

Chapter >>

1

VEGAS Pro15でビデオ編集を行うための準備

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

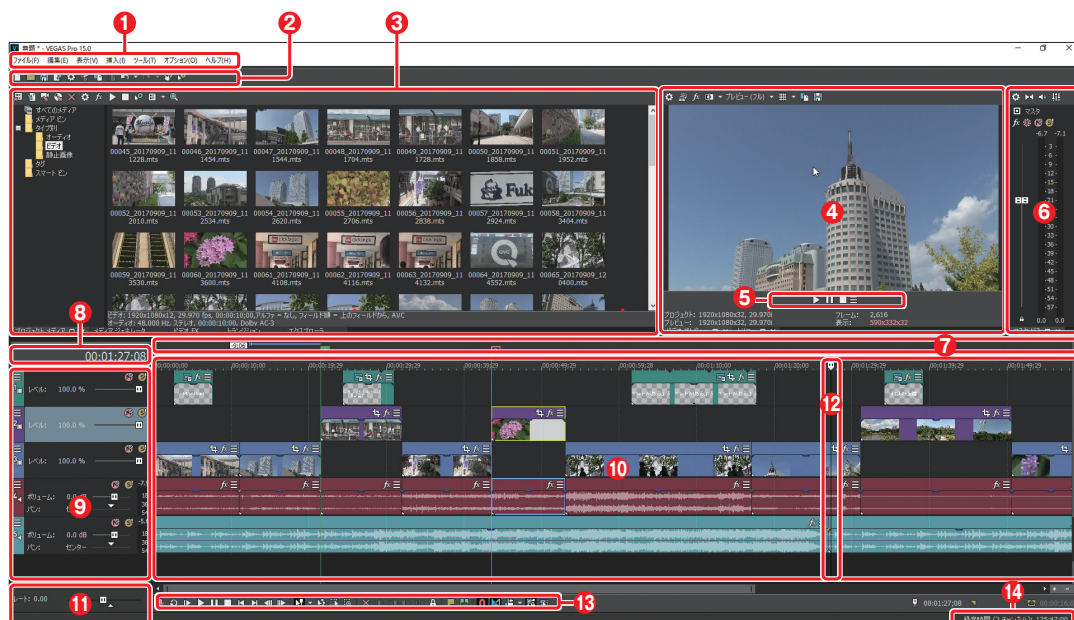
1-1 VEGAS Proのインターフェイス

『VEGAS Pro 15』(以下「VEGAS Pro」と省略)は、編集画面のユーザーインターフェイスがリニューアルされ、カスタマイズ性もアップしています。ここでは、VEGAS Proの編集画面について解説します。

Vegas Pro
Guidebook

VEGAS Pro 編集ウィンドウの画面構成

VEGAS Proでは、映像データの取り込みから編集、出力までのすべての作業を編集画面で行います。この編集画面を「Vegas Proウィンドウ」と呼び、複数のエリアによって構成されています。ここでは、Vegas Proウィンドウを構成する各エリアについて解説します。



①メニューバー

各種コマンドを選択実行するメニューが表示される。

②メインツールバー

VEGAS Proで実行できるコマンドが、アイコンの形で登録されている。

③ウィンドウドッキングエリア

「プロジェクトメディア」、「トランジション」、「ビデオFX」、「メディアジェネレーター」などグループ化されたウィンドウなど複数のウィンドウを表示するエリア。なお、グループ化されているウィンドウは、ウィンドウ下にあるタブをクリックして切り替える。

4「ビデオプレビュー」ウィンドウ

タイムラインで編集中の映像を表示・確認する。また、タブで「トリマー」ウィンドウに切り替えられる。

5トランスポートコントロール

メディアファイルの再生、停止などをコントロールする。

6オーディオピークメーター

音量を視覚的に表示する。

7マーカーバー

タイムラインに設定したマーカーを表示する領域。

8「時間表示」ウィンドウ

タイムライン上にある現在のカーソル位置のタイムコードが表示されている。

9トラックリスト

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

10タイムライン

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

11スクラブコントロール

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

12カーソル

現在の編集位置を示す。カーソル位置のフレームがプレビューウィンドウに表示される。

13トランスポート&編集ツールバー

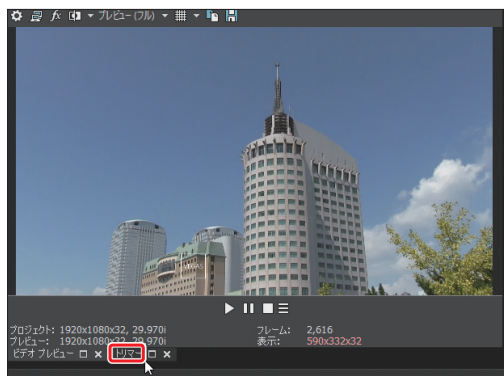
タイムラインに配置したクリップの操作を行うための、各種ボタンが用意されている。

14ステータスバー

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

「トリマー」ウィンドウを表示する

デフォルト（初期設定）では、「プレビュー」ウィンドウとトリミングを行うための「トリマー」ウィンドウがグループ化されています。「トリマー」ウィンドウでクリップのトリミングを行う場合は、「トリマー」タブをクリックしてウィンドウを表示します。



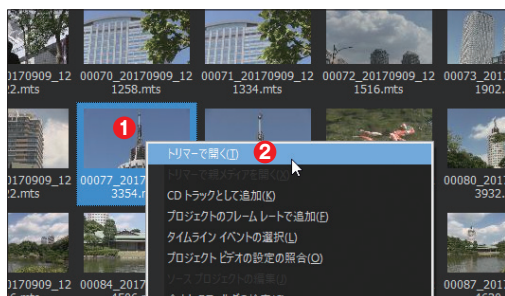
「トリマー」タブをクリックする



「トリマー」ウィンドウが表示される

TIPS 「トリマー」ウィンドウに映像を表示する

「トリマー」ウィンドウに映像を表示させる場合は、「プロジェクトメディア」ウィンドウでクリップを右クリックし、「トリマーで開く」を選択します。



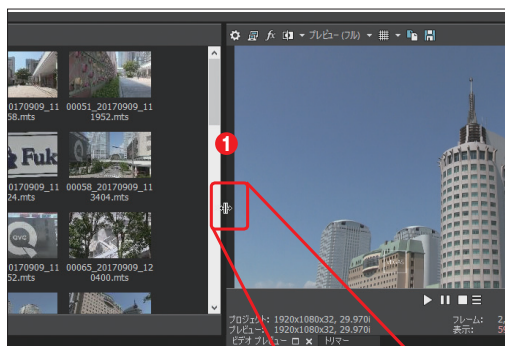
① 右クリックする

② 選択する

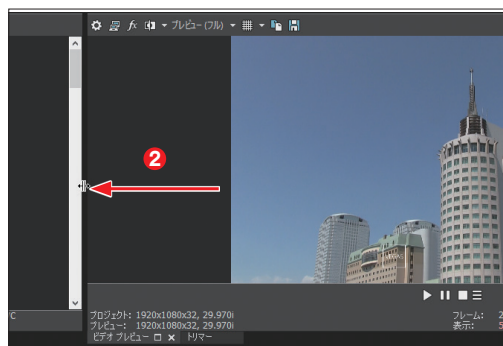
Vegas Pro
Guidebook

表示サイズを変更する

ウィンドウとウィンドウが接して表示されている場合、境界にマウスを合わせるとマウスの形が変わり、ドラッグで表示サイズを変更できます。



① マウスを境界に合わせる



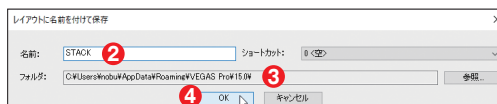
② ドラッグして変更する

ウィンドウレイアウトの保存

操作しやすいようにパネルのレイアウトを変更した場合は、これを登録できます。これによって、操作目的によって利用しやすいレイアウトに切り替えながら作業ができます。



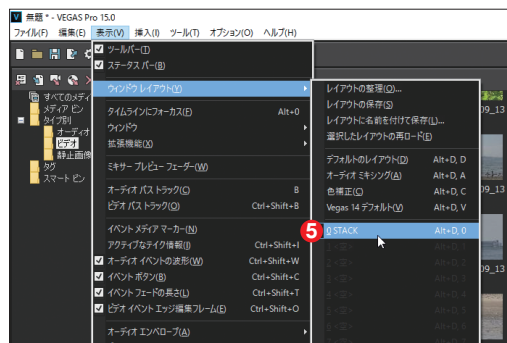
① 選択する



② 名前を入力する

③ 設定ファイルの保存場所を指定する

④ [OK]ボタンをクリックする



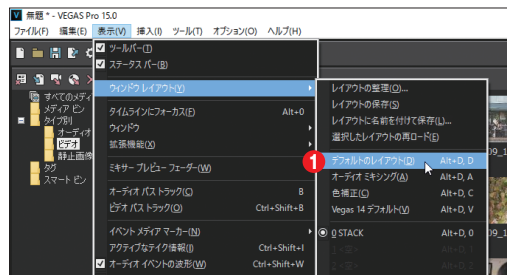
⑤ 選択して切り替える

TIPS ショートカットキーの設定

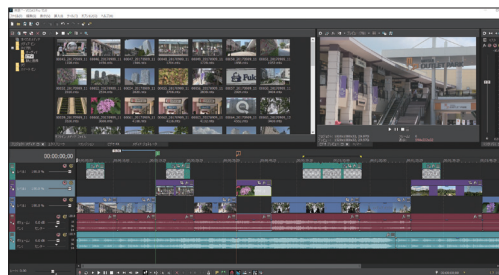
登録したウィンドウレイアウトには、ショートカットキーが割り当てられていますが、これは自由に変更できます。

TIPS デフォルトのウィンドウレイアウトに戻す

初期設定のウィンドウレイアウトに戻す場合は、「デフォルトのレイアウト」を選択し、元の初期状態に戻します。



① 選択する



② デフォルトのレイアウトに戻る

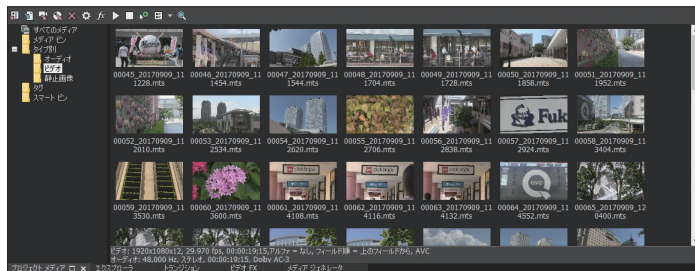
ウィンドウドッキングエリア

編集画面の上半分は、「ウィンドウドッキングエリア」と呼ばれ、複数のウィンドウを作業がしやすいように組み合わせて利用できます。

また、「プロジェクトメディア」ウィンドウや「エクスプローラ」ウィンドウ、「トランジション」ウィンドウ、「ビデオFX」ウィンドウ、「メディアジェネレータ」ウィンドウなどの5つのウィンドウはグループ化されていて、タブで切り替えて表示します。

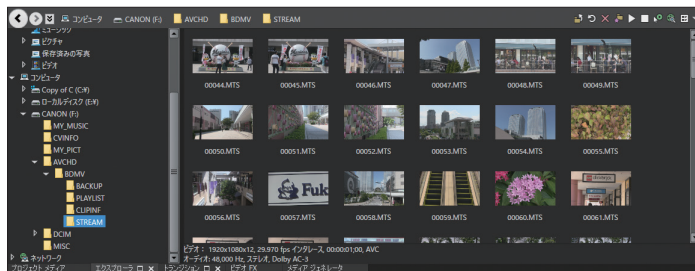
▶▶▶「プロジェクトメディア」ウィンドウ (→P.26)

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



▶▶▶「エクスプローラ」ウィンドウ

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



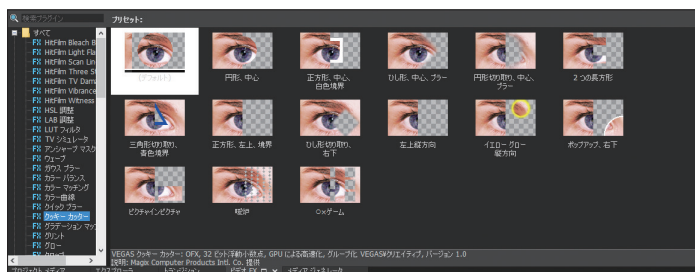
▶▶▶ 「トランジション」 ウィンドウ (→P.103)

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



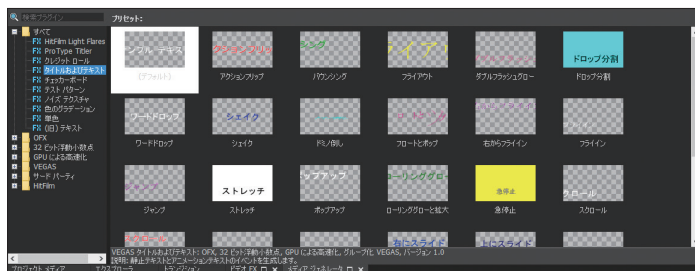
▶▶▶ 「ビデオ FX」 ウィンドウ

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



▶▶▶ 「メディアジェネレータ」 ウィンドウ (→P.157)

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



ビデオプレビューとトリマー

「ビデオプレビュー」ウィンドウと「トリマー」ウィンドウも、グループ化されています。2つのウィンドウはタブで切り替えます。

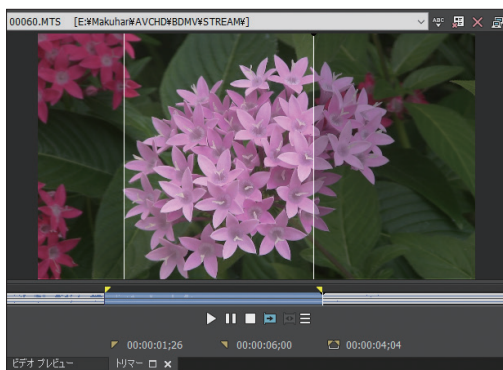
▶▶▶ 「ビデオプレビュー」ウィンドウ (→P.56)

タイムラインで編集中の、再生ヘッドがある位置のフレーム映像が表示されます。



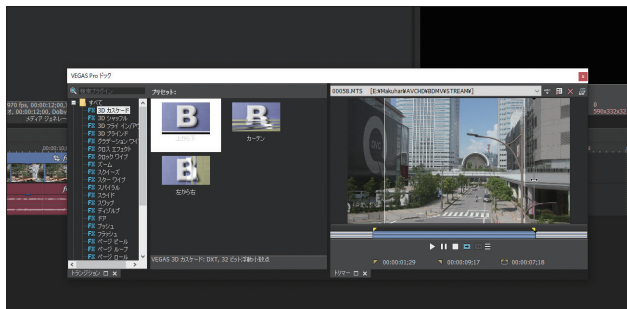
▶▶▶ 「トリマー」ウィンドウ (→P.86)

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



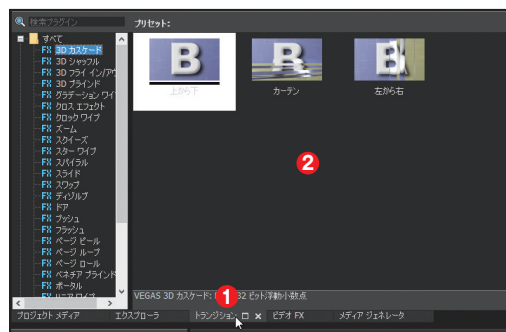
ウィンドウ構成のカスタマイズ【新機能】

今回のVEGAS Pro 15では、ウィンドウの構成をカスタマイズすることができるようになりました。例えば、よく利用するウィンドウでウィンドウドッキングエリアを構成することができます。画面は、「トランジション」ウィンドウと「トリマー」ウィンドウで、ウィンドウドッキングを構成した例です。

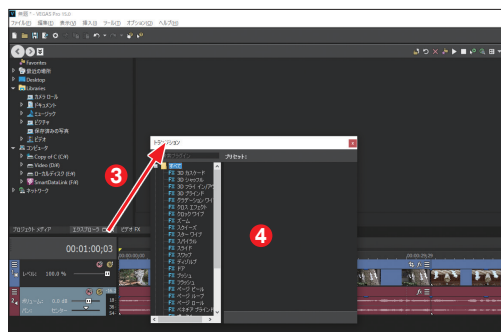


▶▶▶ 1・ウィンドウをフロート状態にする

最初に、「トランジション」ウィンドウをフロート状態にしてみましょう。「トランジション」タブをクリックしてウィンドウを表示します。次に、そのタブを上下どちらかにドラッグすると、「トランジション」ウィンドウがフロート状態になります。タブをドラッグする方向は、自由です。どちらにドラッグしてもかまいません。



- ① タブをクリックする
- ② 「トランジション」ウィンドウを表示する



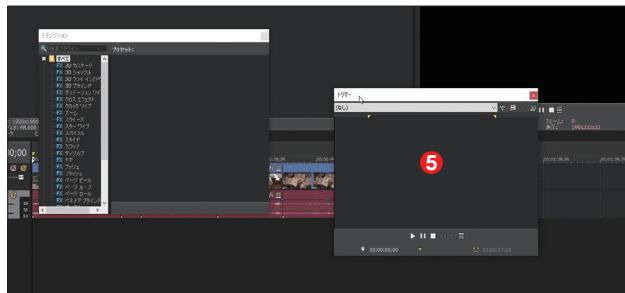
- ③ タブをドラッグする
- ④ フロート状態になる

POINT フロート状態

フロート状態というのは、ウィンドウが他のグループやウィンドウに属して編集画面に固定されることなく、自由な位置に配置できる状態のことをいいます。フロート状態のウィンドウは、表示位置だけでなく、サイズも自由に調整できます。

▶▶▶ 2・「トリマー」ウィンドウをフロート状態にする

「トランジション」ウィンドウ同様に、「トリマー」ウィンドウもフロート状態にします。



5 「トリマー」ウィンドウをフロート状態にする

▶▶▶ 3・ウィンドウをドッキングさせる

「トリマー」ウィンドウを、**[Ctrl]**キーを押しながらフロート状態の「トランジション」ウィンドウの右側にドラッグすると、ウィンドウがドッキングします。



6 **[Ctrl]**キーを押しながら右側にドラッグする



7 ウィンドウがドッキングする

8 各ウィンドウのサイズを調整する

POINT フロートウィンドウの利用方法

フロート状態のウィンドウは、例えば、マルチモニター編集を行っている場合、もう一方のモニターに常時表示し、スピーディな作業を行うことができます。

▶▶▶ デフォルト状態に戻す

フロート状態のウィンドウを元に戻す場合は、「デフォルトのレイアウト」を利用して、デフォルト状態に戻すか、あるいは、好みの登録してあるレイアウトに変更することができます。

もちろん、フロート状態のレイアウトをVEGAS Proに登録しておくことも可能です。(→P.11)



「デフォルトのレイアウト」を選択する

1-2 動画の基本

動画を編集する際に、知っておくと編集がスムーズに行える3つの用語があります。「フレーム」、「フレームレート」、「タイムコード」の3語です。ここでは、この3つの用語について解説します。

Vegas Pro
Guidebook

3つの用語を覚えよう

ビデオの編集では、次の3つの用語の意味を理解しておくことが重要です。これさえ覚えておけば、ビデオ編集もグッと身近になります。

▶▶▶ 「フレーム」と「フレームレート」

最初に、動画はどのように動きを表現しているのかを理解しておきましょう。動画は、連続写真を撮影し、これを高速に切り替えて表示することで、動きを表現しています。いわゆる「静止画像」を高速に切り替えて表示しているのです。このときの1枚の写真を、ビデオ編集では「フレーム」と呼んでいます。

そして、1秒間に何枚のフレームを表示しているのかを「フレームレート」で表現しています。

たとえば、一般的なハイビジョン映像の場合、1秒間に約30枚のフレームを切り替えて表示することで、動きを表現しています。なお、フレームレートは「fps」(frames per second)と表記されます。30枚のフレームを切り替えて表示している場合は、「30フレームレート」といい、「30fps」と表記します。



1枚の写真を「フレーム」という



複数の写真を高速に切り替えて動きを表現

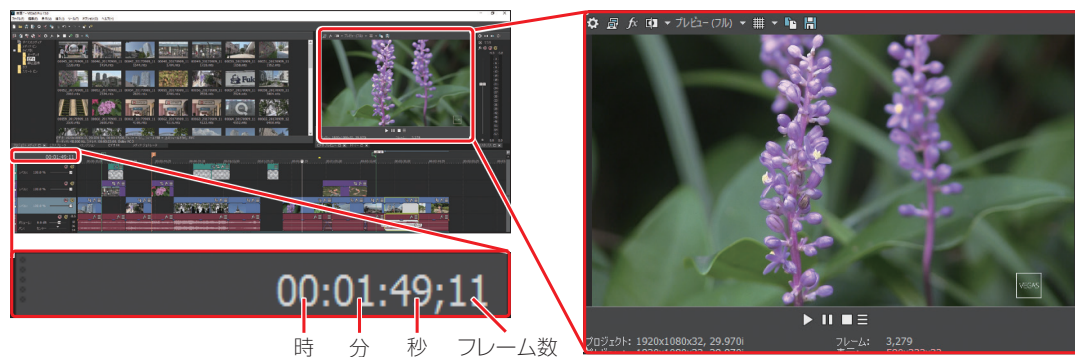
TIPS 「29.97fps」と中途半端なフレームレート

現在、ビデオカメラなどのフレームレートは「29.97fps」と表記されるのが一般的です。これは、テレビがモノクロ放送の時代には、映像と音声信号を送信するためには30fpsでよかったのですが、カラー放送でカラー信号を映像信号と一緒に伝送するには、フレームレートが29.97fpsである必要があったため、29.97fpsという中途半端なフレームレートが採用されています。

▶▶▶ タイムコード

タイムコードというのは、映像の中から特定のフレームを指定するための「物差し」といえるものです。ある特定のフレームを指定する場合、1秒間に30枚もあるのですから、1時間、2時など長時間になると枚数で指定するのも大変です。そこで、ビデオ編集では、特定のフレームを指定する場合、「タイムコード」という時間を利用した物差しで指定します。

たとえば、画面に表示されているフレームですが、「時間表示」ウィンドウに数字が表示されていますね。これがタイムコードです。そして、タイムコードは以下のように読みます。



この場合、このフレームは1分49秒11フレーム目のフレームだという意味になります。

なお、フレーム数に注意してください。たとえば、30fpsの場合、29フレーム目の次は1秒繰り上がり、00になります。

00:01:49;29 → 00:01:50;00

ここがタイムコードの面倒なところです。また、フレームレートが29.97fpsの場合は、30fpsと比較すると「0.03」の誤差があります。この誤差を修正するために、フレーム数を間引く方法が利用されています。これを「ドロップフレームレート」といいます。フレームを間引かない方法を「ノンドロップフレームレート」といい、主に放送局などで利用されている方法です。通常はドロップフレームでOKです。

なお、ドロップフレームとノンドロップフレームでは、フレーム数の表記方法が異なります。

ドロップフレーム 00:01:49;11 (セミコロンで区切る)

ノンドロップフレーム ... 00:01:49:11 (コロンで区切る)

1-3 新規にプロジェクトを作成する

VEGAS Proでは、現在編集で利用している素材データの保存場所、そのデータのタイムラインでの編集状態、さまざまなエフェクトの設定などの編集状態を、「プロジェクトファイル」として保存しています。ここでは、そのプロジェクトの設定方法について解説します。

Vegas Pro
Guidebook

新規プロジェクトの作成

「VEGAS Pro」は、ビデオカメラなどで撮影した「動画データ」を取り込んで編集し、さらにタイトルやBGMなどを設定して「ムービー」として出力するアプリケーションソフトです。そして編集中の情報は、「プロジェクトファイル」としてハードディスクに保存されます。

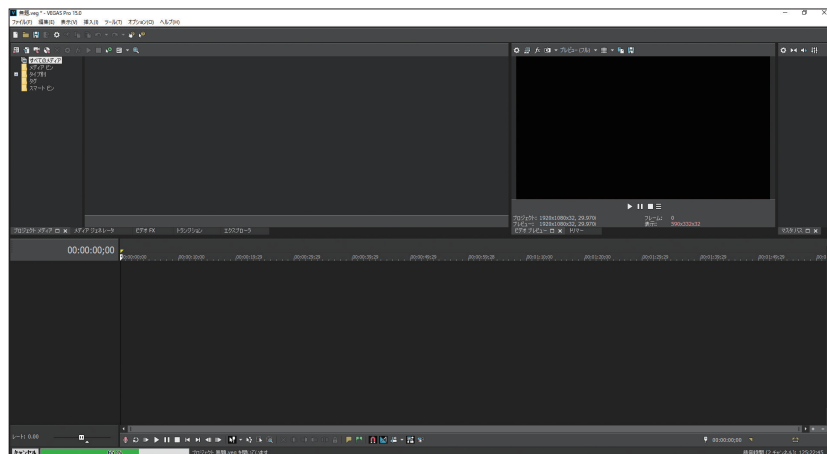
編集を始める前に、「新規プロジェクト」設定ウィンドウで、これから編集する映像データに適したプロジェクトの設定を行います。この「新規プロジェクト」パネルは、新規にVEGAS Proを起動した場合だけでなく、すでにデータを編集中の場合でも、新規にプロジェクトを作成することができます。

POINT**プロジェクトについて**

ビデオ編集での「プロジェクト」は、1つのムービーを作るときの、作業全体のことをいいます。映像の取り込み作業、編集作業、出力作用など、すべての作業をまとめて、プロジェクトといいます。

▶▶▶ 1・VEGAS Pro を起動する

最初に、VEGAS Proを起動して編集画面を表示します。



▶▶▶ 2・「新規」を選択する

メニューバーから「ファイル」→「新規」を選択します。すでに編集中の場合も同じです。

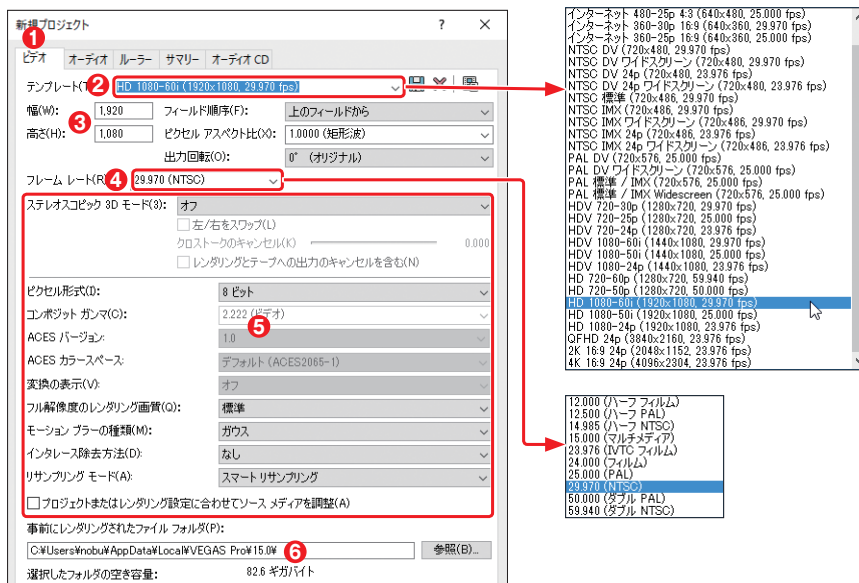


「新規」を選択する

▶▶▶ 3・「新規プロジェクト」パネルの「ビデオ」設定

「新規プロジェクト」パネルが表示されるので、編集に必要な情報を設定します。ここでは、次のような動画データを利用するという前提で設定してみましょう。これは、最も一般的なフルハイビジョン対応のビデオカメラで撮影した動画データです。「新規プロジェクト」パネルには5つのタブがありますが、このうち、「サマリー」タブと「オーディオCD」タブは、とくに設定の必要はありません。最初に、「ビデオ」タブを設定します。

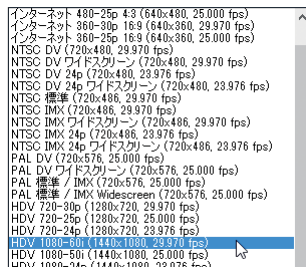
| | |
|---------|--------------------|
| ファイル形式 | AVCHD形式のフルハイビジョン映像 |
| フレームサイズ | 1920×1080 |
| フレームレート | 29.97fps(NTSC) |



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

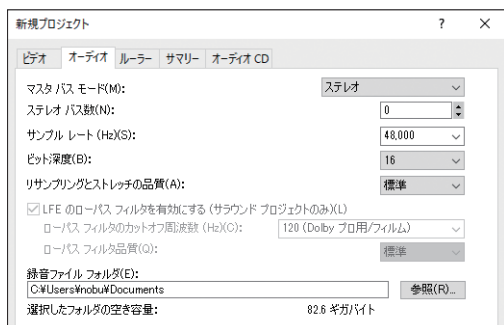
POINT 長時間録画のデータを編集する

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



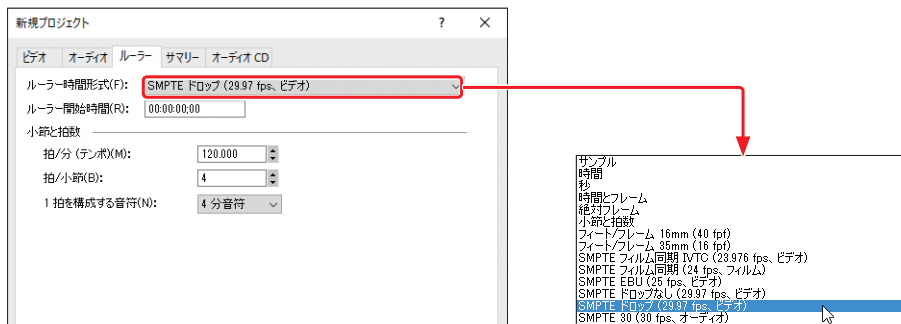
▶▶▶ 4・「オーディオ」タブの設定

「オーディオ」タブは、デフォルトのままで利用します。



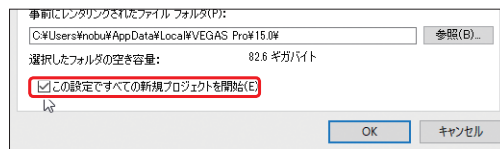
▶▶▶ 5・「ルーラー」タブの設定

「ルーラー」タブでは、タイムコードの表示方法を選択します。通常は「SMPTE ドロップ (29.27fps、ビデオ)」を選択します。ノンドロップで編集する場合は、「SMPTE ドロップなし (29.27fps、ビデオ)」を選択してください。

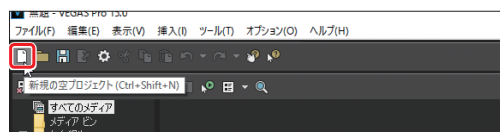


TIPS 毎回同じ設定を利用する

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



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

Vegas Pro
Guidebook

プロジェクトの保存と読み込み

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

▶▶▶ プロジェクトファイルの保存

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

1 選択する

2 保存先フォルダーを開く

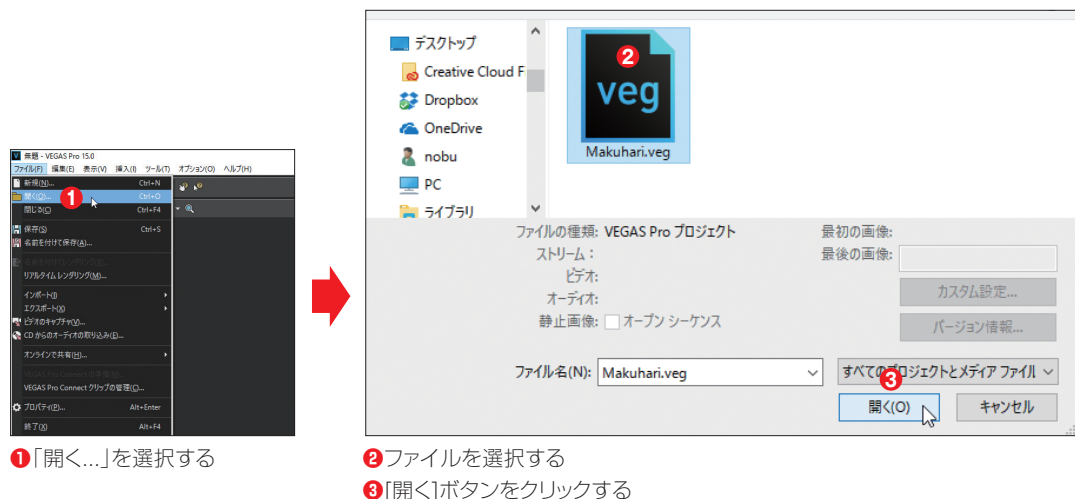
3 ファイル名を入力する

4 [保存]ボタンをクリックする

5 プロジェクトファイルが保存される

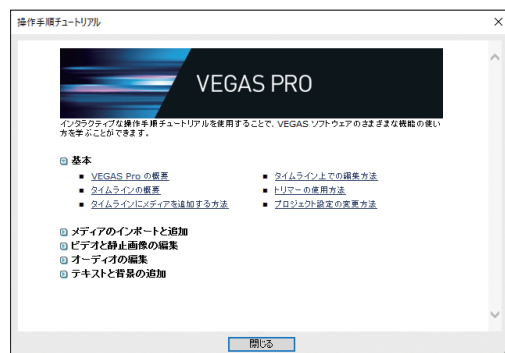
▶▶▶ プロジェクトファイルの読み込み

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



TIPS チュートリアルを利用

メニューバーから「ヘルプ」→「操作手順チュートリアル」を選択すると、VEGAS Proの概要や操作手順を確認できるチュートリアルが利用できます。実際の操作画面上で解説が表示されるので、とてもわかりやすいチュートリアルです。



1-4 メディアを取り込む

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

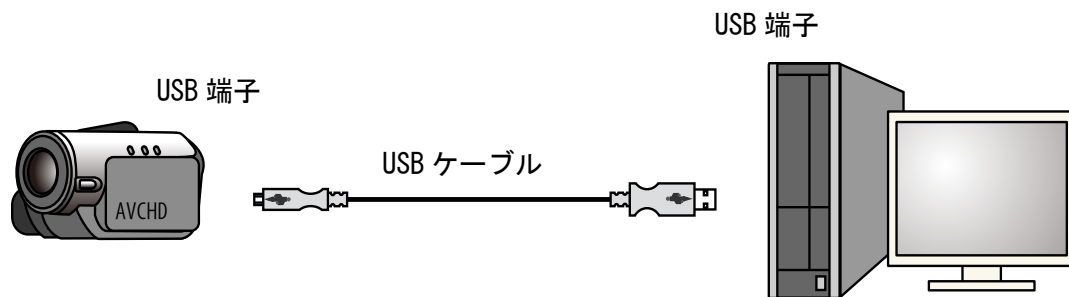
Vegas Pro
Guidebook

ビデオカメラの接続

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

▶▶▶ 1・USB ケーブルで接続する

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

**TIPS****パソコンとの接続設定**

ビデオカメラとパソコンを接続後、ビデオカメラをパソコンに認識させる作業が必要になります。認識方法はビデオカメラによって異なるので、利用するビデオカメラのマニュアルを参照してください。

接続するメモリを選択してください

すべて(パソコン)

カード A

カード B

内蔵メモリ

キヤノンのビデオカメラ(iVUS HF G20)の場合は、カメラ内のどのメモリとパソコンを接続するかを選択する

POINT キヤノン「iVIS HF G20」

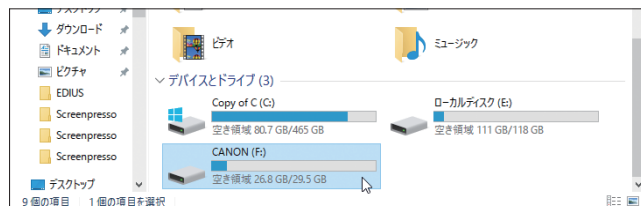
本書で紹介しているサンプル映像は、ハイエンドユーザー向けのキヤノンのビデオカメラ「iVIS HF G20」を利用して撮影しました。AVCHD 対応で1920 × 1080 のフルハイビジョンの映像を、32G バイトの内蔵メモリーに記録するタイプのビデオカメラです。



ハイエンドユーザー向けのキヤノン「iVIS HF G20」

2・ビデオカメラはリムーバブルディスク

ビデオカメラをパソコンに接続すると、ビデオカメラは「リムーバブルディスク」として認識／表示されます。

**POINT** リムーバブルディスク

取り外し可能な外部外付けディスクのこと。

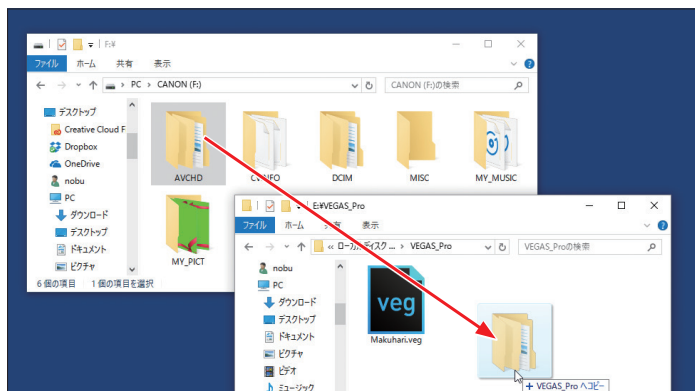
TIPS メモリーカードリーダーを利用する

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



ビデオカメラからパソコンに取り込む

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



「AVCHD」フォルダーをパソコンにドラッグ&ドロップでコピーする

TIPS 「DCIM」フォルダー

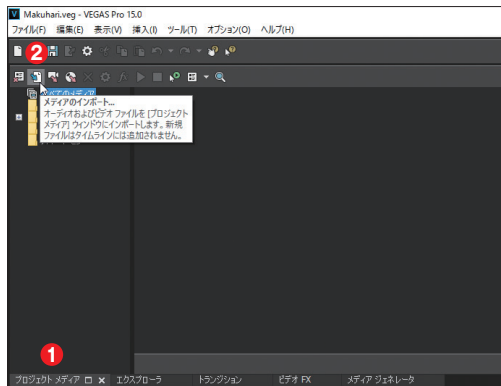
ビデオカメラによっては、AVCHDフォルダーと一緒に、DCIMという名前のフォルダーがあります。ここには、ビデオカメラでPhotoボタンを使って撮影した写真データが保存されています。VEGAS Proでは写真データも利用できるので、一緒にコピーしておくといよいでしょう。

「メディアのインポート」で[プロジェクトメディア]ウィンドウへ取り込む

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

▶▶▶ 1・[メディアのインポート...] ボタンをクリックする

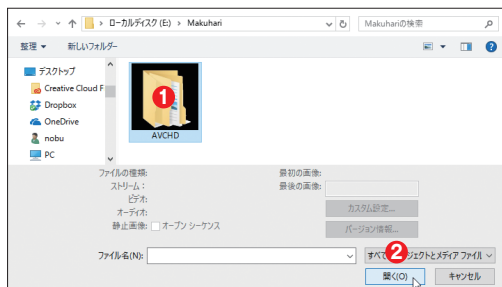
ウィンドウ ドッキングエリアの「プロジェクト メディア」タブをクリックしてウィンドウを表示し、[メディアのインポート...] ボタンをクリックします。



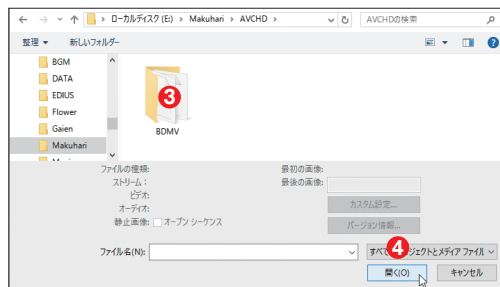
- ① [プロジェクトメディア]タブをクリックする
- ② [メディアのインポート...]ボタンをクリックする

2・フォルダーを開く

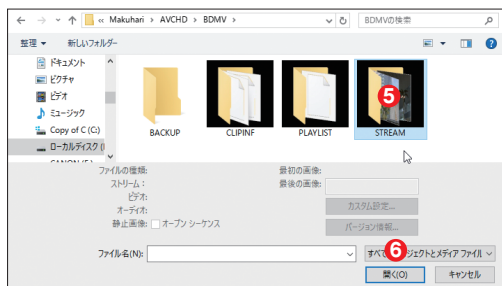
ハードディスクにコピーしたビデオデータが保存されているフォルダーを選択し、ファイルが保存されているフォルダーを開きます。



- ① 「AVCHD」フォルダーを選択する
- ② [開く]ボタンをクリックする



- ③ [BDMV]フォルダーを選択する
- ④ [開く]ボタンをクリックする



- ⑤ [STREAM]フォルダーを選択する
- ⑥ [開く]ボタンをクリックする

POINT 階層構造

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

3・ファイルを選択する

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



⑦ ファイルを選択する

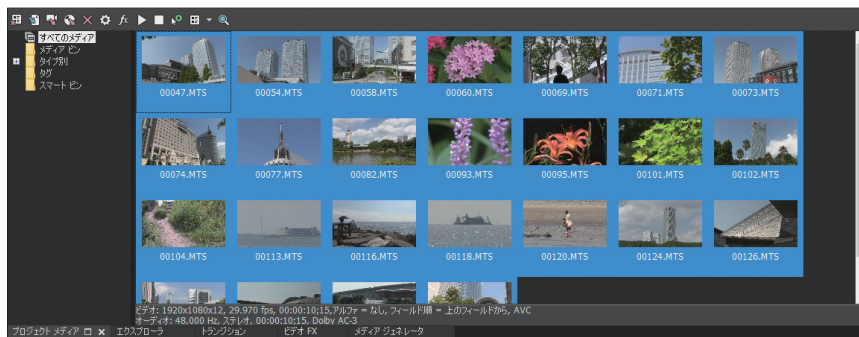
⑧ 「開く」ボタンをクリックする

TIPS 複数のファイルを選択する

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

4・ファイルが読み込まれる

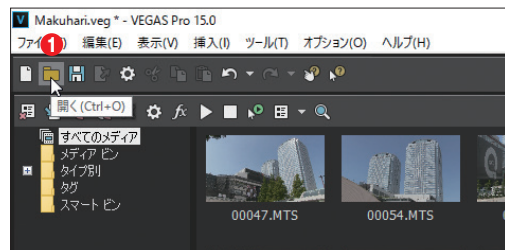
選択したビデオファイルが、「プロジェクト メディア」ウィンドウに読み込まれます。



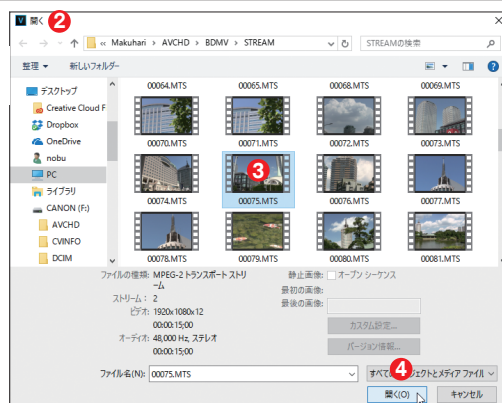
ファイルが読み込まれる

TIPS [開く]ボタンから読み込む

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



① [開く]ボタンをクリックする



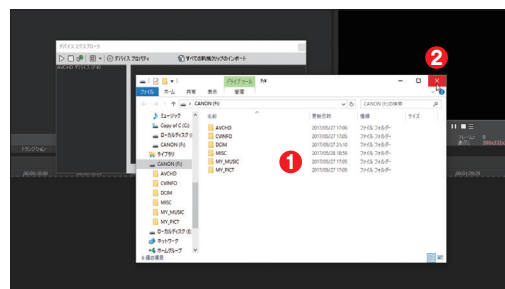
② 「開く」ウィンドウが表示される

③ ファイルを選択する

④ [開く]ボタンをクリックする

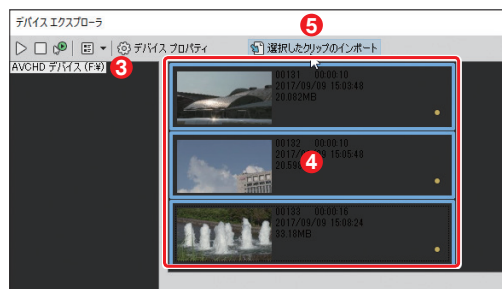
Vegas Pro Guidebook 「デバイス エクスプローラ」でビデオカメラから読み込む

メニューバーから「表示」→「ウィンドウ」→「デバイス エクスプローラ」を選択して「デバイス エクスプローラ」ウィンドウを起動すると、ビデオカメラからダイレクトに映像データを読み込むことができます。また、このウィンドウは、VEGAS Proが起動しているときにビデオカメラを接続しても、表示されます。



① ウィンドウが表示される

② [閉じる]ボタンをクリックして閉じる

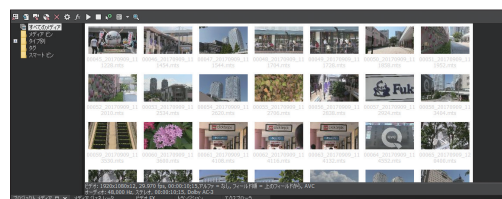


③ デバイスを選択する ④ ファイルを選択する

⑤ [選択したクリップのインポート]をクリックする

POINT 一度も取り込んでいない

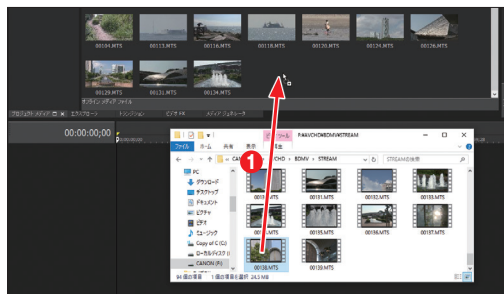
ファイル選択画面で、右下に黄色い●マークのあるクリップとマークのないクリップがあります。まだ一度も読み込んだことのないクリップにはマークが表示され、読み込んだことのあるクリップにはマークが表示されません。



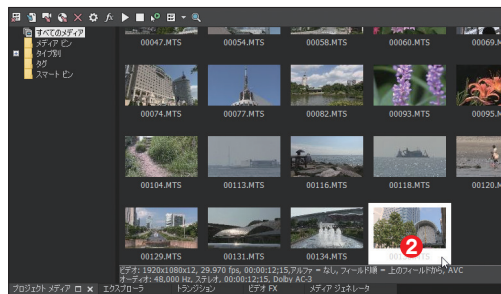
⑥ クリップが読み込まれる

TIPS ドラッグ&ドロップで追加する

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



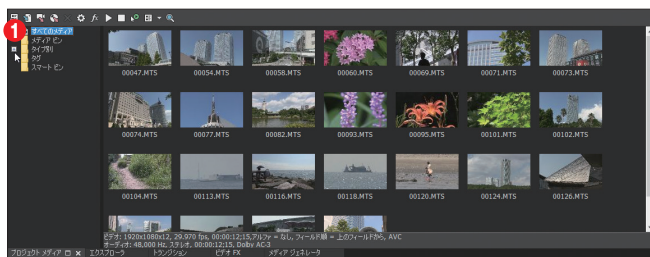
① ファイルをドラッグ&ドロップする



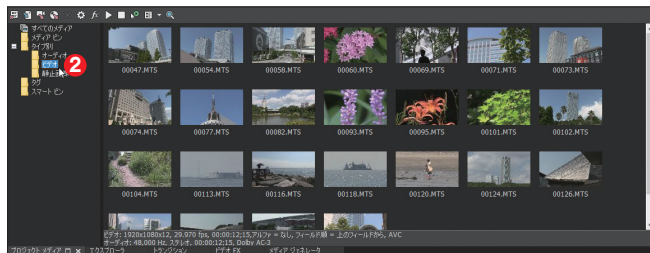
② 登録される

Vegas Pro
Guidebook**[プロジェクト メディア] ウィンドウでの表示**

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



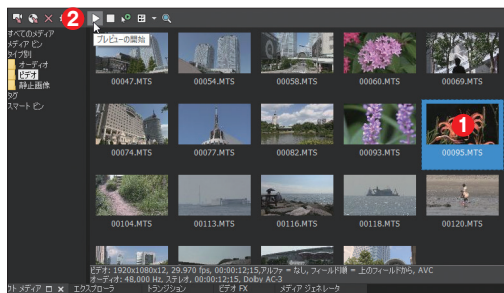
① [+]をクリックして開く



② 「ビデオ」に登録されている

メディアのプレビュー

VEGAS Proに取り込んだメディアは、[プレビューの開始]ボタンを利用してプレビューできます。



①ファイルを選択する

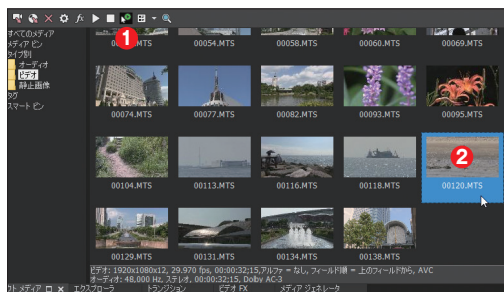
②[プレビューの開始]ボタンをクリックする



③プレビューが開始される

TIPS 「自動プレビュー」を利用する

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



①[自動プレビュー]をクリックしてオンに設定する

②サムネイルをクリックする



③プレビューが開始される

メディアの削除

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

▶▶▶ プロジェクトから削除する

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

▶▶▶ ファイルをプロジェクトから削除

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

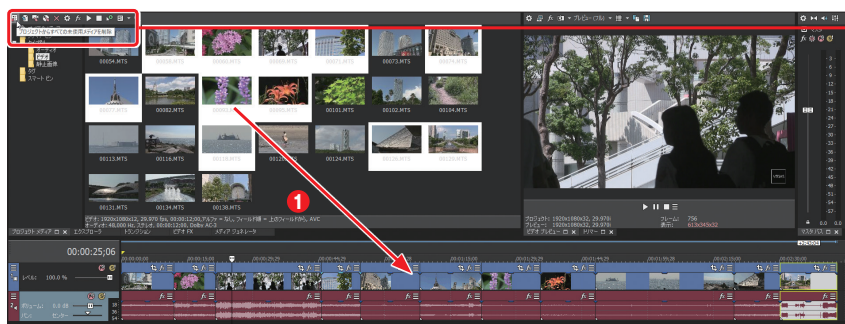


①「ファイルをプロジェクトから削除」を選択する

②[はい(Y)]ボタンをクリックする

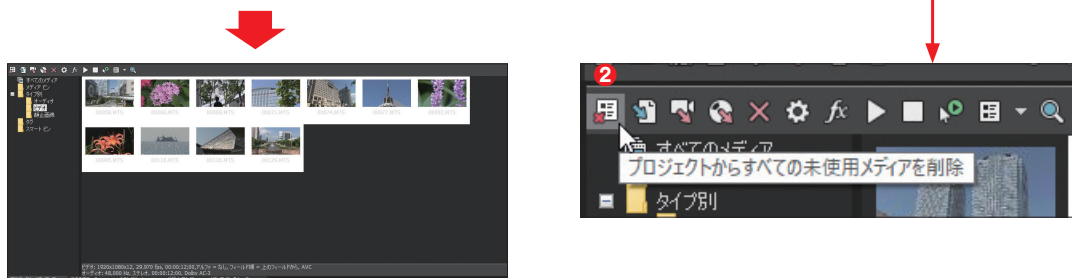
▶▶▶ プロジェクトからすべての未使用メディアを削除

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



① 白く反転しているクリップをタイムラインに配置

② [プロジェクトからすべての未使用メディアを削除]ボタンをクリックする



③ 未使用だったクリップが削除される

1-5 タグでメディアを管理する

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

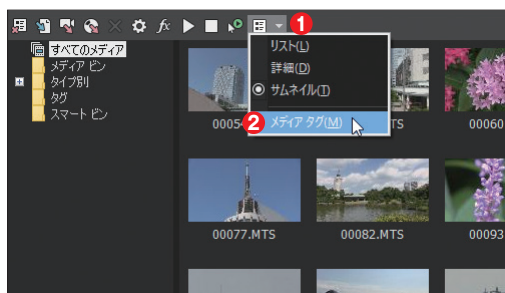
Vegas Pro
Guidebook

タグの追加

メディアファイルに「タグ」を追加すると、タグごとにメディアビンがタグフォルダの下に作成され、各ファイルが格納されます。これによって、メディアのグルーピングが簡単にできます。VEGAS Proの「タグ」というのは、メディアに設定する「キーワード」で、設定したキーワードごとにメディアを分類・整理できます。

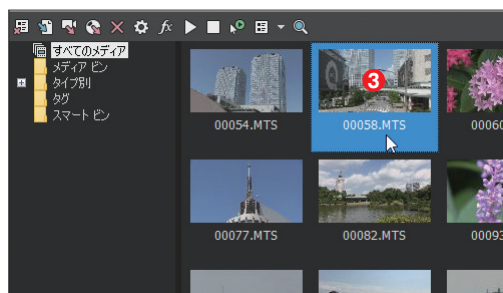
▶▶▶「メディアタグ」を表示して設定する

「メディアタグ」機能を表示して、メディアにタグを設定する方法です。

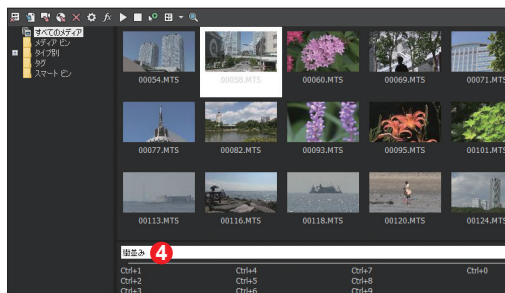


①「表示」ボタンの右にある「▼」をクリックする

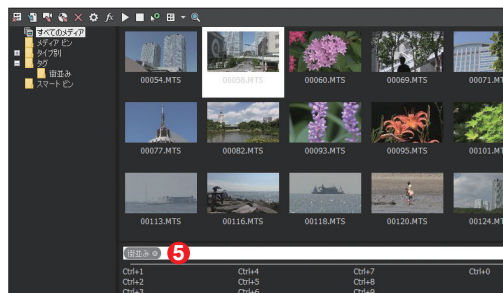
②「メディアタグ」を選択する



③タグ付けしたいメディアを選択する



④タグを入力する

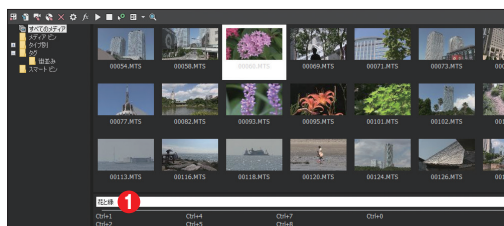


⑤ [Enter] キーを押すとタグが設定される

クイックタグを作成する

タグを登録する場合、「クイックタグ」を利用できるように登録すると、次からのタグ付け作業が楽になります。タグの文字を入力して[Enter]キーを押さず、[Ctrl]+[Shift]キーを押しながらショートカットに割り当てたい数字キー、たとえば[1]を押します。タグが登録されると同時に、クイックタグが作成されます。この場合のショートカットキーは、[Ctrl]+[1]キーになります。

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

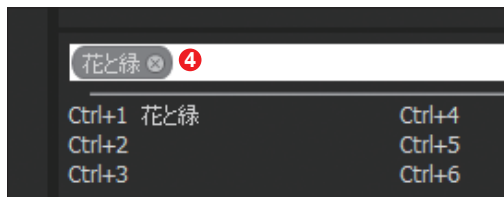


1 タグを入力する



2 [Ctrl]+[Shift]+[1]キーを押す

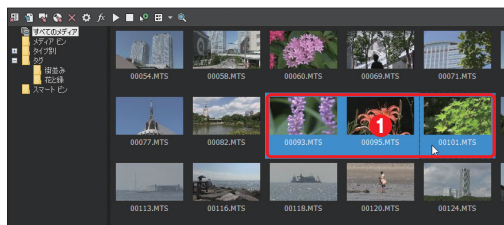
3 クイックタグが作成される



4 [Enter]キーを押すとタグアイコンが表示される

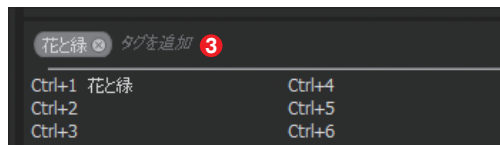
クイックタグで登録する

別のメディアを選択し、作成したクイックタグを使ってみましょう。メディアを選択して[3]で登録したショートカットキー([Ctrl]+[1]キー)を押すと、選択したメディアにタグが設定されます。なお、メディアは複数選択してかまいません。



1 メディアを選択する

2 ショートカットキーを押す

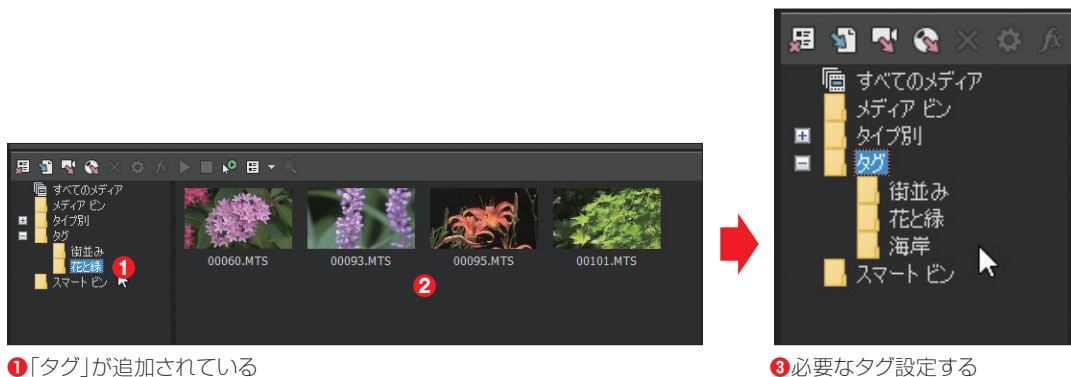


3 「タグを追加」と表示される

▶▶▶ タグを確認する

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

なお、タグは複数設定できます。これを利用して、テーマごとにメディアを分類/整理できます。



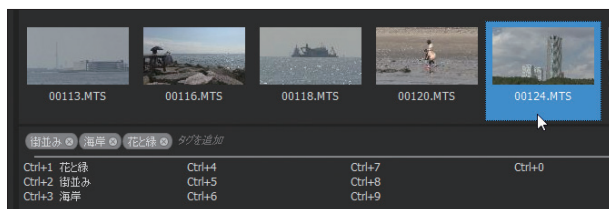
①「タグ」が追加されている

②タグを設定したメディアが登録されている

③必要なタグ設定する

TIPS 1つのメディアに複数のタグ

1つのメディアには、複数のタグを設定できます。画面では、1つのメディアに3つのタグを設定してあります。



タグの削除

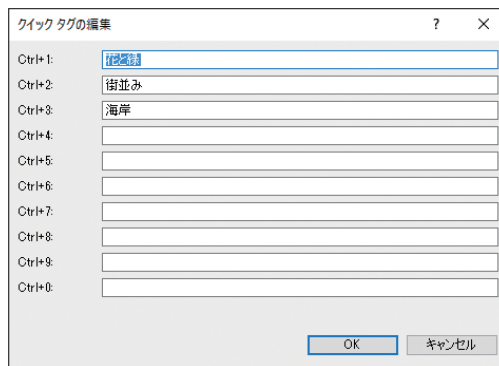
メディアに設定したタグを削除したい場合は、メディアを選択し、タグを追加ボックスで[Delete]キーを押すか、タグアイコンにある[×]をクリックしてください。

**TIPS** クイックタグを編集する

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



- ① 右クリックする
- ② 「クイックタグの編集...」を選択する



- ③ ショートカットキーを編集する

1-6 写真データの取り込み

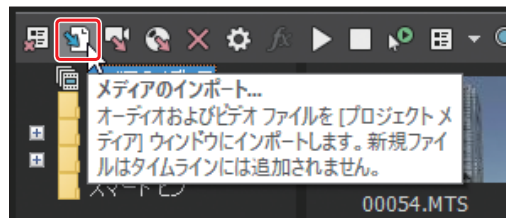
VEGAS Proでは、動画と写真データの混在、あるいは写真データを利用したフォトムービーなどが簡単に作成できます。ここでは、写真データをVEGAS Proに取り込む方法について解説します。

「メディアのインポート ...」で VEGAS Pro に読み込む

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

▶▶▶ 1・[メディアのインポート ...] ボタンをクリックする

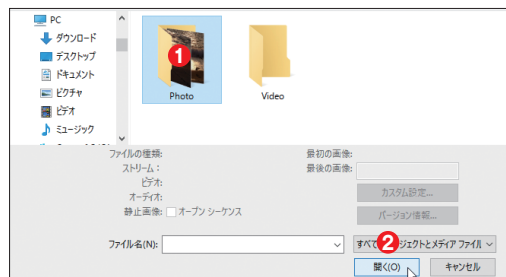
「プロジェクトメディア」タブをクリックし、表示されたウィンドウで[メディアのインポート...] ボタンをクリックします。



[メディアのインポート...]ボタンをクリックする

▶▶▶ 2・フォルダーを開く

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



① 写真データのフォルダーを選択する

② [開く]ボタンをクリックする

3・写真データを選択する

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



③ ファイルを選択する

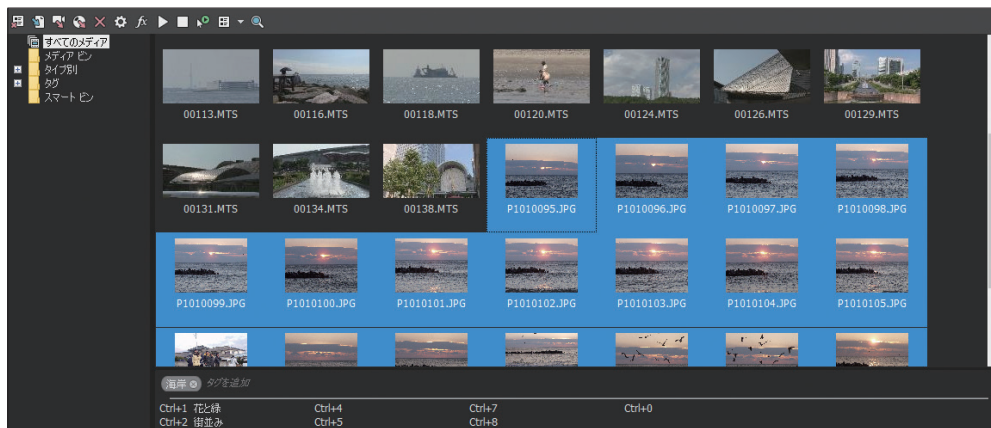
④ [開く]ボタンをクリックする

TIPS 複数のファイルを選択する

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

4・ファイルが読み込まれる

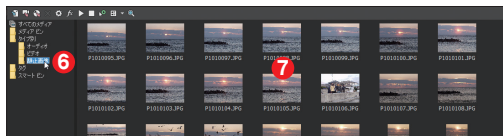
選択したファイルが、「プロジェクト メディア」ウィンドウに読み込まれます。



⑤ ファイルが読み込まれる

▶▶▶ 5・タイプ別で確認する

「タイプ別」ビンで「静止画像」を選択すると、取り込んだ写真を確認できます。



⑥「静止画像」を選択する

⑦写真だけが表示される

Vegas Pro Guidebook 「開く」は要注意

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

▶▶▶ 1・[開く] ボタンをクリックする

メインツールバーにある「開く」ボタンをクリックします。



[開く]ボタンをクリックする

▶▶▶ 2・ファイルを選択する

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



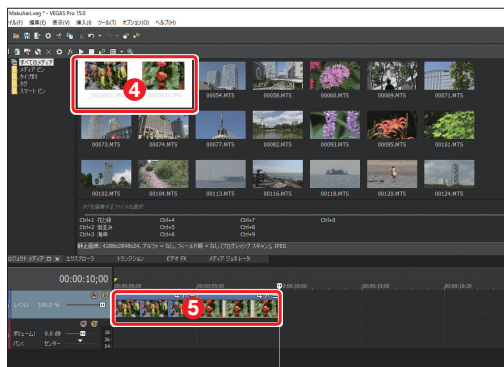
①フォルダーを開く

②ファイルを選択する

③[開く]ボタンをクリックする

▶▶▶ 3・ファイルの読み込みとタイムラインへの自動配置

選択したビデオファイルは、VEGAS Proに取り込まれて「プロジェクト メディア」ウィンドウに登録されると同時に、タイムラインにもイベントとして自動的に配置されます。数多くのメディアを読み込む場合には注意してください。

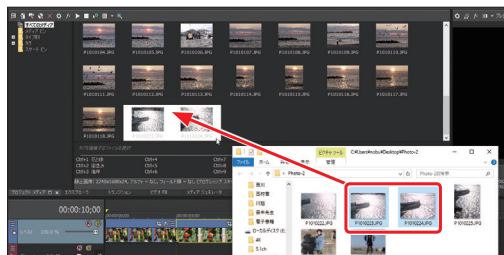


④「プロジェクト メディア」ウィンドウに登録される

⑤タイムラインにも配置される

TIPS ドラッグ&ドロップで追加する

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



ファイルをドラッグ&ドロップする

アプリでスマートフォンのデータを取り込む

iPhoneやAndroidなどのスマートフォンで撮影した写真データを取り込んでみましょう。Androidの場合は、USBケーブルでパソコンに接続し、写真データが保存されているフォルダーから読み込むことができます(→P.224)。しかし、iPhoneの場合は、写真が保存されているフォルダーを特定するのが難しいことがあります。このような場合は、アプリを利用するとよいでしょう。

▶▶▶ PhotoSync を利用する

筆者はiPhoneを利用していますが、パソコンに写真データを転送するアプリとして、「PhotoSync」(有料)を利用しています。このアプリは、iPhoneとAndroid用があり、パソコンにもアプリをインストールし、アプリ間でデータの転送を行います。なお、パソコン版は無料です。また、写真のほか、動画もパソコンに転送できます。



<http://www.photosync-app.com/>



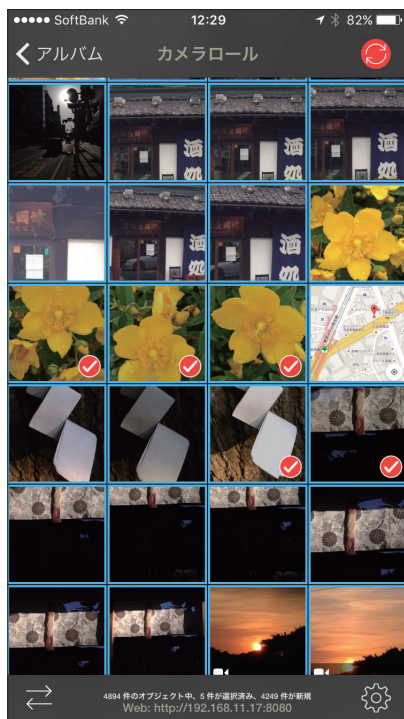
アプリのアイコン



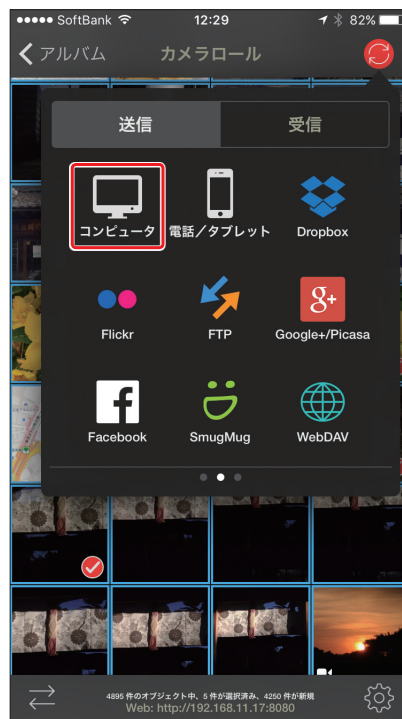
iOS版



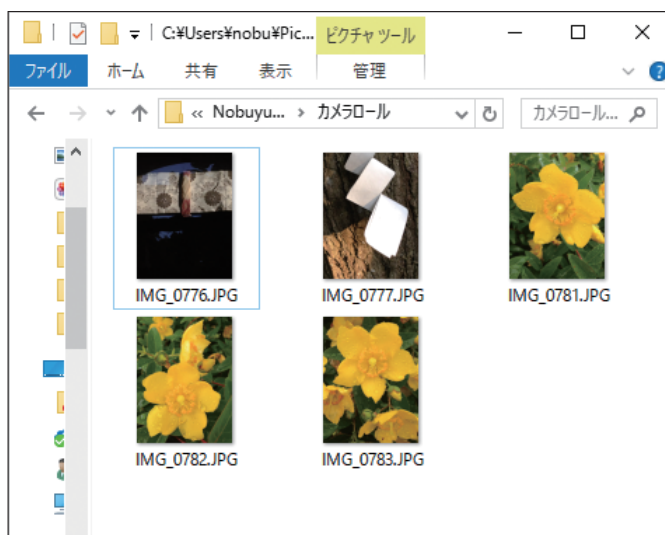
Android版



PhotoSyncを起動して転送したい写真を選択する(✓が付いている写真)



転送先を選択する



パソコンに転送される

1-7 オーディオデータの取り込み

ムービーのBGMなどに利用するオーディオデータは、パソコンのハードディスクから取り込みます。

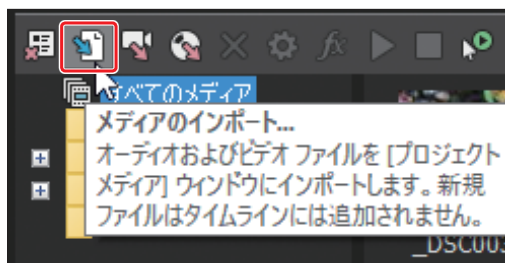
Vegas Pro
Guidebook

「メディアのインポート」で VEGAS Pro に読み込む

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

▶▶▶ 1・[メディアのインポート ...] ボタンをクリックする

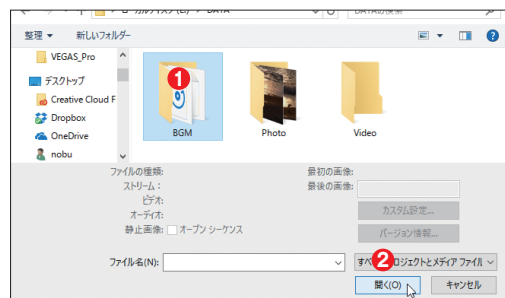
ウィンドウ ドッキングエリアの「プロジェクト メディア」タブをクリックし、表示されたウィンドウで[メディアのインポート...]ボタンをクリックします。



[メディアのインポート...]ボタンをクリックする

▶▶▶ 2・フォルダーを開く

オーディオデータが保存されているフォルダーを選択して開きます。

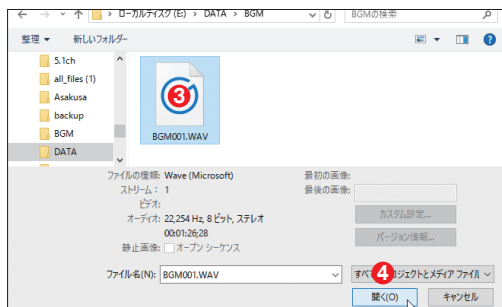


① オーディオデータのフォルダーを選択する

② [開く]ボタンをクリックする

3・BGM データを選択する

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



③ ファイルを選択する

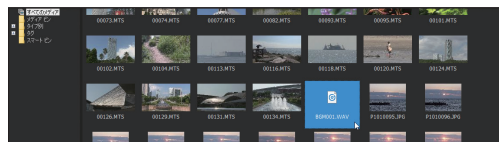
④ [開く]ボタンをクリックする

POINT 複数のファイルを選択する

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

4・ファイルが読み込まれる

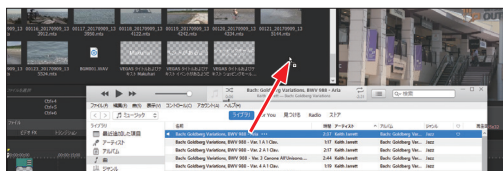
選択したファイルが、「プロジェクト メディア」ウィンドウに読み込まれます。



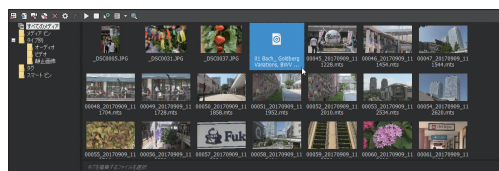
ファイルが読み込まれる

Vegas Pro Guidebook iTunes のデータを利用する

iTunesに取り込んである音楽データは、iTunesの「ミュージック」楽曲名をドラッグ&ドロップすることで、コピーできます。音楽CDやネットなどからiTunesにデータを取り込んでおきます。取り込んだデータは、ミュージック一覧に曲名が表示されます。この一覧から、曲名をVEGAS Proの「プロジェクト メディア」のデータ一覧にドラッグ&ドロップすれば、VEGAS Proに取り込めます。



ドラッグ&ドロップする



取り込まれたデータ

TIPS 著作権に注意する

市販の音楽CDから楽曲を取り込んだり、あるいはネットから購入した楽曲を利用する場合、著作権に注意してください。取り込んだオーディオデータをムービーのBGMに利用して自分が楽しむのなら問題はありません。しかし、作成したムービーを配布したり、あるいはネット等で公開するなど自分以外の人に聞かせたり公開すると、著作権法違反になります。とくに音楽CDのデータを利用する場合は十分に注意してください。