VERSION 13

SONY

Vegas™ Pro

ユーザーマニュアル

改訂日：2014 年 4 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、次を参照してください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 **3**

はじめに **13**

テクニカル サポート 14

Vegas Pro のバージョン情報 14

インタラクティブなチュートリアル 14

Vegas Pro ウィンドウ **15**

メイン ツールバー 16

編集ツール 17

［時間表示］ウィンドウ 20

トラック リスト 22

スクラブ再生 22

タイムライン 24

マーカー バー 25

トランスポートおよびタイムライン ツールバー 26

ステータス バーの表示 29

ウィンドウ ドッキング エリアとフローティング ウィンドウ ドック **31**

［エクスプローラ］ウィンドウ 33

［トリマー］ウィンドウ 35

［マスタ バス］ウィンドウ 36

［ビデオ プレビュー］ウィンドウ 36

［プロジェクト メディア］ウィンドウ 37

［編集の詳細］ウィンドウ 37

［トランジション］ウィンドウ 38

［ビデオ FX］ウィンドウ 39

［メディア ジェネレータ］ウィンドウ 40

［コンポジット機能］ウィンドウ 41

［プラグイン マネージャ］ウィンドウ 41

［ビデオ スコープ］ウィンドウ 42

［サラウンド パン］ウィンドウ 43

［メディア マネージャ］ウィンドウ 44

［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウ 44

［ミキシング コンソール］ウィンドウ 46
［デバイス エクスプローラ］ウィンドウ 46
ラウドネス メーター 47
プロジェクトの操作 51
新規プロジェクトの作成 51
プロジェクト プロパティの設定 51
プロジェクトまたはメディア ファイルを開く 60
回転プロジェクトの作成 63
プロジェクトのネスト 65
最近使用したプロジェクトを開く 66
プロジェクトの保存 67
プロジェクトの自動保存 67
プロジェクトの保存と名前の変更（名前を付けて保存） 67
レンダリング ファイル内のプロジェクト参照 69
プロジェクトのオンラインでの共有 70
YouTube へのムービーのアップロード 70
プロジェクトのインポートとエクスポート 72
AAF ファイルのインポートとエクスポート 74
プロジェクトのアーカイブ 77
P2 ビデオの操作 77
PSP™ へのムービーのエクスポート 78
Edit Decision List 80
プロジェクトを閉じる 81
Vegas Pro アプリケーションの終了 81
メディアの追加、管理、整列 83
［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用 83
メディア ファイルのプレビュー 90
メディア ファイルをプロジェクトに追加 91
タイムラインへのレイヤー PSD ファイルの追加 97
画像スライドショーの作成 98
プロジェクト ファイルからのメディアのインポート 99
Broadcast Wave Format ファイルのインポート 100
DVD カムコーダからのビデオのインポート 102
StreamChase による XDCAM Station のビデオ編集 103
デバイス エクスプローラの使用 105

高解像度編集用プロキシ ファイルの作成 107
HitFilm エフェクトの使用 108
ビンを使用したメディアのソート 108
メディア ファイルのプロパティの表示または変更 110
オーディオの録音 116
メトロノーム 121
ビデオのキャプチャ 122
SDI カードからのキャプチャ 123
キャプチャ設定 126
HDV クリップのキャプチャ 130
ビデオの 24p への変換 131
CD からのオーディオの取り込み 132
CD 情報の取得 133
Web からメディアを取得 134
タイムライン上のイベントの編集 135
空のイベントの挿入 135
時間の挿入 135
選択範囲の作成とカーソルの配置 136
イベントの移動 139
自動クロスフェード 140
スナップを有効にする 141
フレームに合わせてクオンタイズ 144
イベントの切り取り、コピー、および貼り付け 144
イベントの削除 148
イベントのトリミング 149
ポスト編集リップル 150
イベントの分割 152
イベントのシャッフル 153
トリマーの使用 154
イベントの長さの調整 162
拡張編集モード 165
イベントのスリップとスライド 167
オーディオ/ビデオの同期オフセットの修復 170
イベント エンベロープ 171
ビデオ クリップの手ブレ補正 175

イベントのリバース 176
イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用 176
イベントのグループ化 178
同期リンクの使用 179
イベントにスイッチを適用 180
オーディオ ストリーム 182
オーディオ チャンネル 182
オーディオ エディタでイベントを開く 183
イベントのコピーをオーディオ エディタで開く 184
イベント プロパティの編集 185
イベント属性のコピーと貼り付け 190
［編集の詳細］ウィンドウの使用 190
静止画像から赤目を除去 191
編集操作の取り消しとやり直し 192
オーディオ ピークを再作成する 193
ズームと倍率 193
マルチカメラの編集 195
マルチカメラ ビデオの撮影 195
マルチカメラ ビデオのキャプチャ 195
マルチカメラ プロジェクトでのビデオの同期 196
マルチカメラ イベントの作成 197
マルチカメラ ビデオの編集 198
ステレオスコピック 3D の編集 203
ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ 203
ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ 208
ステレオスコピック 3D のイベントの同期 208
左目と右目の画像の整列と深度の調整 212
ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング 214
マーカー、リージョン、コマンドの使用 219
マーカーの挿入 219
リージョンの挿入 220
メディア マーカーとリージョンの使用 222
コマンド マーカーの挿入 223
CD トラック リージョンの挿入 226
CD インデックス マーカーの挿入 227

マーカー ツール 228
トラックの編集 229
オーディオ トラックの挿入 229
ビデオ トラックの挿入 229
トラックの選択 230
トラックの整列 231
トラックのグループ化 231
トラックの複製 233
オーディオ トラック コントロール 233
ビデオ トラック コントロール 242
オーディオ バス トラック 249
ビデオ バス トラック 251
デフォルト トラック プロパティの設定 256
新規トラックへのレンダリング 257
オートメーションの使用 259
オーディオ トラック オートメーション 259
ビデオ トラックのオートメーション 264
オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション 267
エンベロープの調整 270
トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録 274
ビデオ イベントとトラックのアニメーション 279
ビデオ イベントのパン/クロップ 279
トラック モーションの編集 290
キーフレーム アニメーション 297
エフェクトの適用 303
オーディオ トラック エフェクトの追加 303
オーディオ イベント エフェクトの追加 305
バス エフェクトの使用 306
非リアルタイム イベント エフェクトの適用 308
割り当て可能なエフェクトの使用 308
割り当て可能なエフェクト チェーンの追加 309
トラックを割り当て可能なエフェクト チェーンにルーティング 310
割り当て可能なエフェクト エンベロープの使用 312
割り当て可能なエフェクト チェーンの削除 312
エフェクト パッケージの作成と使用 312

すべてのオーディオ エフェクトのバイパス 313
オーディオ エフェクトの編集 313
ビデオ エフェクトの追加 317
トランジションの追加 322
生成されたメディアをプロジェクトに追加 327
タイトルおよびテキスト プラグインの使用 328
テキストとタイトルの作成 331
オーディオのミキシング 335
［マスタ バス］ウィンドウの使用 335
バス - 概要 338
オーディオ バスの追加 338
トラックのバスへの割り当て 339
バス エンベロープの使用 340
バスのルーティング 340
信号フロー図 343
入力バスの使用 344
入力バスの追加と削除 344
入力バスによる録音 346
ハードウェアに基づくエフェクトでの入力バスの使用 348
リアルタイムのレンダリング 350
ミキシング コンソール 353
ミキシング コンソール ツールバー 354
チャンネル リスト ペイン 356
コントロールの表示ペイン 357
チャンネル ストリップ 359
ミキシング コンソールの使用 361
トラック、割り当て可能な FX、およびバス チャンネルの追加 361
オーディオ トラック チャンネル ストリップ 362
バス チャンネル ストリップ 370
入力バス チャンネル ストリップ 376
FX センド（割り当て可能なエフェクト）チャンネル ストリップ 383
ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成 390
ビデオのコンポジット 393
コンポジットとマスク 393
3D コンポジット 399

ビデオ信号フロー図 408
プロキシからのワークフロー 411
HDV の操作 413
HDV クリップのキャプチャ 413
タイムラインでの HDV ビデオの編集 414
XDCAM ビデオの操作 415
XDCAM EX のワークフロー 415
XDCAM と XDCAM HD のワークフロー 416
XDCAM デバイスのセットアップ 416
［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの使用 417
XDCAM ディスクのインポート 421
タイムライン上の XDCAM クリップの編集 423
XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート 424
RED カメラ クリップの操作 427
AVCHD ビデオの操作 429
Vegas Pro 13.0 における S-Log と ACES のワークフロー 431
Vegas Pro プロジェクトのカラー管理を有効にする 438
各ショットの色空間の指定 440
カスタム レンダリング テンプレートで色空間を指定する 440
5.1 サラウンド プロジェクト 443
5.1 サラウンド プロジェクトのセットアップ 443
5.1 サラウンドのパンとミキシング 446
オーディオ パン モード 453
5.1 サラウンド プロジェクトのレンダリング 457
DVD Architect Pro への Vegas Pro プロジェクトのエクスポート 459
クローズド キャプション 461
クローズド キャプションのビデオ ファイルへの追加 461
Windows Media ファイルのキャプション 472
プロジェクトのプレビュー 475
トランスポートおよびタイムライン ツールバー 475
ループ再生 477
すべてのオーディオをミュート 478
すべてのビデオをミュート 478
［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用 478
分割画面プレビュー 486

ダイナミック RAM プレビューの使用 487
外部ビデオ モニタの使用 488
DVI（Windows グラフィック カード）経由の外部モニタ 489
IEEE-1394（FireWire）経由の外部モニタ 490
SDI 接続の外部モニタ 491
ビデオを選択して事前にレンダリング 492
事前にレンダリングされたビデオ ファイルのクリーン アップ 493
ラウドネス メーターとログ化 494
ラウドネス メーター 494
ラウドネス ログの生成 497
スコープでのビデオのモニタ 499
ベクトルスコープ モニタ 499
ビデオ波形モニタ 500
ヒストグラム モニタ 501
RGB パレード モニタ 504
ビデオ範囲設定 505
タイムコード同期 507
MIDI タイムコードの生成 507
MIDI クロックの生成 507
MIDI タイムコードから起動 508
ディスクの書き込み 511
トラックアットワンス（TAO）による CD の書き込み 511
ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み 512
タイムラインからの Blu-ray Disc への書き込み 518
タイムラインから DVD への書き込み 520
テープへのビデオの出力 521
タイムラインからテープへのビデオの出力 521
HDV テープへのビデオの出力 529
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） 533
マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリング 538
MPEG ファイルのレンダリング 541
DVD Architect Pro で使用するためのプロジェクトのレンダリング 542
Blu-ray Disc プロジェクトのメディア ファイルの設定 543
カスタム レンダリング テンプレート 546
Vegas Pro Connect の使用 549

Vegas Pro Connect のセットアップ 549
Vegas Pro Connect を使用して再生を制御する 551
Vegas Pro Connect を使用してモバイル デバイスでプロジェクトをレビューする 557
Vegas Pro Connect 設定の調整 562
Vegas Pro Connect の接続のトラブルシューティング 563
ハードウェア コントローラの使用 565
コントロール サーフェスの使用 565
Mackie Control の使用 567
Frontier TranzPort の使用 583
PreSonus FaderPort の使用 586
標準コントロール サーフェスの使用 588
標準コントロール サーフェスの設定 589
パン、コントロールの調整、色補正でのジョイスティックの使用 591
マルチメディア コントローラの使用 594
スクリプトの使用 597
Vegas Pro インターフェイスのカスタマイズ 603
ツールバーのカスタマイズ 603
キーボード ショートカットのカスタマイズ 603
ASIO ポート名の設定 605
タイム ルーラー 607
グリッド スペース 610
ウィンドウ レイアウトの保存と呼び出し 610
Vegas Pro ユーザー設定 613
［ユーザー設定］-［全般］タブ 613
［ユーザー設定］-［ビデオ］タブ 619
［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ 622
［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ 630
［ユーザー設定］-［オーディオ デバイス］タブ 634
オーディオの詳細設定 636
［ユーザー設定］-［MIDI デバイス］タブ 637
［ユーザ設定］-［VST エフェクト］タブ 637
［ユーザー設定］-［編集］タブ 638
［ユーザー設定］ - ［表示］タブ 642
［ユーザー設定］-［CD 設定］タブ 644
［ユーザー設定］-［同期］タブ 645

［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ 647
キーボード ショートカット **651**
用語集 **667**
キーワード **685**

第 1 章

はじめに

Sony Creative Software Inc. は、ビデオとマルチトラック デジタル オーディオ向けに、ビデオのポストプロダクションおよびマルチチャンネルのオーディオ録音やミキシングを実現するフル機能のノンリニア エディタ（NLE）、Vegas® Pro を発表いたしました。

バージョン 13.0 の新機能

ビデオ

- Video for Windows（.avi）のレンダリング、QuickTime（.mov）、および Windows Media Video（.wmv）（フレーム サイズが最大 4096x4096）の追加サポート。
- QFHD 24p テンプレートを［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスに追加すると、フレーム サイズが 3840x2160、フレーム レートが 23.976 fps のプロジェクトを作成できます。

オーディオ

- 追加されたラウドネス メーターとログ化。

ワークフロー

- 改良されたプロジェクト アーカイブ。
- 追加されたプロキシからのワークフローで、CBK-WA100/CBK-WA101 ワイヤレス アダプタを使用した効率的なモバイル編集：ビデオ プロキシをクラウドまたはその他のサーバーにアップロードし、プロキシ メディアを使用してプロジェクトの編集を開始します。プロジェクトをファイナライズする準備ができたら、フル解像度のメディアを再度接続します。
- 一元化されたメイン ツールバーと追加されたタイムライン編集コントロールにより、トランスポートおよびタイムライン ツールバーをタイムライン下で制御します。
- 追加されたVegas Pro Connect。

  Vegas Pro で作業をするときは、Vegas Pro Connect を使用して、リモートで Vegas のトランスポート機能を制御したり、タイムラインをシークおよびスクラブしたり、マーカーを追加したりできます。

  移動時には、Vegas Pro Connect を使用してプロジェクトを持って行くと、モバイル デバイスでレビューができます。
- ［ユーザー設定］ > ［表示］タブの新しい**［フローティング ウィンドウのドッキングを許可する］**設定を使用すると、ウィンドウを移動するときにフローティングかドッキングかを選択できます。
- ［ユーザー設定］ > ［ビデオ］タブの新しい**［Ultra HD メディアのビデオ プロキシの自動作成］**設定を使用すると、4K ビデオをプロジェクトに追加するときにビデオのプロキシ ファイルを自動的に作成するかどうかを選択できます。

形式

- XAVC S ファイルの読み取りメタデータ（タイムコードを含む）の追加サポート。
- XAVC Intra MXF ビデオの再圧縮しないレンダリング（スマート レンダリング）の追加サポート。

テクニカル サポート

Vegas Pro 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。

Vegas Pro のバージョン情報

［ヘルプ］メニューから**［Vegas Pro 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、Vegas Pro 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。

インタラクティブなチュートリアル

［ヘルプ］メニューから、**［インタラクティブ チュートリアル］**を選択してインタラクティブ ガイドを起動すると、Vegas Pro インターフェイスの各部の説明と、プロジェクトの作成方法が表示されます。

［インタラクティブ チュートリアル］ の概要からトピックを選択すると、チュートリアルが開始するので、短時間で使い方を習得できます。

第 2 章

Vegas Pro ウィンドウ

Vegas® Pro 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。

ヒント：

- ウィンドウの下部にあるタイムラインと上部にあるドッキング エリアを使用する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブで、**［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。詳しくは、次を参照してください642 ページの"［ユーザー設定］ - ［表示］タブ"。
- トラック リスト、タイムライン、ウィンドウ ドッキング エリアは、境界線をドラッグするか、［F11］キーを使用して目的のサイズに変更できます。
  - ［F11］キーを押すと、ウィンドウのドッキング エリアが最小化／復元されます。
  - ［Shift］キーを押しながら［F11］キーを押すと、トラック リストが最小化／復元されます。
  - ［Ctrl］キーを押しながら［F11］キーを押すと、タイムラインが縦横同時に最大化／復元されます（ウィンドウ ドッキング エリアとトラック リストは非表示になります）。

メイン ツールバー

［表示］メニューの［**ツールバー**］を選択して、メイン ツールバーの表示を切り替えます。

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。ツールバーのボタンを追加、削除、または並べ替えて、カスタマイズできます。詳しくは、次を参照してください603 ページの"ツールバーのカスタマイズ"。

ボタン	名前	説明
	新規の空プロジェクト	デフォルト設定を使用して、新しい空のプロジェクトを作成します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"新規プロジェクトの作成"。
	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、次を参照してください60 ページの"プロジェクトまたはメディア ファイルを開く"。
	保存	現在のプロジェクトを保存します。詳しくは、次を参照してください67 ページの"プロジェクトの保存"。
	名前を付けて保存	新しい名前またはフォルダで現在のプロジェクトを保存します。［名前を付けて保存］を使用する場合は、プロジェクト メディアをプロジェクトと同じフォルダにコピーするように指定できます。詳しくは、次を参照してください67 ページの"プロジェクトの保存と名前の変更（名前を付けて保存）"。
	名前を付けてレンダリング	プロジェクトを、単一ファイルとして新しい形式で保存します。詳しくは、次を参照してください533 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）"。
	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。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
	切り取り	現在選択しているイベントを削除してクリップボードにコピーします。詳しくは、次を参照してください144 ページの"イベントの切り取り、コピー、および貼り付け"。
	コピー	現在選択しているイベントをクリップボードにコピーします。詳しくは、次を参照してください144 ページの"イベントの切り取り、コピー、および貼り付け"。
	貼り付け	現在のカーソル位置にクリップボードの内容を貼り付けます。詳しくは、次を参照してください144 ページの"イベントの切り取り、コピー、および貼り付け"。
	取り消し	直前に実行した操作を元に戻します。詳しくは、次を参照してください192 ページの"編集操作の取り消しとやり直し"。
	やり直し	［**取り消し**］コマンドの処理を元に戻します。詳しくは、次を参照してください192 ページの"編集操作の取り消しとやり直し"。
	インタラクティブ チュートリアル	Vegas Pro 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、次を参照してください14 ページの"インタラクティブなチュートリアル "。

ボタン	名前	説明
	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

［**編集**］ > ［**編集ツール**］を選択し、サブメニューからツールを選択すると、アクティブなツールを変更できます。

標準

［**編集**］ > ［**編集ツール**］を選択し、サブメニューからツールを選択します。

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。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

標準ツールの横にある下矢印 をクリックし、メニューからツールを選択して、イベントの編集に使用するモードを選択します。詳しくは、次を参照してください475 ページの"トランスポートおよびタイムライン ツールバー"。

ツール	説明
標準編集ツール	イベントの終了を選択、移動、トリミングする場合に使用します。 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。 イベントを選択し、タイムラインに沿ってドラッグしながら移動します。 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。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。 詳しくは、次を参照してください 136 ページの"選択範囲の作成とカーソルの配置"、 139 ページの"イベントの移動"、または162 ページの"イベントの長さの調整"。
シャッフル ツール	タイムライン上でイベントを並べ替える場合に使用します。詳しくは、次を参照してください153 ページの"イベントのシャッフル"。 シャッフル ツールがアクティブでない場合にイベントをシャッフルするには、イベントを右クリックして、タイムライン上の別の位置にドラッグし、ショートカット メニューから［**イベントのシャッフル**］を選択します。

ツール	説明
スリップ ツール	タイムライン上でイベントを移動せずにイベントのメディアをスリップする場合に使用します。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。 スリップ ツールがアクティブでない場合にイベントをスリップするには、［Alt］キーを押しながら、イベントをドラッグします。
スライド ツール	元のメディアを移動せずにタイムライン上でイベントを移動する場合に使用します。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。 スライド ツールがアクティブでない場合にイベントをスライドするには、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら、イベントをドラッグします。
タイム ストレッチ/圧縮ツール	メディアのベロシティを変えながらイベントの長さを調整して、ファストモーションまたはスローモーションのエフェクトを生成します。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"。 タイム ストレッチ／圧縮ツールがアクティブでない場合にイベントをタイム ストレッチ／圧縮するには、［Ctrl］キーを押しながらイベントのエッジをドラッグします。
分割トリミング ツール	クリックしたポイントでイベントを分割し、ドラッグした方向にイベントをトリミングする場合に使用します（消去モード）。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。 分割ツールがアクティブでない場合にイベントを分割トリミングするには、［Ctrl」キー、［Alt］キー、および［Shift］キーを押しながらドラッグします。

エンベロープ

エンベロープ ツール を使用するには、**［編集］** > **［編集ツール］** > **［エンベロープ］** を選択します。

エンベロープ ツールは、イベント内のエンベロープを操作するためのツールです。エンベロープ ツールを選択した状態では、エンベロープ ポイントの追加、削除、選択、および移動を行うことができますが、イベントを移動したり編集したりすることはできません。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

選択

選択ツール を使用するには、**［編集］** > **［編集ツール］** > **［選択］** を選択します。

選択ツールは、選択するイベントの周りに選択ボックスを描画して、複数のトラックの複数のイベントを選択できるツールです。選択ツールでは、次の 3 つのタイプの選択ボックスを描画できます。

種類	説明
自由選択	デフォルトはこのタイプです。 ■ 個々の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］キーまたは［Shift］キーを押しながらクリックします。 ■ マウス ボタンを押しながらドラッグして、対象となるすべてのイベントを囲む矩形をドローし、マウス ボタンを離して終了します。その領域内のすべてのイベントが選択されます。この方法は、互いの近くにある一連のイベントを選択するのに適しています。
垂直	特定の時間範囲内に発生するすべてのイベントを簡単に選択できます。垂直方向の選択ボックスを使用すると、すべてのトラック上の、描画した選択ボックスの時間範囲内にあるすべてのイベントが自動的に選択されます。現在の拡大率では表示されていないトラックのイベントも選択されます。
水平方向	シングル トラックまたは隣接する複数のトラック上のすべてのイベントを簡単に選択できます。水平方向の選択ボックスを使用すると、選択ボックスがかかっているトラック上のすべてのイベントが自動的に選択されます。現在の倍率で表示されていないイベントも選択されます。

選択ボックスのタイプを変更するには、マウスの左ボタンを押しながら右クリックします。右ボタンをクリックすると、3 つの選択ボックスが順に切り替わります。

ズーム

ズーム ツール を使用するには、**［編集］** > **［編集ツール］** > **［ズーム］**を選択します。ズーム ツールを使用して、Vegas Pro プロジェクトの拡大率を変更することができます。

［ズーム］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。

ズームの前に、次のショートカットを使用してタイムラインを最大化できます。

- F11 キー を押して、タイムラインを垂直方向に最大化します（ウィンドウ ドッキング エリアは非表示になります）。
- Ctrl+F11 を押して、タイムラインを垂直方向と水平方向に最大化します (ウィンドウ ドッキング エリアとトラック リストは非表示になります)。
- Shift+F11 を押して、タイムラインを水平方向に最大化します (トラック リストは非表示になります)。

拡大するエリアの上にマウスをドラッグします。領域を囲む点線の矩形が表示され、マウス ボタンを離すと、その領域が拡大されます。

マウスの左ボタンを押しながら右クリックすると、以下の 3 つの拡大モードが切り替わります。

項目	説明
フリー ズーム	ズーム ツールのデフォルトの動作です。このモードを使用して、Vegas Pro プロジェクトのセクションに水平方向と垂直方向に同時にズームします。
タイム ズーム	このズームを使用して、垂直方向の拡大率を変更することなく、水平方向にズームします。
トラックの高さのズーム	このズームを使用して、水平方向の拡大率を変更することなく、垂直方向にズームします。

ズーム ツールで、プロジェクト内の任意の場所をクリックすると、プロジェクト全体がタイムライン内に収まり、可能な限り多くのトラックが表示されます。

次のツール

［次のツール］を選択すると（または［D］キーを押すと）、リスト内の次のツールに切り替わります。例えば、標準ツールを使用している場合、**［次のツール］**を選択するとエンベロープ ツールが選択されます。

前のツール

［前のツール］を選択すると（または［Shift］と［D］キーを押すと）、リスト内の前のツールに切り替わります。例えば、エンベロープ ツールを使用している場合、**［前のツール］**を選択すると標準ツールが選択されます。

［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、MTC 入力、MTC 出力、または MIDI クロック出力時間が表示されます。

このウィンドウを右クリックして、サブメニューからコマンドを選択して、表示形式を変更します。

項目	説明
カーソル位置の時間	現在のタイム形式で、現在のカーソル位置を表示します。
MIDI タイムコード イン	入力 MIDI タイムコードを表示します。詳しくは、次を参照してください508 ページの"MIDI タイムコードから起動"。
MIDI タイムコード アウト	出力 MIDI タイムコードを表示します。詳しくは、次を参照してください507 ページの"MIDI タイムコードの生成"。
MIDI クロック出力	出力 MIDI クロックを表示します。詳しくは、次を参照してください507 ページの"MIDI クロックの生成"。
時間形式	［時間表示］ウィンドウおよびタイム ルーラーで使用する時間単位を設定するには、**［時間形式］**を選択し、サブメニューから設定を選択します。詳しくは、次を参照してください607 ページの"タイム ルーラー"。
テキストの色	**［カスタム設定］**を選択して、ウィンドウでテキストの表示に使用する色を指定します。

項目	説明
背景色	**［カスタム設定］**を選択して、このウィンドウで背景色に使用する色を指定してください。 ［時間表示］ウィンドウの色の変更は、現在のカラー スキームにのみ影響します。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブで、カラー スキームを変更できます。

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。

詳しくは、次を参照してください233 ページの"オーディオ トラック コントロール"、242 ページの"ビデオ トラック コントロール"、および22 ページの"スクラブ再生"、

スクラブ再生

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。

JKL キーまたはマルチメディア コントローラでスクラブする場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［JKL/シャトル速度］**ドロップダウン リストで設定を選択すると、スクラブの速度と範囲を制御できます。詳しくは、次を参照してください594 ページの"マルチメディア コントローラの使用"。

再生ヘッドを使用したスクラブ

タイムライン上のプレイヘッド をドラッグして、カーソル位置から前後に動かし、編集ポイントを見つけます。

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 キーを押したままドラッグすると (または、マウスの右ボタンを押しながらドラッグすると) ズーム アウトしたときにオーディオを検出できます。カーソルは、通常のドラッグよりも大きなステップ数で移動します。
- 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、次を参照してください193 ページの"ズームと倍率"。

トラック リストでのスクラブ コントロールの使用

スクラブ コントロールをドラッグすると、カーソルの位置から前後にシャトルして、編集ポイントを見つけることができます。

スクラブ コントロール下の**標準レート** インジケータをドラッグする（または、ラベルをダブルクリックして再生レートを入力する）と、**［再生］** ボタンまたは**［最初から再生］** ボタンをクリックしたときの再生スピードを調整できます。

カーソルを使用したスクラブ

1. イベントを含まないタイムラインの範囲内にカーソルを置き、Ctrl キーを押します。マウス ポインタの形状が に変わります。

   ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［Ctrl+ ドラッグによるイベント上でのカーソル スタイル スクラブを許可する］**チェック ボックスをオンにした場合は、カーソルがイベント上にあってもマウスでスクラブできます。

2. カーソルを左右にドラッグして再生をスクラブします。

キーボードを使用したスクラブ

キーボードをスクラブ コントロールとして使用するには、［J］、［K］、または［L］キーを押します。

［K］キーを押しながら［J］キーまたは［L］キーを押すと、シャトル ノブ モードをエミュレートできます。［K］キーを押しながら、［J］キーを押すとノブが左に回り、［K］キーを押しながら、［L］キーを押すとノブが右に回ります。

項目	説明
J	逆方向のスクラブ モード。もう一度押すと再生レートを加速できます。
K	一時停止します。
L	順方向のスクラブ モード。もう一度押すと再生レートを加速できます。

タイムライン

タイムラインは、Vegas Pro 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。

タイム ルーラー

選択した形式で時間を表示します。詳しくは、次を参照してください607 ページの"タイム ルーラー"。

マーカー ツール

タイムラインの右上隅にある［**マーカー ツール**］ボタン をクリックして、選択した複数のマーカーを編集します。詳しくは、次を参照してください228 ページの"マーカー ツール"。

垂直スクロール バー

スクロール ボックスをドラッグして、プロジェクトのビューを上下にスクロールします。

垂直方向のスクロール バーをダブルクリックすると、可能な限り多くのトラックが表示されるように、プロジェクトをズーム アウトします。

トラックの高さの制御

［**+**］をクリックするとトラックが高くなり、［**-**］をクリックするとトラックが低くなります。

時間のズームの制御

［**+**］をクリックすると水平方向にズーム インし、［**-**］をクリックするとズーム アウトします。

水平方向スクロール バー

スクロール ボックスをドラッグして、プロジェクトのビューを左右にスクロールします。スクロール バーの終端もズーム コントロールとして機能します。スクロール ボックスの端をドラッグして、プロジェクトをズーム イン／アウトすることができます。

水平方向のスクロール バーをダブルクリックすると、プロジェクトの全体の長さが表示されるように、プロジェクトをズーム アウトします。

ズーム ツール

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。

マーカー バー

マーカー バーには、プロジェクトに追加したマーカーが表示されます。マーカーはタイムライン上を簡単に移動するための便利な手段です。プロジェクトのセクションを示したり、編集のスナップ ポイントとして使用できます。

マーカーの挿入方法について詳しくは、219 ページの"マーカーの挿入"。を参照してください。

マーカー バーを右クリックすると、ショートカット メニューが表示されます。

項目	説明
ループ再生	時間範囲を設定して、再生時にミュージックを繰り返すようにします。
現在のビューを選択	ループ リージョンをタイムラインの表示範囲に設定します。プロジェクト全体が表示されている場合、ループ リージョンはプロジェクトの両端に合わせて設定されます。
現在のプロジェクトを選択	ループ リージョンをプロジェクトの両端に合わせて設定します。
ループ リージョンの選択	現在のループ リージョンに基づいて時間範囲を作成します。
マーカー/リージョン	サブメニューからコマンドを選択し、マーカーやリージョンを追加または削除します。詳しくは、次を参照してください219 ページの"マーカーの挿入"および220 ページの"リージョンの挿入"。
フレームに合わせてクオンタイズ	フレームの境界線に強制的に整列させます。詳しくは、次を参照してください144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。
スナップを有効にする	スナップが有効な場合は、［**グリッドにスナップ**］および［**マーカーにスナップ**］コマンドを使用できます。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。

項目	説明
グリッドにスナップ	このコマンドを選択すると、タイムラインのエレメントが強制的にグリッドにスナップされます。グリッドは時間の分割単位として定義されています。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。
マーカーにスナップ	このコマンドを選択すると、タイムラインのエレメントが強制的にマーカーにスナップされます。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。
すべてのイベントにスナップ	このコマンドを選択すると、タイムラインのエレメントが強制的に他のトラック上のイベントの終了位置にスナップされます。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。
グリッド スペース	サブメニューからコマンドを選択し、タイムライン軸の縦方向のグリッド線の間隔を設定します。
部分的にビデオを事前にレンダリング	［ビデオの事前レンダリング］ダイアログ ボックスが表示され、最終的な表示形式でプロジェクトの高品質プレビューを作成できます。詳しくは、次を参照してください492 ページの"ビデオを選択して事前にレンダリング"。
事前にレンダリングされたビデオのクリーン アップ	**［部分的にビデオを事前にレンダリング］**コマンドを実行したときに作成された一時ファイルを削除します。詳しくは、次を参照してください493 ページの"事前にレンダリングされたビデオ ファイルのクリーン アップ"。

トランスポートおよびタイムライン ツールバー

トランスポートおよびタイムライン ツールバーには、再生、録音、カーソル位置決めのボタンや、タイムライン編集のコントロールがあります。

プロジェクトの再生中、オーディオ トラックは、カスタム バス割り当てを使用していない限り、マスタ バスにミックスされます。ビデオ トラックは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウにミックスされます。

詳しくは、次を参照してください 339 ページの"トラックのバスへの割り当て"と478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。

［編集］ > **［移動］**を選択し、サブメニューから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。

ボタン	名前	説明
	録音	アームされたすべてのトラックで録音を開始します。アームされたトラックが存在しない場合は、新しいトラックが自動的に作成されます。詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。
	ループ再生	ループ リージョンのイベントのみを連続モードで再生します。
	最初から再生	現在のカーソル位置にかかわらず、プロジェクトの最初から再生が開始されます。再生を停止すると、カーソルは元の位置に戻ります。

ボタン	名前	説明
	再生	カーソル位置から再生を開始します。 再生モードと一時停止モードとの切り替えに［F12］キーおよびスペース キーのショートカットを使用する場合は、［全般設定］タブで**［スペース キー + F12 を再生/停止ではなく再生/一時停止にする］**チェック ボックスをオンにします。このモードでは、カーソル位置が保持されます。
	一時停止	再生を一時停止し、カーソルを現在の位置に保持します。
	停止	再生または録音を停止し、カーソルを開始位置に戻します。
	最初に移動	カーソルをプロジェクトの先頭に移動します。
	最後に移動	カーソルをプロジェクトの末尾に移動します。
	前のフレーム	カーソルを前のフレームに移動します。 カーソルを複数のフレームに移動するには、**［前のフレーム］**ボタンおよび**［次のフレーム］**ボタンをクリックして押したままにします。
	次のフレーム	カーソルを次のフレームに移動します。
	標準編集ツールに切り替える	このボタンを選択してイベントを編集します。下矢印 をクリックし、メニューからツールを選択して、イベントの編集に使用するモードを選択します。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。 ■ **標準編集ツール**:イベントの終了をトリミングする場合に使用します。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"。 ■ **シャッフル ツール**:タイムライン上でイベントを並べ替える場合に使用します。詳しくは、次を参照してください153 ページの"イベントのシャッフル"。 ■ **スリップ ツール**:タイムライン上でイベントを移動せずにイベントのメディアをスリップする場合に使用します。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。 ■ **スライド ツール**:元のメディアを移動せずにタイムライン上でイベントを移動する場合に使用します。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。 ■ **タイム ストレッチ/圧縮ツール**:メディアのベロシティを変えながらイベントの長さを調整して、ファストモーションまたはスローモーションのエフェクトを生成します。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"。 ■ **分割トリミング ツール**: クリックしたポイントでイベントを分割し、ドラッグした方向にイベントをトリミングする場合に使用します（消去モード）。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。

ボタン	名前	説明
	エンベロープ編集ツール	このボタンは、イベントを移動せずに複数のエンベロープを編集する場合に使用します。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。
	選択編集ツール	このボタンを選択すると、複数のイベントを選択できます。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。
	ズーム編集ツール	現在のプロジェクトを拡大します。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。
	削除	選択したイベントまたはトラックを削除します。詳しくは、次を参照してください148 ページの"イベントの削除"。
	トリミング	タイム選択のトリミング詳しくは、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。
	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、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。
	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、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。
	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、次を参照してください152 ページの"イベントの分割"。
	ロック	移動または編集できないようにイベントをロックします。詳しくは、次を参照してください180 ページの"イベントにスイッチを適用"。
	マーカーの挿入	カーソル位置にマーカーを追加します。詳しくは、次を参照してください219 ページの"マーカーの挿入"。
	リージョンの挿入	選択範囲の両端にリージョン タグを追加します。詳しくは、次を参照してください220 ページの"リージョンの挿入"。
	スナップを有効にする	スナップを有効にして、［**グリッドにスナップ**］および［**マーカーにスナップ**］コマンドを有効にします。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。
	自動クロスフェード	このボタンを選択すると、2 つ以上のイベントがオーバーラップしているときにクロスフェードが自動的に作成されます。詳しくは、次を参照してください140 ページの"自動クロスフェード"。
	自動リップル	このボタンを選択してドロップダウン リストからモードを選択すると、イベントの長さを調整したり、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、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。
	エンベロープをイベントに対してロック	このボタンを選択すると、イベントをタイムラインに沿って移動したときに、エンベロープ ポイントがイベントとともに移動します。詳しくは、次を参照してください264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。
	イベント グループを無視	このボタンを選択すると、イベント グループを削除せずにグループを無効にできます。詳しくは、次を参照してください178 ページの"イベントのグループ化"。

ステータス バーの表示

ステータス バーの表示/非表示を切り替えるには、［表示］メニューから**［ステータス バー］**を選択します。ステータス バーは、Vegas Pro ウィンドウの下部に表示されます。

マウスをメニュー項目の上に置くと、ヘルプ テキストが表示され、選択したフォルダの録音できる時間が表示され、完了までに時間がかかる処理の進行状況メーターも表示されます。

録音ファイルのフォルダを変更するには、［ファイル］メニューから**［プロパティ］**を選択し、［オーディオ］タブをクリックします。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

第 3 章

ウィンドウ ドッキング エリアとフローティング ウィンドウ ドック

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：

- Vegas® Pro 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。Vegas Pro 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。

また、複数のフローティング ドックを作成して、Vegas Pro の各ウィンドウを整理することができます。フローティング ドックは、Vegas Pro ウィンドウを越えて自由に動かせます。デュアルモニタのビデオ カードを使用していれば、2 台目のモニタに移動することもできます。

- ウィンドウをドッキングするには、ドッキング エリアまたはフローティング ドックにドラッグします。ウィンドウの上部近くにドロップすると、タブ付きウィンドウまたは新しいドッキング エリアが作成されます。ウィンドウの上部にドロップすると、ウィンドウが上部にドッキングします。ウィンドウの下部にドロップすると、ウィンドウが下部にドッキングします。
- ウィンドウを切り離すには、ハンドル をクリックして、ドッキング エリアまたはフローティング ドックの外にドラッグします。
- ウィンドウをドラッグしたときにウィンドウがドッキングしないようにするには、［Ctrl］キーを押しながらドラッグします。

  ［ユーザ設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブで**［フローティング ウィンドウのドッキングを許可する］**チェック ボックスをオフにすると、［Ctrl］キーを押さない限り、ウィンドウはドッキングしません。逆に、このチェック ボックスをオンにすると、［Ctrl］キーを押すことによってウィンドウがドッキングしなくなります。

- ドッキングしているウィンドウを拡大して、ドッキング エリアいっぱいに表示するには、**［最大化］**ボタン（◀）をクリックします。もう一度クリックすると、ウィンドウは元のサイズに戻ります。
- ドッキング エリア内のウィンドウまたはフローティング ドックを閉じるには、**［閉じる］**ボタン（✖）をクリックします。

いくつかのウィンドウを画面の同じエリアに固定して、ウィンドウを重ねることができます。ウィンドウのタブをクリックすると、そのウィンドウが一番手前に表示されます。

［エクスプローラ］ウィンドウ

［表示］ > **［ウィンドウ］** > **［エクスプローラ］**を選択して、［エクスプローラ］ウィンドウの表示を切り替えることができます。

［プロジェクト メディア］ウィンドウと同様に、［エクスプローラ］ウィンドウを使用して、メディア ファイルの表示、プレビュー、プロジェクトへの追加を行うことができます。

［エクスプローラ］ウィンドウの詳細

項目	名前	説明
	戻る/進む	**［戻る］**および**［進む］**ボタンを使用して、フォルダ履歴間を移動できます。
	アドレス バー	現在のフォルダへのパスを表示します。
	ツリー ビュー	使用可能なファイルとメディア ファイルを検索できるすべてのフォルダが表示されます。
	コンテンツ ペイン	アクティブ フォルダに含まれるフォルダとメディア ファイルが表示されます。
	1 レベル上へ	アクティブ フォルダの 1 つ上の階層のフォルダを開きます。
	更新	アクティブ フォルダの内容を更新します。 新しい CD（または他のリムーバブル メディア）を挿入した場合は、このボタンをクリックして［エクスプローラ］ウィンドウを更新します。
	削除	選択したフォルダまたはファイルを削除します。
	お気に入 りに追加	選択したフォルダをツリー ビューのお気に入りフォルダに追加します。お気に入りフォルダは、頻繁に使用するフォルダへのリンクを入れておくフォルダです。
	プレビューの開始	選択したメディア ファイルを再生します。
	プレビューの終了	選択したメディア ファイルの再生を停止します。

項目	名前	説明
	自動プレビュー	［エクスプローラ］ウィンドウでメディア ファイルがクリックされたときに、自動的にメディア ファイルをプレビューします。詳しくは、次を参照してください90 ページの"メディア ファイルのプレビュー"。
	CD 情報	CD 情報が入手できない場合は、このボタンをクリックしてダイアログ ボックスを開き、CD 情報を編集できます。編集した情報は、Gracenote に送信して、Gracenote Media Database に登録できます。
	Web からメディアを取得	［Web からメディアを取得］ダイアログ ボックスを表示します。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。
	表示	ファイルの一覧を表示する方法を変更します。 ■ **詳細** - ファイル サイズと、ファイルの作成日または最終変更日を表示します。 ■ **リスト** - 各ファイルの名前をまとめた簡単なリストを［エクスプローラ］ウィンドウに表示します。 ■ **サムネイル** - ビデオ ファイルの先頭のフレームを表示します。 ■ **リージョン** - 選択したメディア ファイルで定義されているすべてのリージョンを表示します。 ■ **サマリー** - 選択したメディア ファイルの簡単な説明を［エクスプローラ］ウィンドウの下部に表示します。 ■ **ツリー** - 使用可能なすべてのドライブとフォルダを表示します。 ■ **すべてのファイル** - アクティブ フォルダ内のすべてのファイル形式のファイルを表示します。

リージョンをファイルからタイムラインに追加

［エクスプローラ］ウィンドウで**［リージョン］**が選択されている場合は、選択したファイルに保存されているすべてのリージョンが［エクスプローラ］ウィンドウの下部に表示されます。

リージョンをタイムラインにドラッグすると、ファイルの一部を使用してイベントを作成できます。

リージョンとマーカーをメディア ファイルに保存するには、［トリマー］ウィンドウを使用します。詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

［表示］ボタン の横にある下矢印 をクリックして**［リージョン］**を選択すると、［エクスプローラ］ウィンドウのリージョンの表示を切り替えることができます。

お気に入りフォルダの使用

ツリー ビューでお気に入りフォルダ を選択すると、お気に入りフォルダの内容が表示されます。このフォルダには、使用頻度の高いフォルダへのショートカットが含まれています。

お気に入りは、**C:¥Users¥*user name*¥AppData¥Local¥Sony¥Vegas Pro¥13.0¥NewExplorerFavorites.txt** ファイルに格納されています。

このファイルは、［エクスプローラ］ウィンドウを閉じたりアプリケーションを終了したときに常に保存されます。このファイルを別のコンピュータや別のユーザー アカウントにコピーして、お気に入りの設定を移行することもできます。

このファイルを表示するには、［フォルダ オプション］コントロール パネルの［表示］タブで**［すべてのファイルとフォルダを表示する］**を選択しておく必要があります。

フォルダをお気に入りフォルダに追加

1. 追加するフォルダが表示されます。
2. フォルダを右クリックして、ショートカット メニューから**［フォルダをお気に入りに追加］**を選択します。
   ［お気に入り］フォルダに、フォルダへのショートカットが追加されます。

フォルダをお気に入りフォルダから削除

1. お気に入りフォルダを選択します。
2. 削除するフォルダを右クリックし、ショートカット メニューから**［削除］**を選択します。

お気に入りフォルダからフォルダを削除してもフォルダへのショートカットが削除されるだけで、フォルダが削除されるわけではありません。

［トリマー］ウィンドウ

［トリマー］ウィンドウでは、あらゆるメディア ファイルを編集できます。メディア ファイルを［トリマー］ウィンドウに配置すると、ファイルの一部をドラッグ＆ドロップして別のトラックに配置できます。

詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

［マスタ バス］ウィンドウ

［マスタ バス］ウィンドウには、プロジェクトのマスタ出力が見やすく表示されます。

詳しくは、次を参照してください335 ページの"［マスタ バス］ウィンドウの使用"。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウ

［ビデオ プレビュー］ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ プレビュー］**を選択します。
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。

詳しくは、次を参照してください478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。

［プロジェクト メディア］ウィンドウ

［表示］ ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［プロジェクト メディア］**を選択すると、［プロジェクト メディア］ウィンドウの表示を切り替えることができます。

［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、次を参照してください83 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。

［編集の詳細］ウィンドウ

［編集の詳細］ウィンドウの表示を切り替えるには、**［表示］** ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［編集の詳細］**を選択します。

［編集の詳細］ウィンドウには、プロジェクト内のすべてのメディアのデータベースが表示されます。そのプロジェクト内のファイルの使用状況に関する情報が表示され、プロパティの多くは変更が可能です。また、情報のソート／追加／変更、列の並べ替え、プロジェクト内のアイテムの編集を行うことができます。

このウィンドウは、イベント、オーディオ CD トラック リスト、コマンド、マーカー、およびリージョンを操作する代替の方法として使用できます。

詳しくは、次を参照してください190 ページの"［編集の詳細］ウィンドウの使用"。

［トランジション］ウィンドウ

［トランジション］ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、**［表示］** > **ウィンドウ** > **［トランジション］**を選択します。このウィンドウを使用して、トランジション エフェクトの選択とプレビューができます。トランジション エフェクトでは、ビデオ イベント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。

左側のペインには、使用できるトランジションがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。**［展開］** ⊞ボタンと**［折りたたむ］** ⊟ボタンをクリックし、フォルダを開いたり閉じたりして、プラグイン名を選択してください。右側のペインのサムネイル画像は、選択されているそれぞれのトランジションの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプル アニメーションを表示できます。

［検索プラグイン］ボックスに入力することで、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。

詳しくは、次を参照してください322 ページの"トランジションの追加"。

［ビデオ FX］ウィンドウ

［表示］ > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ FX］** を選択して、［ビデオ FX］ウィンドウの表示を切り替えることができます。

左側のペインには、使用できるビデオ エフェクトがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。**［展開］** ⊞ボタンと **［折りたたむ］** ⊟ボタンをクリックし、フォルダを開いたり閉じたりして、プラグイン名を選択してください。右ペインのサムネイル画像、それぞれ選択したエフェクトの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプル アニメーションを表示できます。

［検索プラグイン］ ボックスに入力することで、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。

プリセットのサムネイルを、トラック、イベントまたは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウにドラッグすると、エフェクトが適用されます。

詳しくは、次を参照してください317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。

［メディア ジェネレータ］ウィンドウ

［表示］ ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［メディア ジェネレータ］**の順に選択すると、［メディア ジェネレータ］ウィンドウの表示を切り替えることができます。この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。

左側のペインには、使用できるメディア ジェネレータがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。**［展開］** ⊞ボタンと**［折りたたむ］** ⊟ボタンをクリックし、フォルダを開いたり閉じたりして、プラグイン名を選択してください。右ペインのサムネイル画像は、それぞれ選択したジェネレータの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプル アニメーションを表示できます。

［検索プラグイン］ボックスに入力することで、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。

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。

生成されたメディアの使用方法について詳しくは、327 ページの"生成されたメディアをプロジェクトに追加"。を参照してください。

［コンポジット機能］ウィンドウ

［表示］ ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［コンポジット機能］**を選択して、［コンポジット機能］ウィンドウの表示を切り替えます。このウィンドウでは、コンポジット エフェクトを追加することができます。

左側のペインには、使用できるコンポジットがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。**［展開］** ⊞ ボタンと**［折りたたむ］** ⊟ ボタンをクリックして、フォルダを開いたり閉じたりし、プラグイン名を選択してください。右側のペインのサムネイル画像は、選択されているそれぞれのコンポジットの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプル アニメーションを表示できます。

［検索プラグイン］ボックスに入力することで、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。

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。

詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

［プラグイン マネージャ］ウィンドウ

［表示］ ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［プラグイン マネージャ］**を選択して、［プラグイン マネージャ］ウィンドウの表示を切り替えます。

このウィンドウを使用すると、イベント、トラック、バスに適用できるエフェクトやエフェクト パッケージを使用できます。また、プラグインの名前の変更や整理にも使用できます。詳しくは、次を参照してください303 ページの"エフェクトの適用"。

プラグインおよびプラグイン パッケージを［プラグイン マネージャ］ウィンドウからイベント、トラック、バス、オーディオ プラグイン、ビデオ FX、または［ビデオ プレビュー］ウィンドウにドラッグすれば、エフェクトをすばやく追加できます。

［ビデオ スコープ］ウィンドウ

Vegas® Pro の［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ スコープ］**を選択します。

ブロードキャスト ビデオでは、コンピュータでの RGB より狭い範囲の色が使用されます。色再現域外 (範囲外) の色を含むプロジェクトを放送する場合、画像に問題が発生したり、オーディオ ストリームにノイズが発生することがあります。

スコープを使用してビデオを分析し、明るさとコントラスト、ブロードキャスト カラー、色補正、色補正 (セカンダリ)、およびレベルのプラグインを調整した後に、レンダリングを行います。

表示するスコープを限定するには、ドロップダウン リストから設定を選択します。

詳しくは、次を参照してください 499 ページの"スコープでのビデオのモニタ"。

［サラウンド パン］ウィンドウ

［表示］ ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［サラウンド パン］**を選択して、［サラウンド パン］ウィンドウの表示を切り替えます。［サラウンド パン］ウィンドウを使用して、トラック、バス、割り当て可能なエフェクト チェーンをパンします。

詳しくは、次を参照してください443 ページの"5.1 サラウンド プロジェクト"。

［メディア マネージャ］ウィンドウ

Media Manager をインストールしている場合は、それを使用してメディアを検索したり、オーディオおよびビデオメディアのコレクションを管理したりすることで、Vegas Pro プロジェクトに最適なメディアを見つけることができます。

メディア マネージャでは、ファイル属性、ACID メタデータ、メディアを分類するためのタグなどを含む、メディアのデータベースを管理します。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［メディア マネージャを有効にする］**チェック ボックスをオンにすると、Vegas Pro の起動時にメディア マネージャも起動されるようになります。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

このチェック ボックスをオフにした場合、メディア マネージャはアプリケーションに連動して起動されません。メディア マネージャを使用していない場合は、オフにすることで処理パワーやメモリを節約できます。

［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウ

［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［XDCAM エクスプローラ］**を選択します。

このウィンドウを使用して、XDCAM クリップのインポート、管理、およびエクスポートを行うことができます。

詳しくは、次を参照してください 417 ページの"［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの使用"。

［ミキシング コンソール］ウィンドウ

［ミキシング コンソール］ウィンドウを表示するには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ミキシング コンソール］**を選択します。

［ミキシング コンソール］ウィンドウは、プロジェクト内のすべてのトラックとバスを従来のハードウェアベースのミキサーの外観で統合的に表示します。

詳しくは、次を参照してください 353 ページの"ミキシング コンソール"。

［デバイス エクスプローラ］ウィンドウ

［デバイス エクスプローラ］では、AVCHD、XDCAM EX、NXCAM、XAVC、XAVC S、Panasonic P2、および RED ONE/EPIC/SCARLET デバイス、 HVR-MRC1 などの CompactFlash ベースのメモリ録画/録音ユニット、および HVR-DR60 などのハードディスク ベースの録画/録音ユニットのクリップを表示したりインポートしたりできます。

詳しくは、次を参照してください105 ページの"デバイス エクスプローラの使用"。

ラウドネス メーター

［表示］ > **［ウィンドウ］** > **［ラウドネス メーター］**を選択して、［ラウドネス メーター］ウィンドウを表示します。

ラウドネス メーターには、オーディオ ファイルのモーメンタリ ラウドネス、ショートターム ラウドネス、インテグレーテッド（全体）ラウドネス、ラウドネス レンジに関するデータが表示されます。放送用にマスタリングするときに、これらの値を使用してラウドネス規格（CALM Act など）に準拠していることを確認します。

メーターは以下の各測定値をリアルタイムで表示します。

- **M** メーターは、400 ミリ秒のインテグレーション ウィンドウを基準に、すべてのオーディオ チャンネルでモーメンタリ ラウドネスをラウドネス単位（LU）で表します。**［モーメンタリ］**ボックスには、モーメンタリ ラウドネスが数値で表示されます。
- **S** メーターは、3 秒間のインテグレーション ウィンドウを基準に、すべてのオーディオ チャンネルでショートターム ラウドネスをラウドネス単位（LU）で表します。**［ショート］**ボックスには、ショートターム ラウドネスが数値で表示されます。

- **I** メーターは、プログラムの時間中、すべてのオーディオ チャンネルでインテグレーテッド ラウドネスをラウドネス単位（LU）で表します。**［インテグレーテッド］**ボックスには、インテグレーテッド ラウドネスが数値で表示され、オーバーターゲット インジケータも含まれます。
- **LRA** メーターは、モーメンタリ レベルとショートターム レベルのラウドネス レンジをラウドネス単位（LU）で表します。**［ラウドネス レンジ］**の測定は、信号のダイナミック レンジを判別する標準的な方法です。
- **［トゥルー ピーク］**メーターは、ピーク レベルを dB FS で表します。トゥルー ピークは、［マスタ バス］ウィンドウのピークより高いサンプル レートを使用して計算されるので、精度が増します。

  トゥルー ピーク インジケータは、ターゲット ラウドネスを超えているかどうかを示します。このインジケータは、再生を再開するとリセットされます。または［ラウドネス メーター］ウィンドウを右クリックしてショートカット メニューから**［クリップのリセット］**を選択すると、リセットできます。

ウィンドウの左側の統計には前回の計算値が表示され、再生を再開するとリセットされます。［ラウドネス メーター］ウィンドウを右クリックして、ショートカット メニューから**［測定エンジンのリセット］**を選択すると、値をリセットできます。

ラウドネスは、再生を開始、停止、シークしたり、再生方向を変更したりすると、自動的に再計算されます。再計算を強制する場合は、ウィンドウを右クリックしてショートカット メニューから**［測定エンジンのリセット］**を選択します。

［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［5.1 サラウンド］**に設定すると、ラウドネスの測定時にサラウンド処理が適用されます（左右のサラウンド チャンネルに ~1.5 dB のゲインが適用されます）。**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［ステレオ］**に設定すると、すべてのチャンネルがラウドネスの測定に均等に影響します。

測定モードの選択

メーターのモードを変更するには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］**を選択し、サブメニューから**［EBU R 128 モード］**または**［ATSC A 85 モード］**を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

- **［EBU R 128］**を使用すると、**［インテグレーテッド］**メーターの目標値は -23 LUFS、**［トゥルー ピーク］**の最大値は -1.0 dB FS になります。欧州放送連合（EBU）規格に合わせてマスタリングする場合は、このモードを使用してください。
- **［ATSC A 85］**を使用すると、**［インテグレーテッド］**メーターの目標値は -24 LUFS、**［トゥルー ピーク］**の最大値は -2.0 dB FS になります。北米 Advanced Television Systems Committee（ATSC）規格に合わせてマスタリングする場合は、このモードを使用してください。

オーバーターゲット インジケータは、**［インテグレーテッド］**メーターと**［トゥルー ピーク］**メーターの目標値を超えた場合に、トリガされます。

ラウドネス スケールの選択

メーターのモードを変更するには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］** > **［ラウドネス スケール］**を選択し、サブメニューから**［EBU +9］**または**［EBU +18］**を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

- **［EBU +9］**を使用すると、メーターは -18 ～ +9 LU の範囲で表示されます。
- **［EBU +18］**を使用すると、メーターは -36 ～ +18 LU の範囲で表示されます。

広い範囲を選択すると、低レベルの信号が高レベルで表示されますが、精度が低下します。

ラウドネスの値を Loudness Units Full Scale（LUFS）で表示する場合は、**［絶対値（-23 LUFS）］**を選択してください。**［絶対値（-23 LUFS）］**を選択しない場合は、選択したモード（**［EBU R 128 モード］**または**［ATSC A 85 モード］**）に対応する Loudness Units（LU）ですべての値が表されます。

ピーク メーターの設定

［ラウドネス メーター］ウィンドウでトゥルー ピーク メーターを切り替えるには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］** > **［トゥルー ピーク メーターの表示］**を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

トゥルー ピークは、［マスタ バス］ ウィンドウのピークより高いサンプル レートを使用して計算されるので、精度が増します。

オーディオ信号が非対称の場合や、DC オフセットがある場合は、ピーク レベルの計算が不正確になります。フィルタを有効にするには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］** > **［トゥルー ピーク ブロック フィルタ］**を選択します。**［トゥルー ピーク ブロック フィルタ］**を選択すると、フィルタされた信号とフィルタされていない信号の最大値としてピークが計算されます。

広い範囲を選択すると、低レベルの信号が高レベルで表示されますが、精度が低下します。

第 4 章

プロジェクトの操作

プロジェクト（.veg）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、Vegas® Pro プロジェクト ファイルを作成することです。

ツールバーの［**新規**］ボタン をクリックすると、プロジェクトを簡単に作成できます。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。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

1. ［ファイル］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. ［新規プロジェクト］ダイアログ ボックスを使用してプロジェクト プロパティを設定します。
3. ［**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 プロパティの設定

［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスを使用すると、デフォルト設定や現在のプロジェクトに関する保存情報を制御できます。

［ファイル］メニュー から、［**プロパティ**］を選択して、ダイアログ ボックスを表示します。

［**この設定ですべての新規プロジェクトを開始**］チェック ボックスをオンにすると、新規プロジェクトを作成するたびに現在の設定が適用されます。

ビデオ

［ビデオ］タブを使用すると、プロジェクトのビデオ形式を調整できます。［ビデオ プレビュー］ウィンドウの**［プロジェクト ビデオ プロパティ］**ボタン をクリックしてこのタブを開くこともできます。

項目	説明
テンプレート	プリセット テンプレートを選択して、ダイアログ ボックスのコントロールを自動的に設定できます。 また、手動で変更してカスタム テンプレートとして保存しておき、後で使用することもできます。新しいテンプレートを作成するには、テキスト ボックスに名前を入力して**［テンプレートの保存］**ボタン をクリックします。新規カスタム テンプレートの名前がドロップダウン リストに追加されます。 プロジェクト プロパティを既存のメディア 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］**ボタン をクリックし、使用するファイルを指定します。
幅と高さ	レンダリングしたときの最終的なムービーのフレーム サイズを決定します。AVI、MPEG、QuickTime、Windows Media、および静止画像出力の最大フレーム サイズは 2048x2048 です。 最大フレーム サイズは 4096x4096 です。
フィールド順序	画面に描画されるときのフレームのフィールド順序を決定します。デバイスごとの適切なフィールド順序については、使用しているキャプチャ／ビデオ出力カードのマニュアルを参照してください。 ■ **なし (プログレッシブ スキャン)**：ビデオをコンピュータで視聴する場合は、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、インタレースは無視されます。 ■ **上のフィールドから**：ビデオをテレビで視聴する場合は、このオプション（奇数フィールドまたはフィールド *A* とも呼ばれます）を選択します。 ■ **下のフィールドから**：このオプション（「偶数」または「フィールド *B*」）は、DV 出力の場合、または**［上のフィールドから］**の出力でちらつきが生じる場合に選択します。
ピクセル アスペクト比	プロジェクトのピクセルのアスペクト比を変更する場合は、ドロップダウン リストから設定を選択します。この設定は、キャプチャ／ビデオ出力カードに依存します。 コンピュータでは、ピクセルは正方形 (1.0 の比率) で表示されます。テレビでは、ピクセルは長方形 (1.0 以外の比率) で表示されます。 不正な設定を使用すると、歪みやストレッチが発生する可能性があります。詳しくは、キャプチャ/ビデオ出力カードのマニュアルを参照してください。

項目	説明
出力回転	ドロップダウン リストから設定を選択して、プロジェクトの出力を回転させます。（横ではなく）縦に表示、または反転表示するプロジェクトを編集する場合に、出力回転を使用します。 この例では、カメラの三脚を 90 度回転させた状態でビデオが撮影されています。プロジェクトの出力が回転されない場合は、ビデオは標準の横フレームにピラーボックス バーとともに表示されます。 **［出力回転］**ドロップダウン リストから**［90°時計回り］**を選択すると、［ビデオ プレビュー］ウィンドウが回転し、ビデオはフレーム全体に表示されます。 メディア ファイルを回転させる場合は、［メディア プロパティ］ダイアログ ボックスの**［回転］**ドロップダウン リストを使用します。 詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。
フレーム レート	ドロップダウン リストから設定を選択し、プロジェクトのフレーム レートを変更します。 米国、北中米諸国、南米の一部、および日本におけるテレビのフレーム レート (NTSC) は、29.97 フレーム/秒 (fps) です。ヨーロッパおよびアジアの大部分を含む世界の多くの国では、テレビ規格は 25 fps の PAL です。フランス、ロシア、東ヨーロッパのほとんどの国では、PAL のバリエーションである 25 fps の SECAM が使用されています。
ステレオスコピック 3D モード	ドロップダウン リストから設定を選択してステレオスコピック 3D プロジェクトを作成するか、**［オフ］**を選択して、2D プロジェクトを作成します。 デフォルトでは、プロジェクトのプレビュー時とレンダリング時には、プロジェクトの**［ステレオスコピック 3D モード］**、**［左/右をスワップ］**、および［クロストークのキャンセル］の設定も使用されますが、必要に応じてプロジェクトの設定を上書きできます。 詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ"。

項目	説明
ピクセル形式	ドロップダウン リストから設定を選択して、8 ビットまたは 32 ビット浮動小数点演算を使用したビデオ処理（コンポジット、スケーリング、プレビュー、レンダリング、一般的なビデオ プラグイン）を実行するかどうかを指定します。 ■ **8 ビット**：8 ビット演算およびビデオ内（スタジオ RGB、または 16-235）色空間を使用し、ビデオ処理を実行します。 ■ **32 ビット浮動小数点 (ビデオ レベル)**：32 ビット演算およびビデオ内色空間を使用し、ビデオ処理を実行します。 ■ **32 ビット浮動小数点 (全範囲)**：32 ビット演算および全範囲色空間を使用し、ビデオ処理を実行します。 **［32 ビット浮動小数点］**設定では、ビデオ処理をより正確に制御できます。但し、8 ビット ビデオの処理時を大幅に上回る処理能力が必要です。 ヒント： ■ 10 ビット YUV 入力／出力を行う場合、または xvYCC／x.v.Color メディアを使用する場合は、32 ビット浮動小数点 (ビデオ レベル) の使用をお勧めします。 ■ 8 ビット入力／出力を行う場合は、**［32 ビット浮動小数点 (ビデオ レベル)］**設定を使用すると、フェード、フェザー エッジ、またはグラデーションを含むコンポジットによるバンディングを防ぐことができます。 ■ 浮動小数点処理をサポートしているビデオ プラグインとメディア ジェネレータは、［トランジション］、［ビデオ FX］、［メディア ジェネレータ］、［コンポジット機能］、および［プラグイン マネージャ］ウィンドウの**［32 ビット浮動小数点］**フォルダに含まれています。 ■ 32 ビット プロジェクトを作成している場合は、編集時には **8 ビット**設定を使用し、レンダリングの前に**［32 ビット浮動小数点 (ビデオ レベル)］**に切り替えると、編集および再生時のパフォーマンスを向上することができます。
コンポジット ガンマ	**［ピクセル形式］**ドロップダウン リストから**［32 ビット浮動小数点 (全範囲)］**を選択すると、コンポジット ガンマ値を選択できます。 ■ **1.000（リニア）**：**［ピクセル形式］**ドロップダウン リストから**［32 ビット浮動小数点 (全範囲)］**を選択したときのデフォルト設定です。 ■ **2.222（ビデオ）**:8 ビットのビデオ処理は、常に 2.222 の設定で実行されます。
ビュー変換	プロジェクトに使用する参照ビュー変換を選択します。詳しくは、次を参照してください438 ページの"Vegas Pro プロジェクトのカラー管理を有効にする"。

項目	説明
フル解像度のレンダリング画質	ドロップダウン リストから設定を選択し、レンダリング ビデオの画質を指定します。 パフォーマンスに関して特に問題が発生していない限り、**［標準］**を選択します。**［最高］**を選択すると、レンダリング時間が極端に長くなる場合があります。 **［高］**は統合なしのバイリニア スケーリングを使用し、**［最高］**は統合ありのバイキュービック スケーリングを使用します。最終的な出力サイズにスケール ダウンする高解像度静止画像（またはビデオ）を使用している場合は、**［最高］**を選択すると劣化を防ぐことができます。 一部のファイル形式では、ビデオ レンダリング品質設定をカスタム レンダリング テンプレートに関連付けることができます。最終レンダリング テンプレート設定は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［フル解像度のレンダリング画質］**の設定を上書きします。詳しくは、次を参照してください546 ページの"カスタム レンダリング テンプレート"。
モーション ブラーの種類	ドロップダウン リストから設定を選択し、モーション ブラー エンベロープをビデオ バス トラックに追加したときにフレームのブラーに使用されるカーブを選択します。詳しくは、次を参照してください251 ページの"ビデオ バス トラック"。 モーション ブラーは、個々のフレームが動いているように錯覚させ（露出時間を長く設定しているときのように）、コンピュータで生成されたアニメーションをよりスムーズで自然な動きに見せることができます。 ■ **ガウス**：ブラーの中央のフレームに重みを与え、外側のフレームの重みを軽くします。中央のフレームと外側のフレームの間に釣鐘型のカーブが使用されます。通常は、ガウス ブラーを選択することで最適な効果が得られます。 ■ **ピラミッド**：ブラーの中央のフレームに重みを与え、外側のフレームの重みを最小限にします。中央のフレームと外側のフレームの間に直線的な勾配が使用されます。 ■ **ボックス**：すべてのフレームに対して同じ重みを与えます。ブラーフレームは原則として均一になります。 **［ガウス (非対称)］**、**［ピラミッド (非対称)］**、**［ボックス (非対称)］**設定の場合は、各カーブの左側のみ（中央のフレームの後半部分）を使用します。非対称設定により、先頭はハードになり、最後のブラーは動きのあるオブジェクトに隠されます。

項目	説明
インタレース除去方法	ドロップダウン リストから設定を選択します。エフェクトをレンダリングし、フレームを構成する 2 つのフィールドのインタレースを除去する方法を指定します。 ■ **なし**：インタレース除去を実行しません。 ■ **フィールドのブレンド**：2 つのフィールドの内容を使用します。細部が細かく、動きの少ないビデオに対して有効です。 ■ **補間**：一度に 1 つのフィールドを使用します。動きが多く、細部がそれほど細かくないビデオに対して有効です。 **［ドラフト］**および**［プレビュー］**ビデオ プレビュー モードでは、インタレースの除去は行われません。**［標準］**および**［最高］**モードでは、選択したインタレース除去方法が適用されます。
プロジェクトまたはレンダリング設定に合わせてソース メディアを調整	Vegas Pro によってプロジェクトでメディア ファイルをより効率的に使用できるよう画像を拡大縮小したり、インタレースを調整したりするには、このチェック ボックスをオンにします。 この設定は、以下の種類の矛盾を修正します。 ■ DV メディアは、320x240 インターネット レンダリング用にトリミングされ、レターボックスにはされません。 ■ DV ワイドスクリーン メディアは、HD プロジェクトではトリミングされます。 ■ HD メディアは、DV ワイドスクリーン プロジェクトではトリミングされます。 ■ 走査線 486 本のメディアは、480 本のプロジェクトではトリミングされます。 ■ 走査線 480 本のメディアは、486 本のプロジェクトではパディングされます。 このチェック ボックスがオフになっている場合は、ソース メディア ファイルは元の設定で処理されます。
事前にレンダリングされたファイル フォルダ	事前にレンダリングされたビデオ ファイルは、このフォルダに保存されます。表示するたびにプロジェクトをレンダリングする必要はありません。詳しくは、次を参照してください492 ページの"ビデオを選択して事前にレンダリング"。 フォルダの場所を変更する場合は、**［参照］**ボタンをクリックして保存場所を選択します。保存場所には、オペレーティング システムがインストールされているハードディスク ドライブとは異なるドライブ上のフォルダを選択することをお勧めします。 事前にレンダリングされたファイルの場合は、ドライブの空き容量が大量に必要になります。空き容量に余裕のある a/v 対応ドライブ上のフォルダを選択してください。DV では 1 分当たり約 228 MB の容量が必要です。
選択したフォルダの空き容量	選択したドライブで利用できる空き容量を表示します。

オーディオ

現在のプロジェクトのデータ形式を変更するには、［オーディオ］タブを使用します。

項目	説明
マスタ バス モード	2 チャンネルのステレオ プロジェクトを作成するには、ドロップダウン リストから**［ステレオ］**を選択します。 高度な 5.1 チャンネル ミキシングを実行する場合は、**［5.1 サラウンド］**を選択します。詳しくは、次を参照してください443 ページの"5.1 サラウンド プロジェクト"。
ステレオ バス数	プロジェクトのステレオ バスの数を入力します。詳しくは、次を参照してください338 ページの"オーディオ バスの追加"。
サンプル レート	ドロップダウン リストからサンプル レートを選択するか、編集ボックスに値を入力します。
ビット深度	ドロップダウン リストから設定を選択し、各サンプルを保存するために使用するビット数を指定します。大きい値を指定すると、再生および録音の質が高くなります。
リサンプリングとストレッチの品質	ドロップダウン リストから設定を選択し、オーディオ ファイルをリサンプリングしてプロジェクト設定と一致させる精度を指定します。 **［リサンプリングとストレッチの品質］**設定によって、オーディオ イベントのタイムストレッチ時の処理品質も決定されます。詳しくは、次を参照してください185 ページの"イベント プロパティの編集"。
LFE のローパス フィルタを有効にする	5.1 サラウンド プロジェクトの LFE チャンネルに割り当てられる各トラックにローパス フィルタを適用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください446 ページの"5.1 サラウンドのパンとミキシング"。 ローパス フィルタを適用すると、5.1 デコーダのバス管理システムに近くなり、低周波オーディオのみが LFE チャンネルに送信されるようになります。 サラウンド プロジェクトをレンダリングする前に、サラウンド オーサリング アプリケーションのマニュアルで必要なオーディオ形式を確認してください。特定のカットオフ周波数とロールオフが必要なエンコーダもありますが、実際に使用するエンコーダではエンコードの前にフィルタの適用が不要なものもあります。
ローパス フィルタのカットオフ周波数	LFE チャンネルで無視する周波数の下限を設定するには、周波数をドロップダウン リストから選択するか、ボックスに入力します。
ローパス フィルタ品質	フィルタのロールオフ カーブのシャープネスをドロップダウン リストから選択します。**［最高］**が最も鋭いカーブになります。

項目	説明
録音ファイル フォルダ	オーディオ トラックを録音したときに、録音したファイルが 1 つのフォルダに保存されます。 フォルダの場所を変更する場合は、［**参照**］ボタンをクリックして保存場所を選択します。保存場所には、オペレーティング システムがインストールされているハードディスク ドライブとは異なるドライブ上のフォルダを選択することをお勧めします。 場所を指定していない場合は、トラック ヘッダーの［**録音アーム**］ボタンをクリックしたときに、録音したファイルの保存場所を指定するように指示されます。
選択したフォルダの空き容量	選択したドライブで利用できる空き容量を表示します。

ルーラー

［ルーラー］タブを使用すると、タイムライン ルーラーの表示形式を変更できます。また、Vegas Pro は、テンポ対応のオーディオ プラグインにテンポ情報を送ります。

項目	説明
ルーラー時間形式	ドロップダウン リストから設定を選択し、タイム ルーラーの表示方法を指定します。表示形式はプロジェクトの作成後にいつでも変更できます。 各時間形式について詳しくは、607 ページの"タイム ルーラー"。
ルーラー開始時間	プロジェクトの開始時間を入力します。 例えば、タイムコードを同期する必要がある場合などは、1 時間後に開始するようにルーラーをオフセットすることができます。
拍／分	プロジェクト テンポを拍／分単位で入力します。 このテンポは、ルーラーのスケールの指定（［**ルーラー時間形式**］ドロップダウン リストから［**小節と拍数**］を選択した場合）とメトロノームで使用するテンポの指定に使用されます。 ACID ループをタイムラインに追加したり、［エクスプローラ］ウィンドウでプレビューしたときに、その ACID ループをストレッチしてプロジェクト テンポと一致させたりする場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで［**プロジェクトのテンポでオーディオをインポート**］チェック ボックスをオンにします。テンポ情報を無視する場合は、［**プロジェクトのテンポでオーディオをインポートする**］チェック ボックスをオフにします。

項目	説明
拍/小節	各小節での拍数を指定します。 このテンポは、ルーラーのスケールの指定（**［ルーラー時間形式］**ドロップダウン リストから**［小節と拍数］**を選択した場合）とメトロノームで使用するテンポの指定に使用されます。
1 拍を構成する音符	1 ビットに相当するノート (音符) を指定します。たとえば、この値が 4 の場合は、4分音符で 1 ビートになります。 このテンポは、ルーラーのスケールの指定（**［ルーラー時間形式］**ドロップダウン リストから**［小節と拍数］**を選択した場合）とメトロノームで使用するテンポの指定に使用されます。

サマリー

項目	説明
タイトル	プロジェクトのタイトルを入力します。
アーティスト	アーティストの名前を入力します。
エンジニア	プロジェクトをミキシングまたは編集したエンジニアの名前を入力します。
著作権	プロジェクトの著作権情報を入力します。
コメント	プロジェクトに関するコメントを入力します。

オーディオ CD

［オーディオ CD］タブでは、ディスクアットワンス CD の作成に関するオプションを構成します。詳しくは、次を参照してください512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。

項目	説明
ユニバーサル製品コード/メディア カタログ番号	識別の手段として、ユニバーサル製品コード（UPC）またはメディア カタログ番号（MCN）を CD に書き込むことができます。ただし、この機能をサポートしていない CD-R ドライブもあります。CD-R ドライブがこの機能に対応しているかどうか不明な場合は、ドライブのマニュアルを参照してください。 このテキスト ボックスにコードを入力すると、プロジェクトの他の情報と一緒に CD に書き込まれます。 ユニバーサル製品コードは GS1 US によって管理されています：http://www.gs1us.org/.
ディスクの最初のトラック番号	ボックスに数値を入力し、最初のトラックのトラック番号を指定します。 1 以外の値を指定しても、有効な Red Book CD は作成できますが、一部のオーディオ CD プレーヤーでディスクを再生できない場合があります。

プロジェクトまたはメディア ファイルを開く

［ファイル］メニュー から**［開く］**を選択し、メディア ファイルまたは Vegas Pro 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 Vegas Pro 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 Vegas Pro 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。

Vegas Pro プロジェクトを開く

1. ［ファイル］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。

Vegas Pro プロジェクトの現在のプロジェクトへの追加（ネスト）

ネストを使用すると、Vegas Pro プロジェクトを別のプロジェクトのタイムラインに追加できます。ネストを使用すると、タイムラインを整理したり、別のエフェクトを作成したりできます。詳しくは、次を参照してください65 ページの"プロジェクトのネスト"。

ネストされたプロジェクトを使用して、拡張コンポジットを使用するプロジェクトを整理します。

現在のプロジェクト内で Vegas Pro プロジェクトをネストするには、次のいずれかの操作を実行します。

- Vegas Pro プロジェクトを［エクスプローラ］ウィンドウ（または Windows エクスプローラ）からタイムラインにドラッグします。

- ［ファイル］メニュー から**［インポート］**を選択し、サブメニューから**［メディア］**を選択して、使用するプロジェクトを指定します。

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、プロジェクトをドロップした位置（タイムライン上）、または［メディアのインポート］ダイアログ ボックスを開く前のカーソル位置にイベントが作成されます。

メディア ファイルを開く

1. ［ファイル］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。

静止画像シーケンスを開く

別のアプリケーション（3D レンダリング アプリケーションなど）を使用して、ビデオ クリップを静止画像シーケンスとしてエクスポートした場合は、シーケンスを 1 つのイベントとして Vegas Pro タイムラインに追加できます。

1. ［ファイル］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. 追加するシーケンス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. シーケンスの最初の画像 (またはイベントの先頭に使用する画像) を選択します。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。
4. **［シーケンスを開く］**チェック ボックスをオンにします。

5. **［最後の画像］**ボックスに、最後の画像の番号を入力します。例えば、手順 3 で *AnimationOne_00001.tga* を選択した場合は、このボックスに「120」と入力すると、*AnimationOne_00001.tga* ～ *AnimationOne_00120.tga* を使用した新しいイベントを作成できます。

6. **［開く］**をクリックすると［メディア プロパティ］ダイアログ ボックスが表示され、シーケンスに関する情報を確認または編集できます。詳しくは、次を参照してください110 ページの"メディア ファイルのプロパティの表示または変更"。

7. **［OK］**をクリックします。選択したトラックのカーソル位置に新しいイベントが作成されます (トラックが選択されていない場合は、新しいトラックが追加されます)。シーケンス内の画像は、それぞれ 1 つのフレームとして表示されます。

CD Architect バージョン 4 プロジェクトを開く

既存の CD Architect バージョン 4 プロジェクトの場合は、Vegas Pro でプロジェクト ファイルを開き、Red Book CD を作成できます。

1. ［ファイル］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. CD Architect プロジェクト ファイル（.cdp）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。
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。

   Red Book CD の作成方法については、512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。を参照してください。

回転プロジェクトの作成

回転表示（垂直方向のメディアを表示するモニタ）の使用は、ますます一般的になってきています。売店やプレゼンテーション、夜のニュース番組などでも使用されています。プロジェクトを回転形式で表示する場合は、Vegas Pro を使用すると簡単に行うことができます。

1. 新規プロジェクトを作成します。
2. 必要に応じてプロジェクト プロパティを設定し、**［出力回転］**ドロップダウン リストから設定を選択して、目的の表示デバイスの向きを指定します。プロジェクトを縦方向に表示する場合は、**［90°時計回りに回転］**または**［90°反時計回りに回転］**を選択します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

   この例では、カメラの三脚を 90 度回転させた状態でビデオが撮影されています。ただし、プロジェクトとメディアは回転していないため、ビデオは標準の風景画のフレーム内に横向きに表示されます。

   ［出力回転］ドロップダウン リストから**［90°時計回り］**を選択すると、［ビデオ プレビュー］ウィンドウが回転します。メディアは回転していないため、プロジェクトの向きとは一致しておらず、フレーム内でレターボックスになります。

3. プロジェクトにメディア ファイルを追加します。詳しくは、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。

4. 各メディア ファイルのプロパティを編集し、必要に応じて回転を設定します。

   a. ［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディア ファイルを右クリックし、ショートカット メニューから**［プロパティ］**を選択します。［メディア プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

   b. **［回転］**ドロップダウン リストから設定を選択し、メディアを回転する向きを指定します。

   ［回転］ドロップダウン リストから**［90°時計回り］**を選択すると、メディアが回転し、ビデオがフレームに合わせて表示されます。

   c. **［OK］**をクリックして［メディア プロパティ］ダイアログ ボックスを閉じ、変更を保存します。

   複数のファイルをすばやく回転するには、［プロジェクト メディア］ウィンドウで目的のファイルを選択し、選択したファイルを右クリックして、ショートカット メニューから**［90°時計回りに回転］**または**［90°反時計回りに回転］**を選択します。

5. イベントを作成するには、クリップを［プロジェクト メディア］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。

6. 必要に応じてプロジェクトを編集します。詳しくは、次を参照してください135 ページの"タイムライン上のイベントの編集"。

7. プロジェクトを、サポートされているレンダリング形式にレンダリングします。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

   レンダリング ファイルに［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスで、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

   コンピュータで表示するために回転表示が不要な縦長のファイルをレンダリングするには、プロジェクトの比率に一致するレンダリング テンプレートを作成できます。詳しくは、次を参照してください546 ページの"カスタム レンダリング テンプレート"。

   a. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウを右クリックし、**［デバイスのアクペクト比のシミュレート］**が選択されていることを確認します。

   b. 次に、［ビデオ プレビュー］ウィンドウのサイズをレンダリングするフレーム サイズに一致するよう調整し、［ビデオ プレビュー］ウィンドウの右下端にある**表示**のサイズを確認します。

   c. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択し、**［ファイルの種類］**ドロップダウン リストから目的のレンダリング形式を選択して、手順 b で確認したフレーム サイズに近いレンダリング テンプレートを選択します。Windows Media Video を推奨します。

   d. **［カスタム設定］**ボタンをクリックし、［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスで［ビデオ］タブを使用して、手順 7b で確認したサイズと一致するようにフレーム サイズを調整します。

   e. 後で使用するためにテンプレートを保存します。

   f. **［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオフにして、ファイルをレンダリングします。

プロジェクトのネスト

ネストを使用すると、Vegas Pro プロジェクトを別のプロジェクトのタイムラインに追加できます。ネストを使用すると、タイムラインを整理したり、別のエフェクトを作成できます。

- 複数のタイムライン上の位置やプロジェクトで使用できる単一のエレメントを作成します（下三分の一のグラフィックや透かしなど）。
- タイムラインで単一のメディア オブジェクトとして使用できる複雑なコンポジット エレメントを作成します。詳しくは、次を参照してください393 ページの"ビデオのコンポジット"。
- ネストしたプロジェクトにイベントを配置し、ネストしたプロジェクト イベントにトランジションを適用することで、複数のイベントにまたがるトランジションを作成します。
- 別のプロジェクトで使用できる独自のテンポと FX バス構造を持った作品を作成します。
- ビデオ内のシーンごとにプロジェクトを個別に作成し、マスタ ビデオ プロジェクトでそれらのプロジェクトをネストします。シーン内の各ショットに色補正を適用してから、マスタ プロジェクトのシーン全体に色補正を適用することもできます。
- 時間とディスク容量を要する中間作業的なレンダリングを行わずに、マスタ プロジェクトを使用して 1 つのプロジェクトを複数の形式で出力します。例えば、24p、16:9 HD（高精細度）プロジェクトをマスタ プロジェクトに追加することで、プロジェクトを DVD 用のワイドスクリーン SD（標準精細度）、VHS 用のレターボックス SD、4:3 パンアンドスキャン SD、または 25p として再フォーマットできます。

現在のプロジェクト内で Vegas Pro プロジェクトをネストするには、次のいずれかの操作を実行します。

- Vegas Pro プロジェクトを［エクスプローラ］ウィンドウ（または Windows エクスプローラ）からタイムラインにドラッグします。
- ［ファイル］メニュー から**［インポート］**を選択し、サブメニューから**［メディア］**を選択して、使用するプロジェクトを指定します。

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、プロジェクトをドロップしたタイムライン上の位置（またはプロジェクト ファイルをインポートしたときや［エクスプローラ］から開いたときのカーソル位置）にイベントが作成されます。

ネストしたプロジェクトのイベントは、タイムライン上の他のイベントと同じように編集できます（トリミング、シャッフル、ストレッチ、クロップ、イベント スイッチの適用など）。

詳しくは、次を参照してください135 ページの"タイムライン上のイベントの編集"。

注：

- ネストしたプロジェクトのマスタ バスからの出力は、オーディオ イベントの作成に使用されます。5.1 サラウンド プロジェクトをネストした場合、オーディオ イベントはサラウンドのマスタ バスからステレオにダウンミックスされます。詳しくは、次を参照してください443 ページの"5.1 サラウンド プロジェクト"。
- ネストしたプロジェクトからのオーディオ イベントは、サウンド エディタでは編集できません。詳しくは、次を参照してください183 ページの"オーディオ エディタでイベントを開く"。
- ネストしたプロジェクトのオーディオを使用する場合は、プロキシ ファイルを構築する必要があります。プロキシ ファイルを構築しない場合は、ネストしたプロジェクトからオーディオを削除し、マスタ プロジェクトを使用してオーディオを作成します。

  ［ツール］メニューの**［オフラインのネスト化されたオーディオを再構築］**を選択し、プロジェクト内のオフライン オーディオ プロキシ ファイルをレンダリングします。ネストしたプロジェクトを追加したときにレンダリングをキャンセルすると、オーディオ プロキシ ファイルがオフラインになります。
- ネストしたプロジェクトのマーカーとリージョンは、イベント内のメディア マーカーとしてタイムラインに表示されます。詳しくは、次を参照してください222 ページの"メディア マーカーとリージョンの使用"。
- プロジェクトから事前にレンダリングされたビデオは、そのプロジェクトが別のプロジェクトのタイムラインにネストされたときに使用されます。
- ネストしたプロジェクトを編集するには、タイムラインでイベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［ソース プロジェクトの編集］**を選択します。新しい Vegas Pro ウィンドウが開き、プロジェクトを編集できます。詳しくは、次を参照してください69 ページの"レンダリング ファイル内のプロジェクト参照"。

最近使用したプロジェクトを開く

最近使用したプロジェクト ファイルのリストは、［ファイル］メニューの一番下に表示されます。このリストからプロジェクトを選択すると、すぐにそのプロジェクトの作業に戻ることができます。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで、最近使用したプロジェクト リストの表示／非表示を切り替えることで、表示するファイル数を指定できます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"

プロジェクトの保存

［ファイル］メニュー の**［保存］**を選択すると、現在の Vegas Pro プロジェクト（.veg）に行った変更が保存されます。Vegas Pro 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。詳しくは、次を参照してください 67 ページの"プロジェクトの保存と名前の変更（名前を付けて保存）"。

プロジェクトの自動保存

プロジェクトのバックアップ コピーが 5 分おきに自動的に保存されます。システムがクラッシュした場合、次回アプリケーションを起動したときにバックアップ ファイルを開くかどうかを確認するメッセージが表示されます。

バックアップ ファイルは、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブの **［一時ファイル フォルダ］**ボックスで指定した場所に保存されます。ファイルには .autosave .veg という拡張子が付いており、このファイルはアプリケーションを終了すると削除されます。詳しくは、613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

プロジェクトを自動保存しない場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで、**［自動保存を有効にする］**チェック ボックスをオフにしてください。

プロジェクトを保存すると、プロジェクト フォルダに .veg.bak ファイルが作成されるため、プロジェクトを最後に保存したときの状態に戻せるようになります。バックアップ ファイルの作成は、プロジェクトの自動保存とは関係ありません。

プロジェクトの保存と名前の変更（名前を付けて保存）

［ファイル］メニュー の**［名前を付けて保存］**を選択すると、現在のプロジェクトを別の場所に保存したり、新しい名前を付けて保存したりできます。

1. ［ファイル］メニュー から、**［名前を付けて保存］**を選択します。
2. プロジェクトの保存先となるドライブおよびフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］**ボックスに名前を入力します。

4. **［保存する種類］**ドロップダウン リストから、プロジェクトを保存する際の形式を選択します。

拡張子	形式名	説明
.veg	Vegas Pro プロジェクト	このオプションを使用すると、プロジェクトで使用されているメディア ファイルへの参照が保存されます。プロジェクト情報、トラック エフェクト、エンベロープ、バス割り当て、出力プロパティも保存されます。.veg ファイルはイベントを 1 つのファイルに結合しません。
.txt	EDL テキスト ファイル	このオプションを使用すると、トラック表示でのイベント配置がテキスト バージョンで保存されます。このテキストをデータベースやテキスト アプリケーションにインポートして、内容を変更したり、その他の目的で使用することができます。
.aaf	Edit Protocol 対応 AAF ファイル	このオプションを使用すると AAF (Advanced Authoring Format) ファイルが作成され、これを使用してアプリケーション間でプロジェクトをやり取りできます。例えば、ポストプロダクション サービスが Vegas Pro ソフトウェア以外のツールを使用している場合は、プロジェクトを AAF ファイルとして提供できます。 詳しくは、次を参照してください 74 ページの"AAF ファイルのインポートとエクスポート"。
.aaf	Avid Legacy AAF ファイル	

5. プロジェクトの各メディア ファイルのコピーをプロジェクト ファイルと同じ場所に作成する場合は、**［メディアをプロジェクトとともにコピー］**チェック ボックスをオンにします。これにより、プロジェクトのすべてのアセットを 1 つの場所にまとめられます。

6. **［保存］**ボタンをクリックします。

7. **［メディアをプロジェクトとともにコピー］**チェック ボックスをオンにすると、ダイアログ ボックスが表示され、メディア ファイルのコピー方法を指定できます。

   - **［ソース メディアをコピー］**を選択すると、ソース メディア ファイル全体がプロジェクト フォルダにコピーされます。

     プロジェクト フォルダ以外のフォルダのプロジェクト メディア ファイルが、プロジェクト フォルダにコピーされます。プロジェクト フォルダ以下のフォルダに保存されているメディア ファイルはコピーされません。

   - **［ソース メディアのトリミングされたコピーを作成］**を選択し、**［追加ヘッドとテール］**ボックスに値を入力すると、プロジェクトを表すために必要なメディア ファイルの数とサイズを減らすことができます。

     プロジェクトで使用されているメディア ファイルの数がスキャンされ、それらのリージョンが新しいメディア ファイルにレンダリングされます。今後の編集に備えて、メディア ファイルの前後に**［追加ヘッドとテール］** 設定で指定した時間が追加されます。すべてのイベントが新しいファイルのポイントに更新されます。最後に、非アクティブなテイクがプロジェクトから削除され、プロジェクトが保存されます。

新たにレンダリングされたファイルのプロパティは、ソース ファイルのプロパティとできるだけ近くなるように設定されます。

- オーディオ／ビデオ イベントは新しい AVI ファイルに保存されます。DV AVI、非圧縮 AVI、および Sony YUV AVI のファイルはトリミングできます。その他のビデオ形式は非可逆のために、そのような形式のビデオファイルはトリミングされず、単にプロジェクトのフォルダにコピーされます。
- オーディオのみのイベントは、2 GB の場合は Wave 形式でレンダリングされ (2 GB を超える場合は Wave64)、DV ファイルは DV AVI ファイルとしてレンダリングされます。

レンダリング ファイル内のプロジェクト参照

Vegas Pro プロジェクトが、埋め込みプロジェクト パス参照によってレンダリングされたメディア ファイルを使用している場合は、ソース プロジェクトを関連アプリケーションで簡単に開くことができます（メディアを後で編集する場合）。ACID 5.0、Sound Forge 8.0、および Vegas Pro 6.0 以降では、ファイルをレンダリングするときにプロジェクト パス参照を保存できます。

例えば、ACID プロジェクトからレンダリングされたオーディオ ファイルが Vegas Pro タイムライン上にあると仮定します。Vegas Pro プロジェクトのプレビューで、ACID プロジェクトが重要なトラックを誤ってミュートした状態でレンダリングされていることが判明しました。このような場合は、Vegas Pro タイムラインでイベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［ソース プロジェクトの編集］**を選択して ACID プロジェクトを再度開き、トラックのミュートを解除して、レンダリングします。

レンダリング ファイル内のプロジェクト情報は、プロジェクト ファイルのみを参照します。レンダリング後にプロジェクト ファイルを編集した場合、プロジェクト データとレンダリングしたファイルは一致しなくなります。パスの参照を使用してプロジェクトを編集するには、プロジェクト ファイルとすべてのメディア ファイルがコンピュータ上で使用できる必要があります。

プロジェクト パスのレンダリング ファイルへの保存

1. Vegas Pro プロジェクトを保存します。レンダリングしたファイルにプロジェクト参照を埋め込む前に、プロジェクトを保存する必要があります。
2. 「ファイルのレンダリング」トピックで説明されている手順を実行して、ファイルの種類とファイルをレンダリングする場所を選択し、**［プロジェクトをレンダリング メディアにパス リファレンスとして保存］**チェック ボックスをオンにします。

   詳しくは、次を参照してください533 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）"。

   プロジェクトが保存されていない場合、またはサードパーティ製のファイル フォーマット プラグインを使用してレンダリングした場合は、このチェック ボックスは使用できません。

レンダリングしたプロジェクトの編集

1. 以下のいずれかの操作を行います。
   - ［エクスプローラ］ウィンドウでメディア ファイルを右クリックします。
   - ［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディア ファイルを右クリックします。
   - タイムラインでイベントを右クリックします。

2. ショートカット メニューで［**ソース プロジェクトの編集**］を選択します。ACID、Vegas Pro、または Sound Forge ウィンドウが開き、ソース プロジェクトが表示されます。

   プロジェクトを作成したコンピュータ以外のコンピュータでソース プロジェクトを編集するには、編集用のコンピュータが以下の要件を満たしている必要があります。

   - プロジェクトの作成に使用したソフトウェアがインストールされ、プロジェクト ファイルの拡張子（.acd、.acd-zip、.veg、.vf、または .frg）が編集用コンピュータに登録されていること。
   - プロジェクトの作成に使用したソフトウェアと同じバージョンのソフトウェアが編集用コンピュータにインストールされていること。
   - プロジェクト ファイルが、プロジェクトの作成に使用したコンピュータ上のパスと同じパスを使用して、編集用コンピュータに保存されていること。
   - プロジェクトのソース メディアが編集用コンピュータにあること。メディア ファイルのパスがプロジェクトを作成したコンピュータ上のファイル パスと同じでない場合は、新しいフォルダまたは別のファイルの選択を求めるメッセージが表示されます。

3. 必要に応じてプロジェクトを編集します。
4. 編集したプロジェクトを元のメディア ファイルと同じ名前でレンダリングしてから、編集アプリケーションを閉じます。

   既存のトラックを編集すると、プロジェクトは自動的に最新のメディア ファイルが使用されるように更新されます。

プロジェクトのオンラインでの共有

［ファイル］メニューから、［**オンラインで共有**］を選択し、画面の説明に従ってパブリッシュ プロバイダを選択して、現在のプロジェクトを他の人と共有できるように Web に保存します。

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. ［ファイル］メニューから、［**YouTube にアップロード**］を選択します。［YouTube にアップロード］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. ［**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。

3. ［**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。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

4. **［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。

5. **［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。

6. **［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、Vegas Pro 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。詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"。

7. **［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。

8. **［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。

9. 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。

10. **［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、Vegas Pro 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。

プロジェクトのインポートとエクスポート

プロジェクト交換ツールを使用すると他の一般的な編集プラットフォームとプロジェクトを交換でき、柔軟なワークフローが実現されます。

プロジェクトのインポート

1. ［ファイル］メニューから、**［インポート］**を選択し、サブメニューからプロジェクトの種類を選択します。

   - **AAF**:Edit Protocol 対応 AAF、Avid ProTools、または Avid Media Composer から AAF ファイルをインポートします。詳しくは、次を参照してください74 ページの"AAF ファイルのインポートとエクスポート"。
   - **Premiere／After Effects（*.pproj）**：Adobe Premiere または After Effects プロジェクトをインポートします。
   - **Final Cut Pro 7/DaVinci Resolve（*.xml）**:Apple Final Cut Pro 7 または DaVinci Resolve から XML ファイルをインポートします。
   - **Final Cut Pro X（*.fcpxml）**：Apple Final Cut Pro X から XML ファイルをインポートします。
   - **EDL テキスト ファイル（*.txt）**：EDL テキスト ファイルをインポートします。詳しくは、次を参照してください80 ページの"Edit Decision List"。

   ［インポート］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。
4. **［開く］**をクリックします。

   プロジェクト内の要素をインポートできなかった場合は、レポートが表示されます。

プロジェクトのエクスポート

1. ［ファイル］メニューから、**［エクスポート］**を選択し、サブメニューからプロジェクトの種類を選択します。

   - **Pro Tools AAF ファイル（*.aaf）**:Avid Pro Tools で使用できるように、プロジェクトを AAF ファイルにエクスポートします。詳しくは、次を参照してください74 ページの"AAF ファイルのインポートとエクスポート"。
   - **Media Composer AAF（*.aaf）**:Avid Media Composer で使用できるように、プロジェクトを AAF ファイルにエクスポートします。詳しくは、次を参照してください74 ページの"AAF ファイルのインポートとエクスポート"。
   - **Premiere／After Effects（*.pproj）**：Adobe Premiere または After Effects プロジェクトで使用できるように、プロジェクトをエクスポートします。

- **Final Cut Pro 7/DaVinci Resolve（*.xml）**:Apple Final Cut Pro 7 または DaVinci Resolve で使用できるように、プロジェクトを XML ファイルにエクスポートします。
- **Final Cut Pro X（*.fcpxml）**：Apple Final Cut Pro X で使用できるように、プロジェクトを XML ファイルにエクスポートします。
- **EDL テキスト ファイル（*.txt）**：プロジェクトを EDL テキスト ファイルにエクスポートします。詳しくは、次を参照してください80 ページの"Edit Decision List"。

［エクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。

2. プロジェクトのエクスポート先の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. **［ファイル名］**ボックスに名前を入力します。
4. **［保存］**をクリックします。

プロジェクト内の要素をエクスポートできなかった場合は、レポートが表示されます。

AAF ファイルのインポートとエクスポート

Advanced Authoring Format (AAF) ファイルを使用すると、アプリケーション間でプロジェクトを交換できます。例えば、ポストプロダクション サービスが Vegas Pro 以外のツールを使用している場合は、プロジェクトを AAF ファイルとして提供できます。

AAF ファイルの作成

プロジェクトを AAF ファイルとしてエクスポートする場合は、以下のガイドラインに従ってプロジェクトを設定してください。

- オーディオおよびビデオ カットは保持されます。
- AAF ファイルの保存時やインポート時には、トラックベースのオーディオ ゲインとパンが保持されます。

  トラック エンベロープとイベント ゲイン エンベロープを結合して、クリップベースのゲイン エンベロープとして AAF ファイルに保存する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［AAF エクスポート- クリップベースのオーディオ エンベロープを使用する］**チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスをオフにすると、トラック エンベロープはトラック エンベロープとして保存され、イベント エンベロープはクリップ エンベロープとして保存されます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

  AAF ファイルを他のアプリケーションと交換する場合は、アプリケーションのマニュアルを参照して、オーディオ ゲインとパンの変更がサポートされているかどうかを確認してください。
- ミュートされたオーディオ トラックは、AAF ファイルには含まれません。
- AAF ファイルをインポートする場合は、トラック エンベロープとクリップ ベースのゲイン エンベロープが結合されて、トラック エンベロープとしてインポートされます。
- オーディオおよびビデオ エフェクトは無視されます。
- すべてのビデオ トランジションは、AAF のビデオ ディゾルブ トランジションとしてエクスポートされます。
- すべてのオーディオ クロスフェードは、AAF のモノラル オーディオ ディゾルブ トランジションとしてエクスポートされます。
- タイムストレッチ ビデオは、AAFの「Video Speed Control (ビデオ速度コントロール)」エフェクトを使用してエクスポートされます。
- タイムストレッチ オーディオはサポートされていません。タイムストレッチされているオーディオ イベントは元の速度で再生され、ストレッチされた長さに合わせてトラックに時間が追加されます。時間圧縮されているオーディオ イベントは元の速度で再生されますが、圧縮されたイベントの長さに合わせてイベントがトリミングされます。
- モノラル オーディオとステレオ オーディオが含まれているトラックは無視されます。AAF 形式では、1 つのトラック上にモノラル オーディオとステレオ オーディオを同時に格納できません。
- 静止画像は、1,080,000 フレームとしてエクスポートされます (AAF 仕様は、長さとフレーム レートが 0 のメディアを想定していません)。
- エクスポートした AAF のトラック順序は、Vegas Pro プロジェクトと一致しません。Vegas Pro トラック モデルでは 1 番目のトラックがフォアグラウンドになりますが、AAF 仕様では 1 番目のトラックがバックグラウンドになります。

- ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブにある**［AAF エクスポート- オーディオ フレーム ユニットを使用する］**チェック ボックスをオンにすると、オーディオがフレーム単位でエクスポートされます。エクスポートするオーディオにサンプル単位を使用する場合は、このチェック ボックスをオフにします（この設定は、プロジェクトにオーディオしか含まれていないか、AAF をインポートするアプリケーションがビデオ用にフレーム単位を、オーディオ用にサンプル単位をサポートしている場合のみ使用します）。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

1. ［ファイル］メニューから、**［エクスポート］**を選択し、サブメニューから**［Pro Tools AAF ファイル］**または**［Media Composer AAF ファイル］**を選択します。［エクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. プロジェクトの保存先となるドライブおよびフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］**ボックスに名前を入力します。
4. **［保存］**をクリックします。

現在のプロジェクトへの AAF ファイルのインポート

AAF ファイルを Vegas Pro プロジェクトにインポートする場合は、以下のガイドラインに従ってプロジェクトを設定してください。

- オーディオおよびビデオ カットは保持されます。
- AAF ファイルの保存時やインポート時には、トラックベースのオーディオ ゲインとパンが保持されます。

  AAF ファイルをインポートする場合は、トラック エンベロープとクリップ ベースのゲイン エンベロープが結合されて、トラック エンベロープとしてインポートされます。

  AAF ファイルを他のアプリケーションと交換する場合は、アプリケーションのマニュアルを参照して、オーディオ ゲインとパンの変更がサポートされているかどうかを確認してください。
- すべてのビデオ トランジションは、クロスフェードとしてインポートされます。
- オーディオおよびビデオ エフェクトは無視されます。
- AAF の Video Speed Control（ビデオ速度コントロール）エフェクトは保持され、インポートしたイベントのプロパティの**［再生レート］**設定にマッピングされます。詳しくは、次を参照してください185 ページの"イベント プロパティの編集"。
- Wave や AIFC オーディオが埋めまれている AAF ファイルをインポートする場合は、プロジェクトをインポートしたときに AAF ファイルと同じフォルダに抽出されます。

1. ［ファイル］メニューから、**［インポート］**を選択し、サブメニューから**［AAF］**を選択します。［インポート］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。
4. **［開く］**をクリックします。AAF が現在のプロジェクトにインポートされます。

新しい Vegas Pro プロジェクトへの AAF ファイルのインポート

AAF ファイルを Vegas Pro プロジェクトにインポートする場合は、以下のガイドラインに従ってプロジェクトを設定してください。

- オーディオおよびビデオ カットは保持されます。
- AAF ファイルの保存時やインポート時には、トラックベースのオーディオ ゲインとパンが保持されます。

  AAF ファイルをインポートする場合は、トラック エンベロープとクリップ ベースのゲイン エンベロープが結合されて、トラック エンベロープとしてインポートされます。

  AAF ファイルを他のアプリケーションと交換する場合は、アプリケーションのマニュアルを参照して、オーディオ ゲインとパンの変更がサポートされているかどうかを確認してください。
- すべてのビデオ トランジションは、クロスフェードとしてインポートされます。
- オーディオおよびビデオ エフェクトは無視されます。
- AAF の Video Speed Control（ビデオ速度コントロール）エフェクトは保持され、インポートしたイベントのプロパティの**［再生レート］**設定にマッピングされます。詳しくは、次を参照してください185 ページの"イベント プロパティの編集"。
- Wave や AIFC オーディオが埋めまれている AAF ファイルをインポートする場合は、プロジェクトをインポートしたときに AAF ファイルと同じフォルダに抽出されます。

1. ［ファイル］メニュー から**［開く］**を選択します。［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。
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。

プロジェクトのアーカイブ

［ファイル］ > **［エクスポート］** > **［Vegas プロジェクト アーカイブ］**を選択して、プロジェクトとその関連メディアをエクスポートします。

1. **［ファイル］** > **［エクスポート］** > **［Vegas プロジェクト アーカイブ］**を選択します。［Vegas プロジェクト アーカイブ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. ［Vegas プロジェクト アーカイブ］ダイアログ ボックスで、アーカイブを保存するオプションを選択します。
   a. **［プロジェクト ファイル］**ボックスで、アーカイブの保存に使用するフォルダとファイル名を選択します。
   b. ネストされたプロジェクトをアーカイブに含めるには、**［ネストされたプロジェクトを含める］**チェック ボックスを選択します。
   c. メディア ファイルをアーカイブにコピーする場合は、**［メディアを含める］**を選択します。
   d. アーカイブにオーディオ ピークとオーディオ/ビデオ プロキシ ファイルを含める場合は、**［ビデオ プロキシ/オーディオ ピーク ファイルを含める］**チェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください193 ページの"オーディオ ピークを再作成する"または107 ページの"高解像度編集用プロキシ ファイルの作成"。
   e. 未使用のメディア ファイルをスキップする場合は、**［未使用のメディアを含めない］**を選択します。このチェック ボックスをオフにすると、すべてのプロジェクト メディアがアーカイブされます。
3. **［完了］**ボタンをクリックして、プロジェクトのアーカイブを作成します。

P2 ビデオの操作

以下の手順では、Vegas Pro プロジェクトで P2 ビデオを使用するプロセスを説明します。

1. P2 カメラでビデオを撮影します。
2. Vegas Pro の新しいプロジェクトを開始し、目的の出力形式に最も近い形式にプロジェクトのプロパティを設定します（または［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスで**［メディア ビデオ設定と一致させる］**ボタン を使用して、既存のメディア ファイルに合わせます）。

   詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
3. ［デバイス エクスプローラ］ウィンドウを使用して P2 ファイルをインポートします。

   詳しくは、次を参照してください105 ページの"デバイス エクスプローラの使用"。
4. イベントを作成するには、クリップを［プロジェクト メディア］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。
5. 必要に応じてプロジェクトを編集します。

   CPU の処理能力が低いシステムで作業する場合は、より解像度の低い形式に変換することによって編集処理が簡素化され、高いフレーム レートでプロジェクトのプレビューが可能になります。この処理をプロキシ編集といいます。

   詳しくは、次を参照してください107 ページの"高解像度編集用プロキシ ファイルの作成"。
6. プロジェクトを、サポートされているレンダリング形式にレンダリングします。

P2 形式にレンダリングして、レンダリングしたファイルを P2 カメラにエクスポートする場合は、以下の手順に従います。

1. Vegas Pro プロジェクトの設定が P2 ファイルの設定と同じであることを確認します。
2. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択します。
3. ［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスの［出力形式］ボックスで、**［Panasonic P2 MXF］**を選択します。
4. 次のいずれかのテンプレートを使用するか、テンプレートを選択して**［テンプレートのカスタマイズ］**ボタンをクリックして設定を編集します。

   ［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスでレンダリング テンプレートをカスタマイズする場合は、**［フレーム サイズ］**コントロール以外のすべての設定をデフォルト値のままにします。
5. ［出力ファイル］のコントロールを使用して、ファイルをレンダリングする場所を選択します。P2 ファイル形式はファイル名の要件が厳しいため、P2 ファイルをレンダリングする場合は、出力フォルダを選択します（レンダリングするファイル名ではなく）。.

   ［参照］ボタンをクリックして、レンダリングする場所を選択します。

- コンピュータに接続している P2 カメラにレンダリングするには、カメラのメモリ カードで CONTENTS フォルダを選択します。
- コンピュータ上のフォルダにレンダリングするには、フォルダを選択します。選択したフォルダに P2 形式の CONTENTS フォルダがある場合、Vegas Pro は既存のフォルダ構成を使用します。P2 形式の CONTENTS フォルダがない場合、Vegas Pro は必要なファイルとフォルダをすべて作成します。

  レンダリングすると、ファイル名が自動的に増加します。たとえば、選択したレンダリング フォルダの最も大きい番号のクリップが `..\CONTENTS\VIDEO\00036R.mxf` であれば、そのフォルダにレンダリングする次のファイルは `..\CONTENTS\VIDEO\0004xx.mxf` として作成されます。

  ファイル名は P2 ファイル仕様の重要な部分です。P2 CONTENTS フォルダのファイル名を変更しないでください。

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。

［ファイル］ > ［エクスポート］> **［PSP™（PlayStation®Portable）］**を選択します。 プロジェクトを Sony AVC（*.mp4）形式に変換し、USB に接続している PSP™ システムに転送します。

注：

- 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。ファームウェアの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. **［ファイル］** > **［エクスポート］** > **［PSP™（PlayStation®Portable）］**を選択します。[PSP™（PlayStation®Portable）へのエクスポート] ダイアログ ボックスが表示されます。

   PSP™ に転送せずに AVC ビデオをレンダリングする場合は、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを使用して、［出力形式］ボックスで**［Sony AVC（*.mp4）］**を選択します。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

4. ［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。

5. 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。

6. **［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。

7. 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。

8. 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。

9. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

   チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

   詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

10. **［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。

Edit Decision List

Edit Decision List (EDL) は、プロジェクトのテキスト サマリーです。EDL には、使用されている全メディア ファイルの一覧、タイムライン上での場所、およびトリミングの方法が記載されています。

Vegas Pro の EDL は、従来のリニア編集スイートで使用されていたものと同じではなく、他の編集アプリケーションとのプロジェクト交換を意図したものではありません。

編集アプリケーションはそれぞれに大きな相違があるため、EDL から変換 (または EDL にエクスポート) されたプロジェクトは必然的に簡略化されます。イベントは 1 つのトラックのタイムラインに挿入され、他のアプリケーションから読み込んだトランジション エフェクトはクロスフェードで置換されます。他のアプリケーションの EDL からインポートされたアプリケーションでは、最初はオーディオ トラックが 4 つに限定されています。それ以上のトラックを追加する場合は、プロジェクトを .veg ファイルとして保存してください。

EDL の作成

1. ［ファイル］メニューから、**［エクスポート］** > **［EDL テキスト ファイル（*.txt）］**を選択します。［エクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. プロジェクトの保存先となるドライブおよびフォルダを選択します。

   EDL ファイルには、ソース メディアの場所に関する情報は含まれていません。.txt ファイルはソース メディアと同じフォルダ内に保存してください。

3. **［ファイル名］**ボックスに名前を入力します。
4. **［OK］**をクリックします。

EDL を開く

1. ［ファイル］メニューから、**［インポート］** > **［EDL テキスト ファイル（*.txt）］**を選択します。［インポート］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。

  – または –

- **［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。
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。

   Vegas Pro タイムラインにイベントが置かれます。すべてのトランジションがクロスフェードで置換されます。クロスフェードは必要に応じて他の種類のトランジションに変更できます。詳しくは、次を参照してください140 ページの"自動クロスフェード"。

プロジェクトを閉じる

［ファイル］メニューから、**［閉じる］**を選択すると、現在のプロジェクトが閉じます。最後に変更を行って以来プロジェクトを保存していない場合は、変更の保存を確認するダイアログ ボックスが表示されます。

- プロジェクトを保存せずに閉じる場合は**［いいえ］**をクリックします。
- 変更を保存する場合は **［はい］** をクリックします。
- 現在のプロジェクトに戻るには**［キャンセル］**をクリックします。

別の名前または別のファイル形式でプロジェクトを保存するには、［名前を付けて保存］コマンドを使用します。詳しくは、次を参照してください67 ページの"プロジェクトの保存と名前の変更（名前を付けて保存）"。

Vegas Pro アプリケーションの終了

［ファイル］メニュー から**［終了］**を選択すると、アプリケーションを終了してデスクトップに戻ります。

最後に変更を行って以降、現在のプロジェクトを保存していない場合は、変更の保存を確認するダイアログ ボックスが表示されます。

- プロジェクトを保存せずに終了する場合は**［いいえ］**をクリックします。
- 変更を保存する場合は **［はい］** をクリックします。
- **［キャンセル］**をクリックして、Vegas Pro ウィンドウの現在のプロジェクトに戻ります。

別の名前または別のファイル形式でプロジェクトを保存するには、［名前を付けて保存］コマンドを使用します。詳しくは、次を参照してください67 ページの"プロジェクトの保存と名前の変更（名前を付けて保存）"。

第 5 章

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。

Vegas® Pro 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。Vegas Pro 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。
- Vegas Pro 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

［表示］ > **［ウィンドウ］** > **［プロジェクト メディア］**を選択すると、［プロジェクト メディア］ウィンドウの表示を切り替えることができます。

［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 ファイルを開いたり、メディアをインポートしたり、エクスプローラでメディア ファイルをタイムラインに追加すると、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。

ファイルは、Vegas Pro の［エクスプローラ］ウィンドウや Windows エクスプローラから［プロジェクト メディア］ウィンドウにドラッグできます。

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
	メディアのインポート: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。
	ビデオのキャプチャ：クリックすると、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブで指定されているビデオ キャプチャ アプリケーションが起動します。 詳しくは、次を参照してください 122 ページの"ビデオのキャプチャ"。

項目	説明
	［CD からのオーディオの取り込み］：クリックすると、オーディオ CD からトラックが抽出されます。 詳しくは、次を参照してください 132 ページの"CD からのオーディオの取り込み"。 Vegas Pro 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。Vegas Pro 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。
	［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］リストのクリア

［未使用のすべてのメディアをプロジェクトから削除］ボタン をクリックして、 タイムライン上で使用されていない任意のファイルを削除します。

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／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。詳しくは、次を参照してください110 ページの"メディア ファイルのプロパティの表示または変更"。

ほとんどの場合は、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。

メディア ファイルのタグ付け

タグをメディア ファイルに追加するには、［プロジェクト メディア］ウィンドウの［メディア タグ］パネルを使用します。［メディア タグ］パネルを表示または非表示にするには、**［表示］**ボタン の横の↓をクリックし、**［メディア タグ］**を選択します。

メディア ファイルにタグを追加すると、タグごとにメディア ビンが "タグ" フォルダの下に作成されます。詳しくは、次を参照してください108 ページの"ビンを使用したメディアのソート"。

タグの追加

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウから 1 つまたは複数のメディア ファイルを選択します。
2. **［タグを追加］**ボックスにタグ テキストを入力します。
3. ［Enter］キーを押すと、タグがメディア ファイルに追加されます。

キーボード ショートカットを使用したタグを追加することもできます。詳しくは、次を参照してください85 ページの"クイック タグの作成"。

タグの削除

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウから 1 つまたは複数のメディア ファイルを選択します。
2. **［タグを追加］**ボックスで［Backspace］キーを押すと、メディア ファイルからタグが削除されます。

タグ アイコンの "x" をクリックしてメディア ファイルからタグを削除することもできます。

クイック タグの作成

クイック タグを使用するとキーボード ショートカットにタグを割り当て、これらのショートカットを使用してメディア ファイルに簡単にタグを追加できます。

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウから 1 つまたは複数のメディア ファイルを選択します。
2. **［タグを追加］**ボックスにタグ テキストを入力します。
3. ［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら、そのショートカットに割り当てる数字を押します。たとえば、［Ctrl］キーと 1 のショートカットにタグ テキストを割り当てるには、［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら 1 を押します。
4. ［Enter］キーを押すと、タグがメディア ファイルに追加されます。

クイック タグの編集

［クイック タグ］エリアを右クリックし、**［クイック タグの編集］**を選択して［クイック タグの編集］ダイアログ ボックスを表示します。このダイアログ ボックスを使用すると、既存のクイック タグのテキストを編集したり、新しいクイック タグを作成したりできます。

24p プルダウン除去の設定

［プロジェクト メディア］ウィンドウで DV AVI ファイルを右クリックし、ショートカット メニューから**［ファイル形式プロパティ］**を選択すると、メディア ファイルの種類に関連付けられているファイル形式プラグインのファイル設定を編集できます。

2 ～ 3 個のプルダウンがある 24p NTSC DV AVI ファイルの場合は、このダイアログ ボックスでプルダウン フィールドを除去できます。

通常は、プルダウン除去の設定を編集する必要はありませんが、ビデオのキャプチャ時に DV ヘッダーで設定が誤って指定された場合は、プルダウン除去を調整できます。ビデオを再キャプチャする必要はありません。

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウで AVI ファイルを選択し、ショートカット メニューから**［ファイル形式プロパティ］**を選択します。[AVI/DV メディア プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

   このコマンドは、AVI または DV 以外のクリップや 2-3-3-2 プルダウンを使用しているクリップでは使用できません。

2. **［2-3 プルダウンを表示しない］**チェック ボックスをオンにします。

   ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスがオンになっている場合でも、各ファイルでプルダウンを表示したい場合は、このチェック ボックスをオフにします。

3. **［フレーム タイムコード オフセットの開始］**ドロップダウン リストから設定を選択し、ビデオ シーケンス内のフレームを表すタイムコード番号を指定します。

   例えば、Sony JH3 HDCAM デッキで作成した 2-3 プルダウンを含む NTSC DV ファイルの場合は、タイムコード オフセットのデフォルト設定で、**［フレーム タイムコード オフセットの開始］**に 0 を使用します。

   デッキ上のタイムコード オフセットを変更した場合（または、プルダウンを含む別のソースの作品の場合）は、いろいろな設定を試して適切なオフセットを決定するようにしてください。

4. インタレースを確認します。

   a. ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスで、［テンプレート］ドロップダウン リストから NTSC DV 24p テンプレートを選択します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

   b. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウで**［最高 (フル)］**設定を選択し、すべてのフレームを表示します。

   c. クリップを順に進めて、動いているオブジェクトや背景でインタレース線が発生していないかどうかを確認します。

   d. インタレース線が発生している場合は、手順 3 に戻って別のオフセット値を選択します。

   e. インタレース線が発生しなければ、オフセット設定は適切です。

メディア ファイルへのエフェクトの追加

［Media FX］ ボタン をクリックして、プロジェクトで選択したメディア ファイルが出現するたびにエフェクトを追加します（ソースのメディア ファイルには影響しません）。

メディア FX はビデオ ファイル専用の機能です。ビデオ エフェクトの追加について詳しくは、317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。

メディア ファイルのプレビュー

プレビューするメディア ファイルを選択します。

- **［プレビューの開始］** ボタン をクリックし、メディア ファイルのプレビューを開始します。
- **［プレビューの終了］** ボタン をクリックし、メディア ファイルのプレビューを停止します。
- **［自動プレビュー］** ボタン を選択すると、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されます。

2 つのメディア ファイルをステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化

左目と右目の別々のクリップを作成する 3D カメラのビデオのようにタイムコードが同期している 2 つのファイルがある場合は、オーディオとビデオを整列させる必要はありません。［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを選択し、ショートカット メニューで **［ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化］** を選択します。

新しいサブクリップのクリップ プロパティを表示すると、**［ステレオスコピック 3D モード］** が **［次のストリームとペア化］** に設定されていることを確認できます。

詳しくは、次を参照してください 203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"。

［プロジェクト メディア］ウィンドウの表示の変更

［表示］ ボタン をクリックしてメニューから設定を選択すると、［プロジェクト メディア］ウィンドウの表示を変更できます。

項目	説明
リスト	［プロジェクト メディア］ウィンドウに各ファイルの名前をまとめた簡単なリストを表示します。
詳細	［プロジェクト メディア］ウィンドウに各ファイルのリストとメディア ファイルに関する情報をまとめた表を表示します。 ［プロジェクト メディア］ウィンドウを右クリックし、ショートカット メニューから **［表示］** を選択すると、表示する情報を変更できます。使用可能なフィールドはショートカット メニューに一覧表示されます。 特定のフィールドを［プロジェクト メディア］ウィンドウの外にドラッグすることで、そのフィールドを非表示にできます。 データ フィールドは [プロジェクト メディア] ウィンドウの一番上に表示されます。ドラッグすることで順序を変更できます。一番上にあるタブをクリックすると、データを昇順または降順でソートできます。

項目	説明
	［コメント］フィールドを使用すると、［プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルに関するコメントを追加できます。フィールドをダブルクリックしてテキストを入力します。この情報は、プロジェクトに保存され、メディア ファイル自体には保存されません。 そのときのタイム ルーラーの形式によっては、キャプチャしたクリップのタイムコード値にばらつきが見られる場合があります。Video Capture は SMPTE ドロップ時間（29.97 fps）を使用します。Vegas Pro ウィンドウで時間形式を SMPTE ドロップ時間に変更すると、Video Capture と Vegas Pro ウィンドウで同じタイムコード情報が表示されます。
サムネイル	ビデオ ファイルの先頭のフレームを表示します。
メディア タグ	［メディア タグ］パネルを表示または非表示にします。詳しくは、次を参照してください84 ページの"メディア ファイルのタグ付け"。

ビデオの再キャプチャ

Sony Pictures Digital Video Capture を使用して DV デバイスからビデオ ファイルをキャプチャした場合は、メディア ファイルを削除したときに Vegas Pro ウィンドウからビデオを再キャプチャできます。

メディア ファイルが見つからない場合、ファイルを参照するイベントには**［メディア オンライン］**と表示され、クリップは標準のアイコンで［プロジェクト メディア］ウィンドウに表示されます（［サムネイル］表示を使用している場合）。

再キャプチャするクリップを選択します。クリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［再キャプチャ］**を選択します。Video Capture がバッチ キャプチャ モードで起動し、クリップを再キャプチャします。

そのときのタイム ルーラーの形式によっては、キャプチャしたクリップのタイムコード値にばらつきが見られる場合があります。Video Capture は SMPTE ドロップ時間（29.97 fps）を使用します。Vegas Pro ウィンドウで時間を SMPTE ドロップ時間に変更すると、［ビデオ キャプチャ］ウィンドウと Vegas Pro ウィンドウに同じタイムコード情報が表示されます。

メディア ファイルの置換

［プロジェクト メディア］ウィンドウ内のファイルを別のファイルに置き換えることができます。メディア ファイルを置き換えると、すべてのイベントが更新され、新しいメディア ファイルの内容が使用されます。

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、ショートカット メニューから**［置換］**を選択します。［メディア ファイルの置換］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. ［メディア ファイルの置換］ダイアログ ボックスで、現在のファイルと置き換えるファイルを選択します。
3. **［開く］**ボタンをクリックします。［プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルが置き換えられてすべてのイベントが更新され、新しいメディア ファイルの内容が使用されます。

ビデオ プロキシ ファイルの作成

ビデオ ファイルを右クリックし、**［ビデオ プロキシの作成］**を選択し、元のビデオ ファイルと一緒にプロキシ ファイル（.sfvp0）を作成します。タイムラインを操作するには、プロキシ ファイルのほうが小容量で高速です。詳しくは、次を参照してください107 ページの"高解像度編集用プロキシ ファイルの作成"。

ビンを使用したメディアのソート

メディア ビンとは、プロジェクトに含まれるフォルダで、メディア ファイルの整理に使用します。詳しくは、次を参照してください108 ページの"ビンを使用したメディアのソート"。

特定のメディア ファイルを参照するすべてのイベントの選択

［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、ショートカット メニューで **［タイムライン イベントの選択］**を選択します。カーソルはメディアを使用する最初のイベントに移動し、タイムラインはカーソルまでスクロールされ、選択されたメディア ファイルをアクティブなテイク内で使用するすべてのイベントが選択されます。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

現在の選択内容にそれらのイベントを追加する場合は、［Ctrl］キーまたは［Shift］キーを押しながらショートカット メニューで**［タイムライン イベントの選択］**を選択します。

ヒント：

- 複数のイベントが選択されている場合は、［Ctrl］キーと［[］キー、または［Ctrl］キーと［]］キーを押すと、選択されている前または次のイベントのエッジに移動します。
- 複数のイベントが選択されている場合は、［Ctrl］キーと［Shift］キーと［[］キー、または［Ctrl］キーと［Shift］キーと［]］キーを押すと、選択されている前または次のイベントから時間範囲が作成されます。

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、**［プロジェクト ビデオ設定を合わせる］**を選択してプロジェクト ビデオ設定を選択したファイルに合わせて更新します。

Vegas Pro プロジェクト（.veg）ファイルを選択すると、Vegas Pro はプロジェクト内のメディアではなくプロジェクトの設定に合わせます。

詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

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、［エクスプローラ］ウィンドウまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディア ファイルをプレビューできます。ファイルをプレビューすると、信号が［マスタ バス］ウィンドウのプレビュー バスに送信されます。

メディア ファイルのプレビュー

1. Vegas Pro の［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 ファイルを選択します。
2. **［プレビューの開始］**ボタン をクリックし、ファイルのプレビューを開始します。
3. **［プレビューの停止］**ボタン をクリックするか、別のファイルを選択するか、プロジェクトにファイルを配置すると、ファイルのプレビューが停止します。

   ヒント：

   - ［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。
   - ビデオは、［トリマー］ウィンドウでプレビューされます。［ビデオ プレビュー］ウィンドウでプレビューする場合は、**［ビデオ モニタの表示］**コマンドをオフにします。詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

詳しくは、次を参照してください478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。

オーディオのプレビュー ボリュームの調整

［マスタ バス］ウィンドウのプレビュー コントロールを使用すると、再生のボリューム レベルを確認して調整できます。コントロールが表示されていない場合は、［表示］メニューの**［ミキサーのプレビュー フェーダー］**を選択します。

項目	説明
フェーダー	フェーダーをドラッグすると、オーディオ ファイルをプレビューしながら再生ボリュームを調整できます。
メーター	再生レベルが表示されます。 右クリックしてショートカット メニューからコマンドを選択することで、メーターの範囲を調整したり、クリップ インジケータをリセットしたり、ピーク/最小ピークを保持したりできます。

メディア ファイルをプロジェクトに追加

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。

新しいオーディオ トラック用のボリュームは、デフォルト トラック プロパティにより決定します。詳しくは、次を参照してください256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。

注：

- 24 fps プログレッシブ スキャン DV ビデオ ファイルを開いたときにプルダウンを除去するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、24p ビデオは 29.97 fps インタレース ビデオ（60i）として読み取られます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。
- ［エクスプローラ］ウィンドウからタイムラインに ACID ループを追加またはプレビューするときに、その ACID ループをストレッチしてプロジェクト テンポ（［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブで指定したもの）と合わせる場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで**［プロジェクトのテンポでオーディオをインポートする］**チェック ボックスをオンにします。テンポ情報を無視する場合は、**［プロジェクトのテンポでオーディオをインポートする］**チェック ボックスをオフにします。詳しくは、次を参照してください630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"および51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
- マルチチャンネルのオーディオ ファイル (.wav/.wav64、.avi、.mxf、ATRAC、BWF) をプロジェクトに追加すると、オーディオがトラックにまたがって追加されます。例えば、4 チャンネルの WAV ファイルをインポートすると、4 つの隣接するトラックにオーディオが追加されます。各イベントで使用されるチャンネルを制御するには、マルチチャンネルのオーディオ イベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［チャンネル］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。詳しくは、次を参照してください182 ページの"オーディオ チャンネル"。
- マルチストリームのオーディオ ファイルをプロジェクトに追加する場合は、イベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［ストリーム］**を選択し、続いてサブメニューでストリームを選択して、使用するストリームを選択できます。
- DVD カムコーダ ディスクからの 5.1 チャンネル オーディオは、ステレオ プロジェクトにインポートする際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。
- Vegas Pro 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）。

- 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。

- 初めてビデオ メディアをタイムラインに追加する際には、初めてタイムラインに追加するビデオ メディアと一致させるために、Vegas Pro でプロジェクト ビデオの設定を照合するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

  Vegas Pro プロジェクト（.veg）ファイルを選択すると、Vegas Pro によって、プロジェクト内のメディアではなくプロジェクトの設定に適合されます。

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、Vegas Pro 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。

Vegas Pro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

Vegas Pro エクスプローラを使用してファイルをプレビューしている場合、以下のいずれかの方法でメディアを追加できます。

- プロジェクトに追加するメディア ファイルまたは Vegas Pro プロジェクトをダブルクリックします。［プロジェクト メディア］ウィンドウにファイルが追加され、カーソル位置にイベントが作成されます。
- Vegas Pro エクスプローラからタイムラインに、メディアまたはプロジェクト ファイルをドラッグします。[プロジェクト メディア] ウィンドウに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。

ヒント：

- 複数のファイルをタイムラインに追加するには、［Ctrl］キー（または［Shift］キー）を押しながら複数のファイルをクリックして選択し、タイムラインまたはトラック リストにドラッグします。
- .veg ファイルをタイムラインにドラッグして、ネストしたプロジェクトとして現在のプロジェクトに追加できます。詳しくは、次を参照してください65 ページの"プロジェクトのネスト"。
- プロジェクトを開くには、［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。
- オーディオ CD からトラックを追加するには、CD ドライブを参照し、.cda ファイルをダブルクリックします（またはタイムラインにドラッグします）。ファイル名の入力を求めるメッセージが表示された後、トラックが抽出されます。取り込まれたトラックは、イベントとしてプロジェクトのオーディオ トラックに追加されます。

  Gracenote から CD 情報を取得するには、CD を参照し、［エクスプローラ］ウィンドウで**CD 情報**ボタン をクリックします。詳しくは、次を参照してください133 ページの"CD 情報の取得"。
- ビデオ ファイルをタイムラインに追加する場合、オーディオかビデオ ストリームの一方のみをプロジェクトに追加することもできます。ファイルを右クリックし、タイムラインにドラッグします。ファイルをドロップすると、ショートカット メニューが表示されます。ショートカット メニューから**［オーディオのみ］**または**［ビデオのみ］**を選択し、タイムラインへのイベントの配置方法を示すコマンドをサブメニューから選択します。

Vegas Pro 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。Vegas Pro 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。

複数ファイルの追加とイベントの作成

エクスプローラまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウを使用すると、複数のメディア ファイルを一度にプロジェクトに追加できます。

1. 使用するメディア ファイルまたは Vegas Pro プロジェクトを選択します。
2. 選択したファイルを右クリックし、タイムラインにドラッグします。ショートカット メニューが表示されます。
3. ショートカット メニューからコマンドを選択して、タイムラインへのイベントの配置方法を指定します。

コマンド	説明
連続で追加	トラック内のドロップした場所に、選択したメディア ファイルを並べて追加します。 同じトラックにイベントを追加したときにイベントをオーバーラップさせる場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブで**［複数選択されたメディアを追加時に自動的にオーバーラップさせる］**チェック ボックスをオンにしてください。この機能を使用するには、**［自動クロスフェード］**をオンにする必要があります。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"および140 ページの"自動クロスフェード"。 イベント間のオーバーラップ量を変更するには、ダイアログ ボックスの［オーバーラップ変換用に切り取り］セクションの**［量］**設定を調整します。
トラック全体に追加	選択したメディア ファイルを、隣接するトラックのイベントとして追加します。
テイクとして追加	選択したメディア ファイルを、同じイベントの複数のテイクとして追加します。テイクの選択について詳しくは、176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。を参照してください。
ビデオのみ	ビデオ ファイルをタイムラインにドラッグする場合、ビデオ ストリームのみをプロジェクトに追加することもできます。ショートカット メニューから**［ビデオのみ］**を選択し、タイムライン上のイベントの配置方法を指定するコマンドをサブメニューから選択します。
オーディオのみ	ビデオ ファイルをタイムラインにドラッグする場合、オーディオ ストリームのみをプロジェクトに追加することもできます。ショートカット メニューから**［オーディオのみ］**を選択し、タイムライン上のイベントの配置方法を指定するコマンドをサブメニューから選択します。

4. 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（エクスプローラを使用している場合は、［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ます）。

   イベントの順序は、ドラッグする前にクリックしたファイルと、エクスプローラまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウでの順序によって決定されます。例えば、**A.wav、B.wav、および C.wav** ファイルを選択したとします。次に、**B.wav** を右クリックし、タイムラインにドラッグします。ショートカット メニューが表示されたら、**［連続で追加］**をクリックします。ファイルをドロップすると、**B.wav** が最初のイベントとして追加され、**A.wav** と **C.wav** がその後に続きます。

他のイベントの上にメディアを追加（パンチインと挿入）

タイムライン上のブランクにファイルをドロップすると、その位置にイベントが作成されます。既存のイベント上にファイルをドロップした場合は、イベントをパンチインまたは挿入できます。

パンチイン

別のイベントの中にメディア ファイルを追加すると、パンチインが作成されます。つまり、ファイルをドロップした位置にイベントが作成され、新しいイベントは、単純にそのトラックにあるイベントの上に置かれます。

1. Vegas Proエクスプローラまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウから、既存のイベントの中にメディア ファイルをドラッグします（または、カーソルを置いてから、Vegas Proエクスプローラまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルをダブルクリックします）。

2. 元のイベントはタイムライン上の同じ位置に残りますが、新しいファイルを追加した位置で新しいイベントに切り替わります。

メディアの挿入

自動リップルを使用することによって、メディア ファイルをタイムラインにドロップし、ダウンストリーム イベントを自動的に移動して、新しいイベントのためのスペースを空けることができます。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。

1. ［**自動リップル**］ボタン を選択します。
2. Vegas Proエクスプローラまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウから、タイムライン上で 2 つのイベントの間にメディア ファイルをドラッグします（または、カーソルを置いてから、Vegas Proエクスプローラまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルをダブルクリックします）。

   既存のイベントの中にイベントを挿入するには、メディア ファイルを追加する前に既存のイベントを分割します。詳しくは、152 ページの"イベントの分割"。を参照してください。

3. ファイルを追加すると、右のイベントが移動して、新しいイベントのためのスペースができます。

［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。

［ファイル］メニューの**［インポート］**を選択し、サブメニューから**［メディア］**を選択（または、［プロジェクト メディア］ウィンドウの**メディアのインポート**ボタン をクリック）して、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、次を参照してください83 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。

タイムラインへのレイヤー PSD ファイルの追加

Vegas Pro タイムラインにはレイヤー PSD ファイルを挿入できます。ファイルの各レイヤーは、それぞれのトラック上のイベントです。

これらのイベントは、Vegas Pro ソフトウェアの他のイベントと同じものです。例えば、トラック モーションを使用してレイヤーを個別に移動したり、親トラックを使用してレイヤーをグループとしてまとめて移動したり、トラック エフェクトを適用してグラフィックの 1 つのレイヤーだけをアニメートしたり、レイヤーをビデオと置き換えたりできます。

1. エクスプローラまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウでレイヤー PSD ファイルを選択します。
2. ファイルを右クリックし、タイムラインにドラッグします。

3. マウス ボタンを離すとショートカット メニューが表示されます。［**トラック全体に追加**］を選択して、タイムラインで PSD レイヤーをトラック全体にインポートします。

   これでコンポジット レイヤーを含む PSD レイヤーがストリームとして使用できます。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［**ストリーム**］を選択し、イベントに使用するストリームを選択すると、イベントのストリームを変更することができます。

画像スライドショーの作成

Vegas Pro では、写真などの静止画像を使用してスライドショーを簡単に作成できます。

1. 各画像を画面に表示する時間の長さを設定します。
   a. ［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択します。
   b. ［編集］タブをクリックします。
   c. ［**新しい静止画像の長さ**］ボックスに、各写真をムービーに表示する秒数を入力します。

      例えば、各写真を 3 秒ずつ表示し、間に 1 秒のクロスフェードを挿入する場合は、5 秒に設定します。

      3 分半の歌の間に 40 枚の画像を表示するには、5.25 (画像の枚数 40 で 210 秒を割ったもの) を指定します。
   d. ［**OK**］をクリックして、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。
2. タイムラインに追加した各イベントの間に自動的にクロスフェードを追加するには、［オーバーラップのカット変換］を設定します。
   a. ［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択します。
   b. ［編集］タブをクリックします。
   c. ［**複数選択されたメディアを追加時に自動的にオーバーラップさせる**］チェック ボックスをオンにします。
   d. タブの［オーバーラップのカット変換］にある［**時間 (秒)**］ボックスに、希望するフェードの長さを入力します。

      例えば、前の手順で［**新しい静止画像の長さ**］を 5 に設定し、［**時間（秒）**］ を 1 に設定した場合は、タイムラインに 3 枚の静止画像をドラッグすると、それぞれの間に 1 秒のオーバーラップのある 5 秒のイベントが 3 つ作成されます。
3. ［**OK**］をクリックして、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。
4. ［プロジェクト メディア］ ウィンドウまたは ［エクスプローラ］ ウィンドウで、使用するファイルを選択します。詳しくは、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。
5. ファイルをビデオ トラックにドラッグします。
6. イベント間でトランジションを使用するには、［トランジション］ウィンドウから 2 つのイベント間のオーバーラップ エリアにプリセットをドラッグします。詳しくは、次を参照してください322 ページの"トランジションの追加"。
7. 興味を引き付けるために、イベントのパン/クロップやキーフレームを使用して、イメージに動きを持たせることができます。例えば、イメージを横切るようにパンしたり、カメラの動きをまねてズームインすることができます。

a. イベント上の［**パン/クロップ**］ボタン をクリックします。［イベント パン/クロップ］ダイアログ ボックスが表示されます。

b. ダイアログ ボックスの左側で［**アスペクト比のロック**］ボタン が選択されていることを確認してから、ダイアログ ボックスの右側でイメージを右クリックし、ショートカット メニューから［**出力アスペクトに一致**］を選択します。このように設定すると、トリミング エリアが出力フレームのアスペクト比と一致します。

c. ［**最初のキーフレーム**］ボタン をクリックして、キーフレーム コントローラ（ダイアログ ボックスの下部）にあるカーソルをイベントの先頭に移動します。

d. 選択範囲の長方形を調整し、イベントの表示可能部分を変更します。その位置のトリミング設定を保存するキーフレームが作成されます。

e. ［**最後のキーフレーム**］ボタン をクリックして、キーフレーム コントローラ（ダイアログ ボックスの下部）にあるカーソルをイベントの最後に移動します。

f. 選択範囲の長方形を調整し、イベントの表示可能部分を変更します。イベントの最後にキーフレームが作成されます。

プロジェクトを再生すると、最初と最後のキーフレーム 設定の間で、イメージの表示可能部分がアニメーションになります。例えば、最初のキーフレームのクロップ長方形が、イメージ サイズ (トリミングなし) と一致しており、最後のキーフレームのクロップ長方形が小さい場合は、アニメーションされたズーム エフェクトが作成されます。

詳しくは、次を参照してください279 ページの"ビデオ イベントのパン/クロップ"および297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

8. オーディオ トラックにオーディオ ファイルを追加して、ミュージックにスライドショーを設定します。

プロジェクト ファイルからのメディアのインポート

［ファイル］メニューから、［**インポート**］を選択し、サブメニューから［**プロジェクトからのメディア**］を選択して、別の Vegas Pro プロジェクト ファイルのメディアを自分のプロジェクトに追加します。

この機能を使用すると、小規模なテンプレート プロジェクトを作成して頻繁に行う編集作業を簡素化できます。

生成されたメディアおよびオフライン メディア ファイルはインポートされません。

1. ［ファイル］メニューから、［**インポート**］を選択し、サブメニューから［**プロジェクトからのメディア**］を選択します。［メディアのインポート］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。
4. プロジェクトのメディア ビンをインポートするには、［**ビンをインポート**］チェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください108 ページの"ビンを使用したメディアのソート"。

   インポートしたプロジェクトのビンを現在のプロジェクトに結合するには、［**既存のビンとの結合**］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、インポートされたプロジェクトの名前を使用してビンが作成され、プロジェクトのビンはそのビン内にインポートされます。
5. ［**開く**］をクリックします。

6. プロジェクトのメディアは［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。詳しくは、次を参照してください83 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。

Broadcast Wave Format ファイルのインポート

Broadcast Wave Format（BWF）ファイルを使用すると、オーディオ エディタや放送プラットフォームの間でオーディオを交換できます。

Broadcast Wave Format ファイルは標準的な .wav ファイルとよく似ていますが、このファイルにはタイムスタンプ（Vegas Pro タイムライン上でのオーディオ追加位置をソフトウェアに指示します）などの追加メタデータが格納されています。

Broadcast Wave Format ファイルは、［エクスプローラ］ウィンドウからタイムラインにドラッグしてプロジェクトに追加することもできます。ただし、BWF ファイルをタイムラインにドラッグすると、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。［Broadcast Wave のインポート］ダイアログ ボックスを使用すると、イベントはファイル内のタイムスタンプに従って整列されます。

1. ［ファイル］メニューから、**［インポート］**を選択し、サブメニューから**［Broadcast Wave Format］**を選択します。［Broadcast Wave Format のインポート］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］ウィンドウで、開くファイルを選択します。

   選択したファイルの情報が、［Broadcast Wave のインポート］ダイアログ ボックスの下部に表示されます。
4. **［整列］**ドロップダウン リストから設定を選択し、タイムライン上でのオーディオ イベントの配置方法を指定します。

設定	説明
トラック全体に追加	インポートした BWF ファイルごとに別のトラックが作成されます。
連続で追加	選択したすべての BWF ファイルが単一のトラックに追加されます。

マルチチャンネルの BWF ファイルのオーディオは、**［整列］**の設定にかかわらず常にトラック全体に追加されます。例えば、4 チャンネルの BWF ファイルをインポートすると、4 つの隣接するトラックにオーディオが追加されます。各イベントで使用されるチャンネルを制御するには、マルチチャンネルのオーディオ イベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［チャンネル］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。詳しくは、次を参照してください182 ページの"オーディオ チャンネル"。

5. 手順 4 で **［トラックにまたがって追加］**を選択した場合は、**［トラックの順序］**ドロップダウン リストから、トラック リスト内でのトラックの配置方法を選択します。

設定	説明
タイムスタンプ	各トラックのタイムスタンプに従って、トラックを時系列にソートします。 ［Broadcast Wave のインポート］ダイアログ ボックスでファイルを選択すると、ダイアログ ボックスの下部にそのファイルのタイムスタンプが表示されます。
ファイル名のアルファベット順	インポートしたファイルの名前に従って、トラックをアルファベット順でソートします。

6. **［位置］**ドロップダウン リストから設定を選択し、インポートしたオーディオのタイムライン上での追加位置を指定します。

設定	説明
ルーラー タイムの使用	インポートしたファイルを Vegas Pro タイムラインのタイムスタンプで指定された位置に追加します。例えば、タイムスタンプが 00:00:30;00 の BWF ファイルをインポートすると、メディアはタイムライン ルーラーの 30 秒マークの位置に追加されます。
カーソル相対位置	インポートしたファイルを Vegas Pro タイムラインに追加し、カーソル位置に合わせてタイムスタンプの値を補正します。例えば、カーソルが 00:00:10;00 の位置にある状態で、タイムスタンプが 00:00:30;00 の BWF ファイルをインポートすると、メディアはタイムライン ルーラーの 40 秒マークの位置に追加されます。

7. **［開く］**をクリックします。選択したファイルがインポートされ、現在のプロジェクトのタイムラインに追加されます。

DVD カムコーダからのビデオのインポート

［ファイル］メニューから、**［DVD カムコーダ ディスクのインポート］**を選択して、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をインポートします。［ファイル］メニューから、**［インポート］**を選択して、次にサブメニューから**［DVD カムコーダ ディスク］**を選択して、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をインポートします。

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、Vegas Pro 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、Vegas Pro をカメラに接続してビデオをインポートできます。

2. ［ファイル］メニューから、**［DVD カムコーダ ディスクのインポート］**を選択します。［ファイル］メニューから、**［インポート］**を選択して、次にサブメニューから**［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、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。

StreamChase による XDCAM Station のビデオ編集

XDCAM Station StreamChase により、XDCAM 光ディスクや SDI などのライブ映像ソースから XDCAM Station デバイスへの取り込み中に、XDCAM クリップを編集できます。XDCAM Station の XDCAM クリップは、XDCAM Station に取り込まれた後にインポートすることもできます。

XDCAM Station デバイスへの取り込み中に MXF ファイルをインポートする場合は、すでに取り込まれている素材のみがインポートされます。取り込み中にクリップの長さを更新するには、［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを右クリックし、**［更新］**を選択します。クリップの長さを更新すると、使用できる最も最近の素材を使って作業することができます。

Sony XDS-PD2000 デバイスの StreamChase には次の形式がサポートされています。

- 1080i 35、50Mb
- 720p 50Mb
- IMX 50Mb

1. XDCAM Station デバイスにクリップを取り込み始めます。
2. Vegas Pro project プロジェクトにクリップをインポートします。
   - ［ファイル］メニューから、**［インポート］** > **［メディア］**を選択し、インポートするクリップを参照します。
   - Windows エクスプローラまたはVegas Pro［エクスプローラ］ウィンドウを使用して、XDCAM Station からクリップを Vegas Pro のタイムラインにドラッグします。

   タイムラインにイベントが作成され、［プロジェクト メディア］ウィンドウにクリップが追加されます。

   ［プロジェクト メディア］ウィンドウには、現在取り込み中のクリップがオレンジ色のインジケータで表示されます。

   クリップがプロジェクトにインポートされ、タイムラインに追加されると、他のビデオ クリップと同じように、再生したり、編集したり、エクスポートしたりできるようになります。

3. クリップの取り込み中にファイルを更新して、使用できる最も最近の素材を使って作業できるようにします。クリップの長さを更新するには、［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［更新］**を選択します。詳しくは、次を参照してください83 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。

   新しいメディアが使用できる場合は、取り込み中にクリップが更新される毎にクリップの**長さ**の値（［プロジェクト メディア］ウィンドウの一番下に表示されます）が増加します。

   新しい使用可能なメディアは、XDCAM Station デバイスによって定期的に使用可能となります。これは取り込まれるメディア形式によって決まりますが、ほとんどのメディア形式は 10 秒間隔で更新されます。これらの間隔の間に更新を行うと、Vegas Pro のメディアには更新は表示されません。

   クリップがロードされている場合は、新しいクリップの長さが［トリマー］ウィンドウに表示されます。詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

   また、クリップから 1 つまたは複数のイベントがタイムラインに追加されると、タイムラインでのイベントの長さを延長して使用可能な素材を使用できます。

   a. イベントの右端を、クリップの長さの右側にドラッグします。クリップの末尾を示すマークがイベントに表示されます。

   プレースホルダ イベントを作成する場合は、クリップの長さの末尾の右側までドラッグします。クリップが更新されると、マークはクリップの新しい末尾に移動し、イベントには更新されたビデオが使用されます。

   注：

   - マークの後に表示される画像は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［デフォルトでイベントのループを有効にする］**設定によって、既存メディアのループまたは最後のビデオのスチル フレームとなります。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。
   - プレースホルダ イベント セグメントのイン ポイントは、常に既存メディアの最後のフレームで、またはその前に開始されなければなりません。プレースホルダ イベントは、取り込まれていないメディアには作成できません。例えば、イン ポイントが使用可能なメディアの現在の末尾の 30 秒後に設定されたプレースフォルダを作成することはできません。
   - プレースホルダ イベントを分割した場合、分割した右側のプレースホルダ セグメントのイン ポイントは、現在使用できるメディアの最後のフレームで開始されます。

   b. イベントを現在のメディアの長さにサイズ変更する場合は、イベントの右側をマークまでドラッグして戻し、イベントの長さを設定します。**［スナップを有効にする］**をオンにしている場合は、イベントのエッジがマークにスナップされます。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。

   イベントの調整方法について詳しくは、162 ページの"イベントの長さの調整"。を参照してください。

4. 必要に応じて、プロジェクトを編集し、StreamChase クリップの更新を続けます。詳しくは、次を参照してください135 ページの"タイムライン上のイベントの編集"。

   XDCAM Station によって取り込まれた後に更新されたクリップは緑色のインジケータで表示され、最終的なクリップの長さは［プロジェクト メディア］ウィンドウの一番下の長さの値で示されます。

5. 必要な形式にプロジェクトをレンダリングします。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

デバイス エクスプローラの使用

［デバイス エクスプローラ］では、AVCHD、XDCAM EX、NXCAM、XAVC、XAVC S、Panasonic P2、および RED ONE/EPIC/SCARLET デバイス、 HVR-MRC1 などの CompactFlash ベースのメモリ録画/録音ユニット、および HVR-DR60 などのハードディスク ベースの録画/録音ユニットのクリップを表示したりインポートしたりできます。

詳しくは、次を参照してください429 ページの"AVCHD ビデオの操作"、415 ページの"XDCAM EX のワークフロー"、および427 ページの"RED カメラ クリップの操作"。

1. **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［デバイス エクスプローラ］**の順に選択します。［デバイス エクスプローラ］ウィンドウが表示されます。
2. コンピュータの USB ポートにカメラを接続します。カメラは、［デバイス エクスプローラ］ウィンドウの左側に表示されます。
3. ［デバイス エクスプローラ］ウィンドウの左側からカメラを選択します。カメラのクリップはウィンドウの右側に表示され、まだインポートされていないクリップは黄色いアイコン で示されます。

ヒント：

- コンピュータ上のフォルダにあるクリップを使用する場合は、［デバイス エクスプローラ］ウィンドウの左側のペインを右クリックし、ショートカット メニューから**［参照］**を選択します。
- デバイスによっては、［デバイス エクスプローラ］ウィンドウに表示するために、デバイスの USB 接続設定を**［自動］**または**［MTP］**から**［大容量記憶装置］**に変更する必要があります。

クリップのプレビュー

［デバイス エクスプローラ］ウィンドウの左側からカメラを選択します。カメラのクリップはウィンドウの右側に表示され、まだインポートされていないクリップは黄色いアイコン で示されます。

［自動プレビュー］ボタン が選択されている場合は、デバイス エクスプローラでクリップをクリックしてプレビューできます。プレビューを停止するには、**［プレビューの終了］**ボタン をクリックするか、または、**［自動プレビュー］**ボタンの選択を解除して、プレビュー機能を無効にします。

ビデオは、［トリマー］ウィンドウでプレビューされます。［ビデオ プレビュー］ウィンドウでプレビューするには、［トリマー］ウィンドウを右クリックし、**［ビデオ モニタの表示］**コマンドの選択を解除します。詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

［自動プレビュー］ボタンが選択されていないときは、**［プレビューの開始］**ボタン をクリックすると、プレビューを開始できます。

クリップのインポート先フォルダの選択

1. ［デバイス エクスプローラ］ウィンドウの左側でカメラを選択し、**［デバイス プロパティ］**ボタン をクリックします。

   ［デバイス プロパティ］ダイアログ ボックスが表示され、**［キャプチャ フォルダ］**ボックスに、インポートされたクリップの保存先フォルダへのパスが表示されます。

2. **［参照］**ボタンをクリックし、［キャプチャ フォルダ］ダイアログ ボックスを表示します。このダイアログ ボックスには、インポートされたビデオを保存するのに利用可能なフォルダがリストされています。

   - インポートしたビデオを保存するフォルダのチェック ボックスをオンにします。
   - **［フォルダの追加］**ボタン をクリックし、新しいフォルダを追加するフォルダを参照します。
   - リストからフォルダを削除するには、フォルダを選択して**［フォルダの削除］**ボタン をクリックします。

クリップのインポート

1. ［デバイス エクスプローラ］ウィンドウの左側からカメラを選択します。カメラのクリップはウィンドウの右側に表示され、まだインポートされていないクリップは黄色いアイコン で示されます。
2. ［プロジェクト メディア］ウィンドウにクリップをインポートするには、**［すべての新規クリップのインポート］**ボタン をクリックします。

   - クリップが［デバイス エクスプローラ］ウィンドウで選択されている場合は、選択されたクリップのみがインポートされます（［Ctrl］キーを押しながら選択すると、複数のクリップを選択できます）。
   - ［デバイス エクスプローラ］ウィンドウでクリップが選択されていない場合は、すべての新しいクリップがインポートされます。

     ［デバイス エクスプローラ］ウィンドウでクリップを右クリックし、**［トリマーで開く］**または**［プロジェクト メディア リストに追加］**を選択して、クリップのインポート方法を選択します。

3. そうすると、他のメディア ファイルと同じように、［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを整理したり、プロジェクトにインポートしたビデオを追加したりできるようになります。詳しくは、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。

   詳しくは、次を参照してください429 ページの"AVCHD ビデオの操作"、415 ページの"XDCAM EX のワークフロー"、および427 ページの"RED カメラ クリップの操作"。

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。

また、［デバイス エクスプローラ］から、［プロジェクト メディア］ウィンドウ、［トリマー］、またはタイムラインにクリップを直接ドラッグすることもできます。Vegas Pro では、マウスを離すとクリップのインポートが開始されます。インポートが完了すると、タイムライン上にイベントが作成されます。

高解像度編集用プロキシ ファイルの作成

CPU の処理能力が低いシステムで作業する場合、プロキシ ファイルを作成すると編集処理が簡素化し、プロジェクトのプレビューが可能になります。

ビデオ プロキシ ファイルは、プロジェクトのレンダリングには使用されません。

1. 高解像度クリップをキャプチャまたはインポートします。
2. 新しいプロジェクトを開始します。
3. ［プロジェクト メディア］ウィンドウに高解像度クリップを追加します。
4. ［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［ビデオ プロキシの作成］**を選択します。

   Vegas Pro により、Windows エクスプローラにオリジナル ファイルとともにビデオ プロキシ ファイル（.sfvp0）が作成されます。これらのファイルは［プロジェクト メディア］ウィンドウまたは Vegas Pro エクスプローラには表示されません。

   プロキシ ファイルは、4K ビデオの操作時に自動的に作成されます。

5. 高解像度クリップをタイムラインに追加し、通常どおりプロジェクトを編集します。

   編集とプレビューにプロキシ ファイルとオリジナル ファイルのどちらが使用されるかは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウの**［プレビュー品質］**の設定によって決まります。

   - プレビュー品質が**［ドラフト］**または**［プレビュー］**に設定されている場合は、プロキシ ファイルが使用されます。
   - プレビュー品質が**［良］**または**［最高］**に設定されている場合は、オリジナル ファイルが使用されます。

   詳しくは、次を参照してください480 ページの"プレビューの品質と解像度を調整する"。

HitFilm エフェクトの使用

HitFilm Ultimate 2.0 をインストールしている場合は、Vegas Pro タイムラインで HitFilm プロジェクトを使用できます。

タイムラインへの HitFilm プロジェクトの追加

他のメディア ファイルと同様に、HitFilm プロジェクトをVegas Pro プロジェクトに追加できます。HitFilm プロジェクト（.hfp）ファイルをプロジェクトに追加するだけです。

詳しくは、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。

イベントへの HitFilm エフェクトの追加

1. エフェクトを追加するビデオ イベントを右クリックし、ショートカット メニューから **［HitFilm エフェクトの追加］**を選択します。

   メディア ファイルが保存されているフォルダに、メディア ファイルと同じベース名で HitFilm プロジェクト（.hfp）ファイルが作成され、HitFilm プロジェクト ファイルを使用して、イベントのアクティブなテイクが更新されます。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

   複数のイベントが選択されている場合は、マウス ポインタの下のイベントが使用されます。

2. HitFilm Ultimate が起動するので、必要に応じて HitFilm のエフェクトを編集できます。

   HitFilm Ultimate の使い方について詳しくは、HitFilm のマニュアルを参照してください。

3. 編集が完了したら、HitFilm プロジェクトを保存し、HitFilm Ultimate を終了します。HitFilm プロジェクトの編集済みバージョンでイベントのアクティブなテイクが更新されます。

イベントへの HitFilm エフェクトの編集

1. HitFilm プロジェクト（.hfp）をアクティブなテイクとして使用しているビデオ イベントを右クリックし、ショートカット メニューから［HitFilm で編集］を選択します。
2. HitFilm Ultimate が起動するので、必要に応じて HitFilm のエフェクトを編集できます。

   HitFilm Ultimate の使い方について詳しくは、HitFilm のマニュアルを参照してください。

3. 編集が完了したら、HitFilm プロジェクトを保存し、HitFilm Ultimate を終了します。HitFilm プロジェクトの編集済みバージョンでイベントのアクティブなテイクが更新されます。

ビンを使用したメディアのソート

作品を制作していると、プロジェクト内のファイルが膨大な数になります。創造力を表現しようとすると、メディア ファイルの数は増えてしまうものですが、ファイルが多すぎると管理も大変です。

［プロジェクト メディア］ウィンドウの詳細ビューでは、メディア ファイルを属性ごとにソートできますが、ビンを作成すると、メディアをさらに効率的に管理できます。ビンとは、プロジェクトに含まれるフォルダで、メディア ファイルの整理に使用します。

メディア ビンは、プロジェクトとともに保存される仮想フォルダです。メディア ビンを使用しても、メディアをコンピュータ上に保存する方法には影響しません。

ヒント：

- ビンは各メディア タグに自動的に作成されます。詳しくは、次を参照してください84 ページの"メディア ファイルのタグ付け"。
- ビンはプロジェクト内のメディアの種類（オーディオ、ビデオ、および静止画像）ごとに自動的に作成されます。

ビンの作成

新しいビンの作成先とする親ビンを右クリックし、ショートカット メニューから**［ビンの新規作成］**を選択します。

クリックしたビンの中に新しいビンが作成されます。

ビンへのメディアの追加

1. 既存のビンを参照して、移動するメディア ファイルを選択します。［すべてのメディア］フォルダには、プロジェクト内のすべてのメディア ファイルが含まれています。

2. ファイルを、右側のペインからビンにドラッグします。

メディア ビンの検索

1. メディア ビンを右クリックし、ショートカット メニューから**［メディア ビンの検索］**を選択します。
2. ［メディア ビンの検索］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［メディア ビンの検索］ダイアログ ボックスのドロップダウン リストで検索条件を設定し、**［検索］**ボタンをクリックして、選択したビンとすべてのサブビンを検索します。
4. 検索はフォルダ リストに追加されます。**［検索結果］**アイコンをクリックすると、検索条件に一致するファイルが表示されます。

   検索結果を新しいメディア ビンとして保存するには、**［検索結果］**アイコンを右クリックし、ショートカット メニューで**［ビンとして保存］**を選択します。

スマート ビンの使用

スマート ビンは、新しいメディアのアイテムが検索結果と一致すると自動的に更新される、保存済みの検索結果です。既存のスマート ビンの検索基準を編集することもできます。

スマート ビンの作成

検索結果を新しいスマート ビンとして保存するには、**［検索結果］**アイコンを右クリックし、ショートカット メニューで**［スマート ビンとして保存］**を選択します。

スマート ビンの編集

［メディア ビンの検索］ダイアログ ボックスを表示して検索条件を編集するには、スマート ビンを右クリックし、ショートカット メニューで**［検索の編集］**を選択します。編集が完了したら、**［検索］**ボタンをクリックします。

録音またはキャプチャしたファイルのメディア ビンへの自動追加

録音したオーディオをメディア ビンに自動的に追加する場合は、メディア ビンを選択します。

［ビデオ キャプチャ］ポストキャプチャ ダイアログ ボックスの**［キャプチャしたクリップをメディア プールに追加］**チェック ボックスがオンになっている場合は、選択したメディア ビンにキャプチャしたクリップが追加されます。

ビンからメディアを削除

1. メディア ファイルを選択します。
2. キーボードの［Delete］キーを押します。
    - ［すべてのメディア］フォルダを選択している場合は、ファイルがプロジェクトから削除されます。
    - メディア ビンを選択した場合、ファイルはビンから削除されますが、プロジェクトの一部として残るので、［すべてのメディア］フォルダで使用することができます。

メディア ファイルのプロパティの表示または変更

［プロジェクト メディア］ウィンドウで**［メディア 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。

メディア ファイルのプロパティは、アプリケーションによって自動的に検出されます。ほとんどの場合は、ファイルのプロパティを編集する必要はありません。

オーディオ ファイルのプロパティを編集

［プロジェクト メディア］ウィンドウでオーディオ ファイルを選択し、**［メディア プロパティ］**ボタン をクリックすると、［プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

イベントに関連付けられたメディア ファイルのプロパティを表示することもできます。イベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［プロパティ］**を選択し、［メディア］タブをクリックします。

オーディオ ファイルには以下の設定項目があります。

項目	説明
ファイル名	現在のメディア ファイルの名前と場所が表示されます。
テープ名	オーディオの録音元となったテープの名前が表示されます。名前は、このフィールドか、［編集の詳細］ウィンドウにある対応するフィールドで編集できます。詳しくは、次を参照してください190 ページの"［編集の詳細］ウィンドウの使用"。
ストリーム	ファイルに複数のストリームが含まれる場合は、このコントロールを使用して、プロパティを表示するストリームを選択します。
属性	ファイルのサンプル レート、ビット深度、チャンネル数、および長さを表示します。
形式	ファイルの圧縮形式が表示されます。

ビデオ ファイルのプロパティを編集

［プロジェクト メディア］ウィンドウでビデオ ファイルを選択し、**［メディア プロパティ］**ボタン をクリックすると、［プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

イベントに関連付けられたメディア ファイルのプロパティを表示することもできます。イベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［プロパティ］**を選択し、［メディア］タブをクリックします。

ビデオ ファイルには以下の設定項目があります。

項目	説明
ファイル名	現在のメディア ファイルの名前と場所が表示されます。
テープ名	ビデオのキャプチャ元となったテープの名前を表示します。名前は、このフィールドか、［編集の詳細］ウィンドウにある対応するフィールドで編集できます。詳しくは、次を参照してください190 ページの"［編集の詳細］ウィンドウの使用"。
ファイル内のタイムコードを使用する	デフォルトのタイムコード設定を使用する場合は、このラジオ ボタンを選択します。
カスタム タイムコードを使用する	タイムコードの開始値を指定する場合は、このラジオ ボタンを選択します。
ストリーム	ファイルに複数のストリームが含まれる場合は、このコントロールを使用して、プロパティを表示するストリームを選択します。
形式	ファイルの圧縮形式が表示されます。
属性	ファイルのフレーム サイズ (ピクセル (x、 y) 単位)、色深度、および長さを表示します。

項目	説明
フィールド順序	ドロップダウン リストから設定を選択して、ファイルのフィールド順序を変更します。適切なフィールド順序については、お使いのキャプチャ／ビデオ出力カードのマニュアルを参照してください。 ■ **なし (プログレッシブ スキャン)** - ビデオをコンピュータで視聴する場合は、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、インタレースは無視されます。 ■ **上のフィールドから** - ビデオをテレビで視聴する場合は、このオプション（奇数フィールドまたはフィールド *A* とも呼ばれます）を選択します。 ■ **［下のフィールドから］** – DV での出力時に、**［上のフィールドから］**オプションでは出力が歪んだり不明瞭になったりする場合、またはお使いのハードウェアのマニュアルで［下のフィールドから］オプションの使用を指定されている場合は、このオプション（偶数フィールドまたはフィールド *B* とも呼ばれます）を選択します。
ピクセル アスペクト比	ドロップダウン リストから設定を選択して、ファイルのピクセル アスペクトを変更します。この設定は、キャプチャ／ビデオ出力カードに依存します。詳しくは、お使いのキャプチャ カードやビデオ出力カードのマニュアルを参照してください。
アルファ チャンネル	ドロップダウン リストから設定を選択して、ファイルのアルファ チャンネル情報を変更します。 画像のアルファ チャンネルが検出されない場合は、ドロップダウン リストから正しい種類のアルファ チャンネルを選択します。どれが正しいかわからない場合は、まず**［事前乗算済み］**設定を試してみてください。 ■ **未定義** – ビデオからアルファ チャンネル情報は提供されません。この設定を選択すると、ファイル内のすべてのアルファ チャンネル情報が無視されます。 ■ **なし** - ビデオにアルファ チャンネルがないか、アルファ チャンネルがあっても完全に不透明（単色）です。 ■ **直線 (縁なし)** – 透明度情報はアルファ チャンネル内でのみ維持されます。アルファ情報は、コンポジット前に RGB チャンネルに適用する必要があります。 ■ **事前乗算済み** – アルファ情報を処理するための標準的な手法です。透明度情報はアルファ チャンネルと RGB チャンネル内で維持され、画像はコンポジット可能な状態になります。RGB コンポーネントがアルファ値を超えることはありません。 ■ **事前乗算済み (ダーティ)** – **［事前乗算済み］**と似ていますが、RGB コンポーネントがアルファ値を超える場合があります。この設定は主に、複数の色を使用した画像背景で 3D 画像をコンポジットするための 3D アプリケーションで作成された画像に使用されます。
色空間	メディアが含まれる色空間を選択します。詳しくは、次を参照してください440 ページの"各ショットの色空間の指定"。

項目	説明
回転	ドロップダウン リストから設定を選択して、メディア ファイルの向きを回転します。 この例では、カメラの三脚を 90 度回転させた状態でビデオが撮影されています。プロジェクトは回転していますが、メディアがプロジェクトの向きに一致していないため、ビデオはフレーム内でレターボックスになっています。 **［回転］**ドロップダウン リストから**［90°時計回］**を選択すると、メディアが回転し、ビデオがフレームに合わせて表示されます。 ヒント： ■ プロジェクトの向きを回転する場合は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある**［出力回転］**ドロップダウン リストを使用します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。 ■ 複数のファイルをすばやく回転するには、［プロジェクト メディア］ウィンドウで目的のファイルを選択し、選択したファイルを右クリックして、ショートカット メニューから**［90°時計回りに回転］**または**［90°反時計回りに回転］**を選択します。 ■ 回転したプロジェクトの操作方法については、63 ページの"回転プロジェクトの作成"。を参照してください。

項目	説明
ステレオスコピック 3D モード	ドロップダウン リストから設定を選択して、メディア ファイルのステレオスコピック 3D モードを選択します。詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"。 ■ **オフ** - 2D メディアを扱う場合や、マルチストリーム ビデオを 2D として扱う場合は、この設定を選択します。 ■ **次のストリームとペア化** - マルチストリーム 3D ビデオ（ペア化されたファイルからのビデオ、CineForm Neo3D ファイル（バージョン 5.1 以上）、3D カメラからのファイルなど）を扱う場合は、この設定を選択します。 ■ **横並び（ハーフ）** – ビデオで 1 つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度の半分を使用して表示されます。 ■ **横並び（フル）** – ビデオで 1 つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、水平解像度をすべて使用して表示されます。 ■ **上／下（ハーフ）** – ビデオで 1 つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用して表示されます。 ■ **上／下（フル）** – ビデオで 1 つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、垂直解像度をすべて使用して表示されます。 ■ **代替線** – ビデオでインタレース 3D ビデオを含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用してインタレースされます。
左/右をスワップ	左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、このチェック ボックスをオンにします。右目の画像が最初に表示される代替線ディスプレイを使用する場合、緑とマゼンタのアナグリフ メガネを使用する場合、またはクロスアイ フリービュー 3D を作成する場合に、この設定は便利です。

複数のビデオ ファイルのプロパティの編集

［プロジェクト メディア］ウィンドウで複数のビデオ ファイルを選択し、**［メディア プロパティ］**ボタン をクリックして、［プロパティ］ダイアログを表示します。

複数のビデオ ファイルで以下の設定項目が編集できます。

- **フレーム レート**（静止画像シーケンス）
- **フィールド順序**
- **ピクセル アスペクト比**
- **アルファ チャンネル**および**背景色**
- **色空間**
- **回転**
- **ステレオスコピック 3D モード**
- **左/右をスワップ**

選択されたすべてのビデオ ファイルで設定が同じでない場合、**（異なる値）**が表示されます。設定を変更しない場合、異なる値は維持されます。

後で自動検出できるようにビデオ プロファイルの設定を保存

ビデオ ファイルの種類の設定を頻繁に編集する必要がある場合は、［プロパティ］ダイアログ ボックスで設定を編集した後で、**［後で自動検出できるようにビデオ プロファイルの設定を保存します］**ボタン をクリックしてください。

この種類のファイルが検出されると、常に新しい設定が使用されます。

オーディオの録音

Vegas Pro 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。

ヒント：

- 録音したオーディオをメディア ビンに自動的に追加するには、録音前にメディア ビンを選択します。詳しくは、次を参照してください108 ページの"ビンを使用したメディアのソート"。
- 録音ファイルとともにトラック エフェクトを保存するには、トラック エフェクト設定のエフェクト パッケージを作成し、チェーンを非リアルタイム イベント エフェクトとしてイベントに適用します。詳しくは、次を参照してください108 ページの"ビンを使用したメディアのソート"および308 ページの"非リアルタイム イベント エフェクトの適用"。
- 再生中に［Alt］＋［↓］キーを押すことで、編集カーソルが再生カーソルの位置に移動します。
- ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブの**［Broadcast Wave Format に録音する］**チェック ボックスがオンの場合、Vegas Pro は、.wav ファイルの録音時に Broadcast Wave Format（.bwf）メタデータを記録します。この情報は、イベントの［プロパティ］ダイアログ ボックスの［全般］タブで確認できます。

  .bwf メタデータには、**時間リファレンス**値が含まれています。この項目は、ファイルが録音されたタイムラインのトラックです。録音された .bwf ファイルをインポートすると、ファイルが最初に録音されたときと同じタイムラインに追加されます。

  作成元（Vegas Pro）と作成元の参照（一意の ID 番号）も記録されます。

オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは黄色（）で表示され、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示します。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色（）で表示されます。

オーディオの録音

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。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラック エフェクト チェーンとが加算された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。

複数テイクの録音

プロジェクトで［**ループ再生**］ がオンの場合、再生は録音中にループされ、再生がループ リージョンに戻るたびにクリップが作成されます。最後に録音されたテイクがアクティブなテイクになります。

録音ファイル内のリージョンは、各テイクの開始および終了を表します。これらのリージョンはプロジェクトの一部ではありませんが、［トリマー］ウィンドウに表示されます。

詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"および176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

オーディオ イベントの新しいテイクの録音

オーディオ イベントを選択することで、そこに録音することができます。録音時間はイベントの長さで決まります。

1. イベントを選択して、カーソルをイベントの先頭に置きます。
2. そのイベントを含むトラックの **［録音アーム］** ボタン を選択します。

3. 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。
4. 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。

   選択したイベントに複数のテイクを録音する場合は、トランスポート バーの **［ループ再生］** ボタン を選択します。

   最後に録音されたテイクがイベントのアクティブなテイクになります。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

時間範囲またはイベントへの録音（パンチイン）

時間範囲を使用することで、選択したオーディオ イベントに新しいテイクを録音することができます。この方法により、録音中に、プリロールとポストロールの部分を確保できます。

1. パンチインするイベントを選択します。
   - イベントの中間部分にパンチインする場合は、イベントで置き換える部分を選択し、［S］キーを押して、イベントを分割します。詳しくは、次を参照してください152 ページの"イベントの分割"。
   - 複数のパンチインおよびパンチアウト ポイントを作成するには、複数のイベントを選択します。
2. 時間範囲を作成してプリロールとポストロールの分量を設定し、カーソルを時間範囲の先頭に移動します。選択したイベントのエッジがパンチインおよびパンチアウト ポイントとして保存されます。

3. 各イベントに複数のテイクを録音する場合は、 **［ループ再生］** ボタン を選択します。カーソルが選択範囲を通過するたびに、新しいテイクが作成されます。

4. そのイベントを含むトラックの［**録音アーム**］ボタンを選択します。

5. 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。

   入力モニタがオンの場合は、選択したイベントにカーソルが達するまではトラックの元のオーディオが再生されます。選択したイベントをカーソルが再生しているときは、録音中の入力が再生され、選択したイベントをカーソルが過ぎると、トラックの元のオーディオの再生に戻ります。

6. 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。

7. ［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。

8. ［**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

   最後に録音されたテイクがイベントのアクティブなテイクになります。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

   パンチイン録音を実行すると、プリ/ポストロールの範囲で録音が行われます。主題が早く始まる場合などには、イベントを調整して録音を明確に設定できます。［Ctrl］+［Alt］キーを押しながらクロスフェード エリアをドラッグして、クロスフェードを任意の方向にスリップさせます。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"および167 ページの"イベントのスリップとスライド"。

録音デバイスと録音オーディオの属性の変更

トラック ヘッダーの［**録音入力**］ボタンでは、トラックに録音する際に使用されるオーディオ入力の選択および入力モニタの設定ができます。

録音入力を選択するには、［**録音入力**］ボタン をクリックしてメニューからオーディオ デバイスを選択し、サブメニューから［**モノラル**］または［**ステレオ**］を選択し、入力を選択します。

入力バスから録音するには、［**録音入力**］ボタン をクリックし、メニューから［**入力バス**］を選択し、サブメニューから入力バスを選択します。

詳しくは、次を参照してください344 ページの"入力バスの使用"。

オーディオ レベルのモニタ

録音中は、選択された録音デバイスの入力信号レベルをモニタするためのメーターがトラック ヘッダーに表示されます。録音する場合は、クリッピングが生じない範囲でできる限り高い信号を使用することが重要です。

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入力レベルが表示されます。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラック エフェクト チェーンとが加算されたレベルが表示されます。

0 dB の目盛はデジタル信号の最大値を表します。デジタル値として表される入力信号が高すぎると、クリッピングが発生します。その結果、録音結果にディストーションが発生します。**クリップ**された信号は、メーターの一番上にある赤色のクリップ警告ランプによって示されます。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューからコマンドを選択して、メーターの表示を調整します。

録音入力モニタの切り替え

低レイテンシのオーディオ デバイスを使用している場合、Vegas Pro は録音入力モニタを実行できるので、録音信号はリアルタイムのトラック エフェクトが適用された状態で再生されます。

入力モニタをオンにするには、［**録音入力**］ボタン をクリックし、サブメニューから［**入力モニタ：オン**］または［**入力モニタ：自動**］を選択します。録音中は、その時点のトラック エフェクト チェーンで信号が再生されますが、録音されるのはドライ（非圧縮）信号になります。

［入力モニタ：自動］を選択すると、再生が停止されている場合と録音中に、入力モニタ信号が再生されます。選択したイベントに録音している場合に、入力モニタ信号が再生されるのは、カーソルが選択したイベントを通過しているときだけです。

［入力モニタ：オン］が選択されている場合、動作は**［入力モニタ：自動］**モードと同様ですが、録音中に入力モニタが常に再生されます。選択したイベントに録音されているときでも、モニタのオン／オフは切り替わりません。

詳しくは、次を参照してください 303 ページの"オーディオ トラック エフェクトの追加"。

エフェクトをリアルタイムでモニタできるかどうかは、コンピュータのパフォーマンスによって決まります。録音モニタ時には、エフェクト オートメーション エンベロープはバイパスされます。

メトロノームを使用した録音

録音前に、［オプション］メニューの**［メトロノーム］** を選択します。録音を開始すると、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブで指定されたテンポでメトロノームの再生が開始されます。

メトロノーム音を変更するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブを使用します。詳しくは、次を参照してください630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。

メトロノーム音は、プロジェクトの最終レンダリングではミキシングされません。

メトロノーム

プロジェクトの録音中にメトロノームを鳴らすには、［オプション］メニューの**［メトロノーム］**を選択します。録音を開始すると、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブで指定されたテンポでメトロノームの再生が開始されます。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

メトロノーム音を変更するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブを使用します。詳しくは、次を参照してください630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。

メトロノーム音は、プロジェクトの最終レンダリングではミキシングされません。

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。Vegas Pro 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。

注：

- 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、Vegas Pro 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、次を参照してください102 ページの"DVD カムコーダからのビデオのインポート"。
- XDCAM カメラを使用している場合は、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウを使って、カメラやデッキから XDCAM クリップをインポートできます。詳しくは、次を参照してください421 ページの"XDCAM ディスクのインポート"。

1. ［ファイル］メニューから **［ビデオのキャプチャ］** を選択（または［プロジェクト メディア］ウィンドウの **［ビデオのキャプチャ］** ボタン をクリック）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。詳しくは、次を参照してください619 ページの"［ユーザー設定］-［ビデオ］タブ"。
   b. Vegas Pro の内蔵ビデオ キャプチャ アプリケーションを使用して SDI/HDV クリップをキャプチャする場合は、**［HDV］または［SDI］** ラジオ ボタンをオンにします。

      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 ボックスをオンにできます。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、413 ページの"HDV クリップのキャプチャ"。を参照してください。
   - SDI（シリアル デジタル インターフェイス）カード経由でテープ デッキからクリップをキャプチャする方法については、123 ページの"SDI カードからのキャプチャ"。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。

SDI カードからのキャプチャ

SDI カードがある場合は、そのカードを使用して、ビデオをキャプチャし、タイムラインからテープに出力することができます。詳しくは、次を参照してください521 ページの"タイムラインからテープへのビデオの出力"。

ここでは、SDI カードからクリップをキャプチャする手順を説明します。

ビデオのキャプチャを開始する前に、［キャプチャ設定］ダイアログ ボックスで SDI カードを設定してください。詳しくは、次を参照してください126 ページの"キャプチャ設定"。

重要：

- Blackmagic Design DeckLink HD Extreme、Intensity Pro、HD Extreme 3D および AJA Io Express、KONA 3x、LH、LHe、LHi、LS、および LSe カードがサポートされています。AJA XENA カードのブランド名は現在 KONA カードとなっているので注意してください。詳しくは、次を参照してください http://www.aja.com/products/kona/transition.php.
- HDMI キャプチャは、Blackmagic Design DeckLink HD Extreme、Intensity Pro、HD Extreme 3D、AJA Io Express、および AJA KONA LHi カードでサポートされています。
- Vegas Pro では、SDI カードのアナログ ビデオ入力がサポートされていません。ただし、Vegas Pro では、外部プレビュー用にコンポーネント ビデオ出力がサポートされています。
- サポートされているハードウェアの最新情報については、http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi を参照してください。

1 つのクリップまたはテープ全体のキャプチャ

デッキを接続して電源を投入したら、Vegas Pro を起動します。

1. ［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。
2. キャプチャ中にビデオをエンコードするには、**［エンコード］**ドロップダウン リストから設定を選択します。入力形式に応じ、利用可能なエンコード形式は以下のとおりです。

入力	エンコーディング
HDV	MPEG-2 トランスポート ストリーム
SD SDI	8 ビット YUV AVI（非圧縮） IMX MXF（非圧縮）
HD SDI	8 ビット YUV AVI（非圧縮） HD422 MXF（非圧縮）
10 ビット SDI	10 ビット YUV AVI（非圧縮）

圧縮形式でキャプチャする場合、［キャプチャ設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブの**［ビデオの品質］**スライダをドラッグしてパフォーマンスを調整できます。詳しくは、次を参照してください126 ページの"キャプチャ設定"。スライダを左にドラッグすると、ビデオの品質が低下し、パフォーマンスが向上します。スライダを右にドラッグすると、高品質のビデオがキャプチャされ、より高い処理能力が必要になります。

品質設定による影響は、素材の種類によってさまざまです。設定を変更して試してみると、低品質の設定でキャプチャしても、品質の劣化がほとんどまたはまったく生じない特定の種類のシーンがあります。また、目的の品質レベルを得るのに、最高レベルの設定が必要なものもあります。

3. **［キャプチャ フォルダ］**ボックスに、ビデオ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。
4. **［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。
5. **［停止］**ボタン をクリック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 フォルダ］**ボックスで指定したフォルダに保存されます。

［キャプチャ設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブの**［プロジェクト メディアに新しいクリップを追加する］**チェック ボックスをオンにしている場合は、クリップが［プロジェクト メディア］リストにも追加されます。ここからクリップをタイムラインに追加することができます。

複数のオーディオ チャンネルをキャプチャするようにキャプチャ デバイスを設定している場合は、クリップをタイムラインに追加すると、オーディオが複数のトラックにまたがって追加されます。［トリマー］ウィンドウ内のクリップを開いて、使用するチャンネルを選択できます。詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

複数クリップの記録とバッチ キャプチャの実行

デッキを接続して電源を投入したら、Vegas Pro を起動します。

1. ［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。
2. ［ビデオ キャプチャ］ウィンドウの右側にある［クリップ編集］タブをクリックし、クリップを記録します。
   a. **［クリップ名］**ボックスに、クリップを保存するファイルの名前を入力します。
   b. **［テープ名］**ボックスに、クリップが保存されているテープの名前を入力します。
   c. **［タイムコード イン］**ボックスに、クリップの先頭に対応するタイムコード値を入力するか、デッキ上のコントロールを使用してキューしている場合は**［タイムコード入力のマーク］**ボタン をクリックして現在のフレームを使用します。
   d. **［タイムコード アウト］**ボックスに、クリップの末尾に対応するタイムコード値を入力するか、**［タイムコード出力のマーク］**ボタン をクリックして現在のフレームを使用します。

      ［タイムコード イン］、**［タイムコード アウト］**、または**［長さ］**ボックスの横にある ボタンをオンにすると、その設定は編集できなくなり、他の 2 つのタイムコード値に基づいて計算されます。

   e. **［ログにクリップを追加］**ボタン をクリックし、［クリップ ログ］にクリップを追加します。
   f. キャプチャする各クリップで、2a ～ 2f の手順を繰り返します。
3. キャプチャ中にビデオをエンコードするには、**［エンコード］**ドロップダウン リストから設定を選択します。入力形式に応じ、利用可能なエンコード形式は以下のとおりです。

入力	エンコーディング
HDV	MPEG-2 トランスポート ストリーム
SD SDI	8 ビット YUV AVI IMX MXF
HD SDI	8 ビット YUV AVI HD422 MXF
10 ビット SDI	10 ビット YUV AVI

4. **［キャプチャ フォルダ］**ボックスに、ビデオ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。

   非圧縮のキャプチャの場合は、高速な RAID ドライブ上のフォルダを選択してください。

5. ［ビデオ キャプチャ］ウィンドウの右側にある［クリップ ログ］タブをクリックします。

6. **［クリップのキャプチャ］**ボタン をクリックし、ドロップダウン リストからコマンドを選択して、［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へのクリップのキャプチャを開始します。

コマンド	説明
すべてのクリップのキャプチャ	ログ内のクリップをすべてキャプチャします。すでにキャプチャ済みのクリップは、再キャプチャされます。
選択したクリップのキャプチャ	ログ内の選択されたクリップをすべてキャプチャします。複数のクリップを選択する場合は、［Shift］キーまたは［Ctrl］キーを押しながら選択してください。
オフライン クリップのキャプチャ	ログ内の、ステータスが［オフライン］であるクリップをすべてキャプチャします。

キャプチャしたクリップは［プロジェクト メディア］リストにも追加されます。このリストに追加されたクリックは、タイムラインに追加できます。

複数のオーディオ チャンネルをキャプチャするようにキャプチャ デバイスを設定している場合は、クリップをタイムラインに追加すると、オーディオが複数のトラックにまたがって追加されます。［トリマー］ウィンドウ内のクリップを開いて、使用するチャンネルを選択できます。詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

ヒント：

- 後でキャプチャまたは再キャプチャするためにクリップ ログを保存するには、**［クリップ ログの保存］**ボタン をクリックして現在のクリップ ログを XML ファイルとして保存します。
- 以前に保存したクリップ ログをロードするには、**［クリップ ログを開く］**ボタン をクリックし、保存済みのクリップ ログを参照します。

キャプチャ設定

［キャプチャ設定］ダイアログでは、SDI または HDV デバイスからビデオをキャプチャする際のオプションを設定できます。

1. Sony Video Capture アプリケーションを有効にします。
   a. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択します。
   b. ［ビデオ］タブをクリックします。
   c. **［外部のビデオ キャプチャ アプリケーションを使用する］**チェック ボックスをオフにします。
   d. **［OK］**をクリックします。
2. ［ファイル］メニューから、**［ビデオのキャプチャ］**を選択（または［プロジェクト メディア］ウィンドウで**［ビデオのキャプチャ］**ボタン をクリック）して、Sony Video Capture アプリケーションを起動します。
3. ［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。

Vegas Pro では、SDI カードのアナログ ビデオ入力がサポートされていません。ただし、Vegas Pro では、外部プレビュー用にコンポーネント ビデオ出力がサポートされています。

[全般] タブ

項目	説明
フォーカスが失われた時点でデバイスを停止する	キャプチャ アプリケーション以外のものにフォーカスが移った場合、選択したキャプチャ デバイスを停止します。
デバイスの停止時にビデオを表示する	選択したキャプチャ デバイスが停止した場合、現在のフレームを表示します。
デバイスの早送り時や巻き戻し時にビデオを表示する	デバイスの早送り中または巻き戻し中に、キャプチャ プレビュー ウィンドウにビデオを表示します。
プロジェクト メディアに新しいクリップを追加する	キャプチャ終了時にキャプチャしたクリップを［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
デバイス ピクセル アスペクト比をシミュレートする	キャプチャ形式で非正方形ピクセルが使用されている場合も、キャプチャ プレビュー ウィンドウで正方形ピクセルを表示します。
ドロップ フレームで機能させない	ドロップ フレームが検出されたときにキャプチャを停止する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
キャプチャできない場合は、バッチの残りのクリップを中止する	ドロップ フレームが検出されたときにバッチ キャプチャをキャンセルする場合は、このチェック ボックスをオンにします。
HDV シーン検出を有効にする	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、このチェック 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。
プリロール	ボックスに値を入力して、ビデオ キャプチャがバッチ キャプチャに使用するプリロール時間（秒で指定）を指定します。 ［クリップ ログ］タブで**［クリップのキャプチャ］** をクリックした場合、ビデオ キャプチャは**［タイムコード イン］**の設定値より前の位置（**［プリロール］**ボックスに入力した値によってその秒数が決まります）を検索します。ビデオ キャプチャはプリロール位置から再生を開始し、**［タイムコード イン］**ボックスで指定したタイムコードに達するとキャプチャに切り替わります。 注： ■ 十分なリードイン時間がない場合、バッチ キャプチャは失敗します。デッキは、**［タイムコード イン］**値から**［プリロール］**値を引いた値と等しいタイムコードを見つけることができる必要があります。 ■ RS-422 ではタイムコードとビデオ フレームを同期するための時間が必要なため、VITC および HANC タイムコード ソースで必要なプリロールは RS-422 よりも小さくなります。

項目	説明
最大 RAM バッファサイズ	スライダをドラッグしてシステム メモリの一部をバッファとして割り当てます。キャプチャ時にハードディスクのアクセス速度が遅く書き込めないフレームが発生したときは、このバッファを使用してドロップ フレームが発生しないようにします。 MXF 形式への圧縮キャプチャを行う場合、バッファ サイズを増やすことで、複雑なフレームのエンコード時のドロップ フレームを防止できます。
MPEG ビデオの品質	圧縮形式でキャプチャする場合、スライダをドラッグしてパフォーマンスを調整できます。スライダを左にドラッグすると、ビデオの品質が低下し、パフォーマンスが向上します。スライダを右にドラッグすると、高品質のビデオがキャプチャされ、より高い処理能力が必要になります。 品質設定による影響は、素材の種類によってさまざまです。設定を変更して試してみると、低品質の設定でキャプチャしても、品質の劣化がほとんどまたはまったく生じない特定の種類のシーンがあります。また、目的の品質レベルを得るのに、最高レベルの設定が必要なものもあります。

デバイス タブ（IEEE 1394 HDV デバイスの場合）

項目	説明
デバイスの種類	**IEEE 1394/MPEG2-TS デバイス**を選択します。
デバイス	HDV カメラを選択します。
動画ファイル	ドロップダウン リストから設定を選択して、使用するビデオ形式を指定します。
詳細	**［デバイス］**ドロップダウン リストで指定したキャプチャ デバイスに関する情報が表示されます。

［デバイス］タブ（AJA Io Express、KONA 3x、LH、LHe、LHi、LS、または LSe SDI カードの場合）

項目	説明
デバイスの種類	**［AJA ビデオ デバイス］**を選択します。
デバイス	デバイスを選択します。
入力	**［SDI］**または**［HDMI］**を選択します。**［HDMI］**を選択した場合、オーディオの 2 つのチャンネルのみがキャプチャされます。
動画ファイル	ドロップダウン リストから設定を選択し、SDI カードに接続されている信号と一致する形式を選択します。
オーディオ	ドロップダウン リストから設定を選択し、SDI 埋め込みオーディオをキャプチャするために使用するチャンネル数を指定します。 マルチチャンネル オーディオ キャプチャは、カメラまたはデッキによってサポートされている場合にのみ使用できます。

項目	説明
プログレッシブ セグメント分割フレーム (psf) ビデオ形式を使用する	フィールドを分割することでプログレッシブスキャン フレームを格納および転送するデバイスからキャプチャする場合に、このチェック ボックスをオンにします。
10 ビット エンコードを使用する	10 ビットのソース素材を色の解像度を高めてキャプチャする場合は、このチェック ボックスをオンにします。10 ビットのエンコーディングが有効なのは、背景にグラデーションがあるソース素材です。 プロジェクトで 10 ビットのビデオを使用する場合は、［プロジェクト プロパティ］タブの［ビデオ］タブにある**［ピクセル形式］**設定から**［32 ビット浮動小数点 (ビデオ レベル)］**を選択します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。 MXF エンコードを使用してキャプチャする場合は、このチェック ボックスをオンにしないでください。
タイムコード ソース	ドロップダウン リストから設定を選択して、使用するタイムコード ソースを指定します。 ■ **9 ピン リモート** – 9 ピン RS422 ケーブルを使用してデッキからタイムコードを推定します。この形式はエラーが発生しやすく、RP-188 と比べてより多くのプリロールが必要になります。 ■ **RP-188** – ビデオに埋め込まれている SMPTE RP 188 タイムコードを使用します。 RP-188 は、HD ビデオをキャプチャする場合にお勧めします。
タイムコード オフセット	ビデオ キャプチャがフレームに正確ではない場合は、ボックスに値を入力するかまたはスピン コントロールを使用して、タイムコードを調整します。

［デバイス］タブ（Blackmagic Design HD Extreme、Intensity Pro、または HD Extreme 3D SDI カードの場合）

項目	説明
デバイスの種類	**［Blackmagic Design DeckLink］**を選択します。
デバイス	デバイスを選択します。
動画ファイル	ドロップダウン リストから設定を選択して、使用するビデオ形式を指定します。
オーディオ	ドロップダウン リストから設定を選択し、SDI 埋め込みオーディオをキャプチャするために使用するチャンネル数を指定します。 マルチチャンネル オーディオ キャプチャは、カメラまたはデッキによってサポートされている場合にのみ使用できます。

項目	説明
10 ビット エンコードを使用する	10 ビットのソース素材を色の解像度を高めてキャプチャする場合は、このチェック ボックスをオンにします。10 ビットのエンコーディングが有効なのは、背景にグラデーションがあるソース素材です。 プロジェクトで 10 ビットのビデオを使用する場合は、［プロジェクト プロパティ］タブの［ビデオ］タブにある**［ピクセル形式］**設定から**［32 ビット浮動小数点 (ビデオ レベル)］**を選択します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。 MXF エンコードを使用してキャプチャする場合は、このチェック ボックスをオンにしないでください。
タイムコード ソース	ドロップダウン リストから設定を選択して、使用するタイムコード ソースを指定します。 ■ **9 ピン リモート** – 9 ピン RS422 ケーブルを使用してデッキからタイムコードを推定します。この形式はエラーが発生しやすく、VITC または HANC と比べてより多くのプリロールが必要になります。 ■ **VITC** – ビデオに埋め込まれている SMPTE 12M タイムコードを使用します。 ■ **HANC** – ビデオに埋め込まれている SMPTE RP-188 タイムコードを使用します。
タイムコード オフセット	ビデオ キャプチャがフレームに正確ではない場合は、ボックスに値を入力するかまたはスピン コントロールを使用して、タイムコードを調整します。 RS-422 タイムコード ソースにのみこの設定が適用されます。

HDV クリップのキャプチャ

HDV カメラがある場合、Vegas Pro 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 Vegas Pro 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. ［ファイル］メニューから、**［ビデオのキャプチャ］**を選択（または［プロジェクト メディア］ウィンドウで**［ビデオのキャプチャ］**ボタン をクリック）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。詳しくは、次を参照してください126 ページの"キャプチャ設定"。

4. タイムラインでの編集準備が整いました。詳しくは、次を参照してください414 ページの"タイムラインでの HDV ビデオの編集"。

ビデオの 24p への変換

既存のインタレース ビデオを使用して 24 fps のプログレッシブスキャン プロジェクトを作成したい方もご安心ください。Vegas Pro では既存の映像を簡単に変換できます。

インタレース ビデオを撮影して後で 24p に変換する場合、カメラのシャッター スピードによって、Vegas Pro でのフレーム レート変換の品質が決まります。

- NTSC または HDV 60i ビデオの撮影では、シャッター スピードを 1/60 秒にします。
- PAL または HDV 50i ビデオの撮影では、シャッター スピードを 1/50 秒にします。

このように設定することで、変換後も動きのスムーズさを最大限に保つことができます。これよりフレーム レートが速いと、動きが途切れて見えることがあります。

1. 新しいプロジェクトを開始します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"新規プロジェクトの作成"。

2. プロジェクト プロパティを設定します。

a. ［ファイル］メニュー から**［プロパティ］**を選択します。［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

b. **［テンプレート］**ドロップダウン リストから、**［NTSC DV 24p］**を選択します。

c. **［OK］**をクリックして［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスを閉じ、変更を適用します。

3. タイムラインにビデオを追加します。詳しくは、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。

4. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択します。

5. ［**NTSC DV 24p (2-3-3-2 プルダウン挿入)**］AVI テンプレートを使用して、ファイルをレンダリングします。このテンプレートでは、より効率的にプルダウンを非表示にできます。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

CD からのオーディオの取り込み

［ファイル］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 Vegas Pro プロジェクトで開きます。

[エクスプローラ] ウィンドウで .cda ファイルをダブルクリック (またはタイムラインにドラッグ) すると、[CD からオーディオを抽出] ダイアログ ボックスを開かずに CD トラックを抽出できます。

Vegas Pro 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。Vegas Pro 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. ［ファイル］メニューから、［**CD からオーディオを取り込み**］を選択（または［プロジェクト メディア］ウィンドウで［**CD からオーディオを取り込み**］ボタン をクリック）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、抽出する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、オーディオを抽出する CD を含むドライブを選択します。

   CD 情報の取得または編集について詳しくは、133 ページの"CD 情報の取得"。

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。

CD 情報の取得

Vegas Pro が、ファイルや CD、またはローカル キャッシュからトラックや CD に関する情報にアクセスできる場合は、CD を挿入するか、コンピュータ内を参照したとき、自動的にそれらの情報が読み込まれ表示されます。そうした情報にアクセスできない場合は、インターネット上の Gracenote から情報を取得します。

Vegas Pro は、Gracenote から取得した情報をローカル キャッシュに保存して、次回トラックを表示するとき迅速に情報が表示されるようにします。

Gracenote Media Database に接続できないため適切な CD 情報を入手できない場合、トラックは単純に番号でリストされます。

Gracenote を使用するには、インターネット接続環境が必要です。

Gracenote の使用方法について詳しくは、Gracenote の Web サイトを参照してください。
http://www.gracenote.com/about/faqs/

1. ドライブに CD を挿入します。

2. ［CD からオーディオを抽出］ダイアログ ボックスを使うか、［エクスプローラ］ウィンドウで CD を参照します。

   Gracenote は、条件に一致する CD 情報を取得し、アーティスト、アルバム、トラック データを表示します。

   - 完全に一致する情報が 1 つだけ見つかると、その情報が自動的に表示されます。これ以上の操作は必要ありません。
   - 複数のマッチ候補が見つかると、［複数の CD データベース エントリ］ダイアログ ボックスが表示されます。手順 3 に進んでください。

3. リストから適切なマッチを選択して、［**OK**］ボタンをクリックします。選択した内容に対応するアーティスト、アルバム、トラック情報が表示されます。

4. これで、トラック情報を取り込むことができるようになります。詳しくは、次を参照してください132 ページの"CD からのオーディオの取り込み"。

Web からメディアを取得

［ファイル］メニューから**［Web からメディアを取得］**を選択するか、［エクスプローラ］ウィンドウまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウで**［Web からメディアを取得］**ボタン をクリックすると、プロジェクトで使用するファイルをダウンロードできる［Web からメディアを取得］ダイアログ ボックスを開くことができます。

第 6 章

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。Vegas® Pro 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。

Vegas Pro 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）。

空のイベントの挿入

［挿入］メニューの**［空のイベント］**を選択し、空のオーディオまたはビデオ イベントをトラックに挿入します。空のイベントの長さを指定したり、デフォルトの時間をそのまま使用することができます。イベントの種類（オーディオまたはビデオ）は、選択しているトラックの種類と一致します。

1. イベントを挿入するトラックを選択します。
2. マーカー バーをクリックしてドラッグし、新しいイベントの時間範囲を設定します（または、［Shift］キーを押しながら → キーを押してリージョンを選択すると、マウスでドラッグするより正確に設定できます）。
3. ［挿入］メニューの**［空のイベント］**を選択します。新しいイベントがトラックに配置されます。

時間の挿入

［挿入］メニューの**［時間］**を選択すると、指定した量の空のスペースが Vegas Pro のプロジェクトのカーソル位置に挿入されます。

この機能は、プロジェクトに新しいイベントのためのスペースを作成するために使用され、タイム ルーラーの時間形式が使用されます。詳しくは、次を参照してください607 ページの"タイム ルーラー"。

プロジェクト内のすべてのトラックから時間を削除するには、削除する時間を含む時間範囲を作成します。**［自動リップル］**ボタン を選択します（または［Ctrl］キーを押しながら［L］キーを押します）。次に、**［自動リップル］**ボタン の横にある下矢印 ▾ をクリックして、**［すべてのトラック、マーカー、およびリージョン］**を選択します。時間範囲を削除するとタイムラインで選択した範囲が削除され、削除されたセクションの右側にあるイベントが、スペースを埋めるために左に移動します。

1. 時間を挿入するトラックを選択します。

   イベントを選択していない場合は、すべてのトラックの間に時間が挿入されます。イベントを選択している場合は、選択したイベントのカーソル位置に時間が挿入されます。

2. 開始する位置にカーソルを置きます。
3. ［挿入］メニューの**［時間］**を選択します。［時間の挿入］ダイアログ ボックスが表示されます。
4. 挿入する時間量を指定し、**［OK］**をクリックします。

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、その目的とアクティブな編集ツールに応じて使い分けることができます。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。

［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 または選択ツール 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、サブメニューで**［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。

特定のメディア ファイルを参照するすべてのイベントの選択

［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、ショートカット メニューで **［タイムライン イベントの選択］**を選択します。カーソルはメディアを使用する最初のイベントに移動し、タイムラインはカーソルまでスクロールされ、選択されたメディア ファイルをアクティブなテイク内で使用するすべてのイベントが選択されます。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

現在の選択内容にそれらのイベントを追加する場合は、［Ctrl］キーまたは［Shift］キーを押しながらショートカット メニューで**［タイムライン イベントの選択］**を選択します。

ヒント：

- 複数のイベントが選択されている場合は、［Ctrl］キーと［[］キー、または［Ctrl］キーと［]］キーを押すと、選択されている前または次のイベントのエッジに移動します。
- 複数のイベントが選択されている場合は、［Ctrl］キーと［Shift］キーと［[］キー、または［Ctrl］キーと［Shift］キーと［]］キーを押すと、選択されている前または次のイベントから時間範囲が作成されます。

隣接しているイベントの選択

1. 選択ツールを選択します。

   Ctrl キーを押しながらイベントをクリックすることで、選択領域にイベントを追加したり、選択領域からイベントを排除できます。

2. 選択するエリアの角となる位置にマウス ポインタを置きます。
3. マウス ボタンをクリックして押したままにします。
4. 選択するエリアの対角となる位置までカーソルをドラッグします。

   マウスの左ボタンを押しながら、右ボタンをクリックすると、長方形選択、タイム選択、およびトラック選択から切り替えることができます。

5. マウス ボタンを離します (［Ctrl］キーを押している場合はそれも離します)。イベントがハイライトされます。

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 ボックスの［全般］タブの**［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は、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。
- 複数のイベントが選択されている場合は、［Ctrl］キーと［Shift］キーと［[］キー、または［Ctrl］キーと［Shift］キーと［]］キーを押すと、選択されている前または次のイベントから時間範囲が作成されます。

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

現在の選択の開始、終了、および長さがタイムラインの下の編集ボックスに表示されます。

編集するにはボックスをダブルクリックします。00:00:25.381 などのタイムラインの値、または、+/- と数値の入力による相対値を入力できます。例えば、フレームでタイム ルーラーが表示されている場合は、+10 を入力して、選択の開始、終了、または長さに 10 フレームを追加できます。

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。

キーボード エッジトリミングでのイベントの開始位置と終了位置の選択

［編集］メニューから、**［選択］**を選択し、サブメニューから**[イベントの先頭を選択]**または**［イベントの末尾を選択］**を選択する（または、［または］を押す）ことで、イベントの先頭と末尾を選択でき、キーボードのエッジトリミング モードに移行します。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"。

複数のイベントが選択されている場合は、［Ctrl］キーと［[］キー、または［Ctrl］キーと［]］キーを押すと、選択されている前または次のイベントのエッジに移動します。

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。クリックした位置までカーソルが動き、カーソル位置がタイムラインの下に表示されます。

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、イベントをグリッド、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。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［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 ボックスをオンにすると、タイムライン上でカーソルをドラッグすることでカーソルの位置を変更できます。イベントをドラッグする場合は、カーソルの下にないイベントの部分をクリックしてドラッグします。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

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。

イベントの移動にはキーボード ショートカットも使用できます。テンキーの［1］または［3］キーを押して 1 フレーム単位で左右に移動するか、［4］または［6］キーを押して 1 ピクセル単位で左右に移動します。詳しくは、次を参照してください651 ページの"キーボード ショートカット"。

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。詳しくは、次を参照してください140 ページの"自動クロスフェード"。
   - **［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。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。

3. マウス ボタンを離します。

   イベントを右クリックしてドラッグすると、マウス ボタンを離したときにショートカット メニューが表示されます。イベントを移動する場合は、メニューから**［ここに移動］**を選択します。元の位置を維持したまま、マウス ボタンを離した位置にイベントのコピーを作成する場合は、**［ここにコピー］**を選択します。

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。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。
2. 再生する位置までイベントをドラッグします。

   イベントの移動にはキーボード ショートカットも使用できます。テンキーの［1］または［3］キーを押して 1 フレーム単位で左右に移動するか、［4］または［6］キーを押して 1 ピクセル単位で左右に移動します。詳しくは、次を参照してください651 ページの"キーボード ショートカット"。

イベントの切り取り、コピー、および貼り付け

ワープロを使用する場合と同様に、Vegas Pro ではタイムライン上でイベントの切り取り、コピー、および貼り付けができます。

1. イベントをクリックして選択します。
2. ［**コピー**］ボタン または［**切り取り**］ボタン をクリックします。
3. イベントを挿入する位置にカーソルを置いてクリックします。

   タイムライン上でクリックすると、カーソルがタイムライン上に置かれ、トラックが選択されます。ビデオ イベントはビデオ トラックに、オーディオ イベントはオーディオ トラックに貼り付ける必要があります。

4. ［**貼り付け**］ボタン をクリックします。

詳しくは、次を参照してください144 ページの"イベントの切り取り、コピー、および貼り付け"。

自動クロスフェード

［オプション］メニューから［**自動クロスフェード**］を選択して、オーバーラップさせた 2 つのイベント間にクロスフェードが自動的に作成されるようにします。

クロスフェードの作成

オーディオ イベントまたはビデオ イベントをドラッグすると、イベント間に簡単にクロスフェードを作成できます。

1. ［オプション］メニューの［**自動クロスフェード**］を選択して、自動クロスフェードをオンにします。
2. 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。

ビデオ クロスフェードをトランジションに変換

1. 2 つのビデオ イベント間のクロスフェードを右クリックし、ショートカット メニューから［**トランジション**］を選択します。
2. サブメニューからトランジションの種類を選択すると、クロスフェードがトランジションに変換されます。［**他を挿入**］を選択した場合は、プラグイン チューザーから他の種類のトランジションを選択します。

   トランジションの使用について詳しくは、322 ページの"トランジションの追加"。を参照してください。

   ［トランジション］ウィンドウからビデオ クロスフェードにトランジションをドラッグすると、クロスフェードを他のトランジション タイプにすばやく変換できます。

スナップを有効にする

［オプション］メニューの［**スナップを有効にする**］を選択して、メインのタイムラインと［トリマー］ウィンドウでスナップをオンまたはオフに切り替えます。

イベントの移動、イベントのトリミング、またはマーカーやリージョンの操作を行うときにスナップを使用すると、アイテムをタイムラインに整列させることができます。

アイテムをタイムラインか［トリマー］ウィンドウでドラッグすると、スナップ ポイントを示すインジケータが表示されます。イベントにスナップすると、スナップのインジケータが該当するトラックに表示されます。カーソル、マーカー／リージョン、時間範囲、またはグリッドにスナップすると、スナップのインジケータがタイムラインの高さを横切って表示されます。

ヒント：

- 選択されたイベントのグループをドラッグすると、最初と最後のイベントは、タイムライン上の他のスナップ ポイントにスナップします。左端のイベントにイベント スナップ オフセットが設定されている場合は、オフセットは左側のスナップ ポイントとして使用されます。
- スナップが有効になっているときに［Shift］キーを押すと、スナップを一時的に無効にすることができます。
- スナップが無効になっているときに、［Shift］キーを押すと、スナップを一時的に有効にすることができます。
- ［ユーザー設定］ダイアログボックスの［表示］タブでスナップのインジケータの色を編集できます。詳しくは、次を参照してください642 ページの"［ユーザー設定］ - ［表示］タブ"。
- **［フレーム単位にクオンタイズ］**がオンの場合、フレーム境界上にないスナップ ポイントにドラッグすると、スナップ インジケータは点線として表示され、スナップ ポイントが最も近いフレーム境界にクオンタイズされることを示します。

詳しくは、次を参照してください144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。

スナップのオン／オフを切り替える

［オプション］メニューの**［スナップを有効にする］**を選択して、スナップのオン／オフを切り替えることができます。スナップを有効にすると、イベントを以下のポイントにスナップすることができます。

- 他のイベントのエッジ
- カーソル
- 時間範囲のエッジ
- 最初と最後のイベントのエッジ（複数イベントのドラッグ時）

グリッド線やマーカーにイベントをスナップすることもできます。

グリッドへのスナップ

スナップを有効にすると、タイムライン上のオブジェクトまたはイベントを、タイムラインの縦のグリッド線にスナップすることもできます。

グリッド線へのスナップのオン／オフを切り替えるには、［オプション］メニューの**［グリッドにスナップ］**を選択します（または Ctrl+F8 キーを押します）。

グリッドの間隔を変更するには、［オプション］メニューから**［グリッドの間隔］**を選択し、サブメニューから設定を選択します。

マーカーへのスナップ

スナップを有効にすると、タイムライン上のオブジェクトまたはイベントをタイムライン上のマーカーにスナップすることもできます。

すべてのマーカーの種類へのスナップのオン／オフを切り替えるには、［オプション］メニューの**［マーカーにスナップ］**を選択します（または Shift+F8 キーを押します）。

- マーカー
- リージョン
- CD トラック リージョン
- CD インデックス マーカー
- コマンド マーカー

［表示］メニューの**［イベント メディア マーカー］**コマンドが選択されている場合は、イベントの中をクリックしたとき、またはイベントをエッジトリミングしたときに、スナップ ポイントとしてメディア マーカーを使用することもできます。詳しくは、次を参照してください222 ページの"メディア マーカーとリージョンの使用"。

メディア ファイルのフレーム レートがプロジェクトのフレーム レートと一致しない場合は、［オプション］メニューで**［フレーム単位にクオンタイズ］**が選択されていてもメディア マーカー（または、フレーム境界上にない他のスナップ ポイント）にスナップできません。詳しくは、次を参照してください144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。

他のトラック上のイベントにスナップする

スナップを有効にすると、タイムライン上のオブジェクトまたはイベントを、他のトラック上のイベントの終了位置にスナップすることもできます。

［オプション］メニューの**［すべてのイベントにスナップ］**を選択して（または Ctrl+Shift+F8 キーを押して）、スナップをトラックのイベントのエッジに切り替えます。

イベント スナップのオフセットの設定

各イベントにはスナップ オフセット フラグがあり、これをイベントの長さに沿って動かすことで、スナップする位置を微調整することができます。

フラグを調整するには、イベントの左下隅にある白い三角形をドラッグします。ツールヒントにオフセット量が表示されます。

フレームに合わせてクオンタイズ

［オプション］メニューの**［フレーム単位にクオンタイズ］**を選択すると、プロジェクトのフレーム境界で編集を行うことができます。この設定は、グリッドおよびマーカー スナップとは別個のものです。

［フレームにクオンタイズ］がオンの場合、以下のアクションは常にフレーム境界上で実行されます。

- ビデオ イベントの移動

  選択グループにビデオが含まれ、**［フレームに合わせてクオンタイズ］**がオンになっている状態でオーディオ イベントをドラッグすると、移動がクオンタイズされるため、（オーディオ イベントの代わりに）最初のビデオ イベントがクオンタイズされます。

  オーディオのみの編集を行っている場合、クオンタイズは、**［フレーム単位にクオンタイズ］**がオンになっており、［ユーザー設定］の［編集］タブにある**［オーディオのみの編集でフレーム単位にクオンタイズしない］**チェック ボックスがオンになっていない場合にのみ行われます。

- カーソルの配置
- 選択
- マーカーとリージョンの配置

［フレーム単位にクオンタイズ］がオンの場合、フレーム境界上にないスナップ ポイントにドラッグすると、スナップ インジケータは点線として表示され、スナップ ポイントが最も近いフレーム境界にクオンタイズされることを示します。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。

編集をフレーム境界上で行わないと、予期しない表示になる可能性があります。たとえば、2 つのイベントを分割し、それらを一緒に移動してカットを作成する場合は、フレーム境界にない分割によってレンダリング ビデオに短いディゾルブが発生することがあります。

イベントの切り取り、コピー、および貼り付け

Vegas Pro 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。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除］**チェック ボックスをオンにすると、イベントの切り取り、コピー、または削除を行ったとき、同じグループ内のすべてのイベントが操作の対象になります。1 つのイベントだけを編集する必要がある場合は、［オプション］メニューから**［イベント グループを無視］**を選択してグループ化を一時的に無効にしてください。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

イベントの切り取り

削除するイベントを選択し、［**切り取り**］ボタン をクリックします（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。

［編集］メニューの［**グループ**］を選択し、サブメニューから［**すべて切り取り**］を選択します。選択したイベントや選択したイベントとグループ化されているすべてのイベントが、クリップボードに切り取られます。

時間範囲を使用しているときに、イベントを切り取った後に残ったスペースを既存のイベントをシャッフルして埋めるには、［ポスト編集リップル］モードを使用します。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。

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	切り取り後のイベント（リップル モード）

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	切り取り後のイベント（リップル モード）

イベントのコピー

目的のイベントを選択し、**［コピー］**ボタン をクリックします（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。

ヒント：

- ［Ctrl］キーを押しながらドラッグすると、選択したイベントのコピーを作成できます。
- ［編集］メニューの**［グループ］**を選択し、サブメニューから**［すべてコピー］**を選択します。選択したイベントや選択したイベントとグループ化されているすべてのイベントがクリップボードにコピーされます。

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

カーソルを置き、**［貼り付け］**ボタン をクリックします（または［Ctrl+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。

貼り付けたイベントがオーバーラップする場合は、トラック内の他のイベントの上に配置されます。イベントを貼り付けるスペースを空けるには、**［挿入貼り付け］**を使用するか、［ポスト編集リップル］モードをオンにします。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。

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。

イベントの削除

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（または［**編集**］ > ［**削除**］を選択）します。

ヒント：

- ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある［**グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除**］チェック ボックスをオンにすると、同じグループ内のすべてのイベントを対象にイベントの切り取り、コピー、または削除を行うことができます。イベントを 1 つだけ削除するには、［オプション］メニューで［**イベント グループを無視**］を選択し、グループ化を一時的に無視します。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。
- プロジェクト内のすべてのトラックから時間を削除するには、削除する時間を含む時間範囲を作成します。［**自動リップル**］ボタン を選択します（または［Ctrl］キーを押しながら［L］キーを押します）。次に、［**自動リップル**］ボタン の横にある下矢印 をクリックして、［**すべてのトラック、マーカー、およびリージョン**］を選択します。時間範囲を削除するとタイムラインで選択した範囲が削除され、削除されたセクションの右側にあるイベントが、スペースを埋めるために左に移動します。

時間範囲内のすべてのイベントの削除

時間範囲を使用しているときに、イベントを削除した後に残ったスペースにイベントを移動して埋めるには、リップルのポスト編集モードを使用します。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。

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. 編集ツールバーの［**削除**］ボタン をクリック（または［**編集**］ > ［**削除**］を選択）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	削除後のイベント（リップルモード）

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. 編集ツールバーの［**削除**］ボタン をクリック（または［**編集**］ > ［**削除**］を選択）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	削除後のイベント（リップルモード）

［編集］メニューの［**グループ**］を選択し、サブメニューから［**すべて削除**］を選択します。選択したイベントや選択したイベントとグループ化されているすべてのイベントが削除されます。

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、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

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

ポスト編集リップルの手動適用

1. 上記のいずれかの編集を行います。以下の例では、2 つめのイベントをトリミングします。タイムラインの上部の矢印は、ポスト編集リップルの出現場所と影響のあるイベントの移動方向を表します。

2. ［編集］メニューの**［ポスト編集リップル］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。

項目	説明
影響のあるトラック	編集したトラック上のイベント、キーフレーム、およびエンベロープをリップルします。
影響のあるトラック、バストラック、マーカー、およびリージョン	編集したトラック上のイベント、キーフレーム、およびエンベロープをリップルします。このコマンドでは、以下のアイテムもリップルされます。 ■ マーカー ■ リージョン ■ CD トラックおよびインデックス マーカー ■ コマンド マーカー ■ オーディオまたはビデオ バス トラック上のキーフレームおよびエンベロープ
すべてのトラック、マーカー、およびリージョン	プロジェクト内のすべてのトラック上のイベント、キーフレーム、およびエンベロープをリップルします。このコマンドでは、以下のアイテムもリップルされます。 ■ マーカー ■ リージョン ■ CD トラックおよびインデックス マーカー ■ コマンド マーカー ■ オーディオまたはビデオ バス トラック上のキーフレームおよびエンベロープ

選択したオプションに従って、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、2 つめと 3 つめのイベントの間のスペースが閉じられます。

編集後に F キーを押すと、影響のあるトラックをリップルできます。Ctrl+F キーを押すと、マーカー、キーフレーム、およびエンベロープをリップルできます。編集後にすべてをリップルするには、［Ctrl］、［Shift］、および［F］キーを押します。

ポスト編集リップルの自動適用

1. **［自動リップル］**ボタン を選択するか、［Ctrl］キーを押しながら［L］キーを押します。

2. **［自動リップル］**ボタン の横にある下矢印 をクリックして、リップルの種類を選択します。
3. 上記のいずれかの編集を行います。次の例では、2 つめのイベントをトリミングします。タイムラインの上部の矢印は、ポスト編集リップルの発生場所と影響のあるイベントの移動方向を表します。
4. 選択したオプションに従って、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、2 つめと 3 つめのイベントの間のスペースが閉じられます。

イベントの分割

編集ツールバーの**［分割］**ボタン をクリック（または**［編集］** > **［分割］**を選択）して、1 つまたは複数の選択したイベントを現在のカーソル位置で分割します。

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（または**［編集］** > **［分割］**を選択）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。

イベントのシャッフル

リップル編集と同じように、イベントのシャッフルによって、1 回の操作でイベントの順序を変更できます。

リップル編集モードは、イベントのシャッフルにアクティブである必要はありません。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。

1. 右クリックして、タイムラインの新しい位置にイベントをドラッグします。

   この例では、イベント 3 をイベント 1 と 2 の間にドラッグします。

2. ショートカット メニューから、**［イベントのシャッフル］**を選択します。

   シャッフルした後、イベント 3 はイベント 1 と 2 の間に表示されます。

イベントをシャッフルするには、シャッフル ツール を使用することもできます。

1. シャッフル ツールを選択します。
   - 標準ツール の横にある下矢印をクリックして**［シャッフル ツール］**を選択します。
   - **［編集］** > **［編集ツール］** > **［標準］** > **［シャッフル ツール］**を選択します。
2. イベントをタイムライン上の別の位置にドラッグします。

詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。

トリマーの使用

［トリマー］ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［トリマー］**の順に選択します。［トリマー］ウィンドウによって、トラック上のイベントの配置可能なメディアの一部を選択できます。

サブクリップも［トリマー］ウィンドウで作成できます。サブクリップは、メディア ファイルのマーカーとリージョンの概念を拡張します。つまり、マーカーやリージョンをメディア ファイルに保存して、対象となる領域を示すように、サブクリップを作成してメディア ファイルの一部をマークできます。サブクリップは、［プロジェクト メディア］ウィンドウで利用できます。また、リバース クリップとして作成可能なので、タイムライン上で逆方向に再生するイベントを作成できます。

メディア ファイルを［トリマー］ウィンドウに配置すると、前にメディア ファイルに保存されたすべてのリージョンやマーカーが、トリマーで表示されます。

ヒント：

- トリマーでマルチチャンネル オーディオ ファイルを開く場合は、［トリマー］ウィンドウに表示するチャンネルを選択できます。具体的には、波形表示を右クリックし、ショートカット メニューから**［チャンネル］**を選択して、サブメニューからコマンドを選択します。
- トリマーでマルチストリーム オーディオ ファイルを開く場合は、［トリマー］ウィンドウに表示するストリームを選択できます。具体的には、波形表示を右クリックし、ショートカット メニューから**［ストリーム］**を選択して、サブメニューからストリームを選択します。
- ［ビデオ プレビュー］ウィンドウを更新せずに［トリマー］ウィンドウを編集する場合は、［トリマー］ウィンドウでメディア ファイル右クリックし、**［ビデオをプレビュー ウィンドウに表示］**コマンドをオフにします。
- ルーラー、スクロールバー、ズーム コントロールを表示するスペースが十分でない場合、これらは表示されません。ビデオ モニタとトリマーのタイムラインの間にある水平分割バーをドラッグすると、タイムラインの高さを調整できます。
- スクロールバーが表示されていない場合、波形のズーム インまたはズーム アウトはできません。
- ［トリマー］ウィンドウが狭すぎてツールバーにすべてのボタンを表示できない場合、表示されていないボタンは**［その他のボタン］**ドロップダウン リストに表示されます。

［トリマー］で、メディア ファイルを開く

Windows エクスプローラ、Vegas Pro のエクスプローラ、または［プロジェクト メディア］ウィンドウから、［トリマー］ウィンドウにファイルをドラッグします。この方法は、メディア ファイル全体をトラックに配置するよりも便利な場合があり、イベントを編集できます。

ヒント：

- ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［メディア ファイルをダブルクリックすると、トラックではなくトリマーにロードされる］**チェック ボックスをオンにすることで、自動的にファイルを［トリマー］ウィンドウにロードできます。このチェック ボックスをオンにすると、Vegas Pro のエクスプローラ、メディア マネージャ、または［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディア ファイルをダブルク

リックした際に、イベントが作成されません。代わりに、［トリマー］が表示されて、使用するファイルの一部を選択できます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

- サブクリップの作成に使用した元のメディア ファイルをトリマーで開く場合は、サブクリップを［プロジェクト メディア］ウィンドウで右クリックし、ショートカット メニューから**［トリマーで親メディアを開く］**を選択します。

［トリマー］で、イベントを開く

イベントを右クリックして、ショートカット メニューで**［トリマーで開く］**を選択します。

サブクリップの作成に使用した元のメディア ファイルをトリマーで開く場合は、イベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［トリマーで親メディアを開く］**を選択します。

現在のイベントの内容だけではなく、メディア ファイル全体が、トリマーで開かれます。

［トリマー］のプレビュー オプションの選択

トリマーで編集するときは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウまたはトリマー内のビデオ モニタで、ビデオを表示することができます。

- ［ビデオ プレビュー］ウィンドウでトリマーのカーソル位置を表示するには、［トリマー］ウィンドウでメディア ファイルを右クリックし、**［ビデオ モニタの表示］**が選択されていないことを確認してから、**［ビデオをプレビュー ウィンドウに表示］**を選択します。

  ［トリマー］ウィンドウのカーソル位置でクリックすると、カーソル位置のフレームが［ビデオ プレビュー］ウィンドウに表示され、［トリマー］ウィンドウのトランスポート コントロールが［ビデオ プレビュー］ウィンドウで現在のファイルを再生します。

- ［トリマー］ウィンドウで専用のビデオ モニタを表示するには、［トリマー］ウィンドウでメディア ファイルを右クリックして、**［ビデオ モニタの表示］**を選択します。ビデオ モニタがオンになったら、［トリマー］ウィンドウでメディア ファイルをクリックし、**［ビデオ フレームの表示］**を選択して、トリマーのタイムラインでビデオ フレームを表示または非表示にできます。

- トリマーのカーソル位置を外部モニタで表示するには、**［外部モニタでトリミング］**ボタン をクリックします。

  トリマーと［ビデオ プレビュー］ウィンドウで外部モニタが有効になっていると、フォーカスによって外部モニタに送信されるソースが決定されます。［トリマー］ウィンドウ内でマウス ボタンをクリックすると、そのビデオが外部モニタに送信されます。タイムラインまたはトラック リストでクリックすると、そのビデオが外部モニタに送信されます。

［ビデオ フレームの表示］がオンになっている場合は、［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［↑］キーを押すと、ビデオにより多くのスペースが与えられます。［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［↓］キーを押すと、オーディオにより多くのスペースが与えられます。また、オーディオまたはビデオのタイムラインを右クリックし、ショートカット メニューから**［ビデオを高くする］**、**［オーディオを高くする］**、または**［ビデオとオーディオを同じ高さにする］**を選択することもできます。

マルチチャンネル／マルチストリーム オーディオ オプションを選択する

トリマーでマルチチャンネルまたはマルチストリーム オーディオの操作を行っている場合、イベントの作成時に、マルチチャンネル／マルチストリーム オーディオをタイムラインに追加するかどうかを指定することができます。

トリマーでオーディオ波形を右クリックし、**［すべてのストリームとチャンネルを使用］**を選択すると、Vegas Pro でどのオーディオ ストリームおよびチャンネルを使用するかを決定できます。

- サラウンド AC3 または Windows Media を使用している場合、ステレオ プロジェクトにメディアを追加するときは、ステレオ ダウンミックス ストリームが使用されます。メディアを 5.1 サラウンド プロジェクトに追加するときは、サラウンド ストリームが使用されます。
- その他の場合は、すべてのストリームとすべてのチャンネルがタイムラインに追加されます。

［すべてのストリームとチャンネルを使用］が選択されていなければ、トリマーに表示されるストリームとチャンネルだけがタイムラインに追加されます。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブの**［ステレオをデュアルモノラルとしてインポートする］**チェック ボックスがオンの場合、2 チャンネル オーディオ ファイルは、別々のトラックに別々のモノラル オーディオ イベントとしてタイムラインに追加されます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

オーディオ イベントはグループ化され、メディアの追加によって作成されたトラックは左右にパンされます。トリマーの波形を右クリックして、**［チャンネル］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択すると、そのイベントで使用するチャンネルを選択できます。

［トリマー］ウィンドウで、フレームごとに移動する

［トリマー］ウィンドウでビデオ ファイル内を移動すると、カーソルの下部にサムネイル画像として、カーソルがある時間のフレームが正確に表示されます。［←］キーおよび［→］キーを使用すると、フレーム レベルで編集できます。

また、**［前のフレーム］**ボタン と**［次のフレーム］**ボタン をクリックすると、［トリマー］ウィンドウ内でフレーム間を移動できます。

カーソルを複数のフレームに移動するには、**［前のフレーム］**ボタンおよび**［次のフレーム］**ボタンをクリックして押したままにします。

データの選択

次のアクションから任意のものを実行して、［トリマー］ウィンドウでデータを選択します。

- トランスポート コントロールを使用して、メディア ファイルを再生します。I または [を押して、選択の開始位置をマークし、O または] を押して、選択の終了位置をマークします。
- ［トリマー］ウィンドウでドラッグし、データの範囲を選択します。
- 選択の開始と終了のタイムコードが既知の場合は、［トリマー］ウィンドウの下部のボックスをダブルクリックして、タイムコード値を入力します。

メディアのオーディオまたはビデオ部分だけを選択するには、その部分を右クリックしてショートカット メニューから**［オーディオのみ選択］**または**［ビデオのみ選択］**するか、［Tab］キーを押すか、または［Shift］キーを押しながら［Tab］キーを押して、［オーディオのみ選択］、［ビデオのみ選択］、または［ビデオとオーディオの選択］を切り替えることができます。

トリマーのショートカット メニューで**［ビデオ フレームの表示］**がオンになっている場合は、［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［↑］キーを押すと、ビデオにより多くのスペースが与えられます。［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［↓］キーを押すと、オーディオにより多くのスペースが与えられます。また、オーディオまたはビデオのタイムラインを右クリックし、ショートカット メニューから**［ビデオを高くする］**、**［オーディオを高くする］**、または**［ビデオとオーディオを同じ高さにする］**を選択することもできます。

タイムラインへのメディアの追加

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブの**［ステレオをデュアルモノラルとしてインポートする］**チェック ボックスがオンの場合、2 チャンネル オーディオ ファイルは、別々のトラックに別々のモノラル オーディオ イベントとしてタイムラインに追加されます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

オーディオ イベントはグループ化され、メディアの追加によって作成されたトラックは左右にパンされます。トリマーの波形を右クリックして、**［チャンネル］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択すると、そのイベントで使用するチャンネルを選択できます。

タイムラインへの選択のドラッグ

1. ［トリマー］ウィンドウで、メディア ファイルを開きます。
2. 使用するファイルの一部を選択します。
3. 選択を対象となるトラックにドラッグします。選択がトラック上の新しいイベントになります。メディア ファイルに、オーディオとビデオの両方が含まれる場合、それぞれ別のトラックに配置されます。

スリー ポイント編集

1. ［トリマー］ウィンドウで、メディア ファイルを開きます。
2. 選択範囲を作成するメディア ファイルでインとアウトのポイントをマークします。
   a. トリマーの**［再生］**ボタン をクリックして再生を開始するか、トリマーのタイムライン上でクリックし、カーソルを置きます。
   b. [または I を押して、選択の開始をマークします。
   c.] または O を押して、選択の終了をマークします。

   また、タイムラインの 2 つのポイントと、トリマーの 1 つのポイントを選択しても、スリーポイント編集を行えます。このモードでは、リップル編集は適用されません。
3. カーソルを、イベントを追加するタイムラインに配置します。
4. **［カーソルの後にタイムラインを追加］**ボタン をクリックして、現在選択されているトラックで、選択した範囲をカーソル位置の後に挿入します。または、**［カーソルの前にタイムラインを追加］**ボタン をクリックして、選択した範囲をカーソルの前に挿入します。

フォーポイント編集（トリマーの選択を使用して、タイムラインの選択に合わせる）

1. ［トリマー］ウィンドウで、メディア ファイルを開きます。
2. 使用するファイルの一部を選択します。

3. トリマーの選択範囲を使用する部分を、タイムライン上で選択します。

4. **［合わせる］**ボタン をクリックします。トリマーの選択範囲は、タイムラインの選択範囲に応じて時間圧縮されるか、ストレッチされます。

タイムライン イベントをトリマーの選択で上書きする

トリマーは、標準ではタイムライン上でパンチイン編集を行います。つまり、タイムラインにメディアを追加すると、トリマーによって作成されたイベントが、タイムライン上の既存のイベントにオーバーレイされます。元になったイベントを変更せずに、トリマーで作成したイベントを削除または移動することができます。

トリマーからイベントを作成するときにタイムラインのコンテンツを置換するには、**［タイムラインの上書きを有効にする］**ボタン を選択します。**［タイムラインの上書きを有効にする］**が選択されている場合は、リップル編集は使用できません。

トリマー履歴リストを使用する

［トリマー］の上部にあるドロップダウン ボックスが、［トリマー］で開かれたファイルとイベントを一覧表示します。

最近使用されたファイルを開くには、ファイル名をトリマー履歴のドロップ ダウン リストから選択します。

リストをソートするには、**［トリマー履歴のソート］**ボタン をクリックします。ドロップダウン リストに表示されているファイルをアルファベット順でソートします。アルファベット順と逆にソートする場合は、［Ctrl］キーを押しながら、**［トリマー履歴のソート］**ボタンをクリックします。

リストをクリアするには、**［トリマー履歴のクリア］**ボタン をクリックします。履歴のドロップダウン リストのすべてのファイルが削除されます。

リストから 1 つのファイルのみを削除するには、**［トリマー履歴から現在のメディアを削除］**ボタン をクリックします。メディア ファイルがトリマー履歴のドロップダウン リストから削除され、［トリマー］ウィンドウが空白になります。

トリマーでのマーカーとリージョンを使用する

マーカーまたはリージョンの追加

1. カーソルを配置し、［トリマー］ウィンドウで選択をします。

2. ［M］キーを押して（または、**［マーカーの挿入］** をクリックして）マーカーを配置するか、［R］キーを押して（または、**［リージョンの挿入］** をクリックして）リージョンを配置します。

   トリマー マーカーとリージョンは、タイムラインのマーカーおよびリージョンと同じように機能します。

トリマー マーカーとリージョンの保存

［マーカー／リージョンの保存］ボタン をクリックします。トリマーのすべてのマーカーとリージョンは、ファイルに保存されます。

マーカーとリージョンをファイルに自動的に保存する場合、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブの**［トリマーのマーカーとリージョンをメディア ファイルと一緒に自動的に保存する］**チェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

注：

- 読み取り専用のファイルや、Vegas Pro がレンダリングできないファイルの種類には、マーカーとリージョンを保存できません。マーカーとリージョンを保存できない場合、**［マーカー／リージョンの保存］**ボタンは使用できません。
- 選択されたファイルの種類がマーカーを保存できない場合は、Vegas Pro は、メタデータを .sfl 拡張子（メディア ファイルと同じベース名を使用）の付いた外部ファイルに保存します。

イベント内のメディア マーカーおよびリージョンの表示

［表示］メニューから、**［イベント メディア マーカー］**を選択すると、メディア ファイルに保存されているマーカー（XDCAM エッセンス マークを含む）とリージョンの表示を切り替えることができます。これらのマーカーは、メディア ファイルを参照しているイベントのタイムラインに表示されます。

メディア マーカーとリージョンは、イベント内では編集できませんが、［トリマー］ウィンドウや外部オーディオ エディタでマーカーやリージョンを編集すると、イベントに変更内容が反映されます。

［トリマー］ウィンドウに表示されたメディア マーカー/リージョン

イベントに表示されたメディア マーカー/リージョン

ヒント：

- イベントのマーカー ラベルの表示を切り替えるには、［表示］メニューの**［イベント メディア マーカー］**を選択し、サブメニューから**［マーカー ラベルの表示］**を選択します。
- メディア マーカーが表示されている場合は、カーソルを配置するスナップ ポイントとして使用できます。また、［オプション］メニューで**［マーカーにスナップ］**を選択している場合は、エッジ トリミング用のスナップ ポイントとして使用できます。メディア ファイルのフレーム レートがプロジェクトのフレーム レートと一致していない場合は、スナップの後でフレーム クオンタイズが行われます（［オプション］メニューで**［フレーム単位にクオンタイズ］**が選択されている場合）。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"および144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。

外部オーディオ エディタでオーディオを開く

オーディオ波形を右クリックし、**［オーディオ エディタで開く］**をクリックして、選択したオーディオ エディタを起動し、オーディオ イベントまたはファイルのオーディオ部分を開きます。

デフォルトのサウンド エディタを変更するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブの**［使用するオーディオ エディタ］**ボックスの横の**［参照］**ボタンをクリックします。

サブクリップの使用

サブクリップの作成

1. ［トリマー］ウィンドウで選択範囲を作成します。
2. **［サブクリップの作成］**ボタン をクリックします。［サブクリップの作成］ダイアログ ボックスが表示されます。

   イベントの一部のみを再生するようにイベントがトリミングまたは分割されている場合は、タイムラインのイベントを右クリックしてショートカット メニューで**［サブクリップの作成］**を選択し、メディア ファイルの該当部分を使用してサブクリップを作成することもできます。

3. **［名前］**ボックスに、［プロジェクト メディア］ウィンドウでサブクリップの特定に使用する名前を入力します。デフォルトで、ファイル名にサブクリップ番号が追加されます。
4. サブクリップをプロジェクトに追加した際に逆方向に再生する場合、**［逆方向］**チェック ボックスをオンにします。

5. **［OK］**をクリックして、サブクリップを作成します。［プロジェクト メディア］ウィンドウ経由でサブクリップからイベントを作成できます。

サブクリップの親メディアでの選択

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウでサブクリップを右クリックし、ショートカット メニューで**［トリマーで開く］**をクリックします。
2. ［トリマー］ウィンドウを右クリックし、サブメニューから**［親メディアの選択］**を選択します。サブクリップの元のメディア ファイルがトリマーで開かれ、サブクリップを表すメディアの一部が選択されます。

サブクリップの作成に使用した元のメディア ファイルをトリマーで開く場合は、タイムライン上でイベント（または［プロジェクト メディア］ウィンドウでサブクリップ）を右クリックし、ショートカット メニューの**［トリマーで親メディアを開く］**を選択します。

現在のフレームをクリップボードにコピーする

［トリマー］ウィンドウを右クリックし、ショートカット メニューから**［スナップショットをクリップボードにコピー］**選択すると、現在のフレームをクリップボードにコピーできます。

現在のフレームをファイルとして保存する

［トリマー］ウィンドウを右クリックし、ショートカット メニューから**［スナップショットをファイルに保存］**選択すると、現在のフレームをイメージ ファイルとして保存できます。

［スナップショットをファイルに保存］ダイアログ ボックスが表示され、ファイルの保存形式や保存先を選択できます。ファイルは自動的に［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。

デフォルトでトリマーでファイルを開く

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスで［全般］タブの**［メディア ファイルをダブルクリックすると、トラックではなくトリマーにロードされる］**チェック ボックスをオンにすることで、自動的にファイルを［トリマー］ウィンドウにロードできます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

このチェック ボックスをオンにすると、Vegas Pro の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 ファイルをダブルクリックした際に、イベントが作成されません。代わりに、［トリマー］が表示されて、使用するファイルの一部を選択できます。

イベントの長さの調整

イベントの長さの調整は、以下のどの方法でも行えます。

イベントの開始位置または終了位置をマウスでトリミング

標準ツール を選択した状態で、イベントのエッジのいずれかをドラッグします。

［スナップを有効にする］がオンになっている場合、イベントのエッジはグリッド線またはマーカーにスナップし、**［フレーム単位にクオンタイズ］**がオンになっている場合は、フレームの境界にスナップします。スナップを一時的に無効にするには［Shift］キーを押しながらドラッグしてください。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"および144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。

高速のJ およびL カットのイベント グループを無視するには、［Shift］キーを押しながらイベント エッジをドラッグします。

イベントのエッジをメディア ファイルの端部を越えてドラッグすると、**［ループ］**イベント スイッチがオンの場合はイベントがループし、スイッチがオフの場合はメディア ファイルを越える部分が無音になります。詳しくは、次を参照してください180 ページの"イベントにスイッチを適用"。

カーソル位置でのイベントのトリミング

1. 標準ツール を選択します。
2. トリミングするイベントを選択します。
3. イベントを開始または終了する位置にカーソルを置きます。
4. イベントの開始位置または終了位置のトリミング
   - ［Alt］+［[］キーを押して（または**［編集］** > **［トリミング開始］**を選択して）、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。
   - ［Alt］+［]］キーを押して（または**［編集］** > **［トリミング終了］**を選択して）、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。

キーボード ショートカットを使用したイベント エッジのトリミング

この方法を使用すると、プロジェクト内をすばやく移動してカットを調整し、完全に同期させることができます。外付けのマルチメディア コントローラを使用すると、さらに簡単に操作できます。詳しくは、次を参照してください594 ページの"マルチメディア コントローラの使用"。

1. トリミングしたときにダウンストリーム イベントがリップルされるようにするには、**［自動リップル］**ボタン の順にクリックして自動リップル モードをオンにします。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。
2. トリミングするイベントを選択します。
3. ［[］か［]］キー（またはテンキーの［7］か［9］キー）を押して、トリミングするイベントの端にカーソルを移動します。［[］キーまたは［7］キーを押すと、イベントの先頭が選択され、前のイベントの端に移動します。［]］キーまたは［9］キーを押すと、イベントの最後が選択され、次のイベントの端に移動します。境界をトリミングするイベントが赤い角かっこで示されます。

4. テンキーの 1 と 3 キー、および 4 と 6 キーを使用して、現在のイベントの境界をトリミングします。
   - 1 ビデオ フレーム左にトリミングするには［1］、1 ビデオ フレーム右にトリミングするには［3］を押します（または［Ctrl］、［Shift］、および［Alt］キーを押しながらマウス ホイールを回します）。
   - 1 スクリーン ピクセル左にトリミングするには 4、1 ピクセル右にトリミングするには 6 を押します（または［Ctrl］+［Shift］キーを押しながらマウス ホイールを回します）。トリミング期間はそのときのズーム率によって異なります。
   - 1 フレーム左に時間圧縮するには Ctrl キーを押しながら 1、1 フレーム右にタイム ストレッチするには 3 を押します。
   - 1 ピクセル左に時間圧縮するには Ctrl キーを押しながら 4、1 ピクセル右にタイム ストレッチするには 6 を押します。
   - 1 フレーム左にスリップ トリミング（イベント エッジによりメディアを移動）するには、Alt キーを押しながら 1、1 フレーム右にスリップ トリミングするには 3 を押します。
   - 1 ピクセル左にスリップ トリミングするには Alt キーを押しながら 4、1 ピクセル右にスリップ トリミングするには 6 を押します。
   - クロスフェードまたはトランジションを 1 フレーム左にスライドする（隣接したイベントのトリミング）には、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら［1］、1 フレーム右にスライドするには［3］を押します。
   - クロスフェードまたはトランジションを 1 ピクセル左にスライドする（隣接したイベントのトリミング）には、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら［4］、1 ピクセル右にスライドするには［6］を押します。

   エッジトリミング モードを終了するにはテンキーの 5 を押します。エッジトリミング モードでない場合にテンキーの［1］、［3］、［4］、および［6］キーを押すと、タイムライン上でイベントがフレーム単位（［1］と［3］キー）またはピクセル単位（［4］と［6］キー）で移動します。

5. 必要に応じて、手順 3 と 4 を繰り返します。

隣接したイベントのトリミング

スライド ツール を使用するか、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら、2 つのイベント間のイベント エッジをドラッグします。マウス ポインタの形状が に変わります。選択されたイベントのエッジと隣接するイベントは、ドラッグした方向に同時にトリミングされます。

高速のJ およびL カットのイベント グループを無視するには、［Shift］キーを押しながらイベント エッジをドラッグします。スライド ツールを使用している場合は、［Shift］キーを押しながらイベント グループを無視します。

イベントの選択部分以外のすべての部分のトリミング

1. タイムライン選択を行う場合はドラッグします（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］メニューから**［トリミング］**を選択します。選択されていないすべてのデータが削除されます。詳しくは、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。

イベントのタイム ストレッチ

オーディオ イベントをタイム ストレッチするときの処理品質は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブの**［リサンプリングとストレッチの品質］**の設定によって決まります。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

イベントの内容を変更せずに長さを変更するには、タイム ストレッチ/圧縮ツール を使用するか、［Ctrl］キーを押しながらイベントの左右どちらかのエッジをドラッグします。マウス ポインタの形状が に変わります。ストレッチの際にオーディオ イベントのピッチを保持するかどうかを指定するには、［イベント プロパティ］ダイアログ ボックスの**［タイム ストレッチ/ピッチ シフト］**のコントロールを使用します。

ビデオ イベントのエッジをドラッグすると、ビデオ フレームの間に、イベントがストレッチされたことを示すジグザグの線が表示されます。

タイム ストレッチ/圧縮ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。を参照してください。

［表示］メニューから**［アクティブなテイク情報］**を選択すると、オーディオ イベントの右下隅に、ストレッチ後の再生レートを表すパーセント値が表示されます。メディアに既知のテンポがある場合は、ストレッチされた量の後に、有効な再生テンポ（ストレッチ後）が括弧付きで記載されます。

イベントのスリップ トリミング

スリップ ツール を使用するか、［Alt］キーを押しながら、イベントの左右どちらかのエッジをドラッグします。スリップトリミング カーソル が表示されます。

イベントの端をドラッグすると、反対側の端は固定されたまま、ドラッグしている端からメディアがトリミングされます。

ヒント：

- スリップ ツールを使用して［Shift］キーを押したままにするか、［Alt］キーと［Shift］キーを押しながら、イベントの任意の部分をドラッグして右のエッジをスリップトリミングします。イベントの左のエッジはタイムラインに固定されたままで、メディアはイベントの左のエッジからスリップします。このスリップ モードは、最後のフレームを変えずにイベントをスリップしたい場合に便利です。

- 分割トリミング ツール を使用するか、［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し、クリックした箇所で分割して、ドラッグする方向にイベントをトリミングします（消去モード）。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。

  スナップ設定が有効な場合は、［Shift］キーを押したまま操作することで一時的に設定を無効にすることができます。ドラッグ中に Shift キーを離すと、利用可能なスナップ ポイントにイベントをスナップできます。

  分割トリミング ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。を参照してください。

- メディアをスリップする際、イベントのすべてのテイクをスリップするには、［オプション］メニューから**［すべてのテイクをスリップ］**を選択します。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

スリップ ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。を参照してください。

拡張編集モード

拡張編集モードは、エッジトリミングと A／B ロール編集の優れた機能を使って、素早く正確なイベント トリミング方法を提供します。

1. 編集するイベントを選択します。
2. 拡張編集モードに入るには、以下のいずれかの操作を実行します。
   - **［編集］** > **［選択］** > **［拡張編集モードに入る］**を選択します。
   - テンキーの［5］を押します。
   - イベント エッジをダブルクリックします。

   拡張編集モードでは、境界をトリミングするイベントに赤い角かっこが表示され、トラックが A／B ロールに表示されます。編集ポイントの前のイベントは A ロールに、それ以降のイベントは B ロールに表示されます。編集できる追加フレームは、編集ポイントの反対側に表示されます。

   ［ビデオ プレビュー］ウィンドウには、画面分割プレビューが表示され、編集ポイントの両側のフレームをモニタできます。

3. 編集ポイントのイベント エッジをドラッグするか、テンキーの［1］と［3］キー、および［4］と［6］キーを使用して、現在のイベントの境界をトリミングします。

   - 隣接したイベントをトリミングするには、2 つのイベント間のトランジション／クロスフェードをドラッグするか、トラック レイヤー間のカット矢印をドラッグします。両方のイベント エッジに赤い角かっこが付き、両方のイベントがトリミングされていることを示します。隣接したイベントをトリミングするには、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながらイベント エッジをドラッグすることもできます。
   - 1 ビデオ フレーム左にトリミングするには［1］、1 ビデオ フレーム右にトリミングするには［3］を押します（または［Ctrl］、［Shift］、および［Alt］キーを押しながらマウス ホイールを回します）。
   - 1 スクリーン ピクセル左にトリミングするには 4、1 ピクセル右にトリミングするには 6 を押します（または［Ctrl］+［Shift］キーを押しながらマウス ホイールを回します）。トリミング期間はそのときのズーム率によって異なります。
   - 1 フレーム左に時間圧縮するには Ctrl キーを押しながら 1、1 フレーム右にタイム ストレッチするには 3 を押します。

- 1 ピクセル左に時間圧縮するには Ctrl キーを押しながら 4、1 ピクセル右にタイム ストレッチするには 6 を押します。
- 1 フレーム左にスリップ トリミング（イベント エッジによりメディアを移動）するには、Alt キーを押しながら 1、1 フレーム右にスリップ トリミングするには 3 を押します。
- 1 ピクセル左にスリップ トリミングするには Alt キーを押しながら 4、1 ピクセル右にスリップ トリミングするには 6 を押します。
- クロスフェードまたはトランジションを 1 フレーム左にスライドする（隣接したイベントのトリミング）には、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら［1］、1 フレーム右にスライドするには［3］を押します。
- クロスフェードまたはトランジションを 1 ピクセル左にスライドする（隣接したイベントのトリミング）には、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら［4］、1 ピクセル右にスライドするには［6］を押します。

拡張編集モードを終了するにはテンキーの［5］を押します。拡張編集モードでない場合は、テンキーの［1］、［3］、［4］、［6］を押すと、タイムライン上でイベントがフレーム単位（［1］と［3］キー）またはピクセル単位（［4］と［6］キー）で移動します。

4. 次のいずれかの方法で次の編集ポイントを素早く選択できます。
   - タイムラインで別のイベント エッジをクリックします。
   - A と B のロールの間のインジケータをクリックします。

   - ［[］か［]］キー（またはテンキーの［7］か［9］キー）を押して、トリミングするイベントの端にカーソルを移動します。
5. 必要に応じて、手順 3 と 4 を繰り返します。
6. 拡張編集モードを終了して前のウィンドウ レイアウトに戻るには、以下のいずれかの操作を行います。
   - **［編集］** > **［選択］** > **［拡張編集モードを終了する］**を選択します。
   - テンキーの［5］を押します。
   - イベント エッジをダブルクリックします。
   - ［Esc］キーを押します。

詳しくは、次を参照してください1 ページの610 ページの"ウィンドウ レイアウトの保存と呼び出し"

イベントのスリップとスライド

スリップやスライドのイメージを把握するために、イベントを、メディア ファイルを表示するウィンドウと考えてみてください。このウィンドウは、メディア ファイルの全体または一部のセクションを表示します。ウィンドウにメ

ディア ファイルの一部のみが表示されている場合、イベントによって再生されるメディアを調整するには、ウィンドウを移動するか、メディア自体を移動します。

- イベントをスリップすると、イベントのタイムライン上の位置は変わりませんが、メディア ファイルはドラッグした方向に移動します。
- イベントをスライドすると、メディア ファイルのタイムライン上の位置は変わりませんが、イベントはドラッグした方向に移動します。

メディアをスリップする際、イベントのすべてのテイクをスリップするには、［オプション］メニューの**［すべてのテイクをスリップ］**が選択されていることを確認してください。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

イベント内容のシフト（スリップ）

スリップ ツール を使用するか、［Alt］キーを押しながらイベントをドラッグします。スリップ カーソル が表示されます。

イベントのドラッグに合わせて内容はシフトしますが、イベント自体は移動しません。このテクニックは、イベントの長さと位置を維持したまま、イベントがソース メディア ファイルの別のセクションが再生されるようにしたい場合に使用します。

スリップ ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。

イベントのスリップ トリミング

スリップ ツール を使用するか、［Alt］キーを押しながら、イベントの左右どちらかのエッジをドラッグします。スリップトリミング カーソル が表示されます。

イベントの端をドラッグすると、反対側の端は固定されたまま、ドラッグしている端からメディアがトリミングされます。

ヒント：

- スリップ ツールを使用して［Shift］キーを押したままにするか、［Alt］キーと［Shift］キーを押しながら、イベントの任意の部分をドラッグして右のエッジをスリップトリミングします。イベントの左のエッジはタイムラインに固定されたままで、メディアはイベントの左のエッジからスリップします。このスリップ モードは、最後のフレームを変えずにイベントをスリップしたい場合に便利です。
- 分割トリミング ツール を使用するか、［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し、クリックした箇所で分割して、ドラッグする方向にイベントをトリミングします（消去モード）。

  スナップ設定が有効な場合は、［Shift］キーを押したまま操作することで一時的に設定を無効にすることができます。ドラッグ中に Shift キーを離すと、利用可能なスナップ ポイントにイベントをスナップできます。

  分割トリミング ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。
- メディアをスリップする際、イベントのすべてのテイクをスリップするには、［オプション］メニューから**［すべてのテイクをスリップ］**を選択します。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

スリップ ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。

イベントのスライド

スライド ツール を使用するか、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながらイベントをドラッグします。スライド カーソル が表示されます。

ドラッグすると、メディアのトラック上での相対的な位置は維持されたまま、イベントが移動します。このテクニックは、イベントの長さを維持したまま、イベントがソース メディア ファイルの別のセクションで、プロジェクトの別の位置に再生されるようにしたい場合に使用します。

スライド ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。

クロスフェードまたはトランジションのスライド

スライド ツール を使用するか、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら、2 つのイベントが重なる領域をドラッグします。スライド カーソル が表示されます。

ドラッグすると、メディアの相対位置をトラック上で維持したまま、クロスフェードの位置が変わり、イベントのエッジがドラッグした方向に効果的にトリミングされます。この方法は、隣接する 2 つのイベントの長さを維持したまま、トランジションの発生位置を前後に移動する場合に使用できます。

スライド ツールについて詳しくは、17 ページの"編集ツール"。

オーディオ/ビデオの同期オフセットの修復

オーディオ イベントとビデオ イベント（つまりマルチチャンネル オーディオ ファイルのイベント）が揃っていない場合、Vegas Pro では、タイムライン上のイベントがハイライトされ、同期に問題があることが一目でわかります。

イベントが同期しているかどうかは、グループ化およびオーバーラップされたイベントの比較によって判別されます。

- グループ内のイベントは、同じメディアから作成された、同じグループ内の他のイベント (メディアの種類が逆のもの) と比較され、最もオーバーラップが大きいイベントを使用して同期の計算が行われます。イベントのオーバーラップがない場合は、最も近いイベントを使用して同期の計算が行われます。
- グループ化されていないイベントは、同じメディアから作成されたイベント (メディアの種類が逆のもの) と比較され、最もオーバーラップが大きいイベントを使用して同期の計算が行われます。イベントのオーバーラップがない場合は、同期オフセットは表示されません。

  以下の例では、オーバーラップしているオーディオとビデオはいずれも KayakandWhale 001.avi から作成されており、同期を判別するためにこれらが比較されます。

［表示］メニューから**［アクティブなテイク情報］**を選択すると、オフセットの量が表示されます。タイムラインの解像度を下回る非常に小さいオフセットは、0.00 と表示されます。オフセット量を表示するには、プロジェクトのタイム形式を［サンプル］に設定します。詳しくは、607 ページの"タイム ルーラー"。を参照してください。

同期を修復するには、同期するオーディオ イベントまたはビデオ イベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［同期］**を選択し、サブメニューから次のいずれかのコマンドを選択します。

項目	説明
移動単位	クリックしたイベントを移動することによって、対応するオーディオ イベントまたはビデオ イベントと同期させます。 上記の例では、オーディオ イベントを右クリックして［**同期**］ > ［**移動単位**］の順に選択すると、オーディオ イベントが左に移動します。 ビデオ イベントを右クリックして［**同期**］ > ［**移動単位**］の順に選択すると、ビデオ イベントが右に移動します。
スリップで	クリックしたイベントの内容をスリップすることによって、オーディオとビデオを同期させます。イベントは移動しませんが、右クリックしたイベントの内容が前または後にシフトして、同期が復元されます。 スリップについて詳しくは、167 ページの"イベントのスリップとスライド"。を参照してください。

イベント エンベロープ

オーディオ イベントとビデオ イベントにエンベロープを適用することにより、時間とともに設定を変更できます。

- オーディオ イベント エンベロープでは、イベントのフェードイン、フェードアウト、および全体のレベルを制御できます。
- ビデオ イベント エンベロープでは、イベントのフェードイン、フェードアウト、不透明度、およびベロシティを制御できます。

エンベロープは、適用されているトラックに固有です。イベント固有のエンベロープは、トラック フェーダーの後で計算されます。

選択されたイベントのフェードの長さを表示するには、［表示］メニューから［**イベント フェードの長さ**］を選択します。

オーディオ イベントのボリューム調整

1. オーディオ イベントの上にカーソルを置きます。
2. エンベロープ カーソル（）に変わったら、ボリューム ラインを必要なレベルまでドラッグします。ラインをドラッグすると、イベントのゲインが dB 単位で表示されます。

ヒント：

- ［Ctrl］キーを押しながら（またはマウスを右クリックしながら）エンベロープのサステイン部分をドラッグすると、値を微調整できます。
- 複数のイベントを選択している場合は、すべての選択イベントのゲインが同時に調整されます。

オーディオ イベントのフェード イン/アウト

1. オーディオ イベントの左上隅または右上隅で、カーソルの形状が に変わる位置を探します。

自動クロスフェードが有効になっているときは、重なっているイベント間のフェードを調整することはできません。詳しくは、次を参照してください140 ページの"自動クロスフェード"。

2. イベントの角をクリックしてドラッグし、フェードを作成します。

フェードを削除するには、フェード カーブの終端をイベントのエッジまでドラッグします。

複数のイベントを選択している場合は、すべての選択イベントのフェードが同時に調整されます。

ビデオ イベントの不透明度の調整

不透明度エンベロープによりイベントの透明度を設定し、背景にフェードインさせることができます。この背景は、他のビデオ イベントでも背景色でもかまいません。

コンポジットについて詳しくは、393 ページの"コンポジットとマスク"。

1. ビデオ イベントの上にカーソルを置きます。
2. エンベロープ カーソル（）に変わったら、不透明度ラインを必要なレベルまでドラッグします。ラインをドラッグすると、イベントの不透明度がパーセント単位で表示されます。不透明度を下げると、イベントの透明度が上がります。

ヒント：

- ［Ctrl］キーを押しながら（またはマウスを右クリックしながら）ドラッグすると、エンベロープを微調整することができます。
- 複数のイベントを選択している場合は、すべての選択イベントの不透明度が同時に調整されます。

ビデオ イベントのフェード イン/アウト

ビデオ イベントの先頭と末尾で不透明度を調整して、背景にフェードイン、または背景からフェードアウトさせることができます。この背景は、他のビデオ イベントでも背景色でもかまいません。

コンポジットについて詳しくは、393 ページの"コンポジットとマスク"。

1. ビデオ イベントの左上隅または右上隅で、カーソルの形状が に変わる位置を探します。

   自動クロスフェードが有効になっているときは、重なっているイベント間のフェードを調整することはできません。詳しくは、次を参照してください140 ページの"自動クロスフェード"。

2. イベントの角をクリックしてドラッグし、フェードを作成します。

フェードを削除するには、フェード カーブの終端をイベントのエッジまでドラッグします。

複数のイベントを選択している場合は、すべての選択イベントのフェードが同時に調整されます。

ビデオ イベントのベロシティの調整

ベロシティ エンベロープを使用すると、ビデオ イベントの速度を時間と共に変更できます。例えば、ベロシティ エンベロープを使用してクリップをスロー モーションで再生することができます。

プロジェクト内の各ビデオ イベントには特定の長さがあり、これはベロシティ エンベロープを調整しても変更されません。そのため、10 秒のビデオ イベントの速度を 50% 下げると、ビデオのうち 5 秒だけが表示されます。また、速度を 200% に上げると、10 秒のビデオが 5 秒間で表示されます。イベントの残り 5 秒は、最後のフレームのフリーズで埋められるか、メディア ファイルのビデオ コンテンツがさらに 10 秒再生されます。

1. ビデオ 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**［エンベロープの挿入/削除］**を選択し、サブメニューから**［ベロシティ］**を選択します。ベロシティ エンベロープはイベント上に描かれます。

2. イベントの再生速度を上げるにはエンベロープを上にドラッグし、速度を下げるには下にドラッグします。

ヒント：

- エンベロープ ポイントを右クリックしてショートカット メニューからコマンドを表示し、100% リバース速度再生から 0% 再生（フリーズ フレーム エフェクト）、最大 300%（3 倍速）再生までのベロシティー プリセットから選択します。
- ベロシティ エンベロープをマイナスの値に設定すると、イベントがリバース再生されます。ビデオ イベントがリバースされるのは、リバースできるメディアがある場合のみです。イベントは、メディア ファイルの先頭より前にリバースすることはできません。リバースされたイベントは、最初のフレームまで逆方向に再生された後、イベントの終わりまでそのフレームで停止します。

トランジション進行状況エンベロープの追加

通常、トランジションは、トランジションの長さ全体の 0% から 100% まで直線的に進行します。トランジション進行状況エンベロープでは、個々のトランジションの一時停止、逆転、および繰り返しなどを行って、トランジションを自由にコントロールできます。

1. トランジションを選択します。
2. ［挿入］メニューの**［ビデオ エンベロープ］**を選択し、サブメニューの**［トランジション進行状況］**を選択します。トランジションにエンベロープが追加されます。
3. ポイントを追加し、必要に応じてフェード カーブを調整します。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

   以下の例では、トランジションの開始後、50% まで進行してから方向を逆転し、その後終了します。

フェード カーブの種類の変更

1. フェードしたイベントのエッジで、カーソルの形状が に変わる位置を探します。または、エンベロープ セグメントの上にカーソルを置きます。
2. 右クリックして **［フェードの種類］** ショートカット メニューを表示し、フェードの種類を選択して速度を設定します。

ビデオ クリップの手ブレ補正

［手ブレ補正］プラグインを適用して、カメラの揺れを分析し、ビデオから除去できます。

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウで、手ブレ補正するビデオを選択します。

   長いメディア ファイルの一部だけを使用している場合は、［トリマー］ウィンドウを使用して、メディアの中でプロジェクトに使用される部分だけを含むサブクリップを作成します。サブクリップの手ブレ補正を実行すると、完全なメディア ファイルを手ブレ補正するよりも処理時間が短縮されます。詳しくは、次を参照してください154 ページの"トリマーの使用"。

2. ［ツール］メニューで、**［ビデオ］**を選択し、**［メディア FX］**を選択します（［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディア ファイルを右クリックし、ショートカット メニューの**［メディア FX］**を選択します）。プラグイン チューザーが表示されます。

3. プラグイン チューザーで、［手ブレ補正］プラグインを選択して**［追加］**ボタンをクリックします。［メディア FX］ダイアログ ボックスに［手ブレ補正］プラグインが表示されます。

4. **［プリセット］**ドロップダウンから設定を選択するか、必要に応じてダイアログ ボックスでコントロールを調整します。

項目	説明
パン スムージング	このスライダをドラッグして、揺れ（左右および上下の動き）検出の量を調整します。 ほとんどの場合は、プリセットのデフォルトの設定で、適切な精度と処理能力のバランスが得られます。必要に応じて設定値を大きくすると、手ブレ補正の精度が向上します。
手ブレ補正の量	このスライダをドラッグして、チルトとズーム検出の量を調整します。 ほとんどの場合は、プリセットのデフォルトの設定で、適切な精度と処理能力のバランスが得られます。必要に応じて設定値を大きくすると、手ブレ補正の精度が向上します。
ローリング シャッター補正	ローリング シャッターによる歪み（水平方向への移動時）や伸張／圧縮（垂直方向への移動時）を補正する場合は、このチェック ボックスをオンにします。

5. **［適用］**をクリックします。ビデオが分析され、手ブレ補正がメディアに適用されます。

手ブレ補正を削除するには、［プロジェクト メディア］でメディア ファイルを右クリックし、ショートカット メニューの**［メディア FX］**を選択します。［手ブレ補正］プラグインをバイパスするか、メディアのエフェクト チェーンから削除できます。

イベントのリバース

リバースしたイベントは、バックワード ギター ソロに最適です。時間が逆転する効果を作り出すなど、アイデア次第でさまざまな利用法があります。イベントはソース メディアに影響せずに、タイムライン上を逆向きに再生されます。

1. タイムラインでオーディオまたはビデオ イベントを右クリックします。
2. ショートカット メニューから**［逆方向］**を選択します。イベントがタイムライン上でリバースされ、そのイベントに対応するサブクリップが［プロジェクト メディア］ウィンドウで作成されます。サブクリップについて詳しくは、154 ページの"トリマーの使用"。を参照してください。

   リバースされたイベントには矢印が表示されます。

イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用

テイクを使用すると、複数のメディア ファイルを 1 つのイベントに関連付けることができます。

例えば、複数のバージョンの音声イベントや複数のカメラ アングルのビデオ イベントを作成した場合に、すべてのテイクをプロジェクトに保持できます。再生やレンダリングの前に、どのテイクを使用するかを指定することで、プロジェクトの複数のドラフトを単一のプロジェクトファイルに保持できます。

マルチカメラ編集でのテイクの使用については、198 ページの"マルチカメラ ビデオの編集"。を参照してください。

ヒント：

- イベントのコピーをサウンド エディタで開く場合、Vegas Pro ではイベントのコピーが自動的に作成され、イベント内にテイクとして保存されます。詳しくは、次を参照してください184 ページの"イベントのコピーをオーディオ エディタで開く"。
- メディアをスリップする際にイベントのすべてのテイクをスリップするには、［オプション］メニューの**［すべてのテイクをスリップ］**が選択されていることを確認してください。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。

複数のテイクを含むイベントの作成

1. ［プロジェクト メディア］または［エクスプローラ］ウィンドウで、［Ctrl］または［Shift］キーを押しながら、テイクとして使用するメディア ファイルをクリックします。
2. メディア ファイルを右クリックして、タイムライン上にドラッグします。マウス ボタンを離すとショートカット メニューが表示されます。
3. ショートカット メニューから**［テイクとして追加］**を選択します。

   作成されるイベントは 1 つですが、イベントのアクティブ テイクを選択することによって、イベントで再生するメディア ファイルを選択できます。

テイクのイベントへの追加

1. メディア ファイルを右クリックして、［プロジェクト メディア］または［エクスプローラ］ウィンドウからタイムライン上のイベントにドラッグします。マウス ボタンを離すとショートカット メニューが表示されます。
2. ショートカット メニューから**［テイクとして追加］**を選択します。

   メディア ファイルはイベントにアクティブ テイクとして追加され、元のメディア ファイルはプロジェクト内に通常のテイクとして残ります。

イベントからアクティブ テイクを選択

1. テイクを含むイベントを右クリックします。
2. ショートカット メニューから**［テイク］**を選択し、サブメニューから**［アクティブの選択］**を選択します。［テイク チューザー］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 使用するテイクを選択して**［OK］**をクリックします。

   ［テイク チューザー］ダイアログ ボックスで**［再生］** ▶ ボタンと**［停止］** ■ ボタンをクリックして、テイクをプレビューします。

イベントからのアクティブなテイクの削除

［編集］メニューから**［テイク］**を選択し、サブメニューから**［アクティブの削除］**を選択します。

イベントからテイクを削除

1. テイクを含むイベントを右クリックします。
2. ショートカット メニューから**［テイク］**を選択し、サブメニューから**［削除］**を選択します。［テイク チューザー］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 削除するテイクを選択し、**［OK］** をクリックします。

テイクの切り替え

1. テイクを含むイベントを右クリックします。
2. ショートカット メニューから**［テイク］**を選択し、サブメニューから**［次のテイク］**または**［前のテイク］**を選択します。

   ［T］キーを押すか、［Shift］キーを押しながら［T］キーを押して、選択されたイベントの次または前のテイクを選択します。

イベントにアクティブ テイク情報を表示

［表示］メニューの**［アクティブなテイク情報］**を選択して、タイムラインのイベントにおける現在のテイク情報を表示します。

シフト ピッチされたオーディオ イベントは、イベントの左下隅のピッチ シフトの範囲を表示します。メディアに既知のルート音がある場合、括弧内に新しいルートが表示されます。

ストレッチされたオーディオ イベントは、イベントの右下隅にストレッチされた再生レートを示すパーセンテージを表示します。メディアに既知のテンポがある場合は、ストレッチされた量の後に、有効な再生テンポ（ストレッチ後）が括弧付きで記載されます。

同期化されていないオーディオおよびビデオ イベントが、タイムラインでハイライトされ、オフセット量が表示されます。タイムラインの解像度を下回る非常に小さいオフセットは、0.00 と表示されます。オフセット量を表示するには、プロジェクトのタイム形式を［サンプル］に設定します。

詳しくは、次を参照してください170 ページの"オーディオ/ビデオの同期オフセットの修復"および607 ページの"タイム ルーラー"。

イベントのグループ化

イベントを必要な場所にアレンジした後は、グループを作成して、複数のイベントを 1 つにまとめることができます。グループ化すると、編集操作をイベントのグループ全体に適用することができます。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除］**チェック ボックスをオンにすると、イベントの切り取り、コピー、または削除を行ったとき、同じグループ内のすべてのイベントが操作の対象になります。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

イベントのグループの作成

1. グループ化するイベントを選択します。
2. ［編集］メニューの**［グループ］**を選択し、サブメニューから**［新規作成］**を選択します（または［G］キーを押します）。

メディアをタイムラインに追加すると、オーディオとビデオ ストリームのイベントが自動的にグループ化されます。

既存のグループへのイベントの追加

1. 既存のグループのイベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［グループ］**を選択し、サブメニューの**［すべて選択］**を選択して、グループのすべてのメンバーを選択します。
2. ［Ctrl］キーを押しながらグループに追加するイベントをクリックします。
3. 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**［グループ］**を選択し、サブメニューから**［新規作成］**を選択します。

イベントは同時に 1 つのグループにしか入れられません。基本的に、既存のグループにイベントを追加すると古いグループはクリアされ、選択されたすべてのイベントを含む新しいグループが作成されます。

グループからのイベントの削除

削除する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［**グループ**］を選択し、サブメニューから［**グループから削除**］を選択します。イベントはグループから削除されます。

グループのクリア

グループ全体をクリアして、すべてのイベントのグループを解除できます。グループをクリアしても、イベントはプロジェクトから削除されません。

グループのメンバーの 1 つを右クリックし、［**グループ**］を選択し、サブメニューから［**クリア**］を選択します。

一時的なグループ化の無視

グループを削除せずにイベント グループを無効にするには、［**イベント グループを無視**］ボタン をクリックします（または［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら、［U］キーを押します）。

グループ化されたイベントの切り取り、コピー、または削除

1. 切り取る/削除するイベントを選択します。
2. ［編集］メニューの［**グループ**］を選択し、サブメニューから［**すべてを切り取り**］、［**すべてをコピー**］、または［**すべて削除**］を選択します。選択したイベントや選択したイベントとグループ化されているすべてのイベントが削除されるか、クリップボードにコピーされるか、クリップボードに切り取られます。

同期リンクの使用

同期リンクは、一方向のイベント グループのようなものです。リンクされたイベントは、リンク先のイベントと同期した状態に保たれますが、反対方向の同期化は行われません。リンクされたイベントは、リップル編集の影響されるトラックには寄与しません。同期リンクは、その他のオーディオ ミックスやビデオ コンポジット エレメントをプロジェクト内のメイン イベントと同期した状態に保つのに便利です。

リンクされたイベントは、同期されるイベントと上下位置を揃えて、同期されるイベントより短く表示されます。リンクされているイベントを持つイベントを選択すると、リンクされているイベントに紫色の輪郭が表示されます。

この例では、トラック 2 上のイベントがトラック 1 上のイベントにリンクされています。

トラック 1 上のイベントを移動した場合、トラック 2 上のイベントは同期された状態に維持されます。

トラック 2 上のリンクされているイベントは、トラック 1 上のイベントの位置に影響を与えることなく移動できます。

同期リンクの作成

1. リンクするイベントを選択します。
2. 同期されるイベントになる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［**選択したイベントとの同期リンクの作成**］を選択します。

同期リンクの削除

1. 同期リンク内のイベントを選択します。

   同期リンク内の 1 つのイベントを右クリックし、ショートカット メニューから［**同期リンク**］を選択し、サブメニューから［**すべて選択**］をクリックすれば、同期リンク内のすべてのイベントを一度に選択できます。

2. 同期イベントになる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［**選択されたイベントからの同期リンクの削除**］を選択します。

同期リンク内のイベントのリンク解除

1. 同期リンクからリンク解除するイベントを選択します。
2. 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［**同期リンク**］を選択し、サブメニューから［**リンク解除**］を選択します。

同期リンク内のすべてのイベントの選択

1. 同期リンク内の 1 つのイベントを選択します。
2. 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［**同期リンク**］を選択し、サブメニューから［**すべて選択**］を選択します。

イベントにスイッチを適用

イベント スイッチは、タイムライン上のイベントの動作を決定します。

［編集］メニューから、［**スイッチ**］を選択して、サブメニューからイベント スイッチのオンまたはオフを切り替えるコマンドを選択します。

［イベント プロパティ］ダイアログ ボックスで、イベント スイッチを調整することもできます。詳しくは、次を参照してください185 ページの"イベント プロパティの編集"。

1. イベントを選択します。詳しくは、次を参照してください136 ページの"選択範囲の作成とカーソルの配置"。
2. ［編集］メニューから、［**スイッチ**］を選択します（または、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［**スイッチ**］を選択します）。
3. イベントに適用するスイッチの種類を選択します。

スイッチ	説明
ミュート	選択したイベントを再生から除外します。 ミュートされたイベントは、ミュート状態であることを示すため、タイムライン上では暗い色で表示されます。次の例では、中央のイベントがミュートされています。
ロック	移動または編集できないようにイベントをロックします。 編集ツールバーの［**ロック**］ボタン をクリックすると、タイムライン上で選択したイベントをすばやくロック／アンロックできます。
ループ	イベントで［**ループ**］スイッチをオンにすると、イベントの右端を越えてドラッグでき、無音部分を挿入するのではなく、ファイルを繰り返し再生できます。
［フェーズの反転（オーディオのみ)］	サウンド データのフェーズを反転します。単一のファイルでデータを反転しても音は変化しませんが、オーディオ信号のミキシングまたはクロスフェード時にフェーズがキャンセルされるのを防ぐことができます。
ノーマライズ（オーディオのみ）	クリップすることなく、オーディオ イベントのボリュームを最大にします。 選択されたイベントのノーマライズ値を再計算する場合は、［イベント プロパティ］ダイアログ ボックスの［**再計算**］ボタンをクリックして、選択されたイベントのノーマライズ値を決定します。ノーマライズされたイベントをトリミングまたは拡張する場合、適用されていた異なるオーディオレベルに対応できるようにノーマライズが再計算されます。
アスペクト比を維持（ビデオのみ）	ソース メディアとプロジェクトのフレーム サイズの縦横比が異なる場合に、アスペクト比が歪まないように (ビデオ フレームを引き伸ばされないように) します。
［インタレース フリッカーの削減（ビデオのみ）］	このスイッチは、ソース素材がビデオとして開始しなかった場合に便利であり、大変高い空間周波数または時間周波数を含みます。 この種類のメディアのビデオで、レンダリングされた (インタレースされた) 出力を見る場合、このスイッチが適用されていないとエッジがちらついたりして、正しく見ることができない場合があります。 ビデオ カメラを使用せずに作成したインポートされた画像 (写真など) を使用する際や、生成されたメディアやテキストを使用する際に、このスイッチを有効にしてください。 詳しくは、次を参照してください327 ページの"生成されたメディアをプロジェクトに追加"および331 ページの"テキストとタイトルの作成"。

スイッチ	説明
［リサンプリング（ビデオのみ）］	メディア ファイルのフレーム レートがプロジェクトのフレーム レートより低い場合に、ラジオ ボタンを選択して、ビデオ フレームのリサンプリングの方法を指定してください。これは、イベントにベロシティ エンベロープがある場合か、元のメディアのフレーム レートが［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブの**［フレーム レート］**の設定と異なる場合に、発生する可能性があります。 リサンプリングによって、オリジナル フレーム間のクロスフェード エフェクトのように、中間にあるフレームが、ソース フレームから補間されます。これによって、いくつかのインタレースの問題や出力がちらつく問題が解決する場合があります。 ■ **スマート リサンプリング** イベントの計算されたフレーム レートがプロジェクト フレーム レートにマッチせず、プロジェクト フレーム レートが 24 fps 以上の場合のみ、リサンプリングが発生します。 計算されたフレーム レートは、ベロシティ エンベロープ、再生レート、およびアンダーサンプル レートでのイベント スピードへの変更を考慮に入れています。 ■ **強制リサンプリング** フレーム レートや出力フレーム レートにかかわらず、イベントは常にリサンプリングされます。 ■ **リサンプリングの無効化** リサンプリングが発生しません。

オーディオ ストリーム

プロジェクトにマルチストリーム オーディオ ファイルを追加する際には、イベントで使用するストリームを選択できます。

1. オーディオ イベントを選択し、［編集］メニューから**［ストリーム］**を選択します（またはイベントを右クリックし、ショートカット メニューから**［ストリーム］**を選択します）。サブメニューが表示されます。
2. サブメニューからコマンドを選択し、使用するストリームを選択します。

オーディオ チャンネル

Vegas Pro では、変更を加えることなくオーディオ チャンネルを変換できます。チャンネルのミキシング、モノラルへの変換、ステレオ ファイルへのチャンネルのスワップ、またはマルチチャンネル ファイルで使用するチャンネルの選択ができます。

1. オーディオ イベントを選択し、［編集］メニューから**［チャンネル］**を選択します (またはイベントを右クリックし、ショートカット メニューで **［チャンネル］**を選択します)。サブメニューが表示されます。

2. サブメニューからコマンドを選択して、ファイルでのチャンネルの取り扱い方法を指定します。

   マルチチャンネル オーディオを使用するイベントの場合:

項目	説明
チャンネル x	選択するチャンネルからのオーディオを使用してイベントをモノラル ファイルとして取り扱います。
チャンネル x/y	選択するチャンネルからのオーディオを使用してイベントをステレオ ファイルとして取り扱います。

   ステレオ オーディオを使用するイベントの場合:

項目	説明
両方	イベントを通常のステレオ ファイルとして取り扱います。
左のみ	メディア ファイルの左チャンネルを使用してモノラル イベントを作成します。
右のみ	メディア ファイルの右チャンネルを使用してモノラル イベントを作成します。
結合	メディア ファイルのチャンネルをミキシングしてモノラル イベントを作成します。チャンネルのミキシング後、振幅が 2 つに分割されてクリッピングを防ぎます。
スワップ	ステレオ ファイルで左右のチャンネルを交換します。

オーディオ エディタでイベントを開く

Vegas Pro タイムラインは上書き編集を行わない環境であるため、ソフトウェアでどのような編集を行ってもソース ファイルは変更されません。ソース メディア ファイルを変更する編集（上書き編集）は、Sony Creative Software Inc. の Sound Forge ソフトウェアなどのアプリケーションで行うことができます。

［ツール］メニューの**［オーディオ］**を選択し、サブメニューから**［［エディタ名］で開く］**を選択してサウンド編集アプリケーションを起動し、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで指定したエディタを使用して、選択したオーディオ イベントを変更します。

1. 編集するイベントを選択します。

   複数のイベントを選択して、各イベントをサウンド エディタの別々のウィンドウに表示することができます。

2. ［ツール］メニューから**［オーディオ］**を選択し、**［［エディタ名]で開く］**を選択します。イベントのメディアで編集アプリケーションが開きます。

3. ファイルを編集して保存します。

   ファイルを編集して保存した後には、Vegas Pro によって、更新されたファイルは自動的に検出され、プロジェクト内のイベントが更新されます。但し、メディア ファイルの名前と保存先を変更した場合は（［名前を付けて保存］を使用）、編集した（新しい）ファイルを Vegas ソフトウェアにインポートする必要があります。詳しくは、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。

注：

- ネストしたプロジェクトからのオーディオ イベントは、サウンド エディタでは編集できません。詳しくは、次を参照してください65 ページの"プロジェクトのネスト"。
- Vegas Pro を初めてインストールすると、SONY Sound Forge ソフトウェアが検索されます。ソフトウェアが検出された場合、自動的にサウンド エディタとして割り当てられます。Sound Forge ソフトウェアがない場合は、[ユーザ設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブで使用するオーディオ エディタの場所を指定します。

［トリマー］ウィンドウを右クリックし、ショートカット メニューから **［オーディオ エディタで開く］** ボタンを選択して、［トリマー］ウィンドウにあるファイルを編集することもできます。

イベントのコピーをオーディオ エディタで開く

Vegas Pro タイムラインは上書き編集を行わない環境であるため、ソフトウェアでどのような編集を行ってもソースファイルは変更されません。ソース メディア ファイルを変更する編集（上書き編集）は、Sony Creative Software Inc. の Sound Forge ソフトウェアなどのアプリケーションで行うことができます。

［ツール］メニューの **［オーディオ］** を選択し、サブメニューから **［［エディタ名］でコピーを開く］** を選択してサウンド編集アプリケーションを起動し、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで指定したエディタを使用して、選択したオーディオ イベントのコピーに変更を加えます。詳しくは、次を参照してください630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。

1. 編集するイベントを選択します。

   複数のイベントを選択して、各イベントをサウンド エディタの別々のウィンドウに表示することができます。

2. [ツール] メニューの **[オーディオ]** を選択し、**[[エディタ名]でコピーを開く]** を選択します。編集アプリケーションが開き、イベントのメディアのコピーが表示されます。

3. ファイルを編集して保存します。

   サウンド ファイルを編集して保存すると、新しいファイルはイベントのアクティブなテイクとして設定されます。［プロジェクト メディア］ ウィンドウに追加された新しいファイルには、元のファイル名の後にテイク名が付加されます。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

注：

- ネストしたプロジェクトからのオーディオ イベントは、サウンド エディタでは編集できません。
- Vegas Pro を初めてインストールすると、SONY Sound Forge ソフトウェアが検索されます。ソフトウェアが検出された場合、自動的にサウンド エディタとして割り当てられます。Sound Forge ソフトウェアがない場合は、［ユーザ設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで使用するオーディオ エディタの場所を指定できます。

イベント プロパティの編集

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**［プロパティ］**を選択すると、［イベント プロパティ］ダイアログ ボックスを使用してイベントを編集できます。

アクティブなテイクの名前の編集

複数のテイクを録画している場合は、［イベント プロパティ］ダイアログでテイク名を編集できます。

1. 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**［プロパティ］**を選択します。
2. ［オーディオ イベント］タブの**［アクティブなテイク名］**ボックスで、テイクの名前を入力または編集します。
3. **［OK］**をクリックします。

イベント スイッチの変更

1. 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**［プロパティ］**を選択します。
2. ［オーディオ イベント］または［ビデオ イベント］タブで、使用するスイッチを選択します。

   詳しくは、次を参照してください180 ページの"イベントにスイッチを適用"。
3. **［OK］**をクリックします。

オーディオ イベントのタイム ストレッチまたはピッチシフト

オーディオ イベントをタイム ストレッチするときの処理品質は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブの**［リサンプリングとストレッチの品質］**の設定によって決まります。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

タイムラインからの編集

1. イベントを選択します。
2. ピッチを調整するには、キーボード（テンキーではない）の［+］と［-］のキーを使用します。

キー	結果
=	ピッチを 1 半音上げます。
Ctrl++	ピッチを 1 セント上げます。
Shift++	ピッチを 1 オクターブ上げます。
Ctrl+Shift+=	ピッチをリセットします。
-	ピッチを 1 半音下げます。
Ctrl+-	ピッチを 1 セント下げます。
Shift+-	ピッチを 1 オクターブ下げます。
Ctrl+Shift+-	ピッチをリセットします。

［表示］メニューで**［アクティブなテイク情報］**が選択されている場合、イベントの左下隅にイベントのピッチ シフトが表示されます。メディアに既知のルート音がある場合、括弧内に新しいルートが表示されます。

［イベント プロパティ］ダイアログ ボックスでの編集

1. 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**［プロパティ］**を選択します。
2. ［オーディオ イベント］タブで、**［方法］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

設定	説明
なし	タイム ストレッチとピッチ シフトをオフにします。

設定	説明
élastique	élastique は、zplane.development の技術を使用しており、高度なリアルタイムのタイムストレッチ機能とピッチシフト機能が提供されます。 また、サウンドの特徴的なレゾナンス周波数であるクリップのフォルマントを維持したり変化させたりすることもできます。 a. 使用するメディアに最適なストレッチ方法を選択するには、**［ストレッチの属性］**ドロップダウン リストから設定を選択します。 ◦ **Pro** - 最も高品質のストレッチが提供されますが、より多くの RAM と CPU パワーを必要とします。 ◦ **エフィシェント** - リソースの消費を抑えながら、高品質の和音オーディオのタイムストレッチを行うことができます。 ◦ **［ソロ（モノフォニー）］**または**［ソロ（スピーチ）］** – システム リソースにほとんど影響を与えずに標準品質のモノラル オーディオを提供します。 b. **［新しい長さ］**ボックスに希望のイベントの長さを入力します。 参考として、イベントの元の長さが**［元の長さ］**ボックスに表示されます。 c. **［ピッチの変更］**ボックスに、希望のピッチ シフト（半音単位）を入力します。 ピッチを変更せずにイベントの長さを変更する場合は、ボックスに「0」を入力します。 イベントの新しいテンポに応じてピッチを決定する場合は、**［ストレッチにロック］**ボックスをオンにします。例えば、イベントのテンポを 2 倍にすると、ピッチが 1 オクターブ上がります。 d. **［ストレッチの属性］**ドロップダウン リストで élastique Pro モードを選択した場合、**［フォルマントシフト］**ボックスに値を入力してイベントのフォルマントを調整できます。 このオプションは、**［フォルマントを保つ］**チェック ボックスがオンになっている場合にのみ使用できます。 フォルマント シフトは、ピッチを変えずにボーカル パフォーマンスのトーンを深める場合に使用できます。 フォルマント シフト量は、ピッチ シフトの補間に必要なオフセットに加え、音色を変化させるための半音の数を示します。例えば、0.000 をフォルマント補正に適用するとシフトは追加されませんが、-7.000 をフォルマント補正に適用すると 7 半音深くなります。

設定	説明
クラシック	イベントの新しい長さを指定して、オーディオをタイム ストレッチします。 ピッチ シフト量を指定するか、ピッチをタイム ストレッチに対してロックすることができます。 a. **［新しい長さ］**ボックスに希望のイベントの長さを入力します。 b. **［ピッチの変更］**ボックスに、希望のピッチ シフト（半音単位）を入力します。 ピッチを変更せずにイベントの長さを変更する場合は、ボックスに「0」を入力します。 タイム ストレッチの量に応じてピッチを決定する場合は、**［ストレッチにロック］**ボックスをオンにします。例えば、イベントの長さを 2 倍にすると、ピッチが 1 オクターブ上がります。 c. **［ストレッチの属性］**ドロップダウン リストから設定を選択し、劣化を防ぐためにファイルを分割またはクロスフェードする方法を指定します。音源に応じて、さまざまな種類のクロスフェードを試してみるとよいでしょう。
ACID	ACIDized ループを使用している場合、新しいテンポを指定してオーディオをタイム ストレッチすることができます。 ピッチ シフト量を指定するか、ピッチをタイム ストレッチに対してロックすることができます。 a. **［新しいテンポ］**ボックスに希望のイベントの長さを入力します。 b. **［ピッチの変更］**ボックスに、希望のピッチ シフト（半音単位）を入力します。 ピッチを変更せずにイベントの長さを変更する場合は、ボックスに「0」を入力します。 イベントの新しいテンポに応じてピッチを決定する場合は、**［ストレッチにロック］**ボックスをオンにします。例えば、イベントのテンポを 2 倍にすると、ピッチが 1 オクターブ上がります。

ビデオ イベントの再生レートまたはアンダーサンプル レートの変更

1. 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［**プロパティ**］を選択します。
2. ［ビデオ イベント］タブで、［**再生レート**］と［**アンダーサンプル レート**］のコントロールを調整します。

設定	説明
再生レート	ボックスに値を入力して、再生レートを設定します。たとえば、1 に設定すると標準速度、0.5 に設定すると半分の速度で再生されます。 プロジェクト内の各ビデオ イベントには特定の長さがあり、これは再生レートを調整しても変更されません。10 秒のビデオ イベントの速度を 50% 下げると、ビデオのうち 5 秒だけが表示されます。また、速度を 200% に上げると、10 秒のビデオが 5 秒間で表示されます。イベントの残り 5 秒は、最後のフレームのフリーズで埋められるか、メディア ファイルのビデオ コンテンツがさらに 10 秒再生されます (ソース メディアがイベントより長い場合)。
アンダーサンプル レート	低いフレーム レートをシミュレートする値をボックスに入力します。たとえば「0.5」と入力すると、イベントは元のフレーム レートの半分で再生され、各フレームが元のメディア ファイルの 2 倍長く静止して、ストロボ効果のように見えます。

3. ［**OK**］をクリックします。

メディア ファイルに関する情報の編集

1. 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［**プロパティ**］を選択します。
2. ［メディア］タブをクリックします。
3. 必要に応じて設定を編集します。詳しくは、次を参照してください110 ページの"メディア ファイルのプロパティの表示または変更"。
4. ［**OK**］をクリックします。

メディア ファイルのプロパティの表示

1. 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［**プロパティ**］を選択します。
2. ［全般］タブを選択します。

   ［全般］タブには、イベントのソース メディア ファイル、ストリーム、メタデータ、およびファイルを読み込むために必要なプラグインが表示されます。
3. ［**OK**］をクリックします。

イベント属性のコピーと貼り付け

イベント属性をコピーして貼り付けることで、あるイベントのプロパティを別のイベントに適用することができます。貼り付けることができるのは以下の属性です。

- イベント スイッチ
- オーディオ イベントのピッチ シフト
- ビデオ イベントの再生レートとアンダーサンプル レート
- ビデオ イベント エフェクトとエフェクト キーフレーム
- ビデオ イベント パン／クロップ設定
- ビデオ イベント ベロシティ エンベロープ

1. 属性のコピー元イベントを選択します。
2. ［編集］メニューの**［コピー］**を選択します。
3. コピーした属性を適用するイベントを選択します。
4. ［編集］メニューの**［イベント属性の貼り付け］**を選択します。

［編集の詳細］ウィンドウの使用

［編集の詳細］ウィンドウの表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［編集の詳細］**を選択します。

［編集の詳細］ウィンドウには、プロジェクト内のすべてのメディアのデータベースが表示されます。そのプロジェクト内のファイルの使用状況に関する情報が表示され、プロパティの多くは変更が可能です。また、情報のソート／追加／変更、列の並べ替え、プロジェクト内のアイテムの編集を行うことができます。

このウィンドウは、イベント、オーディオ CD トラック リスト、コマンド、マーカー、およびリージョンを操作する代替の方法として使用できます。

編集の詳細の表示

1. **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［編集の詳細］**を選択して［詳細の編集］ウィンドウを表示します。

2. ［**表示**］ドロップダウン リストから、表示するプロジェクト情報を選択します。

項目	説明
オーディオ CD トラック リスト	ユーザーがプロジェクトに挿入した各 CD トラックおよびインデックス マーカーが表示されます。この表示は、ディスクアットワンス（Red Book）CD のアレンジに使用します。詳しくは、次を参照してください512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。
コマンド	ユーザーがプロジェクトに挿入した各メタデータ コマンドの設定が表示されます。詳しくは、次を参照してください223 ページの"コマンド マーカーの挿入"。
イベント	タイムライン上の各イベントの情報が表示されます。
マーカー	ユーザーがプロジェクトに挿入した各マーカーの情報が表示されます。詳しくは、次を参照してください219 ページの"マーカーの挿入"。
リージョン	ユーザーがプロジェクトに挿入した各リージョンの情報が表示されます。詳しくは、次を参照してください220 ページの"リージョンの挿入"。
選択したイベント	タイムライン上の選択された各イベントの情報が表示されます。

3. 列ヘッダーを使用して、ウィンドウ内の情報を並べ替えまたはソートすることができます。
4. 列の順序を変更するには、ヘッダーの列をドラッグします。
5. 昇順または降順でソートするには、列ヘッダーをクリックします。

   時間に関する列（［**開始**］、［**終了**］、［**長さ**］、［**テイク開始**］、［**タイムコード イン**］、および［**タイムコード アウト**］）には、プロジェクトのルーラー形式で時間が表示されます。このルーラー形式は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブで設定できます。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

6. 表のセルをダブルクリックして編集するか、右クリックしてショートカット メニューを表示します。

ウィンドウの外観のカスタマイズ

1. ［編集の詳細］ウィンドウで、情報を並べ替えるかソートします。
   - 列の順序を変更するには、ヘッダーの列をドラッグします。
   - 昇順または降順でソートするには、列ヘッダーをクリックします。
   - 画面から削除するには、ヘッダーを［編集の詳細］ウィンドウの外にドラッグします。
2. ［**プリセット**］ボックスに名前を入力し、［**保存**］ボタン をクリックします。現在の表示（ソート順を含む）が保存されます。
3. 後で表示を呼び出すには、［**プリセット**］ドロップダウン リストから名前を選択します。

静止画像から赤目を除去

ムービーに使う完璧な写真が撮れたと思っても、被写体の目が赤く光ってしまっていることがよくあります。SF 作品なら問題ないかもしれませんが、そのままでは使えない場合もあります。そのような場合、Vegas Pro では赤目を除去することができます。

1. タイムライン（または［プロジェクト メディア］ウィンドウ）の静止画像を右クリックし、ショートカット メニューから**［赤目軽減］**を選択します。
2. 赤目の中心をクリックしてドラッグし、赤目部分を囲むように選択します。

   または ボタンで画像の倍率を変更するか、マウス ホイールを前後に回してカーソル位置周辺を拡大します。
3. 選択ボックスが目の修正部分に重なるようにドラッグします。

   選択ボックスの境界をドラッグするとサイズを調整できます。Vegas Pro によって選択ボックス内の画像が自動的に調整され、赤目が除去されます。

   選択ボックスを右クリックして、ショートカット メニューから**［削除］**を選択すると、赤目が除去されます。
4. 必要に応じて選択ボックスを再調整し、画像内のすべての赤目に対して同じ手順を繰り返します。

   プロジェクト内で同一の画像が複数回使われている場合は、一度修正すればすべての画像から赤目が除去されます。

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。

編集履歴のクリア

［編集］メニューの**［編集履歴のクリア］**を選択すると、現在のプロジェクトの取り消し/やり直し履歴リストのすべてのエントリがクリアされます。

編集履歴は、プロジェクトを閉じたときにもクリアされます。

履歴をクリアした後は、クリア前の変更を取り消したりやり直したりすることはできません。

オーディオ ピークを再作成する

［表示］メニューの**［オーディオ ピークの再作成］**を選択すると、プロジェクト内のすべてのオーディオ イベントのピーク ファイル（.sfk）が再作成されます。

ズームと倍率

プロジェクトの表示倍率を変更するには、タイムラインの右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 章

マルチカメラの編集

Vegas® Pro を使用すれば、複数のカメラで撮影されたビデオをタイムラインから即座に、簡単に操作できます。複数のカメラで撮影された 1 つのシーン、または 1 台のカメラから複数回にわたって撮影された 1 つのシーンのビデオをキャプチャして編集できます。一般に、マルチカメラの作業は 5 つの手順に従って行います。

マルチカメラ ビデオの撮影

マルチカメラ ビデオの撮影を開始する前に、考慮すべき重要なコンポーネントがいくつかあります。

- 可能な場合は、同じメーカーの同じ型のカメラを、同じ設定で使用します。そうしないと、カメラの画質を揃えるために大幅なカラー補正が必要となる場合があります。
- 可能な場合は、すべてのカメラで同じタイムコード ソースを使用します。

  同期されたタイムコードがあれば、Vegas Pro では、同期を完璧に保ちながらマルチカメラ メディアを配置できます。他の設定を使用すると、クリップの配置を手動で調節しなければなりません。詳しくは、次を参照してください196 ページの"マルチカメラ プロジェクトでのビデオの同期"。

  同じ型のカメラであっても、同期されていない 2 台のカメラのタイムコードには、1 時間に 1 秒程度のずれが生じます。同様に、日付／時刻スタンプにもずれが発生するので、おおよそのレイアウト用にしか使用できません。必要な撮影用カメラが 2 台だけの場合、一部の Sony 製のカメラ（HVR-V1 など）では、「TC Link」機能を使用して、IEEE-1394 を介してタイムコードを同期できます。
- 各カメラに日付と時刻を設定します。設定が近いほど、レイアウトも正確になります。マスタ タイムコード ソースを使用している場合でも、バックアップとして日付／時刻を設定する必要があります。
- 各シーンの前または後に、同期ポイントを記録します。撮影用カチンコの使用が望ましいですが、大きな音で、目に見えるように手を叩くこともできます。スチール カメラのフラッシュを使用することもできますが、複数のフラッシュが使用される場合があるため、赤目軽減機能は無効にする必要があります。速いカメラ フラッシュと速いシャッター スピードを同時に使うと、問題が起こる可能性があります。

  どの同期方法を使用する場合でも、合図はすべてのカメラから見えるようにしてください。
- 同期ポイントを記録し忘れた場合は、オーディオまたはビデオ内で一貫した他の参照ポイントを使って、クリップを並べる必要があります。離れた距離から撮影すると、オーディオは映像より遅れてカメラのマイクによってキャプチャされます（11.5 メートルごとに 1 フレーム）。
- 少なくとも、1 台のカメラは最終的な編集に使用するオーディオを録音している必要があります。また、デュアル システム サウンドを使用してる場合は、オーディオを別のデバイスに録音することもできます。音楽演奏を撮影する場合に、スタジオで録音されたオーディオ トラックを使用できます。複数のカメラにオーディオを録音する場合は、ビデオに合わせてオーディオを切り替えることもできます。

マルチカメラ ビデオのキャプチャ

Vegas Pro に含まれている Sony Video Capture アプリケーションを使用すると、複数のカメラで撮影したときに、ふだんと同じようにカメラごとの録画をキャプチャできます。

ただし、マルチカメラ ビデオをキャプチャする場合は、各テープ（またはディスク）に固有の名前を付けることが特に重要です。Vegas Pro では、この情報を使用して各カメラのトラックを作成します。キャプチャ処理を開始する前

に、各セグメントが個々のクリップとしてキャプチャされるように、キャプチャ アプリケーションのシーン検出を有効にします。詳しくは、次を参照してください122 ページの"ビデオのキャプチャ"。

マルチカメラ プロジェクトでのビデオの同期

Vegas Pro でマルチカメラ映像を効率的に編集するには、ビデオ クリップが同期されている必要があります。この作業に最適な場所はタイムラインです。他のビデオ プロジェクトで作業を行うときと同様に、Vegas Pro 編集ツールを使用します。

タイムコードまたは日時スタンプを使用したクリップのレイアウト

1. マルチカメラ ビデオを追加する新規プロジェクトを開始するか、既存のプロジェクトを開きます。
2. 既に選択されていない場合は、［オプション］メニューから**［フレーム単位にクオンタイズ］**を選択します。詳しくは、次を参照してください144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。
3. ［オプション］メニューで**［イベント グループを無視］**の選択を解除します。
4. ［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを選択します。
5. タイムラインにクリップを追加します。
   - 同期されたタイムコードを持つクリップには、［ツール］メニューの**［マルチカメラ］**を選択し、サブメニューから**［メディアのタイムコードを使用してトラックを配置］**を選択します。
   - 同期されていないタイムコードを持つクリップには、［ツール］メニューの**［マルチカメラ］**を選択し、サブメニューから**［メディアの日時を使用してトラックを配置］**を選択します。

その結果、カメラごとに 1 対のトラックができ、各クリップのタイムコードまたは日付／時刻スタンプに基づいてイベントが整列されます。同期されたタイムコードを使ってシーンをキャプチャした場合は、クリップは完璧に整列されます。他の方法では、クリップを同期させるために手動で整列させる必要があります。目標は、すべてのクリップで、録音した同期ポイントが同じタイムライン位置で発生するようクリップを時間内に整列させることです。

オーディオ波形を使用した整列

カチンコを使って、または手を叩いて同期ポイントを作成した場合は、オーディオ波形を使用してイベントを各フレームの内側に整列することができます。

1. タイムラインの右下隅にあるズーム コントロールを使用して、波形にズーム インします。詳しくは、次を参照してください193 ページの"ズームと倍率"。
2. トラックの境界をドラッグして、トラックの高さを高くし、波形を大きく表示します。
3. 必要に応じて、［Shift］キーと［↑］キーを使用して、波形の表示を拡大します。

4. イベントをクリックし、テンキーの［1］キーまたは［3］キーを押して、イベントを右または左にフレーム単位で移動します。

ビデオを使用した整列

ビデオを使用してイベントを整列させることもできます。

この作業を行うにはスナップ機能が有効になっている必要があります。有効になっていない場合は、**［スナップを有効にする］**ボタン をクリックしてスナップ機能をオンにします。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。

1. ビデオ トラックをソロ再生します。
2. カーソルを同期ポイントに移動し、イベントのスナップ オフセットをドラッグして、カーソルにスナップさせます。

3. 各クリップに上記の手順を繰り返します。
4. カーソルをスナップ ポイントにドラッグし、他のクリップをカーソルにスナップさせます。

マルチカメラ イベントの作成

Vegas Proでは、マルチカメラの編集にテイクを使用します。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。マルチカメラ編集機能はマルチテイクのビデオ イベントに使用できますが、Vegas Pro を使用すると、マルチカメラ編集用にマルチテイク イベントを簡単に作成できます。

1. Vegas Pro でカメラ トラックからマルチテイク イベントを作成する場合、テイクの順序はトラックの順序と一致します。そのため、特定の順序（ワイド ショット、ミディアム ショット、ハンドヘルド）にする場合は、まずトラックの順序を変更するようにしてください。
2. すべてのカメラがトラックにレイアウトされ、同期されて目的の順序に並べられたら、マルチカメラ トラックを作成するトラックを選択します（または、［Ctrl］キーを押しながら［A］キーを押して、すべてのトラックを選択します）。ビデオの同期について詳しくは、196 ページの"マルチカメラ プロジェクトでのビデオの同期"。を参照してください。

3. ［ツール］メニューから**［マルチカメラ］**を選択し、サブメニューから**［マルチカメラ トラックの作成］**を選択します。Vegas Pro では、ベントが含まれたトラックのセットが作成されます。ここで、テイクは各カメラを示します。

   カメラを起動および停止するたびに、新しいイベントが作成されます。カメラが見つからない場合は、ビデオ イベントの空（カメラがない）のテイクが作成されます。

   元のカメラ トラックにエンベロープ、エフェクト、またはモーションを適用している場合は、この操作を行うとこれらの内容が失われます。

4. これで、マルチカメラ ビデオの編集を開始する準備が整いました。詳しくは、次を参照してください198ページの"マルチカメラ ビデオの編集"。

マルチカメラ ビデオの編集

マルチテイク イベントを同期させたら、マルチカメラ編集モードを使用してテイクを選択したり、カメラを切り替えたりできます。この操作は Vegas Pro が特定のタイムコードやビート マーカーなどの正確に一致しているポイントで一時停止している間に実行できます。また、再生中に実行することもできます。テイクを選択しても、再生は停止されません。

マルチカメラ編集モードがアクティブな場合は、再生フレーム レートを維持するために、［ビデオ プレビュー］ウィンドウでビデオ エンベロープ、エフェクト、およびモーションがバイパスされます。

マルチカメラ編集モードの有効化

Vegas Pro でマルチカメラ ビデオを編集するには、マルチカメラ編集モードを有効にする必要があります。［ツール］メニューから**［マルチカメラ］**を選択し、サブメニューから**［マルチカメラ編集を有効にする］**を選択します。

複数テイクのプレビュー

マルチカメラ編集モードでは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウがマルチカメラ モードに切り替わり、並べて表示されるマルチカメラ ビューですべてのテイクのコンテンツを同時に見ることができます。アクティブなテイクは色の付いた境界によってハイライトされます。

注：

- Vegas Pro を使用すると、マルチカメラ モードで多くのテイクを一度にプレビューできますが、再生フレーム レートはお使いのコンピュータの性能による制限を受けます。
- 複数のビデオ トラックや重なっているビデオ イベントが存在する場合は、最初のマルチテイク イベントが［ビデオ プレビュー］ウィンドウに表示されます。タイトル オーバーレイなどの、1 つのテイクで構成されるイベントは無視されます。複数のビデオ トラックがある場合は、最初のイベントが最初のトラックに配置されます。同じトラックに重なっているイベントが存在する場合は、右側にあるのが最初のイベントです。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウのカメラ／テイク名および番号表示の切り替え

カメラおよびテイク名とテイク番号は、デフォルトで［ビデオ プレビュー］ウィンドウに表示されます。［ユーザー設定］ウィンドウの［ビデオ］タブでこれらの情報の表示と非表示を切り替えることができます。詳しくは、次を参照してください619 ページの"［ユーザー設定］-［ビデオ］タブ"。

タイムラインのイベントのテイク名の表示も切り替えることができます。［表示］メニューから、**［アクティブなテイク情報］**を選択します。

1. ［オプション］メニューから**［ユーザー設定］**を選択し、［ビデオ］タブをクリックします。
2. テイク名を非表示にするには、**［テイク名の表示］**チェック ボックスをオフにします。テイク番号を非表示にするには、**［テイク番号の表示］**チェック ボックスをオフにします。

アクティブなテイク インジケータのカラー設定

アクティブなテイクを強調表示する色は、［ビデオ プレビュー］ウィンドウで選択できます。

1. ［オプション］メニューから**［ユーザー設定］**を選択し、［ビデオ］タブをクリックします。
2. **［アクティブなテイク インジケータ］**の色見本をクリックするとカラー ピッカーが表示され、RGBA または HSLA コントロールを使用してカラーを選択できます。ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。

外部モニタでのフレーム全体のプレビュー

マルチカメラ モードで作業しているときに外部モニタでフレーム全体をプレビューできます。これにより、マルチカメラ モードを終了することなく、最終出力を確認できます。

このオプションのオン／オフを切り替えるには、［ツール］メニューの**［マルチカメラ］**を選択し、**［外部モニタにフレーム全体を表示］**を選択します。

テイクの選択

数字キーを押す、または［ビデオ プレビュー］ウィンドウでテイクをクリックするなど、テイクを選択するにはいくつかの方法があります。テイクを選択すると、Vegas Pro によって、マルチカメラ イベントのアクティブなテイクが切り替わります。

［Ctrl］キーを押しながらテイクを選択すると、カットではなくクロスフェードが作成されます。配置および長さは、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブの**［オーバーラップのカット変換］**設定によって決まります。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウでは、カメラの変化は、アクティブなテイク インジケータがテイク間を移動することで確認できます。マルチカメラ モードがオフのときは、カメラの変化はビデオ出力で確認できます。

テイクを変更するために、Vegas Pro ではイベントを呼び出しポイントで分割し、アクティブなテイクを切り替えます。

「(カメラなし)」と表示されている空のテイクは選択できません。

セクションの再カット

時間範囲全体に使用されるテイクを変更できます。可能な場合、同じテイクを使用するイベントは結合されます。時間範囲の一部に対してテイクを使用できない場合、それらのイベントは変更されません。

数字キーを押す、または［ビデオ プレビュー］ウィンドウでテイクをクリックするなど、テイクを選択するにはいくつかの方法があります。テイクを選択すると、Vegas Pro によって、マルチカメラ イベントのアクティブなテイクが切り替わります。

［Ctrl］キーを押しながらテイクを選択すると、カットではなくクロスフェードが作成されます。配置および長さは、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブの**［オーバーラップのカット変換］**設定によって決まります。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウでは、カメラの変化は、アクティブなテイク インジケータがテイク間を移動することで確認できます。マルチカメラ モードがオフのときは、カメラの変化はビデオ出力で確認できます。

テイクを変更するために、Vegas Pro ではイベントを呼び出しポイントで分割し、アクティブなテイクを切り替えます。

「(カメラなし)」と表示されている空のテイクは選択できません。

マルチカメラ トラックの複数トラックへの展開

Vegas Pro では、マルチカメラ トラックを複数のコンポーネント トラックに展開できます。

1. トラック リストでマルチカメラ トラックを選択します。
2. **［ツール］**メニューの**［マルチカメラ］**を選択し、サブメニューから**［複数のトラックに展開］**を選択します。
3. 使用されていないテイクをミュートされたイベントとして保持するかまたは削除するかの選択を求めるメッセージが表示されます。使用されていないテイクをミュートされたイベントとして保持した場合、後でマルチカメラ トラックを再作成できます。使用されていないテイクをミュートされたイベントとして保持するには**［はい］**をクリックし、削除するには**［いいえ］**をクリックします。

使用されていないテイクがミュートされたイベントとして保持されたマルチカメラ トラックの展開

使用されていないテイクが削除されたマルチカメラ トラックの展開

カメラの変更のリセット

（テイクの選択をやり直すためなど）1 つのテイクで使用する時間範囲をリセットするには、タイムライン上で隣接している複数のイベントを選択し、その内 1 つのイベントを右クリックします。ショートカット メニューで［**テイク**］をクリックし、選択したすべてのイベントに使用するテイクを選択します。

マルチカメラ編集モードの解除

マルチカメラ編集作業が完了したら、［ツール］メニューから［**マルチカメラ**］を選択し、サブメニューで［**マルチカメラ編集を有効にする**］を選択してマルチカメラ編集モードをオフにします。

標準の編集モードの出力では、各イベントのアクティブなテイクのみが表示されます。必要に応じて、従来の Vegas Pro 編集ツールを使ってさらに編集できます。いつでも再度マルチカメラ編集モードをオンにして、さらにテイクを選択できます。

第 8 章

ステレオスコピック 3D の編集

Vegas® Pro を使用すると、アドオンや他のツールを追加することなく、ステレオスコピック 3D (S3D) プロジェクトを編集できます。

ステレオスコピック 3D プロジェクトの編集は、通常の Vegas Pro プロジェクトのようにワークフローを調整する必要はほとんどありません。

1. 新規プロジェクトを開始し、プロジェクト プロパティを設定して、ステレオスコピック 3D モードを選択します。
2. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウと外部モニタ（任意）をセットアップします。
3. タイムラインにメディアを追加します。
4. 必要に応じて、タイムライン上のイベントの同期とペア化（左右別々のビデオ ストリームを使用する場合）や、ステレオスコピック 3D メディアのプロパティの設定を行います。
5. 左目と右目の画像を整列させ、ビデオの深度を調整します。
6. プロジェクトをレンダリングします。

ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ

［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブでは、3D を扱うためのオプションを設定できます。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

デフォルトでは、プロジェクトのプレビュー時およびレンダリング時にはプロジェクトの**［ステレオスコピック 3D モード］**、**［左/右をスワップ］**、およびクロストークのキャンセルの設定も使用されますが、必要に応じてプロジェクトの設定を上書きすることもできます。

1. ［ファイル］メニュー から**［プロパティ］**を選択します。［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

設定	説明
オフ	2D プロジェクトを作成するには、この設定を選択します。

設定	説明
横並び（ハーフ）	プロジェクトで 1 つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度の半分を使用して表示されます。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。
横並び（フル）	プロジェクトで 1 つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、水平解像度をすべて使用して表示されます。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。
上／下（ハーフ）	プロジェクトで 1 つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用して表示されます。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。

設定	説明
上／下（フル）	プロジェクトで 1 つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、垂直解像度をすべて使用して表示されます。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。
アナグリフ方式（赤／シアン） **アナグリフ方式（アンバー／青）** **アナグリフ方式（緑／マゼンタ）**	左目と右目の画像にカラー フィルタを使用することで、アナグリフ メガネを使用して、左目と右目の画像を分離できるようにします。
代替線	プロジェクトを代替線 3D モニタで表示する場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用してインタレースされます。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。

設定	説明
チェッカーボード	プロジェクトを DLP ベースの 3D モニタで表示する場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度と垂直解像度の半分を使用して並べて表示されます。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。
左のみ **右のみ**	2D モニタで編集する場合、または左目と右目の出力に対して別々の出力ファイルを作成する場合は、［**左のみ**］または［**右のみ**］の設定を選択します。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。
ブレンド	左目と右目の画像をブレンドする場合は、この設定を選択します。この設定は、イベントを調整する場合に便利です。
差分	垂直方向の調整を行って、垂直方向の相違を最低限に抑える場合は、この設定を選択します。

3. 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**［左/右をスワップ］**チェック ボックスをオンにします。右目の画像が最初に表示される代替線ディスプレイを使用する場合、緑とマゼンタのアナグリフ メガネを使用する場合、またはクロスアイ フリービュー 3D を作成する場合に、この設定は便利です。

4. 画像の映り込みが発生する場合は、**［クロストークのキャンセル］**スライダをドラッグします。たとえば、左目で右目の画像が見える場合は、**［クロストークのキャンセル］**スライダを調整して補正します。

   プロジェクトの**［ステレオスコピック 3D モード］**が**［サイド バイ サイド］**、**［トップ アンド ボトム］**、**［ライン バイ ライン］**、**［チェッカーボード］**のいずれかに設定されている場合は、**［フル解像度のレンダリング画質］**ドロップダウン リストが**［標準］**または**［最高］**に設定されている場合にのみ、クロストークのキャンセルがアクティブになります。アナグリフ モードを使用している場合は、どの品質レベルでもクロストークのキャンセルはアクティブになります。

5. レンダリングされた最終出力で**［クロストークのキャンセル］**設定を使用する必要がある場合は、**［レンダリングとテープへの出力のキャンセルを含む］**チェックボックスをオンにします。［クロストークのキャンセル］をプレビューにのみ使用する場合は、このチェック ボックスをオフにします。

ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブで、［ビデオ プレビュー］ウィンドウでの 3D プロジェクトの表示に使用するステレオスコピック 3D 形式を選択できます。例えば、**［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストから**［アナグリフ方式 (赤/シアン)］**を選択すれば、アナグリフ 3D メガネを使用してプロジェクトをプレビューできます。詳しくは、次を参照してください619 ページの"［ユーザー設定］-［ビデオ］タブ"。

プロジェクトを 3D テレビまたは 3D モニタでプレビューする場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブを使用して、プロジェクトのプレビューのための 3D ディスプレイを設定できます。

- 3D Vision テクノロジと 3D Vision モニタをサポートする NVIDIA グラフィック カードを使用している場合は、［プレビュー デバイス］タブの**［デバイス］**ドロップダウン リストから**［Windows グラフィック カード］**設定を選択し、**［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストから**［左および右］**を選択します。
- 3D Vision テクノロジと 3D 対応 HDTV をサポートする NVIDIA グラフィック カードを使用している場合は、［プレビュー デバイス］タブの**［デバイス］**ドロップダウン リストから**［Windows グラフィック カード］**設定を選択し、**［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストを使用して、モニタでのステレオスコピック 3D コンテンツの表示方法を選択します。通常は、**［横並び（ハーフ）］**または**［代替線］**を選択します。必ずお使いのテレビのセットアップ メニューと Vegas Pro の［プレビュー デバイス］タブで 3D モードを設定してください。
- IEEE-1394 (FireWire) 接続でコンピュータに接続されている 3D テレビを使用する場合、［プレビュー デバイス］タブの**［デバイス］**ドロップダウン リストから**［OHCI 対応 IEEE 1394/DV］**設定を選択し、**［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストを使用して、テレビでのステレオスコピック 3D コンテンツの表示に使用する方法を選択します。

再生中に［ビデオ プレビュー］ウィンドウで**［外部モニタでビデオのプレビュー］**ボタン を選択すると、3D ディスプレイが有効になります。［Alt］キーと［Shift］キーを押しながら［4］キーを押すか、セカンダリ ディスプレイをクリックして［Esc］キーを押すと、外部プレビューをオフにできます。

ご使用のハードウェアをセットアップする方法については、622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。を参照してください。

ステレオスコピック 3D のイベントの同期

2 台のカメラを使用してステレオスコピック 3D を撮影する場合は、同期イベントを記録することが重要です。例えば、カメラの前で手を叩いたり、指を鳴らしたり、スチル カメラのフラッシュ、ペットのしつけ用のクリッカー、またはプロが使用するカチンコを使用したりします。

ヒント：

- マルチストリームの 3D ファイルまたは各フレームに両方の画像が含まれているファイルを使用する場合は、イベントを整列させる必要はありません。マルチストリーム メディアをステレオスコピック 3D プロジェクトに追加すると、最初のストリームが使用され、次のストリームとペア化されます。

  メディア ファイルのモードの変更または左右の画像の入れ替えを行う必要がある場合は、［メディア プロパティ］ダイアログ ボックスの［メディア］タブを使用します。詳しくは、次を参照してください110 ページの"メディア ファイルのプロパティの表示または変更"。

- 左目と右目の別々のクリップを作成する 3D カメラのビデオのようにタイムコードが同期している 2 つのファイルがある場合は、オーディオとビデオを整列させる必要はありません。［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを選択し、ショートカット メニューで**［ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化］**を選択します。詳しくは、次を参照してください87 ページの"2 つのメディア ファイルをステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化"。

  最初のストリームが使用され、次のストリームとペア化されます。メディア ファイルのモードの変更または左右の画像の入れ替えを行う必要がある場合は、［メディア プロパティ］ダイアログ ボックスの［メディア］タブを使用します。

- 3D コンポジットを使用しているトラックにステレオスコピック 3D の深度を追加する必要がある場合は、［トラック モーション］ダイアログ ボックスの**［ステレオスコピック 3D カメラ］**のコントロールを使用します。詳しくは、次を参照してください399 ページの"3D コンポジット"。

サポートされているマルチストリームの形式：

- デュアル ストリームの AVI または QuickTime ファイル
- 3D Bloggie HD カメラで作成された 3D AVC ファイル
- MPO（マルチ ピクチャー オブジェクト）3D 静止画像
- CineForm Neo3D 5.1 以上（Cineform Neo3D ファイルを読み取るには、CineForm 製品または無料の Neo プレーヤーが必要です）
- 名前の最後が _L と _R である、2 つの別々のファイル。プロジェクトに左のファイルを追加すると、Vegas Pro は右のファイルも自動的に追加し、ステレオスコピック 3D サブクリップを作成します。
- Sony PMW-TD300 カメラからのペア化したメタデータを持つ 2 つの別々のファイル
- 3D リンクを使用した Sony PMW-F3 カメラからの 2 つの別々のファイル
- このトピックで説明するペア化された 2 つの別々のファイル

1. **［トラック全体に追加］**モードを使用して、タイムラインにメディアを追加すると、左目と右目のビデオが別々のトラックに分かれます。次の例では、左目のトラックが右目のトラックの上に表示されています。
2. 次のいずれかの方法で、ビデオ出力が同期するように、オーディオとビデオを整列させます。
   - カチンコを使って、または手を叩いて同期ポイントを作成した場合は、オーディオ波形を使用してイベントを各フレームの内側に整列することができます。
     a. タイムライン内のイベントをドラッグして、オーディオ波形を大まかに整列させます。
     b. タイムラインの右下隅にあるズーム コントロールを使用して、波形にズーム インします。詳しくは、次を参照してください193 ページの"ズームと倍率"。
     c. オーディオがわずかにずれている場合でも、ビデオ フレームを整列させる必要があるため、**［フレーム単位にクオンタイズ］**が有効になっていることを確認します。
     d. トラックの境界をドラッグして、トラックの高さを高くし、波形を大きく表示します。
     e. 必要に応じて、［Shift］キーと［↑］キーを使用して、波形の表示を拡大します。
     f. 移動するイベントをクリックしてテンキーの［1］または［3］を押して、イベントをフレーム単位で左右に移動します。

   - 次の手順に従って、ビデオ イベントを同期します。

     この作業を行うにはスナップ機能が有効になっている必要があります。有効になっていない場合は、**［スナップを有効にする］**ボタン をクリックしてスナップ機能をオンにします。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。

a. ビデオ トラックをソロ再生します。

b. カーソルを同期ポイントに移動し、イベントのスナップ オフセットをドラッグして、カーソルにスナップさせます。

c. クリップごとに手順 a と b を繰り返します。

d. カーソルをスナップ ポイントにドラッグし、他のクリップをカーソルにスナップさせます。

カメラが一緒に Genlock されていない（同じケイデンスで撮影した）場合、一方のクリップがもう一方のクリップより最大で半フレーム進んでいる場合があります。すばやい動きの多いシーンがなければ、これは許容できます。但し、タイムライン上でできるだけ近くに配置する必要があります。

3. 垂直方向の配置：

a. 一番上のトラックの［**レベル**］スライダをドラッグして、その不透明度を 50% に設定します。

b. ビデオ内で動きがわかりやすい部分を探し、両方のクリップでモーションが同じであること、および一方のクリップがもう一方より進んでいないことを確認します。

カメラが一緒に Genlock されていない（同じケイデンスで撮影した）場合、一方のクリップがもう一方のクリップより最大で半フレーム進んでいる場合があります。すばやい動きのシーンがなければ、これは許容できます。

4. 両方のビデオ イベントを選択し、どちらかのイベントを右クリックして、［**ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化**］を選択します。

一方のビデオ イベントがタイムラインから削除され、イベントのアクティブ テイクが新しいマルチストリーム サブクリップに設定され、新しいマルチストリーム クリップが［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。新しいサブクリップのクリップ プロパティを表示すると、［**ステレオスコピック 3D モード**］が［**次のストリームとペア化**］に設定されていることを確認できます。

5. 手順 1 で作成したオーディオ トラックおよびビデオ トラックを削除します。

イベントを同期すると、［プロジェクト メディア］ウィンドウにペア化されたステレオスコピック サブクリップができます。これらのクリップをステレオスコピック 3D メディアとしてタイムラインにドラッグできます。

ヒント：

- トラックを選択して、ステレオスコピック サブクリップをペア化することもできます。両方のトラックを選択し、どちらかのトラックを右クリックして、［**ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化**］を選択します。トラック上で重なっているイベントは、ステレオスコピック サブクリップとしてペア化されます。空のトラックが残っていると、削除されます。
- カメラ リグでミラーまたは反転したカメラを使用し、フリップまたは回転された画像を作成した場合で、それらの画像がカメラで補正されていない場合は、ステレオスコピック 3D 調整プラグインでクリップを補正できます。詳しくは、次を参照してください212 ページの"左目と右目の画像の整列と深度の調整"。

左目と右目の画像の整列と深度の調整

ステレオスコピック 3D ビデオは、画像が水平方向にのみずれていることが非常に重要です。垂直方向や回転にずれがあると、視聴体験が損なわれ、視聴者に不快感を与える場合もあります。また、水平オフセットの量および方向を制限して、適度な深度を作成することも重要です。

例えば、平行軸カメラで撮影した場合、すべての動きは通常、画面の手前に表示されます。ほとんどの動きが画面の奥に表示されるようにするには、水平方向の画像の変換を行う必要があります。

適切な配置と深度の設定を作成するには、3D メガネを使用します。また、3D メガネを使用していない状態でも出力を視聴します。通常、すべての動きが画面の奥に表示され、ドラマチックなエフェクトや特殊効果のみが画面の手前に出てくるようにする必要があります。ただし、ムービーを視聴する最も大きい画面で、左目の画像と右目の画像が 2.5 インチ以上離れないようにしてください。

例えば、使用する最も大きい画面が 16:9 の対角 106 インチの場合、幅は対角の 87%、つまり約 92 インチになります。コンテンツが 1920x1080 の場合、2.5 インチは 52 ピクセルに相当するため、画像が 52 ピクセル以上離れないようにします。

ステレオスコピック3D 調整プラグインを使用すると、水平オフセット、垂直オフセット、キーストーン、および回転を調整できます。このプラグインは、メディア レベル、イベント レベル、トラック レベル、またはビデオ出力に対して適用できます。詳しくは、次を参照してください317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。

使用できるプラグインのコントロールを以下に示します。

項目	説明
水平オフセット	スライダをドラッグして、左目と右目の画像の水平方向の配置を調整することで、画面の深度に対する画像の見える位置を設定します。
垂直オフセット	左目と右目の画像の垂直方向の位置が揃っていない場合は、スライダをドラッグして、オフセットを補正します。
ズーム	左目と右目の画像のズーム率が異なる場合は、スライダをドラッグして、オフセットを補正します。
キーストーン	スライダをドラッグして、画像のキーストーンを補正します。左目と右目のカメラが平行でない場合、画像のキーストーンが発生します。
回転	スライダをドラッグして、左目と右目の画像のカメラの傾斜を補正します。
自動補正	クリックすると、左目と右目の画像を分析し、［**垂直オフセット**］、［**ズーム**］、［**キーストーン**］、および［**回転**］の値を自動的に計算します。

項目	説明
水平方向にフリップ	ドロップダウン リストから設定を選択して、反転したカメラの画像をフリップします。
垂直方向にフリップ	ドロップダウン リストから設定を選択して、ミラー リグや反転したカメラの画像をフリップします。
自動トリミング	調整時に左目と右目の画像を自動的にトリミングして、プラグインの調整によって黒枠ができないようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
トリミング	**［自動トリミング］**チェックボックスがオフの場合、このスライダをドラッグして、画像のトリミングを調整できます。
フローティング ウィンドウ	必要に応じて**［左］**または**［右］**のスライダをドラッグして、画面エッジ違反を修正します。 ステレオスコピック 3D プロジェクトに画面のエッジを横切り、画面の手前に現れるオブジェクトが含まれている場合、ユーザーには矛盾した深度キューが見えます。3D エフェクトでユーザーの目にはオブジェクトが画面の手前にあるように見えますが、画面のエッジで画面の深度が矛盾します。 たとえば、次の例では、**［左］**のスライダをドラッグすると、フレームの左側のエッジがマスクされ、カヤックが画面のエッジを横切るのを防ぐことができます。

ヒント：

- 3D の深度調整は、この文書で説明可能な範囲を超えています。詳しくは、「*3D* 映像制作 - スクリプトからスクリーンまで立体デジタルシネマの作り方」（Bernard Mendiburu 著）などを参照してください。
- ステレオスコピック 3D プロジェクトで作業している場合、［ビデオ FX］ウィンドウには、左目用のビデオと右目用のビデオに別々のチェック ボックスが表示されます。

.左目だけ、または右目だけへのエフェクトを制限することにより、各目に異なる設定を指定してプラグインの複数のインスタンスを使用できます。

ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング

プロジェクトをレンダリングする場合、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［ビデオ］タブの**［ステレオスコピック 3D モード］**設定が使用されます。

別のレンダリング形式を使用する必要がある（例えば、左目と右目で別々のマスタを配信する、またはプロジェクトの複数のバージョンを作成する）場合は、レンダリング モードを変更できます。

サポートされている 3D レンダリング形式：

- フレーム互換形式のビデオ。プロジェクトの**［ステレオスコピック 3D モード］**を**［サイド バイ サイド（ハーフ）］**、**［トップ アンド ボトム（ハーフ）］**、または**［ライン バイ ライン］**に設定し、標準ファイル形式のテンプレートを使用してレンダリングします。
- CineForm Neo3D（CineForm NeoHD、Neo4k、または Neo3D 5.1 以上が必要です）。ビデオ形式として CineForm を使用する QuickTime または AVI のカスタム レンダリング テンプレートを作成できます。このテンプレートを使用してレンダリングすると、CineForm のステレオスコピック 3D 形式をサポートしているアプリケーションで使用できる Neo3D ファイルが作成されます。
- 2 つの別々のファイル。2 つのカスタム テンプレートを作成し、［カスタム設定］ダイアログ ボックスの［プロジェクト］タブを使用して、一方のテンプレートの**［ステレオスコピック 3D モード］**を**［左のみ］**に、もう一方を**［右のみ］**に設定できます。これにより、ファイルを別々にレンダリングするか、**［ツール］＞［スクリプトの作成］ ＞ ［バッチ レンダリング］**を使用して左目と右目のファイルをレンダリングできます。
- ステレオスコピック 3D ビデオをレンダリングするときに、Sony AVC/MVC プラグインと次のいずれかのテンプレートを使用すると、ファイルが 2 つ作成されます。
  - MVC 1280x720-60p、25 Mbps ビデオ ストリーム
  - MVC 1280x720-50p、25 Mbps ビデオ ストリーム
  - MVC 1920x1080-24p、25 Mbps ビデオ ストリーム

  基本ストリームはフル解像度の 2D AVC ビデオで、依存ストリームは、もう一方の目のためのビデオデータが含まれる MVC ビデオです。
- 以下の設定の Sony AVC/MVC カスタム テンプレートを使用してレンダリングすると、ステレオスコピック 3D 再生を示す SEI フレーム パック配置メタデータのある AVC/H.264 ファイルが 1 つ作成されます。
  - **ビデオ形式**：**AVC**
  - **ステレオスコピック 3D モード**：**横並び（ハーフ）**

1. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択し、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを表示します。
2. ［出力ファイル］のコントロールを使用して、ファイルの保存場所を選択します。
   a. **［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。
   b. **［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。

3. ［出力形式］のコントロールを使用して、作成するファイル形式を選択します。

   ファイルのレンダリングに使用できるファイルの種類と形式が［出力形式］ボックスに表示されます。ヘッダーをダブルクリック（または矢印ボタンをクリック）して、使用できるテンプレートのリストを展開するか折りたたみます。

4. **［テンプレートのカスタマイズ］**ボタンをクリックして、新しいテンプレートを作成します。

5. ［カスタム設定］ダイアログ ボックスで、［プロジェクト］タブをクリックします。

6. **［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストから、プロジェクトをレンダリングするための設定を選択します。

   ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブの設定を使用する場合は、**［プロジェクト設定を使用］**を選択します。レンダリング時にプロジェクト設定を上書きする場合は、他のモードを選択します。

   ステレオスコピック 3D プロジェクトで、**［ツール］** > **［ディスクの書き込み］** > **Blu-ray Disc** を使用すると、Vegas Pro によって Blu-ray 3D™ Disc が作成されます。詳しくは、次を参照してください518 ページの"タイムラインからの Blu-ray Disc への書き込み"。

   プロジェクトの目的がプロフェッショナルな Blu-ray 3D™ Disc 複製の場合、Vegas Pro は 2 つのファイルを別々にレンダリングすることによって片目ごとのフル HD 形式でコンテンツを準備できます（以下の**［左のみ］**および**［右のみ］**を参照）。これをデュアルストリーム 3D エンコーダなどの MVC エンコーダで読み取り、Blu-print のようなツールを使用してオーサリングできます。

   詳しくは、次を参照してくださいhttp://www.sonycreativesoftware.com/blurayencoding および http://www.sonycreativesoftware.com/bluprintを参照してください。

設定	説明
プロジェクト設定を使用	［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブの設定を使用します。
横並び（ハーフ）	レンダリングしたビデオで 1 つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度の半分を使用して表示されます。 **YouTube 3D** YouTube 3D はフレーム互換のビデオを使用するので、XDCAM EX、Windows Media Video、または MainConcept MPEG-2 などの YouTube と互換性のある形式を使用してカスタム レンダリング テンプレートを作成できます。カスタム テンプレートでは、YouTube 3D のデフォルト レイアウトに合わせて、ステレオスコピック 3D モードを**［サイド バイ サイド (ハーフ)］**に設定し、**［左/右をスワップ］**チェックボックスをオンにします。 ビデオを YouTube にアップロードする場合は、 **yt3d:enable=LR** をタグとして追加して 3D 表示を有効にします。また、**yt3d:aspect=16:9**（または **yt3d:aspect=4:3**）を追加して、表示フレームのアスペクト比を設定します。

設定	説明
横並び（フル）	レンダリングしたビデオで 1 つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、水平解像度をすべて使用して表示されます。
上／下（ハーフ）	レンダリングしたビデオで 1 つのフレーム内に左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用して表示されます。
上／下（フル）	レンダリングしたビデオで 1 つのフレーム内に左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、垂直解像度をすべて使用して表示されます。
アナグリフ方式（赤／シアン） **アナグリフ方式（アンバー／青）** **アナグリフ方式（緑／マゼンタ）**	左目と右目の画像にカラー フィルタを使用することで、アナグリフ メガネを使用して、左目と右目の画像を分離できるようにします。
代替線	レンダリングしたビデオを代替線 3D モニタで表示する場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用してインタレースされます。
チェッカーボード	レンダリングしたビデオを DLP ベースの 3D モニタで表示する場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度と垂直解像度の半分を使用して並べて表示されます。
左のみ **右のみ**	左目と右目の出力に対して別々にレンダリングを作成する場合は、**［左のみ］**または**［右のみ］**の設定を選択します。これらの設定は、出力形式に左目と右目で別々にレンダリングされたファイルが必要な場合に便利です。 バッチ レンダリング スクリプトを使用すれば、プロセスを自動化できます。カスタム レンダリング テンプレートを 2 つ作成します。一方のテンプレートは［ステレオスコピック 3D モード］を**［左のみ］**に、もう一方は**［右のみ］**に設定します。次に、**［ツール］ > ［スクリプトの作成］ > ［バッチ レンダリング］**を選択して、形式を選択し、2 つのテンプレートのチェック ボックスをオンにし、保存先フォルダとファイル名を設定してから**［OK］**をクリックします。Vegas Pro がテンプレート名にファイル名を付加して、各ファイルをレンダリングします。
ブレンド	左目と右目の画像をブレンドする場合は、この設定を選択します。この設定は、イベントを調整する場合に便利です。
差分	垂直方向の調整を行って、垂直方向の相違を最低限に抑える場合は、この設定を選択します。

7. 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**［左/右をスワップ］**チェック ボックスをオンにします。右目の画像が最初に表示される代替線ディスプレイを使用する場合、緑とマゼンタのアナグリフ メガネを使用する場合、またはクロスアイ フリービュー 3D を作成する場合に、この設定は便利です。

8. 画像の映り込みが発生する場合は、**［クロストークのキャンセル］**スライダをドラッグします。たとえば、左目で右目の画像が見える場合は、**［クロストークのキャンセル］**スライダを調整して補正します。

   プロジェクトの**［ステレオスコピック 3D モード］**が**［サイド バイ サイド］**、**［トップ アンド ボトム］**、**［ライン バイ ライン］**、**［チェッカーボード］**のいずれかに設定されている場合は、**［フル解像度のレンダリング画質］**ドロップダウン リストが**［標準］**または**［最高］**に設定されている場合にのみ、クロストークのキャンセルがアクティブになります。アナグリフ モードを使用している場合は、どの品質レベルでもクロストークのキャンセルはアクティブになります。

9. 次の手順に従って、後で使用するためにテンプレートを保存します。

   a. **［テンプレート］**ボックスに、レンダリング テンプレートを識別するための名前を入力します。

   b. **［テンプレートの保存］**ボタン をクリックします。

   c. **［OK］**をクリックして、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスに戻ります。

10. **［レンダリング］**をクリックして、新しいテンプレートを使用してプロジェクトをレンダリングします。

第 9 章

マーカー、リージョン、コマンドの使用

マーカーとリージョンは、Vegas® Pro 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。マーカーを注釈に使用すると、メタデータ コマンドを挿入したり、ディスクアットワンス CD プロジェクトのトラックやインデックス エントリをマークすることができます。

マーカーの挿入

編集ツールバーの［**マーカーの挿入**］ボタンをクリック（または ［**挿入**］ > ［**マーカー**］を選択）して、カーソル位置にマーカーを追加します。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。

レンダリングした MPEG-2 ファイルにマーカーを保存するように選択した場合は、DVD Architect™ Pro は、それらのマーカーをチャプター マーカーとして読み取ります。レンダリングする前に、［**マーカー位置で I フレームをレンダリング**］チェック ボックスがオンになっていることを確認してください（［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスで、［**テンプレート**］ドロップダウン リストから［**MainConcept MPEG-2**］を選択し、［**カスタム**］ボタンをクリックします。［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスで［ビデオ］タブを選択し、［**マーカー位置で I フレームをレンダリング**］チェック ボックスをオンにします）。

各マーカー (最大 99 個) には番号が割り当てられます。キーボードで数字キーを押すと、カーソルがその数字のマーカーに移動します。

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. 編集ツールバーの［**マーカーの挿入**］ボタンをクリックするか、［**挿入**］ > ［**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

編集ツールバーの**［リージョンの挿入］**ボタン をクリック（または **［挿入］** ＞ **［リージョン］**を選択）して、現在の選択範囲の両端にリージョン タグを追加します。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。

各リージョン (最大 99 個) には番号が割り当てられます。キーボード上の数字キーを押すと、対応するリージョンが選択されます。

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. 編集ツールバーの**［リージョンの挿入］**ボタン をクリックするか、 **［挿入］** ＞ **［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。

メディア マーカーとリージョンの使用

［表示］メニューの**［イベント メディア マーカー］**を選択し、表示マーカー（XDCAM エッセンス マークを含む）と、メディア ファイルに保存されているリージョンを切り替えます。これらのマーカーは、メディア ファイルを参照しているイベントのタイムラインに表示されます。

メディア マーカーとリージョンは、イベント内では編集できませんが、［トリマー］ウィンドウや外部オーディオ エディタでマーカーやリージョンを編集すると、イベントに変更内容が反映されます。

［トリマー］ウィンドウに表示されたメディア マーカー/リージョン

イベントに表示されたメディア マーカー/リージョン

ヒント：

- イベントのマーカー ラベルの表示を切り替えるには、［表示］メニューの**［イベント メディア マーカー］**を選択し、サブメニューから**［マーカー ラベルの表示］**を選択します。
- メディア マーカーが表示されている場合は、カーソルを配置するスナップ ポイントとして使用できます。また、［オプション］メニューで**［マーカーにスナップ］**を選択している場合は、エッジ トリミング用のスナップ ポイントとして使用できます。メディア ファイルのフレーム レートがプロジェクトのフレーム レートと一致していない場合は、スナップの後でフレーム クオンタイズが行われます（［オプション］メニューで**［フレーム単位にクオンタイズ］**が選択されている場合）。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"および141 ページの"スナップを有効にする"。

コマンド マーカーの挿入

［挿入］メニューの **［コマンド］** を選択し、コマンド バーにメタデータ コマンド マーカーを配置します。

コマンド マーカーは、ストリーミング メディア ファイルでいつ命令 (機能) が実行されるかを示します。コマンド マーカーを使用して、ヘッドライン、キャプション、Web サイトへのリンクなど、定義したあらゆる機能を表示できます。

Windows Media Player 9 以降では、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［セキュリティ］タブで**［スクリプト コマンドが含まれている場合は実行する］**チェック ボックスがオンになっていない限り、メタデータ コマンドは無視されます。ファイルを再生する前に、このチェック ボックスをオンにすることをオーディエンスに指示してください。

コマンド マーカーの挿入

1. コマンド 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**［コマンド］**を選択します。［コマンド プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **［コマンド］**ドロップダウン リストから挿入するコマンドの種類を選択するか、ボックスにカスタム コマンドを入力します。

4. コマンドに渡す引数を［**パラメータ**］ボックスに入力します。例えば、URL コマンドを使用する場合、表示する Web ページのアドレスを入力します。

コマンド	プレーヤーの種類	説明
URL	Windows Media	表示内容を変更するための命令をいつユーザのインターネット ブラウザに送信するかを示します。 ［**パラメータ**］ボックスには、レンダリングされたプロジェクトの再生中の特定の時間に表示する URL を入力します。
テキスト	Windows Media	Windows Media Player のビデオ表示エリアの下にあるキャプション エリアにテキストを表示します。 ［**パラメータ**］ボックスには、再生中に表示するテキストを入力します。 Windows Media Player 9 で再生中にキャプションを表示するには、Windows Media Player の［再生］メニューの［**キャプションと字幕**］を選択し、サブメニューから［**利用できる場合はオン**］を選択します。
WMClosedCaption	Windows Media	［**パラメータ**］ボックスに入力されたテキストを HTML レイアウト ファイルに定義されたキャプション ウィンドウに表示します。
WMTextBodyText	Windows Media	［**パラメータ**］ボックスに入力されたテキストを HTML レイアウト ファイルに定義されたテキスト ウィンドウに表示します。
WMTextHeadline	Windows Media	［**パラメータ**］ボックスに入力されたテキストを HTML レイアウト ファイルに定義されたヘッドライン ウィンドウに表示します。
Scott EOM	Scott Studios WAV ファイル	キュー内で待機している次のクリップが Scott Studios System でいつ再生されるかを計算します。 詳しくは、Scott Studios のマニュアルを参照してください。
Scott Cue In	Scott Studios WAV ファイル	上書き編集せずに、Scott Studios System でファイルの先頭を設定します。 詳しくは、Scott Studios のマニュアルを参照してください。

コマンド	プレーヤーの種類	説明
608CC1	—	主言語のクローズド キャプションに使用します。 **［コメント］**ボックスに、クローズド キャプションの制御コマンドを入力します。 ヒント： ■ **［コメント］**ボックスにキャプション テキストを入力し、キャプション マークアップを指定しないと、ポップオン キャプションが作成されます。 ■ キーボードを使用して、標準的なテキストと句読点を入力できます。特殊な文字や句読点を挿入するには、［文字コード表］（**［スタート］＞［すべてのプログラム］＞［アクセサリ］＞［システム ツール］＞［文字コード表］**の順にクリック）を使用します。 クローズド キャプションについて詳しくは、461 ページの"クローズド キャプションのビデオ ファイルへの追加"。を参照してください。
608CC3	—	副言語のクローズド キャプションに使用します。 **［コメント］**ボックスに、クローズド キャプションの制御コマンドを入力します。

5. **［コメント］**ボックスには、コマンドに関する任意のコメントを入力します。一般的にコメントには、プロジェクトでの作業中にコマンドの内容がすぐわかるような情報を入力します。この機能は、マーカーやリージョンに名前を付けるのに似ています。
6. **［位置］**ボックスには、プロジェクト内でコマンドを実行する時間を入力します。Vegas Pro では、デフォルトで、カーソル位置に挿入されます。

コマンド マーカーの削除

［コマンド 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。

コマンド マーカーの編集

［コマンド 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**［編集］**を選択します。

– または –

コマンド マーカー タグをダブルクリックします。

カーソルのコマンド マーカーへの移動

［コマンド マーカー］タグをクリックします。

コマンド テンプレートの使用

類似する設定のコマンドを頻繁に挿入する場合は、テンプレートを作成して、コマンド設定が自動的に挿入されるようにすることができます。

テンプレートの作成

1. ［挿入］メニューの**［コマンド］**を選択して、［コマンド プロパティ］ダイアログ ボックスを表示します。
2. 使用する設定を**［コマンド］**、**［パラメータ］**、**［コメント］**、および **［位置］** ボックスに入力します。
3. **［テンプレート］**ボックスに、テンプレートの保存に使用する名前を入力します。
4. **［保存］**ボタン をクリックします。

テンプレートの呼び出し

1. ［挿入］メニューの**［コマンド］**を選択して、［コマンド プロパティ］ダイアログ ボックスを表示します。
2. **［テンプレート］**ドロップダウン リストから使用するテンプレートを選択します。Vegas Pro では、テンプレートに保存された情報が、**［コマンド］**、**［パラメータ］**、**［コメント］**、および**［位置］**ボックスに入力されます。
3. 必要に応じて、**［コマンド］**、**［パラメータ］**、**［コメント］**、および **［位置］** ボックスの設定を編集します。
4. **［OK］**をクリックします。

メタデータ コマンドの編集

Vegas Pro では、メタデータ コマンドのテンプレートが C:¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Sony¥Vegas Pro¥13.0 フォルダの **cmdtemp.xml** ファイルに保存されます。このファイルを直接編集してテンプレートを変更できます。

CD トラック リージョンの挿入

［挿入］メニューの**［オーディオ CD トラック リージョン］**を選択すると、現在の選択範囲でカーソル位置にリージョンが追加されます。CD トラック リージョンは、Red Book オーディオ CD を書き込むためのオーディオ CD トラック リストの作成に使用されます。詳しくは、次を参照してください512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。

1 つめのトラック リージョンが 00:00:02:00 以前から始まる場合は、1 つめのトラックが正確に 2 秒の位置で始まるようにタイムライン オフセットが自動的に追加されます。

CD トラックの番号は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ CD］タブにある**［ディスクの最初のトラック番号］**設定に基づいています。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

ヒント：

- ［オプション］メニューの**［フレーム単位にクオンタイズ］**を選択すると、CD レイアウトを作成する前にフレーム クオンタイズを解除できます。詳しくは、次を参照してください144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。
- トラックの長さを選択するには、リージョン タグをダブルクリックします。
- ［Ctrl］キーを押しながらピリオド キーを押すと、次のトラックをシークします。
- ［Ctrl］キーを押しながらコンマ キーを押すと、前のトラックをシークします。

CD インデックス マーカーの挿入

［挿入］メニューの**［オーディオ CD トラック インデックス］**を選択すると、カーソル位置にインデックス マーカーを追加できます。

インデックスを使用すると、トラックを分割できます。例えば、トラックにオーケストラ曲が含まれている場合は、インデックス マーカーを使用することで、楽章ごとにナビゲーションできるようになります。Red Book オーディオ CDの各トラックには、最大 99 個のインデックス マーカーを配置できます。詳しくは、次を参照してください512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。

ヒント：

- ピリオド キーを押すと、次のトラックやインデックス マーカーをシークします。
- コンマ キーを押すと、前のトラックやインデックス マーカーをシークします。

マーカー ツール

マーカー ツールを使用して、マーカー バー上を移動したり、選択した複数のマーカーを編集することができます。

1. タイムラインの右上隅にある［**マーカー ツール**］ボタン をクリックします。
2. 編集するマーカーを選択します。
   - アクティブなバー (マーカー/リージョン バー、CD レイアウト バー、またはコマンド バー) 上の前または次のマーカーに移動するには、［←］または［→］キーを押します。
   - 前または次のマーカーに選択範囲を拡張するには、［Shift］キーを押しながら［←］または［→］キーを押します。
   - 2 つのタグ間のすべてのマーカーを選択するには、［Shift］キーを押しながら 2 つのマーカー タグをクリックします。
   - マーカーを個別に選択または選択解除するには、［Ctrl］キーを押しながらマーカー タグをクリックします。
3. マーカーを編集します。
   - 選択したマーカーをドラッグすると、アクティブ バー上で選択したすべてのマーカーが 1 つのグループとして移動します。
   - ［Delete］キーを押すと、アクティブなバー上で選択したすべてのマーカーが削除されます。

マーカー ツールは、Vegas Pro ウィンドウの別の場所をフォーカスすると、非アクティブになります。

第 10 章

トラックの編集

トラックとは、Vegas® Pro タイムライン上に配置されるオーディオとビデオ イベントの構成物です。

トラックにイベントを配置することで、イベントの開始と停止の時間が決まります。最終的な出力は、複数のトラックがミックスされて生成されます。

オーディオ トラックの挿入

［挿入］メニューの**［オーディオ トラック］**を選択し、トラック リストの最後に新しい空のトラックを追加します。

特定の位置にトラックを追加する場合は、トラック ヘッダーを右クリックしてショートカット メニューから**［オーディオ トラックの挿入］**を選択します。新規トラックが選択したトラックの上に挿入されます。

メディア ファイルを［エクスプローラ］ウィンドウや［プロジェクト メディア］ウィンドウから、トラックを含まないタイムラインの任意のエリアにドラッグすると、新しいトラックが作成され、メディア ファイルを含む新しいイベントが新しいトラックに追加されます。

トラックを右クリックし、ショートカット メニューから**［デフォルト トラック プロパティの設定］**を選択すると、デフォルトのトラック ボリューム、パンの種類、高さ、トラック エフェクト、および録音入力モニタのステータスを変更できます。詳しくは、次を参照してください256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。

ビデオ トラックの挿入

［挿入］メニューの**［ビデオ トラック］**を選択し、トラック リストの先頭に新しい空のトラックを追加します。

特定の位置にトラックを追加する場合は、トラック ヘッダーを右クリックしてショートカット メニューから**［ビデオ トラックの挿入］**を選択します。新規トラックが選択したトラックの上に挿入されます。

メディア ファイルを［エクスプローラ］ウィンドウや［プロジェクト メディア］ウィンドウから、トラックを含まないタイムラインの任意のエリアにドラッグすると、新しいトラックが作成され、メディア ファイルを含む新しいイベントが新しいトラックに追加されます。

トラックを右クリックし、ショートカット メニューから**［デフォルト トラック プロパティの設定］**を選択すると、デフォルトのコンポジット モード、高さ、トラック エフェクトを変更できます。詳しくは、次を参照してください256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。

トラックの選択

トラックの選択は、イベントの選択とともに、さまざまな編集作業を行う際に初めに行う手順です。トラック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。

複数のトラックが選択されているときは、すべての選択トラックを同時に編集できます。例えば、複数のオーディオ トラックのボリュームを、相対レベルを変えずに調整するには、トラックを選択して、選択したトラックのいずれかの**ボリューム** フェーダーをドラッグします。すべてのフェーダーが連動します。

シングル トラックの選択

選択したいトラックの、トラック ヘッダーの任意の位置をクリックします。トラックがハイライトされます。

隣接した複数のトラックの選択

［Shift］キーを押しながら、選択する範囲の最初と最後のトラック ヘッダーをクリックします。クリックしたトラックとその間にあるすべてのトラックがハイライトされます。

コンポジット トラックのグループの選択

コンポジット トラックのグループを選択するには、親トラックの下にある垂直バーをクリックします。たとえば、次のトラック リストで *A* と示した領域をクリックすると、トラック 1 ～ 6 が選択されます。*B* ではトラック 4 ～ 6 が選択されます。

詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

隣接していない複数のトラックの選択

隣接していない複数のトラックを選択する場合は、次の手順に従います。

1. ［Ctrl］キーを押しながら選択したい各トラックのトラック ヘッダーをクリックします。クリックしたトラックがハイライトされます。

   不要なトラックを選択してしまった場合は、そのトラックをもう一度クリックします。

2. 必要なトラックをすべて選択したら、［Ctrl］キーを離します。

すべてのトラックの選択

［編集］メニューから、**［選択］**を選択して、サブメニューから**［すべて選択］**を選択して、プロジェクト内のすべてのトラックとイベントを選択します。

トラックの整列

プロジェクトの作成中にいつでもトラックを移動して、論理的なグループを作成できます。

トラックを移動するには、トラック リスト内の新しい位置にアイコン 5 をドラッグします。新しい場所は、トラックを分割するハイライトされた線で表されます。

複数のトラックを移動するには、Shift キーまたは Ctrl キーを押したままトラック アイコンをクリックして、新しい場所にトラックをドラッグします。

トラックのグループ化

トラック グループを使用すると、類似したトラックを整理したり、作業していないときに非表示にしたりできます。これは、大規模なプロジェクトでのトラック リストの整理や操作に特に役立ちます。

トラック リスト内のトラック グループの順序は、トラックと同様の方法で変更できます。トラック グループ ヘッダーをトラック リスト内の新しい位置にドラッグしてください。

トラック グループの作成

1. グループ化する複数のトラックを選択します。複数の隣接するトラックを選択するには、［Shift］キーを押しながらクリックします。隣接していないトラックは一度に選択できません。

2. トラックの 1 つを右クリックして［**トラック グループ**］を選択し、［**選択したトラックをグループ化**］を選択します。

   選択したトラックがグループ化されます。グループ内のトラックの表示と非表示を切り替えるには、トラック グループ ヘッダーで［**トラック グループの折りたたみ／トラック グループの表示**］ボタンをクリックします。

   トラック グループが折りたたまれている場合、折りたたまれているトラックのイベントの長さと位置が濃い灰色のバーで示されます。

親または子ビデオ トラックを選択してトラック グループに追加する場合、コンポジット関係を維持するために、関連付けられているすべての親／子トラックもグループに追加されます。詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

トラック グループを折りたたんでも、そのグループ内のトラックとイベントはロックされません。折りたたまれたグループ内のトラックとイベントは、プロジェクトで行われた編集の影響を受ける可能性があります。

既存のトラック グループへのトラックの追加

選択したトラックをグループに追加するには、1 つまたは複数のトラックをトラック グループにドラッグします。

グループからのトラックの削除

選択したトラックをグループから削除するには、1 つまたは複数のトラックをトラック グループからドラッグします。グループで選択した 1 つまたは複数のトラックを右クリックし、［**トラック グループ**］、［**選択したトラックのグループを解除**］の順に選択して、グループからトラックを削除することもできます。

トラックのグループ化の解除

1. トラック グループ ヘッダーをクリックして、グループ内のすべてのトラックを選択します。
2. トラック グループ ヘッダーを右クリックし、［**選択したトラックのグループを解除**］を選択して、グループ内のすべてのトラックのグループ化を解除します。

   また、トラック グループ化レーンを右クリックし、ショートカット メニューから［**選択したトラックのグループを解除**］を選択してトラックのグループ化を解除することもできます。

グループ内のすべてのトラックの選択

グループ内のすべてのトラックを選択するには、トラック グループ ヘッダーまたはグループ化レーンをクリックします。

トラック グループ名の変更

プロジェクト内のすべてのトラック グループに、トラック グループの名前を入力できるラベルがあります。

1. ラベルをダブルクリックします。ラベルで既存の名前がハイライトされます。
2. 新しいトラック グループ名を入力します。
3. ［Enter］キーを押して、トラック グループの名前を保存します。

トラック グループのミュートとソロ再生

再生するグループ内のすべてのトラックを分離するには、トラック グループ ヘッダーで**［トラック グループのソロ再生］**ボタン をクリックします。トラック グループをソロに設定すると、グループ内のミュートされているトラックの設定は無効になります。

トラック グループを元の状態に戻して再生するには、もう一度**［トラック グループのソロ再生］**ボタンをクリックします。

グループ内のすべてのトラックの再生を一時的に無効にするには、トラック グループ ヘッダーで**［トラック グループのミュート］**ボタン をクリックします。トラック グループをミュートすると、グループ内のソロに設定されているトラックの設定は無効になります。

トラック グループを元の状態に戻して再生するには、もう一度**［トラック グループのミュート］**ボタンをクリックします。

トラックの複製

イベント、エフェクト、およびエンベロープを含めて、トラックの正確な複製を作成するには、トラック番号を右クリックして、ショートカット メニューから**［トラックの複製］**を選択します。

オーディオ トラック コントロール

トラック リストのコントロールを使用すると、トラック ボリューム、パン、フェーズ、割り当て可能な FX センド レベル、およびバス センド レベルを調整できます。

ヒント：

- オーディオ トラック コントロールは、［ミキシング コンソール］ウィンドウのオーディオ トラック チャンネル ストリップで複製されます。362 ページの"オーディオ トラック チャンネル ストリップ"。
- 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。

トラックの色の変更

トラックの色を変更して、論理的なトラック グループを作成することができます。

トラックの色を変更するには、ショートカット メニューから**［トラックの表示色］**を選択します。サブメニューから色を選択すると、トラック リストのアイコンとタイムラインの波形の色が変化します。

選択できる色は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブで編集できます。詳しくは、次を参照してください642 ページの"［ユーザー設定］ - ［表示］タブ"。

トラックの高さの変更

トラックの下端をドラッグして高さを設定します。あるトラックの高さを新しいトラックのデフォルトの高さとして設定するには、トラック リスト内を右クリックし、ショートカット メニューで**［デフォルト トラック プロパティの設定］**を選択します。詳しくは、次を参照してください256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。

［最小化］ をクリックすると、トラックが縦方向に最小化されます。

［最大化］ をクリックすると、タイムライン内で縦方向に最大化されます。

トラックを最小化／最大化した後で、もう一度**［最小化］**または**［最大化］**ボタンをクリックすると、元の高さに戻ります。

トラックの高さに関するキーボード ショートカット

- ［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［↑］キーまたは［↓］キーを押すと、すべてのトラックの高さを一度に変更できます。
- ［`］キーを押すとすべてのトラックが最小化されます。もう一度クリックすると、元の高さに戻ります。トラックの高さを元に戻しても、以前に最小化したトラックは元に戻りません。これらのトラックを元に戻すには、トラック ヘッダーの**［トラックの高さの復元］**ボタン をクリックします。
- ［Ctrl］キーを押しながら［`］キーを押すと、すべてのトラックがデフォルトの高さに戻ります。

トラックへの名前の割り当て

1. スクリブル ストリップ をダブルクリックし、トラック名を入力します。

   スクリブル ストリップが見えない場合は、見えるようになるまでトラックを拡張してください。スクリブル ストリップは **ボリューム** フェーダーの上に表示されます。

2. ［Enter］キーを押して、名前を保存します。

録音用トラックのアーム（準備）

オーディオ トラックの［**録音アーム**］ボタン をクリックすると、そのトラックの録音準備が行われます。

メイン トランスポート バーの［**録音**］ボタン をクリックすると、準備されたすべてのトラックで録音が開始されます。

オーディオの録音については、116 ページの"オーディオの録音"。を参照してください。

トラックのフェーズの反転

オーディオ トラックにあるすべてのイベントのフェーズを反転するには、［**トラック フェーズの反転**］ボタン をクリックします。

単一のファイルでデータを反転しても音は変化しませんが、オーディオ信号のミキシングまたはクロスフェード時にフェーズがキャンセルされるのを防ぐことができます。

複数のトラックを選択すると、それらを同時に反転できます。

［**反転**］イベント スイッチをオンにしている場合、トラックのフェーズを反転すると、イベントが元のフェーズに戻ります。

トラック エフェクトの追加または編集

［**トラック FX**］ボタン をクリックして、トラックにエフェクトを追加したり、既存のエフェクト チェーンを編集することができます。

トラック エフェクトの使用方法について詳しくは、303 ページの"オーディオ トラック エフェクトの追加"。を参照してください。

トラックのミュート

［**ミュート**］ボタン をクリックすると、トラックがミックスで再生されなくなります。トラックの［**ミュート**］ボタンをクリックすると、トラックがミュート グループに追加されます。トラックのミュートを解除するには、［**ミュート**］ボタンを再度クリックします。

グループ内のすべてのトラックの再生を一時的に無効にするには、トラック グループのヘッダーで［**ミュート**］ボタン をクリックします。トラック グループをミュートすると、グループ内のソロに設定されているトラックの設定は無効になります。

トラックをミュートしたときに、［ユーザー設定］ダイアログの［オーディオ］タブの［**トラック プリフェーダーがミュートを反映する**］チェック ボックスをオンにしないと、メイン出力とポストフェーダーが送信されます。［**トラック プリフェーダーがミュートを反映する**］チェック ボックスの使用方法に関する詳細と用例については、630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。を参照してください。

トラックのミュートまたはミュート解除

1. ［**オートメーションの設定**］ボタン の選択を解除します。
2. ［**ミュート**］ボタン をクリックします。

ミュートされているトラック グループがある場合、ミュートされていないトラックで［Ctrl］キーを押しながら［**ミュート**］ボタンをクリックすると、ミュート グループからそれ以外のすべてのトラックが削除されます。ミュートされているトラックで［Ctrl］キーを押しながら［**ミュート**］ボタンをクリックすると、すべての［**ミュート**］ボタンがリセットされます。

ミュート オートメーションの調整

［**オートメーションの設定**］ボタン を選択すると、［**ミュート**］ボタンが のように表示され、このボタンを使用してミュート オートメーションを編集できます。

トラックのソロ再生

［**ソロ**］ボタン をクリックすると、選択されていないすべてのトラックがミュートされます。ソロ グループにトラックを追加するには、そのトラックの［**ソロ**］ボタンをクリックします。ソロ グループからトラックを削除するには、もう一度［**ソロ**］ボタンをクリックします。

再生するグループ内のすべてのトラックを分離するには、トラック グループヘッダーで［**ソロ**］ボタン をクリックします。トラック グループをソロに設定すると、グループ内のミュートされているトラックの設定は無効になります。

［Ctrl］キーを押したまま［**ソロ**］ボタンをクリックすると、そのトラックのみがソロに設定され、その他すべてのトラックがソロ グループから削除されます。

トラックの入力／録音デバイスの選択

トラック ヘッダーの［**録音入力**］ボタン では、トラックに録音する際に使用するオーディオ出力を選択します。

［**録音入力**］ボタンをクリックすると、入力モニタをオンまたはオフにして、録音デバイスを選択できます。

トラックのバスへの割り当て

トラック ヘッダーのバス ボタンでは、トラックのプライマリ出力が選択されます。トラックをバスに割り当てると、サブミックスを作成する際に特に便利です。サブミックスを使用すると、複数のトラックのレベルを一度に調整したり、複数のトラックにエフェクトを適用したりできます。詳しくは、次を参照してください390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"。

1. トラックの［バス］ボタンをクリックします。

   ボタンは、トラックがマスタ バスにルーティングされているときは ▣ として表示され、トラックが別のバスにルーティングされているときはバス文字（A、B など）が表示されます。

2. サブメニューから該当するバスを選択します。**［バス］**ボタンの形状が、選択したバスを表すものに変わります。

トラックに**［バス］**ボタンが表示されないときは、プロジェクト設定で 1 つしかバスが指定されていないことを意味します。プロジェクトのバス数の指定について詳しくは、338 ページの"オーディオ バスの追加"。を参照してください。

キュー ミックスまたはエフェクト センドを作成するために複数の出力にトラックを送信する場合は、多目的フェーダーを使用して、各バスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンに送信されるトラックのレベルを制御できます。390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"と308 ページの"割り当て可能なエフェクトの使用"。

トラックの出力レベルの監視

再生時に、トラックの出力をモニタするためのメーターがトラック ヘッダーに表示されます。

水平方向メーター

垂直方向メーター

クリッピングが検出されると、ピーク メーターの**クリップ** インジケータが赤になります。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューからコマンドを選択して、メーターの表示を調整します。ショートカット メニューからは、クリップ インジケータのリセット、表示スケールの選択、垂直表示への切り替え、出力メーターをオフにする操作を行うことができます。

トラックのボリュームの調整

トラック ヘッダーのフェーダーは、トラックのボリューム全体を調整するトリミング コントロールとして機能したり、トラック ボリュームのオートメーション設定を調整したりできます。

ボリューム オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

トラックのミックスを調整するときは、［マスタ バス］のメーターを見て確認してください。すべてのトラックのボリュームを追加するので、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。

ボリュームのトリミング レベルの調整

1. **［オートメーションの設定］**ボタン の選択を解除します。
2. ミックスでトラックの音量を調節するには、**［ボリューム］**フェーダーをドラッグします。

   値が 0 dB の場合は、トラックがブーストやカットを受けずに再生されることを意味します。フェーダー スライダを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

   ［Ctrl］キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、より細かくレベルを調整できます。また、フェーダーをダブルクリックすると、設定が 0 dB に戻ります。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

ボリュームのオートメーション レベルの調整

［オートメーションの設定］ボタン を選択すると、フェーダーつまみが のように表示され、このコントロールを使用してボリュームのオートメーションを編集できます。詳しくは、次を参照してください259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

トラックのパン

トラック ヘッダーの**［パン］**スライダーは、トラック全体のパンを調整するトリミング コントロールとして機能したり、トラックのパン オートメーション設定を調節したりできます。

パン オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、オフセットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -9% 左に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 9% ずつ左に移動するのと同じ効果があります。

トラック パンのトリミング レベルの調整

1. **［オートメーションの設定］**ボタン の選択を解除します。
2. **［パン］**スライダをドラッグして、ステレオ フィールドにおけるトラックの位置を調整します。左にドラッグすると、トラックは左側のスピーカー寄りに配置され、右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。

   ［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

トラック パン オートメーション レベルの調整

［オートメーションの設定］ ボタン を選択すると、**［パン］**スライダのつまみが に変わります。この状態で、パン オートメーションの設定が行えます。詳しくは、次を参照してください259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

パン モードの変更

［パン］スライダの機能を変更するには、フェーダーのハンドルを右クリックしてパンの種類を選択します。パン モードについて詳しくは、453 ページの"オーディオ パン モード"。

選択されたパン モードは、トラック レベルのパン エンベロープでも使用されます。詳しくは、次を参照してください259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

割り当て可能エフェクト センド レベルの調整

トラック ヘッダーの多目的スライダは、トラックの割り当て可能なエフェクト センド レベル全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、割り当て可能なエフェクト センドのオートメーション設定を調整するために使用します。

割り当て可能なエフェクトのオートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

ヒント：

- FX センドは、デフォルトではポストボリュームです。プリボリュームに変更するには、**［プリ/ポスト ボリューム センド］**ボタンをクリックします（または FX フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから**［プリボリューム］**を選択します）。
- FX センドにトラック パン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、FX フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから**［メイン トラック パンへのリンク］**を選択します。

  ［メイン トラック パンへのリンク］を選択しない場合は、トラックでは、トラックの現在のパン モードを使用してセンターにパンしたステレオ信号を送信します。
- オーディオ トラック センドを Vegas Pro 7.0 またはそれよりも古いバージョンでの使用時と同様に設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］ページで、**［レガシー トラック センド ゲインを使用する］**チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオンになっている場合は、Vegas Pro の旧バージョンで作成されたプロジェクトを開いて、Vegas Pro の旧バージョンと同じ音質で再生できます。詳しくは、次を参照してください630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。

割り当て可能なエフェクトのトリミング レベルの調整

1. **［オートメーションの設定］**ボタン の選択を解除します。
2. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから割り当て可能なエフェクト チェーンを選択します。

3. FX フェーダーをドラッグして、作成済みの割り当て可能な FX チェーンに送られるトラックのレベルを制御できます。フェーダー スライダを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

   ［Ctrl］キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、より細かくレベルを調整できます。また、フェーダーをダブルクリックすると、設定が 0 dB に戻ります。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

割り当て可能なエフェクトのオートメーション レベルの調整

［オートメーションの設定］ボタン を選択すると、フェーダーのつまみの表示が のように変わります。この状態で、割り当て可能なエフェクト センド レベルのオートメーションの設定が行えます。詳しくは、次を参照してください259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

バス センド レベルの調整

トラック ヘッダーの多目的スライダは、トラック全体のバス センド レベルを調整するトリミング コントロールとして、または、バス センドのオートメーション設定を調整するコントロールとして使用できます。

バス センド オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

ヒント：

- バス センドは、デフォルトではプリボリューム（およびプリミュート）です。バス センドがプリボリュームの場合は、ハードウェア ミキサーのモニタ出力のように、メイン ミックスとは別個のキュー ミックスを作成できます。390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"。ポストボリュームに変更するには、**［プリ/ポスト ボリューム センド］**ボタンをクリックします（またはバス フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから**［ポストボリューム］**を選択します）。ポストボリューム センドでは、トラックのボリュームとミュート コントロールを制御できるため、エフェクト センドに便利です。
- バス センドにトラック パン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、バス フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから**［メイン トラック パンへのリンク］**を選択します。

  ［メイン トラック パンへのリンク］を選択しない場合は、トラックでは、トラックの現在のパン モードを使用してセンターにパンしたステレオ信号を送信します。
- オーディオ トラック センドを Vegas Pro 7.0 またはそれよりも古いバージョンでの使用時と同様に設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］ページで、**［レガシー トラック センド ゲインを使用する］**チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオンになっている場合は、Vegas Pro の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、Vegas Pro の旧バージョンと同じ音質で再生できます。詳しくは、次を参照してください630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。

バス センドのトリミング レベルの調整

1. **［オートメーションの設定］**ボタン の選択を解除します。
2. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから［バス］を選択します。

3. フェーダーをドラッグして、プロジェクト向けに作成した追加の各バスに送信されるトラックのレベルを制御します。フェーダー スライダを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

   ［Ctrl］キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、より細かくレベルを調整できます。また、フェーダーをダブルクリックすると、設定が 0 dB に戻ります。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

バス センド オートメーションの調整

［オートメーションの設定］ボタン を選択すると、フェーダーのつまみの表示が のように変わります。この状態で、バス センド レベルのオートメーションの設定が行えます。詳しくは、次を参照してください259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

トリミング レベルの調整

トラック ヘッダーのコントロールは、トラック ボリューム、パン、割り当て可能なエフェクト センド、およびバス センド レベルを調整するトリミング コントロールまたはオートメーション コントロールとして使用できます。トリミング コントロールを調整すると、従来の Vegas Pro の場合と同様に、トラック全体のレベルが影響を受けます。

トリミング レベルがトラック オートメーション設定に追加され、オートメーション設定は保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

トリミング レベルを調整するには、**［オートメーションの設定］**ボタン の選択を解除します。**［オートメーションの設定］**がオンの場合、ボリューム フェーダーと多目的スライダで調整できるのは、オートメーション設定です。

ビデオ トラック コントロール

トラック リストのコントロールを使用すると、トラック モーション、エフェクト、不透明度、コンポジットを調整できます。

トラックの色の変更

トラックの色を変更して、論理的なトラック グループを作成することができます。

トラックの色を変更するには、ショートカット メニューから**［トラックの表示色］**を選択します。サブメニューから色を選択し、［トラック リスト］のアイコンと、タイムラインで選択したイベントのハイライト表示に使用する色を変更します。

選択できる色は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブで編集できます。詳しくは、次を参照してください642 ページの"［ユーザー設定］ - ［表示］タブ"。

トラックの高さの変更

トラックの下端をドラッグして高さを設定します。あるトラックの高さを新しいトラックのデフォルトの高さとして設定するには、トラック リスト内を右クリックし、ショートカット メニューで［**デフォルト トラック プロパティの設定**］を選択します。

詳しくは、次を参照してください256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。

［**最小化**］ をクリックすると、トラックが縦方向に最小化されます。

［**最大化**］ をクリックすると、タイムライン内で縦方向に最大化されます。

トラックを最小化/最大化した後で、もう一度［**最小化**］または［**最大化**］ボタンをクリックすると、元の高さに戻ります。

以下のキーボード ショートカットも使用できます。

- ［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［↑］キーまたは［↓］キーを押すと、すべてのトラックの高さを一度に変更できます。
- ［`］キーを押すとすべてのトラックが最小化されます。もう一度クリックすると、元の高さに戻ります。トラックの高さを元に戻しても、以前に最小化したトラックは元に戻りません。これらのトラックを元に戻すには、トラック ヘッダーの［**トラックの高さの復元**］ボタン をクリックします。
- ［Ctrl］キーを押しながら［`］キーを押すと、すべてのトラックがデフォルトの高さに戻ります。

トラック レイヤーの展開または折りたたみ

トラック ヘッダーを右クリックして［**トラック レイヤーを展開する**］を選択し、ビデオ トラックを展開してメイントラック内に 3 つのサブトラックを表示します。（A ロール、B ロールおよびトランジション ロール）を表示します。この画面では、連続したクリップが A ロールと B ロールの間で入れ替わり、イベント間のオーバーラップ エリアがトランジション ロールで示されています。

もう一度コマンドを選択すると、トラック レイヤーが非表示になります。

詳しくは、次を参照してください322 ページの"トランジションの追加"。

トラック キーフレームの展開または折りたたみ

ビデオ トラック エフェクトまたはトラック モーションを使用している場合は、タイムラインのビデオ トラックの下にキーフレームが表示されます。キーフレームをドラッグして位置を調整したり、キーフレームを右クリックしてショートカット メニューを表示できます。ショートカット メニューでは、キーフレームを追加または削除したり、キーフレーム間の補間カーブを変更できます。

詳しくは、次を参照してください317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"および290 ページの"トラック モーションの編集"。

［**エンベロープをイベントに対してロック**］ボタン を選択すると、トラックレベル キーフレームをトラック上のイベントに対してロックできます。キーフレームをロックすると、イベントをタイムライン上で移動できるようになり、関連付けられているキーフレームも同時に移動できるようになります。

トラック ヘッダーの［**トラック キーフレームの表示／トラック キーフレームを折りたたむ**］ボタン をクリックすると、トラック キーフレームの高さを切り替えることができます。

イベント レベル キーフレームは、タイムラインに表示されません。

トラックへの名前の割り当て

1. スクリブル ストリップ をダブルクリックし、トラック名を入力します。

   スクリブル ストリップが見えない場合は、見えるようになるまでトラックを拡張してください。スクリブル ストリップは［**レベル**］フェーダーの上に表示されます。

2. ［Enter］キーを押して、名前を保存します。

モーション ブラー エンベロープをバイパスする

モーション ブラー エンベロープをビデオ バス トラックに適用した場合、エンベロープはすべてのトラックに影響します。あるトラックでモーション ブラーをバイパスするには、トラック ヘッダーで［**モーション ブラーをバイパス**］ボタン をオンにします。

詳しくは、次を参照してください 251 ページの"ビデオ バス トラック"。

トラック モーションの適用

［**トラック モーション**］ボタン をクリックして、［トラック モーション］ウィンドウを表示します。

このウィンドウを使用して、ビデオ トラックをアニメートしたり、ピクチャインピクチャ エフェクトを作成できます。

詳しくは、次を参照してください290 ページの"トラック モーションの編集"。

トラックへのエフェクトの適用

［**トラック FX**］ボタン をクリックして、トラック レベルのビデオ エフェクトを追加または編集します。トラック エフェクトは、選択したトラックのすべてのイベントに適用されます。

詳しくは、次を参照してください317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。

トラックのミュート

［**ミュート**］ボタン をクリックすると、トラックがミックスで再生されなくなります。トラックの［**ミュート**］ボタンをクリックすると、トラックがミュート グループに追加されます。トラックのミュートを解除するには、［**ミュート**］ボタンを再度クリックします。

ミュートされているトラック グループがある場合、ミュートされていないトラックで［Ctrl］キーを押しながら［**ミュート**］ボタンをクリックすると、ミュート グループからそれ以外のすべてのトラックが削除されます。ミュートされているトラックで［Ctrl］キーを押しながら［**ミュート**］ボタンをクリックすると、すべての［**ミュート**］ボタンがリセットされます。

トラックのミュートまたはミュート解除

1. ［**オートメーションの設定**］ボタン の選択を解除します。
2. ［**ミュート**］ボタン をクリックします。

複数レベルの親トラックと子トラックがある場合は、親トラックの［**ミュート**］ボタン をクリックすると、親トラックとそのコンポジット（子）がミュートされます。

サンプル トラック リストで、トラック 1 をミュートにすると、トラック 1 ～ 6 がミュートになります。

トラック 4 をミュートにすると、トラック 4 ～ 6 がミュートになります。

詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

ミュート オートメーションの調整

ミュート オートメーション設定を編集するには、トラックにミュート エンベロープを追加するか、トラック ヘッダーのコントロールを使用します。

1. **［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。**［ミュート］**ボタンの形状が に変わります。
2. **［ミュート］**ボタン をクリックすると、トラックのミュート オートメーション状態が変更されます。

   トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション記録モードが変更されている場合、ボタンの機能は異なります。

   - トラックのオートメーション モードが**［オフ］**に設定されている場合は、トラック全体がミュートされます。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが**［読み取り］**に設定されている場合は、このボタンにより状態が変わり、再生中にエンベロープ設定が反映されますが、調整はできません。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが**［タッチ］**または**［ラッチ］**の場合、このボタンを使用してカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。

詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"と264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。

トラックのソロ再生

［ソロ］ボタン をクリックすると、選択されていないすべてのトラックがミュートされます。ソロ グループにトラックを追加するには、そのトラックの**［ソロ］**ボタンをクリックします。ソロ グループからトラックを削除するには、もう一度**［ソロ］**ボタンをクリックします。

トラックのグループがソロに設定されている場合は、［Ctrl］キーを押しながら、ソロではないトラックの**［ソロ］**ボタンをクリックすると、他のすべてのトラックがソロ グループから削除されます。［Ctrl］キーを押しながらソロ トラックの**［ソロ］**ボタンをクリックすると、すべての**［ソロ］**ボタンがリセットされます。

複数レベルの親トラックと子トラックがある場合は、親トラックの**［ソロ］**ボタン をクリックすると、親トラックとそのコンポジット（子）がソロ再生されます。同じコンポジット レベルのその他のソロではないトラックはバイパスされます。

サンプル トラック リストで、トラック 1 をソロにすると、トラック 1 ～ 6 がソロ再生されます。

トラック 4 をソロにすると、トラック 4 ～ 6 がソロ再生されます。トラック 2 と 3 はバイパスされ、トラック 1 と 7 は通常の状態で再生されます。

詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

トラックの不透明度とトリミング レベルの調整

トラック ヘッダーの **レベル** スライダは、トラックのコンポジット レベルに作用します。スライダは、すべてのトラックの全体的な不透明度を調整するトリミング コントロールとして機能したり、トラックの不透明度のオートメーション設定を調整します。

トラックのオートメーション設定にトリミング レベルが追加され、エンベロープは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを 90% に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 10% 下げるのと同じ効果があります。

［親コンポジット モード］または**［コンポジット モード］**ボタン をクリックして、メニューからモードを選択し、ビデオ トラックの透明度の生成方法を指定します。下のトラックは上のトラックが透明でないと表示されないので、下のトラックが見える度合いは、上のトラックのコンポジット モードで決まります。最も下のビデオ トラックのコンポジット モードでは、背景に対する透明度を調整します。

詳しくは、次を参照してください 264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"と393 ページの"コンポジットとマスク"。

コンポジットのトリミング レベルの調整

1. **［オートメーションの設定］**ボタン の選択を解除します。
2. **レベル** スライダをドラッグして、各トラックの透明度またはブレンド状態を調整します。左端に移動すると 100% 透明になり、右端に移動すると 100% 不透明になります。

   ［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、100% 不透明に戻ります。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

コンポジットのオートメーション レベルの調整

オートメーション設定を編集するには、トラックにコンポジット レベル エンベロープを追加するか、トラック ヘッダーのコントロールを使用します。

1. **［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。オートメーション モードに設定すると、スライダのつまみが のように表示されます。
2. **レベル** スライダをドラッグします。

   トラックにコンポジット レベル エンベロープが適用されており、トラックのオートメーション記録モードを変更した場合は、スライダの機能が変化します。

   - トラックのオートメーション モードが**［オフ］**に設定されている場合は、スライダでトラック全体のコンポジット レベルを調整できます。
   - トラックにコンポジット レベル エンベロープが適用されており、トラックのオートメーション モードが**［読み取り］**に設定されている場合は、スライダは再生中のエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。
   - トラック オートメーション モードが**［タッチ］**または**［ラッチ］**に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにコンポジット レベル エンベロープが適用されていない場合は、スライダを調整したときにエンベロープが追加されます。

複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

詳しくは、次を参照してください 274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録" 264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。

トラックのフェードトゥカラー レベルの調整

オートメーション設定を編集するには、トラックにフェードトゥカラー エンベロープを追加するか、トラック ヘッダーのコントロールを使用します。フェード スライダは、**［オートメーションの設定］**ボタン が選択されている場合のみ表示されます。

各ビデオ トラックに個別にトラック フェードの色を設定するには、トラック ヘッダーを右クリックし、**［フェードの色］**を選択して、サブメニューから**［上］**または**［下］**を選択します。デフォルトのフェードの色は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある**［トラック フェード トップ］**および**［トラック フェード ボトム］**コントロールで設定できます。

1. **［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。オートメーション モードに設定すると、スライダのつまみが のように表示されます。

2. **フェード** スライダをドラッグします。

   トラックのオートメーション記録モードを変更した場合は、スライダの機能が変化します。

   - トラックのオートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合は、スライダでトラック全体のフェード レベルを調整できます。
   - トラックのオートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合は、スライダは再生中にエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。
   - トラック オートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。

複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

詳しくは、次を参照してください 274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録" 264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。

オーディオ バス トラック

［表示］メニューの［**オーディオ バス トラック**］を選択して、タイムラインの下部のオーディオ バス トラックの表示を切り替えます。オーディオ バス トラックは、プロジェクト内の各バスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンに存在しており、各バスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンのタイムラインとして機能します。

バス トラックでは、エンベロープを使用して、ボリューム、パン、およびエフェクト パラメータをオートメーションできます。詳しくは、259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。を参照してください。

バス トラックのコントロールは、［ミキシング コンソール］ウィンドウのバスまたは割り当て可能なエフェクト チャンネル ストリップ上に複製されます。370 ページの"バス チャンネル ストリップ"および383 ページの"FX センド（割り当て可能なエフェクト）チャンネル ストリップ"。

オーディオ バス トラックへのオートメーションの追加

ボリューム、パン、およびエフェクト オートメーションをバス トラックに追加する方法は、オートメーションを標準のトラックに追加するのとほぼ同じです。

トラック オートメーションについて詳しくは、259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。を参照してください。

エフェクトのバス トラックへの追加

バス トラック ヘッダーの［**バス FX**］ボタン をクリックし、バス エフェクトを追加または編集します。バスにエフェクトがない場合は、この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。オーディオ バスにエフェクトが割り当て済みの場合は、このボタンをクリックすると、［バス FX ］ウィンドウが表示されます。詳しくは、次を参照してください313 ページの"オーディオ エフェクトの編集"。

バス エフェクト チェーンにオートメーション可能なパラメータを持つプラグインが含まれている場合は、［**バス FX**］ボタンが に変わります。

トラックのミュート

［ミュート］ボタン をクリックすると、バス トラックがミックスで再生されなくなります。トラックの**［ミュート］**ボタンをクリックすると、トラックがミュート グループに追加されます。トラックのミュートを解除するには、**［ミュート］**ボタンを再度クリックします。

バス トラックのミュートまたはミュート解除

1. **［オートメーションの設定］**ボタン の選択を解除します。
2. **［ミュート］**ボタン をクリックします。

   ミュートされているトラック グループがある場合、ミュートされていないトラックで［Ctrl］キーを押しながら**［ミュート］**ボタンをクリックすると、ミュート グループからそれ以外のすべてのトラックが削除されます。ミュートされているトラックで［Ctrl］キーを押しながら**［ミュート］**ボタンをクリックすると、すべての**［ミュート］**ボタンがリセットされます。

ミュート オートメーションの調整

ミュート オートメーション設定を編集するには、トラックにミュート エンベロープを追加するか、トラック ヘッダーのコントロールを使用します。

1. **［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。**［ミュート］**ボタンの形状が に変わります。
2. **［ミュート］**ボタン をクリックすると、バス トラックのミュート オートメーション状態が変更されます。

   トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション記録モードが変更されている場合、ボタンの機能は異なります。

   - トラックのオートメーション モードが**［オフ］**に設定されている場合は、トラック全体がミュートされます。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが**［読み取り］**に設定されている場合は、このボタンにより状態が変わり、再生中にエンベロープ設定が反映されますが、調整はできません。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが**［タッチ］**または**［ラッチ］**の場合、このボタンを使用してカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。

トラックのソロ再生

［ソロ］ボタン をクリックすると、選択したすべてのオーディオ バス トラックがソロに設定されます。ソロ グループにトラックを追加するには、そのトラックの**［ソロ］**ボタンをクリックします。ソロ グループからトラックを削除するには、もう一度**［ソロ］**ボタンをクリックします。

［Ctrl］キーを押したまま**［ソロ］**ボタンをクリックすると、そのトラックのみがソロに設定され、その他すべてのトラックがソロ グループから削除されます。

バス トラックのサイズの変更

トラック リストとバス トラックの間にある水平分割バーをドラッグすると、バス トラックを表示するために使用するスペースを調整できます。個々のバス トラックのサイズを変更するには、以下のいずれかの操作を実行します。

- バス トラックの下端をドラッグして高さを設定します。
- トラックを縦方向に最小化するには、**［最小化］** をクリックします。
- 縦方向にズーム インし、タイムラインの下部にバス トラックのサイズを合わせるには、**［最大化］** をクリックします。
- バス トラックを最小化／最大化した後で、もう一度**［最小化］**または**［最大化］**ボタンをクリックすると、元の高さに戻ります。
- バス トラック エリアにフォーカスがあるときに［Ctrl］+［Shift］+［↑］/［↓］キーを押すと、すべてのバス トラックのサイズを一度に変更できます。

ビデオ バス トラック

［表示］メニューの**［ビデオ バス トラック］**を選択して、タイムラインの最下部のビデオ バス トラックの表示を切り替えます。メイン ビデオ出力のタイムラインを表す 1 つのバス トラックが存在します。

バス トラックを使用して、キーフレームを使用したビデオ出力エフェクトをアニメートしたり、モーション ブラー エンベロープ、またはビデオ スーパーサンプリング エンベロープを追加することができます。

ビデオ バス トラックへのキーフレームの追加

ビデオ バス トラックにキーフレームを追加する方法は、他のビデオ トラックに追加する場合とほぼ同じです。ビデオ出力エフェクトをアニメートするには、ビデオ バス トラック キーフレームを使用します。詳しくは、297 ページの"キーフレーム アニメーション"と317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。を参照してください。

フェードトゥカラー エンベロープの追加

フェードトゥカラー、モーション ブラーの量、およびビデオ スーパーサンプリング エンベロープをビデオ バス トラックに追加して、ビデオ出力に反映することができます。

フェードトゥカラー エンベロープの追加方法は、標準のビデオ トラックにエンベロープを追加する場合とほぼ同じですが、フェードトゥカラー エンベロープはすべてのトラックに反映されます。詳しくは、264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。を参照してください。

モーション ブラー エンベロープの追加

モーション ブラーを使用すると、コンピュータで生成したアニメーションを、より本物らしく見せることができます。例えば、トラック モーションまたはイベント パン／クロップを使用して、フレームをまたいでクリップを移動させると、モーション ブラーが適用されていない場合は各フレームがはっきりと表示されます。モーション ブラーを有効にすると、モーションに依存するブラーが各フレームに追加されます。これにより、シャッター スピードを遅くして高速で動く被写体の写真を撮った場合のブレと同じように、スムーズ モーションのような効果が得られます。

モーション ブラーを適用していないパン イベント フレーム

モーション ブラーを適用したフレーム

1. ビデオ バス トラックを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択し、サブメニューから［**モーション ブラーの量**］を選択します。
2. モーション ブラーのオートメーション設定を編集します。
   - 必要に応じてエンベロープ ポイントの調整や追加を行い、ブラーの間隔を設定します。詳しくは、270 ページの"エンベロープの調整"。を参照してください。値を大きくすると、ブラー エフェクトが大きくなります。例えば、エンベロープを 0 に設定すると、ブラーは発生しません。エンベロープを 1 秒に設定すると、各フレームの前後 0.5 秒にブラーが適用されます。

     – または –

   - ［**オートメーションの設定**］ボタン を選択します。［**モーション ブラー**］スライダ ハンドルの形状が、 に変わります。

     トラックにコンポジット レベル エンベロープがあり、トラックのオートメーション記録モードが変更されている場合、**モーション ブラー**スライダの機能は異なります。

     - トラック オートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合、このスライダでトラック全体のモーション ブラー レベルを調整できます。
     - トラックにモーション ブラー エンベロープが適用されており、トラックのオートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合、スライダは再生中のエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。
     - トラック オートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにモーション ブラー エンベロープが適用されていない場合は、スライダを調整したときにエンベロープが追加されます。
3. モーション ブラー エンベロープは、すべてのトラックに影響を与えます。あるトラックでモーション ブラーをバイパスするには、トラック ヘッダーで［**モーション ブラーをバイパス**］ボタン をオンにします。
4. ブラーの種類を変更するには、［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、［**モーション ブラーの種類**］ドロップダウン リストから設定を選択します。この設定によって、ブラーの形状とフレームの不透明度が決定します。詳しくは、51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。を参照してください。

モーション ブラー エンベロープを追加すると、レンダリング時間が大幅に増大します。

ビデオ スーパーサンプリング エンベロープの追加

ビデオ スーパーサンプリングを使用すると、プロジェクトのフレーム レートの間に中間フレームが計算されて、コンピュータ生成のアニメーションの見た目が改善されます。これにより、トラック モーション、イベントのパン／クロップ、トランジション、またはキーフレーム可能エフェクトなどのソースから、よりスムーズなモーション ブラーまたはモーションを作成できます。

すばやい動きのあるビデオでは、ビデオ スーパーサンプリングの効果は小さくなるために、スーパーサンプリングで見た目を改善することはできません。

スーパーサンプリングなしのモーション ブラー— 複数の露出が見える

スーパーサンプリングを施したモーション ブラー— 複数の露出が動き優先で見える

1. ビデオ バス トラックを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択し、サブメニューから［**ビデオ スーパーサンプリング**］を選択します。
2. オートメーション設定を編集します。
   - 必要に応じてエンベロープ ポイントの追加と調整を行い、ブラーを作成するためにフレーム間で（プロジェクトのフレーム レートを使用して）計算するフレームの数を指定します。

     – または –

   - ［**オートメーションの設定**］ボタン を選択します。**スーパーサンプリング** スライダ ハンドルの形状が、 に変わります。

     トラックにスーパーサンプリング エンベロープがあり、トラックのオートメーション記録モードが変更されている場合、**スーパーサンプリング** スライダの機能は異なります。

     - トラック オートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合、このスライダでトラック全体のスーパーサンプリング レベルを調整できます。
     - トラックにスーパーサンプリング エンベロープが適用されており、トラック オートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合、スライダは再生中のエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。

- トラック オートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにスーパーサンプリング エンベロープが適用されていない場合は、スライダを調整したときにエンベロープが追加されます。

ビデオ スーパーサンプリングを適用すると、レンダリング時間が大幅に増大します。例えば、ビデオ スーパーサンプリング エンベロープを 2 に設定すると、スーパーサンプリングを適用していない場合の 2 倍のフレームがレンダリングされます。エンベロープを調整してスーパーサンプリングを適用するのは、その必要がある場合のみにしてください。

エフェクトのバス トラックへの追加

バス トラック ヘッダーの［**ビデオ出力 FX**］ボタン をクリックし、ビデオ出力エフェクトを追加または編集します。ビデオ出力エフェクトがない場合は、この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。すでにビデオ出力エフェクトの設定が済んでいる場合、ボタンをクリックすると［ビデオ出力 FX］ウィンドウが表示されます。詳しくは、317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。を参照してください。

ビデオ出力のミュート

ビデオ出力をミュートするには、［**ミュート**］ボタン をクリックします。ビデオ出力のミュートを解除するには、［**ミュート**］ボタンを再度クリックします。

バス トラックのミュートまたはミュート解除

1. ［**オートメーションの設定**］ボタン の選択を解除します。
2. ［**ミュート**］ボタン をクリックします。

ミュート オートメーションの調整

ミュート オートメーション設定を編集するには、トラックにミュート エンベロープを追加するか、トラック ヘッダーのコントロールを使用します。

1. ［**オートメーションの設定**］ボタン を選択します。［**ミュート**］ボタンの形状が に変わります。
2. ［**ミュート**］ボタン をクリックすると、バス トラックのミュート オートメーション状態が変更されます。

   トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション記録モードが変更されている場合、ボタンの機能は異なります。

   - トラックのオートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合は、トラック全体がミュートされます。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合は、このボタンにより状態が変わり、再生中にエンベロープ設定が反映されますが、調整はできません。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］の場合、このボタンを使用してカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。

ビデオ エフェクトとエンベロープのバイパス

すべてのビデオ出力エフェクトとバス トラック エンベロープをバイパスするには、バス トラック ヘッダーの［**FX とエンベロープをバイパス**］ボタン をクリックします。

バス トラックのサイズの変更

トラック リストとバス トラックの間にある水平分割バーをドラッグすると、バス トラックに割り当てられたスペースを調整できます。個々のバス トラックのサイズを変更するには、以下のいずれかの操作を実行します。

- バス トラックの下端をドラッグして高さを設定します。
- トラックを縦方向に最小化するには、［**最小化**］ をクリックします。
- 縦方向にズーム インし、タイムラインの下部にバス トラックのサイズを合わせるには、［**最大化**］ をクリックします。
- バス トラックを最小化／最大化した後で、もう一度［**最小化**］または［**最大化**］ボタンをクリックすると、元の高さに戻ります。
- バス トラック エリアにフォーカスがあるときに［Ctrl］+［Shift］+［↑］/［↓］キーを押すと、すべてのバス トラックのサイズを一度に変更できます。

デフォルト トラック プロパティの設定

任意のトラックの設定を使用して、新規トラックをデフォルト設定を指定できます。

デフォルトのトラック設定の編集

1. トラック ヘッダーを右クリックしてショートカット メニューから［**デフォルト トラック プロパティの設定**］を選択します。

2. 新規トラックを作成するときにデフォルトとして使用する各アイテムのチェック ボックスをオンにします。

項目	説明
ボリューム	オーディオ トラックを挿入するたびに**ボリューム** フェーダーの現在の設定を使用できるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。
コンポジット モード	ビデオ トラックを挿入するときに、［**コンポジット モード**］ボタン の現在の設定を常に使用するには、このチェック ボックスをオンにします。
パンの種類	オーディオ トラックを挿入したときに、現在のパン モードが常に使用されるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。 パン モードを設定するには、**パン** スライダを右クリックし、ドロップダウン リストからモードを選択します。詳しくは、次を参照してください453 ページの"オーディオ パン モード"。
高さ	オーディオまたはビデオ トラックを追加したときに、現在のトラックの高さが常に使用されるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。
トラック FX	オーディオまたはビデオ トラックを追加したときに、現在のトラックのエフェクト チェーン設定が常に使用されるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。 詳しくは、次を参照してください303 ページの"オーディオ トラック エフェクトの追加"および317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。
入力モニタ	オーディオ トラックを挿入するときに、録音入力モニタを有効にする場合は、このチェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。
オートメーション モード	オーディオまたはビデオ トラックを追加するときに、選択されたトラックから［**オートメーションの設定**］とトラック オートメーション モードの設定を使用する場合、このチェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

3. ［**OK**］をクリックします。

元のトラック設定の復元

1. トラック ヘッダーを右クリックしてショートカット メニューから［**デフォルト トラック プロパティの設定**］を選択します。
2. ［**初期設定に戻す**］チェック ボックスをオンにします。
3. ［**OK**］をクリックします。

新規トラックへのレンダリング

複数のトラックを 1 つのトラックにミキシングするには、［ツール］メニューから［**新規トラックにレンダリング**］を選択します。この機能は、アナログ処理のトラック バウンシングに似ています。

プロジェクトに多数のトラックとエフェクトが含まれている場合は、ミックス ダウンを行うことで、処理パワーを節約できます。

複数トラックをレンダリングする場合、適用したエンベロープまたはトラック エフェクトは、新しいトラックにレンダリングされます。元のソース ファイルは影響を受けないままで、新しいトラックが新しいファイルに保存されます。

1. ミックス ダウンするトラックの **［ソロ］** ボタン ! をクリックします。ソロのトラックがない場合は、レンダリングしたトラックは、マスタ バス出力と同じになります。プロジェクトの一部をミックス ダウンするには、時間範囲を作成します。

   ビデオ トラックは、単一のビデオ トラックにレンダリングされ、オーディオ トラックは、単一のステレオ オーディオ トラックにレンダリングされます。

2. ［ツール］メニューの **［新規トラックにレンダリング］** を選択します。［新規トラックにレンダリング］ダイアログ ボックスが表示されます。

3. ［新規トラックにレンダリング］ダイアログ ボックスのコントロールを使用して、レンダリングされたトラックを保存する場所と形式を選択します。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

4. **［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。

5. ミキシングが複雑な場合、トラック リストに新しいトラックが表示されます。

6. 新しいトラックが表示された後、元のトラックを削除することができます。

第 11 章

オートメーションの使用

オートメーションを使用すると、オーディオとビデオのレベル、パン、およびエフェクト パラメータを、時間の経過に従って調整できます。プロジェクト全体に作用するパラメータを使用して、フェードの作成、ステレオ パンの適用、エフェクトの追加を行うことができます。

オートメーションは、エンベロープまたはキーフレームのセットとして、Vegas® Pro タイムライン上に表示されます。トラック（バス トラックを含む）にエンベロープまたはキーフレームを追加してオートメーションを作成できます。または、再生中に Vegas Pro インターフェイス（またはコントロール サーフェス）のコントロールを調整してオートメーション パラメータを記録できます。コントロール サーフェスの使用について詳しくは、565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。

ゲイン、レベル、およびパンのコントロールを使用して、オートメーション（動的）設定を調整することができます。また、これらのコントロールは、トリミング（非オートメーション）コントロールとして使用することもできます。

トリミング設定がオートメーション設定に追加されるため、エンベロープまたはキーフレーム値は維持されますが、オフセットが適用されます。たとえば、オーディオ トラックでトリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープを 3 dB カットするのと同じことです。

オートメーションが正常に機能しない場合は、オートメーション設定をオフセットするトリミング値を適用している可能性があります。

コントロールがトリミング レベルを調整するよう設定されている場合は、ハンドルの形状は になります。コントロールがオートメーション レベルを調整するよう設定されている場合は、ハンドルの形状は になります。

オーディオ トラック オートメーション

オーディオ トラック オートメーションを使用すると、フェードを作成したり、ステレオ パンを適用したり、時間の経過とともにパラメータやセンド レベルが変化するエフェクトを追加したりできます。

トラック オートメーションは常にトラック上のすべてのイベントに影響します。つまり、イベント エンベロープは、トラック オートメーションの後で計算されます。

トラック オートメーションをトラック ヘッダーのコントロールを使用して調整するには、**［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。**［オートメーションの設定］**をオフにすると、各種コントロールは静的な（トリミング）レベルの調整を行います。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［オーディオ デフォルト タイプ］**ドロップダウン リストで、フェードの種類を選択して、ボリュームおよびパン オートメーション エンベロープを追加したときに使用するデフォルトのフェードの種類を設定します。この設定は新しいエンベロープを作成した場合のみ使用されます。既存のエンベロープにポイントを追加した場合は、以前のエンベロープ ポイントと同じ種類のフェードが常に使用されます。また、この設定はイベント エンベロープでは使用されません。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

ミュート オートメーションの適用

1. オーディオ トラックを選択します。
2. ［挿入］メニューの［**オーディオ エンベロープ**］を選択するか、トラック リストを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択します。
3. サブメニューから［**ミュート**］を選択します。コマンドの横にチェック マークが表示され、エンベロープがタイムラインに追加されます。

   ミュート オートメーションはオンまたはオフであり、オン状態とオフ状態との間にフェードはありません。フェードを使用する場合は、ボリューム オートメーションを適用します。
4. オートメーションは、タイムラインでエンベロープを編集するか、トラック ヘッダーの［**ミュート オートメーション**］ボタン をクリックすることで調整できます。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

   このボタンの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

   - トラックのオートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合は、トラック全体がミュートされます。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合は、このボタンにより状態が変わり、再生中にエンベロープ設定が反映されますが、調整はできません。
   - トラックにミュート エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］の場合、このボタンを使用してカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。

トラックにミュート オートメーションを適用する場合は、トラック ヘッダーで［**ミュート**］ボタン と［**ソロ**］ボタン を使用すると、1 つのトラックにミュートとソロを同時に適用できます。ミュート状態はソロ再生状態より優先されます。

- ［**ソロ**］ボタンをオンにするとトラックはソロ グループに含められますが、ミュート オートメーションでそのトラックをミュートするように設定するとソロに設定されていてもミュートされます。
- ［**ミュート**］ボタンをオンにすると、トラックはミュート オートメーション設定に関係なくミュートされます。

ボリュームまたはパン オートメーションの適用

1. オーディオ トラックを選択します。
2. ［挿入］メニューの［**オーディオ エンベロープ**］を選択するか、トラック リストを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択します。
3. サブメニューから［**ボリューム**］または［**パン**］を選択します。コマンドの横にチェック マークが表示され、エンベロープがタイムラインに追加されます。
4. トラック全体のボリュームまたはパンを変更する場合は、タイムライン上でエンベロープを編集します。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

   パン エンベロープでは、トラック リストの**パン** スライダの現在のパン モードが使用されます。パン モードについて詳しくは、453 ページの"オーディオ パン モード"。を参照してください。

5. ボリュームまたはパンの設定をオートメーションの記録によって変更する場合は、トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ボタンをオンにします。オートメーション モードでは、［**ボリューム**］フェーダーまたは［**パン**］スライダのつまみが に変わります。

6. **ボリューム** フェーダーまたは**パン** スライダをドラッグして、カーソル位置のオートメーション設定を編集します。また、タイムラインのエンベロープを編集してオートメーションを調整することもできます。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

   このコントロールの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

   - トラック オートメーション モードが**オフ** に設定されている場合は、トラック全体のレベルが調整されます。このモードでは、オートメーション コントロールはトリミング コントロールと同じように動作します。
   - トラックにボリュームまたはパン エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合は、再生はエンベロープ設定に従って行われますがレベルの調整はできません。
   - トラックのオートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにエンベロープが適用されていない場合は、コントロールを調整したときにエンベロープが追加されます。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

割り当て可能なエフェクト センド オートメーションの適用

割り当て可能なエフェクト オートメーションを使用して、割り当て可能なエフェクト チェーンに送られるトラックのレベルを変えることができます。割り当て可能なエフェクト エンベロープを追加する前に、プロジェクトに割り当て可能なエフェクト チェーンを追加する必要があります。詳しくは、次を参照してください309 ページの"割り当て可能なエフェクト チェーンの追加"。

1. オーディオ トラックを選択します。
2. ［挿入］メニューの［**オーディオ エンベロープ**］を選択するか、トラック リストを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択します。
3. サブメニューから、選択したトラックの送り先となるエフェクト チェーンを選択します。選択したトラック用に自動化された割り当て可能なエフェクト チェーンにチェック マークが表示されます。
4. トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ボタン を選択します。オートメーション モードでは、フェーダーのつまみが に変わります。また、タイムラインのエンベロープを編集してオートメーションを編集することもできます。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

5. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから割り当て可能なエフェクト チェーンを選択します。

6. FX フェーダーをドラッグして、作成済みの割り当て可能な FX チェーンに送られるトラックのレベルを制御できます。

   フェーダーの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

   - トラックに割り当て可能なエフェクト エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合は、トラック全体のセンド レベルが調整されます。このモードでは、オートメーション コントロールはトリミング コントロールと同じように動作します。
   - トラックに割り当て可能なエフェクト エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合、再生はエンベロープ設定に従って行われますがレベルの調整はできません。
   - トラックに割り当て可能なエフェクト エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにエンベロープが存在しない場合は、フェーダーを調整するとエンベロープが追加されます。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

バス センド オートメーションの適用

バス エンベロープを使用して、バスに送られるトラックのレベルを調整することができます。バス エンベロープを追加する前に、プロジェクトのバスの数を指定する必要があります。詳しくは、次を参照してください338 ページの"オーディオ バスの追加"。

1. オーディオ トラックを選択します。
2. ［挿入］メニューの［**オーディオ エンベロープ**］を選択するか、トラック リストを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択します。
3. サブメニューから、選択したトラックの送り先となるバスを選択します。選択したトラック用に自動化されたバス センド レベルにチェック マークがそれぞれ表示されます。
4. トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ボタン を選択します。オートメーション モードでは、フェーダーのつまみが に変わります。また、タイムラインのエンベロープを編集してオートメーションを調整することもできます。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

5. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから［バス］を選択します。

6. フェーダーをドラッグして、選択したバスに送られるトラックのレベルを制御します。フェーダー スライダを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

   フェーダーの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

   - トラック オートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合は、トラック全体のセンド レベルが調整されます。このモードでは、オートメーション コントロールはトリミング コントロールと同じように動作します。
   - トラックにバス エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合は、再生はエンベロープ設定に従って行われますがレベルの調整はできません。
   - トラックにバス エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにエンベロープが存在しない場合は、フェーダーを調整するとエンベロープが追加されます。

   複数のトラックが選択されている場合は、選択されているトラックがすべて調整対象になります。

トラック エフェクト オートメーションの追加または削除

プラグインがオートメーションをサポートしている場合は、一定時間内のエフェクト パラメータを動的に調整できます。詳しくは、次を参照してください267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。

エンベロープの非表示

［表示］メニューの［**オーディオ エンベロープ**］を選択し、サブメニューで非表示にするエンベロープを選択します。エンベロープを非表示にすると、再生プロパティを保持したまま、タイムラインから線だけを削除できます。

［表示］メニューの［**エンベロープの表示**］を選択するか、［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［E］キーを押して、タイムライン内のすべてのエンベロープの表示／非表示を切り替えます。

トラックにエフェクト オートメーション エンベロープが追加されている場合は、トラックが煩雑になることがあります。そのような場合は、［**トラック FX**］ボタンの横にある下矢印をクリックし、ドロップダウン リストから表示するエンベロープを選択してください。

［E］キーを押すと、エフェクト オートメーション エンベロープの表示を切り替えることができます。

エンベロープをイベントに対してロック

イベントをタイムラインに沿って移動したときに、エンベロープのポイントと位置を移動する場合は、［オプション］メニューの**［エンベロープをイベントに対してロック］** を選択します。

このオプションを使用すると、トラック上のイベントにトラックレベル キーフレームもロックされます。キーフレームをロックすると、イベントをタイムライン上で移動できるようになり、関連付けられているキーフレームも同時に移動できるようになります。

ビデオ トラックのオートメーション

ビデオ トラック エンベロープを使用すると、コンポジット レベルを変更したり、2 つのカラーの間でトラックをフェードさせることができます。

トラック エンベロープは常にトラック上のすべてのイベントに影響します。つまり、イベント エンベロープは、トラック エンベロープの後で計算されます。

トラック オートメーションをトラック ヘッダーのコントロールを使用して調整するには、**［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。**［オートメーションの設定］**が選択されていない場合は、**レベル** スライダで静的（トリミング）レベルを調整できます。**フェード** スライダは表示されません。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［ビデオのデフォルトの種類］**ドロップダウン リストで、フェードの種類を選択して、フェードトゥカラー、コンポジット レベル、およびイベント ベロシティ エンベロープを追加したときに使用するデフォルトのフェードの種類を設定します。この設定は、トラック モーションやキーフレーム エンベロープでは使用されません。詳しくは、次を参照してください638 ページの "［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

ミュート オートメーションの適用

1. ビデオ トラックを選択します。
2. ［挿入］メニューの**［ビデオ エンベロープ］**を選択するか、トラック リストを右クリックして、ショートカット メニューから**［エンベロープの挿入/削除］**を選択します。
3. サブメニューから**［ミュート］**を選択します。コマンドの横にチェック マークが表示され、エンベロープがタイムラインに追加されます。

4. オートメーションは、タイムラインでエンベロープを編集するか、トラック ヘッダーの［**ミュート オートメーション**］ボタン をクリックすることで調整できます。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

   トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ボタン をクリックして、ミュート モードとミュート オートメーション モードを切り替えます。

   トラックにミュート オートメーションを適用する場合は、トラック ヘッダーで［**ミュート**］ボタン と［**ソロ**］ボタン を使用すると、1 つのトラックにミュートとソロを同時に適用できます。ミュート状態はソロ再生状態より優先されます。

   - ［**ソロ**］ボタンをオンにするとトラックはソロ グループに含められますが、ミュート オートメーションでそのトラックをミュートするように設定するとソロに設定されていてもミュートされます。
   - ［**ミュート**］ボタンをオンにすると、トラックはミュート オートメーション設定に関係なくミュートされます。

コンポジット レベル オートメーションの適用

コンポジット レベル オートメーションを使用すると、ビデオ トラックの不透明度/透明度を変化させて、トラック ヘッダーの［**レベル**］スライダを調整する場合と同じ効果を得ることができます。

［**コンポジット モード**］ボタン を使用すると、ビデオ トラックの透明部分の生成方法を指定できます。下のトラックは上のトラックが透明でないと表示されないので、下のトラックが見える度合いは、上のトラックのコンポジット モードで決まります。下のビデオ トラックのコンポジット モードを変更しても、プロジェクトには影響ありません。コンポジットについて詳しくは、393 ページの"コンポジットとマスク"。を参照してください。

1. ビデオ トラックを選択します。
2. ［挿入］メニューの［**ビデオ エンベロープ**］を選択するか、トラック リストを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択します。
3. サブメニューから［**トラック コンポジット レベル**］ を選択します。

   トラックにコンポジット レベル エンベロープが既に含まれている場合は、削除されます。トラックにコンポジット レベル エンベロープが含まれていない場合は、トラックの長さに対して **100%** の設定でエンベロープが追加されます。
4. トラック全体でコンポジット レベルを変更する場合は、タイムライン上でエンベロープを編集します。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。
5. コンポジット設定をオートメーションの記録によって変更する場合は、トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ ボタンをオンにします。オートメーション モードに設定すると、スライダのつまみが のように表示されます。

6. **レベル** スライダをドラッグします。

   トラックにコンポジット レベル エンベロープが適用されており、トラックのオートメーション記録モードを変更した場合は、スライダの機能が変化します。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

   - トラックのオートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合は、スライダでトラック全体のコンポジット レベルを調整できます。このモードでは、オートメーション コントロールはトリミング コントロールと同じように動作します。
   - トラックにコンポジット レベル エンベロープが適用されており、トラックのオートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合は、スライダは再生中のエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。
   - トラック オートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにコンポジット レベル エンベロープが適用されていない場合は、スライダを調整したときにエンベロープが追加されます。

フェードトゥカラー オートメーションの適用とフェードの色の設定

フェードトゥカラー オートメーションは、2 つのカラーの間でトラックをフェードさせるために使用します。トラックを黒にフェードしたり、黒からフェードする場合には使用できません。また、一番上のビデオ トラックに適用した場合は、プロジェクト全体をフェードすることになります。

エンベロープの追加

フェードの色は、エンベロープを一番上または一番下のトラックの方に移動させることで選択できます。ポイント（ノード）を追加してフェードを自動化することもできます。

1. ビデオ トラックを選択します。
2. ［挿入］メニューの［**ビデオ エンベロープ**］を選択するか、トラック リストを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択します。
3. サブメニューから［**トラック フェード トゥ カラー**］を選択します。

   トラックにフェードトゥカラー エンベロープが既に含まれている場合は、削除されます。トラックにフェードトゥカラー エンベロープが含まれていない場合は、トラックの長さに対して［**カラーなし**］（0%）の設定でエンベロープが追加されます。
4. トラック全体のフェードトゥカラー設定を変更するには、タイムラインでエンベロープを編集します。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。
5. オートメーションを記録してフェードトゥカラー エンベロープを変更する場合は、トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ボタン を選択してオートメーション コントロールを表示します。**フェード** スライダは、オートメーション モードの場合のみ表示されます。

6. **フェード** スライダをドラッグします。

   トラックのオートメーション記録モードを変更した場合は、スライダの機能が変化します。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

   - トラックのオートメーション モードが［**オフ**］に設定されている場合は、スライダでトラック全体のフェード レベルを調整できます。
   - トラックのオートメーション モードが［**読み取り**］に設定されている場合は、スライダは再生中にエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。
   - トラック オートメーション モードが［**タッチ**］または［**ラッチ**］に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。

フェードの色の設定

デフォルトのフェードの色は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある［**トラック フェード トップ**］および［**トラック フェード ボトム**］コントロールで設定できます。詳しくは、次を参照してください619 ページの"［ユーザー設定］-［ビデオ］タブ"。

1. トラックの［**上**］または［**下**］の色を変更するには、トラック ヘッダーを右クリックしてショートカット メニューから［**フェードの色**］を選択します。
2. サブメニューから［**上**］または［**下**］を選択します。色見本が表示されます。
3. 色見本を使用して新しいカラーを指定します。
4. ［**OK**］をクリックします。

エンベロープを非表示にする

［表示］メニューの［**ビデオ エンベロープ**］を選択し、非表示にするエンベロープを選択します。

エンベロープを非表示にすると、オートメーション プロパティを保持したまま、タイムラインから線だけを削除できます。

［表示］メニューの［**エンベロープの表示**］を選択するか、［Ctrl］キーと［Shift］キーを押しながら［E］キーを押して、タイムライン内のすべてのエンベロープの表示／非表示を切り替えます。

エンベロープをイベントに対してロック

イベントをタイムラインに沿って移動したときに、エンベロープのポイントと位置を移動する場合は、［オプション］メニューの［**エンベロープをイベントに対してロック**］を選択します。

このオプションを使用すると、トラック上のイベントにトラックレベル キーフレームもロックされます。キーフレームをロックすると、イベントをタイムライン上で移動できるようになり、関連付けられているキーフレームも同時に移動できるようになります。

オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション

オートメーションをサポートするエフェクトを追加すると、オートメーションを使用してエフェクト パラメータを動的に調整できます。

オーディオ トラック エフェクトのオートメーションはオーディオ トラックに適用されます。バス エフェクトと割り当て可能なエフェクトのオートメーションは、適切なバス トラックに適用されます。

オーディオ エフェクトについて詳しくは、303 ページの"オーディオ トラック エフェクトの追加"、306 ページの"バス エフェクトの使用 "、および308 ページの"割り当て可能なエフェクトの使用"。を参照してください。

エフェクト オートメーションの追加

1. ［**トラック FX**］ボタン の横にある下矢印をクリックして、［**FX オートメーション**］を選択すると、FX オートメーション チューザーが表示されます。

トラック エフェクトが存在しない場合は、［**トラック FX**］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。エフェクトがオートメーション可能かどうかは、チューザーの アイコンで判断できます。最初のプラグインを選択したときに、そのプラグインがオートメーション可能かどうかが判定され、プラグインのアイコンが更新されます。オートメーション可能なプラグインは、プラグイン チューザーの［**オートメーション可能**］フォルダに追加されます。

2. FX オートメーション チューザーの上部にあるエフェクト ボタンをクリックします。そのエフェクトのオートメーション可能なパラメータが表示されます。

3. エンベロープで制御する各パラメータのチェック ボックスをオンにします。

5.1 サラウンド プロジェクトを使用している場合は、［**有効にする**］チェック ボックスをオンにすると、プラグインの影響を受けるチャンネルを指定できます。オートメーション エンベロープは選択した各チャンネルごとにタイムラインに追加されるので、プロジェクトでの作業中にプラグインを有効にしたりバイパスしたりできます。

チャンネルごとに固有のプラグイン設定を使用する場合は（例えば、フロント スピーカーとサラウンド スピーカーで異なる EQ 設定を使用する場合など）、トラック エフェクト チェーンに複数のプラグイン インスタンスを追加して、各プラグインを作用させるチャンネルの［**有効にする**］チェック ボックスをオンにします。

4. ［**OK**］をクリックして、FX オートメーション チューザーを閉じます。FX オートメーション チューザーで選択した各パラメータのトラックにエンベロープが追加されます。

エフェクト オートメーション パラメータの調整

オートメーション化されたエフェクト パラメータを調整するには、タイムライン上でエンベロープを編集するか、エフェクト ウィンドウのコントロールでオートメーション録音を実行します。詳しくは、270 ページの"エンベロープの調整"および274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。を参照してください。

プラグインの［**バイパス**］パラメータを有効にしている場合、プラグインのバナーの［**バイパス**］ボタンをクリックすると、カーソル位置のエンベロープのバイパスを切り替えることができます。

トラック EQ エフェクトの周波数パラメータなど、エフェクトの周波数パラメータをオートメーションすると、低周波域で周波数の変化が顕著に現れます。これは、トラック EQ やその他のプラグインの周波数スケールが対数スケールなのに対し、エフェクト オートメーションではリニア補間が使用されるためです。

オートメーションした周波数の変化をより自然にするには、フェード カーブの種類を変更して、エンベロープ ポイント間の補間レートが変わるようにします。ハイ-ロー周波数スイープでは、高速フェード カーブを使用し、ロー-ハイ周波数スイープでは低速カーブを使用します。フェード カーブの変更について詳しくは、270 ページの"エンベロープの調整"。を参照してください。

エフェクト オートメーションのバイパス

エフェクト ウィンドウで［**FX オートメーションのバイパス**］ボタン で、オートメーション エンベロープの有効とバイパスを切り替えることができます。

- エフェクト オートメーション エンベロープを追加すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンの選択が解除され、エフェクト パラメータはエンベロープ設定を使用してオートメーションされます。
- このボタンがオンの場合は、エフェクト オートメーション エンベロープは無視され、エフェクトの初期状態がトラック全体で使用されます。
- プラグインからすべてのオートメーション エンベロープを削除すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンは使用できなくなります。

エフェクト オートメーションの削除

1. ［**トラック FX**］ボタン の横にある下矢印をクリックして、［**FX オートメーション**］を選択すると、FX オートメーション チューザーが表示されます。

トラック エフェクトが存在しない場合は、［**トラック FX**］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。エフェクトがオートメーション可能かどうかは、チューザーの アイコンで判断できます。最初のプラグインを選択したときに、そのプラグインがオートメーション可能かどうかが判定され、プラグインのアイコンが更新されます。オートメーション可能なプラグインは、プラグイン チューザーの［**オートメーション可能**］フォルダに追加されます。

2. FX オートメーション チューザーの上部にあるエフェクト ボタンをクリックします。そのエフェクトのオートメーション可能なパラメータが表示されます。

3. 削除するオートメーションのチェック ボックスをオフにします。
4. ［**OK**］をクリックして、FX オートメーション チューザーを閉じます。FX オートメーション チューザーでオフにした各チェック ボックスのタイムラインから、エンベロープが削除されます。

エンベロープの調整

標準編集ツール またはエンベロープ ツール が選択されている場合は、エンベロープ ポイントを追加、削除、または調整できます。

エンベロープ ツールが選択された状態ではイベントを移動したり編集したりすることはできません。

エンベロープの調整

デフォルトでは、新しいエンベロープには 1 つのエンベロープ ポイントが含まれています。エンベロープのレベル全体を調整するには、エンベロープを上下にドラッグします。フローティング ツール ヒントにエンベロープの現在の設定が表示されます。

エンベロープに複数のポイントがある場合、各ポイントまたはエンベロープ セグメントを上下にドラッグすることができます。

ヒント：

- 「スナップする」が有効の場合は、エンベロープ ポイントがスナップ ポイントにスナップされます。［Shift］キーを押したまま操作すると、一時的にスナップが無効になります。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。
- ［Ctrl］キーを押したままエンベロープ ポイントまたはエンベロープ セグメントをドラッグすると、エンベロープ ポイントのタイムライン上の位置を変化させずに値のみを細かく調整できます。
- ［Ctrl］+［Alt］キーを押したままエンベロープ ポイントまたはエンベロープ セグメントをドラッグすると、エンベロープ ポイントのタイムライン上の位置を変化させずに値のみを調整できます。
- ［Alt］キーを押したままエンベロープ ポイントをドラッグすると、値を変化させずにタイムライン上の位置のみを調整できます。
- エンベロープ ツール を使用すると、タイムラインに沿ってドラッグすることで、選択したトラック上で複数のエンベロープ ポイントを選択できます。

時間範囲内でのエンベロープ ポイントの調整

時間範囲内でエンベロープ ポイントをドラッグすると、範囲内のすべてのエンベロープ ポイントが調整され、トランジションをスムーズに行えるよう範囲の最初と最後にフェードを適用できます。

1. 時間範囲を作成します。詳しくは、次を参照してください136 ページの"選択範囲の作成とカーソルの配置"。
2. 選択範囲内で、エンベロープ ポイントまたはセグメントをドラッグします。選択範囲内のすべてのエンベロープ ポイントはドラッグされると調整され、選択範囲の最初と最後にフェードが適用されます（必要に応じて、追加のエンベロープ ポイントも作成されます）。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］ページを使用すると、これらのフェードのデフォルト長と配置を設定できます。

エンベロープ ポイントを個別に編集するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］ページの**［時間選択エンベロープ フェード］**チェック ボックスをオフにします。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

エンベロープ ポイントの追加

より複雑なエンベロープを作成するには、ポイントを追加する必要があります。エンベロープ ポイントを追加するには、エンベロープをダブルクリックします。新しいエンベロープ ポイントが追加され、必要に応じてこれをドラッグして位置を変更できます。

ポイントを削除するには、ポイントを右クリックし、ショートカット メニューから**［削除］**を選択します。

エンベロープ ポイント（エンベロープ ブラシ）の描画

エンベロープを手早く作成するには、タイムラインにフリーハンドでエンベロープ カーブを描画します。

1. 標準編集ツール または、エンベロープ ツール がアクティブな状態で、エンベロープ上にカーソルを置きます。

2. ［Shift］キーを押しながら、エンベロープ上をクリックしてドラッグします。カーソルは のように表示されます。

   ドラッグにしたがって、エンベロープ ポイントが作成されます。

3. カーブを描画したら、マウス ボタンを離します。

   ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブで**［録音または描画の後にオートメーション データを滑らかに間引く］** チェック ボックスがオンになっていると、マウス ボタンを離したときにエンベロープ ポイントの数が減少します。詳しくは、次を参照してください647 ページの "［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ"。

間引かれる前のエンベロープ

間引かれた後のエンベロープ

エンベロープ ポイントの軽量化

エンベロープ ポイントを軽量化すると、設定全体を変更せずに、エンベロープ上のポイントの数を減少させることができます。

エンベロープ全体を軽量化するには、エンベロープを右クリックし、ショートカット メニューから**［すべてのポイントを間引く］**を選択します。

エンベロープの一部に軽量化を適用するには、時間範囲を作成し、エンベロープを右クリックして、ショートカット メニューから**［選択したポイントを間引く］**を選択します。

軽量化とは、オートメーション記録の際に作成されたエンベロープ ポイントの数を減らすための機能で、手動でポイントを追加または編集してエンベロープを作成した場合には、ほとんど効果がありません。

エンベロープのフリップ

エンベロープをフリップして、エンベロープを中心線と対称に反転させることができます。ボリューム、パン、バス、および割り当て可能なエフェクトのエンベロープをフリップできます。

すべてのポイントのフリップ

1. エンベロープまたはポイントを右クリックします。ショートカット メニューが表示されます。
2. ショートカット メニューから**［すべてのポイントをフリップ］**を選択します。

選択したポイントのフリップ

1. 標準編集ツール またはエンベロープ ツール を使用して、時間範囲を作成します。
2. 時間範囲内のエンベロープを右クリックします。ショートカット メニューが表示されます。
3. ショートカット メニューから［**選択されたポイントをフリップ**］を選択します。

フェード プロパティの設定

各エンベロープ セグメントのフェード カーブを個別に調整できます。フェード カーブを変更するには、エンベロープ セグメントを右クリックし、ショートカット メニューからコマンドを選択します。

フェードの種類	フェード イン／アウト エンベロープ
リニア フェード	
高速フェード	
低速フェード	
スムーズ フェード	
シャープ フェード	
ホールド	

エンベロープ ポイントの切り取り、コピー、貼り付け

1. エンベロープ ツール を選択します。
2. コピーするエンベロープ ポイントを選択します。
   a. コピーするエンベロープ ポイントを含む時間範囲を作成します。
   b. コピーするエンベロープをクリックします。

   エンベロープが表示されない場合は、トラックを右クリックして、ショートカット メニューから［**エンベロープの表示**］を選択し、サブメニューからエンベロープを選択します。

3. ［編集］メニューの［**コピー**］を選択します。
4. エンベロープ ポイントを貼り付けるエンベロープを選択します。

a. トラック内をクリックしてトラックを選択します。

b. 必要に応じて、オーディオまたはビデオ エンベロープを挿入します。詳しくは、259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"または264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。を参照してください。

c. 選択したポイントを貼り付けるエンベロープをクリックして選択します。

d. エンベロープの開始位置をクリックしてカーソルを配置します。

5. ［編集］メニューの**［貼り付け］**を選択します。

エンベロープの別のトラックへのコピー

1. エンベロープ ツール を選択します。
2. コピーするエンベロープを選択します。

   a. タイム ルーラの上をダブルクリックして、プロジェクトの長さと一致する時間範囲を作成します。

   b. コピーするエンベロープをクリックします。

   エンベロープが表示されない場合は、トラックを右クリックして、ショートカット メニューから**［エンベロープの表示］**を選択し、サブメニューからエンベロープを選択します。

3. ［編集］メニューの**［コピー］**を選択します。
4. エンベロープ ポイントを貼り付けるエンベロープを選択します。

   a. トラック内をクリックしてトラックを選択します。

   b. 必要に応じて、オーディオまたはビデオ エンベロープを挿入します。詳しくは、259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"または264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。を参照してください。

   c. 選択したポイントを貼り付けるエンベロープをクリックして選択します。

   d. エンベロープを、オリジナル トラックとまったく同じにするには、**［最初に移動］** をクリックするか、エンベロープの開始位置をクリックしてカーソルを配置します。

5. ［編集］メニューの**［貼り付け］**を選択します。

トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録

オートメーション記録を使用すると、Vegas Pro インターフェイスのコントロールを使用してエンベロープとキーフレームの設定を編集できます。コントロール サーフェスと組み合わせれば、実際に手で触れているような微妙なレベルで、フェードを作成したり、コントロール パラメータを調整したりできます。詳しくは、565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。

オートメーションの記録が可能な設定は、以下のとおりです。

- オーディオ トラック エンベロープ（トラック ヘッダーのコントロールを使用）
- オートメーション可能なエフェクト用のオーディオ トラック エフェクト パラメータ（［トラック FX］ウィンドウのコントロールを使用）
- バスと割り当て可能なエフェクトの出力およびパン レベル（［ミキシング コンソール］ウィンドウまたはバス トラック ヘッダーのコントロールを使用）
- サラウンド パン キーフレーム

- ビデオ トラック エンベロープ（トラック ヘッダーのコントロールを使用）
- ビデオ トラック エフェクト パラメータ（［ビデオ トラック FX］ウィンドウのコントロールを使用）
- カスタム設定のコンポジット モードプラグインの設定（**［同期カーソル］** を選択した状態で、［親トラック コンポジット モード］ウィンドウまたは［トラック コンポジット モード］ウィンドウのコントロールを使用）
- トラックレベルのマスク ジェネレータプラグインの設定（**［同期カーソル］** を選択した状態で、［ビデオ トラック FX］ウィンドウのコントロールを使用）

オートメーションの記録後にエンベロープ ポイントを間引くには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブにある**［録音または描画の後にオートメーション データを滑らかに間引く］**チェック ボックスをオンにします。または、当該エンベロープを右クリックして、ショートカット メニューから**［すべてのポイントを間引く］**または**［選択したポイントを間引く］**を選択します。詳しくは、647 ページの"［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ"。を参照してください。

オートメーション設定の記録

1. エンベロープまたはオートメーション可能/キーフレーム可能なエフェクトを、トラックに追加します。

   オートメーション可能なオーディオ トラック エフェクトの場合は、オートメーション化するパラメータごとにエフェクト オートメーション エンベロープを追加する必要があります。詳しくは、267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。を参照してください。

2. **［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。

   すべてのトラックをオートメーション コントロールに切り替えるには、［Ctrl］キーと［A］キーを押してから**［オートメーションの設定］**ボタンをオンにします。

3. **［オートメーションの設定］**ボタンの横にある をクリックして、メニューから**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**を選択します。

オートメーション記録モード	トラック アイコン	説明
オートメーション書き込み（タッチ）		コントロールの調整中のみ、エンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整を停止すると、オートメーションの記録が停止します。既存のエンベロープ ポイント／キーフレームは影響を受けません。
オートメーション書き込み (ラッチ)		コントロール設定を変更すると、エンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成され、再生を停止するまで記録は続行されます。コントロールの調整を停止すると、コントロールの現在の設定で既存のエンベロープ ポイント／キーフレームが上書きされます。

4. タイムライン上をクリックして再生を開始する位置にカーソルを置き、**［再生］** ボタン をクリックします。

5. 調整対象のエンベロープ ポイントまたはキーフレームに対応するコントロールを調整します。

   再生中にコントロールを調整すると、カーソル位置にエンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整中は常に、再生カーソルの位置を変更するたびに、新しいエンベロープ ポイント／キーフレームが作成されます。

6. **［停止］** をクリックすると、再生が終了し、オートメーションの記録が停止します。

記録された設定の一部をタッチ モードで編集

タッチ記録モードでは、コントロールの調整中のみ、エンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整を停止すると、オートメーションの記録が停止します。既存のエンベロープ ポイント／キーフレームは影響を受けません。

記録したオートメーション設定の一部を修正するには、タッチ モードを使用します。

1. **［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。

   すべてのトラックをオートメーション コントロールに切り替えるには、［Ctrl］キーと［A］キーを押してから**［オートメーションの設定］**ボタンをオンにします。

2. **［オートメーションの設定］**ボタンの横にある をクリックして、メニューから**［オートメーション書き込み (タッチ)］**を選択します。トラック ヘッダーのアイコンが に変わります。

3. タイムライン上をクリックして再生を開始する位置にカーソルを置き、**［再生］** ボタン をクリックします。

4. 編集の準備ができたら、調整の必要なエンベロープ ポイントまたはキーフレームに対応するコントロールを調整します。

   エンベロープ ポイント／キーフレームがカーソル位置で更新されます。コントロールの調整を停止すると、元の設定が保存されます。

5. **［停止］** をクリックすると、再生が終了し、オートメーションの記録が停止します。

記録された設定をラッチ モードで上書き

ラッチ モードでは、コントロール設定を変更するとエンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成され、記録は再生を停止するまで継続されます。コントロールの調整を停止すると、コントロールの現在の設定で既存のエンベロープ ポイント／キーフレームが上書きされます。

ラッチ モードは、オートメーション設定を新しい値で上書きするときに使用します。

1. **［オートメーションの設定］**ボタン を選択します。

   すべてのトラックをオートメーション コントロールに切り替えるには、［Ctrl］キーと［A］キーを押してから**［オートメーションの設定］**ボタンをオンにします。

2. **［オートメーションの設定］**ボタンの横にある をクリックして、メニューから**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**を選択します。トラック ヘッダーのアイコンが に変わります。

3. タイムライン上をクリックして再生を開始する位置にカーソルを置き、**［再生］** ボタン をクリックします。

4. 編集の準備ができたら、調整の必要なエンベロープ ポイントまたはキーフレームに対応するコントロールを調整します。

   再生を停止するまで、カーソル位置のエンベロープ ポイントまたはキーフレームが更新されます。

5. **［停止］** をクリックすると、再生が終了し、オートメーションの記録が停止します。

個々のエンベロープ ポイントまたはキーフレームの編集

個々のエンベロープ ポイントまたはキーフレームを編集して、記録した設定を微調整することができます。

1. 編集するトラックの **［オートメーションの設定］** ボタン を選択します。
2. **［オートメーションの設定］** ボタンの横にある をクリックして、メニューから **［トラック オートメーション：書き込み（タッチ）］** または **［トラック オートメーション：書き込み（ラッチ）］** を選択します。
3. 編集するパラメータを選択します。
   - トラック エンベロープの場合は、エンベロープ ツール を選択し、編集するエンベロープ ポイントをクリックします。ポイントを右クリックして、ショートカット メニューから **［プロパティ］** を選択し、エフェクトのプロパティ ページを表示します。
   - キーフレームの場合は、 **［トラック キーフレームの表示／トラック キーフレームを折りたたむ］** ボタン をクリックしてトラック キーフレーム行を表示し、キーフレームをダブルクリックしてプロパティ ページを開きます。エフェクトの使い方について詳しくは、317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。を参照してください。
4. 調整対象のエンベロープ ポイントまたはキーフレームに対応するコントロールを調整します。選択したエンベロープ ポイント／キーフレームが編集され、その他のものは影響を受けません。

   トラック エンベロープの場合は、タイムライン上で直接エンベロープを編集することもできます。詳しくは、270 ページの"エンベロープの調整"。を参照してください。

トラックのオートメーション記録モードの設定

1. **［オートメーションの設定］** ボタン を選択します。
2. **［オートメーションの設定］** ボタンの横にある をクリックして、メニューからコマンドを選択してオートメーション モードを選択します。

すべてのトラックのオートメーション モードを設定するには、［Ctrl］キーと［A］キーを押してから任意のトラック上でモードを選択します。

モード	トラック アイコン	説明
オフ		再生中、オートメーション パラメータが無視されます。 オフ モードに切り替えると、カーソル位置のコントロール設定が静的な設定として使用され、エンベロープ／キーフレームが淡色表示になって使用できなくなります。

モード	トラック アイコン	説明
読み取り		再生中、エンベロープ/キーフレームが適用され、コントロールはカーソル位置のエンベロープ／キーフレームの設定を反映します。 コントロールの調整は記録されません。
書き込み（タッチ）		再生時にエンベロープ／キーフレームの値が適用され、再生時とカーソルを置いたときに、エンベロープ／キーフレーム設定に合わせてコントロールが動きます。 コントロールの調整中のみ、エンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整を停止すると、オートメーションの記録が停止します。既存のエンベロープ ポイント／キーフレームは影響を受けません。
書き込み (ラッチ)		再生時にエンベロープ／キーフレームの値が適用され、再生時とカーソルを置いたときに、エンベロープ／キーフレーム設定に合わせてコントロールが動きます。 コントロール設定を変更すると、エンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成され、再生を停止するまで記録は続行されます。コントロールの調整を終了すると、既存のエンベロープ ポイント/キーフレームはコントロールの直前の設定で上書きされます。

第 12 章

ビデオ イベントとトラックのアニメーション

Vegas® Pro でアニメーションを使用すると、ビデオのパンとトリミングを行ったり、静止画像にモーションを追加して Ken Burns エフェクトを作成したり、ビデオ トラックをオーバーレイとしてアニメートしたりできます。

ビデオ イベントのパン/クロップ

選択したビデオ イベントをクロップ、ズーム、回転、またはパンするには、パン/クロップ プラグインを使用します。パンやクロップを使用して、静止画像で作成されたビデオ イベントにモーションを追加することもできます。

また、［パン/クロップ］プラグインを使用して、ベジエ曲線を使用したマスクを作成することもできます。

不要なぶれを防ぐには、［ビデオ イベント FX］ウィンドウの上部にあるプラグイン チェーンの**［パン/クロップ］**ボタンを調整して、イベント パンまたはクロップの前後のイベントにエフェクトを適用します。

ここでは、パン/クロップの前に［変形］プラグインが適用され、パン/クロップの後に［グロー］および［カラー曲線］プラグインが適用されています。

ビデオ イベントのクロップまたはズーム

クロップとは、画像やビデオのサイズを変更せずに外側のエッジを除去する処理のことです。

イベント全体で 1 つの設定を使用すると、イベント全体をクロップすることになります。キーフレームを追加してイベント全体でクロップの範囲を変更すると、アニメーション ズーム エフェクトを作成できます。

1. ［ツール］メニューの**［ビデオ］**を選択し、**［ビデオ イベント パン／クロップ］**を選択します（または、ビデオ イベントの**［パン/クロップ］**ボタン をクリックします）。

   ［パン/クロップ］プラグインが、［ビデオ イベント FX］ウィンドウに表示されます。

2. 選択範囲を調整し、イベントの表示部分を変更します。

- 選択ボックスのサイズを変更するには、ボックスの周囲にあるハンドルをドラッグします。選択ボックスのサイズを直接入力するには、ウィンドウの左側にある［**位置**］見出しを展開して表示し、［**幅**］および［**高さ**］ボックスに新しい値を入力します。

  選択ボックスのサイズを変更するときにアスペクト比を固定する場合は、［**アスペクト比のロック**］ボタン を選択します。ボタンを選択しない場合は、幅と高さを個別に変更できます。

  選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに、中心を固定しておく場合は、［**センター サイズ**］ボタン を選択します。ボタンを選択しない場合は、選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに反対側のエッジが固定された状態になります。

- 選択ボックスの位置を変更するには、選択部分の中央をクリックして別の位置にドラッグします。特定の位置を入力するには、ウィンドウの左側にある［**位置**］見出しを展開して表示し、［**X センター**］および［**Y センター**］ボックスに新しい値を入力します。

  ［**自由に移動**］ を選択すると、選択ボックスを X 軸または Y 軸に沿って自由に移動できます。［**X 方向にのみ移動**］ を選択すると、選択ボックスの移動が水平方向のみに制限されます。［**Y 方向にのみ移動**］ を選択すると、選択ボックスの移動が垂直方向のみに制限されます。

- 選択範囲を拡大して出力フレーム全体に表示するには、ウィンドウの左側の［**ソース**］見出しを展開して表示し、［**フレームに合わせてストレッチ**］ドロップダウン リストから［**はい**］を選択します。［**いいえ**］を選択すると、メディアは元のサイズで表示され、選択ボックスの範囲外がクロップされます。

ワークスペースを右クリックすると、選択ボックスを復元、中央に配置、またはフリップするコマンドを表示するショートカット メニューが表示されます。ソース メディアのアスペクト比またはプロジェクトの出力アスペクト比にボックスを合わせることもできます。出力アスペクト比に一致させることによって、プロジェクトのアスペクト比と一致しないソース メディア（写真など）の使用時にも黒いバーが表示されなくなります。

3. クロップまたはズームがすぐに実行され、［ビデオ プレビュー］ ウィンドウの表示が更新されます。
4. アニメーション クロップまたはズームを作成する場合は、［ビデオ イベント FX］ウィンドウの下部にあるキーフレーム コントローラを使用して、イベント全体に対する独自のズーム設定を行うことができます。

   再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。ウィンドウの左側にある［**キーフレーム補間**］見出しを展開して表示し、［**スムーズ**］スライダをドラッグして補間率を調整します。詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

新しいキーフレームのデフォルトの滑らかさを設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブにある［**デフォルトのパン/クロップの滑らかさ**］コントロールを使用します。

ベジエ マスクの作成

ベジエ曲線を使用してマスクを作成するには、［ビデオ イベント FX］ウィンドウの下部のキーフレーム コントローラの［**マスク**］チェック ボックスをオンにし、［パン/クロップ］プラグインの［**パス**］見出しのコントロールを使用します。

イベントには、それぞれ複数のベジエ マスクを適用できます。

ビデオ トラック

ベジエ マスク

ビデオ出力

マスクのプロパティを編集するには、ワークスペース内のそのマスクの形状をダブルクリックします。詳しくは、次を参照してください283 ページの"マスクの編集"。

長方形または楕円形のマスクの作成

新しいマスクを手早く作成するには、**［長方形または正方形マスク作成ツール］** または［ビデオ イベント FX］ウィンドウの左側にある**［楕円形または円形マスク作成ツール］** を使用します。イベントには、それぞれ複数のマスクを適用できます。

1. ［ツール］メニューの**［ビデオ］**を選択し、**［ビデオ イベント パン／クロップ］**を選択します（または、ビデオ イベントの**［パン/クロップ］**ボタン をクリックします）。［パン/クロップ］プラグインが、［ビデオ イベント FX］ウィンドウに表示されます。
2. ［ビデオ イベント FX］ウィンドウ下部のキーフレーム コントローラの**［マスク］**チェック ボックスをオンにします。
3. ［ビデオ イベント FX］ウィンドウの左側にある**［長方形または正方形マスク作成ツール］** または**［楕円形または円形マスク作成ツール］** をクリックします。

4. ワークスペース上でクリックおよびドラッグしてマスクを作成します。
    - ［Shift］キーを押したままドラッグしてマスクを正方形または円形の形状に制限します。
    - ［Ctrl］キーを押しながらドラッグすると、中心からマスクの形状を拡大/縮小できます。
    - 楕円形または円形のマスクを作成する場合、左または右の［Alt］キーを押したままにして半楕円（または半円）マスクを作成できます。
    - 長方形または正方形のマスクを作成する場合、［Alt］キーを押したままにして角の丸いマスクを作成できます。
5. マスクのプロパティを編集するには、ワークスペース内のそのマスクの形状をダブルクリックします。詳しくは、次を参照してください283 ページの"マスクの編集"。

イベント エフェクトのマスク

ビデオ イベント エフェクトをマスクするには、［ビデオ イベント FX］ウィンドウの左側の**［FX に適用］**コントロールを使用します。

1. ビデオ イベントにエフェクトを適用します。例えば、被写体の顔をぼかす場合は［ピクセレート］プラグインを使用できます。

    詳しくは、次を参照してください 317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。
2. エフェクトを適用するイベント部分の周囲にマスクを作成します。

    詳しくは、次を参照してください 280 ページの"ベジエ マスクの作成" または281 ページの"長方形または楕円形のマスクの作成"。
3. 「ビデオ イベント FX」ウィンドウの下部のキーフレーム コントローラの**［マスク］**チェック ボックスをオンにし、ウィンドウの左側の**［マスク］**見出しを展開します。

4. ［**FX に適用**］メニューから［**はい**］を選択します。

［**はい**］を選択すると、ビデオ イベント エフェクトがマスク領域にのみ適用されます。

［**いいえ**］を選択すると、マスクがフレームに適用されます。

マスクの編集

ベジエ マスク、長方形マスク、または円形マスクの作成後、ワークスペース内のツールを使用するとマスクを編集できます。

1. マスクのプロパティを編集するには、ワークスペース内のそのマスクの形状をダブルクリックします。

2. マスクの形状の内部の領域をマスクするか、外部の領域をマスクするかを選択するには、**［正のマスク］** ボタンまたは**［負のマスク］**ボタン をクリックします。

   ［パン/クロップ］プラグインの左側の**［パス］**見出しの**［モード］**ドロップダウン リストから**［正］**または**［負］**を選択することもできます。

3. マスクの形状のエッジをフェザーする場合は、**［フェザー内側］**、**［フェザー両側］**、または**［フェザー外側］** ボタンを選択し、マスク形状の下方のスライダをドラッグしながらフェザー量を調整します。

   ［パン/クロップ］プラグインの左側の**［パス］**見出しの**［フェザー タイプ］**および**［フェザー (%)］**コントロールを使用することもできます。

4. マスクを削除するには、パスをダブルクリックして選択し、ワークスペース内にドラッグします。

   - ［Alt］キーと［Shift］キーを押しながらマスクをクリックすると、マスクの選択や選択解除ができます。
   - ［パン/クロップ］プラグインの左側の**［ポジション］**コントロールを使用して、選択したマスクを移動することもできます。
   - 選択したマスクの拡大/縮小や回転を行うには、マスク形状の周囲でドラッグ ハンドルを使用します。移動を制御するには、［Ctrl］キーまたは［Shift］キーを押しながらクリックします。
   - ［Shift］キーを押しながらマスクを回転させると、回転を 15 度刻みで制限できます。
   - 選択したマスクをフリップするには、マスクを右クリックし、ショートカット メニューから**［水平方向にフリップ］**または**［垂直方向にフリップ］**を選択します。
   - マスクを複製するには、マスクを右クリックし、ショートカット メニューから**［複製］**を選択します（または［Ctrl］キーを押しながら選択したマスクを別の位置にドラッグします）。

ビデオ イベントの回転

1. ［ツール］メニューの**［ビデオ］**を選択し、**［ビデオ イベント パン／クロップ］**を選択します（または、ビデオ イベントの**［パン/クロップ］**ボタン をクリックします）。

   ［パン/クロップ］プラグインが、［ビデオ イベント FX］ウィンドウに表示されます。

2. 選択範囲を調整し、イベントをクロップします（フレーム全体を回転すると、ビデオ イベントの背景が透けて見えます）。

3. 選択ボックスの隅をドラッグし、イベントを回転します。カーソルは のように表示されます。

   特定の回転角度を入力する場合は、ウィンドウの左側にある**［回転］**見出しを展開して表示し、**［アングル］**ボックスに新しい値を入力します。

4. 選択ボックスの中心以外の中心ポイントでビデオを回転する場合は、選択ポイントの中心にポイントをドラッグします。

   特定の中心ポイントを入力するには、**［回転］**見出しを展開して表示し、**［X センター］**および**［Y センター］**ボックスに新しい値を入力します。

   イベントを回転させると、このポイントを中心としてビデオが回転します。

   回転がすぐに実行され、［ビデオ プレビュー］ ウィンドウの表示が更新されます。

5. 複数の回転設定を使用する場合は、［ビデオ イベント FX］ウィンドウの下部にあるキーフレーム コントローラを使用して、イベント全体に対する独自の設定を行うことができます。

   再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。ウィンドウの左側にある**［キーフレーム補間］**見出しを展開して表示し、**［スムーズ］**スライダをドラッグして補間率を調整します。詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

   新しいキーフレームのデフォルトの滑らかさを設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［パン/クロップのデフォルトの滑らかさ］**コントロールを使用します。

ビデオ イベントのパン

イベントのパンを使用すると、ビデオ イベントのアクションにフォーカスしたり、静止画像を使用したモーションをシミュレートできます。

パンアンドスキャンというパン手法もあります。これはフィルムをテレビ出力用に変換するための一般的テクニックです。映画のスクリーンやフィルムは、通常、テレビのアスペクト比 (～1.33:1) よりワイドな比率 (～2.35:1) を使用しています。フィルムをビデオに変換する場合は、パンを使用してビデオ フレームをクロップし、アクションや被写体に合わせてクロップ エリアを移動します。

1. ［ツール］メニューの**［ビデオ］**を選択し、**［ビデオ イベント パン／クロップ］**を選択します（または、ビデオ イベントの**［パン/クロップ］**ボタン をクリックします）。

   ［パン/クロップ］プラグインが、［ビデオ イベント FX］ウィンドウに表示されます。

2. 選択範囲を調整し、イベントをクロップします（フレーム全体をパンすると、ビデオ イベントの背景が透けて見えます）。

3. 選択ボックスのサイズを変更するには、ボックスの周囲にあるハンドルをドラッグします。選択ボックスのサイズを直接入力するには、ウィンドウの左側にある**［位置］**見出しを展開して表示し、**［幅］**および**［高さ］**ボックスに新しい値を入力します。

   選択ボックスのサイズを変更するときにアスペクト比を固定する場合は、**［アスペクト比のロック］**ボタン を選択します。ボタンを選択しない場合は、幅と高さを個別に変更できます。

   選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに、中心を固定しておく場合は、**［センター サイズ］**ボタン を選択します。ボタンを選択しない場合は、選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに反対側のエッジが固定された状態になります。

4. 選択ボックスの位置を変更するには、選択部分の中央をクリックして別の位置にドラッグします。特定の位置を入力するには、ウィンドウの左側にある**［位置］**見出しを展開して表示し、**［X センター］**および**［Y センター］**ボックスに新しい値を入力します。

   ［自由に移動］ を選択すると、選択ボックスを X 軸または Y 軸に沿って自由に移動できます。**［X 方向にのみ移動］** を選択すると、選択ボックスの移動が水平方向のみに制限されます。**［Y 方向にのみ移動］** を選択すると、選択ボックスの移動が垂直方向のみに制限されます。

5. 選択範囲を拡大して出力フレーム全体に表示するには、ウィンドウの左側の**［ソース］**見出しを展開して表示し、**［フレームに合わせてストレッチ］**ドロップダウン リストから**［はい］**を選択します。**［いいえ］**を選択すると、メディアは元のサイズで表示され、選択ボックスの範囲外がクロップされます。

   ワークスペースを右クリックすると、選択ボックスを復元、中央に配置、またはフリップするコマンドを表示するショートカット メニューが表示されます。ソース メディアのアスペクト比またはプロジェクトの出力アスペクト比にボックスを合わせることもできます。出力アスペクト比に一致させることによって、プロジェクトのアスペクト比と一致しないソース メディア（写真など）の使用時にも黒いバーが表示されなくなります。

6. ウィンドウの左側にある**［ソース］**見出しを展開して表示し、**［フレームに合わせてストレッチ］**ドロップダウン リストから**［はい］**を選択します。

7. 選択ボックスをドラッグし、イベントの表示部分を設定します。カーソルは のように表示されます。

8. ［ビデオ イベント FX］ウィンドウの一番下にあるキーフレーム コントローラを使用して、イベント全体に適用する設定を個別に指定します。パンのパスが［ビデオ イベント FX］ウィンドウに描画されます。

   再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。ウィンドウの左側にある**［キーフレーム補間］**見出しを展開して表示し、**［スムーズ］**スライダをドラッグして補間率を調整します。詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

   新しいキーフレームのデフォルトの滑らかさを設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［パン/クロップのデフォルトの滑らかさ］**コントロールを使用します。

キーフレーム補間の編集

2 つ以上のキーフレームを作成した場合は、**［キーフレーム補間］**見出しを展開して表示し、**［スムーズ］**設定を編集して動きのスムーズさを調整できます。

［スムーズ］では、空間的な補間率を変更することで、フレーム内での動きを調整できます。**［スムーズ］** の設定値が 0 の場合は、キーフレーム間の動きが直線的になります。設定値を大きくすると、パスのカーブが大きくなります。

時間補間率（時間の経過に伴う動き）を調整する場合は、キーフレームを右クリックし、新しい補間カーブの種類（リニア、高速、低速、スムーズ、シャープ、またはホールド）を選択して、キーフレームの種類を変更します。

再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。詳しくは、次を参照してください297 ページの "キーフレーム アニメーション"。

新しいキーフレームのデフォルトの滑らかさを設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［パン/クロップのデフォルトの滑らかさ］**コントロールを使用します。

ソース メディアのアスペクト比とストレッチの編集

［パン/クロップ］プラグインの左側の**［ソース］**見出しにあるコントロールを使用すると、ビデオのストレッチまたはクロップ方法を指定できます。

項目	説明
アスペクト比を維持	ドロップダウン リストから**［はい］**を選択するか、 ボタンを選択すると、ソース メディア ファイルのディストーション（変形）を防ぐことができます。 **［いいえ］**を選択すると、出力フレームでビデオをストレッチしたときにソース メディアの高さと幅の比率が維持されません。
フレームに合わせてストレッチ	選択ボックスのメディアを出力フレーム全体に表示する場合は、ドロップダウン リストから **［はい］**を選択します。 **［いいえ］**を選択すると、メディアは元のサイズで表示され、選択ボックスの範囲外がクロップされます。

ワークスペースの表示設定の編集

［パン/クロップ］プラグインの左側の**［ワークスペース］**見出しにあるコントロールを使用すると、表示を変更できます。

項目	説明
ズーム	ワークスペースでのビデオの拡大率を変更するには、**［ズーム］**ボックスを選択して新しい設定を入力するか、ボックスを選択して ボタンをクリックし、拡大率を調整するためのスライダを表示します。
X オフセット	表示を左または右にパンするには、**［X オフセット］**ボックスを選択して新しい設定を入力するか、ボックスを選択して ボタンをクリックし、オフセットを調整するためのスライダを表示します。 負の値を入力するとビデオが左に移動し、正の値を入力すると右に移動します。0 を入力すると、ビデオがワークスペースの水平方向の中心に配置されます。

項目	説明
Y オフセット	表示を上または下にパンするには、［**Y オフセット**］ボックスを選択して新しい設定を入力するか、ボックスを選択して ボタンをクリックし、オフセットを調整するためのスライダを表示します。 負の値を入力するとビデオが上に移動し、正の値を入力すると下に移動します。0 を入力すると、ビデオがワークスペースの垂直方向の中心に配置されます。
グリッド スペース	［**グリッド スペース**］ボックスを選択して新しい設定を入力するか、ボックスを選択して ボタンをクリックし、ワークスペースに表示する分割線の数を調整するためのスライダを表示します。

ポインターをワークスペースの上に置くと、ポインターが に変わります。この状態でワークスペースをドラッグして任意の方向にパンすることで、［**X オフセット**］および［**Y オフセット**］の値を変更することもできます。

選択ボックスの編集

［パン/クロップ］プラグインの左側の **［編集］**見出しにあるコントロールを使用すると、ウィンドウの選択ボックスを編集できます。

項目	説明
グリッドにスナップ	選択ボックスをドラッグしてサイズ変更または移動するときに、選択ボックスのエッジをワークスペースのグリッドに合わせてスナップする場合は、ドロップダウン リストから **［はい］**を選択します。 **［いいえ］**を選択すると、選択ボックスを自由に移動またはサイズ変更できます。
アスペクト比のロック	選択ボックスのサイズを変更するときにアスペクト比を固定する場合は、ドロップダウン リストから **［はい］**を選択します。 **［いいえ］**を選択すると、幅と高さを個別に変更できます。
中央でスケール	選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに中心を固定する場合は、ドロップダウン リストから **［はい］**を選択します。 **［いいえ］**を選択すると、選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに、反対側のエッジが固定された状態になります。
移動の制限	**水平**：選択ボックスをワークスペースで水平方向にのみ移動できます。 **垂直**：選択ボックスをワークスペースで垂直方向にのみ移動できます。 **制限なし**：選択ボックスをワークスペースで水平方向または垂直方向に移動できます。

［パン/クロップ］プラグインで右クリックしてショートカット メニューを表示し、選択ボックスをすばやく調整することもできます。

項目	説明
復元	クロップ エリアをフレーム全体に戻します。
センター	クロップ エリアをフレームの中央へ移動します。
水平方向にフリップ	イベントの左右を反転します。
垂直方向にフリップ	イベントの上下を反転します。
出力アスペクトに一致	x と y の比率をプロジェクト プロパティに一致させます。
ソース アスペクトに一致させる	x と y の比率をソース メディアのプロパティに一致させます。

キーフレーム プリセットの保存または呼び出し

キーフレーム プリセットを使用すると、選択したキーフレーム行のカーソル位置の設定を保存できます。

［位置］および［マスク］キーフレーム行のプリセットはそれぞれ別々に保存されます。［位置］行で作成したプリセットは［マスク］行では使用できません。

プリセットの保存

1. 必要に応じて［位置］または［マスク］設定を調整し、キーフレームを作成します。
2. **［プリセット］** ボックスに名前を入力します。
3. **［プリセットの保存］**ボタン をクリックします。

プリセットの呼び出し

1. ［位置］または［マスク］キーフレーム行をクリックして選択し、プリセットを適用する位置にカーソルを置きます。
2. **［プリセット］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

   カーソル位置にキーフレームが存在しない場合は、プリセットの設定を使用してキーフレームが作成されます。カーソル位置にキーフレームが存在する場合は、キーフレームの設定がプリセットの設定に置き換えられます。

プリセットの削除

現在のプリセットを削除するには、 **［プリセットの削除］**ボタン をクリックします。

トラック モーションの編集

［トラック モーション］ウィンドウを表示するには、［ツール］メニューから**［ビデオ］**を選択し、サブメニューの**［トラック モーション］**を選択します（または、トラック ヘッダーの**［トラック モーション］**ボタン をクリックします）。

［トラック モーション］ウィンドウは、ビデオ トラックを別のトラックに移動するのに使用されます。次の例では、ピクチャインピクチャ ウィンドウが、オーバーレイ ビデオ クリップをサイズ変更したり配置することによって作成されています。モーションは、徐々にテキストをウィンドウのボタンから上へ移動するのに使用されています。

ビデオ トラックのズームまたはパン

単一の設定をトラックに使用する場合は、トラック上のすべてのビデオを移動します。キーフレーム を追加してトラック全体でトラック モーションの設定を変更すると、アニメーションを作成できます。詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

1. アニメートするオーバーレイが含まれるトラックで、［**トラック モーション**］ボタン をクリックします。［トラック モーション］ウィンドウが表示されます。
2. ［**コンポジット モード**］ドロップダウン リストから設定を選択して、その他のトラック上でトラックがコンポジットされる方法を指定します。詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。
3. 選択範囲を調整して、トラックの表示エリアとその位置を変更します。ウィンドウの左側にある［**位置**］、［**方向**］、および［**回転**］のコントロールを使用するか、ワークスペース内で選択ボックスをドラッグすることができます。ドラッグ中は、トラックがどのように移動または回転するかが太線で表示されます。

   近づいたり遠ざかったりするには、隅をドラッグしてトラックをフリップします。

   トラックをドラッグして、位置を変更します。

   Z 軸を中心として回転します。
4. ダイアログ ボックス上部にあるボタンを使用して、移動またはスケーリングを有効または無効にできます。詳しくは、このトピックの「編集オプションの変更」を参照してください。

   ワークスペースを右クリックすると、選択ボックスを復元、中央に配置、またはフリップするコマンドを表示するショートカット メニューが表示されます。ソース メディアのアスペクト比、プロジェクトの出力アスペクト比、またはスクエア アスペクトにボックスを合わせることもできます。出力アスペクト比に一致させることによって、プロジェクトのアスペクト比と一致しないソース メディア（写真など）の使用時にも黒いバーが表示されなくなります。

   トラック モーションがすぐに実行され、［ビデオ プレビュー］ウィンドウの表示が更新されます。

5. ［トラック モーション］ウィンドウの下部にあるキーフレーム コントローラを使用して、トラック全体に対する独自のトラック モーション設定を行うことができます。

   再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。

   ウィンドウの左側にある**［キーフレーム補間］**見出しを展開して表示し、**［スムーズ］**スライダをドラッグして補間率を調整します。

新しいキーフレームのデフォルトの滑らかさを設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブにある**［トラック モーションのデフォルトの滑らかさ］**コントロールを使用します。

シャドウ エフェクトの作成

シャドウのエフェクトは、オブジェクト、ウィンドウまたはタイトルの下にドロップ シャドウを作成します。シャドウは、ピクチャインピクチャ ウィンドウでは、特に効果的です。

この手順は、オーバーレイとして使用される背景ビデオの上のトラック上にイベントが既に作成してあることを前提としています。

1. シャドウ エフェクトを追加するトラック上の**［トラック モーション］**ボタン をクリックします。［トラック モーション］ウィンドウが表示されます。
2. キーフレーム コントローラで、**［2D シャドー］**行を選択します。**［2D シャドー］**行が選択された際、シャドウ コントロールが［トラック モーション］ダイアログ ボックスに表示されます。

   ［2D シャドー］チェック ボックスをオンにして、シャドウを適用すると、シャドウの結果を［ビデオ プレビュー］ウィンドウで見ることができます。または、チェック ボックスをオフにして、シャドウをバイパスします。

3. ウィンドウの左側の［2D シャドー］コントロールを使用して、シャドウの色や外観を設定します。

項目	説明
ブラー %	ボックスに数値を入力するか、 ボタンをクリックして、シャドウのエッジをソフトにするスライダを表示します。ハード エッジには、0 を設定し、シャドウのエッジをフェザーに設定するには設定値を大きくします。
濃度	ボックスに数値を入力するか、 ボタンをクリックして、シャドウのブラー エッジの透明度を確定するスライダを表示します。透明なシャドウには設定値を小さくし、より不透明なシャドウには設定値を大きくします。
カラー	色見本の横にある下矢印をクリックして、カラー ピッカーを表示します。スライダを使用するか、カラー ピッカーのボックスをシャドウの色を設定するように編集します。または、スポイト ツール を使用して画面から色をサンプリングします。

4. ワークスペースあるいは、ウィンドウの左側の［**位置**］、［**方向**］、および［**回転**］コントロールを使用して、シャドウのサイズ位置を調節します。選択ボックスの操作について詳しくは、このトピックの「ビデオ トラックのトリミング、ズーム、またはパン」を参照してください。

5. シャドウをアニメートするには、キーフレーム コントローラの［**2D シャドー**］行をクリックしてカーソルを遅い時間に設定し、シャドウ設定を調整します。

   キーフレーム アニメーションを使用して、シャドウの色や透明度を変更できます。また、オーバーレイ ビデオと独立してシャドウを移動できます。

   詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

グロー エフェクトの作成

グローはシャドウに似ていますが、一般的にフェザー エッジの明るい色です。

この手順は、オーバーレイとして使用される背景ビデオの上のトラック上にイベントが既に作成してあることを前提としています。

1. シャドウ エフェクトを追加するトラック上の［**トラック モーション**］ボタン をクリックします。［トラック モーション］ウィンドウが表示されます。
2. キーフレーム コントローラで、［**2D グロー**］行を選択します。［**2D グロー**］行が選択された際、グロー コントロールが［トラック モーション］ダイアログ ボックスに表示されます。

   ［**2D グロー**］チェック ボックスをオンにしてシャドウを適用すると、グローの結果を［ビデオ プレビュー］ウィンドウで見ることができます。または、チェック ボックスをオフにしてグローをバイパスします。

3. ウィンドウの左側の［2D グロー］コントロールを使用して、グローの色や外観を設定します。

項目	説明
ブラー %	ボックスに数値を入力するか、 ボタンをクリックして、グローのエッジをソフトにするスライダを表示します。ハード エッジには、0 を設定し、グローのエッジをフェザーに設定するには設定値を大きくします。
濃度	ボックスに数値を入力するか、 ボタンをクリックして、グローのブラー エッジの透明度を確定するスライダを表示します。透明なグローには設定値を小さくし、より不透明なグローには設定値を大きくします。
カラー	色見本の横にある下矢印をクリックして、カラー ピッカーを表示します。スライダを使用するか、カラー ピッカーのボックスをグローの色を設定するように編集します。または、スポイト ツール を使用して画面から色をサンプリングします。

4. ワークスペースあるいは、ウィンドウの左側の［位置］、［方向］、および［回転］コントロールを使用して、グローのサイズ位置を調節します。選択ボックスの操作について詳しくは、このトピックの「ビデオ トラックのトリミング、ズーム、またはパン」を参照してください。

5. グローをアニメートするには、キーフレーム コントローラの［**2D グロー**］行をクリックしてカーソルを遅い時間に設定し、グロー設定を調整します。

   キーフレーム アニメーションを使用して、グローの色や透明度を変更できます。また、オーバーレイ ビデオと独立してグローを移動できます。

   詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

コンポジット トラックのグループ移動（親モーションを適用）

1. グループ化してコンポジット グループを作成するトラックで、［**コンポジット (子) の作成**］ボタン をクリックします。

   3D スペースでコンポジット グループを移動する場合は、親トラックの［**親コンポジット モード**］ボタン をクリックして、［**3D ソース アルファ**］を選択します。

詳しくは、次を参照してください 393 ページの"コンポジットとマスク"と399 ページの"3D コンポジット"。

2. 親トラックの［**親モーション**］ボタン をクリックします。［トラック モーション］ウィンドウが表示されます。

親トラック モーションが親トラックとすべての子トラックに適用されます。

この例のトラック リストでは、トラック 1 に対する親トラック モーションが、1～6 のすべてのトラックに適用されます。

トラック 4 に対する親トラック モーションは、トラック 4～6 のみに適用されます。

3. ［**コンポジット モード**］ドロップダウン リストから設定を選択して、その他のトラック上でトラックがコンポジットされる方法を指定します。

4. このトピックで前に説明のあった手順を実行して、コンポジット トラックのトリムまたはズーム、画面上の位置の変更、またはシャドウやグロー エフェクトの追加をします。

5. アニメーション トラック モーションを作成する場合、［トラック モーション］ウィンドウの下部のキーフレーム コントローラを使用して、トラック全体に対する独自のズーム設定を行うことができます。

   再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。

   詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

編集オプションの変更

［トラック モーション］ウィンドウの上部のツールバーを使用して、編集オプションを変更します。

項目	説明
回転を有効にする	ビデオの回転またはスピンを有効にする場合は、このボタンをオンにします。 ボタンが選択されない場合、ビデオはロックされ、水平方向にも垂直方向にも移動できますが、トラックは回転できません。
グリッド線へのスナップの有効化	編集時にグリッドにスナップできるようにするには、このボタンをオンにします。
オブジェクト スペースで編集する	カメラのスペースではなくオブジェクトのスペースで編集する場合、このボタンをオンにします。 例えば、ビデオ オブジェクトが回転された場合、トラックの X 軸が［ビデオ プレビュー］ウィンドウの X 軸と対応しないことがあります。**［オブジェクト スペースで編集する］**ボタンと**［移動しないようにする］**ボタンをオンにすると、オブジェクト自体の X および Y 軸に沿って移動することができます。
移動しないようにする (X)	トラックの水平移動を無効にするには、このボタンをオンにします。
移動しないようにする (Y)	トラックの垂直移動を無効にするには、このボタンをオンにします。
アスペクト比のロック	アスペクト比を維持したままフレームのサイズを変更するには、このボタンをオンにします。 ボタンを選択しない場合は、幅と高さを個別に変更できます。
中央でスケール	選択ボックスのエッジをドラッグしたときに、ボックスの中心を維持したままサイズを変更するには、このボタンをオンにします。 ボタンを選択しない場合は、選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに反対側のエッジが固定された状態になります。
スケーリングしないようにする (X)	選択ボックスの水平方向のサイズをロックするには、このボタンをオンにします。
スケーリングしないようにする (Y)	選択ボックスの垂直方向のサイズをロックするには、このボタンをオンにします。

キーフレーム プリセットの保存または呼び出し

キーフレーム プリセットを使用すると、選択したキーフレーム行のカーソル位置の設定を保存できます。

注：

- ［位置］、［2D シャドウ］、および［2D グロー］キーフレーム行のプリセットはそれぞれ別々に保存されます。
- 2D と 3D のトラック モーションでは、プリセットは別々に保存されます。このウィンドウで作成したプリセットは、3D の［トラック モーション］ウィンドウでは使用できません。詳しくは、次を参照してください399 ページの"3D コンポジット"。

プリセットの保存

1. キーフレームの作成に合うように［位置］、［2D シャドー］、または［2D グロー］の設定を調整します。
2. **［プリセット］** ボックスに名前を入力します。
3. **［プリセットの保存］**ボタン をクリックします。

プリセットの呼び出し

1. ［位置］、［2D シャドー］、および［2D グロー］キーフレーム行をクリックして、行を選択し、プリセットを適用する場所にカーソルを置きます。
2. **［プリセット］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

   カーソル位置にキーフレームが存在しない場合は、プリセットの設定を使用してキーフレームが作成されます。カーソル位置にキーフレームが存在する場合は、キーフレームの設定がプリセットの設定に置き換えられます。

プリセットの削除

現在のプリセットを削除するには、 **［プリセットの削除］**ボタン をクリックします。

キーフレーム アニメーション

キーフレームでは、特定の時間ポイントにおけるエフェクトの設定状態を定義します。

各キーフレームには、タイムライン上で指定されたポイントのパラメータ セットが格納されます。中間フレームの設定は補間されます。キーフレームを追加して、さらに複雑なエフェクトを作成することもできます。

キーフレーム コントローラは、［ビデオ FX］、［ビデオ メディア ジェネレータ］、［トラック モーション］、および［トランジション］ダイアログ ボックスの一番下に表示され、キーフレームを追加または削除する場合、および各キーフレームの FX パラメータを調整する場合に使用されます。

ビデオ エフェクト チェーンの各エフェクトは、それぞれ独自のキーフレームを持つことができます。

Sony Stereoscopic 3D Adjust などの一部のビデオ エフェクトには、独自のキーフレームを持つパラメータがあります。

キーフレームの追加

1. キーフレーム コントローラで、キーフレームを追加する位置をクリックしてカーソルを置きます。
2. **［キーフレームの挿入］**ボタン をクリックします。キーフレームがキーフレーム コントローラのタイムラインに追加されます。

   新しいキーフレームの属性は前のキーフレームからコピーされるため、設定を少し変更するだけで済み、すべてを設定し直す必要はありません。

   キーフレームをすばやく追加するには、キーフレーム コントローラ タイムラインをダブルクリックするか、タイムラインにカーソルを合わせてエフェクトのパラメータを変更します。

キーフレームを削除する

1. キーフレームをクリックして選択します。
2. **［キーフレームの削除］**ボタン をクリックします。

キーフレーム間を移動する

次または前のキーフレームにジャンプするには、**［前のキーフレーム］**ボタン および**［次のキーフレーム］**ボタン をクリックします（または、［Ctrl］キーを押しながら［←］キーを押すか、［Ctrl］キーを押しながら［→］キーを押します）。

先頭または最後のキーフレームにジャンプするには、**［最初のキーフレーム］**ボタン または**［最後のキーフレーム］**ボタン をクリックします。

キーフレームの編集

キーフレームを右クリックし、ショートカット メニューから**［コピー］**を選択します。キーフレームとその設定がクリップボードにコピーされます。

Ctrl キーを押しながらドラッグして、キーフレームをコピーします。

キーフレーム アニメーションによるエフェクトの変更

キーフレーム アニメーションを使用すると、エフェクトをスムーズに変化させることができます。例えば、イベントを黒から白に徐々にフェードさせる場合は、モノクロ エフェクトを使用して 2 つのキーフレームを作成します。1 つめのキーフレームに**［なしにリセット］**プリセットを使用し、2 つめのキーフレームに**［100% モノクロ］**プリセットを使用します。イベントを再生すると、最初はカラーで再生され、徐々にモノクロにフェードしていきます。

1. イベントまたはトラックにエフェクトを追加します。詳しくは、次を参照してください317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。

   ［ビデオ FX］ウィンドウが表示されます。

2. **［アニメーション］**ボタンをクリックして、ウィンドウの下部にキーフレーム コントローラを表示します。
3. キーフレーム コントローラで、エフェクトを開始する位置をクリックしてカーソルを置きます。

   ［同期カーソル］ボタン を選択して、メイン タイムラインのカーソル位置とキーフレーム コントローラ タイムラインのカーソル位置を同期させます。

4. **［キーフレームの挿入］**ボタン をクリックします。
5. 必要に応じて、エフェクトの属性を調整します。
6. 手順 3 から 5 を繰り返して、エフェクトのパラメータの変化ポイントごとにキーフレームを追加します。

   再生すると、それぞれのキーフレームで確立された属性に合わせてエフェクトがスムーズに変化します。

キーフレーム間の補間カーブの変更

補間カーブは、2 つのキーフレーム設定の間のアニメーション レートを決定します。

イベント パン／クロップおよびトラック モーション キーフレームの場合、使用されている補間カーブはキーフレームの色からわかります。

コマンド	説明	グラフ
リニア	エフェクト パラメータは、直線的な軌跡で補間されます。	
高速	エフェクト パラメータは、急な対数曲線の軌跡で補間されます。	
低速	エフェクト パラメータは、緩やかな対数曲線の軌跡で補間されます。	
スムーズ	エフェクト パラメータは、スムーズで自然な曲線に沿って補間されます。	
シャープ	エフェクト パラメータは、シャープな曲線に沿って補間されます。	
ホールド	アニメーションは行われません。キーフレームの設定は、次のキーフレームまで維持されます。	

［ビデオ FX］ダイアログ ボックスの［レーン］ビューか、［パン/クロップ］または［トラック モーション］ダイアログ ボックスで、選択したキーフレームを右クリックし、ショートカット メニューからコマンドを選択して、補間カーブを変更できます。選択したすべてのキーフレームのカーブの種類が更新されます。

ビデオ エフェクトの場合、使用されている補間カーブはキーフレーム間のラインからわかります。

［ビデオ FX］ダイアログ ボックスの［カーブ］ビューで、キーフレームのスプライン カーブを手動で調整できます。［レーン］ビューと［カーブ］ビューを切り替えるには、**［レーン/カーブ］**ボタンをクリックします。

キーフレームを右クリックし、ショートカット メニューから**［手動］**を選択して、スプライン カーブ ハンドルを表示します。ハンドルをドラッグしてカーブを調整します。

キーフレームを右クリックし、ショートカット メニューから**［手動で分割］**を選択して、キーフレームの両側のカーブを個別に調整します。

キーフレームの移動

キーフレームの設定が完了したら、タイムラインにおけるキーフレームの位置を調整する必要があります。キーフレーム コントローラ タイムラインでキーフレームを別の位置にドラッグして、位置を変更します。

複数のキーフレームを選択する場合は、［Ctrl］キーまたは［Shift］キーを押しながらクリックします。選択されたキーフレームは ◈ のように表示され、選択されていないキーフレームは ◈ のように表示されます。

Alt キーを押しながら、選択したキーフレーム グループの先頭または最後のキーフレームをドラッグすると、スペースを均等に割り当てることできます。

トラックレベル キーフレームの調整

ビデオ トラック エフェクトまたはトラック モーションを使用している場合は、タイムラインのビデオ トラックの下にキーフレームが表示されます。キーフレームをドラッグして位置を調整したり、キーフレームを追加または削除したり、キーフレーム間の補間カーブを変更できます。

［エンベロープをイベントに対してロック］ボタン を選択すると、トラックレベル キーフレームをトラック上のイベントに対してロックできます。キーフレームをロックすると、イベントをタイムライン上で移動できるようになり、関連付けられているキーフレームも同時に移動できるようになります。

トラック ヘッダーの［**トラック キーフレームの表示/トラック キーフレームを折りたたむ**］ボタン をクリックすると、トラック キーフレームの高さを切り替えることができます。キーフレームを表示すると、キーフレーム化されているアイテムごとに別の行が表示されます。

イベント レベル キーフレームは、タイムラインに表示されません。

トラック キーフレームの追加

1. ［**トラック キーフレームの表示/トラック キーフレームを折りたたむ**］ボタン をクリックします。
2. ダブルクリックすると、キーフレームをトラック ビューに追加できます。キーフレームでは、前のキーフレームと同じ設定および補間カーブが使用されます。

トラック キーフレームの移動

キーフレームをタイムライン上の別の位置にドラッグします。トラック キーフレーム行が非表示になっている場合は、オーバーラップしているキーフレームを同時に移動できます。

複数のキーフレームを移動するには、エンベロープ ツール を選択し、移動するキーフレームを含む時間範囲を作成します。ドラッグすると、時間範囲内のすべてのキーフレームを同時に移動できます。

キーフレーム間の補間カーブの変更

補間カーブでは、時間的な補間率（2 つのキーフレーム間のモーション レート）を設定できます。補間カーブを変更するには、キーフレームを右クリックし、ショートカット メニューからコマンドを選択します。

空間的な補間率（ビデオ画像内でのモーションの動き）を調整する場合は、［イベント パン/クロップ］または［トラック モーション］ダイアログ ボックスの［**スムーズ**］設定を変更します。［**スムーズ**］ の設定値が 0 の場合は、キーフレーム間の動きが直線的になります。設定値を大きくすると、パスのカーブが大きくなります。詳しくは、次を参照してください279 ページの"ビデオ イベントのパン/クロップ"および290 ページの"トラック モーションの編集"。

コマンド	説明	グラフ
ホールド	アニメーションは行われません。キーフレームの設定は、次のキーフレームまで維持されます。	
リニア	エフェクト パラメータは、直線的な軌跡で補間されます。	
高速	エフェクト パラメータは、急な対数曲線の軌跡で補間されます。	
低速	エフェクト パラメータは、緩やかな対数曲線の軌跡で補間されます。	
スムーズ	エフェクト パラメータは、スムーズで自然な曲線に沿って補間されます。	

トラック キーフレームの編集

トラック ビューでは、キーフレーム パラメータを個別に調整できません。キーフレームを編集するには、エフェクトのプロパティ ページを開きます。

1. **［トラック キーフレームの表示/トラック キーフレームを折りたたむ］**ボタン をクリックして、トラック キーフレーム行を表示します。
2. キーフレームをダブルクリックすると、そのキーフレームのプロパティ ページが開きます。エフェクトの使い方について詳しくは、317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。を参照してください。

第 13 章

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。Vegas® Pro 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、トラック上のすべてのイベントやバスに適用したり、割り当て可能なエフェクトとして適用できます。

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。

ヒント：

- プラグインおよびプラグイン パッケージを［プラグイン マネージャ］ウィンドウからオーディオ トラック ヘッダーにドラッグすると、エフェクトをすばやく追加できます。詳しくは、312 ページの"エフェクト パッケージの作成と使用"および41 ページの"［プラグイン マネージャ］ウィンドウ"。を参照してください。
- ［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。詳しくは、次を参照してください637 ページの"［ユーザ設定］-［VST エフェクト］タブ"。

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。

プラグインおよびプラグイン パッケージを［プラグイン マネージャ］ウィンドウからオーディオ トラック ヘッダーにドラッグすると、エフェクトをすばやく追加できます。詳しくは、312 ページの"エフェクト パッケージの作成と使用"および41 ページの"［プラグイン マネージャ］ウィンドウ"。を参照してください。 41 ページの"［プラグイン マネージャ］ウィンドウ"。

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ーレス 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。

オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、ライブ モニタに使用できないプラグイン チェーンは自動的にバイパスされ、赤いアイコン（）で表示されます。詳しくは、116 ページの"オーディオの録音"。を参照してください。

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/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。

   5.1 サラウンド プロジェクトを使用している場合は、エフェクト オートメーションを使用すると、チャンネルごとに異なるプラグイン設定を使用できます（例えば、フロント スピーカーとサラウンド スピーカーで異なる EQ 設定を使用するなど）。トラック エフェクト チェーンに複数のプラグイン インスタンスを追加して、各プラグインを作用させるチャンネルの FX オートメーション チューザーで、**［有効にする］**チェック ボックスをオンにしてください。詳しくは、次を参照してください267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。

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。詳しくは、次を参照してください313 ページの"オーディオ エフェクトの編集"。

エフェクト パラメータのオートメーション

プラグインがサポートしている場合は、エンベロープを使用して、エフェクト パラメータを自動的に調整できます。オートメーション エンベロープをトラックおよびバス トラックに追加すると、トラック エフェクト、バス エフェクト、および割り当て可能なエフェクトを個々に制御できます。

トラックでのオートメーション エンベロープの使用について詳しくは、267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。を参照してください。

オートメーションをサポートするプラグインを追加すると、［オーディオ トラック FX］ウィンドウに**［FX オートメーションのバイパス］**ボタン が表示されます。エフェクトがオートメーション可能かどうかは、プラグイン チューザーの アイコンで判断できます。

- エフェクト オートメーション エンベロープを追加すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンの選択が解除され、エフェクト パラメータはエンベロープ設定を使用してオートメーションされます。
- このボタンがオンの場合は、エフェクト オートメーション エンベロープは無視され、エフェクトの初期状態がトラック全体で使用されます。
- プラグインからすべてのオートメーション エンベロープを削除すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンは使用できなくなります。

各プラグインの詳細

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ーレス 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。

オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、ライブ モニタに使用できないプラグイン チェーンは自動的にバイパスされ、赤いアイコン（）で表示されます。

イベント エフェクト チェーンの作成

1. 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、［**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. タイムラインでイベントの［**イベント FX**］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。詳しくは、次を参照してください313 ページの"オーディオ エフェクトの編集"。

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。

バス エフェクトの使用

個々のトラックにエフェクトを適用するだけでなく、バスに DirectX および VST エフェクトを適用することもできます。

バス エフェクトは、そのバスに割り当てられたすべてのトラックに適用されます。1 つのトラックにトラック エフェクトとバス エフェクトが含まれる場合、トラック エフェクトはバス エフェクトの前に処理されます。オーディオ信号フローについて詳しくは、343 ページの"信号フロー図"。を参照してください。

バス エフェクト チェーンの前後どちらにバス レベルを適用するかを指定するには、次のいずれかを実行します。

- バス チャンネル ストリップのフェーダー コントロール リージョンにある［**プリ フェーダー インサート FX**］**ボタン** ／［**ポスト フェーダー インサート FX**］**ボタン** をクリックします。詳しくは、370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。を参照してください。
- バス ボリュームの後にエフェクト チェーンを適用するには、バス トラックまたはバス コントロールの ボタンを右クリックして、ショートカット メニューから［**ポストボリューム**］を選択します。これは、バス出力フェーダーを右クリックして、ショートカット メニューから［**プリ FX**］を選択するのと同じです。

5.1 サラウンド プロジェクトの場合、マスタ バスは 5.1 チャンネル オーディオ エフェクトをサポートします。

ヒント：

- プラグインおよびプラグイン パッケージを［プラグイン マネージャ］ウィンドウから［ミキシング コンソール］ウィンドウ内のバスまたはバス トラック ヘッダにドラッグすれば、エフェクトをすばやく追加できます。詳しくは、次を参照してください41 ページの"［プラグイン マネージャ］ウィンドウ"。
- プロジェクトのすべてのオーディオにエフェクトを追加するには、エフェクトをマスタ バスに追加します。

オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示す黄色（）で表示されます。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色（）で表示されます。

バスへのエフェクトの適用

1. バスのオーディオ バス トラックにある［**バス FX**］ボタン をクリックします。詳しくは、249 ページの"オーディオ バス トラック"。を参照してください。［プラグイン チューザー］ウィンドウが表示されます。

   また、バス エフェクトを追加または編集するためには、バス チャンネル ストリップのインサート FX コントロール リージョンを使用できます。詳しくは、370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。を参照してください。

2. 追加する各プラグインを選択して［**追加**］ボタンをクリックするか、FX パッケージを指定します。

   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. プラグインの追加が終了したら、［**OK**］ボタンをクリックします。

バスのエフェクトの編集

1. オーディオ バス トラックにある［**バス FX**］ボタン をクリックします。バスにエフェクト チェーンがある場合は、［バス FX］ウィンドウが表示されます。

2. ［バス FX］ウィンドウでは、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、およびチェーンからの削除ができます。詳しくは、313 ページの"オーディオ エフェクトの編集"。を参照してください。

また、バス エフェクトを追加または編集するためには、バス チャンネル ストリップのインサート FX コントロール リージョンを使用できます。詳しくは、370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。を参照してください。

エフェクト パラメータのオートメーション

プラグインがサポートしている場合は、エンベロープを使用して、エフェクト パラメータを自動的に調整できます。オートメーション エンベロープをトラックおよびバス トラックに追加すると、トラック エフェクト、バス エフェクト、および割り当て可能なエフェクトを個々に制御できます。

トラックでのオートメーション エンベロープの使用について詳しくは、267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。を参照してください。

オートメーションをサポートするプラグインを追加すると、［バス FX］ウィンドウに［**FX オートメーションのバイパス**］ボタン が表示されます。エフェクトがオートメーション可能かどうかは、プラグイン チューザーの アイコンで判断できます。

- エフェクト オートメーション エンベロープを追加すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンの選択が解除され、エフェクト パラメータはエンベロープ設定を使用してオートメーションされます。
- このボタンがオンの場合は、エフェクト オートメーション エンベロープは無視され、エフェクトの初期状態がトラック全体で使用されます。
- プラグインからすべてのオートメーション エンベロープを削除すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンは使用できなくなります。

各プラグインの詳細

特定のプラグインの使用方法については、［バス 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、プラグインのヘルプ ファイルを参照してください。

非リアルタイム イベント エフェクトの適用

Vegas Pro のほとんどの処理はソースを保持した状態で行われます。イベントを編集したり、エフェクトを追加しても、ソース メディアは変化しません。

非リアルタイム イベント エフェクトを使用すると、イベントにエフェクトを追加して、処理済のオーディオを含む新しいメディア ファイルをレンダリングできます。非リアルタイム エフェクトは、大規模なプロジェクトやプロセッサへの負担が大きいプラグインを使用する場合に便利です。

エフェクトをすばやく追加するには、プラグインとプラグイン パッケージを［プラグイン マネージャ］ウィンドウからタイムラインのイベントにドラッグします。詳しくは、次を参照してください41 ページの"［プラグイン マネージャ］ウィンドウ"。

1. 処理するテイクを含むイベントを選択します。
2. ［ツール］メニューの**［オーディオ］**を選択し、**［非リアルタイム イベント FX の適用］**を選択します。［プラグイン チューザー］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 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。

   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。

4. **［OK］**をクリックします。［テイク］ダイアログ ボックスにチェーンの先頭のプラグインの設定が表示されます。
5. 各エフェクトの設定を調整します。各プラグインの設定について詳しくは、FX ウィンドウ内の［ヘルプ］ボタンをクリックしてください。**［プレビュー］**ボタン をクリックすると、処理されたオーディオをプレビューできます。
6. エフェクト設定の調整が完了したら、**［OK］**をクリックします。［非リアルタイム イベント FX の適用］ダイアログ ボックスが表示されます。
7. 新しいメディア ファイルのファイル名と形式を指定します。
8. **［レンダリング］**ボタンをクリックします。処理が完了すると、［プロジェクト メディア］ウィンドウに新しいファイルが追加され、新規テイクがイベントに追加されます。詳しくは、次を参照してください176 ページの"イベントの代替バージョンとしてのテイクの使用"。

割り当て可能なエフェクトの使用

複数のトラックを DirectX または VST プラグインのチェーンにルーティングすると同時に、レベルを個々のトラックごとに設定するには、割り当て可能なエフェクト チェーンを使用します。

［ミキシング コンソール］ウィンドウには、割り当て可能なエフェクト チェーンを 32 個まで追加できます。各チェーンには、プラグインを 32 個まで追加できます。

オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示す黄色（）で表示されます。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色（）で表示されます。

割り当て可能なエフェクト チェーンの追加

［挿入］メニューの**［オーディオ割り当て可能な FX］**を選択（またはミキシング コンソール ツールバーの**［割り当て可能な FX の挿入］**ボタン をクリック）して、プロジェクトのトラックをルーティングできるエフェクト チェーンを作成します。

プロジェクトには割り当て可能なエフェクト チェーンを 32 個まで作成できます。各チェーンにはエフェクトを 32 個まで格納できます。

エフェクトをすばやく追加するには、プラグインとプラグイン パッケージを［プラグイン マネージャ］ウィンドウから［ミキシング コンソール］ウィンドウにドラッグします。既存の割り当て可能なエフェクト コントロールをドロップしてチェーンにプラグインを追加します。詳しくは、次を参照してください41 ページの"［プラグイン マネージャ］ウィンドウ"。

オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示す黄色（）で表示されます。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色（）で表示されます。

割り当て可能なエフェクト チェーンの作成

1. ［挿入］メニューの**［オーディオ割り当て可能な FX］**を選択します。［プラグイン チューザー］ウィンドウが表示されます。
2. 追加する各プラグインをクリックして**［追加］**ボタンをクリックするか、エフェクト パッケージを指定します。プラグインは、追加された順番でウィンドウ下部に表示されます。

   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. 必要なプラグインをすべて追加し、プラグイン チェーンの順序を指定したら、**［OK］**をクリックします。新しいチェーンが［ミキシング コンソール］ウィンドウに追加され、［割り当て可能な FX］ウィンドウが表示されます。
4. エフェクトの設定を調整します。各プラグインの使用については、**［プラグインのヘルプ］**ボタン ? をクリックしてください。

プロジェクトで割り当て可能なエフェクト チェーンを作成すると、［ツール］の［オーディオ］サブメニューで**［割り当て可能な FX の削除］**コマンドが有効になり、プロジェクトからチェーンを削除できます。

［ミキシング コンソール］ウィンドウが表示されているときは、ツールバーの**［割り当て可能な FX の挿入］**ボタン をクリックします。詳しくは、次を参照してください46 ページの"［ミキシング コンソール］ウィンドウ"。

割り当て可能なエフェクト チェーンの編集

1. エフェクト チェーンのオーディオ バス トラックにある［**割り当て可能な FX**］ボタン をクリックします。詳しくは、次を参照してください249 ページの"オーディオ バス トラック"。

   ［割り当て可能な FX］ウィンドウが表示されます。

2. ［割り当て可能な FX］ウィンドウでは、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。詳しくは、次を参照してください313 ページの"オーディオ エフェクトの編集"。

［ミキシング コンソール］ウィンドウが表示されている場合、割り当て可能なエフェクト チャンネル ストリップのインサート FX コントロール リージョンを使用して、割り当て可能なエフェクト チェーンを編集できます。詳しくは、次を参照してください383 ページの"FX センド（割り当て可能なエフェクト）チャンネル ストリップ"。

割り当て可能なエフェクト チェーンの削除

割り当て可能なエフェクト チェーンを削除すると、そのチェーンがプロジェクトから完全に削除されます。チェーンを再び使用する場合は、新たに作成する必要があります。チェーンを削除したくないが、現在のプロジェクトでは不要な場合は、チェーンをプリセットとして保存できます。詳しくは、次を参照してください312 ページの"エフェクト パッケージの作成と使用"。

割り当て可能なエフェクト チェーンをプロジェクトから削除せずにバイパスするには、割り当て可能なエフェクト チャンネル ストリップのフェーダー コントロール リージョンで［**ミュート**］ボタン を選択します。詳しくは、次を参照してください383 ページの"FX センド（割り当て可能なエフェクト）チャンネル ストリップ"。

［ミキシング コンソール］ウィンドウで割り当て可能なエフェクト チャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから［**削除**］を選択するか、割り当て可能なエフェクト チャンネル ストリップを選択し、［Delete］キーを押します。

エフェクト パラメータのオートメーション

プラグインがサポートしている場合は、エンベロープを使用して、エフェクト パラメータを自動的に調整できます。割り当て可能なエフェクトを自動化するには、割り当て可能なエフェクトのオーディオ バス トラックにオートメーション エンベロープを追加します。詳しくは、次を参照してください249 ページの"オーディオ バス トラック"。

エフェクト パラメータのオートメーションについて詳しくは、267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。を参照してください。

各プラグインの詳細

各プラグインの使い方について詳しくは、［割り当て可能な 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。

トラックを割り当て可能なエフェクト チェーンにルーティング

トラックを割り当て可能なエフェクト チェーンにルーティングすると、複数のトラックをプラグイン チェーンに割り当てることができます。

トラックを割り当て可能なエフェクト チェーンにルーティングするには、割り当て可能なエフェクト チェーンをプロジェクトに先に追加する必要があります。詳しくは、次を参照してください309 ページの"割り当て可能なエフェクト チェーンの追加"。

1. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから割り当て可能なエフェクト チェーンを選択します。選択したチェーンの名前を反映してボタン名が変わります。

多目的フェーダーが表示されない場合は、トラック ヘッダーの下端をドラッグして高さを調整します。

2. フェーダーをドラッグして、割り当て可能なエフェクト チェーンに送られるトラックのレベルを調整します。

エフェクト チェーンの**ドライ アウト** フェーダーを「-inf」に設定すると、割り当て可能なエフェクト チェーン ストリップの［**ボリューム**］フェーダーのフェーダー コントロール リージョンを使用して、ウェット／ドライのバランスを調整できます。詳しくは、次を参照してください383 ページの"FX センド（割り当て可能なエフェクト）チャンネル ストリップ"。

ヒント：

- ［ミキシング コンソール］ウィンドウが表示されている場合、オーディオ トラック チャンネル ストリップのセンド コントロール リージョンを使用して、割り当て可能なエフェクト チェーンにトラックを送信できます。詳しくは、次を参照してください362 ページの"オーディオ トラック チャンネル ストリップ"。
- FX センドは、デフォルトではポストボリュームです。プリボリュームに変更するには、FX フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから［**プリボリューム**］を選択します。
- FX センドにトラック パン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、FX フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから［**メイン トラック パンへのリンク**］を選択します。詳しくは、次を参照してください453 ページの"オーディオ パン モード"。

  ［**メイン トラック パンへのリンク**］を選択しない場合は、トラックでは、トラックの現在のパン モードを使用してセンターにパンしたステレオ信号を送信します。
- オーディオ トラック センドを Vegas Pro 7.0 またはそれよりも古いバージョンでの使用時と同様に設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］ページで、［**レガシー トラック センド ゲインを使用する**］チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオンになっている場合は、Vegas Pro の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、Vegas Pro の旧バージョンと同じ音質で再生できます。

割り当て可能なエフェクト エンベロープの使用

割り当て可能なエフェクト エンベロープを使用すると、時間の経過に伴って割り当て可能なエフェクト チェーンに送信されるトラックのレベルを変更できます。

詳しくは、次を参照してください 308 ページの"割り当て可能なエフェクトの使用"と259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

割り当て可能なエフェクト チェーンの削除

割り当て可能なエフェクト チェーンを削除すると、そのチェーンがプロジェクトから完全に削除されます。チェーンを再び使用する場合は、新たに作成する必要があります。チェーンを削除したくないが、現在のプロジェクトでは不要な場合は、チェーンをプリセットとして保存できます。詳しくは、次を参照してください312 ページの"エフェクト パッケージの作成と使用"。

割り当て可能なエフェクト チェーンをプロジェクトから削除せずにバイパスするには、割り当て可能な FX コントロールの［**ミュート**］ボタン を選択します。

1. ［ミキシング コンソール］ウィンドウで、削除する割り当て可能なエフェクト チェーンを選択します（複数のチェーンを選択するには、［Ctrl］キーを押しながら選択します）。
2. 選択したチェーンを右クリックし、ショートカット メニューから［**削除**］を選択するか、［Delete］キーを押します。エフェクト チェーンがプロジェクトから削除されます。

エフェクト パッケージの作成と使用

エフェクト パッケージを作成すると、頻繁に使用するエフェクト チェーンを簡単に呼び出すことができます。FX パッケージにチェーンの順序と個々のプラグイン設定が保持されます。

詳しくは、次を参照してください303 ページの"オーディオ トラック エフェクトの追加"、306 ページの"バス エフェクトの使用 "、および308 ページの"割り当て可能なエフェクトの使用"。

FX チェーンをプリセットとして保存

1. ［プラグイン チューザー］ウィンドウを表示するには、［トラック FX］、［バス FX］、または［割り当て可能な FX］ダイアログ ボックスで、［**プラグイン チェーン**］ボタン をクリックします。
2. プラグイン チューザーを使用して、プラグインの追加、削除、または並べ替えを行います。
3. ［**名前を付けて保存**］ボタンをクリックします。
4. ［プラグイン パッケージの保存］ダイアログ ボックスに名前を入力し、［**OK**］をクリックします。

FX チェーン プリセットの使用

1. ［プラグイン チューザー］ウィンドウを表示するには、［トラック FX］、［バス FX］、または［割り当て可能な FX］ダイアログ ボックスで、［**プラグイン チェーン**］ボタン をクリックします。
2. プラグイン チューザーで、呼び出すプリセット パッケージを指定します。
3. ［**OK**］をクリックし、パッケージからエフェクトと設定をロードします。

すべてのオーディオ エフェクトのバイパス

［オプション］メニューから、**［すべてのオーディオ FX をバイパス］**を選択すると、再生中にすべてのオーディオ エフェクト（トラック、バス、割り当て可能なエフェクト）を無効にできます。

エフェクトをバイパスすると、エフェクトの有無によるプロジェクトの違いを比較したり、処理パワーを節約することで再生の問題を回避することができます。

エフェクトをバイパスするときに、バイパスされたエフェクトをオープンにするかどうかを選択できます。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［バイパスした FX を実行したままにする］**チェック ボックスをオンにすると、エフェクトはオープンされたままになるので、一時停止することなくエフェクトのバイパス/有効を切り替えて比較できます。チェック ボックスをオフにすると、エフェクトが完全にバイパスされるため、処理負荷を軽減できます。

オーディオ エフェクトの編集

オーディオ エフェクトの設定は、トラック、バス、または割り当て可能な FX コントロールで ボタンをクリックすると表示されます。

エフェクト ウィンドウでは、エフェクトの有効化、エフェクト パラメータの編集、トラック、バス、割り当て可能な FX チェーンに対する DirectX および VST エフェクトの追加や削除、エフェクト パラメータの編集、エフェクト オートメーションの設定などができます。

トラックまたはバスにエフェクトが追加されていない場合、ボタンはグレー 表示になっています。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、使用するプラグインを選択できます。

ヒント：

- 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。
- ［オーディオ エフェクト］ウィンドウのタイトル バーをダブルクリックすると、現在のプラグインに合わせてウィンドウ サイズが変更されます。

エフェクトの有効化／バイパス

適用するプラグインのチェック ボックスをそれぞれオンにします。チェック ボックスをオフにすると、チェーンから削除せずにエフェクトをバイパスできます。

チェーン上のプラグインのエフェクトは重ねられているため、あるプラグインの処理がチェーン内の他のプラグインに悪影響を及ぼさないようにプラグインを並べ替えることが必要な場合があります。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。

トラック リストの ボタンを右クリックして、ショートカット メニューから**［すべて有効にする］**または**［すべてバイパス］**コマンドを選択すると、すべてのプラグインを有効化またはバイパスできます。

エフェクト パラメータの編集

プラグインを選択するにはプラグインのボタンをクリックし、エフェクトのパラメータの調整にはウィンドウの下部を使用します。各プラグインの使用については、［**プラグインのヘルプ**］ボタン ? をクリックしてください。

エフェクトの追加または削除

1. ［**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. プラグイン ボタンを選択してから、［**追加**］または［**削除**］ボタンをクリックします。ウィンドウ上部に変更されたチェーンが表示されます。
   - エフェクトがオートメーション可能かどうかは、プラグイン チューザーの アイコンで判断できます。
   - VST プラグインの場合、プラグイン チューザーに VST アイコンが表示されます。
   - プラグイン パッケージを選択すると、現在のチェーンがそのチェーンに置き換えられます。
3. ［**OK**］をクリックします。

ヒント：

- トラック リストの ボタンを右クリックして、チェーン内のすべてのプラグインをバイパス、有効化、または削除できます。
- チェーンからプラグインを削除するには、プラグインを選択し、［**選択されたプラグインの削除**］ボタン をクリックします。

プラグイン プリセットのロード

個々の DirectX プラグインのプリセットのロード

［**プリセット**］ドロップダウン リストから設定を選択します。プリセットに格納されているプラグインの設定がロードされます。

個々の VST プラグインのプリセットのロード

1. **［VST プリセットを開く］**ボタン をクリックします。

2. ［VST プリセットを開く］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 使用する .fxp ファイルを参照します。
4. **［開く］**ボタンをクリックします。
5. 現在の VST プリセットが、.fxp ファイルに格納されている設定で置き換えられます。

VST プラグイン プリセットのバンクのロード

1. **［VST バンクを開く］**ボタン をクリックします。

2. ［VST プリセット バンクを開く］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 使用する .fxb ファイルを参照します。
4. **［開く］**ボタンをクリックします。
5. 現在の VST プラグインのすべてのプリセットが、バンクに格納されている設定で置き換えられ、バンクの最初のプリセットがデフォルトでロードされます。

プリセットの作成または削除

個々の DirectX プラグインのプリセットの作成

1. プラグインの設定を調整します。
2. **［プリセット］** ボックスに名前を入力します。
3. **［プリセットの保存］**ボタン をクリックします。現在のプラグインの設定が保存されます。

個々の VST プラグインのプリセットの作成

1. **［プリセット］** ボックスに名前を入力します。
2. **［VST プリセットを名前を付けて保存］**ボタン をクリックします。

3. ［VST プリセットの保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
4. .fxp ファイルを保存するフォルダを参照して、**［ファイル名］**ボックスに名前を入力します。
5. **［保存］**ボタンをクリックします。現在のプラグインの設定が .fxp ファイルに保存されます。

VST プラグイン プリセットのバンクの保存

1. **［VST バンクを名前を付けて保存］**ボタン をクリックします。

［VST プリセット バンクの保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

2. .fxb ファイルを保存するフォルダを参照して、**［ファイル名］**ボックスに名前を入力します。
3. **［保存］**ボタンをクリックします。現在のプラグインのすべてのプリセットがバンクに格納されます。

プリセットの削除

［プリセット］ドロップダウン リストからプリセットを選択し、**［削除］**ボタン をクリックします。

注：

- 組み込まれているプリセットは削除できません。
- 上記で説明したように、VST プラグインの設定がロードされるか、.fxp および .fxb ファイルを使用して保存されます。個々のプリセットおよびバンクは、このウィンドウからは削除できません。

エフェクト パラメータのオートメーション

プラグインがサポートしている場合は、エンベロープを使用して、エフェクト パラメータを自動的に調整できます。オートメーション エンベロープをトラックおよびバス トラックに追加すると、トラック エフェクト、バス エフェクト、および割り当て可能なエフェクトを個々に制御できます。

トラックでのオートメーション エンベロープの使用について詳しくは、267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。を参照してください。

オートメーションをサポートするプラグインを追加すると、ウィンドウに［**FX オートメーションのバイパス**］ボタン が表示されます。エフェクトがオートメーション可能かどうかは、プラグイン チューザーの アイコンで判断できます。

- エフェクト オートメーション エンベロープを追加すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンの選択が解除され、エフェクト パラメータはエンベロープ設定を使用してオートメーションされます。
- このボタンがオンの場合は、エフェクト オートメーション エンベロープは無視され、エフェクトの初期状態がトラック全体で使用されます。
- プラグインからすべてのオートメーション エンベロープを削除すると、［**FX オートメーションのバイパス**］ボタンは使用できなくなります。

各プラグインの詳細

各プラグインの使用方法について詳しくは、エフェクト 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、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）、またはビデオ プロジェクト全体に追加できます。

ヒント：

- ［ビデオ FX］ダイアログ ボックスを表示せずにプリセットを適用するには、［Shift］キーを押しながら、プリセットを［ビデオ FX］ウィンドウからトラック ヘッダー、イベント、または［ビデオ プレビュー］ウィンドウにドラッグします。詳しくは、39 ページの"［ビデオ FX］ウィンドウ"。を参照してください。
- プラグインを［プラグイン マネージャ］ウィンドウからイベントやトラック、および［ビデオ FX］または［ビデオ プレビュー］ウィンドウにドラッグすれば、エフェクトをすばやく追加できます。詳しくは、次を参照してください41 ページの"［プラグイン マネージャ］ウィンドウ"。
- 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 FX］ウィンドウのタイトルをダブルクリックすると、現在のプラグインに合わせてサイズが変更されます。

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. 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。

   ［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、次を参照してください39 ページの"［ビデオ FX］ウィンドウ"。
- ［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。詳しくは、次を参照してください242 ページの"ビデオ トラック コントロール"。

   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、［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。

   ［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。詳しくは、次を参照してください39 ページの"［ビデオ FX］ウィンドウ"。
- ［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、ファイルを選択して**［メディア FX］**ボタン をクリックします。詳しくは、次を参照してください83 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。

   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、［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。

   ［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。

   プラグイン チューザーで**［名前を付けて保存］**ボタンをクリックして、フィルタ パッケージを作成できます。フィルタ パッケージを使用すると、頻繁に使用するエフェクト チェーンを簡単に呼び出すことができます。FX パッケージにチェーンの順序と個々のプラグイン設定が保持されます。

ビデオ出力エフェクトの追加

ビデオ出力エフェクトは、プロジェクト内のすべてのビデオ イベントに適用されます。

1. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウの**［ビデオ出力 FX］**ボタン をクリックします。詳しくは、次を参照してください478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。

   プロジェクト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。

プロジェクトに適用されているエフェクトがある場合は、［ビデオ出力 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。

   ［ビデオ出力 FX］ウィンドウが表示されます。

4. ［ビデオ出力 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［ビデオ プレビュー］ウィンドウにドラッグすることもできます。詳しくは、次を参照してください39 ページの"［ビデオ FX］ウィンドウ"。

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、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、ファイルを選択して**［メディア FX］**ボタン をクリックします。
   - ビデオ出力エフェクト：［ビデオ プレビュー］ウィンドウの**［ビデオ出力 FX］**ボタン をクリックします。
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。ステレオスコピック 3D プロジェクトで作業している場合、左目用のビデオと右目用のビデオに別々のチェック ボックスが表示されます。

.左目だけ、または右目だけへのエフェクトを制限することにより、各目に異なる設定を指定してプラグインの複数のインスタンスを使用できます。詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"。

3. エフェクトを調整するには、ダイアログ ボックス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。

イベントのパンまたはトリミング前後のビデオ イベント エフェクトの適用

不要なぶれを防ぐには、［ビデオ イベント FX］ウィンドウの上部にあるプラグイン チェーンに**［パン/クロップ］**ボタンをドラッグして、イベント パンまたはクロップの前後のイベントにエフェクトを適用します。詳しくは、次を参照してください279 ページの"ビデオ イベントのパン/クロップ"。

ここでは、パン/クロップの前に［変形］プラグインが適用され、パン/クロップの後に［グロー］および［カラー曲線］プラグインが適用されています。

トラックのコンポジットの前または後にビデオ トラック エフェクトを適用

ビデオ トラックにエフェクトを追加するときは、コンポジットの前と後のどちらにエフェクトを適用するかを指定できます。詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

［ビデオ FX］ウィンドウの上部にあるプラグイン チェーンの**［コンポジット］**ボタンをドラッグして、エフェクトがコンポジットの前後どちらで適用されるかを選択できます。

すべてのビデオ エフェクトのバイパス

［ビデオ プレビュー］ウィンドウで**［分割画面ビュー］**ボタン をクリックして、すべてのビデオ エフェクト（トラック エフェクト、イベント エフェクト、メディア エフェクト、およびビデオ出力エフェクト）をプロジェクトから削除せずにバイパスした分割画面プレビューを作成できます。詳しくは、次を参照してください486 ページの"分割画面プレビュー"。

ビデオ エフェクトのアニメート

アニメーション エフェクトを作成する場合は、［ビデオ イベント FX］ダイアログ ボックスの下部にあるキーフレーム コントローラを使用して、トラック全体に対する独自の設定を行うことができます。

再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

バス トラックによるビデオ出力エフェクト パラメータのオートメーション

Vegas Pro は、1 つのビデオ バスを持っていると考えることができます。複数のトラックがある場合は、すべてが 1 つのビデオ出力にコンポジットされるからです。詳しくは、次を参照してください393 ページの"ビデオのコンポジット"。

［表示］メニューから**［ビデオ バス トラック］**を選択すると、ビデオ出力のためのバス トラックが表示されます。キーフレームを追加することで、時間の経過に伴いエフェクト パラメータを調整できます。詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

ビデオ バス トラックの使い方について詳しくは、251 ページの"ビデオ バス トラック"。を参照してください。

各プラグインの詳細

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］ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、**［表示］** > **ウィンドウ** > **［トランジション］**を選択します。このウィンドウを使用して、トランジション エフェクトの選択とプレビューができます。トランジション エフェクトでは、ビデオ イベント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。

左側のペインには、使用できるトランジションがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。**［展開］** ⊞ ボタンと**［折りたたむ］** ⊟ ボタンをクリックし、フォルダを開いたり閉じたりして、プラグイン名を選択してください。右側のペインのサムネイル画像は、選択されているそれぞれのトランジションの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプル アニメーションを表示できます。

ヒント：

- **［検索プラグイン］**ボックスに入力することで、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。
- ［ビデオ イベント FX］ダイアログ ボックスを表示せずにプリセットを適用するには、［Shift］キーを押しながら、プリセットを［トランジション］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。
- 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。
- ［表示］メニューから**［イベント フェードの長さ］**を選択すると、タイムライン上の選択されたイベントと選択されていないイベント間のフェードの長さが表示されます。この表示でトランジションの長さを簡単に調べることができます。
- ［ビデオ FX］ウィンドウのタイトルをダブルクリックすると、現在のプラグインに合わせてサイズが変更されます。

イベントへのトランジションの追加

1. **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［トランジション］**を選択して［トランジション］ウィンドウを表示します。
2. ウィンドウの左側のリストからトランジションを選択します。ウィンドウの右側のサムネイル画像は、選択したトランジションの各既存プリセットを表します。プリセットの上にカーソルを置くと、サンプル アニメーションが表示されます。
3. 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。

   ［ビデオ イベント FX］ウィンドウが表示され、ここでトランジションの設定を編集することができます。タイムラインには、トランジションの発生位置を示す**［トランジション プロパティ］**ボタン が表示されます。このアイコンをクリックして、トランジションの設定を編集することもできます。

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. **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［トランジション］** を選択して［トランジション］ウィンドウを表示します。
3. ウィンドウの左側のリストからトランジションを選択します。ウィンドウの右側のサムネイル画像は、選択したトランジションの各既存プリセットを表します。プリセットの上にカーソルを置くと、サンプル アニメーションが表示されます。
4. 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。

   ［ビデオ イベント FX］ウィンドウが表示され、ここでトランジションの設定を編集することができます。タイムラインには、トランジションの発生位置を示す **［トランジション プロパティ］** ボタン が表示されます。このアイコンをクリックして、トランジションの設定を編集することもできます。

既存のカット、クロスフェード、またはトランジションへのドロップ

- 既存のトランジション上にプリセットをドロップした場合、選択したイベントのトランジションのみが変更されます。カットとクロスフェードは変更されません。
- 既存のクロスフェード上にプリセットをドロップした場合、選択したイベントのクロスフェードとトランジションのみが変更されます。カットは変更されません。
- 既存のカット上にプリセットをドロップした場合、選択したイベントのすべてのカット、クロスフェード、およびトランジションが変更されます。

イベント エッジへのドロップ

- イベントの先頭または末尾にある（2 つのイベントにまたがらない）トランジションにプリセットをドロップした場合、選択されたイベントの同じ側の端で発生する単一イベントのトランジションのみが変更されます。
- イベント フェードインまたはフェードアウトにプリセットをドロップした場合、選択されたイベントの同じ側の端で発生するイベント フェードイン／フェードアウトと単一イベントのトランジションが変更されます。
- フェードのないイベント エッジにプリセットをドロップした場合、選択されたイベントの同じ側の端で発生するその他すべてのイベント エッジ、イベント フェードイン/フェードアウト、および単一イベントのトランジションが変更されます。

トランジションに変換されたカットのトランジションの長さを変更するには、［ユーザー設定］ダイアログボックスの［編集］タブにある **［オーバーラップのカット変換］** を使用します。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

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。

トラック ヘッダーを右クリックしてショートカット メニューから［**トラック レイヤーの表示**］を選択し、A ロール、B ロール、およびトランジション ロールを表示します。この画面では、連続したクリップが A ロールと B ロールの間で入れ替わり、イベント間のオーバーラップ エリアがトランジション ロールで示されています。

トランジション進行状況エンベロープの追加

通常、トランジションは、トランジションの長さ全体の 0% から 100% まで直線的に進行します。トランジション進行状況エンベロープでは、個々のトランジションの一時停止、逆転、および繰り返しなどを行って、トランジションを自由にコントロールできます。

1. トランジションを右クリックします。
2. ショートカット メニューから［**エンベロープの挿入/削除**］を選択し、サブメニューから［**トランジション進行状況**］を選択します。トランジションにエンベロープが追加されます。

3. ポイントを追加し、必要に応じてフェード カーブを調整します。詳しくは、次を参照してください270 ページの"エンベロープの調整"。

   以下の例では、トランジションの開始後、50% まで進行してから方向を逆転し、その後終了します。

トランジションの編集

トランジションの **［トランジション プロパティ］**ボタン をクリックすると、トランジションの設定を変更できます。

トランジションの種類の変更

1. イベントの **［トランジション プロパティ］**ボタン をクリックして、［ビデオ イベント FX］ウィンドウを表示します。
2. ［トランジション］ウィンドウから［ビデオ イベント FX］ウィンドウに、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. イベントの **［トランジション プロパティ］**ボタン をクリックして、［ビデオ イベント FX］ウィンドウを表示します。
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。

カットをトランジションに変換

トランジションを適用せずに連続して挿入された 2 つのビデオ イベント（カット）の場合は、［トランジション］ウィンドウからトランジションをドラッグしてイベントの間にドロップすることで、カットをトランジションに変換できます。

2 つのイベントの間を右クリックして、ショートカット メニューから **［トランジション］**を選択し、サブメニューからクロスフェードまたはトランジションの種類を選択することもできます。

片方または両方のイベントが拡張されてオーバーラップが作成され、その部分でトランジションが行われます。トランジションの配置場所を指定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある **［オーバーラップのカット変換］**で、**［整列］**ドロップダウン リストを使用します。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

カットのそれぞれの側には、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [編集] タブで指定したオーバーラップ時間を収容できる長さのメディアが必要です。

クロスフェードまたはトランジションをカットに変換

1. トランジション内をクリックしてカーソルを置きます。
2. ［Ctrl］キーを押しながら、テンキーの / キーを押します。

   トランジションがカットに変換されます。カットが発生する場所は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブの **［オーバーラップのカット変換］**設定を使用して決定されています。詳しくは、次を参照してください638 ページの"［ユーザー設定］-［編集］タブ"。

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。

各トランジションについて詳しくは、［ビデオ 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て、オンライン ヘルプを参照してください。

生成されたメディアをプロジェクトに追加

メディア ジェネレータを使用すると、プロジェクトの背景、テキスト、およびテクスチャを作成できます。

［ビデオ メディア ジェネレータ］ウィンドウのタイトル バーをダブルクリックすると、現在のプラグインに合わせてサイズが変更されます。

生成されたメディア イベントの追加

1. イベントを作成する位置にカーソルを置きます。
2. 使用するメディア ジェネレータを選択します。
   - ［メディア ジェネレータ］ウィンドウの左ペインでジェネレータを選択します。右ペインのサムネイル画像は、それぞれ選択したジェネレータの既存のプリセットを表しています。プリセットの上にマウス ポインタを置いてサンプル アニメーションを表示し、使用するプリセットをタイムラインにドラッグします。詳しくは、次を参照してください40 ページの"［メディア ジェネレータ］ウィンドウ"。
   - ［挿入］メニューの**［生成されたメディア］**を選択します。プラグイン チューザーが表示されます。使用するプラグインを選択し、**［OK］**をクリックします。

   ［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスが表示されます。

   プリセットをダブルクリックすると、選択したトラックに追加することができます。
3. ［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスで、**［フレーム サイズ］**と**［長さ］**のボックスに値を入力して、生成されるメディアのサイズと長さを指定します。
4. ［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスのコントロールを使用して、プラグインの設定を調整します。詳しくは、次を参照してください40 ページの"［メディア ジェネレータ］ウィンドウ"。

生成されたメディア イベントをすばやく作成するには、［メディア ジェネレータ］ウィンドウからタイムラインにプリセット サムネイルをドラッグします。サムネールをドロップした場所に、プリセットのパラメータを使用して新しいイベントが作成されます。

生成されたメディア イベントの編集

1. イベント上の**［生成されたメディア］**ボタンをクリックします。［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2. ［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスのコントロールを使用して、プラグインの設定を調整します。

   - **［イベントの長さを合わせる］**ボタン をクリックし、生成されたメディアの長さを、イベントの長さに合わせます。
   - **［メディア プロパティ］**ボタン をクリックし、生成されたメディアに関する情報（フレーム サイズ、フレーム レート、フィールド順序、ピクセル アスペクト、回転など）を編集します。詳しくは、次を参照してください110 ページの"メディア ファイルのプロパティの表示または変更"。
   - **［プラグインの置換］**ボタン をクリックし、現在のイベントのメディア ジェネレーターを変更します。
   - ［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスの下部を使用し、新しいプリセットを選択するか、プラグイン設定を調整します。

生成されたメディア イベントのコピー

コピーと貼り付けのコマンドを使用して、生成されたメディア イベントを複製することができます。［Ctrl］キーを押しながらイベントをタイムライン上の新しい位置にドラッグするか、生成されたメディアを［プロジェクト メディア］ウィンドウからタイムラインへドラッグしてください。

生成されたメディア イベントの複製時には、2 つのオプションのあるダイアログ ボックスが表示されます。

- **ソース メディアの新規コピーを作成**：元のイベントと同じ設定で新規イベントが作成されます。各イベントは個別に編集できます。
- **元のメディアへの参照を作成**：元の生成されたメディア イベントと同じソース メディアを新規イベントで使用します。いずれかのイベントに変更を加えると、両方のイベントに適用されます。

生成されたメディアの削除

生成されたメディアをプロジェクトから削除するには、イベントを選択して［Delete］キーを押します。

生成されたメディア イベントをキーフレームを使用してアニメートする

アニメーション エフェクトを作成する場合は、［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスの下部にあるキーフレーム コントローラを使用して、エフェクト全体に対する独自の設定を行うことができます。

再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。キーフレーム アニメーションについて詳しくは、297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

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、［ビデオ メディア ジェネレータ］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。

タイトルおよびテキスト プラグインの使用

プロジェクトにタイトルおよびテキスト プラグインを追加すると、［ビデオ メディア ジェネレータ］ダイアログ ボックスが表示されます。この中のコントロールを使用して、テキストの表示を制御できます。

キーフレーム アニメーションを使用すると、プラグインの任意のコントロールを、キーフレームを使用してアニメートできます。コントロールの［**アニメーション**］ボタン をクリックして、［ビデオ メディア ジェネレータ］ウィンドウの下部にキーフレームを作成します。

詳しくは、次を参照してください297 ページの"キーフレーム アニメーション"。

項目	説明
テキスト	テキスト ボックスにテキストを入力します。 テキスト ボックスの上にあるコントロールを使用すると、選択したテキストのフォント、サイズ、太字／斜体のプロパティ、および配置を設定できます。 テキスト ボックスを右クリックして、［**切り取り**］、［**コピー**］、［**貼り付け**］、［**削除**］、および［**すべて選択**］コマンドを表示するショートカット メニューを表示します。
テキストの色	テキストの色のコントロールの表示を切り替えるには、矢印 をクリックします。 カラー ピッカーを使用するか、カラー値（または名前）を入力するか、またはスポイト ツールを使用して画面から色をサンプリングできます。
アニメーション	ドロップダウン リストから設定を選択し、アニメーション エフェクトをテキストに適用します。
スケール	スライダをドラッグして、テキストのサイズを調整します。 1 を設定すると、スケールは適用されません。右にドラッグするとテキストが拡大され、左にドラッグすると縮小されます。 タイムラインでテキスト イベントが選択されている場合は、［ビデオ プレビュー］ウィンドウ内のテキスト ボックスの角をドラッグしてテキスト ボックスをスケーリングできます。

項目	説明
場所	テキストの位置のコントロールの表示を切り替えるには、矢印 ▶ をクリックします。 プロジェクトのビデオ フレーム内にテキストを配置するには、次のいずれかの操作を実行します。 ■ 位置ボックス内のポイントをドラッグします。 ■ 位置ボックスに座標を入力します。0.50, 0.50 0.00, 0.00 はフレームの左下隅を表し、0.50, 0.50 は中央を、1.00, 1.00 は右上隅を表します。 ■ タイムラインでテキスト イベントが選択されている場合は、［ビデオ プレビュー］ウィンドウ内でテキスト ボックスをドラッグして、テキスト ボックスの位置を指定できます。
アンカー ポイント	ドロップダウン リストから設定を選択し、テキスト ボックスのアンカー ポイントを指定します。テキストは、移動しないアンカー ポイントと相対的にスケールします。アンカー ポイントは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウで、空の正方形で識別されます。
詳細	背景の色、トラッキング、および行間隔の詳細コントロールの表示を切り替えるには、矢印 ▶ をクリックします。
背景	背景の色のコントロールの表示を切り替えるには、矢印 ▶ をクリックします。 カラー ピッカーを使用するか、カラー値（または名前）を入力するか、またはスポイト ツールを使用して画面から色をサンプリングできます。
トラッキング	スライダをドラッグして、テキストの文字間の空白の量を調整します。
行間隔	スライダをドラッグして、テキストの行間の空白の量を調整します。
アウトライン	テキストのアウトラインのコントロールの表示を切り替えるには、矢印 ▶ をクリックします。
アウトラインの幅	スライダをドラッグして、アウトラインの幅を指定します。

項目	説明
アウトラインの色	アウトラインの色のコントロールの表示を切り替えるには、矢印 ▶ をクリックします。 色見本を使用したり、カラー値を入力したり、スポイト ツールを使用したりして、画面上のカラーをサンプリングすることもできます。
シャドウ	テキストの背後にシャドウを追加するコントロールの表示を切り替えるには、矢印をクリックします。
シャドウ有効	テキストにシャドウを付ける場合はチェック ボックスをオンにします。
シャドウの色	シャドウの色のコントロールの表示を切り替えるには、矢印 ▶ をクリックします。 カラー ピッカーを使用するか、カラー値（または名前）を入力するか、またはスポイト ツールを使用して画面から色をサンプリングできます。
シャドウ オフセット X	シャドウをテキストの水平方向の中央からオフセットする場合は、スライダをドラッグします。
シャドウ オフセット Y	シャドウをテキストの垂直方向の中央からオフセットする場合は、スライダをドラッグします。
シャドウ ブラー	スライダをドラッグして、テキストのシャドウを背景にぼかす程度を決定します。

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. ［メディア ジェネレータ］ウィンドウを表示するには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［メディア ジェネレータ］**の順に選択します。
2. 左側のペインで、タイトルおよびテキスト プラグインを選択します。利用可能なプリセットが右側のペインに表示されます。
3. プリセットをタイムライン上の位置にドラッグすると、生成済みメディア イベントを作成できます。

   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。詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

4. テキストの見た目を編集するには、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ます。詳しくは、次を参照してください328 ページの"タイトルおよびテキスト プラグインの使用"。

ProType タイトラーによるテキストとタイトルの追加

ProType タイトラーを使用すると、静的なテキストや、スプライン パス、文字ごとのアニメーション、および高度カーブを使ったアニメーション テキスト効果を作成できます。影、グロウ、ブラー、グラデーション効果を加えて独創的なテキストを作成できます。

1. ［メディア ジェネレータ］ウィンドウを表示するには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［メディア ジェネレータ］**の順に選択します。
2. 左側のペインで、ProType タイトラー プラグインを選択します。利用可能なプリセットが右側のペインに表示されます。
3. プリセットをタイムライン上の位置にドラッグすると、生成済みメディア イベントを作成できます。

   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。詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。を参照してください。

4. ProType タイトラー 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。

   ProType タイトラーのアニメーションを使用して、スクロールするクレジットやクロールするクレジットを作成することができます。

テキスト プラグインでのテキストの挿入

1. ［メディア ジェネレータ］ウィンドウを表示するには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［メディア ジェネレータ］**の順に選択します。
2. 左側のペインで、テキスト プラグインを選択します。利用可能なプリセットが右側のペインに表示されます。
3. プリセットをタイムライン上の位置にドラッグすると、生成済みメディア イベントを作成できます。

   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。詳しくは、次を参照してください393 ページの"コンポジットとマスク"。

4. 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。

グラフィックからのタイトルの作成

タイトル画像は、ほとんどの編集プログラムで作成できます。透明な背景色でタイトルを作成する方法の一般的な手順を次に説明します。

トラック モーションを使用して、タイトルを静止画像からアニメーションにすることができます。詳しくは、次を参照してください290 ページの"トラック モーションの編集"。

1. 画像編集アプリケーションを起動します。
2. 新しい画像を作成し、新しい画像のサイズをプロジェクトのフレーム サイズと同じサイズに設定します。
3. デフォルト キャンバス（背景）を透明にします。
4. テキスト ツールを選択し、タイトルのテキストを入力します。

   タイトルがタイトル セーフ エリア内に収まるように注意深くサイズとポジションを決めます。そうしないと、タイトルがテレビの枠をはみ出す可能性があります。詳しくは、次を参照してください478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。

5. ファイルを PNG、PSD、または TGA ファイルの形式で保存します（PNG をお勧めします）。透過的に使用する、アルファ チャンネル情報を保存することを確認してください。
6. 背景を含むトラック上のトラックにイベントとして画像を追加します。

7. **［コンポジット モード］** ボタン をクリックして、タイトル トラックを **［ソース アルファ］**（デフォルト）に設定します。

注：

- TGA 画像としてタイトルを保存した場合、アルファ チャンネルは自動的に検出されない場合があります。［メディア プロパティ］ダイアログ ボックスを使用して、**［アルファ チャンネル］**ドロップダウン リストから新しい設定を選択します。詳しくは、次を参照してください 110 ページの"メディア ファイルのプロパティの表示または変更"。
- 画像にアルファ チャンネルが含まれていない場合は、画像にクロマ キーヤー フィルタを適用して背景色をキー アウトできます。

第 14 章

オーディオのミキシング

Vegas® Pro では、次の 3 通りの方法でオーディオ トラックをミキシングできます。

- トラック リストのオーディオ トラック コントロールを使用すると、相対的なトラック ボリューム、パン、割り当て可能な FX センド レベル、および個々のトラックのバス センド レベルを調整できます。
- ［マスタ バス］ウィンドウでは、プロジェクト全体のレベルを調整できます。
- ［ミキシング コンソール］ウィンドウでは、複数のバスと割り当て可能なエフェクトを使用した高度なマルチチャンネル ミキシングを従来のハードウェアスタイルのミキサー ビューで表示できます。

［マスタ バス］ウィンドウの使用

［マスタ バス］ウィンドウには、プロジェクトのマスタ出力が見やすく表示されます。

［表示］ ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［マスタ バス］**を選択すると、ウィンドウの表示を切り替えることができます。

［マスタ バス］ツールバー

項目	説明
オーディオ プロパティ	［プロジェクト プロパティ］ ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブを開きます。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

項目	説明
ダウンミックス出力	5.1 サラウンド オーディオをステレオに、またはステレオ オーディオをモノラルにダウンミックスして、意図したとおりにミックスが聞こえるようにします。対象オーディエンスのハードウェアのチャンネルが元のミックスより少ない場合も対応できます。 ボタンは現在の再生モードを表します。 ■ 5.1 サラウンド出力 ■ ステレオ出力 ■ モノラル出力
ディム出力	ハードウェア出力にルーティングされているすべてのバスのボリュームを 20 dB 減衰します。ミキシングを低レベルでチェックできます（電話に出るときや訪問者があったときにも便利です）。もう一度クリックすると、元のボリュームに戻ります。
ミキシング コンソールを開く	クリックすると、従来のハードウェアベースのミキサーの外観を使用してプロジェクト内のすべてのトラックとバスを統合して表示する、ミキシング コンソールが表示されます。ミキシング コンソールを使用して、オーディオ トラック、割り当て可能なエフェクト チェーン、バス、および入力バスを追加および制御できます。詳しくは、次を参照してください46 ページの"［ミキシング コンソール］ウィンドウ"。

プレビュー コントロール

［プロジェクト メディア］、［トリマー］［エクスプローラ］、または［メディア マネージャ］ウィンドウからメディアを再生するときに、ラウドネスを制御します。

［マスタ バス］ウィンドウを右クリックして、**［プレビュー フェーダーの表示］**を選択し、プレビュー コントロールの表示を切り替えます。

マスタ バス コントロール

バス コントロールを使用して、レベルやパンの調整、エフェクトの追加、バスのミュートやソロ再生を行います。

項目	説明
マスタ FX	プラグインが割り当てられていない場合はプラグイン チューザーを表示し、バスにエフェクト チェーンがある場合は［Bus FX］ウィンドウを表示します。 バス ボリュームの後にエフェクト チェーンを適用するには、ボタンを右クリックし、ショートカット メニューから**［ポストボリューム］**を選択します。これは、バス出力フェーダーを右クリックして、ショートカット メニューから［プリ FX］を選択するのと同じです。

項目	説明
オートメーションの設定	バス コントロール リストにあるコントロールは、バス ボリューム、パン、およびミュート用のトリミング コントロールまたはオートメーション コントロールとして使用できます。 バス コントロールをトリミング コントロールとして使用する場合は、ボタンをクリックし、［**オートメーション コントロールの表示**］ がオフになっていることを確認してください。トリミング コントロールを調整すると、トラック全体に適用されます。 オートメーションの設定を調整するには、ボタンをクリックして［**オートメーション コントロールの表示**］をオンにします。詳しくは、次を参照してください259 ページの"オートメーションの使用"。
ミュート	再生時にバスを除外します。 ［**オートメーション コントロールの表示**］をオンにすると、このボタンは に変わります。この状態で、バスのバス トラックのミュート オートメーションを変更できます。
Solo	再生時にそのバスのみを再生します。
出力フェーダー	ドラッグしてバスのボリュームを調整できます。つまみの中心をダブルクリックすると、フェーダーを 0.0 dB にリセットできます。 マスタ バスの右チャンネルと左チャンネルの設定が異なる場合、いずれかのつまみをダブルクリックすると、もう一方のチャンネルがダブルクリックした方と同じ値に設定されます。 ［**オートメーション コントロールの表示**］をオンにすると、フェーダーのつまみが に変わります。この状態で、バスのバス トラックのボリューム オートメーションを変更できます。 フェーダーのつまみを右クリックしてショートカット メニューから［**プリ FX**］または［**ポスト FX**］を選択すると、指定したバス レベルをバス エフェクト チェーンの前後どちらに適用するのかを指定できます。
メーター	バスの出力時の再生レベルを表示します。このレベルは、選択されたオーディオ デバイスに送られるときのレベルです。 メーターを右クリックしてショートカット メニューから設定を選択すると、解像度を変更できます。
フェーダー チャンネルのロック/アンロック	クリックすると、フェーダーがロックされ、左右のチャンネルが常に連動して動くようになります。もう一度クリックすると、フェーダーのロックが解除されます。 ［Shift］キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、ボタンの現在の状態を一時的に無効にできます。つまり、ボタンがオフになっているときに［Shift］キーを押しながら操作すると、ロック モードでフェーダーをドラッグできます。ボタンがオンになっているときに［Shift］キーを押しながら操作すると、フェーダーを別々にドラッグできます。

バス - 概要

バスを使用すると、複数のトラックをグループ化してミックスできます。トラックとエフェクトの出力を特定のハードウェア出力にルーティングしたり、単純にトラックのセットのマスタ コントロールとして使用するのがバスの最も一般的な使い方です。

例えば、すべてのドラム トラックのマスタ レベルを 1 つの相対レベルに制御するには、バスを作成して、すべてのドラム トラックをそのバスに割り当てます。ドラムをミックスしたら、バス ボリュームを調整することで、ドラム トラックの全体ボリュームを調整できます。

バスを使用して、マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリングに使用するチャンネル マップを作成することもできます。詳しくは、次を参照してください538 ページの"マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリング"。

オーディオ信号フローについて詳しくは、343 ページの"信号フロー図"。を参照してください。

オーディオ バスの追加

バスをプロジェクトに追加するには、［挿入］メニューから**［オーディオ バス］**を選択します（またはミキシング コンソール ツールバーで**［バスの挿入］**ボタン をクリックします）。

プロジェクトのバスの数は、ハードウェアでサポートされている出力の数や、プロジェクトでのエフェクトの使用および適用方法、マルチチャンネル オーディオのレンダリングに使用するチャンネル マップに含めるオーディオ チャンネルの数などのいくつかの要因によって決まります。

デフォルトでは、すべてのバスがマスタ バスに割り当てられています。この構成では、バスを使用してトラックのサブグループを作成できます。例えば、すべてのドラム トラックを 1 つのバスにルーティングして、ドラム トラックのレベルを、相対レベルを変えずに同時に調整できます。ただし、バスをハードウェア出力にルーティングして、トラックを外部エフェクト プロセッサに送ったり、外部ミキサーでミキシングしたりするのに、バスを使用することもできます。詳しくは、340 ページの"バスのルーティング"。を参照してください。

サブミキシングについて詳しくは、390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"。を参照してください。

バスの追加

バスをプロジェクトに追加するには、［挿入］メニューの**［オーディオ バス］**を選択します。バス チャンネル ストリップが［ミキシング コンソール］ウィンドウに追加されます。

バスは 26 個（およびマスタ バス）まで割り当てられます。バスの数はいつでも変更できます。

［ミキシング コンソール］ウィンドウが表示されているときは、ミキシング コンソール ツールバーの**［バスの挿入］**ボタン をクリックします。

バス名の変更

バスの名前を変更するには、チャンネル ストリップの下部にあるラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、［F2］キーを押して、選択したバスの名前を変更します）。［Enter］キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネル ストリップが更新されます。

カスタム バス名のすべての文字を削除すると、デフォルトの名前にリセットされます。

バスの削除

［ミキシング コンソール］ウィンドウでバス チャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［削除］**を選択するか、チャンネル ストリップを選択し、［Delete］キーを押します。

プロジェクトからバスを削除すると、そのバスに割り当てられていたトラックはすべて前のバスに割り当てられます。例えば、4 つのバス（バス A～D）が割り当てられたプロジェクトで、バスの数を 1 つ減らした場合、バス D に割り当てられていたトラックはバス C に割り当てられます。

トラックのバスへの割り当て

トラックをバスに割り当てると、一連のトラックに設定を適用したり、トラックをハードウェア出力にルーティングすることができます。

例えば、同一の 3 つのエフェクトを、複数のトラックに適用する場合は、1 つのバスにエフェクトを適用し、そのバスに複数のトラックを割り当てます。詳しくは、306 ページの"バス エフェクトの使用 "。を参照してください。複数のトラックを 1 つのハードウェア出力に送る場合は、複数のトラックを 1 つのバスに割り当ててから、ハードウェア出力にバスをルーティングします。詳しくは、340 ページの"バスのルーティング"。を参照してください。

トラックのバスへの割り当て

1. トラック ヘッダーの［バス］ボタンをクリックします。

   ボタンは、トラックがマスタ バスにルーティングされているときは ▣ として表示され、トラックが別のバスにルーティングされているときはバス文字（A、B など）が表示されます。

   バス チャンネル ストリップで I／O コントロール リージョンを使用して、トラックの出力デバイスを設定することもできます。詳しくは、370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。を参照してください。

2. メニューから該当するバスを選択します。**［バス］**ボタンの形状が、選択したバスを表すものに変わります。

   トラックに**［バス］**ボタンが表示されないときは、プロジェクト設定で 1 つしかバスが指定されていないことを意味します。プロジェクトのバス数の指定について詳しくは、338 ページの"オーディオ バスの追加"。を参照してください。

バス センド レベルの調整

1. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから必要なバスを選択します。バスの名前を反映してラベルが変わります。

多目的スライダが表示されない場合は、トラック ヘッダーの下端をドラッグして高さを調整します。

2. フェーダーをドラッグして、バスに送られるトラックのレベルを調整します。

ヒント：

- バス チャンネル ストリップでセンド コントロール リージョンを使用して、バス センド レベルを調整することもできます。詳しくは、370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。を参照してください。
- バス センドは、デフォルトではプリボリュームに設定されています。バス センドがプリボリュームの場合、メイン ミックスから独立したキュー ミックスを作成できます。ポストボリュームに変更するには、バス フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから**［ポストボリューム］**を選択します。詳しくは、390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"。を参照してください。
- バス センドにトラック パン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、バス フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから**［メイン トラック パンへのリンク］**を選択します。

  ［メイン トラック パンへのリンク］を選択しない場合は、トラックでは、トラックの現在のパン モードを使用してセンターにパンしたステレオ信号を送信します。詳しくは、453 ページの"オーディオ パン モード"。を参照してください。
- オーディオ トラック センドを Vegas Pro 7.0 またはそれよりも古いバージョンでの使用時と同様に設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］ページで、**［レガシー トラック センド ゲインを使用する］**チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオンになっている場合は、Vegas Pro の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、Vegas Pro の旧バージョンと同じ音質で再生できます。詳しくは、630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。を参照してください。

バス エンベロープの使用

バス エンベロープを使用すると、時間の経過に伴いバスに送信されるトラックのレベルを変更できます。

詳しくは、次を参照してください 338 ページの"バス - 概要"と 259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

バスのルーティング

［ミキシング コンソール］ウィンドウでは、26 個までの仮想バス（およびマスタ バス）を作成できます。作成したバスはコンピュータに接続されたハードウェアまたは他のバスにルーティングできます。

デフォルトでは、すべてのバスがマスタ バスに割り当てられています。この構成では、バスを使用してトラックのサブグループを作成できます。例えば、すべてのドラム トラックを 1 つのバスにルーティングして、ドラム トラックのレベルを、相対レベルを変えずに同時に調整できます。バスをハードウェア出力に割り当てた場合、トラックを外部エフェクト プロセッサに送ったり、外部ミキサーでミキシングしたりすることができます。

ハードウェア出力にバスをルーティングしている場合は、プロジェクトをレンダリングするときに、それらのバスの出力がミックスに格納されません。

バスを別のバスにルーティング

1. プロジェクトにバスを追加します。詳しくは、338 ページの"オーディオ バスの追加"。を参照してください。
2. オーディオ バス トラックの［**再生デバイス セレクタ**］ボタンをクリックし、メニューからバスを選択します。詳しくは、249 ページの"オーディオ バス トラック"。を参照してください。
   - バスがマスタ バスにルーティングされているときは、ボタンは に変わります。
   - バスが他のバスにルーティングされている場合は、バス文字（A、B など）が表示されます。
   - バスがハードウェア出力にルーティングされているときは、ボタンは として表示されます。

フィードバックを防ぐため、ルーティングを循環させることはできません。例えば、プロジェクトに 2 つのバスがあり、バス A が バス B にルーティングされる場合、バス B はマスタ バスにのみルーティングできます。

バス チャンネル ストリップで I／O コントロール リージョンを使用して、バスをルーティングすることもできます。詳しくは、370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。を参照してください。

バスをハードウェア出力にルーティング

1. Windows Classic Wave ドライバまたは ASIO ドライバを使用していることを確認します。
   a. ［オプション］メニューの［ユーザー設定］を選択し、［**オーディオ デバイス**］タブをクリックします。
   b. ［**オーディオ デバイスの種類**］ドロップダウン リストから［**Windows Classic Wave ドライバ**］または ASIO ドライバを選択します。
   c. ［**OK**］をクリックして、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。

   ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブの［**オーディオ デバイスの種類**］ドロップダウン リストで［**Microsoft Sound Mapper**］を選択した場合、バスを他のデバイスに割り当てることはできません。詳しくは、630 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ"。を参照してください。

2. バス チャンネル ストリップの I／O コントロール リージョンにある［**出力**］ボタンをクリックし、メニューから別のバスを選択します。詳しくは、370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。を参照してください。

信号フロー図

Audio Media
Record Monitor
Input Bus
Bit-Depth Conversion
Time Stretch/Pitch Shift
Channel Conversion
Resampling
Event FX
Input Monitor
On or Auto:
Recording Into an Event
Hardware Input
Insert FX
Pre-Fader
Send
Bus Pan
Bus Volume
Post-Fader
Send
Event Gain/ASR Processing
(Normalize, Event Invert, Track Invert, Event ASR)
Input Monitor
On or Auto:
Recording Into an Event
Master
Off
Hardware
Output
Bus
Assignable FX
Track FX
Track Volume & Mute
Pre
Post
Post
Pre
Bus
Assignable FX
Track Pan
Track Pan
Track Pan
Link to Main Track Pan
Link to Main Track Pan
Bus
Master
Send Volume
Send Volume
From FX
From Bus
Prefader FX
Post-Fader FX
FX Chain
Pan/Mute
Volume
FX Chain
Pan/Mute
Volume
Volume
FX Chain
Send Volume
To FX
FX Volume
FX Chain
Mute
Hardware
Output
Bus
Master
To Bus
Master Bus
FX Chain
Gain
Gain
FX Chain
Mute
Preview
Hardware Output

入力バスの使用

Vegas Pro プロジェクトで、外部オーディオ ソースの入力、処理、録音、およびミキシングを行うために、入力バスを使用できます。次に、プロジェクトで入力バスを使用する方法を示す例をいくつか示します。

- 入力バスを録音入力として使用します。これにより、エフェクトを適用し、ウェット信号を録音できます。
- シンセサイザなどの外部デバイスのために、ミキサー入力として入力バスを使用します。
- ハードウェアに基づくエフェクトの返却先として入力バスを使用します。
- 入力バスを使用して、トークバック マイクなどのソースをモニタします。

入力バスの追加と削除

入力バスをプロジェクトに追加するには、［挿入］メニューの**［入力バス］**を選択します（または［ミキシング コンソール］ツールバーで**［入力バスの挿入］**ボタン をクリックします）。

入力バスは 26 個まで追加できます。バスの数はいつでも変更できます。

バスの追加

［挿入］メニューの**［入力バス］**を選択します。入力バス チャンネル ストリップが［ミキシング コンソール］ウィンドウに追加されます。詳しくは、次を参照してください376 ページの"入力バス チャンネル ストリップ"。

［ミキシング コンソール］ウィンドウが表示されているときは、ツールバーの**［入力バスの挿入］**ボタン をクリックします。詳しくは、次を参照してください46 ページの"［ミキシング コンソール］ウィンドウ"。

バス名の変更

バスの名前を変更するには、チャンネル ストリップの下部にあるラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、［F2］キーを押して、選択したバスの名前を変更します）。［Enter］キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネル ストリップが更新されます。

カスタム バス名のすべての文字を削除すると、デフォルトの名前にリセットされます。

バスの削除

［ミキシング コンソール］ウィンドウで入力バス チャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［削除］**を選択するか、入力バス チャンネル ストリップを選択し、［Delete］キーを押します。

入力バスによる録音

入力バスを使用してオーディオを録音する場合は、入力バス エフェクトを録音された信号に含めることができます。

例えば、エレクトリック ギターをアンプ モデリング プラグインで録音する必要があるとします。

シナリオ 1：ギターをサウンドカードの楽器入力に接続し、その入力を録音入力として選択します。

このシナリオでは、続いてアンプ モデリング プラグインをトラック エフェクトとして追加し、入力モニタをオンにして録音します。ギターはプラグインなしで直接録音され、プラグインはプロジェクトを再生またはレンダリングするたびに処理されます。この方法では、プロジェクトで作業するときのプラグイン設定を調整することができます。

シナリオ 2：アンプ モデリング プラグインを使用する入力バスをインサート エフェクトとしてセットアップし、その入力バスを録音入力として選択します。

このシナリオでは、アンプ モデリング プラグインは、録音された信号で処理されます。この方法では、処理済みの信号を録音できますが、アンプの設定を変更する場合はギター パートを再録音する必要があります。

1. プロジェクトに入力バスを追加します。詳しくは、次を参照してください344 ページの"入力バスの追加と削除"。
2. 入力バスをセットアップします。
   a. 入力バスにプラグインを追加するには、入力バス チャンネル ストリップのインサート FX コントロール リージョンにある［**新しいインサート FX の追加**］ボタン ... をクリックします。

b. 入力バス チャンネル ストリップの I／O コントロール リージョンで、［**入力ソース**］ボタンをクリックして、録音するサウンド カード入力を選択します。

c. 入力バス チャンネル ストリップの I／O コントロール リージョンにある［**出力**］ボタンをクリックし、［**オフ**］を選択します。バス入力がオフのままになり、トラックの入力をモニタできるようになります。

3. 入力バスから録音するトラックを設定します。

a. ［**録音入力**］ボタンをクリックし、メニューから［**入力バス**］を選択し、入力バスを選択します。

b. ［**録音入力**］ボタンをクリックし、［**入力モニタ モード：オン**］または［**入力モニタ モード：自動**］を選択して、録音中の入力信号が聞こえるようにします。

- ［**自動**］ を選択すると、再生が停止されている場合と録音中に、入力モニタ信号が再生されます。選択したイベントに録音している場合に、入力モニタ信号が再生されるのは、カーソルが選択したイベントを通過しているときだけです。
- ［**オン**］ が選択されている場合、動作は［**自動**］モードと同様ですが、録音中に入力モニタが常に再生されます。選択したイベントに録音されているときでも、モニタのオン／オフは切り替わりません。

⚠ エフェクトをリアルタイムでモニタできるかどうかは、コンピュータのパフォーマンスによって決まります。録音モニタ時には、エフェクト オートメーション エンベロープはバイパスされます。

4. 録音を開始する位置にカーソルを置きます。

5. 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。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラック エフェクト チェーンとが加算されたレベルが表示されます。

6. 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。

7. 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。

8. ［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。

9. ［**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ファイルが、タイムラインに新しいイベントとして表示されます。

ハードウェアに基づくエフェクトでの入力バスの使用

プラグインは優れた機能ですが、トラックで特定ハードウェアのサウンドが求められる場合があります。このヘルプトピックでは、外部プロセッサにトラックを送信するために、補助バスおよび入力バスを使用する方法を説明します。

1. オーディオ インターフェイスにエフェクト プロセッサを接続します。

   a. エフェクト プロセッサの入力をサウンド カードの出力に接続します（この例では、**LineOut 1** を使用します）。

b. エフェクト プロセッサの出力をサウンド カードの入力に接続します（この例では、**Inst 1** を使用します）。

2. プロジェクトにバスを追加します。このバスは、エフェクト プロセッサにトラックを送信するための宛先として使用されます。

   詳しくは、次を参照してください 338 ページの"オーディオ バスの追加"。

3. エフェクト プロセッサに出力を送信するようにバスを設定します。

   バスのチャンネル ストリップの I/O コントロール リージョンで、**［出力］**ボタンをクリックし、エフェクト プロセッサの入力に接続する出力を選択します（この例では、**LineOut 1／LineOut 2** です）。

   この補助バスにより、エフェクト プロセッサの入力に信号パスが提供されます。

4. プロジェクトに入力バスを追加します。この入力バスで、エフェクト プロセッサから信号を受信します。

   詳しくは、次を参照してください344 ページの"入力バスの使用"。

5. エフェクト プロセッサから入力を受信し、その出力をメイン ミックスに送信するように入力バスを設定します。

   a. 入力バスのチャンネル ストリップの I/O コントロール リージョンで、**［入力ソース］**ボタンをクリックし、エフェクト プロセッサの出力に接続するサウンド カードの入力を選択します（この例では、**Inst 1** です）。

b. **［出力］**ボタンをクリックし、処理済み信号を送信する出力を選択します。マスタ バスにこの信号を送信します。したがって、この信号はメイン ミックスに含まれ、リアル タイム レンダリングの実行時に含まれます。

この入力バスは、エフェクト プロセッサの出力からプロジェクトに信号パスを提供します。

6. エフェクト プロセッサにトラックを送信します。

   トラック ヘッダーの［バス］ボタンをクリックし、手順 2 で作成したバスを選択します。

   トラック ヘッダーの［バス］ボタンにより、トラックのオーディオをエフェクト プロセッサに送信できます。

7. **［再生］** をクリックします。

   プロジェクトを再生すると、トラックが補助バス、さらにエフェクト プロセッサに送信されます。そして、エフェクト プロセッサから入力バス、さらにマスタ バスに送信されます。

8. プロジェクトのレンダリングの準備が整ったら、エフェクト プロセッサからの出力をプロジェクトに含めるために、リアルタイム レンダリングを使用できます。

   詳しくは、次を参照してください 350 ページの"リアルタイムのレンダリング"。

リアルタイムのレンダリング

プロジェクトをリアル タイムでレンダリングするには、［ファイル］メニューから**［リアルタイム レンダリング］**を選択します。

リアルタイム レンダリングは、プロジェクトを .wav 形式にレンダリングする再生モードです。リアルタイム レンダリングを行うと、プロジェクトにエフェクト プロセッサなどの外部入力ソースからの出力を含めることができます。

詳しくは、次を参照してください 344 ページの"入力バスの使用"と348 ページの"ハードウェアに基づくエフェクトでの入力バスの使用"。

注：

- リアルタイム レンダリングを開始すると、録音用にアームされているトラックはアームが解除されます。リアルタイム レンダリング モードでは、トラックの録音をアームしたり、録音を開始することはできません。
- 外部のオーディオ ハードウェアを使用しないプロジェクトの場合は、リアルタイム レンダリングと標準レンダリングの出力結果が同じになります。リアルタイム レンダリングは完了まで時間がかかりますが、レンダリング対象ファイルが生成されるところをモニタすることができます。
- 再生でメトロノームが有効になっていても、レンダリングされた出力には含まれません。

1. ［ファイル］メニューから、**［リアルタイム レンダリング］**を選択します。
2. **［保存先］**ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してファイルを保存するフォルダを検索します。

   リアルタイム レンダリングを使用する場合は、プロジェクトをローカルのハード ディスク ドライブにレンダリングしてください。ネットワーク フォルダやリムーバブル ドライブにレンダリングすると、ギャップが発生するおそれがあります。

3. **［ファイル名］**ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のファイルを置き換えます。
4. **［保存］**をクリックして、タイムラインの先頭からプロジェクトのレンダリングを開始します。

第 15 章

ミキシング コンソール

［表示］メニューから**［ミキシング コンソール］**を選択すると、Vegas® Pro の［ミキシング コンソール］ウィンドウの表示を切り替えることができます。

［ミキシング コンソール］ウィンドウは、プロジェクト内のすべてのトラックとバスを従来のハードウェアベースのミキサーの外観で統合的に表示します。

ミキシング コンソール ツールバー

ミキシング コンソール ツールバーは、［ミキシング コンソール］ウィンドウの上部に表示され、これを使用すると、そのウィンドウの表示の設定、オーディオのダウンミックス、出力のディム、トラック、割り当て可能なエフェクト、またはバスの追加をすばやく実行できます。

項目	説明
表示	下矢印をクリックし、メニューからコマンドを選択します。 ■ **［チャンネル リスト］** – ［ミキシング コンソール］ウィンドウの左側のチャンネル リストを表示または非表示にします。 チャンネル ストリップのチェック ボックスをオンにすると、そのチャンネルがミキシング コンソールの表示に含まれ、オフにすると非表示になります（プロジェクトからは削除されません）。 詳しくは、次を参照してください 356 ページの"チャンネル リスト ペイン"。 ■ **［コントロールの表示］** – コントロールの表示ペインを表示または非表示にします。このペインでは、［ミキシング コンソール］ウィンドウ内のコンポーネントの表示／非表示を切り替えることができます。 詳しくは、次を参照してください 357 ページの"コントロールの表示ペイン"。

項目		説明
	プロパティとレイアウト	**［プロパティとレイアウト］**ボタン をクリックして［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブを開くか、下矢印をクリックしてメニューからコマンドを選択します。 ■ **［オーディオ プロパティ］** – ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスに［オーディオ］タブを表示します。 ■ **［チャンネルの表示］** – コマンドを選択して、チャンネル ストリップのどの部分が［ミキシング コンソール］ウィンドウに表示されるかを設定します。 ◦ **［すべてのチャンネルの表示］** – ミキシング コンソールにすべてのチャンネル ストリップを表示します。 ◦ **［プレビュー バス］** – プレビュー バス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 ◦ **［マスタ バス］** – マスタ バス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 ◦ **［割り当て可能な FX バス］** – 割り当て可能な FX チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 ◦ **［入力バス］** – 入力バス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 ◦ **［オーディオ バス］** – AUX バス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 ◦ **［オーディオ トラック］** – オーディオ トラック チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 ■ **［コントロール リージョンの表示］** – コマンドを選択して、チャンネル ストリップのどの部分が［ミキシング コンソール］ウィンドウに表示されるかを設定します。 ◦ **［すべてのコントロール リージョンの表示］** – すべてのコントロール リージョンを表示します。 ◦ **［フェーダー コントロール リージョン］** – ボリューム フェーダーを表示または非表示にします。 ◦ **［ピーク メーター コントロール リージョン］** – ピーク メーターを表示または非表示にします。 ◦ **［VU メーター コントロール リージョン］** – VU/PPM コントロール リージョンを表示または非表示にします。 ◦ **［I/O コントロール リージョン］** – I/O コントロール リージョンを表示または非表示にします。 ◦ **［センド コントロール リージョン］** – センド コントロール リージョンを表示または非表示にします。 ◦ **［インサート FX コントロール リージョン］** – インサート FX コントロール リージョンを表示または非表示にします。 ■ **［コントロール リージョン ラベルの表示］** – このコマンドを選択すると、チャンネル ストリップ内のコントロール リージョン ラベルが表示または非表示になります。

項目		説明
		■ **［フェーダー ティックの表示］** – このコマンドを選択すると、フェーダー コントロールの横のスケール インジケータが表示または非表示になります。 ■ **［チャンネル幅］** – ［ミキシング コンソール］ウィンドウに表示するチャンネル ストリップを、狭い、中間（デフォルト）、広いのうちどの幅で表示するかを選択します。 ■ **［メーター レイアウト］** – **［メーター レイアウト］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択して、チャンネル メーターのクリッピング インジケータをリセット、表示範囲を設定、またはラベル、最大ピーク、最小ピークを表示します。
	ダウンミックス出力	5.1 サラウンド オーディオをステレオに、またはステレオ オーディオをモノラルにダウンミックスして、意図したとおりにミックスが聞こえるようにします。対象オーディエンスのハードウェアのチャンネルが元のミックスより少ない場合も対応できます。 ボタンは現在の再生モードを表します。 ■ 5.1 サラウンド出力 ■ ステレオ出力 ■ モノラル出力
	ディム出力	ハードウェア出力にルーティングされているすべてのバスのボリュームを 20 dB 減衰します。ミキシングを低レベルでチェックできます（電話の応答にも便利です）。もう一度クリックすると、元のボリュームに戻ります。
	オーディオ トラックの挿入	オーディオ トラックをプロジェクトに追加します。
	割り当て可能な FX の挿入	プロジェクトの 1 つまたは複数のトラックにルーティングできる割り当て可能な FX チェーンを作成します。 割り当て可能な FX チェーンを削除するには、その割り当て可能な FX チャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから［削除］を選択します。
	バスの挿入	プロジェクトにバスを追加します。［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブが更新され、新しいバス数が反映されます。 バスを削除するには、そのバスのチャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから［削除］を選択します。
	入力バスの挿入	プロジェクトに入力バスを追加します。 バスを削除するには、そのバスのチャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから［削除］を選択します。

チャンネル リスト ペイン

チャンネル リスト ペインは、［ミキシング コンソール］ウィンドウの左側に表示されます。

ペインの表示／非表示を切り替えるには、**［表示］**ボタン の横にある下矢印をクリックして、**［チャンネル リスト］**を選択します（または［Shift］＋［C］キーを押します）。

チャンネル リスト ペインの上部には、プロジェクト内のすべてのトラック、バス、および割り当て可能なエフェクト チェーンが一覧表示されます。チャンネルのチェック ボックスをオンにするとそのチャンネルがミキシング コンソールの表示に含まれ、オフにすると非表示になります（プロジェクトからは削除されません）。

チャンネル リスト ペインのトラック、バス、割り当て可能なエフェクト チェーンをクリックすると、そのチャンネルが選択されます。［Ctrl］キーまたは［Shift］キーを押しながら複数のチャンネルを選択すると、まとめて編集できるようになります。

コントロールの表示ペイン

コントロールの表示ペインは、［ミキシング コンソール］ウィンドウ内の左側に表示されます。チャンネル リスト ペインが表示されている場合、コントロールの表示ペインは、チャンネル リスト ペインの下に表示されます。

ペインの表示／非表示を切り替えるには、**［表示］**ボタン の横にある下矢印をクリックして、**［コントロールの表示］**を選択します（または［Shift］＋［R］キーを押します）。

このペインのボタンを使用して、ミキシング コンソールのコンポーネントを表示または非表示にできます。

項目	説明
すべて表示	クリックすると、すべてのトラック、バス、および割り当て可能なエフェクト チェーンのチャンネル ストリップが表示されます。
オーディオ トラック	クリックすると、オーディオ トラックのチャンネル ストリップが表示または非表示になります。 プロジェクトにオーディオ トラックが含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
オーディオ バス	クリックすると、バスのチャンネル ストリップが表示または非表示になります。 プロジェクトにバスが含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
入力バス	クリックすると、入力バスのチャンネル ストリップが表示または非表示になります。 プロジェクトに入力バスが含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
割り当て可能な FX	クリックすると、割り当て可能なエフェクト チェーンのチャンネル ストリップが表示または非表示になります。 割り当て可能なエフェクト チェーンがプロジェクトに含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
マスタ バス	クリックすると、マスタ バスのチャンネル ストリップが表示または非表示になります。
プレビュー バス	クリックすると、プレビュー バスのチャンネル ストリップが表示または非表示になります。
インサート FX	クリックすると、チャンネル ストリップ内のインサート FX コントロール リージョンが表示または非表示になります。
センド	クリックすると、チャンネル ストリップ内のセンド コントロール リージョンが表示または非表示になります。
I/O	クリックすると、チャンネル ストリップ内の I/O コントロール リージョンが表示または非表示になります。
VU メーター	クリックすると、チャンネル ストリップ内の VU/PPM コントロール リージョンが表示または非表示になります。
メーター	クリックすると、チャンネル ストリップ内のメーター コントロール リージョンが表示または非表示になります。
フェーダー	クリックすると、チャンネル ストリップ内のフェーダー コントロール リージョンが表示または非表示になります。
チャンネル幅	チャンネル ストリップの幅を狭くするにはスライダを − の方向にドラッグし、チャンネル ストリップの幅を広くするには、+ の方向にドラッグします。

チャンネル ストリップ

オーディオ トラック、バス、入力バス、および割り当て可能なエフェクト チェーンは、ミキシング コンソールではチャンネル ストリップとして表示されます。

コントロール サーフェイスが有効である場合は、ミキシング コンソールには、外部のコントロールに制御されているチャンネルを示すインジケータが表示されます。1 つのチャンネルが複数のデバイスによって制御されている場合は、複数のバーが表示されます。

上位 1～4 のチャンネルの水平バーは、そのチャンネルが外部のコントロールに制御されていることを示します。

ヒント：

- チャンネル ストリップの表示順序を変更する場合は、チャンネルのラベルをクリックして、チャンネル ストリップを新しい場所にドラッグします。
- フェーダーにポインタを合わせて、マウス ホイールを回すと、設定が変更されます。
- フェーダーの値をすばやく編集するには、表示された値をダブルクリックして、新しい値を入力します。
- ［Ctrl］キーを押したままフェーダーをドラッグすると、細かく調整できます。

インサート FX コントロール リージョンには、トラックまたはバスの挿入エフェクト チェーンが表示されます。

センド コントロール リージョンには、トラックからバスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンへのルーティングのコントロールが表示されます。割り当て可能なエフェクト チェーンに対しては、このセンド リージョンに入力フェーダーとメーターも表示されます。

I/O コントロール リージョンでは、トラックの録音入力を選択したり、バスまたはハードウェア出力にチャンネルをルーティングしたりできます。

VU メーター コントロール リージョンには、ボリューム ユニット（VU）メーターやピーク プログラム（PPM）メーターが表示され、オーディオ信号の最大音量の感度を特定できます（PPM メーターは VU メーターに比べて、ボリュームの増大に対する応答が速くなります）。

ミキシング コンソールですべての VU メーターの範囲を変更するには、メーターを右クリックしてショートカット メニューから範囲を選択します。

メーター コントロール リージョンには、再生中の瞬間レベルを監視してオーディオ信号内の最大音量レベルを特定できる、ピーク メーターが表示されます。

ミキシング コンソールですべてのメーターの範囲を変更するには、メーターを右クリックしてショートカット メニューから範囲を選択します。

フェーダー コントロール リージョンでは、チャンネルのゲインを制御できます。

- オーディオ トラック チャンネルには、トラックのオートメーション モード、録音アーム、入力モニタ モード、ミュート、ソロ、パン、トラックのゲイン、およびフェーズのコントロールが表示されます。
- バス チャンネルには、バスのオートメーション モード、ミュート、ソロ、パン、バスのゲイン、およびプリ/ポスト フェーダー エフェクト処理のコントロールが表示されます。
- 割り当て可能なエフェクトのチャンネルには、バスのオートメーション モード、ミュート、ソロ、パン、バスのゲイン、およびプリ／ポスト フェーダー エフェクト処理のコントロールが表示されます。

メーター コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンにピーク メーターも表示されます。

チャンネル ラベルには、トラックまたはバスの名前が表示されます。名前をダブルクリックすると、名前を編集できます。

ミキシング コンソールの使用

ミキシング コンソールを使用すると、ハードウェアベースのミキサーとほとんど同じように、プロジェクトをミックスできます。

トラック、割り当て可能な FX、およびバス チャンネルの追加

デフォルトの設定では、ミキシング コンソールにはプロジェクト内の各トラックのチャンネル、バス、および割り当て可能なエフェクト チェーンが表示されます。

ミキシング コンソール ツールバーのボタンを使用すると、プロジェクトにトラック、割り当て可能なエフェクト チェーン、またはバスを追加できます。

項目	説明
オーディオ トラックの挿入	オーディオ トラックをプロジェクトに追加します。
割り当て可能な FX の挿入	プロジェクトの 1 つまたは複数のトラックにルーティングできる割り当て可能な FX チェーンを作成します。詳しくは、次を参照してください383 ページの"FX センド（割り当て可能なエフェクト）チャンネル ストリップ"。 割り当て可能な FX チェーンを削除するには、割り当て可能な FX チャンネル ストリップを右クリックして、ショートカット メニューから［**削除**］を選択します（または、FX チャンネル ストリップを選択して［Delete］キーを押します）。

バスの挿入	プロジェクトにバスを追加します。［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブが更新され、新しいバス数が反映されます。詳しくは、次を参照してください370 ページの"バス チャンネル ストリップ"。 バスを削除するには、そのバスのチャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［削除］**を選択します。
入力バスの挿入	プロジェクトに入力バスを追加します。詳しくは、次を参照してください376 ページの"入力バス チャンネル ストリップ"。 入力バスを削除するには、そのバスのチャンネル ストリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［削除］**を選択します。

オーディオ トラック チャンネル ストリップ

プロジェクト内の各オーディオ トラックに対して、個別のチャンネル ストリップが表示されます。各チャンネル ストリップは、トラック ヘッダーに表示されるコントロールを反映します。

オーディオ トラックのチャンネル ストリップを表示または非表示にするには、［コントロールの表示］ペインで**［トラック］**ボタンをクリックします。

トラック名の変更

トラックの名前を変更するには、チャンネル ストリップの下部にあるトラック ラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、［F2］キーを押して、選択したトラックの名前を変更します）。［Enter］キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネル ストリップとトラック ヘッダーが更新されます。

トラック（インサート）エフェクトの追加または編集

インサート FX コントロール リージョンが表示されている場合、各トラックに対して、チャンネル ストリップの上部にエフェクト チェーンが表示されます。

インサート FX コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［インサート FX］**ボタンをクリックします。

各エフェクトは、ボタンとして表示されます。そのボタンの上にポインタを合わせると、完全なプラグインとプリセット名がツールヒントに表示されます。

インサート FX コントロール リージョンが表示されていない場合、フェーダー コントロール リージョンの［**トラック FX**］ボタン をクリックすると、そのトラックのエフェクト チェーンに対する［オーディオ プラグイン］ウィンドウが表示されます。

プラグインの追加

エフェクト チェーンに新しいプラグインを追加するには、 ボタンをクリックしてメニューから新しいプラグインを選択します。

エフェクトの設定の編集

エフェクトのボタンをクリックすると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが表示されます。このウィンドウで、プラグインの設定を調整できます。

エフェクトのボタンを右クリックすると、ショートカット メニューが表示されます。

- ［**<プラグイン名>の表示**］を選択すると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが開きます。このウィンドウで、プラグインのコントロールを調整できます。
- ［**<プラグイン名>のバイパス**］を選択すると、プラグインを一時的にバイパスします。

  あるエフェクトをバイパスすると、そのボタンの文字が赤くなります。

- ［**<プラグイン名>の削除**］を選択すると、トラック エフェクト チェーンからプラグインを削除できます。
- ［**プリセット**］を選択し、サブメニューから新しいプリセットに読み込む設定を選択します。現在のプリセットは、行頭文字（•）で示されます。
- 現在のプラグインを置換するには、エフェクトのボタンを右クリックして、メニューから新しいプラグインを選択します。プラグインは、種類ごとにサブメニューに分類されています（EQ、ダイナミクス、リバーブなど）。

バス センド レベルまたは割り当て可能なエフェクトのセンド レベルの調整

センド コントロール リージョンが表示されている場合、バスおよび割り当て可能なエフェクト チェーンへのトラックのルーティングに使用できるコントロールが各トラックに表示されます。

センド コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**センド**］ボタンをクリックします。

フェーダー コントロール リージョンの［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合は、［**チャンネル センド： %s**］ボタンをクリックしてメニューからバスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンを選択し、フェーダーをドラッグしてセンド レベルを調整します。

フェーダー コントロール リージョンの［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合は、フェーダー ハンドルが のように表示され、これを使用してトラックのセンド ボリューム オートメーションを編集できます。

オートメーション設定にトリミング レベルが追加され、エンベロープは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

センド コントロール リージョンのサイズを調整するには、下の境界をドラッグしてより多数（または少数）のセンドが表示されるようにします。

バス センドは、デフォルトではプリボリューム（およびプリミュート）です。バス センドがプリボリュームの場合、メイン ミックスから独立したキュー ミックスを作成できます。詳しくは、次を参照してください390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"。ポストボリューム（およびポストミュート）に変更するには、［**プリ**］／［**ポスト**］ボタンをクリックして［**ポスト ボリューム センド**］モードに切り替えます。

トラックの入力デバイスまたは出力デバイスの変更

I/O コントロール リージョンが表示されている場合は、各トラックに対して、そのトラックの入力デバイス（録音用）と出力デバイスの設定に使用できるコントロールが表示されます。

I/O コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**I/O**］ボタンをクリックします。

トラックの録音用入力を選択するには、［入力］ボタンをクリックしてメニューからポートを選択します。

トラックをバスへルーティングするには、［出力］ボタンをクリックしてメニューからバスを選択します。

VU/PPM メーターによるトラック レベルの監視

VU メーター コントロール リージョンが表示されている場合、ボリューム ユニット（VU）メーターやピーク プログラム（PPM）メーターを表示して、オーディオ信号の最大音量の感度を特定できます（PPM メーターは VU メーターに比べて、ボリュームの増大に対する反応が速くなります）。

VU メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**VU メーター**］ボタンをクリックします。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューから設定を選択して、（またはメーター上にカーソルを置き、マウスのホイールを回して）解像度と表示のオプションを変更します。

項目	説明
VU/PPM の表示	このコマンドを使用すると、個々のチャンネルのメーターが表示または非表示になります。
クリップのリセット	クリッピング インジケータをクリアします。
VU（標準）	VU（標準）メーターのスケールは -10 dB ～ +2 dB です。VU メーターの 0 dB は 4 dBu に相当します。
VU（拡張）	VU（拡張）メーターのスケールは -30 dB ～ +8 dB です。VU メーターの 0 dB は 4 dBu に相当します。
VU（対数）	VU メーターで標準的に使用されるリニア スケールの代わりに（Sound Forge ピーク メーターのように）対数スケールでメーターを表示します。
UK PPM	UK ピーク プログラム メーター（BBC メーターとも呼ばれる）は Type II のメーターで、1 ～ 7 のスケールで表され、このスケールは -12 ～ 12 dBu に対応します。

UK メーター表示	dBu
7	12
6	8
5	4
4	0
3	4
2	8
1	-12

EBU PPM	EBU ピーク プログラム メーターは Type II のメーターで、-12 ～ +12 のスケールで表され、このスケールは -12 ～ 12 dBu に対応します。EBU PPM の 0 は 0 dBu に相当します。 EBU PPM と UK PPM はボリュームの増大に対して同じように応答しますが、EBU PPMのディケイはより低速です。
DIN PPM	DIN ピーク プログラム メーターは Type I のメーターで、-50 dB ～ +5 dB のスケールで表され、このスケールは -44 dBu ～ 11 dBu に対応します。DIN PPM の 0 dB は 6 dBu に相当します。
Nordic PPM	Nordic ピーク プログラム メーターは Type I のメーターで、-42 dB ～ +12 dB のスケールで表され、このスケールは -42 dBu ～ 12 dBu に対応します。Nordic PPM の 0 dB は 0 dBu に相当します。
ラベルの表示	メーター レベルのラベルの表示／非表示を切り替えます。
ピークの表示	メーター上のピーク レベル インジケータの表示／非表示を切り替えます。
最大ピークを記録	このコマンドを選択すると、最大ピーク レベルは細い線によってメーターに表示されます。
最小ピークを記録	このコマンドを選択すると、最小ピーク レベルは細い線によってメーターに表示されます。
ビンテージ モード	［ビンテージ モード］を選択すると、VU メーターで異なる計算方法を使用してアナログ VU メーターの応答がシミュレートされます。

ピーク メーターによるトラック レベルの監視

メーター コントロール リージョンが表示されている場合、各トラックに対してトラック レベルの監視に使用できるメーターが表示されます。

メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**メーター**］ボタンをクリックします。

メーター コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンにピーク メーターが表示されます。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューから設定を選択して、（またはメーター上にカーソルを置き、マウスのホイールを回して）解像度と表示のオプションを変更します。

ピーク メーターを右クリックして［**ピーク メーターの表示**］を選択すると、個々のチャンネルのメーターが表示または非表示になります。

トラックのオートメーション モードの変更

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合は、各トラックに対してトラックのパン、ボリューム、およびミュートの調整に使用できるコントロールが表示されます。これらのコントロールは静的（トリミング）レベルまたはオートメーション レベルを調整できます。フェーダー コントロール リージョンの上部の［**オートメーションの設定**］ボタンを使用して、オートメーション モードを選択したり、オートメーションのオン／オフを切り替えたりします。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

トラックのオートメーション録画モードを変更するには、［**オートメーションの設定**］ボタン の横にある下矢印をクリックして、メニューから設定を選択します。

トラック コントロールの動作は、トラックのオートメーション録音モードによって異なります。

- トラック オートメーション モードが**オフ** に設定されている場合は、トラック全体のレベルが調整されます。このモードでは、オートメーション コントロールはトリミング コントロールと同じように動作します。
- トラックにボリュームまたはパン エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが［**読み取り**］ に設定されている場合は、再生はエンベロープ設定に従って行われますがレベルの調整はできません。
- トラックのオートメーション モードが［**タッチ**］ または［**ラッチ**］ に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにエンベロープが適用されていない場合は、コントロールを調整したときにエンベロープが追加されます。

フェーダー リージョン コントロールがトリミング コントロールとして動作するようにする場合は、このボタンをクリックします（したがって［**オートメーションの設定**］ボタンを選択しません）。トリミング コントロールを調整すると、トラック全体に適用されます。［**オートメーションの設定**］ボタンが選択されている場合、これらのボタンを使用してトラックのパン、ボリューム、およびミュートのオートメーションを編集できます。

トラックのミュートまたはソロ

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各トラックに対して、［**ミュート**］ ボタンと［**ソロ**］ ボタンが表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

トラックのミュート

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合、［**ミュート**］ ボタンをクリックすると、トラックがミックスで再生されないようにすることができます。トラックの［**ミュート**］ボタンをクリックすると、トラックがミュート グループに追加されます。トラックのミュートを解除するには、［**ミュート**］ボタンを再度クリックします。

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合、［**ミュート**］ボタンが のように表示され、このボタンを使用してミュート オートメーションを編集できます。

トラックのソロ再生

［**ソロ**］ボタン をクリックすると、選択されていないすべてのトラックがミュートされます。ソロ グループにトラックを追加するには、そのトラックの［**ソロ**］ボタンをクリックします。ソロ グループからトラックを削除するには、もう一度［**ソロ**］ボタンをクリックします。

トラック フェーズの反転

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各トラックに［**トラック フェースの反転**］ボタン が表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

オーディオ トラックにあるすべてのイベントのフェーズを反転するには、［**トラック フェーズの反転**］ボタン を クリックします。

単一のファイルでデータを反転しても音は変化しませんが、オーディオ信号のミキシングまたはクロスフェード時にフェーズがキャンセルされるのを防ぐことができます。クロスフェード

複数のトラックを選択すると、それらを同時に反転できます。

［**反転**］イベント スイッチをオンにしている場合、トラックのフェーズを反転すると、イベントが元のフェーズに戻ります。

トラックの録音アームまたは入力モニタの切り替え

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各トラックに対して、［**録音アーム**］ボタン と［**入力モニタ モード**］ボタン が表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

録音用トラックのアーム（準備）

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。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラック エフェクト チェーンとが加算されたレベルが表示されます。

録音入力モニタの切り替え

［**入力モニタ モード**］ボタン をクリックし、メニューからコマンドを選択します。

このボタンは、入力モニタをサポートしている低レイテンシ オーディオ デバイスを使用しているときにだけ使用できます。

入力モニタをオンにするには、［**入力モニタ モード**］ボタン をクリックして、メニューから［**入力モニタ モード：オン**］ または［**入力モニタ モード：自動**］ を選択します。録音中は、その時点のトラック エフェクト チェーンで信号が再生されますが、録音されるのはドライ（非圧縮）信号になります。

- ［**オン**］ が選択されている場合、動作は［自動］モードと同様ですが、録音中に入力モニタが常に再生されます。選択したイベントに録音されているときでも、モニタのオン／オフは切り替わりません。
- ［**自動**］ を選択すると、再生が停止されている場合と録音中に、入力モニタ信号が再生されます。選択したイベントに録音している場合に、入力モニタ信号が再生されるのは、カーソルが選択したイベントを通過しているときだけです。

エフェクトをリアルタイムでモニタできるかどうかは、コンピュータのパフォーマンスによって決まります。録音モニタ時には、エフェクト オートメーション エンベロープはバイパスされます。

トラックのパンまたはボリュームの調整

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各トラックには［**パン**］スライダと［**ボリューム**］フェーダーが表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

パンの調整

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合、［**パン**］スライダをドラッグするとステレオ フィールドにおけるトラックの位置を制御できます。左にドラッグすると、トラックは左側のスピーカー寄りに配置され、右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合、［**パン**］スライダ ハンドルが のように表示され、これを使用してパン オートメーションを編集できます。

パン オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、オフセットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを 9% 左に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 9% ずつ左に移動するのと同じ効果があります。

ボリュームの調整

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合、［**ボリューム**］フェーダーをドラッグしてトラック全体の（トリミング）ボリュームを制御できます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合、［**ボリューム**］フェーダー ハンドルが のように表示され、これを使用してボリューム オートメーションを編集できます。

ボリューム オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

バス チャンネル ストリップ

プロジェクト内の各バスに対して、個別のチャンネル ストリップが表示されます。

バスに対するチャンネル ストリップの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**バス**］ボタンをクリックします。

バス名の変更

バスの名前を変更するには、チャンネル ストリップの下部にあるラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、［F2］キーを押して、選択したバスの名前を変更します）。［Enter］キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネル ストリップが更新されます。

バス（インサート）エフェクトの追加または編集

インサート FX コントロール リージョンが表示されている場合、各バスに対して、チャンネル ストリップの上部にエフェクト チェーンが表示されます。

インサート FX コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**インサート FX**］ボタンをクリックします。

各エフェクトは、ボタンとして表示されます。そのボタンの上にポインタを合わせると、完全なプラグインとプリセット名がツールヒントに表示されます。

インサート FX コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンの［**バス FX**］ボタン をクリックすると、そのバスのエフェクト チェーンに対する［オーディオ プラグイン］ウィンドウが表示されます。

プラグインの追加

エフェクト チェーンに新しいプラグインを追加するには、 ボタンをクリックしてメニューから新しいプラグインを選択します。

エフェクトの設定の編集

エフェクトのボタンをクリックすると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが表示されます。このウィンドウで、プラグインの設定を調整できます。

エフェクトのボタンを右クリックすると、ショートカット メニューが表示されます。

- **［<プラグイン名>の表示］**を選択すると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが開きます。このウィンドウで、プラグインのコントロールを調整できます。
- **［<プラグイン名>のバイパス］**を選択すると、プラグインを一時的にバイパスします。

  あるエフェクトをバイパスすると、そのボタンの文字が赤くなります。

- **［<プラグイン名>の削除］**を選択すると、エフェクト チェーンからプラグインを削除できます。
- **［プリセット］**を選択し、サブメニューから新しいプリセットに読み込む設定を選択します。現在のプリセットは、行頭文字（•）で示されます。
- 現在のプラグインを置換するには、エフェクトのボタンを右クリックして、メニューから新しいプラグインを選択します。プラグインは、種類ごとにサブメニューに分類されています（EQ、ダイナミクス、リバーブなど）。

バス センド レベルの調整

センド コントロール リージョンが表示されている場合、各バスにコントロールが表示され、それを使用してバスを割り当て可能なエフェクト チェーンにルーティング、またはハードウェア出力にルーティングされるバスにルーティングできます。バスは、マスタ バスに直接または間接にルーティングされるバスには送信できません。

センド コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［センド］**ボタンをクリックします。

フェーダー コントロール リージョンの**［オートメーションの設定］**ボタン が選択されていない場合は、**［チャンネル センド： %s］**ボタンをクリックしてメニューからバスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンを選択し、フェーダーをドラッグしてセンド レベルを調整します。

フェーダー コントロール リージョンの**［オートメーションの設定］**ボタン が選択されている場合は、フェーダー ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのセンド ボリューム オートメーションを編集できます。

オートメーション設定にトリミング レベルが追加され、エンベロープは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

センド コントロール リージョンのサイズを調整するには、下の境界をドラッグしてより多数（または少数）のセンドが表示されるようにします。

バス センドは、デフォルトではポストボリューム（およびポストミュート）です。プリボリューム（およびプリミュート）に変更するには、**［プリ］**／**［ポスト］**ボタンをクリックして**［プリ ボリューム センド］**モードに切り替えます。

バスの出力デバイスの変更

I／O コントロール リージョンが表示されている場合、各バスに対して、そのバスの出力デバイスの設定に使用できるコントロールが表示されます。

I/O コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［I/O］**ボタンをクリックします。

出力デバイスを選択するには、**［出力］**ボタンをクリックしてメニューからバスまたはハードウェア出力を選択します。

ハードウェア出力にバスをルーティングしている場合は、プロジェクトをレンダリングするときに、それらのバスの出力がミックスに格納されません。

VU/PPM メーターによるバス レベルの監視

VU メーター コントロール リージョンが表示されている場合、ボリューム ユニット（VU）メーターやピーク プログラム（PPM）メーターを表示して、オーディオ信号の最大音量の感度を特定できます（PPM メーターは VU メーターに比べて、ボリュームの増大に対する反応が速くなります）。

VU メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［VU メーター］**ボタンをクリックします。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューから設定を選択して、（またはメーター上にカーソルを置き、マウスのホイールを回して）解像度と表示のオプションを変更します。詳しくは、次を参照してください365 ページの "VU/PPM メーターによるトラック レベルの監視"。

ピーク メーターによるバス レベルの監視

メーター コントロール リージョンが表示されている場合、各バスに対して出力レベルの監視に使用できるメーターが表示されます。

メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**メーター**］ボタンをクリックします。

メーター コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンにピーク メーターが表示されます。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューから設定を選択して、（またはメーター上にカーソルを置き、マウスのホイールを回して）解像度と表示のオプションを変更します。

ピーク メーターを右クリックして［**ピーク メーターの表示**］を選択すると、個々のチャンネルのメーターが表示または非表示になります。

バスのミュートまたはソロ

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各バスに対して、［**ミュート**］ボタンと［**ソロ**］ボタンが表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

バスのミュート

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合、［**ミュート**］ ボタンをクリックすると、バスがミックスで再生されないようにすることができます。バスの［**ミュート**］ ボタンをクリックすると、そのバスがミュート グループに追加されます。バスのミュートを解除するには、［**ミュート**］ボタンを再度クリックします。

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合は、［**ミュート**］ボタンが のように表示され、このボタンを使用してバス トラックのミュート オートメーションを編集できます。

バスのソロ再生

［**ソロ**］ボタン をクリックすると、選択されていないすべてのバスがミュートされます。バスの［**ソロ**］ボタンをクリックすると、そのバスがソロ グループに追加されます。ソロ グループからバスを削除するには、もう一度［**ソロ**］ボタンをクリックします。

バスのパンまたはボリュームの調整

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各バスには［**パン**］スライダと［**ボリューム**］フェーダーが表示されます。

［**パン**］スライダは、入力バスがマスタ バスまたは AUX バスにルーティングされている場合にのみ表示されます。ハードウェア出力に直接ルーティングされた入力バスでは実行できません。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

パンの調整

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合は、［**パン**］スライダをドラッグするとステレオ フィールドにおけるバスの位置を制御できます。左にドラッグすると、バスは左側のスピーカー寄りに配置され、右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合は、［**パン**］スライダ ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのパン オートメーションを編集できます。

パン オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、オフセットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを 9% 左に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 9% ずつ左に移動するのと同じ効果があります。

ボリュームの調整

［オートメーションの設定］ボタン が選択されていない場合は、**［ボリューム］**フェーダーをドラッグしてバス全体の（トリミング）ボリュームを制御できます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［オートメーションの設定］ボタン が選択されている場合は、**［ボリューム］**フェーダー ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのボリューム オートメーションを編集できます。

ボリューム オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

プリ／ポスト ルーティングの変更

バスの信号フローを判断するには、センド コントロール リージョンの**［プリ］／［ポスト］フェーダー センド** ボタンとフェーダー コントロール リージョンの**［プリ フェーダー インサート FX］／［ポスト フェーダー インサート FX］**ボタン を一緒に使用します。

［プリ フェーダー インサート FX］／［ポスト フェーダー インサート FX］ボタンを使用すると、チャンネルのゲイン フェーダーによってインサート FX チェーンが影響されるかどうかを示すことができます。**［ポスト フェーダー インサート FX］** に設定すると、FX チェーンはチャンネルのゲインによって影響されます。**［プリ フェーダー インサート FX］** に設定すると、FX チェーンはチャンネルのゲイン フェーダーによる影響を受けません。これは、オーディオを最終レンダリングのためにディザするプラグインを使用するときに、マスタ バスにとって重要です。

［プリ］／［ポスト］フェーダー センド ボタンを使用すると、バスまたはトラックのゲイン（またはミュートやパン）ステージによって影響されないキュー ミックスを作成できます。詳しくは、次を参照してください390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"。

- **［プリ フェーダー インサート FX］** と**［プリ］フェーダー センド**が選択されている場合、オーディオ信号フローは、バス エフェクト＞バス センド＞バス パン＞バス ボリュームの順になります。
- **［プリ フェーダー インサート FX］** と**［ポスト］フェーダー センド**が選択されている場合、オーディオ信号フローは、バス エフェクト＞バス パン＞バス ボリューム＞バス センドの順になります。
- **［ポスト フェーダー インサート FX］** と**［プリ］フェーダー センド**が選択されている場合、オーディオ信号フローは、バス センド＞バス パン＞バス ボリューム＞バス エフェクトの順になります。
- **［ポスト フェーダー インサート FX］** と**［ポスト］フェーダー センド**が選択されている場合、オーディオ信号フローは、バス パン＞バス ボリューム＞バス エフェクト＞バス センドの順になります。

入力バス チャンネル ストリップ

プロジェクト内の各入力バスに対して、個別のチャンネル ストリップが表示されます。

バスに対するチャンネル ストリップの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**バス**］ボタンをクリックします。詳しくは、次を参照してください357 ページの"コントロールの表示ペイン"。

バス名の変更

入力バスの名前を変更するには、チャンネル ストリップの下部にあるラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、［F2］キーを押して、選択したバスの名前を変更します）。［Enter］キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネル ストリップが更新されます。

入力バス（インサート）エフェクトの追加または編集

インサート FX コントロール リージョンが表示されている場合、各入力バスに対して、チャンネル ストリップの上部にエフェクト チェーンが表示されます。

インサート FX コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**インサート FX**］ボタンをクリックします。

各エフェクトは、ボタンとして表示されます。そのボタンの上にポインタを合わせると、完全なプラグインとプリセット名がツールヒントに表示されます。

ヒント：

- インサート FX コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンの［**入力バス FX**］ボタン をクリックすると、そのバスのエフェクト チェーンに対する［オーディオ プラグイン］ウィンドウが表示されます。
- 入力バスのインサート エフェクトは、常にプリ フェーダーに適用されます。

プラグインの追加

エフェクト チェーンに新しいプラグインを追加するには、 ボタンをクリックしてメニューから新しいプラグインを選択します。

エフェクトの設定の編集

エフェクトのボタンをクリックすると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが表示されます。このウィンドウで、プラグインの設定を調整できます。

エフェクトのボタンを右クリックすると、ショートカット メニューが表示されます。

- **［<プラグイン名>の表示］**を選択すると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが開きます。このウィンドウで、プラグインのコントロールを調整できます。
- **［<プラグイン名>のバイパス］**を選択すると、プラグインを一時的にバイパスします。

  あるエフェクトをバイパスすると、そのボタンの文字が赤くなります。

- **［<プラグイン名>の削除］**を選択すると、エフェクト チェーンからプラグインを削除できます。
- **［プリセット］**を選択し、サブメニューから新しいプリセットに読み込む設定を選択します。現在のプリセットは、行頭文字（•）で示されます。
- 現在のプラグインを置換するには、エフェクトのボタンを右クリックして、メニューから新しいプラグインを選択します。プラグインは、種類ごとにサブメニューに分類されています（EQ、ダイナミクス、リバーブなど）。

入力バス センド レベルの調整

センド コントロール リージョンが表示されている場合、各バスにコントロールが表示され、それを使用して入力バスを割り当て可能なエフェクト チェーンにルーティング、またはハードウェア出力にルーティングされるバスにルーティングできます。バスは、マスタ バスに直接または間接にルーティングされるバスには送信できません。

センド コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［センド］**ボタンをクリックします。

フェーダー コントロール リージョンの［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合は、［**チャンネル センド： %s**］ボタンをクリックしてメニューからバスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンを選択し、フェーダーをドラッグしてセンド レベルを調整します。

フェーダー コントロール リージョンの［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合は、フェーダー ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのセンド ボリューム オートメーションを編集できます。

オートメーション設定にトリミング レベルが追加され、エンベロープは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

センド コントロール リージョンのサイズを調整するには、下の境界をドラッグしてより多数（または少数）のセンドが表示されるようにします。

バス センドは、デフォルトではポストボリューム（およびポストミュート）です。プリボリューム（およびプリミュート）に変更するには、［**プリ**］／［**ポスト**］ボタンをクリックして［**プリ ボリューム センド**］モードに切り替えます。

入力バスの入出力ポートの変更

I／O コントロール リージョンが表示されている場合、各バスに対して、そのバスの入出力デバイスの設定に使用できるコントロールが表示されます。

I/O コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**I/O**］ボタンをクリックします。

入力デバイスの選択

入力デバイスを選択するには、［**入力**］ボタンをクリックし、メニューからポートを選択します。

出力デバイスの選択

出力デバイスを選択するには、［**出力**］ボタンをクリックしてメニューからバスまたはハードウェア出力を選択するか、［**出力オフ**］を選択します。

入力バスを録音入力として使用していてトラックを通じてバスをモニタする場合や、入力バスを応答マイクとして使用している場合には、出力を［**出力オフ**］に設定すると便利です。

ハードウェア出力にバスをルーティングしている場合は、プロジェクトをレンダリングするときに、それらのバスの出力がミックスに格納されません。

入力バスをトラック入力として使用する場合は、トラック ヘッダーの［**録音入力**］ボタンをクリックし、メニューから［**入力バス**］を選択し、サブメニューから入力バスを選択します。

VU/PPM メーターによるバス レベルの監視

VU メーター コントロール リージョンが表示されている場合、ボリューム ユニット（VU）メーターやピーク プログラム（PPM）メーターを表示して、オーディオ信号の最大音量の感度を特定できます（PPM メーターは VU メーターに比べて、ボリュームの増大に対する反応が速くなります）。

VU メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**VU メーター**］ボタンをクリックします。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューから設定を選択して、（またはメーター上にカーソルを置き、マウスのホイールを回して）解像度と表示のオプションを変更します。詳しくは、次を参照してください365 ページの "VU/PPM メーターによるトラック レベルの監視"。

ピーク メーターによるバス レベルの監視

メーター コントロール リージョンが表示されている場合、各バスに対して出力レベルの監視に使用できるメーターが表示されます。

メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**メーター**］ボタンをクリックします。

メーター コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンにピーク メーターが表示されます。

メーターを右クリックしてショートカット メニューから設定を選択すると、解像度と表示のオプションを変更できます。

ピーク メーターを右クリックして［**ピーク メーターの表示**］を選択すると、個々のチャンネルのメーターが表示または非表示になります。

バスのミュートまたはソロ

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各バスに対して、［**ミュート**］ボタンと［**ソロ**］ボタンが表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

バスのミュート

［オートメーションの設定］ボタン が選択されていない場合、**［ミュート］** ボタンをクリックすると、バスがミックスで再生されないようにすることができます。バスの **［ミュート］** ボタンをクリックすると、そのバスがミュート グループに追加されます。バスのミュートを解除するには、**［ミュート］**ボタンを再度クリックします。

［オートメーションの設定］ボタン が選択されている場合は、**［ミュート］**ボタンが のように表示され、このボタンを使用してバス トラックのミュート オートメーションを編集できます。

バスのソロ再生

［ソロ］ボタン をクリックすると、選択されていないすべてのバスがミュートされます。バスの**［ソロ］**ボタンをクリックすると、そのバスがソロ グループに追加されます。ソロ グループからバスを削除するには、もう一度**［ソロ］**ボタンをクリックします。

バスのボリュームまたはパンの調整

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合は、各入力バスに**［パン］**スライダと**［ボリューム］**フェーダーが表示されます。

［パン］スライダは、入力バスがマスタ バスまたは AUX バスにルーティングされている場合にのみ表示されます。ハードウェア出力に直接ルーティングされた入力バスでは実行できません。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［フェーダー］**ボタンをクリックします。

パンの調整

［オートメーションの設定］ボタン が選択されていない場合は、**［パン］**スライダをドラッグするとステレオ フィールドにおけるバスの位置を制御できます。左にドラッグすると、バスは左側のスピーカー寄りに配置され、右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［オートメーションの設定］ボタン が選択されている場合は、**［パン］**スライダ ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのパン オートメーションを編集できます。

パン オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、オフセットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを 9% 左に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 9% ずつ左に移動するのと同じ効果があります。

ボリュームの調整

［オートメーションの設定］ボタン が選択されていない場合は、**［ボリューム］**フェーダーをドラッグしてバス全体の（トリミング）ボリュームを制御できます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合は、［**ボリューム**］フェーダー ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのボリューム オートメーションを編集できます。

ボリューム オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

プリ／ポスト ルーティングの変更

入力バス上のインサート エフェクトは、常にプリ フェーダーになります。FX チェーンは、チャンネルのゲイン フェーダーによる影響を受けません。

［**プリ**］／［**ポスト**］**フェーダー センド** ボタンを使用すると、バスまたはトラックのゲイン（またはミュートやパン）ステージによって影響されないキュー ミックスを作成できます。詳しくは、次を参照してください390 ページの"ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成"。

- ［**プリ**］**フェーダー センド**が選択されている場合、オーディオ信号フローは、バス エフェクト> バス センド> バス パン> バス ボリュームの順になります。
- ［**ポスト**］**フェーダー センド**が選択されている場合、オーディオ信号フローは、バス エフェクト> バス パン> バス ボリューム> バス センドの順になります。

FX センド（割り当て可能なエフェクト）チャンネル ストリップ

プロジェクト内の各 FX センド（割り当て可能なエフェクト チェーン）に対して、個別のチャンネル ストリップが表示されます。

割り当て可能なエフェクトに対するチャンネル ストリップの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**FX センド**］ボタンをクリックします。

割り当て可能なエフェクト チェーンの名前変更

割り当て可能なエフェクト チェーンの名前を変更するには、チャンネル ストリップの下部にあるラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、［F2］キーを押して、選択した割り当て可能なエフェクト チェーンの名前を変更します）。［Enter］キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネル ストリップが更新されます。

エフェクトの追加または編集

インサート FX コントロール リージョンが表示されている場合、割り当て可能なエフェクト チェーンのそれぞれに対して、チャンネル ストリップの上部にエフェクトが表示されます。

インサート FX コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**インサート FX**］ボタンをクリックします。

各エフェクトは、ボタンとして表示されます。そのボタンの上にポインタを合わせると、完全なプラグインとプリセット名がツールヒントに表示されます。

プラグインの追加

エフェクト チェーンに新しいプラグインを追加するには、 ボタンをクリックしてメニューから新しいプラグインを選択します。

エフェクトの設定の編集

エフェクトのボタンをクリックすると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが表示されます。このウィンドウで、プラグインの設定を調整できます。

エフェクトのボタンを右クリックすると、ショートカット メニューが表示されます。

- **［<プラグイン名>の表示］**を選択すると、［オーディオ プラグイン］ウィンドウが開きます。このウィンドウで、プラグインのコントロールを調整できます。
- **［<プラグイン名>のバイパス］**を選択すると、プラグインを一時的にバイパスします。

  あるエフェクトをバイパスすると、そのボタンの文字が赤くなります。

- **［<プラグイン名>の削除］**を選択すると、エフェクト チェーンからプラグインを削除できます。
- **［プリセット］**を選択し、サブメニューから新しいプリセットに読み込む設定を選択します。現在のプリセットは、行頭文字（•）で示されます。
- 現在のプラグインを置換するには、エフェクトのボタンを右クリックして、メニューから新しいプラグインを選択します。プラグインは、種類ごとにサブメニューに分類されています（EQ、ダイナミクス、リバーブなど）。

割り当て可能なエフェクトの入力レベルの調整

センド コントロール リージョンが表示されている場合、割り当て可能なエフェクト チェーンのそれぞれに対して、そのエフェクト チェーンの入力ボリュームの調整および監視に使用できるコントロールが表示されます。

センド コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［センド］**ボタンをクリックします。

エフェクト チェーンの出力デバイスの変更

I/O コントロール リージョンが表示されている場合、割り当て可能なエフェクト チェーンのそれぞれに対して、そのチェーンの出力デバイスの設定に使用できるコントロールが表示されます。

I/O コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**I/O**］ボタンをクリックします。

出力デバイスを選択するには、［**出力**］ボタンをクリックしてメニューからバスを選択します。

VU/PPM メーターによる出力レベルの監視

VU メーター コントロール リージョンが表示されている場合、ボリューム ユニット（VU）メーターやピーク プログラム（PPM）メーターを表示して、オーディオ信号の最大音量の感度を特定できます（PPM メーターは VU メーターに比べて、ボリュームの増大に対する反応が速くなります）。

VU メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**VU メーター**］ボタンをクリックします。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューから設定を選択して、（またはメーター上にカーソルを置き、マウスのホイールを回して）解像度と表示のオプションを変更します。

項目	説明
VU/PPM の表示	このコマンドを使用すると、個々のチャンネルのメーターが表示または非表示になります。
クリップのリセット	クリッピング インジケータをクリアします。
VU（標準）	VU（標準）メーターのスケールは -10 dB ～ +2 dB です。VU メーターの 0 dB は 4 dBu に相当します。
VU（拡張）	VU（拡張）メーターのスケールは -30 dB ～ +8 dB です。VU メーターの 0 dB は 4 dBu に相当します。
VU（対数）	VU メーターで標準的に使用されるリニア スケールの代わりに（Sound Forge ピーク メーターのように）対数スケールでメーターを表示します。

項目	説明
UK PPM	UK ピーク プログラム メーター（BBC メーターとも呼ばれる）は Type II のメーターで、1 ～ 7 のスケールで表され、このスケールは -12 ～ 12 dBu に対応します。 **UK メーター表示** ／ **dBu** 7 ／ 12 6 ／ 8 5 ／ 4 4 ／ 0 3 ／ 4 2 ／ 8 1 ／ -12
EBU PPM	EBU ピーク プログラム メーターは Type II のメーターで、-12 ～ +12 のスケールで表され、このスケールは -12 ～ 12 dBu に対応します。EBU PPM の 0 は 0 dBu に相当します。 EBU PPM と UK PPM はボリュームの増大に対して同じように応答しますが、EBU PPMのディケイはより低速です。
DIN PPM	DIN ピーク プログラム メーターは Type I のメーターで、-50 dB ～ +5 dB のスケールで表され、このスケールは -44 dBu ～ 11 dBu に対応します。DIN PPM の 0 dB は 6 dBu に相当します。
Nordic PPM	Nordic ピーク プログラム メーターは Type I のメーターで、-42 dB ～ +12 dB のスケールで表され、このスケールは -42 dBu ～ 12 dBu に対応します。Nordic PPM の 0 dB は 0 dBu に相当します。
ラベルの表示	メーター レベルのラベルの表示／非表示を切り替えます。
ピークの表示	メーター上のピーク レベル インジケータの表示／非表示を切り替えます。
最大ピークを記録	このコマンドを選択すると、最大ピーク レベルは細い線によってメーターに表示されます。
最小ピークを記録	このコマンドを選択すると、最小ピーク レベルは細い線によってメーターに表示されます。
ビンテージ モード	［ビンテージ モード］を選択すると、VU メーターで異なる計算方法を使用してアナログ VU メーターの応答がシミュレートされます。

ピーク メーターによる出力レベルの監視

メーター コントロール リージョンが表示されている場合、割り当て可能なエフェクト チェーンのそれぞれに対して、出力レベルの監視に使用できるメーターが表示されます。

メーター コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの **［メーター］** ボタンをクリックします。

メーター コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンにピーク メーターが表示されます。

メーターを右クリックし、ショートカット メニューから設定を選択して、（またはメーター上にカーソルを置き、マウスのホイールを回して）解像度と表示のオプションを変更します。

ピーク メーターを右クリックして［**ピーク メーターの表示**］を選択すると、個々のチャンネルのメーターが表示または非表示になります。

割り当て可能なエフェクト チェーンのミュートとソロ再生

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合は、割り当て可能なエフェクト チェーンのそれぞれに対して、［**ミュート**］ボタンと［**ソロ**］ボタンが表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

割り当て可能なエフェクト チェーンのミュート

［**オートメーションの設定**］ボタンが選択されていない場合は、［**ミュート**］ボタンをクリックすると、割り当て可能なエフェクト チェーン バスがミックスで再生されないようにすることができます。チェーンの［**ミュート**］ボタンをクリックすると、そのチェーンがミュート グループに追加されます。チェーンのミュートを解除するには、［**ミュート**］ボタンを再度クリックします。

［**オートメーションの設定**］ボタンが選択されている場合は、［**ミュート**］ボタンが のように表示され、このボタンを使用してバス トラックのミュート オートメーションを編集できます。

割り当て可能なエフェクト チェーンのソロ再生

［**ソロ**］ボタン ! をクリックすると、選択されていないすべての割り当て可能なエフェクト チェーンおよびバスがミュートされます。割り当て可能なエフェクト チェーンまたはバスの［**ソロ**］ボタンをクリックすると、そのエフェクト チェーンまたはバスがソロ グループに追加されます。ソロ グループからチェーンを削除するには、もう一度［**ソロ**］ボタンをクリックします。

割り当て可能なエフェクトのパンまたはボリュームの調整

フェーダー コントロール リージョンが表示されている場合、各バスには［**パン**］スライダと［**ボリューム**］フェーダーが表示されます。

フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの［**フェーダー**］ボタンをクリックします。

パンの調整

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合は、［**パン**］スライダをドラッグするとステレオ フィールドにおけるバスの位置を制御できます。左にドラッグすると、バスは左側のスピーカー寄りに配置され、右にドラッグすると右側のスピーカー寄りに配置されます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されている場合は、［**パン**］スライダ ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのパン オートメーションを編集できます。

パン オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、オフセットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを 9% 左に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 9% ずつ左に移動するのと同じ効果があります。

ボリュームの調整

［**オートメーションの設定**］ボタン が選択されていない場合は、［**ボリューム**］フェーダーをドラッグしてバス全体の（トリミング）ボリュームを制御できます。

［Ctrl］キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

［オートメーションの設定］ボタン が選択されている場合は、**［ボリューム］**フェーダー ハンドルが のように表示され、これを使用してバス トラックのボリューム オートメーションを編集できます。

ボリューム オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

ミキシング コンソールによるキュー（ヘッドフォン）ミックスの作成

録音中に、独立したモニタ ミックスの作成が必要になることがあります。コントロール ルームで聞いているものと少し異なるミックスをレコーディング ブース内の演奏者が必要とすることもあります。ミキシング コンソールは柔軟で、このようなカスタム キュー ミックスの作成も簡単です。

新しいプロジェクトの開始時には、すべてのオーディオ トラックはマスタ バスにルーティングされています。メインのミックス用にマスタ バスを使用しているとします。複数のハードウェア出力を備えたサウンド カードがある場合は、メイン ミックスを変更することなく、別のミックスを作成してハードウェア出力に送信できます。

1. 最初に、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ デバイス］タブを開いて、**［オーディオ デバイスの種類］**ドロップダウン リストで複数出力のデバイスが選択されていることを確認します。
2. ［ユーザー設定］ダイアログの［オーディオ］タブで、**［トラック プリフェーダーがミュートを反映する］**チェック ボックスをオフにします。
3. ミキシング コンソールが表示されていない場合は、［表示］メニューの**［ミキシング コンソール］**を選択します。
4. まず、［ミキシング コンソール］ウィンドウの**［バスの挿入］**ボタン をクリックして、別のミックスのための新しいバスを作成します。
5. デフォルトのバス名はバス A です。バス ラベルをダブルクリックして、ボックスに「マークのヘッドフォン」などのようにわかりやすい名前を付けます。

6. 次に、このヘッドホン バスをサウンド カード出力の 1 つにルーティングする必要があります。
   a. ミキシング コンソールで、キュー ミックス バスの I/O コントロール リージョンの**［出力］**ボタンをクリックします。メニューに、使用するサウンド カードのすべての出力が一覧表示されます。

      I/O コントロール リージョンの表示／非表示を切り替えるには、コントロールの表示ペインの**［I/O］**ボタンをクリックします。

b. ヘッドホン ミックスを送信する出力を選択します。

c. 演奏者のヘッドホンと選択した出力を接続します。

7. 次に、自分用のヘッドホン ミックスを作成する必要があります。

a. センド コントロール リージョンが表示されていない場合、コントロールの表示ペインの［**センド**］ボタンをクリックします。各トラックには［**マークのヘッドフォン（バス A）**］へのセンドがあります。

プロジェクトに複数のバスがある場合は、すべてのセンドが表示されるようにセンド コントロール リージョンの高さを調整できます。または、各トラックの［**チャンネル センド： %s**］をクリックして、メニューから［**マークのヘッドフォン（バス A）**］を選択します。

b. 各トラックのセンド コントロール リージョンの［**プリ**］／［**ポスト**］をクリックして、［**プリ ボリューム センド**］モードを選択します。バス センドがプリボリュームの場合、キュー ミックスはメイン ミックスから独立します。

c. 各トラックのチャンネル ストリップのフェーダーをドラッグして、ヘッドフォン ミックス バスに送信されるトラックのレベルを調整します。複数のトラックが選択されている場合、それらのバス センド レベルを一度に調整できます。

メインのアプリケーション ウィンドウのトラック ヘッダーでバス センド フェーダーを右クリックして、ショートカット メニューから［**メイン トラック パンへのリンク**］を選択します。このコマンドを選択すると、トラックのパンがバス センドに適用されます（パンの位置とモードも）。［**メイン トラック パンへのリンク**］を選択しない場合は、トラックでは、トラックの現在のパン モードを使用してセンターにパンしたステレオ信号を送信します。

トラックをヘッドフォン ミックスから除外する場合は、そのセンドを［**-Inf**］に設定します。

［ミキシング コンソール］ウィンドウのヘッドフォン ミックス バスのチャンネル ストリップを使用して、ヘッドフォン ミックスのレベル調整、ミックスへのエフェクトの追加、またはミックスのミュートやソロ再生ができます。

複数のミックスを作成する場合、［ミキシング コンソール］ウィンドウには最大 26 個のバスを追加することが可能で、このトピックで説明した手順を繰り返すことができます。

第 16 章

ビデオのコンポジット

コンポジットとは、トラックをミキシングして重ね、1 つの出力を作成する処理です。

Vegas® Pro ソフトウェアでは、クリップの一部または全体の不透明度も調整できます。また、あるクリップを別のクリップに重ねて、特殊効果やトランジションを適用したり、別の背景を追加したりできます。

コンポジットとマスク

コンポジットをマスクと組み合わせて使用することで、ビデオの一部を隠したり、フィルタの効果を制限したりできます。多くの場合、マスクは明るい部分と暗い部分の対比、特殊な色、またはに基づいています。

トラック ヘッダーの［**親コンポジット モード**］または［**コンポジット モード**］ボタン をクリックして、メニューからモードを選択し、ビデオ トラックの透明度の生成方法を指定します。下のトラックは上のトラックが透明でないと表示されないので、下のトラックが見える度合いは、上のトラックのコンポジット モードで決まります。最も下のビデオ トラックのコンポジット モードでは、背景に対する透明度を調整します。

トラックのすべてのイベントの不透明度／透明度を変更するには、トラック ヘッダーの**レベル**スライダをドラッグするか、コンポジット レベル エンベロープを使用して不透明度／透明度を時間に沿って調整します。詳しくは、次を参照してください242 ページの"ビデオ トラック コントロール"および264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。

1 つのイベントの不透明度／透明度を変更するには、イベント エンベロープを使用します。詳しくは、次を参照してください171 ページの"イベント エンベロープ"。

Vegas Pro6.0 以降のコンポジット モデルは、Vegas Pro4.0 のモデルとは大幅に異なります。Vegas Pro 4.0 の親/子マスキングの機能を再現するには、親トラックのコンポジット モードを**乗算**にして、親トラックのトラック エフェクトとしてマスク ジェネレータ プラグインを適用してください。

親トラックと子トラックの詳細

オーバーレイ、マスク、透明度、およびコンポジットを理解するためには、トラック間の親子関係を理解することが重要です。一般的には、親トラックはトラック (2 つだけの場合が多い) のグループ内で最上位のトラックで、子トラックの動作（コンポジットの方法など）は親トラックによって決まります。

- 子トラックを作成するには、親トラックで［**コンポジット (子) の作成**］ボタン をクリックします。
- 親トラックを作成するには、子トラックで［**コンポジット (親) の作成**］ボタン をクリックします。

最初の例では、3 つのトラックがあります。トラック 1 にマスクがあります。マスクの円形部分が透明なので、トラック 2 が透けて見えます。トラック 3 も子なので、トラック 2 の後ろに表示されます。

この例では、トラック 3 も親なので、トラック 1 と 2 のコンポジットの後ろに表示されます。

さまざまなレベルの親／子コンポジットを含む、ネストした親／子グループを作成することによって、複雑なコンポジットを作成することもできます。

複数レベルの親トラックと子トラックがある場合は、［**コンポジット (子) の作成**］ボタン をクリックするとトラックが 1 つ内側のレベルに移動し、［**コンポジット (親) の作成**］ボタン をクリックすると 1 つ外側のレベルに移動します。

［Ctrl］キーを押しながら［**コンポジット (子) の作成**］ボタン をクリックすると、そのトラックとすべての子トラックが 1 つ内側のレベルに移動します。

親／子トラックの関係が 3D コンポジットに与える影響の例を表示するには、399 ページの"3D コンポジット"。を参照してください。

コンポジット モードと透明度の詳細

［コンポジット モード］ボタン を使用すると、ビデオ トラックの透明部分の生成方法を指定できます。下のトラックは上のトラックが透明でないと表示されないので、下のトラックが見える度合いは、上のトラックのコンポジット モードで決まります。最も下のビデオ トラックのコンポジット モードでは、背景に対する透明度を調整します。

モードを設定するには、**［コンポジット モード］**ボタンをクリックして、メニューからモードを選択します。

以下の例は、2 つの単純なトラックで各コンポジット モードを使用した場合の影響を示しています。トラック 1 は、透明なエッジを持つ生成されたメディア イベントで、トラック 2 は DV クリップです。

モード	説明	例
乗算 (マスク)	トラックの色を結合します。	

モード	説明	例
ソース アルファ	アルファ チャンネルを使用して透明度を設定します。 コンポジット モードは、イベントまたはメディア ファイルのアルファ チャンネル特性によって決定します。アルファ チャンネルがない場合、**ソース アルファ**モードの効果はありません。	
追加	コンポジット グループ内のカラー値を合成します。	
減算	オーバーレイのカラー値を背景から減算します。	
切り取り	オーバーレイのカラー値を背景から切り取ります。	
スクリーン	オーバーレイのカラー値のインバースを、背景のカラー値と乗算します。オーバーレイ カラーが弱く薄くなるため、明るいビデオ イメージになります。このモードの反対が**乗算**です。	
オーバーレイ	暗い色で**乗算**モード、明るい色で**スクリーン**モードを使用することによって、コントラストを高めます。	
ハード ライト	集中的な明るいスポットライトで照らされているようなオーバーレイ色を加えます。	
覆い焼き	オーバーレイのカラー値に基づいて、背景を明るくします。	
書き込み	オーバーレイのカラー値に基づいて、背景を暗くします。	
比較 (暗)	オーバーレイと背景をピクセル単位で比較し、各ピクセルで暗いほうのカラー値を選択します。	

モード	説明	例
比較 (明)	オーバーレイと背景をピクセル単位で比較し、各ピクセルで明るいほうのカラー値を選択します。	
差分	オーバーレイと背景をピクセル単位で比較し、暗いほうのカラー値を明るいほうのカラー値から減算して、新しいカラー値を生成します。	
差の二乗	放物曲線に沿ってカラー値を再マップします。コンポジット グループに含まれるレイヤーのカラー値が減算され、減算後の値が二乗されます。 生成されるイメージのカラー値は、黒（RGB 0,0,0）に近づくほど変化が小さく、白（RGB 255,255,255）に近づくほど変化が大きくなります。	

ビデオ トラックの**レベル** スライダをドラッグして、各トラックの透明度またはブレンド状態を調整します。左端に移動すると 100% 透明になり、右端に移動すると 100% 不透明になります。パーセント値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。

カスタム設定のコンポジットで 2 トラックを 1 つに変換するプラグインを使用

［親コンポジット モード］または**［コンポジット モード］** ボタンをクリックして、メニューから**［カスタム設定］**を選択すると、プラグインを使用してコンポジットをカスタマイズできます。

組み込まれている「置換マップ」、「高さマップ」、「バンプ マップ」のプラグインを使用して、レンズ、ミラー、水、火など、光が屈折するおもしろい効果を得ることができます。

プラグイン	説明
置換マップ	コンポジット（子）トラックのピクセルを水平軸と垂直軸に沿ってオフセットする際のガイドとして、親イメージを使用します。 X オフセットおよび Y オフセットは、イメージ カラー チャンネルに別々にエンコードされます。
高さマップ	コンポジット（子）トラックのピクセルに、近づくまたは遠ざかる効果を適用する際のガイドとして、親イメージを使用します。 親トラック内のイメージのグラデーションを使用して、その場所に表示されるイメージのオフセット量を決定します。レンズを通じて光が屈折するのと同じような感じです。
バンプ マップ	コンポジット（子）トラックにテクスチャと光を追加する際のガイドとして、親イメージを使用します。 バンプ マップのテクスチャは、合成されたことラックに適用されます。バンプ マップの明るい部分は高い部分を、暗い部分は低い部分を表します。

マスクの作成

1. マスクとして使用するイメージまたはビデオを、プロジェクトの最上位トラックとして配置します (まだ行っていなかった場合のみ)。詳しくは、次を参照してください91 ページの"メディア ファイルをプロジェクトに追加"。
2. ビデオ ファイルは、トラック内でマスクより下に置きます。
3. マスクがコンポジット（親）で、下のトラックが子トラックであることを確認します。
4. マスク トラックの［**コンポジット モード**］ボタン をクリックし、メニューから［**乗算 (マスク)**］を選択します。

   マスク イメージがグレースケールになっていれば完了です。それ以外の場合は、手順 5 に進みます。
5. マスク トラックのトラック エフェクトとしてマスク ジェネレータ プラグインを追加し、必要に応じてコントロールを調整し、マスク トラックの透明度を設定します。

   ［イベント パン／クロップ］ダイアログ ボックスを使用して、イベント レベルのベジエ マスクを作成することもできます。詳しくは、次を参照してください279 ページの"ビデオ イベントのパン/クロップ"。

単色マスク

グラデーション マスク

3D コンポジット

3D コンポジットは、自由に設定可能なトラック モーションのようなものです。3D コンポジットを使用すると、スペース内の任意の場所にビデオ トラックを移動できます。

2D コンポジット（および旧バージョンの Vegas Pro）では、ビデオまたはイメージを X 軸または Y 軸に沿って移動させ、ビデオを Z 軸に沿って回転させることができます。3D コンポジットでは、X、Y、または Z 軸に沿って移動または回転させ、距離、深度、および遠近度を作成できます。

3D コンポジットには、2 つの基本ルールがあります。

1. トラック リストに 2D トラックがある場合、その下の 3D トラックは、3D でレンダリングされた後、2D イメージとしてコンポジットされます。
2. ルート レベルにある（トラック リストの左端にある） 2D トラックは、3D トラック間の相互作用を妨げます。

   以下の例では、両方のテキスト トラックが 3D で回転しています。「hot」トラックはユーザーに近づく方向に、「cool」トラックはユーザーから離れる方向に回転しています。

   最初の例では、2 つのトラックが回転軸で交差しています。2 番目の例では、「cool」トラックの上に追加した 2D トラックが 3D で回転され、2D イメージとしてコンポジットされるので、「hot」テキストは交差せずに「cool」の上に表示されます。

トラック	出力

トラックを 3D スペース内で移動

1. アニメートするオーバーレイが含まれるトラックで、［**トラック モーション**］ボタン をクリックします。［トラック モーション］ウィンドウが表示されます。
2. ［**コンポジット モード**］ドロップダウン リストから、［**3D ソース アルファ**］を選択します。

3. 使用するワークスペース表示を［**レイアウト**］ドロップダウン リストから選択します。［**レイアウト**］設定を使用すると、さまざまな方法でトラックを表示できます。
4. 選択範囲を調整して、トラックの表示エリアとスペース内での位置を変更します。ウィンドウの左側にある［**位置**］、［**方向**］、および［**回転**］のコントロールを使用するか、ワークスペース内で選択ボックスをドラッグすることができます。ドラッグ中は、トラックがどのように移動または回転するかが太線で表示されます。

近づいたり遠ざかったりするには、隅をドラッグしてトラックをフリップします。

トラックをドラッグします。

Y 軸を中心として、左から右に回転します。

X 軸を中心として、前または後ろに回転します。

Z 軸を中心として回転します。

5. ダイアログ ボックス上部にあるボタンを使用して、移動またはスケーリングを有効または無効にできます。詳しくは、このトピックの「編集オプションの変更」を参照してください。

   ワークスペースを右クリックすると、選択ボックスを復元、中央に配置、またはフリップするコマンドを表示するショートカット メニューが表示されます。ソース メディアのアスペクト比またはプロジェクトの出力アスペクト比にボックスを合わせることもできます。出力アスペクト比に一致させることによって、プロジェクトのアスペクト比と一致しないソース メディア（写真など）の使用時にも黒いバーが表示されなくなります。

6. 3D トラック モーションがすぐに実行され、［ビデオ プレビュー］ウィンドウの表示が更新されます。
7. ［トラック モーション］ウィンドウの下部にあるキーフレーム コントローラを使用して、トラック全体に対する独自のトラック モーション設定を行うことができます。
8. 再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。

   ウィンドウの左側にある**［キーフレーム補間］**見出しを展開して表示し、**［スムーズ］**スライダをドラッグして補間率を調整します。キーフレーム アニメーションについて詳しくは、297 ページの"キーフレーム アニメーション"。を参照してください。

コンポジット トラックのグループを 3D スペース内で移動（親モーションを適用）

1. グループ化してコンポジット グループを作成するトラックで、**［コンポジット (子) の作成］**ボタン をクリックします。
2. 親トラックで**［親コンポジット モード］** ボタン をクリックし、**［3D ソース アルファ］**を選択します。

3. 親トラックの［**親モーション**］ボタン をクリックします。［トラック モーション］ウィンドウが表示されます。

親トラック モーションは、親トラックとすべての子トラックに適用されます。

この例のトラック リストでは、トラック 1 に対する親トラック モーションが、1～6 のすべてのトラックに適用されます。

トラック 4 に対する親トラック モーションは、トラック 4～6 のみに適用されます。

4. 使用するワークスペース表示を［**レイアウト**］ドロップダウン リストから選択します。［**レイアウト**］設定を使用すると、さまざまな方法でトラックを表示できます。

5. 選択範囲を調整して、コンポジット グループの表示エリアとスペース内での位置を変更します。ウィンドウの左側にある［**位置**］、［**方向**］、および［**回転**］のコントロールを使用するか、ワークスペース内で選択ボックスをドラッグすることができます。ドラッグ中は、グループがどのように移動または回転するかが太線で表示されます。

6. ダイアログ ボックス上部にあるボタンを使用して、移動またはスケーリングを有効または無効にできます。詳しくは、404 ページの"編集オプションの変更"。を参照してください。

   ワークスペースを右クリックすると、選択ボックスを復元、中央に配置、またはフリップするコマンドを表示するショートカット メニューが表示されます。ソース メディアのアスペクト比またはプロジェクトの出力アスペクト比にボックスを合わせることもできます。出力アスペクト比に一致させることによって、プロジェクトのアスペクト比と一致しないソース メディア（写真など）の使用時にも黒いバーが表示されなくなります。

7. 3D トラック モーションがすぐに実行され、［ビデオ プレビュー］ウィンドウの表示が更新されます。
8. ［トラック モーション］ウィンドウの下部にあるキーフレーム コントローラを使用して、トラック全体に対する独自のモーション設定を行うことができます。
9. 再生中は、スムーズな動きになるよう中間フレームが補間されます。

   ウィンドウの左側にある**［キーフレーム補間］**見出しを展開して表示し、**［スムーズ］**スライダをドラッグして補間率を調整します。キーフレーム アニメーションについて詳しくは、297 ページの"キーフレーム アニメーション"。を参照してください。

ステレオスコピック 3D カメラの適用

ステレオスコピック 3D カメラ コントロールを使用すると、3D トラック コンポジット エレメントにステレオスコピックの深度を追加できます。

1. プロジェクトをステレオスコピック 3D プロジェクトとして設定します。詳しくは、次を参照してください 203 ページの"ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ"。
2. タイムラインに 2D メディアを追加します。
3. **［トラック モーション］**ボタン をクリックします。［トラック モーション］ウィンドウが表示されます。
4. **［コンポジット モード］**ドロップダウン リストから、**［3D ソース アルファ］**を選択します。
5. ［トラック モーション］ウィンドウの左側の**［ステレオスコピック 3D カメラ］**見出しの横にある**［展開］**ボタン ⊞ をクリックします。**［レンズ分割］**および**［深度調整］**コントロールが表示されます。
6. **［レンズ分割］**および**［深度調整］**コントロールを使用して、メディアの深度を設定します。

項目	説明
レンズ分割	ボックスに値を入力（または ▾ をクリックして表示されるスライダをドラッグ）して、仮想ステレオスコピック 3D カメラのレンズ間の距離を設定します。 この設定は、フレームの幅に対するパーセンテージを表します。40 インチ HDTV でのプレゼンテーションの場合、値は通常 7% を超えません。劇場での投影の場合、値は通常 0.5% を超えません。

項目	説明
深度調整	ボックスに値を入力（または ▾ をクリックして表示されるスライダをドラッグ）し、左目と右目の画像をずらして 3D イメージの深度を設定します。通常、すべての動きが画面の奥に表示され、ドラマチックなエフェクトや特殊効果のみが画面の手前に出てくるようにする必要があります。ただし、ムービーを視聴する最も大きい画面で、左目の画像と右目の画像が 2.5 インチ以上離れないようにしてください。 0 は、画面の深度を現します。正の値であれば動きが画面の深度より後ろに後退し、負の値であれば動きが画面の深度よりも前に出てきます。

編集オプションの変更

［トラック モーション］ウィンドウの上部のツールバーを使用して、編集オプションを変更します。

項目	説明
回転を有効にする	ビデオの回転またはスピンを有効にする場合は、このボタンをオンにします。 このボタンをオフにすると、ビデオはロックされ、X、Y、Z 軸に沿って移動することはできますが、トラックの回転はできません。
グリッド線へのスナップの有効化	編集時にグリッドにスナップできるようにするには、このボタンをオンにします。
オブジェクト スペースで編集する	カメラのスペースではなくオブジェクトのスペースで編集する場合、このボタンをオンにします。 たとえば、トラックが回転された場合、トラックの X 軸が［ビデオ プレビュー］ウィンドウの X 軸と対応しないことがあります。**［オブジェクト スペースで編集する］**ボタンと**［移動しないようにする］**ボタンをオンにすると、オブジェクト自体の X 軸、Y 軸、および Z 軸に沿って移動することができます。
移動しないようにする (X)	トラックの水平移動を無効にするには、このボタンをオンにします。
移動しないようにする (Y)	トラックの垂直移動を無効にするには、このボタンをオンにします。
移動を禁止（Z）	Z 軸方向でのトラックの移動（近づいたり遠ざかったりすること）を無効にするには、このボタンをオンにします。
アスペクト比のロック	アスペクト比を維持したままフレームのサイズを変更するには、このボタンをオンにします。 ボタンを選択しない場合は、幅と高さを個別に変更できます。
中央でスケール	選択ボックスのエッジをドラッグしたときに、ボックスの中心を維持したままサイズを変更するには、このボタンをオンにします。 ボタンを選択しない場合は、選択ボックスのエッジをドラッグしてサイズを変更するときに反対側のエッジが固定された状態になります。

項目	説明
スケーリングしないようにする (X)	選択ボックスの水平方向のサイズをロックするには、このボタンをオンにします。
スケーリングしないようにする (Y)	選択ボックスの垂直方向のサイズをロックするには、このボタンをオンにします。
スケーリングしないようにする（Z）	選択ボックスの Z 軸方向のサイズをロックするには、このボタンをオンにします。

キーフレーム プリセットの保存または呼び出し

キーフレーム プリセットを使用すると、選択したキーフレーム行のカーソル位置の設定を保存できます。

2D と 3D のトラック モーションでは、プリセットは別々に保存されます。このウィンドウで作成したプリセットは、2D の［トラック モーション］ウィンドウでは使用できません。

プリセットの保存

1. 必要に応じて位置の設定を調整し、キーフレームを作成します。
2. **［プリセット］** ボックスに名前を入力します。
3. **［プリセットの保存］**ボタン をクリックします。

プリセットの呼び出し

1. キーフレーム コントローラの中をクリックし、プリセットを適用する場所にカーソルを置きます。
2. **［プリセット］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

   カーソル位置にキーフレームが存在しない場合は、プリセットの設定を使用してキーフレームが作成されます。カーソル位置にキーフレームが存在する場合は、キーフレームの設定がプリセットの設定に置き換えられます。

プリセットの削除

現在のプリセットを削除するには、 **［プリセットの削除］**ボタン をクリックします。

さまざまな 3D コンポジット シナリオの例

以下の例では、トラック 2（青と黄色のチェッカーボード）が 3D スペース内で前に回転し、トラック 4（緑とグレーのチェッカーボード）が 3D スペース内で後ろに回転します。トラック 3（赤と白のチェッカーボード）は 2D トラックです。

トラック 1 は、トラック 2 ～ 4 を回転させてコンポジットの相互関係を見るために使用しています。

最初の例では、2D トラックはトラック 2 のコンポジット（子）です。2D の子は、Z 軸の深度ゼロでコンポジット出力に挿入され、トラック 2 および 4 は 3D スペースで交差しています。

次の例では、トラック 3 で **[コンポジット (親) の作成]** ボタン をクリックすると、（同じコンポジット レベルの）下のトラックが 3D でレンダリングされ、2D イメージとしてコンポジットされます。

トラック 4（緑とグレーのチェッカーボード）は、深度があるように見えます（チェッカーボードの先が消失点に向かって細くなっている）が、コンポジット出力には Z 軸の深度ゼロで 2D イメージとして挿入されます。トラック 2 はまだ 3D スペースで回転しています。

次の例では、トラック 3 で **[コンポジット (親) の作成]** ボタン を再クリックすると、（同じコンポジット レベルの）下のトラックが 3D でレンダリングされ、2D イメージとしてコンポジットされます。ただし、この場合、トラック 1 に親モーションとして適用した 3D 回転は、トラック 3 および 4 には適用されません。

次の例では、すべてのトラックがコンポジット（親）です。トラック 2 の 3D トラックが一番上で、トラック 3 の 2D トラックがトラック 2 の下にコンポジットされ、トラック 4 の 3D トラックがトラック 3 および 4 の下にコンポジットされています。

ビデオ信号フロー図

トラックの信号フロー

信号フローのコンポジット

次のダイアグラムでは、2D コンポジットについて説明しています。

第 17 章

プロキシからのワークフロー

Vegas Proプロキシからのワークフローを使用すると、ビデオ プロジェクトを高速トラックできます。

Sony ワイヤレス アダプタ（CBK-WA100 や CBK-WA101）を使用している場合は、ビデオ プロキシをクラウドまたはその他のサーバーにアップロードし、プロキシ メディアを使用してプロジェクトの編集を開始できます。プロジェクトをファイナライズする準備ができたら、フル解像度のメディアを再接続します。

1. XDCAM カメラと Sony ワイヤレス アダプタを使用してビデオを録画します。

   Sony ワイヤレス アダプタの設定について詳しくは、ワイヤレス アダプタのマニュアルを参照してください。

2. Vegas Pro が実行しているコンピュータにプロキシ ファイルをコピーします。

   メディアが Sony Ci クラウド サービスまたは別のサーバーにアップロードされます。ファイルが必要になったら、ローカル ドライブにダウンロードします。

   カメラのメモリ カードにアクセスできる場合は、メモリ カードからコンピュータに直接ファイルをコピーすることもできます。

3. Vegas Pro のプロジェクトを次の手順で作成および編集します。

   a. 新しいプロジェクトを開始します。

   b. ［プロジェクト メディア］ウィンドウにプロキシ クリップを追加します。

   c. プロキシ クリップをタイムラインに追加し、通常どおりプロジェクトを編集します。

4. プロジェクトのプロキシ メディアをフル解像度メディアで置き換えます。

   a. **［ツール］** ＞ **［Sony ワイヤレス アダプタ メディアの再接続］**を選択します。［Sony ワイヤレス アダプタ メディアの再接続］ダイアログ ボックスに、フル解像度メディアに再接続可能なプロキシ ファイルの数が表示されます。**［はい］**をクリックします。

   b. フル解像度のクリップが保存されているフォルダを参照し、**［OK］**をクリックします。

      プロジェクトに複数のフォルダのフル解像度クリップが含まれている場合は、フォルダごとに手順 4b を繰り返します。

5. プロジェクトを適切な配信形式にレンダリングします。詳しくは、次を参照してください 533 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）"。

第 18 章

HDV の操作

HDV カメラは、圧縮率の高い MPEG-2 形式を使用して高解像度ビデオを DV テープに録画します。圧縮率が高いため、HDV クリップは DV キャプチャより低いデータ レートでキャプチャできます。

HDV ファイルは、サポートされている他の種類のメディアと同じように Vegas® Pro タイムラインで使用できます。

テープへの HDV ビデオの出力について詳しくは、529 ページの"HDV テープへのビデオの出力"。を参照してください。

HDV クリップのキャプチャ

HDV カメラがある場合、Vegas Pro 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 Vegas Pro 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. ［ファイル］メニューから、**［ビデオのキャプチャ］**を選択（または［プロジェクト メディア］ウィンドウで**［ビデオのキャプチャ］**ボタン をクリック）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。詳しくは、次を参照してください126 ページの"キャプチャ設定"。

4. タイムラインでの編集準備が整いました。詳しくは、次を参照してください414 ページの"タイムラインでの HDV ビデオの編集"。

タイムラインでの HDV ビデオの編集

サポートされる他のメディアの種類と同じように、ネイティブの HDV 映像（「トランスポート ストリーム」とも呼ばれます）のファイルをタイムライン上で使用できます。

1. クリップを HDV カメラからローカル ハードディスク ドライブにインポートします。詳しくは、次を参照してください413 ページの"HDV クリップのキャプチャ"。
2. イベントを作成するには、キャプチャしたクリップを［エクスプローラ］ウィンドウまた［プロジェクト メディア］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。
3. 必要に応じてプロジェクトを編集します。詳しくは、次を参照してください135 ページの"タイムライン上のイベントの編集"。
4. プロジェクトをレンダリングするかテープに出力します。詳しくは、次を参照してください533 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）"および529 ページの"HDV テープへのビデオの出力"。

第 19 章

XDCAM ビデオの操作

Vegas® Pro ソフトウェアには、プロキシ／フル解像度 HD および SD XDCAM MXF ファイルをトランスコードなしで編集するのに必要なツールがすべて揃っています。また Vegas Pro は、すべての HD および SD XDCAM 圧縮タイプ、あらゆるフレーム レートとすべてのアスペクト比、マルチチャンネル オーディオ、エッセンス マークをサポートしています。すべてのプロキシおよびフル解像度 XDCAM ソース ファイル タイプは、1 つのライムラインにミックスできるほか、編集して XDCAM に転送することができます。

ここでは、XDCAM EX カメラまたは XDCAM／XDCAM HD カメラまたはデッキからビデオを効率的に編集するためのワークフローについて説明します。

XDCAM EX のワークフロー

ここでは、XDCAM EX カメラからビデオを効率的に編集するためのワークフローについて説明しています。

XDCAM EX は、いくつかの主要な部分において XDCAM や XDCAM HD と異なります。

- XDCAM EX は、光ディスクではなく SxS フラッシュ メモリに録画します。
- XDCAM EX カメラは、フル HD ビデオを MPEG-2（MP4）形式で録画します。
- XDCAM EX ビデオは、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウには表示されません。XDCAM EX デバイスからクリップをインポートするには、［デバイス エクスプローラ］ウィンドウを使用します。

  詳しくは、次を参照してください105 ページの"デバイス エクスプローラの使用"。
- XDCAM EX ビデオを編集する場合、プロキシ ファイルを作成しない限り、フル解像度の MP4 ファイルを編集します。詳しくは、次を参照してください107 ページの"高解像度編集用プロキシ ファイルの作成"。

1. XDCAM EX カメラでビデオを撮影します。
2. カメラからコンピュータにクリップを転送します。
   a. SxS デバイス ドライバをインストールします。
   b. USB ケーブルを使用し、カメラ（またはカード リーダー）をコンピュータに接続します。
   c. カメラに**今すぐ USB を接続しますか?**というメッセージが表示されます。［**Execute**］を選択します。
   d. XDCAM EX デバイスから［プロジェクト メディア］ウィンドウにクリップをインポートするには、［デバイス エクスプローラ］ウィンドウを使用します。

   旧バージョンの Vegas Pro では、XDCAM EX クリップを編集する前に MXF 形式に変換する必要がありました。

   この変換は不要になりましたが、ワークフローはまだサポートされています。XDCAM EX クリップを MXF 形式でラップする場合は、XDCAM EX クリップ用参照ソフトウェアを使用してください。
3. イベントを作成するには、インポートされたクリップを［プロジェクト メディア］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。
4. 必要に応じてプロジェクトを編集します。

   詳しくは、次を参照してください135 ページの"タイムライン上のイベントの編集"。

5. 希望の形式にプロジェクトをレンダリングします。XDCAM EX 形式にレンダリングすることもできます。その場合は、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスの［出力形式］ボックスで **［XDCAM EX（*.MP4）］**を選択します。

XDCAM EX 形式ファイルをレンダリングするときに適用される注意事項は以下のとおりです。

- 埋め込まれている XML メタデータのみが、レンダリングされたファイルに含まれます。埋め込まれている XML メタデータは、マーカーとリージョン、タイトル、作成者、および説明のサマリー情報、録画日時、タイムコード インとタイムコード アウトをサポートします。
- ファイルを SxS メディアに転送する場合は、［カスタム XDCAM EX 設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］ページで（［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスの［カスタム］ボタンをクリックし、［ビデオ］タブをクリック）、**［出力結果が 4 GB を超える場合はセグメント化したファイルを書き込む］**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、SxS ファイル形式との互換性のために大きなファイルが 4 GB でセグメント化されます。
- XDCAM EX では、ソースと出力先の MPEG-2 ビデオのフレーム サイズ、ビット レート、プロファイル、およびレベルが一致する場合、以下の形式では再圧縮しないレンダリング（スマート レンダリング）がサポートされます。エフェクト、コンポジット、トランジションが適用されたフレームはレンダリングされます。
  - SP 18.3 Mbps CBR 1280x720p と XDCAM EXとの間、および SP 18.3 Mbps CBR 1280x720p と HDV HD-1 との間
  - SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と XDCAM EX との間、SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と XDCAM HD との間、および SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と HDV HD-2 との間
  - HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 と XDCAM EX との間、および HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 と XDCAM HD との間
  - HQ 35 Mbps VBR 1280x720p と XDCAM EX との間
  - HQ 35 Mbps VBR 1920x1080 と XDCAM EX との間

  スマート レンダリングを有効にするには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスで［全般］タブの**［再圧縮しないロング GOP レンダリングを有効にする］**チェック ボックスをオンにする必要があります。

XDCAM と XDCAM HD のワークフロー

サポートされている他のメディアの種類と同様に XDCAM カメラまたはデッキからの MXF ファイルを使用できます。ここでは、効率的な編集のワークフローについて説明しています。

XDCAM メディア ドライブ モードの場合は、XDCAM デッキを外部モニタやテープへの出力機器としては使用できません。Windows のシステム トレイにある**［ハードウェアの安全な取り外し］**アイコン をクリックし、メニューから XDCAM デバイスを選択してデバイスを切断します。その後、AV/C モードに切り替えて再接続し、外部モニタやテープへの出力機能を有効にすることができます。

XDCAM デバイスのセットアップ

クリップの転送、フル解像度クリップとプロキシ ファイルとの置換、または XDCAM デバイスへのビデオのエクスポートを行うために XDCAM デッキまたはカメラをセットアップする場合は、次の手順に従います。

1. ［ビデオを XDCAM ディスクにエクスポート］ダイアログ ボックスまたは［XDCAM ディスクのインポート］ダイアログ ボックスの**［デバイス］**ボタンをクリックします。［XDCAM デバイス設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
   - ［ビデオを XDCAM ディスクにエクスポート］ダイアログ ボックスを表示するには、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの**［ビデオを Sony XDCAM ディスクにエクスポート］**ボタン をクリックします。
   - ［XDCAM ディスクのインポート］ダイアログ ボックスを表示するには、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで**［XDCAM ディスクのインポート］**ボタン をクリックします。
2. クリップのインポートまたはエクスポートを行う XDCAM デバイスを選択します。
   - XDCAM カメラまたはデッキを直接コンピュータに接続する場合は、**［XDCAMメディアドライブ］**をオンにします。このモードでは、カメラまたはデッキに外部ドライブのようにアクセスできます。

     ［参照］ボタンをクリックし、カメラまたはデッキのドライブ名を選択します。

     カメラまたはデッキのドライブ名のみ選択してください。ディスク上のフォルダまで選択しないでください。

   - カメラまたはデッキをネットワークに接続する場合は、**［FTP (イーサネット)］**をオンにします。

     ［IP アドレス］ボックスにカメラまたはデッキの IP アドレスを入力します。

     ［ユーザー名］ボックスに「**admin**」と入力します。

     ［パスワード］ボックスに、カメラまたはデッキのデバイス番号またはモデル番号を入力します。例えば、PDW-1500 デッキにクリップをエクスポートする場合は、「**PDW-1500**」と入力します。

     XDCAM メディア ドライブ モードの場合は、XDCAM デッキを外部モニタやテープへの出力機器としては使用できません。FTP 転送を使用すると、リモート デバイスにエクスポートしたり、外部モニタのプレビュー用にデバイスの XDCAM メディア ドライブ接続を AV/C モードで使用したりできます。

3. **［OK］**をクリックします。

各カメラまたはデッキの使用法については、それぞれの機器の付属マニュアルを参照してください。

［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの使用

［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［XDCAM エクスプローラ］**を選択します。

このウィンドウを使用して、XDCAM クリップのインポート、管理、およびエクスポートを行うことができます。

XDCAM EX ビデオは、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウには表示されません。XDCAM EX デバイスからクリップをインポートするには、［デバイス エクスプローラ］ウィンドウを使用します。詳しくは、次を参照してください105 ページの"デバイス エクスプローラの使用"。

項目	説明
ディスク リスト	クリップをインポートしたことがあるすべての XDCAM ディスクのリストが表示されます。ディスク名を選択すると、ウィンドウの右側にそのクリップが表示されます。 インポートされたディスクは、現在のプロジェクトと関連付けられているわけではありません。インポートされたディスクは、使用しているコンピュータから削除しない限り、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウからアクセスできます。 ディスク名を変更するには、そのディスクを右クリックし、ショートカット メニューから**［名前の変更］**を選択します。 例えば、XDCAM ディスクに「Joe's Tire Spot」を作成している場合には、この名前を入力できるので、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで 32 桁識別子を使ってディスクを識別する必要はありません。
コンテンツ ペイン	選択したディスク上のクリップを表示します。 フル解像度のクリップには「**フル**」と表示され、プロキシ ファイルには「**プロキシ**」と表示されます。 プロキシ ファイルのみを転送している場合には、プロキシ ファイルを右クリックし、ショートカット メニューから**［高解像度ファイルのインポート］**を選択することにより、プロキシ クリップのフル解像度バージョンをコンピュータに転送できます。ファイルは、プロキシ ファイルが転送されている同じフォルダにインポートされます。 クリップを転送しないでメタデータのみ転送している場合には、サムネイルは表示されません。メタデータ エントリを右クリックし、ショートカット メニューから**［高解像度ファイルのインポート］**または**［プロキシ ファイルのインポート］**を選択します。 ディスクにデッキまたはカメラで作成した編集リストが含まれている場合には、コンテンツ ペインの下に編集リストが表示されます。編集リストの表示／非表示を切り替えるには、**［表示］**ボタン の横にある下矢印 をクリックして、メニューから**［リストの編集］**を選択します。 詳しくは、次を参照してください 421 ページの"XDCAM ディスクのインポート"。

項目		説明
	XDCAM ディスクのインポート	XDCAM ディスクからクリップをインポートする場合にクリックします。プロキシ解像度クリップ、フル解像度クリップ、またはその両方をインポートできます。
	選択した XDCAM ディスクをキャプチャ フォルダから削除	左側のペインからディスクを選択し、このボタンをクリックすると、コンピュータからそのディスクのクリップが削除されます。
	プレビューの開始	選択されているクリップを再生します。
	停止	再生を停止します。
	自動プレビュー	［エクスプローラ］ウィンドウでメディア ファイルがクリックされたときに、自動的にメディア ファイルをプレビューします。

項目	説明
表示	下矢印 をクリックし、メニューからコマンドを選択すると、XDCAM エクスプローラでのクリップの表示方法を変更できます。 ■ すべての Essence マーク:クリップ内の各エッセンス マーカーのサムネイルを表示します。 ■ ショット マーク 1 & 2：クリップ内の各ショット マーカーのサムネイルを表示します。 ■ クリップ：各クリップのサムネイルを表示します。 ■ カスタム：［エッセンス マークのカスタム フィルタ］ダイアログ ボックスが表示されます。サムネイルとして表示する各エッセンス マーカーのチェック ボックスをオンにし、**［OK］**をクリックして、ダイアログ ボックスを閉じます。 ◦ 録画開始／終了：録画が開始したとき、および終了したときに作成されます。 ◦ ショット マーク 1/2：録画中に手動で作成します。 ◦ フラッシュ：輝度が突然変わると作成されます。 ◦ フィルタの変更：カメラでフィルタが変更されると作成されます。 ◦ ゲインの変更：カメラでゲイン値が変更されると作成されます。 ◦ シャッター速度の変更：カメラでシャッター スピードが変わると作成されます。 ◦ ホワイト バランスの変更：カメラでホワイト バランスが変わると作成されます。 ◦ オーディオ リミッタを超える：オーディオ レベルが 0 dB を超えると作成されます。 ■ リストの編集：カメラまたはデッキで編集リストを作成している場合は、XDCAM エクスプローラ上に編集リストを表示できます。編集リストは、XDCAM エクスプローラの下半分に表示されます。 ■ 編集リストを右クリックし、ショートカット メニューから**［プロキシ ファイルを使用して現在のプロジェクトに追加］**または**［フル解像度ファイルを使用して現在のプロジェクトに追加］**を選択すると、タイムラインのカーソル位置に編集リストを追加できます。

項目		説明
	現在のプロジェクトの XDCAM メディアを適合させる	プロジェクトをレンダリングしたり、ビデオを XDCAM ディスクにエクスポートしたりする前に、プロキシ解像度ファイルをフル解像度ファイルに置き換えます。 コンピュータでフル解像度クリップを使用できない場合は、［現在のプロジェクトの XDCAM メディアを適合させる］ダイアログ ボックスが表示されます。指定されているディスクを挿入し、**［続行］**をクリックすると、フル解像度クリップがコンピュータにインポートされます。 必要に応じてクリップがインポートされ、フル解像度ファイルを使用するようにタイムライン上のイベントが更新されます。 別の XDCAM デバイスまたは転送方法を選択する必要がある場合には、**［デバイス］**ボタンをクリックします。詳しくは、次を参照してください416 ページの"XDCAM デバイスのセットアップ"。
	ビデオを XDCAM ディスクにエクスポート	カメラまたはデッキから XDCAM ディスクにビデオを転送する場合にクリックします。 現在のプロジェクトを MXF にレンダリングするのか、レンダリング済みの MXF ファイルをエクスポートするのか選択できます。 詳しくは、次を参照してください 424 ページの"XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート"。
	キャプチャ フォルダを調べて XDCAM ディスクを更新	アプリケーションが起動された後に、キャプチャ フォルダに追加されたファイルを確認する場合にクリックします。XDCAM ディスクからコンピュータに手動でコピーするファイルを表示する場合に、このボタンを使用できます。

XDCAM ディスクのインポート

［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウを使用すると、編集するフル解像度またはプロキシ解像度のクリップを XDCAM ディスクからコンピュータにインポートできます。

ヒント：

- XDCAM クリップをコンピュータから削除すると、それらのクリップはプロジェクトにオフラインとして表示されます。クリップを再度インポートするには、［プロジェクト メディア］ウィンドウでクリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［再キャプチャ］**を選択します。詳しくは、次を参照してください83 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。
- XDCAM メディア ドライブ モードの場合は、XDCAM デッキを外部モニタやテープへの出力機器としては使用できません。Windows のシステム トレイにある**［ハードウェアの安全な取り外し］**アイコン をクリックし、メニューから XDCAM デバイスを選択してデバイスを切断します。その後、AV/C モードに切り替えて再接続し、外部モニタやテープへの出力機能を有効にすることができます。
- XDCAM EX カメラからクリップをインポートするには、［デバイス エクスプローラ］ウィンドウを使用します。詳しくは、105 ページの"デバイス エクスプローラの使用"を参照してください。

1. **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［XDCAM エクスプローラ］**を選択して、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウを表示します（表示されていない場合）。

2. ［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの**［XDCAM ディスクのインポート］**ボタン をクリックします。［XDCAM 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. **［XDCAM デバイス］** ボックスに現在の XDCAM カメラまたはデッキが表示されます。

別の XDCAM デバイスまたは転送方法を選択する必要がある場合には、**［デバイス］**ボタンをクリックします。詳しくは、次を参照してください416 ページの"XDCAM デバイスのセットアップ"。

各カメラまたはデッキの使用法については、それぞれの機器の付属マニュアルを参照してください。

4. **［クリップ解像度］**ボックスで、インポートするクリップのチェック ボックスをオンにします。

   - クリップをインポートしないでクリップ情報（メタデータ）のみインポートする場合は、両方のチェック ボックスをオフにします。

     後でクリップをインポートできます。その場合は、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウでクリップを右クリックし、ショートカット メニューから**［高解像度ファイルのインポート］**または**［プロキシ ファイルのインポート］**を選択します。

   - フル解像度のクリップをインポートするには、**［すべての高解像度ファイル］**チェック ボックスをオンにします。

   - タイムラインですばやく編集したりプレビューを表示したりするために低解像度のクリップをインポートするには、**［すべてのプロキシ解像度ファイル］**チェック ボックスをオンにします。

     ディスクの空き容量や処理能力が限られたシステムで作業する場合は、タイムラインで小さなプロキシ ファイルを編集し、その後プロキシ ファイルをフル解像度のファイルで置き換えてからレンダリングできます。詳しくは、次を参照してください423 ページの"タイムライン上の XDCAM クリップの編集"。

5. **［キャプチャ フォルダ］**ボックスに、クリップをインポートするフォルダのパスが表示されます。フォルダを選択するには、**［参照］**ボタンをクリックします。

   また、キャプチャ フォルダに手動で XDCAM ディスクをコピーすることもできます。ファイルとフォルダを、指定のキャプチャ フォルダにコピーするだけです（XDCAM ディスク フォルダ／ファイルの構造を維持します）。ディスクは、Vegas Pro の次回起動時に［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで使用できるようになります。

6. ディスクにわかりやすい名前を付ける場合は、**［オプションのディスク名］**ボックスに名前を入力します。

例えば、XDCAM ディスクに「Joe's Tire Spot」を作成している場合には、この名前を入力できるので、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで 32 桁識別子を使ってディスクを識別する必要はありません。

7. ［**OK**］をクリックしてクリップのインポートを開始します。ディスク ラベルが［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの左側のペインに追加され、クリップが右側のペインに表示されます。

   これで、タイムラインで XDCAM クリップの編集を開始する準備が整いました。詳しくは、次を参照してください423 ページの"タイムライン上の XDCAM クリップの編集"。

   注：

   - XDCAM カメラやデッキからマルチチャンネル オーディオの MXF ファイルをインポートする場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで、［**MXF をマルチチャンネルとしてインポートする**］チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスをオフにすると、MXF ファイルのオーディオはステレオとしてインポートされます。ただし、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［**チャンネル**］を選択すれば、他のチャンネルにアクセスできます。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。
   - インポートされたディスクは、現在のプロジェクトと関連付けられているわけではありません。インポートされたディスクは、使用しているコンピュータから削除しない限り、［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウからアクセスできます。
   - インポートしたクリップは、［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されません。クリップをタイムラインにドラッグしてプロジェクトに追加するか、クリップを右クリックしてショートカット メニューから［**プロジェクト メディア リストに追加**］を選択します。詳しくは、次を参照してください83 ページの"［プロジェクト メディア］ウィンドウの使用"。

タイムライン上の XDCAM クリップの編集

MXF ファイルは、サポートされている他の種類のメディアと同じようにタイムラインで使用できます。ワークフローによっては、タイムラインでプロキシ ファイルまたはフル解像度ファイルを使用する場合があります。

プロキシ ファイルは、フル解像度のバージョンよりもはるかに小容量のファイルです。ディスクの空き容量や処理能力が限られたシステムで作業する場合は、タイムラインで小さなプロキシ ファイルを編集し、その後プロキシ ファイルをフル解像度のファイルで置き換えてからレンダリングできます。

プロキシ編集は、絵コンテの作成やラフな編集に適しています。

1. クリップを XDCAM カメラまたはデッキからローカル ハードディスク ドライブにインポートします。詳しくは、次を参照してください421 ページの"XDCAM ディスクのインポート"。
2. ［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの左側で XDCAM ディスクを選択します。インポートされたクリップが右側のペインに表示されます。

   ディスクにデッキまたはカメラで作成した編集リストが含まれている場合には、コンテンツ ペインの下に編集リストが表示されます。編集リストの表示／非表示を切り替えるには、［**表示**］ボタン の横にある下矢印 をクリックして、メニューから［**リストの編集**］を選択します。

3. イベントを作成する場合は、クリップを［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。また、イベントを作成しないでプロジェクトに追加する場合は、クリップを ［プロジェクト メディア］ウィンドウにドラッグします。

   編集リストを右クリックし、ショートカット メニューから**［プロキシ ファイルを使用して現在のプロジェクトに追加］**または**［フル解像度ファイルを使用して現在のプロジェクトに追加］**を選択すると、タイムラインのカーソル位置に編集リストを追加できます。

   MXF ファイルの Essence マークは、名前付きのメディア マーカーとして表示されます（メディア マーカーはタイムライン イベントと［トリマー］ウィンドウに表示されます）。**［表示］＞［イベント メディア マーカー］＞［マーカーの表示］**を選択して表示を切り替えます。 詳しくは、次を参照してください222 ページの"メディア マーカーとリージョンの使用"。

4. 必要に応じてプロジェクトを編集します。
5. プロキシ解像度クリップを操作している場合は、そのクリップをフル解像度クリップに置き換えてからプロジェクトをレンダリングするか、XDCAM ディスクにエクスポートします。

   a. ［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで**［現在のプロジェクトの XDCAM メディアを適合させる］**ボタン をクリックします。

   b. コンピュータでフル解像度クリップを使用できない場合は、［現在のプロジェクトの XDCAM メディアを適合させる］ダイアログ ボックスが表示されます。

   c. 指定されたディスクを挿入します。

      タイムライン上のイベントがトリミングされている場合は、**［できれば使用済みリージョンにクリップをトリミング］**チェック ボックスをオンにすると、イベントに必要なメディア ファイルの一部だけをインポートできます。

      別の XDCAM デバイスまたは転送方法を選択する必要がある場合には、**［デバイス］**ボタンをクリックします。詳しくは、次を参照してください416 ページの"XDCAM デバイスのセットアップ"。

   d. プロジェクトで使用する部分だけをインポートするためにフル解像度のクリップをトリミングするには、**［できれば使用済みリージョンにクリップをトリミング］**チェック ボックスをオンにします。

      XDCAM デッキの中には、Ethernet（FTP）経由で接続しているときにクリップをトリミングする場合は、アップデートしたファームウェアが必要なものもあります。

   e. **［続行］**をクリックしてフル解像度クリップをインポートします。

   f. 必要に応じて、手順 5c と 5d を繰り返します。

      クリップがコンピュータに必要に応じてインポートされ、フル解像度ファイルを使用できるようにタイムラインのイベントが更新されます。

6. これで、プロジェクトをレンダリングしたり、XDCAM デッキやカメラにエクスポートできます。

XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート

プロジェクトを XDCAM カメラまたはデッキのディスクに保存するには、**［ファイル］** ＞ **［エクスポート］**＞ **［XDCAM ディスク］**を選択（または［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで**［XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート］**ボタン をクリック）します。

ビデオをタイムラインからエクスポート

この手順は、現在のプロジェクトを XDCAM ディスクにエクスポートする場合に使用します。

レンダリングしたファイルを XDCAM ディスクにエクスポートする場合は、エクスポート先のディスク フォーマットに従ったファイルでなければエクスポートできません。

1. プロジェクトの一部のみをエクスポートする場合は、その部分を含む時間範囲を作成します。
2. **［ファイル］** > **［エクスポート］** > **［XDCAM ディスク］** を選択（または［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで **［XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート］** ボタン をクリック）します。［XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **［XDCAM デバイス］** ボックスに現在の XDCAM カメラまたはデッキが表示されます。

   別の XDCAM デバイスまたは転送方法を選択する必要がある場合には、**［デバイス］** ボタンをクリックします。詳しくは、次を参照してください416 ページの"XDCAM デバイスのセットアップ"。

   各カメラまたはデッキの使用法については、それぞれの機器の付属マニュアルを参照してください。
4. レンダリング設定を選択します。
   a. **［レンダリング形式］** ラジオ ボタンを選択します。
   b. **［ファイル パス］** ボックスで、レンダリングするファイルのパスを入力するか、**［参照］** ボタンをクリックして使用するフォルダを指定し、ファイル名を入力します。

      このパスは、MXF ファイルを XDCAM デバイスに転送する前にハード ドライブにレンダリングする場合に使用されます。ファイルは転送完了後に削除できます。
   c. 複数チャンネルのオーディオのレンダリングをマップする場合は、**［マルチチャンネルのマッピングを有効にする］** チェック ボックスをオンにします。

      プロジェクトのバスをレンダリングしたファイルのチャンネルにマップする場合は、**［チャンネル］** ボタンをクリックします。チャンネルのマッピングを指定しなかった場合、Vegas Pro によってマルチチャンネル ファイルがレンダリングされません。
   d. ［チャンネル マッピング］ダイアログ ボックスで、レンダリングしたファイルに含めるバスのチェック ボックスをオンにします。各ステレオ バスは、レンダリングするファイルの 2 つのチャンネルに保存されます。バスを単一チャンネルに保存するには、該当するバスの **［（モノラル ダウンミックス）］** チェック ボックスをオンにします。
   e. バスのチャンネル マッピングを変更する場合は、バスを選択して **［上に移動］** または **［下に移動］** ボタンをクリックします。
   f. **［OK］** をクリックし、［チャンネル マッピング］ダイアログ ボックスを閉じて［XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート］ダイアログ ボックスに戻ります。
5. **［テンプレート］** ドロップダウン リストから、エクスポート先のディスクと一致する設定を選択します。

   選択したレンダリング テンプレートに関する情報は **［詳細］** ボックスに表示されます。

   ［デフォルトのテンプレート］ を選択した場合は、チャンネル数が［チャンネルのマッピング］ダイアログ ボックスで指定したチャンネル数と一致します。
6. 手順 1 で選択したプロジェクトの一部のみを出力する場合は、**［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。
7. レンダリングしたファイルをディスクにエクスポートした後でハード ドライブから削除する場合は、**［出力後にファイルを削除］** チェック ボックスをオンにします。

   エクスポートできなかった場合は、レンダリングしたファイルはディスクに残ります。そのため、再度レンダリンクしなくても XDCAM デバイスの設定を調整して再度エクスポートできます。

8. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

   チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

9. **［OK］**をクリックします。プロジェクトがレンダリングされ、カメラまたはデッキに転送されます。

レンダリング ファイルのエクスポート

この手順は、XDCAM ディスクに保存するレンダリング済みの MXF ファイルが存在する場合に使用します。

レンダリングしたファイルを XDCAM ディスクにエクスポートする場合は、エクスポート先のディスク フォーマットに従ったファイルでなければエクスポートできません。

1. **［ファイル］** > **［エクスポート］** > **［XDCAM ディスク］**を選択（または［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウで**［XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート］**ボタン をクリック）します。［XDCAM ディスクへのビデオのエクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。

2. **［XDCAM デバイス］** ボックスに現在の XDCAM カメラまたはデッキが表示されます。

   別の XDCAM デバイスまたは転送方法を選択する必要がある場合には、**［デバイス］**ボタンをクリックします。詳しくは、次を参照してください416 ページの"XDCAM デバイスのセットアップ"。

   各カメラまたはデッキの使用法については、それぞれの機器の付属マニュアルを参照してください。

3. エクスポートするファイルを選択します。

   a. **［既存のファイルを使用］**ラジオ ボタンを選択します。

   b. **［ファイル パス］**ボックスに、出力するファイルのパスを入力するか、**［参照］**ボタンをクリックして出力するファイルを選択します。

4. **［OK］**をクリックします。選択したファイルがカメラまたはデッキに転送されます。

第 20 章

RED カメラ クリップの操作

RED ONE®、SCARLET®、および EPIC® カメラは、4K 映像を REDCODE™ RAW（.r3d）ファイルとして録画します。これらの映像をVegas® Pro タイムラインに直接追加し、サポートされるその他の種類のメディアと同様に編集することができます。

Vegas Pro プロジェクトでの RED カメラ クリップの使用

1. デバイス エクスプローラを使用して、RED カメラのメモリ カードまたはハード ドライブのクリップを参照し、ローカル ハード ドライブにインポートします。

   詳しくは、次を参照してください105 ページの"デバイス エクスプローラの使用"。

2. 最終的な出力形式に合わせて、プロジェクト プロパティを設定します。

   詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

   - 4K の静止画像シーケンスを出力するには、**［4K 16:9 24p（4096x2304、23.976 fps）］**テンプレートを使用します。
   - 2K の静止画像シーケンスを出力するには、**［2K 16:9 24p（2048x1152、23.976 fps）］**テンプレートを使用します。
   - Blu-ray Disc™ に出力するには、**［HD 1080-24p（1920x1080、23.976 fps）］**テンプレートを使用します。

3. イベントを作成するには、クリップを［エクスプローラ］ウィンドウまたは［プロジェクト メディア］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。

   RED カメラはファイルがディスクで 2 GB に達するたびに各クリップに新しい「ロールオーバー ファイル」を作成します。例えば、4K で録音された 10 分間のクリップはディスク上でほぼ 20 GB になり、10の r3d ファイルに分割されます。これらのファイルのどれでもタイムラインにドラッグして、クリップ全体をタイムラインに配置することができます。

4. 必要に応じてプロジェクトを編集します。

   詳しくは、次を参照してください135 ページの"タイムライン上のイベントの編集"。

5. 希望の形式にプロジェクトをレンダリングします。

R3D デコード プロパティの変更

RED カメラ ファイルのデコード プロパティは、［R3D デコード プロパティ］ウィンドウで変更できます。これらの設定は、他に影響を与えることなく、RAW（.r3d）ファイルにメタデータとして適用されます。

1 つ以上の .r3d ファイルに対してこのウィンドウにアクセスするには、プロジェクト メディア］ウィンドウでファイルを選択して右クリックし、ショートカット メニューから**［ファイル形式プロパティ］**を選択します。

デコード プロパティは、クリップと同じベース名を使用して .SfDecProp ファイルに格納されます。このファイルの内容は編集しないでください。

複数のファイルのプロパティの変更

- 複数のファイルが選択されている場合は、選択されたすべてのファイルに対して一致しないスライダ設定のチェック ボックスが表示されます。スライダをドラッグするか、新しい値を入力すると、チェック ボックスが自動的にオンになり、［**OK**］をクリックすると、選択されたすべてのファイルに新しい値が適用されます。チェック ボックスをオフにすると、選択したファイルの設定が変更されません。
- 値が既にスライダ設定に一致している場合は、チェック ボックスは表示されず、選択されたすべてのファイルに対して、設定に加えられた変更は適用されません。
- 値がドロップダウン設定に一致しない場合、設定は空白です。空白のドロップダウン設定に対して値を選択すると、その値は選択されたすべてのファイルに適用されます。

デフォルト値の復元

- スライダをダブルクリックすると、設定をクリップのデフォルトに戻すことができます。
- ［**クリップのデフォルト**］ボタンをクリックすると、すべての設定をクリップのデフォルトに戻すことができます。
- ［**初期設定**］ボタンをクリックすると、すべての設定をカメラのデフォルトに戻すことができます。

［R3D デコード プロパティ］ウィンドウの設定について詳しくは、RED ONE カメラのマニュアル、または http://www.red.com/support を参照してください。これらの設定は、RED カメラの設定に直接対応しています。

第 21 章

AVCHD ビデオの操作

AVCHD カムコーダを使用して録画されたファイルは、サポートされている他の種類のメディアと同じように、タイムラインで編集できます。

次のトピックでは、Vegas® Pro プロジェクトで AVCHD ビデオを使用する処理について説明します。

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. AVCHD カムコーダを使用してビデオを撮影します。
2. 新しい Vegas Pro プロジェクトを作成し、プロジェクト プロパティを必要な出力形式に最も近い形式に設定します。

   例えば、ビデオを NTSC DVD に書き込む場合は、［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、**［テンプレート］**ドロップダウン リストから**［NTSC DV（720x480, 29.970 fps）］**を選択します。4.8 Mbps の高精細度 Windows Media Video ファイルを作成する場合は、**［HDV 720-24p (1280x720, 23.976 fps)］**を選択します。

   詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
3. AVCHD ファイルをインポートします。

   詳しくは、次を参照してください105 ページの"デバイス エクスプローラの使用"。
4. イベントを作成するには、クリップを［プロジェクト メディア］ウィンドウからタイムラインにドラッグします。
5. 必要に応じてプロジェクトを編集します。

   CPU の処理能力が低いシステムで作業する場合は、より解像度の低い形式に変換することによって編集処理が簡素化され、高いフレーム レートでプロジェクトのプレビューが可能になります。この処理をプロキシ編集といいます。

   詳しくは、次を参照してください107 ページの"高解像度編集用プロキシ ファイルの作成"。
6. プロジェクトを、サポートされているレンダリング形式にレンダリングします。

   サポートされるビデオ カードがある場合、Vegas Pro では GPU が使用され AVC レンダリング パフォーマンスが向上します。GPU で高速化されたエンコードのオンとオフを切り替えるには、Sony AVC レンダリング テンプレートの［カスタム設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある**［エンコード モード］**設定を調整します。GPU を使用してレンダリングする場合は、**［自動］**または**［GPU がある場合、使用してレンダリングする］**を選択し、GPU で高速化されたエンコードをオフにするには、**［CPU のみを使用してレンダリングする］**を選択します。

   GPU で高速化されたレンダリングのパフォーマンスは、ハードウェア構成によって異なります。古い CPU と新しいGPU を使用している場合は、GPU を使用してレンダリングを行うとレンダリング時間が短縮される可能性があります。

AVCHD 形式にレンダリングして、レンダリングしたファイルを AVCHD カメラにエクスポートする場合は、次の手順に従います。

1. Vegas Proプロジェクトが 5.1 サラウンド モードに設定されていることを確認します。

   詳しくは、次を参照してください443 ページの"5.1 サラウンド プロジェクト"。

2. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択します。
3. ［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスの［出力形式］ボックスで、**［Sony AVC/MVC］**を選択します。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
   - AVCHD 1440x1080 NTSC 5.1 サラウンド
   - AVCHD 1920x1080 NTSC 5.1 サラウンド
   - AVCHD 1440x1080 PAL 5.1 サラウンド
   - AVCHD 1920x1080 PAL 5.1 サラウンド
5. ［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスでレンダリング テンプレートをカスタマイズする場合は、**［ビットレート］**コントロール以外のすべての設定をデフォルト値のままにします。デフォルトの**［ビットレート］**設定はほとんどのアプリケーションで使用できます。
6. レンダリングしたファイルをカメラに保存するには、カメラに付属のソフトウェアを使用する必要があります。

第 22 章

Vegas Pro 13.0 における S-Log と ACES のワークフロー

Vegas® Pro 13.0 は、Sony PMW-F3 カメラのように S-Log エンコードを使用している拡張ダイナミック レンジのカメラをサポートしています。S-Log はカメラのフル ダイナミック レンジを録画するためのテクニックで、ディスプレイ基準の Rec. 709 エンコードで使用可能な少数のストップに制限されません。S-Log エンコーディングは生の視聴や放送向けではありません。ビデオや映画（デジタルまたはフィルム）で美しい出力を生み出すためには、ショットを制作後工程でグレーディングする必要があります。

この高いダイナミック レンジをサポートするために、Vegas Pro は、Academy of Motion Picture Arts and Sciences（映画芸術科学アカデミー）の技術委員会によって作成された Academy Color Encoding System（ACES）をサポートしています。ACES 色空間は表示可能なあらゆる色をエンコードでき、今日そして未来の高ダイナミック レンジのカメラや出力デバイスをサポートしています。さまざまな入力デバイス（カメラなど）が、デバイス固有の入力デバイス トランスフォーム（IDT）を使用して ACES 色空間に変換されます。

ACES 色空間に変換されると、サポートされているカメラを相互にインターカットして、コンポジットとカラー グレーディングに最適なシーンリニア色空間でコンピュータ生成画像（CGI）とミックスできます。最終画像に標準的なリファレンス レンダリング トランスフォーム（RRT）が適用されてから、視聴やファイル出力のためにデバイス固有のさまざまな出力デバイス トランスフォーム（ODT）が適用されます。ACES について詳しくは、http://www.oscars.org/science-technology/council/projects/aces.html を参照してください。

Vegas Pro は、Sony Pictures Imageworks によって開発された OpenColorIO テクノロジーを使用しています。OpenColorIO は、映像制作向けの完全なカラー管理ソリューションで、特に視覚効果とコンピュータ アニメーションを重視しています。OpenColorIO は、サポートしているすべてのアプリケーションでわかりやすく一貫した操作性を提供する一方で、ハイエンドの制作に適した高度なバックエンド設定オプションも用意しています。

OpenColorIO を使用すると、Vegas Pro で表示された結果や作成された出力が、OpenColorIO をサポートしている他のアプリケーション（Nuke、Mari、Katana、Silhouette など）と一致するようになります。さらに、特定のプロジェクトや出版社が別の色空間で作業をしたい場合に備えて、Vegas Pro は、アクティブな OpenColorIO 設定を変更するだけで、色空間の切り替え、入力変換、ビュー変換、レンダリング変換がサポートされます。たとえば、Sony Pictures Imageworks VFX とアニメーション パイプラインのサンプル設定が OpenColorIO ウェブサイトに掲載されています。OpenColorIO について詳しくは、http://opencolorio.org/ を参照してください。

カメラのフル ダイナミック レンジを最大限に引き出すために、Sony では S-Log エンコード システムを開発しました。これは対数曲線を使用してピクセル エンコード値の比率を変更することで、ダイナミック レンジを拡大します。下の図からわかるように、S-Log は通常のビデオ エンコードよりも多くのストップをキャプチャします。

これは、S-Log を有効にしていない Sony PMW-F3 カメラで撮影したシーンです。

前景の露出は適正ですが、背景は白っぽく見えます。従来の Rec. 709 ビデオでは、これらのレベルがすべて失われ、完全な白でクリッピングされます。これは［ビデオ スコープ］ウィンドウで確認できます。

画像をそのまま使用することもできますが、カラー グレーディングをする場合は、クリッピングされたレベルがたちまち問題になります。たとえば、ポストでレベルを下げると、次のように水がさらに暗くなります。

これは、従来のビデオは「ディスプレイ基準」、つまりディスプレイで直接見せるために作成されているからです。モニタの範囲外のレベルはキャプチャされません。

シーンでさらに幅広いダイナミック レンジをキャプチャすると、カラー グレーディング時に操作するレベルが増えます。S-Log は正にこれを行うために開発されました。

これは同じ PMW-F3 カメラで撮影した同じシーンですが、今度は［**Sony S-Log1（F35/F3）**］ 色空間を使用しています（ここでは 8 ビット モードで表示）。

ご覧のように、ヒストグラムにクリッピングがありません（右側にそれとわかるスパイクがない）。

ただし、写真はロー コントラストで、まだ配信できる状態ではありません。S-Log を使用して撮影した場合、その写真を最終画像として配信すべきではありません。Vegas Pro で画像を見ることはできますが、後工程の作業によって配信用に最終的な画像を作成する必要があります。

S-Log エンコードをリニア色空間にアンラップすると、標準のディスプレイ上で直接見ることはできません。リファレンス レンダリング トランスフォーム（RRT）を実行して、ダイナミック レンジを圧縮して高低をロールオフする必要があります。ACES RRT はフィルムのように設計されています。このソース メディアを **Sony S-Log1（F35/F3）** の色空間に設定し、ACES RRT を使ってそれを表示すると、最初は次のように通常のビデオよりも暗く見えます。

明るさとコントラスト プラグインを使用して画像にゲインを適用すると、また通常のビデオのように見え始め、ハイコントラストのフィルムに近づきます。

前の画像では、白がクリッピングされていますが、ショットのレベルを下げると、元のダイナミック レンジはすべてそこに残っています。実際、レベルをさらに下げると、太陽の光が波に反射している光景さえ見えます。これは最初のショットでは不可能でした。

レベルの詳細のすべてがカラー グレーディング、フィルムのようなクロスフェード、黒へのフェードなどに表れています。これは S-Logと ACES シーンリニア色空間の大きな利点です。

映画のワークフローにおけるカラー管理について詳しくは、http://cinematiccolor.com/を参照してください。

Vegas Pro プロジェクトのカラー管理を有効にする

プロジェクトのカラー管理を有効にするには、以下の手順に従ってください。

1. **［ファイル］**メニューから**［プロパティ］**を選択して、［プロジェクト プロパティ］ウィンドウを表示します。
2. **［ピクセル形式］**リストから**［32ビット浮動小数点（全範囲）］**を選択して、**［ビュー変換］**設定を有効にします。
3. **［ビュー変換］**リストから、ディスプレイの出力に最も適した変換を選択します。

項目	説明
オフ	カラー管理が有効にならず、**32 ビット浮動小数点（全範囲）モードは** 旧バージョンの Vegas Pro と互換性があります。
ACES RRT（sRGB）	この設定はデスクトップのディスプレイ モニタに適しています。
ACES RRT（P3 DCI）	この設定はデジタル シネマ プロジェクタに適しています。
ACES RRT（CIE XYZ）	この設定はデジタル シネマ プロジェクタに適しています。
Log（sRGB）	この設定はダイナミック レンジ全体の可視化に役立ちますが、最終出力では使用しません。

4. ［**OK**］をクリックします。

カラー管理がアクティブな場合は、選択したビュー変換が［ビデオ プレビュー］ウィンドウに表示されます。

各ショットの色空間の指定

メディア ファイルの色空間設定は、プロジェクトでカラー管理が有効になっている場合にのみ使用されます。

1. ［プロジェクト メディア］ウィンドウで 1 つまたは複数のショットを選択し、**［メディア プロパティ］**ボタン をクリックして［プロパティ］ウィンドウを表示します。
2. **［メディア］**タブの**［色空間］**リストで設定を選択します。

項目	説明
デフォルト	**［デフォルト］**設定では、旧バージョンの Vegas Pro と互換性を保つために Rec. 709 色空間が使用されます。
ACES	ACES 色空間の OpenEXR ファイルには **ACES** を使用します。
ADX 10 ビット	10 ビット Academy Density Encoding を使用したフィルム スキャンに使用します。
ADX 16 ビット	16 ビット Academy Density Encoding を使用したフィルム スキャンに使用します。
Sony S-Log1（F35/F3）	Sony F35 と PMW-F3 のショットに使用します。
Sony S-Log2（F65 3200K）	Sony F65 3200K のショットに使用します。
Sony S-Log2（F65 5500K）	Sony F65 5500K のショットに使用します。
Arri Alexa Log C	Log C エンコード（V3、Exposure Index 800）を使用した Arri Alexa のショットに使用します。
ログ	数学的に理想化されたログ空間。現在 ACES RRT が使用しているダイナミック レンジに及びます。

3. **［OK］**をクリックします。

カスタム レンダリング テンプレートで色空間を指定する

カスタム レンダリング テンプレートの色空間設定は、プロジェクトでカラー管理が有効になっている場合にのみ使用されます。

1. **［ファイル］**メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択して［名前を付けてレンダリング］ウィンドウを表示します。
2. 保存するファイルの場所と名前を設定します。
3. **［出力形式］**ボックスでテンプレートを選択します。
4. **［テンプレートのカスタマイズ］**ボタンをクリックして［カスタム テンプレート］ウィンドウを表示します。
5. **［テンプレート］**ボックスにテンプレートの名前を入力します。

6. ［**プロジェクト**］タブの［**色空間**］リストで設定を選択します。

項目	説明
デフォルト	［**デフォルト**］設定では、8 ビットおよび 10 ビットの sRGB と Rec. 709 形式にはプロジェクトの［**ビュー変換**］設定、OpenEXR などの浮動小数点形式には基準色空間が使用されます。
ACES	ACES 色空間の OpenEXR ファイルには **ACES** を使用します。
ログ	数学的に理想化されたログ空間。現在 ACES RRT が使用しているダイナミック レンジに及びます。
ACES RRT（sRGB）	コンピュータベースの出力用 ACES 基準レンダリング変換 + sRGB 出力変換。
ACES RRT（Rec. 709）	ビデオベースの出力用 ACES 基準レンダリング変換 + Rec. 709出力変換。
ACES RRT（P3 DCI）	デジタル シネマ プロジェクタ出力用 ACES 基準レンダリング変換 + DCI P3 出力変換。
ACES RRT（P3 D60）	デジタル シネマ プロジェクタ出力用 ACES 基準レンダリング変換 + DCI D60 出力変換。
ACES RRT（CIE XYZ）	ファイル出力用 ACES 基準レンダリング変換 + DCI XYZ 出力変換。
ADX 10 ビット	10 ビット Academy Density Encoding を使用したフィルム出力
ADX 16 ビット	16 ビット Academy Density Encoding を使用したフィルム出力
Sony S-Log1（F35/F3）	Sony F35 と PMW-F3 のショットに使用します。
Sony S-Log2（F65 3200K）	Sony F65 3200K のショットに使用します。
Sony S-Log2（F65 5500K）	Sony F65 5500K のショットに使用します。
Arri Alexa Log C	Log C エンコード（V3、Exposure Index 800）を使用した Arri Alexa のショットに使用します。

7. ［**テンプレートの保存**］ボタン をクリックします。

8. ［**OK**］をクリックして、［名前を付けてレンダリング］ウィンドウに戻ります。

第 23 章

5.1 サラウンド プロジェクト

5.1 チャンネル ミックスを作成して、リスナーをサウンドで包み込むような効果を作り出したり、DVD ビデオや 5.1 チャンネル ミュージック プロジェクト用のオーディオを準備することができます。

5.1 サラウンドは、フルレンジの 5 チャンネルと LFE（低周波エフェクト） 1 チャンネルから構成される標準オーディオ形式です。

フルレンジの 5 チャンネルは、リスナーの前方 (フロント) に配置されたレフト、ライト、センターの各スピーカーと、後方 (リア) に配置された左右のサラウンド スピーカーによって再生されます。LFE チャンネルは、メイン スピーカーまたは任意の場所に配置できるサブウーファーから出力されます。

通常、センター チャンネルは音声を映像画面に固定するために使用されます。LFE チャンネルは、爆発音や衝突音などの重低音の効果音の迫力を出すため、サブウーファーから出力されます。このチャンネルのオーディオは、約 25 Hz～120 Hz の範囲に制限されています。

5.1 サラウンド プロジェクトのセットアップ

5.1 サラウンドのプロジェクトをセットアップするには、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスを使用します。

5.1 サラウンド プロジェクトをプレビューするには以下のハードウェアが必要になります。

- 5.1 互換サウンド カード

  – または –

- ステレオ出力が 3 つあるサウンド カード

  – または –

- ステレオ サウンド カード 3 枚
- パワード スピーカー 6 台、またはパッシブ スピーカー 6 台と 6 チャンネル アンプ

プロジェクトを 5.1 サラウンド モードに設定する

1. ［ファイル］メニュー から**［プロパティ］**を選択します。
2. ［オーディオ］タブを選択します。
3. **［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストから**［5.1 サラウンド］**を選択します。
4. LFE チャンネルに割り当てられた各トラックにローパス フィルタを適用する場合は、**［LFE のローパス フィルタを有効にする］**チェック ボックスをオンにします。**［ローパス フィルタのカットオフ周波数］**ボックスに周波数を入力し、LFE チャンネルで無視するオーディオの周波数を設定します。

   ローパス フィルタを適用すると、5.1 デコーダのバス管理システムに近くなり、低周波オーディオのみが LFE チャンネルに送信されるようになります。

5. **［OK］**をクリックします。

   トラック ヘッダーと［マスタ バス］ウィンドウが 5.1 サラウンド モードに切り替わります。

マスタ バス出力のルーティング

5.1 サラウンド モードで作業しているときは、5.1 チャンネル ミックスから出力をどこに送るかを指定する必要があります。

デフォルト ルーティングの設定

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ デバイス］タブを使用して、5.1 サラウンド プロジェクトのデフォルト ルーティングを設定します。詳しくは、次を参照してください634 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ デバイス］タブ"。

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択します。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. ［オーディオ デバイス］タブを選択します。

3. **［オーディオ デバイスの種類］**ドロップダウン リストからデバイスを選択します。3 組のステレオの再生用に、それぞれ別のデバイスを選択する場合は、デバイスの種類に［Microsoft Sound Mapper］以外を選択します。

   サラウンド出力に使用するドライバの種類については、サウンド カードのマニュアルを参照してください。

4. **［デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス］**ドロップダウン リストから、フロント スピーカーが接続されているデバイスを選択します。
5. **［デフォルトのリア再生デバイス］**ドロップダウン リストから、リア スピーカーが接続されているデバイスを選択します。
6. **［デフォルトのセンター/LFE 再生デバイス］**ドロップダウン リストから、センター スピーカーとサブウーファーが接続されているデバイスを選択します。

デフォルト デバイス ルーティングの上書き

［サラウンド マスタ］コントロールの**［オーディオ デバイス セレクタ］**ボタン を使用すると、デフォルトのデバイス ルーティングを上書きできます。

サラウンド出力に使用するドライバの種類については、サウンド カードのマニュアルを参照してください。

1. ［マスタ バス］ ウィンドウを開きます。
2. **［オーディオ デバイス セレクタ］** ボタン をクリックし、メニューからチャンネルを選択してから、サブメニューから出力デバイスを選択します。

3. チャンネルのペアごとに手順 2 を繰り返します。

アンプとスピーカーの接続

5.1 互換サウンド カードの使用

- サウンド カードのマニュアルを参考にして、パワード スピーカーをサウンド カードの出力に接続します。
- サウンド カードのフロント、リア、およびセンター／サブウーファーの出力を 6 チャンネル アンプ／ホーム シアター レシーバの適切な入力に接続します。フロント、リア、センター、および LFE スピーカーをアンプに接続します。

ステレオ出力が 3 つのサウンド カードの使用

- 各チャンネル ペアのルーティング先のサウンド カードの出力にパワード スピーカーを接続します。センター／LFE ペアでは、レフト チャンネルがセンター チャンネル、ライト チャンネルが LFE チャンネルになります。
- サウンド カードの出力を 6 チャンネル アンプ／ホーム シアター レシーバの適切な入力に接続します。フロント、リア、センター、および LFE スピーカーをアンプに接続します。

必要なオーディオ ケーブルは、使用するハードウェアによって異なります。通常のアプリケーションでは、端子の片方が 3.5 mm ステレオ プラグ、もう一方がデュアル RCA コネクタの 3 本のケーブルが必要になります。

3 枚のステレオ サウンド カードの使用

- 各チャンネル ペアのルーティング先のサウンド カードの出力に電源付きスピーカーを接続します。センター／LFE ペアでは、レフト チャンネルがセンター チャンネル、ライト チャンネルが LFE チャンネルになります。
- サウンド カードの出力を 6 チャンネル アンプ／ホーム シアター レシーバの適切な入力に接続します。フロント、リア、センター、および LFE スピーカーをアンプに接続します。

複数のサウンド カードを使用すると、ASIO ドライバが正常に機能しない場合があります。一度に使用できる ASIO ドライバは 1 つだけです。一部の ASIO ドライバ（WDM ドライバおよび Wave ドライバなど）は、他のオーディオ ドライバ モデルと競合する場合があります。

必要なオーディオ ケーブルは、使用するハードウェアによって異なります。通常のアプリケーションでは、端子の片方が 3.5 mm ステレオ プラグ、もう一方がデュアル RCA コネクタの 3 本のケーブルが必要になります。

5.1 サラウンドのパンとミキシング

5.1 サラウンド ミキシング プロジェクトのセットアップが完了すると、トラック ヘッダーとミキシング コンソール スイッチが 5.1 サラウンド モードに切り替わり、パンを開始できます。

［表示］ > **［ウィンドウ］** > **［サラウンド パン］**を選択して、［サラウンド パン］ウィンドウの表示を切り替えます。［サラウンド パン］ウィンドウを使用して、トラック、バス、割り当て可能なエフェクト チェーンをパンします。

ジョイスティックがある場合は、それを使用してサラウンド パンをコントロールできます。Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2 ジョイスティックなどのフォース フィードバック対応ジョイスティックを使用すると、手先の感覚を使った編集操作が可能になります。詳しくは、次を参照してください591 ページの"パン、コントロールの調整、色補正でのジョイスティックの使用"。

5.1 チャンネル入力を受け入れるのはサラウンド マスタ バスのみです。トラックを別のバスに割り当てると、ミキシング コンソールからバスにステレオ出力が送られ、バス レベルでサラウンド パンを実行できます。

5.1 サラウンド プロジェクトにエフェクトを適用する場合は、エフェクト オートメーションを使用すると、チャンネルごとに異なるプラグイン設定を使用できます（例えば、フロント スピーカーとサラウンド スピーカーで異なる EQ 設定を使用するなど）。詳しくは、267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。を参照してください。トラック エフェクト チェーンに複数のプラグイン インスタンスを追加して、各プラグインを作用させるチャンネルの FX オートメーション チューザーで、**［有効にする］**チェックボックスをオンにしてください。

サラウンド パンは、ハードウェア出力にルーティングされたトラックまたはバスでは実行できません。

チャンネルのミュートまたはソロ

チャンネルをミュートすると、そのチャンネルからはオーディオが再生されなくなります。例えば、センターのリスニング ポジションにステレオ イメージを再現したい場合にセンター チャンネルをミュートしたり、音声部分の作業をするときに、センター チャンネルを単独で再生したりすることができます。

1. パンするトラックまたはバスのサラウンド パン をダブルクリックします。［サラウンド パン］ウィンドウが表示されます。
2. チャンネルをミュートまたは出力するには、チャンネルのスピーカー アイコンをクリックします。

   チャンネルをソロ再生する場合は、［Ctrl］キーを押しながらスピーカー アイコンをクリックします。

ボリュームとセンド レベルの調整

トラック ボリュームの調整

トラック ボリュームは、ステレオ プロジェクトの場合と同じ要領で、トラック ヘッダーの**［ボリューム］**フェーダーを使用して調整できます。

トラック ヘッダーのフェーダーは、トラックのボリューム全体を調整するトリミング コントロールとして機能したり、トラック ボリュームのオートメーション設定を調整したりできます。

ボリューム オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープ ポイントを 3 dB カットするのと同じことです。

トリミング レベルを調整する場合は、トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ ボタン を選択解除します。ボリューム オートメーションを調整する場合は、このボタンを選択します。

割り当て可能なエフェクト センド レベルまたはバス センド レベルの調整

ステレオ プロジェクトの場合と同じように、トラック ヘッダーの多目的フェーダーを使用して、バスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンのセンド レベルを調整できます。フェーダー ラベルをクリックして、メニューから割り当て可能エフェクト チェーンまたはバスを選択します。トラック ヘッダーのフェーダーは、トラックのセンド レベル全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、センド レベルのオートメーション設定を調整するために使用します。

トリミング レベルを調整する場合は、トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ ボタン を選択解除します。ボリューム オートメーションを調整する場合は、このボタンを選択します。

チャンネル レベルの調整

5.1 チャンネルの各レベルを調整するには、［マスタ バス］ウィンドウのサラウンド マスタ バス コントロールを使用します。サラウンド マスタ バス コントロールのフェーダーは、各チャンネルのレベル全体を調整するトリミング コントロールとして機能します。または、サラウンド マスタ バスのマスタ ボリュームをオートメーションするために使用します（各チャンネル レベルはオートメーションできません）。

トリミング レベルを調整する場合は、トラック ヘッダーの［**オートメーションの設定**］ ボタン を選択解除します。ボリューム オートメーションを調整する場合は、このボタンを選択します。

センター チャンネルのボリュームの調整

センター チャンネルのボリュームを調整すると、音声を強調したりミックスのバランスを変更したりできます。センター チャンネルのボリュームのトリミング レベルまたはオートメーション設定を調整することができます。

サラウンド パン キーフレームにトリミング レベルが追加され、キーフレーム設定は保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定した場合、各キーフレームでセンター チャンネルのレベルを 3 dB ずつ下げるのと同じ効果があります。

センター チャンネルのトリミング レベルの調整

1. 調整するトラックまたはバスの［**オートメーションの設定**］ ボタン を選択解除します。
2. トラックのサラウンド パン をダブルクリックします。［サラウンド パン］ウィンドウが表示されます。
3. **センター**のフェーダーをドラッグすると、センター チャンネルのボリュームの強弱を調整できます。フェーダーの設定が 0.0 dB のときは、ゲインが適用されていない状態です。

   センター チャンネルがミュートされている場合、**センター** フェーダーは表示されません。センター チャンネル アイコン をクリックすると、センター チャンネルのミュートが解除されます。

キーフレームによるセンター チャンネル レベルのオートメーション

1. 調整するトラックまたはバスの**［オートメーションの設定］** ボタン を選択します。
2. トラックのサラウンド パン をダブルクリックします。［サラウンド パン］ウィンドウが表示されます。
3. 既存のキーフレームを選択してそのセンター チャンネル レベルを調整するか、新規キーフレームを作成する場所にカーソルを移動します。
4. **センター**のフェーダーをドラッグすると、センター チャンネルのボリュームの強弱を調整できます。フェーダーの設定が 0.0 dB のときは、ゲインが適用されていない状態です。オートメーション モードでは、フェーダーのつまみが に変わります。

   センター チャンネルがミュートされている場合、**センター** フェーダーは表示されません。センター チャンネル アイコン をクリックすると、センター チャンネルのミュートが解除されます。

トラックまたはバスのパン

サラウンド パンを行う方法は 2 つあります。

- ［サラウンド パン］ウィンドウを使用して、個々のトラックをパンします。
- ミキシング コンソール（バスまたは割り当て可能なエフェクト チェーン）のチャンネル ストリップにトラックをルーティングして、［サラウンド パン］ウィンドウを使用してチャンネル ストリップをパンします。詳しくは、339 ページの"トラックのバスへの割り当て"。を参照してください。［表示］メニューの**［バス トラックの表示］**を選択して、トラック ビューの下部にバス トラックを表示します。

  トラックがサラウンド マスタではなくバスにルートされているときは、トラック ヘッダーの**パン** スライダを使用すると、バスのサラウンド パンへのステレオ トラックの効果を調整できます。

サラウンド パンは、トラックのパン全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、トラック パンのオートメーション設定を調整するために使用します。トラックまたはバスで**［オートメーションの設定］**ボタン をクリックします。サラウンド パン キーフレームを調整する場合は**［オートメーションの設定］**をオンにし、トリミング レベルを調整する場合はオフにします。

パン オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、キーフレーム設定はそのままで、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -9% レフトに設定するのは、すべてのキーフレームを 9% 左に移動するのと同じことです。

パンのコントロールを使用して、オートメーション（動的）設定を調整することができます。また、これらのコントロールは、トリミング（非オートメーション）コントロールとして使用することもできます。オートメーションが正常に機能しない場合は、オートメーション設定をオフセットするトリミング値を適用している可能性があります。

サラウンド パンがトリミング レベルを調整するよう設定されている場合は、形状は になります。オートメーション レベルを調整するよう設定されている場合は、形状は になります。

パンのトリミング レベルの調整

1. トラックまたはバスの［**オートメーションの設定**］ボタン の選択を解除します。
2. トラックまたはバスのサラウンド パン をダブルクリックして、［サラウンド パン］ウィンドウを表示します。

3. ［サラウンド パン］ウィンドウでパン ポイントをドラッグして、サウンド フィールド内のサウンドの位置を決定します。淡色表示は各チャンネルからの出力を示しています。
   - パン ポイントをダブルクリックすると、パン ポイントがフロント センターのリスニング ポジションにリセットされます。
   - ［サラウンド パン］ウィンドウ内をダブルクリックすると、クリックした位置にパン ポイントが移動します。
   - パン ポイントの動きを制限するには、 ボタンをクリックして、［**自由に移動**］ 、［**左/右にのみ移動する**］ 、［**前/後にのみ移動する**］ の各モードを切り替えます。

トラック ヘッダーのトラック サラウンド パンを使用して、トラックをパンすることもできます。キーボードとマウス ショートカットを使用すると、パン ポイントの位置決めをすばやく正確に行うことができます。詳しくは、651 ページの"キーボード ショートカット"。を参照してください。

キーフレームによるパンのオートメーション

キーフレームを追加すると、パンをオートメーションできます。キーフレームは、エンベロープ ポイントと同様、トラック内で設定が変化する特定の位置をマークします。ただし、エンベロープ ポイントとは異なり、キーフレームはトラックの下に表示されます。

注：

- パン キーフレームをバスに追加するには、バス トラックを使用します。［表示］メニューの**［バス トラックの表示］**を選択して、トラック ビューの下部にバス トラックを表示します。詳しくは、249 ページの"オーディオ バス トラック"。を参照してください。
- センターチャンネルのゲインはオートメーションできません。
- ミュートとソロはオートメーションできません。

1. パンするトラック（またはバス トラック）を選択します。
2. トラックまたはバスの**［オートメーションの設定］**ボタンを選択します。
3. ［挿入］メニューの**［オーディオ エンベロープ］**を選択し、サブメニューの**［サラウンド パン キーフレーム］**を選択します。トラックの下のプロジェクトの先頭にキーフレームの行が追加されます。このキーフレームは、トラックの現在のパン設定を表します。

   パン キーフレームをプロジェクトから削除せず非表示にするには、［表示］メニューの**［オーディオ エンベロープの表示］**を選択し、サブメニューの**［サラウンド パン キーフレーム］**を選択します。

4. トラックのパンを開始する位置でクリックしてカーソル位置を決定します。
5. 以下の手順で、トラックをパンします。

   a. トラックまたはバスのサラウンド パンをダブルクリックして、［サラウンド パン］ウィンドウを表示します。

   b. ［サラウンド パン］ウィンドウでパン ポイントをドラッグして、サウンド フィールド内のサウンドの位置を決定します。各チャンネルからの出力は淡色表示され、キーフレームがトラックの下に追加されます。

      - パン ポイントをダブルクリックすると、パン ポイントがフロント センターのリスニング ポジションにリセットされます。
      - ［サラウンド パン］ウィンドウ内をダブルクリックすると、クリックした位置にパン ポイントが移動します。

- パン ポイントの動きを制限するには、 ボタンをクリックして、 **［自由に移動］** 、 **［左/右にのみ移動する］** 、 **［前/後にのみ移動する］** の各モードを切り替えます。

トラック ヘッダーのサラウンド パンを使用して、トラックをパンすることもできます。キーボードとマウス ショートカットを使用すると、パン ポイントの位置決めをすばやく正確に行うことができます。詳しくは、651 ページの"キーボード ショートカット"。を参照してください。

6. 手順 4 と 5 を繰り返し、パン キーフレームを必要な数だけ追加します。［サラウンド パン］ウィンドウにパンの軌跡が表示されます。

7. 2 つ以上のキーフレームがある場合は、**スムーズ** スライダをドラッグして、キーフレーム間の補間カーブを調整できます。カーブを調整すると、サウンド フィールド内で知覚されるサウンドの動きが影響を受けます。設定値が 0 の場合、キーフレーム間の動きが直線的になります。設定値を大きくすると、パスのカーブが大きくなります。

   時間的な補間（時間の経過に対するパン）を調整するには、キーフレームを右クリックして、ショートカット メニューから別の種類のキーフレームを選択します。

パン キーフレームの調整

トラックまたはバスのパンをオートメーションしている場合、キーフレームは各パン設定のタイムライン（トラックのすぐ下）に表示されます。移動、コピー、フェードの種類の変更は、タイムラインから行うことができます。

パンのコントロールを使用して、オートメーション（動的）設定を調整することができます。また、これらのコントロールは、トリミング（非オートメーション）コントロールとして使用することもできます。オートメーションが正常に機能しない場合は、オートメーション設定をオフセットするトリミング値を適用している可能性があります。

サラウンド パンがトリミング レベルを調整するよう設定されている場合は、形状は になります。オートメーション レベルを調整するよう設定されている場合は、形状は になります。

キーフレームの編集

1. キーフレームをダブルクリックすると、［サラウンド パン］ウィンドウが開きます。
2. サウンド フィールド内にサウンドを配置するには、パン ポイントをドラッグします。
3. 必要に応じて、**スムーズ** スライダをドラッグして、キーフレーム間のカーブを調整します。

キーフレームを選択して、トラックまたはバスのサラウンド パン内のパン ポイントをドラッグすることでキーフレームを編集することもできます。

キーフレームの追加

キーフレーム バーの中をダブルクリックすると、キーフレームをタイムラインに追加できます。新しいキーフレームでは、前のキーフレームと同じ設定と補間カーブが使用されます。

キーフレームの削除

キーフレームを右クリックし、ショートカット メニューの［**削除**］を選択します。

キーフレームの移動

キーフレームをタイムライン上の別の位置にドラッグします。

キーフレームのコピー

［Ctrl］キーを押したままキーフレームをドラッグすると、キーフレームがコピーされます。

キーフレーム間のフェード カーブの変更

時間的な補間（時間の経過に対するパン）を調整するには、キーフレームを右クリックして、ショートカット メニューから別の種類のキーフレームを選択します。

サウンド フィールド内で知覚されるサウンドの動きを調整するには、［**スムーズ**］スライダをドラッグして、キーフレーム間の補間カーブを調整します。［**スムーズ**］の設定値が 0 の場合は、キーフレーム間の動きが直線的になります。設定値を大きくすると、パスのカーブが大きくなります。

コマンド	説明	グラフ
リニア	パンは直線的な軌跡で補間されます。	
高速	パンは、急な対数曲線の軌跡で補間されます。	
低速	パンは、緩やかな対数曲線の軌跡で補間されます。	
スムーズ	パンは、スムーズで自然な曲線に沿って補間されます。	
シャープ	パンは、シャープなカーブに沿って補間されます。	
ホールド	補間は行われません。キーフレームの設定は、次のキーフレームまで維持されます。	

オーディオの LFE（低周波エフェクト）へのルーティング

以下のいずれかの操作を実行すると、オーディオを LFE（低周波エフェクト）チャンネルから出力できます。

- ［サラウンド パン］ウィンドウの LFE ボタンをクリックして、LFE モードに切り替えます。
- トラックまたはミキシング コンソールのチャンネル ストリップのサラウンド パン を右クリックして、ショートカット メニューの［**LFE のみ**］を選択します。

通常のサラウンド パンに戻すには、［サラウンド パン］ウィンドウの LFE ボタンをもう一度クリックするか、サラウンド パンを右クリックして、ショートカット メニューの［**サラウンド パン**］を選択します。

LFE チャンネルに割り当てられた各トラックまたはバスにローパス フィルタを適用するには、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブにある、［**LFE のローパス フィルタを有効にする**］チェック ボックスをオンにします。LFE チャンネルでカットする周波数の下限を設定するには、［**ローパス フィルタのカットオフ周波数**］ボックスに周波数を設定し、［**ローパス フィルタ品質**］ドロップダウン リストから設定を選択して、フィルタのロールオフ カーブの鋭さを決定します。［**最高**］が最も鋭いカーブになります。詳しくは、51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。を参照してください。

ローパス フィルタを適用すると、5.1 デコーダのバス管理システムに近くなり、低周波オーディオのみが LFE チャンネルに送信されるようになります。

サラウンド プロジェクトをレンダリングする前に、サラウンド オーサリング アプリケーションのマニュアルで必要なオーディオ形式を確認してください。一部のエンコーダでは、特定のローパス フィルタのカットオフ周波数とロールオフが必要なため、エンコード前にフィルタを適用できない場合があります。

パン モードの変更

［サラウンド パン］ウィンドウ内（もしくはトラックまたはバス上のサラウンド パン ）を右クリックして、ショートカット メニューから［**パンの種類**］を選択し、サブメニューからパンの種類を選択します。パン モードについて詳しくは、453 ページの"オーディオ パン モード"。を参照してください。

選択したパン モードはサラウンド パン キーフレームにも使用されます。

グリッドを使用したパンのモニタ

［サラウンド パン］ウィンドウのグリッドは、パンが実際に聞こえる様子を視覚的に表現します。グリッドの間隔は、現在のパン モードに合わせて変わります。

縦の線はそれぞれ、左右の信号比が 6 dB、0 dB、-6 dB の位置を表します。一番左の線では、左のチャンネルが右のチャンネルより 6.0 dB 大きくなっています。

横の線はそれぞれ、前後の信号比が 6 dB、0 dB、-6 dB の位置を表します。**センター** フェーダーを調整すると、線はフロント方向またはリア方向に移動して、センター チャンネルのゲインを補正します。

グリッドは、適切に設定されたサラウンド システム（対応したスピーカーが適切に配置されているシステム）を使用していることを想定しています。モニタ システムにばらつきがあると、グラフと出力感度に矛盾が生じます。

オーディオ パン モード

ステレオ オーディオ トラック、5.1 サラウンド トラック、またはバスをパンする場合は、フェーダー ハンドル（またはサラウンド パン）を右クリックし、パンの種類を選択して、パン モデルを変更します。

新しいトラックにデフォルトのパンの種類を設定する場合は、トラックのパンの種類を設定し、［デフォルト トラック プロパティの設定］ダイアログ ボックスを使用して、そのトラックのパンの種類をデフォルトとして設定します。詳しくは、256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。を参照してください。

選択されたパン モードは、トラック レベルのパン エンベロープでも使用されます。詳しくは、259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。

モード	説明
チャンネルの追加	このモードは、ステレオ ファイルをパンするときに特に便利です。ステレオ フィールドを横切るようにパンすると、ステレオ イメージはスピーカー間を横切るように現れます。どちらかのチャンネルに向けてパンしていくと、そのチャンネルに反対側のチャンネルからの信号が追加されていき、最後には両方のチャンネルの信号が 1 つのチャンネルに最大音量で出力されます。 このモードではリニア パン カーブが使用されます。 チャンネルが追加されるときにクリッピングが発生することがあります。［マスタ バス］ウィンドウのメーターを確認して、トラック ボリュームを調整してください。

モード	説明
バランス（0 dB センター） **バランス（-3 dB センター）** **バランス（-6 dB センター）**	ステレオ プロジェクトの場合、このモードはステレオ音源のチャンネルの相対的な信号レベルを調整するときに便利です。センターからいずれかのチャンネルにパンすると、反対側のチャンネルは指定したセンター値（0 dB -3 dB または -6 dB）から -∞ まで減衰します。パンした信号は、指定したセンター値（0 dB -3 dB または -6 dB）から 0 dB まで増幅されます。 このパン モードではリニア パン カーブが使用されます。 例えば、右方向に完全にパンすると、ライト チャンネルでは 0 dB で再生され、レフト チャンネルでは再生されません。センターにパンすると、各チャンネルは指定したセンター値（0 dB -3 dB または -6 dB）まで減衰されます。左方向にパンすると、レフト チャンネルでは 0 dB で再生され、ライト チャンネルでは再生されません。 **［バランス（0 dB センター）］**設定を使用すると、センターにパンしたときにゲインやカットが適用されないため、センターを大きくすることができます。 **［バランス（-3 dB センター）］**設定を使用すると、センターにパンしたときに -3 dB カットが適用されます。 5.1 サラウンド プロジェクトのパンも、同じ規則に従います。つまり、5.1 サラウンド プロジェクトでセンターから任意のチャンネルにパンするに従って、そのチャンネルの信号は、指定したセンター値から 0 dB まで増幅されます。反対側のチャンネルの信号は、指定したセンター値から -∞ まで減衰されます。

モード	説明
コンスタント パワー	このモードはモノラル音源をパンするときに便利です。このモードでは、チャンネル間をパンするときに音量が維持されます。 ステレオ ファイルを **100% R** にパンすると、メディア ファイルのライト チャンネルのみが再生され、このチャンネルが両出力チャンネルに送られます。続けて左にパンすると、レフト チャンネルが徐々に出力に追加され、ライト チャンネルは徐々にフェード アウトして、スライダが **100% L** に達すると、両出力チャンネルからレフト チャンネルのみが聞こえるようになります。 メディア ファイルを右方向、5.1 サラウンド プロジェクトのフロント チャンネルとリア チャンネルの中間に完全にパンした場合、メディア ファイルのライト チャンネルのみが再生され、このチャンネルはフロントの右とリアの右の出力チャンネルに送られます。左にパンすると、レフト チャンネルは徐々に出力に追加され、ライト チャンネルは徐々にフェード アウトしていき、最後にはレフト チャンネルのみがフロントの左とリアの左の出力チャンネルに送られます。
フィルム	このモードでは、コンスタント パワー モデルを使用して、5.1 サラウンド プロジェクトの隣接するスピーカー間でパンできます。このモードは映画館スタイルのスピーカー配置に最適化されています。ステレオ プロジェクトの場合、フィルム モードはコンスタント パワーと同じ機能を果たします。 パン ポイントをセンター スピーカーにパンすると、サウンドはフロント スピーカーとリア スピーカーに拡散されます。トラックをセンター スピーカーに完全にパンすると、フロント スピーカーとリア スピーカーからの出力はなくなります。 パン ポイントをサラウンド パンの中央にドラッグすると、信号はすべてのスピーカーに送られます。 1 つのスピーカーに完全にパンすると、一部の信号が反対側のスピーカーにミックスされるのが分かります。これは、理想的なサラウンド スピーカーの配置がサラウンド パンの表示と一致しないためです。例えば、フロントレフト スピーカーにパンすると、リアレフト スピーカーに低レベルの信号が発生します。 フロントレフト スピーカーの理想的な配置は中央の 30° 左ですが、サラウンド パンのスピーカーは中央の 45° 左に配置されています。中央の 45° 左のパンを再現するには、信号はフロントレフト スピーカーとリアレフト スピーカーの間でパンする必要があります。

5.1 サラウンド プロジェクトのレンダリング

サラウンド プロジェクトをレンダリングすると、6 つのモノラル ファイル（AIFF、ATRAC、WAV、W64、または PCA）または 1 つの 5.1 チャンネル ファイル(AC-3、WAV、W64、WMA、および WMV）が作成されます。これらのファイルは、オーサリング アプリケーションで DVD ビデオ プロジェクトまたは 5.1 チャンネル ミュージック プロジェクトを作成するのに使用できます。

サラウンド プロジェクトをレンダリングする前に、サラウンド オーサリング アプリケーションのマニュアルで必要なオーディオ形式を確認してください。一部のエンコーダでは、特定のローパス フィルタのカットオフ周波数とロールオフが必要なため、エンコード前にフィルタを適用できない場合があります。ローパス フィルタの設定には、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブを使用します。

1. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択し、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを表示します。
2. ［出力ファイル］ボックスで、ファイルの保存に使用するフォルダおよびファイル名を選択します。
3. ［出力形式］ボックスで、複数のモノラル テンプレートを選択するか、適切な 5.1 チャンネル テンプレートを選択します（選択したファイルの種類でサポートされている場合）。

   ヒント：

   - 5.1 サラウンド プロジェクトを AIFF（.aif）、Perfect Clarity Audio（.pca）、Wave64（.w64）、または Wave（.wav）形式にレンダリングする場合は、**［テンプレート］**ドロップダウン リストから複数のモノラル設定を選択することで、サラウンド マスタ バスを別個のファイルにそれぞれ保存できます。例えば、**［ファイル名］**ボックスに「*My Film.wav*」と入力した場合は、*My Film Right.wav*、*My Film Right Surround.wav*、*My Film LFE.wav*、*My Film Left.wav*、*My Film Left Surround.wav*、および *My Film Center.wav* がレンダリングされます。詳しくは、次を参照してください443 ページの"5.1 サラウンド プロジェクト"。
   - **48,000 Hz、16 ビット、5.1、PCM** または **48,000 Hz、32 ビット、5.1、PCM** テンプレートを使用し、5.1 サラウンド プロジェクトを WAV または WAV64 形式にレンダリングした場合は、5.1 チャンネル ファイルを 1 つ作成できます。レンダリング ファイルにはチャンネル マッピング情報が含まれているので、Vegas Pro ではこれらのファイルを 5.1 サラウンド プロジェクトに追加するときに、サラウンド パン情報が維持されます。

     Sony のレガシー アプリケーション（およびサードパーティ製のアプリケーション）は、これらの 5.1 チャンネル ファイルを読み取ることができません。その場合は、**［マルチチャンネルのマッピングを有効にする］**チェック ボックスをオンにして 6 チャンネル ファイルをレンダリングし、［サラウンド マスタ］出力を使用してチャンネル マッピングを作成します。

     マルチチャンネル オーディオのレンダリングとマルチチャンネル マッピングのセットアップについて詳しくは、538 ページの"マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリング"。を参照してください。

4. 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。

5. 選択されたファイル形式でサポートしている場合は、**［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、リージョン、およびコマンド マーカーもメディア ファイルに保存されます。メディア ファイルに情報を保存できない場合は、メディア ファイルと同じベース名の .sfl ファイルが作成されます。

6. **［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。

   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。

DVD Architect Pro への Vegas Pro プロジェクトのエクスポート

DVD Architect Pro プロジェクトに追加する前にメディア ファイルを適切な形式でレンダリングしておくと、不要なトランスコードや再圧縮を行う必要がなくなります。

DVD、または Blu-ray Disc に必要なファイル形式と一致するテンプレートを使用して、オーディオとビデオを別々にレンダリングしてください。詳しくは、次を参照してください542 ページの"DVD Architect Pro で使用するためのプロジェクトのレンダリング"および543 ページの"Blu-ray Disc プロジェクトのメディア ファイルの設定"。

私の DVD には AC-3 と PCM のどちらのオーディオが適していますか。

ステレオ音源では、AC-3 または PCM オーディオを使用できます。プロジェクトによって必要な条件は異なりますが、以下の点から検討してください。

- PCM オーディオは非圧縮で、音質が優れている。
- AC-3 オーディオは圧縮されており、DVD で占めるスペースが小さくなる。

5.1 サラウンド オーディオを使用する場合は、AC-3 を使用する必要があります。

同じプロジェクトからレンダリングしても、AC-3 オーディオ ファイルは PCM オーディオ ファイルより音が小さくなります。レベルを近づけるにはどのようにしたらよいですか。

AC-3 エンコーダは、ダイナミック レンジ圧縮を実行するように設定できます。

AC-3 ファイルをレンダリングするときに、レンダリング テンプレートで以下の設定を変更してください。

1. ［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスの［出力形式］ボックスで、**［Dolby Digital AC-3］**を選択します。
2. **［テンプレートのカスタマイズ］**ボタンをクリックします。［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［事前処理中］タブを選択します。
4. **［ライン モード プロフィール］**ドロップダウン リストから、**［なし］**を選択します。
5. **［RF モード プロフィール］**ドロップダウン リストから、**［なし］**を選択します。
6. **［OK］**をクリックして［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスを閉じます。
7. **［レンダリング］**をクリックして、ファイルをレンダリングします。

第 24 章

クローズド キャプション

Vegas® Pro ソフトウェアは、クローズド キャプションのビデオ ファイルへの追加と、それらのファイルの XDCAM HD および XDCAM HD422 MXF ファイルとしてのレンダリングをサポートしています。また、キャプションをビデオ ファイルに追加してレンダリングし、Windows Media Video として Windows Media Player で使用できます。

クローズド キャプションのビデオ ファイルへの追加

クローズド キャプションの挿入により、幅広いオーディエンスがビデオ作品を閲覧できるようになります。クローズド キャプションは、耳の不自由な人、読み方を学んでいる人、または外国語を学習中の人などに、広く利用されています。

クローズド キャプションは、（常に表示されるオープン キャプションとは異なり）ユーザーが表示／非表示を切り替えることができます。クローズド キャプションは、会話やサウンド エフェクトを画面上のテキストとして表示します。

注：

- Vegas Proは、CEA608 キャプション、および CEA608 キャプションを含む CEA708 コンテナをサポートします。
- XDCAM HD/HD422 にレンダリングする際、CEA608 データが CEA708 形式に拡張され、HD SDI での再生時に CEA608 と CEA708 のキャプションが表示されるようになります。CEA608 CC1 は CEA708 Service 1 に拡張され、CEA608 CC3 は CEA708 Service 2 に拡張されます。CEA708 に拡張されると、キャプションの位置がわずかに変化する場合があることに注意してください。
- 埋め込みキャプション マーカーをサポートしない形式にレンダリングした場合は、レンダリングされたメディア ファイルのベース名を使用して .SCC ファイルが作成されます。

MXF ファイルまたは MPEG-2 ファイルのクローズド キャプションのインポートまたはレンダリング

キャプションのインポート

Vegas Pro は、XDCAM HD/XDCAM HD422 MXF ファイルおよび MPEG-2 ファイルに埋め込まれたクローズド キャプションをサポートします。MPEG-2 ファイルにキャプションを読み込む場合、ATSC 形式と SCTE 形式がサポートされます。

タイムラインまたはトリマーにメディアを追加すると、埋め込まれたキャプション マーカーがメディア マーカーとして表示されます。

マーカーは、ペイントオン キャプションの場合はキャプションの先頭に揃えられ、ポップアップ スタイル キャプションの場合は表示時間に揃えられます。

キャプション マーカーが読み込まれると、Vegas Pro は、メディア ファイルのフォルダ内に、メディア ファイルと同じベース名を使用した .SCC ファイルを作成します。この .SCC ファイルは、後でメディアを使用するときに、アプリケーションがメディアを再度スキャンしなくて済むように作成されるものです。

プロジェクトの編集が完了したら、埋め込まれたキャプション マーカーをタイムラインに昇格させることができます。

1. キャプションを含むイベントを選択します。
2. ［ツール］メニューの**［スクリプトの作成］**を選択し、**［メディア クローズド キャプションの昇格］**を選択します。

   マーカーがタイムライン上にコマンド マーカーとして表示され、必要に応じて移動したり編集したりできます。

キャプションのレンダリング

レンダリングされたメディア内、およびスタンドアロン .SCC ファイル内にキャプションをエクスポートできます。

- XDCAM HD/XDCAM HD422 MXF 形式にレンダリングした場合、キャプション マーカーはメディア ファイルに埋め込まれます。また、レンダリングされたメディア ファイルのベース名を使用して .SCC ファイルが作成されます。
- MPEG-2 形式にレンダリングした場合、キャプション マーカーは ATSC 形式でエンコードされます。
- 埋め込みキャプション マーカーをサポートしない形式にレンダリングした場合は、レンダリングされたメディア ファイルのベース名を使用して .SCC ファイルが作成されます。

Line 21 クローズド キャプションのインポートまたはレンダリング

Line 21 キャプションのインポート

Vegas Pro は、フレーム サイズが 720x486 ピクセル（またはそれ以上の高さ）でフレーム レートが 29.97 fps のメディア ファイルをインポートすると、埋め込まれた Line 21 キャプションを読み取ります。

タイムラインまたはトリマーにメディアを追加すると、埋め込まれたキャプション マーカーがメディア マーカーとして表示されます。

マーカーは、ペイントオン キャプションの場合はキャプションの先頭に揃えられ、ポップアップ スタイル キャプションの場合は表示時間に揃えられます。

キャプション マーカーが読み込まれると、Vegas Pro は、メディア ファイルのフォルダ内に、メディア ファイルと同じベース名を使用した .SCC ファイルを作成します。この .SCC ファイルは、後でメディアを使用するときに、アプリケーションがメディアを再度スキャンしなくて済むように作成されるものです。

プロジェクトの編集が完了したら、埋め込まれたキャプション マーカーをタイムラインに昇格させることができます。

1. キャプションを含むイベントを選択します。
2. ［ツール］メニューの**［スクリプトの作成］**を選択し、**［メディア クローズド キャプションの昇格］**を選択します。

   マーカーがタイムライン上にコマンド マーカーとして表示され、必要に応じて移動したり編集したりできます。

Line 21 キャプションのレンダリング

720x486 ピクセル（またはそれ以上の高さ）のフレーム サイズおよび 29.97 fps のフレーム レートを使用して、レンダリングを行う場合、Line 21 キャプションがサポートされます。

DVD での line 21 キャプションのエンコードはサポートされない点に注意してください。DVD の MPEG-2 ビデオの解像度は 480 を超えることはできません。DVD line 21 キャプションは、MPEG-2 ビデオ ストリームにメタデータとして埋め込まれ、サポートされません。

HD SDI を使用したキャプションのインポートまたは出力

HD SDI によるクローズド キャプションのインポート

Vegas Pro は、HD SDI でビデオをキャプチャする場合、埋め込まれた VANC クローズド キャプションを読み取ります。

- キャプチャ中、Vegas Pro は、メディア ファイルのフォルダ内に、キャプチャしたファイルと同じベース名を使用した .SCC ファイルを作成します。
- XDCAM HD422 形式にキャプチャした場合、クローズド キャプションはキャプチャしたファイルにも埋め込まれます。

詳しくは、123 ページの"SDI カードからのキャプチャ"。を参照してください。

HD SDI によるクローズド キャプションのテープへの出力

HD SDI を使用してテープへの出力を行うと、クローズド キャプションが VANC データとして含まれます。詳しくは、521 ページの"タイムラインからテープへのビデオの出力"。を参照してください。

クローズド キャプション ファイルからのクローズド キャプションのインポート

埋め込まれたキャプション マーカーがメディアに含まれない場合、外部ファイルからマーカーをインポートできます。次の種類のファイルがサポートされます。

- Scenarist クローズド キャプション（.SCC）

  .scc ファイルがメディア ファイル名と一致する場合には、ファイルをロードするときにキャプションが自動的に読み取られます。

  例えば、ビデオ ファイルが wildflowers.avi である場合、キャプション ファイルに wildflowers.avi.scc という名前を付けると、Vegas Pro ではキャプションを自動的に読み取ります。

- RealPlayer キャプション ファイル（.RT）
- SubRip サブタイトル（.SRT）
- Windows Media Player キャプション ファイル（.SMI）
- Transcript または QuickTime キャプション ファイル（.TXT）
- CPC MacCaption ファイル（.MCC）

  .mcc ファイルに CEA608 キャプションが含まれない場合は、CEA708 キャプションが CEA608 ポップアップ キャプションに変換されます。Service 1 キャプションは 608CC1 キャプションとしてインポートされ、Service 2 キャプションは 608CC3 キャプションとしてインポートされます。

- DVD Architect サブタイトル （.SUB）

1. ［ファイル］メニューの**［インポート］**を選択し、サブメニューから**［クローズドキャプション］**を選択します。
2. ［開く］ダイアログ ボックスで、使用するファイルを選択し、**［開く］**をクリックします。

   マーカーがタイムライン上にコマンド マーカーとして表示され、必要に応じて移動したり編集したりできます。

   キャプション ファイル内のタイムコードに従って、キャプション マーカーが配置されます。必要に応じて、クローズド キャプションをインポートする前に、タイムライン ルーラーのオフセットを適用してマーカーの位置を調整できます。詳細については、607 ページの"タイム ルーラー"。

キャプションとビデオの同期化

キャプションをインポートした後、マーカーをビデオと同期させるためにタイミングの調整が必要になる場合があります。

1. このヘルプ トピックで前述した手順を使用して、キャプションをインポートします。
2. ビデオ イベントをタイムラインの目的の位置に置きます。
3. **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［編集の詳細］**を選択して［詳細の編集］ウィンドウを表示します。
4. **［表示］**ドロップダウン リストから**［コマンド］**を選択します。キャプション コマンドが［編集の詳細］ウィンドウに表示されます。
5. タイムラインで、キャプションの挿入を開始する位置にカーソルを置きます。
6. ［編集の詳細］リストで、最初に挿入するキャプションの行を選択します。
7. **［再生］**ボタン をクリックして、再生を開始します。
8. 最初のキャプションを挿入する準備ができたら、［Ctrl］+［K］キーを押します。カーソル位置に最初のキャプションが挿入され、**［位置］**の設定が更新されると、次のキャプションが選択されます。
9. 以降の各キャプションも、［Ctrl］+［K］キーを押して挿入します。

タイムライン上のクローズド キャプション マーカーの追加または編集

タイムライン上のクローズド キャプション マーカーを編集して、キャプションの開始時間の調整、キャプション マーカーの削除、内容の編集、新しいマーカーの追加などを行えます。

- 新しいマーカーを追加するには、タイムライン上にカーソルを置き、［挿入］メニューの**［コマンド］**を選択します（または［C］キーを押します）。

  ポップオン キャプションをすばやく作成するには、［コマンド プロパティ］ダイアログ ボックスの**［コメント］**ボックスにキャプション テキストを入力します。キャプション マークアップが自動的に追加されます。改行を示すには、[BR] を使用します。

- マーカーを移動するには、タイムラインのマーカー タグをドラッグします。
- マーカーを削除するには、マーカーを右クリックして、ショートカット メニューから**［削除］**を選択します。
- マーカーを編集するには、マーカー タグをダブルクリックします。

［コマンド プロパティ］ダイアログ ボックスを使用してマーカーを編集します。

項目	説明
コマンド	主言語のキャプションに対しては、 **608CC1** を選択します。 副言語のキャプションに対しては、 **608CC3** を選択します。 注： ■ Vegas Pro は、CC2/CC4 チャネルに対して 608CC2 および 608CC4 コマンドもサポートしています。 ■ XDCAM HD/HD422 にレンダリングする際、CEA608 データが CEA708 形式に拡張され、HD SDI での再生時に CEA608 と CEA708 のキャプションが表示されるようになります。CEA608 CC1 は CEA708 Service 1 に拡張され、CEA608 CC3 は CEA708 Service 2 に拡張されます。
パラメータ	マーカーのキャプション テキストを表示します。[BR] は改行を示します。
コメント	クローズド キャプションの制御コマンドをここに入力します。 コマンドは、標準のキャプション マークアップに準拠している必要があります。コマンド文字列では、大文字と小文字が区別され、スペースも意味を持ちます。キャプション マークアップについて詳しくは、このヘルプ トピックの「キャプション マークアップと例」を参照してください。 キーボードを使用して、標準的なテキストと句読点を入力できます。特殊な文字や句読点を挿入するには、［文字コード表］（**［スタート］＞［すべてのプログラム］＞［アクセサリ］＞［システム ツール］＞［文字コード表］**の順にクリック）を使用します。 わずかな編集の場合は、マークアップを無視して、表示されたテキストを編集してもかまいません。テキストの長さを変更する場合には、以下の点に注意してください。 {R14In00Wh} は、行 14、インデント 00、白いテキストを意味します。 行（2 桁）の範囲は 01 ～ 15 です。 インデント（2 桁）の範囲は 00 ～ 28 ですが、4 の倍数のみが使用できます。 {TabOff1} はタブ オフセット 1 という意味で、可能な値（1 桁）は 1、2、または 3 です。 各行について、インデント（In）とタブ オフセット（TabOff）と内容文字数の合計が 32 を超えてはなりません。
位置	プロジェクト内でコマンドを実行する時間を入力します。

キャプション マークアップのリファレンスと例

ポップオン キャプション

ポップオン キャプションは、画面上に 1 つのエレメントとして表示され、クリアされるか、または新しいキャプションで置き換えられます。ポップオン キャプションは、最も一般的には、録音済みキャプションに使用されます。

{RCL}{ENM}{R14In00Wh}{TabOff1}1 行目{R15In00Wh}{TabOff1}2 行目{EDM}{EOC}

［コマンド プロパティ］ダイアログ ボックスの**［コメント］**ボックスにキャプション テキストを入力し、キャプション マークアップを指定しないと、ポップオン キャプションが作成されます。改行を示すには、[BR] を使用します。各行は 32 文字以下にする必要があります。

ロールアップ キャプション

ロールアップ キャプションは、一度に 2 行か 3 行ずつ表示範囲をスクロールしながら画面に表示され、最も一般的には、ライブ キャプションに使用されます。

{RU2}{CR}{R15In00Wh}{TabOff1}1 行目

– または –

{RU3}{CR}{R14In00Wh}{TabOff1}1 行目{R15In00Wh}{TabOff1}2 行目

– または –

{RU4}{CR}{R13In00Wh}{TabOff1}1 行目{R14In00Wh}{TabOff1}2 行目{R15In00Wh}{TabOff1}3 行目

ペイントオン キャプション

ペイントオン キャプションは、一度に 1 文字ずつ画面に表示され、ポップアップ キャプションのように表示されます。ペイントオン キャプションは、最も一般的には、プログラムの先頭で使用されます。

{RDC}{R14In04Wh}{TabOff3}1 行目{R15In04Wh}{TabOff3}2 行目

キャプション マークアップ

キャプション マークアップ	説明	使用方法についての注意事項
{RCL}	キャプションのロードを再開	ポップオン キャプションを開始します。
{RDC}	直接キャプションを再開	ペイントイン キャプションを開始します。
{RU2}	ロールアップ キャプション - 2 行	2 行のロールアップ キャプションを開始します。
{RU3}	ロールアップ キャプション - 3 行	3 行のロールアップ キャプションを開始します。
{RU4}	ロールアップ キャプション - 4 行	4 行のロールアップ キャプションを開始します。
{EDM}	表示メモリを消去	表示をクリアします。ロールアップ キャプションとペイントオン キャプションを画面から消去するために必要です。
{ENM}	非表示メモリを消去	バッファリングされたキャプションをメモリから消去します。
{EOC}	キャプション終了	ポップアップ キャプションで、EOC は現在のキャプションを終了し、次のキャプションを表示します。
{FlashOn}	フラッシュ オン	新しい前景属性が設定されるまで、キャプションを点滅させます。
{TabOff1}	タブ オフセット 1	各行について、インデント（In）とタブ オフセット（TabOff）と内容文字数の合計が 32 を超えてはなりません。
{TabOff2}	タブ オフセット 2	
{TabOff3}	タブ オフセット 3	

キャプション マークアップ	説明	使用方法についての注意事項
{Backspace}	Backspace	ライブ キャプションに使用されます。
{DelEndRow}	行の最後まで削除	ライブ キャプションに使用されます。
{CR}	キャリッジ リターン	
{R*yy*Wh}	行 *yy* [00 ～ 15]、白いテキスト	
{R*yy*WhU}	行 *yy* [00 ～ 15]、白で下線付き	
{R*yy*Gr}	行 *yy* [00 ～ 15]、緑のテキスト	
{R*yy*GrU}	行 *yy* [00 ～ 15]、緑で下線付き	
{R*yy*Bl}	行 *yy* [00 ～ 15]、青いテキスト	
{R*yy*BlU}	行 *yy* [00 ～ 15]、青で下線付き	
{R*yy*Cy}	行 *yy* [00 ～ 15]、シアンのテキスト	
{R*yy*CyU}	行 *yy* [00 ～ 15]、シアンで下線付き	
{R*yy*Rd}	行 *yy* [00 ～ 15]、赤いテキスト	
{R*yy*RdU}	行 *yy* [00 ～ 15]、赤で下線付き	
{R*yy*Yl}	行 *yy* [00 ～ 15]、黄色いテキスト	
{R*yy*YlU}	行 *yy* [00 ～ 15]、黄色で下線付き	
{R*yy*Ma}	行 *yy* [00 ～ 15]、マゼンタのテキスト	
{R*yy*MaU}	行 *yy* [00 ～ 15]、マゼンタで下線付き	
{R*yy*WhI}	行 *yy* [00 ～ 15]、白で斜体	
{R*yy*WhIU}	行 *yy* [00 ～ 15]、白で斜体で下線付き	
{R*yy*In*xx*Wh}	行 *yy* [00 ～ 15]、インデント *xx* [00|04|08|12|16|20|24|28]、白いテキスト	各行について、インデント（In）とタブ オフセット（TabOff）と内容文字数の合計が 32 を超えてはなりません。
{R*yy*In*xx*WhU}	行 *yy* [00 ～ 15]、インデント xx [00|04|08|12|16|20|24|28]、白で下線付き	
{WhTxt}	白いテキスト	
{WhUTxt}	白で下線付き	
{GrTxt}	緑のテキスト	
{GrUTxt}	緑の下線付き	
{BlTxt}	青いテキスト	

キャプション マークアップ	説明	使用方法についての注意事項
{BlUTxt}	青で下線付き	
{CyTxt}	シアンのテキスト	
{CyUTxt}	シアンで下線付き	
{RdTxt}	赤いテキスト	
{RdUTxt}	赤で下線付き	
{YlTxt}	黄色いテキスト	
{YlUTxt}	黄色で下線付き	
{MaTxt}	マゼンタのテキスト	
{MaUTxt}	マゼンタで下線付き	
{ITxt}	斜体のテキスト	
{IUTxt}	斜体で下線付き	
{BgWh}	背景が白	
{BgWhSemi}	背景が半透明の白	
{BgGr}	背景が緑	
{BgGrSemi}	背景が半透明の緑	
{BgBl}	背景が青	
{BgBlSemi}	背景が半透明の青	
{BgCy}	背景がシアン	
{BgCySemi}	背景が半透明のシアン	
{BgRd}	背景が赤	
{BgRdSemi}	背景が半透明の赤	
{BgYl}	背景が黄色	
{BgYlSemi}	背景が半透明の黄色	
{BgMa}	背景がマゼンタ	
{BgMaSemi}	背景が半透明のマゼンタ	
{BgBlk}	背景が黒	
{BgBlkSemi}	背景が半透明の黒	
{BgTran}	背景が透明	
{BlkTxt}	黒いテキスト	
{BlkUTxt}	黒で下線付き	

キャプション マークアップ	説明	使用方法についての注意事項
{StdCharSet}	標準文字セット	文字セット コマンドを使用すると、キャプション内で文字セットを切り替えることができます。例えば、英語キャプションのプログラムで韓国語の文字を表示する必要がある場合、{KORCharSet} を使用して韓国語の文字を使用した後、{StdCharSet} を使用して英語のキャプションに戻ることができます。
{DSzCharSet}	2 倍サイズ文字セット	
{1PCharSet}	第 1 プライベート文字セット	
{2PCharSet}	第 2 プライベート文字セット	
{CHNCharset}	中華人民共和国文字セット	
{KORCharSet}	韓国語文字セット	
{1RgCharSet}	第 1 登録文字セット	
{TH}	タイム ホルダ	新しいキャプションの作成時には使用しません。 既存のキャプションの編集時に、キャプション データが表示時間より先に移動する場合があり、{TH} を使用して表示時間を調整できます。

［ビデオ プレビュー］または［トリマー］ウィンドウでのクローズド キャプションの表示

［ビデオ プレビュー］ウィンドウで、オーバーレイを使用してキャプションをプレビューできます。詳しくは、478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。を参照してください。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウの［オーバーレイ］設定は、［トリマー］ウィンドウのビデオ モニタにも適用されます。

1. **［オーバーレイ］**ボタン # の横にある下矢印をクリックして、メニューから設定を選択し、プレビューするキャプションの種類を有効化します。
2. プロジェクトを再生します。

クローズド キャプションのエクスポート

一部の Web キャスト形式では、キャプションを外部ファイルに保存する必要があります。キャプションを作成した後で、いくつかの形式にキャプションをエクスポートできます。

1. このヘルプ トピックでの説明に従って、キャプションを作成し、編集します。
2. ［ツール］メニューの**［スクリプトの作成］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。

項目	説明
クローズド キャプションを DVD Architect 用にエクスポート	DVD Architect ソフトウェアで使用できるサブタイトル（.SUB）ファイルを作成します。.SUB ファイルには、DVD Architect でサブタイトル イベントを作成するために使用されるタイムコード値とテキストが格納されます。
クローズド キャプションを QuickTime 用にエクスポート	各サブタイトル サービスに対して、テキスト（.TXT）ファイルおよび .SMIL ファイルを作成します。テキスト ファイルにはキャプションと書式設定が格納され、.SMIL ファイルには、キャプションがメディア ファイル上でどのように表示されるかを定義する情報が格納されます。 .SMIL ファイルは、デフォルトで、エクスポートされたキャプション ファイルと同じベース名を使用した .MOV ファイルにリンクされます。このファイルは、目的のメディア ファイル名を参照するよう編集できます。 QuickTime Pro を使用している場合は、QuickTime テキスト トラックを作成して、キャプションをビデオ ファイルに埋め込むことができます。
クローズド キャプションを Windows Media Player 用にエクスポート	各サブタイトル サービスに対して、.SMI ファイルおよび .ASX ファイルを作成します。.SMI ファイルにはキャプションと書式設定が格納され、.ASX ファイルには、キャプションがメディア ファイル上でどのように表示されるかを定義する情報が格納されます。 .ASX ファイルは、デフォルトで、エクスポートされたキャプション ファイルと同じベース名を使用した .WMV ファイルにリンクされます。このファイルは、目的のメディア ファイル名を参照するよう編集できます。
クローズド キャプションを YouTube 用にエクスポート	YouTube キャプションおよび一部の DVD オーサリング ソフトウェアで使用できる .SRT ファイルを作成します。 YouTube ビデオにサブタイトルを追加する方法について詳しくは、http://www.youtube.com/t/captions_about を参照してください。

3. ［保存］ダイアログ ボックスで、キャプション ファイルのファイル名とフォルダを指定し、**［保存］** をクリックします。

［編集の詳細］ウィンドウでの複数のキャプションの編集

［編集の詳細］ウィンドウでは、プロジェクトのキャプションをすべて一度に表示し、すぐに編集することができます。 詳しくは、190 ページの"［編集の詳細］ウィンドウの使用"。を参照してください。

複数のキャプションを一度に編集することもできます。例えば、608CC1（主言語）キャプションを 608CC3（副言語）に変更する場合は、次の手順を実行します。

1. ［編集の詳細］ウィンドウが表示されていない場合は、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［編集の詳細］**を選択して、［編集の詳細］ウィンドウを表示します。
2. ［編集の詳細］ウィンドウで、**［表示］**ドロップダウン リストから**［コマンド］**を選択します。クローズド キャプション マーカーが表示されます。
3. 編集するキャプションを選択します。

a. ［Shift］キーを押しながら、変更する最初のキャプションの**［コマンド］**列内をクリックします。

b. ［Shift］キーを押しながら、変更する最後のキャプションの**［コマンド］**列内をクリックします。

最初に選択した行から最後に選択した行の間のあるすべてのキャプションが選択されます。

4. 選択したキャプションの**［コマンド］**列を右クリックし、ショートカット メニューから**［編集］**を選択します。
5. ボックスに新しい値を入力し（この例では「608CC3」と入力します）、［Enter］キーを押します。

選択したキャプションがすべて 608CC3 に変更されます。

Windows Media ファイルのキャプション

キャプションの挿入により、幅広いオーディエンスがマルチメディア作品を閲覧できるようになります。Vegas Pro では、簡単にキャプションを挿入できます。

Windows Media Video プレゼンテーションのストリーミングにキャプションを挿入

1. タイムライン上でオーディオ ファイルとビデオ ファイルを並べて、プロジェクトを作成します。
2. キャプション テキストの各行に、［テキスト］コマンドを追加します。

a. キャプションを挿入する位置にカーソルを置きます。

b. ［挿入］メニューの**［コマンド］**を選択します。［コマンド プロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

c. **［コマンド］**ドロップダウン リストから**［テキスト］**を選択します。

d. **［パラメータ］**ボックスに、表示するキャプション テキストを入力します。

3. 必要に応じて手順 2 を繰り返します。
4. Windows Media ビデオ形式でファイルをレンダリングします。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

以下の手順はオプションです。Web ページに Windows Media Player を埋め込まない場合は、キャプションをオンにするようオーディエンスに必ず指示してください。Windows Media Player 7 および 8 では、［表示］メニューから**［プレイ ビューのツール］**を選択し、サブメニューから**［キャプション］**を選択します。

5. Windows Media Player を埋め込んだ HTML を作成します。

スクリプトからキャプション テキストを入力

以前のキャプション入力方法は、比較的キャプションの少ない小さいプロジェクトにも適していましたが、キャプションの多い大きなプロジェクトでも問題はないのでしょうか。問題はありません。スプレッドシートなどのタブ区切り形式で、簡単にキャプション マーカーを作成できます。

1. 挿入するキャプションのリストを作成します。
   a. 4 列のタブ区切りスプレッドシートを作成します。
   b. 最初の列に、プレースホルダとして**「00:00:00:00」**と入力します。各キャプションの実際の時間は後で指定します。
   c. 2 列目に**「テキスト」**と入力して、コマンドの種類を指定します。
   d. 3 列目に、キャプションとして表示するテキストを入力します。

      ヒント：

      - スクリプトがある場合は、スクリプトから情報をコピーしてスプレッドシートに貼り付けることができます。1 行ずつ別のセルに貼り付けてください。
      - Vegas Pro CD には、キャプションを作成するためのテンプレートが付属しています。CD の Sample Projects フォルダに、**Vegas Captioning Shell.txt** というファイルが収容されています。このファイルをデータベース プログラムで開き（テキスト エディタも使用できます）、3 列目にキャプションを入力してください。

   e. 4 列目に、キャプションを識別するためのラベルを入力します。**Line 01** のように入力すると、［編集の詳細］ウィンドウでキャプションをソートするときに便利です。

	A	B	C	D
1	00.00.00.00	TEXT	But, soft! what light through yonder window breaks?	Line 01
2	00.00.00.00	TEXT	It is the east, and Juliet is the sun.	Line 02
3	00.00.00.00	TEXT	Arise, fair sun, and kill the envious moon,	Line 03
4	00.00.00.00	TEXT	Who is already sick and pale with grief,	Line 04
5	00.00.00.00	TEXT	That thou her maid art far more fair than she:	Line 05
6	00.00.00.00	TEXT	Be not her maid, since she is envious;	Line 06
7	00.00.00.00	TEXT	Her vestal livery is but sick and green	Line 07
8	00.00.00.00	TEXT	And none but fools do wear it; cast it off.	Line 08
9	00.00.00.00	TEXT	It is my lady, O, it is my love!	Line 09
10	00.00.00.00	TEXT	O, that she knew she were!	Line 10

2. スプレッドシートのセルを選択し、それをクリップボードにコピーします。
3. Vegas Pro ウィンドウに切り替えて、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［編集の詳細］** を選択して［編集の詳細］ウィンドウを表示します。
4. **［表示］**ドロップダウン リストから**［コマンド］**を選択します。
5. コメントの列ヘッダーをクリックして、キャプションを昇順でソートします。
6. ［編集の詳細］ウィンドウで左上隅のボックスを右クリックし、ショートカット メニューから**［貼り付け］**を選択します。クリップボードのデータがこの行から後に貼り付けられます。
7. タイムラインで、キャプションの挿入を開始する位置にカーソルを置きます。
8. ［編集の詳細］リストで、最初に挿入するキャプションの行を選択します。
9. **［再生］**ボタン をクリックして、再生を開始します。

10. 最初のキャプションを挿入する準備ができたら、［Ctrl］+［K］キーを押します。カーソル位置に最初のキャプションが挿入され、**［位置］**の設定が更新されると、次のキャプションが選択されます。
11. 以降の各キャプションも、［Ctrl］+［K］キーを押して挿入します。
12. Windows Media 形式でファイルをレンダリングします。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

キャプションの表示

次の方法のどちらかを使用すると、ビデオの再生時にキャプションを表示できます:

- キャプションをオンにするようオーディエンスに必ず指示する。
  - Windows Media Player 8 の場合：［表示］メニューから**［プレイ ビューのツール］**を選択し、サブメニューから**［キャプション］**を選択します。
  - Windows Media Player 9 および 10 の場合：［再生］メニューから**［キャプションと字幕］**を選択し、サブメニューから**［利用できる場合はオン］**を選択します。
  - Windows Media Player 11 および 12 の場合：［再生］メニューから**［歌詞、キャプション、および字幕］**を選択し、サブメニューから**［利用できる場合はオン］**を選択します。
- Windows Media Player を埋め込んだ HTML を作成します。

第 25 章

プロジェクトのプレビュー

Vegas® Pro では、2 通りの方法でプロジェクトをプレビューできます。Vegas Pro ウィンドウで再生するか、Vegas Pro ウィンドウでの再生用に選択したビデオ フレームを事前レンダリングすることでプレビューできます。

ダイナミック RAM プレビューの使用

トランスポートおよびタイムライン ツールバー

トランスポートおよびタイムライン ツールバーには、再生、録音、カーソル位置決めのボタンや、タイムライン編集のコントロールがあります。

プロジェクトの再生中、オーディオ トラックは、カスタム バス割り当てを使用していない限り、マスタ バスにミックスされます。ビデオ トラックは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウにミックスされます。

詳しくは、次を参照してください 339 ページの"トラックのバスへの割り当て"と478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。

［編集］ > **［移動］**を選択し、サブメニューから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。

ボタン	名前	説明
	録音	アームされたすべてのトラックで録音を開始します。アームされたトラックが存在しない場合は、新しいトラックが自動的に作成されます。詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。
	ループ再生	ループ リージョンのイベントのみを連続モードで再生します。
	最初から再生	現在のカーソル位置にかかわらず、プロジェクトの最初から再生が開始されます。再生を停止すると、カーソルは元の位置に戻ります。
	再生	カーソル位置から再生を開始します。 再生モードと一時停止モードとの切り替えに［F12］キーおよびスペース キーのショートカットを使用する場合は、［全般設定］タブで**［スペース キー + F12 を再生/停止ではなく再生/一時停止にする］**チェック ボックスをオンにします。このモードでは、カーソル位置が保持されます。
	一時停止	再生を一時停止し、カーソルを現在の位置に保持します。
	停止	再生または録音を停止し、カーソルを開始位置に戻します。
	最初に移動	カーソルをプロジェクトの先頭に移動します。
	最後に移動	カーソルをプロジェクトの末尾に移動します。

ボタン	名前	説明
	前のフレーム	カーソルを前のフレームに移動します。 カーソルを複数のフレームに移動するには、［**前のフレーム**］ボタンおよび［**次のフレーム**］ボタンをクリックして押したままにします。
	次のフレーム	カーソルを次のフレームに移動します。
	標準編集ツールに切り替える	このボタンを選択してイベントを編集します。下矢印 をクリックし、メニューからツールを選択して、イベントの編集に使用するモードを選択します。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。 ■ **標準編集ツール**:イベントの終了をトリミングする場合に使用します。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"。 ■ **シャッフル ツール**:タイムライン上でイベントを並べ替える場合に使用します。詳しくは、次を参照してください153 ページの"イベントのシャッフル"。 ■ **スリップ ツール**:タイムライン上でイベントを移動せずにイベントのメディアをスリップする場合に使用します。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。 ■ **スライド ツール**:元のメディアを移動せずにタイムライン上でイベントを移動する場合に使用します。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。 ■ **タイム ストレッチ/圧縮ツール**:メディアのベロシティを変えながらイベントの長さを調整して、ファストモーションまたはスローモーションのエフェクトを生成します。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"。 ■ **分割トリミング ツール**: クリックしたポイントでイベントを分割し、ドラッグした方向にイベントをトリミングする場合に使用します（消去モード）。詳しくは、次を参照してください167 ページの"イベントのスリップとスライド"。
	エンベロープ編集ツール	このボタンは、イベントを移動せずに複数のエンベロープを編集する場合に使用します。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。
	選択編集ツール	このボタンを選択すると、複数のイベントを選択できます。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。
	ズーム編集ツール	現在のプロジェクトを拡大します。詳しくは、次を参照してください17 ページの"編集ツール"。
	削除	選択したイベントまたはトラックを削除します。詳しくは、次を参照してください148 ページの"イベントの削除"。
	トリミング	タイム選択のトリミング詳しくは、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。

ボタン	名前	説明
	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、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。
	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、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。
	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、次を参照してください152 ページの"イベントの分割"。
	ロック	移動または編集できないようにイベントをロックします。詳しくは、次を参照してください180 ページの"イベントにスイッチを適用"。
	マーカーの挿入	カーソル位置にマーカーを追加します。詳しくは、次を参照してください219 ページの"マーカーの挿入"。
	リージョンの挿入	選択範囲の両端にリージョン タグを追加します。詳しくは、次を参照してください220 ページの"リージョンの挿入"。
	スナップを有効にする	スナップを有効にして、［**グリッドにスナップ**］および［**マーカーにスナップ**］コマンドを有効にします。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。
	自動クロスフェード	このボタンを選択すると、2 つ以上のイベントがオーバーラップしているときにクロスフェードが自動的に作成されます。詳しくは、次を参照してください140 ページの"自動クロスフェード"。
	自動リップル	このボタンを選択してドロップダウン リストからモードを選択すると、イベントの長さを調整したり、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、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。
	エンベロープをイベントに対してロック	このボタンを選択すると、イベントをタイムラインに沿って移動したときに、エンベロープ ポイントがイベントとともに移動します。詳しくは、次を参照してください264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。
	イベント グループを無視	このボタンを選択すると、イベント グループを削除せずにグループを無効にできます。詳しくは、次を参照してください178 ページの"イベントのグループ化"。

ループ再生

［オプション］メニューの［**ループ再生**］を選択すると、プロジェクトの選択範囲が繰り返し再生されます。

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. ［オプション］メニューの**［ループ再生］**を選択するか、**［ループ再生］**ボタン をクリックします。

   ［ループ再生］がオフの場合、ループ リージョンは淡色表示になっています。［ループ再生］がオンの場合、ループ リージョンは青色になっています。

ループ再生 = オフ

ループ再生 = オン

3. **［再生］**ボタン をクリックすると、選択範囲がループ再生されます。

すべてのオーディオをミュート

［オプション］メニューから、**［すべてのオーディオをミュート］**を選択してすべてのオーディオ トラックを再生から除外します。

すべてのビデオをミュート

［オプション］メニューから、**［すべてのビデオをミュート］**を選択してすべてのビデオ トラックを再生から除外します。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用

［ビデオ プレビュー］ウィンドウの表示／非表示を切り替えるには、［表示］メニューの［ビデオ プレビュー］を選択します。

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。

ヒント：

- プレビュー中にフレーム レートを優先したい場合は、［ビデオ プレビュー］ウィンドウを右クリックし、**［最適な再生のためにサイズと品質を調整］**を選択します。このコマンドを選択しない場合、ビデオの品質が重視されて、必要な場合はフレーム レートが縮小されます。
- 回転プロジェクトのレンダリング時に、プレビューするプロジェクトに［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を適用する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブの**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

  チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、［ビデオ プレビュー］の出力は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

  詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"と622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。

プロジェクトのビデオ プロパティの編集

［プロジェクト ビデオ プロパティ］ボタンをクリックして、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブを表示します。このタブで、プロジェクトのビデオ形式を調整します。

詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

外部モニタでのプレビュー

［外部モニタでビデオのプレビュー］ボタン をクリックして、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブで指定されたデバイスにビデオ出力を送信します。

デバイスを指定していない場合、**［外部モニタでビデオのプレビュー］**ボタンをクリックすると、［プレビュー デバイス］タブが表示されます。

ビデオは、外部のモニタと［ビデオ プレビュー］ウィンドウに同時に送信されます。ドロップ フレームが発生する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブにある**［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］**チェック ボックスをオフにしてみてください。

詳しくは、次を参照してください488 ページの"外部ビデオ モニタの使用"および622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。

ビデオ エフェクトの追加またはバイパス

［ビデオ出力 FX］ボタン をクリックして、プロジェクトのすべてのビデオ イベントにエフェクトを適用します。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウで**［分割画面ビュー］**ボタン をクリックして、すべてのビデオ エフェクト（トラック エフェクト、イベント エフェクト、メディア エフェクト、およびビデオ出力エフェクト）をプロジェクトから削除せずにバイパスした分割画面プレビューを作成できます。

詳しくは、次を参照してください 317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"または486 ページの"分割画面プレビュー"。

プレビューの品質と解像度を調整する

［プレビュー品質］ボタンをクリックしてメニューから設定を選択して、ビデオ プレビューのレンダリングの品質と解像度を変更します。

この設定は、プレビューにのみ使用されるもので、最終的にレンダリングされたビデオに影響はありません。プレビューの解像度を下げると、Vegas Pro の［ビデオ プレビュー］ウィンドウで、より高いフレーム レートを表示できます。オーバーレイ、トランジション、エフェクトを含む複雑なプロジェクトでは特に効果的です。

［自動］設定では、［ビデオ プレビュー］ウィンドウのサイズに合わせてフレーム サイズが調整されます。**［完全］**設定では、プロジェクト フレーム サイズでフレームが処理されます。**［2 分の 1］**設定では、プロジェクト フレーム サイズの半分でフレームが処理されます。**［4 分の 1］**設定では、プロジェクト フレーム サイズの 4 分の 1 でフレームが処理されます。例えば、NTSC（720x480）プロジェクトの場合、**［2 分の 1］**では 360x240 のプレビューが作成され、**［4 分の 1］**では 180x120 のプレビューが作成されます。

［4 分の 1］または**［2 分の 1］**設定を選択すると、特に高解像度のソース素材をプレビューするときの再生パフォーマンスを向上できます。

［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［ピクセル アスペクト比］**設定に非正方形ピクセル（DV）が使用されていても、［ビデオ プレビュー］ウィンドウに正方形ピクセルを表示する場合は、表示を右クリックして、ショートカット メニューで**［デバイスのアスペクト比のシミュレート］**を選択します。

プレビューを［ビデオ プレビュー］ウィンドウをいっぱいに表示する場合は、表示を右クリックして、ショートカット メニューで**［プレビュー ウィンドウに合わせて拡大縮小する］**を選択します。

ヒント：

- プレビュー中にフレーム レートを優先したい場合は、［ビデオ プレビュー］ウィンドウを右クリックし、**［最適な再生のためにサイズと品質を調整］**を選択します。このコマンドを選択しない場合、ビデオの品質が重視されて、必要な場合はフレーム レートが縮小されます。
- プレビュー品質を**［プレビュー］ > ［フル］**に設定して、**［プレビュー ウィンドウに合わせて拡大縮小する］**を有効にしてみてください。

項目	説明
プレビュー	［ビデオ プレビュー］ウィンドウでの**［プレビュー］**インジケータは、**［ビデオ プレビュー品質］**ボタンの設定値を示しています。
表示	**［表示］**インジケータは、現在の再生プロパティを示します。プレビュー品質に**［自動］**設定を使用している場合、このインジケータは、スケール変更されたフレーム サイズを示します。ビデオ プレビューがフレームをドロップする場合は、このセクションで実際のフレーム レートを参照します。

［ビデオ プレビュー］のオーバーレイ（セーフ エリア、グリッド、クローズド キャプション、およびカラー チャンネルの分離）の使用

［オーバーレイ］ボタン # の横にある下矢印をクリックして、メニューから設定を選択し、［ビデオ プレビュー］メニューの表示を設定します。

［オーバーレイ］ボタンをクリックすると、標準のプレビューと選択したプレビュー モードが切り替わります。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウの［オーバーレイ］設定は、［トリマー］ウィンドウのビデオ モニタにも適用されます。

プレビュー モード	説明
グリッド	ビデオ上に垂直方向または水平方向の線を表示するには、［**グリッド**］を選択します。グリッドを使用して、オブジェクトを整列させることができます。 ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブの［**水平グリッド分割**］と［**垂直グリッド分割**］設定を使用して、グリッド スペースを設定します。
セーフ エリア	ほとんどのテレビ モニタではすべてを表示しませんが、［ビデオ プレビュー］ウィンドウには、ビデオ フレーム全体が表示されます。［**セーフ エリア**］を選択して、アクションとタイトルの表示エリアを示すビデオ周辺の境界線を表示します。外側の境界線はテレビ画面に表示される領域を示し、内側の境界線はタイトル用の推奨領域を示します。 アクションとタイトルがセーフ エリア内にある場合でも、プロジェクトを実際に再生するテレビ モニタでテストする必要があります。 ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある［**アクション セーフ エリア**］と［**タイトル セーフ エリア**］設定を使用して、グリッド スペースを設定します。
クローズド キャプション CC1/2/3/4	クローズド キャプションを含むビデオを使用する場合は、［ビデオ プレビュー］ウィンドウでオーバーレイを使用してキャプションをプレビューできます。 CC1、CC2、CC3、または CC4 を選択して、プレビューするキャプションの種類を有効化します。 詳しくは、次を参照してください 461 ページの"クローズド キャプションのビデオ ファイルへの追加"。
カラー チャンネルの分離	カラー チャンネルを選択して、分離する特定のチャンネルを選択したり、チャンネルをグレースケールでのみ表示するかどうかを選択することができます。 アルファ チャンネル マスクを分離させ、グレースケールで表示するには、［**アルファをグレースケールにする**］設定を使用します。

マルチカメラ編集モードの切り替え

マルチカメラ編集モードを有効にするには、［ツール］メニューから［**マルチカメラ**］を選択し、［**マルチカメラ編集を有効にする**］を選択します。

マルチカメラ編集モードでは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウがマルチカメラ モードに切り替わり、並べて表示されるマルチカメラ ビューですべてのテイクのコンテンツを同時に見ることができます。アクティブなテイクは色の付いた境界によってハイライトされます。

詳しくは、次を参照してください 198 ページの"マルチカメラ ビデオの編集"。

マルチカメラ編集モードがアクティブな場合は、再生フレーム レートを維持するために、［ビデオ プレビュー］ウィンドウでビデオ エンベロープ、エフェクト、およびモーションがバイパスされます。

現在のフレームをクリップボードにコピーする

［スナップショットをクリップボードにコピー］ボタン をクリックして、現在のフレームをクリップボードにコピーします。

［プレビュー品質］ボタンを使用して画像のサイズを変更できます。フレームをフル解像度でキャプチャするには**［自動］**または**［完全］**を選択し、より小さい画像をキャプチャするには**［2 分の 1］**または**［4 分の 1］**を選択します。

現在のフレームをファイルとして保存する

［スナップショットをファイルに保存］ボタン をクリックして、現在のフレームを画像ファイルとして保存します。

［プレビュー品質］ボタンを使用して画像のサイズを変更できます。フレームをフル解像度でキャプチャするには**［自動］**または**［完全］**を選択し、より小さい画像をキャプチャするには**［2 分の 1］**または**［4 分の 1］**を選択します。

［スナップショットをファイルに保存］ダイアログ ボックスが表示され、ファイルの保存形式や保存先を選択できます。ファイルは自動的に［プロジェクト メディア］ウィンドウに追加されます。

ステータス バーを表示／非表示する

［ビデオ プレビュー］ウィンドウを右クリックして、**［ステータス バーの表示］**を選択し、ウィンドウ下部のステータス バーの表示を切り替えます。

コマンド	説明
プロジェクト	［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブのフレーム サイズ、カラー ビット深度、およびフレーム レートを表示します。 詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
プレビュー	プレビューに使用されるフレーム サイズ、カラー ビット深度、およびフレーム レートを表示します。 プロジェクト設定のみを使用してプレビューする場合は、［ビデオ プレビュー］ウィンドウを右クリックして、**［プロジェクト サイズで表示］**を選択します。
フレーム	現在のフレーム数を表示します。
表示	プレビューの現在のフレーム サイズ、カラー ビット深度、およびフレーム レートを表示します。 フル フレーム レートでプレビューできない場合は、**［ビデオ プレビュー品質］**設定の値を小さくするか、ダイナミック RAM プレビューを使用します。 詳しくは、次を参照してください487 ページの"ダイナミック RAM プレビューの使用"。

トランスポート バーの表示または非表示

［ビデオ プレビュー］ウィンドウを右クリックして、**［トランスポート バーの表示］**を選択し、ウィンドウ下部のトランスポート バーの表示を切り替えます。

ボタン		説明
	録音	このボタンは、すべてのアームされたトラックで録音を開始します。アームされたトラックが存在しない場合は、新しいトラックが自動的に作成されます。 詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。
	ループ再生	ループ リージョンのイベントのみを連続モードで再生します。
	最初から再生	現在のカーソル位置にかかわらず、プロジェクトの最初から再生が開始されます。再生を停止すると、カーソルは元の位置に戻ります。
	再生	カーソル位置から再生を開始します。 再生モードと一時停止モードとの切り替えに［F12］キーおよびスペース キーのショートカットを使用する場合は、［全般設定］タブで**［スペース キー + F12 を再生/停止ではなく再生/一時停止にする］**チェック ボックスをオンにします。このモードでは、カーソル位置が保持されます。
	一時停止	再生を一時停止し、カーソルを現在の位置に保持します。
	停止	再生または録音を停止し、カーソルを開始位置に戻します。
	最初に移動	カーソルをプロジェクトの先頭に移動します。

ボタン		説明
	最後に移動	カーソルをプロジェクトの末尾に移動します。
	前のフレーム	カーソルを 1 フレーム左に移動します。 カーソルを複数のフレームに移動するには、［**前のフレーム**］ボタンおよび［**次のフレーム**］ボタンをクリックして押したままにします。
	次のフレーム	カーソルを 1 フレーム右に移動します。

分割画面プレビュー

［ビデオ プレビュー］ウィンドウで［**画面ビューの分割**］ボタン をクリックして、画面分割プレビューのオンまたはオフを切り替えます。

分割画面プレビューでは、［ビデオ プレビュー］ウィンドウを分割できるので、影響を受けたビデオと影響を受けていないビデオや、ビデオとクリップボードの内容を同時に参照できます。分割画面プレビューを使用して、ビデオ エフェクトを微調整したり、色補正を行ったりできます。

分割画面プレビューを使用して、クリップ間の色を一致させることもできます。分割画面プレビュー モードが［**クリップボード**］に設定されている場合、［ビデオ プレビュー］と［ビデオ スコープ］ウィンドウには、クリップボードにコピーしたフレームと現在のフレームが表示されます。詳しくは、次を参照してください499 ページの"スコープでのビデオのモニタ"。

イベントのスリップ、イベントのスリップトリミング、イベントのスライド、またはスライドのクロスフェード／トランジションのいずれかを編集する場合に、［ビデオ プレビュー］ウィンドウは、一時的に分割画面プレビュー モードに入ります。 この一時的な分割画面モードによって、トリムする際にイベントの最初と最後のフレームを参照できます。［表示］メニューの［**ビデオ イベントのエッジ編集のフレーム**］コマンドを選択または選択解除することによって、このプレビュー モードを切り替えることができます。詳しくは、次を参照してください162 ページの"イベントの長さの調整"および167 ページの"イベントのスリップとスライド"。

影響のあったビデオと未処理のビデオの表示

1. ［**分割画面ビュー**］ボタン の横にある下矢印 をクリックして、メニューから［**バイパスした FX**］を選択します。
2. ［**分割画面ビュー**］ボタン を選択します。カーソルは のように表示されます。
3. プリセット選択を選択するか、［ビデオ プレビュー］セクションでドラッグして選択範囲を作成します。この選択は、未処理ビデオを表示します。次の例では、ノイズの追加プラグインがイベントに適用され、選択範囲が元のビデオを表示しています。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウでダブルクリックして全画面を選択するか、再びドラッグして既存の選択範囲を置き換えます。

カーソル位置のビデオとクリップボードの内容の表示

1. カーソルをタイムライン上に配置し、［ビデオ プレビュー］ウィンドウで**［スナップショットのコピー］**ボタン をクリックして、フレームをクリップボードにコピーします。
2. カーソルをタイムライン上の別のポイントに配置します。
3. **［分割画面ビュー］**ボタン の横にある下矢印 をクリックして、メニューから**［クリップボード］**を選択します。
4. **［分割画面ビュー］**ボタン を選択します。
5. プリセット選択を選択するか、［ビデオ プレビュー］セクションでドラッグして選択範囲を作成します。この選択範囲は、クリップボードの内容を表示します。次の例では、雪景色が現在のカーソル位置で、カヤックの漕ぎ手がクリップボードにコピーされています。

［ビデオ プレビュー］ウィンドウでダブルクリックして全画面を選択するか、再びドラッグして既存の選択範囲を置き換えます。

分割画面プレビューに表示する選択範囲の変更

［画面ビューの分割］ボタン の横にある下矢印をクリックし、**［右半分を選択］**、**［左半分を選択］**、または**［すべて選択］**を選択して、未処理のビデオやクリップボードの内容の表示に使用する［ビデオ プレビュー］ウィンドウの位置を指定します。

［画面ビューの分割］ボタン が選択されると、カーソルは のように表示されます。［ビデオ プレビュー］ウィンドウで矩形をドラッグして、カスタム選択範囲を作成します。

ダイナミック RAM プレビューの使用

プロジェクトにコンポジットまたは複雑なビデオ エフェクトが含まれる場合、フル フレーム レートでプロジェクトをプレビューできない場合があります。

プロジェクトを事前レンダリングしない場合、RAM の一部をリアル タイムでレンダリングできないキャッシュ ビデオ フレームに割り当てることができます。

キャッシュを設定する

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［ビデオ］タブを選択します。
2. **［最大ダイナミック RAM プレビュー］**ボックスに値を入力し、ビデオ プレビュー専用の RAM の容量を設定します。

   コントロールの右側に RAM キャッシュの最大容量が表示されます。Vegas Pro 用に 64 MB 以上の容量を残しておく必要があります（複雑なプロジェクトを作成している場合はさらに多くの容量が必要になります）。RAM キャッシュ用に大量の RAM を確保すると、パフォーマンスが低下する場合があります。

3. **［OK］**をクリックします。

選択範囲からプレビューを作成する

1. キャッシュするフレームを含むリージョンを選択します。
2. ［ツール］メニューの**［ダイナミック RAM プレビューを作成］**を選択するか、［Shift］キーを押しながら［B］キーを押します。選択範囲の各フレームがレンダリングされます。

   キャンセルするには、タイムラインの任意の場所をクリックします。

3. レンダリングが完了したら、**［再生］** をクリックします。キャッシュされたビデオが、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブで指定したフレーム レートで再生されます。

   RAM キャッシュが選択範囲全体を含むほど大きくない場合、選択範囲はキャッシュされたリージョンのみを含むように自動的に調整されます。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある**［最大ダイナミック RAM プレビュー］**設定の値を大きくすると、キャッシュ サイズを増やせます。

キャッシュをクリアするか、ダイナミック RAM プレビューをオフにする

再生中に RAM キャッシュをクリアするには、［ビデオ プレビュー］ウィンドウのサイズを変更するか、**［ビデオ プレビュー品質］**ドロップダウン リストから新しい設定を選択します。

ダイナミック RAM プレビューをオフにするには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある**［最大ダイナミック RAM プレビュー］**ボックスに「0」を入力します。

外部ビデオ モニタの使用

外部ビデオ プレビューを使用すると、Vegas Pro ウィンドウの貴重な領域を確保でき、ブロードキャスト モニタでの色やセーフ エリアをチェックしたり、プロジェクトを全画面で表示することができます。

外部モニタと［ビデオ プレビュー］ウィンドウで同時にプレビューする場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブで**［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］**チェック ボックスをオンにします。

詳しくは、次を参照してください478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"および622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。

注：

- Vegas Pro では、一度に 1 台の外部ビデオ デバイスを使用できます。外部モニタの画面は、ビデオ キャプチャの際には使用できなくなります。
- 外部ビデオ モニタを使用するには、Vegas Pro を起動するたびに外部モニタ プレビューを有効にする必要があります。この変更は、モニタが正しく設定されていない場合に、Vegas Pro メイン ウィンドウがセカンダリ ディスプレイ上に隠れてしまうのを防ぐために加えられました。

DVI（Windows グラフィック カード）経由の外部モニタ

お使いの Windows デスクトップに複数のディスプレイが接続されている場合は、そのうちの 1 台を使用してタイムラインをプレビューすることができます。A/V の同期が失われないため、ADR およびフォーリーの作業に最適です。

インタレース形式でプロジェクトを配信する予定の場合は、コンピュータのモニタでプレビューしても、インタレース方式の大画面でプレビューすることの代わりにはなりません。

プレビューの動作環境:

- 3D アクセラレーションをサポートするマルチ出力グラフィック カードがインストールされていること。または複数のグラフィック カード（たとえば、AGP および PCI ビデオ カード）がインストールされていること。

  単一モニタのコンピュータで Windows グラフィック カード デバイスを使用することもできます。外部モニタを有効にすると、ビデオ プレビューが画面全体に表示されます。
- コンピュータのセカンダリ ビデオ出力として CRT、LCD、またはプロジェクタが接続されていること。

  DVI 出力のあるビデオ カードがある場合は、DVI/HDMI コンバータを使用して HDMI モニタに接続することもできます。
- ［画面のプロパティ］ダイアログ ボックスの［設定］タブ（［スタート］>［設定］>［コントロール パネル］>［画面］をクリック）で、**［Windows デスクトップをこのモニタ上で移動できるようにする］**チェック ボックスがオンになっていること。

注：

- Vegas Pro では、一度に 1 台の外部ビデオ デバイスを使用できます。外部モニタの画面は、ビデオ キャプチャの際には使用できなくなります。
- 外部ビデオ モニタを使用するには、Vegas Pro を起動するたびに外部モニタ プレビューを有効にする必要があります。この変更は、モニタが正しく設定されていない場合に、Vegas Pro メイン ウィンドウがセカンダリ ディスプレイ上に隠れてしまうのを防ぐために加えられました。

1. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの ［プレビュー デバイス］タブを使用して、ビデオ プレビュー モニタとして使用するディスプレイを設定します。詳しくは、次を参照してください622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。
2. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウで**［外部モニタでプレビュー］**ボタン を選択します。

   ［Alt］キーと［Shift］キーを押しながら［4］キーを押すか、セカンダリ ディスプレイをクリックして［Esc］キーを押すと、外部プレビューをオフにできます。

   ビデオは、セカンダリ ディスプレイと［ビデオ プレビュー］ウィンドウに同時に送信されます。ドロップ フレームが発生する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブにある**［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］**チェック ボックスをオフにしてみてください。

IEEE-1394（FireWire）経由の外部モニタ

タイムラインからテレビ モニタに直接ビデオを送信できます。この機能を使用すると、プロジェクトをテープに出力する前に、大画面で確認して、編集上の最終的な判断を下すことができます（大画面とコンピュータのモニタでは見え方が大幅に異なります）。

IEEE-1394／FireWire 外部モニタ要件

- OHCI 互換の IEEE-1394 DV カード。
- DV カムコーダまたはデジタル-アナログ コンバータ。

注：

- Vegas Pro では、一度に 1 台の外部ビデオ デバイスを使用できます。外部モニタの画面は、ビデオ キャプチャの際には使用できなくなります。
- 外部ビデオ モニタを使用するには、Vegas Pro を起動するたびに外部モニタ プレビューを有効にする必要があります。この変更は、モニタが正しく設定されていない場合に、Vegas Pro メイン ウィンドウがセカンダリ ディスプレイ上に隠れてしまうのを防ぐために加えられました。

外部モニタのセットアップ

次の図は、Vegas Pro のタイムラインからビデオを外部テレビ モニタに送信する場合に推奨されるセットアップを示しています。

ビデオは、DV 形式に変換され、IEEE-1394 カードから DV デバイス（カムコーダまたはデジタル-アナログ メディア コンバータ）に送信されます。DV デバイスによってアナログ出力がテレビ モニタに送信されます。

IEEE-1394 カードを設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブを使用します。詳しくは、次を参照してください622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。

外部モニタを使用するには、DV デバイスでパススルーがサポートされている必要があります。

オーディオのプレビュー

外部モニタでのプレビューでは、タイムラインからテープに出力する場合とは 1 つ異なることがあります。IEEE-1394 カード経由ではオーディオが送信されないという点です。上の図で示したように、オーディオはサウンド カードに送られてから、ミキサー（存在する場合）およびスピーカーに送られるため、通常のテレビのスピーカーより高性能のスピーカーでオーディオをミキシングできます。

テープに出力する前に、オーディオをテレビ モニタのスピーカーでプレビューし、質の高い「TV ミックス」になっているかどうかを確認することもできます。テープへの出力機能を使用すると、ビデオとオーディオの全体を外部モニタに送信できます。タイムラインからテープに出力する場合の手順に従ってください。但し、カムコーダを録画に設定しないでください。ビデオとオーディオのストリームは、IEEE-1394 カード経由で外部モニタに送信されます。詳しくは、次を参照してください521 ページの"タイムラインからテープへのビデオの出力"。

外部モニタでのプレビューをオンにする

1. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの ［プレビュー デバイス］タブを使用して、ビデオ プレビュー モニタとして使用するディスプレイを設定します。詳しくは、次を参照してください622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。

2. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウで **［外部モニタでプレビュー］** ボタン を選択します。

   ［Alt］キーと［Shift］キーを押しながら［4］キーを押すと、外部プレビューをオフにすることができます。

   ビデオは、外部のモニタと［ビデオ プレビュー］ウィンドウに同時に送信されます。ドロップ フレームが発生する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブにある **［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］** チェック ボックスをオフにしてみてください。

SDI 接続の外部モニタ

SDI カードに接続されたビデオ モニタに、タイムラインから直接ビデオを送信できます。

重要：Blackmagic Design DeckLink HD Extreme、Intensity Pro、HD Extreme 3D および AJA Io Express、KONA 3X、LH、LHe、LHi、LS、および LSe カードがサポートされています。AJA XENA カードのブランド名は現在 KONA カードとなっているので注意してください。詳しくは、次を参照してください http://www.aja.com/products/kona/transition.php.

サポートされているハードウェアの最新情報については、http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi を参照してください。

注：

- Vegas Pro では、一度に 1 台の外部ビデオ デバイスを使用できます。外部モニタの画面は、ビデオ キャプチャの際には使用できなくなります。
- 外部ビデオ モニタを使用するには、Vegas Pro を起動するたびに外部モニタ プレビューを有効にする必要があります。この変更は、モニタが正しく設定されていない場合に、Vegas Pro メイン ウィンドウがセカンダリ ディスプレイ上に隠れてしまうのを防ぐために加えられました。

1. SDI カードを設定するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブを使用します。詳しくは、次を参照してください622 ページの"［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ"。

2. ［ビデオ プレビュー］ウィンドウで**［外部モニタでプレビュー］**ボタン を選択します。

   ［Alt］キーと［Shift］キーを押しながら［4］キーを押すと、外部プレビューをオフにすることができます。

   ビデオは、外部のモニタと［ビデオ プレビュー］ウィンドウに同時に送信されます。ドロップ フレームが発生する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブにある**［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］**チェック ボックスをオフにしてみてください。

ビデオを選択して事前にレンダリング

［ツール］メニューの**［部分的にビデオを事前にレンダリング］**を選択して、リアルタイムではレンダリングできないプロジェクトのセクションに対して一時的なプレビュー ファイルをレンダリングします。これらの一時的なプレビュー ファイルは、プロジェクトのセクションの再生時に使用されます。

部分的な事前レンダリングを実行する場合、事前レンダリングが必要なプロジェクトの個々のセクションに対して、それぞれプレビュー ファイルが作成されます。トランジション、エフェクトおよびコンポジットを含むセクションは、事前にレンダリングされる必要がありますが、未処理 DV メディア ファイルは必要ありません。

部分的な事前レンダリングは、外部モニタでプレビューする際に大変便利です。詳しくは、次を参照してください488 ページの"外部ビデオ モニタの使用"。

1. プロジェクトからプレビューするエリアを選択します。時間範囲がない場合は、すべてのプロジェクトが使用されます。
2. ［ツール］メニューから**［部分的にビデオを事前にレンダリング］**を選択します。［ビデオの事前レンダリング］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **［テンプレート］**ドロップダウン リストからテンプレートを選択してファイルの保存に使用するパラメータを指定するか、**［カスタム設定］**ボタンをクリックして新規テンプレートを作成します。詳しくは、次を参照してください546 ページの"カスタム レンダリング テンプレート"。

注：

- 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。
- 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

  チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。詳しくは、次を参照してください63 ページの"回転プロジェクトの作成"。
- プロジェクト プロパティを 24p に設定している場合や、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブにある**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオンにしている場合は、プルダウン フィールドを挿入して標準の DV ファイルを作成するためのレンダリング テンプレートを選択する必要があります。Vegas Pro タイムライン上でファイルを使用する場合は、**［NTSC DV 24p (2-3-3-2 プルダウン挿入)］**テンプレートを使用します。

  メディアを追加する前に**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオフにし、プロジェクト プロパティが 24p に設定されていない場合、24p ビデオは 29.97 fps インタレース ビデオ（60i）として読み取られるため、プロジェクトの要件に見合った［NTSC DV］または［PAL DV］テンプレートを選択できます。

4. **［レンダリング］**ボタンをクリックします。レンダリング処理が開始され、進行状況ボックスが表示されます。完了すると、タイムラインの上部にレンダリングされたセクションを示すバーが表示されます。

事前レンダリングされた各セクションは、300 以下のフレームで構成されます (およそ 40 メガバイト)。部分的な事前レンダリングでは、複数のファイルを作成するため、タイムライン上の小さな変更は、事前レンダリングされたビデオのすべてを無効にするのではなく、変更したセクションのみ再レンダリングが必要になります。

事前にレンダリングされたビデオ ファイルのクリーン アップ

［部分的にビデオを事前にレンダリング］ コマンドの使用により作成された一時ファイルを削除するには、［ツール］メニューの**［事前にレンダリングされたビデオのクリーン アップ］**を選択します。詳しくは、次を参照してください492 ページの"ビデオを選択して事前にレンダリング"。

［事前にレンダリングされたビデオのクリーン アップ］ダイアログ ボックスを使用して、削除する必要がある、事前にレンダリングされたファイルを指定します。削除できるファイルは、非アクティブ ファイル（タイムラインで使用されなくなったメディア用ファイル）、事前にレンダリングされたすべてのファイル、または時間範囲内の事前にレンダリングされたすべてのファイルだけです。

ラウドネス メーターとログ化

ラウドネス メーターには、オーディオ ファイルのモーメンタリ ラウドネス、ショートターム ラウドネス、インテグレーテッド（全体）ラウドネス、ラウドネス レンジに関するデータが表示されます。放送用にマスタリングするときに、これらの値を使用してラウドネス規格（CALM Act など）に準拠していることを確認します。

ラウドネス ログは、オーディオ ファイルのラウドネスのレポートで、ファイルがラウドネスの規格に従っていることを記録できます。

ラウドネス メーター

［表示］ ＞ **［ウィンドウ］** ＞ **［ラウドネス メーター］**を選択して、［ラウドネス メーター］ウィンドウを表示します。

ラウドネス メーターには、オーディオ ファイルのモーメンタリ ラウドネス、ショートターム ラウドネス、インテグレーテッド（全体）ラウドネス、ラウドネス レンジに関するデータが表示されます。放送用にマスタリングするときに、これらの値を使用してラウドネス規格（CALM Act など）に準拠していることを確認します。

メーターは以下の各測定値をリアルタイムで表示します。

- **M** メーターは、400 ミリ秒のインテグレーション ウィンドウを基準に、すべてのオーディオ チャンネルでモーメンタリ ラウドネスをラウドネス単位（LU）で表します。**［モーメンタリ］**ボックスには、モーメンタリ ラウドネスが数値で表示されます。
- **S** メーターは、3 秒間のインテグレーション ウィンドウを基準に、すべてのオーディオ チャンネルでショートターム ラウドネスをラウドネス単位（LU）で表します。**［ショート］**ボックスには、ショートターム ラウドネスが数値で表示されます。

- **I** メーターは、プログラムの時間中、すべてのオーディオ チャンネルでインテグレーテッド ラウドネスをラウドネス単位（LU）で表します。**［インテグレーテッド］**ボックスには、インテグレーテッド ラウドネスが数値で表示され、オーバーターゲット インジケータも含まれます。
- **LRA** メーターは、モーメンタリ レベルとショートターム レベルのラウドネス レンジをラウドネス単位（LU）で表します。**［ラウドネス レンジ］**の測定は、信号のダイナミック レンジを判別する標準的な方法です。
- **［トゥルー ピーク］**メーターは、ピーク レベルを dB FS で表します。トゥルー ピークは、［マスタ バス］ウィンドウのピークより高いサンプル レートを使用して計算されるので、精度が増します。

  トゥルー ピーク インジケータは、ターゲット ラウドネスを超えているかどうかを示します。このインジケータは、再生を再開するとリセットされます。または［ラウドネス メーター］ウィンドウを右クリックしてショートカット メニューから**［クリップのリセット］**を選択すると、リセットできます。

ウィンドウの左側の統計には前回の計算値が表示され、再生を再開するとリセットされます。［ラウドネス メーター］ウィンドウを右クリックして、ショートカット メニューから**［測定エンジンのリセット］**を選択すると、値をリセットできます。

ラウドネスは、再生を開始、停止、シークしたり、再生方向を変更したりすると、自動的に再計算されます。再計算を強制する場合は、ウィンドウを右クリックしてショートカット メニューから**［測定エンジンのリセット］**を選択します。

［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［5.1 サラウンド］**に設定すると、ラウドネスの測定時にサラウンド処理が適用されます（左右のサラウンド チャンネルに ~1.5 dB のゲインが適用されます）。**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［ステレオ］**に設定すると、すべてのチャンネルがラウドネスの測定に均等に影響します。

測定モードの選択

メーターのモードを変更するには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］**を選択し、サブメニューから**［EBU R 128 モード］**または**［ATSC A 85 モード］**を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

- **［EBU R 128］**を使用すると、**［インテグレーテッド］**メーターの目標値は -23 LUFS、**［トゥルー ピーク］**の最大値は -1.0 dB FS になります。欧州放送連合（EBU）規格に合わせてマスタリングする場合は、このモードを使用してください。
- **［ATSC A 85］**を使用すると、**［インテグレーテッド］**メーターの目標値は -24 LUFS、**［トゥルー ピーク］**の最大値は -2.0 dB FS になります。北米 Advanced Television Systems Committee（ATSC）規格に合わせてマスタリングする場合は、このモードを使用してください。

オーバーターゲット インジケータは、**［インテグレーテッド］**メーターと**［トゥルー ピーク］**メーターの目標値を超えた場合に、トリガされます。

ラウドネス スケールの選択

メーターのモードを変更するには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］** > **［ラウドネス スケール］**を選択し、サブメニューから**［EBU +9］**または**［EBU +18］**を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

- **［EBU +9］**を使用すると、メーターは -18 ～ +9 LU の範囲で表示されます。
- **［EBU +18］**を使用すると、メーターは -36 ～ +18 LU の範囲で表示されます。

広い範囲を選択すると、低レベルの信号が高レベルで表示されますが、精度が低下します。

ラウドネスの値を Loudness Units Full Scale（LUFS）で表示する場合は、**［絶対値（-23 LUFS）］**を選択してください。**［絶対値（-23 LUFS）］**を選択しない場合は、選択したモード（**［EBU R 128 モード］**または**［ATSC A 85 モード］**）に対応する Loudness Units（LU）ですべての値が表されます。

ピーク メーターの設定

［ラウドネス メーター］ウィンドウでトゥルー ピーク メーターを切り替えるには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］** > **［トゥルー ピーク メーターの表示］**を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

トゥルー ピークは、［マスタ バス］ ウィンドウのピークより高いサンプル レートを使用して計算されるので、精度が増します。

オーディオ信号が非対称の場合や、DC オフセットがある場合は、ピーク レベルの計算が不正確になります。フィルタを有効にするには、**［オプション］** > **［ラウドネス メーター］** > **［トゥルー ピーク ブロック フィルタ］**を選択します。**［トゥルー ピーク ブロック フィルタ］**を選択すると、フィルタされた信号とフィルタされていない信号の最大値としてピークが計算されます。

広い範囲を選択すると、低レベルの信号が高レベルで表示されますが、精度が低下します。

ラウドネス ログの生成

ラウドネス ログは、プロジェクトのラウドネスのレポートで、作成したオーディオがラウドネスの規格に従っていることを記録できます。

このログには、プロジェクトのモーメンタリ ラウドネス、ショートターム ラウドネス、インテグレーテッド（全体）ラウドネス、ダイナミック ラウドネスなどに関するデータが含まれます。放送用にマスタリングするときに、これらの値を使用してラウドネス規格（CALM Act など）に準拠していることを確認します。

ファイルのレンダリング時にラウドネス ログを生成する

1. ［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを使用してファイルを保存します。

   詳しくは、次を参照してください 533 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）"。

2. Vegas Pro でファイルのラウドネスを分析して、そのラウドネス値を要約したログ ファイルを作成する場合は、**［ラウドネス ログをメディア ファイルの横に保存］**チェック ボックスをオンにします。

   ラウドネス ログは、サウンド ファイルと同じフォルダとベース名を使用し、名前に「_loud.txt」を付けて作成されます。

   ログには、ファイルの名前、形式、ラウドネス測定モード、およびファイル全体のラウドネス値が記録されます。

   ラウドネスのログ化は、プラグイン チェーンの後、ただしレンダリング ファイルにコーデックが適用される前に実行されます。オーディオ圧縮がオーディオ レベルに影響する可能性があるため、圧縮形式で保存した後、**［ツール］** > **［ラウドネス ログの生成］**を選択して、レンダリング ファイルを分析してください。

   ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［5.1 サラウンド］**に設定すると、ラウドネスの測定時にサラウンド処理が適用されます（左右のサラウンド チャンネルに ~1.5 dB のゲインが適用されます）。**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［ステレオ］**に設定すると、すべてのチャンネルがラウドネスの測定に均等に影響します。ラウドネス値について詳しくは、494 ページの"ラウドネス メーター"。を参照してください。

タイムラインのラウドネス ログの生成

1. 分析するデータを選択します。

   データを選択しない場合は、タイムライン全体が分析されます。

2. **［ツール］** > **［ラウドネス ログの生成］**を選択します。

   ラウドネス ログは、プロジェクト ファイルと同じフォルダとベース名を使用し、名前に「_loud.txt」を付けて作成されます。

   ログには、ファイルの名前、形式、ラウドネス測定モード、および選択範囲またはファイル全体のラウドネス値が記録されます。

   ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで**［新しいラウドネス ログが生成されたときにエディタを開く］**チェック ボックスをオンにすると、ログがデフォルトのテキスト エディタで自動的に開きます。

   ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［5.1 サラウンド］**に設定すると、ラウドネスの測定時にサラウンド処理が適用されます（左右のサラウンド チャンネルに ~1.5 dB のゲインが適用されます）。**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［ステレオ］**に設定すると、すべてのチャンネルがラウドネスの測定に均等に影響します。ラウドネス値について詳しくは、494 ページの"ラウドネス メーター"。を参照してください。

第 26 章

スコープでのビデオのモニタ

Vegas® Pro の［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ スコープ］**を選択します。

ブロードキャスト ビデオでは、コンピュータでの RGB より狭い範囲の色が使用されます。色再現域外 (範囲外) の色を含むプロジェクトを放送する場合、画像に問題が発生したり、オーディオ ストリームにノイズが発生することがあります。

スコープを使用してビデオを分析し、明るさとコントラスト、ブロードキャスト カラー、色補正、色補正 (セカンダリ)、およびレベルのプラグインを調整した後に、レンダリングを行います。

表示するスコープを限定するには、ドロップダウン リストから設定を選択します。

分割画面プレビューを使用して、クリップ間の色を一致させることもできます。分割画面プレビュー モードが**［クリップボード］**に設定されている場合、［ビデオ プレビュー］と［ビデオ スコープ］ウィンドウには、クリップボードにコピーしたフレームと現在のフレームが表示されます。詳しくは、次を参照してください486 ページの"分割画面プレビュー"。

ステレオスコピック 3D プロジェクトで作業中、ステレオスコピック 3D モードが **［左のみ］**に設定されている場合を除いて、ビデオ スコープは右目用ビデオを測定します。詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ"。

ベクトルスコープ モニタ

［ビデオ スコープ］ウィンドウのベクトルスコープ モニタを使用すると、ビデオ信号のクロミナンス値（カラー コンテンツ）をモニタできます。モニタは、カラー ホイールの色相と彩度をプロットします。

ベクトルスコープには、ブロードキャストに規定されている赤（R）、マゼンタ（Mg）、青（B）、シアン（Cy）、緑（G）、および黄色（Yl）の彩度のターゲットが表示されます。ビデオ信号の個々の色は、ベクトルスコープ内ではドットとして表示されます。スコープの中心からドットまでの距離は彩度を表し、ドットからスコープの中心までの線の角度は色相を表します。

例えば、画像に青の色合いがある場合、ベクトルスコープ内でのドットの分布はカラー ホイールの青の部分に集中します。画像が範囲外の青の値を含む場合は、ベクトルスコープの表示は青のターゲットを超えます。

ベクトルスコープを使用して、シーンとシーンの間の色を調整できます。調整をしないと、複数のカメラで撮影したシーン間の色味が明らかに異なる場合があります。

1. ［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ スコープ］**を選択します。
2. ドロップダウン リストから、**［ベクトルスコープ］**を選択します。
3. 分析するフレームにカーソルを合わせます。**［再生中にスコープを更新］**ボタン を選択すると、再生中にビデオをモニタできます。

4. ベクトルスコープ モニタには、次のようなビデオ信号のクロミナンス値が表示されます。

フレーム	ベクトルスコープ	説明
		色がブロードキャストの規定の範囲内にあります。テスト パターンの各色のドットは、適切なターゲットに集中しています。
		画像の青味が強すぎます。表示は、ベクトルスコープの青の部分に分散しています。
		ボート カバーの赤が範囲外です。表示が赤色のターゲットを超えています。

5. モニタ上にカーソルを移動して、ポインタの位置にクロミナンス値を表示します。

ビデオ波形モニタ

［ビデオ スコープ］ ウィンドウの波形モニタで、ビデオ信号の輝度値 (明るさまたは Y コンポーネント) をモニタできます。モニタは垂直軸で輝度値を、水平軸で現在のフレーム幅をプロットします。

詳しくは、次を参照してください 499 ページの"スコープでのビデオのモニタ"。

波形モニタに、クロミナンス（色または C コンポーネント）情報を含める場合は、モニタ ウィンドウの上部にあるドロップダウン リストから **［コンポジット］** を選択します。 **［輝度］** を選択すると、クロミナンス情報は省略されます。

1. ［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示を切り替えるには、 **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ スコープ］** を選択します。
2. ドロップダウン リストから **［波形］** を選択します。
3. 分析するフレームにカーソルを合わせます。 **［再生中にスコープを更新］** ボタン を選択すると、再生中に波形をモニタできます。

4. 波形モニタには、次のようなビデオ信号の輝度値が表示されます。

フレーム	波形	説明
		波形の左側にはフレームの左側の暗い部分が、右側にはフレームの右側の明るい部分が表示されます。
		一部は推奨ピーク値の 110 を超えていますが、ほとんどの輝度値はモニタの上部に集中しています。 その結果、画像は白っぽく見えます。
		ほとんどの輝度値が、モニタの下部に集中しています。 その結果、画像はかなり暗く見えます。
		輝度値がモニタ上に均一に分散しています。 その結果、画像はバランスが取れています。

5. モニタ上にカーソルを移動して、ポインタの位置に輝度値を表示します。

ヒストグラム モニタ

［ビデオ スコープ］ ウィンドウのヒストグラム モニタを使用すると、カラー レベルやビデオのコントラストをモニタできます。プロジェクトをレンダリングする前にヒストグラムを使用すると、出力先の再生デバイス上で問題になる可能性のある範囲外の値を検出して、修正できます。

棒グラフは、各カラー濃度に存在するピクセル数をプロットします。例えば、**［青］**設定を使用している場合、垂直軸はピクセル数を、水平軸は 0,0,0～0,0,255 の RGB カラーの範囲を表します。

ヒストグラムに慣れるために、外部モニタを使用してビデオをプレビューしたり、プラグインを使用して色を修正する際に、ビデオ出力やヒストグラムを参照したりしてください。

詳しくは、次を参照してください488 ページの"外部ビデオ モニタの使用"。

1. ［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ スコープ］**を選択します。
2. ドロップダウン リストから**［ヒストグラム］**を選択します。

3. メニューからヒストグラムの種類を選択します。

ヒストグラム	説明
輝度	ビデオ内の色の輝度または明るさを表します。
赤	ビデオ内の赤のトーンを表します。
緑	ビデオ内の緑のトーンを表します。
青	ビデオ内の青のトーンを表します。
アルファ	ビデオ内のアルファ チャンネル（透明度）を示します。
輝度/R/G/B	輝度と RGB チャートを重ねます。
明度/a/b	明度/a/b とカラー チャートを重ねることで、LAB（L*a*b* または L*, a*, b*）色空間でビデオを分析できるようになりました。このビューは特に LAB 調整ビデオ プラグインを使用するときに便利です。

4. 分析するフレームにカーソルを合わせます。［**再生中にスコープを更新**］ボタン を選択すると、再生中にビデオをモニタできます。

5. ビデオの色を評価するには、ヒストグラムを使用します。［**平均**］値は、グラフ中のすべてのピクセルの平均濃度を表します。［**標準偏差**］値は、グラフ中のピクセルが［**平均**］値と何パーセント異なるかの平均値を表します。

ヒストグラム	説明
	露光不足 - ピクセルはグラフの左側に集中しています。その結果、画像は不自然に暗くなります。
	縞状 - 選択した色の影と影の間に著しい変化があります。その結果、画像はスムーズなグラデーションではなく、色の間にシャープなトランジションがあるように見えます。
	ハイ コントラスト - 選択した色のピクセルに中間色がほとんどなく、最も暗い影と最も明るい影にピクセルが集中しています。
	ロー コントラスト - ほとんどのピクセルが選択した色の限られた範囲に集中しています。その結果、画像は色あせて見えます。
	露出過度またはクリッピングされている - 選択した色の最も明るい影がビデオに存在します。その結果、画像は不自然に明るく、白っぽく見えます。

ヒストグラム	説明
	標準 - グラフが選択した色の範囲のほぼ中央にまとまっています。影と影の間には、シャープなトランジションがほとんどありません。

RGB パレード モニタ

［ビデオ スコープ］ ウィンドウの RGB パレード モニタには、ビデオ信号の赤、緑、青コンポーネントの波形が表示されます。モニタは RGB 値を 0～255 の範囲でプロットします。

パレード モニタを使用すると、ビデオ信号の RGB の各コンポーネントが制限範囲内にあるかどうかを確認したり、ビデオ信号全体がクリップされていないかどうかを確認できます。

詳しくは、次を参照してください 499 ページの"スコープでのビデオのモニタ"。

1. ［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示を切り替えるには、**［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［ビデオ スコープ］**を選択します。
2. ドロップダウン リストから**［RGB パレード］**を選択します。
3. 分析するフレームにカーソルを合わせます。**［再生中にスコープを更新］**ボタン を選択すると、再生中にビデオをモニタできます。
4. 波形モニタには、ビデオ信号の RGB 値が表示されます。マウス ポインタをモニタに合わせると、ポインタの位置の RGB 値が表示されます。

ビデオ範囲設定

［ビデオ スコープ］ウィンドウの**［設定］**ボタン をクリックして、表示オプションを設定できます。これらのオプションは［ビデオ スコープ］ウィンドウでのデータの表示を調整するもので、データには影響がありません。

7.5 IRE 設定を切り替える

ビデオ ハードウェアが 7.5 IRE の設定を追加する場合、［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示が、7.5 IRE 設定を追加するデバイスに接続される外部スコープと一致するように設定できます。

アメリカ合衆国の NTSC ビデオは、7.5 IRE 設定を追加して、黒を 7.5 IRE に変換します。一般に、消費者用のビデオ ハードウェアは 7.5 IRE 設定を追加しません。一方、ほとんどのプロフェッショナル用ハードウェアでは、7.5 IRE 設定のオン／オフを切り替えることができます。日本の PAL ビデオと NTSC ビデオは設定を追加しません。

お使いのハードウェアが 7.5 IRE 設定を追加するかどうかについては、メーカーのビデオ ハードウェアのマニュアルを参照してください。

1. ［ビデオ スコープ］ウィンドウで**［設定］**ボタン をクリックします。
2. ［ビデオ範囲設定］ダイアログ ボックスで、**［7.5 IRE セットアップ］**チェック ボックスをオンにします。

   波形モニタで、黒が 7.5 として表示されます。ビデオ ハードウェアが 7.5 の設定を追加しない場合、チェック ボックスをオフにしてください。

スタジオ RGB 表示を切り替える

コンピュータの RGB 値は 0～255 です。スタジオ RGB 値は 16～235 です。［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示をスタジオ RGB 標準に合わせて制限する場合は、次の操作を行います。

1. ［ビデオ スコープ］ウィンドウで**［設定］**ボタン をクリックします。
2. ［ビデオ範囲設定］ダイアログ ボックスの **［スタジオ RGB (16～235)］**チェック ボックスをオンにします。

［スタジオ RGB (16～235)］設定を使用する必要があるかどうかは、テープへ出力する前にビデオのレンダリングに使用する DV コーデックによって異なります。以下に推奨設定を示します。コーデックのマニュアルを参照して、**［スタジオ RGB (16～235)］**チェック ボックスをオンにするかどうかを決定してください。

コーデック（Codec）	スタジオ RGB 設定
Sony Creative Software Inc. DV	オン
Microsoft DV	オフ
Matrox DV	オフ
MainConcept MPEG-2	オフ
Canopus	オン
Apple QuickTime DV	オフ

［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある**［ビデオ形式］**ドロップダウン リストから特定のコーデックを選択すると、サードパーティの DV コーデックを使用してレンダリングを実行できます。

詳しくは、次を参照してください 546 ページの"カスタム レンダリング テンプレート"。

第 27 章

タイムコード同期

Vegas® Pro は、MIDI タイムコードや MIDI クロックを生成したり、MIDI タイムコードによって再生をトリガしたりできます。これらの機能を使用すると、Vegas Pro プロジェクトを他のオーディオ アプリケーションや外部オーディオ ハードウェアと同期させることができます。

MIDI タイムコードの生成

［再生］ をクリックしたときに MIDI タイムコード（MTC）が生成されるようにする場合は、［オプション］メニューの **［タイムコード］** を選択し、サブメニューから **［MIDI タイムコードの生成］** を選択します。

MIDI タイムコード（MTC）は、ほとんどのアプリケーションと一部のハードウェア デバイスで同期に使用される標準タイムコードです。

MIDI タイムコードの生成

1. タイムコードを送信する MIDI **出力デバイス**とタイムコードの**フレーム レート**を指定します。このオプションは［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［同期］ページにあります。詳しくは、次を参照してください 645 ページの"［ユーザー設定］-［同期］タブ"。
2. ［オプション］メニューの **［タイムコード］** を選択し、サブメニューから **［MIDI タイムコードの生成］** を選択します。

   Vegas Pro では、MTC は、**［再生］** をクリックしたときに生成されます。

出力タイムコードの表示

タイムコードの出力を表示するには、［時間表示］ウィンドウを右クリックして、ショートカット メニューから **［MIDI タイムコード アウト］** を選択します。テキストに出力 MTC の時間が表示されます。

MIDI クロックの生成

［再生］ をクリックしたときに MIDI クロックが生成されるようにする場合は、［オプション］メニューの **［タイムコード］** を選択し、サブメニューから **［MIDI クロックの生成］** を選択します。

MIDI クロックは、位置情報の他にテンポが含まれる点で MIDI タイムコードとは異なります。原則的に MIDI クロックは、プロジェクトの開始からティック単位で計測されます。MIDI クロックは、4 分音符 1 つにつき 24 ティックを送信し、ティックの長さは［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブにある**［小節と拍数］**の設定によって決まります。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

MIDI クロックの生成

1. クロックを送信する MIDI **出力デバイス**を選択します。このオプションは、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［同期］ページにあります。詳しくは、次を参照してください645 ページの"［ユーザー設定］-［同期］タブ"。
2. ［オプション］メニューの**［タイムコード］**を選択し、サブメニューから**［MIDI クロックの生成］**を選択します。

   Vegas Pro では、**［再生］** をクリックしたときに MIDI クロックが生成されます。

出力 MIDI クロックの表示

クロックの出力を表示するには、［時間表示］ウィンドウを右クリックして、ショートカット メニューから**［MIDI クロック出力］**を選択します。テキストに出力 MIDI クロック タイムが表示されます。

MIDI タイムコードから起動

別のデバイスからタイムコードを受信して Vegas Pro の再生を開始するには、［オプション］メニューの**［タイムコード］**を選択し、サブメニューから**［MIDI タイムコードから起動］**を選択します。

ルーラーを更新するには、ルーラーを右クリックして**［ルーラー オフセット］**を選択するか、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブで**［ルーラーの開始時間］**設定を編集します。

MIDI タイムコードからの起動

1. コンピュータとトリガ デバイスの間でワード クロック信号を通信し、同期をロックします。

2. トリガ デバイスから MIDI タイムコード (MTC) がコンピュータに送信されるように設定します。
3. 以下の手順に従って、Vegas Pro が MTC を受信するように設定します。
   a. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［同期］タブを選択します。
   b. **［入力デバイス］**ドロップダウン リストから MTC の受信に使用するポートを選択します。
   c. **［フレーム レート］**ドロップダウン リストから、トリガ デバイスが MTC を Vegas Pro に送信するのに使用するフレーム レートを選択します。
   d. ［オプション］メニューの**［タイムコード］**を選択し、サブメニューから**［MIDI タイムコードから起動］**を選択します。

      入力 MTC 信号を受信すると、タイムコードによって指定された位置から再生を開始します。Vegas Pro ソフトウェアが MTC を受信していないときは、通常どおり再生や編集を行うことができます。

入力タイムコードの表示

タイムコードの出力を表示するには、［時間表示］ウィンドウを右クリックし、ショートカット メニューから**［MIDI タイムコード イン］**を選択します。テキストに入力 MTC の時間が表示されます。

同時にステータスおよびエラー情報も表示されます。**［MIDI タイムコードから起動］**が有効で、MTC が検出されない場合は、**「待機中...」**と表示されます。検出された MTC のフレーム レートに問題がある場合は**「誤った形式です」**と表示されます。

第 28 章

ディスクの書き込み

プロジェクトをアーカイブして配布するために、Vegas® Pro で作成できるディスクには数種類あります。

- トラックアットワンス（TAO）CD は、複数のセッションで書き込むことができます。但し、TAO ディスクの場合は、オーディオ CD プレーヤーで使用する前に、セッションを閉じる必要があります。TAO CD はプロジェクトを共有したり、ミックスをテストしたりするのに便利ですが、通常複製のマスタとしては使用できません。
- ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD は、1 回のセッションで書き込むことができます。複製用のマスタ ディスクを作成するときは、DAO で書き込みます。
- Blu-ray Disc™ は、Blu-ray Disc プレーヤーまたは Blu-ray Disc ドライブを装備したコンピュータで再生できます。
- DVD は、DVD プレーヤーまたは DVD ドライブを装備したコンピュータで再生できます。

トラックアットワンス（TAO）による CD の書き込み

［ツール］メニューから、**［ディスクの書き込み］**の**［トラックアットワンス オーディオ CD］**を選択すると、プロジェクトをトラックとしてオーディオ CD に保存できます。但し、TAO ディスクの場合は、オーディオ CD プレーヤーで使用する前に、セッションを閉じる必要があります。

注：

- トラックアットワンス CD では、トラック間に 2 秒のポーズタイムが確保されます。ポーズタイムのない CD を作成する場合は、ディスクアットワンス CD を作成してください。詳しくは、512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。を参照してください。
- プロジェクト全体が CD トラックに書き込まれます。プロジェクトのミュートされたトラック上にイベントがあり、ミュートされていない音源の終端を越えている場合、ミュートされたイベントは、CD トラックの最後に無音として書き込まれます。プロジェクトの一部のみを書き込むには、ループ リージョンを作成し、**［ループ リージョンのみ書き込み］**チェック ボックスをオンにします。

1. ［ツール］メニューの**［ディスクの書き込み］**を選択して、サブメニューで**［トラックアットワンス オーディオ CD］**を選択します。［トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み］ ダイアログ ボックスには、現在のファイルの長さと、CD レコーダ内の CD の残り時間が表示されます。

2. ［**アクション**］ドロップダウン リストから設定を選択します。

項目	説明
オーディオの書き込み	オーディオを CD に録音するには［**開始**］ボタンをクリックします。作成した CD をオーディオ CD プレーヤーで再生するには、ディスクをクローズする必要があります。
テストしてからオーディオを書き込む	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。テストが正常に完了した後に、書き込みが開始されます。
テストのみ	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD に書き込めるかどうかのテストを実行します。CD にオーディオは書き込まれません。
ディスクのクローズ	［**開始**］ボタンをクリックしたときに、オーディオを追加せずにディスクをクローズします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。
CD-RW メディアの消去	CD-RW メディアを使用している場合は、［**開始**］ボタンをクリックしたときに、ディスクの内容を消去します。

3. 書き込みオプションを選択します。

項目	説明
バッファ アンダーラン防止	使用している CD レコーダにバッファ アンダーラン防止機能が装備されている場合は、このチェック ボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファ アンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、バッファに十分なデータが蓄積されると再開されます。
書き込み前に CD-RW ディスクを消去	CD-RW ディスクを使用している場合、書き込みを開始する前に CD の中身を消去するには、このチェック ボックスをオンにします。
書き込み完了後にディスクをクローズ	書き込み完了後に CD をクローズするには、このチェック ボックスをオンにします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。
書き込み完了後にディスクを取り出し	書き込み完了後に自動的に CD を取り出すには、このチェック ボックスをオンにします。
選択のみを書き込み	ループ リージョン内のオーディオだけを書き込むには、このチェック ボックスをオンにします。

4. ［**ドライブ**］ドロップダウン リストから、CD の作成に使用する CD 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、書き込み速度を選択します。［**最大**］を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。
6. ［**開始**］ボタンをクリックします。

   ディスク書き込みプロセスが開始された後で［**キャンセル**］ボタンをクリックすると、ディスクが使用できなくなります。

ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み

［ツール］メニューの［**ディスクの書き込み**］を選択し、サブメニューから［**ディスクアットワンス オーディオ CD**］を選択すると、現在の CD レイアウトを使用してディスクアットワンス CD が作成されます。

DAO CD は、大量の複製のマスタ ディスクを作成する必要がある場合に使用します。

ルーラーを右クリックし、ショートカット メニューから［**オーディオ CD 時間**］を選択すると、プロジェクトの整列が簡単になります。ルーラーには、hh:mm:ss:ff (時間：分：秒：フレーム) が表示され、［時間表示］ウィンドウには、tt+mm:ss:ff（トラック番号 +/- 分：秒：フレーム）が表示されます。オーディオ CD タイムでは 75 fps のフレーム レートが使用されます。

1 つめのトラック リージョンが 00:00:02:00 以前から始まる場合は、1 つめのトラックが正確に 2 秒の位置で始まるようにタイムライン オフセットが自動的に追加されます。

［オプション］メニューの［**フレームに合わせてクオンタイズ**］を選択すると、CD レイアウトを作成する前にフレームのクオンタイズを解除できます。詳しくは、次を参照してください144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。

新しい CD レイアウトの作成

1. ［ファイル］メニュー から［**新規**］を選択し、新しいプロジェクトを作成します。
2. ［ファイル］メニューから［**インポート**］を選択し、使用するファイルを［プロジェクト メディア］リストに追加します。
3. ［プロジェクト メディア］ウィンドウでメディアをソートします。
   a. ［**表示**］ボタン をクリックし、メニューから［**詳細**］を選択します。
   b. ［**コメント**］ボックスにトラック番号を入力し、トラック順序を割り当てます。
   c. ［**コメント**］列ヘッダーをクリックして、コメントを昇順にソートします。
   d. ［プロジェクト メディア］ウィンドウでトラックを選択し、選択したトラックを右クリックし、ショートカット メニューから［**CD トラックとして追加**］を選択します。

      ［プロジェクト メディア］ウィンドウで CD トラックを追加すると、カーソル位置から開始するようにトラックが挿入され、トラック間に必要な無音部分が追加されます。各トラックには CD レイアウト バー上でマークが付き、メディア ファイル名を基にした名前が割り当てられます。

      必要に応じ、CD トラック リスト情報を編集できます。トラックとインデックス マーカーをドラッグするか、［編集の詳細］ウィンドウの［**オーディオ CD トラック リスト**］設定で編集してください。

CD トラックの番号は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ CD］タブにある［**ディスクの最初のトラック番号**］設定に基づいています。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

既存の Vegas Pro プロジェクトに CD レイアウト リージョンとマーカーを追加

1. タイムライン上のオーディオ ファイルを整列します。
2. カーソルを置いて［挿入］メニューの［**時間**］を選択し、各トラックの前に 2 秒挿入します。

   トラック間に無音部分のないライブ CD を作成する場合は、最初のトラックの前にのみ無音部分を挿入します。

3. タイムラインでトラックの長さを選択し、［挿入］メニューの**［オーディオ CD トラック リージョン］**を選択して（または［N］キーを押して）、トラック リージョンを追加します。Red Book CD には最大 99 トラックを収録することができます。

   CD トラックの番号は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ CD］タブにある**［ディスクの最初のトラック番号］**設定に基づいています。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

   トラックの長さを選択するには、リージョン タグをダブルクリックします。

4. インデックス マーカーを追加する場合は、カーソルを置いて［挿入］メニューの**［オーディオ CD トラック インデックス］**を選択します（または［Shift］＋［N］キーを押します）。

   インデックスを使用すると、トラックを分割できます。例えば、1 つのトラックにオーケストラ曲を収録し、インデックス マーカーで各楽章に移動することができます。Red Book CD では、各トラックにインデックス マーカーを最大 99 個作成できます。

タイムライン上のイベントを使用して自動的にトラックを作成

ディスクアットワンス オーディオ CD の CD レイアウトを自動的に作成するには、［ツール］メニューの**［イベントからオーディオ CD をレイアウト］**を選択します。CD レイアウト バーが表示され、トラック リージョンが追加されます。

複数のイベントが互いに接している場合は、1 つのトラックとして扱われます。

隠しトラックまたはボーナス トラックの挿入

CD の先頭に隠しトラックを追加

CD レコーダでサポートされている場合は、トラック 1 の前のスペースにトラックを追加して、隠しトラックを作成することができます。オーディオ CD プレーヤーに CD を挿入すると、トラック 1 から自動的に開始しますが、トラック 1 の先頭からさらに巻き戻すことで、隠しトラックを見つけることができます。

ほとんどの CD レコーダーでは、トラック 1 の前に 2 秒ちょうどのスペースが必要で、CD の最初のトラックがを隠すことはできなくなっています。お使いのドライブに関する具体的な情報については、CD レコーダのマニュアルを参照してください。

CD の末尾にボーナス トラックを追加

CD の末尾のトラックを隠すには、最後のトラックの末尾に無音部分を追加して、無音部分の後に新しいトラックを追加します。新たに CD の末尾となった部分に、最終のリージョン タグをドラッグします。

両方のイベントが 1 つの CD レイアウト エントリによりマークされるため、オーディオ CD プレーヤーでは 1 つのトラックとして扱われます。

オーディオ CD トラック リストの表示と編集

トラック リストは、CD の書き込み時に CD-R デバイスで使用する時系列のリファレンスです。このリストには、トラックとインデックスに関する情報が含まれています。このトピックで説明する方法のいずれかで CD プロジェクトにトラックを追加すると、自動的にトラック リストが生成されます。

オーディオ CD トラック リストの表示

1. **［表示］** > **［ウィンドウ］** > **［編集の詳細］**を選択して［詳細の編集］ウィンドウを表示します。
2. **［表示］**ドロップダウン リストから**［オーディオ CD トラック リスト］**を選択します。

   CD レイアウト内の各トラックとインデックスの情報が、リストに表示されます。

項目	説明
トラック	CD で表示するトラック番号が表示されます。

項目	説明
インデックス	トラック内のインデックス値が表示されます。例えば、トラックに 2 つのインデックスがある場合、それぞれ 2 と 3 として表示されます（トラックの最初は常にインデックス 1 です）。
位置	トラック先頭のタイムライン上の位置が表示されます。
End	トラック末尾のタイムライン上の位置が表示されます。
長さ	トラックの長さ（トラック間の 2 秒の無音部分を含む）が表示されます。
名前	タイムライン上でトラックを識別するための名前を入力します。
プロテクト	Q サブコードにフラグを設定して、CD のデジタル コピーを作成できなくする場合、このチェック ボックスをオンにします。 コピー プロテクトを使用するには、CD プレーヤーがコピー プロテクト フラグをサポートしている必要があります。
強調	Q サブコードに事前強調フラグを設定する場合、このチェック ボックスをオンにします。 事前強調は、CD プレーヤーにより実行される単純なノイズ リダクション処理です。強調では、CD 書き込み時に高周波音をブーストし、再生時にそれらの周波数をカットします。強調処理を行うことで、音源の本来の周波数を損なわずに高周波音のノイズを除去することができます。 Vegas Pro では、フラグを設定することしかできず、トラックに事前強調ブーストを与えることはありません。事前強調を適用するには、CD レコーダとプレーヤーがフラグをサポートしている必要があります。ドライブで事前強調フラグがサポートされているかどうかを確認するには、CD ドライブのマニュアルを参照してください。
ISRC	ディスクの識別に使用する ISRC（国際標準レコーディング コード）を入力します。 ISRC コードについて詳しくは、http://www.ifpi.org/content/section_resources/isrc.html を参照してください。

リストの編集

リストを編集するには、エントリをダブルクリックします。フィールドを編集すると、タイムラインのトラックとインデックスが更新されます。

リストのコピー

［編集の詳細］ウィンドウの左上隅にあるボックスをクリックしてリストの行をすべて選択し、［Ctrl］+［C］キーを押してクリップボードにコピーします。次にそのリストをドキュメントに貼り付けて、CD 複製用の PQ シートを作成することができます。

CD Architect バージョン 4 プロジェクトのインポート

また、既存の CD Architect（.cdp）バージョン 4 プロジェクトを使用することもできます。CD Architect Studio プロジェクトを開く方法について詳しくは、60 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。

ディスクの書き込み

タイムライン上のメディアの整列と、CD レイアウト リージョン／マーカーの追加が完了したら、書き込みを開始できます。

1. ［ツール］メニューの**［ディスクの書き込み］**を選択し、サブメニューの**［ディスクアットワンス オーディオ CD］**を選択します。［ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **［ドライブ］**ドロップダウン リストから、CD の作成に使用する CD ドライブを選択します。
3. **［速度］**ドロップダウン リストから、書き込み速度を選択します。**［最大］**を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。バッファ アンダーランの発生を防止するには、速度を遅くしてください。
4. 使用している CD レコーダーにバッファ アンダーラン防止機能が装備されている場合は、**［バッファ アンダーラン防止］**チェック ボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファ アンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、バッファに十分なデータが蓄積されると再開されます。

   バッファ アンダーラン防止機能を使用して作成したディスクは、CD プレーヤーで再生できますが、書き込みを停止および再開した位置にビット エラーが発生することがあります。プレマスタ ディスクを作成する場合は、このチェック ボックスをオフにしてください。

5. **［書き込みモード］**ボックスで、ラジオ ボタンを選択します。

項目	説明
CDs の書き込み	CD へのオーディオの書き込みを直ちに開始します。
テストをしてから CD に書き込む	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。テスト中は、CD にオーディオは書き込まれず、テストが正常に完了した後に書き込みが開始されます。
テストのみ (CD に書き込まない)	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。CD にオーディオは書き込まれません。

6. CD プロジェクトを書き込む前に一時ファイルにレンダリングする場合は、**［書き込み前に一時イメージをレンダリング］**チェック ボックスをオンにします。リアルタイムでレンダリングや書き込みを行うことのできない複雑なプロジェクトの場合は、事前にレンダリングすることによって、バッファ アンダーランの発生を防止することができます。

   レンダリングされた一時ファイルは、プロジェクトを変更するかアプリケーションを終了するまで保持されます。［トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み］ダイアログ ボックスを開いたときにイメージ ファイルが存在する場合は、このチェック ボックスは**［レンダリングされた既存の一時イメージを使用する］**になります。

7. CD-RW メディアに書き込む場合に、書き込み前にディスクを消去するには、**［CD-RW メディアを自動的に消去］**チェック ボックスをオンにします。
8. 書き込み完了後に CD を自動的に取り出す場合は、**［書き込み完了後に取り出し］**チェック ボックスをオンにします。
9. **［OK］**をクリックして書き込みを開始します。

タイムラインからの Blu-ray Disc への書き込み

［ツール］メニューから、**［ディスクの書き込み］**を選択し、サブメニューから**［Blu-ray Disc］**を選択し、プロジェクトをレンダリングして Blu-ray Disc に書き込みます。レンダリングされたプロジェクトは、Blu-ray Disc プレーヤーまたは Blu-ray Disc ドライブを装備しているコンピュータで再生できます。

ステレオスコピック 3D プロジェクトは、Blu-ray 3D™ Disc に書き込まれます。ステレオスコピック 3D プロジェクトでの作業について詳しくは、203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"。

Vegas Pro では、Blu-ray BDMV 形式で BD-Rおよび BD-RE メディアに書き込めます。

ヒント：

- 片面単層（25 GB）の書き込み可能 BD ディスクには、3 時間 42 分の AVC ビデオ（15 Mbps）、または 2 時間 15 分の MPEG-2 ビデオ（25 Mbps）を収録できます。
- 片面 2 層（50 GB）の書き込み可能 BD ディスクには、7 時間 25 分の AVC ビデオ（15 Mbps）、または 4 時間 31 分の MPEG-2 ビデオ（25 Mbps）を収録できます。
- BD ディスクには標準画質の MPEG-2 ビデオを長時間収録できます。
- ビットレートを調節する必要がある場合は、独自のレンダリング テンプレートを作成できます。詳しくは、546 ページの"カスタム レンダリング テンプレート"。を参照してください。

1. ［ツール］メニューの**［ディスクの書き込み］**を選択し、サブメニューから**［Blu-ray Disc］**を選択します。［Blu-ray Disc の書き込み］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. ラジオ ボタンを選択して、行う操作を選択します。
   - **［イメージのレンダリングと書き込み］**：現在のプロジェクトを Blu-ray Disc 互換ファイルとしてレンダリングし、ディスクに書き込みます。
   - **［イメージのレンダリングのみ］**：現在のプロジェクトを、後で書き込むことができる Blu-ray Disc 互換ファイルとしてレンダリングします。
   - **［既存のイメージ ファイルの書き込み］**：レンダリング済みのファイルを Blu-ray Disc に書き込みます。
3. **［イメージのレンダリングと書き込み］**または**［イメージのレンダリングのみ］**を選択した場合は、レンダリングの設定を選択します。

   互換性のあるメディア ファイルを作成するために必要なメディアの設定について詳しくは、543 ページの"Blu-ray Disc プロジェクトのメディア ファイルの設定"。を参照してください。

   a. **［ビデオ形式］**ドロップダウン リストから設定を選択し、 AVC/MVC または MPEG-2 ビデオを書き込むかどうかを指定します。

   b. **［ビデオ 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、ビデオ ストリームのレンダリングに使用するパラメータを指定します。

      Blu-ray Disc 用のビデオには、MPEG-2 または AVC エンコーディングを使用することができます。Blu-ray 3D Disc プロジェクトには、MVC のエンコーディングが使用されます。

      - Vegas Pro Blu-ray MPEG-2 ビデオ テンプレートの平均ビットレートは 25 Mbps です。
      - Vegas Pro Blu-ray AVC ビデオ テンプレートの平均ビットレートは 15 Mbps です。

- ステレオスコピック 3D プロジェクトの Vegas Pro Blu-ray MVC ビデオ テンプレートの平均ビットレートは 10 Mbps です。

4. **［オーディオ形式］**ドロップダウン リストから設定を選択して、書き込むオーディオの形式として AC-3 または Wave64（PCM）オーディオを指定します。

5. **［オーディオ テンプレート］**ドロップダウン リストから設定を選択し、オーディオ ストリームのレンダリングに使用するパラメータを指定します。

   Blu-ray Disc の AC-3 オーディオでは、Dolby Digital 2.0 または 5.1 チャンネルのエンコーディングをそれぞれ 192 Kbps と 448 Kbps で使用します。

   Blu-ray Disc の Wave64（PCM）オーディオには、次の形式を使用できます。

   - 48 kHz、16 または 24 ビット、ステレオまたは 5.1 サラウンド（5.1 サラウンド プロジェクトでのみ使用可）
   - 96 kHz、16 または 24 ビット、ステレオまたは 5.1 サラウンド（5.1 サラウンド プロジェクトでのみ使用可）

6. プロジェクトの一部のみを使用する場合は、**［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レンダリングされ、ディスクに保存されます。

   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。

7. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

   チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

   詳しくは、63 ページの"回転プロジェクトの作成"。を参照してください。

8. レンダリング ファイルでタイムラインのマーカーをチャプター ポイントとして使用する場合は、**［マーカーでチャプター ポイントを挿入］**チェック ボックスをオンにします。

9. 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］**チェック ボックスをオンにします。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。

10. **［イメージのレンダリングと書き込み］**または**［イメージのレンダリングのみ］**を選択した場合は、**［ファイル パス］**ボックスにプロジェクトのレンダリングに使用するフォルダとファイルが表示されます。

    ［既存のイメージ ファイルの書き込み］を選択した場合は、書き込むファイルへのパスを**［ファイル パス］**ボックスに入力します（または、**［参照］**ボタンをクリックしてファイルを指定します）。

11. Blu-ray Disc ドライブの記録オプションを次の手順で選択します。

    a. **［書き込みドライブの選択］**ドロップダウン リストから、使用するドライブを選択します。

    b. **［書き込み速度］**ドロップダウン リストから、書き込み速度を選択します。**［最大］**を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。

c. 書き込み完了後にディスクを自動的に取り出す場合は、**［書き込み完了後に取り出し］**チェックボックスをオンにします。

12. **［OK］**をクリックして、イメージ ファイルのレンダリングとディスクの書き込みを開始します。

タイムラインから DVD への書き込み

［ツール］メニューから、**［ディスクの書き込み］**を選択し、サブメニューから**［DVD］**を選択し、プロジェクトをレンダリングして DVD に書き込みます。

レンダリングされたプロジェクトは、DVD プレーヤーまたは DVD ドライブを装備しているコンピュータで再生できます。

1. ［ツール］メニューの**［ディスクの書き込み］**を選択して、サブメニューから**［DVD］**を選択し、［DVD の書き込み］ダイアログ ボックスを表示します。
2. **［ビデオ形式］**ドロップダウン リストから設定を選択して、ビデオ ストリームのレンダリングに使用するパラメータを指定します。

   ［オーディオ形式］ボックスに、オーディオ ストリームのレンダリングに使用されるパラメータが表示されます。
3. DVD バーナーの記録オプションを次の手順で選択します。

   a. **［書き込みドライブの選択］**ドロップダウン リストから、使用するドライブを選択します。

   b. **［書き込み速度］**ドロップダウン リストから、書き込み速度を選択します。**［最大］**を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。

   c. 書き込み完了後にディスクを自動的に取り出す場合は、**［書き込み完了後に取り出し］**チェックボックスをオンにします。
4. **［OK］**をクリックして、イメージ ファイルのレンダリングとディスクの書き込みを開始します。

第 29 章

テープへのビデオの出力

Vegas® Pro では、2 通りの方法で最終ムービーをテープに出力できます。Vegas Pro タイムラインからテープを直接出力する方法と、Sony Video Capture を使用して既存のレンダリング ファイルを DV テープに出力する方法があります。

タイムラインからテープへのビデオの出力

［ツール］メニューの**［ビデオをテープに出力］**を選択します。 プロジェクトをカメラまたはデッキに出力します。

重要：

- 事前にレンダリングされたファイルの場合は、ドライブの空き容量が大量に必要になります。［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、空き容量に余裕のある a/v 対応ドライブ上の**事前にレンダリングされたファイル フォルダ**を選択します。DV では 1 分当たり約 228 MB の容量が必要です。
- テープへの HDMI 出力は、Blackmagic Design DeckLink HD Extreme、Intensity Pro、HD Extreme 3D,、AJA Io Express、および AJA KONA LHi カードでサポートされています。AJA XENA カードのブランド名は現在 KONA カードとなっているので注意してください。
http://www.aja.com/products/kona/transition.php
- サポートされるハードウェアの最新情報については、弊社の Web サイトを参照してください。
http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro/io#sdi

DV デバイスへの出力

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. ［ツール］メニューの**［ビデオをテープに出力］**を選択します。［デバイス セットアップ］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［デバイス セットアップ］ダイアログ ボックスを使用して、カメラまたはデッキを設定します。
   a. **［デバイスの種類］**ドロップダウン リストから、**［OHCI 対応 IEEE 1394/DV］**を選択します。
   b. **［ビデオ］**ドロップダウン リストから、出力先の形式と一致する設定を選択します。

プロジェクト プロパティを 24p に設定している場合や、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオンにしている場合は、プルダウン フィールドを挿入して標準の DV ファイルを作成するためのレンダリング テンプレートを選択する必要があります。ファイルをソース素材としてタイムラインに戻す場合は、**［NTSC DV 24p（2-3-3-2 プルダウン挿入）］**テンプレートを使用します。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

メディアを追加する前に**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオフにし、プロジェクト プロパティが 24p に設定されていない場合、24p ビデオは 29.97 fps インタレース ビデオ（60i）として読み取られるため、プロジェクトの要件に見合った［NTSC DV］または［PAL DV］テンプレートを選択できます。

c. **［オーディオ］**ドロップダウン リストから、出力先の形式と一致する設定を選択します。

d. 必要に応じて、**［録画実行ディレイ］**コントロールをドラッグし、カメラまたはデッキを録画一時停止モードから録画モードに切り替えるのに必要なフレーム数を指定します。テープへの出力時にファイル先頭の数フレームがドロップしている場合は、この値を大きくします。ビデオの先頭でフレームが重複している場合は、この値を小さくします。

e. **［次へ］**ボタンをクリックします。［レンダリング設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

4. ［レンダリング設定］ダイアログ ボックスを使用して、ビデオのテープへの出力に使用する形式を選択します。

a. マルチチャンネル ソース ファイルでの作業中に、テープへの出力時にステレオ ファイルに使用するチャンネルを指定する場合は、**［マルチチャンネルのマッピングを有効にする］**チェック ボックスをオンにします。**［チャンネル］**ボタンをクリックして、レンダリングするチャンネルを選択します。

例えば、ビデオ ソースに 6 チャンネル オーディオが含まれている場合は、各チャンネルのトラックを別個のバスにルーティングします。そして、テープに出力するときに、**［チャンネル］**ボタンをクリックして、テープに出力するバスを選択します。

詳しくは、次を参照してください538 ページの"マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリング"。

DV デバイスへの出力では、マルチチャンネル オーディオはサポートされていません。

b. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

c. 手順 1 で選択したプロジェクトの一部のみを出力する場合は、**［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。

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。

d. プロジェクトのオーディオ部分を事前レンダリングしてからテープに出力する場合は、**［オーディオをプロキシ ファイルに事前レンダリングする］**チェック ボックスをオンにします。

事前にレンダリングされたファイルが保存されるフォルダのパスが**［事前にレンダリングされたファイル フォルダ］**ボックスに表示されます。ビデオ ファイルは、このフォルダに保存されます。表示するたびにプロジェクトをレンダリングする必要はありません。

フォルダの場所を変更する場合は、**［参照］**ボタンをクリックし、新しい場所を選択します。ここで設定を変更すると、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブの設定が更新されます。

e. **［次へ］**をクリックします。［リーダーとトレイラー］ダイアログ ボックスが表示されます。

5. ［リーダーとトレイラー］ダイアログ ボックスを使用して、プロジェクトの前後に出力するデータを設定します。

a. ビデオの前にテスト パターンを出力する場合は、**［テスト パターン リーダーを追加する］**チェックボックスをオンにします。

b. **［テスト パターン スタイル］**ドロップダウン リストから、テスト パターンとビデオ形式を選択します。

c. **［長さ］**ボックスに値を入力し、テスト パターンの長さを設定します。

d. **［テスト パターンで 1 kHz のトーンを再生］**チェックボックスをオンにし、テスト パターンとともに再生されるオーディオ テスト トーンを追加します。

e. ビデオの前に黒いフレームを出力する場合は、**［黒いリーダーを追加する］**チェックボックスをオンにし、**［長さ］**ボックスに値を入力します。

f. ビデオの後に黒いフレームを出力する場合は、**［黒いトレイラーを追加する］**チェックボックスをオンにし、**［長さ］**ボックスに値を入力します。

g. **［次へ］**をクリックします。［デバイス制御］ダイアログ ボックスが表示されます。

6. ［デバイス制御］ダイアログ ボックスを使用して、Vegas Pro が DV レコーダを制御するかどうか、およびテープにどのように出力するかを指定します。

設定	説明
手動	アプリケーションがデッキのデバイス制御を取得できない場合は、このラジオ ボタンを選択します。 この場合は、録画の前にテープの頭出しをしてデッキの録画ボタンを押す必要があります。
録画のクラッシュ	アプリケーションがデッキの基本的なデバイス制御を取得できる場合は、このラジオ ボタンを選択します。 出力を開始する位置にテープを頭出しする必要があります。デバイスのタイムコード位置は**［デバイス タイムコード］**ボックスに表示されます。 **［完了］**をクリックすると、録画が自動的に開始され、選択範囲やプロジェクトの最後に達すると停止します。

設定	説明
自動編集	デッキが自動編集／挿入編集モードをサポートしている場合は、このラジオ ボタンを選択します。 自動編集モードを使用している場合は、録画するテープの部分で連続しているタイムコードを使用できるようにストリップ テープを使用します。 a. デッキの録画ヘッドを動作させずにテープへの出力操作をプレビューするには、**［プレビューのみ］**チェック ボックスをオンにします。 **［プレビューのみ］**モードを使用すると、必要に応じて**［出力の開始］**のタイムコード設定を確認し、調整できます。 b. **［出力の開始］**ボックスには、デバイスの現在のタイムコード位置が表示されます。テープの頭出しをするか、値を入力して、録画の開始位置を指定します。**［終了］**ボックスには、録画の終了フレームが表示されます（オーディオのパンチイン録音とほとんど同じ）。 c. **［次へ］**をクリックすると、［チャンネルの選択］ページが表示されます。 d. ［チャンネルの選択］ページでラジオ ボタンを選択して、テープに出力するチャンネルを選択します。 ◦ **レンダリングされたチャンネルすべてを書き込む**：ビデオとすべてのオーディオ チャンネルをテープに出力する場合は、このラジオ ボタンを選択します。 ◦ **選択したチャンネルのみ書き込む**：テープに出力するチャンネルを選択する場合は、このラジオ ボタンを選択します。出力する各チャンネルのチェック ボックスをオンにします。

7. **［完了］**をクリックします。事前にレンダリングしていない場合は、リアルタイムでレンダリングしてテープに出力できないプロジェクトの一部が選択されて、事前にレンダリングされます。詳しくは、次を参照してください492 ページの"ビデオを選択して事前にレンダリング"。
   - **［手動］**モードを使用している場合は、レンダリングが完了するとダイアログ ボックスが表示されます。ビデオをデバイスに送る前にカウントダウンする場合は、**［再生カウントダウン タイマーのディレイ］**ボックスでディレイ秒数を指定し、**［カウントダウン中の毎秒の警告音］**チェック ボックスをオンにします。
   - **［録画のクラッシュ］**モードを使用している場合は、レンダリングが完了すると、DV レコーダが起動して録画を開始します。
   - **［自動編集］**モードを使用している場合は、指定したタイムコードの位置で自動的に録画が開始され、停止します。

SDI カードに接続されたテープ デッキへの出力

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. ［ツール］メニューの**［ビデオをテープに出力］**を選択します。［デバイス セットアップ］ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ［デバイス セットアップ］ダイアログ ボックスを使用して、カメラまたはデッキを設定します。
   a. **［デバイスの種類］**ドロップダウン リストから、**［AJA ビデオ デバイス］**または**［Blackmagic Design DeckLink］**を選択します。
   b. **［出力］**ドロップダウン リストから、**［SDI］**または**［HDMI］**（デバイスが HDMI 出力をサポートしている場合）を選択します。
   c. **［ビデオ］**ドロップダウン リストから、出力先の形式と一致する設定を選択します。

      プロジェクト プロパティを 24p に設定している場合や、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオンにしている場合は、［プルダウン］フィールドを挿入して標準のインターフェース ファイルを作成するためのレンダリング テンプレートを選択する必要があります。詳しくは、次を参照してください613 ページの"［ユーザー設定］-［全般］タブ"。

      メディアを追加する前に**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオフにし、プロジェクト プロパティが 24p に設定されていない場合、24p ビデオは 29.97 fps インタレース ビデオ（60i）として読み取られるため、プロジェクトの要件に見合ったテンプレートを選択できます。

   d. **［オーディオ］**ドロップダウン リストから、出力先の形式と一致する設定を選択します。
   e. プロジェクトのプロパティでプログレッシブスキャン形式が設定されており、それをプログレッシブスキャン フレームをフィールド分割して格納および転送するデバイス上でプレビューする場合は、**［プログレッシブ セグメント分割フレーム (psf) ビデオ形式を使用する］**チェック ボックスをオンにします（AJA SDI カードのみ）。
   f. 10 ビットのソース素材を色の解像度を高めて出力する場合は、**［10 ビット エンコードを使用する］**チェック ボックスをオンにします。10 ビットのエンコーディングが有効なのは、背景にグラデーションがあるソース素材です。

      プロジェクトで 10 ビットのビデオを使用する場合は、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブにある**［ピクセル形式］**設定から**［32 ビット浮動小数点 (ビデオ レベル)］**を選択します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
   g. 必要に応じて、**［録画実行ディレイ］**コントロールを使用し、カメラまたはデッキを録画一時停止モードから録画モードに切り替えるのに必要なフレーム数を指定します。テープへの出力時にファイル先頭の数フレームがドロップしている場合は、この値を大きくします。ビデオの先頭でフレームが重複している場合は、この値を小さくします。

h. ビデオ出力を参照信号に同期させる場合は、**［Genlock］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

設定	説明
ビデオ入力	**［出力］**ドロップダウン リストで**［SDI］**が選択されている場合は、SDI 入力と同期させます。または、**［出力］**ドロップダウン リストで**［HDMI］**が選択されている場合は、HDMI 出力と同期させます。
参照入力	外部の参照入力信号と同期させます。
フリー ラン	すべての入力信号を無視して、内部タイミングを使用します。

i. **［次へ］**ボタンをクリックします。［レンダリング設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

4. ［レンダリング設定］ダイアログ ボックスを使用して、ビデオのテープへの出力に使用する形式を選択します。

a. オーディオ チャンネルが複数あるファイルをレンダリングする場合は、**［マルチチャンネルのマッピングを有効にする］**チェック ボックスをオンにします。

マルチチャンネル オーディオのレンダリングとマルチチャンネル マッピングのセットアップについては、538 ページの"マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリング"。を参照してください。

b. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

c. 手順 1 で選択したプロジェクトの一部のみを出力する場合は、**［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。

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。

d. プロジェクトのオーディオ部分を事前レンダリングしてからテープに出力する場合は、**［オーディオをプロキシ ファイルに事前レンダリングする］**チェック ボックスをオンにします。

事前にレンダリングされたファイルが保存されるフォルダのパスが、**［事前にレンダリングされたファイル フォルダ］**ボックスに表示されます。ビデオ ファイルは、このフォルダに保存されます。表示するたびにプロジェクトをレンダリングする必要はありません。

フォルダの場所を変更する場合は、**［参照］**ボタンをクリックし、新しい場所を選択します。ここで設定を変更すると、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブの設定が更新されます。

e. **［次へ］**をクリックします。［リーダーとトレイラー］ダイアログ ボックスが表示されます。

5. ［リーダーとトレイラー］ダイアログ ボックスを使用して、プロジェクトの前後に出力するデータを設定します。

   a. ビデオの前にテスト パターンを出力する場合は、**［テスト パターン リーダーを追加する］**チェックボックスをオンにします。

   b. **［テスト パターン スタイル］**ドロップダウン リストから、テスト パターンとビデオ形式を選択します。

   c. **［長さ］**ボックスに値を入力し、テスト パターンの長さを設定します。

   d. **［テスト パターンで 1 kHz のトーンを再生］**チェックボックスをオンにし、テスト パターンとともに再生されるオーディオ テスト トーンを追加します。

   e. ビデオの前に黒いフレームを出力する場合は、**［黒いリーダーを追加する］**チェックボックスをオンにし、**［長さ］**ボックスに値を入力します。

   f. ビデオの後に黒いフレームを出力する場合は、**［黒いトレイラーを追加する］**チェックボックスをオンにし、**［長さ］**ボックスに値を入力します。

   g. **［次へ］**をクリックします。［デバイス制御］ダイアログ ボックスが表示されます。

6. ［デバイス制御］ダイアログ ボックスを使用して、Vegas Pro でデッキを制御するかどうかを指定します。

設定	説明
手動	アプリケーションがデッキのデバイス制御を取得できない場合は、このラジオ ボタンを選択します。 この場合は、録画の前にテープの頭出しをしてデッキの録画ボタンを押す必要があります。
録画のクラッシュ	アプリケーションがデッキの基本的なデバイス制御を取得できる場合は、このラジオ ボタンを選択します。 出力を開始する位置にテープを頭出しする必要があります。デバイスのタイムコード位置は**［デバイス タイムコード］**ボックスに表示されます。 **［完了］**をクリックすると、録画が自動的に開始され、選択範囲やプロジェクトの最後に達すると停止します。
自動編集	デッキが自動編集／挿入編集モードをサポートしている場合は、このラジオ ボタンを選択します。 自動編集モードを使用している場合は、録画するテープの部分で連続しているタイムコードを使用できるようにストリップ テープを使用します。 a. デッキの録画ヘッドを動作させずにテープへの出力操作をプレビューするには、**［プレビューのみ］**チェック ボックスをオンにします。 **［プレビューのみ］**モードを使用すると、必要に応じて**［出力の開始］**のタイムコード設定を確認し、調整できます。 b. **［出力の開始］**ボックスには、デバイスの現在のタイムコード位置が表示されます。テープの頭出しをするか、値を入力して、録画の開始位置を指定します。**［終了］**ボックスには、録画の終了フレームが表示されます（オーディオのパンチイン録音とほとんど同じ）。 c. **［次へ］**をクリックすると、［チャンネルの選択］ページが表示されます。 d. ［チャンネルの選択］ページでラジオ ボタンを選択して、テープに出力するチャンネルを選択します。 ◦ **レンダリングされたチャンネルすべてを書き込む**：ビデオとすべてのオーディオ チャンネルをテープに出力する場合は、このラジオ ボタンを選択します。 ◦ **選択したチャンネルのみ書き込む**：テープに出力するチャンネルを選択する場合は、このラジオ ボタンを選択します。出力する各チャンネルのチェック ボックスをオンにします。

7. **［完了］**をクリックします。事前にレンダリングしていない場合は、リアルタイムでレンダリングしてテープに出力できないプロジェクトの一部が選択されて、事前にレンダリングされます。詳しくは、次を参照してください492 ページの"ビデオを選択して事前にレンダリング"。
   - **［手動］**モードを使用している場合は、レンダリングが完了するとダイアログ ボックスが表示されます。ビデオをデバイスに送る前にカウントダウンする場合は、**［ディレイ］**ボックスでディレイ秒数を指定し、**［カウントダウン中、1 秒ごとに音を鳴らす］**チェック ボックスをオンにします。
   - **［録画のクラッシュ］**モードまたは**［自動編集］**モードを使用している場合は、レンダリングが完了すると、デッキが起動して録画を開始します。
   - **［自動編集］**モードを使用している場合は、指定したタイムコードの位置で自動的に録画が開始され、停止します。

HDV テープへのビデオの出力

［ツール］メニューの**［ビデオを HDV テープに出力］**を選択します。 プロジェクトを HDV カメラまたはデッキに出力します。

タイムラインからテープへの出力

この手順は、タイムライン上で作成した HDV プロジェクトを MPEG2 トランスポート ストリームにレンダリングして HDV テープに出力する必要がある場合に使用します。

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. ［ツール］メニューの**［ビデオを HDV テープに出力］**を選択します。［テープへの HDV 出力 - デバイス］ページが表示されます。
4. **［デバイス］**ドロップダウン リストから、使用する HDV カメラまたはデッキを選択します。
5. **［次へ］**をクリックします。［テープへの HDV 出力 - 形式/ファイルの選択］ページが表示されます。
6. レンダリング設定を選択します。
   a. **［レンダリング形式］**ラジオ ボタンを選択します。
   b. **［ファイル パス］**ボックスで、レンダリングするファイルのパスを入力するか、**［参照］**ボタンをクリックして使用するフォルダを指定し、ファイル名を入力します。
   c. **［テンプレート］**ドロップダウン リストから、出力先の形式と一致する設定を選択します。このリストには、選択したデバイスでサポートされている形式しか表示されません。

      選択したレンダリング テンプレートに関する情報は**［詳細］**ボックスに表示されます。
   d. 手順 2 で選択したプロジェクトの一部のみを出力する場合は、**［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。

      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。
   e. テープへの出力操作の完了後にレンダリングしたファイルを削除する場合は、**［出力後にファイルを削除］**チェック ボックスをオンにします。

f. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

g. **［次へ］**をクリックします。［テープへの HDV 出力 - デバイス コントロール］ページが表示されます。

7. ［デバイス制御］ダイアログ ボックスを使用して、Vegas Pro が HDV レコーダを制御するかどうか、およびテープにどのように出力するかを指定します。

- HDV デバイスが OHCI 互換でない場合やアプリケーションが HDV レコーダのデバイス コントロールを取得できない場合は、**［手動］**を選択します。この場合は、録画の前にテープの頭出しをして HDV レコーダーの録画ボタンを押す必要があります。
- OHCI 互換の IEEE-1394 HDV デバイスを使用しており、アプリケーションが HDV レコーダのデバイス コントロールを取得できる場合は、**［録画のクラッシュ］**を選択します。

  出力を開始する位置にテープを頭出しする必要があります。デバイスのタイムコード位置は**［デバイス タイムコード］**ボックスに表示されます。

  ［完了］をクリックすると、録画が自動的に開始され、選択範囲やプロジェクトの最後に達すると停止します。

8. **［完了］**をクリックします。手順 6 で指定したファイルにプロジェクトがレンダリングされます。

- **［手動］**モードを使用している場合は、レンダリングが完了するとダイアログ ボックスが表示されます。ビデオをデバイスに送る前にカウントダウンする場合は、**［再生カウントダウン タイマーのディレイ］**ボックスでディレイ秒数を指定し、**［カウントダウン中の毎秒の警告音］**チェック ボックスをオンにします。
- **［録画のクラッシュ］**モードを使用している場合は、レンダリングが完了すると、HDV レコーダが起動して録画を開始します。

レンダリング ファイルの出力

この手順は、HDV テープに出力する MPEG 2 トランスポート ストリームを作成した場合に使用します。

レンダリングしたファイルを HDV テープに出力する場合は、ファイルがターゲットの HDV デバイスとファイル タイプの要件に完全に準拠する必要があります。準拠していないと、テープへの出力操作は失敗します。HDV テープへ出力するには、付属の HDV MPEG-2 レンダリング テンプレートを変更せずに使用してください。

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. ［ツール］メニューの**［ビデオを HDV テープに出力］**を選択します。［テープへの HDV 出力 - デバイス］ページが表示されます。
4. **［デバイス］**ドロップダウン リストから、使用する HDV カメラまたはデッキを選択します。
5. **［次へ］**をクリックします。［テープへの HDV 出力 - 形式/ファイルの選択］ページが表示されます。

6. 出力するファイルを選択します。

   a. **［既存のファイルを使用］**ラジオ ボタンを選択します。

   b. **［ファイル パス］**ボックスに、出力するファイルのパスを入力するか、**［参照］**ボタンをクリックして出力するファイルを選択します。

7. **［次へ］**をクリックします。［テープへの HDV 出力 - デバイス コントロール］ページが表示されます。

8. ［デバイス制御］ダイアログ ボックスを使用して、Vegas Pro が HDV レコーダを制御するかどうか、およびテープにどのように出力するかを指定します。

   - HDV デバイスが OHCI 互換でない場合やアプリケーションが HDV レコーダのデバイス コントロールを取得できない場合は、**［手動］**を選択します。この場合は、録画の前にテープの頭出しをして HDV レコーダーの録画ボタンを押す必要があります。

   - OHCI 互換の IEEE-1394 HDV デバイスを使用しており、アプリケーションが HDV レコーダのデバイス コントロールを取得できる場合は、**［録画のクラッシュ］**を選択します。

     出力を開始する位置にテープを頭出しする必要があります。デバイスのタイムコード位置は**［デバイス タイムコード］**ボックスに表示されます。

     ［完了］をクリックすると、録画が自動的に開始され、選択範囲やプロジェクトの最後に達すると停止します。

9. **［完了］**をクリックします。

   - **［手動］**モードを使用している場合は、出力が開始される前にダイアログ ボックスが表示されます。ビデオをデバイスに送る前にカウントダウンする場合は、**［再生カウントダウン タイマーのディレイ］**ボックスでディレイ秒数を指定し、**［カウントダウン中の毎秒の警告音］**チェック ボックスをオンにします。

   - **［録画のクラッシュ］**モードを使用している場合は、**［完了］** ボタンをクリックすると、HDV レコーダが起動して録画を開始します。

第 30 章

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）

Vegas® Pro プロジェクトの編集が完了したときや、プロジェクトを最終的な形式で確認したい場合は、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを使用すると、プロジェクトを別の形式に変換して、ハード ドライブに 1 つのファイルを作成できます。

［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択し、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを表示します。

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。

プロジェクトが事前にレンダリングしてある場合は、事前にレンダリングされたセクションが最終レンダリングに使用されます（出力形式と一致する場合）。詳しくは、次を参照してください492 ページの"ビデオを選択して事前にレンダリング"。

ハードウェア出力にバスをルーティングしている場合は、プロジェクトをレンダリングするときに、それらのバスの出力がミックスに格納されません。詳しくは、次を参照してください340 ページの"バスのルーティング"。

プロジェクトのレンダリング

1. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択し、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを表示します。
2. ［出力ファイル］のコントロールを使用して、ファイルの保存場所を選択します。
   a. **［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。
   b. **［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。
3. ［出力形式］のコントロールを使用して、作成するファイル形式を選択します。

   ファイルのレンダリングに使用できるファイルの種類と形式が**［出力形式］**ボックスに表示されます。ヘッダーをダブルクリック（または矢印ボタンをクリック）して、使用できるテンプレートのリストを展開するか折りたたみます。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。詳しくは、次を参照してください546 ページの"カスタム レンダリング テンプレート"。

ヒント：

- **［レンダリング テンプレートの検索］**ボックスに、検索するテンプレートを入力します。例えば、PSP™（PlayStation® Portable）システム用のビデオをレンダリングする場合は、ボックスに「PSP」と入力すると、テンプレートの名前または説明に「PSP」が含まれるテンプレートだけを表示できます。
- 頻繁に使用するテンプレートがある場合は、お気に入りを作成できます。テンプレート名の横にあるグレーの星 ☆ をクリックすると、そのテンプレートをお気に入りとしてマークできます。その後、**［お気に入りのみ表示］**チェック ボックスをオンにすれば、お気に入り ★ だけが［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスに表示されます。
- プロジェクトの設定（フレーム サイズ、ピクセルのアスペクト比、フレーム レート）に一致するテンプレートは、テンプレート リスト内で等号（ = ）を付けて表示されます。プロジェクト設定と一致するテンプレートだけを表示する場合は、**［プロジェクト設定に合わせる］**をオンにします。
- テンプレート リストをさらに細かく制御する場合は、**［その他のフィルタ オプション］**をクリックします。オーディオ／ビデオ テンプレートを表示することも、プロジェクトのオーディオ チャンネル数、サンプル レート、フレーム レート、フレーム サイズ、アスペクト比、またはフィールド順序を一致させることもできます。
- DVD のための 5.1 サラウンド オーディオ ストリームを作成するには、Dolby Digital AC-3 Studio プラグインを使用し、**［5.1 サラウンド DVD］**テンプレートまたは**［5.1 サラウンド DVD、AGC オン］**テンプレートでオーディオをレンダリングします。

プロジェクト プロパティを 24p に設定している場合や、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオンにしている場合は、プルダウン フィールドを挿入して標準の DV ファイルを作成するためのレンダリング テンプレートを選択する必要があります。ファイルをソース素材としてタイムラインに戻す場合は、**［NTSC DV 24p（2-3-3-2 プルダウン挿入）］**テンプレートを使用します。

メディアを追加する前に**［24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する］**チェック ボックスをオフにし、プロジェクト プロパティが 24p に設定されていない場合は、24p ビデオが 29.97 fps のインタレース ビデオ（60i）として読み取られるので、プロジェクト要件に適した NTSC DV または PAL DV テンプレートを選択できます。

4. .wav、.w64、.avi、.mxf のいずれかの形式をレンダリングする場合は、**［マルチチャンネルのマッピングを有効にする］**チェック ボックスをオンにして、複数のオーディオ チャンネルでファイルをレンダリングします。

   詳しくは、次を参照してください538 ページの"マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリング"。

5. 必要に応じて［レンダリング オプション］セクションのチェック ボックスをオンまたはオフにします。

   a. 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。

   b. **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。

   c. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

      チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

      詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

6. ［メタデータ オプション］を使用して、レンダリングされたメディア ファイルにプロジェクトについての情報を保存するかどうかを制御します。

   a. 選択したファイル形式でサポートされていれば、**［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、リージョン、およびコマンド マーカーもレンダリングされたメディア ファイルに含められます。

      詳しくは、次を参照してください219 ページの"マーカーの挿入"、220 ページの"リージョンの挿入"、および223 ページの"コマンド マーカーの挿入"。

   b. **レンダリング ファイル内の Vegas Pro 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。

      注：

      - レンダリング ファイル内のプロジェクト情報は、プロジェクト ファイルのみを参照します。レンダリング後にプロジェクト ファイルを編集した場合、プロジェクト データとレンダリングしたファイルは一致しなくなります。パスの参照を使用してプロジェクトを編集するには、プロジェクト ファイルとすべてのメディア ファイルがコンピュータ上で使用できる必要があります。
      - プロジェクトが保存されていない場合、またはサードパーティ製のファイル フォーマット プラグインを使用してレンダリングした場合は、このチェック ボックスは使用できません。
      - 詳しくは、次を参照してください69 ページの"レンダリング ファイル内のプロジェクト参照"。

   c. Vegas Pro でファイルのラウドネスを分析して、そのラウドネス値を要約したログ ファイルを作成する場合は、**［ラウドネス ログ ファイルをメディア ファイルの横に保存］**チェック ボックスをオンにします。

      ラウドネス ログは、サウンド ファイルと同じフォルダとベース名を使用し、名前に「_loud.txt」を付けて作成されます。

      ログには、ファイルの名前、形式、ラウドネス測定モード、およびファイル全体のラウドネス値が記録されます。

      ラウドネスのログ化は、プラグイン チェーンの後、ただしレンダリング ファイルにコーデックが適用される前に実行されます。オーディオ圧縮がオーディオ レベルに影響する可能性があるため、圧縮形式で保存した後、**［ツール］** > **［ラウドネス ログの生成］**を選択して、レンダリング ファイルを分析してください。

      ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブで**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［5.1 サラウンド］**に設定すると、ラウドネスの測定時にサラウンド処理が適用されます（左右のサラウンド チャンネルに ~1.5 dB のゲインが適用されます）。**［マスタ バス モード］**ドロップダウン リストを**［ステレオ］**に設定すると、すべてのチャンネルがラウドネスの測定に均等に影響します。ラウドネス値について詳しくは、494 ページの"ラウドネス メーター"。を参照してください。

7. ［**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。

   Windows タスク バーにレンダリングの進行状態が表示されるようになりました。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、Vegas Pro 13.0 エントリを拡張します。［**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、新しいサウンドの指定、［**レンダリング完了**］サウンドの消音ができます。

8. 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。

スマート レンダリング

ビデオを次のいずれかの形式でレンダリングする場合は、未編集のビデオ フレームは再圧縮されずにパス スルーされます（スマート レンダリング）。

- DV AVI
- DV MXF
- IMX MXF（IMX 24p MXF での再圧縮なしのレンダリングはサポートされていません）
- XAVC Intra MXF
- HD MXF
- MPEG-2（HDV および DVD カムコーダからのファイル用）
- パナソニック P2

  詳しくは、次を参照してください 77 ページの"P2 ビデオの操作"。
- XDCAM EX では、次の形式の間でのスマート レンダリングがサポートされます。
  - SP 18.3 Mbps CBR 1280x720p と XDCAM EXとの間、および SP 18.3 Mbps CBR 1280x720p と HDV HD-1 との間
  - SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と XDCAM EX との間、SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と XDCAM HD との間、および SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と HDV HD-2 との間
  - HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 と XDCAM EX との間、および HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 と XDCAM HD との間
  - HQ 35 Mbps VBR 1280x720p と XDCAM EX との間
  - HQ 35 Mbps VBR 1920x1080 と XDCAM EX との間

    詳しくは、次を参照してください415 ページの"XDCAM EX のワークフロー"。

スマート レンダリングを実行するには、幅、高さ、フレーム レート、フィールド順序、プロファイル、レベル、ソース メディアのビットレート、プロジェクト設定、およびレンダリング テンプレートが一致する必要があります。エフェクト、コンポジット、トランジションが適用されたフレームはレンダリングされます。

この機能を無効にするには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［全般］タブで、［**再圧縮しないロング GOP レンダリングを有効にする**］チェック ボックスをオフにします。

マルチチャンネル オーディオ ファイルのレンダリング

オーディオ チャンネルが複数ある単一のオーディオ ファイルをレンダリングする場合に使用できる形式は次のいずれかです。

- WAV／WAV64（5.1 チャンネルの WAV／WAV64 ファイルのレンダリングについて詳しくは、457 ページの"5.1 サラウンド プロジェクトのレンダリング"。を参照してください。）
- AVI
- Material Exchange Format（MXF）

MXF ファイルには、ビデオ ストリームが必要です。

レンダリング形式	チャンネル数
DV MXF	常に、4 つのオーディオ チャンネルを含みます。 ［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブにある**［チャンネル］**ドロップダウン リストを使用して、オーディオに使用するチャンネル数を選択できます。例えば、**［チャンネル］**ドロップダウン リストから**［2］**を選択すると、レンダリングされたファイルには、4 つのオーディオ チャンネルが含まれますが、この内、2 つのチャンネルにオーディオが含まれ、残りの 2 チャンネルは無音となります。詳しくは、次を参照してください546 ページの"カスタム レンダリング テンプレート"。
IMX MXF	常に、8 つのオーディオ チャンネルを含みます。 ［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブにある**［チャンネル］**ドロップダウン リストを使用して、オーディオに使用するチャンネル数を選択できます。例えば、**［チャンネル］**ドロップダウン リストから**［2］**を選択すると、レンダリングされたファイルには、8 つのオーディオ チャンネルが含まれますが、この内、2 つのチャンネルにオーディオが含まれ、残りの 6 チャンネルは無音となります。
HD MXF	2 つまたは 4 つのオーディオ チャンネルを含めることができます。 ［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスの［オーディオ］タブにある**［チャンネル］**ドロップダウン リストを使用して、レンダリングされるチャンネル数を選択できます。例えば、**［チャンネル］**ドロップダウン リストから**［2］**を選択すると、レンダリングされたファイルには、2 つのオーディオ チャンネルのみが含まれます。

WMV/WMA、AC-3、および ATRAC は、マルチチャンネル サラウンド形式をサポートしていますが、チャンネル マッピングはサポートしていません。

1. プロジェクトを作成します。
2. ［ミキシング コンソール］ウィンドウで、レンダリングするファイルに含める各チャンネル（またはチャンネル ペア）をバスに追加します。

   例えば、6 チャンネル .wav ファイルを作成する場合は、バスが 3 つまたは 6 つのプロジェクトをセットアップします。バスを 3 つ使用する場合、各バスの右チャンネルと左チャンネルは別個のチャンネルとして保存されます。バスを 6 つ使用する場合は、各バスのモノラル ダウンミックスを別チャンネルとして保存できます。

   詳しくは、次を参照してください 338 ページの"オーディオ バスの追加"。

   5.1 サラウンド プロジェクトを使用している場合は、サラウンド マスタ バスの 6 チャンネルを 6 つの出力チャンネルにマッピングできます。

3. トラックをバスに割り当て、プロジェクトのオーディオを目的のチャンネルにマッピングします。詳しくは、次を参照してください339 ページの"トラックのバスへの割り当て"。
4. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択し、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスを表示します。
5. ［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスの［出力ファイル］コントロールを使用して、ファイルの保存に使用する場所を選択します。
6. **［マルチチャンネルのマッピングを有効にする］**チェック ボックスをオンにします。
7. プロジェクトのバスをレンダリングするファイルのチャンネルにマッピングする場合は、**［チャンネル］**ボタンをクリックします。チャンネルのマッピングを指定しなかった場合、Vegas Pro によってマルチチャンネル ファイルがレンダリングされません。

   a. ［チャンネル マッピング］ダイアログ ボックスで、レンダリングしたファイルに含めるバスのチェック ボックスをオンにします。各ステレオ バスは、レンダリングするファイルの 2 つのチャンネルに保存されます。バスを単一チャンネルに保存するには、該当するバスの **［（モノラル ダウンミックス）］**チェック ボックスをオンにします。

   b. チャンネル マッピングでバスの順序を変更するには、バスを選択して、**［上に移動］**または**［下に移動］**ボタンをクリックします。

   c. **［OK］**をクリックして、［チャンネル マッピング］ダイアログ ボックスを閉じ、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスに戻ります。

      チャンネル マッピングは、テープにタイムラインから出力する場合、新しいトラックをレンダリングする場合、およびビデオを XDCAM ディスクにエクスポートする場合にも使用できます。

8. ［出力形式］のコントロールを使用して、作成するファイル形式を選択します。

   ファイルのレンダリングに使用できるファイルの種類と形式が［出力形式］ボックスに表示されます。ヘッダーをダブルクリック（または矢印ボタンをクリック）して、使用できるテンプレートのリストを展開するか折りたたみます。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。

   .wav、.w64、または .avi にレンダリングするときに**［デフォルトのテンプレート］**を選択した場合は、チャンネル数は［チャンネル マッピング］ダイアログ ボックスに指定されているチャンネル数と同じになります。

［チャンネル マッピング］ダイアログ ボックスの設定より指定チャンネル数が多いレンダリング テンプレートを選択すると、余分なチャンネルは無音としてレンダリングされます。

［チャンネル マッピング］ダイアログ ボックスの設定より指定チャンネル数が少ないテンプレートを選択すると、テンプレートの設定が使用されます。足りない分は無視されます。

9. 必要に応じて［レンダリング オプション］セクションのチェック ボックスをオンまたはオフにします。

   a. 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。

   b. 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。

   c. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

      チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

      詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

10. ［メタデータ オプション］を使用して、レンダリングされたメディア ファイルにプロジェクトについての情報を保存するかどうかを制御します。

   a. 選択したファイル形式でサポートされていれば、**［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、リージョン、およびコマンド マーカーもレンダリングされたメディア ファイルに含められます。

      詳しくは、次を参照してください219 ページの"マーカーの挿入"、220 ページの"リージョンの挿入"、および223 ページの"コマンド マーカーの挿入"。

   b. レンダリング ファイル内に Vegas Pro プロジェクトのパスを保存する場合は、**［プロジェクトをレンダリング ファイルにパス リファレンスとして保存］**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。

      注：

      - レンダリング ファイル内のプロジェクト情報は、プロジェクト ファイルのみを参照します。レンダリング後にプロジェクト ファイルを編集した場合、プロジェクト データとレンダリングしたファイルは一致しなくなります。パスの参照を使用してプロジェクトを編集するには、プロジェクト ファイルとすべてのメディア ファイルがコンピュータ上で使用できる必要があります。詳しくは、次を参照してください69 ページの"レンダリング ファイル内のプロジェクト参照"。
      - プロジェクトが保存されていない場合、またはサードパーティ製のファイル フォーマット プラグインを使用してレンダリングした場合は、このチェック ボックスは使用できません。

11. **［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。

12. 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。

MPEG ファイルのレンダリング

MainConcept プラグインを使用して、MPEG ファイルをレンダリングします。プラグインには、ほとんどのエンコーディング ニーズを満たすテンプレートが収録されています。エンコーディング要件が特殊な場合は、カスタム テンプレートも作成できます。

注：

- Vegas Pro はビデオ CD の作成には対応していませんが、MPEG プラグインを使用した VCD 作成アプリケーション用のファイルのレンダリングは可能です。レンダリングする前に、アプリケーションのマニュアルを参照して、ファイル要件を確認してください。
- レンダリングした MPEG-2 ファイルにマーカーを保存するように選択すると、DVD Architect はそれらのマーカーをチャプター マーカーとして読み取ります。レンダリングする前に、**［マーカー位置で I フレームをレンダリング］**チェック ボックスがオンになっていることを確認してください（［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスで、**［テンプレート］**ドロップダウン リストから**［MainConcept MPEG-2］**を選択し、**［カスタム］**ボタンをクリックします。［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスで［ビデオ］タブを選択し、**［マーカー位置で I フレームをレンダリング］**チェック ボックスをオンにします）。

MPEG ビデオでは、フレーム幅を 16 の倍数、フレームの高さを 2 の倍数で設定する必要があります。対応していないフレーム サイズを使用すると、予期しない結果が発生したり、システムが不安定になる可能性があります。

デフォルトの MPEG テンプレートの使用

［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスでレンダリング テンプレートを参照している場合、選択したテンプレートの設定の説明がテンプレートのリストの下に表示されます。詳しくは、次を参照してください533 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）"。

カスタム MPEG テンプレートの作成

独自の MPEG エンコーディング テンプレートを作成する場合は、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスで、［出力形式］ボックスで**［MainConcept MPEG-1］**または**［MainConcept MPEG-2］**を選択し、**［テンプレートのカスタマイズ］**ボタンをクリックします。

［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスのアクティブ ページについては、? ボタンをクリックしてください。

カスタム テンプレートには多くのオプションがあるため、エラーが発生する可能性も高くなります。テンプレートを作成する前に、ファイル要件を確認してください。例えば、サードパーティの DVD 書き込みソフトウェアを使用している場合は、アプリケーションのマニュアルを参照して、アプリケーション固有のファイル要件を確認してください。

コンピュータでの MPEG-2 ファイルの表示

Windows Media Player やその他のアプリケーションで MPEG-2 ファイルを再生するには、MPEG-2 デコーダが必要です。Sony Creative Software Inc. は、サードパーティ MPEG-2 デコーダの保証またはサポートを提供しません。

DVD Architect Pro で使用するためのプロジェクトのレンダリング

DVD Architect Pro ソフトウェアを使用している場合は、DVD Architect プロジェクトにメディア ファイルを追加する前に Vegas Pro を使用してそれらのファイルを適切な形式にレンダリングすることで、不要なトランスコードや再圧縮を避けることができます。

Sony Creative Software Inc. の AC-3 および MainConcept MPEG-2 エンコーダには、再圧縮が不要なファイルを作成できるテンプレートが用意されています（ファイル サイズが大きすぎて 1 枚の DVD に収まらない場合を除く）。

AC-3 オーディオ (.ac3)

サンプル レート	ビットレート	チャンネル
48,000 Hz	192 Kbps （サポート範囲は 64 ～ 640 Kbps）	ステレオ
48,000 Hz	448 Kbps （サポート範囲は 64 ～ 640 Kbps）	5.1 サラウンド

PCM オーディオ（.wav または .w64）

サンプル レート	ビット深度	チャンネル	圧縮
48,000 Hz	16、20、または 24 ビット	ステレオ	非圧縮
96,000 Hz	16、20 または 24 ビット	ステレオ	非圧縮

NTSC MPEG ビデオ（.m2p、.mp2、.mpg、.mpeg、.mpv）

Vegas Pro ソフトウェアで MainConcept MPEG-2 エンコーダを使用している場合は、**DVD Architect NTSC ビデオ ストリーム** テンプレートまたは **DVD Architect 24p NTSC ビデオ ストリーム** テンプレートを使用して、ビデオ ストリームをレンダリングしてください。このセクションの「AC-3 オーディオ」または「PCM オーディオ」に記載されているパラメータに従って、オーディオ ストリームを個別にレンダリングする必要があります。

別のアプリケーションを使用してレンダリングしている場合は、次の設定によって互換性のある NTSC MPEG-2 ビデオ ストリームが作成されます。

フレーム サイズ	フレーム レート（fps）	アスペクト比	最大ピクチャ グループ	最大ビットレート
720x480	29.97 または 23.976 + 2-3 プルダウン	4:3	36	9.8 Mbps
704x480	29.97 または 23.976 + 2-3 プルダウン	4:3	36	9.8 Mbps
352x240	29.97 または 23.976 + 2-3 プルダウン	4:3	36	9.8 Mbps

フレーム サイズ	フレーム レート（fps）	アスペクト比	最大ピクチャ グループ	最大ビットレート
352x480	29.97 または 23.976 + 2-3 プルダウン	4:3	36	9.8 Mbps
720x480	29.97 または 23.976 + 2-3 プルダウン	16:9	36	9.8 Mbps
720x480	29.97 または 23.976 + 2-3 プルダウン	16:9	36	9.8 Mbps

Vegas Pro の MainConcept MPEG-2 エンコーダでは、低ディレイ フラグはオフでレンダリングされます。別のエンコーダでレンダリングしている場合は、低ディレイ フラグをオフにしてください。

PAL MPEG ビデオ（.m2p、.mp2、.mpg、.mpeg、.mpv）

Vegas Pro ソフトウェアで MainConcept MPEG-2 エンコーダを使用している場合は、**DVD Architect PAL ビデオ ストリーム** テンプレートまたは **DVD Architect PAL Widescreen ビデオ ストリーム** テンプレートを使用して、ビデオ ストリームをレンダリングしてください。このセクションの「AC-3 オーディオ」または「PCM オーディオ」に記載されているパラメータに従って、オーディオ ストリームを個別にレンダリングする必要があります。

別のアプリケーションを使用してレンダリングしている場合は、次の設定によって互換性のある PAL MPEG-2 ビデオ ストリームが作成されます。

フレーム サイズ	フレーム レート	アスペクト比	最大ピクチャ グループ	最大ビットレート
704x576	25 fps	4:3	30	9.8 Mbps
352x576	25 fps	4:3	30	9.8 Mbps
352x288	25 fps	4:3	30	9.8 Mbps
704x480	25 fps	16:9	30	9.8 Mbps

Vegas Pro の MainConcept MPEG-2 エンコーダでは、低ディレイ フラグはオフでレンダリングされます。別のエンコーダでレンダリングしている場合は、低ディレイ フラグをオフにしてください。

Blu-ray Disc プロジェクトのメディア ファイルの設定

Blu-ray Disc プロジェクトを、書き込み可能な BD ディスクに BDMV 形式で書き込むことができます。

- 片面単層（25 GB）の書き込み可能 BD ディスクには、3 時間 42 分の AVC ビデオ（15 Mbps）、または 2 時間 15 分の MPEG-2 ビデオ（25 Mbps）を収録できます。
- 片面 2 層（50 GB）の書き込み可能 BD ディスクには、7 時間 25 分の AVC ビデオ（15 Mbps）、または 4 時間 31 分の MPEG-2 ビデオ（25 Mbps）を収録できます。

ステレオスコピック 3D プロジェクトで、［**ツール**］ > ［**ディスクの書き込み**］ > **Blu-ray Disc** を使用すると、Vegas Pro によって Blu-ray 3D™ Disc が作成されます。

プロジェクトの目的がプロフェッショナルな Blu-ray 3D™ Disc 複製の場合、Vegas Pro では、2 つのファイルを別々にレンダリングすることにより（以下の［**左のみ**］および［**右のみ**］モードを参照）、フル HD の形式で左目と右目のコンテンツを準備できます。これは、デュアルストリーム 3D エンコーダなどの MVC エンコーダで読み取ることができ、Blu-print などのツールを使用してオーサリングできます。

ステレオスコピック 3D プロジェクトでの作業について詳しくは、203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"。を参照してください。

AC-3 オーディオ (.ac3)

サンプル レート	ビットレート	チャンネル
48,000 Hz	192 Kbps（サポート範囲は 64 ～ 640 Kbps）	ステレオ
48,000 Hz	192 Kbps（サポート範囲は 64 ～ 640 Kbps）	5.1 サラウンド

PCM オーディオ（.wav または .w64）

サンプル レート	ビット深度	チャンネル	圧縮
48,000 Hz	16 または 24 ビット	ステレオ	非圧縮
96,000 Hz	16 または 24 ビット	ステレオ	非圧縮

AVC ビデオ

Vegas Pro ソフトウェアを使用している場合、AVCHD レンダリング テンプレートを使用して、5.1 サラウンド AC-3 オーディオなどの互換性のあるビデオ ファイルをレンダリングできます。

テンプレート名	フレーム サイズ	フレーム レート	アスペクト比	最大ビットレート
AVCHD NTSC 5.1 サラウンド	1440x1080	29.970 fps	16:9	40 Mbps
AVCHD PAL 5.1 サラウンド	1440x1080	25 fps	16:9	40 Mbps

別のアプリケーションでレンダリングしている場合は、次の設定によって互換性のある AVC メディアが作成されます。

フレーム サイズ	フレーム レート（fps）	アスペクト比	最大ビットレート
720x480	29.970 インタレース	4:3	40 Mbps
720x480	29.970 インタレース	16:9	40 Mbps
720x576	25 インタレース	4:3	40 Mbps
720x576	25 インタレース	16:9	40 Mbps

フレーム サイズ	フレーム レート（fps）	アスペクト比	最大ビットレート
1280x720	59.940	16:9	40 Mbps
1280x720	50	16:9	40 Mbps
1280x720	24.000	16:9	40 Mbps
1280x720	23.976	16:9	40 Mbps
1440x1080	29.970 インタレース	16:9	40 Mbps
1440x1080	25 インタレース	16:9	40 Mbps
1440x1080	24.000	16:9	40 Mbps
1440x1080	23.976	16:9	40 Mbps
1920x1080	29.970 インタレース	16:9	40 Mbps
1920x1080	25 インタレース	16:9	40 Mbps
1920x1080	24.000	16:9	40 Mbps
1920x1080	23.976	16:9	40 Mbps

MPEG-2 ビデオ

Vegas Pro ソフトウェアを使用している場合は、Blu-ray レンダリング テンプレートを使用してビデオ ストリームをレンダリングできます。このヘルプ トピックの「AC-3 オーディオ」または「PCM オーディオ」に記載されているパラメータに従って、オーディオ ストリームを個別にレンダリングする必要があります。

テンプレート名	フレーム サイズ	フレーム レート（fps）	アスペクト比	最大ピクチャグループ	最大ビットレート
Blu-ray 1920x1080-24p, 25 Mbps ビデオ ストリーム	1920x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps
Blu-ray 1920x1080-50i, 25 Mbps ビデオ ストリーム	1920x1080	25	16:9	25	40 Mbps
Blu-ray 1920x1080-60i, 25 Mbps ビデオ ストリーム	1920x1080	29.970	16:9	30	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-24p, 25 Mbps ビデオ ストリーム	1440x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-50i, 25 Mbps ビデオ ストリーム	1440x1080	25	16:9	25	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-60i, 25 Mbps ビデオ ストリーム	1440x1080	29.970	16:9	30	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-24p, 8 Mbps ビデオ ストリーム	1440x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-50i, 8 Mbps ビデオ ストリーム	1440x1080	25	16:9	25	40 Mbps
Blu-ray 1440x1080-60i, 8 Mbps ビデオ ストリーム	1440x1080	29.970	16:9	30	40 Mbps

別のアプリケーションを使用してレンダリングする場合は、次の設定により、互換性のある MPEG-2 ビデオ ストリームが作成されます。

フレーム サイズ	フレーム レート（fps）	アスペクト比	最大ピクチャ グループ	最大ビットレート
720x480	29.970 インタレース	4:3	30	40 Mbps
720x480	29.970 インタレース	16:9	30	40 Mbps
720x576	25 インタレース	4:3	25	40 Mbps
720x576	25 インタレース	16:9	25	40 Mbps
1280x720	59.940	16:9	60	40 Mbps
1280x720	50	16:9	50	40 Mbps
1280x720	24.000	16:9	24	40 Mbps
1280x720	23.976	16:9	24	40 Mbps
1440x1080	29.970 インタレース	16:9	30	40 Mbps
1440x1080	25 インタレース	16:9	25	40 Mbps
1440x1080	24.000	16:9	24	40 Mbps
1440x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps
1920x1080	29.970 インタレース	16:9	30	40 Mbps
1920x1080	25 インタレース	16:9	25	40 Mbps
1920x1080	24.000	16:9	24	40 Mbps
1920x1080	23.976	16:9	24	40 Mbps

カスタム レンダリング テンプレート

選択したファイル形式でこのテンプレートがサポートされている場合は、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスで、ファイルを保存するためのカスタム テンプレートを作成できます。

注：

- マルチチャンネル オーディオを .wav/.wav64、.avi、.mxf の各形式でレンダリングするための Vegas Pro テンプレートは、マルチチャンネル オーディオをサポートしていないその他の Sony Creative Software Inc. アプリケーションで表示できる場合があります。ただし、他のアプリケーションでこれらのテンプレートを使用しても希望する結果を得られないので、できるだけ他のアプリケーションでは使用しないようにしてください。
- 新しい名前を付けて保存せずに、［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスでテンプレートを変更した場合は、設定はディスクに「無題」として保存されます。

テンプレートの作成または編集

1. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択します。
2. ［出力形式］ボックスでテンプレートを選択し、**［テンプレートのカスタマイズ］**ボタンをクリックして［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスを開きます。
3. **［テンプレート］**ドロップダウン リストからテンプレートを選択するか、編集ボックスに新しい名前を入力します。
4. 組み込まれているプリセットは編集できません。
5. ビットレートを決定するときは、1K = 1024 で計算されます。
6. ［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスを使用して、テンプレートのプロパティを設定します。

   各ファイル形式の［カスタム テンプレート］設定にある特定のコントロールについて詳しくは、［ヘルプ］ボタン（［?］）をクリックしてください。

7. **［テンプレートの保存］**ボタン をクリックします。
8. **［OK］**をクリックすると、［名前を付けて保存］または［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスに戻ります。

テンプレートの削除

1. ［ファイル］メニューから、**［名前を付けてレンダリング］**を選択します。
2. ［出力形式］ボックスでテンプレートを選択し、**［テンプレートのカスタマイズ］**ボタンをクリックして［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスを開きます。
3. **［テンプレート］**ドロップダウン リストからテンプレートを選択します。
4. **［テンプレートの削除］**ボタン をクリックします。

   組み込まれているプリセットは削除できません。

5. **［OK］**をクリックすると、［名前を付けて保存］または［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスに戻ります。

コンピュータまたはユーザー アカウント間でのレンダリング テンプレートのコピー

別のコンピュータまたはユーザー アカウントでカスタム レンダリング テンプレートを使用できるようにするには、.sft2 ファイルを別のアカウントまたはコンピュータの適切な場所にコピーします。

レンダリング テンプレートは、**C:¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Sony¥Render Templates¥<プラグイン名>** に格納されています。

AppData フォルダは、Windows の［フォルダ オプション］コントロール パネルの［表示］タブで**［すべてのファイルとフォルダを表示する］**を選択していないと表示されません。

プラグイン名を調べるには、［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックスの**［バージョン情報］**ボタンをクリックします。

テンプレートを別のコンピュータまたはユーザー アカウントで使用できるようにするには、.sft2 ファイルを別のアカウントの同じ場所にコピーします。

例えば、JSmith のカスタム Wave テンプレートを AJones のユーザー アカウントで使用できるようにするには、適切な .sft2 ファイルをフォルダ

C:¥Users¥JSmith¥AppData¥Roaming¥Sony¥Render Templates¥wave¥

から、次のフォルダにコピーします。

C:¥Users¥AJones¥AppData¥Roaming¥Sony¥Render Templates¥wave¥

古い Sony Creative Software アプリケーションのテンプレートをコピーすると、テンプレートは次のフォルダに .sft ファイルとして保存されます。**C:¥Documents and Settings¥<ユーザー名>¥Application Data¥Sony¥File Templates¥<プラグイン名>¥<プラグイン GUID>**

［プロジェクト］タブ

ファイル形式によっては、［カスタム テンプレート］ダイアログ ボックスに［プロジェクト］タブが含まれる場合があります。

項目	説明
ビデオ レンダリング画質	［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［フル解像度のレンダリング画質］**設定を上書きするには、レンダリング画質を選択します。
ステレオスコピック 3D モード	テンプレートに使用するステレオスコピック 3D モードを選択します。詳しくは、次を参照してください214 ページの"ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング"。
左/右をスワップ	左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**［左/右をスワップ］**チェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください214 ページの"ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング"。
クロストークのキャンセル	画像の映り込みが発生する場合は、**［クロストークのキャンセル］**スライダをドラッグします。詳しくは、次を参照してください214 ページの"ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング"。
色空間	レンダリング テンプレートに使用する色空間を選択します。詳しくは、次を参照してください440 ページの"カスタム レンダリング テンプレートで色空間を指定する"。

第 31 章

Vegas Pro Connect の使用

Vegas Pro Connect を使用すると、Vegas Pro プロジェクトの編集や共同作業が簡単にできます。

Vegas Pro で作業をするときは、Vegas Pro Connect を使用して、リモートで Vegas のトランスポート機能を制御したり、タイムラインをシークおよびスクラブしたり、マーカーを追加したりできます。

移動時には、Vegas Pro Connect を使用してプロジェクトを持って行くと、モバイル デバイスでレビューができます。

Vegas Pro Connect のセットアップ

Vegas Pro Connect は接続プロファイルを保存するので、Vegas Pro を実行している多数のコンピュータでアプリを使用できます。

1. 接続する各コンピュータで Vegas Pro Connect ホストを有効にします。
   a. Vegas Pro で、**［オプション］** > **［外部コントロール］**が有効になっていることを確認します。
   b. Vegas Pro で、**［オプション］** > **［ユーザー設定］**を選択し、［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。
   c. **［使用可能なデバイス］**ドロップダウン リストから **Vegas Pro Connect** を選択して、**［追加］** ボタンをクリックします。
   d. ［アクティブなコントロール デバイス］リストで **Vegas Pro Connect** エントリをダブルクリックします。
   e. ［Vegas Pro Connect の設定］ダイアログ ボックスに、コンピュータの候補アドレスのリストと、コンピューターとの通信に使用されるポートが表示されます。

      ホストのアドレスとポート番号を記録しておきます。これは Vegas Pro Connect を設定するときに必要になります。

Vegas Pro を実行しているコンピュータとモバイル デバイスが同じネットワークに接続している必要があります。

f. **［OK］**をクリックして［Vegas Pro Connect の設定］ダイアログ ボックスと［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。

2. Vegas Pro Connect で次のように接続を設定します。

a. モバイル デバイスで Vegas Pro Connect を起動します。

b. **［Vegas Pro 接続のセットアップ］**をタップして新しい接続を作成するか、 をタップして既存の接続を編集します。

c. ［Vegas Pro 接続のセットアップ］の設定を使用して、接続に名前を付け、上記の手順 1e で書き留めたコンピュータのアドレスとポートを指定します。

d. **［お試しください］**をタップして接続をテストします。

接続に成功すると、**［成功］**と表示されます。

接続に失敗した場合は、ネットワークまたは接続の設定を調整する必要があります。詳しくは、次を参照してください563 ページの"Vegas Pro Connect の接続のトラブルシューティング"。

e. **［保存］**をタップします。

Vegas Pro Connect を使用して再生を制御する

Vegas Pro Connect を使用して、リモートで Vegas のトランスポート機能を制御したり、タイムラインをシークおよびスクラブしたり、マーカーを追加したりできます。Vegas Pro Connect の複数のインスタンスに接続して、共同でレビューや編集のセッションを持つこともできます。

リモート表示用にモバイル デバイスにプロジェクトを転送する方法について詳しくは、557 ページの"Vegas Pro Connect を使用してモバイル デバイスでプロジェクトをレビューする"。を参照してください。

1. 保存されている接続をタップして開きます。

2. Vegas Pro Connect でボタンをタップして、編集の取り消し/やり直し、再生のコントロール、Vegas Pro タイムラインへのマーカーの追加などを行います。

トランスポート コントロールの使用

項目	説明
接続ステータス	Vegas Pro Connect が Vegas Pro に接続しているかどうかを示します。 **接続していない** :Vegas Pro Connect が Vegas Pro に接続していません。接続していないとき、Vegas Pro Connect のコントロールは使用できません。 アイコンをタップして接続設定の編集とテストを行ってください。詳しくは、次を参照してください549 ページの"Vegas Pro Connect のセットアップ"。 **接続している** :Vegas Pro Connect が Vegas Pro に接続しています。アイコンをタップして接続設定を表示します。別の接続に切り替える必要がある場合は、**［キャンセル］**をタップしてリモート接続設定を終了し、**［ホーム］**をタップしてから、使用する接続をタップします。 **非アクティブ** :Vegas Pro Connect は Vegas Pro に接続していますが、Vegas Pro がアクティブでないか、ダイアログ ボックスが開いています。接続が非アクティブのとき、Vegas Pro Connect のコントロールは使用できません。 コンピュータで［Vegas Pro］ウィンドウをクリックしてアプリケーションをアクティブにするか、［Vegas Pro］ウィンドウをブロックしているダイアログ ボックスを閉じます。 Vegas Pro がアクティブでないときや、ダイアログ ボックスが開いているときにも接続を維持するには、［ユーザー設定］ダイアログの［全般］タブで**［アクティブでないときはオーディオと MIDI ポートを閉じる］**チェック ボックスをオフにします。
［取り消し］［やり直し］	最後に行った編集操作を元に戻すには**［取り消し］**をタップし、最後に取り消した操作を復元するには**［やり直し］**をタップします。
ジェスチャモード	トランスポート コントロールを非表示にして、モバイル デバイスを専用タッチパッドとして使用するには、**［ジェスチャ モード］** をタップします。使用可能なジェスチャについて詳細を見るには、ジェスチャ モードで**［?］**ヘルプ ボタンをクリックします。
タイムコード	カーソル位置にタイムコード値を表示します。
トラックバー	プロジェクトの長さを表します。プロジェクトでハンドルをドラッグしてカーソルを前後に移動します。

項目	説明
録音	アームされたすべてのトラックで録音を開始するには、［**録音**］ をタップします。アームされたトラックが存在しない場合は、新しいトラックが自動的に作成されます。詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。 Vegas Pro Connect を使用して録音を開始すると、Vegas Pro がワークフローを中断するダイアログ ボックスを表示することがあります。録音時にこれらのダイアログ ボックスが表示されないようにするには、プロジェクト録音ファイル フォルダで［**新しいプロジェクトで録音フォルダを要求しない**］チェック ボックスをオンにし、［記録ファイル］ダイアログ ボックスで［**録画/録音セッション後に必ず表示**］チェック ボックスをオフにします。
再生	カーソル位置から再生を開始するには、［**再生**］ をタップします。 ［**再生**］ボタンで再生/停止と再生/一時停止のモードを切り替える場合は、設定パネルの［**再生/一時停止ではなく再生/停止を切り替える**］スイッチを使用します。 詳しくは、次を参照してください562 ページの"Vegas Pro Connect 設定の調整"。
停止 **一時停止**	再生または録音を停止してカーソルを開始位置に戻すには、［**停止**］ をタップします。 再生または録音を一時停止してカーソル位置を維持するには、［**一時停止**］ をタップします。 ［**再生**］ボタンを再生/停止と再生/一時停止のモード間で切り替える場合は、設定パネルの［**再生/一時停止ではなく再生/停止を切り替える**］スイッチの状態によって、ボタンは［**停止**］または［**一時停止**］として表示されます。 詳しくは、次を参照してください 562 ページの"Vegas Pro Connect 設定の調整"。
最初に移動	カーソルをプロジェクトの開始位置に移動するには、［**最初に移動**］ をタップします。
最後に移動	カーソルをプロジェクトの終了位置に移動するには、［**最後に移動**］ をタップします。
前のフレーム	カーソルを前のフレームに移動するには、［**前のフレーム**］ をタップします。
次のフレーム	カーソルを次のフレームに移動するには、［**次のフレーム**］ をタップします。

項目	説明
マーカー	マーカーを現在のカーソル位置に追加するには、マーカーの種類をタップします。 **カスタム**:マーカーを追加して、カスタム ラベルの入力を求めるメッセージが表示されます。 **色のチェック**:「色のチェック」というラベルのマーカーを追加します。 **ミックスのチェック**:「ミックスのチェック」というラベルのマーカーを追加します。 **SFX**:「SFX」というラベルのマーカーを追加します。 **編集**:「編集」というラベルのマーカーを追加します。 Vegas Pro Connect を使用して作成したマーカーに追加したテキストをカスタマイズできます。詳しくは、次を参照してください 562 ページの"Vegas Pro Connect 設定の調整"。

ジェスチャの使用

ジェスチャ モードでは、モバイル デバイスを次のようにタップおよびスワイプできます。

- カーソル位置から再生を開始して一時停止するには、1 本の指でタップします。
- 再生を停止するには、2 本の指でタップします。

  再生/停止と再生/一時停止のモードを切り替える場合は、設定パネルの **[再生/一時停止ではなく再生/停止を切り替える]** スイッチを使用します。

  詳しくは、次を参照してください 562 ページの"Vegas Pro Connect 設定の調整"。

- 前のマーカー（カーソルが最初のマーカーにある場合は、プロジェクトの開始位置）に移動するには、1 本の指で左にスワイプします。
- 次のマーカー（カーソルが最後のマーカーにある場合は、プロジェクトの終了位置）に移動するには、1 本の指で右にスワイプします。
- タイムラインをシークするには、2 本の指で右または左にスワイプします。
- タイムラインをフレームごとにシークするには、3 本の指で右または左にスワイプします。
- オーディオの録音を開始するには、1 本の指でタップ＆ホールドします。
- 最後に行った操作を取り消すには、1 本の指で左上にドローします。
- 最後に行った操作をやり直すには、1 本の指で右上にドローします。

- 選択したマーカーの種類を使用してマーカーを追加するには、下にスワイプします。

  新しいマーカーに使用されるマーカーの種類を変更するには、マーカー アイコンをタップし、メニューから新しいマーカーを選択します。

Vegas Pro Connect を使用してモバイル デバイスでプロジェクトをレビューする

もちろん持ち運びもできます。**［ファイル］** > **［Vegas Pro Connect の準備］**を選択して、現在のプロジェクトをモバイル デバイスと同期させます。

準備したプロジェクトは、準備した時点におけるプロジェクトを反映しています。Vegas Pro は、現在の編集が含まれたファイルをレンダリングしてプロジェクト リストに加えます。これは、Vegas Pro Connect を接続したときに同期するように選択できます。同期した後、プロジェクトをモバイル デバイスで表示して、次回接続したときに Vegas Pro プロジェクトと同期するようにマーカーを追加します。

プロジェクトに Vegas Pro Connect の準備をする

プロジェクトの準備中、Vegas Pro はモバイル デバイスで再生可能なファイルをレンダリングし、サムネイル画像を作成して、メタデータ（マーカーなど）がそのデバイスに表示されるようにします。

プロジェクトに変更を加えるたびに準備をして、プロジェクトの同期が必要かどうかを Vegas Pro Connect が認識できるようにする必要があります。

1. **［ファイル］** > **［Vegas Pro Connect の準備］**を選択します。

   Vegas Pro Connect［ファイルの場所］ボックスに、モバイル デバイスと同期するファイルを入れるフォルダのパスが表示されます。

2. メタデータのみを準備する場合は、［**メタデータのみの準備**］チェック ボックスをオンにします。この方法では、メディア ファイルのレンダリングや転送なしに、マーカーをすばやく更新できます。
3. ラジオ ボタンを選択して、プロジェクトのうち準備が必要な部分を選択します。
   - プロジェクトの全タイムラインを保存する場合は、［**プロジェクト全体の準備**］ラジオ ボタンを選択します。
   - 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 リージョンのみの準備**］ラジオ ボタンを選択します。［**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。
   - ［**ループ リージョンのみの準備**］ラジオ ボタンは、タイムライン上に時間範囲を作成した場合にだけ使用できます。

     ［**ループ リージョンのみの準備**］を選択すると、Vegas Pro はループ リージョン内に含まれているフレームだけをレンダリングします。選択範囲を変更してプロジェクトを準備し直す場合は、Vegas Pro Connect の［プロジェクトのレビュー］セクションに選択範囲ごとに別のエントリが含まれます。

   - ［**前回のループ リージョンの準備**］ラジオ ボタンを選択し、ドロップダウン リストから設定を選択して、前回準備したプロジェクトの部分を保存します。［**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。
4. ［**OK**］をクリックしてプロジェクトのレンダリングを開始し、それをモバイル デバイスの［プロジェクトのレビュー］キューに追加します。

モバイル デバイスへのプロジェクトの転送

1. モバイル デバイスで、使用する接続をタップします。接続後、キュー内のプロジェクトがデバイスに転送され、［プロジェクトのレビュー］リストに表示されます。

2. Vegas Pro Connect 下部の［プロジェクトのレビュー］リストに、モバイル レビューが可能なプロジェクト リストが表示されます。
   - ファイルがモバイル デバイスと同期していない場合は、**［タップしてファイルを同期］**が表示されます。ファイルのサムネイル画像をタップして同期します。
   - ファイルがモバイル デバイスと同期している場合は、ファイルのサムネイル画像にチェック マーク が表示されます。
   - 同期後ファイルが更新された場合は、ファイルのサムネイル画像に再同期アイコン が表示されます。**［タップして再同期］**をタップし、モバイル デバイスに最新バージョンを転送します。
   - モバイル デバイスからファイルを削除するには、**［ファイルの削除］** をタップします。
   - 同期したプロジェクトのサムネイル画像をタップして、再生を開始します。

モバイル デバイスでプロジェクトをレビューする

同期したプロジェクトのサムネイル画像をタップして、再生を開始します。

Vegas Pro Connect でボタンをタップして、編集の取り消し/やり直し、再生のコントロール、Vegas Pro タイムラインへのマーカーの追加などを行います。

マーカー リストにプロジェクトのすべてのマーカーが表示されます。Vegas Pro Connect で追加されたマーカーには、**［削除］**ボタン が含まれているので、タップするとマーカーを削除できます。

Vegas Pro で追加したマーカーを Vegas Pro Connect で削除することはできません。

項目	説明
タイムコード	カーソル位置にタイムコード値を表示します。
トラックバー	プロジェクトの長さを表します。プロジェクトでハンドルをドラッグしてカーソルを前後に移動します。
前のマーカー	カーソルを前のマーカーに移動するには、**［前のマーカー］** をタップします。
前のフレーム	カーソルを前のフレームに移動するには、**［前のフレーム］** をタップします。
再生	カーソル位置から再生を開始するには、**［再生］** をタップします。
次のフレーム	カーソルを次のフレームに移動するには、**［次のフレーム］** をタップします。
次のマーカー	カーソルを次のマーカーに移動するには、**［次のマーカー］** をタップします。
マーカー	マーカーを現在のカーソル位置に追加するには、マーカーの種類をタップします。 **カスタム**:マーカーを追加して、カスタム ラベルの入力を求めるメッセージが表示されます。 **色のチェック**:「色のチェック」というラベルのマーカーを追加します。 **ミックスのチェック**:「ミックスのチェック」というラベルのマーカーを追加します。 **SFX**:「SFX」というラベルのマーカーを追加します。 **編集**:「編集」というラベルのマーカーを追加します。 Vegas Pro Connect で追加したマーカーは、プロジェクトを同期するまで青色 で表示されます。 Vegas Pro Connect を接続すると（ ）、**［ホーム］** をタップして、デバイスのマーカーを Vegas Pro のプロジェクトと同期します。移動中にプロジェクトをレビューする場合、マーカーは、Vegas Pro Connect が接続している状態で次回 Vegas Pro を起動したときに同期します。

準備したクリップの管理

［ファイル］ > **［Vegas Pro Connect クリップの管理］** を選択して、［Vegas Pro Connect クリップの管理］ダイアログ ボックスを表示します。

このダイアログ ボックスには、Vegas Pro Connect 用に準備した各クリップが表示されます。クリップのサムネイル画像、準備したプロジェクトの部分、前回クリップが準備された日時を見ることができます。

［すべてのクリップを削除］または**［選択したクリップを削除］**を選択して、前に準備した Vegas Pro Connect クリップをコンピュータから削除します。

Vegas Pro Connect 設定の調整

Vegas Pro Connect では、作業のニーズに合わせて設定を調整できます。

ホーム画面で、［Vegas Pro Connect］ウィンドウの右上にある**［設定］**リンクをタップして、設定パネルを開きます。

項目	説明
接続設定のヘルプを表示	Vegas Pro を実行しているコンピュータに Vegas Pro Connect を接続する際に役立つスライドをモバイル デバイスに表示するには、**［表示］**をタップします。
すべてのコンテンツとユーザー設定をリセット	モバイル デバイスからすべてのコンテンツと保存済み接続を削除するには、**［リセット］**をタップします。リセット後、Vegas Pro Connect はインストール時の初期状態に戻ります。
再生/一時停止ではなく再生/停止を切り替える	Vegas Pro Connect の**［再生］**ボタン を再生の開始と停止に使用する場合は、スイッチを右にドラッグします。このモードでは、再生中、ボタンが**［停止］**ボタンに変わり、**［停止］**をタップすると、カーソルが再生の開始位置に戻ります。 Vegas Pro Connect の**［再生］**ボタン を再生の開始と一時停止に使用する場合は、スイッチを左にドラッグします。このモードでは、再生中、ボタンが**［一時停止］**ボタンに変わり、**［一時停止］**をタップすると、カーソルはその位置に留まります。
マーカー	Vegas Pro Connect を使用して作成したマーカーに追加したテキストをカスタマイズできます。 デフォルトのマーカー名を変更する場合は、**［表示］**ボックスをタップして新しい名前を入力します。 マーカーの種類にさらに説明を加える場合は、**［詳細］**ボックスをタップします。たとえば、マーカーの種類「色のチェック」に「スクリーニング ルーム A」を追加すると、プロジェクトをプレビューした場所を示すことができます。詳細説明を付けたマーカーは Vegas Pro Connect と Vegas Pro のタイムラインに「色のチェック: スクリーニング ルーム A」と表示されます。 追加したマーカーは、プロジェクトを同期するまで青色 で表示されます。

Vegas Pro Connect の接続のトラブルシューティング

Vegas Pro Connect が Vegas Pro に接続できない場合は、［**接続していない**］アイコン が表示されます。

アイコンをタップして接続設定の編集とテストを行ってください。詳しくは、次を参照してください549 ページの "Vegas Pro Connect のセットアップ"。

接続を確立できない場合は、以下の項目を確認してください。

- Vegas Pro を実行しているコンピュータと、Vegas Pro Connect を実行しているデバイスが同じネットワークに接続している必要があります。

  コンピュータのネットワークを調べるには、［ネットワークと共有センター］を開き、接続しているネットワークを確認してください。

  モバイル デバイスのネットワークを調べるには、［**設定**］ > ［**Wi-Fi**］に移動し、モバイル デバイスが同じネットワークに接続していることを確認します。

- ファイアウォールが Vegas Pro Connect をブロックしている可能性があります。

  ファイアウォールをオフにするか、コンピュータとの通信に使用されるポートを開いてみてください。詳しくは、次を参照してください549 ページの"Vegas Pro Connect のセットアップ"。

第 32 章

ハードウェア コントローラの使用

Vegas® Pro は、必要な機能をフル装備したプロフェッショナル用のコントロール サーフェスから単純なゲーム用のジョイスティックまで、ユーザー インターフェイスのコントロールを調整するいくつかの種類のハードウェア デバイスをサポートしています。

ハードウェア コントローラを使用すると、 の編集操作にマウスでは得られない手先の感覚を付与することができます。

コントロール サーフェスの使用

コントロール サーフェスは、通常はマウスで制御するユーザー インターフェイスを、ノブ、フェーダー、およびボタンで制御するためのハードウェア デバイスです。コントロール サーフェイスを使用すると、手先の感覚を使った編集操作が可能になります。

キーボード ショートカットは Vegas Pro ウィンドウのどの部分にフォーカスが設定されているかによって動作が異なりますが、コントロール サーフェスに割り当てられている機能は、アプリケーションでフォーカスが設定されている部分にかかわらずいつでも同じように動作します。

コントロール サーフェスの接続

Vegas Pro では、1 つの Mackie Control Universal（最大 4 つの Mackie Control Universal Extender）、1 つの Frontier TranzPort、1 つの PreSonus FaderPort、および最大 5 つの標準的なコントロール サーフェスを使用できます。

Mackie Control Extender を使用する場合は、各デバイス用の MIDI 入力／出力ポートを備えたマルチポート MIDI インターフェイスが必要です。

各デバイスに対して次の操作を行ってください。

1. MIDI インターフェイスの MIDI 出力ポートをコントロール サーフェスの MIDI 入力ポートに接続します。
2. MIDI インターフェイスの MIDI 入力ポートをコントロール サーフェスの MIDI 出力ポートに接続します。
3. Mackie Control Extender を使用する場合は、各 Mackie Control Extender に手順 1 と 2 を繰り返します。

   Frontier TranzPort のような USB インターフェイスを使用している場合は、USB ケーブルをプラグインするだけです。

コントロール サーフェスを使用するための Vegas Pro の設定

［ユーザー設定］ダイアログの［MIDI］タブで、コントロール サーフェスを接続するデバイスを選択します。

1. ［オプション］メニューの **［ユーザー設定］** を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。
2. MIDI 入力ポートと MIDI 出力ポートを有効にします。

a. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［MIDI］タブを選択します。詳しくは、次を参照してください637 ページの"［ユーザー設定］-［MIDI デバイス］タブ"。

b. **［次のデバイスを MIDI 出力に使用できるようにする］**ボックスで、コントロール サーフェスの入力ポートに接続する MIDI ポートのチェック ボックスをオンにします。

c. **［次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする］**ボックスで、コントロール サーフェスの出力ポートに接続する MIDI ポートのチェック ボックスをオンにします。

d. **［適用］**をクリックします。

3. 次の手順でコントロール サーフェスを選択します。

a. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。詳しくは、次を参照してください647 ページの"［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ"。

b. **［使用可能なデバイス］**ドロップダウン リストからデバイスを選択して、**［追加］**ボタンをクリックします。デバイスを追加すると、そのデフォルト プロファイルがロードされます。コントロール サーフェスの動作をカスタマイズする場合は、**［アクティブなコントロール デバイス］**リストのそのエントリをダブルクリックします。

4. **［OK］**をクリックして変更を適用し、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。

コントロール サーフェスの設定またはカスタマイズ

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。

2. ［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。詳しくは、次を参照してください647 ページの"［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ"。

3. **［使用可能なデバイス］**ドロップダウン リストからデバイスを選択して、**［追加］**ボタンをクリックします。デバイスが**［アクティブなコントロール デバイス］**リストに追加されます。

4. **［アクティブなコントロール デバイス］**リストでエントリをダブルクリックして、設定ダイアログ ボックスを表示します。

- Mackie Control の設定について詳しくは、567 ページの"Mackie Control の使用"。を参照してください。
- Frontier TranzPort の設定について詳しくは、583 ページの"Frontier TranzPort の使用"。を参照してください。
- PreSonus FaderPort の設定について詳しくは、586 ページの"PreSonus FaderPort の使用"。を参照してください。
- 標準 MIDI コントロールの設定について詳しくは、588 ページの"標準コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。

コントロール サーフェスの使用

ここでは、コントロール サーフェスの一般的な使用方法を説明します。

使用する個々のデバイスについては、メーカーのマニュアルを参照してください。

1. ［オプション］メニューの**［外部コントロール］**を選択して、選択したコントロール サーフェスを有効にします。
2. 必要に応じて、コントロール サーフェスの**［オートメーション］**ボタンを押します。
3. コントロール サーフェスで編集するトラックごとに**［オートメーションの設定］**をクリックし、**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**を選択してオートメーション録音を有効にします。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。

   オーディオ バスまたはメイン ビデオ出力でオートメーション記録を有効にするには、オーディオ バス トラックまたはビデオ バス トラックを使用します。詳しくは、次を参照してください249 ページの"オーディオ バス トラック"および251 ページの"ビデオ バス トラック"。
4. コントロール サーフェスの機能を使用してプロジェクトを編集します。

Mackie Control の使用

Mackie Control は、Vegas Pro で全面的にサポートされています。Mackie からオーバーレイを入手すると、Mackie Control のボタンやコントロールをVegas Pro:http://www.mackie.com/products/mcu/index.html にマップされた機能でラベル付けできます。

オーバーレイの印刷可能なフルサイズ バージョンは、http://download.sonycreativesoftware.com/current/extras/mackiecontroloverlay.pdf からダウンロードできます。

オーバーレイは、デフォルトのコントロール マッピングを指定します。Mackie Control のボタンやコントロールをカスタマイズすることもできます。デフォルトのマッピングを使用する場合、Mackie Control は、複数の機能エリアに分割されます。このトピックで説明するすべての機能は、デフォルトのコントロール マップを参照しています。

Mackie Control については、メーカーのマニュアルを参照してください。

コントロール サーフェスの設定については、「565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。」を参照してください。

Mackie Control Universal では、トリミング設定やオートメーション設定を調整できます。オートメーション設定を調整するためには、［AUDIO／VIDEO］セクションの**［オートメーション］**ボタンを選択する必要があります。また、編集するトラックまたはバスを**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**に設定する必要があります。［F1］ボタンを押したまま V-Pot を回して（または**［オートメーションの設定］**ボタンを使用して）、各トラックおよびバス トラックのオートメーション録音モードを変更します。

Mackie Control Extenders のチャンネル マッピングの設定

Mackie Control Extender を使用する場合は、チャンネル マッピングを設定する必要があります。

例えば、Mackie Control Extender の左側に Mackie Control Universal がある場合は、Mackie Control がチャンネル 1 ～チャンネル 8 を、Mackie Control Extender がチャンネル 9 ～チャンネル 16 を調節するように設定できます。

2 つの Mackie Control Extender の間に Mackie Control Universal がある場合は、チャンネル 1 ～チャンネル 8 を左側の Extender で、チャンネル 9 ～チャンネル 16 を Mackie Control Universal で、チャンネル 17 ～チャンネル 24 を右側の Extender で調節できます。

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。
2. ［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。
3. **［アクティブなコントロール デバイス］**リストの［Mackie Control］をダブルクリックして、［Mackie Control の設定］ダイアログ ボックスを表示します。

   各デバイスの LCD に現在のチャンネル マッピングが表示されます。
4. Mackie Control Universal で調節するチャンネルを選択するには、次の手順に従います。
   a. **［デバイスの種類］**ドロップダウン リストから、**［Mackie Control］**を選択します。
   b. **［チャンネル マッピング］**ドロップダウン リストから、Mackie Control Universal で調節するチャンネルを選択します。
5. Mackie Control Extender で調節するチャンネルを選択するには、次の手順に従います。
   a. **［デバイスの種類］**ドロップダウン リストから、**［Mackie Control Extender］**を選択します。
   b. **［チャンネル マッピング］**ドロップダウン リストから、Mackie Control Extender で調節するチャンネルを選択します。
6. 各 Mackie Control Extender で手順 5 を繰り返します。
7. **［OK］** をクリックして変更を適用し、［Mackie Control の設定］ダイアログ ボックスを閉じます。
8. **［OK］**をクリックして変更を適用し、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。

コントロール マッピングの設定とカスタマイズ

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール& オートメーション］タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。詳しくは、次を参照してください647 ページの"［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ"。

コントロール マップをカスタマイズするときに、ボタンの機能がオーバレイのラベルと一致しない場合があります。［Mackie Control の設定］ダイアログ ボックスで**［すべてデフォルト］**ボタンをクリックして、デフォルト設定に戻すことができます。

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。
2. ［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。
3. **［アクティブなコントロール デバイス］**リストの［Mackie Control］をダブルクリックして、［Mackie Control の設定］ダイアログ ボックスを表示します。
4. 機能を追加または変更するには、次の操作を実行します。
   a. **［ユーザ定義サーフェース コントロール マップ］**リストで項目を選択します。
   b. **［使用できるホスト機能］**リストで項目を選択します。
   c. **［割り当て］**ボタンをクリックします。
5. 機能を削除するには、**［ユーザ定義サーフェース コントロール マップ］**リストでアイテムを選択して、**［クリア］**ボタンをクリックします。
6. すべての機能を削除するには、**［すべてクリア］**ボタンをクリックします。

7. すべてのカスタム機能をデフォルト設定に置き換えるには、［**すべてデフォルト**］ボタンをクリックします。

チャンネル セクション（非表示）

チャンネル セクションには、トラックやバスの編集に使用できる、V-Pots（ノブ）、ボタン、フェーダーなどがあります。

エリア	説明
V-Pot	パン、ボリューム（［**フリップ**］ボタンを選択した場合）、ビデオ トラックの不透明度（［**フリップ**］ボタンを選択した場合）、ビデオ トラックのフェードトゥカラー、エフェクト パラメータの値を調整します。 ■ ［**パン**］または［**Sends**］ボタンが選択され、かつ［**フリップ**］ボタンが選択されている場合にトラック ボリュームを調整します。 ■ ［**パン**］が選択されている場合にオーディオ トラックのパンを調整します。 ■ ［**Sends**］ が選択されている場合にバス センド レベルを調整します。 ■ ［**Video**］および［**フリップ**］ボタンが選択されている場合に、ビデオ トラックの不透明度を調整します。 ■ ［**Video**］ボタン、［AUDIO／VIDEO］セクションの［**オートメーション**］ボタンを選択し、トラックが［**オートメーション書き込み (タッチ)**］、または［**オートメーション書き込み (ラッチ)**］モードの場合、ビデオ トラックのフェードトゥカラー エンベロープを調整します。 ■ ［**Video**］ボタンを選択し、［**Output/Compositing**］ボタンを 2 度押して、CO へのトラック割り当てを変更した場合に、トラックのコンポジット モードを調整します。 ■ ［**挿入**］ボタンが選択されている場合、エフェクト パラメータを調整します。 V-Pot は反応が速いので、速く回すと値がすばやく変化し、ボタンを押すと選択を確定できます。 ［**パン**］または［**Sends**］ボタンが選択されている場合、トラックまたはバス エフェクト チェーンを編集するするには V-Pot を押します。
［録音/Rdy］ボタン	オーディオ トラックの録音の準備をします。詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。
信号用 LED	オーディオ トラックまたはバスが信号を出力しているかどうかを示します。
［ソロ］ボタン	このボタンを押して、トラックのソロ、またはソロ グループからの削除を行います。
［ミュート］ボタン	トラックをミュートするか、ミュートを解除する場合に押します。
［選択］ボタン	このボタンを押して、トラックを選択します。

エリア	説明
フェーダー	トラックまたはバス レベルを調整します（**［フリップ］**ボタンが選択されていない場合）。 **［オートメーション］**ボタンが選択されると、フェーダーは、トラックが**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**モードであればオートメーション エンベロープを調整します。 ［チャンネル］セクションのその他のボタンを選択した場合は、フェーダーで次の項目の設定を調整することもできます。 ■ **［パン］**と**［フリップ］**ボタンを選択した場合に、オーディオ トラック パンを調整します。 ■ **［Sends］**と**［フリップ］**ボタンを選択した場合に、バス センド レベルを調整します。 ■ **［Video］**ボタンを選択した場合、ビデオ トラックの不透明度を調整します。 ■ **［オートメーション］**、**［Video］**、**［パン］**／**［フェード トゥ カラー］**ボタンが選択されている場合に、ビデオ トラックのフェードトゥカラーを調整します。 ■ 次の条件が満たされた場合、ビデオ トラックのフェードトゥカラー エンベロープを調整します。 ○ **［Video］**ボタンが選択されている。 ○ ［AUDIO／VIDEO］セクションの**［オートメーション］**ボタンが選択されている。 ○ **［パン/フェード トゥ カラー］**ボタンが選択されている。 ○ トラックが**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**モードである。 フェーダーはタッチを感知するので、オートメーション パラメータを記録する場合は、フェーダーに触れると記録が開始され、フェーダーを離すと記録は停止します。現在の設定が、Mackie Control のディスプレイに表示されます。

フットスイッチ（非表示）

Mackie Control には、フットスイッチの接続に使用できる 2 つの切り替え入力（**［User Switch A］**および**［User Switch B］**というラベル）があります。

デフォルトでは、フットスイッチ A は再生を切り替え、フットスイッチ B は録音を開始および停止します。

［Mackie Control の設定］ダイアログ ボックスでフットスイッチをカスタマイズできます。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブで、［アクティブなコントロール デバイス］リストの**［Mackie Control］**をダブルクリックすると、［Mackie Control の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

コントロール関連ボタン

［CONTROL］セクションのボタンは、Mackie Control のチャンネル セクションの V-Pot およびフェーダーの処理を決定します。どのモードでも、フェーダーは、トラックのボリュームを調整し、V-Pot は選択されたコントロール モードを調整します。**［フリップ］**ボタンを押すと、V-Pot およびフェーダー機能を元に戻すことができます。

ボタン	説明
出力／ コンポジット	**［出力］**ボタンを押して、各トラックまたはバス用の出力デバイスを設定します。チャンネル セクションで V-Pot を出力デバイスを選択するように切り替え、V-Pot を押して選択します。 **［Video］**ボタンを選択している場合は、V-Pot を使用して各トラックにコンポジット モードを設定できます。
入力／ モーション ブラー	このボタンを押して、各トラックの録音入力デバイスを設定します。チャンネル セクションの V-Pot を回して入力デバイスを選択し、V-Pot を押してそのデバイスを確定します。 **［Video］**ボタンを選択している場合は、V-Pot を押して各ビデオ トラックへのモーション ブラーの有効化またはバイパスを行います。
パン/ フェード トゥ カラー	このボタンを押して、チャンネル セクションの V-Pot を使用してトラック パンを調整します。 5.1 サラウンド プロジェクトでは、［パン］ボタンを押して、左から右方向へのパン、フロントからリア方向へのパン、および V-Pot を使用したセンターチャンネル レベルの調整を切り替えます。 **［Video］**ボタンを選択している場合、ビデオ トラックの不透明度をチャンネル セクションのフェーダーで調整することができます。また、［AUDIO／VIDEO］セクションの**［オートメーション］**ボタンを選択していて、トラックが**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**モードの場合、V-Pot でフェードトゥカラーの設定を調整できます。
センド	このボタンを押して、割り当て可能なエフェクトのセンド レベルを調整します。**［Sends］**ボタンを押して使用可能なバスおよび割り当て可能なエフェクト チェーンをスクロールし、V-Pot を回してセンド レベルを調整します。

ボタン	説明
挿入	エフェクト設定を調整します。 このボタンを一度押すと、Mackie Control の割り当て画面に PL が表示されます。Mackie Control の LCD には、各トラックまたはバスに割り当てられているエフェクトが表示されます。以下は、3 つのトラックを持つプロジェクトの例です。 Aud1 Aud2 Aud3 Master TrNsGt TrcCmp TrcEQ (None) V-Pot を回してエフェクトをスクロールし、V-Pot を押して現在のエフェクトを編集します。編集モードでは、割り当て画面に **PE** が表示されます。以下は、トラック 1 のノイズ ゲート プラグインの設定例です。 ThrLvl AttTim RlsTim Bypass|Aud1 Track Noise Gate -80.0 2.90 100.0 False| 1/1 *Noise gate 1 PE モードでは、以下のコントロールが使用されます。 ■ V-Pot 1 - 4:エフェクトのパラメータを編集する場合に回します。バイパスなどのスイッチ パラメータの設定を変更するには、V-Pot を押します。 ■ V-Pot 5:エフェクトのプロパティ ページをスクロールします。 ■ V-Pot 6:プラグインの使用可能なプリセットを選択する場合に回します。プリセットを選択するには、V-Pot を押します。 ■ V-Pot 7:別のチャンネルの現在のエフェクトを編集する場合に回します。 ■ V-Pot 8:現在のチャンネルに他のエフェクトを選択する場合に回します。 エフェクト チェーンを再度表示するには、もう一度［**挿入**］ボタンを押します。割り当て画面に **PS** が表示されます。次の例は、トラック 1 のエフェクト チェーンです。 |Aud1 TrckNoisGate Track EQ TrackCmprss | 1/2 PS モードでは、以下のコントロールが使用されます。 ■ V-Pots 1、3、および 5:現在のチャンネルに他のエフェクトを選択する場合に回します。選択したエフェクトを編集して PE モードにする場合に押します。 ■ V-Pots 2、3、および 6:V-Pot 1、3、または 5 でエフェクトを選択した後に、V-Pot 2、4、または 6 を押してそのエフェクトをチャンネルに追加します。 ■ V-Pot 7:チャンネルに複数ページのエフェクト チェーンがある場合は、回して表示されていないエフェクトを表示します。前の例の［**Aud 1 1／2**］は、トラックにエフェクトが 2 ページ分あることを示します。 ■ V-Pot 8:別のチャンネルにエフェクト チェーンを選択します。 V-Pot の上に**<［<No Insert>］>**と表示されている場合は、V-Pot を回してチェーンに追加するエフェクトを表示できます。新しいエフェクトには

ボタン	説明
	「*」が表示されます。次の（右側の）V-Pot を押してエフェクトを追加します。
設定	［F1］～［F6］のボタンを使用してトラックまたはバスの設定を調整します。 ■ F1:このボタンを押したまま V-Pot を回して、各トラックおよびバス トラックのオートメーション記録モードを変更します。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。 ■ F2:このボタンを押したまま V-Pot を回して、現在のパン モードを変更します。詳しくは、次を参照してください453 ページの"オーディオ パン モード"。 ■ F3:ボタンを押しながら、V-Pot を押してトラック フェーズを変更します。 ■ F4:このボタンを押したまま V-Pot を回して、ASIO オーディオ デバイスを使用しているときの録音入力モニタ設定を変更します。詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。 ■ 116 ページの"オーディオの録音"。 **［Sends］**ボタンが選択されている場合は、**［設定］**ボタンを押した後、［F5］キーを押したまま V-Pot を押して、トラックのバス センド レベルまたは割り当て可能なエフェクト センド レベルをプリボリュームまたはポストボリュームに変更します。使用可能なバス センドおよびエフェクト センドをスクロールする場合に、**［Sends］**ボタンを押します。 ■ F6:**［設定］**ボタンを押し、［F6］キーを押したままチャンネルの V-Pot を押して、チャンネルの設定をトラックのデフォルトに戻します。詳しくは、次を参照してください256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。

［FADER BANKS］のボタン

［FADER BANKS］セクションのボタンはチャンネル セクション コントロールの動作を制御します。

ボタン	説明
バンク	左または右の矢印ボタンを押すと、一度にチャンネルの 8 ユニットがスクロールされます。 例えば、現在トラック 1 ～ 8 が表示されている場合、右矢印を押すと、トラック 9 ～ 16 に変わります。

ボタン	説明
チャンネル	左または右の矢印ボタンを押すと、一度にチャンネルの 1 ユニットがスクロールされます。 例えば、現在トラック 1 ～ 8 が表示されている場合、右矢印を押すと、トラック 2 ～ 9 に変わります。 **［Option］**ボタンを押したままどちらかのチャンネル ボタンを押して、トラック順を変更します。例えば、トラック 2 が選択されている状態で**［Option］**を押したまま**［< Channel］**を押すと、トラック 2 がトラック 1 になります。逆に、トラック 1 が選択されている状態で**［Option］**を押したまま**［Channel >］**を押すと、トラック 1 がトラック 2 になります。
フリップ	許可されている場合、フェーダーと V-Pot の動作を入れ替える場合に押します。
ビデオ	オーディオとビデオ モードを切り替えます。 例えば、オーディオ モードで、**［Pan／Fade］**ボタンを押すと、V-Pot でオーディオ トラック パンを実行できます。 ビデオ モードでボタンを押すと、［AUDIO／VIDEO］セクションの**［オートメーション］**ボタンが選択されていてトラックが**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**モードの場合、フェードトゥカラー設定を調整できます。

［DISPLAY］のボタン

［DISPLAY］セクションのボタンは Mackie Control の LCD 表示を制御します。

ボタン	説明
Meters／Values	オーディオ トラックまたはバスの操作中にこのボタンを押すと、メーターまたは数値が表示されます。メーター モードの場合でも、値を編集する際は数値が表示されます。 オーディオ モードのときに、［MODIFIERS］セクションで**［Shift］**キーを押したまま**［Meters／Values］**ボタンを押すと、トラック、バス、またはトラックとバスのコントロールが切り替えられます。 ■ 1 回押すとオーディオ トラックが表示されます。 ■ 再度押すとオーディオ トラックが表示されます。 ■ 再度押すとバスが表示されます。 ■ 再度押すとトラックとバスが表示されます。
時間形式 ゼロ	押したままにすると、現在の時間形式が表示されます。このボタンを押したまま V-Pot を回して形式を変更します。 ［MODIFIERS］セクションの**［Shift］**ボタンを押したまま**［Time Fmt/Zero］**ボタンを押すと、現在のカーソル位置がゼロに設定されます。

［MARKERS］のボタン

［MARKERS］セクションのボタンは、追加のトラックやチャンネル設定を制御します。

ボタン	説明
マーカー 1/9 オートメーション モード	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 1 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 9 に配置されます。 **［設定］**ボタンが選択されている場合、このボタンを押したまま V-Pot を回して、各トラックおよびバス トラックのオートメーション録音モードを変更します。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。
マーカー 2/10 パン モード	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 2 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 10 に配置されます。 **［設定］**ボタンが選択されている場合、このボタンを押したまま V-Pot を回して、現在のパン モードを変更します。詳しくは、次を参照してください453 ページの"オーディオ パン モード"。
マーカー 3/11 トラック フェーズ	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 3 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 11 に配置されます。 **［設定］**ボタンを選択している場合、このボタンを押しながら V-Pot を使用して、トラック フェーズを変更します。
マーカー 4/12 入力モニタ	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 4 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 12 に配置されます。 ［設定］ボタンが選択されている場合、このボタンを押したまま V-Pot を回して、ASIO オーディオ デバイスを使用しているときの録音入力モニタ設定を変更します。詳しくは、次を参照してください116 ページの"オーディオの録音"。
マーカー 5/13 前/後	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 5 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 13 に配置されます。 **［パン］**ボタンが選択されている場合、**［設定］**ボタンを押した後［F5］を押したまま V-Pot を押して、バス エフェクト出力フェーダーまたは割り当て可能なエフェクト出力フェーダーをプリ FX またはポスト FX に変更します。 **［Sends］**ボタンが選択されている場合は、**［設定］**ボタンを押した後、［F5］キーを押したまま V-Pot を押して、トラックのバス センド レベルまたは割り当て可能なエフェクト センド レベルをプリボリュームまたはポストボリュームに変更します。使用可能なバス センドおよびエフェクト センドをスクロールする場合に、**［Sends］**ボタンを押します。

ボタン	説明
マーカー 6/14 デフォルト	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 6 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 14 に配置されます。 **［設定］**ボタンを押し、［F6］キーを押したままチャンネルの V-Pot を押して、チャンネルの設定をトラックのデフォルトに戻します。詳しくは、次を参照してください256 ページの"デフォルト トラック プロパティの設定"。
マーカー 7／15	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 7 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 15 に配置されます。
マーカー 8／16	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 8 に配置されます。また、［Shift］を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 16 に配置されます。

［ADD NEW］のボタン

［ADD NEW］セクションのボタンは、バスまたはトラックをプロジェクトに追加します。

ボタン	説明
Track	新規のオーディオ トラックを追加します。**［Video］**ボタンが選択されると、新しいビデオ トラックが追加されます。
Bus	プロジェクトにオーディオ バスを追加します。

［WINDOWS］のボタン

［WINDOWS］のボタンでは、各種 Vegas Pro ウィンドウの表示を調整します。

ボタン	説明
マスタ バス	［マスタ バス］ウィンドウを表示する場合に押します。ウィンドウがドッキングされていない場合は、このボタンを押すとウィンドウの表示／非表示が切り替わります。
ビデオ プレビュー	［ビデオ プレビュー］ウィンドウを表示する場合に押します。ウィンドウがドッキングされていない場合は、このボタンを押すとウィンドウの表示／非表示が切り替わります。
プラグイン	［プラグイン マネージャ］ウィンドウを表示する場合に押します。ウィンドウがドッキングされていない場合は、このボタンを押すとウィンドウの表示／非表示が切り替わります。

表示関連ボタン

［VIEW］のボタンでは、Vegas Pro ウィンドウの各種セクションの表示を調整します。

ボタン	説明
バス トラック	Vegas Pro タイムラインでのオーディオ バス トラックの表示／非表示を切り替えます。 ［Video］ボタンを選択している場合は、ビデオ バス トラックの表示／非表示が切り替わります。 詳しくは、次を参照してください 249 ページの"オーディオ バス トラック"と251 ページの"ビデオ バス トラック"。
ドッキング エリア	Vegas Pro ウィンドウの下部でウィンドウ ドッキング エリアを表示または非表示にする場合に押します。
トラック リスト	タイムラインでのトラック リストの表示／非表示を切り替えます。

［MODIFIERS］のボタン

［MODIFIERS］セクションのボタンは、Mackie Control のその他のボタンの機能を拡張します。

ボタン	説明
Shift	**［Shift］**ボタンを押したまま反転文字ラベルのボタンを押すと、切り替え機能が実行されます。 例えば、**［Shift］**を押したまま**［取り消し/やり直し］**ボタンを押すと、取り消しアクションではなくやり直しアクションが実行されます。

ボタン	説明
オプション/ トラック順序	**［Option／Track Order］**ボタンを押したまま［設定］、［ADD NEW］、または［WINDOWS］グループのボタンを押すと、代替機能が実行されます。 **［Option／Track Order］**ボタンを押したまま**［Channel <］**または**［Channel >］**ボタンを押すと、トラック順が変更されます。 **［Option／Track Order］**ボタンを押したまま［F1］～［F16］を押すと、ユーザーが定義したカスタム機能が実行されます。次の「コントロール マッピングの設定とカスタマイズ 」という見出しを参照してください。 ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール& オートメーション］タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。 1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。 2. ［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。 3. **［アクティブなデバイス］**リストの［Mackie Control］をダブルクリックして、［Mackie Control の設定］ダイアログ ボックスを表示します。 4. 機能を追加または変更するには、次の操作を実行します。 ■ **［ユーザ定義サーフェース コントロール マップ］**リストで項目を選択します。 ■ **［使用できるホスト機能］**リストで項目を選択します。 ■ **［割り当て］**ボタンをクリックします。 5. 機能を削除するには、**［ユーザ定義サーフェース コントロール マップ］**リストでアイテムを選択して、**［クリア］**ボタンをクリックします。 6. すべての機能を削除するには、**［すべてクリア］**ボタンをクリックします。 7. すべてのカスタム機能をデフォルト設定に置き換えるには、**［すべてデフォルト］**ボタンをクリックします。 詳しくは、次を参照してください 647 ページの"［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ"。
Ctrl	**［Ctrl］**ボタンを押したままコントロールを使用すると、代替機能が実行されます。
Alt	**［Alt］**ボタンを押したままコントロールを使用すると、代替機能が実行されます。 **［Alt］**キーを押しながら［F1］～［F10］キーを押すと、［ツール］ > ［スクリプト］サブメニューからスクリプト 1 ～ 10 を実行できます。

［AUDIO／VIDEO］のボタン

［AUDIO／VIDEO］セクションのボタンでは、プロジェクトのオーディオとビデオの各種設定を制御します。

ボタン	説明
オートメーション	Mackie Control をオートメーション モードでコントロールします。**［オートメーション書き込み (タッチ)］**または**［オートメーション書き込み (ラッチ)］**モードが選択されている場合、Mackie Control のチャンネル セクションのコントロールは、トラックまたはバスのオートメーション パラメータに作用します。 このボタンが選択されていない場合は、各ボタンでトリミング（静的な）値を調整します。 詳しくは、次を参照してください 259 ページの"オートメーションの使用"
FX をバイパス	すべてのオーディオ エフェクトをバイパス／有効化します。
メトロノーム	メトロノーム機能のオン／オフを切り替える場合に押します。 詳しくは、次を参照してください「121 ページの"メトロノーム"。
サラウンド/ 外部モニタ	プロジェクト プロパティをステレオと 5.1 サラウンド モードの間で切り替える場合に押します。 **［Video］**ボタンを選択している場合、**［Surround／Ext Monitor］**ボタンを押すと、外部モニタにビデオ プレビューが送信されます。
ダウンミックス/ スクリーンの分割	［マスタ バス］ウィンドウで**［ダウンミックス出力］**ボタンの状態を切り替える場合に押します。 **［Video］**ボタンを選択している場合、**［Downmix／Split Screen］**ボタンを押すと、分割画面のビデオ プレビューが切り替わります。
ディム/ オーバーレイ	［マスタ バス］ウィンドウで**［ディム出力］**ボタンの状態を切り替える場合に押します。 **［Video］**ボタンが選択されている場合、**［ディム／オーバーレイ］**ボタンを押すと、［ビデオ プレビュー］ウィンドウでのオーバーレイの表示（グリッド、セーフ エリア、RGB チャンネル）が切り替わります。

［PROJECT］のボタン

［PROJECT］セクションのボタンは、さまざまなプロジェクト レベルのコマンドを実行します。

ボタン	説明
保存	プロジェクトを保存します。
取り消し/ やり直し	編集操作を元に戻します。**［Shift］**を押したままこのボタンを押すと、取り消しアクションではなくやり直しアクションが実行されます。
OK	使用しません。
Cancel	使用しません。

［TIMELINE］のボタン

［TIMELINE］セクションのボタンは、プロジェクト タイムラインのさまざまなコマンドを実行します。

ボタン	説明
マーカー/ CD インデックス	カーソル位置にマーカーを置く場合に押します。 **［Shift］**を押しながら、**［Marker／CD Index］**ボタンを押すと、CD インデックス マーカーがカーソル位置に配置されます。 **［Ctrl］**キーを押したまま**［Marker／CD Index］**ボタンを押すと、マーカーが削除されます。 **［Ctrl］**キーと**［Shift］**キーを押しながら、**［Marker／CD Index］**ボタンを押すと、CD インデックス マーカーが削除されます。 詳しくは、次を参照してください 219 ページの"マーカー、リージョン、コマンドの使用"。
リージョン/ CD トラック	現在の選択範囲をリージョンに変換する場合に押します。 **［Shift］**ボタンを押しながら、**［リージョン／CD トラック］**ボタンを押して、現在の選択範囲を CD トラック リージョンに変換します。 **［Ctrl］**ボタンを押したまま**［Region／CD Track］**ボタンを押すと、リージョンが削除されます。 **［Ctrl］**ボタンと**［Shift］**ボタンを押しながら、**［Region／CD Track］**ボタンを押すと、CD トラックが削除されます。
ループ/ 選択	ループ再生モードを切り替える場合に押します。 **［Shift］** ボタンを押したまま**［Loop／Select］**ボタンを押すと、ループ リージョンから時間範囲が作成されます。
マーク イン/ インに移動	カーソル位置でループ リージョンの先頭を設定する場合に押します。 **［Shift］** ボタンを押したまま **［Mark In／Go To In］**ボタンを押すと、カーソルがループ リージョンの先頭に移動されます。
マーク アウト/ アウトに移動	カーソル位置でループ リージョンの末尾を設定する場合に押します。 **［Shift］**ボタンを押したまま**［Mark Out／Go To Out］**ボタンを押すと、カーソルがループ リージョンの末尾に移動されます。
イベント トリミング/ カーソルを中央に移動	イベントのエッジトリミング モードを切り替えます。左または右の矢印ボタンを押して次または前のイベント エッジを選択し、ジョグ ダイヤルを回してイベント エッジをトリミングします。 **［Shift］** ボタンを押したまま **［Event Trim／Center Cursor］**ボタンを押すと、カーソルがタイムライン ビューの中央に配置されます。 詳しくは、次を参照してください 162 ページの"イベントの長さの調整"。
RTZ/ 終了	プロジェクトの開始位置にカーソルを移動します。 **［Shift］**ボタンを押したまま**［RTZ／End］**ボタンを押すと、カーソルがプロジェクトの末尾に移動されます。

トランスポート関連ボタン（非表示）

トランスポート関連のボタンにより、タイムラインを移動してプロジェクトをプレビューすることができます。

ボタン	説明
巻き戻し	押したままにすると、タイムラインを 20 倍のスピードで、巻き戻します。
早送り	押したままにすると、タイムラインを 20 倍のスピードで、早送りします。
停止	再生を停止して、カーソルを再生開始前の位置に戻す場合に押します。 ［**Shift**］ボタンを押しながら、［**停止**］ボタンを押すと、ダイナミック RAM プレビューを作成できます。 詳しくは、次を参照してください487 ページの"ダイナミック RAM プレビューの使用"。
再生	再生を開始する場合に押します。もう一度押すと、再生が停止され、カーソルが現在の位置に残ります。 ［**Shift**］ボタンを押しながら［**再生**］ボタンを押すと、カーソルの位置をプレビューできます。再生時間を変更するには、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある［**カーソル プレビュー時間**］コントロールを使用します。
録音	録音を開始する場合に押します。もう一度押すと、録音が停止され、カーソルが現在の位置に残ります。 ［**Shift**］ボタンを押したまま［**録音**］ボタンを押すと、現在の選択範囲が新しいトラックにレンダリングされます。

矢印ボタン（非表示）

矢印ボタンにより、タイムラインを移動してプロジェクトをプレビューすることができます。

ボタン	説明
左矢印／右矢印	**［ズーム］**ボタンが選択されていない場合： ■ 左または右の矢印ボタンを押して、グリッド マーク単位で左または右に移動します。 ■ **［イベント トリミング］**ボタンを選択している場合は、左または右の矢印ボタンを押すと、前または次のイベント エッジを選択できます。イベント エッジを選択したら、ジョグ ダイヤルを回して、イベント エッジのトリミングを行います。 ■ **［Shift］**を押しながら、左または右の矢印ボタンを押すと、グリッド マーク単位で左または右に選択できます。 ■ **［Ctrl］**を押しながら、左または右の矢印ボタンを押すと、フォーカス トラック上の編単位で左または右に移動します。 ■ **［Ctrl］**と**［Shift］**を押しながら、左または右の矢印ボタンを押すと、フォーカス トラック上の編集単位で左または右に選択できます。 **［ズーム］**ボタンが選択されている場合： ■ 左または右の矢印ボタンを押すと、ピクセル単位で左または右に移動します（**［フレーム単位にクオンタイズ］**がオフの場合）。 ■ **［Shift］**を押しながら、左または右の矢印ボタンを押すと、カーソルがピクセル単位で左または右に移動します。 ■ **［Ctrl］**ボタン押しながら、左または右の矢印ボタンを押すと、カーソルが前のマーカーまたは次のマーカーに移動します。 ■ **［Ctrl］**と**［Shift］**を押しながら、左または右の矢印ボタンを押すと、前のマーカーまたは次のマーカーが選択されます。
上矢印／下矢印	**［ズーム］**ボタンが選択されていない場合： ■ フォーカス トラックを変更します。 ■ **［Shift］**ボタンを押しながら、上または下の矢印ボタンを押すと、トラック範囲を選択できます。 **［ズーム］**ボタンが選択されている場合： ■ ズーム インまたはズーム アウトする場合に押します。 ■ **［Shift］**を押しながら、上または下の矢印ボタンを押すと、オーディオ波形の拡大率が変更されます。 ■ **［Ctrl］**を押しながら、上または下のボタンを押すと、選択範囲または最大限までズーム イン／アウトが行われます。 ■ **［Ctrl］**キーと**［Shift］**キーを押しながら、上または下のボタンを押すと、トラックの高さが変更されます。

ジョグ ダイヤル（非表示）

ジョグ ダイヤルを使用すると、タイムライン上を移動し、イベントをトリミングできます。

タイムライン上の移動

再生が一時停止していて、［**スクラブ**］ボタンを選択していない場合、ジョグ ダイヤルは次の操作を実行します。

- ［**ズーム**］ボタンを選択していない場合は、ダイヤルを右または左回りに回すと、タイムライン上をフレーム単位で移動します。
- ［**ズーム**］ボタンを選択している場合は、ダイヤルを右または左回りに回すと、タイムライン上をピクセル単位で移動します。
- ［**Shift**］ボタンを押しながらダイヤルを回すと、時間範囲の作成や選択の拡張ができます。

タイムラインのスクラブ

再生中にジョグ ダイアルを回すと、再生レートを増減できます。

再生が一時停止していて、［**スクラブ**］ボタンが選択されている場合は、ジョグ ダイアルを回すとタイムラインをスクラブできます。

イベントのトリミング

1. ［**イベント トリミング**］ボタンを押して、イベントのトリミング モードに設定します。
2. 左または右の矢印ボタンを押して、トリミングするイベント エッジを選択します。境界をトリミングするイベントが赤い角かっこで示されます。

3. ジョグ ダイアルを回して、1 フレームずつイベント エッジの左または右をトリミングします。［Ctrl］ボタンを押しながらダイアルを回すと、1 ピクセルごとにトリミングできます。トリミング期間はそのときのズーム率によって異なります。

   詳しくは、次を参照してください 162 ページの"イベントの長さの調整"と193 ページの"ズームと倍率"。

Frontier TranzPort の使用

Frontier TranzPort を使用すると、Vegas Pro をワイヤレスでコントロールできます。

Vegas Pro を設定してコントロール サーフェスを使用する方法について詳しくは、565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。

コントロール マップの表示

TranzPort 用のマップでは、コントロールは次のように割り当てられています。

コントロール	機能	Shift 時機能
Track ◀	フォーカスを前のトラックまたはミキサー コントロールに移します。	オーディオ トラックを挿入します。
Track ▶	フォーカスを次のトラックまたはミキサー コントロールに移します。	
録音	トラックの録音準備をします。	
ミュート	トラックをミュートします。	
ソロ	トラックをソロ再生します。	
取り消し	取り消します。	やり直します。
イン	ループ開始にセットします。	
アウト	ループ終了にセットします。	
パンチ	メトロノームを切り替えます。	
ループ	ループ再生を切り替えます。	トラック コントロールやミキサー コントロールで使用するボリューム、パン、入力デバイス、または出力デバイスのジョグ ホイール コントロールを切り替えます。 1. **［Track］** ◀ または **［Track］** ▶ を押して、調整するトラックを選択します。 2. 編集する項目が TranzPort に表示されるまで、［Shift］と［Loop］を押し続けます。 3. ［Shift］を押しながらジョグ ホイールを回して、選択したコントロールを調整します。
Shift	別の機能に切り替えます。	
マーカー Prev	前のマーカーに移動します。	
マーカー 追加	カーソル位置にマーカーを挿入します。	
マーカー 次へ	次のマーカーに移動します。	
Jog Wheel	カーソルをスクロールします。	現在のトラックのボリュームまたはパンを調整します。

コントロール	機能	Shift 時機能
◀◀	巻き戻しを行います。	最初に移動します。
▶▶	早送りを行います。	最後に移動します。
■	録音または再生を停止します。	
▶	再生／一時停止します。	
●	録音をパンチインまたは開始します。	

トラックまたはバスのボリュームの調整

1. ［Track］◀または［Track］▶を押して、調整するトラックまたはミキサー コントロールを選択します。
2. TranzPort にボリュームが表示されるまで、［Shift］と［Loop］を押し続けます。
3. ［Shift］を押しながらジョグ ホイールを回して、選択したトラックまたはミキサーのコントロールのボリュームを調整します。

トラックまたはバスのパンの調整

1. ［Track］◀または［Track］▶を押して、調整するトラックまたはミキサー コントロールを選択します。
2. TranzPort にパンが表示されるまで、［Shift］と［Loop］を押し続けます。

   ミキサー コントロールの中には、パンを調整できないものがあります。

3. ［Shift］を押しながらジョグ ホイールを回して、選択したトラックまたはミキサーのコントロールのパンを調整します。

トラックの入力デバイスの編集

1. ［Track］◀または▶を押して、調整するトラックを選択します。
2. TranzPort にトラックの入力デバイスが表示されるまで、［Shift］と［Loop］を押し続けます。
3. ［Shift］を押しながらジョグ ホイールを回して、使用可能な入力デバイス間をスクロールします。入力デバイスを変更すると、TranzPort でデバイス名の前にアスタリスクが表示されます。
4. ［Shift］と［Punch］を押して、入力デバイスを設定します。

トラックまたはチャンネル ストリップの出力デバイスの編集

1. ［Track］◀または［Track］▶を押して、調整するトラックまたはチャンネル ストリップを選択します。
2. TranzPort にトラックの出力デバイスが表示されるまで、［Shift］と［Loop］を押し続けます。
3. ［Shift］を押しながらジョグ ホイールを回して、使用可能な出力デバイス間をスクロールします。出力デバイスを変更すると、TranzPort でデバイス名の前にアスタリスクが表示されます。
4. ［Shift］と［Punch］を押して、出力デバイスを設定します。

PreSonus FaderPort の使用

PreSonus FaderPort を使用して Vegas Pro を制御できます。

Vegas Pro を設定してコントロール サーフェスを使用する方法について詳しくは、565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。

コントロール マップの表示

FaderPort 用のマップでは、コントロールは次のように割り当てられています。

コントロール	機能	Shift 時機能
フェーダー	アクティブ チャンネルのボリュームを調整します。	
Pan	アクティブ チャンネルのパンを調整します。	
ミュート	アクティブ チャンネルをミュートします。	
ソロ	アクティブ チャンネルをソロ再生します。	
録音	アクティブ トラックを録音用にアームします。	
チャンネル ◀	前のトラックまたはミキシング コンソール チャンネル ストリップにスクロールします。 **［バンク］**が選択されている場合は、8 チャンネルずつスクロールします。	
バンク	チャンネル スクロール／バンク スクロールのモードを切り替えます。	
チャンネル ▶	次のトラックまたはミキシング コンソール チャンネル ストリップにスクロールします。 **［バンク］** が選択されている場合、8 チャンネルずつスクロールします。	
出力	マスタ フェーダー モード。	
読み取り	チャンネルのオートメーションを読み取りモードにします。もう一度クリックすると、オートメーションがオフになります。	
書き込み	チャンネルのオートメーションを書き込みモードにします。もう一度クリックすると、オートメーションがオフになります。	
タッチ	チャンネルのオートメーションをタッチ モードにします。もう一度クリックすると、オートメーションがオフになります。	
オフ	フェーダーをオフにします。	
ミックス	ミキシング コンソールを表示します。	ディム出力。
Proj	フェーダーおよび回転ノブの動作を切り替えます。	

コントロール	機能	Shift 時機能
Trns	アクティブ チャンネルのオートメーションを切り替えます。	
取り消し	直前に実行した操作を元に戻します。	
Shift	別の機能に切り替えます。	
パンチ	メトロノームをオンまたはオフにします。	左側にある次のマーカーに移動します。
ユーザー	メトロノーム カウントを切り替えます。	右側にある次のマーカーに移動します。
ループ	ループ再生を切り替えます。	カーソル位置にマーカーを追加します。
◀◀	巻き戻しを行います。	最初に移動します。
▶▶	早送りを行います。	最後に移動します。
■	録音または再生を停止します。	
▶	再生／一時停止します。	
●	録音をパンチインまたは開始します。 LED が点滅している場合は、録音用にトラックがアームされています。また、録音中は点灯します。	選択したトラックを新規トラックへレンダリングします。
フットスイッチ	再生を切り替えます。	録音をパンチイン／パンチアウトします。

トラックまたはバスのボリュームの調整

1. Channel ◀ または Channel ▶ を押して、調整するミキシング コンソール チャンネル ストリップを選択します。
2. フェーダーを移動させて、選択したトラックまたはチャンネル ストリップのボリュームを調整します。

   FaderPort ノブを使用してチャンネルのボリュームを調整する場合は、［**Proj**］ボタンを選択してください。

トラックまたはバスのパンの調整

1. Channel ◀ または Channel ▶ を押して、調整するミキシング コンソール チャンネル ストリップを選択します。
2. FaderPort ノブを回転させて、選択したトラックまたはチャンネル ストリップのパンを調整します。

   ヒント：

   - チャンネル ストリップの中には、パンを調整できないものがあります。
   - FaderPort フェーダーを使用してチャンネルのボリュームを調整する場合は、［**Proj**］ボタンを選択して下さい。

録音の開始

1. アームを行うトラックをアームします。
    a. Channel の ◀ または Channel の ▶ を押して、録音先のトラックを選択します。
    b. 選択したトラックを録音用にアームするには **録音** を押します。
    c. アームするすべてのトラックについて、手順 a および b を繰り返します。
2. **録音** ● を押して、アームされたすべてのトラックへの録音を開始します。
3. 録音が終了したら、**録音** ● をもう一度押して停止します。

標準コントロール サーフェスの使用

Vegas Pro インターフェイスと連動する標準 MIDI コントロール サーフェスを最大 5 つまで設定できます。

使用する個々のデバイスについては、メーカーのマニュアルを参照してください。

コントロール サーフェスの設定について詳しくは、565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。

注：

- ボタンやノブやフェーダーの付いた MIDI コントローラを持っている場合は、そのデバイスを外部コントロール デバイスとして使用できます。標準コントロール サーフェスを設定してプロジェクト内のトラックを制御する方法については、589 ページの"標準コントロール サーフェスの設定"。を参照してください。
- エフェクト パラメータを標準コントローラで制御することはできません。

標準コントロール サーフェスでは、トリミング設定やオートメーション設定を調整できます。オートメーションの設定を調整するためには、コントロール サーフェスをオートメーション モードに設定するボタンを割り当てる必要があります。また、編集するトラックやバスの **［オートメーションの設定］** ボタン を **［オートメーション書き込み（タッチ）］** または **［オートメーション書き込み（ラッチ）］** に設定する必要があります。

コントロール マッピングをカスタマイズする

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。

1. ［オプション］メニューの **［ユーザー設定］** を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。
2. ［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。
3. **［アクティブなコントロール デバイス］** リストの標準コントロール エントリをダブルクリックして、［標準コントロールの設定］ダイアログ ボックスを表示します。
4. 機能を追加または変更するには、次の操作を実行します。
    a. **［機能グループの表示］** ドロップダウン リストから設定を選択します。
    b. **［学習］** チェック ボックスをオンにします。

c. **［ホスト コマンド］**リストからコマンドを選択し、コントロール サーフェイスのコントロールをアクティブにします。

d. **［編集］**ボタンをクリックして、MIDI メッセージの設定を微調整します。

5. コントロール サーフェスで使用する各コマンドに手順の 4 を繰り返します。

オーディオおよびビデオ トラックを MIDI コントローラで制御する場合は、ボタンを割り当ててコントローラをオーディオおよびビデオ モードにする必要があります。

［機能グループの表示］ドロップダウン リストから、**［割り当て］**を選択し、MIDI メッセージを**［オーディオ モードの設定］**および**［ビデオ モードの設定］**コマンドに割り当てます。

次に、**［機能グループの表示］**ドロップダウン リストから**［オーディオ チャンネル］**を選択してオーディオ トラックのコントロールを設定し、**［機能グループの表示］**ドロップダウン リストから**［ビデオ チャンネル］**を選択してビデオ トラックのコントロールを設定します。

6. 機能を削除するには、**［ホスト コマンド］**リストで項目を選択して、**［リセット］**ボタンをクリックします。

7. すべての機能を削除するには、**［すべてリセット］** ボタンをクリックします。

8. **［名前を付けて保存］** ボタンをクリックして、更新した設定ファイルを保存します。

コントロール マッピング ファイルをロードする

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。

2. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。

3. **［アクティブなコントロール デバイス］**リストの標準コントロール エントリをダブルクリックして、［標準コントロールの設定］ダイアログ ボックスを表示します。

4. **［開く］**ボタンをクリックして、使用するマッピング ファイルを参照します。

5. **［OK］** をクリックして変更を適用し、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスに戻ります。

6. **［OK］**をクリックして、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。

標準コントロール サーフェスの設定

ボタンやノブやフェーダーの付いた MIDI コントローラを持っている場合は、そのデバイスを外部コントロール サーフェスとして使用できます。詳しくは、次を参照してください565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。

例えば、8 つのノブの付いた MIDI キーボードを持っているとします。このヘルプ トピックでは、これらのノブを使用して、プロジェクト内のトラックのボリュームを制御する方法を示します。

注：

- これと同じ手順で、任意の設定可能なパラメータをコントローラに割り当てることができます。ここでは、トラック ボリュームを調整するために、手順 9 で、**ホスト コマンド**の**［チャンネル x フェーダー］**を選択していますが、パンを調整する場合は**［チャンネル x パン］**を、バス センド レベルを調整する場合は **［チャンネル x センド］**を選択します。

- エフェクト パラメータを標準コントローラで制御することはできません。

標準コントロール サーフェスでは、トリミング設定やオートメーション設定を調整できます。オートメーションの設定を調整するためには、コントロール サーフェスをオートメーション モードに設定するボタンを割り当てる必要があります。また、編集するトラックやバスの［**オートメーションの設定**］ボタン を［**オートメーション書き込み（タッチ）**］または［**オートメーション書き込み（ラッチ）**］に設定する必要があります。

1. ［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択して、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを表示します。
2. ［MIDI］タブを選択し、［**次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする**］リストで、コントローラが接続されているポートが選択されていることを確認します。
3. ［外部コントロール & オートメーション］タブを選択します。
4. ［**使用可能なデバイス**］ドロップダウン リストから［**標準コントロール**］を選択して、［**追加**］ボタンをクリックします。選択した標準コントロールが［**アクティブなコントロール デバイス**］リストに追加されます。
5. ［**アクティブなコントロール デバイス**］リストの［**標準コントロール**］エントリをダブルクリックして、［標準コントロールの設定］ダイアログ ボックスを表示します。
6. この例の MIDI キーボードには 8 つのノブが付いているため、［**チャンネル数**］ボックスに 8 と入力します。
7. ここで、チャンネル バンクを上下にシフトするボタンを割り当てて、プロジェクト内のすべてのトラックを制御できるようにします。

   例えば、コントローラの使用を開始した時点では、8 つのノブでトラック 1～8 を調整できます。チャンネル バンクをシフト ダウンすると、8 つのノブでトラック 9～16 を制御できるようになります。

   a. ［**機能グループの表示**］ドロップダウン リストから［**チャンネル**］を選択します。
   b. ［**学習**］チェック ボックスをオンにします。
   c. ［**ホスト コマンド**］リストから［**チャンネル バンク ダウン**］を選択します。
   d. 使用するボタンまたはキーを押すと、次の 8 トラック グループに切り替わります。
   e. ［**ホスト コマンド**］リストから［**チャンネル バンク アップ**］を選択します。
   f. 使用するボタンまたはキーを押すと、前の 8 トラック グループに切り替わります。
8. ［**機能グループの表示**］ドロップダウン リストから［**オーディオ チャンネル**］を選択します。
9. 各ノブのプログラミング：
   a. ［**学習**］チェック ボックスが選択されていることを確認します。
   b. ［**ホスト コマンド**］リストから［**チャンネル 1 フェーダー**］を選択します。
   c. MIDI キーボード上でノブ 1 を回します。［**チャンネル**］、［**MIDI メッセージ**］、［**MIDI データ**］の各列の値が更新されます。
   d. 手順 9a と 9b を繰り返して、キーボードのノブ 2～8 をプログラミングします。

10. 次に、コントローラのオートメーション モードのオン／オフを切り替えるボタンを割り当てて、トラックのボリュームの調整 (トリミング) またはボリューム オートメーションの記録にノブを使用できるようにします。

    a. **［機能グループの表示］**ドロップダウン リストから**［割り当て］**を選択します。

    b. **［ホスト コマンド］**リストから**［オートメーション モードの切り替え］**を選択します。

    c. **［学習］**チェック ボックスが選択されていることを確認してから、コントロール サーフェスのオートメーション モードのオン／オフを切り替えるために使用するボタンまたはキーを押します。

    ［チャンネル］、**［MIDI メッセージ］**、**［MIDI データ］**の各列の値が更新されます。

11. **［OK］をクリックして［標準コントロールの設定］ダイアログ ボックスを閉じ、さらに［OK］をクリックして［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。**

12. ［オプション］メニューの**［外部コントロール］**を選択して、コントローラを有効にします。

    これで、コントローラを使用する準備が整いました。

    - コントローラ上の各ノブを回してください。ノブ 1 を回すとトラック 1 のボリュームが調整（トリミング）され、ノブ 2 を回すと トラック 2 のボリュームが調整される、という具合になります。
    - 手順 7 で、チャンネル バンク ダウン用に割り当てたボタンを押します。

      再度、コントローラ上の各ノブを回してください。今度は、ノブ 1 を回すとトラック 9 のボリュームが調整（トリミング）され、ノブ 2 を回すと トラック 10 のボリュームが調整される、という具合になります。
    - 手順 7 で、チャンネル バンク アップ用に割り当てたボタンを押して、トラック 1～8 を制御する状態に戻します。
    - 手順 10 で、オートメーション モードの切り替え用に割り当てたボタンを押します。

      各トラックで**［オートメーションの設定］**ボタン を選択し、オートメーションの記録を有効にします。

      再生を開始して、コントローラ上の各ノブを回してください。ノブ 1 を回すとトラック 1 のボリューム オートメーションが記録され、ノブ 2 を回すと トラック 2 のボリューム オートメーションが記録される、という具合になります。
    - 再度、オートメーション モード切り替え用ボタンを押すと、各ノブがトラック トリミング レベルの調整用に戻ります。

パン、コントロールの調整、色補正でのジョイスティックの使用

フェーダーの調整、サラウンド パン、色補正プラグインでのカラー ホイール コントロールにジョイスティックを使用できます。

フォースフィードバック対応ジョイスティックを使用すると、手先の感覚を使った編集操作が可能になります。

Vegas Pro プログラム フォルダの Joystick Profiles フォルダには .ini ファイルがあり、このファイルで、複数のジョイスティックに対するボタンのマッピングや、ジョイスティック マッピングの作成および編集について指定します。これらのプロファイルは、ジョイスティックの各モデルに固有のものです。ジョイスティックでトリガ機能のみが有効な場合は、デフォルトのプロファイルが使用されています。最新のプロファイルについては、ダウンロード ページを確認してください。http://www.sonycreativesoftware.com/download

ジョイスティックは、Vegas Pro で使用する前に、製造元の指示に従って調整してください。

Microsoft SideWinder Force Feedback 2 ジョイスティックの使用

コントロール	機能
トリガ	ジョイスティックを有効にします。
スティック	フォーカスのあるコントロールを移動します。
Hat（POV）スイッチ	パン ポイントをサラウンド パンまたは［サラウンド パン］ウィンドウの隅またはエッジに移動します。
ボタン 2	コントロールを、フォーカスまたは色補正カラー ホイールのあるフェーダーのデフォルトにリセットします。ステレオ プロジェクトでトラック パンを中心にします。 ［サラウンド パン］ウィンドウを開きます、または閉じます。
ボタン 3	前のパン キーフレーム、ミキサー コントロール、または色補正カラー ホイールに移動します。
ボタン 4	次のパン キーフレーム、ミキサー コントロール、または色補正カラー ホイールに移動します。
ボタン 5	ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、トラック リストの**ボリューム** フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、バス **ボリューム**または、ミキシング コンソールで割り当て可能なエフェクトの**出力**フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、［サラウンド パン］ウィンドウの**センター** フェーダーを調整してください。
ボタン 6	ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整してトラック リストの多目的フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、ミキシング コンソールで割り当て可能なエフェクトの入力フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、［サラウンド パン］ウィンドウの**スムーズ** スライダを調整してください。
ボタン 7	前のトラック、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、またはカラー ホイールにフォーカスを移動します。
ボタン 8	次のトラック、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、またはカラー ホイールにフォーカスを移動します。
スロットル コントロール	ボタン 5、または 6 と組み合わせて、選択したコントロールを調整してください。

LogitechWingman ジョイスティックの使用

コントロール	機能
トリガ	ジョイスティックを有効にします。
スティック	フォーカスのあるコントロールを移動します。

コントロール	機能
Hat（POV）スイッチ	パン ポイントをサラウンド パンまたは［サラウンド パン］ウィンドウの隅またはエッジに移動します。
ボタン 2	前のトラック、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、または色補正カラー ホイールにフォーカスを移動します。
ボタン 3	次のトラック、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、または色補正カラー ホイールにフォーカスを移動します。
ボタン 4	次のパン キーフレーム、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、または色補正カラー ホイールに移動します。
ボタン 5	前のパン キーフレーム、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、または色補正カラー ホイールに移動します。
ボタン 6	コントロールを、フォーカスまたは色補正カラー ホイールのあるフェーダーのデフォルトにリセットします。ステレオ プロジェクトでトラック パンを中心にします。 ［サラウンド パン］ウィンドウを開きます、または閉じます。
ボタン 7	ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、トラック リストの**ボリューム** フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、バス **ボリューム**または、ミキシング コンソールで割り当て可能なエフェクトの**出力**フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、［サラウンド パン］ウィンドウの**センター** フェーダーを調整してください。
スロットル コントロール	ボタン 7 と組み合わせて、選択したコントロールを調整します。

Gravis Eliminator Precision Pro ジョイスティックの使用

コントロール	機能
トリガ	ジョイスティックを有効にします。
スティック	フォーカスのあるコントロールを移動します。
Hat（POV）スイッチ	パン ポイントをサラウンド パンまたは［サラウンド パン］ウィンドウの隅またはエッジに移動します。
ボタン 2	［サラウンド パン］ウィンドウでパン カーブを変更します。
ボタン 3	前のトラック、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、または色補正カラー ホイールにフォーカスを移動します。
ボタン 4	次のトラック、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、または色補正カラー ホイールにフォーカスを移動します。
ボタン 5	コントロールを、フォーカスまたは色補正カラー ホイールのあるフェーダーのデフォルトにリセットします。ステレオ プロジェクトでトラック パンを中心にします。 ［サラウンド パン］ウィンドウを開きます、または閉じます。

コントロール	機能
スクロール ホイール	前または次のパン キーフレーム、ミキシング コンソール チャンネル ストリップ、または色補正カラー ホイールに移動します。
ボタン 6（スクロール ホイールを押してください）	［サラウンド パン］ウィンドウを開きます、または閉じます。
ボタン 7	ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、トラック リストの**ボリューム**フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、バス **ボリューム**または、ミキシング コンソールで割り当て可能なエフェクトの**出力**フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、［サラウンド パン］ウィンドウの**センター** フェーダーを調整してください。
ボタン 8	ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整してトラック リストの多目的フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、ミキシング コンソールで割り当て可能なエフェクトの**入力**フェーダーを調整してください。 ボタンを押しながら、スロットル コントロールを調整して、［サラウンド パン］ウィンドウの**スムーズ** スライダを調整してください。
スロットル コントロール	ボタン 7 または 8 を組み合わせて、選択したコントロールを調整できます。

マルチメディア コントローラの使用

Vegas Pro では、マウスを使用せずに編集と再生を行うことができる複数のマルチメディア コントローラに対応しています。マルチメディア コントローラを使用すると効率良く作業できます。

このトピックでは、弊社でテスト済みのいくつかのマルチメディア コントローラを Vegas Pro インターフェイスで使う方法について説明します。これ以外のコントローラも使用できる場合があります。

お使いのマルチメディア コントローラに固有の情報については、各メーカーのマニュアルを参照してください。

Contour ShuttlePro のデフォルト設定

デフォルト設定

ShuttlePro.pref ファイルは、Vegas Pro のインストールに含まれています。これらのファイルを使用して、Contour ShuttlePro または ShuttlePro v2 をVegas Pro で使用できるように設定できます。

Shuttle Pro ドライバのバージョン 2.5 以降をインストールしている場合は、ドライバの Export Settings Info 機能を使用すると、現在の設定を図で表示することができます。

Contour ShuttleXpress のデフォルト設定

ShuttleXpress.pref ファイルは、Vegas Pro のインストールに含まれています。これらのファイルを使用して、Contour ShuttleXpress をVegas Pro で使用できるように設定できます。

ShuttleXpress ドライバのバージョン 2.5 以降をインストールしている場合は、ドライバの Export Settings Info 機能を使用すると、現在の設定を図で表示することができます。

ShuttlePro または ShuttleXpress でタイムラインの操作

シャトル リングとジョグ ダイヤルを使用して、タイムラインを操作します。ShuttlePro を使用している場合、上下の列にあるボタンを使用しても移動できます。

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［JKL/シャトル速度］**ドロップダウン リストで、シャトル リングのスピードを設定できます。

PowerMate または他のコントローラを使用したタイムラインの操作

Griffin Technology PowerMate などのマルチメディア コントローラの場合、コントローラを［F3］/［F9］ジョグ/編集キーにマップできます。

シングル ボタン機能を再生/一時停止機能として［Enter］キーにマップします。一時停止にすると、ノブはフレーム単位で回ります。

［[］または［]］キーを使用してイベントのエッジトリミング モードに設定すると、ノブはイベントをトリミングします。

- 選択したイベント エッジをトリミングするには、ノブを左または右に回します。
- スリップ トリミングを実行するには、［Alt］キーを押しながらノブを回します。
- イベントの再生レートを変更するには、［Ctrl］キーを押しながらノブを回します。
- 隣接したイベントをトリミングするには、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながらノブを回します。

再生中、ノブはさまざまなスピードのシャトル コントロールとして機能します。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブにある**［JKL/シャトル速度］**ドロップダウン リストで、シャトル コントロールのスピードを設定できます。

ShuttlePro または ShuttleXpress を使用したイベントの編集

2 列目のボタンとジョグ ダイヤルを使用すると、キーボード ベースのイベント エッジトリミング方法を改善できます。

1. トリミングしたときにダウンストリーム イベントがリップルされるようにするには、**［自動リップル］**ボタン をクリックして、自動リップル モードをオンにする必要があります。詳しくは、次を参照してください150 ページの"ポスト編集リップル"。
2. ShuttlePro の**［Deselect All］**ボタンを押して、すべてのイベントを選択解除します。
3. トラックを選択し、編集するイベント上に編集カーソルを配置します。
4. **［イベントの先頭を選択］**または**［イベントの末尾を選択］**ボタンを押して、編集するエッジに移動します。境界をトリミングするイベントがタイムライン上に赤い角かっこで示されます。

5. 以下の操作方法を参考にして、自由に編集してみてください。
    - 選択したイベント エッジをトリミングするには、ジョグ ダイヤルを左または右に回します。
    - スリップ トリミングを実行するには、［Alt］キーを押しながらジョグ ダイヤルを回します。
    - イベントの再生レートを変更するには、［Ctrl］キーを押しながらジョグ ダイヤルを回します。
    - 隣接したイベントをトリミングするには、［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながらジョグ ダイヤルを回します。

第 33 章

スクリプトの使用

スクリプトを使用することで繰り返し行う作業を簡素化し、外部アプリケーションとの統合やカスタマイズした機能を実行できます。

［ツール］メニューの**［スクリプトの作成］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。

スクリプト API（アプリケーション プログラミング インターフェイス）とサンプル スクリプトは、Vegas® Pro アプリケーション ディスクの Extras フォルダ、または弊社の Web サイトにあります。
http://www.sonycreativesoftware.com/download/step1.asp?CatID=15スクリプト機能について詳しくは、Vegas Pro スクリプト フォーラムを参照してください。
http://www.sonycreativesoftware.com/forums/ShowTopics.asp?ForumID=21.

Vegas Pro 4.0 ソフトウェア用に作成されたスクリプトを使用する場合は、スクリプトの名前空間を SonicFoundry.Vegas から Sony.Vegas に変更する必要があります。例えば、スクリプトの実行前に、`"import SonicFoundry.Vegas"` を含む行は `"import Sony.Vegas"` に変更する必要があります。

スクリプトは、コンピュータでセキュリティ関連の問題が発生する原因となる場合があります。スクリプトには、ファイルの削除、読み取り、書き込み、プログラムの実行、インターネットへのアクセス、ネットワーク上のファイルへのアクセスなどの強力な機能があります。スクリプトは実行する前に必ず内容を確認してください。スクリプトの内容が不明な場合やスクリプトの入手元が信頼できない場合は、実行しないでください。一般に、インターネットからプログラムをダウンロードする場合や、電子メールの添付ファイルを受信する場合と同様の注意が必要です。

J# は .NET 4.0 ではサポートされていません。JScript のスクリプトを使用する必要がある場合は、.NET 2.0/3.5 ランタイム ライブラリをインストールしてください。

インストールするには、**［プログラムと機能］**、**［Windows の機能の有効化または無効化］**の順に選択してから、**［.NET Framework 3.5（.NET 2.0 と 3.0 を含む）］**チェック ボックスをオンにします。

.NET をインストールした後、Vegas Pro を再起動してください。

スクリプトの実行

1. ［ツール］メニューの**［スクリプトの作成］**を選択します。
2. サブメニューからスクリプトを選択するか、サブメニューから**［スクリプトの実行］**を選択して、実行するスクリプト ファイル（.vb、または .js）を参照します。

［スクリプトの作成］メニューへのスクリプトの追加

プログラムを開始すると、Vegas Pro では、Vegas Pro プログラム フォルダ内のスクリプト メニュー フォルダを参照し、［スクリプトの作成］サブメニューに表示するスクリプトを決定します。デフォルトでは、このフォルダは *C:¥Program Files¥Sony¥Vegas Pro¥13.0¥Script Menu* です。

1. スクリプト メニュー フォルダ内のスクリプトを追加または削除すると、サブメニューの内容が変わります。

   スクリプト ファイルの重複を防ぐには、スクリプト メニュー フォルダ内でショートカットを使用します。

2. ［ツール］メニューの［スクリプトの作成］を選択し、**［スクリプト メニュー フォルダの再スキャン］**を選択して、メニューを更新します。

Vegas Pro 拡張機能の使用

Vegas Pro 拡張機能は、［表示］メニュー、［編集］メニュー、または［ツール］メニューの［拡張機能］サブメニューで利用可能なコンパイルされたスクリプトです。これらの拡張機能は、Vegas Pro の起動時にロードされ、アプリケーションが実行されている間はロードされたままです。拡張機能を使うと、プロジェクト データの変更に対応したり、再生を制御したり、モードレスなインターフェイスを表示したりできます。

［ツールバーのカスタマイズ］ダイアログ ボックスを使用して Vegas Pro 拡張機能をツールバーに追加できます。また、［キーボードのカスタマイズ］ダイアログ ボックスを使用して、キーボードに Vegas Pro 拡張機能へのショートカットを割り当てることもできます。詳しくは、次を参照してください603 ページの"ツールバーのカスタマイズ"および603 ページの"キーボード ショートカットのカスタマイズ"。

Vegas Pro の拡張機能は **C:¥Users¥*user name*¥AppData¥Local¥Sony¥ Application Extensions** に保存されます。

Vegas Pro 拡張機能の作成について詳しくは、アプリケーション ディスクの Extras フォルダにあるスクリプト API（アプリケーション プログラミング インターフェイス）、または弊社の Web サイトを参照してください。
http://www.sonycreativesoftware.com/download/step1.asp?CatID=15

スクリプトの作成

Vegas Pro のスクリプト機能では、Microsoft .NET フレームワークを使用します。スクリプトは C#、 JScript、または Visual Basic .NET で作成できます。

既存のスクリプトの編集

テキスト エディタと JScript、または Visual Basic .NET スクリプトに関する実用的な知識があれば、スクリプトを編集できます。Vegas Pro に含まれているスクリプトにはすべてコメントが付いているので、必要なパラメータを探して編集する場合に便利です。

1. 編集するスクリプト（.vb または .js）ファイルのコピーを作成して、コピーに内容がわかりやすい名前をつけます。

2. テキスト エディタで、スクリプトの新しいコピーを開きます。

   必要に応じてスクリプトを編集します。スクリプト内のコメントは、編集する必要のあるパラメータを探すときに便利です。

   コメントはダブル スラッシュで示します。//.

   例えば、AddEffectToAllMedia.js スクリプトに次の行が含まれるとします。

   // This is the full name of the effect plug-in you want to add.

   var plugInName = "Sony Timecode";

   // This is the name of the preset you want. Set this to null if you

   // want the default preset.

   var presetName = "SMPTE Drop (29.97 fps)";

   デフォルト スクリプトは、［SMPTE ドロップ (29.97 fps)］プリセットを使用して Sony タイムコード プラグインをプロジェクトのすべてのビデオ メディアに適用します。ブロードキャスト カラー プラグインの［コンサバティブ（強） - 7.5 設定］プリセットをすべてのオーディオ メディアに適用する場合は、スクリプトを次のように編集します（変更点を赤で示してあります）。

   // This is the full name of the effect plug-in you want to add.

   var plugInName = "Sony Broadcast Colors";

   // This is the name of the preset you want. Set this to null if you// want the default preset.
   var presetName = "Extremely Conservative - 7.5 Setup

   plugInName 変数は［プラグイン チューザー］で表示されたプラグイン名を使用します。presetName 変数は、［FX］ウィンドウの**［プリセット］**ボックスに表示されたプリセット名を使用します。

3. スクリプトを保存します。

スクリプトのカスタム ボタン画像の作成

［スクリプトの作成］メニューとツールバーにスクリプトのカスタム アイコンを表示する場合は、.png ファイルをスクリプト メニュー フォルダに追加します。

1. 使用するアイコンを 32-bit PNG ファイルとして作成します。アイコンは 16x16 ピクセルで作成する必要があります。また、透過性はサポートされています。
2. アイコンが示すスクリプトと同じ名前を使用して、PNG ファイルをスクリプト メニュー フォルダ（通常は *C:¥Program Files¥Sony¥Vegas Pro¥Script Menu*）に保存します。

   例えば、カスタム アイコンを HelloWorld.js スクリプトに割り当てる場合、アイコンは HelloWorld.js.png という名前で保存する必要があります。
3. 必要に応じて、ツールバーをカスタマイズします。カスタム アイコンは、次にアプリケーションを起動したときに［スクリプトの作成］メニュー ツールバー（および、スクリプトを含むあらゆるツールバー）に表示されます。

Vegas Pro の使用 コマンドライン オプション

以下のコマンドを使用し、コマンド ラインから Vegas Pro を起動したり、プロジェクトを開いたり、スクリプトを起動したり、スクリプトに引数を渡したり、Vegas Pro 拡張機能を起動したりできます。

NOLOGO

スプラッシュ スクリーンを表示せずに Vegas Pro を起動します。

例： Vegas120.exe /NOLOGO

OPEN

Vegas Pro を起動し、指定のメディア ファイルまたはプロジェクト ファイルを開きます。

例：

Vegas120.exe /OPEN "E:¥Video¥Wildflowers 001.avi"

– または –

Vegas120.exe /OPEN "E:¥Vegas_Projects¥24p widescreen.veg"

RUNSCRIPT

Vegas Pro を起動し、指定のスクリプトを実行します。

例：

Vegas120.exe /RUNSCRIPT "C:¥CustomScripts¥ScriptName.cs"

– または –

Vegas120.exe /SCRIPT "C:¥CustomScripts¥ScriptName.cs"

SCRIPTARGS

Vegas Pro を起動し、指定の引数をスクリプトに渡します。

例： Vegas120.exe /SCRIPTARGS "<*argument*>" /SCRIPT "<script path>"

スクリプトの引数について詳しくは、Vegas Pro スクリプト API を参照してください。

CMDMODULE

Vegas Pro を起動し、指定の拡張機能をロードします。

この方法を使用すると、拡張機能の検索パスに保存されていない Vegas Pro 拡張機能を追加できます。

例： Vegas120.exe /CMDMODULE "E:¥Extensions¥MyExtension.dll"

OPENPRJ

Vegas Pro を起動し、指定のメディア ファイルで参照されているプロジェクト ファイルを開きます。

例： Vegas120.exe /OPEN "E:¥Video¥Wildflowers 001.avi"

このコマンドは、指定のメディア ファイルが埋め込みプロジェクト パス参照によってレンダリングされていない場合は効果がありません。

COLORS

Vegas Pro のカラー スキームまたは Windows のカラー スキームを使用して、Vegas Pro を起動します。コマンド ライン オプションを使用する場合は、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［表示］タブにある**［Vegas Pro のカラー スキームを使用する］**設定が無視されます。

Vegas Pro のカラー スキームを使用して実行する場合は、Vegas120.exe /COLORS 1 を使用します。

Windows のカラー スキームを使用して実行する場合は、Vegas120.exe /COLORS 0 を使用します。

Windows でハイ コントラストのカラー スキームを使用している場合は、**［Vegas Pro のカラー スキームを使用する］**設定およびコマンド ライン引数は無視されます。

第 34 章

Vegas Pro インターフェイスのカスタマイズ

Vegas® Pro のインターフェイスは、好みや環境に合わせてカスタマイズできます。

ツールバーのカスタマイズ

［オプション］メニューから、**［ツールバーのカスタマイズ］**または**［タイムライン ツールバーのカスタマイズ］**を選択すると、ツールバーのボタンの追加、削除、並べ替えができます。

詳しくは、次を参照してください16 ページの"メイン ツールバー"または475 ページの"トランスポートおよびタイムライン ツールバー"。

ツールバーの設定を元に戻すには、**［リセット］**ボタンをクリックします。

ボタンをツールバーに追加する

1. ［オプション］メニューから、**［ツールバーのカスタマイズ］**または**［タイムライン ツールバーのカスタマイズ］**を選択します。［ツールバーのカスタマイズ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **［現在のツールバー ボタン］**リストで、新しいボタンを追加する位置の後にあるボタンを選択します。例えば、**［トリミング］**ボタンを**［切り取り］**ボタンの前に追加する場合は、**［切り取り］**ボタンを選択します。
3. **［利用できるツールバー ボタン］**リストで追加するボタンを選択し、**［追加］**ボタンをクリックします。ツールバーに新しいボタンが追加されます。

ボタンの間に区切りを挿入して、論理的なグループに分割することもできます。区切りを挿入するには、**［利用できるツールバー ボタン］**リストから**［区切り］**を選択し、**［追加］**ボタンをクリックします。

ツールバーからボタンを削除する

［現在のツールバー ボタン］リストから、削除するボタンを選択して**［削除］**ボタンをクリックします（またはボタンをダブルクリックします）。

ツールバーのボタンを並べ替える

［現在のツールバー ボタン］リストで移動するボタンを選択し、**［上に移動］**または**［下に移動］**ボタンをクリックします。

キーボード ショートカットのカスタマイズ

［オプション］メニューの**［キーボードのカスタマイズ］**を選択すると、Vegas Pro インターフェイスで使用するキーボード ショートカットをカスタマイズできます。

［キーボード マップ］ボックスには、現在割り当てられているショートカット キーが表示されます。ダイアログ ボックスの中央にあるタブをクリックすると、表示するキーボード ショートカットを選択できます。

新しいショートカットの編集または作成

1. ダイアログ ボックスの中央にあるタブをクリックして、キーボード ショートカットに割り当てるコマンドの種類を指定します。
2. リストからコマンドを選択します。

   ［以下の文字列を含むコマンドを表示］ボックスに単語を入力すると、その単語を含むコマンドだけが表示されます。

3. **［ショートカット キー］**ボックスをクリックして、選択したコマンドに割り当てるキーの組み合わせを押します。
4. **［追加］**ボタンをクリックすると、**［ショートカット キー］**ボックスで指定したキーの組み合わせが選択したコマンドに割り当てられます。

キーボード マップの保存

［名前を付けて保存］ボタンをクリックして名前を入力すると、現在のキーボード ショートカットが **C:¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Sony¥Vegas Pro¥13.0** フォルダの .ini ファイルに保存されます。

AppData フォルダは、Windows の［フォルダ オプション］コントロール パネルの［表示］タブで**［すべてのファイルとフォルダを表示する］**を選択していないと表示されません。

このファイルは、キーボード ショートカットのバックアップまたは他の Vegas Pro ユーザーとの共有に使用できます。

キーボード マップの削除

［キーボード マップ］ドロップダウン リストからマッピングを選択して**［削除］**ボタンをクリックすると、選択したキーボード マッピングが削除されます。

デフォルトの Vegas Pro キーボード マッピングは削除できません。

キーボード マップのインポートまたは名前の変更

Vegas Proキーボード マッピングの .ini ファイルを **C:¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Sony¥Vegas Pro¥13.0** フォルダにコピーします。

AppData フォルダは、Windows の［フォルダ オプション］コントロール パネルの［表示］タブで**［すべてのファイルとフォルダを表示する］**を選択していないと表示されません。

次回 Vegas Pro を起動すると、［キーボードのカスタマイズ］ダイアログ ボックスの**［キーボード マップ］**ドロップダウン リストで、インポートしたキーボード マッピングが選択できるようになります。

［キーボードのカスタマイズ］ダイアログ ボックスでキーボード マッピングを指定する名前を編集するには、テキスト エディタで .ini ファイルを開き、**名前=<表示名>** エントリの <表示名> の部分を変更します。.ini ファイルを保存して Vegas Pro を再起動すると、新しい名前が表示されます。

デフォルト キーボード マップのリセット

［**キーボード マップ**］ドロップダウン リストから［**デフォルト**］を選択して［**OK**］をクリックすると、デフォルトの設定が復元されます。

ASIO ポート名の設定

ASIO サウンド カードを使用した場合、デバイスのポートのそれぞれに対してデフォルトの名前が Vegas Pro に表示されます。単純なセットアップの場合は、デフォルトの名前で充分に適用できます。ただし、複雑なセットアップの場合は、ポート名をカスタマイズして意味のあるラベルを付けることで、ルーティングの追跡に役立てることができます。

例えば、コントロール ルームのモニタに、サウンド カード上の出力 1 と 2 が接続されている場合は、デフォルトのポート名である **MainOut 1L** と **MainOut 1R** を**CtrlRm Left** と **CtrlRm Right** に置換できます。リード ボーカルのマイクが **Mic/Inst 1** に接続されている場合は、そのポートに **LeadVocal** という名前を付けることができます。また、ハーモニー マイクが **Mic/Inst 1** に接続されている場合は、この名前を **Harmony** に変更できます。

1. ［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択し、［オーディオ デバイス］タブをクリックします。
2. ［**オーディオ デバイスの種類**］ドロップダウン リストから ASIO オーディオ インターフェイスを選択し、［**適用**］をクリックします。
3. ［**詳細**］ボタンをクリックすると、［オーディオの詳細設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
4. 入力ポートまたは出力ポートの名前を編集するには、［**名前**］列でラベルをクリックし、［F2］キーを押します。その後で、編集ボックスに新しい名前を入力できます。

項目	説明
名前	Vegas Pro に表示されるポートの名前。 Name / I/O / Internal Name / Channel Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2 / In / Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2 / Multi Mono Mic/InstIn 1 / In / Mic/InstIn 1 / Mono Mic/InstIn 2 / In / Mic/InstIn 2 / Mono 入力ペアおよび出力には、モノラル、複数のモノラル、ステレオを指定できます。 ■ モノラル：1 チャンネルの入力または出力。 ■ ステレオ：2 つのモノラル入力または出力のペア。例えば、1 台のステレオ デバイスの左右の出力を 1 つのステレオ入力に接続する場合があります。 ■ 複数のモノラル：2 つのモノラル チャンネルを 1 つのマルチチャンネル ポートとしてグループ化したもの。チャンネル内の信号はそれぞれのモノラル音源であり、1 つのステレオ信号として混合されるわけではありません。例えば、2 つのマイクを別々の入力に接続して、ハーモニー ボーカルを録音できます。 Name / I/O / Internal Name / Channel Guitar / In / Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2 / Stereo Guitar Left / In / Mic/InstIn 1 / Left Guitar Right / In / Mic/InstIn 2 / Right 複数のモノラル ポートの名前を **Mic/InstIn 1/Mic InstIn 2** から「**ギター**」に変更した後でこのポートをステレオに切り替えると、左右のチャンネルの名前は**ギター Left**、**ギター Right** に変更されます。 Name / I/O / Internal Name / Channel Guitar Direct/FX Return 1 / In / Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2 / Multi Mono Guitar Direct / In / Mic/InstIn 1 / Mono FX Return 1 / In / Mic/InstIn 2 / Mono ステレオ ポートのチャンネルのいずれかの名前を変更すると、そのポートは複数のモノラル チャンネルに切り替わり、ラベルもその変更に従って更新されます。 ステレオのチャンネルに戻す場合は、複数のモノラル チャンネルの名前を変更できます。

項目	説明
	注： ■ ASIO ポート名はプロジェクトごとには保存されません。 ■ ステレオ ペアでは、奇数ポートが左チャンネルを、偶数ポートが右チャンネルを表します。 ■ ステレオ ペアは連続するチャンネルで構成する必要があります。ステレオ ペアを任意のチャンネルで構成することはできません。 ■ ポートのデフォルト名を復元する場合は、**［名前］**列のラベルを削除すると、**［内部名］**が復元されます。 ■ すべてのポート名を復元する場合は、**［名前のリセット］**ボタンをクリックします（または［Alt］キーと［N］キーを押します）。
I/O	ポートが入力ポートまたは出力ポートであるかを示します。
内部名	ポートのデフォルト名。
チャンネル	ポートがステレオ、モノラル、複数のモノラルであるかを示します。

タイム ルーラー

タイム ルーラーの表示形式（時間単位）を指定できます。

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。クリックした位置までカーソルが動き、カーソル位置がタイムラインの下に表示されます。

ルーラーの形式の変更

ルーラーの時間形式の変更

- ［プロジェクト プロパティ］ウィンドウの［ルーラー］タブを選択します。**［ルーラー時間形式］**ドロップダウン リストから形式を選択します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
- ［オプション］メニューの**［ルーラー形式］**を選択し、サブメニューから形式を選択します。

オーディオとビデオを同期させる場合は、シーケンサやデジタル オーディオ ワークステーションで使用されている SMPTE タイムコード形式がビデオにストリップされている SMPTE タイムコードと一致していることが重要です。タイムコードを一致させることで、再生時にビデオ画面とコンピュータ モニタの SMPTE 時間を同期させることができます。

形式	説明
サンプル	サンプル形式でルーラーを表示します。
時間	「時間:分:秒:ミリ秒」形式でルーラーを表示します。
秒	秒形式でルーラーを表示します。
時間とフレーム	「時間:分:秒.フレーム」形式でルーラーを表示します。
絶対フレーム	すべてのフレームにプロジェクトの先頭からの連番が付けられた状態でルーラーを表示します。
小節/拍数	ルーラーを「小節.拍.ティック」の形式で表示します。64 ティック = 1 拍になります。 テンポと拍／分の値を設定するには、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブを使用します。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
フィート/フレーム 16mm (40 fpf)	1 フィートあたり 40 フレームのフィート/フレーム形式でルーラーを表示します。
フィート/フレーム 35mm (16 fpf)	1 フィートあたり 16 フレームのフィート／フレーム形式でルーラーを表示します。
SMPTE フィルム同期 IVTC (23.976 fps)	23.976 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でルーラーを表示します。このフレーム レートは、インバース テレシネ処理でプログレッシブスキャン 24 fps（24p ビデオ）からプルダウンを除去するときに使用されるフレーム レートと一致しています。 この形式では、プロジェクトをフィルムに転送するときのフィルムの実行時間が正確に表示されます。プロジェクトの実行時間を確認するには、［SMPTE フィルム同期 (24 fps)］または［SMPTE ドロップ (29.97 fps)］を使用します。
SMPTE フィルム同期 (24 fps)	24 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でルーラーを表示します。このフレーム レートは、標準的なクリスタル同期である 24 fps の 16/33 mm フィルム レートに一致します。
SMPTE EBU (25 fps、ビデオ)	24 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でルーラーを表示します。欧州でのテレビ システムのフレーム レートが 25 fps なので、この表示形式は SMPTE EBU（European Broadcasting Union：欧州放送連盟）とも呼ばれます。 PAL DV/D1 プロジェクトには SMPTE 25 EBU 形式を使用してください。
SMPTE ドロップなし (29.97 fps、ビデオ)	29.97 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でルーラーを表示します。この場合、カウント システムではドロップ フレームのような補正が行われないため、実際の時間 (時計の時刻) と SMPTE 時間には誤差が生じます。 NTSC D1 プロジェクトには SMPTE ドロップなし形式を使用してください。プロジェクトは、ドロップなしのタイムコードでストリップしたマスタ テープに記録されます。

形式	説明
SMPTE ドロップ (29.97 fps、ビデオ)	29.97 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒;フレーム」形式でルーラーを表示します。この形式は、NTSC テレビ システム (北米、日本) で使用されているフレーム レートに一致します。 NTSC DV/D1 プロジェクトには SMPTE ドロップ フレーム形式を使用してください。 SMPTE ドロップと SMPTE ドロップなしの両方とも 29.97 fps で実行されます。どちらの形式の場合も実際のフレームは破棄されませんが、番号付けの方法は異なります。SMPTE ドロップでは、特定のフレーム番号をカウント システムから削除し、SMPTE クロックが実際の時間（時計の時刻）からずれないようにします。時間は、0、10、20、30、40、および 50 分を除く分の変わり目に、2 フレーム前に進められます。例えば、SMPTE ドロップ時間が 00:00:59.29 から増える場合、次の値は 00:01:00.02 になります。
SMPTE 30 (30 fps、オーディオ)	24 フレーム／秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でルーラーを表示します。 このフレーム レートは 30 fps ちょうどで、一般的にマルチトラック レコーダや MIDI シーケンサーなどのオーディオ アプリケーションと同期させる場合に使用されます。この形式は、ビデオの処理には使用しないでください。
オーディオ CD 時間	Red Book CD の作成向けに、75 フレーム／秒のフレーム レートの「時間:分:秒:フレーム」形式でタイム ルーラーを表示します。詳しくは、次を参照してください512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。

タイム ルーラーのオフセットの作成

タイム ルーラーのオフセットにより、特定の時間に開始するようにルーラーが変更されます。通常、この機能は、タイムラインが主な基準となっている SMPTE および MIDI プロジェクトとともに使用されます。オフセットにより、参照目的で、別のプロジェクトのタイムラインに基づいて Vegas Pro のタイム ルーラーを設定できます。

オーディオ CD は常に 00:00:00 で開始されるため、タイム ルーラーが [オーディオ CD 時間] 形式に設定されている場合は、タイム ルーラー オフセットを作成できません。

1. タイム ルーラーを右クリックし、ショートカット メニューから **［カーソル位置の時間設定］** を選択します。タイム ルーラー内に編集ボックスが表示されます。

   単純なオフセットを作成するには、 **［最初に移動］** をクリックして、カーソルをプロジェクトの先頭に移動します。

2. 編集ボックスに時間を入力し、［Enter］キーを押します。

   指定した時間とカーソル位置が一致するように、タイム ルーラーがシフトされます。例えば、カーソルが 2:00 分のマークのところにある場合、15:00 分と入力すると、プロジェクトの開始位置は 13:00 分に設定されます。

グリッド スペース

［オプション］メニューの**［グリッド スペース］**を選択し、サブメニューからコマンドを選択してから、タイムライン軸の縦方向のグリッド線の間隔を指定します。

［グリッドにスナップ］ が有効の場合は、グリッド線をスナップ ポイントとして使用できます。詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。

ウィンドウ レイアウトの保存と呼び出し

ウィンドウ レイアウトには、Vegas Pro ワークスペース内のすべてのウィンドウとフローティング ウィンドウ ドックのサイズと位置が保存されます。

ウィンドウ レイアウトはいくつでもコンピュータに保存できますが、頻繁に使用するレイアウトをすばやく呼び出せるように、最大 10 個のウィンドウ レイアウトが［表示］メニューで (およびキーボード ショートカットを介して) 利用できます。例えば、マルチトラック オーディオ録音専用のレイアウトや ADR 作業専用の別のレイアウトを用意できます。

ウィンドウ レイアウトは、**C:¥Users¥*user name*¥AppData¥Roaming¥Sony¥Vegas Pro¥13.0** フォルダに保存されます。VegasWindowLayout ファイルをコピーすることにより、コンピュータ間でレイアウトを転送できます。

Vegas Pro 13.0 で保存されたウィンドウ レイアウトは、旧バージョンの Vegas Pro にはロードできません。

ウィンドウ レイアウトの保存

1. ウィンドウおよびドッキング ウィンドウを好みのレイアウトに配置します。

   詳しくは、次を参照してください31 ページの"ウィンドウ ドッキング エリアとフローティング ウィンドウ ドック"。

   ［Ctrl］キーと［Alt］キーを押しながら［D］キーを押した後、すべてのキーを離し、（テンキーではなく）キーボードの番号キーを押して、そのスペースにレイアウトを保存します。

2. ［表示］メニューの**［ウィンドウ レイアウト］**を選択して、サブメニューの**［レイアウトに名前を付けて保存］**を選択します。［レイアウトに名前を付けて保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

   現在のウィンドウ レイアウトを更新する場合は、サブメニューの**［レイアウトの保存］**を選択します。現在のレイアウトの横に行頭文字（●）が表示されます。

3. **［名前］**ボックスにレイアウトの識別名を入力します。この名前は［レイアウトの整理］ダイアログ ボックスで使用されます。

4. **［ショートカット］**ドロップダウン リストから設定を選択して、レイアウトをロードする場合に使用するショートカットを設定します。

   例えば、4 を選択した場合は、［Alt］キーと［D］キーを押してから離し、キーボードの［4］キーを押すとレイアウトをロードできます。

5. **［フォルダ］**ボックスに、レイアウトを保存するフォルダのパスが表示されます。

   ウィンドウ レイアウトは、**C:¥Users¥*user name*¥AppData¥Roaming¥Sony¥Vegas Pro¥13.0** フォルダに保存されます。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。

6. ［OK］をクリックして新しいレイアウトを保存します。

保存したレイアウトの呼び出し

［表示］メニューの**［ウィンドウ レイアウト］**を選択して、使用するウィンドウ レイアウトをサブメニューから選択します。

レイアウトをすばやくロードするには、［Alt］キーを押しながら［D］キーを押した後、両方のキーを離し、（テンキーではなく）キーボードの番号キーを押して、そのスペースに保存されているレイアウトを呼び出します。そのスペースに保存されているレイアウトがない場合は、ショートカット キーを押しても何も起こりません。

現在のウィンドウ レイアウトを変更した場合は、**［ウィンドウ レイアウト］**を選択し、サブメニューの**［選択したレイアウトの再ロード］**を選択して、最後に保存したバージョンのウィンドウ レイアウトをリセットします。

［表示］>［ウィンドウ レイアウト］サブメニューにレイアウトを追加する

1. ［表示］メニューの**［ウィンドウ レイアウト］**を選択して、サブメニューの**［レイアウトの整理］**を選択します。［レイアウトの整理］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **［現在のフォルダ内の使用できるレイアウト］**ボックスでレイアウトを選択します。

   このボックスには、**［現在のレイアウト フォルダ］**ボックスに表示されるフォルダ内の VegasWindowLayout ファイルが一覧表示されます。使用するレイアウトを別のフォルダに保存する場合は、**［参照］**ボタンをクリックすると、新しいフォルダを選択できます。
3. **［メニュー内の現在のレイアウト］**ボックスでレイアウトを選択します。
4. **［割り当て］**（または**［置換］**）ボタンをクリックするか、**［現在のフォルダ内の使用できるレイアウト］**ボックスでレイアウトをダブルクリックして、［表示］>［ウィンドウ レイアウト］サブメニューにレイアウトを追加します。

   ［上に移動］または**［下に移動］**ボタンをクリックすると、メニュー内のレイアウトの順序を変更できます。
5. **［有効にする］**ボタンをクリックするか、**［メニュー内の現在のレイアウト］**ボックスでレイアウトをダブルクリックして、選択したレイアウトを Vegas Pro ワークスペースに適用します。
6. **［OK］**をクリックして［レイアウトの整理］ダイアログ ボックスを閉じ、変更を適用します。

［表示］>［ウィンドウ レイアウト］サブメニューからレイアウトを削除

1. ［表示］メニューの**［ウィンドウ レイアウト］**を選択して、サブメニューの**［レイアウトの整理］**を選択します。［レイアウトの整理］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **［メニュー内の現在のレイアウト］**ボックスでレイアウトを選択します。
3. **［クリア］**ボタンをクリックし、選択したレイアウトを［表示］>［ウィンドウ レイアウト］サブメニューから削除します。

   選択したレイアウトを置換する場合は、**［現在のフォルダ内の使用できるレイアウト］**ボックスでレイアウトを選択して、**［置換］**ボタンをクリックします。
4. **［OK］**をクリックして［レイアウトの整理］ダイアログ ボックスを閉じ、変更を適用します。

［表示］>［ウィンドウ レイアウト］サブメニューからレイアウトを削除しても、コンピュータから VegasWindowLayout ファイルは削除されません。

コンピュータからレイアウトを削除する

1. ［表示］メニューの**［ウィンドウ レイアウト］**を選択して、サブメニューの**［レイアウトの整理］**を選択します。［レイアウトの整理］ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **［現在のフォルダ内の使用できるレイアウト］**ボックスでレイアウトを選択します。
3. 選択したレイアウトをコンピュータから削除するには、**［レイアウトの削除］**ボタンをクリックします。

   ［メニュー内の現在のレイアウト］リストに含まれているレイアウトは削除できません。最初に、**［メニュー内の現在のレイアウト］**リストでレイアウトを選択して**［クリア］**ボタンをクリックします。次に、**［現在のフォルダ内の使用できるレイアウト］**リストでレイアウトを選択して**［レイアウトの削除］**ボタンをクリックします。

4. **［OK］**をクリックして［レイアウトの整理］ダイアログ ボックスを閉じ、変更を適用します。

第 35 章

Vegas Pro ユーザー設定

［Vegas® Pro ユーザー設定］ウィンドウを表示するには、［**オプション**］ > ［**ユーザー設定**］を選択します。インターフェイスを必要な条件と作業環境に合わせてカスタマイズするには、このウィンドウのタブを使用します。

［ユーザー設定］-［全般］タブ

［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［全般］タブをクリックして、さまざまなオプションを指定できます。

項目	説明
起動時に前回使用したプロジェクトを自動的に開く	このチェック ボックスをオンにすると、前回編集したプロジェクトが開きます（プロジェクトが開いている状態で Vegas Pro を閉じた場合）。
使用中のメディア ファイルの削除を確認する	このチェック ボックスをオンにすると、現在プロジェクトで使用しているメディア ファイルを削除するかどうかを確認するメッセージがメッセージ ボックスに表示されます。
プロジェクトを閉じるときアクティブな事前レンダリングを保存する	このチェック ボックスをオンにすると、プロジェクトを閉じるときに事前にレンダリングされたファイルが保存されます。
アクティブなアプリケーションではないとき、メディア ファイルを閉じる	このチェック ボックスをオンにした場合、オーディオや画像などのファイルが Vegas Pro タイムラインのイベントに含まれている間、そのファイルを外部エディタで編集できます。
アクティブでないときはオーディオと MIDI ポートを閉じる	別のアプリケーションに切り替えたときに、オーディオ ポートと MIDI ポートを閉じたい場合は、このチェック ボックスをオンにします。
オンライン通知を使用して Sony 製品の最新情報を入手する	このチェック ボックスをオンにすると、アップデートがリリースされたときに通知されます。このチェック ボックスをオフにすると、オンライン通知をスキップします。
自動保存を有効にする	クラッシュ時の復旧に役立つ一時プロジェクト ファイルを作成する場合は、このチェック ボックスをオンにします。このファイルは、5 分ごとに保存され、元のプロジェクトは上書きされません。
タイムラインに最初に追加されたメディアに合わせてプロジェクトの設定を調整するように求めます。	Vegas Pro で、タイムラインに最初に追加するビデオ メディアにプロジェクト ビデオ設定を合わせるかどうかを確認するメッセージを表示する場合は、このチェック ボックスをオンにします。 Vegas Pro プロジェクト（.veg）ファイルを選択すると、Vegas Pro によって、プロジェクト内のメディアではなくプロジェクトの設定に適合されます。 チェック ボックスをオフにすると、確認メッセージは表示されません。 詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。

項目	説明
メディアの使用状況を有効なメディア ライブラリに保存する	このチェック ボックスをオンにすると、メディアの使用状況に関する情報がメディア マネージャによって保存され、メディアの関係を検索できるようになります。 特定のメディア ファイルを使用するプロジェクト、特定のメディア ファイルをプレビューしたプロジェクト、特定のメディア ファイルをレンダリングに使用したプロジェクトなどを検索できます。 メディアの使用状況情報をライブラリから削除するには、［メディア マネージャ オプション］ダイアログ ボックスで**［削除］**ボタンをクリックします。
メディア マネージャを有効にする	このチェック ボックスをオンにすると、Vegas Pro を起動したときに、メディア マネージャは起動しません。 このチェック ボックスをオフにした場合、メディア マネージャはアプリケーションに連動して起動されません。メディア マネージャを使用していない場合は、オフにすることで処理パワーやメモリを節約できます。
起動時にプロジェクト ファイルの種類の関連付けを確認する	このチェック ボックスをオンにすると、Vegas Pro ファイルが Vegas Pro に関連付けられているかどうかが Vegas Pro によってチェックされ、必要に応じてファイルの関連付けを復元するように求めるメッセージが表示されます。
ジョイスティックのサポートを有効にする	ジョイスティックを使用して、パン、色補正ホイールやその他のコントロールを制御する場合は、このチェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください591 ページの"パン、コントロールの調整、色補正でのジョイスティックの使用"。 このチェック ボックスをオフにすると、コピー防止ドングルに関する問題を防ぐことができます。
大きな Wave ファイルを Wave64 としてレンダリングする	.wav 形式の最大ファイル サイズは 2 GB に制限されています（**［4 GB までの Wave ファイルのレンダリングを許可する］**チェック ボックスがオンの場合は 4 GB）。このチェック ボックスをオンにすると、サイズの大きいファイルを Sony Wave64 ファイルとして保存できます。
4 GB までの Wave ファイルのレンダリングを許可する	このチェック ボックスをオンにすると、WAV ファイルを最大 4 GB まで保存できます。4 GB を超えるファイルは WAV64 に切り替えられます。他のソフトウェアとの互換性を維持する場合は、このチェック ボックスをオフにします。
圧縮済み WAV ファイルを開くときに fact チャンクを無視する	このチェック ボックスがオンの場合は、圧縮済み WAV ファイル内の fact チャンクは、Vegas Pro によって無視されます。 圧縮済み WAV ファイルでは、fact チャンクを使用して、ファイル内にある実際のサンプル数を指定します。圧縮ファイルが正しく作成されていない場合は、一部の圧縮データがロードされないことがあります。一部のサウンド データが圧縮ファイルからロードされていないと考えられる場合は、このオプションを確認し、ファイルを開き直してください。 このチェック ボックスの設定を変更した場合は、圧縮 WAV ファイルに付随するプロキシ ファイル（.sfap0）を削除してください。

項目	説明
24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する	24 fps のプログレッシブスキャン DV ビデオ ファイルを開いたときに、プルダウンを除去する場合は、このチェック 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、24p ビデオは 29.97 fps インタレース ビデオ（60i）として読み取られます。
AAF エクスポート - オーディオ フレーム ユニットを使用する	プロジェクトを AAF ファイルとしてエクスポートするときに、オーディオ トラックでフレーム単位を使用する場合は、このチェック 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、オーディオはサンプル単位でエクスポートされます。 このチェック ボックスをオンにすると、他のアプリケーションとのプロジェクト交換の互換性が向上します。但し、プロジェクトでビデオに対してフレーム単位を使用し、オーディオに対してサンプル単位を使用している場合は、一部のアプリケーションでプロジェクトを正しくインポートできません。 このチェック ボックスは、プロジェクトにオーディオしか含まれていない場合、または AAF ファイルをインポートするアプリケーションがビデオのフレーム単位とオーディオのサンプル単位をサポートしていることが判明している場合のみオフにします。 この設定は、プロジェクトを AAF としてエクスポートし、［**種類として保存**］ドロップダウン リストから［**Avid Legacy AAF ファイル（*.aaf）**］を選択した場合は効果がありません。Avid legacy AAF ファイルは、オーディオに対して常にフレーム単位を使用してエクスポートされます。 詳しくは、次を参照してください 74 ページの"AAF ファイルのインポートとエクスポート"。
AAF エクスポート - クリップベースのオーディオ エンベロープを使用する	AAF ファイルのエクスポート時に、トラック エンベロープとイベント ゲイン エンベロープを結合して、クリップベースのゲイン エンベロープとして保存する場合は、このチェック 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、トラック エンベロープはトラック エンベロープとして保存され、イベント エンベロープはクリップ エンベロープとして保存されます。 詳しくは、次を参照してください 74 ページの"AAF ファイルのインポートとエクスポート"。
MXF をマルチチャンネルとしてインポートする	マルチチャンネル オーディオの XDCAM カメラやデッキから MXF ファイルをインポートする場合は、このチェック ボックスをオンにします。オフの場合は、MXF ファイルのオーディオはステレオとしてインポートされます。 詳しくは、次を参照してください 421 ページの"XDCAM ディスクのインポート"。

項目	説明
ステレオをデュアルモノラルとしてインポートする	このチェック ボックスがオンの場合、2 チャンネル オーディオ ファイルは、別々のトラックに別々のモノラル オーディオ イベントとして開かれます。 オーディオ イベントはグループ化され、メディアの追加によって作成されたトラックは左右にパンされます。イベントを選択し、**［編集］>［チャンネル］**の順に選択して、そのイベントで使用するチャンネルを選択できます。 2 つの独立したオーディオ チャンネルを含む 2 チャンネル ソース メディア（チャンネル 1 にインタビューアの音声が含まれ、チャンネル 2 に対象者の音声が含まれるインタビューなど）を操作するときに、この機能が役立ちます。 このチェック ボックスがオフの場合、2 チャンネル オーディオ ファイルは、単一のトラックにステレオ ペアとして開かれます。 詳しくは、次を参照してください 182 ページの"オーディオ チャンネル"。

項目	説明
再圧縮しないロング GOP レンダリングを有効にする	再圧縮せずに未編集フレームをパススルーする場合は、次の該当する形式のチェック ボックスをオンにします（スマート レンダリング）。 ■ DV AVI ■ DV MXF ■ IMX MXF（IMX 24p MXF での再圧縮なしのレンダリングはサポートされていません） ■ XAVC Intra MXF ■ HD MXF ■ MPEG-2（HDV および DVD カムコーダからのファイル用） ■ パナソニック P2 詳しくは、次を参照してください 77 ページの"P2 ビデオの操作"。 ■ XDCAM EX では、次の形式の間でのスマート レンダリングがサポートされます。 ○ SP 18.3 Mbps CBR 1280x720p と XDCAM EXとの間、および SP 18.3 Mbps CBR 1280x720p と HDV HD-1 との間 ○ SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と XDCAM EX との間、SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と XDCAM HD との間、および SP 25 Mbps CBR 1440x1080i と HDV HD-2 との間 ○ HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 と XDCAM EX との間、および HQ 35 Mbps VBR 1440x1080 と XDCAM HD との間 ○ HQ 35 Mbps VBR 1280x720p と XDCAM EX との間 ○ HQ 35 Mbps VBR 1920x1080 と XDCAM EX との間 詳しくは、次を参照してください415 ページの"XDCAM EX のワークフロー"。 再圧縮なしでレンダリングを実行するには、幅、高さ、フレーム レート、フィールド順序、プロファイル、レベル、ソース メディアのビットレート、プロジェクト設定、およびレンダリング テンプレートが一致する必要があります。エフェクト、コンポジット、トランジションが適用されたフレームはレンダリングされます。
録音後にファイルを保存するかを確認する	このチェック ボックスをオンにすると、録音セッションが終了するごとに［録画ファイル］ダイアログ ボックスが表示されるので、.wav ファイルの名前を変更したり、削除／保存したりできます。
FX のパラメータ変更の取り消しを作成する	このチェック ボックスをオンにすると、エフェクト パラメータに対するすべての変更の取り消しが作成されます。
バイパスした FX を実行したままにする	エフェクトをオープンにしておき、一時停止することなくエフェクトのバイパス/有効を切り替えられるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、エフェクトが完全にバイパスされるため、処理負荷を軽減できます。

項目	説明
再生中でなければ、リージョンとマーカーに自動的に名前を付ける	このチェック ボックスをオンにすると、編集ボックスが表示され、マーカーおよびリージョンに名前を付けることができます。
リニア スクラブ範囲を使用する	このチェック ボックスをオンにすると、スクラブ コントロールでリニア範囲が使用されます。このチェック ボックスをオフにすると、スクラブ コントロールの端に向かってドラッグしたときに再生レートがより多く増減します。 詳しくは、次を参照してください22 ページの"スクラブ再生"。
Ctrl+ ドラッグによるイベント上でのカーソル スタイル スクラブを許可する	このチェック ボックスをオンにすると、カーソルがイベント上にあるときに、マウスでスクラブできます。
スペース キー + F12 を再生/停止ではなく再生/一時停止にする	再生モードと一時停止モードを切り替えるために F12 およびスペースバーのキーボード ショートカットを使用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。このモードでは、カーソル位置が保持されます。
マーカー線を常に描画する	Vegas Pro タイムラインでマーカー線とリージョン線をトラック全体に延長する場合は、このチェック 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、マーカー線は［スナップを有効にする］をオンにした場合のみ表示されます。 詳しくは、次を参照してください141 ページの"スナップを有効にする"。
編集カーソルをドラッグ可能にする	カーソルをドラッグしてタイムラインや［トリマー］ウィンドウで位置を変更できるようにするには、このチェック 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、ループ リージョンを失わずにカーソルを配置できます。 カーソルを移動せずに時間範囲を作成するには、［Shift］キーを押したまま作成します。
メディア ファイルをダブルクリックすると、トラックではなくトリマーにロードされる	このチェック ボックスをオンにすると、メディア ファイルをダブルクリックしたときに、ファイルをトラックに追加せずに［トリマー］ウィンドウで開きます。
ファイル名、フォルダの順にトリマー履歴を表示する	このチェック ボックスをオンにすると、［トリマー履歴］ドロップダウン リストにメディアのファイル名が先に表示され、その後にフォルダが表示されます。ファイル名を逆の順番で表示する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
トリマーのマーカーとリージョンをメディア ファイルと一緒に自動的に保存する	このチェック ボックスをオンにすると、トリマーで作成されたメディア ファイル レベルのマーカーとリージョンをファイルに保存します。
最近使用したプロジェクトのリスト	最近使用したプロジェクトのリストを［ファイル］メニューメニューの下部に表示する場合は、このチェック ボックスをオンにして、編集ボックスに数字を入力します。

項目	説明
一時ファイル フォルダ	一時ファイルを作成するフォルダが表示されます。別のフォルダを指定するには、［**参照**］ボタンをクリックします。 メディア ファイルをリムーバブル ドライブから追加すると、メディア ファイルのコピーがこのフォルダのサブフォルダに保存されます。これにより、元のメディアが使用できなくなってもメディア ファイルを使用することができます。 これらのサブフォルダは、Vegas Pro アプリケーションを終了するときにクリアされるので注意してください。但し、アプリケーションが不正に終了した場合、サブフォルダはクリアされません。
選択したフォルダの空き容量	［**一時ファイル フォルダ**］ボックスで指定されたフォルダの空き容量が表示されます。
すべてデフォルト	［全般］ページ オプションをデフォルト設定に戻します。

［ユーザー設定］-［ビデオ］タブ

［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［ビデオ］タブを選択すると、ビデオ設定を指定したり、［ビデオ プレビュー］ウィンドウのプレビュー設定を調整したりできます。詳しくは、次を参照してください478 ページの"［ビデオ プレビュー］ウィンドウの使用"。

項目	説明
最大ダイナミック RAM プレビュー	値を入力して、ビデオ プレビュー用に確保する RAM の容量を設定します。詳しくは、次を参照してください487 ページの"ダイナミック RAM プレビューの使用"。 コントロールの右側に RAM キャッシュの最大容量が表示されます。Vegas Pro 用に 64 MB 以上の容量を残しておく必要があります（複雑なプロジェクトを作成している場合はさらに多くの容量が必要になります）。RAM キャッシュ用に大量の RAM を確保すると、パフォーマンスが低下する場合があります。
レンダリング スレッドの最大数	この設定では、ファイルのレンダリングに使用するスレッドの最大数を指定します。 設定を上げても、使用可能なスレッド数を超えるパフォーマンスは得られません。例えば、シングルプロセッサ コンピュータを使用している場合は、**2** を選択してもレンダリング パフォーマンスは向上しません。 マルチプロセッサ（またはマルチコア）コンピュータを使用しているときに、プロセッサの使用率を制限したり、マルチスレッド レンダリングを無効にする場合は、設定を下げます。例えば、デュアルプロセッサ ハイパースレッド コンピュータを使用している場合は、**3** を選択することで、レンダリング中でも別のタスク用に 1 つのスレッドを確保できます。

項目	説明
GPU によるビデオ処理の高速化	Vegas Pro に組み込まれている多くのビデオ機能およびビデオ プラグインは、GPU による高速化をサポートします。GPU によるビデオ処理の高速化を有効にするには、**［GPU によるビデオ処理の高速化］**ドロップダウン リストからデバイスを選択します。 この機能をオフにするには、**［オフ］**を選択します。 注： ■ このリストには、互換性のあるデバイスだけが表示されます。 ■ ［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、および［コンポジット機能］ウィンドウの［GPU による高速化］フォルダでは、GPU で高速化されたプラグインを簡単に識別できます。
イベントのサムネイルでのソース フレーム番号の表示形式	各フレーム情報が、各フレームの左下隅にあるボックスにどのように表示されるかを決定します。フレーム情報ボックスには、**フレーム番号**、**時間**、**タイムコード**が表示されます。
ビデオ イベントに表示するサムネイル	ドロップダウン リストの設定から、ビデオ イベントでどのサムネイルを描画するかを選択します。 ■ **なし**：ビデオ フレームは表示されません。 ■ **先頭**：最初のフレームだけを表示します。 ■ **先頭、末尾**：最初と最後のフレームを表示します。 ■ **先頭、中央、末尾**：最初、中央、最後のフレームを表示します。 ■ **すべて**：すべてのフレームを表示します。 **イベントのオーディオ波形を切り替えるには、［表示］>［オーディオ イベントの波形］**の順に選択します。
外部のビデオ キャプチャ アプリケーションを使用する	このチェック ボックスをオンにして**［参照］**ボタンをクリックし、Windows クリップ用に DV またはビデオをキャプチャするアプリケーションを選択します。 Vegas Pro の内蔵ビデオ キャプチャ アプリケーションを使用して、SDI/HDV クリップをキャプチャする場合は、このチェック ボックスをオフにします。
アクション セーフ エリア (%)	ビデオのセーフ エリアの境界のサイズをパーセンテージで指定します。セーフ エリア内のビデオは、常にテレビ モニタに表示されます。**［オーバーレイ］**ボタン # をクリックすると、セーフ アクションの境界を［ビデオ プレビュー］ウィンドウにグリッドとして表示できます。
タイトル セーフ エリア (%)	ビデオのセーフ タイトル エリアの境界のサイズをパーセンテージで指定します。セーフ エリア内のビデオは、常にテレビ モニタに表示されます。**［オーバーレイ］**ボタン # をクリックすると、セーフ タイトルの境界を［ビデオ プレビュー］ウィンドウにグリッドとして表示できます。

項目	説明
水平グリッド分割 (#) **垂直グリッド分割 (#)**	[ビデオ プレビュー] ウィンドウのグリッドの設定を指定します。グリッドは、オーバーレイ、パン、スキャン、ビデオ モーションの位置の調整に役立ちます。
プロジェクト サイズで表示	［ビデオ プレビュー］ウィンドウを［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブで指定されたサイズで表示します。
デバイスのアスペクト比のシミュレート	［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［ピクセル アスペクト比］**設定で非正方形ピクセル（DV）が使用されていても、［ビデオ プレビュー］ウィンドウで正方形ピクセルを表示します。 このスイッチは、正方形／非正方形補間のオン／オフを切り替えます。このスイッチによって、Vegas Pro の［ビデオ プレビュー］ウィンドウでビデオ フレームを描画する際に、高速再生と柔軟な表示を実現できます。 ピクセル重視の編集を行う場合は (クロマ キーや正確なトラック モーション/トリミングなど)、この設定を無効のままにします。正方形ピクセル補間を有効にすると、画像のサイズが変化し、ピクセルを組み合わせたときに細部が表示されなくなる可能性があります。
背景色	［ビデオ プレビュー］ウィンドウの背景色を指定します。
ステレオスコピック 3D モード	**ステレオスコピック 3D プロジェクト**の作業中に、［ビデオ プレビュー］ウィンドウでステレオスコピック 3D プロジェクトをプレビューするためのプロジェクト設定を上書きするには、［ステレオスコピック 3D モード］ドロップダウン リストから設定を選択します。 詳しくは、次を参照してください 203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"。
テイク名の表示	マルチカメラ ビデオ編集時に、［ビデオ プレビュー］ウィンドウにテイク名を表示する場合は、このチェック ボックスをオンにします。 詳しくは、次を参照してください 198 ページの"マルチカメラ ビデオの編集"。
テイク番号の表示	マルチカメラ ビデオ編集時に、［ビデオ プレビュー］ウィンドウにテイク名を表示する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
アクティブなテイク インジケータ	クリックすると、マルチカメラ ビデオの編集時に現在のテイクを示す色を選択するためのカラー ピッカーが表示されます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。

項目	説明
トラック フェード トップ	エンベロープをトラックの上にドラッグしたときの、フェードトゥカラー エンベロープの色を指定します。 色見本をクリックするとカラー ピッカーが表示され、RGBA または HSLA コントロールを使用してカラーを選択できます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。 詳しくは、次を参照してください264 ページの"ビデオ トラックのオートメーション"。 各ビデオ トラックに個別にトラック フェードの色を設定するには、トラック ヘッダーを右クリックし、［**フェードの色**］を選択して、サブメニューから［**上**］または［**下**］を選択します。
トラック フェード ボトム	エンベロープをトラックの下にドラッグした場合のフェードトゥカラー エンベロープの色を指定します。 色見本をクリックするとカラー ピッカーが表示され、RGBA または HSLA コントロールを使用してカラーを選択できます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。
すべてデフォルト	［ビデオ］ページ オプションをデフォルト設定に戻します。

［ユーザー設定］-［プレビュー デバイス］タブ

［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択し、［プレビュー デバイス］タブをクリックして、外部モニタを構成します。［ビデオ］ウィンドウの［**外部モニタでプレビュー**］ボタン をクリックしたときに、ビデオはこのデバイスに送られます。

ヒント：

- プロジェクトに含まれている複雑なエフェクトやコンポジットの影響でビデオをフルフレーム レートで再生できない場合は、選択して事前にレンダリングする機能を使用して、リアルタイムでレンダリングできないプロジェクトの各セクションを事前にレンダリングします。詳しくは、次を参照してください492 ページの"ビデオを選択して事前にレンダリング"。
- ビデオ プレビュー デバイスがオーディオ再生をサポートしている場合（デバイスのステータスについては、［**プレビュー デバイス**］タブの［詳細］ボックスを参照してください）、プロジェクト オーディオをビデオ プレビュー デバイスを使って再生できます。

  最初に、ビデオ プレビュー デバイスを設定します。次に、［オーディオ デバイス］タブをクリックし、［**オーディオ デバイスの種類**］ドロップダウン リストから［**Microsoft サウンド マッパー**］を選択し、［**オーディオ対プレビュー デバイスを使用する**］チェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください634 ページの"［ユーザー設定］-［オーディオ デバイス］タブ"。

Io Express、KONA 3x、LH、LHe、LHi、LS、LSe SDI

1. ［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択し、［プレビュー デバイス］タブをクリックします。

2. ［**デバイス**］ドロップダウン リストから、［**AJA ビデオ デバイス**］を選択します。［詳細］ボックスにデバイスに関する情報が表示されます。

3. ［**出力を次の形式に準拠**］コントロールを使用してビデオを調節し、外部モニタに適切に表示されるようにします。

   a. 使用する形式を［**出力を次の形式に準拠**］ドロップダウン リストから選択します。

   b. 出力を選択した形式に調整する条件を選択します。

設定	説明
プロジェクトがどの DV 形式とも一致しなかった場合のみ	プロジェクトの設定が標準形式ではない場合にだけ調整されます。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
常時	ビデオを外部モニタでプレビューする場合に、選択した形式にビデオ出力が常に調整されます。 この設定は、プロジェクトで必要とされる形式をプレビュー デバイスがサポートしていない場合に使用します。 例えば、PAL プロジェクトを作成していて、PAL モニタがない場合は、この設定を使用して NTSC モニタでプレビューできます。

4. プロジェクトのプロパティでプログレッシブ スキャン形式が設定されており、プログレッシブ スキャン フレームをフィールド分割して格納および転送するデバイス上でそれをプレビューする場合は、［**プログレッシブ セグメント分割フレーム (psf) ビデオ形式を使用する**］チェック ボックスをオンにします。

5. 10 ビット ソース素材を使用し、［プロジェクト プロパティ］タブの［ビデオ］タブで［**ピクセル形式**］が［**32 ビット浮動小数点**］に設定されている場合は、［**10 ビット エンコードを使用する**］チェック ボックスをオンにします。

   10 ビット エンコードを有効にすると、ビデオのプレビュー時に高いカラー解像度を維持できます。

   このチェック ボックスがオフの場合は、ビデオ プレビュー出力に 8 ビット エンコードが使用されます。

6. オーディオとビデオが同期しない場合は、**同期のオフセット** コントロールを使用してフレーム オフセットを指定し、同期を復元します。

   この設定は、プレビューの同期にのみ有効です。プロジェクト内のオーディオとビデオの同期には影響ありません。ハードウェア構成によっては、設定の調整が必要となる場合があります。例えば、モニタで直接プレビューするときの設定と、デッキに接続されたモニタでプレビューするときのやや高めの設定が必要になることがあります。

7. ビデオ出力を参照信号に同期させる場合は、［**Genlock**］ドロップダウン リストから設定を選択します。

設定	説明
ビデオ入力	SDI 入力と同期させます。
参照入力	外部の参照入力信号と同期させます。
フリー ラン	すべての入力信号を無視して、内部タイミングを使用します。

8. プレビューする前にプロジェクト内の編集済みフレームを再圧縮する場合は、［**編集済みフレームを再圧縮**］ チェック ボックスをオンにします。

   チェック ボックスをオフにすると、編集済みのフレームがプレビュー デバイスに転送されません。

9. ［**再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する**］チェック ボックスをオンにすると、外部モニタと Vegas Pro の［ビデオ プレビュー］ウィンドウとで同時にプレビューできます。

   このチェック ボックスがオフの場合は、ビデオは外部モニタにのみ送出されます。

10. 回転したプロジェクトをレンダリングし、プロジェクトのプレビューに［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［**出力回転**］設定を使用する場合は、［**プロジェクトの出力回転設定を使用**］チェック ボックスをオンにします。

    チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、［ビデオ プレビュー］の出力は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

    詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

11. ステレオスコピック 3D プロジェクトの作業中に、外部モニタでステレオスコピック 3D プロジェクトをプレビューするためのプロジェクト設定を上書きするには、［**ステレオスコピック 3D モード**］ドロップダウン リストから設定を選択します。

    詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"および208 ページの"ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ"。

Blackmagic Design Decklink HD Extreme、Intensity Pro、または HD Extreme 3D SDI

1. ［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択し、［プレビュー デバイス］タブをクリックします。
2. ［**デバイス**］ドロップダウン リストから、［**Blackmagic Design DeckLink ビデオ デバイス**］を選択します。［詳細］ボックスにデバイスに関する情報が表示されます。
3. ［**出力を次の形式に準拠**］コントロールを使用してビデオを調節し、外部モニタに適切に表示されるようにします。
   a. 使用する形式を［**出力を次の形式に準拠**］ドロップダウン リストから選択します。
   b. 出力を選択した形式に調整する条件を選択します。

設定	説明
プロジェクトがどの DV 形式とも一致しなかった場合のみ	プロジェクトの設定が標準形式ではない場合にだけ調整されます。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
常時	ビデオを外部モニタでプレビューする場合に、選択した形式にビデオ出力が常に調整されます。 この設定は、プロジェクトで必要とされる形式をプレビュー デバイスがサポートしていない場合に使用します。 例えば、PAL プロジェクトを作成していて、PAL モニタがない場合は、この設定を使用して NTSC モニタでプレビューできます。

4. 10 ビット ソース素材を使用し、［プロジェクト プロパティ］タブの［ビデオ］タブで**［ピクセル形式］**が**［32 ビット浮動小数点］**に設定されている場合は、**［10 ビット エンコードを使用する］**チェック ボックスをオンにします。

   10 ビット エンコードを有効にすると、ビデオのプレビュー時に高いカラー解像度を維持できます。

   このチェック ボックスがオフの場合は、ビデオ プレビュー出力に 8 ビット エンコードが使用されます。

5. オーディオとビデオが同期しない場合は、**［同期のオフセット］**スライダをドラッグしてフレーム オフセットを指定し、同期を復元します。

   この設定は、プレビューの同期にのみ有効です。プロジェクト内のオーディオとビデオの同期には影響ありません。ハードウェア構成によっては、設定の調整が必要となる場合があります。例えば、モニタで直接プレビューするときの設定と、デッキに接続されたモニタでプレビューするときのやや高めの設定が必要になることがあります。

6. プレビューする前にプロジェクト内の編集済みのフレームを再圧縮する場合は、**［編集済みフレームを再圧縮］**チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、編集済みのフレームがプレビュー デバイスに転送されません。

7. **［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］**チェック ボックスをオンにすると、外部モニタと Vegas Pro の［ビデオ プレビュー］ウィンドウとで同時にプレビューできます。

   このチェック ボックスがオフの場合は、ビデオは外部モニタにのみ送出されます。

8. 回転したプロジェクトをレンダリングし、プロジェクトのプレビューに［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

   チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、［ビデオ プレビュー］の出力は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

   詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

9. ステレオスコピック 3D プロジェクトの作業中に、外部モニタでステレオスコピック 3D プロジェクトをプレビューするためのプロジェクト設定を上書きするには、**［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

   詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"および208 ページの"ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ"。

OHCI 対応 IEEE 1394/DV

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［プレビュー デバイス］タブをクリックします。
2. **［デバイス］**ドロップダウン リストから、**［OHCI 対応 IEEE 1394］**を選択します。［詳細］ボックスにデバイスに関する情報が表示されます。
3. **［出力を次の形式に準拠］**コントロールを使用してビデオを調節し、外部モニタに適切に表示されるようにします。

a. 使用する形式を［**出力を次の形式に準拠**］ドロップダウン リストから選択します。

b. 出力を選択した形式に調整する条件を選択します。

設定	説明
プロジェクトがどの DV 形式とも一致しなかった場合のみ	プロジェクトの設定が標準形式ではない場合にだけ調整されます。詳しくは、次を参照してください51 ページの"プロジェクト プロパティの設定"。
常時	ビデオを外部モニタでプレビューする場合に、選択した形式にビデオ出力が常に調整されます。 この設定は、プロジェクトで必要とされる形式をプレビュー デバイスがサポートしていない場合に使用します。 例えば、PAL プロジェクトを作成していて、PAL モニタがない場合は、この設定を使用して NTSC モニタでプレビューできます。

4. オーディオとビデオが同期しない場合は、［**同期のオフセット**］スライダをドラッグしてフレーム オフセットを指定し、同期を復元します。

この設定は、プレビューの同期にのみ有効です。プロジェクト内のオーディオとビデオの同期には影響ありません。ハードウェア構成によっては、設定の調整が必要となる場合があります。例えば、モニタで直接プレビューするときの設定と、デッキに接続されたモニタでプレビューするときのやや高めの設定が必要になることがあります。

5. プレビューする前にプロジェクト内の編集済みのフレームを再圧縮する場合は、［**編集済みフレームを再圧縮**］チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、編集済みのフレームがプレビュー デバイスに転送されません。

   コンポジットまたはトランジションのない DV メディアで構成されたプロジェクトをプレビューする場合は、DV がプレビュー デバイスに直接転送されます。但し、6 フレーム クロスフェードを追加したときは、チェック ボックスがオンになっている場合のみ、クロスフェードがプレビュー デバイスに転送されます。

6. ［**再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する**］チェック ボックスをオンにすると、外部モニタと Vegas Pro の［ビデオ プレビュー］ウィンドウで同時にプレビューできます。

   このチェック ボックスがオフの場合は、ビデオは外部モニタにのみ送出されます。

7. 回転したプロジェクトをレンダリングし、プロジェクトのプレビューに［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［**出力回転**］設定を使用する場合は、［**プロジェクトの出力回転設定を使用**］チェック ボックスをオンにします。

   チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、［ビデオ プレビュー］の出力は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

   詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

8. ステレオスコピック 3D プロジェクトの作業中に、外部モニタでステレオスコピック 3D プロジェクトをプレビューするためのプロジェクト設定を上書きするには、［**ステレオスコピック 3D モード**］ドロップダウン リストから設定を選択します。

   詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"および208 ページの"ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ"。

Windows グラフィック カード

単一モニタのコンピュータで Windows グラフィック カード デバイスを使用することもできます。外部モニタを有効にすると、ビデオ プレビューが画面全体に表示されます。

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［プレビュー デバイス］タブをクリックします。
2. **［デバイス］**ドロップダウン リストから、**［Windows グラフィック カード］**を選択します。［詳細］ボックスにデバイスに関する情報が表示されます。
3. **［ディスプレイ アダプタ］**ドロップダウン リストから、プレビュー モニタが接続されているデバイスを選択します。

   ［ディスプレイの確認］ボタンをクリックすると、ドロップダウン リストの各設定に対応するディスプレイを確認できます。各モニタに番号が表示されます。

   モニタ番号が赤色で表示されている場合は、グラフィック カードが 3D アクセラレーションをサポートしていないか、アクセラレーションが無効になっています。アダプタがアクセラレーションをサポートしている場合は、［スタート］>［設定］>［コントロール パネル］>［画面］>［設定］>［詳細設定］>［トラブルシューティング］の順に選択し、アクセラレーションを有効にします。

4. ビデオ プレビューを画面全体に表示する場合は、**［出力をディスプレイのサイズに合わせて拡大縮小する］**チェック ボックスをオンにします。
5. インタレースに対応していないディスプレイでインタレースされているビデオを表示する場合は、**［インタレース除去フィルタを適用する］**チェック ボックスをオンにします。このフィルタを使用すると、動きのある領域のエッジによく見られるノイズを減らすことができます。

   ビデオ アダプタがピクセル シェーディングをサポートしていない場合は、**［インタレース除去フィルタを適用する］**チェック ボックスは無効になります。

6. ビデオ プレビューのカラー再現を調整する場合は、**［スタジオ RGB からコンピュータ RGB にレベルを調整する］** チェック ボックスをオンにします。

   ソース メディアがスタジオ RGB カラー（黒=16、白=235）に準拠しており、コンピュータの CRT モニタまたは LCD モニタでプレビューする場合、このように設定すると、スタジオ RGB 範囲が 0 ～ 255 に拡大してコンピュータのディスプレイに準拠します。

7. モニタの垂直方向のリフレッシュ タイミングを待ってからフレームを表示する必要がある場合は、**［垂直同期の待機］**チェック ボックスをオンにします。オンにすると、画像のティアリングを補正できます。
8. ほとんどの場合では、**［GPU 表示パフォーマンスの最適化］**チェック ボックスをオンにしてください。システム、外部モニタ、またはビデオ プレビューのパフォーマンスの問題が発生する場合は、チェック ボックスをオフにすることができます。
9. プレビューする前にプロジェクト内の編集済みのフレームを再圧縮する場合は、**［編集済みフレームを再圧縮］**チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、編集済みのフレームがプレビュー デバイスに転送されません。
10. **［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］**チェック ボックスをオンにすると、セカンダリ モニタと Vegas Pro の［ビデオ プレビュー］ウィンドウとで同時にプレビューできます。

    このチェック ボックスがオフの場合は、ビデオはセカンダリ モニタにのみ送出されます。

11. 回転したプロジェクトをレンダリングし、プロジェクトのプレビューに［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックス**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

    チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、［ビデオ プレビュー］の出力は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

    詳しくは、次を参照してください 63 ページの"回転プロジェクトの作成"。

12. ステレオスコピック 3D プロジェクトの作業中に、外部モニタでステレオスコピック 3D プロジェクトをプレビューするためのプロジェクト設定を上書きするには、**［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストから設定を選択します。

    詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"および208 ページの"ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ"。

ステレオスコピック 3D Windows グラフィック カード

［Windows グラフィック カード］設定は、OpenGL をサポートしているすべてのグラフィック カードに使用できます。特に、**［代替線］**または**［チェッカーボード］**モードを使用する場合は、プロジェクトの解像度に関係なく、このドライバによって適切な出力が行われます。

120 Hz のディスプレイでアクティブ シャッター メガネを使用するには、**［左および右］**モードと、NVIDIA 3D Vision for Quadro をサポートしているグラフィック カードを使用します。

Quadro ビデオ カードを設定する場合は、インストールおよびセットアップについて、ハードウェアに付属している『GeForce 3D Vision Quick Start Guide』を参照してください。グラフィック カードとエミッタ ドライバの詳細、およびハードウェアの要件については、http://www.nvidia.co.jp/object/quadro_pro_graphics_boards_jp.html を参照してください。

1. ［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［プレビュー デバイス］タブをクリックします。
2. **［デバイス］**ドロップダウン リストから、**［Windows グラフィック カード］**を選択します。［詳細］ボックスにデバイスに関する情報が表示されます。

3. **［ディスプレイ アダプタ］**ドロップダウン リストから、3D ディスプレイを選択します。

   ［ディスプレイの確認］ボタンをクリックすると、ドロップダウン リストの各設定に対応するディスプレイを確認できます。各モニタに番号が表示されます。

   注：

   - モニタ番号が赤色で表示されている場合は、グラフィック カードが 3D アクセラレーションをサポートしていないか、アクセラレーションが無効になっています。アダプタがアクセラレーションをサポートしている場合は、［スタート］>［設定］>［コントロール パネル］>［画面］>［設定］>［詳細設定］>［トラブルシューティング］の順に選択し、アクセラレーションを有効にします。
   - GeForce ビデオカードの**［ステレオスコピック 3D グラフィック カード］**デバイスを使用している場合は、ステレオスコピック 3D コンテンツのプレビューと編集が同時にできません。Quadro ビデオ カードの場合は、プレビューと編集が同時にできます。
   - GeForce ビデオカードの**［ステレオスコピック 3D グラフィック カード］**デバイスを使用している場合は、プライマリ ディスプレイを使用してステレオスコピック 3D コンテンツをプレビューする必要があります。［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブで**［ディスプレイの確認］**ボタンをクリックすると、プライマリ ディスプレイを確認できます。

4. ビデオ プレビューを画面全体に表示する場合は、**［出力をディスプレイのサイズに合わせて拡大縮小する］**チェック ボックスをオンにします。

5. インタレースに対応していないディスプレイでインタレースされているビデオを表示する場合は、**［インタレース除去フィルタを適用する］**チェック ボックスをオンにします。このフィルタを使用すると、動きのある領域のエッジによく見られるノイズを減らすことができます。

   ビデオ アダプタがピクセル シェーディングをサポートしていない場合は、**［インタレース除去フィルタを適用する］**チェック ボックスは無効になります。

6. ビデオ プレビューのカラー再現を調整する場合は、**［スタジオ RGB からコンピュータ RGB にレベルを調整する］** チェック ボックスをオンにします。

   ソース メディアがスタジオ RGB カラー（黒=16、白=235）に準拠しており、コンピュータの CRT モニタまたは LCD モニタでプレビューする場合、このように設定すると、スタジオ RGB 範囲が 0 ～ 255 に拡大してコンピュータのディスプレイに準拠します。

7. モニタの垂直方向のリフレッシュ タイミングを待ってからフレームを表示する必要がある場合は、**［垂直同期の待機］**チェック ボックスをオンにします。

   オンにすると、画像のティアリングを補正できます。

8. **ほとんどの場合では、［GPU 表示パフォーマンスの最適化］**チェック ボックスをオンにしてください。システム、外部モニタ、またはビデオ プレビューのパフォーマンスの問題が発生する場合は、チェック ボックスをオフにすることができます。

9. **［編集済みフレームを再圧縮］**チェック ボックスをオンにします。

10. **［再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する］**チェック ボックスをオンにすると、セカンダリ モニタと Vegas Pro の［ビデオ プレビュー］ウィンドウとで同時にプレビューできます。

    このチェック ボックスがオフの場合は、ビデオはセカンダリ モニタにのみ送出されます。

11. 回転したプロジェクトをレンダリングし、プロジェクトのプレビューに［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの**［出力回転］**設定を使用する場合は、**［プロジェクトの出力回転設定を使用］**チェック ボックスをオンにします。

    チェック ボックスがオフの場合は、［メディア プロパティ］設定に従ってメディアが回転しますが、［ビデオ プレビュー］の出力は回転しません。この設定を使用すると、回転していない表示でプロジェクトを確認できます。

12. **［ステレオスコピック 3D モード］**ドロップダウン リストから、3D モニタでプロジェクトをプレビューするための設定を選択します。

    ［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ビデオ］タブの設定を使用する場合は、**［プロジェクト設定を使用］**を選択します。外部モニタでのプレビュー時にプロジェクト設定を上書きする場合は、他のモードを選択します。

    詳しくは、次を参照してください203 ページの"ステレオスコピック 3D の編集"および208 ページの"ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ"。

13. 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**［左/右をスワップ］**チェック ボックスをオンにします。右目の画像が最初に表示される代替線ディスプレイを使用する場合、緑とマゼンタのアナグリフ メガネを使用する場合、またはクロスアイ フリービュー 3D を作成する場合に、この設定は便利です。

14. 画像の映り込みが発生する場合は、**［クロストークのキャンセル］**スライダをドラッグします。たとえば、左目で右目の画像が見える場合は、**［クロストークのキャンセル］**スライダを調整して補正します。

    プロジェクトの**［ステレオスコピック 3D モード］**が**［サイド バイ サイド］**、**［トップ アンド ボトム］**、**［ライン バイ ライン］**、**［チェッカーボード］**のいずれかに設定されている場合は、**［フル解像度のレンダリング画質］**ドロップダウン リストが**［標準］**または**［最高］**に設定されている場合にのみ、クロストークのキャンセルがアクティブになります。アナグリフ モードを使用している場合は、どの品質レベルでもクロストークのキャンセルはアクティブになります。

15. **［OK］**をクリックして、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスを閉じます。

［ユーザー設定］-［オーディオ］タブ

［オーディオ］タブでは、再生および録音のオプションを指定できます。このタブを表示するには、［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［オーディオ］タブをクリックします。

項目	説明
録音中の波形表示	録音中のオーディオ波形の表示方法をドロップダウン リストから選択します。 ■ **波形を表示しない**：録音処理が完了するまでトラックの波形を表示しません。 ■ **1 つのトラックのみ波形を表示する**：このオプションを選択すると、1 つのトラックをアームしている場合のみ波形を表示します。複数のトラックをアームしている場合は、波形が表示されません。 ■ **すべての波形を表示する**：録音用に複数のトラックをアームしている場合は、録音中にすべてのトラックの波形が表示されます。
ノーマライズするピーク レベル (dB)	スライダを使用して、デフォルトのピーク レベル設定を変更します。この値は、**［ノーマライズ］**イベント スイッチを使っている場合に使用されます。詳しくは、次を参照してください180 ページの"イベントにスイッチを適用"。

項目	説明
プロジェクトのテンポでオーディオをインポートする	このチェック ボックスをオンにすると、ACID ループをタイムラインに追加したときや［エクスプローラ］ウィンドウでプレビューするときに、プロジェクト テンポ（［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスの［ルーラー］タブで指定）に合わせてその ACID ループが自動的にストレッチされます。 チェック ボックスをオフにすると、テンポ情報は無視されます。
Broadcast Wave Format に録音する	このチェック ボックスをオンにすると、Vegas Pro によって、.wav ファイルの録音時に Broadcast Wave Format（.bwf）メタデータが録音されます。この情報は、イベントの［プロパティ］ダイアログ ボックスの［全般］タブで確認できます。詳しくは、次を参照してください 185 ページの"イベント プロパティの編集"。 .bwf メタデータには、**時間リファレンス**値が含まれています。この項目は、ファイルが録音されたタイムラインのトラックです。録音された .bwf ファイルをインポートすると、ファイルが最初に録音されたときと同じタイムラインに追加されます。 作成元（Vegas Pro）と作成元の参照（一意の ID 番号）も記録されます。

項目	説明
トラック プリフェーダーがミュートを反映する	このチェック ボックスをオンにすると、トラックからバスおよび割り当て可能なエフェクトにプリボリューム センドが設定され、トラックのミュート状態に応答します。 チェック ボックスがオフの場合は、プリボリューム センドはミュート状態による影響を受けません（キュー ミックスを容易にするため）。 例えば、プロジェクトに、1 つのトラックと、ハードウェア出力にルーティングされるバス A があるとします。 デフォルトでは、バス センドはプリボリュームなので、プロジェクトを再生するとマスタおよびバス A の出力は同じになります。 トラックをミュートにすると、マスタ バスへのトラックの出力はミュートされますが、バス A へのプリフェーダーは、［**トラック プリフェーダーがミュートを反映する**］チェック ボックスが選択されていなければ継続的に再生されます。 トラック センドをポスト ボリュームに切り替えると、マスタ バスおよびバス A へのトラックの出力はミュートになります。 ［**トラック プリフェーダーがミュートを反映する**］チェック ボックスをオンにしてトラック センドをプリボリュームに戻すと、マスタ バスおよびバス A へのトラックの出力はミュートになり

項目	説明
	ます。
レガシー トラック センド ゲインを使用する	オーディオ トラック センドの設定を Vegas Pro 7.0 またはそれ以前のバージョン使用時と同じにするには、このチェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオンになっている場合は、Vegas Pro の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、Vegas Pro の旧バージョンと同じ音質で再生できます。
使用するオーディオ エディタ	このオプションを使用して、Vegas Pro プロジェクトで使用するオーディオ編集アプリケーションの場所を指定します。 このエディタは、サウンド エディタでイベントを開く際に［ツール］メニューに表示されます。Sound Forge ソフトウェアがシステムで検出された場合は、自動的にデフォルトのエディタに設定されます。オーディオ エディタを指定するには、**［参照］**ボタンをクリックし、エディタの .exe ファイルを探します。 詳しくは、次を参照してください183 ページの"オーディオ エディタでイベントを開く"。
メトロノーム	**［デフォルトのメトロノーム サウンドを使用する］**を選択すると、メトロノームを使用するときにデフォルトの標準音とアクセント音が使用されます。**［カスタム メトロノーム サウンドを使用する］**をクリックすると、**［標準］**および**［アクセント］**ボックスで使用するファイルを指定できます。 ■ **標準**：**［カスタム メトロノーム サウンドを使用する］**を選択したときに、メトロノームのサウンド ファイルを指定します。 ■ **アクセント**：**［カスタム メトロノーム サウンドを使用する］**を選択したときに、メトロノームのアクセント サウンド ファイルを指定します。 詳しくは、次を参照してください121 ページの"メトロノーム"。
［新しいラウドネス ログが生成されるときにエディタを開く］	**［ツール］** > **［ラウドネス ログの生成］**を選択すると、ラウドネス ログ ファイルがデフォルトのテキスト エディタで自動的に開くように設定する場合は、このチェック ボックスをオンにします。 詳しくは、次を参照してください 497 ページの"ラウドネス ログの生成"。
すべてデフォルト	すべてのオーディオ設定をデフォルト設定に戻すには、**［すべてデフォルト］**ボタンをクリックします。

［ユーザー設定］-［オーディオ デバイス］タブ

［オーディオ デバイス］タブでは、再生および録音のオプションを指定できます。このタブを表示するには、［オプション］メニューから**［ユーザー設定］**を選択し、［オーディオ デバイス］タブをクリックします。**［詳細］**ボタンをクリックすると、［オーディオの詳細設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

項目	説明
オーディオ デバイスの種類	ドロップダウン リストからドライバの種類を選択します。 ■ **ASIO**：**［デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス］**ドロップダウン リストから特定の低レイテンシ ASIO デバイスを選択できます。 ■ **Direct Sound サラウンド マッパー**：5.1 サラウンド プロジェクトとサラウンド対応サウンド カードを使用している場合、この設定でデフォルトの Windows オーディオ デバイスを使って 5.1 サラウンド オーディオをサウンド カードに送ります。 ■ **Microsoft Sound Mapper**：再生および録音にデフォルトの Windows オーディオ デバイスが使用されます。 ビデオ プレビュー デバイスがオーディオ再生をサポートしている場合は、Microsoft Sound Mapper を使用してビデオ プレビュー デバイスでプロジェクトのオーディオを再生できます（［プレビュー デバイス］タブの**［詳細］**ボックスでデバイスのステータスを確認してください）。 1. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［プレビュー デバイス］タブでビデオ プレビュー デバイスを設定します。 2. ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ デバイス］タブを選択し、**［オーディオ デバイスの種類］**ドロップダウン リストから**［Microsoft Sound Mapper］**を選択します。 3. **［オーディオ対応のプレビュー デバイスを使用する］**チェック ボックスをオンにします。 **［外部モニタでビデオのプレビュー］** を有効にしてプロジェクトをプレビューすると、オーディオがビデオ プレビュー デバイスからルーティングされます。**［外部モニタでビデオのプレビュー］**が有効でない場合、オーディオはデフォルトのオーディオ デバイスを通じて再生されます。 ■ **Windows Classic Wave ドライバ**：**［デフォルトのステレオ／フロント再生デバイス］**ドロップダウン リストから特定のオーディオ デバイスを選択できます。 選択したデバイスの設定を変更するには、**［詳細］**ボタンをクリックします。

項目	説明
デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス	ステレオ サウンド データの再生および 5.1 サラウンド プロジェクトのフロントの左右チャンネルの再生に使用するデバイスを選択します。 ［Microsoft Sound Mapper］を選択すると、現在のサウンド データに使用する適切なデバイスをオペレーティング システムで選択できるようになります。 **［Microsoft Sound Mapper］**を選択した場合は、別のデバイスにバスを割り当てることができなくなります。詳しくは、次を参照してください340 ページの"バスのルーティング"。
デフォルトのリア再生デバイス	5.1 サラウンド プロジェクトのリア チャンネルの再生に使用するデバイスを選択します。
デフォルトのセンター/LFE 再生デバイス	5.1 サラウンド プロジェクトのセンター チャンネルと低周波エフェクト チャンネルの再生に使用するデバイスを選択します。
再生用バッファ (秒)	スライダをドラッグして、再生開始前のバッファ量を調整します。 数値が大きいほど、再生中のバッファ量が多くなります。この値は、ギャップが生じない範囲でできる限り低くする必要があります。値の設定を 0.25 から始めて、標準的な曲を再生してみます。トラック フェーダーをいくつか調整します。再生中にギャップが生じる場合は、ギャップがなくなるまで、このスライダの値を少しずつ大きくします。 再生中のギャップの問題が解決されない場合は、同時に再生するトラックの数を減らす、コンピュータに RAM を追加してバッファ量を増やす、高速アクセスが可能なハードディスク ドライブを購入する、同時に使用する DirectX プラグイン数を最小にする、などの必要があります。
トラック バッファを有効にする	カーソル位置より前に事前レンダリングされるオーディオの量を調整する場合は、このチェック ボックスをオンにし、**［トラック バッファ］**スライダをドラッグします。 このチェック ボックスがオンの場合、トラックからのオーディオのレンダリングに別の処理スレッドが使用されます。マルチプロセッサまたはマルチコア コンピュータの場合は、論理プロセッサごとにスレッドが作成されます。これにより、トラック カウントが向上し、パフォーマンスが向上して待ち時間が短縮され、オーディオのレンダリングが高速になります。 このチェック ボックスがオフの場合は、トラックおよびバスからのオーディオのレンダリングには単一の処理スレッドが使用されます。
デフォルトのオーディオ録音デバイス	サウンド データの録音に使用するデバイスを選択します。 **［Microsoft Sound Mapper］**を選択すると、現在のサウンド データに使用する適切なデバイスをオペレーティング システムで選択できるようになります。
ハードウェア録画/録音待ち時間を自動的に検出およびオフセット	このチェック ボックスをオンにすると、録音を開始してからサウンド カードへの録音が開始されるまでの間のオフセットが自動的に補正されます。 オフセット値を指定するには、チェック ボックスをオフにして、**［ユーザー オフセット］**スライダをドラッグします（Ctrl キーを押しながらドラッグすると、さらに細かく調整できます）。

項目	説明
詳細	このボタンをクリックすると、［オーディオの詳細設定］ダイアログ ボックスが表示されます。詳しくは、次を参照してください636 ページの"オーディオの詳細設定"。
すべてデフォルト	すべてのオーディオ設定をデフォルト設定に戻すには、**［すべてデフォルト］**ボタンをクリックします。

オーディオの詳細設定

［オーディオの詳細設定］ダイアログ ボックスを使用すると、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの**［オーディオ デバイスの種類］**ドロップダウン リストで選択したオーディオ デバイスの設定情報を表示したり、設定を変更したりできます。

Microsoft Sound Mapper または Windows Classic Wave ドライバ

項目	説明
オーディオ デバイス	このリストには、コンピュータにインストールされているすべてのオーディオ デバイスが含まれます。リストからデバイスを選択すると、そのデバイスに対して以下のオプションを設定できます。
位置の補間	チェック ボックスをオンにすると、再生位置または録音位置が補間され、不正確なデバイスの補間が試行されます。再生カーソルが実際に聞こえる位置からずれている場合は、その再生デバイスに対してこのオプションを有効にします。
位置のバイアス	**［位置の補間］**を有効にした後も、再生位置または録音位置が実際に聞こえる位置からずれている場合は、**［位置のバイアス］**スライダを使用して補間することができます。 このスライダを調整すると、位置を前後にオフセットして、デバイスの問題を補間できます。
再生開始前にバッファのプリロールを行わない	このチェック ボックスがオンの場合は、再生を開始する前にバッファは作成されません。一部のデバイスは、このボックスをオフにすると正しく動作しません。 再生開始時にオーディオにスタッターが発生する場合は、このオプションをオンにしてみます。
オーディオ バッファ	スライダをドラッグすると、使用されるオーディオ バッファの数が設定されます。この設定を調整すると、録音入力モニタでの入力と出力のギャップが減少するので、それらの同期に役立ちます。

項目	説明
バッファ サイズ	使用するバッファ サイズをドロップダウン リストから選択します。［MME］を選択すると、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［オーディオ デバイス］タブにある**［再生用バッファ］**設定が使用されます。 例えば、**［バッファ サイズ］**ドロップダウン リストから**［MME］**を選択し、**［オーディオ バッファ］**スライダを **5** に、**［再生用バッファ］**を 0.35 秒に設定すると、5 つの 0.07 秒のバッファが作成されます。 **［バッファ サイズ］**ドロップダウン リストから **1024** を選択し、**［オーディオ バッファ］**スライダを **5** に設定すると、5 つの 1024 バイトのバッファが作成されます。
優先度	オーディオ バッファに割り当てられる優先度をドロップダウン リストから選択します。 バッファの優先度を上げると、再生がスムーズになりますが、他のプロセスにも影響します。
入力モニタを有効にする	このチェック ボックスをオンにすると、Wave ドライバを使用して録音入力モニタを実行できるようになります。チェック ボックスがオフの場合、録音入力モニタは使用できません。この設定は、標準オーディオ再生には影響しません。

ASIO

ASIO ドライバが選択されているときは、［オーディオの詳細設定］ダイアログ ボックスに選択したドライバの設定に関する情報が表示されます。**［設定］** ボタンをクリックすると、ドライバ メーカーの設定アプレットが開き、設定を変更できます。

ダイアログ ボックスの下部に、デバイス名および選択された ASIO デバイスの各ポート名が表示されます。これらのコントロールは、入出力ポート名をカスタマイズする場合に使用できます。詳しくは、605 ページの"ASIO ポート名の設定"。

［ユーザー設定］-［MIDI デバイス］タブ

Vegas Pro で MIDI デバイスを使用する場合は、［MIDI］タブでオプションを設定します。このタブを表示するには、［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［MIDI］タブをクリックします。

項目	説明
次のデバイスを MIDI 出力に使用できるようにする	コントロール サーフェスの MIDI 出力として使用する MIDI デバイスのチェック ボックスをそれぞれオンにします。詳しくは、次を参照してください565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。
次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする	コントロール サーフェスで使用する MIDI デバイスのチェック ボックスをそれぞれオンにします。
すべてデフォルト	すべての MIDI 設定をデフォルト設定に戻します。

［ユーザ設定］-［VST エフェクト］タブ

［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［VST エフェクト］タブを選択して、VST プラグインがインストールされる場所を指定します。

項目	説明
デフォルト VST 検索フォルダ	アプリケーションが起動時に VST エフェクトを検索するフォルダです。
別の VST 検索フォルダ 1 **別の VST 検索フォルダ 2**	編集ボックスにパスを入力するか、［**参照**］をクリックして、VST エフェクトの場所を指定します。
オーディオ プラグインとして使用可能にする VST エフェクト	Vegas Proプロジェクトで使用できるようにする VST プラグインごとにこのチェック ボックスをオンにします。プラグインを除外する場合は、このチェック ボックスをオフにします。 VST プラグインを使用すると、Vegas Pro では、Vegas Pro セッション中はプラグインがロックされます。ロック はチェックボックスの横に表示され、プラグインを閉じてアプリケーションを再起動するまで、削除できないことを示します。

［ユーザー設定］-［編集］タブ

［オプション］メニューの［**ユーザー設定**］を選択し、［編集］タブを選択して、Vegas Pro タイムラインの編集オプションを指定します。

項目	説明
デフォルトでイベントのループを有効にする	このチェック ボックスをオンにすると、新規イベントに対して［**ループ**］イベント スイッチが有効になります。 このスイッチを有効にすると、メディア ファイルのエッジを超えてイベントのエッジをドラッグしたときに、イベントが繰り返されます。
オーディオ イベントのストレッチ時にピッチを保存	このチェック ボックスをオンにすると、［Ctrl］キーを押しながらイベントのエッジをドラッグして長さを変更したときに、オーディオ イベントのピッチが維持されます。チェック ボックスをオフにすると、イベントを短くした場合はオーディオ イベントのピッチが速くなり、イベントを長くした場合はピッチが遅くなります。 編集セッション中にこの設定を変更すると、新しい設定は、設定の変更後にタイムラインに追加したメディアにしか適用されません。タイムライン上の既存のイベントの動作を変更するには、［イベント プロパティ］ダイアログ ボックスの［オーディオ イベント］タブにある［**タイム ストレッチ/ピッチ シフト**］コントロールを使用します。 詳しくは、次を参照してください185 ページの"イベント プロパティの編集"および162 ページの"イベントの長さの調整"。
グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除	このチェック ボックスをオンにした場合は、イベントを切り取り、コピー、または削除すると、同じグループ内のすべてのイベントが切り取り、コピー、または削除されます。 詳しくは、次を参照してください144 ページの"イベントの切り取り、コピー、および貼り付け"および178 ページの"イベントのグループ化"。

項目	説明
オーディオのみの編集でフレーム単位にクオンタイズしない	このチェック ボックスがオンになっている場合、オーディオ イベントへの編集（移動、トリミング、ASR 時間などのイベント）は、**［フレームに合わせてクオンタイズ］**が有効になっていても、フレーム境界単位にクオンタイズされません。 詳しくは、次を参照してください139 ページの"イベントの移動"、162 ページの"イベントの長さの調整"、171 ページの"イベント エンベロープ"、および144 ページの"フレームに合わせてクオンタイズ"。
時間範囲がない場合はループ リージョンを非表示	このチェック ボックスをオンにすると、データが選択されていない場合にループ リージョンがリセットされます。チェック ボックスをオフにすると、ループ リージョンは最後の選択状態を保ちます。
JKL/シャトル速度	ドロップダウン リストから設定を選択し、JKL キーまたはマルチメディア コントローラでタイムラインのスクラブに使用される速度を設定します。 詳しくは、次を参照してください22 ページの"スクラブ再生"および594 ページの"マルチメディア コントローラの使用"。
オーディオ イベントの高速フェードの長さ	オーディオ イベントのエッジに高速フェードが適用され、急激なトランジションがソフトになります。データの分断やイベントの分割を防ぐことができます。 ボックスに値を入力してフェードの長さを変更します。 ［オプション］メニューの**［オーディオ編集を高速フェード］**を選択し、高速フェードのオン/オフを切り替えます。高速フェードを無効にすると、新規イベントのエッジはフェードされません（つまり、既存のフェードは削除されません）。
新しい静止画像の長さ	編集ボックスに値を入力して、静止画像をタイムラインに追加したときに作成されるイベントの長さを指定します。
CD のデフォルトのトラック間隔	編集ボックスに値を入力して、［プロジェクト メディア］ウィンドウからディスクアットワンス オーディオ CD 用のトラックを追加したときにイベント間に挿入される時間を指定します。 詳しくは、次を参照してください512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。
カーソル プレビュー時間	編集ボックスに値を入力して、カーソルをプレビューしたときの再生時間を指定します。 カーソルをプレビューするには、テンキーの［0］キーを押します。カーソルを中心として一時的な選択範囲が作成され、自動的に再生が開始されます。 **［ループ再生］** が選択されている場合は、カーソル プレビューはループ再生されます。

項目	説明
複数選択されたメディアを追加時に自動的にオーバーラップさせる	このチェック ボックスをオンにすると、複数のメディア ファイルをタイムラインにドラッグしたときにイベントがオーバーラップされます。チェック ボックスをオフにすると、イベントはオーバーラップされずに追加されます。 **イベント間のオーバーラップ量を変更するには、ダイアログ ボックスの［オーバーラップ変換用に切り取り］セクションの**［量］**設定を調整します。** この機能を使用するには、［自動クロスフェード］をオンにする必要があります。詳しくは、次を参照してください140 ページの"自動クロスフェード"。
オーバーラップのカット変換	トランジションを適用せずに連続して挿入された 2 つのビデオ イベント（カット）の場合は、［トランジション］ウィンドウからトランジションをドラッグしてイベントの間にドロップすることで、カットをトランジションに変換できます。または、いずれかのイベントのエッジを右クリックし、ショートカット メニューから**［トランジション］**を選択して、サブメニューからトランジションを選択することもできます。 ［オーバーラップのカット変換］を設定すると、イベント同士がオーバーラップするように 1 つのイベントまたは両方のイベントが拡張されます。この部分にトランジションを適用できます。 編集ボックスに値を入力するか、スピン コントロールを使用して、変換後にイベントをオーバーラップさせる量を指定します。（この設定は、**［複数選択されたメディアを追加時に自動的にオーバーラップさせる］**チェック ボックスをオンにしたときに適用されるオーバーラップにも影響します）。 **［整列］**ドロップダウン リストから、イベントの拡張方法を選択します。 ■ **切り取り前**：カット／カーソルがオーバーラップ部分の最後になります。 ■ **切り取り時に中央に移動**：カット／カーソルがオーバーラップ部分の中心になります。 ■ **切り取り後**：カット／カーソルがオーバーラップ部分の先頭になります。

項目	説明
時間選択エンベロープ フェード	このチェック ボックスが選択されていると、選択範囲内のすべてのエンベロープ ポイントがドラッグしながら調整できるようになり、選択範囲の最初と最後にフェードが適用されます（必要に応じ、追加のエンベロープ ポイントも作成されます）。 編集ボックスに値を入力するか、スピン コントロールを使用し、作成されるフェードの長さを指定します。 **［整列］**ドロップダウン リストから、フェードを適用する場所の設定を選択します。 ■ **外側**：フェードは、時間範囲の前と後に適用されます。 ■ **センター**：フェードは、時間範囲の最初と最後の中心に適用されます。 ■ **内側**：フェードは、時間範囲の最初と最後に適用されます。 エンベロープ ポイントを個別に編集する場合は、**［時間選択エンベロープ フェード］**チェック ボックスをオフにします。

項目	説明
タイムラインに追加された静止画像を自動的にクロップ	静止画像をタイムラインに追加するときに、プロジェクトの出力フレームの比率に一致するように自動的にトリミングするには、このチェック ボックスをオンにします。 トリミングされていない画像を16:9 ワイドスクリーン プロジェクトで表示した場合：ピラーボックスが表示されます。 トリミングされた画像：画像は、ピラーボックスなしでスクリーン上に全面表示されます。
すべてデフォルト	［編集］ページ オプションをデフォルト設定に戻します。

［ユーザー設定］ - ［表示］タブ

［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［表示］タブを選択して、Vegas Pro ワークスペース上の空白エリアまで選択範囲をドラッグします。

項目	説明
トラックの色	これらのコントロールは、プロジェクトのトラックの表示に使用するデフォルト カラーを変更するときに使用します。 **［トラック］**ドロップダウン リストからトラックを選択し、色見本をクリックして、カラー ピッカーを表示します。 RGBA または HSLA コントロールを使用して、任意の色を選択できます。ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。 **［OK］**または**［適用］**をクリックすると、選択した色を使用しているすべてのトラックが更新されます。

項目	説明
エンベロープの色	これらのコントロールは、タイムラインのエンベロープの表示に使用するデフォルト カラーを変更するときに使用します。 **［エンベロープの種類］**ドロップダウン リストからエンベロープの種類を選択し、色見本をクリックしてカラー ピッカーを表示します。ここで、RGBA または HSLA コントロールを使用して任意の色を選択できます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。
スナップの色	これらのコントロールは、タイムラインのスナップ インジケータに使用するデフォルト カラーを変更するときに使用します。 **［スナップの種類］**ドロップダウン リストからスナップ インジケータの種類を選択し、色見本をクリックしてカラー ピッカーを表示します。ここで RGBA または HSLA コントロールを使用して任意の色を選択できます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。
アイコンの彩度	スライダをドラッグして、Vegas Pro ウィンドウのアイコンのカラー濃度を調整します。左にドラッグすると彩度が低くなり、右にドラッグすると高くなります。
アイコンの色の濃淡	スライダをドラッグして、Vegas Pro ウィンドウのアイコンに適用する色合いの量を調整します。スライダを右にドラッグすると、アイコンにタイトル バーの色を平均した色合いが付けられます。左にドラッグすると、適用される色の量が少なくなります。 アクティブ ウィンドウのタイトル バーの色を変更するには、コントロール パネル>［個人設定］>［ウィンドウの色と外観］の順に選択します。
Vegas のテーマ カラーを使用する	灰色の Vegas テーマ カラーを使用して Vegas Pro ウィンドウを描画するには、このチェック ボックスをオンにします。Vegas Pro ウィンドウは、暗い色の編集ブースでの作業に適した、濃い灰色で描画されます。 Windows テーマを使用するには、このチェック ボックスをオフにします。 注： ■ Windows でハイ コントラストのカラー スキームを使用している場合は、**［Vegas のカラー スキームを使用する］**設定およびコマンドライン引数は無視されます。 ■ トラックの色、エンベロープの色、およびスナップの色の変更は、現在のカラー スキームにのみ影響します。
ドッキング エリアを自動的に隠す	使用しないときにウィンドウのドッキング エリアを自動的に非表示にする場合は、このチェック ボックスをオンにします。Vegas Pro ウィンドウの一番下にポインタを合わせると、ウィンドウ ドッキング エリアが表示されます。 **［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 ボックスもオンになっている場合は、タイムラインの上にある分割バーをダブルクリックすると、ドッキング エリアを再表示できます。
メイン ウィンドウの下部にタイムラインを表示する	タイムラインを Vegas Pro ウィンドウの下部に表示する場合は、このチェック ボックスをオンにします。ウィンドウ ドッキング エリアはウィンドウの上部に表示されます。

項目	説明
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	タブをドッキングされているウィンドウの上部に表示する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
フローティング ウィンドウのドッキングを許可する	このチェック ボックスがオンの場合は、ウィンドウを Vegas Pro ワークスペース内の他のウィンドウの上にドラッグすると、ウィンドウが自動的にドッキングされます。ウィンドウのドラッグ中に［Ctrl］キーを押したままにすると、ドッキングしないようにすることができます。 このチェック ボックスがオフの場合は、［Ctrl］キーを押さない限りウィンドウはドッキングされません。
すべてデフォルト	［表示］ページ オプションをデフォルト設定に戻します。

［ユーザー設定］-［CD 設定］タブ

［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［CD 設定］タブを選択すると、CD を書き込んだり、CD からオーディオを抽出する際の設定を指定できます。

項目	説明
DAO 検証に厳しい Red Book 仕様を使用する	ディスクアットワンス CD に書き込む前に、CD プロジェクトが Red Book 準拠仕様に違反しているかどうかを通知する場合は、このチェック ボックスをオンにします。 詳しくは、次を参照してください512 ページの"ディスクアットワンス（DAO または Red Book）CD の書き込み"。 この警告は特に重要ではないので、通常は、そのまま操作を続けても読み取り不能なディスクは作成されません。このチェック ボックスをオフにすると、読み取り不能なディスクに関する警告が抑制されなくなります。
ドライブの検索時に Wide SCSI デバイスを含める	CD からデータを抽出したり、CD にデータを書き込むときに Wide SCSI CD ドライブをスキャンする場合は、このチェック 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、Vegas Pro は Wide SCSI デバイスをスキャンしないため、Wide SCSI として誤認識されている USB デバイス ドライバとの互換性を強化することができます。

項目	説明
ドライブ データベース (起動時の自動検出ドライブ機能) をスキップする	このチェック ボックスをオフにすると、内部設定ファイルからドライブの機能が取得されます。 ディスクの書き込みで問題が発生した場合は、このチェック ボックスをオンにすることで、アプリケーションの起動時にドライブの機能をスキャンできます。
SPTI ダイレクトを使用	CD を書き込むドライブと通信するのに SPTI（SCSI Pass-Through Interface）を使用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
レガシー ディスク ドライバの使用	ディスクへの書き込みに Vegas Pro レガシー ディスク ドライバを使用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。 Vegas Pro ソフトウェアでディスクへの書き込みに Microsoft Image Mastering API（IMAPI）ディスク ドライバを使用する場合は、このチェック ボックスをオフにします。レガシー ディスク ドライバでディスクに適切に書き込めない場合にオフにしてください。
すべてデフォルト	CD 設定をすべてデフォルト設定に復元します。

［ユーザー設定］-［同期］タブ

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［同期］タブでは、他のアプリケーションおよびデバイスと Vegas Pro ソフトウェアとの同期をセットアップするためのオプションを指定できます。このタブにアクセスするには、［オプション］メニューの**［ユーザー設定］**を選択し、［同期］タブをクリックします。

同期設定

［同期］タブの以下の設定は、Vegas Pro タイムラインから MIDI タイムコードの生成をセットアップするのに使用します。

項目	説明
［MIDI タイムコードの生成］の設定	これらの設定は Vegas Pro タイムラインから MIDI タイムコードの生成をセットアップするために使用します。
出力デバイス	このオプションには、MIDI タイムコードの送信先の MIDI デバイスを指定します。MTC スレーブはこのデバイスに接続する必要があります。
フレーム レート	このオプションは、MIDI タイムコードを生成するときのフレーム レートを指定します。MTC スレーブにも同じフレーム レートを設定する必要があります。
［MIDI クロックの生成］の設定	これらの設定は、Vegas Pro タイムラインから MIDI クロックの生成をセットアップするために使用します。
出力デバイス	このオプションには、MIDI クロックの送信先の MIDI デバイスを指定します。MIDI クロック スレーブはこのデバイスに接続する必要があります。
［MIDI タイムコードから起動］の設定	これらの設定は、別のアプリケーションまたは外部デバイスからの MIDI タイムコードによるトリガをセットアップするために使用されます。
入力デバイス	このオプションには、MIDI タイムコードの受信元の MIDI デバイスを指定します。MTC マスタはこのデバイスに接続する必要があります。

項目	説明
フレーム レート	このオプションには、MTC マスタがタイムコードを Vegas Pro アプリケーションに送信するフレーム レートを指定します。
詳細	このボタンをクリックすると、選択されている MIDI 設定の［同期の詳細設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
すべてデフォルト	すべての同期設定をデフォルト設定に戻すには、**［すべてデフォルト］**ボタンをクリックします。

MIDI タイムコード入力 - 詳細設定

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［同期］タブで**［詳細］**ボタンをクリックすると、［MIDI タイムコード入力］ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスには、MIDI タイムコード入力の詳細オプションが含まれています。このダイアログ ボックスは、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスで MTC 入力用のデバイスが選択されている場合にのみ表示されます。

項目	説明
タイムコードの消失時にフリーホイール	このオプションが選択されている場合は、何らかの原因でタイムコードが消失しても、タイムコードが追跡されずに一定時間再生が継続されます。このオプションは、タイムコードの消失がまれに発生する場合に便利です。タイムコードの消失が頻繁に発生する場合は、トラブルシューティングを実行して問題の原因を見つける必要があります。
フリーホイール復帰時間	［↑］/［↓］キーを使用するか、編集ボックスに値を入力して、タイムコードが消失してから**フリーホイール再生時間**の開始までの時間を指定します。指定する時間が長くなるほど、入力タイムコードの継続への影響が少なくなります。
フリーホイール再生時間	**フリーホイール復帰時間**が経過した後に再生を継続する時間を指定します。
同期ディレイ時間	［↑］/［↓］キーを使用するか、編集ボックスに値を入力して、入力タイムコードの同期にかかる時間を指定します。 コンピュータが低速な場合、この時間を約 2 秒に設定する必要があります。コンピュータが高速の場合は、より小さい値を設定できます。 設定値が小さすぎると、再生開始時にピッチ シフトが聞こえる場合があります。
［オフセット調整］	同期が常に MTC ジェネレータより進んだり遅れたりする場合は、ボックスに値を入力して、同期オフセットを 1/4 フレームの精度で調整します。 ■ 同期が遅れる場合は、この値を負の値に設定します。通常は -4 に設定します。 ■ 同期が進む場合は、この値を正の値に設定します。通常は +4 に設定します。ただし、Vegas Pro が MTC ジェネレータより進むことはほとんどありません。

MIDI タイムコード出力 - 詳細設定

このタブには、MTC（MIDI タイムコード）入力の詳細オプションが含まれています。このタブは、メインの［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［同期］タブで MTC 入力用のデバイスが選択されている場合にのみ表示されます。

項目	説明
フルフレーム メッセージの生成	このオプションには、［MIDI タイムコードの生成］が有効になっている場合に、フルフレーム タイムコード メッセージを送信するタイミングを指定します。フルフレーム メッセージは、同期可能な一部の外部オーディオ デバイスによって実際に同期が開始される前に、適切な位置をシークするために使用されます。フルフレーム メッセージのシークが最も有効なのはテープ レコーダです。これは、テープ レコーダの場合、適切な位置に移動するのに時間がかかるためです。ただし、フルフレーム メッセージはデバイスによっては無視されたり、予期しない動作を起こしたりする場合があります。 ハードウェアのマニュアルを参照して、フルフレーム メッセージがサポートされているかどうかを確認してください。

MIDI クロック出力 - 詳細設定

［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［同期］タブで**［詳細］**ボタンをクリックすると、［MIDI クロック出力］ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスには、MIDI クロック出力用の詳細オプションが含まれています。このダイアログ ボックスは、［ユーザー設定］ダイアログ ボックスで MIDI クロック出力用のデバイスが選択されている場合にのみ表示されます。

項目	説明
再生の開始時に「続行」ではなく「開始」を送信	**［MIDI クロックの生成］**が有効の場合に、「継続」コマンドではなく「開始」コマンドを送信するには、このチェック 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、「継続」コマンドが送信されます。このコマンドを使用すると、追跡デバイスは指定した時間から追跡を開始できます。ただし、MIDI クロック追跡をサポートする一部の古いシーケンサでは、「継続」コマンドがサポートされず、毎回先頭から再生を開始する必要があります。
曲の位置ポインタの生成	このオプションには、**［MIDI クロックの生成］**が有効の場合に、曲の位置ポインタ メッセージを送信するタイミングを指定します。曲の位置ポインタ メッセージは、MIDI アプリケーションおよびデバイスによって、実際に同期を開始する前に、適切な位置をシークするために使用されます。

［ユーザー設定］-［外部コントロール & オートメーション］タブ

コントロール サーフェスの設定とカスタマイズ、およびオートメーション エンベロープの設定の調整は、［外部コントロール & オートメーション］タブで行います。このタブを表示するには、［オプション］メニューから**［ユーザー設定］**を選択し、［外部コントロール & オートメーション］をクリックします。

1 つの Mackie Control Universal（最大 4 つの Mackie Control Universal Extender）、1 つの Frontier TranzPort、1 つの PreSonus FaderPort、最大 5 つの標準的な MIDI コントローラに接続できます。

選択したデバイスは、［オプション］メニューの**［外部コントロール］**コマンドを選択すると有効になります。

項目	説明
録音または描画の後にオートメーション データを滑らかに間引く	オートメーションの記録の際、Vegas Proコントロールの動きを表現するために、できるだけ多くのエンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成されます。 録画終了後にエンベロープ ポイント／キーフレームの数を減らすには、このチェック ボックスをオンにします。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。
オートメーションがオフの場合にコントロールをデフォルト値に設定する	このチェック ボックスをオンにすると、オートメーション録音モードを**［オートメーション オフ］**にしたとき、コントロールがデフォルト値に戻ります。オートメーションされたエフェクト パラメータはデフォルトの設定値を持たないので、オートメーションをオフにしたときの最後の設定値が保持されます。 チェック ボックスをオフにすると、オートメーションをオフにしたときの最後に設定された値が保持されます。詳しくは、次を参照してください274 ページの"トラック エンベロープとキーフレーム オートメーションの記録"。
使用可能なデバイス	各ドロップダウン リストからデバイスを選択し、**［追加］**をクリックして、Vegas Pro で使用可能なコントロール サーフェスを選択します。デバイスを追加すると、そのデフォルト プロファイルがロードされます。 ■ コントロール サーフェスの設定方法および使用方法について詳しくは、565 ページの"コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。 ■ Mackie Control Universal の使用方法について詳しくは、567 ページの"Mackie Control の使用"。を参照してください。 ■ Frontier TranzPort の使用方法について詳しくは、583 ページの"Frontier TranzPort の使用"。を参照してください。 ■ PreSonus FaderPort の使用方法について詳しくは、586 ページの"PreSonus FaderPort の使用"。を参照してください。 ■ 標準コントロール サーフェスの設定方法について詳しくは、588 ページの"標準コントロール サーフェスの使用"。を参照してください。
アクティブなコントロール デバイス	追加したコントロール デバイスが表示されます。コントローラの動作をカスタマイズするには、デバイス名をダブル クリックします。

項目	説明
新規オーディオ エンベロープ	ドロップダウン リストから設定を選択し、ボリュームおよびパン エンベロープを追加したときに使用するデフォルトのフェードの種類を設定します。詳しくは、次を参照してください259 ページの"オーディオ トラック オートメーション"。 この設定は、新規エンベロープを作成したときにのみ使用されます。既存のエンベロープにポイントを追加すると、新しいポイントは、必ず直前のエンベロープ ポイントと同じ種類のフェードを使用します。
新規オーディオ イベント ゲイン	ドロップダウン リストから設定を選択し、オーディオ イベント ゲイン エンベロープのフェードイン カーブとフェードアウト カーブのデフォルトのフェードの種類を設定します。詳しくは、次を参照してください171 ページの"イベント エンベロープ"。 この設定は、設定を変更後にタイムラインに置いたイベントにのみ使用されます。既存のイベントは、タイムラインに追加されたときにアクティブだった、デフォルトのフェードの種類を使用します。
新規オーディオ FX オートメーション エンベロープ	ドロップダウン リストから設定を選択し、オーディオ エフェクト オートメーション エンベロープを追加したときに使用するデフォルトのフェードの種類を設定します。詳しくは、次を参照してください267 ページの"オーディオ エフェクト パラメータのオートメーション"。 この設定は、新規エンベロープを作成したときにのみ使用されます。既存のエンベロープにポイントを追加すると、新しいポイントは、必ず直前のエンベロープ ポイントと同じ種類のフェードを使用します。
新規ビデオ エンベロープ	ドロップダウン リストから設定を選択し、フェードトゥカラー、コンポジット レベル、トランジション進行状況、モーション ブラー、スーパーサンプリング、およびイベント ベロシティ エンベロープを追加するときに使用する、デフォルトのフェードの種類を設定します。 この設定は、新規エンベロープを作成したときにのみ使用されます。既存のエンベロープにポイントを追加すると、新しいポイントは、必ず直前のエンベロープ ポイントと同じ種類のフェードを使用します。
新規ビデオ イベントの不透明度	ドロップダウン リストから設定を選択し、ビデオ イベントの不透明度エンベロープのフェードイン カーブとフェードアウト カーブのデフォルトのフェードの種類を設定します。詳しくは、次を参照してください171 ページの"イベント エンベロープ"。 この設定は、設定を変更後にタイムラインに置いたイベントにのみ使用されます。既存のイベントは、タイムラインに追加されたときにアクティブだった、デフォルトのフェードの種類を使用します。
新規ビデオ FX キーフレーム	ドロップダウン リストから設定を選択し、ビデオ トラック エフェクト キーフレームを追加したときに使用するデフォルトのキーフレームの種類を設定します。詳しくは、次を参照してください317 ページの"ビデオ エフェクトの追加"。 この設定は、新規エフェクトを追加したときのみ使用されます。既存のエフェクトにキーフレームを追加すると、直前のキーフレームと同じ種類の新しいキーフレームが作成されます。

項目	説明
新規ビデオ モーション キーフレーム	ドロップダウン リストから設定を選択し、トラック モーション、親トラック モーション、3D トラック モーション、またはパン／クロップ キーフレームを追加するときに使用する、デフォルトのキーフレームの種類を設定します。詳しくは、次を参照してください290 ページの"トラック モーションの編集"、399 ページの"3D コンポジット"、、および279 ページの"ビデオ イベントのパン/クロップ"。 この設定は、新規エフェクトを追加したときのみ使用されます。既存のエフェクトにキーフレームを追加すると、直前のキーフレームと同じ種類の新しいキーフレームが作成されます。
トラック モーションのデフォルトの滑らかさ	ボックスに値を入力するかスピン コントロールを使用して、トラック モーションおよび 3D トラック モーション キーフレームのスムーズのデフォルト値を設定します。
パン／クロップのデフォルトの滑らかさ	ボックスに値を入力するかスピン コントロールを使用して、イベント パン／クロップ キーフレームのスムーズのデフォルト値を設定します。詳しくは、次を参照してください279 ページの"ビデオ イベントのパン/クロップ"。
すべてデフォルト	［外部コントロール & オートメーション］の設定をデフォルト値に戻します。

第 36 章

キーボード ショートカット

［ヘルプ］メニューから、**［キーボード ショートカット］**を選択して、Vegas® Pro ソフトウェアでの作業の簡素化に役立つショートカット キーを参照できます。使用可能なショートカット キーは、機能ごとに表に記載されています。

以下のショートカットは、デフォルトの設定を示しています。［キーボードのカスタマイズ］ダイアログ ボックスを使用してキーボード ショートカットをカスタマイズしてある場合は、設定が異なっている場合があります。詳しくは、次を参照してください603 ページの"キーボード ショートカットのカスタマイズ"。

プロジェクト ファイルのショートカット

コマンド	キーボード ショートカット
新規プロジェクトを作成する	Ctrl+N
新規プロジェクトを作成して、［プロジェクト プロパティ］ダイアログ ボックスをバイパスする	Ctrl+Shift+N
Vegas Proを終了	Alt+F4
現在のプロジェクトを閉じる	Ctrl+F4
既存のプロジェクトを開く	Ctrl+O
プロジェクト プロパティ	Alt+Enter
プロジェクトの保存	Ctrl+S

拡大/縮小と表示

コマンド	キーボード ショートカット
タイムラインにフォーカス	Alt+0
［エクスプローラ］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+1
［トリマー］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+2
［マスタ バス］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+3
［ビデオ プレビュー］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+4
［プロジェクト メディア］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+5

コマンド	キーボード ショートカット
［編集の詳細］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Alt+6
［トランジション］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+7
［ビデオ FX］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+8
［メディア ジェネレータ］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Alt+9
［プラグイン マネージャ］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+1
［ビデオ スコープ］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+2
［サラウンド パン］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+3
［メディア マネージャ］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+4
［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+5
［ミキシング コンソール］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+6
［デバイス エクスプローラ］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示/非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+7
［ラウドネス メーター］ウィンドウの表示 （ドッキングしていない場合はウィンドウの表示／非表示を切り替える）	Ctrl+Alt+8
オーディオ バス トラックの表示／非表示	B
ビデオ バス トラックの表示／非表示	Ctrl+Shift+B
イベント メディア マーカーの表示／非表示	Ctrl+Shift+K

コマンド	キーボード ショートカット
アクティブ テイク情報の表示／非表示 このコマンドを選択すると、現在のテイク情報がタイムラインのイベント上に表示されます。 シフト ピッチされたオーディオ イベントは、イベントの左下隅のピッチ シフトの範囲を表示します。メディアに既知のルート音がある場合、括弧内に新しいルートが表示されます。 ストレッチされたオーディオ イベントは、イベントの右下隅にストレッチされた再生レートを示すパーセンテージを表示します。メディアに既知のテンポがある場合は、ストレッチされた量の後に、有効な再生テンポ（ストレッチ後）が括弧付きで記載されます。 同期化されていないオーディオおよびビデオ イベントが、タイムラインでハイライトされ、オフセット量が表示されます。タイムラインの解像度を下回る非常に小さいオフセットは、0.00 と表示されます。オフセット量を表示するには、プロジェクトのタイム形式を［サンプル］に設定します。	Ctrl+Shift+I
タイムライン内のイベント上の波形の表示／非表示	Ctrl+Shift+W
イベント ボタン（**［生成されたメディア］**、**［イベント パン/クロップ］**、および**［ビデオ FX］**）の表示/非表示	Ctrl+Shift+C
選択したイベントと選択しなかったイベントの間のフェードの長さの表示／非表示 	Ctrl+Shift+T
次のいずれかの編集を実行するときに、カーソルがあるフレーム表示または分割画面プレビューの表示を切り替えます。イベントのスリップ、イベントのスリップ トリミング、イベントのスライド、またはクロスフェード/トランジションのスライド。例えば、このコマンドを選択してビデオ イベントのエッジをドラッグする際には、［ビデオ プレビュー］ウィンドウが、ドラッグしたイベントで最後のフレームの描画を更新します。 コマンドが選択されていない場合は、静止画像が表示されます。	Ctrl+Shift+O
エンベロープの表示／非表示を切り替える	Ctrl+Shift+E
次のウィンドウの表示	［F6］または ［Ctrl］ ＋ ［Tab］
前のウィンドウの表示	［Shift］ ＋ ［F6］または ［Ctrl］ ＋ ［Shift］ ＋ ［Tab］

コマンド	キーボード ショートカット
ウィンドウ レイアウトの呼び出し	［Alt］ ＋ ［D］を押してから［0］～［9］
ウィンドウ レイアウトの保存	Ctrl+Alt+D を押してから 0～9
デフォルトのウィンドウ レイアウトをロードする	Alt+D を押してから D
オーディオ ミキシング ウィンドウ レイアウトをロードする	Alt+D を押してから A
色補正ウィンドウ レイアウトをロードする	Alt+D を押してから C
両方が表示されている場合は、トラック リストとタイムライン（バス トラックが表示されている場合は、バス トラック リストとタイムライン）でフォーカスを切り替える	タブ
前の/次のトラックまたはバス トラックにフォーカスを切り替える	Alt+Shift+↑／↓
すべてのトラックまたはバス トラック（どれがフォーカスされているかによって異なる）の高さを下げる	Ctrl+Shift+↓
すべてのトラックまたはバス トラック（どれがフォーカスされているかによって異なる）の高さを上げる	Ctrl+Shift+↑
トラックの高さを最小化／復元する（トラックの高さを復元する場合は、以前に最小化したトラックは復元されません。これらのトラックを復元するには、トラック ヘッダーの **［トラックの高さの復元］**ボタン をクリックしてください）	［`］ （抑音符）
トラックの高さをデフォルトの高さに設定する	Ctrl+`
ウィンドウ ドッキング エリアを最小化/元に戻す	［F11］または ［Alt］ ＋ ［`］
タイムラインを縦横同時に最大化/復元 （ウィンドウ ドッキング エリアおよびトラック リストは非表示になります）	［Ctrl］ ＋ ［F11］または ［Ctrl］ ＋ ［Alt］ ＋ ［`］
トラック リストを最小化/元に戻す	［Shift］ ＋ ［F11］または ［Shift］ ＋ ［Alt］ ＋ ［`］
少しずつ水平方向にズーム インまたはズーム アウトする (タイムラインがフォーカスされている場合)	↑/↓
水平方向に大きくズーム インまたはズーム アウトする、または選択範囲にズームする (存在する場合)	Ctrl+↑／↓
各ビデオ サムネールが 1 フレーム表示されるまでタイムをズーム イン	［Alt］ ＋ ［↑］
垂直方向に波形をズーム インまたはズーム アウトする（オーディオのみ）	Shift+↑／↓

カーソルの配置、ループ リージョン、および時間範囲

ほとんどのカーソル配置コマンドは、［Shift］キーと組み合わせると、選択を行うこともできます。

コマンド	キーボード ショートカット
カーソル位置を中央に表示	¥
移動	Ctrl+G
時間範囲の終了位置の設定	Ctrl+Shift+G
時間範囲または表示エリア (時間範囲がない場合) の最初に移動	Home
時間範囲または表示エリア (時間範囲がない場合) の最後に移動	End
プロジェクトの最初に移動	Ctrl+Home または W
プロジェクトの最後に移動	Ctrl+End
ループ リージョンを選択する	Shift+Q
それまでの 5 回の選択内容の復元	Backspace
グリッド マーク単位で左に移動	Page Up
グリッド マーク単位で右に移動	Page Down
左または右へ 1 ピクセル移動（**［フレーム単位にクオンタイズ］**がオフの場合）	←/→
前または次のマーカーに移動	Ctrl+←／→
1 フレーム左／右に移動	Alt+←／→
カーソルをフェード エッジを含むイベント編集ポイントの左右に移動	Ctrl+Alt+←/→
左／右に回す (エッジトリミング モードまたは再生中でない場合のみ有効)	［F3］キー／［F9］キー
再生中に編集カーソルを再生カーソルの位置に移動	Alt+↓
カーソルを対応するマーカーに移動、または対応するリージョンを選択	0～9 キー（テンキーではなくキーボードの数字キー）
前の CD トラックに移動	Ctrl+, (コンマ)
次の CD トラックに移動	Ctrl+.（ピリオド）
前の CD インデックスまたはリージョンに移動	, (コンマ)
次の CD インデックスまたはリージョンに移動	.（ピリオド）
イン ポイント／アウト ポイントの設定	I (イン)、O (アウト)
イベント上をドラッグして時間範囲を作成する	Ctrl+Shift を押しながらドラッグ

一般的な編集

コマンド	キーボード ショートカット
選択範囲の切り取り	［Ctrl］ ＋ ［X］または［Shift］ ＋ ［Delete］

コマンド	キーボード ショートカット
選択範囲のコピー	［Ctrl］ ＋ ［C］または ［Ctrl］ ＋ ［Insert］
クリップボードの内容の貼り付け	［Ctrl］ ＋ ［V］または ［Shift］ ＋ ［Insert］
挿入貼り付け	Ctrl+Shift+V
連続貼り付け	Ctrl+B
選択範囲の削除	削除
選択範囲にイベントをトリミング	Ctrl+T
新規トラックにレンダリング	Ctrl+M
取り消し	［Ctrl］ ＋ ［Z］または ［Alt］ ＋ ［Backspace］
やり直し	［Ctrl］ ＋ ［Shift］ ＋ ［Z］または ［Ctrl］ ＋ ［Y］
オーディオ ピークを再作成する	Shift+F5
通常の編集ツールに切り替える	Ctrl+D
次の編集ツールに切り替える	D
前の編集ツールに切り替える	［Shift］キーと［D］キーを押す
マルチカメラ編集を有効にする	Ctrl+Shift+D

イベントの選択と編集

コマンド	キーボード ショートカット
範囲選択	イベントを Shift + クリック
複数選択	個々のイベントを Ctrl + クリック
すべて選択	Ctrl+A
すべての選択を解除する	Ctrl+Shift+A
選択範囲の切り取り	［Ctrl］ ＋ ［X］または ［Shift］ ＋ ［Delete］
選択範囲のコピー	［Ctrl］ ＋ ［C］または ［Ctrl］ ＋ ［Insert］
クリップボードの内容の貼り付け	［Ctrl］ ＋ ［V］または ［Shift］ ＋ ［Insert］
挿入貼り付け	Ctrl+Shift+V

コマンド	キーボード ショートカット
連続貼り付け	Ctrl+B
選択範囲の削除	削除
イベントをカーソル位置で分割	S
選択したイベントをトリム／クロップする	Ctrl+T
前の選択されたイベントのエッジにカーソルを移動する	［Ctrl］ + ［[］
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	Alt+[
前の選択されたイベントをタイム選択する	［Ctrl］ + ［Shift］ + ［[］
次の選択されたイベントのエッジにカーソルを移動する	［Ctrl］ + ［]］
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	Alt+]
選択された次のイベントをタイム選択する	［Ctrl］ + ［Shift］ + ［]］
エッジトリミング モードに移行してイベントの先頭を選択する。前のイベントの境界に移動する このモードでは、テンキーの 1、3、4、6 を押すと選択したイベントの境界がトリミングされます。以下を参照してください。	テンキー［7 ］または［[］
エッジトリミング モードに移行してイベントの末尾を選択する。次のイベントの境界に移動する	テンキー［9］または［]］
左／右をトリミングする (エッジトリミング モードの場合)	［F3］キー／［F9］キー
拡張編集モードを開始／終了する（またはエッジトリミング モードを終了する） イベントのエッジをダブルクリックして拡張編集モードを開始することもできます。 このモードでは、テンキーの 1、3、4、6 を押すと選択したイベントの境界がトリミングされます。以下を参照してください。	テンキー 5
選択したイベントを左／右に 1 フレーム移動またはトリミングする	テンキー 1／3
選択したイベントを 1 フレーム左/右に時間圧縮/ストレッチする	［Ctrl］ + テンキー［1］または［3］
選択したイベントを左/右に 1 フレーム スリップ トリミングする	［Alt］ + テンキー［1］または［3］
フレーム単位で左/右を L/J トリミングする	［Shift］ + テンキー［1］または［3］
トランジションまたはクロスフェードを 1 フレーム左/右にスライドする（隣接イベントのトリミング）	［Ctrl］ + ［Alt］ + テンキー［1］または［3］
フレーム単位で左/右を L/J カットする	［Ctrl］ + ［Alt］ + ［Shift］ + テンキー［1］または［3］

コマンド	キーボード ショートカット
選択したイベントを左／右に 1 ピクセル移動またはトリミングする	テンキー 4/6
選択したイベントを 1 ピクセル 左/右に時間圧縮/ストレッチする	［Ctrl］ + テンキー［4］または［6］
選択したイベントを左/右に 1 ピクセル スリップ トリミングする	［Alt］ + テンキー［4］または［6］
ピクセル単位で左/右を L/J トリミングする	［Shift］ + テンキー［4］または［6］
トランジションまたはクロスフェードを 1 ピクセル左/右にスライドする（隣接イベントのトリミング）	［Ctrl］ + ［Alt］ + テンキー［4］または［6］
ピクセル単位で左/右を L/J カットする	［Ctrl］ + ［Alt］ + ［Shift］ + テンキー［4］または［6］
選択したイベントを上／下に 1 トラック移動する	テンキー 8/2
スリップ：イベントを移動せずに、メディアをイベントの範囲内で移動	Alt を押しながらイベントの内側をドラッグ
スリップ トリミング：エッジをトリミングしながらメディアを移動	Alt を押しながらイベントのエッジをドラッグ
L/J トリミング: イベント グループを無視して、オーディオ イベントとビデオ イベントを個別にトリミングできるようにします。	［Shift］を押しながらイベントのエッジをドラッグ
隣接イベントのトリミング:選択したイベントと隣接イベントを同時にトリミング	Ctrl+Alt を押しながらイベントのエッジをドラッグ
高速の L カットおよび J カットのため、イベント グループを無視して隣接イベントをトリミングします。	Ctrl+Alt+Shift を押しながらイベントのエッジをドラッグ
イベントの右エッジをスリップトリミング	Alt+Shift を押しながらイベントをドラッグ
イベントの分割または分割トリミング スナップ設定が有効な場合は、［Shift］キーを押したまま操作することで一時的に設定を無効にすることができます。ドラッグ中に Shift キーを離すと、利用可能なスナップ ポイントにイベントをスナップできます。	Ctrl+Alt+Shift を押しながらイベントをクリックまたはドラッグ
スライド：イベントの両方のエッジを同時にトリミング	Ctrl+Alt を押しながらイベントの中央をドラッグ
クロスフェードのスライド：クロスフェードの移動	Ctrl+Alt を押しながらクロスフェード上をドラッグ
トリミング中にイベント内のメディアをストレッチ (圧縮) する	Ctrl を押しながら、イベントの境界をドラッグ
ピッチを 1 半音上げる	+ (テンキーではなくキーボードの番号キー)

コマンド	キーボード ショートカット
ピッチを 1 セント上げる	Ctrl++
ピッチを 1 オクターブ上げる	Shift++
ピッチを 1 半音下げる	- (テンキーではなくキーボードの番号キー)
ピッチを 1 セント上げる	Ctrl+-
ピッチを 1 オクターブ上げる	Shift+-
ピッチのリセット	［Ctrl］ ＋ ［Shift］ ＋ ［=］または ［Ctrl］ ＋ ［Shift］ ＋ ［-］
次のテイクを選択する	T
前のテイクを選択する	Shift+T
カットをトランジションに変換する	テンキー［ /］ テンキー［*］ テンキー［-］
トランジションをカットに変換する	Ctrl+テンキー／
オーディオ エディタで開く	Ctrl+E

赤目軽減

次のコマンドは、［赤目軽減］ダイアログ ボックスに適用されます。

コマンド	キーボード ショートカット
左／右にスクロール	←／→ Shift キーを押すと高速スクロール
上／下にスクロール	↑/↓ Shift キーを押すと高速スクロール
画像の上端／下端にジャンプ	Page Up／Down Shift+Home／End
画像の左端／右端にジャンプ	Home／End Shift+Page Up／Down
画像の左右の中央にジャンプ	¥ テンキー *
画像の上下の中央にジャンプ	Shift+¥ Shift+テンキー *
画像の上下左右の中央にジャンプ	C

再生、録音、プレビュー

コマンド	キーボード ショートカット
トラックの録音準備をする	Ctrl+Alt+R
録音準備と録音パスの設定	Ctrl+Alt+Shift+R
録音	Ctrl+R
ループ再生	［Q］または ［Ctrl］ ＋ ［Shift］ ＋ ［L］
最初から再生	［Shift］ ＋ ［スペースバー］または ［Shift］ ＋ ［F12］
再生の開始	スペース キー
任意のウィンドウから再生	［Ctrl］ ＋ ［スペースバー］または ［F12］
再生／一時停止	［Enter］または ［Ctrl］ ＋ ［F12］
再生を停止する	スペース キーまたは Esc
プロジェクトの最初に移動	Ctrl+Home
プロジェクトの最後に移動	Ctrl+End
前のフレームに移動	Alt+←
次のフレームに移動	Alt+→
ディム（減衰）マスタ バス出力	Ctrl+Shift+F12
カーソル位置のプレビュー。 ［ユーザー設定］ダイアログ ボックスの［編集］タブの**［カーソル プレビュー時間］**ボックスを使用して、プレビューする時間の長さを指定できます。	テンキー 0
スクラブ再生	J、K または L
ビデオを選択して事前にレンダリング	Shift+M
ダイナミック RAM プレビューの作成	Shift+B
外部モニタ プレビューの切り替え	［Alt］＋［Shift］＋［4］
MIDI タイムコードの生成	F7
MIDI クロックの生成	Shift+F7
MIDI タイムコードから起動	Ctrl+F7
マルチカメラ編集を有効にする	Ctrl+Shift+D
マルチカメラ テイクの選択	1 - 9
クロスフェード付きマルチカメラ テイクの選択	Ctrl+1～9

タイムラインとトラック リスト

コマンド	キーボード ショートカット
新しいオーディオ トラックの挿入	Ctrl+Q
新しいビデオ トラックの挿入	Ctrl+Shift+Q
オーディオ トラックのボリュームまたはビデオ トラックのコンポジット レベルを変更する（トラック リストにフォーカスされている場合）	Ctrl+←／→
オーディオ トラックのパンまたはビデオ トラックのフェードトゥカラー設定を変更する（トラック リストにフォーカスされていてオートメーション コントロールが表示されている場合） トラックのフェードトゥカラー設定を調整するには、［**オートメーションの設定**］ボタン をクリックします。	Ctrl+Shift+←／→
選択したトラックのミュート	Z
選択したトラックをミュートし、ミュート グループから他のトラックを削除する	Shift+Z
選択したトラックのソロ再生	X
選択したトラックをソロ再生し、ソロ グループから他のトラックを削除する	Shift+X
選択したトラック グループをミュートする	Ctrl+Alt+Z
選択したトラック グループをミュートし、ミュート グループから他のトラック グループを削除する	Ctrl+Alt+Shift+Z
選択したトラック グループをソロ再生する	Ctrl+Alt+X
選択したトラック グループをソロ再生し、ソロ グループから他のトラック グループを削除する	Ctrl+Alt+Shift+X
スナップの無効化（スナップがオンの場合）、またはスナップの有効化（スナップがオフの場合）	Shift を押しながら
フレームに合わせてクオンタイズ	Alt+F8
スナップを有効／無効にする	F8
グリッドにスナップ	Ctrl+F8
マーカーにスナップ	Shift+F8
すべてのイベントにスナップ	Ctrl+Shift+F8
影響のあるトラックをポスト編集リップルする	F
影響のあるトラック、バス トラック、マーカー、およびリージョンをポスト編集リップルする	Ctrl+F
すべてのトラック、マーカー、およびリージョンをポスト編集リップル	Ctrl+Shift+F
自動リップル モード	Ctrl+L
自動クロスフェード	Ctrl+Shift+X

コマンド	キーボード ショートカット
新規トラックにレンダリング	Ctrl+M
選択されたイベントをグループ化する	G
選択したイベントのグループ化解除	U
イベント グループを無視	Ctrl+Shift+U
イベントを削除せずにグループをクリアする	Ctrl+U
グループ内のすべてのイベントを選択	Shift+G
トラック ボリューム エンベロープの挿入/表示/非表示	V
トラック ボリューム エンベロープを削除する	Shift+V
トラック パン エンベロープの挿入/表示/非表示	P
トラック パン エンベロープを削除する	Shift+P
エフェクト オートメーション エンベロープ間の循環	E と Shift+E
エンベロープの表示／非表示を切り替える	Ctrl+Shift+E
エンベロープ ポイントを 1 ピクセルごとに上下して調整する	エンベロープ ポイントを選択して、マウス ボタンを押しながらテンキーの 8 または 2 を押す
エンベロープ ポイントを 1 ピクセルごと左右に調整する	エンベロープ ポイントを選択して、マウス ボタンを押しながらテンキーの 4 または 6 を押す
タイムライン上の位置を変えずにエンベロープ ポイント値を微調整	Ctrl を押しながらエンベロープ ポイントまたはセグメントをドラッグ
タイムライン上の位置を変えずにエンベロープ ポイント値を調整	Ctrl+Alt を押しながらエンベロープ ポイントまたはセグメントをドラッグ
値を変えずにタイムライン上のエンベロープ ポイントの位置を調整	Alt を押しながらドラッグ
コマンド マーカーの挿入	C
マーカーの挿入	M
リージョンの挿入	［R］
CD トラック リージョンの挿入	N
CD トラック インデックスの挿入	Shift+N

トリマー コマンド

次のコマンドが［トリマー］ウィンドウに適用されます。タイムラインに適用されるショートカットの多くが、トリマーでも有効です。このリストは、トリマー固有のコマンドをハイライトしています。

コマンド	キーボード ショートカット
カーソルの後にメディアを追加	A
カーソルの前にメディアを追加	Shift+A
時間範囲をタイムラインからカーソルの後に転送する	T
時間範囲をタイムラインからカーソルの前に転送する	Shift+T
選択したストリームの切り替え：オーディオ／ビデオ／両方	タブ
オーディオ／ビデオ ストリームの高さの切り替え	Ctrl+Shift+↑／↓
トリマー履歴のソート	H
トリマー履歴のクリア	Ctrl+Shift+H
トリマー履歴から現在のメディアを削除	Ctrl+H
マーカー／リージョンの保存	S
自動マーカー／リージョン保存の切り替え	Shift+S
オーディオ エディタで開く	Ctrl+E
ビデオを［ビデオ プレビュー］ウィンドウに表示する	Ctrl+P

トラック モーション

次のコマンドは、［トラック モーション］ウィンドウと［3D トラック モーション］ウィンドウに適用されます。

コマンド	キーボード ショートカット
3D レイアウトを変更する	1～6（テンキーではなくキーボードの番号キー）
アスペクト比をロックする	A
中心から拡大／縮小する	C
オブジェクト スペースで編集する	O
移動しないようにする	X、Y、Z
スケーリングしないようにする	Shift+X、Shift+Y、Shift+Z
スナップを有効にする	F8
回転を有効にする	Shift+F8

サラウンド パン

パン ポイントを微調整する場合、次のショートカットに［Ctrl］キーを追加します。

コマンド	キーボード ショートカット
サラウンド パンの中心線に動きを制限する	［Shift］キーを押しながらパン ポイントをドラッグ（**［自由に移動］** がオンになっている場合のみ）
中心から一定の半径に動きを制限	［Alt］キーを押しながらパン ポイントをドラッグ（**［自由に移動］** がオンになっている場合のみ） Alt+マウス ホイール
サラウンド パンに収まる最大円に動きを制限する	［Alt］+［Shift］キーを押しながらパン ポイントをドラッグ（**［自由に移動］** がオンになっている場合のみ） Alt+Shift+マウス ホイール
パン ポイントを前/後に移動する （パン ポイントを選択している場合）	↑/↓ Page Up／Page Down マウス ホイール
パン ポイントを左/右に移動する （パン ポイントを選択している場合）	←／→ Shift+Page Up／Down Shift を押しながらマウス ホイールを前後に回転
パン ポイントをサラウンド パンの隅、境界、または中心に移動 （パン ポイントを選択しており、［Num Lock ］キーがオンの場合）	テンキー
サラウンド パンに収まる最大円の隅にパン ポイントを移動 （パン ポイントを選択しており、［Num Lock ］キーがオンの場合）	Ctrl+テンキー 1、3、7、9

ミキシング コンソール

コマンド	キーボード ショートカット
選択されたチャンネルの名前の変更	F2
新しいオーディオ トラックの挿入	Ctrl+Q
デフォルト／狭い／広いチャンネル ストリップを順に切り替える	D／N／W
選択したチャンネル ストリップの非表示	Shift+H
［チャンネル リスト］ペインの表示	Shift+C

コマンド	キーボード ショートカット
すべてのチャンネル ストリップの表示／非表示	Q
オーディオ バス チャンネル ストリップの表示／非表示	U
オーディオ トラック チャンネル ストリップの表示／非表示	A
割り当て可能なエフェクト チャンネル ストリップの表示／非表示	E
マスタ バス チャンネル ストリップの表示／非表示	T
プレビュー チャンネル ストリップの表示／非表示	P
フェーダー ティックの表示／非表示	Shift+T
コントロール リージョン ラベルの表示／非表示	Shift+L
フェーダー コントロール リージョンの表示／非表示	F
インサート FX コントロール リージョンの表示／非表示	I
I／O コントロール リージョンの表示／非表示	H
メーター コントロール リージョンの表示／非表示	M
センド コントロール リージョンの表示／非表示	S
選択したフェーダーの調整	↑/↓
ステレオ フェーダーの左チャンネルの調整	Shift+↑／↓
ステレオ フェーダーの右チャンネルの調整	Ctrl+↑／↓

その他

コマンド	キーボード ショートカット
アプリケーション ヘルプ	F1
ポップアップ ヘルプ	Shift+F1
ショートカット メニュー	Shift+F10
フェーダー／スライダの微調整	Ctrl を押しながらドラッグ
相対キーフレーム スペースを変更する	Alt を押しながらキーフレームをドラッグ
長さを変えずにリージョンを移動	Alt を押しながらリージョン タグをドラッグ

マルチメディア キーボード

コマンド	ショートカット
Play／Pause	Play／Pause

コマンド	ショートカット
最初から再生	Shift+ 再生／一時停止する
停止	停止
ミュート トラック	ミュート
トラックをミュートして、他のトラックをミュート グループから削除する	Shift+Mute
トラックをソロ再生する	Ctrl+Mute
トラックをソロ再生して、他のトラックをソロ グループから削除する	Ctrl+Shift+Mute
オーディオ トラックのボリュームまたはビデオ トラックのコンポジット レベルを変更する（トラック リストにフォーカスされている場合）	Ctrl+Volume Up／Down
オーディオ トラックのパンまたはビデオ トラックのフェードトゥカラー設定を変更する（トラック リストにフォーカスされている場合）	Shift+Volume Up／Down
トラック フォーカスを変更する	Next／Prev Track

マウス ホイールのショートカット

コマンド	ショートカット
ズーム イン／アウト	ホイール
垂直にスクロールする	Ctrl を押しながらマウス ホイールを回転
水平スクロール	Shift を押しながらマウス ホイールを回転
カーソルを少しずつ移動する 選択したイベントのエッジを 1 ピクセル トリミングする（エッジトリミング モードの場合） 再生中にスクラブ レートを調整する	Ctrl+Shift を押しながらマウス ホイールを回転
フレームごとにカーソルを移動 選択したイベントのエッジを 1 フレーム トリミングする（エッジトリミングモードの場合） 再生中にスクラブ レートを調整する	Ctrl+Alt+Shift を押しながらマウス ホイールを回転
自動スクロールする	ホイール ボタンをクリックしてマウスを移動
フェーダー／スライダを移動する プラグイン ウィンドウでは、フォーカスするためにコントロールを最初にクリックします。	ハンドル上にカーソルを移動してホイールを回転
フェーダーやスライダの微調整	Ctrlを押しながらフェーダー上にカーソルを移動してホイールを回転

第 37 章

用語集

A

ADPCM（Adaptive Delta Pulse Code Modulation）

オーディオ データを圧縮する方法の 1 つ。ADPCM を使用した圧縮理論は標準となっているが、その実装にはさまざまなアルゴリズムが用いられている。例えば、Microsoft の ADPCM アルゴリズムは、International Multimedia Association (IMA）承認の ADPCM とは互換性がない。

A-Law

ジュネーブ勧告 (G.711）によって規定されたボイス信号の圧縮アルゴリズム。G.711 勧告では、A-Law は 16 ビットの PCM 信号を非線形の 8 ビット形式にエンコードする方法として定義されている。このアルゴリズムは、米国での通信に一般的に使用されている。A-Law は μ-Law によく似ていますが、使用されるコーダ／デコーダが多少異なります。

エイリアシング

高周波音を低サンプル レートでデジタル録音したときに発生するディストーションの一種。例えば、自動車が走っているビデオで、自動車は高速で前方に移動しているのに、ホイールがゆっくりと逆回転しているように見えるのは、エイリアシングの影響である。同様に、サンプル レートの半分より高い周波数音 (ナイキスト周波数）を録音しようとすると、高い音の代わりに低周波のランブル音が聞こえる場合がある。

エイリアシングを防ぐには、録音前に高周波音を除去するアンチエイリアシング フィルタを使用する。録音後にエイリアシング ディストーションを削除するのは、サウンドから他の周波数も除去しないかぎり不可能である。サンプル レートを下げてリサンプリングするときは、同一のアンチエイリアシング フィルタを適用する必要がある。

アルファ チャンネル

アルファは、画像ファイルでの透明度の処理方法を決定する 4 番目のチャンネル。RGB チャンネルの混合によって各ピクセルの色が決定し、それぞれに対応するアルファ チャンネルによって各ピクセルの透明度が決定する。アルファ チャンネルには、最大 256 快調のグレーを使用できる。0 は透明ピクセル、255 は不透明ピクセル、間の値は半透明を表す。

アンプリチュード モジュレーション (AM)

サウンドの振幅 (ラウドネス）が時間に沿って変化するプロセス。ゆっくりと変化すると、トレモロ エフェクトが発生する。振幅の周波数が高い場合は、音色を大きく変化させる多くの側周波数が作成される。

アナログ

オーディオの場合は、音波の圧力変動に類似した電圧変動で音波を再生する方式を指す用語。この方式は、サンプル時間で個別に変化を発生させるのではなく、変動が無限に変化するという点で、デジタル録音と異なる。680 ページの"クオンタイズ"。を参照。

アスペクト比

ビデオのフレーム サイズを、幅と高さの比で表したもの。例えば、NTSC DV 形式で撮影したビデオのフレーム サイズは 720 × 480 ピクセルで、約 1.33:1 のアスペクト比になる。

720 (フレームの幅）÷ 480 (フレームの高さ）= 1.5

1.5 x 0.9091 (ピクセル アスペクト比）= 1.36365

フレーム サイズ	例
4:3 標準テレビ 1.33:1 アスペクト比	
16x9 ワイド画面テレビ 1.78:1 アスペクト比	
ビスタ サイズ 1.85:1	
シネマ スコープ 2.35:1 アスペクト比	

アタック

サウンドの先頭の部分のこと。打奏的なサウンド (ドラム、ピアノ、ギターのプラッキング）のことを、「アタックが速い」という。これは、サウンドが非常に短い時間で最大振幅に達するということを意味する。音量がゆっくりと大きくなるサウンド (弦楽器と管楽器）のことを、「アタックが遅い」という。

ACM（Audio Compression Manager）

Microsoft の ACM は、Windows オペレーティング システム用のオーディオ圧縮と信号処理の標準インターフェイスである。ACM をソフトウェアで使用して、.wav ファイルの圧縮と解凍を実行できる。

B

帯域幅

オーディオ イコライゼーションでは、各周波数に関連付けられた幅があり、その幅が EQ によって影響を受ける周波数域を決定する。帯域幅の広い EQ バンドは、帯域幅の狭い EQ バンドより広範囲の周波数に影響する。

ネットワーク接続では、信号が伝送されるレート、つまり、一定時間に伝送可能なデータ量（ビット／秒）を表す。56 Kbps のネットワーク接続は、1 秒当たり 56,000 ビットのデータを受信できる。

ビート/小節

曲の拍子には、曲の各小節に含まれる拍数と、1 拍として数える音価という、2 つの情報が含まれている。Vegas® Pro では、この概念を使用して、トラック ビューの上のタイム ルーラーに表示するティック数と、小節&拍数単位でルーラーを表示するときの間隔を決定する。

BPM（Beats Per Minute）

曲のテンポは、1 分間のビート数として表すことができる。テンポが 60 BPM の場合は、毎秒 1 回ビートが発生する。

ビット

デジタル システムにおける最も基本的な単位。値は 1 と 0 のみであり、電子回路の電圧に対応する。ビットは、2 進数の値を表すために使用される。例えば、8 ビットの数値 10011010 は、符号なし 10 進数の 154 を表します。デジタル サンプリングでは、2 進数が個々のサウンド レベル（サンプル）を格納するために使用される。

ビット深度

1 つのサンプルを表すために使用されるビット数。Vegas Pro ソフトウェアでは、8 ビット、16 ビット、24 ビットのサンプルが使用される。大きい値を指定すると、再生および録音の音質が良くなる。8 ビット サンプルの場合は、メモリやハードディスクの消費量は小さくなりますが、16 ビットまたは 24 ビットのサンプルよりノイズが大きくなります。

明るさ

明るさの調整とは、画像のカラー チャンネルの値を増減して、画像を明るくしたり暗くしたりすることを意味する。明るさの最大値は 255（白)、最小値は 0（黒)。

Bus

トラックからの信号とエフェクトがミキシングされる仮想経路。バスの出力は、信号がルーティングされる、コンピュータの物理的なオーディオ デバイスである。バスの構成はプロジェクトに保存され、バスのハードウェアへの経路はシステムに保存される。これにより、プロジェクトは元のレイアウトを維持したまま、別のシステムに簡単に移動することができる。

バイト

8 ビットのセットのこと。8 ビット サンプルの保存には 1 バイトのメモリが必要になり、16 ビット サンプルには 2 バイトのメモリが必要になる。

C

CCD

電荷結合素子（Charge coupled device)。デジタル カメラのイメージ センサー。

クロマ

クロミナンス情報を伝達する値。

クロミナンス

明るさと関係のない、画像の色情報。

クリップボード

コピーまたは切り取ったデータが格納される場所。このデータは、Vegas Pro タイムライン上の別の場所や、Microsoft Word など他のアプリケーション、または Vegas Pro アプリケーションの別インスタンスに貼り付けることができる。

クリッピング

クリッピングは、サウンドの振幅が録音レベルの上限を超えたときに発生する。デジタル システムでは、クリッピングはデータを最大値（16 ビット データでは 32,767）に丸める場合に発生する。クリッピングによりサウンドの歪みが発生する。

コーデック (CODEC)

Coder／Decoder の略。データ圧縮時に使用される。

補色

カラー ホイール上で、ある色の色相を 180 度回転した色。次の図を見ると、赤とシアン、マゼンタと緑、青と黄色が補色の関係であることがわかる。

コントラスト

コントラストの調整とは、画像のカラー値を増減して、既存のカラー チャンネルの値をスペクトルの広い部分または狭い部分にストレッチすることを意味する。コントラストの中心によって、ストレッチのアンカー ポイントが決定される。

調整前の画像のヒストグラムです。

コントラストの中心を 0.5 として、コントラストを下げた結果。ヒストグラムのグラフの中央を固定して、スペクトラムの幅が圧縮されている。

コントラストの中心を 0.0 として、コントラストを下げた結果。ヒストグラムのグラフの左端を固定して、スペクトラムの幅が圧縮されている。

コントラストの中心を 1.0 として、コントラストを下げた結果。ヒストグラムのグラフの右端を固定して、スペクトラムの幅が圧縮されている。

クロスフェード

2 つのメディアの一方をフェード アウトさせ、もう一方をフェード インさせてミキシングすること。

カットオフ周波数

フィルタのカットオフ周波数とは、フィルタがその応答を変化させる周波数のこと。例えば、ローパス フィルタでは、カットオフ周波数より大きい周波数は減衰されるが、カットオフ周波数より小さい周波数には変化はない。

D

DC オフセット

DC オフセットは、サウンド カードなどのハードウェアによって、録音されたオーディオ信号が直流電流の影響を受けるときに発生する。この電流によって、オーディオ信号がサウンド ファイルの正常な -∞ dB（中央の横線）の少し上または下に変化する。DC オフセットの有無を視覚的に確認するには、サウンド ファイルを最大限に拡大表示して、中央の横線から離れている箇所がないかどうかを確認する。以下の例で、赤い線は 0 dB を表す。下の波形は DC オフセットを表している。波形の中心がベースラインから約 2 dB 上にずれている。

デシベル（dB）

対数スケールで 2 つの数値間の比率を表すために使用される単位。例えば、14 と 7 を比較する場合は、14 は 7 の 2 倍であると表現することも、14 は 7 より 6 dB 大きいと表現することもできる。この 6 dB は何に由来する数値か考えてみる。エンジニアは 2 つの瞬間値を比較するときに、dB = 20 × log(V1／V2）という方程式を使用する。聴覚は音の大きさを対数スケールで知覚するため、デシベルは一般に音に関する領域で使用される。

Vegas Pro では、ほとんどの計測値はデシベル単位で表示される。例えば、サウンドの振幅を 2 倍にする場合は、6 dB ゲインを適用します。32,767 のサンプル値（16 ビット サウンドの正の最大サンプル値）は、0 dB の値を持つと表現できる。同様に、16,384 は、-6 dB の値を持つと表現できる。

デバイス ドライバ

Windows オペレーティング システムが異なるハードウェアやソフトウェアに接続できるようにするプログラム。例えば、サウンド カード デバイス ドライバは、ソフトウェアによってサウンド カードの録音と再生を制御するために使用される。

DSP（Digital Signal Processing）

デジタル データの加工を表す一般的な用語。シグナル プロセッサは、アナログ電子機器の領域でかなり以前から存在している（トーン コントロール、ディストーション ボックス、ワウワウ ペダル)。デジタル シグナル プロセッサは、プログラミングと数学技術を使用してデジタル化したデータを加工する。DSP 技術は、イコライゼーションやリバーブ シミュレーションなど多数のエフェクトを実行するために使用される。

ほとんどの DSP は加算や乗算など単純な算術演算によって実行されるため、DSP 演算はコンピュータのプロセッサでも専用の DSP チップでも実行できる。DSP チップが数学関数の実行に特別に最適化されているのに対して、コンピュータのマイクロプロセッサは最適化されていないという違いがある。この結果、処理速度に差が出る。

ディザ

信号にノイズを追加してクオンタイズ ノイズをマスクする処理。

ドラッグ＆ドロップ

Vegas Pro で、マウスを使用してある操作をすばやく行なう方法。ドラッグ アンド ドロップを行うには、ハイライトされた選択部分の上でマウスのボタンを押し、そのままドラッグ（マウスの左ボタンを押したままマウスを移動）して、画面上の別の場所でドロップする（マウス ボタンを離す）。

ダイナミック レンジ

最大信号レベルと最小信号レベルの差。この用語は、音楽のパフォーマンス（高ボリューム信号と低ボリューム信号）や電子機器（ディストーション発生前のピーク レベルとノイズ フロア）を表すこともある。例えば、オーケストラの楽曲のダイナミック レンジは広く、スラッシュ メタルのダイナミック レンジは非常に狭い（常に大音量）と表現することができる。

E

エンディアン（リトル／ビッグ）

コンピュータのマイクロプロセッサが複数バイトのデータを処理する順序を示す。リトル エンディアンは、データが下位バイトから上位バイトに順に保存されるように指定する。この順番は Intel マイクロプロセッサで使用されている。ビッグ エンディアンは、データが上位バイトから下位バイト形式に保存されるように指定する。この順番は Motorola マイクロプロセッサで使用されている。

エンベロープ (オーディオとビデオ)

エンベロープを使用すると、ある時間でパラメータを自動的に変化させることができる。ボリューム エンベロープの場合は、エンベロープを追加してライン上にフェードを開始するポイントを作成することにより、時間とともに変化するフェード アウトを作成できる。その後、エンベロープのポイントの終端をドラッグして、∞ まで下げる。

イコライゼーション（EQ）

特定の周波数帯のレベルを上下する処理。EQ にはさまざまな用途がある。Vegas Pro プロジェクトのユーザーにとって最も一般的な使い方は、単純に主観的な音質を調整する方法である。

エッセンス マーク

エッセンス マークは、撮影中に XDCAM クリップに保存できる。これらのマーカーは、記録の開始時間／終了時間、ショット マーク、フラッシュ、フィルタ／ゲイン／シャッター速度／ホワイト バランスの変化、またはオーディオ クリッピングを示す。Vegas Pro では、エッセンス マークは XDCAM エクスプローラおよびメディア マーカーとして表示できる。詳しくは、次を参照してください417 ページの"［XDCAM エクスプローラ］ウィンドウの使用"および 222 ページの"メディア マーカーとリージョンの使用"。

イベント

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。

F

ファイル形式

フロッピー ディスクまたはハードディスク ドライブにデータを格納する方法を表す。Windows オペレーティング システムでは、最も一般的なファイル形式は Microsoft の .wav 形式である。Vegas Pro ではその他の多くのファイル形式を読み書きできるため、他のソフトウェアやハードウェアの設定との互換性を維持することができる。

フレーム レート (オーディオ)

オーディオでは、フレーム レートはビデオや他のオーディオと同期する目的でのみ使用される。オーディオとの同期には通常 30 ドロップなしのレートが使用される。ビデオとの同期には通常 30 ドロップが使用される。

フレーム レート (ビデオ)

再生中にビデオの各画像を画面に表示する速度を決定する。フレーム レートを上げると、ビデオの画像の動きがスムーズになる。米国におけるテレビのフレーム レート（NTSC）は、29.97 フレーム／秒（fps）である。ヨーロッパの大部分および日本では、テレビ規格は 25 fps の PAL である。

周波数スペクトル

信号の周波数スペクトルは、信号の周波数の範囲を表す。オーディオでは、周波数範囲は基本的に 20～20,000 Hz である。周波数スペクトルという用語で、これらの周波数の分布を表すこともある。例えば、重低音の内訳の大部分はスペクトルの下端（20～200 Hz）にあります。

G

ガンマ

ビデオの明るさを決定し、ソース ビデオと出力ビデオの差異を補正する。ソースと出力先を一致させるために、キャリブレーションが必要になる場合がある。ガンマ値を高くすると、コンピュータのモニタでの表示と同じように、ビデオが明るくなる。

色再現域

色再現域（ガマット）は表現可能な色の全領域を表す。ビデオ編集では、ビデオの色が放送規格の色再現域内に収まっていることを確認する必要がある。NTSC または PAL の色再現域外の色が含まれている場合は、映像に問題が発生したり、ビデオ ストリームにノイズが発生することがある。レンダリングの前に、ビデオ スコープを使用してビデオを分析し、色再現域外の色をビデオ プラグインで修正することができる。詳しくは、次を参照してください499 ページの"スコープでのビデオのモニタ"。

カラー ピッカーを使用している場合は、色再現域外の色を選択すると、警告 ⚠ が表示される。警告の下の色見本をクリックすると、色を修正できます。

H

ヘルツ（Hz）

周波数の測定単位。サイクル／秒（CPS）で表すこともある。

I

インプレース プラグイン

インプレース プラグインは、出力の長さが入力の長さと常に一致するようにオーディオ データを処理する。非インプレース プラグインの場合は、出力の長さが指定された入力の長さと常に一致するわけではない。例えば、タイムストレッチ、ギャッパー／スニッパー、ピッチ シフト（長さを維持しないもの）、および一部のビブラートの設定で、入力より長いまたは短い出力が生成される場合がある。

入力がなくなったとき、またはインプレースを操作するとき（リバーブやディレイなど）にテイルを生成するプラグインは、インプレース プラグインとみなされる。

挿入ポイント

別名カーソル位置。ワープロのカーソルと同じような意味を持つ。実行される操作に応じて、データが貼り付けられたり、挿入される場所。

インバース テレシネ（IVTC）

テレシネとは、プルダウン フィールドを追加して、24 fps（映画）ソースを 30 fps ビデオ（テレビ）に変換するプロセスである。つまり、インバース テレシネとは、プルダウン フィールドを除去して、30 fps（テレビ）ソースを 24 fps ビデオ（映画）に変換するプロセスを指す。詳しくは、次を参照してください682 ページの"テレシネ"および 679 ページの"プルダウン"。

データの反転

サウンド データを反転すると、ベースライン付近の波形の極性が逆になる。波形を反転してもファイルのサウンドは変わらない。但し、別のサウンド ファイルをミキシングすると、フェーズがキャンセルされ、「こもった」感じのサウンドが生成される。ファイルの 1 つを反転することで、フェーズがキャンセルされないようにすることができる。

次の例で、赤い線はベースラインを表し、下の波形は上の波形を反転したイメージです。

ISRC コード

国際標準レコーディング コード（ISRC）は、CD トラックを識別するために設計された。ISRC コードは、以下の形式の 12 文字の英数字で構成されている。

フィールド	A	B	C	D	E
サンプル ISRC	SE	T38	86	302	12

フィールド	説明
A	国 - 音源が録音された国。
B	最初の所有者 - プロジェクトの製作者に割り当てられている ID。国ごとにこのコードを割り当てる機関があります。
C	録音年 - 録音が行われた年。
D	録音 - 同じ製作者がその年に製作した録音のシリアル番号。 ■ CD に 10 以上のトラックが含まれる場合は、この値には 3 桁の数字（300～999）を使用する。 ■ CD に含まれるトラックが 9 以下の場合は、この値には 4 桁の数字（0001～2999）を使用する。
E	録音アイテム（1 桁または 2 桁）- CD 上のトラックを識別する（各トラックに異なる ISRC コードを持たせることができる)。

L

LUMA

輝度情報を伝達する値。

輝度

色情報と関係のない、イメージの明るさ。

M

マーカー

サウンド ファイルに保存されている場所。マーカーはリージョン リストに保存され、すばやい操作を実現するために使用される。

マーカーは、それが含まれるサウンド ファイルの［トリマー］ウィンドウに表示できるが、プロジェクト レベルでマーカーとリージョンを使用し、プロジェクト内の興味ある場所にマークを付けるという用途がより一般的である。マーカーの使い方について詳しくは、219 ページの"マーカーの挿入"。を参照。

MCI（Media Control Interface）

アプリケーションで、サウンド カードや CD プレーヤーなどと通信するための標準的な方法。デバイスに MCI デバイス ドライバがある場合は、ほとんどのマルチメディア ソフトウェアによって簡単に制御できる。

Media Player

デジタル サウンドまたはビデオを MCI デバイスを使用して再生できる Microsoft Windows のプログラム。Media Player を使用して、サウンド カードの設定を確認することができる。例えば、Vegas Pro でサウンドが聞こえない場合は、Media Player を使用してみる。Media Player でサウンドを再生できない場合は、サウンド カードのマニュアルを参照する。サウンド カードの製造元に問い合わせても問題が解決しない場合のみ、Sony Creative Software Inc. のテクニカル サポートに連絡する。

MIDI クロック

MIDI デバイス固有のタイミング基準。MIDI タイムコード（MTC）のような絶対時間とは異なり、4 分音符あたりの「ティック」数で、テンポに依存する。MIDI クロックは、曲中でテンポを変化させるためにデバイスを同期する場合に使用すると便利である。Vegas Pro では、MIDI クロック出力はサポートされているが、MIDI クロック入力はサポートされていない。

MIDI ポート

MIDI 周辺機器の物理的な MIDI 接続端子のこと。このポートには、MIDI 入力、MIDI 出力、MIDI スルーがある。コンピュータに、MIDI タイムコードを外部デバイスに出力する、または外部デバイスから MIDI タイムコードを受信するための MIDI が搭載されている必要がある。

MIDI タイムコード（MTC)

MIDI 1.0 仕様に追加された情報。MIDI 対応アプリケーションを同期するための絶対時間を指定する方法を提供する。基本的には、SMPTE タイムコードを MIDI で表したものである。

Mix

Vegas Pro の基本機能で、複数のイベントを複数のオーディオ トラックに追加することによって実行できる。

マルチ ステレオ

個々のトラックを任意の数のステレオ出力バスに割り当てるためのミキサー設定。シングル ステレオ モードでは、すべてのトラックが同じステレオ バスに出力される。マルチ ステレオ設定では、各トラックの信号を個別のバスに出力することができる。

Musical Instrument Device Interface（MIDI)

任意の MIDI 互換デバイス間の通信に使用する制御メッセージの標準言語。シンセサイザから照明、工場の設備に至るまで、MIDI を通じて制御できる。Vegas Pro では MIDI を同期目的で使用する。

N

ノイズ シェーピング

周波数スペクトルをシフトすることによって、クオンタイズ ノイズを可能な限り聞こえないようにする技術。例えば、44,100 Hz オーディオでは、クオンタイズ ノイズはナイキスト周波数 22,050 Hz にシフトされる。

非破壊編集

この種類の編集には、編集履歴を保持するポインタ ベースのシステムが関連する。非破壊システムでは、選択したオーディオを削除しても、ディスク上のオーディオは実際には削除されない。代わりに、削除されたセクションをスキップして再生するように、プログラムに命令するポインタ セットが作成される。

ノーマライズ

ファイル内の最大レベル サンプルがユーザ定義レベルに達するようにボリュームを上げること。この機能を使用すると、使用可能なダイナミック レンジを最大限に利用できる。

ナイキスト周波数

ナイキスト周波数（ナイキスト レート）とは、サンプル レートの 1／2 の周波数のことである。これはエイリアシングを起こさずに録音可能な最高周波数を表す。例えば、44,100 Hz のナイキスト周波数は 22,050 Hz である。22,050 Hz を超える周波数は、録音中にアンチエイリアシング フィルタを使用しないかぎり、エイリアシング ディストーションを引き起こします。

P

パン

モノラルまたはステレオの音源を複数のスピーカーから聞こえてくるように配置すること。

ピーク データ ファイル

初めてファイルを開いたときに Vegas Pro で作成されるファイル。このファイルには、波形のグラフィック表示に関する情報が格納されているため、ファイルを瞬時に直接編集モードで開くことができる。このファイルは、元のファイルと同じディレクトリに格納され、拡張子は .sfk である。このファイルが同じディレクトリにない場合、または削除された場合は、ファイルが次に直接編集モードで開かれたときに再計算される。

ピクセル アスペクト

ピクセルをコンピュータ向きの正方形（1.0）またはテレビ向きの長方形（1.000 以外）のどちらにするかを指定する。ピクセル アスペクト比とフレーム サイズによってフレーム アスペクト比が決定されます。

プラグイン

機能セットを拡張するために製品に追加可能なエフェクト。Vegas Pro は DirectX プラグインをすべてサポートしている。組み込まれている EQ、圧縮、およびディザリング エフェクトは、DirectX と互換性のある他のアプリケーションでも動作するため、プラグインと見なされる。

プラグイン チェーン

プラグインをチェーンのようにつなげることにより、あるエフェクトの出力を別のエフェクトの入力にすることができる。こうすると、他の方法では作成するのが困難な複雑な効果を作成することができる。

プリロール／ポストロール

プリロールとは、あるイベントが発生するまでに経過する時間の合計。ポストロールとは、イベント後の時間の合計。選択したイベントに録音するときに、タイム選択によってプリロール／ポストロールが定義されます。

プリセット

プラグインの現在の設定のスナップショット。作成したプリセットには名前を付けて保存することができるため、前に作成したサウンドに戻すことも簡単である。

プリセットは、機能のバルク設定を呼び出す。調整済みの EQ 設定をプリセットとして保存しておけば、後で呼び出すだけでその設定を使用できる。

PCM（Pulse Code Modulation）

非圧縮のオーディオ信号の最も一般的な表現形式。これは、デジタル ストレージを使用するときに最も再現性の高いコーディング方法である。

プルダウン

テレシネ変換では、24 fps フィルムを 30 fps ビデオに変換するためにフィールドが追加されます。

例えば、2-3 プルダウンでは、最初のフレームが 2 つのフィールドにスキャンされ、2 番目のフレームが 3 つのフィールドにスキャンされる。フィルム全体にわたって、以降も同様の処理が行われる。2-3 プルダウンは、24p 素材の NTSC ブロードキャストの標準である。2-3 プルダウンはテープへの出力時に使用するが、レンダリングしたビデオを Vegas Pro プロジェクトとして使用する場合は使用しない。フレーム 3 用に作成されたプルダウン フィールドは 2 つのフレームにまたがるため、2-3 プルダウンを除去するのは非効率的である。

24 fps フィルム（上）と、2-3 プルダウン フィールドで生成された NTSC ビデオ（下）

レンダリングしたビデオをソース メディアとして使用する場合は、2-3-3-2 プルダウンを使用する。2-3-3-2 プルダウンを除去すると、フレーム 3 が破棄されて、プルダウン フィールドが残りのフレームに結合される。

24 fps フィルム（上）と、2-3-3-2 プルダウン フィールドで生成された NTSC ビデオ（下）

パンチイン

録音中に「パンチインする」とは、ユーザが指定したタイミングで録音を自動的に開始および停止することを意味する。

Q

4 チャンネル方式

独立した 4 つのオーディオ チャンネルを使用するためのミキシングの実装。各チャンネルは、通常 2 つのフロント スピーカーと 2 つのリア スピーカーにルーティングされ、臨場感のあるオーディオのミキシングが可能である。

クオンタイズ

計測値を不連続な値に変換するプロセス。特にオーディオに関しては、アナログをデジタルに変換するプロセスを実行する機能である。アナログ オーディオ信号の電圧の連続変化は、デジタルの 2 進数によって表される振幅計測値にクオンタイズされる。これらの値を示すために使用可能なビット数によって、クオンタイズの解像度と精度が決まる。例えば、8 ビットのアナログ-デジタル コンバータがある場合は、可変アナログ電圧は 256 個の不連続値の 1 つにクオンタイズする必要がある。16 ビットのコンバータには 65,536 個の値がある。

クオンタイズ ノイズ

アナログ信号をデジタルで表現した結果生じるノイズ（ 680 ページの"クオンタイズ"）。このノイズは、ビット深度が低く、低解像度のデジタル サウンドで最もよく聞こえ、オーディオの再生中に「シャー」のような音がする。フェード アウト中など、信号のレベルが低くなったときにより顕著になる。

[R]

リージョン

サウンド ファイルのサブセクション。プロジェクトやメディア ファイルにはリージョンを好きなだけ作成できる。

リサンプリング

ファイルが最初に録音されたときと異なるレートでサンプルを再計算すること。リサンプリングのレートを低くすると、サウンド ファイルからサンプル ポイントが削除され、ファイル サイズが小さくなるが、使用可能な周波数範囲も狭くなる。リサンプリングのレートを高くすると、サウンド ファイル内のサンプル ポイントが補間され、追加される。これによってサウンド ファイルのサイズは大きくなるが、品質は向上しない。サンプル レートを下げる場合

は、エイリアシングが発生しないように注意する必要がある。667 ページの"エイリアシング"。Vegas Pro は、プロジェクトのサンプル レートに追加されたすべてのオーディオを自動的にリサンプリングする。

ルーラー タグ

タイム ルーラーの上にある小さいタブ状のコントロール。波形表示内のマーカー、リージョン、およびループ ポイントの位置を示す。

タイム ルーラー

トラック表示ウィンドウの上にあるデータ ウィンドウ内のエリアで、横軸の単位を示す。

S

サンプル

デジタル サウンドの世界では、サンプルという語はさまざまな意味で使用され、ときには混乱を引き起こす。ここでは一部の意味について説明する。

デジタル化の際にサウンド信号を分割する離散的な時刻のこと。例えば、オーディオ CD-ROM には、1 秒あたり 44,100 個のサンプルが含まれます。各サンプルは、実際には時間の経過に従って計測された波形の振幅値を含む数値に過ぎない。

デジタル形式で録音されたサウンドのこと。ミュージシャンが楽器の短い音を録音し、音楽やサウンド エフェクトの作曲や再生に使用する。これらの録音物もサンプルと呼ばれる。このヘルプでは、デジタル録音を指す場合には、「サンプル」ではなく「サウンド ファイル」と呼ぶようにしている。

サウンドをデジタル録音すること。つまり楽器のサンプルは、デジタル化とその格納を意味する。

サンプル レート

サンプリング レートまたはサンプリング周波数とも呼ばれ、サウンドの格納に使用する 1 秒あたりのサンプル数のこと。44,100 Hz などの高いサンプル レートは、11,025 Hz などの低いサンプル レートと比較して、音源に極めて近いオーディオを作成できる。但し、サンプル レートが高いほど、必要な空き容量も大きくなる。

サンプル サイズ

669 ページの"ビット深度"。

サンプル値

サンプル振幅とも呼ばれる。1 つのサンプルによって格納される数値。16 ビット オーディオの場合、値の範囲は -32768～32767 になる。8 ビット オーディオの場合は -128～127 になる。使用可能な最大サンプル値は、100% または 0 dB と表現されることもある。

ショートカット メニュー

画面の特定のエリアを右クリックすると表示される状況依存のメニュー。ショートカット メニューから実行可能な機能は、クリックされたオブジェクトやプログラムの状態によって異なる。他のメニューと同様に、ショートカット メニューからアイテムを選択することによって操作を行うことができる。ショートカット メニューは、さまざまなコマ

ンドにすばやくアクセスするために頻繁に使用される。ショートカットの例は、データ ウィンドウの波形表示の上で右クリックすると参照できる。

信号／ノイズ比

信号／ノイズ比（SNR）は、録音された信号レベルとノイズ レベルの差に関する指標である。SNR の値は常に高い方が理想的である。

デジタル オーディオの場合、信号/ノイズ比の高さは、サンプルあたりのビット数によって決まります。信号／ノイズ比は、16 ビット オーディオの場合は 96 dB、8 ビット オーディオの場合は 48 dB になります。但し現実的には、この SNR を実現することは不可能で、特にローエンド機器を使用している場合は困難である。

SCSI（Small Computer Systems Interface）

コンピュータにデバイスを接続するための標準インターフェイス プロトコル。SCSI バスには、CD ROM ドライブ、ハードディスク ドライブ、サンプラーなど、最大 7 つのデバイスを一度に接続できます。

SMPTE（Society of Motion Picture and Television Engineers）

SMPTE タイムコードは、デバイス間の同期を取るために使用される。タイムコードは、時間:分:秒:フレームの形式で計算される。フレームは、フレーム レートを基準とする 1 秒あたりのフレーム数。SMPTE タイムコードのフレーム レートは、24、25、29.97、30（フレーム／秒)。

サウンド カード

コンピュータと外部機器を接続するためのオーディオ インターフェイス。アナログ信号をデジタル信号に、またはその逆に変換する役目を果たす。Vegas Pro は、Windows 互換のサウンド カードに対応している。

ステレオ

2 つの独立したチャンネルを含むミキサーの実装。

サラウンド

5.1 サラウンドは 6 つの独立したチャンネルを持つミキサー実装。

T

テレシネ

24 fps フィルム（映画）から 30 fps ビデオ（テレビ）を作成するプロセス。675 ページの"インバース テレシネ（IVTC）"および679 ページの"プルダウン"。を参照。

テンポ

作曲におけるリズムの速度。通常、拍／秒（BPM）で指定される。

時間形式

タイム ルーラーと時間単位の表示に使用されるフォーマット。タイム、秒、フレーム、標準 SMPTE フレーム レートなどがある。ステータス形式はサウンド ファイルごとに個別に設定されている。

Track

オーディオ データ用の独立したタイムライン。オーディオ イベントは、オーディオ トラック上に配置され、サウンドの開始と停止のタイミングを決定する。複数のオーディオ トラックをミキシングすることにより、スピーカーから聞こえるような複合されたサウンドが作成される。

トリミング／クロップ

サウンド ファイル内の現在の選択範囲以外のデータを削除する機能。詳しくは、次を参照してください149 ページの"イベントのトリミング"。

U

µ-Law

ジュネーブ勧告（G.711）によって規定されたボイス信号の圧縮アルゴリズム。G.711 勧告では、µ-Law は 16 ビットの PCM 信号を非線形の 8 ビット形式にエンコードする方法として定義されている。このアルゴリズムは、ヨーロッパとアジアの電気通信業界で広く使用されています。µ-Law は A-Law によく似ていますが、使用されるコーダ／デコーダが多少異なります。

取り消しバッファ

プロジェクトに対して何らかの処理を実行する前に作成される一時ファイル。取り消しバッファを使用すると、プロジェクトに加えた変更が気に入らないときに、プロジェクトを変更前のバージョンに戻すことができる。取り消しバッファの内容は、ファイルを閉じたとき、または **［取り消し履歴のクリア］** コマンドを呼び出したときに消去される。

取り消し／やり直し

この 2 つのコマンドを使用すると、変更した内容が気に入らないときにプロジェクトを 1 つ前の状態に戻したり、取り消した操作を再び適用することができる。取り消し／やり直しの機能は、ハードディスク ドライブのサイズによってのみ制限されます。683 ページの"取り消しバッファ"。

取り消し／やり直し履歴

ファイルに対して実行されたすべての機能のリスト。リスト内のコマンドは取り消し／やり直しができる。取り消し／やり直し履歴を使用すると、複数の操作を取り消し／やり直しできるだけでなく、機能をプレビューして、処理後と処理前の作品を簡単に比較することができる。履歴リストを表示するには、 **［取り消し］** ボタンと **［やり直し］** ボタンの横にある下矢印 をクリックする。

V

Video for Windows (AVI)

デジタル ビデオ用のファイル形式。

VMR（Virtual MIDI Router）

プログラム間で MIDI データをやり取りするためのソフトウェアのみのルーター。Vegas Pro ソフトウェアでは、VMR を使用して MIDI タイムコードの受信と MIDI クロックの送信を行う。VMR には MIDI ハードウェアやケーブルは必要ないため、ルーティングは同一 PC 上で実行されているプログラム間でのみ実行される。VMR は Vegas Pro とともに提供される。

Z

ゼロ交差

変動する信号が振幅ゼロの軸と交差するポイント。同じスロープを持つゼロ交差で編集を行うと、グリッチの発生率を最小限に抑えることができる。フェード編集エッジの設定を使用して、波形を短時間に振幅ゼロにフェードすることによって、イベントの境界でゼロ交差させる。

ジッパー ノイズ

ジッパー ノイズは、フェード アウト時など、変化するゲインを信号に適用したときに発生する。ゲインの変化の間隔が大きいと、ジッパー ノイズは耳に聞こえるノイズになることがある。フェードは 64 ビット演算を使用して作成されるため、耳に聞こえるジッパー ノイズは生成されない。

キーワード

.

.aaf ファイル
　インポート 74
　エクスポート 74
　設定 613
.m2ts ファイル 429
.NET スクリプト 598
.r3d ファイル 105, 427
.scc クローズド キャプション 461
.sfap0 ファイル 65, 613
.SfDecProp ファイル 427
.sfk ファイル 193, 613
.sfl ファイル 154
　プロジェクトをパス リファレンスとして保存 533
.sfvp0 ファイル 89, 107
.smi クローズド キャプション 461
.smil クローズド キャプション ファイル 461
.srt サブタイトル 461
.veg ファイル 67
　概要 51
.VegasWindowLayout ファイル 610
.vob ファイル 102
.vro ファイル 102
.xcc クローズド キャプション 461

[

［CD 情報］ボタン 34
［Dim 出力］ボタン 356
［アスペクト比を維持］スイッチ 180
［イベントの長さを合わせる］ボタン 328
［インタレース フリッカーの削減］スイッチ 180
［オートメーションの設定］ボタン 337
［コンポジット機能］ウィンドウ 41
［サラウンド パン］ウィンドウ 447
［スマート リサンプリング］スイッチ 180, 182
［タイムラインの上書きを有効にする］ボタン 158
［ダウンミックス出力］ボタン 335, 356
［ディム出力］ボタン 335
［デバイス エクスプローラ］ウィンドウ 105
［トラック キーフレームの表示/トラック キーフレームを折りたたむ］ボタン 301
［トリマー］ウィンドウ 154
［ビデオ スコープ］ウィンドウ 499, 505
［ビデオ プレビュー］ウィンドウのオーバーレイ 478
［ビデオ プレビュー］ウィンドウの解像度 478
［ビデオ プレビュー］ウィンドウの品質 478
［フェーズの反転］スイッチ 180
［プラグイン マネージャ］ウィンドウ 41
［プレビューの停止］ボタン 33
［プレビュー品質］ボタン 480
［プロジェクト メディア］ウィンドウ 83
［プロジェクト メディア］リストを消去する 84
［マスタ FX］ボタン 336
［マスタ バス］ウィンドウ 335
［ミキシング コンソール］ウィンドウ 46, 353
［メディア FX］ボタン 87
［メディア ジェネレータ］ウィンドウ 40, 327, 331
［メディアの設定と一致させる］ボタン 51
［ラウドネス メーター］ウィンドウ 47, 494
［リサンプリングを無効にする］スイッチ 182
［一時停止］ボタン 26, 475
［強制リサンプリング］スイッチ 182
［現在のプロジェクトの XDCAM メディアを適合させる］ボタン 421
［再生］ボタン 26, 475
［最後に移動］ボタン 26, 475
［最初から再生］ボタン 26, 475
［最初に移動］ボタン 26, 475
［次のフレーム］ボタン 26, 475
［自動プレビュー］ボタン 34, 87
［自動リップル］ボタン
　ポスト編集リップル 150
［手動］でのキーフレーム カーブ ; キーフレームのレーン/カーブ ビュー 297
［手動で分割］でのキーフレーム カーブ 297
［前のフレーム］ボタン 26, 475
［停止］ボタン 26, 475
［編集の詳細］ウィンドウ 190
［名前を付けてレンダリング］ダイアログ ボックス 533
［録音］ボタン 26, 475

1

10 ビット エンコーディングの使用 128
10 ビット エンコードの使用 622

2

24 p ビデオ 131
24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する 615

24p ビデオ 86, 615
24p へのビデオの変換 131
2K ワークフロー 427

3

32 ビット浮動小数点カラー 51
3D AVC/H.264 214
3D コンポジット 399
3D プロジェクト 203

4

4 GB .wav ファイル 613
4 GB までの Wave ファイルのレンダリングを許可する 614
4K ワークフロー 107, 427

5

5.1 サラウンド
　オーディオ エフェクトのオートメーション 267
　ハードウェアのセットアップ 443
　パン 446, 453
　レンダリング 457
50i PAL ビデオ 131

6

608CC1 コマンド 225
608CC3 コマンド 225
60i NTSC ビデオ 131

7

7.5 IRE セットアップ 505

8

8 ビット カラー 51

A

A/B ロール編集（トラック レイヤー） 242
aaf ファイル
　エクスポート 67
AAF ファイルのインポート 74
AAF ファイルの完了 74
ACES色空間 431
ACID ループ 92, 630
After Effects プロジェクトの交換 72
AJA SDI カード
　キャプチャ元 128
　外部モニタでのビデオのプレビュー 491
　設定 622
AJA ビデオ デバイスの Genlock コントロール 622
ASIO 設定 605, 636
ASR 171
ATSC A 85 48, 495
ATSC クローズド キャプション 461
AVC 78
AVC 用フレーム パックメタデータ 214
AVCHD 105, 429
Avid Legacy AAF ファイル 68, 74

B

BD 参照: Blu-ray Disc
BDMV 518, 543
Blu-print 215, 541
Blu-ray Disc 518, 541, 543
Blu-ray Disc への書き込み 518
BPM 51
Broadcast Wave Format
　インポート 100
　録音 116, 630
BWF（Broadcast Wave Format） 100

C

C# スクリプト 597
CALM Act 47, 494, 497
CD
　インデックス マーカー 227
　オーディオの取り込み 132
　トラック リージョン 226
　ユーザー設定 645
CD からのオーディオの取り込み 132
CD のデフォルトのトラック間隔 638
CD の書き込み 511, 517
CD 情報のダウンロード 133
CEA608 キャプション 223, 461
CompactFlash メモリ録画/録音ユニット 105
Ctrl+ ドラッグによるイベント上でのカーソル スタイル スクラブを許可する 618

D

DSP 672

DV
テープへの出力 521
DVD
MPEG ファイルのレンダリング 541
チャプター マーカー 219
ビデオのインポート 102
書き込み 520
DVD Architect Pro 459, 542-543
DVD の書き込み 520
DVD 用 AC-3 オーディオ 459
DVD 用 PCM オーディオ 459
DVI 489

E

EBU R 128 48, 495
Edit Decision Lists（EDL） 80
Edit Protocol 対応 AAF ファイル 67, 74
EDL 68, 72, 80

F

FaderPort 586
Final Cut プロジェクトの交換 72
Frontier TranzPort 583
FX センド チャンネル ストリップ 312, 383
FX のパラメータ変更の取り消しを作成する 617
FX ボタン 235, 245

G

GPU によるビデオ処理の高速化 620
GPU 表示パフォーマンスの最適化 629
Gracenote 133

H

HDV
キャプチャ 130, 413
シーン検出 127
テープに出力中 529
編集 413-414
HDV シーン検出を有効にする 127
HDV 編集用の中間ファイル 413-414
HDV 編集用中間ファイル 130, 413
HitFilm エフェクト 108
HitFilm エフェクトの使用 108

I

IMX 415, 421, 424
IRE セットアップ 505
ISRC 516

J

J カット 162, 164
JKL/シャトル速度 638
JScript 598

L

L カット 162, 164
Line 21 キャプション 462

M

Mackie Control Universal 567
MCN 51
Media Composer AAF 72
Microsoft .NET framework 598
MIDI
［時間表示］ウィンドウ 20
MIDI クロックの生成 507
MIDI タイムコードから起動 508
MIDI タイムコードの生成 507
ユーザー設定 645
MIDI クロックの生成 507
MIDI コントロール サーフェス 588
MIDI タイムコードから起動 508
MIDI タイムコードの生成 507
MIDI タイムコード同期 507
MPEG-2 transport streams 参照: HDV
MPEG ファイル, レンダリング 541
MXF ファイル 415, 423, 425
MXF をマルチチャンネルとしてインポートする 615

N

NXCAM 105

P

P2 file format 77
P2 ファイル形式 105
PDZ 編集リスト 417
PQ リスト 190, 226-227, 512

Premiere プロジェクトの交換 72
Premiere プロジェクト交換 72
PreSonus FaderPort 586
Pro Tools AAF 72
ProType タイトラー 331
PSD ファイル 97
PSP™ (PlayStation®Portable) 78

Q

QuickTime クローズド キャプション ファイル 464

R

RAM バッファのキャプチャ 126
RAW カメラ ファイル 61, 92
razor blade 18
RealPlayer (.rt) クローズド キャプション ファイル 464
Red Book CD 512
RED ONE および EPIC カメラ ファイル 105
RED ONE と EPIC カメラ ファイル 427
Resolve プロジェクトの交換 72
RGB パレード モニタ 504

S

S-Log 431
    ビュー変換 54
    色空間 112, 548
Scott Cue In コマンド マーカー 223
Scott EOM コマンド マーカー 223
SCTE クローズド キャプション 461
SDI（Serial Digital Interface）オーディオ 634
SDI（Serial Digital Interface）ビデオ 622
SDI（シリアル デジタル インターフェイス）ビデオ 123, 128, 491
SEI フレーム パック配置 214
Sony ワイヤレス アダプタ 411
Sound Forge Pro ソフトウェア 183
SPTI ダイレクト 644
SPTI ダイレクトを使用する 644
StreamChase 103
SubRip サブタイトル 464

T

transport streams 参照: HDV
TranzPort 583
txt ファイル 67

U

UK PPM 354, 359, 366, 387
UPC コード 51
URL コマンド マーカー 223

V

Vegas Pro Connect クリップの管理 560
Vegas Pro Connect でのプロジェクトのレビュー 559
Vegas Pro Connect によるプロジェクトの同期 558
Vegas Pro Connect へのプロジェクトの転送 558
Vegas Pro ウィンドウ 15
Vegas Pro ソフトウェアのバージョン情報 14
Vegas Pro の拡張機能 597
Vegas Pro の終了 81
Vegas のカラー スキーム 642
Vegas のカラー スキームを使用する 642
Visual Basic スクリプト 597
VST エフェクト
    オーディオ トラック エフェクト 303
    バス エフェクト 307
    プリセット 313
    ユーザー設定 637
    割り当て可能なエフェクト 308
VU メーター 360, 365, 373, 380

W

WAV ファイル内の fact チャンク 613
Wave64 ファイル 614
Web からメディアを取得 34, 134
Windows Media Player
    キャプション 472
    コマンド 223
Windows Media Player クローズド キャプション 464
Windows グラフィック カード 208, 489, 627
Windows セカンダリ ディスプレイ 489

X

XAVC 105
XDCAM
    エッセンス マーク 159, 222, 420, 424, 673
    セットアップ 416
    タイムライン上のクリップの編集 423
    プロキシ ファイル 423
    ワークフロー 416
    ワイヤレス プロキシからのワークフロー 411
    編集リスト 418

XDCAM EX
インポート 105
スマート レンダリング 416, 537, 617
レンダリング 416, 537
ワークフロー 415
XDCAM EX 用のクリップ参照ソフトウェア 415
XDCAM Station（XDS） 103
XDCAM エクスプローラ 417
XDCAM クリップのコピーとトリミング 423
XDCAM クリップの転送 417, 421
XDCAM ディスク
インポート 421
エクスポート 424
XDCAM ディスクの更新 421
XDCAM プロキシ ファイルをフル解像度ファイルで置換 417

Y

YouTube
3D 70, 215
アップロード 70
キャプション 471
YouTube へのアップロード 70

ア

アイコン、スクリプト用にカスタマイズ 597
アイコンの彩度 643
アイコンの色の濃淡 643
アクティブなアプリケーションではないとき、オーディオ ポートと MIDI ポートを閉じる 613
アクティブなアプリケーションではないとき、メディア ファイルを閉じる 613
アクティブなテイク 185, 621
アスペクト比、維持 181
アスペクト比を維持（パン/クロップ プラグイン） 287
アナグリフ方式のステレオスコピック 3D モード 205
アニメーション 279, 291, 297
アルファ チャンネル
メディア ファイルの種類の選択 110
アンダー サンプル レート 185

イ

イベント
エンベロープ 171
オーディオ エフェクト 305
グループ化 178
コピー 146
シャッフル 153
スナップ 141, 143
スライド 169
スリップ 168
スリップトリミング 165, 168
ビデオ エフェクト 320
フェード 171
プロパティ 185
ボタン 653
メディア マーカー 222
リバース 154
移動 139
切り取り 145
選択 136
属性 190
貼り付け 147
分割トリミング 165, 168
並べ替え 153
イベント グループを無視 178
イベントからオーディオ CD をレイアウト 512
イベントのグループ化 178
グループから削除（［U］） 178
グループ化の解除 178
すべてコピー 179
すべて削除 179
すべて切り取り 179
すべて選択（［Shift］+［G］） 178
新規グループの作成 178
イベントのグループ化解除 178
イベントのクロスフェード 140
イベントのシャッフル 153
イベントのスリップ 168, 176
イベントのスリップトリミング 165, 168
イベントのトリミング 149
イベントのノーマライズ 180, 678
イベントのピッチ シフト 186
イベントのフェード 140, 171, 270
イベントのループ 180
イベントのロック 180
イベントの長さの調整 162
イベントの分割 152
イベントの分割トリミング 165, 168
イベントの並べ替え 153
イベントを微調整 139
インサート
バスのエフェクト 306
インサート エフェクト 362
インタレース フリッカー、削減 180
インタレース除去フィルタを適用する 627
インタレース除去方法 51
インデックス マーカー 227

インバース テレシネ 675
インプレース プラグイン 116, 303
インポート
AVCHD 105
Broadcast Wave Format（BWF）ファイル 100
MXF ファイル 415-416, 421
NXCAM 105
P2 105
RED ONE および EPIC カメラ ファイル 105
VOB ファイル 102
VRO ファイル 102
XAVC 105
XDCAM EX 105
XDCAM ステーションからのクリップ 103
XDCAM ディスク 416, 421
XDCAM デバイスからのリストの編集 417
クローズド キャプション 463
ハード ディスク録画装置から 105
ビデオ 102, 122
メディア 99
メモリ録画/録音ユニットから 105

ウ

ウィンドウ ドッキング エリア 31
ウィンドウ レイアウト 610
ウインドウのドッキングを抑制 31
ウィンドウのレイアウトのロード 610
ウィンドウをメイン ウィンドウの上部にドッキング 31, 642

エ

エクスプローラ ウィンドウ 33
エクスポート 72
AAF ファイル 74
DVD Architect プロジェクト 459
クローズド キャプション 461
タイムラインからのフレーム 478
ビデオから AVCHD カメラへ 429
ビデオから P2 カメラへ 78
ビデオを PSP™ (PlayStation®Portable) へ 78
ビデオを XDCAM ディスクへ 424
エッジ トリミング イベント 162
エッセンス マーク 159, 222, 420, 424, 673
エフェクト
VST エフェクト 637
エフェクトへのトラックのルーティング 310
エンベロープ 312
オーディオ エフェクトのオートメーション 267
キーフレーム アニメーション 297
トラック エフェクト 303
バス エフェクト 306
パッケージ 312
ビデオ エフェクト 317
ビデオのバイパス 255
ビデオ出力エフェクト 478
割り当て可能なエフェクト 309
適用 303
エフェクトの削除 362, 370, 376, 383
エフェクトの適用 303
エンベロープ
イベント エンベロープ 171
オーディオ エンベロープ 259
オートメーション記録 274
コンポジット レベル エンベロープ 265
バス エンベロープ 340
ビデオ エンベロープ 264
フェード 641
フェード トゥ カラー エンベロープ 266
ベロシティ エンベロープ 173
モーション ブラー エンベロープ 251
概要 259
割り当て可能なエフェクト エンベロープ 312
色 643
調整 270
エンベロープ ポイントのフリップ 270
エンベロープ ポイントの軽量化 270
エンベロープとエンベロープ ポイントのコピー 270
エンベロープの調整 270, 638
エンベロープの描画 270
エンベロープをイベントに対してロック 259, 297
エンベロープ編集ツール 18

オ

オーディオ
エフェクト 308, 313
エンベロープの挿入 259
トラック エフェクト 303
トラック コントロール 233
トラックの挿入 229
バス 249, 338
ミキシング 335
信号フロー 343
設定 630
録音 116
オーディオ CD
トラック リージョン 226
トラック リスト 191
トラックのインデックス マーカー 227
オーディオ イベント エフェクト 305

オーディオ イベントのストレッチ時にピッチを保存 638
オーディオ イベントのデフォルトのフェード 647
オーディオ イベントのリサンプリング 680
オーディオ イベントの高速フェードの長さ 639
オーディオ エディタ 183
オーディオ エンベロープ 259
オーディオ エンベロープのデフォルトの種類 647
オーディオ ストリーム 182
オーディオ チャンネルの入れ替え 182
オーディオ デバイスの種類 634
オーディオ デバイスの設定 634
オーディオ トラック チャンネル ストリップ 362
オーディオ トラックのパン 233, 446, 453, 591
オーディオ バッファ 634, 636
オーディオ パン モード 453
オーディオ ピークの再作成 193
オーディオ プラグインとして使用可能にする VST エフェクト 637
オーディオ フレーム ユニットを使用する 615
オーディオ/ビデオ イベントの同期 170
オーディオ/ビデオの同期 170
オーディオ/ビデオの同期オフセットの検出 170
オーディオのハードウェア出力 340
オーディオのミキシング 182, 233, 257, 335, 353
オーディオのみの編集 639
オーディオのみの編集でフレームに合わせてクオンタイズしない 638
オーディオの詳細設定 636
オーディオをプロキシ ファイルに事前レンダリングする 521
オーディオ対応プレビュー デバイスの使用 634
オーディオ待ち時間 634
オーディオ編集を高速フェード 639
オートメーション
　5.1 サラウンドのパン 448
　オーディオ エフェクト 267, 647
　オーディオ エンベロープ 259, 269
　オーディオ トラック オートメーション 259
　コントロール 259
　トラック センド レベル 362
　バス センド レベル 370, 376
　ビデオ エンベロープ 264
　概要 259
　記録 274
　標準コントロール サーフェス 589
オートメーションがオフの場合にコントロールをデフォルト値に設定する 647
オーバーラップのカット変換 323, 326
オーバーラップ変換用に切り取り 638
オーバーレイ コンポジット モード 396
オーバーレイの 2 対 1 変換 397
オフセット タイム ルーラー 609
オフセット調整（MIDI タイムコード） 646
オフライン メディア 613
オフラインのネスト化されたオーディオを再構築 65
オンライン通知 613
オンライン通知を使用して Sony 製品の最新情報を入手する 613

お

お気に入り 34
お気に入りに追加 34

カ

カーソル プレビュー時間 639
カーソルの配置 139
カーソル位置 139

ガ

ガウス ブラー 55
カスタマイズ
　ASIO ポート名の設定 605
　Vegas Pro ワークスペース 610
　キーボード ショートカット 603
　ツールバー 603
カスタム コマンド 597
カスタム タイムコードを使用 110
カスタム ファイル設定 546
カムコーダ 102
カムコーダーを使用できます。 122
カメラの選択 198
ガンマ、コンポジット 54

キ

キーストーン 212
キーフレーム
　アニメーション 297
　オートメーション記録 274
　コントローラ 297
　補間 286
キーボード ショートカット 162, 603, 651
キーボード マッピング 603

ギ

ギャップ 635

キャプション 461, 472
キュー ミックス 390

ク

クイック タグ 84
クラッシュ時の復旧 67

グ

グリッド
スナップ 141
スペース 26
間隔 610
クリップベースのオーディオ エンベロープを使用する 615
グループ化されたイベントのすべてをコピー 179
グループ化されたすべてのイベントのコピー 146
グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除 638
クレジット ロール プラグイン 327
クローズド キャプション 461, 483
クロストークのキャンセル 53, 207
クロスフェード付きマルチカメラ テイク 200
クロック 507

ゲ

ゲインのオフセット 259

コ

コピー
イベント 146
イベント属性 190
コマンド 223
コマンド ラインからの Vegas Pro の実行 597
コマンドライン オプション 599
コンスタント パワー パン モード 453
コントロール サーフェス
Frontier TranzPort 583
Mackie Control Universal 567
PreSonus FaderPort 586
概要 565
標準コントロール サーフェス 588
コンポジット
3D コンポジット 399
概要 393
コンポジット ガンマ 54
コンポジット グループ
ミュートとソロ再生 242
選択 230
コンポジット モードの減算 396
コンポジット モードの書き込み 396
コンポジット モードの切り取り 396
コンポジット モードの追加 396
コンポジット レベル エンベロープ 265

サ

サイネージ 63
サウンド エディタ 183
サブクリップ 160, 208
サラウンド パン ウィンドウ 453

シ

シーン検出、HDV のキャプチャ 126
シャッフル ツール 17, 153
シャトル コントローラ 594
シャトル速度 639

ジ

ジョイスティック 591
ジョイスティックのサポートを有効にする 614
ショートカット 651
シリアル デジタル インターフェイス（SDI）ビデオ 123, 128, 491, 622

ス

スイッチ
アスペクト比を維持 180
インタレース フリッカーの削減 180
スマート リサンプリング 180, 182
ノーマライズ 181
フェーズの反転 180
ミュート 181
リサンプリングを無効にする 182
ループ 181
ロック 181
強制リサンプリング 182
スーパーサンプリング 251

ズ

ズーム 193

ズーム編集ツール 19
スクラブ 22
スクラブ コントロール 23
スクリーン コンポジット モード 396
スクリプト メニュー フォルダの再スキャン 597
スクリプト機能 597
スクリプト用のカスタム アイコン 599
スクリプト用ボタン 597
スクリブル ストリップ 235, 244
スコープ
RGB パレード 504
ヒストグラム 501
ベクトルスコープ 499
概要 499
設定 505
波形 500
スタジオ RGB 505
ステータス バー 29
ステレオ オーディオのチャンネルの結合 182
ステレオスコピック 3D AVC/H.264 214
ステレオスコピック 3D カメラ 403
ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化 208
ステレオスコピック 3D ビデオの整列 212
ステレオスコピック 3D プロジェクト 203
YouTube 3D 215
イベントの同期 208
サブクリップ 208
セットアップ 203
プレビュー 208
レンダリング 214
左目と右目の画像の整列 212
深度の調整 212
ステレオスコピック 3D モード
カスタム レンダリング テンプレート 214
ビデオ プレビューの設定 619
プレビュー デバイスのユーザー設定 622
プロジェクトのプロパティ 51
メディアのプロパティ 110
ステレオスコピック 3D モードのブレンド 206
ステレオをデュアル モノラルとしてインポートする 616
ストリーム, オーディオ 182
ストリーム、オーディオ 92, 111, 154
ストロボ効果 189
スナップ
インジケータ 141
グリッドに 26
グリッド間隔 610
グリッド線への 141
スナップ オフセット 143
すべてのイベントに 26, 141
フレームに合わせてクオンタイズ 144
マーカーに 26, 141
色 643
スナップショット、タイムラインからキャプチャ 478
スナップショットをファイルに保存 484
スナップを有効にする 25, 141
スペース キー + F12 を再生/停止ではなく再生/一時停止にする 613

す

すべてのクリップを削除 560
すべてのストリームとチャンネルを使用 156
スマート ビン 108
スマート レンダリング 416, 537, 617
スムーズ
［サラウンド パン］ウィンドウ 451
パン/クロップ プラグイン
トリミング 279
スムーズ フェード カーブ 140
スライド
イベント 169
クロスフェード 170
トランジション 170
スライド ショー 98
スライド ツール 17, 164, 169
スリーポイント編集 154, 157
スリップ ツール 17, 168
スレッド化されたオーディオのレンダリング 634
スロー モーション ビデオ 162
スローモーション ビデオ 173

セ

セグメント、エンベロープの調整 270, 638
セント 185
センド レベル 362

ソ

ソース アルファ コンポジット モード 396
ソロ
トラック 233
バス 375, 382
ソロ再生
トラック 242, 362
トラック グループ 233
割り当て可能なエフェクト 383

タ

タイトル 328, 331
タイトルおよびテキスト プラグイン 328, 331

ダ

ダイナミック RAM プレビュー 487
ダイナミック RAM プレビューの作成 487
ダイナミック レンジ 673
タイム ストレッチ 185
タイム ストレッチ イベント 162
タイム ストレッチ/圧縮ツール 17, 164
タイムコード
　MIDI クロックの生成 507
　MIDI タイムコードから起動 508
　MIDI タイムコードの生成 507
タイムライン 158
　XDCAM クリップの編集 423
　プロジェクトのネスト 65
　概要 24
タイムライン ツールバー 26, 475
タイムラインにフォーカス 651
タイムラインに追加された静止画像を自動的にクロップ 638
タイムラインの上書きを有効にする 158
タイムラインをデバイス形式に合わせる 521
タイムライン上のループ 92
タイムライン上の赤色のフレーム 92, 135
タッチ オートメーション モード 276
タブをドッキングされているウィンドウの上部に表示 642

チ

チェーン 41
チェッカーボードのステレオスコピック 3D モード 206
チャプター マーカー 219
チャンネル 154, 182
チャンネル ストリップ 355, 358-359
チャンネル マッピング 522, 534, 538
チャンネルの追加パン モード 453

ツ

ツール
　エンベロープ編集ツール 18
　シャッフル ツール 17, 153
　ズーム編集ツール 19, 193
　スライド ツール 17, 164, 169
　スリップ ツール 17, 168
　タイム ストレッチ/圧縮ツール 17, 164
　マーカー ツール 228
　選択編集ツール 18
　標準編集ツール 17
　分割トリミング ツール 17, 168
ツールバー
　カスタマイズ 603
　概要 16

テ

テイク
　アクティブの選択 176
　削除 177
　次のテイク 176
　前のテイク 176
　名前の変更 176, 185
　録音 117
テイクの選択 176
テイク番号の表示 619
テイク名の表示 621

デ

ディスクアットワンス CD 226-227, 512
ディレイ オーディオ プレビュー 303
ディレイの補正 116
ディレイ補正 303, 306, 308-309
テープに出力中 529
テープへの出力 521
テープ名 110
テキスト
　［メディア ジェネレータ］ウィンドウ 40, 327
　タイトル 331
　タイトルおよびテキスト プラグイン 328
テクニカル サポート 14
デジタル サイネージ 63
テスト パターン 327, 521
テスト パターン リーダーを追加する 521
デバイスのアスペクト比のシミュレート 478
デバイスのピクセル アスペクト比をシミュレートする 126
デフォルト VST 検索フォルダ 637
デフォルトでイベントのループを有効にする 638
デフォルトのオーディオ録音デバイス 635
デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス 635
デフォルトのセンター/LFE 再生デバイス 635
デフォルトのトラック プロパティ 256

デフォルトのトラック プロパティの設定 256
デフォルトのフェードの種類 649
デフォルトのリア再生デバイス 635
デフォルトの滑らかさ 650
デュアル モノラル 616
デュアルストリーム 3D エンコーダ 215
テレシネ 682
テンプレート
　コマンド テンプレート 223
　テンプレートのレンダリング 546
テンポ
　イベントでの表示 176
　イベントのテンポ 185
　プロジェクト テンポ 51
　プロジェクトのテンポでオーディオをインポートする 630

ド

ドッキング エリアを隠す 643
ドッキング エリアを自動的に隠す 643

ト

トラック
　I/O 362
　エフェクト 303
　オーディオ トラック コントロール 233
　オーディオ トラックの挿入 229
　オートメーション記録 274, 368
　キーフレーム 300
　グループ化 231
　コンポジット 393
　タイムライン 24
　バッファ 635
　パン 367
　ビデオ トラック コントロール 242
　ビデオ トラックの挿入 229
　プロパティ 256
　ボリューム 233, 362
　ミキシング 335
　削除 148
　新規トラックへのミキシング 257
　選択 230
　複製 233
　並べ替え 231
　編集 229
　名前の変更 235, 242, 244, 362
トラック センド 362, 633
トラック バッファを有効にする 635
トラック フェーズの反転 235, 368
トラック フェード トップ/ボトムの色 619
トラック フェード（上）/（下）カラー 266
トラック プリフェーダーがミュートを反映する 630
トラック モーション 290
トラック モーションのデフォルトの滑らかさ 650
トラック リージョン（オーディオ CD） 226
トラック リスト 22
トラック レイヤーを展開する 243
トラックアットワンス オーディオ CD 511
トラックのグループ化 231
トラックのグループ化の解除 231-232
トラックのバスへの割り当て 339
トラックの色 642
トラックの整列 231
トラックの複製 233
トラックの並べ替え 231
トラックを録音用にアーム 26, 235, 362, 475
トランジション ウィンドウ 322
トランジション進行状況エンベロープ 174
トランスポート コントロール 26, 475
トリマーのマーカーとリージョンをメディア ファイルと一緒に自動的に保存する 618
トリミング 683
トリミング イベント 162
トリミング コントロール
　オーディオ トラックのボリュームとパン 233
　サラウンド パンとセンター チャンネルのボリューム 448
　トリミング コントロールとオートメーション コントロール 259
　ビデオ トラックの不透明度 242
トレイラー、テープへの出力 521

ノ

ノイズシェーピング 678
ノーマライズするピーク レベル 630

ハ

ハード ディスク録画装置,ビデオのインポート元 105
ハード ライト コンポジット モード 396
ハードウェア録音待ち時間 635
ハードウェア録音待ち時間を自動的に検出およびオフセット 635

バ

バイパス
　オーディオ エフェクト 116, 303, 313, 362

バス エフェクト 371, 377
ビデオ エフェクト 317, 480
割り当て可能なエフェクト 383
バイパスした FX を実行したままにする 613
バス 338
エフェクト 306
エンベロープ 262, 340
センド レベル 340
チャンネル ストリップ 370, 376
トラック 249, 255
トラックのバスへの割り当て 339
ハードウェアへのルーティング 340
プリ/ポスト FX 306
マルチチャンネル マッピング 257, 538
マルチチャンネル マップ 533
追加 338, 361
バスからバスへのルーティング 340

パ

パッケージ 312
バッチ キャプチャ 88
バッファ 636
バッファ サイズ 637
バランス パン モード 453
パレード モニタ 504
パン／クロップのデフォルトの滑らかさ 650
パンチイン
メディアの追加 96
録音 118
バンプ マップ プラグイン 397

ピ

ピーク ファイル 193
ピーク プログラム メーター 354, 360, 365, 373, 380
ピクセル アスペクト比 52, 110
ピクセル形式 54

ヒ

ヒストグラム 501

ビ

ビット深度 57
ビデオ
24p への変換 131
DVD カムコーダからのインポート 102
エフェクトの追加 317
キーフレーム 297
キャプチャ 122
トラック コントロール 242
トラック モーション 290
ハード ディスク録画装置からインポート 105
ビデオ トラックの挿入 229
メモリ録画/録音ユニットからのインポート 105
ユーザー設定 619
速度の調整 162, 173
ビデオ CD 541
ビデオ イベント
エフェクト 317
プロパティ
オーディオ イベント プロパティ 185
ビデオ イベントのパン 279
ビデオ イベントのリサンプリング 180
ビデオ エフェクト
キーフレーム 647
バイパス 317, 478
ビデオ FX ウィンドウ 39
ビデオ出力エフェクト 321, 478
適用 317
ビデオ エンベロープ
デフォルトの種類 647
トラック キーフレーム 300
トラック コンポジット レベル 265
トラック フェードトゥカラー 266
トランジション進行状況 324
ベロシティ 173
ミュート 264
挿入 264
ビデオ カメラ
DVD カムコーダからのインポート 102
ビデオのキャプチャ 122
ビデオ クリップの手ブレ補正 175
ビデオ スーパーサンプリング エンベロープ 253
ビデオ トラック
エフェクト 317
挿入 229
ビデオ バス トラック 251
ビデオ プレビュー
［ビデオ プレビュー］ウィンドウ 478
ダイナミック RAM プレビュー 487, 619
分割画面プレビュー 486
ビデオ プロキシの作成 89, 107
ビデオ プロジェクトのプロパティ 51
ビデオ プロファイルと自動検出 110
ビデオ プロファイルの自動検出 115
ビデオ モーション キーフレーム 647
ビデオ ユーザー設定 619

ビデオのキャプチャ
DVD カムコーダ 102
HDV 130, 413
SDI 123
ユーザー設定 126
概要 122
ビデオのプレビュー
外部モニタ 488
ビデオの逆向き再生 173, 176
ビデオの内部/外部同時プレビュー 622
ビデオをプレビュー ウィンドウに合わせて拡大縮小する 478
ビデオ再生速度の加速 162, 173
ビデオ出力エフェクト 317, 321, 478
ビデオ波形モニタ 500
ビュー変換 54
ピラミッド モーション ブラー 55
ビン 89, 108
ビンを使用したメディアのソート 108

フ

ファイル形式 674
ファイル設定 546
ファイル内のタイムコードを使用 110
ファイル名、フォルダの順にトリマー履歴を表示する 613
ファストモーション ビデオ 173
フィールド順序 112
フィルタ パッケージ 312, 319
フィルム パン モード 456
フェード カーブ 141
フェード トゥ カラー エンベロープ 251, 266, 619
フォース フィードバック ジョイスティック 591

プ

プラグイン ディレイの補正 116
プラグイン ディレイ補正 303, 308-309
プラグインのディレイ補正 306
プリ フェーダー インサート エフェクト 306
プリ／ポスト ルーティング 376, 383
フリーズ フレーム 173
プリセット
エフェクト パッケージ 312
オーディオ エフェクト 313
トランジション 322
ビデオ エフェクト 317
定義 667
フリッカー、インタレースの削減 180
プリフェーダーがミュートを反映する 632
プリボリューム バス センド 240
プリロール 127, 679
フル フレーム レートのプレビュー 487
プルダウン フィールド 615
削除 86
定義 679
フルフレーム マルチカメラ プレビュー 198
フル解像度の XDCAM クリップのトリミング 423
フル解像度ファイル（XDCAM） 416-417, 421, 423
フレーム
エクスポート 478
クリップボードへのコピー 478
フレーム ドロップ時にキャプチャを停止する 126
フレーム レート 53, 110, 189, 645, 674
フレーム レート変換 131
フレームに合わせてクオンタイズ 25, 144
フレームに合わせてストレッチ 287
フレームのコピー 478
プレビュー
ステレオスコピック 3D プロジェクト 208
ダイナミック RAM プレビュー 487
プロジェクト 475
メディア ファイル 33, 90
部分的にビデオを事前にレンダリング 492
分割画面プレビュー 486
プレビュー デバイスの設定 622
フローティング ウィンドウ 31
フローティング ウィンドウ（ステレオスコピック 3D 調整） 213
プロキシ ファイル 89, 107
プロキシからのワークフロー 411
プロキシからのワークフロー 411
プログレッシブ スキャン ビデオ 131
プログレッシブ セグメント分割フレーム（psf）ビデオ形式の使用 622
プロジェクト
Advanced Authoring Format（AAF） 74
Edit Decision Lists（EDL） 80
ネスト 65
プレビュー 475
プロパティ 51
レンダリング 533
開く 60
作成 51
閉じる 81
保存 67
プロジェクト ビデオ設定の照合 90, 93, 613
プロジェクト メディアに新しいクリップを追加する 126
プロジェクトに Vegas Pro Connect の準備をする 557
プロジェクトのアーカイブ 77
プロジェクトのインポート 72

プロジェクトのオンライン共有 70
プロジェクトのテンポでオーディオをインポートする 631
プロジェクトのネスト 65
プロジェクトのバックアップ 67
プロジェクトのパブリッシュ 70
プロジェクトの自動保存 67, 613
プロジェクトの保存時にメディア ファイルをトリミング 67
プロジェクトをフル解像度メディアに準拠 423
プロジェクトをレンダリング ファイルにパス リファレンスとして保存する 69
プロジェクトを閉じる 81
プロジェクトを閉じるときアクティブな事前レンダリングを保存する 613
プロジェクト交換 72
プロジェクト出力回転設定の使用 622
プロパティ
プロジェクト プロパティ 51
メディアのプロパティ 110

ベ

ベクトルスコープ モニタ 499
ベジエ マスク 280

ヘ

ヘッドフォン ミックス 390
ベロシティ エンベロープ 173

ボ

ボーナス CD トラック 512

ポ

ポスト フェーダー インサート エフェクト 306
ポストボリューム バス センド 240
ポストロール 679
ボックス モーション ブラー 55
ボリューム
オーディオ トラック 238
レンダリング AC-3 ファイル 459

マ

マーカー
CD トラック リージョン マーカー 226
CD トラックのインデックス マーカー 227
コマンド マーカー 223
マーカー ツール 228
マーカー バー 25
マーカーにスナップ 141
マーカー線を常に描画する 618
メディア マーカー 222
挿入 219
マーカー位置で I フレームをレンダリング 219
マーカー線を常に描画する 618
マスク
ネガティブ 283
フィルタ
アルファ チャンネル
マスク 393
フェザー 283
ベジエ 280
ポジティブ 283
円形 281
回転 283
拡大／縮小 283
正方形 281
楕円形 281
長方形 281
複製 283
マスクのフェザー 283
マスクの回転 283
マスクの複製 283
マルチカメラ クリップのレイアウト 196
マルチカメラ クリップの同期 196
マルチカメラ トラックの再切り取り 198
マルチカメラ トラックの展開 198
マルチカメラ ビデオ
テイク ユーザー設定 619
プレビュー 198
撮影 195
同期 196
編集 195
マルチカメラ ビデオのテイクの選択 198
マルチカメラ ビデオの撮影 195
マルチストリーム オーディオ 92, 154, 182
マルチストリーム ステレオスコピック 3D ファイル 208
マルチチャンネル オーディオ
［トリマー］ウィンドウ 154
Broadcast Wave Format（BWF）ファイルのインポート 100
XDCAM ディスクへのエクスポート 424
テープに出力 522
パン 446
プロジェクトへの追加 92, 182

レンダリング 257, 534, 538
同期化 170
マルチチャンネルのマッピングを有効にする 257, 424, 534, 538
マルチプロセッサ トラック バッファ 634
マルチメディア コントローラ 594

ミ

ミュート
イベント 180
すべてのオーディオ トラック 478
すべてのビデオ トラック 478
トラック 233, 242, 362
トラック グループ 231
バス 375, 382
割り当て可能なエフェクト 383

メ

メイン トラック パンへのリンク 240
メタデータ コマンド 223
メディア オフライン 88
メディア カタログ番号（MCN） 51, 59
メディア タグ 84
メディア ビン 108
メディア ファイル
Blu-ray Disc プロジェクトの 543
Web からダウンロード 134
インポート 99
オフライン 88
ビデオのキャプチャ 122
プレビュー 90
プロジェクトへの追加 91
プロパティ 110
開く 60
概要 83
メディア ファイルのタグ付け 84
メディア ファイルの横にラウドネス ログを保存する 536
メディア ファイルをダブルクリックすると、トラックではなくトリマーにロードされる 613
メディア マーカーとリージョン 222
メディア マネージャ 44, 614
メディア マネージャを有効にする 613
メディアのグループ化 67
メディアのストリーミング 70
メディアのダウンロード 83, 134
メディアの使用状況を有効なメディア ライブラリに保存する 613
メディアの置換 89
メディアをプロジェクトと一緒にコピー 67
メトロノーム 121, 633
メモリ録画/録音ユニット、ビデオのインポート 105

モ

モーション ブラー エンベロープ 251
モーション ブラーの種類 55
モニタ
トラック レベル 362
バス レベル 370, 376
割り当て可能なエフェクト レベル 383
モニタ ミックス 390
モニタ、外部 489-490
モバイル プロジェクト レビュー 559

ユ

ユーザー設定
CD 設定 644
MIDI 637
VST エフェクト 637
オーディオ デバイス 634
ビデオ 619
プレビュー デバイス 622
同期 645
表示 642
編集 638
ユーザー設定：外部コントロール & オートメーション 647
ユニバーサル製品コード 51

ラ

ラウドネス ログ 497
ラウドネス ログの生成 497
ラッチ オートメーション モード 276

リ

リージョン
ファイルからタイムラインに追加 34
メディア ファイルへの保存 154
挿入 220
リーダー、テープへの出力
黒いトレイラーを追加する 521
リストの編集（XDCAM） 417
リップル編集 144, 150
リニア スクラブ範囲を使用する 613
リニア フェード カーブ 140

リバース
イベント 176
サブクリップ 154, 176

ル

ルーティング
トラックを割り当て可能なエフェクトへ 310
ハードウェア出力へのバス 340
バスからバスへ 340
バスへのトラック 339
ループ再生 25, 477
ルーラー
タイム ルーラー 607

レ

レイヤー PSD ファイル 97
レート 23
レガシー トラック センド ゲイン 630
レガシー トラック センド ゲインを使用する 630
レターボックス 535
レンズ分割 403
レンダリング
5.1 サラウンド プロジェクト 457
DVD Architect Pro 542
MPEG ファイル 541
XDCAM EX 416, 537
カスタム テンプレート 546
ステレオスコピック 3D プロジェクト 214
スマート レンダリング 416, 537, 617
プロジェクト 533
マルチチャンネル オーディオ 538
新規トラックへ 257
レンダリング ファイルにパス リファレンス 69
レンダリング ファイル内のパス リファレンス 536
レンダリングされた出力の劣化 55
レンダリングとテープへの出力のキャンセルを含む 207
レンダリング中のビデオ プレビューの黒いフレーム 92
編集 135

ロ

ローリング シャッター補正 175
ロックされた VST プラグイン 637

ワ

ワイヤレス アダプタ 411
ワイヤレス コントロール 583

圧

圧縮されたキャプチャ 125
圧縮済み WAV ファイルを開くときに fact チャンクを無視する 614

位

位置のバイアス 636
位置の補間 636

移

移動
イベント 139
トラック 231

一

一時的な補間 297

右

右のみのステレオ オーディオ 182
右のみのステレオスコピック 3D モード 206

円

円形マスク 281

横

横並びのステレオスコピック 3D モード 204

黄

黄色のプラグイン アイコン 116, 303, 305-306, 308-309

画

画像の手ブレ補正 175
画面エッジ違反 212

回

回転
3D コンポジット 399
ステレオスコピック 3D 調整プラグイン 212
回転プロジェクト 63

開

開く
オーディオ エディタでイベントを 184
オーディオ エディタのイベント 183
プロジェクト 60
メディア ファイル 60
最近のプロジェクト 66

外

外部コントロール 566, 568, 588, 594
外部コントロール インジケータ 359
外部ジョグ/シャトル コントロール 594
外部モニタ 480, 488-490

拡

拡張機能 597
拡張編集モード 165

割

割り当て可能なエフェクト
エンベロープ 312
センド レベル 239
トラックのルーティング 310
概要 308
削除 312
挿入 309, 383

滑

滑らかさ
［トラック モーション］ウィンドウ 290
デフォルト値 647

起

起動時にプロジェクト ファイルの種類の関連付けを確認する 614
起動時に前回使用したプロジェクトを自動的に開く 613

逆

逆向き再生
イベント 173

空

空のイベント, 挿入 135
空間的な補間 286
空間的な補間率 290

検

検索
プラグイン 39
メディア ビン 108

減

減衰ミキサー出力 335

現

現在のビューを選択 25
現在のプロジェクトを選択 25

高

高さマップ プラグイン 397
高速フェード カーブ 140

合

合わせる 154

黒

黒いリーダーを追加する 521

今

今後の自動検出用にビデオ プロファイルの設定を保存 110

左

左/右をスワップ
カスタム レンダリング テンプレート 214
ステレオスコピック 3D Windows グラフィック カード 628
プロジェクト プロパティ 53, 207
メディアのプロパティ 110
左のみのステレオ オーディオ 182
左のみのステレオスコピック 3D モード 206

差

差の二乗コンポジット モード 397
差分コンポジット モード 397

再

再キャプチャ
XDCAM クリップ 421
ビデオ 88
再圧縮 537, 617
再圧縮しないレンダリング 537, 617
再圧縮しないロング GOP レンダリングを有効にする 537, 613
再生デバイス 634
再生レート 23, 189
再生中でなければ、リージョンとマーカーに自動的に名前を付ける 618
再生中にフレームをビデオ プレビュー ウィンドウに表示する 622
再生用バッファ 634

最

最近使用したプロジェクト 66
最大 RAM バッファサイズ 128
最適な再生のためにサイズと品質を調整 478

作

作成
CD 511
イベント グループ 178
タイトル 328, 331
トランジション 322
プロジェクト 51
リージョンからイベント 34
同期リンク 179

削

削除
イベント 148
オーディオ エフェクト 313
グループ化されたイベント 179
コマンド 223
テイク 176
トラック 148
ビデオの手ブレ補正 175
マーカー 220
リージョン 221
割り当て可能なエフェクト チェーン 312
事前にレンダリングされたビデオ ファイル 493
時間 148
同期リンク 179
未使用のすべてのメディア 84

使

使用中のメディア ファイルの削除を確認する 613

子

子トラック 394

事

事前にレンダリング 492
事前にレンダリングされたビデオのクリーン アップ 26, 493

時

時間
削除 148
挿入 135
時間選択エンベロープ フェード 270, 638
時間範囲
エンベロープ ポイント 270
作成 136
時間範囲がない場合はループ リージョンを非表示 639

自

自動クロスフェード 140
自動保存を有効にする 613

出

出力デバイス
　バス 373
　割り当て可能なエフェクト 386
　入力バス 379
出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ 533
出力をディスプレイのサイズに合わせてスケール 622
出力を次の形式に適合 622

準

準備したクリップ, 削除 560
準備したクリップ, 同期 560

除

除去 615
除去する
　静止画像から赤目 191

消

消去モード 18, 165, 168

上

上／下のステレオスコピック 3D モード 204
上書きオーディオ編集 183

乗

乗算（マスク）コンポジット モード 395

色

色の管理 431
色の補正 499
色空間 112, 431, 548
色補正 499

信

信号フロー図 343, 408

新

新しいラウドネス ログが生成されるときにエディタを開く 633
新機能 13
新規
　オーディオ トラック 229
　ビデオ トラック 229
　プロジェクト 51
　機能 13
　静止画像の長さ 638

深

深度調整 404

親

親オーバーレイ モード 393
親トラック
　コンポジット
　　2D コンポジット 393
親モーション 294, 401

垂

垂直方向にフリップ 213, 289, 291

水

水平方向にフリップ 213, 289, 291

正

正方形ピクセル 51
正方形マスク 281

生

生成されたメディア 40, 327

静

静止画像
　インタレース フリッカーの削減 180
　スライド ショーの作成 98

タイムラインからキャプチャ 478
デフォルトの長さ 639
静止画像のデフォルトの長さ 639
静的コントロール
オーディオ トラックのボリュームとパン 233
ビデオ トラックの不透明度 242
静的コントロールとオートメーション コントロール 259
静的コントロール、サラウンド パン、およびチャンネルのボリューム 447

赤

赤いエフェクトの挿入ボタン 362, 370, 376, 383
赤のプラグイン アイコン 309
赤色のビデオ フレーム 92, 135
赤色のプラグイン アイコン 116, 303, 305-306, 308
赤目の除去 191

切

切り取り
イベント 145
グループ化されたイベントのすべて 179

設

設定
オーディオ 630
全般 613

選

選択
イベント 136
トラック 230
ミキシング コンソールのチャンネル 356
リージョン 221
ループ リージョン 25
選択した XDCAM ディスクをキャプチャ フォルダ ボタンから削除 417
選択したクリップを削除 560
選択編集ツール 18

全

全画面プレビュー 489, 622
全般設定 613

挿

挿入
CD インデックス マーカー 227
CD トラック リージョン 226
オーディオ トラック 229, 356, 361
オーディオ バス 338
コマンド マーカー 223
タイムライン上のイベント 95
バス 356, 362
バス エンベロープ 262
パン エンベロープ 259
ビデオ エンベロープ 264
ビデオ トラック 229
ボリューム エンベロープ 259
マーカー 219
リージョン 220
割り当て可能なエフェクト 309, 356, 361
空のイベント 135
時間 135
貼り付け挿入したイベント 147

相

相対キーフレーム スペース 297

他

他のエディタとの交換 72

多

多目的スライダ 239

楕

楕円形マスク 281

待

待ち時間 634

代

代替線のステレオスコピック 3D モード 205

大

大きな Wave ファイルを Wave64 としてレンダリングする 613
大容量の WAV ファイル 613

置

置換マップ プラグイン 397

長

長方形マスク 281

追

追加
- ウィンドウ レイアウト 610
- オーディオ エフェクト 313
- オーディオ エンベロープ 259
- オーディオ トラック エフェクト 362
- キャプション 472
- テイク 176
- トラック 229
- トランジション 322
- バス 338, 370
- ビデオ エフェクト 317
- ビデオ エンベロープ 264
- マーカー 219
- メディア ファイル 33, 83, 91
- メディアのカーソルへの追加/カーソルからの削除 154
- リージョン 34, 220
- 割り当て可能なエフェクト 309, 383
- 空のイベント 135
- 入力バス 383

低

低速フェード カーブ 140

貼

貼り付け
- イベント 147
- イベント属性 190
- 貼り付け挿入 147
- 連続貼り付け 147

動

動きの速いビデオ 162

同

同期オフセットの修復 170
同期のオフセット 622
同期リンク 179
同期リンク内のイベントのリンク解除 179
同期設定 645

入

入力デバイス 119
入力バス 344
入力モニタ 116, 257

波

波形、録音中に表示 630
波形モニタ 500

破

破損したビデオ フレーム 92, 135

背

背景ジェネレータ 40

倍

倍率 193

半

半音 187

範

範囲外の色 501

比

比較 (暗) コンポジット モード 396

比較 (明) コンポジット モード 397

非

非リアルタイム イベント エフェクト 308
非リアルタイム イベント エフェクトの適用 308
非表示の CD トラック 512

標

標準コントロール サーフェス
　使用 588
　設定 589
標準レート 23
標準編集ツール 17

不

不透明度エンベロープ 172

浮

浮動小数点 RGB 処理 51

部

部分的にビデオを事前にレンダリング 26, 492

複

複数選択されたメディアのオーバーラップ 95, 638

覆

覆い焼きコンポジット モード 396

分

分割トリミング ツール 17, 168
分割画面プレビュー 486

別

別の VST 検索フォルダ 637

片

片目ごとのビデオ エフェクト 213, 320

編

編集カーソル 618
編集カーソルをドラッグ可能にする 618
編集ツール 17
編集ツールバー 26, 475
編集のやり直し 192
編集の取り消し 192
編集済みフレームを再圧縮 623
編集設定 638
編集履歴のクリア 192

保

保存 67
　AVCHD カメラへ 78, 429
　ウィンドウ レイアウト 610
　キーボード マップ 603
　プロジェクト 67-68
　レンダリング 533
　静止画像 478

補

補間 299
補間率 292

未

未編集フレームのレンダリングのパススルー 537, 613

無

無音 135

名

名前の変更
　XDCAM ディスク 421
　トラック 235, 242, 244
　トラック グループ 231
名前変更
　キーボード マップ 603

用

用語集 667

隣

隣接トリミング 162

録

録音
Broadcast Wave Format に 630
オーディオ 116
デバイスの設定 635
メディア ビンへの 108
入力モニタ 120, 257, 369
録音の後にオートメーション データを滑らかに間引く 647
録音後にファイルを保存するかを確認する 613
録音時間 29
録画のクラッシュ モード 523