



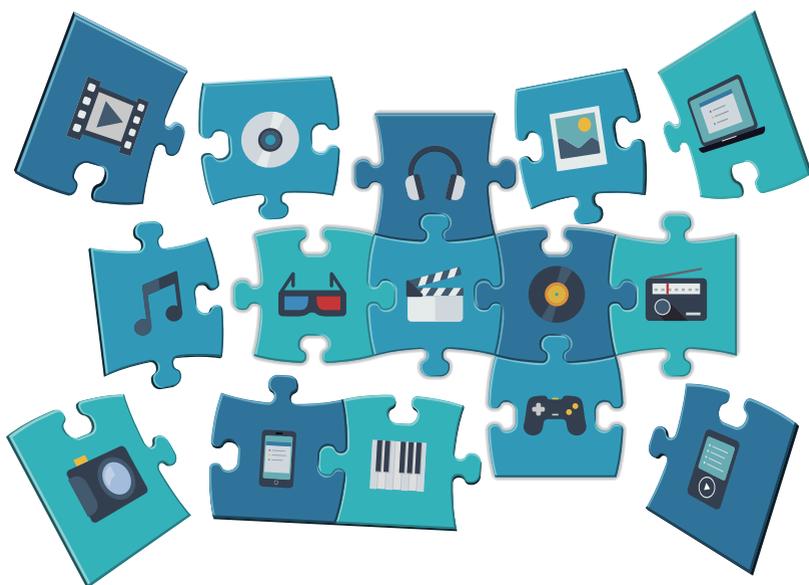
# VEGAS Movie Studio Platinum

Windows  
10 / 8.1 / 7  
(64ビット)  
対応

## ビデオ編集入門

大切な瞬間をステキなビデオに仕上げよう!

阿部信行 著



## 本書をお読みになる前に

- 本書では、開発中の「VEGAS Movie Studio 16 Platinum」（以降「Movie Studio」と略記）を使用して執筆・制作しました。  
本書と製品版の画面・動作等が異なる場合は、製品版が優先されます。  
その点、あらかじめご了承ください。
- 本書の内容に関するミスプリントのご指摘・お問い合わせには、当社 Web サイトの「ご質問・ご意見」ページ <http://www.rutles.net/contact/index.php> をご利用ください。  
電話、電子メール、ファクスでのお問い合わせには応じておりません。
- 製品についてのお問い合わせや、インストール、アクティベーションに関するご質問は、販売元のソースネクスト社のサポートにお問い合わせください。  
<https://www.sourcenext.com/support/>  
サポートページで、まずは Q&A をご参照ください。解決しなかった場合、Q&A ページ下部の「問い合わせる」ボタンからお問い合わせいただけます。
- 本書の内容を超えた応用方法、および以下の一例のようなご質問についても、お答えできませんので、ご了承ください。
  - ・ビデオカメラやマイクなど外部機器との接続については、外部機器のマニュアルを参照してください。
  - ・画面の一部が切れるなどの不具合は、ディスプレイ（モニター）の解像度設定を見直してください。
  - ・PC 本体を含めハードウェアの原因による不具合については、お答えしようがありません。
  - ・メニュー付きのディスクを作成するには「Movie Studio Platinum」に付属の「DVD Architect Studio」を利用しますので、インストールしておいてください。
- 本書内容については、間違いのないよう最善の努力を払って検証していますが、著者および発行者ラトルズは、本書の利用によって生じたいかなる障害に対してもその責を負いませんので、あらかじめご了承ください。
- 本書の一部または全部を無断で複写複製することは、法律で認められた例外を除き、著作権の侵害となります。

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 16 Platinum』（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。

動画も、写真同様に手軽に撮影し、公開されるメディアとして活用されています。動画を活用するなかで増えてきたのが、テーマに合ったムービーを作成、公開するという傾向です。要するに、複数の動画データをまとめ、並べ替えてストーリーを作り、それを見てもらって楽しむという流れです。YouTuberのように、必要な映像部分をピックアップし、印象的に加工して公開するという流れなどもそうですね。

いずれにしても、動画を撮影してそのまま公開するのではなく、編集という作業を通して、目的に合ったムービーを作成する、自分のイメージしたムービーを作成するという傾向が強くなっています。

そうした要望に応えるには、ビデオ編集ソフトは必須です。Movie Studioはスマートフォンで撮影した縦位置の映像編集にも対応し、Movie Studioで編集、作成したムービーをダイレクトにYouTubeなどのソーシャルメディアにアップロードできます。

編集に慣れていなくても、「ガイド付きビデオクリエイター」や「クイックスタートメニュー」など初心者でも簡単にムービーを作成できる機能が搭載されています。本書を利用してMovie Studioを使いこなし、ビデオ編集を楽しむ、そして作成したムービーを公開することを楽しむことができれば、筆者としては幸いです。

2019年4月  
阿部信行

## Chapter 1 「VEGAS Movie Studio」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—— 017
- 1-3 新規にプロジェクトを作成する—— 020
- 1-4 メディアを取り込む—— 027
- 1-5 メディアファイルのプレビュー—— 035
- 1-6 メディアファイルの削除—— 037
- 1-7 その他のメディアの取り込み—— 038
- 1-8 メディアファイルの表示方法を変更する—— 042
- 1-9 スマートフォンのデータを取り込む—— 044
- 1-10 プロジェクトのライブ保存【新機能】—— 047

## Chapter 2 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—— 050
- 2-2 トラックヘッダーの機能と操作—— 056
- 2-3 タイムラインにメディアを配置する—— 059
- 2-4 トラックのズーム操作と高さ調整—— 066
- 2-5 イベントを編集する—— 072
- 2-6 ストーリーボードを利用する【新機能】—— 082
- 2-7 マーカー、リージョンを利用する—— 084
- 2-8 イベントをトリミングする—— 088
- 2-9 「トリマー」ウィンドウでトリミングする—— 096
- 2-10 4K映像の取り込みと編集—— 101
- 2-11 マルチカメラ編集を利用する—— 107
- 2-12 スマートフォン (iPhone) の縦位置動画データを編集する—— 114

## Chapter 3 イベントにエフェクトを設定する

- 3-1 トランジションについて—— 118
- 3-2 トランジションを設定する—— 119
- 3-3 トランジションをカスタマイズする—— 127

- 3-4 「簡単作成」でトランジションを設定する場合—— 130
- 3-5 オーバーラップでトランジションを設定する—— 132
- 3-6 イベントにビデオFXを設定する—— 136
- 3-7 ビデオFXをアニメーションさせる—— 145
- 3-8 ピクチャ・イン・ピクチャを作成する—— 149
- 3-9 手ブレを補正する【新機能】—— 153
- 3-10 モーショントラッキングの活用【新機能】—— 155
- 3-11 クロマキーで合成する—— 161
- 3-12 「クイックスタートメニュー」でのエフェクト設定—— 166

## Chapter4 テロップを設定する

---

- 4-1 メインタイトルを作成する—— 168
- 4-2 クロールタイトルを作成する—— 179
- 4-3 エンドロールを作成する—— 187
- 4-4 テイクを利用して配置する—— 193
- 4-5 簡単編集の場合のテロップ操作—— 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—— 200
- 5-2 イベントの音量を調整する—— 205
- 5-3 オーディオ用のエフェクトを利用する—— 215
- 5-4 ナレーションを録音する—— 218

## Chapter6 ムービーを出力する

---

- 6-1 「簡単作成」からの出力—— 224
- 6-2 プロジェクトをMP4形式で出力する—— 226
- 6-3 YouTubeにアップロードする—— 233
- 6-4 スマートフォンでの再生用に出力する—— 236
- 6-5 スマートフォンの縦位置映像を出力する—— 238
- 6-6 Movie StudioからDVDビデオを作成する—— 242

- 6-7   メニュー付きDVDビデオの作成—— **245**
- 6-8   DVD Architect編  
16:9のメニュー付きDVDビデオの「新規プロジェクト設定」—— **249**
- 6-9   DVD Architect編  
メニュー付きDVDビデオの「メディアの追加」—— **252**
- 6-10   DVD Architect編  
メニュー付きDVDビデオの「メニュー作成」—— **255**
- 6-11   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」—— **264**
- 6-12   DVD Architect編  
メニュー付きDVDビデオの「BGMを設定」—— **278**
- 6-13   DVD Architect編  
メニュー付きDVDビデオの「プレビュー」—— **279**
- 6-14   DVD Architect編  
メニュー付きDVDビデオの「メディアへの書き出し」—— **282**
  
- 索引—— **285**

# Chapter 1

VEGAS

Movie Studio Platinum

ビデオ編集入門

## 「VEGAS Movie Studio」で ビデオ編集を行うための準備

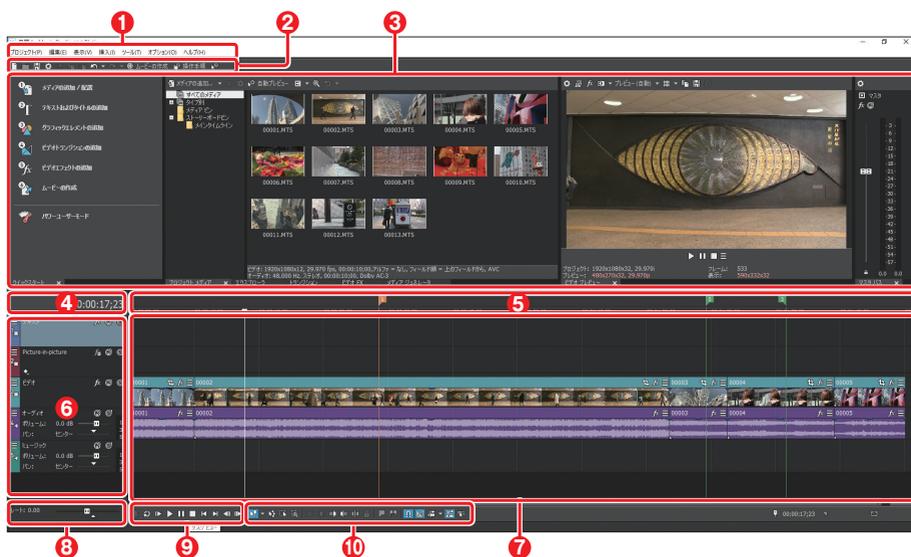
「VEGAS Movie Studio」でビデオ編集を行うには、事前に準備しておくことや、ビデオ編集を行う前に知っておくと役立つ基礎知識などがあります。ここでは、それらについて解説しています。Movie Studio の画面構成やそれぞれの機能、データの取り込み方法などを理解し、ビデオ編集を行うための準備などについてまとめてあります。

# 1-1 Movie Studio のインターフェイス

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

「VEGAS Movie Studio」(以下「Movie Studio」と省略)は、ビデオカメラやスマートフォンなどで撮影した動画データを取り込み、編集、その結果を出力するためのアプリケーションソフトです。そして、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。



### ①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。

### ③ウィンドウドッキングエリア

「クイックスタート」や「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「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。

### ⑤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、オーディオなどの素材データを配置・編集するためのトラックが表示され、それぞれのトラックのマスターコントロールが一覧表示されている。

**⑦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。ビデオデータ、オーディオデータごとに「トラック」が用意され、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。

**⑧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。

**⑨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。

**⑩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。

## クイックスタートと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る利用します。また、「クイックスタート」ウィンドウのほか、「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」ウィンドウなどのウィンドウはグループ化されていて、「エクスプローラ」ウィンドウから「メディアジェネレータ」ウィンドウは、タブで切り替えて表示／利用します。



ウィンドウドッキングエリア

### ◎「クイックスタート」ウィンドウ(→P.14)

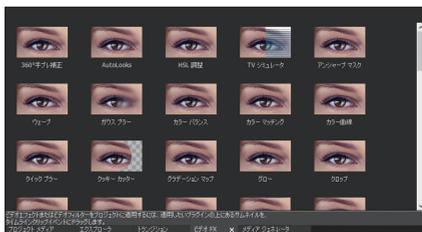
Movie Studioでの編集作業を簡単に行えるようにサポートしてくれるのが、「クイックスタート」ウィンドウです。構成されているメニューを上から順に選択して操作すれば、編集が完了するという、初心者には心強いナビゲートシステムです。





## ● 「ビデオFX」ウィンドウ(→P.136)

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。



## ● 「メディアジェネレータ」ウィンドウ(→P.168)

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。



## ● 「ビデオプレビュー」ウィンドウ(→P.35)

タイムラインでプロジェクトを編集時、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。



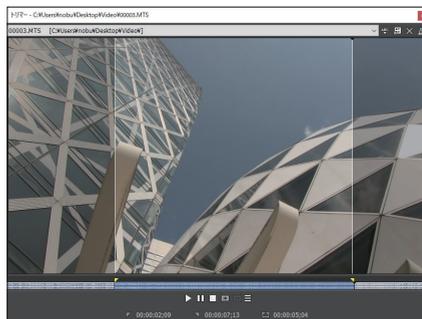
## ● 「マスタバス」ウィンドウ(→P.207)

音量を、レベルピークメーターのグラフで視覚的に表示します。



## ● 「トリマー」ウィンドウ(→P.96)

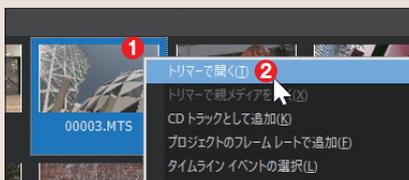
ちょっと特異なウィンドウが、クリップをトリミングするための「トリマー」ウィンドウです。このウィンドウは必要に応じてフロート状態で表示させて利用します。しかも、他のグループにドッキングさせることができないという、他のウィンドウとは異なって独立したウィンドウです。



TIPS

### 「トリマー」ウィンドウを表示する

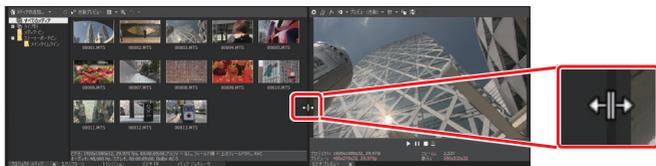
「トリマー」ウィンドウを表示するには、「プロジェクトメディア」ウィンドウやトラックにあるメディアのサムネイル上で右クリックし、「トリマーで開く」を選択して表示します。



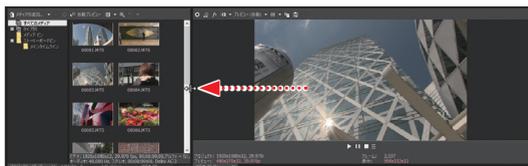
- ① 右クリックする
- ② 選択する

## 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いる境界にマウスを合わせると、マウスの形が変わります。この状態でマウスをドラッグすると、パネルの表示サイズを変更できます。



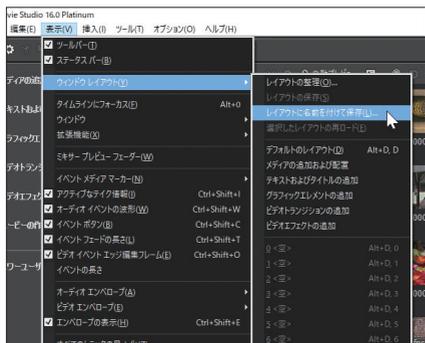
マウスを境界に合わせる



ドラッグして変更する

## ウィンドウレイアウトの保存

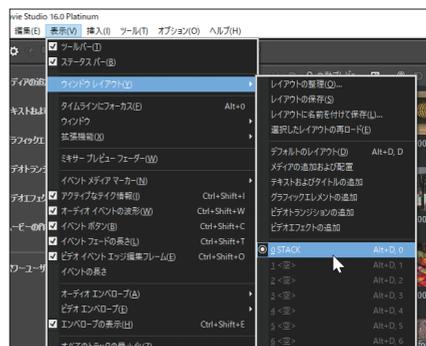
編集作業がしやすいようにパネルのレイアウトを変更した場合は、その状態のレイアウトを登録できます。これによって、操作目的によって利用しやすいレイアウトに切り替えながら作業ができるようになります。登録は、メニューバーの「表示」から操作します。



「レイアウトに名前を付けて保存...」を選択する



- ① 名前を入力する
- ② ショートカット用のキーを選択する
- ③ 設定ファイルの保存場所を指定する
- ④ 「OK」ボタンをクリックする

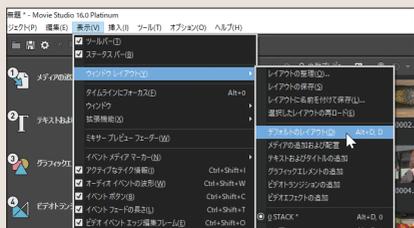


登録したレイアウトを選択できる

### TIPS

#### デフォルトのウィンドウレイアウトに戻す

初期設定のウィンドウレイアウトに戻す場合は、「デフォルトのレイアウト」を選択し、元の初期状態に戻します。ショートカットキーでは、**[Alt]** キーを押しながら、**[D]** キーを2回押します。



選択する

## 初心者のための「クイックスタート」ウィンドウ

Movie Studioでは、初心者でも迷わずに編集操作ができるように、「クイックスタート」というメニューウィンドウが搭載されています。このメニューでは、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、初心者嬉しいナビゲートシステムです。



### ●メディアの追加／配置(→P.60)

Movie Studioで編集する素材を取り込みます。



### ●テキストおよびタイトルの追加(→P.198)

編集中のプロジェクトにテロップを追加します。



### ●グラフィックエレメントの追加

テクスチャや画像などの素材を、タイムラインに追加します。



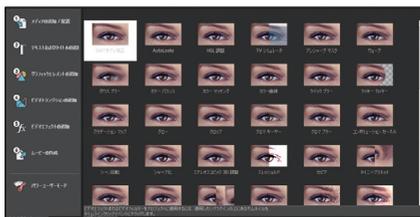
## ●ビデオトランジションの追加(→P.131)

ビデオクリップとクリップの間に、場面転換用の「トランジション」を追加します。



## ●ビデオエフェクトの追加(→P.166)

映像クリップにエフェクトを設定します。



## ●ムービーの作成(→P.225)

編集したプロジェクトを動画ファイルとして出力できます。



## ●パワーユーザーモード

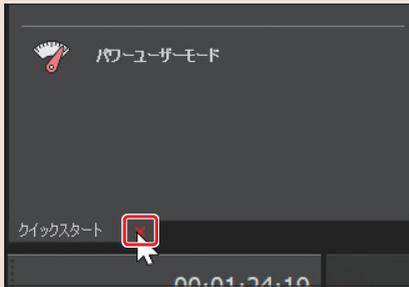
「クイックスタート」ウィンドウを利用しないでプロジェクトの編集を行います。



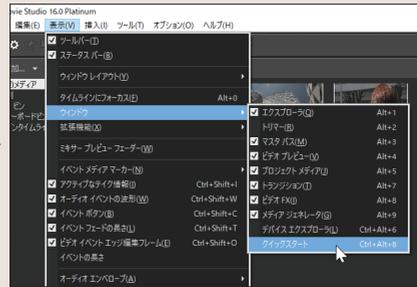
TIPS

## 「クイックスタート」の表示／非表示

「クイックスタート」ウィンドウの下部にあるタブ名右の「×」をクリックすると、ウィンドウを閉じることができます。また、閉じた「クイックスタート」は、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。



ウィンドウを閉じる



ウィンドウを表示する

## 1-2 動画の基本

動画編集をスムーズに行うために、「フレーム」、「フレームレート」、「タイムコード」の3つの用語について理解しておきましょう。

### 重要な3つの用語

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」

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



複数の写真を高速に切り替えて動きを表現



## 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と同時に映像・音声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。



上の画面の場合、このフレームは3分47秒29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。

00:03:47;29 → 00:03:48;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。

なお、ドロップフレームとノンドロップフレームでは、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	00:03:47:29 (セミコロンで区切る)
ノンドロップフレーム	00:03:47:29 (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「ノンドロップフレーム」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「ノンドロップフレーム」のほか、さまざまな表示方法が選択できます。

なお、SMPTEとは「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あり、「ドロップフレーム」や「ノンドロップフレーム」も、この機関によって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、編集を開始する場合、「プロジェクト」を設定してから編集作業を開始します。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。

## 起動モードの選択

Movie Studioを起動すると、最初に「ようこそ画面」が表示されます。初めてムービーを作成する場合は、ここで、これから作成する動画の種類を選択します。この場合、自動的にプロジェクトファイルを作成しながら、Movie Studioが起動します。また、すでに編集しているムービーを再編集する場合は、左の領域に表示される既存のプロジェクトを選択します。

Movie Studioを起動する場合、Movie Studioを「ガイド付きビデオクリエイター」モードで起動するか、あるいは「パワーユーザー」モードで起動するかを選択します。たとえば、「パワーユーザー」モードで起動してみましよう。本書では、このパワーユーザーモードでの操作を中心に解説します。



- ① 作成したい動画の種類を選択する
- ② 「ガイド付きビデオクリエイター」モードで起動する
- ③ 「クイックスタート」を選択した状態で起動する
- ④ 「パワーユーザー」モードで起動する

### POINT

#### ガイド付きビデオクリエイター

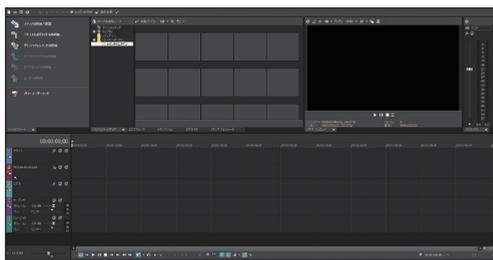
「ガイド付きビデオクリエイター」とは編集画面に現在行う操作を選択して「次へ」ボタンなどを押せば、実際の編集作業を行わなくてもムービーが作成できる機能です。



「ガイド付きビデオクリエイター」モードで起動した場合



「クイックスタート」を選択した状態で起動した場合(画面下部は82ページの「ストーリーボード」が搭載されている)



「パワーユーザー」モードで起動した場合

なお、このメニューを表示させたくない場合は、メニューにある「常にパワーユーザーとして開始」を選択してください。

## 手動で新規プロジェクトを設定する

Movie Studioで編集中の状態は、「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。「ようこそ画面」を利用して起動した場合は、自動的にプロジェクトが設定されますが、Movie Studioの起動後にプロジェクトを設定することも可能です。

### ●1・「新規プロジェクト」ウィンドウの表示

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ますので、編集に必要な設定を行います。ここでは、下にある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の場合です。

▼次のようなプロジェクトを設定したい場合

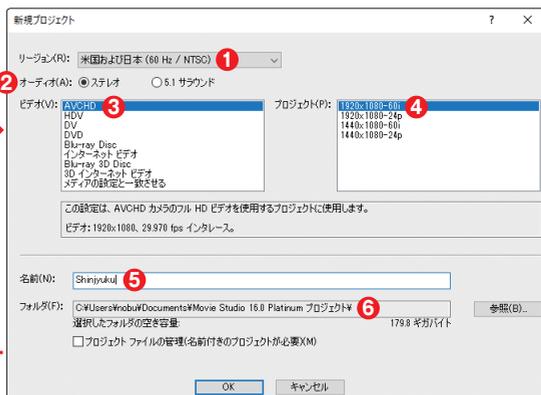
ファイル形式	AVCHD形式のフルハイビジョン映像
フレームサイズ	1920×1080
フレームレート	29.97fps



「新規」を選択する



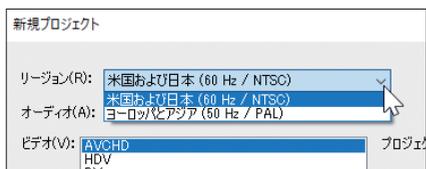
プロジェクト名が表示される



- ①「リージョン」を選択する
- ②オーディオの形式を選択する
- ③ビデオの形式を選択する
- ④プロジェクトのテンプレートを選択する
- ⑤プロジェクト名を入力する
- ⑥プロジェクトファイルの保存場所を選択する

## ◎2・「リージョン」を選択する

「リージョン」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

### POINT

#### DVDビデオのリージョンコードについて

DVDビデオなどで利用されている「リージョンコード」とはどの国でどのリージョンが使われているのかを番号(コード)で示したものです。Movie Studio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ています。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は「AVCHD 形式」ですので、この場合は、「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。

#### POINT

#### 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

「4」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。

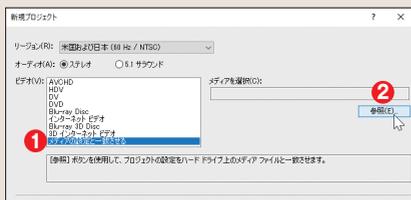
ビデオ(V):	AVCHD HDV DV DVD Blu-ray Disc インターネット ビデオ Blu-ray 3D Disc 3D インターネット ビデオ メディアの設定と一致させる	プロジェクト(P):	1920x1080-60i 1920x1080-24p 1440x1080-60i 1440x1080-24p
この設定は、AVCHD カメラのフル HD ビデオを使用するプロジェクトに使用します。			
ビデオ: 1920x1080、29.970 fps インタレース。			

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

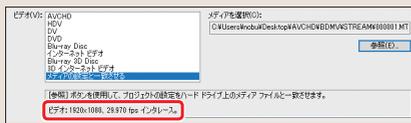
## TIPS

## 「メディアの設定と一致させる」を利用する

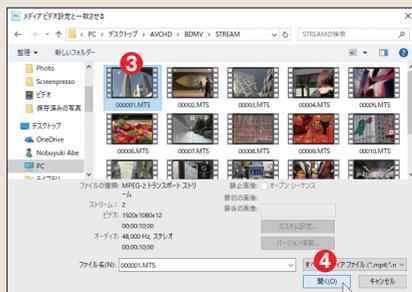
編集で利用する映像データの詳細がわからない場合は、「ビデオ」の「メディアの設定と一致させる」の利用がおすすめです。選択した映像データのフォーマットに合わせて、自動的にプロジェクトが設定されます。



- ① 「メディアの設定と一致させる」を選択する
- ② 「参照...」ボタンをクリックする



選択したファイルに応じて自動設定される



- ③ 編集に利用するファイルを選択する
- ④ 「開く」ボタンをクリックする

## 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。

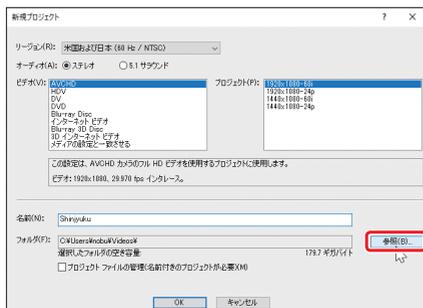
## ●6・プロジェクト名を設定する

プロジェクトの名前を入力します。たとえば、「Shinjyuku」や「新宿」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。

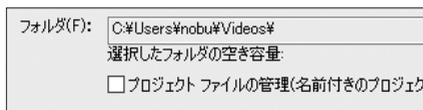
なお、ここで設定するプロジェクト名は、このあと解説するプロジェクトファイルやムービーのメインタイトルなどにも利用されます。

## ●7.「フォルダー」はプロジェクトの保存先

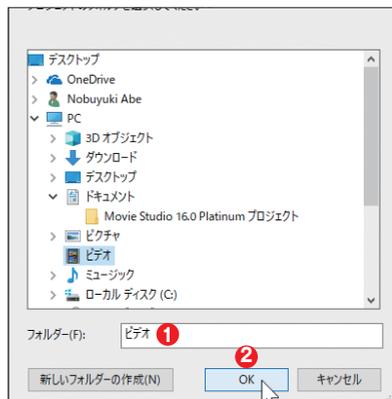
「フォルダー」では、プロジェクトファイルの保存先を指定します。特定のフォルダーに保存したい場合は、「参照...」ボタンをクリックして、保存先フォルダーを選択します。



「参照...」ボタンをクリックする



フォルダーが設定される



- ① 保存先フォルダーを選択する
- ② 「OK」ボタンをクリックする

## ●8.「OK」ボタンをクリックする

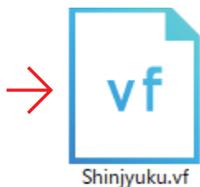
ダイアログボックスでの設定が終了したら、このボタンをクリックします。これで、編集画面に切り替わります。

## 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。

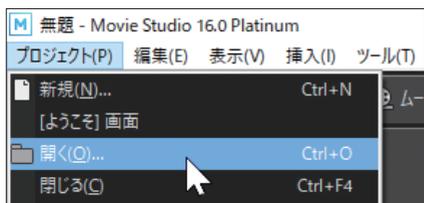


保存されたプロジェクト

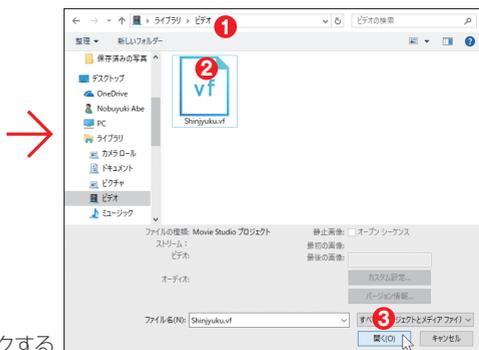
選択する

## ●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。



「開く...」を選択する

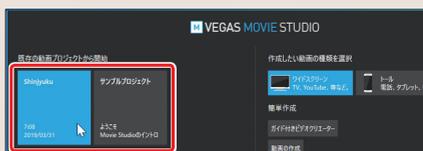


- ① フォルダを開く
- ② ファイルを選択する
- ③ 「開く」ボタンをクリックする

TIPS

「ようこそ画面」から選択する

Movie Studioを起動した際に表示される「ようこそ画面」でも、プロジェクトを選択できます。



## 1-4 メディアを取り込む

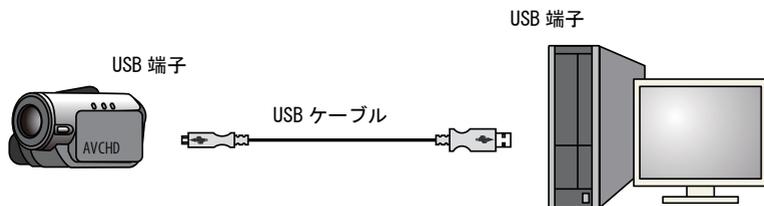
プロジェクトの準備ができれば、素材データを Movie Studio に取り込みます。ビデオカメラのデータを取り込む方法を中心に解説します。

### 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

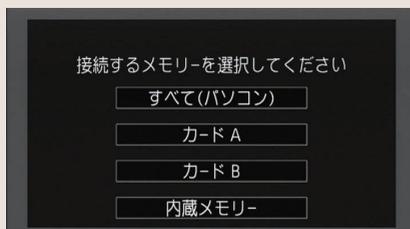
ビデオカメラとパソコンを接続します。AVCHD 形式のビデオカメラの場合、ビデオカメラとパソコンは、USB ケーブルで接続します。



#### TIPS

#### パソコンとの接続設定

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。



たとえば、キャノンのビデオカメラ(iVHS HF G21)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

## POINT

## キヤノン「iVIS HF G21」

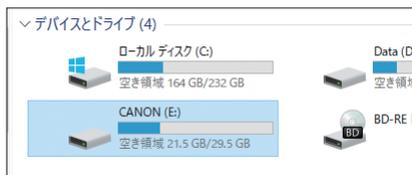
本書で紹介しているサンプル映像は、ハイエンドユーザー向けのキヤノンのビデオカメラ「iVIS HF G21」を利用して撮影しました。AVCHD 対応で1920×1080 のフルハイビジョンの映像を、32Gバイトの内蔵メモリーに記録するタイプのビデオカメラです。



ハイエンドユーザー向けのキヤノン「iVIS HF G21」

## ◎2・ビデオカメラはリムーバブルディスク

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。

## TIPS

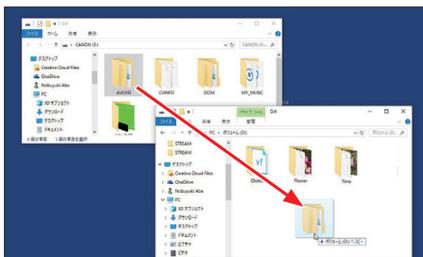
## メモリーカードリーダーを利用する

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

### TIPS

#### 「DCIM」フォルダー

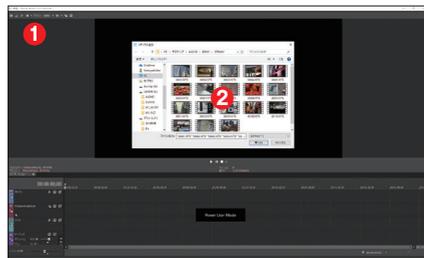
ビデオカメラによっては、AVCHD フォルダーと一緒に、DCIM という名前のフォルダーがあります。ここでは、ビデオカメラで Photo ボタンを使って撮影した写真データが保存されています。Movie Studio は写真データも利用できるので、一緒にコピーしておくともよいでしょう。

## 「ガイド付きビデオクリエイター」で読み込む

「ようこそ画面」で「ガイド付きビデオクリエイター」を選択した場合は、次のように操作して、ハードディスクにコピーしたフォルダーからメディアを読み込みます。

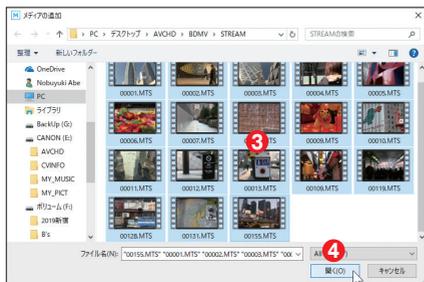


「ガイド付きビデオクリエイター」を選択する

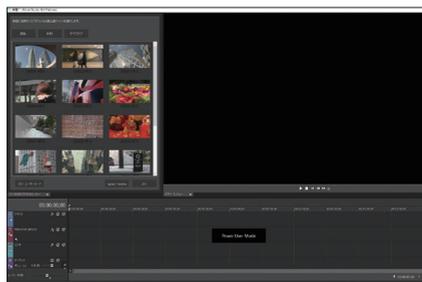


① Movie Studio が起動する

② 「メディアの追加」ダイアログボックスが表示される



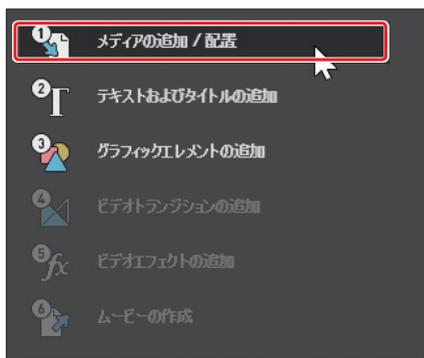
- ③ ファイルを選択する
- ④ 「開く」ボタンをクリックする



メディアが読み込まれる

## 「クイックスタート」ウィンドウで読み込む

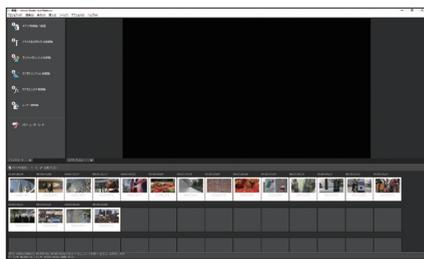
「クイックスタート」ウィンドウの「メディアの追加／配置」を選択すると、メディアを読み込むことができます。



「メディアの追加／配置」を選択する



- ① ファイルを選択する
- ② 「開く」ボタンをクリックする



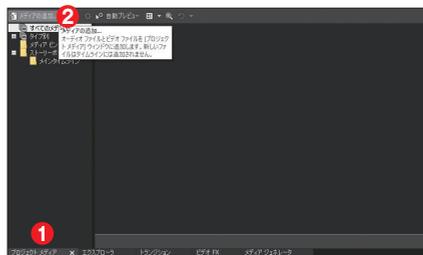
メディアが読み込まれる

## 「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

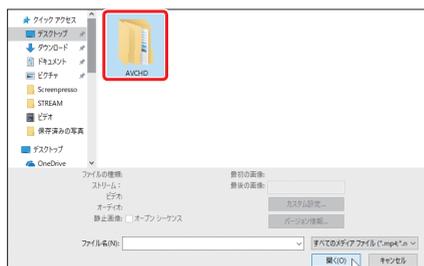
ウィンドウ ドッキングエリアの「プロジェクト メディア」タブをクリックしてウィンドウを表示し、「メディアの追加...」をクリックします。



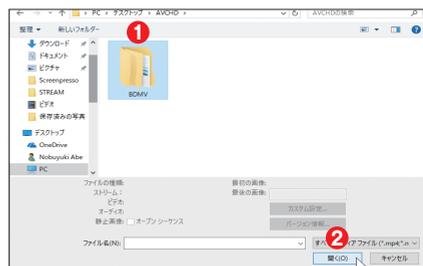
- ①「プロジェクト メディア」タブをクリックする
- ②「メディアの追加...」をクリックする

### ●2・フォルダーを開く

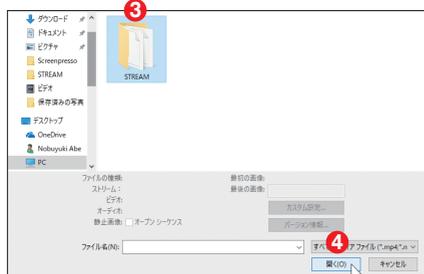
ハードディスクにコピーしたビデオデータが保存されているフォルダーを選択し、ファイルが保存されているフォルダーを開きます。



「AVCHD」フォルダーを選択する



- ①「BDMV」フォルダーを選択する
- ②「開く」ボタンをクリックする



- ③「STREAM」フォルダーを選択する
- ④「開く」ボタンをクリックする

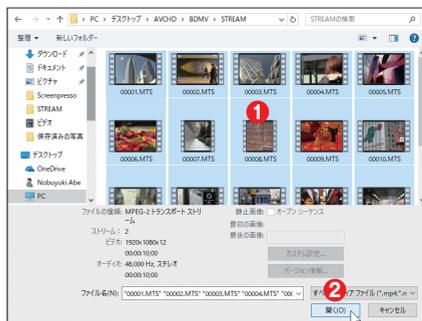
## POINT

## 階層構造

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。



- ① ファイルを選択する
- ② 「開く」ボタンをクリックする

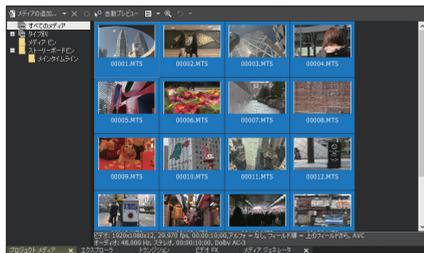
## TIPS

## 複数のファイルを選択する

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

TIPS

## 「開く」ボタンから読み込む

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みます。



「開く」ボタンをクリックする



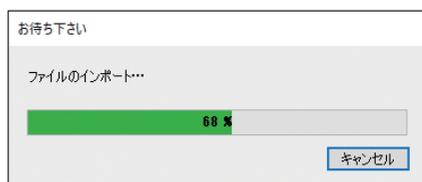
- ①「開く」ウィンドウが表示される
- ②ファイルを選択する
- ③「開く」ボタンをクリックする

## 「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

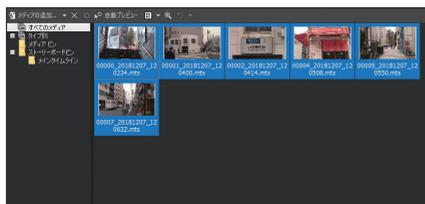
Movie Studioを起動して「プロジェクト メディア」ウィンドウを表示してからビデオカメラをパソコンに接続すると、「デバイス エクスプローラー」ウィンドウが起動し、これを利用してメディアを読み込むことができます。



- ①ウィンドウが表示される
- ②ファイルを選択する
- ③「選択したクリップのインポート」をクリックする



読み込みが開始される

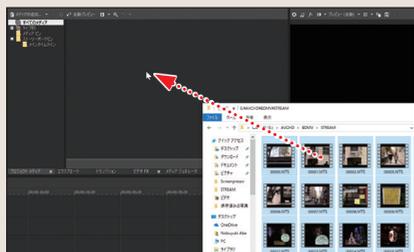


メディアが読み込まれる

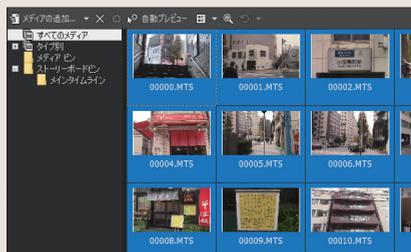
TIPS

## ドラッグ&amp;ドロップで追加する

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。



ファイルをドラッグ&amp;ドロップする



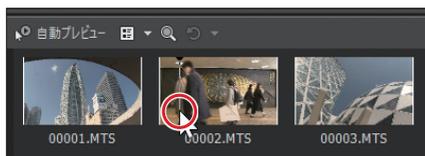
登録される

## 1-5 メディアファイルのプレビュー

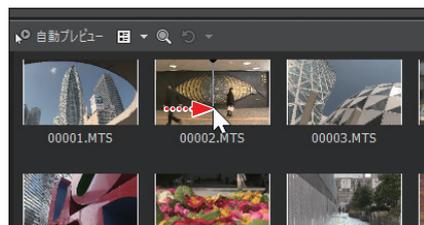
Movie Studio に取り込んだメディアファイルは、タイムラインに配置して編集する前に、複数の方法でメディアファイルをプレビューできます。

### サムネイルでプレビューする【新機能】

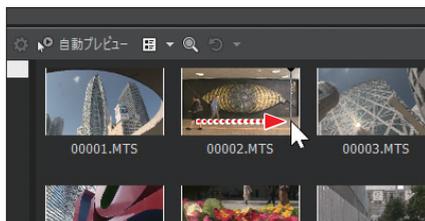
「プロジェクトメディア」ウィンドウに取り込んだメディアファイルは、ウィンドウ内でプレビューできます。取り込んだメディアファイルのサムネイルにマウスを合わせ、ドラッグすると、サムネイル内で内容をプレビューできます。



マウスを左端に合わせる(左端がスタート)



マウスをドラッグする



マウスを右端までドラッグする(右端がエンド)

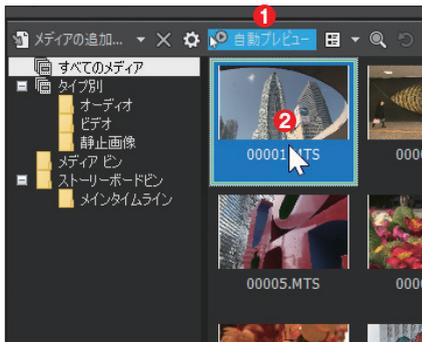
#### POINT

#### スタートからエンドまで

サムネイルは、メディアファイルのデュレーション(再生時間の長さ)に関係なく、左端が映像のスタートで、右端が映像のエンドになります。

## 「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」を利用すると、「プロジェクト メディア」でサムネイルをクリックすると、自動的にプレビューウィンドウでプレビューできます。



- 1 「自動プレビュー」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

# 1-6 メディアファイルの削除

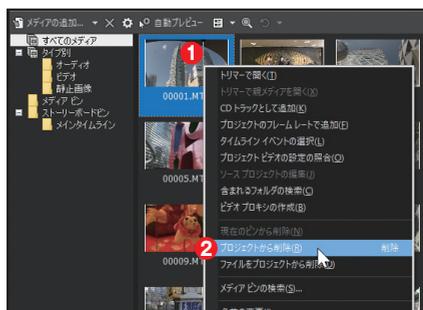
Movie Studio に取り込んだメディアファイルが不要になったら、「プロジェクト メディア」タブから削除します。

## 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

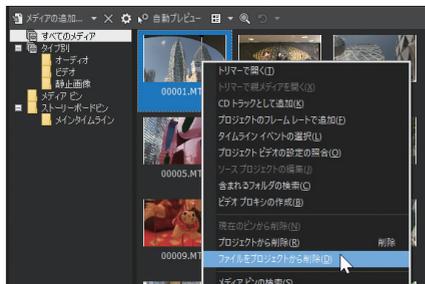
Movie Studioに取り込んだメディアを、「プロジェクト メディア」ウィンドウからだけ削除するには、削除したいメディアを選んで「Delete」キーを押すか、右クリックして「プロジェクトから削除」を選択します。



- ① 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。



「はい」ボタンをクリックする

「ファイルをプロジェクトから削除」を選択する

# 1-7 その他のメディアの取り込み

Movie Studioでは、映像データのほか、写真やオーディオデータをメディアとしてを取り込めば、フォトムービーを作成したり、BGMを設定したムービーなどを作成できます。

## 写真データを取り込む

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。

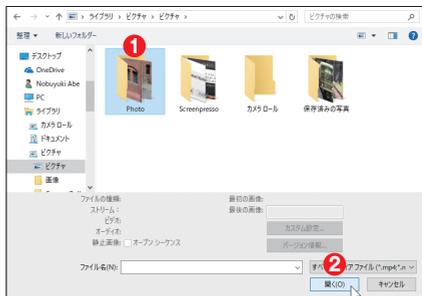
「メディアの追加...」ボタンをクリックする



### ◎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。

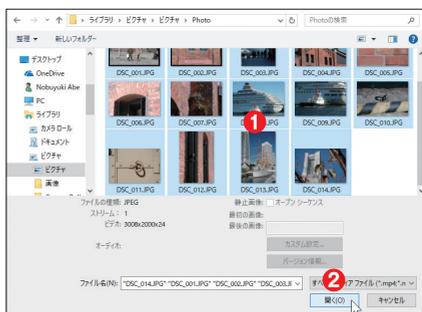
- ① 写真データのフォルダーを選択する
- ② 「開く」ボタンをクリックする



### ◎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。

- ① ファイルを選択する
- ② 「開く」ボタンをクリックする



TIPS

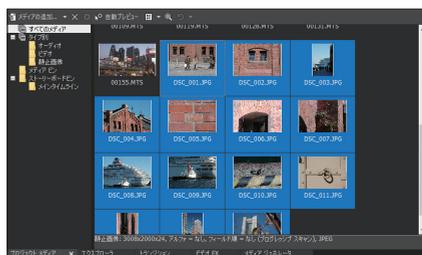
## 複数のファイルを選択する

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



## 「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同時に、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。

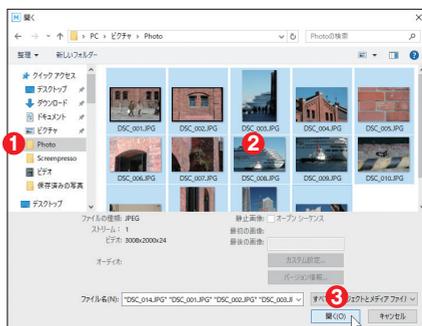
「開く」ボタンをクリックする



## ●2・ファイルを選択する

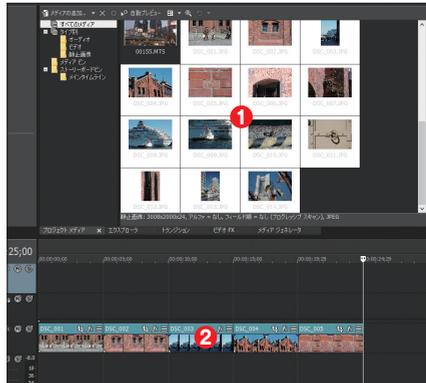
ファイルが保存されているフォルダーを開き、ファイルを選択して「開く」ボタンをクリックします。

- 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。



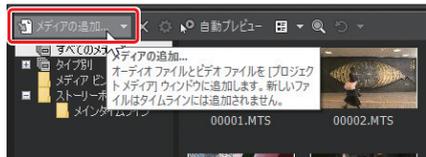
- ① 「プロジェクト メディア」ウィンドウに登録される
- ② タイムラインにも配置される

## オーディオデータの取り込み

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、Movie Studioに取り込んでみましょう。

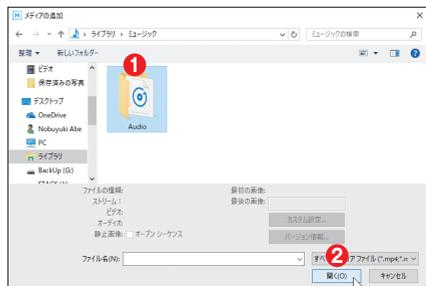
### ◎1・「メディアの追加...」ボタンをクリックする

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...」をクリックします。



### ◎2・フォルダーを開く

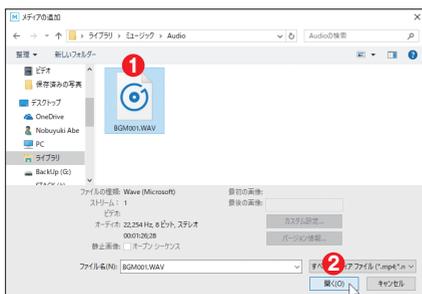
オーディオデータが保存されているフォルダーを選択して開きます。



- ① オーディオ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・BGM データを選択する

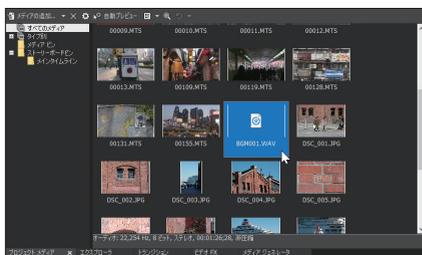
BGMデータのファイルが保存されているフォルダーを開いたら、ファイルを選択して「開く」ボタンをクリックします。



- 1 ファイルを選択する
- 2 「開く」ボタンをクリックする

### ●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

#### POINT

#### 著作権に注意する

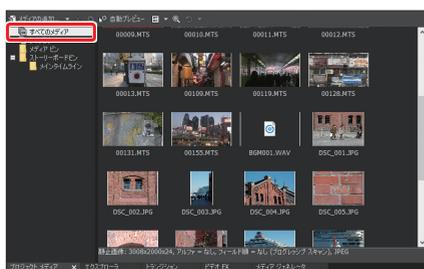
市販の音楽CDから楽曲を取り込んだり、あるいはネットから購入した楽曲を利用する場合、著作権に注意してください。取り込んだオーディオデータをムービーのBGMに利用して自分が楽しむのなら問題はなりません。しかし、作成したムービーを配布したり、あるいはネット等で公開するなど自分以外の人に聞かせたり公開すると、著作権法違反になります。とくに音楽CDのデータを利用する場合は、十分に注意してください。

# 1-8 メディアファイルの表示方法を変更する

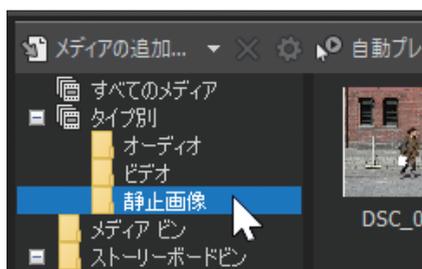
「プロジェクト メディア」タブに取り込んだメディアは、メディア別に表示したり、目的に応じて表示方法を変更できます。

## タイプ別で確認する

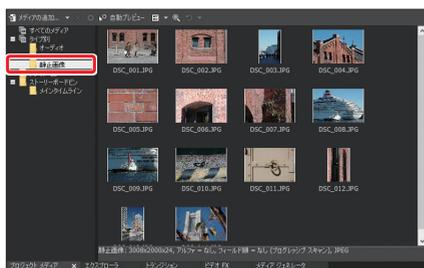
「プロジェクト メディア」タブに取り込んだ各種のメディアは、「すべてのメディア」では取り込んであるすべてのメディアが混在状態で表示されます。しかし、「タイプ別」を利用すると、メディアのタイプ別に表示できます。



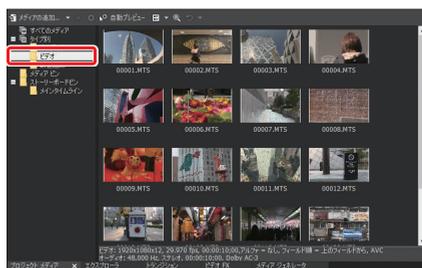
「すべてのメディア」での表示



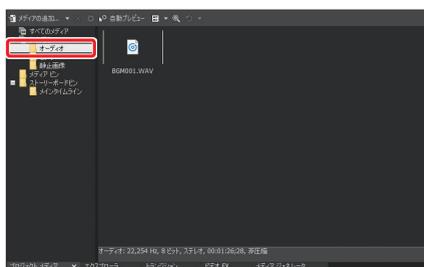
「静止画像」を選択する



写真だけが表示される



「ビデオ」だけが表示される



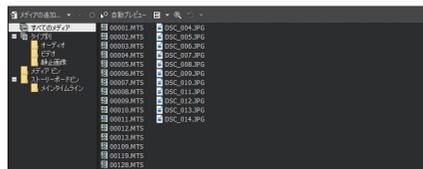
「オーディオ」だけが表示される

## メディアの表示方法を変更する

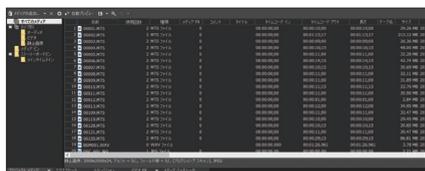
「プロジェクトメディア」に取り込んだメディアは、「表示」を利用して、表示方法を「リスト」、「詳細」、「サムネイル」と切り替えて表示できます。なお、「詳細」では、メディアに関するさまざまな情報を確認できます。



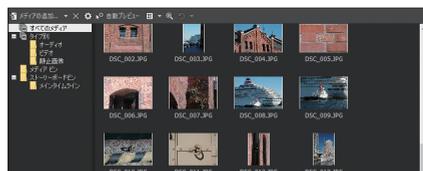
- 1 「▼」をクリックする
- 2 表示方法を選択する



リスト表示



詳細表示

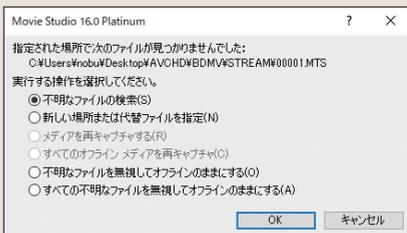
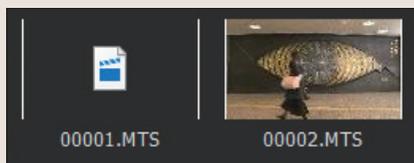


サムネイル表示

### 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ァイ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。



# 1-9 スマートフォンのデータを取り込む

ここでは、スマートフォン (iPhone) で撮影した動画データを Movie Studioに取り込む方法について解説します。

## iPhone からデータを読み込む

ここでは、iPhoneとWindows 10を利用してデータを読み込む方法について解説します。なお、Androidのスマートフォンでも、操作方法は基本的に同じです。

### ● 1・PCに取り込む

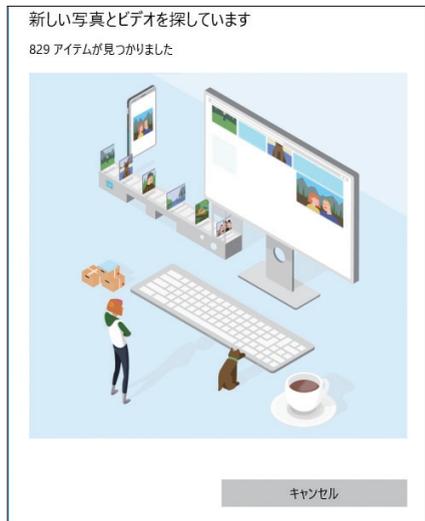
iPhoneからPCに、動画と写真データを取り込みます。取り込みは、Windows 10のインポート機能を利用します。



iPhoneとPCを接続するとデバイスが検索される



デバイス (Apple iPhone) を選択する



写真、動画を検索する



検索した結果が表示される



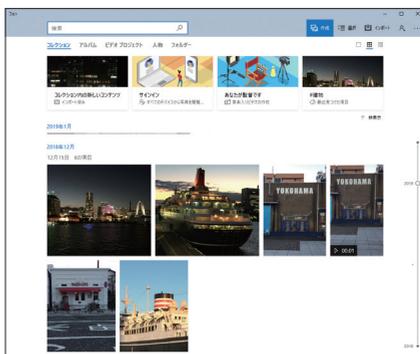
全データが選択されているので、「すべて選択解除」をクリックする



取り込みが開始される



- ① 取り込みたいデータを選択する
- ② 「選択した項目のインポート」をクリックする



データがPCに取り込まれる

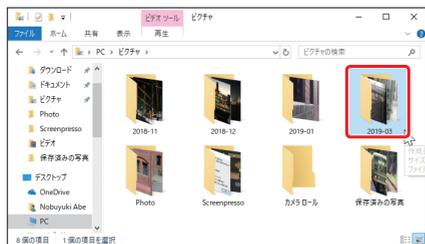
**POINT**

**取り込んだデータの保存場所**

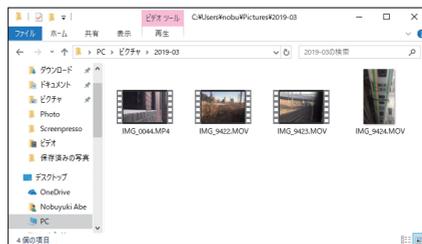
ここで紹介した方法で取り込んだデータは、次ページで解説してあるように、「ピクチャ」フォルダーに保存されています。

## ●2・Movie Studioに取り込む

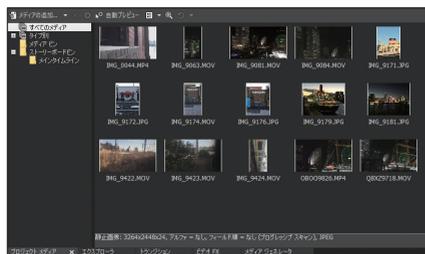
PCに取り込んだデータは、「ピクチャ」フォルダーに撮影した日付のフォルダーが設定され、その中に動画、写真が一緒に保存されています。これをMovie Studioに取り込みます。取り込み方法は、前節の「1-4」、「1-5」で解説したとおりです。



フォルダーを開く



データが保存されている



Movie Studioに取り込んだiPhoneのデータ

# 1-10 プロジェクトのライブ保存【新機能】

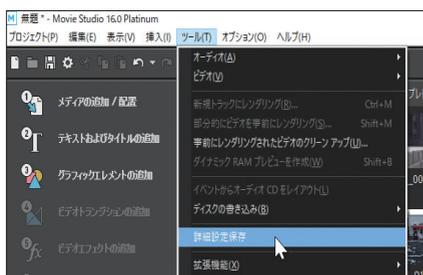
新機能の「ライブ保存」を利用すると、プロジェクトをフレキシブルに保存したりバックアップすることができます。

## プロジェクトのライブ保存

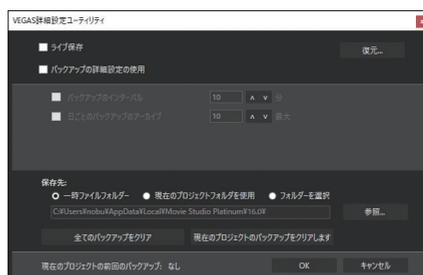
新機能の「ライブ保存」を利用すると、これまでの自動保存機能より、さらに詳細なプロジェクトのバックアップが可能です。

### ●1・「詳細設定保存」を選択する

メニューバーから「ツール」→「詳細設定保存」を選択すると、バックアップ設定のための詳細設定画面が表示されます。



選択する



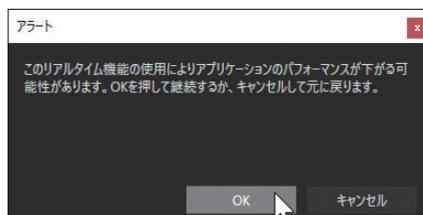
ウィンドウが表示される

### ●2・ライブ保存を有効にする

「ライブ保存」のチェックボックスをチェックして有効にするとアラートメッセージが表示されるので、「OK」ボタンをクリックします。



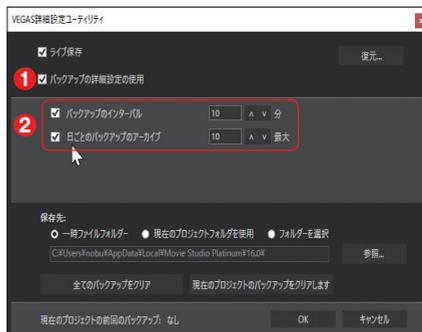
チェックを入れるためにクリックする



「OK」ボタンをクリックする

### ●3・詳細設定を行う

「バックアップの詳細設定の使用」をチェックすると、オプションが設定できるようになります。バックアップが実行されるインターバルやアーカイブの数など必要に応じて設定します。



① 「バックアップの詳細設定の使用」をチェックする

② オプションを設定する

### ●4・「保存先」オプションの設定

「保存先」では、保存先フォルダーの選択設定のほか、バックアップファイルのクリアも可能です。



オプションを設定する

### ●5・設定を保存する

設定が終了したら、「OK」ボタンをクリックします。



「OK」ボタンをクリックする