SONY
make.believe

Movie Studio

クイック スタート ガイド

改訂日：2014 年 1 月 8 日

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, DoStudio, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Transparent Technology, Vegas, Vision Series, and Visual Creation Studio are the trademarks or registered trademarks of Sony Creative Software Inc. in the United States and other countries.

PlayStation is a registered trademark and PSP is a trademark of Sony Corporation Entertainment Inc.

HDV and HDV logo are trademarks of Sony Corporation and Victor Company of Japan, Limited (JVC).

"ATRAC," "ATRAC3," "ATRAC3plus," "ATRAC Advanced Lossless," and the ATRAC logo are trademarks of Sony Corporation. http://www.sony.net/Products/ATRAC3/

All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries. 詳しくは、http://www.sonycreativesoftware.com/licensenotices.

Sony Creative Software Inc. may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Sony Creative Software Inc., the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

Music recognition technology and related data are provided by Gracenote®. Gracenote is the industry standard in music recognition technology and related content delivery. For more information visit www.gracenote.com.

Sony Creative Software Inc.
8215 Greenway Blvd.
Suite 400
Middleton, WI 53562
USA

The information contained in this manual is subject to change without notice and does not represent a guarantee or commitment on behalf of Sony Creative Software Inc. in any way. All updates or additional information relating to the contents of this manual will be posted on the Sony Creative Software Inc. Web site, located at http://www.sonycreativesoftware.com. The software is provided to you under the terms of the End User License Agreement and Software Privacy Policy, and must be used and/or copied in accordance therewith. Copying or distributing the software except as expressly described in the End User License Agreement is strictly prohibited. No part of this manual may be reproduced or transmitted in any form or for any purpose without the express written consent of Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2014. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2014 Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

目次

目次 5
はじめに 7
テクニカル サポート 7
Movie Studio のバージョン情報 7
操作手順 7
Movie Studio ウィンドウ 9
メイン ツールバー 9
編集ツール 10
［時間表示］ウィンドウ 11
トラック リスト 11
スクラブ 11
タイムライン 12
編集ツールバー 12
ステータス バー 13
タッチ スクリーンの編集 13
ウィンドウ ドッキング エリア 15
［ビデオ プレビュー］ウィンドウ 15
［プロジェクト メディア］ウィンドウ 16
［トランジション］ウィンドウ 16
［ビデオ FX］ウィンドウ 18
［メディア ジェネレータ］ウィンドウ 18
プロジェクトの操作 19
新規プロジェクトの作成 19
プロジェクトまたはメディア ファイルを開く 20
プロジェクトの保存 21
メディアの追加、管理、整列 23
［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用 23
メディア ファイルのプレビュー 25
メディア ファイルのプロジェクトへの追加 25
スライドショー クリエータ 26
DVD カムコーダからのビデオのインポート 28
オーディオの録音 29

ビデオのキャプチャ 30
HDV クリップのキャプチャ 30
CD からのオーディオの取り込み 31
タイムライン上のイベントの編集 33
選択範囲の作成とカーソルの配置 33
イベントの移動 35
自動クロスフェード 36
イベントの切り取り、コピー、貼り付け 36
イベント削除 39
イベントのトリミング 40
ポスト編集リップルの自動編集 40
イベントの分割 41
編集操作の取り消しとやり直し 41
ズームと倍率 43
マーカーとリージョンの使用 45
マーカーの挿入 45
リージョンの挿入 46
エフェクトの適用 49
オーディオ トラック エフェクトの追加 49
オーディオ イベント エフェクトの追加 50
ビデオ エフェクトの追加 51
トランジションの追加 53
テキストとタイトルの作成 55
プロジェクトのレンダリング(名前を付けてレンダリング) 57
ムービーの作成ウィザード 59
YouTube へのムービーのアップロード 59
Facebook へのムービーのアップロード 60
DV カメラへのムービーの保存 61
HDV カメラへのムービーの保存 61
PSP™ へのムービーのエクスポート 61
ハード ディスク ドライブへのムービーの保存 63
キーワード 65

第 1

はじめに

何度も見たくなる息をのむような動画を作成しましょう。簡単なドラッグ アンド ドロップ ワークフロー、操作手順チュートリアル、見応えのある豊富なエフェクトにより、充実したムービー作成はかつてないほど簡単になりました。

- カラー マッチングにより、クリップ間の色が自動的に一致するようになりました。
- ビデオを縦方向に配信するために新しいレンダリング テンプレートが追加されました。

テクニカル サポート

Movie Studio を使用しているときに問題が発生した場合、または不明な点がある場合は、テクニカル サポートまでお問い合わせください。その他のサポートおよび情報については、http://www.sonycreativesoftware.com を参照してください。

- テクニカル サポート オプションについて詳しくは、http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp をご覧ください。
- お電話の場合は、+1-608-256-5555 までお問い合わせください。

Movie Studio のバージョン情報

［ヘルプ］メニューから［Movie Studio のバージョン情報］を選択すると、ソフトウェア ライセンスの所有者、著作権情報、システム情報、プログラム バージョン、シリアル番号、Movie Studio ロゴなど、アプリケーションに関する情報が表示されます。

テクニカル サポートにお問い合わせになる前に、[コンピュータ] タブをクリックして、コンピュータ情報を表示してください。

操作手順

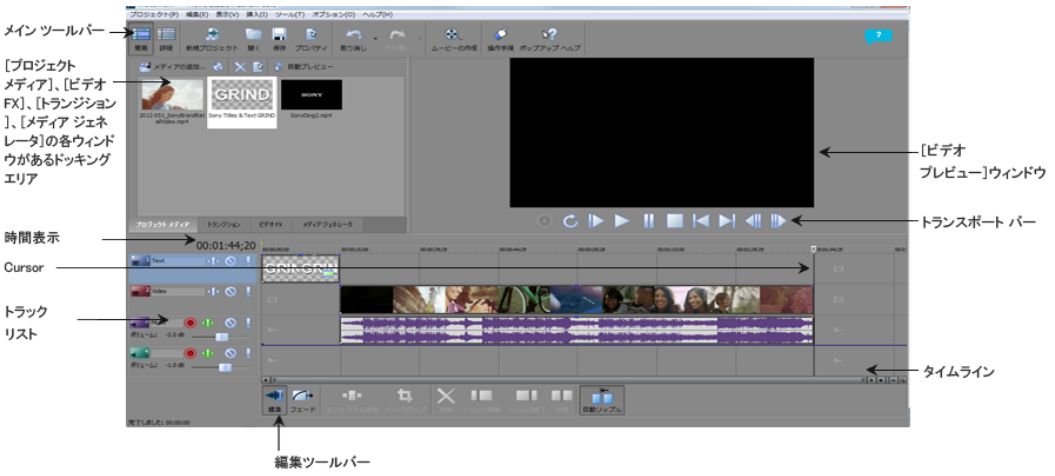
［ヘルプ］メニューの［操作手順］を選択すると、Movie Studio インターフェイスの各部分やムービーの作成方法を説明するインタラクティブ ガイドが起動します。

［操作手順］の概要部分でトピックを選択すると、チュートリアルが開始し、操作方法をすぐに習得することができます。

第 2

Movie Studio ウィンドウ

Movie Studio ウィンドウはプロジェクトの編集画面で、複数のエリアに分かれています。



メイン ツールバー

メイン ツールバーには、使用頻度の高いコマンドを簡単に選択できるボタンが含まれています。

ボタン	名前	説明
	新規プロジェクト	［新規プロジェクト］ダイアログ ボックスが表示されます。詳しくは、19 ページの"新規プロジェクトの作成"。を参照してください。
	開く	既存のプロジェクトまたはメディア ファイルを開きます詳しくは、20 ページの"プロジェクトまたはメディア ファイルを開く"。を参照してください。
	保存	現在のプロジェクトを保存します。詳しくは、21 ページの"プロジェクトの保存"。を参照してください。
	プロパティ	［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスを開きます。現在のプロジェクトを変更できます。
	取り消し	直前に実行した操作を元に戻します。
	やり直し	［取り消し］コマンドの処理を元に戻します。
	ムービーの作成	ムービーの作成ウィザードを起動します。詳しくは、59 ページの"ムービーの作成ウィザード"。を参照してください。
	操作手順	Movie Studio インターフェイスの各部分やプロジェクトの作成方法について、実際に操作しながら学ぶことができるチュートリアルが表示されます。詳しくは、7 ページの"操作手順"。を参照してください。
	ポップアップ ヘルプ	状況依存のヘルプを表示します。

編集ツール

タイムラインでイベントを編集するには、標準ツールとフェード ツールを使用します。

標準

標準ツールを使用するには、［標準］ボタン を選択します。

このツールを使用すると、選択、プロジェクトのナビゲーション、ほとんどのエンベロープの編集などの柔軟な編集操作が可能になります。標準編集モードで実行できない機能は、ボックスの選択、ボックスの拡大/縮小、および複数のエンベロープ ポイントの選択のみです。

イベントの選択

イベントをクリックして選択します。複数のイベントを選択するには、Ctrl キーを押しながらイベントを選択します。2 つのイベントの間にあるすべてのイベントを選択するには、Shift キーを押しながら最初と最後のイベントを選択します。

イベントの移動

イベントを選択してから、タイムラインに沿ってドラッグします。

イベントの長さの変更

イベントの端をドラッグすると長さを変更できます。スナップをオンにしている場合は、イベントのエッジがグリッド線にスナップされます。スナップを一時的に無効にしてドラッグするには、Shift キーを押しながらドラッグします。

フェード

フェード ツールを使用するには、［フェード］ボタン を選択します。

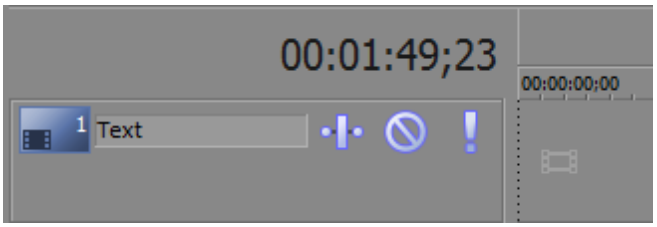
フェード ツールでイベントを選択すると、フェード ハンドルがイベントの上部に表示されます。フェード ハンドルをドラッグして、イベントをフェード インまたはフェード アウトすることができます。エッジをフェードするためにイベントを選択する必要はありませんが、フェード ハンドルは編集ワークフローにおいて便利です。



フェード ツールでは、イベントの不透明度またはゲインも調整できます。

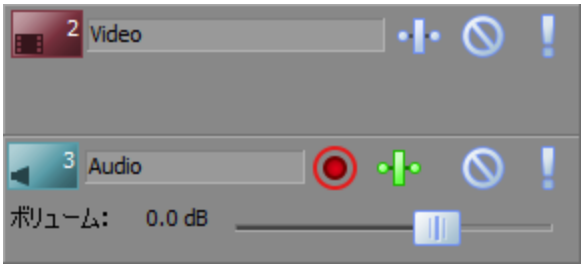
［時間表示］ウィンドウ

［時間表示］ウィンドウには、現在のカーソル位置が表示されます。



トラック リスト

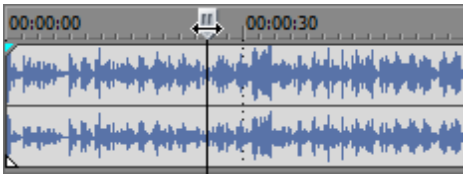
トラック リストには、プロジェクトに含まれるすべてのオーディオ/ビデオ トラックと各トラックのマスタ コントロールが一覧表示されます。スクラブ コントロールと再生レート スライダも以下のトラック リストで使用できます。



スクラブ

スクラブを使用すると、さまざまな速度でプロジェクトをスクロール再生できます。

［Ctrl］キーを押しながらタイムライン上のプレイヘッド をドラッグすると、カーソル位置から前後に動かすことで編集ポイントを見つけることができます。



ヒント：

- Alt キーを押しながら、ルーラーをクリックし、ドラッグでカーソルをクリックした位置まで移動させ、ドラッグした方向にスクラブします。
- Ctrl キーと Alt キーを押しながらドラッグすると、ビデオのみスクラブします。
- ズーム インまたはアウトして、スクラブの感度を調整します。詳しくは、43 ページの"ズームと倍率"。を参照してください。

タイムライン

タイムラインは、Movie Studio ウィンドウの主要部分です。ほとんどの作業はここで行います。ウィンドウの大部分は、実際のトラック スペースから構成されています。この範囲には、各トラック上でドローされたイベントが含まれます。



［編集］ > ［移動］の順に選択してサブメニューのコマンドを選択すると、タイムラインをすばやく移動できます。

編集ツールバー

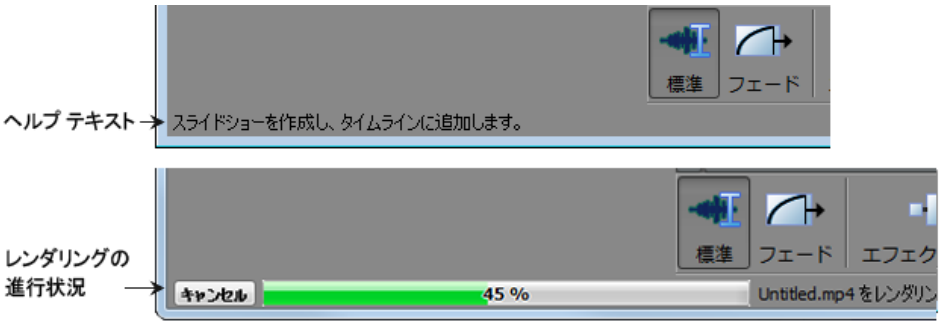
編集ツールバーはタイムラインの下に表示され、タイムライン上のイベントの編集時に使用するツールにアクセスできます。

ボタン		説明
	標準	このボタンをクリックすると、標準ツールを選択できます。詳しくは、10 ページの"編集ツール"。を参照してください。
	フェード	このボタンをクリックすると、フェード ツールを選択できます。詳しくは、10 ページの"編集ツール"。を参照してください。
	エフェクトの追加	このボタンをクリックすると、イベントにエフェクトを追加できます。詳しくは、50 ページの"オーディオ イベント エフェクトの追加"または51 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。を参照してください。
	パン/クロップ	このボタンをクリックすると、ビデオ イベントをパンまたはクロップできます。詳しくは、"簡易編集モードでのビデオ イベントのパン/クロップ"を参照してください。
	削除	選択したイベントをタイムラインから削除します。詳しくは、39 ページの"イベント削除"。を参照してください。
	トリミング開始	選択したイベントの開始位置をカーソル位置までトリミングします。詳しくは、40 ページの"イベントのトリミング"。を参照してください。
	トリミング終了	選択したイベントの終了位置をカーソル位置までトリミングします。詳しくは、40 ページの"イベントのトリミング"。を参照してください。

ボタン		説明
	分割	このボタンをクリックすると、イベントを分割できます。詳しくは、41 ページの"イベントの分割"。を参照してください。
	自動リップル	このボタンを選択すると、イベントの長さの調整や、イベントの切り取り、コピー、貼り付け、または削除などの編集を行った場合に、タイムラインの内容が自動的にリップルされます。詳しくは、40 ページの"ポスト編集リップルの自動編集"。を参照してください。

ステータス バー

マウスをメニュー項目上に移動すると、ステータス バーにヘルプ テキストが表示されます。また、完了するまでに時間がかかる処理を実行した場合は、スタータス バーに進行状況メーターが表示されます。



タッチ スクリーンの編集

タッチスクリーンが搭載された Windows 8 以降のコンピュータまたはタブレットをお持ちの場合は、マウスやキーボードの代わりにタッチスクリーンを使用して、Movie Studio プロジェクトでタイムラインを編集できます。

ジェスチャ

ジェスチャ	結果
水平方向に 1 本指でフリック	ループ リージョンを作成します。
水平方向に 2 本指でフリック	タイムラインをスクロールします。
垂直方向に 2 本指でフリック	トラック リストをスクロールします。
2 本指でピンチ	タイムラインを縦横同時にズームします。
イベントをドラッグ	イベントを移動します。
イベントをタップ	イベントを選択します。

トリミングおよびフェード ハンドル

標準ツール でイベントを選択すると、イベントの両端にトリミング ハンドルが表示されます。トリミング ハンドルをドラッグすると、イベントの長さを調整できます。



フェード ツール でイベントを選択すると、フェード ハンドルがイベントの上部に表示されます。フェード ハンドルをドラッグして、イベントをフェードインまたはフェード アウトすることができます。



ビデオ エフェクト、トランジション、および生成されたメディアの追加

ビデオ エフェクト、トランジション、または生成されたメディアのアイテムをプロジェクトに追加するには、まず追加するアイテムを選択し、それからタイムラインにドラッグします。

第 3

ウィンドウ ドッキング エリア

ウィンドウ ドッキング エリアには、頻繁に使用するウィンドウを表示しておくことができます。プロジェクトの作業中は、操作しやすいようにこのエリアを非表示にすることもできます。



ヒント：

- Movie Studio ウィンドウの上部にウィンドウ ドッキング エリアを表示させる場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブにある［メイン ウィンドウの下部にタイムラインを表示する］チェック ボックスをオンにします。Movie Studio ウィンドウの下部にドッキング エリアを表示させる場合は、このチェック ボックスをオフにします。
- ドッキング ウィンドウの上部にタブを表示させる場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブにある［タブをドッキングされているウィンドウの上部に配置する］チェック ボックスをオンにします。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウ

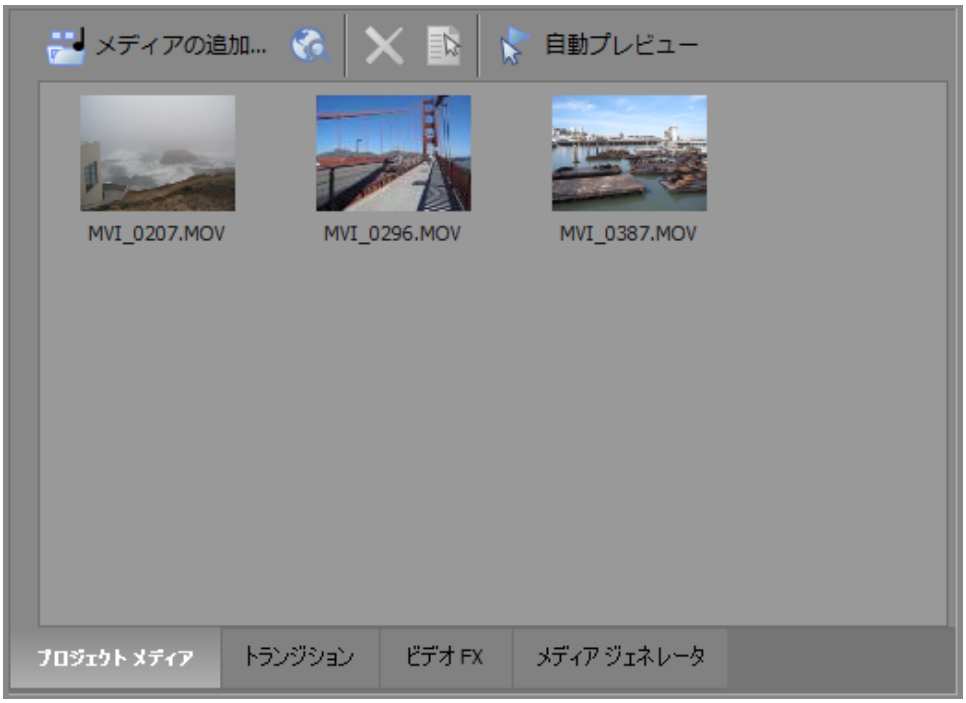
編集および再生中、［ビデオ プレビュー］ウィンドウには、現在のカーソル位置にあるプロジェクトのビデオ出力が表示されます。再生には、適用したエフェクトがすべて反映されます。このウィンドウは、フレームごとに編集してオーディオを同期する場合にも便利です。［ビデオ プレビュー］ウィンドウのオプションが表示されたショートカット メニューを表示するには、ウィンドウの任意の部分を右クリックします。



［プロジェクト メディア］ウィンドウ

［プロジェクト メディア］ウィンドウでは、プロジェクトで使用するすべてのメディアを集めて整理できます。メディアを追加してプレビューしたり、ファイルのプロパティを確認して変更したり、ファイルにエフェクトを追加できます。

詳しくは、23 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。を参照してください。



［トランジション］ウィンドウ

［トランジション］ウィンドウでは、トランジション エフェクトを選択し、プレビューすることができます。トランジション エフェクトでは、ビデオの開始または終了の方法を制御したり、イベントが別のイベントに移り変わる方法を変更することができます。

トランジションを追加するには、タイムライン上で重なっているビデオ イベントにトランジションをドラッグします。

詳しくは、53 ページの"トランジションの追加"。を参照してください。



［ビデオ FX］ウィンドウ

ビデオ エフェクト プリセットをトラックまたはイベントにドラッグして、エフェクトを適用します。

詳しくは、51 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。を参照してください。



［メディア ジェネレータ］ウィンドウ

［メディア ジェネレータ］ウィンドウを使用して、テキスト、タイトル、背景などを追加したり、生成された他のメディアを追加できます。

プリセット サムネイルをトラックにドラッグすると、メディアを追加できます。



第 4

プロジェクトの操作

プロジェクト(.vf) ファイルには、ファイルの場所、編集、挿入ポイント、トランジション、エフェクトなどの、ソース メディアに関する情報が保存されます。

プロジェクト ファイルはマルチメディア ファイルではありません。プロジェクト ファイルには、元のソース ファイルを指すポインタが含まれているため、ソース ファイルに影響を与えずにプロジェクトを編集できます。

新規プロジェクトの作成

作品制作の第一歩は、Movie Studio プロジェクト ファイルを作成することです。

［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［N］キーを押すと、簡単にプロジェクトを作成できます。最初はデフォルトの設定が使用されますが、プロジェクトの作成後に［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスを使用して設定を変更することもできます。

1. ［プロジェクト］メニュー から［新規］を選択します。［新規プロジェクト］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. ［リージョン］ドロップダウン リストからビデオ オーディオ出力規格を選択します。
3. ［ビデオ］ボックスで、プロジェクトの作成に使用するビデオの種類、または完成したプロジェクトの配信に使用する形式を選択します。

   ［プロジェクト］ボックスに、選択したビデオの種類のオプション リストが表示されます。

   プロジェクトを既存のメディア ファイルのプロパティと一致させるには、［メディアの設定と一致させる］を選択し、［メディアを選択］ボックスの横の［参照］ボタンをクリックして、使用するファイルを指定します。
4. プロジェクト名とプロジェクトの保存場所を設定します。
   a. ［名前］ボックスで、プロジェクトを識別するための名前を入力します。プロジェクトを作成するときにプロジェクト名を指定しなかった場合は、プロジェクトの保存に使用するファイル名が使用されます。
   b. ［フォルダ］ボックスに、プロジェクト ファイル(.vf) を保存するフォルダのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、［参照］ボタンをクリックします。
   c. プロジェクト メディアをプロジェクト フォルダに保存する場合は、［プロジェクト ファイルの管理］チェック ボックスをオンにします。

      このチェック ボックスをオンにすると、以下のファイルがプロジェクト フォルダのサブフォルダに保存されます。

      - オーディオの録音
      - ビデオ カメラやオーディオ CD からキャプチャまたはインポートしたファイル。
      - ［ビデオ プレビュー］ウィンドウからコピーしたスナップショット。
      - 新規トラックへのレンダリングを使用して作成するファイル。

コンピュータ上の既存のメディア ファイルは移動されません。

5. ［OK］ をクリックして、プロジェクトを作成します。

プロジェクトまたはメディア ファイルを開く

［プロジェクト］メニュー から［開く］を選択し、メディア ファイルまたは Movie Studio プロジェクトを開きます。


コンピュータのリソースに余裕がある場合は、アプリケーションの別のインスタンスを起動して、複数の Movie Studio プロジェクトを開くこともできます。

- プロジェクトを開くと、現在のプロジェクトが閉じ、新しく開いたプロジェクトが Movie Studio ウィンドウに表示されます。
- メディア ファイルを開くと、メディアを含むイベントが現在のプロジェクトの新しいトラックに配置されます。

Movie Studio プロジェクトを開く

1. ［プロジェクト］メニュー から［開く］を選択します。［ファイルを開く］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 開くプロジェクトが保存されているフォルダを選択します。
   - ［場所］ドロップダウン リストからドライブとフォルダを選択します。
   - ［最近使用したフォルダ］ドロップダウン リストからフォルダを選択すると、前に開いたことのあるファイルを含むフォルダをすばやく選択できます。
3. ［参照］ウィンドウからファイルを選択するか、［ファイル名］ボックスにファイル名を入力します。選択したファイルの詳細情報が、ダイアログ ボックスの一番下に表示されます。

   ヒント：
   - ダイアログ ボックスに表示するファイルを制限するには、［ファイルの種類］ドロップダウン リストからファイルの種類を選択するか、［ファイル名］ボックスに「*.」と拡張子を入力します。例えば、現在のフォルダ内のすべての Wave ファイルを表示するには「*.wav」と入力します。また、ファイル名に「guitar」という文字列が含まれているすべての Wave ファイルを表示するには「*guitar*.wav」と入力します。
   - プロジェクトをすばやく開くには、［エクスプローラ］ウィンドウで .veg ファイルをダブルクリックします。
4. ［開く］をクリックします。現在のプロジェクトを保存していない場合は、変更の保存を求めるメッセージが表示されます。

メディア ファイルを開く

1. ［プロジェクト］メニュー から［開く］を選択します。［ファイルを開く］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 開くファイルが保存されているフォルダを選択します。

- ［場所］ドロップダウン リストからドライブとフォルダを選択します。
- ［最近使用したフォルダ］ドロップダウン リストからフォルダを選択すると、前に開いたことのあるファイルを含むフォルダをすばやく選択できます。

3. ［参照］ウィンドウからファイルを選択するか、［ファイル名］ボックスにファイル名を入力します。選択したファイルの詳細情報が、ダイアログ ボックスの一番下に表示されます。

   ダイアログ ボックスに表示するファイルを制限するには、［ファイルの種類］ドロップダウン リストからファイルの種類を選択するか、［ファイル名］ボックスに「*.」と拡張子を入力します。例えば、現在のフォルダ内のすべての Wave ファイルを表示するには「*.wav」と入力します。また、ファイル名に「guitar」という文字列が含まれているすべての Wave ファイルを表示するには「*guitar*.wav」と入力します。

   プロジェクトで RAW カメラ ファイルを使用する場合は、Microsoft Camera Codec Pack を使用すると、RAW カメラ ファイルを表示してタイムラインに追加することができます。詳しくは、http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=26829 を参照してください。

4. ［開く］をクリックします。
5. ファイルが ［プロジェクト メディア］ ウィンドウに追加され、イベントが作成されます。イベントは、選択したトラックのカーソル位置に作成されます。適切な種類のトラックが存在しない場合は、新しいトラックが作成されます。例えば、プロジェクトに 3 つのオーディオ トラックが含まれているときに AVI ファイルを開くと、AVI 用にビデオ トラックが 1 つ作成されます。

プロジェクトの保存

［プロジェクト］メニュー の［保存］を選択すると、現在の Movie Studio プロジェクト(.vf) に行った変更が保存されます。Movie Studio プロジェクトを保存すると、トラックのレイアウト、エンベロープの調整、エフェクト パラメータなどがすべてこのプロジェクト ファイルに保存されます。

プロジェクトを初めて保存する場合は、［名前を付けて保存］ ダイアログ ボックスが表示されます。

プロジェクトを変更する前にプロジェクトの前バージョンを保存する場合は、［名前を付けて保存］コマンドを使用して、新しい名前でプロジェクトの新しいバージョンを保存します。

第 5

メディアの追加、管理、整列

プロジェクトの作成が完了したら、プロジェクトにメディアを追加する必要があります。

Movie Studio プロジェクト内で操作するオブジェクトには、メディア ファイルとイベントがあります。

- メディア ファイルとは、ハードディスク上に格納されているソース オーディオ ファイルやビデオ ファイルです。Movie Studio プロジェクトは、これらのファイルを操作または変更しません。ファイルには、［エクスプローラ］ウィンドウからアクセスできます。
- Movie Studio タイムライン上で発生するメディア ファイルのイベント。イベントには、メディア ファイル全体やメディア ファイルの一部を割り当てることができます。各イベントを別々にトリミングできるので、1 つのメディア ファイルを繰り返し使用して、異なるイベントをいくつでも作成できます。タイムライン上のイベントの位置によって、プロジェクト内でイベントを再生するタイミングが決まります。

［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用

［プロジェクト メディア］ウィンドウでは、プロジェクトで使用するすべてのメディアを集めて整理できます。メディアを追加してプレビューしたり、ファイルのプロパティを確認して変更したり、ファイルにエフェクトを追加できます。

［プロジェクト メディア］ウィンドウへのメディア ファイルの追加

メディア ファイルを開くか、インポートすると、ファイルが［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。

Windows エクスプローラからファイルを［プロジェクト メディア］ウィンドウにドラッグすることもできます。

外部のソースからメディア ファイルを追加するには、［プロジェクト メディア］ツールバーにあるボタンを使用します。

項目	説明
	メディアを追加:クリックすると、メディア ファイルがプロジェクトに追加されます。タイムラインには追加されません。
	Web からメディアを取得：クリックすると、［Web からメディアを取得］ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスでは、プロジェクトで使用可能なファイルをダウンロードできます。

［プロジェクト メディア］リストの消去

タイムラインで使用されていない任意のファイルを削除するには、［ツール］メニューから［プロジェクト メディアの削除］を選択します。

プロジェクトからのメディア ファイルの削除

［プロジェクトから選択したメディアを削除］ボタン  をクリックすると、選択したすべてのメディアが［プロ

ジェクト メディア］ウィンドウとプロジェクトから削除されます。

ファイルがタイムライン上のイベントで使用されている場合は、イベントを削除するように指示されます。

ファイルのプロパティの表示または編集

［プロパティ］ボタン をクリックすると、選択したメディア ファイルの［プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

ほとんどの場合、ファイルのプロパティを編集する必要はありません。ビデオ ファイルの［フィールド順序］設定を調整すると、プロジェクトをテレビ モニタに出力したときのジッターを修正できる場合があります。

プロジェクト ビデオ設定をメディア ファイルに合わせる

［プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルを右クリックして［プロジェクトのビデオの設定と一致させる］を選択し、選択したファイルと一致するようにプロジェクトのビデオ設定を更新します。

メディア ファイルのプレビュー

メディア ファイルをプロジェクトに配置する前に、［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディア ファイルをプレビューできます。

［エクスプローラ］または［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディア ファイルをクリックしたときに自動的にプレビューを開始するには、［自動プレビュー］ボタン  をクリックします。自動プレビューを解除するには、［自動プレビュー］ボタンをもう一度クリックします。

メディア ファイルのプロジェクトへの追加

ファイルをプレビューして、プロジェクトで使用するメディア ファイルを決定した後、それをプロジェクトに追加する方法はいくつかあります。

Windows エクスプローラを使用したメディアの追加およびイベントの作成

Windows エクスプローラを使用してコンピュータ内のメディアをブラウズしている場合、Movie Studio ウィンドウにメディア ファイルをドラッグすることで、簡単に追加できます。

［プロジェクト メディア］ウィンドウにメディア ファイルが追加され、ファイルをドロップした位置にイベントが作成されます。タイムライン上の、トラックが含まれないエリアにファイルをドロップすると、新しいトラックが作成されます。

［プロジェクト メディア］ウィンドウを使用してイベントを作成せずにメディアを追加

［プロジェクト メディア］ウィンドウでは、タイムラインにイベントを作成する前に、プロジェクトで使用するすべてのメディアを収集して配置することができます。

メディア ファイルをタイムラインに追加せずにプロジェクトに追加するには、［プロジェクト］メニューのメディアを追加を選択します(または、［プロジェクト メディア］ウィンドウのメディアを追加ボタン  をクリックします）。

イベントを追加する準備ができた時点で、［プロジェクト メディア］からタイムラインにメディア ファイルをドラッグできます。

詳しくは、23 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。を参照してください。

スライドショー クリエータ

［挿入］メニューの［スライドショー］を選択すると、画像スライドショーを、選択したビデオ トラックに追加できます。

1. タイムライン上をクリックして、トラックを選択するとともに、カーソルを配置します。

   選択したトラック内のカーソル位置にスライドショーが追加されます。開始時間は、必要に応じて調整できます。

2. ［挿入］メニューの［スライドショー］を選択します。スライドショー クリエータが表示されます。

   ［画像］タブでは、スライドショーへの画像の追加やそれらの整列ができます。［設定］タブでは、スライドショーの開始時間、長さ、スライド間のトランジションを制御できます。

3. スライドショーにスライドを追加します。

   a. ［画像を追加］ボタン  をクリックします。表示されるダイアログ ボックスで、フォルダを参照し、画像を選択します。複数の画像を選択する場合は、［Ctrl］キーまたは［Shift］キーを押しながらクリックします。

   b. ［開く］ボタンをクリックして、選択した画像をスライドショーに追加します。

   c. 必要に応じて手順 3a と 3b を繰り返し、他のフォルダの画像を追加します。

      画像を削除する場合は、それを選択して、［削除］ボタン  をクリックします。

4. 必要に応じて、［画像］タブでスライドを整列させます。

   a. 画像を回転させる必要がある場合は、画像を選択し、［反時計回りに回転］ボタン  または［時計回りに回転］ボタン  をクリックします。複数の画像を選択して一度に回転させることもできます (複数の画像を選択するには、［Ctrl］キーまたは［Shift］キーを押しながらクリックします) 。

b. 画像の順序を変更する場合は、［選択画像を 1 つ前へ移動］ボタン 、［選択画像を 1 つ後ろへ移動］ボタン 、または［ソート］ボタンを選択します。

- 選択した画像をスライドショー内で 1 つ前に移動するには、［選択画像を 1 つ前へ移動］  をクリックします。
- 選択した画像をスライドショー内で 1 つ後に移動するには、［選択画像を 1 つ後ろへ移動］  をクリックします。

   ［Slideshow Creator］ウィンドウで画像をドラッグして並べ替えることもできます。

- ツールバー ボタンをクリックして、画像をソートします。ファイル名のアルファベット順または日付順にソートするか、シャッフルしてランダムな順にすることができます。

ボタン	説明
	画像をファイル名のアルファベット順にソートします。
	画像をファイル名のアルファベットの逆順にソートします。
	画像を最新のものから最も古いものの順にソートします。
	画像を最も古いものから最新のものの順にソートします。
	画像をシャッフルしてランダムな順にします。

5. ［設定］タブを使用して、スライドショーの開始時間、長さ、スライド間のトランジションを調整します。

a. ［スライドショーの配置］コントロールで、選択したトラックのどこからスライドショーを開始するかを決定します。

- 手順 1 で設定したカーソル位置からスライドショーを開始する場合は、［カーソル位置から開始］ラジオ ボタンを選択します。
- 開始時間を調整する場合は、［開始位置］ラジオ ボタンをオンにし、編集ボックスに時間を入力します。

b. ［長さ］コントロールで、各スライドを表示する時間、またはスライドショー全体にかかる時間を決定します。

- ［画像ごとの時間］ラジオ ボタンを選択し、編集ボックスに時間(秒単位) を入力して、各スライドが表示される時間を設定します。
- ［合計の長さ］ラジオ ボタンを選択し、編集ボックスに時間を入力して、スライドショー全体の長さを設定します。この長さが、各スライドで均等に分割されます。

c. ［エフェクト］コントロールで、スライド間にスライドショーがどのように変化するかを指定します。

［エフェクト］ドロップダウン リストから設定を選択してトランジションを選択し、［オーバーラップ］ボックスに、スライドがオーバーラップする時間を示す値を入力します。スライド間のトランジションをなしに変更する場合は、［オーバーラップ］に 0 を入力します。このような急激な変化は、カットと呼ばれます。

6. ［作成］ボタンをクリックします。

   タイムラインでスライドショーをプレビューできます。スライドショーの設定を変更する場合は、スライドショーの開始位置をクリックしてカーソルを配置し、［取り消し］を使用して、タイムラインからイベントを削除します。次に、手順 5 に戻って、スライドショーの設定を変更できます。

DVD カムコーダからのビデオのインポート

［プロジェクト］メニュー から、［インポート］［DVD カムコーダ ディスク］を選択すると、ファイナライズされた Sony DVD Handycam® カムコーダのディスクからビデオがインポートされます。

注：

- ビデオをインポートする前に、ディスクをファイナライズする必要があります。ディスクのファイナライズについては、カムコーダのマニュアルを参照してください。
- 5.1 チャンネル オーディオは、ステレオ プロジェクトへのインポート時にステレオにダウンミックスされます。5.1 サラウンド プロジェクトにインポートすると、センター、フロント、リア、および LFE チャンネルのオーディオがそれぞれ別のトラックに追加されます。

1. インポートする DVD をコンピュータの DVD ドライブにセットし、カムコーダを USB でコンピュータに接続します。

   DVD ベースのカムコーダに付属の Sony Handycam USB ドライバを使用すると、Movie Studio が USB 接続のカメラを認識しなくなることがあります。［コントロール パネル］の［アプリケーションの追加と削除］(または［プログラムの追加と削除］) を使用して「Sony DVD Handycam USB ドライバ」コンポーネントをアンインストールすると、Movie Studio をカメラに接続してビデオをインポートできます。

2. ［プロジェクト］メニューから、［インポート］［DVD カムコーダ ディスク］を選択します。［DVD カムコーダ ディスクのインポート］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［ソース］ドロップダウン リストから、インポートするビデオを含むディスクを選択します。
4. ［インポート先］ボックスに、ビデオのインポート先となるフォルダが表示されます。フォルダ名は、ディスクのボリューム ラベルに合わせて設定されます。

   別のフォルダを選択するには、［参照］ボタンをクリックします。

5. ［OK］をクリックしてビデオのインポートを開始します。

   インポートが完了すると、ディスクからインポートしたビデオが［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。チャプターはそれぞれ別のファイルにインポートされます。

   その後、他のメディア ファイルと同様に、インポートしたビデオをプロジェクトに追加できます。詳しくは、25 ページの"メディア ファイルのプロジェクトへの追加"。を参照してください。

   5.1 サラウンド オーディオが含まれるタイムラインにビデオを追加すると、プロジェクトを 5.1 サラウンド モードに切り替えるように指示されます。

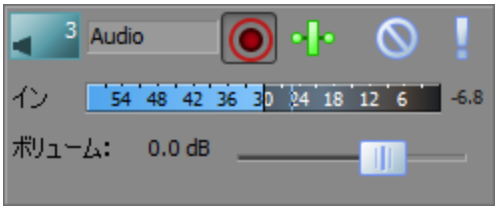
オーディオの録音

Movie Studio では、既存のオーディオおよびビデオ トラックを再生しながら、オーディオを複数のモノラルまたはステレオ トラックに録音できます。録音と再生のパフォーマンスは、お使いのコンピュータ システムとオーディオ機器のハードウェアによってのみ制限されます。オーディオはコンピュータ上のメディア ファイルに録音され、タイムライン上のイベントに読み込まれます。

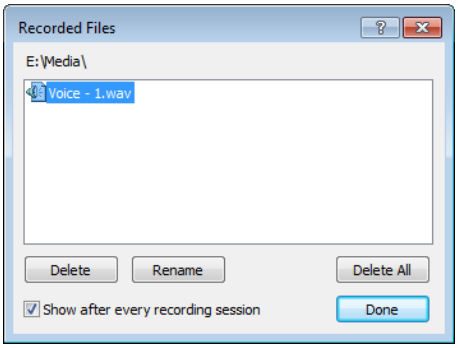
空のトラック、時間範囲、イベント、または時間とイベントを組み合わせた範囲のいずれかに録音できます。イベントの複数のトラックを録音し、イベントの複数のバージョンを管理して再生、編集することもできます。

1. オーディオ ソースをサウンド カードの入力に接続します。
2. 録音を開始する位置にカーソルを置きます。
3. 録音するトラック上で［録音アーム］ボタン を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。

   トラックが録音アームされると、トラックのメーターにトラックのレベルが表示されます。



4. トランスポート バーの［録音］ボタン をクリックして、録音を開始します。
5. 録音を停止するには、［録音］ボタンをもう一度クリックするか、トランスポート バーの［停止］ボタン をクリックします。［録音ファイル］ダイアログ ボックスが表示されます。
6. ［録音ファイル］ダイアログ ボックスを使用して、録音されたオーディオのファイル名と場所を確認します。録音ファイルを保存しない場合は、［削除］または［すべて削除］をクリックします。ファイル名を変更する場合は、［名前の変更］をクリックします。



7. ［完了］をクリックして、［録音ファイル］ダイアログ ボックスを閉じます録音したファイルがタイムライン上で新しいイベントとして表示され、［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。

ビデオのキャプチャ

ビデオ カメラで撮影したビデオは、コンピュータ上に転送しなければ意味がありません。Movie Studio では、カメラからビデオを簡単にキャプチャしてプロジェクトに追加することができます。

ビデオのキャプチャはコンピュータ上のリソースから指示することができます。潜在的な問題を避けるために、以下の手順を実行してください。

- ハードディスク ドライブのデフラグを実行します。Windows タスクバーの［スタート］ボタンをクリックして、［すべてのプログラム］ > ［アクセサリ］ > ［システム ツール］ > ［ディスク デフラグ ツール］を順に選択します。
- ビデオのキャプチャ中は他のソフトウェアやスクリーン セーバーを使用しないでください。

メモ：

- DVD ベースのビデオ カメラを使用している場合は、［DVD カムコーダ ディスクのインポート］ダイアログ ボックスを使用して、Movie Studio プロジェクトにビデオをインポートすることができます。詳しくは、28 ページの"DVD カムコーダからのビデオのインポート"。を参照してください。

1. ［プロジェクト］メニューから、［ビデオのキャプチャ］を選択します。
2. ビデオのキャプチャ方法を選択するダイアログ ボックスが表示されます。
   a. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブで指定したビデオ キャプチャ アプリケーションを使って、DV または Video for Windows のクリップをキャプチャする場合は、［DV］ラジオ ボタンをオンにします。
   b. ［HDV］ラジオ ボタンをオンにすると、内蔵の Movie Studio ビデオ キャプチャ アプリケーションを使用して HDV クリップをキャプチャできます。

      常に同じデバイスからキャプチャする場合は、［選択した形式を常に使用する］チェック ボックスをオンにします。これにより、キャプチャ形式の確認は表示されなくなります。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブを使って後で方法を変更できます。
3. ［OK］ボタンをクリックして、選択したビデオ キャプチャ アプリケーションを起動します。
4. ビデオをキャプチャします。
   - Sony Video Capture で DV クリップをキャプチャする方法については、オンライン ヘルプを参照してください。
   - HDV クリップをキャプチャする方法については、30 ページの"HDV クリップのキャプチャ"。を参照してください。
5. キャプチャが完了すると、ビデオは［プロジェクト メディア］リストに追加されます。

HDV クリップのキャプチャ

HDV カメラがある場合、Movie Studio を使用して、クリップを MPEG-2 トランスポート ストリームとしてキャプチャできます。

DVD または DV テープを使用して標準画質 (SD) でプロジェクトを配布する場合は、カメラの DV ダウンコンバージョン機能 (組み込まれている場合) を使用して、HDV ビデオを DV フォーマットに変換できます。カメラの［オプション］メニューを使用してカメラを出力 DV に設定し、通常 Movie Studio プロジェクトで DV を使用するときと同じ方法でビデオをキャプチャして編集することができます。

1. ［プロジェクト］メニューから、［ビデオのキャプチャ］を選択して、Sony Video Capture アプリケーションを起動します。
2. Video Capture で HDV デバイスの設定を行います。
    a. ［キャプチャ］ウィンドウで ［キャプチャ設定］ボタン をクリックし、［キャプチャ設定］ダイアログ ボックスを開きます。
    b. ［デバイス］タブをクリックします。
    c. ［デバイスの種類］ドロップダウン リストから、［IEEE 1394/MPEG2-TS デバイス］を選択します。
    d. ［デバイス］ドロップダウン リストから、お使いの HDV カメラを選択します。
3. クリップをキャプチャします。
    a. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウの下にあるトランスポート コントロールを使用して、テープの頭出しをします。
    b. ［キャプチャの開始］ボタン をクリックして、キャプチャを開始します。
    c. カムコーダの再生ボタンを押します。
    d. ［停止］ボタン をクリックして(または［Esc］キーを押して) キャプチャ処理を完了します。

    クリップは、［キャプチャ設定］ダイアログ ボックスの［ディスク管理］タブで指定したフォルダに保存されます。このパスは［ビデオ キャプチャ］ウィンドウの［キャプチャ フォルダ］ボックスに表示されます。

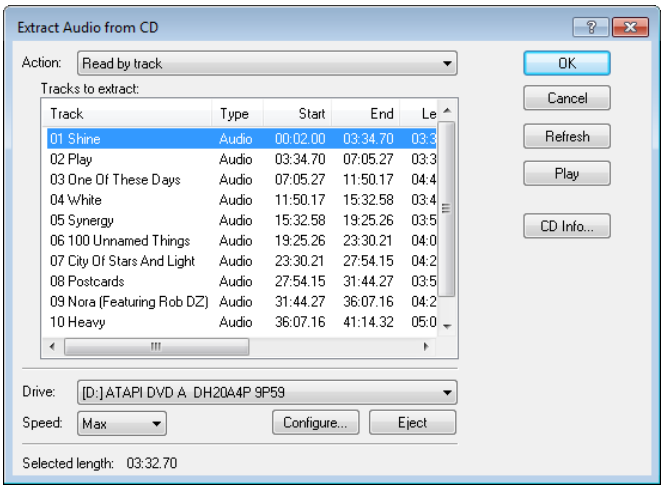
    シーンの変更が検出されたときに複数のファイルを作成する場合は、［キャプチャ設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブの［HDV シーン検出を有効にする］チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスがオフの場合、HDV クリップは 1 つのファイルにキャプチャされます。
4. タイムラインでの編集準備が整いました。

CD からのオーディオの取り込み

［プロジェクト］メニュー から、［CD からのオーディオの取り込み］を選択して CD からトラックを抽出し、イベントとして Movie Studio プロジェクトで開きます。

Movie Studio ソフトウェアは、著作物の違法な複製および共有などの違法行為または著作権侵害行為を想定したものではなく、またかかる目的への使用は禁止されています。Movie Studio のかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に違反します。かかる行為は、法律により罰せられることがあります。また、ソフトウェア使用許諾契約で定められている救済に違反します。

1. ［プロジェクト］メニュー から［CD からのオーディオの取り込み］を選択します。［CD からの音楽ファイルの取り込み］ダイアログ ボックスが表示されます。



2. ［アクション］ドロップダウン リストからオーディオを取り込む方法を選択します。

項目	説明
指定したトラックを読み取り	個々の CD トラックを取り込みます。［取り込むトラック］リストで取り込むトラックを選択します。各 CD トラックはプロジェクト内の新しいトラックに取り込まれます。
ディスク全体を読み取り	現在の CD を 1 つのファイルに抽出します。ディスクはプロジェクト内の新しいトラックに抽出されます。
指定した範囲を読み取り	指定した時間範囲を抽出します。開始時間と終了時間(または開始時間と長さ) を指定できます。プロジェクトには、指定した範囲が新しいトラックとして取り込まれます。

3. ［アクション］ドロップダウン リストから［指定したトラックを読み取り］または［指定した範囲を読み取り］を選択している場合は、取り込むトラックまたは時間範囲を選択します。

   選択内容をプレビューするには、［再生］をクリックします。プレビューするには、CD ドライブのオーディオ出力がサウンド カードに接続されているか、CD ドライブ前面にヘッドホンが接続されている必要があります。

4. ［ドライブ］ドロップダウン リストから、オーディオを取り込む CD を含むドライブを選択します。
5. ［速度］ドロップダウン リストから、オーディオの取り込み速度を選択します。ギャップやグリッチが発生する場合は、速度を落とすか、［設定］をクリックして、オーディオ取り込みの最適化スライダを調整します。
6. ［OK］をクリックして、オーディオの取り込みを開始します。
7. ファイル名とファイルを保存する場所を入力します。

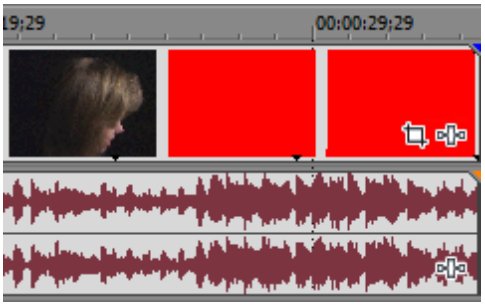
   取り込みが完了すると、取り込まれたファイルが［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。

第 6

タイムライン上のイベントの編集

メディア ファイル全体をトラック上の 1 つのイベントとして使用する必要のない場合があります。Movie Studio タイムラインを使用すると、イベントを簡単に操作してアレンジできます。

Movie Studio でビデオ イベントのフレームを読み込むことができない場合は、タイムライン上で赤で表示されます(これらのフレームは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウおよびレンダリング済みの出力では黒で表示されます) 。



選択範囲の作成とカーソルの配置

さまざまな編集作業では、まず初めにデータを選択してカーソルを配置します。選択したイベントを移動したり、クリップボードにコピーしたり、削除または編集することができます。

イベントの選択方法はいくつかあり、目的に応じて使い分けることができます。

［編集］>［選択］を選択し、サブメニューからコマンドを選択して、その他の選択方法にアクセスすることもできます。

1 つのイベントの選択

標準ツール がアクティブな状態で、イベントをクリックします。イベントがハイライトされ、選択されたことを示します。

隣接した複数のイベントの選択

隣接した複数のイベントを選択する場合は、次の手順に従います。

1. ［Shift］キーを押しながら、選択する最初のイベントと最後のイベントをクリックします。選択したイベントとその間にあるイベントがハイライトされます。

   プロジェクトのすべてのイベントを選択するには、［編集］メニューの［選択］を選択し、サブメニューの［すべて選択］を選択します。

2. イベントの選択が完了したら、［Shift］キーを離します。

隣接していない複数のイベントの選択

隣接していない複数のイベントを選択する場合は、次の手順に従います。

1. ［Ctrl］ キーを押しながら、選択するイベントをクリックします。イベントがハイライトされます。

    イベントを選択解除するには、もう一度イベントをクリックします。

2. イベントの選択が完了したら、［Ctrl］ キーを離します。

すべてのイベントの選択

［編集］メニューから［選択］を選択し、サブメニューから［すべて選択］を選択するか(または［Ctrl］キーを押しながら［A］キーを押す) 、プロジェクト内のすべてのトラックおよびイベントを選択します。

トラックの最後までのすべてのイベントの選択

イベントを右クリックして、ショートカット メニューから［以降のイベントをすべて選択］を選択します。右クリックしたイベントと、それと同じトラック上に存在する以降のすべてのイベントが選択されます。

 このコマンドは、複数のトラックでイベントを選択している場合にも使用できます。

時間範囲の選択

時間範囲を選択するには、マーカー バー、CD レイアウト バー、タイム ルーラー、またはタイムラインの空白の領域に沿ってクリック＆ドラッグします。リージョン内のすべてのイベントまたは一部のイベントがハイライトされます。

 ヒント：

- イベントをダブルクリックして左か右にドラッグすると、選択範囲をそのトラック上の次のフェードまたはイベント エッジに拡張することができます。
- イベント内でドラッグすると、タイムライン上のイベントの位置が変更します。イベントを移動せずに時間範囲を作成するには、［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながらドラッグします。
- ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスで ［全般］タブで［編集カーソルをドラッグ可能にする］チェックボックスがオンの場合、編集カーソルをドラッグするとタイムライン上の位置が変わります。カーソルを移動せずに時間範囲を作成するには、［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながらドラッグします。

イベントがロックされるまで、選択された時間範囲は、範囲内に発生するすべてのイベント (またはイベントの部分) に影響します。

 プロジェクトの全期間をクイック選択するには、マーカー バーをダブルクリックします。

選択範囲の長さの編集

時間範囲バーの終端をドラッグして、選択の長さを調整できます。また、バーの中央をドラッグすると長さを変えることなく選択を移動できます。

カーソルの配置

カーソル位置を設定するには、タイムラインまたはタイム ルーラーをクリックします。クリックした位置にカーソルが移動し。

イベントの移動

タイムライン上のイベントの位置は、プロジェクト内でイベントが再生される位置を決定します。スナップを使用すると、イベントをフレームの境界線、またはマーカーに合わせて配置できます。

イベントを別の位置にドラッグ

ドラッグがプロジェクト内でイベントを移動する最も簡単な方法です。イベントをドラッグして、プロジェクト内の時間的な位置を前後に移動したり、別のトラックに移動することができます。

1. イベントをクリックしてマウス ボタンを押したままにします。
2. イベントを再生する位置までドラッグします。

   注：

   - あるイベントを別のイベントにオーバーラップするようにドラッグすると、2 つのイベントの間にクロスフェードが挿入され、スムーズなトランジションが行われます。
   - ［自動リップル］ボタン を選択すると、イベントをドラッグしたときに右側にあるイベントも同時に移動します。

3. マウス ボタンを離します。

複数のイベントをタイムラインに沿って移動

1. 特定のイベントとそれに続くトラック上のすべてのイベントを移動するには、イベントを右クリックして［以降のイベントをすべて選択］を選択するか、［自動リップル］ を有効にします。
2. 再生する位置までイベントをドラッグします。

自動クロスフェード

2 つのイベントがオーバーラップしたときに自動的にクロスフェードを作成します。

クロスフェードの作成

同じトラック上の別のイベントとオーバーラップするようにイベントをドラッグします。

2 つのイベントの間でスムーズなトランジションを実現するクロスフェードが、自動的に追加されます。

フェードの種類の変更

クロスフェードを変更することにより、高速、低速、リニア、スムーズ、シャープというフェード カーブの多数の組み合わせから 1 つを使用することができます。

1. オーバーラップしているエリアを右クリックしてショートカット メニューを表示します。
2. ショートカット メニューから［フェードの種類］を選択し、サブメニューからフェード カーブを選択します。

イベントの切り取り、コピー、貼り付け

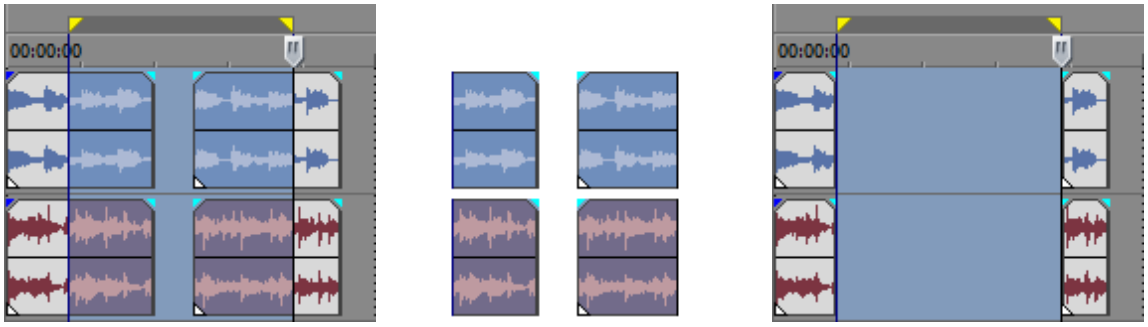
Movie Studio ソフトウェアでは、まるでオーディオ/ビデオ版のワープロというように、イベントを切り取ったりコピーしたりして、新しい場所に貼り付けることができます。

イベントの切り取り

削除するイベントを選択して［編集］ > ［切り取り］を選択します。（ または［Ctrl］キーを押しながら［X］キー を押します）。選択したイベントがトラックから削除され、クリップボードに追加されます。

時間範囲の切り取り

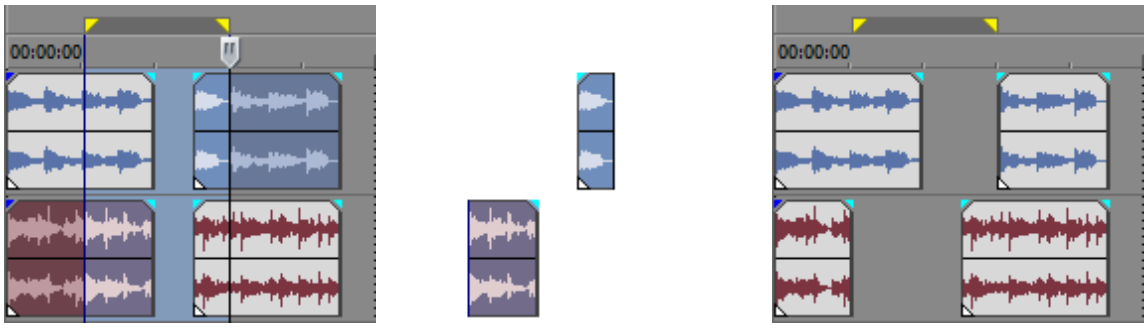
時間範囲を切り取ると、タイムライン上のすべてのトラックにわたってイベントが削除され、クリップボードに配置されます。イベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。



時間範囲	クリップボード	切り取り後のイベント

時間範囲内で選択したイベントの切り取り

時間範囲内で選択したイベントを切り取ると、選択されたイベントはタイムラインから削除され、クリップボードに配置されます。選択したイベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。



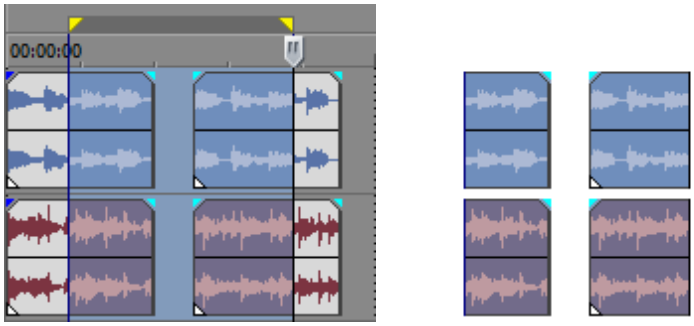
タイム/イベント選択	クリップボード	切り取り後のイベント

イベントのコピー

コピーするイベントを選択して［編集］ > ［コピー］ を選択します(または［Ctrl］キーを押しながら［C］キーを押します) 。選択されたイベントがクリップボードにコピーされます。これで、イベントをプロジェクトの任意の場所に貼り付けることができます。

時間範囲のコピー

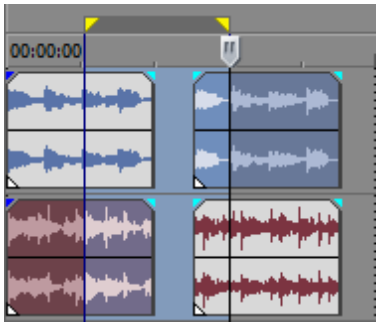
時間範囲をコピーすると、すべてのトラックのイベントの、時間範囲の内側にある部分がクリップボードに追加されます。

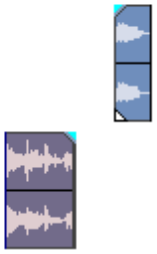


時間範囲	クリップボード

時間範囲内で選択したイベントのコピー

時間範囲内で選択したイベントをコピーすると、選択したイベントの、時間範囲の内側にある部分がクリップボードに追加されます。





タイム/イベント選択　　クリップボード

イベントの貼り付け

貼り付ける位置にカーソルを置き、［編集］ > ［貼り付け］ を選択します(または［Ctrl］キーを押しながら［V］キーを押します) 。クリップボードからカーソル位置にイベントが挿入されます。

クリップボードの内容の複数回貼り付け

［編集］メニューの［連続貼り付け］を選択して(または Ctrl+B を押して) 、クリップボードのイベントを現在のカーソル位置に繰り返し貼り付けます。イベント間の間隔を指定することもできます。

1. イベントをクリップボードにコピーします。
2. イベントを貼り付ける開始位置にカーソルを置きます。
3. ［編集］メニューの［連続貼り付け］を選択します。［連続貼り付け］ダイアログ ボックスが表示されます。
4. ［貼り付け回数］ボックスにイベントの貼り付け回数を入力します。
5. オプションを選択し、必要に応じて設定を指定します。
    - 連続 - イベント間にスペースを入れずに並べて貼り付けます。
    - 等間隔 - 貼り付けるイベントの開始位置間に、［貼り付け間隔］コントロールで指定された時間間隔を空けてイベントを貼り付けます。

      ［貼り付け間隔］設定の値がクリップボードの内容よりも短い場合、貼り付けられたイベントはオーバーラップします。

イベントの挿入貼り付け

クリップボードの内容を現在のカーソル位置に挿入し、貼り付けるイベントの分だけ既存のイベントを後に移動するには、［編集］メニューの［挿入貼り付け］を選択します(または Ctrl+Shift+V を押します) 。

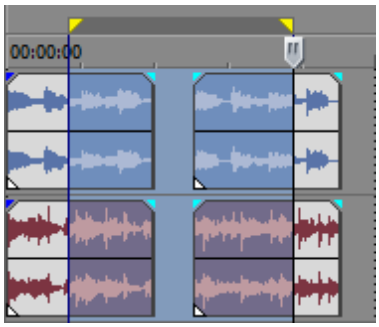
カーソルがイベントの中間にある場合に、新しいイベントが貼り付けられると、イベントはカーソル位置で分割されます。

イベント削除

選択したイベントまたはトラックをクリップボードにコピーせずに削除するには、編集ツールバーの［削除］ボタン をクリックします。

時間範囲内のすべてのイベントの削除

1. 時間範囲を作成します。
2. Ctrl+Shift+A キーを押して、イベントの選択をすべて解除します。
3. タイムラインの下の編集ツールバーにある［削除］ボタン をクリックします。すべてのトラックのイベントがタイムラインから削除されます。イベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。



時間範囲

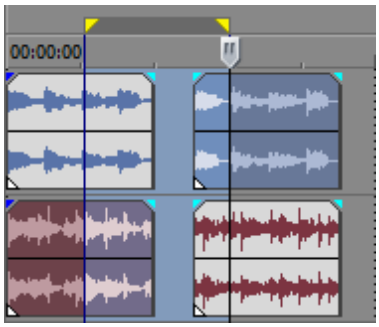


削除後のイベント

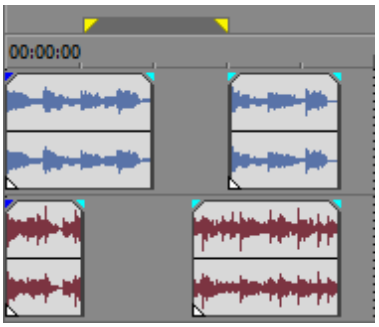
選択したイベントの削除

1. 削除するイベントを選択します。
2. タイムラインの下の編集ツールバーにある［削除］ボタン をクリックします。

   時間範囲内で選択したイベントを削除すると、選択されたイベントがタイムラインから削除されます。選択したイベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。



タイム/イベント選択



削除後のイベント

イベントのトリミング

選択したデータ以外のすべてのデータをイベントから削除するには、タイムラインの下部にある編集ツールバーの［トリミング］ボタン をクリックします。

データが選択されていない場合は、このコマンドを実行しても何も起こりません。

1. タイムライン選択を行う場合はカーソルをドラッグします (または Shift キーを押しながら矢印キーを使用します)。
2. 編集ツールバーの［トリミング］ボタン をクリックします。選択されていないすべてのデータが削除されます。選択されていないイベントはトリミングされません。

   ヒント：

   - ［トリミング開始］ボタン をクリックして(または［Alt］+［[］キーを押して) 、イベントの開始位置をカーソル位置までトリミングします。
   - ［トリミング終了］ボタン をクリックして(または［Alt］+［]］キーを押して) 、イベントの終了位置をカーソル位置までトリミングします。

ポスト編集リップルの自動編集

以下のような編集操作を行った後で、タイムラインの内容を自動的にリップルできます。

- トリミング、スリップトリミング、スライド、およびタイム ストレッチによるイベントの長さの調整
- イベントの移動
- イベントの切り取り
- イベントの貼り付け
- イベントの削除中

自動リップルをオンまたはオフにするには、［自動リップル］ボタン をクリックするか、［Ctrl］キーを押しながら［L］キーを押します。

自動リップルをオンにすると、編集したトラック上のイベントがリップルされます。

以下の例では、最初のイベントをトリミングしています。タイムラインの上にある矢印は、ポスト編集リップルの発生場所と影響するイベントの移動方向を表します。



編集後に、タイムラインの内容がリップルされます。次の例では、ポスト編集リップルによって、最初と 2 つ目のイベントの間のスペースがなくなっています。



イベントの分割

編集ツールバーの［分割］ボタン を選択すると、選択した 1 つまたは複数のイベントが現在のカーソル位置で分割されます。

1 つのイベントを分割すると、イベントの一部を調整したり、1 つのイベントを複数のセクションに分割して個別に編集することができます。例えば、イベントのあるセクションにエフェクトを適用した後で、そのイベントを元の設定に戻すことができます。

1. イベントを分割する位置にカーソルを置くか、時間範囲を選択します。
2. 分割するイベントを選択します。
3. 編集ツールバーの［分割］ボタン をクリックします。
    - イベントが選択されていない場合は、現在のカーソル位置にあるすべてのトラック上のイベントが分割されます。
    - 時間範囲を作成した場合、イベントはすべてのトラック上の時間範囲のそれぞれの終了位置で分割されます。
    - 時間範囲内のイベントを選択した場合、選択されたイベントは時間範囲のそれぞれの終了位置で分割されます。
    - イベントを分割するには、イベントをクリックしたまま［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら［Shift］キーを押します。［Ctrl］キー、［Alt］キー、および［Shift］キーを押しながらイベントをドラッグすると、イベントはクリックしたポイントで分割され、ドラッグした方向にトリミングされます。

編集操作の取り消しとやり直し

取り消しとやり直しを駆使すると、プロジェクトでさまざまな操作を実験的に行うことができます。心の赴くままに編集してみてください。気が変わったら、いつでも変更を取り消すことができます。また気が変わったら、取り消した編集をやり直すことができます。

例えば、トラックを間違って削除した場合は、［取り消し］を選択すればトラックを復元できます。

取り消し操作には回数制限がないので、最後に［保存］コマンドを使用して保存した後のあらゆる状態にプロジェクトを戻すことができます。

最後に実行した操作の取り消し

［編集］メニューの ［取り消し］ を選択するか、［取り消し］ ボタン

 をクリックします。

一連の操作の取り消し

1. ［取り消し］ボタン  の横にある下矢印 をクリックします。取り消すことができる最新の操作の一覧が表示されます。
2. 取り消す操作を選択します。リストにアクションが表示されない場合は、スクロール バーを使用してリストをスクロールします。選択した操作と、その上に表示されているすべての操作が元に戻ります。

最後に行われた取り消し操作の復元

［編集］メニューの［やり直し］を選択するか、［やり直し］ボタン  をクリックします。

 取り消した操作を元に戻さない場合は、［取り消し］ボタン  をクリックします。

一連の取り消し操作の復元

 取り消した操作を戻すときは、リスト上でその操作より上にあるすべての取り消しアクションを戻すこともできます。

1. ［やり直し］ボタン  の横にある下矢印 をクリックします。やり直しが可能な最新アクションの一覧が表示されます。
2. やり直しするアクションを選択します。リストにアクションが表示されない場合は、スクロール バーを使用してリストをスクロールします。選択されたアクションとその上にあるすべてのアクションが元に戻ります。

すべての操作の取り消し

［編集］メニューの［すべて取り消し］を選択すると、取り消し履歴にあるすべての編集が元に戻ります。

［取り消し］ボタン  の横にある矢印 をクリックすると、編集履歴が表示されます。

ズームと倍率

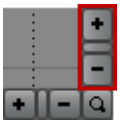
プロジェクトの表示倍率を変更するには、タイムラインの左下隅のコントロールを使用します。

ヒント：

- タイムラインの隅にある［ズーム ツール］ボタン をダブルクリックすると、可能な限り多くのプロジェクトが表示されるように幅方向と高さ方向の倍率が調整されます。
- マウス ホイールを前後に回すと、すばやく拡大または縮小できます。

トラックの高さ方向のズーム イン

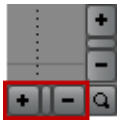
- ［トラックの高さをズーム イン］ボタン をクリックすると、トラックの高さのズーム率が増加し、イベントがより詳しく表示されます。
- ［トラックの高さをズーム アウト］ボタン をクリックすると、トラックの高さ方向のズーム率が減少し、より多くのトラックが表示されます。
- ボタンの間のエリアをクリックしてドラッグすると、トラックの高さ方向のズーム率が増減します。



Ctrl+Shift+↑/↓ キーを押すと、すべてのトラックの高さが増減します。

イベントのズーム イン

- ［ズーム イン タイム］ボタン をクリックすると、横方向のズーム率が増加し、イベントがより詳しく表示されます。
- ［ズーム アウト タイム］ボタン をクリックすると、横方向のズーム率が減少し、タイムラインのより多くの部分が表示されます。
- ボタンの間のエリアをクリックしてドラッグすると、タイムラインがズーム インまたはズーム アウトします。

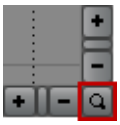


↑/↓ キーを使用して、ズームすることもできます。

- 少しずつ水平方向にズームするには、↑/↓ キーを押します。
- 大幅にズーム インするには、Ctrl+↑/↓ キーを押します。時間範囲が存在する場合、Ctrl+↑/↓ キーを押すと選択範囲がズームされます。

選択範囲のズームイン

タイムラインの角にある［ズーム ツール］ボタン をクリックすると、カーソルが一時的にズーム ツールになります。タイムラインで倍率を変更するエリアを選択すると、カーソルは以前にアクティブになっていたツールに戻ります。



選択をズームするには、［Ctrl］キーを押しながら、↑キーまたは↓キーを押します。

第 7

マーカーとリージョンの使用

マーカーとリージョンは、Movie Studioタイムライン上の参照ポイントとして機能し、タイムライン上のイベントを整列するのに役立ちます。

マーカーの挿入

［挿入］メニューの［マーカー］を選択すると、マーカーがカーソル位置に追加されます。マーカーは、プロジェクト内の特定の場所を示したり、プロジェクトに注釈を付けるために使用します。



マーカーの挿入

1. マーカーを挿入する位置にカーソルを置きます。
2. ［挿入］メニューの［マーカー］を選択します。カーソル位置にマーカー  が追加され、編集ボックスが表示されます。
3. 編集ボックスにマーカーの名前を入力し、［Enter］キーを押します。

 ［M］キーを押して、再生中にマーカーを挿入することもできます。

マーカー名の指定(または変更)

マーカー タグ  を右クリックして、ショートカット メニューから［名前の変更］を選択します。編集ボックスにマーカー名を入力し、完了したら［Enter］キーを押します。

– または –

マーカーの右をダブルクリックして、編集ボックスに名前を入力します。

マーカーの移動

マーカー タグ を別の位置にドラッグします。

［Shift］キーを押しながらドラッグすると、現在のスナップ設定を一時的に無効にできます。

マーカーの削除

マーカー タグ を右クリックし、ショートカット メニューから［削除］を選択します。

プロジェクト内のすべてのマーカーとリージョンの削除

マーカー バーの空白エリアを右クリックし、［マーカー/リージョン］を選択して、サブメニューから［すべて削除］を選択します。プロジェクトのすべてのマーカー とリージョン が削除されます。

選択範囲内のすべてのマーカーの削除

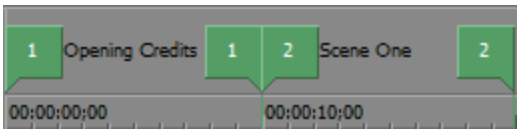
ループ リージョンの上で右クリックして［マーカー/リージョン］を選択し、サブメニューから ［選択範囲をすべて削除］ を選択します。選択範囲のすべてのマーカー とリージョン が削除されます。

マーカーへのカーソルの移動

マーカー タグ をクリックします。

リージョンの挿入

［挿入］メニューの［リージョン］を選択すると、現在の選択範囲の両端にリージョン タグが追加されます。リージョンは、クレジット、シーンなどのプロジェクトの一部分を表すために使用できます。また、プロジェクト内に注釈を作成する場合にも使用できます。



リージョンの挿入

1. タイムラインまたはマーカー バーのカーソルをドラッグして時間範囲を選択します。
2. ［挿入］メニューの［リージョン］を選択します。番号の付いたリージョン タグ が選択範囲の先頭と最後に配置され、編集ボックスが表示されます。
3. 編集ボックスにリージョンの名前を入力し、［Enter］キーを押します。

カーソルのリージョン タグへの移動

リージョン タグ をクリックします。

カーソルをリージョンの先頭または最後に移動するには、リージョン タグのいずれかを右クリックし、ショートカット メニューから［最初に移動］または［最後に移動］を選択します。

リージョンの削除

リージョン タグ を右クリックし、ショートカット メニューから［削除］を選択します。

プロジェクト内のすべてのマーカーとリージョンの削除

マーカー バーの空白エリアを右クリックして、ショートカット メニューから［マーカー/リージョン］を選択し、サブメニューから［すべて削除］を選択します。プロジェクト内のすべてのリージョン とマーカー が削除されます。

選択した領域内のすべてのマーカーとリージョンの削除

1. マーカー バーに沿ってドラッグし、すべてのマーカーとリージョンを削除する領域をハイライトします。
2. マーカー バーの空白エリアを右クリックして、ショートカット メニューから［マーカー/リージョン］を選択し、サブメニューから［選択範囲をすべて削除］を選択します。選択範囲内のすべてのリージョン とマーカー が削除されます。

リージョンの名前の指定または変更

開始リージョン タグ を右クリックして、ショートカット メニューから［名前の変更］を選択します。

– または –

リージョン タグの右をダブルクリックして、編集ボックスに名前を入力します。

リージョンの選択

先頭または最後のリージョン タグ を右クリックし、ショートカット メニューから［リージョンの選択］を選択します。リージョンがハイライトされます。

– または –

先頭または最後のリージョン タグをダブルクリックします。リージョンがハイライトされます。

リージョンの移動

いずれかのリージョン タグ をドラッグしてタグを移動し、リージョンのサイズを変更します。

［Alt］キーを押しながらいずれかのリージョン タグをドラッグして、リージョンの長さを維持したままリージョンを移動します。

第 8

エフェクトの適用

エフェクトを使用して、プロジェクトのオーディオ/ビデオ コンポーネントを操作することができます。

組み込まれているオーディオ プラグインによって、プロジェクトのオーディオ品質を高め、独自のサウンドを作成することができます。Movie Studio は、さまざまなベンダーの DirectX および VST エフェクトもサポートしています。オーディオ エフェクトは、トラックにあるすべてのイベントまたは個別のイベントに適用できます。

組み込み済みのビデオ プラグインは、エフェクト、トランジション、およびテキスト/背景ジェネレータで構成されています。エフェクトではビデオ品質の向上やイメージの操作、トランジションではビデオ イベントの移り変わり方法の変更、ジェネレータではテキストと色付き背景の作成ができます。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［VST エフェクト］タブで、VST プラグインを検索する場所を指定したり、使用するプラグインを選択したりすることができます。

オーディオ トラック エフェクトの追加

トラックレベルの DirectX または VST プラグインは、選択したトラックのすべてのイベントに適用されます。

非インプレース プラグイン(タイム ストレッチ、長さを維持しないピッチ シフト、一部のビブラート設定など) を使用すると、オーディオがタイムライン上の波形表示や他のトラックと同期されなくなることに注意してください。エフェクト チェーンに非インプレース プラグインが含まれる場合、エフェクト チェーンは自動プラグイン遅延補正が使用されることを示す黄色いアイコン ( ) で表示されます。

トラック エフェクト チェーンの作成

1. トラック ヘッダーの［トラック FX］ボタン をクリックするか、トラックを選択して［ツール］ > ［オーディオ］ > ［トラック FX］の順に選択します。

   イベントに追加されているエフェクトがない場合は、［プラグイン チューザー］ウィンドウが表示されます。

   イベントに追加されているエフェクトがある場合は、［オーディオ トラック FX］ウィンドウが表示されます。［プラグイン チェーン］ボタン をクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。

2. 追加する各プラグインを選択して［追加］ボタンをクリックします。

   プラグインは、追加された順番でウィンドウ上部に表示されます。

   チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを別の位置にドラッグするか、［プラグインを左へ移動］ボタン または ［プラグインを右へ移動］ ボタンをクリックします。

3. ［OK］をクリックします。

   ［オーディオ トラック FX］ウィンドウが表示されます。

4. ［オーディオ トラック FX］ウィンドウの設定では、エフェクトの有効化/パイパス、エフェクト パラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。

トラック エフェクト チェーンの編集

1. トラック ヘッダーの［トラック FX］ボタン をクリックします。

   ［オーディオ トラック FX］ウィンドウが表示されます。

2. ウィンドウ上部にあるエフェクト ボタンを選択します。

   チェーンから削除せずにエフェクトをバイパスするには、チェック ボックスをオフにします。

3. エフェクトの設定を調整するには、ウィンドウの下部にあるコントロールを使用します。

特定のプラグインの詳細

各プラグインの使用方法について詳しくは、［オーディオ トラック FX］ウィンドウの［プラグインのヘルプ］ボタン をクリックし、プラグインのヘルプ ファイルを参照してください。

オーディオ イベント エフェクトの追加

イベント レベルの DirectX または VST プラグインは、適用先のイベントにのみ適用されます。

非インプレース プラグイン(タイム ストレッチ、長さを維持しないピッチ シフト、一部のビブラート設定など) を使用すると、オーディオがタイムライン上の波形表示や他のトラックと同期されなくなることに注意してください。エフェクト チェーンに非インプレース プラグインが含まれる場合、エフェクト チェーンは自動プラグイン遅延補正が使用されることを示す黄色いアイコン ( ) で表示されます。

イベント エフェクト チェーンの作成

1. イベントを選択して［エフェクトの追加］ボタン をクリックするか、［ツール］ > ［オーディオ］ > ［オーディオ イベント FX］の順に選択します。

   イベントに追加されているエフェクトがない場合は、［プラグイン チューザー］ウィンドウが表示されます。

   イベントが追加されているエフェクトがある場合は、［オーディオ イベント FX］ウィンドウが表示されます。［プラグイン チェーン］ボタン をクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。

2. 追加する各プラグインを選択して［追加］ボタンをクリックします。

   プラグインは、追加された順番でウィンドウ上部に表示されます。

   チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを別の位置にドラッグするか、［プラグインを左へ移動］ボタン または ［プラグインを右へ移動］ ボタンをクリックします。

3. ［OK］をクリックします。

   ［オーディオ イベント FX］ウィンドウが表示されます。

4. ［オーディオ イベント FX］ウィンドウの設定では、エフェクトの有効化/バイパス、エフェクト パラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。

イベント エフェクト チェーンの編集

1. タイムラインのイベントを選択し、［エフェクトの追加］ ボタン

をクリックします。

［オーディオ イベント FX］ウィンドウが表示されます。

2. ウィンドウ上部にあるエフェクト ボタンを選択します。

   チェーンから削除せずにエフェクトをバイパスするには、チェック ボックスをオフにします。

3. エフェクトの設定を調整するには、ウィンドウの下部にあるコントロールを使用します。

特定のプラグインの詳細

各プラグインの使用方法について詳しくは、［オーディオ イベント FX］ウィンドウの［プラグインのヘルプ］ボタン ? をクリックし、プラグインのヘルプ ファイルを参照してください。

ビデオ エフェクトの追加

エフェクトをビデオに追加するには、いくつかの方法があります。ビデオ プラグインは、トラック、ビデオ イベント、またはソース メディア ファイル(［プロジェクト メディア］ウィンドウから) に適用できます。

フェーダーやスライダを微調整するには、［Ctrl］キーを押しながらコントロールをドラッグします。

ビデオ イベント エフェクトの追加

ビデオ イベント エフェクトは、個々のイベントに適用されます。

1. イベントを選択して［エフェクトの追加］ボタン をクリックします。

   イベントに追加されているエフェクトがない場合は、［プラグイン チューザー］ウィンドウが表示されます。

   イベントに追加されているエフェクトがある場合は、ウィンドウ ドッキング エリア内に［ビデオ イベント FX］ウィンドウが表示されます。［プラグイン チェーン］ボタン をクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。

2. 追加する各プラグインを選択して［追加］ボタンをクリックします。

3. ［OK］をクリックして、プラグイン チューザーを閉じます。

   ウィンドウ ドッキング エリア内に［ビデオ イベント FX］ウィンドウが表示されます。

4. ［ビデオ イベント FX］ウィンドウの設定では、エフェクトの有効化/バイパス、エフェクト パラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。

   ヒント：

   - チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグします。

   - エフェクトを［ビデオ FX］ウィンドウからタイムラインのイベントにドラッグすることもできます。詳しくは、18 ページの"［ビデオ FX］ウィンドウ"。を参照してください。
   - ［ビデオ FX］ウィンドウのプリセットをダブルクリックして、選択したイベントにエフェクト プリセットを適用することもできます。

ビデオ トラック エフェクトの追加

ビデオ トラック エフェクトは、トラックのすべてのイベントに適用されます。

1. トラック ヘッダーの［トラック FX］ボタン をクリックします。

   トラックに追加されているエフェクトがない場合は、［プラグイン チューザー］ウィンドウが表示されます。

   トラックに追加されているエフェクトがある場合は、ウィンドウ ドッキング エリア内に［ビデオ トラック FX］ウィンドウが表示されます。［プラグイン チェーン］ボタン をクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。

2. 追加する各プラグインを選択して［追加］ボタンをクリックします。
3. ［OK］をクリックして、プラグイン チューザーを閉じます。

   ウィンドウ ドッキング エリア内に［ビデオ トラック FX］ウィンドウが表示されます。

4. ［ビデオ トラック FX］ウィンドウの設定では、エフェクトの有効化/バイパス、エフェクト パラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。

   ヒント：

   - チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグします。

   - エフェクトを［ビデオ FX］ウィンドウからトラック リストのトラック ヘッダーにドラッグすることもできます。
   - ［ビデオ FX］ウィンドウのプリセットをダブルクリックして、選択したトラックにエフェクト プリセットを適用することもできます(イベントが選択されていない場合) 。

ビデオ メディア エフェクトの追加

ビデオ メディア エフェクトは、プロジェクトでメディア ファイルが出現するたびに適用されます。ソース メディア ファイルには影響しません。

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルを右クリックし、［メディア FX］を選択します。

   ファイルに適用されているエフェクトがない場合は、［プラグイン チューザー］ウィンドウが表示されます。

   ファイルに適用されているエフェクトがある場合は、ウィンドウ ドッキング エリア内に［メディア FX］ウィンドウが表示されます。［プラグイン チェーン］ボタン をクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。

2. 追加する各プラグインを選択して［追加］ボタンをクリックします。
3. ［OK］をクリックして、プラグイン チューザーを閉じます。

   ウィンドウ ドッキング エリア内に［メディア FX］ウィンドウが表示されます。

4. ［メディア FX］ウィンドウの設定では、エフェクトの有効化/バイパス、エフェクト パラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。

   チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグします。

既存のビデオ エフェクトの編集

1. 次の操作のいずれかを実行して、変更するエフェクト タイプの編集ウィンドウを表示します。
   - イベント エフェクト：タイムラインでイベントの［イベント FX］ボタン をクリックするか、タイムラインのイベントを選択して［エフェクトの追加］ボタン をクリックします。
   - トラック エフェクト：トラック ヘッダーの［トラック FX］ボタン をクリックします。
   - メディア エフェクト：［プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルを右クリックし、［メディア FX］を選択します。
2. ウィンドウ上部にあるエフェクト ボタンを選択します。

   チェーンから削除せずにエフェクトをバイパスするには、チェック ボックスをオフにします。

3. エフェクトの設定を調整するには、ウィンドウの下部にあるコントロールを使用します。

現在のプラグインをチェーンから削除するには、［選択されたプラグインの削除］ボタン をクリックします。

特定のプラグインの詳細

システムにインストールされているビデオ プラグインは、お使いのソフトウェアのバージョンによって異なります。特定のプラグインについて詳しくは、［ビデオ FX］ウィンドウの［プラグインのヘルプ ボタン］をクリックしてオンライン ヘルプを参照してください。

トランジションの追加

［トランジション］ウィンドウでは、トランジション エフェクトを選択し、プレビューすることができます。トランジション エフェクトでは、ビデオの開始または終了の方法を制御したり、イベントが別のイベントに移り変わる方法を変更することができます。

フェーダーやスライダを微調整するには、［Ctrl］キーを押しながらコントロールをドラッグします。

イベントへのトランジションの追加

1. [トランジション] ウィンドウで、プリセットにカーソルを置いてサンプル アニメーションを表示します。
2. 使用するプリセットが見つかったら、タイムライン上の使用する位置にドラッグします。

   トランジションは、イベントの端部のいずれか、オーバーラップする 2 つのイベント間、または 2 つの隣接するイベント間にドロップできます。

   トランジション設定を編集できる［ビデオ イベント FX］ウィンドウが表示されます。

選択したすべてのイベントへのトランジションの追加

同じトランジションを頻繁に使用する場合は、選択したすべてのイベントにトランジションを追加することで、多少の時間を節約できます。

1. トランジションを追加するイベントを選択します。
2. [トランジション] ウィンドウで、プリセットにカーソルを置いてサンプル アニメーションを表示します。
3. 使用するプリセットが見つかったら、選択したイベントの 1 つにドラッグします。

   選択したイベントの既存トランジションは、すべて新しいトランジションで置換されます。

   トランジション設定を編集できる［ビデオ イベント FX］ウィンドウが表示されます。

トランジションの速度/長さの変更

トランジションをイベントに追加した後で、トランジションの長さを簡単に変更できます。長さを変更すると、トランジションが発生する速度が変わります。

イベントの先頭または最後でのトランジションの調整

1. トランジションの端部で、フェード カーソル が表示される位置を探します。
2. トランジションの端部をドラッグして長さを調整します。



2 つのイベント間のトランジションの調整

イベントのどちらかをドラッグすると、イベント間でオーバーラップする長さが変化します。トランジションの長さは、オーバーラップ エリアに合わせて更新されます。



トランジションの編集

トランジションの設定を変更するには、トランジションを右クリックし、［トランジション プロパティ］を選択します。

トランジションの種類の変更

1. トランジションの設定を変更するには、トランジションを右クリックし、［トランジション プロパティ］を選択します。
2. ［トランジション］ウィンドウから［トランジション］ダイアログ ボックスに、別のトランジションをドラッグします。

トランジションの削除

1. トランジションの設定を変更するには、トランジションを右クリックし、［トランジション プロパティ］を選択します。
2. 現在のトランジションを削除するには、［選択されたプラグインの削除］ボタン  をクリックします。

各トランジションの詳細

システムにインストールされているビデオ プラグインは、お使いのソフトウェアのバージョンによって異なります。

テキストとタイトルの作成

多くのビデオ プロジェクトにはタイトルとクレジットがあります。テキストをプロジェクトに追加する方法はいくつかあります。静的なテキストやスクロールするクレジットに組み込み済みのプラグインを使用したり、外部のイメージ編集プログラムを使用してテキスト付きの画像を作成したりすることもできます。

タイトルおよびテキスト プラグインでのテキストの追加

1. 生成されたメディア イベントを作成するには、［メディア ジェネレータ］ウィンドウからタイムラインにタイトルおよびテキストのプリセットをドラッグします。

   テキストをオーバーレイとして表示する場合は、オーバーレイするビデオの上のトラックに追加し、透明な背景色を使用します。

2. タイトルおよびテキスト プラグイン コントロールを使用して、テキストの表示を編集できます。

テキスト プラグインでのテキストの挿入

1. 生成されたメディア イベントを作成するには、［メディア ジェネレータ］ウィンドウからタイムラインにテキストのプリセットをドラッグします。

   テキストをオーバーレイとして表示する場合は、オーバーレイするビデオの上のトラックに追加し、透明な背景色を使用します。

2. テキスト プラグイン コントロールを使用して、テキストの表示を編集できます。

第 9

プロジェクトのレンダリング(名前を付けてレンダリング)

Movie Studio プロジェクトの編集が完了した場合、またはプロジェクトを最終的な形式で確認する場合は、ムービーの作成ウィザードの［ハード ディスク ドライブに保存する］を使用して、プロジェクトを 1 つのファイルとしてハードディスク ドライブ上に保存できます。詳しくは、63 ページの"ハード ディスク ドライブへのムービーの保存"。を参照してください。

レンダリング オプションにさらにアクセスする必要がある場合は、［詳細オプション］ボタンをクリックして、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを開きます。

プロジェクトをレンダリングしても、プロジェクト ファイル自体は影響を受けません(上書き、削除、変更されません) 。元のプロジェクトに戻って編集または調整を実行し、レンダリングをやり直すこともできます。

詳細オプションを使用したプロジェクトのレンダリング

1. ［プロジェクト］メニュー から［ムービーの作成］を選択するか、ツールバーの［ムービーの作成］ボタン  をクリックします。
2. ［ハード ディスク ドライブに保存する］ボタン  をクリックします。［ハード ドライブに保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［詳細オプション］ボタンをクリックして、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを開きます。
4. ［形式］ボックスでファイルの種類を選択し、作成するファイルの種類を選択します。

   出力形式を選択すると、使用可能なレンダリング テンプレートのリストがダイアログ ボックスの右側に表示されます。テンプレートをクリックして選択し、そのフォーマットをレンダリングに使用するか、またはテンプレートを選択してから［テンプレートのカスタマイズ］ボタンをクリックして、テンプレートの設定を変更します。
5. ［フォルダ］ボックスには、ファイルの保存場所となるフォルダのパスが表示されます。下矢印 をクリックして最近使用したフォルダを選択するか、または ［参照］ボタンをクリックして新しいフォルダを指定します。
6. ［名前］ボックスに名前を入力するか、または［参照］ボタンをクリックし、参照ウィンドウでファイルを選択して既存ファイルを置き換えます。

7. 必要に応じて、［レンダリング オプション］チェック ボックスの横の下矢印( ) インジケータをクリックしてチェック ボックスをオンまたはオフにします。

   - プロジェクトのループ リージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、［ループ リージョンのみレンダリング］チェック ボックスをオンにします。［ループ再生］をこのオプションで選択する必要はありません。

     チェック ボックスは、タイムライン上に時間範囲を作成した場合にのみ使用できます。

   - プロジェクト設定とは若干異なるアスペクト比の出力形式でレンダリングする場合は、［出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ (レターボックスにしない)］チェック ボックスをオンにします。これにより、出力の上下左右に黒い余白が表示されなくなります。

   - 選択したファイル形式でサポートされている場合、［プロジェクト マーカーをメディア ファイルに保存］チェック ボックスをオンにすると、マーカーとリージョンがメディア ファイルに保存されます。

   - レンダリング ファイル内の Movie Studio プロジェクトのパスを保存する場合は、［プロジェクトをパス リファレンスとして保存する］チェック ボックスをオンにします。プロジェクトへのパスを保存しておくと、別のプロジェクトでそのファイルを使用するときに、簡単にソース プロジェクトに戻ることができます。

8. ［レンダリング］ボタンをクリックします。ダイアログ ボックスに保存処理の進行状態が表示されます。

   レンダリングの進行状況は Windows タスクバーに表示されます。レンダリングに 1 分以上かかる場合は、レンダリングの完了時にサウンドが再生されます。

   サウンドを変更するには、Windows の［コントロール パネル］を選択して［サウンド］をクリックします。［サウンド］タブをクリックして、Movie Studio13.0 エントリを展開します。［レンダリング完了］イベントを選択すると、現在のサウンドのプレビュー、新しいサウンドの割り当て、または［レンダリング完了］サウンドをオフにできます。

9. 保存が完了したら、［開く］ボタンをクリックして関連付けられているプレーヤーでファイルを再生するか、［フォルダを開く］をクリックしてファイルが保存されているフォルダを開きます。

第 10

ムービーの作成ウィザード

作成したムービーは誰かに見てもらわないと意味がありません。

Movie Studio のムービーの作成ウィザードを使用すれば、画面の指示に従って手順を実行するだけで、ムービーをさまざまな形式で保存して、友人や家族と共有することができます。自分の作品でハリウッドのプロデューサーにアピールできるかもしれません。

オーディオ メディアのみを含むプロジェクトでムービーの作成ウィザードを起動すると、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスが表示されます。詳しくは、57 ページの"プロジェクトのレンダリング(名前を付けてレンダリング) "。を参照してください。

YouTube へのムービーのアップロード

ムービーを作成したら、すぐに友人や家族と共有したいと思うはずです。

この機能を使用するには YouTube アカウントが必要です。アカウントをまだ取得していない場合は、http://www.youtube.com/signup でサイン アップしてください。

1. ［プロジェクト］メニュー から［ムービーの作成］を選択するか、ツールバーの［ムービーの作成］ボタン をクリックします。
2. ムービーの作成ウィザードで、［YouTube へのアップロード］ボタンをクリックします。［YouTube にアップロード］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［YouTube ユーザー名］ボックスおよび［YouTube パスワード］ボックスに、YouTube のユーザー名とパスワードを入力します。

   YouTube アカウントに Gmail アドレスが関連付けられている場合は、Gmail ユーザー名とパスワードを使用してログインできます。

4. ［タイトル］ボックスに、ビデオを識別するタイトルを入力します。

   デフォルトでは、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［サマリー］タブにある［タイトル］ボックスの情報が使用されます。

5. ［説明］ボックスに、ムービーの説明を入力します。

   デフォルトでは、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［サマリー］タブにある［コメント］ボックスの情報が使用されます。

6. ［動画のカテゴリ］ドロップダウン リストから設定を選択します。選択したカテゴリが YouTube サイトでのビデオの分類に使用されます。
7. ［タグ］ボックスに、ムービーに関連付けるキーワードを入力します。ムービーに関連する用語や、ムービーの内容を表すような用語を使用してください。これらのタグは、YouTube での検索で使用されます。複数のキーワードは、コンマで区切ってください。

   ステレオスコピック 3D プロジェクトをアップロードする場合、Movie Studio では YouTube で 3D 表示を有効にするために必要なタグが自動的に追加されます。

8. ［公開］または［非公開］を選択して、ムービーの公開オプションを設定します。［公開］に設定したビデオはすべての YouTube ユーザーに公開されますが、［非公開］に設定したビデオは指定したメンバーにしか表示されません。
9. ［標準］または［高］を選択して、ムービーのビデオ品質を設定します。［高］に設定すると、ブロードバンド接続用に高画質のビデオが作成されますが、レンダリングに時間がかかります。

   推定ファイル サイズがダイアログ ボックスの下部に表示されます。
10. プロジェクトのループ リージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、［ループ リージョンのみレンダリング］チェック ボックスをオンにします。［ループ再生］をこのオプションで選択する必要はありません。
11. ［アップロード］ボタンをクリックして、YouTube へのムービーのアップロードを開始します。

    ムービーのアップロードの完了後に、［ビデオ情報の編集］ボタンをクリックすると、ブラウザ ウィンドウに［マイ アカウント］ページが表示され、ビデオに関する情報を編集できます。［閉じる］をクリックすれば、Movie Studio のタイムラインに戻ります。

    YouTube にアップロードされたビデオはトランスコードされるため、すぐには利用できません。アップロードしたビデオの状態を確認するには、YouTube Web サイトの［マイ ビデオ］ページを参照してください。

Facebook へのムービーのアップロード

ムービーを作成したら、Facebook にアップロードして、友人、家族、フォロワーとそのムービーを共有できます。

この機能を使用するには Facebook アカウントが必要です。アカウントをまだ取得していない場合は、http://www.facebook.com でサイン アップしてください。

1. ［プロジェクト］メニュー から［ムービーの作成］を選択するか、ツールバーの［ムービーの作成］ボタン をクリックします。
2. ムービーの作成ウィザードで、［Facebook にアップロード］ボタンをクリックします。［Facebook にログイン］ ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［電子メールまたは電話番号］ボックスと［パスワード］ボックスに、Facebook のアカウント情報を入力し、［ログイン］をクリックします。

   初めてログインする場合は、Movie Studio に Facebook アカウントへのアクセスを許可する必要があります。

   公開プロフィールや友人リストへのアクセスを Movie Studio に許可するように求めるメッセージが表示されたら、［OK］をクリックします。

   Facebook への投稿を Movie Studio に許可するように求めるメッセージが表示されたら、送信先を選択して投稿を参照できる人を制御し、［OK］をクリックします。
4. ［タイトル］ボックスに、ビデオを識別するタイトルを入力します。

   デフォルトでは、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［サマリー］タブにある［タイトル］ボックスの情報が使用されます。
5. ［説明］ボックスに、ムービーの説明を入力します。ビデオが投稿されると、この説明も一緒に表示されます。

   デフォルトでは、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［サマリー］タブにある［コメント］ボックスの情報が使用されます。

6. ［標準］または［高］を選択して、ムービーのビデオ品質を設定します。［高］に設定すると、ブロードバンド接続用に高画質のビデオが作成されますが、レンダリングに時間がかかります。

   推定ファイル サイズがダイアログ ボックスの下部に表示されます。

7. プロジェクトのループ リージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、［ループ リージョンのみレンダリング］チェック ボックスをオンにします。［ループ再生］をこのオプションで選択する必要はありません。

8. ［アップロード］ボタンをクリックして、Facebook へのムービーのアップロードを開始します。

DV カメラへのムービーの保存

ムービーを見せたい相手がコンピュータを持っていなくても問題はありません。

［ムービーの作成］ウィザードの［DV カメラに保存する］オプションを使用すれば、Movie Studio ソフトウェアによってカムコーダーにムービーを録画できる形式にプロジェクトを変換することができます。

1. プロジェクトの一部のみを出力する場合は、出力するプロジェクトのセクションを含む時間範囲を作成します。

2. ［プロジェクト］メニュー から［ムービーの作成］を選択するか、ツールバーの［ムービーの作成］ボタン  をクリックします。

3. ［カメラまたは携帯機器に保存する］ボタン  をクリックします。

4. ［DV カメラ］ラジオ ボタンを選択し、［次へ］をクリックします。

5. 画面の指示に従ってビデオを DV カメラまたはデッキに保存します。

HDV カメラへのムービーの保存

ムービーの作成ウィザードで［HDV カメラ］オプションを選択すると、Movie Studio ソフトウェアでは HDV プロジェクトを使用して MPEG-2 トランスポート ストリームをレンダリングし、HDV テープに出力します。

1. HDV プロジェクトをロードします。

2. プロジェクトの一部のみを出力する場合は、出力するプロジェクトのセクションを含む時間範囲を作成します。

3. ［プロジェクト］メニュー から［ムービーの作成］を選択するか、ツールバーの［ムービーの作成］ボタン  をクリックします。

4. ［カメラまたは携帯機器に保存する］ボタン  をクリックします。

5. ［HDV カメラ］ラジオ ボタンを選択し、［次へ］をクリックします。

6. 画面の指示に従ってビデオをカメラまたはデッキに保存します。

PSP™ へのムービーのエクスポート

ムービーを手のひらサイズに収めたい場合は、次の操作を行います。

ムービーの作成ウィザードを使用して、プロジェクトを Sony AVC(*.mp4) 形式に変換し、USB 接続された PSP™ システムに転送することができます。

メモ：

- この機能を使用するには、PSP™ ファームウェア バージョン 2.0 以上が必要です。ファームウェア バージョンを確認するには、PSP™ システムで［設定］ > ［本体設定］ > ［本体情報］を選択します。最新のファームウェアについては、http://us.playstation.com(米国内) または http://www.playstation.com(米国外) にアクセスしてください。
- 全画面および高ビットレートのレンダリング テンプレートを再生するには、最新の PSP™ ファームウェアが必要です。
- 高解像度のビデオを使用する場合は、ムービーをエクスポートする前に［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブで［フル解像度のレンダリング画質］ドロップダウン リストから［最高］を選択すると、サイズ変更による映像の劣化を防ぐことができます。

1. タイムラインをクリックして、ムービーの内容を表すために使用するフレームにカーソルを置きます。このイメージが PSP™ ナビゲーション システムでサムネイルとして使用されます。
2. USB ケーブルと AC アダプタを PSP™ システムに接続し、USB モードに設定します。
3. ［プロジェクト］メニュー から［ムービーの作成］を選択するか、ツールバーの［ムービーの作成］ボタン  をクリックします。
4. ［カメラまたは携帯機器に保存する］ボタン  をクリックします。
5. ［PSP™ (PlayStation®Portable)］を選択し、［次へ］をクリックします。
6. ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［サマリー］タブにあるプロジェクトのタイトルが、［タイトル］ボックスに表示されます。このタイトルが PSP システムに表示されます。

   ［PSP™ (PlayStation®Portable) へのエクスポート］ダイアログ ボックスでタイトルを編集すると、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスも更新されます。
7. ムービーのレンダリングに使用されるフォルダとファイル名が、［ファイル パス］ボックスに表示されます。

   デバイスを再スキャンするには、［更新］ボタンをクリックします。

8. ［テンプレート］ドロップダウン リストから設定を選択して、ファイルの保存に使用する設定を指定します。

   エンコードは、QVGA、QVGA ワイドスクリーン、PSP™ 全画面、標準解像度の NTSC フレーム アスペクトから選択できます。

   - どちらの QVGA 設定を選択しても、320x240 のビデオが作成されます。ただし、ワイドスクリーン テンプレートはアナモフィック ワイドスクリーン エンコードを使用するため、PSP™ システムで正しくデコードされます。
   - PSP™ 全画面テンプレートでは、PSP™ の画面解像度と一致するように 480x270 ビデオが作成されます。
   - SD NTSC テンプレートでは、標準解像度の NTSC 画面と一致するように 720x480 ビデオが作成されます。

   ヒント：

   - 選択したテンプレートの設定が［説明］ボックスに表示されます。
   - 512 Kbps の QVGA テンプレートおよび PSP™ 全画面テンプレートは、ファイル サイズを最小にする場合に便利です。896 Kbps および 1128 Kbps のテンプレートは、特にハイモーション ビデオを使用したシーンで、高品質ビデオを作成する場合に使用します。

9. プロジェクトの一部のみをレンダリングする場合は、［ループ リージョンのみレンダリング］チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスがオフの場合は、プロジェクト全体が新しいファイルにレンダリングされます。

   チェック ボックスは、タイムライン上に時間範囲を作成した場合にのみ使用できます。

10. ビデオを再フォーマットして、［説明］ボックスに一覧表示されている出力フレーム サイズに合わせるには、［出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ (レターボックスにしない)］チェック ボックスをオンにします。

    このチェックボックスをオフにすると、現在のアスペクト比が維持され、フレームの余白部分に黒枠が追加されます(レターボックス) 。このオプションは、目的の出力形式がプロジェクトのアスペクト比と一致しない場合に便利です。

11. [OK]をクリックします。ムービー ファイル(<ファイル名>.MP4) とサムネイル ファイル(<ファイル名>.THM) が作成され、PSP™ システムの適切なフォルダに転送されます。

ハード ディスク ドライブへのムービーの保存

ムービーの作成ウィザードを使用すると、プロジェクトを他の形式に変換して、ハードディスク ドライブ上に 1 つのファイルとして保存することができます。この処理をレンダリングといいます。

レンダリング処理を行っても、プロジェクト ファイル自体は影響を受けません(上書き、削除、変更されません) 。元のプロジェクトに戻って編集または調整を実行し、レンダリングをやり直すこともできます。

1. ［プロジェクト］メニュー から［ムービーの作成］を選択するか、ツールバーの［ムービーの作成］ボタン  をクリックします。
2. ［ハード ディスク ドライブに保存する］ボタン  をクリックします。［ハード ドライブに保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［ムービーに名前を付ける］ボックスに名前を入力します。これは、ファイルの作成に使用する名前です。

4. ラジオ ボタンを選択して、レンダリング ファイルに使用するファイル形式を選択します。

   形式を選択すると、フレーム サイズや推定ファイル サイズに関する情報が形式のリストの下に表示されます。

   他のレンダリング オプションにアクセスする場合は、［詳細オプション］ボタンをクリックして、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを開きます。詳しくは、57 ページの"プロジェクトのレンダリング(名前を付けてレンダリング)"。を参照してください。

形式	説明
WMV	Windows Media ビデオ ファイルを作成します。この形式は、Windows コンピュータで Windows Media Player を使用してムービーを再生する場合に適しています。
MOV	QuickTime のムービー ファイルを作成します。この形式は、Windows または Mac コンピュータで QuickTime Player を使用してムービーを再生する場合に適しています。
MPEG-2	MPEG-2 ビデオ ファイルを作成します。この形式は、ムービーを DVD に書き込む場合に適しています。
MP4	MP4 ビデオ ファイルを作成します。この形式は、オンラインでのアップロードや共有に適しています。
AVCHD	AVCHD ビデオ ファイルを作成します。この形式は、HD ビデオのアーカイブに適しています。

5. プロジェクトのループ リージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、［ループ リージョンのみレンダリング］チェック ボックスをオンにします。［ループ再生］をこのオプションで選択する必要はありません。

   チェック ボックスは、タイムライン上に時間範囲を作成した場合にのみ使用できます。

6. ［ムービーの保存場所］ボックスには、ムービーを作成するフォルダへのパスが表示されます。新しいフォルダを選択するには、［参照］ボタンをクリックします。

7. ［次へ］ボタンをクリックします。Movie Studio によってムービーのレンダリングが開始され、ダイアログ ボックスにレンダリングの進行状態が表示されます。

   レンダリングの進行状況は Windows タスクバーに表示されます。レンダリングに 1 分以上かかる場合は、レンダリングの完了時にサウンドが再生されます。

   サウンドを変更するには、Windows の［コントロール パネル］を選択して［サウンド］をクリックします。［サウンド］タブをクリックして、Movie Studio13.0 エントリを展開します。［レンダリング完了］イベントを選択すると、現在のサウンドのプレビュー、新しいサウンドの割り当て、または［レンダリング完了］サウンドをオフにできます。

   レンダリングが完了すると、Movie Studio によってレンダリング ファイルのパスが表示されます。［ファイルの再生］ボタンをクリックして、プレーヤーに関連付けられているムービーを表示するか、［フォルダの検索］ボタンをクリックして、Windows エクスプローラでファイルを表示します。

8. ［完了］ボタンをクリックして、ムービーの作成ウィザードを閉じます。

インプレース プラグイン 49

キーワード

.

.sfl ファイル
　プロジェクトをパス リファレンスとして保存 57
.vf ファイル 19
.vob ファイル 28
.vro ファイル 28

[

［プロジェクト メディア］ウィンドウ 23
［プロジェクト メディア］リストを消去する 23
［メディア ジェネレータ］ウィンドウ 18, 55
［自動リップル］ボタン 40
［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックス 57

A

AVC 61

C

CD
　オーディオの取り込み 31
CD からのオーディオの取り込み 31

D

DVD
　ビデオのインポート 28

H

HDV
　キャプチャ 30
HDV 編集用中間ファイル 30

M

Movie Studio ウィンドウ 9
Movie Studio ソフトウェアのバージョン情報 7
MPEG-2 transport streams参照: HDV

P

PSP™ (PlayStation®Portable) 61

R

RAW カメラ ファイル 21

T

transport streams参照: HDV

V

VST エフェクト
　オーディオ トラック エフェクト 49

Y

YouTube
　3D 59
　アップロード 59
YouTube へのアップロード 59

イ

イベント
　オーディオ エフェクト 50
　コピー 37
　移動 35
　切り取り 36
　選択 33
　貼り付け 38
イベントのクロスフェード 36
イベントのトリミング 40
イベントのフェード 36
イベントの分割 41
イベントを微調整 35

インポート
VOB ファイル 28
VRO ファイル 28
ビデオ 28, 30

ウ

ウィンドウ ドッキング エリア 15
ウィンドウをメイン ウィンドウの上部にドッキング 15

エ

エクスポート
ビデオを PSP™ (PlayStation®Portable) へ 61
エフェクト
トラック エフェクト 49
ビデオ エフェクト 51
適用 49
エフェクトの適用 49

オ

オーディオ
トラック エフェクト 49
録音 29
オーディオ イベント エフェクト 50

カ

カーソルの配置 34
カーソル位置 34
カムコーダ 28
カムコーダーを使用できます。 30

コ

コピー
イベント 37

ズ

ズーム 43

ス

スクラブ 11
ステータス バー 13
スムーズ フェード カーブ 36

タ

タイトル 55
タイトルおよびテキスト プラグイン 55
タイムライン
概要 12
タイムライン上の赤色のフレーム 33
タッチ スクリーンの編集 13

ツ

ツール
ズーム編集ツール 43
フェード ツール 10
標準ツール 10
ツールバー
概要 9
編集 12

デ

ディレイ オーディオ プレビュー 49
ディレイ補正 49

テ

テキスト
［メディア ジェネレータ］ウィンドウ 18
タイトル 55
テクニカル サポート 7

ト

トラック
エフェクト 49
タイムライン 12
削除 39
トラック リスト 11
トランジション ウィンドウ 53

バ

バイパス
オーディオ エフェクト 49
ビデオ エフェクト 51

ビ

ビデオ
　DVD カムコーダからのインポート 28
　エフェクトの追加 51
　キャプチャ 30
ビデオ イベント
　エフェクト 51
ビデオ エフェクト
　［ビデオ FX］ウィンドウ 18
　バイパス 51
　適用 51
ビデオ カメラ
　DVD カムコーダからのインポート 28
　ビデオのキャプチャ 30
ビデオ トラック
　エフェクト 51
ビデオのキャプチャ
　DVD カムコーダ 28
　HDV 30
　概要 30
ビデオ出力エフェクト 51

フ

フェード カーブ 36
フェード ツール 10

プ

プラグイン ディレイ補正 49
プリセット
　トランジション 53
　ビデオ エフェクト 51
プレビュー
　メディア ファイル 25
プロジェクト
　レンダリング 57
　開く 20
　作成 19
　保存 21
プロジェクト ビデオ設定の照合 25

マ

マーカー
　挿入 45

メ

メディア ファイル
　ビデオのキャプチャ 30
　プレビュー 25
　プロジェクトへの追加 25
　開く 20
　概要 23
メディアのダウンロード 23

リ

リージョン
　挿入 46
リップル編集 36, 40
リニア フェード カーブ 36

レ

レターボックス 58
レンダリング
　プロジェクト 57
レンダリング ファイル内のパス リファレンス 58
レンダリング中のビデオ プレビューの黒いフレーム
　編集 33

移

移動
　イベント 35

黄

黄色のプラグイン アイコン 49-50

開

開く
　プロジェクト 20
　メディア ファイル 20

高

高速フェード カーブ 36

作

作成
タイトル 55
トランジション 53
プロジェクト 19

削

削除
イベント 39
トラック 39
マーカー 46
リージョン 47
時間 39
未使用のすべてのメディア 23

時

時間
削除 39
時間範囲
作成 33

自

自動クロスフェード 36

出

出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ 57

新

新規
プロジェクト 19

生

生成されたメディア 18

赤

赤色のビデオ フレーム 33

切

切り取り
イベント 36

選

選択
イベント 33
リージョン 47

挿

挿入
マーカー 45
リージョン 46
貼り付け挿入したイベント 38

追

追加
トランジション 53
ビデオ エフェクト 51
マーカー 45
メディア ファイル 23, 25
リージョン 46

低

低速フェード カーブ 36

貼

貼り付け
イベント 38
貼り付け挿入 38
連続貼り付け 38

破

破損したビデオ フレーム 33

背

背景ジェネレータ 18

倍

倍率 43

標

標準ツール 10

編

編集ツール 10
編集のやり直し 41
編集の取り消し 41
編集履歴のクリア 41

保

保存
プロジェクト 21
レンダリング 57

録

録音
オーディオ 29