

Vegas[™] Movie Studio

クイック スタート ガイド

このクイックスタートガイドでは、Vegas® Movie Studio ソフトウェアの概要について説明します。ソフトウェアの詳しい使用方法については、オンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプを表示するには、**[ヘルプ]** メニューの **[目次と索引]** を選択します。

インストール後に初めて Vegas Movie Studio を起動すると、登録ウィザードが表示されます。このウィザードを使用すると、ソフトウェアを Sony Creative Software Inc. にオンラインで簡単に登録できます。または、<https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software> でいつでもオンライン登録できます。

製品を登録すると、Vegas Movie Studio の登録ユーザーだけを対象としたテクニカルサポートへのアクセス、製品のアップデートの通知、および特典を受けることができます。

登録サポート

登録に関するサポートは、オンライン (<http://www.sonycreativesoftware.com/reg/faq>) またはファックス (米国：1-608-250-1745) をご利用ください。

カスタマー サービス / セールス

カスタマー サービス オプションの詳細については、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp> をご覧ください。電話によるサポートをご希望の場合は、通常の営業時間内に次の電話番号までご連絡ください。

電話／ファックス	国
(800) 577-6642 (フリーダイヤル)	米国、カナダ、バージン諸島
(608) 203-7620	その他の各国
(608) 250-1745 (ファックス)	すべての国

テクニカル サポート

テクニカルサポート オプションの一覧について詳しくは、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp> をご覧ください。電話でのサポート オプションのお問い合わせは、1-608-256-5555 までご連絡ください。

Vegas Movie Studio 使用上のお客様の権利

Vegas Movie Studio は、エンドユーザー ライセンス契約書の条件に基づいてお客様にライセンス許諾されます。ソフトウェア使用許諾契約書は、ソフトウェアのインストール時に提示されます。ソフトウェア使用許諾契約書は、本ソフトウェアに対するお客様の権利に関わる重要事項が記載されていますので、よくお読みください。Vegas Movie Studio ソフトウェアのソフトウェア使用許諾契約書の全文は、お客様の参考のために <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/eula> に掲載されています。

お客様のプライバシーについて

Sony Creative Software Inc. は、お客様のプライバシーを尊重し、お客様による本ソフトウェアの使用を通じてお客様が提供する個人情報の保護に努めます。お客様による本ソフトウェアの使用は、ソフトウェア プライバシー ポリシーに準拠します。ソフトウェア使用許諾契約書に同意する前に、登録処理の一環として、このプライバシー ポリシーの条項に同意する必要があります。記載されている条項は、ソフトウェアの登録時に収集される情報に関するお客様の権利に関わるものですので、内容をよくお読みください。ソフトウェア プライバシー ポリシーの全文は、お客様が参照できるように、<http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy> に掲載されています。

ソフトウェアの適切な使用

Vegas Movie Studio 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目的とせず、またかかる目的への使用は禁止されています。Vegas Movie Studio のかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、エンドユーザー ライセンス契約書の条項に違反しています。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。

Legal notices

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, 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. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries.

PlayStation and PSP are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) file format

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Apple QuickTime

Apple® QuickTime® application is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

AVCHD

AVCHD and AVCHD logo are trademarks of Matsushita Electric Industrial Co., Ltd and Sony Corporation.

Dolby, Dolby Digital AC-3, and AAC encoding

This product contains one or more programs protected under international and U.S. copyright laws as unpublished works. They are confidential and proprietary to Dolby Laboratories. Their reproduction or disclosure, in whole or in part, or the production of derivative works therefrom without the express permission of Dolby Laboratories is prohibited. Copyright 1992 – 2008 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby®, the double-D symbol, AC-3®, and Dolby Digital® are registered trademarks of Dolby Laboratories. AAC™ is a trademark of Dolby Laboratories.

FLAC/Ogg File Formats

© 2008, Xiph.org Foundation

Neither the name of the [Xiph.org Foundation](http://Xiph.org) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

Gracenote

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525; #6,061,680; #6,154,773, #6,161,132, #6,230,192, #6,230,207, #6,240,459, #6,330,593, and other patents issued or pending. Services supplied and/or device manufactured under license for following Open Globe, Inc. United States Patent 6,304,523.

Gracenote and CDDb are registered trademarks of Gracenote. The Gracenote logo and logotype, MusicID, and the "Powered by Gracenote" logo are trademarks of Gracenote.

JPEG

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

LPEC

"LPEC" is a trademark of Sony Corporation.

Macromedia Flash

Macromedia and Flash are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries.

Main Concept encoder

Main Concept® plug-in is a trademark of registered trademark of Main Concept, Inc. in the United States or other countries. All rights reserved.

Microsoft DirectX programming interface

Portions utilize Microsoft® DirectX® technologies. Copyright © 1999 – 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media

Portions utilize Microsoft Windows Media® Technologies. Copyright © 1999 – 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MPEGLA and MPEG 2

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLIO, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206.

Manufactured under license from MPEG-LA.

PNG file format

Copyright © 2004. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

Real, RealMedia, RealAudio, and RealVideo applications

2008 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo®, and the Real logo are trademarks or registered trademarks of RealNetworks, Inc. in the United States and other countries.

Sony AVC/AAC

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://MPEGLA.COM](http://MPEGLA.COM)

Steinberg Media Technologies

VST® is a registered trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

ASIO™ is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tagged Image File Format (TIFF)

Adobe Tagged Image™ File Format is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and other countries. All rights reserved.

Targa file format

The Targa™ file format is a trademark of Pinnacle Systems, Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio on demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like).

An independent license for such use is required. For details, please visit: <http://mp3licensing.com>.

Thomson Fraunhofer MPEG-4 HE-AAC

MPEG-4 HE-AAC audio coding technology licensed by Fraunhofer IIS. For details, please visit: <http://www.iis.fraunhofer.de/amm/>.

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

本書に記載されている情報は、予告なしに変更される場合があります、Sony Creative Software Inc. の代わりにいかなる保証または取り組みを表明するものではありません。本マニュアルの内容に関するすべての更新情報および追加情報は、Sony Creative Software Inc. の Web サイト (<http://www.sonycreativesoftware.com/>) に掲載されます。本ソフトウェアは、ソフトウェア使用許諾契約書とソフトウェア プライバシー ポリシーの条項に従って提供されるものであり、使用および複製はかかる契約に従って実行するものとします。ソフトウェア使用許諾契約書に明示的に記載されている場合を除き、本ソフトウェアをコピーまたは配布することは一切禁じられています。本書のいかなる部分も、形式または目的を問わず、Sony Creative Software Inc. の書面による同意なしに複製または転送することは禁じられています。

Copyright 2011. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright 2011. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

目次	はじめに	5
	ようこそ	5
	動作環境	5
	テクニカル サポート	5
	Vegas Movie Studio のインストール	5
	ヘルプの使用	5
	このマニュアルの使用にあたって	6
	オンライン ヘルプ	6
	操作手順チュートリアル	6
	Web 上のヘルプ	6
	概要	7
	メイン ウィンドウ	7
	ツールバー	7
	時間表示	8
	トラック リスト	8
	スクラブ コントロール	8
	タイムライン	9
	マーカー バー	9
	トランスポート バーのコントロール	9
	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	10
	概要	15
	プロジェクトの作成	15
	プロジェクトの保存	16
	プロジェクト名の変更（[名前を付けて保存] を使用）	16
	メディア ファイルの取得	16
	メディア ファイルのプレビュー	16
	[プロジェクトメディア] ウィンドウの使用	17
	メディアのインポート	18
	DVD カムコーダからのビデオのインポート	18
	DV ビデオのキャプチャ	19
	HDV ビデオのキャプチャ	19
	AVCHD ビデオのインポート	19
	イメージの取得	20
	CD からのオーディオの取り込み	20
	ピンを使用したメディアのソート	21
	タイムラインへのメディアの追加	22
	スライドショーの作成	23
	イベントの操作	25
	ファイルとイベントについて	25
	タイムラインに沿ったイベントの移動	25
	トラックの操作	26
	タイムラインの使用	26
	トラック リストの使用	27
	再生とプレビュー	28
	プロジェクトの再生	28

スクラブ	29
メディアプレーヤーでのプレビュー	30
基本的な編集テクニック	31
概要.....	31
カーソルの移動	31
フォーカスの変更	31
選択.....	31
複数イベントの選択	32
時間範囲の選択	33
ループ再生	33
イベントと時間範囲の選択	34
トラックの選択	34
イベントの編集.....	34
イベントのコピー	34
イベントの切り取り	35
イベントの貼り付け	36
イベントの複製	38
イベントのトリミング	38
イベントの分割	39
イベントの削除	41
イベントのクロスフェード.....	41
自動クロスフェードの使用	41
クロスフェードの手動設定	41
クロスフェードカーブの変更	42
取り消しの使用	42
やり直しの使用	42
プロジェクトマーカーとリージョンの追加.....	43
マーカーの操作	43
リージョンの操作.....	44
外部オーディオ編集プログラムの使用.....	46
オーディオ編集プログラムのセットアップ	46
オーディオエディタでイベントを開く	46
トランジション、ビデオエフェクト、およびタイトルの追加	49
トランジションの追加.....	49
イベントへのトランジションの追加.....	49
選択したすべてのイベントへのトランジションの追加	49
トランジションの速度/長さの変更.....	50
トランジションの編集	50
トランジションの種類の変更	50
トランジションの削除	50
ビデオエフェクトの追加.....	51
イベント、トラック、メディアファイル、またはプロジェクトへのビデオエフェクトの追加	51
既存のビデオエフェクトの編集	52

タイトル、テキスト、およびクレジットの追加.....	53
テキストとタイトルの追加.....	53
スクロールするクレジットの追加.....	53
ステレオスコピック 3D の編集.....	55
ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ.....	55
ステレオスコピック 3D のプレビューのセットアップ.....	57
[ビデオプレビュー] ウィンドウのセットアップ.....	57
外部モニタのセットアップ.....	57
タイムライン上のステレオスコピック 3D イベントの同期.....	58
左目と右目の画像の整列と深度の調整.....	60
ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング.....	60
オーディオの録音およびオーディオ エフェクトの追加.....	63
オーディオの録音.....	63
オーディオエフェクトの追加.....	64
オーディオトラック エフェクトの追加.....	64
オーディオイベントエフェクトの追加.....	65
5.1 サラウンド.....	67
新規プロジェクトウィザード.....	67
5.1 サラウンドパン.....	67
サラウンドチャンネルへのトラックの割り当て.....	68
トラックのパン.....	68
サラウンドパンモードでのトラックのパン.....	68
エンベロープによるパンのオートメーション.....	69
パンモードの変更.....	69
プロジェクトの保存とレンダリング.....	71
ムービーの作成ウィザード.....	71
YouTube へのアップロード.....	71
オンラインで共有.....	72
DVD への書き込み.....	72
メニュー付き DVD の書き込み.....	72
Blu-ray Disc への書き込み.....	73
メニュー付き Blu-ray Disc への書き込み.....	74
DV カメラへの保存.....	75
HDV カメラへの保存.....	76
PSP™ (PlayStation®Portable) への保存.....	77
ハードディスク ドライブへの保存.....	78
プロジェクトのレンダリング.....	78
キーワード.....	i

第1章 はじめに

ようこそ

Sony Creative Software Inc. の Vegas® Movie Studio は、革新的かつ高度なマルチトラックメディア編集システムです。このソフトウェアは、Sony Creative Software Inc. の高い品質と処理能力を備えた、効果的なオーディオ/ビデオ制作環境を構築できるように開発されています。一般的でなじみのある Microsoft® Windows® の操作コマンドを使用する場合でも、使いやすく設計されたインターフェイスを使用する場合でも快適に操作できます。

動作環境

ご使用のコンピュータで Vegas Movie Studio を使用するために必要な動作環境は次のとおりです。

- Microsoft® Windows® XP SP3、Windows Vista® SP2、または Windows 7
- 1 GHz プロセッサ (HD にはマルチコアまたはマルチプロセッサ CPU を推奨)
- 200 MB 以上のハードディスク空き容量 (プログラムのインストール用)
- 1 GB RAM (2 GB を推奨)
- IEEE-1394DV カード (DV キャプチャおよびテープへの出力)
- USB 2.0 接続 (AVCHD または DVD カムコーダからのインポート用)
- Windows 互換サウンドカード
- DVD-ROM ドライブ (DVD からのインストールに必要)
- サポートされている CD-R ドライブ (CD の書き込みにも必要)
- サポートされている DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW ドライブ (DVD に書き込む場合にのみ必要)
- サポートされている BD-R、BD-RE ドライブ (Blu-ray Disc™ に書き込む場合にのみ必要)
- Microsoft .NET Framework 3.0 (アプリケーションディスクに収録されています)
- Apple® QuickTime® 7.1.6 以上

注： ソフトウェアを有効にするには、登録情報を Sony Creative Software Inc. に送信する必要があります。

テクニカル サポート

Web サイト (<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>) には、テクニカルサポート、関連情報、プログラムのアップデート、ヒントとテクニック、ユーザーフォーラム、およびナレッジベースが掲載されています。

Vegas Movie Studio のインストール



1. DVD-ROM を挿入します。DVD-ROM 自動再生機能が有効になっている場合は、セットアップ画面が表示されます。
DVD-ROM 自動再生機能が有効になっていない場合は、**[スタート]** ボタンをクリックして、**[ファイル名を指定して実行]** をクリックします。**[ファイル名を指定して実行]** ボックスに、DVD-ROM ドライブのドライブ文字に続けて「:\setup.exe」と入力します。
2. **[インストール]** をクリックします。インストール処理が開始されます。
3. 画面の指示に従って、ソフトウェアの該当するバージョンをコンピュータにインストールします。

ヘルプの使用

このクイックスタートガイドは、Vegas Movie Studio プロジェクトを作成する場合に必要な基本的なスキルを学べるように編集されています。さらに詳しく学習したい場合は、このアプリケーション向けに用意されている3種類のヘルプを参照してください。

このマニュアルの使用にあたって

このマニュアルは、Vegas Movie Studio HD および Vegas Movie Studio HD Platinum のユーザーを対象としています。そのため、製品機能はマニュアル全体を通して次のアイコンで示されています。

-
-  Vegas Movie Studio HD 固有の機能
 -  Vegas Movie Studio HD Platinum 固有の機能
-

オンラインヘルプ

【ヘルプ】 メニューの **【目次と索引】** を選択するか、**[F1]** キーを押します。オンラインヘルプのウィンドウには、必要な情報の検索に使用できる以下の4つのタブがあります。



操作手順チュートリアル

ソフトウェアに含まれているインタラクティブな操作手順チュートリアルを使用することで、Vegas Movie Studio のさまざまな機能の使い方を学ぶことができます。

【ヘルプ】 メニューの **【操作手順】** を選択することで、いつでも操作手順チュートリアルにアクセスできます。

Web 上のヘルプ

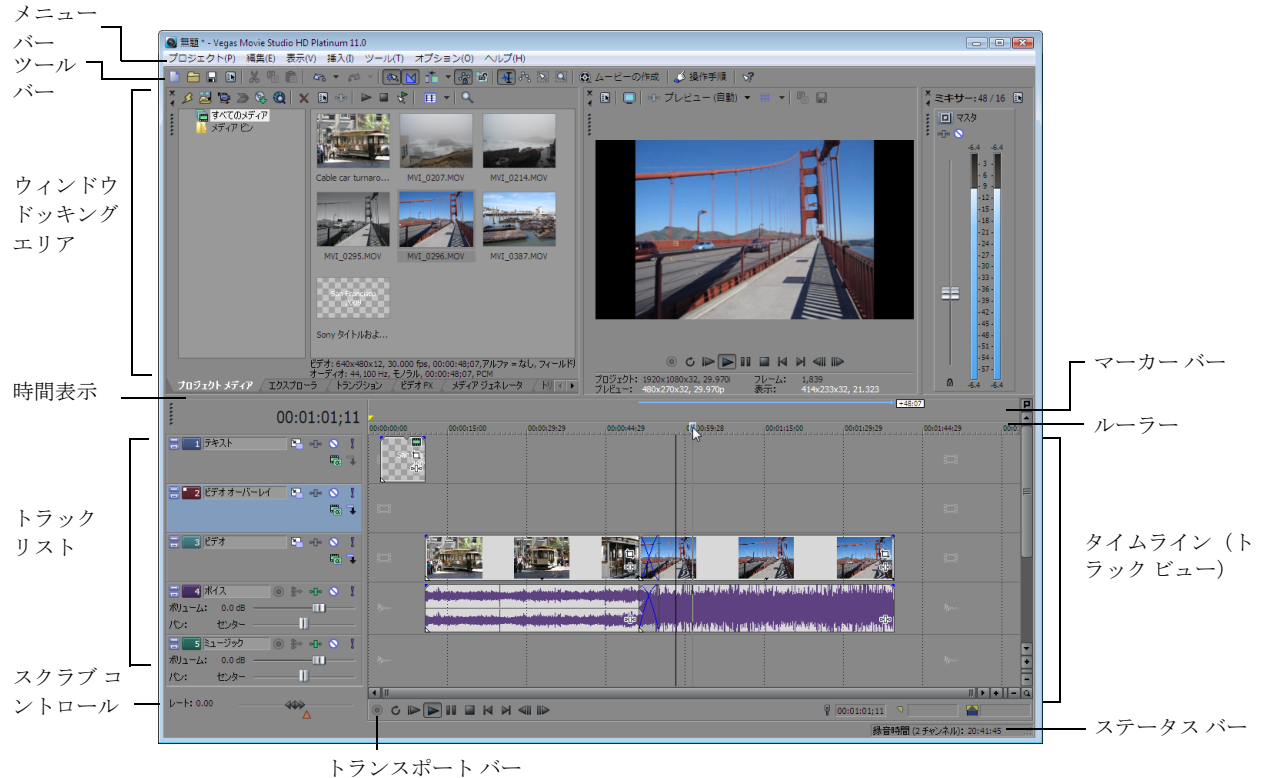
その他のヘルプや情報が必要な場合は、Sony Creative Software の Web サイトを参照してください。**【ヘルプ】** メニューの **【Sony の Web サイト】** を選択すると、Vegas Movie Studio および Sony Creative Software Inc. に関する Web ページの一覧が表示されます。

概要

ここでは、Vegas Movie Studio のワークスペースについて説明します。

メインウィンドウ

ソフトウェアを起動すると、メインウィンドウが表示されます。作業エリアは、トラックリスト、タイムライン（トラックビュー）、およびウィンドウドッキングエリアの3つの主要な領域で構成されています。トラックリスト、タイムライン、およびウィンドウドッキングエリアのサイズは、それぞれの境界をドラッグして変更できます。



ツールバー

ツールバーからは、頻繁に使用する機能に簡単にアクセスできます。表示するボタンを指定するには、**[オプション]**メニューの**[ツールバーのカスタマイズ]**を選択します。

	新しいプロジェクトを作成する		自動リップル編集を有効にする
	既存のプロジェクトを開く		エンベロープをイベントに対してロックする
	プロジェクトの保存		イベントグループの無視
	プロジェクトプロパティを開く		標準編集ツール
	選択したイベントまたは時間範囲を切り取る		エンベロープ編集ツール
	選択したイベントまたは時間範囲をコピーする		選択編集ツール
	クリップボードの内容をプロジェクトに貼り付ける		ズーム編集ツール
	取り消し		ムービーの作成ウィザード
	やり直し		操作手順チュートリアル
	グリッド線へのスナップを有効にする		ポップアップヘルプ
	自動クロスフェードを有効にする		

時間表示

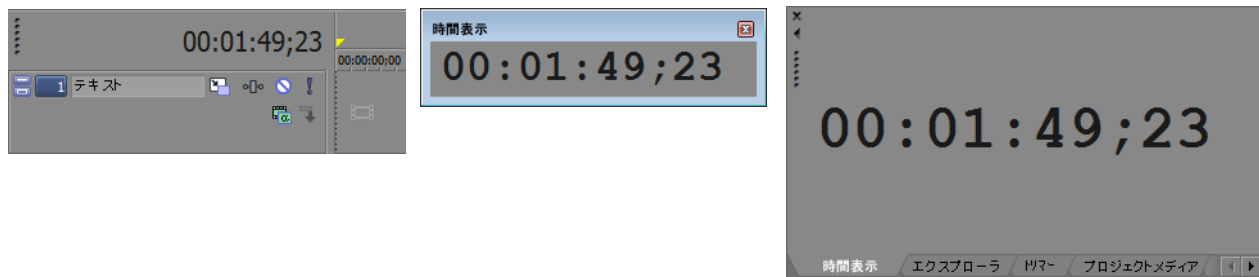
[時間表示] ウィンドウには、タイムライン上でのカーソルの位置、またはタイム選択の終了ポイントが表示されます。表示する時間形式や表示色などの設定をカスタマイズできます。

[時間表示] ウィンドウは、ドッキングした状態からトラック リストの上部に動かして、ワークスペース上にフローティングさせたり、ウィンドウ ドッキングエリアにドッキングすることができます。

ドッキングした状態

フローティングした状態

ウィンドウ ドッキングエリアにドッキングした状態



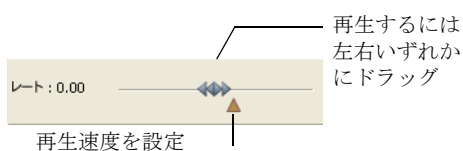
トラック リスト

このエリアには、プロジェクト内のトラックの順序が表示されます。また、トラックのコンポジットとミキシングに使用するコントロールも表示されます。詳しくは、27 ページの「[トラック リストの使用](#)」を参照してください。



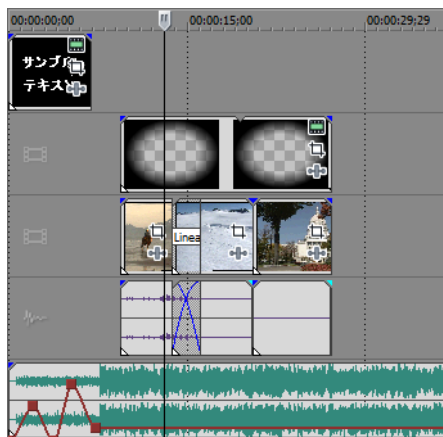
スクラブコントロール

スクラブコントロールは、編集時にプロジェクトを順方向または逆方向に再生する場合に使用します。スクラブコントロールの下にある速度調整マーカーを設定して、再生速度を調整できます。詳しくは、29 ページの「[スクラブ](#)」を参照してください。



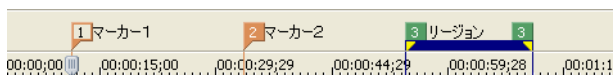
タイムライン

すべての配置および編集は、タイムライン（トラックビュー）で行います。このエリアには、プロジェクトのすべてのイベントが表示されます。詳しくは、26 ページの「タイムラインの使用」を参照してください。



マーカーバー

マーカーバーは、マーカーやリージョンを設定して名前を付け、それらをプロジェクトのタイムラインに沿って配置するエリアです。それらの情報タグは、プロジェクト内の重要なイベントをハイライトするキューまたはマーカーとして機能します。詳しくは、43 ページの「プロジェクトマーカーとリージョンの追加」を参照してください。



トランスポートバーのコントロール

トランスポートバーには、プロジェクトで頻繁に使用する、再生やカーソルの位置決めに関するボタンがあります。

 トラックに録画／録音する	 再生を停止する
 ループ再生	 カーソルをプロジェクトの先頭に移動する
 プロジェクトの先頭から再生する	 カーソルをプロジェクトの最後に移動する
 カーソル位置からプロジェクトを再生する	 カーソルを前のフレームに移動する
 プロジェクト再生を一時停止する	 カーソルを次のフレームに移動する

ヒント：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ます。

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

このエリアには、頻繁に使用するウィンドウを、操作の邪魔にならないように表示しておくことができます。ウィンドウは隣り合わせにドッキングしたり、ウィンドウ ドッキングエリア内に重ねてドッキングすることができます。また、個々にフローティングさせることもできます。ウィンドウを重ねてドッキングした場合は、下部のタブに各ウィンドウの名前が表示されます。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。

ウィンドウをフローティングさせるには、ハンドルをドッキングエリアから離れた位置にドラッグします。

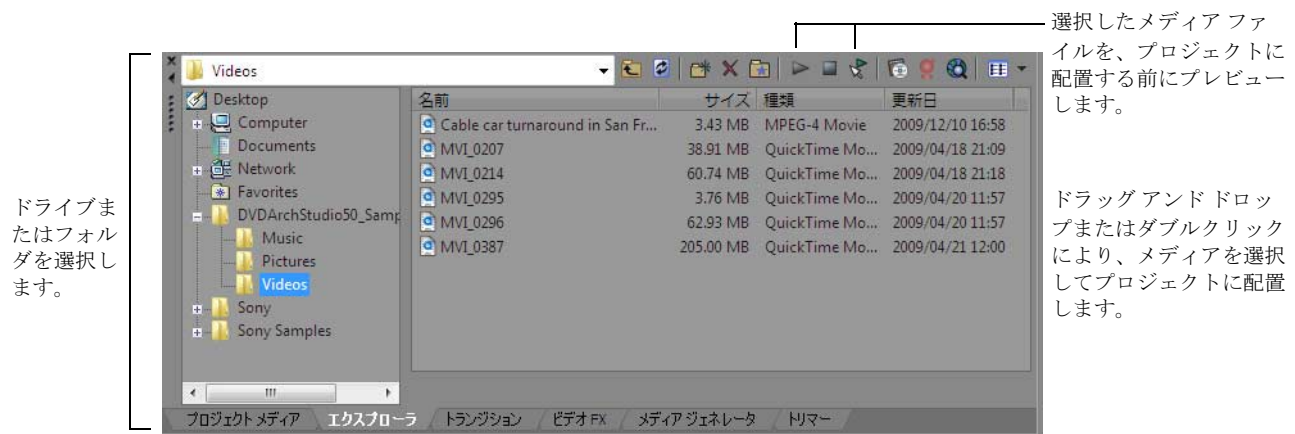


ウィンドウを閉じる
ウィンドウの拡大

- ウィンドウをドッキングするには、ウィンドウをドッキングエリアにドラッグします。
- ウィンドウをドッキングエリアから切り離してフローティングさせるには、ドッキングしているウィンドウの左側のハンドルをドラッグします。
- 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。
- 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ウィンドウを閉じるには、**[閉じる]** ボタン (X) をクリックします。

【エクスプローラ】ウィンドウ - [Alt] + [1]

[エクスプローラ] ウィンドウは、Windows エクスプローラに似ています。[エクスプローラ] ウィンドウでは、メディアファイルを選択して、プロジェクトタイムラインにドラッグしたり、[プロジェクトメディア] リストに追加することができます。また、フォルダの作成、ファイル名やフォルダ名の変更、およびファイルやフォルダの削除などの一般的なファイル管理操作を行うこともできます。**[プレビューの開始]** ボタン (▶) と **[自動プレビュー]** ボタン (▶) を使用すると、プロジェクトに追加する前にファイルをプレビューできます。



ドライブまたはフォルダを選択します。

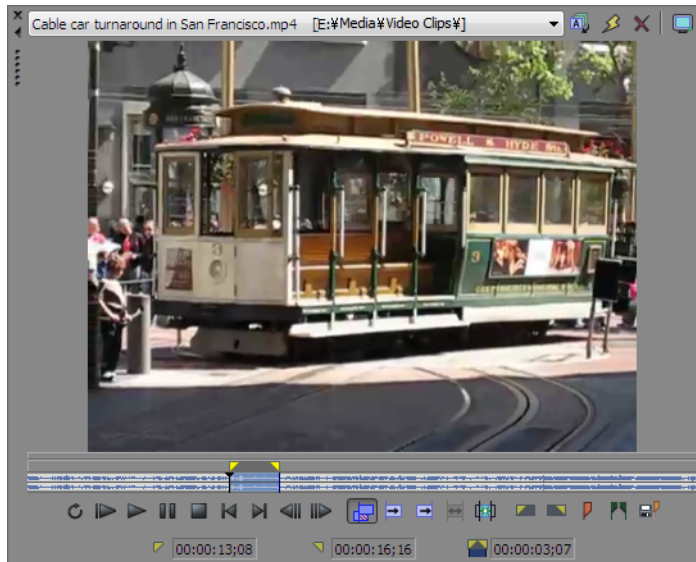
選択したメディアファイルを、プロジェクトに配置する前にプレビューします。

ドラッグアンドドロップまたはダブルクリックにより、メディアを選択してプロジェクトに配置します。

[トリマー] ウィンドウ - [Alt] + [2]

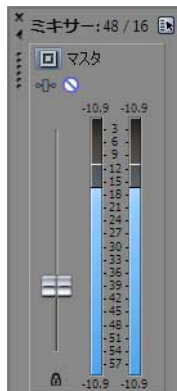
[トリマー] ウィンドウでは、あらゆるメディア ファイルを編集できます。メディア ファイルを [トリマー] ウィンドウに配置すると、ファイルの一部をドラッグ&ドロップして別のトラックに配置できます。

注： [トリマー] ウィンドウが表示されている場合は、そこで [エクスプローラ] ウィンドウおよび [プロジェクトメディア] ウィンドウからのビデオがプレビューされます。 [トリマー] ウィンドウが表示されていない場合は、 [ビデオプレビュー] ウィンドウが使用されます。プレビュー先のデフォルトを [ビデオプレビュー] ウィンドウにする場合は、 [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。



[ミキサー] ウィンドウ - [Alt] + [3]

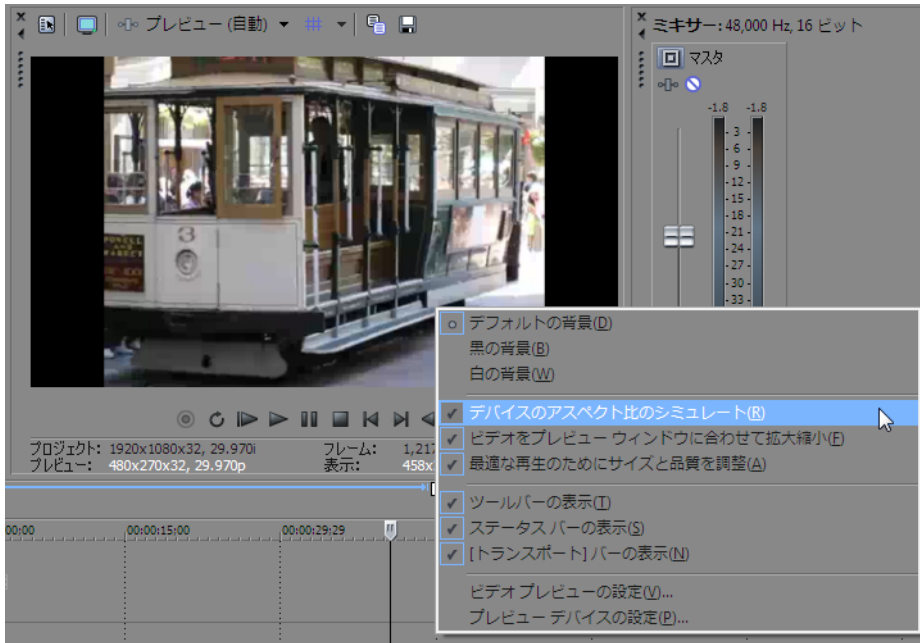
[ミキサー] ウィンドウでは、プロジェクトのオーディオプロパティおよび出力レベルにアクセスできます。



【ビデオプレビュー】ウィンドウ- [Alt] + [4]

プロジェクトの編集おおよび再生中は、[ビデオプレビュー] ウィンドウにプロジェクトのビデオが表示されます。詳しくは、28 ページの「プロジェクトの再生」を参照してください。

注： [トリマー] ウィンドウが表示されている場合は、そこで [エクスプローラ] ウィンドウおよび [プロジェクトメディア] ウィンドウからのビデオがプレビューされます。 [トリマー] ウィンドウが表示されていない場合は、[ビデオプレビュー] ウィンドウが使用されます。プレビュー先のデフォルトを [ビデオプレビュー] ウィンドウにする場合は、[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。

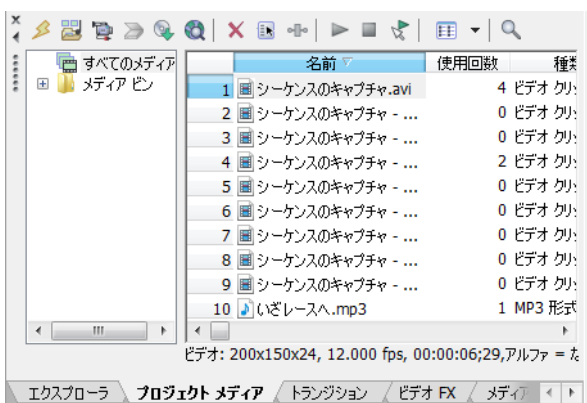


ビデオは、プロジェクトの再生中や、編集中にカーソルを移動したときに表示されます。

ビデオプレビューの設定を変更するには、右クリックします。

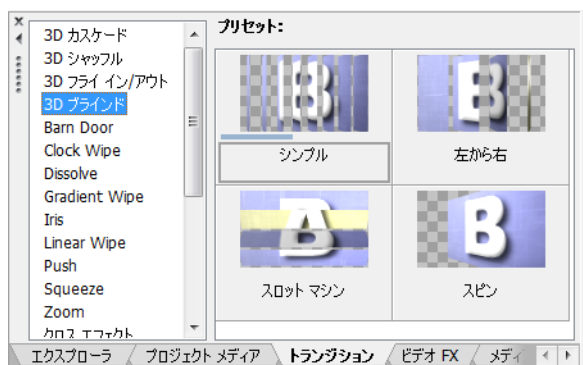
【プロジェクトメディア】ウィンドウ- [Alt] + [5]

[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しているメディアファイルを整理できます。それらのファイルに関する情報は、柔軟性の高いデータベースに表示されるため、すばやくソートすることができます。また、[プロジェクトメディア] ウィンドウでは、メディアファイルにエフェクトやプラグインを適用して、それらのファイルの固有なプロパティを設定できます。詳しくは、17 ページの「[プロジェクトメディア] ウィンドウの使用」を参照してください。



【トランジション】 ウィンドウ - [Alt] + [7]

【トランジション】 ウィンドウには、ビデオクリップ間のトランジションに使用できるすべてのエフェクトが表示されます。各トランジションのサンプルアニメーションがサムネイルとして表示されます。このウィンドウからトランジションをドラッグして、2つのビデオイベント間のクロスフェードを置き換えたり、ビデオイベントのフェードインまたはフェードアウトリージョンを置き換えることができます。詳しくは、49 ページの「トランジションの追加」を参照してください。



【ビデオ FX】 ウィンドウ - [Alt] + [8]

【ビデオ FX】 ウィンドウには、使用可能なビデオエフェクトが表示されます。各プラグインプリセットのサンプルアニメーションがサムネイルとして表示されます。このウィンドウからプラグインをイベントやトラックにドラッグしたり、【ビデオプレビュー】 ウィンドウにドラッグ（ビデオ出力エフェクト）することができます。詳しくは、51 ページの「ビデオエフェクトの追加」を参照してください。



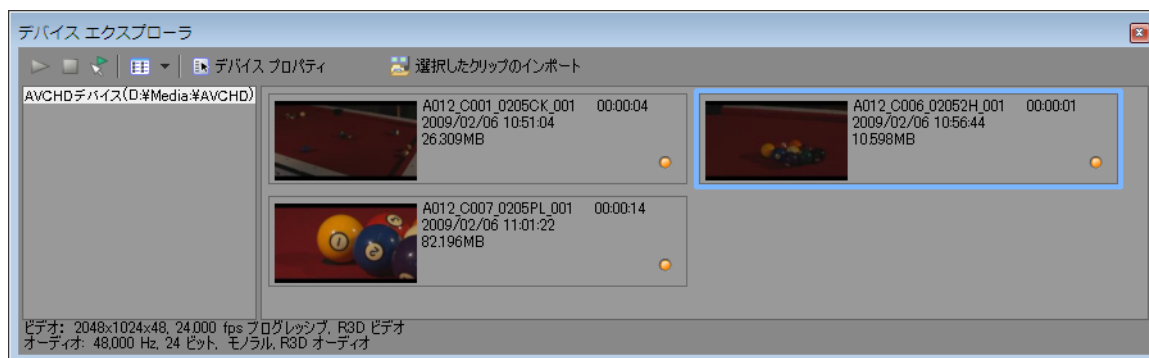
【メディア ジェネレータ】 ウィンドウ - [Alt] + [9]

【メディア ジェネレータ】 ウィンドウには、提供されている各種メディア ジェネレータが表示されます。メディア ジェネレータを使用して、テキスト、クレジットロール、テストパターン、カラーグラデーション、単色の背景などを含むイベントを簡単に作成することができます。メディア ジェネレータをタイムラインにドラッグすると、新しい生成済みメディア イベントを作成することができます。詳しくは、53 ページの「タイトル、テキスト、およびクレジットの追加」を参照してください。



[デバイス エクスプローラ] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [7]

[デバイス エクスプローラ] ウィンドウでは、AVCHD カムコーダのクリップを表示してインポートすることができます。詳しくは、19 ページの「AVCHD ビデオのインポート」を参照してください。



第2章 概要

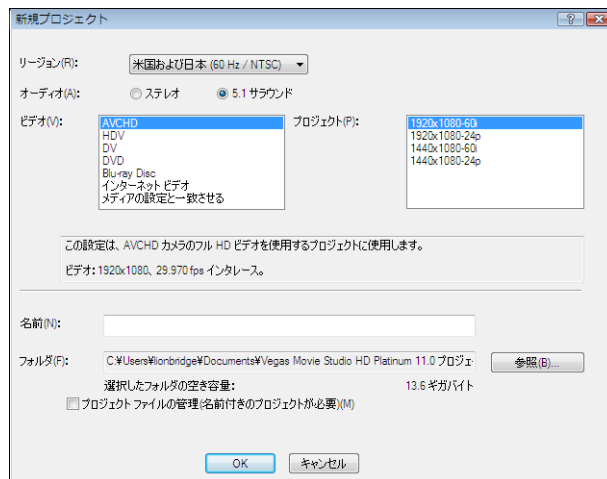
Vegas® Movie Studio は、マルチメディア作品の制作工程を一新する革新的なソフトウェアです。Vegas Movie Studio の強力な機能により、マルチメディア作品の制作経験を問わず、あらゆるユーザーが創造性と生産性を向上させることができます。この章では、ソフトウェアの基本的な機能と操作方法について説明します。

プロジェクトの作成

マルチメディア作品の制作は、大量のショット、テイク、吹き替え、ミュージックベッド、オーディオトラック、特殊効果などを含む、さまざまな要素の処理が要求される複雑な作業です。これらの要素を編成することは、制作プロセスの重要な作業の1つです。Vegas Movie Studio では、小さいプロジェクトファイル(.vf)によってこれらの要素を編成します。プロジェクトファイルには、ソースファイルの場所、編集、カット、挿入ポイント、トランジション、および特殊効果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なく、編集作業の終了した最終ファイルを作成（レンダリング）するために使用されます。

Vegas Movie Studio では、オリジナルのソースファイルではなく、プロジェクトファイルを編集するため、ソースファイルの破損等を心配せずに編集作業を進めることができます。これにより、安心感が得られるだけでなく、さまざまな編集を自由に試すことができます。

1. **【プロジェクト】** メニューの **【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。



ヒント： ツールバーの **【新規】** ボタン (📁) をクリックすると簡単にプロジェクトを作成できます。最初はデフォルトの設定が使用されますが、プロジェクトの作成後に **【プロジェクトプロパティ】** ダイアログボックスを使用して設定を変更することもできます。**【プロジェクト】** メニューから **【プロパティ】** を選択すると、**【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. **【リージョン】** ドロップダウンリストからビデオ オーディオ出力規格を選択します。
3. ラジオボタンで、プロジェクトでステレオまたは 5.1 チャンネル オーディオのどちらを使用するかを選択します。

5.1 チャンネル サラウンドプロジェクトでの作業について詳しくは、67 ページの **「5.1 サラウンド」** を参照してください。

🔵 5.1 サラウンド オーディオは、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。
4. **【ビデオ】** ボックスで、プロジェクトの作成に使用するビデオの種類、または完成したプロジェクトの配信に使用する形式を選択します。

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

プロジェクトを既存のメディアファイルのプロパティと一致させるには、**【メディアの設定と一致させる】** を選択し、**【メディアを選択】** ボックスの横の **【参照】** ボタンをクリックして、使用するファイルを指定します。
5. プロジェクト名とプロジェクトの保存場所を設定します。

- a. **[名前]** ボックスで、プロジェクトを識別するための名前を入力します。プロジェクトを作成するときにプロジェクト名を指定しなかった場合は、プロジェクトの保存に使用するファイル名が使用されます。
- b. **[フォルダ]** ボックスに、プロジェクトファイルを保存するフォルダのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、**[参照]** ボタンをクリックします。
- c. プロジェクトメディアをプロジェクトフォルダに保存する場合は、**[プロジェクトファイルの管理]** チェックボックスをオンにします。

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

- オーディオの録音。
 - ビデオカメラ、スチルカメラ、スキャナ、オーディオCDなどからキャプチャまたはインポートしたファイル。
 - **[ビデオプレビュー]** ウィンドウからコピーしたスナップショット。
 - 新規トラックへのレンダリングを使用して作成するファイル。
- コンピュータ上の既存のメディアファイルは移動されません。

6. **[OK]** をクリックしてプロジェクトの作業を開始します。

注： 後からプロジェクト設定を変更する場合は、**[プロジェクトプロパティ]** ダイアログを使用します。**[プロジェクト]** メニューから**[プロパティ]** を選択すると、**[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。

プロジェクトの保存

作品はプロジェクトファイルとして保存されます。プロジェクトファイルは、レンダリングされたメディアファイルではありません。プロジェクトを保存するには、**[プロジェクト]** メニューの**[保存]** を選択するか、**[Ctrl]** キーを押しながら**[S]** キーを押します。

プロジェクト名の変更（**[名前を付けて保存]** を使用）

プロジェクトの作業が終わったら、**[プロジェクト]** メニューの**[名前を付けて保存]** コマンドを使用して、プロジェクトのコピーを新しい名前で保存できます。バージョンの異なるプロジェクトをバックアップとして保存しておく場合に便利です。

メディアファイルの取得

さまざまなソースのメディアをプロジェクトに追加できます。オーディオファイルやビデオファイルを追加したり、オーディオをトラックに録音したり、ビデオカメラでビデオをキャプチャしたり、CDの曲を取り込むことができます。テキストオーバーレイおよびクレジットロールなどのメディアもソフトウェアを使用して作成できます。

オーディオの録音については、63 ページの「**オーディオの録音**」を参照してください。

テキストおよびクレジットロールの作成について詳しくは、53 ページの「**タイトル、テキスト、およびクレジットの追加**」を参照してください。

メディアファイルのプレビュー

ファイルは、プロジェクトに配置する前にプレビューすることができます。**[エクスプローラ]** ウィンドウには、**[再生]** ボタン (▶)、**[停止]** ボタン (■)、**[自動プレビュー]** ボタン (▶) を含むミニトランスポートバーがあります。ファイルをプレビューすると、そのストリームが**[ミキサー]** ウィンドウのプレビューバス（オーディオファイルの場合）または**[ビデオプレビュー]** ウィンドウ（ビデオファイルの場合）に送信されます。

注： **[トリマー]** ウィンドウが表示されている場合は、そこで**[エクスプローラ]** ウィンドウおよび**[プロジェクトメディア]** ウィンドウからのビデオがプレビューされます。**[トリマー]** ウィンドウが表示されていない場合は、**[ビデオプレビュー]** ウィンドウが使用されます。プレビュー先のデフォルトを**[ビデオプレビュー]** ウィンドウにする場合は、**[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。

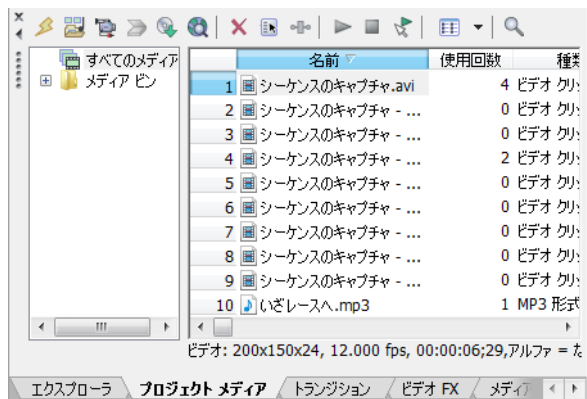
ヒント： **[プロジェクトメディア]** リストのファイルをプレビューするには、**[プロジェクトメディア]** ウィンドウの同じミニトランスポートバーのボタンを使用します。

1. [エクスプローラ] ウィンドウでファイルを選択します。
2. ファイルを再生するには、[再生] ボタン (▶) をクリックします。
3. ファイルのプレビューを停止するには、[停止] ボタン (■) をクリックするか、別のファイルを選択します。

ヒント： 選択したファイルを自動的にプレビューするには、[エクスプローラ] ウィンドウのトランスポートバーの [自動プレビュー] ボタン (▶) をクリックします。

[プロジェクトメディア] ウィンドウの使用

メディアファイル（ビデオファイルとオーディオファイルの両方）は通常、ハードディスク上の他のファイルに比べてサイズが非常に大きくなりがちです。そのため、これらのファイルを簡単に移動できなかったり、ファイルのコピーを複数保存できないことがあります。そのような問題を回避するために、メディアファイルを [プロジェクトメディア] リストに追加して、編集前に整理することができます。プロジェクトで作業を開始すると、タイムラインに追加したすべてのファイルが、[プロジェクトメディア] リストに自動的に追加されます。[プロジェクトメディア] を表示するには、[表示] メニューの [プロジェクトメディア] を選択します。



[プロジェクトメディア] ビューの使用

[表示] ボタン (☰) をクリックしてビューを選択すると、[プロジェクトメディア] ウィンドウに表示する情報を制御できます。

ビューについて詳しくは、Vegas Movie Studio オンラインヘルプを参照してください。ヘルプにアクセスするには、[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。

[プロジェクトメディア] リストへのメディアの追加

メディアは、ファイルのインポートによってタイムラインに追加しなくても、[プロジェクトメディア] リストに追加することができます。詳しくは、18 ページの「メディアのインポート」を参照してください。

[エクスプローラ] ウィンドウから [プロジェクトメディア] へのメディアの追加

1. メディアファイルを選択し、[プロジェクトメディア] リストに追加します。複数のメディアファイルを選択するには [Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら選択します。
2. 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 [プロジェクトメディア リストに追加] を選択します。ファイルが [プロジェクトメディア] に追加されます。

【プロジェクトメディア】リスト内のメディアの置換

【プロジェクトメディア】内のメディアを別のファイルで置き換えることができます。イベント内のメディアファイルを変更すると、そのイベントがあるタイムライン上のすべての部分が新しいメディアファイルコンテンツで更新されます。

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ます。
2. ショートカットメニューで **【置換】** を選択します。
3. 【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。
4. **【開く】** をクリックします。【プロジェクトメディア】の古いファイルが選択したファイルで置換され、古いファイルを含むタイムライン上のすべてのイベントが、新しいメディアファイルを含むように更新されます。

メディアのインポート

メディアをインポートするとそれが【プロジェクトメディア】リストに追加されるので、タイムラインに追加しなくてもプロジェクトで使用できるようになります。

1. **【プロジェクト】** メニューの **【メディアのインポート】** 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. メディアファイルを選択し、【プロジェクトメディア】リストに追加します。複数のファイルを選択するには **[Ctrl]** キーまたは **[Shift]** キーを押しながら選択します。

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します。

3. **【開く】** をクリックします。メディアファイルが【プロジェクトメディア】リストに追加されます。

DVD カムコーダからのビデオのインポート

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

注：

- ビデオをインポートする前に、ディスクをファイナライズする必要があります。ディスクのファイナライズについては、カムコーダのマニュアルを参照してください。
- 5.1 チャンネルオーディオは、ステレオプロジェクトへのインポート時にステレオにダウンミックスされます。

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

重要： 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 Movie Studio が USB 接続のカメラを認識しなくなることがあります。【コントロールパネル】の【アプリケーションの追加と削除】（または【プログラムの追加と削除】）を使用して「Sony DVD Handycam USB ドライバ」コンポーネントをアンインストールすれば、カメラを接続して Vegas Movie Studio でビデオをインポートできます。

2. **【プロジェクト】** メニューから **【DVD カムコーダ ディスクのインポート】** 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。

5.1 サラウンドオーディオが含まれるタイムラインにビデオを追加すると、プロジェクトを 5.1 サラウンドモードに切り替えるかどうかを確認するメッセージが表示され、フロント、センター、LFE、およびリアの各トラックでイベントが自動的に作成されます。

DV ビデオのキャプチャ

Video Capture アプリケーション (Vegas Movie Studio とともにインストールされます) を使用して、DV ビデオカメラからビデオクリップをキャプチャし、[プロジェクトメディア] ウィンドウに追加することができます。また、別のサードパーティ製のキャプチャアプリケーションを指定して、DV ビデオをキャプチャすることもできます。

ヒント : Vegas Movie Studio ソフトウェアで使用する DV ビデオキャプチャアプリケーションを指定するには、[ユーザー設定] ウィンドウの [ビデオ] タブにある [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ンにし、使用するプログラムの実行 (.exe) ファイルを参照します。

1. ビデオカメラがビデオキャプチャカードに接続されていない場合は、カードに付属しているケーブルを使用して接続します。
2. [プロジェクト] メニューから [ビデオのキャプチャ] を選択するか、[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。[ビデオのキャプチャ] ダイアログボックスが表示されます。
3. [DV] ラジオボタンを選択し、[OK] をクリックします。Video Capture アプリケーションが起動されます。
4. ビデオをキャプチャします。ビデオのキャプチャについて詳しくは、Vegas Movie Studio オンラインヘルプを参照してください。ヘルプにアクセスするには、[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。
キャプチャしたクリップがオフラインになった場合は、ビデオキャプチャアプリケーションを使用してクリップを再キャプチャすることができます。[プロジェクトメディア] ウィンドウでオフライン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 [再キャプチャ] を選択します。

HDV ビデオのキャプチャ

Vegas Movie Studio に組み込まれているビデオキャプチャツールを使用して、HDV ビデオカメラからビデオクリップをキャプチャし、[プロジェクトメディア] ウィンドウに追加することができます。

🔵 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。


1. ビデオカメラがビデオキャプチャカードに接続されていない場合は、カードに付属しているケーブルを使用して接続します。
2. [プロジェクト] メニューから [ビデオのキャプチャ] を選択するか、[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。[ビデオのキャプチャ] ダイアログボックスが表示されます。
3. [HDV] ラジオボタンを選択し、[OK] をクリックします。[キャプチャ] ウィンドウが表示されます。
4. ビデオをキャプチャします。ビデオのキャプチャについて詳しくは、Vegas Movie Studio オンラインヘルプを参照してください。ヘルプにアクセスするには、[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。
キャプチャが終了すると、クリップは、[キャプチャフォルダ] ボックスの [クリップ編集] タブで指定したフォルダに保存されます。[キャプチャ設定] で [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] ウィンドウにも追加されます。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。
キャプチャしたクリップがオフラインになった場合は、ビデオキャプチャアプリケーションを使用してクリップを再キャプチャすることができます。[プロジェクトメディア] ウィンドウでオフライン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 [再キャプチャ] を選択します。


AVCHD ビデオのインポート

[デバイスエクスプローラ] ウィンドウを使用して、AVCHD ビデオカメラからビデオクリップをキャプチャし、[プロジェクトメディア] ウィンドウに追加することができます。

🔵 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

1. [デバイスエクスプローラ] ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの [デバイスエクスプローラ] を選択します。
2. コンピュータの USB 2.0 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、インポートされていないクリップは新規クリップアイコン (📹) で表示されます。

4. **【インポート】** ボタン () をクリックし、[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します。
 - ・ [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る場合は、選択されたクリップだけがインポートされます。複数のクリップを選択するには [Ctrl] キーを押しながらクリックします。
 - ・ [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。
5. 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。


注：クリップはデフォルトで以下に示すフォルダにインポートされます。**【デバイス プロパティ】** ボタン () をクリックすると、カメラのキャプチャフォルダを変更できます。

- ・ Windows Vista および Windows 7 : C:\Users\<ユーザー名>\Documents\Imported Media\
- ・ Windows XP : C:\Documents and Settings\<ユーザー名>\マイドキュメント\Imported Media\

イメージの取得

スキャナまたはデジタルカメラから、イメージを直接ソフトウェアに取り込むことができます。イメージは、[プロジェクトメディア] に JPEG 画像ファイルとして追加されます。

注：スキャナまたはデジタルカメラから写真を取り込むには、使用するデバイスに対応したドライバのインストールが必要になる場合があります。デバイスに付属のソフトウェアまたは製造者の Web サイトを参照してください。


1. スキャナまたはデジタルカメラの電源がオンになっていて、コンピュータに接続されていることを確認してください。
2. [プロジェクトメディア] ウィンドウで、**【写真の取得】** ボタン () をクリックします。デバイスのソフトウェアが起動されます。
3. デバイスのソフトウェアを使用してイメージを取得し、Vegas Movie Studio に送信します。イメージの送信が完了すると、[スキャンされたファイル] ダイアログボックスが表示されます。
 - ・ **【名前の変更】** をクリックして、新しいイメージにわかりやすい名前を指定します。
 - ・ イメージの追加をキャンセルするには、**【削除】** をクリックします。
4. **【完了】** をクリックします。新しい JPEG ファイルが [プロジェクトメディア] リストに追加されます。

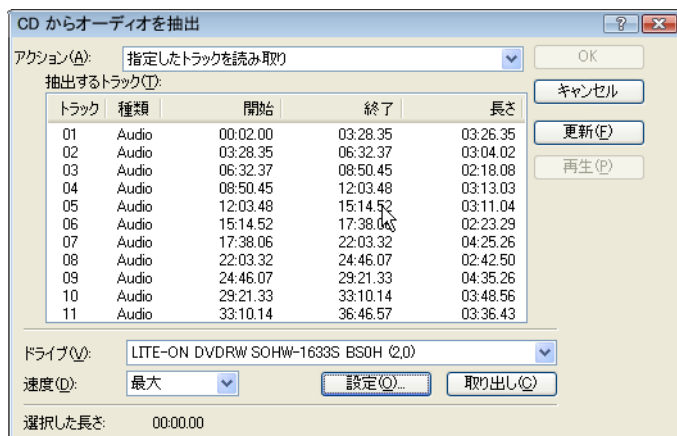
ヒント：キャプチャされた画像の被写体に赤目がある場合は、赤目除去機能を使用して問題を解決できます。この機能について詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。

CDからのオーディオの取り込み

CD からトラックを取り込んで、[プロジェクトメディア] ウィンドウに .wav ファイルとして追加することができます。

重要：Vegas Movie Studio 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目的としておらず、またかかる目的への使用は禁止されています。Vegas Movie Studio のかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、エンドユーザーライセンス契約書の条項に違反しています。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せん。

1. オーディオ CD を CD / DVD ドライブに挿入します。
2. [プロジェクトメディア] ウィンドウで、[CD からオーディオを抽出] ボタン () をクリックします。[CD からのオーディオの取り込み] ダイアログボックスが表示されます。



3. [アクション] ドロップダウンリストから、CD オーディオの取り込み方法を選択します。
 - ・ **指定したトラックを読み取り** - CD から抽出するトラックを選択する場合に使用します。
 - ・ **ディスク全体を読み取り** - ディスク上のすべてのトラックを自動的に抽出する場合に使用します。CD 全体が 1 つの新しいファイルに抽出され、[プロジェクトメディア] リストに追加されます。
 - ・ **指定した範囲を読み取り** - 指定した時間範囲のオーディオを抽出する場合に使用します。
4. [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] オプションを選択した場合は、取り込むトラックまたは範囲を指定します。
 - ・ [指定したトラックを読み取り] を選択した場合は、読み取るトラック リストで抽出するトラックを選択します。複数のトラックを選択するには、[Ctrl] または [Shift] キーを押しながら選択します。各トラックが個別のファイルとして取り込まれ、[プロジェクトメディア] リストに追加されます。
 - ・ [指定した範囲を読み取り] を選択した場合は、[開始時間] フィールドと、[終了時間] または [長さ] フィールドに時間を入力します。指定した範囲のオーディオが 1 つの新しいファイルとして取り込まれ、[プロジェクトメディア] リスト追加されます。

注： 複数のトラックを 1 つのファイルとして取り込むには、[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] を選択してトラックを選択し、[アクション] ドロップダウンリストから [指定した範囲を読み取り] を選択します。選択したトラックに適切な時間範囲が自動的に挿入され、その時間範囲が 1 つのファイルとして取り込まれます。

5. [ドライブ] ドロップダウンリストから、オーディオ CD が挿入されているドライブを選択します。
6. [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。オーディオの取り込み中に問題が発生した場合は、速度を下げるか、[設定] をクリックして、[オーディオ取り込みの最適化] の設定を調整します。

注： 取り込みを開始する前に CD を取り出すには、[取り出し] ボタンをクリックします。

7. [OK] をクリックします。[名前を付けて保存] ダイアログボックスが表示されます。
8. 新しい .wav ファイルの名前と保存場所を指定します。
9. [保存] をクリックして、オーディオの取り込みを開始します。

トラックの取り込みが開始され、完了した割合を示す進行状況メーターが表示されます。取り込みが完了すると、[プロジェクトメディア] ウィンドウに新しい .wav ファイルが表示されます。

ピンを使用したメディアのソート

[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、ピンを作成すると、メディアをさらに効率的に管理できます。ピンとは、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 ピンは、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 ピンを使用しても、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。

ビンの作成

新しいビンの作成先とする親ピンを右クリックし、ショートカットメニューで**【ビンの新規作成】**を選択します。

ピンへのメディアの追加

1. 既存のピンを参照して、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、右側のペインからピンにドラッグします。

メディアピンについて詳しくは、オンラインヘルプ (Vegas Movie Studio の**【ヘルプ】**メニューで**【目次と索引】**を選択) を参照してください。

タイムラインへのメディアの追加

[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するかドラッグすると、メディアファイルをプロジェクトに追加することができます。どちらの方法の場合でも、メディアファイルはタイムライン内の1つのイベントに追加されます。

タイムラインへのメディアファイルのドラッグ

タイムライン上の何も表示されていないエリアにメディアファイルをドラッグアンドドロップすると、新しいトラックを作成できます。トラックは複数のイベントを含むことができるため、1つのトラック上で複数のイベントを隣り合わせに配置することができます。

注： ビデオイベントとオーディオイベントを同じトラックに配置することはできません。

1. [エクスプローラ] または [プロジェクトメディア] ウィンドウでメディアファイルを指定します。
2. メディアファイルをタイムラインにドラッグします。
マウスボタンを離れた場所にメディアファイルのイベントが表示されます。

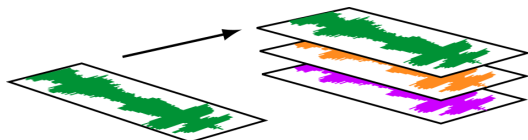
タイムラインへの複数メディアファイルのドラッグ

1. [エクスプローラ] または [プロジェクトメディア] ウィンドウで複数のメディアファイルを選択します。隣接するメディアファイルを選択するには、[Shift] キーを押しながら、最初と最後のファイルをクリックします。隣接していないファイルを選択するには、[Ctrl] キーを押しながら各ファイルをクリックします。
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。メニューで配置オプションを選択します。

• 連続で追加



• テイクとして追加



トラック上の1つのイベントが表示されます。他のイベントは、一番上のイベントの「下に」テイクとして表示されます。

- **【ビデオのみ】** および **【オーディオのみ】** オプションを選択すると、ビデオまたはオーディオを分離して、マルチメディアファイルからそのストリームを複数の時間帯にまたがって追加したり、テイクとして追加することができます。

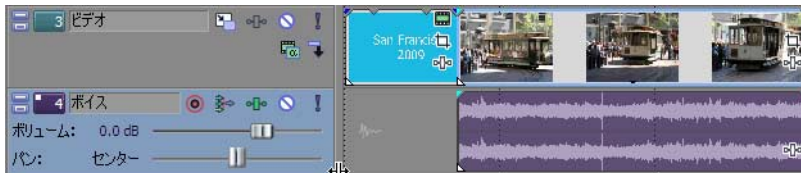
ヒント： マウスを左クリックしてドラッグアンドドロップすると、ファイルは時間帯にまたがって自動的に挿入されます。但し、ドラッグアンドドロップ操作中に左マウスボタンを離さずに右クリックすると、配置モードを順に切り替えることができます。

メディアファイルのダブルクリック

この方法では、選択したトラック内のカーソル位置にイベントが追加されます。選択したトラックがビデオトラックで、オーディオイベントをダブルクリックした場合（またはその逆の場合）は、そのイベント用の新しいトラックが作成されます。イベントを追加した後は、そのイベントをトラック間で移動したり、タイムライン上での位置を変更することができます。

ビデオファイルと関連オーディオの挿入

ビデオを含むメディアファイルには、通常、関連するオーディオが含まれています。メディアファイルをタイムラインに挿入すると、関連するオーディオはビデオトラックの下にある別のオーディオトラックに自動的に挿入されます。2つの関連するイベントはグループ化され、移動または編集時は1つの単位として動作します。イベントのグループは解除して、個別に移動することもできます。



1つのマルチメディアビデオファイルのビデオストリーム（上）とオーディオストリーム（下）が含まれる2つのイベント。各イベントは、個別のトラックに挿入されます。

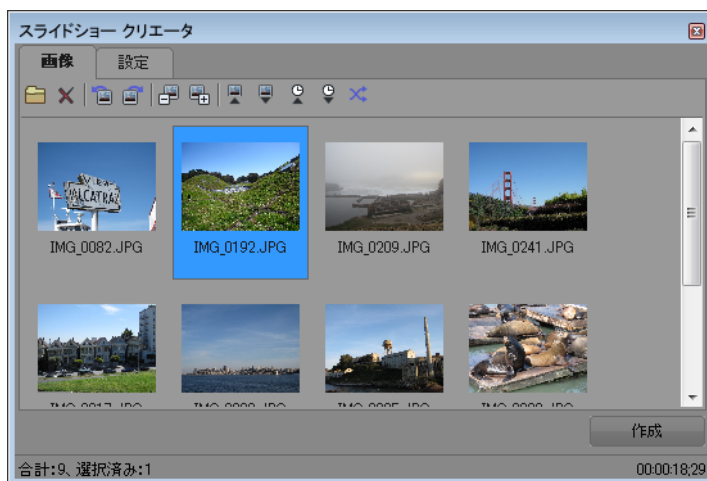
挿入したイベントの自動クロスフェード

複数のイベントを時間帯にまたがって挿入すると、イベント（ビデオとオーディオの両方）は自動的にクロスフェードするように設定されます。複数のイベントを追加したときに自動的にクロスフェードが作成されるようにするには、2つのオプションをオンにしておく必要があります。まず、[オプション]メニューの[自動クロスフェード]がオンになっていることを確認します。次に、[オプション]メニューの[ユーザー設定]を選択して、[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]をオンにします。詳しくは、41ページの「イベントのクロスフェード」を参照してください。

スライドショーの作成

スライドショークリエイターを使用すると、画像ファイルのスライドショーを、選択したビデオトラックに追加できます。

1. タイムライン上をクリックして、トラックを選択するとともに、カーソルを配置します。
選択したトラック内のカーソル位置にスライドショーが追加されます。開始時間は、必要に応じて調整できます。
2. [挿入]メニューの[スライドショー]を選択します。スライドショークリエイターが表示されます。
[画像]タブでは、スライドショーへの画像の追加やそれらの整列ができます。[設定]タブでは、スライドショーの開始時間、長さ、スライド間のトランジションを制御できます。








3. スライドショーにスライドを追加します。
 - a. [画像を追加] (📁) ボタンをクリックします。表示されるダイアログボックスで、フォルダを参照し、画像を選択します。複数の画像を選択する場合は、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらクリックします。
 - b. [開く] ボタンをクリックして、選択した画像をスライドショーに追加します。
 - c. 必要に応じて手順 3a と 3b を繰り返し、他のフォルダの画像を追加します。
画像を削除する場合は、それを選択して、[選択内容を削除] ボタン (✖) をクリックします。

4. 必要に応じて、[画像] タブでスライドを整列させます。

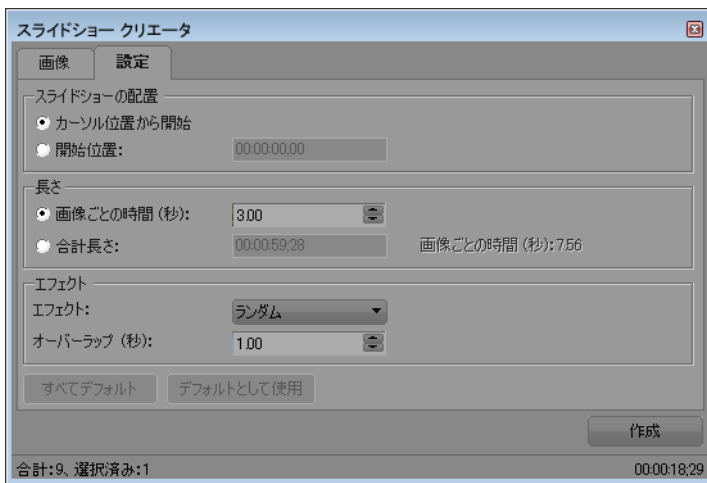
- a. 画像を回転させる必要がある場合は、画像を選択し、**[反時計回りに回転]** (🕒) または **[時計回りに回転]** (🕒) ボタンをクリックします。複数の画像を選択して一度に回転させることもできます。
- b. 画像の順序を変更する場合は、**[選択画像を1つ前へ移動]** ボタン、**[選択画像を1つ後ろへ移動]** ボタン、または **[ソート]** ボタンを選択します。
 - 選択した画像をスライドショー内で1つ前に移動するには、**[選択画像を1つ前へ移動]** (🔄) をクリックします。
 - 選択した画像をスライドショー内で1つ後に移動するには、**[選択画像を1つ後ろへ移動]** (🔄) をクリックします。

ヒント: [スライドショークリエイター] ウィンドウで画像をドラッグして並べ替えることもできます。

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

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

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



- a. [スライドショーの配置] コントロールで、選択したトラックのどこからスライドショーを開始するかを決定します。
 - 手順1で設定したカーソル位置からスライドショーを開始する場合は、**[カーソル位置から開始]** ラジオボタンを選択します。
 - 開始時間を調整する場合は、**[開始位置]** ラジオボタンをオンにし、編集ボックスに時間を入力します。
- b. [長さ] コントロールで、各スライドを表示する時間、またはスライドショー全体にかかる時間を決定します。
 - **[画像ごとの時間]** ラジオボタンを選択し、編集ボックスに時間(秒単位)を入力して、各スライドが表示される時間を設定します。
 - **[合計の長さ]** ラジオボタンを選択し、編集ボックスに時間を入力して、スライドショー全体の長さを設定します。この長さが、各スライドで均等に分割されます。
- c. [エフェクト] コントロールで、スライド間にスライドショーがどのように変化するかを指定します。

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

6. 【作成】 ボタンをクリックします。

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

イベントの操作

イベントは、プロジェクト内の最も基本的なオブジェクトです。イベントはある時点で発生するもので、特定の長さがあります。ビデオとオーディオの2種類があります。

ファイルとイベントについて

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。

- **ファイル**とは、ハードディスク上に格納されているオブジェクトです。Vegas Movie Studio では、ミュージックファイルやビデオファイルなどのメディアファイル进行操作します。これらのファイルが実際に操作されたり変更されることはありません。ファイルには、Vegas Movie Studio の [エクスプローラ] ウィンドウからアクセスできます。
- **イベント**とは、メディアファイル全体またはその一部がウィンドウとして実行される、タイムライン上の期間です。メディアファイルをタイムライン上にドラッグすると、メディアファイルのコンテンツを含むイベントが自動的に作成されます。イベントには、ビデオ、オーディオ、静止画像、または生成されたメディアを含むことができます。イベントウィンドウには大きなメディアファイルの一部のみが含まれている場合があります。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。



オリジナルメディアファイル



オリジナルメディアファイルからトリミングされたイベント



Vegas Movie Studio でのイベントの表示

オーディオイベントは、コンピュータ上のオーディオファイル（WAV または MP3 ファイルなど）から作成するか、ビデオファイル（AVI など）の一部として組み込むことができます。再生速度、ボリューム、イコライゼーションなど、オーディオイベントのさまざまな特性を変更できます。また、オーディオイベントは、他のオーディオイベントとミックスすることができます。

ビデオイベントは、コンピュータでキャプチャしたビデオファイル（通常は、AVI、MOV、QT など）または画像（BMP、JPEG、PNG、TGA など）から作成します。再生速度、色、サイズなど、ビデオイベントのさまざまな特性を変更できます。ビデオイベントは他のビデオイベントを重ねること（オーバーレイ）が可能で、背景ビデオ、背景画像、または背景色の上に表示されるビジュアルエレメントです。

タイムラインに沿ったイベントの移動

イベントは、タイムラインに沿って個別にまたはグループとして移動できます。イベントは互いに重ね合わせたり、どちらかの上に配置することができます。重なっているイベントは、自動的またはエンベロープを使用してクロスフェードさせることができます。

イベントの移動

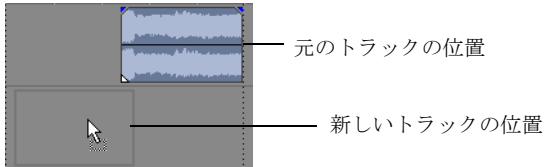
イベントは、トラック内でタイムラインに沿って移動したり、別のトラックに移動することができます。

1. イベントをタイムラインに沿ってドラッグします。

イベントをオリジナルトラックのタイムラインに沿って移動した場合は、イベントの外観（色）は変わりません。




但し、イベントを別のトラックに移動することもできます。その場合、イベントはアウトラインとして表示され、オリジナルトラックと位置はタイムライン上に表示されます。マウスボタンを離すと、イベントはタイムラインの新しい位置に移動され、そのトラックの色に変わります。



2. マウスボタンを離してイベントを配置します。

複数イベントの移動

複数のイベントを、トラック内でタイムラインに沿って移動したり、別のトラックに移動することができます。選択するイベントは同じトラック内にある必要はありません。[Ctrl] キー、[Shift] キー、または**選択編集ツール** () を使用して、複数のイベントを選択してドラッグします。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選択するには、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]** を選択します。詳しくは、32 ページの「[複数イベントの選択](#)」を参照してください。

イベントの細かい範囲での移動

イベントの移動範囲を細かくして移動するには、イベントをクリックしてテンキーの4または6を押します。キーを押したときに移動する範囲は、タイムラインのズーム率によって異なります。また、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移動することもできます。

トラックの操作

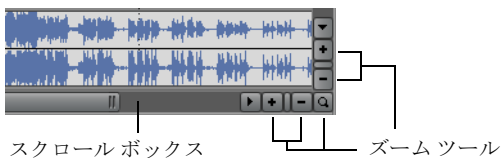
プロジェクトは複数のオーディオトラックとビデオトラックで構成されています。すべてのイベントは**タイムライン** (トラックビュー) に表示されます。**トラックリスト**には、トラックに関する情報が表示され、トラック内のすべてのイベントに影響を与えるコントロールがあります。


タイムラインの使用

タイムラインには、表示や操作に関するさまざまなオプションがあります。

スクロールとズーム

タイムラインをスクロールしたりズームする方法はいくつかあります。



- スクロールバーの矢印をクリックするか、スクロールバーをドラッグすると、トラックが上下に移動したり、タイムラインに沿って前後に移動します。
- **[ズーム]** ボタン () をクリックすると、タイムラインの表示が拡大または縮小します。
- スクロールバーにあるスクロールボックスの右端をドラッグすると、ズームイン/アウトします。
- [↑] および [↓] キーを押すと、タイムラインに沿ってズームイン/アウトします。

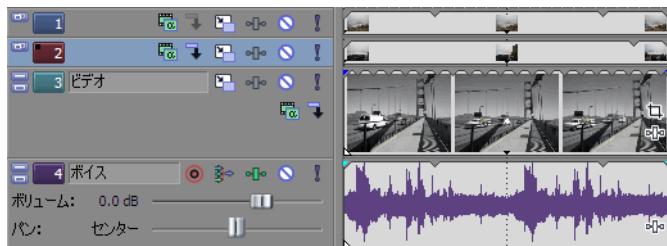
- ・ **[ズーム編集ツール]** ボタン  をクリックするか、**[編集]** メニューの **[編集ツール]** を選択し、**[ズーム]** を選択します。このモードでは、タイムライン上でドラッグして長方形を描画し、ズーム領域を指定します。

ヒント：[ズーム編集ツール] は、トラックビューの右下隅にもあります .

ズーム操作は、編集時の精密さに直接かかわります。各ビデオイベントには、イベント内のフレームを表すサムネイルが含まれます。サムネイルがイベント全体を表すか、イベント内の1つのフレームのみを表すかは、ビデオイベントのズーム率によって異なります。

トラックの高さの変更

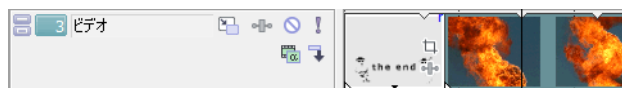
トラックリストでトラックの境界をドラッグすると、トラックの高さを個別に変更できます。次の例では、シーンの詳細を表示できるようにメインのビデオトラックの高さを高くし、2つのオーバーレイトラックの高さを低くした状態を示しています。













トラックリストの使用

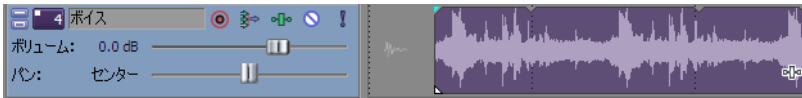
ここでは、各トラックのトラックヘッダーにあるコントロールについて説明します。コントロールによっては、ビデオトラック専用またはオーディオトラック専用である場合があります。










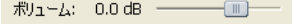
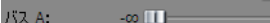
ビデオトラックヘッダー



ボタンまたはコントロール	名前	説明
	トラックの高さの最小化	トラックの高さを最小化します。
	トラックの高さの最大化	トラックの高さを最大化します。
	トラック番号と色	トラック番号と色は、複数のトラックを含むプロジェクトを整理する場合に役立ちます。
	トラック名 (ラベル)	トラックに名前を付けることができます。トラック名を指定するには、ラベルをダブルクリックして、トラック名を入力します。
	トラック モーション	トラック モーションは、背景上でビデオトラックを移動する場合に使用します。このツールは、ピクチャインピクチャエフェクトやタイトルシーケンスをスクロールさせる場合に重要です。
	トラック FX	トラック エフェクト プラグインを追加します。
	ミュート	トラックの再生を一時的にミュートして、他のトラックの作業に集中できるようにします。
	ソロ	再生するトラックを分離します。
	コンポジット モード	ビデオトラックの透明度をどのように生成するかを決定します。
	コンポジット (子) の作成	上のトラックとの親/子コンポジット関係を作成します。

オーディオトラック ヘッダー



ボタンまたはコントロール	名前	説明
	トラックの高さの最小化	トラックの高さを最小化します。
	トラックの高さの最大化	トラックの高さを最大化します。
	トラック番号と色	トラック番号と色は、複数のトラックを含むプロジェクトを整理する場合に役立ちます。
	トラック名 (ラベル)	トラックに名前を付けることができます。トラック名を指定するには、ラベルをダブルクリックして、トラック名を入力します。
	録音アーム	録音できるようにトラックを準備します。オーディオトラックに直接録音することもできます。トラックの準備が整うと録音メーターが表示されます。
	録音入力	録音デバイスを選択できます。
	トラック FX	トラック エフェクト プラグインを追加します。
	ミュート	トラックの再生を一時的にミュートして、他のトラックの作業に集中できるようにします。
	ソロ	他のトラックをミュートして、再生するトラックを分離します。
	ボリューム フェーダー	オーディオトラックのボリュームを、他のトラックと相対的に制御します。フェーダーを左右にドラッグして、ボリュームを調節します。
	パン スライダー	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機能します。

再生とプレビュー



プロジェクトは2通りの方法で再生できます。プロジェクトは、ソフトウェア内でタイムラインから直接再生するか、プロジェクト全体をプレビューファイルにミキシングして再生することができます。

プロジェクトの再生

トランスポートバーを使用すると、プロジェクト全体を再生したり、タイム選択または現在のカーソル位置に基づいてプロジェクトの一部を再生することができます。詳しくは、9 ページの「[トランスポートバーのコントロール](#)」を参照してください。

プロジェクトにビデオが含まれている場合、ビデオを再生するための [ビデオプレビュー] ウィンドウが表示されていることを確認してください。[表示] メニューから、[ビデオプレビュー] を選択するか、[Alt] + [6] を押します。

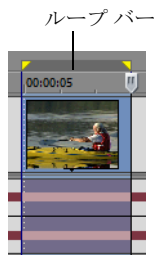
プロジェクト全体の再生

1. [最初から再生] ボタン () をクリックして、プロジェクトの先頭から再生を開始します。
2. [停止] ボタン () をクリックして、再生を停止します。

セクションを完成させるために、プロジェクトの部分的なプレビューを確認したい場合がよくあります。時間範囲を作成すると、プロジェクトの一部だけをプレビューできます。

タイム選択の再生

1. マーカーバーのルーラー上にマウスポインタを移動します。マウスポインタが、左/右矢印が付いたカーソル (↔) に変わります。
2. ドラッグして時間範囲を選択します。時間範囲を増減するには、開始点と終了点をドラッグします。時間範囲がハイライトされ、タイムライン上のルーラーの上部にループバーが表示されます。



3. **[再生]** ボタン (▶) をクリックして、再生を開始します。時間範囲内のミュートされていないトラックおよびイベントのみが再生されます。
4. **[ループ再生]** ボタン (🔄) をクリックすると、時間範囲内でイベントが連続再生されます。連続再生機能をオフにするには、もう一度このボタンをクリックします。
5. **[停止]** ボタン (■) をクリックして、再生を停止します。

連続再生すると、フィルタやエフェクトをリアルタイムで変更しながら、プロジェクトの同じセクションを繰り返し確認することができます。選択エリアはプレビュー対象に応じて自動的に定義できます。詳しくは、33 ページの「[時間範囲の選択](#)」を参照してください。

スクラブ

スクラブは、再生速度と再生方向を正確に制御することが可能なタイムライン再生機能の1つです。リニアスクラブと対数スケールスクラブの両方を使用できます。

マルチメディアコントローラを使用してスクラブすることもできます。マルチメディアコントローラでソフトウェアを使用する場合について詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。ヘルプにアクセスするには、**[ヘルプ]** メニューの **[目次と索引]** を選択します。

ヒント： キーボードまたはマルチメディアコントローラを使用している場合に、スクラブの速度と範囲を制御するには、**[ユーザー設定]** ダイアログボックスの **[編集]** タブで **[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ます。

再生ヘッドを使用したスクラブ

タイムライン上の再生ヘッド (▶) を前後にドラッグすると、現在のカーソル位置より前または後ろに編集ポイントが移動します。



ヒント： 再生ヘッドをドラッグしているときに **[I]** および **[O]** キーを押すと、インポイントおよびアウトポイントが設定されます。

注： 再生ヘッドは **[トリマー]** ウィンドウでも使用できます。

メディアプレーヤーでのプレビュー

プロジェクトのプロパティに従ってプロジェクトをミキシングおよびレンダリングして、プロジェクトをメディアプレーヤーでプレビューできます。再生には、選択したファイルの種類に関連付けられているメディアプレーヤーが使用されます。

1. **[ツール]** メニューの **[プレーヤーでプレビュー]** を選択します。[プレビュー] ダイアログボックスが表示されます。
2. ドロップダウンリストからファイルの種類を選択します。
3. **[OK]** をクリックしてミキシングおよびレンダリング処理を開始します。新しいファイルの処理が完了した割合を示す進行状況ダイアログボックスが表示されます。

ミキシングが完了すると、関連付けられているメディアプレーヤーが起動し、再生が開始されます。

第3章 基本的な編集テクニック

Vegas® Movie Studio プロジェクトは、時間の経過とともに発生するイベントを含む、複数のトラックで構成されます。プロジェクト内のイベントは、ソースメディアファイルへの参照（ポインタ）です。Vegas Movie Studio は上書き編集を行わないエディタであるため、プロジェクト内のイベントを編集してもソースメディアファイルは一切変更されません。

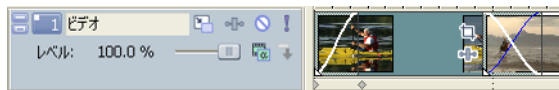
概要

プロジェクトの編集および再生時には、カーソルによって、プロジェクトのタイムラインでの位置が示されます。

カーソルの移動

タイムラインでカーソルを移動するには、次のキーボードコマンドを使用します。

説明	キー	説明	キー
プロジェクトの最初に移動	Ctrl+Home または W	マーカの左右に移動	Ctrl+ ← / →
プロジェクトの最後に移動	Ctrl+End または E	マーカ番号に移動	0 ~ 9 キー (テンキーではなくキーボードの数字キー)
選択範囲またはビュー (選択されていない場合) の先頭に移動	Home	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 (下図を参照)	Ctrl+Alt+ ← / →
選択範囲またはビュー (選択されていない場合) の最後に移動	End	タイムライン上でカーソルを ← / → 少しずつ移動	← / →
グリッドマーク単位で右に移動	Page Down	左右に 1 フレーム移動	Alt+ ← / →
グリッドマーク単位で左に移動	Page Up	左右に 1 フレーム移動	Ctrl+Alt+Shift+マウス ホイール
移動	Ctrl+G	ビューの中央に移動	\



イベント編集ポイントにカーソルを移動

フォーカスの変更

フォーカスは、プログラムの操作対象となっているオブジェクトを示します。例えば、[プロジェクトメディア] リストのファイルをクリックすると、[プロジェクトメディア] ウィンドウにフォーカスが設定されます。プログラムのフォーカスをタイムライン (トラック ビュー) から瞬時に切り替えるには、[Alt] キーを押しながら [0] キーを押すか、[表示] メニューの [タイムラインにフォーカス] を選択します。

Vegas Movie Studio では、タスクを実行するときどのトラックにフォーカスが設定されているかが重要になります。例えば、[エクスプローラ] でメディアファイルをダブルクリックすると、フォーカスが設定されているトラックにそのメディアファイルが挿入されます。トラック ヘッダー内の任意の場所をクリックすると、そのトラックにフォーカスが設定されます。トラックにフォーカスが設定されている場合は、そのトラック番号の横に白い四角形が点滅して表示され、トラック リストが淡色表示されます。

選択

1つまたは複数のイベント、時間範囲、またはその両方を選択することができます。すべての選択オプションを、1つのトラックまたは複数のトラックに適用できます。

イベントを選択するには、対象のイベントをクリックします。

複数イベントの選択

プロジェクト内の複数のイベントを選択する方法はいくつかあります。

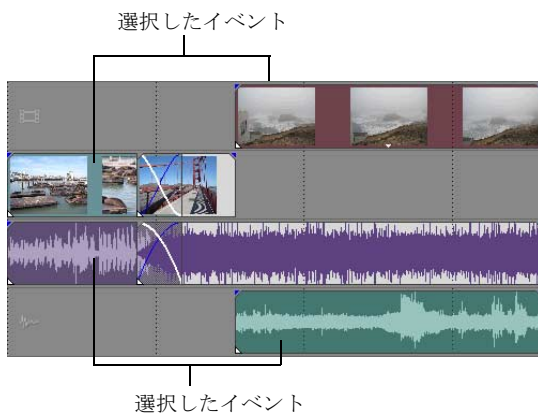
ヒント：複数のイベントを選択した後で、それらをグループ化することができます。詳細については、オンラインヘルプを参照してください。[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。

注：複数のビデオイベント、複数のオーディオイベント、またはビデオイベントとオーディオイベントの組み合わせを選択することができます。但し、ビデオイベントとオーディオイベントが含まれた選択内容に対しては、両方のイベントで有効なコマンドと操作のみを使用できます。

隣接していないイベントの選択

1. [Ctrl] キーを押したままにします。
2. イベントをクリックして選択します。

イベントの選択を解除するには、もう一度そのイベントをクリックします。クリックするたびに、イベントの選択と選択解除が切り替わります。

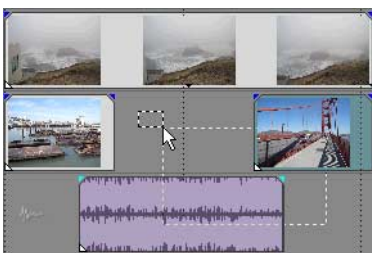


隣接しているイベントの選択

1. [Shift] キーを押したままにします。
 2. 選択する最初のイベントをクリックします。
 3. 選択する最後のイベントをクリックします。
- 最初と最後のイベントと、それらのイベントの間にあるすべてのイベントがハイライトされ、選択されます。

イベントのブロック選択

1. [選択編集ツール] ボタン (🔍) をクリックします。
2. 選択する領域の角となる位置にカーソルを置きます。
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。ワークスペース上に長方形が描画されます。この長方形に含まれるすべてのイベントが選択されます。



自由選択、垂直方向、水平方向の3種類の選択ボックスを切り替えるには、マウスの左ボタンを押したまま右クリックします。

ヒント： [Ctrl] キーを押しながらイベントをクリックして、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削除することができます。すべてのイベントの選択を解除するには、ワークスペース上の選択領域以外の場所をクリックします。

特定のイベントとトラック上のそれ以降のすべてのイベントの選択

1. イベ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 **【以降のイベントをすべて選択】** を選択します。選択したイベントとそれに続くトラック上のすべてのイベントが選択されます。

ヒント： 複数のトラック上でイベントを選択して **【以降のイベントをすべて選択】** を実行すると、複数のトラック上の特定のイベントとそれらに続くすべてのイベントを選択できます。この場合、ショートカットメニューを表示するには、[Ctrl] キーを押しながら各トラック上でイベントをクリックしてから、右クリックします。

時間範囲の選択

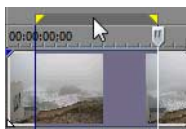
時間範囲は、グレーのボックスとタイムライン上部のバーで示されます。時間範囲バーは、プロジェクトの一部を再生する場合や、クロストラック編集を適用する場合に使用できます。



注： 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。

ドラッグによる時間範囲の選択

1. マーカーバーのルーラー上にマウスポインタを移動します。マウスポインタが左/右矢印の付いたカーソル (↔) に変わります。
2. ドラッグしてリージョンを選択します。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。
3. 時間範囲の選択を変更するには、時間範囲のいずれかの端にある黄色いハンドルをドラッグします。



ヒント： 時間範囲バーをドラッグすると、選択範囲全体を移動できます。

ループ再生

時間範囲を再生するには、**【再生】** ボタン (▶) をクリックします。時間範囲内のイベントのみが再生されます。ループ再生のオン/オフを切り替えるには、**【ループ再生】** ボタン (🔄) をクリックするか [Q] キーを押します。ループ再生をオンにすると、時間範囲内にあるタイムラインの部分が連続的に再生されます。

イベントと時間範囲の選択

時間範囲を選択しても、イベントは自動的に選択されません。ロックされているイベントを除き、時間範囲内のすべてのアイテムは、再生および【編集】メニューのコマンドの対象となります。但し、編集する特定のイベントを選択してから時間範囲を選択することもできます。

1. 編集するイベントを選択します。詳しくは、32 ページの「複数イベントの選択」を参照してください。
2. マーカーバーのルーラー上にマウスポインタを移動します。マウスポインタが左/右矢印の付いたカーソル (↔) に変わります。
3. ドラッグしてリージョンを選択します。手順 1 で選択しなかったイベントは、選択されないままです (ハイライトされていない状態)。



トラックの選択

トラックを選択するには、トラックヘッダをクリックします。複数のトラックを選択するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらクリックします。

イベントの編集

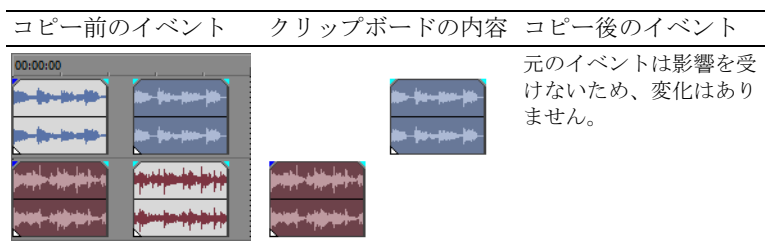
イベントのコピー

イベント、またはイベントの一部をクリップボードにコピーして、プロジェクトに貼り付けることができます。イベントは1つでも複数でもコピーできます。コピー先のイベントでは、コピー元のイベントの情報、編集、およびその他の変更が保持されます。

1. コピーするイベントを選択します。詳しくは、32 ページの「複数イベントの選択」を参照してください。
2. 必要に応じて、時間範囲を選択します。
3. 【コピー】ボタン (⌘C) をクリックします。

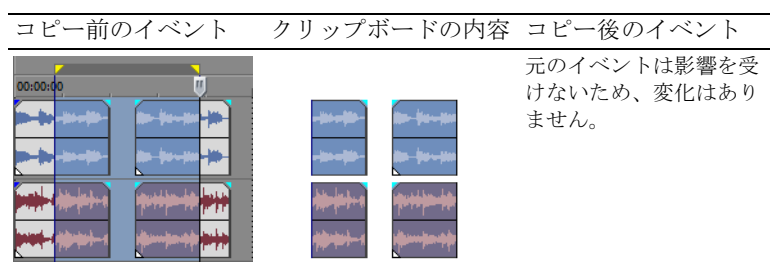
選択したイベントのコピー

選択したイベントが再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



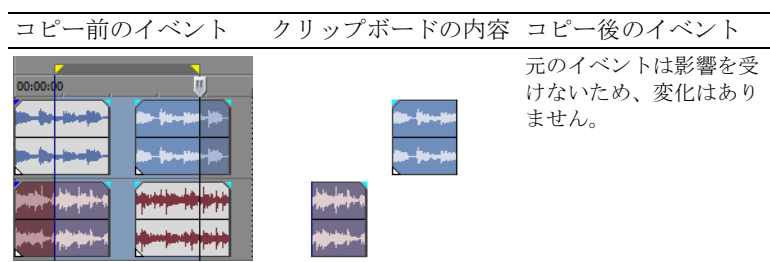
時間範囲のコピー

時間範囲内に存在するすべてのトラックのイベントが再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



タイム選択とイベントのコピー


選択したイベントと時間範囲が重なっている部分が再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



イベントの切り取り

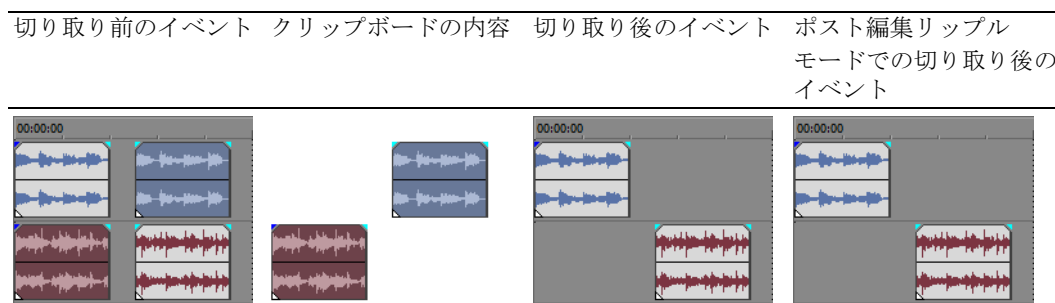
イベントを切り取ると、イベントがそれぞれのトラックから削除され、切り取った情報（イベントおよび時間）がクリップボードに保存されます。クリップボードに保存された情報は、プロジェクトに貼り付けることができます。

ヒント：切り取り後にリップル編集を適用できます。詳細については、オンラインヘルプを参照してください。
[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。

1. イベントまたは時間範囲を選択します。詳しくは、31 ページの「[選択](#)」を参照してください。
2. [切り取り] ボタン () をクリックします。

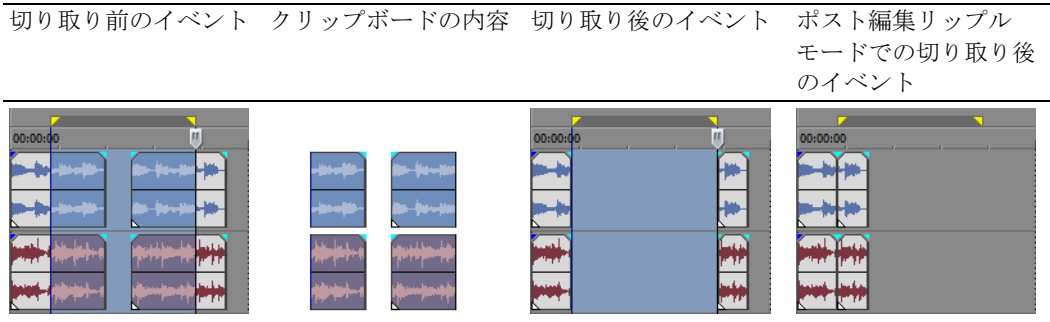
選択したイベントの切り取り

選択されたイベントがタイムラインから削除され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



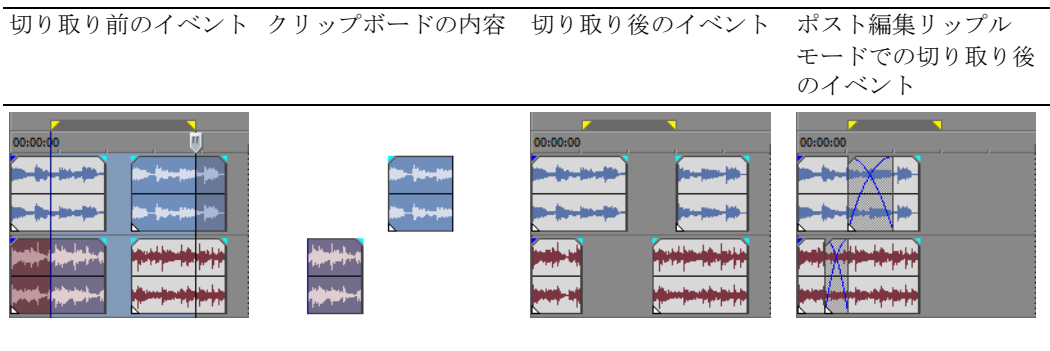
時間範囲の切り取り

時間範囲内にあるイベントが再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。時間範囲の切り取り時にリップル編集モードを使用すると、すべてのトラックまたは影響のあるトラックの、切り取り後の素材の位置に影響します。



時間範囲とイベントの切り取り

選択したイベントと時間範囲が重なっている部分が再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。選択したイベントと時間範囲が重なっている部分の切り取り時にポスト編集リップルモードを使用すると、すべてのトラックまたは選択したイベントを含むトラックの、切り取り後の素材の位置に影響します。



イベントの貼り付け

クリップボードにコピーした情報を貼り付けるには、さまざまな方法を利用できます。情報は、タイムライン上のカーソル位置から貼り付けられます。

ポスト編集リップルモードを有効にすると、貼り付けた素材の分だけ既存の素材がトラックの順方向に移動します。リップルモードの動作は、貼り付ける素材と選択したリップル編集の種類によって異なります。1つまたは複数のイベントを貼り付けた場合は、貼り付けた素材が表示されるトラックのみがリップル編集されます。

ヒント： 貼り付け後にリップル編集を適用できます。詳細については、[オンラインヘルプ](#)を参照してください。
[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。

1. カーソルをタイムラインの目的の位置に移動します。
2. イベントを貼り付けるトラックの番号またはトラックの内側をクリックします。このトラックをフォーカストラックと呼びます。フォーカストラックは常に1つだけです。

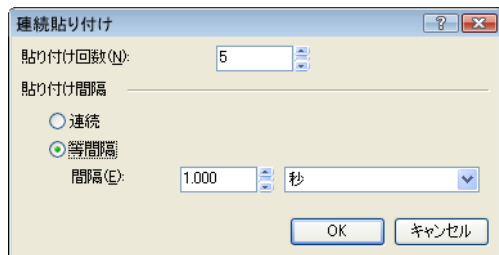
注： 複数のトラックから複数のイベントを貼り付ける場合は、必要に応じて新しいトラックが自動的に作成されます。

3. [貼り付け] ボタン (📄) をクリックします。
クリップボードのイベントがトラックのカーソル位置に貼り付けられます。既存のトラック イベントは、新しく貼り付けた情報とオーバーラップさせることができます。

連続貼り付けの使用

連続貼り付けを使用すると、クリップボードに保存されているイベントを、選択したトラックのカーソル位置に貼り付ける回数と貼り付けるイベントの間隔を指定することができます。

1. 選択内容をクリップボードにコピーします。
2. **[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。

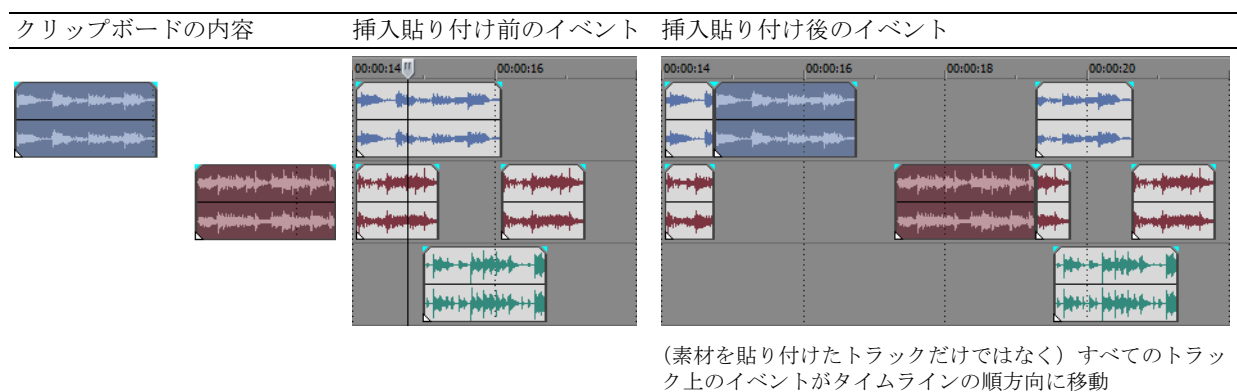


3. クリップボードの内容を貼り付ける回数と間隔を指定します。
4. **[OK]** をクリックします。

挿入貼り付けの使用

挿入貼り付けを使用すると、クリップボード内のイベントが、選択したトラックのカーソル位置に貼り付けられ、貼り付けられた情報の長さだけ、すべてのトラック上の既存のイベントがタイムラインの順方向に移動します。この動作は、ポスト編集リップルモードの場合とは異なります。ポスト編集リップルモードで貼り付けを行った場合に影響するのは、素材が貼り付けられたトラックのみですが、挿入貼り付けではプロジェクト内のすべてのトラックに影響します。

1. 選択内容をクリップボードにコピーします。
2. **[編集]** メニューの **[挿入貼り付け]** を選択します。



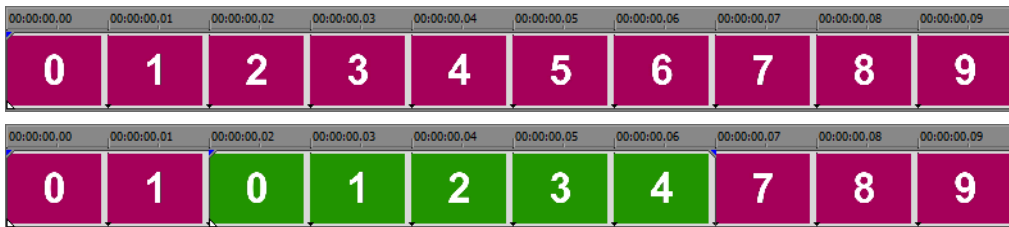
イベントのパンチインとクロスフェード

プロジェクトのタイミングを変更せずに、既存のイベントの途中で（イベントの上に重ねて）イベントを挿入することができます。挿入したイベントが終了すると、元のイベントは、イベントの挿入前から再生が継続されていたとしたら到達した位置から再生を再開します。

パンチインしたオーディオイベントのクロスフェード期間を選択することができます。

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. **[編集]** タブをクリックします。
3. **[オーディオ イベントの高速フェードの長さ]** を選択します。各トランジションの期間を指定します。

この変更は、既に挿入またはパンチインされているイベントには適用されません。挿入先のイベントより短いイベントを挿入する場合にのみ、パンチイン/アウトが適用されます。次の図では、挿入したイベントが終了した後、元のイベントが継続されていたとしたら到達した位置から再生される様子がわかるように、すべてのフレームに番号を付けてあります。



パンチインされたイベント

イベントの複製

複製は、コピーと貼り付けを組み合わせることで1つの操作にまとめたものです。つまり、イベントを新しい位置に移動しながら、元の位置にはそのコピーを残します。

1. [Ctrl] キーを押します。
2. 複製するイベントを新しい位置にドラッグします。

イベントのトリミング

ここでは、イベントを簡単にトリミングする方法について説明します。

ヒント： イベントをトリミングした後に、リップル編集を適用できます。詳細については、オンラインヘルプを参照してください。[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。

イベントのトリミング

ビデオイベントのトリミング中は、イベント上の最後のサムネイル画像と [ビデオプレビュー] ウィンドウにイベントの最後のフレームが表示されるため、イベントを非常に正確に編集できます。

1. カーソルをイベントの境界に移動します。適切な位置にカーソルが来ると、カーソルが変わります (↔)。
2. トリミングするイベントの境界をドラッグします。

マルチメディアファイルにはビデオとオーディオのコンポーネントが両方含まれていることが多いので、両方のイベントがまとめてトリミング (または拡張) されます。但し、それらのイベントのグループを解除していたり、[イベントグループを無視] ボタン (🗑️) をクリックして一時的にグループ化を保留している場合を除きます。



グループ化されたイベントを同時にトリミング

イベントの最後を越えたトリミング

イベントの最後を越えてトリミングすると、イベントを拡張することができます。イベントを拡張すると、デフォルトでイベントはループされます。ループされたイベントが繰り返される位置にマークが表示されます。

また、ループをオフにして、イベントのメディアの最後のフレームをイベントの期間中繰り返すようにすることもできます (フリーズフレーム)。ビデオが終了してフリーズフレームが開始される、イベント内のポイントにマークが表示されます。

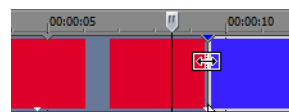
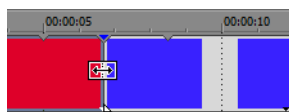
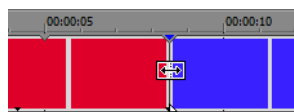
隣接したイベントのトリミング

隣接したイベントは同時にトリミングすることができます。[Ctrl] キーと [Alt] キーを押しながら、隣接するイベントの間の境界をドラッグします。カーソルが「隣接イベントのトリミング」カーソル (⇄) に変わります。

2つのイベント間の境界で [Ctrl] キーを押しながら [Alt] キーを押し...

... 左にドラッグするか ...

... 右にドラッグして両方のイベントを同時にトリミングします。



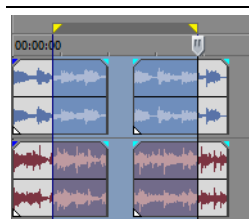
タイム選択のトリミング

イベントをトリミングすると、タイム選択の外側にあるすべてのメディアが削除されます。削除された情報はクリップボードに保存されません。切り取りとは異なり、トリミングでは時間範囲内のイベントは保持されます。

1. 時間範囲を選択します。詳しくは、33 ページの「[時間範囲の選択](#)」を参照してください。
2. [Ctrl] キーと [T] キーを押すか、[編集] メニューの [トリミング] を選択します。

タイム選択の外側にあるすべてのトラック上の素材がプロジェクトから削除されます。但し、イベント間の時間情報 (スペース) は削除されません。

トリミング前のイベント クリップボードの内容 トリミング後のイベント



トリミングされた情報はクリップボードに保存されません。

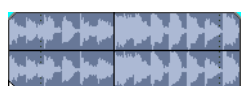


イベントの分割

1つのイベントを分割して、個別に機能する複数のイベントを作成できます。分割すると、元のイベントに新しい終了ポイントが作成され、新しく作成されたイベントに開始ポイントが作成されます。

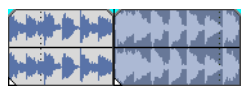
イベントを分割しても、元のメディアは変更されません。元のメディアファイルの情報は新しいイベント内に存在しますが、イベントの開始ポイントまたは終了ポイントがタイムライン上のどこにあるかによって、再生は省略されます。

分割すると、新しい2つのイベントが隣り合わせになります。2つのイベントは個別に移動することができます。

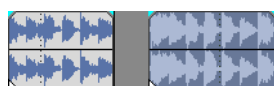


1つのイベント

分割位置



分割後の2つのイベント



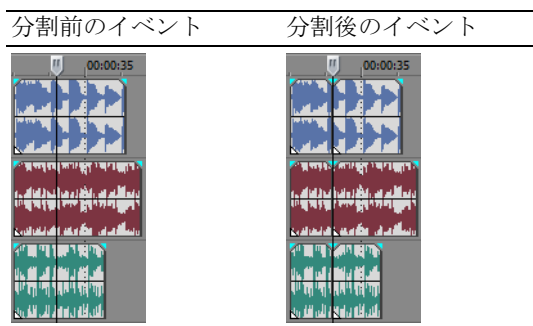
新しい2つのイベントは個別に移動することができます。

イベントの分割

1. 分割するイベントを選択します。詳しくは、31 ページの「[選択](#)」を参照してください。
2. タイムラインで分割する位置にカーソルを置きます。
3. [編集] メニューから [分割] を選択するか、[S] キーを押します。選択されたイベントが、カーソル位置で分割されます。

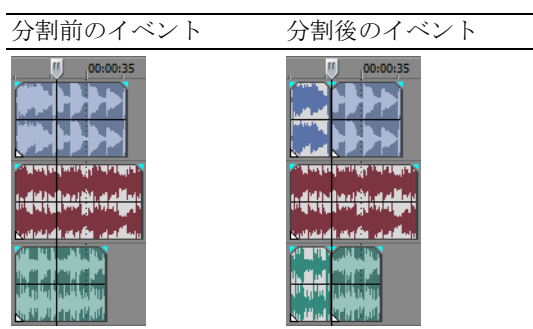
カーソル位置でのすべてのイベントの分割

すべてのイベントがカーソルのある位置で分割されます（ロックされているイベントは除く）。イベントが選択されていない場合は、すべてのトラックにわたって分割されます。



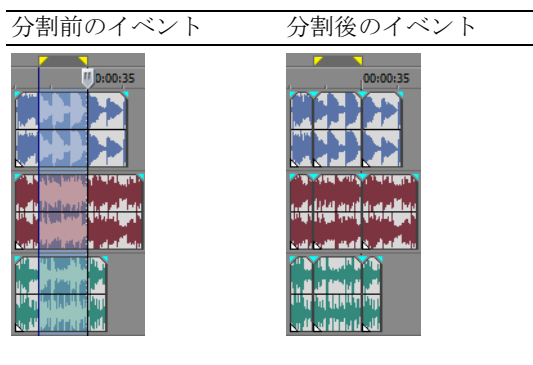
選択したイベントの分割

選択したイベントのみがカーソル位置で分割されます。



時間範囲の分割

イベントがロックされていない限り、すべてのイベントが時間範囲の開始ポイントと終了ポイントの2箇所では分割されます。すべてのトラックにわたって分割されます。



イベントの分割とトリミング

[Ctrl] + [Alt] + [Shift] キーを押しながらイベントをクリックすると、イベントを分割することができます。[Ctrl] + [Alt] + [Shift] キーを押さながらイベントをドラッグすると、クリックした位置でイベントを分割して、ドラッグした方向にイベントをトリミングすることができます。この操作を行うと、カーソルは分割トリミングカーソル (⇄) に変わります。



ヒント：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。

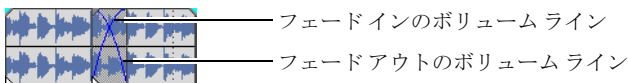
イベントの削除

イベントを削除すると、そのイベントはトラックから削除されます。複数のイベントを削除して、時間範囲を使用してプロセスを変更することができます。リップル編集は、削除操作にも適用されます。削除操作は、切り取り操作とまったく同じですが、削除された情報はクリップボードに保存されません。詳しくは、35 ページの「イベントの切り取り」を参照してください。

1. 削除するイベントを選択します。
2. [削除] キーを押します。

イベントのクロスフェード

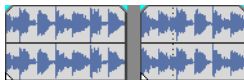
同じトラック上の2つのイベントの間をクロスフェードすることができます。オーディオイベントの場合は、クロスフェードすると、一方のオーディオイベントのボリュームがフェードアウトし、もう一方のイベントのボリュームがフェードインします。ビデオイベントの場合は、クロスフェードすると、2つのイベント間にトランジションが作成され、一方がフェードアウトし、もう一方がフェードインします。イベントのボリュームまたは透明度が変化する位置は線で表示されます。



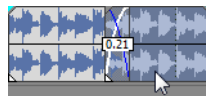
自動クロスフェードの使用

自動クロスフェード機能では、2つのイベントのオーバーラップ部分を滑らかなクロスフェードに変換します。この機能は、デフォルトでオンになっています。自動クロスフェードのオン/オフを切り替えるには、[自動クロスフェード] ボタン (☑) をクリックするか、[Ctrl]、[Shift]、[X] キーを同時に押します。

クロスフェード前のイベント



クロスフェード後のイベント



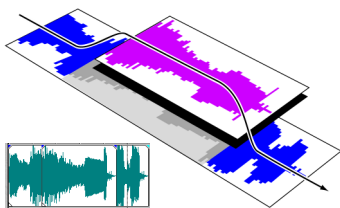
一方のイベントをドラッグしても
もう一方のイベントにオーバーラップする

クロスフェードの手動設定

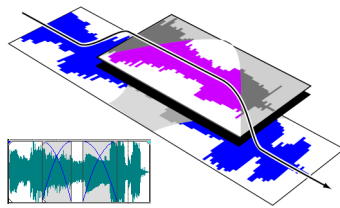
2つのイベントのうちで長い方のイベントの同じタイムフレームの内側の上に短い方のイベントを配置した場合、自動クロスフェードは挿入されません。この場合、長い方のイベントの再生が開始された後で短い方のイベントが再生され、タイムライン上のその位置で長いイベントの再生が再開されます。クロスフェードを手動で作成して、短い方のイベントをフェードインしてフェードアウトさせることができます。

1. 短い方のイベントのいずれかのハンドルの上にマウスポインタを移動します。カーソルがエンベロープカーソルに変わります (⊞)。

2. ハンドルを目的の位置に移動します。



クロスフェードなしのイベント

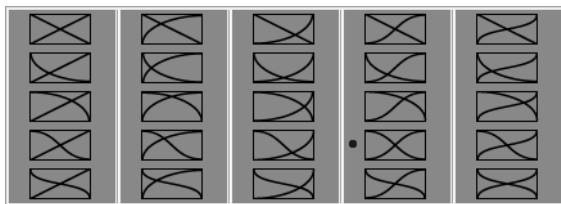


手動クロスフェードを含むイベント

これは、BGMトラックの上にボイスオーバーを挿入する場合（BGMは完全にフェードアウトします）や、オーディオの不良セクションを置き換える場合に、すばやく効果的な方法です。詳しくは、37ページの「[イベントのパンチインとクロスフェード](#)」を参照してください。

クロスフェードカーブの変更


2つのイベント間をフェードイン/アウトするために使用するクロスフェードカーブを変更することができます。



クロスフェードを右クリックして別のクロスフェードカーブを選択


1. クロスフェードリージョンの任意の位置を右クリックして、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、サブメニューで目的のフェードの種類を選択します。

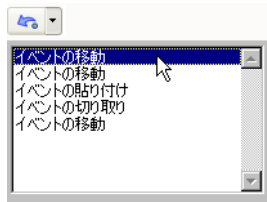
取り消しの使用

[Ctrl] キーを押しながら [Z] キーを押すか、【取り消し】ボタン () をクリックすると、直前の編集が取り消されます。キーボードコマンドまたはツールバーボタンを繰り返し使用すると、編集が新しい方から順番に取り消されます。また、【編集】メニューの【取り消し】を選択して、直前の編集を取り消すこともできます。

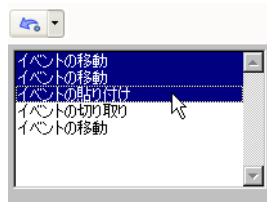
一連の操作の取り消し

【取り消し】ボタンのドロップダウンリストを使用して、一連の編集を取り消すことができます。

1. 【取り消し】ボタン () の右にある矢印をクリックします。
2. ドロップダウンリストから取り消す編集を選択します。選択された編集より上に表示されている（それ以降の）編集は自動的に選択されます。プロジェクトは、選択された編集を実行する前の状態に復元されます。




一連の編集操作の選択にマウスを使用する




編集または一連の編集を取り消すと、それらの編集がやり直し履歴に追加されます。この機能によって、プロジェクトを前の状態に復元することができます。

ヒント：【編集】メニューの【すべて取り消し】を選択すると、履歴にあるすべての編集が取り消されます。すべての編集が取り消され、やり直し履歴に追加されます。

やり直しの使用

[Ctrl]、[Shift]、[Z] キーを同時に押すか、【やり直し】ボタン () をクリックすると、直前に取り消した編集が再実行されます。キーボードコマンドまたはツールバーボタンを繰り返し使用すると、取り消した編集が新しい方から順番に再実行されます。また、【編集】メニューの【やり直し】を選択して、直前の編集を再実行することもできます。

一連の操作のやり直し

【やり直し】 ボタン () の右側にある矢印をクリックすると、やり直しの履歴が表示されます。リストの一番上に、最も最近取り消した編集が表示されます。リストの下の方の特定の編集をやり直すと、それより上に表示されているやり直し操作も実行されます。

編集または一連の編集をやり直すと、それらの編集が取り消し履歴に再び追加されます。新しい編集を行うと、やり直し履歴はクリアされます。

注： プロジェクトでの作業中に実行できる取り消しとやり直しの回数は事実上無制限で、プロジェクトが前回保存されたとき (閉じたときではありません) の状態まで変更を取り消すことができます。プロジェクトの作業中には、実行した変更の取り消し履歴が作成されます。また、操作を取り消すたびに、その操作がやり直し履歴に保存されます。

プロジェクトを閉じるか、ソフトウェアを終了すると、取り消し履歴とやり直し履歴はともにクリアされます。

プロジェクトマーカーとリージョンの追加

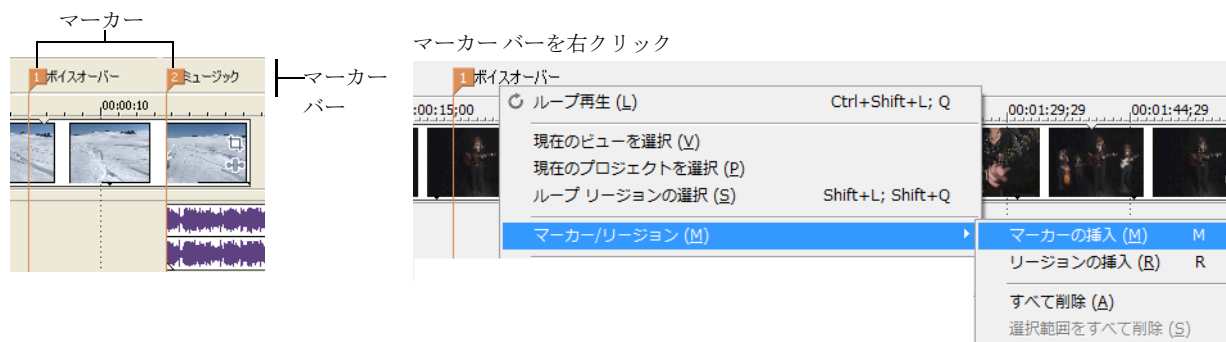
プロジェクト マーカーには、プロジェクトの特定の部分を識別するもの、キューとして機能するもの、その他の機能を提供するものなど、いくつかの種類があります。

- **マーカー**は、プロジェクトのタイムライン上でマークされたポイントです。通常、これらのマーカーは、プロジェクト内の位置を後で参照するためにマークしたり、タイミング キューをマークするために使用されます。
- **リージョン**は、タイムライン上でマークされた時間範囲です。リージョンは参照する時間範囲を識別し、永久的な時間範囲として機能します。
- **CD レイアウト マーカー**は、オーディオ CD レイアウトのトラックとインデックスを示すマーカーです。これらのマーカーは、オーディオ CD の作成時にトラックとインデックス ポイントを作成するために使用します。

ヒント： リップル編集を使用すると、タイムラインの編集に応じて、マーカーとリージョンを自動的に移動させることができます。詳しくは、41 ページの「イベントのクロスフェード」を参照してください。

マーカーの操作

マーカーは、長いプロジェクトの特定の位置を識別したり、そこに移動したりする場合に便利です。マーカーをプロジェクト内に配置すると、配置した順番で自動的に番号が付けられます (最大 99)。マーカーは、ルーラーの上部にオレンジ色のタグとして表示されます。マーカーの名前を変更したり、プロジェクトのタイムラインに沿って移動することができます。



カーソル位置へのマーカーの挿入

1. マーカーを挿入する位置にカーソルを置きます。
2. **【挿入】** メニューの **【マーカー】** を選択するか、**[M]** キーを押します。
3. マーカーの名前を入力して、**[Enter]** キーを押します。名前が不要な場合は何も入力せずに **[Enter]** キーを押します。

再生中のマーカーの挿入

再生中に **[M]** キーを押します。マーカーがマーカーバーに表示されます。設定した後でマーカーに名前を付けることができます。

マーカー名の指定（または変更）

1. 名前を指定または変更するマーカーの上にマウスポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (☞) に変わります。
2. 右クリックしてショートカットメニューを表示します。
3. ショートカットメニューから **【名前の変更】** を選択します。マーカーの横にテキストボックスが表示されます。



4. マーカー名を入力します。
5. [Enter] キーを押して、マーカーの名前を設定します。

既存の名前をダブルクリックするか、マーカーの右側のスペースをダブルクリックして名前を変更することもできます。

マーカーの移動

マーカーバー上でマーカーをドラッグすると、マーカーを移動することができます。

マーカーへの移動

マーカーをクリックすると、タイムライン上のあらゆるマーカーにカーソルを移動することができます。また、(テンキーではなく) キーボードの上部にある番号キーを押して、移動することもできます。

ヒント： 次または前のマーカーにカーソルを移動するには、[Ctrl] キーと [→] キーまたは [Ctrl] キーと [←] キーを押します。

マーカーの削除

1. 削除するマーカーの上にマウスポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (☞) に変わります。
 2. 右クリックしてショートカットメニューを表示します。
 3. ショートカットメニューから **【削除】** を選択します。マーカーがプロジェクトから削除されます。
- タグを削除してもタグの番号は変わりません。例えば、プロジェクトに5つのマーカーがあり、マーカー3と4を削除すると、残りのマーカーは1、2、5として表示されます。但し、マーカーを追加すると空いている番号から使用されます。この場合は、3と4が使用されてから、6、7、8が使用されます。

すべてのマーカーとリージョンの削除

1. マーカーバーを右クリックします。
2. ショートカットメニューから **【マーカー/リージョン】** を選択して、サブメニューで **【すべて削除】** を選択します。

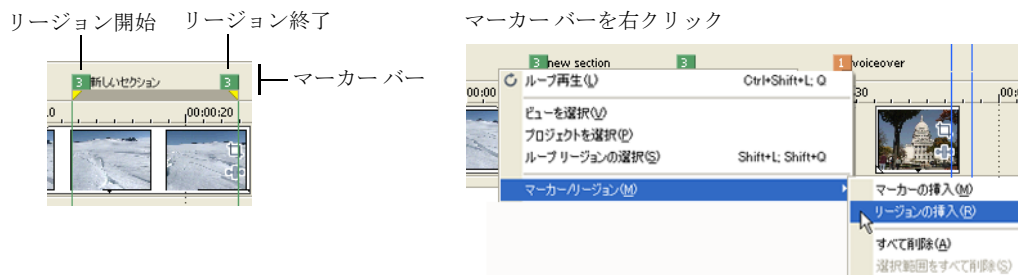
リージョンの操作

リージョンは時間範囲を識別します。リージョンを使用してプロジェクトを分割することができます。リージョンは、同じ番号を共有する2つのリージョンマーカー間のエリアを定義します。リージョンは半永久的な時間範囲として機能します。リージョン情報は、**【表示】** ボタン (☑) の横にある矢印をクリックして、**【リージョンビュー】** を選択すると、**【エクスプローラ】** に表示されます。

リージョンの挿入

1. 時間範囲を作成します。詳しくは、33 ページの「[時間範囲の選択](#)」を参照してください。
2. **[挿入]** メニューの **[リージョン]** を選択するか、**[R]** キーを押します。
3. リージョンの名前を入力して、**[Enter]** キーを押します。名前が不要な場合は何も入力せずに **[Enter]** キーを押します。

時間範囲の開始ポイントと終了ポイントにリージョン マーカーが表示されます。

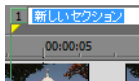


リージョンの移動

リージョン マーカーを移動するにはドラッグします。両方のリージョン マーカー（開始マーカーと終了マーカー）を一度に移動するには、**[Alt]** キーを押しながらリージョン マーカーをドラッグします。

リージョン名の指定

1. 名前を指定または変更する左のリージョン マーカーの上にマウス ポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (H) に変わります。
2. 右クリックしてショートカット メニューを表示します。
3. ショートカット メニューから **[名前の変更]** を選択します。リージョン マーカーの横にテキスト ボックスが表示されます。



4. リージョン名を入力します。
5. **[Enter]** キーを押すか、タイムラインの任意の位置をクリックして名前を設定します。

リージョンの選択

リージョン内のすべてのトラックにわたるイベントを選択して、編集または再生することができます。

1. いずれかのリージョン マーカーを右クリックして、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 **[リージョンの選択]** を選択します。

ヒント： (テンキーではなく) キーボードの上部にある数字キーを押すか、リージョン マーカーをダブルクリックして、リージョンを選択することもできます。

リージョンへの移動

いずれかのリージョン マーカーをクリックすると、リージョンの最初または最後にカーソルを移動できます。**[Ctrl]** キーを押しながら **[→]** キーを押すか、**[Ctrl]** キーを押しながら **[←]** キーを押すと、次または前のリージョン マーカーにカーソルを移動できます。

リージョンマーカーを右クリックすると、リージョンの最初（**【最初に移動】**）または最後（**【最後に移動】**）に移動するためのショートカットメニューが表示されます。

リージョンの削除

1. リージョンマーカーの開始ポイントまたは終了ポイントの上にマウス ポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (👉) に変わります。
2. 右クリックしてショートカットメニューを表示します。
3. ショートカットメニューから **【削除】** を選択します。プロジェクトからリージョンが削除されます。

タグを削除してもタグの番号は変わりません。例えば、プロジェクトに5つのリージョンがあり、リージョン3と4を削除すると、残りのリージョンは1、2、5として表示されます。但し、リージョンを追加すると空いている番号から使用されます。この場合は、3と4が使用されてから、6、7、8が使用されます。

すべてのリージョンとマーカーの削除

1. マーカーバーを右クリックします。
2. ショートカットメニューから **【マーカー / リージョン】** を選択して、サブメニューで **【すべて削除】** を選択します。

外部オーディオ編集プログラムの使用

Vegas Movie Studio 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 ForgeR などのアプリケーションで実行できます。別のオーディオエディタをセットアップしておく、Vegas Movie Studio の **【ツール】** メニューを使用するか、または **[Ctrl]** キーを押しながら **[E]** キーを押すだけで、すばやくプログラムにアクセスできます。

オーディオ編集プログラムのセットアップ

Vegas Movie Studio のインストール時に Sound Forge が既にインストールされている場合は、インストーラによって Sound Forge が検出され、デフォルトのオーディオ編集プログラムとして設定されます。Sound Forge がインストールされていない場合や、別のオーディオエディタを指定する場合は、**[ユーザー設定]** ダイアログボックスで指定することができます。

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. **[ユーザー設定]** ダイアログボックスで **【オーディオ】** タブをクリックします。
3. **【使用するオーディオエディタ】** ボックスの右にある **【参照】** ボタンをクリックします。**[使用するオーディオエディタ]** ダイアログボックスが表示されます。
4. このダイアログボックスで、オーディオファイルの編集に使用するアプリケーションを指定します。
5. アプリケーションの実行可能アイコン (.exe) を選択して、**【開く】** をクリックし、アプリケーションをデフォルトのオーディオエディタに設定します。
【好みのオーディオエディタ】 ボックスにアプリケーションのパスが表示されます。

オーディオエディタでイベントを開く

【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は、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。

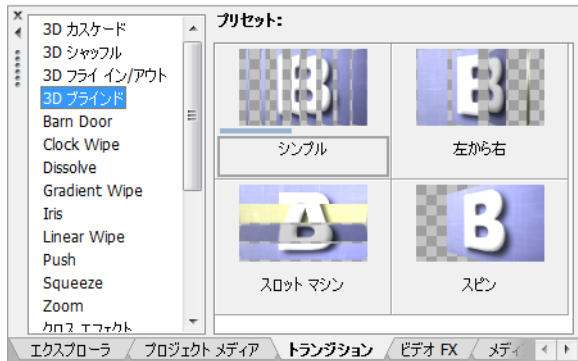
注： Vegas Movie Studio を初めてインストールすると、Sony Sound Forge が検索されます。ソフトウェアが検出された場合、自動的にサウンドエディタとして割り当てられます。Sound Forge ソフトウェアがない場合は、[ユーザ設定] ダイアログボックスの [オーディオ] タブで使用するオーディオエディタの場所を指定できます。

ヒント： 波形を右クリックし、[オーディオエディタで開く] 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。

第4章 トランジション、ビデオエフェクト、およびタイトルの追加

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] メニューの [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。



各トランジションタイプについて詳しくは、Vegas® Movie Studio オンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプを表示するには、[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。

ヒント :

- ・ [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。
- ・ トランジションコントロールを微調整するには、[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表示] 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。

イベントへのトランジションの追加

1. [表示] メニューの [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。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。
3. 使用する設定が見つかったら、タイムライン上の使用する位置にドラッグします。
トランジションは、イベントの端部のいずれか、オーバーラップする2つのイベント間、または2つの隣接するイベント間にドロップできます。
トランジションの設定を編集する [ビデオイベントFX] ダイアログボックスが表示されます。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 (X) が表示されます。このボタンをクリックして、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一度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] メニューの [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。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。

4. 使用する設定が見つかったら、選択したイベントの1つのトランジションにドラッグします。選択したイベントの既存トランジションは、すべて新しいトランジションで置換されます。

トランジションの設定を編集する [ビデオ イベント FX] ダイアログ ボックスが表示されます。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 (X) が表示されます。このボタンをクリックして、トランジションの設定を編集することもできます。

トランジションの速度/長さの変更

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

イベントの先頭または最後でのトランジションの調整

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



2つのイベント間のトランジションの調整

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



トランジションの編集

トランジションの [トランジション プロパティ] ボタン (X) 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。

各トランジションタイプについて詳しくは、Vegas Movie Studio オンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプを表示するには、[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択します。

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 (X) をクリックして、[ビデオ イベント FX] ダイアログ ボックスを表示します。
2. [トランジション] ウィンドウから [ビデオ イベント FX] ダイアログ ボックスに、別のトランジションをドラッグします。

トランジションの削除

1. イベントの [トランジション プロパティ] ボタン (X) をクリックして、[ビデオ イベント FX] ダイアログ ボックスを表示します。
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 (X) をクリックします。

ビデオエフェクトの追加



エフェクトをビデオに適用するには、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適用できます。



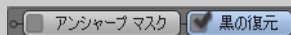
ヒント：

- [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。
- エフェクトコントロールを微調整するには、[Ctrl] キーを押しながらコントロールをドラッグします。

イベント、トラック、メディアファイル、またはプロジェクトへのビデオエフェクトの追加


1. ビデオエフェクトを追加する位置で、[FX] ボタン () をクリックします。[ビデオFX] ダイアログボックスが表示されます。
エフェクトが適用されていない場合、[FX] ボタンは淡色表示になっています。淡色表示の [FX] ボタンをクリックして、プラグインチェューザを表示します。
 - 1 つのイベントにエフェクトを適用するには、ビデオイベントで [イベントFX] ボタンをクリックします。
 - トラック上のすべてのイベントにエフェクトを適用するには、トラックヘッダーで [トラックFX] ボタンをクリックします。
 - プロジェクトでメディアファイルが使用されているすべての箇所にエフェクトを適用するには、[プロジェクトメディア] ウィンドウで [メディアFX] ボタンをクリックするか、イベント上で [Alt] キーを押しながら [イベントFX] ボタンをクリックします（ソースメディアファイルには適用されません）。
 - プロジェクト内のすべてのビデオイベントにエフェクトを適用するには、[ビデオプレビュー] ウィンドウで [ビデオ出力FX] ボタンをクリックします。
2. [ビデオ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、プラグインチェューザを表示します。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。[OK] をクリックして、プラグインチェューザを閉じます。

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。



3. [ビデオFX] ダイアログボックスでは、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。

既存のビデオエフェクトの編集

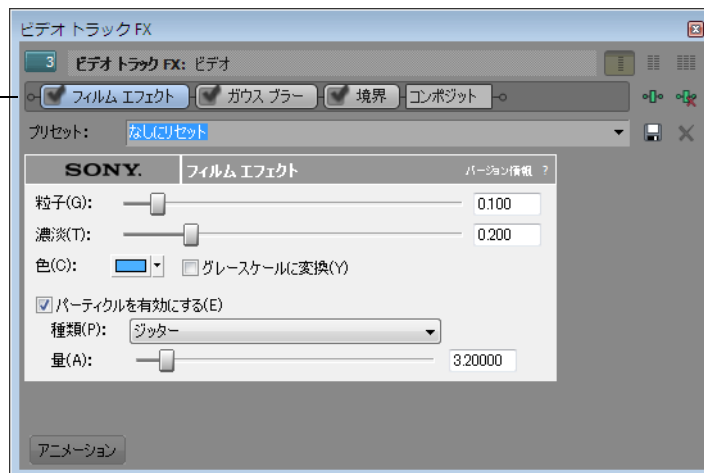
1. ビデオエフェクトを編集する位置で、[FX] ボタン () をクリックします。[ビデオ FX] ダイアログボックスが表示されます。

プラグインチェーン

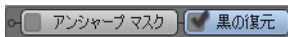
ウィンドウの下部でプラグインをクリックして設定を変更します。

プラグインでチェックボックスをオフにすると、それをバイパスできます。


プラグインをドラッグしてチェーン内で移動します。




2. ダイアログボックス上部にあるエフェクトボタンを選択します。



ヒント： 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。
4. 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。

[ビデオ FX] ウィンドウの各コントロールについて詳しくは、[プラグインのヘルプ] ボタン () をクリックして、プラグインのオンラインヘルプを参照してください。

タイトル、テキスト、およびクレジットの追加

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。タイトルおよびテキストプラグインを使用して静的なテキストやアニメーションテキストを作成したり、クレジットロールプラグインを使用してスクロールするクレジットを作成したりすることができます。

テキストとタイトルの追加

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]** メニューの **[メディア ジェネレータ]** を選択します。
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。

ヒント： 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。ビデオトラックのコンポジットについて詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。

4. タイトルおよびテキストプラグインコントロールを使用して、テキストの表示を編集できます。タイトルおよびテキストプラグインについて詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。

スクロールするクレジットの追加

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]** メニューの **[メディア ジェネレータ]** を選択します。
2. 左側のペインで、クレジットロール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。

ヒント： 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。ビデオトラックのコンポジットについて詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。

4. クレジットロール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。クレジットロールプラグインについて詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。


ヒント： ワードプロセッサアプリケーションを使用して、クレジットを作成することもできます。ワードプロセッサからテキストをコピーし、クレジットロールジェネレータに貼り付けます。2つのテキスト項目の間にタブを追加すると、テキストが2列の形式になります。

第5章 ステレオスコピック 3D の編集

Vegas® Movie Studio 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® Movie Studio 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。詳しくは、15 ページの「プロジェクトの作成」と 55 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」を参照してください。
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。詳しくは、57 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」を参照してください。
3. タイムラインにメディアを追加します。詳しくは、22 ページの「タイムラインへのメディアの追加」を参照してください。
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。詳しくは、58 ページの「タイムライン上のステレオスコピック 3D イベントの同期」を参照してください。
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。詳しくは、60 ページの「左目と右目の画像の整列と深度の調整」を参照してください。
6. プロジェクトをレンダリングします。詳しくは、60 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」を参照してください。

 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

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。

デフォルトでは、プロジェクトの [ステレオスコピック 3D モード] および [スワップ、左/右] 設定も、プロジェクトのプレビューおよびレンダリングを行う際に使用されますが、プロジェクト設定は必要に応じて上書きできます。

1. [ファイル] メニューの [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。
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。



設定	説明
アナグリフ方式 (赤/シアン)	<p>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。</p> 
代替線	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> 
左のみ 右のみ	<p>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プロジェクトを作成する場合は、[左のみ] または [右のみ] の設定を選択します。</p> <p>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。</p> 

3. 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**[スワップ、左/右]** 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、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。

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] タブでは、プロジェクトのプレビューに使用する 3D ディスプレイを設定できます。

[ビデオ プレビュー] ウィンドウのセットアップ

[ユーザー設定] ダイアログボックスの [ビデオ] タブでは、[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、[ビデオ] タブをクリックします（または、[ビデオ プレビュー] 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 [ビデオ プレビューの設定] を選択します）。
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、[ビデオ プレビュー] ウィンドウ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。

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)	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。
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。
アナグリフ方式 (赤/シアン)	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ーレースされます。
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プロジェクトを作成する場合は、[左のみ] または [右のみ] の設定を選択します。

3. 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、[スワップ、左/右] 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、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. [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。

外部モニタのセットアップ

[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] タブでは、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、[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、モニタの接続先の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。

ステレオスコピック 3D 出力（横並びなど）を、その形式の 3D 入力に対応しているテレビまたは代替線ディスプレイ（プロジェクトの解像度が出力の解像度と一致している場合）で表示する場合は、[OHCI 対応 IEEE 1394 / DV] および [Windows セカンダリ ディスプレイ] 設定を使用できます。

3. [表示] ドロップダウンリストから、お使いの 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。

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。

重要：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. **[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。
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、セカンダリモニタと Vegas Movie Studio 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。
8. **[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。

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)	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。
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。
アナグリフ方式 (赤/シアン)	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。
左のみ 右のみ	3D 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プロジェクトを作成する場合は、 [左のみ] または [右のみ] の設定を選択します。

9. 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**[スワップ、左/右]** 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、またはクロスアイフリービュー 3D を作成する場合には、この設定は便利です。
10. **[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。

タイムライン上のステレオスコピック 3D 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。

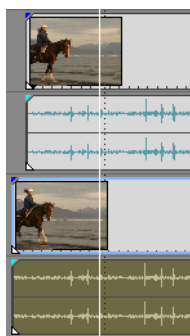
メディアファイルのモードの変更または左右の画像の入れ替えを行う必要がある場合は、**[メディアプロパティ]** ダイアログボックスの **[メディア]** タブを使用します。詳細については、**オンラインヘルプ** を参照してください。

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
- 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)
- 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. **[トラックにまたがって追加]** 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。
 - 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。

注： 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。詳細については、**オンラインヘルプ**を参照してください。

- 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。詳細については、**オンラインヘルプ**を参照してください。



- 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。
カメラと一緒に 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、透明度を 50 パーセントに設定します。
- 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。
カメラと一緒に 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。

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：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、Stereoscopic 3D Adjust プラグインでクリップを補正できます。詳しくは、60 ページの「[左目と右目の画像の整列と深度の調整](#)」を参照してください。

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。但し、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 パーセント、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。

Stereoscopic 3D Adjust 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、イベント レベル、トラック レベル、またはビデオ出力レベルに対して適用できます。[ビデオエフェクトの適用方法について詳しくは、51 ページの「ビデオエフェクトの追加」](#)をクリックしてください。

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、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。
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、水平方向に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、垂直方向に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。

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：

- 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。そうすると、ファイルを別々にレンダリングすることや、[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することができます。


1. [ファイル] メニューの [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. [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。
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. [種類として保存] ドロップダウン リストからファイルの種類を選択します。
5. [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。
6. [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。
7. [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。

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)	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>YouTube 3D</p> <p>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 [横並び (ハーフ)] に設定し、[スワップ、左/右] チェックボックスをオンにします。</p> <p>YouTube にアップロードする場合は、タグとして <code>yt3d:enable=true</code> を追加して 3D 表示を有効にします。また、<code>yt3d:aspect=16:9</code> (または <code>yt3d:aspect=4:3</code>) を追加して、表示フレームのアスペクト比を設定します。[YouTube へのアップロード] コマンドを使用する場合は、タグが自動的に追加されます。詳しくは、71 ページの「YouTube へのアップロード」を参照してください。</p> <p>DVD および Blu-ray Disc</p> <p>標準の Blu-ray Disc または DVD を横並び形式で作成し、それを任意の Blu-ray Disc プレーヤーまたは DVD プレーヤーで再生できます。プレーヤーが最新の 3D TV に接続されている場合は、TV のメニューを使用して横並びモードにすると 3D 再生が楽しめます。</p> <p>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 Movie Studio は業務用の BD-ROM 準備検証向けに、Blu-ray 3D ディスクのイメージファイル (.iso) にレンダリングします。</p>
横並び (フル)	<p>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。</p> <p>左目と右目の画像は、水平解像度をすべてを使用して表示されます。</p>
アナグリフ方式 (赤/シアン)	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。

設定	説明
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。
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。

ヒント： バッチレンダリングスクリプトを使用して、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。その後、[ツール] > [スクリプトの作成] > [バッチレンダリング] を選択し、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、保存先フォルダおよびファイル名を設定し、[OK] をクリックします。各ファイルが名前の最後にテンプレート名が付加されレンダリングされます。

8. 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**【スワップ、左/右】** 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、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。
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. **【保存】** 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6章 オーディオの録音およびオーディオエフェクトの追加

オーディオの録音

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

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

ヒント：

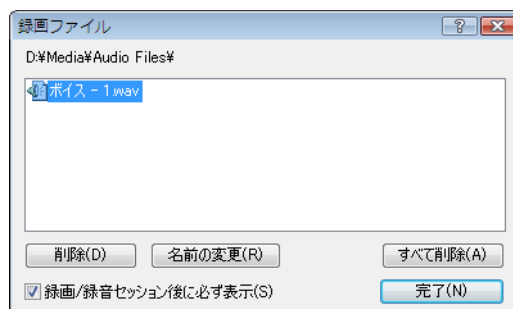
- 録音したオーディオをメディアビンに自動的に追加するには、録音前にメディアビンを選択します。
- 録音ファイルとともにトラックエフェクトを保存するには、トラックエフェクト設定のエフェクトパッケージを作成し、チェーンを非リアルタイムイベントエフェクトとしてイベントに適用します。
- 再生中に [Alt] + [↓] キーを押すことで、編集カーソルが再生カーソルの位置に移動します。

- 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。
- 録音を開始する位置にカーソルを置きます。
- 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。

ヒント： 録音されたオーディオは、[プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスの [フォルダ] タブにある **【録音ファイルフォルダ】** ボックスで指定されたフォルダに保存されます。別のフォルダを選択する場合は、[Shift] キーを押しながら **【録音アーム】** ボタンをクリックします。

4. トラックの **【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、トラックの **【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 **Am 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。

オーディオエフェクトの追加

エフェクトを使用して、プロジェクトのオーディ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 Movie Studio は、さまざまなベンダーの DirectX および VST エフェクトもサポートしています。オーディオエフェクトは、トラックにあるすべてのイベントまたは個別のイベントに適用できます。

ヒント： [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。

各オーディオプラグインについては、[オーディオプラグイン] 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。

オーディオトラックエフェクトの追加

DirectX または VST プラグインをトラック レベルで適用または編集するには、[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 [トラック FX] を選択します。トラックレベルのプラグインは、選択したトラックのすべてのイベントに適用されます。

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

トラックエフェクトチェーンの作成

1. エフェクトを追加するトラックで [トラック FX] ボタン (fx) をクリックします。[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示されます。
トラックエフェクトが割り当てられていないトラックの [トラック FX] ボタンは淡色表示になっています。トラックに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、プラグインチェューザーが表示されます。
2. [プラグインチェーン] ボタン (pc) をクリックすると、プラグインチェューザーが表示されます。
3. 追加する各プラグインを選択して [追加] ボタンをクリックするか、FX 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上部に表示されます。

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. 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。[オーディオプラグイン] ダイアログボックスが表示され、チェーンが編集できます。



トラックエフェクトチェーンの編集



トラックの [トラック FX] ボタン (fx) 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、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。[オーディオプラグイン] ウィンドウについて詳しくは、オンラインヘルプ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

DirectX または VST プラグインをイベントレベルで適用または編集するには、**【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 **【オーディオ イベント FX】** を選択します。イベントレベルのプラグインは、適用先のイベントにのみ適用されます。


イベント エフェクト チェーン の作成

1. エフェクトを追加するイベントで **【イベント FX】** ボタン  をクリックします。[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示されます。
エフェクトが割り当てられていないイベントの [イベント FX] ボタンは淡色表示になっています。イベントにエフェクトが存在しない場合は、[イベント FX] ボタンをクリックすると、プラグインチェューザーが表示されます。
2. **【プラグインチェーン】** ボタン  をクリックすると、プラグインチェューザーが表示されます。
3. 追加する各プラグインを選択して **【追加】** ボタンをクリックするか、FX 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上部に表示されます。

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. 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。[オーディオプラグイン] ダイアログボックスが表示され、チェーンが編集できます。

イベント エフェクト チェーン の編集

イベントの **【イベント FX】** 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、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。[オーディオプラグイン] ウィンドウについて詳しくは、[オンラインヘルプ](#)を参照してください。

第7章 5.1 サラウンド

プロジェクトをよりプロフェッショナルな品質にするため、5.1 サラウンドサウンドを使用してムービーを作成することができます。

ヒント : Vegas Movie Studio ソフトウェアを使用すると、DVD Architect Studio プロジェクトの5.1 サラウンドオーディオを作成できます。

新規プロジェクトウィザード

新規プロジェクトウィザードに入力すると、プロジェクトがステレオか5.1 サラウンドかなど、新規プロジェクトのパラメータを設定できます。

1. **【プロジェクト】** メニューの**【新規】** を選択します。
2. 新規プロジェクトウィザードを使用してプロジェクトプロパティを設定します。**【オーディオ】** 設定で、**【5.1 サラウンド】** ラジオ ボタンを選択します。
3. **【OK】** をクリックしてウィザードを閉じ、新しいプロジェクトを作成します。

5.1 サラウンドモードでは、次のトラックがトラック リストに追加されます。



フロントトラックは、フロントの左右チャンネルに使用されます。パンエンベロープを使用すると、左右のチャンネル間をパンできます。

センタートラックは、センターチャンネルに使用されます。パンは利用できません。

LFEトラックは、低周波エフェクトチャンネル（サブウーファー）に使用されます。パンは利用できません。

リアトラックは、リアの左右チャンネルに使用されます。パンエンベロープを使用すると、左右のチャンネル間をパンできます。

ボイス、ミュージック、およびサウンドエフェクトの各トラックの場合、トラックヘッダーのサラウンドパンを使用して、サウンドフィールド全体でこれらのトラックをパンすることができます。

5.1 サラウンドモードでは、**【ミキサー】** ウィンドウにフェーダーが表示され、フロント、リア、センター、およびLFEの各チャンネルの全体のレベルを調整できます。

5.1 サラウンドパン

プロジェクトで5.1 サラウンドサウンドを設定したら、パンを開始できます。

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。

ジョイスティックについては、オンラインヘルプ（Vegas Movie Studioの**【ヘルプ】**メニューで**【目次と索引】**を選択）を参照してください。

サラウンドチャンネルへのトラックの割り当て

各トラックを、フロント、センター、LFE、リアの各チャンネルに割り当てたり、サウンドフィールド内で自由にトラックをパンしたりすることができます。

トラックヘッダーで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コマンドを選択し、サラウンドパンモードを選択します。

モード	機能
サラウンドパン	フロント、センター、LFE、またはリアの各チャンネル間の任意の場所にトラックをパンするのに使用されます。サラウンドパンでオレンジ色のパンポイントをドラッグして、トラックのオーディオを送信する場所を指定します。 パンエンベロープを使用すると、左右のパンをオートメーションできます（フロント/リアのパンはオートメーションできません）。
フロントのみ	フロントの左右チャンネルに使用されます。パンエンベロープを使用すると、左右のチャンネル間をパンできます。
センターのみ	センターチャンネルに使用されます。パンは利用できません。
LFEのみ	低周波エフェクトチャンネル（サブウーファー）に使用されます。パンは利用できません。
リアのみ	リアの左右チャンネルに使用されます。パンエンベロープを使用すると、左右のチャンネル間をパンできます。

トラックのパン

次のいずれかの方法で、サラウンドパンを実行できます。

- フロント、センター、LFE、またはリアの各チャンネルにトラックを割り当てます。トラックをチャンネルに割り当てると、そのオーディオ出力が選択したチャンネルに送信されます。詳しくは、68ページの「サラウンドチャンネルへのトラックの割り当て」を参照してください。
- トラックが**フロント**、**リア**、または**サラウンドパン**モードに設定されている場合、パンエンベロープを使用して左右のパンを調整できます。トラックが**センター**または**LFE**モードの場合、パンエンベロープは使用できません。
- トラックが**フロント**、**センター**、**LFE**、または**リア**モードに設定されていない場合、トラックヘッダーのサラウンドパンを使用します。

サラウンドパンモードでのトラックのパン

[サラウンドパン] ウィンドウでオレンジ色の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。



オレンジ色のパンポイントは、サウンドフィールドの任意の場所にドラッグできます。

ボイストラックは、センター近くにパンします。

ミュージックトラックは、フロントの左スピーカーにパンします。

サウンドエフェクトトラックは、リアの右スピーカーにパンします。

ヒント：

- パンポイントをダブルクリックすると、パンポイントがセンターのリスニングポジションにリセットされます。
- 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。キーボードショートカットについて詳しくは、オンラインヘルプ (Vegas Movie Studio の【ヘルプ】メニューで【目次と索引】を選択) を参照してください。

エンベロープによるパンのオートメーション

トラックがフロント、リア、またはサラウンドパンモードに設定されている場合、パンエンベロープを使用して左右のパンを調整できます。

1. パンする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]** を選択し、サブメニューの **[パン]** を選択します。
3. ポイントを追加してエンベロープを調整し、トラック全体に編集パンを設定します。

パンエンベロープが、パンポイントの左右の位置に追加されます（フロント／リアパンはオートメーションできません）。

例えば、トラックのパンポイントが 10% 左に設定され、パンエンベロープポイントが 10% 右に設定された場合、サウンドはエンベロープポイントの中央で再生されます。

エンベロープの調整について詳しくは、オンラインヘルプ（Vegas Movie Studio の **[ヘルプ]** メニューで **[目次と索引]** を選択）を参照してください。

パンモードの変更

トラック上のサラウンドパンを右クリックし、ショートカットメニューの **[パンの種類]** を選択して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、オンラインヘルプ（Vegas Movie Studio の **[ヘルプ]** メニューで **[目次と索引]** を選択）を参照してください。

第8章 プロジェクトの保存とレンダリング

Vegas® Movie Studio では、ムービーの仕上げが終わり、公開する準備ができれば、プロジェクトの保存とレンダリングを簡単に行うことができます。家族や友人を驚かせるプロ並みのムービーを作成できます。

ムービーの作成ウィザード

作品の制作が完了したら、ムービーの作成ウィザードを使用してプロジェクトをさまざまな形式で保存できます。

注：ムービーの作成ウィザードを開く手順は、以下に説明するすべての形式で同じです。[プロジェクト] メニューから [ムービーの作成] を選択するか、ツールバーの [ムービーの作成] ボタン  をクリックします。

YouTube へのアップロード

重要：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. [YouTube にアップロード] ボタンをクリックします。[YouTube へのアップロード] 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。

ヒント：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。
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. [ビデオ 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、コンマまたはスペースで区切ってください。

注：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 Movie Studio では YouTube で 3D 表示を有効にするために必要なタグが自動的に追加されます。詳しくは、60 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」を参照してください。

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、配信接続で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。Vegas Movie Studio のタイムラインに戻るには、**[閉じる]** ボタンをクリックします。

注： 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。

オンラインで共有

1. **[オンラインで共有]** ボタンをクリックします。[パブリッシュのセットアップ] ダイアログ ボックスが表示され、ムービーを共有する Web サイトを選択できます。
2. ダイアログ ボックスの左側で Web サイトを選択し、指示に従って、ストリーミング形式でムービーを保存し、それを Web にアップロードします。

DVD への書き込み

 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

1. **[DVD または Blu-ray Disc に書き込む]** ボタンをクリックします。
2. **[DVD]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。[DVD の書き込み] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **[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。
4. 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。
5. **[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。

メニュー付き DVD の書き込み

 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

1. **[DVD または Blu-ray Disc に書き込む]** ボタンをクリックします。
2. **[メニュー付き DVD]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。[ムービーの作成 - レンダリング設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **[ビデオ ファイルのパス]** ボックスには、プロジェクトのビデオ部分用に作成されるファイルのパスが表示されます。
保存場所やファイル名を変更する場合は、ボックスの内容を編集するか、**[参照]** ボタンをクリックします。
4. **[オーディオ ファイルのパス]** ボックスには、プロジェクトのオーディオ部分用に作成されるファイルのパスが表示されます。
保存場所やファイル名を変更する場合は、ボックスの内容を編集するか、**[参照]** ボタンをクリックします。

ヒント： AC-3 オーディオは、一部の PAL DVD プレーヤーでは再生できないことがあります。PAL DVD プレーヤーとの互換性を保つには、48 kHz、16 ビット WAV (PCM) のオーディオファイルを使用してください。


5. 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 ボックスをオフにすると、プロジェクト全体がレンダリングされます。
6. 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。

7. レンダリングしたファイルにプロジェクトファイルのパスを保存する場合は、**[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。プロジェクトへのパスを保存しておく、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する情報です。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くありません。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。

8. レンダリング メディアファイルにタイムラインのマーカーを埋め込む場合は、**[プロジェクトマーカーをレンダリングメディアに保存]** チェック ボックスをオンにします。マーカーを使用すると、DVD 上のチャプター ポイントに移動できます。
9. 16:9 のワイドスクリーン形式でファイルをレンダリングする場合は、**[ワイドスクリーン DVD 形式の使用]** チェック ボックスをオンにします。
10. **[次へ]** ボタンをクリックします。ムービーのオーディオおよびビデオファイルが作成されます。
[プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスの [全般] タブの設定によって、プロジェクトのレンダリング形式 (NTSC または PAL) が決定されます。
この処理には、プロジェクトの長さに応じて、数分から数時間かかる場合があります。
11. レンダリングが完了すると、ダイアログ ボックスにレンダリングされたオーディオおよびビデオファイルのパスが表示されます。**[DVD Architect Studio に送信]** ボタンをクリックすると、アプリケーションが起動し、ムービーを含む新しいプロジェクトが作成されます。
12. DVD Architect Studio を使用して DVD を作成し、書き込みます。
DVD Architect Studio ソフトウェアの使用について詳しくは、付属のマニュアルを参照してください。

Blu-ray Disc への書き込み

 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

1. **[DVD または Blu-ray Disc に書き込む]** ボタンをクリックします。
2. **[Blu-ray Disc]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。**[Blu-ray Disc の書き込み]** ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 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 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 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。
4. **[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。
 - a. **[ビデオ形式]** ドロップダウン リストから設定を選択し、書き込むビデオの形式として AVC または MPEG-2 ビデオを指定します。
 - 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、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 ディスクのビデオは MPEG-2 又は AVC エンコーディングを使用できます。3D Blu-ray ディスクのイメージファイルは MVC エンコーディングを使用します：
 - Vegas Movie Studio 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 Movie Studio 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。
 - c. **[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 Wave64 (PCM) は、次のどの形式でも使用できます。
 - 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)
 - d. 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。

- e. レンダリングファイルでタイムラインのマーカをチャプターポイントとして使用する場合は、**[マーカ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。
 - f. 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。
5. **[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）。
6. Blu-ray Disc 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。
7. **[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。

メニュー付き Blu-ray Disc への書き込み

 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

1. **[DVD または Blu-ray Disc に書き込む]** ボタンをクリックします。
2. **[メニュー付き Blu-ray Disc]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。**[ムービーの作成 - レンダリング設定]** ダイアログボックスが表示されます。
3. **[ビデオファイルのパス]** ボックスには、プロジェクトのビデオ部分用に作成されるファイルのパスが表示されません。
保存場所やファイル名を変更する場合は、ボックスの内容を編集するか、**[参照]** ボタンをクリックします。
4. **[オーディオファイルのパス]** ボックスには、プロジェクトのオーディオ部分用に作成されるファイルのパスが表示されます。
保存場所やファイル名を変更する場合は、ボックスの内容を編集するか、**[参照]** ボタンをクリックします。
5. 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をオフにすると、プロジェクト全体がレンダリングされます。
6. 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。
7. レンダリングしたファイルにプロジェクトファイルのパスを保存する場合は、**[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。プロジェクトへのパスを保存しておくことで、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する情報です。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くありません。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。

8. レンダリングメディアファイルにタイムラインのマーカを埋め込む場合は、**[プロジェクトマーカをレンダリングメディアに保存]** チェックボックスをオンにします。マーカを使用すると、Blu-ray Disc プロジェクト上のチャプターポイントに移動できます。
9. **[次へ]** ボタンをクリックします。ムービーのオーディオおよびビデオファイルが作成されます。
[プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスの **[全般]** タブの設定によって、プロジェクトのレンダリング形式（NTSC または PAL）が決定されます。
この処理には、プロジェクトの長さに応じて、数分から数時間かかる場合があります。

10. レンダリングが完了すると、ダイアログボックスにレンダリングされたオーディオおよびビデオファイルのパスが表示されます。**[DVD Architect Studio に送信]** ボタンをクリックすると、アプリケーションが起動し、ムービーを含む新しいプロジェクトが作成されます。
11. DVD Architect Studio を使用して Blu-ray Disc を作成し、書き込みます。
DVD Architect Studio ソフトウェアの使用について詳しくは、付属のマニュアルを参照してください。

DV カメラへの保存

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. ムービーの作成ウィザードで **[カメラまたは携帯機器に保存する]** ボタンをクリックします。
3. **[DV カメラ]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。**[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。
4. **[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]** 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。

注：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、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]** スライダをドラッグし、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。
5. **[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。

注：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. 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。
 - c. 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**[フォルダ]** タブの設定が更新されます。
 - d. **[次へ]** をクリックします。**[リーダーとトレーラー]** ダイアログボックスが表示されます。
6. **[リーダーとトレーラー]** 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。
7. **[デバイス制御]** ダイアログボックスを使用して、Vegas Movie Studio 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。
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。 重要：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。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. [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）。 3. [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。 4. [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。 <ul style="list-style-type: none"> • [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。

5. **[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。
- **[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。

HDV カメラへの保存

 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

1. プロジェクトの一部のみを出力する場合は、出力するプロジェクトのセクションを含む時間範囲を作成します。
2. ムービーの作成ウィザードで**[カメラまたは携帯機器に保存する]** ボタンをクリックします。
3. **[HDV カメラ]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。**[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]** 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 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。
 - 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。
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. **[手動]** または **[録画のクラッシュ]** を選択し、Vegas Movie Studio で HDV レコーダを制御するかどうかを指定します。
 - 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。

PSP™ (PlayStation®Portable) への保存

 この機能は、Vegas Movie Studio HD Platinum でのみ使用できます。

1. **[カメラまたは携帯機器に保存する]** ボタンをクリックします。
2. **[PSP™ (PlayStation®Portable)]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。[ムービーの作成 - PSP レンダリング設定] ダイアログボックスが表示されます。
3. [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。
4. 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。
既存のムービーを置き換える場合は、**[ファイルパス]** ドロップダウンリストからそのムービーの名前を選択します。
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。
5. **[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。
 - QVGA 設定では、320x240 のビデオが作成されます。但し、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せん。
 - 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。

6. 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。
7. 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。
8. **【OK】** をクリックします。ムービー ファイル (<ファイル名>.MP4) とサムネイル ファイル (<ファイル名>.THM) が作成され、PSP™ システムの適切なフォルダに転送されます。

ハードディスク ドライブへの保存

1. **【ハードディスク ドライブに保存する】** ボタンをクリックします。**【名前を付けてレンダリング】** ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **【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の設定を選択し、**【レンダリング】** ボタンをクリックします。詳しくは、78 ページの「プロジェクトのレンダリング」を参照してください。
3. 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。

プロジェクトのレンダリング

レンダリングとは、Vegas Movie Studio プロジェクトから新しいメディア ファイルを作成する処理のことです。レンダリング処理を行っても、プロジェクト ファイル自体は影響を受けません (上書き、削除、変更されません)。元のプロジェクトに戻って編集または調整を実行し、レンダリングをやり直すこともできます。

メディア ファイル (オーディオかビデオのいずれかのみ、または両方含まれているファイル) を作成するには、プロジェクトを適切なメディア ファイル出力にレンダリングします。最終出力形式は、新しいメディア ファイルを再生するアプリケーションによって異なります。

1. **【プロジェクト】** メニューの **【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先を選択します。
 - a. **【フォルダ】** ボックスに、ファイルを保存す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、**【参照】** ボタンをクリックして新規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、**【参照】** ボタンをクリックして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。
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てレンダリングにその形式を使用するか、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テンプレートの設定を変更します。カスタム レンダリング テンプレートについて詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。

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灰色の星をクリックして、そのテンプレートをお気に入りとしてマークします。**[お気に入りのみ表示]** チェックボックスをオンにすると、**[名前を付けてレンダリング]** ダイアログボックスでお気に入りのみを表示できます。
- ・ プロジェクト設定（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）と一致するテンプレートは、テンプレートリストでは等号 (=) とともに表示されます。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、**[プロジェクト設定を合わせる]** 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 5.1 サラウンドオーディオストリームを作成するには、**[5.1 サラウンド DVD]** または **[5.1 サラウンド DVD、AGC オン]** テンプレートとともに Dolby Digital AC-3 Studio プラグインを使用してオーディオをレンダリングします。

4. 必要に応じて **[レンダリング オプション]** セクション内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。
5. **[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。
 - b. レンダリングファイルに Vegas Movie Studio プロジェクトのパスを保存する場合は、**[レンダリングされたメディアファイルにプロジェクトをパス参照として保存]** 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、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する情報です。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。

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。
7. 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。

ヒント：ムービーの作成ウィザードを使用すると、最終的なムービーのレンダリングと配布を簡単に行うことができます。**[プロジェクト]** メニューの **[ムービーの作成]** を選択します。詳しくは、71 ページの「**ムービーの作成ウィザード**」を参照してください。

キーワード

記号・英数字

- 3D Blu-ray Disc, 61
- 3D プロジェクト。「ステレオスコピック 3D プロジェクト」を参照
- 3D プロジェクト用外部モニタ, 57-58
- 5.1 サラウンドパン
 - サラウンドパンモード, 68
 - チャンネルへのトラックの割り当て, 68
 - トラックのパン, 68
 - パンモードの変更, 69
- 5.1 サラウンドプロジェクト, 67
- AVCHD カムコーダ、インポート元, 14, 19
- Blu-ray Disc
 - 3D, 61
 - 書き込み, 73, 75
- DV
 - クリップのキャプチャ, 19
 - テープへの保存, 75, 76
- DVD
 - 3D, 61
 - 書き込み, 72, 73
- DVD カムコーダ、インポート元, 18
- HDV
 - クリップのキャプチャ, 19
 - テープへの保存, 76, 77
- PlayStation Portable (PSP), 77
- PSP, 77
- S3D プロジェクト。「ステレオスコピック 3D プロジェクト」を参照, 55
- Sound Forge ソフトウェア, 46
- Stereoscopic 3D Adjust プラグイン, 60
- Video Capture
 - DV ビデオのキャプチャ, 19
 - オフラインクリップの再キャプチャ, 19
- Web サイト
 - テクニカルサポート, 5
 - ヘルプへのアクセス, 6
- YouTube
 - 3D, 61
 - ムービーのアップロード, 71
 - YouTube へのアップロード, 71

あ行

- イベント
 - 移動, 25
 - オーディオ イベント, 25
 - オーディオ エフェクト, 65
 - 切り取り, 35-36
 - クロスフェード, 41-42
 - コピー, 34, 35
 - 削除, 41
 - 時間での選択, 34
 - 定義, 25

- 特定のイベントからトラック上の最後まで選択, 33
- トリミング, 38-39
- 配置, 22, 23
- 貼り付け, 36
- パンチイン, 37
- ビデオ イベント, 25
- ビデオ エフェクト, 51, 52
- 複数選択, 32
- 複製, 38
- 分割, 39, 40
- 編集, 34-41
- イベントエフェクト
 - オーディオ, 65
 - ビデオ, 51, 52
- イベントのコピー, 34-35
- イベントのトリミング, 38, 39
- イベントの複製, 38
- イベントの分割, 39-40
- イベントの編集, 34, 41
- インストール, 5
 - 「動作環境」を参照
- インポート
 - AVCHD カムコーダから, 14, 19
 - DVD カムコーダから, 18
 - オーディオ CD トラック, 20
 - スキャンしたイメージ, 20
 - メディア ファイル, 18
- ウィンドウ ドッキングエリア, 10
- ウィンドウのドッキング, 10
- ウィンドウ
 - 概要, 10
 - メディア ファイルのプレビュー, 16
- エフェクト。「オーディオエフェクト」、「ビデオエフェクト」を参照
- オーディオエフェクト, 64-65
- オーディオ編集プログラム, 46
- オーディオ録音, 63
- オフラインビデオクリップの再キャプチャ, 19
- オンラインでのプロジェクトの共有, 72
- オンラインヘルプ, 6

か行

- カーソル位置, 9
- カーソル配置のキーボードコマンド, 31
- 書き込み
 - Blu-ray Disc, 73-75
 - DVD, 72, 73
- 概要, 7-14
- キャプチャ
 - DV ビデオ, 19
 - HDV ビデオ, 19
 - イメージ, 20
 - 「オフラインビデオクリップの再キャプチャ」を参照

切り取り

イベント, 35

時間範囲, 36

時間範囲とイベント, 36

リップルモード, 35

クリップの整列, 22

クレジット, 53

クレジットのスクロール, 53

クロスフェード

カーブの種類, 42

手動, 41

自動, 41

形式の変換。「レンダリング」を参照

ボタン, 27

コンポジットモード, 27

さ行

再生

スクラブ, 29

トランスポートバーのコントロール, 9

メディアプレーヤー, 30

削除

イベント, 41

マーカー, 44

リージョン, 46

作成

スライドショー, 23, 25

ビン, 22

プロジェクト, 15

ムービー, 78, 79

サラウンドパンモード, 68

時間範囲

イベントで, 34

切り取り, 36

コピー, 35

作成, 33

ウィンドウ, 8

スクラブ

再生ヘッドを使用, 29

スクラブコントロール, 8

マルチメディアコントロールの使用, 29

スクロール, 26

ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化, 59

ステレオスコピック 3D プロジェクト

YouTube 3D, 61

イベントの同期化, 58-60

概要, 55

深度調整, 60

セットアップ, 55-56

左目と右目の画像の整列, 60

プレビュー, 57-58

レンダリング, 60-62

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, 61

ビデオプレビューの設定, 57

プレビューデバイスの設定, 58

プロジェクトプロパティ, 55

スライドショークリエータ, 23-25

スワップ、左/右

カスタムレンダリングテンプレート, 62

ビデオプレビューの設定, 57

プレビューデバイスの設定, 58

プロジェクトプロパティ, 56

ズーム, 26

ズーム編集ツール, 27

選択

イベントと時間範囲, 34

時間範囲, 33

特定のイベントとトラック上のそれ以降のイベント, 33

複数のイベント, 32

リージョン, 45

隣接しているイベント, 32

操作手順チュートリアル, 6

挿入

スライドショー, 23, 25

ビデオファイルと関連オーディオ, 23

マーカー, 43

メディア, 22

リージョン, 45

ボタン, 27, 28

た行

タイトル, 53

タイムライン

概要, 9

沿ってイベントを移動, 25

メディアの追加, 22

コマンド, 31

チュートリアル, 6

ツールバー, 7

ツールバーのカスタマイズ, 7

テキスト, 53

テクニカルサポート, 5

ウィンドウ, 14, 19

トラック

オーディオエフェクト, 64

コンポジット(子)の作成, 27

コンポジットモード, 27

ソロ, 27, 28

トラックエフェクト, 27, 28

トラックモーション, 27

名前の指定, 27, 28

番号, 27, 28

パンスライダ, 28

表示関連ボタン, 27, 28

ビデオエフェクト, 51, 52

ボリュームフェーダー, 28

ミュート, 27, 28

ラベル, 27, 28

録音用にアーム, 28

ボタン, 27, 28

- トラック エフェクト
 - オーディオ, 64
 - ビデオ, 51, 52
- トラック ビュー。「タイムライン」を参照
- トラック ヘッダー
 - オーディオ, 28
 - ビデオ, 27
- ボタン, 27
- トラック リスト
 - 概要, 8
 - 使用, 27
- トラックを録音用にアーム, 28, 63
- トランジション
 - 削除, 50
 - 速度／長さの変更, 50
 - 置換, 50
 - 追加, 49
 - 編集, 50
- ウィンドウ, 13
- トランスポート バー, 9, 28
- ウィンドウ, 11
- 動作環境, 5

な行

- 名前の指定
 - トラック, 27, 28
 - マーカー, 44
 - リージョン, 45
- 名前の変更
 - トラック, 27, 28
 - プロジェクト, 16
 - マーカー, 44

は行

- パン スライド, 28
- パンチインされたイベント, 37
- ウィンドウ, 13
- ビデオエフェクト, 51-52
- ビデオ出力エフェクト, 51, 52
- ウィンドウ
 - 概要, 12
 - ステレオスコピック 3D プロジェクト, 57
 - ビデオ出力エフェクト, 51, 52
- ピン
 - 概要, 21
 - 作成, 22
 - メディアの追加, 22
- ピンへのメディアの追加, 22
- フリーズフレーム, 38
- フレームごとにカーソルを移動, 31
- フローティング ウィンドウ, 10
- プラグイン。「オーディオエフェクト」、「ビデオエフェクト」を参照
- ウィンドウでのプロジェクト, 28
- プレビュー
 - ステレオスコピック 3D プロジェクト, 57, 58

- メディア ファイル, 16
- メディア プレーヤーでのプロジェクト, 30
- プロジェクト
 - オンラインでの共有, 72
 - 作成, 15
 - ステレオスコピック 3D プロジェクト, 55, 56
 - 名前の変更, 16
 - プレビュー, 28
 - 保存, 16
 - レンダリング, 60, 62, 78-79
- ウィンドウ
 - CD オーディオの取り込み, 20
 - DV ビデオのキャプチャ, 19
 - HDV ビデオのキャプチャ, 19
 - イベント内のメディアの置換, 18
 - イメージの取得, 20
 - 概要, 12
 - 使用, 17
 - ビュー, 17
 - メディアの追加, 17
- ヘルプ, 5
- 編集ツール
 - ズーム, 27
 - 選択, 32
- 編集の取り消し, 42
- 編集のやり直し, 42
- を使用したプロジェクトの保存, 16
- 保存
 - DV カメラ, 75, 76
 - HDV カメラ, 76, 77
 - PlayStation Portable (PSP), 77
 - プロジェクト, 16
- ボリューム フェーダー, 28

ま行

- マーカー
 - 移動, 44
 - 削除, 44
 - 挿入, 43
 - 名前の指定, 44
 - マーカーへの移動, 44
- マーカー バー, 9
- マウス ホイールのショートカット, 31
- マルチメディア コントローラ, 29
- ウィンドウ, 11
- ボタン, 27, 28
- ムービーの作成ウィザード
 - Blu-ray Disc への書き込み, 73, 75
 - DVD への書き込み, 72-73
 - DV カメラへの保存, 75-76
 - HDV カメラへの保存, 76-77
 - PlayStation Portable (PSP) メディアへの保存, 77
 - YouTube へのアップロード, 71
 - ハードディスク ドライブへの保存, 78
- メイン ウィンドウ, 7

ウィンドウ, 13

メディアの配置

テイクとして追加, 22

ドラッグノドロップ, 22

連続で追加, 22

メディア ビン。「ビン」を参照

メディア ファイル

インポート, 18

挿入, 22

定義, 25

ビデオ エフェクトの追加, 51, 52

プレビュー, 16

ら行

ラベル, 27, 28

リージョン

移動, 45

削除, 46

選択, 45

挿入, 45

名前の指定, 45

マーカーへの移動, 45

リップル編集

切り取り, 35

削除, 41

貼り付け, 36

ループ再生, 33

レンダリング

ステレオスコピック 3D プロジェクト, 60, 62

プロジェクト, 78, 79

録音、オーディオ, 63