再生中の不規則の音声レベルを平均化します。
   注意: 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。

ディスクの画像ファイルのコピー

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。

Source disc image file	
F:\PRJ_20131028.iso	
<e:> PIONEER DVD-RW DVR-218L 1.01</e:>	- 🖬
•	
	Сору 💝
	Close

3 [ソースディスクイメージファイル] で、ソースディスクイメージ (\*.iso) ファイルを 参照して選択します。

- 4 [コピー先] で書き込みドライブを選択します。
- **5 [コピー**] をクリックするとコピーが始まります。
- をクリックして書き込みの環境設定を行います。

## ディスクラベルの作成

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

#### ディスクラベル作成ダイアログボックスを開くには

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



#### 全般タブ

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

#### イメージタブ

[イメージ] タブでは、イメージのプロパティを調整できます。

#### テキストタブ

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

#### ディスクラベル作成オプション

ディスクラベルをデザインする場合は、以下のいずれかを行うことができます。

- ・ファイル
  - ディスクラベルを読み込む 以前に保存したディスクレベルプロジェクトを開き ます。
  - ディスクラベルを保存 ディスクラベルプロジェクトを保存します。
- イメージを追加 ラベルに追加するイメージを選択します。
- テキストの追加 テキストオブジェクトをラベルに追加します。
- アイコンの追加 ラベルにアイコンを追加します。
- 再生リスト [再生リスト情報を追加/編集] ダイアログボックスが開いて、アルバムタイトル、アーチスト名、日付などの情報をレベルに加えることができます。

• **コンテンツをクリア** — ディスクのレイアウトからすべてのオブジェクトや背景を削除します。この機能はデザインを最初からやり直したいときに便利です。

### その他のオプション

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



このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- メニューコマンドのショートカット
- ワークスペース ショートカット
- ナビゲーションエリアのショートカット
- タイムラインのショートカット
- ビデオの複数カットのショートカット
- レイアウトの設定のショートカット
- 画面キャプチャのショートカット
- 字幕エディターのショートカット キー
- 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	/ <b>ト</b>
Ctrl + N	新しいプロジェクトを作成する
Ctrl + M	HTML5 プロジェクトの新規作成
Ctrl + O	プロジェクトを開く
Ctrl + S	プロジェクトを保存する
Alt + Enter	プロジェクトのプロパティ
F6	環境設定
Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Ctrl + C	コピー
Ctrl + V	貼り付け
Del	削除
F1	ヘルプ

ワークスペース ショートカット	
Alt + F10	取り込みワークスペースへ
Alt + F11	編集ワーススペースへ
Alt + F12	共有ワークスペースへ

ナビゲーションエリアのショート	・カット
F3	マークインを設定
F4	マークアウトを設定
L	再生/一時停止
Ctrl + P	再生/一時停止
Space	再生/一時停止
Shift + [再生] ボタン	現在選択されているクリップを再生
K	クリップまたはプロジェクトの先頭に戻る
ホーム	クリップまたはプロジェクトの先頭に戻る
Ctrl + H	クリップの開始点に戻る
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	<b>Tab</b> 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	<b>Tab</b> 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 <u>カット</u>	
------------------------	--
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 <b>クリック</b> するか、Ctrlを押しながらクリップを <b>ク</b> 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

## 字幕エディターのショートカット キー

ショートカット	内容
F3	マークインを設定
F4	マークアウトを設定
	停止
スペース バー	再生/一時停止
R	繰り返し
左向き矢印	前のフレーム
右向き矢印	次のフレーム
ホーム	クリップの開始点に戻る
End	クリップの最後に移動
Shift + スペース キー	現在選択されている字幕を再生
Enter	現在選択されている字幕を開始 / 終了
Alt + Enter	テキストのラップ
上向き矢印	前の字幕へ
下向き矢印	次の字幕へ

## 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

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



クイックDVD ウィザード

**3** ムービーに含めるシーンをストーリーボード ビューで選択し、[シーンをマーク] を クリックします。



**4 [次へ]** をクリックします。

注意: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 (アクリックし、[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

- ムービーのボリューム名と録画形式を指定します。
   注意: コンピュータに複数の書き込みドライブが存在する場合や、デフォルトのドラ イブが書き込みドライブでない場合は、使用するドライブを[詳細設定]ダイアロ グボックスで指定します。
- 2 使用できるプリセットの中からムービーに適用するスタイルテンプレートを選択し、 出力ビデオ品質を選択します。
- **3** テーマテンプレートのテキストをカスタマイズするには、**[タイトルを編集]**をクリックします。
- 4 [テンプレートのタイトルを編集] ダイアログボックスの [開始] タブで、変更する テキストをダブルクリックします。フォント、色、シャドウの設定のような属性を 変更することもできます。
- 5 [終了] タブをクリックしてテキストを変更します。[OK] をクリックします。
- 6 ビデオクリップに日付情報を追加するには、[撮影日情報]の[タイトルとして追加]をクリックします。ビデオを最初から最後まで表示する場合は[ビデオ全体]を選択し、そうでない場合は長さを指定します。
- 7 動画ファイルをディスクに書き込むには、[書き込み] ボタン 

   をクリックします。
   注意: 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

© 2022 Corel Corporation.All rights reserved.

Corel® VideoStudio® 2022 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。