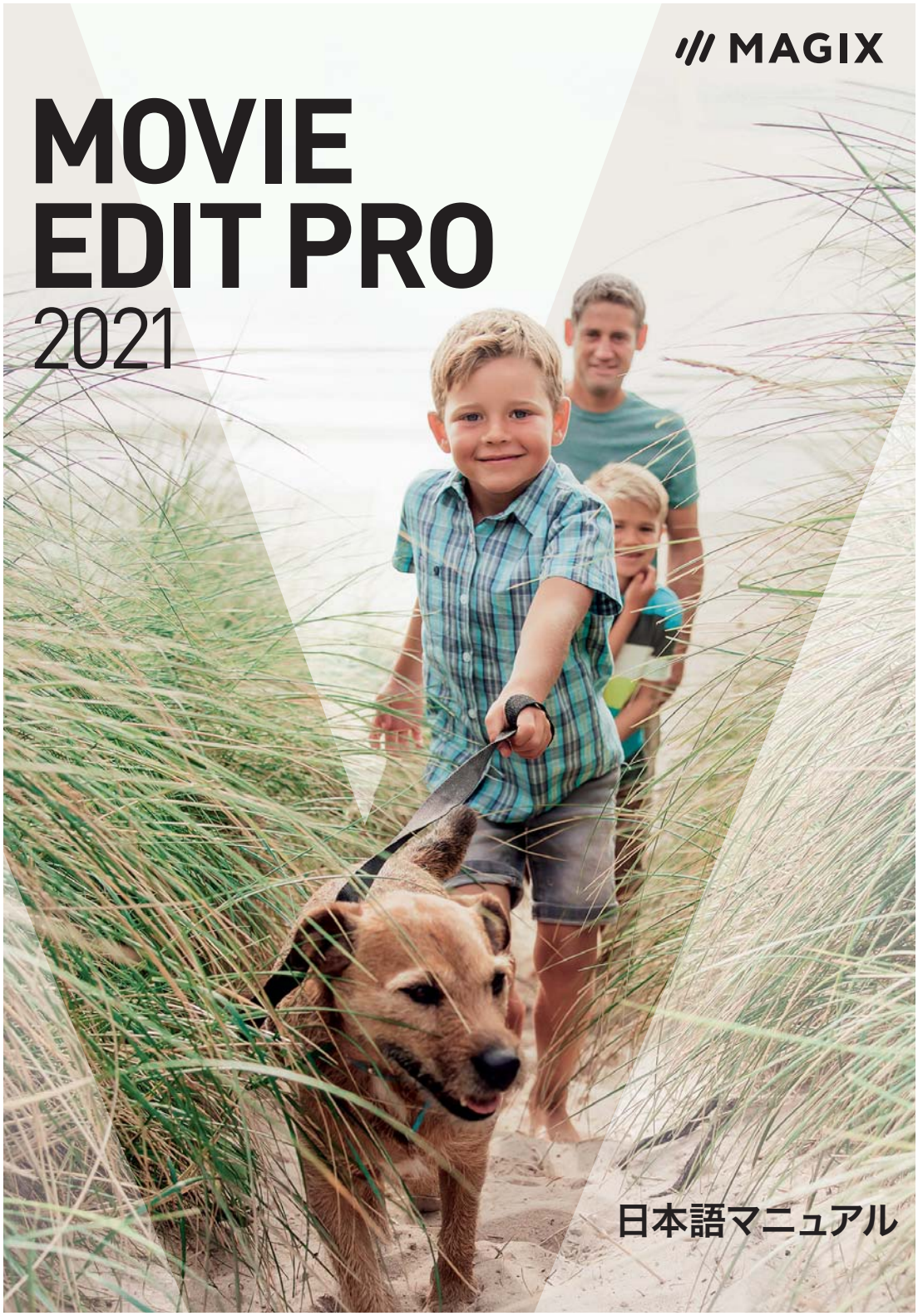
MAGIX

MOVIE EDIT PRO 2021



日本語マニュアル

著作権

本文書は法律により保護されています。

すべての権利、特に複写権、頒布権、翻訳権は留保されています。

この出版物のいかなる部分も、出版社の明示的な同意なしに、複写、マイクロフィルムまたはその他の方法で複製することはできず、また機械、特にデータ処理装置で使用可能な言語に変換することはできません。

All copyrights reserved.（不許複製 禁無断転載） コンテンツのエラーや変更、及びにプログラムの変更についての権利も留保されています。

著作権 © MAGIX Software GmbH, 2001 - 2020。無断複製 転載を禁じます。

MAGIX は MAGIX Software GmbH の登録商標です。

その他に記載のある製品名は、各社の登録商標である場合があります。

This product uses MAGIX patented technology (USP 6,518,492) and MAGIX patent pending technology.

はじめに

MAGIX Movie Edit Pro お買い上げありがとうございます!

MAGIX Movie Edit Pro には、便利なウィザードとテンプレートが含まれており、これまで以上に、ビデオ編集は始めやすくなっています。エフェクト、バックグラウンドミュージック、メニューなどを作成するプログラムの柔軟なツールを使って、独自のビデオを作成し、友人、家族と共有してください。また、MAGIX Movie Edit Pro は、以下を提供します:

- すべての一般的なビデオ形式を録画 インポートします
- ビデオおよびオーディオコンテンツを最適化します
- トランジション、タイトル、エフェクトを追加できます
- DVD、Blu-ray ディスクなどを作成するディスクメニュー
- You Tube など、インターネットにビデオをアップロードします

数多くの特典に加えて、Plus/Premium バージョンでは、360 °素材を編集し、360 °空間にオブジェクト配置する機能を提供します。完了すれば、360 °ビュアーに、360 °ビデオをエクスポートできます。また、360 °素材を 2D ビデオに統合し、「通常の」2D ビデオをとして、テレビに表示することができます。

楽しんでください!

MAGIX チーム

特殊プログラムバージョンに関するヒント: この文書は MAGIX Movie Edit Pro の全機能を記述しています。機能内容については、お持ちのプログラムのバージョン/エディションによって異なります。

コンテンツ

著作権 **2**

はじめに **3**

サポート **10**

Steam™を通しての購入する場合の注意点 **10**

はじめに **10**
システム要件 10
シリアル番号 11

はじめに **12**
MAGIX Movie Edit Pro について 12
Classic、Plus、Premium および Video ProX 12
MAGIX Movie Edit Pro 2021 の機能 13
機能 15
追加プログラム 16

クイックスタート **17**
プロジェクト、動画およびオブジェクト 17
プログラムを起動 18
ビデオのインポート 19
AVCHD素材を挿入 20
動画を再生 21
メディアプール 21
ディスプレイモード 23
無効なシーンを削除 27
シーンの再グループ化 30
インタラクティブメニュー付きDVDの作成 31
バックアップコピー 32

ワークスペース **33**
「編集」画面 33
プロジェクトマネージメント 34
プレビューモニター 35
トランスポートコントローラー 38
メディアプール 41
プロジェクトウィンドウ 51
ツールバー 54

ワークスペースの調整 63
「書き込み」画面 64

設定 **64**
プロジェクトおよび動画設定 65
プログラム設定 67
プロキシおよびプレビューレンダリング（Plus/Premium バージョン） 75

ビデオ撮影 **77**
録画方法を選択 77
AVCHD を録画 78
オーディオ 80
スクリーンキャプチャ 83
シングルイメージ 85
HDV カメラ 86
DV カメラ 86
アナログビデオ録画 92
録画後に編集 94
Android から <MET> プロジェクトを転送する 95
コピー防止処理のない DVD をインポートする 97

オブジェクト **98**
プロジェクトにオブジェクトを貼り付ける 99
オブジェクトを選択し、グループ化します。 102
オブジェクトを移動 103
オブジェクトを切り取る 103
オブジェクトを複製 104
オブジェクトハンドル 104
オブジェクトをトリミング 105
ビデオから音声を分割する 108
オブジェクトを個別に保存する 109
トランジション（フェード） 110

マーカー **113**
再生マーカー 113
プロジェクトマーカー 114
範囲マーカー（インポイント / アウトポイント） 114
チャプターマーカー 115
シーンマーカー 117
スナップマーカーとトランジェント（プラス/プレミアムバージョン） 118

マルチカム編集 **(Plus/Premium バージョン)** **119**

準備 119
ソーストラックおよびプレビューイメージ 120
マルチカム編集機能 121
オーディオトラックを使用して、ビデオオブジェクトを同期する 123

タイトル **123**
テンプレートを使用してタイトルを作成 123
動的タイトル 124
テンプレートを使わずにタイトルを作成する 124
タイトルを後から変更する 126
タイトルポジション 126
その他のテキスト設定 126
日付をタイトルとして表示(フェードイン） 127
タイムコード 128

エフェクト **129**
オブジェクトにエフェクトを適用する 129
プリセット 131
メディアプールのビデオエフェクト 131
表示&アニメーション 142
Stereo3D 149
メディアプールの 360°エフェクト 149
メディアプールのオーディオエフェクト 149
メディアプールのデザインエレメント 150
グリッドマーカー（Plus/Premium 版） 150
メディアプールのマイプリセット 150
その他のエフェクト 151
エフェクトマスク（Plus/Premium バージョン） 153
レイヤーマスクを適用します。 157
オブジェクト、エフェクトカーブのアニメート 158
ビデオの画像位置に配置 166
ムービー全体のイメージの改善 166
個々のオブジェクトのイメージの改善 168

ステレオ **3D**フェード（**Plus/Premium**バージョンのみ） **169**
3Dベーシック 169
3D撮影 170
3D編集の準備 172
3D再生モードの設定 173
ビデオと画像を 3Dに合わせる 174
カメラムーブメントを 3Dビデオに切り替える 175

3Dビデオをエクスポートして書き出す 175

オーディオ編集 **177**
オーディオファイルの読み込みと編集 177
全ての選択されたオブジェクトの音量を調整 177
ボリュームカーブを編集 178
オーディオ CD をインポートする 179
オーディオエフェクト 182
ミキサー 199
室内音/マルチチャンネルサウンド 201
スクラビング 206
オーディオオブジェクトのミックスダウン 208

ウィザード **209**
Photostory Wizard 209
トラベルルート - トラベルマップ 212
MAGIX Soundtrack Maker 213

特殊機能とウィザード **215**
プロキシ編集（Plus/Premium バージョン） 215
プレビューレンダリング 216
ムービーテンプレート&編集テンプレート 218
自動シーン検出 220
パノラマイメージを生成 221
360° ビデオ 223
拍子識別ウィザード 229
バッチ変換 233
バックアップコピー 235
バックアッププロジェクトを読み込む 236
クリーンアップウィザード 237

書き込み **238**
プレビューと編集 238
メニュー 239
テンプレート 240
ディスクメニューの編集 241
書き込みウィザード 248
ラベルとCDカバーを作成 253

エクスポート **254**
Vimeoにアップロード 254
ビデオファイルとして出力 254

デバイスにエクスポート 254
インターネットにアップロード 255

メニュー **256**
ファイルメニュー 256
編集メニュー 271
エフェクトメニュー 280
Windows メニュー 286
共有メニュー 289
ヘルプメニュー 290
コンテキストメニュー（右クリック） 292

キーボードショートカット **308**
再生機能 308
モニター 308
プロジェクトウィンドウビュー 309
ビューとスタートマーカーを移動 309
メディアプール内のトランスポートコントローラー 310
マウスモード 310
貼り付けモード 311
［ファイル］メニュー 311
メニュー編集 312
エフェクトメニュー 313
[ウィンドウ] メニュー 315
ヘルプメニュー 315
キーボードショートカットの編集 315

コーデックをアクティベートする **317**
MPEG-4 (MainConcept) をアクティベートする（有料） 318
HEVC（有料）をアクティベート 319

MPEG2 エンコーダ設定（標準） **320**
ビデオ 320
オーディオ 322
画像設定 322

MPEG4 エンコーダ設定（標準） **323**
ビデオ 323
AACオーディオ 325
画像設定 326
マルチプレクサ 326

HEVC エンコーダ設定 **327**
ビデオ 327
オーディオ 328
マルチプレクサ 328

他に不明な点がある場合 **328**
プログラムヘルプに関するヒント 328
PDFマニュアル 329
プログラムのアンインストール 329

サポート

http://www.sourcenext.com/support/ http://www.sourcenext.com/support/

Steam™を通しての購入する場合の注意点

Steam™を通してプログラムを購入した場合は別の条件が適用されます。詳細についてはhttps://support.steampowered.com https://support.steampowered.comを参照ください。

はじめに

システム要件

Microsoft Windows 8 | 10 用（64-bit）

最小システム要件

- プロセッサ: 2.4 GHz（2.8 GHz 以上を推奨するクアッドコアプロセッサ**）
- RAM: 4 GB 以上（8 GB を推奨**）
- グラフィックカード: オンボード、最小 解像度 1280 x 1024、512 MB VRAM および DirectX 11 サポート（推奨: MPEG2 / AVC / HEVC 向け Intel Graphics HD 520）
  INFUSION Engine 2 は、1GB 以上の VRAM を搭載した Intel、NVIDIA、または AMD GPU で AVC および HEVC のビデオアクセラレーションをサポートします
  例: Intel Graphics HD 630、NVIDIA Geforce GTX 1050、AMD Radeon RX470
- ハードドライブスペース: プログラムのインストール用に 2 GB の空きディスク容量; Plus / Premium バージョンには 10 GB を推奨
- 光学ドライブ: DVD ドライブ
- インターネット接続: 登録、認証、個々のプログラム機能のために必要になります。このプログラムは、一度限りの登録となります。

8K 編集の推奨設定

- プロセッサ: クアッドコアプロセッサ 2.8 GHz もしくはそれ以上
- RAM: 8 GB
- グラフィックカード: NVIDIA Geforce GTX 1060 4GB VRAM

* 4K/HD 編集の推奨設定

シリアル番号

各製品には 1 つのシリアルナンバーが含まれます。そのシリアル番号はソフトウエアのアクティベートに必要となります。このナンバーを安全な場所に保管してください。

シリアル番号は何のために使用しますか?
シリアル番号によって、プログラムライセンスがお客様に割り当てられます。これによって、無料の E メールによるカスタマーサービスを受けれるようになります。

同時に、シリアル番号によってソフトウエアの不正使用を防ぎます。それによって、私たちはお客様に引き続き最適なコストパフォーマンスを提供し続けることができます。

シリアル番号はどこにありますか?
プログラムがボックスタイプの場合、シリアルナンバーはボックス内に同封されているカードに記載されています。

ダウンロードバージョンを購入された場合は、プログラムのライセンス認証に必要なシリアル番号を記載した E メールが届きます。この E メールは、購入後すぐに登録されたメールアドレス宛に送信されます。

いつシリアル番号が必要ですか?
プログラムを初めて起動し、登録する時に、シリアル番号が必要になります。

プログラムを無効にする**...**
他のコンピューター上でシリアル番号を使用するには

シリアル番号が他のコンピューターで、もしくはOSの再インストール後に使用される場合、プログラムの現在のコンピューター上での使用を非アクティブ化『シエース　292』しなくてはなりません。

それによって、シリアル番号は現在のコンピューターから「解除"」され、他のコンピューターで使用することができます。

注意: このプログラムは後から MAGIX サービスセンターで非アクティブ化することもできます。しかし、MAGIX Movie Edit Pro に組み込まれている機能で非アクティブ化するほうが断然簡単で便利です。

はじめに

特殊プログラムバージョンに関するヒント: この文書は MAGIX Movie Edit Pro の全機能を記述しています。機能内容については、お持ちのプログラムのバージョン/エディションによって異なります。

MAGIX Movie Edit Pro について

MAGIX Movie Edit Pro は、PC 用の完全なオールオンワン動画スタジオです。MAGIX Movie Edit Pro を使って、録画をコンピューターに転送し、それらを最適化した後、DVD、AVCHD、Blu-ray ディスクの書き込むことができます。テレビ、画面、モニター上の劇場品質のプレゼンテーションに最適です。

様々なデバイスからのビデオ、写真、追加オーディオ、ビデオ素材を PC に変換できます。長い動画は、自動的にチャプターまたはシーンに分割されます。また、反対に、個々の録画を組み合わせて、1 つの動画を作成できます。

クリックするだけで、音楽、劇場品質のトランジション、テキスト、選択されたエフェクトを独自の動画に追加できます。使いやすいインターフェース、先進的な技術、便利なサポートにより、迅速かつパーフェクトな結果が保証されます。

ビデオが完成したら、様々な方法、テープに戻す、カムコーダーに戻すなどで、活用できます。また、ディスクに書き込んだり、テレビに表示させたりすることができます。あるいは、YouTube などのインターネットプラットフォーム上で共有できます。

Classic、Plus、Premium および Video ProX

MAGIX Movie Edit Pro は、4 つのバージョンで利用可能です。

- 標準バージョン **MAGIX Movie Edit Pro** は、ビデオ編集の経験を必要とせず、PC で簡単にビデオの作成および編集をしたい初心者の方々に第一に向けられています。このプログラムバージョンには、ビデオ編集プロセスを簡単にするために役立つイメージとサウンドウィザード、および直感的なユーザーインターフェイスが含まれています。
- 上級バージョン **MAGIX Movie Edit Pro Plus** は、標準バージョンのすべての機能に加えて、ビデオ編集用の追加のツールと機能を提供します。このバージョンは上級ユーザー向けです。

- **MAGIX Movie Edit Pro Premium** には、Plus バージョンのすべての機能が含まれています。このバージョンには、サードパーティプロバイダーからの強力なアドオンプログラムも付属しています。
- **Video Pro X** MAGIX によるビデオ機能のすべてを提供します。Premium バージョンのツールキット全体と追加機能です。

MAGIX Movie Edit Pro 2021 の機能

現在の機能	Classic	Plus	Premium	Pro X
Intel を搭載した **INFUSION** エンジン **2**、**NVIDIA**、および **AMD** のサポート – 最大 **8K Ultra HD** 品質でのスムーズなプロジェクト再生。新しい GPU リソース管理により、理想的にリソースを活用します。	x	x	x	x
非常に鮮明なビデオのための完全な **8K Ultra HD** サポート	x	x	x	x
100%以上正確な 4K ディスプレイと Windows ディスプレイ設定のための **HiDPI** プログラムインターフェイス。MAGIX Video Pro X は、モニターの DPI 設定とは関係なく、タスクバー、アイコン、ダイアログボックスなどの画面要素を非常に鮮明に表示します。すべての要素は、他のデスクトップ要素に従ってサイズを調整します。	x	x	x	x
垂直方向およびスマートフォンのビデオは自動的に回転して正しい方向を想定します	x	x	x	x
新規プロジェクトとエクスポートテンプレート – ソーシャルメディア用のテンプレートを含む	x	x	x	x
最大 1,500 種類のエフェクト、トランジション、タイトル、テンプレート	x	x	x	x
カラーグレーディング: 詳細な色補正、自動外観調整、動画の外観用フィルター	x	x	x	x
マルチカメラ編集（最大 4 台のカメラに対応）	x	x	x	x
DVD、Blu-ray Disc、YouTube、Vimeo およびファイルとしてエクスポート	x	x	x	x
200 トラック		x	x	x
1,500 種類を超えるエフェクトとテンプレート		x	x	x
3D サポート		x	x	x
4 台のカメラに対応するマルチカメラ編集		x	x	x
外観調整		x	x	x
360° カメラ編集		x	x	x

マルチチャンネルサウンド	x	x	x
拡張性のあるプロキシ編集	x	x	x
追加カラー補正	x	x	x
拡張機能: NewBlue Filters 5 ハリウッドスタイルの動画のアウトラインに最適		x	x
ネストされたシーケンスを含む、マルチトラックおよびマルチフォーマットのタイムライン			x
プロフェッショナルなカラーとルックアップテーブルの処理			x
HDR プレビューと編集			x
クロマキー、HDR/ ブラー、外観調整などのクリエイティブなビデオエフェクト			x
マルチチャンネルサウンドと EDL 転送によるブロードキャスト品質のオーディオ編集			x
ソースモニター、プロジェクトの一時フォルダ、最大 9 台のカメラでのマルチカメラ編集による高度なワークフロー			x

特殊プログラムバージョンに関するヒント: この文書は MAGIX Movie Edit Pro の全機能を記述しています。機能内容については、お持ちのプログラムのバージョン/エディションによって異なります。

機能

録音

<プログラム名>は、以下の録画オプションをフィーチャします。

- AVCHD カメラ
- HDV カメラ: HDV1 と HDV2 カムコーダ
- DV カメラ: ミニ DV カメラ または DV ビデオレコーダー
- ビデオ: ・アナログテレビ、ビデオ入力、VHS レコーダー、ウェブカム
- オーディオ: ・マイク、カセットレコーダー、ミニディスクプレーヤー、ターンテーブル
- モニター（Plus/Premium・version）:・PC モニター
- シングルイメージ: ウェブカム、ビデオレコーダー、ビデオカメラ、TV カードなどからの単一または一連のイメージ

アナログキャプチャには、DirectShow と互換性のあるキャプチャカードが必要です。DV レコーディングは、FireWire を介して行われます。

サポートされているファイル形式

インポート:

ビデオ: (DV-)AVI, MJPEG, MKV, MPEG-1/2/4 (HEVC/H.265*), MOV, WMV(HD)

オーディオ: WAV, MP3, OGG, WMA; Plus / Premium バージョンにも対応したマルチチャンネルサウンド

イメージ: BMP, GIF, JPEG, TGA, TIF, PNG, HEIF

エクスポート:

ビデオ: (DV-)AVI, MJPEG, MPEG-1/2/4 (HEVC/H.265*), WMV(HD)

オーディオ: MP3, WAV

イメージ: BMP, JPEG

その他: DVD, Blu-ray Disc, AVCHD disc

注意: このプログラムでは、その機能の多くにインターネット接続が必要です。MP3 エクスポートには Windows Media Player のバージョン 10 またはそれ以降のインストールが必要です、

QuickTime ファイル（*.mov）を使用するためには、QuickTime ライブラリがインストールされている必要があります。

*コーデックでは、HEVC 素材を初めてインポートまたはエクスポートするときに、有料アクティベーションが必要です。

書き込み可能なディスクフォーマット

「書き込み」エリアには、以下の書き込みオプションがあります:

- DVD
- Blu-ray ディスク
- AVCHD ディスク（DVD および Blu-ray ディスク）

「ファイル」メニューで、バックアップコピーを作成して書き込むことができます。

マルチメディア編集可能ディスクメニュー

画面上の動画およびチャプターに選択オプションを提供する、多くのディスクメニューテンプレートが含まれます。これらの多くは、16:9 フォーマットでも利用可能です。これらを書き込み中に含め、ディスクをプロによる外観に仕上げることができます。

すべてのメニューテンプレートを個人的な写真、テーマのアニメーション、3D 字幕、音声、イントロビデオなどを使って、カスタマイズできます。

追加プログラム

MAGIX ウェブサイトに、MAGIX Movie Edit Pro で使用できる、追加プログラムを確認できます。[ビデオ] > [追加製品] および [無料ダウンロード] をご覧ください。

クイックスタート

この章では、段階的なチュートリアルによって、MAGIX Movie Edit Pro の基本機能を説明します。すべてのプログラムに機能的な説明は、次の章に記載されています。

アドバイス:[ヘルプ] メニューからアクセス可能な、オンラインチュートリアルビデオを使用してください。この機能機能には、インターネット接続が必要です。

よく使用するプロセスおよび機能には、プログラムキーボードショートカット『シエース　307』が、非常に便利です。

特殊プログラムバージョンに関するヒント: この文書は MAGIX Movie Edit Pro の全機能を記述しています。機能内容については、お持ちのプログラムのバージョン/エディションによって異なります。

プロジェクト、動画およびオブジェクト

MAGIX Movie Edit Pro で、「プロジェクト」、「動画」、「オブジェクト」を使って、作業します。素早く直感的に作業するには、この 3 つの階層的順番の用語の違いを理解することが重要です。

プロジェクト　[プロジェクト] は、ディスクに保存したいすべてのものを含みます。通常、これは、1 つ以上の動画、選択された動画を再生するためのメニュー構造を意味します。プロジェクトは「<Pojektdatei>」ファイルとして、お使いのハードディスクに保存され、動画を後に編集するために読み込むことができます。

動画　「動画」は、単一のビデオクリップ、ビデオクリップと写真の組み合わせです。また、音楽タイトル、トランジションなどを含めることができます。
各動画をビデオとして、個別にエクスポートできます。「プロジェクト」は、一緒に編集したり、同じディスクに書き込んだりすることができる、複数の動画を入れる、引き出しのようなものと考えることができます。

オブジェクト　「オブジェクト」は、動画の個別の単位です。オブジェクトのタイプ 『シエース　98』には、ビデオ、写真、タイトル、トランジション、デコレーションエレメント、オーディオ（音声）が含まれます。

まとめ: 「プロジェクト」には、「動画」が含まれ、「動画」には、「オブジェクト」が含まれます。

プログラムを起動

MAGIX Movie Edit Pro をインストールしたら、Windows スタートメニューから、プログラムを起動します。

プログラムが起動し、以下のプリセットダイアログが開きます:

注記:これらの設定は内部処理の品質には影響せず、[ファイル] > [設定] > [動画] に進み、いつでも変更できます。

新規プロジェクト ウィザード

プロジェクト名: 新規プロジェクトの名前を選択します。

プロジェクトフォルダ: プロジェクトを保存する場所を選択します。

動画設定: 標準の動画設定は、さまざまなカテゴリに含まれています。選択したカテゴリに関係なく、推奨されるプリセットが表示されます。ただし、プリセットに関係なく、任意のフレームレートを設定できます。動画設定には、ソーシャルメディアのプリセットも含まれています。これにより、正方形または縦向きのビデオのインポートと編集が簡単になります。

動画設定を開く: 動画設定を表示して調整する場合は、ここのチェックボックスをオンにします。[プロジェクト作成] をクリックすると、[プロジェクト/動画設定] が開きます。

メディアをプロジェクトフォルダにコピー: このオプションをアクティベートすると、プロジェクトにインポートされたすべてのファイルのコピーがプロジェクトフォルダに保存され、後で編集のためにここで開くことができます。

このオプションにより、様々なメディアデバイス（ハードドライブ、USB フラッシュドライブ、SD カードなど）からファイルを、同じプロジェクトで使用するとき、それらを一元管理することができます。内部ハードドライブは、外部ストレージドライブに比較して、ファイルに高速にアクセスできるため、MAGIX Video Pro X 内のプロジェクト上で作業する際の最良のオプションです。外部デバイスに保存されているファイルを使用すると、パフォーマンスの低下や編集時の遅延につながる可能性があります。内蔵ドライブに保存することで、すべてのプロジェクトファイルにアクセスして編集することもできます。

プロジェクトを読み込む

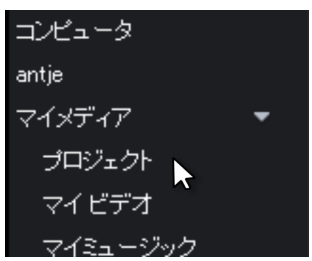
以前に保存されたプロジェクトを選択 読み込むことができます。

ビデオのインポート

以下では、AVCHD 録画をプログラムにインポートする場合を仮定しています。

アドバイス: 容易にインポートし、MAGIX Movie Edit Pro で編集できるように、ファイルおよび素材を保存するために、どのフォルダを使用するかに注意してください。C:¥Windows¥ またはプログラムフォルダの下に、ファイルを保存しないでください。ファイルおよびフォルダに、分かりやすく、短い名前をつけてください。

このような録画が手元にない場合は、MAGIX Movie Edit Pro ワークフローを試すために、素材フォームをハードディスクにインポートしてください。このために、デモプロジェクトを含めて使用することを推奨します。



1. メディアプールで、[マイメディア] > [プロジェクト] ボタンをクリックします。
2. 「_Demo」フォルダをダブルクリックして開き、MVP 動画ファイルを読み込みます。（「_Demo.MVP」）をダブルクリックします。

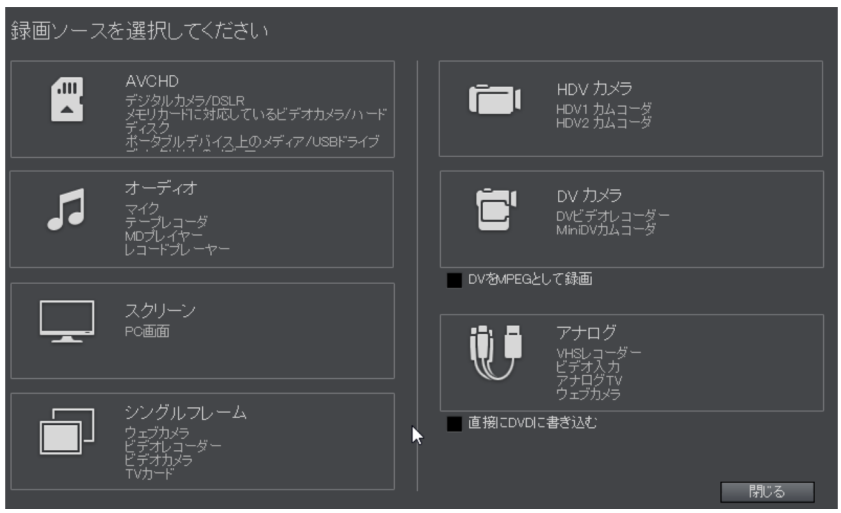
注意: メディアをプロジェクトにインポートする場合、MAGIX Movie Edit Pro が、これらのファイルにアクセスできるようにしてください。つまり、既にインポートされている場合、MAGIX Movie Edit Pro が検索できなくなるので、Windows Explorer またはメディアプールで、これらのファイルの名前を変更できません。ファイルの名前を変更する、または、ファイルを移動させた場合、エラーメッセージが発生し、もう一度、ファイルおよびフォルダを指定する必要があります。大きなプロジェクトの場合、これは、非常に時間のかかる作業となります。

AVCHD素材を挿入

1. AVCHD ストレージデバイス（カメラ、USB スティック、SD カード など）を PC に接続します。最初にカメラの電源を入れる必要がある場合があります。
2. プレビューモニターの下にある赤いボタンをクリックします。



録画選択ダイアログが開きます:



3. 録画ダイアログから「AVCHD」を選択します。
AVCHD インポートウィザードが開きます。

4. 接続されたストレージデバイスを「ビデオソース」として選択します。
ファイルリストが表示されます。

5. ファイルリストで、デバイスからインポートしたすべての録画を選択します。
6. ダイアログ中央にあるプレビューモニターを使用して、すべての録画をプレビューし、ムービーに適しているかどうかを判断できます。
7. すべてのビデオを選択した後、「インポートオプション」で、録画をムービープロジェクトに直接配置するか、または単にコンピューターのハードドライブにコピーするかを選択します（「フォルダに保存」以下の場所を選択します）。インポート後に録画を自動的に削除することもできます。

動画を再生

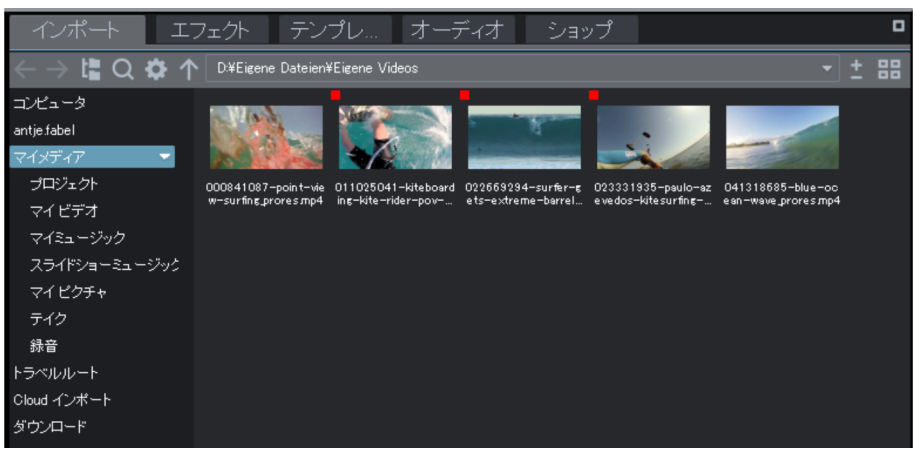
- 録画（またはデモプロジェクト）を再生するには、プレビューモニターの下の転送コントロールの上の［再生］ボタンをクリックします。



再生中、プロジェクトウィンドウ全体で、垂直ラインが移動します。これは、現在位置を表示する再生カーソルです。作成位置にジャンプするために、マウスクリックで直接設定できます。

アドバイス: 再生をコントロールする簡単な方法は、キーボードのスペースキーを押すことです。

メディアプール



メディアプールにアクセスでき、色々な種類のメディアファイルを読み込むことができます；ビデオ、写真、MP3 ファイル、オーディオ CD トラック、テンプレート、トランジション、エフェクト、インターネットメディアなど。

- フォルダを表示し、使用したいメディアを探し出します。色々なドライブ用のナビゲーションボタンとフォルダはメインディスプレイエリア上の[インポート]にあります。

カーソルをメディアファイルの上に合わせると、オプション用（プレビュー、トリム、インポート）の３つのアイコンが表示されます。



プレビュー：再生アイコンをクリックしてファイルを再生します。ビデオと画像ファイルがプレビューモニタに表示され、オーディオファイルがサウンドカードを通して再生されます。付属のテンプレートを使用することも可能です。



トリム： プロジェクトに特定の部分のビデオクリップをインポートする場合は、括弧のトリムアイコンをクリックしてください。その後、プレビューモニターにビデオクリップが表示されます。ブラケットを使って、インポートしたい範囲をタイムライン上にマークすることができるようになりました。最後にビデオをクリックしてマウスボタンを押しながら、ビデオをプレビューモニターからプロジェクトにドラッグアンドドロップします。ブラケットで以前にマークした範囲のみがビデオプロジェクトとしてインポートされます。



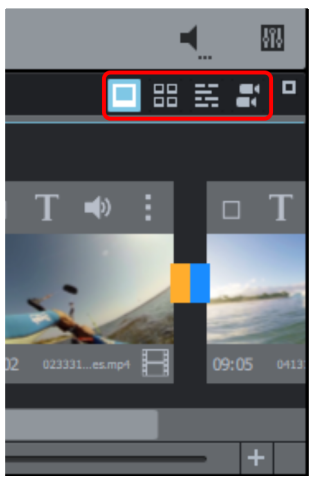
インポート：インポートアイコンをクリックして選択したメディアをプロジェクトウィンドウに読み込みます。

ヒント：１クリックで簡単にメディアにアクセスすることができる個人用メディアフォルダのリンクを作成することができます。リンクはエントリの一つを右クリックして、コンテキストメニューの［リンクを作成］を選択して作ることができます。メディアフォルダを選択し、[OK] をクリックして確認してください。

注意：[標準プログラム設定にリセット]機能を使用すると、全てのリンクは自動的に削除されます。

ディスプレイモード

ツールバーの中央にあるボタンを使用して、「タイムライン-」、「ストーリーボード」、および「シーンオーバービュー」モードを切り替えることができます。マルチカムモード用のもう1つのボタンは、<デラックス>バージョンで使用できます。



ストーリーボードモード 『シエース 23』（最初のボタン）は、プリセットビューです。このビューは、編集プロセスを簡素化するための簡単で合理化されたインターフェイスを提供します。ムービーからのすべてのシーンは、「ストーリーボード」モードに順番にリスト化されます。すべてのシーンは、ストーリーボードのプレビュー画像とともに表示されます。

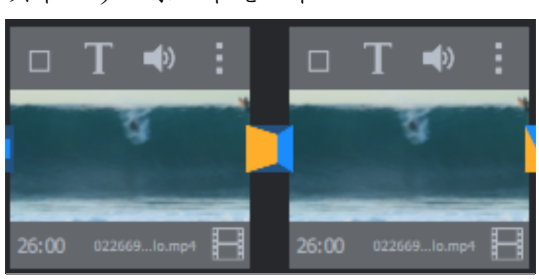
シーンオーバービュー 『シエース 24』（2番目のボタン）は、シーンのスケーラブルなオーバービューを提供します。これを使用して快適なビューやソーティング、および不要なシーンの削除が可能です。

タイムライン-モード 『シエース 25』（3番目のボタン）では、ムービーは「タイムライン」上に「オブジェクト」として表示されます。つまり、オブジェクトが長ければ長いほど、対応する動画も長くなります。

右上のボタンを使用して、全画面ですべてのモードを表示できます。

マルチカムモードは、MAGIX Movie Edit Pro の Plus/Premium バージョン中の4番目のボタンの下にあります。マルチカム編集により、異なるカメラのパースペクティブから、同じシーンの様々な録画を容易に切り取ることができます。

ストーリーボードモード



「ストーリーボード」モードは、ストーリーボード上のすべてのシーンを直線的な順序で表します。各シーンには、以下の編集オプションがあります:



タイトルとテキストの追加: タイトルとテキストは、どのムービーにも追加できます。「T」ボタンをクリックして、プログラムモニターにテキストを直接入力し、さまざまなアニメーションから選択します（クラシックなエンドクレジットエフェクトを得るには、下から上への移動を試してください）。



音量の設定: 各シーンの音量は、スピーカーボタンで設定できます。



エフェクトメニュー: このスイッチは、シーン識別、画像安定化、トリマーダイアログなどのさまざまな編集機能を備えたメニューにアクセスします。「オーディオクリーニング」を選択すると、トラックのヒスノイズを最小限に抑えることができます。

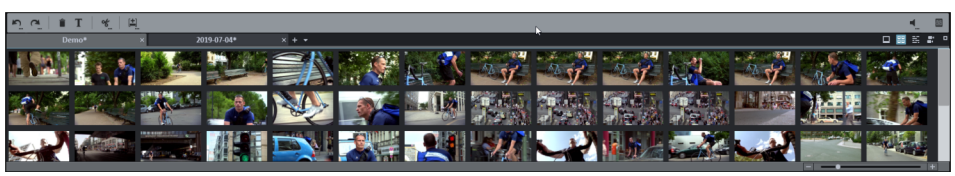


トランジション: シーン間の大きなボタンをクリックして、シーンのトランジションを選択します。



イメージの回転（イメージファイルのみ）: イメージまたは写真が横向きまたは上下逆になっている場合、このボタンをクリックします。写真が 90 度回転します。

オーバービューモード



オーバービューにより、シーンを管理 分類できます。すべてのシーンが、交互（テキストプログラムように、複数行で）に表示され、コピー、切り取り、移動、削除、貼り付けを行うことができます。

「オーバービュー」モードは、開始マーカー、再生カーソル、終了マーカーを表示しません。現在再生されているシーンの周りにフレームが描かれます。

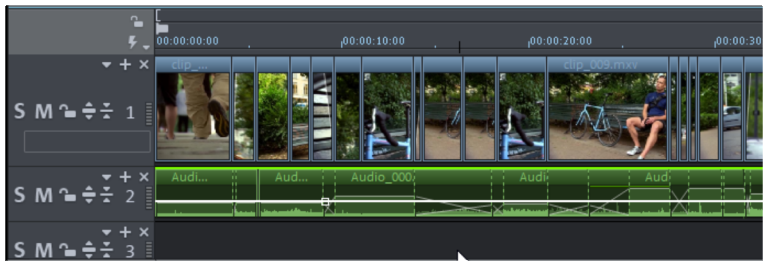


ズームつまみにより、ビューを拡大または縮小できます。

また、これらのつまみは、シーンが表示された回数を表示します。小さなサムネイルは、概要により適合します。

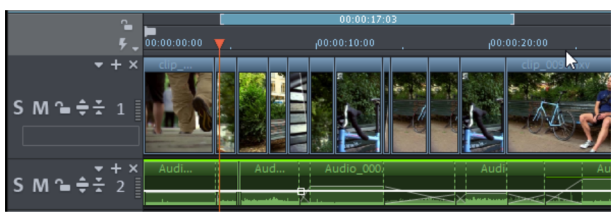
最大化: このボタンを使用して、シーンオーバービューをフルスクリーンモードに最大化します。

タイムラインモード



すべての詳細な編集機能は、「タイムライン」モードで行う必要があります。動画およびシーン（トラック内の長いオブジェクト、対応する長い動画）は、ここに表示されます。

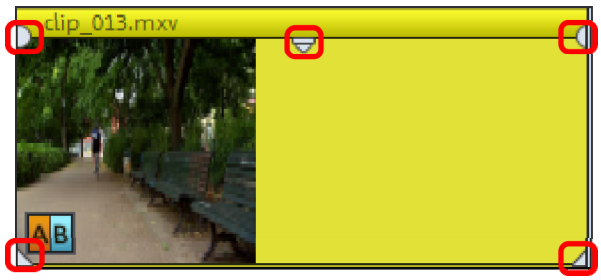
再生エリア: 最初のトラックのエリアバーをクリックして、スタートマーカー、再生エリアの開始位置を定義します。右クリックすると、再生エリアの終了位置を表す、終了マーカーが表示されます。再生エリアの長さは、エリア表示に中央に表示されます。



- 終了マーカーに達する、再生カーソルは、開始マーカーにジャンプし、ループとして、すべての再生が開始されます。
- Ctrl キーを押したままで、中央のバーをクリックし、マウスをドラッグして、再生エリア全体を移動できます。インポイントおよびアウトポイントを、マウスを使って、移動できます。左クリックで、インポイントを配置、右クリックで、アウトポイントを設定します。最初のトラック上の、プロジェクトウィンドウの再生エリアは、プレビューモニターの再生エリアにリンクされています。これらは、独立して変更できません。
- 開始および終了マーカーを動画の開始および終了位置にもう一度移動するには、[ウィンドウ] メニューの [動画ビューの最適化] をクリックします。

ハンドル: マウスポインタが双方向矢印になるまで、マウスをオブジェクトの下隅のいずれかに動かして、すべてのオブジェクトを短くすることができます。オブジェクトの長さを好きなだけ短くできます。各オブジェクトの上隅に、オブジェクトをフェードインまたはフェードアウトできるフェードハンドルが 2

つあります。上の真ん中のハンドルでは、オーディオオブジェクトのボリュームとビデオオブジェクトの透明度を調整します。



オブジェクト選択: 詳細なエフェクト編集を行うために、最初に、オブジェクトを選択します。個々のオブジェクトをマウスで選択できます。オブジェクトの色が変わり、選択されていることを示します。シフトキーを保持しながら、複数のオブジェクトを選択できます。オブジェクトの隣をクリックして、マウスボタンを押した状態で、長方形をドラッグアウトできます。この長方形に含まれる、すべてのオブジェクトが選択されます。

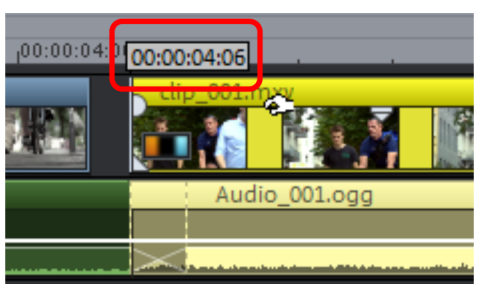
グリッド

プロジェクトウィンドウは、フレームに正確なスナップグリッドを備えています。これにより、ビデオおよびイメージオブジェクトが、フレームの縁に正確にスナップされます。

ステップサイズは、動画設定（[ファイル] > [設定] > [動画]）で指定される、フレームレートに依存します。欧州の PAL 用の従来のフレームレート（1 秒あたり 25 フレーム）、米国および日本の従来のフレームレート NTSC （1 秒あたり 29.97 フレーム）、他の手動で設定されるフレームレートの間から選択します。



オブジェクトを移動するとき、位置表示には、どのフレームに、オブジェクトの最初のイメージが表示されるかが示されます。



オブジェクトを移動すると、ツールチップに、位置が表示されます。

この情報は、「時:分:秒:フレーム」の形式で表示されます。

常にアクティブなフレームグリッドに加えて、オブジェクトグリッドもアクティベートできます。これにより、2 つの連続するオブジェクトが、異なるトラック上にある場合でも、一緒にシームレスにスナップすることを確認できます。これにより、不要な空白または重複を防ぐことができます。



オブジェクトグリッドは、下部ツールバー内の磁石アイコンを使用して、アクティベートしたり、無効にできます。

無効なシーンを削除

素材をインポートする際、最も重要なステップの 1 つは、素材から、無効なシーンをカットすることです。この場合、次の 2 つのオプションがあります:

- オプション 1: 最初に、完全な素材をプロジェクトに読み込み、無効なシーンをカットします。
- オプション 2: インポートする前に、メディアプールで、カットして、必要なシーンのみをインポートすることができます。このプロセスは、多くの編集を必要とする長い動画に推奨されます。

プロジェクトでビデオをカットする

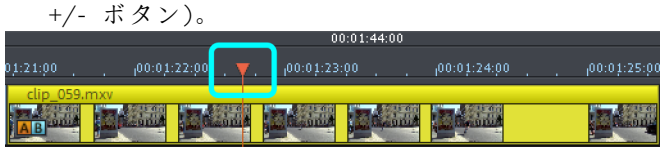
動画素材を既にプロジェクトにインポートし、それを編集すると仮定します。

1. キーボードの上矢印をクリックして、ビデオを再生します。
2. 下矢印を押して、シーンが見つかった位置で、再生を一時停止します。再生カーソルは、削除したシーンの近くにあります。

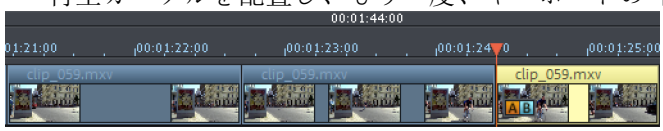
注意: また、スペースキーまたは転送バーの [再生] ボタンを使用して、再生を開始 停止できます。しかし、再生カーソルを再生を停止した位置に移動させるために、最初に、「スペースキー動作」の下の [再生] タブのプログラム設定 ([ファイル] > [設定] > [プログラム]) に進み、「現在の再生位置でスペースキーを停止」機能を選択します。

アドバイス: 長い動画の場合、または、検索をスピードアップするために、プレビューモニターの次の操作で、ビデオを早送りできます。これを行うために、マウスキーを押しながら、ライムライン上で、再生カーソルを移動させます (高速ではありません)。

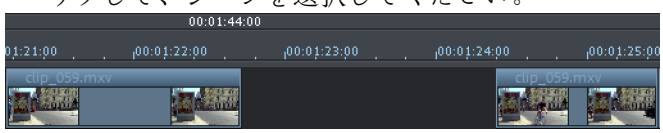
3. 無効な素材の開始位置に、再生カーソルを正確に設定します。長いビデオの良好なビューを取得するために、ズーム機能を推奨します (右下隅の +/- ボタン)。



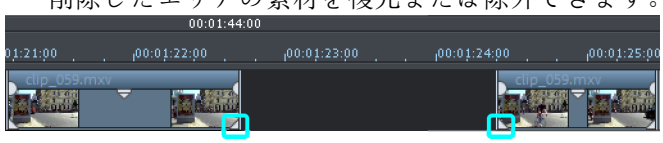
4. キーボードの「T」を押します。これにより、現在のシーンを再生カーソルの位置で、2 つのエリアに分割します。
5. 無効なシーンの終了位置に対して、これらの手順を繰り返します。無効なシーンの終了位置を検索するために、終了位置に可能な限り近い位置に、再生カーソルを配置し、もう一度、キーボードの「T」を押します。



6. これで、無効なシーンを「分離」できましたので、キーボードの「Del」キーを使用して、動画から削除できます。これを行う前に、マウスをクリックして、シーンを選択してください。



7. カット中に、正確に動作しない場合でも、心配しないでください。オブジェクトハンドルを使用して、残りのオブジェクトを拡張または縮小して、削除したエリアの素材を復元または除外できます。



8. 削除後、削除した素材の位置の動画シーケンスに、空白が現れます。動画から空白を削除する方法は？ 後ろのシーンを前のシーンに向かって、相互に「ドッキングする」まで、ドラッグします。背後にあるすべてのオブジェクトをドラッグしてください。そうしないと、空白がラインの下に引き渡されます。後ろのオブジェクトを引き上げるために、「すべてのトラック」マウスモードを使用してください。これは、引き上げるオブジェクトに沿って、ライムライン上の後ろにある、すべてのオブジェクトを自動的に取得します。



注意: プロジェクトに、イメージトラックに加えて、オーディオトラックが含まれている場合は、通常、オーディオトラックとビデオトラックを同期させてカットする必要があります。カメラからインポートされた後、ビデオおよびサウンドは、自動的にグループ化されます。このため、カットおよび移動操作は、ビデオおよびサウンドトラックに影響を及ぼしません。しかし、ビデオシーケンスとグループ化されていない、サウンドトラックを追加する場合、編集を開始する前に、グループ化する必要があります。



これを行うために、「Ctrl」 + クリックを使用して、ビデオオブジェクトおよびオーディオオブジェクトを選択し、[編集] メニューで、[グループ化] オプションを選択します（または、[グループ化ツール] をクリックします)。

先に進み、カット機能をお試しください。カット機能、他の編集機能を実行しても、ハードドライブ上のソースマテリアルは、変更されません。

長い動画から個別のシーンをインポートする

ハードディスク上にファイルとして長いビデオを保存しており、そのエリアのみをプロジェクトに使用する場合は、次のように進めることができます:

1. メディアプールでファイルを選択し、ファイルの上に表示される機能の中央の［トリミング］アイコンをクリックします。

トランスポートコントロールを使用して、メディアプールで選択したファイルを再生できます。

2. インポートするエリアの始点を検索します。エリアの開始位置のトランスポートコントロールの上に再生カーソルを配置します。
3. ［インポイントの設定］ボタンをクリックします（キーボードショートカット: I)。



エリアの始点は、スタートマーカーの現在の位置に配置されます。

4. エリアの終点に再生カーソルを配置します。
5. ［出力の設定］ボタンをクリックします（キーボードショートカット: O)。



エリアの終点は、スタートマーカーの現在の位置に配置されます。

現在選択されているエリアは、エリア表示に青色バーとして表示されます。

6. ［セクション再生］ボタンを使用して、このエリアを個別に再生できます。



注意: マウスボタンを保持しながらドラッグすることにより、すべてのエリア制限を移動できます。

7. エリアがインポートするエリアに一致しらた、モニターで、[イメージのプレビュー] をクリックして、トラック上にドラッグします。オブジェクトは、選択されたエリアに対応して表示されます。

アドバイス: [貼り付けモード]『シエース　310』 を使用して、動画に個別のエリアを迅速かつ効率的に適用します。

シーンの再グループ化

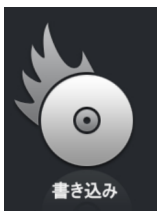
動画内で、全体またはシーンのグループを異なる場所に移動することが必要となる場合があります。これを直感的に行うことができます。任意のビュー（「タイムライン」、「ストーリーボード」、「オーバービューモード」）で、マウスをクリックして、1 つのシーンを選択し、次に、マウスボタンを押したまま、希望の位置を選択して、移動させることができます。「タイムライン」および「オーバービュー」モードでは、一緒に移動できる、シーングループを次のように作成できます: 「Ctrl + マウスクリック」で、複数のシーンを選択するか、「Shift + マウスクリック」で、間にあるシーンを選択します。

ビデオを高度に編曲するための 3 つの最終的なアドバイス:

- 「タイムラインモード」で利用可能な「インテリジェントマウス」モードを使用します。これにより、選択されるシーンだけではなく、直接境界を接するすべてのエレメント（トランジション、フェード、選択されたシーンをフォローする、近くのトラックなど）を移動できます。
- 「グループ化」 『シエース　275』および「グループ化解除」 『シエース　276』コマンドにより、シーンをグループに結合し、ブロックとして、一緒に移動させることことができます。
- シーンを編集 移動して、プロジェクトが廃品置き場のように見える場合、使いたいシーンを選択し、それらをメディアの保存するなど、逆方向の作業を行います。使用するシーンを収集し、それらを「テイク」フォルダに配置し、新しいプロジェクトを開始して、フォルダからシーンを取り出して、2 番目のプロジェクトに、希望する順序で配置します。「テイク」フォルダには、[インポート] -> [マイメディア] ボタンを経由して、メディアプールで、アクセスできます。

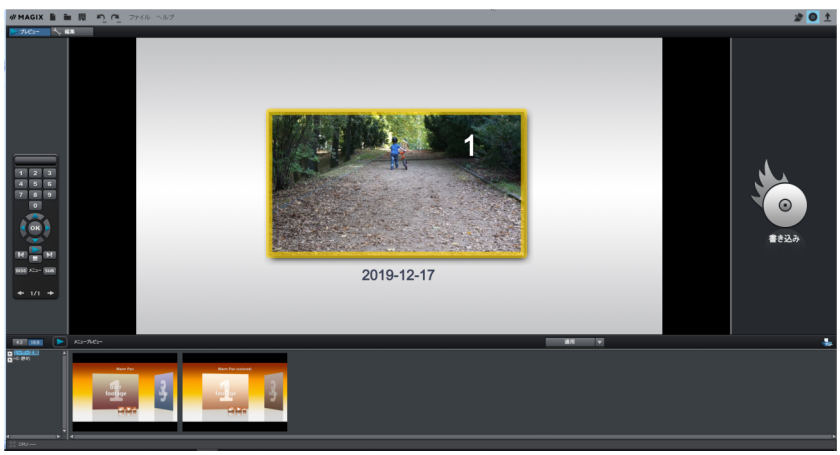
インタラクティブメニュー付きDVDの作成

納得いくビデオが完成したら、「CD の書き込み」画面に移動して、インタラクティブ DVD メニューを使用してディスクに書き込みます。



- できるだけ早く DVD を書き込みたい場合は、ボタンをクリックして DVD を書き込みます。

個々のシーンまたはチャプターに細分化された複数のムービーの場合、DVD 選択メニューはさらに重要になります。これは、各ムービーと各シーン間をジャンプできるように、管理しやすいナビゲーションが必要だからです。



「書き込み」画面には、「プレビュー」と「編集」の 2 つのビューがあります。左上にあるボタンを使用してビューを切り替えます。

両方のビューで、DVD メニューのプレビューが表示されます。すべてのムービーは最上部のエントリとして表示され、すべてのシーンはサブエントリとして表示されます。

右側のリモコンを使用して、実際の DVD プレーヤーのようにメニューの機能をテストできます。

「編集」ビューでは、「ナビゲーション」内の選択メニューの一覧表示にアクセスできます。対応するボックスをクリックして、不要なシーンを削除できます。エントリはメニューから削除されますが、シーンはムービーから削除されません。

ムービー内で適切なチャプター分割を行うには、各ムービーの「編集」ウィンドウに対応するチャプターマーカーが表示されている必要があります。現在のシーンの分割を変更する場合は、「編集」画面に戻り、分割するムービーを選択することをお勧めします。スタートマーカーを任意の場所に配置し、「編集」メニューから「チャプターマーカー」オプションを選択します（キーボードショートカット：Shift + Enter）。「自動チャプターマーカー」オプションを選択すると、チャプターマーカーがすべてのシーンの先頭に自動的に配置されます。余分なチャプターマーカーをクリックするだけで削除できます。

納得のいくムービーとチャプターの細分化ができたら、選択メニューのレイアウトに専念できます。

画面の下部分に、メニューテンプレートのプリセットが配置されています。スクロールバーを使ってそれぞれのテンプレートを見ることができます。テンプレートはいろいろな方法で使用することができます：

- テンプレートをそのまま使いたい場合は、最初にテンプレートバーの「レイアウト」をクリックして選択したいテンプレートをダブルクリックします。テンプレートがそのまま適用されます。
- 「編集」ビューでは、個々のテンプレートのさまざまなエレメントを相互に組み合わせることもできます。例えば、テンプレートのテキストフォーマットを他のテンプレートの背景と組み合わせたい場合、最初に「フォント」を選択してから選択したいテキストのテンプレートをダブルクリックします。次に「配列」を選択して希望の配列をダブルクリックします。中央のプレビューですぐに結果が表示されます。
- プレビュー画像、またはメニューエントリをダブルクリックしてムービーまたはチャプター名を変更したり、他のプレビュー画像を選択することができます。

すべてのビデオとチャプター（シーン）が正しく配置され、納得のいく選択メニューができたら、先に進んで書き込むことができます。

バックアップコピー

MAGIX Movie Edit Proでプロジェクト全体（全ビデオプロジェクト、全エフェクトなど）のバックアップコピー 『シエース　235』を素早く簡単に作成することができます。大きなプロジェクトの場合は特に定期的なバックアップを作成することをお勧めします。バックアップを作成することで、例えば、お使いのハードドライブがクラッシュしたり、プロジェクトに何か問題がある場合に、プロジェクトを以前のバージョンに戻すことができます。

この機能は[ファイル] > [バックアップコピー] > [プロジェクトとメディアをフォルダにコピー]にあります。

ワークスペース

「編集」画面



1 アッパーツールバー: これらは重要なコマンドにすばやくアクセスするためのボタンです。

2 メニューバー: 重要な MAGIX Movie Edit Pro 機能が含まれています。

3 プレビューモニター: ビデオおよびイメージオブジェクトが表示され、メディアプールのファイルをここでプレビューできます。

4 メディアプール: ここにはハードドライブのコンテンツと、トランジション、タイトル、エフェクトのエリアがあります。「インポート」ナビゲーションボタンを使用して、PC 上のすべてのフォルダにアクセスできます。

5 コンテンツ: メディアプールのどのエリアにいるかに応じて、さまざまなコンテンツが表示されます。テンプレートをプレビューしたり、メディアをプロジェクトにインポートしたりすることができます。「エフェクト」エリアでは、エフェクトをフェードインしてエフェクトカーブを作成できます。

6 モード:

- ストーリーボードモードでは、現在のムービーのシーンがパネルに表示されるため、簡単に配置および編集できます。
- タイムラインモードは、より複雑で詳細な作業用です。マルチトラックビューを備えています。
- オーバービューモードでは、すべてのシーンが表形式で表示され、すばやく並べ替えることができます。

- 右ボタンは、Plus/Premium バージョンでマルチカムモードをアクティベートし
  ます。

7 スクロールバー: 下のスクロールバーをドラッグして、マウスでズームするために一緒に押すことができます。右のスクロールバーは、トラックを垂直方向にズームします。マウスボタンを押したままスクロールバーの端をクリックして、配置ウィンドウの表示部分を変更します。

8 タイムラインモードのプロジェクトウィンドウ: メディアプールからファイルをドラッグ&ドロップし、ここでファイルを細かく配置および編集します。

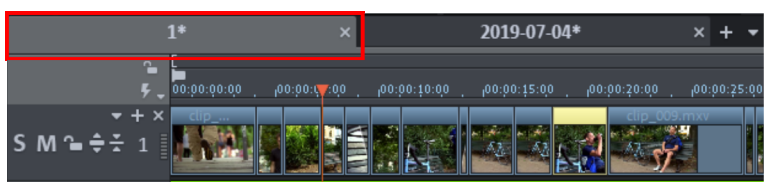
9 範囲マーカー付きのタイムライン: 再生されるエリアを定義します。タイムスケールが装備されています。

10 ローアーツールバー: タイムラインまたはさまざまな編集機能のための異なるマウスモードを選択します。

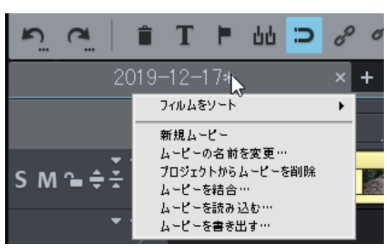
プロジェクトマネージメント

「編集」エリアは、ムービーの編集やプロジェクトの管理にも使用できます。つまり、ここでムービーの順序を並べ替えたり、新しいムービーを追加したり、プロジェクトから既存のムービーを削除したり、ムービーの名前を変更したりできます。

現在のプロジェクト内の各フィルムは、トラック上の自分のタブを介してコントロールできます。



ムービーの名前を変更、ソート、ロード、または削除する最も簡単な方法は、タブの1つを右クリックすることです。次に、表示されるコンテキストメニューからアクションを選択できます。



プレビューモニター

プレビューモニターには、現在の動画のコンテンツが表示されます。また、一部の場合、プレビューモニターは、特定のエフェクトを編集するために使用されます。この例は、次の通りです:

- タイトルエディタ 『シエース 123』
- 様々なモーションエフェクト 『シエース 142』

更に、プレビューモニターには、再生カーソルの時間位置と動画の長さが表示されます。

セットアップ



1. プレビューモニターメニュー 『シエース 36』
2. 再生カーソルの位置
3. タイトルバーには、現在の動画の名前が表示されます
4. 現在の動画の長さ
5. フルスクリーンモードボタン
6. 表示するエリア
7. トランスポートコントローラー 『シエース 38』

機能

現在の動画の表示に加えて、プレビューモニターは、次の機能を実行します:

- ビデオおよびイメージファイルをプレビューする 『シエース 99』

- 動画にビデオファイルのエリアを貼り付ける 『シエース　101』
- 動画概要 『シエース　288』
- フルスクリーンモード 『シエース　38』

オプション

- 3D 表示 『シエース　169』
- サイズ（解像度）の設定 『シエース　37』
- 位置（時間バーと共に）を移動する

プレビューモニターメニュー



プレビューモニターメニューは、メニューボタンと共に開かれます。

プレビューモニターメニューには、次の機能が含まれます:

- ズームファクターを定義 『シエース　36』
- プレビュー用にイメージ位置を指定する
- 動画概要 『シエース　288』をアクティベートする
- ジョグおよびシャトルをフェードイン、フェードアウトします。
- プログラムモニター標準（2D）ビューの設定
- 3D 再生 『シエース　169』をアクティベートする
- 360 °表示をアクティベートする
- [パフォーマンス] メニューにアクセスする（これは、[品質プレビュー]『シエース　40』 ボタンのコンテキストメニューです）

ズーム

プレビューモニターを拡大または縮小できます 『シエース　37』。



- メニューの入力を容易にするため、プレビューモニターで、ビデオイメージを最小化 最大化できます。これは、エフェクトアニメーション中に特に便利です 『シエース　164』。

注意: このズームは、プレビューモニターの現在のビューのみに適用され、ビデオエフェクトには、適用されません。

アドバイス: また、プレビューモニターには、フルスクリーンモード 『シエース　38』機能が備わっています。

サイズの設定

アドバイス: 編曲者およびビデオモニター用の便利なプリセットは、プログラム設定の［表示テンプレート］タブに含まれています。

希望するサイズの設定

プレビューモニターを希望するサイズに設定できます:

1. マウスカーソルをプレビューモニターの縁に移動します。
これにより、マウスポインタが、双方向矢印に変わります。

2. 左マウスボタンをクリックしたまま保持し、プレビューモニターの縁に合わせます。
3. プレビューモニターを希望のサイズにドラッグします。
4. マウスボタンを離します。

注意: 高さと幅を交互に設定すると、容易に行うことができます。

コンテキストメニューを通して、サイズを設定する

1. プレビューモニターの表示領域を右クリックして、コンテキストメニューを開きます。
2. コンテキストメニューで、希望のサイズを選択します:
   - デフォルトで、［デフォルト解像度］サブメニューのエントリを選択します。
   - 手動で、［その他の解像度］エントリを選択し、ダイアログに、希望の解像度を入力します。

サイズを定義するために動画を使用する

また、動画のサイズまたは動画内の個別のビデオクリップのサイズに応じて、サイズを決定できます。

1. プロジェクトウィンドウで、プレビューモニターのサイズを決定するために使用する、ビデオオブジェクトを選択します。
2. プレビューモニターの表示領域(6)を右クリックして、コンテキストメニューを開きます。
3. ［選択されているビデオにプレビューモニターを調整する］エントリを選択します。

MAGIX Movie Edit Pro は、選択されたビデオオブジェトの解像度に適合するように、プレビューモニターのサイズを調整します。

サイズを定義するために動画設定を使用する

1. プレビューモニターの表示領域(6)を右クリックして、コンテキストメニューを開きます。
2. ［動画設定にプレビューモニターを調整する］エントリを選択します。

MAGIX Movie Edit Pro は、新しいプレビューモニターのサイズとして、動画設定に解像度を設定します。

注意: プレビューモニターの解像度が、使用している画面よりも大きい場合、MAGIX Movie Edit Pro から、警告メッセージが送信され、操作をキャンセルまたはぞ続行するオプションが与えられます。

フルスクリーンモード

プレビューモニターを、フルスクリーンサイズに拡大できます。

フルスクリーンモードをアクティベートする

- プレビューモニターの表示領域をダブルクリックし、
- キーの組み合わせ「Alt + Enter」を押すか、
- プレビューモニターの ■ 右上縁にあるボタンを押します。
- エスケープ（Esc）を押して、フルスクリーンモードを終了します。

注意: また、プレビューモニターをフルスクリーンモードに移行できます。また、特殊コンテキストメニュー（右マウスボタン）も利用可能です。トランスポートコントローラーをフェードアウトできます。

トランスポートコントローラーを表示/非表示にする

- 要件: フルスクリーンモードをアクティブにする必要があります

1. プレビューモニターの表示領域を右クリックして、コンテキストメニューを開きます。

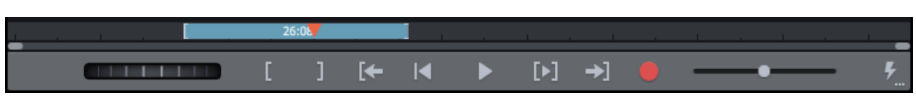
メニューエントリ「トランスポートコントローラーの表示」の前に、チェックボックスで、この設定のステータスを確認できます。

2. 「トランスポートコントローラー表示」エントリを選択します。

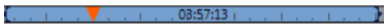
それに応じて、トランスポートコントローラーは、表示または非表示になります。

トランスポートコントローラー

プレビューモニター上のトランスポートコントローラーにより、プロジェクトウィンドウ内のビデオおよびイメージ素材を再生したり、メディアプール内をプレビューしたりできます。



トランスポートコントローラーボタン



エリア: 再生機能の上で、マウスを使用して、インポイントおよびアウトポイントの間に、エリアを選択できます。



再生カーソル: このマーカーは、プレビューモニター内で、現在再生されているイメージの位置を示します。



イン/アウトポイントの設定: 再生部分の開始および終了を定義します。





エリア始点へ: 現在のエリアの始点に、再生カーソルを設定します。



動画冒頭にジャンプ: 動画の冒頭に再生カーソルを設定します。



再生/停止 (一時停止): 中央の［再生］ボタンは、再生を開始します。もう一度クリックすると、再生を停止します。

アドバイス:[ファイル]->[設定]->[プログラム]->[再生] メニューで、2 回目にクリックした後、または、適切なショートカット（スペースキー）の後に、再生カーソルを開始位置に戻す（停止機能）、または、現在位置に留まるようにする（一時停止機能）を設定できます。



セクション再生: 現在のエリアを再生します。



エリア終了に: 現在のエリアの終点に、再生カーソルを設定します。



オーディオおよびビデオ録画: 素早く録画選択にジャンプします。



ジョグホイール: これを使用して、ビデオ内を 1 フレームごとに移動したり、再生カーソルを正確に配置するために、ズームインしたりすることができます。



シャトルコントロール: つまみを横に移動し、対応する方向に、迅速に編曲を再生します。この方法により、特定の位置に、迅速にアクセスできます。



プレビュー品質の切り替え: 再生がとぎれとぎれになった場合、スムーズ再生 『シエース　40』をアクティベートします。

注意: ジョグホイールおよびシャトルコントロールは、デフォルトでは、非表示になっています。[プレビューモニター] メニューから、表示できます。

プレビュー品質の変更

再生パフォーマンスに問題が出始めたら、よりスムーズなプレビューを「アクティベート」できます。この設定は、DVD にエクスポートまたは書き込む際、ビデオファイルの品質に影響を及ぼしません。

以下により、再生パフォーマンスが低下することがあります:

- 低パフォーマンスなハードウェア
- 高解像度ソースマテリアル（4K）
- 非常に複雑なプロジェクト



コンテキストメニューで、最適化されたプレビュー用に、どのオプションを使用するかを設定できます。

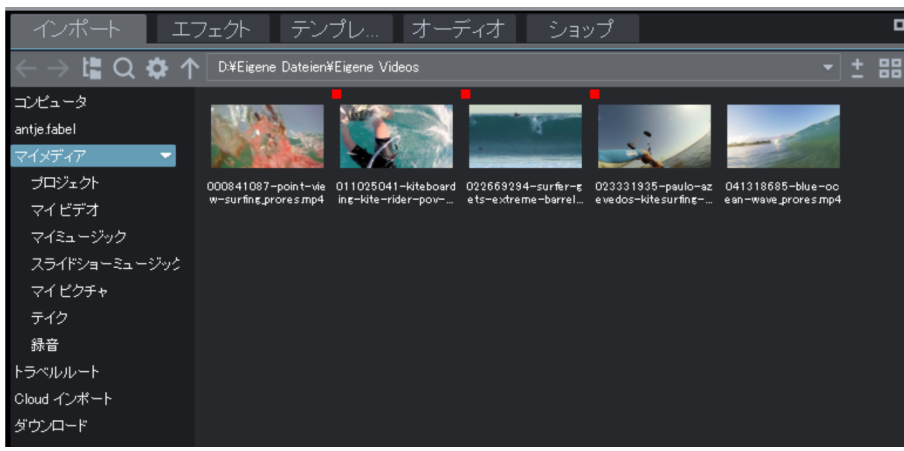
次のオプションが利用可能です:

- 解像度を低くする
- フレームレートを下げる:1 秒あたりのフレーム数を減少させます。
- エフェクトを無効にする: すべてのエフェクトおよびプラグインをアクティベート/無効にします。
- プロキシオブジェクトを使用する: このオプションは、動画設定の開始ダイアログで、[プロキシファイルを自動的に作成する] をアクティベートしているときにのみ表示されます。

注意:[解像度の低減] および [フレームレートの低減] は、プリセットです。

メディアプール

メディアプールの構造と機能は Windows エクスプローラと似ています。唯一違う点はメディアプールはスライドショーで使用できるファイルのみを表示します。これはいろいろな種類のマルチメディアファイルへアクセスし読み込みをするために使用されます：写真、他の画像ファイル、ビデオファイル、オーディオファイル、トランジション、エフェクト、また完成したプロジェクトなど。



注意: メディアプールはハードドライブ上のファイルを表示します。ここで削除されたファイルは Windows エクスプローラでは復元できません。

メディアファイルの上にマウスポインタを合わせると、オプションの 2 つのアイコン: 再生（プレビュー）とインポートが表示されます。

- プレビュー: プレビュー機能で利用可能な全てのメディアを表示することができます。再生アイコンをクリックすると、ファイルがプレビューモニターで再生されます。ビデオと画像ファイルが表示され、オーディオファイルがサウンドカードを通して再生されます。付属のテンプレートとエフェクトにもプレビューがあり、その機能を確認することができます。
- インポート: ローカルドライブまたはインターネットからのファイルは全て、プロジェクトへドラッグアンドドロップすることができ、またはインポートアイコンで読み込むことができます。

メディアプールからファイルをダブルクリックして読み込むこともできます。選択したエントリは（フォルダ全体を含む）、左のマウスボタンを押しながらスライドショーへドラッグすることができます。（ドラッグアンドドロップ）複数ファイルを同時に読み込む場合は、最初にファイルをメディアプールで選択する必要があります。

- [Ctrl]を押したまま選択したエントリを順番にクリックしてください。

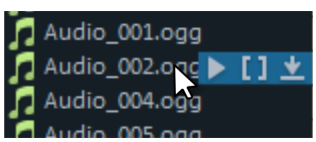
- 連続したファイルをロードしたい場合は、「Shift」キーを押したまま、最初のエントリをクリックして、次に最後のエントリをクリックします。最初と最後の間のすべてのエントリが選択されます。
- 左マウスボタンを押したまま、複数の画像上の選択ボックスをドラッグし、まとめて選択することができます。[Ctrl + A]でメディアプールに含まれる全てのエントリを選択することができます。

アドバイス:メディアプールの「インポート」領域にリンクを作成すると、メディアフォルダへのアクセスを改善できます。リンクはエントリの一つを右クリックして、「リンクを作成」 を選択して作ることができます。メディアフォルダを選択し、[OK]をクリックして確認してください。
注意: [標準プログラム設定にリセット]機能（[編集]メニュー>[設定]）を使用すると、全てのリンクは自動的に削除されます。

インポート

インポートビューの構造および機能は、Windows Explorer に似ています。唯一の違いは、メディアプールは、使用可能なファイルのみを表示するところです。これは、ビデオファイル、写真、他のイメージファイル、オーディオファイル、トランジション、タイトル、エフェクトなどのすべてのマルチメディアファイル、および、完全なオブジェクトにアクセスし、読み込むために使用されます。

注意: メディアプールは、ハードドライブ上のデータを表示します。ここで、データを削除すると、Windows Explorer を使用して、検索できなくなります。



マウスポインタをメディアファイルの上に合わせると、プレビュー、エリアインポート、完全インポート用の 3 つのアイコンが表示されます。



プレビュー: プレビュー機能を使用して、すべての利用可能なメディアを表示できます。[再生] アイコンをクリックすると、メディアが、プレビューモニターで再生されます。ビデオおよびイメージファイルが、プレビューモニターに表示され、オーディオファイルが、サウンドカードを通して再生されます。
付属のテンプレートとエフェクトにもプレビューがあり、その機能を確認することができます。



エリアインポート: ソースモニター上で、インポイントおよびアウトポイント用のボタンを使用して、インポートエリアを定義できます。



完全インポート: このボタンにより、完全なファイルがプロジェクトウィンドウにインポートされます。[インポート] ボタンを使用して、インポートするとき、現在設定されている貼り付けモード 『シエース　61』が使用されます。

アドバイス: 貼り付けモードキーボードショートカット 『シエース 310』使用して、動画に直接追加します。

また、ファイルをメディアプールから、ドラッグ&ドロップして、読み込むことができます。フォルダ全体全体をプロジェクトウィンドウにドラッグ&ドロップできます。複数ファイルを同時に読み込む場合は、最初にファイルをメディアプールで選択する必要があります。

- 複数ファイルを個別に選択する場合: 「Ctrl」キーを押しさげながら、使用するファイルを選択します。
- 連続した複数ファイルをよ読み込む場合: [Shift] キーを押したまま、最初のエントリをクリックして、次に最後のエントリをクリックします。
  結果: 最初の最後の間のすべてのエントリが選択されます。
- マウスを使用して、複数ファイルを選択する場合 (オブジェクトラック): マウスを空きエリアでクリックし、マウスボタンを押し下げながら、マウスを複数ファイルの上に移動させます。
  結果: マウスにより、表示中のフレームがドラッグされます。このフレームに囲まれる、すべてのエントリが選択されます。
- 現在のフォルダ内のすべてのファイルを選択する場合: キーキーボードショートカット「Ctrl + A」を押してください。

ヒント:メディアプールの [インポート] 領域にリンクを作ると、メディアファイルのあるフォルダに素早くアクセスができます。リンクはエントリの一つを右クリックして、コンテキストメニューの [リンクを作成] を選択して作ることができます。メディアフォルダを選択し、[OK] をクリックして確認してください。

注意: 「プログラム設定を標準値にリセットする」 『シエース 271』機能を使用すると、それぞれにリンクは、自動的に削除されます。

ナビゲーションボタン

ナビゲーションボタンでコンピューターのドライブとフォルダを操作することができます。



前へ/後へ: これらのボタンで、以前に表示したフォルダにアクセスします。



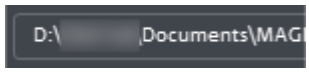
上へ: このボタンで、次の上位フォルダに移動します。



フォルダーツリー: ここでは、フォルダーツリーをアクティベートして、コンピューターシステム内を移動できます。



検索: 検索機能で特定のファイルをすぐに見つけることができます。ファイルタイプや、日付、またはフォルダで検索することができます。



ブラウザの履歴とパスの詳細: 上部中央には、現在のフォルダのパスが表示されます。矢印ボタンを使ってメニューを開き、以前に表示したフォルダを見つけることができます。



オプション: コンテキストメニューの全ての機能（表示切り替え、名前変更、ファイル削除など）へも、オプションボタンでアクセスすることができます。



ディスプレイオプション: エントリの詳細なリストを設定することができます。



ズーム: ズームスライドを使用して、「大きなアイコン」ビューで表示されるアイコンの数とサイズを設定できます。

検索



メディアプールには、コンピューター上のファイルを見つけるための簡単な検索機能があります。表示されたボタンでアクティベートし、再びオフにすることができます。

ファイル名: 探しているファイルの名前の一部を「ファイル名」フィールドに入力します。X 記号はエントリを削除します。A "?" 単一の文字のプレースホルダー、および任意の数字の「*」として使用できます。

ファイルタイプ: ここで、ファイル名拡張子を入力できます。複数のエントリはセミコロンを使用して区切られます。入力フィールドの下で、よく使用されるファイル名拡張子のさまざまなプリセットを選択できます。

日付: ここで、検索の期間制限を設定できます。リストからエントリを選択します。

フォルダ: コンピューター全体を検索せず、特定のドライブ、1 つのフォルダのみを検索する場合は、その検索パスを定義できます。

検索の度合い: ここでは、検索すべき場所を決定する様々なオプションを紹介します。

- インデックスされた位置と選択されたフォルダを検索
- インデックスされた位置、選択されたフォルダ、パーソナルファイルを検索
- インデックスされた位置、選択されたフォルダ、パーソナルファイル、プロジェクトファイルを検索します。

「インデックスされた位置」とは、インデックスリストを経由して、Windows で検索 カタログ化されたフォルダです。インデックスリストがアクティベートさ

れている場合、指定されるフォルダ内のファイルは、コンピューターのアイドル時間の間に、インデックスされます。したがって、ユーザーの検索クエリは、高速に完了できます。

コンピュータ

［コンピュータ］リンクボタンはメディアプールのドライブを表示します。全てのドライブはドライブ文字とともににリストされていてダブルクリックで開くことができます。

ユーザーのホームディレクトリ

これは現在コンピューターにサインインしているユーザーのホームディレクトリです。

マイメディア

プロジェクト: ここではプロジェクトとフィルムが通常保存されるフォルダに切り替えることができます。

プロジェクトのコンテキストメニューにある「プロジェクトの表示」機能を検索します。この機能を使用すると、プロジェクトのすべてのオブジェクトを表示し、オブジェクトの編集およびエフェクト状態を保持したまま現在のプロジェクトにコピーすることができます。これはつまり、「古い」プロジェクトの状態をキープするためにオブジェクトを再び編集する必要がないということです。ただし、転送されたオブジェクトの編集はもちろん続行できます。これらの変更は現在のプロジェクトに保存されます。

マイビデオ: すべての未使用ファイルは、[マイドキュメント¥マイビデオ] に表示されます。

マイ音楽:[マイファイル¥マイ音楽] フォルダの内容を表示します。

スライドショー音楽: これは、ダビング用に音楽を追加する機能です。

マイイメージ:[マイドキュメント¥マイイメージ] フォルダに切り替えます。このフォルダは、多くの場合、デジタルカメラやスキャナーにより使用され、デフォルトで、転送されるイメージを保存します。

テイク: この特殊フォルダには、「テイク」が含まれます。「テイク」とは、長い読み込み時間を必要とせずに使用できる、長い動画の小さなクリップです。対応するオブジェクトを、プログラムモニターから、メディアプールにドラッグして、テイクを作成することもできます。

録画: MAGIX Movie Edit Pro は、すべての録画に対する標準を指定します。

トラベルルート

トラベルルートを作成するにはここをクリックしてください。これにより、[トラベルマップ] ツールが開きます。

注記: 詳細情報については、プログラム起動後、[ヘルプ] の下の起動ダイアログに表示されるプログラム内で、MAGIX Travel Maps マニュアルを直接お読みください。

Cloud インポート

Cloud インポート機能で Google Drive などのクラウドサービスからメディアファイルを MAGIX Movie Edit Pro にインポートすることができます。この機能の使用には、メディアプールの[Cloud インポート]をクリックしてください。MAGIX Connect が開きます。

Cloud インポートで、［Google Drive］をクリックして Google アカウントを選択しサインインしてください。

MAGIX クラウドインポートで Google アカウントに初めて接続する場合は、MAGIX クラウドインポートのアカウントへのアクセスが許可されている必要があります。E メールアドレスとパスワードを入力してアカウントにサインした後に、次の画面で［許可］をクリックしてください。

次に Google メディアが表示されます。インポートしたいメディアを選択してください。［ダウンロード］をクリックしてメディアをダウンロードします。ダイアログの上で保存場所を決めることができます。

ダウンロードが完了したら、メディアのインポートを続けるか、Cloud インポートを終了することができます。Cloud インポートを終了すると MAGIX Connect へ戻ります。そこで、インポートしたメディアを MAGIX Movie Edit Pro で開く、またはメディアのあるフォルダを開くことができます。

注意：デフォルトでは、MAGIX Connect は、コンピューターの起動時、MAGIX Movie Edit Pro が作動していなくてもメディアが転送されるように設定されています。システム起動時に MAGIX Connect が作動するのを避けるには、MAGIX Connect 設定を開き、[システム起動時の MAGIX Connect ウィザード] オプションをオフにしてください。

ダウンロード

このボタンを使用して、Catooh でダウンロードしたメディアファイルにアクセスすることができます。

エフェクト

MAGIX Movie Edit Proは、さまざまなエフェクトとエフェクト設定を提供します。「エフェクト」 『シエース　128』の章には、それぞれの詳細な説明が含まれています。

タイトル編集

ここには、タイトルオブジェクトを編集するための［タイトルエディタ］『シエース　123』 があります。

ビデオエフェクト

ここで、ビデオおよび写真オブジェクトに対して、調整可能なエフェクトを検索できます。エフェクトは、それぞれのエフェクトダイアログで、オブジェクトを選択した後のみ、設定できます。詳細情報については、「エフェクト」の章の「メディアプールのビデオエフェク」『シエース　131』に進んでください。

表示 / アニメーション

これらは、ズームまたはカメラの動きを使用してフレームをアニメーション化するために使用できるモーションエフェクトです。

360°ビデオ

ここで 360°ビデオ編集エフェクトをご覧になれます。詳細については、[特殊機能］セクションの 360° ビデオ 『シエース　223』をご覧ください。

ステレオ **3D**

ここではプログラムのステレオ 3D機能にアクセスします。対応する[ステレオ 3D］『シエース　169』チャプターを参照ください。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

オーディオエフェクト

ここに、オーディオトラック用の幅広いオーディオエフェクトプリセットが表示されます。これに関する詳細は、「オーディオ編集」 『シエース　176』のセクションに記載されています。

追加エフェクト

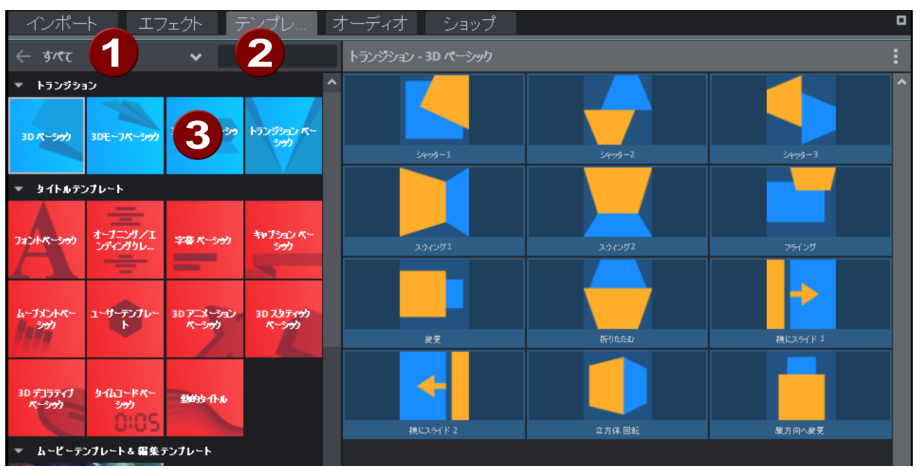
ここで、すべての利用可能なエフェクトプラグインを検索できます。「エフェクト」の章 『シエース　151』の「メディアプールの追加エフェクト」をお読みください。

テンプレート

「テンプレート」タブには、タイトル、トランジション、イントロ/アウトロ、フィルムテンプレートなど、映画に使用できるすべての追加コンテンツがあります。MAGIX Movie Edit Pro と一緒にインストールされたコンテンツに加えて、プログラム内にあるストアから直接追加のコンテンツを購入することができます。

次のカテゴリが利用可能です：

- ムービーと編集テンプレート 『シエース　218』
- イントロ / アウトロアニメ
- トランジション 『シエース　110』
- タイトルテンプレート 『シエース　123』
- ムービー ルック
- デザインエレメントとイメージオブジェクト



1. 初期設定では全てのメディアプールのコンテンツが表示されます。ここでは、カテゴリに沿って、タイトル、トランジションなど、表示を整理することができます。
2. 検索欄を使用して名前でテンプレートを検索できます。
3. 各カテゴリにサブカテゴリがあります。カテゴリの一つをクリックして詳細表示を開くと、コンテンツが別々に表示されています。



コンテンツの上にマウスを置くと、3 つのアイコンが表示されます:

これらのアイコンを使ってコンテンツを動画へ読み込みます。

コンテンツのプレビューがプレビューモニターに表示されます。

ハートアイコンをクリックしてコンテンツをお気に入りとしてマークします。

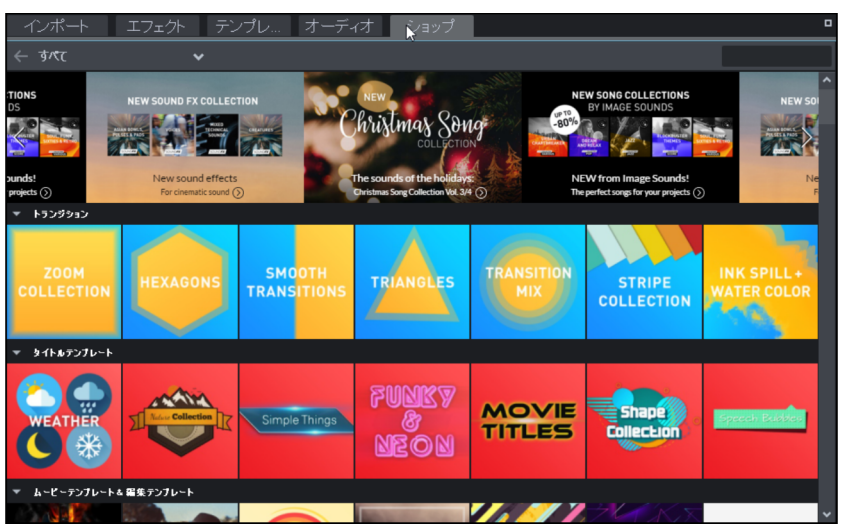
アドバイス: 詳細ビューの右上の 3 ポイント下でタイルのサイズを設定できます。

オーディオ

[オーディオ]には、インストールしたコンテンツや、ストアからの BGM へのおすすめ音楽があります。タブは[テンプレート]タブと同様に機能します。

ショップ

MAGIX Movie Edit Pro と一緒にインストールされたコンテンツに加えて、プログラム内にあるストアから直接追加のコンテンツを購入することができます。



新しいコンテンツを購入する

ストアのタイルをクリックすると、コンテンツの詳細が表示されます。



金額とコンテンツパックの内容が表示され、再生ボタンをクリックしてコンテンツをプレビューすることができます。購入ボタンをクリックしてストアウィンドウを開きます。

最初の購入時に、通貨を選択するよう求められます。次に、MAGIX アカウントにログインします。

次のステップで、支払方法を選択し、必要な詳細情報を入力します。

このステップは、次回以降スキップされ、[購入]ウィンドウに直接進みます。また、[支払い方法]の横にあるペンアイコンをクリックして、支払い方法を変更することもできます。

[今すぐ購入]をクリックして、購入を完了します。購入後コンテンツはすぐにダウンロードされ、タイルにダウンロードの進行具合が表示されます。購入したコンテンツはすぐにプロジェクトに使用することができます。

プレミアムバージョンのユーザーの皆さまへ

MAGIX Movie Edit Pro Premium ユーザーへの通知：ヘルプメニュー 『シエース292』を使用して追加のコンテンツパックをアクティベートすると、ストアで選択した 5 つのコンテンツアイテムを無料でダウンロードできます。追加の支払い情報を入力する必要はありません。

お気軽に、無料でストアをお試しください。

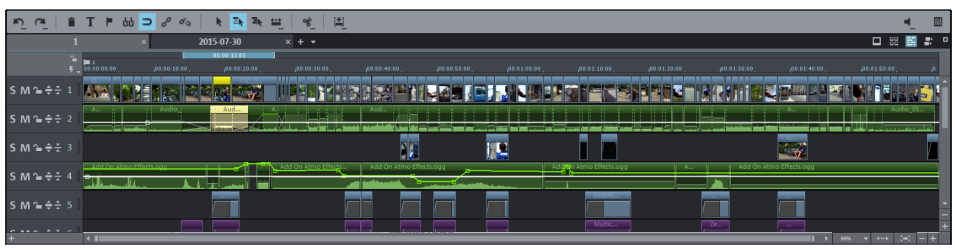
プレビュー機能

これは、メディアプール内のすべてのファイルのプレビュー機能です。ビデオモニター上をドラッグ&ドロップするか、[再生] ボタンを押して、開始できます。

また、これらの機能を図示する、エフェクトに対するプレビューがあります。

[その他] ボタンまたは拡張トランスポートコントローラー機能により、メディアプール内の長い長いビデオファイルから、エリアを選択できます。「プロジェクトにオブジェクトを貼り付ける」の章を参照してください。

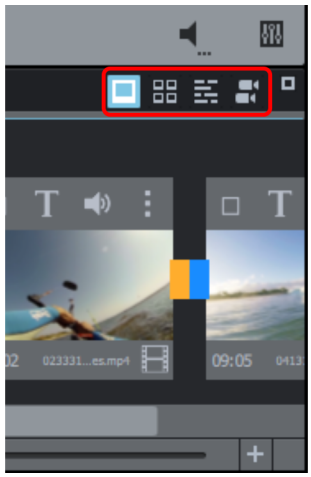
プロジェクトウィンドウ



MAGIX Movie Edit Pro は、詳細編集用（アフレコ、専門的な編集、正確なトランジション、エフェクト編集）の編集インターフェースを提供します。

編集モード

ツールバーの中央にあるボタンを使用して、「タイムライン-」、「ストーリーボード」、および「シーンオーバービュー」モードを切り替えることができます。マルチカムモード用のもう1つのボタンは、<デラックス>バージョンで使用できます。



ストーリーボードモード 『シエース 23』（最初のボタン）は、プリセットビューです。このビューは、編集プロセスを簡素化するための簡単で合理化されたインターフェイスを提供します。ムービーからのすべてのシーンは、「ストーリーボード」モードに順番にリスト化されます。すべてのシーンは、ストーリーボードのプレビュー画像とともに表示されます。

シーンオーバービュー 『シエース 24』（2 番目のボタン）は、シーンのスケーラブルなオーバービューを提供します。これを使用して快適なビューやソーティング、および不要なシーンの削除が可能です。

タイムライン-モード 『シエース 25』（3 番目のボタン）では、ムービーは「タイムライン」上に「オブジェクト」として表示されます。つまり、オブジェクトが長ければ長いほど、対応する動画も長くなります。

右上のボタンを使用して、全画面ですべてのモードを表示できます。

マルチカムモードは、MAGIX Movie Edit Pro の Plus/Premium バージョン中の 4 番目のボタンの下にあります。マルチカム編集により、異なるカメラのパースペクティブから、同じシーンの様々な録画を容易に切り取ることができます。

トラック

プロジェクトウィンドウは、マルチメディア素材は配置 編集できる、トラックに分割されます。表示されるトラック数は、[動画] 設定の下の [ファイル] メニューで、指定できます。

原則として、任意のトラック上に、任意のオブジェクトタイプを配置できます。また、ビデオおよびイメージオブジェクトをトラック内で、オーディオオブジェクトと組み合わせることができます。動画の最大長さは、6 時間に制限されます。



各トラックの左エッジには、トラックボックスがあり、ここで、トラックをミュート（ミュート）したり、ソロで再生したりできます。

[ロック] アイコンをクリックして、トラック内のすべてのオブジェクトを、不要な編集から、保護することができます。

2 つの双方向アイコンを使用して、トラックの高さを最小化または最大化できます。

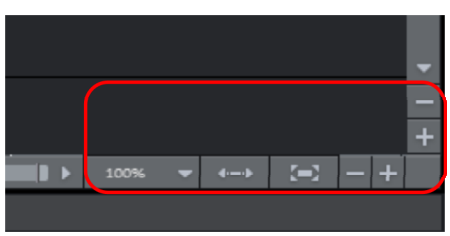
トラックが特定の高さを超えると、トラック名用のテキストフィールドが、トラックボックスに表示されます。このテキストフィールドをダブルクリックして、トラック名を編集できます。

トラックボックスまたは小さい三角形を右クリックして、コンテキストメニューを開きます:

- トラックを追加: このオプションまたはプラスアイコンをクリックして、現在のトラックの上に、新しいトラックを追加します。
- 削除/切り取り/コピー/貼り付け: これらのコマンドにより、オブジェクトを削除したり、クリップボードにコピーまたは切り取ったり、トラック内に含まれる、すべてのオブジェクトを含めて、トラックを貼り付けることができます。貼り付けるとき、トラックは、選択されたトラックの上に、クリップボードから貼り付けられます。
- マルチカム > ソーストラック: ここで、トラックをソーストラック 『シエース 120』として、アクティベート/無効にできます。
- マルチカム > マスターオーディオトラック: ここで、マルチカム編集 『シエース 121』用に、マスターオーディオトラックを指定できます。
- トラックの高さ: 選択されたトラックまたはすべてのトラックを小、大、標準サイズで表示するかどうかを設定します。
  また、マウスを使って、サイズを調整できます。これを行うために、トラックボックスの下端を下向きにドラッグします。
- トラックカラー: 現在のトラックの色を定義します。

注意: オブジェクトをインポートするための、ターゲットトラックを定義できます。トラックヘッダーをクリックして、トラックを選択します。インポートするすべてのオブジェクトが、選択されたトラックに挿入されます。選択されたターゲットトラックをもう一度クリックして、この機能を無効にします。

ズーム



垂直ズーム機能で表示するトラックの数を設定します。多くのトラックでは、選択的にトラックやオブジェクトを編集するために、全画面表示することが効果的です。

水平ズーム機能は、タイムライン上でのプロジェクトの表示設定に使います。

トラックの下側の境界をクリックしてドラッグすると、表示高さを調節できます。


オブジェクトズーム: 選択されたすべてのオブジェクトが最大のサイズで表示されるように、垂直方向と水平方向のズーム段階が拡大されます。


最適表示: プロジェクト全体を表示します。ズームを 100% に設定します。

機能をオフにすると、古いズームレベルが、再アクティベートされます。

プレビューレンダリング


タイムラインの横にある、このボタンを押して、プレビューレンダリング 『シエース　216』 機能にアクセスできます。

ツールバー

上部ツールバー



上部ツールバーは、モニターの左上に表示されます。次の機能が含まれます:

新規プロジェクト


新規 MAGIX Movie Edit Pro プロジェクトを作成します。[スタート] ダイアログが表示されます。

プロジェクトのプリセットはここで定義できます。

注記: これらの設定は内部処理の品質には影響せず、[ファイル] > [設定] > [動画] 『シエース　65』 に進み、いつでも変更できます。

新規プロジェクト ウィザード
プロジェクト名: 新規プロジェクトの名前を選択します。

プロジェクトフォルダ: プロジェクトを保存する場所を選択します。

動画設定: 標準の動画設定は、さまざまなカテゴリに含まれています。選択したカテゴリに関係なく、推奨されるプリセットが表示されます。ただし、プリセットに関係なく、任意のフレームレートを設定できます。動画設定には、ソーシャルメディアのプリセットも含まれています。これにより、正方形または縦向きのビデオのインポートと編集が簡単になります。

動画設定を開く: 動画設定を表示して調整する場合は、ここのチェックボックスをオンにします。[プロジェクト作成] をクリックすると、[プロジェクト/動画設定] が開きます。

メディアをプロジェクトフォルダにコピー: このオプションをアクティベートすると、プロジェクトにインポートされたすべてのファイルのコピーがプロジェクトフォルダに保存され、今後ここで開いて編集できるようになります。

このオプションにより、様々なメディアデバイス（ハードドライブ、USB フラッシュドライブ、SD カードなど）からファイルを、同じプロジェクトで使用するとき、それらを一元管理することができます。内部ハードドライブは、外部ストレージドライブに比較して、ファイルに高速にアクセスできるため、MAGIX Movie Edit Pro 内のプロジェクト上で作業する際の最良のオプションです。外部デバイスに保存されているファイルを使用すると、パフォーマンスの低下や編集時の遅延につながる可能性があります。内蔵ドライブに保存することで、すべてのプロジェクトファイルにアクセスして編集することもできます。

プロジェクトを読み込む
以前に保存されたプロジェクトを選択 読み込むことができます。

プロジェクトを読み込む



このオプションを使用して、プロジェクトまたはメデァイファイルを読み込むことができます。これに関連するすべてのメデァイファイルをプロジェクトと共に読み込む必要があることに注意してください。

MAGIX Movie Edit Pro は、移動が保存されたとき、それらが存在したフォルダで、すべての使用される音声とビデオファイルを検索します。

キーボードショートカット:Ctrl + O

プロジェクトを保存



現在のディスクプロジェクトは、プロジェクトウィンドウ内に表示されている名前で保存されます。このプロジェクトに対して名前がまだ指定されていない場合に、ダイアログボックスが開かれ、MAGIX Movie Edit Pro が名前を指定するよう求めてきます。

注意: プロジェクトファイル（*.MVP）には、使用されるメディアファイル、カット、タイトルに関する情報は保存されますが、イメージおよび音声マテリア自体は保存されません。これは、MAGIX Movie Edit Pro 全体の編集プロセスで変更されずに保存、またはインポートされたメディアファイルにあります。例えば、異なる PC で編集を続けるために、動画全体を専用ディレクトリに保存するには、「動画およびメディアをフォルダに保存する」コマンドを使用してください。

キーボードショートカット: Ctrl + S

下のツールバー

ストーリーボードモードでは、次のツールバーが表示されます。





取り消す



このコマンドにより、最後に行った変更を取り消すことができます。それによって、大きな変化を加える操作も問題なく試すことができます。結果が期待にそぐわなかった場合、「元に戻す」によって再び前の状態に戻すことができます。

ボタンの横の矢印をクリックして、現在までに行った変更の一覧を開き、順番に行った変更を取り消すことができます。

注意: プログラム設定 『シエース　66』で、必要とするリストの長さを調整できます。一般的なルール: リストが長くなると、より多くの RAM が使用されます。

やり直し



このコマンドは、直前に実行された「元に戻す」コマンドを取り消します。

ボタンの横の矢印をクリックして、現在までに行った、変更の取り消しの一覧を開き、いくつかの「手順をやり直す」ことができます。

オブジェクトを削除



このコマンドにより、選択したシーン（タイムラインモードの場合は選択したオブジェクト）を削除します。-

キーボードショートカット: Del

タイトルエディタ



選択されたタイトルオブジェクト用のタイトルエディタを開きます。

チャプターマーカーを設定



再生カーソルの位置にチャプターマーカーを配置します。動画をディスクに書き込む場合、これにより、ディスクメニューに、チャプターエントリが作成されます。

チャプターマーカーを右クリックし、コンテキストメニューで、[名前の変更]を選択して、名前を変更できます。新しい名前は、[チャプター] メニュー 『シエース　239』に表示されます。

スナップマーカーの設定



スナップマーカーの設定には、オブジェクトを選択して、スナップマーカーを設定したい場所に再生マーカーを置きます。スナップマーカーはオブジェクトに対し、いくつも設定することができます。
スナップマーカーはマウスでドラッグアンドドロップをして動かすことができます。

オブジェクトグリッド



このボタンを使用して、オブジェクトグリッド 『シエース　26』をオンおよびオフに切り替え
ます。オブジェクトグリッドをオンにすると、オブジェクトは隣り合わせに配
置され、すべてが途切れなく並びます。

グループの作成



選択されたオブジェクトをグループに指定します。グループから一つのオブジェクトが選択されると、同時にグループ内の全オブジェクトも選択され、正しく作業が行えるようになります。

キーボードショートカット:　　G

オブジェクトのグループ解除



ここでは選択された全てのオブジェクトを再び独立したオブジェクトに戻します。

キーボードショートカット:　　Shift + G

各オブジェクトのマウスモード



これはプリセットマウスモードで、ほとんどの作業はここでなされます。

オブジェクトを左クリックして選択します。オブジェクトを移動するには、その上でマウスを押したまま目的の位置にドラッグします。

キーボードショートカット: 6

トラック上のすべてを移動



基本的に、このマウスモードは各オブジェクトに対するマウスモードと同じ動作をしますが、1つのオブジェクトを移動すると、同じトラック上にある他のすべてのオブジェクトも移動します。

トラックの最初にスペースが必要な場合には、別々にオブジェクトを移動する必要がないので、便利です。

キーボードショートカット: 8

すべてを移動する



このマウスモードは、原則として「単一オブジェクトマウスモード」と同じ動作をします。同じまたは後の開始位置を持つすべてのオブジェクトが移動されます。

これはアレンジメントの中間に何かを挿入する必要があるのにスペースが足りず、すべてのコンテンツが削除されなければならない場合に役に立ちます。

キーボードショートカット: 7

追加マウスモード



MAGIX Movie Edit Pro は、様々な編集用の追加マウスモードを提供します。マウスボタンを押し続けるか、最後のボタンのコンテキストメニューを通して、開くことができます。

ストレッチマウスモード



これは、オブジェクトの長さをカスタマイズするための、特別なモードです。

タイムストレッチ機能により、下部のハンドルを使用してオーディオオブジェクトを展開または圧縮できます。したがって、ピッチを変更せずにオーディオマテリアルの継続時間が延長されます。ビデオオブジェクトの再生は、下部のハンドルを使用して加速/減速されます。

警告! ストレッチまたは圧縮するオブジェクトをエフェクトカーブでアニメーション化する場合は、エフェクトカーブのオプション「カーブの長さとオブジェクトの長さを接続する 『シエース　162』」を設定する必要があります。

キーボードショートカット: 0

マウスで曲線を描くモード



このマウスモードは、エフェクトカーブの描画に使用します。

エフェクトカーブは、エフェクトの強度をコントロールします。カーブポイントが高いほど、この位置のそれぞれのエフェクトパラメータが強くなります。カーブは、イメージトラック上のビデオオブジェクトとイメージオブジェクト、およびオーディオトラック上のオーディオオブジェクトに使用できます。

詳細については、「オブジェクトのアニメーション化」の章にあるセクション「オブジェクトエフェクトカーブの編集」を参照してください。

キーボードショートカット: 9

オーディオのプレビュー



このモードでは（マウスボタンが押されている間）オーディオオブジェクトをプレビューできます。

このモードでは、オブジェクトを移動したり変更したりすることはできません。

ショートカット: Alt + 6

オブジェクト内容を移動



このモードでは、選択されたオブジェクトの内容を移動できます。

オブジェクトは、メディアファイルに対する参照です。オブジェクトが、素材ファイルではなく、単なるクリップである限り、オブジェクトを変更したり、トラック内の位置を変更したりすることなく、後で、選択したクリップを変更できます。これは、例えば、オブジェクトの設定されたフレームワークを使用するときなど、詳細な編曲に役立ちます。

キーボードショートカット: Alt + Shift + F6
一時使用の場合: Alt + Shift

分割とトリミング



このモードを有効にして、カーソル位置で、オブジェクトをカットおよびトリミングします。

以下の手順でそれを行うことができます:

モードがアクティブである場合、編集するオブジェクトの上に、マウスを配置します。マウスポインターが配置されたオブジェクトの上の現在のフレームが、編集をサポートするために、プレビューウィンドウ内に表示されます。

マウスを左クリックして、マウスポインターの位置で、オブジェクトをカットします。

オブジェクトをトリミングする場合は、マウスボタンを保持してください。マウスを左または右に動かして、オブジェクトを左または右にトリミングします。

カットボタン



MAGIX Movie Edit Pro は、様々な編集機能を提供します。ボタンの横の小さい矢印ボタンを使用して、開くことができます。

ヒント：［分割］と［始まりと終わりを削除］のコマンドが選択なしに適用された場合、再生マーカーのある場所のオブジェクト全てがカットされます。

分割



このコマンドは、再生カーソルに位置するポイントで、シーンをカットします。これにより、2 つの独立したオブジェクトを作成できます。

キーボードショートカット: T

スタートを除去



このコマンドは、選択したシーンを再生マーカーが配置されているポイントで 2 つにカットし、最初の部分を削除します。

ショートカット: Z

ヒント：［分割］と［始まりと終わりを削除］のコマンドが選択なしに適用された場合、再生マーカーのある場所のオブジェクト全てがカットされます。

エンドを除去



このコマンドは、選択されたシーンを再生マーカーが配置されているポイントで 2 つにカットし、2 番目の部分を削除します。

ショートカット: U

ヒント：［分割］と［始まりと終わりを削除］のコマンドが選択なしに適用された場合、再生マーカーのある場所のオブジェクト全てがカットされます。

シーンを削除



このコマンドにより、選択されたオブジェクトを完全に削除できます。フォローする部分は、削除されるオブジェクトの前のオブジェクトの終端に自動的に移動します。

キーボードショートカット: Ctrl + Del

動画を分割



このコマンドは、動画を再生カーソルの位置で、2 つの個別の動画に分割します。

現在のプロジェクトウィンドウは、再生カーソルの前にある部分を保持します。後ろの部分は、現在のプロジェクトウィンドウから削除され、新しい動画として配置されます。「ウィンドウ」メニューに移動して、この動画を検索できます。

キーボードショートカット: Alt + Y

新規オブジェクトを挿入するための特殊機能

MAGIX Movie Edit Pro は、メディアプールで選択されたオブジェクトをプロジェクトに追加するための、様々なオプションを提供します。右クリックして、リストを開きます。

自動アプリケーション



モニターまたはメディアプールの選択範囲をプロジェクトウィンドウに挿入します。ビデオおよびイメージオブジェクトは常に最後のオブジェクトの後ろに、最初のトラック内に配置され、オーディオおよびテキストオブジェクトは異なるトラックに分割されます。

ショートカット（直接適用されます): 1

シングルトラックリップル



これにより、トラック上で、背後にあるオブジェクトが動いている間、再生カーソルがある選択されたトラック上の位置に、メディアプール、プロジェクトフォルダ、ソースモニターの選択されたエリアから、選択されたオブジェクトが追加されます。

- 自動貼り付けとは対照的に、シングルトラックリップルでは、すべてのオブジェクトは、再生カーソルの位置に貼り付けられます。ターゲットトラック上のオブジェクトは、貼り付けられたオブジェトの背後のトラック上に自動的に移動されます。境界上のトラックは変更されません。
- 別のオブジェクトが、再生カーソルの位置にある場合は、それは、カットされ、貼り付けられたオブジェクトの最後まで継続されます（したがって、貼

り付けられたオブジェクトは、貼り付けられたポイントで正確に開始します)。

ショートカット（直接適用されます): 2

マルチトラックリップル



これにより、再生カーソルの位置の選択されたトラックに、メディアプールまたはプロジェクト一時フォルダ（または、ソースモニターの選択されたエリア）から、選択されたオブジェクトが追加されます。その他のトラック上のすべてのオブジェクトが、再生カーソル位置で分割され、メディアは、そのポイントから挿入されたオブジェクト長さ分だけ下に移動します。

- すべてのトラック上にあるオブジェクトも更に下に移動します。
- 自動挿入とは対照的に、オブジェクトは、再生カーソルの位置に挿入されます。

ショートカット（直接適用されます): 3

交換



これは、プロジェクトで選択されたオブジェクトを、メディアプールで選択されたオブジェクト、プロジェクトの一時フォルダー、またはソースモニターで選択されたエリアと置き換えます。新規オブジェクトが異なる再生時間を持つ場合、その後のすべてのオブジェクトはそれに応じてシフトされます。

ショートカット（直接適用されます): 4

上書きする



これにより、メディアプールから現在選択されているオブジェクトに選択されているトラック上の再生カーソルの位置にあるプロジェクト、プロジェクトフォルダ、および/または、ソースモニター内の選択されているエリアが上書きされます。

注意: 「交換」モードとは異なり、これにより、リップルが発生し、既存のオブジェクトは上書きされます。

キーボードショートカット（直接適用されます): 5

オーディオ機能

メディアプールの右下に、オーディオ機能用の 2 つの重要なボタンが表示されます。



ミュート



[スピーカー] ボタンを使用して、編曲をミュートできます。



ミュートされた編曲は、[スピーカー] アイコンを通して、十字マークにより、区別することができます。

スクラビング



[ミュート] ボタンの横の小さい矢印により、メニューが開き、そこで、スクラビング機能 『シエース　206』を選択できます。

ミキサー



このボタンにより、オーディオミキサー 『シエース　199』が開きます。

ワークスペースの調整

プロジェクトウィンドウ、ビデオモニターおよびメディアプールはスクリーン上の任意の位置に配置することも、または完全に隠すこともできます。個人設定は MAGIX Movie Edit Pro を閉じたときに自動的に保存され、プログラムを再度開いたときにそのまま残存します。

大規模なアレンジメントの場合、プログラムモニターを使用してプロジェクトウィンドウのオーバービューを表示できます（ウィンドウ->ムービーオーバービュー 『シエース　288』）。

注意：設定がわからない場合は、[ウィンドウ->ウィンドウアレンジメントをリセット]またはキーボードショートカットの[F9]を使用して、基本設定をリセットできます。

ヒント：2 台のモニターを使用している場合は、1 台を使用してプレビューモニターをフルスクリーン表示できます。これを行うには、カーソルをプレビューモニターの上部のフレームに移動し、クリックしてもう一方のモニターにドラッグします。次に、右上の小さな長方形をクリックします。これで、プレビューモニターがフルスクリーンモードで表示されます。

「書き込み」画面



1 メニュープレビュー: 選択メニューのプレビューを確認できます。詳細情報については、「ディスクメニューの編集の章をお読みください。
2 ビューの切り替え: プレビューと編集ビューの間を切り替えることができます。
3 リモコン: プレーヤーのリモコン 『シエース　238』のボタンを押したとき、ディスクがどのように動作するかを確認できます。
4 出力: プロジェクトを書き込む前に、希望のフォーマット 『シエース　248』を選択します。
5 プレビューの再生: リモコンを使って、プレビューメニューを再生し、どのように動作するかをテストします。
6 テンプレートカテゴリ: メニューを使って、様々なカテゴリから希望のエリアを選択します。
7 メニューテンプレート: メニューをデザインするために、異なるテンプレート間を選択します。
8 テンプレートの使用: テンプレートをページ、メニュー、ディスク上のすべてのメニューに割り当てるかどうかを選択します。

詳細情報については、「書き込み 『シエース　237』のセクションを参照してください。

設定

全ての設定ダイアログには［ファイル］->［設定］からアクセスできます。

プロジェクトおよび動画設定

[ファイル] > [設定] > [動画] を通して、これらの設定にアクセスできます。ここで、すべての動画およびプロジェクトに対して、個別に調整できる設定を決定できます。

注意: プロジェクトには、複数の動画を含めることができます。

動画設定

ループモードで動画を再生する: メディアプールでセクション再生を開始すると、動画は繰り返し再生されます。つまり、動画がエンドマーカーに到達すると、再生が停止されるまで、最初から再開されます。

新規プロジェクトのプリセットとして使用: ダイアログで指定された設定が、新しく作成されるプロジェクトの標準設定として使用されます。

新しいイメージを画面に合わせて自動的に調整する (境界線およびフェードアウト): このオプションは、編曲の一部であり、異なるフォーマットを持つ写真に非常に便利です。このオプションをアクティベートすると、煩わしい黒色バーが消えますが、縁に沿ってイメージの一部が、表示されなくなります。

プロキシファイルを自動的に作成する (Plus/Premium バージョン): プロキシ/プレビューレンダリングを使用して、スムーズなプレビューを生成するために、事前にプロジェクトの複雑なエリアをレンダリングできます。この機能をマーカーバーのコンテキストメニューで起動できます。詳細は、「プロジェクトの編集」 『シエース　215』のセクションを参照してください。

トラック数: ここで、トラック数を変更できます。

オーディオサンプルレート: プリセットサンプルレートは 48 kHz です。サンプルレートは、すべての録画に使用され、また、DVD オーディオトラックの標準設定です。この設定により、最適な音質が保証されます。異なるサンプルレート (例えば、 44 kHz の CD オーディオ) のオーディオ素材は、読み込み (リサンプリング) 時に、自動的に適応されます。異なるサンプルレートのオーディオを使用する場合、サウンドカードがこのサンプルレートをサポートしていない場合のみ、この値を変更してください。

ビデオ設定: これは、イメージフォーマットに標準設定、PAL、NTSC テレビイメージ、独自のフォーマットにフレームレートを設定する場合です。

動画情報

このオプションにより、情報ウィンドウが開きます:

名前: 現在の動画の名前を入力できます。

作成日: 動画の作成日を表示します。

最終変更日: 前回の保存日時を表示します。

使用オブジェクト数: 動画内のすべてのオブジェクトの数を表示します。

使用ファイル: 動画で使用されているすべてのファイルを一覧表示します。

プロジェクト設定

ここで、プロジェクト設定を変更できます。プロジェクトは、複数の動画で構成され、MVP ファイルとして保存されます。

名前およびパス: 動画の名前およびコンピューター上で保存される場所を表示します。

説明: ここでプロジェクトの説明を入力できます。多くの場合、編集の進捗状況を説明する短い文章です。 これは、ノートパッドに機能に似ています。

日付: プロジェクト固有の日付を割り当てることができます。日付を、例えば、「2010 年 12 月 25 日」 - または上書きされる説明 - 例えば、 「2010 年クリスマス」の間から選択できます。

プレビュー: これは、Windows エクスプローラーなどのファイルマネージャー形式のプレビューです。.プレビューイメージの自動選択を使用したり、ハードドライブからイメージを選択したりすることができます。また、動画プロジェクトのプレビューイメージを使用できます。

プレビューイメージを自動で選択する:MAGIX Movie Edit Pro は自動選択されたプレビューイメージを使用します。

イメージファイルを使用

フォルダボタンをクリックすると、イメージファイルをロードするダイアログが開きます。このダイアログでは、イメージファイルがあるフォルダに移動し、ダブルクリックしてイメージを選択できます。

動画のプレビューイメージを使用

コントローラーを使用して、対応するフォルダから、フレームを選択します。

プログラム設定

MAGIX Movie Edit Pro 用のすべての基本設定は、このウィンドウで、行われます。

開く
[ファイル] > [設定] > [プログラム]

キーボードショートカット: Y

再生

オーディオ再生

ドライバ選択: オーディオ再生用に Windows Wave ドライバーまたは DirectSound ドライバーを使用するかどうかを指定できます。DirectSound は、DirectX のコンポーネントです。必要に応じて、MAGIX Movie Edit Pro と共にインストールできます。DirectSound には、音声出力（すべての現代的なサウンドカードまたはオンボードサウンドチップに対して）を同時に他のプログラム開いた状態で使用できるというメリットがあります。Wave ドライバーは、大きなバッファーにより、負荷ピークを処理できるため（処理できない場合、クラックルノイズがが発生します)、CPU 負荷が高い場合に推奨されます。

注意: マルチチャンネルオーディオプロジェクトで作業するには、[DirectSound] をアクティベートする必要があります。

出力デバイス: このオプションは、WAV オーディオオブジェクトを再生するサウンドカードを決定します。これは、コンピューターに複数のサウンドカード(例えば、「オンボード」および追加サウンドカード）がインストールされている場合に、特に重要です。

オーディオバッファ: 複雑な編曲をスムーズに再生するために、MAGIX Movie Edit Pro は、現在のデータを読み込むために、RAM データバッファーを作成します。これにより、編曲全体を処理する代わりに、ステップごとの処理が可能になります。

バッファーの数: 使用するバッファーの数を指定します。バッファーを増やすと、信頼性が向上し、再生パフォーマンスが改善されますが、メモリ要件が増大します。DirectSound を経由して再生する場合（[再生パラメーター] ダイアログを参照)、自動的に 1 つのバッファーのみが使用されます。

マルチトラックサイズ/プレビューサイズ: 編曲全体を再生するまたはファイルマネージャーで、WAV をプレビューするために、使用するバッファーサイズを指定します。

ビデオ出力

リアルタイム再生の過負荷防止: 編曲のリアルタイム再生中の過負荷防止機能をアクティベートするか、無効にします。この機能は、PC のパフォーマンスが低い場合に、特に適しています。

マルチカムモードでのいインスタントキャッシュ更新: このモードをアクティベートして、短期間にキャッシュを空にします。これにより、プレビューモニターにおいて、マルチカム編集のプレビューを直ちに表示できるようになります。これよって、再生が再びスムーズでなくなる可能性があります。

並行トラック最適化用のトラック数: プロジェクトを保存する際、問題を引き起こす可能性のある、特に高トラック数に対する保護を行う、便利なオプションです。エラーが発生した場合は、値を「2」に変更してください。問題が解決されない場合は、「1」に変更してください。

注意: このオプションは、MPEG および AVCHD 素材を編集している場合のみ、プログラムの動作に影響を及ぼします。値を設定すると、メモリ使用量が減少するため、パフォーマンスが低下します。

アレンジャー

自動スクロール: 自動スクロールがアクティベートされている場合、再生カーソルが画面の右端に達すると、自動的に画面ビューがシフトします。これは特に長い編曲に便利です。[高速](全ページ)または [低速](半ページ)から、スクロールサイズを選択できます。

注意: スクロールには画面ビューの再計算が必要です。システム RAM が少なすぎると、再生が中断される場合があります。その場合は、自動スクロール機能をオフにしてください。

表示: パフォーマンスを改善するために、タイムラインモードでのオブジェクト表示を簡素化できます。ビデオオブジェクトに対するプレビューフレームの表示を、オブジェクト全体するか、最初と最後にフレームだけにするかを決定できます。オーディオオブジェクトの場合、WAV を非表示にできます。これは、MPEG データストリームの場合、特に推奨されます。

バックグラウンドで更新: スムーズに作業するために、プロジェクトウィンドウでの移動やズームの後のオブジェクト表示を、バックグラウンドで更新します。

スペースキーの動作: 再生中にスペースキーを押したとき、再生カーソルをリセットする(無効にする)か、現在の再生位置に残す(アクティベートする)かどうかを決定します。

イメージ再生

バックグランドでイメージ素材を読み込む: このオプションをアクティベートして、再生前に、バックグラウンドで、既に貼り付けられているイメージを読み込みます。

フォルダ

ここでパスを設定できます

- プロジェクトを保存できます（プロジェクト）
- ファイルのエクスポート（エクスポート）またはインポート（インポート)、録画を保存（録画）
- ディスクイメージを保存
- ダウンロードを保存
- また、外部オーディオおよび画像エディターの .exe ファイルの場所を定義して、エフェクトまたは共有メニューから起動できるようにします（Plus/Premium バージョンのみ）。

注記: ここに配置されるフォルダは、プログラム全体の基本です。新しく作成されたプロジェクトは、[プログラムの開始] 『シエース 18』 画面で指定できる別のサブフォルダに保存されます。

ビデオ/オーディオ

このタブには、ビデオファイルとオーディオファイルのすべての設定オプションが含まれています。

ビデオ規格

通常、適切なビデオ規格は自動的に設定されます。ヨーロッパでは PAL、アメリカと日本では NTSC が使用されています。

タイムライン

ビデオオブジェクトのシンプル表示（最初と最後のイメージ）:• パフォーマンスに問題がある場合は、この機能をアクティベートします。プロジェクトウィンドウ内のビデオのプレビューイメージは、ビデオの最初と最後にのみ表示されます。

半分の波形表示: 半分の波形表示（上部）は、オーディオ編集には十分です。これは、デフォルト設定です。より詳細でプロフェッショナルなオーディオ編集には、完全な波形を表示できます。

1つのトラックのビデオ/オーディオ: このオプションをアクティベートすると、インポートされたビデオマテリアルは 1 つのトラックの、ビデオやオーディオを伴った 1 つのオブジェクトとして表示されます。ビデオやオーディオを後で個別のトラックに入れて、個別に編集するには、オブジェクトメニューのオプションを常に使用できます。

ガイドラインの表示: 必要に応じて、プロジェクトウィンドウにガイドラインを表示できます。ガイドライン間の間隔は、プロジェクトウィンドウで設定された拡大率に合わせて調整されます。

インポート時のオーディオ -6dB: オーディオマテリアル（サウンド）を含むファイルをロードすると、生成されたオブジェクトのラウドネスが-6 dBに設定されます。　これは、特にオーディオマテリアルを含むいくつかのオブジェクトを同時に再生するときに便利です。これにより、望ましくないクリッピングのリスクが軽減されます。オブジェクトのラウドネスはいつでも編集 『シエース104』できます。

インポート
読み込み時に自動フレームテーブル作成 フレームテーブルを再作成することで、特定の MPEG ファイルの問題が解消されることがあります。例えば、ナビゲーション（再生カーソルの配置や転送）がスムーズでなかったり、全く機能しない場合、このような問題が発生する可能性があります。
通常は、MPEG ビデオを読み込む時、読み込みプロセスをスピードアップするためにフレームテーブルは作成されません。フレームテーブルを作成したとしても、MPEG ファイルは通常の方がより高速で簡単に編集ができます。

インポート時に波形を自動的に作成:このオプションを選択して、オーディオトラックの波形表示を自動的に作成します。これは、コンテキストメニューからいつでも作成できます。

オーディオ付きのビデオをインポート: このオプションがアクティベートされていると、ビデオファイルにビデオとオーディオデータが含まれている場合、ビデオのオーディオトラックもインポートされます。　これは、プロジェクト内のビデオと一緒にグループ化されたオブジェクトとして表示されます。後でオーディオトラックを編集または置換する場合は、最初にビデオとオーディオオブジェクトを別々のトラックに表示する必要があります（コンテクストメニュー「オーディオ機能」・>・「別々のトラックのビデオ/オーディオ」）。オーディオとビデオのオブジェクトは、サウンドとイメージを同期するためにグループ化されます。 オーディオとビデオを別々に編集したい場合は、最初にこのグループ化を解除してください。（ツールバーの「グループ解除」ボタン、または「編集」メニューを使用）。

標準ディスプレイ時間: 次のオブジェクトに移動する前に、プロジェクト内のイメージを表示する時間を指定します。

注意: オブジェクト間にトランジションを追加すると、実際のディスプレイ時間が短縮されます。トランジションを使用する計画がある場合は、ディスプレイ時間が短すぎないように設定するのがベストです。

ビデオのトリミング: 場合によっては、ビデオクリップの最初または最後のフレームが破損しています。ほとんどの場合、これらは緑か黒か、または不完全に表示されます。ここには、マテリアルのフレームが常に破損している場合、インポート中にビデオを自動的にトリミングするオプションがあります。何個のイメージ（フレーム）をビデオの最初と最後でトリミングするかを指定してください。

注記: フレームは短縮のために失われることはありません。プロジェクトウィンドウ内のオブジェクトの長さを調整することにより、トリミングされたフレームを再表示できます。

その他

パフォーマンスを向上させるために解像度を下げる: イメージファイルの解像度が必要以上に高い場合は、インポート中に削減され、然るべきメモリを減らしてシステムリソースを解放します。

自動インターレース処理: MAGIX Movie Edit Proは通常、ロードされたビデオファイルがインターレースまたはプログレッシブプロセスで自動的に録画されたかどうかを検知します。 また、ハーフイメージフォーマットがインターレースムービー用に検出されます。自動検出が失敗した場合、ここでそれを無効にして、ビデオオブジェクトのオブジェクトプロパティ 『シエース 297』を正しいプロセスに設定できます。

システム

プログラムインターフェース

警告ダイアログを再アクティベートする: 新しくインストールされた状態で、MAGIX Movie Edit Pro は、プログラムのさまざまな部分に、多数のセキュリティクエリを表示します。それぞれ、[このメッセージを再度表示しない] と表示された下の小さなボックスをクリックすると切り替えることができます。これらの警告メッセージを表示する場合は、[ダイアログの再開] オプションを選択してください。

u 取り消し/やり直し

ここで、取り消しコマンドの最大数を設定できます。値を大きくすると、コンピューターの CPU 負荷が増大します。

自動保存

プロジェクトの自動保存により、プロジェクトを自動保存する時間間隔を設定できます。プログラムがクラッシュした場合、この機能により、最後に保存した状態に、プロジェクトを復元できます。

その他
トランジションの変更時に自動プレビュー: このオプションをアクティベートすると、選択した 2 つのオブジェクト間で、トランジションエフェクトの短いプレビューが素早く再生されます。

オブジェクト選択時に再生カーソルを移動: このオプションにより、選択されたオブジェクトの先頭に再生カーソルが自動的に移動します。

利用状況データを MAGIX に送信: 製品の品質を向上させるために、匿名データが MAGIX に送信されます。このオプションはここで無効にすることができます。

表示オプション
外部デバイスにビデオ出力
ビデオ再生をアクティベート：このオプションで、追加で接続したモニターにプロジェクトウィンドウ表示をすることができます。他のハードウェアを使用することなく、素材の最終的な外観を確認するため、どのモードでもプレビューすることができます。

アレンジャー内のプレビュー、ビデオレコーダー/アナログ録画内のプレビューおよび再生
再生中に、プロジェクトウィンドウ（すべてのプレビューウィンドウおよびエフェクトダイアログを含む）およびプレビューモニターに対する再生モード、ビデオレコーダーの再生モードを設定できます。

ビデオ モード：

ハードウェアアクセラレーション（Direct3D）はデフォルトの設定であり、最良の結果が得られるため、原則として変更しないでください。画像が黒くなるなどの問題に気づいた場合は、別のモードを選択すると効果があるかどうかを確認してみてください。互換モード（VideoForWindows）は、ハードウェアアクセラレーションを完全にオフにします。これにより、最良の結果が得られます。ただし、これは最も遅いモードでもあり、再生が途切れることがあります。これらのオプションは、データのエクスポートやディスクの書き込みには不適当です。

注意: 途切れや画面の歪曲など、プリセットに問題がある場合のみ、ビデオモードを変更してください。

- 標準モード（ハードウェアアクセラレーション、Direct 3D）: このモードは、グラフィックスカードがミキシング、多くのエフェクト、さまざまなトランジションを直接計算できるようにすることで、高速度処理での利点をもたらします。グラフィックカードによっては、パフォーマンスを最大 300% 向上させることができます。グラフィックカードは、エクスポート中、使用さ

れません。このモードをアクティベートし、複数のグラフィックカードがインストールされている場合は、使用するグラフィックカードを選択できます。

- 互換モード **(Windows** 用ビデオ**):**これは、すべてのシステムに機能する標準モードです。

重要: このモードを使用するには、グラフィックカードに 128 MB 以上のメモリが必要です。Direct 3D 9 以降をインストールする必要があります。グラフィックカードドライバーは、「High Level Pixel Shader Language 2.0」をサポートしている必要があります。MAGIX Movie Edit Pro は、このモードが選択されているときに対応するプロパティをチェックし、必要に応じてそれをオフにします。

- オルターナティブモード **2 (**ビデオミキシング **Renderer9):** このモードでは、最新のグラフィックカードのハードウェアのインターレース解除機能を DirectX 9 と共に使用します。グラフィックカードドライバの最新バージョンを使用していることを確認してください、DirectX 9 と正常に機能するための互換性がなければなりません。

VBI での画像形成**:** モニタ信号（または接続された TV 信号）の VBI（垂直帰線消去期間））時に画像形成が行われます。これにより、イメージの途切れを回避できます。このオプションは、互換モード（Windows 用ビデオ）の場合のみ選択できます。

警告**:** 次の VBI まで待ち時間が必要となるので、この処理はかなりの計算時間を必要とします。

TFT モニターのようなデジタルディスプレイには、このオプションをオフにできます。

高ビット深度モニター上に出力: このオプションをアクティベートすると、高ビット深度に対応する適切なモニター上に、高ビット深度のビデオ素材を表示できます。ほとんどのモニターは、高ビット深度での出力をまだサポートしていないため、このオプションはデフォルトでオフになっています。

出力にディザリングを使用: ディザリングは、カラーグラデーションの表示を改善し、ビット深度の削減の結果として発生する一般的な出力エラー（カラーライン）を回避します。別の言い方をすると: ディザリングは、通常の 8 ビット深度で表示するときに、高ビット深度で録画する利点を維持します。したがって、問題が発生した場合にのみ、このオプションを無効にしてください。

インターレース解除**:** [DirectShow] モードの [オーバーレイミキサー] と [ビデオミキシングレンダー9] ではハードウェアのインターレース解除をグラフィックカードを通してオンにできます。ノンインターレースと [上/下位フィール

ドが先] に関しての一般情報については、セクション「ノンインターレース」をお読みください。

メディアプールでのエフェクト編集中のイメージ比較: このオプションがアクティベートされている場合、メディアプールエフェクトに切り替えられると、[エフェクトのない選択されたオブジェクト] 比較モードが、自動的にアクティベートされます。モードがアクティベートされると、自動的に無効になります。これは、元のイメージと編集されたイメージを比較する際に、機能します。オプションが無効になっている場合、この自動操作は行われません。

入力 / 出力

ハードウェアアクセラレーション

可能な場合、再生中にハードウェアアクセラレーションを使用する: システムがサポートする場合、デフォルトで、ハードウェアアクセラレーションを有効にできます。

可能であれば、エクスポート中にハードウェアエンコーディングを行う: オペレーティングシステムがサポートする場合、エクスポート中に、デフォルトで、ハードウェアエンコーディングを有効にできます。

その他

書き出しクリップを自動的にプレビュー: このオプションは、確認作業の書き出し後、即座にクリップを開始します。

インポートフォーマット

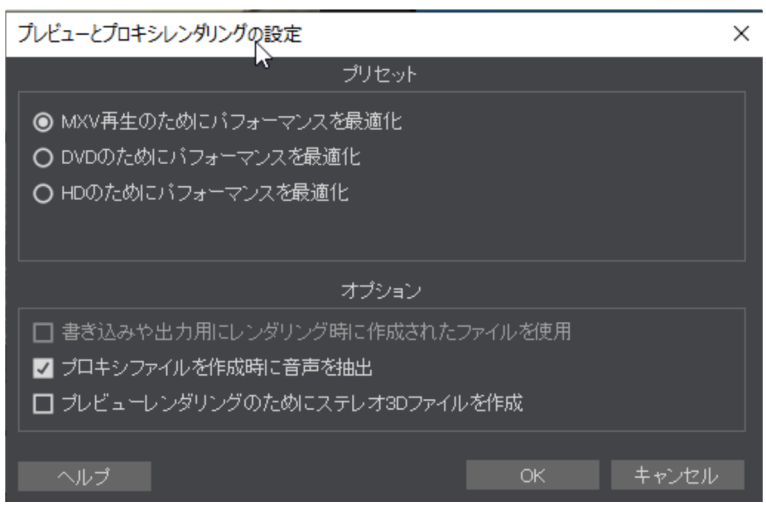
利用しないファイル形式を選択解除することができます。選択解除すると、インポートされなくなります。複数のインポートモジュールを持つファイルタイプ（AVI、WMA）も存在することにご注意ください。MAGIX Movie Edit Pro では、各ケースで最速のものが使用されます。特定のファイルのインポート中に問題が発生した場合は、特定のインポートモジュールを無効にして、MAGIX Movie Edit Pro に、より遅く、互換性の高い、インポートモジュールの使用を強制させることができます。

プロキシおよびプレビューレンダリング (Plus/Premium バージョン)

プロキシ/プレビューレンダリング設定は、プロジェクトウィンドウ内に、選択されたエリアをインポートまたはレンダリングするときに、MAGIX Movie Edit Pro が、プロキシファイルを作成する 『シエース 215』方法に関連します。このダイアログには、[ファイル] -> [設定] -> [プロキシおよびプレビューレンダリング] を通して、アクセスできます。

キーボードショートカット: Alt + R

情報: プロキシおよびプレビューレンダリング機能により、事前に複雑なパッサージをレンダリングすることにより、スムーズなプレビュー再生が可能になります。この機能を、マーカーバーのこコンテキストメニューから開始できます。詳細については、「プレビューレンダリング」 『シエース 216』セクションに記載されています。



プリセット: プロジェクトに適するプリセットを選択します。レンダリングされるファイルは、高品質または低品質になります。それに応じて、プレビューの品質が決まります。

- 再生: 最も低品質。プレビューレンダリングは、エクスポート中または書き込み中ではなく、プログラムの再生中のパフォーマンスを改善するためにのみ使用する必要があります。これは、デフォルト設定です。
- DVD エクスポート: プログラムでの再生がスムーズになり、標準ビデオ DVD の書き込みが高速になります。

- **HD** エクスポート: プログラムでの再生がスムーズになり、Blu-ray/AVCHD の書き込みが高速になります。

オプション

- レンダリング中に作成されるファイルをエクスポートおよび書き込みに使用する: レンダリングされるファイルの解像度が仕上げ動画に十分である場合、最終エクスポートに使用できます。これにより、動画作成に必要な時間が短縮されます。
  この機能は、品質がエクスポート用に最適化されているため、DVD または HD エクスポート用のプリセットを選択するとき、デフォルトとして設定されます。
  「再生中の最高性能」オプションをアクティベートしている場合、この設定を選択できません。
- プロキシファイル作成時にオーディオを抽出する: ビデオ用プロキシファイルに加えて、個別のオーディオファイル（*.wav）が、再生パフォーマンスを改善するために、作成されます。
- プレビューレンダリング用に **Stereo3D** ファイルを作成する: また、3D で、プレビューを表示できます。

注意: 選択されたフォーマット、設定エリアのサイズにより、レンダリングに時間がかかる場合があります。

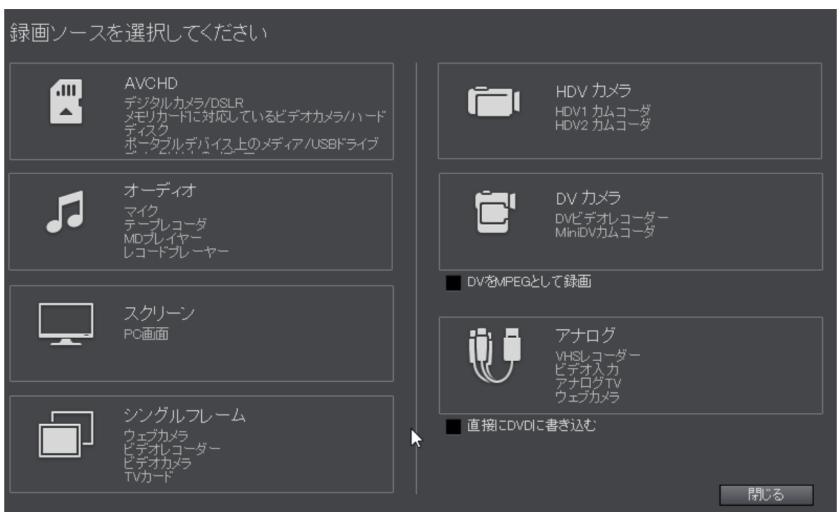
ビデオ撮影

録画方法を選択



録画を開始するには、プレビューモニターに下で、赤色の［リセット］ボタンをクリックします。

次の選択が可能です:



- **AVCHD/SD カード/USB** からインポート AVCHD カメラ、リムーバブルメディア、MTP デバイスからインポートする場合。
- **HDV** カメラ: HDV カメラの場合
- **DV** カメラ: ミニ DV カメラおよび DV ビデオレコーダーの場合
- ビデオ: アナログビデオカメラテレビ、アナログテレビ、VHS レコーダー、ウェブカム、その他の場合
- オーディオ: マイク、カセットレコーダー、ミニディスクプレーヤー、レコードプレーヤーなどの場合
- スクリーンショット:コンピューターのモニターから直接取得します。
- シングルイメージ: アナログカメラ、アナログテレビ、VHS レコーダ、ウェブカムなどから、単一または一連のイメージを取得する場合。

AVCHD を録画

AVCHD/SD カード/USB からインポートするとき、カメラにより作成されたファイルは、コンピューターにコピーされます。

通常のリムーバブルメディアに加えて、いわゆる「MTP デバイス」もサポートされます。「MTP」とは、「Media Transfer Protocol」の略で、写真用カメラ、ビデオカメラ、MP3 プレーヤーなどのメディアデバイスの転送プロトコルを指します。

旧システムでは、インポートするとき、AVCHD ファイルを MPEG-2 フォーマットに変換すると、うまくいく場合があります。これらのファイルのインポート中に、対応する問い合わせが表示されます。

注意: AVCHD ビデオをインポートするときは、MPEG-4 コードをアクティベート 『シエース 317』し、必要に応じて、オーディオパッケージのアップグレードをダウンロードしてください。MAGIX Movie Edit Pro は、コーデックが必要な場合、このオプションを提供します。

カメラの接続

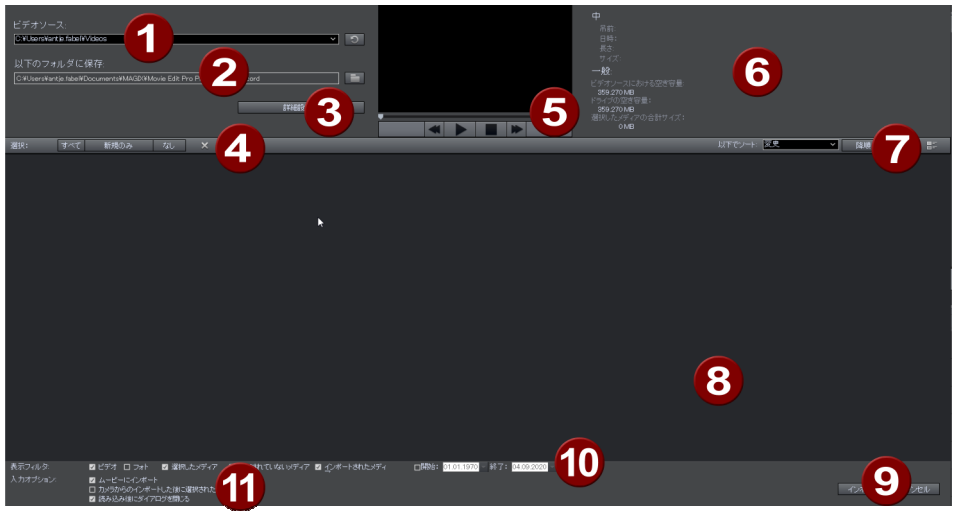
適切なカメラは、次の 3 種類であることが必要です:

- リムーバブルデータストレージを装備するカメラ: これらのカメラには、メモリカード用のスロットが装備されています。コンピューターに、メモリカードに対応するカードリーダーが装備されている必要があります。カメラから取り外したメモリカードメモリカードを、カードリーダーに挿入します。また、異なるカメラモードにより、USB を経由して接続できます。
- DVD に直接書き込めるカメラ（通常 の 120 mm の代わりに 80 mm の直径): DVD をカメラから取り出し、コンピューターに挿入できできます。いわゆる「スロットイン DVD」ドライブの場合は、事前に操作マニュアルで、80 mm DVD (3 インチ DVD またはミニ DVD と呼ばれます）を利用可能であるかどうかを確認してください。
- ハードドライブ内蔵カメラ: USB ケーブルを経由して PC に接続すると、カメラは、直ちにドライブとして応答します。この追加ドライブは、メディアプールに表示されます。

ヒント: 一覧表示するオプションおよびプロセスは、何が機能するかに関する、弊社の経験を反映します。なお、正確な操作の順序については、カメラのマニュアルをお読みください。問題が発生した場合は、メーカーにお問い合わせください。

AVCHD/SD カード/USB

インポートを選択すると、次のダイアログが開きます。



1. ビデオソース: ここでは、ストレージメディアまたは接続された AVCHD カメラへのアクセスに使用されるハードドライブを指定します。
2. 以下のフォルダに保存: インポートするファイルのターゲットフォルダを作成します。
3. 詳細設定: 作成するファイルの名前と日付のさまざまな設定を調整します。
4. 選択: これは、ファイル表示の説明的オプションを提供します（「すべて」、「新規のみ」、または「なし」）。
5. プレビューモニターとトランスポートコントロール ここでは、ファイルリスト内のクリップを再生、巻き戻し、または早送りできます。
6. メディア/一般: ファイルの情報エリアは、プレビューモニターの右側に表示されます。
7. ファイルを表示するためのオプション ここでは、ファイルのソートに使用される条件を指定することもできます。
8. ファイルリスト: 選択したドライブの内容がここに表示されます。表示フィルタ (10)を使用して、表示されるファイルの種類を減らします。
   後でインポートするために、小さなチェックボックスを使用してすべてのファイルを個別に選択できます。

注意: ファイルは色分けされています。同じ色は、ほぼ同じ録画時間を示しているため、どの録画が同時に行われたかをすばやく確認できます。色の割り当てには特定の「インテリジェンス」が適用されます。つまり、 表示された録画が時系列でどれだけ離れているかを考慮に入れます。

9. インポート: 選択したファイルをターゲットフォルダにインポートします。
   キャンセル: インポートせずにダイアログを閉じます。

⑩ ディスプレイフィルター: ディスプレイフィルターを使って特定のファイルを非表示にすることができます。
チェックボックスのチェックを外すと、それに連動するファイルは非表示になります。

- ビデオ: すべてのビデオファイルを非表示にします。
- フォト: すべての写真ファイルを非表示にします。
- 選択したファイル: インポートのために選択されたすべてのファイルを非表示にします。未選択のファイルのみが表示されます。
- 未選択のファイル: すべての未選択のファイルは非表示になります。この機能はインポート前に選択したファイルを確認したい時に便利です。
- インポートしたファイル: 設定されたデバイスの MAGIX Movie Edit Pro でインポートしたすべてのファイルは非表示になります。

⑪ インポートオプション: インポート後の動作を設定することができます。

- ムービーに挿入する: メディアはオブジェクトとして、開いているムービーに直接挿入されます。このオプションがオフの時は、メディアはターゲットフォルダにコピーされ、メディアプールからいつでも選択をすることができます。
- 全てのメディアをカメラのインポート後に削除する: このオプションでは選択されたメディアはカメラからのインポート後に削除されます。
- インポート後にダイアログを閉じる: ダイアログはインポートが終了次第閉じます。

オーディオ

曲、ノイズまたはインストゥルメントはオーディオ録音機能を使用して MAGIX Movie Edit Pro に簡単に録音できます。フックアップマイクまたはさまざまなオーディオデバイス（特にステレオシステム）を録音ソースとして使用できます。

録音ソースに接続

はじめに、録音ソースをコンピューターに接続する必要があります。ご使用になられている機器によって、いくつかの方法があります:

- ステレオシステムから音楽をインポートしたい場合は、サウンドカードの LINE IN 入力を使用してください。ステレオシステムのアンプが、独立した LINE OUT 端子または AUX OUT 端子を備えている場合、それを使用してください。その場合、それらの端子をコンピューターの LINE IN 端子に接続しなければいけません。大抵の場合、Hi-Fi アンプは RCA （コンポジット）端子を、コンピューターはステレオミニプラグを備えています。まず、2 つの RCA （コンポジット）端子を備えた適切なケーブルとステレオミニジャックが必要になります。
- アンプが独立した出力を備えていない場合（スピーカーの接続以外で）、ヘッドフォンジャックを録音に使用することができます。通常、ステレオジャ

ックまたはステレオミニジャックを備えたケーブルが必要となります。この接続タイプは、ヘッドフォン入力信号レベルを、独立した音量コントロールで調整できる利点があります。しかし、大抵の場合ヘッドフォンジャックの音質は、それほど高くありません。そのため、可能であれば LINE OUT 端子を使用するようにしてください。

- テープデッキからカセット録音を行う場合、テープデッキの LINE OUT 端子を、コンピューターの LINE IN 端子に直接接続してください。
- アナログレコードを録音する場合、レコードプレーヤーの出力を、直接コンピューターに接続しないでください。フォノ信号は、前もって増幅されなければいけません。その場合、ヘッドフォンジャックを通して、または外部プリアンプによって接続することをおすすめします。しかし、通常の LINE OUT 端子を備えたレコードプレーヤーも存在します。
- マイク録音を行いたい場合は、マイクをコンピューターのマイク入力端子に接続してください。（大抵の場合赤いジャック）

シグナルレベルを調節

デジタル録音をするときは、ベストな音質を得るためサウンドカードへシグナルレベルを調節することをお勧めします。

録音の音源をサウンドカードに接続したら、録音ボタンで録音ダイアログを開き、録音の音源を起動します。

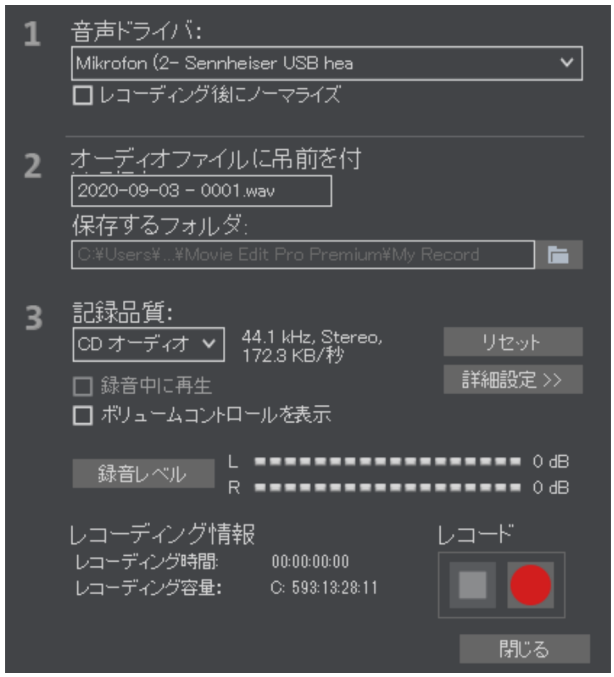
録音レベルは、録音ダイアログ内の LED ディスプレイによって調整することができます。そのために、最初に［レベル表示］をオンにする必要があります。

調整が高く設定されすぎて過変調が発生する場合、入力信号を下げる必要があります。アンプまたはテープデッキの出力を通して素材をサウンドカードに接続している場合、サウンドカードのソフトウェアミキサーインターフェースでのみシグナルレベルを下げることができます。ミキサーには、録音ダイアログ内から「録音レベル」ボタンを使って直接アクセスできます。

入力フェーダーで入力感度を低減した場合、アナログ信号をデジタル化したときの解像度も低下します。これらの自動コントーラを、できるだけ高いサウンドレベルに設定してください。

最適なレベルの最大設定は、素材の最大音量の部分です。最も音量の高い部分は、最大限に調整されていなければいけません。実際の録音は［録音］ボタンを押して始まります。 録音の最後に、その録音を使用するかどうか質問されます。確認ののち、新しく録音された素材は、アレンジメント内にあるスタートマーカーの次の空いている位置に配置されます。

オーディオ録音ダイアログ



音声ドライバ: 録音用のサウンドカードを選択してください。

オーディオファイルを別名で保存/フォルダに保存: ここで、録音したいオーディオファイルの名前を選択します。保存したいフォルダの場所も、ここで選択できます。

録音品質: 録音のサウンド品質を設定します。プリセットメニュー内で、中波ラジオ（「AM チューナー」）、UKW（「FM ラジオ」）、DAT（「デジタルオーディオテープ」）、CD 品質から選択することができます。

音量コントロール表示: ピークメーターを使用して、入力信号レベルをモニターすることができます。詳しくは「レベル調整」 『シエース 81』の章を参照してください

録音: このボタンで、現在の録音を開始します。

停止: このボタンをクリックすると録音を停止します

録音後に標準化: このオプションをアクティベートすると、録音が完了した後、マテリアルの音量が適切なレベルまで上がります。出来る限り良いオーディオ品質得るためには、過変調を起こすことなく、サウンドソースの音量を出来るだけ大きく設定しなければいけません。これを行うには、録音ダイアログのピークメーターリーダーを参照してください。

録音中に再生: このオプションは、音声解説などに特に重要です。アクティベートすると、録画中に選択したムービー（または「編集」モニターで録画した場合は選択したシーン）が再生されます。これはムービー向きとして機能します。

詳細設定: このボタンを使用して、特別な機能を選択できるウィンドウを開きます:

オーディオ録音の詳細設定

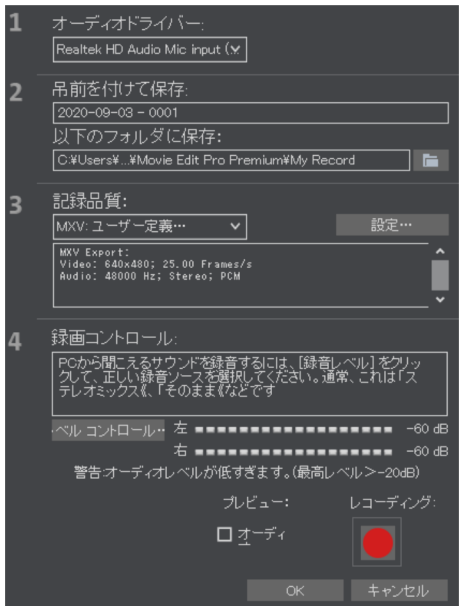
- モノラル録音: モノラルで録音する際にアクティベートします。これにより、必要なメモリ容量が半分になります。モノラル録音は、1 つの標準的なモノラルマイクのみを使用して音声録音を行う場合に推奨されます。
- プロジェクトの現在のサンプルレートへのリアルタイムリサンプリング: 録音される新しいファイルのサンプルレートを、現在のムービーのサウンドトラック（ビデオ録画で設定）のサンプルレートと自動的に一致させます。
- 他のオーディオトラックの自動ボリュームダウン（「ダッキング」）: 音量レベルが設定済みのビデオに、ナレーションやその他のオーディオ素材を追加するには、「残りのオーディオトラックの音量を自動的に低下」のオプションを有効にします。これにより、アレンジメント内のオーディオオブジェクトの音量が、録音セッション中（「ダッキング」）に自動で低下します。これは、自動生成される音量カーブを使用して行います: 他のトラックの録音の前後に、フェードインまたはフェードアウトし、それによって全体の音量レベルを一定に保ちます。（コメントが話されている間に音量を下げることも、「ダッキング」と言います。）

スクリーンキャプチャ

この機能を使用して、移動するすべてのものをモニターに記録します。このプロセスは「スクリーンキャプチャ」と呼ばれます。

ステップ別スクリーンショット

この機能を使用して、モニターのコンテンツを録画します。このプロセスは「スクリーンキャプチャ」と呼ばれます。



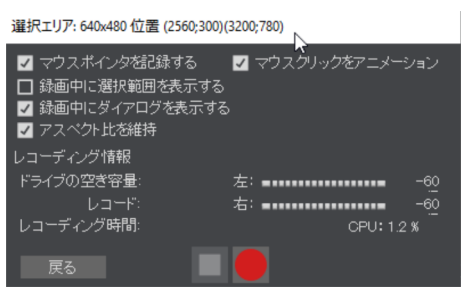
- 録画品質には、異なるアプリケーションのさまざまなプリセットがあります。モニター全体（「フルスクリーン」）、可変サイズのフレーム（Windows Media Player ディスプレイの撮影など）、または別のビデオプレーヤーのいずれかを録画できます。「コンフィギュレーション」をクリックして、カスタムサイズ調整を行います。

ヒント: 多くのビデオプレーヤーはオーバーレイで動作するため、キャプチャを起動する前に各プレーヤーを開くことをお勧めします。この方法で「オーバーレイ」モードに切り替わるのを防ぐことができます。

- 録画選択ダイアログで、[スクリーン] オプションを選択します。

赤色の［録画］ボタン、黒色の［停止］ボタン、破線のフレームを含む、追加ダイアログが表示されます。

- マウスポインターの動きを録画するには、[マウスポインターの録画] オプションをアクティベートします。





- 録画したいスクリーンエリア、つまりビデオが再生されているビデオプレーヤーのモニターを選択します。録画するエリアにフレームをドラッグし、必要に応じてエッジとコーナーをドラッグしてサイズを調整します。

注意: 以前に「フルスクリーン」を選択した場合、ウィンドウは非表示になります。

- 録画を開始するには、赤い録画ボタンを押してください。録画が開始されます; レコードアイコンがタスクバー（トレイ）に表示されます。
- すべてが終了したら、録画ボタンまたは停止ボタンをクリックして録画を停止します。録画が終了し、録画ダイアログが再び表示されます。

シングルイメージ

シングルイメージ録画を接続されたビデオソースからスナップショットを録画するために使用できます。これには、DirectShow 互換ビデオ撮影、TV カード、対応する USB デバイス（例えば、ウェブカム）が必要です。

タイムコントロール機能により、スナップショットを自動的に取得できます。これは、次のアプリケーションに便利です:

- ビデオを使用して、スライドショーを作成する場合
- アニメーション動画の場合（録画モーションを停止します）
- ビデオ監視の場合
- 早送り写真の場合

録画されたイメージは、現在の編曲に追加されます。

スケジュール録画

録画間隔: アクティベートすると、録画を開始すると、イメージのシーケンスが生成されます。スナップショットが、選択された録画間隔に従い取得され、順番に番号付けされます。例えば、スナップショットが 2 秒ごとに取得され、5 フレームごとにスライドショーに貼り付けられる場合、早送り録画は、10 倍加速されます。

フレーム内のフォト表示時間: スライドショーで、写真を表示する時間を指定します。

最適化シングルイメージ録画ダイアログの設定

ビデオ撮影ドライバーの特定の設定を調整できます。

このダイアログボックスは、「プロパティシート」と呼ばれ、ビデオカードドライバーに付属しています。ドライバー固有の機能は、ドライバーごとに若干ことなる場合があります。MAGIX チームは、様々なドライバーのパフォーマンスに直接的な影響与えることは、ほとんどありません。困難な点がある場合は、ビデオカードのメーカーまで最新のドライバー更新情報をお問い合わせください。

入力: ビデオカードのクロスバースイッチを設定します。これにより、録画にどのビデオ信号およびオーディオ信号を使用するかを定義できます。クロスバーは、ビデオ録画チップそのものと連続して接続されています。

出力: [出力] フィールド内で、ビデオ出力（クロスバー用）は、ビデオカードの録画チップ（ビデオまたはオーディオデコーダー）の入力です。[入力] フィールドでは、録画中にビデオカードにより、入力用に使用される信号ソースを選択します。

コンポジット入力 = ノーマルビデオ入力(通常、シンチジャック）

S-VHS in = S-VHS 入力（特殊ケーブル）

Tuner in = 内蔵チューナーの TV 信号

ビデオデコーダ: イメージが白黒または点滅する場合、ビデオ標準が間違っている場合があります。PAL_B は、ドイツおよびほとんどの欧州諸国で使用されます（フランス: SECAM、米国/カナダ: NTSC)。

VideoProcAmp: 色、明るさ、コントラストを微調整します。メーカー設定のままにすることを推奨します。

フォーマット: ここは変更しないでください。キャプチャフォーマット設定は、[録音ダイアログ] ボックスの [解像度] の下で変更できます。

HDV カメラ

このオプションを使用使用して、HDR カムコーダー録画ダイアログを開きます。これを行うには、HDV カムコーダーに接続する必要があります。

このダイアログのオプションは、DV 録画の上にもあります。

DV カメラ

DV（デジタルビデオ）デバイス

MAGIX Movie Edit Pro は、DV（デジタルビデオ）ファイルの連続編集をサポートします。DV レコーダーまたはカムコーダと FireWire インターフェースを備えたコンピューターが必要です。

デジタルで録画するには、Mini-DV カムコーダまたは DV ビデオレコーダーのデジタル出力を PC の DV インターフェイスに接続し、電源をオフにする必要があります。 また、PC に Microsoft の DirectX8a（またはそれ以上）がインストールされている必要があります。カムコーダを「ビデオレコーダー」または「再

生」モード（特定のデバイスに応じて）に切り替えて、DV キャプチャダイアログを開きます。

デジタルビデオ**(DV)** または **HDV**カメラの接続

- 電源を切ったカメラのデジタル出力をコンピューターの DV インターフェース（FireWire または iLink とも呼ばれます）に接続します。
- DV カセットまたはストレージデバイスをカメラに挿入します。
- カメラの動作モードを「ビデオレコーダー」または「再生」に切り替えます。

これで、カメラはビデオをコンピューターに転送する準備ができました。

注意: また、DV モードの HDV カメラを使用できます。例えば、録画を古い DV フォーマットに転送します。弊社は、多くのカメラカメラでのこのモードの問題を指摘しています。したがいまして、カメラの録画モードも DV に切り替え、カメラをオフにし、もう一度、オンにすることを推奨します。

キャプチャー、**DV**、レコーダー、またはカメラ

- 録画ダイアログから「DV カメラ」を選択します。未圧縮の DV キャプチャには、ビデオの 1 分あたり約 220 MB が必要です。代わりに、省スペースの MPEG 形式を使用して録画する場合は、「MPEG 方式の DV を録画する」のオプションを最初にアクティベートする必要があります。
- これにより、現在の録画ダイアログが開きます。DV カメラドライバーが選択されているかどうかを確認します。
- 録画に名前をつけます。論理名を選択することは、ハードドライブ上で簡単に再び見つけられるようにするために有効です。
- リモートコントロールボタンを使用して、カムコーダーテープの適切な場所にアクセスできます：シャトルフォワード、バックワード、およびスタート/ストップ再生。録画を開始するには、「録画」ボタンをクリックします。残りのハードドライブの空き容量に留意してください。
- 「停止」ボタンを使用してキャプチャを停止し、録画ダイアログを終了します。モニターの下部 3 番目のフィルムストリップで録画を見ることができます。

ヒント：DV-録画ダイアログで、その後に録画されるデジタルビデオ(DV)からクリップを設定できます。（バッチ・キャプチャ）。詳しくは、「バッチ処理」『シエース　91』の章をお読みください。

デジタルビデオ**(DV)**キャプチャダイアログ



注意: 各録画の前に、利用可能なハードドライブの空き容量を確認してください。デジタルビデオ(DV)ではビデオの1分当たり約220MBの容量が必要です。

DVデバイスドライバーの選択：DVデバイスのデバイスドライバーがここに表示されます。「オーディオの録音」が無効になっている場合、音声なしのビデオのみが録画されます。「オーディオプレビュー」は、レコーディングのオーディオ出力をアクティベートします。

注意：DVカメラには通常内蔵スピーカーが含まれているため、オーディオプレビューは最初無効になっています。

動画ファイルを名前を付けて保存する/フォルダ内に保存する: 録画された動画の名前を入力します。また、ビデオファイルを保存するフォルダを選択できます。デフォルトで、デフォルト録画フォルダは設定されますが、[ファイル] -> [プログラム設定] -> [パス設定] のメニュー項目の下の［パス設定］『シエース69』 で変更できます。

録画後に編集: これにより、自動編集オプションにアクセスできます。

DV デバイスを自動的に起動する: [録画] ボタンが押されるとき、DV レコーダーまたは DV カメラを自動的に起動します。これは、デジタルカード/ビデオデバイスと共に機能しません。

ビデオプレビュー: プレビューモニターで、動画をプレビューできます。

オリジナルサイズ: このオプションにより、オリジナルサイズでビデオをプレビューできます。ダイアログに戻るために、[Esc] キーを使用します。

バッチ録画: キャプチャの開始点と終了点を設定できます。これにより、使用されるすべてのキャプチャのビデオ全体を検索でき、計画されたバッチキャプチャにリスト化します。これは、録画が開始されると順番に処理されます（赤いボタンを使用）。そうすれば、各シーンを個別に録画する必要はありません。録画の開始点と終了点を決めるだけで、あとはコンピューターが処理します。開始点と終了点を正確に設定するには、「開始/終了点を入力『シエース　90』」をクリックします

録画リスト: このボタンを使用して、既に録画されたビデオおよび予約録画の利用可能な一覧を表示します。リストからすべてのエントリを選択 削除できます。

録画: 録画プロセスを開始します。予定された録画のリストも含まれています。これらはステップごとに処理されます（バッチキャプチャ）。

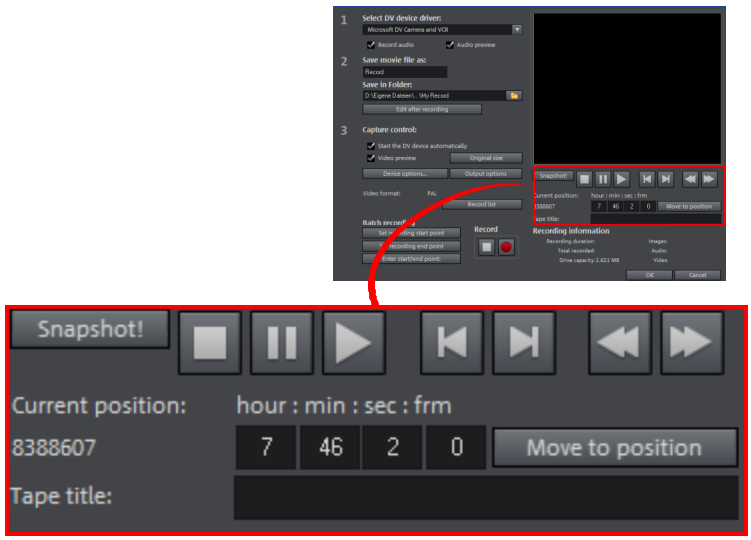
停止: 録画プロセスを停止します。

スナップショット！[スナップショット] ボタンを使用して、プレビューモニターから直接、フリーズされたイメージを作成できます。カムコーダを起動し、プレビューウィンドウを視聴します。希望するイメージが表示されたら、[スナップショット] をクリックします。または、リモコンを使って、希望する位置に移動し、停止して、そこで、一時停止モードを起動します。DV カメラで、再生が停止された場合、イメージが提供されません。イメージは、録画フォルダに、設定された解像度で、グラフィックファイルとして保存されます。

リモコン

MAGIX Movie Edit Pro は、最新のデジタルカムコーダもサポートしています。これは、デジタルカード/ビデオデバイスと共に機能しません。お使いのハードウェアが、リモコン機能をサポートしていない場合、このボタンを使用できません。

このために必要な転送コントロールは、DV または HDV 録画ダイアログに装備されています。

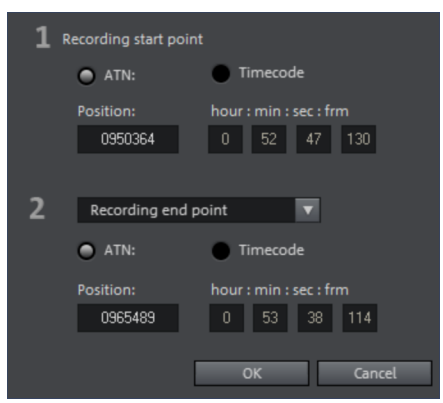


テープのタイトル: ここにテープの名前を入力してください。MAGIX Movie Edit Pro では、DV ロギング機能にこの名前が必要です。

録画情報: 録画に関するさまざまな情報を表示します。

録画の開始位置/終了位置の設定: 開始位置/終了位置または録画長さをシーンに入力します。

両方の値を ATN (絶対トラック番号) または「*時:分:秒:フレーム*」の形式でタイムコードとして入力できます。



MPEG方式の**DV**

この録画選択ダイアログオプションを使用すると、DV 録画をハードディスクの省スペース MPEG 形式に直接転送できます。



「MPEG 方式の DV」ダイアログウィンドウの「詳細設定」で、MPEG エンコーダー設定オプションを見つけることができます。
DV 素材を中間ステップなしで直接ディスクに書き込むこともできます。

録画リスト

ここでキャプチャの開始および終了位置を設定します。これにより、使用されるすべてのキャプチャのビデオ全体を検索でき、計画されたバッチキャプチャにリスト化します。これは、録画が開始されると順番に処理されます（赤いボタンを使用）。その方法で、各シーンを個別に録画する必要はありません。録画時間のポイントを指定するだけで、コンピューターが残りの部分を処理します。正確な開始および終了位置を設定するために、録画の始点/終点 『シエース　90』をクリックします。



録画リスト: このボタンを使用して、既に録画されたビデオおよび予約録画の利用可能な一覧を表示します。リストからすべてのエントリを選択 削除できます。

各バッチ録画は自動的にログに記録されます。逆に、失われた記録を多くの手間をかけずに復元するために、すべての「マニュアル」デジタルビデオ(DV)および HDV 録音は、録画リストに転送されます。

アナログビデオ録画

アナログビデオソースを接続

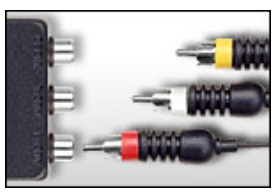
ビデオカメラ、DVD プレーヤー、または VCR のビデオ出力をコンピューターのビデオ入力（TV、ビデオ、またはビデオ入力グラフィックカード）に接続し、オーディオ出力をサウンドカードのライン入力に接続します。

さまざまなデバイス構成のため、セットアップでどのケーブルが最適に機能するかを判断するのは困難です。よく分からない場合は、VCR またはテレビ、ビデオ、グラフィックカードのマニュアルを確認してください。

例: 多くの VCR には SCART 出力があり、ほとんどの DVD プレーヤーには 3 つの RCA 出力があります（ステレオトラック用に 2 つ、画像用に 1 つ）。このような場合、SCART to RCA アダプタ、両端に 3 つの RCA プラグが付いたケーブルが必要になります。



SCART/RCA アダプタ:



3 RCA ジャック付き **Scart/RCA** アダプタ



ステレオ **RCA/**ミニフォンジャックアダプタ

ほとんどのサウンドカード入力はミニステレオジャックです。VHS レコーダーのオーディオ出力をサウンドカードのオーディオ入力に接続するには、ステレオ RCA / ミニフォンプラグアダプタが必要です。

3 つの RCA プラグとステレオ RCA / ミニフォンプラグアダプタを備えたケーブルを購入する必要があります。

ビデオキャプチャーダイアログ内の詳細設定

ここで、ビデオ録画ドライバの設定を調整できます。

このダイアログボックスは「プロパティシート」と呼ばれ、ビデオカードドライバーに付属しています。このドライバー特有の性能プロパティは、カードにより異なる場合があります。ドライバの動作への影響は、非常に限られています。困難な点がある場合は、ビデオカードのメーカーまで最新のドライバ更新情報をお問い合わせください。

ソース: ビデオカードのクロスバーを設定します。

クロスバーにより、録画するビデオおよびオーディオ信号を決定します。クロスバーは、ビデオ録画チップそのものと連続して接続されています。出力フィールド内で、ビデオ*出力*（クロスバー用）は、ビデオカードの録画チップ（ビデオまたはオーディオデコーダ入力）の*入力*です。「入力」フィールドでは、入力をキャプチャするビデオカードの信号ソースを選択します。ビデオカードの多くには、オーディオとビデオで別々のクロスバーがついています。問題がある場合は、イメージと音がぴったり合うようになるまで、配置を調整してください。

コンポジット入力 = ノーマルビデオ入力（通常、シンチジャック）
S-Video = S ビデオ入力（mini-din ジャック）
S-VHS in = S-VHS 入力（特殊ケーブル）
Tuner-in = 統合チューナー用 TV 信号

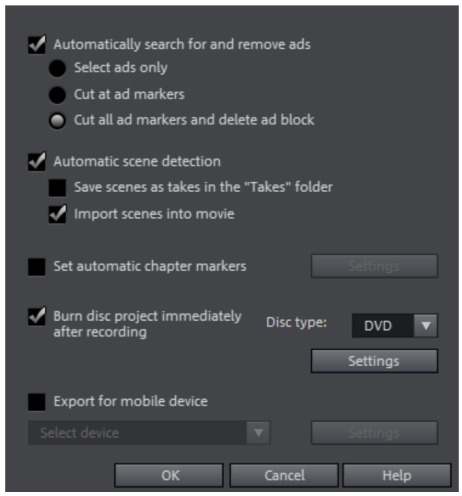
表示
ビデオデコーダ: 画面が白黒または点滅する場合、ビデオ規格が異なっている場合があります。ヨーロッパ主要部では **PAL_B** が使われています。

VideoProcAmp: 色、輝度、コントラスト等の詳細設定です。メーカー設定のままにすることを推奨します。

フォーマット: ここは変更しないでください。キャプチャのフォーマットは、[ビデオ撮影] ダイアログの [録画品質] オプションで設定します。

ステーション選択
このオプションは、ビデオカードに TV チューナーがついている場合のみ使用可能です。

録画後に編集



「録画後に編集」ダイアログは、「HDV カメラ」、「DV カメラ」、および「ビデオ」録画ダイアログから開くことができます。

このダイアログには、次のオプションが表示されます:

- 自動シーン検出: これにより、マテリアルがシーンに分割されます。「自動シーン検出」 『シエース　220』セクションをお読みください。
- チャプターマーカーの自動設定: PDFマニュアルの「編集」の章の「チャプターマーカーの自動設定 『シエース　278』」セクションもお読みください（「F1」を押してください）。

録画後すぐにプロジェクトを書き込む: このオプションを使用すると、ワンステップで録画してディスクに書き込むことができます。書き込みたいフォーマットを選択し、適切な空のディスクをドライブに挿入して、録画を押します。

注意: 選択した録画品質がディスクの種類に合っていることを確認してください（DVD の場合、プリセットは「MPEG DVD」です）。

MPEG エンコードに独自の設定を使用する場合（たとえば、ロングプレイ DVD の半分の画像解像度）、録画の設定と書き込みの設定が同じであることを確認して、新しいエンコードが不要になるようにします（スマートエンコード）。

録画後、プログラムは自動的に「書き込み」画面に切り替わり、書き込みウィンドウが開き、ディスクが書き込まれます。最後の設定レイアウトは、DVD のメニューレイアウトに使用されます。

アドバイス: この機能は、長いプロジェクトを一度に処理するのに特に適しています。夕方に録画を開始し、朝までに完成した DVD を入手できます。

モバイルデバイス用にエクスポート: 録画したムービーは、選択したモバイルデバイスのフォーマットに直ちに変換されて転送されます。リスト範囲のプリセットは、ビデオ/オーディオのエクスポート 『シエース　266』ダイアログで選択されたデバイスです。

設定: 選択したターゲットデバイスのエクスポート設定 『シエース　260』を開きます。

Android から <MET> プロジェクトを転送する

Android の <MET> から、プロジェクトを MAGIX Movie Edit Pro に容易に転送できます。MAGIX Movie Edit Pro が実行中のの場合、<MET> プロジェクトは、Android タブレットから MAGIX Movie Edit Pro に転送され、個別の動画として、詳細に編集できます。

アドバイス: Android タブレットを使って、表示される QR コードをスキャンして、Google Play Store で、<MET> 製品ページ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magix.android.metを開きます。

アプリケーションの例
タブレットおよび <MET> を使用して、ビデオマテリアルを録画、保存、粗く編集できます。<MET> プロジェクトを MAGIX Movie Edit Pro に転送し、そこで、仕上げます。

既に転送されている <MET> プロジェクトを更新するために、もう一度転送できます。MAGIX Movie Edit Pro の対応するプロジェクトファイルが上書きされることに注意してください。このため、MAGIX Movie Edit Pro で、動画に異なる名前を付けて、保存することを推奨します。

要件
- Android タブレットおよび MAGIX Movie Edit Pro を起動する PC が同じネットワーク上のあること
- <MET> が Android タブレットにインストールされていること
- Android バージョン 4.3 以降であること

手順
1. MAGIX Movie Edit Pro を起動します。
2. Android タブレットで、<MET> を起動します。
3. <MET> プロジェクトを開きます。
4. <MET> で、編集ビューをアクティベートします。

5. <MET> で、次のボタンを押します:


6. [開始] ボタンをクリックして、プロジェクト転送を確認します。
結果:

1. <MET> が、同じネットワーク上の MAGIX Movie Edit Pro を検索します。
2. <MET> が、同じネットワーク上の MAGIX Movie Edit Pro を検索すると、MAGIX Movie Edit Pro に対応する問い合わせが表示されます。

7. MAGIX Movie Edit Pro へのプロジェクト転送を確認します。
結果: <MET> プロジェクトが MAGIX Movie Edit Pro に転送され、個別動画として開きます。

現在、別な別なプロジェクトが開かれいる場合、MAGIX Movie Edit Pro は、新しい動画を追加するか、個別の動画として保存するかを尋ねます。

通知

- <MET> プロジェクトを転送してから、タブレットで編集し、もう一度、転送する場合は、このプロセスが、MAGIX Movie Edit Pro で、現在開かれていないことを確認してください。そうしないと、上書きされます。
- <MET> プロジェクトをもう一度転送すると、MAGIX Movie Edit Pro で行った変更が失われます。

問題と解決策

<MET> が、MAGIX Movie Edit Pro を検索できません。

- Android デバイスとお使いの PC のネットワーク接続を確認してください。双方のデバイスが同じネットワークに接続している必要があります。
- 以下のポートにアクセス可能かどうかご確認ください:
  - UDP-Port 6666
  - HTTP ポートを Android デバイスで直接動的に割り当てることができます。

もう一度、プロジェクトを転送できません。

- MAGIX Movie Edit Pro で、プロジェクトが開かれている可能性があります。MAGIX Movie Edit Pro で、プロジェクトを閉じ、<MET> プロジェクトの転送を繰り返してください。

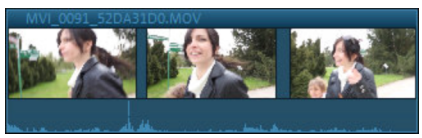
コピー防止処理のない DVD をインポートする

[コンピューター]の[インポート]の下のメディアプールをクリックし、インポートする DVD がある DVD ドライブをダブルクリックして選択します。

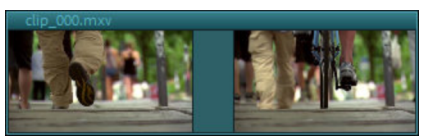
「プロジェクトへのオブジェクトの追加」の章の説明に従って、リスト化された VOB ファイルをプロジェクトにロードできます。MAGIX Movie Edit Pro は、どのファイルが一緒に属しているかを認識するので、1 つのファイルをロードするだけで済みます。

オブジェクト

MAGIX Movie Edit Pro「タイムライン」モードでは、オブジェクトを処理します。「オブジェクト」という一般的な用語には、プロジェクトウィンドウのトラックに存在するすべてのメディアタイプが含まれます。MAGIX Movie Edit Pro には以下のオブジェクトタイプがあります:



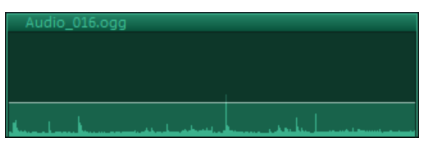
グループ化されたオブジェクト: グループ化されたオブジェクトは、イメージトラックとオーディオトラックを持つビデオオブジェクトです。コンテキストメニューで、オーディオトラックの波形表現を追加したり、音声を独立したオーディオオブジェクトとして追加したりできます。



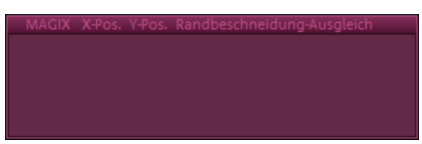
ビデオオブジェクト: ビデオオブジェクトには、ビデオに一般的なファイル拡張子が含まれます（例： *.mpg, *.avi, *.mxv).*.mpg, *.avi, *.mxv)。ビデオオブジェクトの長さに応じて、ビデオのさまざまな位置を表すいくつかのフレームが表示されます。



イメージオブジェクト: イメージオブジェクトは、写真またはその他の静止画像です。イメージに一般的なファイル拡張子が付いています（ 例: *.jpg, *.png, *.bmp)。ビデオオブジェクトとは対照的に、常に 1 つのフレームのみが表示されます。



オーディオオブジェクト: 音声のみを含むすべてのオブジェクトは、オーディオオブジェクトと見なされます。オーディオに典型的な拡張子があります（ 例: *.ogg, *.mp3, *.wav)。右クリックすると、任意のオーディオオブジェクトに波形表示を追加できます。



タイトルオブジェクト: タイトルオブジェクトは、タイトルエディター 『シエース 123』を使用して作成され、プロジェクトに表示されるテキストを含みます。ファイル拡張子はありません。

次の章では、オブジェクトの操作について解説します。全オブジェクトタイプのワークフローは同じです。次の章では、これらのオブジェクトでできることについて解説します。全オブジェクトタイプのワークフローは同じです。

アドバイス: オブジェクトコンテキストメニュー 『シエース　292』には多くの機能があり、対応するオブジェクトを右クリックで開くことができます。そこには「オブジェクトプロパティ」ダイアログもあります。このダイアログでは、現在の設定に加えて、オブジェクトのインターレース設定を変更することもできます。

プロジェクトにオブジェクトを貼り付ける

プレビューモニターを使用したデータ選択

インポートする前に、プレビューモニターでマテリアルを表示およびカットできます。トランスポートコンソール 『シエース　38』には、このためのさまざまなボタンがあります。メディアプール内のほとんどのファイルにはプレビュー機能があります。

- 再生ボタンを使用して、メディアプールのビデオまたはイメージオブジェクトのプレビューを開始します。プレビューは、タイトルやトランジションなどの特別なオブジェクトにも備えてあります。
- メディアプールのオーディオファイルは、再生ボタンを使用してプレビューすることもできます。

イメージのフルページ表示

- コンテキストメニューの「フルスクリーン」オプションにより、プレビューモニターは、最大化されます。または、モニターをダブルクリックするか、「A + Enter」を押して、ウィンドウを最大化します。フルスクリーンビューは、1 つのスクリーンを動画プレビュー用に、もう 1 つのスクリーンをプロジェクトウィンドウに使用する、2 つのスクリーンでの作業に、特に推奨されます。
- また、モニターをフルスクリーンモードにシフトさせ、コンテキストメニュー（右マウスボタン）を経由して、アクセスできます。そこで、基本トランスポートコントローラーを非表示 表示させることができます。
- 「Esc」を使って、通常表示に戻ります（または、フルスクリーンモードの右側で、「小型化」ボタンをクリックします)。

動画概要の表示

[ウィンドウ] メニューの［動画概要］オプションで、プロジェクトウィンドウ全体の概要を表示できます。プロジェクトウィンドウ内のすべてのオブジェクトが、プロジェクトモニターに表示されます。プログラムモニターの概要表示とプロジェクトウィンドウの詳細表示は、良い組み合わせなので、長い動画を作業するとき、概要表示を特に推奨します。

動画概要を、動画内を移動し、特定の部分を編集するために使用できます:

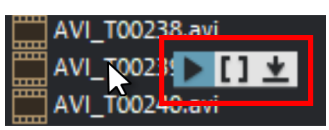
- ビデオモニター内の特定のオブジェクトをクリックすると、プロジェクトウィンドウに、そのオブジェクトが拡大表示されます。
- マウスを使用して、ビデオモニター内にフレームを描画し、プロジェクトウィンドウに対応するエリアをズームインできます。
- ビデオモニター内で、再生カーソルを移動させると、プロジェクトウィンドウのサイズも、それに応じて移動します。

アドバイス: このオプションを頻繁に使用する場合は、キーボードショートカット（Shift + A）を使用してください。

ファイルをロードする

メディアファイルは、いくつかの異なる方法でメディアプールからプロジェクトウィンドウにロードできます。

- 最速の方法: 目的のファイルをメディアプールから目的のトラックにドラッグします。オブジェクトがこの位置にすでに存在する場合、ファイルは以下にある次の空トラックの目的の時間位置に挿入されます。
- 複数のファイルをロードする: 複数のファイルをロードする場合は、「Ctrl」キーを押したまま、使用するエントリをクリックします。連続したファイルをロードしたい場合は、「Shift」キーを押したまま、最初のエントリをクリックして、次に最後のエントリをクリックします。最初と最後の間のすべてのエントリが選択されます。その後マウスボタンを押したまま、選択したすべてのファイルをプロジェクトウィンドウにドラッグできます。
- コマンドで挿入: 「挿入モード」 『シエース　61』のコマンドを使用することもできます。
- ポップアップシンボル: メディアプールの各エントリには、2〜3 部のポップアップシンボルがあります。マウスポインタがエントリの上にあるときに表示されます。





プレビュー 再生アイコンをクリックして、メディアを再生します。ビデオファイルとイメージファイルはプレビューモニターに表示され、オーディオファイルはサウンドカードを介して表示されます。また、付属のテンプレート用プレビューのみがあります。



トリミング: プロジェクトに特定の部分のビデオクリップをインポートする場合は、丸括弧付きトリミングアイコンをクリックしてください。その後、プレビューモニターにビデオクリップが表示されます。丸括弧を使って、インポートしたいエリアをタイムライン上にマークすることができるようになりました。最後にビデオをクリックしてマウスボタンを押しながら、ビデオをプレビューモニターからプロジェクトにドラッグアンドドロップします。丸括弧で以前にマークしたエリアのみがビデオプロジェクトとしてインポート『シエース　101』されます。



インポート: インポートアイコンをクリックして、選択したメディアをプロジェクトウィンドウに読み込みます。

複数のオーディオトラックを持つファイル

MAGIX Movie Edit Pro は、複数のオーディオトラックを含む VOB ファイルもロードします。VOB ファイルを読み込んだ後、作成したオーディオオブジェクトをクリックして、目的のオーディオトラックを選択するだけです。

注意: アレンジメントでオーディオオブジェクトを表示および選択するには、タイムラインモード『シエース　25』がアクティブになっている必要があります。

ムービーファイルの一部をロードする

ビデオは、インポートする前にプレビューモニターでトリミングできます。この操作は、以下のように実行してください:

1. 目的のファイルを選択します:
   - メディアプールをダブルクリックして、
   - メディアプールの中央のアイコンをクリック  - または -
   - メディアプールからプレビューモニターにファイルをドラッグ&ドロップします。
2. ビデオ素材のオーバービューを知りたい場合は、まずエリアの端を見つけます。プレビューモニターで選択したファイルを再生し、プロジェクトで使用するエリアを決定します。
3. エリアの端（インポイントとアウトポイント）を設定します:

アドバイス: 再生中にキーボードでエリアの端を設定することもできます。このキーボードショートカットは、「シャトルとジョグ」ホイールで正確な位置を設定するときに特に便利です。

- マウスボタンを押したままエリアの端を移動し、
- ボタンでエリアの端を設定



- または -

- キーボードショートカット I (= **I**n Point)および O (= **O**ut Point)を使用してエリアの端を設定します。

4. ムービーにエリアを適用します:
   - プレビューモニターでイメージをクリックし、マウスボタンを押したままプロジェクトウィンドウにドラッグします。
   - 挿入モード 『シエース 310』を使用して、選択範囲をプロジェクトウィンドウに適用します。
     挿入モードのキーボードショートカットを使用することもできます 『シエース 310』!

結果: 選択したエリアに対応するオブジェクトがトラックに表示されます。

5. 同じビデオファイルから複数のエリアをロードする場合は、目的のエリアがすべて適用されるまで手順 3 と 4 を繰り返します。

オブジェクトを選択し、グループ化します。

メニューによってオブジェクトを編集または削除するために、まずそのオブジェクトを選択します。オブジェクトをクリックします。オブジェクトの色が変わり、選択されていることを示します。

Shift キーを押すと、複数のオブジェクトが選択できます。オブジェクトの上にマウスを合わせて、長方形を開き、マウスボタンを押し下げたままでドラッグして、長方形内のすべてのオブジェクトにマークを付けることができます (「ゴムバンド選択」)。

オブジェクトを相互に組み合わせてグループ化し、それぞれが別々に移動しないようにします。グループ化すると、グループ内の 1 つのオブジェクトをクリックすることで、グループ全体を選択できます。オブジェクトをグループ化またはグループ化解除するには、ツールバーのボタンを使用するか、[編集] メニューに対応するコマンドを使用します。

アドバイス: 見つけやすくするために、選択されたオブジェクトの色をコンテキストメニューで変更できます。オブジェクトを右クリックして、コンテキストメニューを開き、オブジェクトの色を選択します。

オブジェクトを移動

マウスボタンを押した状態で、ドラッグアンドドロップして、選択されたオブジェクトとトラックや所定の位置に移動させます。近くのトラックに一緒に属するオブジェクトを配置し、オーディオおよびビデオオブジェクト用の個別のトラックを作成することを推奨します。このため、相互に重なるビデオは、通常、同じトラックに配置する必要があります。

シフトキーを押している場合、時間位置を変更することなく、オブジェクトをあるトラックから別のトラックに移動できます。

オブジェクトを切り取る

オブジェクトはすべて分割できます。次に、各オブジェクトエリアは、独立オブジェクトになります:



1. 切り取るオブジェクトを選択します。
2. 動画を切り取る位置に、再生カーソルを配置します。
3. [切り取り] 『シエース　60』 ボタンをクリックするか、[編集] > [シーンの分割] メニューで、[切り取り]オプションを選択します。

注意:[シーンの分割]および[開始/終了の削除]コマンドが、選択することなく適用される場合は、再生カーソルの位置のすべてのオブジェクトが切り取られます。

アドバイス:ビデオ素材から未使用のシーンを削除 『シエース　27』する方法の詳細なステップ別手順については、印刷されたマニュアルの「クイックスタート」の章を参照してください。

分割したオブジェクトを結合には、3 つのオプションがあります:

- 下部ツールバー 『シエース　56』の[アンドゥ] ボタンをクリックします。これは、分割コマンドを適用した直後のみ機能します。
- 後の段階で、これらの分割したオブジェクトを再結合する場合は、個別の部分をハイライト表示させ、[グループ化] コマンドを選択し、選択されたオブジェクトを 1 つのグループに結合します。
- 背後のオブジェクトを削除し、前面のオブジェクトを前に移動させ、右下のハンドルを使って、元の長さに戻します。

オブジェクトを複製

オブジェクトはとても簡単に複製することができます。「Ctrl」キーを押しながら、マウスでコピーするオブジェクトをクリックします。こうして作成した複製オブジェクトは、すぐに目的の位置までドラッグしたり、個別にカットしたりできます。

オブジェクトハンドル

すべてのオブジェクトは、その下端にある「オブジェクトハンドル」を使って、サイズを調整できます。マウスポインタが双方向矢印に変化するまで、マウスをオブジェクトの下縁に合わせます。マウスポインタがストレッチアイコンに変化するまで、マウスをオブジェクトの下縁に合わせます。



5 つの「ハンドル」: 再生時間、トランジション、透明度（ボリューム）

オブジェクトのフェードインまたはフェードアウトは、オブジェクト左右の上側の角のハンドルで行うことができます。フェードインおよびフェードアウトするオブジェクトをオーバーラップさせて配置することにより、異なるオブジェクト間のクロストランジションを作成できます。クロスフェードの再生時間は、ハンドルで調整します。

オブジェクトの中央上部にある透明度/ボリュームハンドルを使用して、ビデオおよびビットマップオブジェクトの透明度やオーディオおよびイメージオブジェクトのボリュームを調整します。

ビデオオブジェクトの中央ハンドルを完全に下に調整すると、オブジェクトは透明になります。トラック上に 2 番目のオブジェクトがある場合、下らか黒くなり、明るさが減少します。

オブジェクトをトリミング

トリミングにより、オブジェクトの境界線またはトランジションを正確に配置できます。MAGIX Movie Edit Pro には、2 つの異なるトリマーがあり、これらは、ビデオまたはイメージオブジェクトのコンテキストメニューを使用して、開くことができます。

両方のトリミングエディタを操作するための一般的なアドバイス

再生機能: トリムウィンドウには独自の再生機能が含まれ、オブジェクトを個別か、またはアレンジメントとの関係において再生します。

右の再生ボタン はアレンジメントを通常どおり再生します。リプレイは、プロセッサがオーバーワークした場合、時々ブレて表示されることがあります。プロセッサが十分にすばやく計算できないフレームは残されます。

中央の再生ボタン はアレンジメントを「フレームごとに」再生し、 プロセッサの負荷に応じて再生が遅くなる場合がありますが、それでもスムーズです。

マテリアル左の再生ボタンは再生前のマテリアルをレンダリングします。つまり、現在の設定が最初に算出されてからエクスポートされます。この方法は、よりスムーズな再生を保証します。

早送りおよび巻き戻し機能を使用して、タイムラインのエリア始点を変更することができます。これにより、2 つのビデオ間のトランジションを完全にコントロールできます。

インクリメント: 両方のトリムエディタの矢印ボタンをクリックすると、ハンドルまたはオブジェクト内のマテリアルが 1 フレームだけ正確に移動します。Ctrl キーを使用すると、フレームレートをマウスのクリックごとに徐々に 5 フレームまで増やすことができます。

各オブジェクトのトリマー

選択されたオブジェクトおよびそのハンドルの図式表示は、トリミングウィンドウの中央に表示されます。



フェードイン/アウト (4, 5): これらのボタンは、オブジェクトの上部フェードハンドルを調整します。

オブジェクト内容 (3): ここでは、オブジェクトの長さを変更せずに、再生するビデオマテリアルを移動できます。

配置（2）:トラック上でオブジェクトを移動します。

最後のフレーム/最後のフェードイン (7): オブジェクトの最初のフレームと最後のトランジションの間の左モニターを切り替えます。

最初のフェードアウト/最後のフレーム (8): オブジェクトの最初のトランジションと最後のフレームの間の右モニターを切り替えます。

左/右矢印ボタン（1、6）:ここで下側のオブジェクトハンドルを調整できます。

次のオブジェクト/カット（9、10）: プロジェクトウィンドウ内で、次/前のオブジェクトおよび/またはカットにスキップする、下および右ボタン。これらのボタンにより、トリマーを終了することなく、編曲中に、移動およびトリムオブジェクトを容易に行うことができます。

キーボードショートカット: Shift + N

カットトリマー



選択されたトランジションおよびそのハンドルの図式表示は、トリミングウィンドウの中央に表示されます。

左矢印ボタン (1): これらのボタンは、2 番目のオブジェクトを調整中に、1 番目のオブジェクトの最後のフレームを移動します。トランジションの長さは、変更されません。表示は、トリマーが開かれたときの開始状況と比較する相対的な変化を示します。

位置 (2): 2 番目のオブジェクトを移動します。トランジションの長さが、変更されます。これはプロジェクトウィンドウ内でのオブジェクトのシフトに対応します。

オブジェクト内容 (3): 2 番目のオブジェクトに下に、動画を移動します。オブジェクトの長さおよびオブジェクト自体は、変更されません。

クロスフェード (4): オブジェクト間のトランジションの長さを変更します。オブジェクトは、等しい長さのままです。長さを数値的に入力できます。

中央矢印ボタン (5): 既存のトランジションをシフトします。両方のオブジェクトは、その位置に留まりますが、トランジションの中心点が移動します。

トランジション (6): トランジションのタイプを表示します。マウスクリックして、ポップアップウィンドウを開き、トランジションを選択できます。

右矢印ボタン (7): 2 番目のオブジェクトの最初の最初のフレームを移動します。1 番目のオブジェクトおよびトランジションは、変更されません。2 番目のオブジェクトの長さのみが変更されます。

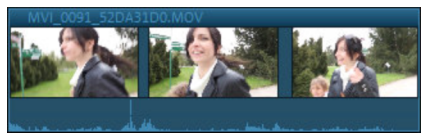
最初のフェードアウト/最後のフレーム (8): オブジェクトの最初のトランジションと最後のフレームの間のの左モニターを切り替えます。

最後のフレーム/最後のフェードイン (9): 次のオブジェクトの最初のフレームと最後のトランジションの間の右モニターを切り替えます。

次のカット (10)/次のオブジェクト (11): プロジェクトウィンドウ内で、次/前のオブジェクトおよび/またはカットにスキップする、下および右ボタン。これらのボタンにより、トリマーを終了することなく、編曲中に、移動およびトリムカットを容易に行うことができます。

キーボードショートカット:　　N

ビデオから音声を分割する



オーディオ素材を伴うビデオが、プロジェクトウィンドウ内に、グループ化されたオブジェクト（1 つのオブジェクト内にオーディオおよびビデオ）として表示されます。

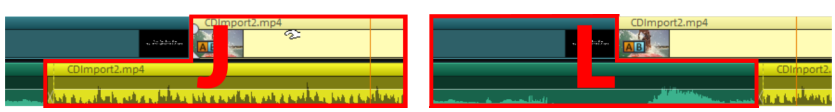
オーディオ素材およびイメージ素材を分離できます:

1. オブジェクトを右クリックします。
2. コンテキストメニューで、[オーディオ機能] > [個別トラック上のビデオ/オーディオ] コマンドを選択します。
   結果: オーディオオブジェクトおよびビデオオブジェクトが、2 つのトラック上のオブジェクトグループとして表示されます。
3. オブジェクトグループを選択します。
4. [編集] メニューで、[グループ解除] 『シエース　276』 機能を選択します。
   または
   ツールバー 『シエース　57』上の対応するボタンを選択します。
   結果: オブジェクトがグループ解除され、それぞれを独立して編集できます。

[グループ化] 機能を使用して、オブジェクトを再グループ化できます。

J-L カット

オーディオおよびイメージ素材も一時的に分割できます。良く利用される編集手法は、例えば、ピクチャを表示する前に、次のシーンのオーディオの小さな部分を導入する（または、その逆を行う）ことです。オブジェクトの組み合わせの結果形状は、J または L 型となり、名前が付けられます。



J-L カットにより、ビデオを元のオーディオトラックからグループ解除することなく、編集することができます:

1. Alt キーを押し下げながら、オーディオまたはビデオオブジェクトの外縁クリックします。プログラムは、「J-L」編集モードに切り替わります。
2. オーディオオブジェクトおよびビデオオブジェクトが、同じ位置で、開始または終了しないように、エッジを移動させます。
   結果: グループ化は同じままですが、オーディオおよびビデオトラックは、独立して変更できるようになります。

1 つのオブジェクトを別のオブジェクトの長さにドラッグすると、エッジが一緒にスナップし、「J-L」編集モードが終了します。

オブジェクトを個別に保存する

アレンジャーの個々のオブジェクトまたはオブジェクトグループは、プロジェクトフォルダを介して個別のファイルとしてそれぞれに保存できます。例えば、変換する必要があるトレーラーやジングルなどを切り取り、それらを他のプロジェクトに保存して、テイクとして再利用します。

テイクファイル（*.tk2）には、マルチメディアファイルまたはオブジェクトが持つ可能性のあるすべての追加プロパティ（開始時間と終了時間、フェード、エフェクトカーブ 『シエース　158』を含むエフェクト）を含む特別なオブジェクト（ビデオ、サウンド、ビジュアルなど）への参照が含まれています。

テイクを保存

1. 複数のオブジェクトを 1 つのテイクに保存する場合は、以下の手順で行なってください:
   アレンジャーでオブジェクトを選択してグループ化します。
   ショートカット:　　G
2. 「編集」メニューもしくはオブジェクトまたはグループのコンテキストメニューで「オブジェクトをテイクとして保存」オプションを選択します。

ショートカット:　　Shift + K

3. テイクの名前を変更します（ 以下を参照）。

ドラッグ&ドロップを使用してテイクを保存する

1. メディアプールで、テイクが保存されるフォルダを開きます（例：「マイメディア>テイク」）。
2. 複数のオブジェクトを 1 つのテイクに保存する場合は、アレンジャーで対応するオブジェクトを選択してグループ化します。

ショートカット:　　G

3. 選択範囲をクリックし、マウスボタンを押したままメディアプールにドラッグします。
   MAGIX Movie Edit Pro は、アレンジャー内のオブジェクトにちなんだ名前のテイクファイル（*.TK2）を作成します。オブジェクトがアレンジャーから削除されます。

4. テイクの名前を変更します。

テイクの名前を変更

1. メディアプールからテイクを選択します。
2. コンテキストメニューを開きます。
3. 「名前の変更」オプションを選択します。

キーボードショートカット: Alt + R

4. 新しい名前を入力します。これを行うとき、「.TK2」で終わるファイルがそのままであることを確認してください。そうしないと、MAGIX Movie Edit Pro はファイルをテイクとして認識しません。
5. Enter を押して入力を確認します。

テイクをロードする

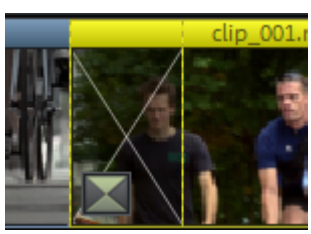
すべてのオブジェクトと同様に、テイクはプロジェクトにロードされます。

トランジション（フェード）

プロジェクトウィンドウにビデオファイルをインポートするとき、個々のオブジェクトをは、通常、直接、相互にフォローします。これは、「ハードカット」と呼ばれます。しかし、シーンを相互にブレンドまたは切り替えることができます。

つまり、トランジション期間中、2 つのオブジェクトが同時に表示され、様々な方法で、ミックスして「フェード」させることができます。メディアプールのトランジションフォルダには、様々なブレンドがあります。

シンプルオーバーラップ



プロジェクトウィンドウで、オブジェクトを別のオブジェクト上にドラッグすることで、シンプルオーバーラップを作成できます。オーバーラップが、自動的に作成されます。スケールオーバーラップ中、両オブジェクトが明るくなります。すなわち、2 番目のクリップがフェードインしている間に、1 番目のクリップがフェードアウトします。オーバーラップの期間は、プロジェクトウィンドウに、白色のクロスラインで表示されます。オーバーラップの長さは、2 番目のオブジェクトのハンドルの上を左か右へドラッグして、調節することができます。


異なるトランジションを選択するには、オブジェクトが選択されているときに表示される、トランジションアイコンをクリックします。

トランジションメニューが開きます。トランジションアイコンは、選択したトランジションによって変わります。

メディアプールからのトランジション

1. メディアプールの「トランジション」セクションで、テンプレート タブの下の「トランジション」のタイルの 1 つをクリックして、このコレクションのトランジションを表示します。
2. クリックすると、トランジションのプレビューが表示されます。
3. 目的のトランジションを 2 つのオブジェクト間の境界線にドラッグします。マウスポインターがシーン変更の上に置かれた場合にのみ、ロックマークからオブジェクトシンボルに変わります。つまり 、その位置にトランジションを配置できます。後ろのオブジェクトは、トランジションの長さに合わせて前に移動します。

トランジションの長さはユーザーが決定します。トランジションが短縮される場合、結果のエフェクトが高速化されることを 意味します。

一部のトランジションは、メディアプールでより正確に調整できます（例：エッジスムージングの強さ、または左右のミラーリング）。選択したオブジェクトの先頭のトランジションに適用される設定は、常にメディアプールに表示されます。

いわゆるアルファトランジション（サブフォルダ「アイリス」、「オブジェクト」、「ランダム」など）は、トランジションとして使用されるアルファキーイングエフェクトと組み合わされた事前に作成された白黒ビデオです。

その他のトランジションはサウンドエフェクトを使用し、さまざまなぼかしエフェクトは、エフェクトトランジションで利用可能です。（プラスおよびプレミアムバージョンのみ）。プロジェクトで使用できるものを知るために、さまざまなトランジションを試してください。

アドバイス:トランジションは少しずつ使用して下さい。シアターやテレビでムービーを見るときは、しっかりと見てください。ハードカットはルールとして使用され、トランジションはあまり使用されないことに留意してください。トランジションエフェクトがシーンのすべての変更に追加される場合、ビデオは素人っぽく派手に表示されます。

独自のトランジションをエクスポート

アルファキー入力は、MAGIX Movie Edit Pro で使用されるオーバーラップ効果のエリアを拡張し、白黒動画のトランジションまたは選択された色でフェードインおよびフェードアウトを生成します。これらのビデオをビデオ素材（また

はカラー）から、トランジションとしてエクスポートすることにより（[ファイル] -> [動画] -> [トランジションとしてエクスポート]）作成できます。

読み込まれた動画は、MXV 形式で、白黒ビデオとしてエクスポートされ、トランジションフォルダに保存されます。その後、メディアプールおよびトランジションメニューで利用可能になります

3D トランジション

3D エフェクトで 2 つのビデオ間にエキサイティングでバラエティに飛んだトランジションを作成することができます。

以下のトランジション設定を利用できます：

アンチエイリアシング：3D オブジェクトの境界線にはよく階段のようなギザギザが出現します。アンチエイリアシングはこのようなギザギザを減らすことができますが、コンピューターの高度な処理能力を必要とします。この設定は全ての 3D フェードに適用され、3D フェードのアンチエイリアシングをオンにすると、他の全ての 3D フェードにもこの設定が適用されるようになります。

水平/垂直反転：このオプションを使ってフェード内の 3D オブジェクトのパスを変更することができます。「水平」はオブジェクトの動きを水平方向、つまり X 軸に沿った動きを反映します。「垂直」はオブジェクトの動きを垂直方向、つまり Y 軸に沿った動きを反映します。

3Dシリーズ

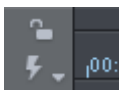
3Dシリーズは 3Dトランジション 『シエース　112』の更なる発展型であり、トランジションがテーマ別に分類されています。例えば、掲示板に写真を表示させたり、または写真がギャラリーの壁に掛かっているかのように見せることができます。

- メディアプールの ［テンプレート］ -> ［トランジション］ -> ［3D シリーズ］ をクリックしてください。目的の 3D シリーズを選択し、3D シリーズをスタートさせたい最初のシーンまたはイメージトランジションにドラッグしてください。

後に続くフェードのうち、どれだけをダイアログ内の 3D シリーズに置き換えるか選択することができます。

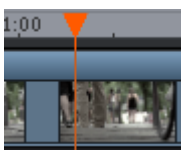
マーカー

MAGIX Movie Edit Pro で、プロジェクト内に様々なタイプのマーカーを設定できます。



[ロック] ボタン（タイムルーラーの隣の）により、すべてのマーカー（ジャンプマーカー、チャプターマーカー）を誤って削除または移動しないようにロックできます。

再生マーカー



再生マーカーによって、素材 - アレンジまたはメディアプールから選択されたファイルのいずれか - のポイントを表示し、再生します。各プレビューモニターの下にある再生マーカーと、プロジェクトウィンドウのタイムライン上にある追加のマーカーがあります。
再生マーカーは、モニターの下に赤い三角形で表示されます。プロジェクトウィンドウ内に、赤い三角形で表示されます。

再生マーカーを移動するには、モニターの下の目的のエリアをダブルクリックします。または、再生マーカーをクリックして、マウスでドラッグして移動することもできます。移動している間、現在のイメージがモニターに表示され、素材のどこに位置しているかを正確に見ることができます。

ビデオモニター内の再生マーカーは、プロジェクトウィンドウ内のタイムスケールの下部セクションをクリックして移動することもできます。再生マーカーは、プログラムモニター上でも移動され、両方のマーカーは互いに結合されます。

再生マーカーの正確な位置は、対応するモニターの下の左上にある時間表示で見ることができます。そこで、表示された値（時間：分：秒：フレーム）を変更できます。マウスでクリックして、特定のタイムポイントに到達します。希望する値を入力するだけで、再生マーカーが対応する位置にジャンプします。

ヒント：「ファイル -> 設定 -> プログラム」の下の「再生」タブで、繰り返しスペースキーを押して再生マーカーを現在の位置にリセットするか、元の位置に移動するかを設定できます。

プロジェクトマーカー

[編集] メニューまたはキーボードショートカット「Shift + 数字キー 1 ～ 0 (0 は 10 を意味します)」により、再生カーソルの現在の位置に、プロジェクトマーカーを設定できます 『シエース　277』。これらは、メンタルマーカーとして機能し、特定の位置、プロジェクト内のイベントを示します。

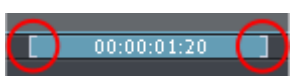
メニュー項目を選択した後、ダイアログが表示され、作成するマーカーの名前を入力します。最初の 10 件のプロジェクトマーカーは、「Ctrl + 数字キー 1 ～ 0」を経由してアクセスできます。これにより、スクロールや検索することなく、長い動画の特定の位置にジャンプできます。

プロジェクトマーカーは、コンテキストメニューを経由して、いつでも、名前を変更したり、削除したりすることができます。これは、結果に直接影響を及ぼしませんが、ワークフローを容易にします。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

範囲マーカー（インポイント / アウトポイント）

範囲マーカーは、開始マーカー（インポイント）と終了マーカー（アウトポイント）です。特定のエリアをマークするのに役立ち、対応するモニターの下部にある「エリア再生」ボタンを押すと再生されます。



左側に開始マーカーが表示され、右側に終了マーカーが表示されます。

アレンジメントの範囲マーカーは、新しいビデオまたはサウンド素材の貼り付け位置を示すのに役立ちます。

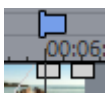
ヒント: 両方のマーカーの間の値は、時間：分：秒：フレームのパターンに従って選択されたエリアの長さを示します。

再生エリアを変更するにはさまざまなオプションがあり、プロジェクトの開始マーカーと終了マーカーも変更できます。

- 再生マーカーを目的の位置に設定し、モニターの下にある「エリアの開始（インポイント）の設定」または「エリアの終了（アウトポイント）の設定」を押して、エリアのインポイントとアウトポイントを設定します。

- プレビューモニターの下のマーカーのいずれかをクリックし、マウスキーを押したまま目的の位置に移動します。
- プロジェクトウィンドウの一番上のバーにあるマーカーのいずれかをクリックして、ドラッグします。
- バーを右クリックすると、エリアの端がマウスカーソルの位置に移動します。左クリックすると、エリアの開始点が移動します。エリアは、それに応じてサイズが拡大または縮小します。
- マーカー間の青いバーをクリックし、Crtl ボタンを押したままドラッグして、エリア全体の位置を調整できます。

チャプターマーカー



チャプターマーカーは、新しいチャプターの始点を定義します。チャプターは、プロジェクトをディスクに書き込むときに、ナビゲーションを改善するように機能します。

次のオプションは、[編集] -> [マーカー] を経由して、または、再生カーソルを右クリックすることにより、提供されます。

マーカー > チャプターマーカーの設定



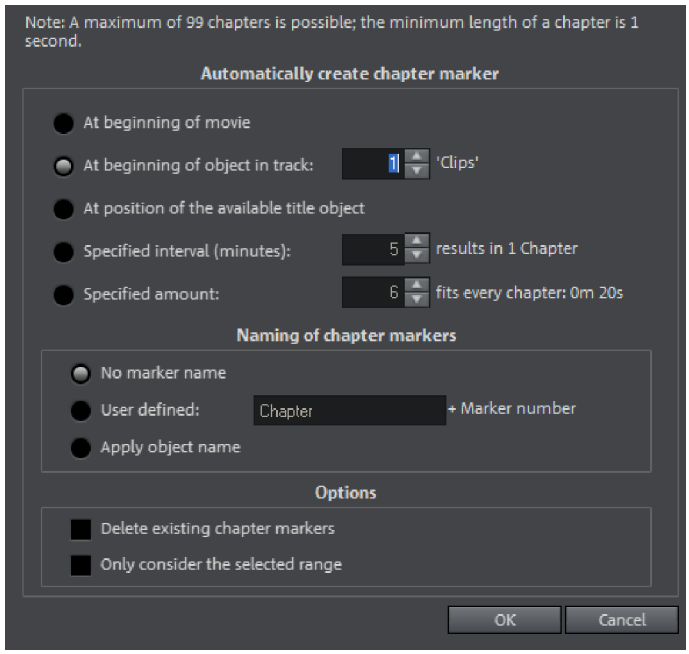
再生カーソルの位置にチャプターマーカーを配置します。動画をディスクに書き込む場合、これにより、ディスクメニューに、チャプターエントリが作成されます。

チャプターマーカーを右クリックし、コンテキストメニューで、[名前の変更] を選択して、名前を変更できます。新しい名前は、[チャプター] メニュー 『シエース　239』に表示されます。

マーカー > 自動チャプターマーカー

このオプションは、特定のルールに従って、プロジェクトプロジェクト内に内にチャプターマーカーを自動的に設定し、ディスクの [動画] メニュー内にチャプターとして表示されます。これは、録画直後にディスクに書き込む必要がある場合に便利です。

キーボードショートカット: Shift + Alt + Return



チャプターマーカーを自動的に作成

- 動画の始点において: 動画には、1 つのチャプターのみが含まれます
- トラック内のオブジェクトスタートにおいて: トラック内のすべてのオブジェクトオブジェクトは、チャプターを作成します。トラック 1 は、プリセットです。
- 既存のたいタイトルオブジェクトの位置において: 例えば、フェードインサブ見出しとしての字幕が、チャプターマーカーの位置を指定します。
- 間隔（分単位）の提供/量の提供: チャプターが、特定の方法なく分割され、より迅速なナビゲーションのために必要とされる場合、チャプターマーカーを事前定義された間隔で、チャプターマーカーの事前定義された数通りに、貼り付けることもできます。

チャプターマーカーに名前を付ける

- マーカー名なし: マーカー名およびマーカー番号が、指定されていません。
- カスタム: カスタム名を使用できます。シーケンシャルマーカー番号が割り振られます。
- オブジェクト名の適用: マーカー名は、オブジェクト名から取得され、テキストオブジェクトに入力されます。[シーケンシャルマーカー番号なし] が、指定されています。

オプション

- 既存チャプターマーカーの削除: 既に設定されているチャプターマーカーを削除します。

- 選択されたエリアのみを考慮する: チャプターマーカーは、開始マーカーと終了マーカーの間のエリアにのみ、自動的に設定されます。

マーカー > チャプターマーカー（全て）を削除

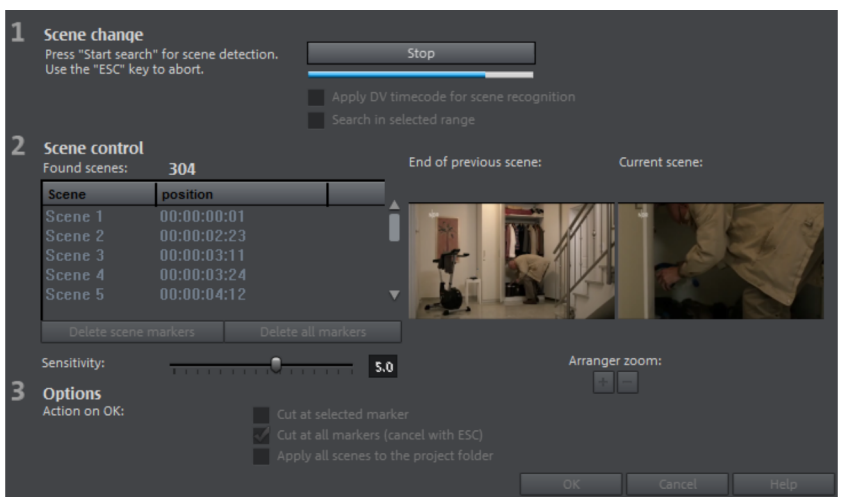
1 つまたはすべてのチャプターマーカーを削除します。動画をディスクに書き込む場合、これにより、ディスクメニューのチャプターエントリを削除します。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + Enter

シーンマーカー

シーンマーカーは、完全なビデオをシーンに分割します。ビデオを MAGIX Movie Edit Pro に読み込み、シーンに分割できます。

希望のビデオをプロジェクトウィンドウに読み込みます。次に、ビデオを右クリックして、[シーン検出] を選択します。次のダイアログが表示されます:



[検索の開始] をクリックすると、検出されたシーンの概要が、シーンコントロールの下に表示されます。

シーンマーカーの削除: リストから選択して、個別のマーカーを削除できます。

すべてのマーカーを削除: すべてのプロジェクトまーマーカーを削除します。

OK 時のアクション: 3 つのオプションがあります。MAGIX Movie Edit Pro が、ビデオを個別にシーンに分割し（すべてのマーカーで分割）、シーンを選択し、この位置でのみカットします（「選択されたマーカーでカット」）。または、シーンを「テイク」 『シエース　109』として保存します。

3 つのオプションから最適なものを選択すると、プロジェクトウィンドウ内のタイムライン上に、赤色のシーンマーカーが表示されます。



注意: シーンマーカーとチャプターマーカーとの間の重要な違いは、シーンマーカーは、連続するビデオの間のみに設定でき、一方、チャプターマーカーは、複数の連続するビデオを含むことができる点です。

シーン識別に関する追加情報は、「オブジェクトをプロジェクトに挿入する」『シエース　220』の章に記載されています。

シーン識別用キーボードショートカット: Shift + Z

スナップマーカーとトランジェント（プラス/プレミアムバージョン）

オブジェクト、オブジェクトエッジ、マーカー、再生マーカーをマウスで近くまで動かすと、特定の「キーポジション」へ自動的にジャンプします。これを「スナップ」と言います。

スナップマーカーでオブジェクト内の特定の場所を選択して、他のオブジェクトがスナップする場所を表示してください。例えば、ビデオオブジェクト内の特定の場所にタイトルを表示させたい場合に役立ちます。

「スナップマーカー」はメディアプールの「エフェクト」から見つけることができます。

スナップマーカーを設定

- スナップマーカーの設定には、オブジェクトを選択して、スナップマーカーを設定したい場所に再生マーカーを置きます。
- 「スナップマーカーを設定」ボタンをクリックします。
- スナップマーカーはマウスでドラッグアンドドロップをして動かすことができます。

スナップマーカーはオブジェクトに対し、いくつも設定することができます。

スナップマーカーをトランジェントに合わせる

トランジェントはオーディオ素材の信号ピークで、ビデオ素材でも表示されることがあります；例えば、ドアを乱暴に閉めた時などに発生します。

ビデオ素材のトランジェントは編集のスタート点として使用することができます、例えば、タイトルのフェードインまたはピクチャインピクチャの表示など。

「スナップマーカーをトランジェントに合わせる」という機能は、選択したオブジェクトの信号ピークを分析したり、設定したスナップマーカーをその位置へ移動させたりすることができます。これにより、トランジェントの近くにすでに配置されているスナップマーカーが新しい場所に移動します。

注意: トランジェントがはっきりと見えるように、グループ化されたオブジェクトを個別に表示する必要があります。グループ化されたオブジェクトのコンテキストメニューで、「オーディオ機能」 > 「個別トラック上のビデオ/オーディオ」コマンドを選択します。スナップマーカーは、この設定とは無関係に設定されます。

マルチカム編集（Plus/Premium バージョン）

マルチカム編集により、異なるカメラの遠近感から、同じシーンの様々な録画を容易に切り取ることができます。プログラムモニターには、最大 4 つのソースから、素材が同時に表示されます。この素材を現実のスタジオを同じように、リアルタイムで切り取ることができます。

アドバイス: MAGIX Movie Edit Pro は、マルチカムトラックの音声分析を行い、それらを同期します。このため、以下に注意を払ってください。

- 録画を開始する前に、カメラのダイナミック編集（リミッター、コンプレッサー、レベラー）を無効にします。そうしないと、MAGIX Movie Edit Pro のエフェクトの品質に悪影響を及ぼす可能性があります。
  また、「調整」された素材を後で完全な幅で編集することはできません。
- 事前にオーディオ編集を行うには、MAGIX Movie Edit Pro のオーディオエフェクト 『シエース　182』のみを使用してください。

準備

マルチカム編集は、特別なプロジェクトウィンドウモードです。上部 2 つのトラックが、2 つの異なるソーストラックから、サウンドおよびビデオをコピーするために、ターゲットとして機能します。マルチカムモードに切り替えるとき、上部 2 つのトラックは、空であることが必要です。そうしないと、既存のオブジェクトが、異なるトラックに移動されます。

次に、同じシーンのビデオ録画を、プロジェクトウィンドウ内のトラック 3 上の他の開始位置の下に読み込みます。

個々のソースが、相互に正確に同期されていることが重要です。オーディオが録音されている場合は、顕著な動き、または、「o」サウンドを検索することが最良です。

ヒント: オーディオトラックで、サウンドを正確にローカライズするために、トラックの wave 表示の作成が必要となる場合があります。サウンドトラックを右クリックして、[wave フォーム表示の作成] を選択します。

クラッパーボードは、サウンドとモーションの両方を提供するので、動画撮影中にクラッパーボードを使用できます。シーンを開始する前に、動作するカメラの前で、俳優がクラッピングすることも役に立ちます。オブジェクトのこの位置に、グリッドポイントを設定します（「Alt + Shift + P」）。グリッドポイントが整列するように、ソースオブジェクトを相互にその上に移動できます。

2 つのビデオソースとサウンドトラックを、そのオーディオ素材を使って、自動的に同期できます。ビデオおよびオーディオオブジェクトを、両方のサウンドが正確に同期されるまで、マウスを使って、右位置に移動させます。

ソーストラック上およびマスターオーディオトラック 『シエース 122』上のオブジェクトのマルチカム編集の前に、出力素材（ビデオまたはオーディオクリーニングなど）に対して、すべてのエフェクト設定を行うことが重要です。これらのエフェクトは、編集され、ターゲットトラック内のオブジェクトに転送されます。それ以外の場合、すべてのオブジェクトからターゲットオブジェクトに対して、エフェクトを適用する必要があります。



このボタン、まはた、[編集] メニューの［マルチカム］コマンドを使って、「マルチカム」モードをアクティベートできます。

ソーストラックおよびプレビューイメージ

マルチカム編集用のソーストラックが、自動的に選択されます。マルチカムモードがアクティベートされると、ソーストラックは、トラック 3 から始まるビデオオブジェクトを含む、すべてのトラックに割り当てられます。

また、割り当てを手動で、実行または変更できます。これを行うには、対応するトラックボックスのコンテキストメニューを開き、ソーストラックとして使用されるトラックを割り当て/割り当て解除します。このようにして、マルチカム編集用に 2 つを超えるトラックを使用できますが、同時に使用できるのは、2 つ以下です。ソーストラックは、色を使って、マーク付けされます。

プレビューは、すべての割り当てられたトラックに対して、プレビューモニターに表示されます。ソーストラックの色は、プレビューモニター内のプレビュ

ーイメージの周りのフレームに対応します。したがって、各プレビューイメージを迅速に割り当てることができます。

アドバイス: コンピューターに十分な能力がる場合は、マルチカム編集をフルスクリーンモードで実行してください。



マルチカム編集を使用して作成されたオブジェクトが、ターゲットトラック上にある場合、割り当てられたソーストラックのプレビューイメージは、黄色のフレームで、再生期間の間、ハイライト表示されます。

マルチカム編集機能

再生中にリアルタイムで、または、再生を停止中に、ターゲットトラックで、様々なソースを編集することができます。

リアルタイム マルチカメラ編集

再生中にリアルタイムでさまざまなソースを一緒に編集できます:

- 再生開始
- プレビューモニター内で、希望のソースをクリックします。このタイムポイントから、対応するビデオがターゲットトラックに追加されます。
- ソースを切り替えるには、別のソースのソースモニターをクリックします。ターゲットトラックのこのポイントから新しいソースを使用して、新しいオブジェクトが作成されます。

このプロセスは何度でも繰り返すことができます。

ターゲットトラックで正確に編集するには、通常の編集機能またはトリマー『シエース　104』を使用します。マルチカムモードである限り、オブジェクトの境界線のみが移動され、オブジェクト自体は移動されないことに注意してください。そうでないと、後でマルチカム編集機能を再び使用するときに、ギャップやイメージジャンプが発生する可能性があります。

オブジェクトのソースを置換する

ターゲットトラック内のオブジェクのビデオ素材を、別なソースに置換します:

- ターゲットトラック内で、置換するソースに対するオブジェクトを選択します。
- ソースモニターオブジェクト内のビデオ素材と置換するソースをクリックします。

ビデオ素材は、新しいソースに置換されます。プロジェクトの長さは、変更されません。

カット挿入

ターゲットトラックと次のオブジェクトの間に、いずれかの素材を挿入します。

- 希望の位置に、再生カーソルを配置します。
- プレビューモニター内で、希望の素材をクリックします。

この素材内の素材が、ターゲットトラックに挿入されます。次のオブジェクトの新しいオブジェクトの終点。既存オブジェクトの下の部分は、プロセス中に上書きされます。

エリアを上書きする

ターゲットトラックの選択したエリアをソースビデオの1つで上書きできます。

- プロジェクトウィンドウの上端で、マウスの左ボタンでクリックしてインポイントを決定し、右クリックでアウトポイントを決定して、編集するエリアを選択します。または、トランスポートコントロールの対応するボタンを使用します。
- プログラムモニターで目的のソースをクリックします。

ターゲットトラックは、選択したエリアで選択したソースからのビデオ素材で上書きされます。

マスターオーディオトラック

通常は、ソーストラックのビデオは対応するオーディオトラックと一緒に編集されます。カメラの位置の違いにより、元々の音がカメラごとに違うため、すべての設定に対し一つのカメラからのサウンドトラックを使用するか、またはサウンドトラックをすべて置き換えることができます（音楽ビデオの場合は、オリジナルトラックのスタジオバージョンを使用します）。

ソースオーディオトラックの一つのトラックボックスを右クリックするか、または別々のオーディオトラックを右クリックして、コンテクストメニューから［マルチカム：マスターオーディオトラック］を選択して、マスターオーディ

オトラックをマルチカム編集に割り当てます。マスターオーディオトラックが色付きでマークされます。

各マルチカムカットに、使用されているソーストラックに関わらず、マスターオーディオトラックからの素材がトラック 2 に挿入されるようになります。

オーディオトラックを使用して、ビデオオブジェクトを同期する

オーディオトラックを使用して、ビデオオブジェクトを同期できます。これは、オーディオトラックの類似性を比較して行われます。ビデオが同じ録画環境からのビデオである場合、オーディオトラック上に、同じアコースティックイベントがあります（例えば、クラッパーボード上のサウンド）。

1 つのトラック上で、複数の同期が可能です。

1. 参照トラック上で、参照位置として動作する、すべてのオーディオオブジェクトを選択します。
2. 別なトラック上で、移動するすべてのオブジェクトを選択します。
3. オーディオオブジェクトコンテキストメニューから、[このトラック上の他のオーディオオブジェクトに整列する] を選択します。

注意: 希望のオーディオトラックが、組み合わせオブジェクト内にある場合は、[オーディオ機能] サブメニューに、[このトラック上の他のオーディオトラックに整列する] オプションが表示されます。

MAGIX Movie Edit Pro は、2 番目のトラックの参照オブジェクト内にアコースティックイベントを検索し、これらを対応する位置に移動させようとします。オーディオオブジェクトは、対応するビデオオブジェクトと共にグループ化されるか、共通オブジェクトを構成しているため、ビデオは、プロセス内で同期されます。

タイトル

タイトルには色々な使用方法があります: 動く文章（ティッカー）、サブタイトル、スピーチや吹き出し、日付や時間の表示など、その他多くに使用されます。

テンプレートを使用してタイトルを作成

メディアプールの［タイトルテンプレート］には、フォント、オープニングやエンディングクレジット、キャプションといったタイトルテンプレートが幅広くあります。

- これらのフォルダの一つを開いて任意のタイトルテンプレートを選択してください。クイックアクセス機能を使って、プレビューを開始するか、または再生マーカーのある位置にタイトルを追加してください。

注意：テンプレートは既存のオブジェクトへも適用されます。テンプレートが適用されると、テキストのみが残ります；その他全てのフォーマット設定はテンプレート設定で置き換えられます。

新しく追加されたタイトルテンプレートは動的タイトルです。このカテゴリーは、例えば、文字が飛んできて一つの言葉になったり、またはある言葉の一つ一つの文字が波のように動くといったような標準アニメーションがあります。

動的タイトル

このカテゴリー「動的タイトル」は、例えば、文字が飛んできて一つのテキストになったり、またはある言葉の一つ一つの文字が波のように動くといったような標準テキストアニメーションが含まれます。

テンプレートを選択した後、テキストを入力し、フォントタイプ、フォントサイズ、色、強調（太字、斜体、下線）をカスタマイズできます。

1. メディアプールの「タイトルテンプレート」> 「動的タイトル」で目的のタイトルを選択します。ムービーにタイトルをインポートすると、「エフェクト>タイトル編集」エリアに自動的に切り替わります。
2. 必要に応じて、テキスト、フォント、サイズ、色、スタイルを調整します。

テンプレートを使わずにタイトルを作成する

1. プロジェクトウィンドウのスタートマーカーを、タイトルを表示したい位置に配置してください。この位置は後からいつでも調整できます。
2. メディアプールの「タイトル」の下にある「全般」エントリをクリックします。
3. テキストフィールドを作成
   - テキストが改行で自動的に調整されるテキストフィールドを作成する場合は、テキストフィールドをプレビューモニターにドラッグします。「テキストの自動調整」オプションがアクティブになっており、変更できません。
   - 必要な場合にのみ改行でテキストを自動的に調整できるテキストフィールドを作成する場合は、プレビューモニターをクリックします。「テキストの自動調整」オプションがアクティブになっていますが、いつでも無効にできます。 例えば、アニメーションを使用して、テキストを右から左に移動させたい場合などです。

4. キーボードを使用してテキストを入力し、プレビューモニターのチェックマークをクリックして確定します。テキストはテキストフィールドでいつでも編集できます。

メディアプールのタイトルエディタを使用して、後でタイトルをフォーマットできます。

テキストを操作するためのアドバイス

- 複数のオブジェクトのテキストプロパティを同時に調整するには、Ctrl キーを押したままタイムラインでテキストオブジェクトを選択します。設定は選択したテキストオブジェクトにのみ適用されます。各テキストオブジェクトの個々のプロパティは変更されません。
- スライダーを使用して、テキストサイズを調整します。
- Shift キーを押したままタイトルフィールドハンドルをドラッグして、「テキストフィールドをタイトルフィールドに調整」モードから切り替えます。
- プロジェクトウィンドウで検索することなく、タイトルエディタの矢印キーを使用して、あるタイトルオブジェクトから別のタイトルオブジェクトに移動します。これにはキャプションは含まれません。



テキストには様々なフォントやカラーを選ぶことができます。

言葉や文字の書式を個別に設定したい場合は、マウスでそれらを選択して別の書式やカラーを選択してください。

選択をしないとオブジェクト全体の書式が設定されます。

「T」を押すと、タイトルエディタを開くことができます。タイトルオブジェクトが作成され、すぐにテキストを入力できます。

タイトルを後から変更する

- プレビュー画面のタイトル、またはプロジェクトウィンドウのタイトルオブジェクトをダブルクリックしてください。テキストを自由に変更することができます。
- また、メディアプールの［タイトル］へ行き、入力欄にテキストを入力することもできます。

タイトルポジション

- プレビュー画面のタイトルをクリックするとポジションフレームが表示されます。ドラッグ＆ドロップでポジションフレームを動かします。



- ポジションフレームのコーナーをクリックして希望のサイズまでドラッグします。

［フォントサイズをタイトル欄に合わせる］がオンの時：テキストサイズはポジションフレームのサイズに合うように調整されます。

- メディアプールの［タイトル］>［一般］>［タイトルオブジェクト］にあるボタンをクリックしてタイトルが縦方向からも横方向からも中心に来るようにします。



その他のテキスト設定

タイトルを別のテキストエフェクトを使って詳細に編集することができます：フォント、フォントサイズ、両端揃え、間隔など。

行間：1行のみには適用できません。複数の行に適用すると、行間の間隔が変更されます。行間は常に行全体に適用されます。

トラッキング：文字と文字の間の間隔を調整します。負の値は文字同士を近づけ、正の値は文字同士の間隔を広げます。

透明度：前景の透明度を調整します。

ソフトにする：影の境界線をきつく、または柔らかくします。

幅：フレームの幅をポイントで入力します。

塗りつぶし：テキストはタイトルエディタで選択された色で塗りつぶされます。このオプションが無効の場合は、フレームのみが表示され、塗りつぶしの代わりに背景が表示されます。

アウトライン：テキストの文字の周りに枠線が表示されます。

影：影の位置は横軸または縦軸に設定されます。

3D：テキストは 3D スタイルのアウトラインで表示されます。3D の輪郭（H）の幅と太さはポイントで設定できます。

色：このボタンをクリックしてフレームの色を設定する色選択ダイアログを開いてください。

アニメーション：クレジットを画面上で下にスクロールするか、またはメニューから様々なテキストムーブメントのうちの一つを選択できます。またここではタイトルの表示時間も設定することができます。

自動テキスト改行：このオプションがオンの場合、行ごとに自動的に改行されます。

重要：選択ボックスの横をチェックするか、または［Enter］キーを押して入力したテキストを確定すると、改行した結果が表示されます。

フォントサイズをタイトル欄に合わせる：テキストサイズは設置されたフレームの大きさに合うように調整されます。

TV表示エリアにのみ適用する：テキストはズームされ、ムービーエフェクト設定『シエース　167』で設定されたTV画面上に常に表示されるようになります。

日付をタイトルとして表示(フェードイン）

MAGIX Movie Edit Pro は画像素材に時間または日付（「タイムコード」）を追加することができます。タイムコードを追加するには、ビデオオブジェクトを右クリックしてコンテキストメニューから「タイトルとして日付を挿入」を選択してください。

DV-AVI ファイル（例えば、カムコーダからのデジタル録画）を使用している場合、録画日は選択した場所から使用されます。別のファイルを使用している場

合、作成日がタイムコードとして使用されます。次にタイトルエディタが開き、エントリのカスタマイズをすることができます。

プレビューモニターのコンテキストメニューには、「再生時間の表示」オプションもあります。これにより、タイムコードが作成されます。

タイムコード

「タイムコード」セクションには、タイムコードの表示に使用できるさまざまなプリセットがあります。この機能は、ビデオオブジェクトの下の空きトラックに特別なタイムコードオブジェクトを追加します。

プレビューモニターでタイムコードオブジェクトを移動することにより、タイムコードの位置を調整できます。境界のハンドルを使用してサイズを調整できます。

- プロジェクトに適したテンプレートを選択します。いくつか試して、プロジェクトに合ったものを見つけてください。

さまざまなテンプレートに以下のタイムが表示されます:

- ムービータイム: MAGIX Movie Edit Pro プロジェクトウィンドウ内の時間位置。
- 録画日時: マテリアルが録画された日時。このタイムコード情報はビデオに保存する必要があります。保存しないと、ディスプレイは空になります。
- 録画タイムコード: カメラで作成されたビデオのタイムコード。このタイムコード情報はビデオに保存する必要があります。保存しないと、ディスプレイは空になります。

注意: 録画日時とタイムコードがソースマテリアルに保存されていない場合、「-」の形式のプレースホルダーのみが表示されます。

エフェクト

MAGIX Movie Edit Pro は、さまざまなビデオエフェクトの大きなパレットを提供します。最もよく使用されるビデオエフェクトはメディアプールで直接見つけることができますが、その他はオブジェクトコンテキストメニューまたは「エフェクト」メニューで見つけることができます。

オブジェクトにエフェクトを適用する

エフェクトを適用するためのさまざまなアプローチがあります。

- ビデオおよびオーディオエフェクトプリセットは、ドラッグ&ドロップを使用して、メディアプールから対応するオブジェクトにロードされます。
- アニメートできるエフェクト（「エフェクト->ビデオエフェクト/モーションエフェクト」のメディアプール内）は、メディアプールで変更が行われるとすぐに、事前に選択したオブジェクトに直接適用されます。

 このボタンで現在のエフェクト設定を全てリセットします。

注意: キーフレームを使用してエフェクトをアニメートした場合、再設定はアニメーション全体に影響します。個々のキーフレームは、クリック+ Del 『シエース　161』で削除できます。

転送エフェクト設定

すべてのエフェクトページのビデオエフェクト 『シエース　131』、モーションエフェクト 『シエース　142』、およびステレオ 3D 『シエース　169』のアイテムは、現在のエフェクト設定を他のオブジェクトに転送するオプションを提供します。上の右矢印ボタンを使用して、ビデオエフェクトメニューを開きます。



ビデオエフェクトの保存/ロード：現在のエフェクト設定を保存して、後で他のプロジェクトで使用したり、以前に保存した設定を読み込むことができます。ダイアログで、エフェクトを選択できます。

ビデオエフェクトをリセット：選択したオブジェクトのエフェクト設定をリセットします。

ビデオエフェクトのコピー/貼り付け：現在の設定を新しいオブジェクトとしてコピーまたは挿入します。ダイアログを使用してコピーする設定を選んでください。

すべてにビデオエフェクトを適用する：現在のエフェクト設定をアレンジメント内のすべてのオブジェクトに適用します。ダイアログを使用してコピーする設定を決定してください。

以下のすべてのオブジェクトにビデオエフェクトを適用する現在のエフェクト設定を、アレンジメント内にある以下のすべてのオブジェクトに適用します。ダイアログを使用してコピーする設定を決定してください。

エフェクトマスクのロード（Plusバージョン内）：選択したオブジェクトに対してエフェクトマスク 『シエース　153』をロードできます。

プリセット

メディアプールから、ビデオまたはイメージオブジェクトに、ビデオエフェクトテンプレートを直接ドラッグ&ドロップできます。この項目には、次のカテゴリが表示されます:

- 一般: ファイルに特定の外観（例えば、アンティークなイメージ）をファイルに与えることができる、様々な歪曲および最適化効果を提供します。
- ビデオミックス効果: 彩度キーエフェクト 『シエース 133』用の様々プリセット。非表示になっている背景に応じて、「黒色ボックス」、「青色ボックス」、「緑色ボックス」、「白色ボックス」を選択します。
- 動画の全体構成: 特別な動画プリセットの特定タイプの外観用

メディアプールのビデオエフェクト

メディアプールのビデオエフェクトは、オブジェクトの選択から、常に、独立して、開いたままにできます。

イメージは、プログラムモニターの再生カーソルの位置に、常に表示されます。エフェクト設定の影響を確認するために、選択されたオブジェクトの位置に、常に、再生カーソルを設定してください。また、再生カーソルにより、再生を開始または停止することにより、エフェクトの結果を確認するために、ビデオオブジェクト内の特定の位置にジャンプできます。

明度&コントラスト

自動露出

このボタンでワンクリックで自動的に明度とコントラストを調整することができます。ダイアログにあるフェーダーを使用して微調整してください。

明るさ/コントラスト: スライダーを使って画像の明るさとコントラストを調整します。

ガンマ: いろいろな色範囲からなる平均グレー値を設定します。プリセットリストで異なるエリアを選択して、イメージの暗い部分、中間の部分、または明るい部分のみを編集してください。
フェーダーを使用して、明るさと暗さのレベルを設定することもできます。

HDR ガンマ: 「ガンマ」とは対照的に、非常に暗い部分を選択的に明るくします。

HDR ブラー: これは暗い部分と明るい部分の間のトランジションを「HDR ガンマ」を使って変更します。

注意: HDR ガンマおよび HDR ブラー機能は、MAGIX Movie Edit Pro の Plus/Premium バージョンでのみ使用できます。

色

ホワイトポイント: ホワイトバランスが正しくないと、青や赤の色合いが不自然になります。手順: ホワイトバランスを使用するには、[ホワイトバランス] ラベルの右にあるボタンをクリックして、「自然なトーン」に合う白または中間のグレーのポイントを選択してください。次に色温度は自動的に修正されます。

アドバイス: 白以外の色を設定すると、優れたカラーエフェクトが得られます。いろいろと試してみてください。

赤目除去: この写真機能を使用して、フラッシュの使用により発生する不自然な赤目を除去できます。目のアイコンをクリックして、マウスを使って、プレビューモニターの赤い瞳を選択してください。

彩度: 彩度スライダーを使用してイメージの色合いのバランスを調整するすることができます。できるだけ自然な色合いにするために、他のパラメーター（コントラスト設定など）と連動して色を変更をする最新のアルゴリズムが適用されています。夏のイメージを秋らしく変化させたり、ファンキーなポップアートを作ったり — 色々と試すことで驚きの結果を得ることができます。

色合い: カラーチャートから、イメージの色付け用の色を選択します。

赤/緑/青: スライドコントローラーを使用して、色の割合を変更します。

色の修正

カラー補正によってビデオや画像といったオブジェクトの個別のカラー調整ができます。前面と背景の 2 つのレイヤーは、マスクを使用して分離されています。両方のレイヤーは個別に編集できます。マスターレイヤーを使用してイメージ全体に影響を与えることもできます。

前景レイヤーは作成されたマスクに対応し、背景での編集はマスクの外側のすべてのエリアに変更を加えます。

これは、背景のマスクを作成する方法です。

1. [追加]を有効にします。
2. マウスをプレビューモニターの上に置いてください。マウスポインターがピペットに変わります。
3. プログラムモニターでマスクに指定したい色をピペットツールを使ってクリックしてください。不要な色は、「削除」を選択して、該当の色を再びクリックすることで選択範囲から削除することができます。

MAGIX Movie Edit Pro は現在の選択範囲を明確にするために白黒でマスクを表示します。

4. カラー選択スライダーを使って、気に入るまで色調整をすることができます。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

クロマキー

このセクションには、2 つのビデオを前景と背景にミックスするために使用されるクロマキーのエフェクトが含まれています。

注意: 背景ビデオは、前景オブジェクトの上方のトラックに配置する必要があります。例：トラック 1：背景、トラック 2：前景

モード

スタンプ: 現在選択されているオブジェクトは、オブジェクトの上方のトラックのビデオに「スタンプ」されます。これは、下のビデオがイメージの一部のみを占める場合にのみ可能です。そうしないと、下の（現在選択されている）ビデオのみが表示されます。通常、オブジェクトは最初に縮小または移動する必要があります。これは、「位置/サイズ」 『シエース 142』 エフェクトを使用するか、「エフェクト->ビデオオブジェクトエフェクト」のサブメニュー「セクション」を使用して行います。

色: プレビューモニターで、透明にする色の上にカーソルをドラッグし、セクションを選択します。この色のセクションではビデオが透明になり、一番上のトラックのビデオは「スルー」で表示されます。
「しきい値」、「トランジションエリア」、「アンチスピル」コントロールを使用して、結果を微調整できます。 例えば、表面上の隠された色の反射を除去したり、オブジェクトへのトランジションをシャープにします。

ミックス: このボタンは、明るさに基づいて 2 つのビデオをミックスします。より明るいエリアが蓄積され、すぐに白く表示されます。 暗いエリアは結果にほとんど影響しません。

非表示にする色

緑/青/黒/白: 以下のビデオのすべての緑/青/黒/白のエリアが透明になります。これにより、青色の背景の前に録画された人物をあらゆるタイプの風景に「配置」することができます。

水: 上のビデオの輪郭のみがミックスされ、水エフェクトのようなものになります。

アルファ: このビデオエフェクトは、ビデオの明るさを使用して、隣接するトラック上の他の 2 つのビデオ間のクロスフェードエフェクトをコントロールします。追加のビデオは、アルファキーイング オブジェクトの上下に直接配置する必要があります。
アルファキーイング オブジェクトのすべての黒い部分では上部のビデオがフェードインし、白い部分ではすべて下部のビデオが表示されます。灰色のパッセージは両方のビデオに透過性があり、2 つのビデオのミクスチャーを作成します。カラーのパッセージの場合、色の明るさはコントロールの目的で使用されます。

コントラスト

追加のビデオエフェクトが適用される前にビデオの明るさを変更します。これは、エフェクト、特にクロマキーに重大な影響を与える可能性があります。レベル設定をオートメーション化して、2 つのビデオを互いにダイナミックにミックスすることができます。これに関する詳細については、「オブジェクトをアニメートする」 『シエース 158』の章をお読みください。

アンチ スピル

アーチファクトを最小限に抑えるために、エッジを滑らかにします。

アーティスティックフィルタ

侵食：画像は小さな四角形で分割され、パッチワークのようになります。

拡張：これは「侵食」のようですが、暗い面ではなく明るい面を使用して四角形を作ります。

エンボスは画像の輪郭を浮き出し、この時、強いコントラストは輪郭として解釈されます。

代替：レインボースケールを使用して、赤、緑、青色部分を交換します。簡単に芸術的な風景画や非現実的な緑の顔を作ることができます!

移動：色の値が次第に反転します。青は赤になり、緑は紫に表示されます。

クオンタイズ：設定によって、色の値は切り上げまたは切り捨てされ、全体の色数を減らします。これによって効果的なグリッドとパターンが出来上がります。

色の変更：このスライダーを利用して、ビデオに赤、緑、青といった色（TV 画像カラー）を使用できます。

輪郭：画像は輪郭に合わせて 2 サイズに縮小されます（3 x 3 または 5 x 5） 縦方向、または横方向の輪郭を選択できます。

VEGAS ビデオ手ブレ補正

「VEGAS ビデオ手ブレ補正」は、イメージ内の不要な動きを除去することにより、不要なフレームの動きをスムーズにします。これはイメージを拡大することで、自動的に切り抜かれた素材内に、無効のエッジを作成します。結果: ほとんど目に見えないレベルで拡大されたズームによる、より安定したイメージ。

「VEGAS ビデオ手ブレ補正」は、[エフェクト] > [ビデオエフェクト] の下のメディアプールにあります。

1. 手ぶれ補正を行うビデオ内のオブジェクトにマークを付け、[エフェクトの適用] クリックします。

2. [モーション分析] をクリックして、分析を開始します。このプロセスには時間がかかります。分析が終わると手ブレ補正がメディアに適用されます。

自動スケジュール: 意図しないカメラの動きを補正するために、イメージを一方向へ移動すると、反対側に黒枠線が発生することがあります。これを回避するために、特定の値でイメージはズームされます。オートスケールは、デフォルトで、アクティベートされ、すべての黒枠線が、完全に削除されるようにします。黒枠線を削除する必要がない場合は、分析後、ボックスのチェックを外してください。

全体的な結果に満足できない場合は、[トランザクションデータの削除] をクリッククリックしてください。ビデオが元の形式で再生されます。

ディストーション

モーション：画像の動いている部分が強調され、歪められます。

エコー：画像が移動する際に視覚的な［エコー］が作成されます；前の画像は止まったまま、完全に消えるまで明るくなります。

渦巻き：画像は「S」の形で渦巻いていきます。

フィッシュアイ まるで魚眼レンズを使用したように、遠近感が歪みます。

モザイク：動画はモザイクで表示されます。

レンズ：画像の枠線は動的に変形します。

砂：画像は粒状で表示されます。

万華鏡：左上のコーナーが水平方向と垂直方向に映し出されます。

水平/垂直の中心をミラーリング：オブジェクトは垂直方向、または水平方向へミラーリングされます - 横または上下逆に表示されます。

鮮明度

シャープにする: フェーダーを使用すると、イメージの鮮明度を高めることができます。

ブラー: フェーダーで鮮明度を下げて、イメージをぼかすことができます。

- 適用: ここでは鮮明度またはブラーをサーフェスまたはエッジにどのくらい適用するかを設定できます。これによって、画像の変形（ノイズ）を効果的に減少させることができます。

アーティフィシャルブラー: ここでは別の方法で画像をぼかします。適用されたエフェクトは、「ブラー」でフェーダーを使うよりも、はるかに強いです。

- 品質: アーティフィシャルブラーが強化されています。

アドバイス: アーティフィシャルブラーはトランジェントに使用すると効果的です。これを行うには、最初のビデオをアニメーション化『シエース　158』して、それを強くぼかし、2 番目のビデオをぼかし始めてからゆっくりと通常の焦点に戻します。

注意: エフェクトの品質が高いほど、計算に時間がかかります。

速度

再生速度はコントロールスライダーで調整することができます。0 と 1 の範囲ではビデオはゆっくりと再生されます; 1 以上にすると、再生速度は速くなります。再生速度が速くなると、プロジェクトウィンドウのオブジェクトの長さは自動的に短くなります。

フレームレート: ここでビデオのフレームレートを直接設定できます。これを直接変更すると速度ファクターに影響し、スライダーを逆に動かすとビデオのフレームレートが変化します。

アルゴリズム: ここでサウンドトラックの調整方法を決定できます。「タイムストレッチ」は、ピッチに影響を与えずに再生速度を変更します。「リサンプリング」は、ピッチとともに再生速度を変更します（再生が速いほど、ピッチが高くなります）。

リバース再生:　このボタンで再生方向が逆になります（テンポは同じままです）。

中間フレームの補間: スローダウンの結果としてビデオが遅れる場合、このオプションをアクティベートします。その後、MAGIX Movie Edit Pro は欠落したフレームを自動的に埋めて、ビデオをよりスムーズに再生できるようにします。

長さを維持する: アレンジャーでオブジェクトを短くすると、オブジェクトの長さを短くせずにビデオをより速く再生できます。短縮されたマテリアルは、オブジェクトの長さを維持するために使用されます。

proDAD Mercalli 2.0

撮影したビデオから振動や揺れを取り除きます。撮影時にブレてしまったパンやズームも「落ち着かせ」、補正することができます。

プロフィール：ビデオデータの解析と修正のために正確なカメラタイプを選択してください。元のビデオがどのように撮影されたかに関わらず、希望通りに修正するために、カメラの種類を正確に選択することが重要です。ユニバーサルプロフィールはどのビデオデータも修正しますが、ビデオ素材の修正に一番良い結果が出るように別のカメラの種類を試してみてください。

分析開始... ：ビデオデータの解析は、詳細の修正をする前の最初のステップです。

ローリングシャッターの修復：画像の移動 - つまりビデオ移動時に発生する歪み（CMOS でのみ）を補正することができます。

注意：この機能を正しく作動させるには、ビデオのフィールド設定が正しく設定されている必要があります。

カメラダイナミクスを表示：カメラムーブメントがスムーズでなかったり、安定しない場合は、この機能をオンにしてください。

パンショット補正：ビデオ内のパンの動き全体が調整されます。

スムーズ ズーム：ズーム時のブレを修正します。

傾斜を減らす：この機能で撮影時に発生した縦方向と横方向の傾斜を減らすことができます。

枠を編集：ビデオ素材の不要な動きの調整することで、枠線を編集することもできます。ここでは、枠線をどのようにするかを設定できます：

- 最適スタビライズ：スタビライズされたビデオに黒枠線が表示されます。この黒枠線は振動の大きさによって、画像ごとに見え方が異なります。
- 枠なし：スタビライズされたビデオには枠線は表示されません。ビデオをズームすることで枠線の表示を避けることができます。これはビデオの振動の大きさと希望の補正レベルによります。
- 画像セクション：静的な枠線がスタビライズされたビデオに表示されます。この枠線の形はビデオの最も強い振動によって決まります。

ズーム：枠線はビデオにズームすることで最小化することができます。

エッジカラーで塗りつぶす：このオプションで既存の枠線を塗りつぶすことができます。ただし、ビデオコンテンツはわずかにブレて見えます。

比較表示：スタビライズされたビデオはプレビューウィンドウで表示することができます。

- 最終結果：スタビライズされたビデオのみがプレビューに表示されます。
- 垂直分割スクリーン：垂直スクリーンは元の素材とスタビライズされたビデオを表示します。
- 水平分割スクリーン：水平スクリーンは元の素材とスタビライズされたビデオを表示します。

グリッドを表示：スラビライズの質を上げるためにグリッドが表示されます。

外観調整（**Plus/Premium -**バージョン）

この機能により、2 つのビデオクリップの外観を相互に一致させることができます。2 つの別々の写真の色やすべての値は自動的にすべて揃えられます。

以下の手順でそれを行うことができます:

1. [エフェクト]>[ビデオエフェクト] の下のメディアプールで、[外観調整]エフェクトエリアを開きます。
2. 一致させる外観（「ターゲット」）のオブジェクトを選択し、変更するショットで、このオブジェクト内に再生カーソルを配置します。
3. [ターゲットフレームを選択] をクリックします。
   選択した位置が表示されます。
4. 使用する外観のある位置（「参照」）で、再生カーソルを編曲に配置します。

注意: 選択したオブジェクトを変更しないようにしてください！ ターゲットオブジェクトでの選択を維持してください。

5. [参照フレームを選択] をクリックします。
   選択した位置が表示されます。
6. [外観調整] をクリックして、オブジェクトの外観を調整してください。
   再生カーソルは、変更されたターゲットオブジェクトに自動的に戻ります。
7. **[**強度**]**スライダーを動かして、エフェクトの強度を低減することができます。

外観調整は以下の条件で最も機能します:

- 同じシーンが、複数の（異なる）カメラで、様々な角度から撮影されている。
- シーンが、異なる照明条件下で撮影されている。

条件に沿わない場合は、最適な結果にはなりません。

複数選択時の注意: オブジェクトを複数選択する場合、外観調整エフェクトは、選択したすべてのオブジェクトに適用されます。

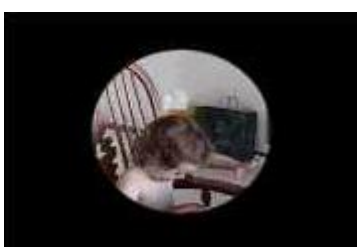
スタンプフォーム

[スタンプフォーム]エフェクトをオンにして、ビデオを幾何学図形で切り取ったり、ビデオ内にピクチャインピクチャ効果を作成することができます。

- ［エフェクトを適用する］をクリックして Open FX プラグインをアクティベートしてください。
  デフォルトでは選択したオブジェクトは丸型で切り抜かれます。これらのプリセットは自由に変更することができます。



オリジナル



スタンプフォーム（プリセット = 円形、中心）

色	赤、緑、青に r、g、b の値を使用して枠線の色を設定してください。（これは枠線> 0 の場合にのみ表示されます、以下を参照ください）
形状	ドロップダウン リストから設定を選択して、切り取る形状を選択します。
方法	ビデオ画像のどの部分を表示/マスクするかを決定します： • 選択部分以外をすべて切り取る：切り取られた部分が窓になり、そこにビデオが表示されます。 • カット部分：切り取られた部分はビデオを覆い、それ以外の部分にはビデオが表示されます。
フェザー	スライダーをドラッグして、切り取り部分の境界を背景にフェード インさせるときのスムーズさを設定します。

枠線	スライダーをドラッグして、切り取り部分の境界の幅を設定します。
繰り返し X/Y	スライダーをドラッグして、切り取り部分を指定した回数で水平または垂直に繰り返し配置します。
サイズ	スライダーをドラッグして、選択された切り取り部分のサイズを設定します。
センター	スライダーをドラッグしてプロジェクトのビデオフレーム内で切り取り部分を中心に配置します：0.00, 0.00 はフレームの左下隅を表し、0.50, 0.50 は中央を、1.00, 1.00 は右上隅を表します。

ガウスブラー

このフィルタは、ビデオのフォーカスを調整し、ブラーとソフトなフォーカスエフェクトカーブを追加します。また、特定のタイプのノイズを平坦化する補正フィルタとして使用できます。

水平エリア/垂直エリア: スライダーをドラッグする、または、編集領域に値を入力して、ブロック内のピクセル数を指定します。

カラーチャンネル: ブラーを適用する個別のカラーチャンネル（赤、緑、青またはアルファ）を選択します。ビデオまたはイメージにアルファチャンネルが含まれる場合、このチャンネルにブラー適用すると、透明度およびマスクオーバーラップを最適化できます。

グロウ

グロウ 効果を適用して、ビデオの明るいオブジェクトの周りにハローエフェクトを作成します。

- [エフェクトを適用] をクリックして、Open FX プラグインをアクティベートしてください。



オリジナル



グロウ（赤）

照明強度	照明の放射量を変更します（フェザーと同様に機能します）。[照明強度]、[エフェクト強度]、[抑制]は、すべての一緒に機能します。希望のエフェクトを得るために、設定を調整します。
エフェクト強度	グロウの色の強度を調整します。
抑制	ドラッグするとグロウが抑制され、グロウがハイライトにだけ適用されます。
色	赤、緑、青に r、g、b の値を使用して、グロウエフェクトの色を設定します。

ヒント: シフトキーを押し下げながら、マウスをドラッグして、値をより正確に調整します。

レンズフレア

[レンズ フレア]エフェクトを適用して、カメラのレンズに反射する光をシミュレートすることができます。

光の色：エフェクトに適用したい色の値を設定してください。

光の位置：[レンズ フレア] エフェクトを作るための光源の位置を設定します。

レンズタイプ：ドロップダウン リストからレンズをクリックして、作成するフレアの数を指定します。

色合い：フェーダーをドラッグするか入力欄に値を入力して光源に適用される色合いの強さを設定します。

強度：スライダーをドラッグするか、入力欄に値を入力してエフェクトの強さを設定します。

ブレンド：スライダをドラッグするか、または入力欄に値を入力して、光のフレア エフェクトの透明度を調整します。0 に設定すると完全に透明になり、1 に設定すると不透明になります。

サイズ：スライダをドラッグするか、入力欄に値を入力して、光のフレア エフェクトのサイズを設定します。

パースペクティブ：スライダをドラッグするか、入力欄に値を入力して、光のフレア エフェクトの角度を設定します。

マスクジェネレータ

このエフェクトでどのビデオ、または画像からもマスクを作成することができます。ビデオまたは画像はグレースケールに変換され、部分的に透明になります。明度（明るさ）、カラーチャンネルの一つの赤/緑/青、またはアルファチャンネル（PNG または TGA 形式での画像ファイル用）は透明度の情報源として［タイプ］で設定できます。

- ［エフェクトを適用］をクリックして、Open FX プラグインをアクティベートしてください。

反転はマスクの透明の領域と不透明の領域を反転します。

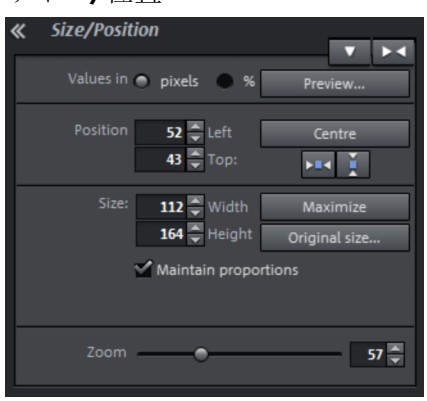
低 / 高で不透明にしたい画像/ビデオの素材（種類に限らず）の明るさの値の最小と最大の範囲を設定することができます。両方の値が同じである場合、作成されるマスクは、硬い境界線（しきい値）を持つことになります。一方、2 番目の値が大きい場合は、マスク境界線に段階的なフェードが現れます。

低出力/高出力により、最小/最大の透明度の値を設定できます。値の低い部分が増加すると、イメージが全体的に明るくなります（透明度が低下します）

注: 1.0 は最大の白色に対応します。したがって、最大の不透明度です。

表示＆アニメーション

サイズ/位置



値を入力：値をパーセントまたはピクセルにするかを設定します。

位置

左：左の画像枠線からスタート位置を入力してください。

上：上の画像枠線からスタート位置を入力してください。

中心：現在の画像サイズによって、画像のスタート位置（左と上）が中央にくるように配置されます。

注意：マイナスの値を入力することも、もちろんできます。画像の枠線は表示範囲外となります。

サイズ

幅：画像の幅を入力してください。

高さ：画像の高さを入力してください。

最大化：画像はフィルムの解像度へ合わせて最大化されます。

元のサイズに設定：画像は元のサイズへ調整されます。

割合を固定：このオプションでオブジェクトが伸びたり、変形を防ぐことができます。幅と高さの比率は常に同じです。

ヒント：プレビュー画面で装飾要素の横にあるオブジェクトハンドルを使ってサイズを変更することができます。上にある回転用の追加のハンドルで要素を斜めにして背景オブジェクトに合わせることができます。

プログラム画面で画像を動かしてハンドルへドラッグすることで、画像のサイズと位置を大まかに特定することができます。ハンドル付きのビデオモニタのフレームはキーフレームを使って移動させることもできます。

ビデオモニタに表示されるフレームのエッジ移動のキーボードショートカット：

スクリーンを 1 ピクセル微調整：　矢印キー
スクリーンを 5 パーセント微調整：　Shift + 矢印キー

アニメートしたモーションエフェクトには、ビデオモニタからズームアウトすることで、小さくした画像や、テキストオブジェクトを写真上で移動させるなどといったように、ズームアウトして出来たスペースを使うことができます。

プレビュー画像用のキーボードショートカット：

サムネールのズームイン/アウト:	Ctrl+マウス ホイール
サムネイルを移動:	Ctrl + 左マウスボタン + ドラッグ

詳細については[画像の外側からのアニメーション]『シエース 164』セクションを参照ください。

セクション

注意: イメージを横切るモーションエフェクトがあるセクションを移動するには、次の項目を参照してください。「カメラ/ ズーム」『シエース 145』

セクションは、画像の一部のみを表示するために使用できます。

- プレビューモニターのイメージセクションを指定できます。8 つのハンドルを使用して、モニターに表示されているフレームを縮小し、目的の位置に移動します。

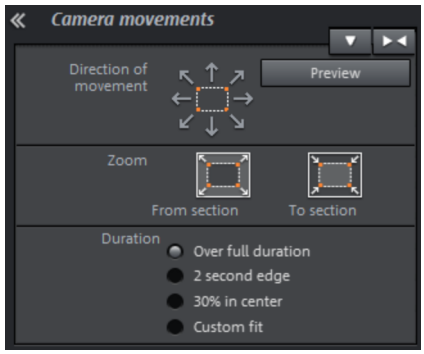
プレビュー: このボタンを使用すると、ムービーの中でどのようにセグメントが表示されるかをプレビューできます。このセグメントを編集を続けるには、このボタンを 1 秒間クリックしてください。

ムービーサイズ: セクションは、ムービーのサイズに合わせて調整されます。この方法で、あなたの元の素材が例えば 4K の品質である場合、トップ HD 解像度のセクションを取得します。

プロポーションを維持: このメニューでは、セクションの形式を選択できます。デフォルトでは、元の写真のフォーマットが使用されます。

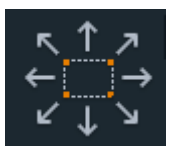
フルスクリーン: このチェックボックスがチェックされていると、切り抜きした画像はフルスクリーンにズームされます。このオプションが無効になっている場合、フレーム内の画像のセクションのみが表示され、エッジは黒のまま残るか背後のオブジェクトで満たされます。

カメラ/ズーム



このエフェクトで、事前に選択したフレームを画像内で動かすことができ、印象的なカメラムーブメントやズームを作り出すことができます。

ムーブメント方向



選択されたセクションや画像が、「時間枠」のもと選択した時間内に移動する方向を決定します。水平方向と垂直方向の動きに加え、斜め方向への移動も可能です。

プレビュー：再生マーカーがあるセクションのプレビューを表示します。

ズーム



ズームアウト: 選択されたイメージエリアが表示され、「移動の再生時間」で設定した時間に従い、イメージ全体を表示するために、ズームアウトされます。事前にピクチャのどの部分か設定をしていないと、ピクチャの 50% の中心部分が設定されます。



ズームイン:イメージ全体が表示され、「動きの再生時間」で設定した時間に従い、小さいイメージエリアのみを表示するように、ズームインします。事前にピクチャのどの部分か設定をしていないと、ピクチャの 50% の中心部分が設定されます。

長さ

ここで選択したオプションではデフォルトで設定されるそれぞれのモーションエフェクトのキーフレームの位置を設定します。動きの始めと終わりの位置を決めます。

注意：自動で設置されたキーフレームは後で編集が可能で、そうするとオプションは[カスタム設定を使用]に設定されます。[オブジェクト]チャプターの[エフェクトキーフレームを後から編集する]『シエース　160』を読んでください。



リセット：このオプションでは静的ズームがオンになり、写真の選択した部分のみを表示します。

プログラム画面で画像を動かしてハンドルへドラッグすることで、画像のサイズと位置を大まかに特定することができます。ハンドル付きのビデオモニタのフレームはキーフレームを使って移動させることもできます。

ビデオモニタに表示されるフレームのエッジ移動のキーボードショートカット：

スクリーンを 1 ピクセル微調整：　矢印キー
スクリーンを 5 パーセント微調整：　Shift + 矢印キー

アニメートしたモーションエフェクトには、ビデオモニタからズームアウトすることで、小さくした画像や、テキストオブジェクトを写真上で移動させるなどといったように、ズームアウトして出来たスペースを使うことができます。

プレビュー画像用のキーボードショートカット：

サムネールのズームイン/アウト：　Ctrl+マウス ホイール
サムネイルを移動：　Ctrl + 左マウスボタン + ドラッグ

詳細については[画像の外側からのアニメーション]『シエース　164』セクションを参照ください。

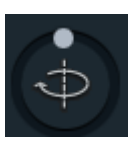
回転 / ミラー



回転



横軸上にあるイメージを回転させる。



縦軸上にあるイメージを回転させる。



イメージの中心を軸に回転させる。

水平を修正

スライダーを使って軸を中心に画像を回転させます。画像は黒枠線の表示を避けるために自動的にズームされます。

ガイドラインを表示する：このチェックボックスにチェックを入れると、水平線修正のためにプログラム画面にグリッドが表示されます。

自動ズーム：この昨日はプリセットではオンになっています。水平線修正で発生した黒枠線は画像をズームして取り除くことができます。

注意：画像フォーマットが現在のムービーフォーマットに合わず、すでに黒枠線がある場合は、水平線修正で取り除くことができません。

ミラー/回転



垂直軸に沿ってイメージが映し出されます。



水平軸に沿ってイメージが映し出されます。



イメージを時計回りに 90 度回転します。



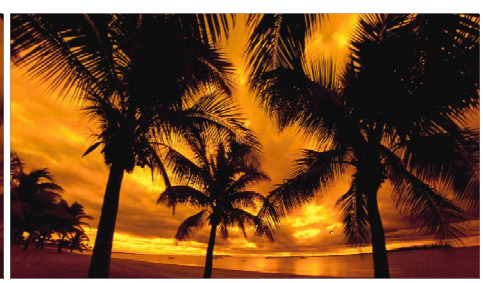
イメージを反時計回りに 90 °回転します。

レンズ補正

レンズ補正によって、特定のレンズによって引き起こされるイメージの歪を調整します。いわゆる「収束線」でも、問題なく真っ直ぐにすることができます。ここでは、次の例を紹介します:



オリジナルイメージ



編集後のイメージ

セットアップ

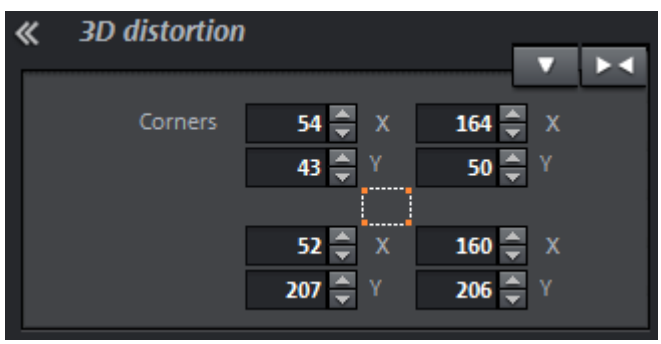
- レンズ: イメージの曲率に影響を及ぼします
- エリア/ズーム: 「レンズ」パラメーターを変更したとき、イメージの周りに現れる黒いエッジを修正します。
- 自動: 「レンズ」パラメーターへの変更により引き起こされる黒いエッジを取り除くために、「エリア/ズーム」パラメーターを自動的に設定します。

注意: 「エリア/ズーム」パラメーターを手動で変更すると、これが自動的に無効になります。

- 遠近感: イメージ素材を大きく上向きまたは下向きにすると、多くの場合、人間の目に不自然で、いわゆる「収束線」を引き起こす歪みが発生します。このパラメーターは、これらの歪の帳尻を合わせ、「収束線」を含むイメージを、より自然に見せます。

アドバイス: レンズ修正パラメーターをアニメート 『シエース 158』できます。これは、遠近感が変化し、例えば、収束線も時間の経過と共に変化するビデオに特に有用です。

3**D**ディストーション



これにより、イメージのパースペクティブを歪ませたり移動したりすることができます。これは、イメージのいくつかのコンポーネントを他のコンポーネントよりもさらに前方に表示することによって、3D インプレッションを生み出します。

ここでは各コーナーポイントを数値で入力するか、またはマウスを使ってプレビューでコーナーポイントを移動してください。

注意: ステレオ 3D とは異なり、これは真の 3D 配置には関与しません。イメージは歪んでいるだけで、それにより通常の 2 次元モニター上に 3 次元的に表示されます。

モーションテンプレート

これは、オブジェクトに適用できるモーションエフェクトの完成したテンプレートがある場所です。

Stereo3D

Stereo3D 機能には、[エフェクト] > [Stereo3D] の下のメディアプールでアクセスできます。この機能の詳細は、「Stereo 3D」 『シエース　169』の章で詳しく説明されています。

メディアプールの 360°エフェクト

ここで 360°ビデオ編集エフェクトをご覧になれます。詳細については、[特殊機能] セクションの 360°ビデオ 『シエース　223』に関する情報をご覧ください。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

メディアプールのオーディオエフェクト

メディアプールは、エフェクトをオーディオオブジェクトに追加する、様々な機会を提供します。このいわゆる「オブジェクト駆動」作業方法の別な利点は、オブジェクトが動くとき、オートメーションが、トラックではなく、オブジェクトに添付されているため、オブジェクトと共に移動する点です。

詳細については、「オーディオエフェクト」 『シエース　182』のセクションを参照してください。

一般オプション

[エフェクト] > [オーディオエフェクト] > [一般] の下に、ボリュームとパノラマに加えて、DeClipper、DeNoiser、DeHisser、イコライザー、コンプレッサー、StereoFXを含むその他のオーディオエフェクトを見つけることができます。（これらはすべてオーディオクリーニングエディター 『シエース　183』に含まれています。）echo/reverb、 timestretch/resample 『シエース　188』、・シャープ・フィルター、・ソフト・フィルター・およびディストーション。

フェーダーAUX1 とAUX2 は、オブジェクトのシグナルがミキサー内の対応するFXトラックに 送信された 『シエース　200』 ところで音量をコントロールします。

注意: ボリュームとバランスカーブもトラックに存在します。カーブの設定値はそれぞれ組み合わされます。

オーディオエフェクトプリセット

メディアプールには、幅広いエフェクト設定のパレットがあります。これを、ドラッグ&ドロップにより、オーディオオブジェクトに追加できます。

メディアプールのデザインエレメント

このカテゴリでは、装飾的なエレメントの大規模なセレクションを見つけることができます：イメージの並置のためのテンプレート（複数のピクチャインピクチャ）およびコラージュ、移動するオブジェクト（フレーム内を飛んでいく風船、イメージ内を横断する列車、雪…）、自分の背景用のカラーフィールド、イントロビデオ、アウトロビデオ、ビジュアル…など。

すべてのオプションを最初に見て、そこにあるもののストックを取る必要があります。

- 総合的な印象を得るために、カテゴリを代わり代わりに開きます。すべてのデコエレメントのプレビューを見ることができます。

簡単な使用例は、フレームです（メディアプール > エフェクト > デザイン要素 > イメージオブジェクト > フレーム）。これらは、ビデオミックスエフェクトによって変更できるピクチャーフレームとほぼ同様です。オブジェクトに直接ドラッグするだけで、オブジェクトがピクチャーフレーム内にあるかのように表示されます。

デザインエレメントは、異なるトラック上にオブジェクトを作成します。下部のハンドルを使用すると、境界線のサイズを調整してビデオの長さに合わせることができます。また、ビデオ内の境界線を挿入および破棄することにより、面白いエフェクトを実現できます。

グリッドマーカー（Plus/Premium 版）

詳細情報については、「グリッドマーカーおよびトランジェント」『シエース118』のセクションに記載されています。

メディアプールのマイプリセット

個人的なエフェクト設定をメディアプールに保存し、後で、もう一度適用できます。これらのカスタマイズされた設定に、[メディアプール] フォルダの [エフェクト]>[マイプリセット] で、アクセスできます。通常通り、オブジェクトにドラッグできます。

最初、このフォルダは空です。独自の設定を作成する必要があります。

その他のエフェクト

ビデオエフェクトプラグインは、ビデオオブジェクトにビデオエフェクトを適用するために使用できる、第三者メーカーからの、追加プログラムです。MAGIX Movie Edit Pro は、フリーウェアビデオ編集ソフトウェア VirtualDub、proDAD による「VitaScene」、「Adorage」プログラム、OpenFX 標準によるプラグインフォーマットをサポートします。

OpenFX プラグインをインストールし、メディアプールの [エフェクト] > [その他のエフェクト] の下で、[スキャン] をクリックします。その後、MAGIX Movie Edit Pro を再起動します。OpenFX プラグインが下に直接表示され、使用可能となります。

プラグイン用の重要なアプリケーション:

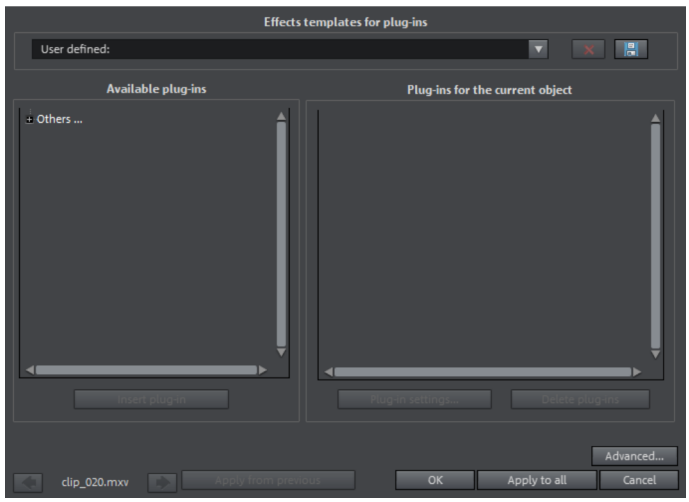
- ブロードキャストロゴの削除
- インターフェースの削除
- 特殊効果の追加

ビデオエフェクトプラグインの使用

最初にビデオまたはイメージオブジェクトを選択します。次に、メディアプールメニューで「エフェクト -> 追加エフェクト -> プラグインマネージャー」を開きます。これにより、ビデオエフェクトプラグインのマネージャーダイアログが開き、ダイアログの右側に使用可能なすべてのプラグインが一覧表示されます。

注意: プラグインを使用するには、最初にプラグインをインストールする必要があります。プラグインをインストールすると、プラグインマネージャーに表示されます。

ビデオプラグインマネージャー



プラグイン用エフェクトテンプレート: ライセンス上の理由により、MAGIX Movie Edit Pro には、プラグインが含まれていません。

  設定を保存するには、[保存] ボタンを押し、削除するには、[削除] ボタンを押します。

利用可能なプラグイン: ここに、すべての利用可能なプラグインが表示されます。

プラグインの追加: 選択したプラグインが、編集チェーンに追加されます（「現在のオブジェクト上のプラグイン」が、ダイアログの右側に表示されます)。同時に希望する数のプラグインを読み込むことができます。リストシーケンスに従い、順番に編集します。リスト内でドラッグ＆ドロップを使用して、プラグインの順序を変更できます。

プラグインの設定: 選択したプラグインの設定ダイアログを開きます。 リスト全体のすべてのプラグイン設定は、プリセット（プラグイン用のエフェクトテンプレート）として一緒に保存できます。

[詳細...]: [詳細設定] ダイアログを開きます。

ナビゲーションボタン: 動画ダイアログの下部で、[ナビゲーション] ボタンを経由して、前または次の動画に切り替えます。

最終使用: 最後の動画に使用した設定が適用されます。このオプションは、[ナビゲーション] ボタン（上記参照）を使用して、1 つのイメージを編集した場合のみアクティブです。

OK: 設定が現在の動画に適用されます。

すべてに適用: エフェクトは、動画に含まれるすべてのオブジェクトに適用されます。

キャンセル: ダイアログが閉じ、設定は適用されません。

詳細設定...

[詳細設定] ダイアログで、プラグインの検索パスを指定できます。
MAGIX Movie Edit Pro は、起動時にこれらのフォルダ内の利用可能なプラグインファイルを確認し、利用可能なプラグインリストに追加します。[パスの追加] で、新しい検索パスを追加し、[パスの削除] で、リストから削除します。

ファイル拡張子のみを確認: 利用可能なプラグインが大量にあり、有効化どうかを確認できない場合に、新しいプラグインの検索を高速化できます。

サブフォルダの検索: 検索エリアをサブフォルダまで拡大します。

ローカル設定

すべてのフレームについて、ビットマップに対するビデオエフェクトプラグインを動的に再計算する: プラグインをビットマップ（イメージ)-オブジェクトに適用する必要がある場合、プラインが動画エフェクトを作成する場合、このオプションをアクティベートする必要があります。

エフェクトマスク（Plus/Premium バージョン）

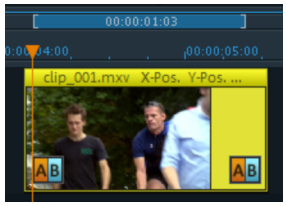
エフェクトマスクにより、1 つのビデオイメージ内の異なるエリアに異なる強さでエフェクトを適用できます。エフェクトを適用すべき特定のエリアを決定するためのマスクとして、特定のイメージを使用します。

典型的なアプリケーションは、次のとおりです:

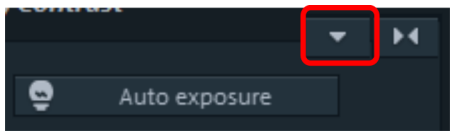
- イメージ最適化。典型的な例は、イメージの上部または下部が明るくなっているか、彩色が豊富になっている場合に、水平方向にパニングを行う場合です。
- 人の目をひきつける色のグラデーション、カラー化など
- ライセンスプレートの自動匿名化などの特殊効果。

エフェクトマスクは、通常のイメージオブジェクトです。アニメートしたり、特定のイメージの位置に添付して、動くビデオイメージとして使用できます。

MAGIX Movie Edit Pro を使ってエフェクトマスクを作成



- エフェクトマスクを適用するオブジェクトを編曲内から選択します。

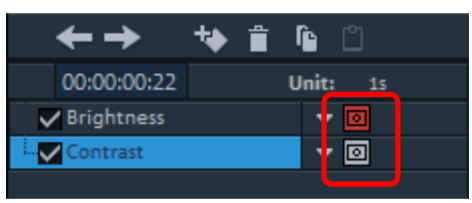


- メディアプールで、希望のエフェクトページを開きます。
- 下矢印ボタンをクリックし、メニューから、[エフェクトマスクの読み込み] エントリを選選択します。

カラーイメージを使用しているときは、明るさ値が使用されます。エフェクトマスク内のエリアが明るくなると、適用されるエフェクトが強くなります。黒はエフェクトなしを意味し、白はフルエフェクト強度を意味します。

ビデオ内の特定位置にマスクを適用するには、もう一度編集する必要があります。エフェクトマスクを編集するには、多くのオプションが利用可能です:

- マスクが編集するイメージエレメントに正確に適合するように、エフェクトマスクのサイズと位置を定義できます。詳細については、「位置/サイズ」『シエース　142』のセクションをお読みください。
- マスクがイメージエレメントと一緒に移動するように、ビデオ内の位置にマスクを添付できます。詳細については、「ビデオ内のイメージ位置に添付する」 『シエース　166』をお読みください。
- または、エフェクトマスクオブジェクトを直接アニメートします。これに関する詳細については、「エフェクトをアニメートする」 『シエース　158』の章をお読みください。

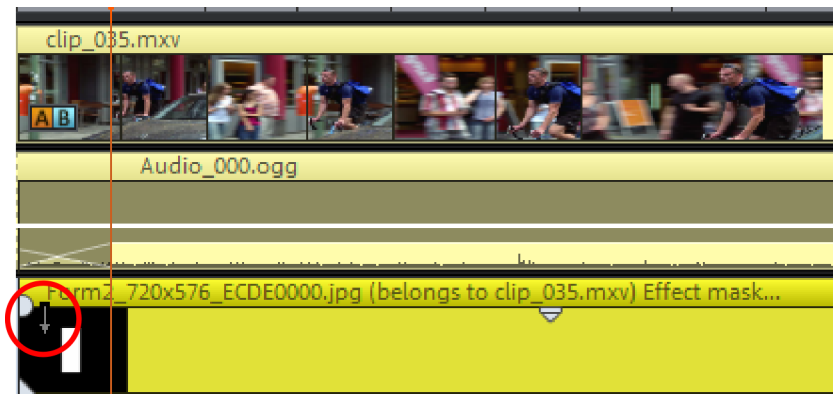


- エフェクト概要で、エフェクトマスクを特定のエフェクトに対して無効にできます。エフェクトは、イメージ全体に適用されます。
- もう一度、下矢印ボタンをクリックして、メニューから、[エフェクトマスクの削除] エントリを選択し、エフェクトマスクを削除します。

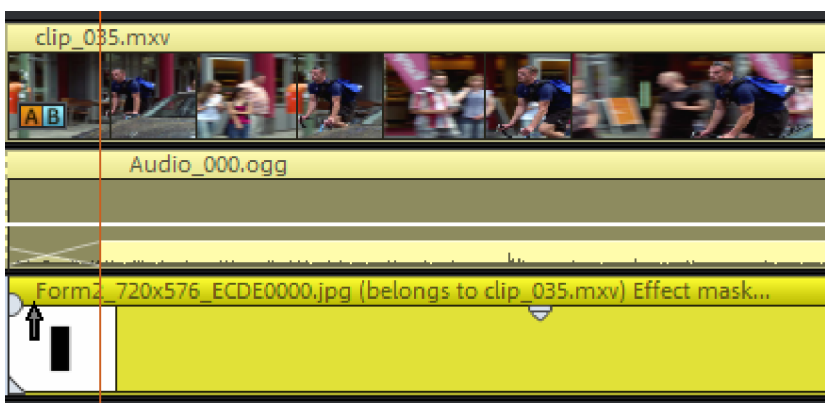
アドバイス: また、独自のエフェクトマスクを使用できます。JPG フォーマットのイメージまたは写真を使用できます。描画プログラムで、適切なイメージ

を描画し、それを JPEG として保存して、Movie Edit Pro の［エフェクトマスクの読み込み］オプションを使用して、読み込むことができます。

すべてのエフェクトマスクは、容易に反転できます。したがって、明るいエリアを暗くしたり、暗いエリアを明るくしたりすることができます。これを行うには、エフェクトマスクオブジェクトの上の矢印をクリックします。



これにより、エフェクトマスクが反転します。



Xara Designerを使用したエフェクトマスクのデザイン

また、アニメーション形式のエフェクトマスクを Flash 形式で作成して、動いているビデオイメージに対するエフェクトの調整をすることもできます。これを行うには、Xara Photo & Graphics Designer 2013（またはそれ以降）か Xara Designer Pro X（またはそれ以降）がコンピューターにインストールされている必要があります。

以下のように実行してください：

1. エフェクトマスクを作成したいイメージまたはビデオオブジェクトを選択します。

2. エフェクトとして使用されるメディアプールのエフェクトページを開きます。下矢印ボタンをクリックして、「エフェクトマスクの作成」を選択します。
   ここでは、必要に応じてエフェクトマスクを削除するためのオプションも参照します。

<フォトクリニック>または Xara Xtreme Pro は、アニメーションドキュメントおよび開かれたフレームギャラリーから起動します。最初のフレームが自動的に追加され、MAGIX Movie Edit Pro から選択されたイメージまたはビデオオブジェクトが表示されます。

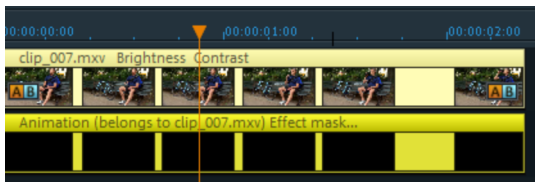
3. エフェクトマスクを作成:

注意: MAGIX Movie Edit Pro では、エフェクトマスクが軽くなり、エフェクトが強くなることに注意してください。黒はエフェクトがないことを示し、白は完全なエフェクトを示します。最適なオプションは、エフェクトマスクとして使用されるオブジェクトの色を白にし、<プログラム名>で自分でエフェクト強度を調整することです。

1. エディターでツールを使用して、目的のマスクフォームを作成します。オブジェクトを追加し、後でエフェクトを適用する領域をマークします。オブジェクトは最初のフレームに自動的に割り当てられます。
   「プログラム名」内の「マスクを反転」機能を使用すると、オブジェクトを使用して、エフェクトを適用しない正確な領域を間接的に選択することができます。
2. オブジェクトを白にする。
3. コンテキストメニュー内の「名前...」をクリックして、オブジェクトに名前を付けます。 「名前」の下に名前を入力し、「追加」をクリックしてから「閉じる」をクリックします。
4. アニメーションギャラリーフレーム内の「コピー」をクリックして、追加のフレームを作成します。移動するオブジェクトは、自動的に新しいフレームに追加されます。
   新しいフレームごとにビデオが対応する位置に移動し、オブジェクトを正しい位置に移動することによって、ビデオイメージ上でオブジェクトを直接調整しやすくなります。

アドバイス: フラッシュアニメーションに関するさらに詳しい情報は、エディタのドキュメンテーションで見ることができます。

4. 外部エディタからのドキュメントを閉じます。ドキュメントは閉じられるときに自動的に MAGIX Movie Edit Pro に転送されるため、保存する必要はありません。その後、イメージまたはビデオオブジェクトの下に、リンクされたエフェクトマスクオブジェクトとして表示されます。



エフェクトマスクを再帰的に編集したい場合、エフェクトマスクオブジェクトをダブルクリックして、開いたマスクで外部エディタを起動します。

次に、エフェクトマスクによって制御されるエフェクトを設定します。

5. エフェクトを設定:
   1. マスクを作成したソースオブジェクトを選択します。
   2. エフェクトマスクによって制御されるメディアプール内のエフェクトパラメーターを設定します。これらは「ビデオエフェクト」エリアからのパラメータでなければなりません（「速度」および「クロマキー」なし）。
      エフェクトはオブジェクト全体に適用されます。
6. エフェクトマスクを有効:

エフェクトオーバービューで、マスクが適用されるすべてのエフェクトのメディアプールの下縁にあるマスクのアイコンをクリックします。
エフェクトマスクオブジェクトの左側の小さな矢印をクリックして、エフェクトマスクを反転できます。エフェクトは、マスクの代わりにイメージの残りの部分に適用されます。

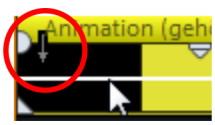
レイヤーマスクを適用します。

メディアプールの［テンプレート］>［イメージオブジェクト］の下にさまざまなレイヤーマスクがあります。これらのマスクは、オブジェクトとしてプロジェクトに直接インポートできます。マスクは自動的にクロマキーエフェクト「アルファ」を適用し、特定の形でオブジェクトをトリミングするために使用できます。

これは、レイヤーマスクを使用して相互にブレンドする 2 つの重なり合うオブジェクトで面白いコラージュを作成するために使用できます。



マスクの黒い領域は上部のオブジェクトを含み、白い領域はその下のオブジェクトです。グレースケールマスクを適用すると、2 つのオブジェクトが希望の透明度に従って混合されます。



マスクを反転することもできます: このオブジェクトの上にマウスを置くと表示される、マスクのオブジェクトの矢印をクリックします。マスクを元に戻すには、もう一度矢印をクリックします。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

オブジェクト、エフェクトカーブのアニメート

[ビデオ効果] および [モーションエフェクト] の下の [エフェクト] タブは、キーフレームを使用してアニメートできるエフェクトを提供します。

以下のオブジェクトをアニメートできます。

- グループ化されたオブジェクト
- ビデオオブジェクト
- イメージオブジェクト（静止画）
- タイトルオブジェクト

- オーディオオブジェクト（[エフェクト]>[オーディオエフェクト]>[一般]の下のメディアプール）
- MAGIX 3D Maker オブジェクト（3D テキスト）

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

アニメーションの準備

- 最初に、プロジェクトウィンドウでアニメートするオブジェクトを選択します。複雑なアニメーションの場合は、オリエンテーション用に事前にマーカーを配置することをおすすめします。
- メディアプールで「エフェクト」タブを開き、「ビデオエフェクト」または「ムーブメントエフェクト」でアニメートしたいエフェクトをクリックします。
- 必要に応じて、アニメーションの始めにエフェクトを設定することができます。



- メディアプールの下部にあるこのボタンを使用すると、タイムラインが表示または非表示になります。ここで、選択されたオブジェクトに現在適用されているアニメーションエフェクトを確認できます。キーフレームは、配置、選択、移動、削除することができます。



タイムラインには、動きを編集する際にオリエンテーションを手助けする 2 つの点線があります。これらの点線は、トランジションの開始または終了を認識するのに役立ちます。

キーフレームを配置

タイムラインをクリックして、再生カーソルをキーフレームを追加したい位置に設定します。

注意: 正確な配置を行うために、プロジェクトウィンドウのタイムラインも使用できます。この場合、プロジェクトマーカー 『シエース　113』の使用を推奨します。



- このボタンにより、アニメーションに必要なすべてのパラメーターのキーフレームが配置されます。

- 追加のキーフレームは、再生カーソルを次のキーフレームがある位置に配置し、エフェクトパラメーターを直接変更することで追加できます。

設定されたキーフレームは、後でドラッグ&ドロップで移動することもできます。

キーフレームをコピー



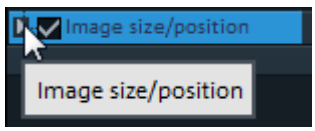
- コピーするキーフレームを選択してクリックし、[コピー] ボタンを押してください。



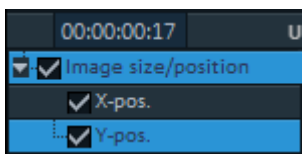
- 次に、再生カーソルを挿入する位置に設定して、[挿入] ボタンを押してください。

各パラメーターのキーフレームを表示する

複数のパラメーターを含む場合、複数のキーフレームが同時にエフェクトに追加されます。



アニメーションエフェクトの名前の横にある小さな矢印をクリックしてエフェクトのすべてのパラメーターを表示します。



エフェクトパラメーターのすべてのキーフレームは個別に移動、削除、有効、無効にすることができるようになりました。

注意: アニメーションに使用されているパラメーターのみがリストアップされています。エフェクトの編集に別のパラメーターが必要になると、パラメーターは、すぐに表示されま。

エフェクトのキーフレームを後から編集する

以前に設定したキーフレームを後から、または、一時的に、移動させたり、値を変更したりできます。

- キーフレームをドラッグ&ドロップを経由して移動できます。移動したいキーフレームをクリックして、希望の位置へドラッグするだけです。
- 既に配置したキーフレームへのエフェクト設定を変更するには、キーフレームをクリックしてメディアプールのエフェクトを調整してください、

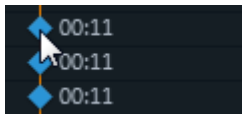
柔らかな動き



自動ベジェ補間はキーフレームに近似曲線を適用します。

これにより動きをより柔らかく自然にすることができます。

キーフレームを削除



削除するキーフレームを選択してクリックしてください。



このボタンで選択したキーフレームを削除します。

オブジェクトのエフェクトカーブの編集



エフェクトカーブのアクティベート：アニメートされたエフェクトパラメータごとにカーブが作成され、オブジェクト上に配置されます。このボタンをクリックして、オブジェクトのエフェクトカーブを表示します。

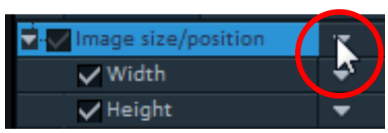


カーブポイントの編集：カーブポイントは、個々のカーブポイントを使用して（「標準」マウスモードで）編集するか、エフェクトカーブを自由に描画して（「カーブ」マウスモードで）編集できます。

新しいカーブポイントを「標準」モードのカーブに追加するには、「Ctrl + Shift」キーを押したままクリックします。 既存のカーブポイントは同じ方法で削除できます。すべてのカーブポイントは、マウスを使用して水平および垂直方向に移動できます。

注意: 最初のキーフレームが配置されると、エフェクトカーブをアクティベートするためのボタンが最初に表示されます。

エフェクトカーブ - 追加機能



コンテキストメニューは、エフェクトインジケーターの横にある小さな矢印を介して開くこともできます。

エフェクトを削除: 選択したエフェクトを完全に削除します。

エフェクトカーブの削除：エフェクトカーブを削除し、再度作成します。

エフェクトカーブのコピー：エフェクトカーブはクリップボードにコピーされ、他の位置で使用されます。

エフェクトカーブの挿入：以前にコピーしたエフェクトカーブは、いつでもこの機能を使用して他の場所に挿入できます。これは、同じオブジェクトまたは別のオブジェクトで可能です。

注意：より長いまたはより短いオブジェクトにカーブを挿入する場合は、コピーする前に「カーブの長さをオブジェクトの長さと接続する」オプションを正しく設定することを考慮してください。

エフェクトカーブとオブジェクトの長さを組み合わせる: このオプションを設定すると、オブジェクトの長さに対して変更が、エフェクトカーブに影響を及ぼします。
例えば、オブジェクトがストレッチまたは圧縮される場合など、この動作が必要とされることは、ほとんどありません。このため、このオプションは、デフォルトで無効になっています。

エフェクトカーブのロード：以前に保存されたエフェクトカーブは、このメニューアイテムからロードできます。これは、例えば自分のデフォルトのアニメーションを追加した場合などに便利です。

警告! 別のカーブがロードされると、現在のエフェクトカーブに上書きされます。

エフェクトカーブの保存：エフェクトカーブを別のファイルとして保存できます。これは、例えば自分のデフォルトのアニメーションを追加して、他の位置で再びロードする場合などに便利です。

アドバイス: 設定を保存するときに、「カーブの長さをオブジェクトの長さと接続」も保存され、ロード中に適用されることに注意してください。

エフェクトカーブを編集

ダイアログの情報バーには、オートメーションカーブが現在編集中のエフェクトが表示されます。

位置の移動

タイム: 矢印をクリックするたびに、表示されている時間値だけエフェクトカーブを前後に移動できます。

エフェクト: 矢印を上下にクリックするたびに、入力した値だけエフェクトカーブが移動します。エフェクトに応じて、正確な値またはパーセント値を入力できます。

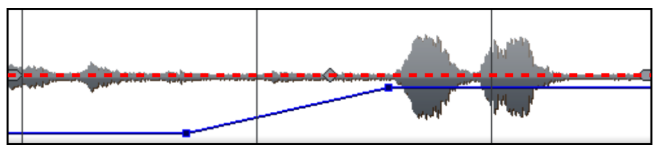
ストレッチ/圧縮

タイム：エフェクトカーブは、入力された時間値で伸縮（ストレッチ）または圧縮されます。反転は、時間軸上のカーブを反転し、「リバース」に再挿入します。オブジェクト全体の期間が考慮されます。

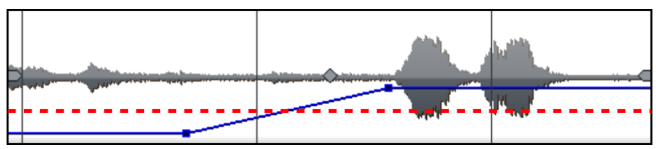
エフェクト: エフェクトカーブの値は伸縮され、タイムに関連する編集は行われません。選択したオプション（表を参照）は、編集において決定的です。

ミラー: カーブ全体がX軸に沿ってミラーリングされ、その位置は次のオプションによって決定されます（表を参照）。

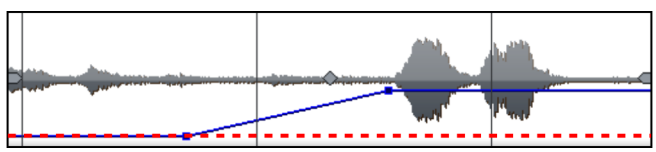
...オブジェクトの中心付近: X軸はオブジェクトのちょうど中心にあります。



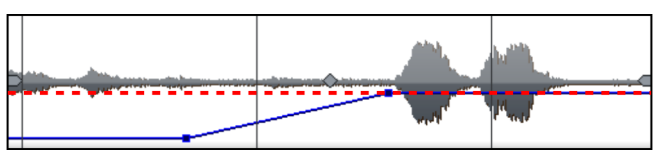
...カーブの中心付近：X軸は上部と下部のオートメーションポイントの間にあります。



...カーブの最小値付近： X軸は最も低いオートメーションポイントのレベルにあります。



...カーブの最大値付近：X軸は最も高いオートメーションポイントのレベルにあります。



オーバーレイグラフィック/アニメーションの作成

MAGIX Movie Edit Pro で、オーバーレイオブジェクトとして使用するために、Xara Designer Pro などの外部エディターで、ベクトルグラフィックまたはアニメーションを作成します。典型的な使用のシナリオは、人間の目を覆うための黒色バーなど、ビデオと特定の部分を暗くするために、オブジェクトを描画する場合です。オーバーレイオブジェクトは、グループ化によるソースマテリアルに結合されません。これらは、希望とおりに、移動 編集できます。

注意: このメニューは、対応するグラフィックプログラムが、PC にインストールされている場合のみ表示されます。

オーバーレイオブジェクトを作成するには、次の手順を行ってください:

1. 編曲で、オーバーレイエフェクトを作成するイメージまたはビデオオブジェクトを選択します。

2. このオブジェクト右クリックし、コンテキストメニューで、[オーバーレイグラフィック/アニメーションの作成] を選択します。

外部グラフィックエディターが起動します。選択されたオブジェクトは、オーバーレイを最良にデザインできるように、表示されます。

3. オーバーレイオブジェクト用のテンプレートを作成します。すべての編集機能を使用できます。

4. エディターを閉じます。オーバーレイオブジェクトは、自動的に MAGIX Movie Edit Pro に転送され、プログラムを終了するとき、、イメージまたはビデオオブジェクトの下に配置されるので、エディターでプロジェクトを保存する必要はありません。

希望に応じて、MAGIX Movie Edit Pro で、例えば、[アニメートされたモーションエフェクト] 『シエース　142』 を使用して、編集を続行できます。

イメージの外側からのアニメーション

アニメーションエフェクトは、オブジェクトやタイトルをイメージ上で「飛ぶ」ように見せるために役立ちます。この場合、アニメーションの開始点と終了点をイメージの外側に配置することをお勧めします。

これには、ビデオオブジェクトとアニメーション化する 2 番目のオブジェクト、例えば、タイトルやビデオイメージ全体に浮かぶ小さなオブジェクトが必要です。



操作方法:

1. プレビューモニターをクリックして、ビデオイメージをズームアウトします（Ctrl +マウスホイール）。これにより、縮小プレビューイメージの端にワークスペースが表示されます。
2. エフェクト「位置/サイズ」『シエース　142』を選択します。
3. アニメーション化するオブジェクトを、アニメーションを開始するワークスペース上の位置に移動します。例えば、プレビューイメージの左側へ移動します。
4. アニメーションを開始する位置に再生マーカーを配置します。
5. アニメーション開始のキーフレームを作成します。
6. アニメーション化するオブジェクトがイメージから消える位置に再生マーカーを配置します。
7. アニメーション化するオブジェクトを、アニメーションを終了するワークスペース上の位置に移動します; 例えば、プレビューイメージの右側へ移動します。
8. アニメーションの最後の 2 番目のキーフレームが自動的に配置されます。
9. 結果を再生します。アニメーション化されるオブジェクトは、ビデオイメージを左から右に飛んでいきます。

ビデオの画像位置に配置

ビデオ、画像、またはテキストオブジェクトを別のビデオの移動した画像コンテンツに添付できます。添付されたオブジェクトは、ムービーからのイメージエレメントの動きを自動的に完了させ、磁気のように見せます。例えば、この方法を使用して、たとえ人物がイメージを跳び回っても、その間ずっと頭に帽子をかぶせることができます。

レッツ ロール:

- 動いているイメージエレメントのあるビデオ（例えば、歩いている人物など）のトラックの上にオーバーレイオブジェクト（例えば、帽子の写真など）を配置します。
- オブジェクトを右クリックし、ムービーポイント「ビデオの画像位置に添付」を選択します。
- 表示されるダイアログで[続行]をクリックします。

注意: 2 つのオブジェクト、例えば タイトルと吹き出しを添付したい場合、追加のダイアログが表示され、そこでビデオに添付したいオブジェクトを選択します。

- 次のダイアログでは、記録する画像コンテンツの周囲にフレームを描くように求められます。コンテンツはその背景と高いコントラストを持つ必要があります。
- 動きが自動的に計算され、希望に応じてエフェクトの位置とサイズをコントロールする一連のキーフレームが生成されます。

ムービー全体のイメージの改善

「エフェクト」メニューを使用して、設定からエフェクトを開くことができます。ここでの設定はムービー全体に適用されます。設定はプロジェクト内の各ムービーごとに個別に適用されます。

右側に、現在の設定のプレビューが表示されます。選択した設定がイメージ素材にどのように影響するかを確認するには、ポジションスライダーを使用して、ムービー内のさまざまな位置またはさまざまなシーンにジャンプします。

明るさ/コントラスト

明るさ: つまみを使用して、オブジェクトの明るさを増減します。

選択的な明るさ (ガンマ): 「ガンマ」は、様々な色域から計算される、平均グレースケールを決定します。「選択的な明るさ」は画質の向上にもっとも重要

な機能です。プリセットリストで異なるエンベロープカーブを選択して、イメージの暗い部分、中間の部分、または明るい部分のみを編集してください。

また、フェーダーを使用して、明るさ/暗さの出力調整を設定できます。

コントラスト: オブジェクトのコントラストを増減できます。

色空間修正: このオプションは、テレビスケールを超え、画面に正しく表示できない強力な色に対して効果的です。そのため、該当するメディアの色の彩度は規格に沿った値になるまで下がります。

色

彩度: 彩度スライダーを使用してイメージの色合いのバランスを調整するすることができます。できるだけ自然な色合いにするために、他のパラメーター（コントラスト設定など）と連動して色を変更をする最新のアルゴリズムが適用されています。

色合い: パレットを使用して、イメージの色付けのための色合いを選択します。

赤/緑/青: スライドコントローラーを使用して、色のミキシングを変更します。

鮮明度

スライダーを使用して、動画全体の鮮明さまたは不鮮明さを調整します。

適用：鮮明さを枠線のみに適用するのか、または不鮮明さをサーフェスのみに適用するのかを設定できます。これによって、画像の歪みを効果的に減少させることができます。

プリセット：プリセットメニューからプリセットを試してみてください。

一時的に全てのエフェクトをオフにする：このオプションを使って、一時的に全てのエフェクトを無効にすることができます。これによって、オリジナルと編集したバージョンをすぐに比較することができます。

TVトリミング

このオプションにより、現実のテレビ画面に対して、イメージサイズを最適に調整できます（トリミングなし)。この調整を行わないと、イメージの縁が切り取られる場合があります。

プレビューモニターにテレビの表示エリアを表示する: このオプションにより、プレビューモニターに、ラインとして、テレビのイメージ境界線を表示できます。4 つの入力フィールドを経由して、テレビエリアの 4 つのイメージ境界線を指定できます。もちろん、テレビイメージの実サイズが、これに類似している必要があります。これを決定するために、次のプロセスが利用可能です。

4 つの入力欄で、イメージの 4 本の枠線をパーセントで自由に調整することができます。この場合、最良のアプローチは、削減、バー形成、イメージエリアのバランスを決定することです。

- 4 つすべての縁が同じ値である場合、イメージは、比例的に減少します。この場合、イメージが変形することはありませんが、枠に太い帯が現れます。
- 4 つのフィールドに異なる値を入力した場合、イメージサイズは、不釣合いに減少します。このため、イメージは変形します。

縁エリアを適用: このオプションにより、4 つの縁に入力する値は、イメージ減少として適用されます。結果をプレビューモニターで直ちに確認するこすることができます。

表示する **TV** フレームサイズを決定する

テレビのイメージプロパティと最適なイメージサイズのエディター設定を決定するために、テスト実行を行う必要があります:

- メディアプールの [マイメディア] -> [プロジェクト] -> [可視テレビイメージ] k から、[可視テレビイメージ] プロジェクトを読み込みます。
- 動画を再生し、ビデオ画面の説明を読みます。
- プロジェクトを DVD に書き込む
- ディスクをプレーヤーに配置し、動画を再生します。TV イメージと MAGIX Movie Edit Pro のビデオスクリーンに表示されるピクチャを比べてください。
- テストイメージの縁にある 4 つの測定スケールを使って、テレビに切り取られた縁の比例値を決定します。
- 値を「フルテレビサイズ」エディターに入力します。

イメージサイズは TV イメージに最適化されました。注意: デバイスの設定やディスクのメディアタイプにより、切り取りサイズがわずかに異なる場合があります。

個々のオブジェクトのイメージの改善

コンテキストメニューまたは「効果 -> ビデオオブジェクトのエフェクト」には、選択したビデオおよびイメージオブジェクトのさまざまな調整機能があります。

インターレース素材の補間: このオプションを選択して、（ビデオ）イメージからインターレースアーチファクトを削除します。例えば、ビデオから静止画を抽出すると、動きを伴うシーケンスにインターレースアーチファクトが現れます。

アンチ インターフェース フィルタ: 構造が複雑でコントラストが高い静止画像の場合はこのオプションを選択してください。このフィルタは TV の再生中のちらつきを軽減します。

ボーダークロップ調整: テレビでの再生時に枠線が切り取られる場合は、このオプションを選択してください。「フィルムエフェクト設定 『シエース 167』」に保存されている値が適用されます。

ステレオ 3D フェード（Plus/Premium バージョンのみ）

小さなお子様への注意：小さなお子様（特に 6 歳以下）の視力はまだ発達途中です。小さなお子様の 3D-ビデオの鑑賞については、医師または眼科医に相談することをお勧めしています。

MAGIX Movie Edit Pro Plus / Premium は「本物」の 3D ビデオや画像の編集と作成も可能にします。最初に、重要な基本事項とゴールデンルールを理解するために、この複雑なトピックの概要を説明します。次に、ワークフローのステップを個別に詳しく見ていきます。

3D コンテンツ使用の際の注意：3D ビデオの鑑賞時、不快な症状を伴うことがあります（例えば、頭痛、眼の疲れ、または吐き気など）。このため、定期的に休憩を取ることお勧めしています。問題がある場合は、使用をすぐに中止し、医師、または眼科医に相談してください。3D-コンテンツの誤った作成もまた、このような症状を引き起こす可能性があります。

3D ベーシック

人間の目は 2 つの視角からオブジェクトを捉え、脳が目からの情報によって画像を「算出」をします。このようにしてオブジェクトの距離と位置を認識することができます。3D 素材はできるだけこの方法に倣って撮影される必要があります。

3D 表示

従来のスクリーンまたはテレビでは画像を 2 次元でしか見ることができませんでしたが、画像の 3D 認識を可能にするために、さまざまな技術が開発されてきました。今日では、次の内容がすべての技術においての共通事項です：左右の目にそれぞれ別の情報を届けるための特別なメガネを必要とします。これに関しては後に詳細を説明します。

3 つのゴールデンルール

- 撮影中に限界値を維持する： 実際の深度情報で 3D撮影 『シエース　170』を行うため、特定の限界値を維持する必要があります。最も重要なルールは最小点以下で撮影しないことです。最小点は画像内でカメラが最も近い位置のことを言います。
- フレームの最接近点架空のフレームで画像に立体的な効果を与えるには、両方の画像コンポーネントを最も近い点で正確に重ねなくてはなりません。同時に、同じオブジェクトが左右の画像部分に表示されている必要があり、必要があれば、メディア プールのトリミング機能 『シエース　144』を使用することができます。

ヒント：架空のウィンドウは、3D ムービーが再生される平面のようなものです。最も近い最前面の位置を選択してください。このルールに沿っていない場合は、オブジェクトが架空のウィンドウから「飛び出し」、頻繁に使用すると頭痛を引き起こす可能性があります。

- 実際の視角を維持する：メガネなしで赤青画像（アナグリフ）として表示される 3D の立体効果を持つオブジェクトは、ズレて見えます。可能であれば、このズレは画像全体の 1/30 以下にしてください。そうでない場合、左右の目がそれぞれ違う方向を向いているように見えます。

注意：ズレは水平軸上でのみで発生します。垂直軸上でのズレや画像の部分的な回転は修正する必要があります。

3D 撮影

人間の目の間隔は約 65mm で、これは「ステレオベース幅」の基準となっています。しかし人間の目が動的で、かつ目を「寄せる」ことができるため、より近くのオブジェクトにフォーカスすることができます。

3D 撮影にはさまざまな方法があります。それぞれの方法に長所と短所があります。

- **2** つのレンズ付き **3D** カメラ：長所；このカメラでは、必要以上の作業をすることなく、3D 素材を作り出すことができます。短所はステレオベース幅（レンズ幅）を変更することができない点です。
- 特別なマウントに **2** 台のカメラ：これはいくらか作業が必要となります。2 台のカメラは 3D 画像の左側と右側の素材を同時に撮影するために、特別なマウントに設置されます；ステレオ録音のマイクブームもこの目的で使用できます。
  この方法の短所は、写真上でオブジェクトの移動がある場合、シャッターボ

タンを同時に正確に押さなくてはいけない点です。ビデオの場合、編集前に両方のムービーを同期する必要があります。
長所：ステレオベース幅はカメラの間隔を調整することで変更が可能です；いろいろなカメラを使うことができます。

- 同じカメラで 2 枚の写真：これは静止画のみに使用できます。カメラを使って写真を 2 枚別々のアングルから撮影し、それらを左側、右側の画像として使用します。三脚の使用が最善です。
- 街路に沿って進むような、一定の速さでのカメラの動き：この場合は従来のカメラ 1 台のみ必要ですが、使用範囲はとても限られます。これは一番コストがかからない 3D ビデオの作成方法です。ビデオは時速約 6-から 15 km の速さで撮影されます。編集の間、編集されたビデオオブジェクトは複製され、うち一つのビデオが低速度で再生されます。動きの方向によってどちらが左側、右側の画像か決まります。3D 写真もこの方法で作成することができます。

最小点についての注意！

レンズに一番近いオブジェクトの位置を最小点に指定します。最小点は一定の最短距離を下回ることはできず、その距離は次の方法で簡単に計算することができます。

注意： レンズ焦点（例えば 25mm）x ステレオベース幅（例えば 65mm）x 1.5* /1 mm= 最小点（2437.5 mm ～ 2.44 m）
*1.5 はレンズを通して撮影した際にカットオフからくる値です。
**1 mm はいわゆる「偏差」または「空間寸法」です。これは、おおよその値になります。

3D カメラの例：
Panasonic HDC-SDT750 （ベース幅 12mm）：最小点は約 1.5m です。
Fuji REAL 3D W3 （ベース幅 75mm）：最小点 3m；長距離撮影は最大 8m まで。

この最小点は 3D 編集において重要な役割を果たします。

3D 編集の準備

3D ビデオを別々のカメラで撮影し保存した場合：カメラや撮影方法によってビデオや画像の形式が異なります。

1 つのファイル

特に写真撮影用のカメラの多くは、左右の画像を並べて 1 つのファイルを作成します。

- これらのファイルをメディアプールから直接アレンジメントへドラッグしてください。
- 作成したオブジェクトを選択してください。
- メディアプールの[エフェクト] > [ステレオ 3D] > [プロパティ] > [ステレオを作成]で[サイドバイサイド（左画像 左/右）]項目を選択してください。

複数のファイル

3D カメラの中には左側と右側それぞれにファイルを作成するカメラもあります。2 つの写真を通常のカメラで撮影した場合、この方法が機能します。

- メディアプールでフォルダを開いて目的のファイルを開いてください。
- データに沿ってファイルを昇順に並べ替えてください。このようにして、全てのファイルをペアで順番にします。
- ファイルを選択してメディアプールから直接アレンジメントへドラッグしてください。
- メディアプールで、幅が半分の素材へ[エフェクト] > [ステレオ 3D] > [プロパティ] >[ステレオを作成]で[サイドバイサイド（左画像 右/左）]を選択してください。

注意： サイドバイサイド素材を自身で作成した場合（例えば、2 枚の写真を 1 つの画像ファイルに順番に並べた場合）、記載の通りに作業を進めてください、ただ最後に全幅の素材へ[サイドバイサイド（左画像 左/右）]を選択してください。

注意： MAGIX Movie Edit ProへのMVC素材の読み込みには、最初にこのコーデックを無料でアクティベート 『シエース 318』する必要あります。

3D 再生モードの設定

コンピューターで 3D ビデオを再生するために、いくつかの方法を利用することができます。使用する方法により、MAGIX Movie Edit Pro で対応する再生モードがアクティベートされます。



ビデオモニターの左上で作業したい 3D モードを選択してください。

リストには利用可能な方法とそれに対応する条件が記載されています：

3D モード	機器	必要条件:
インターレース表示	偏光フィルター	• 偏光フィルターメガネ • 特別なモニターで、通常は 3D モニターなどと呼ばれます。

ヒント：使用しているモニターに最適な表示にするために、最初に右の画像か左の画像かを選択することができます。

シャッター出力	シャッターモード	• nVidia 3D Vision キット • 120 Hz モニター/プロジェクター
サイドバイサイド表示	サイドバイサイド	• 3D TV デバイス

ヒント：使用しているモニターに最適な表示にするために、最初に右の画像か左の画像かを選択することができます。

注意： これらの 3 つのモードは、プレビュー画像が別モニターおよび TV デバイスにエクスポートされる場合にのみ設定してください。シャッターモードには 3D に対応したグラフィックカードも必要となります。

アナグリフ表示	カラーアナグリフ	• 赤青メガネ

ビデオと画像を 3D に合わせる

アナグリフ表示は 3D再生に推奨されており、ビデオモニター『シエース　173』で設定することができます。画像の正確な幾何学的配列がこのモードでのみ可能です。

ヒント：3D-ビデオ素材を編集したい場合は、シーン検出を実行して、ビデオを個別のシーンに分割することをお勧めします。この作業は、各シーンの左右を個別に調整のために必要となります。

いわゆる最小点は、3D 画像で最もレンズに近いポイントの事を言います。これは 3D 画像の「中心」を形成し、そのため MAGIX Movie Edit Pro でもそのように設定する必要があります。

これを設定するには、メディアプールへ進み、［エフェクト］->［ステレオ 3D］>［配置］のオプションを選択してください。

画像を両方とも動かし、一方をもう一方の上に配置する事で両サイドからの最小点がスクリーン上で同じ位置になるようにします。

最初に自動空間調整と同期が目的としていた結果かどうかを確認する必要があります。［自動］ボタンをクリックしてください。

左と右の画像が間違った側にあることに気付いた場合は、「スワップ」ボタンをクリックして、これを反転します。

希望通りの結果でない場合は、以下の手順に沿って進んでください：

- 画像の最小点を見つけてください。
- 画像に垂直方向のオフセットがある場合は、画像を［空間配置］にある 2 つのスライダーコントロールの低い方を使って調整する必要があります。
- 画像に回転差がある場合、ノブを使って調整してください。
- 上部にあるスライダーを使って、両側の最小点を正確に重ね合わせるように配置してください。
- 赤青メガネで結果を確認してください。画像に過度な奥行きがある場合、［空間配置］にあるコントローラーを使って左側と右側をそれぞれ近づくようにしてください。
- 左と右のイメージがお互いに正確な遠近関係で録画されていない場合は、単一のクリアな 3D 画像に結合できるように遠近法的修正を使用してください。ダイアログに入力するか、ビデオモニターのウィンドウの縁にドラッグします。

カメラムーブメントを 3D ビデオに切り替える

カメラムーブメントはビデオの複製と時間の変位によって 3D に変換することができます。それには例えば、通りをドライブする時に左側右側それぞれから撮影するだけです。

速度は 6-15 km/h（約時速 4-10 マイル）の間に設定しますが、フレームレートや焦点、またオブジェクトを撮影する距離によって異なります。速い速度では、空間的な印象が強くなり撮影された素材が不自然であったり、見づらくなることがあります。

- ビデオが配置されている場合は、2D オブジェクトのステレオ深度を[エフェクト]->[ステレオ 3D]-->[プロパティ]からメディアプールに設定できます。
- 撮影の方向によって、左または右へコントローラーを動かす必要があります。
- 結果を赤青メガネをしてアナグリフ表示で確認してください。
- コントローラーを逆方向へ調整することで不自然な立体効果を修正してください。
- 過度な空間深度の場合、変更したパラメーターを元に戻してください。

注意：カメラムーブメントだけでなく、別の 2D 素材も立体的に配置することができます。

3D 素材は 2D 素材のように他の機能で編集をすることができます。

3D ビデオをエクスポートして書き出す

エクスポートと書き出しに特別必要となる条件はありません。必要となる 3D 操作のみ特定されます。

アナグリフ：この方法は完成したビデオの単純な再生、または従来のテレビやプロジェクターで再生する場合に適しています。ムービーを見る時は、赤青メガネを掛ける必要があります。

サイド-バイ-サイド：クオリティに妥協することなく、3D 対応の再生デバイス用に 3D ムービーを作成することができます。ビデオを［シャッター］モードか［偏光フィルター］で観るかどうかは最初は重要ではありません。

- お使いの再生デバイスによっては、左右の画像両方を高解像度にするために、解像度を倍に設定する必要があります。

- 全ての再生デバイスが倍の解像度に対応できるわけではありません。お使いのデバイスがそれに当たる場合は、50 % 圧縮された画像が表示されます。その場合でも画像は、アナグリフを使用した出力よりも高画質です。

注意：サイド-バイ-サイド-式でエクスポートする時は、縦方向の解像度が両方の画像の合計からなり、ただしアスペクト比は（例えば 16:9）トリミングされた画像が元になっていることを確めてください。

左/右側のみ： この設定は 3D ビデオ全体ではなく 3D ビデオの片側のみをエクスポートします。

レンチキュラー： これによって 3D ビデオを 3D メガネなしで見ることができます。ビデオは交互に表示され、小刻みに振動するような印象を与えます。

スーパーインポーズ： このエクスポートオプションは「サイド バイ サイド」に似ています。画像は重ねて出力されます。

- お使いの再生デバイスにより、上下の画像両方を高解像度にするために、解像度を倍に設定する必要があります。
- 全ての再生デバイスが倍の解像度に対応できるわけではありません。お使いのデバイスがそれに当たる場合は、50 % 圧縮された画像が表示されます。その場合でも画像は、アナグリフを使用した出力よりも高画質です。

注意：スーパーインポーズ-式でエクスポートする時は、縦方向の解像度が両方の画像の合計からなり、ただしアスペクト比は（例えば 16:9）トリミングされた画像が元になっていることを確めてください。

インターネットへファイルをエクスポート/ムービーをアップロード

全てのファイルのエクスポートに関しては、[ファイル] > [エクスポート]または[ファイル] > [インターネット]からアクセスできます。エクスポートフォーマットとエクスポート先によって、使用される 3D 操作をエクスポートダイアログで選択することができます。

Windows Media Video 3D として直接選択するには、[出力]をクリックしてダイアログから[3D ムービー]を選択してください。

書き込み

Blu-ray ディスクや DVD を作成する場合、書き込みダイアログでエンコーダ設定を開いて、必要な 3D 操作を設定してください。その後、通常通りディスクを作成を進めてください。

オーディオ編集

原則として、MAGIX Movie Edit Pro 内のどのトラックもサウンドトラックとして使用できます。特定のトラックタイプはありません。ただし、1 つのトラック内でオブジェクトタイプを混在させない方が簡単です。

オーディオファイルの読み込みと編集

- すべてのインポート可能なオーディオファイルは、メディアプールからアクセスでき、ファイル名をクリックすると、ビデオモニターを経由して、プレビューできます。
- マウスボタンを押し下げなら、ドラッグ&ドロップして、ファイルをプロジェウィンドウにドラッグできます。また、オーディオ CD からのトラックをドラッグ&ドロップを経由して、統合できます。
- 編集、微調整、ボリューム設定、フェードイン、フェードアウトは、プロジェウィンドウ内でオブジェクトハンドルを使用して、直接調整できます。
- 様々なエフェクトカーブ 『シエース 161』をオーディオトラック、動的コントロール選択可能エフェクト、ボリューム、ステレオパノラマ用に選択できます。

全ての選択されたオブジェクトの音量を調整

この機能は参照オブジェクトに沿って、選択されたオブジェクトの音量を調整します。アクティベートされて間もないオブジェクトが参照オブジェクトとして使用されます。

必要条件:

- オブジェクトは効果的な計算のために最低でも 5 秒の長さが必要です。オブジェクトの長さが 10 秒以上あるほうが、さらにいい結果になります。
- BGM が最も効果的です。ほとんどの場合、音楽のサウンドイメージは均一で、音量変動(ビデオ素材でもよい結果が得られます)は最小限となります。

開く

1. 参照オブジェクトのオブジェクトラウドネス 『シエース 104』を希望の値に設定してください。
2. 音量を調整したい全てのオブジェクト(参照オブジェクトを含む)を選択してください。
3. 右クリックで参照オブジェクトのコンテクストメニューを開きます。[選択したオブジェクトのラウドネスを調節]を選択します(オーディオ機能のサブメニューの複合オブジェクト 『シエース 98』用)。

または

Shift キーを押して参照オブジェクトをクリックしてください。次に[エフェクト]>[オーディオオブジェクトのエフェクト]へ行き、[選択したオブジェクトのラウドネスを調整]を選んでください。

結果：

- MAGIX Movie Edit Pro は選択されたオブジェクトのすべてのラウドネス値を決め、その値を参照オブジェクトの値に合わせます。残りのオブジェクトのオブジェクトラウドネスもそれに応じて調整されます。
- あるオブジェクトの音量が調整により高くなり、クリッピングが起こる可能性がある場合、MAGIX Movie Edit Pro は自動修正をします。これによってすべてのオブジェクトの音量はさがります（参照オブジェクトを含む）。

問題と解決策

音量が大きく違ったり、ノイズ（ビデオカメラでの撮影など）を含むオブジェクトにおいては、十分な結果にならないことがあります。オブジェクトを以下のように準備してください：

1. 音量調整の機能を実行する前にオブジェクトを、切り替わりの適切な箇所で分割 『シエース　273』してください。
2. 機能を開きます（[開く]を見てください）
3. 次にシンプルなクロスフェード 『シエース　110』でオブジェクトを切り替えてください。

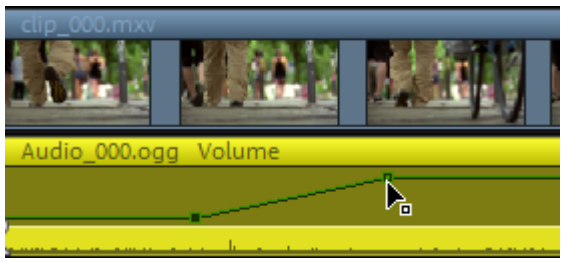
ボリュームカーブを編集

希望通りにオブジェクトのオーディオトラックを容易に編集するために、ボリュームカーブを使用できます。

1. プロジェクトで、ボリュームを調整するオブジェクトを選択します。

2. [エフェクト]>[オーディオオブジェクトエフェクト]>[ボリュームカーブ]に移動して、ボリュームカーブを開きます。
オーディオトラック、ボリュームカーブに追加のラインが表示されます。

3. このラインにマウスカーソルを合わせると、カーソルが手の記号から矢印に変わります。このラインをクリックすると、ポイント（キーフレーム）が作成されます。マウスカーソルを保持しながら、下位置にドラッグできます。これにより、オブジェクト全体の値を下げることができます。



4. 追加ポイントを作成したり、それを下に移動させます。ボリュームカーブ全体を下げるのではなく、ボリュームカーブのセクションを下げます。

希望する数のキーフレームを作成し、すべてのセグメントが適切なボリュームで再生されるまで、セクションごとにボリュームカーブのセクションを調整できます。トラックを再生し（スペースキーにより、再生を開始 停止します)、キーフレームのエフェクトを聞くことにより、キーフレームが配置されているかどうかを確認します。

キーフレームを左または右に移動させる場合は、マウスカーソルでドラッグし、右または左位置に移動させてください。

キーフレームを削除する場合は、「オブジェクト、エフェクトカーブをアニメートする」 『シエース 158』の下で説明されるように、[エフェクト]>[オーディオエフェクト]>[一般] の下で、メディアプールのエフェクト概要を使用してください。削除するキーフレームを選択して、[削除] ボタンをクリックします。 

オーディオ CD をインポートする

ハードディスクからインポートするのと同じ方法で、音楽 CD の全トラックを、メディアプールでプロジェクトにインポートできます。

1. オーディオ CD を、パソコンの CD/DVD ドライブに挿入してください
2. メディアプール（ファイルマネージャー、コンピューター）の CD/DVD ドライブに移動します。各 CD タイトルが、ファイルリストに表示されます。
3. クリックすると、サンプリングしたい CD タイトルの再生が開始します。
4. CD のトラックを、現在のプロジェクトのトラックにドラッグ＆ドロップします。するとデジタルスキャンされ、データがハードディスクにコピー

されます。ファイルは、インポートフォルダ（[ファイル] > [設定] >[プログラム...]>「フォルダ」 『シエース 69』）に保存されます。

5. CD トラックは、プロジェクトのトラックで、オーディオオブジェクトとして表示され、すぐに再生または編集することが可能です。

CD トラックリスト

例えば、音楽トラックからセクションをインポートするなど、より詳細にインポートプロセスをコントロールする場合は、CD インポートダイアログを使用します。このダイアログボックスには、「ファイル」> 「オーディオ CD トラックのインポート...」からアクセスできます。. これにより、「CD トラックリスト」ダイアログが開きます。

トラックは、マウスでワンクリックするか、シフト・+・矢印キーの組み合わせまたは Ctrl・+・マウスのクリックでリストから選択できます。

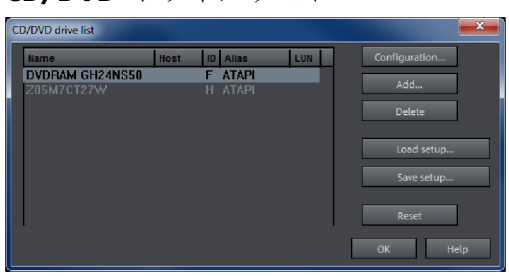
ダイアログ内のトランスポートコントロールは、プレビュー機能をアクティベートします。再生矢印は、最初に選択したトラックのオーディオ再生を開始します。

すべてのトラックを選択: このオプションは、全 CD をコピーするためにすべてのオーディオトラックを選択します。

選択したトラックを保存する: このボタンは、選択したトラックを保存するためのダイアログを開きます。すべてのファイルを単一の WAV ファイルに配置するか、各トラック用に別々の WAV ファイルを作成できます。新しいオブジェクトは、どちらの場合も各トラックのアレンジメントで作成されます。

オプション CD ドライブ: このオプションを使用すると、「CD- / DVD ドライブリスト」にアクセスできます。

CD/DVD ドライブリスト



コンフィギュレーション: このボタンを押すと、設定ダイアログが開き、様々な設定ができます。

リセット: ドライブ設定をデフォルトに戻します。

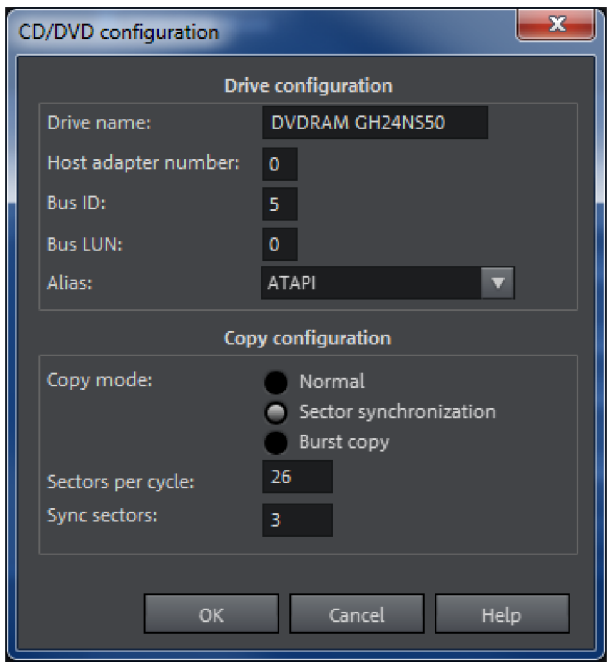
追加: 特別設定に最初に必要なリストに、ドライブを作成します。

削除: 選択したドライブを、リストから削除します。

セットアップの読み込み: 現在のドライブリストとコンフィグレーションデータを、*.cfg ファイルから読み込みます。

セットアップの保存: 現在のドライブリストとコンフィグレーションデータを、*.cfg ファイルに保存します。

CD/DVD コンフィギュレーション



ドライブ名: リストのドライブ名を編集します。これは、同じ物理ドライブに 1 つ以上のエントリを作成する場合に有効です。

ホストアダプター番号: SCSI アダプタの番号を指定します。（通常は 0 です）

バス **ID:** ここで CD-ROM ドライブの ID を入力できます。必ず正しい ID を指定してください。エラーチェックはありません。

バス **LUN:** LUN パラメータを設定します。（通常は 0 です）

エイリアス: CD-ROM ドライブのメーカーを選択してください。

標準コピーモード: ソフトウェア補正なしに、オーディオファイルをコピーします。

セクタ同期コピーモード: 特別な訂正アルゴリズムを使用して、オーディオファイルをコピーします。CD ドライブの多くは、正確な位置を再度見つけることが難しく、ずれが生じる可能性があるため、この機能は特に有用です。

バーストコピーモード: コピープロセスの速度を最適化します。ソフトウェア補正は使用しません。

1 サイクル単位のセクタ数: 音楽 CD から 1 サイクルに読み込むオーディオセクタ数を決定します。セクタ数が多くなると、コピー速度も速くなります。多くの SCSI システムでは、27 セクタより多くなると問題が起こります。

同期セクタ: オーディオセクタのカウントを設定します。ソフトウェア補正に使用する必要があります。数値が大きくなると同期がよくなりますが、コピー速度は遅くなります。

オーディオエフェクト

オーディオエフェクトの使用

オーディオエフェクトプリセット

メディアプールには、幅広いエフェクト設定のパレットがあります。これを、ドラッグ&ドロップにより、オーディオオブジェクトに追加できます。

トラックエフェクト

トラックエフェクトは、常にトラックのオーディオオブジェクト全体に適用されます。これによりミキサー 『シエース　182』が設定されます。

マスター効果

マスターエフェクトは、すべてのオーディオトラックのミックスサムに影響を与えます。この目的のために、マスターオーディオエフェクトラックとその他のプラグインがミキサーウィンドウにインストールされています。また、完璧なサウンドを生み出すために、MAGIX Mastering Suite もご利用いただけます。

オーディオエフェクトプラグイン（**<**デラックス**>**のみ）

MAGIX Movie Edit Pro（<デラックス>-バージョンのみ）は、VST エフェクトプラグインをサポートしています。これらは通常、リバーブ、イコライザー、ダイナミック圧縮などのエフェクトモジュールです。

インストール[いんすとーる]
相対的なプラグインは、オーディオエフェクトプラグインを使用する前にインストールする必要があります。プラグインのインストールは、使用されるプラグインのタイプに応じて実行されます。VST プラグインは通常、特定のフォルダに保存されます。

MAGIX Movie Edit Proで、パス設定 『シエース　69』のVSTプラグイン用フォルダを作成する必要があります。パスが示された後、MAGIX Movie Edit Proは作業用プラグインのためにそれをスキャンし、使用可能にします。

プラグインを使用
プラグインエフェクトは、トラック、オブジェクト、およびマスターレベルのオーディオエフェクトラックで使用できます。


このボタンをクリックして、プラグインエフェクトを追加できます。エフェクトはユーザーインターフェースで開かれ、アクティブになります。ユーザーインターフェイスを閉じた後、プラグイン名をダブルクリックして再度開くことができます。


このボタンを使って、リストからエフェクトを取り除きます。無効になっているエフェクトはパソコンの処理能力を必要としないため、このオプションは主にオーバービューのメンテナンスに使用されます。

Sound optimization
このオプションはオーディオ素材の不具合を修正するエディタです。

ダイアログの上部から使用したいクリーニング機能を選択してください。

- イコライザ 『on page 185』で周波数スペクトルを操作することができ、はっきりしない音を修正することができます。
- コンプレッサーは音をより深みがあり重厚感ある品質にするダイナミックボリュームコントロールです。
- ステレオ FXプロセッサ はステレオパノラマでの音の位置を設定します。
- DeNoiser、DeClipper、DeHisserは文字通り、ノイズリダクションのプロフェッショナルツールです。

プリセット: プリセットメニューで色々なプリセットを試すことができます。

一時的に全てのエフェクトをオフにする: 全てのエフェクトがオフになります。.

Declipper
オーディオ録音の入力レベルが高すぎる場合、最大レベル（信号ピーク）では過変調が発生する場合があります。このデジタルディストーションは「クリッピング」とも呼ばれ、過変調されたエリアでは、音量の大きすぎる値は単純に切り取られるため、通常の耳障りなクラックルノイズと歪曲が聞こえます。

MAGIX Movie Edit Pro にはデジタルクリッピングとアナログクリッピングへの対応機能があります。この機能はある程度まで機能するということに注意してください。

フェーダーを使って、Declipper がどのレベルで信号を可変長と見なし、必要であれば修正するということが設定できます。（クリップレベル） サウンド カードに応じて、異なるクリップ方法があるため、この機能は重要となります。フェーダーが上がるにつれて、プログラムによって過変調とされるレベルは低くなります。クリップレベルが高すぎる場合、意図しない音の変更が起こる可能性があります。

クリップレベルを取得する：クリップレベルが自動的に設定されます。

Denoiser

Denoiser は、コンピューターのハム音、シューという音、サウンドチャートからのノイズ、グラウンド回路からの妨害、高インピーダンス出力を備えたオーディオ機器（レコードプレーヤーなど）、インパクトノイズ、ターンテーブルランブルなどの持続的な背景ノイズを除去します。

DeNoiser にはノイズサンプルが必要です。いくつかの典型的なノイズは、「プリセット」選択メニューに含まれています。

フェーダーでノイズをどの程度減少させるかを設定します。サウンドを「自然」に保つには、妨害信号を最大限に下げるのでなく、3〜6 dB 下げることをお勧めします。

別のオプションは、ノイズサンプルを自分で作成することです。必要なのは、歪曲を含むオーディオトラックからの短いセクションです。それを取得するには、[詳細設定]を押して DeNoiser ダイアログに切り替えます。

DeNoiser - 詳細設定

ステップ **1**：ノイズサンプルを選択する

まず第一に、除去したい歪曲のサンプル、いわゆる「ノイズサンプル」を選択する必要があります。

次の 2 つのオプションから選択できます:

典型的な背景ノイズをピックアップする：フリップメニューからたくさんの典型的な背景ノイズを使用できます。選択して、［再生］ボタンで聞くことができます。ご自分のサウンドトラックにある背景ノイズと似ている場合、そのまま進めてください（「ステップ 2：背景ノイズを除去」を参照ください）。

オーディオトラックから新規のノイズサンプルを抽出する：背景ノイズから短い一節（既存のサウンドトラックより）をピックアップできます。

自動検索：背景ノイズが最も目立つ特に静かな音節を検索します。

前へ/再生/次へ：これらのボタンで見つけた音節を再生して簡単に比較することができます。

名前を付けて保存: 見つかったノイズサンプルをハードドライブに保存できます。これらは、「典型的な背景ノイズ」フリップメニューのエントリとして表示され、他のプロジェクトで使用されます。

ノイズサンプルを現在のプロジェクトでのみ使用したい場合は、保存する必要はありません。代わりに、「ノイズの除去」カテゴリに移動してください。

ステップ **2**: 背景ノイズを除去する

ノイズレベル: ノイズリダクション機能のレベルは出来るだけ正確である必要があります。値が低すぎると、低歪曲の減衰レベルで、ノイズや「さえずり」といったアーチファクトで表現されます（以下を参照）。過大設定だと音が鈍ります。風切音に類似した有効音までもがフィルタ除去されてしまいます。お手元のプロジェクトに最適な設定を見つけてください。

リデューサー: これにより、オリジナル信号と適用されたノイズ削減つき信号の間でのバランスが設定されます。サウンドを自然に保つには、干渉信号を最大限に下げるのでなく、3〜6 dB 下げることをお勧めします。ブザー音については、完全除去を適用するのが最適です。

DeHisser

DeHisser はアナログテープ録音、マイクのプリアンプ、AD 変換器などから通常発せられる一般的な「ホワイト」ノイズを除去します。

ノイズリダクションはフェーダーを使ってデシベル単位で設定できます。サウンドを「自然」に保つには、干渉信号を最大限に下げるのでなく、3〜6 dB 下げることをお勧めします。

ノイズレベル: 色々なノイズレベルから選ぶことができます。ノイズリダクション機能のレベルは出来るだけ正確である必要があります。低い設定ではヒスノイズの削除は完全にされません。高い設定では鈍い音を発生させ、ヒスノイズに似ている有効な音（木管楽器などの）もまた除去されてしまうので、ヒスノイズの不完全な削除はアーチファクトを発生させ、避ける必要があります。

イコライザ

10 トラックイコライザは周波数スペクトラムを 10 の領域(トラック)に分割し、それぞれ個別の音量コントローラを使用して、低音ブーストから、音を全体的に変化させることまで、様々な印象的な効果を使うことができます。全体のレベルに渡って強い低周波数にすると、音の歪みが発生する可能性があります。

フェーダー: それぞれの 10 周波数帯の音量は 10 ボリュームコントロールを使って個別に設定することができます。

周波数帯をリンク: 個々の周波数領域で不自然に音が誇張されるのを避けるために、周波数領域を互いに柔軟に繋げることができます。

コンプレッサー

コンプレッサーは、ダイナミックな音量制御を自動で行います。大音量の音節はボリュームダウンし、全体の音量は上がります。これにより音量が安定し、音声が聞き取りやすくなります。コンプレッサーは、背景ノイズや BGM が音声を妨げてしまい、オブジェクトやトラックの音量を個別に上げても大幅な改善が見られない場合に非常に有用です。

レベル：コンプレッサーの強さ（「圧縮比」）をコントロールします。

機能：サウンド素材によってコンプレッサーの動作を定義します。

ステレオ **FX**

ステレオ FX プロセッサでステレオバランスでのオーディオ素材の配置を調整することができます。ステレオ録音のサウンドが弱く区別できない場合、ステレオ帯域幅の拡張により透明度を増やすことができます。

帯域幅コントロール：バンド幅を、モノラル（最も左）、変化のない帯域幅（中央）、最大帯域幅（「広く」、最も右）の間で調整します。

バンド幅を小さくすると全体のレベルを上げることができます。極端な場合、左と右のチャンネルが同じ素材を含み、バンド幅のコントロールが最も左の「モノラル」になっていると、レベルは 3 デシベル上がる可能性があります。

バンド幅を上げる（100 を超える値）とモノとの互換性は消えます。

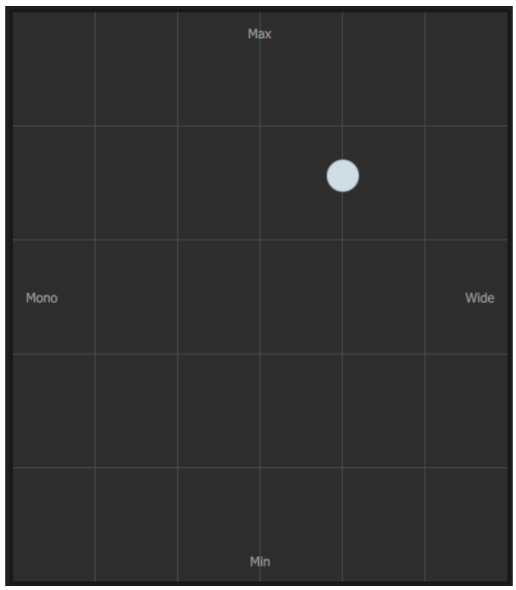
オーディオエフェクトダイアログ

次のエフェクトの一部を個別に（コンテキストメニューを経由して)、トラックまたはマスターエフェクトトラックの一部として、開くことができます。しかし、機能は変更されません。

エフェクトデバイスコントロール

一部のエフェクトオプション（「エコー/リバーブ」からのオプション、「タイムストレッチ」エフェクトメニューなど）は、オーディオスタジオエフェクトを再作成するグラフィックインターフェイスを開きます。

これらのバーチャルエフェクトは、つまみコントロール、回転ノブ、ボタンなどの従来の方法、または、グラフィックセンサーフィールドを使用して、コントロールされます。



センサーフィールド: マウス動作を使って、センサーフィールドを直感的にコントロールできます。グラフィックおよびそれぞれのエフェクト設定は、相互に応答して変化します。



パワースイッチ: ラック内の各エフェクトデバイスは、個別にスイッチを入れたり、切ったりすることができます。このボタンにより、選択したエフェクト設定により、ニュートラル、未編集のオーディオオブジェクトの音声に対して、直接比較できます。



すべてのエフェクトには、エフェクトデバイスを初期のデフォルト設定に復元するリセットボタンがあります。この開始位置では、ンピューターの処理能力は不要で、音声えエフェクトは追加されていません



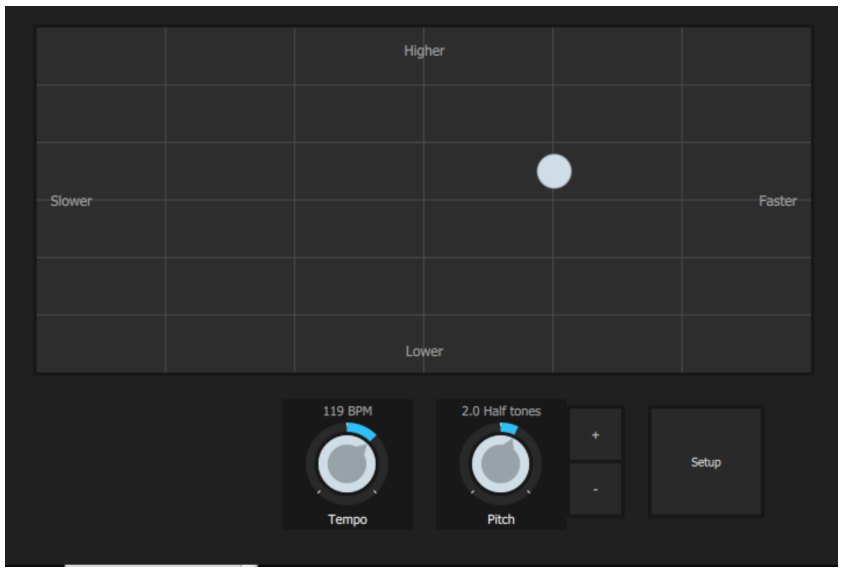
各エフェクトデバイスには、ドロップダウンメニューを経由して選択できるプリセットがあります。



A/B: A/B ボタンは、2 つの設定を相互に比較します。そのエフェクトのプリセットを選択し、手動で変更を加えた場合は、オリジナルのプリセット音声と新しい音声を A/B ボタンで比較できます。

注意: 表示されるグラフィックは、例示のみであり、エフェクトデバイスにより異なります。

テンポ・ピッチ / リサンプル



このエフェクト装置では、オブジェクトの速度やピッチを変更します。

テンポ: このコントロールは、ピッチに関係なくテンポを変更します（「タイムストレッチング」）。オブジェクトは、トラックで圧縮またはストレッチされたようになります。

ピッチ: このコントロールでは、オブジェクト速度に関係なくピッチを変更します（「ピッチシフト」）。

+/- ボタン: これを使うと、半音ずつピッチを変更できます。

設定: このボタンを押すと、設定ダイアログが開かれ、テンポとピッチを補正するアルゴリズムを設定できます。

- 標準: 標準品質でのタイムストレッチとピッチシフト。この方法は、はっきりとしたビートのないオーディオマテリアルに適しています。既存のビートマーカーを評価して、音質を改善します。
- スムーズ: 急激なエレメントのないオーディオマテリアルのタイムストレッチとピッチシフト。この方法は、いくつかのボイスオーケストラインストゥルメント、サーフェス、スピーチ、歌唱に適しています。ビートマーカーは考慮されません。
  これには非常に多くを要求するアルゴリズムが使用され、処理時間が長くなります。マテリアルは、深刻なアーチファクトを引き起こすことなく、非常に大きなファクター（0.2 ... 50）で使用することもできます。これを行うために、マテリアルは「スムーズ」になり、柔らかい音と異なるフェーズの長さを与えます。このスムージングは、例えばスピーチ、歌唱、ソロインスト

ゥルメントではほとんど聞こえません。 異なるインストゥルメントを含むサウンドの混合や完成したミックスなど、より複雑なスペクトルは問題を引き起こす可能性があります。

- ビートマーカースライス: スプリットと一時的な再配置によるビート同期タイムストレッチとピッチシフト。ビートまたはトランジェントには、正確に設定されたビートマーカーが必要です。マーカーは、リアルタイムで（自動）生成するか、ソースファイルから読み取ることができます（パッチが適用されている場合）。MAGIX Music Editor 3 には、ユーザーがマーカーを手動で設定できるパッチツールが含まれています。このアルゴリズムは、個々のビートまたは音符に分けることができるリズミカルなマテリアルに適しています。これには、マテリアルが個々のビートまたはノートの前後に低いレベルを含んでいる必要があります。
- ビートマーカーストレッチ: 高音質のビート同期タイムストレッチとピッチシフト。マテリアルはビートマーカーの位置の間で引き伸ばされるため、ビートマーカーの位置でのインパクトやアタックは引き伸ばされても損なわれません。マーカーは、存在する（パッチを当てる）限り、オーディオマテリアルからリアルタイムで（自動的に）生成できます。この方法は、ビートまたはノートが互いに重なり合うため、個々のビートまたはノートに分割できないリズミカルなマテリアルに適しています。
- ビートマーカーストレッチ（スムーズ）: より激しいタイムストレッチでも、ビートに同期したタイムストレッチとピッチシフトを高音質で実現します。ビートマーカーは、ビートまたはトランジェントで使用されます。マーカーは、オーディオマテリアルからリアルタイムで（自動）生成したり、存在する（パッチを当てた）場合は WAV ファイルから読み出したりできます。この方法は、ビートまたはノートが互いに重なり合うため、個々のビートまたはノートに分割できないリズミカルなマテリアルに適しています。この方法は、比較的長い処理時間を必要とします。システムが遅い場合は、必要な場合にのみ使用してください。
- ユニバーサル HQ: 非常に高いオーディオ品質を実現するユニバーサルタイムストレッチおよびピッチシフト方式。あらゆる種類のオーディオ素材に適しています。既存のビートマーカーを評価して、音質を改善します。この方法は非常に多くの処理時間を必要とするため、リアルタイムアプリケーションは例外的な状況でのみ推奨されます。
- モノフォニックボイス: ボーカルソロ、スピーチ、またはソロ楽器用のタイムストレッチングとピッチシフティング マテリアルには、バックグラウンドノイズがないようにする必要があります。 強いリバーブは、この方法の適用を難しくする可能性もあります。適切なマテリアルであれば、音質は非常に高くなります。フォルマントもピッチシフト中に保持されます。ビートマーカーは考慮されません。
- リサンプリング: ピッチシフトとテンポを個別に変更することはできません。このメソッドは、標準品質において比較的少ない CPU 時間を必要とします。

リバーブ

リバーブエフェクトの音声は、以下のパラメーターでコントロール可能です:

部屋の大きさ: 部屋の大きさ（またはプレートとスプリングのシステム）を指定します。部屋が大きいほど、壁や物体との間で音が飛ぶ距離が長くなります。[サイズ] 設定を低くすると、個々の反射物間の距離を小さくできます。これにより共振が起きるため（周波数帯域の強調現象）、リバーブが長すぎると圧迫感のある音になります。

音色: エフェクトのサウンド特性ある程度調節できます。このコントローラのエフェクトは、使用するプリセットで決まります。室内では、[色] コントロールは、リバーブの高音側（暗から明）の抑制と、信号のプリフィルタリングに使用します。プレートとスプリングのプリセットを使って、フェーダーが低音側の抑制度も決定します。

リバーブ時間: このノブにより、リバーブ時間を調整し、吸収される度合いとリバーブの減衰度を決定します。

プリディレイ: リバーブ部（「ミックス」）と早期反射が音の空間認知に大きな役割を果たします。早期反射の認知に必要な時間を [プリディレイ] と表現します。音源が近い場合、リバーブ部は低く、早期反射は直接音より遅れて耳に届きます。逆に、音源が遠い場合、リバーブ部は高く、早期反射は直接音とほぼ同時に耳に届きます。プリディレイの長さは音源とリスナーの [距離] の認知を変えるのに使うことが可能です。

ミックス: このコントローラでは、オリジナルと編集後の信号ミックスの割合を設定します。室内ではエフェクトの割合を増やすことで、信号を室内により深く移動させることができます。最後の 4 つのプリセットは、ミキサーの AUX チャンネルで使用することを意図しており、100% に設定されています。

プリセット

プリセットは、その他のパラメーターと共に変化させることが可能な、様々な部屋環境のアルゴリズム用の基本設定を指します。このため、それらは、単なるパラメーターセットに留まりません。

ディレイ

このエフェクトは、信号を遅延させて繰り返すエコーのようなものです。

ディレイ: 個々のエコー間の間隔を設定します。コントロールが左に行くほど、次のエコーまでの間隔が短くなります。

フィードバック: エコーの繰り返し回数を調節します。ダイアルを完全に左に回し切ると、エコーの効果はありません。完全に右に回し切ると、エンドレスで繰り返されるようになります。

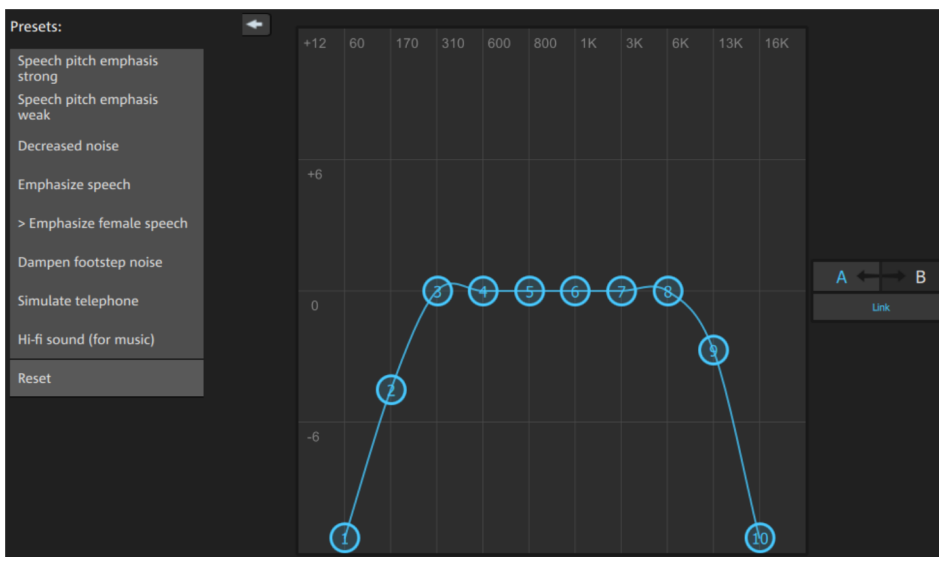
ミックス: このフェーダーは、未処理のオリジナルサウンド（ドライ信号）が、どの程度エコー（ウェット信号）に影響されるかを決定します。このエフェクトを AUX バスに適用するには、コントローラーを 100%（右端まで）に設定する必要があります。

ミキサーのオーディオエフェクト



各トラックまたは右マスターエリアに表示される［FX］ボタンを使用して、ミキサー内にオーディオエフェクトデバイスを開くことができます。
「マスタリング」の下に、「MAGIX マスタリングスイート」があります。
［リセット］により、すべてのエフェクト設定を元の値にリセットします。

イコライザ



10 バンドイコライザは、周波数スペクトラムを 10 のエリア（「バンド」）に分割し、それぞれに個別のボリュームコントロールを備えています。これにより、単純なバスブーストから、特定の周波数エリアの完全な除去まで、印象的な多くのエフェクトを作成できます。注意: 低周波が過度にブーストされると、サウンド全体が重たくなり、歪みを発生させることにもなります。この場合、全体的なボリュームを、エフェクトラックの下部中央にある、「マスターボリュームコントロール」を使って調整します。

スライダーコントロール:10 個の周波数域を、10 個のボリュームコントロールを使用して、個別に調整できます。

バンドの結合: このボタンを使用して、周波数域をランダムに組み合わせ、周波数域で人工的な音が誇張されないようにします。

タッチスクリーン (右 **EQ** エリア): これは、EQ の「センサーフィールド」です。ここで、マウスを使って、任意のタイプのカーブを描画できます。これは、EQ の左側で、直ちにコントロール設定に変換されます。

コンプレッサー



コンプレッサーとは、ダイナミックな自動ボリュームコントローラーです。ボリュームの大きなパッサージのボリュームが小さくなり、ボリュームの小さなパッサージのボリュームが大きくなります。コンプレッサーは、不十分な全体ボリュームを大きくする場合など、会話パッサージをバックグラウンドノイズまたはバックグラウンド音楽に対して、聞こえやすくするときなどの便利です。この目的用にいくつかの便利なプリセットが含まれます。しかし、圧縮を手動で設定することもできます。

しきい値: ボリュームのしきい値を設定します。しきい値の上または下に圧縮が適用されます。

レシオ: このパラメーターは、圧縮量をコントロールします。

アタック: 上昇するサウンドレベルのアルゴリズムの反応速度を設定します。

リリース: 下降するサウンドレベルのアルゴリズムの反応速度を設定します。

ゲイン: ゲインコントローラは、圧縮された信号を増幅します。

MAGIX マスタリングスイート

MAGIX マスタリングスイートは、ミキサーマスターチャンネルで使用される特殊エフェクトラックです。マスタリングスイートのエフェクトは、マスタリングの過程で使用し、ミックスされた音源の最終仕上げを行います。



オン/オフスイッチは、エフェクトのオンおよびオフを個別に切り替えます。エフェクトには、エフェクトの下端に沿って、リストから選択できるプリセットのエリアが含まれます。

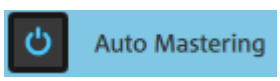


各エフェクトは、[リセット] ボタンを押して、リセットできます。

注意: この場合、5.1 サラウンドモードは、コンプレッサー 『シエース 192』およびパラメトリックイコライザーデバイスのみを提供します。

自動マスタリング

自動マスタリングを使うと、過去や現在の音楽スタイル（例えば 70 年代のディスコ、90 年代のクラブ、ジャズなど）に合わせたサウンドを自動的に作成できます。ソースマテリアルのサウンドは分析され、適切なイコライザーとダイナミックエフェクトが適用されます。



1. 自動マスタリングウィザードをアクティベートします。

2. ミュージックスタイルを指定してください。
MAGIX Movie Edit Pro で、プロジェクト内のオーディオ素材を解析します。特定の音楽スタイルのサウンドの実現に必要な設定は、ソースマテリアルのオーディオプロパティに左右されます。

オリジナルと編集後のバージョンとを比較するために、「オリジナル」インターフェースを使用します。

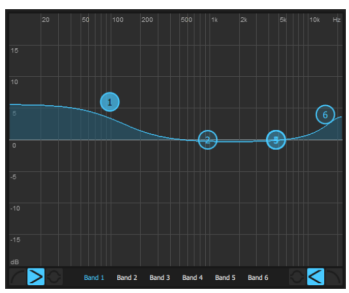
パラメトリック **6** バンドイコライザ

パラメトリックイコライザーは、6 つのフィルターバンドを持ち、音楽トラックのサウンドを調整するために使うことができます。各バンドは、通常「ベル型」のフィルタになっています。調整可能な中周波数の付近の特定の周波数域内で、信号レベルのゲインを増減することができます。この周波数の幅を帯域と言います。帯域幅は、**Q** 値により定義されます。Q 値が高いと、フィルターの幅は狭くカーブは急になります。

特定の周波数域（Q 値が低い）を上げたりカットしたりすることで、基本サウンドをより「深く」（ミッドレンジが 200 から 600 Hz)、または、より「エア」

に（高さ 10 kHz）ミックスできます。特定の周波数（Q 値の高い）を減少することで、ノイズ除去も可能です。





センサーフィールド: センサーフィールドは、イコライザの周波数応答の結果を表示します。周波数は横方向に表示され、各周波数の増減は縦方向に表示されます。

1 から 6 の青色ボタンは、6 つの周波数帯を表します。お望みの周波数応答になるまで、マウスで操作します。バンド幅（Q 値）は、マウスホイールで調節することができます。

グラフィック画面の下のフェーダーは、現在選択している帯域のパラメータを表示します。



ノブを使用して、各バンドの値を正確に設定できます。また、各パラメーターには、値を入力できる数字入力フォームがあります。

ゲイン: これにより、フィルターを上下に動かすことができます。コントローラを 0 に設定すると、フィルタを無効にでき、処理時間がかかりません。

周波数: 個々のフィルタの中央周波数は、周波数コントローラによって、10 Hz から 24 kHz の間で設定することができます。周波数を自由に選択できることにより、優れた効果を得るために、複数のフィルタを同じ周波数に設定できます。

Q (帯域幅): ここで、個々のフィルタの帯域幅を 10 Hz から 10 kHz の間に設定できます。

バンド 1 と 6 は特別です: これらのフィルターカーブを 3 つのモードで編集できます。各モードには、異なる機能を持つ 4 つの編集ポイントがグラフィックにあります。



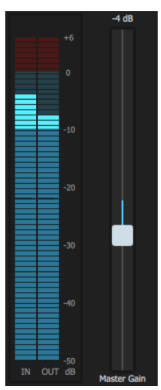
ピーキング: ここでは、エフェクトカーブが、作業ポイント（カーブのピークを表します）に両側から同時に近づけられます。



シェルビング（基本設定): ここでは、作業ポイントが、フィルターカーブの先頭に表示されます。このポイントから、徐々に周波数を増加または減少させます。



高域または低域: バンド 1 で、作業ポイントは、特に、高周波数または低周波数を取り除いた周波数を表示します。



イコライザの出力レベルをピークメーターを使用して、コントロールすることができます。その傍らの出力増幅により、EQ 調整の結果としてのレベル変更のバランスを取ることができます。

Multimax



マルチマックスは、3 つの独立周波数帯域のあるコンプレッサです。ダイナミクスは、各帯域を独立して編集できます。

多帯域コンプレッサーが「ノーマル」コンプレッサーより有利なのは、ダイナミクスを編集する間に、「ポンピング」傾向やほかの意図しない影響を大きく低減できることです。例えば、低音域のピークが、全信号を抑制することを防ぎます。

多帯域テクノロジーにより、各周波数帯域を別々に編集できます。

周波数帯域の設定: 周波数帯域の設定は、グラフィック上で直接変化します。セパレータの線をクリックし、移動してください。

ロー/ミッド/ハイ: このノブで、各周波数帯域の圧縮レベルをコントロールします。

リンク: このボタンがアクティブでフェーダーが調節されている場合、他のすべてのフェーダーは比例して変化します。しかし、ダイナミクスの編集方法には影響しません。

プリセット: Multimax では、2 つのプリセットを使用し、さらに特別な機能を設定できます。

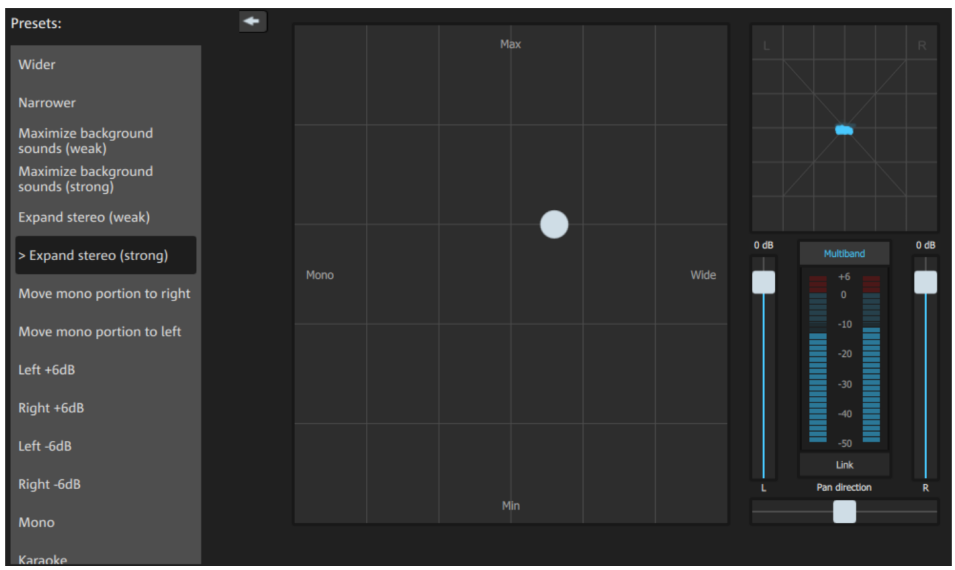
- カセット NR-B デコーダー: ドルビープレーヤーが使えない場合、MAGIX Movie Edit Pro では、ドルビー B + C ノイズ抑制デコーディングをシミュレートします。Dolby B または C で録音したカセットは、対応する Dolby なしで再生すると、曇った鈍い音になります。

- **De-Esser:** この特別なプリセットを使うと、スピーチ録音の際に混入した過大な風切音を除去できます。

エンハンサ

エンハンサを使用すると、ステレオパノラマのオーディオマテリアルを調整することができます。ステレオ録音がぼやけて区別できない場合、ステレオ帯域幅の拡張により透明度を増やすことができます。

エコーを移動しステレオイメージを向上するために（例えば、最前面に）最大化機能を使用してください。



ボリュームコントローラー: 各チャンネルごとに音量を調整し、パノラマ全体を調節します。左右のレベルの低下が、コントロールボタンの下に表示されます。

パン方向:このコントローラを使用して、音源を中央からステレオパノラマに移動します。サウンドイメージの外縁の信号は変更されません。

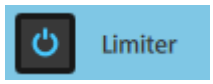
マルチバンド: このオプションで、「ステレオ FX」モードから「マルチバンド」モードに切り替わります。ステレオ編集は、ミドル周波数のみに適用し、低音と高音は変化しません。

帯域幅/最大化センサーフィールド: 基本のバンド幅を、モノラル（最も左）、変化のない帯域幅（ノーマルステレオ）、最大帯域幅（広い、最も右）の間で調整します。バンド幅を上げる（100 を超える値）とモノとの互換性は消えます。つまり、この方法で録音すると、モノで聞いた場合にうつろに聞こえます。

最大化では録音時の空間配置が強調され、モノとの互換性に影響なくステレオの透明度が増します。

ステレオメーター（コリレーションゲージ）: これによって、オーディオ信号の位相関係のグラフィックが表示されます。ステレオバランス内のシグナル方向性と、ステレオエンハンサの効果をレビューするのに使えます。モノラルとの互換性を保つために、表示されている「クラウド」は、常に幅よりも高くなければないけません。

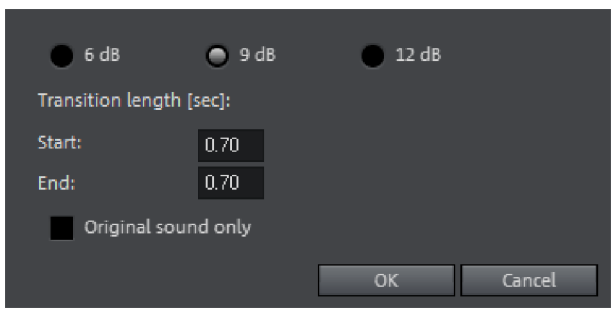
リミッター



リミッターが高すぎる場合、レベルを自動的に低下させ、リミッターのクリッピングを防止します。静かな部分には影響がありません。コンプレッサーと対照的に、これは、基本音声が可能限り影響を受けないようにします。

自動トラックダンピング

コンテキストメニューからのこのコマンドは、他のオーディオオブジェクトのボリュームを自動的に抑えます。トラック上の選択されたオブジェクトのボリュームは変更されません。



オリジナルサウンドトラックのみ: また、ここで、ビデオのオリジナルサウンドまたはすべてのオーディオトラックを抑えるかどうかを指定できます。

オーバーラップ時間: このダイアログで、ダンピングの値をアクティベートしたり、無効にしたりすることができます。このコマンドは、オーディオの録音『シエース　82』（オーディオ録音の高度なオプション)の中で使用することができます。

ミキサー



ミキサーは、「M」キーを押すか、メインウィンドウ（または:[ビュー]>[ミキサー]）のボタンバーを経由して、開くことができます。

ミキサーチャンネル

ミキサーでは、すべてのプロジェクトウィンドウトラックは、対応するミキサーチャンネルにより表されます。ミキサーチャンネルは、トラック内のオブジェクトのオーディオ信号を制限する一連のオプションを提供します。



効果: 対応するトラックのオーディオエフェクトラックを開きます 『シエース　191』。

自動: 対応するトラックのボリュームおよび 『シエース　201』をアクティベートします。



ボリューム: 大きなフェーダーを使用して、ボリュームを設定できます。
以下の手順で、フェーダーを微調整できます:

- シフトキーを押しながら、フェーダーを設定します。
  これにより、フェーダーのコントロールエリアが、10 倍大きくなります。
- フェーダーを設定中、マウスをフェーダーから水平方向に動かします。マウスが、フェーダーからどれだけ離れているかに応じで、フェーダーのコントロールエリアが大きくなります。



ステレオパノラマ: つまみを使用して、各トラックのステレオの位置を定義します。

注意: ボリュームまたはパノラマコントロールをダブルクリックすると、プロセッサー出力を必要としないデフォルト受動設定にリセットされます。もう一度ダブルクリックすると、前の位置に設定されます。



ソロ/ミュート:[ソロ] ボタンは、トラックをソロモードに切り替えます。つまり、ソロモードに切り替えられていないすべてのトラックの音声再生が無効になります。[ミュート] は、トラックをミュートします。

エフェクトチャンネル

プロジェクト内のトラックに割り当てられた通常のミキサーチャンネルに加えて、2 つの個別のエフェクトチャンネルを作成できます。これにより、シグナルの一部を通常のチャンネルからエフェクトチャンネルに送信し、追加のエフェクトで処理することができます。これは、プロのオーディオ制作の一般的な方法です。



2 つの FX 送信コントローラ（FX1 および FX2）は、FX および Auto ボタンを使用し、すべてのミキサーチャンネルにあります。

使用可能なエフェクトチャンネルに送信されるトラックのシグナルの量を決定できます。

FX トラックは、通常ミキサーに隠れています。FX センドコントローラーの 1 つが使用されるとすぐに、マスターセクションの左側に表示されます。



エフェクトチャンネルは、ボリュームおよびパノラマコントローラーとエフェクトラックを備えた完全に追加のミキサーチャンネルです。

最初のエフェクトチャンネルでは、リバーブがデフォルトで有効になっていますが、これが送信エフェクトを使う最も一般的な方法だからです。

ボリュームコントローラーは、エフェクトチャンネルのボリュームを調整する役割を果たし、AUX リターンコントローラーに対応します。「ミュート」ボタンを使用して、FX 機能のオンとオフを切り替えます。 「ソロ」ボタンを使用すると、エフェクトチャンネルを個別に聴くことができます。FX トラックに送信するトラックのピークメーターはグレーで表示されます。

マスターチャンネル

マスターチャンネルは個々のチャンネルの右側にあります。マスターチャンネルはサウンド全体をコントロールし、すべての編集オプションを兼ね備えています：音量、パノラマ、プラグイン、エフェクト。

FX ボタンとプラグインスロットは、他のチャンネルのように機能します。FX ボタンでマスターオーディオエフェクトラックが開きます。［リセット］で、エフェクトチャンネルを含む全てのミキサー設定をリセットすることができます。

マスタリング: ここで MAGIX マスタリングスイートを開くことができます。

5.1 サラウンドエディター: このボタンは、ミキサーをサラウンドモード 『シエース 205』に切り替えます。

両方のフェーダーが、総ボリュームをコントロールします。



リンクボタン: リンクボタンが非アクティブである場合、左右のチャンネルのボリュームを個別に設定できます。

ボリュームおよびパノラマアニメーション

トラックに対するボリュームおよびパノラマを自動化できます。つまり、再生中に、トラック上のつまみの動きを記録できます。例えば、このようにして、左から右にサウンドソースの動きをシミュレートして、再生中に、即時にボリューム調整を行うことができます。



トラックに対して、[自動] ボタンがアクティベートされている間、ボリュームおよびパノラマのつまみのすべての動きは、記録されます。

自動操作は、プロジェクトウィンドウ内にカーブとして表示され、後で、マウスを使って、編集できます。

注意: ミキサーの自動操作カーブは、トラックに関連します。つまり、その上に含まれるオブジェクトから独立しています。

室内音/マルチチャンネルサウンド

MAGIX Movie Edit Pro は、本物の室内音の再生とエクスポートをサポートしています。

必要な機器

[サラウンドモード] でオーディオトラックを編集するには、以下のチャンネルを操作できるサウンドカードがコンピュータに必要です:

- 前方　左（**L**）/ 右（**R**）
- 中央（**C**）/ サブウーハー（**LFE**）
- 後方　左（**L**）/ 右（**R**）

サラウンド再生は、すべてのオーディオドライバモデルで可能です（再生設定を参照）、(Wave, DirectSound)。これらは［再生］タブのプログラム設定で調整してください。

DirectSound は、ほとんどの標準サウンドカードでサポートされています。

Wave ドライバも、同様に多くの標準サウンドカードでサポートされています。しかし、個々のサウンドカード（例えば Soundblaster）では、DirectSound へのアクセスが必要です。

6 つの出力信号の出力は、すべてのドライバモデルで、同じ（標準の）順序の出力チャンネルに到達します。

チャンネル **1/2: L- R**
チャンネル **3/4: C-LFE**
チャンネル **5/6: Ls – Rs**

マルチチャンネルオーディオのインポートおよびエクスポート

インポート

マルチチャンネルサウンド付き MPEG-2 ファイル（例えば、DVD または DVB-TV 録画の VOB ファイル）をインポートする場合、2 つの異なるアプリケーションから選択できます:

- ミックスダウン: サラウンドサウンドは、ビデオオブジェクトの下に、おーオーディオオブジェクトとして表示され、サウンドトラックの再生が減り、ステレオ再生に対して再計算されます。編集せずにサラウンドサウンドをエクスポートする場合は、このオプションを使用します。ステレオエクスポートで十分であると思われる場合にも使用できます。
- サラウンドミックス: 個別のサラウンドチャンネルのペア（L-R、C LFE、Ls-Rs）が、個別のオブジェクトとして、3 つのオーディオトラックに分割され、ミキサーが、サラウンドモード『シエース　204』に設定されます。このモードにより、サラウンドミックスを変更できます。

注意: サラウンドファイルをインポートするために、オーディオパッケージパッケージのアップグレードをダウンロードすることが必要です。これは、データファイルを初めてインポートするときに、自動的に行われます。

MAGIX Movie Edit Pro では、サラウンドのインポートは、常に、ミックスダウンとして実行されます。

MAGIX Movie Edit Pro Plus / Premium は、インターリーブ WAV ファイル（マルチチャンネル WAV ファイル）、マルチチャンネル Windows Media Audio および MP3 サラウンドファイルをインポートできます。常に、サラウンドミックスが作成されます。

エクスポート

サラウンドミックスオプションにより、次のフォーマットのいずれかが発生することがあります:

- 6 チャンネル PCM ファイル（インターリーブ WAV）
- Windows メディアファイル（Windows メディアビデオまたは WMV-HD ディスクのサウンドトラック）
- MPEG-2 ファイル、オーディオパッケージアップグレードのダウンロードが必要です

作成されるファイルは、通常のファイル形式と互換性があります。つまり、サラウンド再生のできない（通常のステレオとして）コンピューターで再生できます。

エクスポートは、通常のステレオエクスポートと同じメニューオプション（例えば、[ファイル] -> [動画のエクスポート] -> [WAV としてのオーディオ]）を経由して行われます。エクスポートをステレオ形式またはサラウンド形式で行うかどうかを尋ねられます。

スマートエンコーディングによって **5.1** サラウンドをエクスポートする

5.1 サラウンドコーデックの必要も、また、対応する MPEG ファイルをエクスポートすることもなく、5.1 サラウンドサウンドをキープしたままサラウンドサウンド付きのオリジナル素材を再度 DVD に書き込むこともできます。そのためには、「スマートレンダリング」オプションを使用します。このオプションは、元の素材の未処理の部分を、更新されたエンコードなしでデスティネーションファイルに転送します。詳細については、MPEG エンコーダ設定のセクション 一般的な設定　をご覧ください。

注意: インポートはミックスダウンとして実行され、オーディオ素材は変更できません（フェードなし、オーディオクリーニングなし、音量調整なし）。

ハードカットは、正確にフレームに合わせて作られたものではなく、GOP の境界線に沿って作られています。

マルチチャンネル オーディオモードのミキサー



Um die Surround-Wiedergabe zu aktivieren, öffnen Sie den Mixer (Taste M) und klicken Sie die Schaltfläche „5.1 Surround" im Master.

Im Master werden sechs Peakmeter für die einzelnen Kanäle angezeigt. Die normale Panorama-Schaltfläche wird zu einer symbolischen Darstellung des Surround-Editors (siehe unten 『シエース　205』), der sich mit einem Klick auf die Darstellung öffnen lässt.

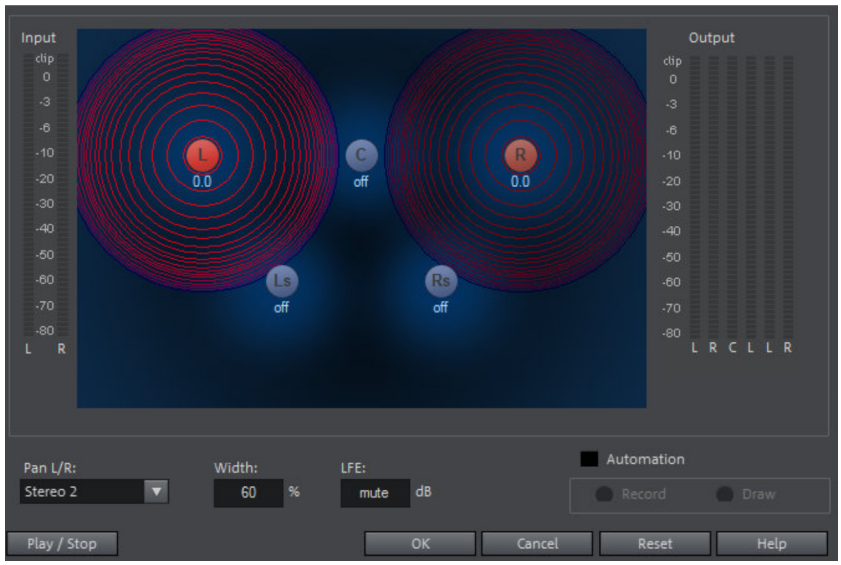
Der Surround Sound-Editor steht auch für die FX-Spuren zur Verfügung. Somit kann z. B. die Originalspur auf die vorderen Lautsprecher **L/R** geschickt werden, die FX-Spur aber mit einem Halleffekt auf die hinteren Lautsprecher **Ls/Rs**.

Das Master-Volumen wird auf alle Kanäle angewandt, dabei beeinflusst der linke Pegel die Kanäle L und Ls, der rechte Pegel die Kanäle R und Rs und der Mittelwert beider Pegel die Kanäle C und LFE.

Die Master-Plug-ins werden nur auf die vorderen Kanäle angewandt.

Im Master FX Rack und in der MAGIX Mastering Suite gibt es im 5.1 Surround-Modus nicht die volle Effektpalette, sondern nur den Kompressor und den parametrischen Equalizer 『シエース　193』 (aus der Mastering Suite). Die Einstellungen dieser Effekte wirken auf alle sechs Kanäle gleichermaßen.

5.1 サラウンドエディタ



選択されたミキサートラックの 5.1 サラウンドエディターにおいて、トラック（2 つの赤色の音源として表示）のオーディオ信号をステレオスペースにアレンジできます。この信号は、個々のサラウンドチャンネルに相当する 5 つ（青色）のスピーカに拡散されます。

6 つのチャンネルがあります:

- **L:** 左前方
- **R:** 右前方
- **C:** センター
- **Ls:** 背面左/左サラウンド
- **Rs:** 背面右/右サラウンド
- **LFE**　サブベース（**L**ow **F** 周波数 **E**ffect）チャンネル

この信号の 5 つのスピーカへの拡散は、音源が特定のレベルの音場（赤い円で表示）を発した後に発生します。スピーカの音源が遠くなればなるほど、対応するスピーカチャンネルの共有分が少なくなります。スピーカの位置は、マウスで移動することができます。

サブバス共有分（**LFE**）は、対応する値テーブルから直接設定されます。また、サブバス共有分はマウスをドラッグすることでも変更できます。

音源信号を使用できる様々なモードがあります。

- モノラル: （ステレオ）音源信号がモノラルマテリアルとみなされ、左と右のチャンネルが共にミックスされ、アレンジされます。オリジナルのステレオ信号は、ここで失われます。
- ステレオ 1: モノラルモードと同様に、左と右のチャンネルが共に移動しますが、スピーカ L と Ls では左ソースの部分しか聞こえず、右のチャンネル R と Rs では右ソースの部分しか聞こえません。ステレオ情報は、可能な限りそのままです。
- ステレオ 2: 左と右のチャンネルを個別に移動できます。左のソースと右のソースの間の距離は、左のソースを移動するときに保持されます。Alt キーを押すことによって、個々のソースを移動できます。
- センター/LFE: 左のチャンネルだけがアレンジされます。その代わりに、LFE シェアは右のチャンネルからのみ引き出されます。このモードは、サラウンドマテリアルのインポートにのみ重要です。

「幅」は、個々のソースのサウンドフィールドのレベルを決定します。

オートメーション
スピーカー上の音源のパニングは、ルーム内での動きをシミュレートするように自動化できます。

そのためには、「オートメーション」が有効化されている必要があります。自動化を作成するために 2 つの方法があります: 録音と描画です。

録音する（オートメーション化がオンの時）場合、音源が再生中にスピーカー間を移動します。自動化を録音する時、「記録」チェックボックスが赤色に点灯します。

描画機能は、複雑な移動を描画する代わりの方法です。アクティブモードで描画する時、すべてのパナー移動は、スタートマーカーとエンドマーカーの間の時間間隔（マウスボタンが押された時）に送信されます。これにより、選択した時間範囲の全体の移動カーブを描くことができます。

「リセット」は、サラウンドオートメーションをトラックから消去します。

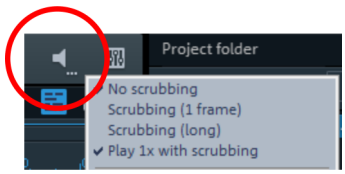
幅と LTE パラメーターに対して、「ステレオ 2」モード内の左右のソース間の間隔、またはスピーカー位置のパラメーターの自動化は行われません。

スクラビング

「スクラビング」という用語は、カセットプレーヤーの時代に由来しており、動画または楽曲のパッサージの迅速なモニターを提供します。この機能は、元のスピードで、短いサンプルを再生します。

注意: 個別のオーディオオブジェクトを完全にプレビューする場合は、「プレビュー」『シエース 59』マウスモードを使用してください。

スクラビングをアクティベートする



スピーカーボタンを右クリックして、スクラビングをアクティベートできます。

スクラビング: モード

スクラビングなし: スクラビングは無効です。再生カーソルが設定または移動された場合、音声が再生されます。

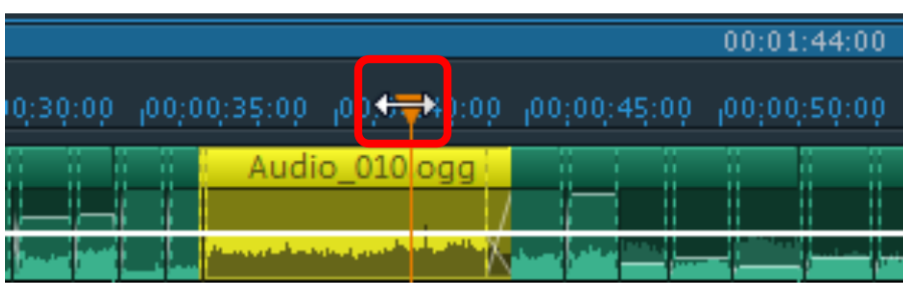
スクラビング (1 フレーム): スクラビングは、アクティベートされており、サンプルは、長さ 1 フレーム（ビデオ）です。速度は、 25 fps、つまり 1/25 秒です。このモードは、再生カーソルを正確に配置するのに適しています。

スクラビング (長い): スクラビングは無効です、サンプルの長さは、約 0.5 秒です。このモードでは、特定のイベントの検索は、特に容易です。

スクラビングで 1 回再生する: このオプションが、アクティベートされている場合、現在の位置が、1 回再生されます。これが無効である場合は、繰り返されます。

「スクラビング」の使用

スクラブモードが選択されている場合、マウスを使用して、タイムライン内の特定の位置に、再生カーソルを設定します。マウスキーを押しながら、再生カーソルを編曲内の様々な位置に移動します。



スクラビングは、ビデオモニターのジョグおよびシャトルホイールを採用して、アナログ編集システムを感じさせる、ソフトウェアによる、様々なハードウェアコントローラーを通して、使用することができます。

オーディオオブジェクトのミックスダウン

プロジェクトウィンドウがいっぱいになって管理できなくなったら、システムの RAM が不足しているか、または作成したものを「サマライズ」する必要があります。ミックスダウン機能を使い、オーディオ編曲全体を単一のオーディオやビデオファイルに変換してください。ボタンバーの［ミックスダウン］ボタンをクリックするか、[処理] メニューから、機能を選択します。

ミックスダウンしたオブジェクトを保存する名前と場所を選択します。デフォルトフォルダは、[マイオーディオ/ビデオ] です。

オーディオ編集のストレージは、ハードドライブ上に、若干多くのスペースを必要としますが、ミックスされていない編曲全体に比べて、再生に必要となる RAM は、少なくなります。

注意: ミックスダウンエフェクトは、ボリュームを自動的に最適化します。ミックスダウン機能を複数回使用しても、音質が損なわれることはありません。

ウィザード

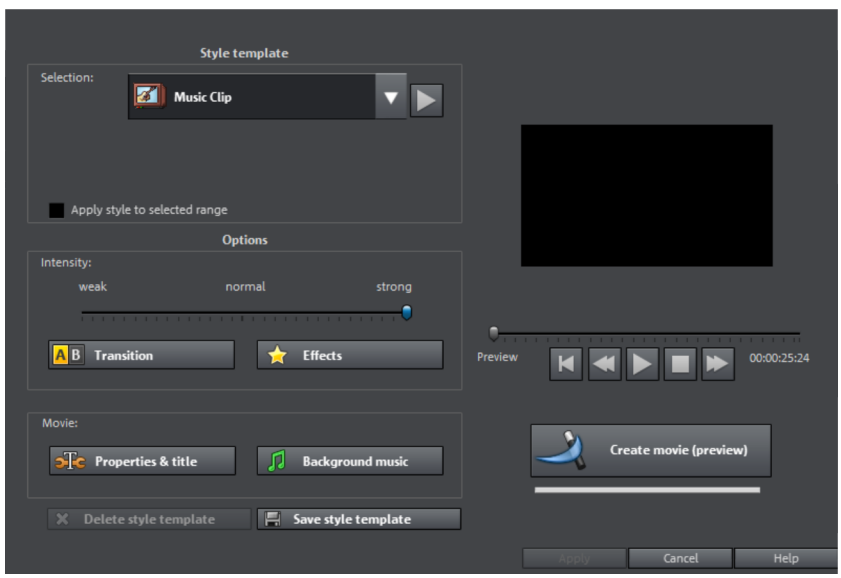
このセクションでは MAGIX Movie Edit Pro のウィザードについて説明します。

これらは［編集］>［ウィザード］で見つけることができます。

Photostory Wizard

Photostory Wizard で静止画を動画に変換したり、BGM やエフェクトの追加することができます。

- ［編集］->［ウィザード］を経由して、Photostory Wizard を開きます。



スタイルテンプレート
希望に合うテンプレートを選択してください。



このボタンで選択したスタイルテンプレートを使ったサンプルスライドショーを再生してください。

スタイルテンプレートを保存/削除





自作のテンプレートはスタイルテンプレートを含むリストに表示されます。
これは自由に削除できます。

強度

エフェクトを適用するビデオと画像オブジェクトの割合をコントロールします。［標準］でエフェクトのバランスが取れた状態になり、［弱］または［強］でそれに応じたエフェクトになります。

トランジション

トランジションはこのボタンで自由にオン/オフにすることができます。

トランジションダイアログのスライダーで各トランジションの割合を調整することができます。

トランジションの長さ：トランジションの長さを秒単位で設定することができます。

3D トランジションのステレオ 3D モード使用: このオプションがオンのときは、3D トランジションはステレオ 3D モードを使用します。

ランダムトランジション：トランジションはランダムな値に設定されています、

[再生]ボタン下のプレビューモニターでプレビューできます。

エフェクト

さまざまなエフェクトはこのボタンで自由にオン/オフにすることができます。

ダイアログのスライダーで各エフェクトの割合を調整することができます。

ランダムエフェクト：エフェクトの割合を調整するフェーダーがランダムに設定されます。

特殊な画像フォーマットをスマートに処理する

特殊な画像フォーマットに賢く処理する：パノラマ写真とポートレート写真は「特殊」に処理することができます。このオプションがオンの時は、パノラマ写真とポートレート写真にはフォーマットに合わせた特殊エフェクトが使用されます。これらのエフェクトは詳細表示で選択、または選択解除することができます。
このオプションの選択を解除すると、パノラマ写真とポートレート写真にはその他の写真と同じエフェクトが使用されます。

リストアイコンを使用して、各カテゴリに属するエフェクトとトランジションをオンまたはオフにできます。矢印下のプレビューモニターでプレビューできます。

プロパティ＆タイトル



ムービーの長さ

ムービーの長さ: これは、Photostory Wizard を適用した後のムービー再生時間の推定値です。

利用可能な音楽: 現在選択されている音楽の合計の時間を表示します。「BGM」『シエース　212』で、使用する音楽の詳細を設定することができます。

ムービーの長さを音楽に合わせる: ここでは画像オブジェクトの長さが BGM に合うように調整されます。ムービーが短すぎる場合は音楽はカットされ、逆にムービーが長すぎる場合は音楽はリピートします。

音楽の長さをムービーに合わせる: 設定した長さが画像オブジェクトに適用され、ムービーは音楽付きで作成されます。ムービーの終わりの音楽はフェードアウトしていきます。

ビデオオブジェクトを含む

ビデオを編集する：このオプションを設定すると、ビデオは自動的にエフェクトとトランジションで編集されます。

再生時間：ここでは、ビデオの元の長さが維持されるか、または短くなるかが設定されます。

オープニング/エンディングクレジット

ここではオープニング、エンディングクレジット用にテキストを設定できます。

テキスト：Photostory Wizard によって追加される、オープニング、エンディングクレジットへのテキストを入力します。

ファイル：タイトルテンプレート、ビデオ、または画像ファイルが使用されます。

ヒント：Photostory Wizardを使って作成したタイトルはいつでも編集 『シエース　123』できます。

関連する画像をグループ化する

このオプションをオンにすると、関連するイベントを日付から検出し、イベントを視覚的に分割することができます。イベントを個別に検出する際は、イベントの長さをもとにして適切な分割をします。

黒いフェードでグループを開始:別々のイベント間に黒フェードが追加されます。

タイトルと黒いフェードでグループを開始:別々のイベント間に黒フェードが追加されます。タイトルもまた適切な長さで表示されます。例えば、イベントが複数日に渡る場合、1日目/2日目/3日目というように表示されます。

タイトルとイメージでグループを開始:別々のイベント間に黒フェードが追加されます。黒フェードの後、タイトルも適切な長さで表示されます。例えば、イベントが複数日に渡る場合、1日目/2日目/3日目というように表示されます。

バックグランドミュージック



ここでは、音楽をバックグラウンドに使用するか、および、どの音楽をバックグラウンドに使用するかを指定しますします。

バックグランドミュージックの使用: バックグランドミュージックを追加します。

ファイルの読み込み: ファイル選択ダイアログが開きます。音楽の入ったフォルダを選択し、1 つまたは複数のファイルを選択します。

削除: 選択された音楽がリストから削除され、使用されなくなります。

ランダムに挿入: MAGIX Movie Edit Pro は、メディアプールの [インポート] -> [マイメディア] -> [スライドショー音楽] から、音楽をランダムに選択します。

プレビュー: このボタンにより、選択された音楽をプレビューします。

ボリューム比: このつまみは、オリジナルサウンドとバックグラウンドミュージックの間のボリューム比をコントロールします。

アドバイス:5 番目のトラックにある音楽オブジェクトが、バックグラウンドミュージック用のオーディオオブジェクトと一緒に再生 使用されます。

トラベルルート - トラベルマップ

MAGIX Travel Maps でアニメーション付きのトラベルルートを作成できます。

旅のルートアニメーションを開くには、MAGIX Movie Edit Pro のメディアプールで、[インポート] > [トラベルマップ] に進みます。このウィザードは、MAGIX Travel Maps デスクトップアイコン、または Windows のスタートメニューエン

トリから、開くことができます、どちらも MAGIX Movie Edit Pro をお使いのコンピューターへインストールした際に作成されたものです。

注意: 詳細情報については、プログラム起動後、[ヘルプ] の下の起動ダイアログに表示されるプログラム内で、MAGIX Travel Maps マニュアルを直接お読みください。

MAGIX Soundtrack Maker

MAGIX Soundtrack Maker は雰囲気にあった音楽トラックを自動で作成します。ムードチェンジも可能です。

「編集」>「アシスタント『シエース　276』」に移動して、MAGIX Soundtrack Makerを開くことができます。

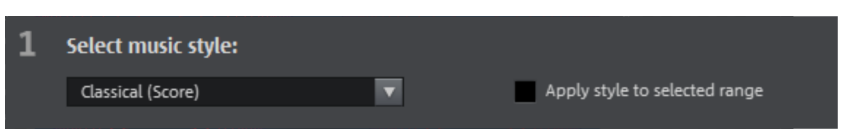
ミュージックスタイルを選択

最初に、音楽ジャンルを選択します。

[選択されたエリアのみ適用] オプションで、作成するバックグランドミュージックの長さを制限できます。

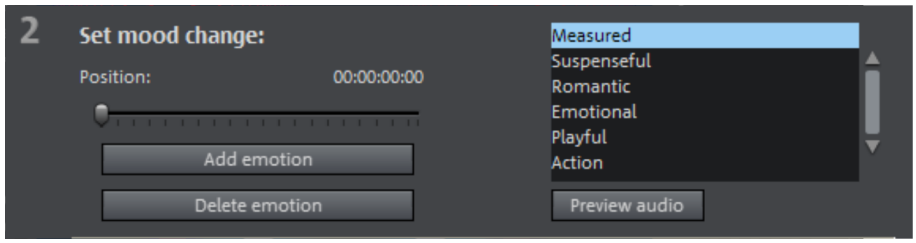
注意: [選択されたエリアのみ適用] 機能は、エモーションが、選択されたエリア外に設定されいてる場合のみ機能します。そうしないと、サウンドトラック内の空白がなくなるように、選択されたエモーションに位置まで使用されます。

エリア始点および終点 は、MAGIX Soundtrack Maker が開いている場合、左および右マウスボタンを使用して、設定できます。



ムードチェンジの設定**:**

リストからムードを選択できます。



オーディオのプレビュー: 選択されたムードをプレビューします。

位置: 位置スライダーを使用して、特定の位置にムードを設定するために、特定に位置にスキップします。代わりに、左マウスボタンを使用して、スタートマーカーを移動させることができます。ビデオモニターに、プレビューが同時に表示されます。

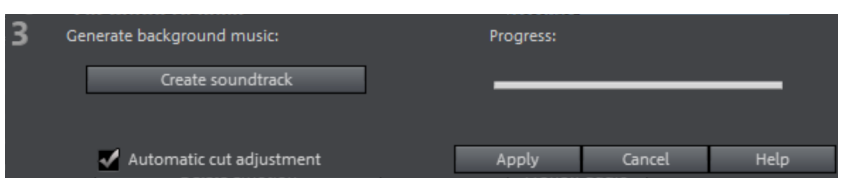
エモーションを追加: このボタンにより、現在の位置に選択されたモードを挿入できます。その後、MAGIX Soundtrack Maker が、位置スライダーを再配置して、次のエモーションの新しい場所を提案します。どこにでも配置でき、別のムードを挿入することもできます。

エモーションの削除: 現在の設定を削除します。

バックグランドミュージックの作成

[サウンドトラック作成] をクリックして、新しいサウンドトラックを作成します。[進行状況] は、現在のステータスを表示します。

注意: 作成したサウンドトラックは、ビートベースです。ほとんどの場合、サウンドトラックの長さは、トラックが再生する、マーカー位置とは一致しません。これらは、フレームベースです。ビートベースのサウンドトラックよりも、正確なグリッドに設定することができます。



バリエーション: 作成されたバックグランドミュージックが適さない場合は、バリエーションを作成できます。このプロセスは、バックグランドミュージック全体だけでなく、個別のエモーションにも繰り返すことができます:

- バックグランドミュージック全体にバリエーションを作成したい場合、[バリエーションの作成] をクリックしてください。
- バリエーションをある特定のエモーションだけに作成した場合は、最初にダイアログでポジションスライダー（またはメイン画面の再生カーソル）をエモーションに持っていきます。次に、[選択したエモーションのみ変更] オプションをアクティベートします。ここで、[バリエーションの作成] をクリックしてください。

自動カット調整: このオプションは、プロジェクト内のビデオおよび写真オブジェクトを音楽に一致するようするよう再調整します。この機能が必要ない場合は、このオプションを無効にしてください。

特殊機能とウィザード

この章では、特に便利ないくつかの特殊機能を紹介します。

プロキシ編集（Plus/Premium バージョン）

ハードウェアの制限、高解像度ソースマテリアル、非常に複雑なプロジェクトのため、パフォーマンスが低下し、再生が不安定になる場合になる場合は、プロキシファイルを編集することを推奨します。より良い再生を行う、元のファイルの低解像度コピーを作成し、編集プロセス用に使用します。高解像度の元のファイルは、デフォルトで、エクスポートプロセス用に使用します。

「プロキシファイルを自動的に作成する」機能を開始ダイアログまたは後日、[ファイル] > [設定] > [動画...] > > [一般的な動画設定] で、アクティベートできます。デフォルトでは、このオプションは、選択されていません。

このオプションをアクティベートすると、編曲者またはプロジェクトフォルダに対して、インポートされるすべてのビデオファイル用に、プロキシファイルが自動的に作成されます。

注意: プロキシファイルを作成する場合は、十分なメモリが利用可能であることを確認してください。

プロキシファイルの品質を、[プロキシおよびプレビューレンダリングの構成] > [プリセット] ダイアログで、構成できます。キーボードショートカット: Alt + R。[ESC] キーを押して、レンダリングプロセスをキャンセルできます。プロキシファイルに対する品質設定が、ソースマテリアルの品質よりも高い場合、プロキシファイルは作成されません。

- FAT ファイルシステム（SD カードなど）上に、プロキシファイルを作成できません。したがって、プロキシファイルのソースを NFTS ファイル（Windows 標準）に、保存してください。

アドバイス: スムーズな再生を行うため、クイック機能 『シエース　40』を使用して、プロキシファイルをアクティベートしたり、無効にしたりすることができます。これは、プロキシ編集中に、ソースマテリアル上のエフェクトを素早く確認確認する場合に便利です。

レンダリング中にプロキシファイルを使用する: HD 素材を DVD 書き込む場合、レンダリング時間を低減できます。プロキシファイルを作成する前に、[プロキシおよびプレビューレンダリングを構成する] ダイアログで、[DVD 用の最高パフォーマンス] 設定をアクティベートします。これにより、プロキシファイルの品質が、DVD への出力に対して、十分であることが保証されます。エクスポート中にプロキシファイルを使用するために、[エクスポートおよび書き込み用にレンダリング中に作成されるファイルを使用する] オプションもアクティベートする必要があります。

プレビューレンダリング

MAGIX Movie Edit Pro を使って、動画の特定のエリアを事前レンダリングできます。これは、適用されたエフェクトおよびトランジションのために、スムーズが再生ができない場合に、特に便利です。[編集] メニューの [オーディオとビデオを組み合わせる] オプションに利点は、編曲中にすべてのオブジェクトが維持される点です。再生カーソルが、対応する位置に到達すると、レンダリングされた素材のみが、バックグラウンドで再生されます。



プレビューレンダリングは、タイムラインモードおよびマルチカムモードで、利用可能です。

マルチカムモードに関する注意: ターゲットではなく、ソーストラックのみがレンダリングされます。

MAGIX Movie Edit Pro は、2 つのオプションを提供します:

- レンダリングできるすべてのエリアを自動的に示します。
- または、手動でレンダリングするエリアを示します。

注意: レンダリングに使用できるフォーマットは、[ファイル] > [設定] > [プロキシおよびプレビューレンダリング] 『シエース　74』 を経由して設定されます。

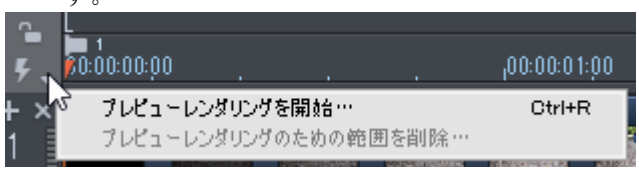
注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

自動プレビューレンダリング

自動プレビューレンダリングを使用する場合、どのセクションに影響が出るかを考慮する必要はありません。MAGIX Movie Edit Pro は、コンピューターのパフォーマンスを分析し、プレビューレンダリングが適用されるセクションを決定します。

自動プレビューレンダリングを実行するには、以下のように行ってください:

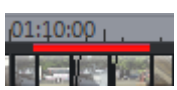
1. タイムラインの前にあるプレビューレンダリングボタンをクリックします。



< Programmname>は、どのセクションを事前にレンダリングする必要があるかを分析します。

配置されたエリアの数を示すダイアログが表示されます:

これらのセクションは、赤いバーを使用して MAGIX Movie Edit Pro のタイムラインでさらにマークされます。



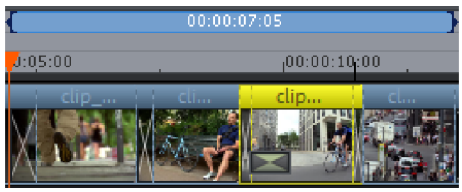
2. ダイアログで「はい」を選択して、プレビューレンダリングを開始します。プレビューレンダリングが終了すると、赤いバーが緑色で表示されます。事前にレンダリングされたセクションに変更を加えると、再び赤く表示され、更新する必要があります 『シエース 218』。

3. 代わりに「いいえ」を選択した場合でも、後でプレビューレンダリングを実行できます。

手動プレビューレンダリング

手動プレビューレンダリングでは、最初に、問題のあるエリアを特定する必要があります。

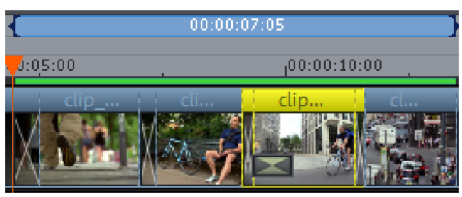
1. レンダリングするエリアの上にインポイントおよびアウトポイントを配置します。



2. 最後に、[プレビューレンダリング] ボタンをクリックします。
プレビューレンダリングダイアログが表示されます。

3. [エリア] を選選択します。
事前選択したエリアがレンダリングされます。

レンダリング後、このエリアがレンダリングされたことを示すために、タイムラインに緑色のラインが表示されます。



更なる変更が行われない限り、このエリアは緑色のままです。緑色のラインが赤色に変わると、もう一度更新できます。

プレビューレンダリングの更新

プレビューレンダリングは、事前レンダリングされたエリアに、変更が行われない場合のみ効果的です。タイムライン上に表示される緑色バーにより、事前レンダリングされたエリアを認識できます。エリア内のオブジェクトが編集されると、緑色バーは、赤色に変わります。このエリアをいつでも更新できます。

1. これを行うには、更新するエリア内部に再生カーソルを配置します。
2. [プレビューレンダリング] ボタンをクリックします。 
3. [プレビューレンダリング] ダイアログで、再生カーソルにより選択されあエリアを更新するために、[エリア] を選択します。[すべて] を選択すると、非レンダリングエリア（赤色）が、レンダリングされます。

ムービーテンプレート&編集テンプレート

フィルムおよび編集テンプレートは、エフェクトのようにプロジェクトウィンドウで利用可能な素材にドラッグされるのではなく、独立したフィルムのように開かれます。それぞれに、独自のマテリアルで埋めることができるプレース

ホルダーがあります。例えば、オープニングクレジットやムービーのティーザーに使用して、ウェブサイトやメールでマテリアルを紹介できます。

動画テンプレートを開く

動画テンプレートは、メディアプールの [テンプレート] > [動画テンプレート & テンプレート編集] にあります。動画の希望する長さに応じて、動画テンプレートを選択します。動画テンプレートをダブルクリックして、編集用に開きます。

オリジナルの画像素材を挿入

下のセクションでは、縦に並んだテンプレートが表示されます。テンプレートはさまざまなシーンに配置されます。右の情報ウィンドウでより詳細な説明を見ることができます。

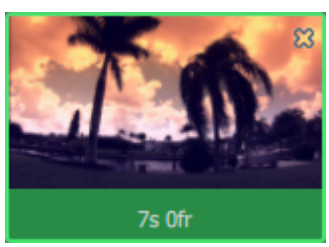
メディアプレースホルダーが表示されてる場所へはどこでも、オリジナルのコンテンツを挿入することができます。

メディアプレースホルダーに指定した再生時間が表示されます。再生時間の変更はできません。

プレースホルダーアイコンは挿入に最適な素材タイプを表示します。（例えば、、グループ写真、風景、クローズアップなど）

1. 希望の画像またはビデオをメディアプールまたはプロジェクトフォルダから、置き換えたいプレースホルダーにドラッグしてください。

挿入したビデオが短すぎる場合は、MAGIX Movie Edit Pro によって拒否されます。



画像表示は自動設定されたメディアプレースホルダーの再生時間になります。

2. ビデオがメディアプレースホルダーに対して長すぎる場合は、編集エリアのビデオ位置を移動させてください。



自動配置
コンテンツを素早く追加するには、自動配置機能を使用します。

メディアプールまたはプロジェクトフォルダ内の複数のメディアファイルを選択して、ムービーテンプレート上にドラッグしてください。メディアを配置するボックスが表示されます。ムービーテンプレートに自動的にメディアが配置されます。テンプレート内でのメディアアイテムの順番によって、ファイルの日付が決定します；セクションはランダムに選択されます。

注意: テンプレートによって、テンプレート全体にビデオ素材が配置されるか、または個々のプレースホルダーに選択項目からのビデオが配置されます。

編集が気に入らない場合は、[再適用]をクリックするとプログラムが新しいビデオセクションを選択します。

タイトルをデザインする

- テキストをカスタムするには、対応するプレースホルダーをクリックして希望のテキストをテキストフィールドの編集領域の右に入力してください。

ムービーテンプレートのその他の使用方法

完成したテンプレートの[書き込み]『シエース　237』と[エクスポート]『シエース　253』は他のプロジェクトと同様に機能します。

動画テンプレートを手動で編集する



動画テンプレートを詳細にカスタマイズする場合は、このボタンをクリックします。動画テンプレートが、既知の編集画面に転送され、すべてのオブジェクト、トランジション、音楽タイトルなどをカスタマイズできます。

注意: 動画テンプレートウィザードに戻ることはできません。

自動シーン検出

自動シーン検出は、「エフェクト」メニューから開くことができます。シーン検出機能は、シーンのトランジションについてフィルムを分析し、イメージ内の明度と色分布の急激な変化をスキャンします。

デジタルビデオデバイスから自動的に作成されたタイムスタンプ（デバイスがオンまたはオフになった時点）もシーンとしてマークされます。

- まず、「シーンの変更」ボックスから「スタート」を選択します。可能なシーントランジションの検索が開始されます。大量のマテリアルがある場合、これにはしばらく時間がかかる場合がありますが、イメージ分析は録画ごとに1回だけ行う必要があります。イメージ分析の結果はビデオファイルと一緒に保存されます。
  同じソースマテリアルを使用してシーン検出を再び実行すると、見つかったシーンのトランジションがすぐに表示されます。それでもシーンの分割に納得がいかない場合は、必要に応じて繰り返し、修正します。
- リストに検出されたすべてのシーントランジションは、ダイアログで確認できます。すべてのシーンマーカーを選択または削除できます。検出されたシーントランジションのリストからシーントランジションを選択し、プレビュー画像を使用して、見つかったトランジションが実際にシーンの変更であるかどうかを確認します。

アドバイス: このオプションは、例えば、カメラのフラッシュがソース映像でキャプチャされた場合に役立ちます。カメラからのフラッシュは、実際のシーンの変更がなくても、突然の明度変更を引き起こします。

プレビューには、常に前のシーンの終わりと新しいシーンの始まりが表示されます。明度以外イメージに違いがない場合は、シーンが誤って検出されている可能性があります。この場合、「シーンマーカーの削除」を選択します。

ズーム+/-ボタンを使用して、選択したシーンが開始したか、または前のシーンが終了したプロジェクトウィンドウの部分を拡大できます。

「感度」コントローラーを使用して、シーン検出の感度を変更し、設定に応じて異なるシーンの変化を検出できます。

「OK でのアクション」を使用すると、選択したシーントランジションまたはすべてのシーントランジションでムービーをカットするかどうか、および見つかったシーンをテイクとして保存するかどうかを指定できます。

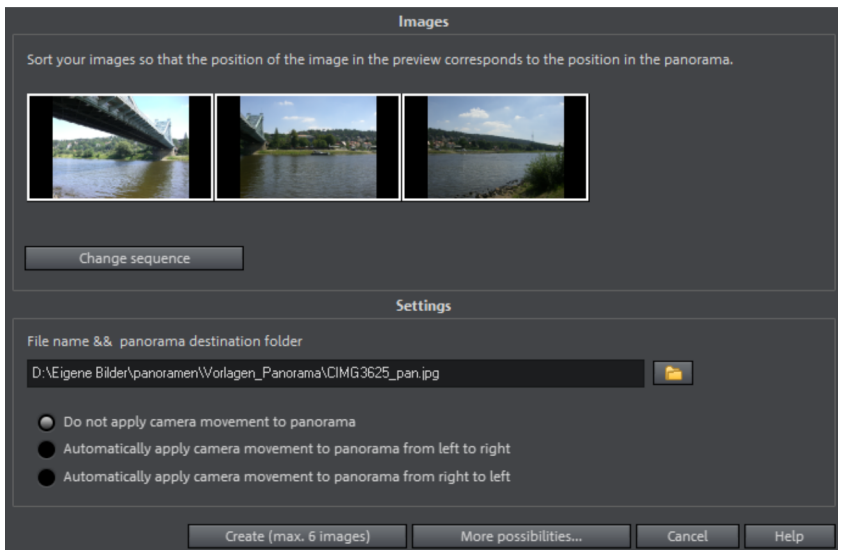
パノラマイメージを生成

この特別な機能は、[エフェクト]>[ビデオオブジェクト効果]>[パノラマを作成] に進むことにより、選択された写真に適用することができます。この機能を使用して、数枚の写真を組み合わせて一つのワイドパノラマ写真にすることができます。

アドバイス: 写真をあらかじめ最適化することで、写真のつなぎ目がわからないようにできます。

パノラマ写真用の写真を選ぶ

すべての必要なイメージを通常どおりフィルムプロジェクトにロードします。「Shift」キーを押したまま、パノラマ写真にする画像を順番に選択する必要があります。コンテキストメニューの「エフェクト」『シエース　280』 > 「ビデオオブジェクトエフェクト」から「パノラマ写真の作成」エントリを選択します。



パノラマ画像用に画像の順番を反転する

写真が間違った順番で読み込まれていることがあります。写真を正しく並べるには、[順番を逆にする]ボタンをクリックしてください。

パノラマ画像の生成処理

[作成]をクリックすると、パノラマ画像の処理が始まります。元画像の枚数や解像度によって、この処理に時間がかかることがあります。スライドショーの元の画像は作成したパノラマ画像と置き換えられますが、ハードドライブの元の画像ファイルはそのまま残ります。

ヒント：最大で 6 枚の画像からパノラマ画像を作成することができます。アップグレードの詳細については、[その他のオプション]をクリックしてください。

完成したパノラマ（**2** 画像）



2 つの画像から作成したパノラマ

360° ビデオ

360°ビデオでは、動作はすべての方向に同時に録画されます。このために特殊なカメラが使用され、それらは異なる方向に録画する複数の通常カメラで構成されています。最もシンプルなケースでは、2 つの方向に録画する超広角のレンズを備えた 2 つのカメラです。;より良いモデルは 6 つ以上のカメラを使用します。

ビューダイレクションを決定することでその"周囲"を見ることができるようになります。それを実行するためには、再生中に PC 上でマウスをドラッグしてください。モバイルデバイス上では、ビルトインオリエンテーションセンサーを使うことができます:ビューダイレクションはデバイスのローテーションに従います。VR レンズまたは Samsung Gear VR や Google Cardboard といったスマートフォンアタッチメントと組み合わせることで、360°ビデオで完全にバーチャルの世界に没頭することができます。

360°ビデオは YouTube、Vimeo、といった最も重要なプラットフォームによってサポートされています。

技術面では、360°ビデオは通常の 2 次元ビデオとなります。カメラ周りの球体面のイメージは歪んでいるように表示されますが、これは地球が平らな世界地図に映し出されるのと似ています。これにより比較的大きなビデオにおいて修正ののち大きく歪んだエッジに沿って解像度を十分なものにします。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

360° 編集

MAGIX Movie Edit Pro には、360°で作業する 2 つの方法があります。

1. 360°の出力素材から 360°ビデオを作成し、コンテンツ（ビデオ、画像、タイトル）およびエフェクトを追加するか、あるいは
2. 360°のコンテンツを通常のビデオに追加し、表示セクションとビューの方向を指定します。

両方のシナリオのための編集機能は、メディアプール内の「効果」タブの下にある 360°ビデオで利用できます。当該のアプリケーション・シナリオに最適な編集モードは、360°編集で自動的に表示されます。

360°ビデオの作成
MAGIX Movie Edit Pro は、360°の素材をロードするとき（プロンプトが表示されます）360°モードに自動的に切り替わります。プログラムは、必要なスティッチも自動的に実行します（以下を参照）。



これらのタイプのビデオの場合、ビデオモニターは画像をまっすぐにする特殊な 360°モードに切り替えられ、イメージをまっすぐにし、マウスを使用してビューの方向を移動できるようにします。（プログラムモニターの左上隅にあるメニューに移動することで、360°モードに切り替えられます。）

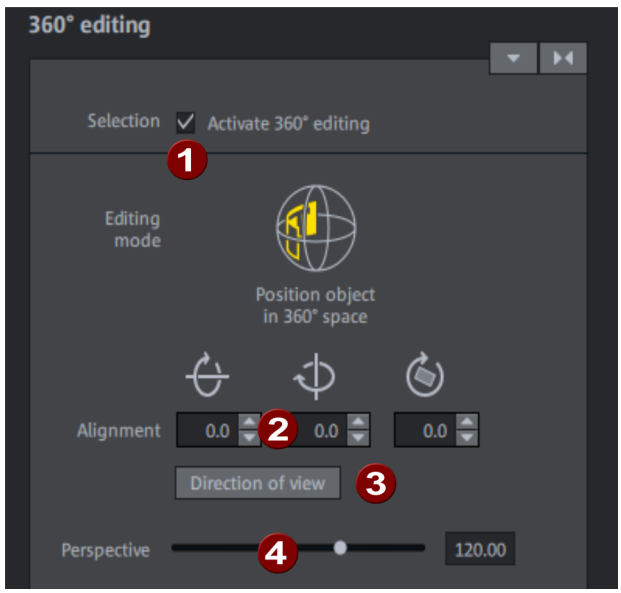
もしもMovie Edit Proが 360°ビデオを自動的に認識しない場合、動画設定 『シエース　65』に移動し、リストの一番下にある対応するビデオプリセット（360°...）を選択することにより、手動で 360°モードに切り替えることができます。

このビデオをカットして、MAGIX Movie Edit Pro 内の通常のビデオにエフェクトを適用できます。ただし、ビュー/アニメーションのセクションにあるほとんどのエフェクトは、360°エフェクトを取り除きますのでご了承ください。

注意：現在自動で認識されるのは、リコー（シータ、m15、S、SC）、Samsung Gear360 モデル、およびあなたが自身でエクスポートした 360°プロジェクトのみです。

コンテンツを **360 °**ビデオに追加する **—[**オブジェクトを **360 °**スペースに配置**]** 編集モード

360 °ビデオにコンテンツ（フローティングタイトルなど）を追加するには、次の手順を行います:



1. タイトルオブジェクトを表示する場所に、再生カーソルを配置します。
2. タイトルオブジェクト 『シエース 123』を作成します。
3. オブジェクトを選択し、メディアプールで、360 °編集エフェクトに切り替えます。
4. 360 編集を有効化（1）
5. ビデオモニターの 360 °モードで、マウスを使用して、タイトルを表示する位置に、ビューを設定します。
6. [遠近感を方向付ける]（3）をクリックして、ビューの方向を正確に配置します。遠近感（4）を使用して、タイトルオブジェクトとビュアーの間の距離を指定します。

1. タイトルをフライインおよびフライアウトにするために、キーフレームアニメーション『シエース　158』を遠近感および方向パラメーター（2）に適用できます。



360 °モードのビデオモニター、360 °ビデオに追加された 3D タイトルオブジェクト

360 °コンテンツを他のビデオに追加する **—[**パノラマからセクションを選択**]** 編集モード

360°ビデオまたは写真を通常のビデオに追加するには、以下の手順で行います:



1. 360°ビデオまたは写真をロードします。360°モードに切り替えたいのかを問うメッセージが表示されたら、「いいえ」を選択します。 - 360°のビデオを作成したいのではなく、単に 360°の映像を通常のビデオに追加したいだけです。
2. オブジェクトを選択し、360°編集を有効化します(**1**)。
3. 「方向」(**2**)を使用して、ビューの方向を定義します。 また、キーフレーム『シエース 158』を使用して、これらのパラメーターと表示角度(**4**)をアニメートすることにより、3 次元空間を介してカメラのパンをシミュレートすることもできます。
4. 「カメラアングル」 (**3**)は、360°ビデオ用に 360°にプリセットされており、ローアングルでのパノラマ写真用には、ボックスで確認し、カメラアングルを異なる値に設定することができます。エフェクトを目視し、アングルをそれに応じて調整することにより、「正確な値」に近づけることができます。
5. 「パースペクティブ」(**4**)は、 どの程度ズームインまたはズームアウトするかを指定します。
6. 残りのパラメーターは、歪みを修正するために使用できます。: 「スーパーワイドアングル」 (**5**)は、180°の最大許容角度を超えてパースペクティブを 360°まで広げます。これにより、 パノラマを目を引くミニ惑星に変えることができます。魚眼レンズ（「フィッシュアイ」**6**）は、パースペクティブを歪めます。広角レンズによる撮影で画像がすでに歪んでいる場合は、フィッシュアイ効果で修正することができます。例えば、カーブした地平線を「まっすぐに」することができます。

360° シーン回転

このエフェクトは、3 つの空間軸すべてに沿って 360 度のシーン全体を回転させます。これにより、撮影中に 360°カメラが上下逆さになったり、または曲がった場合に修正することができます。

事前処理/スティッチ

スティッチは個々のカメラからのイメージを結合して、一つの大きなイメージを作成し、球面のイメージをビデオの長方形の面に映し出すプロセスを示します。詳細設定されたカメラが、独自のスティッチを実行し、一方で、2 つのレンズを備える、非常にシンプルなカメラが、ビデオを作成しています。正確な360°ビデオを作成するために、これらを一緒にスティッチする必要があります。



360 °カメラの上の 2 つの 180 °魚眼レンズからのスティッチされていないビデオイメージ

多くの場合、これらのカメラは、スティッチソフトウェアを搭載していますが、よりエレガントな方法は、MAGIX Movie Edit Pro で、スティッチを直接で実行することです。スティッチ機能は、メディアプールの 360 °ビデオセクションの [エフェクト] タブの下にあります。

ビデオオブジェクトおよびエフェクトを選択し、[エフェクトの適用] をクリックします。ビデオは、ビデオモニターで、このように表示されるはずです:



2 つのレンズを備える 360 °カメラの場合、上記のリストエリア内のプリセットがあります。その他のカメラモデルの場合は、以下のように、パラメーターを変更することができます。

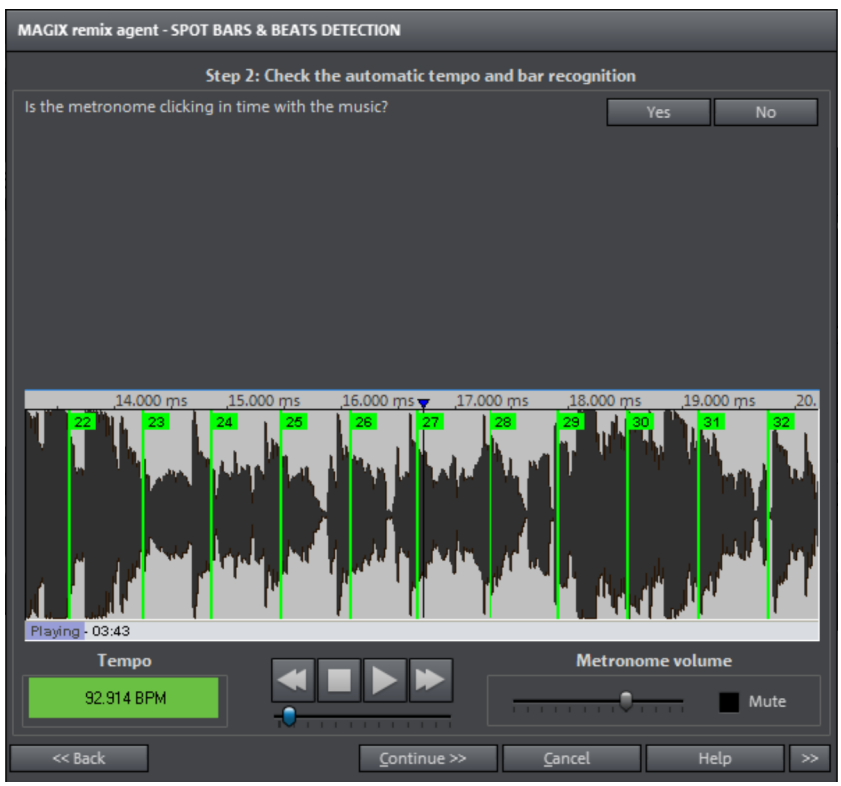
注意: Movie Edit Pro は、通常、スティッチの必要のある 360° ビデオを認識し、自動的にエフェクトを適用します。

拍子識別ウィザード

「BPM ウィザード...」の背後に隠れています オーディオオブジェクトのコンテキストメニューのオプションは、オーディオオブジェクトのテンポとバーを分析するオプションです。これは、 例えばイメージシーケンスを音楽に同期する場合、特に便利です。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

- これを行うには、適切な曲を MAGIX Movie Edit Pro にロードし、コンテキストメニューで[BPM Wizard]を選択します。「MAGIX リミックスエージェント」ダイアログが開きます。このツールは、曲のリズムを分析できます。



アシスタントの指示に従って、選択した音楽のテンポを計算します。

最後のステップでは、提供された情報を使用する 3 つの異なる方法があります:

- 「リミックスオブジェクトを作成する」は、オーディオオブジェクトを個々のオブジェクトに分割します。各オブジェクトは 1 バーの長さです。
- 「テンポ調整」は、分析されたオブジェクトのテンポをアレンジテンポのテンポに調整し、逆も同様です。
- 「テンポとバー情報を保存」は、情報そのものだけを保存します。このオプションは、以下で説明する音楽のカット調整に特に重要です。

注意:「編集」>「ミュージカルカット調整」のメニューで、MAGIX Movie Edit Pro を使用して、分析されたオーディオオブジェクトのテンポに応じて、最初のトラックのすべてのビデオオブジェクトを自動的に整理できます。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

準備 - スタートマーカーとオブジェクトの終点を設定する

Auto Remix Assistant を開く前に、プロジェクトウィンドウのソングオブジェクト内で検出を始める位置にスタートマーカーを設定する必要があります。長いイントロの楽曲の場合は、スタートマーカーはイントロの後に設定します。簡単なルールとして、Auto Remix Assistant ではダンスミュージックのようなリズミカルな音楽を再生するようにしてください。

- スタートマーカーを 4 分音符のビートの直前に、さらに良いのは、小節の開始時のビートの前に置いてください。
- スタートマーカーがソングオブジェクトの前に置かれると、オブジェクトは最初から解析されます。
- 曲が終わるまでに検出がされない場合、オブジェクトの終わりにあるオブジェクトハンドルを使ってオブジェクトを短くすることができます。

自動テンポ認識を確認する

4 ステップで分析をしていきます:

ステップ **1**: スタートマーカーを確認する
ステップ **2**: テンポの認識
ステップ **3**: ビート開始を指示
ステップ **4**: BPM とビート認識の適用

ステップ **1**: スタートマーカーを確認する

解析を始める前に、リズムが始まる場所にスタートマーカーを設定する必要があります。曲が静かで長めのイントロで始まる場合、スタートマーカーはイントロの後に設定する必要があります。ウィザードがリズムを検知できない場合は、スタートマーカーがイントロの後に設定されているかどうか聞かれます。

設定されていない場合は、ウィザードをダイアログ内で移動させることができます。

曲が初めにはっきりとしたリズムを持たない場合、スタートマーカーの場所を移動させるかどうか聞かれます。

ステップ **2:** 自動テンポ認識を確認する

リミックスエージェントはオーディオ素材を解析し、テンポを決定します。オブジェクトは、メトロノームのクリックが聞こえ、番号付きの緑色ビートラインが波形表示された状態で再生されます。

左側の波形の下に、設定されたテンポが BPM で表示されます。中央に小型転送コンソールがあり、これで容易にナビゲートできます。スライダーはポジションコントローラとして使用できます。メトロノームの音量を設定するために、右側に追加のフェーダーとミュートボタンがあります。

自動テンポ認識は、常に即機能するわけではありません。音楽に合わせたメトロノームのクリック音が聞こえない場合は、ダイアログ上部の［いいえ］ボタンをクリックし、マニュアルテンポ入力ダイアログにアクセスします。

メトロノーム速度と、メトロノームのクリック間でのタイムシフトを修正するために、テンポ修正と［タップテンポ］ボタンを使用できます:

テンポ修正: リミックスエージェントには様々な速度設定があります。リミックスエージェントによって最も可能性が高いとされている速度があらかじめ設定されています。このテンポが正しくなければ、リストから別のテンポを選択できます。次回曲を再生するとき、その曲はメトロノームと同期します。

オン/オフビート修正: テンポは正しくてもビートがずれている可能性があります。［オン/オフビート修正］には、リズムの複雑さに合わせてビートを移動させる様々な選択肢があります。メトロノームがビートに同期してクリックするまで、いろいろと選択肢を試してください。

テンポをタップします: ［テンポ変更］でテンポを選択する代わりに、［タップテンポ］ボタンをリズミカルにクリック、または［T］キーを押すことができます。青線が波形表示に追加表示されます。最低 4 タップの後、リミックスエージェントは［テンポ修正］リストから正しいテンポを選択しようとします。［タップテンポ］ボタンの横に、現在の状態が表示されます。［ロック解除］の赤色表示が、緑色の［ロック］設定に変わるまでタップし続けます。

［0］キーにより、音楽の再生中に 1/4 ビートを手動設定します。設定テンポがそのまま維持されるように、周囲のマーカーは自動的に除去されます。

マウスでマーカーを移動できます。［Ctrl］キーを同時に押したままにすると、次のマーカーも移動します。

メトロノームのクリックが音楽に調和したら、次のステップに進むことができます。

ステップ **3:** バーの開始を決定する

次に拍子記号を設定できます。デフォルトは 4/4 ですが、必要に応じて調整できます。バー開始時のビートは、メトロノームの高音または波形表示の赤線に一致する必要があります。

バーの始まりが聞こえたら、マウスで［タップ 1］を 1 度クリックする、またはキーボードの［T］キーを押します。

あるいは、いくつ 4 分音符［1］を後退させるかを選択します。

［0］キーを使用して、再生中にバーの開始位置を手でタップします。これにより、より長いセクションでのバーの開始を修正できます。

バーの開始を正しく設定できたら、最終ステップに進みます。

ステップ **4: BPM** とバー認識を適用する

どの操作を実行するか選択してください：

- リミックスオブジェクトの作成：オブジェクトはバーの長さに沿ってリミックスオブジェクト内に配置されます。［オーディオクオンタイズ］がオンの時は、リミックスオブジェクトはバーグリットで正確にアレンジされます。さらにリミックスオブジェクトは別のリズミックシーケンスでアレンジしたり、ループまたは他のトラックからのリミックスオブジェクトとミックスしたりできます。
- テンポ調整： オブジェクトとアレンジメントテンポを合わせるにはタイムストレッチを使用してオブジェクトテンポをアレンジメントのテンポに合わせるか、または逆にアレンジメントのテンポをオブジェクトのテンポに変更することもできます。大抵の音楽に微妙なテンポのばらつきがあるため、いつも時間が完璧に対応するというわけではありません：アレンジメントと音楽が時間とともに「ズレ」ることがあります。もしオブジェクトテンポをアレンジメントのテンポに合わせる場合は、オーディオクオンタイズを使って調整することができます。
- テンポとビートインフォのみ保存：テンポとビートインフォはオーディオ素材に追加されオブジェクトと VIP は変更されません。トラック 1 の画像の位置はこの情報に沿って変更されます。

バッチ変換

バッチ交換は複数のビデオファイル、ムービー、オブジェクト、またはプロジェクト全体を1ステップで簡単に別のフォーマットに変換することを可能にします。

バッチ変換を開きます。

バッチ変換は異なる事前設定を使用して開くことができます。事前選択が表示されるのは、動画またはプロジェクトを読み込んだ場合のみです。

以下のシナリオが存在します。

- バッチ変換がメディアプールのコンテキストメニューから開かれました。: 『シエース　21, シエース　41』 以前にメディアプールで選択されたファイルは、タスクリストに転送され、利用可能なフォーマットに変換されます。
- 空のムービーが一つだけ開いています。: この場合は、メニューから「ファイル」を介してバッチ変換を使用します。ダイアログは、バッチ変換用に追加で開きます。このダイアログでは、他のフォーマットに変換されるビデオファイルを選択および読み込むことが出来ます。
- ビデオ素材と、最初のトラックにある1つ以上のオブジェクトを含むムービーが開かれます。: 「ファイル」メニューからのバッチ変換を開くか、またはキーボードのショートカット「s」を使用します。ダイアログが開き、バッチ変換のためにどのタスクを作成するかを選択できます。
  - ムービー内のオブジェクト: 最初のトラック内のすべてのオブジェクトは、個々のビデオファイルにエクスポートされます。
  - 複数のムービー: 開かれたムービーは、全体のビデオとしてエクスポートされます。追加のムービーは、ダイアログのリストに追加できます。
  - チャプター: 現在のムービーのすべての章は、個々のビデオファイルに変換されます。
- ビデオ素材を含む複数のムービーが開いています。: 開かれたムービーは、全体のビデオとしてエクスポートされます。これは特に、個々のムービーを多く含む大きなプロジェクトに便利であり、個々にエクスポートする必要がなくなります。

プリセット

ここで、設定を保存し、読み込むことができます。これらには、エクスポートするファイルのリスト、エクスポート設定、すべてのエントリの名前が含まれます。

注意: バッチ変換は、ここに直接含まれるプロジェクトおよびオブジェクトを参照します。動画全体を変換する場合、ソースマテリアルも利用可能である必要があることに注意してください。個別のオブジェクトの変換中は、読み込みおよび保存の間で、動画ファイルが変更されないようにしてください。

バッチ変換の待機中

これは、指定されたフォーマットに変換する必要があるすべてのオブジェクトのリストです。各タスクは、それぞれのエクスポート設定を持つことができます。

ファイルを追加します（ムービーの個々のオブジェクトの変換中ではありません）: ビデオファイルやプロジェクトなどのファイルを手動で追加します。

選択項目を削除: マークされたタスクはリストから削除されます。

選択項目を複製: 複数のフォーマットでタスクをエクスポートする場合は、それらをマークして複製し、個々のエクスポート設定を割り当てることができます。

選択した変換の形式設定

これらは、現在選択されているタスクに対する設定であり、複数のタスクを同時に設定できます。タスクリストから、1 つ以上のタスクを選択します。

複数のタスクにフォーマット設定するときの注意:1 つのマーク付けされたタスクに、個別の設定がある場合、別のフォーマットを選択すると、その設定が失われます。これを避けるため、Ctrl + マウスクリックを使用して、各タスクの選択を取り外してください。

反転メニューで、ターゲットフォーマットを設定します。Windows Media Video フォーマット（*.wmv）がデフォルトです。

詳細設定: これにより、詳細フォーマット設定用のダイアログが開きます。これは、動画の通常のビデオエクスポート用ダイアログに対応します。

アドバイス: 複数のタスクに同じファイル名を付けると、作成されるファイルは、インテリジェントに文書化されます。例えば、主題的に一緒に属する複数の動画を容易に変換し、同時に準備できます。

エクスポート後に自動で**PC**をシャットダウン

このオプションは、長いムービーをエクスポートし、特に高品質でリソースを必要とするエクスポートフォーマットを使用している場合に特に役立ちます。

コンピューターを離れて個々のタスクを処理することができ、それらを完了するとコンピューターは自動的にオフになります。

バッチ変換の開始

[変換の開始] をクリックして、プロセスを開始します。変換プロセスの終了後、エクスポートプロセスの一覧が、成功を表すメッセージと共に表示されます。

ヒント: バッチ変換中、正常なファイルインポートを表すメッセージは、ほとんどの場合、表示されません。これにより、すべてのタスクを最もスムーズに変換できます。したがって、すべてのファイルが変換されていることを確認するか、バッチ変換を開始する前に、プロジェクトが容易に読み込めることを確認してください。

バックアップコピー

ファイルは、ハードドライブのクラッシュまたは何か別のエラー時に簡単にデータを取得できるように保存しておく必要があります。

動画/プロジェクトおよびメディアをフォルダにコピーする

このメニューオプションにより、適用されたマルチメディアファイルを含む、完全な MAGIX Movie Edit Pro の編曲を 1 つのフォルダに収納できます。この機能は、後日使用するために、編曲をアーカイブする場合、ファイルが複数のメディア（CD、DVD など）に存在し、読み込み時にそれらを連続して交換しなければならない場合に、特に便利です。また、使用したエフェクトファイルは、その他のファイルと一緒に 1 つのフォルダに保存されます。

「ディスクプロジェクト、動画、メディアをフォルダにコピーする」オプションがアクティベートされている場合、関連するすべてのメディアを含む、現在のディスクプロジェクト内のすべての動画は、組み合わせられ、選択されたフォルダにコピーされます。

注意: MAGIX Movie Edit Pro には、DV ロギング機能もあります。MAGIX Movie Edit Pro が、DV テープ上のこの素材の位置を保存し、DV テープがリロードされるとき、欠落したファイルを自動的にインポートするため、容量の大きい DV-AVI およびオーディオファイルをバックアップする必要はありません。

ビデオのパスと名前を指定するダイアログが開きます。

キーボードショートカット:

動画とメディアをフォルダ内にコピー "Shift + R"

プロジェクトおよびメディアをフォルダにコピー　"Alt + S"

動画およびメディアを **CD/DVD** に書き込む**/**プロジェクトおよびメディアを書き込む

このオプションを使用して、動画および関連するファイルをディスクに書き込みます。これを行うために、コンピューターに書き込みソフトウェアをインストールし、空の CD を挿入する必要があります。

[プロジェクトおよびメディアを書き込む] オプションを選択すると、現在プロジェクトおよびすべての関連するメディアファイルがグループ化され、ディスクに書き込まれます。

サイズの大きいプロジェクトも直接ディスクへ書き込むことができます。必要な場合は、プロジェクトは自動的に分割され、複数のディスクへ書き込みがされます。このタイプのバックアップの最初のディスクに書き込まれる復元プログラムは、問題のない、バックアップの復元を保証します。

ビデオディスクからプロジェクトを復元

このコマンドは、ディスク上に保存されたプロジェクトのバックアップを復元します。

これを行うには、[書き込み] インターフェイスで、[DVD の書き込み] > [ファイルの追加...] に移動します。そして、バックアッププロジェクトを選択して追加します（[ディスクの書き込み] ダイアログオプションを参照してください）。

リストから選択し、ディスクに含まれるどの動画を復元するかを選択できます。また、プロジェクトを保存するフォルダを指定する必要があります。このフォルダの下に「Backupxx」サブフォルダが作成され、そこに、ディスクからプロジェクトファイルが保存されます。復元されるすべての動画が、編集用 MAGIX Movie Edit Pro に読み込みます。

[イメージファイルのみを復元する**]** オプションを選択すると、ディスクに含まれている元のイメージファイルのみが復元されます。

バックアッププロジェクトを読み込む

このオプションで自動作成されたスライドショーのバックアップを読み込むことができます。この種の自動バックアップファイルには、拡張子 MV_（アンダースコア）が付与されます。このコマンドは、たとえば、意図せずに変更を保存し、以前のバージョンのムービーに戻したい場合など、緊急時にのみ使用することを目的としています。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + O

アドバイス: 「ファイル->設定->プログラム...」「自動バックアップ」の「システム」タブで、自動バックアップが作成される頻度を決定できます。

クリーンアップウィザード

クリーンアップウィザードにより、使用したすべてのメディアファイルを含む、プロジェクトをハードドライブから削除できます。新しいプロジェクト用のハードディスクの空き容量を確保する際に、この機能を使用してください。

注意: 動画内で使用されているファイルが、さらに他の動画にも使用されている場合（例えば、トレイラー、オープニング音楽など）、事前にそのファイルのバックアップコピーを作成するようお勧めします。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + Y

特定のファイルを削除する

特定のファイルを選択して削除したい場合に、このオプションを選択してください。ファイル選択ダイアログ内でご希望のファイルを選択することができます。次のステップで、クリーンアップウィザードは選択された内容に適合するその他のファイルを検索します。この方法で、すべてのムービーをそこに含まれるすべてのメディアファイル、ヘルプファイル、プロジェクトファイル、そしてバックアップファイルとともに削除することができます。削除が実行される前に、ダイアログ内で詳細情報を確認するよう求められます。

余分なファイルを検索して削除する

不要なファイルを検索、またはハードディスクの空き容量を作りたい場合に、このオプションを選択してください。クリーンアップウィザードは、MAGIX Movie Edit Pro の使用中に必要ではなくなったファイルを自動検索します。削除が実行される前に、ダイアログ内で詳細情報を確認するよう求められます。

詳細設定

[詳細設定] により、どのファイルおよびフォルダをクリーニングプロセスに含めるべきかどうかを設定できます。

書き込み

「書き込み」画面では、選択メニューを作成して、すべてのムービーと選択メニューを含むプロジェクト全体を後でディスクに書き込むことができます。



表示されたボタンを押して、最初に「書き込み」画面に切り替えてください。

プレビューと編集

MAGIX Movie Edit Pro には、ディスクメニューのデザインとプレビューの 2 つのモードがあります。



「プレビュー」モードは、DVD プレーヤー、Blu-ray プレーヤーなどの再生デバイスの動作をシミュレートします。
メニュー用のテンプレートを選択し、ディスクを書き込むことができます。

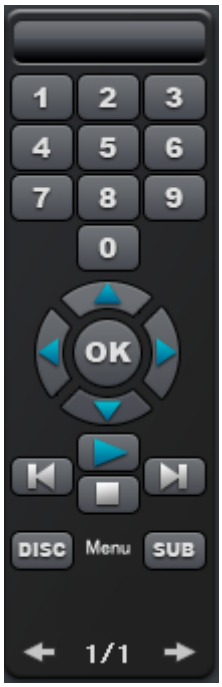


「編集」モードで、ディスクメニューの様々な機能を調整できます。ここでは、ニーズに適合するよう、柔軟に調整できるテンプレートも利用可能です。

リモコン

バーチャルリモコンは、後のディスクの動作を確認する際に重要なヘルプツールとなります。

このプロジェクトを含むディスクが、プレーヤーに挿入されると、このリモコンは、「現実」のリモコンが、モニターまたはテレビのイメージをコントロールするように、プレビューイメージをコントロールします。メニューのナビゲーションは、矢印キーまたは [OK] ボタンを経由して、アクティベートされます。アクティベートされたボタンはハイライトされます。



テンキーで、メニューページに対応するエントリを選択できます。すべてのメニューエントリには対応する番号がつきます。チャプターメニュー内では、再生は特定のシーンから始まります。[動画] メニューでは、対応するチャプターメニュー（可能であれば）に移動するか、または、動画の再生がスタートします。

ナビゲーションボタン: このボタンを使用して、書き込むディスクのメニュー内を移動できます。個別のエントリを変更し、[OK] を押して、確認できます。リモコンは、純正の DVD/Blu-ray プレビューのリモコンのように正確に反応します。

前後へスキップ/移動: この機能で動画を再生中に前後のシーンにスキップすることができます。メニューでは、あるメニューページから別のメニューページへ進んだり、戻ったりすることができます。

再生: メニュー内の最初のエントリがスタートします。チャプターメニューが利用可能な場合 『シエース　243』、最初に、チャプターメニューが表示されます。[再生] ボタンをもう一度押して、最初のチャプターの最初のシーンの最初から再生を開始します。

停止: [停止] ボタンを押して、再生を停止します。

ディスク: [動画]メニューの最初のメニュー切り替えます。

サブ: 現在選択している動画のチャプターメニュー（利用可能な場合）に切り替えます。

メニュー

選択メニューはディスクへも書き込まれ、プレーヤーが挿入された際に表示されます。市販の DVD や Blu-ray ディスクと同様に、プレビュー画像を使用してムービーを簡単に選択したり、ムービー内の特定のチャプターにアクセスしたりできます。

テンプレート

下にメニューテンプレートが表示されます。



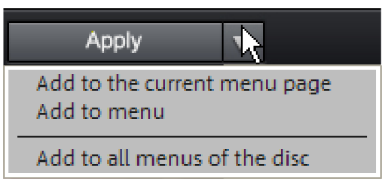
左側に、様々なメニューテンプレートを選択するためのツリー形式が表示されます。上部で、最初に、「16:9」または「4:3」の比率のテンプレートを使用するかどうかを選択する必要があります。

- アニメーション (DVD): これらのテンプレートには、背景ビデオ、チュートリアルビデオ、および、音楽が含まれます。コントロールアイテムは、様々なモードで表示されます。テンプレートは、ミニ DVD、DVD および AVCHD ディスクに対してのみ使用できます。
- 静的 (4:3 のみ、DVD): ここには、通常の背景イメージおよびコントロールアイテムから構成されるテンプレートが表示されます。
- カスタム: これらのテンプレートは、ディスクプロジェクトを調整します。使用する動画およびシーンは、直接メニューに統合されます。
- HD 静的 (16:9 のみ、DVD、Blu-ray、AVCHD、WMV HD): これらのテンプレートは、特に HD TV デバイス上で重要な、超鮮明な高解像度背景イメージを含みます。
- 動画テンプレート (16:9 のみ): ここでは、メディアプール内の動画テンプレート『シエース　218』用に特別に作成されたメニューテンプレートが表示されます。

注意: これらのメニューは、[ディスク] オプション下の [編集] 画面で、アクティベートされる [ファイル] メニューおよび [チャプター] メニューが必要です。

このメニューテンプレートのうちの一つを選択すると、スクロールバーを使って、他のすべてのテンプレートを見ることができます。テンプレートの使用にはたくさんのオプションがあります:

- すべてのメニューページにテンプレートを適用するために、希望のテンプレートをダブルクリックします。テンプレートがそのまま適用されます。
- 異なるテンプレートから、相互に、様々なエレメントを組み合わせることもできます。これを行うために、最初に、編集モードに切り替える必要があります。例えば、テンプレートのテキストフォーマットを別なテンプレートの背景と組み合わせる場合は、最初に、背景を含むテンプレートをダブルクリックします。次に、[フォント] タブをクリックして、フォント用のテンプレートを選択します。
- 現在のメニュー（動画またはシーン）およびすべてのメニューに対して、レイアウト（または、個別のレイアウトエレメント）を読み込むことができます。



注意: 一部のテンプレートには、メニューページへのスムーズなトランジションを行う、イントロビデオが含まれます。

ディスクメニューの編集



個々のメニューエレメントとメニュー構造を編集するには、「編集」ボタンをアクティベートします。

メニューエレメントを編集する

左のマウスボタンを押してテキストボックス、またはグラフィック要素を希望の位置へドラッグしてください。フレームのコーナーまたはエッジをドラッグしてサイズを調整できます。



アンドゥ: このコマンドにより、最後の変更を取り消すことができます。



やり直し: この機能により、直前に実行された「アンドゥ」機能をやり直すことができます。



縦横比をロックする: 歪曲を避けるために、このボタンを使用して、メニューエレメントの縦横比をロックします。



グループ: メニューエレメントは、説明および番号をを含めて、グループとして、同時に移動またはサイズ変更できます。



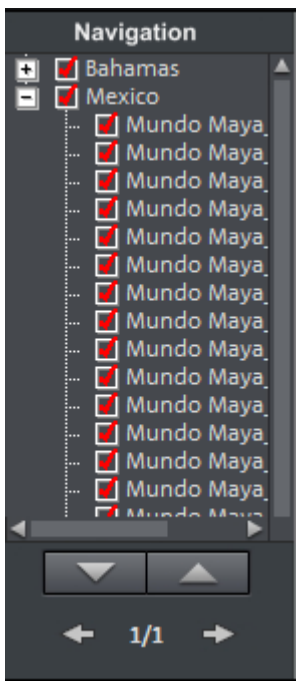
プレビューモニターでテレビ表示領域にフェードインする: このオプションにより、プレビューモニターで、ラインとして、テレビのイメージ境界線 『シエース　167』を表示します。



グリッド: このボタンにより、フレームを隣のフレームに正確に配置できるように、必要に応じて、グリッドを表示できます。ボタン横の小矢印を使ってダイアログを開きグリッド設定を微調整します。

ナビゲーション

上記ナビゲーションリンクを使用して、メニューエントリ構造にアクセスできます。



- すべての動画が最初のエントリとしてリストアップされています。対応するメニューレベルは、[フィルム] メニューです。
- すべてのシーンが、右横に 2 番目のエントリとして、リストアップされています。対応するメニューレベルは、[チャプター] メニューです。

赤いチェックマークを外すと、チャプターメニューの対応するエントリが無効になります。シーンは、そのまま表示されますが、メニューから直接選択できなくなります。

- その上の動画をクリックして、更なる編集を行うために、動画メニューを開くことができます。
- チャプターメニューのいずれかをクリックすると、そのチャプターメニューが、プレビューに開かれ、編集することができます。

ディスクオプション

ここでは特定の要素、またはメニューの全てを有効、無効にすることができます。

イントロビデオ: このボタンを押して、ディスクにイントロダクションとして使用できるビデオを読み込みます。以下のフォーマットがサポートされています: 「*.avi」、 「*.mpg」、 「*.mxv」、 「*.vob」 DVD がプレーヤーに挿入されるとすぐにイントロは再生されます。次に DVD メニューが表示されます。

［スキップしない］にチェックすると、イントロビデオは毎回ディスクが挿入されると必ず再生され、リモコンなどでスキップされることはありません。

フィルムメニュー & チャプターメニュー

ディスクメニューは基本的に 2 つのレイヤーからなります。

フィルムメニュー:上のレイヤーはフィルムメニューを含み、プロジェクトに複数のムービーがある場合にのみ使用されます。

チャプターメニュー: これはディスクメニューの下のレイヤーで、ムービーのチャプターマーカーをメニューエントリとして使用します。詳細についてはチャプターマーカー 『シエース　115』を参照してください。

注意: チャプタメニューは最大 99 エントリまでです。ムービーにさらにチャプターが必要な場合は、チャプターメニューなしでムービーを書き込むか、ムービーを複数の部分に分割します。

サムネイル: ディスクメニューで、サムネイルを表示/非表示にします。

番号付け: メニュー項目の横にある番号は、リモコンを使って、直接選択することができますが、時々、不要な選択が行われることがあります。このオプションで、それらを表示/非表示にすることができます。

フレーム: サムネイルは枠線で囲まれています。不要の場合、枠線はこのオプションで簡単に削除することができます。

独自のメニューの背景を作成する

既存のメニューの背景を編集する、または、新しいメニューの背景を一から作成することができます。



このボタンをクリックして、[編集] インターフェースに切り替え、選択されたメニューの背景をビデオとして読み込みます。

ここで、希望通りに、背景を変更およびデザインできます。[保存] ボタンを押すと、背景動画が、メニューの背景として自動的に設定されます。

アドバイス: 新しいメニューの背景をデザインする場合は、メニュープロジェクトから、既存のすべてのオブジェクトを削除し、新しいオブジェクトを読み込んでください。

ページをデザインする

新規メニューページを追加したり、または不要なページを削除したりできます。

 新規メニューページを追加する。

 選択したメニューページを削除する。

背景：ここではメニューの静的な背景画像を作成する 3 つのオプションがあります。

- 背景に特定のカラー値を設定することができます。
- ハードドライブに保存した画像を 1 つ選択することができます。
- オブジェクトからフレームを選択します。

アニメートされた選択メニュー

オーディオビジュアルアニメーションも DVD メニューに追加できます。必要に応じて背景のビデオはメニューがスクリーンに表示されている間、無限ループとして再生されます。バックグラウンドミュージックをさまざまなフォーマットで追加するか、各メニューにバックグラウンドピクチャを使用します。

サウンド/ミュージック: プレビューモニターにオーディオファイルを読み込み、メニュー背景でアニメーションとして使用します。

ビデオ: ビデオまたはグラフィックファイルをプレビューモニターに読み込み、メニュー背景でアニメーションとして使用します。背景のグラフィックのオプションに加えて（上記参照）、読み込んだスライドショーまたは他のビデオファイルからシーケンスを使用することもできます。

背景ビデオオプション：

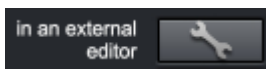
- アニメーションメニューボタンの作成:ムービーメニューの個々のムービーのプレビュー画像は、ムービーサンプルとして小さく表示されます。シーケンスオプションフェーダーを使用して、アニメーションの開始ポイントと長さを設定してください。
- ビデオのオーディオトラックを使用: 背景のビデオのオーディオトラックがメニューに使用されます。
- メニューアニメーションをループとして再生: 背景ビデオ（オーディオと/またはビデオ）がループ再生されます。
- メニュー表示時間：オーディオかビデオ、またはどちらか長い方のメディアによって設定されます。ここでは背景ビデオの長さを指定できます。その他の各メディアはループとして再生されます。

ボタンデザインを作成する

MAGIX Movie Edit Pro では、メニュー項目とともにすべてのボタンを簡単に編集することができます。



このボタンまたはメニューをダブルクリックして作成したメニュー項目を編集することができます。メニュー項目のプロパティ 『シエース 246』を含むダイアログが開きます。



MAGIX Xtreme Foto Designer で編集：選択したメニュー項目の追加編集をするために MAGIX Xtreme Foto Designer を開くことができます。



すべてのオブジェクトに適用：選択したボタンのプロパティを残りのすべてのボタンに適用します。

また、対応するすべてのボタンで、新しいエントリを追加したり、無関係なエントリを削除したりできます。



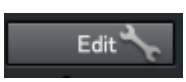
ボタンで新しいメニューエントリを追加します。



ボタンで選択したメニューエントリを削除します。

ヒント：［ナビゲーション］ 『シエース 242』で不要なメニューアイテムを無効にすることができます。

注意: チャプターメニューはチャプターマーカー 『シエース 115』を介して形成され、これらを使用してディテールに影響を与えることができます。

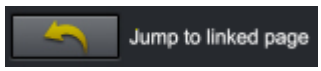


このボタンを押すか、メニューエントリをダブルクリックすると、作成したメニューエントリを編集できます。メニュー項目のプロパティ 『シエース 246』を含むダイアログが開きます。



これらのボタンにより、背景イメージまたは選択されたメニューエレメントを更に編集するために、MAGIX Xtreme Foto Designer が開きます。

リンクされたページにジャンプ



メニューエントリをテストするには、希望のメニューエントリを選択してボタンをクリックします。

メニューエントリ/メニューページのプロパティ

プレビュー画像かメニューエントリをダブルクリックしてエディタを開き、プレビュー画像またはメニュー項目を変更することができます。

メニューテキスト

テキスト入力欄では、メニューエントリに合う任意のテキストを入力することができます。



テキストの位置（垂直方向で）を設定します（上、中央、下）。



テキストの位置（水平方向で）を設定します（左、中央、右）。

フォントサイズ：テキストの高さをピクセルで設定します。

フォントカラー：テキストの前景色を定義します。

フォント：使用するフォントの種類とフォントのスタイル（太字、イタリックなど）を設定します。

シャドウ：テキストの下に表示されるシャドウの色とサイズを設定します。

3D エフェクト ：テキストを立体的にするには、3D エフェクト の幅と高さと色を設定します。

全てに適用：テキストを除いて、全ての設定は現在のメニューの全エントリに適用されます。

メニューイメージ

ムービーからフレームを使用する：フェーダーを使用して、プレビュー画像としてビデオで使うフレームを設定します。数字の入力欄は以下のように設定されています：時間：分：秒：フレーム

グラフィックを使用する：メニュー画像としてオリジナルのビットマップ画像を読み込むことができます。

ヒント：メニューテンプレートの中にはメニュー画像がないものもあり、その場合メニュー画像を変えても特に目立った効果はありません。

ムービー終了時の操作（フィルムメニューのプレビュー画像のみ）
映画が終了したら実行すべきアクションを、ここに入力します。選択してください:

- 再生ストップ：このオプションは使用されているDVDプレーヤーによります。多くのDVDプレーヤーでは再生後にDVDプレーヤーのメニュー（または背景画像）が表示されます。
- ムービーメニュー/チャプターメニューへ移動する：再生前に表示されたメニューへ戻ります。

ヒント：2つのうち1つのオプションが利用できない場合は、どのメニューモードが設定されているか確認してください。

- 次のムービーにジャンプ：次のムービーは、追加のアクションなしで再生されます。
- ムービーをエンドレスループとして再生：任意のムービーをループとしてディスクに書き込むことができます。ムービーは、次のメニューがリモコンから入力されるか、または再生がストップされるまで、無限ループとして再生されます。このように、TVを通じて例えば、水族館だったり、電車旅行だったりと、ありとあらゆるシーンを飽きることなく楽しめます。

注意：・このオプションは、DVD、ミニDVD、またはブルーレイ・ディスクにのみ機能します。

独自のメニューエントリを編集します。

注意: この機能は、Plus/Premium バージョンでのみ利用可能です。

このダイアログには、作成したメニューエントリを編集するための別のビューがあります。ここで、メニューリンクを編集できます。これにより、メニューエントリを特定のアクション、メニューページ、動画内の特定の位置にリンクできます。

リンクなし: メニューエレメントを選択できません。メニューエレメントには、メニューテキストを表示する以外の機能はありません。

現在のメニューのメージにリンク: 現在の動画内のメニューページまたはチャプターメニューにジャンプします。

別のメニューにリンク: 別の動画またはチャプターメニューを開きます。

動画のチャプターにリンク: このオプションが選択されている場合は、動画および再生を開始するチャプターマーカーを入力します。

注意: DVD の場合、現在の動画内のチャプターにのみジャンプできます。

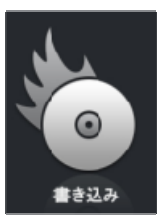
動画の最初にリンク: 動画を最初から再生します。

独自のテンプレートを作成

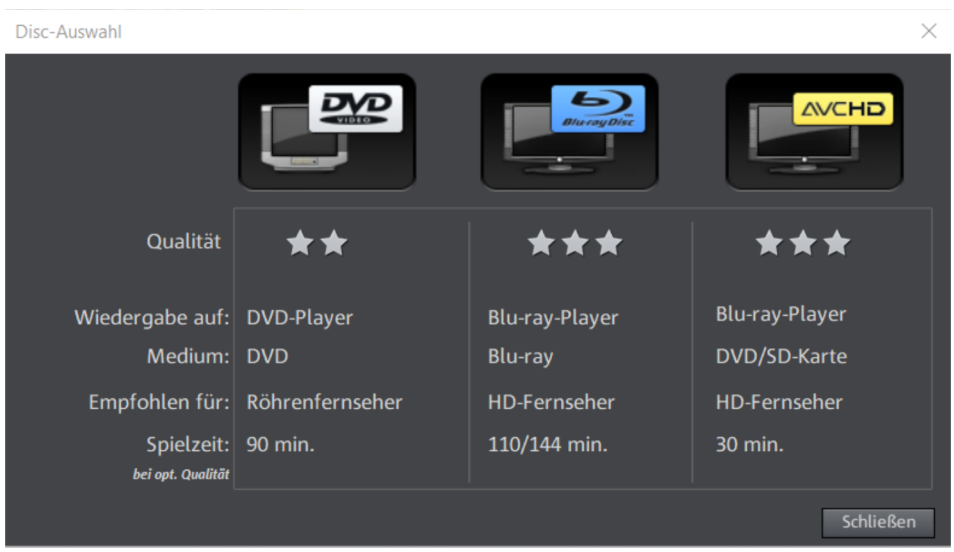
メニューをカスタム変更した場合、他のプロジェクトで使用するために保存できます。

- これを行うには、テンプレートを右クリックして、メニューの［最近のテンプレート］の下で、［保存］を選択します。
  テンプレートが、編集エリアの下の［最近のテンプレート］の下に表示され、他のプロジェクトで使用できます。

書き込みウィザード



「書き込み」をクリックして、DVD、Blu-ray ディスク、AVCHD、およびメニューを含むその他のビデオメディアを作成するためのダイアログを開きます。



作成するディスクの種類を選択してください。

ディスク作成は以下の手順に従ってください：

- 書き込み用ドライブと速度の設定：複数の書き込み用ドライブをインストールしている場合は、メニューでどれを使用するかを選択してください。
- エンコーダ設定：［エンコーダ］から選択ダイアログへ行き、MPEG エンコーダ設定をしてください（必要メモリ、品質、MPEG 変換の時間）。［詳細設定］で追加のオプション設定ができるダイアログが表示されます。ここでは MPEG エンコーダの全ての詳細設定をすることができます。
- ディスク書き込み/ビデオのエンコードを開始：［ディスク書き込み］ボタンで書き込み処理がスタートします。書き込みやシミュレーションが実行される度に、ディスクプロジェクトはエンコードされます。MPEG ファイルは書き込み処理が終了後にハードディスクから削除されないことに注意してください。プロジェクトの長さにより、エンコードと書き込みに時間が掛かることがあります。所要時間はダイアログで確認することができます。

書き込みダイアログ

ここでは読み込みデバイス、ディスクのタイプ、エンコーダ設定を選択することができます。MPEG-2 はDVDに使用されます。Blu-rayディスクもmPEG-2 を使用し、より高いHD解像度に到達するために、より高いビットレートが採用されています。AVCHDディスクは、はるかに複雑なMPEG-4 / H.264 コーデックを使用します。これについては、PDFマニュアルの「MPEG-4 エンコーダ設定」『シエース　323』セクションおよびヘルプ（F1 キー）で詳しく説明されています。

オプション

事前シミュレーション：書き込みスピード、またはディスクの必要メモリが明確でない場合は、書き込み前にプロセスをシミュレーションすることができます。

バッファアンダーラン保護をオンにする：書き込みドライブの多くは「バッファアンダーラン」の恐れを回避する機能があります。このオプションで保護機能をオンにして、空のディスクが壊れるリスクを回避し、ファイルをハイスピードでディスクに書き込むことができます。

DVD/CD-RW メディアの完全にフォーマットする：このオプションでは、RW メディアを再フォーマットして既存の全てのファイル素材を削除します。

書き込み後にコンピューターをシャットダウンする：このオプションをオンにすると、エンコードと書き込みの終了後に自動的にコンピューターがシャットダウンされます。例えば、夜にエンコードと書き込みを始めた場合、処理が終わるのを待ってコンピューターのスイッチをオフにする必要がありません。

標準 **DVD-Video** を同じディスクに書き込む：このオプションで WMV HD ディスクに追加のスタンダード DVD ビデオを書き込むことができます。これにより WMV HD ディスクはスタンドアロン DVD プレーヤーでも再生することができます。マルチディスクを参照してください。

書き込みドライブのディフェクトマネージメントオプションをオンにする：ディスクの特定の箇所が機能しない場合、書き込みドライブによってエラーとして検知されます。この場合、コンテンツは保存されません。

ディスクの書き込み後にデータを確認する：書き込みが完了したディスクに不具合がないか確認をします。

CD / DVD のタイトル:これは PC に表示される DVD のタイトルです。ディスクプロジェクト名はデフォルトでここに表示されます。

エンコーダ設定

［エンコーダ設定...］を使用する ボタンで選択ダイアログへアクセスして MPEG エンコーダ（メモリ容量、品質、MPEG 変換の時間）のプロパティを設定することができます。

プリセット：ここでは選択したディスクの種類に有用なプリセットが見つかります。DVD 向けのプリセット：

Longplay DVD Video	長時間再生の DVD ビットレートは低くなり、画質は下がります。
Longplay music DVD	音楽を長時間再生する DVD。サウンドトラックのビットレートは一番高いレベルに保たれます。
標準 **DVD**	一般的な DVD です
ワイド画面 **DVD**	16:9 フォーマットの通常 DVD

注意：全ての設定を NTSC（アメリカと日本）または PAL（ヨーロッパ）の間で選択できます。

ビットレート：ビットレートは完成したビデオのディスク上でのサイズを決めます。ビットレートが高ければ高いほど、ファイルサイズは大きくなり、ディスクに収まるムービーの最大再生時間は短くなります。

ビットレートの調整：ビットレートを設定することで、完成したビデオのファイルサイズをあらかじめ推測することができます。ムービーがディスクに収まらない場合、ビットレートがそれに応じて修正されます。

品質：ここではエンコード処理の品質が決まります。品質が高ければ高いほど、完成したビデオの見た目が良くなりますが、エンコードはかなりの時間を要します。

スマートレンダリング：スマートレンダリングを使うと、MPEG ファイルへのエンコード処理の負担をかなり減らすことができます。MPEG ファイル作成の間、ムービーで変更された部分のみが再エンコードされます。注意：ムービーの MPEG ファイルは、同様のフォーマットである必要があり、ビットレート（可変または固定）、オーディオ形式、画像解像度、ビデオ形式は一致している必要があります。

アンチインターレスフィルター： これは、テレビ画面で再生する場合にのみオンにすることができ、細かい横方向のフリッカーを削減します。

GPU でビデオエフェクトを処理：エクスポート処理を早くするために、グラフィックカードでビデオエフェクトの処理をすることができます。これは、明るさ、ガンマ、コントラスト、色、彩度、画像サイズ、トリミング、位置エフェクト、ならびに様々なフェードとミキシングに適用されます。外部プラグインや複雑なエフェクトは CPU で処理されるので、この機能を使っても、処理の速さは変わりません。

注意：この機能は特に NVIDIA グラフィックカードに最適です。他のグラフィックカードを使った場合でも、処理速度を上げることができます。

3D モード：ここでは、ステレオ 3D で編集した 3D 素材がプロジェクトにある場合、どのモードでそれをディスクへ書き込むかを選択できます。デフォルトでは 3D はオフになっています。

標準設定へ戻すには、［リセット］ボタンを押してください。

［詳細］から［詳細設定］ダイアログを開くことができます。ここでMPEGエンコーダ設定を全て変更することができます。PFDマニュアルまたはプログラムヘルプ内の付録¥ ［MPEG-1/2 エンコーダ設定］ 『シエース　320』または［MPEG-4 エンコーダ設定］ 『シエース　323』を参照してください。

レンダリングにハードウェアアクセラレーションを適用する

MAGIX Movie Edit Pro は、AVCHD エクスポート、AVCHD および Blu-ray ディスクに対して、ハードウェアアクセラレーションをサポートします。これによりエンコード処理のスピードが大幅にアップします。

- ビデオのクイック同期: 「Sandy Bridge」以降の Intel プロセッサーを標準 MPEG-4 エンコーダ 『シエース　323』と共に使用する際、サポートされます。

注意: 必要なドライバーがインストールされていることを確認してください。

システムが、ハードウェアアクセラレーションをサポートしている場合、[詳細設定] >[ハードウェアアクセラレーション] の下の [エンコーダ設定] ダイアログで、アクティベートできます。

メモリ

ディスクタイプ	データ記憶媒体	メニュー	品質	再生時間（最適な品質）
DVD	DVD	はい	***	98 分
Blu-ray Disc	Blu-ray ディスク	はい	*****	110 分
AVCHD	DVD/Blu-ray Disc	はい	*****	30 分/DVD 160 分/Blu-ray Disc

* 一部の DVD プレーヤーの表示時間はこのメニューで決定することができます。CD や DVD に入れることのできる画像素材の量は元画像のサイズによって変わります。

特に、MPEG-2 エンコーダでは必要メモリに関する正確な情報を得ることは難しいです。MPEG-2 エンコーダの[可変ビットレート]がオンの場合は、画像の移動に沿ってエンコードされます。必要メモリはフィルムによって異なり、例えば、アクション映画はドラマよりもメモリを必要とします。

MAGIX Movie Edit Proの[書き込み]ダイアログでは、残り容量が表示され、現在の設定で選択したディスク上にどれくらいのスペースが余っているか直接見ることができます。エンコード設定 『シエース　250』を変更すると、容量表示もすぐに更新されます。

ヒント：容量表示はあくまで目安です。このため、ディスクを完全に一杯にしないように常に気を付けるようにしてください。また、最後にファイルが見積っていた大きさよりも大きかった場合のために、バッファーを残すようにしてください。

ディスクプロジェクトを空の CD に保存できない場合、プロジェクトをいくつかに分割する必要があります。

注意：MPEG 圧縮とフォーマットに関する詳細は PDF マニュアルの[ビデオとデータフォーマット]のチャプターに記載されています。

プロジェクトを複数のディスクに分割する

自動: ディスクプロジェクトがディスクで使用できるメモリよりも多くのメモリを必要とする場合、書き込み前にダイアログが表示され、ディスクプロジェクトを自動的に複数のディスクに分割するかどうかを問われます。[はい] をクリックしてこれを確定してください。ディスクプロジェクトは、その後自動的

に別々のディスクプロジェクトに分けられ、順番に複数のディスクに書き込みされます。これが最も簡単な方法で、すべてが自動的に処理され、必要な時に新しい空の CD を挿入するだけです。

手動

ケース 1: いくつかの動画が、単一ディスクに適合していない場合:

この場合は、「編集」インターフェースに切り替え、残りの動画がディスクに適合するまで、動画を削除してください。新しいディスクプロジェクトを作成して、後で、その他の動画を読み込み、書き込むことができます。

ケース 2: 長い動画が、ディスクに適合しない場合:

この場合は、動画を複数の部分に分割して、個別にディスクに書き込む必要があります。

- 「編集」ビューに切り替え、動画を分割する位置に、再生カーソルを配置します。[編集] メニューで、[カット] -> [動画の分割] を選択します。
- 再生カーソルの後ろのパッサージは、長い動画から取り除かれ、別の動画として作成されます。両方の動画をプロジェクトウィンドウ内の [動画] タブで、コントロールできます。それらの両方をハードディスクに保存します ([ファイル] > [動画の管理] > [動画ファイルのエクスポート] メニューオプションで、例えば、「Part 1」および「Part 2」として)。
- 2 つの動画の一方 (例えば、「Part 2」) をディスクプロジェクトから削除します ([ファイル] > [動画の管理] -> [プロジェクトから削除] 『シエース 258』 メニュオプション)。
- [書き込み] インターフェースに切り替えて、最初の動画 (「Part 1」) を CD または DVD に書き込みます。
- 新しいディスクプロジェクトを作成し ([新規] ボタン)、「編集」ビューに切り替え、2 番目の動画 (「Part 2」) に読み込みます。
- [書き込み] インターフェースに切り替えて、2 番目の動画 (「Part 2」) を CD または DVD に書き込みます。

ラベルと CD カバーを作成



MAGIX Movie Edit Pro には、簡単に使用できるプリントセンターが含まれています。ここでは、トラックリスト、CD カバー、CD ブックレット、円形 CD ラベルを デザインして印刷できます。F1 を使用して開いた内部プログラムヘルプで追加情報を見つけることができます。

エクスポート

「エクスポート」ボタンで、ビデオの最も重要なエクスポートオプションを備えたエクスポートウィザードが開きます。現在のムービーのみがエクスポートされることに注意してください。プロジェクトのその他のムービーやディスクメニューは含まれません。

Vimeo にアップロード

このオプションで動画を直接 Vimeo にアップロードすることができます。

まず、Vimeo にログインします。

タイトル: ここに動画の名前を入力してください。

説明: コミュニティのメンバーに向けて動画の簡単な説明を作成してください。

キーワード: キーワードを入力してユーザーが動画を見つけやすいようにすることができます。

送信: 動画を非公開にして自分と特定の人のみアクセスできるようにするか、または公開して自由にアクセスできるようにするかを選択できます。

エクスポート設定: いろいろな品質設定をすることができます。

ビデオファイルとして出力

このオプションを使用すると、すべてのオブジェクト、エフェクト設定、トランジション、テキストなどを含むムービーをビデオファイルに変換し、コンピューターに保存できます。

特定の品質レベル（DVD 品質など）とファイルフォーマット（MPEG-4 など）を選択してください。ダイアロでは選択した品質やフォーマットのプロパティについての詳細情報を得ることができます。選択したフォーマットに最適化されなかった場合、MAGIX Movie Edit Pro はファイルフォーマットを変更するときに品質も調整することに注意してください。

デバイスにエクスポート

また、プロジェクトをモバイルデバイスに転送できます。

- エクスポートダイアログ内の［モバイルデバイスにエクスポート］をクリックしてください。次に、リストからモバイルデバイスを選択します。
- ［ビデオを保存］をクリックしてください。

MAGIX Movie Edit Pro は、新しくビデオファイルを作成します。ダイアログで進捗状況を追跡できます。エクスポートが完了すると、ダイアログが開きます。

- モバイルデバイスがコンピューターに接続されている場合は、［フォルダ］をクリックします。
- 可能な場合は、モバイルデバイスおよびサブフォルダを選択し、ダイアログで、［OK］をクリックします。

ビデオはモバイルデバイスに転送されます。

注意: 通常、お使いデバイスは、コンピューターにより、「マスストレージデバイス」として正しく認識されます。必要に応じて、正しい接続タイプ（例えば、「マスストレージデバイス」）を選択できるように、コンピューターに接続する前に、デバイスの接続検出設定を変更してください。詳細については、デバイスのマニュアルをご確認ください。

インターネットにアップロード

このオプションで動画を直接 Youtube や Vimeo にアップロードすることができます。

コミュニティ: プラットフォームを選択します。

- YouTube

注意: 以下のオプションは、選択したコミュニティによって表示/非表示になります。

タイトル: ここに動画の名前を入力してください。

説明: コミュニティのメンバーに向けて動画の簡単な説明を作成してください。

キーワード: キーワードを入力してユーザーが動画を見つけやすいようにすることができます。

カテゴリー（YouTube のみ）: 動画のカテゴリーを選択してください。

送信: 動画を非公開にして自分と特定の人のみアクセスできるようにするか、または公開して自由にアクセスできるようにするかを選択できます。

エクスポート設定: いろいろな品質設定をすることができます。

メニュー

[録画] および [書き込み] 画面では、特定のメニュー項目が利用できません。メニューリファレンスは、[編集] 画面で表示される、すべてのメニューを説明します。

ファイルメニュー

新規プロジェクト



新規 MAGIX Movie Edit Pro プロジェクトを作成します。スタートダイアログが開きます。

プロジェクトのプリセットはここで定義できます。

注記: これらの設定は内部処理の品質には影響せず、[ファイル] > [設定] > [動画] 『シエース　65』 に進み、いつでも変更できます。

新規プロジェクト ウィザード
プロジェクト名: 新規プロジェクトの名前を選択します。

プロジェクトフォルダ: プロジェクトを保存する場所を選択します。

動画設定: 標準の動画設定は、さまざまなカテゴリに含まれています。選択したカテゴリに関係なく、推奨されるプリセットが表示されます。ただし、プリセットに関係なく、任意のフレームレートを設定できます。動画設定には、ソーシャルメディアのプリセットも含まれています。これにより、正方形または縦向きのビデオのインポートと編集が簡単になります。

動画設定を開く: 動画設定を表示して調整する場合は、ここのチェックボックスをオンにします。[プロジェクト作成] をクリックすると、[プロジェクト/動画設定] が開きます。

メディアをプロジェクトフォルダにコピー: このオプションをアクティベートすると、プロジェクトにインポートされたすべてのファイルのコピーがプロジェクトフォルダに保存され、今後ここで開いて編集できるようになります。

このオプションにより、様々なメディアデバイス（ハードドライブ、USB フラッシュドライブ、SD カードなど）からファイルを、同じプロジェクトで使用するとき、それらを一元管理することができます。内部ハードドライブは、外部ストレージドライブに比較して、ファイルに高速にアクセスできるため、MAGIX Movie Edit Pro 内のプロジェクト上で作業する際の最良のオプションで

す。外部デバイスに保存されているファイルを使用すると、パフォーマンスの低下や編集時の遅延につながる可能性があります。内蔵ドライブに保存することで、すべてのプロジェクトファイルにアクセスして編集することもできます。

プロジェクトを読み込む
以前に保存されたプロジェクトを選択 読み込むことができます。

キーボードショートカット: Shift + N

開く



このオプションを使用して、プロジェクトまたはメディアファイルを読み込むことができます。これに関連するすべてのメディアファイルをプロジェクトと共に読み込む必要があることに注意してください。

MAGIX Movie Edit Pro は、移動が保存されたとき、それらが存在したフォルダで、すべての使用される音声とビデオファイルを検索します。

キーボードショートカット:Ctrl + O

最近開いたプロジェクト
この機能によって、最近開いたプロジェクトから選択することができます。。

プロジェクトを保存



現在のディスクプロジェクトは、プロジェクトウィンドウ内に表示されている名前で保存されます。プロジェクトに名前を指定していない場合は、名前を指定するためのダイアログが開きます。

キーボードショートカット: Ctrl + S

プロジェクトに名前を付けて保存**...**
ダイアログが開き、そこでパスと、保存するビデオの名前を指定することができます。

キーボードショートカット: Shift + S

プロジェクトを管理

新しい空の動画を追加
このオプションを使用して、録画およびインポートしたファイル用の新しい動画を作成します。通常、動画は既に開かれているため、動画を既存のプロジェクトに挿入するか、新しいプロジェクトを作成するかどうかを決定する必要があります。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + N

動画をマージ

この機能を使用して、動画を開いている動画に追加できます。これは、動画の終わりに追加され、元の動画の設定が自動的に取得されます。

プロジェクトから動画を削除

このオプションを使用して、プロジェクトから、現在の動画を削除できます。しかし、ハードドライブ上で利用可能なので、いつでも読み込むことができます。

ショートカットキー: Shift + F4

動画の名前を変更する

ここに動画の名前を入力して保存できます。

動画ファイルのインポート

MAGIX 動画ファイル (*.mvd) のインポート

このオプションを使用して、動画をディスクプロジェクトに読み込みます。これに関連するすべてのメディアファイルが、アクセス可能であることが必要であることに注意してください。MAGIX Movie Edit Pro は、動画が保存されたとき、それらが存在したフォルダで、すべての使用される音声とビデオファイルを検索します。



タブを使用して、1 つの動画から、別な動画に切り替えることができます。

EDL (編集決定リスト) のインポート:

追加の編集を行うために、編集決定リストを Samplitude EDL フォーマットで作成し、MAGIX Movie Edit Pro にインポートします。この場合、フォルダ構成が未変更のままであることが重要です。MAGIX Movie Edit Pro へのインポート中、ファイルの場所が、MAGIX Samplitude/Sequoia を使用して、カットリストを作成したとき、それらが存在した場所に一致することが必要です。

- 空のプロジェクトが開かれた場合は、完全な EDL ファイルをインポートしてください。
- EDL ファイルをインポートする前に、トラックがミュートされる場合は、それらを削除してください。
- プロジェクトに既にオブジェクトが存在する場合、ファイルをプロジェクトにインポートするか、新しいプロジェクトを作成するかどうかを尋ねられます。

キーボードショートカット: Ctrl + D

動画ファイルをエクスポート

MAGIX 動画ファイル（*.mvd）のエクスポート

エクスポートする動画のファイル名を入力するダイアログが開きます。動画は、その後、他のプロジェクトに再度インポートできます。

注意: 動画ファイル（*.mvd）にはに、使用されているメディアファイル、カット、エフェクト、タイトルに関するすべての情報が含まれますが、イメージおよび音声素材自体は含まれません。これは、MAGIX Movie Edit Pro で編集中に変更されずに、録画またはインポートされたメディアファイルに常に含まれます。例えば、別な PC で使用するために、独自のフォルダに動画を保存するために、「動画をフォルダにコピーする」機能を使用してください。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + L

EDL (編集決定リスト) のエクスポート:

EDL ファイルを他のプログラム MAGIX Samplitude または Sequoia で、追加編集を行うために作成します。

チェックボックスを使用して、ビデオおよび/またはオーディオをエクスポートする必要があるかどうかを選択します。必要に応じて、個別のトラックをレンダリングするか、EDL を経由して、元のファイルとして参照するかどうかを選択します。ビデオレンダリングは、DV-AVI フォーマットで行われ、オーディオレンダリングは、WAV ステレオとして行われます。サラウンドプロジェクトの場合、6 つのモノラルファイルが、レンダリングされます。

エクスポートフォルダを、[選択] ダイアログ内で定義できます。必要に応じて、EDL ファイルおよびレンダリングされたファイルをそこに保存できます。

チェックボックスを使用して、EDL ファイルを直接 Sequoia に読み込むかどうかを選択します (存在する場合)。その後、プログラムが起動されるか、ファイルが、実行するアプリケーション内で自動的に直接開かれます。ユーザーは、入力マスクで、Sequoia パスを設定できます。

キーボードショートカット: Alt + D

動画をエクスポート

[ファイル]->[動画をエクスポート] を経由して、動画を様々なビデオ形式にエクスポートできます。選択されているフォーマットに応じて、使用可能なオプションは変化します。

プリセット: 最も重要なアプリケーション用に選択されたフォーマットの一般的な設定です。

  設定を保存するには、[保存] を、設定をリストから削除するには、[削除] をクリックしてください。

エクスポート設定: 解像度、縦横比、フレームレートなどの一般的なエクスポートパラメーターを指定します。最も頻繁に使用する値をリストフィールドから選択してください。独自の値を設定するには「...」 ボタンをクリックしてください。[詳細設定] ボタンにより、選択されたビデオ形式用の特殊設定が開きます。[ファイル] により、ファイルをプリセット 『シエース　69』フォルダ以外の別なフォルダにエクスポートできます。オプション「確認なしでファイルを上書きする」によって、複数のエクスポートを常に同じファイルに実行することができます。

その他: また、[その他] により、長いエンコード処理の後、自動的にコンピューターをオフにしたり、選択されたエリア（インポイントとアウトポイントの間）にエクスポートを制限したりすることができます。

ディープカラーをサポートするフォーマットは、カラーサブサンプリングおよびカラーチャンネルあたりのビットに対するスキームを表示します。サポートされる場合、部分的に調整可能です。

色空間: ファイル再生中に維持する必要がある色空間を指定できます。BT.709 (Rec.709 と呼ばれる場合もあります) は、最新の基準であり、デフォルト設定でもあります。ビデオが他の基準に準拠している場合は、この設定を変更し、より正確な色出力を設定してください。

その他

- 選択エリアのみを書き出し
- アンチインタレースフィルタを適用（チラつき防止）
- エクスポート後に自動で PC をシャットダウン
- GPU 上のビデオエフェクトを計算

エクスポート後に再生: 一部のフォーマットでは、特殊な再生を行うことができます（例えば、カメラ上での DV-AVI または Bluetooth を経由するスマートフォンへの出力による WMV エクスポート）。

通知: ディスクの書き込みは、[書き込み] 画面 『シエース　64』で行われます。詳しくは、「ディスクの書き込み」の章をお読みください。

AVI 形式のビデオ

AVI ビデオをエクスポートする際、AVI ビデオのサイズとフレームレートおよびオーディオ（オーディオ圧縮）とビデオに対して、圧縮コーデックを設定 構成することができます。AVI ビデオ形式に関する一般的な情報も参照してください。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + A

ビデオ **(DV-AVI)...**

このオプションは、ビデオを DV エンコードされている AVI としてエクスポートします。DV データをエクスポートするビデオ規格を尋ねられます。 PAL（ヨーロッパ）または NTSC（米国/日本） アランジメントは、Firewire インターフェースによってデジカメに簡単に転送することができます。

ウィンドウ内で使用可能なオプションに関する更なる情報を確認できます。「詳細...」ボタンからアクセスできます 「エクスポート」ダイアログで。

キーボードショートカット:　　Ctrl + Alt + D

MPEG ビデオ形式のビデオ

MPEG とは「Motion Picture Experts Group」を意味し、オーディオおよびビデオファイル用の高性能圧縮フォーマットです。

MPEG エンコーダーの設定に関する詳細については、付録「MPEG エンコーダーの設定」を参照してください。

キーボードショートカット:　　Ctrl + Alt + P

MAGIX ビデオ エクスポート

ムービーを MAGIX ビデオ形式でエクスポートします。このフォーマットは、MAGIX 動画ソフトウェアで録画した動画に使用し、高品質動画素材のデジタル動画編集に最適です。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + M

未圧縮動画

未圧縮 AVI ビデオファイルをエクスポートするときは、作成する AVI ファイルのサイズおよびフレームレートを調整できます。ビデオ素材は、コーデックより、圧縮されません。

注意: これにより、非常に大きなファイルが作成されます。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + U

MotionJPEG AVI 形式のビデオ

Motion JPEG 形式で AVI ビデオをエクスポートするダイアログを開いてください。この形式は例えばデジタルピクチャフレームによってサポートされています。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + O

一連の個別フレームとしての動画

このオプションにより、シングルイメージのシーケンスをビットマップ形式でエクスポートできます。つまり、ビデオのすべてのフレームに対して、グラフィックファイルが作成されます。イメージ数は、[フレームレート] の下のエクスポートダイアログで決定できます。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + E

Windows Media エクスポート

Windows Media フォーマットでアレンジメントをエクスポートします。これは、Microsoft の全般的なオーディオ/ビデオフォーマットです。詳細設定ダイアログにある設定オプションは、それ相応に複雑です。

手動で設定

オーディオ/ビデオコーデック: 多くの Windows バージョン（7, 8, 9）に応じて、異なるコーデックが可能です。再生時に互換性の問題がある場合は、下のバージョンナンバーの古いコーデックをお試しください。

ビットレートモード: 固定および可変ビットレートモードが可能ですが、大抵のデバイスやストリーミングへの使用には、固定ビットレートが必要となります。VBR ツーパス方式には、インターネット用に高圧縮する帯域を最適に利用するために、動画をツーパスに圧縮します。

ビットレート/品質/オーディオ形式: ビットレートは、ディスプレイとオーディオの品質を実質的に決定します。ビットレートが高くなると、動画の見た目はよくなりますが、ファイルが大きくなり、エンコードにかかる時間も増えます。可変ビットレートの場合は、ビットレートが該当する写真や音声素材の要求に合わせて動的に調整されます。ここで、1〜100 の品質値を設定するか、ツーパスエンコーディングの場合、平均または最大ビットレートを設定できます。オーディオには、オーディオ形式によってビットレートが追加で設定されます。

システムプロファイルからのインポート（エクスポートタイプ）: 例えばインターネットストリームなどに最も使用されている方法（モバイルデバイスでの再生以外。これには、付属のプリセットを使用する必要があります）については、Microsoft が各種システムプロファイルから選択できるようにしています。Windows Media Encoder 9 がインストールされている場合(無料で Microsoft からダウンロードできます)、自分のプロファイルを編集もしくは作成できます。これらは、「プロファイルのファイルからインポート」ボタンを押して読み込みできます。

クリップ情報に進み、タイトル、作成者、著作情報や詳細を入力します。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + V

MPEG-4 ビデオとしてのビデオ

ヒント: MPEG-4 ビデオエクスポート機能を使用するには、最初にこの機能を『シエース 317』アクティベートする必要があります。

MPEG-4 は、現在利用可能な最も高度なビデオフォーマットです。他のフォーマットと異なり、同じファイルサイズで高品質の画像を提供できます。

MPEG-4 の背後には非常に複雑な「アカデミック」規格があり、制作に応じて可変的に作動し、サポートされます。これらの違いとパラメータについて詳しく説明することは、このドキュメントの範囲外です。このため、実行可能な MPEG-4 ファイルの作成に役立つ指示がデバイスの操作マニュアルとともに提供されます。より実験的なユーザーの場合、MPEG-4 コーデックの完全なセットアップオプションは、「詳細設定...」の背後にあります。ボタン

ビデオ/オーディオ: MPEG-4 形式と高度な AVC 形式も利用可能ですが、今のところいくつかのデバイスでのみ使用されています。MPEG4 ビデオは AAC または AMR サウンドとグループ化することができ、後者は主に携帯電話と組み合わせて使用します。ACC / AAC の組み合わせはあまり頻繁に表示されず（Apple iPod ビデオ)、対照的に ACC と AMR の組み合わせはまったく表示されません。

マルチプレクサー: ここには Apple iPod と Sony PSP のいわゆるコンテナフォーマットと特別なオプションがあります。通常、MPEG-4 は出力フォーマットとして使用され、携帯電話のほとんどは 3GPP を使用します。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + G

ハードウェアアクセラレーション - ビデオのクイック同期

MAGIX Movie Edit Pro は、AVCHD エクスポート、AVCHD および Blu-ray ディスクに対して、ハードウェアアクセラレーションをサポートします。これによりエンコード処理のスピードが大幅にアップします。

- ビデオのクイック同期: 「Sandy Bridge」以降の Intel プロセッサーを標準 MPEG-4 エンコーダ 『シエース 323』と共に使用する際、サポートされます。

注意: 必要なドライバーがインストールされていることを確認してください。

システムが、ハードウェアアクセラレーションをサポートしている場合、[詳細設定] >[ハードウェアアクセラレーション] の下の [エンコーダ設定] ダイアログで、アクティベートできます。

HEVC としてビデオをエクスポート

HEVCはMPEG-4 の後継のフォーマットです。HEVC 『シエース 326』では、同じ画質で小さいサイズのファイルを使用することができます。低ビットレートの場合、特に画質の良さを実感できます。

ショートカット: Ctrl + Alt + I

MP3 形式のオーディオ

MAGIX Movie Edit Pro は、一般的な MP3 オーディオフォーマットにきわめて速くかつ高音質で変換するための MP3 エンコーダをオプションとして提供します。

警告: MP3 エクスポート機能を使用するには、Windows Media Player 10 以降をシステムにインストールする必要があります。

ヒント: この MP3 エンコーダは、AVI オーディオファイルのオーディオトラック用コーデックとして使用することはできません。

転送フォーマット
オーディオファイルをモバイル機器に送る方法を指定することができます。詳細については、ファイル転送以下を参照してください。

オプション
「オプション」セクションでは、オーディオファイルのフォーマットおよび圧縮に関する設定を行うことができます。

ビットレート: 「ビットレート」の選択は、圧縮レベルを決定します: ビットレートを高くすれば、出力するオーディオファイルの質は高くなります。一方で、ビットレートは最終的なファイルサイズを決定します: ビットレートが低いほど、ファイルは小さくなります。

モノラル/ステレオ/5.1 サラウンド: 大部分のモバイル機器は、ラウドスピーカーのみを搭載しています。メモリーに保存するため、モノラルで出力することもできます。5.1 サラウンドモード（サラウンドモードのミキサー 『シエース 204』参照）では、MP3 サラウンドの出力も可能です。

ノーマライズ: この機能は常に有効にしておくことが推奨されます。この機能は、音楽の音量が大きすぎ/過変調でないこと、または小さすぎないことをチェックします。

Wave オーディオ

ムービーのオーディオトラックは、wave（*.wav）オーディオ形式でエクスポートされます。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + W

トランジションとして書き出し

「カスタムアルファトランジションの作成 『シエース　111』」を参照してください。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + T

BMP ファイルのシングルフレーム

スタートマーカーの位置でイメージをエクスポートし、ビデオモニターに BMP ファイルとして表示します。

キーボードショートカット:　　Ctrl + Alt + B

JPG 形式のシングルフレーム

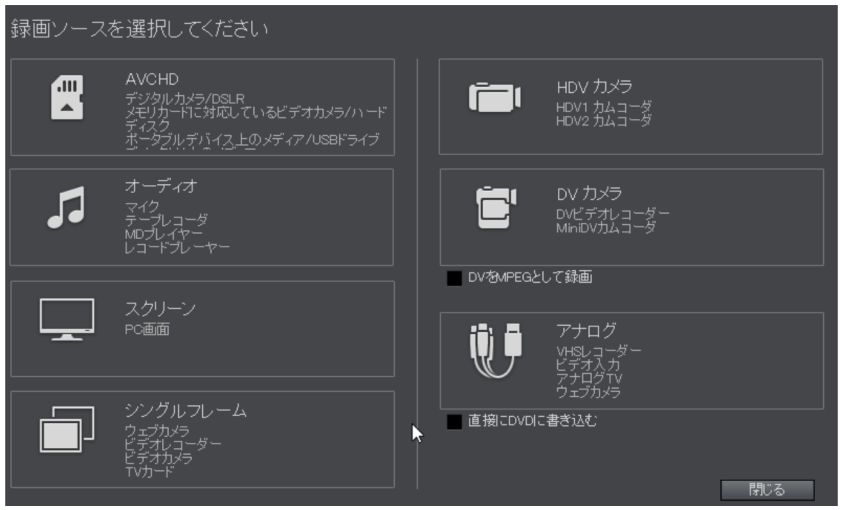
最新のスタートマーカーに配置された写真をエクスポートして、JPG ファイルとして表示します。

キーボードショートカット:　　Ctrl + Alt + J

PNG 形式のシングルフレーム

再生マーカーに位置し、プレビューモニターに表示されている画像を PNG(*.png)ファイルとしてエクスポートします。

オーディオ / 画像 / ビデオをレコーディング



A 選択ウィンドウは、希望する録画タイプを選択するために開きます。これは、トランスポートコントローラーの「オーディオまたはビデオ撮影」ボタンからもアクセスできます。

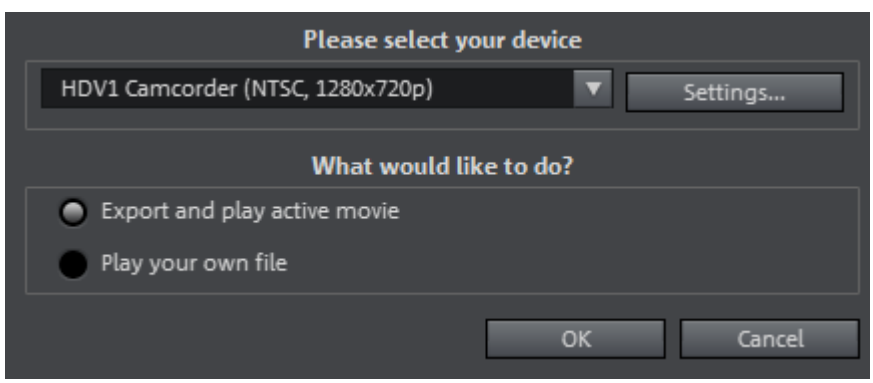
キーボードショートカット: R

オーディオ **CD** トラックをインポートする

CD トラックを、通常のファイルのように、メディアプールから、ドラッグ&ドロップを経由して、インポートできます。何らかの理由でこの簡単な方法が使えない場合は、CD マネージャーからこのメニューコマンドにアクセスし、トラックをオーディオ CD から編曲に直接挿入します。これに関する詳細情報は、「オーディオ CD をインポート」のセクションに記載されています。

デバイスにエクスポート

「ファイル」経由でこのダイアログを開く > 「デバイスにエクスポート」



ここで完成したビデオを外部デバイスに転送できます。リストから目的のデバイスを選択します。

モバイルデバイスへのエクスポート

ほとんどのデバイスは、ビデオを再生するために、特定のフォーマット設定（ファイル形式、解像度、ビットレート、イメージ、リピートレートなど）を必要とします。

メニューは、デバイスを選択しやすくするために、様々なデバイスクラスに分割されています。複数のデバイスを利用している場合、友人に動画を紹介したい場合などに対応するため、最後の 3 つの選択が、お気に入りとして、デバイスの上部に保存されます。

お使いのデバイスが、ここに表示されている場合は、エクスポートダイアログ『シエース　260』の必要な設定が、対象デバイスに対して、自動的にカスタマイズされるため、フォーマット設定について心配することはありません。デバイスを選択し、[OK] をクリックしてください。

出力 デジタルビデオ**(DV)/HDV**

デジタル出力の場合は、[ファイル]>[オーディオ/ビデオの出力]を選択し、デバイスメニューでカムコーダーを選択してください。デジタルビデオカメラの場合は、HDV カムコーダ **HDV1** または **HDV 2** カムコーダ用のデバイスデジタルビデオカメラを選択できます。

[設定]を使用すると、それぞれのエクスポート設定ダイアログを開くことができます（DVカムコーダの場合はDV-AVIエクスポート、HDVカムコーダの場合はMPEGエクスポート）。ほとんどのアプリケーションでは、ここで定義された設定を使用する必要があります。詳細設定では、DVエクスポート設定 『シエース　268の"DV エクスポート設定"More Informationen can be found in the section 』に移動します。

カメラを接続し、表示される指示に従ってください。

レンダリング済み（編集済み）のムービーを DV にエクスポートする場合、再度レンダリングする必要はありません。「自分の DV ファイルを再生」オプションを有効にし、「マイオーディオビデオ」ディレクトリから DV ビデオを選択するだけです。

アドバイス: 通常、PC 接続を介してデジタルで記録できるデジタルカメラは、より高価です。デジタル転送ができず、カメラの専門家によって機能がアクティベートされているデジタルカメラを購入することで、購入コストを大幅に削減できる場合があります。購入する前にこのオプションについて問い合わせてください。

DV エクスポート設定

PAL / NTSC: PAL 形式はヨーロッパで使用され、米国と日本は NTSC を使用します。通常、このオプションは変更する必要はありません。

変更された部分をレンダリング...: 編集されていない元のファイルは、完成した DV AVI にそのままコピーされます。通常、DV データを解凍し、セットエフェクト計算を追加して、再圧縮する必要があります。保留中のエフェクト処理がない場合、これらの手順は不要です。このオプションは永続的にアクティベートできます。

ソースマテリアルへの参照を使用...: 未編集のオリジナルファイルはデバイスに直接エクスポートされます。エフェクトはリアルタイムでレンダリングされます。このオプションは、DV データのリアルタイムエフェクト処理によりプロセッサの負荷が高くなり、出力エラーが発生することが多いため、編集やエフェクトのない完成したムービーに使用します。

エクスポート後に **DV** をデバイスに転送する...: ムービーをレンダリングするだけでエクスポートしない場合は、このオプションを無効にします。「エクスポート」ダイアログから「自分の DV ファイルをエクスポート」をクリックして、後でムービーをエクスポートできます。

デバイスがリストに表示されません。どうすれば良いですか?

ユーザー定義:

オンライン更新後、リストにデバイスが表示されない場合、エクスポート設定を手動で設定できます。これらの設定は、プリセットとして保存され、一度だけ行う必要がありますので、心配する必要はありません。

この場合、どのファイル形式が必要がであるかを確認するために、モバイルデバイスの取扱説明書をお読みください。デバイスが、複数の形式をサポートする場合は、最良の結果を得るために、各形式を実験してください。

ターゲットデバイスのメニューを開き、[ユーザー定義] -> [ビデオ] -> [形式] を選択して、ファイル形式を指定してください。[エクスポート] をクリックすると、選択したファイル形式のエクスポートダイアログ 『シエース　260』に進みます。ここで、すべての詳細設定を行うことができます。

これら設定の詳細については、デバイスのマニュアルをご確認ください。ファイル形式の設定に関する説明は、「デバイスクラスの概要」の章に記載されています。また、エクスポートダイアログの特殊設定については、「ファイルメニュー」の章の「エクスポート動画」を参照してください。

ヒント: デバイスの形式設定にアクセスできない場合は、同じメーカーの異なるデバイスを試し、それをテンプレートとして使用して、調整を行ってください。


希望の設定が見つかった場合は、将来使用できるように、これらをプリセットとして保存してください。

バッチ変換

このメニュー項目は、バッチ処理 『シエース　233』機能にアクセスします。迅速かつ効率的に複数のファイル、動画、プロセスを様々なビデオ形式に変換します。

キーボードショートカット:　　S

Vimeo

現在の動画をビデオとしてアップロードする: Vimeo にログインすると、アップロードダイアログが開きます。タイトル、説明、キーワードを入力し、動画を公開または非公開にするかを選択します。[OK] で、現在の動画をアップロードします。

選択したメディアをメディアプールにアップロードする: Vimeo ログインすると、アップロードダイアログが開きます。タイトル、説明、キーワードを入力し、メディアを公開または非公開にするかを選択します。[OK] で、選択されたメディアをアップロードします。

オンラインへ

Catooh は検索および購入のオプションで、より多くのメディアおよびテンプレートをオファーします。「メディアバックアップ」オプションを使用して、コンピューターに保存されている購入済みメディアを MAGIX Movie Edit Pro にインポートできます。

注意: MAGIX Online Welt に関するさらに詳しい情報については、メニュー項目「ファイル」 > 「オンライン」 > 「MAGIX Online Welt についてさらに詳しく調べる...」を選択してください。.

メディアバックアップのインポート:「Store」または Catooh から購入してダウンロードしたコンテンツ（3D トランジションなど）は、**My files ¥ MAGIX Downloads ¥ Backup** フォルダに直接保存されます。こうしたファイルを他の MAGIX プログラムからダウンロードした場合、[メディア バックアップをイン

ポート］コマンドを使用すれば、MAGIX Movie Edit Pro にてアクセスして利用できます。

ログインの詳細を管理する: このダイアログでは、MAGIX Movie Edit Pro のすべてのサービスにアクセスするために必要なログイン情報（E-メールアドレス、パスワード）を入力 管理できます。これにより、プログラムを使用するたびにログインする必要がなくなります。

バックアップコピー

ファイルは、ハードドライブのクラッシュまたは何か別のエラー時に簡単にデータを取得できるように保存しておく必要があります。

詳細については、[バックアップ]『シエース　235』 セクションを参照してください。

バックアッププロジェクトを読み込む

このオプションで自動作成されたスライドショーのバックアップを読み込むことができます。この種の自動バックアップファイルには、拡張子 MV_（アンダースコア）が付与されます。このコマンドは、たとえば、意図せずに変更を保存し、以前のバージョンのムービーに戻したい場合など、緊急時にのみ使用することを目的としています。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + O

クリーニングウィザード

クリーンアップウィザードにより、使用したすべてのメディアファイルを含む、プロジェクトをハードドライブから削除できます。新しいプロジェクト用のハードディスクの空き容量を確保する際に、この機能を使用してください。

注意: 動画内で使用されているファイルが、さらに他の動画にも使用されている場合（例えば、トレイラー、オープニング音楽など）、事前にそのファイルのバックアップコピーを作成するようお勧めします。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + Y

詳細については、「ウィザードおよび特殊機能」『シエース　215』の章の「クリーンアップウィザード」『シエース　237』のセクションをお読みください。

設定

動画設定

現在選択されている動画の動画設定 『シエース　65』を開きます。

プログラム

プログラム設定 『シエース　66』を開きます。

ショートカット: Y

キーボードショートカット**...**

このメニューエントリは、キーボードショートカットを編集する 『シエース 315』ダイアログを開きます。これにより、希望通りに、MAGIX Movie Edit Pro を調整できます。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + U

プロキシとプレビューレンダリング**... (Plus/Premium** バージョン**)**

このメニュー項目により、プロキシおよびプレビューレンダリング設定用のダイアログが開きます。

キーボードショートカット: Alt + R

言語

MAGIX Movie Edit Pro 内で使用する言語を変更することができます。通常、インストール時に使用された言語が、プログラム言語として設定されます。

プログラム設定をデフォルト値にリセット

この機能を用いて、MAGIX Movie Edit Pro 内で行われるすべてのプログラム設定をデフォルト値にリセットします。

終了する

MAGIX Movie Edit Pro を閉じる。

キーボードショートカット: Alt + F4

編集メニュー

取り消す



このコマンドにより、最後に行った変更を取り消すことができます。それによって、大きな変化を加える操作も問題なく試すことができます。結果が期待にそぐわなかった場合、「元に戻す」によって再び前の状態に戻すことができます。

ボタンの横の矢印をクリックして、現在までに行った変更の一覧を開き、順番に行った変更を取り消すことができます。

注意: プログラム設定 『シエース　66』で、必要とするリストの長さを調整できます。一般的なルール: リストが長くなると、より多くの RAM が使用されます。

復元



このコマンドは、直前に実行された「元に戻す」コマンドを取り消します。

ボタンの横の矢印をクリックして、現在までに行った、変更の取り消しの一覧を開き、いくつかの「手順をやり直す」ことができます。

[元に戻す**]** とキャッシュのメモリを空にする

このオプションにより、アンドゥコマンド用のメモリおよびクリップボード（キャッシュ）が削除されます。

オブジェクトを切り取る

この機能により、マーク付けしたシーンを抽出し、クリップボードにコピーできます。その後、「貼り付け」コマンドを使用して、任意の動画内にオブジェクトをコピーすることができます。

オブジェクトをコピー

この機能により、選択されたシーン（または、ライムライン-モードでは、選択されたオブジェクト）をクリップボードにコピーできます。次に、「貼り付け」コマンド使用して、動画に配置できます。

オブジェクトを貼り付け

このコマンドにより、クリップボードの素材（写真またはオブジェクト）をスマートマーカーの現在位置に貼り付けることができます。

キーボードショートカット:　　Ctrl + V

オブジェクトを複製

このコマンドにより、選択されたすべてのオブジェクトを複製できます。コピーがオリジナルの隣に表示されます。ドラッグ&ドロップを使用して、正しい位置に配置できます。

キーボードショートカット:　　D

オブジェクトを削除



このコマンドにより、選択したシーン（タイムラインモードの場合は選択したオブジェクト）を削除します。-

キーボードショートカット: Del

すべてのオブジェクトを選択

アレンジメント内の全てのオブジェクトが選択されます。

キーボードショートカット: Ctrl + A

オブジェクトをテイクとして保存

選択されたオブジェクトは、テイクディレクトリに保存されています。テイクを使用するには、「オブジェクトを個別に保存する 『シエース 109』」の章をお読みください。

キーボードショートカット: Strg + F

カット

ツールバーを使用して、編集機能にアクセスすることもできます。最後に選択された機能は、ツールバー内にボタンとして表示されます。

シーンを分割



このコマンドは、再生カーソルに位置するポイントで、シーンをカットします。これにより、2 つの独立したオブジェクトを作成できます。

キーボードショートカット: T

シーン開始を削除



このコマンドは、スタートマーカーが配置された位置で、シーンをカットし、開始位置より前のすべての素材を同時に削除します。

キーボードショートカット: Z

シーン終了を削除



このコマンドは、スタートマーカーが配置された位置で、シーンをカットし、開始位置より後ろのシーンの、すべての素材を同時に削除します。

キーボードショートカット: U

シーンを削除



後の段階で、タイムラインモードで、動画のトラック 1 上のシーンをカットしたい場合、このオプションは、すべてのトラック上のオブジェクト、タイトル、トランジションを自動的に前に移動させるため、動画内に空白が作成されることはありません。

問題のシーンのエリアに拡張される他のトラック上のオブジェクトは、自動的に移動されないため、現在に位置に留まります。

キーボードショートカット: Ctrl + Del

動画を分割



このコマンドは、動画を再生カーソルの位置で、2 つの個別の動画に分割します。

現在のプロジェクトウィンドウは、再生カーソルの前にある部分を保持します。後ろの部分は、現在のプロジェクトウィンドウから削除され、新しい動画として配置されます。「ウィンドウ」メニューに移動して、この動画を検索できます。

キーボードショートカット: Alt + Y

音楽編集

ビート認識アシスタント 『シエース　229』を使用して、バックグランドミュージックを編集している場合、このオプションを使用して、テンポにカットを自動的に適応できます すべてのハードカット（クロスフェードオブジェクトではない）は、四分音符位置全体でシフトされます。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + M

範囲

MAGIX Movie Edit Pro は、オブジェクトベース機能だけではなく、「バンド指向」編集機能も提供します。これらは、マーカーの開始と終了間の領域も同様に、常に最初と最後のトラックまでのアレンジメント全体を参照します。

範囲を切り取り

イン＆アウトポイントで囲まれた部分は現在のプロジェクトから切り取られ、クリップボードに貼り付けられます。この部分は別のところに挿入することができます。

ショートカット: Ctrl + Alt + X

範囲をコピー

イン＆アウトポイントで囲まれた部分は、現在のプロジェクトからコピーされ、クリップボードに貼り付けられます。この部分は別のところに挿入することができます。

ショートカット: Ctrl + Alt + X

削除

インおよびアウトポイント間の部分は、直近のアレンジメントから削除できますが、クリップボードにはコピーされません。

キーボードショートカット: Alt + Del

範囲を挿入

クリップボード上のコンテンツは、現在のプロジェクトのインポイントの位置に挿入されます。

ショートカット: Ctrl + Alt + V

抽出

インおよびアウトポイント間の部分は、保存されますが、素材の前面と背面は削除されます。このオプションは、より個々の編集を行うアレンジメントの特別な部位を切り分けるのに使います。

ショートカット: Ctrl + Alt + P

ブランクスペースを挿入

開始マーカーと終了マーカーの間の期間の長さの空のセクションが、最初に見えるトラックに追加されます。オオブジェクトは、これをフォローして移動します。

注意: この機能は、最初に見えるトラックにのみ適用されます。したがって、編曲者を通してスクロールして、必要なトラックを上部のラインより上に移動することが必要です。

キーボードショートカット: C

静止イメージを挿入

エリアの始点にスチール写真として、エリアの長さ全体にわたり、貼り付けられます。

注意: この機能は、最初に見えるトラックにのみ適用されます。したがって、編曲者を通してスクロールして、必要なトラックを上部のラインより上に移動することが必要です。

グループの作成



選択されたオブジェクトをグループに指定します。グループから一つのオブジェクトが選択されると、同時にグループ内の全オブジェクトも選択され、正しく作業が行えるようになります。

キーボードショートカット: G

オブジェクトのグループ解除



ここでは選択された全てのオブジェクトを再び独立したオブジェクトに戻します。

キーボードショートカット: Shift + G

ウィザード

Photostory Wizard

Photostory Wizard 『シエース 209』 を開きます

キーボードショートカット: Ctrl + M

Soundtrack Maker

このコマンドは、MAGIX Soundtrack Maker を開きます。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + S

旅のルートアニメーション

このメニューエントリは、個別に MAGIX Travel Maps 『シエース 212』 プログラムを開きます。これにより、オンラインマップによるヘルプを備えるアニメートされた、トラベルルートを簡単に作成できます。

注意: 現在のマップデータを使用できるようにするために、マップは、インターネットから、MAGIX Travel Maps により、取得されます。これには、アクティブなインターネット接続が必要です。

オーディオミックスダウン

このオプションは、すべてのオーディオオブジェクトを 1 つのオーディオファイルに結合します。サウンド素材は、プロジェクトウィンドウの 1 つのトラックのみを占有し、RAM にはほとんど影響を与えませんが、ハードドライブ上に約 10 MB（ステレオ）を占有します。これにより、プロジェクトウィンドウをさらにコントロールし、追加のオブジェクト用のスペースを増やすことができます。

MAGIX Movie Edit Pro では、自動的にオーディオファイルをノーマライズします。例えば、Wave オーディオオブジェクトの最大音量の部分は、16 ビット解像度の一番上の数値と一緒になります。これにより、ミックスダウンを繰り返したり、ミックスダウンしたファイルを他の Wave オーディオファイルと何度コンパイルしても、同じサウンド品質が保たれることが保証されます。

ミックスダウン機能を使用すると、ミックスダウンオブジェクトを使用したい場合に非常に役立ちます。CD の書き込み用、またはその他の PC で使用するために設計されている最終的な AVI または WAV（またはその他のマルチメディ

ア）ファイルの場合、ミックスダウン機能の代わりに「ファイル」メニューから「エクスポート配置」サブメニューオプションを使用してください。

アドバイス: ミックスダウン機能を使用する代わりに、ファイルメニュー内のサブメニュー「ムービーをエクスポート」のさまざまなオプションを使用して、最終的な final・*.avi または *.wav・（またはその他のマルチメディア）ファイルを作成することができます。

キーボードショートカット: Shift + D

オーディオとビデオミックスダウン

「オーディオのグループ化」機能（上記参照）に加えて、エフェクト、トランジション、および編集を含むすべてのビデオオブジェクトを1つの MAGIXビデオファイル 『シエース 261』 に結合します。コンピューターが限界に近づいた場合、これにより、さらに編集するためのリソースを解放することができます。

キーボードショートカット: Shift + M

プレビューレンダリングを開始...

プレビューレンダリング 『シエース 216』を開始します。

キーボードショートカット: Ctrl + R

プレビューレンダリングのための範囲を削除

プレビューレンダリングの範囲を削除 複数のセクションが定義されており、再生マーカーがこれらのセクションのいずれかに置かれている場合、この「セクション」のみを削除するか「すべて」を削除するかを尋ねられます。

マーカー

プロジェクトマーカーを設定

このオプションにより、現在の再生位置にプロジェクトマーカーが配置されます。プロジェクトマーカーに関する詳細情報については、「プロジェクトマーカーの設定」 『シエース 113』の下の「マーカー」の章に記載されています。

キーボードショートカット: Ctrl + Enter

プロジェクトマーカーを削除

選択されたプロジェクトマーカー 『シエース 113』を削除します。プロジェクトマーカーは、コンテキストメニューを経由して、削除したり、名前を変更したりすることができます。

スナップマーカー

スナップマーカーの設定: スナップマーカーを設定するには、1 つのオブジェクトを選択して、スナップマーカーを配置する位置に、再生カーソルを配置します。スナップマーカーは、オブジェクトに対し、いくつも設定することができます。

スナップマーカーは、マウスをドラッグ&ドロップして、動かすことができます。または、「グリッドマーカーにオブジェクを整列」機能を使用します。

キーボードショートカット:# Ctrl + P
スナップマーカーは、選択されたオブジェクト内の再生カーソルの位置に設定されます。

スナップマーカーを設定する (詳細): [エフェクト] の下のメディアプール内で、スナップマーカーエリアを開きます。

スナップグリッドにオブジェクトを整列する: スナップマーカーにスナップするよう、オブジェクトを整列します。

すべてのスナップマーカーを削除する: これにより、動画内のすべてのオブジェクトに対する、スナップマーカーが削除されます。

スナップマーカーを表示または非表示にする:スナップマーカーを非表示にし、必要に応じて、再表示させさせることができます。

チャプターマーカーを設定



再生カーソルの位置にチャプターマーカーを配置します。動画をディスクに書き込む場合、これにより、ディスクメニューに、チャプターエントリが作成されます。

チャプターマーカーを右クリックし、コンテキストメニューで、[名前の変更] を選択して、名前を変更できます。新しい名前は、[チャプター] メニュー 『シエース　239』に表示されます。

チャプターマーカーを自動的に作成

このオプションは、特定のルールに従って、プロジェクトプロジェクト内に内にチャプターマーカーを自動的に設定し、ディスクの [動画] メニュー内にチャプターとして表示されます。これは、録画直後にディスクに書き込む必要がある場合に便利です。

キーボードショートカット: Shift + Alt + Return

チャプターマーカーを自動的に作成

- 動画の始点において: 動画には、1 つのチャプターのみが含まれます

- トラック内のオブジェクトスタートにおいて: トラック内のすべてのオブジェクトオブジェクトは、チャプターを作成します。トラック 1 は、プリセットです。
- 既存のたいタイトルオブジェクトの位置において: 例えば、フェードインサブ見出しとしての字幕が、チャプターマーカーの位置を指定します。
- 間隔（分単位）の提供/量の提供: チャプターが、特定の方法なく分割され、より迅速なナビゲーションのために必要とされる場合、チャプターマーカーを事前定義された間隔で、チャプターマーカーの事前定義された数通りに、貼り付けることもできます。

チャプターマーカーに名前を付ける

- マーカー名なし: マーカー名およびマーカー番号が、指定されていません。
- カスタム: カスタム名を使用できます。シーケンシャルマーカー番号が割り振られます。
- オブジェクト名の適用: マーカー名は、オブジェクト名から取得され、テキストオブジェクトに入力されます。[シーケンシャルマーカー番号なし] が、指定されています。

オプション

- 既存チャプターマーカーの削除: 既に設定されているチャプターマーカーを削除します。
- 選択されたエリアのみを考慮する: チャプターマーカーは、開始マーカーと終了マーカーの間のエリアにのみ、自動的に設定されます。

チャプターマーカーの削除/すべてのチャプターマーカーの削除

1 つまたはすべてのチャプターマーカーを削除します。動画をディスクに書き込む場合、これにより、ディスクメニューのチャプターエントリを削除します。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + Enter

マーカー **->** エリア始点/終点を設定する

再生カーソルに位置にエリア始点/終了マーカーを設定します。

キーボードショートカット: I/O

マーカー **->** エリアの始点/終点にジャンプする

エリアの始点/終点の位置に再生カーソルを設定します。

キーボードショートカット: Shift + I/O

ブランクスペース上のレンジ

再生マーカーを最初に表示されるトラックの空のレンジに設定すると、この機能はレンジの長さにわたってエリアを作成します。

また、この機能は、空のレンジのコンテキストメニューにも含まれています。

注意: この機能は、最初に表示されるトラックにのみ適用されます。したがって、アレンジャーをスクロールして、目的のトラックを一番上の行に移動する必要があります。

キーボードショートカット: X

空のスペースに静止イメージを満たす

再生カーソルのある空のスペースが、空のスペースの前の最後のイメージの静止イメージで塗りつぶされます。

また、この機能は、空の領域のコンテキストメニューにも含まれています。

注意: この機能は、最初に見えるトラックにのみ適用されます。したがって、編曲者を通してスクロールして、必要なトラックを上部のラインより上に移動することが必要です。

マーカー **->** 選択エリアをリセット

エリアの始点とエリアの終点を削除します。

スクリーンビューを移動

これらのコマンドを使い、閲覧可能な部分を始点マーカーと一緒にタイムラインに移動させます。異なるマーカー(スキップ、チャプター、シーン、ad-マーカー）とオブジェクトの端の間を素早くスキップすることができます。

キーボードショートカット：「キーボードショートカット」、「プロジェクトウィンドウ」 『シエース　309』を参照してください。

マルチカム

このコマンドにより、マルチカムモードに切り替えます。

音声トラックをミュート**(**マルチカメラ**)**

同時に再生される複数のマルチカムオーディオトラックの妨害を避けるために、すべてのオーディオトラックをミュートできます。

キーボードショートカット：　Alt + Shift + M

エフェクトメニュー

マスターエフェクト

このメニューアイテムは、ムービーのエフェクト設定 『シエース　166』にアクセスします。ここでの設定は、ムービー全体に適用されます。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + H

ビデオオブジェクトエフェクト

シーン識別

自動シーン認識機能を呼び出します。これが、長いビデオをにカットし、[テイク」フォルダに保存します。

キーボードショートカット: Shift + Z

MAGIX Xtreme Foto Designer で編集する

プロジェクトウィンドウからのグラフィックファイル（BMP または JPEG）を、外部グラフィックプログラムで、事後編集できます。選択されたイメージファイルは自動的に読み込まれ、編集が完了した時点で、MAGIX Movie Edit Pro の中でオリジナル素材に代わって使用されます。これを行うために、MAGIX Movie Edit Pro は、ハイパフォーマンス写真編集プログラム MAGIX Xtreme Foto Designer を提供しています。

パノラマを作成

パノラマを設定するためにダイアログを開きます。希望する数の写真を正しい順序で配置し、最良の結果を得るために、明るさと色を揃えます。写真がトランジションに調和していることを確認してください。

ビデオエフェクト

ここで、ビデオおよび写真オブジェクトに対して、調整可能なエフェクトを検索できます。エフェクトは、それぞれのエフェクトダイアログで、オブジェクトを選択した後のみ、設定できます。詳細情報については、「エフェクト」の章の「メディアプールのビデオエフェク」『シエース 131』に進んでください。

ビデオエフェクトテンプレート

これは、ドラッグ&ドロップにより、ビデオオブジェクトに追加できる一般的なテンプレートと、迅速かつ容易に適用できる、ブルー画面などの、いくつかのビデオミックス効果の機能を備えています。

ムーブメントエフェクト

これらは、ズームまたはカメラの動きを使用してフレームをアニメーション化するために使用できるモーションエフェクトです。

ムーブメントエフェクトテンプレート

これらはムーブメントエフェクトのテンプレートです。これらはダブルクリックするか、ドラッグ&ドロップでメディアプールからアレンジメントに追加できます。

セクション

ビデオオブジェクトをモニターの特定の部分に置きます。詳細については、「ビデオエフェクト」の章を参照してください。

Stereo3D

ここではプログラムの Stereo3D 機能にアクセスします。対応する「Stereo3D」『シエース　169』の章を参照ください。

背景デザイン

表示されている写真の背景を設定したい場合は、色、イメージ、ハードディスクにある任意のビデオを選択してください。この機能は写真の周りに黒い帯があったり、または写真サイズを小さくした時にとても便利です。

背景をリセット

背景デザイン 『シエース　282』設定をデフォルト設定にリセットします。

背景として設定

選択した写真またはビデオを背景として使用します。

ビデオエフェクトの読み込み

このコマンドにより、現在読み込まれているオブジェクトに対して、保存されたエフェクトコンビネーションを読み込むことができます。複数のオブジェクトが選択されている場合、エフェクトコンビネーションは、それぞれ選択されたオブジェクトに適用されます。

ショートカット:　　Ctrl + -

ビデオエフェクトの保存

このコマンドにより、現在のエフェクトコンビネーションをオブジェクト毎に個別に保存します。

ショートカット:　　Alt + -

ビデオエフェクトをリセット

このオプションにより、現在使用中の全てのエフェクトを無効にすることができます。マテリアルは、エフェクトを適用する前の状態にリセットされます。

ショートカット:　　Ctrl+ Alt + -Shortcut:　　Ctrl+ Alt + -

ビデオエフェクトをコピー

オブジェクトに対するエフェクトをクリップボードにコピーして、他のオブジェクトに追加 『シエース　283』します。

キーボードショートカット: -

ビデオエフェクトを挿入

ビデオエフェクトを他のオブジェクトから、選択されたオブジェクトに貼り付けることができます。設定を事前にクリップボードにコピー 『シエース 282』する必要があります。

キーボードショートカット: Shift + -

すべてにビデオエフェクトを適用

現在のエフェクト設定は、ムービー内のすべてのシーンおよび写真に適用されます。

以下のすべてにビデオエフェクトを適用

現在のエフェクト設定は、動画内の選択されているオブジェクト以降のすべてのシーンおよび写真に適用されます。

オーディオオブジェクトエフェクト

標準化（最大レベル）

「標準化」機能は、素材をクリッピングすることなく、オーディオオブジェクトのレベルを可能な最大レベルにまで引き上げます。この機能は、オーディオ制作物の中で最大の信号ピークを探知しオブジェクトのレベルを上げます。それにより、この位置が正確に 0 dB（最大のオーバードライブ）に一致します。

キーボードショートカット: Shift + N

自動トラックダンピング

「オーディオエフェクト」の章の「ボリュームを下げる」 『シエース 198』を参照してください。

キーボードショートカット: Alt + L

選択したオブジェクトの音量を調整

この機能は選択されたオブジェクトの音量を最後にアクティベートしたオブジェクトに合わせます。

詳細は[選択したオブジェクトの音量を調整]『シエース 177』を参照ください。

ボリュームを設定

エフェクトメニューとコンテキストメニューの両方に用意されたこの機能は、プロジェクトウインドウに取り付けられたオブジェクトハンドルのように、個々のオブジェクトのボリュームを調整します。

オーディオクリーニング

「オーディオクリーニング 『シエース 183の"Sound optimization"More Informationen can be found in the section 』」ダイアログを開く。

キーボードショートカット: Alt + A

エコー/ホール

「オーディオエフェクト」の章の「リバーブ/エコー」を参照してください。

キーボードショートカット： Shift + H

タイムストレッチ/リサンプリング

これについては、「タイムストレッチ/リサンプリング」 『シエース 188』をお読みください。

キーボードショートカット: Ctrl + Q

オーディオエフェクト

このオプションは、メディアプールのオーディオエフェクトフォルダから個々のオブジェクトを開きます。

オーディオエフェクトプリセット

このオプションにより、メディアプールで、オーディオエフェクトプリセットを開くことができます。

オーディオエフェクトを読み込み

このコマンドにより、現在読み込まれているオブジェクトに対して、保存されたエフェクトの組み合わせを読み込むことができます。複数のオブジェクトが選択されている場合、エフェクトの組み合わせは、それぞれ選択されたオブジェクトに適用されます。

キーボードショートカット: Ctrl + +

オーディオエフェクトを保存

このコマンドにより、現在のエフェクトの組み合わせをオブジェクト毎に個別に保存します。

キーボードショートカット: Shift + +

オーディオエフェクトをリセット

このオプションにより、変更を元に戻したい場合は、現在使用しているエフェクト全体を無効（リセット）にすることもできます。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + +

拍子識別ウィザード

詳細については、「オーディオ」の章の Tempo- und Takterkennungsassistent『シエース 229』 に関連するセクションをお読みください。

キーボードショートカット: Alt + Shift + K

ボリュームカーブ

最も重要なエフェクトであるボリュームは、ここで直接利用可能です。また、ボリュームは、[エフェクト] -> [オーディオエフェクト] -> [一般] の下のメディアプール 『シエース 149』を経由して利用可能です。また、ここでは、アニメートされます。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + V

タイトルエフェクト

タイトルエディタ


選択されたタイトルオブジェクト用のタイトルエディタを開きます。

タイトルテンプレートを読み込む

以前に保存したタイトルエフェクトを現在のオブジェクトに対して読み込むときに、このコマンドを使います。

ショートカット: Alt + Shift + T

タイトルテンプレートを保存

このコマンドにより、現在のエフェクトコンビネーションをオブジェクト毎に保存し、後で別のタイトルオブジェクトに適用することができます。

ショートカット: Alt + T

デザインエレメント

ピクチャ イン ピクチャ: これらはイメージスタッキング用のさまざまなエフェクトテンプレートです。

コラージュ: この機能は通常のピクチャインピクチャエフェクトに似ていますが、ここではより多くのオブジェクトが使用されます。コラージュによって選択したオブジェクトを順番に並べ替えてコラージュを最初のオブジェクトへドラッグします。

テストイメージ: これらはシステムを調整するための専門的なテストイメージです。例えば、オリジナルのカラートランジションに色付きの背景を使用する

こともできます。特別な「ユーザー」テンプレートは、希望の色を選択できるカラー選択ダイアログを開きます。

背景: ここには静止したアニメーション画像とビデオの背景があります。ビデオの背景はループすることができます。つまり、複製によってその長さを延長できます。

イメージオブジェクト: ここには、黒いバー、漫画の吹き出しなど、さまざまな画像オブジェクトがあります。

イントロ/アウトロ: ここにはいろいろなテーマのムービーの始まりと終わりのシーンがあります。

追加情報は、「エフェクト 『シエース 150』」の章の「メディアプールのデザイン要素」セクションを参照してください。

エフェクトライブラリー

これらのメニュー選択を使用して、メディアプール 『シエース 21, シエース 41』内の対応するディレクトリをコントロールできます。

Windows メニュー

ウィンドウ配置

スケール

このオプションは、複数モニター設定（以下を参照）から、標準の単一モニター設定に切り替えます。

最大化プレビューモニターによるマルチモニター

このオプションは、数台のコンピューターモニターを接続しているときに使用できます。接続されているモニターのいずれかで、全画面表示を行うために、プレビューモニターを拡大します。他のエレメントは、2 番目のモニターに表示されます。

保存/削除

保存: 表示されているウィンドウの配置と組み合わせを保存できます。これらは、メニューコマンドを使用して簡単に切り替えることができます。
[保存] をクリックして、現在の配置の名前を入力します。[メディアプール] では、選択したタブ（メインナビゲーション）とセクション（サブナビゲーション）を配置と共に保存するかどうかを定義できます。

削除: 作成したカスタム ウィンドウレイアウトは削除できます。表示されるダイアログで削除する配置を選択し、[削除] ボタンをクリックするだけです。

ウィンドウ配置をリセット

MAGIX Movie Edit Pro で、ウィンドウを移動させた場合、このコマンドを使用して、元の位置に戻すことができます。

キーボードショートカット: F9

カットトリマー

「カットトリマー」ウィンドウを表示または非表示にします。これにより、選択されたビデオまたはイメージオブジェクトとそれらのハンドル、トランジション特性（トランジションのタイプ、長さ）を微調整できます。詳細情報については、「ビデオの微調整（「トリミング」）」 『シエース 104』の章をお読みください。

キーボードショートカット: N

オブジェクトトリマー

[トリミング] ウィンドウを表示または非表示にします。これにより、選択されたビデオまたはイメージオブジェクトおよびそのハンドルを、より細かく調整することができます。「ビデオを正確に調整する」（「トリミング」）『シエース 104』 の章を読んでください。

キーボードショートカット: Shift + N

ミキサー

このオプションで、リアルタイムミキサーを開いたり閉じたりすることができます。さらに詳しい情報は、ミキサー 『シエース 199』の章を参照してください。

キーボードショートカット: M

マスターオーディオエフェクトラック

マスターエフェクトラックを開閉します。ミキサーウインドウの [マスターFX] ボタンでも同じ操作ができます。

ショートカット: B

マスタリングスイート

ここで [マスタリングスイート] が開きます。

プログラムモニター

ビデオウィンドウの開閉を行います。標準レイアウトを選択すると、メディアプールは、自由にサイズ変更できる、移動可能なウィンドウに表示できます。

キーボードショートカット: Shift + V

メディアプールを表示...

このオプションにより、メディアプールを表示または非表示にすることがすることができます。

ショートカットキー: F2

プロジェクト

プロジェクトウィンドウを表示/非表示にする

次のウィンドウをアクティベートする

このオプションにより、次のウィンドウがそれぞれアクティベートされ、MAGIX Movie Edit Pro のキーボードショートカットを使用して、より良いコントロールを行うことができます。

動画概要の表示

このオプションを使い、編曲全体の概要をビデオ画面に表示することができます。特に長くて複雑な編曲の進捗や経緯を見失わないために有効です。動画全体を表示したり、探しているオブジェクトに瞬時にアクセスすることも可能です。また、ビデオモニターで直接ズームインしたり、プロジェクトウィンドウに表示されるクリップを動かすことも可能です。

キーボードショートカット: Shift + A

動画ビューを最適化



すべてのオブジェクトおよび動画全体を表示できるよう、ズームレベルは、100% に設定されます。
動画全体を再生できるよう、開始マーカーおよび終了マーカーは、最初と最後に設定されます。

キーボードショートカット: Ctrl + F

水平ズーム

ここで、表示時間軸選択を変更する幅広い機能を説明します。

垂直ズーム

同時に表示されるトラックの数をここで変更できます。表示するトラックの数を増やすと、表示が小さくなります。

プロジェクトからすべてのムービーを削除

開いているすべてのムービーを閉じる。

共有メニュー

ここで、プログラムから素早く簡単にインターネットにて発表するための、たくさんのオプションを見つけることができます。それに加えて、その他の専門的な編集プログラムがインストールされている場合は、そのプログラムへのファイルの受け渡しも可能です。

Vimeo
現在の動画をビデオとしてアップロードする: Vimeo にログインすると、アップロードダイアログが開きます。タイトル、説明、キーワードを入力し、動画を公開または非公開にするかを選択します。[OK] で、現在の動画をアップロードします。

選択したメディアをメディアプールにアップロードする: Vimeo ログインすると、アップロードダイアログが開きます。タイトル、説明、キーワードを入力し、メディアを公開または非公開にするかを選択します。[OK] で、選択されたメディアをアップロードします。

Youtube
これは YouTube とへの直接リンクです。

Youtube
現在のムービーを選択したポータルまたは選択したコミュニティにアップロードします。ビデオのデータを指定されたフィールドに入力して、このポータルの検索機能によっても動画が見つかるようにします。

MAGIX Movie Edit Pro はこのために、MPEG-4 コーデックの構成要素である、H.264 フォーマットを部分的に使用しています。 Flash はこのフォーマットを直接サポートしており、ほとんどのコミュニティとポータルはこのフォーマットを使用しているため、対応するサーバーでムービーを再レンダリングする必要はありません。これによりスライドショーの画質の変化を避けることができます。

HD マテリアルがアップロードされると、720p の解像度が HD フォーマットに使用されます。

すべての選択したメディアをメディアプールからアップロード
メディアプールで選択したメディアを対応するポータルまたは選択したコミュニティにアップロードします。

注意: AVC (HD) および MPEG-4 ファイルをインポートおよびエクスポートするために、まず、MEPG-4 コーデックをアクティベートする 『シエース317』必要があります。コーデックが必要な場合、ダイアログが開きます。

その他のオプション

「共有」メニューのその他のオプションはインストールされたソフトウェアによって異なります。例えば、写真やグラフィックを Xara Web Designer または Xara Photo & Grahpic Designer で編集することができ、オーディオは MAGIX Audion Cleaning Lab で編集、または音声を MAGIX Music Maker を使ってムービーに追加することができます。

Cewe フォトプリント **/** フォトブックとして

プロジェクトやメディアプール内の画像をフォトブック、カレンダー、写真付きマグカップとして注文でき、ギフトとして利用することができます。MAGIX Movie Edit Pro は画像を CEWE フォトワールドという別のプログラムへ転送することができます。

注意：CEWE でパーソナルギフト（フォトブック、写真プリント、フォトマグなど）を注文する場合は、CEWE Photoworld ソフトウェアをインストールする必要があります。もし見つからない場合は、CEWE のWeb サイト https://cewe-photoworld.com/creator-softwareで見つけることができます。

ヘルプメニュー

ヘルプ

このコマンドはプログラムのほぼすべての機能のために使用でき、適切なトピックについての"ヘルプ"ファイルを開きます。MAGIX Movie Edit Pro に関するヘルプを手に入れるために、このコマンドを使用してください。

キーボードショートカット:　F1

コンテキストヘルプ

マウスカーソルは、クエスチョンマーク付きの矢印に変わります。

メインスクリーンの任意のボタンをクリックして、当該の管理要素を説明しているプログラムヘルプを開きます。

ショートカット:　Alt + F1

PDFマニュアル

PDF マニュアルを開く このマニュアルは、F1 でアクセスすることができるヘルプ機能と同じような情報を含みます。そこには、プログラムについての重要な情報がすべて含まれています。

クイックスタート/録画/編集/書き込み/エクスポートに関するチュートリアルビデオ

MAGIX Movie Edit Pro での様々なビデオ編集に関するチュートリアルビデオを表示します。

アドバイス: 初めて MAGIX Movie Edit Pro を使用する場合は、最初にチュートリアルビデオを見ることをお勧めします。これにより、最も重要なトピックに関する導入情報が得られます。

ツールヒントを表示

ツールヒントは、マウスポインタがボタンまたは他の領域でしばらく停止すると、自動で開かれる小さな情報ウィンドウです。ツールヒントには、ボタンの機能についての情報が表示されます。このオプションで、ツールヒントはオン、またはオフに切り替えることができます。

magix.info - Multimedia Community

magix.info - Multimedia Community に質問をする。

magix.info - Multimedia Community で自分の動画を紹介することもできます。

オンライン登録

このオプションではオンライン登録のための MAGIX ホームページが開かれます。ここで MAGIX ユーザーとして登録できます。

登録することで、MAGIXサポートウェブサイト http://support.magix.netにアクセスできるようになります。ここでさまざまなプログラムアップデートとヘルププログラムがダウンロードできます。

オンラインアップデート

オンラインアップデートページに直接接続します。ここで、お使いのプログラムの最新バージョンが入手できます。

追加コンテンツをインストール

これにより、追加コーデックおよびその他のコンテンツをインストールできる、ダイアログが開きます。

コンテンツパックをアクティベート

このメニューオプションを使用して、Premium バージョンに含まれる追加プログラムをアクティベートします。コンテンツパックのダイアログにクーポンコードを入力します。アドオンソフトウェアがダウンロードされ、自動的にインストールされます。さらに、5 つの無料ダウンロードがストアに追加され、ストアのコンテンツに使用できます。

プログラムの非アクティブ化

このメニューアイテムは、MAGIX Movie Edit Pro のアクティベーションを即座に非アクティブ化します。その後に、MAGIX Movie Edit Pro を他のコンピューターにインストールしてアクティベートすることが可能になります。

ローカルストアコンテンツをダウンロードする

以前に購入しアクティベートしたストアコンテンツをダウンロードしメディアプールのテンプレートセクションへ追加します。

ローカルストアのコンテンツを削除する**...**

以前にダウンロードしたストアコンテンツを削除します。削除したコンテンツはいつでも再度ダウンロードできます。

MAGIX Movie Edit Pro について

MAGIX Movie Edit Pro の著作権情報とバージョン番号を表示

コンテキストメニュー（右クリック）

選択されたオブジェクトを右クリックして、コンテキストメニューにアクセスします。これは、そのオブジェクトに対して実行できる機能を提供します。

ビデオオブジェクト

フレームテーブルを作成**(**新規作成**)**

フレームテーブルを再作成することで、特定の MPEG ファイルの問題が解消されることがあります。例えば、ナビゲーション（再生カーソルの配置や転送）がスムーズでなかったり、全く機能しない場合、このような問題が発生する可能性があります。
通常は、MPEG ビデオを読み込む時、読み込みプロセスをスピードアップするためにフレームテーブルは作成されません。フレームテーブルを作成したとしても、MPEG ファイルは通常の方がより高速で簡単に編集ができます。

オーディオ機能

ここでは、オーディオトラック編集用の様々なオプションが表示されます。これらは、次の例外を除き、[エフェクト] > [オーディオオブジェクトエフェクト] のメニューオプションに対応します。

波形を作成

ほとんどの場合、オーディオファイルの波長表示は不要です。しかし、ビデオ切り取り中に、移動する場合など、これを必要とする場合、この機能を経由して、波長表示を手動で生成できます。

選択したオブジェクトの音量を調整

この機能は選択されたオブジェクトの音量を最後にアクティベートしたオブジェクトに合わせます。

詳細は[選択したオブジェクトの音量を調整]『シエース　177』を参照ください。

オーディオオブジェクトをミュート/アクティベートする

ビデオオブジェクトのオーディオオブジェクトを削除することなく、ミュートします。または、ビデオオブジェクト内の以前にミュートしたオーディオトラックを再アクティベートします。

オーディオブジェクトを削除/復元

このオプションにより、オーディオブジェクトを削除または復元し、表示を簡素化できます。オーディオ自体が、影響を受けたり、削除されたりすることはありません。

トラック上のビデオ/オーディオ

ビデオ素材および対応するオーディオ素材（オリジナルサウンド）は、トラック上に 1 つのオブジェクトとして表示されます。上部のオブジェクトハンドルを使用して、ビデオの不透明度を調整できます。下部のオブジェクトハンドルを使用して、オブジェクトのボリュームを調整します。

ビデオ / オーディオを別々のトラックに表示

対応するビデオ素材の下のトラックに、オーディオ素材を表示します。これにより、ボリュームを変更するよりも、容易にオーディオ素材を調整できます。また、J-L カットを行うために、この設定をオンにする必要があります。

アドバイス: また、プロジェクト内のすべてのビデオに対応する個別のトラック上に、オーディオ素材を表示できます。これを行うには、プログラム設定ダイアログ（[ファイル] -> [設定] -> [プログラム設定]、または、Y キーボード

ショートカットキーを押す）の［ビデオ/オーディオ］タブに進み、［トラック上のビデオ/オーディオ］設定を無効にします。

このトラックに他の音声オブジェクトを整列 **(Plus/Premium** バージョン**)**

この機能を使用して、オーディオオブジェクトまたは同じか類似のオーディオ素材を有するビデオトラックを含むグループ化されたオブジェクトを自動的に整列します。そのためには、各オブジェクトを別々のトラックに配置する必要があります。

- 最初に、他のオブジェクトを揃える参照オブジェクトをクリックします。
- 次に、Ctrl キーを押しながら、参照オブジェクトに揃えたいすべてのオブジェクトを選択します。
- 次に、コンテキストメニューから[このトラックに他のオブジェクトを整列]オプションを選択します。

トラックが並行して実行されるように、オブジェクトは互いに移動します。

アドバイス: この機能は、マルチカムモード 『シエース　123』でビデオ素材を編集する場合に特に便利です。

シーン識別

自動シーン認識機能を呼び出します。これが、長いビデオをにカットし、［テイク］フォルダに保存します。

キーボードショートカット:　　Shift + Z

カットトリマー

「カットトリマー」ウィンドウを表示または非表示にします。これにより、選択されたビデオまたはイメージオブジェクトとそれらのハンドル、トランジション特性（トランジションのタイプ、長さ）を微調整できます。詳細情報については、「ビデオの微調整（「トリミング」）」 『シエース　104』の章をお読みください。

キーボードショートカット:　　N

オブジェクトトリマー

［トリミング］ウィンドウを表示または非表示にします。これにより、選択されたビデオまたはイメージオブジェクトおよびそのハンドルを、より細かく調整することができます。「ビデオを正確に調整する」（「トリミング」）『シエース　104』 の章を読んでください。

キーボードショートカット:　　Shift + N

スナップマーカー

スナップマーカーの設定: スナップマーカーを設定するには、1 つのオブジェクトを選択して、スナップマーカーを配置する位置に、再生カーソルを配置します。スナップマーカーは、オブジェクトに対し、いくつも設定することができます。

スナップマーカーは、マウスをドラッグ&ドロップして、動かすことができます。または、「グリッドマーカーにオブジェクを整列」機能を使用します。

キーボードショートカット:# Ctrl + P
スナップマーカーは、選択されたオブジェクト内の再生カーソルの位置に設定されます。

スナップマーカーを設定する **(詳細):** [エフェクト] の下のメディアプール内で、スナップマーカーエリアを開きます。

スナップグリッドにオブジェクトを整列する: スナップマーカーにスナップするよう、オブジェクトを整列します。

すべてのスナップマーカーを削除する: これにより、動画内のすべてのオブジェクトに対する、スナップマーカーが削除されます。

スナップマーカーを表示または非表示にする:スナップマーカーを非表示にし、必要に応じて、再表示させさせることができます。

再生カーソル位置に静止イメージを挿入

MAGIX Movie Edit Pro は、再生カーソルの位置に、オブジェクトの静止フレームを作成できます。これは、元のオブジェクト内の標準ディスプレイ時間の長さに対して挿入されます ([プログラム設定] > [ビデオ/オーディオ] > [標準ディスプレイ時間])。

エリアに静止イメージを挿入

エリアの始点にスチール写真として、エリアの長さ全体にわたり、貼り付けられます。

モーション

モニター上のビデオオブジェクトを移動できます。「ビデオエフェクト」の章の「ムーブメント」を参照してください。

セクション

ビデオオブジェクトをモニターの特定の部分に置きます。詳細については、「ビデオエフェクト」の章を参照してください。

ビデオの画像位置に配置

これを使用して、現在のビデオ、画像、または（3D）テキストオブジェクトを別のビデオオブジェクトの移動パスに添付できます。これに関する詳細については、「マグネティックオブジェクト」 『シエース　166』の章をお読みください。

インタレースメディア用の補間

インタレースによるビデオ画像のノイズを除去する場合にこのオプションを選択してください。例えば、ビデオから静止画を抽出すると、動きを伴うシーケンスにリッジ構造が現れます。

チラつき防止フィルタ

構造が複雑でコントラストが高い静止画像の場合はこのオプションを選択してください このフィルタは TV の再生中のちらつきを軽減します。

ボーダークロップ調整**:**

テレビでの再生時に枠線が切り取られる場合は、このオプションを選択してください。「動画エフェクト設定」 『シエース　167』（[エフェクト] メニュー）に保存される値がが適用されます。

背景デザイン

このオプションにより、シンプルなエディターを使用して、イメージの背景をデザインすることができます。色、イメージ、ビデオファイルを使用できます。

ビデオエフェクト

このサブメニューのエントリは、メディアプールで、直接利用できます。

オブジェクトのコピー**/**貼り付け**/**切り取り**/**削除

これらのオプションは、[編集] の下のメニューオプションに対応します。

オブジェクトをテイクとして保存

選択されたオブジェクトは、テイクディレクトリに保存されています。テイクを使用するには、「オブジェクトを個別に保存する 『シエース　109』」の章をお読みください。

キーボードショートカット:　　Strg + F

日付をタイトルとして表示**(**フェードイン）

MAGIX Movie Edit Pro は画像素材に時間または日付（「タイムコード」）を追加することができます。タイムコードを追加するには、ビデオオブジェクトを右クリックしてコンテキストメニューから「タイトルとして日付を挿入」を選択してください。

DV-AVI ファイル（例えば、カムコーダからのデジタル録画）を使用している場合、録画日は選択した場所から使用されます。別のファイルを使用している場合、作成日がタイムコードとして使用されます。次にタイトルエディタが開き、エントリのカスタマイズをすることができます。

プレビューモニターのコンテキストメニューには、「再生時間の表示」オプションもあります。これにより、タイムコードが作成されます。

オブジェクトプロパティ

この機能は、現在選択されているオブジェクトのすべての情報、例えばファイル名やハードディスク上の位置、速度などを表示します。この機能は、ファイル名、ハードディスク内の場所、テンポ等、現在選択しているオブジェクトの全ての情報を表示します。オブジェクトエディターはまた、プロジェクト内の全てのオブジェクトの前景色および背景色を決定します。オブジェクトのタイプに応じて、表示される要素は変化します。

一般情報

選択されていないオブジェクトの名前、前/背景色、および選択されていない状態のオブジェクトのアスペクト比は、ここで変更できます。選択したオブジェクトがどのファイルを指し示しているのかについてのその他の情報も表示されます。

中間イメージの計算（ビデオオブジェクト用のみ）

インターレースプロパティ: 通常、MAGIX Movie Edit Pro は、これに対して適切な設定を行います。欠陥のあるビデオマフッテージについても、調整は行われなくてはいけません。エクスポートされたビデオの再生が非常にギクシャクしている、チカチカしているまたはエフェクトが本来あるように見えない場合は、オリジナル素材のフレームを反転することができます。

ノンインターレースオプション: 通常、設定してある 自動インターレース処理を変更する必要はありません。フレームは個別に処理され、エクスポートされるときにエンコーダに渡されます。必要な場合には MAGIX Movie Edit Pro によって高品質なインターレシングが実行されます。「インターレース処理をしない"」が設定されている場合、ソースマテリアルにはフルフレームが含まれていると見なされます。

詳細情報については、 「インターレース」をご参照ください。

中間フレームの補間: この機能をアクティベートすると再生中にモーションがスムーズになり、イメージがより流動的になります。

テンポ/ピッチ（オーディオ・オブジェクトのみ）

テンポに関する情報がある場合は、ここでテンポを 2 倍にしたり、半分にしたりできます。BPM ウィザードでテンポを設定します。

メタデータ（メタデータがオブジェクトにある場合のみ）

イメージからのメタデータまたは AVCHD ビデオが表示されます- 利用可能な場合。この方法で、オブジェクトに関する追加情報を見ることができます。

イメージオブジェクト

フォト表示時間を変更

このダイアログは、選択された写真の表示時間に関連する正確な値を提供します。事前に複数の写真を選択して、一度にそれらの表示時間を変更できます。

Xtreme Photo Designer で編集

これにより、詳細な編集を行うために、MAGIX Xtreme Photo Designer にイメージが読み込まれます。

パノラマを作成

パノラマを設定するためにダイアログを開きます。希望する数の写真を正しい順序で配置し、最良の結果を得るために、明るさと色を揃えます。写真がトランジションに調和していることを確認してください。

画面に合わせて自動的にカット

この機能は、イメージが黒のエッジを持たないようにします（指定されたフォーマットに適合しない場合）。

トランジションのコンテキストメニュー



オブジェクトが選択されるとすぐに、トランジションのアイコンが表示されます。トランジションのアイコンを右クリックして、トランジションメニューを開きます。
ハートをクリックしてトランジションをお気に入りとしてマークした場合、メニューにもこれが表示されます。

リスト表示: トランジションは、名前付きのリストまたはタイルとして表示されます。

すべてのトランジションを表示: クリックすると、すべてのトランジションが表示されます。選択項目から使用するものを 1 つ選択し、[トランジションメニューに戻る] をクリックしてトランジションメニューに戻ります。このトランジションは、[最近使用したトランジション] の下に表示されます。

ランダムトランジションを選択: クリックすると、すべてのトランジションが表示されます。ランダム選択で使用するトランジションをリストから選択します。次に、[トラックにランダムトランジションを適用する] をクリックします。これにより、現在選択されているトラック内のオブジェクト間のすべてのトランジションに対してランダムなトランジションが作成されます。

トラック内のすべてのオブジェクトに適用する: 現在のトランジションを、選択したトラック内の 2 つのオブジェクト間のすべてのトランジションに適用します。

トラック内の以下のすべてのオブジェクトに適用する: 現在編集中のオブジェクトの後に表示される選択したトラックのトランジションに、現在のトランジションを適用します。

トランジションの長さ: ここでトランジションの長さを設定します。[すべてに適用] を選択すると、選択された長さが、動画のすべてのトランジションに適用されます。

設定: トランジションページは、トランジションに対応する設定と共に、メディアプールに表示されます。トランジションごとにさまざまな設定を使用できます。

オーディオオブジェクト

オーディオオブジェクト用のコンテキストメニューのオプションは、次の例外を除き、[エフェクト] > [オーディオオブジェクト] および [編集] メニューのメニューオプションに対応します。

オーディオエフェクトカーブ

この機能により、様々なオブジェクトエフェクトに直接アクセスでき、カーブを使用して、自動化できます。[エフェクト] > [オーディオエフェクト] > [一般] の下のメディアプールで、ここに表示されるすべてのオーディオエフェクトを確認できます。

選択したオブジェクトの音量を調整

この機能は選択されたオブジェクトの音量を最後にアクティベートしたオブジェクトに合わせます。

詳細は[選択したオブジェクトの音量を調整]『シエース　177』を参照ください。

トラックカーブを表示

編集するオブジェクトの上に、最も最近選択されたトラックカーブが表示されます。カーブを使用すると、ミキサー内のパラメーター設定が無視されます。

注意: オーディオオブジェクトをのトラックカーブを、ビデオエフェクトと同じ方法で、アニメートできます。これに関する詳細については、「オブジェクトをアニメートする」 『シエース　158』の章をお読みください。

トラックカーブをリセット

この機能を使って、すべてのトラックカーブをリセットできます。ミキサー内で行われた設定を、もう一度、トラックに適用します。

警告! この機能を適用する前に、トラックカーブを将来必要としないことを確認してください。

このトラックに他の音声オブジェクトを整列 **(Plus/Premium** バージョン**)**

この機能を使用して、オーディオオブジェクトまたは同じか類似のオーディオ素材を有するビデオトラックを含むグループ化されたオブジェクトを自動的に整列します。そのためには、各オブジェクトを別々のトラックに配置する必要があります。

- 最初に、他のオブジェクトを揃える参照オブジェクトをクリックします。
- 次に、Ctrl キーを押しながら、参照オブジェクトに揃えたいすべてのオブジェクトを選択します。
- 次に、コンテキストメニューから[このトラックに他のオブジェクトを整列]オプションを選択します。

トラックが並行して実行されるように、オブジェクトは互いに移動します。

アドバイス: この機能は、マルチカムモード 『シエース　123』でビデオ素材を編集する場合に特に便利です。

オブジェクトプロパティ

この機能は、現在選択されているオブジェクトのすべての情報、例えばファイル名やハードディスク上の位置、速度などを表示します。この機能は、ファイル名、ハードディスク内の場所、テンポ等、現在選択しているオブジェクトの全ての情報を表示します。オブジェクトエディターはまた、プロジェクト内の全てのオブジェクトの前景色および背景色を決定します。オブジェクトのタイプに応じて、表示される要素は変化します。

一般情報

選択されていないオブジェクトの名前、前/背景色、および選択されていない状態のオブジェクトのアスペクト比は、ここで変更できます。選択したオブジェクトがどのファイルを指し示しているのかについてのその他の情報も表示されます。

中間イメージの計算（ビデオオブジェクト用のみ）

インターレースプロパティ: 通常、MAGIX Movie Edit Pro は、これに対して適切な設定を行います。欠陥のあるビデオマフッテージについても、調整は行われなくてはいけません。エクスポートされたビデオの再生が非常にギクシャクしている、チカチカしているまたはエフェクトが本来あるように見えない場合は、オリジナル素材のフレームを反転することができます。

ノンインターレースオプション: 通常、設定してある 自動インターレース処理を変更する必要はありません。フレームは個別に処理され、エクスポートされるときにエンコーダに渡されます。必要な場合には MAGIX Movie Edit Pro によって高品質なインターレシングが実行されます。「インターレース処理をしない"」が設定されている場合、ソースマテリアルにはフルフレームが含まれていると見なされます。

詳細情報については、 「インターレース」をご参照ください。

中間フレームの補間: この機能をアクティベートすると再生中にモーションがスムーズになり、イメージがより流動的になります。

テンポ/ピッチ（オーディオ・オブジェクトのみ）

テンポに関する情報がある場合は、ここでテンポを 2 倍にしたり、半分にしたりできます。BPM ウィザードでテンポを設定します。

メタデータ（メタデータがオブジェクトにある場合のみ）

イメージからのメタデータまたは AVCHD ビデオが表示されます- 利用可能な場合。この方法で、オブジェクトに関する追加情報を見ることができます。

テキストオブジェクト

タイトルエディタ



選択されたタイトルオブジェクト用のタイトルエディタを開きます。

エフェクトを無効にする

テキストに適用されたすべてのエフェクトは無効になります。

タイトルテンプレートを読み込む

タイトルテンプレートを読み込むダイアログが開きます。

タイトルテンプレートとして保存

これにより、タイトル作成を使用して、独自のテンプレートを作成できます。[タイトルテンプレートを読み込む] 機能により、これらのテンプレートを素早く再使用できます。

特殊エフェクトとして保存

この機能により、タイトルオブジェクトにグループ化 『シエース　275』されたすべてのオブジェクトをタイトルと共に保存します。これにより、すべての必要とするオーバーレイオブジェクトを含む、タイトルテンプレートを作成できます。

3D タイトルに変換

タイトルオブジェクトが、MAGIX 3D Maker オブジェクトに変換され、制限バージョンの MAGIX 3D Maker が開きます。

ビデオの画像位置に配置

これを使用して、現在のビデオ、画像、または（3D）テキストオブジェクトを別のビデオオブジェクトの移動パスに添付できます。これに関する詳細については、「マグネティックオブジェクト」 『シエース　166』の章をお読みください。

ボーダークロップ調整**:**

テレビでの再生時に枠線が切り取られる場合は、このオプションを選択してください。「動画エフェクト設定」 『シエース　167』（[エフェクト] メニュー）に保存される値がが適用されます。

オブジェクトプロパティ

この機能は、現在選択されているオブジェクトのすべての情報、例えばファイル名やハードディスク上の位置、速度などを表示します。この機能は、ファイル名、ハードディスク内の場所、テンポ等、現在選択しているオブジェクトの全ての情報を表示します。オブジェクトエディターはまた、プロジェクト内の全てのオブジェクトの前景色および背景色を決定します。オブジェクトのタイプに応じて、表示される要素は変化します。

一般情報

選択されていないオブジェクトの名前、前/背景色、および選択されていない状態のオブジェクトのアスペクト比は、ここで変更できます。選択したオブジェクトがどのファイルを指し示しているのかについてのその他の情報も表示されます。

中間イメージの計算（ビデオオブジェクト用のみ）

インターレースプロパティ: 通常、MAGIX Movie Edit Pro は、これに対して適切な設定を行います。欠陥のあるビデオマフッテージについても、調整は行われなくてはいけません。エクスポートされたビデオの再生が非常にギクシャクしている、チカチカしているまたはエフェクトが本来あるように見えない場合は、オリジナル素材のフレームを反転することができます。

ノンインターレースオプション: 通常、設定してある 自動インターレース処理を変更する必要はありません。フレームは個別に処理され、エクスポートされるときにエンコーダに渡されます。必要な場合には MAGIX Movie Edit Pro によって高品質なインターレシングが実行されます。「インターレース処理をしない"」が設定されている場合、ソースマテリアルにはフルフレームが含まれていると見なされます。

詳細情報については、 「インターレース」をご参照ください。

中間フレームの補間: この機能をアクティベートすると再生中にモーションがスムーズになり、イメージがより流動的になります。

テンポ/ピッチ（オーディオ・オブジェクトのみ）

テンポに関する情報がある場合は、ここでテンポを 2 倍にしたり、半分にしたりできます。BPM ウィザードでテンポを設定します。

メタデータ（メタデータがオブジェクトにある場合のみ）

イメージからのメタデータまたは AVCHD ビデオが表示されます- 利用可能な場合。この方法で、オブジェクトに関する追加情報を見ることができます。

MAGIX 3D Maker オブジェクト

設定を編集**...**

MAGIX 3D Maker の制限バージョンが、選択されたオブジェクトを編集するために起動します。

再生カーソル位置に静止イメージを挿入

MAGIX Movie Edit Pro は、再生カーソルの位置に、オブジェクトの静止フレームを作成できます。これは、元のオブジェクト内の標準ディスプレイ時間の長さに対して挿入されます（[プログラム設定] > [ビデオ/オーディオ] > [標準ディスプレイ時間]）。

モーション

モニター上のビデオオブジェクトを移動できます。「ビデオエフェクト」の章の「ムーブメント」を参照してください。

セクション

ビデオオブジェクトをモニターの特定の部分に置きます。詳細については、「ビデオエフェクト」の章を参照してください。

ビデオの画像位置に配置

これを使用して、現在のビデオ、画像、または（3D）テキストオブジェクトを別のビデオオブジェクトの移動パスに添付できます。これに関する詳細につい

ては、「マグネティックオブジェクト」 『シエース　166』の章をお読みください。

インタレースメディア用の補間

インタレースによるビデオ画像のノイズを除去する場合にこのオプションを選択してください。例えば、ビデオから静止画を抽出すると、動きを伴うシーケンスにリッジ構造が現れます。

チラつき防止フィルタ

構造が複雑でコントラストが高い静止画像の場合はこのオプションを選択してください このフィルタは TV の再生中のちらつきを軽減します。

ボーダークロップ調整**:**

テレビでの再生時に枠線が切り取られる場合は、このオプションを選択してください。「動画エフェクト設定」 『シエース　167』（[エフェクト］メニュー）に保存される値がが適用されます。

背景デザイン

このオプションにより、シンプルなエディターを使用して、イメージの背景をデザインすることができます。色、イメージ、ビデオファイルを使用できます。

ビデオエフェクト

このサブメニューのエントリは、メディアプールで、直接利用できます。

オブジェクトをテイクとして保存

選択されたオブジェクトは、テイクディレクトリに保存されています。テイクを使用するには、「オブジェクトを個別に保存する 『シエース　109』」の章をお読みください。

キーボードショートカット:　　Strg + F

日付をタイトルとして表示**(**フェードイン）

MAGIX Movie Edit Pro は画像素材に時間または日付（「タイムコード」）を追加することができます。タイムコードを追加するには、ビデオオブジェクトを右クリックしてコンテキストメニューから「タイトルとして日付を挿入」を選択してください。

DV-AVI ファイル（例えば、カムコーダからのデジタル録画）を使用している場合、録画日は選択した場所から使用されます。別のファイルを使用している場合、作成日がタイムコードとして使用されます。次にタイトルエディタが開き、エントリのカスタマイズをすることができます。

プレビューモニターのコンテキストメニューには、「再生時間の表示」オプションもあります。これにより、タイムコードが作成されます。

オブジェクトプロパティ

この機能は、現在選択されているオブジェクトのすべての情報、例えばファイル名やハードディスク上の位置、速度などを表示します。この機能は、ファイル名、ハードディスク内の場所、テンポ等、現在選択しているオブジェクトの全ての情報を表示します。オブジェクトエディターはまた、プロジェクト内の全てのオブジェクトの前景色および背景色を決定します。オブジェクトのタイプに応じて、表示される要素は変化します。

一般情報

選択されていないオブジェクトの名前、前/背景色、および選択されていない状態のオブジェクトのアスペクト比は、ここで変更できます。選択したオブジェクトがどのファイルを指し示しているのかについてのその他の情報も表示されます。

中間イメージの計算（ビデオオブジェクト用のみ）

インターレースプロパティ: 通常、MAGIX Movie Edit Pro は、これに対して適切な設定を行います。欠陥のあるビデオマフッテージについても、調整は行われなくてはいけません。エクスポートされたビデオの再生が非常にギクシャクしている、チカチカしているまたはエフェクトが本来あるように見えない場合は、オリジナル素材のフレームを反転することができます。

ノンインターレースオプション: 通常、設定してある 自動インターレース処理を変更する必要はありません。フレームは個別に処理され、エクスポートされるときにエンコーダに渡されます。必要な場合には MAGIX Movie Edit Pro によって高品質なインターレシングが実行されます。「インターレース処理をしない"」が設定されている場合、ソースマテリアルにはフルフレームが含まれていると見なされます。

詳細情報については、 「インターレース」をご参照ください。

中間フレームの補間: この機能をアクティベートすると再生中にモーションがスムーズになり、イメージがより流動的になります。

テンポ/ピッチ（オーディオ・オブジェクトのみ）

テンポに関する情報がある場合は、ここでテンポを 2 倍にしたり、半分にしたりできます。BPM ウィザードでテンポを設定します。

メタデータ（メタデータがオブジェクトにある場合のみ）

イメージからのメタデータまたは AVCHD ビデオが表示されます- 利用可能な場合。この方法で、オブジェクトに関する追加情報を見ることができます。

タイムライン

マーカー **->** 選択エリアをリセット

エリアの始点とエリアの終点を削除します。

エリア編集

タイムラインの開始マーカーと終了マーカーで囲まれた選択エリアを切り取る、コピーする、削除する、挿入する、または抽出するか、空のスペースを挿入するかを選択します。

プレビューレンダリングを開始**...**

プレビューレンダリング 『シエース 216』を開始します。

キーボードショートカット: Ctrl + R

プレビューレンダリングのための範囲を削除

プレビューレンダリングの範囲を削除 複数のセクションが定義されており、再生マーカーがこれらのセクションのいずれかに置かれている場合、この「セクション」のみを削除するか「すべて」を削除するかを尋ねられます。

トラック

トラックの空のエリアを右クリックして、このメニューを開きます。

オブジェクトを貼り付け

クリックした位置に、クリックボードのコンテンツを貼り付けます。

ブランクスペース上のレンジ

再生マーカーを最初に表示されるトラックの空のレンジに設定すると、この機能はレンジの長さにわたってエリアを作成します。

また、この機能は、空のレンジのコンテキストメニューにも含まれています。

注意: この機能は、最初に表示されるトラックにのみ適用されます。したがって、アレンジャーをスクロールして、目的のトラックを一番上の行に移動する必要があります。

キーボードショートカット: X

空のスペースに静止イメージを満たす

前のオブジェクトの最後のフレームから生成される静止イメージで空の領域を塗りつぶします。

トラックカーブを表示

このオプションは、対応するトラックに対する、トラックカーブを表示または非表示にします。トラックカーブは、オーディオトラックのボリュームおよびパノラマに対してのみ利用可能です。これらが、ミキサーを経由して自動化される場合、この結果となります。これに関する詳細については、「オーディオトラック」『シエース　201』の章をお読みください。

キーボードショートカット: Alt + -

トラックカーブをリセット

ボリュームおよびバランストラックカーブがリセットされます。ミキサー設定『シエース　201』に対応するオートメーションは、削除されます。

空白を埋める

トラック上のオブジェクトがない空の領域は空白と呼ばれます。この機能を使って、このような空白を見つけて自動で閉じることができます。

キーボードショートカット

ヒント：Windows では、キーボード設定は[Alt + Shift]キーの組み合わせで変更できます。キーボードショートカットをよく使用すると、キーボード設定を誤って変更してしまい、キーが写真のシンボルと対応しなくまります。これを回避するには、[コントロールパネル] > [地域と言語オプション] >[言語]タブ >[詳細] > [キーボード] > [キーボードの組み合わせを変更]へ行き、[入力レイアウトの変更]でチェックマークを外してください。

再生機能

再生 / 停止	Space キー
再生速度を上げる	L Shift + L
再生の停止（再生マーカーは、現在の位置で停止しています。）	K
ステージでのリバース再生または巻き戻し	J Shift + J
高速早送り	Shift+ 右矢印 （キーを押さえる）
巻き戻し	Shift+ 左矢印 （キーを押さえる）
再生マーカーにおいて再スタート開始	Backspace
再生マーカーを開始位置へ戻す	Home
再生マーカーを終了位置へ	終了
1フレーム戻る	左矢印
1フレーム前へ進む	右矢印
5フレーム戻る	Ctrl + 左矢印キー
5フレーム前へ進む	Ctrl + 右矢印キー
プロジェクトマーカーを設定	Ctrl + エンターキー
エリア始点からエリア終点へ再生	#
現在のフレームから再生	+
プレビューのスムーズ再生をアクティベートします。	50,000p

モニター

フルスクリーンビデオモニター	Alt + Enter key
その他の決議	Alt + G

ビデオモニターをムービーの設定に合わせる	Ctrl + G
ビデオモニターを選択したビデオに合わせる	Ctrl + Shift + G
アナグリフ表示	Ctrl + .
部分的にインターレース表示（左の画像を先に表示	Alt + .
標準(2D)	.
サイド・バイ・サイド表示（左の写真	Shift + .

プロジェクトウィンドウビュー

拡大	Ctrl + 上
縮小	Ctrl + 下
フルスクリーン再生	Alt+Enter キー
動画概要	Shift + A
表示最適化	Shift + B
ズーム 1 フレーム / 5 フレーム	Ctrl + 1/2
ズーム 1 秒 / 5 秒 / 1 分/ 10 分	Ctrl + 3/4/5/6
動画全体	Ctrl + 8

ビューとスタートマーカーを移動

次のオブジェクトの端へ	Alt + W
前のオブジェクトの端へ	Alt + Q
ムービー始点へ	Home
ムービー終点へ	終了
範囲の始まりへ	Ctrl + Home
範囲の終わりへ	Ctrl + End
ページごとに左にスクロール	前のページ
ページごとに右にスクロール	次のページ
グリッドユニットを左にスクロール	Ctrl + Page up
グリッドユニットを右にスクロール	Ctrl + Page down
次のプロジェクトマーカーへ	Ctrl + Shift + Page down
前のプロジェクトマーカーへ	Ctrl + Shift + Page up
次のスナップマーカーへ	Ctrl + Alt + Page down
前のスナップマーカーへ	Ctrl + Alt + Page up

次のシーンマーカーへ	Shift + Page down
前のシーンマーカーへ	Shift + Page up
次のチャプターマーカーへ	Alt + Page down
前のチャプターマーカーへ	Alt + Page up
右のマーカーへ移動	W
左のマーカーへ移動	Q
次の空部分へ	<
前の空部分へ	Shift + <
次の選択されたオブジェクト	Shift + W
前の選択されたオブジェクト	Shift + Q
次のオブジェクトを選択	Ctrl + W
前のオブジェクトを選択	Ctrl + Q

メディアプール内のトランスポートコントローラー

エリアの始点を設定	I
エリアの終点を設定	O
スタートマーカーに移動	Shift + I
終了マーカーに移動	Shift + O
ブランクスペース上にエリアを選択	X 軸
スタートマーカーから終了マーカーまで再生する	#

マウスモード

各オブジェクトのマウスモード	6
全トラックマウスモード	7
シングルトラックマウスモード	8
カーブモード	9
オブジェクトストレッチモード	0
オーディオオブジェクトのプレビュー	Alt + 6
コンテキストヘルプ	Alt+ F1

貼り付けモード

自動アプリケーション	1
シングルトラックリップル	2
マルチトラックリップル	3
交換	4
上書きする	5

［ファイル］メニュー

新規プロジェクト	Ctrl + N
プロジェクトを開く	Ctrl + O
プロジェクトを保存	Ctrl + S
プロジェクトに名前を付けて保存...	Shift + S
オーディオ / 画像 / ビデオをレコーディング...	R
デバイスに書き出し...	H
バッチ変換	S
CD/DVD を書き込む -> 手動でファイルをコンパイル...	Ctrl + B
クリーニングウィザード	Ctrl + Shift + Y
バックアッププロジェクトを読み込む	Ctrl + Shift + OCtrl + Shift + O
終了	Alt+ F4

プロジェクトの管理

新しい空の動画を追加	Ctrl + Alt + N
プロジェクトから動画を削除	Ctrl + F4
MAGIX 動画ファイルのエクスポート	Ctrl + Alt + L

動画を書き出し

AVI としてエクスポート	Ctrl + Alt + A
DV-AVI エクスポート	Ctrl + Alt + D
MPEG ビデオとしてエクスポート	Ctrl + Alt + P
ビデオを MAGIX ビデオで保存	Ctrl + Alt + M
QuickTime ムービー形式のビデオ...	Ctrl + Alt + Q
未圧縮ムービー	Ctrl + Alt + U
MotionJPEG AVI 形式のビデオ	Ctrl + Alt + O
ビデオ（フレームのシーケンス）	Ctrl + Alt + E
Windows Media エクスポート	Ctrl + Alt + V
MPEG-4 ビデオとしてのビデオ	Ctrl + Alt + G
ビデオ（HEVC）	Ctrl + Alt + I
WAV 形式のオーディオ	Ctrl + Alt + W

トランジションとして書き出し	Ctrl + Alt + T
BMP ファイルのシングルフレーム	Ctrl + Alt + B
フレームを JPEG で保存	Ctrl + Alt + J

バックアップコピー

プロジェクトおよびメディアをフォルダにコピー	Alt + S
動画とメディアをフォルダ内にコピー	Shift + R

設定

動画	E
プログラム	Y 軸
プロキシとプレビューレンダリング	Alt + R
キーボードショートカット	Ctrl + Shift + U

メニュー編集

取り消す	Ctrl + Z
復元	Ctrl + Y
オブジェクトを切り取る(&O)	Ctrl+X
オブジェクトをコピー	Ctrl+C
オブジェクトを貼り付け	Ctrl+V
オブジェクトを複製	D
オブジェクトを削除	Del
すべてのオブジェクトを選択	Ctrl + A
オブジェクトをテイクとして保存	Shift + K

切り取り

シーンを分割	T
シーン開始を削除	Z 軸
シーン終了を削除	U
シーンを削除	Ctrl + Del
動画を分割	Alt + Y

音楽編集調整	Ctrl + Shift + M

エリア編集

範囲を切り取り	Shift + Del、Alt + X
範囲をコピー	Alt + C
エリアを削除	Alt + Del
範囲を挿入	Alt + V
エリアを抽出	Shift + X
選択されたエリアに空のスペースを挿入す	C

る

オブジェクトをグループ化	G
オブジェクトをグループ解除	Shift + G

ウィザード

Photostory Wizard	Ctrl + M
Soundtrack Maker	Ctrl + Shift + S

オーディオを組み合わせ...	Shift + D
オーディオおよびビデオを組み合わせ...	Shift + M
プレビューレンダリングを開始	Ctrl+R

マーカー

プロジェクトマーカーを設定	Ctrl + エンターキー
スナップマーカーを設定	Ctrl + P
チャプターマーカーを設定	Shift + エンターキー
チャプターマーカーを自動的に設定...	Alt + Shift + エンターキー
チャプターマーカーを削除	Ctrl + Shift + エンターキー
すべてのチャプタマーカーを削除	Ctrl + Alt + エンターキー
エリア始点を設定	I
エリア終点を設定	O
エリア始点へジャンプ	Shift + I
エリア終点へジャンプ	Shift + O
ブランクスペース上にエリアを選択	X 軸

ビューを移動	「ビューを移動」『シエース309』を参照してください
空白を検索	Ctrl + Shift + C
音声トラックをミュート(マルチカメラ)	Alt + Shift + M

エフェクトメニュー

動画のエフェクト設定	Ctrl + Shift + H

ビデオオブジェクトエフェクト

シーン識別	Shift + Z
MAGIX Xtreme Foto Designer で編集する	Alt + Shift + D

ビデオ エフェクト

明度	Alt + Shift + H
コントラスト	Alt + Shift + O
ガンマ	Alt + Shift + G
彩度	Alt + Shift + F

色の修正	Alt + Shift + C
彩度キービデオレベル	Alt + Shift + B
鮮明度	Ctrl + Alt + S
ビデオエフェクトプラグイン	Ctrl + Shift + P
ビデオエフェクトの読み込み	Ctrl + -
ビデオエフェクトの保存	Alt + -
ビデオエフェクトのリセット(&R)	Ctrl + Alt + -
ビデオエフェクトをコピー	-
ビデオエフェクトを貼り付け	Shift + -

表示 / アニメーション

サイズ / 位置	Alt + Shift + I
セクション	Alt + Shift + P
カメラ / ズーム	Ctrl + Alt + Z
回転/ミラー	Alt + Shift + R

音声オブジェクトエフェクト

ノーマライズ	Alt + N
ボリュームを下げる	Alt + L
オーディオクリーニング	Alt + A
リバーブ / エコー	Shift + H
タイムストレッチ/リサンプリング	Ctrl + Shift + Q
オーディオエフェクトを読み込み	Ctrl + +
オーディオエフェクトを保存	Shift + +
オーディオエフェクトをリセット	Ctrl + Alt + +
拍子識別ウィザード	Alt + Shift + K
ボリュームカーブ	Ctrl + Shift + V

タイトルエフェクト

タイトルエディタ	Ctrl + T
タイトルエフェクトを読み込み	Alt + T
タイトルエフェクトを保存	Ctrl + Shift + T

エフェクトライブラリ

オーディオ/ビデオ エフェクト	Ctrl + Shift + E
トランジションエフェクト	Ctrl + Shift + B
タイトルエフェクト	Alt + Shift + L

[ウィンドウ] メニュー

トリマーを編集	n
オブジェクトトリマー	Shift + N
ミキサー	M
マスターオーディオエフェクトラック	B
プログラムモニター	Shift + V
メディア プール	Shift + P
ウィンドウ配置をリセット	F9
次のウィンドウに切り替える	Ctrl + TAB
動画概要	Shift + A
動画ビューを最適化	Ctrl + F
垂直方向/水平方向のズーム	「プロジェクトウィンドウビュー」 『シエース 309』を参照してください

ヘルプ メニュー

ヘルプ	F1
コンテキストヘルプ	Alt+ F1
ツールヒントを表示	Ctrl + Shift + F1
MAGIX Movie Edit Pro について	Alt + Shift + F1

キーボードショートカットの編集

このダイアログで、MAGIX Movie Edit Pro のすべてのメニュー機能に対する、キーボードショートカットを指定することができます。これにより、既存のキーボードショートカットを要件に適合させたり、新しいキーボードショートカットを追加したりできます。

設定は、プログラムを終了する際に、自動的にファイルに保存されます。つまり、プログラムを次回使用するとき、これらを利用できます。

メニューツリー全体の表示は、MAGIX Movie Edit Pro の主要機能です。

キーボードショートカットの追加

キーボードショートカットを追加します。以下を行ってください:

- 必要なメニューポイントを検索し、マウスクリックで、選択します。[現在のメニューポイント] の下に、現在選択されているメニューポイントが表示されます。
- 次に、[新しいキーボードショートカット] フィールドを選択します。

- キーボードショートカットを入力します。「Shift」、「Alt」、「Ctrl」キーの組み合わせを使うこともできます。
- 次に、[ショートカットの割り当て] をクリックします。ショートカットが既に割り当てられている場合は、対応する警告が表示されます。

注意! スペースキー、「Ecs」、「Inser」キー（テンキーの「0」）は、MAGIX Movie Edit Pro 内で、恒久的な機能が割り当てらており、変更できないので、使用しないでください。

キーボードショートカットリスト

リセット: すべてのプリセットキーボードショートカットをもう一度アクティベートします。

読み込み: 以前に保存されたキーボードショートカットを読み込み、もう一度アクティベートします。

アドバイス: MAGIX Movie Edit Pro は、別なプログラムから切り替える、追加のプリセットを提供します。これらの設定より、MAGIX Movie Edit Pro への切り替えが、大幅に容易になりました。

MAGIX Video Pro X3 を使用している場合、そのキーボードショートカットを使用して、load Video_Pro_X3.ssc を読み込みます。

警告: 読み込み中に、現在の設定は上書きされます。保持したい場合は、事前に、現在のキーボードショートカットを保存してください。

保存: 現在のキーボードショートカットを、適切なファイル名を付けて、保存できます。

リスト: このボタンにより、現在のキーボードショートカットの完全な一覧を表示する、ウィンドウが開きます。含まれる [コピー] ボタンを使用して、このリストを Windows クリップボードにコピーして、印刷したり、テキストエディターで、編集したりすることができます。

コーデックをアクティベートする

さまざまなファイル形式を使用および生成するには、特別なエンコーダ/デコーダが必要です。

アクティベーションについて
特定のビデオやオーディオフォーマットをインポート（デコード）またはエクスポート（エンコード）するために、これらのフォーマットを読み込んでエクスポートするための特別なコーデックが必要となります。適切なデコーダとエンコーダが必要な場合、MAGIX Movie Edit Pro はアクティベーションを促すダイアログを表示します。

サードパーティからのデコーダとエンコーダのプログラムへの統合は通常有料となります。これらのコーデックはそのため任意のアクティベーションによって MAGIX プログラムに追加され、無料、または特別なコーデックの場合は有料となります。これにより、今後も MAGIX はお使いのソフトウェアに最適なコストパフォーマンスを提供いたします。

これはどのコーデックに関係しますか?
次のコードは、必要に応じて自動的にアクティベートされます。

- MPEG-2/MPEG-4 ベーシック（スタンダード）

これらのコードは、MPEG-2 および MPEG-4 ビデオをインポートおよびエクスポートするために必要です。コーデックは同時にアクティベートされ、無料です。

使用ケース:

  - MPEG-2: MPEG-2 のインポートとエクスポート、および DVD と Blu-ray ディスクの書き込み。
  - MPEG-4: MPEG-4 のインポートとエクスポート、および AVCHD ディスクの書き込み。

- オーディオ拡張パッケージ

このパッケージは、特定のオーディオファイルフォーマットに必要です。これには、AC3 ステレオおよび 5.1 サラウンドサウンドが含まれますが、これらに限定されません。アクティベーションは無料です。

次のコーデックをアクティベートすることもできます:

- MPEG-4 (MainConcept)

このコーデックは、MPEG-4（スタンダード）にも使用できます。アクティベーションは有料 『シエース　318』です。

MPEG-4 (MainConcept) をアクティベートする（有料）

要件

- MAGIX Movie Edit Pro は、お客様の名前に既に登録されています。

注意: MAGIX Movie Edit Pro を登録していない場合、いつでも登録できます

手順

1. [ヘルプ] メニューを開き、[追加プログラムをインストール] を選択します。
2. [MainConcept MPEG-4 codec] を選択します。

MAGIX Movie Edit Pro は、コーデックが別な MAGIX ソフトウェアに対して既にライセンスされているかどうかを確認し、ライセンスされている場合は、そのライセンスを指定します。

コーデックが、まだライセンスされていない場合は、有料アクティベーションを続行します。

[アクティベーション] ダイアログが表示されます。

3. [オンラインでアクティベートする] をクリックします。

インターネットブラウザが開きます。

MAGIX Movie Edit Pro をまだアクティベートしていない場合は、MAGIX Movie Edit Pro を登録するためのウェブサイトが開きます。

次に希望のアクティベーションを注文できるウェブサイトへ案内されます。

4. 必要な情報を入力して注文を完了してください。

アクティベーションコードは通常では数分以内に届きます。場合によっては時間がかかることもあります。

注意:アクティベーションコードが数時間経っても届かない場合は、E メールのスパムフォルダを確認してください。

5. アクティベーションコードを E メールからコピーしてください。
6. [アクティベーション] ダイアログの入力欄に、アクティベーションコードを貼り付けます。
7. [アクティベート...]をクリックします.

コーデックがアクティベートされます。MAGIX Movie Edit Pro は、登録データを確認し、コーデックをダウンロードして、インストールします。

コーデックの使用を開始するために、MAGIX Movie Edit Pro を閉じて、再起動することが必要となる場合があります。

注意: MainConcept コーデックを正常にアクティベートした後、[プログラム設定] の下で、これが優先的に使用されるコーデックであることを指定する必要があります。

HEVC（有料）をアクティベート

HEVC コーデックの利用には 1 回限りの有料のアクティベーションが必要となります。

初めてコーデックで作成したビデオをインポート、またはコーデックを使ってプロジェクトをエクスポートする時に、HEVC のアクティベートが必要となります。

1. コーデックをオンラインでアクティベートしたし場合は、[ショップへ] をクリックして （または: [郵便/ファックスで...]をクリックしてください 郵便または E メールでアクティベーションコードを受け取る際は表示される指示に従ってください。）

オンラインでアクティベートする場合、MAGIX Movie Edit Pro を登録できるウェブブラウザが最初に開きます（まだ登録していない場合）。次に希望のアクティベーションを注文できるウェブサイトへ案内されます。

2. 必要な情報を入力して注文を完了してください。

アクティベーションコードは通常では数分以内に届きます。場合によっては時間がかかることもあります。

注意: アクティベーションコードが数時間経っても届かない場合は、E メールのスパムフォルダを確認してください。

3. アクティベーションコードを E メールからコピーしてください。
4. アクティテーションダイアログの入力欄にアクティベーションコードを入力してください。
5. [アクティベート...]をクリックします.

コーデックがアクティベートされ MAGIX Movie Edit Pro の機能が使えるようになります。

MPEG2 エンコーダ設定（標準）

[詳細設定]では、MPEG-2 のデータフローを細かく調整することができます。

詳細設定は[ビデオ]、[オーディオ]、および[マルチプレクサ]に分かれています。

ビデオ

ヒント：詳細については MPEG 用語集を参照してください。用語集では、ここで使用される用語について詳細に説明しています。

ビットレートモード：ビットレートは 1 秒あたりのビデオのデータ量を表しています（再生速度で）。これにより、ビットレートはファイルサイズとエンコードされたビデオの品質に関する重要なパラメータとなります。高いビットレートは高品質を意味しますが、ファイルサイズも大きいことを意味します。

- 定数：[平均ビットレート]に入力された正確な値はビデオサイズの正確な算出するために使用されます。定数：[平均ビットレート]に入力された正確な値はビデオサイズの正確な算出するために使用されます
- 変数：[平均ビットレート]に入力された値はビデオに適用される値の目安として使用されます。このためビデオのサイズはおおよそでしか予測できません。
- 固定 クオンタイズ パラメータ：このパラメータはビデオ品質を全体を通して一定に保ちます。

平均ビットレート（kbps）：ここで入力されたビットレートはビデオに適用される平均レートとして使用されます。エクスポートされるビデオのサイズは概算のものです。

最大ビットレート(kbps)：これはビデオストリームの最大ビットレートで、デコーダが 1 秒ごとに転送できる最大ビット数を表します。このパラメータは「可変」ビットレートモードでのみ効果があります。

CPB (Coded Picture Buffer)：入力された値はエンコードされたフレームの最大記憶容量を特定します。値を大きくすると品質は上がりますが、エクスポート時にエラーが発生する可能性があります。エクスポートが中断される場合は、値を低くしてください。設定「0」はエンコーダーがディスクスペースを設定したを意味します。

GOP の最大長さ：ここでは GOP の最大の長さを設定することができます。値を大きくすると圧縮率を高めることができます。低い値の場合は、セキュリティの保護が強力になりビデオを編集するために個々のプレームにアクセスしやすくなります。

ヒント：大まかな目安として GOP の長さとしてフレームレートを入力してください。

GOP の構造：GOP の構造は異なるフレームの並びからなります。GOP の最初に I フレーム、最後に B-フレームが数枚、その後 P フレームが続きます。B-フレームと P フレームの順番は GOP の最後まで繰り返されます。

例：長さが 20 の GOP と「IBBP」の構造は次のように見えます：

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
フレーム	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

プロファイル：プロファイルはサポートされているエンコーダプロパティを定義します。

- **SIMPLE**：ビデオカンファレンスや携帯電話でのビデオなど、コンピューターの処理能力が制限されるアプリケーションの基本プロファイルとして使用されることを意図しています。このプロファイルは、何よりもデータ量が多いことを意味する B フレームをサポートしておらず、高い信頼性を持ちます。
- **Main**：このプロファイルはもともと放送事業やバックアップに使用されるためのものでした。同様の用途で「High Profile」が開発されて以来、このプロファイルはあまり使用されなくなりました。
- **HIGH**：このプロファイルは放送またはバックアッププログラムに使用され、また HDTV 業界（**H**igh **D**efinition **T**ele**v**ision）でも使用されることがあります。このプロファイルは Blu-ray ディスクに使用されています。

注意：作成したビデオの再生に問題がある場合にのみこの設定を変更してください。

レベル：MPEG 2 はさまざまなレベルを定義することができます。レベルのよってビデオのビットレートや解像度が決まります。[自動レベル]オプションを使うと、エンコーダは設定されたビデオフォーマット、指定されたビットレートとプロファイルを基に自動でレベルを特定します。

コーディング品質：ここではコーディングの長さと品質の比率を簡単に設定することができます。必要に応じて設定を選択してください。

ハードウェアアクセラレーション：MAGIX Movie Edit Pro は「Quick Sync Video」ハードウェアアクセラレーションの使用をサポートします。これによりエンコード処理のスピードが大幅にアップします。

Smart Copy：このオプションがオンの時は、ハードカットがある未編集の MPEG 2 素材は変更なしに転送されます。これはエンコード処理の速度を大幅に

アップさせます。転送は常に GOP の境界で実行され、フレーム単位ではありません。

HRD (Hypothetical Reference Decoder): このオプションがオンの時は、仮想デコーダはエンコード処理の間のビデオ規格との互換性のデータストリームをチェックします。これによって作成されたビデオはいろいろな再生デバイスと互換性があることが確認されますが、エンコード処理に時間がかかります。

オーディオ

サンプルレート(Hz): ここではオーディオ形式のエンコードのサンプルレートを設定することができます。DVD では 48 kHz 設定が基準です。ここで設定を変更すると、音楽の再生またはビデオ全体の再生ができなくなる可能性があります。

チャンネル: オーディオチャンネルの数を設定できます。

- モノラル: 1チャンネル、モノラル音声
- ステレオ: 2チャンネル、左右にそれぞれ1つずつ。
- サラウンド: 6チャンネル(5.1)

ビットレート(kBit/秒): 希望のビットレートをここに入力します。

オーディオエンコーダー: ここではオーディオ素材の変換方法や、またはオーディオ素材を非圧縮の PCM データとしてエクスポートーファイルに書き込むかを設定できます。PCM が使用されている場合は、サンプルレートとビットレートを変更することはできません。

画像設定

インターレース: ビデオをフレームかフィールドに変換するかを設定します（「インターレース方式」）。

- プログレッシブ

ビデオはフレーム単位で変換されます。

- ボトムフィールド

ビデオはインターレース方式に変換されます。下のライン（ボトム フィールド）が最初のフィールドとして使用され、上のラインが次のフィールドになります。

- トップフィールド

ビデオはインターレース方式に変換されます。上のライン（トップ フィールド）が最初のフィールドとして使用され、下のラインが次のフィールドになります。

MPEG4 エンコーダ設定（標準）

[詳細設定]では、MPEG-4 のデータフローを細かく調整することができます。

詳細設定は[ビデオ]、[オーディオ]、および[マルチプレクサ]に分かれています。

ビデオ

注意：プリセット値とコントロールアイテムのステータス（ロック/アンロック）は選択したエクスポートのプリセットによって異なります。

ビットレートモード：ビットレートは 1 秒あたりのビデオのデータ量を表しています（再生速度で）。これにより、ビットレートはファイルサイズとエンコードされたビデオの品質に関する重要なパラメータとなります。高いビットレートは高品質を意味しますが、ファイルサイズも大きいことを意味します。

- 定数：[平均ビットレート]に入力された正確な値はビデオサイズの正確な算出するために使用されます。
- 変数：[平均ビットレート]に入力された値はビデオに適用される値の目安として使用されます。このためビデオのサイズはおおよそでしか予測できません。
- 固定 クオンタイズ パラメータ：このパラメータはビデオ品質を全体を通して一定に保ちます。

平均ビットレート（kbps）：ここで入力されたビットレートはビデオに適用される平均レートとして使用されます。エクスポートされるビデオのサイズは概算のものです。

最大ビットレート(kbps)：これはビデオストリームの最大ビットレートで、デコーダが 1 秒ごとに転送できる最大ビット数を表します。このパラメータは「可変」ビットレートモードでのみ効果があります。

CPB (Coded Picture Buffer)：入力された値はエンコードされたフレームの最大記憶容量を特定します。値を大きくすると品質は上がりますが、エクスポート時にエラーが発生する可能性があります。エクスポートが中断される場合は、値を低くしてください。

GOP の最大長さ：ここでは GOP の最大の長さを設定することができます。値を大きくすると圧縮率を高めることができます。低い値の場合は、セキュリティの保護が強力になりビデオを編集するために個々のプレームにアクセスしやすくなります。

一般的なルール：GOP が短くなると、作成されたビデオファイルの互換性は高くなります。

ヒント：大まかな目安として GOP の長さとしてフレームレートを入力してください。

GOP の構造：GOP の構造は異なるフレームの並びからなります。GOP の最初に I フレーム、最後に B-フレームが数枚、その後 P フレームが続きます。B-フレームと P フレームの順番は GOP の最後まで繰り返されます。

例：長さが 20 の GOP と「IBBP」の構造は次のように見えます：

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
フレーム	I	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B

プロファイル：プロファイルはサポートされているエンコーダプロパティを定義します。

- **Main**：このプロファイルはもともと放送事業やバックアップに使用されるためのものでした。同様の用途で「High Profile」が開発されて以来、このプロファイルはあまり使用されなくなりました。
- **HIGH**：このプロファイルは放送またはバックアッププログラムに使用され、また HDTV 業界（**H**igh **D**efinition **T**ele**v**ision）でも使用されることがあります。このプロファイルは Blu-ray ディスクに使用されています。

注意：作成したビデオの再生に問題がある場合にのみこの設定を変更してください。

レベル：H.264 は異なるレベルを定義しています。レベルは、ビデオで可能なビットレートと解像度を決定します

自動レベル」オプションを使用すると、エンコーダは「AVC プリセット」ビデオフォーマットの解像度、設定されたビットレート、およびプロファイルに基づいて自動的にレベルを決定します。

コーディング品質：ここではコーディングの長さと品質の比率を簡単に設定することができます。必要に応じて設定を選択してください。

ハードウェアアクセラレーション：MAGIX Movie Edit Pro は AVCHD エクスポート、AVCHD および Blu ray ディスク用のハードウェアアクセラレーション「Quick Sync Video」をサポートします。これによりエンコード処理のスピードが大幅にアップします。

Smart Copy：このオプションがオンの時は、ハードカットがある未編集の AVCHD 素材は変更なしに転送されます。これはエンコード処理の速度を大幅に

アップさせます。転送は常に GOP の境界で実行され、フレーム単位ではありません。

HRD (Hypothetical Reference Decoder): このオプションがオンの時は、仮想デコーダはエンコード処理の間のビデオ規格との互換性のデータストリームをチェックします。これによって作成されたビデオはいろいろな再生デバイスと互換性があることが確認されますが、エンコード処理に時間がかかります。

インターレース：ビデオをフレームかフィールドに変換するかを設定します（「インターレース方式」）。

- プログレッシブ

ビデオはフレーム単位で変換されます。

- ボトムフィールド

ビデオはインターレース方式に変換されます。下のライン（ボトム フィールド）が最初のフィールドとして使用され、上のラインが次のフィールドになります。

- トップフィールド

ビデオはインターレース方式に変換されます。上のライン（トップ フィールド）が最初のフィールドとして使用され、下のラインが次のフィールドになります。

AACオーディオ

注意：プリセット値とコントロールアイテムのステータス（ロック/アンロック）は選択したエクスポートのプリセットによって異なります。

サンプルレート： ここではオーディオ形式のエンコード用サンプルレートが表示されてます。

チャンネル：オーディオチャンネルの数を設定できます。

- ステレオ：2 チャンネル、左側、右側にそれぞれ 1 つずつあります。
- サラウンド：6 チャンネル(5.1)

ビットレート(kBit/秒): 希望のビットレートをここに入力します。

オーディオエンコーダー：使用されているオーディオエンコーダーが表示されています。

画像設定

インターレース：

- ボトムフィールド

ビデオはインターレース方式に変換されます。下のライン（ボトム フィールド）が最初のフィールドとして使用され、上のラインが次のフィールドになります。

- トップフィールド

ビデオはインターレース方式に変換されます。上のライン（トップ フィールド）が最初のフィールドとして使用され、下のラインが次のフィールドになります。

マルチプレクサ

ストリーミング可能。生成された動画は、ウェブサイトでのライブ再生に適しています。

HTML スタートファイル: MAGIX Movie Edit Pro は、HTML ファイルを開いて再生するビデオプレーヤーを備えた HTML ファイルを生成します。

HEVC エンコーダ設定

[詳細設定]では、HEVC のデータフローを細かく調整することができます。

詳細設定は[ビデオ]、[オーディオ]、および[マルチプレクサ]に分かれています。

以下は変更可能なすべての設定についての説明です。

ビデオ

平均ビットレート（**kbps**）：ここで入力されたビットレートはビデオに適用される平均レートとして使用されます。エクスポートされるビデオのサイズは概算のものです。

最大ビットレート**(kbps)**：これはビデオストリームの最大ビットレートで、デコーダが 1 秒ごとに転送できる最大ビット数を表します。このパラメータは「可変」ビットレートモードでのみ効果があります。

CPB (Coded Picture Buffer)：入力された値はエンコードされたフレームの最大記憶容量を特定します。値を大きくすると品質は上がりますが、エクスポート時にエラーが発生する可能性があります。エクスポートが中断される場合は、値を低くしてください。

GOP の最大長さ：ここでは GOP の最大の長さを設定することができます。値を大きくすると圧縮率を高めることができます。低い値の場合は、セキュリティの保護が強力になりビデオを編集するために個々のプレームにアクセスしやすくなります。
一般的なルール：GOP が短くなると、作成されたビデオファイルの互換性は高くなります。

ヒント：大まかな目安として GOP の長さとしてフレームレートを入力してください。

GOP の構造：GOP の構造は異なるフレームの並びからなります。GOP の最初に I フレーム、最後に B-フレームが数枚、その後 P フレームが続きます。B-フレームと P フレームの順番は GOP の最後まで繰り返されます。

レベル：HEVC はさまざまなレベルを定義することができます。レベルのよってビデオのビットレートや解像度が決まります。[自動レベル]オプションを使うと、エンコーダは設定されたビデオフォーマット、指定されたビットレートとプロファイルを基に自動でレベルを特定します。

コーディング品質：ここではコーディングの長さと品質の比率を簡単に設定することができます。必要に応じて設定を選択してください。

オーディオ

サンプルレート： ここではオーディオ形式のエンコード用サンプルレートが表示されてます。

ビットレート(kBit/秒)： 希望のビットレートをここに入力します。

マルチプレクサ

ストリーム可能：作成されたビデオはウェブサイトでのライブ再生に適応しています。

他に不明な点がある場合

特殊プログラムバージョンに関するヒント: この文書は MAGIX Movie Edit Pro の全機能を記述しています。機能内容については、お持ちのプログラムのバージョン/エディションによって異なります。

プログラムヘルプに関するヒント

プログラムが開いている場合は、キーボードの[F1]をクリックすることでプログラムヘルプを開くことができます。プログラムヘルプには、プログラムの操作と多くの補足情報に関する詳細な情報が含まれています。多くの重要な用語は、テキスト内にて斜線で強調されています。より細かい説明については、これらの用語をクリックしてください。

コンテキストヘルプ: 開いているプログラム中の任意の位置でキーボードの［F1］ をクリックしてください。そうすると、ヘルプのトピックに項目が照合されて自動で開かれます。

検索機能: ヘルプ内で特定のワードを検索するために、検索機能をお使いください。検索の精度を上げるために、単語を入力するか、もしくはいくつかのキーワードがある場合は論理演算子（例えば 、 OR、AND、NEAR）を使用してください。

- **OR** (2 つの単語の間): 2 つの単語の片方、もしくは両方が含まれるすべてのトピックがリストアップされます。

- AND (2 つの単語の間): この 2 つの単語を含むトピックのみがリストアップされます。
- NEAR (2 つの単語の間): この 2 つの単語を含むトピックのみがリストアップされます。また、2 つのキーワードの間に最大 6 つのその他の単語を追加することができます。
- NOT (単語の前): この単語を含むトピックはリストアップされません。

印刷: 個々のトピック、もしくはテーマセクション全体を印刷するために、このプログラムヘルプの印刷機能を使用してください。印刷ボタンは、ツールバーのヘルプウィンドウの上にあります。

PDFマニュアル

ヘルプ機能とほぼ同じですが、電子マニュアル（PDF）にはプログラム文書がすべて含まれます。PDF はプログラムの[ヘルプ] > [マニュアル（PDF）]にあります。

プログラムのアンインストール

Windows 10 では、「Windows の設定」> 「アプリ」で MAGIX Movie Edit Pro をアンインストールできます。

古い Windows システムでは、コントロールパネルに移動し、「ソフトウェア」または「プログラムと機能」を選択して MAGIX Movie Edit Pro をアンインストールします。