





本書をお読みになる前に

◎本書は、出版元(株式会社ラトルズ)の編集方針により、「VEGAS Movie Studio 15 Platinum」をベースに執筆・編集しました。しかし、「VEGAS Movie Studio 15」(以下「通常版」と呼びます)のユーザにも、スムーズに読んでいただけるよう、 「Platinum」と異なる操作については適宜、解説を加えるなど配慮しました。

◎本書の中で PLATINUM と表示されている機能は、「Movie Studio 15」では利用 できませんので、あらかじめご承知おきください。

免責事項、内容のお問い合わせについて

これらについては巻末ページの下部に明記してあります。必ずお読みくださいますよう、 お願いいたします。

本文中に登場する会社名、製品名、ソフト名などは、各メーカーの商標または登録商標です。

はじめに

本書は、ソースネクストの『VEGAS Movie Studio 15』(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。

また、ビデオ編集で作成したムービーを利用して、DVDビデオやBlu-ray Disc を作成するためのオーサリングソフト『VEGAS DVD Architect』(以下「DVD Architect」と省略)の利用方法も解説いたしました。

動画の編集で大切なことは、編集ソフトの使い方を覚えることではありません。その 編集ソフトを使って、どのような動画を作りたいのか仕上がりをイメージすることが重要 です。そして、そのイメージを実現する、あるいはイメージに近づけるためには、編集ソ フトのどの機能をどのように利用すればよいのかを知れば良いのです。

本書では、残念ながら映像を創作するためのイメージについては、解説できません。しかし、自分のイメージに近づけるにはどうすればよいのか、それをお伝えするお手 伝いはできます。

今回のMovie Studioは、初心者に大変わかりやすく操作しやすいビデオ編集ソフト として仕上がっています。とはいえ、初めてビデオ編集するとなると、右も左もわからな い状態かも知れません。でも大丈夫です。本書で解説している手順通りに操作すれば、 作品ができあがります。ただし、それは自分がイメージしたものではありません。でも、 ここで覚えた操作手順を応用すれば、何をどうすればよいのか、右へ行くのか左へ行く のか、ある程度方向性が見えてきます。

それでいいのです。そこから、さらに発展して、自分の思い通りの映像が作れるようになります。そのための第一歩のお手伝いを本書ができれば、筆者としては嬉しい限りです。

何でも簡単には作れません。このガイドブックでさえ、多くのスタッフの力を借りて出 来上がっています。Movie Studioの新しいユーザーとなられた方も、本書に結集され た力を利用しながら、自分だけのイメージを形にして、映像編集の世界を楽しんでいた だければ幸いです。

> 2018年3月 阿部信行

Chapter 1 「VEGAS Movie Studio 15」でビデオ編集を行うための準備

- 1-1 Movie Studioのインターフェイス 008
- 1-2 動画の基本 014
- 1-3 新規にプロジェクトを作成する 017
- 1-4 メディアを取り込む 023
- 1-5 写真データの取り込み 032
- 1-6 オーディオデータの取り込み 037

Chapter2 ビデオデータを編集する

- 2-1 タイムラインの構成要素と機能 ----- 040
- 2-2 トラックヘッダーの機能と操作 046
- 2-3 タイムラインにメディアを配置する 049
- 2-4 トラックのズーム操作と高さ調整 055
- 2-5 イベントを編集する 060
- 2-6 マーカー、リージョンを利用する 070
- 2-7 イベントをトリミングする **073**
- 2-8 トリマーウィンドウでトリミングする 080
- 2-9 4K映像の取り込みと編集 087
- 2-10 マルチカメラ編集を利用する 092

Chapter3 イベントにエフェクトを設定する

- 3-1 トランジションを設定する—— 100
- 3-2 トランジションをカスタマイズする 109
- 3-3 オーバーラップでトランジションを設定する 113
- 3-4 イベントにビデオFXを設定する 117
- 3-5 ビデオFXをアニメーションさせる **128**
- 3-6 ピクチャー・イン・ピクチャーを作成する 134
- 3-7 クロマキーによる合成を行う 142
- 3-8 写真データからスライドショーを作成する 148

Chapter4 タイトルを設定する

- 4-1 メインタイトルを作成する 162
- 4-2 スクロールタイトルを作成する 175
- 4-3 トラックモーションでスクロールタイトルを作成する 185
- 4-4 エンドロールを作成する 193
- 4-5 テイクを利用して配置する 198

Chapter5 オーディオデータを利用する

- 5-1 イベントにBGMを設定する-----204
- 5-2 イベントの音量を調整する 207
- 5-3 オーディオ用のエフェクトを利用する 216
- 5-4 ナレーションを録音する 219

Chapter6 ムービーを出力する

- 6-1 プロジェクトをMP4形式で出力する 224 6-2 YouTubeにアップロードする—— 230 6-3 スマートフォン(iPhone)での再生用に出力する—— 233 スマートフォン(iPhone)の動画データを編集する 235 6-4 6-5 Movie StudioからDVDビデオを作成する—— 246 DVD Architect編: 6-6 DVD Architect編: 6-7 メニュー付きDVDビデオの「メディアの追加」------253 DVD Architect編: 6-8 メニュー付きDVDビデオの「メニュー作成 | ------ 256 6-9 DVD Architect編:
- メニュー付きDVDビデオの「メニューデザインを変更」 265
- 6-10 DVD Architect編: メニュー付きDVDビデオの「BGMを設定」 **277**
- 6-11 DVD Architect編: メニュー付きDVDビデオの「メディアへの書き出し」 **278**

索引——293

TIPS&POINT

「トリマー」ウィンドウを表示する	0	1	0
ショートカットキーの設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	0	1	1
デフォルトのウィンドウレイアウトに戻す	0	1	1
29.97tps]つてはに? タイノコードまニの切り#3	0	1	5
ジイムコード衣小の切り皆ん	0	1	7
リージョンコードとは別もの	ñ	i	'n
AVCHD	õ	i	9
「メディアの設定と一致させる」を利用する	0	2	ō
長時間録画のデータを編集する	0	2	Ò
パソコンとの接続設定	0	2	З
キヤノン「 iVIS HF G20」	0	2	4
リムーバブルディスク	0	2	4
メモリーカードリーターを利用する	0	2	4
DCIM] ノオルター	0	2	5
宿暦(構) 道数のコッイルを選択する 	0	~	0
復数のフノアイルを選択する027,033, 「眼イ」ボタンから読み込む	0	0 0	2
ドラッグ&ドロップで追加する	0	3	, 5
リンク切わ	0	3	ï
著作権に注意する	ō	3	8
リージョンについて	0	4	5
「リップル」について	0	4	5
トリミングボタンの有効/無効・・・・・・	0	4	5
複数のメディアを選択する	0	5	0
カーソルがイベントの上にある場合	0	5	2
イベント上にドラッグ&ドロップした場合	0	5	4
目動リッフル」かオノの場合	0	5	4
ホタンとホタンの間のエリアで調整	0	5	8
大中十一 し調整する	0	5	7
へ ムノ ルと両正する 「ブームツール」ボタンで調整する	0	5	'n
「ズーム編集ツール」ボタンで調整する	0	5	9
詳細メニューのコマンドを利用する・・・・・	0	5	9
ショートカットキーを利用する	0	6	1
シャッフルの位置は自由	0	6	2
「上書き」のポイント・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	0	6	3
キーボードで操作する	0	6	4
右クリックメニューから選択する	0	6	4
編集操作の「取り消し」と「やり直し」	0	6	6
メニューハールウコマント選択90	0	0	B C
メニューバーから設定する	0	7	9 0
マーカーの設定・	0	2	1
すべてのマーカー、リージョンを削除する	0	, 7	2
ポストを発生させない075,076,	0	7	7
元に戻すときのマーク	0	7	5
イベントの選択を忘れないように	0	7	6
キーボードから設定する	0	8	2
「ループリージョン」について	0	8	2
3ボイント編集	0	8	3
トラック & トロップ () 配直 サブク しゅつとし ア利用する		d o	3 F
リフフリッフとして利用する 	0	a	1
4Kのフレームを静止面像を切り出す	0	g	i
複数のイベントを続けて配置	0	9	4
オーディオトラックの選択	Ō	9	5
マルチカメラモードとトラックの確認	0	9	6
音声も切り替えたい・・・・	0	9	8
効果のプレビュー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	0	1
禁止マークが表示される・・・・・	1	0	2
トランジションの設定表示が赤い	1	0	3
	1	U	4
ノレビューの解像度を変更する	1	U 1	0 1
ノレビューの所能度を変更9 る 複数のイベントを選択する	1	1	1
ノレビューの評像度を変更9る		-	2
ノレビューの解除度を変更90 一般のイントを選択する 色空間を変更 色空間の選択について デンカノートドして活動	i	н	
ノレビューの解除度を変更95 一般のイントを選択する 色空間を変更 色空間の選択について デンプレートとして搭載 オーディオトラックもオーバーラップ	1	1	5
ノレビューの解除度を変更95 一般空間を変更 色空間の選択について テンプレートとして搭載 オーディオトラックもオーバーラップ 「CDI+IC」トーで解除する	1 1 1 1	1	5 6
ノレビューの解除度を変更する	1 1 1 1	1 1 1 1	5 6 9
ノレビューの解除度を変更する 構築のイベントを選択する 色空間を変更 色空間の選択について デンプレートとして搭載 オーディオトラックもオーバーラップ 「COT+IC」キーで解除する 「ビデオFX」ウィンドウも同じ・ ダイアログボックスのサイズ変更	111111	1 1 1 3	5 6 9 0

デフォルトを選択する	1	35
グロー表示のパラメータ・・・・	1	40
ピクチャ・イン・ピクチャをアニメーションさせる	1	41
	i	46
	i	17
	-	47
イベントの	1	47
静止画像の表示秒数······	1	49
アスペクト比・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	49
トランジションを設定する	1	51
表示時間の調整	1	51
10000月上 1000月上	i	50 50
吹家小り伊止回家を切り出9	-	22
「クロッフ」について	1	54
ズームインの設定	1	56
ハンドルを回転させる・・・・・	1	58
表示が変わらない!	1	59
写直の旧ろ六を調整する	i	60
	÷	64
フリビッドのフレビュー	-	04
手動ご表示する	1	65
フォントのインストール	1	79
フォントサイズを選択して変更	1	68
トラッキングについて	1	69
	i	60
	÷	00
	1	89
長さ」を変更した結果の反映	1	84
テロップの文字数制限	1	78
画面の画質を変更する	1	81
エフェクト(+「時系列」	i	22
エノエノトは「内水川」	÷	00
又子致小多い場合の処理	1	83
不用なテキストボックス	1	95
複数選択する	1	96
複数のイベントを運択する	1	99
	ò	01
	2	
デイジの表示時間・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2	υı
プロジェクトを保存する・・・・・	2	01
フェードイン、フェードアウトを利用する	2	06
音量の単位「dB	2	07
音量の単位[dB]	2	07
音量の単位「dB」 「ブレビューフェーダー」を表示する	220	07
音量の単位「dB」 「プレビューフェーダー」を表示する	222	07 09 11
音量の単位[dB] 「プレビューフェーダー」を表示する	2222	07 09 11 13
音量の単位[dB] 「フレビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する + -フレームを削除する フェードの種類を変更する	22222	07 09 11 13 14
音量の単位(dB) 「プレビューフェーダー」を表示する カクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 	2 2 2 2 2 2 2	07 09 11 13 14 15
音量の単位[dB] 「プレビューフェーダー」を表示する	2222222	07 09 11 13 14 15
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する おクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフー 「クロエット」「クロス」/	2222222220	07 09 11 13 14 15 17
音量の単位[dB] 「プレビューフェーダー」を表示する おクリックで素示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する フェクトのオン/オフー 「録音モード」と「録音アーム」	2222222222	07 09 11 13 14 15 17 22
音量の単位(dB) 「プレビューフェーダー」を表示する おクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 17 22 25
音量の単位(dB) 「プレビューフェーダー」を表示する 本クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン / オフ・ 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは	N N N N N N N N N N N	07 09 11 13 14 15 22 25 25
音量の単位[dB] 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する フフェクトのオン/オフ- 「経音モトド」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 新聞空を行わない場合	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 25 27
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 25 27 29
音量の単位[dB] 「フルビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ	N N N N N N N N N N N N N N N N N N N	07 09 11 13 14 15 25 25 27 29
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてしンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H264について	~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 25 25 27 29 29
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する 本クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 25 27 29 29 31
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する おクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H_264について 巻から入力する デンプレートについて	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 25 25 25 29 29 31 34
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ・ 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてしンダリング」でも保存可能 レンダリングとは、 詳細説定を行わない場合 AVCHD形式について、 H264について、 働いら入力する デンプレードについて、 インボートデータの保存先	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 27 29 31 34 36
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ・ 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細胞定を行わない場合 AVCHD形式について H_264について 働から入力する デンブレードこついて インボートデータの保存先 シッセージが表示された。	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 29 29 31 34 36 39
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 29 29 31 34 36 39
音量の単位[dB] 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの理想を変更する。 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 225 25 29 29 31 34 39 34 39 20
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてしンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わない場合 AVCHD&式について H264について H264について H264について インポートテータの保存先 メッセージが表示された 「フロ、ゲラー「ご報位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 27 29 31 34 36 39 42 46
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 25 29 29 31 36 39 46 47
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H264について ペンペート形式について インポートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ、ゲィノで総位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい 「NTSC」と「PALICONC DVD Architectに送信)について	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 12 25 22 29 21 34 39 46 47 50
音量の単位[dB] 「フルビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 14 15 22 52 29 31 36 39 46 47 50
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレングリング」でも保存可能 レングリングとは 端認定を行わなし場合 AVCHD形式について H_264について サングレードこついて インボートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ・ドケィ」で縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい INTSC」と「PAL」について Wing STUCE (DVD Architectに送信)[Cついて Waya STUCE [DVD Architectに送信][Cついて Waya STUCE [DVD Architectに対応][CDいて Waya STUCE [DVD Architectに対応][CDいて [DVD Architect[DVD Architect][CDいて [DVD Architect[DVD Architect][CDいて [DVD Architect[DVD Architect][DVD Architect][CDいて [DVD Architect[DVD Architect][DVD Arc	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 12 22 22 29 34 36 34 46 47 50
音量の単位[dB] 「フルビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07 09 11 13 15 22 22 29 21 34 39 24 47 50 51
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレングリング」でも保存可能 レングリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H 264について H 264について ペンロートについて インボートデータの保存先 メッセージが表示された 「プロ、「ティブで縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい INTSC」と「PAL」について (DVD Architectに送信)「こついて EVD Architectに送信)「こついて Wovie Studioから起勤した場合 DVD Architect用に出力したメディアファイルの場合	222222222222222222222222222222222222222	07 09 11 12 25 22 29 21 34 39 46 47 55 55
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する Wgと音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてしンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わない場合 AVCHD&式について H 264について H 264について インポートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ」(ティーご縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい NTSC」と「PAL」について WD Architect同ごとして 基者からのおすすめ Movie Studioから起動した場合 DVD Architect同に出力したメディアファイルの場合 イントロダクションムービーの追加	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	07911345225229314633426555555
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	0791134522522931467555555555555555555555555555555555555
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H264について インポートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ、ドライ」で線位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい 「NTSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」と「PALICONC 「ATSC」」 「ATSC 「ATSC」」 「ATSC	2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	079113452257293346755555555555555555555555555555555555
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ	2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	0791134522572991467555555555555555555555555555555555555
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H264について H264について ペンペート形式について インボートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ・ドィーズ酸位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい 「NTSC」と「PAL」について 「NTSC」と「PAL」について 「NTSC」と「PAL」について 「NTSC」と「PAL」について 「NTSC」と「PAL」について 「NTSC」と「PAL」について 筆者からのおすすめ Movie Studioから起動した場合 DVD Architect用に出力したメディアファイルの場合 イントロダウミョンムービーの追加 マーカーを削除する ポタンが買なっている リンクボタンについて	2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	079113452222934692255555555555555555555555555555555555
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	0791134522522933469447055555923
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する アフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H264について H264について ペンロートについて インボートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ・ゲィ」で縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい INTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について マーカーを削除する ポタンが重なっている リンクボタンについて 「フロ・ディンド」で削除 デーマを元に戻す	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	0791134522522991467555555556665
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する… キーフレームを削除する フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する フェンクトのオン/オフ 「銘前を行けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わない場合 AVCHD形式について… 後から入力する デンプレートについて… 後から入力する デンプレートについて… (プロパティノで縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい [NTSC]と「PAL」について… 「プロパティ」で縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい [NTSC]と「PAL」について… 筆者からのおすすめ Movie Studioから起動した場合 DVD ArchitectT記法信]について 筆者からのおすすめ Movie Studioから起動した場合 DVD ArchitectT記法信]について 筆者からのおするの Movie Studioから起動した場合 DVD ArchitectT記法の 「フロジェント概要」ウィンドウで削除 テーマを元に戻す。 青虎プレを変更する。	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	0791134572222223333444705155579236666
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する アフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレングリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細胞定を行わない場合 AVCHD形式について H_264について ペンペーD形式について ー パードフークの保存先 メッロージが表示された 「プロパティ」で縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい MTSC」と「PAL」について (DVD Architectに送信)「こついて 「TTSC」と「PAL」について (DVD Architectに送信)」こついて 「DVD Architect用に出力したメディアファイルの場合 イントログウョンムービーの追加 マーカーを削除する ボタンが重なっている リンクポタンについて 「プロジェント概要」ウィンドウで削除 デーマを元に戻す 青素灯されを要する シールボタンでも0K-	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	079113457222222333344470015557923666672
音量の単位(dB) 「フルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07911345722522933334447001555556666622
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する。 キーフレームを削除する。 フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する。 フフェトの種類を変更する。 映像と音声を分割する。 フフェトの種類を変更する。 映像と音声を分割する。 フフェクトのオン/オフ	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	001134572222223336926755555566666777
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する エフェクトのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 詳細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H264について H264について ペンポートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ・ドィーズ酸位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい INTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について WTSC」と「PAL」について 「TSC」と「FAL」について 「プロ・ディーズ酸位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい 「NTSC」と「PAL」について 「TSC」と「PAL」について 「プロ・ディーズ酸位置設定を確認 メニュー付きのOVDビデオを作成したい 「NTSC」と「PAL」について 「プロ・ディーズの場合 「プロ・ディーズの場合 「プロ・ディーズに戻す 青気にけを変更する 「プロ・ディーズの場合 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズ 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズ 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ディーズの 「プロ・ 「 「 「」ーズーズーズーグ 「 「ーズーズーズーズーズーズーズーズーズーグ 「 「ーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズーズ	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	07911345722222233334445555555666667734
音量の単位(dB) 「ルビューフェーダー」を表示する 右クリックで表示する。 キーフレームを削除する。 フェードの種類を変更する。 映像と音声を分割する。 フェンクトのオン/オフ- 「経着モトド」と「録百アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 「細胞定を行わない場合 AVCHD形式について、 H264(こついて、 後から入力する。 テンプレートについて、 インボートデータの保存先 メッセージが表示された。 「プロパティ」で縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい、 INTSC」と「PAL」について、 INTSC」と「PAL」について、 INTSC」と「PAL」について、 IDVD ArchitectTL送信同について、 IDVD ArchitectTL送信同について、 IDVD ArchitectTL送信同について、 PVD ArchitectTLご送信」について、 IDVD ArchitectTLご送信」について、 IDVD ArchitectTLご送信」について、 IDVD ArchitectTLご送信」について、 IDVD ArchitectTLご送信」について、 IDVD ArchitectTLご送信」について、 IDVD ArchitectTLご送信」での追加 マーカーを削除する。 パタンが重なっている。 リングボタンについて、 デーマを元に戻す 青気だけを変更する。 ッールボタンでもOK、 オリジナルカラーパ(レットを利用する。 「プラー」について、 再主される位置を確認する。	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	0011345722222333334445555555666662349
音量の単位(dB) 「フレビューフェーダー」を表示する オクリックで表示する キーフレームを削除する フェードの種類を変更する 映像と音声を分割する フフェトの種類を変更する。 映像と音声を分割する フフェトの種類を変更する。 快像と音声を分割する フフェントのオン/オフ- 「録音モード」と「録音アーム」 「名前を付けてレンダリング」でも保存可能 レンダリングとは 料細設定を行わなし場合 AVCHD形式について H264について H264について ペンロートについて インボートデータの保存先 メッセージが表示された 「フロ・ドイ」で縦位置設定を確認 メニュー付きのDVDビデオを作成したい INTSCJと「PAL」について 「DVD ArchitectTは気間について Wovie Studioから起動した場合 DVD ArchitectTは気間について やない様なっている リンクボタンプシコンービーの追加 マーカーを削除する ボタンが重なっている リンクボタンについて 「フロ・ディント概要」ウィンドウで削除 デーマを元に戻す 背景だけを変更する ツールボタンでもOK- オリジナルカラー(レットを利用する 「ブラー」について	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	0791134572222291469246755555566666277798

Chapter 1

VEGAS

Movie Studio 15 ビデオ編集入門

「VEGAS Movie Studio 15」 でビデオ編集を 行うための準備

ここでは「VEGAS Movie Studio 15」(以下 「Movie Studio」と省略)でビデオ編集を行う前 に準備しておくことや、ビデオ編集を行う前に知っ ておくと役立つ基礎知識について解説しています。 Movie Studioの画面構成やそれぞれの機能、 データの取り込み方法などを理解し、ビデオ編集を 行うための準備を整えましょう。

1-1 Movie Studio のインターフェイス

Movie Studio のインターフェイスは、オリジナリティある構成です。ここでは、 Movie Studioの編集画面がどのような機能で構成され、それぞれどのような役割 を担っているのかを解説します。

Movie Studio編集ウィンドウの画面構成

Movie Studioは、ビデオカメラなどで撮影した動画データを取り込み、編集、そして 出力するためのアプリケーションソフトです。映像データの取り込みから編集、出力まで のすべての作業を、Movie Studioの編集画面で行います。



●メニューバー

各種コマンドを選択実行するメニューが表示 される。

2メインツールバー

Movie Studioで実行できるコマンドが、アイコンの形で登録されている。

「プロジェクトメディア」、「トランジション」、「ビ デオFX」、「メディアジェネレーター」などグ ループ化されたウィンドウのほか、「トリマー」 ウィンドウ、「ビデオプレビュー」ウィンドウ、 オーディオメーターなど複数のウィンドウを 表示するエリア。なお、グループ化されている ウィンドウは、ウィンドウ下にあるタブをクリッ クして切り替える。

④トランスポートコントロール

メディアファイルの再生、停止などをコント ロールする。

Gマーカーバー

タイムラインに設定したマーカーを表示する 領域。

⑥「時間表示」 ウィンドウ

タイムライン上にある現在のカーソル位置の タイムコードが表示されている。

クトラックリスト

プロジェクトで利用しているビデオ、オーディオ などのデータを配置・編集しているトラックが表 示され、それぞれのトラックのマスタコントロー ルが一覧表示されている。

8タイムライン

ビデオ編集を行うためのメインの作業エリア。 ここに、ビデオや写真、オーディオなどの素材 を配置して編集を行う。

③スクラブコントロール

スクラブコントロールをドラッグすると、カーソル位置から前後にシャトルして、編集ポイントをスピーディに見つけられる。

のタイムラインツールバー

タイムラインに配置したメディアの操作を行う ための、各種ボタンが用意されている。

操作性を高める

デフォルト(初期設定)では、「トリマー」ウィンドウが表示されていませんが、トリミン グを行うときにこのウィンドウを表示すると、トリミング作業をスピーディに行うことがで きます。



「トリマー」ウィンドウ

①トランスポートコントロール

メディアファイルの再生、停止など をコントロールする。

②トリマーツールバー トリミングで利用するコマンドがボ タンで登録されている。



「トリマー」ウィンドウを表示した編集画面



「トリマー」ウィンドウを表示するには、「プロジェクトメディア」ウィンドウやトラックにあるメディアの サムネイル上で右クリックし、「トリマーで開く」を選択して表示します。



表示サイズを変更する

ウィンドウとウィンドウが接して表示されている場合、境界にマウスを合わせるとマウ スの形が変わり、ドラッグで表示サイズを変更できます。



●マウスを境界に合わせる



2ドラッグして変更する

ウィンドウレイアウトの保存

操作しやすいようにパネルのレイアウトを変更した場合は、これを登録できます。これ によって、操作目的によって利用しやすいレイアウトに切り替えながら作業ができます。 登録は、メニューバー「表示」メニューから操作します。

Chidori.vf * - Movi	e Studio 15.0 Platinum					レイアウトに名前を付けて保存				×
 100104(0) 当日の 11 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) ((0) X00(H)	レイアウトの整理(Q)		\rightarrow	名前: STACK 2 フォルダ: CAUSersWindowAppDistaWRoamingWinov	Sig-http: e Studio Platinum¥15.0¥	0 20 3	参紹	~
। <i>प्रनिम्म छ</i> । जिन्द्रीय	タイムラインにフォーカス(E) ウィンドウ 拡張機能(<u>S</u>)	Alt+0	レイアウトの保存(S) レイアウトに名前を付けて保 選択したレイアウトの再ロート	Filler						_
	ミキサー ブレビュー フェーダー(W)		77#JUF0U179F(D)	Alt+D, D		#(E) 表示(V) 挿入(I) ツール(T) オプショ:	ν(0) ∧Jレプ(H)			
	イベントメディアマーカー(N) ダ アクティブなテイク情報(!) メ オーディオ イベントの決形(VO	Ctrl+Shift+I		Alt+D, 1 Alt+D, 2		ダ ツールバー(I) ズ ステータス バー(B)				
	✓ イベントボタン(B)	Ctrl+Shift+C		Alt+D, 3 Alt+D, 4		・ ウィンドウ レイアウト(1)	•	レイアウトの整理(<u>O</u>)		1.
	 ✓ イベントフェードの長さ(L) ✓ ビデオ イベント エッジ編集フレーム(E) 	Ctrl+Shift+T Ctrl+Shift+O	Ctrl+Shift+T 2 ペロー Ctrl+Shift+O 2 ペロー			タイムラインにフォーカス(日	Alt+0	レイアウトの保存(S) レイアウトに名前を付けて保存(L)		1111110
	オーディオ エンベローブ(<u>A</u>) ビデオ エンベローブ(E)	•	Z<2>	Alt+D, 7		ウィンドウ 拡張機能(<u>X</u>)	, ,	選択したレイアウトの再ロート	(E)	1.46
	☑ エンベローブの表示(土)	Ctrl+Shift+E	2 < 2 >	Alt+D, 9		ミキサー プレビュー フェーダー(W)				
	すべてのトラックの最小化(Z) オーディオ ビークの再作成(<u>K</u>)	Shift+F5	ルファ = なし、フィールドル1 = AC-3	£074−ルド#6, A			, Ctrl+Shift+I	O STACK	Alt+D, 0 Alt+D, 1	Amount
●選択す	する					✓ オーディオ イベントの波形(W)	Ctrl+Shift+W			8
2名前を	モ入力する					 ✓ イベントフェードの長さ(L) ✓ ビデオ イベント エッジ編集フレーム(E) 	Ctrl+Shift+T Ctrl+Shift+O			10000
 3設定し 	ファイルの保存	場所を	指定する			登録したレイアウト	を選択で	できる		
4 [OK]	ボタンをクリッ	クする								

TIPS ショートカットキーの設定

登録したウィンドウレイアウトには、ショートカットキーが割り当てられていますが、これは自由に変更 できます。



ステータス バー(<u>B</u>)			01047.MTS	00048.MTS 00049.MTS	60050.MTS	
<u> ሳ</u> ィンドウ レイアウト(⊻) ・	レイアウトの整理(<u>O</u>)		Statement of the second se		N STATES	
タイムラインにフォーカス(E) Alt+0 ウィンドウ →	レイアウトの保存(S) レイアウトに名前を付けて保存(L) 2717日 たしく270日の第2日、ビロ	\rightarrow	00051.415	00052.MTS 00053.MTS	E COUSS.MTS	
拡張機能(凶) ▶	選択したレイナウトの再ロート(目)					
ミキサー ブレビュー フェーダー(<u>W</u>)	デフォルトのレイアウト(<u>D</u>) Alt+D, D		OLOSGATS	00158.MTS 00059.MTS	ECOSE.MTS	
イベント メディアマーカー(N) アクティブなテイク情報(I) Ctrl+Shift+I	● Q STACK Alt+D, 0 1 <空> Alt+D, 1 2 <空> Alt+D, 2		- 709191-30747 x 19270-3 132	2542 E77 FX 57.07 S		
 軽択する		デ	フォルトのレイス	アウトに戻る		

ウィンドウドッキングエリア

編集画面の上半分は、「ウィンドウドッキングエリア」と呼ばれ、複数のウィンドウを作 業がしやすいように組み合わせて利用できます。また、「プロジェクトメディア」ウィンド ウや「エクスプローラ」ウィンドウ、「トランジション」ウィンドウ、「ビデオFX」ウィンドウ、「メ ディアジェネレータ」ウィンドウなどの5つのウィンドウはグループ化されていて、タブで 切り替えて表示します。

●「プロジェクトメディア」ウィンドウ(→P.25)

プロジェクトで利用する各種メディア(素 材)を整理、管理するためのウィンドウです。



●「メディアジェネレータ」ウィンドウ(→P.162)

プロジェクトにテキストやタイトル、背景 などを追加/選択するためのウィンドウです。



●「ビデオFX」ウィンドウ(→P.118)

トラックやイベントに対して、ビデオエフェ クトプリセットを選択/プレビューするため のウィンドウです。



● 「トランジション」 ウィンドウ (→P.100)

タイムラインに配置したメディアに対して トランジションエフェクトを設定する際、ト ランジションを選択/プレビューするため のウィンドウです。



●「エクスプローラ」 ウィンドウ

パソコン上のハードディスクの内容を階 層構造で表示し、ファイルの選択やプレ ビューを実行できます。表示領域内でマウ スを右クリックし、「表示」メニューからファ イルの表示形式を変更できます。

● 「ビデオプレビュー」 ウィンドウ (→P.29)

タイムラインでプロジェクトを編集中、カー ソル(再生ヘッド)のある位置のフレーム映 像が表示されます。





●「トリマー」ウィンドウ(→P.80)

イベントをトリミングするためのウィンドウで、 必要に応じて、フロート状態で表示できます。 なお、「トリマー」ウィンドウは、他のグルー プにドッキングさせることができません。



●レベルピークメーター(→P.208) 音量をグラフで視覚的に表示します。



Movie Studioには、初心者でも迷わずに編集 操作ができるように、ヘルプ機能が充実しています。 初めて起動した際にドッキングエリアの左端に表示 される「クイックスタート」は、上から番号順に操作 すればムービーが出来上がるという、初心者に嬉し いナビゲートシステムです。なお、「クイックスタート」 を閉じた場合、メニューバーから「表示」→「ウィンド ウ」→「クイックスタート」で再表示できます。



不用な場合は[×]をクリックする

1-2 動画の基本

動画を編集する際に、知っておくと編集がスムーズに行える3つの用語があります。 それが、「フレーム」、「フレームレート」、「タイムコード」の3語です。ここでは、この 3つの用語について解説しています。

3つの用語を覚えよう

ビデオの編集では、次の3つの用語の意味を理解しておくことが重要です。これさえ 覚えておけば、ビデオ編集もグッと身近になります。

● 「フレーム」 と「フレームレート」

最初に、動画はどのように動きを表現しているのかを理解しておきましょう。動画は、 連続写真を撮影し、これを高速に切り替えて表示することで、動きを表現しています。 いわゆる「静止画像」を高速に切り替えて表示しているのですね。このときの1枚の写 真を、ビデオ編集では「フレーム」と呼んでいます。

そして、1秒間に何枚のフレームを表示しているのかを表す言葉が、「フレームレート」です。たとえば、一般的なハイビジョン映像の場合、1秒間に約30枚のフレームを切り 替えて表示することで、動きを表現しています。なお、フレームレートは「fps」(frames per second)と表記されます。30枚のフレームを切り替えて表示している場合は、「30 フレームレート」といい、「30fps」と表記します。



1枚の写真を「フレーム」という



TIPS [29.97fps]ってなに?

現在、ビデオカメラなどのフレームレートは「29.97fps」と表記されるのが一般的です。テレビがモノクロ放送の時代には、映像と音声信号を送信するためには30fpsでよかったのですが、カラー放送でカラー信号を送信するためには、フレームレートが29.97fpsである必要があり、29.97fpsという中途半端なフレームレートが採用されています。

● タイムコード

タイムコードというのは、特定のフレームを指定するための「物差し」といえるものです。 ある特定のフレームを指定する場合、フレームは1秒間に30枚もあるのですから、1時間、 2時など長時間になると、枚数で指定するのも大変です。そこで、ビデオ編集では、特 定のフレームを指定する場合、「タイムコード」という時間を利用して指定します。

たとえば、画面に表示されているフレームですが、「時間表示」 ウィンドウに数字が表示されていますね。これがタイムコードです。そして、タイムコードは以下のように読みます。



この場合、このフレームは2分27秒16フレーム目のフレームだという意味になります。 なお、フレーム数に注意してください。たとえば、30fpsの場合、29フレーム目の次 は1秒繰り上がり、00になります。

$00:02:27;29 \rightarrow 00:02:28;00$

ここがタイムコードのわかりにくいところです。また、フレームレートが29.97fpsの場合は、30fpsと比較すると「0.03」の誤差があります。この誤差を修正するために、フレーム数を間引く方法が利用されています。これを「ドロップフレームレート」といいます。フレームを間引かない方法を「ノンドロップフレームレート」といい、主に放送局などで利用されている方法です。通常はドロップフレームでOKです。

015

なお、ドロップフレームとノンドロップフーレムでは、フレーム単位の部分での表記方 法が異なります。

ドロップフレーム	00:02:27;16(セミコロンで区切る)
ノンドロップフーレム	00:02:27:16(コロンで区切る)

TIPS タイムコード表示の切り替え

「ドロップフレーム」と「ノンドロップフーレム」を切り替える場合は、「時間表示」ウィンドウを利用します。 ウィンドウ内で右クリックし、「時間形式」のサブメニューから表示方法を選択します。メニューでは、「ド ロップフレーム」と「ノンドロップフーレム」のほか、さまざまな表示方法が選択できます。 なお、SMPTEというのは、「Society of Motion Picture and Television Engineers」の略で、 映画やテレビ技術の国際的な規格を策定する機関で、「ドロップフレーム」や「ノンドロップフーレム」も、 この機関で策定された規格です。

- •ノンドロップフレーム:SMPTEドロップなし(29.97fps、ビデオ)
- •ドロップフレーム :SMPTE ドロップ (29.97fps、ビデオ)



1-3 新規にプロジェクトを作成する

Movie Studioでは、現在編集で利用している素材データの保存場所、そのデータの タイムラインでの編集状態、さまざまなエフェクトの設定などを、「プロジェクトファイル」 として保存しています。ここでは、そのプロジェクトの設定方法について解説します。

新規プロジェクトの作成

Movie Studioは、ビデオカメラなどで撮影した「動画データ」を取り込み、これを編 集してタイトルやBGMなどを設定し、「ムービー」として出力するためのアプリケーショ ンソフトです。このとき編集中の情報は、「プロジェクトファイル」としてハードディスク に保存されます。

なお、Movie Studioを起動すると「ようこそ」というスタートメニューが表示される ので、ここから「新規」や既存のプロジェクトファイルなどを選択して、編集を開始します。 また、このメニューからは、Movie Studioの操作解説をするチュートリアルも起動でき ます。

POINT プロジェクトについて

ビデオ編集での「プロジェクト」は、1つのムービーを作るときの、作業全体のことをいいます。映像の取り込み作業、編集作業、出力作用など、すべての作業をまとめて、プロジェクトといいます。

● 1・「新規プロジェクト」 パネルの 「ビデオ」 設定

Movie Studioを起動して、メニューバーから「プロジェクト」→「新規」を選択すると、 「新規プロジェクト」ウィンドウが表示されるので、編集に必要な設定を行います。ここ では、次のような動画データを利用するという前提で設定してみましょう。これは、最も 一般的なフルハイビジョン対応のビデオカメラで撮影した動画データです。

最初に、「ビデオ」タブを設定します。

ファイル形式	AVCHD形式のフルハイビジョン映像
フレームサイズ	1920×1080
フレームレート	29.97fps



● 2・「リージョン」 を選択する

ここでは、映像信号のタイプを選択します。映像データを海外に配布、送付する場合 に注意してください。通常は「NTSC」を選択します。



- ・米国および日本(60Hz/NTSC):主に日本、アメリカで再生する
- ヨーロッパとアジア(50Hz/PAL):ヨーロッパや東南アジア、中国などで再生する

TIPS リージョンコードとは別もの

プロジェクト設定にある「リージョン」は、DVDビデオなどで利用されている「リージョンコード」とは 異なります。ここでのリージョンとは、ビデオ信号の形式のことを指しており、一般的に米国や日本は 「NTSC」(エヌ・ティー・エス・シー)という信号形式が利用され、ヨーロッパや中国、アジア各国では 「PAL」(パル)という信号形式が利用されています。

● 3・「オーディオ」 のタイプを選択する

ビデオカメラで撮影した映像が、どのタイプのオーディオ形式で記録されているかを 選択します。撮影したビデオカメラで設定を確認して選択してください。

● 4・「ビデオ」 を選択する

ビデオカメラで撮影した映像のファイル形式を選択します。現在主流のハイビジョン 映像である「AVCHD形式」の場合は、「AVCHD」を選択します。その他、ビデオ素材 のファイル形式に合わせて「ビデオ」を選択します。

AVCHD

「AVCHD」(エイブイシーエッチディー)は、高画質なハイビジョン映像をDVDディスクやハードディスク、 SDなどのメモリーカード上に撮影記録できるように開発された「ハイビジョン形式」の記録フォーマット(規格)のことをいいます。

● 5・「プロジェクト」を選択する

3で選択したビデオ形式のオプションを選択します。オプションは、利用する映像ファイル、 あるいは出力したいファイル形式に合わせて選択します。選択したビデオとプロジェクトの 解説が、コメント欄に表示されます。



ビデオ形式とプロジェクトの内容がコメント欄に表示される



編集で利用する映像データの詳細がわからない場合は、「ビデオ」の「メディアの設定と一致させる」 の利用がおすすめです。選択した映像データのフォーマットに合わせて、自動的にプロジェクトが設定 されます。



POINT 長時間録画のデータを編集する

ビデオカメラのモードを長時間録画モードで撮影した場合は、フレームサイズで「1440×1080」を 選択してください。これは、フレームの左右の幅を短くすることで、1920×1080のファイルよりファ イルサイズを小さくし、長時間録画に対応しているからです。なお、表示する際には、自動的に1920 ×1080に拡張して表示されます。この規格を「アナモルフィック」といいます。

● 6・プロジェクト名を設定する

プロジェクトの名前を入力します。たとえば、「Chidori」や「千鳥ヶ淵」といった内容 を推測しやすいプロジェクト名を設定します。こうすると、どのムービーを編集している かがわかりやすくなりますし、後から再編集する場合も、どのプロジェクトを利用すれば よいのかがわかりやすくなります。

なお、このプロジェクト名前は、このあと解説するプロジェクトファイルやムービーのメ インタイトルなどにも利用できます。

● 7・「フォルダ」 はプロジェクトの保存先

「フォルダ」では、プロジェクトファイルの保存先を指定します。特定のフォルダに保存 したい場合は、[参照…]ボタンをクリックして、保存先フォルダを選択します。



● 7·[OK] ボタンをクリックする

ダイアログボックスでの設定が終了したら、このボタンをクリックします。これで、編集 画面に切り替わります。

プロジェクトの保存と読み込み

新規にプロジェクトの設定が終了して編集画面が表示されたら、一度プロジェクトを保存しておきます。このとき、まだ素材を読み込む必要はありません。ビデオ編集は、とてもシビアなシステム環境で作業を行います。そのため、いつ何時、ハングアップなどの事故に遭遇するかするかわかりません。そのため、プロジェクトの保存を習慣化するためにも、最初にプロジェクトの保存を行います。

● プロジェクトファイルの保存

編集を始める前に、プロジェクトを保存します。必ず必要な作業というわけではありま せんが、プロジェクトの保存を習慣づけるためにも、頻繁に保存してください。



● プロジェクトファイルの読み込み

編集中の作業を中断し、また途中から編集を再開する場合は、保存したプロジェクトファ イルを読み込めば、中断した状態から再編集が可能です。この場合、Movie Studioを 起動してから読み込んでもかまいませんが、保存してあるプロジェクトファイルをダブルクリッ クすると、Movie Studioを起動しながら、編集中のデータを読み込んで編集画面が表 示されます。



1-4 メディアを取り込む

プロジェクトの準備ができたら、いよいよ素材データをMovie Studioに取り込みま す。ここでは、ビデオカメラのデータを一度ハードディスクにコピーし、そのデータを Movie Studioに取り込む方法を解説します。

ビデオカメラの接続

ビデオカメラに記録されている映像データをMovie Studioで利用するには、ビデオ カメラ内の映像データを、Movie Studioに取り込む必要があります。この場合、ビデオ カメラ内の映像データを一度パソコンのハードディスク上にコピーしてから読み込む方法 と、ビデオカメラからダイレクトに読み込む方法があります。ここでは、前者のハードディ スクにコピーしてから利用する方法について解説します。

● 1·USBケーブルで接続する

ビデオカメラとパソコンを接続します。AVCHD形式のビデオカメラの場合、ビデオカ メラとパソコンは、USB ケーブルで接続します。



ビデオカメラとパソコンを接続後、ビデオカメラをパソコンに認識させる作業が必要になります。認識 方法はビデオカメラによって異なるので、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。



キヤノンのビデオカメラ(iVIS HF G20)の場合は、カメラ内のどのメモリーとパソコンを接続す るかを選択する



本書で紹介しているサンプル映像は、ハイエンドユーザー向けのキヤノンのビデオカメラ「iVIS HF G20」を利用して撮影しました。AVCHD対応で1920×1080のフルハイビジョンの映像を、32G バイトの内蔵メモリーに記録するタイプのビデオカメラです。



ハイエンドユーザー向けのキヤノン「iVIS HF G20」

ビデオカメラをパソコンに接続すると、ビ デオカメラは「リムーバブルディスク」として 認識/表示されます。



POINT リムーバブルディスク

取り外し可能な外部外付けディスクのこと。



ビデオカメラをパソコンに接続するのではなく、メモリーカードリーダーを利用するという方法もあります。 たとえば、記録メディアがメモリーカードタイプのビデオカメラや、メモリー内蔵でもSDメモリーカード などに映像をバックアップできる場合は、この方法を利用することをおすすめします。うっかりビデオ カメラ内のビデオファイルを削除してしまうといった事故も防げます。



ビデオカメラからパソコンにコピーする

ビデオカメラ内でビデオファイルが記録されているフォルダーを、パソコンにドラッグ& ドロップでコピーします。AVCHD対応のビデオカメラには、「AVCHD」という名前のフォ ルダーがあります。ビデオファイルは、このフォルダーの下にさらにいくつかのフォルダー があり、その中に保存されています。ここでは、このAVCHDフォルダーをパソコンのハー ドディスクにコピーしておきます。



「AVCHD」フォルダーをパソコンにドラッグ&ドロップでコピーする



ビデオカメラによっては、AVCHDフォルダーと一緒に、DCIMという名前のフォルダーがあります。 ここには、ビデオカメラでPhotoボタンを使って撮影した写真データが保存されています。Movie Studioでは写真データも利用できるので、一緒にコピーしておくとよいでしょう。

「メディアの追加...」で [プロジェクト メディア]ウィンドウへ取り込む

ビデオカメラからハードディスクにビデオデータがコピーできたら、次に、そのデータを Movie Studioに読み込んでみましょう。読み込み方法には複数ありますが、ここでは「メ ディアの追加…」を利用した読み込み方法を解説します。

● 1・[メディアの追加...] ボタンをクリックする

ウィンドウ ドッキングエリアの「プロジェ クト メディア」タブをクリックしてウィンドウ を表示し、[メディアの追加...]ボタンをクリッ クします。



①[プロジェクト メディア]タブをクリックする
 ②[メディアの追加...]ボタンをクリックする

● 2・フォルダーを開く

ハードディスクにコピーしたビデオデータが保存されているフォルダーを選択し、ファ イルが保存されているフォルダーを開きます。



AVCHD形式では、すべてのビデオカメラが同じ階層構造を利用しています。したがって、撮影した 映像データは、必ず「AVCHD」→「BDMV」→「STREAM」フォルダーに保存されています。

● 3・ファイルを選択する

ファイルが保存されているフォルダーを開 いたら、ファイルを選択して[開く]ボタンを クリックします。すべてのファイルを選択し てもかまいません。

⑦ファイルを選択する⑧[開く]ボタンをクリックする





複数のファイルを選択する場合は、『Shift』キーや『Ctrl』キーを押しながらサムネイルをクリックしてください。 複数のファイルを選択できます。

● 4・ファイルが読み込まれる

選択したビデオファイルが、「プロジェクトメディア」ウィンドウに読み込まれます。



ファイルが読み込まれる



ツールバーにある[開く]ボタンをクリックしても、[メディアのインポート...]と同じようにメディアを読み込めます。



「デバイス エクスプローラー」を利用してカメラから読み込む

Movie Studioを起動して[プロジェクト メディア]ウィンドウを表示してからビデオカ メラをパソコンに接続すると、「デバイス エクスプローラー」ウィンドウが起動し、これ を利用してメディアを読み込むことができます。





もっとも簡単にビデオファイルを取り込む方法に、ドラッグ&ドロップがあります。Movie Studioを縮 小表示して、ファイルが保存されているフォルダーから、「プロジェクト メディア」 ウィンドウにビデオファ イルをドラッグ&ドロップします。



[プロジェクト メディア]ウィンドウでの表示

[プロジェクトメディア]ウィンドウの左には、メディアのタイプごとに自動分別されるフォ ルダがソリー表示されています。このフォルダーのことを「ビン」と呼んでいます。たとえば、 動画データを取り込んだ場合、「タイプ別」の「ビデオ」というビンに登録されています。



●[+]をクリックして開く

2「ビデオ」に登録されている

「自動プレビュー」でメディアをプレビューする

Movie Studioに取り込んだメディアは、[自動プレビュー]ボタンを利用すると、プレビューウィンドウでプレビューできます。



●[自動プレビュー]ボタンをクリックしてオン にする

2サムネイルをクリックする

プレビューが開始される

メディアの削除

Movie Studioに取り込んだメディアが不用になった場合は、これを削除します。なお、 削除する方法によって、結果が異なります。

● プロジェクトから削除する

Movie Studioに取り込んだメディアを、[プロジェクト メディア]ウィンドウからだけ 削除するには、削除したいメディアを選んでキーボードの[Delete]キーを押すか、右クリッ クして「プロジェクトから削除」を選択します。



サムネイルを右クリックする

2「プロジェクトから削除」を選択する

● ファイルをハードディスクから完全に削除する

メディアを[プロジェクト メディア]ウィンドウから削除すると同時に、ハードディスク上 からも削除したい場合は、メディアを右クリックし、「ファイルをプロジェクトから削除」を 選択してください。パソコンのハードディスク上からも削除できます。



「ファイルをプロジェクトか削除」を選択する

メディアの表示方法を変更する

「プロジェクトメディア」に取り込んだメディアは、[表示]ボタンを利用して、表示方法 を「リスト」、「詳細」、「サムネイル」と切り替えて表示できます。なお、「詳細」では、メ ディアに関するさまざまな情報を確認できます。



●[▼]をクリックする
 ②表示方法を選択する



リスト表示

9 XF(76835. *)	0 P 887/25- E + 4	10.002544	641			
5917 81	4 1 00001 MTS					ł.
91781	S acces MTS					ł.
	6 0 0000 MTS					1
	7 00079 MTS					1
	B A COOTE MITS					11
	9 00077 MTS					1
	10 00076.MTS					1
	11 00075 MTS					1
	12 00076 MTG					e
	33 00072.MTS					L
	34 00072.HTS					Ł
	15 00071 MTS					Ł
	16 00078MTS					
	17 00069 MTS					L
	18 d 00068.MTS					L
	19 a 00067.MTS					Ł
	20 00006.MTS					1

詳細表示



サムネイル表示

TIPS リンク切れ

ハードディスク上に読み込んだデータファイルの名前を変更したり、あるいはファイルを移動させると、 「リンク切れ」という状態になり、画面のようなメッセージが表示されます。たとえば、ファイルの名前 変更や移動させた場合は、「不明なファイルの検索」を選択し、ファイル名や移動したフィルを選択し てください。

ファイルを削除してしまった場合は、「メディアを再キャプチャする」を利用するか別のファイルを選択 してください。「無視」を選択すると、毎回メッセージが表示されます。



1-5 写真データの取り込み

Movie Studioでは、動画と写真データの混在、あるいは写真データを利用したフォ トムービーなどが簡単に作成できます。ここでは、写真データをMovie Studioに取 り込む方法について解説します。

「メディアの追加…」 でMovie Studioに読み込む

写真データをMovie Studioに取り込む場合、デジタルカメラのSDメモリーなどから、 データをハードディスクの「ピクチャ」フォルダーなどにコピーしてから作業を行うと、取 り込んだ後の写真整理も楽になります。

● 1・[メディアの追加...] ボタンをクリックする

「プロジェクト メディア」タブをクリックし、表示されたウィンドウで[メディアの追加…] ボタンをクリックします。



[メディアの追加...]ボタンをクリックする

● 2・フォルダーを開く

ハードディスクにコピーした写真データが保存されているフォルダーを選択して開きます。



●写真データのフォルダーを選択する②[開く]ボタンをクリックする

● 3・写真データを選択する

写真データのファイルが保存されている フォルダーを開いたら、ファイルを選択して [開く]ボタンをクリックします。



③ファイルを選択する④[開く]ボタンをクリックする



複数のファイルを選択する場合は、[Shift]キーや[Ctrl]キーを押しながらサムネイルをクリックしてください。 複数のファイルを選択できます。

4·ファイルが読み込まれる

選択したファイルが、「プロジェクトメディア」ウィンドウに読み込まれます。



「ファイルが読み込まれる」

● 5・タイプ別で確認する

「タイプ別」ビンで「静止画像」を選択すると、写真データだけを確認できます。



⑥「静止画像」を選択する⑦写真だけが表示される

「開く」は要注意

メインツールバーにある[開く]ボタンを利用しても、写真を読み込むこともできます。 基本的な操作方法は、[メディアの追加…]ボタンでの操作方法と同じです。ただし、読 み込んだ写真データは、「プロジェクトメディア」ウィンドウに登録されると当時に、タイ ムラインにもイベントとして配置されます。この点に注意してください。

● 1・[開く] ボタンをクリックする

メインツールバーにある[開く]ボタンをクリックし ます。



[開く]ボタンをクリックする

● 2・ファイルを選択する

ファイルが保存されているフォルダーを 開き、ファイルを選択して[開く]ボタンをク リックします。

①フォルダーを開く
②ファイルを選択する
③[開く]ボタンをクリックする



● 3・ファイルの読み込みとタイムラインへの自動配置

選択した写真データは、Movie Studio に取り込まれて「プロジェクト メディア」ウィ ンドウに登録されると同時に、タイムライン にもイベントとして自動的に配置されます。

④「プロジェクト メディア」ウィンドウに登録される
 ●タイムラインにも配置される



TIPS ドラッグ&ドロップで追加する

もっと簡単に写真データを取り込む方法に、ドラッ グ&ドロップがあります。Movie Studioを縮小 表示して、ファイルが保存されているフォルダー から、「プロジェクトメディア」ウィンドウにビデオ ファイルをドラッグ&ドロップします。



ファイルをドラッグ&ドロップする

スマートフォンのデータを取り込む

iPhoneやAndroidなどのスマートフォンで撮影した写真データを取り込んでみましょう。 Androidの場合は、USBケーブルでパソコンに接続し、写真データが保存されているフォ ルダーから読み込むことができます。しかし、iPhoneの場合は、写真が保存されているフォ ルダーを特定するのが難しいということがあります。このような場合は、アプリを利用す るとよいでしょう。アプリを利用しないで取り込む場合は、235ページを参照してください。

PhotoSyncを利用する

筆者はiPhoneを利用していますが、パソコンに写真データを転送するアプリとして、 「PhotoSync」(有料)を利用しています。このアプリは、iPhone用とAndroid用が あり、パソコンにもアプリをインストールし、アプリ間でデータの転送を行います。なお、 パソコン版は無料です。また、写真のほか、動画もパソコンに転送できます。



http://www.photosync-app.com/



アプリのア イコン





Android版Qコード



●PhotoSyncを起動して転送したい写真を選択する



❷転送先を選択する



パソコンに転送される。動画も一緒に転送可能

PLATINUM

1-6 オーディオデータの取り込み

ムービーのBGMなどに利用するオーディオデータの取り込みに関しても、動画デー タや写真データと操作は同じです。ここでは、パソコンのハードディスクから取り込む 方法について解説します。

[メディアの追加...]で「プロジェクト メディア」 に読み込む

ここでは、ハードディスク上に保存されているオーディオデータを、[メディアの追加…] ボタンを利用して、「プロジェクトメディア」に取り込む方法について解説します。

● 1・[メディアの追加...] ボタンをクリックする

ウィンドウ ドッキングエリアの 「プロジェ クト メディア」 タブをクリックし、表示され たウィンドウで [メディアの追加…] ボタンを クリックします。



[メディアのインポート...]ボタンをクリックする

● 2・フォルダーを開く

オーディオデータが保存されているフォ ルダーを選択して開きます。



● 3·BGM データを選択する

BGM データのファイルが保存されてい るフォルダーを開いたら、ファイルを選択し て[開く]ボタンをクリックします。

③ファイルを選択する④[開く]ボタンをクリックする





複数のファイルを選択する場合は、[Shift]キーや[Ctrl]キーを押しながらサムネイルをクリックしてください。 複数のファイルを選択できます。

● 4・ファイルが読み込まれる

選択したファイルが、「プロジェクトメディア」ウィンドウに読み込まれます。



ファイルが読み込まれる

「タイプ別」で確認する

iTunesのデータを利用する

iTunesに取り込んである音楽データは、iTunesの「ミュージック」楽曲名をドラッグ &ドロップすることで、コピーできます。音楽CDやネットなどからiTunesにデータを取 り込んでおきます。取り込んだデータは最初に、ミュージック一覧に曲名が表示されます。 この一覧から、曲名をMovie Studioの「プロジェクト メディア」のデータ一覧にドラッ グ&ドロップすれば、Movie Studioに取り込めます。



ドラッグ&ドロップする

取り込まれたデータ



市販の音楽CDから楽曲を取り込んだり、あるいはネットから購入した楽曲を利用する場合、著作権に 注意してください。取り込んだオーディオデータをムービーのBGMに利用して自分が楽しむのなら問 題はありません。しかし、作成したムービーを配布したり、あるいはネット等で公開するなど自分以外 の人に聞かせたり公開すると、著作権法違反になります。とくに音楽CDのデータを利用する場合は、 十分に注意してください。