

VEGAS Movie Studio

Platinum

Windows 10
対応

らくらく▶ビデオ編集入門

撮りっぱなしのビデオを素敵な作品に仕上げよう!

阿部信行 著



VEGAS Movie Studio Platinum

らくらく▶ビデオ編集入門

Windows 10
対応

撮りっぱなしのビデオを素敵な作品に仕上げよう!

阿部信行 著



お問い合わせやサポートについて

- 本書の内容に関するミスプリントのご指摘・お問い合わせには、株式会社ラトルズの「ご質問・ご意見」ページ <http://www.rutles.net/contact/index.php> をご利用ください。
電話、電子メール、ファクスでのお問い合わせには応じておりません。
- 本書の内容に関する「よくある質問」については、ラトルズネットの本書の詳細ページをごらんください。
- 製品についてのお問い合わせや、インストール、アクティベーションに関するご質問は、販売元のソースネクスト社のサポートにお問い合わせください。
<https://www.sourcenext.com/support/>
サポートページで、まずは Q&A をご参照ください。
解決しなかった場合、Q&A ページ下部の「問い合わせる」ボタンからお問い合わせいただけます。
- 本書の内容を超えた応用方法、および以下の一例のようなご質問についても、お答えできませんので、ご了承ください。
 - ・ビデオカメラやマイクなど外部機器との接続については、外部機器のマニュアルを参照してください。
 - ・画面の一部が切れるなどの不具合は、ディスプレイ（モニター）の解像度設定を見直してください。
 - ・PC 本体を含めハードウェアの原因による不具合については、お答えしようがありません。
- 本書の内容については、間違いのないよう最善の努力を払って検証していますが、著者および発行者ラトルズは、本書の利用によって生じたいかなる障害に対してもその責を負いませんので、あらかじめご了承ください。
- 本書の一部または全部を無断で複製複製することは、法律で認められた例外を除き、著作権の侵害となります。

はじめに

本書は、ソースネクストの『VEGAS Movie Studio Platinum 17』(以下「Movie Studio」と省略)を利用して、初めてビデオ編集を行うユーザー向けに、Movie Studioの操作方法を、わかりやすく解説したガイドブックです。

本書の構成ですが、ビデオ編集が初めてのユーザー、あるいはまだ慣れていないユーザー向けに、Chapter 1で「簡単作成」のチュートリアルとして利用できるように構成してあります。これだけでマスターすれば、Movie Studioを利用して簡単にムービーが作成できるようになります。ある程度編集操作に慣れてきたら、「パワーユーザーモード」でフルパワーのMovie Studioを堪能してください。

ビデオ編集で大切なことは、編集ソフトの操作方法を覚えることではありません。撮影した映像をどのようなムービーに仕上げたいのか、そのイメージを具体化することです。Movie Studioの操作を覚えるということは、イメージを具体化するための手段に過ぎません。そして、1つのイメージが具体化できたら、次のイメージを具体化するための別の方法を学べば良いのです。それがスキルアップです。

ビデオの編集を覚えるポイントは、自転車に乗ることを覚えるのと似ています。理屈で自転車に乗るためのバランスのとりにかたを理解しても、うまく乗れるとは限りません。乗っては転びを繰り返すことで乗り方を覚えますよね。ビデオの編集もそれと同じです。なんども失敗を重ねながら、操作を覚えます。

ビデオ編集の面白さは、ある程度操作ができるようになると、このイメージを具体化するにはどうすればよいのか推測ができるようになることです。そうなれば、ビデオ編集がとても楽しいものになります。本書が、推測力を養うための一助となれば、筆者としては幸いです。

楽しいビデオライフのために

2021年1月
阿部信行

Movie Studio編 Chapter 1 サクッと簡単に動画を作成してみよう

- 1-1 素材の動画データを準備する—— 008
- 1-2 作成したい動画の種類を選択しよう!—— 011
- 1-3 データを取り込もう!—— 013
- 1-4 メディアを確認・削除する—— 015
- 1-5 プロジェクトの保存—— 017
- 1-6 素材を並べ替える—— 019
- 1-7 テロップを設定しよう!—— 021
- 1-8 トラックの表示を調整しよう!—— 027
- 1-9 グラフィックエレメントを追加しよう!—— 031
- 1-10 ビデオをスムーズに切り替えよう!(トランジション)—— 036
- 1-11 ビデオエフェクトを追加しよう!—— 041
- 1-12 ムービーを出力しよう!—— 047
- 1-13 「ガイド付きビデオクリエイター」なら、もっと簡単!—— 050
- 1-14 プロジェクトの自動保存機能を利用する—— 058

Movie Studio編 Chapter 2 パワーユーザーモードで始めるビデオ編集

- 2-1 3つの用語を覚えよう—— 060
- 2-2 パワーユーザーモードで新規にプロジェクトを作成する—— 062
- 2-3 Movie Studioのインターフェイス—— 064
- 2-4 メディアを取り込む—— 066
- 2-5 取り込んだメディアを確認する—— 069
- 2-6 その他のメディアの取り込み—— 070
- 2-7 スマートフォンから取り込む—— 074
- 2-8 不要になったメディアを削除する—— 076

Movie Studio編 Chapter 3 ビデオ編集はタイムラインで行う

- 3-1 タイムラインについて知ろう—— 078
- 3-2 トラックヘッダーで利用できる機能—— 081
- 3-3 編集ツールバーで利用できる機能—— 084
- 3-4 タイムラインにメディアを配置—— 086
- 3-5 イベントを操作する—— 091
- 3-6 マーカー、リージョンを利用する—— 094
- 3-7 トラックを使いやすいように調整する—— 096
- 3-8 イベントをトリミングする—— 098
- 3-9 マルチカメラ編集を利用する—— 100
- 3-10 スマートフォン(iPhone)の縦位置動画データを編集する—— 104

Movie Studio編 Chapter 4 エフェクトで演出する

- 4-1 トランジションを設定する—— 106
- 4-2 イベントにビデオエフェクトを設定する—— 110
- 4-3 モーショントラッキングで一部をぼかす—— 114
- 4-4 カラーグレーディングを利用する【新機能】—— 118

Movie Studio編 Chapter 5 テロップを入れたら立派な作品!

- 5-1 メインタイトルを作成する—— 126
- 5-2 エンドロールを作成する—— 131

Movie Studio編 Chapter 6 BGMでグッと盛り上げる

- 6-1 プロジェクトにBGMを設定する—— 136
- 6-2 ナレーションを録音する—— 138
- 6-3 イベントの音量を調整する—— 142

Movie Studio編 Chapter 7 動画を出力するぞ!

- 7-1 プロジェクトをMP4形式で出力する—— 148
- 7-2 YouTubeにアップロードする—— 151

SOUND FORGE編 Chapter 8 SOUND FORGEを利用する準備をしよう

- 8-1 SOUND FORGE Audio Studioの画面構成—— 156
- 8-2 SOUND FORGE Audio Studioのワークスペースを切り替える—— 158
- 8-3 SOUND FORGE Audio Studioをユーザー設定する—— 160
- 8-4 インスタントアクションの機能—— 162

SOUND FORGE編 Chapter 9 SOUND FORGE Audio Studioの基本操作をマスターする

- 9-1 オーディオデータを取り込む—— 166
- 9-2 トランスポートでの基本操作方法—— 168
- 9-3 編集対象の範囲を選択する—— 170
- 9-4 波形を拡大／縮小する—— 172
- 9-5 オーディオデータを保存する—— 174

SOUND FORGE編 Chapter 10 オーディオデータを編集する

- 10-1 不要な部分をカットする—— 176
- 10-2 音量をノーマライズで調整する—— 178
- 10-3 フェードイン、フェードアウトを設定する—— 181
- 10-4 波形に動画をアタッチする—— 183

SOUND FORGE編 Chapter 11 エフェクトを設定する

- 11-1 ノイズを除去する—— 186
- 11-2 「スムーズ／エンハンス」で音質を調整する—— 188
- 11-3 EQで音質を調整する—— 190
- 11-4 エフェクトを設定する—— 194
- 11-5 プラグインについて—— 196

SOUND FORGE編 Chapter 12 録音を行う

- 12-1 設定を確認する—— 200
- 12-2 録音を実行する—— 202

索引—— 206

Movie Studio 編

Chapter 1

サクッと簡単に 動画を作成してみよう

このChapterは、「ここだけ読めばMovie Studioでビデオ編集ができるようになる」ための章です。1-1から順番どおりに作業を進めれば、Movie Studioで編集したムービーをゲットできます。さっそくMovie Studioでのビデオ編集を体験してみましょう！

1-1 素材の動画データを準備する

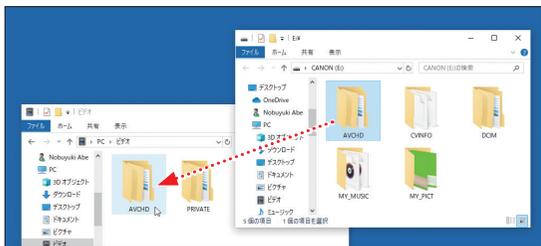
ここでは、Movie Studioで編集する素材データの準備について解説します。ご自分で撮影した動画データを準備してください。

ビデオカメラから動画データをコピー

最初に、ビデオカメラで撮影した動画データを、パソコンに取り込みます。動画データには、ファイル形式と、データの形式が数種類あります。この点に注意して取り込みましょう。なお、ここではハイビジョン対応のビデオカメラを例に解説します。

1・ビデオカメラから取り込む

ビデオカメラとパソコンを接続し、ビデオカメラのメモリーに記録されている「AVCHD」というフォルダーがあるので、これをパソコンにドラッグ&ドロップしてコピーします。



「AVCHD」フォルダーをドラッグ&ドロップでコピーする

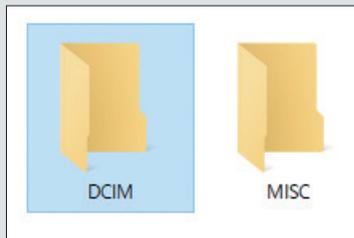
POINT

MP4形式の場合

ハイビジョン対応のビデオカメラだがMP4形式で撮影したという場合は、データの保存先が異なります。たとえばキヤノンのビデオカメラの場合、動画データはDCIMというフォルダーに記録されていますので、これをコピーしてください。詳しくは、利用するビデオカメラのマニュアルを参照してください。



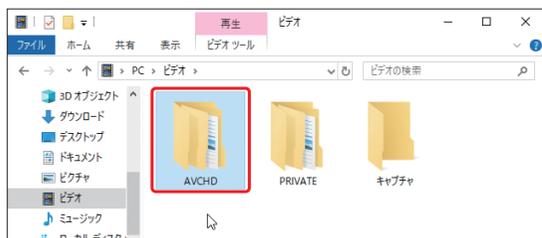
ビデオカメラがリムーバブル記憶域として認識される



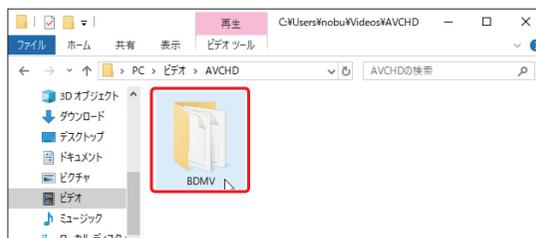
DCIMに保存されている

2・ハイビジョン形式の動画データの場合

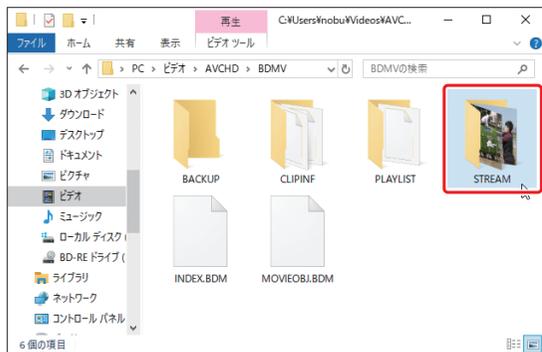
「AVCHD」フォルダーは、階層構造といて、このフォルダーの中に、さらに「BDMV」というフォルダーがあり、さらにその中に「STREAM」というフォルダーがあります。動画データは、このSTREAMフォルダーの中に記録されています。



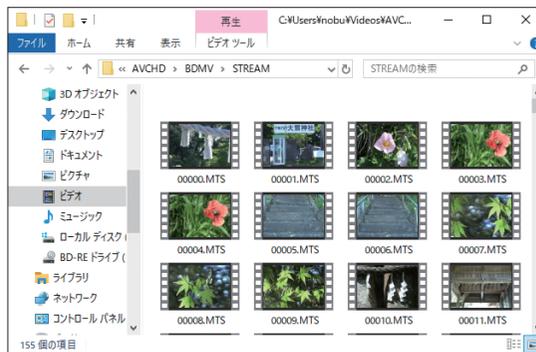
「AVCHD」フォルダー



「BDMV」フォルダー



「STREAM」フォルダー



動画データ

POINT

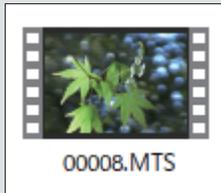
オーディオデータなどの取り込み

BGMなどに利用するオーディオデータや写真などの画像データも、動画データと同様の方法で取得できます。たとえば、本書で解説しているSOUND FORGE Audio Studioで編集／出力したオーディオデータなども、同様の方法でMovie Studioに取り込みます。

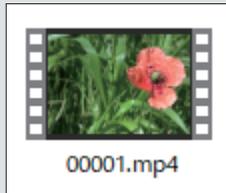
POINT

動画データの拡張子

動画データのファイル名には、拡張子が設定されています。たとえば、ハイビジョン形式の場合は「.MTS」という拡張子が、MP4形式の動画データの場合は「.mp4」という拡張子です。

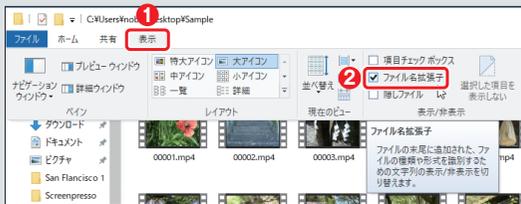


ハイビジョン形式の場合



MP4形式の場合

※ Windows で「ファイル名拡張子」の表示がオンになっていない場合は、これをオンにしましょう。



- ① クリックする
- ② チェックする

1-2 作成したい動画の種類を選択しよう!

初めてビデオ編集を行うユーザーでも、簡単にプロ並みの映像が作成できる Movie Studio。最初に、どのようなタイプの映像を作成するのかを決めます。

プロジェクトを設定する

前のセクションで準備した動画データを編集するために、Movie Studioを起動して「プロジェクト」を設定し、その設定内容を「プロジェクトファイル」として保存します。プロジェクトというのは、どのデータをどのように編集し、Movie Studioでどのような編集を行っているのかを記録しておくためのもので、それをファイルとして保存したものがプロジェクトファイルです。これは、作成する動画ファイルごとに設定します。

1・「ようこそ」画面の表示

Movie Studioを起動して、「ようこそ」画面を表示します。なお、本書では表のようなMP4形式の動画データを利用して解説します。



ファイル形式	mp4形式
フレームサイズ	1920×1080
フレームレート	29.97fps
映像の縦横	横位置の映像

- 作成したい動画の種類……ワイドスクリーン
- 簡単作成………動画の作成

【作成したい動画の種類を選択】

①ワイドスクリーン	横位置の動画を作成するモード。スマホで撮影した横位置映像も含む。
②トール	縦位置の動画を作成する。簡単にいえば、スマホで撮影した縦位置動画を編集するモード。

【簡単作成】

③ガイド付きビデオクリエイター	ビデオ素材の取り込みから、最終の動画出力まで段階ごとにガイドをしてくれる。まるで専属トレーナーがコーチしてくれるモード。
④動画の作成	シンプルなインターフェイス(操作画面)で編集作業ができるモード。

【高度な作成】

⑤パワーユーザーモード	ノーマルなインターフェイスで編集作業ができるモード。
⑥常にパワーユーザーとして開始	毎回パワーユーザーとして起動するモード。

2・作成したい動画の種類を選択

ここでは以下のように選択し、「簡単作成」の「動画の作成」をクリックします。

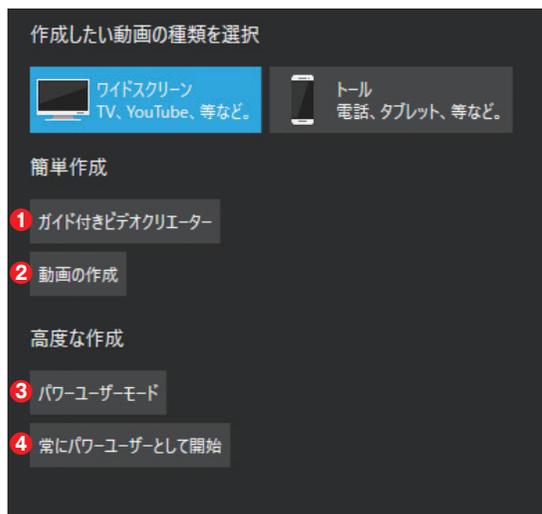


- ① 選択する
- ② クリックする

- ・作成したい動画の種類……ワイドスクリーン
- ・簡単作成……動画の作成

「簡単作成」「高度な作成」どっち？

Movie Studioでビデオ編集を始める場合、「ようこそ」画面で「簡単作成」か「パワーユーザーモード」のどちらかを選択するのですが、どちらを選べばよいのか迷いますよね。ですので、選択の目安を掲載しておきます。なお、これはあくまで著者からのおすすめであって、必ずこのように選ばなければならないというものではありません。



【簡単作成】	
① ガイド付きビデオクリエイター	<ul style="list-style-type: none"> ・ビデオの編集は、まったく初めてのユーザー向け。 ・トリミングやエフェクト設定などはMovie Studioにおまかせで、とにかく一定のクオリティのあるムービーが欲しいユーザー向け。
② 動画の作成	<p>ビデオの編集は初めて。基本的な編集作業は自分で行いたい、ビデオ編集の作業手順などある程度はMovie Studioにおまかせで、Movie Studioを利用してムービーを作成したいユーザー向け。</p>

【高度な作成】	
③ パワーユーザーモード	<ul style="list-style-type: none"> ・Movie Studioのすべての機能を利用して、ビデオ編集を行いたい。 ・アマチュアユーザーからプロユーザーまでおすすめ。
④ 常にパワーユーザーとして開始	<p>パワーユーザーモードしか利用しないユーザー向け。</p>

1-3 データを取り込もう!

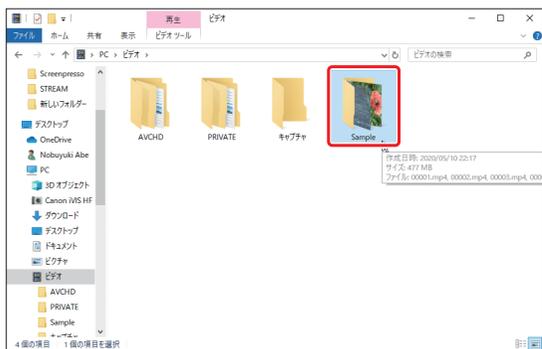
作成する動画の種類を選んだら、次に編集する動画データ、すなわち素材をMovie Studioに取り込みます。

必要な素材を選択する

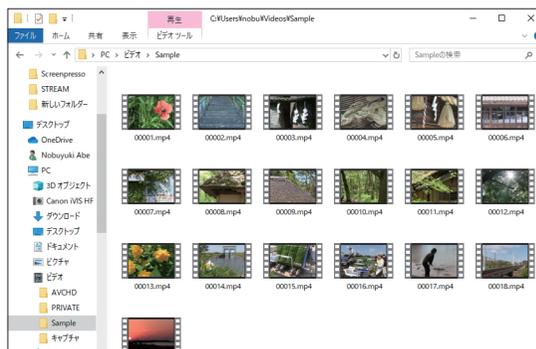
前の節「1-2」の「ようこそ」画面で「動画の作成」を選択すると、素材を選択するウィンドウが表示されます。ここで編集で利用する素材データを選択します。

1・ファイルの保存先を開く

「開く」ウィンドウが表示されるので、編集で利用したい動画素材が保存されているフォルダーを開きます。



フォルダーをクリックする



素材データ

2・「開く」ボタンをクリック

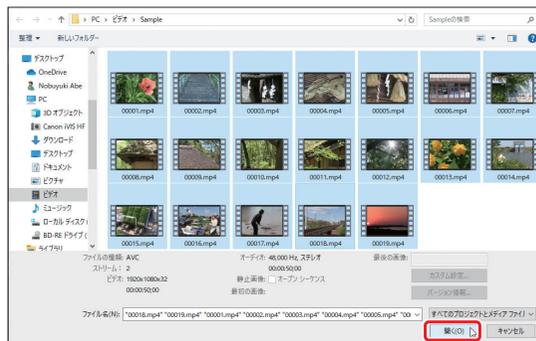
動画データを選択して、「開く」ボタンをクリックします。

TIPS

任意のファイルを選択する

任意のファイルを選択する場合、**[Shift]** キー、**[Ctrl]** キーを押しながら選択してください。

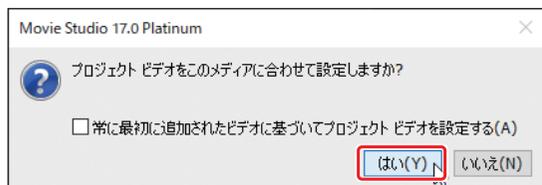
- **[Shift]** キーを押しながら……ファイルを連続した状態で選択
- **[Ctrl]** キーを押しながら……任意のファイルを選択



クリックする

3. 「はい」 ボタンをクリックする

「プロジェクト ビデオをこのメディアに合わせて設定しますか?」とメッセージが表示されるので、「はい」 ボタンをクリックします。



クリックする

POINT

メッセージの意味

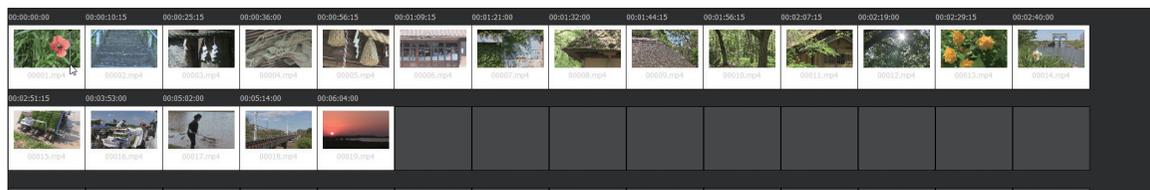
このメッセージの意味は、読み込もうとしている動画データ(メディア)と、初期設定としてプロジェクトで設定しているファイル形式が異なるが、どちらに合わせるかというメッセージです。ここで「はい」を選択すると、プロジェクトの設定を動画データと同じ設定に変更します。なお、プロジェクトの設定内容は、Movie Studio を起動後でも変更可能です。

- はい……………動画データと同じ設定にプロジェクトの設定を変更する。
- いいえ……………プロジェクトの設定を変更しない。

次回から、このメッセージを表示させない場合は、チェックボックスをオンにします。この場合、必ず動画データに合わせてプロジェクトが設定されます。

4. 読み込まれる

動画データが読み込まれます。読み込まれた動画データは、画面のように「ストーリーボードビュー」に登録された状態で表示されます。



読み込まれた動画データ

用語

ストーリーボードビュー

Movie Studioに取り込んだ映像がサムネイル(小さな画像)で表示され、動画ファイルとして出力すると、左から順番に再生される。ここでサムネイルの順番を入れ替えてムービーのストーリーを作ることから、ストーリーボードビューと呼ばれる。

1-4 メディアを確認・削除する

動画データを選ぶと、「ストーリーボードビュー」と呼ばれる領域にメディアとして取り込まれます。ここで、取り込んだメディアを再生し、内容を確認します。不要なメディアは削除します。

メディアのプレビュー

利用したい動画を選んで「開く」ボタンをクリックすると、Movie Studioの「ストーリーボードビュー」という機能に取り込まれます。編集の第一歩は、取り込んだ動画データの確認作業からです。ちなみに、Movie Studioに取り込んだ素材データのことを「メディア」と呼び、その内容を確認することを「プレビュー」といいます。なお、Movie Studioでは、次のような用語を利用します。

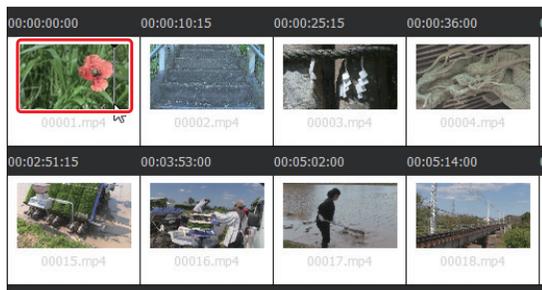
用語

メディア/プレビュー/サムネイル/イベント

- **メディア**……………Movie Studioに取り込んだ動画データ。Movie Studioには取り込んだが、タイムラインに配置していない素材データ。
- **プレビュー**……………取り込んだメディアを再生し、内容を確認すること。
- **サムネイル**……………「親指の爪(サムネイル)のように小さな画像」という意味。
- **イベント**……………「メディア」などタイムラインに配置した素材データ。タイトルのデータなども含む。

1・メディアを選択する

ここでは、ストーリーボードビューの左端上にあるサムネイルを選択します。選択すると、プレビューウィンドウに映像が自動的に再生表示されます。自動再生されない場合は、もう一度サムネイルをクリックしてください。



クリックする



再生表示される

用語

プレビューウィンドウ

編集中、あるいは選択したメディアの映像が表示されるウィンドウ。表示して、映像の内容や編集状態を確認する。

● サムネイルをスクラブしてプレビュー

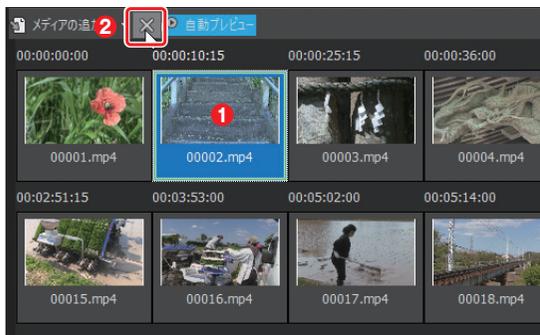
Movie Studioでは、サムネイル上でマウスを左右にドラッグすると、内容をザックリと確認できます。ビデオ編集では、このようなプレビュー方法を「スクラブ」と呼んでいます。



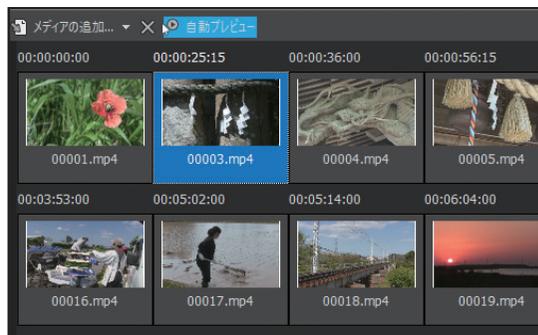
メディアの削除

メディアをプレビューして「この映像は要らない」場合は、メディアをストーリーボードビューから削除します。

ストーリーボードビューでメディアを選択すると、青枠で表示されます。ストーリーボードビューの上部左に、メディアの削除ボタン「×」があります。これをクリックします。



メディアを選択して①、クリックする②



「00002」が削除された

TIPS

メディアの追加

別のメディアをストーリーボードビューに追加したい、あるいは削除したメディアをもう一度取り込みたいという場合には、「メディアの追加／配置」を再実行します。



クリックする

1-5 プロジェクトの保存

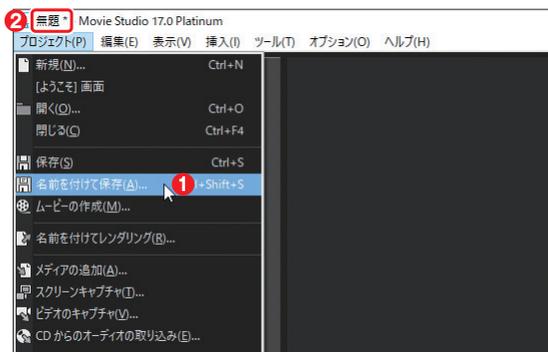
プロジェクトは、次の編集作業を始める前に必ず保存しましょう。編集作業で失敗しても、保存したプロジェクトでスピーディに再開できます。

名前を付けて保存

Movie Studioでは、新規にプロジェクトを設定すると「無題」という名前がデフォルト(初期設定)で設定されています。これを、わかりやすい名前を付けて保存します。

1・保存用コマンドの選択

初めてプロジェクトを保存する場合は、メニューバーから「プロジェクト」→「名前を付けて保存...」を選択します。なお、タイトルバーには「無題*」とプロジェクト名が表示されています。



- 1 クリックする
- 2 プロジェクト名が表示される

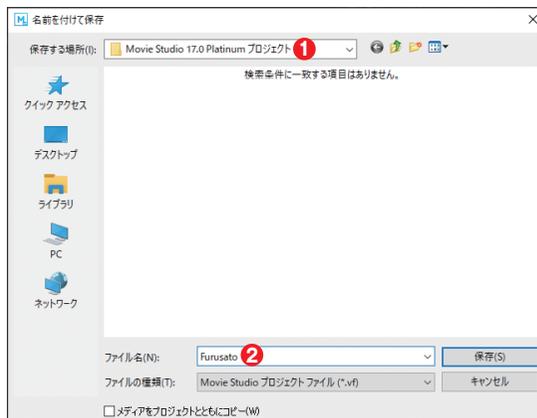
2・ファイル名を入力

「名前を付けて保存」ウィンドウが表示されるので、プロジェクトファイルを保存するフォルダーを開き、ファイル名を入力します。

POINT

未保存のマーク

プロジェクトを編集したが、その内容を保存していない場合、プロジェクト名の右に「*」というアスタリスクマークが表示されます。このマークが表示されていたら、プロジェクトが未保存ですので、保存を実行しましょう。

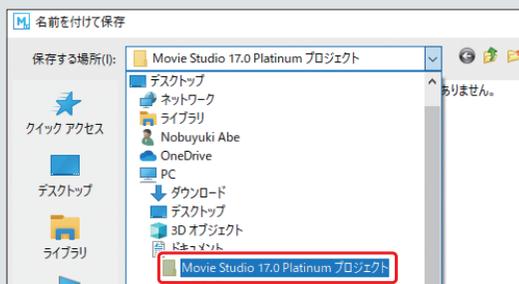


- 1 フォルダーを開く
- 2 入力する

POINT

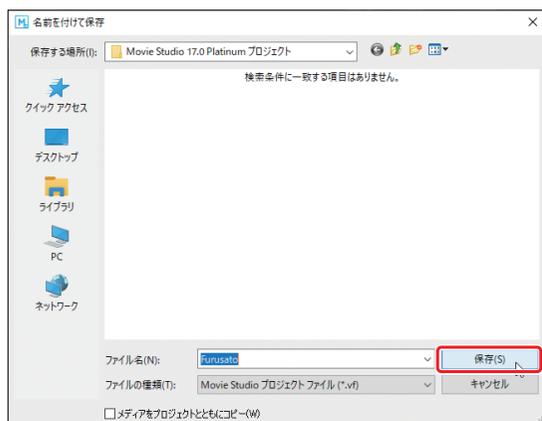
デフォルトのフォルダー

プロジェクトの保存先フォルダーは、デフォルトでは「ドキュメント」フォルダーの下に、「Movie Studio 17.0 Platinum プロジェクト」と設定されています。このままでもかまいませんが、すべてのプロジェクトがこのフォルダーに保存されます。ですので、必要に応じて個別のフォルダーに保存するとよいでしょう。



3・保存を実行

ファイル名を入力したら、「保存」ボタンをクリックします。これで、指定したフォルダーにプロジェクトファイルが保存されます。



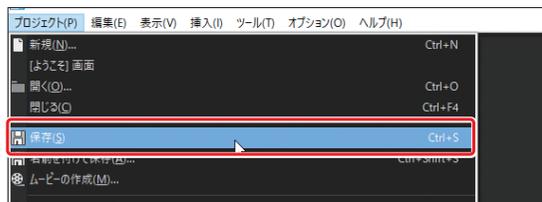
クリックする



保存されたプロジェクトファイル

● 次回からの保存

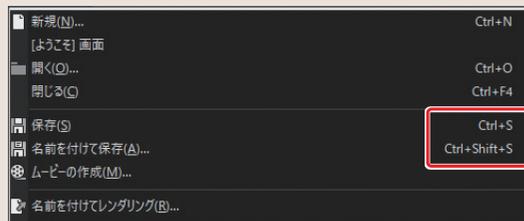
一度「名前を付けて保存」を実行したら、次回からは「保存」で上書き保存を行います。



TIPS

ショートカットキーがおすすめ

ショートカットキーを利用すると、スピーディに保存、上書きができます。ショートカットキーは、メニューバーでコマンドメニューを表示すると、コマンドの右側に表示されています。



- 保存 (Ctrl) + (S) キー
- 名前を付けて保存 (Ctrl) + (Shift) + (S) キー

1-6 素材を並べ替える

必要な映像だけを選択したら、次に、ストーリーボードビューで、メディアの並び順を変更します。これによって、ムービーにストーリーを設定できます。

ストーリーボード上で入れ替え

「ストーリーボードビュー」は、名前のとおり、ボード上でムービーのストーリーを作るための機能です。

1・メディアを選択する

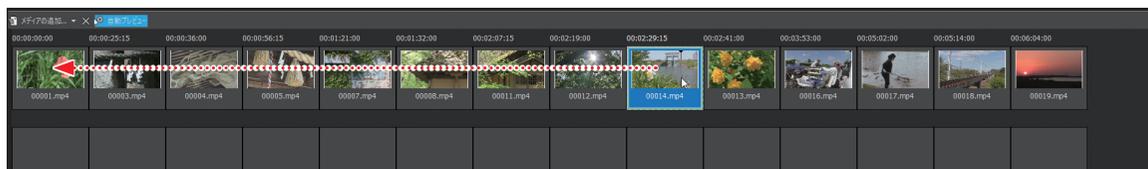
入れ替えたいクリップを選択します。選択は、メディアをクリックして内容をプレビューして確認します。



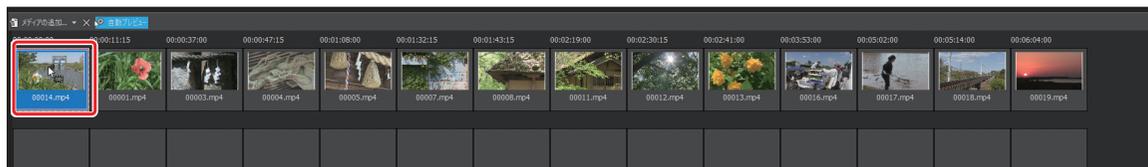
- ① クリックする
- ② プレビューで確認する

2・ドラッグ&ドロップで入れ替え

ビデオの編集では、ストーリーボードビューの左から右、そして上から下に再生すると決められています。並び順は、メディアのサムネイルをドラッグ&ドロップして入れ替えます。



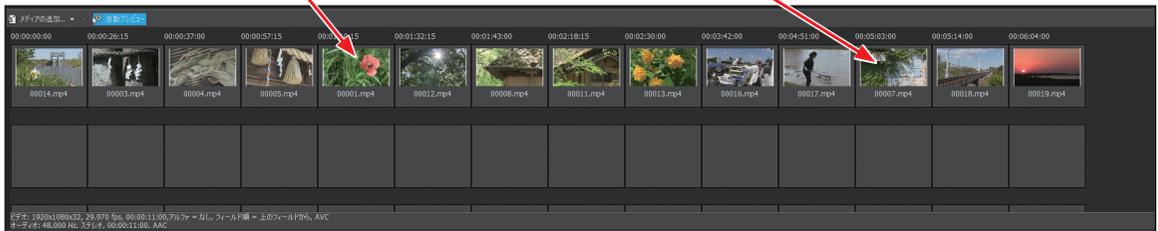
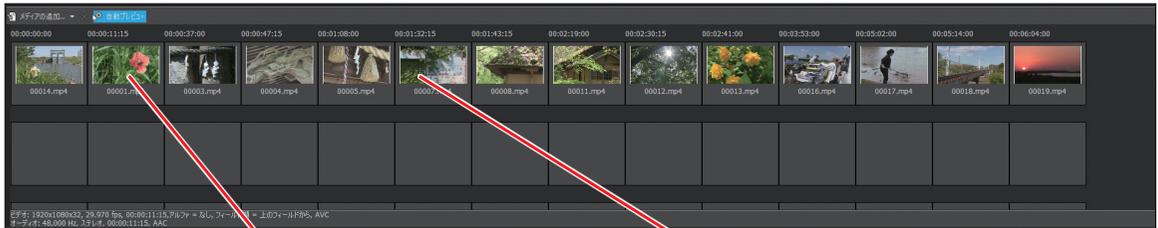
ドラッグする



ドロップする

3・他のクリップも並べ替え

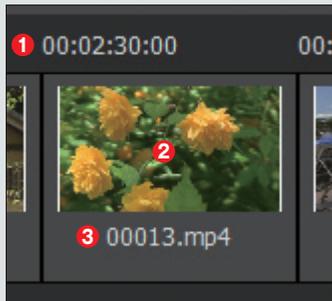
必要に応じて、他のクリップも並べ替えます。



POINT

ストーリーボードの情報

ストーリーボードに表示されているメディアには、3つの情報が表示されています。なお、タイムコードやフレームについては、60ページを参照してください。



- ① 開始タイムコード：プロジェクト全体の中で、該当のメディアが再生を開始する位置のタイムコード
- ② フレーム映像：動画データの1枚のフレーム映像
- ③ ファイル名：動画ファイルのファイル名

1-7 テロップを設定しよう!

ムービーにとって、タイトルはとても重要です。なお、タイトルのことをビデオ編集の世界では「テロップ」と呼んでいます。

メインタイトルのテキスト入力

ここでは、メインタイトルの設定方法について解説します。

1・メディアの選択

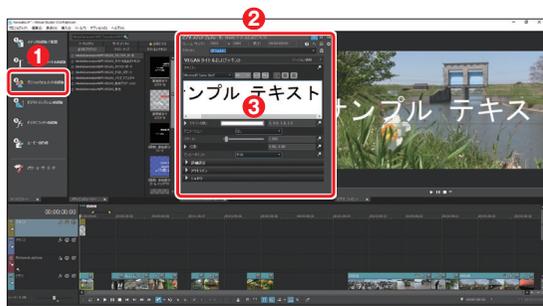
メインタイトルは、メディア（映像）と合成します。最初に、どのメディアと合成するのか、対象のメディアを選択します。



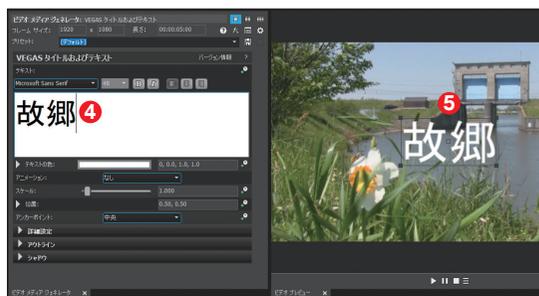
- ① クリックする
- ② プレビューで確認する

2・ビデオ メディアジェネレータでテキスト入力

クイックスタートメニューから、「②テキストおよびタイトルの追加」をクリックします。編集画面は、テキストを入力する「ビデオ メディアジェネレータ」画面に切り替わります。



- ① クリックする
- ② 「ビデオメディアジェネレーター」が表示される
- ③ ダミーのテキストを削除する



- ④ 新規にテキストを入力する
- ⑤ 入力したテキストが表示される

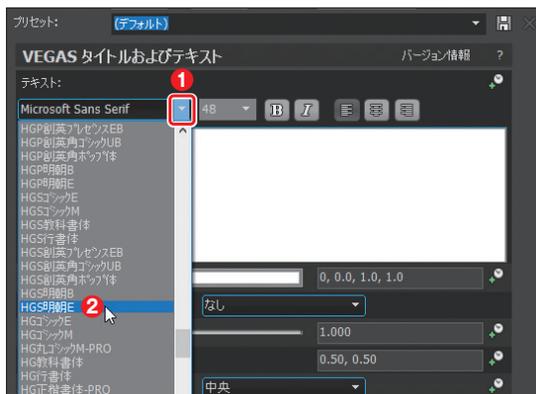
フォントの変更

メインタイトルは、フォント(書体)によってイメージが大きく変わります。ここでは、デフォルトがゴシック系なので、明朝系のフォントに変更してみます。

フォントを変更したいテキストをドラッグして、選択します。フォント一覧メニューを表示し、利用したいフォントを選択します。



テキストをドラッグして選択する



- ① クリックする
- ② フォントを選択する

テキストサイズの変更

テキストのサイズは、一覧から選択するか、あるいはキーボードからサイズ数値を入力します。

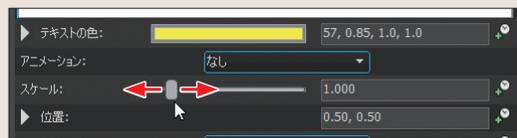


- ① クリックする
- ② 選択する

TIPS

「スケール」で調整

オプション「テキストの色」にある「スケール」でスライダーを左右にドラッグしても、文字サイズを調整できます。



テキストの色を変更する

テキストの色変更は、カラーパレットを表示します。「テキストの色」の頭にある▶をクリックすると、カラーパレットが表示されます。カラーパレットでは、色を選択するための「色空間」を利用します。ここでは、「(HxS)V」という色空間を利用します。



1 クリックしてカラーパレットを表示する



2 「(HxS)V」を選択する
3 カラーを選択する
4 色を確認する

テキストを縁取りする

メインタイトルを目立たせるために、オプションの「アウトラインの幅」のスライダーをドラッグし、アウトラインの幅と色を調整します。



1 クリックして展開する
2 ドラッグして調整する



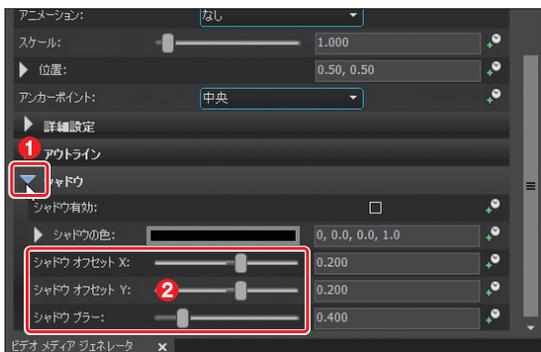
アウトラインが表示される

シャドウの設定

よりタイトルを目立たせるために、シャドウ(影)を設定します。設定は、「ビデオ メディアジェネレータ」のオプションにある「シャドウ」を利用します。

1・「シャドウ」のパラメーターを表示

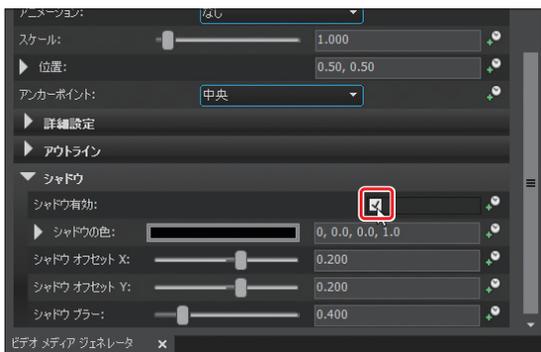
「シャドウ」の▶をクリックし、パラメーターを表示・調整します。



- ① クリックして展開する
- ② 調整する

2・影を設定する

「シャドウ有効」のチェックボックスをクリックして有効にすると、影が設定されます。影の状態は、パラメーターで調整します。



▼シャドウのパラメーター

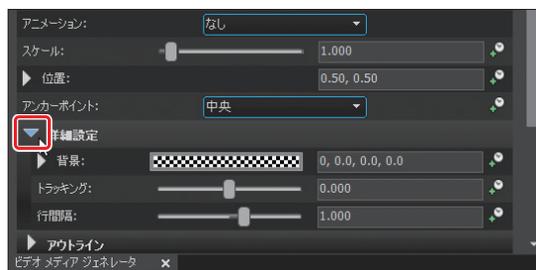
シャドウ オフセットX	テキストと影との左右方向の距離。
シャドウ オフセットY	テキストと影との上下方向の距離。
シャドウ ブラー	影の輪郭のボケ具合。

テキストの文字間隔の調整

文字と文字との間隔を「字間」といいますが、これを調整します。

1・「詳細設定」のパラメーターを表示

「詳細設定」の▶をクリックし、パラメーターを表示します。



クリックする

2・「トラッキング」で調整

「トラッキング」(文字と文字との間隔)のスライダーを左右にドラッグし、文字間隔を調整します。



テキストの位置調整

テキストの表示位置の調整は、プレビュー画面上でテキストをドラッグするほか、「ビデオ メディアジェネレータ」のオプション「位置」でも調整できます。

● ドラッグで調整

テキストが選択されていると、黒い枠と■が表示されています。この枠の中央にマウスを合わせると、上下左右の矢印にマウスが変わるので、そのままドラッグします。



● 「位置」で調整

「位置」のオプションを展開してパラメーターを表示します。ここで四角枠の中にある「+」をドラッグすると、表示位置を変更できます。



ドラッグする



変更された

1-8 トラックの表示を調整しよう!

前節(1-7)の操作でテロップを入れると、ストーリーボードビューの表示からタイムラインの表示に切り替わります。ここでの表示を整えましょう。

タイムラインの表示

「②テキストおよびタイトルの追加」を実行すると、それまでのストーリーボードビューではなく、「タイムライン」と呼ばれる表示に切り替わっています。ここでの表示操作を覚えておきましょう。

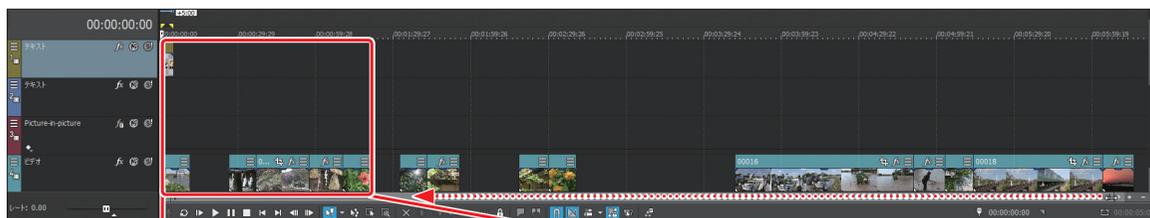
用語

タイムライン(→P.78)

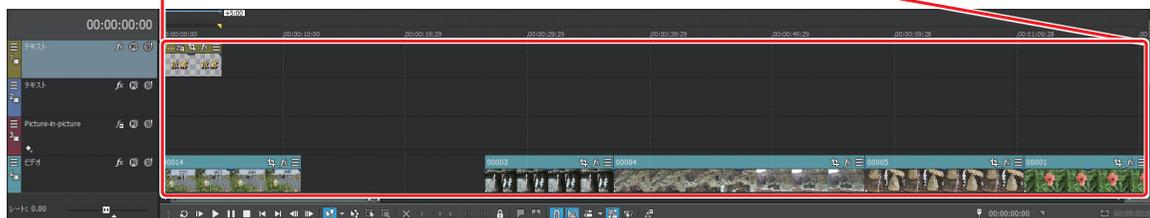
ビデオ編集を行うためのメインの作業エリア。トラックと呼ばれる機能を備え、ここでメディアを操作する。なお、高度な編集では、このタイムラインで編集を行う。

1・タイムラインのズームイン

編集画面の下半分が「タイムライン」と呼ばれる表示に切り替わっています。ここには、メディアを配置した「トラック」が表示されています。この表示は、タイムライン下部にあるスライダーをドラッグして、表示サイズを変更できます。たとえば、スライダーの右端を左にドラッグすると、ズームイン(拡大)できます。



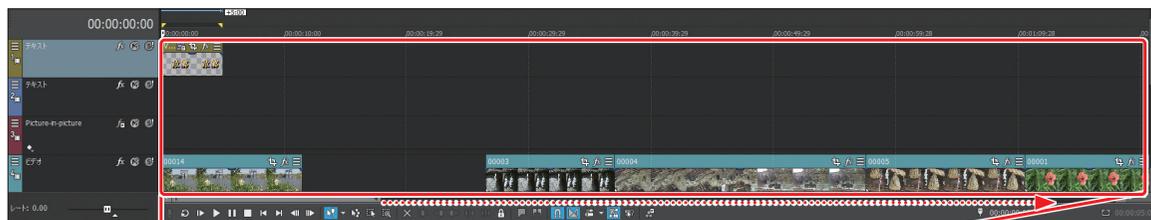
ドラッグする



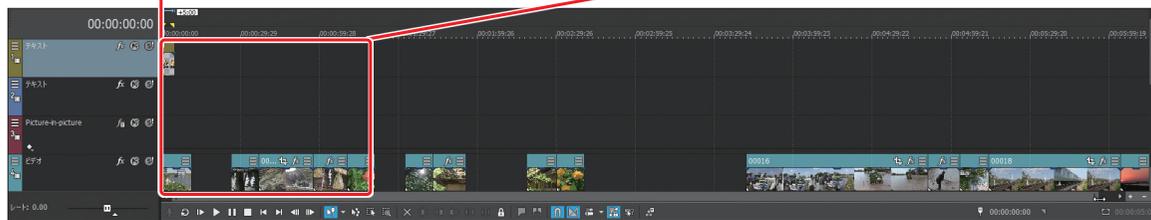
ズームイン

2・タイムラインのズームアウト

タイムラインのスライダーを、ズームインとは反対の方向へドラッグすると、タイムラインがズームアウト（縮小）表示されます。



ドラッグする



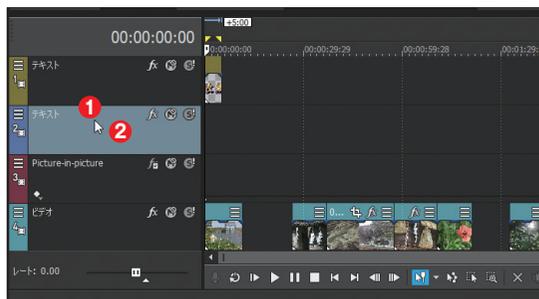
ズームアウト

トラックの削除

クイックスタートメニューの「②テキストおよびタイトルの追加」を実行すると、「テキスト」というテキストデータを編集するためのトラックが追加されます。本書でも、「1-7」でメインタイトルを設定したので、デフォルトで持っていたテキストトラックの他に、もう1つテキストトラックが追加されています。そこで、不要なトラック「2 テキスト」を削除します。

1・削除するトラックを選択

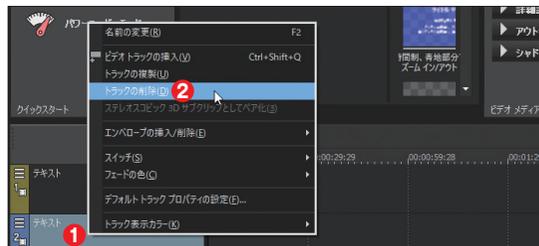
トラックの先頭部分を「トラックヘッダー」といいますが、ここの「2 テキスト」が不要なので、トラックヘッダー部分をクリックします。クリックすると、色が表示されます。



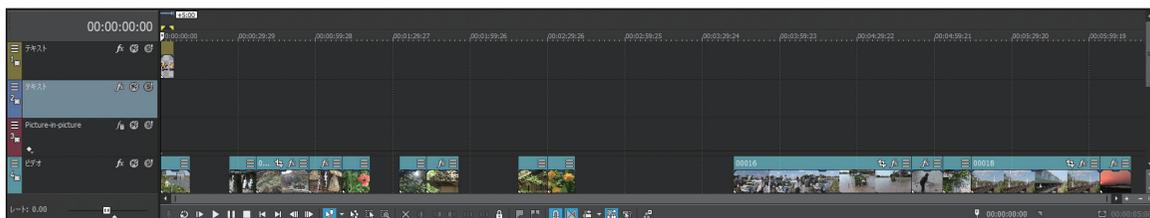
- 1 クリックする
- 2 色が表示される

2. 「トラックの削除」を選択

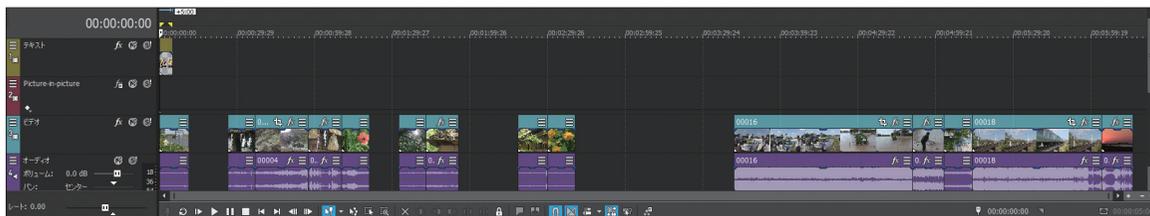
トラックヘッダー部分でマウスを右クリックし、表示されたメニューから「トラックの削除」を選択します。



- ① 右クリックする
- ② 選択する



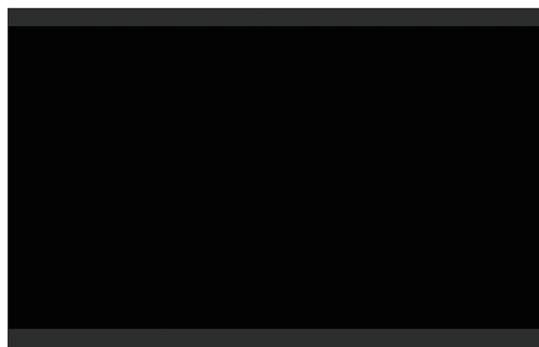
削除前



削除後

ギャップの処理

タイムラインに「ビデオ」という名前のトラックがあります。ここでは、Movie Studioに取り込んだメディアが配置されています。このメディアは、トラックの左から右へ再生されますが、途中、抜けている部分があります。これは、「1-4 メディアを削除する」の操作で、メディアを削除した跡なのです。この空いている部分を「ギャップ」といい、再生すると何も映像のない黒の状態が表示されます。したがって、ビデオ編集では、このギャップを必ず削除しなければなりません。



ギャップは黒く表示される

1・ギャップを選択

ギャップのあるトラックの位置で、タイムラインの数字が表示されているエリアの上の位置(マーカーバー)でクリックすると、再生ヘッドが移動します。



- ①クリックする
- ②クリックした位置に移動する

2・ギャップを閉じる

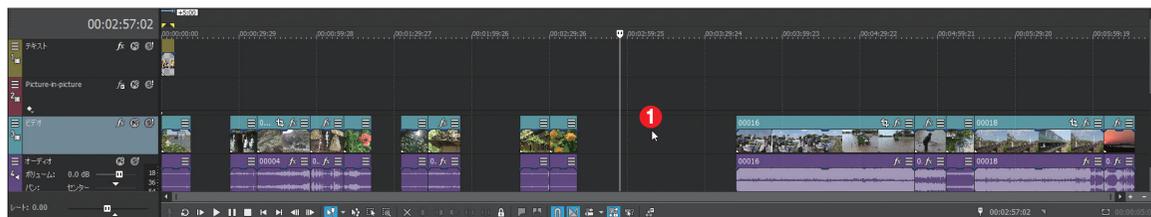
ビデオトラックのギャップの部分で右クリックすると、メニューが表示されます。ここで「ギャップを閉じる」を選択します。



- ①ここで右クリックする
- ②選択する

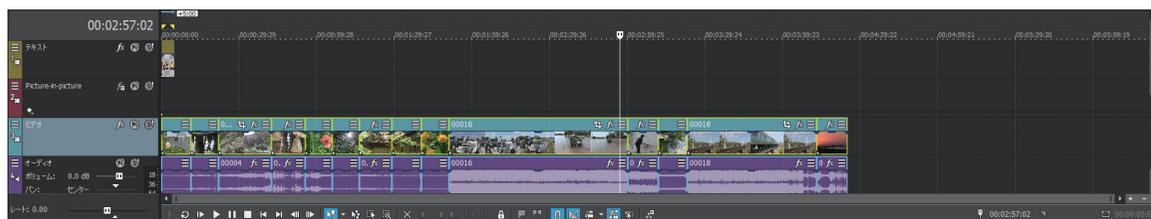
3・すべてのギャップがなくなる

どこか一箇所ですべてのギャップを閉じるを実行すると、トラックにあるすべてのギャップが削除されます。



「ギャップを閉じる」実行前

- ①ここで実行



「ギャップを閉じる」実行後

1-9 グラフィックエレメントを追加しよう!

クイックスタートの「③グラフィックエレメントの追加」を利用すると、さまざまなグラフィック機能が利用できます。ここでは、グラデーション機能を利用してみましょう。

「グラフィックエレメントの追加」メニュー

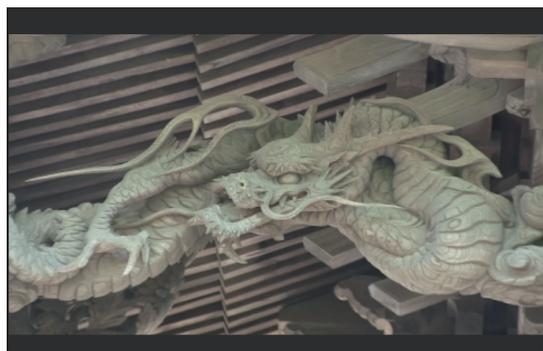
クイックスタートの「③グラフィックエレメントの追加」をクリックすると、「メディアジェネレーター」ウィンドウが表示されます。ここでは「クレジット_ロール」や「単色」など、7種類のグラフィック効果を利用できます。



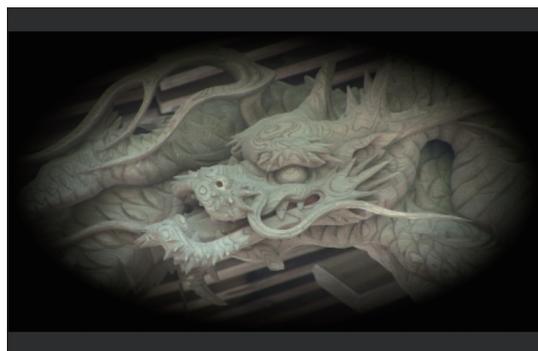
- ① クリックする
- ② 「メディアジェネレーター」ウィンドウ

● 「楕円状」を使ったグラフィック効果

ここでは、「色のグラデーション」というエフェクトを、イベントに設定してみます。



設定前



設定後

ビデオトラックを追加する

Movie Studioでは、グラフィックエレメントを1つのイベントとしてタイムラインに配置します。グラフィックエレメントとは、一種の画像データなのです。そのため、映像のイベントとは別のイベントとしてタイムラインに配置し、これらを合成しているのです。

そこで必要となるのが、映像のイベントとは別にグラフィックエレメントを配置するためのトラックを追加することです。さっそく追加してみましょう。

1・「ビデオトラックの挿入」

トラックを追加したい位置でトラックヘッダー部分で右クリックし、表示されたメニューから「ビデオトラックの挿入」をクリックします。



- ① 右クリックする
- ② クリックする

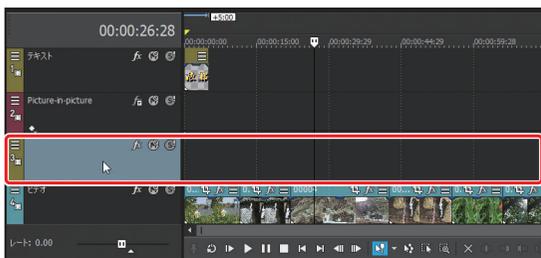
TIPS

ショートカットキー

トラック追加のショートカットキーは、**[Ctrl] + [Shift] + [Q]** キー。

2・トラックが追加される

右クリックしたトラックの上に、トラックが追加されます。



3・トラック名を入力

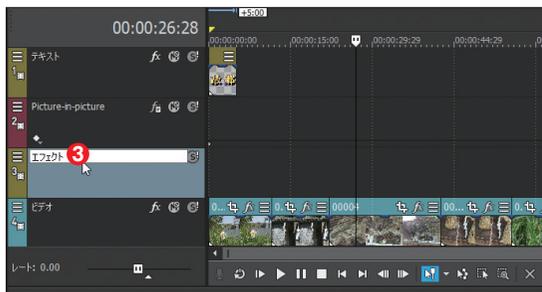
トラックヘッダーの空白部分をダブルクリックします。このとき、マウス位置に「トラック名」と表示されています。



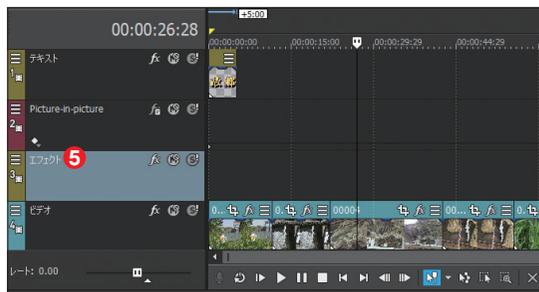
①ダブルクリックする



②テキストボックスが表示される



③名前を入力する
④[Enter] キーを押す



⑤トラック名が設定される

グラフィックエレメントを追加する

グラフィックエレメントの「色のグラデーション」から、「楕円状(透明から黒)」というグラフィックエレメントを、イベントに設定してみましょう。

1・「色のグラデーション」を表示する

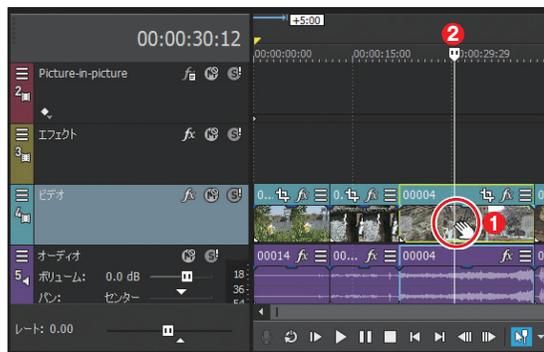
メディアジェネレーター「色のグラデーション」をクリックし、色のグラデーションのウィンドウを表示します。「色のグラデーション」ウィンドウから、利用したいグラフィックエレメントを選択します。ここでは、「楕円状(透明から黒)」を選択します。



①クリックする
②表示される
③選択する

2・イベントを選択する

次に、タイムラインの「ビデオ」トラックで、グラフィックエレメントを設定したいイベントを選択します。イベントをクリックすると再生ヘッドが移動するので、プレビューウィンドウでイベントの内容を確認します。



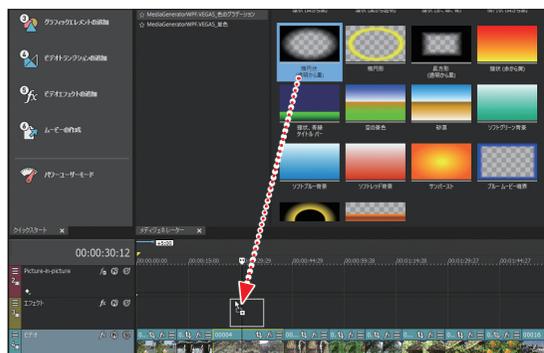
- ① イベントを選択する
- ② クリックした位置に移動



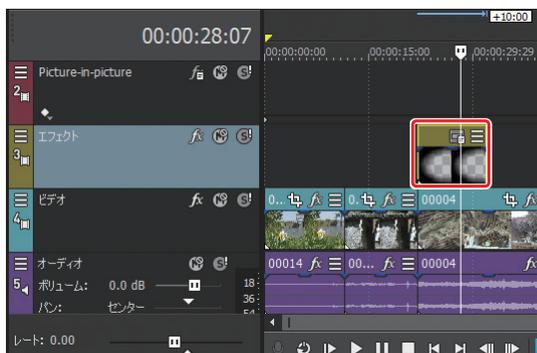
内容を確認する

3・グラフィックエレメントを配置

選択したグラフィックエレメントを、追加したトラックにドラッグ&ドロップで配置します。配置位置は、「2」の操作で選択したイベントの上に配置します。このとき、グラフィックエレメントの始点とイベントの始点(あるいは終点)を合わせてください。青いラインが表示されます。



ドラッグする



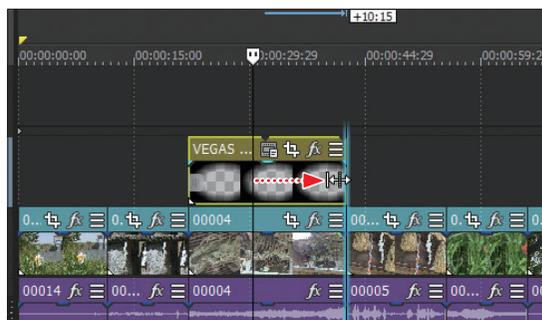
配置された

4・長さを合わせる

トラックに配置したグラフィックエレメントを、イベントの長さと同じに合わせます。画面のようにグラフィックエレメントが短い場合は長く、逆にイベントよりも長い場合は短くします。操作は、グラフィックエレメントの終点にマウスを合わせ、右ヘドレッジします。この作業を「トリミング」(→P.98)といいます。



終点にマウスを合わせる

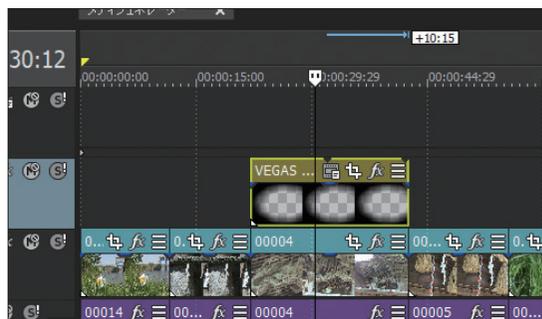


ドラッグする



5・設定を確認

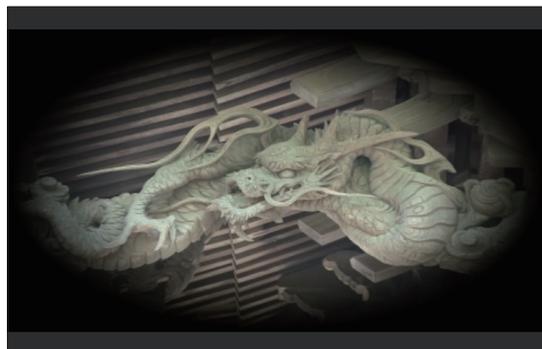
編集画面右上に「ビデオ メディアジェネレータ」ウィンドウが表示され、「色のグラデーション」の設定パネルが表示されています。このパネルの操作については、Chapter 4で解説しています。このウィンドウの下に「ビデオプレビュー」というタブがあるので、これをクリックすると、効果を確認できます。



調整完了



- 1 設定パネル
- 2 タブをクリックする



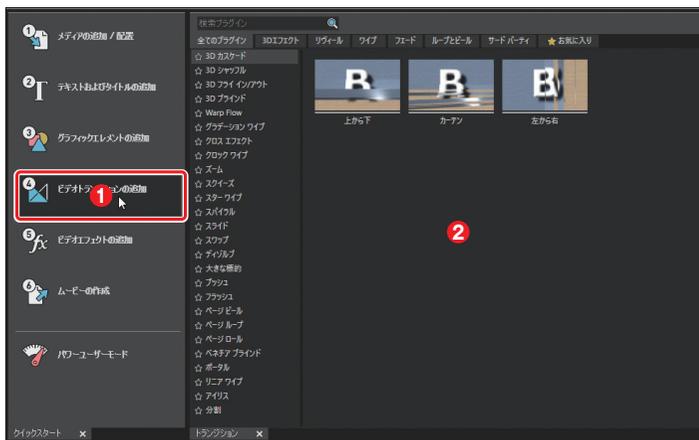
効果を確認する

1-10 ビデオをスムーズに切り替えよう! (トランジション)

イベントとイベントが切り替わる際、急に切り替わるので唐突感があります。これを和らげるための機能が、「トランジション」と呼ばれる機能です。

「ビデオトランジションの追加」メニュー

クイックスタートの「④ビデオトランジションの追加」をクリックすると、「トランジション」ウィンドウが表示されます。ここには数多くのトランジションエフェクトが登録されており、カテゴリーで分けられています。なお、トランジションの詳細については106ページで解説していますので、そちらを参照してください。さっそく、トランジションを設定してみましょう。



- ① クリックする
- ② 「トランジション」ウィンドウ

● 「ページピール」を使ったトランジション効果

ここでは、「ループとピール」というタブの「ページピール」というカテゴリーにある、デフォルトの「ページピール」というトランジションをイベントに設定してみます。

トランジション設定前



トランジション設定後

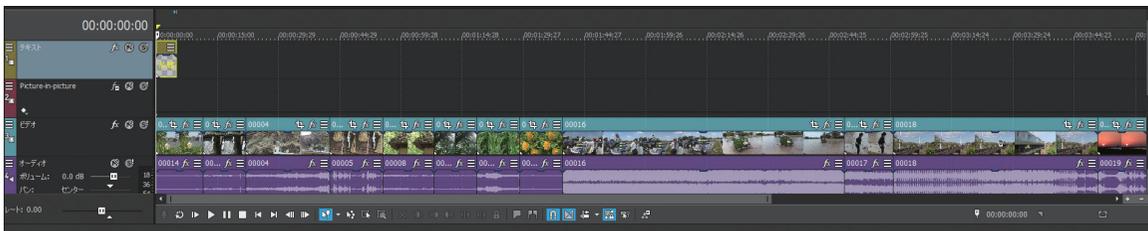


トランジションを選択

トランジションは、イベントが切り替わる際に利用される特殊効果です。トランジションは、「トランジション」ウィンドウで選択します。

1・タイムラインを表示する

編集画面の下部部分がタイムライン表示ではなく、ストーリーボードビューの場合は、「③グラフィックエレメントの追加」などを選択してタイムラインを表示した後、「④ビデオトランジションの追加」を選択してください。



タイムラインを表示

2・トランジションを選択する

トランジションは、カテゴリ「ページピール」にある「デフォルト」を選択します。このデフォルトのトランジション名は「デフォルト」とありますが、正式名称は「ページピール」です。なお、トランジションの選択方法には、下図①のどのタブをクリックするかによって2種類あります。



- ①「全てのプラグイン」タブをクリックする
- ②「ページピール」をクリックする
- ③ 選択する



- ①「ループとピール」タブをクリックする
- ②「ページピール」をクリックする
- ③ 選択する

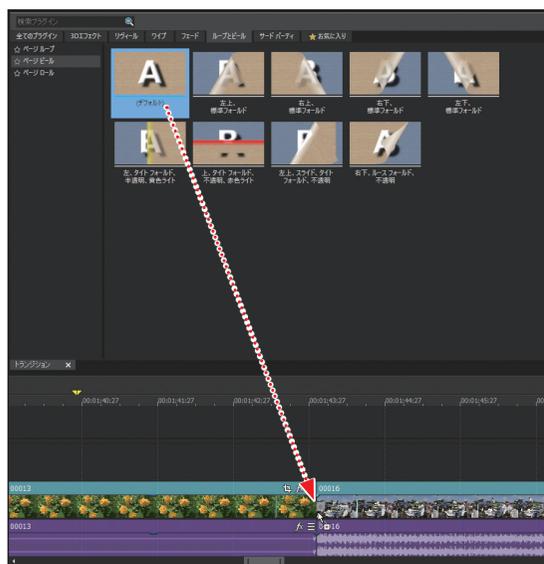
トランジションを設定

「トランジション」ウィンドウで利用したいトランジションを選択したら、タイムラインに配置されている映像イベントとイベントの「接合点」(クリップとクリップが接続して並んでいる部分)に、トランジションをドラッグ&ドロップで配置します。

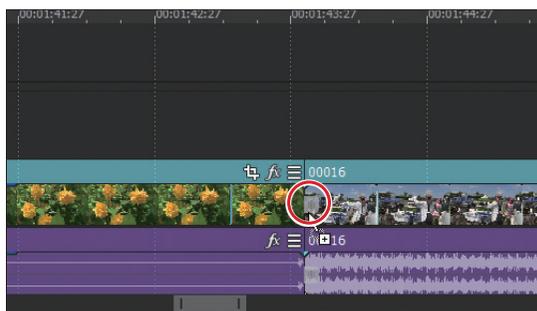
1・接合点にドラッグ&ドロップする

選択したトランジションを、イベントとイベントが接合しているサムネイル部分の接合点にドラッグ&ドロップします。

このとき、接合点には半透明の白い四角形  が表示されるので、この部分にマウスを合わせて「+」の付いた矢印に変わったら、ドロップします。



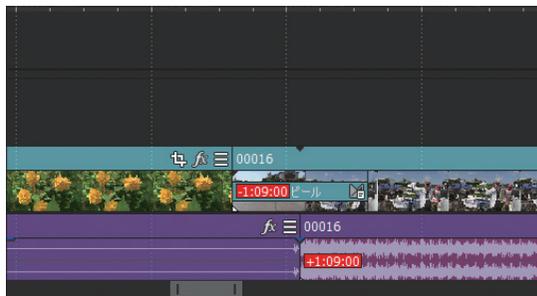
ドラッグする



接合点にドロップする

2・トランジションが設定される

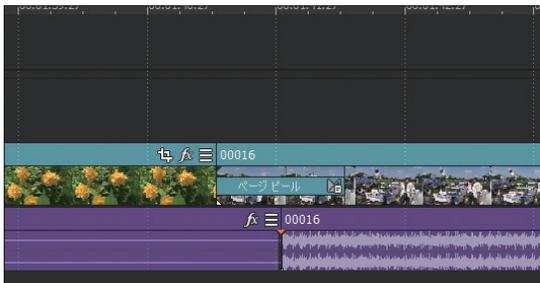
クリップとクリップの間に、トランジションが設定されます。このとき、トランジション用に映像のフレームが処理されたのに対し、音声データの部分は処理されていないので、その誤差が赤枠で表示されています。なお、再生にはとくに問題はありません。



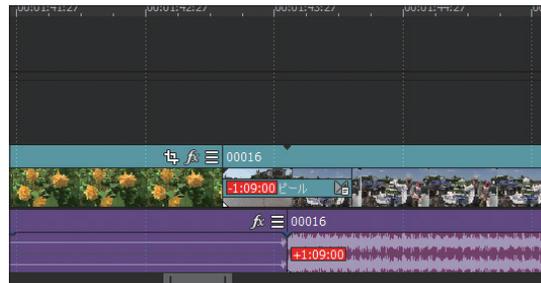
トランジション設定の前にトリミングする場合

トランジションを設定する前に、1つ実行しておくことがあります。それが、「トリミング」という作業です。トリミングについての詳細は98ページで解説していますが、簡単にいえば、イベントの長さの調節です。イベントの前後をトリミングすることによって、そのイベントの前途に「のりしろ」として見えなくなった部分が設定されます。これを利用してトランジションを設定すると、赤い枠の数値は表示されません。

トリミング後にトランジション設定

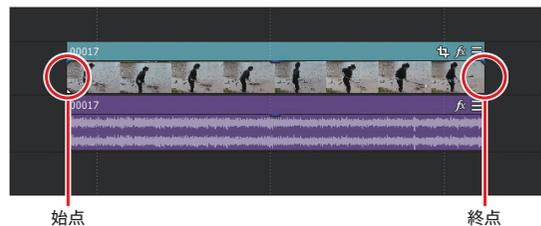


トリミングせずにトランジション設定



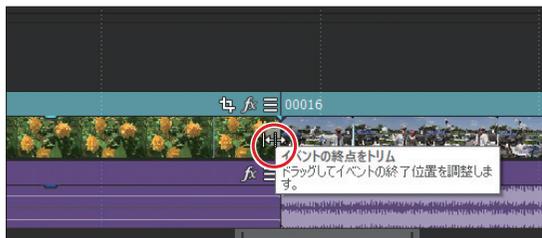
イベントの始点と終点

ここで、イベントの始点と終点を確認しておきましょう。本書では、イベントの先頭を「始点」、イベントの終端を「終点」と表記しています。トリミング作業では、この始点と終点を、マウスでドラッグして調整します。

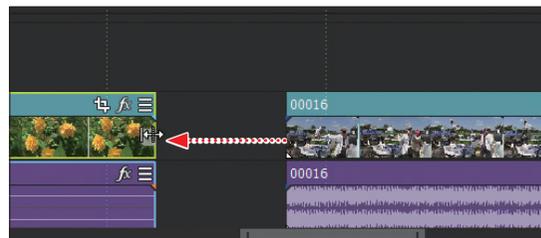


1・終点をトリミングする

イベントとイベントの接合点のうち、接合している左側のイベントの終点にマウスを合わせ、左にドラッグします。このとき、「イベントの終点をトリム」とメッセージが表示されます。これで、左側のイベントの終点がトリミングされます。なお「トリム」というのは、トリミングのことです。



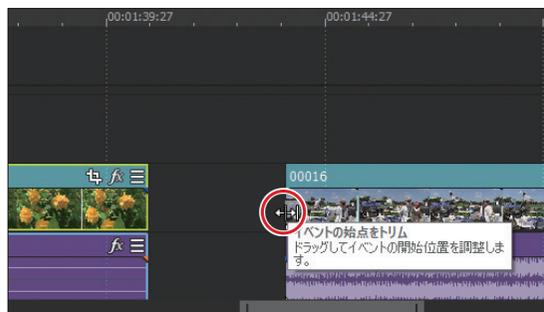
終点にマウスを合わせる



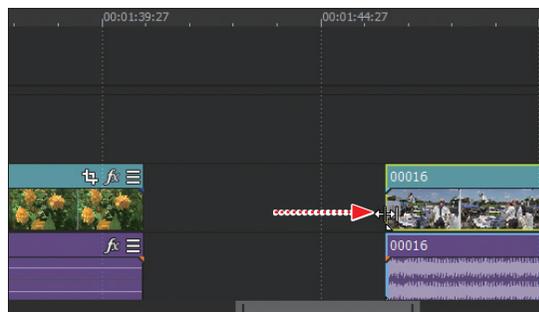
終点をドラッグする

2・始点をトリミングする

イベントとイベントの接合点のうち、接合している右側のイベントの始点にマウスを合わせ、右にドラッグします。このとき、「イベントの始点をトリム」&メッセージが表示されます。これで、右側のイベントの始点がトリミングされます。



始点にマウスを合わせる



始点をドラッグする

3・ギャップを削除する

イベントとイベントの間に「ギャップ」ができます。ギャップとギャップの削除については30ページで解説しましたが、同様の方法でギャップを削除します。



- ① 右クリックする
- ② クリックする

POINT

ギャップを発生しないトリミング方法

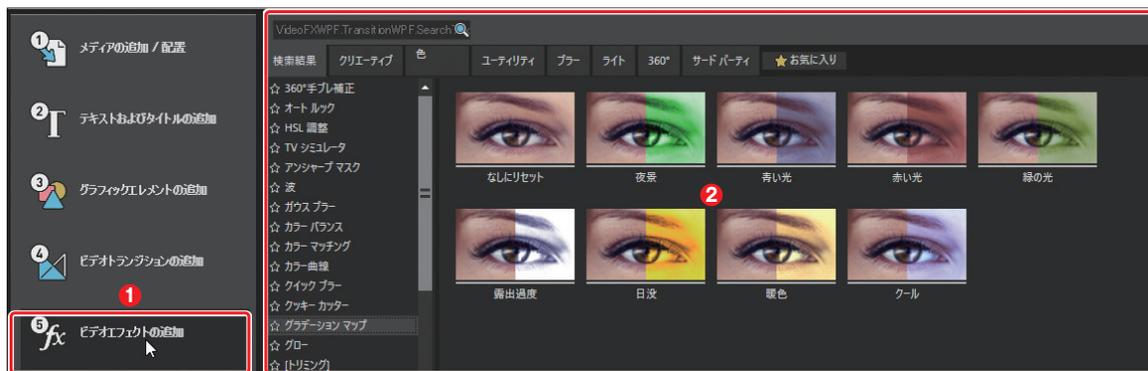
「自動リップル」を利用すると、ギャップを発生せずにトリミングできます。利用方法については、88ページを参照してください。

1-11 ビデオエフェクトを追加しよう!

映像のイベントにエフェクト効果を設定するのが「⑥ビデオエフェクトの追加」です。ここでは、映像を古い写真風に演出するエフェクトを追加してみましょう。

「ビデオエフェクトの追加」メニュー

クイックスタートの「⑥ビデオエフェクトの追加」をクリックすると、「ビデオFX」ウィンドウが表示されます。ここには数多くのビデオエフェクトが登録されており、カテゴリーで分けられています。なお、ビデオエフェクトの詳細については110ページで解説していますので、そちら参照してください。



- ① クリックする
- ② 「ビデオFX」ウィンドウ

● 「古い写真」を使ったエフェクト効果

ここでは、「セピア」というカテゴリーにある「古い写真」というエフェクトを、イベントに設定してみます。

エフェクト設定前



エフェクト設定後

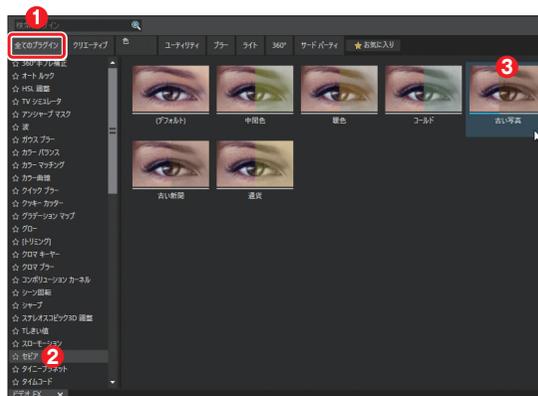


エフェクトを選択

エフェクトは、イベント全体に特殊効果が適用されます。エフェクトは、「ビデオFX」ウィンドウで選択します。

1.エフェクトを選択する

エフェクトは、「全てのプラグイン」タブをクリックし、カテゴリー「セピア」にある「古い写真」を選択します。



- ① 「全てのプラグイン」タブをクリックする
- ② 「セピア」をクリックする
- ③ 選択する

POINT

効果のプレビュー

ウィンドウに表示されているサムネイルにマウスを合わせると、エフェクト効果をプレビュー（参照）できます。



TIPS

カテゴリーの検索

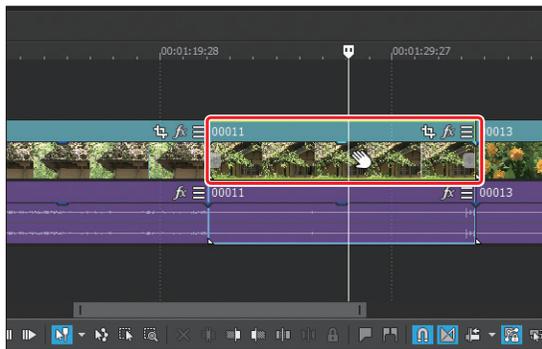
カテゴリーの数が多い場合、検索ボックスを利用すると、スピーディに目的のエフェクトを選択できます。



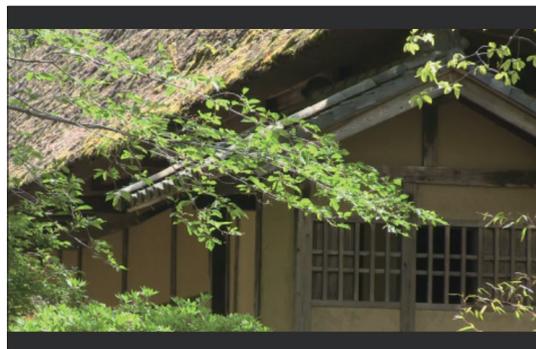
- ① 入力する
- ② 検索表示されるのでクリックする
- ③ 表示される

2・イベントを選択する

タイムラインに配置されているイベントの中から、エフェクトを設定したいイベントをクリックして選択します。選択すると、プレビューウィンドウに映像が表示されます。



イベントを選択する

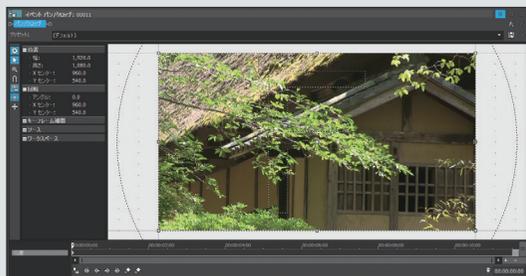


映像を確認する

POINT

先にエフェクトを選択

エフェクトを設定する場合、利用したいエフェクトを選択してからイベントを選択します。イベントを選択後に「ビデオエフェクトの追加」を選択すると、「ビデオイベントFX」ウィンドウが表示されます。このウィンドウは、エフェクトとカスタマイズするためのウィンドウです。



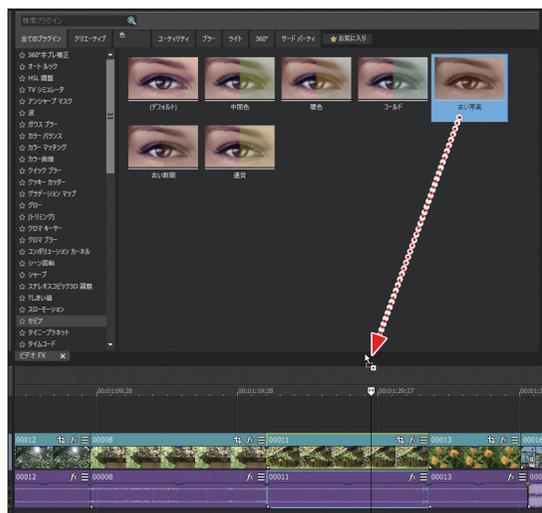
「ビデオイベントFX」ウィンドウ

エフェクトを設定する

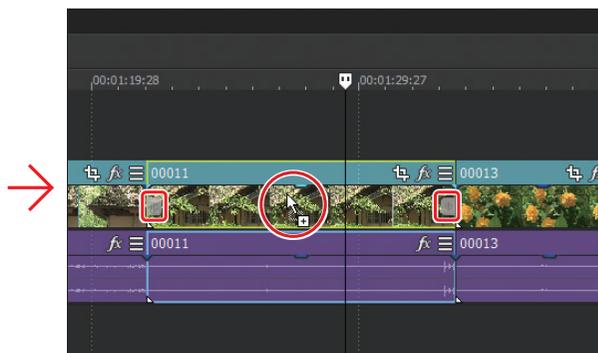
「エフェクト」ウィンドウで利用したいエフェクトを選択したら、タイムラインに配置されているイベント上にエフェクトをドラッグ&ドロップで適用します。

1・イベント上にドラッグ&ドロップする

選択したエフェクトを、先に確認しておいたイベント上にドラッグ&ドロップします。このとき、接合点には半透明の白い四角形■が表示されます。グラフィックエレメントとは異なり、ビデオエフェクトはイベント上に重ねます。



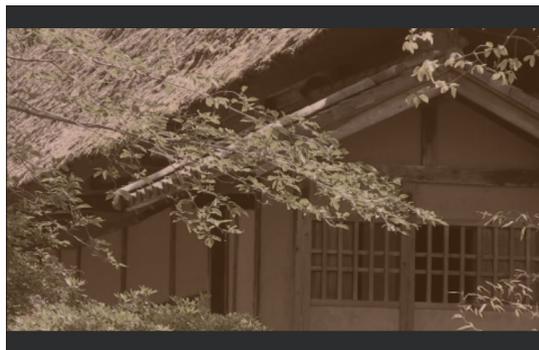
ドラッグする



イベント上にドロップする

2・エフェクトが適用される

イベント上にエフェクトをドラッグ&ドロップすると、エフェクトが適用されます。エフェクトが適用されると、プレビューウィンドウでエフェクトを確認できます。



エフェクトが適用される

エフェクトを追加する

エフェクトは、1つのイベントに複数設定できます。先の「古い写真」に「タイムコード」を追加設定してみましょう。



エフェクトの「タイムコード」をイベントに追加

1.エフェクトを選択する

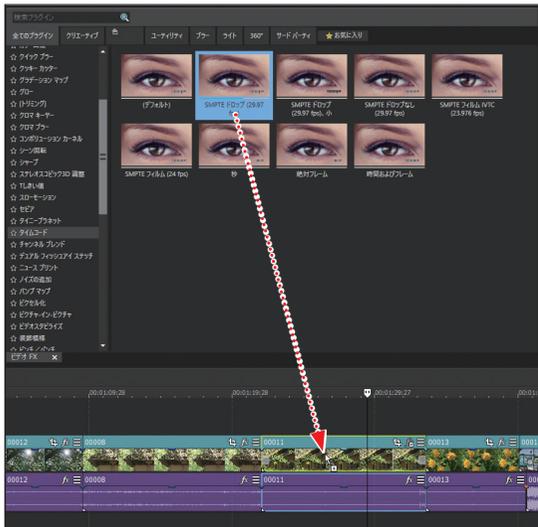
エフェクトのカテゴリーから「タイムコード」→「SMPTEドロップ(29.97fps)」をクリックします。

2.エフェクトをドラッグ&ドロップ

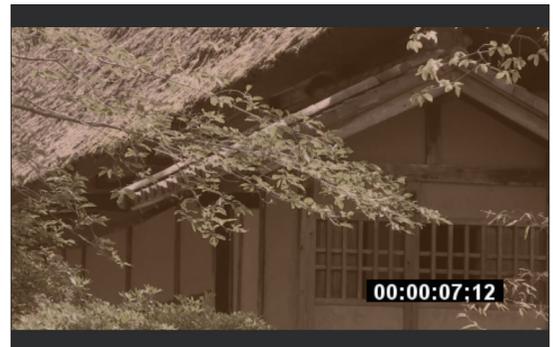
選択したエフェクトを、すでにエフェクトが設定されているイベントにドラッグ&ドロップします。



- ①カテゴリーをクリックする
- ②エフェクトをクリックする



エフェクトをドラッグ&ドロップ



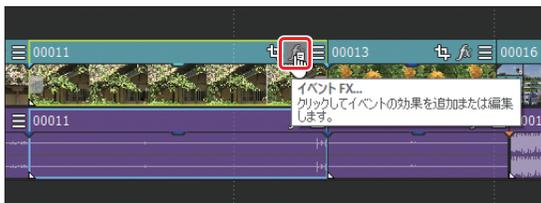
エフェクトが追加される

エフェクトを削除する

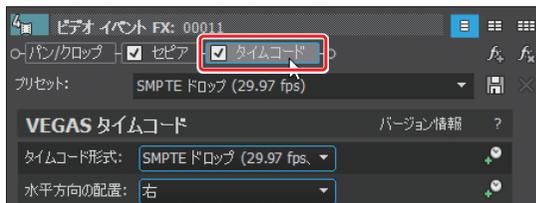
イベントに追加したエフェクトを削除してみましょう。

1.「ビデオイベントFX」パネルを表示して選択する

エフェクトを設定したイベントの右上にある「fx」（イベントFX）ボタンをクリックします。「ビデオイベントFX」パネルが表示されるので、チェーンのように連続して繋がったエフェクト名から削除したいエフェクトを選択します。



クリックする



エフェクトを選択する

2.エフェクトを削除する

パネルの右上にある「fx ×」（選択されたプラグインの削除）ボタンをクリックします。これで、エフェクトが削除されます。



クリックする

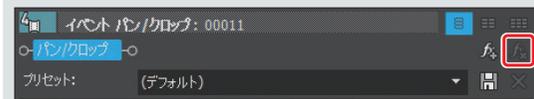


削除される

POINT

「パン／クロップ」エフェクトは削除できない

チェーンの先頭に「パン／クロップ」エフェクトが設定されています。これは、全てのイベントにデフォルトで設定されているエフェクトです。「パン／クロップ」エフェクトは、削除できません。エフェクトを選択しても、「選択されたプラグインの削除」ボタンはアクティブになりません。



アクティブにならない

1-12 ムービーを出力しよう!

編集の終了したプロジェクトを、動画ファイルとして出力してみましょう。ここでは、パソコンのハードディスク上にMP4形式の動画ファイルとして出力する方法を解説します。

MP4形式の動画ファイルを出力する

編集の終了したプロジェクトを出力してみましょう。ここでは、MP4形式の動画ファイルを、パソコンのハードディスク上に出力する方法を解説します。

1・「ムービーの作成」を選択する

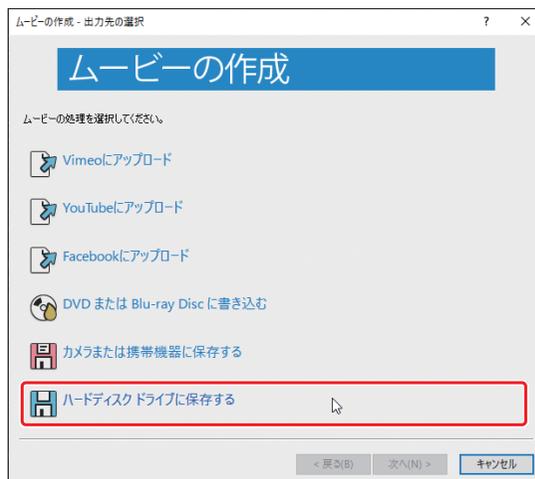
動画ファイルとして出力する場合は、クイックスタートメニューで「⑥ムービーの作成」をクリックします。



クリックする

2・出力先を選択する

「ムービーの作成」メニューが表示されるので、動画ファイルの出力先を選択します。ここでは、「ハードディスクドライブに保存する」を選択します。

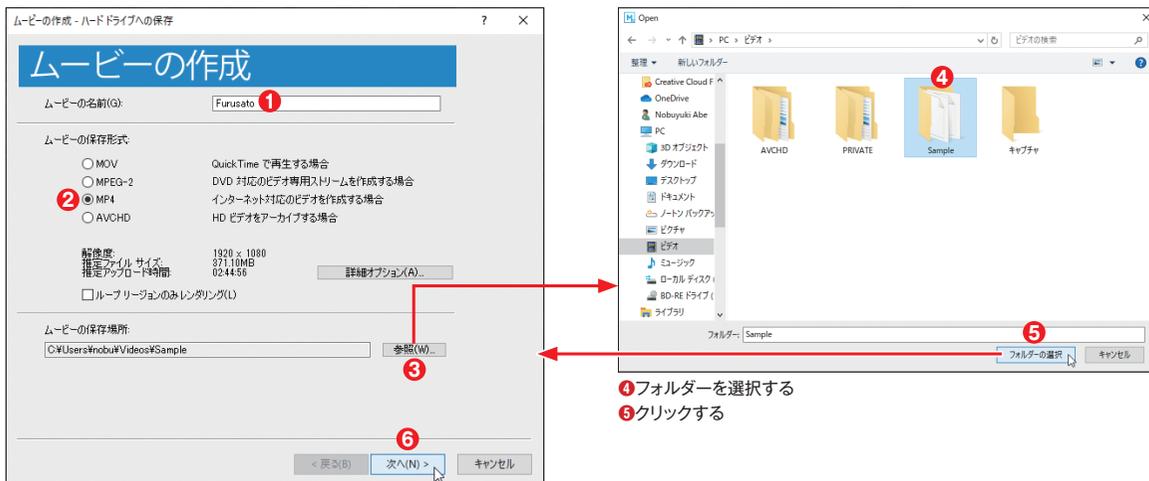


クリックする

3・保存形式を選択する

メニューが動画ファイルの設定パネルに切り替わります。ここでは最低限、次の3点を設定します。なお、保存先フォルダーは、「参照」ボタンをクリックして選択できます。

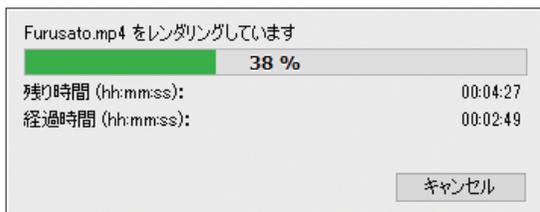
ムービーの名前	好みの名前。デフォルトはプロジェクト名が表示される。
ムービーの保存形式	出力する動画のファイル形式を選択。ここではMP4を選択する。
ムービーの保存場所	ファイルの出力先フォルダーを選択する。



- ①ファイル名を設定する
- ②保存形式を選択する
- ③クリックする
- ④クリックする

4・レンダリングが開始される

ファイルの出力作業が開始されます。これを「レンダリング」といいます。



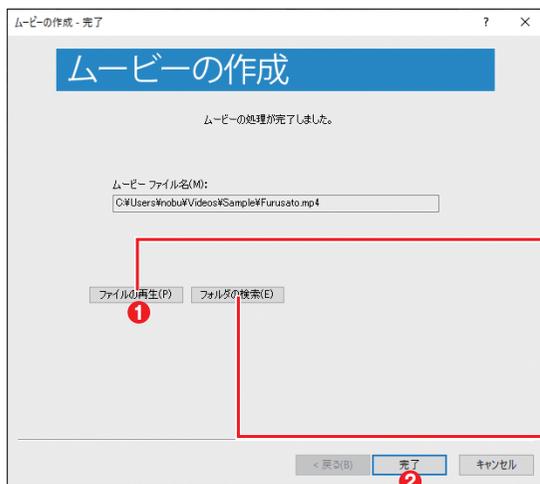
用語

レンダリング

「レンダリング」というのは、編集の終了したプロジェクトを、ユーザーが指定したファイル形式に変換しながら書き出す作業のことをいいます。

5・ムービーが出力される

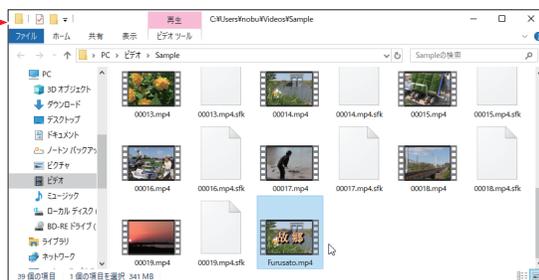
ファイル出力が終了すると、「ムービーの処理が完了しました。」と表示されます。ここでは、「ファイルの再生」で出力したムービーが再生されます。また、「フォルダの検索」では、出力した動画ファイルの保存先フォルダが表示されます。確認したら、「完了」ボタンをクリックします。



- ①クリックで再生
- ②クリックする



出力されたムービーを再生

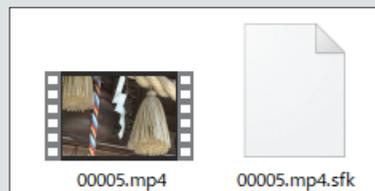


動画ファイルの保存先フォルダ

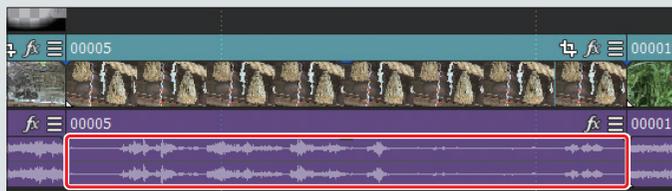
POINT

「.sfk」ファイルについて

Movie Studioでは、動画ファイルを利用すると、ファイル名に「.sfk」という拡張子を持ったファイルが出力されています。これは「ピークデータファイル」と呼ばれるものです。このファイルには、音声の波形を表示するためのデータが保存されています。これを利用することで、タイムラインでの音声波形を高速に表示しています。



「ピークデータファイル」



波形を高速に表示

1-13 「ガイド付きビデオクリエイター」なら、もっと簡単!

「ガイド付きビデオクリエイター」を利用すると、ビデオ編集が初めてのユーザーでも、スピーディにムービーを出力できます。

「ガイド付きビデオクリエイター」で編集・出力する

ここでは、ここでクイックスタートを利用して解説した「動画の作成」と同じ素材を利用し、「ガイド付きビデオクリエイター」で出力する方法を解説します。

1. 「ガイド付きビデオクリエイター」を選択する

Movie Studioを起動して「ようこそ」画面を表示するか、編集中のメニューバーから「プロジェクト」→「[ようこそ]画面」を選択し、「ようこそ」画面を表示します。ここで、「ガイド付きビデオクリエイター」をクリックします。



- ① クリックする
- ② クリックする



クリックする

2. 動画ファイルを選択する

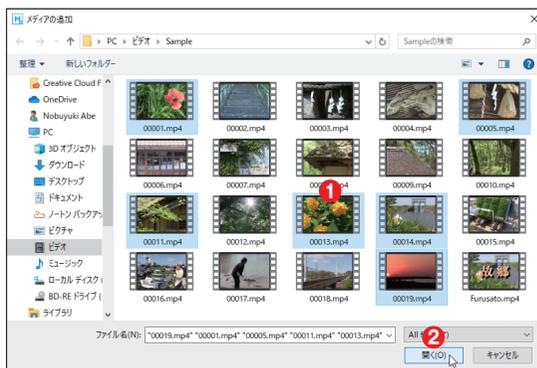
編集に利用したい動画ファイルを、複数選択します。

TIPS

複数ファイルを選択する

複数のファイルを選択する場合、**[Shift]** キー、**[Ctrl]** キーを押しながら選択してください。

- **[Shift]** キーを押しながら…ファイルを連続した状態で選択
- **[Ctrl]** キーを押しながら…任意のファイルを選択



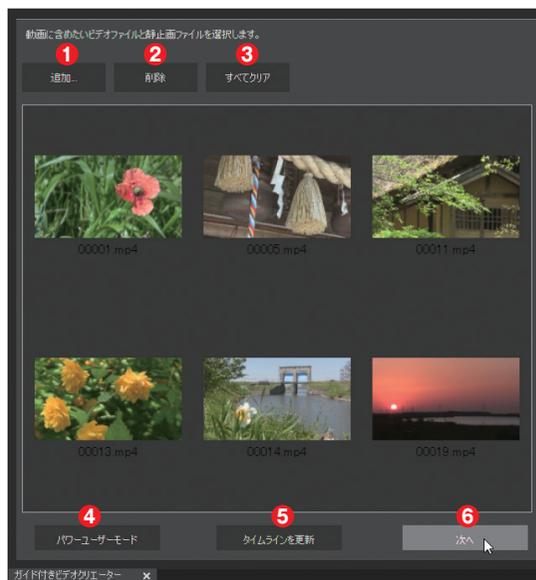
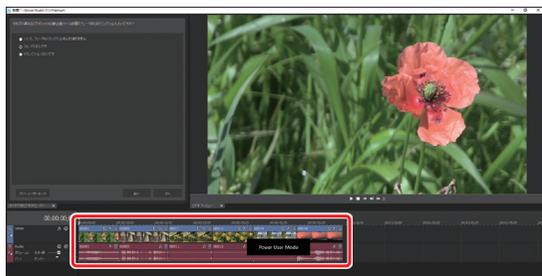
- ① ファイルを選択する
- ② クリックする

3・ファイルを確認

選択した動画ファイルが、一覧に表示されます。
このパネルでは、次のような操作が可能です。ここでは、「次へ」をクリックします。

4・タイムラインに配置される

読み込んだクリップが、タイムラインに配置されます。



- ①一覧に動画ファイルを追加する
- ②一覧から動画ファイルを削除する
- ③一覧から動画ファイルを全て削除する
- ④パワーユーザーモードに切り替える
- ⑤タイムラインにクリップを配置する
- ⑥クリックする

POINT

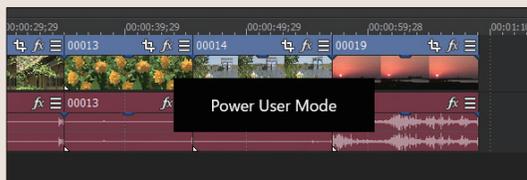
動画ファイルの追加・削除

「前へ」ボタンをクリックして「3」の操作に戻り、動画ファイルを追加・削除できます。この場合、「タイムラインを更新」をクリックして、タイムラインを再配置してください。

TIPS

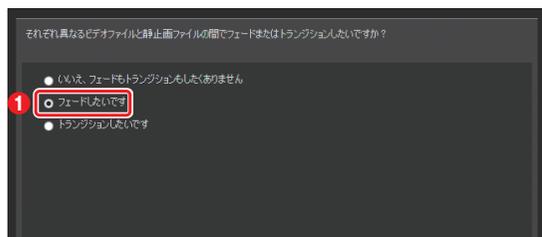
タイムラインを編集したい場合

タイムラインで編集を行いたい場合は、パネルの「パワーユーザーモード」をクリックするか、タイムラインの「Power User Mode」をクリックします。



5・トランジションを選択する

トランジションの選択画面が表示されているので、3つの中から選択します。ここでは、「フェード」を選択しています。

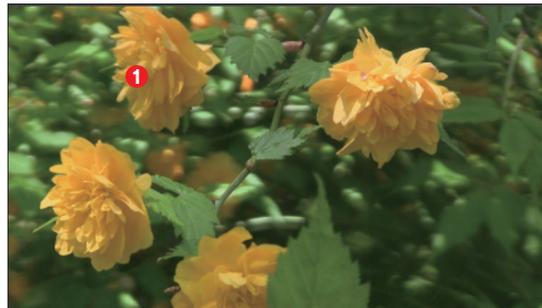


⋮



- ① クリックする
- ② クリックする

フェードを選択した場合



トランジションを選択した場合



POINT

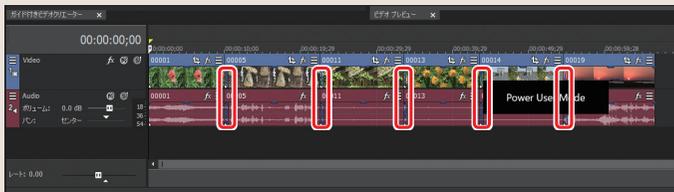
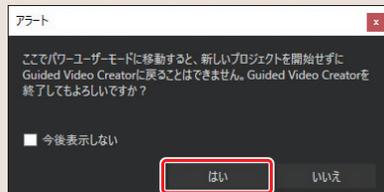
トランジションのタイプは選択できない

トランジションのタイプは、Movie Studioによって自動的に任意のトランジションが選択されて適用されます。ユーザーは選択できません。選択したい場合は、パワーユーザーモードに切り替えてください。

TIPS

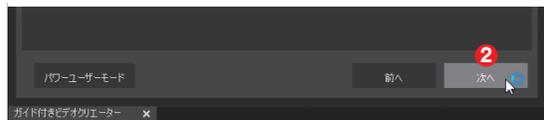
パワーユーザーモードに切り替える

編集途中で、パワーユーザーモードに切り替えることが可能です。ただし、一度パワーユーザーモードに切り替えると、「ガイド付きビデオクリエーター」には戻れません。パワーユーザーモードで編集を継続することになります。画面切り替え確認メッセージが表示されるので、「はい」をクリックしてください。

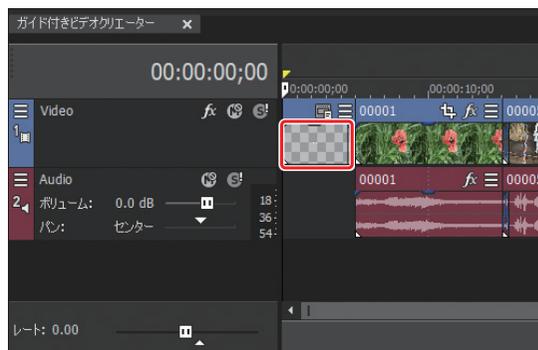


6・メインタイトルを設定

テロップの入力パネルに切り替わるので、白いテキストボックスにタイトル文字を入力します。なお、メインタイトルはプロジェクトの先頭に追加されます。



- ① 入力する
- ② クリックする



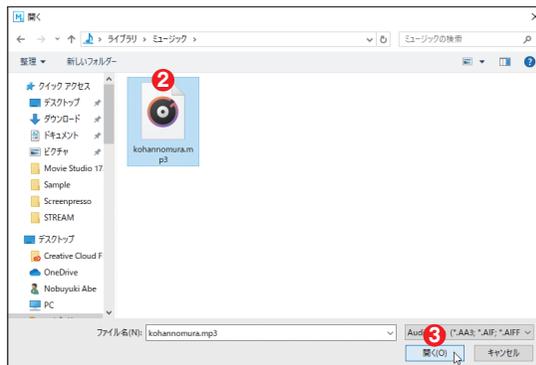
タイトルの表示

7・BGMを選択する

BGMが必要な場合は、「参照」をクリックして追加します。

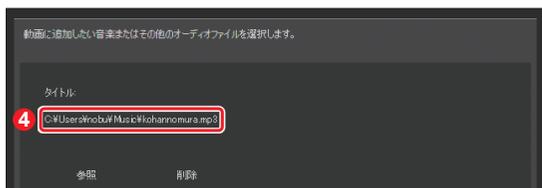


①クリックする

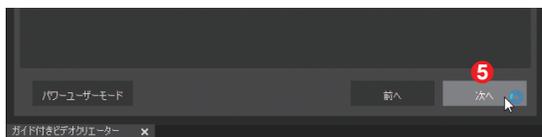


②選択する

③クリックする



⋮

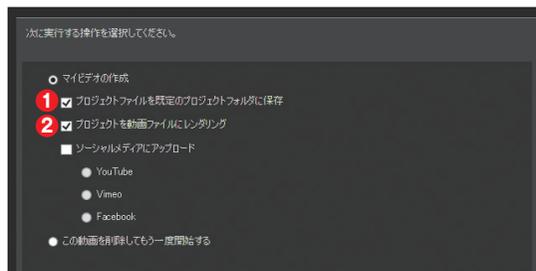


④確認する

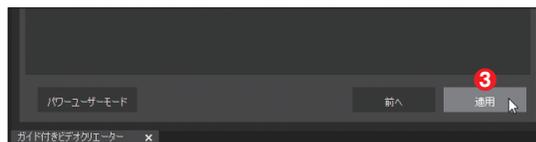
⑤クリックする

8・出力方法を選択する

ファイルとして出力するのか、あるいはYouTubeなどにアップロードするのかを選択し、「適用」をクリックします。また、プロジェクトファイルの保存もチェックします。選択したら、「適用」をクリックします。



⋮



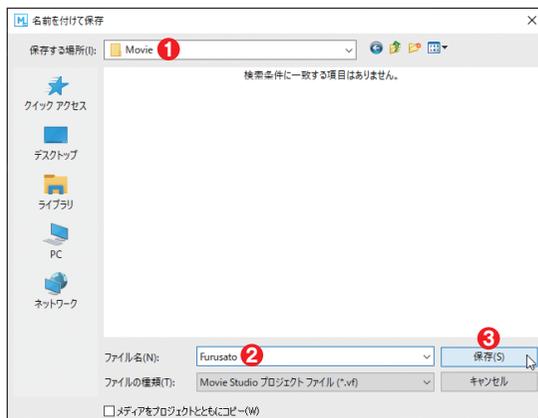
①チェックする

②チェックする

③クリックする

9・保存先を設定する

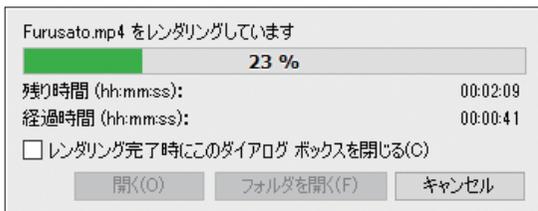
「名前を付けて保存」ウィンドウが表示されるので、保存先フォルダーを選択してファイル名を入力し、「保存」ボタンをクリックします。



- ① フォルダーを選択する
- ② 入力する
- ③ クリックする

10・レンダリング

レンダリングが開始されます。

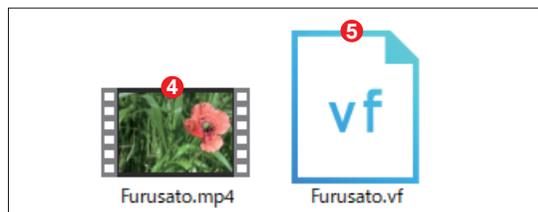


11・編集を終了する

レンダリングが終了すると、メッセージが「レンダリング完了」に変わります。ここで終了方法を選択します。



- ① 出力したムービーを再生する
- ② 出力したフォルダーを表示する
- ③ ガイド付きビデオクリエーターでの編集を終了する



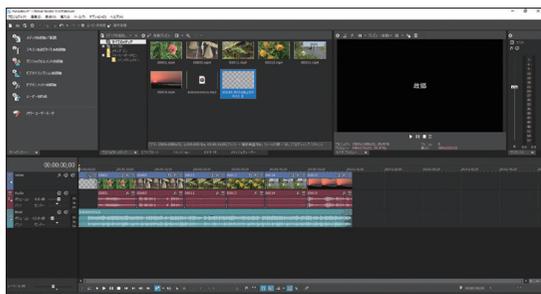
- ④ 出力したムービーファイル
- ⑤ 出力したプロジェクトファイル



出力されたムービー

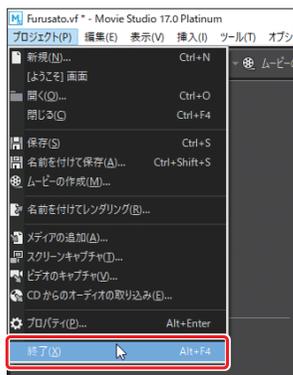
12・パワーモードに切り替わる

「ガイド付きビデオクリエーター」での編集が終了し、パワーモードでの編集画面に切り替わります。



13・Movie Studioを終了する

Movie Studioを終了する場合は、「プロジェクト」→「終了」を選択し、Movie Studioを終了します。

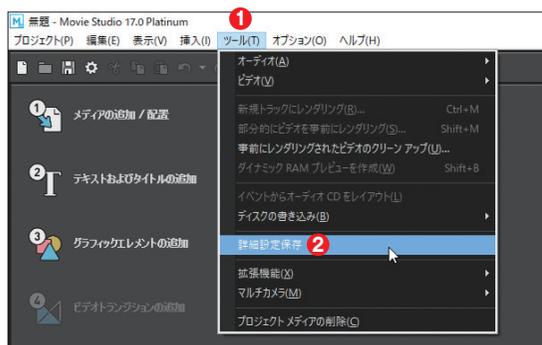


1-14 プロジェクトの自動保存機能を利用する

Movie Studioの「ライブ保存」機能を利用すると、Windowsシステムのフリーズなどに備えて、プロジェクトファイルを自動的に保存しておくことが可能です。

「ライブ保存」を有効にする

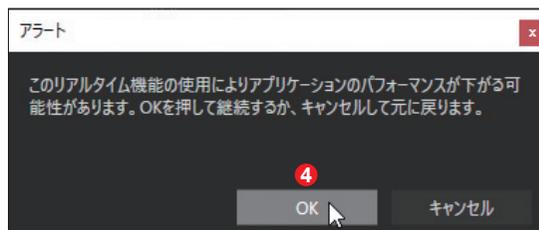
Windowsシステムが突然フリーズなどしても、現在のMovie Studioでの編集状態をプロジェクトファイルとして自動保存しておくことで、被害を最小限に押さえることができます。



- ① 「ツール」をクリックする
- ② 「詳細設定保存」をクリックする



- ③ チェックをオンにする
- ⑤ 「OK」ボタンをクリックする
- ⑥ 自動保存したプロジェクトを利用する場合にクリックする



- ④ 「OK」ボタンをクリックする

自動保存したプロジェクトを利用したい場合は、「復元...」をクリックして、表示されたファイル一覧から、利用したい自動保存したプロジェクトを選択します。