

VEGAS

Pro

ビデオ編集入門

ビデオ編集の
初心者から
プロフェッショナル
ユーザーまで

ソフトのインストールから、4K映像などビデオデータの編集、トランジションやエフェクトの設定、
タイトル、エンドロール、字幕の作成、BGMなどオーディオの利用。

さらにDVDビデオやブルーレイビデオの作成など、
VEGAS Proの多彩な機能と、その基本操作について、わかりやすく解説!

阿部信行[著]

VEGAS

Pro

ビデオ編集入門

ビデオ編集の
初心者から
プロフェッショナル
ユーザーまで

阿部信行 [著]

免責事項、内容のお問い合わせについて

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

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

はじめに

このガイドブックは、初めて『VEGAS Pro』を利用してビデオ編集を始めるユーザー向けに、VEGAS Proの基本的な操作方法を解説したガイドブックです。映像データの取り込みから、トリミングや並べ替えなどの基本的な編集方法、そしてBGMの設定などについて、わかりやすく解説しました。

また、VEGAS Proはプロユーザーも多く、4Kの映像データを含め、HDR対応の映像データもVEGAS Proで編集するシーンが増えています。こうした状況を踏まえ、本書では、初めてビデオ編集を行う初心者ユーザーから、ビデオ編集を業務とするプロユーザーまでVEGAS Proを活用できるように構成しました。

ビデオ編集は、集めた素材を並べ替えてできあがり、というものではありません。肝心なことは、どのようなムービーを作成したいのかをイメージし、そのイメージを具体化することです。それがビデオ編集の重要なことです。

本ガイドでは、VEGAS Proのビデオ編集機能の操作方法を解説しています。しかし、それはまず最初に使い方を覚えて欲しいからです。使い方を覚えたら、次にそれを利用してイメージを形にするテクニックを覚えてください。本ガイドは、そのために、操作手順を覚えながらイメージを具体化するためのポイントも自然と身につくように構成内容を工夫しています。

ビデオ編集は、「もの作り」といっしょです。上手く作ろうとする必要はありません。上手に作るのではなく、満足できるものを作ってください。「満足できるもの」を作るには、楽しみながら作ることも重要です。本ガイドでは、ビデオ編集は楽しいものであるということもお伝えできるように工夫しています。

本ガイドは、VEGAS Proの使い方を覚えるためのものですが、作り方を覚えながら、イメージを具体化する方法、ビデオ編集を楽しむ方法もマスターしてください。それが、本ガイドの目的であり、著者の望みでもあります。

もちろん、VEGAS Proはビデオ編集するための道具であり、本ガイドもイメージしたことを実現するための道具です。ただ、道具があることによって、ビデオ編集を楽しみ、イメージを具体化するための手助けにはなるはずです。

VEGAS Proを利用して、素敵なムービー作品を創る。そのために本書をご利用いただければ幸いです。

2019年1月 阿部信行

Chapter 1 VEGAS Proでビデオ編集を行うための準備

- 1-1 VEGAS Proのインストールとアクティベーション—— 008
- 1-2 VEGAS Proのインターフェイス—— 011
- 1-3 新規にプロジェクトを作成する—— 015
- 1-4 メディアを取り込む—— 024
- 1-5 メディアファイルのプレビュー—— 031
- 1-6 メディアファイルの削除—— 033
- 1-7 タグでメディアを管理する—— 035
- 1-8 その他のデータの取り込み—— 039
- 1-9 プロジェクトのライブ保存【新機能】—— 043

Chapter 2 ビデオデータを編集する

- 2-1 タイムラインの機能と構成—— 046
- 2-2 トラックヘッダーの機能と操作—— 051
- 2-3 トラックのズーム操作と高さ調整—— 056
- 2-4 タイムラインにメディアを配置する—— 061
- 2-5 イベントを編集する—— 064
- 2-6 イベントをトリミングする—— 076
- 2-7 拡張編集モードでトリミングする—— 082
- 2-8 「トリマー」ウィンドウでトリミングする—— 085
- 2-9 ストーリーボードを利用する【新機能】—— 089
- 2-10 リージョンを利用する—— 093
- 2-11 マルチカメラ編集を行う—— 096
- 2-12 4K映像の取り込みと編集—— 102

Chapter 3 イベントにエフェクトを設定する

- 3-1 トランジションを追加する—— 108
- 3-2 トランジションをカスタマイズする—— 117
- 3-3 オーバーラップでトランジションを設定する—— 120
- 3-4 イベントにビデオFXを設定する—— 123
- 3-5 ビデオFXをアニメーションさせる—— 133
- 3-6 ピクチャー・イン・ピクチャーを作成する—— 139

- 3-7 イベントを切り抜く【新機能】—— 147
- 3-8 手ぶれを補正する【新機能】—— 151
- 3-9 モーショントラッキングの活用【新機能】—— 154
- 3-10 クロマキーで合成する—— 160
- 3-11 HDR映像をカラーグレーディングする【新機能】—— 164

Chapter4 タイトルを設定する

- 4-1 メインタイトルを作成する—— 172
- 4-2 クロールタイトルを作成する—— 179
- 4-3 メインタイトルをカスタマイズする—— 187
- 4-4 テイクを利用して配置する—— 191
- 4-5 ロールタイトルを作成する—— 196
- 4-6 字幕の作成【新機能】—— 200

Chapter5 オーディオデータを利用する

- 5-1 イベントにBGMを設定する—— 204
- 5-2 イベントのオーディオを調整する—— 207
- 5-3 ナレーションを録音する—— 216

Chapter6 ムービーを出力する

- 6-1 プロジェクトをMP4形式の動画ファイルとして出力する—— 222
- 6-2 YouTubeにアップロードする—— 229
- 6-3 Facebookへのアップロード—— 234
- 6-4 スマートフォン(iPhone)での再生用に出力する—— 238
- 6-5 縦位置映像の編集と出力—— 241
- 6-6 DVDビデオ・ブルーレイビデオを作成する—— 247

TIPS&POINT

プロジェクト設定のポイント	015	オーディオトラックの調整	116
長時間録画のデータを編集する	017	色の選択について	118
毎回同じ設定を利用する	018	「境界」の色も設定可能	119
データのバックアップオプション【新機能】	023	「Cmd」+「Z」キーで解除する	122
ソニー「PXW-Z90」	024	すべて同じFX	125
メモリーカードリーダーを利用する	025	オプションの再設定	132
なぜコピーするのか	026	ダイアログボックスのサイズ変更	136
インポートメニューを表示	026	キーフレームとタイムラインの同期	137
階層構造	026	キーフレームの自動設定	137
「開く」ボタンから読み込む	027	補完カーブのタイプ	138
複数のファイルを選択する	027	「トラックモーション」ダイアログボックスについて	141
ソニー「PXW-Z90」の階層構造	028	数値の変更	142
メッセージが表示された場合	028	トラックモーションの登録	143
ドラッグ&ドロップで追加する	029	グロー表示のパラメータ	144
スタートからエンドまで	031	ピクチャー-イン-ピクチャー専用トラックになる	144
「自動プレビュー」を利用する	032	イベントに子画面設定する	144
1つのメディアに複数のタグ	037	ダイアログでも調整可能	146
クイックタグを編集する	038	「フェザースタイル」について	149
「開く」は要注意	040	再度実行する	153
複数のファイルを選択する	040	モニターをHDR対応に変更する	161
「リレーション」について	047	プリセットのプレビュー	174
「リップル」について	047	手動で表示する	175
詳細メニューで選択・実行	052	フォントのインストール	177
矢印キーやマウスで調整する	057	トラックキングについて	178
ボタンとボタンの間のエリアで調整	058	色の選択方法について	187
トラックヘッダーのボタンで最大化、最小化	059	オフセットとブラー	188
「ズームツール」ボタンで調整する	060	「長さ」を変更した結果の反映	190
複数のメディアを選択する	061	複数のイベントを選択する	192
プロジェクトの変更	062	「アクティブ」について	194
選択を解除する	064	プロジェクトを保存する	194
ショートカットキーを利用する	065	テキストの文字コードに注意	200
「シャッフルツール」で入れ替え	066	波形と合わせる	202
シャッフルの位置は自由	067	フェードイン、フェードアウトを利用する	206
「上書き」のポイント	067	音量の単位「dB」	207
キーボードで操作する	068	センターに戻す	208
右クリックメニューから選択する	068	■はキーフレーム	209
編集操作の「取り消し」と「やり直し」	070	右クリックで表示する	211
「自動リップル」ツールで挿入	072	フェードの種類を変更する	212
「テイク」について	073	エフェクトのオン/オフ	214
ギャップ対策	079	映像と音声を分離する	215
必ずイベントを選択	079	USBマイクなどを利用する	216
タイムラインのイベントをトリマーでトリミング	087	「録音アーム」ボタンを表示す	218
「その他のボタン」を利用する	088	リアルタイムレンダリング	222
タイムラインと連動	091	レンダリングとは	223
ストーリーボードにメディアを追加	092	「プロジェクトの場所」	225
マーカーの設定	094	「Sony AVC/MVC」と「MAGIX AVC/AAC MP4」の使い分け	226
メニューバーから設定する	094	エクスポートを利用する	228
マルチカメラモードとトラックの確認	099	AVCHD形式について	228
とりあえずHDで始める	103	H.264について	228
プロジェクト設定を確認する	105	YouTubeからリンクを設定	237
効果のプレビュー	109	テンプレートについて	239
禁止マークが表示される	110	エラーになる場合	246
プレビューの解像度を変更する	112	メニュー付きのDVDビデオを作成したい	248
複数のイベントを選択する	113	「NTSC」と「PAL」について	248
「自動リップル」はオフにする	115		

Chapter >>

1

VEGAS Proでビデオ編集を行うための準備

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

1-1 VEGAS Proのインストールと アクティベーション

ここでは、VEGAS Proのインストール方法と、アクティベーションの方法について解説します。アクティベーションにはVEGAS Proのシリアルナンバーが必要になります。

Vegas Pro
Guidebook

VEGAS Pro をインストールする

VEGAS Pro には、ディスク版、ダウンロード版があります。それぞれから「インストールランチャー」を起動すると、インストールメニューが表示されます。本書では、メニューからの操作方法を解説します。なお、インストールランチャーの表示方法は、ディスク版、ダウンロード版のそれぞれの起動ガイドを参照してください。

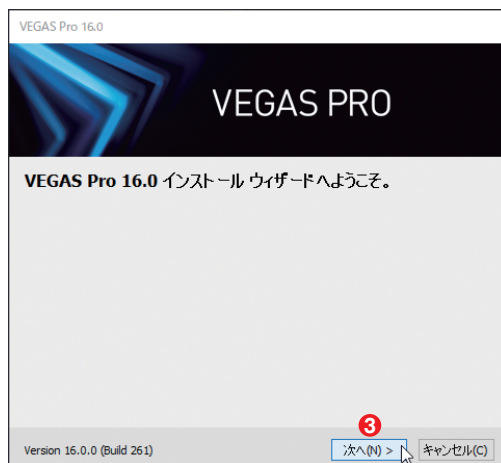
▶▶▶ 1・プログラムのインストール

インストールランチャーを起動し、メニューから「VEGAS Pro」を選択し、プログラムをインストールします。



① インストールランチャーを起動する

② 「VEGAS Pro 16」を選択する



③ 「次へ>」ボタンをクリックする



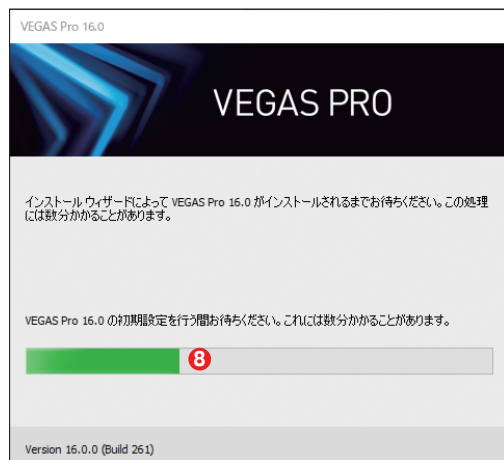
4 「～の内容に同意する」を選択する

5 「次へ」ボタンをクリックする

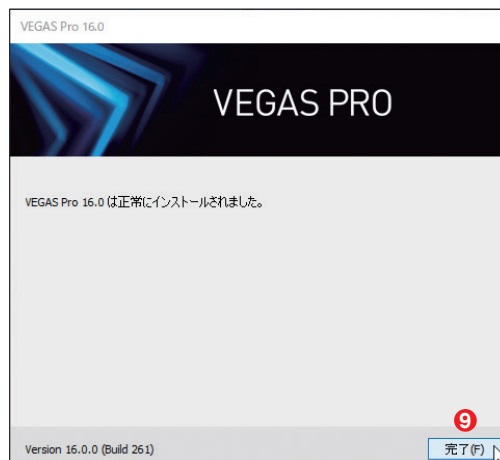


6 チェックボックスをオンにする

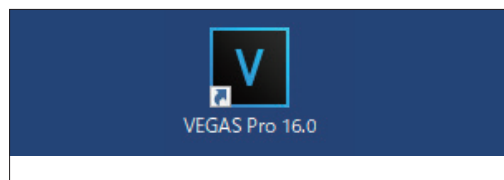
7 「インストール」ボタンをクリックする



8 インストールが実行される



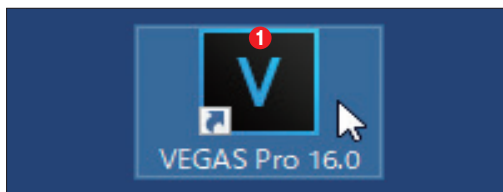
9 「完了」ボタンをクリックする



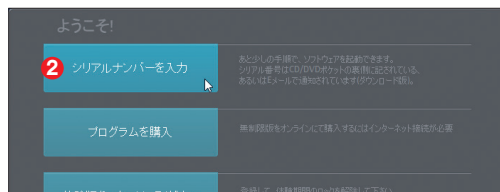
10 プログラムがインストールされる

2・シリアルナンバーを登録する

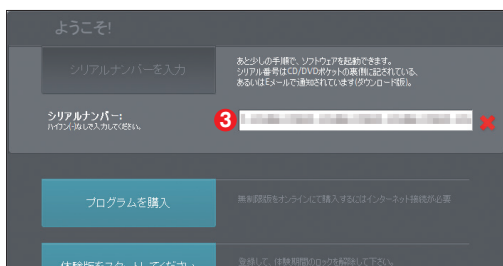
VEGAS Proを利用するには、プログラムのインストール後にシリアルナンバーを登録する必要があります。



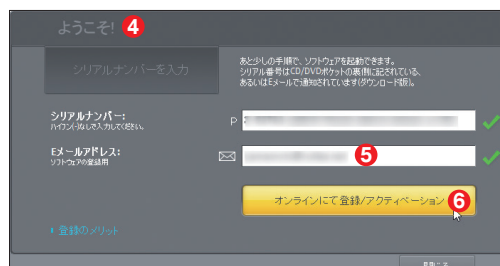
①プログラムのアイコンをダブルクリックする



②「シリアルナンバーを入力」をクリックする



③シリアルナンバーを入力する



④表示画が切り替わる

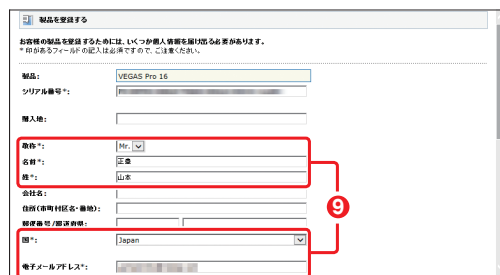
⑤メールアドレスを入力する

⑥クリックする



⑦「～申し込みします。」を選択する

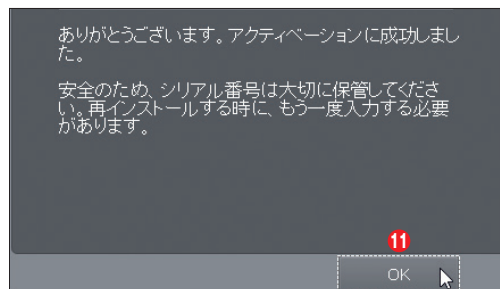
⑧「次へ」ボタンをクリックする



⑨「※」の項目を全て入力する



⑩「登録完了」ボタンをクリックする



⑪「OK」ボタンをクリックする

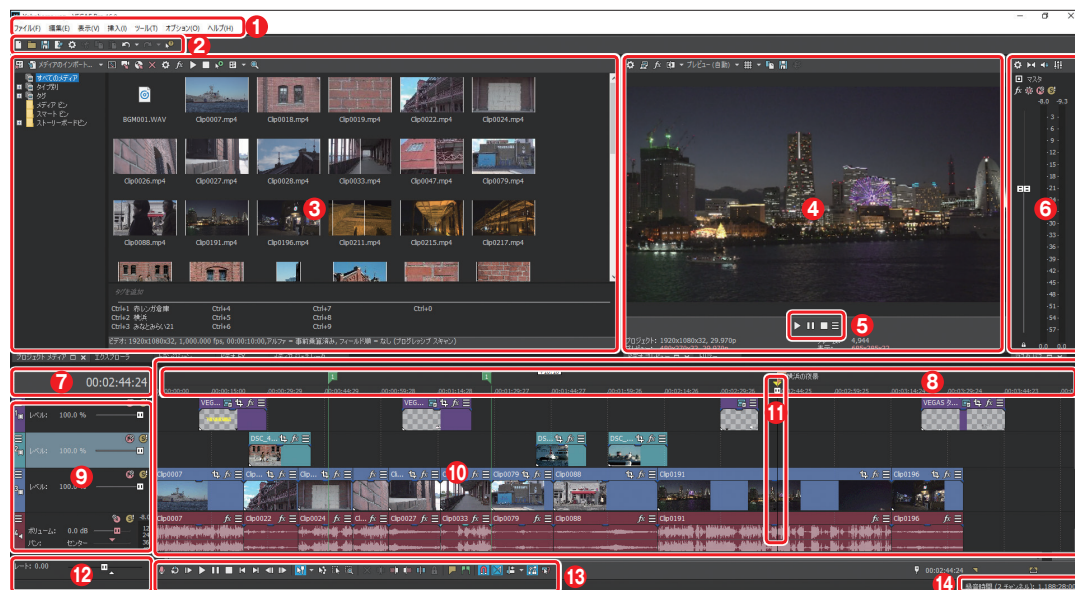
1-2 VEGAS Proのインターフェイス

VEGAS Proの操作に慣れるには、まず最初にVEGAS Proがどのような機能を備えているのが、その『顔』を理解する事が重要です。ここでは、VEGAS Proのインターフェイスについて解説します。

Vegas Pro
Guidebook

VEGAS Pro 編集ウィンドウの画面構成

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



①メニューバー

各種コマンドを選択実行するメニューが表示される。

②メインツールバー

VEGAS Proで実行できるコマンドがアイコンで登録され、クリックで実行できる。

③ウィンドウドッキングエリア

「プロジェクトメディア」、「トランジション」、「ビデオFX」、「メディアジェネレーター」などウィンドウがグループ化

されている。なお、グループ化されているウィンドウは、ウィンドウ下にあるタブをクリックして切り替える。

④プレビューウィンドウ

タイムラインで編集中の映像が表示される。「トリマー」ウィンドウ、「ビデオプレビュー」ウィンドウ、オーディオメーターなど複数のウィンドウもグループ化されている。

⑤トランスポートコントロール

メディアファイルの再生、停止などをコントロールする。

⑥オーディオピークメーター

音量を視覚的に表示する。

⑦「時間表示」ウィンドウ

タイムライン上にある現在のカーソル位置のタイムコードが表示されている。

⑧マーカーバー

タイムラインに設定したマーカーを表示するエリア。

⑨トラックリスト

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

⑩タイムライン

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

⑪再生ヘッド(カーソル)

現在の編集位置を示す。再生ヘッド位置のフレームがプレビューウィンドウに表示される。

⑫スクラブコントロール

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

⑬タイムラインツールバー

タイムラインに配置したクリップの操作を行うための、各種ボタンが用意されている。

⑭ステータスバー

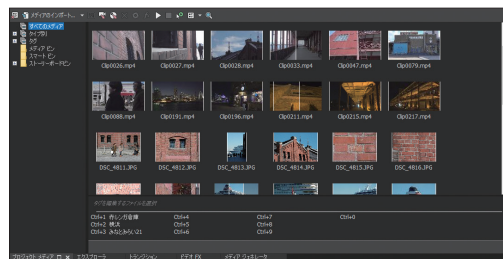
録音ファイルの保存場所に指定してあるフォルダーに、録音できる時間が表示される。フォルダーの設定は、「ファイル」→「プロパティ」→「オーディオ」を選択し、「録音ファイルフォルダ」で行う。

ウィンドウドッキングエリア

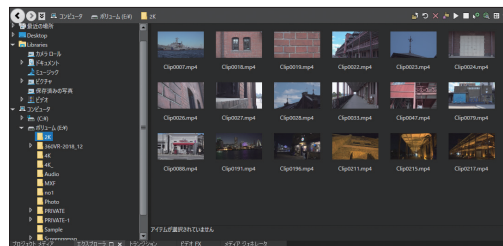
編集画面の上半分は、「ウィンドウドッキングエリア」と呼ばれ、複数のウィンドウを作業がしやすいように組み合わせる利用できます。また、「プロジェクトメディア」ウィンドウや「エクスプローラ」ウィンドウ、「トランジション」ウィンドウ、「ビデオFX」ウィンドウ、「メディアジェネレータ」ウィンドウなどの5つのウィンドウはグループ化されていて、タブで切り替えて表示します。

▶▶▶「プロジェクトメディア」ウィンドウ (→ P.26)

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

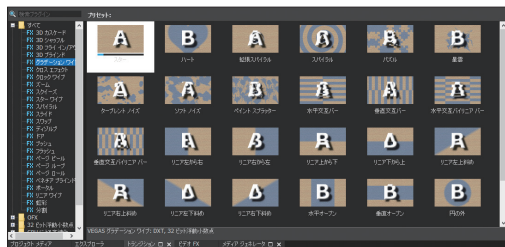
**▶▶▶「エクスプローラ」ウィンドウ**

パソコン上のハードディスクの内容を階層構造で表示し、ファイルの選択やプレビューを実行できます。



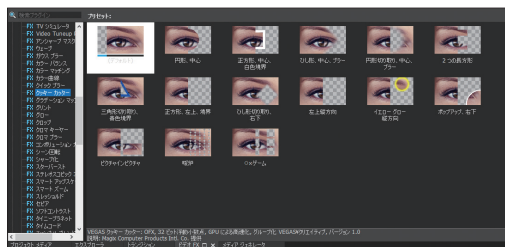
▶▶▶ 「トランジション」 ウィンドウ (→ P.109)

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



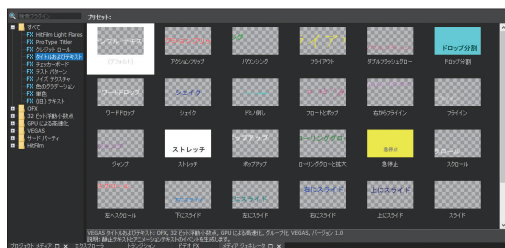
▶▶▶ 「ビデオ FX」 ウィンドウ (→ P.124)

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



▶▶▶ 「メディアジェネレータ」 ウィンドウ (→ P.173)

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

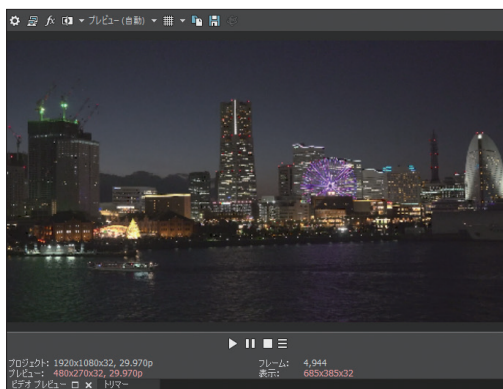


「ビデオプレビュー」ウィンドウと「トリマー」ウィンドウ

「ビデオプレビュー」ウィンドウと「トリマー」ウィンドウはグループ化されており、タブによって切り替えて利用します。

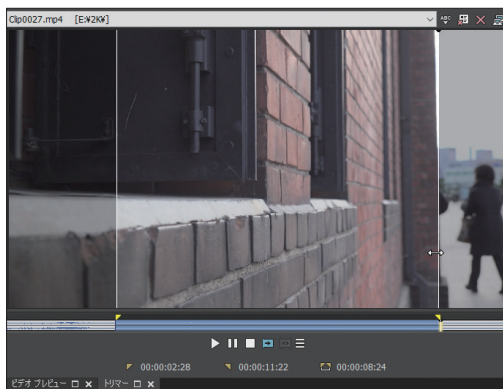
▶▶▶ 「ビデオプレビュー」ウィンドウ (→ P.32)

タイムラインで編集中の、再生ヘッドがある位置のフレーム映像が表示されます。



▶▶▶ 「トリマー」ウィンドウ (→ P.85)

クリップをトリミングするためのウィンドウで、プレビューウィンドウと切り替えて利用します。



1-3 新規にプロジェクトを作成する

VEGAS Proでは、ビデオの編集全体を「プロジェクト」といい、ビデオの編集を開始するために、プロジェクトを設定する必要があります。ここでは、そのプロジェクトの設定方法について解説します。

Vegas Pro
Guidebook

ハイビジョン用新規プロジェクトの作成

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

なお、編集を始める前に、「新規プロジェクト」設定ウィンドウで、これから編集する映像データに適したプロジェクトの設定を行います。

POINT プロジェクト設定のポイント

プロジェクトを設定する場合、最終出力のファイル形式に合わせて設定する方法と、これから編集に利用する素材データのファイル形式に合わせて設定する方法の2タイプがあります。一般的には最終出力に合わせて設定するといわれていますが、次のように決めると良いでしょう。

A:出力形式に合わせる

必要とするファイル形式に合わせて編集し、必要とするファイル形式で出力したい。

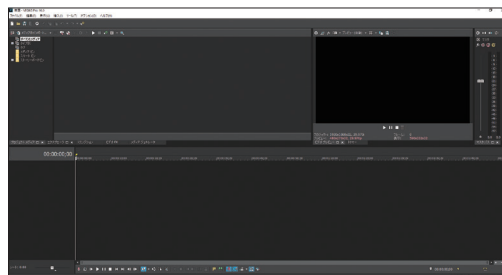
B:素材形式に合わせる

編集する素材と同程度の品質で出力したい。この場合、出力した動画データをダウンコンバートして再利用できる。

筆者としては、Bタイプをおすすめします。明らかに利用目的が決まっている場合はAタイプでOKですが、たとえば低画質で出力した場合、そのデータを再利用する利用範囲が狭くなってしまいます。しかし、Bタイプで出力しておけば、様々なシーンで再利用することが可能です。

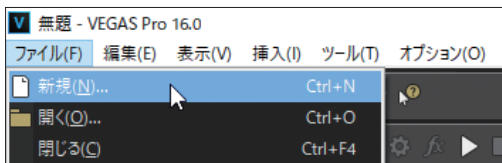
▶▶▶ 1・VEGAS Pro を起動する

最初に、VEGAS Proを起動して編集画面を表示します。



2・「新規」を選択する

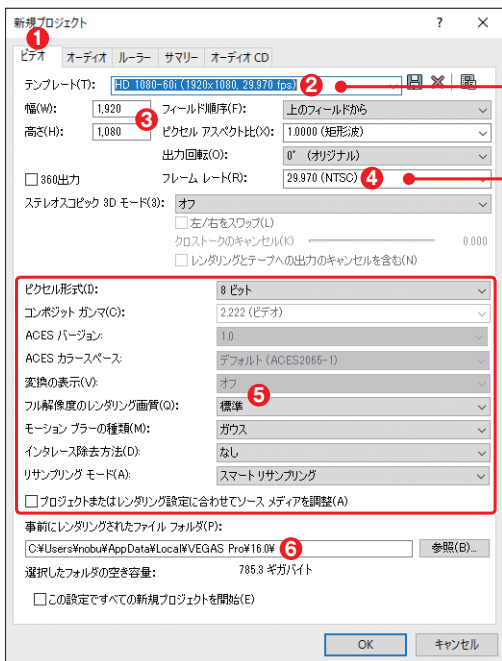
メニューバーから「ファイル」→「新規」を選択します。



3・「新規プロジェクト」パネルの「ビデオ」設定

「新規プロジェクト」パネルが表示されるので、編集に必要な情報を設定します。ここでは、次のような動画データを利用するという前提で設定してみましょう。これは、最も一般的なフルハイビジョン対応のビデオカメラで撮影した動画データです。最初に、「ビデオ」タブを設定します。

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



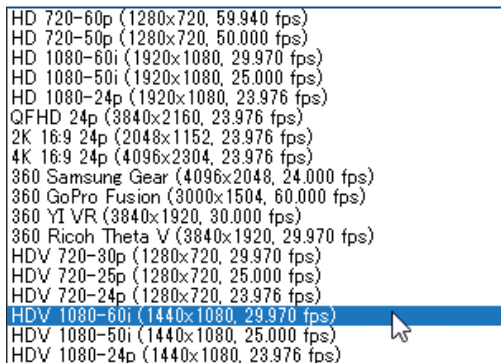
HD 720-60p (1280x720, 59.940 fps)
 HD 720-50p (1280x720, 50.000 fps)
HD 1080-60i (1920x1080, 29.970 fps)
 HD 1080-50i (1920x1080, 25.000 fps)
 HD 1080-24p (1920x1080, 23.976 fps)
 QFHD 24p (3840x2160, 23.976 fps)
 2K 16:9 24p (2048x1152, 23.976 fps)
 4K 16:9 24p (4096x2304, 23.976 fps)
 360 Samsung Gear (4096x2048, 24.000 fps)
 360 GoPro Fusion (3000x1504, 60.000 fps)
 360 YI VR (3840x1920, 30.000 fps)
 360 Ricoh Theta V (3840x1920, 29.970 fps)
 HDV 720-30p (1280x720, 29.970 fps)
 HDV 720-25p (1280x720, 25.000 fps)
 HDV 720-24p (1280x720, 23.976 fps)
 HDV 1080-60i (1440x1080, 29.970 fps)
 HDV 1080-50i (1440x1080, 25.000 fps)
 HDV 1080-24p (1440x1080, 23.976 fps)

12.000 (ハーフ フィルム)
 12.500 (ハーフ PAL)
 14.985 (ハーフ NTSC)
 15.000 (マルチメディア)
 23.976 (ITVC フィルム)
 24.000 (フィルム)
 25.000 (PAL)
29.970 (NTSC)
 50.000 (ダブル PAL)
 59.940 (ダブル NTSC)

- ① タブをクリックする
- ② テンプレートを選択する
- ③ 幅と高さを確認する
- ④ フレームレートを確認する
- ⑤ ここはデフォルトのままでOK
- ⑥ 必要があれば保存先を変更する

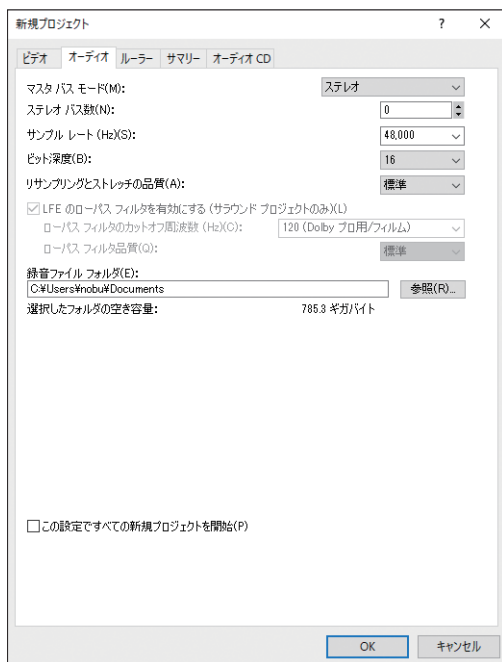
POINT 長時間録画のデータを編集する

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



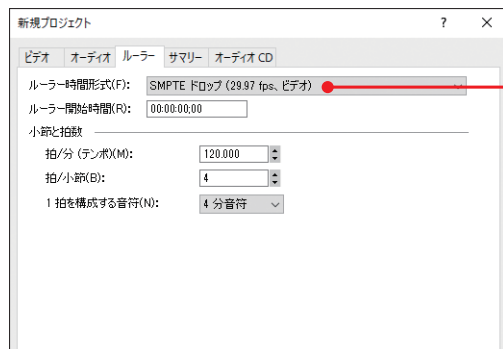
▶▶▶ 4・「オーディオ」タブの設定

「オーディオ」タブは、デフォルトのままで利用します。



▶▶▶ 5・「ルーラー」タブの設定

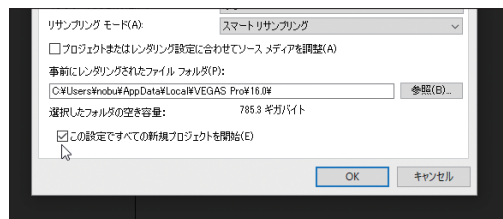
「ルーラー」タブでは、タイムコードの表示方法を選択します。通常は「SMPTE ドロップ (29.97fps、ビデオ)」を選択します。



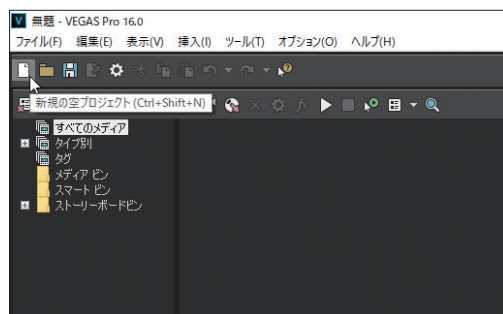
サンプル
時間
秒
時間とフレーム
絶対フレーム
小節と拍数
フィート/フレーム 16mm (40 fpt)
フィート/フレーム 35mm (16 fpt)
SMPTE フィルム同期 IVTC (29.976 fps、ビデオ)
SMPTE フィルム同期 (24 fps、フィルム)
SMPTE EBU (25 fps、ビデオ)
SMPTE ドロップなし (29.97 fps、ビデオ)
SMPTE ドロップ (29.97 fps、ビデオ)
SMPTE 30 (30 fps、オーディオ)

TIPS 毎回同じ設定を利用する

自分の編集環境に合わせて設定したプロジェクト設定を、新規プロジェクトを開始するときに利用したい場合は、「ビデオ」タブにある「この設定ですべての新規プロジェクトを開始」のチェックボックスをオンにしてください。現在の設定が毎回適用されます。



また、「ツール」パネルにある「新規の空プロジェクト」ボタンをクリックすると、設定パネルを表示することなく、ここでの設定が適用された状態で編集画面が表示されます。



4K 用新規プロジェクトの作成

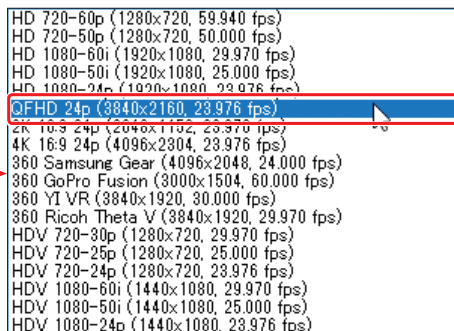
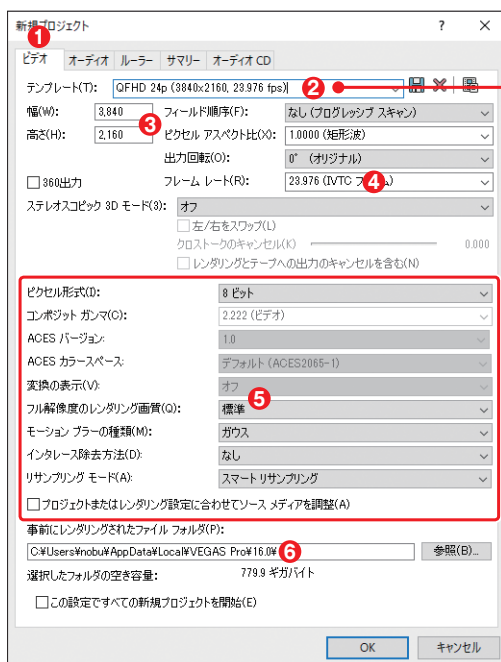
ここでは、4Kデータ(3840×2160)を編集するために、4Kデータ用のプロジェクトを設定してみましょう。基本的な操作は、ハイビジョンと同じです。

▶▶▶ 1・「新規プロジェクト」パネルの「ビデオ」設定

「新規プロジェクト」パネルが表示されるので、編集に必要な情報を設定します。ここでは、次のような動画データを利用するという前提で設定してみましょう。これは、最も一般的な4K対応のビデオカメラで撮影した動画データです。

最初に、「ビデオ」タブを設定します。

ファイル形式	MP4形式の4K映像
フレームサイズ	3840×2160
フレームレート	29.97fps

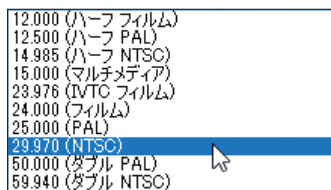


- ① タブをクリックする
- ② テンプレートを選択する
- ③ 幅と高さを確認する
- ④ フレームレートを設定する
- ⑤ ここはデフォルトのままでOK
- ⑥ 必要があれば保存先を変更する

2・フレームレートの変更

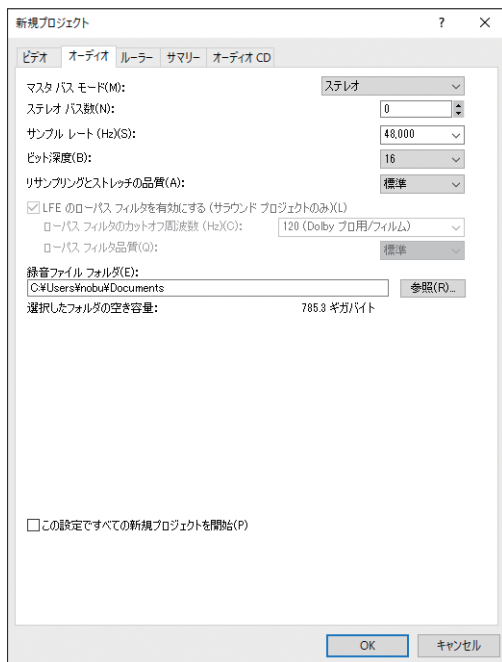
4Kデータを編集する場合、一般的には「3860×2160」ですが、フレームレートはさまざまです。たとえば、今回利用したビデオカメラの「PXW-Z90」では、フレームレートが「29.97fps」ですが、テンプレートでは23.976fpsです。

ここでは、素材の29.97fpsに合わせてフレームレートを選択・変更します。



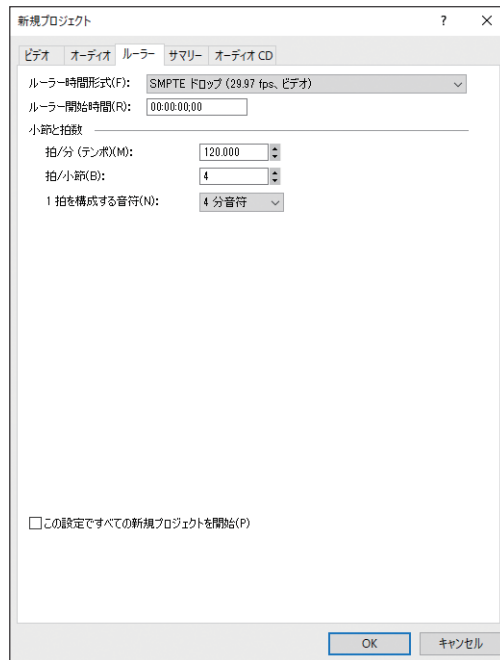
3・「オーディオ」タブの設定

「オーディオ」タブも、必要に応じて素材に合わせて設定します。



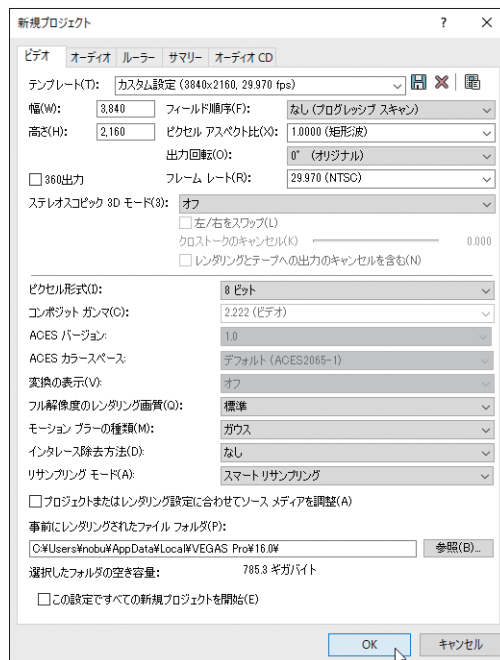
▶▶▶ 4・「ルーラー」タブの設定

「ルーラー」タブでは、タイムコードの表示方法を選択します。通常は「SMPTE ドロップ (29.97fps、ビデオ)」を選択して「OK」ボタンをクリックします。



▶▶▶ 5・「OK」ボタンをクリックする

設定ができれば、画面右下の「OK」ボタンをクリックします。

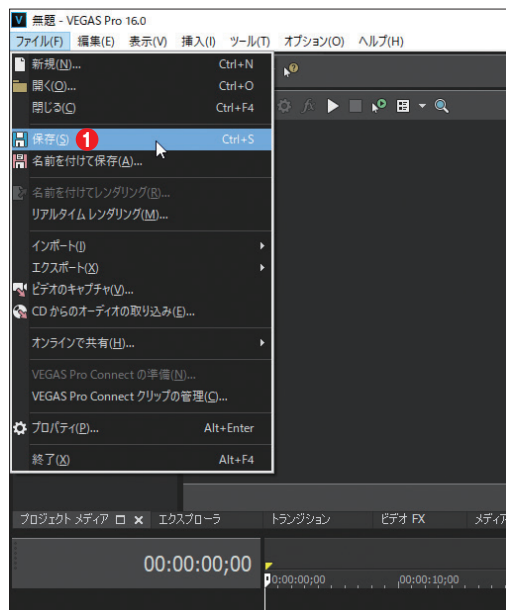


プロジェクトの保存と読み込み【新機能】

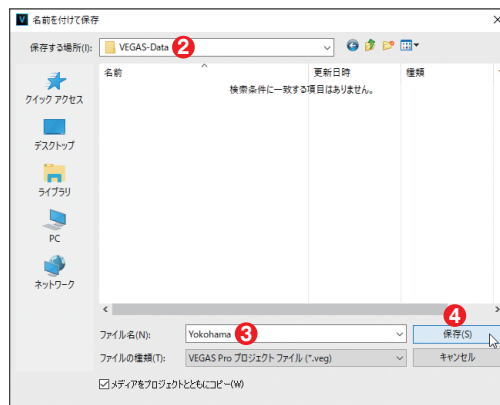
新規にプロジェクトの設定が終了して編集画面が表示されたら、一度プロジェクトを保存しておきます。このとき、まだ素材を読み込む必要はありません。ビデオ編集は、とてもシビアなシステム環境で作業を行います。そのため、いつ何時、ハングアップなどの事故に遭遇するか分かりません。そのため、プロジェクトの保存を習慣化するためにも、最初にプロジェクトの保存を行います。

▶▶▶ プロジェクトファイルの保存

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



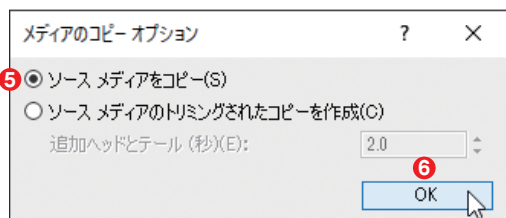
① 選択する



② 保存先フォルダーを開く

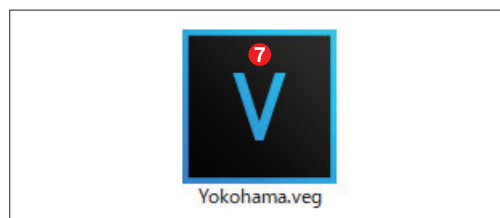
③ ファイル名を入力する

④ 「保存」ボタンをクリックする



⑤ 保存オプションを選択する

⑥ 「OK」ボタンをクリックする



⑦ プロジェクトファイルが保存される

POINT データのバックアップオプション【新機能】

新機能の「メディアのコピーオプション」は、プロジェクトを保存する際に、次のような保存オプションを選択できます。これによって、プロジェクトと同時に、編集で利用する素材データも同時に保存できます。

・ソース メディアをコピー

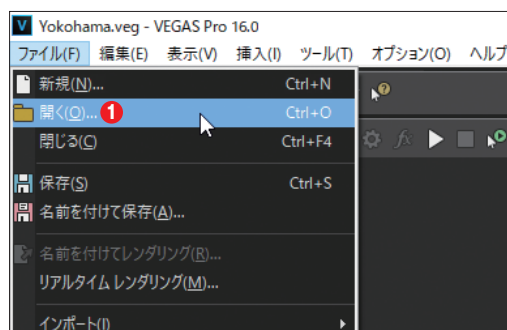
ソースメディアファイル全体がプロジェクトフォルダにコピーされます。プロジェクトフォルダ以外のフォルダのプロジェクトメディアファイルが、プロジェクトフォルダにコピーされるということです。ただし、プロジェクトフォルダ以下のフォルダに保存されているメディアファイルはコピーされません。

・ソースメディアのトリミングされたコピーを作成

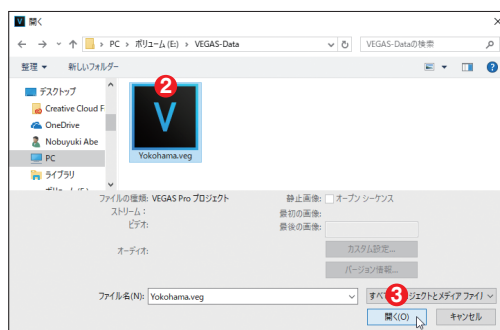
オプションにある「追加ヘッドとテール」ボックスに値を入力すると、プロジェクトを表示するために必要な、メディアファイルの数とサイズを減らすことができます。

▶▶▶ プロジェクトファイルの読み込み

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



①「開く」を選択する



②ファイルを選択する

③「開く」ボタンをクリックする

1-4 メディアを取り込む

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

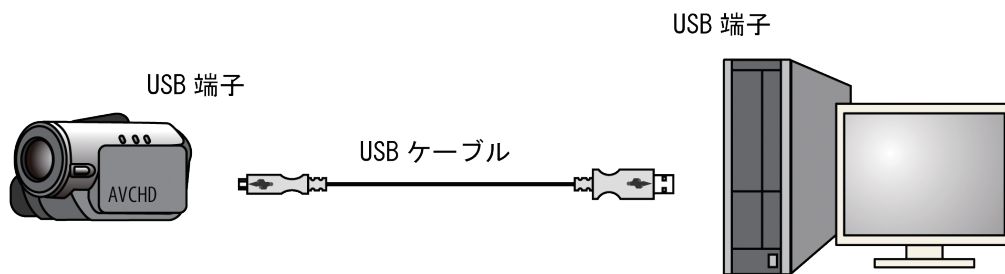
Vegas Pro
Guidebook

ビデオカメラの接続

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

▶▶▶ 1・USB ケーブルで接続する

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



POINT ソニー「PXW-Z90」

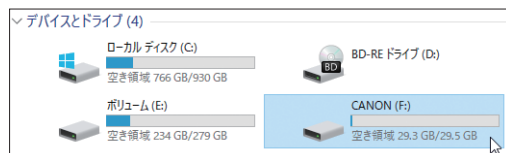
本書で利用している映像は、ソニーのビデオカメラ「PXW-Z90」を利用して撮影しています。PXW-Z90は、AVCHDはもちろん、HLG方式による4K HDR撮影が可能なビデオカメラです。



ソニーの業務用ビデオカメラ「PXW-Z90」

▶▶▶ 2・ビデオカメラはリムーバブルディスク

ビデオカメラをパソコンに接続すると、ビデオカメラは取り外し可能なドライブの「リムーバブルディスク」として認識／表示されます。画面は、一般ユーザー向けのビデオカメラを接続した画面です。



キヤノンのパーソナル用ビデオカメラを接続

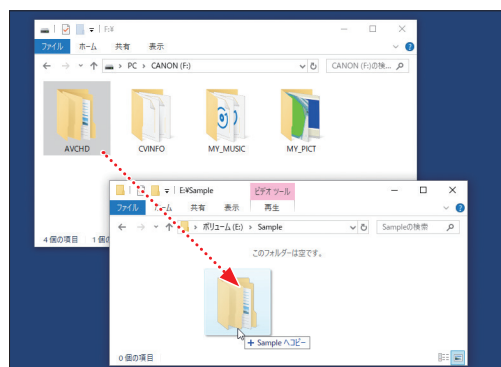
TIPS メモリーカードリーダーを利用する

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



ビデオカメラからパソコンにコピーする

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



「AVCHD」フォルダーをパソコンにドラッグ&ドロップでコピーする

TIPS なぜコピーするのか

VEGAS Proでは、ビデオカメラから映像を取り込んで編集もできますが、その場合、ビデオカメラをパソコンから取り外すと、編集ができなくなってしまいます。そのため、一度外付けのハードディスクなどに映像データをコピーしてから、そのデータを利用して編集を行います。

Vegas Pro Guidebook 「メディアのインポート」で「プロジェクトメディア」ウィンドウへ取り込む

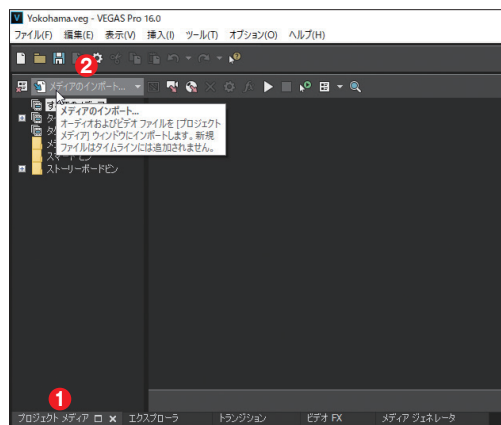
ビデオカメラからハードディスクにビデオデータをコピーできたら、次に、そのデータをVEGAS Proに読み込んでみましょう。読み込み方法には複数ありますが、ここでは「メディアのインポート...」を利用した読み込み方法を解説します。

▶▶▶ 1・「メディアのインポート ...」ボタンをクリックする

ウィンドウ ドッキングエリアの「プロジェクトメディア」タブをクリックしてウィンドウを表示し、「メディアのインポート...」ボタンをクリックします。

POINT 階層構造

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

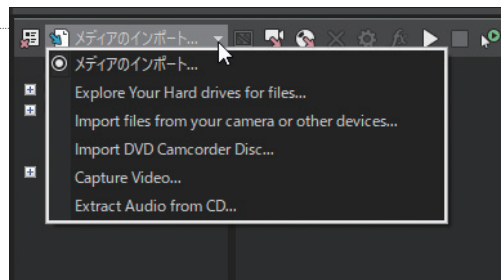


①「プロジェクトメディア」タブをクリックする

②「メディアのインポート...」ボタンをクリックする

TIPS インポートメニューを表示

「メディアのインポート」の右にある「▼」をクリックすると、データを取り込む対象デバイスを選択して、データを取り込むことができます。

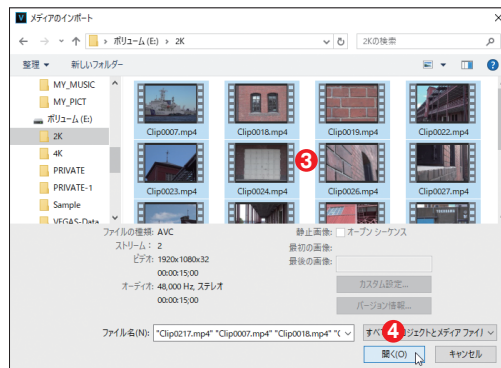


2・ファイルを選択する

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

POINT 複数のファイルを選択する

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

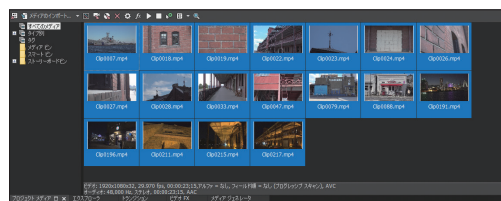


③ ファイルを選択する

④ 「開く」ボタンをクリックする

3・ファイルが読み込まれる

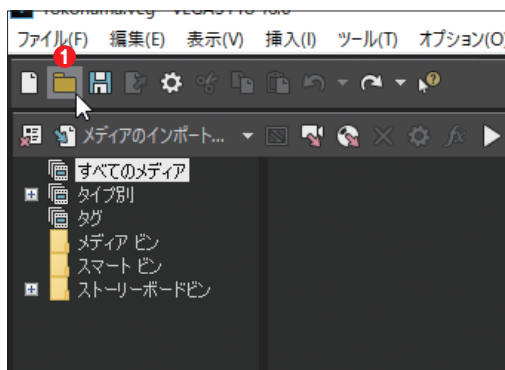
選択したビデオファイルが、「プロジェクトメディア」ウィンドウに読み込まれます。



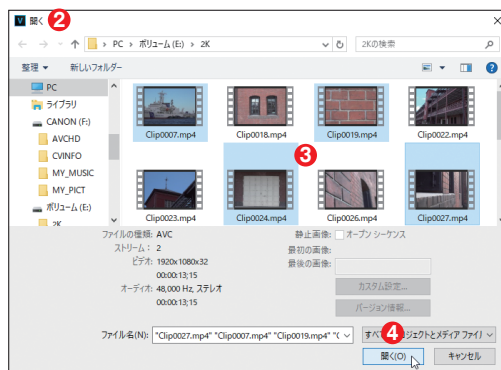
ファイルが読み込まれる

TIPS 「開く」ボタンから読み込む

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



① 「開く」ボタンをクリックする



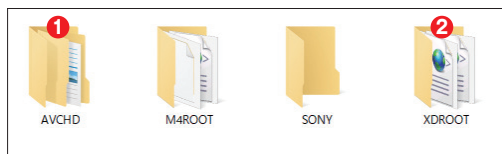
② 「開く」ウィンドウが表示される

③ ファイルを選択する

④ 「開く」ボタンをクリックする

POINT ソニー「PXW-Z90」の階層構造

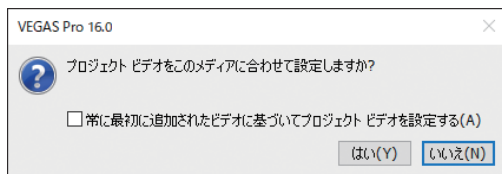
PXW-Z90ではAVCHD形式の映像、MXF形式の映像が撮影できると同時に、4K映像の場合、プロキシファイルも同時に記録でき、専用フォルダーに記録されています。



- ① AVCHDファイルの保存フォルダー
- ② MXFファイルの保存フォルダー

POINT メッセージが表示された場合

素材映像を取り込んだ際、メッセージが表示される場合があります。この場合、プロジェクトの設定をどのように変更するのかが選択する必要があります。選択肢は2つあります。



- 「はい」を選択

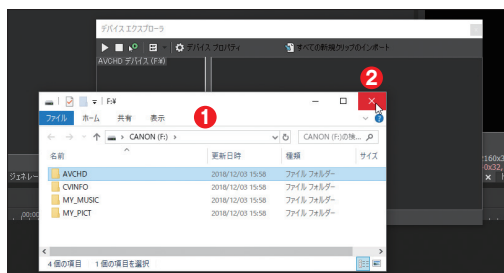
プロジェクトの設定を、読み込んだ素材データのフォーマットに合わせて変更する。

- 「いいえ」を選択

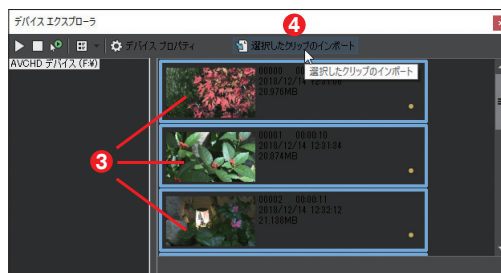
プロジェクトの設定を変更せず、設定されているプロジェクトに素材データを読み込む。

「デバイス エクスプローラ」でカメラから読み込む

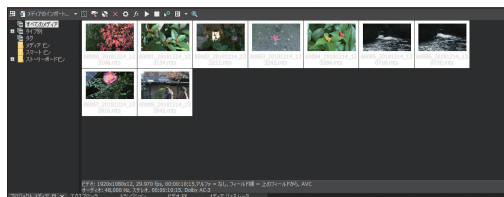
VEGAS Proを起動して「プロジェクトメディア」ウィンドウを表示してからビデオカメラをパソコンに接続すると、「デバイス エクスプローラ」ウィンドウが起動し、これを利用してメディアを読み込むことができます。



- ① ウィンドウが表示される
- ② 「閉じる」ボタンをクリックして閉じる



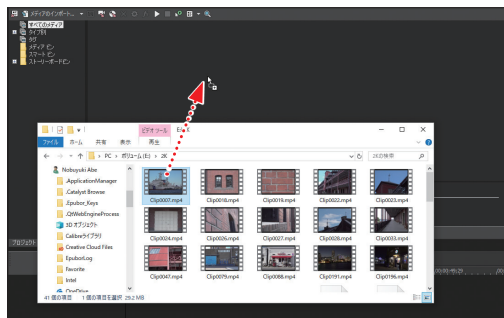
- ③ ファイルを選択する
- ④ 「選択したクリップのインポート」ボタンをクリックする



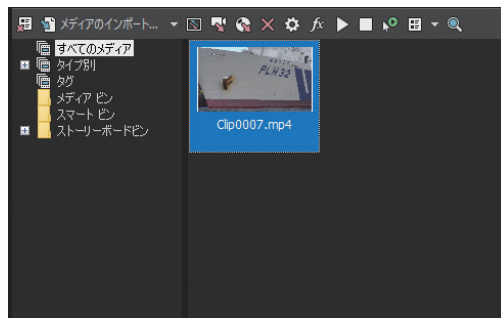
メディアが読み込まれる

TIPS ドラッグ&ドロップで追加する

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



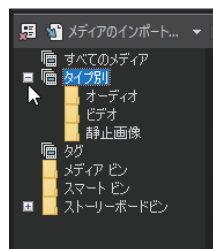
ファイルをドラッグ&ドロップする



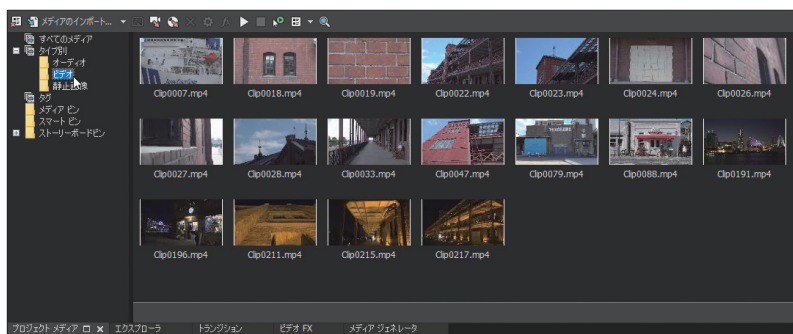
登録される

「プロジェクトメディア」ウィンドウでの表示

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



「+」をクリックして展開する



「ビデオ」に登録されている

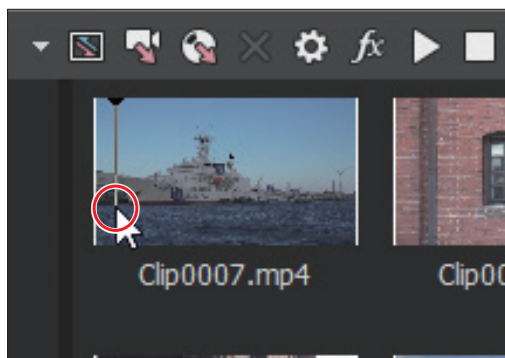
1-5 メディアファイルのプレビュー

VEGAS Proに取り込んだメディアファイルは、タイムラインに配置して編集する前に、複数の方法でメディアファイルをプレビューできます。ここでは、プレビュー方法について解説します。

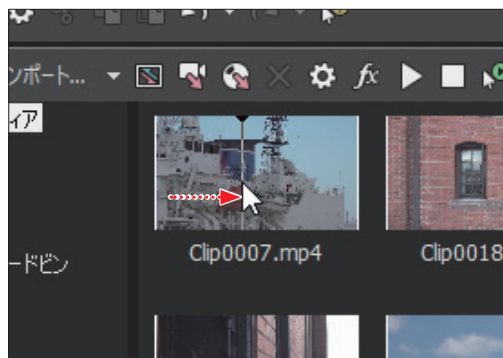
Vegas Pro
Guidebook

「プロジェクトメディア」ウィンドウでプレビューする【新機能】

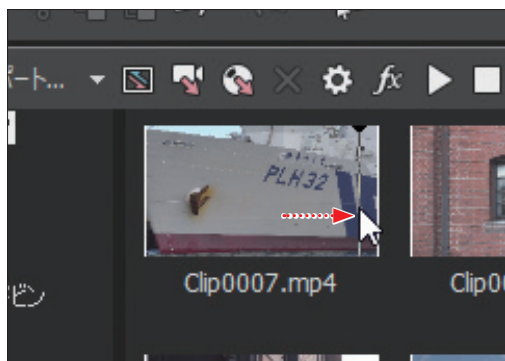
「プロジェクトメディア」ウィンドウに取り込んだメディアファイルは、ウィンドウ内でプレビューできます。取り込んだメディアファイルのサムネイルにマウスを合わせ、ドラッグすると、サムネイル内で内容をプレビューできます。



マウスを左端に合わせる(左端がスタート)



マウスをドラッグする



マウスを右端までドラッグする(右端がエンド)

POINT スタートからエンドまで

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

Vegas Pro
Guidebook

「プレビューの開始」でプレビュー

「プレビューの開始」ボタンを利用すると、「ビデオプレビュー」ウィンドウでプレビューできます。



① ファイルを選択する

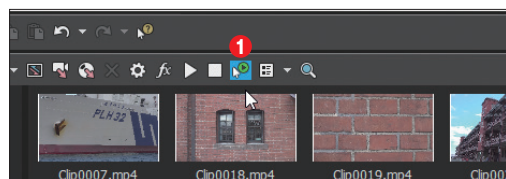
② 「プレビューの開始」ボタンをクリックする



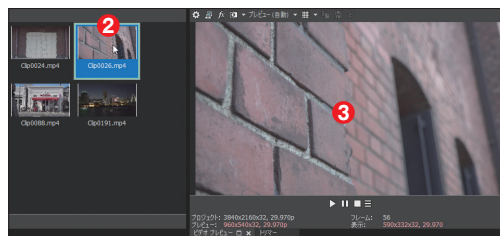
プレビューが開始される

TIPS 「自動プレビュー」を利用する

「プロジェクトメディア」ウィンドウのツールバーにある「自動プレビュー」ボタンは、クリックするとオンの状態になります。このとき、メディアのサムネイルをクリックすると枠で囲まれ、自動的にプレビューが開始されます。



① 「自動プレビュー」ボタンをクリックしてオンに設定する



② サムネイルをクリックする

③ 自動的にプレビューが開始される

1-6 メディアファイルの削除

VEGAS Proに取り込んだメディアファイルが不要になった場合、VEGAS Proから削除します。削除対象は、不要なファイル、あるいはプロジェクトで利用していないファイルなどを選択対象とできます。

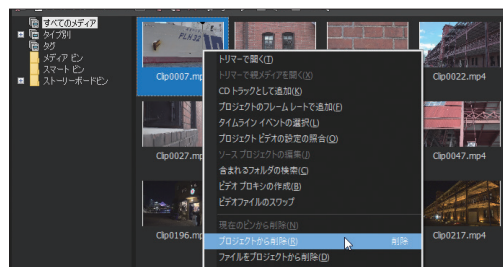
Vegas Pro
Guidebook

メディアの削除

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

▶▶▶ プロジェクトから削除する

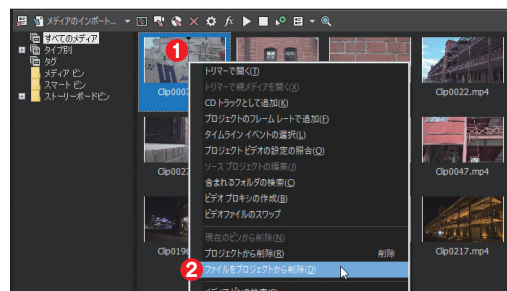
VEGAS Proに取り込んだメディアを、「プロジェクトメディア」ウィンドウからだけ削除するには、削除したいメディアを選んでキーボードの **[Delete]** キーを押すか、右クリックして「プロジェクトから削除」を選択します。



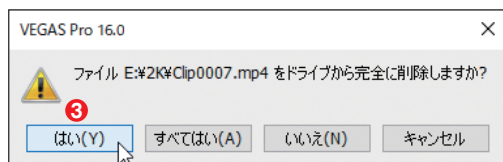
「プロジェクトから削除」を選択する

▶▶▶ ファイルをプロジェクトから選択して削除

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



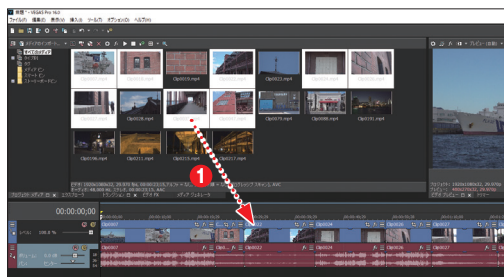
- ① サムネイル上で右クリックする
- ② 「ファイルをプロジェクトから削除」を選択する



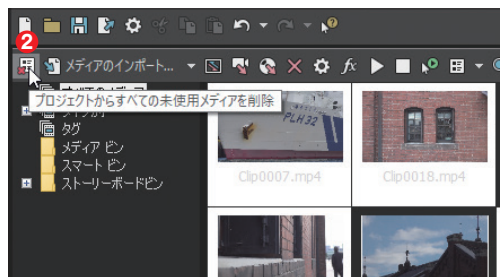
- ③ 「はい」ボタンをクリックする

▶▶▶ プロジェクトからすべての未使用メディアを削除

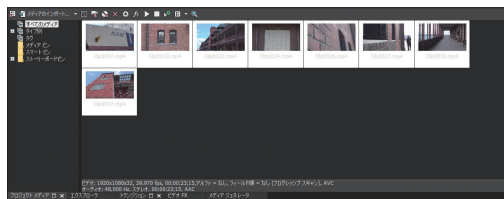
VEGAS Proでの編集を終えて、最後に利用しなかったメディアを削除したい場合は、「プロジェクトメディア」ウィンドウのツールバーにある「プロジェクトからすべての未使用メディアを削除」を選択してください。タイムラインに配置していないクリップだけが削除されます。



① クリップをタイムラインに配置する(配置したクリップは白く表示される)



② 「プロジェクトからすべての未使用メディアを削除」ボタンをクリックする



未使用だったクリップが削除される

1-7 タグでメディアを管理する

VEGAS Proに取り込んだメディアは、「タグ」と呼ばれる機能を利用して、メディアをテーマや目的に応じて管理できます。ここでは、「タグ」の使い方について解説します。

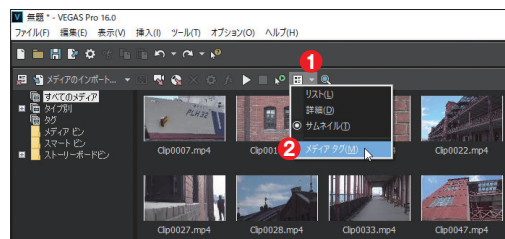
Vegas Pro
Guidebook

タグの追加

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、各ファイルが格納されます。これによって、メディアのグルーピングが簡単にできます。VEGAS Proの「タグ」というのは、メディアに設定する「キーワード」で、設定したキーワードごとにメディアを分類・整理できます。

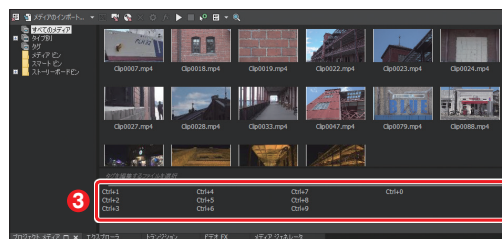
▶▶▶「メディアタグ」を表示して設定する

「メディアタグ」機能を表示して、メディアにタグを設定する方法です。

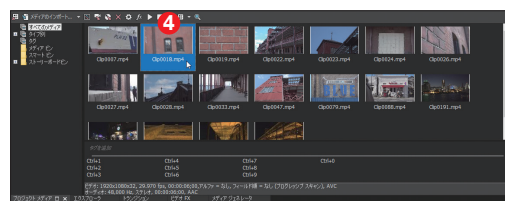


①「表示」ボタンにある「▼」をクリックする

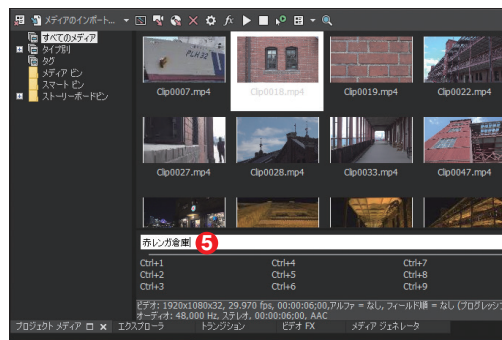
②「メディアタグ」を選択する



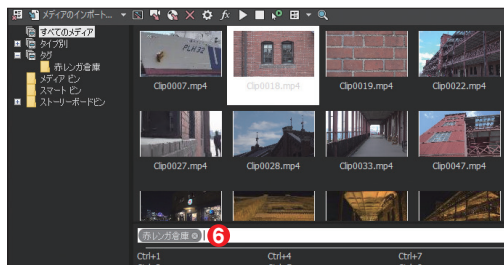
③タグの表示エリアが表示される



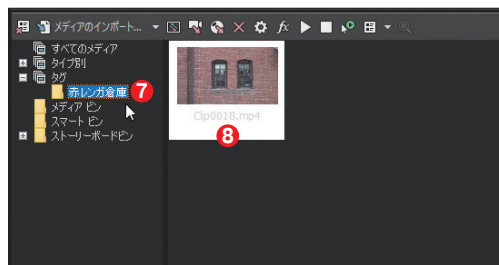
④タグ付けしたいメディアを選択する



⑤タグを入力する



6 **[Enter]** キーを押すとタグが設定される



7 タグの管理ピンが設定される

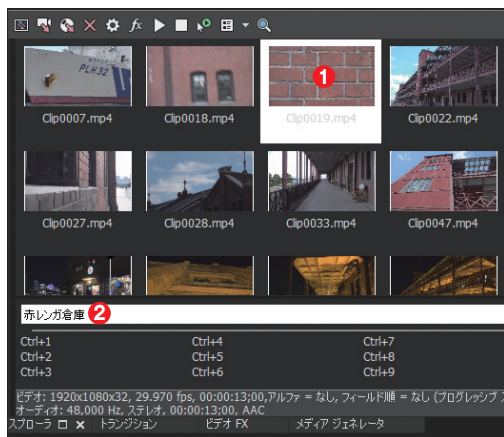
8 選択したサムネイルが登録されている

Vegas Pro
Guidebook

クイックタグを作成する

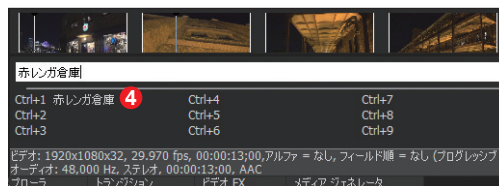
タグを登録する場合、「クイックタグ」を利用できるように登録すると、次からのタグ付け作業が楽になります。保存する際に、**[Ctrl] + [Shift]** キーを押しながら、ショートカットに割り当てたい数字キー、たとえば **[1]** を押します。これでタグの登録と同時に、クイックタグが作成されます。この場合のショートカットキーは、**[Ctrl] + [1]** キーになります。

クイックタグが設定できたら、**[Enter]** キーを押してください。メディアにタグが設定され、タグを追加ボックスにはタグアイコンが表示されます。



1 クリップを選択する

2 タグを入力する



3 **[Ctrl] + [Shift] + [1]** キーを押す

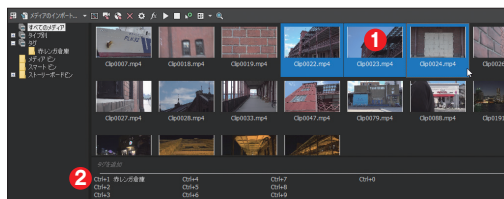
4 クイックタグが作成される



5 **[Enter]** キーを押すとタグアイコンが表示される

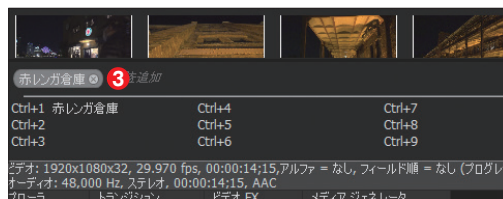
クイックタグで登録する

作成したクイックタグを利用して、メディアにタグを設定します。メディアを選択して上記で登録したショートカットキー（**[Ctrl]+[1]** キー）を押すと、選択したメディアにタグが設定されます。なお、メディアは複数選択してもかまいません。



① メディアを選択する

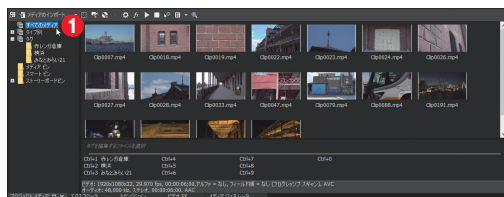
② ショートカットキー（**[Ctrl]+[1]** キー）を押す



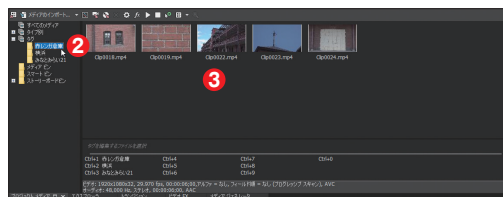
③ タグが設定される

タグを確認する

タグを設定したメディアは、「プロジェクト メディア」ウィンドウの左にある「タグ」ビンに設定したタグ名のビンが作成され、そこにタグを設定したメディアが登録されています。



① すべてのメディアを表示している状態



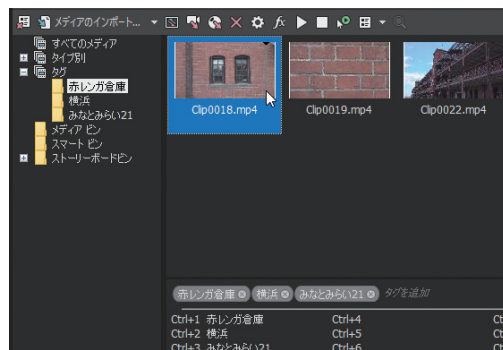
② タグのピンを選択する

③ タグを設定したメディアが表示される

TIPS

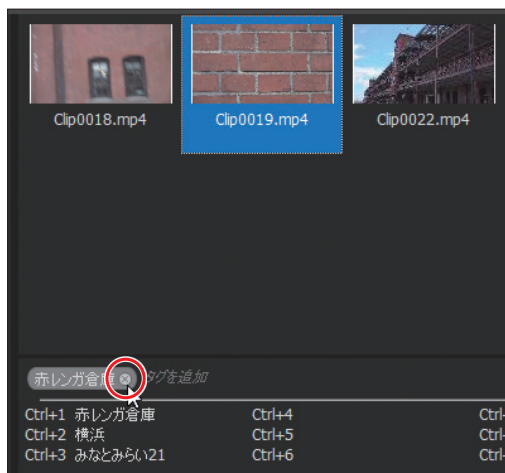
1つのメディアに複数のタグ

1つのメディアには、複数のタグを設定できます。画面では、1つのメディアに2つのタグを設定してあります。



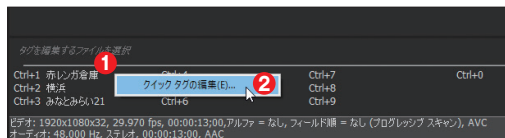
タグの削除

メディアに設定したタグを削除したい場合は、メディアを選択し、タグを追加ボックスで[Delete]キーを押すか、タグアイコンにある「×」をクリックしてください。

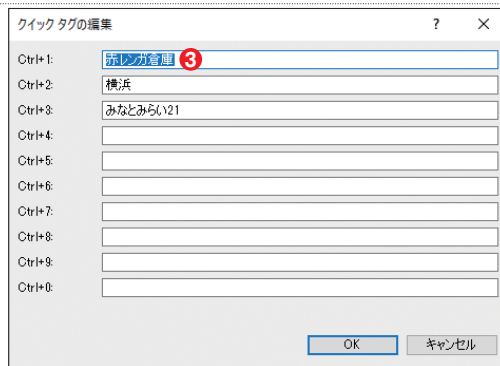


TIPS クイックタグを編集する

クイックタグを編集したい場合は、ショートカットキー一覧で右クリックし、「クイックタグの編集...」を選択してください。ショートカットキーが編集できます。



- ① 右クリックする
- ② 「クイックタグの編集...」を選択する



- ③ ショートカットキーを編集する

1-8 その他のデータの取り込み

ムービーのBGMなどに利用するオーディオデータは、パソコンのハードディスクから取り込みます。ここでは、写真データやオーディオデータをVEGAS Pro に取り込む方法について解説します。

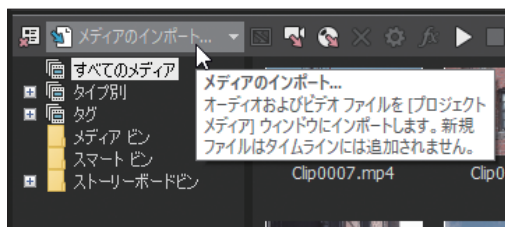
Vegas Pro
Guidebook

写真データを「メディアのインポート」で取り込む

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

▶▶▶ 1・「メディアのインポート ...」 ボタンをクリックする

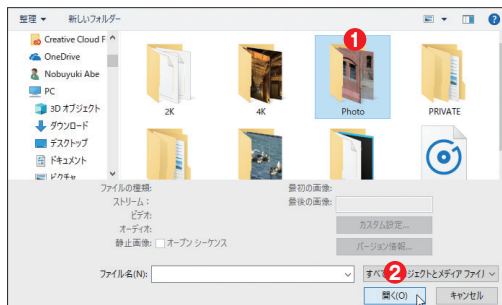
「プロジェクトメディア」タブをクリックし、表示されたウィンドウで「メディアのインポート...」ボタンをクリックします。



「メディアのインポート...」をクリックする

▶▶▶ 2・フォルダーを開く

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



① 写真データのフォルダーを選択する

② 「開く」ボタンをクリックする

3・写真データを選択する

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

POINT 複数のファイルを選択する

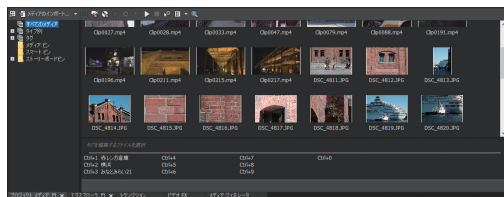
複数のファイルを選択する場合は、**[Shift]** キーや**[Ctrl]** キーを押しながらサムネイルをクリックしてください。複数のファイルを選択できます。



- ① ファイルを選択する
- ② 「開く」ボタンをクリックする

4・ファイルが読み込まれる

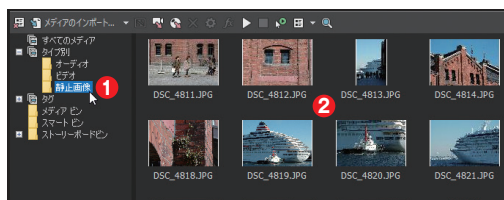
選択したファイルが、「プロジェクトメディア」ウィンドウに読み込まれます。



ファイルが読み込まれる

5・タイプ別で確認する

「タイプ別」ビンで「静止画像」を選択すると、取り込んだ写真を確認できます。



- ① 「静止画像」を選択する
- ② 写真だけが表示される

TIPS 「開く」は要注意

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

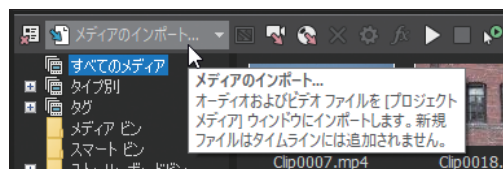
オーディオデータの取込み

ここでは、ハードディスク上に保存されているオーディオデータを、VEGAS Proに取り込む方法を解説します。

▶▶▶ 1・「メディアのインポート...」ボタンをクリックする

ウィンドウ ドッキングエリアの「プロジェクトメディア」タブをクリックし、表示されたウィンドウで「メディアのインポート...」をクリックします。

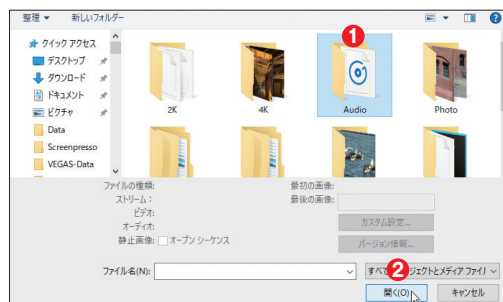
「タイプ別」ビンで「静止画像」を選択すると、取り込んだ写真を確認できます。



「メディアのインポート...」をクリックする

▶▶▶ 2・フォルダーを開く

オーディオデータが保存されているフォルダーを選択して開きます。

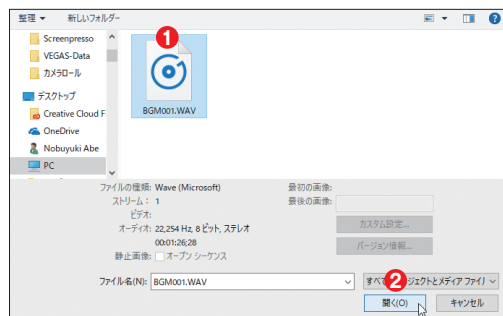


① オーディオデータのフォルダーを選択する

② 「開く」ボタンをクリックする

▶▶▶ 3・BGM データを選択する

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

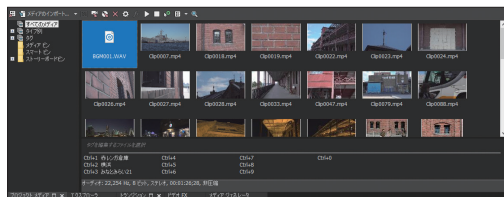


① ファイルを選択する

② 「開く」ボタンをクリックする

▶▶▶ 4・ファイルが読み込まれる

選択したファイルが、「プロジェクトメディア」ウィンドウに読み込まれます。



ファイルが読み込まれる

1-9 プロジェクトのライブ保存【新機能】

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

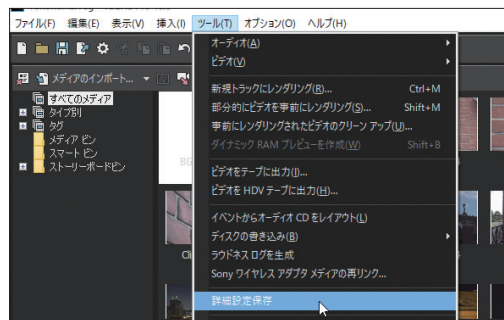
Vegas Pro
Guidebook

プロジェクトのライブ保存

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

▶▶▶ 1・「詳細設定保存」を選択する

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



選択する



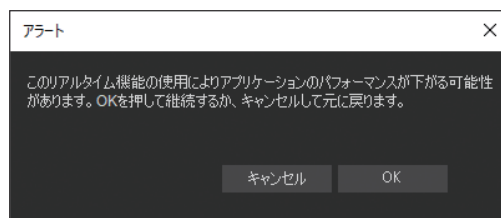
ウィンドウが表示される

▶▶▶ 2・ライブ保存を有効にする

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



チェックを入れるためにクリックする



「OK」ボタンをクリックする

▶▶▶ 3・詳細設定を行う

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

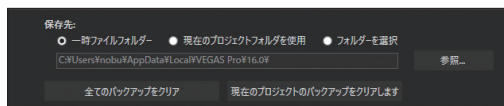


①「バックアップの詳細設定の使用」をチェックする

②オプションを設定する

▶▶▶ 4・「保存先」オプションの設定

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



オプションを設定する

▶▶▶ 5・設定を保存する

設定が終了したら、「OK」ボタンをクリックします。



「OK」ボタンをクリックする