



ビデオスタジオ

VideoStudio[®] 2023

ユーザーガイド

目次

クイックスタート	10
ビデオのライブラリーへの取り込み.....	10
クリップと写真の追加.....	12
ビデオクリップのレビューとトリミング.....	12
タイトルの追加.....	13
トランジションの適用.....	14
ミュージックの追加.....	15
保存して共有.....	16
はじめに.....	17
Corel VideoStudio 2023 の新機能.....	17
システム要件.....	23
サポートされるファイル形式.....	24
ハードウェアアクセラレーション.....	25
ビデオ編集の準備.....	26
アプリケーションのインストールとアンインストール.....	27
アプリケーションの起動と終了.....	28
アプリケーションの更新.....	28
Corel サポート サービス.....	28
Corel について.....	28
マニュアル表記規則.....	30
Corel VideoStudio 2023 ユーザーガイド PDF.....	32
ビデオチュートリアルによる学習.....	32

Webリソースの活用.....	32
ワークスペースについて	33
Welcome タブ.....	38
プレーヤーパネルの使用.....	38
ツールバーの使用	42
ワークスペースのカスタマイズ.....	45
アプリケーションで使用する言語の変更.....	47
取り込みワークスペースのオプションパネルの使用	49
ビデオと写真の取り込み.....	50
デジタルビデオ (DV) の取り込み.....	53
DV テープスキャンの使用	54
アナログビデオの取り込み.....	54
ディスクまたは外付けドライブからの取り込み.....	55
シーンのスキャンと分割.....	56
新しいプロジェクトを作成、プロジェクトを開く	58
プロジェクトのプロパティの設定.....	59
カスタムプロファイルの作成.....	60
スマートプロキシによる、より速く、よりスムーズな編集環境.....	61
プロジェクトまたはクリップのプレビュー	63
操作を元に戻す/やり直す	64
グリッドラインの表示/非表示.....	64
プロジェクトの保存.....	65
スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存.....	65
キューとチャプターの追加.....	66
インスタント プロジェクト テンプレートの使用.....	69

画面分割ビデオ テンプレート.....	72
ライブラリーの使用.....	76
ライブラリーのクリップの並べ替え、表示、フィルター.....	79
ライブラリーの素材にタグを適用.....	81
ライブラリー内で検索するには.....	82
ビデオクリップに顔のインデックス付け (Ultimateのみ)	82
サムネイルのサイズ変更.....	85
ファイルを 3D としてタグ付け.....	86
タイムラインビューの切り替え.....	88
トラックの表示/非表示.....	91
トラックの追加と交換.....	91
トラック名の変更.....	93
トラックの高さの調整.....	93
グループ化とグループ化の解除.....	94
リップル編集モードの使用.....	94
置換モードの使用.....	96
編集ワークスペースのオプションパネルの使用.....	98
複数ファイルの変換.....	101
ビデオクリップの追加.....	102
写真の追加.....	103
タイムライン上でクリップを移動.....	104
ビデオまたは写真の回転.....	104
ビデオまたは写真のクロップ.....	106
ビデオおよび写真のサイズ変更/スケーリング.....	106
ビデオや写真をオーディオキューに合わせる.....	107

ビデオクリップや写真をオーディオキューに合わせるには	108
速度のプリセット	109
タイムリマップ.....	111
ビデオ再生速度の変更.....	113
固定フレームを使用する.....	116
メディアクリップの交換.....	117
クリップのトリミング	118
ツールのスリップ、スライド、ストレッチを使用するには	121
シーンごと分割を使うには	124
ひとつのビデオファイルを複数のクリップにトリミングするには.....	125
トリミングしたクリップの保存	127
ビデオクリップから静止画を撮る	127
GIF アニメーションの作成.....	128
レンズ補正.....	130
ビデオおよび写真のパンとズーム.....	131
マスククリエーターの使い方 (Ultimate)	134
トラックの透明度	142
複数ファイルの変換	144
360 度ビデオの編集	145
360 度ビデオの標準ビデオへの変換.....	147
360度ビデオからタイニープラネットおよびラビットホール効果.....	149
オーディオファイルの追加.....	151
オーディオダッキングを使って音量を自動調整.....	157
オーディオを微調整するには	158
オーディオクリップのトリミングとカット	172

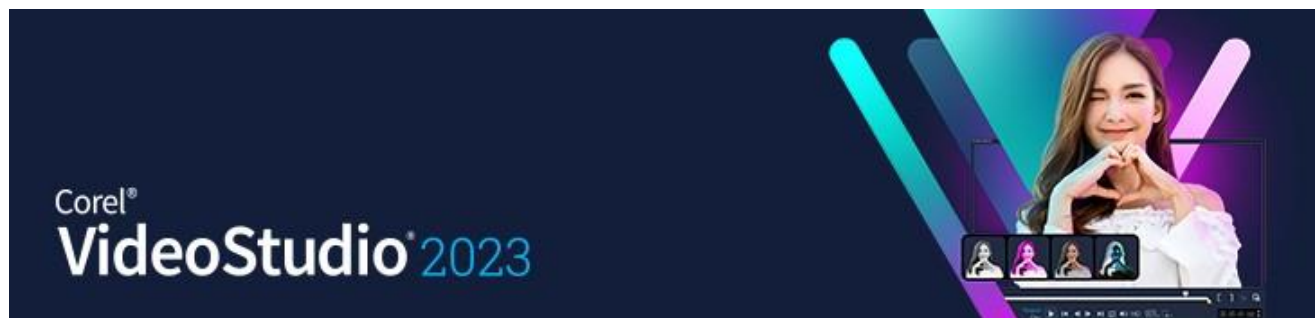
オーディオの長さを調整.....	173
フェードイン/アウトを適用する.....	174
ビデオクリップからオーディオトラックを分割するには.....	175
オーディオチャンネルの複製.....	175
オーディオフィルターの適用.....	176
ライブラリーを使用してタイトルを追加するには.....	178
テキストの書式設定.....	182
エフェクトとアニメーションの適用.....	186
タイトルへのメディアの追加.....	188
字幕エディターでタイトルを追加する.....	194
ライブラリーのタイトルを作成するには.....	198
タイトルを画像やアニメーションファイルに変換.....	199
3Dタイトルエディタの作業領域.....	201
3Dタイトルの作成と編集.....	202
トランジションの追加.....	206
視差トランジション.....	209
変形トランジション.....	213
シームレストランジション (Ultimate).....	214
アニメーションの追加.....	219
フィルターを適用.....	221
複数のフィルターの適用.....	222
ARステッカー.....	228
オーバーレイトラックへのクリップの追加.....	232
オーバーレイクリップと背景のブレンド.....	237
マスクフレームの追加.....	241

オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用.....	242
カラーコントロールを使用する.....	244
トーンカーブ.....	247
HSL 調整.....	249
ビデオオブジェクトのモーショントラッキング.....	257
モーションをトラッキングパスに一致させる.....	262
モーションを生成する.....	266
トラッキングパスの調整.....	274
トラッキングパスのオブジェクト利用.....	276
パスライブラリーを使用する.....	278
ペインティングクリエーターの使用.....	282
ペインティングクリエーターのワークスペース.....	283
ペインティング クリエーターモードへの切り替え.....	286
背景の選択.....	287
ペインティングクリエーターでアニメーションや画像を作成するには.....	288
ペインティングクリエーターの環境設定.....	291
カスタム ブラシの作成とインポート.....	292
ペインティングクリエーターで作成したアニメや画像のエクスポート.....	293
FastFlick プロジェクトを作成する.....	294
テンプレートの選択 (FastFlick).....	295
メディアクリップの追加 (FastFlick).....	295
タイトルの編集 (FastFlick).....	296
ミュージックの追加 (FastFlick).....	297
パン & ズーム効果の適用 (FastFlick).....	298
ムービー再生時間の設定 (FastFlick).....	298

コンピューター再生用のファイルを保存する (FastFlick)	298
Web へのアップロード (FastFlick)	299
VideoStudio でムービーを編集する (FastFlick)	300
ベストシーンのご紹介.....	302
ベストシーンウィンドウ.....	303
ベストシーンの設定.....	306
ベストシーンムービーを作成するには	307
ベストシーンムービーを編集するには.....	308
ベストシーンで顔を検出するには.....	310
FastFlick テンプレートの用語.....	314
FastFlick テンプレートの作成規則.....	316
FastFlick テンプレートの作成.....	317
ストップモーションプロジェクトの作成.....	320
ストップモーションの設定.....	322
ストップモーション用のファイルを開く、インポートするには.....	323
DSLR の拡大モードの使用.....	323
マルチカメラエディタワークスペース	326
マルチカメラ編集の基本手順.....	329
マルチカメラエディタへのビデオおよびオーディオのインポート.....	330
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.....	330
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.....	331
複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成.....	332
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.....	335
マルチカメラソースファイルの管理.....	336
マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート	336

スマートプロキシをマルチカメラエディタで使用	337
共有オプションの選択.....	338
コンピューター再生用のファイルを保存する.....	339
モバイル機器用ビデオファイルの保存.....	341
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	342
HTML5 ビデオファイルの保存.....	343
Web へのアップロード.....	345
3D ビデオファイルの作成.....	346
プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリミング).....	348
サウンドファイルを作成する	348
完了ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する	349
プロジェクトをディスクに保存する.....	351
ファイルの整理.....	353
チャプターの追加と編集.....	354
メニューテンプレートの編集.....	357
書き込む前のムービーとメニューのプレビュー.....	361
プロジェクトをディスクに書き込む.....	362
ディスクイメージファイルのコピー.....	364
ディスクラベルの作成.....	365
メニューコマンドのショートカット.....	367
ワークスペースのショートカット	368
ナビゲーションエリアのショートカット	368
タイムラインのショートカット	369
ビデオの複数カットのショートカット	370
レイアウトの設定のショートカット.....	370

画面キャプチャーのショートカット.....	370
字幕エディターのショートカット.....	370
その他のショートカット.....	371
シーンのスキャン.....	372
テンプレートの適用とDVDへの書き込み.....	374
法的通知.....	375



クイックスタート

すぐに Corel® VideoStudio® をはじめたい人向けに、このユーザーガイドでは主要な使い方について説明します。

説明する内容は以下の通りです。

- ビデオのライブラリーへの取り込み
- 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ミング
- 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

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、ベストシーンまたは Corel® FastFlick™ をお試しください。詳細は「ベストシーン」および「FastFlick」を参照ください。

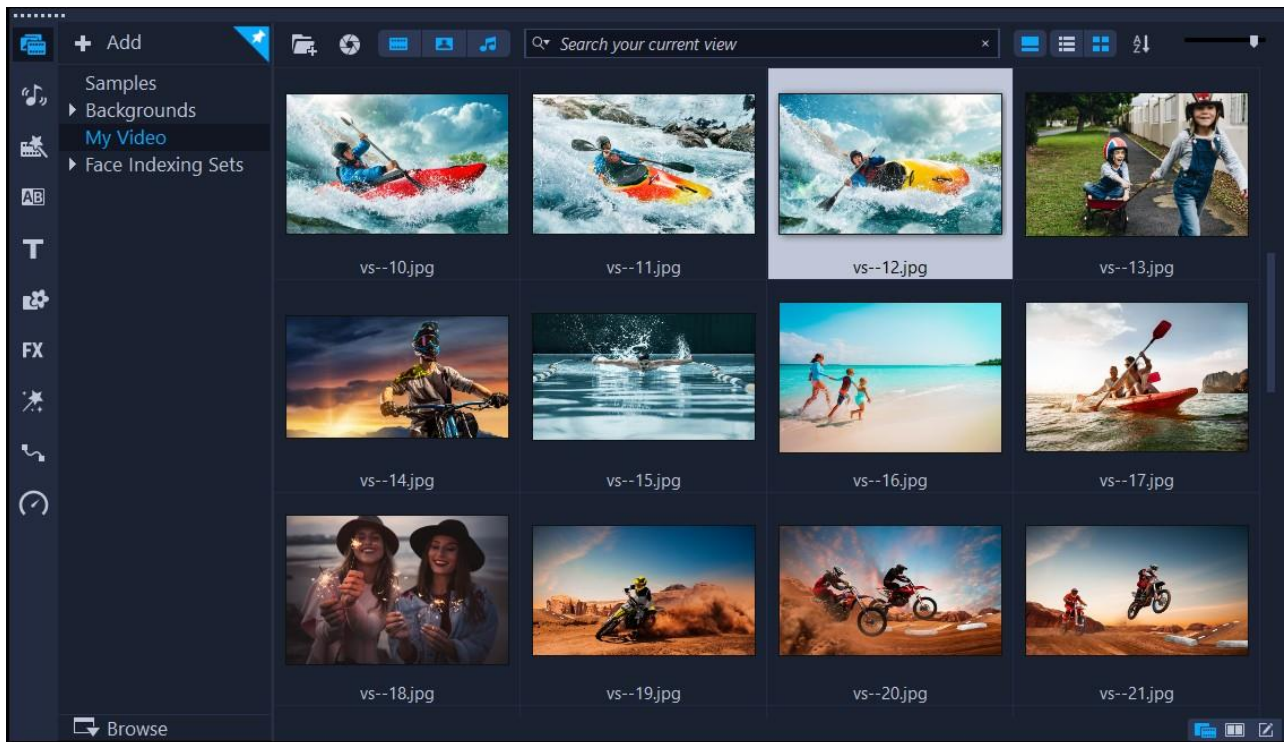
ムービープロジェクトについての詳細は、「クイックスタート」を参照ください。

ビデオのライブラリーへの取り込み


まずは、もっとも一般的な例で説明します。撮影が終了し、ビデオクリップと写真がカメラからコンピューターに転送されているものとします。VideoStudio を開くと、編集ワークスペースやライブラリーに直接移動できます。

ライブラリーには、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

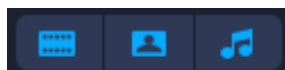
スが収納されています。また、プロジェクトで使用できるテンプレート、トランジション、効果、その他の素材も収納されています。



ビデオを取り込むには

- 1 アプリケーションウィンドウの上部にある **[編集]** タブをクリックして、**編集** ワークスペースを開きます。**ライブラリー**パネルがアプリケーションの右上に表示されます。
- 2 すべてのビデオをひと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 **ライブラリー**の上部にある **[メディアファイルを取り込み]** ボタン  をクリックし、使用するビデオクリップと写真を選択して **[開く]** をクリックします。

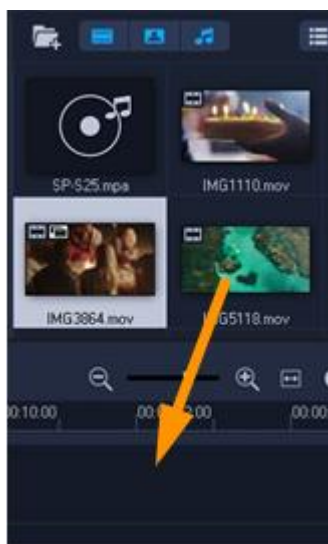
なお、**[ライブラリー]**の上部にあるビデオ、写真、音楽のボタンを有効/無効に切り替えることで、ビデオ、写真、音楽でサムネイルをフィルタリングできます。表示させたいメディアが見つからない場合は、メディア ボタンの状態を確認してください。



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ー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「インスタント プロジェクト テンプレートの使用」を参照ください。



ビデオクリップのレビューとトリミング

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られるよう、あまり長くないものにする事です。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す。

ビデオクリップのレビューとトリミングをするには

- 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 プレー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。



- 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 (各端にひとつ) 2. ジョグスライダー

- 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。
- [再生] をクリックします。

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

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



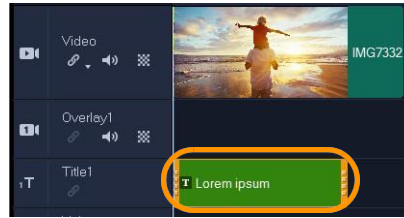
真ん中の部分を編集する場合は、**ビデオの複数カット**をお試しく下さい。詳細は、「ひとつのビデオファイルを複数のクリップにトリミングするには」を参照ください。

タイトルの追加

次にタイトルを追加しましょう。

タイトルを追加するには

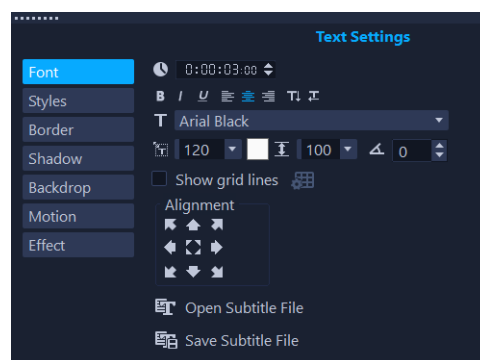
- タイムラインで、**ジョグスライダー**を必要な位置までドラッグします。
- ライブラリー サムネイルの左側の **[タイトル]** ボタン **T** をクリックします。
- プレビューウィンドウに直接入力することもできますが、**タイムラインのタイトルトラック**にライブラリーから任意のタイトルサムネイルをドラッグすると、より簡単にプロ品質のタイトルを作成できます。



- 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 [ライブラリー] 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、たと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。



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。

トランジションを適用するには

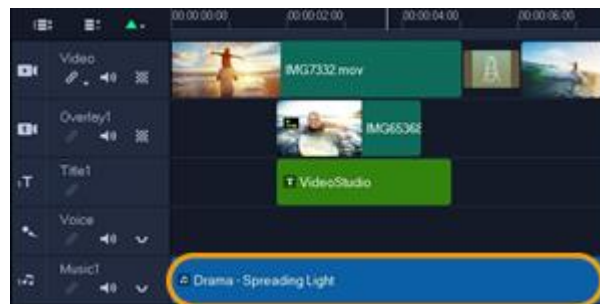
- 1 ライブラリーで、[トランジション] ボタン  をクリックします。
- 2 ライブラリー上部の [ギャラリー] ドロップリストをクリックし、[すべて] を選択して利用できるオプションを確認します。
- 3 必要なトランジションのサムネイルをタイムラインにドラッグして、クリップまたは写真の連結部分に配置します。



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、ライブラリー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ー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。




ミュージックを追加するには

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ミングできます。
- 5 プロジェクトの終わりにミュージックをフェードアウトさせるには、**[オートミュージック]** の **[フェードアウト]** ボタン  をクリックします。

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

保存して共有

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す。

共有する前に、プロジェクトのバージョンを必ずネイティブの *.vsp 形式で保存してください。あと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。

保存して共有するには

- 1 **[完了]** タブをクリックして**完了**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そろっています。

このセクションでは、以下のトピックについてご説明します。

- Corel VideoStudio 2023 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

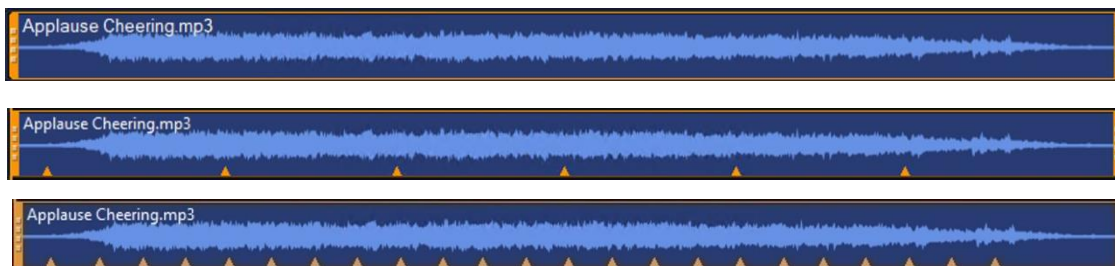
 なお、ご利用いただける機能は、お持ちのソフトウェアのバージョンによって異なります。詳しくは、www.videostudiopro.com/compare を参照ください。

Corel VideoStudio 2023 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。おもな機能を以下に示します。

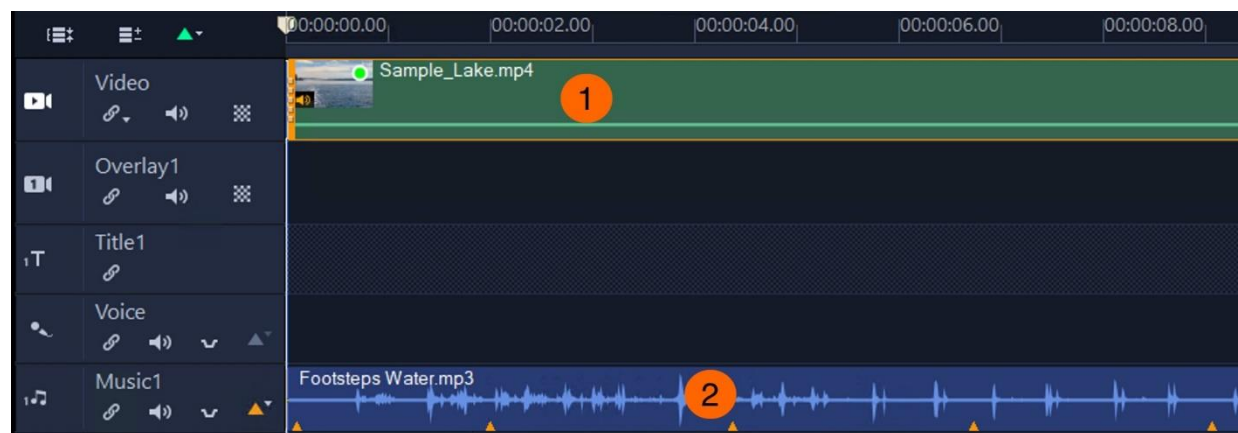
新機能 オーディオキュー (Ultimateのみ)

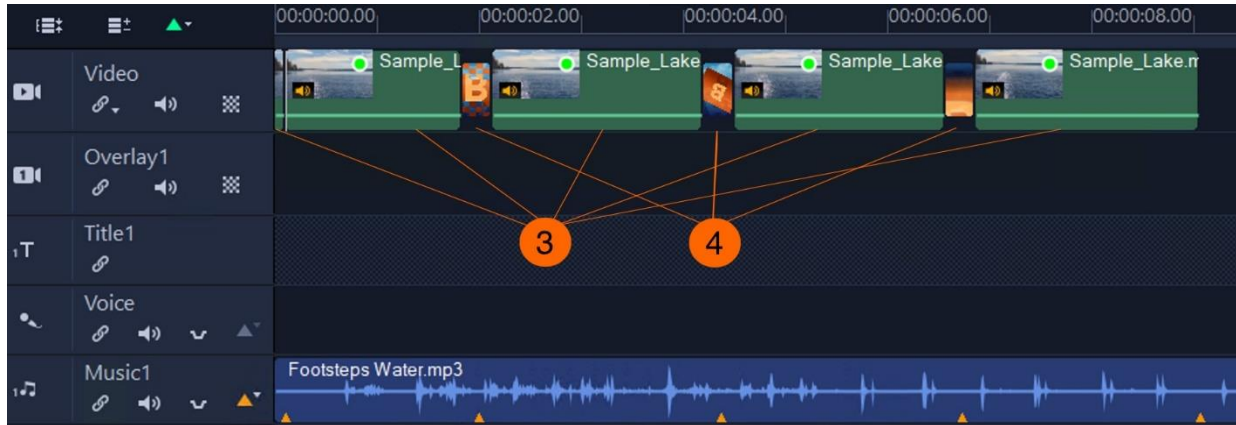
トラックのビートにビデオを合わせるのがこれまで以上に簡単になりました。VideoStudio 2023 では、オーディオキューが加わりました。オーディオクリップにマーカーを付けることで、重要なポイントを示すことができます。オーディオキューは手動で追加することも、VideoStudio がオーディオトラックのビートを検出してマークを付けることもできます。



上は、最上段のオリジナルに対し、自動的に4拍ごとにキューを追加した例(中央)、1拍ごとにキューを追加した例になります(下段)。

オーディオキューを配置したら、タイムライン上のビデオや写真をトラックのビートに合わせることができます。オーディオキュー間の間隔に合わせてビデオの長さを調整し、ビデオ間にトランジションを追加できます。詳しくは、「オーディオキューを使うには」と「ビデオや写真をオーディオキューに合わせる」を参照ください。





VideoStudioはビデオ(1)を分割(3)し、ビデオ間にトランジション(4)を挿入して、オーディオキュー(2)に合わせます。ビデオの長さはオーディオキュー間のインターバルに合わせます。

機能強化オーディオ波形プレビュー

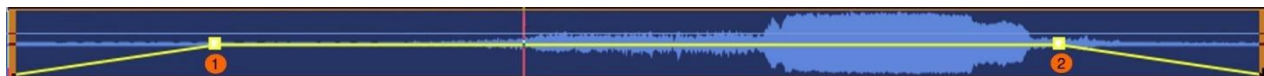
プレーヤーパネルのオーディオ波形プレビューが強化され、オーディオの波形を視覚的に表現できるようになりました。



オーディオビューではオーディオ波形をプレビューできます。クリップを再生したり、スライダーをドラッグしたり、タイムラインでカーソルを動かすと、VideoStudioはカーソルの前後10フレームを自動的にハイライトしてズームインするようになり、その範囲をより細かく確認できるようになりました。

機能強化 キーフレームによるボリュームの操作

キーフレームによるボリュームの操作が改善されました。ノードをクリックすると、そのノードが選択されるようになりました。オーディオトラックを通る黄色のボリュームバーをクリックするとキーフレームノードが追加されます。2つの水平ノード間をつかみ、上下にドラッグして選択箇所の音量調整も簡単になりました。詳しくは「キーフレームノードで音量を操作するには」を参照ください。



ノード (1、2) をクリックし、上下にドラッグしてキーフレームのボリュームを変更します。2つのキーフレームノードの間にある黄色のボリュームバーにカーソルを合わせ、カーソルが上向き矢印に変わったら選択範囲をつかんでドラッグし、ボリュームを調整します。

新機能 トランジション効果

VideoStudio 2023 では、レイヤーを分離し、さまざまな速度で移動させ、3D のような魅惑的なエフェクトを生み出す、エキサイティングな新しい視差トランジションが導入されました。詳しくは「視差トランジション」を参照ください。



この例では、長方形の形をした4つのレイヤーを使って視差効果を作り出しています。

さらに、インスタント・カラー・チェンジ（フラッシュバック）とスプリット・エフェクトのトランジションは、カンタンにビデオをモダンにし、あなたの作品の印象的にします。

機能強化 メディアをタイトルに利用

タイトルにグラフィックやビデオが使えると魅力的なタイトルにする可能性が広がります。

す。**ライブラリー**からメディアを選択したり、ローカル、ネットワーク、ポータブルデバイスに保存されたメディアを参照したりできます。オブジェクトを他のオブジェクトの前後に送ることで、結合したメディアオブジェクトの重なり順を変更できます。メディアをタイトルに統合した後は、その位置やサイズを簡単に調整できます。たとえば、メディアオブジェクトまたはタイトルに統合されたすべてのオブジェクトを移動、サイズ調整、拡大縮小できます。詳細については、「タイトルへのメディアの追加」を参照ください。

機能強化 タイトルモーションオプションとエフェクト

新しい**視差**エフェクトと**運動**エフェクトを使えば、アニメーションタイトルをユニークで印象的に見せることができます。**視差**タイトルは、スピードを活用して、テキストや文字を引きずるような効果を作り出します。

運動タイトルは、テキストに加速度を伴う可変速度を適用して、多様なタイトルアニメーションを作成します。

さらに、タイトルをアニメーション化するための新しい**イン**、**中間**、**終了**コントロールにより、タイトルアニメーションのさまざまな段階に異なるエフェクトを追加できます。たとえば、タイトルクリップの開始時には**運動**エフェクト、中間部には**視差**エフェクト、終了時には**フェード**エフェクトを使用できます。「エフェクトとアニメーションの適用」を参照ください。

イン、**中間**、**終了**コントロールは、**タイトルオプション**パネルのモーションボタンをクリックすると表示されます。これらのコントロールは、**モーションの生成**ダイアログボックスでも使用できます。詳細については「モーションを生成する」を参照ください。

機能強化 字幕

YouTube SubViewer (.SVB) フォーマットを活用することで、多言語字幕を利用することができ、新しいビデオプロジェクトを作成する際の時間を大幅に節約できます。字幕のインポートについての詳細は、「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」をご覧ください。

新しいキーボードショートカットが追加され、正確な字幕編集がより簡単かつ効率的になりました。詳細については「字幕エディターのショートカット」を参照ください。

機能強化クリップのトリミング

選択モードに入り、選択マーカーで削除したい箇所の始点と終点をマークし、Deleteキーを押すだけです。さらにセグメントを削除したい場合は、この手順を繰り返し、完了したら選択モードを終了します。詳しくは「クリップを部分削除するには」を参照ください。

機能強化カスタマイズオプション

モーシヨンの生成、ナレーシヨン録音、スナップショットなど、よく使うコマンドをツールバーに追加して、簡単にアクセスできるようになりました。

環境設定ダイアログボックス（設定 > 環境設定 > 編集タブ）でトランジシヨンの最小継続時間を0.1秒に設定でき、シーン間のトランジシヨンを細かく制御できます。詳細については「プリセットのトランジシヨンをカスタマイズするには」を参照ください。

その他強化された機能

VideoStudio 2023 では、厳選された機能と一般的な操作性が強化され、より迅速かつ効率的に驚くような結果を得ることができます。

- アニメーション GIF の作成は、タイムラインのプロジェクトを直接 GIF Creator に取り込むことができ、より多目的に使用できるようになりました。「アニメーション GIF を作成する」を参照ください。
- 最新の Canon と Nikon Camera SDK に対応しサポートするカメラが増え、ストップモーシヨンムービーの作成を支援します。
- フォルダー間でプロファイルを移動およびコピーする新しいオプションにより、LUT プロファイルの管理がより簡単になりました。詳しくは「LUT プロファイルをカスタムカテゴリーに整理するには」を参照ください。

機能強化パフォーマンスの最適化

VideoStudio 2023 は、Intel OneVPL と Deep Link Hyper Encode を活用し、CPU と複数の GPU をより効率的に動作させ、よりよいビデオ編集体験を提供します。

機能強化 8K ビデオデコード

8Kで録画できるデバイスが増えています。VideoStudioは8Kにも最適化されており、8Kビデオを取り込み編集できます。

新機能 新しいビデオ形式のサポート (Ultimateのみ)

AOMedia Video 1 (AV1) デコード/エンコード

利便性とより柔軟なワークフローを実現するため、VideoStudio 2023 Ultimateは、Intel、AMD、nVidiaを含むさまざまなビデオチップでAV1をソフトウェアデコード/エンコードできます。また、AV1ハードウェアアクセラレーションもサポートしています：

- Intel 第11世代 Core プロセッサ以上：デコードアクセラレーション
- Intel Arc グラフィックス: デコードおよびエンコードアクセラレーション

新機能 さらに多くの曲選択

ScoreFitter ミュージック ライブラリーに 500 以上の新しい曲が追加されました。試し聴きして曲を選択したら、組み合わせて動画の完成です。

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
- 4 GB 以上の RAM。HD、UHD、マルチカメラまたは 360° ビデオには、および 8 GB 以上を強く推奨
- 256 MB 以上の VRAM を搭載したグラフィックカード。ハードウェア デコード アクセラレーションには 512 MB 以上を強く推奨

- HEVC (H.265) のサポートには対応する PC またはグラフィックカード、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：1024 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（フルインストール時）

外部機器

- DVD および AVCHD ディスク作成には DVD 書き込みデバイスが必要

入力機器

- DV、HDV および Digital8 ビデオカメラまたは VCR からキャプチャー（FireWire ポートが必要）
- 互換性のあるアナログのキャプチャーカードによるアナログビデオカメラからキャプチャー
- USB キャプチャーデバイス、PC カメラ、Web カメラからのキャプチャー
- 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の取り込み

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 を参照ください。

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 のシステム要件で最新リストをご確認ください。

入力形式

- **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**：エクイレクタングラー、シングルフィッシュアイ、デュアルフィッシュアイ
- **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、PSImage、TGA、TIF/TIFF、UFO、WBM、WBMP、WMF、Camera RAW

出力形式

- **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 Disc（以下を参照）
- **Web**：YouTube、Vimeo
- **オーディオ**：M4A、OGG、WAV、WMA
- **画像**：BMP、JPG

ブルーレイディスクのサポート

- 製品内の別売りプラグインの購入が必要
- Blu-ray Disc 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 と Windows 10 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。たとえば、nVidia CUDA や Intel Quick Sync を利用いただけます。さまざまな設定を試して、最適な環境でご利用ください。

 [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、[ハードウェアアクセラレーション] 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加速を有効化** – 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加速を有効化** – ムービーの作成に必要な変換速度を向上させます。 [タイプ] ドロップリストで、オプションを選択します。
-  ご使用のシステムによってこの機能がサポートされていない場合は、一部のハードウェア アクセラレーションオプションはグレー表示になります。

ビデオ編集の準備

ビデオ編集は、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すすめします。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すすめします。
- 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、もうひとつのドライブに取り込んだビデオを保存することをおすすめします。
- 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すすめします。
- 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「プロジェクトのプロパティの設定」および「プロジェクトまたはクリップのプレビュー」を参照ください。
- 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「スマートプロキシによる、より速く、よりスムーズな編集環境」および「ハードウェアアクセラレーション」を参照ください。

アプリケーションのインストールとアンインストール

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

VideoStudio をインストールするには

- 1 すべてのアプリケーションを閉じてください。
- 2 ダウンロードした .exe ファイルをダブルクリック、または DVD ドライブに DVD を挿入します。

ディスクから起動するセットアップが自動的に起動しない場合は、コンピューターの DVD ドライブをエクスプローラーで開き、**Setup.exe** をダブルクリックします。

- 3 画面に表示される指示に従います。

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、ドライバーのインストールを促される場合があります。

VideoStudio をアンインストールするには

- 1 Windows コントロールパネルを開きます。
- 2 [プログラム] カテゴリで、[プログラムのアンインストール] リンクをクリックします。
- 3 [プログラムと機能] ウィンドウで、アプリケーションリスト内の [Corel VideoStudio 2023] 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 2023] を選択します。

アプリケーションを終了するには

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

アプリケーションの更新

製品のアップデートを確認し、インストールできます。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.com/jp/support を参照ください。

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か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 を参照ください。

学習リソース




VideoStudio の使い方は、さまざまな方法で学習できます。具体的には、ヘルプ、ユーザーガイド、Welcome タブのビデオチュートリアル、Corel Web サイト (www.corel.com/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
- ヘルプの利用
- Corel VideoStudio 2023 ユーザーガイド PDF
- ビデオチュートリアルによる学習
- Web リソースの活用

マニュアル表記規則

次の表は、[ヘルプ] で使用されている重要な表記規則を示しています。

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

オと背景ビデオをフラット化する] を有効にします。



ヒントには、前の手順を実行するためのヒントが示されます。代替手順および手順の他の利点や使い方が示される場合もあります。

綺麗に作成するポイントは、ストップモーションアニメーションプロジェクトに使用する静止画やビデオを撮る場合に三脚を使用してください。

ヘルプの利用

プログラム内でアクセスできるヘルプでは、VideoStudio に関する情報がもっと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ることができます。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)）。

ヘルプを利用するには

- 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、「**トリミング**」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 2023 ユーザーガイド PDF

Corel VideoStudio Pro 2023 ユーザーガイド PDF は、オンラインで表示できるだけでなく、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による学習

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、「Welcome タブ」を参照ください。



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リソースの活用

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参照いただけます(一部のコンテンツは英語のみ)

ワークスペースの概要



VideoStudio は取り込み、編集、完了の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できます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ワークスペースについて
- ワークスペースの切り替え
- Welcome タブ
- プレーヤーパネルの使用
- 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 は3つのメインワークスペースと **Welcome 画面** で構成されています。

- **取り込み**
- **編集**
- **完了**

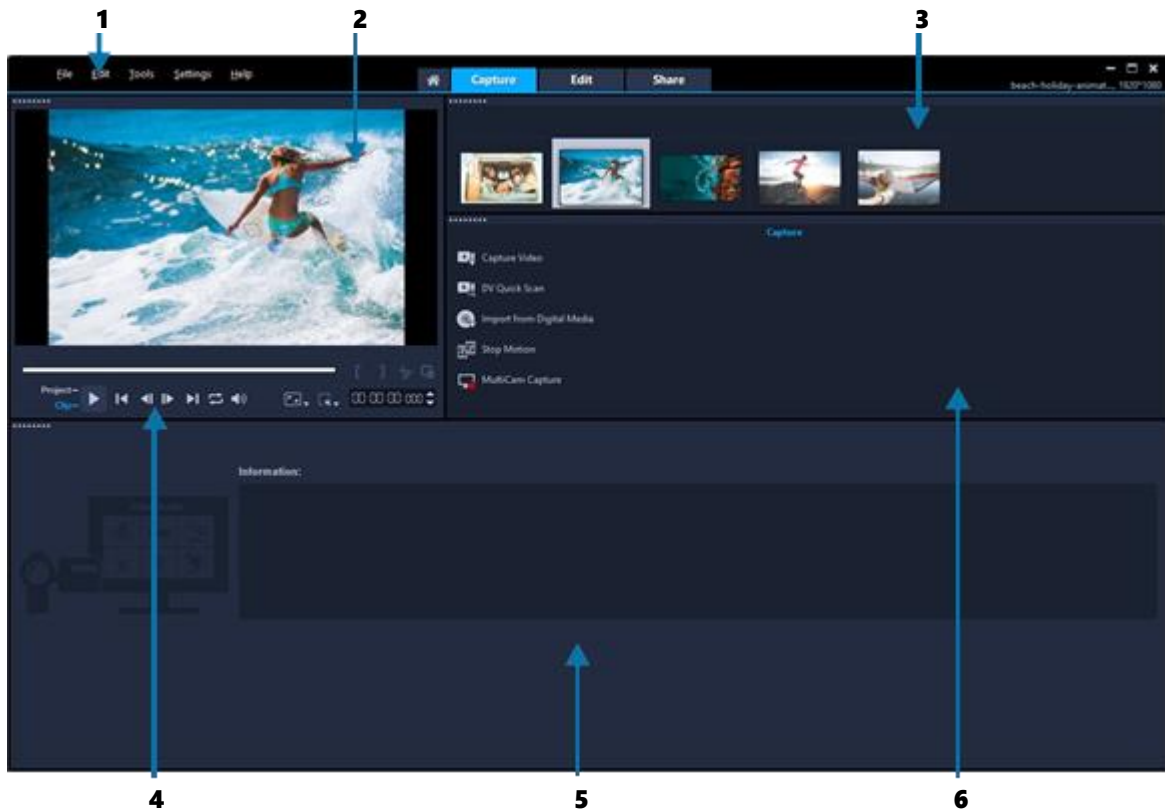
すばやくかつ効率よく作業を完了できるよう、ワークスペースごとに異なるツールとコントロールが用意されています。

[**Welcome**] タブについての詳細は「Welcome タブ」を参照ください。

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「ワークスペースのカスタマイズ」を参照ください。

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。

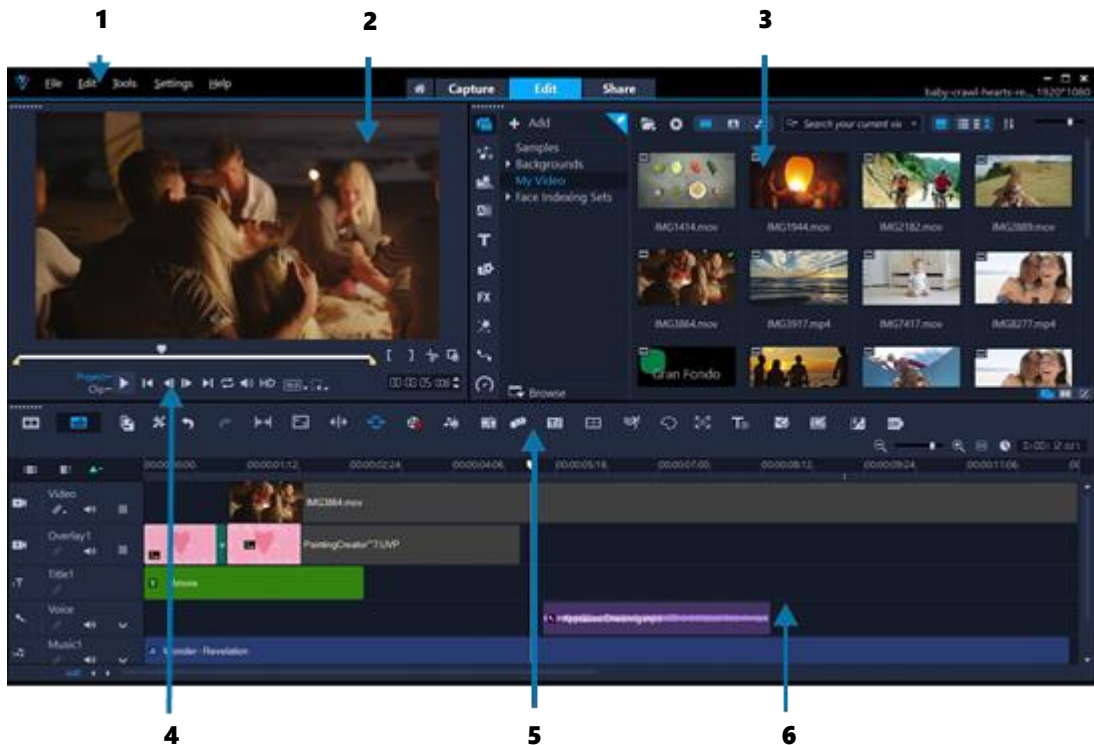


[取り込み] ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

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**-プレーヤーパネルで再生されている現在のビデオが表示されます。
3. **ライブラリーパネル**-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**-プレー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 の中心的部分です。ビデオクリップの並べ替え、編集、トリミングを行ったり、効果を追加したりできます。



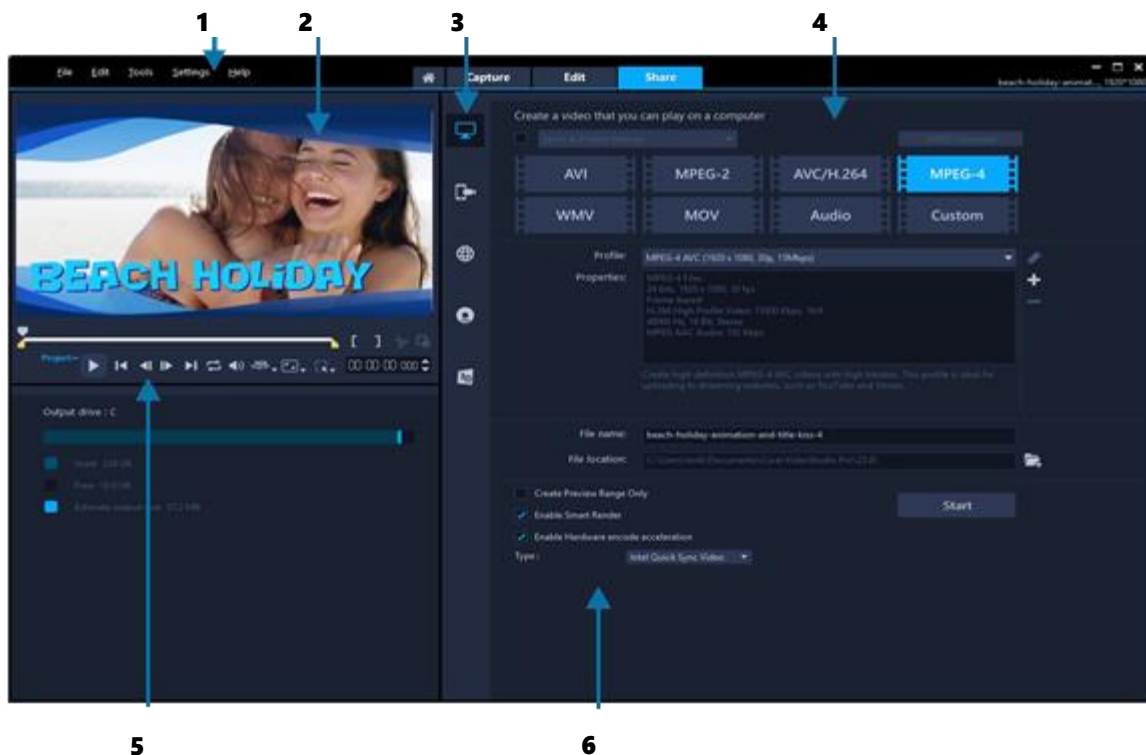
【編集】 ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

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. **プレーヤーパネル** - **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. **ライブラリーパネル** - 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、**ライブラリーパネル**とスペースを共有しています。

4. ナビゲーションエリア-プレーヤー 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「タイムライン」を参照ください。

完了ワークスペース

[完了] 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。



[完了] ワークスペースは以下のコンポーネントから構成されています。

1. メニューバー - VideoStudio をカスタマイズしたり、ムービープロジェクトを開く/保存したり、個々のクリップで作業を行ったり、その他多くの作業を実行するためのさまざまなコマンドがあります。
2. プレビューウィンドウ-プレーヤーパネルで再生されている現在のビデオが表示されます。
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** - プレーヤー パネルにクリップを再生するボタン、正確にトリミング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。

取り込み

取り込みワークスペースからメディアクリップを直接コンピューターのハードドライブに記録またはキャプチャーできます。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

編集ワークスペースには**タイムライン**が含まれています。これは VideoStudio 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、トリミングを行ったり、効果を追加したりできます。

完了

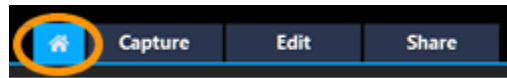
完了ワークスペースでは、ムービーを保存し共有できます。ビデオファイルを保存し、ディスクに書き込んで、Web にアップロードできます。

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**
 - **完了**

Welcome タブ

Welcome 画面は、**Welcome** タブからアクセスできます。



Welcome 画面では次の情報を入手できます。

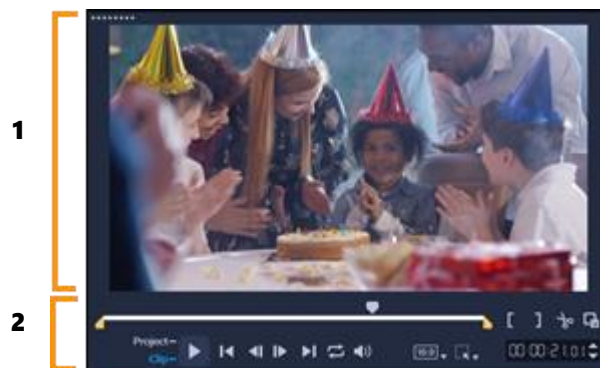
- ビデオ チュートリアル
- 入手可能なコンテンツ（無料および有料）
- アップデート情報
- その他のリソースに関する情報

Welcome 画面は、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**[初期設定セットアップページ]** 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画面が表示される場合があります。

プレーヤーパネルの使用

プレーヤーパネルは、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。



プレーヤーパネルは、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

プレーヤーパネルのプレビューウィンドウでは、プロジェクトをインタラクティブに編集できます。選択したコンテンツおよびツールを使って、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。






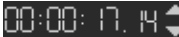



スマートガイドは赤い破線で表示されます。プレビューウィンドウで選択したオブジェクトを配置させるときに役立ちます。

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移動させるときに使用します。
	トリムマーカー (選択マーカー)	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、クリップをトリミングしたりできます。
	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、クリップをトリミングする開始位置と終了位置を設定します。
	マークイン/マークアウト	選択モードでクリップをトリミングする開始位置と終了位置を設定します。
	選択モード	クリップ内のセグメントを選択して削除できます。
	セグメントを削除	選択モードで選択したセグメントを削除する。
	クリップの分割	選択したクリップを分割します。クリップを分割する位置までジョグスライダーを移動し、このボタンをクリックします。
	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。
	開始点	最初のセグメントまたはキューに戻ります。
	前のフレームへ	前のフレームへ移動します。
	次のフレームへ	次のフレームへ移動します。
	繰り返し	繰り返して再生します。
	終了点	最後のセグメントまたはキューに移動します。
	ボリューム	スライダーをドラッグして、コンピューターのスピーカー音量を調整できます。

	HD プレビューと 360 プレビューのドロップリスト	高解像度 (HD) または 360 度 (360) で作成されるクリップやプロジェクトのプレビューができます。
	プロジェクトのアスペクト比を変更	アスペクト比を変更します (プロジェクト設定が更新されます)。
	歪みツール	クロップモードおよびスケールモードにアクセスできます (サイズ変更および歪曲)。
	ビデオ表示	トラック上のビデオをプレビューできます。
	オーディオ表示	オーディオ波形をプレビューできます。
	タイムコード	正確なタイムコードを指定して、プロジェクトの特定部分や選択したクリップに直接ジャンプできます。
	プレビューウィンドウを拡大	プレビューウィンドウのサイズを大きくします。


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

プロジェクトやクリップをプレビューするには

- プロジェクトまたはクリップをクリックし、**[再生]** をクリックします。



プロジェクトの作業中に、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。





トリミング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。




	パーツ	説明
	ストーリーボードビュー	メディアのサムネイルを時系列順に表示します。
	タイムラインビュー	個々のトラックのクリップをフレーム単位で編集するとともに、タイトル、オーバーレイ、ナレーション、音楽などの他の要素を追加して位置合わせを行います。
	置換モード	ライブラリーからクリップをドラッグ & ドロップして、タイムラインにあるクリップと入れ替えられます。この機能が有効になっていなければ、CTRL キーを押したまま、タイムラインにあるクリップからライブラリー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。

	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。
	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。
	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。
	記録/取り込みオプション	記録/取り込みオプションパネルを表示します。このパネルで、ビデオやファイルの取り込み、ナレーション録音、静止画の取得などをすべて実行できます。
	サウンド ミキサー	サラウンドサウンドミキサーとマルチトラックオーディオタイムラインを起動します。ここでオーディオ設定をカスタマイズできます。
	オートミュージック	オートミュージックオプションパネルを起動してさまざまなスタイルやムードでプロジェクトにBGMを追加します。プロジェクトの再生時間に合わせて音楽を設定できます。
	モーショントラッキング	[モーショントラッキング] ダイアログボックスが表示されます。選択したビデオクリップ特定要素のトラッキングパスを作成します。

	字幕エディター	[字幕エディター] ダイアログボックスが表示されます。セグメントを検出および整列し、選択したビデオクリップに簡単にタイトルを追加できます。
	マルチカメラエディタ	マルチカメラエディタを起動し、選択したメディアをインポートします。
	タイムリマップ	[タイムリマップ] ダイアログボックスが開き、ビデオクリップのフレーム速度変更やまたはフレームの逆転、フリーズなど、速度を制御できます。
	マスククリエイター	[マスククリエイター] ダイアログボックスが開き、ビデオマスクや静止画マスクを作成できます。
	パン&ズーム	キーフレームを使用して、パン/ズーム効果を適用できるパン/ズームダイアログボックスが開きます。
	3D タイトルエディタ	3次元のタイトルを作成して保存できる 3D タイトルエディターダイアログボックスが開きます。
	画面分割テンプレートクリエイター	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ーが開きます。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イター	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イターが開きます。
	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 クリエーター	ビデオクリップをアニメーション GIF に変換できます。

	ズームイン/ズームアウト	ズームスライダーとボタンを使用して、タイムラインの表示を調整できます。
	プロジェクトをタイムラインに合わせる	プロジェクトの表示をタイムライン全体の長さに合わせて調整します。
	プロジェクトの長さ	プロジェクトの合計の長さを表示します。

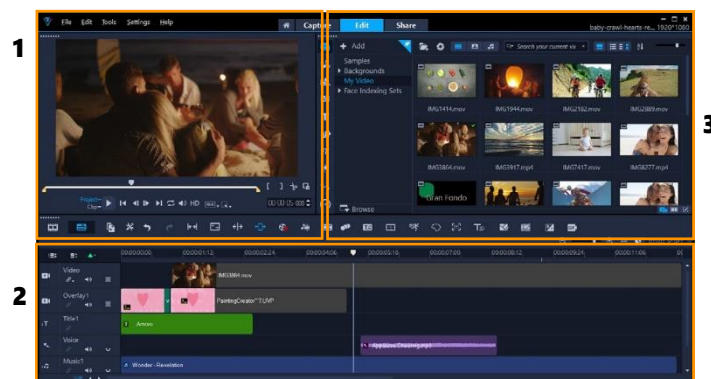
タイムラインのツールバーを表示/非表示にするには

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

ワークスペースのカスタマイズ

新し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たりして、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. プレーヤー 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. ライブラリーパネル—メディアライブラリーが保存されていて、オプションパネル

と同じスペースにあります。

ライブラリー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

- ライブラリーパネルの右下にある、以下のボタン    をクリックします。
 - ライブラリーパネルを表示
 - ライブラリー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 [ライブラリーパネル] の左上隅をダブルクリックします。

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

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

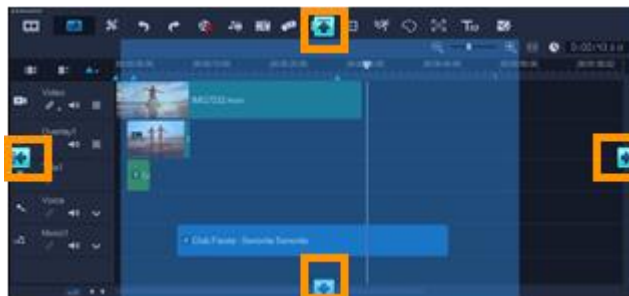
プログラムウィンドウのサイズをカスタマイズするには

- 以下のいずれかを行うことができます。
 - [元に戻す] ボタン  をクリックし、プログラムウィンドウの端をドラッグして希望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

1 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「レイアウトの設定のショートカット」を参照ください。

- 💡 [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。

キャプチャーとインポート



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리카ードに記録するビデオカメラ、ディスク、DV または HDV ビデオカメラの内蔵メモリ、携帯機器、そしてアナログおよびデジタル TV キャプチャー 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
- ディスクまたは外付けドライブからの取り込み
- 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、ライブラリーと取り込みオプションパネルが表示され、ここからさまざま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。



[DVビデオの取り込み] をクリックすると、DVテープ式ビデオカメラからコンピューターにビデオの映像や写真をインポートできます。



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



[デジタルメディアからインポート] をクリックすると、DVD ビデオ、AVCHD、BDMV フォーマットディスクまたはハードドライブからメディアクリップを追加できます。また、この機能は、ビデオを AVCHD、

Blu-ray ディスクまたは DVD ビデオカメラから直接インポートできます。



「[ストップモーション]」をクリックすると、写真およびビデオキャプチャー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ー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ー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ーのみとなっています)。詳細は、MultiCam Capture Lite の「[ヘルプ]」を参照ください。

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ー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ー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。
- **ライブラリーへ取り込み** - ビデオを保存する「[ライブラリー]」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みできます。

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、**[DV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ーデバイスを選択します。
- 4 **[形式]** ドロップリストからファイル形式を選択します。**[保存先]** フォルダーボックスで、フォルダーの場所を入力するか、**[ライブラリーへ取り込み]** 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、**[DVビデオの取り込み]** をクリックします。キャプチャーを中止するには**[キャプチャーを中止]** 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みできます。

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 **[DV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ー]** をクリックして録画を開始します。キャプチャーを中止す


るには [キャプチャーを中止] をクリックするか、Esc キーを押します。

- 5 DSLR がコンピューターに接続されているときに写真を取り込むには、[静止画として保存] をクリックします。


HDV ビデオカメラからビデオを取り込むには

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

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

MPEG-2形式でビデオを取り込むには

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

デジタルビデオ (DV) の取り込み

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

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

DV を取り込む場合は、オプションパネルの [オプション] をクリックし、[ビデオのプロパティ] を選択してメニューを開きます。[現在のプロファイル] から [DV タイ

プ-1] または [DV タイプ-2] のどちらで DV を取り込むかを選びます。

DV テープスキャンの使用

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

この機能の詳細については「クイック DVD ウィザード」を参照ください。

ビデオの日時を追加するには

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

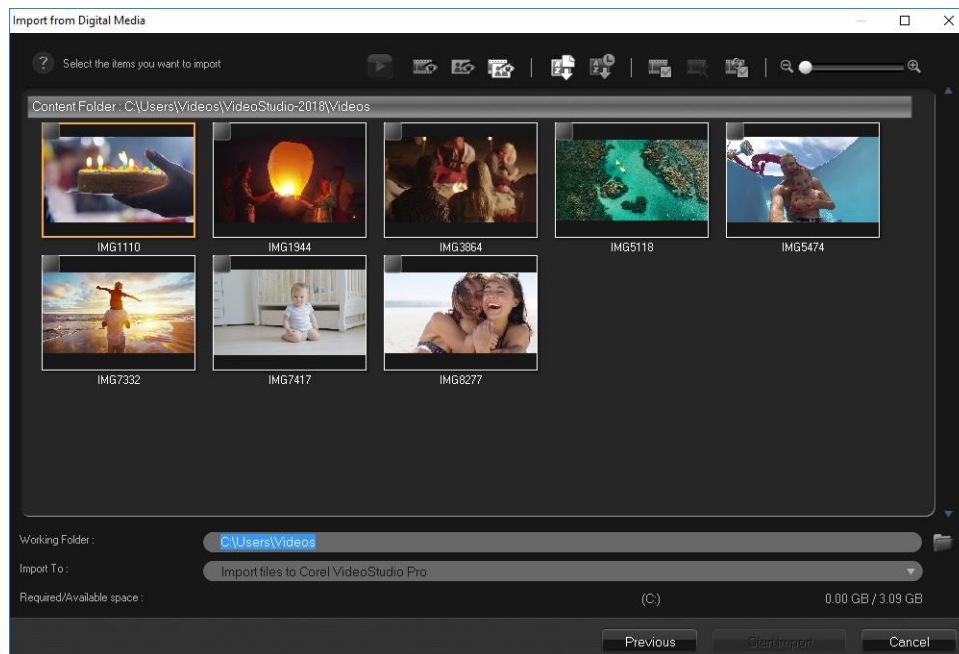
- 1 取り込みワークスペースで、[オプション] をクリックして [ビデオのプロパティ] を選択します。
- 2 ダイアログボックスが開き、以下の取り込み設定をカスタマイズできます。
 - ・ [入力ソース] タブでは、NTSC、PAL、SECAM ビデオのどれを取り込むのかを選び、[入力ソース] (TV、複合、または S-Video) を選択します。
 - ・ [カラーマネージャ] タブでは、取り込みの品質を上げるためにビデオソースを微調整できます。
 - ・ [テンプレート] タブでは、取り込んだビデオを保存するときを使うフレームサイズと圧縮方式を選びます。

ディスクまたは外付けドライブからの取り込み

DVD（DVD-Video、AVCHD）、BD（BDMV）ディスク、ハードドライブ、メモ리카ード、デジタルビデオカメラからビデオと写真を取り込みができます。

ディスクまたは外付けドライブから取り込むには

- 1 取り込みワークスペースで、**[ディスクまたは外付けドライブからの取り込み]** 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、**[ディスクまたは外付けドライブからの取り込み]** 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、**[ライブラリー]** 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、**「ディスクまたは外付けドライブからの取り込み」** 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 **「キャプチャー」** タブにも、同じチェックボックスがあります。詳しくは、「ワークスペースのカスタマイズ」を参照ください。

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、さまざま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
- スマートプロキシによる、より速く、よりスムーズな編集環境
- 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 FastFlickプロジェクトを作成するには

- 1 [ツール] > [FastFlick]をクリックします。
- 2 FastFlick ウィンドウから、[メニュー] > [新規作成] > [プロジェクト] の順にクリックします。
詳しくは「FastFlick」を参照ください。

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 ライブラリーで、[メディア] ボタン  をクリックします。
 - 2 プロジェクトファイル (.vsp) をライブラリー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ーにない場合は、[メディアファイルを取り込み] ボタン  をクリックし、プロジェクトファイルに移動し (デフォルトでは [マイプロジェクト] フォルダーに格納されています)、ファイルを選択し、[開く] をクリックします。プロジェクトのトラック、メディア、要素はすべてタイムラインに表示されます。
-  ライブラリーにプロジェクト (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を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「カスタムプロファイルの作成」を参照ください。

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すすめします。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できます。たとえば、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**完了**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「完了ワークスペースで、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

- くし、**［プロフィール名］** 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ィールを選択するには

- 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 **［プロフィール］** エリア、ドロップリストから **［個人プロフィール］** を選択します。
以前に保存したカスタムプロフィールはドロップリストのボックスにリストされます。
- 4 必要なプロフィールをクリックして、**［閉じる］** をクリックします。

スマートプロキシによる、より速く、よりスムーズな編集環境

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ーを利用することで、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ーとスマートプロキシキューマネージャーを使用して既存のプロキシファイルと将来のプロキシファイルを管理できます。

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

- 🗨 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)  > [スマートプロキシマネージャー] > [スマートプロキシの有効にする] をクリックします。

注意: コンピューター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有効／無効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ー] > [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

- [設定] > [スマートプロキシマネージャー] 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**：(現行の設定にしたがって) 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

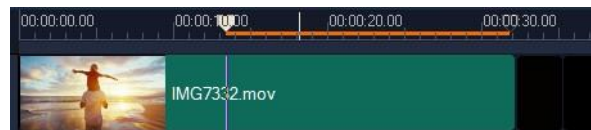
プレーヤーパネルのナビゲーションエリア内の **[再生]** ボタンは以下の 2つの目的のために使用されます。

- ・ 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. プレー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。
- 2 プレビュー範囲が選択された状態で、プレー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、やり直したりできます。

最後の操作を元に戻すには

- ツールバーの [元に戻す] ボタン  をクリックします。

元に戻した最後の操作をやり直すには

- ツールバーの [やり直し] ボタン  をクリックします。
- 💡 元に戻す回数は、[環境設定] ダイアログボックスで調整できます。
また、キーボードショートカットの [Ctrl + Z] および [Ctrl + Y] を使用すると、それぞれ操作を元に戻し、やり直すことができます。

グリッドラインの表示/非表示

写真やビデオの位置やサイズを変更するときには、グリッドラインが目安になります。また、グリッドラインを使うと、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。



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

プロジェクトの保存

プロジェクトをあとで編集または完成できるように、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。

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

スマートパッケージを使用したプロジェクトの保存

作業内容をバックアップしたり、ファイルを転送して別のコンピュータで共有または編集したりする場合は、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® のファイル圧縮技術を使用して、圧縮フォルダーとしてプロジェクトをパッケージしたり、オンラインストレージに使用したりできます。

スマートパッケージを使用してプロジェクトを保存するには

- 1 [ファイル] > [スマートパッケージ] の順にクリックして、プロジェクトをフォルダーや圧縮ファイルにまとめることを選択します。
- 2 フォルダーのパス、プロジェクトフォルダーの名前、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。

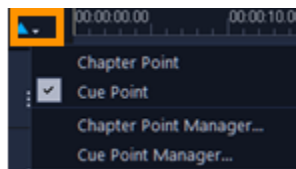
キューとチャプターの追加

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。

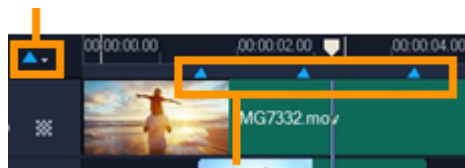
プロジェクトキューを追加するには

- 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。

キューポイントを追加/除去



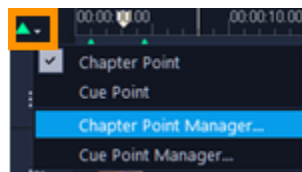
キューポイント

- 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、そしてキューポイントへのジャンプができます。

💡 チャプターおよびキューを削除するには、マーカーを**タイムラインルーラー**の外にドラッグしてマウスボタンを放します。または、**タイムラインルーラー**をチャプターポイントまたはキューポイントまでドラッグし、**[チャプターポイントを追加/削除]** あるいは **[キューポイントを追加/削除]** をクリックします（**チャプター/キューメニュー**の矢印の左にある青緑色の三角形）。

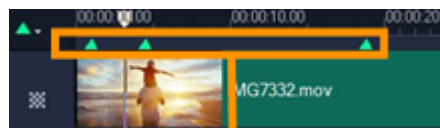
チャプターを追加するには

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



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

チャプターポイントの位置を変更するには、ポイント我希望の位置にドラッグします。



チャプターポイント

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

- ☰ チャプターおよびキューを削除するには、マーカーを**タイムラインルーラー**の外にドラッグしてマウスボタンを放します。または、**タイムラインルーラー**をチャプターポイントまたはキューポイントまでドラッグし、**[チャプターポイントを追加/削除]**あるいは**[キューポイントを追加/削除]**をクリックします（**チャプター/キューメニュー**の矢印の左にある青緑色の三角形）。
- 💡 プロジェクト内の希望のチャプターポイントの位置に**タイムライン**のスライダーをドラッグすることもできます。**[チャプターポイントを追加/除去]**をクリックします。

テンプレート



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られます。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

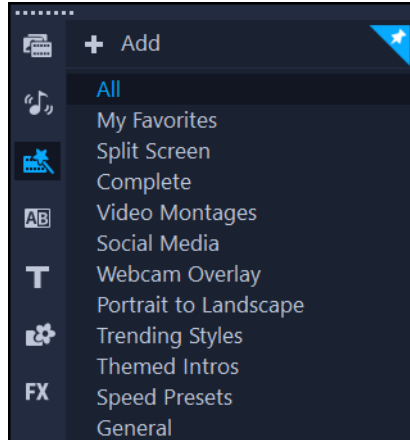
インスタント プロジェクト テンプレートの使用


インスタント プロジェクト テンプレートは、すで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。クリップと写真のブ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。たとえば、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。たとえば、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開くには


- 1 **【編集】** ワークスペースで、**【ライブラリー】** 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「画面分割ビデオ テンプレート」を参照ください。



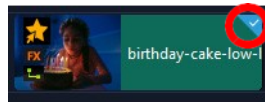
- 3 テンプレートをプレビューするには、**プレーヤー**パネルのテンプレート サムネイルをクリックして、**再生**  をクリックします。
- 4 テンプレートのサムネイルを右クリックして、**［先頭に追加］** と **［最後に追加］** の間の**タイムライン**で挿入点を選択します。
テンプレートは**タイムライン**に追加されます。

 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、**［ライブラリー］** 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。
 - ・ **［ライブラリー］** 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、プレースホルダー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。
- 2 タイムラインで右クリックしてコンテキストメニューから **【置換可能なクリップをマーク】** を選択します。
選択したタイムラインのプロジェクトを囲うオレンジ色の枠が表示されます。
- 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。

インスタントプロジェクトのテンプレートをインポートするには

- 1 [編集] ワークスペースで、ライブラリーパネルの [テンプレート] ボタン  をクリックします。
- 2 [プロジェクトテンプレートのインポート] ボタン  をクリックし、インポートする *.vpt ファイルを検索します。
- 3 [開く] をクリックします。

画面分割ビデオ テンプレート

VideoStudio で画面分割ビデオを簡単に作成して、プリセットまたはカスタマイズしたテンプレートによる複数のビデオを再生できます。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。


はじめる前に

- 使用するビデオクリップが [ライブラリー] にインポートされていることを確認します。
- 使用するビデオクリップをプレビューして、強調したいコンテンツにどのような図形が適しているかを考えます。たとえば、メインアクションが縦向きの場合、横向きの図形は適さないでしょう。

画面分割テンプレートを選択して適用するには

- 1 **【編集】** ワークスペースで、**ライブラリー** 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、プレースホルダーと入れ替えます。詳細は「置換モードの使用」を参照ください。
- 4 **【ライブラリー】** からビデオまたは写真を配置したい位置にあるプレースホルダーにドラッグし、マウスボタンを離します。
- 5 **【プレーヤー】** パネルで **【サイズ変更/クロップ】** ドロップダウン  をクリックし、**【スケールモード】** ボタン  をアクティブにします（モードがアクティブなときボタンは青色になります）。タイムラインでクリップを選択して、次のいずれかの操作を行います。
 - プレビューウィンドウに表示されているオレンジ色のサイズ変更ノードをドラッグして、選択したクリップのサイズを変更します。
 - プレビューウィンドウにクリップをドラッグして配置します。
- 6 **タイムライン** 上で別のトラックをクリックして、テンプレート内の他のクリップを調整します。

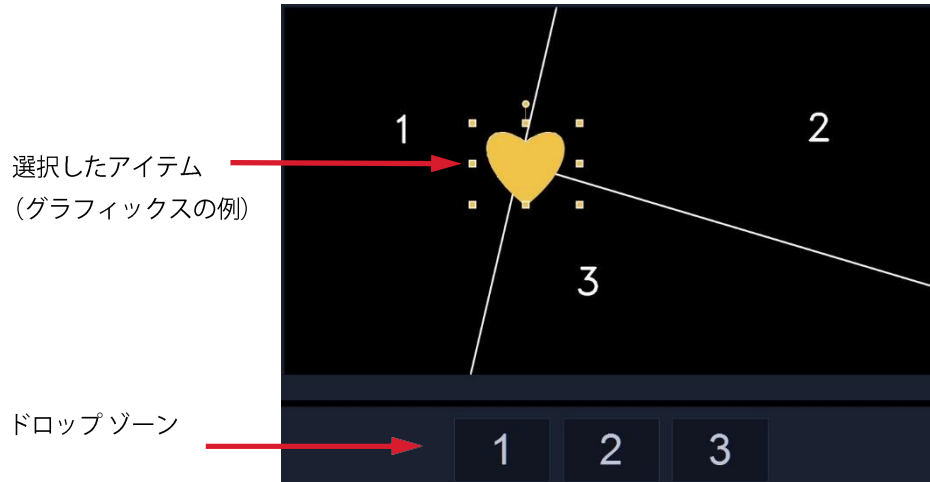
画面分割テンプレートを作成するには


- 1 **タイムライン** ツールバーで、**【画面分割テンプレートクリエイター】** ボタン  をクリックします。
- 2 **テンプレートエディタ** で、**分割ツール** パネルからツールを選択し、エディタウィンドウ内をドラッグしてエリアを異なるクリップゾーンに分割します。



各クリップゾーンに数字が表示されます。

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



- 3 線や図形、グラフィックスを調整するには、[分割ツール] または [グラフィック] で、該当する [選択] ツール  を選び、エディター画面で編集する要素を選択します。

線や図形をドラッグすると、位置やサイズを変更できます。また、[プロパティ] のエリアで、[回転]、[境界線の幅]、[境界線の色]、[不透明度] を調整できます。図形には、[旋回] および [傾斜] 設定も適用できます。

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

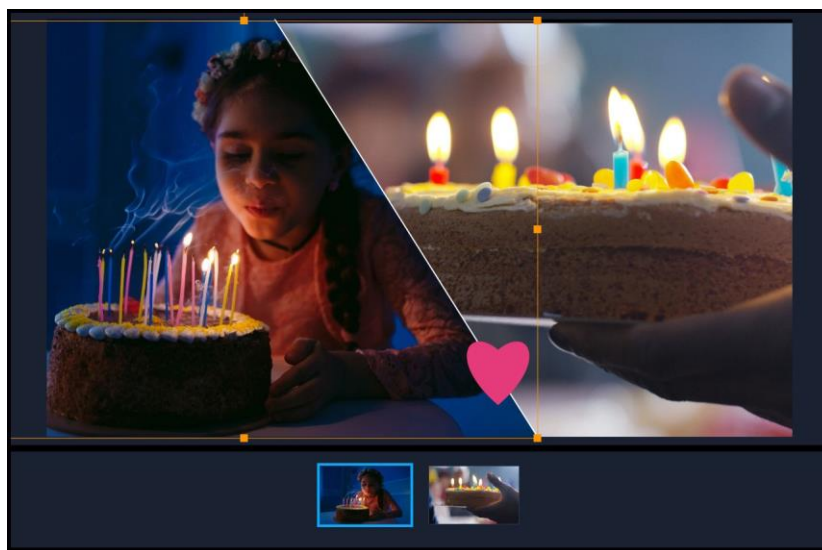
キーフレームの追加/削除 ジョグスライダー/
再生ヘッド



前のキーフレーム/次のキーフレーム

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。
- 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、ライブラリーの [テンプレート] カテゴリー内 [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

ライブラリーにあるメディア クリップを整理すると、プロジェクトに使う素材に素早く簡単にアクセスできるようになります。また、ライブラリーを取り込むと、メディア ファイルやその他のライブラリー情報を復元できます。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

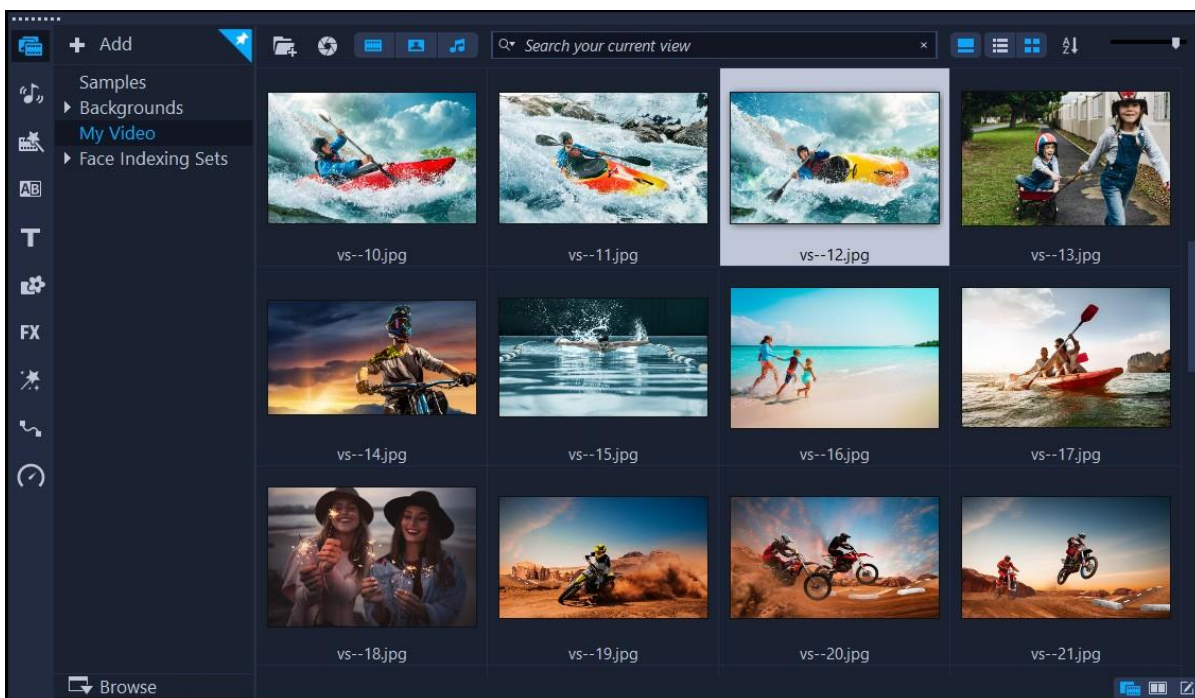
- ライブラリーの使用
- ライブラリーのクリップの並べ替え、表示、フィルター
- ライブラリーの素材にタグを適用
- ライブラリー内で検索するには
- ビデオクリップに顔のインデックス付け（Ultimateのみ）
- サムネイルのサイズ変更
- ファイルを 3D としてタグ付け

ライブラリーの使用

ライブラリーには、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。

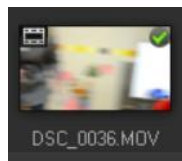
それぞれのプロジェクトに、カスタムライブラリーを作成しましょう。ライブラリー内では、メディアを選択、追加、削除できます。メディアファイルが元の場所から移動した場合は、自動的にそのリンクを元に戻すことができます。ハードドライブや外部ストレージドライブにバックアップを作成するために、ライブラリーを出力することも忘れないでください。これにより、あとでライブラリーをインポートすることができるようになります。

プロジェクトが完了したら、ライブラリー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ー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ーに再びインポートできます。



🗨️ ライブラリー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。

ライブラリー内のクリップをトリミングするには、プレーヤーパネルの [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ーファイルには、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「サポートされるファイル形式」を参照ください。


ライブラリーでメディアを選択するには


- ライブラリーでは、以下のような操作ができます。
 - ひと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ひとつ目をクリックし、**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ーに追加するには

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

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

ライブラリーからメディアクリップを削除するには

- 1 ライブラリーでクリップを選択し、**[削除]** キーを押します。
または、ライブラリーでクリップを右クリックし、**[削除]** をクリックします。
注意: ライブラリー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ーから削除しても、ライブラリー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、ライブラリー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。

ライブラリーを出力するには

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


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

ライブラリーを取り込むには

- 1 [設定] > [ライブラリーマネージャー] > [ライブラリーの取り込み] 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。


 この操作により、ライブラリー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。

ライブラリーのクリップの並べ替え、表示、フィルター



ライブラリー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

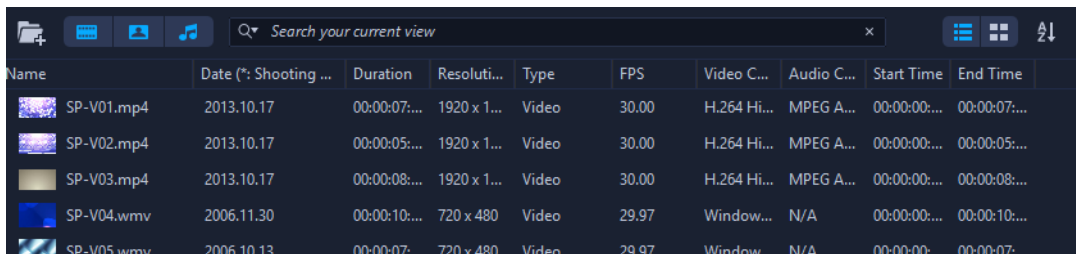
- ・ [ライブラリーのクリップを並べ替え] ボタン  をクリックし、メニューから [並べ替え] プロパティを選択します。






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  をクリックします。サムネイルを表示するには [サムネイル表示] ボタン  をクリックします。

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




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



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

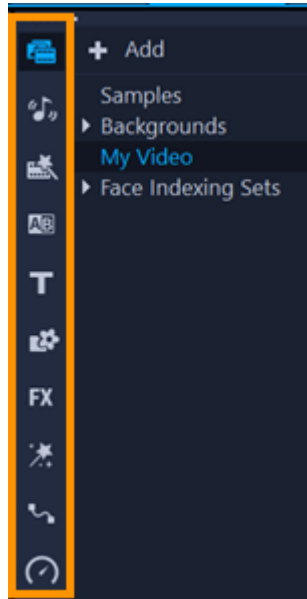
リスト表示には、ファイル名、メディアの種類、日付、長さ、解像度、フレーム/秒 (FPS)、コーデックなどのプロパティが表示されます。

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] 

ライブラリーパネル表示を変更するには

- ・ ライブラリー 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。



ライブラリーの素材にタグを適用

メディアファイルなどの素材にタグを適用すると、そのメディアを見つけやすくなります。デフォルトのタグカテゴリだけでなく、独自のタグカテゴリ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。たとえば、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できます。

アセットにタグを追加するには

- 1 ライブラリーパネルで、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できます。

タグのカテゴリを編集するには

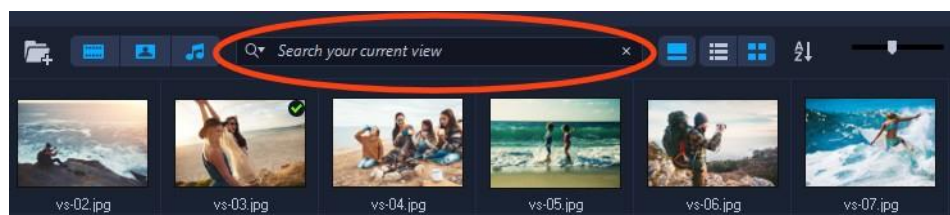
- 1 **【タグ】** ウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
 - タグのカテゴリに新しいキーワードを追加するには、カテゴリの下向き矢印をクリックして、「+」ボタンをクリックし、新しいキーワードを入力します。
 - 新しいカテゴリを追加するには、**【タグ】** ウィンドウの左上隅にある「+」ボタンをクリックします。ウィンドウの下部に新しいカテゴリが表示されます。新しいカテゴリの左側にある**【カテゴリの名前を変更】** ボタンをクリックし、カテ

ゴリーの名前を入力します。これにより、カテゴリー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。


ライブラリー内で検索するには

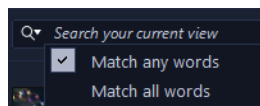
[ライブラリー] の [検索] ボックスを使って、特定のメディアや [ライブラリー] にある他のアセット（トランジション、タイトル、グラフィックス、効果など）を見付けることができます。



ライブラリー内を検索するには

1. [ライブラリー] 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、[ライブラリー] 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のみ)

顔のインデックス機能を使って、ライブラリー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

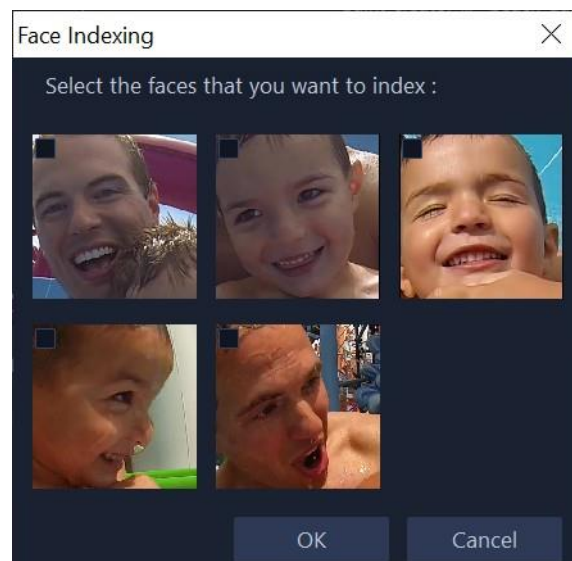
メントに絞り込んで検索できます。たとえば、長いビデオに人物が定期的に登場するような場合、**顔のインデックス作成**を実行すると、ビデオに登場するさまざまな顔のリストが表示されます。リストアップされた顔をひとつまたは複数選択し、その顔が写っているクリップのセグメントを表示させることができます。この機能は非破壊なため、クリップ全体はそのまま残ります。トリムマーカを使うことで、顔の出現位置を簡単に確認できます。また、識別した顔にはそれぞれ名前を付けることができます。

クリップを分析した後、**顔のインデックス作成結果**が、ライブラリーの [**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。

ライブラリー 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

- 1 ライブラリーの [**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。

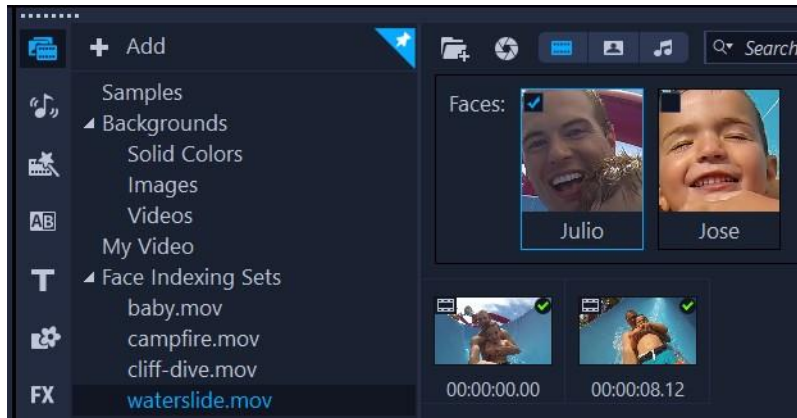


- 2 トリミング結果に含めたい顔のサムネイルをすべてクリックし、 [**OK**] をクリックします。

検出されたそれぞれの顔のサムネイルがライブラリーの上部に表示され、トリミン

グ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。

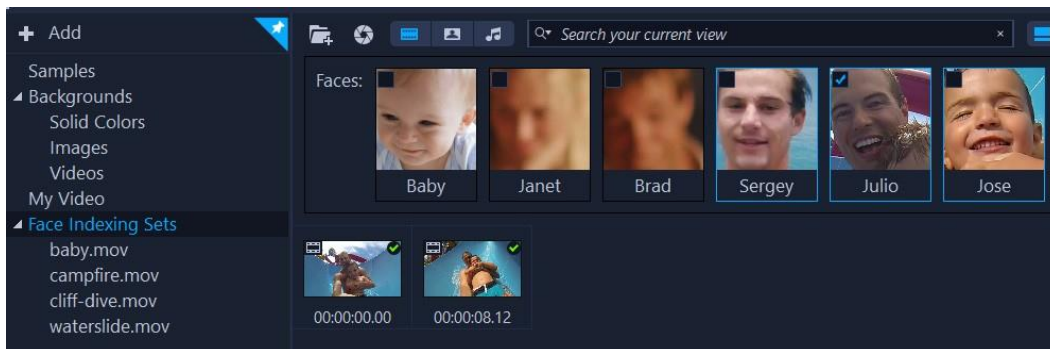
- 3 トリミングしたセグメントのサムネイルをダブルクリックすると、**[ビデオクリップのトリム]** をウィンドウでプレビューや編集ができます。プロジェクト内にセグメントを使用するには、ライブラリーからサムネイルをタイムライン上にドラッグします。



トリミング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

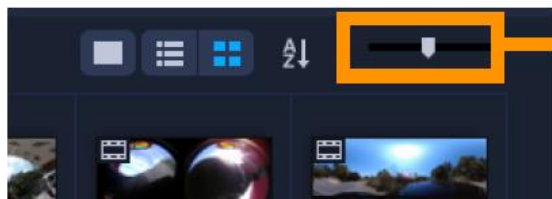
- 1 ライブラリー パネルで [メディア] ボタンをクリックします。
- 2 ギャラリー リストで、[顔のインデックス付けセット] をクリックします。
過去にインデックス作成されたすべての顔のサムネイルがライブラリー パネルに表示されます。
- 3 以下のいずれかを実行します。
 - ひとつまたは複数の顔のサムネイルをクリックすると、トリミングしたクリップを顔でフィルタリングできます。
 - [顔のインデックス付けセット] 内でファイル名をクリックすると、そのクリップに関連するセグメントが表示されます。
- 4 トリミングしたセグメントのサムネイルをダブルクリックすると、[ビデオクリップのトリム] 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、ライブラリー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、ライブラリー内のさまざまなメディアクリップを参照しやすくなります。



サムネイルのサイズ
スライダー

サムネイルのサイズを調整するには

- スライダーを左右に動かして、サムネイルのサイズを拡大または縮小します。

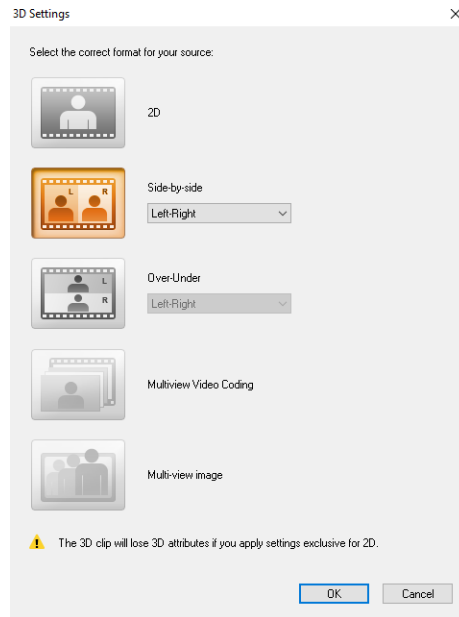
ファイルを 3D としてタグ付け

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

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

ビデオクリップや写真クリップに 3D のタグを付けるには

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



2 3D コンテンツの適切な形式を設定するには、以下のオプションのいずれかを選択します。

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

3 [OK] をクリックします。

これで、**ライブラリー**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。

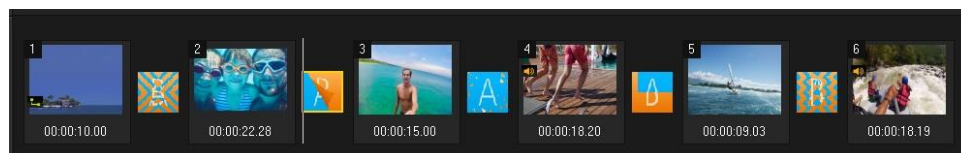
- タイムラインビューの切り替え
- トラックの表示/非表示
- トラックの追加と交換
- トラック名の変更
- トラックの高さの調整
- グループ化とグループ化の解除
- リップル編集の使用
- 置換モードの使用

タイムラインビューの切り替え

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

ストーリーボードビュー

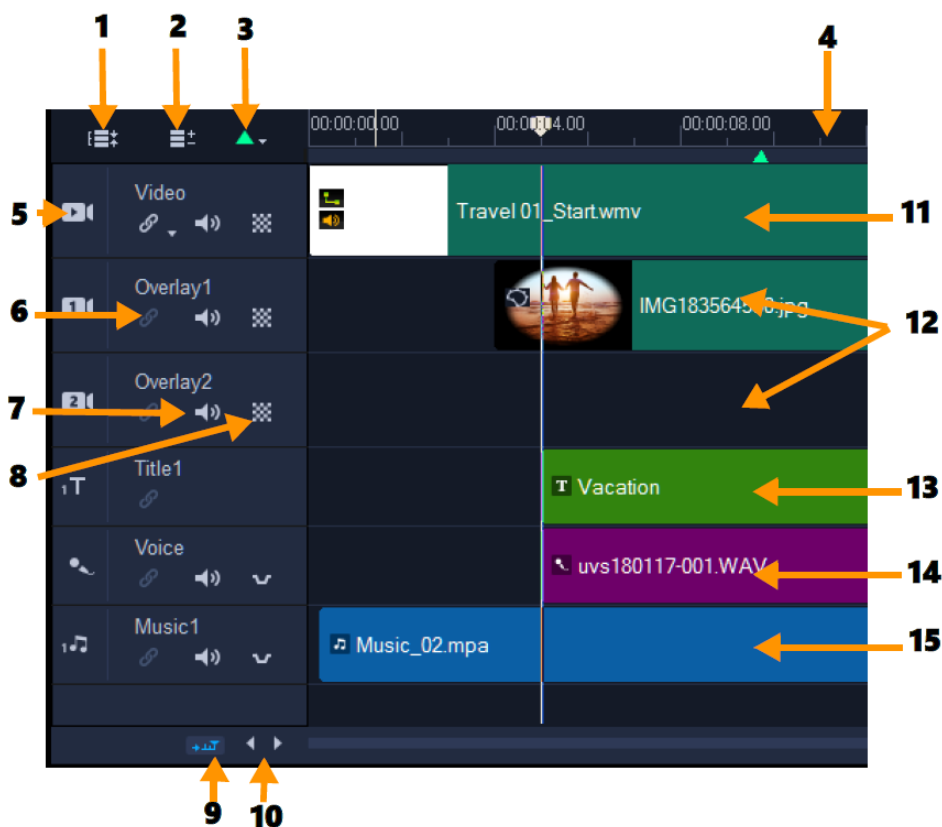
プロジェクトの写真およびビデオクリップをすばやく簡単に整理するには、ストーリーボードビューを使用します。ストーリーボードの各サムネイルは、写真、ビデオクリップ、またはトランジションを表しています。サムネイルはプロジェクトに現れる順番で表示されます。ドラッグして並べ替えることもできます。各サムネイルの下にはクリップの長が表示されます。さらに、ビデオクリップ間にトランジションを挿入することや、選択したビデオクリップをプレビューウィンドウでトリミングすることもできます。



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

パーツ	説明
1—すべての可視トラックを表示	プロジェクト内のすべてのトラックが表示されます。
2—トラックマネージャー	タイムラインに表示されるトラックを管理できます。
3—チャプター/キューポイントを追加/削除	ムービーにチャプターポイントまたはキューポイントを設定できます。
4—タイムラインルーラー	プロジェクトのタイムコードの増分を、時:分:秒:フレーム数で表示します。クリップとプロジェクトの長さの確認に役立ちます。
5—トラックボタン	個々のトラックを表示/非表示にします。
6—リップル編集を有効/無効	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「リップル編集モードの使用」を参照ください。
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— 透明トラック	透明トラックモードを開始します。「トラックの透明度」を参照ください。
9— タイムラインを自動的にスクロール	現在のビューよりも長いクリップをプレビューするとき、タイムラインに沿ってスクロールするのを有効/無効にできます。
10— スクロールコントロール	左右のボタンを使用するか、スクロールバーをドラッグして、プロジェクト内を移動できます。
11— ビデオトラック	ビデオ、写真、グラフィックス、およびトランジションを含みます。HTML5 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。HTML5 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。

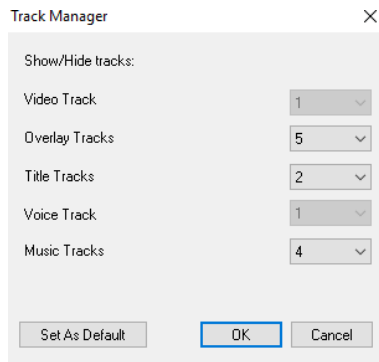
HTML5 プロジェクトでは、最大で3つのバックグラウンドトラック、47のオーバーレイトラック、2つのタイトルトラック、および3つのミュージックトラックを使用できます。

ビデオトラックとボイストラックは、それぞれひと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。



💡 [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ひとつを選択します。


- **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。たとえば、**トラックの削除**は、プロジェクトにオプションのトラックが追加されていないと利用できません。同様に、あるトラックの種類に追加できる最大数のトラックが選択されている場合、トラックを挿入するメニューコマンドは表示されません。

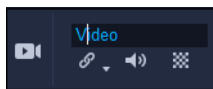
オーバーレイトラック交換するには

- 1 [オーバーレイ] トラック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。

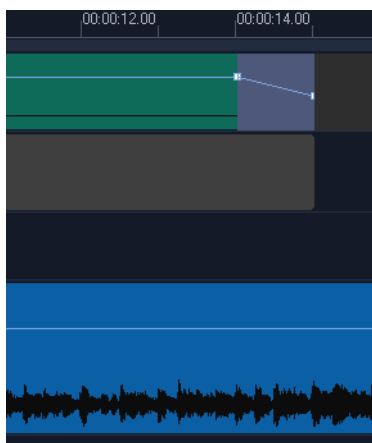


トラックの名前を変更するには

- 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できます。サウンドミキサーモードが有効な場合、トラックの幅を広くすると波長がよく見えてサウンドレベルノードの調整が容易になります。



一番下の青色のトラックの高さを大きくした様子。

トラックの高さを調整するには

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

注意: トラックの高さには最小値があります。

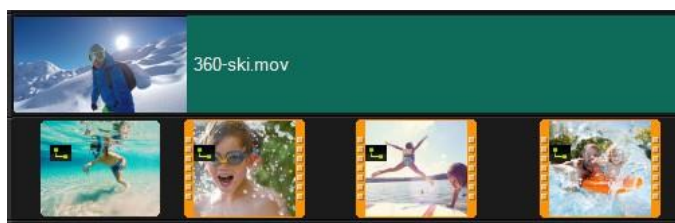
- 💡 タイムライン右端のスクロールバーは、トラックがタイムラインパネルで使用できる範囲を超えた場合に有効になります。

グループ化とグループ化の解除

タイムラインにあるアイテムをグループ化したりグループ化を解除したりできます。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には

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

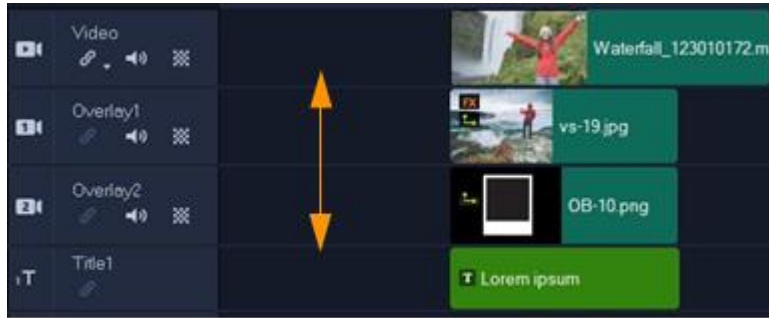
- 1 タイムラインでグループ化されたアイテムの上で右クリックし、表示されたメニューから **[グループ化の解除]** を選択します。

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。

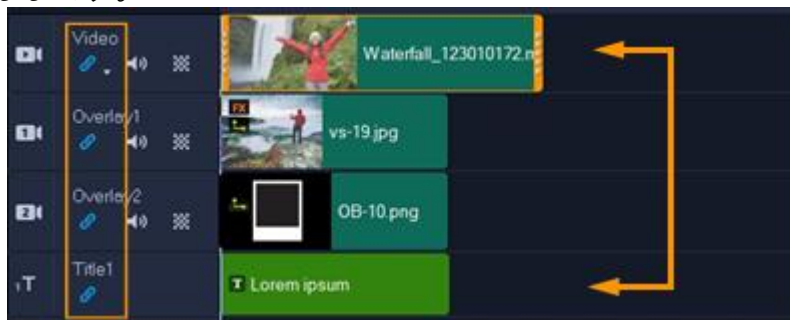
たとえば、**【ビデオ】**トラックの先頭に10秒間のクリップを追加する場合は、他のクリップすべては10秒ずつ右に移動します、これはすべてのトラックの同期を維持できるので、編集の効率が高まるという利点もあります。



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

- 1 タイムライン上で、**【ビデオ】**トラックヘッダーのエリアで**【リップル編集を有効/無効にする】**ボタンをクリックします。

【リップル編集】がアクティブになると、ボタンが青色になります。


- 2 【ビデオ】トラックとの同期を維持したい各トラックのヘッダーにある【リップル編集を有効/無効にする】ボタン  をクリックします。

注意: 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できます。

置換モードの使用

置換モードを有効にすると、ライブラリー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ーにあるクリップと置換できます。この機能は、とく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ー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



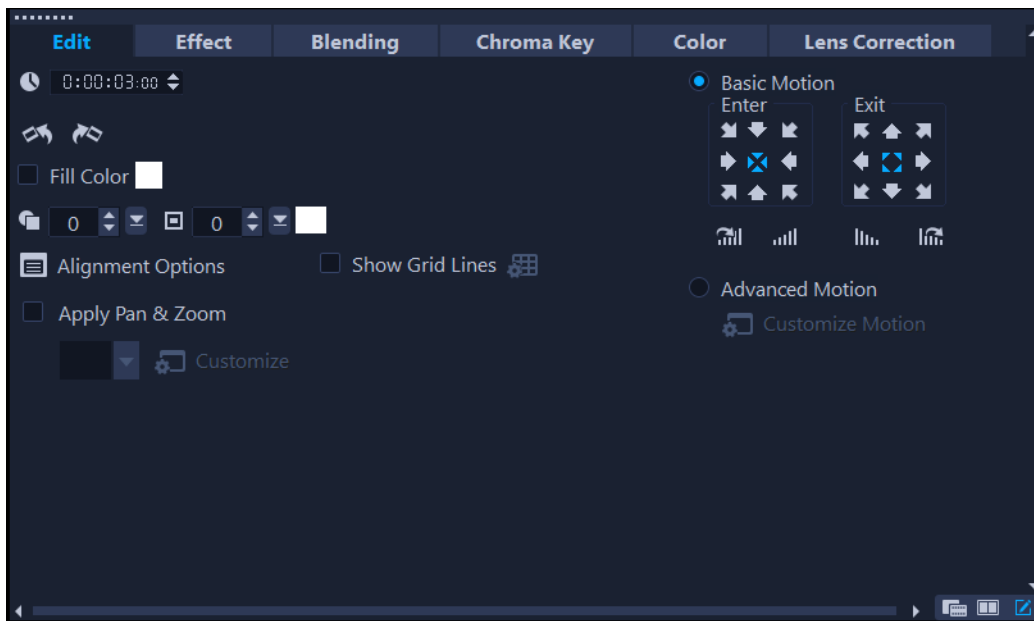
ビデオクリップ、写真、オーディオクリップは、プロジェクトの主要な要素です。これら进行操作するもっとも重要なスキルをぜひ習得しましょう。このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 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
- ビデオや写真をオーディオキューに合わせる
- ビデオクリップや写真をオーディオキューに合わせるには
- 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
- クリップのトリミング
- 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
- ひとつのビデオファイルを複数のクリップにトリミングするには
- トリミング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。




[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ミングできます。
- **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** - [モーションの生成] 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「モーションを生成する」を参照ください。

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 ▼ 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できます。たとえば、増幅やエコーの追加、ピッチの調整、あるいはさまざまなレベルオプションを選択できます。

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「オーディオ」を参照ください。

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「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」、または「オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用」を参照ください。

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、「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「基本的な色やトーンの補正」、「ホワイトバランスの調整」を参照ください。

- **トーンカーブ**：詳細については「トーンカーブ」を参照ください。
- **HSL 調整**：詳細については「HSL 調整」を参照ください。
- **カラーホイール**：詳細については「カラーホイール」を参照ください。
- **LUT プロファイル**：詳細については「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「レンズ補正」を参照ください。

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できます。

バッチ変換を実行するには

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

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


- 5 [変換] をクリックします。

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

て終了します。

バッチ変換プロファイルを作成するには

- 1 [ファイル] > [バッチ変換] をクリックします。
- 2 [バッチ変換] ダイアログ ボックスで、プロファイルとして保存する設定を選択します。
- 3 [プロファイル] ボタンをクリックして [プロファイルを追加] を選択します。
- 4 [テンプレートを追加] ダイアログ ボックスで、プロファイルの名前を入力します。


 [プロファイル] ボタンをクリックし、適用するプロファイルを選択すると、バッチ変換プロファイルを適用できます。

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

ビデオクリップの追加

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

- ライブラリー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。
- [ライブラリー] 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 エクスプローラーでひとつまたは複数のビデオ ファイルを選択し、ビデオトラックまたはオーバーレイトラックにドラッグします。
- ファイル フォルダーから直接ビデオトラックまたはオーバーレイトラックにクリップを挿入するには、タイムラインを右クリックし、[ビデオを挿入] を選択して、使用するビデオを指定します。

 VideoStudio は、3D メディアクリップに対応しています。3D メディアクリップにタグを付けると、3D 編集機能で簡単に識別して、編集できるようになります。詳細については「ファイルを 3D としてタグ付け」を参照ください。



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

写真の追加

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

VideoStudio は、Corel PaintShop Pro PSPIMAGE ファイル (*.pspimage) に対応しています。ライブラリーに取り込まれた 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 ライブラリーでクリップを右クリックします。
- 2 [挿入先] をクリックして、メディアクリップを追加するトラックを選択します。
- 3 以下のオプションのいずれかを選択します。
 - レイヤー - ファイルにある複数のレイヤーをそれぞれ異なるトラックに含めることができます。
 - 結合 - 結合した画像を単一トラックに含めることができます。

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

タイムライン上でクリップを移動

クリップは簡単に**タイムライン**上で移動させることができます。たとえば、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場合などにクリップを移動させます。タイムライン上でクリップや写真を移動するときは、キューポイントをスナップポイントとして使用できます。

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。

	操作
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

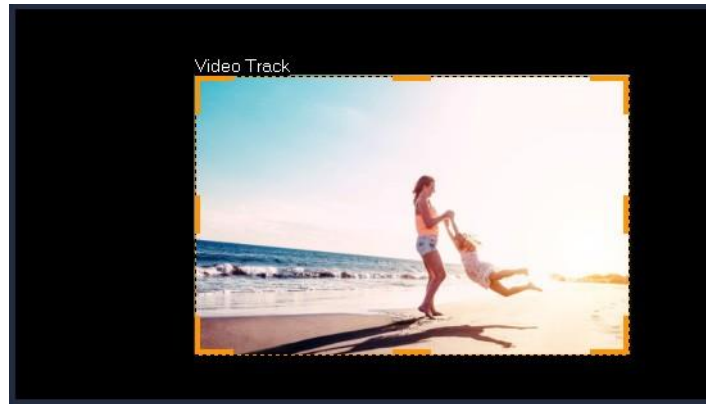
ビデオクリップや写真を回転させてビデオの方向を変更できます。たとえば、スマートフォンのカメラを使用して縦方向で撮影したビデオを回転して横長の向きのビデオに変更したり、上下が逆さまのビデオを作成したりできます。

ビデオクリップや写真を回転するには



- 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、[クロップ] ツール  を選択します。
- 3 プレビュー ウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。
 - **サイズ**：サイズ変更ハンドルをドラッグして四角形でクロップ領域を設定します。角でハンドルをドラッグするとアスペクト比を維持できます。
 - **位置**：ポインタをクロップ領域内に置き、希望する場所へこの領域をドラッグして移動します。



ビデオおよび写真のサイズ変更/スケーリング

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



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

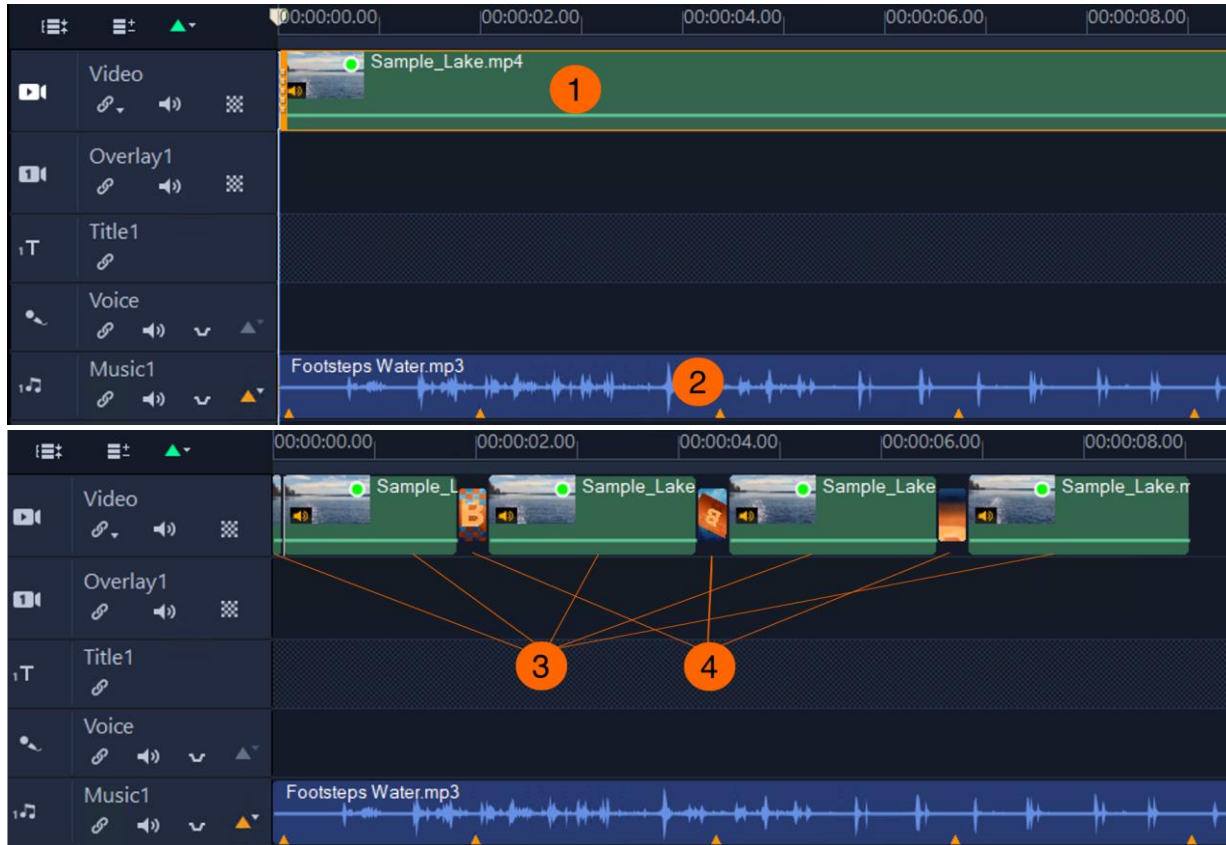
ビデオおよび写真のサイズを変更/スケーリングするには

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

ビデオや写真をオーディオキューに合わせる

タイムライン上のビデオや写真をオーディオキューに合わせるすることができます。

VideoStudio はオーディオキュー間の間隔に合わせてビデオセグメントの長さを調整し、セグメント間にトランジションを追加できます。デフォルトでは、プリセットリストのトランジションがランダムに挿入されます。リストに含まれるエフェクトはカスタマイズできます。また、すべてのセグメント間に同じトランジションを挿入することもできます。



VideoStudioはビデオクリップ(1)をセグメント(3)に分割し、セグメント間にトランジションエフェクト(4)を挿入することで、オーディオキュー(2)に合わせます。セグメントの長さはオーディオキュー間のインターバルの長さに合わせます。

写真とタイトルの場合、クリップの長さはキューの間隔に合わせて調整されます。キューの間隔より短いビデオクリップはトリミングされず、アプリケーションは**タイムライン**の次のクリップをキュー間隔に合わせます。長いビデオでは、各セグメントがトリミングされた後、次のセグメントがランダムに後ろにずらされます。最後のセグメントがキューの間隔に収まる長さが無い場合、そのセグメントは破棄されます。スライダーを使ってセグメントを調整できます。オーディオクリップの最後のキューがマッチングされた後、**タイムライン**上の残りのクリップはトリミングされません。オーディオキューについては、「オーディオキューを使うには」を参照ください。

ビデオクリップや写真をオーディオキューに合わせるには


1. 音声トラックまたはミュージックトラックのクリップにオーディオキューを追加します。
2. ビデオまたはオーバーレイトラックのトラックパネルを右クリックし、**オーディオキューに適合**をクリックします。

セグメント間にトランジション効果を追加する場合は、**クリップ間にトランジション効果を加える**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。

次の操作も可能です。

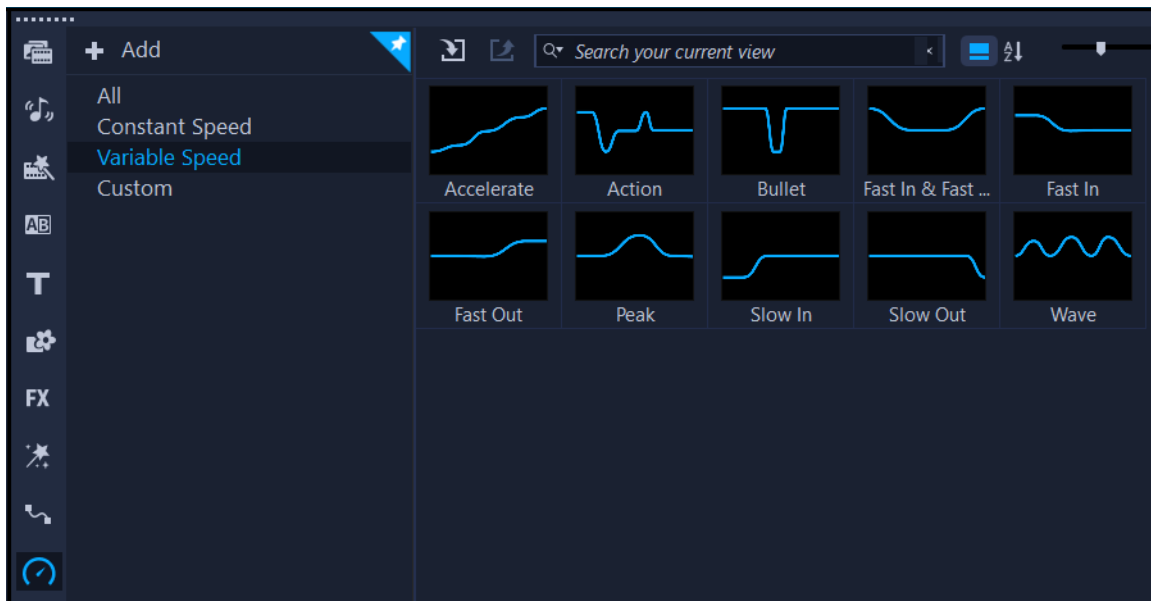
トランジション速度の設定	トランジション速度 リストボックスからオプションを選択します。
トランジション効果の選択	既定のトランジション効果 リストボックスからすべてのセグメント間に挿入する効果を選択するか、 ランダム を選択してプリセットリストからランダムにトランジションを挿入します。
トランジション効果のリストをカスタマイズ	既定のトランジション効果 リストボックスから ランダム を選択します。設定ボタンをクリックします。 ランダム効果をカスタマイズ ダイアログボックスで、リストに含めたい効果のチェックボックスを有効にします。 ヒント: すべてのチェックボックスを無効/有効にするには すべて除去/すべて選択 を選んでください。

 ビデオまたはオーバーレイトラックの空白領域を右クリックし、**オーディオキューに適合**をクリックすると、ビデオクリップや写真をオーディオキューに合わせることもできます


速度のプリセット


ライブラリーの**[速度]** カテゴリーでは、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。ライブラリー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、ライブラリーから何度も

利用できます。



速度プリセットを適用するには

- 1 ライブラリーパネルで、**速度**ボタン  をクリックすると、さまざまな速度プリセットのサムネイルが表示されます。
ライブラリーにあるプリ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]** カテゴリーを選択します。
- 2 **[速度]** プリセットをライブラリー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「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

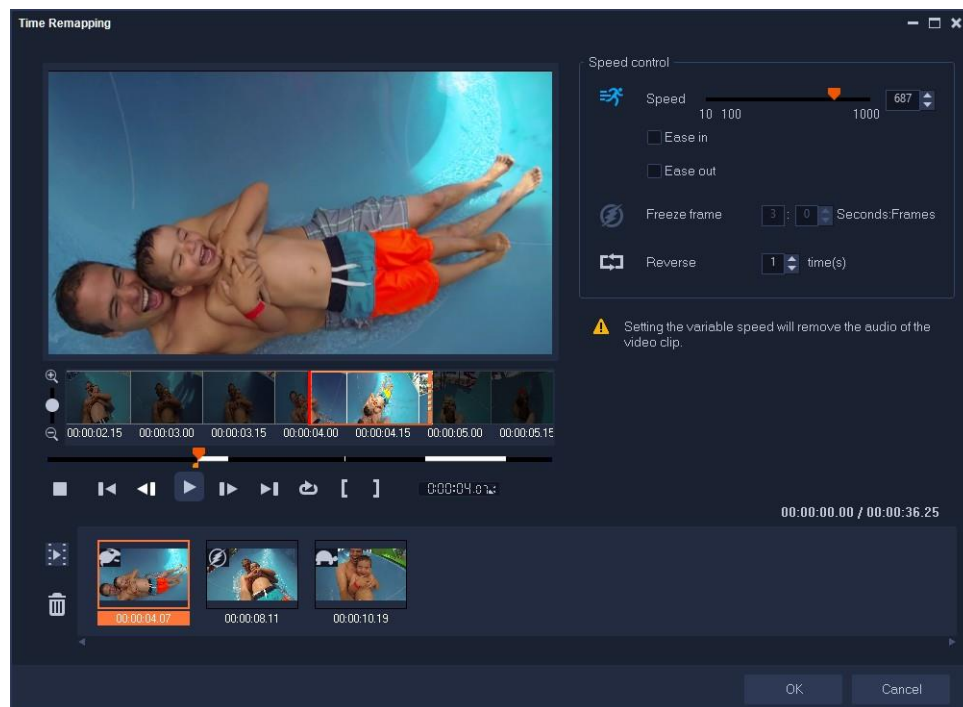
- 1 **[変速コントロール]** ウィンドウでクリップの変速コントロール設定を編集または作成したら、**[名前を付けて保存]** ボタンをクリックします。
- 2 **[速度テンプレートとして保存]** ウィンドウで、**[テンプレート名]** ボックスに名前を入力します。
- 3 **[保存先]** ドロップリストで、プリセットのライブラリー カテゴリーを選択します。

- 4 [OK] をクリックします。
プリセットがライブラリーに追加されます。

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をしたりできます。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、再生およびトリミング 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

ビデオ映像の再生スピードを変更、フリーズ、逆再生させるには


- 1 タイムラインビュー (編集 ワークスペース)で、編集するクリップを右クリックし、コンテキストメニューから**タイムリマップ**を選択します。
- 2 [タイムリマップ] ウィンドウでビデオをコマ送りし、再生速度の変更、アクションの逆再生、フリーズフレームを追加する場所を決めます。
- 3 [再生] ボタン  をクリック、またはジョグ スライダーをお好みの位置までド

ラッグして、[マークイン]  または [マークアウト]  ボタンで編集するクリップのセグメントを選択します。クリップ内でマークされたセグメントが白線で表示されます。



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。

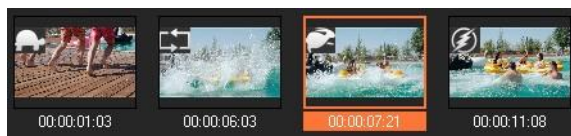
徐々に速度を変更するには、[イーズイン]、[イーズアウト] チェックボックスを使用します。

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  をクリックしてフレームの長さを秒で入力します。

6 適用した変更を確認するには、再生コントロールの下に表示されるサムネイルを確認します。サムネイルの左上のアイコンは、適用した速度コントロールの種類を表示します（速度変更に使われるアイコンは、亀がスローモーション、うさぎが高速を意味します）。



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

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

7 [OK] をクリックし、編集ワークスペースに戻ります。

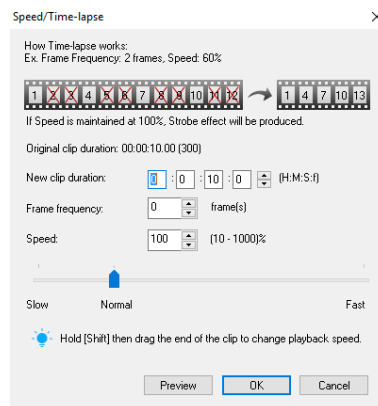
ビデオ再生速度の変更

ビデオの再生速度は、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、以下を参照ください。

ビデオクリップの速度とタイムラプス属性を調整するには

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



- 3 [変更後のクリップの長さ] でビデオ クリップの長さを指定します。
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ください。
- 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: 値が大きいくほどクリップの再生速度は速くなります(値範囲：10～1000%)。
- 6 [プレビュー] をクリックして設定の効果を確認します。

7 [OK] をクリックします。

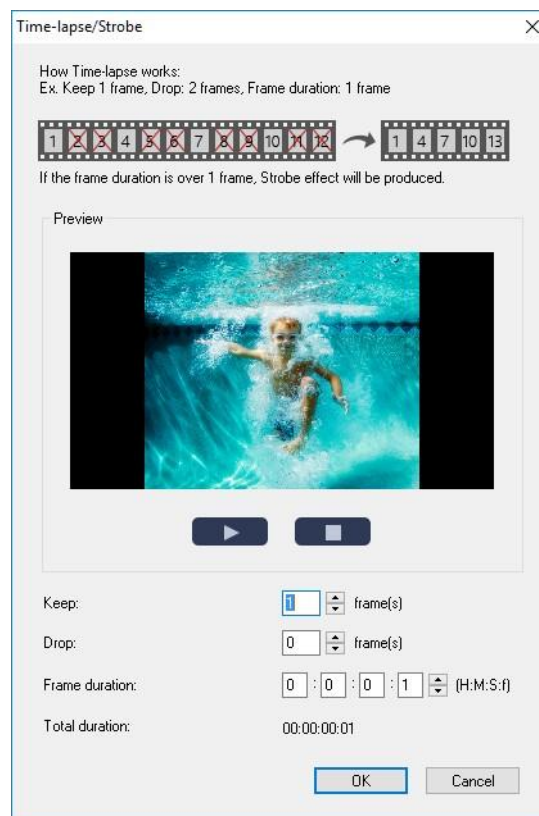
写真にタイムラプス/ストロボ効果を適用するには

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

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: たとえば [維持] に1、[ドロップ] に3を入力します。つまり、その間隔にしたがって選択した写真セットに対してひと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。



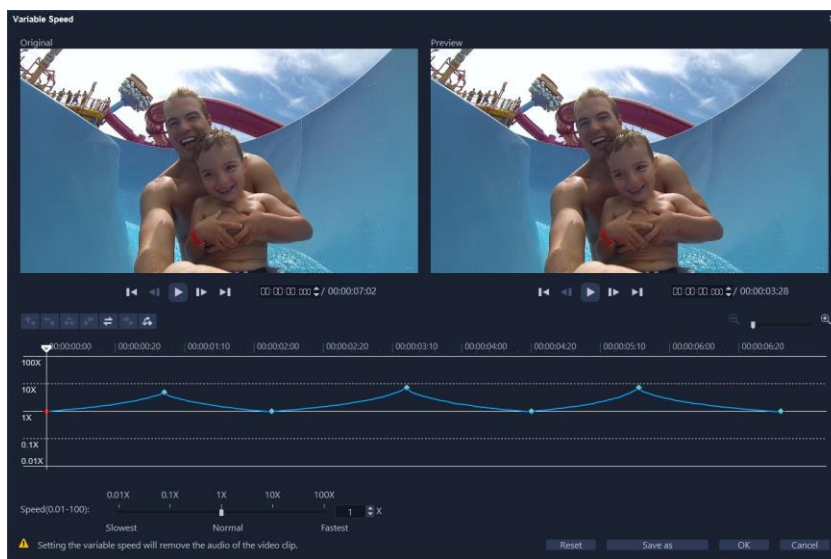
[1 秒間のフレーム数] の値が1フレーム以上で、クリップの長さが同じなら、動画はストロボ効果を得ることができます。 [1 秒間のフレーム数] の値が1フレーム以上で、クリップの長さが短くなったなら、タイムラプス効果を得ることができます。

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ミング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] 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は削除されます。

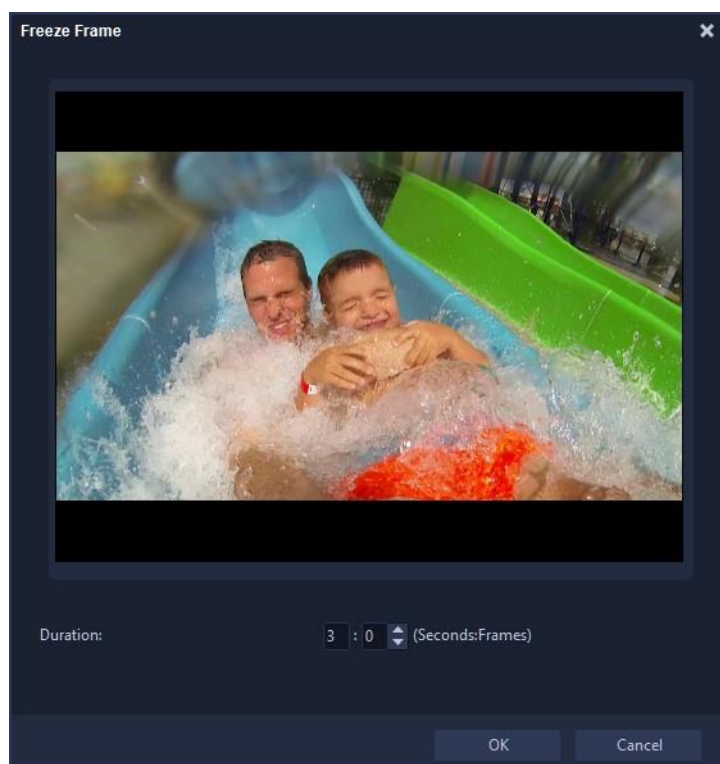
ビデオを逆再生するには

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

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



固定フレームを適用するには

- 1 タイムラインで、固定（フリーズ）させたいフレームがあるビデオクリップを選択

します。

- 2 使用するフレームに移動します。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。

メディアクリップの交換

タイムライン内のメディアクリップを、現在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。
- 2 右クリックメニューから [クリップを置き換え] を選択します。
[クリップの交換/再リンク] ダイアログボックスが表示されます。
- 3 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。

🗨 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。

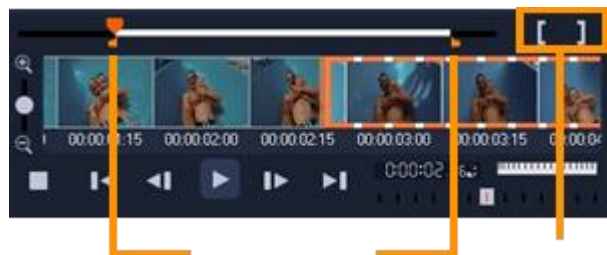
- また、**Ctrl** キーを押しながらライブラリーからタイムラインにビデオクリップをドラッグしても、自動的にそのビデオクリップに入れ替えられます。

クリップのトリミング

VideoStudio では、フレーム精度でビデオを分割およびトリミングできます。プロジェクトに追加する前にビデオをトリミングして不要なシーンを削除できます。クリップをタイムラインに追加した後にトリムすることもできます。ビデオの長さや継続時間を調整したり、ビデオから一部を削除したり、クリップを2つに分割したりできます。

プロジェクトに追加する前にビデオをトリミングするには

- ライブラリー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。
- 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。
 - トリムマーカー  をドラッグします。
 - スライダーを移動し、マークイン  とマークアウト  のボタンをクリックします。



トリムマーカー

マークイン/
マークアウト


以下の操作も可能です。

ズームイン/アウト

以下のいずれかを行ってください：

- [ズームイン] または [ズームアウト] ボタンをクリックするか、スライダーをドラッグする。
- スクロールバーの上にカーソルを置き、**[Ctrl]** キーを押しながらマウスホイールを使ってズーム

	<p>します。</p> <p>1フレームにズームインすると、ビデオの各フレームが表示され、1フレームずつトリミングできます。</p>
トリミングしたクリップだけを再生	[Shift + スペースキー]を押すか、[Shift]を押しながら再生ボタンをクリックします。
異なる再生速度でクリップをプレビュー	早送り／早戻しのスライダーを左右に動かして再生速度を選択し、希望の速度でクリップが再生されたらそのまま押し続けます。
ビデオの別の部分にスクロール	以下のいずれかの操作を行います： <ul style="list-style-type: none"> -スクロールバーの上にカーソルを置き、マウスホイールを使ってスクロールする。 -ジョグホイールを使う。

- 💡 トリムマーカーをより正確に位置決めするには、トリムマーカーをクリックしたまま、キーボードの左矢印キーまたは右矢印キーを押して、1フレームずつトリムします。また、[F3]と[F4]をそれぞれ押して、マークイン点とマークアウト点を設定することもできます。

再生時間を調整しながらビデオをトリミングするには

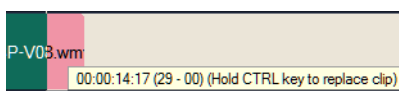
- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 クリップのどちらかの端のトリムマーカーをドラッグしてクリップの長さを変更します。



プレビューウィンドウには、クリップのトリムマーカーの位置が反映されます。

- 💬 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ミング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ミングするには

- 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。

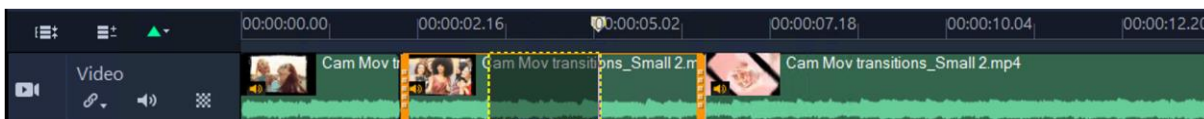




💡 ビデオの [長さ] ボックスでの変更は、マークアウトの位置にのみ適用されます。マークインの位置は変更されません。

クリップを部分削除するには

- 1 タイムラインのクリップをクリックします。
- 2 プレーヤーパネルの選択モードボタン  をクリックします。
- 3 以下のいずれかの操作を行います：
 - 選択マーカー  をドラッグして、削除したいセグメントの最初と最後をマークします。
 - 削除したいセグメントの先頭にスライダーをドラッグし、マークインボタン  をクリックします。次に、削除したいセグメントの終点までスライダーをドラッグし、マークアウトボタン  をクリックします。

選択した部分がタイムラインの黄色い選択ボックスに表示されます。



- 4 部分削除ボタン  をクリックするか、Delete キーを押します。さらにセグメントをカットするには、ステップ3から4を繰り返します。
- 5 選択モードを終了するには、選択モードボタン  をクリックします。

☰ セグメントを削除すると、クリップは2つの部分に分割され、デフォルトで2つ目の部分が選択されます。

必要なセグメントを削除し終わったら、忘れずに**選択モード**を終了してください。
選択モードを終了するには、**選択モードボタン**をクリックします。

💡 **タイムライン**の黄色い**選択ボックス**のサイズを変更することで、選択したセグメントの長さを調整することもできます。選択ボックスの左側か右側にカーソルを合わせ、カーソルが双頭の矢印に変わったら、それぞれ左か右にドラッグしてセグメントの始まりと終わりを調整します。

クリップを2つに分割するには

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



⏏ 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ひとつを削除するには、不要なクリップを選択して **Delete** キーを押します。

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さまざまな方法で調整できます（とく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。




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

タイムライン上のクリップを調整するには次のようなツールがあります。

- **スリップ**：タイムライン内でドラッグして表示させるフレーム（コンテンツ）を変更できます。ソースクリップのトリムマーカ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」を移動させられます。トリムマーカ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。たとえば、選択したクリップのタイムラインの長さを短くするためにロールツールを使用すると、ロールツールは隣接したクリップ（長さが増加している）のフレームがなくなった時点でストップします。

スリップツールを使用して、タイムライン内にあるクリップを調整するには

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


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

ストレッチツールを使用して、タイムライン内にあるクリップを調整するには

- 1 タイムライン内で、シーケンスの一部であるトリミングされたクリップを選択します。
- 2 タイムラインツールバーの [ストレッチ] ツール  をクリックします。
- 3 タイムライン内で、選択したクリップの端をドラッグしてクリップの長さを変更します。


選択したクリップのコンテンツはそのまま、新しい長さに合わせて速度が変更されます。

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、モーシヨンの変化、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。

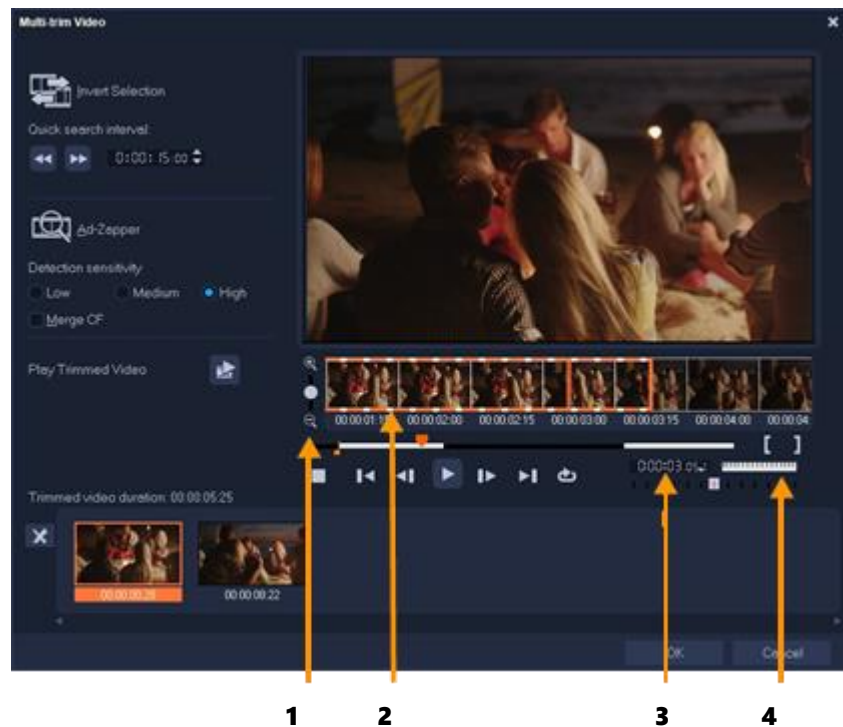
6 [スキャン] をクリックします。VideoStudio でビデオファイルがスキャンされ、検出されたすべてのシーンが一覧表示されます。

検出されたシーンのうちいくつかをひと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。




ひとつのビデオファイルを複数のクリップにトリミングするには

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。



部分	解説
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・マルチトリミング	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。

ひとつのビデオファイルを複数のクリップにトリミングするには

- 1 **編集**ワークスペースのタイムラインで、トリミング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  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。

[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。

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

[ビデオの複数カット] ダイアログボックスのナビゲーションコントロール



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



トリミングした完成ビデオのプレビューを再生します。



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



トリミングしたセグメントの開始フレームまたは終了フレームに移動します。ビデオ内の前のフレームまたは次のフレームに移動します。



ビデオの再生を繰り返します。

トリミング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ミングするなど変更を加えた後に、この編集済みファイルを確認して保存する場合は、VideoStudio は安全策として、このトリミング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。

トリミングしたクリップを保存するには

- 1 ストーリーボードビューまたはタイムラインビュー、**ライブラリー**でトリミングしたクリップを選択します。
- 2 [ファイル] > [トリミングしたビデオを保存] 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ーに追加され、作業フォルダーに保存されます。

デフォルトの静止画設定を変更するには

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

アニメーション GIF の作成元	行う操作
タイムラインのビデオ	タイムライン のクリップを選択します。
VideoStudio プロジェクト	VideoStudio プロジェクトを開きます。 タイムライン でアイテムが選択されていないことを確認します。
ライブラリー内のビデオ素材	VideoStudio を起動し、 [編集] タブをクリックします。 [ライブラリー] パネルでビデオクリップを選択します。
ローカル、ネットワーク、またはポータブルデバイスに保存されたファイル	VideoStudio を起動します。 [編集] タブをクリックします。ライブラリーおよび タイムライン でクリップ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 クリエーター]** 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 クリエーター]** 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 クリエーター]** 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 クリエーター]** 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、自動でライブラリーに追加されます。

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できます。



レンズ補正を使用すると、歪み(左)を軽減できます(右)。

広角レンズの歪みを補正するには

- 1 タイムラインで、レンズ歪みのあるクリップをダブルクリックし、**[オプション]** パネルで **[レンズの補正]** タブをクリックします。
- 2 上部の **[プリセットを選択]** ドロップダウンリストでプリセットを選択します。

補正のプレビューはクリップ全体に適用されます。

慣れてきたら、手動で設定を調整して歪みを補正することも可能です。

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 に仕上げることもできるので、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「フィルターをカスタマイズするには」を参照ください。


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

写真やビデオに固定ズームレベルを設定するには


- 1 **タイムライン**で写真またはビデオクリップを選択し、タイムラインのツールバーで [パンとズーム] ボタン  をクリックします。
パンとズーム ウィンドウが開きます。

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


ビデオを再生しながらパンやズーム効果を適用するには

- 1 タイムラインでビデオクリップを選択し、タイムラインのツールバーで [パンとズーム] ボタン  をクリックします。
パンとズームウィンドウが開きます。
- 2 編集モード ドロップダウンで [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

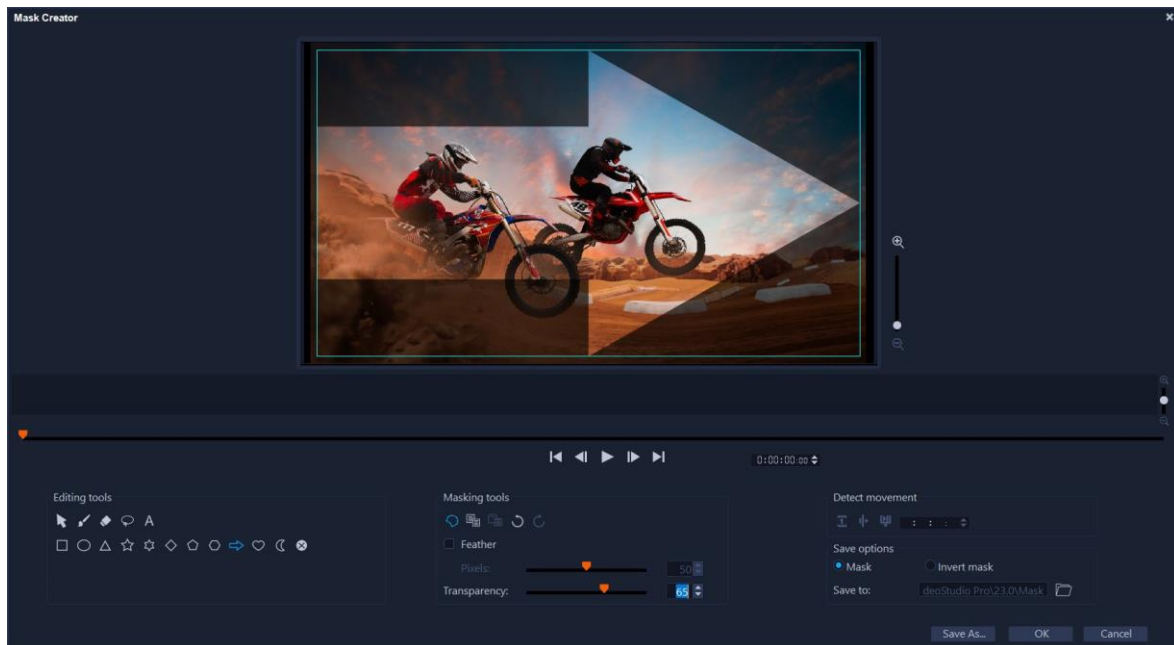
- 1 タイムラインでビデオクリップを選択し、タイムラインのツールバーで [パンとズーム] ボタン  をクリックします。
パンとズームウィンドウが開きます。
- 2 編集モード ドロップダウンで [アニメーション] を選択します。
- 3 パンとズームのタイムラインで、開始のキーフレーム (最初のキーフレーム) が選択されていることを確認します (赤いひし形が表示されます)。
開始キーフレームが選択されていない場合は、クリックします。
- 4 **オリジナル** ペインで、マーキーの位置をクリックで設定します。
現在選択されているキーフレームには赤い十字が表示されます。コントロール機能

を使用して、**ズーム比率**およびその他の設定を希望する値にセットします。

- 5 パンとズームのタイムラインで、終了のキーフレーム（最後のキーフレーム）をクリックし、手順4を繰り返します。
- 6 **[再生]** ボタン  をクリックして効果をプレビューします。
- 7 タイムラインをダブルクリックしてさらにキーフレームを追加し、手順4を繰り返します。
- 8 **[OK]** をクリックして効果を適用し、メインの作業領域に戻ります。

マスククリエイターの使い方（Ultimate）

VideoStudio Ultimate でマスクを作成、編集し、選択した領域に効果を適用できます。**マスククリエイター**を使って、ブラシ、フリーハンド ツール、整形ツール、テキストツールを使用してマスクを適用できます。マスクを反転して、選択領域と非選択領域を替えることも可能です。



マスククリエイターでは、マスク領域は影や範囲が選択された青いボックスで表示されます。

静止画マスクでなくダイナミックに動くマスクを作成したい場合は、キーフレームを使用するか、**[モーション検出]** オプションを使用して、選択したオブジェクトまたは背景の動きに合わせてマスクを適用できます。**[エッジ許容値]** の設定は、再生時のマス

クのエッジ検出に影響します。動きを検出する際は、フレームごと、現在の位置からビデオの最後まで、現在の位置から指定したタイムコードまでから選択できます。ビデオマスクをできるだけ良い仕上がりするには、微調整するのが最善です。



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



テキストマスクは、ビデオや画像に使用できます。

コピー、貼り付け、移動などの編集機能を使って、ビデオマスクのカスタマイズや微調整ができます。また、**【マスクを移動】** ツールを有効にすると、マスクの要素をインタラクティブに移動、サイズ変更、回転できます。

マスクは、ほかのプロジェクトで繰り返し使用できるように保存しておくことができます。**【マスククリエーター】** を終了すると、マスクは対応するソースクリップの下にあるトラックにマスククリップとして表示されます。オーバーレイトラックに、クリップのマスクを作成したら、直接マスクがオーバーレイクリップに表示されます。デフォルト設定では、現在選択されたクリップがマスクに適用されますが、いつでも置換できます。置換するには、ライブラリー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] ライブラリー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、「マスクフレームの追加」および「オーバーレイクリップでのビデオマスクの使用」を参照ください。

マスククリエイター ツールとオプション






以下のマスキングツールを使用できます。

- **マスクを移動**  – フレーム内の新しい位置にマスクを移動できますまた、[マスクを移動] ツールを使って、選択したマスク要素のサイズを変更したり回転したりできます。
- **マスクブラシ**  – フリーハンドでマスクを作成できます。[ブラシサイズ] および [エッジ許容値] スライダーを調整できます。
- **スマートマスクブラシ**  – エッジ検出機能のあるフリーハンドでマスクを作成し、容易にオブジェクトを個別に選択できます。[ブラシサイズ] および [エッジ許容値] スライダーを調整できます。
- **消しゴム**  – マスクを消去できます。[ブラシのサイズ] スライダーの他、[エッジ許容値] スライダーを使用できます。
- **スマート消しゴム**  – 容易にオブジェクトを個別に選択できるエッジ検出機能を利用して、マスクを消去できます。[ブラシサイズ] および [エッジ許容値] スライダーを調整できます。[ブラシサイズ] スライダー以外に、[エッジ許容値] スライダーも利用できます。
- **フリーハンドツール**  – 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**  – 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)。

- **整形ツール**  – 図形を使ってマスクを作成できます。ビデオマスクでは、エッジ検出により後に続くフレームのエッジが調整されます。
- **マスクをクリア**  – マスクを完全に消去できます。
- **ブラシサイズスライダー** – [マスクブラシ]、[スマートマスクブラシ]、[消しゴム] の直径を変更できます。
- **[エッジ許容値]** スライダー – マスキングツールで選択したピクセルと隣接するピクセルがマッチする度合いに基づき、マスクエッジ検出の感度を設定できます。低い値に設定すると、近似するピクセルのみがマスクに取り込まれ、高い値に設定すると、より広範囲のピクセルがマスクに取り込まれます。

マスクの管理や編集には、以下のような**[編集ツール]** が使えます。


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

ビデオマスクには、次のような**動きの検出**オプションを利用できます。

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

注：ビデオマスクを正確に作成するには、フレーム間を微調整する必要があります。


マスククリエイターで静止画ビデオマスクまたはキーフレームを追加したビデオマスクを作成するには

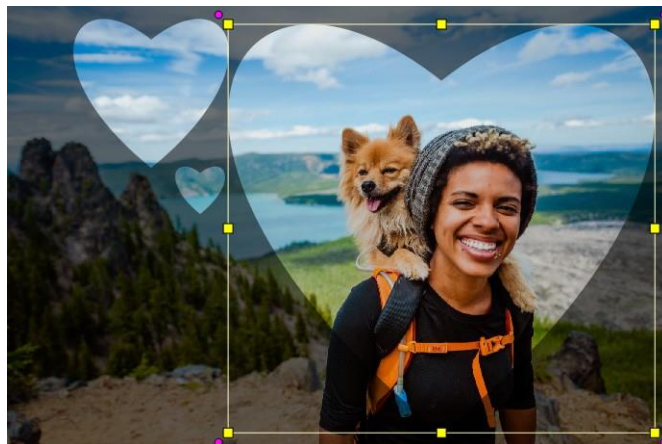
1 タイムラインビュー（編集ワークスペース内）で、[ビデオ]トラックにあるクリップを選択し、タイムラインツールバーの上の[マスククリエイター]ボタンをクリックします。

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 [マスククリエイター]ウィンドウで、[マスクブラシ]、[スマートマスクブラシ]、[テキストマスク]、図形ツール（[矩形]、[楕円形] など）のいずれかのオプションをオンにします。

3 再生ウィンドウで、ドラッグ、描画、またはタイプしてマスク領域を選択します。選択されていないエリアには影が入ります。次のいずれかの操作を行います。

- マスク要素を移動、サイズ変更、回転するには、[マスキングツール]で、[マスクを移動]ツールをクリックした後、再生ウィンドウでマスク要素をクリックして、新しい位置にドラッグするか、範囲ボックスのハンドルを使って、選択したマスク要素を調整します。
- マスクの透明度を調整するには、[編集ツール]で、[透明度]スライダーをドラッグします（すべてのマスク要素に適用されます）。
- マスクのエッジをよりソフトにするには、[編集ツール]で、[羽毛]のチェックボックスにチェックを入れ、[ピクセル]スライダーをドラッグして、エッジのぼかし量を設定します（すべてのマスク要素に適用されます）。
- マスクにより多くの要素を追加するには、[マスキングツール]で、使用したいツールを選択し、再生ウィンドウでドラッグ、または描画、タイプ入力します。



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

- 複数のマスク要素を結合する（ひと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。
 - ひと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 ひとつまたは複数のマスク要素に動きを追加するには、[マスクを移動] ツール  をクリックし、再生ウィンドウでマスク要素を選択し、再生ウィンドウの下部にあるキーフレームのコントロールを使用してキーフレームを追加します。選択したそれぞれのキーフレームごとに、再生ウィンドウでマスク要素のサイズや位置、回転をインタラクティブに設定できます。また、[キーフレーム設定] で、値を変更できます。



- 5 マスクを保存するには、[名前を付けて保存] をクリックし、マスクの名前を入力します。
- 6 [OK] をクリックして、[マスククリエイター] を終了します。

マスクはタイムラインの元のソースクリップの下にある専用トラックに表示され

ます。





- 7 マスクに使用するクリップを変更するには、**CTRL** キーを押しながら（またはドラッグする前に **[置換モード]** を有効にし）、**[ライブラリー]** 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イターでビデオマスクを作成するには

- 1 **タイムライン** ビュー（**[編集]** ワークスペース）で、編集するクリップを選択し、**タイムライン** ツールバーの **[マスククリエイター]** ボタン  を選択します。
- 2 **[マスククリエイター]** ウィンドウで、ジョグスライダーを移動させて、ビデオ内でマスクングを開始し、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

1 タイムラインビュー（編集ワークスペース）で、マスクのあるクリップを選択し、タイムラインツールバーの上の [マスククリエーター] 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

1 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。ファイルごとにひと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とくに有用です。



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。

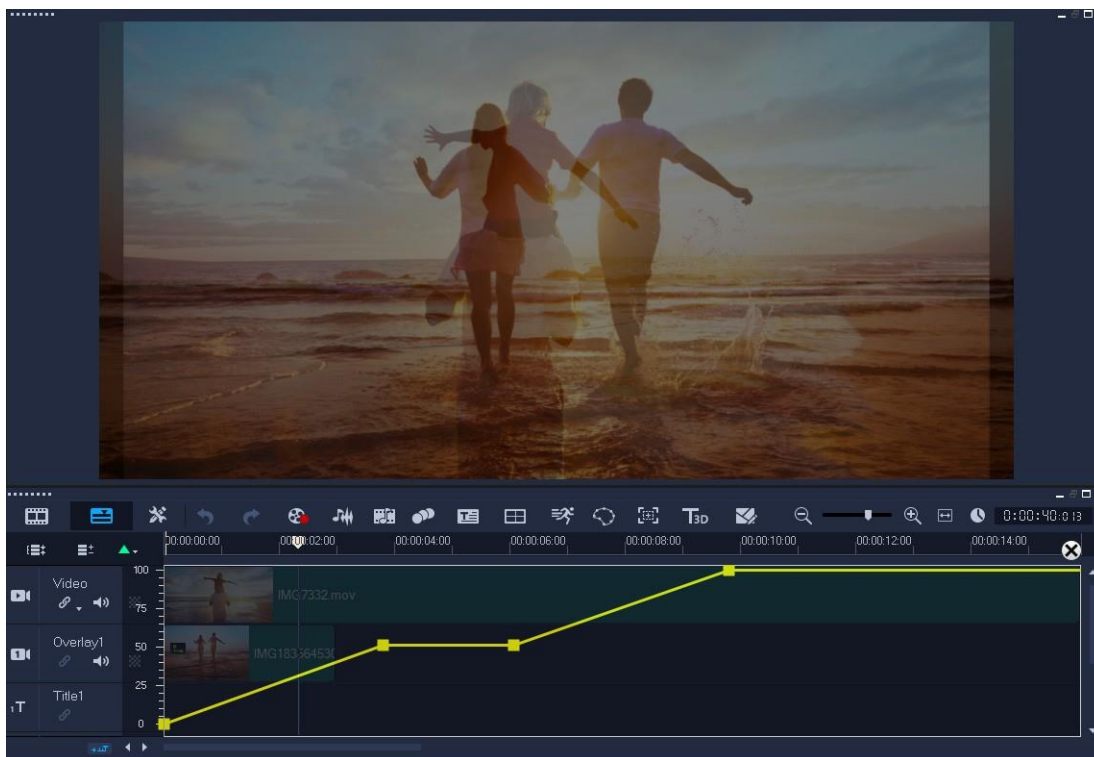
ビデオまたは静止画マスクを艶消しモードライブラリーにインポートするには

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


-  ビデオマスクのリストからファイルを削除するには、マスクのサムネイルをクリックし、[マスクアイテムを削除] ボタン  をクリックします。
マスクのフォルダーは、デフォルトのユーザーコンテンツフォルダー (...Documents/Corel VideoStudio Pro/26.0/) に作成できます。

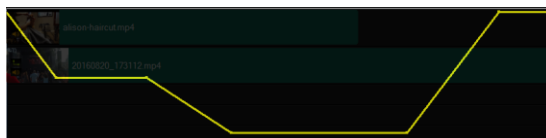
トラックの透明度

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




トラックの透明度を調整するには

- 1 [編集] ワークスペースで、調整するトラックをタイムラインから選択します。
- 2 トラックのヘッダーで、[透明トラック] ボタン  をクリックします。
[透明トラック] モードになります。



- 3 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

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。

複数ファイルの変換

バッチ変換では、多数のファイルを順番に別の形式に変換できます。


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、バッチ変換の設定を保存し、次回以降のバッチ変換に適用できます。

バッチ変換を実行するには

- 1 [ファイル] > [バッチ変換] をクリックします。
- 2 [追加] をクリックし、変換するファイルを選択します。
- 3 [フォルダーに保存] で出力先フォルダーを選択します。
- 4 [保存形式] で、希望の出力形式を選択します。
より詳細な保存オプションを設定したい場合は [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。
結果が [タスクレポート] 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、[**プロファイルの追加**] を選択します。
- 4 [テンプレートの追加] 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て、適用するプロファイルを選択します。

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て [プロファイルの削除] を選択し、削除するプロファイルを選択します。

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さまざま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 (たとえば、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ください)。たとえば、ビデオの色や明度を調整、トリミングしたり、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。


- エクイレクタングラー
- フィッシュアイ
- デュアルフィッシュアイ

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

360 度ビデオの編集とエクスポート

- 1 **編集**ワークスペースで、360 度ビデオを**ライブラリー**から**タイムライン**にドラッグします。

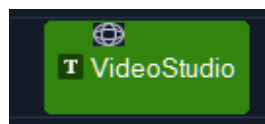
フィッシュアイ、または、デュアルフィッシュアイをエクイレクタングラー形式のビデオに変換したい場合は、**タイムライン**にあるクリップを右クリックして、**[360 度ビデオ]** > **[360 度ビデオ変換]** を選択し、オプションから選択します。変換の設定を変更する場合は、コントロールを調整して **[OK]** をクリックします。

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

- 3 VideoStudio でビデオを編集します。たとえば、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
- **[ライブラリー]** 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 度ビデオに変換]** 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。

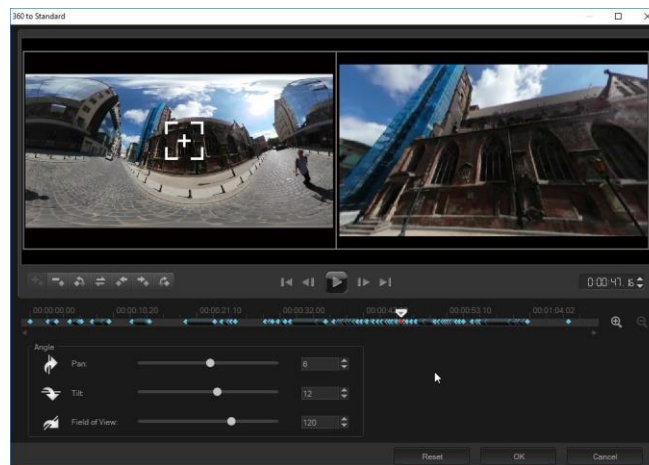


- 4 編集が終わったら、ファイルを保存して**完了**タブをクリックします。
- 5 **完了**タブで、**プロジェクト設定に合わせる**チェックボックスにチェックが入っていることを確認します。または、360度対応の設定を選択（たとえば、プロジェクトに合わせて MPEG-4、AVC 360 などを最高の解像度に設定）します。
- 5 **完了**ページでさらに設定を変更したら、**開始** をクリックします。

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。




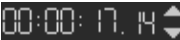

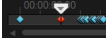
360から標準ダイアログボックス。360度ビデオソースは左側に、標準ビデオプレビューは右側に表示されます。

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。

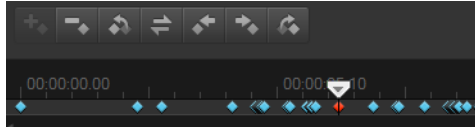
- キーフレームコントロール  を使用すると、ジョグ スライダーの位置に応じてタイムライン上のキーフレームを変更できます。[キーフレームの追

加]、[キーフレームを除去]、[前のキーフレームに戻る]、[キーフレームを逆転]、[キーフレームを左に移動]、[キーフレームを右に移動]、[次のキーフレームに進む] の操作ができます。

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

360度ビデオを標準ビデオに変換するには

- 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。
- 360 度ビデオウィンドウでビュートラッカーアイコン  をドラッグし、標準ビデオウィンドウで表示したい場所に配置します。
- 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。
ビューを変更するごとに、キーフレームが追加されます。



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

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

360度ビデオから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（エクイレクタングラーまたはデュアルフィッシュアイ）から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できます。効果を適用すると、ビデオが平方アスペクト比で標準フォーマットに変換します。



360度ビデオにタイニープラネットおよびラビットホール効果を適用

- 1 タイムラインで、エクイレクタングラー形式またはデュアルフィッシュアイの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]** > **[エクイレクタングラーから全天球パノラマ]** または **[デュアルフィッシュアイから全天球パノラマ]** 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。

オーディオ



サウンドはビデオ作品の成功を決定付ける要因のひとつです。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、**ボイストラック**ひとつと8つの**ミュージックトラック**の計9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
- 音量調整するには
- オーディオダッキングを使って音量を自動調整
- オーディオを微調整するには
- オーディオキューを使うには
- オーディオクリップのトリミングとカット
- オーディオの長さの調整
- フェードイン/アウトを適用する
- ビデオクリップからオーディオトラックを分割するには
- オーディオチャンネルの複製
- オーディオフィルターの適用

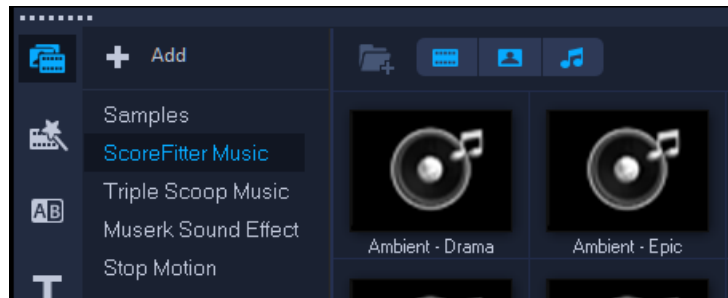
オーディオファイルの追加

以下のどの方法を使っても、プロジェクトにオーディオファイルを追加できます。

- **ライブラリー**にオーディオファイルを追加する
ライブラリーには、効果音の他に、Triple ScoopとScoreFitterのロイヤリティフリーの音楽が収録されています。ローカルまたはネットワークドライブからオーディオファイルをライブラリーにインポートできます。
- 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

VideoStudio の**オートミュージック**機能を使えば、ロイヤリティフリー音楽の ScoreFitter ライブラリーから高品質のサウンドトラックを簡単に作成できます。曲にはさまざまなバリエーションがあり、制作しているビデオに適した雰囲気になります。また、**ScoreFitter Music** フォルダーをクリックすると、ライブラリー内の ScoreFitter ライブラリーにアクセスできます。



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。

詳しくは「ビデオクリップからオーディオトラックを分割する」をご覧ください。




ビデオクリップのオーディオアイコン(1)は、そのクリップに音声があることを示します。

VideoStudio では、オーディオファイルをプロジェクトにインポートする前後に**プレーヤー**パネルでプレビューできます。クリップのプレビューについては「プレーヤーパネルの使用」を参照ください。





オーディオビューでは、オーディオ波形をプレビューできます。クリップを再生したり、スライダーをドラッグしたり、タイムラインでカーソルを動かすと、VideoStudio は自動的にカーソルの前後 10 フレームのシーケンスをハイライト表示し、ズームインするので、その部分をより詳しく見ることができます。



オーディオファイルをプロジェクトに追加するには

- 1 ライブラリーで [サウンド] ボタン  をクリックします。
- 2 オーディオクリップをライブラリーからタイムラインへドラッグします。



オーディオファイルをライブラリーに追加するには

- 1 ライブラリーで [サウンド] ボタン  をクリックします。
- 2 [音声ファイルのインポート] ボタン  をクリックし、コンピューター内のオーディオファイルを参照します。
- 3 ファイル名をクリックします
- 4 [開く] をクリックします。


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。
注意：既存のナレーションを選択しないように、タイムラインの何も無い場所をクリックしてください。
 - 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無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。
-  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すすめします。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。ただし、最初にすべてを1つのファイルに録音してから、




セクションを編集したい場合は、音声セグメント間に無音部分を使用します。録音が終わったら、**プレーヤーパネルのプレビューウィンドウ**を使って、オーディオ波形から無音部分を見つけ、不要な部分をマークして切り取ることができます。オーディオクリップのトリミングとカットについては、「オーディオクリップのトリミングとカット」を参照ください。

ボイスオーバーをよく録音する場合は、タイムラインツールバーにボイスオーバーボタンを追加して、すばやくアクセスできるようにできます。タイムラインツールバーのツールバーのカスタマイズボタンをクリックし、ボイスオーバーチェックボックスを有効にします。

音楽 CD から取り込むには

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

オートミュージックで音楽を追加するには

- 1 タイムラインツールバーの**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**で、必要な音楽のタイプを選択します。
- 3 **曲リスト**で、曲を選択します。
- 4 **バージョンリスト**で、曲のバージョンを選択します。選択した曲を聴くには、**選択した曲を再生**ボタン をクリックします。
- 5 目的の曲が見つかったら、**タイムラインに追加**ボタン をクリックします。オーディオトリムチェックボックスを有効にすると、オーディオクリップが自動的にトリミングされ、希望の長さになります。

音量調整するには

ビデオクリップの音量は、録音された元の音量に対するパーセンテージを表します。

値の範囲は0～500%で、0%は完全に無音にし、100%は元の入力レベルまたは音量を保持します。



青い線(1)は入力レベルまたは音量。黄色の線(2)は出力レベルまたは音量を表します。

ビデオクリップの音量を手動で調整できます。また、VideoStudioは複数のクリップの音量レベルを自動的にバランスさせられます。オーディオがほとんど聞こえない場合でも、大音量で明瞭な場合でも、**音声レベルを平均化**機能により、すべてのクリップの音量範囲を一定に保つことができます。ビデオクリップのボリュームレベルが分析され、ボリュームの低いクリップのボリュームレベルが、最も高い音量を持つクリップと一致するように上げられます。

クリップのオーディオを一時的にミュートできます。デフォルトでは、VideoStudioはクリップのスライダー操作中にオーディオを再生しませんが、クリップの編集集中にオーディオを聞きたい場合は、有効にできます。

ビデオクリップの入力音量を調整するには


1 次の表にしたがって作業してください。

入力音量を調整するもの	行う操作
オーディオクリップ	オーディオクリップを右クリックし、 音量を調整 をクリックします。 ヒント: Shift キーを押しながら必要なクリップをクリックし、 音量を調整 をクリックすると、トラック上の連続した複数のクリップの音量を調整できます。
サウンド付きのビデオクリップ	サウンド付きのビデオクリップを右クリックし、 オーディオ > 音量を調整... をクリックします。 ヒント: Shift キーを押しながら必要なビデオをクリックし、 オーディオ > 音量を調整 をクリックして、トラック上の連続した複数のクリップの音量を調整することもでき


ます。

2 次のいずれかの操作を行います：

- **クリップの音量**ボックスに値を入力します。


- 音量ボックスの横にあるボタンをクリックし、スライダーを上下にドラッグして音量をそれぞれ増減します。

3 OKをクリックします。

 **タイムライン**でビデオクリップをダブルクリックし、**[編集]**ワークスペースの**[編集]**タブをクリックして**オーディオ設定**エリアの**クリップ音量**コントロールを使用して、サウンド付きビデオクリップの入力音量を設定することもできます。

オーディオクリップの入力音量を設定するには、タイムラインでクリップをダブルクリックし、**編集**ワークスペースの**基本**ボタンをクリックします。

タイムラインでクリップをダブルクリックし、**編集**ワークスペースの**基本**ボタンをクリックし、**クリップのボリューム**を使います。


また、**タイムライン**でクリップを選択し、**タイムライン**ツールバーの**Sound Mixer**ボタンをクリックし、**属性**タブをクリックし、クリップのボリュームを使用して、クリップの入力ボリュームを設定することもできます。

複数のビデオクリップの音量を調整するには

- 1 **編集**ワークスペースで、**バランス**を取りたいオーディオクリップを選択します。
ヒント：複数のクリップを選択するには、Shift キーを押しながらクリップをクリックします。
- 2 選択したクリップを右クリックし、オーディオの**ノーマライズ**を選択します。次の表にしたがって作業してください。

オーディオをミュートするには

次の表にしたがって作業してください。

行いたいこと	行う操作
サウンド付きのビデオのオーディオをミュートする	タイムライン でビデオクリップを右クリックし、 オーディオ > ミュート をクリックします。
トラックをミュートする	トラックの ミュート/ミュート解除 ボタン  をクリックします。

スライダー操作時のオーディオを有効または無効にするには

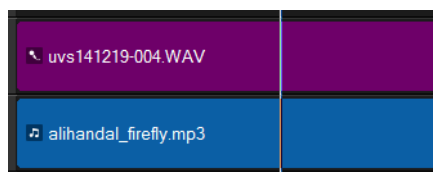
- 1 設定>環境設定をクリックします。
- 2 編集タブをクリックします。
- 3 スライダー操作中にオーディオを有効にするの選択を有効または無効にします。

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。たとえば、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。

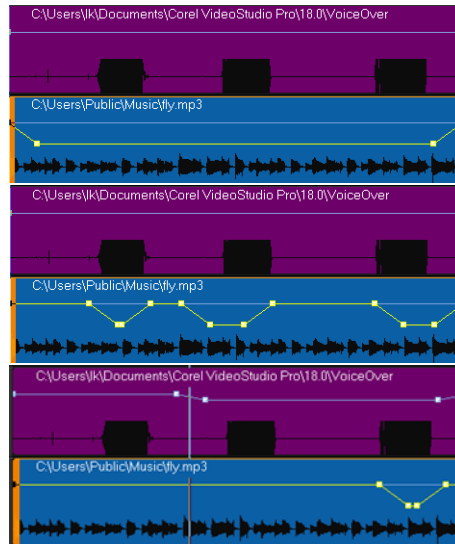
オーディオダッキングを使うには

- 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、以下の各スライダーを調整します。
 - **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**スライダーを調整してください。
 - **アタック** - **感度** しきい値に合致した後、**[ダッキングレベル]** 設定までボリュームが下がる時間を決定します。

- **ディケイ – ダッキングレベル**から通常のクリップの音量に戻るまでの時間を決定します。



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

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

オーディオを微調整するには

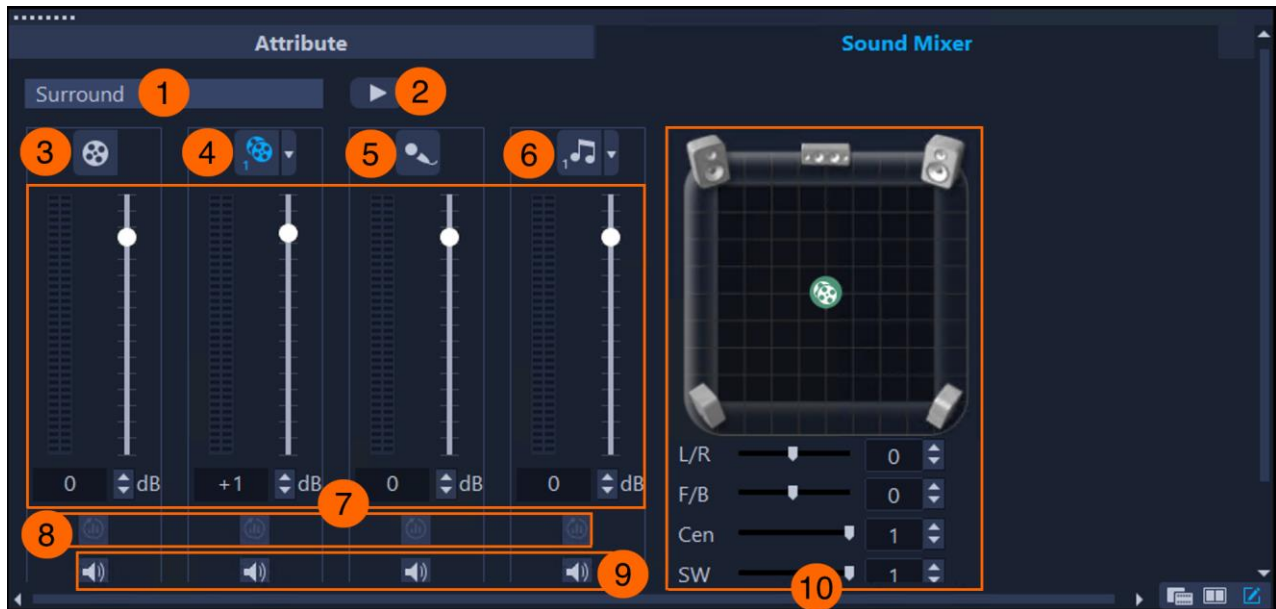
ナレーション、BGM、オーディオをうまく調和させる鍵は、それぞれの相対的な音量をコントロールすることです。VideoStudioではプロジェクトのオーディオを微調整するさまざまな方法があり、キーフレームを使って音量を操作できます。



キーフレームノード(1)(2)とは、オーディオトラックに追加して音量の変化を指定するポイントです。各キーフレームノードの音量と、2つのキーフレームノード間の水平セグメントの音量を調整できます。

ノードまたは水平セグメントを上ドラッグすると音量が増加し、ノードまたは水平セグメントを下ドラッグすると音量が減少します。ノードを左右にドラッグすると、音量の変化の開始位置または終了位置を設定できます。

Sound Mixer パネルを使って、異なるトラックのオーディオをブレンドできます。



サウンドミキサーは、クリップのボリュームとパンを調整できるオールインワンのパネルです。次の表はサウンドミキサーの主要構成要素について説明します。

制御	内容
1 モードインジケータ	モードを表示します。ステレオとサラウンドの2つのモードがあります。
2 再生/一時停止ボタン	プロジェクト全体の再生、一時停止、再開を行います。
3 ビデオトラックボタン	ビデオトラックを選択します。
4 オーバーレイトラックボタン	オーバーレイトラックを選択します。
5 ボイストラックボタン	音声トラックを選択します。
6 ミュージックトラックボタン	ミュージックトラックを選択します。
7 ボリューム制御	トラック上のオーディオクリップの音量を調整できます。
8 平均化ボタン	トラック上の複数のクリップの音量レベルをバランスさせます。
9 ミュート/ミュート解除ボ	トラックのオーディオをミュートしたりミュート

タン	解除したりできます。
10 音声パンとチャンネルコントロール	<p>左右、前後、センター、サブウーファーチャンネルを調整できます。</p> <p>ステレオモードでは、左右にパンできます。</p> <p>サラウンドモードでは、左右だけでなく前後にもパンできます。</p> <p>サラウンド・サウンド・プロジェクトのオーディオ・ポジショニングを完全にコントロールできます。Cenはセンタースピーカーからの出力音量を調節します。SWLは、低周波音の出力量を調節します。</p> <p>注：トラックを切り替えると、選択したトラックによってパンコントロールのアイコンが変わります。</p>

サウンドミキサーでパンとバランスのコントロールができます。パンニングとは、ある出力チャンネルから別の出力チャンネルへ、時間をかけてオーディオを移動させることです。ステレオフィールドでは、ひとつの波形が左右のチャンネルを表します。ステレオフィールドのオーディオをパンして、サウンド信号をステレオフィールドのある部分から別の部分に向けることができます。たとえば、飛行機がビデオフレームの左側から右側へ飛ぶ場合、飛行機の音を含むチャンネルを、左側から始まり右側で終わるようにパンすることで、視聴者にリアルな体験を与えることができます。



ステレオモードのビデオトラックのクリップのオーディオをパンする。

オーディオパンコントロールを左右にドラッグすると、サウンドが左右に移動します。


2つのオーディオ・チャンネルのみを伝送するステレオ・ストリームとは異なり、サラウンド・サウンドは5つの独立したオーディオ・チャンネルをひとつのファイルにエンコードし、5つのスピーカーとひとつのサブウーファーに送出します。



サラウンドモードでビデオトラックのクリップのオーディオをパンします。

オーディオパンコントロールをドラッグすると、サラウンドスペクトルの周辺にサウンドが配置され、5.1スピーカー構成でオーディオが出力されます。


キーフレームノードで音量を操作するには

- 1 タイムラインツールバーの **Sound Mixer** ボタン  をクリックします。
- 2 タイムラインのオーディオクリップまたはサウンド付きのビデオクリップをクリックします。
- 3 次の表からタスクを実行します。

行いたいこと	行う操作
ボリュームの変化を指定するキーフレームを追加する	トラックを通る黄色のボリュームバーの上にカーソルを置きます。カーソルが上向き矢印に変わったら、黄色のボリュームバーをクリックしてキーフレームノードを追加します。

ヒント


- トラックを通る黄色のボリュームバーにカーソルを合わせ、カーソルが上向き矢印に変わったらボリュームバーを右クリックし、**追加**をクリックしても、キーフレームノードを追加できます。
- キーフレームノードをポイントし、ノードが赤くハイライトされ、カーソルが手に変わったら、ノードを左右にドラッグして、音量の変化の開始位置または終了位置をそれぞれ設定します。
- また、既存のキーフレームを右クリックし、**コピー**を選択し、ノードを追加したい黄色の線を右クリックし、**貼り付け**を選択しても、キーフレームを追加できます。

メモ： **Sound Mixer** の **再生/一時停止** ボタン  をクリックし、トラックの **ボリュームスライダー** をドラッグしてインタラクティブに音量を調整すると、VideoStudio はドラッグした位置にキーフレー

	ムノードを自動的に追加します。
ボリュームの変化を指定するキーフレームを削除する	<p>キーフレームノードをポイントし、ノードが赤くハイライトされ、カーソルが手に変わったら、次のいずれかを行う：</p> <ul style="list-style-type: none"> -ノードをクリップの外側にドラッグする。 -右クリックし、削除をクリックします。 <p>注：アプリケーションが既定ですべてのオーディオクリップに追加する、開始と終了のキーフレームノードを削除することはできません。</p> <p>デフォルトですべてのオーディオクリップに追加されます。</p> <p>ヒント：クリップ内のすべてのキーフレームノードを削除するには、キーフレームノードをポイントし、カーソルが手に変わったら、右クリックしてすべて削除をクリックします。</p>
キーフレームの音量を増減する	<p>キーフレームノードをポイントし、ノードが赤くハイライトされ、カーソルが手に変わったら、ノードを上下にドラッグして、それぞれ音量を増減します。</p>
2つのキーフレームノード間の水平セグメントのボリュームを増減する	<p>2つのノード間の水平セグメントにカーソルを置きます。カーソルが上向き矢印に変わったら、セグメントを上または下にドラッグして、それぞれ音量を増減します。</p> <p>注：デフォルトでは、オーディオクリップには開始キーフレームノードと終了キーフレームノードがあります。開始ノードと終了ノードの間に追加のノードがない場合、ノード間のセグメントを上下にドラッグすると、クリップ全体の音量が変わります。</p>

Sound Mixer にアクセスするには





- タイムラインツールバーの Sound Mixer ボタン  をクリックします。

 プロジェクトプロパティのオーディオ設定でオーディオタイプが3/2に設定されている場合、サウンドミキサーはサラウンドモードで開きます。オーディオタイプが2/0ステレオモードに設定されている場合、サウンドミキサーはステレオモードで開きます。プロジェクトの設定を変更するには、設定 > プロジェクトのプロパティをクリックします。プロジェクトのプロパティダイアログボックスの編集をクリックし、プロファイル編集オプションダイアログボックスの圧縮タブをクリックします。

Sound Mixer でボリュームを操作するには

- 1 タイムラインツールバーの Sound Mixer ボタン  をクリックします。

- 2 以下のボタンのいずれかをクリックし、トラックを選択します：

- ビデオトラック 
- オーバーレイトラック 
- 音声トラック 
- ミュージックトラック 

トラック上に複数のクリップがある場合は、最初のクリップが自動的に選択されます。別のクリップに変更を加える必要がある場合は、タイムラインで必要なクリップを選択します。

- 3 次の表からタスクを実行します。

行いたいこと	行う操作
クリップのキーフレームの音量を調整するには	タイムラインで、音量を調整したい場所にスライダーをドラッグします。 サウンドミキサーパネルで、トラックのボリュームスライダーを移動します（またはボリュームボックスに値を入力します）。 VideoStudio は自動的に該当時刻にキーフレームを追加し、この場所のボリュームを

調整します。

インジケータの位置にキーフレームが追加され、クリップのこの部分のボリュームが調整されます。

ヒント：ボリュームをデフォルト設定に戻すには、**ボリューム**スライダーを右クリックします。

クリップの音量を調整する

スライダーをクリップの先頭に配置します。**サウンドミキサー**パネルで、トラックのボリュームスライダーを上下に動かして、それぞれ音量を上げたり下げたりします。

注：クリップ内に複数のキーフレームがある場合、スライダーをクリップの先頭に置くと、自動的に開始ノードが選択されます。したがって、**サウンドミキサー**でボリュームスライダーを動かすと、最初のノードのボリュームだけが調整されます。

トラック上の複数のクリップの音量を調整する

タイムラインで調整したいクリップを選択し、**サウンドミキサー**パネルでトラックの**音声レベルを平均化**ボタンをクリックします。

トラックのミュートとミュート解除

サウンドミキサーパネルで、トラックの**ミュート/ミュート解除**ボタンをクリックします。

Sound Mixerでオーディオトラックをブレンドするには

- 1 **設定**> **プロジェクトのプロパティ**をクリックします。
プロジェクトの**プロパティ**ダイアログボックスが表示されます。
- 2 **プロジェクトの形式**リストボックスから形式を選択します。
ヒント:サラウンドモードには**DVD**を選択します。

- 3 **編集**をクリックします。
プロファイル**編集オプション**ダイアログボックスが表示されます。
- 4 **圧縮**タブをクリックします。
- 5 **オーディオ形式**リストボックスで、次のオプションのいずれかを選択します：
 - ドルビーデジタルオーディオ - ステレオモード向け
 - PCM 5.1 Channels - サラウンドモード向け
- 6 **オーディオタイプ**リストボックスで、以下のいずれかのオプションを選択します：
 - 2/0 (L, R) - ステレオモード向け
 - 3/2 (L, C, R, SL, SR) - サラウンドモード向け
- 7 **OK**をクリックして、**プロファイル編集オプション**ダイアログボックスを閉じます。
- 8 **OK**をクリックして、**プロジェクトのプロパティ**ダイアログボックスを閉じます。
- 9 **サウンドミキサー**で、トラックを選択します。
- 10 タイムラインで、以下のいずれかを行います：
 - クリップの変更したい部分にスライダーを置きます。
 - トラックを通る黄色のボリュームバーの上にカーソルを置きます。カーソルが上向き矢印に変わったら、黄色のボリュームバーをクリックしてキーフレームノードを追加します。
- 11 オーディオパンコントロールを新しい位置にドラッグします。
オーディオパンコントロールの位置によって、サウンドの方向が決まります。
- 12 **ボリューム**スライダーをドラッグして、オーディオのボリュームレベルを調整します。
- 13 変更に満足するまで、**10**から**12**の手順を繰り返します。


サラウンドモードのみでできること

センタースピーカーの出力調整





Cenボックスに値を入力するか、スライダーを動かします。

低周波の出力調整


SWボックスに値を入力するか、スライダーを動かします。

 ステレオトラックでは、左右にのみパンできます。5.1 パンコントロールと **F/B** (フ

ロントとバック)、**Cen** (センター)、**SW** (サブウーファー) の調整は、5.1 チャンネルトラックでのみ有効です。

選択したトラックによって、オーディオパンコントロールのアイコンは次のように変わります：ビデオトラック 、オーバーレイトラック 、ボイストラック 、ミュージックトラック 

💡 サウンドミキサーの再生/一時停止ボタン  をクリックし、トラックのボリュームスライダーをドラッグして、音量をインタラクティブに調整できます。

サウンドミキサーで再生/一時停止ボタン  をクリックし、パンコントロールをドラッグすることで、サウンドの方向をインタラクティブに変更することもできます。
VideoStudio はドラッグすると指定した位置にキーフレームノードを自動的に追加します。

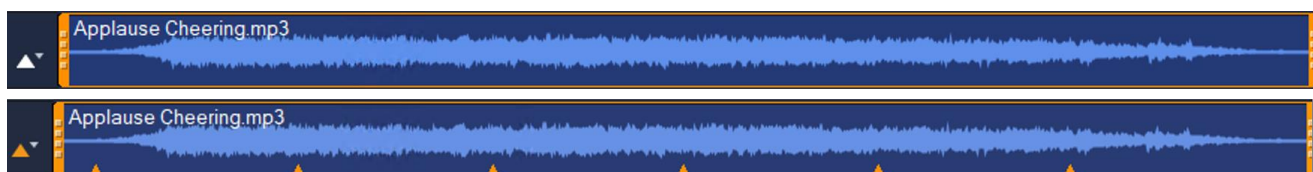
オーディオキューを使うには

オーディオキューを使用すると、将来すぐにアクセスしたい重要なポイントをマークできます。VideoStudio では、音楽トラックにオーディオキューを手動または自動で追加できます。



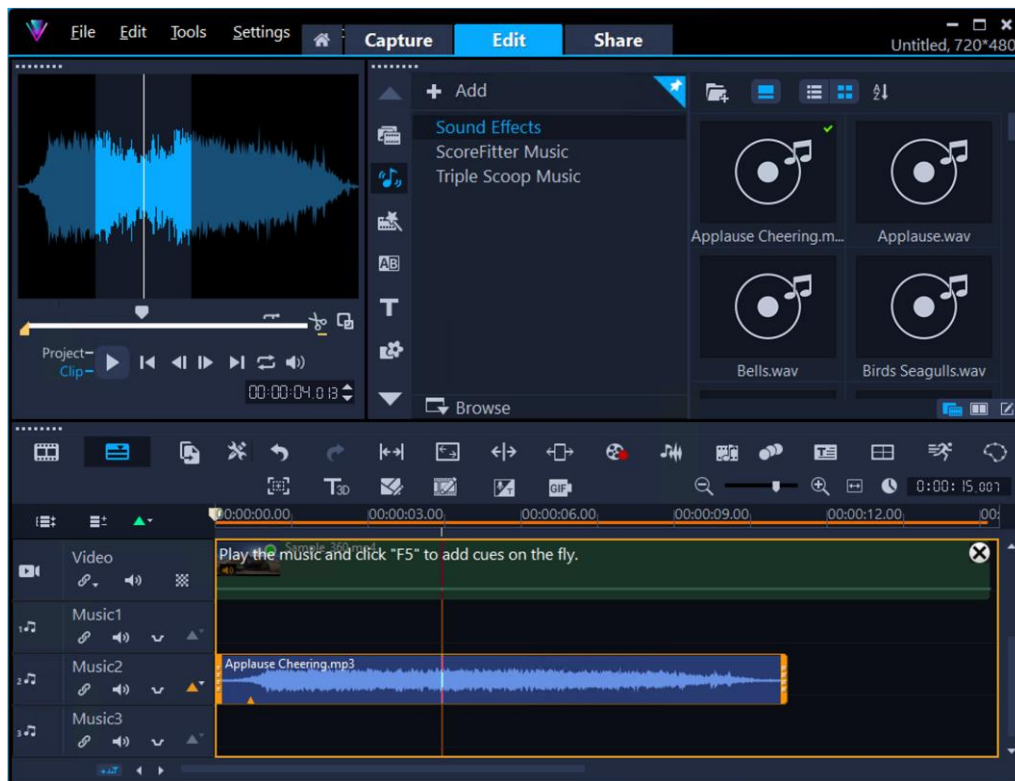
この例 (上) では、VideoStudio は自動的に4拍ごとにひとつのキューを追加し (中央)、1拍ごとにひとつのキューを追加しています (下)。

オーディオキューをトラックに追加したら、それらを選び操作できます。たとえば、位置を変えたり削除したりできます。また、オーディオキューをいつでも非表示にすることもできます。



(上) 音声トラックまたはミュージックトラックにオーディオクリップがないときは、**オーディオキュー** ボタン

▲は無効になっています。(下) 1つまたは複数のオーディオキューを追加すると、オーディオキューボタン▲の色が変わり▲、トラックにオーディオキューがあることを示します。




カスタムオーディオキューを選択すると、編集モードに入り、キューの追加、削除、再配置を行うことができます。カスタムオーディオキューの編集モードを終了するには、右上隅の閉じるボタン✕をクリックします。

タイムライン上でクリップや写真を移動する際に、オーディオキューをスナップポイントとして使うことで、メディアを簡単かつ正確に配置、整列させられます。クリップの移動については、「タイムライン上でクリップを移動」を参照ください。

さらに、タイムライン上のビデオや写真をオーディオキューに合わせることもできます。アプリケーションは、オーディオキュー間の間隔に合わせてビデオセグメントの長さを調整します。詳しくは「ビデオや写真をオーディオキューに合わせる」をご覧ください。

ミュージックトラックにオーディオキューを追加するには

- 1 音声トラックまたはミュージックトラックのオーディオクリップを選択します。
- 2 オーディオキューボタン▲をクリックし、次の表からタスクを実行します。

行いたいこと	行う操作
オーディオキューを手動で追加	<p>カスタムオーディオキューをクリックし、次のいずれかを行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> • キューを追加したいクリップをクリックします。 • キューを追加したい場所にカーソルを置き、F5 キーを押します。 • スペースキーを押してオーディオの再生を開始し、F5 キーを押してオンザフライでキューを追加します。 <p>メモ：手動でキューを追加する場合、一度に作業できるのは1つのクリップのみです。</p> <p>ヒント</p> <ul style="list-style-type: none"> • トラックに複数のクリップがある場合は、一度クリックして必要なクリップを選択し、もう一度クリックしてキューを追加します。 • カスタムオーディオキューの編集モードを終了するには、閉じるボタンをクリックします。
オーディオキューを自動的に追加	<p>自動オーディオキューをクリックし、以下のいずれかを行います：</p> <ul style="list-style-type: none"> • ビートあたりのキューオプションを有効にし、4ビートにひとつのキューを追加する場合は1/4を、すべてのビートにひとつのキュー

を追加する場合は4/4を選択します。

- **キューの間隔オプション**を有効にし、キューを追加する時間間隔を指定します。

注：自動オーディオキューコマンドにアクセスしたときに、トラックにすでにオーディオキューがある場合は、既存のキューを維持するか破棄するかを選択できます。

ヒント

- 同じトラック上の複数のクリップにキューを追加することもできます。オーディオクリップを選択して**自動オーディオキュー**をクリックし、必要なオプションを選択します。
- **カスタムオーディオキュー編集モード**のときにも、**自動オーディオキューコマンド**にアクセスできます。

🗨 **カスタムオーディオキュー**を選択すると、キューを追加・削除できる編集モードになります。この編集モードでは、**タイムライン**上でカーソルを移動したり、クリックしたり、**プレーヤー**パネルのコントロールにアクセスできます。次のいずれかを行うと、この編集モードを自動的に終了します：

- **ライブラリー**で別のカテゴリーを選択する
- 新しいプロジェクトを作成する
- ワークスペースを切り替えるか「**ようこそ**」タブをクリックする。

音声トラックまたはミュージックトラックにオーディオクリップがない場合、**オーディオキュー**ボタンは灰色表示されます。

ひとつまたは複数のオーディオキューを追加すると、**オーディオキューボタン**の色が変わり、トラックにオーディオキューがあることを示します。

オーディオキューを選択するには

- 1 **オーディオキューボタン**をクリックし、**カスタムオーディオキュー**をクリックします。
- 2 **オーディオキュー**をクリックします。

オーディオキューを移動するには

- **オーディオキューボタン**をクリックし、**カスタムオーディオキュー**をクリックします。
- **オーディオキュー**を選択し、次のいずれかを行います：
 - キューを新しい位置にドラッグします。
 - **左矢印キー**または**右矢印キー**を押して、**オーディオキュー**の位置を変更します。

オーディオキューを削除するには

- 下記を実行ください


削除対象	実行内容
オーディオキュー1か所	<p>オーディオキューボタンをクリックし、カスタムオーディオキューをクリックします。以下のいずれかの操作を行います。</p> <ul style="list-style-type: none">• オーディオキューにカーソルを合わせ、キューを削除できる旨表示されたら、キューをオーディオクリップの外側にドラッグします。• キューを選択し、Deleteを押します。• キューを選択し、F5 キーを押します。 <p>ヒント：カスタムオーディオキューの編集モードを終了してタイムラインに戻るには、閉じるボタンをクリックします。</p>


すべてのオーディオキュー

オーディオキューをクリックし、**すべてのキューを削除**をクリックします。

ヒント：トラック上の複数のクリップのオーディオキューを削除するには、複数のクリップを選択して**オーディオキュー**ボタンをクリックし、**オーディオキューを削除**をクリックします。

オーディオキューを表示/非表示させるには

- すべてのキューを非表示にするには、**オーディオキュー** ボタン  をクリックします。もう一度ボタンをクリックすると表示されます。

 キューを非表示にしても、トラックからキューが削除されるわけではありません。キューを非表示にしたあとで**カスタムオーディオキュー**編集モードに入ると、キューは自動的に再び表示されます。ビデオクリップを選択します。

オーディオクリップのトリミングとカット

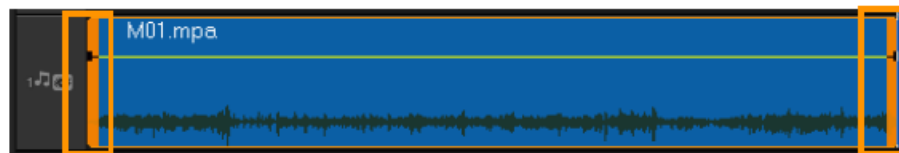
音声や音楽を録音したら、タイムラインでオーディオクリップを簡単にトリミングできます。

オーディオクリップをトリミングするには

1 タイムライン表示で、オーディオクリップを選択します。

2 以下のいずれかの操作を行います：

- クリップを短くするには、ハンドルを先頭または末尾からドラッグします。



タイムラインでクリップを選択したときに表示される開始ハンドルと終了ハンドルをトリミングに使用できます。

- トリムマーをドラッグします。



- ・スライダーを動かして、マークイン/マークアウトボタンをクリックします。



オーディオクリップを分割するには

- 1 クリップを選択します。
- 2 プレーヤーパネルのナビゲーションエリアで、オーディオビューボタン **A** をクリックします。
- 3 クリップを分割したい場所にスライダーをドラッグします。



- 4 以下のいずれかの操作を行います：
 - Sキーを押します。
 - クリップ分割ボタンをクリックします。



オーディオの長さを調整

VideoStudio では、ピッチを歪ませることなくオーディオクリップをビデオの長さに合わせられます。通常、プロジェクトに合わせてオーディオクリップを引き伸ばすとサウンドが歪んでし

まいます。タイムストレッチ機能を使うと、オーディオクリップをスローテンポで再生したようなサウンドになります。

オーディオクリップの長さを調整するには

- 1 タイムライン表示で、オーディオクリップをクリックします。
- 2 オプションパネルを開きます。
オーディオパネルの**基本**ページが開きます。
- 3 スピードボックスに値を入力するか、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。
スピードを遅くするとクリップの長さが長くなり、速くすると短くなります。
また以下も可能です。

クリップの継続時間を指定する

オーディオの長さボックスに数値を入力します。

クリップの速度は、指定したデュレーションに自動的に調整されます。

注：短い時間を指定しても、クリップはトリミングされません。


- 🗨 オーディオクリップを50~150%引き伸ばした場合、サウンドは歪みませんが、それ以下またはそれ以上に引き伸ばすと、サウンドが歪むことがあります。
- 💡 **タイムライン**のオーディオクリップの長さを伸ばすには、**Shift**を押しながら選択したクリップのハンドルをドラッグします。



フェードイン/アウトを適用する

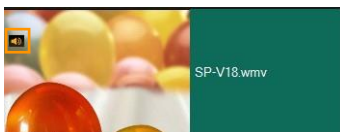
小さい音量から始まって徐々に大きくなり、また徐々に小さくなって終わるというBGMの手法は、スムーズなトランジション演出のためによく使われます。

オーディオクリップにフェード効果を適用するには

- 1 タイムラインのオーディオクリップをクリックします。
- 2 オプションパネルを開きます。基本ページにオーディオパネルが開きます。
- 3 [フェードイン


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。



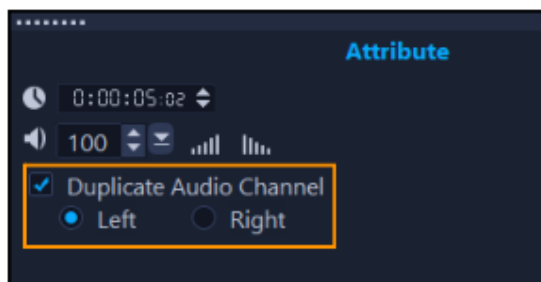
音声の入ったビデオクリップには、オーディオ アイコンが表示されます

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


- ビデオクリップを選択します。
 - 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「オーディオフィルターの適用」を参照ください。


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できます。



オーディオチャンネルを複製するには



- 1 タイムラインのオーディオチャンネルをクリックします。
- 2 タイムライン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。
- 3 属性タブをクリックして**オーディオチャンネルを複製**を選択します。
- 4 次から選択します。
 - 左
 - 右




 マイクを使用してナレーションを録音する場合は、ひと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、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 ライブラリーでフィルターボタン  をクリックしてフィルターを表示します。
- 2 オーディオフィルターのみを表示するには、**オーディオフィルターを表示する**ボタン  をクリックします。
- 3 タイムラインにオーディオフィルターをドラッグし、オーディオクリップまたはオーディオを含むビデオクリップにドロップします。

 オーディオクリップが選択されていれば、**オプション**パネルからオーディオフィルターを適用できます。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**ボタン  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。**オプション**ボタン  はカスタマイズできない場合はグレーアウトされることに留意

ください。

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することができます。たとえば、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。

- ライブラリーを使用してタイトルを追加するには
- テキストの書式設定
- エフェクトとアニメーションの適用
- タイトルへのメディアの追加
- 字幕エディターを使ってタイトルを追加する
- ライブラリーのタイトルを作成するには
- タイトルを画像とアニメーションファイルに変換

ライブラリーを使用してタイトルを追加するには

タイトルカテゴリーがライブラリーで有効な場合は、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ひと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。

タイトルを挿入したら、必要に応じてその内容、外観、位置を変更できます。たとえば、タイトルをインタラクティブに拡大縮小したり回転させたり、画面上のどこに表示するかを制御できます。



黄色のハンドルでタイトルを拡大縮小し、ピンクのハンドルで時計回りまたは反時計回りに回転させます。文字の外観をフォーマットして、プロジェクトのトーンを完璧に補完できます。ユニー

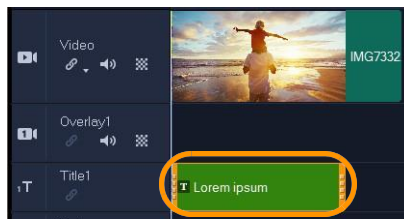
クな特徴と表現力を持つ書体を選びましょう。プロジェクトに最適なフォントサイズとスタイルを指定し、タイトルが目立つようにします。

映像の特定のシーンやシーンの長さに合わせて、タイトルの長さを短くしたり長くしたりできます。また、タイムラインのタイトルの位置を調整して、タイトルが表示されるタイミングをコントロールすることもできます。

カスタムプリセットを保存して、将来のプロジェクトで使うこともできます。

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 ライブラリーパネルの **[タイトル]** ボタン **T** をクリックします。
- 3 次のいずれかを実行します
 - **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
 - **ライブラリー**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



🗨️ タイトルクリップは**タイトル**、**ビデオ**、**オーバーレイ**トラックに配置できます。

💡 プリセットタイトルをプロジェクトに追加するには、**ライブラリー**パネルの**タイトル**ボタン **T** をクリックします。プリセットタイトルを**タイムライン**の**タイトルトラック**にドラッグ&ドロップします。タイムラインでタイトルをダブルクリックします。**プレビュー**ウィンドウで白い点線の選択ボックスをダブルクリックし、テキストボックス内にカーソルを置き、新しいテキストを入力します。

タイトルテキストを編集するには

- 1 **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ます。
- 2 **プレーヤー**パネルの**プレビュー ウィンドウ**で白い破線の選択ボックスをダブルクリックします。
- 3 カーソルをテキストボックス内に移動させ新しいテキストを入力します。

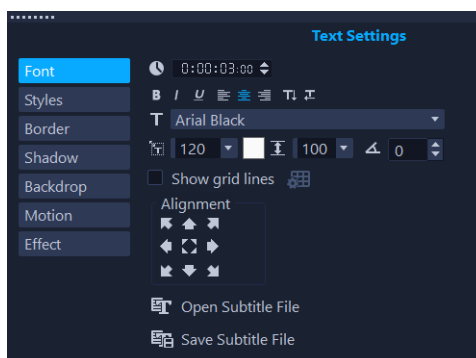


次の操作も可能です。

書式オプションの設定

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。たとえば、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。



ヒント:入力をはじめる前にテキストの方向を確認してください

タイトルを画面上で移動させるには

- 1 タイムラインのタイトルクリップをダブルクリックします。
- 2 プレーヤーパネルのプレビューウィンドウでタイトルにカーソルを合わせ、カーソルが手に変わったら、タイトルを新しい位置にドラッグします。

タイトルを画面上で拡大縮小させるには


- 1 タイムラインのタイトルクリップをダブルクリックします。

プレーヤーパネルのプレビューウィンドウで、黄色と紫のハンドルがテキストの周りに表



示されます。

- 2 プレーヤーパネルのプレビューウィンドウでタイトルにカーソルを合わせ、カーソルが手に変わったら、タイトルを新しい位置にドラッグします。

 VideoStudio はアスペクト比を維持してタイトルサイズを変更します。


タイトルを画面上で回転させるには

- 1 タイムラインのタイトルクリップをダブルクリックします。

プレーヤーパネルのプレビューウィンドウで、黄色と紫のハンドルがテキストの周りに表示されます。



- 2 ピンクの回転ハンドルにカーソルを合わせ、時計回りまたは反時計回りにドラッグします。


 **タイトルオプションパネルのフォントボタンをクリックし回転する角度ボックスで値を指定することで、テキストを正確に回転させることもできます。**

タイトルを画面上で動かすには

- タイトルトラックでタイトルをドラッグします。


タイトルの長さを設定するには

1. タイトルトラックのタイトルをクリックします。
2. クリップの開始ハンドルと終了ハンドルをドラッグして、長さを長くしたり短くしたりします。

 また、**タイムライン**でクリップをダブルクリックし、**タイトルオプション**パネルの**フォント**ボタンをクリックし、**長さ**に値を入力することで、長さを調整できます。

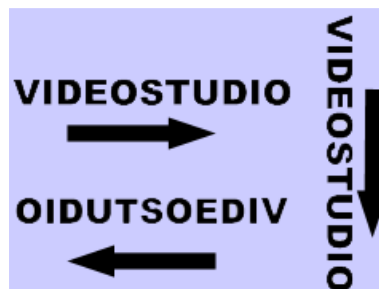
タイトルをお気に入りのプリセットとして保存するには

1. 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。**ライブラリー**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**【お気に入りに】**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、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。

テキストの書式設定

フォント、テキストの配置、テキストの方向を変更することで、テキストの書式を設定できます。たとえば、テキストの方向を左から右、右から左、または縦に設定できます。



テキストの方向は、タイトルの書式設定のひとつです

また、境界線やシャドウを追加したり、ベタ塗りやグラデーションのシェイプにテキストを重ね合わせたりして目立たせることもできます。

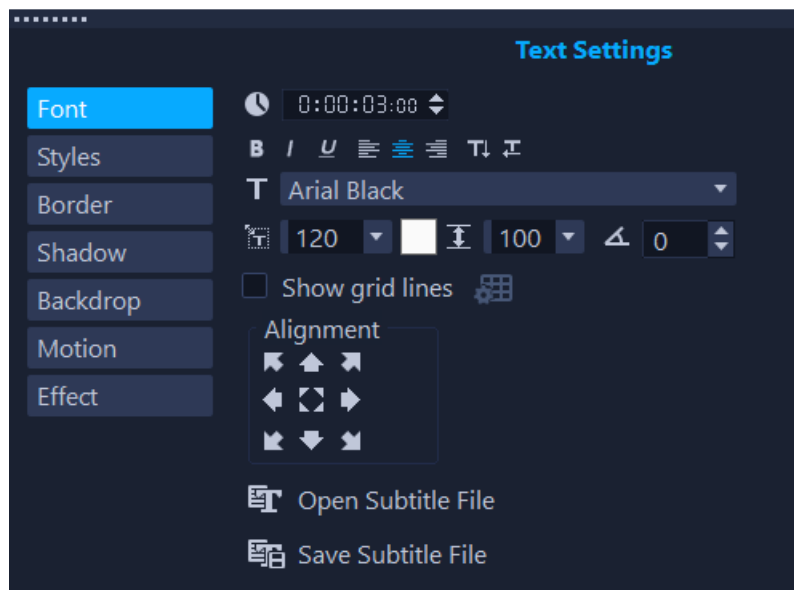
さらに、タイトルをアニメーション化したり、エフェクトを適用したりすることもでき

ます。詳しくは「エフェクトとアニメーションの適用」をご覧ください。

テキストの書式設定にアクセスするには

1. タイムラインで、タイトルトラックのタイトルクリップをダブルクリックします。
2. プレビューウィンドウでタイトルをダブルクリックします。
3. タイトルオプションパネルで、次のいずれかのボタンをクリックします：

- フォント
- スタイル
- 境界線
- シャドウ
- 背景
- モーション
- 効果



テキスト背景を追加するには

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. タイトルオプションパネルで、背景ボタンをクリックします。
3. 次の表からタスクを実行します。

行いたいこと	実行内容
図形を選択	以下のいずれかを実行します。 <ul style="list-style-type: none"> • 単色の背景バーオプションを有効にして、長方形の形状とプリセットサイズの背景を追加します。 • テキストでフィットオプションを有効にし、ドロップリストから図形を選択します。サイズを調整するには、拡大ボックスに値を設定します。
色の選択	カラー設定 エリアで、次のいずれかを実行します： <ul style="list-style-type: none"> • 背景を無地で塗りつぶすには、単色オプションを有効にします。色見本をクリックして、色を選択します。 • 背景をグラデーションで塗りつぶすには、グラデーションオプションを有効にします。グラデーションオプションの隣にある色見本をクリックし、開始色を選択します。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ます。2番目の色見本をクリックして、終了色を設定します。
透明度の追加	透明度 ボックスに数値を入力します。数値が大きいほど透明度が高くなります。



テキストの境界線と透明度を変更するには

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. タイトルオプションのパネルで、**境界線**ボタンをクリックします。
3. 次の表からタスクを実行します。

行いたいこと	実行内容
塗りつぶし色の透明度を設定	以下のいずれかを実行します。 <ul style="list-style-type: none"> • 塗りつぶしの色を不透明にするには、透過テキストチェ

	<p>ックボックスを無効にします。</p> <ul style="list-style-type: none"> 塗りつぶしの色を透明にするには、透過テキストチェックボックスを有効にします。 <p>透過テキストチェックボックスが有効な場合、境界線の幅の値は1以上でなければなりません。</p>
外側の境界線の幅を設定	文字の枠 オプションを有効にします。外側の境界線の幅を設定するには、 境界線の幅 リストボックスに値を入力します。
境界線の色を設定	ラインカラー色見本をクリックし、色を選択します。
テキストの透明度を調整	テキストの透明度 リストボックスに値を入力します。 値が高いほどテキストの透明度が高くなり、不透明なテキストの場合は値0を入力します。
境界エッジをぼかす	ソフトエッジ ボックスに値を入力します。 値が高いほど、テキストの境界がぼやけます。

テキストのシャドウまたはグローを変更するには

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. タイトルオプションのパネルで、**シャドウ**ボタンをクリックします。
3. 以下のいずれかに対応するアイコンをクリックし、必要な設定を変更します：
 - シャドウなし - シャドウもグローもありません。
 - 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、ソフト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さ、色、透明度、ソフト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（奥行き効果）と色を指定できます。

スタイルプリセットを適用するには

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. タイトルオプションのパネルで、**スタイル**ボタンをクリックします。
3. サムネイルをクリックして、エフェクトを適用します。

エフェクトとアニメーションの適用

VideoStudio では、ドロップ、フェード、フライ、運動、移動パス、視差、ポップアップ、スイング、回転、ズームの数のカテゴリからモーション効果を使用してタイトルに動きをつけられます。

クリップ全体にひとつの効果を使うことも、複数の効果を追加することもできます。たとえば、タイトルクリップの開始、中間、終了に異なるエフェクトを使うこともできます。

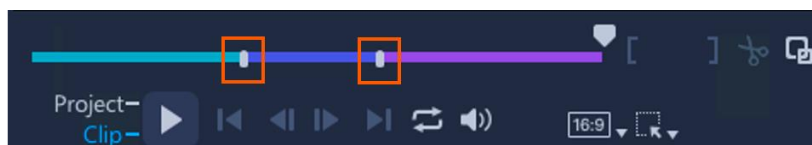
タイトルの動きをトラッキングパスに合わせることで、ある要素が別の要素に続いているような効果を作成できます。詳しくは「モーションをトラッキングパスに一致させる」と「モーションを生成する」を参照ください。

バブル、モザイク、リップルなどのフィルターを適用して、タイトルのスタイルや外観を変更することもできます。タイトルに適したフィルターは、別のタイトルエフェクトカテゴリにまとめられています。フィルターはいつでもタイトルから削除できます。フィルターの詳細については、「複数のフィルターの適用」、「フィルターを削除する」、「お気に入りとしてフィルターをマークする」、「フィルターをカスタマイズする」を参照ください。

タイトルにアニメーションを適用するには

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. **タイトルオプション**のパネルで、**モーション**ボタンをクリックします。
3. 次のいずれかのボタンをクリックします：
 - ・ **イン** - クリップ先頭にモーションを適用します。
 - ・ **中間** - クリップ途中でモーションを適用します。
 - ・ **終了** - クリップ最後にモーションを適用します。

ヒント：クリップの各部分でアニメーションの長さを調整するには、**プレーヤーパネル**の**ナビゲーション**エリアにある長さハンドルを動かします。



緑、青、紫のセグメントは、それぞれイン、中間、終了エフェクトの長さを表しています。

4. アニメーションの種類を選択するリストボックスからカテゴリを選択します。

5. 適用したいアニメーション効果のサムネイルをクリックします。



選択したエフェクトで利用可能な設定を調整します。

一部のアニメーションエフェクトでは、プレーヤーパネルのナビゲーション領域に表示される一時停止時間のハンドルをドラッグして、テキストが画面に入った後、画面を出るまでの一時停止時間を指定できます。



一時停止時間ハンドル


タイトルのモーションを設定するオプションにアクセスするには、次のいずれかを実行します：

- **モーションの生成** ボタン  をクリックします。
- タイムラインのクリップを右クリックし、**モーションオプション** > **モーションの生成** をクリックします。
- マージされたメディアを含むタイトルの左上にあるオレンジ色の星形アイコン  をクリックし、**モーションの生成** をクリックします。


タイトルモーションのカスタマイズについては、「モーションを生成する」を参照ください。

タイトルからアニメーションを削除するには、次のいずれかの操作を行います：

- タイトルトラックのクリップを右クリックし **モーション** > **モーションの削除** をクリックします。
- タイトルトラックのクリップをダブルクリックし **タイトルオプション** パネルの **モーション** ボタンをクリックし、**イン**、**中間**、または **終了** ボタンをクリックして、**アニメーションの種類** を選択リストボックスから **アニメーションなし** を選択します。

モーションの生成 ダイアログボックスでアニメーションエフェクトに加えた変更を元に戻すには、クリップの左上にあるオレンジ色の星形アイコン  をクリックし、**削除** > **モーションの生成** をクリックします。

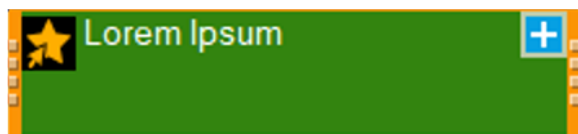
タイトルにフィルターを適用するには

1. ライブラリーで、**フィルター** ボタン  をクリックします。

2. カテゴリーリストからで、**タイトルエフェクト** を選びます。



ライブラリーに、**タイトルエフェクト** カテゴリーに含まれるフィルターのサムネイルが表示されます。

3. ライブラリーからタイムラインのタイトルにサムネイルをドラッグします。




左上のオレンジ色の星印のアイコン★は、タイトルクリップにひとつ以上のエフェクトが適用されていることを示します。

💡 フィルターをカスタマイズするには、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**ボタンをクリックします。
- **フィルターをカスタマイズ**ボタンの左側にあるドロップリストのサムネイルをクリックします。

利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。

タイトルトラックでビデオクリップを選択し、ビデオクリップの左上隅にあるオレンジ色の星のアイコン★をクリックして、フィルターをクリックし、選択することでも、フィルターをカスタマイズできます。タイトルからフィルターを削除するには、次のいずれかの操作を行います：

- クリップの左上にあるオレンジ色の星形アイコン★をクリックし、**削除 > フィルター**をクリックして削除するフィルターを選択します。
- タイトルクリップをダブルクリックし、**タイトルオプション**パネルの**効果**タブをクリックし、フィルターのリストで削除したいフィルターをクリックして、**フィルターを削除**ボタンをクリックします。

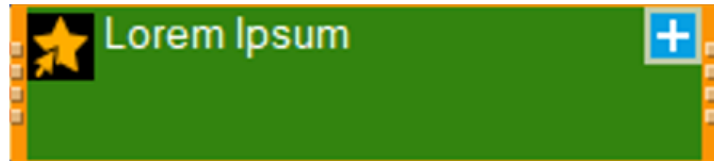
デフォルトでは、適用したフィルターは以前に適用したフィルターを置き換えます。複数のフィルターをひとつのタイトルに適用するには、**タイトルオプション**パネルの**効果**タブをクリックし、**最後に使用したフィルターを置き換える**オプションを無効にします。


クリップに複数のフィルターが適用されている場合は、**タイトルオプション**パネルの**効果**タブをクリックし、フィルターリストの横にある**フィルターを上**に移動または**フィルターを下**に移動矢印をクリックして、フィルターの順序を変更できます。フィルターの順序を変更すると、タイトルの外観に影響します。

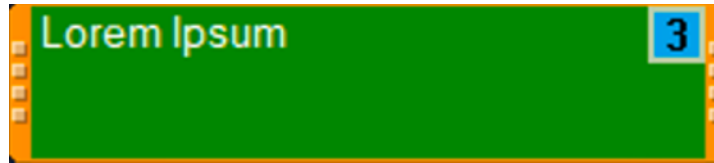
タイトルへのメディアの追加



VideoStudioでは、タイトルにグラフィックやビデオを追加できます。ライブラリーからメディアを選択するか、ローカル、ネットワーク、またはポータブルデバイスに

保存された素材を閲覧できます。

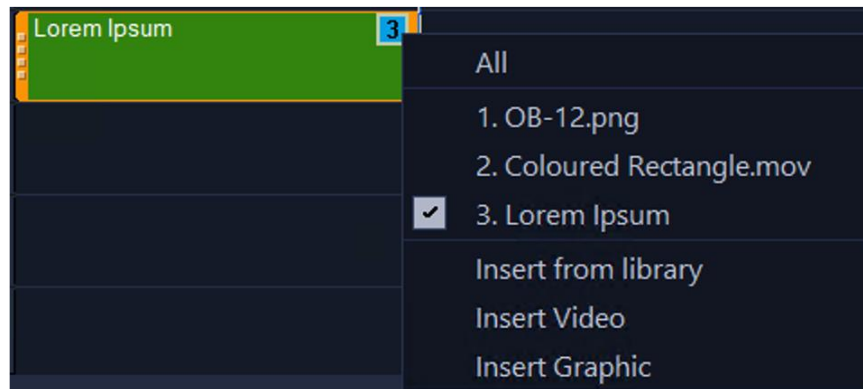


タイトルクリップの右上隅にあるグラフィックスまたはビデオをタイトルに追加アイコン  を使って、タイトルにメディアを追加できます。



タイトルにメディアを合成すると、グラフィックスまたはビデオをタイトルに追加アイコン  は、現在選択されているオブジェクトを示す数字  に変わります。この例では、タイトルを表しています。

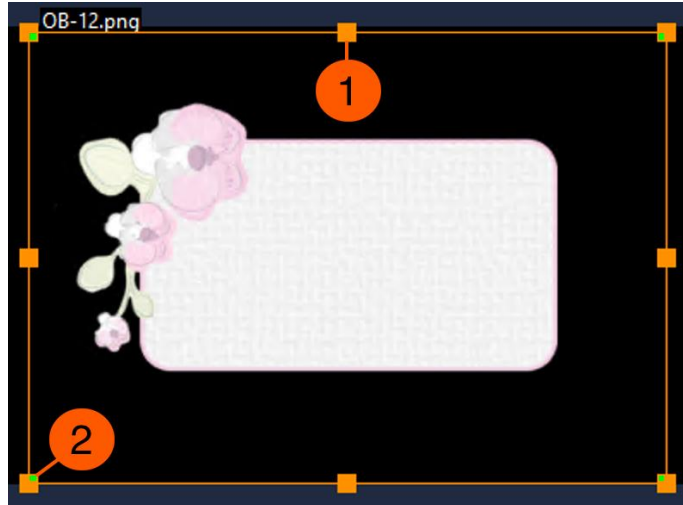
タイトルにメディアを追加する順序は、オブジェクトの重ね合わせ順序に影響します。重なり順は、オブジェクトが互いに対してどのようにレイヤー配置されるかを決定します。タイトルは常に重なり順で一番上にあり、その後に最近追加されたオブジェクトが続きます。



オブジェクトの番号は、タイトルに追加された順 (上) に付けられますが、スタッキング順 (下) では、常にタイトルが一番上にあり、その後に最近追加されたオブジェクト (この例では色の付いた四角形のムービー

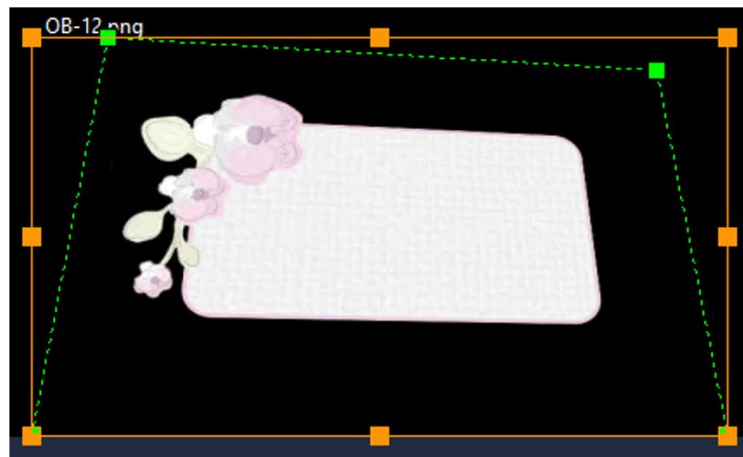
(Coloured Rectangle.mov)) が続きます。

オブジェクトを他のオブジェクトの前後に送ることで、スタック順を変更できます。メディアをタイトルにマージした後、その位置やサイズを調整できます。たとえば、メディアオブジェクトや、タイトルにマージされたすべてのオブジェクトを移動、サイズ調整、拡大縮小できます。



タイトルにマージされたメディアオブジェクトを選択すると、プレーヤーパネルのプレビューウィンドウにオレンジ色の境界ボックスが表示されます。オレンジ色のハンドル(1)では選択したオブジェクトを拡大縮小でき、緑色のハンドルではオブジェクトを傾けることができます。

オブジェクトを傾けることもできます。



プレビューウィンドウでオブジェクトを傾ける


タイトルに合成されたオブジェクトをアニメーションさせることもできます。オブジェクトにモーションを適用する方法については、「モーションを生成する」を参照ください。

タイトルにグラフィックやビデオを追加するには



- 1 タイトルトラックにタイトルを追加します。
- 2 クリップの右上にあるグラフィックまたはビデオをタイトルに追加アイコンをク

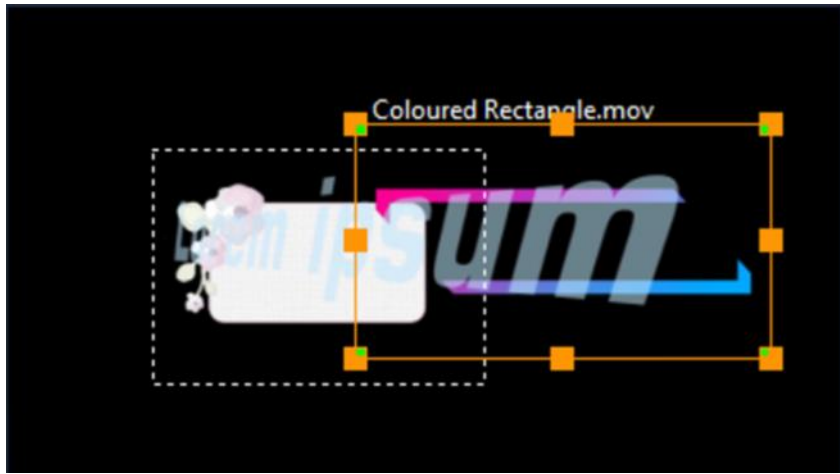
リックし、次のオプションから選択します：

- **ライブラリーから挿入**：オーバーレイライブラリからメディアを挿入できます。アセットを選択して、タイムラインのタイトルクリップにドラッグします。
- **ビデオを挿入** - ローカルまたはネットワークフォルダにあるビデオを参照できます。
- **グラフィックを挿入** - ローカルまたはネットワークフォルダ内のグラフィックを参照できます。

 **ライブラリーからタイムラインのタイトルクリップにメディアをドラッグして、グラフィックやビデオをタイトルに追加することもできます。**
タイトルからグラフィックやビデオを削除するには、**グラフィックまたはビデオをタイトルに追加**アイコンをクリックし、メディアオブジェクトを選択します。**タイムラインのタイトルクリップを右クリックし、削除**をクリックします。

タイトルに挿入されたメディアオブジェクトを選択するには

- 1 **タイトルトラックのクリップをクリック**します。
 - 2 クリップの右上にある**グラフィックまたはビデオをタイトルに追加**アイコンをクリックします。
ドロップダウンメニューが表示されます。オブジェクトはタイトルに追加された順に番号が付けられます。
 - 3 リストからメディアオブジェクトを選択するか、**すべて**を選択してオブジェクトグループ全体を選択します。
ハンドル付きのオレンジ色のバウンディングボックスが、**プレーヤーパネルのプレビューウィンドウ**にオブジェクトまたはオブジェクトグループの周りに表示されません。
-  クリップの右上にある**グラフィックまたはビデオをタイトルに追加**アイコンをクリックして**すべて**を選択すると、オブジェクトのグループ全体が選択され、**グラフィックまたはビデオをタイトルに追加**アイコンがロックアイコンに変わります。
- また、プレーヤーパネルのプレビューウィンドウでオブジェクトの上にカーソルを置き、その周りに白い点線のバウンディングボックスが表示されたらダブルクリックすることで、オブジェクトを選択できます。




プレビューウィンドウでオブジェクトの上にカーソルを置くと、白い点線の境界ボックスが表示され、オブジェクトを選択できることを示します。オブジェクトが重なっている場合は、重なっているオブジェクトを一時的に移動させ、下にあるオブジェクトを選択してみてください。

タイトルに挿入されたメディアの位置、スケール、傾きを調整するには

- 1 タイムラインでタイトルクリップをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - ・グラフィックスまたはビデオをタイトルに追加アイコンをクリックし、メディアを選択します。
 - ・グラフィックスまたはビデオをタイトルに追加アイコンをクリックし、すべてを選択してグループ全体を選択します。
- 3 次の表からタスクを実行します。

行いたいこと	実行内容
メディアオブジェクトの配置	プレーヤーパネルのプレビューウィンドウで、オブジェクトまたはオブジェクトのグループにカーソルを合わせ、カーソルが四辺の矢印 $\updownarrow\leftarrow\rightarrow$ に変わったら、オブジェクトまたはオブジェクトのグループを新しい場所にドラッグします。
メディアオブジェクトのサイズ調整	プレーヤーパネルのプレビューウィンドウで、真ん中のオレンジ色のハンドルにカーソルを合わせ、カーソルが両矢印 \leftrightarrow に変わったら、ハンドルをドラ

	ッグします。
メディアオブジェクトの 拡大縮小	プレーヤーパネルのプレビューウィンドウで、角のオレンジ色のハンドルにカーソルを合わせ、カーソルが両矢印⇔に変わったら、ハンドルをドラッグして、縦横比を保って幅と高さを変更できます。
メディアオブジェクトを 傾ける	プレーヤーパネルのプレビューウィンドウで緑色のハンドルにカーソルを合わせ、カーソルがハアイコンに変わったらハンドルをドラッグします。

 また、タイトルクリップの右上にある**グラフィックまたはビデオをタイトルに追加**アイコンをクリックするか、メディアオブジェクトをクリックして選択し、クリップを右クリックして**モーション>モーションの生成**をクリックし、**モーションの生成**ダイアログボックスのコントロールを使用することで、マージしたオブジェクトを移動、サイズ変更、拡大縮小、傾き調整したり、モーションを適用したりすることもできます。オブジェクトのモーションを設定するためのオプションについては、「モーションを生成する」を参照ください。

重なり順を変えるには

- 1 タイムラインでタイトルクリップをクリックします。
- 2 タイトルにマージされたメディアを選択します。
- 3 プレーヤーパネルのプレビューウィンドウで、オブジェクトの境界ボックス内の任意の場所を右クリックします。
- 4 次の表からタスクを実行します。

行いたいこと	実行内容
選択したオブジェクトを他のすべてのメディアオブジェクトの前に移動させる	手前に表示 をクリックする。
選択したオブジェクトを1つ前に移動させる	前に表示 をクリックします。

選択したオブジェクトを1つ後ろに移動させる	後ろに表示 をクリックします。
選択したオブジェクトを他のすべての後ろに移動させる	最後に表示 をクリックする

字幕エディターでタイトルを追加する

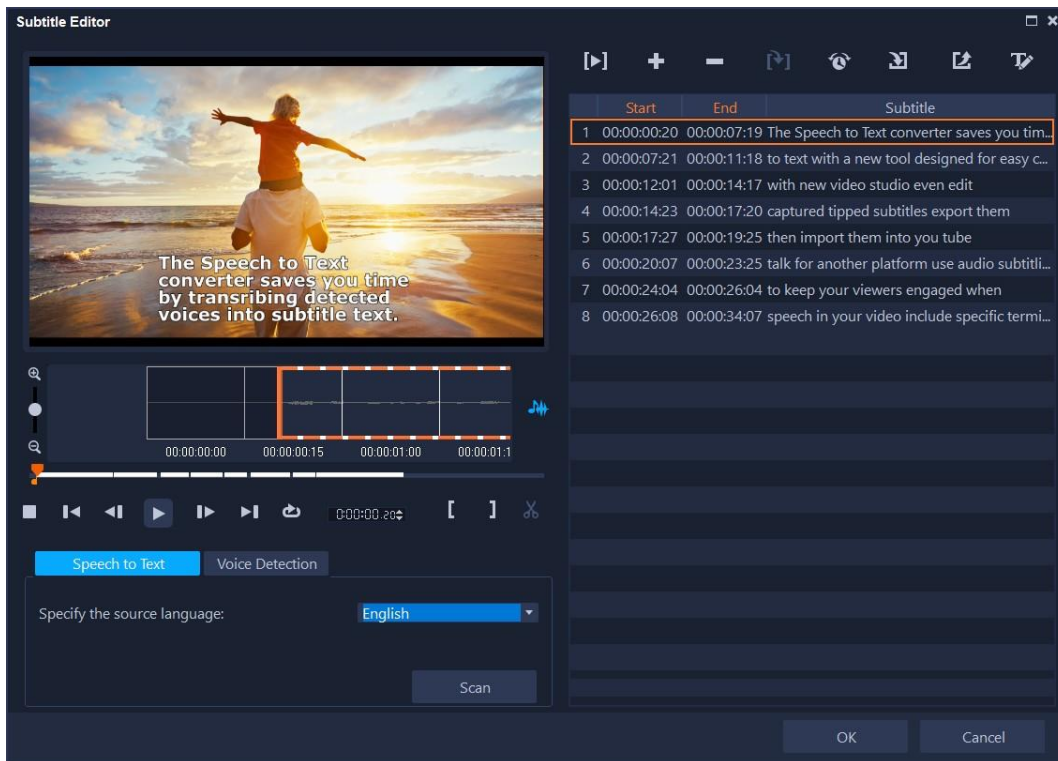
字幕エディターでは、ビデオやオーディオクリップにタイトルを追加できます。スライドショーに画面のナレーション、ミュージックビデオに歌詞を簡単に追加できます。字幕ファイルは、YouTubeなどのプラットフォームにエクスポートできます。また、対応するファイル形式で作成された字幕ファイルをインポートし、編集することもできます。**字幕エディター**は、字幕のテキスト、綴り、情報などを希望通りに表示させることができる優れたツールです。

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出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「字幕エディターのショートカット」を参照ください。




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。

YouTubeなどで使用するために字幕をエクスポートできます。

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

- 1 [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た後、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

- 1 **[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。

字幕エディターを使って手動で字幕を追加するには


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

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

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

です。

字幕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。

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

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

アイコン	説明
	選択した字幕を削除 - 選択した字幕セグメントを削除します
	字幕を結合 - 2つ以上の選択した字幕を結合します
	時間オフセット - 字幕セグメントの入口と出口の時間オフセットを設定します
	テキストオプション - 個々のダイアログボックスを起動して、フォント属性、スタイル、字幕の位置をカスタマイズします。

- 3 [OK] をクリックします。

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

されます。

字幕エディターを使用して字幕ファイルを保存するには

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

ライブラリー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 [ライブラリー] に保存できます。



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（モーションの生成）。

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

タイトルテンプレートを作成する

- 1 プロジェクトにタイトルを追加します。タイトルがタイムラインのタイトルトラックに表示されます。
- 2 どんなグラフィックスも [ライブラリー] からタイトルにドラッグできます。

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あとで編集します（色やカスタムモーションなどの属性）。そのあとで、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 **ライブラリー**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**フォルダーを追加**を選択し、名前を入力します。タイトルが**ライブラリー**の**タイトル**カテゴリーにある割り当てられたフォルダーに追加されます。タイトルの名前を変更するには、タイトルを**ライブラリー**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ひとつだけがカスタムモーションを使用できます。

タイトルを画像やアニメーションファイルに変換

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、動きのあるタイトルクリップをアニメーションファイル（UISX）に変換したりできます。PNGファイルとUISXファイルはアルファチャンネルファイルとして保存されます。タイトルを変換する理由は変換したタイトルをオーバーレイトラックに追加すると、使用できるクリエイティブオプションや属性が拡張されるためです。詳しくは、「オーバーレイトラックへのクリップの追加」を参照ください。

🗨 変換する前に、タイトルのテキストが最終的なものであることを確認してください。変換され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 画像としてキャプチャーしたいフレームまでジョグスライダーを移動させます。
- 3 クリップを右クリックし、**効果>このフレームを PNG に変換**を選択します。PNG ファイルがライブラリ（**写真カテゴリ**）に追加されます。

動くタイトルをアニメーションファイル（UISX）に変換するには

- 1 タイムラインで、動く要素のある**タイトルトラック**のクリップをクリックします。
- 2 クリップを右クリックし、**効果>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ー（**ビデオカテゴリ**）に追加されます。

3D タイトルエディタ



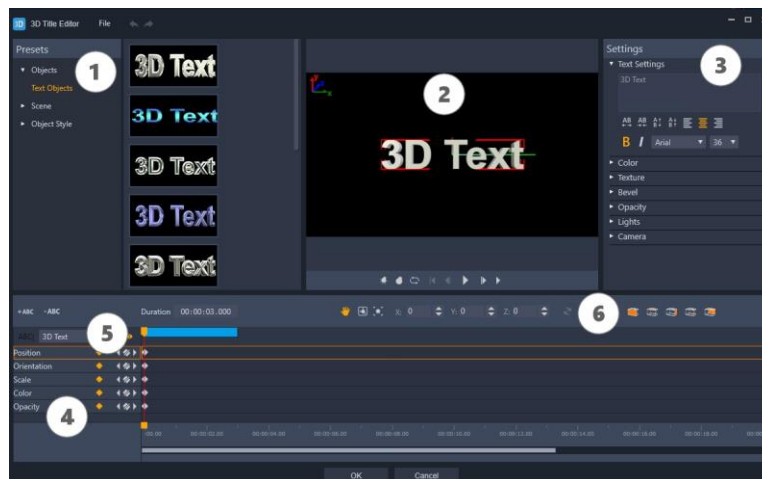
「3D タイトルエディタ」を使うと、ムービープロジェクトに3次元のタイトルを作成できます。テキストの見た目や、画面上をどのように動くかをコントロールできます。たとえば、画面上を回転するメタリックゴールドのタイトルを作成したり、ひとつひとつの文字や単語が独立して拡大/縮小したり移動したりする石のようなテクスチャのタイトルを作成したりできます。

標準（2D）タイトルについては「タイトルと字幕」を参照ください。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 [プレーヤー] 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できます。

- 2 [プレーヤー] パネル：3D テキストの表示や、インタラクティブに操作して位置や向きなどを設定できます。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、[プレーヤー] 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や、モードを [移動]、[回転]、または [サイズ変更] に切り替えることができます。また、テキストオブジェクトのレイヤーをタイムラインへ追加または削除（左側のボタンを使用）して、オブジェクトのどの面に（カラーや素材などの）設定を適用するかをコントロールできます。

3Dタイトルの作成と編集

3D タイトルを作成するための基本的な手順は次のとおりです。

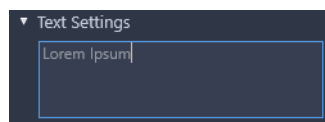
- 1 プリセットテキストオブジェクトを選択するか、デフォルトのテキストオブジェクトを使用できます。
- 2 希望どおりの見た目になるようにテキストオブジェクトの設定を変更します。
- 3 [タイムライン] パネルで、テキストのスタイルや動きに変更内容を適用できるようにキーフレームを設定します。
- 4 [プレーヤー] パネルでプロジェクトをプレビューし、希望どおりのエフェクトになるように設定やキーフレームを調整します。
- 5 [OK] をクリックしてメインアプリケーションに戻ると、3D タイトルがタイムラインに表示されます。

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

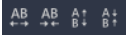
- 1 VideoStudio で、次のいずれかの操作を行います。
 - ・ タイムラインツールバーの **[3D タイトルエディタ]** ボタン **T_{3D}** をクリックします。
 - ・ **[ライブラリー]** パネルで、**[タイトル]** > **[3D タイトル]** カテゴリを選択し、タイトルをタイムラインにドラッグしてダブルクリックします。
 - ・ タイムラインで既存の 3D タイトルエディタをダブルクリックします。
[3D タイトルエディタ] が開きます。

- 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 **[プレーヤー]** パネルでドラッグするか、正確に設定するには、タイムラインツールバーの **[X]**、**[Y]**、**[Z]** ボックスに値を入力します。
 - ・ **[カラー]** と **[不透明度]** は **[設定]** パネルで、**[カラー]** と **[不透明度]** エリアの設定を調整します。

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


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


5 [タイムライン] パネルで、追加のキーフレーム（エンドポイントキーフレームなど）を設定し、キーフレームごとに必要なプロパティを設定します。

開始と終了のキーフレームだけの場合は、開始から終了に向かって徐々に変化します。より頻繁なキーフレームを設定すると、変化が速くなります。

6 [プレーヤー] パネルの再生コントロールを使うと 3D タイトルをプレビューできます。

7 3D タイトルの編集が終わったら、[OK] をクリックして [3D タイトルエディタ] ウィンドウを閉じます。タイトルがタイムラインに挿入されます（タイトルトラック）。

 カラーや素材などが選択した面にのみ適用されるよう、面に関する設定を個別に調整することが可能です。たとえば、正面には青色、背面には緑色、そして側面には木目調の素材を適用できます。以下のボタンをクリックして、該当する面を選択/選択解除します。

- ・  **正面を選択**
- ・  **正面のベベルを選択**
- ・  **側面を選択**
- ・  **背面のベベルを選択**
- ・  **背面を選択**

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

回転中（[方向] の調整中）に、[プレーヤー] パネルでテキストをドラッグしな

から **[Ctrl]** を押して、**[Z]** 値のみを調整できます。

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。ひとつのクリップや、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
- 視差トランジション
- 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

ライブラリー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、サムネールを使用して特定のプリセット効果を選択します。たとえば、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、以下のいずれかひとつを行います。
 - **ライブラリー**で、[トランジション] カテゴリー ボタン  をクリックし、トランジションのカテゴリーを選択します。**ライブラリー**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、一度にひとつのトランジションのみです。
 - **ライブラリー**でトランジションサムネイルをダブルクリックすると、2つのクリップ間の最初の間隙にトランジションが自動的に挿入されます。次のカットにトランジションを挿入するにはこの手順を繰り返します。プロジェクト内のトランジションを置き換えるには、**ストーリーボードビュー**または**タイムラインビュー**で元のトランジションのサムネイル上に新しいトランジションをドラッグします。
 - **タイムライン**で2つのクリップをオーバーラップさせます。

トランジションを自動的に追加するには

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

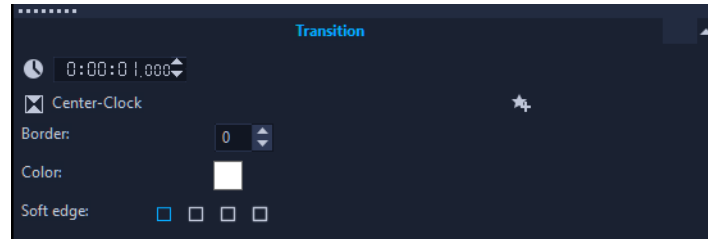
- 1 トランジションのサムネイルを選択します。
- 2 [ビデオトラックに現在の効果を適用] ボタン  をクリックするか、トランジションを右クリックして [ビデオトラックに現在の効果を適用] を選択します。

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

- [ビデオトラックにランダムな効果を適用] ボタン  をクリックします。

プリセットのトランジションをカスタマイズするには

- 1 タイムラインでトランジション効果をダブルクリックします。
- 2 [オプションパネル] 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。



- 💡 シーン間のトランジションを映画のように正確にするには、トランジションの既定値=0.5秒以下に設定してください。


トランジションのデフォルト設定を変更するには、**設定 > 環境設定 > 編集** タブをクリックします。トランジション効果エリアで、次のいずれかを行います。

- ・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、**ランダム効果をカスタマイズ** ボタンをクリックして、プロジェクトで使用するトランジションを選択します。

トランジションの保存と削除

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

トランジションをお気に入りに保存するには

- 1 トランジションのサムネイルを選択します。
- 2 **[お気に入りに追加]** ボタン  をクリックして、トランジションをお気に入りライブラリー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。
 - 1 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。
 - 2 トランジションを右クリックして、**[削除]** を選択します。
 - 3 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。

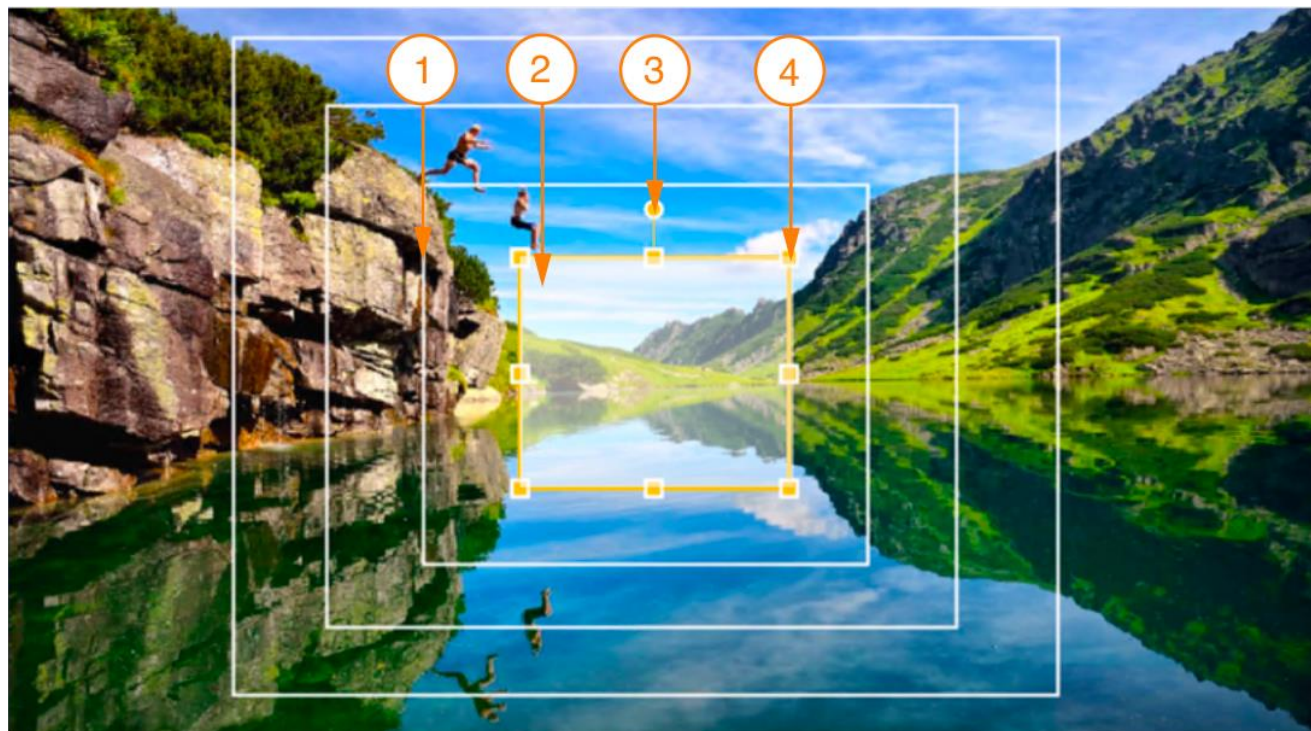
視差トランジション

視差トランジションは、レイヤーを分離し、さまざまな速度で移動させることで、3Dの奥行き感覚を作り出します。




この例では、長方形の形をした4つのレイヤーを使って視差エフェクトを作成しています。

タイムラインのクリップ間に追加する視差トランジションは、プリセットの中から選択できます。また、レイヤーを作成・編集するためのさまざまラインツールやシェイプツールを使って、視差トランジションをカスタマイズすることもできます。さらに、トランジションを複数の異なる方向に動かすこともできます。



白い境界ボックス(1)は、プレビューウィンドウでレイヤーの形状(2)を視覚化するのに役立ちます。レイヤーを選択すると、境界ボックスの色がオレンジ色になり、レイヤーの回転(3)や拡大縮小(4)に使用するハンドル(3と4)が表示されます。

視差トランジションを追加するには

- 1 ライブラリーでトランジションカテゴリボタン  をクリックし、カテゴリーリストから視差を選択します。
- 2 パララックス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ます。
- 3 結果をプレーヤーパネルでプレビューします。

視差トランジションをカスタマイズするには

- 1 タイムラインの視差トランジションのサムネイルをダブルクリックし、オプションパネルのカスタマイズボタンをクリックします。
- 2 視差ダイアログボックスで、次の表にあるタスクを実行します。


行いたいこと	実行内容
すべてのレイヤーをクリア	すべてクリアをクリックします。
新しいレイヤーを追加する	レイヤーツールエリアで、線またはシェイプツールのいずれかをクリックし、プレビューウィンドウでクリックし、

ドラッグして線またはシェイプを描きます。



レイヤーを追加するには、この手順を繰り返します。
VideoStudio では最大 10 のレイヤーを追加できます。

レイヤーを選択



レイヤーツールエリアで**選択ツール**  をクリックし、レイヤーの白いバウンディングボックス上の任意の場所をクリックします。

ヒント：レイヤーが重なっている場合は、まず一番外側のレイヤーの外側をクリックしてすべてのレイヤーの選択を解除してから、選択したいレイヤーの白いバウンディングボックス上の任意の場所をクリックしてください。





レイヤー4 (左上) を選択するには、まずレイヤー1 (右下) の外側の領域をクリックしてすべてのレイヤーの選択を解除し、次にレイヤー4の境界ボックスの任意の場所をクリックします。

レイヤーの移動

レイヤーツールエリアで、**選択ツール**  をクリックし、プレビューウィンドウでレイヤーをクリックします。レイヤーにカーソルを合わせ、カーソルが四方向矢印  に変わったら、レイヤーを新しい場所にドラッグします。


レイヤーのサイズ


レイヤーツールエリアで、**選択ツール**  をクリックし、レイヤーを選択します。四角い選択ハンドルの上にカーソルを合わせ、カーソルが両矢印  に変わったら、次の


いずれかを行います。



- コーナーハンドルのいずれかをドラッグして、レイヤーを比例して拡大縮小します。
- レイヤーの幅または高さを変更するには、中央の選択ハンドルのいずれかをドラッグします。

レイヤーの回転

レイヤーツールエリアで、**選択ツール**  をクリックし、レイヤーを選択します。回転ハンドルを時計回りまたは反時計回りにドラッグします。

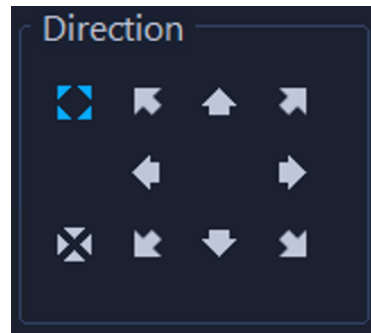
曲線ツール  で作成したレイヤーの形状を変更する

レイヤーツールエリアで、**曲線ツール**  をクリックします。

プレビューウィンドウに線を描きます。**ピックツール**  をクリックし、作成したレイヤーを選択します。四角いハンドルにカーソルを合わせ、カーソルが両矢印  に変わったら、ハンドルを好きな方向にドラッグします。カーブの形に満足したらハンドルを放します。

トランジションの方向を変更する

方向エリアで、オプションのいずれかをクリックします。



トランジションの境界線を変更する

移行エッジエリアで、**直線**または**曲線**オプションを有効にします。

プリセットを変更する


プリセット選択ドロップメニューからオプションを選択します。

カスタム視差トランジションを保存する

保存ボタンをクリックし、**ファイル名**ボックスに名前を入力して**保存**をクリックします。

視差トランジションをリセットする

リセットをクリックします。

 操作を元に戻したりやり直したりするには、[視差] ダイアログボックスの左上

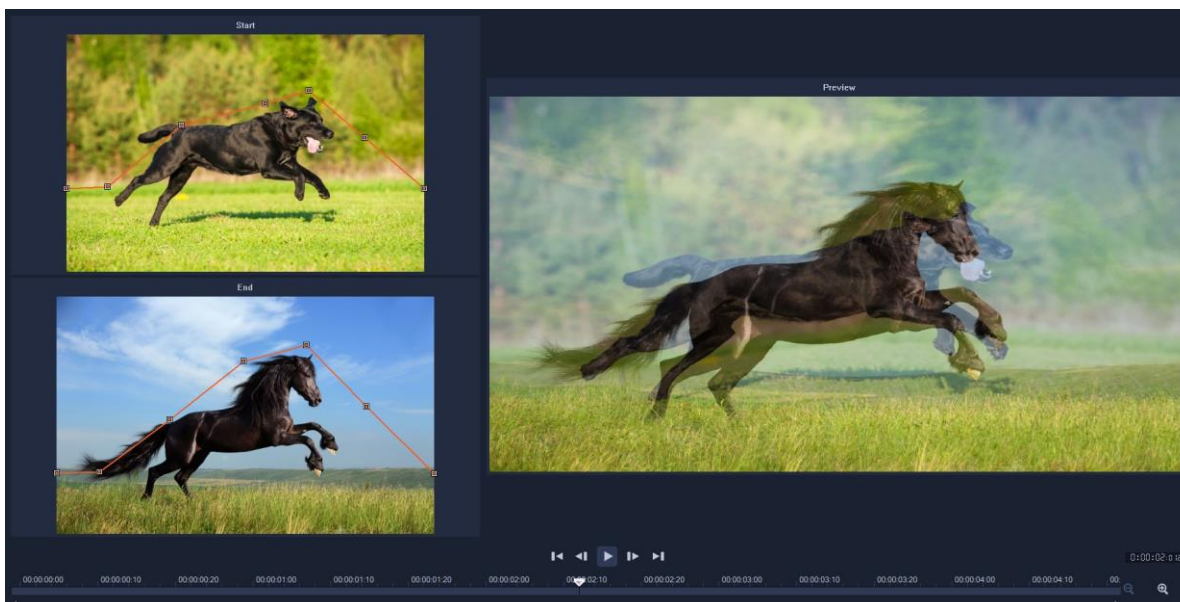
にある元に戻す ◀ またはやり直し ▶ ボタンをクリックします。

変形トランジション

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

トランジションのフォーカスエリアを決めるのに役立つガイドラインを各クリップに設定することで変形トランジションをカスタマイズできます（水平線など）。その後、トランジションをプレビューし、トランジションのガイドラインと長さ（時間）を調整できます。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

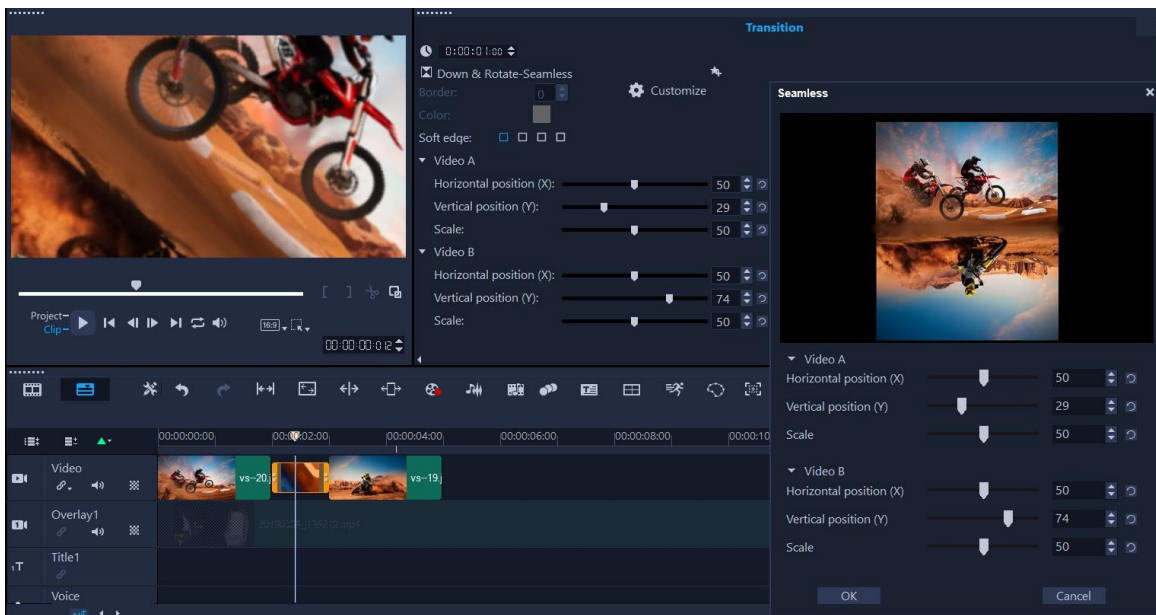
- 1 ライブラリーで、トランジションカテゴリ ボタン **AB** をクリックしギャラリーのドロップダウンメニューから [F/X] を選択します。
- 2 [変形トランジション] サムネイルを [タイムライン] 上の2つのクリップ間にド

ラッグします。

- 3 **[プレーヤー]** 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ーを終了し、**[タイムライン]** に戻ります。

シームレス トランジション (Ultimate)

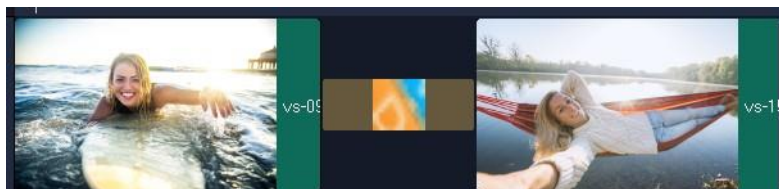
[シームレス] トランジションは、クリップ間の移動をぼやかすモーションベースのアニメーション効果 (見えないカット) です。モーションが上向き、下向き、横向きであっても、ウィップ・パン効果に似ています。回転が含まれるトランジションもあり、ズームのレベル、位置、輪郭のソフトネス、長さを編集できます。たとえば、最初のクリップをズームインで拡大して、このクリップの空が2つ目のクリップにある似た色の空と並べて配列することによりトランジションができるだけシームレスになるようにできます。



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

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（たとえば、空のエリアが一致する上端など）。
- 2 ライブラリーで、[トランジション] カテゴリー ボタン **AB** をクリックしギャラリーのドロップダウンメニューから [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、[プレーヤー] 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 [プレーヤー] 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 **【プレーヤー】**パネルで結果をプレビューできます。

カラー / 装飾



オーバーレイライブラリーには、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ーにあります。このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- カラークリップの追加
- カラーパターンの追加
- 背景の追加
- オブジェクトまたはフレームの追加
- アニメーションの追加

カラークリップの追加

カラークリップ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、**ライブラリー**で新しく作成したものを使用したりできます。たとえば、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。

カラーライブラリーでカラークリップを選択するには

- 1 ライブラリーパネルから **[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 **ライブラリー** で希望の色を選択し、ビデオまたはオーバーレイトラックにドラッグします。

色が見つからない場合は、色を追加できます。色を変更するには、タイムラインで変更したい色をダブルクリックし、**[編集]** タブの **[カラーピッカー]** から新しい色を選択します。

カラーパターンの追加

カラーパターンは装飾の背景です。プリセットのカラーパターンを使用することも、ライブラリー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。たとえば、タイトルの背景としてカラーパターンを挿入できます。

ライブラリーで背景パターンのクリップを選択するには

- 1 ライブラリーパネルから **［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 ライブラリー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 ライブラリー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、**ライブラリー**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。

ライブラリーで背景ビデオを選択するには

- 1 ライブラリーパネルから **［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 ライブラリーで背景を選択し、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 ライブラリーパネルから **［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 ライブラリー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 プレーヤーパネルで、プレビューウィンドウを使用してオブジェクトのサイズや位置を調整します。

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



オブジェクト

フレーム

アニメーションの追加

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



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

アニメーションを追加するには

- 1 ライブラリーパネルから [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 [ライブラリー] 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

グします。

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



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

ビデオフィルター



ビデオフィルターは、クリップのスタイルや外観を変えるときに適用できる効果です。フィルターは、クリップの質を向上させるため、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
- 顔の効果
- 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。たとえば、以下のフィルターは**ライブラリー**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の塗り潰しや、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、ひと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 ライブラリーで、[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。
ライブラリー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 カテゴリーを選択します。
- 2 選択したビデオフィルターをクリップ上にドラッグします。
- 3 フィルターを調整したい場合は、[オプション] パネルで、[効果] タブの [フィルターをカスタマイズ] をクリックします。使用可能なオプションは、選択したフィルターによって異なります。
- 4 ナビゲーターを使用して、ビデオフィルターを適用したクリップをプレビューします。

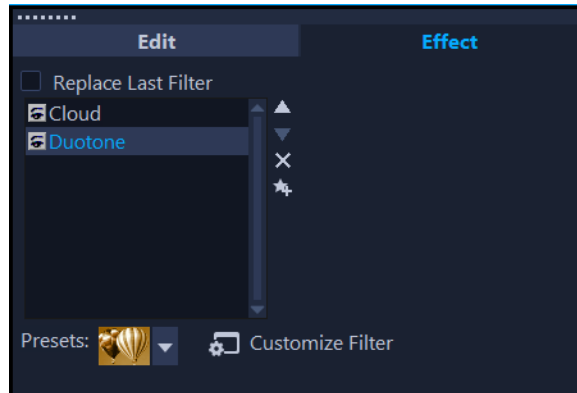
💡 [ビデオフィルターを表示する] ボタン 、または [オーディオフィルターを表示する] ボタン  をクリックし、種類によりライブラリーのフィルターを表示、または隠すことができます。

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。ひと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、ひとつのクリップに5つまでのフィルターを適用できます。

ひとつのクリップに複数のビデオフィルターが適用されている場合は、フィルターの順序を変更できます。ビデオフィルターの順序を変更すると、仕上がりも変わります。



チェックボックスの「最後に使用したフィルターを置き換える」にチェックが入っていないければ、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

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

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

フィルターの順序を変更するには


- 1 タイムラインでクリップをダブルクリックして、[オプション] パネルの [効果] タブをクリックします。
- 2 適用されたフィルターのリストで、フィルター名をクリックし、フィルターのリストの右側にある「フィルターを上へ移動」ボタン▲または「フィルターを下へ移動」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

クリップからひと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] ライブラリーの「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] タブをクリックします。
- 2 フィルターのリストで、削除するフィルターの名前をクリックします。
- 3 フィルター リストの右側にある [フィルターを削除] ボタン  をクリックします。

お気に入りとしてフィルターをマークする

さまざまなカテゴリ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 ライブラリー  [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 ライブラリー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 ライブラリーパネルで、[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 ライブラリー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、フィルターをさまざまな方法でカスタマイズできます。たとえば、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。

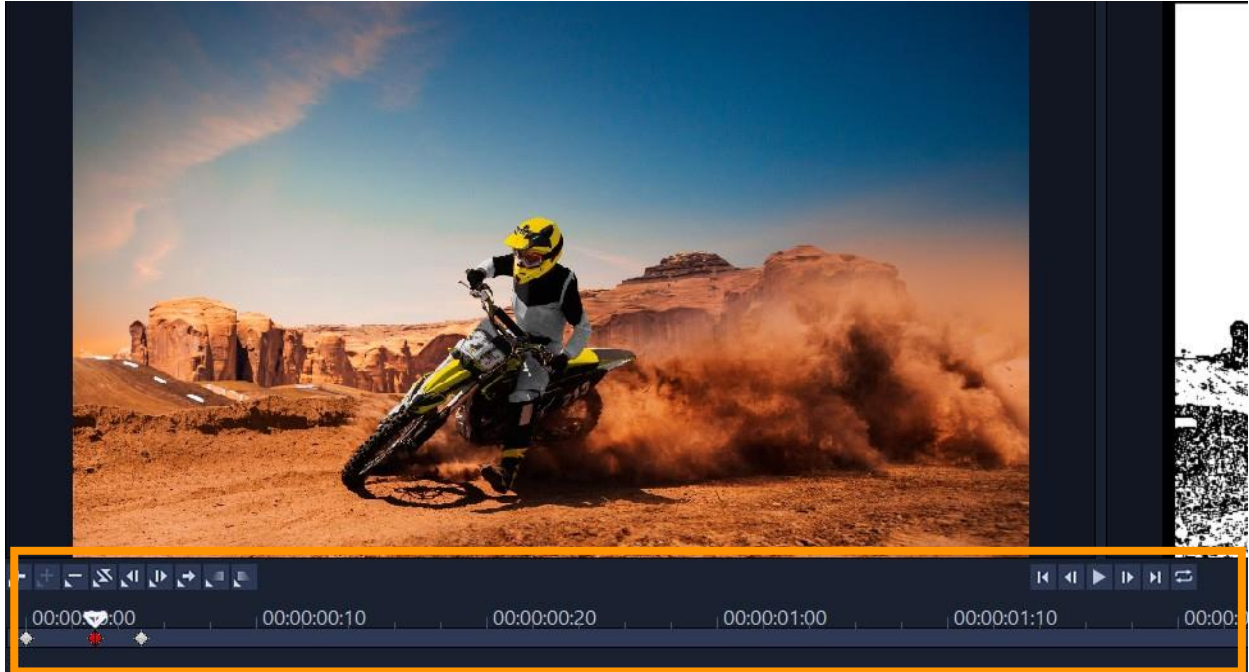
カスタマイズしたフィルターは、**【お気に入り】** カテゴリーの**【フィルター】** ライブラリーに保存できます。

フィルターをカスタマイズするには

- 1 ライブラリー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 ライブラリー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 



注意: 菱形マーク 
 - 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、クリップの編集や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、[キーフレームを削除 

226


リックします。

- 7 [フェードイン - 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 - 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 、続いて  をクリックして、[プレビュー再生オプション] ダイアログボックスを開きます。

カスタマイズしたフィルターをお気に入りに保存するには


- 1 [オプション] パネルの [効果] タブで、フィルターリストにあるカスタマイズされたフィルターをクリックします。
- 2 リストの右側にある [お気に入りに追加] ボタン  をクリックします。
カスタマイズされたフィルターが、[フィルター] ライブラリーの [お気に入り] カテゴリに追加され、元のフィルター名とバージョン名で識別されます。

顔の効果

写真やビデオの顔を調整したいときは、**顔の効果**を使用できます。たとえば、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。


顔の効果を適用するには

- 1 ライブラリーのフィルターボタン  をクリックし、フィルター カテゴリ リストで **顔の効果** をクリックします。
- 2 ライブラリー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、**顔の効果** タブをクリックし、以下のいずれかの設定を調整します。

- **目の大きさ** – 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。

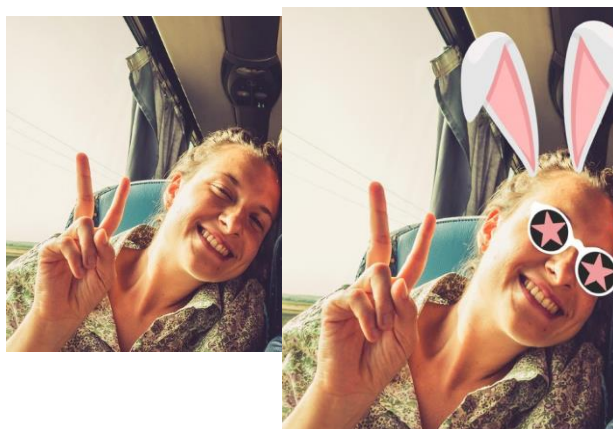
 **顔の効果**は、他のフィルターを適用する前に適用してください。フィルターによっては、**顔の効果**の適用を妨げるものがあります。

 **[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たりできます。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。たとえば、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もっと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ひとつまたは複数のステッカーを適用できます。



VideoStudio には、AR ステッカーのライブラリー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 ライブラリー内の [AR ステッカー] ボタン  をクリックし、フィルター カテゴリ 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 ライブラリーから使いたい 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)。

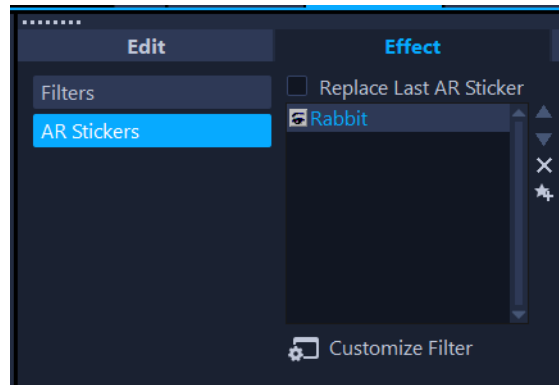
ARステッカーを削除するには

- 1 タイムライン上で、ひとつまたは複数の 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

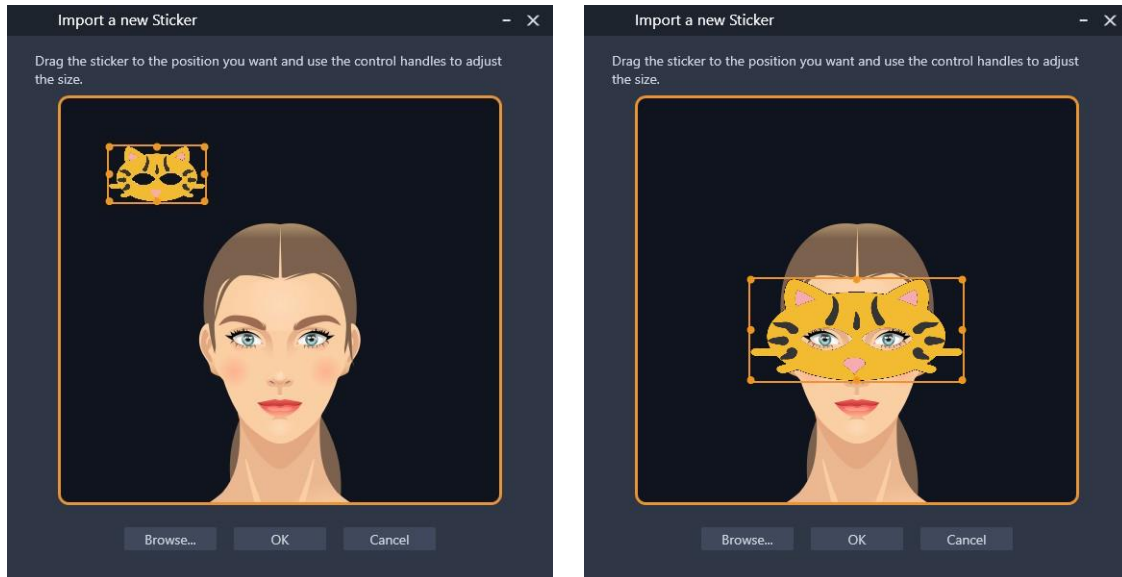
- 1 タイムラインで、ひとつまたは複数の AR ステッカーが適用されたクリップをダブルクリックします。

[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ーにインポートするには

- 1 ライブラリーにある [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  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。
ライブラリーに、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たり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 **ライブラリー**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 **ライブラリー**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「トラックの追加と交換」を参照ください。

- 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

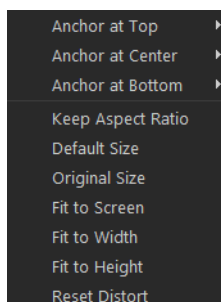
オーバーレイクリップおよびトラックの使用方法が分かれば、プロジェクトでさまざまな効果を簡単に実現できます。

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位置を変更するには

- 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

一部の Ultra HD ビデオ (4K 解像度) は、4K カメラで撮影された 4 つのフル HD ファイルを結合して作成されます。オーバーレイ効果の追加以外は、オーバーレイトラックを使用して HD ビデオをひとつの超高画質 (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 [ライブラリー] 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 [ライブラリー] 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「オーバーレイクリップの調整」を参照ください。



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

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



オーバーレイクリップの全体の透明度の調整

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

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。「トラックの透明度」を参照ください。

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。
- 3 [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。たとえば、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。たとえば、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たりす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「オーバーレイクリップと背景のブレンド」を参照ください。

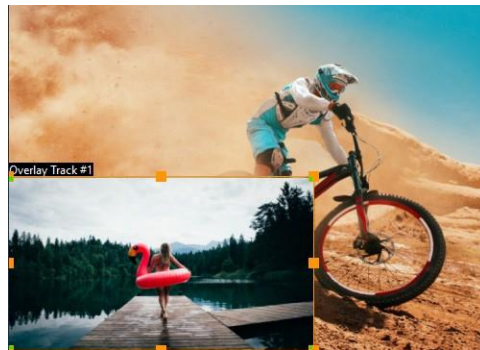
オーバーレイクリップと背景のブレンド

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。

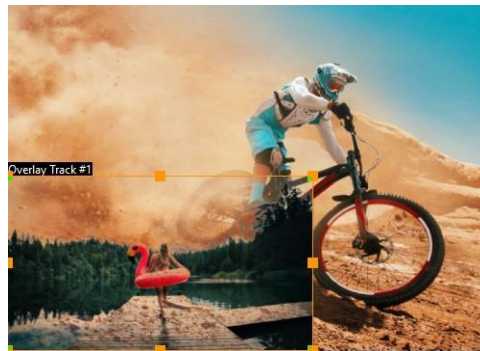
注意：例にある画像は、各ブレンドモードに 100% の**不透明度**を使用しています。

- **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

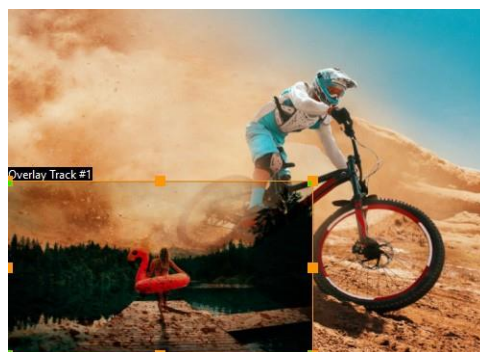
クセルがよりはっきりと透けて見えるようになります。



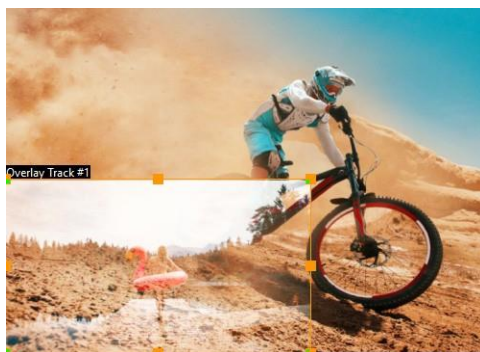
- **グレイキー** - 色ではなくトーン（明るさ/暗さの値）を基準にして、オーバーレイクリップの透明度を調整します。



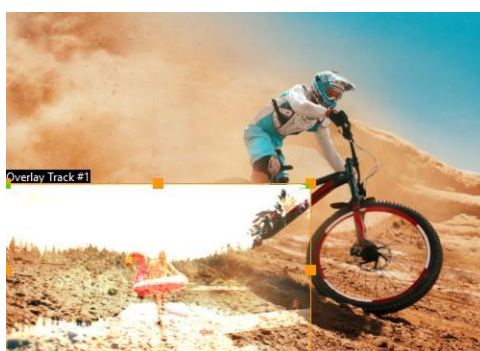
- **乗算** - オーバーレイ色の値と下にある色を乗算し、255 で除算します。結果は、元の色より濃くなります。白にはブレンドの効果がありません。また、黒は常に黒になります。[ブレンド] / [不透明度] スライダーを使って、透明度を調整できます。



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



- **キーの追加** - オーバーレイクリップの色の値と下の色の値を加算します。[ブレンド] / [不透明度] スライダーを使って、透明度を調整できます。



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



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



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



使用できる設定は、選んだブレンドモードによって異なります。見映えに満足するまで、さまざまな設定を試してみてください。また、クロマキーを使ってクリップをブレンドすることもできます。クロマキーの詳細は「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（利用できるコントロールは選択されたブレンドモードによって異なり



ます）。

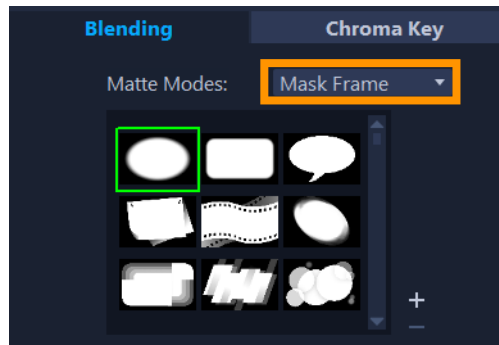
- **ガンマ** – 画像のコントラストに影響し、これを使うことで画像全体を明るく（コントロールを右に移動する）、または暗く（コントロールを左に移動する）できます。
- **最小** – 右に移動すると、画像のもっとも明るいピクセルを暗くできます。
- **最大** – 左に移動すると、画像のもっとも暗いピクセルを明るくできます。
- **カットオフ** – 右に移動すると、画像に新しい黒点を設定できます（画像の黒が増えます）。
- **しきい値** – 左に移動すると、画像に新しい白点を設定できます（画像の白が増えます）。



反転 チェックボックスを有効にすることで、ブレンド設定を反転できます。

マスクフレームの追加

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



マスクフレームを追加するには

- 1 タイムライン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 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。たとえば、新しいプロジェクトを始め、ライブラリーの **[カラー/装飾]** カテゴリーから、黒のカラータイルと白のカラータイルをタイムラインに追加します。トランジションを適用し、長さを2つのタイルに一致させます。作業内容をビデオファイル (MPEG 4、AVI、または MOV など) に保存します。続いてこのファイルをビデオマスクとしてインポートできます。

マスククリエイターを使用してビデオマスクを作成することも可能です。詳しくは、「マスククリエイターの使い方 (Ultimate)」を参照ください。

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 **+** 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。

色補正およびカラー グレーディング



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したりできます。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「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」を参照ください。

ビデオ スコープ

ビデオ スコープは、色データをさまざま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、「ビデオ スコープ」を参照ください。

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

- 1 編集ワークスペースのタイムラインまたはライブラリーで、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。

ビデオクリップ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

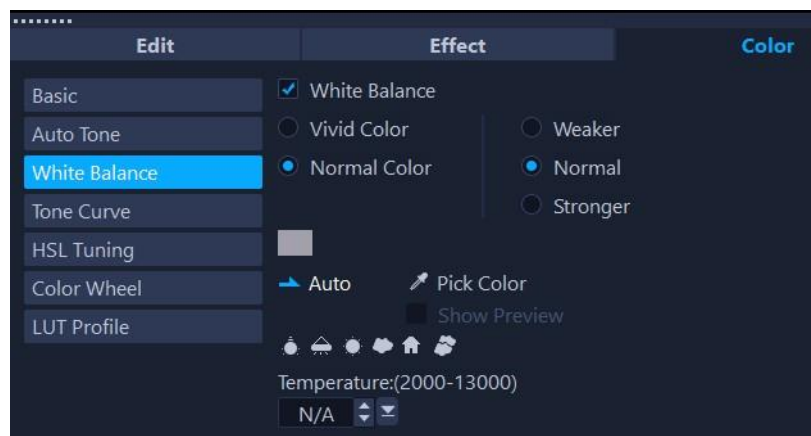
ホワイトバランスの調整では、不適切な光源やカメラ設定による色かぶりを除去し、イメージの自然な色温度を復元します。

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

- **ホワイトバランスのプリセット** – **[鮮やかに]**、**[普通]**などのプリセットから選択し、プリセットのレベルを**[弱く]**、**[標準]**、**[強く]** オプションで調整します。
- **自動** – イメージの全体的な色にマッチするように、適切なホワイトポイントを自動的に選択します。
- **色を選択** – イメージ内のホワイトポイントを手動で選択できます。スポイトツールを使用して、白またはニュートラルグレー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ひとつをクリックすることもできます。**[電球]**、**[蛍光灯]**、**[日光]**のシナリオには低い値を指し、**[曇り]**、**[日陰]**、**[厚い雲]**のシナリオには高い色温度を指します。

ホワイトバランスを調整するには

- 1 編集ワークスペースのタイムラインまたはライブラリーで、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。

トーンカーブ

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

Y 軸



X 軸

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/薄めの色から明る目/濃い目の色へ）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。たとえば、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。

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

トーン曲線を使って色やトーンを調整するには

- 1 タイムラインで、色を補正したいビデオクリップを選択します。
- 2 [オプション] パネルで、[色] タブをクリックします。
- 3 [トーンカーブ] ボタンをクリックします。
- 4 曲線グラフの下部で、次のいずれかのカラーチャンネルオプションを選択します。
 - ・ [RGB] - 赤、緑、および青チャンネルをひとつのヒストグラムで調整できます
 - ・ 赤 - 赤チャンネルのみを編集できます。
 - ・ 緑 - 緑チャンネルのみを編集できます。
 - ・ 青 - 青チャンネルのみを編集できます。
- 5 グラフ上のポイントをドラッグして、[入力] レベル(元のピクセルの明るさ)と

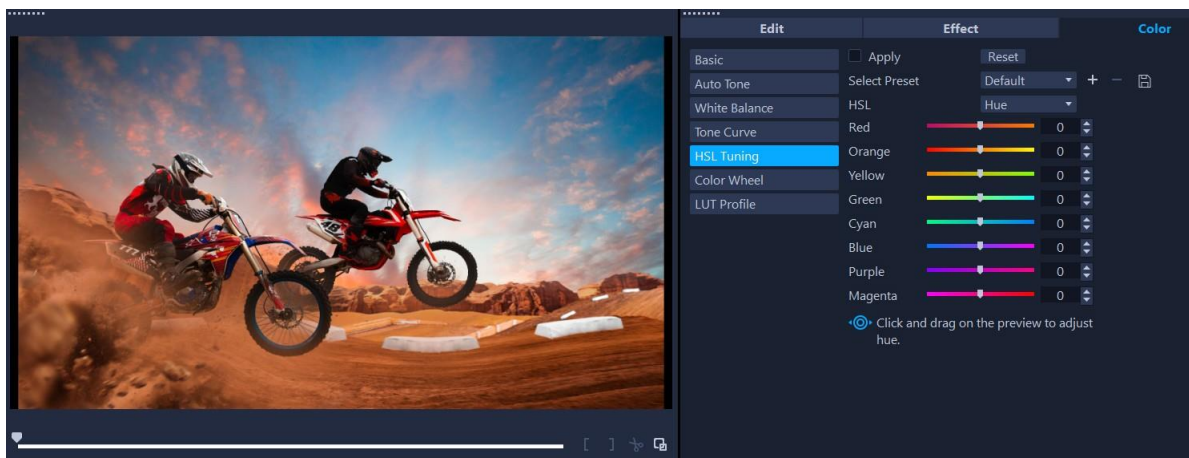
[出力] レベル (補正後のピクセルの明るさ) との関係进行调整します。

- 6 曲線にポイントを追加したい場合は、ポイントを追加したい線に沿ってクリックしてください。

注意: 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

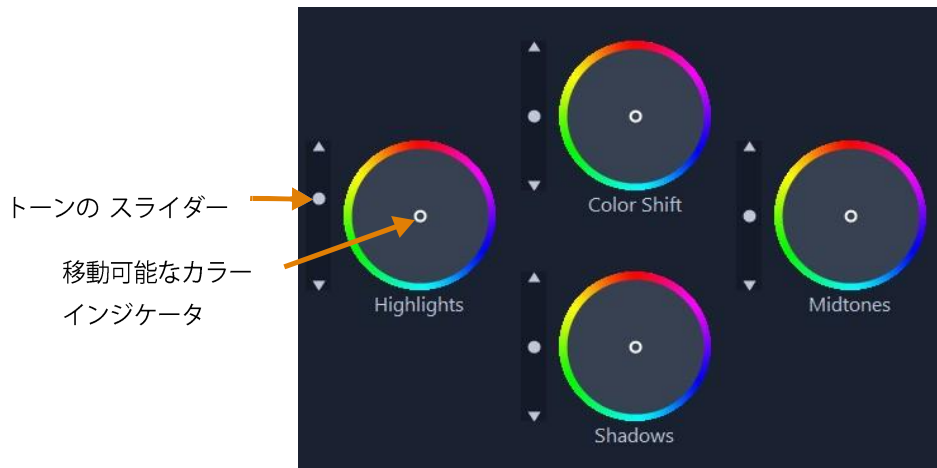
- 1 タイムラインで、色を補正したいビデオクリップを選択します。
- 2 オプションパネルで、色タブをクリックします。
- 3 HSL チューニングボタンをクリックします。
- 4 HSL ドロップリストで、次のオプションのいずれかを選択します。
 - 色相
 - 彩度
 - 明度
- 5 次のいずれかの操作を行います。
 - インタラクティブな色ツール  をクリックし、[プレーヤー] パネルにある調節したいクリップに色をドラッグします。左にドラッグすると、対応するスライダーも左に移動し、右にドラッグすると、対応するスライダーも右に移動します。

- スライダーを調節して、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ー、[影] ホイールを調整することにより、画像のトーンを調整できます。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できます。たとえば、青のキャストをビデオクリップの影の領域に適用できます。



カラーホイールを使ってクリップのトーンや色を調整するには

- 1 タイムラインで、色を補正したいビデオクリップを選択します。
- 2 オプションパネルで、色タブをクリックします。
- 3 カラーホイールボタンをクリックします。
- 4 クリップの明るさを調整するには、カラーシフト (画像全体)、ハイライト、中間トーン、または影ホイールの横にあるスライダーを左にドラッグします。スライダーを上ドラッグすると、選択したビデオフレームの対応する領域の明るさが増します。スライダーを下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。たとえば、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

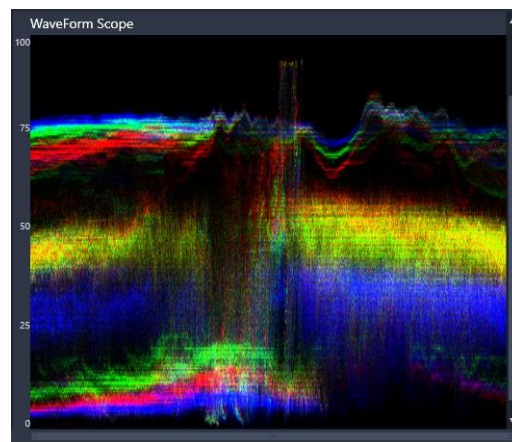
グします。

ビデオスコープ

VideoStudio には、色やトーンの情報进行评估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、**プレー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できます。

波形

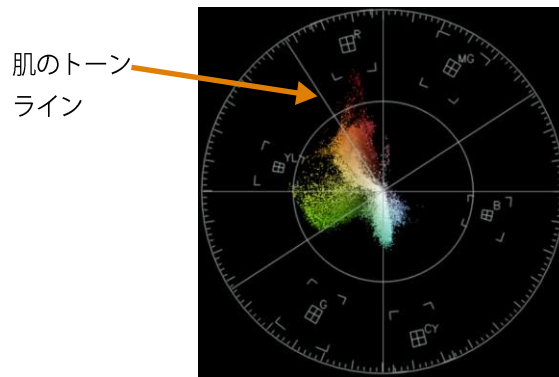
波形スコープとは、ビデオ クリップのクロミナンスの強度をグラフの縦軸で下から上までを 0% から 100% で表したものです。



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

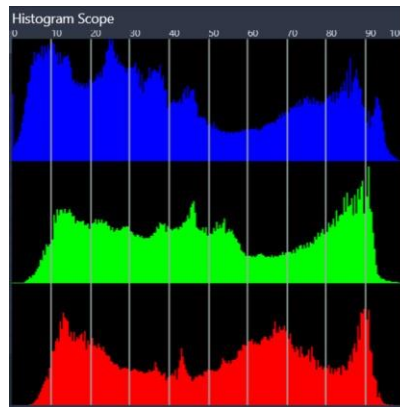
ベクトル-色 (ベクトルスコープ)

ベクトルスコープは、色の強度が標準的な放送範囲内にあったかどうかを評価するためなど、ビデオの専門家が多岐にわたる目的で使用します。円形のカラーベクトルスコープは、クロミナンス（色の強度）を中心から外側までを 0% から 100% で表したものです。円形は色の領域で分割されており、ビデオクリップ内の現在選択したフレームの色の分散状態を容易に見ることができます。円の端の方にある小さなグリッドは、強度の限界をマークするために使用されています。ターゲットを超えるピクセルは放送するには安全ではないと考慮されます。



ヒストグラム

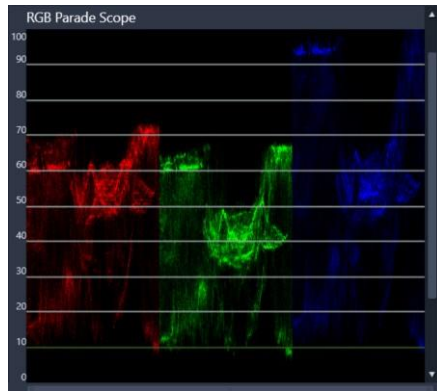
ヒストグラムは、ビデオのトーンや色の範囲を表示させるものです。ビデオ内の選択したフレームのピクセルの分散状態を評価すると、色かぶりがあるかどうかを決定することができます。あるいは、露出の低い映像の場合、バランスを修整するのに十分な画像データが影の領域内にあるかを決定するのにサポートしてくれます。



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

RGB パレード

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



RGB パレードにより、色を相対させて評価できます

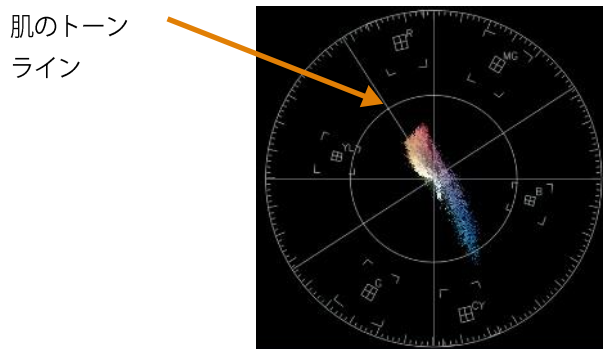
ビデオスコープを表示するには

- 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。お使いのアプリ

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）を適用して変更できます。一般に LUT プロファイルは、クリップ全体のムードに影響する特定のフィルムルックを生み出すのに使用されます。LUT プロファイルには、色の値が含まれており、クリップの色の値を組み合わせることで新しい色合いを生み出すことができます。

注：ビデオクリップ内の色を補正したい場合は、LUT プロファイルを適用する前に行うのが最適です（とく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クに適用します。
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 ライブラリーに追加されます。
-  デフォルトでは、インポートしたLUTプロファイルは自動的にカスタムLUTプロファイルライブラリーに追加されます。LUTプロファイルを別のカテゴリーにインポートするには、まずLUTカテゴリードロップリストでカテゴリーを選択し、**LUTプロファイルをインポートボタン**をクリックして、必要なファイルを選択します。

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 次の表にしたがって操作します。

行いたいこと	操作
カテゴリーの追加	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、フォルダーの名前を入力しま

	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。
カテゴリーの削除	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。
カテゴリー名の変更	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。
LUT プロファイルを別のフォルダーに移動	カスタム LUT プロファイルを右クリックし、 移動先 をクリックして、プロファイルを移動するフォルダーを選択します。
LUT プロファイルを別のフォルダーにコピー	カスタム LUT プロファイルを右クリックし、 コピー先 をクリックして、選択したプロファイルのコピーを配置するフォルダーを選択します。
フォルダーから LUT プロファイルを削除	カスタム LUT プロファイルを右クリックし、 削除 をクリックします。

-  削除および名前の変更ができるのは、カスタムカテゴリーのみです。
プリセットを他のフォルダーに移動およびコピーすることはできません。

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。

[モーシヨンの生成] により、オリジナルのモーシヨンパスを作成して [ライブラリー] のパスフォルダーに保存できます。

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ヨントラッキング
- モーシヨンをトラッキングパスに一致させる
- モーシヨンを生成する

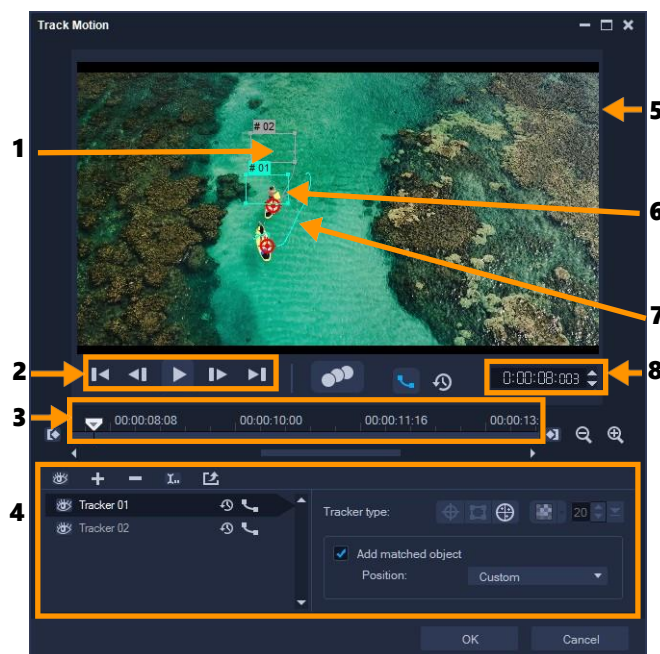
ビデオオブジェクトのモーショントラッキング

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

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

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

モーショントラッキングのインターフェースの基本



モーショントラッキングのダイアログボックス


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

モーショントラッキングボタンとオプション

	モーショントラッキング - ビデオ クリップ内で選択されたトラッカーの動きを自動的に追跡します。
	デフォルトの位置に戻す - すべてのアクションを破棄します。
	トラックイン/トラックアウト - ビデオ内で動きが追跡される作業範囲を指定します。
	ズームイン/ズームアウト - ビデオタイムラインの表示を調整します。
	トラッキングパスを表示 - プレビュー ウィンドウにトラッキングパスを表示/非表示にします。 各トラッカーの目はその状態を表します。有効な場合は、開いた目が表示され、トラッカーがプレビュー ウィンドウに表示されます。無効な場合は、閉じた目が表示され、選択したトラックが非表示になります。
	トラッカーを追加/トラッカーを削除 - トラッカーを追加および削除します。
	トラッカーの名前を変更 - アクティブなトラッカーの名前を変更します。
	パスライブラリーへ保存 - アクティブパスをパスライブラリーへ保存します。
	ポイントとしてトラッカーを設定/エリアとしてトラッカーを設定/マルチポイントトラッカーを設定 - 1点のトラッキングポイント、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。
	モザイクを適用/隠す - 追跡するオブジェクトにモザイク効果を適用します。このボタンで、追跡オブジェクトの領域をぼかすことができます。長方形か円形のモザイクを選べます。
	モザイクサイズの変更 - モザイク パターンのサイズを設定できます。

<input checked="" type="checkbox"/> Add matched object Position: Custom	一致したオブジェクトの追加 – 一致したオブジェクトを追加して、[位置] ドロップリストまたはプレビューウィンドウでその位置を調整できます。
Cancel	キャンセル – [モーショントラッキング] ダイアログボックスを閉じて、ビデオに適用したすべての変更を破棄します。
OK	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




- [ツール] > [モーショントラッキング] の順にクリックします。
- 使用するビデオを検索して、[開く] をクリックします。[モーショントラッキング] ダイアログボックスが開きます。
この例では、湖の近くを少年が歩いているビデオが選択されています。




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



4 [トラッカーの種類] 領域で、以下のトラッカーからひとつ選択します。

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

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。

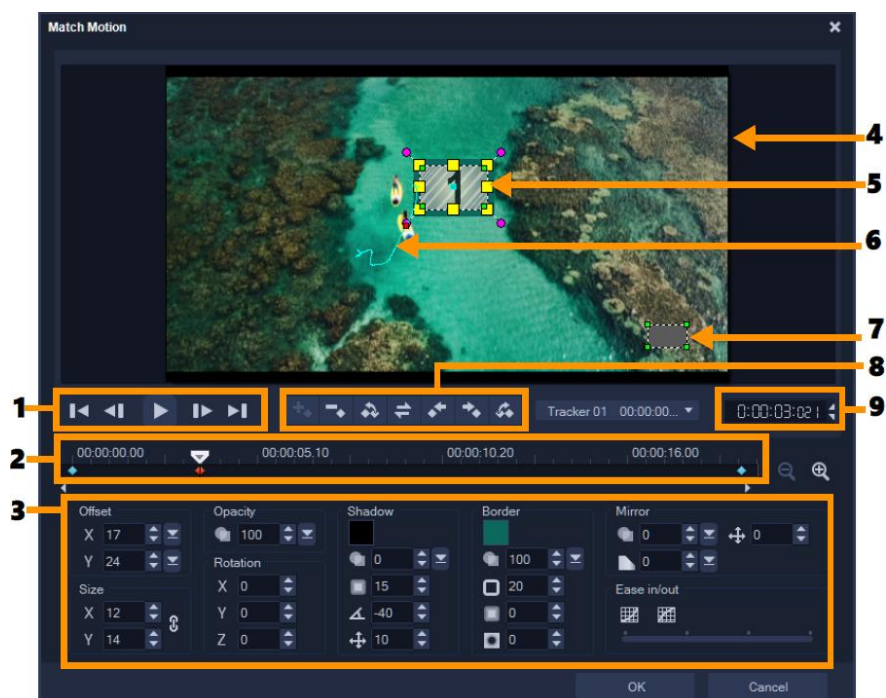


6 [OK] をクリックします。

- 🗨 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。たとえば、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。








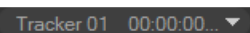
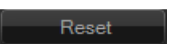
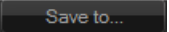
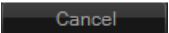


「モーションの調整」ダイアログボックス

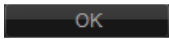
パーツ	説明
1— 再生コントロール	ビデオ再生をコントロールするボタン。
2— タイムラインコントロール	ズームコントロールを伴うビデオタイムライン。
3— 属性	パネル位置、サイズ、不透明度、回転、シャドウ、境界線、鏡、イーズイン/アウト コントロールを定義します。
4— プレビューウィンドウ	現在のビデオを再生します。
5— 一致したオブジェクト	一致したオブジェクトが配置される、タイトルまたはオーバーレイになる場所を指定します。[モーションの調整] 機能にのみ適用されます。

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

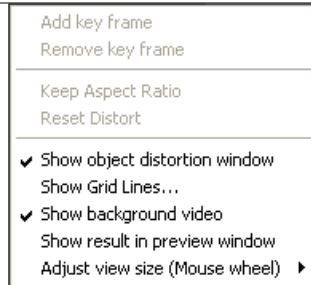
モーションの調整/カスタマイズの生成のボタンとオプション

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

ログボックスを閉じ、ビデオに適用されたすべての変更を破棄します。



OK - [モーションの生成] / [モーションの調整] ダイアログボックスを閉じ、トラッキングパスをビデオクリップ属性として保存します。



モーションの調整 / モーションの生成の右クリックメニュー

モーションの調整 / モーションの生成の右クリックメニュー

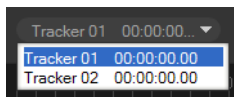
キーフレームを追加	キーフレームを追加
キーフレームを除去	キーフレームを削除
縦横比固定	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトのサイズを変更する場合、縦横比を維持します。
歪みをリセット	クリップまたはオブジェクトの廃棄後元のアスペクト比に戻ります。
オブジェクトの歪みウィンドウを表示	ビデオクリップ / オーバーレイ オブジェクトの方向を制御するオブジェクト歪みウィンドウを表示/非表示にします。
グリッドラインを表示	グリッドライン設定を修正する [グリッドラインオプション] ウィンドウを起動します。
背景ビデオを表示	タイムラインで他のトラックを表示/非表示にします。
プレビュ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

[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、イメージを反転したり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できます。スライダー

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。

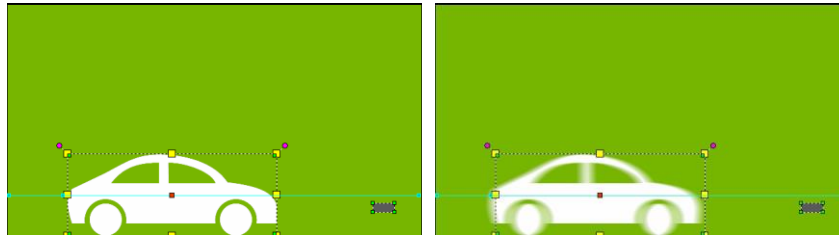
オーバーレイクリップをトラッキングパスからリンク解除するには

- 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

モーションの生成機能を使用すると、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。また、タイトルクリップに追加したグラフィックやビデオのモーションを設定することもできます。ビデオやグラフィックをタイトルに挿入する方法については、「タイトルへのメディアの追加」を参照ください。

VideoStudio では、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したりできます。たとえば、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、[ライブラリー]に(他のプロパティの設定があればそれとともに)保存できます。



モーションのカスタマイズダイアログボックス

パーツ	説明
1- プレビューウィンドウ	<ul style="list-style-type: none"> - 選択したクリップ、オブジェクトのプレビュー - モーションパスをインタラクティブに設定 - オブジェクトのセンターリファレンスをインタラクティブに変更 - オブジェクトの移動、サイズ、スケール、傾きをインタラクティブに設定できます。
2- モーションパス	手動で定義したモーションのパス。

	<p>モーションパスはモーションの生成ダイアログボックスにのみ表示されます。</p>
3 - 再生コントロール	<p>ビデオ再生の制御ができます。</p>
4 - 属性パネル	<p>位置、サイズ、不透明度、回転、影、ボーダー、ミラー、イーズイン/アウト、モーションブラー、クリップの開始、中間、終了にアニメーションを適用するコントロール、アニメーションオプションの設定変更ができます。</p>
5 - タイムラインコントロール	<p>以下の制御ができます：</p> <ul style="list-style-type: none"> - タイムライン - ジョグスライダー - キーフレームノードの追加、削除、位置変更のコントロール - モーション効果のあるクリップのイン、中間、終了セグメントの長さを調整するハンドル。 - ズーム
6 - キーフレームコントロール	<p>キーフレームを操作するためのコントロールにアクセスできます。</p>
7 - オブジェクト歪み	<p>ウィンドウビデオクリップやオーバーレイオブジェクトの向きをコントロールできます。</p>
8 - マージメディアピッカー	<p>メディアをマージしたタイトルクリップのオブジェクトを切り替えたり、各オブジェクトのモーション設定を調整したりできます。</p> <p>タイトルへのグラフィックやビデオの挿入については、「タイトルへのメディアの追加」を参照ください。</p>
9 - タイムコード	<p>正確なタイムコードを指定して、ビデオの特定の部分に直接ジャンプできます。</p>

モーシヨンの生成ダイアログボックスを開くには

- 以下のいずれかを行います。
- タイムラインでビデオクリップを右クリックして、[モーシヨン] > [モーシヨンの生成] を選択します。
- タイムラインでタイトルクリップを右クリックして、[モーシヨン] > [モーシヨンの生成] を選択します。

💡 **モーシヨンの生成**ダイアログボックスにすばやく簡単にアクセスするには、「タイムラインツールバー」に「モーシヨンのカスタマイズ」ボタンを追加します。タイムラインツールバーの「ツールバーをカスタマイズ」ボタンをクリックし、「モーシヨンのカスタマイズ」チェックボックスを有効にします。

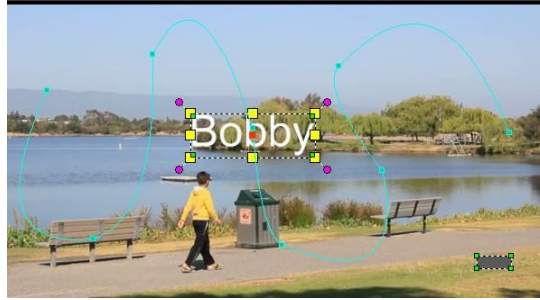
モーシヨンを生成するには


- 1 以下のいずれかの操作をします。
- 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、**モーシヨン>モーシヨンの生成**を選択します。
 - タイムラインでタイトルクリップを右クリックし、**モーシヨン>モーシヨンの生成**を選択します。タイトルにマージされたメディアが含まれている場合は、**モーシヨンの生成**ダイアログボックスが開いたら、**マージされたメディア**ピッカーをクリックして編集するメディアを選択します。



この例では、タイトルが直線のモーシヨンパスで示されています。

- 2 **モーシヨンの生成**ダイアログボックスで、線分やキーフレームノードをドラッグして、モーシヨンパスの形状を変更します。



キーフレームノードは、他のフレームに移動して修正するたびに自動的に追加されます。ジョグスライダーをドラッグして、**キーフレームノードを追加**ボタンをクリックすることでも、キーフレームノードを作成できます。



- 3 プロジェクトの要件に応じて、タイトルまたはオブジェクトのプロパティを調整します。




値を設定するたびに、キーフレームが追加されます。

オブジェクトのセンターリファレンスを変更するには（回転やズーム効果をオフセットするには）、**プレビュー**ウィンドウで、赤いセンターマーカーを新しい位置にドラッグします。

- 4 ビデオを再生してアニメーションをテストします。結果に満足したら、OK をクリックします。

次のこともできます。

不透明度の設定	不透明度 を設定します。
影を追加する	シャドウ を設定します。
境界線を追加	境界線 で設定します。
オブジェクトをミラーリング	ミラー の値を調整します。
ゆっくり開始・終了するようにモーションを設定	イーズイン/アウト ボタン  /  をクリックします。スライダーをドラッグして、エフェクトの時間を調整します。
自動的にぼかしを追加	自動ぼかし(移動) のチェックボックスを有効にします。

<p>オブジェクトをインタラクティブに移動</p>	<p>プレビューウィンドウで、選択したオブジェクトにカーソルを合わせ、カーソルが四方向矢印に変わったら、オブジェクトを新しい場所にドラッグします。</p>
<p>インタラクティブにオブジェクトを拡大縮小</p>	<p>プレビューウィンドウで、黄色のハンドルにカーソルを合わせ、カーソルが両矢印に変わったら、ドラッグしてオブジェクトの幅と高さを比例させます。</p>
<p>インタラクティブにオブジェクトを傾ける</p>	<p>プレビューウィンドウで、緑のハンドルにカーソルを合わせ、カーソルがアイコンに変わったら、ドラッグしてオブジェクトを傾けます。</p>
<p>オブジェクトをインタラクティブに回転</p>	<p>プレビューウィンドウで、ピンクのハンドルにカーソルを合わせ、カーソルが回転アイコンに変わったら、時計回りまたは反時計回りにドラッグします。</p>
<p>選択したタイトルにアニメーションを適用</p>	<p>次のボタンのいずれかをクリックします：</p> <ul style="list-style-type: none"> - イン - タイトルはじめのモーションを適用します。 - 中間 - タイトルの途中でモーションを適用します。 - 終了 - タイトル終了時のモーションを適用します。 <p>ヒント：タイトルの各部分のアニメーションの長さを調整するには、タイムラインコントロールのデューレーションハンドルを動かします。</p> <p>アニメーションのタイプを選択] リストボックスからカテゴリーを選択します。</p>

適用したいアニメーション効果のサムネイルをクリックします。

選択したエフェクトで利用可能な設定を調整します。

マージされたメディアでタイトルクリップのオブジェクトを切り替える

キーフレームコントロールの隣にある**マージメディアピッカー**をクリックし、必要なオブジェクトを選択します。



位置、サイズ、回転の値を調整した後のタイトル。

🗨 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ーに保存

- 1 **カスタムモーションの生成**ダイアログボックスでカスタムモーションを作成します。
- 2 **保存先**をクリックします。
- 3 **パスライブラリーへ保存**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。
- 4 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
- 5 **保存先**ドロップリストで、**オプション**を選択します。

タイムライン上のクリップからカスタムモーションを削除

- 1 **タイムライン**上で、カスタムモーションが適用されたクリップを右クリックし、**コ**

ンテキストメニューから [モーション] > [モーションの削除] を選択します。

トラッキングパス



VideoStudio 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利用
- 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できます。トラッキングパスについての詳細は、「ビデオオブジェクトのモーショントラッキング」を参照ください。

トラッキングパスを調整するには


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



-  トラックポイントを調整すると、追加したオブジェクトの動きを微調整したり、滑らかにしたりできます。

トラッキングパスの長さを定義するには



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

トラッキングパスの長さを延長するには


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

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


トラッキングパスをリセットするには

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


トラッカーを表示/非表示にするには

-  または  をクリックしてトラッカーを表示または非表示にします。

トラッカーを追加するには

- 1 [新しいトラッカーを追加] ボタン  をクリックしてさらにトラッカーを追加します。画面上に新しいトラッカーが表示され、リストに追加されます。
- 2 トラッカーを、追跡するビデオの部分にドラッグします。

この例では、2 番目のトラックカーは湖の静止の魚梯にドラッグされています。


- 3 [モーショントラッキング] ボタン  をクリックします。

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


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



- 4 [OK] をクリックします。

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

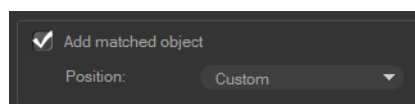
トラックカーの名前を変更するには

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

トラッキングパスのオブジェクト利用

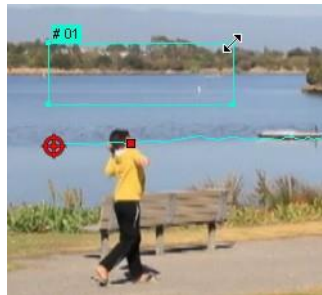
オブジェクトを追加するには

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



追加したオブジェクトがプレビューウィンドウに表示されます。

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




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

[モーショントラッキング] ダイアログボックスが閉じ、プレースホルダーがオーバーレイ ラックに追跡されます。

- 6 ライブラリーで必要なメディアクリップを検索して、**タイムライン**のプレースホルダー上にドラッグします。プレースホルダーにドラッグしながら **Ctrl** キーを押して、新しいメディアクリップをプレースホルダーの位置に落としてクリップを置き換えます。



追跡オブジェクトの部分をぼかすには

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

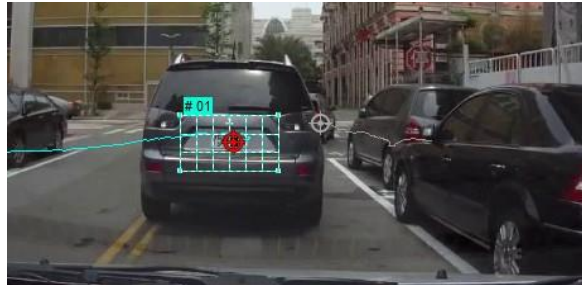
注意: マルチポイントトラッカーを使用している場合、形状は動的でオブジェクト

の動きによって決定されるため、形の選択はできません。

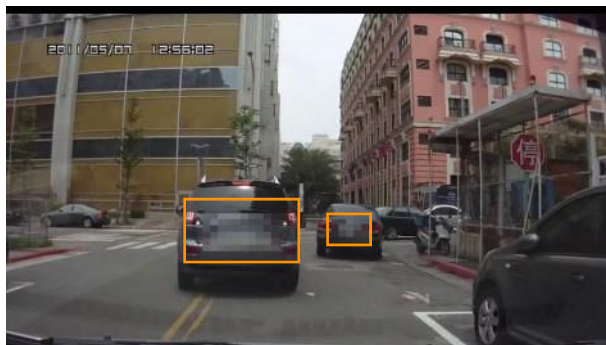
予想されるぼかし領域がグリッドとしてプレビューウィンドウに表示されます。

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

注意: 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。

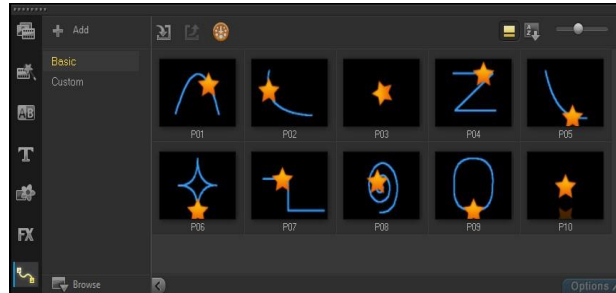


モーショントラッキングと組み合わせると、この機能はビデオに表示したくない要素をぼかすのに一番役立ちます。この例としては、人のプライバシーを保護するために顔をぼかす、セキュリティのために自動車のナンバープレートを覆う、または登録商標の企業ロゴを隠す、などがあります。

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。




ライブラリーからパスを使用するには


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

パスをクリップから削除するには


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

モーショントラッキングダイアログボックスでトラッキングパスを保存するには



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

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

パスをパスライブラリーに取り込むには

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

パスライブラリーからパスを出力するには

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



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

パスライブラリーを初期化するには

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

ペインティングクリエイター



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



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

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

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

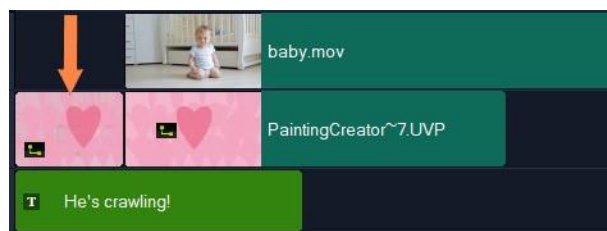
ペインティングクリエイターの使用

ペインティングクリエイターには、アニメーションや描画を記録または保存するのに必要なすべてのツールが含まれています。

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


便利なヒント

- アニメーションの記録をしても、画面上のブラシストロークのみが記録されるため、設定やツールの変更により、クリップ長さが変更することはありません。記録し終わったら、プレビューして確認しながら、手動で長さを設定できます。
- [ペインティングクリエイター]を終了した後は、簡単にビデオを逆再生できます。逆再生するには、タイムラインで、記録したクリップをダブルクリックし、[オプション]パネルで、[ビデオを逆再生]チェックボックスをオンするだけです。アニメーションを逆再生する場合は、どのようにブラシストロークを適用して、下にあるコンテンツを隠し、露出していくかを考えましょう。
- アニメーションにある静止画のクリップを背景として使用できます（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「アニメーションから静止画を作成するには」を参照ください。



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

ペインティングクリエイターを起動するには

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

ペインティングクリエイターを閉じるには

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

閉じる前のエクスポートについて詳しくは「ペインティングクリエイターで作成したアニメーションや画像をエクスポート」を参照ください。

ペインティングクリエイターのワークスペース

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



主要なワークスペースのコンポーネント

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

ペインティングクリエーターツールとコントロール



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



色の選択 ツール：キャンバスからカラーを選択できます。



消しゴム ツール：キャンバスからブラシ ストロークを消去できます。



ズームイン/ズームアウト ボタン：キャンバス/プレビューウィンドウの倍率を変更できます。



実寸表示：プロジェクトの寸法に基づいて、キャンバス/プレビューウィンドウを100%（実際のサイズ）に設定できます。



ウィンドウに合わせる：キャンバスのズームレベルを設定して、プレビューウィンドウでキャンバス全体を見ることができます。



背景画像：参照画像や無地など、背景オプションにアクセスできます。詳しくは「バックグラウンドの選択」をご覧ください。



アニメーションモードおよびスチルモード：アニメーションまたは静止画どれかの取り込みを選択できます。詳細については「ペインティングクリエーターモードへの切り替え」を参照ください。



環境設定 ボタン：環境設定のダイアログボックスを開きます。



ブラシセレクト：ブラシ ツールを選択したら、**ブラシセレクト** をクリックしてブラシ カテゴリを選択し、ブラシ形状を選択できます。



ブラシのリセット：ワンクリックでプロパティバーにあるすべての設定をデフォルト値にリセットできます。



テクスチャ：選択してブラシにテクスチャを適用できます。

	カラー ピッカーをクリックしてブラシの色を設定できます。3種類のモードから選択できます。 サンプル 、 HSLマップ 、 スライダー （RGB値など、色の値を入力できます）。
	フリーハンドのストローク ：キャンバスにドラッグして、フリーハンドでペイントしたり描画したりできます。
	直線のストローク ：線の開始点と終了点をクリックして設定することで、直線を描いたりペイントしたりできます。
	元に戻す および やり直し ボタン：キャンバスに適用されたブラシストロークをやり直す、または取り消すことができます。
サイズ	サイズ ：ブラシサイズを調整できます。
不透明度	不透明度 ：ブラシストロークの透明度を設定できます。
回転	回転 ：非円形のブラシに回転を（角度で）適用できます。*この設定は一部のブラシのみに使用できます。
手順	ステップ ：キャンバスにドラッグしたブラシ描点の間隔を決定します。値が低いほど滑らかでより連続的な外観となり、値が高いほどブラシ描点の間隔に大きめの隙間ができます。*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	ヘッドのロード ：ブラシにどのくらいペイントがついているかをシミュレーションします。キャンバスの空白エリアに、値が低い場合は短めのブラシストローク、値が高い場合は、長めのブラシストロークが描かれます。 *この設定は一部のブラシのみに使用できます。
背景の透明度	背景の透明度 ：プレビュー画面で背景の透明度を設定できます。背景は、参照のみに使用され、最後のアニメーションや画像には含まれません。
	クリア ：キャンバス/プレビューウィンドウから、すべてのブラシストロークを消去できます。



記録を開始、記録を停止、静止画：ブラシストロークを**アニメーション**モードで) アニメーションとして起動し、記録を停止できます。停止した後、アニメーションがギャラリーに追加され、キャンバス内が消去されます。

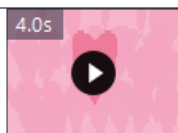
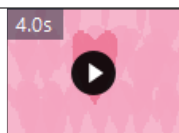
スチルモードでは、**静止画**ボタンが表示され、キャンバスのPNG画像をキャプチャーできます。アニメーションや静止画のサムネイルがギャラリーに追加されます。



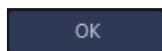
ギャラリーから削除：ギャラリーで選択されたアニメーションや画像が削除されます。



長さ：ギャラリーで選択されたアニメーションの長さを変更できます



再生と停止ボタン：ギャラリー内の各アニメーションサムネイルには、**再生 / 停止**ボタンがあり、選択したアニメーションをプレビューできます。



OKボタン：[**ペインティングクリエイター**] が閉じ、選択されたギャラリーファイルがアニメーション (.uvp 形式) または画像 (.png 形式) として VideoStudio ライブラリーに挿入されます。






閉じる：ファイルが VideoStudio ライブラリーにエクスポートされることなく、[**ペインティングクリエイター**] ウィンドウが閉じます。


ペインティングクリエイターモードへの切り替え

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

ペインティングクリエイターモードを選択するには

- 次のいずれかのボタン  をクリックします (有効なモードのボタンのみがツールバーに表示されます)。
- アニメーションモード**  - 適用されたブラシストロークをアニメーションとして

記録します。キャンバス上で行われたこととその結果のみが取り込まれます（途中でブラシや他の設定を変更したときの行動は取り込まれません）。

- **スチルモード**  - 適用されたブラシストロークから静止画像を作成できます。**注意:** デフォルト設定では、[ペインティングクリエイター] はアニメーションモードで起動します。

背景の選択

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


背景のデフォルトの設定の変更に関しては「ペインティングクリエイターの環境設定」を参照ください。

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できます。たとえば、

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

背景を変更するには




- 1 [ペインティングクリエイター] ウィンドウで、[背景イメージ] ボタン  をクリックします。
- 2 [背景イメージ オプション] ウィンドウで、次のいずれかのオプションをオンにします。
 - **デフォルトの背景色を参照**：[環境設定] にある色に基づいて単色の背景色が表示されます（デフォルト色は白です）。

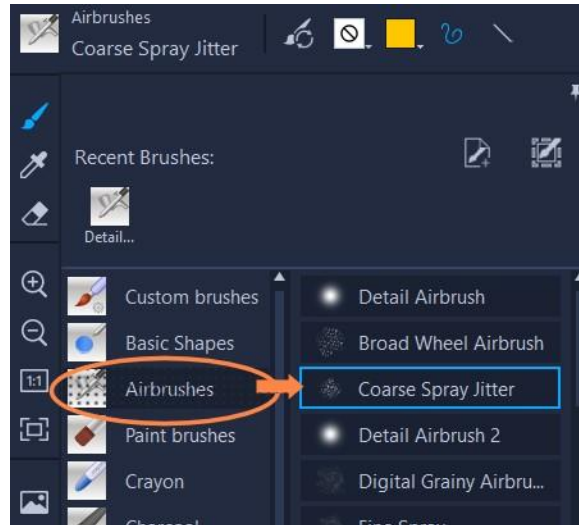
- **現在のタイムラインイメージ**：タイムラインでのジョグ スライダー /再生ヘッドの位置に基づいて、現在、VideoStudio のプレビューエリアに表示されている内容を表示します。
- **イメージをカスタマイズ**：任意の JPEG、PNG、または BMP 画像を選択して背景として使用できます。



ペインティングクリエイターでアニメーションや画像を作成するには

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


アニメーション ペイントを作成するには

- 1 [ペインティングクリエイター] ウィンドウの中の [アニメーション モード - ツールバーにある [ウィンドウに合わせる] ボタン - 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「背景の選択」を参照ください。
- 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 **ブラシセレクト** ボタン - 3 ブラシカテゴリーを選択し (セレクト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せます。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: はじめてのアニメーションの再生は、遅めに再生されます（下部のプログレッシブ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。
 長さを変更したあとで **【再生】** をクリックすると、アニメーションが再レンダリン


グされます。

 記録を停止した後は、アニメーションを編集することはできません。

静止画ペイントを作成するには

- 1 [ペインティングクリエイター] ウィンドウの **スチルモード**  が有効で、キャンバス/プレビュー エリアが希望するように設定されていることを確認します。
 - ツール バーにある [ウィンドウに合わせる] ボタン  をクリックし、キャンバス全体を表示させるか、ズームレベルを調節します。
 - プロパティ バーの [背景の透明度] に値を選択します。詳細については「背景の選択」を参照ください。
 - 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 **ブラシセレクト** ボタン  をクリックします(選択されたブラシのカテゴリ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 (セレクト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イターのギャラリーで、編集したいアニメーションのサムネイルを選択します。
- 2 以下のいずれかを実行します。
 - ギャラリーの上部にある **[長さ]** ボタン  をクリックします。
 - サムネイルを右クリックして、**[長さを変更]** を選択します。
- 3 **[長さ]** ボックスに値を入力します。
- 4 **[OK]** をクリックします。
アニメーションサムネイルの左上隅に新しい長さが表示されます。

ペインティングクリエイターの環境設定

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

デフォルトの環境設定を変更するには

- 1 **[ペインティングクリエイター]** ウィンドウのツールバーで、**[環境設定]** ボタン  をクリックします。
- 2 以下のいずれかの設定を変更します。
 - **標準のマクロ表示時間** – 記録するアニメーションのデフォルトの長さを設定できます。
 - **デフォルトの背景色** – 新しいデフォルトの背景色を選択するには、カラーピッカーをクリックします。
 - **参照イメージを背景イメージとして設定** – 背景にタイムラインまたはカスタムイメージを表示できます。これが有効になっていない場合は、背景色のみが表示されます。
 - **レイヤーモードを有効にする** – 有効にすると、ブラシストロークが透明な背景と共に保存されます。無効になっている場合、ブラシストロークがキャンバスと共に

保存されます（オプションの参照イメージも含まれます）。

- **自動的に画面サイズに合わせる設定を有効にする** - ペインティングクリエイター ウィンドウを開くとキャンバス全体が表示されます。
- **プロジェクトのサイズ** - ペイントの寸法をピクセル単位で変更できます。



カスタム ブラシの作成とインポート

ペインティングクリエイ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イターでカスタムブラシを作成するには

- 1 空白のキャンバスにブラシストロークを適用してブラシの形状を作成します。
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 **[ブラシセレクト]** ボタン  をクリックし、ポップアップ画面で **[ブラシを作成]** ボタン  をクリックします。
- 3 **[ブラシを作成]** ウィンドウで、**[名前]** ボックスにブラシの名前を入力します。ブラシファイルが **[パス]** ボックスにより特定された場所に格納されます。
- 4 **[OK]** をクリックします。
[ブラシセレクト] の **[カスタム ブラシ]** カテゴリにブラシが追加されます。

ブラシをインポートするには

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

- 3 ひと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イターで作成したアニメや画像のエクスポート

ペインティングクリエイターで作成したアニメーションや画像をエクスポートすることもできます。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 ライブラリーにエクスポートするには

- **【ペインティングクリエイター】** 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ーに、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 FastFlick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。

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

FastFlick プロジェクトを作成する

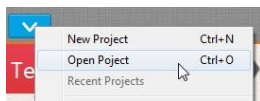
FastFlick を起動して、すぐに新規プロジェクトの作成や既存のプロジェクトの編集ができます。

FastFlick でプロジェクトを作成するには

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

既存の FastFlick プロジェクトを開くには


- FastFlick で、メニュー矢印 > プロジェクトを開くの順にクリックします。



テンプレートの選択 (FastFlick)

FastFlick には、さまざまなテーマを持つ多数のテンプレートが含まれています。

テンプレートを選択するには


- 1 [テンプレートを選択] タブをクリックします。
- 2 ドロップリストからテーマを選択できます。
すべてのテーマを表示するように選択するか、リストから特定のテーマを選択します。
- 3 サムネイ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イルは [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。

- ☰ エクスプローラーから写真やビデオのファイルを FastFlick ウィンドウにドラッグして追加することもできます。



タイトルの編集 (FastFlick)

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

タイトルを編集するには

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




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

グします。

[透明度] ボックスをクリックして新しい値を入力することもできます。


- 8 タイトルを移動するには、テキストボックスを画面上の新しい位置にドラッグします。
- 9 タイトルの編集を終了するには、テキストボックスの外側をクリックします。

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



ミュージックの追加 (FastFlick)

ほとんどのミュージックには維持または交換できる組み込みミュージックがあります。独自のミュージックの追加、ミュージックの削除、オーディオファイルの順番の変更を行えます。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。

オーディオクリップを削除するには

- 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おもしろいものにします。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、以下のいずれかひとつのオプションを選択します。
 - **ミュージックをムービー再生時間に合わせる** – ムービーの最後まで再生するミュージッククリップを自動的に調整します。
 - **ムービーをミュージック再生時間に合わせる** – ミュージックトラックの最後まで再生するムービークリップを自動的に調整します。

コンピューター再生用のファイルを保存する (FastFlick)

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

コンピューター再生用のビデオファイルを作成するには


- 1 [保存して共有する] タブで、[コンピューター] ボタン  をクリックします。
- 2 以下のボタンから表示するいずれかひとつをクリックして、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 FastFlick 内からアクセスできます。既存のアカウントがない場合は、アカウントを作成するように指示されます。

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

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

 YouTube および Vimeo が規定するビデオや音楽の著作権の条件に必ずしたがってください。

ビデオを YouTube にアップロードするには

- 1 [完了] タブで、[Web へアップロード] ボタン  をクリックします。
- 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。
 - YouTube

- **Vimeo**


サインインが必要な場合は、**[ログイン]** ボタンが表示されます。このボタンをクリックしてサインインします。はじめてサインインする場合は、VideoStudio とオンラインアカウント間の接続の認証を要求されます。

- 3 ビデオのタイトル、説明、プライバシー設定、追加タグなどの必要な情報を入力します。
- 4 **[品質]** ドロップリストで、任意のビデオ品質を選択します。
- 5 **[ファイル名]** ボックスで、ファイルの名前を入力します。
- 6 **[ファイルの場所]** ボックスで、ファイルのコピーを保存する場所を指定します。
- 7 **[ムービーをアップロード]** をクリックします。

VideoStudio でムービーを編集する (FastFlick)

FastFlick は、簡単な 3 つの手順でムービーを完成させることができるように設計されています。あとで、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

- **[完了]** タブで、**[VideoStudio で編集]** をクリックします。プロジェクトファイルは自動的にタイムラインに配置されます。
-  FastFlick プロジェクトが VideoStudio に取り込まれると、連続して VideoStudio プロジェクトのようにムービーを編集できます。詳しくは「タイムライン」を参照ください。

ベストシーン



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

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

ベストシーンは、自動で適用できますが、カスタマイズも可能です。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。たとえば、**自動**モードでは、40 個のソース ファイルのコンピレーションは約 2 分間、700 枚の写真のコンピレーションは約 10 分間になります。
- ソース マテリアル：未編集の写真やビデオがたくさん入ったフォルダーを選択し、後は**ベストシーン**にすべて委ねることも、自分でハイライトしたいメディアを手動で選択することもできます。
- 編集：編集は、ほとんどノータッチでも、たくさん行っても構いません。[**ベストシーン**]には、ごく基本的な編集機能を使用できます。VideoStudioには、あらゆる編集ツールがそろっています。
- レイアウト：**ベストシーン**は、選択された縦横比（デフォルトでは 16:9）に一致させて、クリエイティブにビデオ クリップや写真を組み合わせます。空のフレームが混在することがないように、必要な場合はフレームに背景を入れたり、重複させたりすることもあります。なお、VideoStudio にエクスポートした後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 ライブラリー 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 ライブラリーのカスタム フォルダーを選択した場合にのみ利用可能です。カスタム フォルダーとは、**[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ーです。

現在のライブラリー フォルダー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できます。

ベストシーンを閉じるには

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

ベストシーン ウィンドウ

次の表は、**[ベストシーン]** ウィンドウ内のコントロールと機能の一覧です。




主なコンポーネント

- | | | |
|---|-------------|---|
| 1 | プレビュー ウィンドウ | ライブラリー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 | ライブラリー | ベストシーン ウィンドウにインポートされたビデオ クリップや写真のサムネイルがあります。 |
-

ベストシーンのツールと制御



フォルダー ボタン：プロジェクト フォルダーのリストが開きます。このリストが開いた状態でピン留めするには、リストの右上隅にある [ピン留め] ボタン  をクリックします。



新規フォルダー ボタン：新規フォルダーをフォルダー リストに追加できます。



メディアの取り込み ボタン：[メディア ファイルの取り込み] または [メディア フォルダーの取り込み] のどれかを選択できます。次に、アイテムに移動します。

すべて、年、月、日、人物

インポートされたアイテムを整理できる並べ替えオプションです。



サムネイル拡大 スライダー：スライダーを左、右に動かして、ライブラリーにあるサムネイルのサイズを拡大、縮小できます。



ビデオの表示 / 非表示：ビデオ ファイルを隠したり、表示したりしてメディアをフィルタリングできます。



写真の表示 / 非表示：画像 ファイルを隠したり、表示したりし

てメディアをフィルタリングできます



選択したファイルのみを表示：サムネイルの右上隅にチェックを入れて選択されたライブラリーのファイルのみを表示して、メディアをフィルタリングします。



使用済みファイルの非表示：タイムラインでムービーに追加されていないファイルのみが表示され、メディアがフィルタリングされます。



設定ボタン：ムービー モードおよびムービーの設定を選択できます。詳細については「ベストシーンの設定」を参照します。

作成

[作成] ボタンを使用して、ベストシーンムービーを作成できます。作成が終了したら、ムービーが [ベストシーン] タイムラインに表示されます。



標準的な再生コントロールとして、[最初へ]、[後方にジャンプ]、[再生]、[前方にジャンプ]、[最後へ]、[繰り返し] (ループ) などをご利用いただけます。



[音量] スライダーを使用して、システムの再生音量を調整できます。なお、エクスポートされたムービーの音量はこれに影響されません。



縦横比：16:9 (デフォルト) または 9:16 (縦向き) を選択できます。

OK

OK ボタン：[ベストシーン] ウィンドウが閉じると同時に、タイムラインのコンテンツが.vsp ファイルとしてエクスポートされ、VideoStudio のライブラリーに追加されます。

閉じる

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

ベストシーンの設定


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

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 日につきひと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できます。詳細については「ベストシーンウィンドウでムービーを複数カットするには」を参照します。

ベストシーンのモードおよび設定を選択するには







- 1 ライブラリーパネルの下の**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の作成を開始できます。

ベストシーンムービーを作成するには

- 1 [ベストシーン] を開きます。(VideoStudio のライブラリーパネルで、[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 ライブラリーのカスタム フォルダーを選択した場合にのみ使用可能です。カスタム フォルダーとは、[新規フォルダーを追加] ボタン  をクリックすると作成されるフォルダーです。
- 2 [フォルダー] ボタン  をクリックし、以前に作成したフォルダーを選択するか、[新規フォルダー] ボタン  をクリックし、フォルダー名を入力します。
新しいフォルダーがフォルダー一覧に表示され、デフォルトで選択されます。
- 3 メディアをインポートする必要がある場合は、[メディアの取り込み] ボタン  をクリックし、[メディア ファイルの取り込み] または [メディア フォルダーの取り込み] 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] ライブラリーに追加されます。
- 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「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。

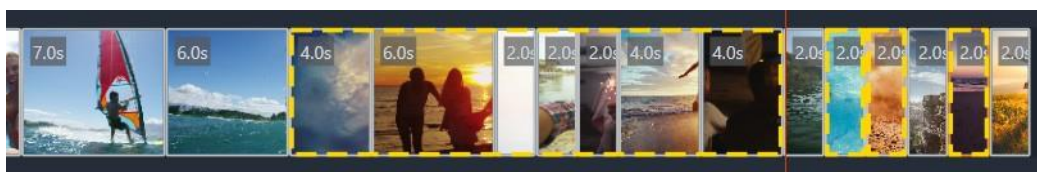
- 7 ナビゲーションエリアにある再生コントロールを使って、ムービーをプレビューできます。
- 8 タイムラインで編集することもできます。詳細については「ベストシーンムービーを編集するには」を参照します。
- 9 ムービーをエクスポートする準備ができれば、画面下部にある **[OK]** ボタンをクリックします。

ムービーは .vsp ファイルとしてエクスポートされ、VideoStudio ライブラリーに追加されます。

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えます。たとえば、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えます。**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ー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、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、矢印がひとつ表示されたら、ドラッグしてアイテムの長さを変更します。ドラッグするたびに、緑色の線が表示されます。トリミングの限界に達したらこの色は赤色に変わります。

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


ベストシーンウィンドウでムービーを複数カットするには

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

 ビデオを再生しながら **[F3]** キーおよび **[F4]** キーを押して、セグメントをマークインおよびマークアウトできます。

エクスポートしたいプロジェクトの写真を指定するには

- 1 **[ムービーモード]** が **[手動]** に設定されていることを確認します（**[設定]** ボタン

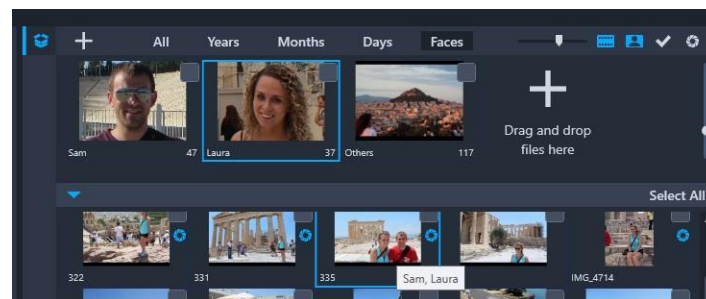
- ⚙️ をクリックして [手動] オプションを選択します)。
- 2 タイムラインで、エクスポートするプロジェクトに入れたい写真をクリックします。
 - 3 [写真を選択] ボタン  をクリックします。選択された写真が、黄色の破線で囲われます。
 - 4 必要なすべての写真が選択されるまで、手順2と3を繰り返します。

💡 また、動画を再生しながら **P** を押して、写真を選ぶこともできます。

ベストシーンで顔を検出するには

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

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られます。



人物でメディアを並べ替えられます。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られます。

メディアファイルで人物を検出するには

- 1 ベストシーンウィンドウで、分析したいメディア ファイルのあるフォルダーを開きます。
- 2 ライブラリーの上で、[人物] をクリックします。
はじめてメディアフォルダーを [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つてから、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 ライブラリーの下で、プレビュー ウィンドウで表示、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ーを開きます。
 - 2 ライブラリーの上で、**[人物]** をクリックします。
 - 3 ライブラリーの上で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 ライブラリーの下で、ひとつ以上のサムネイルを選択し、選択したサムネイルのひと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、グループをひと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、グループをひと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ーから削除します。
 - **すべて削除**：ライブラリーからフォルダー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、ライブラリーの下部にあるサムネイルをドラッグして、ライブラリーの上部にある人物グループのサムネイルの上にドロップすることで、人物グループにサムネイルを追加することもできます。

人物グループを管理するには

- 1 [ベストシーン] ウィンドウで、以前人物検出で並べ替えしたメディアのあるフォルダーを開きます。
- 2 ライブラリーの上で、**[人物]** をクリックします。
- 3 ライブラリーの上で横並びに表示された人物グループのいずれかをクリックし、次のいずれかの手順にします。
 - **グループ名を変更**：グループのサムネイルの下にある名前をクリックして新しい名前を入力します。
 - **グループの削除**：グループのサムネイルを右クリックして **[このグループを除去する]** を選択します。
 - **グループの結合**：グループのサムネイルを右クリックして、**[グループとマージ]** を選択し、結合するグループを選択します。
- **新しいグループを作成**：ライブラリーの下部で、新しいグループに追加したいサムネイルを選択し、ライブラリー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、縮小するように設計されています。つまり、何を変更し、維持し、繰り返すかを管理するには、ある規則性が必要になります。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

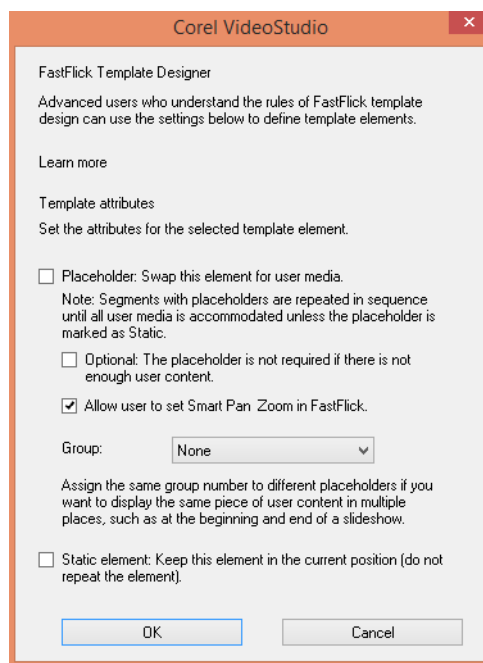
以下の用語が、FastFlick テンプレートの作成および説明に使用されています。

- **セグメント** – メイントラックに追加された各イメージ、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ー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、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元素のプレースホルダーに割り当てられる属性です。たとえば、メインのビデオトラックにユーザーコンテンツが足りなくなったとき、（シーケンスを完成するためにコンテンツを繰り返すのではなく）却下できるセグメントのプレースホルダーにオプションを適用できます。
- **静的** – 現在の位置にとどめておきたいテンプレート元素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、セグメントの最初や終わりなど）。



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、複数の元素を持つことができます（赤い楕円で表示）。



[FastFlick テンプレートデザイナー] ダイアログボックスで、テンプレートの元素

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

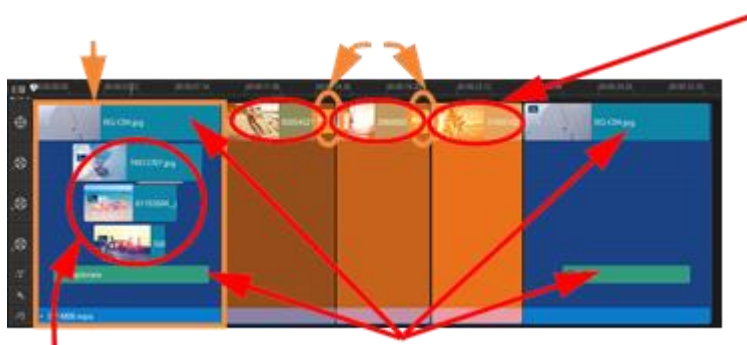
- 1 セグメント**：セグメント内のエレメントが他のセグメントにかかっていないことを確認します。
- 2 プレースホルダー**：テンプレートには最低ひとつのプレースホルダーが必要です。
- 3 オーディオ**：テンプレートのオーディオには1曲目のミュージックトラックのみを使用します。オーディオファイルは、ひとつ以上のセグメントにかかって使用できる唯一のエレメントです（たとえば、テンプレートプロジェクト全体に流れる1曲の楽曲を使用できます）。
- 4 タイトル**：タイトルにはひとつ目のタイトルトラックのみを使用します。
- 5 トランジション**：テンプレートの最初や最後のセグメントではない、セグメントの最後のみでトランジションを使用します。実質的に、トランジションはセグメントを繋げるものではありませんが、セグメントの前にくるメディアに属するものであると考えると良いでしょう。
- 6 グループ**：2か所以上でユーザーメディアを表示する場合、プレースホルダーに合致する**グループ**数を割り当てる必要があります。たとえば、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。

セグメント — 音楽以外、ビデオトラックメディアを超えて使用されることのできるエレメントはありません。

中間セグメント間のみのトランジション。

属性（中間セグメント）：
プレースホルダー、オプション、グループ（最初のセグメントのオーバーレイプレースホルダーに合致するよう各プレースホルダーに割り当てられる数）



属性（オーバーレイ エレメント）：
プレースホルダー、グループ（中間セグメントプレースホルダーに合致するよう各プレースホルダーに割り当てられる数）

属性：
静的（エレメントは変更されず、繰り返しもなし）

上記のプロジェクトには、5つのセグメントがあります。青い領域は最初と最後のセグメントを示し、オレンジ色の領域は3つの中間セグメントを示します。このプロジェクトでは、青い領域1回のみ表示されること（最初と最後のセグメント）、そしてオレンジ色のセグメントは、すべてのユーザーメディアが調整されるまで順番に繰り返されるよう属性が選択されています。小さなイントロのオーバーレイに表示されるユーザーメディアはまた、メインのスライドショーの一部としても表示されます。

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。はじ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られます。


一般的に、FastFlick テンプレートには最初、中間、最後があります。セグメントがひと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？たとえば、最初と最後のセグメントがあるか？あるとしたら、そのセグメント内で不変のエレメントは何か？そのセグメントに静的なプレースホルダー（繰り返さないユーザーコンテンツ）を含むか？
- いくつのセグメントを作成するか？すべてのユーザーメディアが配置されるまで、プレースホルダーのあるセグメントはシーケンス内で繰り返されます（**静的**と指定されていない限り）
- オプションにする（ユーザーコンテンツが終了したときに却下できる）セグメントはどれか？

テンプレートを作成するには

- 1 VideoStudio の**編集**ワークスペースで、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

フィルターがプレースホルダークリップに適用されていると、ユーザービデオクリップは対応するプレースホルダークリップの長さに制限されます。

ストップモーションアニメーション



VideoStudio のストップモーション機能を使うと、ビデオカメラ、ウェブカム、DSLR などのライブソースから取り込んだ静止画像をキャプチャー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。

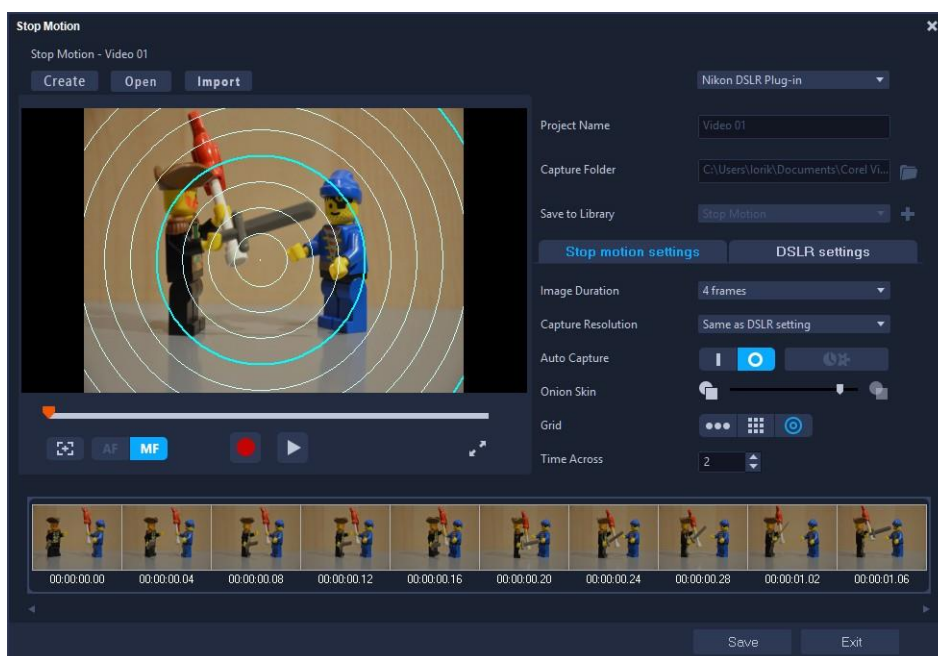
このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- 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く、インポートするには
- DSLR の拡大モードの使用

ストップモーションプロジェクトの作成



下のステップはストップモーションプロジェクトの基本的ワークフローです。開始前に全ての素材を準備し、必要なライティングで撮影領域をセットアップします。

VideoStudio でサポートされている DSLR を使用する場合は、カメラをマニュアルモードにセットします。なるべく三脚をお使いください。



プロジェクトを開始する前に、**ストップモーション**ウィンドウにある各設定についてご確認ください。詳しくは「ストップモーションの設定」を参照ください。



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ーにプラグインされ、写真をキャプチャーする準備ができていることを確認します。カメラをマニュアルモードにセットします。
- 2 次のいずれかの方法で、VideoStudio の**ストップモーション**ウィンドウを開きます。
 - **編集**ワークスペースで、タイムラインのツールバーの**記録/取り込み** ボタン  をクリックし、次に**ストップモーション** ボタン  をクリック。
 - **取り込み**ワークスペースで、**ストップモーション** をクリックします。
- 3 **作成** ボタンをクリックするとウィンドウの右上に表示されるドロップリストで、取り込み用のデバイスとして使用するカメラを選択します（パソコンに接続済みで、オンになっているカメラが表示されています）。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - カメラで、ストップモーションシーンに最適な設定をマニュアルで選択し、フォーカスを調整します(レンズを MF に設定し、マニュアルでフォーカスできます)。
 - 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**ライブラリーに保存** の場所を選択します。
- 6 どのようなストップモーションを作成するか決定している場合は、**ストップモーション設定** タブをクリックしてお好みの値に設定します。
- 7 被写体の準備ができたなら、**イメージを取り込み** ボタンをクリックします。**自動取り込み**を使用する場合は、設定した取り込み間隔がスタートします。

- 8 被写体を希望の方法で動かし、それぞれの動きを1画像として取り込んでいきます。キャプチャーしたイメージはウィンドウ下部のサムネイルトレイに表示されます。
- 9 フレームをレビューする用意ができたなら、プレビューの下にある**再生**ボタンを押して確認します。サムネイルトレイで任意のサムネイルをクリックし、右クリックするとコピーや削除ができます。
- 10 作業が終了したら、ウィンドウ下部の **[保存]** ボタンをクリックしてメインのアプリケーションウィンドウに戻ります。

ストップモーションの設定

ストップモーション ウィンドウでは、以下の設定を使用できます。

- **イメージの長さ** - 各画像の表示時間を選択します。フレームレートを大きくすると、各イメージの露出時間が短くなります。
- **取り込み解像度** - 画面の取り込み品質を調整します。オプションは、取り込みデバイスの設定によって異なります。
- **自動取り込み** - **[自動取り込みを有効]** をクリックして、プリセットの間隔を使用して自動的に取り込むようにプログラムを設定することもできます。 **[時間を設定]** ボタン  をクリックして、**取り込み頻度**と**合計取り込み時間**の設定を調整します。
- **オニオンスキン** - スライダーを左から右へ移動して新しく取り込んだ画像と前に取り込んだフレームの品質を制御します。
- **グリッド**  - 動きの測定に役立つオーバーレイを表示します。グリッドのインターバル（間隔）は、**タイムアクロス** 設定により決定します。値(秒数)により、推奨されるキャプチャーの数が決定します（インターバル間のスペースにより決定）。**グリッド** 領域で、以下の3種類の配置ツールから選択します。
 - **ライン**：スクリーンを横切るようにドラッグして、間隔をマークするノードでラインを設定します。ピンク色のノードを探して、次のキャプチャーに提案されたアラインメントを見つけます。
 - **グリッド**：プレビュー領域をクリックして、グリッドオーバーレイを画面に表示します。
 - **円**：プレビュー領域をクリックすると中心点が配置され、画面に円が表示されます。

ストップモーション用のファイルを開く、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

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

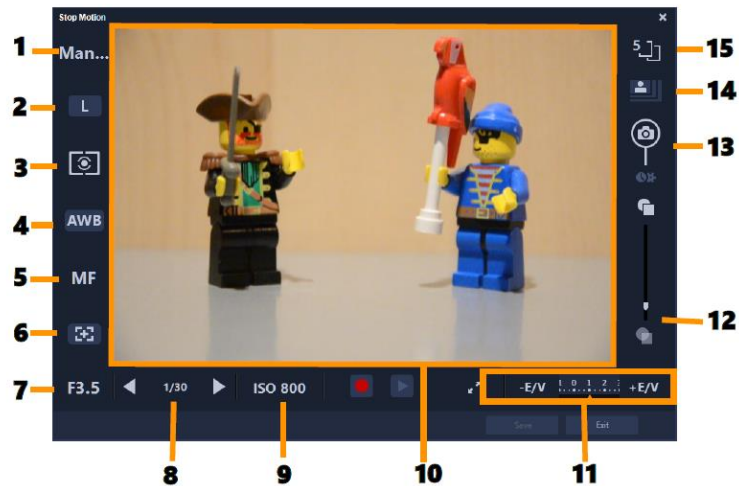
注記: 写真がフォルダーに表示されない場合は、[参照] をクリックします。

- 2 [開く] をクリックします。

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


DSLR の拡大モードの使用

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



パーツ	説明
1— モード	選択したカメラモードについての情報を表示します
2— 画質	画像サイズと画質を設定できます。
3— メタリングモード	カメラのプリセットオプションから選択して、メタリングモードを設定できます。
4— ホワイトバランス	カメラのプリセットオプションから選択して、ホワイトバランスを設定できます。
5— フォーカスインジケータ	選択したフォーカス設定についての情報を表示します
6— フォーカスを表示	画面にライブビューフォーカスガイドを表示します。
7— 絞り	カメラの絞り設定を表示します。DSLRがPまたはTvモードの場合に、これは無効になります
8— シャッター速度	カメラのシャッター速度設定を表示します。DSLRがPまたはAvモードの場合に、これは無効になります。
9— ISO	カメラのプリセットオプションから選択して、ISO設定を調整できます。
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の設定を使用できます。

DSLRの拡大モードを有効にするには

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

マルチカメラ編集



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、ひとつのシーンの異なる角度、異なる要素をキャプチャーできます。

ビデオ映像のキャプチャーには、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ーした音声を含めることも可能です。

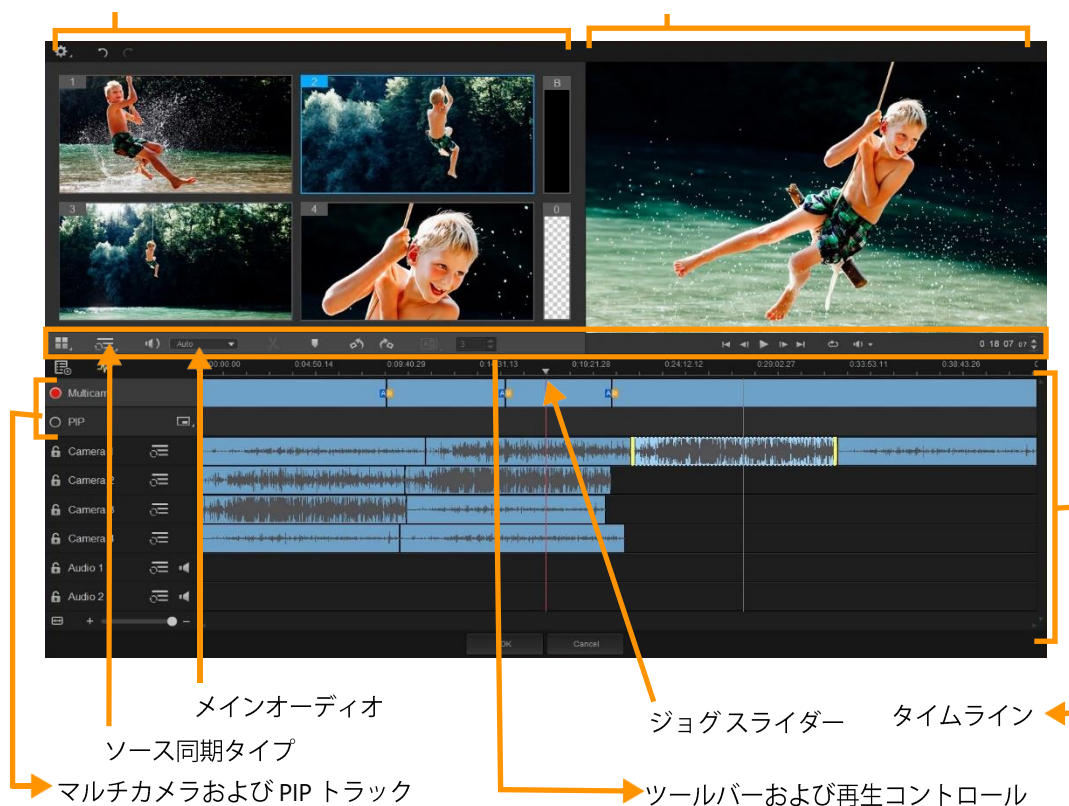
使用できるカメラの台数は、所有しているソフトウェアのバージョンによって異なります。

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ー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
- スマートプロキシをマルチカメラエディタで使用

マルチカメラエディタワークスペース

以下の図には、マルチカメラエディタの主要機能を示します。



ツールバー、再生、その他のコントロール

作業スペースに含まれるコントロール類を以下に示します。

メインツールバーには以下のコントロールが含まれます：


カメラ数—ソフトウェアのバージョンに応じて、4~6 台のカメラを表示するマルチビューペインを設定できます。

ソース同期タイプ—クリップを同期します。詳しくは「マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期」を参照ください。



メインオーディオ—優先されるオーディオソースを選択します。詳しくは「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」を参照ください。





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


マーカーの設定／削除—オーディオ同期などの編集目的で、カメラトラックにマーカーを追加します。


 **03** **トランジションおよび再生時間** - マルチカメラトラックのクリップ間にトランジションを適用し、トランジションの再生時間を設定します。詳しくは「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」を参照ください。


メインプレビューペインには以下のコントロールが含まれます。

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


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


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



 **音量設定** - 再生時のオーディオ音量を調整します。



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



タイムラインには以下のコントロールが含まれます：


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


 **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すすめします。


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


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

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

 **ズームレベルスライダー** - スライダーをドラッグするか、**[ズームイン]**（+記号）、**[ズームアウト]**（-記号）のクリックで、プロジェクトのズームレベルを変更します。**マルチカメラ**トラックで、個別のセグメントを編集する場合に便利な機能です。

以下の標準コントロールは、アプリケーションウィンドウの左上隅に表示されます。

 **設定**：[プロキシマネージャ] と [名前を付けて保存] にアクセスできます。詳しくは「スマートプロキシをマルチカメラエディタで使用」および「マルチカメラオブジェクトを保存するには」を参照ください。

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

マルチカメラ編集の基本手順

マルチカメラ編集プロセスの概要を以下に示します。

- 1 VideoStudio ライブラリー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ーした複数のクリップです。
- 2 ライブラリー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。他のエディターでプロジェクトに加えた変更は、**マルチカメラエデ**


イ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 ライブラリー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られます。

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 ライブラリーで、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したがってください：
 - タイムラインのツールバーで、[**マルチカメラエディタ**] ボタン  をクリックします。
 - 選択したクリップを右クリックして、[**マルチカメラエディタ**] を選びます。

マルチカメラプロジェクトでビデオと音声クリップを同期





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



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


ソース映像によっては、複数の同期オプションを組み合わせる必要があります。

マルチカメラエディタでビデオおよびオーディオクリップを同期するには

1 マルチカメラエディタにクリップをインポートした後、ツールバーの [ソース同期タイプ] ドロップリストから以下のオプションを選びます。

- **オーディオ** – タイムラインのクリップを同期するには、ドロップダウンリストの隣の [同期] ボタン  をクリックします。注：このオプションを使用するには、ビデオクリップに音声が含まれている必要があります。
- **マーカー** – タイムラインでクリップを選択し、クリップを再生するか視覚キューを使って目的位置まで移動します。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したがって、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本を選ぶことをおすすめします。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ーされた音声を利用する場合の選択肢）が可能です。

デフォルトでは、**カメラ1**の音声を選択されます。

マルチカメラプロジェクト用のオーディオソースを選択するには

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

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

複数クリップを編集してマルチカメラ作品を作成


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

再生が遅い、もしくはスムーズでないと感じられる場合は、**［スマートプロキシ］** 設定をチェックできます。詳しくは、「スマートプロキシをマルチカメラエディタで使用」

を参照ください。

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

マルチカメラ作品を作成するには

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




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

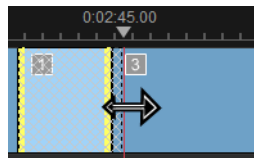
- 3 カメラを切り替えるには、マルチビューペインで別のカメラをクリックします。カメラは好きなだけ切り替えられます。プロジェクトを**マルチカメラ**トラックでプレビューできます。



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


マルチカメラトラックのズームレベルを調整するには、タイムライン左下のズームレベルスライダー  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、編集位置まで移動し、カメラのセグメントをクリックし、切り替えを行うフレームがメインプレビューペインに表示されるまで、そのエッジをドラッグします。



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

マルチカメラのセグメント間にトランジションを追加するには

- 1 マルチカメラトラックで、セグメントをクリックします。
- 2 ツールバーで [トランジション] ボタン  をクリックします。アクティブになるとボタンには黄色の枠が付けられ、タイムラインにトランジションアイコン (AB) が表示されます。

ボタンがグレーで表示される場合、セグメントの端をわずかにだけドラッグして、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す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 効果を追加するには




- 1 **マルチカメラ**トラックでマルチカメラ作品を作成した後、**[再生▶]** をクリックするか、ジョグスライダーを PIP 効果を追加する位置までドラッグします。
- 2 タイムラインで、PIP トラック上の円をクリックして、トラックをアクティブ化します。
アクティブになると、円の色は赤に変わります .

- 3 マルチビューペインで、使用する**カメラ**のプレビューをクリックします。
セグメントが PIP トラックに追加されます。
- 4 セグメントの終点を設定するには、**PIP** トラックでセグメントの終わりをクリックし、それをタイムライン上の希望の位置までドラッグします。
- 5 PIP のコーナーを選択するには、PIP トラックの **[PIP 位置の変更]** ボタン  をクリックします。
PIP 位置は、メインプレビューペインで確認できます。

マルチカメラソースファイルの管理

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

ソースマネージャでクリップを追加、削除、管理するには

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

マルチカメラプロジェクトの保存とエクスポート


マルチカメラプロジェクトが完了したら、保存して VideoStudio から編集、エクスポート、共有できます。

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、一部の變更

は取り消されることを意味します。

マルチカメラオブジェクトを保存するには

- ウィンドウ下部の [OK] ボタンをクリックして、現在の名前でプロジェクトを保存します（ウィンドウの右上隅に表示）。この結果、**マルチカメラエディタ**も閉じられます。

プロジェクトの名前を変更するには、終了前に [設定] ボタン  をクリックし、[名前を付けて保存] を選び、[プロジェクト名] ボックスに名前を入力します。

VideoStudio ライブラリー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、ライブラリー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ーからドラッグし、タイムラインにドロップします。

スマートプロキシをマルチカメラエディタで使用

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、「スマートプロキシによる、より速く、よりスムーズな編集環境」を参照ください。

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ひと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 (トリミング)
- サウンド ファイルを作成する
- 完了ワークスペースで、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、「コンピューター再生用のファイルを保存する」および「サウンドファイルを作成する」を参照ください。


- **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、「モバイル機器用ビデオファイルの保存」を参照ください。
- **HTML5** – プロジェクトの開始時や、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、「HTML5 ビデオファイルの保存」を参照ください。
- **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、「Web へのアップロード」を参照ください。
- **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、「ディスク書き込み」を参照ください。
- **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、「3Dビデオファイルの作成」を参照ください。
- **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、「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」を参照ください。

コンピューター再生用のファイルを保存する

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

- 💡 プロジェクト全体をムービーファイルにレンダリングする前に、[ファイル] > [保存] または [名前を付けて保存] の順に選択して、VideoStudio プロジェクトファイル (*.VSP) として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 完了ワークスペースで、[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ひとつをクリックして、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、「完了ワークスペースで、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ク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えます。

- 進捗状況バーの **[一時停止/再生]** ボタン **⏸** をクリックして、レンダリング処理を一時停止または再開します。
- **[再生]** ボタン **▶** をクリックして、レンダリング中のプレビューを有効に

するか、プレビューを停止してレンダリング時間を短縮します。




レンダリング進捗状況バー

モバイル機器用ビデオファイルの保存


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


携帯機器またはビデオカメラ用のビデオファイルを作成するには

- 1 完了ワークスペースで、[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ひとつをクリックして、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。

 **ライブラリー**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したりできます。たとえば、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られます。

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 完了ワークスペースで、[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] プロファイルをひとつ選択します。
- 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

プッシュを選択します（その他の設定は [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] を参照ください）。

- 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] 出力オプションが完了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められます。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 のヘルプを参照ください。

HTML5 プロジェクトの開始についての詳細は、「新規HTML5プロジェクトを作成するには」を参照ください。

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

プロジェクトをあとで編集して 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 完了ワークスペースで、[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えます。

- 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 VideoStudio プロジェクト (VSP) で保存するには

- 1 完了ワークスペースで、[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

 YouTube および Vimeo が規定するビデオや音楽の著作権の条件に必ずしたがってください。

ビデオを YouTube または Vimeo にアップロードするには

- 1 完了ワークスペースで、[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ひとつを有効にします。

- **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** – プレーヤー 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 をおすすめします。

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 ビデオに変換したりできます。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ください。たとえば、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 完了ワークスペースで、[3D ムービー] ボタン  をクリックします。
- 2 以下のいずれかのボタンをクリックします。

- MPEG-2
 - AVC / H.264
 - WMV
 - MVC
- 3 [プロファイル] または [形式] ドロップリストで、オプションを選択します。
カスタムプロファイルを作成する場合は、[カスタムプロファイルを作成] ボタン  をクリックします。詳しくは「完了ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する」を参照ください。
 - 4 以下の 3D 変換オプションのいずれかひとつを選択します。
 - 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 – プレー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えます。

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



レンダリング進捗状況バー

プロジェクトの一部からビデオファイルを作成する (トリミング)

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。

プレーヤーパネルの使用について、詳しくは「プレーヤーパネルの使用」を参照ください。

トリミング範囲からビデオファイルを作成するには

- 1 **完了**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 プレーヤーパネルで、**【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 **完了**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したりする場合などにとくに便利です。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 完了ワークスペースで、[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** – プレー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。

完了ワークスペースで、カスタムプロファイルを使用する


完了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「カスタムプロファイルの作成」を参照ください。


完了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 完了ワークスペースで、[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。

完了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 完了ワークスペースで、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。

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

ディスク書き込み



VideoStudio では、プロジェクトを DVD、AVCHD、Blu-ray ディスクに書き込むことができます。また、SD カードにプロジェクトを出力できます。このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

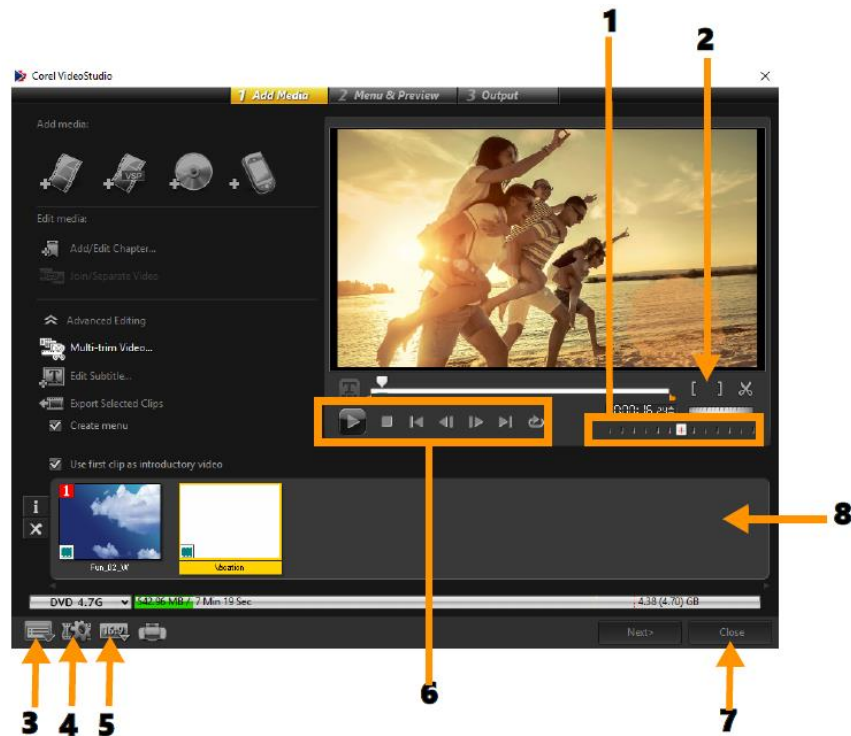
- プロジェクトをディスクに保存する
- ファイルの整理
- チャプターの追加と編集
- メニュー テンプレートの編集
- 高度なメニューの作成
- 書き込む前のムービーとメニューのプレビュー
- プロジェクトをディスクに書き込む
- ディスクイメージファイルのコピー
- ディスクラベルの作成

プロジェクトをディスクに保存する

プロジェクトをディスクに出力するには

- 1 [完了] 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できます。



パーツ	説明
1 — ジョグスライダー	特定のシーンへ移動できます。
2 — マークイン/マークアウト	プロジェクトのプレビュー範囲を設定します。また、クリップをトリミングする開始位置と終了位置を設定します。
3 — 設定とオプション	[環境設定] ダイアログボックスと [ディスクテンプレートマネージャー] を使用できます。
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	再生のための操作ボタン。
7 — 閉じるボタン	[ディスクを作成] ダイアログボックスを閉じて、[保存先] ダイアログボックスを開きます。
8 — メディアクリップリスト	追加されたメディアクリップをサムネイルとして表示します。

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

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

ディスク出力プロジェクトを保存するには

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

注意: 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。あとでディスクプロジェクトを編集できます。

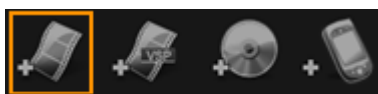
[ファイル] > [プロジェクトを開く] の順にクリックして、保存した VideoStudio Pro プロジェクトファイル (*.vsp) を選択します。

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。ひとつ以上のビデオクリップを選択します。

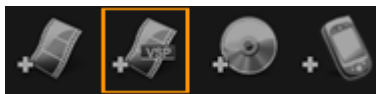


2 [開く] をクリックします。


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プロジェクトを追加するには

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



2 [開く] をクリックします。

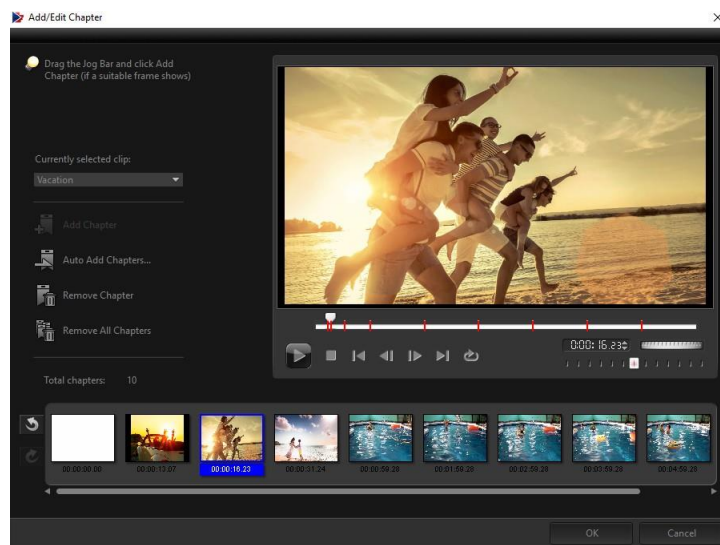
 著作権保護されていない DVD、AVCHD、および BDMV ディスクからビデオを追加することもできます。

 ビデオクリップと VideoStudio Pro プロジェクトをトリミングする場合は、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できます。

CHAPTERの追加と編集

この機能は、[メニューを作成] オプションが選択されている場合にのみ使用できます。CHAPTERを追加することで、それらの関連したビデオクリップにリンクしたCHAPTERメニューを作成できます。CHAPTERのポイントを VideoStudio プロジェクトに追加すると、それらは自動的にディスクメニューCHAPTERに変換されます。詳細については「キューとCHAPTERの追加」を参照ください。

- 💡 ビデオクリップのチャプターは最高 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ーは、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。

- 💡 ひとつの 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られます。
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、ビデオにシーン変更情報がなければなりません。
- 4 手順3を繰り返してチャプターポイントをさらに追加します。
- 5 [OK] をクリックします。

💡 また、**[チャプターの削除]** や **[すべてのチャプターを削除]** を使用すると、不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べます。

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できます。


メニューテンプレートを適用するには

- 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  をクリックし、オーディオの長さを調整

し、フェードインおよびフェードアウト効果を適用します。

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

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

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

メニューオブジェクトをサイズ変更、回転、変形するには

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

 オブジェクトを前の状態に戻すには、プレビューウィンドウを右クリックして、

[0 度に設定する] または [オブジェクトのゆがみを除去する] を選択します。

単一のメニューオブジェクトをそろえるには

- 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。最寄りのグリッドラインにオブジェクトを自動的に揃えるには、[グリッドラインに合わせる] を選択します。
オブジェクトは必ず TV セーフエリア（点線で囲まれています）内に収めるようにしてください。

複数のメニューオブジェクトをそろえるには

- 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重なり順序を配置するには

- 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られます。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、削除することはできません。

高度なメニューの作成

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

下の図に、ディスクメニューの構成を示します。



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

タイトルメニューを追加するには

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

チャプターメニューを追加するには

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

メニューサムネイル番号を表示するには

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

メニューテンプレートを作成するには

- 1 2 メニュー & プレビューページの [編集] タブで、[カスタム] をクリックします。

[メニューをカスタマイズ] ダイアログボックスが表示されます。

2 以下のオプションから選択します。

- **BGM の設定** – BGM として使用するオーディオファイルを選択できます。
- **背景の設定** – 背景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。

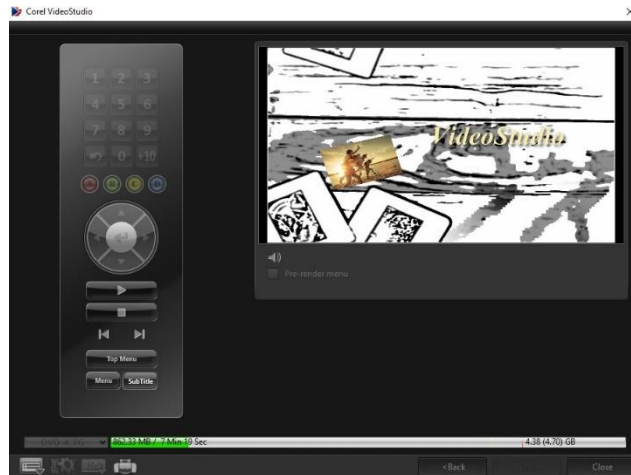
注意: また、プレビューウィンドウでメニューオブジェクトをサイズ変更、変形、回転、および移動できます。

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。

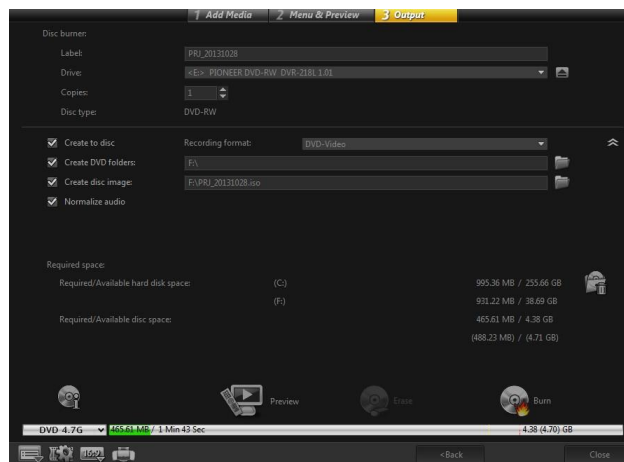
書き込む前のムービーとメニューのプレビュー

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、あとでムービーを書き込めます。



書き込みオプション

- **ディスク書き込み装置** - 書き込み装置の設定を指定します。
- **ラベル** - Blu-ray ディスク/DVD のボリューム名を入力できます。ラベルには最高 32 個のチャプターを使用できます。
- **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 DVD-Video 形式を選択します。ハードドライブにファイルをコピーすることなく、素早くディスクを再編集するには、DVD-Video（高速再編集可能）を選択してください。DVD-Video は業界標準に準拠し、家電やコンピューターの DVD プレーヤーとの互換性が非常に高くなっています。
- **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、コンピューター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。

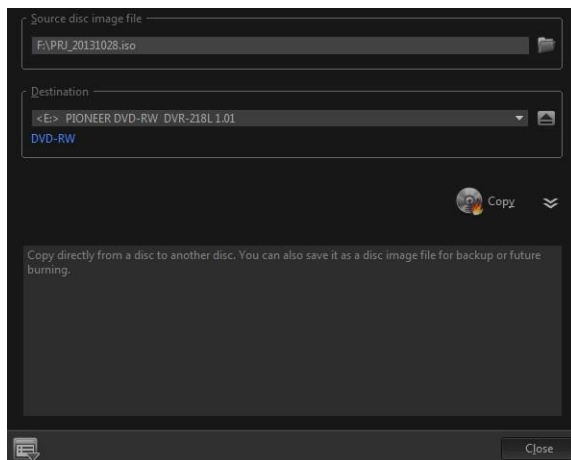
ディスクイメージファイルのコピー

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


ディスクイメージファイルをコピーするには

- 1 空のディスクをディスク書き込み装置に挿入します。

- 2 [ツール] > [ディスクイメージから書き込む (ISO)] をクリックします。
ディスクコピーのダイアログボックスが表示されます。



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

💡  をクリックして書き込みの環境設定を行います。

ディスクラベルの作成

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

ディスクラベル作成ダイアログボックスを開くには

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



全般タブ

[全般] タブでは、ディスクラベルまたはディスクカバーのテンプレートを選択できます。そのあとで、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えます。

• 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、アーティスト名、日付などの情報をレベルに加えられます。
- **コンテンツをクリア** - ディスクのレイアウトからすべてのオブジェクトや背景を削除します。この機能はデザインを最初からやり直したいときに便利です。

その他のオプション

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

ショートカット



このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- メニューコマンドのショートカット
- ワークスペースのショートカット
- 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
- 画面キャプチャーのショートカット
- 字幕エディターのショートカット
- その他のショートカット

メニューコマンドのショートカット

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

ワークスペースのショートカット

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

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	トリミングハンドルとジョグスライダーを切り替えます。
Enter	左のトリミング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。

左矢印	Tab キーまたは Enter キーを押してトリミング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次のフレームへ移動します。
右矢印	Tab キーまたは Enter キーを押してトリミング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 キーを押してトリミング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りした場合は、Esc キーを押してトリミングハンドルとジョグスライダーを無効にできます。

タイムラインのショートカット

Ctrl + A	タイムライン上のすべてのクリップを選択。単一タイトル：オンスクリーン編集モードですべての文字を選択。
Alt + 左矢印/右矢印	選択したクリップを1度にひと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（ライブラリー内で複数のクリップを選択するには、 Shift を押しながらクリップを クリック するか、 Ctrl を押しながらクリップを クリック します）。
左矢印	タイムライン上の前のクリップを選択
右矢印	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

画面キャプチャーのショートカット

F10	画面キャプチャーを停止
F11	画面キャプチャーを一時停止/再開

字幕エディターのショートカット

F3	マークインを設定
F4	マークアウトを設定
S	停止
スペースキー	再生/一時停止
R	繰り返し

左矢印	前のフレーム
右矢印	次のフレーム
Shift+左矢印	10フレーム前
Shift+右矢印	10フレーム後
Home	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	テキストの折返し
上矢印	前の字幕へ
下矢印	次の字幕へ

その他のショートカット

ESC	キャプチャー、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 に書き込めます。このビデオ編集モードでは、ビデオを DVD へすばやく直接転送できます。

クイック DVD ウィザードを使用するには、**ツール > クイック DVD ウィザード**の順にクリックします。

このセクションでは、以下のトピックについて説明します。

- シーンのスキャン
- テンプレートの適用と DVD への書き込み

シーンのスキャン

DV テープをスキャンして、ムービーに追加するシーンを選択できます。

シーンをスキャンするには

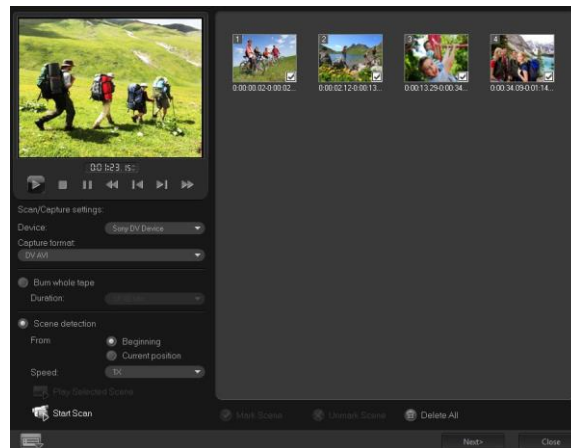
- 1 ビデオカメラをコンピューターに接続し、デバイスの電源を入れます。ビデオカメラを**再生**（または**VTR/VCR**）モードにします。
- 2 **[デバイス]** で録画デバイスを選択します。
- 3 **[キャプチャー形式]** 矢印をクリックして、取り込んだ動画のファイル形式を選択します。
- 4 テープ内の全動画を書き込む（**[テープ全体を書き込む]**）か、DV テープをスキャン（**[シーン検出]**）するかどうかを指定します。

テープ全体を書き込むには

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

シーン検出機能を使用するには

- 1 [シーン検出] を選択し、[最初から] または [現在の位置] のどちらからテープをスキャンするかを指定します。
 - **最初から** - テープの最初からシーンをスキャンします。テープが巻き戻されていない場合は、自動的に巻き戻されます。
 - **現在の位置** - テープの現在の位置からシーンのスキャンを開始します。
- 2 スキャン速度を指定して [スキャンを開始] をクリックすると、DV デバイスのスキャンが開始します。シーンとは、DV テープ内のビデオセグメントのことで、日時スタンプで区切られます。




クイックDVD ウィザード

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




- 4 [次へ] をクリックします。

注意: 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  をクリックし、[DV テープスキャンダイジェストを保存] を選択します。大量のテープを管理するには、[DV テープスキャンダイジェストをHTMLとして保存] をクリックします。この機能では、HTML ファイルを出力し、テープに添付できます。

テンプレートの適用とDVDへの書き込み

スタイルテンプレートを選択して、設定を指定し、ムービーを DVD へ書き込みます。

スタイルテンプレートを適用して DVD へ書き込むには

- 1 ムービーのボリューム名と録画形式を指定します。
注意: コンピューター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

© 2023 Corel Corporation. All rights reserved.

Corel® VideoStudio® 2023 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 を参照ください。