

MOVIE STUDIO 2022

日本語マニュアル

著作権

このドキュメントは著作権で保護されています。

すべての権利、特に複製、配布、翻訳の権利は留保されています。

この出版物のいかなる部分も、著作権所有者の書面による同意なしに、コピー、マイクロフィルム、またはその他のプロセスによっていかなる形式でも複製したり、機械、特にデータ処理システムで使用できる言語に転記したりすることはできません。

すべての複製権は留保されています。エラーとコンテンツの変更、およびプログラムの変更は留保されています。

Copyright © MAGIX Software GmbH, 2009 - 2021. All rights reserved

MAGIX は MAGIX Software GmbH の登録商標です。

ここで挙げられている製品名は、各製造者の登録商標である可能性があります。MAGIX のライセンス条件は、インストール内または以下の www.magix.com にある EULA にてご確認して頂けます。

この製品は、MAGIX の特許出願中の技術を使用しています。

目次

カスタマーサポート	13
始める前に...	14
システム要件	14
シリアル番号	14
プログラムをアンインストールする	15
MAGIX Movie Studio について	16
特別なプログラムバージョンについてのアドバイス:	16
4つのプログラムバージョン	16
機能	17
録音オプション	17
対応フォーマット	17
書き込み可能なディスクフォーマット	18
マルチメディア編集可能ディスクメニュー	18
追加プログラム	18
MAGIX Movie Studio 2022の機能範囲	18
クイックスタート	21
プロジェクト、ムービーとオブジェクト	21
プログラムを起動	21
ビデオのインポート	22
動画を再生	24
メディアプール、短い <small>要</small> <small>概</small>	24
ディスプレイモード	25
ストーリーボードモード	26
タイムラインモード	27
ビデオ編集	29
タイムラインモードでのビデオ編集	29
使えないシーンの削除	30
シーンの再グループ化	33

インタラクティブメニュー付きDVDの作成	33
「編集」インターフェース	36
ワークスペースのカスタマイズ	37
トランスポートコントロール付きプログラムモニター	37
トランスポートコントロール	41
メディアプール	42
インポート	43
エフェクト	46
テンプレート	47
音楽ファイル	49
ショップ	49
プロジェクトウィンドウ	50
拡張編集モード	50
ツールバー	53
上のツールバー	53
下のツールバー	54
ビデオプロジェクトの設定とビデオプロジェクトの管理	60
ムービーとプロジェクトの設定	60
動画設定	60
動画情報	61
プロジェクト設定	61
クリーニングウィザード	62
スタートダイアログ	62
プロジェクト管理	63
プログラム設定	64
再生	64
フォルダ	66
ビデオ/オーディオ	66
システム	68
デバイスオプション	69

入力／出力	70
バックアップコピー	70
ムービー、プロジェクトまたはメディアをフォルダにコピー...	70
ビデオディスクからプロジェクトを復元	71
録音	72
AVCHD録画	72
HDVカメラ	74
DVカメラ	75
アナログビデオ録画	78
オーディオ	81
シングルフレーム	84
スクリーン	86
録画後に編集	87
オブジェクト	89
プロジェクトにオブジェクトを挿入する	90
オブジェクトを選択しグループ化する	92
オブジェクトを移動する	93
オブジェクトをカットまたはトリミングする	93
オブジェクトを複製	93
オブジェクトハンドル	94
オブジェクトとオブジェクトグループを個別に保存する	94
エフェクト	96
タイトル	96
テンプレートを使わずにタイトルを作成	96
テンプレートを使用してタイトルを作成	96
タイトルの配置とフレームサイズの調整	97
タイトルエディタ	97
タイムコード	100
オブジェクトにエフェクトを適用する	100
メディアプールのビデオエフェクト	101

明るさとコントラスト	102
色	102
色彩補正	103
クロマキー	103
アーティスティックフィルター	104
過変調	105
シャープネス	105
速度	106
VEGASビデオ手ブレ補正	106
ショットマッチ	107
クッキーカッター	107
ガウスブラー	108
グロー	108
レンズフレア	109
マスクジェネレータ	109
標準	110
位置とアニメーションエフェクト	110
ポジション/サイズ/回転	110
セクション	111
カメラ/ズームショット	112
回転/ミラー	113
3Dディストーション	114
レンズ補正	114
モーションテンプレート	115
360°エフェクト	115
メディアプールのオーディオエフェクト	116
メディアプール内のカスタムテンプレート	116
デザインエレメントとイメージオブジェクト	116
プラグイン	117
ビデオエフェクトプラグインの使用	117

エフェクトマスクを作成	119
アニメーションエフェクトマスクの作成	120
マスクの反転	121
レイヤーマスク	122
キーフレーム (エフェクトカーブ)	123
アニメーションの準備	123
キーフレームを配置	124
各パラメーターのキーフレームを表示する	124
エフェクトのキーフレームを後から編集する	125
キーフレームを削除	125
キーフレームの補間	125
オブジェクトのエフェクトカーブの編集	125
エフェクトカーブ - 追加機能	126
画面上で「フライ」オブジェクトを作成	128
ビデオの画像位置に配置	129
個々のオブジェクトの画像最適化	129
ムービー全体のエフェクト設定	129
明るさ/コントラスト	130
ペイント	130
鮮明度	130
TVピクチャ	131
音楽ファイル	132
オーディオ ファイルの読み込み	132
全ての選択されたオブジェクトの音量を調整	132
ボリュームカーブを編集	133
オーディオミックスダウン	134
音量低減	134
オーディオエフェクト	135
オーディオエフェクトの使用	135
オーディオエフェクトダイアログ	136

ミキサーのオーディオエフェクト	139
モノラルオブジェクトを作成	141
オーディオクリーニング	141
DeClipper	142
DeNoiser	142
DeHisser	144
イコライザ FXラック	144
コンプレッサー	144
ステレオFX	144
MAGIX マスタリングスイート	145
ミキサー	149
5.1 サラウンド/マルチチャンネル	152
スクラブ	156
オーディオCDのインポート	156
ウィザード	158
Photostory Wizard	158
Travel Maps - トラベルルートアニメーション	160
クイックスタート	161
一般的なメニュー機能	162
写真	163
再生メニュー	164
マップ (スタート画面)	164
検索	164
パス & アバター	165
表示	167
アニメーション	168
完了	169
設定	170
Soundtrack Maker	170
追加の機能とツール	173

マーカー	173
再生カーソル	173
プロジェクトマーカー	174
スナップマーカーとトランジェント	174
すべてのチャプターマーカーの削除	175
範囲マーカー(インポイントとアウトポイント)	177
シーンマーカー	178
分割とトリミング	178
単純なカット	179
ビデオから音声を分割する	179
オブジェクトをトリミング	180
トリミングしたオブジェクトのコンテンツを移動	183
トランジション	183
ムービーと編集テンプレート	185
音楽編集調整とBPMウィザード	187
BPMウィザード	187
自動シーン検出	190
プレビューレンダリング	192
自動プレビューレンダリング	192
手動プレビューレンダリング	193
プレビューレンダリングの更新	193
プロキシファイル、プロキシ編集	194
マルチカム編集	195
ソーストラックとプレビュー画像	196
マルチカム編集機能	197
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	198
360°ビデオ	199
事前処理/スティッチ	199
360° 編集	200
360°シーンの回転	203

パノラマを作成	204
ステレオ3D	204
基本事項	205
3Dの録画	205
3D編集の準備	206
3Dの再生モードを設定	207
画像と動画を3Dに揃える	208
移動ショットを3Dビデオに変換	210
3Dビデオのエクスポートと書き込み	210
16ビットのディープカラーをサポート	211
バッチ変換	213
バックアッププロジェクトを読み込む	215
MAGIX Update Notifier	215
「書き込み」インターフェース	217
プレビュー	218
リモコン	218
メニュー	219
テンプレート	219
エディター画面	220
ナビゲーションナビゲーション	221
ディスクオプション	221
ページをデザインする	223
ボタンのデザイン	224
メニューエントリープロパティ	224
書き込みウィザード	226
DVDプレーヤー用の書き込みダイアログ	227
ディスク領域：	228
プロジェクトを複数のディスクに分割する	229
エンコーダ設定	230
ラベルとCDカバーを作成	231

ムービーの完了、ダイアログ	232
Vimeoにアップロード	232
ビデオファイルとして出力	232
モバイル機器にエクスポートする	233
オンラインにアップロード	233
ムービーのエクスポート、メニュー	235
AVI形式のビデオ	236
ビデオ (DV-AVI)...	236
MPEGビデオ形式のビデオ	236
ビデオを MAGIX ビデオで保存	236
非圧縮ムービー	236
MotionJPEG AVI形式のビデオ	237
ビデオをフレームのシーケンスで保存	237
ビデオをWindows Media Videoで保存	237
MPEG-4 ビデオとしてのビデオ	238
HEVC形式のビデオ...	238
MP3形式のオーディオ	238
WAV形式のオーディオ	239
トランジションとして書き出し	239
BMPファイル形式のシングルフレーム...	239
JPG形式のシングルフレーム	239
PNG形式のシングルフレーム	240
ショートカット	241
再生機能	241
モニター	241
プロジェクトウィンドウビュー	242
ビューとスタートマーカーを移動	242
マウスモード	243
貼り付けモード	244
コンテキストメニュー	244

ファイルメニュー	244
「編集」メニュー	246
「エフェクト」メニュー	248
[ウィンドウ] メニュー	250
ヘルプメニュー	251
キーボードショートカットの編集	251
メニュー	253
ファイルメニュー	253
編集メニュー	260
エフェクトメニュー	265
「ウィンドウ」メニュー	269
「共有」メニュー	271
「ヘルプ」メニュー	272
コーデックをアクティベートして使用する	276
MPEG-2 エンコーダ (Intel)	277
MPEG-4 エンコーダ、設定 (Intel)	280
索引	285

カスタマーサポート

お客様各位、

常に便利で迅速な、ソリューション志向のサポートを提供することが私たちの目標です。そのために、www.magix.info のオンラインコミュニティから無制限のWebサポートとヘルプをご利用いただけます。

サポートセクションでは、MAGIX の登録会員として、便利に設計された MAGIX サービスポータルを介して無制限のWebサポートをご利用いただけます。ここでは、聡明なヘルプアシスタント、高品質のFAQやパッチ、および継続的に更新されるエキスパートレポートにアクセスできます。

フォーラムセクションでは、MAGIX のお客様は、オンラインコミュニティに無料で無制限にアクセスできます。コミュニティには、MAGIX 製品についてコミュニティに質問したり、検索機能を使用して特定のトピックや回答を検索したりするオプションが含まれています。質問と回答に加えて、ナレッジプールには、辞書、ビデオの説明（チュートリアル）、およびディスカッションフォーラムが含まれています。毎日 www.magix.info にアクセスしている多くのエキスパート達は、時にはわずか数分ほどで回答する速い応答時間を保証します。

i 注記： www.magix.info でのサポートリクエストには、無料の会員登録が必要です。

MAGIX 販売部

弊社のMAGIX 販売部の稼働日にご連絡いただければ、以下の問い合わせや問題についてサポートいたします:

- 注文
- 製品アドバイス (購入前)
- アップグレードリクエスト
- 返品処理

Tel.: +49 5741 3455-31, 月曜日 - 金曜日 10:00 - 16:00

Eメール: infoservice@magix.net

郵便: MAGIX Software GmbH, Borsigstr. 24, 32312 Lübbecke

Steam™ で購入の際の特別な機能

Steam™ でプログラムを購入された場合は、異なる条件が適用されます。詳細は <https://support.steampowered.com> をご覧ください。

始める前に...

i 特殊プログラムバージョンに関するアドバイス: この文書は**MAGIX MOVIE STUDIO**の全機能を説明します。購入されたプログラムのバージョン/エディションによって、機能やサービスが異なる場合があります。

システム要件

Microsoft Windows 8 | 10 用 (64-bitシステム)

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 1対応 (推奨: MPEG2/AVC/HEVCに対してはIntel Graphics HD 520) INFUSION Engine 3は、1GB VRAM以上のIntel、NVIDIA、またはAMDの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ています
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

シリアル番号は各製品に付属しています。このシリアル番号は、ソフトウェアをアクティベートするために必要です。番号は安全な場所に保管してください。

シリアル番号の使用

シリアル番号により、プログラムのライセンスがお客様に明確に割り当てられます。そうして初めて、Eメールで無料のカスタマーサービスを受けることができます。

シリアル番号は、ソフトウェアの悪用も防ぎます。これはお客様に最適な価格/性能比を保証し続けることができることを意味します。

シリアル番号の場所

ボックス版の場合、シリアル番号はプログラムボックスの挿入カードに記載されています。

ダウンロード版の場合、ソフトウェアをアクティベートするためのシリアル番号を、ご提供いただいたメールアドレス宛にご購入後すぐにEメールでお届けします。

シリアル番号が必要になるとき

シリアル番号は、プログラムを初めて起動して登録するときに必要なになります。

シリアル番号を別のコンピューターで使用する

シリアル番号を別のコンピューターで使用する場合、またはオペレーティングシステムを再インストールした後は、現在のコンピューターで使用しているプログラムを非アクティブ化する必要があります。

これで、シリアル番号が現在のコンピューターから「解放」され、別のコンピューターで使用できるようになります。

i 注記：シリアル番号は、後で 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が、内臓された **MAGIX MOVIE STUDIO** の機能を使用するとはるかに便利です。

プログラムをアンインストールする

Windows 10 では、[Windowsの設定] > [アプリケーション] で **MAGIX MOVIE STUDIO** をアンインストールすることができます。

古い Windows システムでは、[ソフトウェア] または [プログラムと機能] の下のコントロールパネルから **MAGIX MOVIE STUDIO** を再びアンインストールすることができます。

MAGIX MOVIE STUDIO について

MAGIX MOVIE STUDIOは、PC用の完全なオールオンワンムービーエディターです。

MAGIX MOVIE STUDIOを使って、録画をコンピューターに転送し、それらを調整した後、DVD、AVCHD、Blu-rayディスクに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、テープに戻したり、カムコーダーに戻したりと、さまざまな使い方ができます。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。もしくは、インターネットでビデオを共有することができます。

特別なプログラムバージョンについてのアドバイス:

i 注意: この文書は**MAGIX MOVIE STUDIO**の全機能を説明します。購入されたプログラムのバージョン/エディションによって、機能やサービスが異なる場合があります。

4つのプログラムバージョン

- **MAGIX MOVIE STUDIO**入門バージョンは、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ースが含まれています。
- **MAGIX MOVIE STUDIO**Plus上級バージョンは、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 STUDIO** 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。
- **MAGIX Video Pro X**は、Premiumバージョンの全ツールキットと追加機能を含む、MAGIXによるビデオ機能のすべてを提供します。

詳細なバージョン比較については、MAGIX ウェブサイトを参照してください。こちらをクリックしてください...

機能

録音オプション

- 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
- 画面 (Plus/Premiumでのみ): 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。

対応フォーマット

インポート:

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

i 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、

▲ *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

このプログラムには、ムービーやチャプターを選択を補助するために後ほどテレビで使用される多くのDVDメニュー用テンプレートが含まれています。大部分は16:9のワイドスクリーンフォーマットです。これらは、ディスクにプロフェッショナルな外観を与えるために、書き込み時に簡単に適用することができます。

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ウェブサイトでは、**MAGIX MOVIE STUDIO**で使用できる多くの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。

MAGIX MOVIE STUDIO 2022の機能範囲

現在の機能	Classic	Plus	Premium	Pro X
Intel を搭載した cエンジン 3、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

現在の機能	Classic	Plus	Premium	Pro X
正確な4K表示と100%以上のWindows表示設定のためのHiDPIプログラムインターフェース。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プレート - ソーシャルメディア用のプレートを含む	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、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

現在の機能	Classic	Plus	Premium	Pro 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

クイックスタート

この章では、**MAGIX MOVIE STUDIO**の基本的な機能を段階的に説明します。プログラム機能の体系的な説明は、次の章にあります。

- i** 「ヘルプ」メニューからアクセスできるオンラインチュートリアルビデオを使用することもできます。そのためには、インターネット接続が必要です。
- i** 頻繁に使用されるダイアログや機能のためのプログラムのキーボードショートカットも、作業中に役立ちます。

プロジェクト、ムービーとオブジェクト

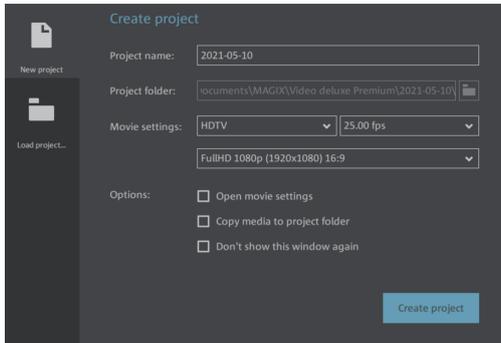
MAGIX MOVIE STUDIOで、プロジェクト、動画、オブジェクトを使って、作業します。素早く直感的に作業するには、この3つの階層的順番の用語の違いを理解することが重要です。

- 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 "Project file" ファイルとして、お使いのハードディスクに保存され、動画を後で編集するために読み込むことができます。
- 動画は、単一のビデオクリップ、または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も含めることができます。各ムービーはビデオとして、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。
- オブジェクトは、ムービーの個別の単位です。オブジェクトのタイプには、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。

プログラムを起動

MAGIX MOVIE STUDIO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。以下のスタートダイアログが表示されます:

- i** 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して読み込むことができます。

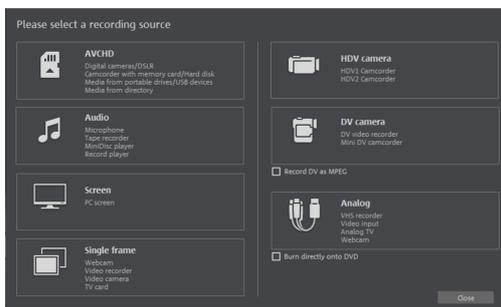
ビデオのインポート

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:** どのフォルダにファイルや素材を保存しているかをよく確認しておく、**MAGIX MOVIE STUDIO**での読み込みや編集の際に簡単に見つけることができます。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。

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. プログラム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ログラム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**で場所を選択します)。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。

そのような録画が手元にない場合は、以下の操作を行います:

MAGIX MOVIE STUDIOのワークフローを試すために、ハードディスクから素材を読み込むことができます。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. 次に、**_Demo**フォルダをダブルクリックして[↑]開き、そこに表示されているMVPムービーファイルの1つを読み込みます (例: **_Demo.MVP**)。

⚠ 警告! メディアをプロジェクトにインポートする場合、**MAGIX MOVIE STUDIO**は常にこれらのファイルにアクセスできる必要があります。つまり、これらのファイルがすでにインポートされている場合、**MAGIX MOVIE STUDIO**がそれらを見つけることができないため、Windowsエクスプローラやメディアプールなどで名前を変更することはできません。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。

動画を再生

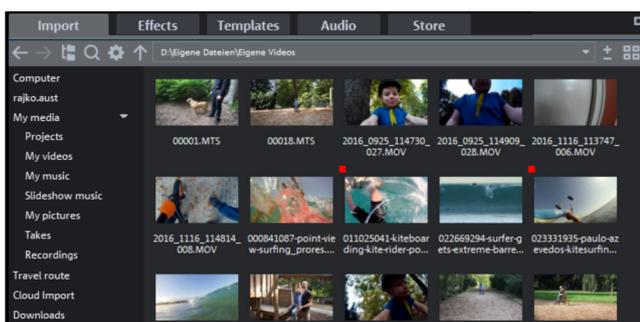
▶ 録画 (またはデモプロジェクト) を再生するには、プレビューモニターの下の特ランスポートコントロールにある [再生] ボタンをクリックします。

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、短い 要 概

メディアプールを使用して、すべての種類のメディアファイル (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、エフェクト、インターネットメディアなど) にアクセスし、それを読み込むことができます。



ドライブフォルダを参照して、使用したいメディアを検索します。様々なドライブおよびフォルダ用のナビゲーションボタンは、メインディスプレイエリア上の **[インポート]** にあります。

⚠ 注意: メディアプールは、ハードドライブ上のデータを [インポート] 下に表示します。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。

💡 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** を選択して作成することができます。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。

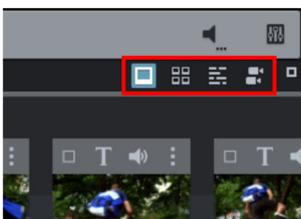
i 注意: **標準プログラム設定にリセット** 機能 ([編集]メニュー>[設定]) を使用すると、全てのリンクは自動的に削除されます。

カーソルをメディアファイルの上に合わせると、オプション用の 3 つのアイコン(プレビュー、トリミング、インポート) 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。ビデオおよびイメージファイルがプログラム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を使用することも可能です。
- **トリミング** : 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し、それをインポートできます。
- **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完全に読み込みます。[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が使用されます。

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、Plus/Premiumバージョンで使用できます。



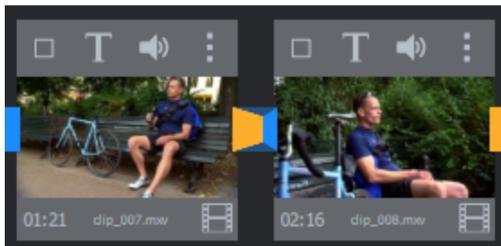
- **ストーリーボードモード**はプリセットビューです。このビューは、編集プロセスを簡素化するための簡単で合理化されたインターフェイスを提供します。ムービーからのすべてのシーンは、「ストーリーボード」モードに順番にリスト化されます。すべてのシーンは、ストーリーボードのプレビュー画像とともに表示されます。

- 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では、ムービーが「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 STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できます。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:

T 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）。

Speaker 音量の設定: 各シーンのサウンドトラック内の音量は、スピーカーボタンで設定できます。

Vertical Ellipsis エフェクトメニュー: このスイッチは、シーン検出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。

Transition/Fade トランジション/フェード: 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（または「フェード」）を選択します。

Rotate 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。

26:00 表示時間: 各シーンに対する表示時間は [分]:[秒]:[フレーム] で表示されます。

画像ファイルでは、時間表示をクリックして、表示されるダイアログでの表示時間を調整することができます。この時間は、ムービー内のすべての写真に適用できます。

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のように、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。

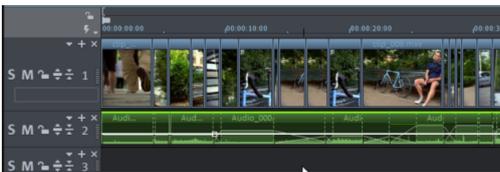
ズームつまみにより、ビューを拡大または縮小できます。



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、必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、プログラム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ムービー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にある動画ビューの最適化**をクリックします。

ハンドル: マウスポイント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。

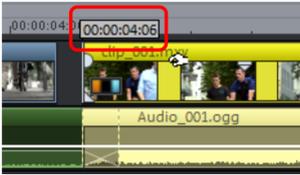
グリッド

プロジェクトウィンドウは、フレーム通りの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] -> [ムービー]) で指定したフレームレートによって異なります。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。



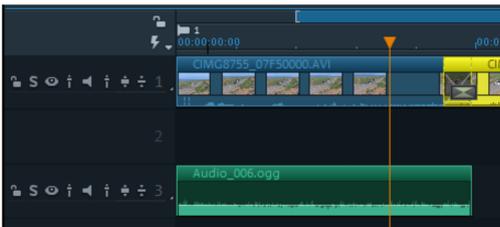
オブジェクトを移動すると、ツールチップに、位置が表示されます。この情報は、「時:分:秒:フレーム」の形式で表示されます。

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ブにできます。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、下のツールバーにある磁石アイコンを使用して有効/無効にできます。

ビデオ編集

タイムラインモードでのビデオ編集



すべての編集は、プロジェクトウィンドウで行われます。タイムラインモードでは、ムービーやシーンはそのサイズに比例して表示されます。つまり、ムービーが長いほど、トラック上のオブジェクトも長くなります。

ハンドル: すべてのオブジェクトは、マウスをオブジェクトの下隅に移動させて、ストレッチアイコンに変えることで縮小することができます。これで、オブジェクトの長さを自由に短くすることができるようになります。

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。



ビデオの画像トラックとオーディオトラックは、同じオブジェクト内で一緒にカットされます。中央のハンドルは、ビデオオブジェクトの透明度 (上) とオーディオトラックの音量 (下) を調整するのに使用できます。画像と音声は、それぞれ別のトラックに独立して表示することも可能です。これについて詳しくは「オブジェクト」をご参照ください。

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。

エフェクト編集: 選択したオブジェクトを、メディアプールにあるエフェクトで編集することができます。

各エフェクトの設定は、メディアプールで調整できます。

現在のエフェクト設定がどうなっているかは、プログラムモニターで確認できます。

ほとんどのエフェクトは、キーフレームアニメーションとエフェクトカーブを使ってコントロールできます。エフェクトの強さは、単一のポイント (キーフレーム) で動的に制御されるか、もしくはカーブ (エフェクトカーブ) で描画されます。選択されたエフェクトに対応するキーフレームとエフェクトカーブアニメーション用のボタンは、すべてメディアプールの下部エリアにあります。

i **注意:** エフェクトカーブを有効にするには、まずキーフレームを選択する必要があります。

コンテキストメニュー: コンテキストメニューも、オブジェクトを編集するための一連のオプションを提供しています。このダイアログは、オブジェクト上で右クリックして開くことができます。異なるトリムエディターを開き、(例えば) 異なるトランジションパラメーターによって正確なカットを行うことができます。ビデオオブジェクトに対しては、オーディオやタイトルオブジェクトに対してとは異なるコンテキストメニューがあります。

使えないシーンの削除

素材から使えないシーンをカットするには、2つの方法があります。

- 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、素材を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。

プロジェクトウィンドウでビデオをカットする

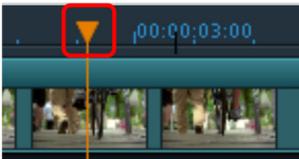
動画素材を既にプロジェクトにインポートし、それを編集すると仮定します。

- プログラムモニターのトランスポートコントロールの再生ボタンをクリックする (または単にキーボードのスペースバーを押す) ことで、ビデオを再生します。

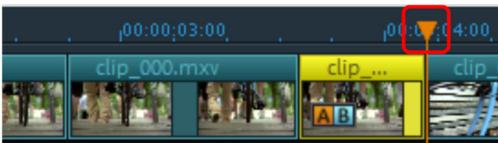
- 再生中にカットしたいシーンが出てきた場合は、トランスポートコントロールの再生ボタンをもう一度クリックします。再生カーソルは、削除したシーンの近くにありま

 ヒント: 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、ビデオを早送りして、動作を確認することもできます。これを行うためには、マウスキーを押しながら、タイムライン上で再生カーソルを(ゆっくりと)移動させます。

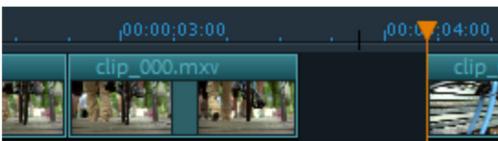
- 無効な素材の開始位置に、再生カーソルを正確に設定します。長いビデオを見やすくするためには、ズーム機能を使用することをおすすめします(プロジェクトウィンドウの右下隅の +/- ボタン)。



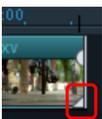
- キーボードの「T」を押します。これにより、現在のシーンを再生カーソルの位置で、2つのエリアに分割します。
- 無効なシーンの終了位置に対して、これらの手順を繰り返します。無効なシーンの終了位置を検索するために、終了位置に可能な限り近い位置に、再生カーソルを配置し、もう一度、キーボードの「T」を押します。



これで使えないシーンを「分離」でき、キーボードの「Del」キーを使用してビデオから削除できます。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。

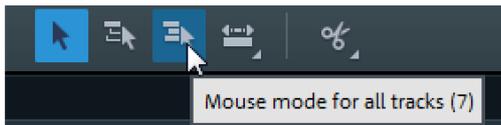


カット中に、正確に動作しない場合でも、心配しないでください。オブジェクトハンドルを使用して、残りのオブジェクトを拡張または縮小して、削除したエリアの素材を復元または除外できます。



削除後、削除された素材の位置のムービー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。その後のオブジェクトをドラッグするには、「すべてのトラック」マウスモードを使用します。これにより、そのタイムラ

イン上で後ろにあるすべてのトラック上のオブジェクトが、移動されるオブジェクトとともに自動的に取得されます。



- i** 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、ビデオおよびオーディオトラックは、自動的に1つのオブジェクトにグループ化されます。すなわち、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同時に影響を与えます。また画像シーケンスとグループ化されていない別のサウンドトラックを追加した場合は、編集を始め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)。

すべてのカット機能は非破壊です (MAGIX MOVIE STUDIOにおける編集機能も同様)。これは、すべてのソースマテリアルがハードドライブに変更されずに残ることを意味します。

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:

- メディアプールで目的のファイルをダブルクリックします。ファイルはプログラムモニターに読み込まれ、トランスポートコントロールを使用してそこで再生することができます。
- インポートしたいエリアを探します。トランスポートコントロールの上にある再生マーカーをエリアの開始位置に置き、「インポイントの設定」ボタンをクリックします。



- 次に、再生カーソルをセクションの終了位置に置き、「アウトポイントの設定」ボタンをクリックします。



- 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。[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。



- マウスボタンを押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。エリアがインポートするエリアに一致したら、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。セクションをプロジェクトのどこで使用するかわからない場合は、トラック上ではなく、プロジェクトフォルダにドラッグすることができます。

シーンの再グループ化

ムービー内で特定のシーンやシーンのグループを別の場所に移動させたいことがよくあります。

これは簡単に行えます:

- 任意のビュー(「タイムライン」、「ストーリーボード」、または「オーバービュー」モード)をクリックして1つのシーンを選択し、その後にマウスボタンを押したまま、希望の位置に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も作成できます: 「Ctrl + マウスクリック」で複数のシーンを選択し、「Shift + マウスクリック」で間にあるシーンを選択することができます。

最後に、より広範なアレンジ作業のための3つのアドバイスをご紹介します:

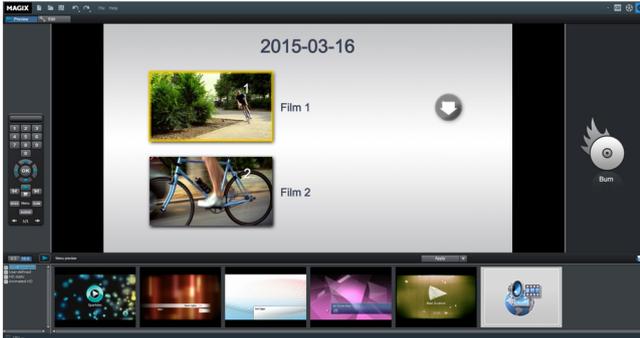
- **すべてのトラックまたは1つのトラック**マウスモードは、選択したシーンだけでなく、同じトラック(「1つのトラック」)またはすべてのトラック(「すべてのトラック」)にあるオブジェクトの後ろにあるすべてのオブジェクトも移動させます。
- **グループ化**および**グループ化解除**コマンドにより、シーンをグループに結合し、ブロックとして一緒に移動させることができます。
- オブジェクトを編集したり移動させたりすると、プロジェクトがゴチャゴチャになってしまうという場合は、逆に使いたいシーンを選択して、メディアプールの**レコーディング**フォルダに保存するという方法もあります。使いたいシーンを集めて**レコーディング**フォルダに入れ、その後に新規プロジェクトを**開始**し、シーンをフォルダから新規プロジェクトに好きな順番でドラッグ&ドロップでしていきます。**レコーディング**フォルダには、メディアプール内の**インポート > マイメディア**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、**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。



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、画面の中央に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。

左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。対応するボックスのチェックを外すことで、不要なチャプターをオフにできます。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。

- 新しいチャプターを**開始**したいトラック内の位置に再生カーソルを配置し、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**オプションは、ムービー内でカットされたすべてのシーンにチャプターマーカーを自動的に設定します。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れば、選択メニューのレイアウトに専念できます。

プログラムエリアの画面下には、既存のメニューレイアウト全体が表示されています。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、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配置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するとエディターが書き、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したりすることができます。

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

「編集」インターフェース



- 1 上のツールバー: これらは最も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: **MAGIX MOVIE STUDIO**のほとんどの機能には、メニューバーからアクセスできます。
- 3 プログラムモニター: 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、および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 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。
- 7 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。
- 8 範囲マーカー付きのタイムライン: ここで再生されるエリアを定義できます。タイムスケールが装備されています。

- 9 下のツールバー: 「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。
- 10 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。

ワークスペースのカスタマイズ

プログラムモニター、プロジェクトウィンドウ、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 STUDIO** 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)。

i 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。

i アドバイス: 2台のモニターを使用している場合は、1台を使用してプログラム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、カーソルをプログラム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、プログラムモニターがフルスクリーンモードで表示されます。

トランスポートコントロール付きプログラムモニター

プログラムモニターには、現在の動画のコンテンツが表示されます。また、プログラム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る場合もあります。この例は、次の通りです:

- タイトルエディタ
- 様々なモーションエフェクト

- 更に、プログラムモニターには、再生カーソルの時間位置とムービーの長さが表示されます。



- | | |
|---|---------------------------|
| 1 | プログラムモニターメニュー |
| 2 | 再生カーソルの位置 |
| 3 | タイトルバー: 現在のムービー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ル |

現在のムービーの表示に加えて、プログラムモニターは、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
- 動画にビデオファイルのエリアを貼り付ける
- 動画 概要
- フルスクリーンモード

オプション

- 3D 表示
- サイズ (解像度) の設定
- 位置 (時間バーと共に) を移動する

プログラムモニター内のメニュー

 プログラムモニターメニューは、メニューボタンで開きます。

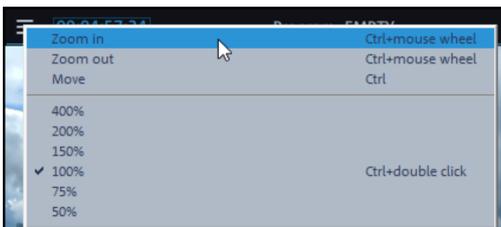
以下の機能を選択することができます:

- ズームファクターを定義
- プレビュー用にイメージ位置を指定する
- 動画 既要有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] ボタンのコンテキストメニューです)

ズーム

プログラムモニターのビデオ画像は、メニューエントリを使用して最小化および最大化することができます。これは、エフェクトアニメーション中に特に便利です。

i 注意: このズームは、プログラム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。



フルスクリーンモード

プログラムモニターを、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:

1. プログラムモニターの表示領域をダブルクリックし、
2. キーの組み合わせ Alt + Enter を押すか、
3. プログラムモニターの上右角にあるボタンをクリックします。
4. 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。

i 注意: プログラムモニターはフルスクリーンモードで移動させることもできます。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ルは非表示にできます。

トランスポートコントロールを表示/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. 右クリックすると、プログラムモニターの表示領域にコンテキストメニューが表示されます。この設定の現在のステータスは、**トランスポートコントロールの表**

示メニューエントリの前のチェックボックスで確認できます。

2. **トランスポートコントロールの表示**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。

サイズの設定

 **アドバイス:** アレンジャーおよびプログラムモニター用の便利なプリセットが、プログラム設定の「表示テンプレート」タブにあります。

希望するサイズの設定:

1. マウスカーソルをプログラムモニターのエッジに移動します。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. プログラムモニターのエッジの上でマウスの左ボタンをクリックしたままにします。
3. プログラム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:** プログラムモニターのサイズ設定は、高さと幅を順に設定していくと簡単です。

コンテキストメニューによるサイズの設定:

1. 右クリックすると、プログラムモニターの表示領域にコンテキストメニューが表示されます。
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: **デフォルトの解像度**サブメニューでエントリを選択します。
 - 手動: **その他の解像度**エントリを選択し、ダイアログで希望の解像度を入力します。

サイズを定義するためにムービーを使用する:

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、プログラムモニターのサイズを決定するために使用したいビデオオブジェクトを選択します。
2. 右クリックすると、プログラムモニターの表示領域 (6) にコンテキストメニューが表示されます。
3. **プログラムモニターを選択したビデオに合わせる**エントリを選択します。

MAGIX MOVIE STUDIOが、選択されたビデオオブジェクトの解像度に適合するように、プログラム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ムービー設定を使用する:

1. 右クリックすると、プログラムモニターの表示領域 (6) にコンテキストメニューが表示されます。
2. **プログラムモニターをムービー設定に合わせる** エントリを選択します。

MAGIX MOVIE STUDIOは、ムービー設定の解像度を新しいプログラムモニターのサイズとして設定します。

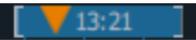
i 注意: プログラムモニターの解像度が、使用している画面よりも大きい場合、MAGIX MOVIE STUDIOから警告メッセージが送信され、操作をキャンセルまたは続行するオプションが与えられます。

トランスポートコントロール

プログラム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、メディアプール内でプレビューしたりできます。



i 注意: ジョグ/シャトル機能を使用するには、メニューで表示させる必要があります。

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のエリアを選択できます。

 再生カーソル: このマーカーは、プログラム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: 再生範囲の開始位置および終了位置を定義します。

 エリア始点へ: このボタンは、コントロールのために、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、または割り当てられているショートカット (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) か、または現在の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。

 エリア終点へ: 現在のエリアの終点に、再生カーソルを設定します。

 オーディオまたはビデオのレコーディング: 素早くレコーディング選択にジャンプします。

ジョグホイール:  これを使用して、ビデオ内で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:  スライダーコントロールを横に動かすほど、対応する方向にアレンジが速く再生されます。この方法により、特定の位置に、迅速にアクセスできます。

i 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。プログラムモニターのメニューを使用して、表示するように設定します。

プレビュー品質

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。

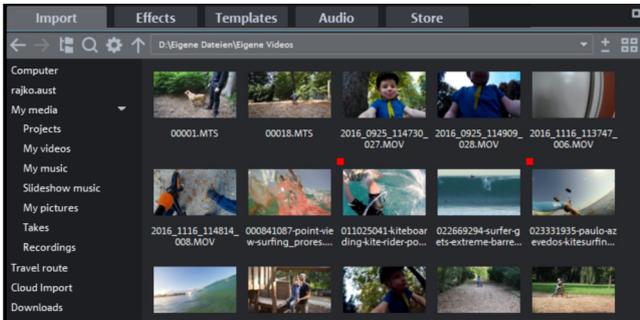
次のオプションが利用可能です:

- 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。

i 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

メディアプールは、コンピューター上のすべてのフォルダから素材をインポートするために使用できます。また、プログラムおよびMAGIXストアが提供するエフェクトやテンプレートへのアクセスも可能にします。



MAGIX MOVIE STUDIOメディアプールには5つのタブがあります。

- インポート: メディアファイルのインポート用。
- エフェクト: 画像最適化から特殊効果、クロマキーミックスエフェクトまで、すべてのエフェクトがここに配置されています。
- テンプレート: すぐに使えるテンプレートを様々なカテゴリー (トランジション、タイトルテンプレートなど) で提供しています。
- オーディオ: オーディオトラックに使用可能なすべての曲とオーディオエフェクトを表示します。
- ストア: ここでは追加の曲やテンプレートなどを購入することができます。

インポート

メディアプールのインポート機能の構造や操作は、Windowsエクスプローラーに似ています。唯一違う点は、メディアプールがムービーで使用できるファイルしか表示しないことです。メディアプール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。

コンピューター: 全てのドライブはドライブ文字ととも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。

ユーザーフォルダ: 現在コンピューターにサインインしているユーザーのフォルダを表示します (その名前が表示されます)。

マイメディア:

- プロジェクト: ここではプロジェクトとビデオ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は、**プロジェクトコンテンツの表示**機能があります。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: 「マイファイル\マイビデオ」にある使用可能なすべてのファイルが表示されます。

- **マイミュージック:** 「マイファイル\マイミュージック」フォルダのコンテンツを表示します。
- **スライドショー音楽:** ここにはアフレコ用に含まれている音楽があります。
- **マイピクチャ:** 「マイファイル\マイピクチャ」フォルダに切り替わります。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。オブジェクトをムービーからこのフォルダにドラッグ&ドロップすることで、自分でテイクを作成することもできます。
- **レコーディング:** **MAGIX MOVIE STUDIO**はデフォルトですべてのレコーディングをここに保存します。

トラベルルート: トラベルルートを作成する場合は、ここをクリックします。これは **MAGIX Travel Maps** ツールを呼び起します。

クラウドインポート: クラウドインポート機能でGoogleドライブなどのクラウドサービスからメディアファイルを **MAGIX MOVIE STUDIO** にインポートすることができます。クラウドインポートをクリックすると **MAGIX Update Notifier** ツールが呼び起します。

ダウンロード: このボタンを使用して、**MAGIX MOVIE STUDIO** 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。また、Send Anywhere経由で受信したすべてのデータはここに保存されます。

⚠ 注意: メディアプールは、ハードドライブ上のデータを [インポート] 下に表示します。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。

💡 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** を選択して作成することができます。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。

i 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。

カーソルをメディアファイルの上に合わせると、オプション用の3つのアイコン(プレビュー、トリミング、インポート)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。ビデオおよびイメージファイルがプログラム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を使用することも可能です。
- **トリミング** : **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し、それをインポートできます。

- **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完全に読み込みます。[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が使用されます。

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 (フォルダ全体を含む) は、マウスの左ボタンを押しながらムービーにドラッグアンドドロップすることで選択できます。

- **複数のファイルを個別に選択:** *Ctrl*キーを押したまま、使用したいファイルを1つずつクリックします。
- **シーケンス内のファイルを読み込む:** *Shift*キーを押したまま、最初と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マークされます。
- **マウスを使用して複数のファイルを選択 (オブジェクトラック):** 空いているスペースをクリックし、マウスボタンを押したまま、複数のファイル上にマウスを移動させます。表示されているフレームをマウスでドラッグします。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:** キーボードショートカット *Ctrl + A* を押します。

ナビゲーションボタン



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。



フォルダツリー: ここでは、フォルダ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。

- **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アイコンをクリックすると、そのエントリが再び削除されます。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:** 検索を特定の期間に限定します。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ではなく、特定のドライブや単一のフォルダを検索したい場合は、特定の検索パスを定義することができます。
- **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。

- 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。

ブラウザの履歴とパスの詳細: 上部中央に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。



上へ: このボタンで、次の上位フォルダに移動します。



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。



表示オプション:

現在選択されているフォルダ内の、サポートされるすべてのマルチメディアファイルとサブフォルダが、ファイルリストに表示されます。ここでは、エントリをどの程度詳細に一覧表示するかを定義できます。

- **リスト:** ファイル名のみが一覧表示されます。このビューモードは、最も多くのファイルを同時に表示できます。
- **詳細:** 詳細セクションでは、すべてのメディアファイルの名前の横に、タイプ、サイズ、変更日が表示されます。
- **大きなアイコン:** これらは、ファイルリストにある各ビデオおよび画像ファイルのプレビューフレームを表示するため、非常に便利です。これにより、素材全体を迅速に並べ替えることができます。このビューを起動すると、その横にズーム機能が表示されます。これにより、プレビュー画像をさらに拡大することができます。

エフェクト

エフェクトセクションで詳しく説明されている通り、**MAGIX MOVIE STUDIO**には数多くのエフェクトとエフェクト設定オプションがあります。

- **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があります。
- **ビデオエフェクト:** ビデオおよび写真オブジェクト用のカスタマイズ可能なエフェクトはここにあります。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。詳細はビデオエフェクトをご参照ください。
- **ビュー/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。詳しくは360°ビデオをご参照ください。
 - 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。詳細な情報はステレオ3Dをご参照ください。
- i** 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。
- オーディオエフェクト: ここには、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あります。詳細な情報はオーディオ編集をご参照ください。
 - その他のエフェクト: 利用可能なすべてのエフェクトプラグインが含まれています。詳しくはメディアプール内のその他のエフェクトをご参照ください。

テンプレート

ここには、ムービーに使用できる追加のコンテンツがあります。**MAGIX MOVIE STUDIO**と一緒にインストールされているコンテンツだけでなく、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もできます。

- トランジション: メディアプールのトランジションセクションを**見**きます。カテゴリーをクリックすると、リストにあるすべてのトランジションが表示されます。
トランジションの読み込みには、マウスキーを押したままトランジションを選択したオブジェクトへドラッグします。
その他の詳細については「オブジェクト」の章の「フェード (トランジション)」セクションを参照してください。
- タイトルテンプレート: タイトルテンプレートは様々なカテゴリーに分類されており、ダブルクリックやドラッグ&ドロップで読み込むことができます。タイトルテンプレートのテキストや配置は、プログラムモニターで直接配置することができます。
- ムービーおよび編集テンプレート: これらのテンプレートによって、あらかじめ用意されたプレースホルダーにムービー素材のセクションをドラッグすることで、短いムービートレーラーを作成することができます。これについての詳しい情報は、「ウィザードと特殊機能」の章をご参照ください。
- フィルムルック: ルックアップテーブルを使って、素材の見た目の美しさを変えることができます。これについて詳しくは「フィルムルックとルックアップテーブル」の章をご参照ください。
MAGIX MOVIE STUDIOにあるルックアップテーブルのコレクション (.cub) は、「+」ボタンを押すことでインポートし、適用することができます。
- デザインエレメントと画像オブジェクト: デザインエレメントによって、画像を組み合わせることができます。各デザインエレメントにはプレビューが用意されています: 選択肢に目を通し、各デザインエレメントの内容を確認することをおすすめします。
 - コラージュは、写真またはビデオの画像をアニメーションしたり、インターレースしたりします (いくつかのテンプレートでは、複数のオブジェクトが互いにフェードインします)。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。

- イメージボーダーエフェクトは、イメージを縮小し、イメージボーダーエリアをトリミングして、そこにあらかじめ用意されたアニメーションを表示します。
- **i** 注意: 音声を含むビデオマテリアルにボーダーエフェクトを使用する場合は、エッジエフェクトによってそのオブジェクトの音声が消されることに注意してください。
- ピクチャ・イン・ピクチャテンプレートは、複数のビデオを単一画像に表示します。これを使用するには、同時に表示するクリップをトラック上で上下に配置し、その後に適切なピクチャ・イン・ピクチャテンプレートを適用します。

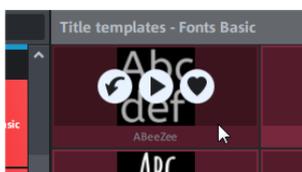


- 1** 初期設定では全てのメディアプールのコンテンツが表示されます。ここでは、カテゴリに沿って、タイトル、トランジションなど、表示を整理することができます。

💡 アドバイス: メニューにタイル表示とリスト表示の切り替えができるオプションがあります。

- 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。



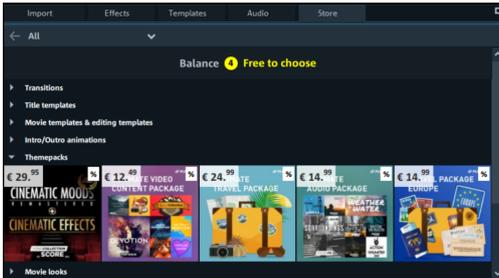
テンプレートの上にマウスを置くと、3つのアイコンが表示されます: ムービーにコンテンツを読み込む、プログラムモニターでテンプレートをプレビュー、またはテンプレートをお気に入りとしてブックマーク。

音楽ファイル

[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

プロジェクトのための追加のコンテンツはプログラム内ストアで購入することができます。



左上で、カテゴリー別に絞り込むことができます: または、オプションを選択して、ストアで販売されている新しいアイテムや無料アイテムのみを表示することもできます。

新しいコンテンツを購入する



パックの価格とサイズが表示され、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。プログラムのアプリ内ストアでは、パック全体ではなく、必要とする特定のコンテンツを購入することができます。

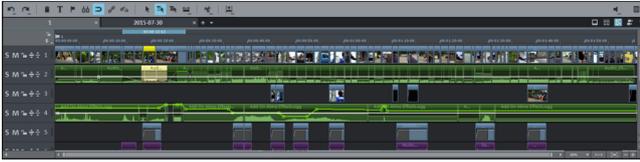
購入ボタンをクリックしてストアウィンドウを閉じます。

- 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、タイト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。

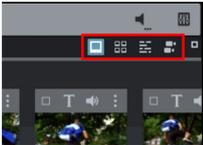
プロジェクトウィンドウ

MAGIX MOVIE STUDIOは、高度な編集のための編集インターフェースを提供しています：アフレコ、プロフェッショナルな編集、さらに正確なトランジション、およびエフェクト編集。



拡張編集モード

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、Plus/Premiumバージョンで使用できます。



ストーリーボードモード（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ースを提供します。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（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（3番目のボタン）では、ムービーが「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 STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで4番目のボタンによって使用できます。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。



- | | |
|---|---|
| 1 | ソロ: これはトラックを「ソロ」モードに切り替えます。再生時には、このトラックだけが見えたり、聞こえたりします。 |
| 2 | ミュート: トラック上のすべてのオーディオオブジェクトをミュートします。ビデオ、イメージ、タイトルオブジェクトは再生されます。 |
| 3 | ロックアイコン: このアイコンをクリックすると、トラック全体とそのオブジェクトのすべてが編集できないようにロックされます。 |
| 4 | トラックの最大化/最小化: トラックを大きく/小さくします。これは画面上でより多くのスペースを作り出し、細部の編集がしやすくなります。 |
| 5 | トラック番号: すべてのトラックには、プロジェクト内で区別するための番号が付いています。 |
| 6 | トラック名: これはトラックの名前です。記名欄をクリックして、手動で入力することで、トラックに名前を付けることができます。Enterを押して名前を確定します。 |
| 7 | トラックオプション: 下記参照 |
| 8 | トラックを追加/削除: 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規トラックを追加します。xをクリックすると、対応するトラックが削除されます。 |

トラックオプション (7) をクリックすると、以下のオプションが表示されます:

- 追加: 現在のトラックの上に新しいトラックを追加します。プラスアイコンをクリックしても、この動作が行われます。
- 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: ここでは、トラックに色を割り当てて、特定のトラックを強調することができます。
- i** 注意: オブジェクトをインポートするためのデスティネーション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。

グリッドグリッド

プロジェクトウィンドウは、フレーム通りの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。



オブジェクトの移動時に、ツールヒントの形式で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。

- i** 注意: オーディオ・オブジェクトは、サンプル通りに動かすことができます。これは、ビデオオブジェクトとグループ化されていない場合、フレームグリッドにスナップしないことを意味します。

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ブにできます。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、下のツールバーにある磁石アイコンを使用して有効/無効にできます。

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。トラックヘッダー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。

この機能をオフにすると、以前のズームレベルがリセットされます。

レンダリングのロックとプレビュー



ロックボタンを使って、マーカーを誤って移動させないようにすることができます。

タイムラインの横にある稲妻ボタンを押すことで、プレビューレンダリング機能にアクセスできます。

ツールバー

上のツールバー



上のツールバーは、プログラムの左上にあります。

新規プロジェクト:

新規**MAGIX MOVIE STUDIO**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:

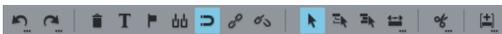
このオプションを使用して、プロジェクトまたはメディアファイルを読み込むことができます。プロジェクトを完全に読み込むためには、そのプロジェクトに関連するすべてのファイルと一緒に読み込む必要があります。**MAGIX MOVIE STUDIO**は、移動が保存されたとき、それらが存在したフォルダで、すべての使用される音声とビデオファイルを検索します。

プロジェクトの保存:

現在のプロジェクトが、指定した名前でも保存されます。プロジェクトに名前がまだ指定されていない場合は、名前の指定を求めるダイアログが表示されます。

i 注意: プロジェクトには、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ていますが、イメージおよび音声素材自体は含まれていません。これは**MAGIX MOVIE STUDIO**での編集集中に変更されない、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ています。例えば別のPCで使用するために、自分自身のフォルダに動画を保存するには、[ファイル]>[バックアップ]に移動し、「ムービーとメディアをフォルダにコピーする」機能を使用します。

下のツールバー



下のツールバーは、プロジェクトウィンドウの上にあります。

取り消し:

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。

このボタンを右クリックすると、これまでに行った変更のリストが表示され、連続して行ったいくつかの変更を取り消すことができます。

i 注意: プログラム設定で、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。

ボタンの横にある矢印を右クリックすると、これまでに行った変更のリストが表示され、連続して行ったいくつかの取り消し操作を元に戻すことができます。

 オブジェクトの削除:

このコマンドによって、選択されているオブジェクトが削除されます。

 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。

 チャプターマーカの設定:

再生カーソルの位置にチャプターマーカを配置します。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]メニューに表示されます。

 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。

 オブジェクトのグループ化:

選択されたすべてのオブジェクトがグループに割り当てられ、マウスをクリックすることで一緒に選択および編集することができます。

 オブジェクトのグループ解除:

このコマンドは、オブジェクトグループを個別のオブジェクトに分割します。

 シングルオブジェクト用マウスモード:

シングルオブジェクト用マウスモードは、最も頻繁に使用されるプリセットマウスモードです。左クリックでオブジェクトを選択します。マウスボタンを押しながら、選択したオブジェクトを移動します。右クリックするとコンテキストメニューが[!]開きます。

 シングルトラック用マウスモード:

このマウスモードは、「すべてのトラック」マウスモードと同じように動作します。オブジェクトを移動する際、同じトラック上で選択したオブジェクトの後にあるオブジェクトだけが移動されます。

**すべてのトラック用マウスモード:**

このマウスモードは、「オブジェクト」マウスモードと同じように動作します。ただし、オブジェクトを移動すると、選択したオブジェクトの後ろにあるすべてのオブジェクトも移動します。

そのため、プロジェクトの全バックグラウンドコンポーネント、つまりすべてのトラック上のすべてのオブジェクトと空白は、どのような動きの中でも維持されます。

これは、例えば新しいオープニングクレジットを挿入したり、空白をなくしたりするために、プロジェクト全体を移動させるのに便利です。

**タイムラインモードでの追加のマウスモード:**

MAGIX MOVIE STUDIOには、様々な編集用の追加のマウスモードがあります。右クリックして、リストを開きます。

ストレッチ:

この特別モードによって、オブジェクトの長さを調整することができます。オブジェクトは完全に再生され、再生速度はストレッチされたオブジェクトの長さに合わせて調整されます。

そのため、ビデオオブジェクトはそれに応じて加速または減速されます。オーディオオブジェクトは、タイムストレッチによってストレッチまたはピンチされますが、ピッチ自体を変化させることはありません。

i **注意:** エフェクトカーブでオブジェクトをアニメーションさせたい場合は、「カーブの長さをオブジェクトの長さで接続」オプションも設定しておく必要があります。

カーブ:

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、エフェクトのレベルをコントロールします。カーブポイントが高いほど、この位置の各エフェクトパラメーターの効果は大きくなります。これらは、イメージトラックのビデオオブジェクトやイメージオブジェクト、およびサウンドトラックのオーディオオブジェクトに使用することができます。

これについての詳しい情報は、「オブジェクトのアニメーション化」の章をご参照ください。

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、オブジェクトの移動や変更はできません。

オブジェクトコンテンツの移動:

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、高度なアレンジに役立ちます。

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。オブジェクト内でマウスポインタが置かれている現在のフレームが、編集用にプログラムモニターに表示されます。

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 STUDIOには、様々な編集機能があります。右クリックして、リストを切り替えます。

i 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:

このコマンドは選択されたシーンを再生カーソルの位置でカットします。これによって2つの新しいオブジェクトが作成されます。

開始位置の削除:

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。

終了位置の削除:

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。

i 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。

シーンの削除:

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。

ムービーの分割:

1つのプロジェクト内で、再生カーソル位置でムービーを2つに分割します。これらは、「ウィンドウ」メニュー、または「編集用のムービーを選択」ボタン (上記参照) を使用して個別にコントロールできます。

 新規オブジェクトを挿入するための特殊機能:

MAGIX MOVIE STUDIO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、リストを挿入します。

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。

シングルトラックリップル: これは、メディアプール、プロジェクトフォルダ、またはプログラムモニターの選択されたエリア) から選択したオブジェクトを、再生カーソルが置かれている選択されたトラック上の位置に追加し、トラック上でその後ろにあるオブジェクトを移動させます。

- 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ク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)。

マルチトラックリップル: これは、メディアプールまたはプロジェクトフォルダ (またはプログラムモニターの選択されたエリア) から選択したオブジェクトを、再生カーソルの位置にある選択されたトラックに追加します。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。

交換: これは、プロジェクトで選択されているオブジェクトを、メディアプール、プロジェクトフォルダ、またはプログラムモニター内で選択されたエリアでそれぞれ選択されているオブジェクトに置き換えます。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。

上書き: これは、選択されたトラック上の再生カーソルの位置にあるプロジェクトを、メディアプールやプロジェクトフォルダ、およびプログラムモニターの選択されたエリアから現在選択されているオブジェクトで上書きします。

i 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。

ミュートとスクラブ:

 このボタンはサウンド出力をミュートします。三角形をクリックすると、マルチオーディオトラック用のオーディオトラックの選択やスクラブの設定にアクセスできます。

ミキサー:

 このオプションで、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」の章をご参照ください。

ビデオプロジェクトの設定とビデオプロジェクトの管理

ムービーとプロジェクトの設定

新規ビデオプロジェクトを作成するとき、スタートダイアログで新規プロジェクトの設定を行うことができます。これは後からいつでも変更できます。すべての設定ダイアログには [ファイル] > [設定] でアクセスできます。

[ファイル] > [設定] > [ムービー...] で動画設定を弄ります。

動画設定

ループモードでムービーを再生する: ムービーが繰り返し再生されます。再生は再生カーソルの位置で始まり、プロジェクトの最後に到達した後は、最初から再弄ります。

現在の設定を新しいムービーのプリセットとして使用する: このオプションを有効にすると、すべての新しいムービーに、このダイアログで選択した設定が適用されます。

新しい画像を画面に合わせて自動的にトリミングする: プロジェクトに挿入されたすべての画像やビデオを、画面に合わせて自動的にトリミングします。

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」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のオーディオ素材 (例えば 44 kHz の CD オーディオ) は、読み込む際に自動的に変換されます (リサンプリング)。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。

i 注意: オーディオサンプルレートは空のプロジェクトでのみ変更可能です。プロジェクトにオブジェクトが追加されると、この設定がロックされます。

ビデオ設定: 画像フォーマットに標準設定、PAL や NTSC 画像、または独自のフォーマットにフレームレートを選択できます。完成したムービーが目的の画面でスムーズに再生され、望まない黒帯が見られず、すべてのビデオ/画像オブジェクトが正しい位置にあ

るように、アスペクト比とフレームレートの入力が目的のフォーマットと一致していることを確認してください。

i 注意: MPEGのエンコードには、8で割り切れる幅と高さの比率が必要です。

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: ムービーで使用したオブジェクトの総数を表示します。

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、編集の進捗状況など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: プロジェクトに特定の日付を割り当てることができます。日付 (例えば「2020年12月25日」) または説明文 (例えば「2020年のクリスマス」) のどちらかを選択できます。

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でのプレビューです。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 STUDIO**は自動選択されたプレビューイメージを使用します。

画像ファイルを使用する: フォルダボタンのマウスをクリックすると画像ファイルを読み込むダイアログが[↑]開きます。このダイアログでは、画像ファイルがあるフォルダへ行き、ダブルクリックで画像を選択することができます。

ムービーからプレビューイメージを使用する: スライダーを使用してムービーからフレームを選択します。

クリーニングウィザード

クリーニングウィザードにより、使用したすべてのメディアファイルを含む、ディスクイメージや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: ムービー内で使用されているファイル (トレーラー、オープニング音楽など) が他のムービーでも使用されている場合、事前にそのファイルのバックアップコピーを作成することをおすすめします。

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、クリーニング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。ファイルを削除する前に、ダイアログ内で関連する情報が表示され、削除の確認が求められます。

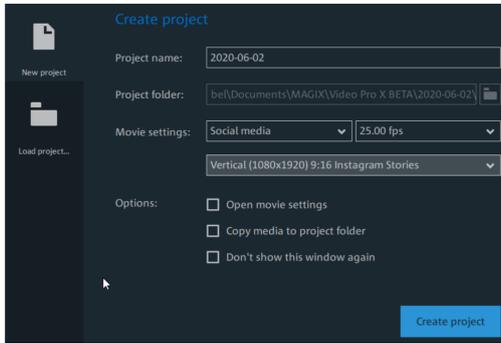
不要なファイルを見つけて削除する：不要なファイルを検索、またはハードディスクの空き容量を作りたい場合に、このオプションを選択してください。その後、クリーニングウィザードは、**MAGIX MOVIE STUDIO**の使用中に作成された不要なファイルを自動的に探し出します。ファイルを削除する前に、ダイアログ内で関連する情報が表示され、削除の確認が求められます。

詳細設定では、どのファイルやフォルダをクリーニングプロセスに含めるかを定義できます。

スタートダイアログ

スタートダイアログではプロジェクトのプリセットを定義できます。

i 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 MOVIE STUDIO**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。

プロジェクト管理

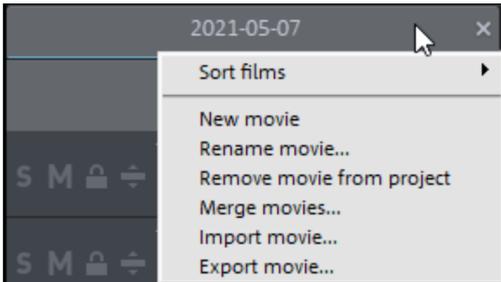
「編集」エリアは、ムービーの作成やプロジェクトの管理にも使用できます。つまり、ここでムービーの順序を並べ替えたり、新しいムービーを追加したり、プロジェクトが

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。



プログラム設定

MAGIX MOVIE STUDIOのすべての基本設定はプログラム設定で行われます。プログラム設定は [ファイル] > [設定] > [プログラム...] で開きます。

再生

オーディオ再生

ドライバー選択: ここでは、Windows WaveドライバーまたはDirectSoundドライバーをオーディオ再生に使用するかどうかを指定できます。

- 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発生します)、CPU 負荷が高い場合に推奨されます。
- DirectSoundは、DirectXのコンポーネントです。必要に応じて、**MAGIX MOVIE STUDIO**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も使用できるというメリットがあります。

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: 複雑なプロジェクトをスムーズに再生するために**MAGIX MOVIE STUDIO**は現在のデータが読み込まれるRAMデータバッファを作成します。これにより、プロジェクト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。

- **バッファの数:** 使用するバッファの数を指定します。バッファを増やすと、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を通して再生する場合は、自動的に1つのバッファのみが使用されます。

注意: 原則として、応答や読み込み時間が遅すぎる場合は、バッファの数やサイズを縮小してください。また、それでも再生パフォーマンスに問題がある場合は、バッファサイズを上げてください。通常、高速応答時間よりも、エラーのない再生の方が重要なので、ドロップアウトを回避するために、バッファサイズを 16384 または 32768 に増やしてください。使用できるバッファ数は、2 から 10 です。

- **マルチトラックサイズ/プレビューサイズ:** プロジェクト全体の再生、またはファイルマネージャでのWAVのプレビューに使用するバッファサイズを指定します。

ビデオ出力

リアルタイム再生のオーバーロード防止: ここでは、プロジェクトのリアルタイム再生時にオーバーロード防止機能を有効化または無効化することができます。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インスタントキャッシュの更新: このモードを有効にすると、短い間隔でキャッシュが空になり、マルチカム編集用のプレビューがすぐにプレビューモニターに表示されます。これによって、再生が再びスムーズでなくなる可能性があります。

並列トラック最適化のためのトラック数: プログラムが空き容量の少ないディスクで実行されており、プロジェクトに複数のビデオが並行してある場合は、トラック数を制限することに意味があります。

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。

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。

スペースバー機能: スペースバーで再生を停止したときに、再生マーカーを元の位置に戻すか、現在の位置に留めるかを設定できます。

フォルダ

ここで以下のパスを設定できます...

- プロジェクトを保存できる場所（プロジェクト）、
- エクスポートまたはインポートしたファイルや記録を保存したい場所、
- ダウンロードを保存する場所、
- ディスクイメージを保存する場所、
- デフォルトでなければいけないオーディオと画像用のエディターがある場所 (Plus/Premiumバージョンのみ)、
- VSTプラグインをインストールする場所。

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-6dB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できます。

インポート

インポート中にフレームテーブルを自動作成: フレームテーブルを再作成することで特定のMPEGファイルのエラーが解消されることがあります。例えば、ナビゲーション（再生マーカーの配置や転送）がスムーズでなかったり、全く機能しない時にエラー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ブされていると、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（コンテキストメニュー「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。

i 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。

i 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。

システム

プログラムインターフェース

ダイアログ: 新しくインストールした場合、**MAGIX MOVIE STUDIO**はプログラムの様々な部分にいくつかのメッセージを表示します。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、[ダイアログの再表示] オプションを選択してください。「ニュースを非表示」によって、**MAGIX MOVIE STUDIO**に関する現在のメッセージを非表示にすることができます。また、画面はダイアログが表示されているときに暗くするよう設定することもできます。

U取り消し/やり直し

ここでは、「取り消し」機能が持つ最大ステップ数を設定できます。なお、プログラムが保存しなければいけないステップ数が増えると、必要なメモリ量も増えます。

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。

自動保存

ここでは、プロジェクトを (通常のプロジェクトファイル「MVD」の代わりに) 「MV_」の付いたバックアップファイルとしてプロジェクトフォルダに保存する、自動バックアップ機能を設定することができます。プロジェクトをバックアップするかどうか、またどのような間隔でバックアップを行うかを選択できます。

デバイスオプション

外部デバイスにビデオ出力

ビデオ出力 有効: 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ビューを表示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。

ハードウェアアクセラレーション

インポート/処理/エクスポート: グラフィックカードのハードウェアアクセラレーションを使用するかどうか、またどのグラフィックカードを使用するかを、処理ステップごとに個別に設定できます。**CPU**を選択すると、対応する処理ステップがメインプロセッサに引き継がれ、別のオプションを選択すると、それぞれのグラフィックカードに引き継がれます。「インポート」はソースマテリアルのデコード、エフェクトの適用や再生などの処理に、「エクスポート」はエクスポート時のターゲットフォーマットへのエンコードに関連しています。この個別の設定オプションの利点は、処理ステップの1つに問題がある場合、ハードウェアアクセラレーションを完全に無効化する必要はなく、対応するステップに対してのみ無効化できることです。

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。

高ビット深度モニターに出力: 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、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。

アナログ録画をプレビュー/再生

ここでは、アナログ録音のプレビューと再生モードを設定することができます。

ビデオモード: デフォルト設定は最高の結果をもたらすため、通常は変更しないことをおすすめします。画像が黒いままになるなどの問題が発生した場合は、別のモードで改善するかどうかを試すことができます。

i 注意: ビデオモードを変更するのは、ジャダーや画像のゆがみなど、デフォルト設定に問題がある場合のみにしてください。

インターレース解除: 別のモードである**Video Mixing Renderer 9**では、グラフィックカードによるハードウェアのインターレース解除をオンにできます。

入力／出力

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 STUDIO**では、各ケースで最速のものが使用されます。特定のファイルをインポートする際に問題が発生する場合は、特定のインポートモジュールを無効にして、**MAGIX MOVIE STUDIO**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。

バックアップコピー

MAGIX MOVIE STUDIOでプロジェクト全体 (全ビデオプロジェクト、全エフェクトなどを含む) のバックアップコピー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」メニューにあります。

ムービー、プロジェクトまたはメディアをフォルダにコピー...

この機能によって、適用されたマルチメディアファイルを含む完全な**MAGIX MOVIE STUDIO**アレンジメントを、1つのフォルダに収納できます。この機能は、プロジェクトを後日再使用したりアーカイブするとき、あるいはファイルが複数のCDにわたって書

き込まれているため、読み込み時にCDを連続して入れ替えなければならないときに、特に便利です。さらに、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一つのフォルダーに保存されます。

「ディスクプロジェクト、ムービー、メディアをフォルダにコピーする」オプションが選択されている場合、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ムービーがまとめられ、選択されたフォルダにコピーされます。

i ヒント: <Programmname> には、DVロギング機能もあります。MAGIX MOVIE STUDIOがDVテープ上のこの素材の位置を保存し、DVテープを再読み込みするときに不足している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保存する必要はありません。

ダイアログが閉じ、そこでパスと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

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」インターフェースで [DVDの書き込み] > [ファイルの追加...] に移動し、バックアッププロジェクトを追加します。-> ディスクへの書き込み。

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。復元されたすべてのムービーが、編集用にMAGIX MOVIE STUDIOに読み込まれます。

[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。

録音

録画方法を選択

録画を開始するには、プログラムモニターの下にある「録画」ボタンをクリックします。ダイアログウィンドウでは次の選択が可能です:



- AVCHD AVCHDカメラ、外付けのストレージデバイス、MTPデバイスからインポートする場合。
- 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 コンピューターモニターから直接レコード。
- シングルフレーム アナログビデオカメラ、アナログテレビ、VHSレコーダー、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。
- 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
- アナログ アナログビデオカメラ、アナログテレビ、VHSレコーダー、ウェブカムなどの場合。

AVCHD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。

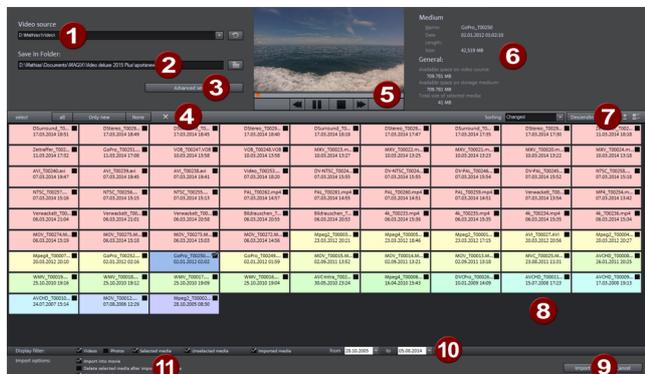
性能の低いパソコンをお使いの場合は、インポート時にAVCHDファイルをMPEG-2形式に変換すると役立つかもしれません。これらのファイルのインポート中に、対応する問い合わせが表示されます。

i 注意: AVCHDビデオをインポートするときは、MPEG-4コーデックをアクティベートし、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

① ください。MAGIX MOVIE STUDIO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。

① 注意: カメラの取扱説明書を参照して、正しい手順に従ってください。

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、ファイル表示のための読んで字のと通りの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。

① 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」があり、表示された録画が時系列的にどれだけ離れているかを考慮します。

- 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: インポートを行わずにダイアログを閉じます。

10 ディスプレイフィルタ: 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。

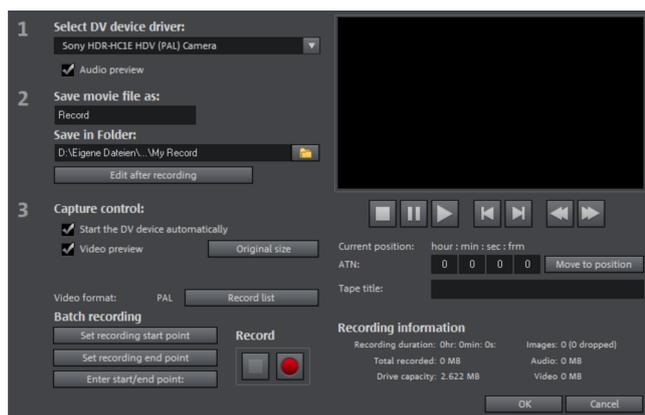
- ビデオ: すべてのビデオファイルを非表示にします。
- フォト: 全ての写真を非表示にします。
- 選択したファイル: インポートのために選択されたすべてのファイルを非表示にします。未選択のファイルのみが表示されます。
- 未選択のファイル: すべての未選択のファイルは非表示になります。この機能はインポート前に選択したファイルを確認したい時に便利です。
- インポートしたファイル: 指定されたデバイスから**MAGIX MOVIE STUDIO**によってすでにインポートされているすべてのファイルが非表示になります。

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、**挿入**し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。

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。このオプションを使用するには、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

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。

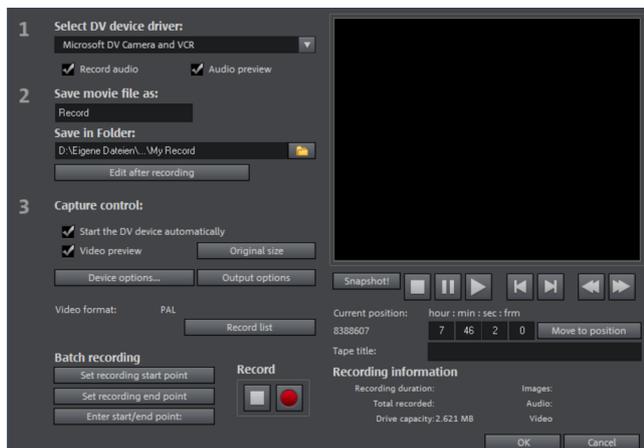
これで、カメラはビデオをコンピューターに転送する準備ができました。

i 注意: HDVカメラをDVモードで使用して、古いDVフォーマットの録画を転送することなども可能です。このモードは多くのカメラで問題が指摘されています。そのため、カメラの録画モードもDVに切り替えて、カメラの電源を切ってから再度電源を入れることをおすすめします。

DVビデオレコーダーまたはカメラからキャプチャする

- 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リフレッシュされます。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番目のプロジェクトウィンドウで録画を見ることができます。

i アドバイス: 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)。詳細については「バッチ録画」をご参照ください。



i 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分あたり約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。

i 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。

ビデオファイルを名前を付けて保存する/以下のフォルダに保存する: 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も選択できます。デフォルトではデフォルト録画フォルダが設定されていますが、[ファイル] -> [設定] -> [プログラム] -> [フォルダ] でパス設定を変更できます。

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。

デバイスを自動的に起動する: [録画] ボタンが押されると、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。

ムービープレビュー: プログラムモニターで、動画をプレビューできます。

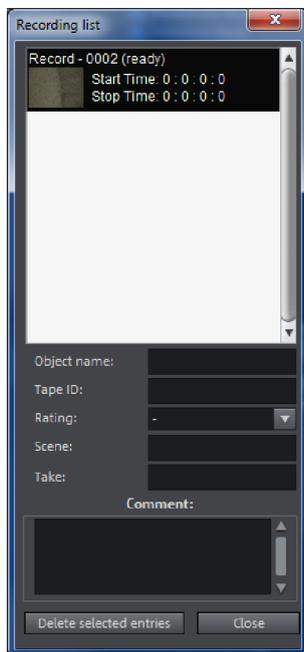
オリジナルサイズ: このオプションにより、オリジナルサイズでビデオをプレビューでき、必要に応じてフルスクリーンモードにすることができます。ダイアログに戻るために、[Esc] キーを使用します。

録画リスト:

ここでキャプチャの開始位置および終了位置を設定できます。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 (赤いボタンによって)。これによって、各シーンを個別に録画する必要がなくなります。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。開始位置と終了位置を正確に設定するには、「開始/終了位置を入力」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。すべてのエントリを選択および削除できます。



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。

バッチ録画: ここではキャプチャの開始位置と終了位置を設定できます。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 (赤いボタンによって)。これによって、各シーンを個別に録画する必要がなくなります。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」をクリックします

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)。

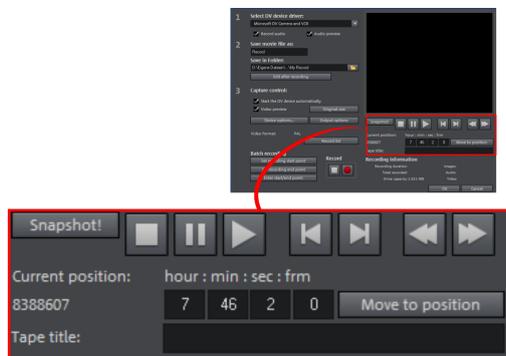
停止: 録画プロセスを停止します。

スナップショット! これは、プログラムモニターから直接フリーズされたイメージを作成します。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、イメージは提供されません。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

デジタルカムコーダは**MAGIX MOVIE STUDIO**によって遠隔操作できます。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。

必要な転送ボタンは、DVまたはHDVの録画ダイアログにあります。



テープの名前: ここにテープの名前を入力します。**MAGIX MOVIE STUDIO**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。

開始位置/終了位置の設定: シーンの正確な開始位置/終了位置、または録画長さを入力します。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。

アナログビデオ録画

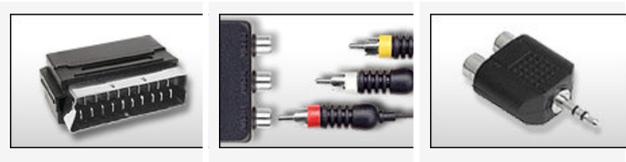
このオプションを使用すると、アナログソースからビデオ録画を行うことができます。

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アダプタという、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。

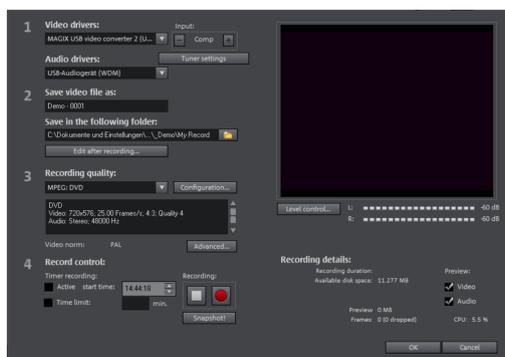


SCART/RCA ア ダブタ:	3つのRCA ジャック付き SCART/RCAア ダブタ	ステレオ RCA/ ミニフォン ジャックアダ プタ
---------------------	---------------------------------------	------------------------------------

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 to 3.5 mmミニジャック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。

録音ダイアログ



ビデオ/オーディオドライバ: ここで、レコーディング用のビデオカードまたは音声カードを設定できます。実用上のほとんどの場合において、ハードウェアとともに支給されるドライバソフトウェアをインストールする必要があります。

入力/チューナー設定: お使いのビデオキャプチャカードがマルチソースに対応している場合、つまりTVチューナーや複数の入力端子 (SVHS、コンポジットなど) を備えている場合は、ここで適切な録画ソースと、録画するTVチャンネルを選択することができます。

ビデオファイルを名前を付けて保存する/以下のフォルダに保存する: 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も選択できます。標準の録画フォルダはデフォルトで設定されています。このフォルダの場所は、[ファイル] → [プログラム設定] → [フォルダ]にある「パス設定」によって変更することができます。

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。

録画品質: このリストボックスでは、画像素材の用途やコンピューターの性能などに応じて、あらかじめ設定されたさまざまなレベルの録画品質を選択することができます。これらは、画像品質に応じて分類されています。コンフィギュレーションを使用して、プリセットの品質を微調整します。自分で作成したプリセットは、保存先として指定されたデフォルトのフォルダを使用していれば、このリストに表示されます。

- MPEGと表示されているプリセットは、MPEG形式で直接録画します。
 - プリセット「AVI: ユーザー定義」では、**MAGIX MOVIE STUDIO**に同梱されているコーデックによってAVIビデオを録画することができます。例えばスクリーンキャプチャに使用される「MSU Screencapture Lossless Codec」など、コーデックは用途に応じていくつかあります。AVIビデオに関する一般的な情報もご参照ください。
- i** アドバイス: 録画したものをすぐに書き込みたい場合は、「MPEG」とマークされたプリセットを使います。スマートエンコーディングにより、録画後の面倒なエンコーディングが省略されます。

詳細設定...: ビデオドライバー設定ダイアログを開きます。

キャプチャコントロール: これにより、「赤い」録画と「停止」ボタンにアクセスできます。これらのボタンが録画を開始および停止します。

タイマー録画の有効化/時間制限: 録画開始時間と長さを指定することで、PCが完全な機能を持つVCRになります。

スナップショット!: これは、プログラムモニターから直接静止ショットを作成します。画像は、録画フォルダに設定された解像度で画像ファイルとして保存されます。

録画情報: これは、録画時間、ハードドライブの空き容量、録画されたフレーム、「ドロップ」されたフレームなどの統計情報を表示します。ドロップフレームは、コンピューターが選択された画像フォーマットと録画品質に対して遅すぎで、すべての入力フレームを受け入れることができないために、省かれたフレームです。

プレビュー: 一部のグラフィックアダプタでは、ビデオプレビューを非アクティブにすることによってシステム負荷を低減できます。「エコー」が聞こえる場合、オーディオプレビューを非アクティブにしてください。

ビデオキャプチャーダイアログ内の詳細設定

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。何らかの問題が発生した場合は、ビデオカードのメーカーに連絡し、最新のドライバ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」をセットアップします。

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 = 標準ビデオ入力 (通常、RCA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

画像設定

ビデオデコーダ: 画面が白黒で表示される、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、明度、コントラスト等の詳細設定。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。録画フォーマットは、ビデオ録画ダイアログの「録画品質」オプションで設定します。

チューナー

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。

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 STUDIO**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) 端子を備えており、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することができます。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ローラを、できるだけ高いサウンドレベルに設定してください。

最適なレベルの基準は、もちろんマテリアルの最も音量の高い部分です。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、プロジェクト内でスタートマーカーの位置にある次の空いているトラックに配置されます。



録音後にノーマライズ: このオプションによって、録音終了後に、マテリアルを正しいボリュームレベルまで高めます。出来る限り良いオーディオ品質を得るためには、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。その際に、録音ダイアログ内のピークメータ表示が役に立ちます。

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/以下のフォルダに保存: ここで、録音したいオーディオファイルの名前を入力します。ファイルを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、AM チューナー、FM ラジオ、CD オーディオ、DAT (「デジタルオーディオテープ」) から選択することができます。

音量コントロールの表示 (モニター): 入力信号の強さをモニターするための音量コントロール (ピークメーター)。このテーマに関する詳細は「レベル調整」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、選択したムービー (または「編集」スクリーンで録画した場合は選択したシーン) が録画中に再生されます。これはムービー向きとして機能します。

詳細設定: このボタンを使って、3つの特別な機能を含むウィンドウを開きます。

MAGIX MOVIE STUDIOのPlus/Premiumバージョンに含まれています:

モノラル録音: これはモノラルで録音するためにアクティブにすることができます。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。

リアルタイムのサンプルレート調整: 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。

ダッキング（音量を下げる）: 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、プロジェク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。）

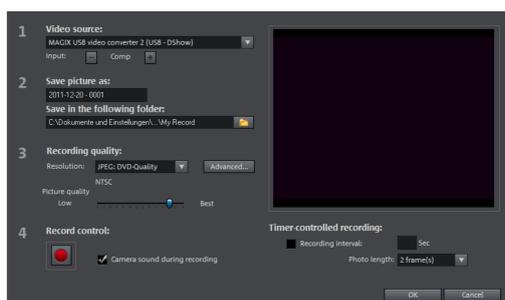
シングルフレーム

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、次の応用に便利です:

- 以下のためにビデオからフォトストーリーを作成:
- アニメーション動画 (ストップモーション撮影)、
- ビデオ監視、
- またはタイムラプス写真。

記録されたイメージは、¹ 並べられているプロジェクトに追加されます。



ビデオソース: ここでは、撮影に使用するビデオカードを設定することができます。

画像に名前をつけて保存: ここでは、記録するスナップショットのタイトルを入力します。スナップショットはこの名前で保存され、連続した番号が付けられます。また、ストレージのためのファイルパスを選択することもできます。

録画品質: ここでは、録画の解像度を設定します。これは、カメラが提供する解像度オプションに対応します。スライダーを使用して、画像品質を設定します。高い解像度を

使用すると、各記録のファイルサイズが大きくなります。「リセット」を押すと、リセットされている画像品質に戻ります。

詳細設定...: ビデオドライバー設定ダイアログを開きます。

撮影時のカメラノイズ: これにより、モニタリングのためにスナップショットが撮影されるたびに、プログラムがクリック音を再生します。

録画管理: 赤い録画ボタンは、スナップショットや、もしくはタイムコントロール機能を使用する場合は一連の録画をトリガーします。

タイムコントロール

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秒ごとに撮影され、5フレームごとにスライドショーに挿入される場合、10倍速のタイムラプス撮影となります。

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。

シングルフレーム録画ダイアログでの詳細設定

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。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を与えることは、ほとんどありません。何らかの問題が発生した場合は、ビデオカードのメーカーにも連絡し、最新のドライバ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を設定します。これにより、録画にどのビデオおよびオーディオ入力信号を使用するかを設定できます。クロスバーはビデオ撮影チップ自体に直列に接続されており、出力フィールドでは、ビデオ出力 (クロスバー用) がビデオカードのレコーディングチップ (ビデオまたはオーディオデコード入力) の入力となります。「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。

- コンポジット入力 = 標準ビデオ入力 (通常、RCAジャック)
- S-VHS in = S-VHS 入力 (特殊ケーブル)
- チューナー入力 = 内蔵チューナーのTV信号

ビデオデコード: 画面が白黒で表示される、または点滅する場合、ビデオ規格が正しくない規格に設定され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。

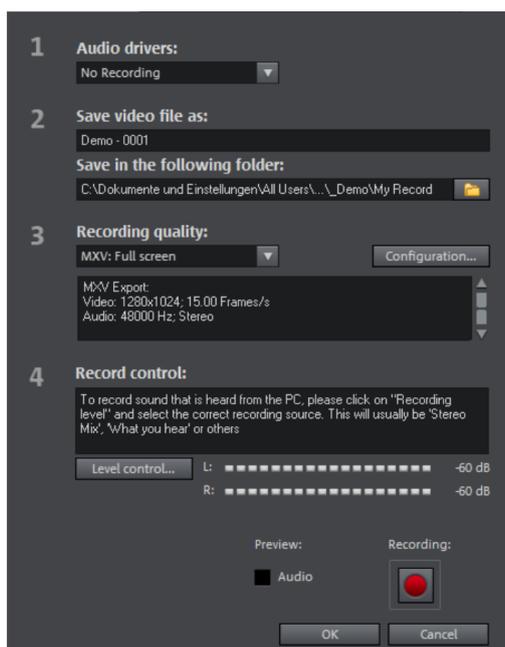
VideoProcAmp: 色、明度、コントラスト等の詳細設定。メーカー設定のままにすることを推奨します。

フォーマット: ここは変更しないでください! 録画フォーマット設定は、録画ダイアログボックスの解像度で変更できます。

スクリーン

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

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



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。

i 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**閉**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。

💡 アドバイス: 「録画品質」にある全画面表示のプリセットを使用します。これは、スクリーンキャプチャに特に適したビデオコーデックであるMXV形式を使用します。

- 録画ダイアログの [録画] ボタンをクリックします。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] をアクティベートします。
- 必要に応じて、視覚的に記録する必要がない場合は、「マウスクリックのアニメーション」を無効にします。



- 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。

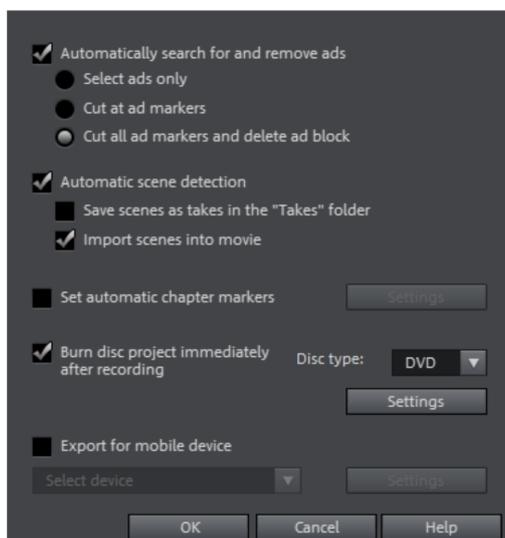
i ヒント: 「全画面表示」を選択した場合、フレームは可視領域の外側に表示されます。

- 赤い録画ボタンを押すことで、実際の録画プロセスを開始することができます。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。
- 録画したいビデオが終了したら、「録画/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。

録画後に編集

i 注意: この機能は **MAGIX MOVIE STUDIO** の Plus/Premium バージョンで使用できません。

「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。



- 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」セクションをお読みください。
- チャプターマーカの自動設定: 「チャプターマーカの自動設定」セクションもお読みください。

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。

i 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閉じ、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 변환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を閉じます。

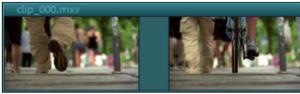
オブジェクト

MAGIX MOVIE STUDIOタイムライン プロジェクトウィンドウでは、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、アレンジャートラックに配置できるすべてのメディアタイプが含まれます。以下はすべてのオブジェクトタイプになります:



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示を追加したり、オーディオトラックを独立したオーディオオブジェクトとして設定したりできます。



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)。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。イメージオブジェクトには、画像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異なり、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:

音声のみを含むオブジェクトは、すべてオーディオオブジェクトと見なされます。オーディオオブジェクトには、オーディオに典型的な拡張子が付いています (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。

- **アドバイス:** オブジェクトコンテキストメニュー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すること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挿入する

プログラムモニター内でのファイル選択

インポートする前に、プログラムモニターで素材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。タイトルやフェードなどの特別なオブジェクトにもプレビューが用意されています。
- 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。

全画面表示

- モニターのコンテキストメニューにある「全画面表示」オプションによって、モニターを最大化することができます。または、モニターをダブルクリックするか、「Alt + Enter」を押して、ウィンドウを最大化することもできます。全画面表示は、1つのスクリーンが動画プレビューを、もう1つのスクリーンをプロジェクトウィンドウとメディアプールを表示する、2つのスクリーンでの作業に特に推奨されます。
- モニターを全画面表示モードに切り替え、コンテキストメニューにアクセスすることもできます (右マウスボタンを使用)。ここでは、通常のエントリに加えて、トランスポートコントロールの非表示や表示も可能です。
- [Esc] キーを押すと、通常再生に戻ります。

動画概要:

「ウィンドウ」メニューにある「動画概要」オプションによって、アレンジャー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、プログラムモニターに表示されます。概要表示は、プログラムモニター内の縮小された概要を、プロジェクトウィンドウ内のズームされた詳細表示とうまく組み合わせることができるので、特に長いムービーの作業におすすめです。

動画概要は、ムービー内を移動し、特定の部分を編集するために使用できます:

- プログラム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。
- プログラムモニター内の特定のボーダー上にドラッグすると、プロジェクトウィンドウにその対応する範囲が拡大表示されます。

- プログラム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内の再生カーソルもそれに応じて移動します。

ファイルのインポート

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に読み込むことができます。

- 最速の方法: 必要とする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: フォルダから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マークされます。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」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。
 - 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、プログラム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、ビデオをプログラム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。

i 注意: オブジェクトをインポートするためのデスティネーション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。

MAGIX MOVIE STUDIOは、複数のオーディオトラックを含むVOBファイルも読み込みます。VOBファイルを読み込んだ後は、作成したオーディオオブジェクトをクリックして、お望みのオーディオトラックを選択するだけです。

i 注意: プロジェク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がアクティブになっている必要があります。

長いビデオファイルからセクションを読み込む

ビデオはインポートする前にトリミングできます。ビデオのトリミングを行うには、次の手順に従います。

1. ファイルを選択します:

- それをメディアプール内でダブルクリックします
- ファイルをメディアプールからプログラムモニターにドラッグアンドドロップします
- メディアプール内の中央のアイコンをクリックします
 (アイコンはマウスポインタがメディアプール内のファイルをポイントするとすぐに表示されます)。

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。プログラム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:

- 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します。
 または
- キーボードショートカット I (= インポイント) および O (= アウトポイント) を使用してエリアの端を設定します。

i **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、シャトルとジヨ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。

4. 範囲は以下のように適用します:

- プログラム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。

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。

i **アドバイス:** 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!

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する

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。

複数のオブジェクトを選択するにはShiftキーを押します。さらに高速な作業方法は、空の範囲をクリックし、マウスボタンを押しながら長方形をドラッグすることです。これにより、長方形内のすべてのオブジェクトが選択されます。

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。

i **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する

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。近くのトラックと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。

オブジェクトをカットまたはトリミングする

> 分割とトリミングセクションを参照。

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、マウスでコピーしたい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

下の「オブジェクトハンドル」で全てのオブジェクトのサイズを調整することができます。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。オブジェクトの長さを自由に短くすることができるようになります。



- 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動かすと、オブジェクトは透明になります。トラック上に2つ目のオブジェクトがない場合、その明度が下がります。)

オブジェクトとオブジェクトグループを個別に保存する

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、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
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すぎます (例: [マイメディア] > [レコーディング])。
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 STUDIO**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すぎます。
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 STUDIO**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。

エフェクト

MAGIX MOVIE STUDIOは多様なビデオエフェクトの膨大なパレットを提供しています。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の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。

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。

テンプレートを使わずにタイトルを作成

1. タイトルを追加したいオブジェクトを選択します。
 2. タイトルを表示するオブジェクト内の位置に再生カーソルを配置します。
- i** 注意: タイトルをドラッグ&ドロップすることで、後からでもこのポイントは変更することができます。
3. そのためには、ツールバーにある「タイトル」ボタンをクリックします。
 4. プログラムモニターの入力欄にテキストを入力し、チェックをクリックします。
 5. プログラムモニター内でクリックして、タイトルを画像内の表示すべき位置に移動します。
 6. メディアプール内のタイトルエディタによって、タイトルをフォーマットします。

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。

- 任意のタイトルテンプレートを選択します。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。
- i** 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。

動的タイトル

このカテゴリ「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. テキスト、フォント、サイズ、色、スタイルなどをタイトルエディタで好みに応じて調整します。

日付をタイトルとして表示(フェードイン)

MAGIX MOVIE STUDIOは、画像素材に日時を挿入することもできます。そのためには、ビデオオブジェクトのコンテキストメニューで「日付をタイトルとして表示」オプションを選択します。

DV-AVIファイルが含まれる場合（例えばカムコーダーからのデジタル録画など）は、選択された位置の録画日が使用されます。その他の種類のファイルが含まれる場合、ファイルの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書き、エントリのカスタマイズをすることができます。

タイトルの配置とフレームサイズの調整

- プログラムモニターでタイトルを1回クリックすると、ポジションフレームにアクセスできます。ドラッグ&ドロップでポジションフレームを動かします。

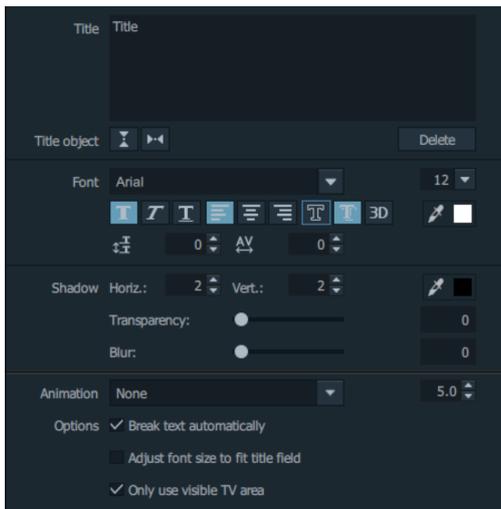


- ポジションフレームのサイズはコーナーで調整でき、それに合わせてテキストの大きさも変わります。[フォントサイズをタイトル欄に合わせる]がオンの場合、テキストサイズも変更されます。

タイトルエディタ

タイトルの外観は、タイトルエディタ（メディアプール内の [エフェクト]>[タイトル編集]）で決めることができます。

選択した複数のテキストオブジェクトのテキストプロパティを、一度にカスタマイズすることができます。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。



以下の編集オプションが選択できます:

 ここでは、プログラムモニターで直接編集する代わりに、タイトル用のテキストを入力することができます。

タイトル オブジェクト

 左ボタンはモニター上でタイトルオブジェクトを垂直方向に中央 へし、右ボタンは水平方向に中央 へします。

削除: 選択したタイトルオブジェクトを削除します。

 タイトルエディタ内の矢印キーを使うと、プロジェクトウィンドウ内で検索しなくても、タイトルオブジェクト間の移動が可能です。これにはキャプションは含まれません。

タイプ

ここでは、タイトルのフォントタイプとサイズを決定します。フォントサイズの横にある小さな矢印をクリックすると、スムーズなスライダーを使用してフォントサイズを変更することができます。

下のツールバーでフォーマットプロパティを設定できます。

 太字/斜体/下線

 左 へ/中央 へ/右 へ

 シャドウ

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。

アウトライン

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。

3D

テキストが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。

フォント色

 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。

アニメーション

ここでは、4つの移動方向を設定して、画像上のタイトルを移動できます。また、移動のコースも自由に設定できます。詳しい情報はキーフレームの操作をご参照ください。

その他のテキスト設定

自動テキスト区切り: テキストフィールドの端に到達したときに、自動的にテキストを区切ります。

 **注意:** 選択ボックスの横にチェックを入れるか、[Enter] キーを押して入力したテキストを確定すると、結果が表示されます。

フォントサイズをタイトルフィールドに合わせる: テキストフィールドのサイズに合わせて、フォントサイズを変更します。Shiftキーを押しながらテキストフィールドのハンドルをドラッグすると、このオプションを一時的に有効または無効にすることができます。

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で設定されたTV画面エリア内に常に表示されるようになります。

背景色についての注意点

他のビデオや画像オブジェクトが背景になっていない状態でテキストに背景色を追加するには、テキストオブジェクトのコンテキストメニューで「背景デザイン」をクリックします。

タイムコード

「タイムコード 基本」セクションの [テンプレート] > [タイトルテンプレート] 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。

プログラム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。境界線上のハンドルを使用して長さを調整できます。

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 STUDIO** 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。

i **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。

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には様々な方法があります。

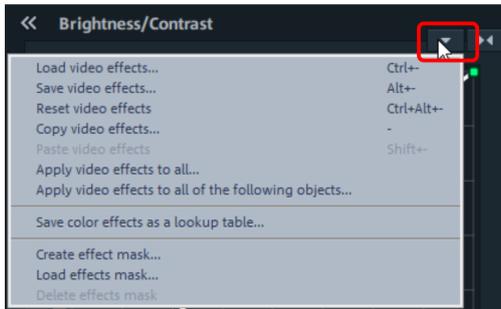
- ビデオおよびオーディオエフェクトテンプレートは、ドラッグ&ドロップを使用して、メディアプールから対応するオブジェクトにロードされます。
- アニメーションできるエフェクト (メディアプール内の [エフェクト] > [ビデオエフェクト/モーションエフェクト]) は、メディアプールで変更が行われるとすぐに、事前を選択したオブジェクトに直接適用されます。

⏪ 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。

i **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。特定のキーフレームをクリックして選択した後、**Del**キーを押して削除します。

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、モーションエフェクト、およびステレオ3D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んだりすることができます。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: 現在の設定を新規オブジェクトにコピー (同様に貼り付け) 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プロジェク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。

後に続く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、プロジェクト内にある後に続く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。

エフェクトマスクを読み込む (Plusバージョン内で追加): 選択したオブジェクトに対してエフェクトマスクを読み込むことができます。

メディアプールのビデオエフェクト

選択したオブジェクトに関わらず、目的のビデオエフェクトをメディアプールで開くことができます。対応するイメージは、プログラムモニター内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。

明るさとコントラスト

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。プリセットメニューリストで別々の範囲を選択して、画像の暗い部分、中間部分、明るい部分のみを編集することができます。

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。

i 注意: HDRガンマおよびHDRブラー機能は、**MAGIX MOVIE STUDIO**の Plus/Premiumバージョンでのみ使用できます

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。

ホワイトバランス: ホワイトバランスが正しくないと、青や赤の色彩が不自然になります。ホワイトバランスを使用するには、[ホワイトポイント] 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ます。次に色温度は自動的に修正されます。

i 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。

色: 画像を彩色する色をカラーチャートから選択します。

赤/緑/青：色の割合を変更できます。

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。

色彩補正

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

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、背景レイヤーは画像の残りの部分に対応します。これは、背景のマスクを作成する方法です。

- [追加]を有効にします。
- マウスをプログラムモニターの上に置きます。マウスポインタがその際にピペットツールに代わります。
- プログラムモニターでマスクに指定したい色または色域を、ピペットツールを使ってクリックします。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再度削除することができます。

MAGIX MOVIE STUDIOは現在の選択範囲を強調するために白黒でマスクを表示します。

- カラー選択スライダーを使って、自由に色調整をすることができます。

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。

i 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せん。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」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: プログラムモニターで、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。

ビデオレベル

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」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: 「侵食」と似ていますが、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: 画像エッジのレリーフを作成します。この場合、強いコントラストの違いがエッジとして解釈されます。

代替：虹色のスペクトルである赤、緑、青によって部分を交換します。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。

シフト：色の値が次第に反転します。青は赤になり、緑は紫で表示されます。

クオンタイズ：設定によって、色の値が切り上げまたは切り捨てられ、全体の色数が減らされます。これによってグリッドとパターンが出来上がります。

色で塗りつぶし：このスライダーを利用して、ビデオに赤、緑、青の色 (TVの基本色) を塗ります。

輪郭：画像は輪郭に合わせて2サイズに縮小されます (3x3 または 5x5)。縦方向、または横方向の輪郭を選択できます。

過変調

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。

シャープネス

シャープにする：この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：この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」フェーダーを使うよりも、はるかに強いです。

- 品質：人工的なボケを強調します。

 **アドバイス:** 人工的なぼけはトランジェントの作成に効果的です。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 STUDIO**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。

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、メディアプールの [エフェクト] > [ビデオエフェクト] にあります。

- 手ブレ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] をクリックします。
- 分析を始めるには [モーション分析] をクリックします。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。

全体的な結果に満足できない場合は、 をクリックすると、ビデオが元の形で再生されます。

ショットマッチ

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

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 べられます。

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 **マ** 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。

i 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。

i 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。

クッキーカッター

[クッキーカッター] エフェクトを適用して、単純な幾何学的形状を切り取ったり、ビデオ内にピクチャ・イン・ピクチャ 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ます。

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。

色: 赤、緑、青を表すr、g、bの値を使って、境界線の色を設定します (境界線が0以上の場合のみ表示されます)。

シェイプ: ドロップダウンリストでシェイプを選択し、カットフォームを定義します。

方法: ビデオ画像の一部を表示/マスクするかどうかを指定します。:

- 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、切り取った境界線が背景にフェードする度合いを調整します。

境界線: フェーダーをドラッグして、カットシェイプを囲むフレームのサイズを決定します。

復元X/Y: スライダーをドラッグして、指定した回数だけ水平軸に沿ってカットアウトシェイプを繰り返します。

サイズ: フェーダーをドラッグして、選択したカットシェイプのサイズを決定します。

中央: 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のカットアウトの中心を設定します。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、ビデオのはっきりとしたフォーカスをぼかしてソフトなフォーカスに変えます。また、特定の種類のノイズをスムーズにしたり、補正フィルタとして使用することもできます。

- **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。ビデオまたは画像にアルファチャンネルが含まれる場合は、そのチャンネル上のブラーに基づいて透明度やマスクブレンドを向上させることができる場合があります。

グロー

このエフェクトは、明るい画像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ます。

グローの割合: 放出される光の量の変化 (ブラーエフェクトに似ている)、光の強さ、エフェクトの強さ、抑制は、すべて連動しています。希望のエフェクトを得るために、設定を調整します。

強さ: グロー色の強さを設定します。

抑制: これをドラッグすると、ハイライトにしか使えないようにグローが弱まります。

色: 赤、緑、青を表すr、g、bの値を使って、グローエフェクトの色を設定します。

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: スライダーをドラッグするか、フィールドに値を入力して、ライトフレアエフェクトの透明度を設定します。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

このエフェクトにより、どのビデオまたはイメージからもマスクを作成することができます。ビデオまたはイメージ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 (赤/緑/青) の一つ、または、アルファチャンネル (PNG または TGA 形式でのイメージファイル用) 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ます。

反転: マスクの透明のエリアと不透明のエリアを反転します。

低入力/高入力: 不透明にしたいイメージ/ビデオのソース (種類に限らず) の明るさの値の最小と最大のエリアを決定できます。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) を持つこととなります。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: 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)

i 注意: 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。

標準

直接使用するためにあらかじめ設定されたエフェクトの組み合わせは、ここで見る事ができます。

位置とアニメーションエフェクト

ポジション/サイズ/回転

このエフェクトによって、空間内のオブジェクト (ビデオ、画像、タイトルなど) のサイズ、位置、回転を編集することができます。

サイズ

ここでは、画像サイズの種類を設定できます。ムービーサイズボタンは、エレメントをムービーの大きさにスケーリングし、オリジナルサイズは、元の大きさにスケーリングします。

エレメントのサイズは、幅と高さで数値として定義することができます。また、プログラムモニター内のハンドルを使って、オブジェクトのサイズや位置を視覚的に調整することもできます:

-  赤いハンドルは幅をコントロールします
-  黄色いハンドルは高さをコントロールします
-  隅にあるグレーのハンドルを使って、両方を同時に調整することができます

任意の方向へのスケーリングは、常にアンカーポイント  を基準にして行われます。つまり、エレメントを圧縮したり伸ばしたりしても、アンカーポイントの上の部分は移動しません。

入力フィールドを結合: このオプションは、幅と高さのアスペクト比が同じままになるようにします。

位置

視覚的に位置を調整するには、エレメントの任意の場所をクリックし、目的の位置までマウスでドラッグします。

また、横と縦のフィールドを使用して、位置を数値で入力することもできます。このタスクでは、0、0の位置がプログラム 모니터の中央に相当します。アンカーポイントは、移動させるエレメントの中での基準点として使用されます。

回転

エレメントが位置しているレイヤーは、3つの空間軸 (X、Y、Z) で回転させることができます。アンカーポイントは回転の中心になります。回転の角度は、3つの制御機能で直接調整するか、フィールドに度数 (°) を入力することで調整できます。アンカーポイントが中心に位置しなくなった場合、この操作が回転対称ではなくなるため、回転を行う順番を変更することができます。

ポイントハンドル

 アンカーポイントは、3つの操作の基準点として機能します。エレメント上で自由に再配置したり、横と縦のフィールドに数値を入力することができます。0、0は要素の中心に相当します。

 また、数値フィールドの値は、マウスで垂直方向にドラッグすることでも変更できます。

セクション

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。

- プログラムモニターの画像領域を指定できます。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。

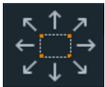
フルスクリーン：このチェックボックスがチェックされていると、切り抜きした画像はフルスクリーンにズームされます。このオプションが無効になっている場合、フレーム内の画像のセクションのみが表示され、エッジは黒のまま残るか背後のオブジェクトで満たされます。

カメラ/ズームショット

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

「期間」で選択した時間内に、選択したセクションや画像が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。



セクションから：選択した画像部分が表示され、その後に「期間」で設定した時間に応じて画像全体を表示するようにズームアウトします。事前にピクチャのどの部分が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。



セクションへ：画像全体が表示され、その後に「期間」で設定した時間に応じて小さい画像部分だけ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が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。

方向と時間

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。

i 注意: 自動的に設定されたキーフレームは編集可能で、オプションは「ユーザー定義」に設定されます。「オブジェクトのアニメーション」の章にある「エフェクトのキーフレームを事後的に変更する」のセクションをお読みください。

リセット: このボタンで現在の設定を全てリセットします。

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。

水平線の歪み取り

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。

i 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。

回転/フリップ



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回転します。



イメージを反時計回りに 90° 回転します。

モニターで画像を回転する

メディアプールでの設定オプションに加えて、モニター上でビデオオブジェクトを直接回転させることもできます。

そのためには、モニター画像内にある中央上部のハンドルを動かします。



3D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。



ここでは個々の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ログラムモニター内でコーナーポイントを移動させます。

i 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せん。

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みを調整します。「消失線」でも問題なくまっすぐにすることができます。ここでは、次の例を紹介します:



元画像とレンズ補正後の画像

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、「セクション/ズーム」パラメーターを自動的に設定します。

i 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はアニメーションできます。これは、遠近感が変化する、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。

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。

360°エフェクト

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

ここで360°ビデオ編集エフェクトをご覧になれます。これに関する詳しい情報は360°ビデオ [\(199\)](#)で学ぶことができます。

メディアプールのオーディオエフェクト

メディアプールには、オーディオオブジェクトにエフェクトを加えるための、さまざまなクリエイティブなオプションが用意されています。このような「オブジェクト指向」エフェクトのもう1つの利点は、オートメーションを含むエフェクト設定が、トラック自体ではなくオブジェクトに結び付けられているため、オブジェクトが移動すると自動的に一緒に移動することです。

[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に含まれています。） echo/reverb、timestretch/resample、
・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ところで音量をコントロールします。

i 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加算されます。

詳しくは「オーディオエフェクト」をご参照ください。

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。これは、ドラッグ&ドロップにより、オーディオオブジェクトに適用できます。

メディアプール内のカスタムテンプレート

メディアプールで設定したカスタムエフェクトは、保存しておいて後でまた使うことができます。メディアプールのエフェクトダイアログで矢印をクリックすることで、カスタム設定にアクセスできます。このフォルダは、最初は空の状態になっています。なぜなら、まだ独自の設定を行う必要があるからです。

デザインエレメントとイメージオブジェクト

「テンプレート」タブには、コラージュ用のテンプレート、独自の背景やテスト画像用のカラーフィールド、自由に配置してアニメーションさせることができる画像オブジェクトなど、さまざまな装飾要素が用意されています。

■ 総合的な印象を得るために、カテゴリを代わり代わりに**弄**ります。

簡単な使用例としては、画像オブジェクトの下にあるフレームが挙げられます。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仮想ピクチャーフレームです。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てことができます。また、フェードインおよびフェードアウトによって面白いエフェクトを実現できます。

i 注意: デザイン要素の一部は、空きトラック6を必要とします。これらの要素の場合は、使用する前にダイアログによって通知されます。

プラグイン

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 STUDIO** は、フリーウェアのビデオ編集ソフト「VirtualDub」のプラグイン形式に対応しているほか、proDAD社の「VitaScene」や「Adorage」、およびOpenFX規格に基づくエフェクトにも対応しています。

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。その後に**MAGIX MOVIE STUDIO**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:

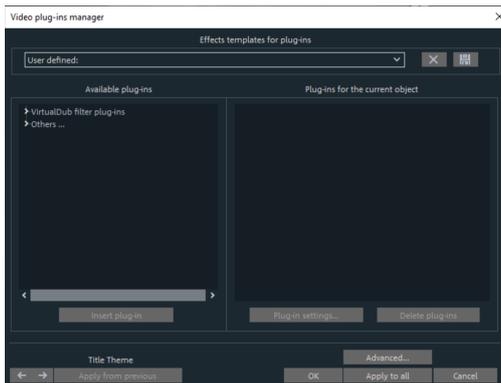
- ブロードキャストロゴの削除
- インターフェースの削除
- 特殊効果の追加

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。その後、メディアプール内でプラグインマネージャー ([エフェクト] -> [追加エフェクト] -> [プラグインマネージャー]) をクリックします。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。

i 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、それが表示されます。

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 STUDIO**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。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くことができます。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) として保存できます。

詳細設定…: 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] ボタンを經由して、前または次の動画に切り替えます。

前回の設定を適用: 最後に設定したムービーの設定を使用します。このオプションは、ナビゲーションボタン (上記参照) を使ってオブジェクトを編集している場合のみ有効です。

OK: 設定に加えられた調整が、現在のオブジェクトに適用されます。

すべてに適用: エフェクトが、ムービー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 STUDIO**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があるかを確認し、それらを利用可能なプラグインの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: これにより、実際のプラグインではなくファイル拡張子のみが有効かどうかチェックされるため、多数のプラグインが使用可能な場合に新しいプラグインの検索が高速化されます。

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

ビットマップのビデオエフェクトプラグインをフレームごとに動的に再計算する: プラグインをビットマップ (画像) オブジェクトに適用しなければならない場合、そのプラグインが動きのあるエフェクトを生み出すときは、このオプションを有効にする必要があります。

エフェクトマスクを作成

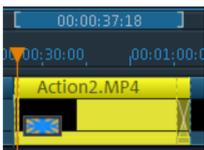
エフェクトマスクにより、1つのビデオイメージ内の異なるエリアに異なる強さでエフェクトを適用できます。エフェクトを適用すべき特定のエリアを決定するためのマスクとして、特定のイメージを使用します。

代表的なアプリケーション:

- 画像の最適化: 典型的な例としては、水平線を横切る水平方向のパンがあります。この場合、画像の上または下のエリアが明るくなったり、彩色されたりします。
- 人の目をひきつける色のグラデーション、カラー化など
- 車のナンバープレートのピクセル化などの特殊エフェクト。

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。その方法は以下の通りです:

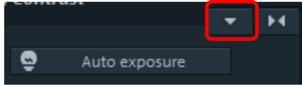
1. エフェクトマスクを適用するオブジェクトを編曲内から選択します。



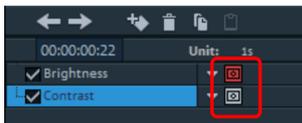
2. メディアプールで、希望のエフェクトページを**昇**ります。これらは「ビデオエフェクト」エリアからのパラメータでなければなりません（「速度」および「ク

ロマキー」なし)。

3. エフェクトマスクを使用して適用す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。
4. エフェクトページのメニュー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」エントリを選択します。



5. 次に、新しいフォルダの中から、SD素材およびHD素材のためのテンプレートを探します。適用したいマスクをダブルクリックします。エフェクトマスクの領域が明るいほど、エフェクトが強くなります。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。独自のカラー画像を使用する場合は、明度の値が使われます。
6. エフェクト 既定では、エフェクトマスクを他のエフェクトにも使用するかどうかを定義できます。マスクを適用する各エフェクトのマスキングボタンをクリックします。



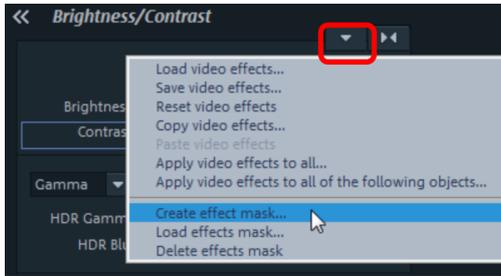
7. もう一度、下矢印ボタンをクリックして、メニューから、[エフェクトマスクの削除] エントリを選択し、エフェクトマスクを削除します。

アニメーションエフェクトマスクの作成

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。

この操作は、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内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、メニューから「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オプションも表示されます。



MAGIX Foto DesignerまたはXara Designer Pro X、アニメーションドキュメントと、**開始**されたフレームギャラリーから**開始**します。最初のフレームが自動的に追加され、**MAGIX MOVIE STUDIO**から選択された画像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:

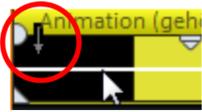
i 注意: エフェクトマスクが明るいほど、後の**MAGIX MOVIE STUDIO**でのエフェクトが強くなることに注意してください。黒はエフェクトがないことを示し、白は完全なエフェクトを示します。最適なオプションは、エフェクトマスクとして使用されるオブジェクトの色を白にし、**MAGIX MOVIE STUDIO**で自分でエフェクト強度を調整することです。

- 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。
- MAGIX MOVIE STUDIO**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。
- オブジェクトを白にする。
- レイヤー内の [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。
- 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。

マスクの反転

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、マスクエフェクトのオブジェクトの矢印をクリックします。これにより、暗いエリ

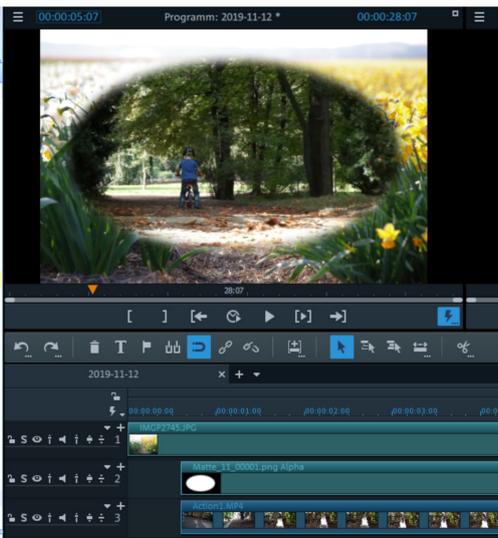
アはすべて明るく、明るいエリアはすべて暗くなります。マスクを元に戻すには、もう一度矢印をクリックします。



レイヤーマスク

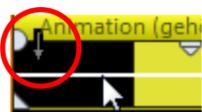
i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

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。



キーフレーム (エフェクトカーブ)

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

メディアプールの [ビデオエフェクト] および [モーションエフェクト] にある [エフェクト] タブには、キーフレームを使用してアニメーションできるエフェクトが用意されています。

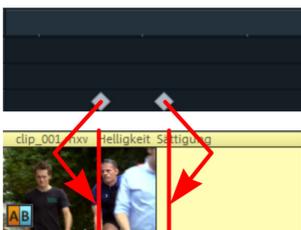
以下のオブジェクトをアニメートできます。

- 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 (静止画とパノラマ)
- 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)

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」タブを切り、「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。

- i** **アドバイス:** 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。

キーフレームのコピー

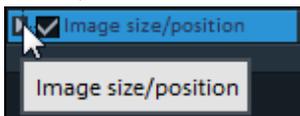
 コピーするキーフレームを選択してクリックし、[コピー] ボタンを押してください。

 次に、再生カーソルを挿入する位置に設定して、[挿入] ボタンをクリックします。

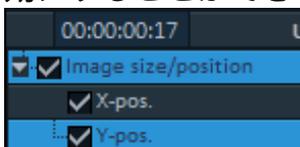
各パラメーターのキーフレームを表示する

エフェクトに複数のパラメーターが含まれている場合、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を個別に移動、削除、有効、無効にすることができます。



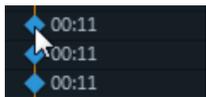
- i** **注意:** アニメーションに使用されているパラメーターのみがリストアップされています。エフェクトの編集に別のパラメーターが必要になると、パラメーターは、すぐに表示されま。

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は過去に遡って一時的に移動させたり、そのパラメーターを変更したりできます。

- キーフレームはドラッグ&ドロップで動かすことができます。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、

キーフレームを削除



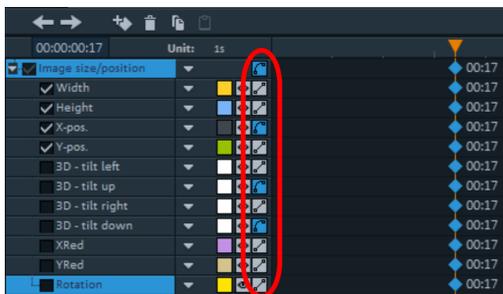
削除するキーフレームをクリックして選択します。



このボタンで選択したキーフレームを削除します。

キーフレームの補間

キーフレーム補間とは、あるキーフレームから次のキーフレームへと切り替えが行われるプロセスです。これは、一定(「リニア」)または平坦(「ベジェ」)のいずれかです。各アニメーションエフェクトに対する補間タイプは、キーフレームバーの前面にある補間ボタンで設定できます。



標準化されたカーブプログレッションに加えて、好きなタイプのカーブプログレッションを作成することもできます。



リニア補間はデフォルト設定です。これにより、値が直線として次のキーフレームに均等に転送されます。



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。

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: アニメーションされたエフェクトパラメーター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。

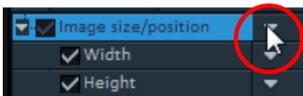
カーブポイントの編集：カーブポイントは、個々のカーブポイントを使用して（「標準」マウスモードで）編集するか、エフェクトカーブを自由に描画して（「カーブ」マウスモードで）編集できます。



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。

i 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の横にある小さな矢印によっ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。

i 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で接続」オプションを正しく設定することを考慮してください。

カーブの長さをオブジェクトの長さで接続: このオプションを設定すると、オブジェクトの長さに対する変更が、エフェクトカーブに影響を及ぼします。

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。

i 注意: 別のカーブがロードされると、現在のエフェクトカーブが上書きされま
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、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で接続」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

このダイアログでは、オブジェクト内のエフェクトカーブのストレッチや圧縮、および移動を行います。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的のエフェクトが表示されます。

位置の移動

時間軸: 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。

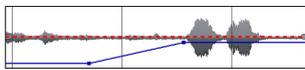
エフェクト: 矢印を上下にクリックするたびに、入力した値だけエフェクトカーブが移動します。エフェクトに応じて、正確な値またはパーセント値を入力できます。

ストレッチ & 圧縮

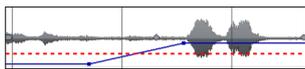
時間軸: エフェクトカーブは、入力された時間値で伸縮 (ストレッチ) または圧縮されます。反転は、時間軸上のカーブを反転し、「リバーズ」に再挿入します。オブジェクト全体の期間が考慮されます。

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。

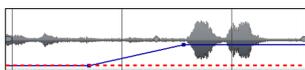
ミラー: カーブ全体がX軸に沿ってミラーリングされ、その位置は次のオプションによって決定されます (表を参照)。



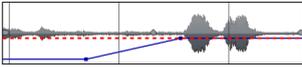
...オブジェクトの中心付近: X軸はオブジェクトのちょうど中心にあります。



...カーブの中心点: 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。



...カーブの最小値点: 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。



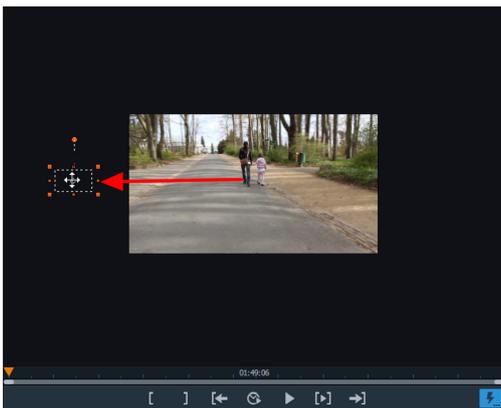
...カーブの最大値点: X軸は最も高いオートメーションポイントのレベルにあります。

画面上で「フライ」オブジェクトを作成

「位置/サイズ」エフェクトを使用すると、オブジェクトやタイトルが画面上を「飛んで」いるようにアニメーションさせることができます。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する2番目のオブジェクト (例えばビデオイメージの中で飛ぶタイトルなど) が必要になります。その方法は以下の通りです:

1. プログラム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」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、プレビューウィンドウ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. ワークスペース上でアニメーションを終了させる位置 (例えばプレビュー画像の右側) にオブジェクトを移動します。これにより、アニメーションの最後に2番目のキーフレームが自動的に配置されます。
8. 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

ビデオのムービーコンテンツには、オブジェクト (またはモーション) トラッキングと呼ばれる、イメージオブジェクトまたはタイトルを付けることができます。アタッチされたオブジェクトは、ビデオからの画像コンテンツの移動を自動的に完了します。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。

- 動きのある画像コンテンツ (歩いている人物など) を含むビデオの下のトラックに、目的の画像オブジェクト (帽子の写真など) を配置します。
- 画像オブジェクトを右クリックし、「ビデオの画像位置に添付」を選択します。
- ダイアログを読み、[続行] をクリックします。

i 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。
- その後、物体の動きが自動的に追跡されます。

個々のオブジェクトの画像最適化

コンテキストメニューには、選択したビデオおよび画像オブジェクトのさまざまな調整オプションがあります。

インターレースソース素材の補間: このオプションを選択して、(ビデオ) 画像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。

アンチインターレースフィルター: 非常に細かい構造と高いコントラストを持つフリーズフレームにはこのオプションを選択します。このフィルタはTVの再生中のちらつきを軽減します。

ボーダークロップオフセット: テレビでの再生時にエッジが切り取られる場合は、このオプションを選択します。「フィルムエフェクト設定」に保存されている値が適用されます。

ムービー全体のエフェクト設定

「エフェクト」メニューを使用して、設定からエフェクトを弄くことができます。

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。

色空間の調整: このオプションは、テレビの表示基準を超え、画面に適切に表示できないような極端な色の補正に効果的です。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。

ペイント

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンでのみ使用できます。

色合い: パレットを使用して画像の色付けのための色合いを選択します。

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。

赤/緑/青: 色の割合を変更できます。

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: 鮮明さを枠線だけに適用するのか、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ピクチャ

このオプションで、画像サイズが実際のテレビ画像に合うように調整することができます。（アンチトリミング）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。

プログラムモニターのTV表示エリアにフェードインする: このオプションはテレビの画像の枠線を、プログラムモニターに線として表示します。TV表示エリアの4つの画像の枠線は4つの入力欄を使って設定できます。ここでは、現行のTV画像のサイズを確認しておくことが重要です。設定は、以下に従って行ってください：

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。画像の変形、縮小、バーの構成、また画像トリミングの間での最適な比率を見つけることが重要です：

- どの4辺にも同じ値が入力されている場合、画像サイズはそれに比例して小さくなります。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辺に別々の値が入力された場合、画像サイズはそれに比例せず縮小されます。このため、イメージは変形します。

ボーダーエリアを適用：このオプションを使うと、4つの画像の枠線への入力値がそれぞれの写真に縮小された形式で適用されます。縮小された結果はすぐにプログラムモニターで確認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

お使いのテレビの画像特性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。
- ムービーを再生して、プログラムモニターの説明を読んでください。
- プロジェクトを DVD に書き込む
- ディスクをプレーヤーに設置してムービーを再生します。テレビ画像とプログラムモニターに表示されている映像を **MAGIX MOVIE STUDIO** で比較します。
- テスト画像の枠線にある4つの測定スケールを使って、テレビに切り取られた枠線の比例値を決めてください。
- 値を [フルTVサイズ] エディタに入力してください。

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キャリアタイプによっては切り取りサイズがわずかに違う場合があります。

音楽ファイル

原則として、**MAGIX MOVIE STUDIO**内のどのトラックもオーディオ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

- 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でアクセスし、ファイル名をクリックすることでプログラムモニターのトランスポートコントロールによってプレビューできます。
- ファイルはドラッグ&ドロップによってプロジェクトウィンドウに移動可能です。また、オーディオCDのトラックもドラッグ&ドロップによって組み込むことができます。
- 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、すべてプロジェクト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。

必要な機器

- 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キ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」のサブメニュー内の複合オブジェクト用）。

または、

Shiftキーを押して、参照オブジェクトをクリックします。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 STUDIO**が、選択したオブジェクトのすべてのラウドネス値を測定し、その値を参照オブジェクトに合わせて調整します。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。
- オブジェクトのラウドネス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 STUDIO**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

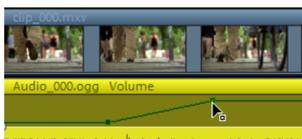
音量が大きく違ったり、ノイズ（ビデオカメラでの撮影など）を含むオブジェクトにおいては、十分な結果にならないことがあります。オブジェクトを以下のように準備してください：

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してください。
2. 機能を弄ります（[弄く]を見てください）
3. 次に、シンプルなクロスフェードでオブジェクトをトランジションします。

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. プロジェクト内で、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弄ります。
オーディオトラック内に追加のラインが表示されます。これがボリュームカーブです。
3. このラインにマウスカーソルを合わせると、カーソルが手のアイコン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. 別のポイントを作成します。このポイントも下に移動し、ボリュームカーブ全体ではなく、その一部だけを下げないように気をつけます。

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¹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ションする」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¹ 既 要 を使用します。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。 

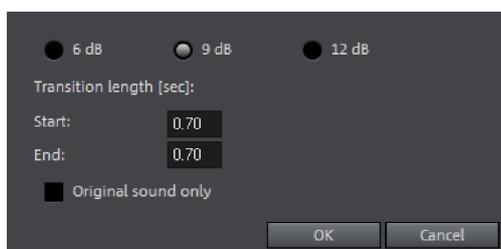
オーディオミックスダウン

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まとめます (ミックスダウン)。そして、プロジェクト内のオーディオ素材が1つのトラックに置かれます。それによって他のオブジェクトの¹ 既 要 が明確になり、そのためのスペースもより多く確保できます。

MAGIX MOVIE STUDIO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、WAVオーディオオブジェクトの最大音量の位置は、16ビット解像度の最大値と同じになります。これにより、プロジェクトウィンドウでミックスダウン処理を繰り返したり、ミックスダウンファイルを他のWAVオーディオオブジェクトと繰り返し結合したりするとしても、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は、ミックスダウンオブジェクトを使い続けたい場合に非常に役立ちます。

音量低減

オーディオオブジェクトのコンテキストメニューにある音量低減コマンドは、他のすべてのトラック上にあるオーディオオブジェクトの長さ分の音量を自動的に減衰させます。選択されたオブジェクトのトラック上のボリュームは変更されません。



オリジナルサウンドのみ: ここでは、ビデオのオリジナルサウンドだけを減衰させるのか、それともすべてのオーディオトラックを減衰させるのかを指定することもできます。

トランジション時間: このダイアログでは、フェードインとフェードアウトの減衰と長さを設定できます。このコマンドは、オーディオの録音 (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。

オーディオエフェクト

オーディオエフェクトの使用

オブジェクトエフェクト

オーディオオブジェクトには、個別にカスタマイズできるエフェクトやプリセットエフェクトテンプレートも用意されています。これらは、対応する選択されたオブジェクトにのみ適用されます。これらのエフェクトは、メディアプールの [エフェクト] > [オーディオエフェクト]、またはメニューの [エフェクト] > [オーディオオブジェクトエフェクト] にあります。

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。これらはミキサーに設定されています。ミキサーを詳しく見ると、**M**キーを使用します。

オーディオエフェクトプラグイン

MAGIX MOVIE STUDIO (Plus/Premium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:

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 STUDIOでは、パス設定でVSTプラグイン用のフォルダを入力する必要があります。パスが示された後、**MAGIX MOVIE STUDIO**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トラックで使用できます。

+ このボタンをクリックすると、プラグインエフェクトを挿入することができます。そうすると、エフェクトユーザーインターフェースが¹開き、アクティブになります。ユーザーインターフェースを閉じた後、プラグイン名をダブルクリックして再度¹開くことができます。

- このボタンは、ラックからエフェクトを削除します。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。

マスターエフェクト

マスターエフェクトは、全てのオーディオトラックのミックスされた合計に影響します。そのために、マスターオーディオエフェクトラックと追加のプラグインが、ミキサーウィンドウにインストールされます。Plus/Premiumバージョンには、完璧なサウンドのための特別なMAGIXマスタリングスイートも用意されています。

オーディオエフェクトダイアログ

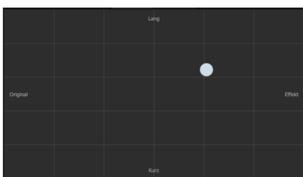
次のエフェクトの一部は、個別に¹開くことも(コンテキストメニュー)、トラックまたはマスターエフェクトトラックの一部として¹開くこともできます。しかし、機能は変更されません。

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ースを¹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:  ラック内のすべてのエフェクトデバイスは、個別にオン/オフを切り替えることができます。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。

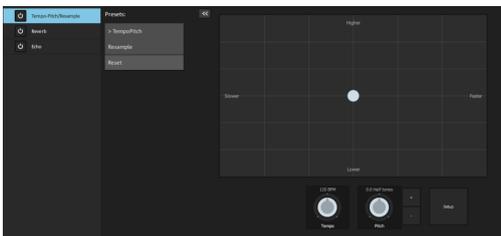
リセット: すべてのエフェクトには、エフェクトデバイスの初期状態を復元するリセットボタンがあります。この開始位置では、コンピューターの処理能力は不要で、音声エフェクトは追加されていません

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。

タイムストレッチ/リサンプリング

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。

セットアップ: このボタンを押すと設定ダイアログが開き、様々なピッチシフトやタイムストレッチの処理を選択することができます。

- 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。素材は、非常に大きなファクター (0.2 ... 50) でも、深刻なアーチファクトを引き起こすことなく使用できます。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が必要で、マーカは、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には、ユーザーがマーカ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ムカルな材料に適しています。これには、材料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。材料はビートマーカの位置の間で引き伸ばされるため、ビートマーカ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。マーカは、存在する（パッチを当てる）限り、オーディオ材料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ムカルな材料に適しています。
- **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。ビートマーカは、ビートまたはトランジェントで使用されます。マーカは、オーディオ材料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ムカルな材料に適しています。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とピッチシフティング材料には、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。適切な材料であれば、音質は非常に高くなります。また、ピッチシフトの際にもフォルマントは残ります。ビートマーカは考慮されません。
- **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:

部屋のサイズ: 部屋のサイズ（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。

音質: エフェクトの音響特性を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、リバーブ部は通常低く、早期反射は直接音より明らかに遅れて耳に届きます。逆に、音源が遠い場合、リバーブ部は通常高く、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的なセットを指します。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。

エコー

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: エコーの量を調節します。ダイヤ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。

ミキサーのオーディオエフェクト

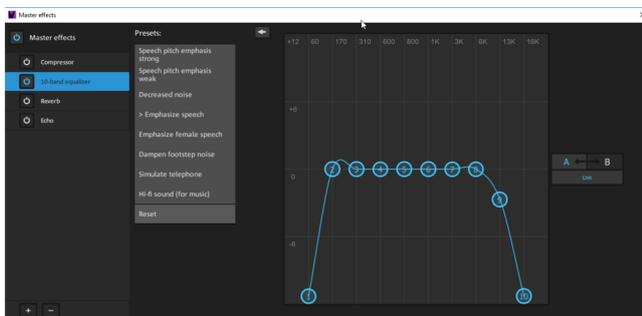


オーディオエフェクトトラックは、ミキサーの各トラックの「FX」ボタン、または右側のマスターエリアで弄くことができます。

マスタリングにはMAGIXマスタリングスイートもあります。

リセットは、すべてのエフェクト設定を消去します。

10バンドイコライザ



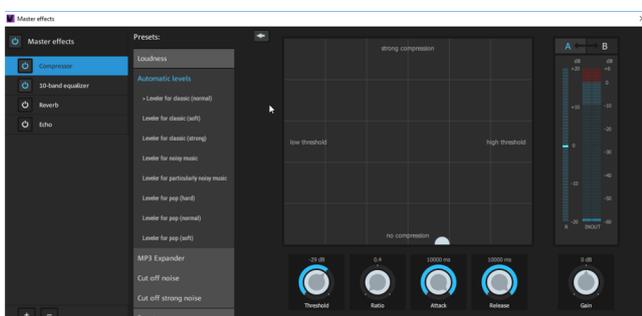
10バンドイコライザは、周波数スペクトルを10のエリア(「バンド」)に分割し、個別のボリュームコントロールを備えています。これにより、単なる低音のブーストから完全なディストーションまで印象的なエフェクトを数々作成できるようになります。注意: 低周波数が過剰にブーストされると、全体のサウンドレベルが大幅に高まり、ディストーションを引き起こす可能性があります。この場合、全体的なボリュームを、エフェクトトラックの下部中央にある「マスターボリューム」コントロールを使って下げます。

スライダーコントロール: 10個の周波数域を、10個の音量コントロールを使用して、個別に上げたり下げたりできます。

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、特定の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セ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セ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、会話パッセ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。

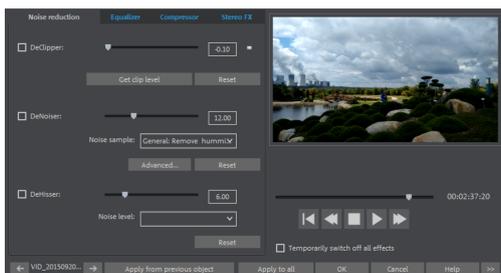
モノラルオブジェクトを作成

モノラルマイクで録音した場合などでは、2つ目のトラックにノイズが残ることがあります。ノイズのあるトラックを無効にするには、**左側のみ使用**または**右側のみ使用**を選択します (ただし、モノラルビデオでは選択できません)。

この機能は、オーディオおよびビデオオブジェクトのコンテキストメニューにある**[オーディオ機能]**で見つかります。

オーディオクリーニング

オーディオオブジェクトのコンテキストメニューで、ノイズやクリッピング、またはその他のオーディオ不一致を修正するための「オーディオクリーニング」エディタを**開**きます。



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。
- コンプレッサーはサウンド全体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コントロールします。
- DeClipper、DeNoiser、DeHisserはノイズやヒスノイズ用の、プロフェッショナルなノイズリダクションツールです。

プリセット: プリセットメニューでは、プロジェクトに適したプリセットを見つけることができます。

一時的に全てのエフェクトをオフにする: 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。

全てに適用: 選択したすべてのエフェクトのクリーニング設定を、ムービーのすべてのシーンに適用します。

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）では歪曲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 STUDIO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事に注意してください。まず第一に、録音時にクリップを避けるようにしましょう。

フェーダーを使って、DeClipperがどのレベルで信号を過変調と見なし、必要であれば修正するとかを設定できます (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。

クリップレベルの取得: クリップレベルは、再生マーカーの現在の位置から測定されます。

クリップレベルを取得する方法:

1. 最も音量の大きいセクションの直前に再生位置を設定します。
2. [クリップレベルを取得] を押します。
3. より精度を高めるために、クリップレベルコントロールを調整することができます。

DeNoiser

DeNoiserは、ハム音、風切音、サウンドカードからのノイズ、接地線からの攪乱、電気抵抗の高い出力のオーディオ装置 (例えばターンテーブル) からの干渉、足音、レコードのランブルノイズといったしつこい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、干渉信号を最大限に下げるのではなく、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だけです。それを取得するには、[詳細設定]をクリックして、DeNoiserダイアログに切り替えます。

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。ご自分のオーディオトラックにある背景ノイズと似ている場合、それをそのまま使用します（「ステップ2: 背景ノイズを除去」を参照）。
- 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すべてのパッセージ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：ノイズを除去

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、クリッピングの減衰レベルが低すぎたり、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）。値が高すぎると、音声信号の高音域もフィルタリングされてしまうため、ぼんやりとした音になってしまいます。個別のケースに応じて、時間をかけて最適な設定を探ってください。

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はなく、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調整できます。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はなく、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。選択はできるだけ正確に設定する必要があります。値を下げ過ぎると、風切音を一部しか除去できません。また、高すぎる設定では、(管楽器の吹き出しなどの) ノイズのような信号成分も除去されるため、ぼんやりとした結果となります。

イコライザ FXラック

10バンドイコライザは、周波数スペクトルを10のエリア(「バンド」)に分割し、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、単なる低音のブーストから完全なディストーションまで印象的なエフェクトを数々作成できるようになります。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。

スライダーコントロール: 10個の周波数域を、10個の音量コントロールを使用して、個別に上げたり下げたりできます。

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ても大幅な改善が見られない場合に非常に有用です。

レシオ: 圧縮の量を調節します。

機能: オーディオ素材に応じた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では、オーディオ素材をステレオパノラマのどこに配置するかを決定します。ステレオ録音のサウンドがぼやけて区別できない場合、ステレオ基準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 (左端)、変化のない帯域幅 (中央)、最大帯域幅 (「広く」、右端) の間で調整します。

基本幅を小さくするとレベルが上がります。極端な場合、左と右のチャンネルが同じ素材を含み、基本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。

基本幅を上げる (値が100を超える) とモノラルとの互換性が低下します。これは、ステレオ信号をモノラル機器で再生すると、一部の周波数域が互いに打ち消し合う可能性があることを意味します。

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。

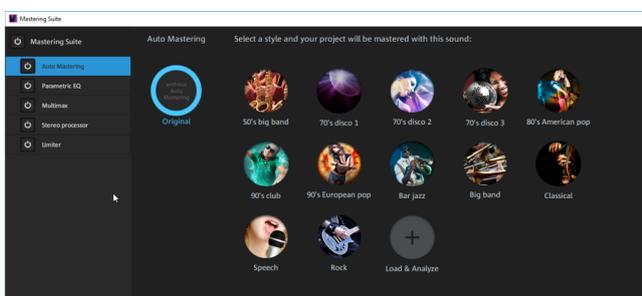
 オン/オフスイッチは、エフェクトのオン/オフを個別に切り替えます。エフェクトには、エフェクトの下端に沿って、リストから選択できるプリセットのエリアが含まれます。

各エフェクトは、リセットボタンを押すことでリセットできます。

i 注意: この場合、5.1サラウンドモードでは、コンプレッサーおよびパラメトリックイコライザーデバイスのみが提供されます。

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 STUDIO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バンドイコライザー

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(低いQ値)を上げたりカットしたりすることで、ミックスの基本的なサウンドに影響を与え、より「深く」(中低域200-600 Hz)したり、より「軽く」(高域10 kHz)したりすることができます。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。

青丸の1-6は、6つの周波数帯を表しています。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 の間で設定できます。

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、エフェクトカーブを両側から同時に作業ポイント (カーブのピークを表す) に近づけます。



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始まりを示します。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。



ハイパスまたはローパス: バンド 1 では、作業ポイントがとりわけ高い周波数や低い周波数をフィルタリングした周波数を示します。

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。

ピークメーター: イコライザーの出力レベルは、ピークメーターでコントロールできます。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。

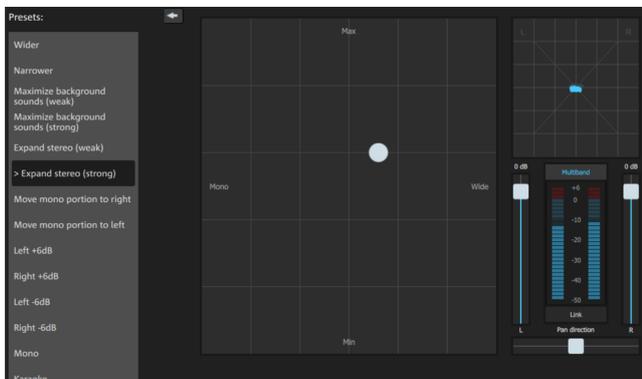
プリセット: Multimax では、2つのプリセットを使用し、さらに特別な機能を設定できます。

- 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 STUDIO** 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。

ステレオプロセッサ

ステレオエンハンサを使用して、ステレオエンハンサ内のオーディオマテリアルの位置を決定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。

最大化特性を使用してエコーを移動（例えば最前面）し、ステレオピクチャを改善します。



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、パノラマ全体を調整します。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: これは、ステレオ FX とマルチバンドモードの切り替えに使います。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。

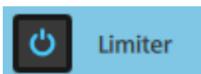
帯域幅/最大化センサーフィールド: 基本のバンド幅を、モノラル（最も左）、変化のない帯域幅（ノーマルステレオ）、最大帯域幅（広い、最も右）の間で調整します。バン

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、オーディオ信号のフェーシングのグラフィックが表示されます。ステレオパノラマ内の信号の配置と、ステレオエンハンサの効果をチェックするのに使えます。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りません。

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。

ミキサー

ミキサーは、**M**キーを押すか、メニューの [表示] > [ミキサー] で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トラックを開きます。

自動: 対応するトラックのボリュームとパノラマオートメーション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て、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。

i 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み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送信コントローラー (FX1およびFX2) は、すべてのみキサーチャンネルのFXおよび自動ボタンの下にあります。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。

i FXトラックは、通常み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 (ボリューム、パノラマ、プラグイン、エフェクト) を提供します。

FXボタンとプラグインスロットは、他のチャンネルにおいてと全く同様に機能します。FXボタンを押すと、マスターオーディオエフェクトトラックが**昇**ります。エフェクトチャンネルを含む全てのミキサー設定は、「リセット」ボタンでリセットできます。

マスタリング: MAGIX マスタリングスイートを**昇**ります。

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

トラックのボリュームおよびパノラマカーブを自動化できます。つまり、再生中にトラック音量フェーダーやパノラマコントロールを動かしたり、記録したりすることができます。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。



トラックで自動ボタンが有効化されている間、ボリュームやパノラマコントロールの動きがすべて記録されます。

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。

i 注意: ミキサーのオートメーションカーブとは異なり、ダイナミックエフェクトはトラックに依存しています。つまり、トラックに含まれるオブジェクトには関係ありません。

5.1 サラウンド/マルチチャンネル

i 注意: この機能は **MAGIX MOVIE STUDIO** の Plus/Premium バージョンで使用できません。

MAGIX MOVIE STUDIO を使用すると、マルチチャンネルオーディオトラックを再生およびエクスポートできます。

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ファイルのインポートおよびエクスポート

マルチチャンネルサウンドを含むMPEG-2ファイル (例えば、DVDや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:** マルチチャンネルサウンドは、ビデオオブジェクトの下にオーディオオブジェクトとして表示され、マルチチャンネル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。編集せずにマルチチャンネルサウンドをエクスポートする場合、またはステレオエクスポートで十分であると思われる場合に、このオプションを使用します。
- **マルチチャンネルサウンドミックス:** マルチチャンネルサウンドの個別のサウンドペア (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に設定されます。このモードでは、マルチチャンネルサウンドミックスを変更できます。

MAGIX MOVIE STUDIO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オーディオ、およびMP3ファイルもインポートできます。これは、常にマルチチャンネルサウンドミックスを作成します。

マルチチャンネルオーディオミックスのエクスポートは、以下のいずれかのフォーマットで行われます:

- 6チャンネルPCMファイル (インターリーブWAV)
- Windows Mediaファイル (Windows Mediaビデオ、またはWMV-HDディスクのマルチチャンネルサウンドトラックとして)
- マルチチャンネルオーディオを含むMPEG-2ファイル

エクスポートは、通常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] -> [ムービーのエクスポート] -> [WAV形式のオーディオ]) を使用して行われます。そうすると、エクスポートをステレオ形式またはマルチチャンネル形式で行うかどうかを尋ねられます。

スマートコピーを使用してマルチチャンネルサウンドをエクスポートする

マルチチャンネルサウンドを含むオリジナル素材を、コーデックを介さずに再度DVDに書き込んだり、マルチチャンネルサウンドを維持したまま対応するMPEGファイルを書き出したりすることもできます。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、新たな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。

マルチチャンネルオーディオモードのミキサー

マルチチャンネル再生を有効化するには、ミキサーを¹昇¹いて ([M] キー)、マスター内の [5.1 サラウンド] ボタンをクリックします。

マスターでは、6つのピークメーターが、個別のチャンネルに用意されています。通常のパノラマボタンは、表示をクリックすることで開かれる、サラウンドエディター（以下を参照）の代表的な画面になります。

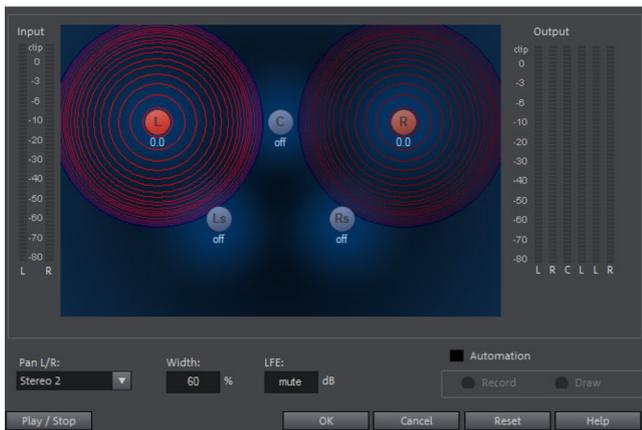
サラウンドサウンドエディタは、エフェクトトラックでも使用できます。例えば、元のトラックをフロントラウドスピーカー L/R スピーカー に送信することができますが、FXトラックは、リアL/R スピーカー に残ります。

マスター音量は、全てのチャンネルに適用されます。左コントローラはLおよびLsのチャンネル、右コントローラはRおよびRsのチャンネル、両方の中心の値はCおよびLFEチャンネルに影響します。

マスタープラグインは、フロントチャンネルにのみ適用されます。

MAGIXマスタリングスイートのマスターFXラックでは、エフェクトパレットのすべてを5.1サラウンドモードで使用することができません。コンプレッサーとパラメトリックイコライザーのみ(マスタリングスイートから)使用できます。これらのエフェクトの設定は、6つのチャンネルの全てにおいて同じです。

5.1 サラウンドサウンド編集



5.1 ミキサートラックの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「仮想」ルーム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: 前方左
- R: 前方右
- 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: サブバス (低周波エフェクト) チャンネル

この信号の5つのスピーカへの拡散は、いわゆる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。ソースとスピーカーの位置は、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で直接設定されます。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、スピーカー 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忠実に保たれます。
- **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。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) には、再生中に音源をスピーカー間で移動します。自動化を記録する時、「記録」チェックボックスが赤色に点灯します。

描画機能は、複雑な動きを記録する別の方法です。描画モードが有効である場合、すべてのパナー移動が、スタートマーカとエンドマーカとの間の時間間隔 (マウスボタンを押している時) 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。

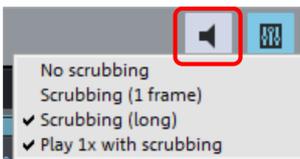
- **ヒント:** 幅やLFEのパラメータ、「ステレオ 2」モードでの左右のソース間の距離、およびスピーカー位置の自動化はありません。

スクラブ

スクラブは、ムービーや曲の個別のパッセージを素早くプレビューするために使用されます。この機能は、元のスピードで、短いサンプルを再生します。

i 注意:オーディオオブジェクトを最後まで聞くには、「プレビュー」マウスモードを使用します。

- 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。



スクラブなし: スクラブが無効化されます。再生カーソルを設定または移動しても音は再生されません。

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。

スクラブ時に1回再生: このオプションが有効な場合、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、再生カーソルをプロジェクト内の様々な位置に移動します。

スクラブは、プログラムモニター上のジョグやシャトルホイールを使用することによって、およびさまざまなハードウェアコントローラーを経由して使用することもできます。

オーディオCDのインポート

オーディオCDのインポートは、他のオーディオファイルをプロジェクトに追加するのと同じ方法で行われます。

- オーディオCDをドライブに挿入します。
- メディアプールで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。
- エントリをダブルクリックしてプレビューします。

- CDのタイトルトラックを、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。ファイルがインポートフォルダ ([ファイル] > [設定] > [プログラム] > [フォルダ] で指定可能) に保存されます。

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。

オーディオ CD トラックをインポートする

[ファイル] > [オーディオCDトラックのインポート] メニューには、オーディオCD用の追加のカスタムオプションがあり、追加機能を使ってより便利にインポートすることができます。

このオプションはCDマネージャーを開き、そこでオーディオCDからトラックを選択して、プロジェクトに部分的または完全にインポートすることができます。オーディオトラックはWAV形式で任意のディレクトリに保存され、プロジェクトに取り込まれます。

トラック リスト

リスト内のトラックは、マウスでクリックするか、キーボードショートカットの「Shift + 矢印キー」または「Ctrl + クリック」を使用して選択できます。

ダイアログ内の転送コンソールが、モニター機能を開きます。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、CDを完全にコピーする場合などに、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: このボタンを押すと、選択したトラックを保存するためのダイアログが開きます。これは、すべてのトラックを1つのWAVファイルにして保存することも、トラックごとにWAVファイルにして保存することもできます。いずれの場合も、すべてのトラックに対してプロジェクト内で新規オブジェクトが作成されます。

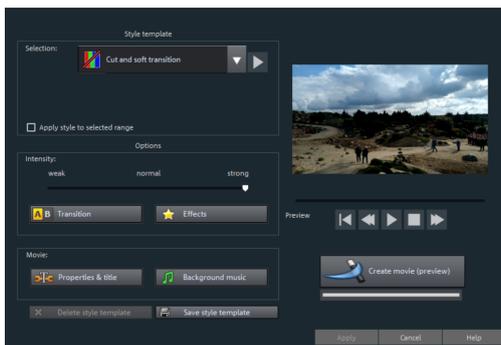
CDドライブオプション: このオプションによって「CD/DVDドライブリスト」ダイアログを開くことができます。

- 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、そこで様々な特別な設定ができます。
- 追加: 特別な設定が必要な新しいドライブをリストに作成します。
- 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ギュ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設定データを、*.cfgファイルに保存します。
- リセット: ドライブのデフォルト設定を復元します

ウィザード

Photostory Wizard

Photostory Wizardウィザードでは、画像を動画に変換したり、BGMやエフェクトを追加したりすることができます。このウィザードには「編集 > ウィザード」でアクセスできます。



 このボタンを押すとプレビューが再生されます。テンプレートやエフェクトを試して、お好みのものを見つけてください。

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。

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」はエフェクトをバランスが取れた状態にし、「弱」と「強」はエフェクトを弱めたり強めたりします。

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、ステレオ3Dモードが使用されます。
- 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、

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。
- エフェクト/トランジションのリスト：リストアイコンは、対応する各カテゴリーのエフェクトまたはフェードを個別に有効化または無効化します。プログラムモニターの下の矢印で、プレビューを再生します。

プロパティ&タイトル

ムービーの長さ

- 最終的なムービーの長さ：これは、Photostory Wizardで調整した後のムービーの長さの予測です。
- 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]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：BGMに合わせた写真オブジェクトの長さの調整が試みられます。ムービーが短すぎる場合、音楽はカットされます。ムービーが長すぎる場合、音楽は繰り返されます。
- 音楽の長さをムービーに合わせる：写真オブジェクトは設定された長さになり、最終的なムービーには音楽が挿入されます。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。
- 長さ：ここでは、ビデオの元の長さを維持するか、または短くするかを設定します。

オープニングクレジットとエンドロール：ここではオープニングクレジットとエンドロール用にテキストを設定できます。

- カスタムテキスト：Photostory Wizardによって追加されるオープニングクレジットとエンドロールのテキストを入力します。
- ユーザーファイル：タイトルテンプレート、ビデオ、または画像ファイルを使用することもできます。

i ヒント: Photostory Wizardを使って作成したタイトルはいつでも編集できます。

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。

- ブラックフェードアウトを入れてグループを開始: 別々のイベント間にブラックフェードが追加されます。
- ブラックフェードの下に日付/時間を入れてグループを開始: 異なるイベントの間にブラック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。
- 画像の下に日付/時間を入れてグループを開始: 異なるイベント間にブラック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。

バックグラウンドミュージック

ここでは、バックグラウンドミュージックとして使用する曲を設定することができます。

バックグラウンドミュージックの使用: バックグラウンドミュージックが挿入されます。

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。そこでオーディオファイルを含むフォルダを選択し、対応するファイルを選択します。

削除: 強調表示された音楽ファイル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 STUDIO**が、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] フォルダから、ランダムに曲を選択します。

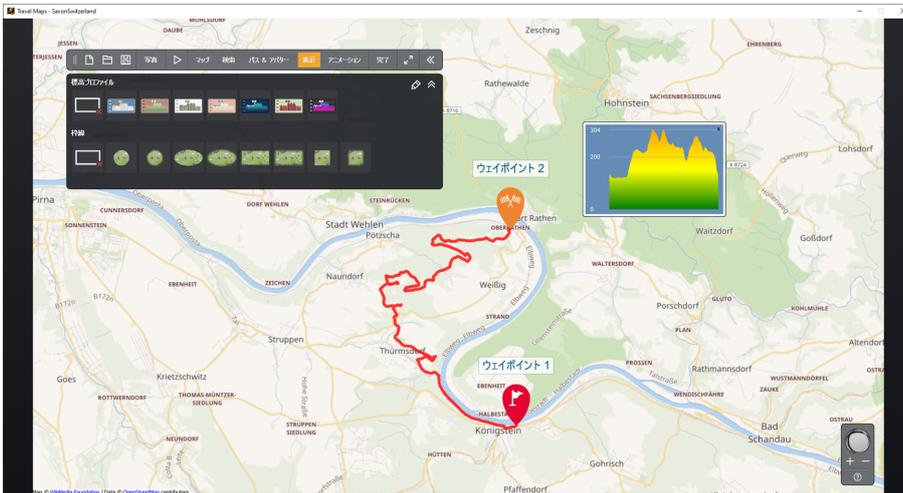
プレビュー: このボタンにより、選択された音楽をプレビューします。

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。

i アドバイス: 5番目のトラックにある曲が表示され、BGMに使用されます。

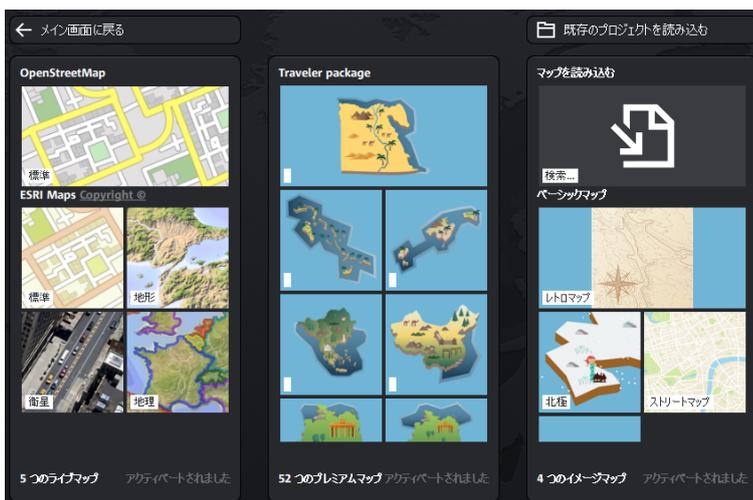
Travel Maps - トラベルルートアニメーション

MAGIX Travel Maps は、トラベルルートのアニメーションを作成するための使いやすいソフトウェアです。



クイックスタート

MAGIX Travel Maps を起動した後、スタート画面でさまざまなマップを選択できます。すでに含まれているマップ、MAGIX ストアで展開できる旅行パッケージ、または独自のマップを画像ファイルとして選択できます。



1. クリックしてアニメーションに使用したいマップを選択してください。対応するマップが**昇**がれます。
2. マップをクリックして、ルートのウェイポイントを設定します。ルート内のウェイポイントは幾つでも設定が可能です。または、検索を使用してウェイポイントを独自に追加することもできます。
3. 写真やさまざまなエフェクトでトラベルルートのカスタマイズし、再生ボタンをクリックしてアニメーションを**昇**始します。
4. [完了] をクリックして、WMV または MP4 形式のビデオファイルを作成します。

一般的なメニュー機能



- | | |
|---|---|
| ① | メニューハンドル：メニューを移動して、マップの非表示領域を表示できます。 |
| ② | 新規トラベルルートを作成：複数のトラベルルートを順々に作成できます。 |
| ③ | トラベルルートを読み込む：作成および保存されたトラベルルートを読み込み、調整できます。 |
| ④ | 開いているトラベルルートを保存：現在開いているトラベルルートが保存されます。 |
| ⑤ | 再生メニュー：現在開いているトラベルルートが再生されます。これは、完成したトラベルルートのアニメーションがどのように見えるかです。 |
| ⑥ | フルスクリーンモード：プログラムは全画面を使用します。 |
| ⑦ | メニューを折りたたむ、または展開する：メニューを折りたたんで、非表示のマップ領域を表示できます。さらに調整するために、再度表示することができます。 |

360° コントロール

360° コントロールを使用すると、マップの外観を変更したり、回転と傾斜を調整したりできます。

		ズームインおよびズームアウト
	キーボードショートカット：マウスホイール	
		マップを傾ける（ライブマップの場合のみ）
キーボードショートカット：Ctrl + マウスホイール		
	マップを回転	
キーボードショートカット：Shift + マウスホイール		

360° コントロールまたは個々のフェーダーをダブルクリックすると、値がリセットされます。イメージマップまたは独自のマップを使用する場合は、元のマップセクションが復元されます。

写真

JPG形式の写真は、[写真] > [写真の選択] に移動してインポートし、既要从トラベルルート上の適切なポイントにドラッグすることで、トラベルルートに追加できます。

- ウェイポイントに写真を追加したり、ウェイポイントの背景として設定することもできます。
- アニメーションがウェイポイントに達すると、少しの間ウェイポイントに合わせた写真が表示され、アニメーションが出発すると再度非表示になります。

スライドショープロパティ：

スライドショープロパティではトラベルルートのトランジション、写真の表示時間とトランジションの長さ設定することができます。

再生メニュー

ここでは、以前作成したトラベルルートを再生できます。

アイコンの上にマウスを移動すると（クリックしないでください）、アニメーションの長さを調整できます。

現在の位置	プレビューを使用して、トラベルルートに沿って移動します。フェーダーを使用してルートをたどります。
アニメーションの長さ	フェーダーを動かして、アニメーションの長さを設定します。
一定速度	ルートの各セクションは同じ速度で移動します。チェックボックスを無効にして、各ウェイポイントのアニメーションの長さを個別に設定します。

 キーボードショートカットの **Ctrl + スペースキー** を使用して、アニメーションを再生または一時停止します。

マップ（スタート画面）

[マップ] をクリックすると、スタート画面に戻り、別のマップを選択することができます。すでに作成されているルートでもマップを変更したり、標準マップから衛星画像に切り替えたりすることができます。

メインインターフェースに戻る	ここで、  いているトラベルルートに戻ります。
既存のプロジェクトを読み込む	既存のMAGIX Travel Maps プロジェクトを  きます。

検索

実際のマップ（たとえば OpenStreetMaps など）を使用している場合は、場所を検索して、地図上のウェイポイントとして保存できます。

これを行うには、検索欄に住所を入力し、結果のリストからエントリを選択し、「+」をクリックしてウェイポイントを作成します。

パス & アバター

このメニュー項目では、ルート全体だけでなく、個々のウェイポイントを編集できます。



まず、左側の鉛筆をクリックして、個々のウェイポイントまたはルート全体を選択します。ボタンが色付けされている箇所が編集可能です。

パスとア
バター 完
全なルー
ト

ルート全体の設定。

ウェイポ
イントリ
スト

ウェイポイントを個別化するためのさまざまな設定オプションを備えたすべてのウェイポイントのリスト。ウェイポイントの説明をクリックして、その名前をカスタマイズします。

パスのプロパティを変更



ルート全体のパスプロパティのみを変更できます。これは [パスとアバター] > [完全なルート] にあります。次に、右側のパスプロパティアイコンをアクティブにします。

「カーブを描く」で柔らかい曲線のパスを作成できます。また経路のラインの太さ、色、透明度、影も自由に変更することができます。

ウェイポイントのプロパティを調整



個々のウェイポイントまたはすべてのウェイポイント（完全なルート）のプロパティを調整できます。例えば、ウェイポイントのシンボルを設定して、その大きさ、アニメーションの表示時間、フォントや色など変更することができます。

ルートまたは個々のウェイポイントを表示/非表示にして削除します。



目印をクリックすると全て、または特定のウェイポイントを非表示にすることができます。ウェイポイントはリストに残りますが、マップ上では非表示になり、ルート上には表示されません。目印を再度クリックするとウェイポイントを再度表示させることができます。



ルート全体または特定のルートが削除され、調整されます。

アバターをカスタマイズ

 ルート全体または個々のウェイポイントに必要なアバターを定義します。アバターはトラベルルートに沿って自由に変更することができます。たとえば、飛行機で旅を始め、その後、車で旅を続けることができます。

パスに合わせる

車や飛行機などの3Dオブジェクトの場合、このオプションをアクティブにして、コーナリング時でもオブジェクトが常にルートに沿った進行方向に移動するようにすることができます。

GPX トラックの読み込みとエクスポート

ルートを GPX ファイルとして保存し、ナビゲーションデバイスまたは GPS プログラムから作成されたルートをインポートするオプションがあります。MAGIX Travel Maps は、gpx、kml、kmz、tcx、trk 形式をサポートしています。

たとえば、Google マップで作成したルートを .kml または .kmz ファイルとしてエクスポートし、それを MAGIX Travel Maps にインポートして、旅のアニメーションを作成できます。

💡 ルート設計のヒント：

ウェイポイントを後から追加：



すでにトラベルルートを作成していて、後でウェイポイントを追加したい場合は、パス上の対応するポイントをクリックすると、ウェイポイントが追加されます。

ウェイポイントの移動：



ウェイポイントを移動する場合は、マウスポインターが変化し、マーキングサークルが表示されるまで、マウスをウェイポイントの下の位置に移動します。マウスの左ボタンを押したまま、ウェイポイントを目的の場所に移動します。

曲がりくねった道を表示：

目に見えないウェイポイントを使用して、非線形ルートを実装します。これにより、「曲がりくねった道」を表示することもできます。

多くのウェイポイントがある複雑なルート：

多くのウェイポイントを含む複雑なルートを作成する場合は、最初に完全に作成してから、[パスとアバター] > [完全なルート] > [ウェイポイントのプロパティ] で [すべてのウェイポイントを非表示にする] を設定します。次に、ウェイポイントリストに切り替えて、重要なウェイポイントを個別に再度表示します。

表示

フレームと高さのプロファイルをアニメーションに追加して、その外観をカスタマイズできます。

標高プロファイル

標高プロファイルに関する情報を追加して、ルートを補完します。このためには、gpx ファイルからの地理データが必要です。



[編集] をクリックして、標高プロファイルの外観をカスタマイズします。



[保存] をクリックして、カスタマイズした設定を保存します。



[閉] をクリックして、保存した設定を閉じます。

フレーム

マップセクションのフレームを選択します。

アニメーション

[アニメーション] メニュー項目で詳細を指定できます。

動作

ウェイポイントがゆっくりと表示されます。フェーダーでアニメーションの長さを設定します。
トする：

経路をたどる： マップの表示部分を経路に沿って移動させることができます。このオプションがオフのとき、アニメーションがトラベルルートに沿って動いている時にマップは動きません。

フライイン オプション

フライインをアクティベート マップを飛んでルートアニメーションを開始します。
 追加の [ビューはパスをたどる] オプションをアクティブにすると、アニメーションをより印象的に開始できます。

回転/傾斜 フライインアニメーションを使用している場合は、開始時と終了時の角度を調整できます。

完了

トラベルルート画像またはビデオとしてエクスポートします。

 ビューを保存
トラベルルートに沿って、現在のマップの表示部分のスクリーンショットを撮ってください。スクリーンショットに固有のファイル名を入力して保存先を設定してください。

ディレクトリと名前をエクスポート
エクスポートするビデオのターゲットフォルダとファイル名を指定します。これを行うには、フォルダのアイコンをクリックします。

出力形式
ビデオは MP4 または WMV 形式でエクスポートできます。

解像度
ビデオの解像度を設定します。

 ビデオのエクスポートを開始
トラベルルートのアニメーションがビデオとして保存されます。

ビデオの編集：
このオプションがオンになると、リンク先の完成したトラベルルートのビデオが読み込み、編集を続けることができます。リンクされたプログラムは、[設定 \(p170\)](#) で設定できます。

i プログラムがバックグラウンドで実行されている場合、エクスポート後に別のウィンドウが開きます。ルートは、実行されているプロジェクトに自動的に挿入されません。

設定

スタート画面（「マップ」メニュー）からプログラム設定にアクセスできます。

GPX データ のス ムージ ング	<p>GPX データスムージングをアクティブにすることで、中間点が計算され、GPX ルートに挿入されます。これにより、ソフトで滑らかなアニメーションが保証されますが、ポイント数が多いルートではパフォーマンスが低下する可能性があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ それぞれのトラックに最適な補間方法を自動検索します（推奨） ■ スムージングなし - 補間なし ■ 最大スムージング - 最小ウェイポイント距離が補間の基礎として使用されます（パフォーマンスの低下） ■ 中程度のスムージング - 算術平均を使用して距離を計算します（互いに非常に近いが関連性がほとんどないウェイポイントは無視されます）
-------------------------------	--

アニ メー ション の最大 表示時 間	<p>ここでは、アニメーションの最大表示時間を設定します。1、5、10、30、60 分のいずれかを選択できます。</p>
------------------------------------	--

編集	<p>ここでは、エクスポート後に作成されたトラベルルートアニメーションを引き続き使用できる、インストール済みのMAGIX プログラムから選択できます。</p>
----	---

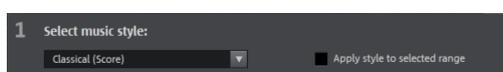
言語	<p>プログラムの言語を選択します。変更は、プログラムを再起動した後のみ有効になります。</p>
----	--

Soundtrack Maker

Soundtrack Makerによって雰囲気に合わせて音楽が自動的に生成されます。ムードチェンジも同じく可能です。

[編集] > [ウィザード] によってSoundtrack Makerを弄ります。

1. 音楽ジャンルの選択



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ウンドミュージックの長さを制限できます。

i 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てい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、Soundtrack Makerが再生している場合、左および右マウスボタンを使用して設定できます。

2. 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。

プレビュー：ここでは選択したエモーションをプレビューできます。

ポジション: ポジションスライダーでエモーションを特定の場所に設定することができます。または、左マウスボタンを使用して、再生カーソルを移動させることができます。プログラムモニターに、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、Soundtrack Makerがポジションスライダーの位置を変えて、次のエモーションの新しい場所を提示してきます。また、ポジションスライダーはどこにでも配置することができ、別のムードを追加することもできます。

エモーションの削除: 現在設定されているエモーションを削除します。

3. バックグラウ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。

i 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ウ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ウ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:

- バックグラウ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。

自動クリップ調整: 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再配置します。この機能が不要な場合は、このオプションを無効にしてください。

追加の機能とツール

マーカー

-> キーボードショートカット

MAGIX MOVIE STUDIO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 (一番手前、タイムルーラーの隣) によって、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) を誤って移動したり削除したりしないようにロックすることができます。

再生カーソル

再生カーソルは、素材 (プロジェクト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) を再生するポイントを示します。各プロジェクトモニターの下に再生カーソルがあり、さらにプロジェクトウィンドウのタイムライン上にも再生カーソルがあります。



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。

再生カーソルを移動するには、モニターの下目的のエリアをダブルクリックします。または、再生カーソルを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と、再生カーソルが対応する位置にジャンプします。

i アドバイス : [ファイル] -> [設定] -> [プログラム] の下の「再生」タブで、再生中に繰り返しスペースキーを押すことで再生カーソル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

i 注意: この機能はMAGIX MOVIE STUDIOのPlus/Premiumバージョンで使用できません。

[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番目のマーカー)」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。これらは、メンタルマーカーとして機能したり、特定の位置やプロジェクト内のイベントを示したりします。

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個のプロジェクトマーカーは、「Ctrl + 数字キー 1~0」でアクセスできます。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すぐ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。

スナップマーカーとトランジェント

i 注意: この機能はMAGIX MOVIE STUDIOのPlus/Premiumバージョンで使用できません。

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。これは、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] > [オーディオエフェクト] で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が新しい場所へ移動します。

i 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。スナップマーカは、この設定とは無関係に設定されません。

すべてのチャプターマーカの削除

チャプターマーカは、新しいチャプターの始まりを定義します。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]、または再生カーソルを右クリックすることにより表示されます。

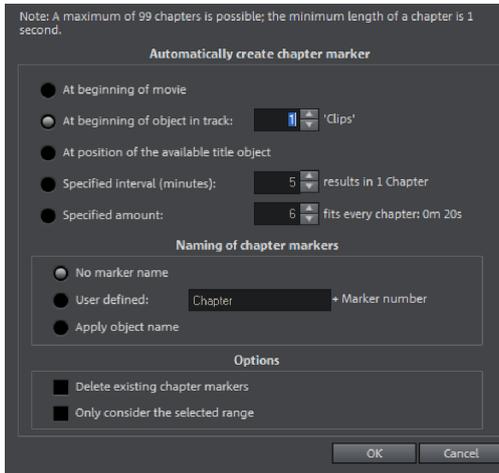
チャプターマーカを設定

 再生カーソルの位置にチャプターマーカを配置します。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] メニューに表示されます。

チャプターマーカを自動的に設定...

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。



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。

範囲マーカー(インポイントとアウトポイント)

範囲マーカーは、「インポイント」(範囲の開始点)と「アウトポイント」(範囲の終了点)のです。これは、モニターの中で特定のエリアを強調するためのもので、対応するモニターの下にある「セクション再生」ボタンで再生することができます。



左側にインポイント (範囲の開始)、右側にアウトポイント (範囲の終了) が表示されます。

i 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。

再生範囲を変更

再生エリアや開始/終了マーカーの変更にはさまざまなオプションがあります。

範囲全体を移動する

- [Ctrl] キーを押したままにします。
- 開始マーカーと終了マーカーの間の青い範囲をクリックします。
- Ctrlキーを押し、マウスの左ボタンをクリックしたまま、マウスを左右に動かします。

範囲の境界線を移動する:

- プロジェクトウィンドウ内の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。
- プログラムモニターの下のマーカーのいずれかをクリックし、ドラッグすることで目的の位置に移動します。

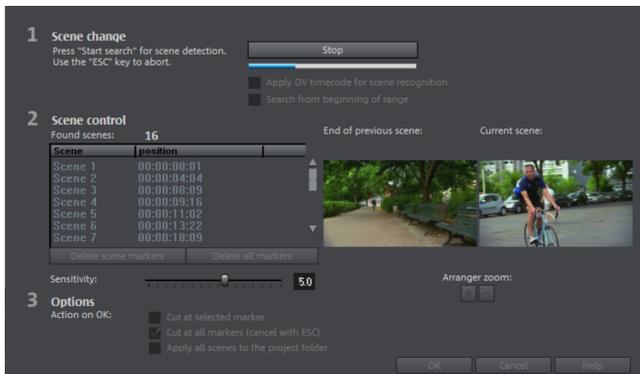
エリアの端をリセットする

- マウスとキーボードによる操作: 再生カーソルを目的の位置に設定し、プログラム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。
- マウスを使用した範囲の開始位置:
プロジェクトウィンドウの上部バーのお望みの位置で左クリックします。
範囲の開始位置がこの位置に設定されます。
この範囲の終了位置より後ろでクリックすると、再生範囲がムービーの全長に設定されます。
- マウスを使用した範囲の終了位置: プロジェクトウィンドウの上部バーのお望みの位置で右クリックします。
この位置に範囲の終点が設定されます。
範囲終点の手前でクリックすると、再生範囲がムービーの全長に設定されます。

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 STUDIO**に読み込み、それを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 STUDIO**によって、ビデオが個々のシーンに分割されるか(「すべてのマーカーでカット」)、シーンが選択されてこの位置でのみカットされるか(「選択したマーカーでカット」)、またはすべてのシーンがプロジェクトフォルダに追加されます。

 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。その後、選択したオプションに応じてシーンを分割し、編集することができます。

i 注意: シーンマーカーとチャプターマーカーの間の重要な違いは、シーンマーカーが1つの連続したビデオの中でのみ設定できるのに対し、チャプターマーカーは複数の連続したビデオを含むことができる点です。

シーン検出についての詳しい情報はこちらをご覧ください。

分割とトリミング

この機能は、完成したムービーの音声やイメージ素材の編集および構成に関連します。これはカッティングとも呼ばれ、かつてはカッティングテーブルの上でハサミを使ってセルロイド・ストリップの帯を切り、再び手作業で貼り合わせるという文字通りの作業

でした。デジタル素材と**MAGIX MOVIE STUDIO**によって、現在カットイングはずっと簡単になり、非破壊的なプロセスとなっています。

ここでは、デジタル・カットイング・テクノロジーと、カット素材のトリミング方法について説明します。また、カットされた素材を再び組み合わせるために使用できるトランジションも、このトピックに含まれます。

単純なカット

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:

- 切り取るオブジェクトを選択します。
- 動画を切り取る位置に、再生カーソルを配置します。
- ツールバーにあるカット機能の中から「カット」を選択するか、キーボードのTキーを押します。



カットボタン: ここでは、様々なカットモードを選択することができます。

後でこれらの分割オブジェクトを再結合するには、個々のパーツを選択し、「グループ」コマンドを選択して、選択したオブジェクトをグループに結合します。選択されたオブジェクトをグループに指定します。

i 注意: [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、再生カーソルのある場所のオブジェクト全てがカットされます。

ビデオから音声を分割する

通常、適切な音声は常にビデオと同期して再生されるように、ビデオはオリジナルサウンドと一緒に編集されます。これは、ビデオオブジェクトとそれぞれのオーディオオブジェクトをグループ化し、デフォルトで1つのトラックにまとめて表示することによって**MAGIX MOVIE STUDIO**に実装されています。



オーディオ素材を含むビデオが、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のオーディオとビデオ) 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. 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。

結果: オーディオオブジェクトとビデオオブジェクトが、2つのトラック上にオブ

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」メニューを開き、「グループ解除」機能を選択します。
- または -
ツールバーの対応するボタンを選択します。
結果 オブジェクトのグループ化が解除され、両オブジェクトを独立して編集できるようになります。

[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をクリックします。プログラムは、「J-L」編集モードに切り替わります。
2. エッジを移動して、オーディオオブジェクトとビデオオブジェクトの開始と終了が同じ場所でなくなるようにします。
結果: グループ化はそのままですが、オーディオトラックとビデオトラックの長さを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、エッジと一緒にスナップし、「J-L」編集モードが終了します。

オブジェクトをトリミング

トリミングは、オブジェクトの境界線またはトランジションの正確な設定を示します。**MAGIX MOVIE STUDIO**には2種類のトリマーがあり、ビデオや画像オブジェクトのコンテキストメニューで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ており、オブジェクトを個別に、またはアレンジメントとの関係において再生できます。

右の再生ボタンはプロジェク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、時々ブレイク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。

トリマーを編集

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、トリマーが動かさ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、変更されません。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。

オブジェクトコンテンツ (3): これにより、ムービーは2つ目のオブジェクトの「下」に移動します。これは、オブジェクトとトランジションの長さを変えずに行われます。

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だけは移動します。

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): トランジションの開始位置とオブジェクトの最後のフレームの間で、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): 続くオブジェクトの最初のフレームとトランジションの終了位置の間で、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): 下と右のボタンによって、アレンジャー内の次/前のオブジェクトおよびカットにスキップします。これらのボタンにより、トリマーを終了することなく、プロジェクト内で簡単に移動およびトリムカットを行うことができます。

オブジェクトトリマー

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。

オブジェクトコンテンツ (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トランジションの終了位置の間で、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): トランジションの開始位置とオブジェクトの最後のフレームの間で、右モニターを切り替えます。

左/右矢印ボタン (1, 6): 下のオブジェクトハンドルを調整します。

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、オブジェクトをプロジェクト内で簡単に移動したり、カットしたりすることができます。

トリミングしたオブジェクトのコンテンツを移動

「オブジェクトのコンテンツを移動」マウスモードを使用して、オブジェクトの境界線内でトリミングされたオブジェクトのコンテンツを移動します。

この機能は、オブジェクトの配置は変えたくないけれど、あるオブジェクトの最初のフレームを異なるものにしたい場合に特に便利です。

1. トリミングされたビデオオブジェクトを選択します。
ビデオがトリミングされていない場合は、ビデオ全体が表示されるため、ビデオオブジェクトのコンテンツを移動することはできません。
2. 「**オブジェクトコンテンツの移動**」マウスモードを使用して、ビデオオブジェクトのコンテンツを左右にドラッグして移動させます。

または、オブジェクトトリマーを使って、コンテンツをフレームに合わせて正確に配置することもできます。

トランジション

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。

シンプルなクロスフェード



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。クロスフェードは自動的に作成されます。この標準トランジション中、両方のオブジェクトの明るさが共に追加されます。最初のクリップはフェードアウトし、2番目のクリップはフェードインします。クロスフェードの時間は、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。クロスフェードの長さは、2番目のオブジェクトの上部ハンドルを左右へドラッグすることで、調節できます。

メディアプールからのトランジション

- i **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。
- トランジションフォルダを新しくするには、メディアプールにあるテンプレートフォルダ内の「トランジション」ボタンをクリックします。
- エントリをダブルクリックすると、トランジションのプレビューが表示されます。
- 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、ロックアイコンからオブジェクトアイコンに変わります。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。

ほとんどのトランジションは任意の長さを持つことができ、トランジションが短くなるということは、結果的に効果が速まることを意味します。

トランジションの中には、より厳密に設定できるものもあります。そのためには、もう一度トランジションアイコンをクリックし、メニューの下にある [設定...] を選択します。このように、メディアプールのトランジションアイコンは、異なるエフェクトのグループ全体を表すことができます。

いわゆるアルファトランジション (「モードとオブジェクト」、「アイリス」、「ランダム」などのサブフォルダ内) 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せられた、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では、サウンドエフェクトが使用されます。すべてのコンテンツを見て、将来のプロジェクトで何が使えるかを考えてみましょう。

アルファキーイングを使ったカスタムフェード

アルファキーイングは、**MAGIX MOVIE STUDIO**で使用されるトランジションエフェクトの範囲を拡張し、白黒動画のトランジション、または選択された色のフェードインおよびカラー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。

読み込まれたムービーは、MXV形式で白黒ビデオとしてエクスポートされ、フェードディレクトリに保存されます。その後、メディアプールおよびフェードメニューで使用可能になります

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に影響を与えることができます。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] をクリックします。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。

ムービーと編集テンプレート

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扱われます。それぞれに、独自の材料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材料を紹介できます。

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、編集用に扱われます。

オリジナルの画像素材を挿入

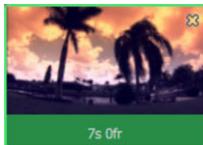
下のセクションでは、縦に並んだテンプレートが表示されます。テンプレートはさまざまなシーンに配置されます。右の情報ウィンドウでより詳細な説明を見ることができます。

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、ここでの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)。

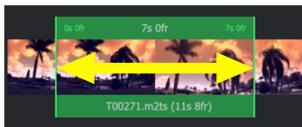
1. 希望の画像またはビデオをメディアプールまたはプロジェクトフォルダから、置き換えたいプレースホルダーの前にドラッグしてください。

挿入されたビデオが短すぎると、**MAGIX MOVIE STUDIO**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。

- i** 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」と「エクスポート」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

 ムービー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。

 **警告!** ムービーテンプレートウィザードに戻ることはできません。

音楽編集調整とBPMウィザード

「編集」メニューにある「音楽編集調整」オプションを選択することで、カットされたシーンを含む既存のプロジェクトを曲のリズムに合わせて調整し、ビデオクリップにすることができます。この機能を使用するには、曲にテンポやビートに関する情報が含まれている必要があります。

- ビデオシーケンスを含むプロジェクトを、音楽編集調整する必要がある一番上のトラック (トラック1) に配置します。プロジェクトは挿入曲と同じくらいの長さでなければならず、たくさんのカットが含まれていなければいけません。
- 編集調整のベースとして使用する曲を、その下のトラックに読み込みます。
- [編集] > [音楽編集調整] を選択します。

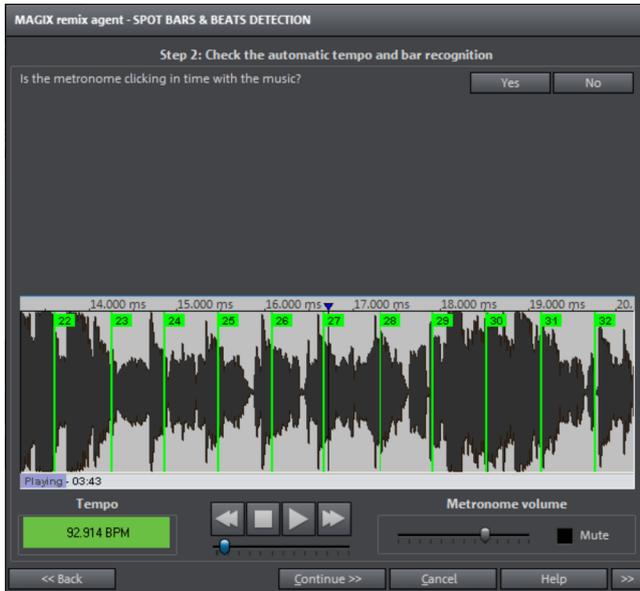
ほとんどの場合、選択したオーディオオブジェクトにビートとバーの情報がないことを知らせる情報ダイアログがここで表示されます。

- ダイアログで [アシスタントを[↑]開く] オプションをクリックします。そうすると、BPMウィザード「MAGIXリミックスエージェント」ダイアログが[↑]開きます。

BPMウィザード

 **注意:** この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

このツールは、曲のリズムを分析できます。



曲のBPM値 (1分間の拍数) を決定した後、曲を同じ長さの短いパッセージに細分化します。誤って曲を「再アレンジ」しないように、ちょうど1小節分の長さを持つ個々のオブジェクトは、まずグループ化されたままになります。もちろん、お望みであればこれを行うこともできます。そのためには、[グループ解除] をクリックします。

結果として得られるオブジェクトの境界線は、編集する上で重要です。すべてのオブジェクトはそのエッジに互いにスナップするため、音楽のビートに正確にトランジションするようにビデオを配置することが可能です。ビデオがスナップするトラック上のポイントは、音楽と正確に一致します。

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とバー認識を適用する

ステップ 1：スタートマーカを確認する

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トロールがあり、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] ボタンをリズムカルにクリック、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。

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[↑]始を修正できます。

バーの[↑]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ムシークエ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。

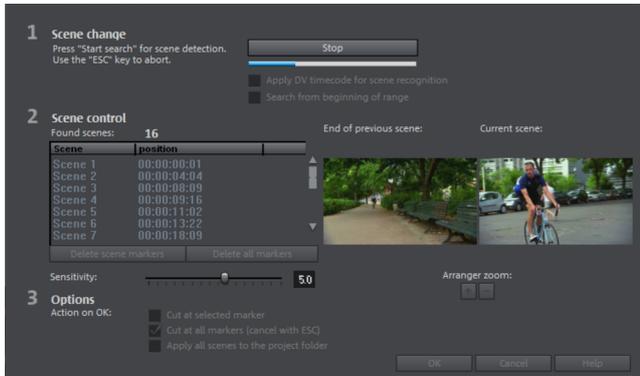
テンポ調整：オブジェクトとアレンジメントテンポを合わせるにはタイムストレッチを使用してオブジェクトテンポをアレンジメントのテンポに合わせるか、または逆にアレンジメントのテンポをオブジェクトのテンポに変更することもできます。大抵の音楽に微妙なテンポのばらつきがあるため、いつも時間が完璧に対応するというわけではありません：アレンジメントと音楽が時間とともに「ズレ」ることがあります。もしオブジェクトテンポをアレンジメントのテンポに合わせる場合は、オーディオクオンタイズを使って調整することができます。

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。

自動シーン検出

「エフェクト」メニューで、自動シーン検出を[↑]くことができます。シーン検出機能は、各ビデオを再生して、色や動きの急激な変化をスキャンする機能です。

i 注意: 映画用語では「テイク」といい、これは一度に連続して撮影されたシーケンスのことです。



また、デジタルビデオの「タイムスタンプ」(機器の電源を入れたり切ったりした時点)も別のシーンとして認識されます。

- 「シーンの変更」の下にある「検索の開始」ボタンをクリックします。シーントランジションの検索が開始します。大量の素材がある場合、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回しか行う必要がありません。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度実行すると、検出されたシーントランジションが即座に表示されます。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素材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することで、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プロジェクトフォルダに保存するかどうかを指定できます。

プレビューレンダリング

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

MAGIX MOVIE STUDIOを使って、ムービーの特定のエリアを事前に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]オプションに対する利点は、プロジェクト内ですべてのオブジェクトが維持されることです。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使用可能です。

i 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 STUDIOは2つのオプションを提供しています:

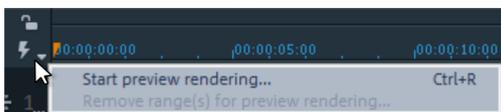
- レンダリングできるすべてのエリアを自動的に示します。
- または、手動でレンダリングするエリアを示します。

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 STUDIO**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。

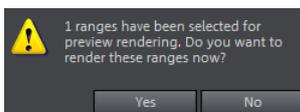
自動プレビューレンダリングを実行するには、以下のように行ってください:

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。



そうすると、**MAGIX MOVIE STUDIO**がどの部分をプリレンダリングするかを分析します。

ダイアログが表示され、いくつかの部分が見つかったかが示されます:



これらのセクションは、**MAGIX MOVIE STUDIO**のタイムラインで赤いバーによって追加でマークが付けられます。



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。
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。

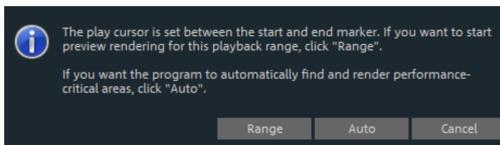
手動プレビューレンダリング

マニュアルプレビューレンダリングでは、プレビュー再生がハングし、カクカクする範囲を最初に選択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たセクションを更新するために、[セクション] を選択します。
「すべて」を選択すると、レンダリングされていないすべての (赤い) セクションがレンダリングされます。

プロキシファイル、プロキシ編集

i 注意: この機能は **MAGIX MOVIE STUDIO** の Plus/Premium バージョンで使用できません。

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** 機能を直接スタートダイアログで、または後で [ファイル] > [設定] > [ムービー...] > > [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。

このオプションを有効にすると、プロジェクトウィンドウまたはプロジェクトフォルダに読み込まれたすべてのビデオファイルに対して、プロキシファイルが自動的に作成されます。

i 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。

レンダリングプロセスは、[ESC] キーを押すことで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 NTFS ファイル (Windows 標準) に、保存してください。

プロキシファイルは、プログラムモニター上のプレビューには作成されません。変換が行われるのは、素材がプログラムモニターからプロジェクトフォルダに移動したときだけです。これで、プログラムモニターでの編集がよりスムーズに行えます。

💡 アドバイス: スムーズな再生を行うため、クイック機能を使用して、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、

 プロキシ編集時に、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。

マルチカム編集

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

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。

プログラムモニターには、最大4つのソースからのイメージ素材が並べて表示されます。実際のスタジオにおいてと同じように、そこからマウスを使ってリアルタイムで「プログラム」をカットすることができます。

準備

マルチカム編集は、プロジェクトウィンドウにおける特別モードです。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。そのため、マルチカムモードに切り替える際には、一番上の2つのトラックを空にしておく必要があります。必要に応じて、オブジェクトを別のトラックに移動させます。

まず、アレンジャー内のトラック3から順に下に、同じシーンのさまざまなビデオ録画を読み込むことができます。

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。目立つ動きや、音声録音されている場合はオーディオキューを見つけるのがベストです。

i 注意: オーディオトラックで音声を正確にローカライズするためには、トラックの波形表示を作成する必要があります。そのためには、オーディオトラックを右クリックして「波形表示」を選択します。

もし持っていれば、シーンの始まりを示すためにカチンコを使うことができます。もしなければ、「役者」の1人が手を叩くだけでも同じ効果が得られます。各ソースオブジェクトにスナップマーカを(フレームに正確に合わせて)設定します。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。

いずれの場合も、オーディオトラックを含む2つのビデオソースを、そのオーディオ素材を使って自動的に同期させることができます。これを行うには、オーディオオブジェクトのコンテキストメニューにある「他のオーディオオブジェクトに整列」機能を使います。

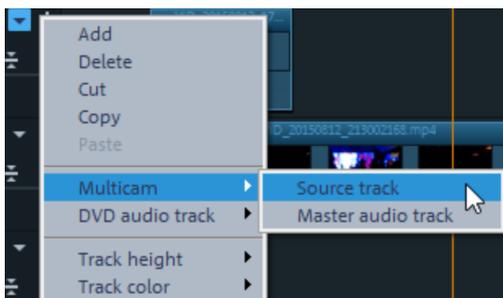
また、マルチカムカットを行う前に、ソーストラックとマスターオーディオトラック上のオブジェクトに対して、すべての出力素材のエフェクト処理 (ビデオやオーディオのクリーニングなど) を行うことも重要です。これらのオブジェクトエフェクトは、編集時にターゲットトラック内のオブジェクトに転送されます。それ以外の場合、すべてのオブジェクトからターゲットオブジェクトに対して、エフェクトを適用する必要があります。

 このボタン、または「編集」メニューの「マルチカム」コマンドによって「マルチカム」モードをアクティベートできます。

ソーストラックとプレビュー画像

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。そのためには、対応するトラックのトラックボックスを右クリックして、トラックをソーストラックとして有効または無効にします。



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ログラムモニターで表示されます。ソーストラックの色は、プログラムモニター内のプレビュー画像を取り巻くフレームに対応しており、各プレビュー画像を素早く割り当てることができます。

マルチカムカットを使用して作成したオブジェクトがターゲットトラック上にある場合、黄色の枠でハイライトされた対応するソーストラックのプレビュー画像が再生時間中に表示されます

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ム編集

再生中にリアルタイムでさまざまなソースと一緒に編集できます：

1. 再生開始
2. プログラムモニターで目的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。
3. ソースを切り替えるには、別のソースのプログラム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別のソースを使用して、新しいオブジェクトが作成されます。
4. 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を使用します。マルチカムカットモードである限り、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。その後、マルチカムカット機能を再度使用する場合、空白や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トのビデオ素材を、別のソースに置き換えます：

- ターゲットトラック内でソースを置き換えたいオブジェクトを選択します：
- オブジェクト内のビデオ素材を置き換えるべきソースを、プログラムモニターでクリックします。

ビデオ素材は、新しいソースに置換されます。オブジェクトの長さは、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。
- プログラムモニターで目的のソースをクリックします。

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せん。カメラの位置の違いにより、オリジナルサウンドがカメラごとに異なるため、すべての設定に対して、一台のカメラのサウンドトラックだけを使用するか、またはサウンドトラックをすべて置き換えることが望ましいでしょう。(ミュージックビデオの場合は、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、コンテキストメニューから [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、暗い色で表示されます。

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。

- まず、参照トラック上で、参照位置として機能するすべてのオーディオオブジェクトを選択します。
- その後、別のトラック上で、移動するすべてのオーディオオブジェクトを選択します。
- 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。

i 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せん。

MAGIX MOVIE STUDIO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、これらに対応する位置に移動させようとしています。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。

360°ビデオ

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

360°ビデオでは、動作はすべての方向で同時に録画されます。360°ビデオは二つの180°レンズを搭載した特別なカメラで撮影をすること、また複数の通常のカメラを並べて異なる方向への記録をすることで撮影することができます。最もシンプルなカメラ配置は、二方向を記録するスーパーワイドアングルレンズを持つ2台のカメラ配置です;より効果的なセットアップは6台もしくはさらに多い台数のカメラを使用することです。

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。PC上でそれを実行するためには、再生中に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、そしてFacebook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。

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

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スティッチをダイレクトに**MAGIX MOVIE STUDIO**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が:



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。

i 注意: **MAGIX MOVIE STUDIO**は、通常、スティッチの必要のある360°ビデオ素材を認識し、自動的にエフェクトを適用します。

360° 編集

MAGIX MOVIE STUDIO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。

どちらのシナリオにも対応する編集機能は、メディアプール内の「エフェクト」タブの下にある360°ビデオで使用できます。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 STUDIOは、360°素材を読み込む際に (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。)

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**MAGIX MOVIE STUDIO**が360°ビデオを自動的に認識しない場合、動画設定に移動し、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。

このビデオには、**MAGIX MOVIE STUDIO**内の通常のビデオと同じように、カットしたり、エフェクトを適用したりできます。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。

i 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。

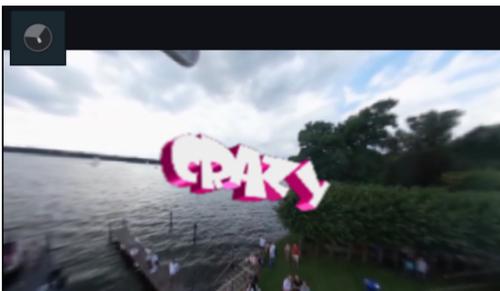
360°ビデオにコンテンツを追加する

360°空間編集モードでのオブジェクトの位置

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. 最初に、タイトルオブジェクトを作成します。
3. オブジェクトを選択し、メディアプールの360°編集エフェクトに切り替えます。
4. 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する。
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ーアーの間の距離を指定します。
7. 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

他のビデオに360°コンテンツを追加する

「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°シーンの回転

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。

パノラマを作成

この特別な機能は、[エフェクト]>[ビデオオブジェクトエフェクト]>[パノラマを作成]で、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なります。

1. すべての必要なイメージをムービープロジェクトに読み込みます。パノラマ写真にする画像を[Ctrl]キーを押しながら順番に選択してください。コンテキストメニューから**パノラマを作成**エントリを選択します。
2. 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ます。
3. **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。スライドショーでは、元の写真がムービー内のパノラマ画像に置き換えられます。ハードディスクにある元のファイルに影響はありません。

 **注意:** 最大6枚の画像を使って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。

ステレオ3D

MAGIX MOVIE STUDIO は、「本物の」3Dビデオと写真の処理と作成を可能にします。まず、最も重要な基本事項と黄金ルールを理解するために、この複雑なトピックを見ていきます。次に、個々の作業手順について詳しく説明します。

 **3Dコンテンツの使用に関する注意:** 個人差により、3Dビデオを見ると、不快感（頭痛、眼精疲労、倦怠感、吐き気など）を感じる場合があります。したがって、定期的な休憩をお勧めします。また、問題が発生した場合は、直ちに使用を中止し、医師または検眼医にご相談ください。3Dコンテンツの不適切な作成も、前述の症状を引き起こします。

 **幼児への警告:** 幼児（特に6歳未満の子供）の視力はまだ発達段階にあります。幼児に3Dビデオを視聴させる前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

基本事項

人間の目は2つの異なる視点から物体を知覚します。私たちの脳は、これから私たちが見る画像を「計算」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します。したがって、処理したい3D素材は、すでにこの理想に従って記録されているのです。

3Dの視聴

通常の画面やテレビは2次元でしか画像を表示できないため、さまざまな手法が使用されてきました。これまでのところ、すべてのテクノロジーに共通することが1つあります。それは、左右の目に異なる情報を提供するために特別なメガネが必要であるということです。これらの手法については、後で詳しく説明します。

3つの黄金ルール

- 録画時の制限の遵守：自然な奥行き情報を含む3D録画を取得するには、特定の制限を遵守する必要があります。これらのルールの中で最も重要なのは、いわゆる近点を下回らないことです。近点は、カメラに最も近い画像内の点です。
- 近点をフレームに収める：架空ウィンドウの背後に3D効果をもたらすには、2つのタイトル画像を近点の位置で正確に重ね合わせる必要があります。同時に、両方の画像の端に同じオブジェクトが見える必要があります。必要に応じて、メディアプールのクロッピング機能を使用してください。

i 注記：架空ウィンドウは、一種の理論的に認識されている画面であり、その背後で3D動画が再生されます。そのため、最も前方にあるポイントをマークします。このルールに従わないと、架空ウィンドウからそれぞれの物体が一種の「飛び出し」を起こしますが、これは過度に使用すると不快感や頭痛の原因になります。

- 目の自然な視線の方向に留意する：3Dの奥行き効果を持つ物体は、メガネをかけずに見ると、赤やシアン画像（アナグリフ）の中でずれているように感じられます。可能であれば、このずれは画像幅全体の1/30未満のままにする必要があります。極端に言えば、人間の2つの目は反対方向を向いている状態です。

i 注意：横軸にのみ、ずれがある場合があります。縦軸と回転部分のずれを調整する必要があります！

3Dの録画

人間の目の距離は約65 mmで、これがいわゆる「ステレオベース幅」を形成します。しかし、私たちの目は動きやすく、「目を細める」ことができるので、問題なくより近いオブジェクトに焦点を合わせることができます。

3Dの録画にはさまざまな手法があります。それぞれにメリットとデメリットがあります：

- 2つのレンズを備えた3Dカメラ：その利点は明らかで、これらのカメラは多大な労力を必要とせずに3D素材を提供します。ここでのデメリットは、ステレオベース幅（レンズ距離）が固定されてしまうことです。
- 特殊なブラケットにセットした2台のカメラ：ここでは、もう少し手間が必要です。特殊なブラケットに取り付けられた2台のカメラが、3D画像の左側と右側の素材を同時に録画します。たとえば、ステレオ録音用のマイクブラケットをこの目的に使用できます。写真を撮るときのここでのデメリットは、写真に動く物体がある場合、シャッターリリースをまったく同じ時点で作動させる必要があることです。ビデオの場合、さらに処理する前に、2つの動画を時間的に同期させる必要があります。メリット：カメラ間の距離に応じてステレオベース幅を変えることができるため、カメラモデルの選択の幅が広がります。
- 同じカメラで2枚の写真：この手法では、静止画のみを撮影できます。カメラは、異なる角度から2枚の写真を撮るだけで、左右の画像として使用できます。これには三脚を使用するのがベストです。
- 均一な速度の移動ショット、例えば道路に沿った動き：ここで必要なのは一般的なカメラ1台だけですが、応用範囲は非常に限られています。これは、3Dビデオを制作する上で最も安価な方法です。ビデオ素材は約6-15 km / h の速度で録画されます。編集時に、作成されたビデオオブジェクトが複製され、2つのビデオのうちの1つが異なる時間に再生されます。次に、進行方向に左右の画像が表示されます。この手法は、3Dで静止画像を作成するためにも使用できます。

最短距離に注意！

レンズに最も近いオブジェクトの位置は「近点」と呼ばれます。この近点は、特定の最短距離以上である必要があり、以下の式を使用して簡単に計算できます。

- i** 注記：レンズの焦点距離（例：25mm）x ステレオベース幅（例：65mm）x 1.5
* / 1mm ** = 近点（2437.5mm～2.44m）
*1.5は、レンズを通して撮影する際に発生する無駄から生じるファクターです。
** 1mmは、いわゆる偏差値あるいは「空間性の尺度」です。これもあくまでも目安です。

3Dカメラを使った例：

パナソニック HDC-SDT750（ベース幅 12mm）：近点は約 1.5m です。

Fuji REAL 3D W3（ベース幅 75mm）：近点は 3m、望遠でも 8m。

3D編集のさらなる過程で、このいわゆる近点は依然として重要な役割を果たします。

3D編集の準備

3Dビデオは、さまざまなカメラによって異なる方法で録画および保存されます。つまり、カメラモデルや録画方法に応じて、ビデオまたは画像はさまざまな形式で利用できます。

1つのファイルで

多くのカメラ、特に写真の撮影に使用されるカメラは、左右に画像を並べて含む単一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通常どおりアレンジメントにドラッグします。
- 作成したオブジェクトを選択します。
- メディアプールの [エフェクト] > [ステレオ3D] > [プロパティ] > [ステレオの作成] で、半角素材の項目「サイドバイサイド (左の画像 左/右)」を選択します。

i 注記：自分でサイドバイサイドの素材を作成した場合（たとえば、画像ファイルに2枚の写真を並べて配置した場合）、前述の手順で作業を進めますが、最後に全角の素材として「サイドバイサイド (左の画像 左/右)」の項目を選択します。

複数のファイルで

一部の3Dカメラは、左側と右側にそれぞれ1つのファイルを生成します。通常のフォトカメラで異なる角度から2枚の写真を撮っただけの場合、この手順は同じように機能します。

- メディアプールで、ファイルが配置されているフォルダを弄ります。
- ファイルを日付の昇順で並べ替えます。つまり、すべてのファイルはペアで上下に配置されます。
- 次に、ファイルを選択し、メディアプールからアレンジメントにドラッグします。
- 次に、アレンジメントで新しく作成されたすべてのオブジェクトを選択します。
- メディアプールの [エフェクト] > [ステレオ3D] > [プロパティ] > [ステレオの作成] で、[ステレオ3Dペア 左/右の画像を最初に] の項目を選択します。

3Dの再生モードを設定

コンピューターで3Dビデオを再生するために使用できるさまざまな手法があります。使用するテクノロジーに応じて、対応する再生モードを**MAGIX MOVIE STUDIO** でアクティベートすることができます。

 プログラムまたはソースモニターの設定を使用して、操作する3Dモードを選択します。

利用可能な手法と関連する条件のリストは以下のとおりです：

3Dモード	テクノロジー	条件
部分的にインターレース表示	偏光フィルター	<ul style="list-style-type: none"> ■ 偏光サングラス ■ 通常3Dモニターなどと呼ばれる特別なモニター
<p>i 注記：どちらの表示がお使いのモニター/画面でより良い結果を得られるかによって、最初に左または右の画像を選択できます。</p>		
シャッター出力	シャッターモード	<ul style="list-style-type: none"> ■ nVidia 3Dビジョンキット ■ 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 3Dテレビ
<p>i 注記：どちらの表示がお使いのモニター/画面でより良い結果を得られるかによって、左側の画像を左寄りに表示するか右寄りに表示するかを選択できます。</p> <p>i 注記：これらの3つのモードは、プレビュー画像が別のモニターに表示されている場合にのみ設定する必要があります。シャッターモードには、3D対応のグラフィックカードも必要です。</p>		
アナグリフ表示	カラーアナグリフ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 赤/シアン3Dメガネ

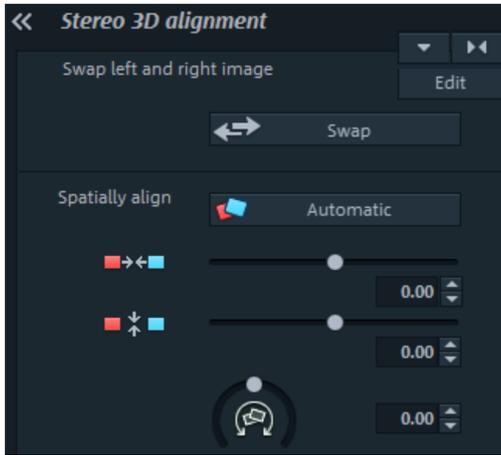
画像と動画を3Dに揃える

これには、プログラムまたはソースモニターで設定できるアナグリフ表示をお勧めします。画像の正確な幾何学的位置合わせは、このモードでのみ可能です。

i 注記：3Dビデオ素材を編集する場合は、最初にシーン認識を実行して、ビデオを個々のシーンに分割することをお勧めします。これが必要なのは、各シーンの左側と右側を個別に位置合わせする必要があるためです。

いわゆる近点は、レンズに最も近い3D画像内の点です。したがって、それは、いわば3D画像の「中心」を形成するため、**MAGIX MOVIE STUDIO**でもそのように定義する必要があります。

これは、メディアプールの [エフェクト] > [ステレオ3D] > [配置]で行うことができます。



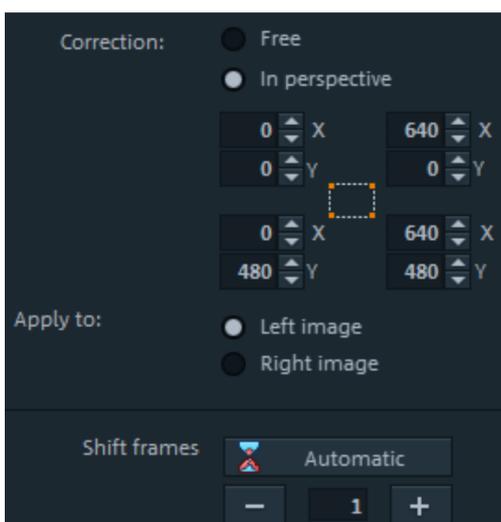
ここで、両方のコンテンツを互いに正確に重ねてスライドさせ、両側の近点が画面上のまったく同じ場所にくるようにします。

最初に、空間調整と同期の自動化が望ましい結果をもたらすかどうかを確認する必要があります。これを行うには、「自動」ボタンをクリックします。

素材の左右の画像がそれぞれ間違った側に表示されている場合は、[入れ替え] ボタンをクリックして順序を逆にします。

これで望ましい結果が得られない場合は、以下の手順に従ってください：

- 画像内の近点を見つけます。
- 画像に垂直方向のオフセットがある場合は、[空間配置]の下にある2つのフェーダーの下部を使用して修正する必要があります。
- 画像に回転の違いが見られる場合は、つまみで調整してください。
- 次に、上部のフェーダーを使用して、両側の近点を正確に重ねて配置します。
- 結果を確認するためのテストとして、赤/シアン3Dメガネをかけます。画像の空間的な奥行きが大きすぎる場合は、[空間配置]の下のフェーダーを使用して、左側と右側を近づけてみてください。



- 左右の画像が互いに正しい遠近感で撮影されていない場合は、パースペクティブ補正を使用して、それらを「単一の」鮮明な3D画像に結合できるようにします。

ダイアログに値を入力するか、プログラムまたはソースモニターでエリアの端をドラッグします。

移動ショットを3Dビデオに変換

移動ショットは、ビデオを2倍にして時間的にシフトすることにより、3Dビデオに変換できます。これを行うには、たとえば、通りを運転しているときに左または右に録画するだけです。

録画するとき、速度は6-15 km / h (約4-10 mph) の間でなければならず、とりわけ、フレームレート、焦点距離、および撮影されるオブジェクト間の距離に依存します。高速では、空間的印象が強すぎて、撮影されたものが不自然で不快に見えるという印象を与えるリスクがあります。

- ビデオが配置されている場合、2Dオブジェクトのステレオ深度は、メディアプールの [エフェクト] > [ステレオ3D] > [プロパティ] で設定できます。
- 写真を撮った方向に応じて、つまみを左または右に動かすだけです。
- 赤/シアン の3Dメガネを使用して、アナグリフ表示で結果を確認します。
- つまみを反対方向に動かすと、不自然な効果を修正できます。
- 空間的な深度が大きすぎる場合は、パラメータを少し下げてください。

i 注記：移動ショットだけでなく、他の2D素材もこの方法で空間内でずらすことができます。

3D素材はすべての機能を備えた2D素材のように処理できます。

3Dビデオのエキスポートと書き込み

エキスポートして書き込む場合、満たす必要のある条件は特にありません。必要な3Dテクノロジーのみが指定されます。

アナグリフ：この手法は、完成したビデオを簡単に配信したり、従来のテレビやプロジェクターで再生したりする場合に推奨されます。視聴者は赤/シアンの3Dメガネをかけるだけで3D動画を楽しむことができます。

サイドバイサイド：これにより、品質を犠牲にすることなく、3D対応の再生デバイス用の3D動画を作成できます。ビデオが「シャッター」モードで表示されているか「偏光フィルター」で表示されているかは、最初は無関係ありません。

- 再生デバイスによっては、右と左の両方の画像のフル解像度を生成するために、2倍の解像度を設定する必要があります。
- すべての再生デバイスが2倍の解像度を処理できるわけではありません。これがお使いのデバイスに当てはまる場合、両方の画像が50%圧縮されて表示されます。品質は、アナグリフ技術を使用した出力よりもはるかに高くなっています。

左側/右側のみ：これらの設定では、3Dビデオ全体はエキスポートされず、3Dビデオの片側のみがエキスポートされます。

レンチキュラー画像：これにより、3Dメガネなしで3D素材を表示できます。素材が交互に映し出され、揺れているような印象を与えます。

重ね合わせ：このエクスポートオプションは、「サイドバイサイド」オプションに似ています。2つの画像は、隣り合って出力されるのではなく、重ね合わせて出力されま

- 再生デバイスによっては、上部と下部の両方の画像のフル解像度を生成するために、2倍の解像度を設定する必要があります。
- すべての再生デバイスが2倍の解像度を処理できるわけではありません。これがお使いのデバイスに当てはまる場合、両方の画像が50%圧縮されて表示されます。品質は、アナグリフ技術を使用した出力よりもはるかに高くなっています。

ファイルのエクスポート

すべてのファイルのエクスポートには、[ファイル > エクスポート] メニューからアクセスできます。エクスポート形式とターゲットに応じて、使用する3Dテクノロジーをエクスポートダイアログで選択することもできます。

書き込み

ブルーレイディスクまたはDVDを書き込むときは、最初に書き込みダイアログでエンコード設定を¹書き、そこで目的の3Dテクノロジーを設定する必要があります。次に、通常どおりにディスクを書き込みます。

16ビットのディープカラーをサポート

MAGIX MOVIE STUDIOでサポートされている色深度は、内部編集で使用可能な色深度をカラーチャンネルあたり8ビットから16ビットに拡張し、理論的には2810億色以上のニュアンスを実現します。

背景知識:

色深度は、表示可能な色のニュアンスの数で決まります。このニュアンスの数はビット単位で測定され、それが画像の色深度と呼ばれます。検出可能なニュアンスまたはビットが多いほど、より多くの輝度レベルおよび色のニュアンスを表示することができます。この値を大きくすると、カラーグラデーションのぎこちないジグザグが減少します。



現在、DVDやBlu-ray、およびほとんどのテレビやモニターの編集規格は8ビット処理です。家庭やセミプロの環境では、カメラや対応する再生デバイスがないなどのさまざまな技術的制約があり、上記のすべてを実現するのは非常に困難でした。

さらに、いくつかのビデオコーデックや画像規格は、データ縮小のためにカラーサブサンプリングのプロセスを使用しています。サブサンプリングには様々な方式があり、それらは色信号をサンプリングする際の選択が異なります。しかし、知覚できる品質の低下は非常に小さいものです。

MAGIX MOVIE STUDIOにおける最初の内部カラーグレーディングワークフロー処理は、すでに8ビットから16ビットのディープカラーに切り替えられています。最終的には、すべての内部処理を16ビットに切り替える予定です。タイムストレッチ、DoFlip、彩度、フェード、クロスフェードなどのエフェクトはすでにサポートされています。エクスポート設定では、解像度やフレームレートに加えて、完成した映像の色深度を指定することができます。これにより、カラーグラデーションのジグザグが気にならない、より自然で鮮やかな画像が得られます。

この意味:

HEVCなどのプロフェッショナルコーデックや中間コーデックは、最大10ビットの高解像度フォーマットで動作します。これは、色深度の高い高解像度のビデオ素材を、品質を損なうことなく処理できるため、ディープカラーサポートのもたらす大きな利点を提供しています。また、中間コーデックで「4:4:4カラーサブサンプリング」を選択することで、カラーサブサンプリングを無効にすることができます。

注記:

- 最新のPCを持っていて、素材に幅広い編集を行うのであれば、16ビットは価値があります。
- 16ビットは、コンピューターの処理能力をより多く必要とします。
- 色相や彩度が非常に似ている素材は、色深度を増すことで多大な恩恵を受けません。
- 深い色域を正しく表示するためには、すべてが調整されていなければいけません。ソースマテリアルから始まり、モニターに接続するケーブルまで、すべてのリンクが16ビットのディープカラーに対応していなければいけません。

MAGIX MOVIE STUDIOでディープカラーサポートに対応したフォーマット

インポート

ビデオ: AVC、HEVC、および中間コーデック (最大10ビット)

写真: TGA、PSD、TIFF、およびRAW (最大16ビット)

エクスポート

ビデオ: HEVC、および中間コーデック (最大10ビット)

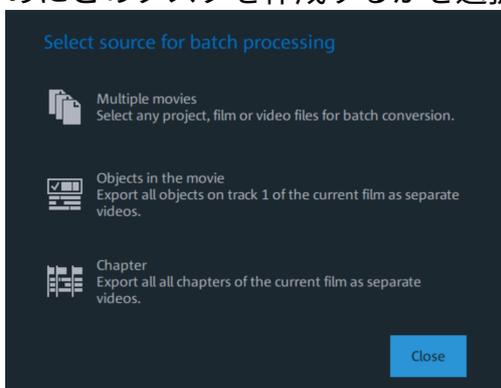
バッチ変換

バッチ変換によって、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、ワンステップで別のフォーマットに変換することができます。

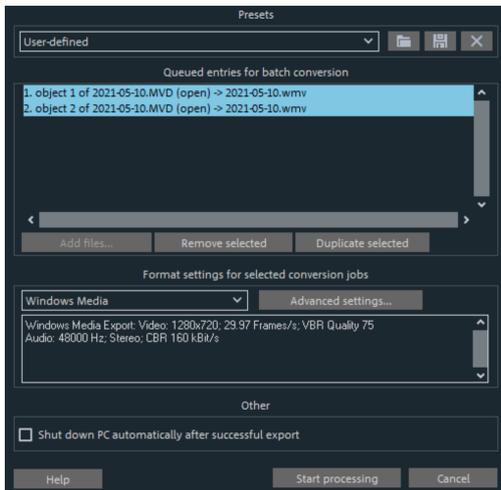
バッチ変換は異なる事前設定を使用して行うことができます。事前選択が表示されるのは、動画またはプロジェクトを読み込んだ場合のみです。

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。: 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行きます。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できます。
- ビデオ素材を含む複数のムービーが開いています。: 行かれたムービーは、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。
- 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行うか、またはキーボードのショートカット「S」を使用します。ダイアログが行き、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。



- 複数のムービー: 行かれたムービーは、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。
- 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。
- 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。



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。

i 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。

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は不可): 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。

フォーマット設定: ここでは、現在選択されているタスクの設定を行うことができ、複数のタスクを同時に設定することができます。タスクリストから、1つ以上のタスクを選択します。

i 複数のタスクにフォーマット設定するときの注意: マーク付けされたタスクの1つにすで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」で、各タスクの選択を外してください。

反転メニューで、ターゲットフォーマットを設定します。デフォルトは「Windows Media ビデオ (WMV)」です。

詳細設定: ここでは、詳細フォーマット設定用のダイアログが開くことができます。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。

書き出し完了後に自動的に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、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、通常のファイルインポート中に表示される重要性の低いメッセージは表示されません。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。

しかし、操作が必要な重要なメッセージもいくつかあります。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。

バックアッププロジェクトを読み込む

MAGIX MOVIE STUDIOで保存されたすべてのバックアップがダイアログに表示され、それを復元することができます。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。

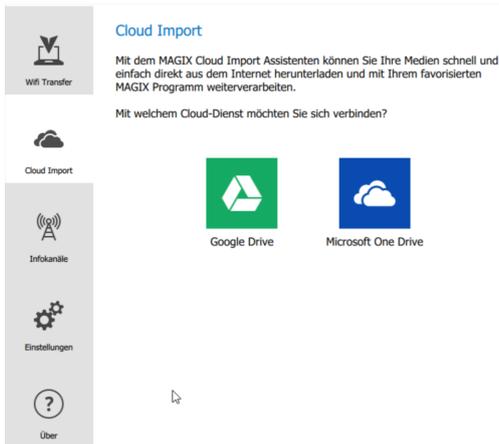
このオプションは、プログラムがクラッシュした場合や、編集集中に意図せずに変更を保存してしまい、ムービーの以前のバージョンに戻りたい場合など、緊急時に役立ちます。

 **アドバイス:** [ファイル] > [設定] > [プログラム...] では、「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。

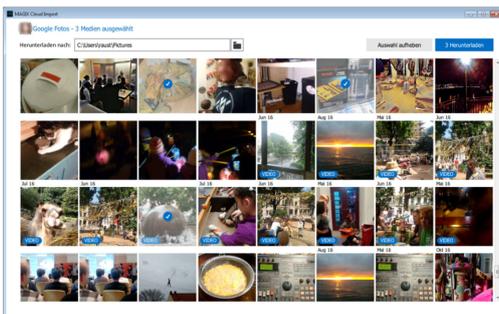
MAGIX Update Notifier

クラウドインポート 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 STUDIO** にインポートすることができます。

- クラウドインポート をクリックすると、MAGIX Update Notifier ツールが起動します。



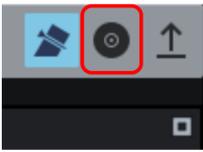
- [Microsoft クラウドサービス] をクリックして、データにアクセスする Google アカウントを選択します。
- 初めてログインするときは、最初に MAGIX Update Notifier に Google アカウントへのアクセスを許可する必要があります。メールアドレスとパスワードを入力してサインインし、次の画面で **許可** をクリックします。これで、Google メディアが表示されます。
- ご希望のメディアを選択します。**ダウンロード** で、選択したメディアがダウンロードされます。ダイアログで保存場所を指定できます。



ダウンロードが完了したら、追加のメディアをダウンロードするか、クラウドのインポートを閉じることができます。これにより、MAGIX Update Notifier に戻り、**MAGIX MOVIE STUDIO** でファイルを昇いたり、フォルダ内のファイルを表示したりできます。

i 注記： MAGIX Update Notifier は、**MAGIX MOVIE STUDIO** が実行されていないときにも画像を転送するために、システムと一緒に起動するように事前設定されています。この機能が不要な場合は、**MAGIX MOVIE STUDIO** の設定で**システムの起動時に実行** オプションを無効にします。

「書き込み」インターフェース



ここをクリックすると、「書き込み」画面に切り替わります。

書き込み画面では、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ために、選択メニューを作成することができます。

プロジェクトに読み込まれたすべてのムービーが含まれます。読み込んだムービーの一部を削除したい場合は、再度「編集」画面に切り替え、そこで不要なムービーをプロジェクトから削除します。これを行うには、ムービーに切り替えて、「ファイル」メニューを開き、[プロジェクトの管理] -> [プロジェクトからムービーを削除] を選択します。

注記

- i** 初めてBlu-rayディスクを作成しようとする時、無料のオーディオ拡張パッケージをダウンロードしてインストールする必要があるという通知が表示されます。「OK」をクリックして進み、Blu-rayディスク用のオーディオエンコーダがインストールされるまで待ちます。
- i** 現在のプロジェクトにBDMV/MVC (ステレオ3D) 形式のデータが含まれている場合、書き込み処理を行うことはできません。Blu-ray Disc アソシエーションのライセンス規定により、BDMV/MVC (ステレオ3D) 形式のファイルを空の光学式メディアに書き込むことはできません。

Overview < 要 > 概



- 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。

- ② 表示の変更: ここではプレビュー表示と編集表示を切り替えることができます。
- ③ リモートコントロール: あとでプレーヤーのリモコンのボタンを押したときに、ディスクがどのように反応するかを確認します。
- 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を選択します。書き込みウィザード (p226)がきます。
- 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を切り替えます。
- ⑧ テンプレートの適用: ページ、メニュー、またはディスク上のすべてのメニューにテンプレートを使用するかどうかを選択します。

プレビュー

MAGIX MOVIE STUDIOには、ディスクメニューをデザインおよびプレビューするための2つの異なるモードがあります。

プレビューモードは、DVDプレーヤーや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付き、チャプターメニュー内では、再生は特定のチャプターから始まります。[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：このボタンを使って、作成されるディスクのメニュー内を移動することができます。[OK] をクリックしてエントリを変更して確認することができます。リモートコントロールは、家庭用DVD/Blu-rayプレーヤーのリモコンのように機能します。

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、最初に、チャプターメニューが表示されます。もう一度再生ボタンを押すと、ムービーの最初のシーンから再生が始まります。

停止：停止ボタンを押して再生をストップします。

ディスク：[動画]メニューの最初のメニュー切り替えます。

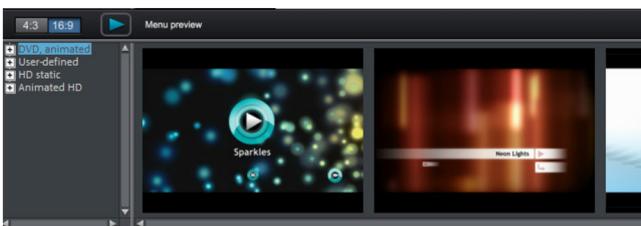
サブ：現在選択している動画のチャプターメニュー (利用可能な場合) に切り替えます。

メニュー

メニューはディスクへも書き込まれ、プレーヤーに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構造が表示されます。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制御機能から構成されるテンプレートがあります。
 - 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。
- i** 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は、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のテンプレートの背景と組み合わせたい場合は、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。

エディター画面

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。



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。



アンドウ: 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「アンドウ」機能をやり直すことができます。



アスペクト比を設定する: 歪みを避けるために、このボタンでメニューエレメントのアスペクト比を設定します。



グループにする: メニューエレメントはディスクリプションと番号を含め、グループとして移動やサイズの変更ができます。



プログラムモニターのTV表示エリアにフェードインする: このオプションはテレビの画像の枠線を、プログラムモニターに線として表示します。



グリッド: このボタンは、必要に応じてフレームを正確に隣り合わせに配置するためのグリッドを有効にします。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。
- その右横に全シーンが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[↑]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。



注意: 変化に富んだテンプレートを作るために、切り替え可能なすべてのエレメントがすべてのテンプレートに含まれている必要はありません。

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。

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を参照してください。

i 注意: チャプターメニューは最大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。

オーディオメニュー: プロジェクトに複数のDVDオーディオトラックが含まれている場合、ユーザーがオーディオトラックを選択するためのメニューがディスクに追加されます。これにより、英語とドイツ語のオーディオトラックをディスクに書き込み、後で好きな方を選んで再生することができます。

i 注意: オーディオトラックは編集インターフェースで指定できます。オーディオトラックのトラックヘッダーのコンテキストメニューを開き、「DVDオーディオトラック」を選択します。オーディオトラックに固有の名前を選択してください。この作業を、DVDオーディオトラックとして表示したい各追加オーディオトラックで繰り返します。

プレビュー写真: ディスクメニューでプレビュー画像を表示/非表示にします。

番号付け: メニューエントリの横にある番号は、リモコンを使用して直接選択できます。このオプションを使用して、フェードインおよびフェードアウトします。

フレーム: プレビュー画像は枠線で囲まれています。枠線が不要な場合は、このオプションを使って簡単に削除することができます。

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。

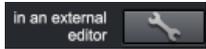
ここで、希望通りに、背景を変更およびデザインできます。[保存] ボタンを押すと、背景動画が、メニューの背景として自動的に設定されます。

 **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



編集: メニューページの背景を編集する3つのオプションがあります。背景に特定の「色の値」を設定する、またはハードドライブから画像ファイルを選択することができます。また、プロジェクト内のビデオから特定のフレームを選択することもできます。



外部エディターにおいて: PSDファイルは、プログラム設定でメニューエディターとして選択されているプログラムに直接送信されます。

新規メニューページを追加したり、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。

アニメートされた選択メニュー

ディスクメニューにオーディオビジュアルアニメーションを追加することができます。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。BGMを様々なフォーマットで設定したり、メニューごとの背景画像を設定することもできます。

サウンド/ミュージック: 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: ビデオまたは画像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。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。

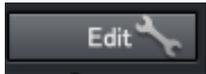
背景ビデオオプション:

- **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 (オーディオおよびビデオ) がループ再生されます。
- メニュー表示時間: オーディオ/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。

ボタンのデザイン

MAGIX MOVIE STUDIOでは、メニューエントリ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を含むダイアログが開きます。



MAGIX Foto Designerで編集: これらのボタンにより、背景画像や選択したメニューエレメントをさらに編集するために、**MAGIX Foto Designer**が開きます。



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。

新規メニューエントリを追加したり、不要なエントリを削除したりできます。



新しいメニューエントリを追加する。



選択したメニューエントリを削除する。



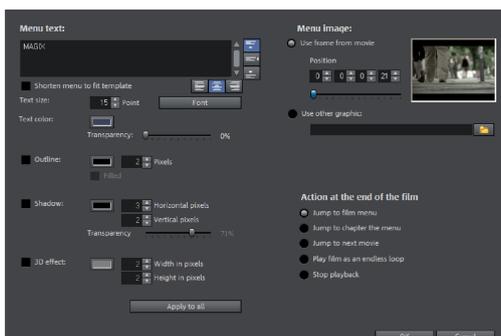
アドバイス: 使用していないメニューエントリを無効にしたい場合、これはナビゲーションによって行うことができます。



リンクされているページにジャンプする: メニューエントリの移動先をテストするには、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。

メニューエントリープロパティ

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。



テキストの位置を垂直方向で設定します (上、中央、下)。



テキストの位置を水平方向で設定します (左、中央、右)。

フォントサイズ: テキストの高さをポイントで設定します。

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: ここでは、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) を設定できます。

枠線: ここでは、テキストに色付きの枠線を設定できます。色はカラーフィールドから選ぶことができます。枠線のサイズはピクセル単位で設定されます。

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できます。

3Dエフェクト: テキストを立体的に見せたい場合は、3Dエフェクトの幅と高さと色を設定できます。

すべてに適用: テキストを除いて、すべての設定が現在のメニューのすべての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

異なるグラフィックを使用する: ここでは、メニュー画像として使用するビットマップ画像を読み込むこともできます。

i 注意: 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ます。つまり、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。

フィルム終了の際の挙動

ここではムービーの再生が終了した際に実行される動作を入力できます。以下のオプションを使用することができます:

- 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ジャンプする: 前に表示されてい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、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**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

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: メニュー項目は選択できず、メニューテキストを表示する以外の機能はありません。

現在のメニューのページにリンク: 現在のムービー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。

ムービー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、再生を[↑]始するムービーおよび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。

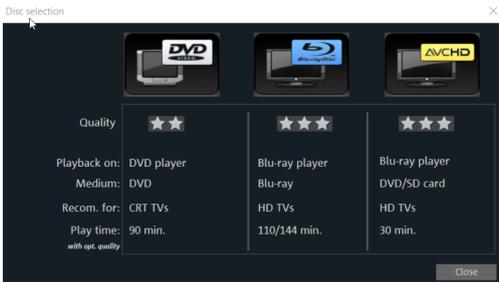
動画冒頭にリンク: 選択したムービーを最初から再生します。

書き込みウィザード

「書き込み」をクリックして、メニューを含むDVD、Blu-rayディスク、AVCHD、および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。



i 注意: HDテレビでムービーを含むプロジェクトを見たいけれど、DVDプレーヤーしか接続されていない場合は、DVDを作成する必要があります。

DVDプレーヤー用の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」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。

ディスクを作成するには、次の手順に従います:

- 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できます。
- エンコーダ設定: [エンコーダ設定] ボタンを使用して選択ダイアログへ行き、MPEGエンコーダの設定を指定します (MPEG変換の時間、品質、必要メモリ)。[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調整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の開始: [ディスク書き込み] ボタンを押すと、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。残り時間はダイアログで確認できます。

簡単にISO画像を作成するには、[書き込みドライブ] の [イメージレコーダー] を選択してください。[書き込みプロセス] が開始時に、作成したい画像ファイルの名前を設定する必要があります。

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: ディスクドライブの多くは「バッファアンダーラン」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タイトル: これはPCでディスク名として表示される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。

ディスク領域:

ディスクタイプ	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 ディスク	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

i 注意: 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素材の量は、ファイルのサイズによって変わります。

特にMPEG2エンコーダでは、信頼性の高いデータのために必要なスペースを確保することは困難です。MPEG-2エンコーダの [可変ビットレート] がオンの場合は、画像の動き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 STUDIO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タイプ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。

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収まらない場合:

この場合、ムービーを2つ、またはそれ以上のパートに分割して、それぞれ別々にディスクに書き込みます。

- 「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スサージは、長い動画から取り除かれ、別の動画として作成されます。どちらのムービーも、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。それらの両方を別々にハードドライブに保存します ([ファイル] > [プロジェクトの管理] > [ムービーファイルのエクスポート] メニューオプション、例: 「Part 1」 および 「Part 2」 という名前で保存)。
- 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] > [プロジェクトの管理] -> [プロジェクトからムービーを削除] メニューオプション)。
- [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。

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: ここには選択したディスクの種類に有用なプリセットがあります。以下にいくつかのサンプルDVDプリセットを列挙します:

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ワイドスクリーンフォーマットの通常DVD

i 注意: 全ての設定において、NTSC (アメリカと日本) またはPAL (ヨーロッパ) を選択できます。

ビットレート: ビットレートは、完成したビデオの必要メモリ量を決定します。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ファイルのエンコード処理の負担を大幅に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: このオプションは、ラインフリッカーを軽減することを意図しているため、テレビ画面で再生する場合にのみ有効化してください。

GPUでビデオエフェクトを計算する: エクスポート処理を速くするために、グラフィックカードでビデオエフェクトを計算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。

i 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: ステレオ3Dで編集された3D素材がプロジェクトに含まれている場合、ここで素材をディスクに書き込むためのモードを選択することができます。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。

「詳細設定」ボタンを押すと、「詳細設定」ダイアログが開きます。ここではMPEGエンコーダの全ての詳細設定を調整することができます。詳しくは「MPEG-1/2エンコーダ設定」および「MPEG-4エンコーダ設定」をご参照ください。

ラベルとCDカバーを作成

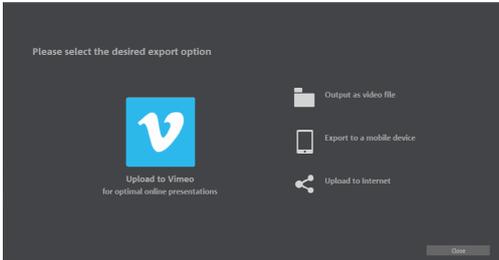
MAGIX MOVIE STUDIOには、簡単に使用できるプリントツールが含まれています。



これは、トラックリスト、CDカバー、CDブックレット、円形CDラベルなどのデザインおよび印刷に使用できます。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。

ムービーの完了、ダイアログ

↑ 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きます。



i 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エクスポートされません。

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、フェード、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。

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。ダイアログ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。ファイルフォーマットを変更する際に、選択したフォーマットに適した品質が選択されていない場合、**MAGIX MOVIE STUDIO**が品質も調整することに注意してください。

 **注意:** 最もよく知られているフォーマットのみがオプションとして表示されています。利用可能なすべてのフォーマットは、[ファイル]>[ムービーをエクスポート]で表示されます。

モバイル機器にエクスポートする

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。
- リストからお使いの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 STUDIOが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、ダイアログが閉じます:

- 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。
- モバイルデバイスおよびサブフォルダ (ダイアログに存在する場合) を選択し、[OK] をクリックします。
そうすると、ビデオがモバイルデバイスに転送されます。

オンラインにアップロード

このオプションで動画を直接YouTubeにアップロードすることができます。Youtubeは動画アップロードに最も使われているポータルです。

コミュニティ: ここでプラットフォームを選択します。

- YouTubeYouTube
- Vimeo

 **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/非表示になりません。

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 (YouTubeのみ): 動画のカテゴリ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。

ムービーのエキスポート、メニュー

-> キーボードショートカット

[ファイル] -> [動画をエキスポート] を経由して、動画を様々なビデオ形式にエキスポートできます。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。

- 保存をクリックすると、エキスポート設定が保存されます。
- 削除をクリックすると、これらがリストから削除されます。

エキスポート設定: ここでは、解像度、アスペクト比、フレームレートなどの一般的なエキスポート設定を設定することができます。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ます。詳細設定ボタンを押すと、選択されたビデオフォーマットの特殊設定が開きます。ファイルでは、デフォルトとは別のフォルダーに書き出すことができます。確認なしでファイルを上書きするオプションによって、同じファイルで複数のエキスポートを実行できます。

ディープカラーに対応したフォーマットでは、カラーサブサンプリングスキームとカラーチャンネルあたりのビット数も表示されます。また、サポートされている場合には、これらは変数であることもあります。

色空間: これは、ファイルの再生に影響する色空間の規格を選択します。BT.709 (Rec.709とも呼ばれる) は現在の標準規格で、デフォルトとして設定されています。ビデオを他の規格に準拠させ、より正確なカラー表示にしたい場合は、必要に応じてこの設定を変更します。

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

エキスポート後に出力: 一部のフォーマットでは、特別な再生オプションが可能です (例えば、カメラ上でのDV-AVI、またはBluetooth経由でのスマートフォンへの出力によるWMVエキスポート)。

i 注意: ディスクへの書き込みは、[書き込み] 画面で行われます。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

ビデオをAVI形式で出力する時に、AVIビデオのサイズとフレームレートおよびオーディオ（音声圧縮）とビデオ（コーデック）のための圧縮コーデックを設定し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ご参照ください。

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。プロジェクトは、FireWireインターフェースを使って、接続したカメラに簡単に転送できます。

ダイアログ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。エクスポートダイアログ内の**詳細設定**で、それにアクセスすることができます。DVデータをエクスポートするビデオ規格 (PAL (ヨーロッパ) またはNTSC (USA)) も尋ねられます。

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。このフォーマットに適した機器やアプリケーションは多くあるので、まずはリストの中から自分に合ったプリセットを見つけることをおすすめします。また、プロのスタジオ環境でのビデオ再生に適したイントラフレームプリセット（「Intra422」で始まる）も用意されています。

MPEGエンコーダーの設定に関する詳細はこちらをご覧ください。

ビデオを MAGIX ビデオで保存

プロジェクトを 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 MOVIE STUDIO**動画ソフトウェアで録画したビデオに使用され、高品質なビデオ素材のデジタル動画編集に最適化されています。

非圧縮ムービー

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。

i 注意: これにより、非常に大きなファイルが作成されます。

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詳しく見てください。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。

ビデオをフレームのシーケンスで保存

このオプションは、ビデオを一連の個別の画像としてビットマップ形式でエクスポートします。つまり、ビデオのすべてのフレームに対して画像ファイルが作成されます。画像の枚数は、エクスポートダイアログの「フレームレート」で設定できます。

ビデオをWindows Media Videoで保存

Windows Media形式でプロジェクトをエクスポートします。これは、Microsoft の一般的なオーディオ/ビデオフォーマットです。そのため、「詳細設定」ダイアログ内の設定オプションは非常に複雑です。

手動で設定

オーディオ/ビデオコーデック: 異なる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が可能です。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、表示品質及びオーディオ品質に決定的な役割を果たします。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。いずれの品質値も1～100の間で設定が行え、ツーパスエンコードは、ビットレートの平均か最大です。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。

重要: インターネットストリーミングなどの最も一般的なアプリケーション (付属のプリセットを使用する必要がある、モバイルデバイスでの再生以外) に対して、Microsoft はさまざまなシステムプロファイルの選択肢を提供しています。もし、無料で Microsoft からダウンロードできる Windows Media Encoder 9 がインストールされて

いる場合、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「インポート」ボタンを押すことで読み込むことができます。

「クリップ情報」では、タイトル、アーティスト名、著作権の詳細、説明を追加することができます。

MPEG-4 ビデオとしてのビデオ

MPEG-4は、MPEG規格に基づくビデオとオーディオの非常に効率的なコーデックの集まりです。MPEG-2と比較して、より小さなファイルサイズで同じ品質を得ることができます。

推奨: プログラムが提供しているプリセットを確認して、それぞれのアプリケーションと再生デバイスに適したプリセットを見つけてください。これらのプリセットは、代表的なアプリケーションに最適化されています。

上級者の方は、詳細設定で特定の調整を行うことができます。MPEG-4エンコーダの詳細はこちらをご覧ください。

プリセットの中には、非常に高い解像度の素材を書き出すための様々な4Kプリセットもあります。

HEVC形式のビデオ...

HEVCはMPEG-4の後継のフォーマットです。HEVCでは、ファイルサイズを小さくしても同じ画質が得られます。低ビットレートの場合、特に画質の良さを実感できます。これについての詳細はこちらをご覧ください。

MP3形式のオーディオ

i 注意: MP3の書き出しには、Windows Media Playerのバージョン10以上が必要です
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。

オプション

ここでは、オーディオファイルのフォーマットと圧縮を設定します。

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: 大部分のモバイル機器は、スピーカーのみを搭載しています。メモリを節約するために、このようなモバイル機器にモノラルでエキスポートすることができます。

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。

転送形式:

ここでは、作成したファイルをBluetooth接続した機器で転送するか、メールで転送するかを指定します。

WAV 形式のオーディオ

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キスポートされます。

トランジションとして書き出し

ムービーはアルファフェードとしてMXV形式で書き出されます。ムービーの明るさの値は、フェードの機能によって変わります。また、**選択した範囲のみをエキスポートオプション**では、インポイントとアウトポイントで事前に指定した一部分のみをエキスポートするように指定することもできます。

保存場所を変更しない場合、保存されたフェードはメディアプールの [フェード] -> [標準] に置かれます。

BMPファイル形式のシングルフレーム…

再生マーカーに位置し、ビデオモニターに表示されている画像をビットマップ(*.BMP)ファイルとしてエキスポートします。

JPG形式のシングルフレーム

再生マーカーに位置し、ビデオモニターに表示されている画像をJPEG(*.JPG)ファイルとしてエキスポートします。

PNG形式のシングルフレーム

再生カーソルの位置にあり、プログラム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。

ショートカット

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 (キーを長押し)
巻き戻し	Shift + 左矢印 (キーを長押し)
再生マーカーにおいて再スタート ¹ 開始	Backspace
再生マーカーを ¹ 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/進む (タイムラインモードでのみ)	左/右カーソル
5フレーム戻る/進む (タイムラインモードでのみ)	Ctrl+左/右カーソル。
前/次のオブジェクト (ストーリーボードモードでのみ)	左/右カーソル
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

プログラムモニターの全画面表示	Alt+Enter キー
-----------------	--------------

他の解像度	Alt+G
プログラムモニターをムービー設定に合わせる	Ctrl + G
プログラム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 (左の画像から)	Alt + .
標準 2D	.
サイドバイサイド (左の画像を左に)	Shift +

プロジェクトウィンドウビュー

ズーム イン	Ctrl + 上
ズーム アウト	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+Pg Up
グリッドユニットを右にスクロール	Ctrl+Pg Dn
次のプロジェクトマーカーへ	Ctrl + Shift + PgDn
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+Pg Dn
前のスナップマーカーへ	Ctrl+Alt+Pg 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+Pg Dn
前のチャプターマーカーへ	Alt+Pg 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

マウスモード

シングルオブジェクト用マウスモード	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	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
スワップ	4
上書きする	5

コンテキストメニュー

コンテキストメニューには、メニューでおなじみの機能に加えて、以下の追加機能があります:

音声/ビデオのオフセットの設定	Alt + O
オブジェクト プロパティ	Ctrl + E
オーディオと波形を表示	
波形表示の作成	Shift + E
オーディオをビデオトラックに入れる	Ctrl+U
ビデオ／オーディオを別々のトラックに表示	Ctrl + H

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
バックアッププロジェクトを読み込む	Ctrl + Shift + O Ctrl + Shift + O
クリーニングウィザード	Ctrl + Shift + Y
閉じる	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
ムービーをMPEG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
未圧縮ムービー	Ctrl + Alt + U
ビデオをモーションJPEG AVIとして保存	Ctrl + Alt + O

ビデオをフレームのシーケンスで保存	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
HEVC形式のビデオ...	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ファイル形式のシングルフレーム...	Ctrl + Alt + B
JPEG形式のシングルフレーム...	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

フィルム	E
プログラム	Y軸
ショートカット	Ctrl+⇧+U

「編集」メニュー

取り消す	Ctrl + Z
やり直す	Ctrl + Y

オブジェクトを切り取る	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
カット	
シーンをカット	T
シーン ¹ 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る	C
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	
ムービーショーメーカー	Ctrl+M
Soundtrack Maker	Ctrl + Shift + S

オーディオのグループ化する	Shift + D
オーディオとビデオをグループ化する	Shift + M
プレビューレンダリングを ^リ 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作成	Alt + Shift + エンターキー
チャプター マーカーを削除する	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
ブラックスペース上にエリアを選択	X軸
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

ムービーエフェクトの設定…	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 Foto Designerで編集	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
色	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 + -
ビデオエフェクトをリセット	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む…	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ー	
オーディオ/ビデオ エフェクト	Alt + 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

ウィンドウ配置をリセット	F9
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
次のウィンドウをアクティベートする	Ctrl+Tab

動画 概要	Shift + A
動画ビューを最適化	Ctrl + F
水平ズーム	
ズーム イン	Ctrl + 上
ズーム アウト	Ctrl + 下
ズーム 1/5フレーム	Alt + 1/2
ズーム 1/10秒	Alt + 3/4
ズーム 1分	Alt + 5
ズーム 10分	Ctrl + Alt + 6
選択範囲をズーム	Alt+F
ムービー全体の長さにズーム	F
垂直ズーム	
ズーム イン	Ctrl + Shift + Page up
ズーム アウト	Ctrl + Shift + Page down

ヘルプメニュー

ヘルプヘルプ	F1
コンテキストヘルプ	Alt+ F1
ツールヒントの表示	Ctrl + Shift + F1
MAGIX MOVIE STUDIO について	Alt + Shift + F1

キーボードショートカットの編集

キーボードショートカットのダイアログは**ファイル > 設定 > ショートカット**で開くことができます。このダイアログで、**MAGIX MOVIE STUDIO**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。

MAGIX MOVIE STUDIOメニューツリー全体がダイアログに表示されます。

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するには、以下の手順に従います:

- 必要なメニューアイテムを検索し、それをマウスクリックで選択します。現在選択されているメニュー項目は、**現在のメニュー項目**に表示されます。
 - 次に、**新しいキーボードショートカット**フィールドをクリックします。
 - 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、**キーボード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、警告が表示されます。
- i** 注意: スペースキー、Ecs、Inserキー (テンキーの「0」) は使用しないでください。これらのキーの機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**で恒久的に割り当てられており、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 STUDIO**は、別のプログラムから切り替えるための、追加のプリセットを提供します。これらの設定は**MAGIX MOVIE STUDIO**への切り替えを大幅に容易にします。

以前に**MAGIX Video Pro**のバージョンを使用したことがあり、同じキーボードショートカットを使用したい場合は、このバージョンにVideo_Pro_X.sscを読み込みます。

i 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、ファイルに名前を付けた後に保存できます。

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。コピーをクリックして、リストをWindowsのクリップボードにコピーし、テキストエディタで編集および印刷することができます。

メニュー

ファイルメニュー

-> キーボードショートカット

新規プロジェクト ウィザード

新規**MAGIX MOVIE STUDIO**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。

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 STUDIO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。

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。

プロジェクトに名前を付けて保存...

ダイアログが[!]開きます。そのダイアログ内では、プロジェクトのパスと名前を指定することができます、それはプロジェクトの下に保存されます。

プロジェクトの管理

新しい空のムービーを追加: 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ムービーを作成します。通常、動画は既に[!]かかれているため、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。

ムービーの結合: この機能を使用して、ムービーを昇っているムービーに追加できます。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。

プロジェクトからムービーを削除: このオプションを使用して、プロジェクトから現在のムービーを削除できます。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。

名前の変更: ここで、ムービーの名前を入力できます。

ムービー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 STUDIO**は、動画が保存されたとき、それらが存在したフォルダで、使用されたすべての音声とビデオファイルを検索します。

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 STUDIO**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 STUDIO**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に、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昇られた場合は、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。

ムービー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昇きます。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、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 STUDIO**での編集集中に変更されない、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ています。例えば別のPCで使用するために、自分自身のフォルダに動画を保存するには、[ファイル] > [バックアップ] で、「ムービーとメディアをフォルダにコピーする」機能を使用します。

EDL (編集決定リスト) のエクスポート:

MAGIX SamplitudeやSequoiaなどの他のプログラムで追加の編集を行うために、EDL ファイルを作成します。

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。

動画を書き出し

ここには**MAGIX MOVIE STUDIO**でサポートされている、書き込みには含まれない全てのエクスポートフォーマットがあります。さらなる情報についてはムービーのエクスポートの項を参照してください。

オーディオ／画像／ビデオをレコーディング

記録の選択ウィンドウは、希望する記録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。

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からプロジェクトに直接挿入します。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

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。

DV/HDV出力:

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

- 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] をクリックすることで、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**を選択すると、DVエクスポート設定に移動します。

- 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。その代わりに、「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はヨーロッパで使用されています。米国、カナダ、および日本ではNTSCが採用されています。通常、このオプションは変更する必要はありません。

編集されたシーンのみをレンダリング: 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ブできます。

オリジナルファイルへの参照を使用: 加工されていないオリジナルファイルを直接再生し、エフェクトをリアルタイムでレンダリングします。元の解像度でのDVファイルを用いたリアルタイムエフェクトの処理は、多くの処理能力を必要とするので、このオプションはエフェクトや編集のない完成した映画にのみ使用してください。歪みが大きくなることで、再生時にエラーが発生することがあります。

レンダリング後のエクスポート: ムービーをレンダリングしたいけれど、エクスポートはしたくない場合は、このオプションを無効にします。書き出しダイアログから「自分のDVファイルをエクスポート」オプションを選択することで、後からムービーをエクスポートことができます。

使用しているデバイスがリストにありません。どうすればよいですか？

ユーザー定義:

リストにお使いのデバイスが表示されない場合は、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できるので、一度しか行う必要はありません。

必要なファイル形式については、お使いのモバイルデバイスの取扱説明書をご覧ください。お使いのデバイスが複数のフォーマットに対応している場合は、どのフォーマットが最も良い結果をもたらすかを試してみてください。

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] -> [...フォーマット]を選択して、ファイル形式を指定します。[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「ムービーのエクスポート」を参照してください。

 **アドバイス:** お使いのデバイスのフォーマット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、カスタマイズを適宜行います。

 **アドバイス:** 希望の作業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することをおすすめします。

バッチ変換

このメニュー項目は、バッチ処理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。

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昇ります。タイトル、説明、キーワードを入力し、動画を公昇または非公昇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昇ります。タイトル、説明、キーワードを入力し、メディアを公昇または非公昇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

Producer Planet: Producer Planetは、マルチメディア分野におけるクリエイティブアーティストのためのオンラインストアです。ProducerPlanetは、サウンドプール、仮想インストゥルメント、サウンドFX、ストックフッテージ、ビデオプラグイン、LUTなどのMAGIXの幅広いコンテンツに加えて、オーディオエンジニア、ビートプロデューサー、編集者、野心的な独立系映画制作者が、既存および新進気鋭のメーカーやプロデューサーのコンテンツにアクセスすることを可能にします。

Youtube / Vimeo: これは、MAGIXと様々なオンラインコミュニティを直接結ぶものです。

- 現在のムービーをビデオとしてアップロード: 現在のムービーを、選択したポータルや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なります。

MAGIX MOVIE STUDIOはこのために、MPEG-4コーデックのコンポーネントである、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材料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。

- メディアプールで選択したメディアをアップロード: 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。

メディアバックアップのインポート: 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 file\MAGIX Downloads\Backup フォルダに直接保存されます。

iContent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**」コマンドを使用して、それらを**MAGIX MOVIE STUDIO**で使用できるようになります。

ログインの詳細を管理する: このダイアログでは、**MAGIX MOVIE STUDIO**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メールアドレスとパスワード) を入力および管理できます。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やミスがあっても、簡単に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] についての項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

このオプションは、自動的に作成されたプロジェクトのバックアップを読み込みます。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。このオプションは、編集集中に意図せずに変更を保存してしまい、ムービーの以前のバージョンに戻りたい場合など、緊急時に役立ちます。

クリーンアップウィザード

書き込み処理を行うたびにディスクイメージが作成されるため、たくさんのディスクを作成するとすぐにハードドライブがいっぱいになってしまいます。クリーニングウィザードにより、使用したすべてのメディアファイルとディスクイメージ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。

▲ 警告! スライドショー内で使用されているファイル (トレーラー、オープニング音楽など) が他のスライドショーでも使用されている場合、事前にそのファイルのバックアップコピーを作成することをおすすめします。

詳細については、「クリーニングウィザード」の項を参照してください。

チューンアップ

ムービー設定: 現在選択しているムービーのムービー設定を[↑]ります。

プログラム設定: プログラム設定を[↑]ります。

キーボードショートカットを編集: 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ためのダイアログを開きます。必要に応じて**MAGIX MOVIE STUDIO**を調整できます。

言語: ここで、**MAGIX MOVIE STUDIO** 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。

標準プログラム設定をリセット: この機能を使用して、**MAGIX MOVIE STUDIO**で行ったすべてのプログラム設定を元の設定にリセットします。

閉じる

MAGIX MOVIE STUDIOを終了します。

編集メニュー

-> キーボードショートカット

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。

このボタンを右クリックすると、これまでに行った変更のリストが表示され、連続して行ったいくつかの変更を取り消すことができます。

 **アドバイス:** プログラム設定で、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。

ボタンの横にある矢印を右クリックすると、これまでに行った変更のリストが表示され、連続して行ったいくつかの取り消し操作を元に戻すことができます。

[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、任意の動画にオブジェクトを挿入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、タ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します。その後、「貼り付け」コマンドを使用して、任意の動画にオブジェクトを挿入することができます。

オブジェクトを挿入

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) を再生カーソルの現在位置に挿入します。

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。

オブジェクトを削除

この機能により、選択されたシーン (または、タイムラインモードでは、選択されたオブジェクト) を削除します。

すべてのオブジェクトを選択

プロジェクト内にあるすべてのオブジェクトを選択します。

切り取り

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。

シーンをカット: このコマンドは選択されたシーンを再生カーソルの位置でカットします。これによって2つの新しいオブジェクトが作成されます。

シーンの始まりを削除: 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。

シーンの終わりを削除: 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すべての素材を同時に削除します。

シーンを削除: 後でタイムラインモードのムービーからトラック1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のオブジェクト、タイトル、トランジションを自動的に前方に移動させ、ムービーに空白ができないようにします。

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。

ムービーを分割: このコマンドは、再生カーソルの位置でムービーを2つの個別のムービーに分割します。

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。残った部分は、現在のプロジェクトウィンドウから削除され、新しいムービーになります。このムービーは「表示」メニューで開くことができます。

音楽編集調整

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

BGMをビート検出ウィザードで編集し、音楽テンポが指定されている場合は、このコマンドを使用して、ビートに合わせてカットを自動的に変更するように調整できます。すべてのハードカット (トランジションをなしの編集) は、4分音符で行われるように移動します。

エリア

MAGIX MOVIE STUDIOは、オブジェクトベース機能だけでなく、「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プロジェクト全体を参照します。

カット: 開始マーカーと終了マーカーの間のエリアは、現在のプロジェクトから切り取られ、クリップボードに配置されます。この部分は別のところに挿入することができます。

コピー: 現在のプロジェクトの開始マーカーと終了マーカーの間のエリアがクリップボードにコピーされます。この部分は別のところに挿入することができます。

削除: 開始マーカーと終了マーカーの間のエリアは、現在のプロジェクトから削除され、クリップボードにも保存されなくなります。

貼り付け: クリップボード上のコンテンツが、現在のプロジェクトの始点マーカーの位置に追加されます。

抽出: 開始マーカーと終了マーカーの間のエリアは保持され、その前後のすべてのマテリアルが削除されます。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。

空のスペースを挿入: 開始マーカーと終了マーカーの間にある期間分の長さの空のセクションが、最初に表示されるトラックに追加されます。オブジェクトは、これをフォローして移動します。

i 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。

静止ショットを挿入: 範囲の始点が、範囲の長さ全体にわたって静止ショットとして挿入されます。

i 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。

オブジェクトをグループ化

選択されたすべてのオブジェクトがグループに割り当てられ、マウスをクリックすることで一緒に選択および編集することができます。

オブジェクトをグループ解除

このコマンドは、オブジェクトグループを個別のオブジェクトに分割します。

ウィザード

Photostory Wizard: ウィザードPhotostory Wizardでは、画像を動画に変換したり、BGMやエフェクトを追加したりすることができます。

MAGIX Soundtrack Maker: Soundtrack Makerによって雰囲気に合わせて音楽が自動的に生成されます。ムードチェンジも可能です。

トラベル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、トラベルルートを作成できます。

オーディオを組み合わせ...

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。その後、オーディオ素材は1つのトラックを占めるだけで、RAMをほとんど

消費しません (ただし、ハードドライブの容量は消費します [ステレオで約10MB/分])。このようにして、さらなるオブジェクトの明確な 概要と、そのためのスペースを得ることができます。

MAGIX MOVIE STUDIO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、WAVオーディオオブジェクトの最大音量の位置は、16ビット解像度の最大値と同じになります。これにより、プロジェクトウィンドウでミックスダウン処理を繰り返したり、ミックスダウンファイルを他のWAVオーディオオブジェクトと繰り返し結合したりするとしても、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は、ミックスダウンオブジェクトを使用して作業を進めたい場合に非常に役立ちます。

 **アドバイス:** 最終的なAVIやWAV (またはその他のマルチメディア) ファイルを作成するには、ミックスダウン機能ではなく、「ファイル」にあるサブメニュー「ムービーのエクスポート」オプションの各種オプションを使用することをおすすめします。

オーディオおよびビデオを組み合わせ...

「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、フェード、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。

プレビューレンダリングを開始...

また、編集がほぼ終了した部分を**MAGIX MOVIE STUDIO**にレンダリングするように指示することもできます。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。[オーディオとビデオを組み合わせる] オプションに対する利点は、アレンジ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」をご参照ください。

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

これに関する詳しい情報は「マーカー」の項をご参照ください。

ビューを移動

これらのコマンドを使用すると、再生カーソルとともに表示可能な部分がタイムライン内で移動します。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。

空白を検索

MAGIX MOVIE STUDIOは、ビデオ素材がないオブジェクト間の空白を見つけることができます。これにより、意図しない黒いフレームがムービーに表示されなくなります。このオプションは、[編集] > [空白の検索]にあります。対応するダイアログが[!]開きます。

表示の最適化: 選択した空白をズームします。

選択を空白としてマーク: 選択した空白の上にセクションを配置します。

閉じる: 選択された設定が適用されますが、追加の操作は行われません。

マルチカム

i 注意: この機能は**MAGIX MOVIE STUDIO**のPlus/Premiumバージョンで使用できません。

クリックすると、「マルチカムモード」に切り替わります。詳しくは「マルチカム編集」をご参照ください。

音声トラックをミュート(マルチカメラ)

マルチカムモードに切り替えると、ソーストラックのすべての音声はミュートされます。最終的なムービーのオーディオトラックだけが再生されます。この機能を無効にしたい場合は、チェックを外します。これで、トラックヘッダーを使ってオーディオトラックを手動でミュートできます。

エフェクトメニュー

-> キーボードショートカット

ムービーエフェクトの設定…

このメニューアイテムは、ムービーエフェクト設定にアクセスします。ここでの設定は、ムービー全体に適用されます。

ビデオオブジェクトエフェクト

シーン検出: 自動シーン検出機能を呼び出し、長いビデオをシーンに「切り分け」、
「テイク」ディレクトリに保存します。

Photo Designerでの編集: 画像ファイル (BMPまたはJPEG) は、プロジェクトウィンドウ内で外部画像プログラムを使って遡及的に編集することができます。選択された画像ファイルは自動的に読み込まれ、自動的に**MAGIX MOVIE STUDIO**で元の素材の代わりに使用されます。

パノラマを作成: パノラマを設定するためのダイアログを**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**調整**します。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。詳しくはビデオエフェクトをご参照ください。

モーションエフェクト: これらは、ズームおよびカメラの動きを使用してフレームをアニメーションするために使用できるモーションエフェクトです。

モーションエフェクトテンプレート: モーション用のテンプレートをドラッグ&ドロップでプロジェクトに読み込みます。

セクション: ビデオオブジェクトを画面の特定の部分に置きます。詳しくはビデオエフェクトをご覧ください。

ステレオ3D: ステレオ3D機能に関する詳細はステレオ3Dの項をご覧ください。

背景デザイン: 表示されている写真の背景として設定したい色や画像、またはビデオをお使いのハードディスク上で選択します。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: 背景デザイン設定をデフォルト設定にリセットします。

背景として使用: 選択した写真およびビデオを背景として使用します。

ビデオエフェクトを読み込む: このコマンドは、現在読み込まれているオブジェクトに対して、保存されているエフェクトの組み合わせを読み込めるようにします。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。

ビデオエフェクトを保存: このコマンドは、各オブジェクトに対する現在のエフェクトの組み合わせを個別に保存します。

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。

ビデオエフェクトをコピー: オブジェクトのエフェクト設定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できます。

ビデオエフェクトを貼り付け: 選択したオブジェクトに他のオブジェクトからビデオエフェクトを挿入できます。設定はあらかじめクリップボードにコピーしておく必要があります。

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が、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。

後続く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が、ムービー内の選択されているオブジェクトの後にあるすべてのシーンおよび写真に適用されます。

音声オブジェクトエフェクト

ノーマライズ (最大レベル): 「ノーマライズ」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。

ノーマライズ (EBU R128): EBU R128は、音声信号を -23 LUFS (デジタルフルレベルに対するラウドネス単位) にノーマライズするトランシーバー規格です。最大レベルへのノーマライズとは異なり、一時的な大きな信号に対する十分なスペースが上に確保されています。これは、映画制作やクラシックな録音などに使われています。

選択したオブジェクトのラウドネスを調整: 基準レベルに関わらず、選択されたオブジェクトのサウンドレベルが、音量に関して互いに比較されます。クリックしたオブジェクトが基準として使用されます。

音量の設定: この機能は、エフェクトメニューとコンテキストメニューの両方にあり、プロジェクトウィンドウ内のオブジェクトハンドルのように、個々のオブジェクトの音量をコントロールします。

音量低減: これについて詳しくは音量低減をご覧ください。

オーディオクリーニング: オーディオクリーニングダイアログを呼び出します。

エコー/リバーブ: 詳細はエコーおよびリバーブの項をご覧ください。

タイムストレッチ/リサンプリング: これについて詳しくはタイムストレッチ/リサンプリングをご覧ください。

オーディオエフェクトを読み込む: このコマンドは、現在読み込まれているオブジェクトに対して、保存されているエフェクトの組み合わせを読み込めるようにします。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。

オーディオエフェクトを保存: このコマンドは、各オブジェクトに対する現在のエフェクトの組み合わせを個別に保存します。

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、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。

BPMウィザード: これについて詳しくは音楽編集調整をご覧ください。

WAVを外部編集: オーディオトラックまたはオーディオオブジェクトを、付属のオーディオエディターMAGIX Music Editorで開きます。

音量カーブ: ここで音量にアクセスすることができます。これもメディアプールの [エフェクト] > [オーディオエフェクト] > [一般] にあり、アニメーションできます。

タイトルエフェクト

タイトルエディタ: 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。

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各タイトルオブジェクトに対して個別に保存し、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。

デザインエレメント

ピクチャ イン ピクチャ: 画像を重ねるための様々なエフェクトプリセットです。

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キャリブレーションするための専門的なテスト画像です。

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。特別な「カスタム」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。

画像オブジェクト: 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。

追加情報は「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、メディアプール内の対応するフォルダをコントロールできます。

「ウィンドウ」メニュー

-> キーボードショートカット

ウィンドウ配置

標準: 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。

最大化されたプログラムモニターを使用したマルチモニター: 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ログラム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: 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 STUDIO**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)

トリマーを編集

「トリマーを編集する」が呼び出されます。これにより、選択されたビデオまたは画像オブジェクトとそれらのハンドルの位置、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。これについて詳しくは「編集」の項をご覧ください。

オブジェクトトリマー

オブジェクトトリマーを呼び出します。ビデオトリマーを呼び出すと、選択したビデオや画像オブジェクトの位置やハンドルを微調整することができます。詳しくは「編集」の項をご覧ください。

ミキサー

「ミキサー」を[!]非表示します。

マスターオーディオエフェクト ラック

マスターオーディオエフェクト ラックを[!]非表示します。これに関する詳細情報はオーディオエフェクトの項をご覧ください。

マスタリングスイート

マスタリングスイートを[!]非表示します。

プログラムモニター

プログラムモニターの表示/非表示を切り替えます。

メディア プール

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。

プロジェクト

プロジェクトウィンドウを表示/非表示します。

プロジェクト フォルダ

プロジェクトフォルダを表示/非表示します。

次のウィンドウをアクティベートする

プログラムの異なるウィンドウ (インターフェース) を切り替えます。

動画 要 概

このオプションを使い、アレンジ全体の概要をプログラムモニター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。ムービー全体を見ることができ、その一方で求められているオブジェクトにアクセスすることができます。プログラム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ているクリップを移動したりすることができます。

動画ビューを最適化

☞ すべてのオブジェクトおよびムービー全体を表示できるように、ズームレベルが100%に設定されます。動画全体を再生できるように、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。

水平ズーム

ここで、表示時間軸選択を調整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。表示され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

持っているプロジェクトのムービーがすべて削除されます。これらのムービーを、カットやエフェクト、タイトルなどの現在の変更を加えて後から使用したい場合は、**[ファイル] > [ムービーの管理] > [エクスポート]** を選択することで、それらをエクスポートすることができます。現在のムービーの編集内容は保存されますが、ソースマテリアルは保存されません。ソースマテリアルを削除してしまうと、編集した内容を元に戻すことができなくなります。

「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

現在のムービーをビデオとしてアップロード: 現在のムービーを、選択したポータルや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 STUDIOはこのために、MPEG-4コーデックのコンポーネントである、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。

メディアプールで選択したメディアをアップロード: 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。

i 注意: AVC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MPEG-4コーデックをアクティベートする必要があります。コーデックが必要な場合、ダイアログが表示されます。

その他のオプション

PCにインストールされているプログラムによっては、追加のオプションが表示されます。例えば、写真やグラフィックをXara Web DesignerまたはXara Photo & Graphic 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 STUDIO**は画像を「CEWE Photoworld」という別のプログラムへ転送することができます。

i 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 サイトで見つけることができます。

「ヘルプ」メニュー

-> キーボードショートカット

ヘルプヘルプ

このコマンドは、このプログラムのほぼすべての場所で使用可能で、プログラムヘルプの対応するトピックを呼び起します。**MAGIX MOVIE STUDIO**の全機能に関するヘルプを見るには、このコマンドを使用します。

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。メインスクリーン内の任意のボタンをクリックして、プログラムヘルプを呼び起します。

マニュアルをダウンロード (PDF)

PDF形式のマニュアルをダウンロードします。このためにはインターネット接続が必要です。これには、F1を押すことでアクセスできるプログラムヘルプと同様に、プログラムに関するすべての重要な情報が含まれています。

オンラインチュートリアルビデオの表示

MAGIX MOVIE STUDIO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 STUDIO**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。

ツールヒントの表示

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、自動で呼び起さ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

プログラムから直接 magix.info (MAGIXのマルチメディアコミュニティ) へアクセスすることができます。MAGIXの製品および一般的なマルチメディアに関する、最もよくある質問すべてについての回答を見つけることができます。お困りの問題についての解決策が見つかりませんでしたか？問題ありません。ご自分で質問をしてみてください。

ソフトウェアのコースを探す

ここではMAGIXのウェブページが並び、MAGIXプログラムのためのソフトウェアのコースが提供されています。

オンライン登録

MAGIXプログラムの試用版を使用している場合、製品を登録するか、フルバージョンを購入することで、期間を延長することができます。

オンライン アップデート

このオプションではMAGIX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版が入手できます。

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、ダイアログが並びます。

コンテンツパックの有効化

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 STUDIO**を即座に非アクティブ化します。その後、**MAGIX MOVIE STUDIO**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。

このソフトウェアについてMAGIX MOVIE STUDIO

MAGIX MOVIE STUDIOの著作権情報とバージョン番号を表示します。

コーデックをアクティベートして使用する

さまざまなファイル形式を使用および生成できるようにするには、特別なエンコーダ/デコーダが必要です。

なぜアクティベーションがあるのか？

特定のビデオおよびオーディオ形式をインポート（デコード）またはエクスポート（エンコード）するには、これらの形式を読み込んで出力できるようにするための適切なコーデックが必要です。対応するデコーダまたはエンコーダが必要になるとすぐに、**MAGIX MOVIE STUDIO** から通知され、アクティベートするかどうかを尋ねられます。

サードパーティプロバイダーのデコーダとエンコーダの統合は、通常、ソフトウェアメーカーの料金の対象となります。したがって、これらのコーデックは、追加のアクティベーションを介して MAGIX プログラムに統合されます。アクティベーションは、使用方法と配布の程度に応じて、無料であるか、高価な特殊コーデックの場合は有料です。これはつまり、MAGIX が今後もソフトウェアに最適な価格/パフォーマンス比をお客様に提供できることを意味します。

以下のコーデックは、必要に応じて自動的にアクティベートされます：

MPEG2 / MPEG4 Basic（標準）

これらのコーデックは、MPEG-2 および MPEG-4 ビデオのインポートとエクスポートに必要です。コーデックのアクティベーションは個別に行われ、無料です。

サポート案件：

- 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。

ファイルの互換性に問題がある場合は、MPEG-4 Basic（標準）の代わりに、オプションで以下のコーデックをアクティベートしてテストできます。ただし、これではハードウェアアクセラレーションは不可能です。アクティベーションは有料です。

MPEG-2 エンコーダ (Intel)

「詳細設定」では、MPEG-2 データフローを詳細に調整できます。詳細設定は、「ビデオ」、「オーディオ」、「マルチプレクサー」の領域に分かれています。

詳細設定を詳しく見ます：[ファイル] > [エクスポート] > [MPEG ビデオ] > [詳細]

i 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/解放）は、選択したエクスポートプリセットによって異なります。

ビデオ

ビット
レート
モード

ビットレートは、1 秒あたりのデータ量を（再生速度で）ビデオに保存することを示します。つまり、ビットレートは、エンコードするビデオのストレージスペースと品質に関して決定的なパラメータです。ビットレートが高いほど品質は高くなりますが、ファイルも大きくなります。

- 定数：「平均ビットレート」で入力した値を正確に使用するため、ビデオのサイズを正確に計算できます。
- 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おおよそのガイドラインとして使用されます。したがって、ビデオのサイズは推定することしかできません。

平均
ビット
レート
(KB/
秒)

ここに入力された値は、ビデオに適用される値のおおよそのガイドラインとして使用されます。したがって、エクスポートされるビデオのサイズは推定することしかできません。

最大
ビット
レート
(KB/
秒)

これは、ビデオストリームの最大ビットレート、つまり 1 秒あたりにデコーダに転送できる最大ビット数です。このパラメータは、「可変」ビットレートモードでのみ有効です。

CPB
(コード化された画像バッファ)

入力した値によって、エンコードされたフレームの最大ストレージスペースが決まります。値を大きくすると品質が向上しますが、エクスポート時にエラーが発生しやすくなります。エクスポートがキャンセルされた場合は、この値を減らしてください。「0」の設定は、エンコーダがストレージスペース自体を決定することを意味します。

<p>最大 GOP 長</p>	<p>GOP の最大の長さはここで指定されます。値が高いほど、圧縮率が高くなります。値を低くすると、エラーに対するセキュリティが強化され、ビデオの後処理のために個々のフレームにアクセスしやすくなります。一般に、GOP が短いほど、作成されるビデオファイルの互換性が高くなります。</p> <p> ヒント：フレームレートの値を GOP の長さとして入力することは、経験則として適切であることが証明されています。</p>																																										
<p>GOP 構造</p>	<p>GOP 構造は、さまざまなフレームの順序です。GOP の開始時に、I フレーム、いくつかの B フレーム、P フレームが続きます。B フレームと P フレームのシーケンスは、GOP が終了するまで繰り返されます。</p> <p>例： 長さが 20 で構造が「IBBP」の GOP は、以下のようになります：</p> <table border="1" data-bbox="327 801 1380 913"> <tr> <td>ナンバー</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> </tr> <tr> <td>フレーム</td> <td>I</td><td>B</td><td>B</td><td>P</td><td>B</td><td>B</td><td>P</td><td>B</td><td>B</td><td>P</td><td>B</td><td>B</td><td>P</td><td>B</td><td>B</td><td>P</td><td>B</td><td>B</td><td>P</td><td>B</td> </tr> </table>	ナンバー	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
ナンバー	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																							
<p>プロ ファイ ル</p>	<p>プロファイルは、エンコーダのどの機能がサポートされているかを定義します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ メイン：元々、これはブロードキャストエリアでバックアップ目的で使用される予定だったプロファイルでした。しかし、これらの用途のために「ハイプロファイル」が発せられると、それは影を潜めてしまいました。 ■ シンプル：表面的には、このプロファイルは、ビデオ会議や携帯電話での動画など、計算能力が限られたアプリケーションを想定していました。このプロファイルでは B フレームを使用できないため、最初はデータ量が多くなりますが、高い信頼性に貢献しています。 ■ ハイ：ブロードキャストやバックアップ用のプロファイルで、一部は HDTV（高精細テレビ）にも使用されています。例えば、Blu-ray ディスクにはこのプロファイルを使用します。 <p> 注記：作成され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。</p>																																										
<p>レベル</p>	<p>MPEG-2 はさまざまなレベルを定義します。レベルは、ビデオに許可されるビットレートと解像度を決定します。「レベル自動」設定では、エンコーダは、設定されたビデオ形式の解像度、指定されたビットレート、およびプロファイルに基づいて、レベルを自動的に決定します。</p>																																										

<p>コー ディン グ品質</p>	<p>この設定は、エンコード時間とビデオの品質の関係を設定するのに最も簡単です。ここで、ニーズに最適な設定を選択してください。</p>
<p>ハード ウェア アクセ ラレー ション</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ CPU ハードウェア：コンピューターに強力なプロセッサをインストールしていて、CPU がグラフィックプロセッサよりも強力な場合は、このオプションをアクティブにします。対応する処理手順はメインプロセッサによって引き継がれ、可能であれば、グラフィックカードによってサポートされます。 ■ ソフトウェア：付属のエンコーダを使用します。エンコーディング全体は、グラフィックカードのサポートなしで CPU 上で行われます。
<p>スマー トコ ピー</p>	<p>このオプションを有効にすると、ハードカットのある未編集の MPEG-2 素材が変更されずに引き継がれます。これにより、エンコードプロセスが非常に速くなります。引継ぎは常に GOP 境界で行われ、フレーム精度で実行することはできません。</p>
<p>HRD (仮想 参照デ コー ダー)</p>	<p>このオプションをアクティブにすると、仮想デコーダーが生成されたデータフローをチェックして、エンコード中にビデオ標準との互換性を確認します。これにより、作成されたビデオはさまざまな再生デバイスと互換性がありますが、エンコードに時間がかかります。</p>

オーディオ

サンプルレート (Hz) オーディオコーディングのサンプルレートがここに表示されます。DVD の場合、48 kHzが規格で指定されています。ここで設定を変更すると、音声またはすべての動画が再生されない場合があります。

チャンネル オーディオチャンネルの数を決定します。

- モノラル：1 チャンネル、モノラルサウンド
- ステレオ：2 チャンネル、1 つは左用、もう 1 つは右用

ビットレート (KB/秒) 必要なビットレートはここで指定されます。

オーディオエンコーダ ここでは、オーディオ素材をエンコードする方法、またはエクスポートされたファイルに非圧縮 PCM データとして書き込むかどうかを設定します。PCM を使用する場合、サンプルレートとビットレートの値は変更できません。

画像

インターレース ビデオをフルフレームでエンコードするか、フィールド（インターレース）でエンコードするかを決定します。

- プログレッシブ：ビデオはフルフレームでエンコードされます。
- 下位フィールドが先：ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。下のライン（下位フィールド）は最初のフィールドに使用され、上のラインは 2 番目のフィールドに使用されます。
- 上位フィールドが先：ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。上のライン（上位フィールド）は最初のフィールドに使用され、下のラインは 2 番目のフィールドに使用されます。

MPEG-4 エンコーダ、設定 (Intel)

「詳細設定」では、MPEG-4 データフローを詳細に調整できます。詳細設定は、「ビデオ」、「オーディオ」、「マルチプレクサー」の領域に分かれています。

詳細設定を詳しく見ます：[ファイル] > [エクスポート] > [MPEG -4 ビデオ] > [詳細]

i 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/解放）は、選択したエクスポートプリセットによって異なります。

ビデオ

ビットレートモード ビットレートは、1秒あたりのデータ量を（再生速度で）ビデオに保存することを示します。つまり、ビットレートは、エンコードするビデオのストレージスペースと品質に関して決定的なパラメータです。ビットレートが高いほど品質は高くなりますが、ファイルも大きくなります。

- 定数：「平均ビットレート」で入力した値を正確に使用するため、ビデオのサイズを正確に計算できます。
- 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おおよそのガイドラインとして使用されます。したがって、ビデオのサイズは推定することしかできません。

平均ビットレート (KB/秒) ここに入力された値は、ビデオに適用される値のおおよそのガイドラインとして使用されます。したがって、エクスポートされるビデオのサイズは推定することしかできません。

最大ビットレート (KB/秒) これは、ビデオストリームの最大ビットレート、つまり1秒あたりにデコーダに転送できる最大ビット数です。このパラメータは、「可変」ビットレートモードでのみ有効です。

CPB (コード化された画像バッファ) 入力した値によって、エンコードされたフレームの最大ストレージスペースが決まります。値を大きくすると品質が向上しますが、エクスポート時にエラーが発生しやすくなります。エクスポートがキャンセルされた場合は、この値を減らしてください。「0」の設定は、エンコーダがストレージスペース自体を決定することを意味します。

最大GOP長 GOPの最大の長さはここで指定されます。値が高いほど、圧縮率が高くなります。値を低くすると、エラーに対するセキュリティが強化され、ビデオの後処理のために個々のフレームにアクセスしやすくなります。一般に、GOPが短いほど、作成されるビデオファイルの互換性が高くなります。

 **ヒント：** フレームレートの値を GOP の長さとして入力することは、経験則として適切であることが証明されています。

GOP 構造 GOP 構造は、さまざまなフレームの順序です。GOP の開始時に、I フレーム、いくつかの B フレーム、P フレームが続きます。B フレームと P フレームのシーケンスは、GOP が終了するまで繰り返されます。

例：

長さが 20 で構造が「IBBP」の GOP は、以下のようになります：

ナンバー	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、エンコーダのどの機能がサポートされているかを定義します。

- **メイン**：元々、これはブロードキャストエリアでバックアップ目的で使用される予定だったプロファイルでした。しかし、これらの用途のために「ハイプロファイル」が発せられると、それは影を潜めてしまいました。
 - **ハイ**：ブロードキャストやバックアップ用のプロファイルで、一部は HDTV（高精細テレビ）にも使用されています。例えば、Blu-ray ディスクにはこのプロファイルを使用します。
- i 注記**：作成され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 はさまざまなレベルを定義します。レベルは、ビデオに許可されるビットレートと解像度を決定します。「レベル自動」設定では、エンコーダは、設定されたビデオ形式の解像度、指定されたビットレート、およびプロファイルに基づいて、レベルを自動的に決定します。

コーディング品質

この設定は、エンコード時間とビデオの品質の関係を設定するのに最も簡単です。ここで、ニーズに最適な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	<p>コンピュータは、ビデオや画像の処理に長い時間がかかる場合があります。計算量の多いプロセスをグラフィックカード（GPU）またはメインプロセッサ（CPU）にアウトソーシングして、デコードまたはエンコードプロセスを高速化します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ CPU ハードウェア：コンピューターに強力なプロセッサをインストールしていて、CPU がグラフィックプロセッサよりも強力な場合は、このオプションをアクティブにします。対応する処理手順はメインプロセッサによって引き継がれ、可能であれば、グラフィックカードによってサポートされます。 ■ GPU ハードウェア：強力なグラフィックカードがあり、グラフィックプロセッサが CPU よりも強力な場合は、このオプションをアクティブにします。対応する処理手順がグラフィックカードに引き継がれ、プロセッサが解放されます。これは、4Kビデオで特に役立ちます。グラフィックカードのエンコーダを使用します。 ■ ソフトウェア：付属のエンコーダを使用します。エンコーディング全体は、グラフィックカードのサポートなしで CPU 上で行われます。
-----------------	--

スマートコピー	このオプションを有効にすると、ハードカットのある未編集の AVCHD 素材が変更されずに引き継がれます。これにより、エンコードプロセスが非常に速くなります。引継ぎは常に GOP 境界で行われ、フレーム精度で実行することはできません。
---------	--

HRD (仮想参照デコーダ)	このオプションをアクティブにすると、仮想デコーダが生成されたデータフローをチェックして、エンコード中にビデオ標準との互換性を確認します。これにより、作成されたビデオはさまざまな再生デバイスと互換性がありますが、エンコードに時間がかかります。
-------------------	--

オーディオ

サンプルレート (Hz)	オーディオコーディングのサンプルレートがここに表示されます。
チャンネル	オーディオチャンネルの数を決定します。 ステレオ：2 チャンネル、1 つは左用、もう 1 つは右用
ビットレート (KB/秒)	必要なビットレートはここで指定されます。

画像

インターレース	<p>ビデオをフルフレームでエンコードするか、フィールド（インターレース）でエンコードするかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none">■ 下位フィールドが先：ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。下のライン（下位フィールド）は最初のフィールドに使用され、上のラインは2番目のフィールドに使用されます。■ 上位フィールドが先：ビデオはインターレース方式を使用してエンコードされます。上のライン（上位フィールド）は最初のフィールドに使用され、下のラインは2番目のフィールドに使用されます。上のライン（上位フィールド）は最初のフィールドに使用され、下のラインは2番目のフィールドに使用されます。
---------	---

索引

Γ

「書き込み」インターフェース 217

「編集」インターフェース 36

1

10バンドイコライザ 140

16ビット 211

3

360°ビデオ 199

3Dディストーション 114

A

AVCHD録画 72

B

BPMウィザード 187

D

DeClipper 142

DeHisser 144

DeNoiser 142

DVカメラ 75

H

HDVカメラ 74

J

J-Lカット 180

M

Multimax 147

V

VEGASビデオ手ブレ補正 106

あ

アーティスティックフィルタ 104

アナログビデオ録画 78

アニメーション 123

い

イコライザ FXラック 144

インポイントとアウトポイント 177

う

ウィザード 158

え

エコー 139

エフェクト 96

エフェクトカーブ 123

エフェクトマスク 119

お

オーディオ 81

オーディオCDのインポート 156

オーディオエフェクト 135

オーディオクリーニング 141

オーディオミックスダウン 134

オーバービューモード 27

オブジェクト 21, 89

オブジェクトトリマー 182

オブジェクトハンドル 94

か

ガウスブラー 108

カメラ/ズームショット 112

き

キーフレームを使用してオブジェクトをアニメーションする 123

く

クリーニングウィザード 62

グリッド 28

グロー 108

クロマキー 103

こ

コンプレッサー 140, 144

さ

サラウンド/マルチチャンネル 152

し

シーンマーカー 178

シャープネス 105

ショートカット 241

ショットマッチ 107

シングルフレーム 84

シンプルなクロスフェード 183

す

スクラブ 156

スクリーン 86

スタートダイアログ 62

スタンプフォーム 107

ステレオFX 144

ステレオプロセッサ 148

ストーリーボードモード 26

スナップマーカーとトランジェント 174

せ

セクション 111

そ

ソーストラック 196

た

タイトル 96

タイトルエディタ 97

タイムコード 100

タイムストレッチ/リサンプリング 137

タイムラインモード 27

ち

チャプターマーカーの削除 175

つ

ツールバー 53

て

ディープカラー 211

ディスプレイモード 25

テンプレートを使わずにタイトルを作成 96

テンプレートを使用してタイトルを作成 96

と

トランジション 183

トランスポートコントロール 41

トリミング 178

は

バックアップコピー 70

バックアッププロジェクト 215

パラメトリック・6バンドイコライザー 146

ふ

プラグインを使用したその他のエフェクト 117
プレビューレンダリング 192
プログラムモニター 37
プログラム設定 64
プロジェクト 21
プロジェクトウィンドウ 50
プロジェクトマーカー 174
プロジェクト管理 63

ほ

ポジション/サイズ 110

ま

マーカー 173
マスクジェネレータ 109
マスタリングスイート 145
マルチカム編集 195

み

ミキサー 149
ミキサーのオーディオエフェクト 139
ミックスダウン 134

む

ムービー 21
ムービーとプロジェクトの設定 60
ムービーのエクスポート、メニュー 235
ムービーの完了、ダイアログ 232

め

メディアプール 42
メニュー 253

も

モーションテンプレート 115
モノラルオブジェクト 141

り

リバーブ 138
リミッター 149

れ

レイヤーマスク 122
レンズフレア 109
レンズ補正 114

漢字

音楽編集調整 187
音量低減 134
過変調 105
回転/ミラー 113
拡張編集モード 50
管理 60
再生カーソル 173
自動マスタリング 145
書き込みウィザード 226
色 102
色彩補正 103
設定 60
速度 106
単純なカット 179
動的タイトル 97
範囲マーカー 177
分割 178
明るさとコントラスト 102

録音 72