

# NCHソフトウェア VideoPad 動画編集ソフト

このマニュアルは以下の製品用に作成されています：

VideoPad 動画編集ソフト バージョン14.xx

# テクニカル サポート

VideoPad

動画編集ソフト操作中に問題が起こった場合は、サポートへ連絡する前に、該当するトピックをお読みください。このユーザーガイドに問題が見つからない場合は、

[www.nchsoftware.com/videopad/jp/support.html](http://www.nchsoftware.com/videopad/jp/support.html) にて、最新のVideoPad

動画編集ソフト

オンラインテクニカルサポートをご覧ください。それでも問題が解決されない場合は、そのページに記載されているテクニカルサポートまで連絡してください。

## ソフトウェアの提案

VideoPad

動画編集ソフトの改善策または、必要な関連するソフトウェアへの提案がございましたら、[www.nch.com.au](http://www.nch.com.au) の提案ページに書き込んでください。当社のソフトウェアプロジェクトの多くは、ユーザーからの提案によって行われています。お客様の提案が採用された場合、アップグレード版を無料で提供いたします。

# VideoPad 動画編集ソフト

## 目次

VideoPadについて.....	6
VideoPadの使い方.....	7
使い方に関するよくある質問.....	8
Dropbox.....	9
Flickr.....	10
Googleドライブ.....	11
YouTube.....	12
Vimeo.....	13
NCH 総合パッケージ.....	14
利用規約.....	15
<b>コンセプト</b>	
プロジェクト.....	17
ピンとフォルダ.....	18
クリップ.....	20
シーケンス.....	22
トラック.....	23
<b>ユーザーインターフェース</b>	
メイン画面.....	25
クリップのピン.....	27
クリップとシーケンスのプレビュー.....	29
エフェクト画面.....	34
画面の切り離し.....	36
ショートカットキー.....	38
チュートリアル動画.....	43
<b>メディアファイルおよびその他のコンテンツ</b>	
クリップの読み込みまたは作成.....	44
スクリーンショットを撮る.....	47
動画をキャプチャする.....	48
画面キャプチャ.....	51
3D/ステレオスコーピックのメディア.....	53
NCH音声ライブラリ.....	54
NCHクリップアート集.....	56
字幕.....	57
音声認識.....	60
音声を同期.....	61
<b>編集</b>	
一括動画編集.....	62

外部エディタを使った編集.....	63
タイムラインとストーリーボード.....	64
シーケンスにクリップを挿入する.....	66
クリップを移動.....	68
クリップのトリミングと分割.....	69
クリップをリンクする/まとめる.....	74
しおり.....	75
音声レベル.....	77

## プロジェクトを完成させる

プロジェクトをプレビューする.....	78
動画を保存.....	79
動画をシェア.....	82
動画をディスクに書き込み.....	83
ロスレスエクスポート.....	84
全てのシーケンスをエクスポート.....	85
DVDチャプタを挿入する.....	86
プロジェクトのバックアップと移動.....	87

## 使い方に関するよくある質問

シーケンスから特定の箇所を削除する.....	88
フレームを個別に保存する.....	89
透かし画像とワイプ（画面内に別画面を表示）.....	91
クロマキー合成（ブルーまたはグリーン）.....	92
コマーシャルの削除.....	93
エンドロールや字幕をスクロールする.....	94

## ツール

エフェクトのマスクング.....	95
動画エフェクトを動かす.....	96
カスタムエフェクトチェーン.....	99
自動ダック.....	100
音声のフェード位置.....	101
イコライザ.....	103
サラウンドサウンド編集.....	106

## エフェクトと切り替え

動画エフェクト.....	108
音声エフェクト.....	109
切替効果.....	113

## エフェクト - 動きと変形

切り抜き.....	115
ズーム.....	116
ミラー.....	117
動き.....	118
被写体ぶれ.....	119
パンとズーム.....	120
360度動画に挿入.....	121

位置	122
逆再生	123
回転	124
回転と反転	125
反転	126
拡大・縮小	127
振動	128
速度変更	129
分割画面	131
360度動画で表示	132
折り返し	133
<b>エフェクト - 縦横比の変換</b>	
縦横比に合わせて切り抜く	134
縦横比に合わせてレターボックス	135
縦横比に合わせて伸縮	136
<b>エフェクト - ブレンドと色補正</b>	
レベルの自動調整	137
色調整	138
色を強調	139
色彩曲線	140
カラールックアップテーブル	141
露出	142
クロマキー	143
色相	144
彩度	145
寒暖	146
透明度	147
<b>エフェクト - フィルタ</b>	
ぼかし	148
円形ブラー	149
線状ブラー	150
放射状ブラー	151
焚火	152
アクア	153
白黒	154
検閲	155
ドラマチック	156
グリッチ	157
色相サイクル	158
ネガ	159
暗視カメラ	160
闇夜	161
ノイズ除去	162
間接照明	163
セピア	164
シャープ	165
夕焼け	166

濃淡.....	167
2色.....	168
アンティーク.....	169
レントゲン.....	170

## エフェクト - 特殊効果

枠線.....	171
アニメーション.....	172
乱反射.....	173
ドット.....	174
夢.....	175
エッジ検出.....	176
魚眼レンズ.....	177
魚眼レンズ除去.....	178
輝き.....	179
インターレース.....	180
ノイズ.....	181
油彩画.....	182
古いフィルム.....	183
モザイク.....	184
ボスタリゼーション.....	185
波紋.....	186
影.....	187
スポットライト.....	188
パネル.....	189
縁ぼかし.....	190
波形.....	191

## エフェクト - クリエイティブレイヤー

風船エフェクト.....	192
雪.....	193
雪の結晶.....	194
雨.....	195

## NCH音声ライブラリ

NCH音声ライブラリ.....	196
-----------------	-----

## 各画面について

挿入/名前を変更.....	197
ようこそダイアログ.....	198
紛失ファイル検索ダイアログ.....	199
クリップファイルの読み込み時にエラーが発生しました.....	201
クリップのプロパティ.....	203
音声を録音.....	204
ナレーションを録音する.....	207
文字ツール.....	210
書き込み設定.....	212
Flickrへログイン.....	213
ウィザード.....	215

画像を動画として挿入.....	217
Select Stream.....	218
Burn Audio CD.....	219
Please Select the Drive to Use.....	221
Color Picker Dialog.....	222
Custom Resolution.....	223
Custom Resolution (360-Degree Video).....	224
Custom Frame Rate.....	225
Detected Format.....	226
DVD Bitrate Settings.....	227
Disc Menu Creator.....	228
Select Templates.....	229
GIF Encoding Settings.....	230
Video Stabilizer Settings.....	231
Video Quality Setup.....	232
Speed Change.....	233
Reverse.....	234
Enter Position.....	235
VST Plugins.....	236
環境設定 ~ 画面表示.....	237
環境設定 ~ 音声.....	238
環境設定 ~ メディア.....	239
環境設定 ~ 編集.....	240
環境設定 ~ エクスポート.....	241
環境設定 ~ ディスク.....	242
環境設定 ~ 詳細.....	243

# VideoPadについて

VideoPadはプロの動画編集に必要な機能を全て搭載しながら、初心者でも簡単にプロ級の動画作品を作成できるソフトウェアです。

## 主な機能

- 一般的なビデオカメラやウェブカメラ、その他の動画キャプチャデバイスを使って動画を録画することができます。
- AVIやMOV、MP4、WMVなど多彩なフォーマットの動画ファイルを読み込むことができます。
- 複数の動画や音声トラックのクリップを編集することができます。
- 70種類以上のエフェクトや切替効果を搭載しています。
- 完成したプロジェクトはファイルに保存、YouTubeなどへアップロード、またDVDディスクへ書き込みなどを行うことができます。

## 動作環境

オペレーティングシステム

macOS 10.9以降

CPU

Intel

RAM

2 GB

任意

デジタル式ビデオカメラ  
動画キャプチャ用デバイス  
ウェブカム

# VideoPadの使い方

ここではシーケンスを作成し動画ファイルとして保存する方法をご説明します。  
当社のホームページからチュートリアル動画をご覧ください。

## 1. クリップを挿入する

クリップの読み込みまたは作成のページから、動画ファイルを動画クリップとして読み込む方法をご覧ください

(動画以外のクリップの読み込みや録音/録画の手順についてもご覧ください)。  
クリップはクリップのピンに表示されます。

(VideoPadの各部の名称や機能についてはメイン画面についてのページをご覧ください)。

## 2. クリップをプレビューする

ピンからクリップを選択するとクリップのプレビューに表示されます。

クリップの再生を行い、編集を行う映像で間違いないことを確認してください。

## 3. クリップをトリミング

動画クリップの一部のみを使う場合は、不要な部分をトリミングすることができます(冒頭または末尾部分)。

## 4. シーケンスにクリップを挿入し並べ替える

クリップのピン内のクリップをシーケンスに挿入します。

ピン内のクリップをシーケンスにドラッグするのが最も簡単な方法です。

シーケンスにクリップを挿入後はクリップを移動し表示位置やトラックの変更などを行うことができます。

## 5. エフェクトと切り替えを適用する

動画エフェクトや音声エフェクトを使って映像や音声を自在に変化させることができます。切替効果(フェードなど)を適用することで、動画トラック内のクリップ間の切り替えに動きを出すことができます。

## 6. シーケンスをプレビューする

シーケンスのプレビューの再生コントロールを使い、エフェクトや切替効果を加えたクリップ全体をプレビューすることができます。

## 7. シーケンスから動画ファイルを作成する

完成したシーケンスは動画ファイルとして保存したり、DVDへの書き込みやインターネットへアップロードなどを行うことができます。詳しくは保存、共有、ディスク書き込みのページをご覧ください。

## 使い方に関するよくある質問

- シーケンスから特定の箇所を削除する
- フレームを個別に保存する
- 透かし画像とワイプ（小さい別画面）
- クロマキー合成（ブルーまたはグリーン）
- コマercialの削除
- エンドロールや字幕をスクロールする

# Dropbox

## Dropbox

Dropboxへのエクスポートダイアログは以下のいずれかの方法で開くことができます：

- **Home**タブから **動画をエクスポート**プルダウンボタンをクリックし **Dropbox...**オプションを選択します。
- **エクスポート**タブから **Dropbox**ボタンをクリックします。
- **エクスポート**タブを以下の画面で選択します：**メインメニュー**。 **Dropbox...**オプションを選択します。

Dropboxのエクスポートダイアログでは、プロジェクトのエクスポートに関する様々な設定を行うことができます。必要な選択が完了したら**Dropboxにリンク...**をクリックすると**DropBoxログイン**ダイアログが開きます。

ログイン画面が開いたらご自身のDropboxアカウントにログインを行い、プロンプトの指示に従ってソフトウェアにアクセス権を与えます。

ログインが完了したら**作成**ボタンをクリックしてエクスポート作業を開始しアップロードを行います。

# Flickr

## Flickr

Flickrへのエクスポートダイアログは以下のいずれかの方法で開くことができます：

- **Home**タブから **動画をエクスポート**プルダウンボタンをクリックし **Flickr...**オプションを選択します。
- **エクスポート**タブから **Flickr**ボタンをクリックします。
- **エクスポート**タブを以下の画面で選択します：**メインメニュー**。 **Flickr...**オプションを選択します。

Flickrのエクスポートダイアログでは、プロジェクトのエクスポートに関する様々な設定を行うことができます。

必要な選択が完了したら**作成**をクリックしてエクスポート作業を開始しアップロードを行います。

必要に応じて **Flickr**へ**ログイン**ダイアログが表示されてウェブブラウザが開くのでアカウントへログインを行います。

# Googleドライブ

## Googleドライブ

GoogleDriveへのエクスポートダイアログは以下のいずれかの方法で開くことができます：

- **Home**タブから **動画をエクスポート**プルダウンボタンをクリックし **Googleドライブ...**オプションを選択します。
- **エクスポート**タブから **Googleドライブ**ボタンをクリックします。
- **エクスポート**タブを以下の画面で選択します：**メインメニュー**。 **Googleドライブ..**オプションを選択します。

Googleドライブのエクスポートダイアログでは、プロジェクトのエクスポートに関する様々な設定を行うことができます。必要な選択が完了したら**Googleドライブにリンク...**をクリックすると**Googleドライブのログイン**ダイアログが開きます。

ログイン画面が開いたらご自身のGoogleアカウントにログインを行い、プロンプトの指示に従ってソフトウェアにアクセス権を与えます。

ログインが完了したら**作成**ボタンをクリックしてエクスポート作業を開始しアップロードを行います。

# YouTube

## YouTube

YouTubeへのエクスポートダイアログは以下のいずれかの方法で開くことができます：

- **ホーム** タブから **動画をエクスポート**プルダウンボタンをクリックし **YouTube...**
- **エクスポート**タブから **YouTube** ボタンをクリックします。
- **エクスポート**タブを以下の画面で選択します：**メインメニュー**。 **YouTube...**オプションを選択します。

YouTubeのエクスポートダイアログでは、プロジェクトのエクスポートに関する様々な設定を行うことができます。

必要な選択が完了したら**作成**をクリックしてエクスポート作業を開始しアップロードを行います。

必要に応じて **YouTubeログイン**ダイアログが表示されます。ご自身のYouTubeアカウントにログインを行い、プロンプトの指示に従ってソフトウェアにアクセス権を与えます。

# Vimeo

## Vimeo

Vimeoへのエクスポートダイアログは以下のいずれかの方法で開くことができます：

- **Home**タブから **動画をエクスポート**プルダウンボタンをクリックし **Vimeo...** オプションを選択します。
- **エクスポート**タブから **Vimeo** ボタンをクリックします。
- **エクスポート**タブを以下の画面で選択します：**メインメニュー**。 **Vimeo...** オプションを選択します。

Vimeoのエクスポートダイアログでは、プロジェクトのエクスポートに関する様々な設定を行うことができます。

必要な選択が完了したら**作成**をクリックしてエクスポート作業を開始しアップロードを行います。

必要に応じて **Vimeoログイン**ダイアログが表示されてウェブブラウザが開くのでアカウントへログインを行います。

# NCH 総合パッケージ

この画面から弊社が開発しているその他の便利なソフトを簡単に探すことができます。

音声や動画などカテゴリ別の一覧から必要なソフトをお選びください。必要なソフトが見つかったらボタンをクリックするとお試し版がインストールされ、無料でソフトをお試しいただけます。既にインストール済みのソフトのボタンは「実行」ボタンになっており、このボタンを押すとソフトが起動します。

カテゴリ別一覧の下の欄にはソフトの機能の一覧があります。例えば「動画を録画する」という機能をクリックすると、動画の録画用ソフトがインストールされます。

## 検索

検索エリアに必要なソフトに関するキーワードを入力して「検索」ボタンをクリックすると、キーワードにマッチした弊社サイトの検索結果が表示されます。

## その他のNCHソフトウェア製品を見る

弊社の全製品カタログが表示され更に多くのソフトをお探しいただけます。

## ニュースレターを購読

新製品のリリースやソフトのアップデートなどの最新情報をいち早くお届けするニュースレターを購読いただけます。購読の停止はいつでも簡単に行っていただけます。

## 最新の特別購入価格を参照する

各製品の最新の割引価格をご覧ください。

# 利用規約

弊社はユーザーの皆様のお役に立つソフトウェアの提供を目的と致しております。弊社製品は利用規約に同意いただくことでお使いいただけます。

この利用規約は当社の責任を制限し仲裁合意および裁判管轄合意に準拠します。以下の条項をお読みいただきお客様の権利についてご理解ください。本規約は全て英文を正本としますので予めご了承ください。

1.

このソフトウェアおよびソフトウェアと共に配布される音声およびビジュアル作品の著作権はNCHソフトウェアおよび製品情報画面に記載されている他の著作権者に帰属します。全ての権利は著作権者が保有します。このソフトウェアおよびこのソフトウェアに同梱またはこのソフトウェアによりオンデマンドでインストールされるソフトウェア（ショートカットやスタートメニューフォルダを含む）のインストールは以下の規約に則りライセンスされます。こうした著作権はユーザーが作成した作品には適用されません。

2.

このソフトウェアをインストール、使用、または配布することで、ユーザーはユーザー自身およびユーザーの雇用主または当事者に代わってこの規約に同意します。規約に同意しない場合はソフトウェアの使用、複製、送信、配布およびインストールを行うことができません。返金が必要な場合はご購入後14日以内に商品をご購入いただいた場所にご返品ください。

3.

このソフトウェアおよびソフトウェアに付随するファイル、データ、その他素材は全て「現状のまま」で提供され、法により定められていない限りは、明示または黙示を問わずいかなる保証も行われません。重大な影響を与える件にこのソフトウェアを使用する場合は、使用前に十分なテストを行い、使用に伴うリスクは全てユーザーが負うものとします。

4. NCHソフトウェアはこのソフトウェアの使用により発生したいかなる損害

（特別損害、付随的損害、派生的損害を含む）に対しても責任を負わず、当社製品のご購入時にお支払いいただいた金額に対する返金以外への対応は一切いたしかねます。

。

5.

このソフトウェアの誤使用が人体に危害を加える可能性がある場合、また人命にかかわる場合はこのソフトウェアを使用しないでください。コンピュータを定期的にバックアップしない場合、またはコンピュータにウィルス対策ソフトやファイアウォールがインストールされていない場合、重要なデータが暗号化されずにコンピュータに保存されている場合はこのソフトウェアを使用しないでください。こうした方法での使用によるいかなるクレームに対してもNCHソフトウェアを免責することに同意する必要があります。

6.

何ら手を加えられていない状態のソフトウェアのインストールを複製および配布することはできませんが、弊社ソフトウェアの登録コードの配布は、いかなる状況においても弊社の書面による許可なく行うことはできません。許可されていないコードの使用が行われた場合は、コードが使用された全てのロケーションに対して製品の全額をお支払いいただきます。

7. ソフトウェアによって限られた状況下でのみ自動的に匿名で収集された使用統計データの使用は当社のプライバシー規約に従って行われます。

8. 準拠法と管轄ユーザーがアメリカ合衆国居住者である場合はアメリカ法人のNCH Software, Inc.が当事者となり、この規約に関して紛争が生じた場合、この利用契約はコロラド州の法律を準拠法とし、同州の裁判所を管轄とします。ユーザーがアメリカ合衆国居住者以外である場合はオーストラリア法人のNCH Software Pty Ltd.が当事者となり、この規約に関して紛争が生じた場合、オーストラリア首都特別区の法律を準拠法とし、同区の裁判所を管轄とします。上記で定められた裁判所は、当事者間の紛争に関し、いかなる性質の紛争であっても、継続的かつ専属的な管轄権を有します。

9. アメリカ合衆国居住者のみ：仲裁合意およびクラスアクション（集団訴訟）の権利放棄：ユーザーがアメリカ合衆国に居住する場合、当事者間の全てのクレームおよび紛争は英語版の規約（以下のページよりご覧ください：

<https://www.nch.com.au/general/legal.html>）を基に仲裁を行うものとします。この規約をお読みいただきご理解ください。お客様の権利について書かれています。この規約ではユーザーおよびNCHソフトウェアのいずれも、個人の権利能力のみでの提訴が可能であり、原告やクラスメンバーなどいかなるクラスアクションや集団訴訟などによる提訴もできないものとしています。

## コンセプト - プロジェクト

VideoPadのプロジェクトは.vpjの拡張子のファイルで保存されます。  
プロジェクト内にはビンとフォルダ、クリップおよびシーケンスを含む全ての項目が保存されます。

### 注意：

プロジェクトファイルには実際のメディアファイル（動画、音声、画像などのファイル）は保存されず、各メディアファイルの保存場所の情報のみが保存されます。プロジェクトファイルと各クリップを一緒に保存する方法については

プロジェクトのバックアップと移動のページをご覧ください。

プロジェクトファイルは動画を編集する際にのみ必要となります。完成したビデオ作品を第三者と共有する方法については、保存、共有、ディスク書き込みのページをご覧ください。

VideoPadを起動すると、まず空のプロジェクトが作成されます。  
一度に複数のプロジェクトを開くことはできません。

# コンセプト - ビンとフォルダ

プロジェクトに使われるクリップは全てビン内に格納されますが、フォルダ内に整理することも可能です。



プロジェクトにはいくつかのビンがデフォルトで設定されています。

デフォルトのビンは名前の変更や削除を行うことができず、手動で作成することもできません。

読み込まれたクリップは、クリップの種類に合わせて自動的にいずれかのデフォルトのビンに挿入されます。

デフォルトのビンにはビン名で特定されているタイプのクリップ以外は挿入することができません。例：音声クリップを**動画ファイル**のビンに移動することはできません

## デフォルトのビン

シーケンス  
動画ファイル  
音声ファイル

画像

録画映像\*  
録音音声\*

## クリップ

シーケンス  
読み込んだ動画ファイル (2Dまたは3D)  
読み込んだ音声ファイル  
CDからリッピングした音声トラック  
読み込んだ画像ファイル (2Dまたは3D)  
文字クリップ  
空クリップ  
シーケンスのスナップショット  
キャプチャした動画  
録音した音声  
ナレーション

\*「録画映像」と「録音音声」のビンは、**カスタム設定のビン**（以下参照）で、**動画のキャプチャ**などの作業を行った場合に自動的に挿入されます。

### カスタム設定ビン

カスタム設定のビンにはお好きな名前を付けられるほか、どんなタイプのクリップでも挿入することができます。

新規プロジェクトの作成を開始した段階ではカスタム設定のタブは何もありませんが、必要なビンに必要なだけ作成することができます。

カスタム設定のビンはクリップの整理にもお使いいただけます。

例えばシーンごと、場所ごとなどに仕分けるといった方法です。

## フォルダ

ビンにフォルダを作成することで、更にクリップを整理することができます。

フォルダ内には他のフォルダを格納することはできません。



クリップを移動

クリップを別のビンに移動する場合は、ドラッグアンドドロップで簡単に行うことができます（ドロップ先のビンが移動するクリップに対応するタイプのビンである場合のみ）。詳しくは前述の通りです。  
クリップをフォルダ内に格納する場合や、フォルダ内から取り出す場合もドラッグアンドドロップで行うことができます。

# コンセプト - クリップ

## クリップのタイプ

### 動画

VideoPadに読み込んだ様々なフォーマットの動画ファイルやVideoPadを使って録画した映像などです。VideoPadは2Dおよび3D動画の両方に対応しています。

デフォルトでは、音声入りの動画は1つのクリップとして動画ファイルのピンに挿入されますが、音声部分のリンクを外し動画と音声を別々のクリップとして扱うこともできます。

### 音声

VideoPadに読み込んだ様々なフォーマットの音声ファイルやナレーションまたはVideoPadを使って録音した音声などです。

### 動きのある文字

動きのある文字は動画のタイトルなどとして使える動きのあるクリップです。動きのある文字クリップはテンプレートから選択し以下の画面で編集することができます：クリップのプレビュー。

### 文字

文字クリップはビデオ作品のタイトルやクレジットの挿入などに使うことができます。文字ツールでフォントの種類やサイズ、色、枠線の色、配置などで、全て設定を変更することができます。文字は一定の位置に表示させるだけでなく、モーションエフェクトを使うことでスクロールさせることもできます。

### 画像

VideoPadに読み込んだ各種フォーマットのファイルや、プロジェクトのシーケンスとして撮影したスナップショットなどです。2Dおよび3D画像の両方に対応しています。

### 空クリップ

空クリップは、クリップとクリップの間に切替効果の代わりに挿入したり、他のクリップの後ろに挿入して背景色を変えたり、前に挿入して後ろの動画を隠したり、様々な用途にお使いいただけます。

空クリップの色はお好きなものを指定することができます。

### シーケンス

シーケンスは複数のクリップを並べたものですが、シーケンスもある種のクリップとして扱い、他のシーケンスに挿入することが可能です。

### 動画または音声のプレースホルダー

プレースホルダークリップは実際に使う動画や音声クリップをシーケンス上のプレースホルダークリップ上にドラッグアンドドロップすることで置き換えることができます。プレースホルダークリップの置き換えはまた、置き換えるクリップをピン内で選択してプレースホルダーを右クリックし、以下のオプションを選択することでも行うことができます：選択したピンのクリップと交換。

### ExpressAnimateを使ってアニメーションを挿入

ExpressAnimateを使って作成したアニメーションは以下の手順で挿入することができます：ホーム -> アイテムを挿入 -> ExpressAnimateを使ってアニメーションを挿入。

### ピンのクリップとトラックのクリップ

VideoPadに読み込んだ（または録音/録画した）クリップはまずクリップのピン

に挿入されます。クリップを実際に動画に表示するには、クリップをシーケンスに挿入する必要があります。

#### **クリップを検索する**

プロジェクトに挿入したクリップを検索するには、**編集メニューからクリップを検索**を選択します。

**次を検索**ボタンを検索結果ダイアログで押すと、プロジェクト内で次に検索条件にマッチしたクリップが表示されます。

検索条件は必要な条件のみ入力し、不要な箇所は空欄のままでも検索が可能です。

## コンセプト - シーケンス

シーケンスは複数のクリップを音声や動画トラックに並べたものです。各プロジェクトには複数のシーケンスを挿入することができます。

シーケンスはタイムラインまたはストーリーボードのいずれかのモードで表示することができます。

シーケンスはクリップとして扱うことで他のシーケンス内に挿入することができます。

例えば、異なるシーンをそれぞれ別々のシーケンスで編集した後、各シーケンスを1つのシーケンスにまとめて動画を完成させることなどが可能です。

シーケンスをクリップとして扱い別のシーケンス内に挿入した場合、クリップとして扱うシーケンス内に挿入されている字幕は表示されませんのでご注意ください。

# コンセプト - トラック

各シーケンスには複数の動画トラックと複数の音声トラックを挿入することができます。ストーリーボードモードで編集する場合は表示されないトラックがありますのでご注意ください。

## 動画トラック



複数の動画トラックを使う場合、上の段のトラックに挿入されているクリップが下のトラックの上に生成されます。

例：動画トラック2に文字クリップがあり、動画トラック1に動画クリップがある場合、文字クリップが動画クリップの上に表示されます。

### プレビューの表示/非表示

タイムラインモードで**トラック -> 出力プレビューを表示**のチェックを外す、またはトラックの左端にある人の絵が描かれたアイコンをクリックすることで、シーケンスのプレビューを一時的に非表示にすることができます。

シーケンスのプレビューの他に、他のシーケンス内でクリップとして使われている場合の保存済み動画のプレビューも非表示となります。

### 単独再生をオン/オフにする

タイムラインモードで**トラック**を選択して**単独再生トラック**にチェックを入れるか、トラックの左端にある人の絵が描かれたアイコンをクリックすることで、このトラックのクリップのみがシーケンスに表示されるようにすることができます。

この機能はシーケンスのプレビューの他に、保存した動画（現在のシーケンスを他のシーケンス内でクリップとして使っている場合を含む）の両方に影響します。

### ロック・ロック解除

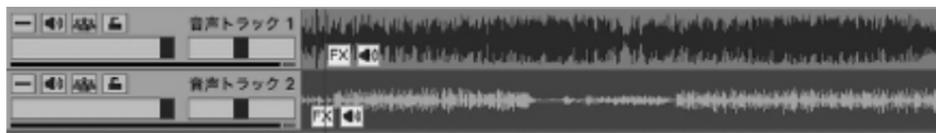
タイムラインモードで**トラック -> トラックをロックする**を選択するか、錠前のアイコンをクリックしてクリップをロックすることで、クリップに誤って変更を加えてしまうというミスを防ぐことができます。

### トラックを開く/畳む

タイムラインモードで**トラック -> トラックを畳む**にチェックを入れる、またはトラックの左側にある横線が描かれたアイコンをクリックすることでトラックが畳まれシーケンス画面のスペースを節約することができます。

トラックを畳むと映像のサムネイルが非表示になります。

## 音声トラック



シーケンスの再生時やシーケンスを動画ファイルとして保存した際は、挿入した全ての音声が多重録音された状態で再生されます。

例：音声トラック2にナレーションを挿入し、音声トラック1にBGMを挿入した場合、ナレーションとBGMが同時に聴こえます。

### ミュート

タイムラインモードで**トラック -> トラックをミュートにする**を選択する、またはトラックの左端にあるスピーカーの絵が描かれたアイコンをクリックすることで、シーケンスのプレビューの音声を一時的に消すことができます。シーケンスのプレビューの他に、他のシーケンス内でクリップとして使われている場合の保存済み動画の音声も消されます。

### 単独再生をオン/オフにする

タイムラインモードで**トラック**を選択して**単独再生トラック**にチェックを入れるか、トラックの左端にある人の絵が描かれたアイコンをクリックすることで、このトラックのクリップのみが聴こえるようにすることができます。

この機能はシーケンスのプレビューの他に、保存した動画（現在のシーケンスを他のシーケンス内でクリップとして使っている場合を含む）の両方に影響します。

### ロック・ロック解除

動画トラックと同じです。

### トラックを開く/畳む

動画トラックと同じですが、音声トラックが開いている状態ではサムネイルの代わりに音声波形が表示されます。

### 音量とパン

タイムラインモードでは各トラックに音量およびステレオパンのスライダがあります。

スライダを使って設定した音量やパンはトラック内の全ての音声クリップに適用されます。

# ユーザーインターフェース - メイン画面



1. ツールバー「ホーム」、「クリップ」、「シーケンス」、「音声」タブを選択すると、メイン画面のレイアウトやツールバーのボタンがタブの内容に合わせて変わり、必要な作業がしやすくなります。

#### 「ホーム」タブ

新しいプロジェクトを作成する際や、基本的な編集作業を行う際に良く使われるタブです。

画面のレイアウトやツールバーのボタンは様々な機能に簡単にアクセスできるようデザインされています。

#### 「クリップ」タブ

プロジェクトに大量のクリップが使われている場合や、クリップの検索や並べ替え、プレビュー、トリミングなどに長時間を費やす場合はこのタブを使うと便利です。

このタブではシーケンスのプレビュー画面を表示しないことで、クリップのピンやプレビューのスペースを大きく取っています。

#### シーケンスタブ

「ホーム」タブと似ていますがシーケンスをタイムラインモードで使用中は動画トラックにフォーカスすることでエフェクトや切り替えの編集をしやすくします。

#### エフェクトタブ

このタブでは良く使われるエフェクトや切り替えが表示され、現在作業中のプロジェクトに素早く挿入できます。

#### 「音声」タブ

「ホーム」タブに良く似ていますが、シーケンスをタイムラインモードにすると音声トラックが強調され、音声トラックの挿入位置などの微調整が行いやすくなります。

#### エクスポートタブ

このタブを使ってプロジェクトを再生可能な動画ファイルや3D動画ファイルとして保存したり、DVDに書き込んだりします。エクスポートした動画をYouTubeやVimeo、Flickr、Dropbox、Googleドライブにアップロードします。

#### 「関連ソフトウェア」タブ

このタブを選択するとVideoPadを使った作業に役立つ様々な関連ソフトを起動するボタンがツールバーに表示されます。メイン画面はホームタブと同じものが表示されます。

タブ内の各プログラムのボタンをクリックすると選択したプログラムがインストールされて実行されます。

#### カスタム化タブ

必要なボタンだけを他のタブから選び、希望の順序でこのタブに表示することができます。

2. **クリップのピン**

詳しくは以下のページをご覧ください：[クリップのピン](#)

3. **クリップとシーケンスのプレビュー**

詳しくは[クリップとシーケンスのプレビュー](#)についてのページをご覧ください。

4. **シーケンスとトラック**

シーケンスについての詳細は[コンセプト：シーケンス](#)のページをご覧ください。

トラックについての詳細は[コンセプト：トラック](#)のページをご覧ください。

## ユーザーインターフェース - クリップのビン

ここでの各タブは「ビン」と呼ばれ、各ビンには様々なクリップやフォルダが含まれます。

ビンは一覧表示またはサムネイル表示のいずれかが可能です。ビンのツールバー右端にあるボタンをクリックして表示を切り替えることができます。

### サムネイル表示

各クリップやフォルダが画像形式で表示されます。

フォルダをダブルクリックすると格納されているクリップが表示されます。

現在作業中のフォルダ名はビンの下部に表示されます。 **メインのビンへ戻る** ボタン

をクリックするとフォルダを閉じます。クリップのサムネイル画像を変更する場合は、クリップのプレビュー画面にサムネイルとして使う場面を表示し、プレビュー画面をControlボタンを押しながらクリックして**このフレームを動画のサムネイルとして使う**を選択します。



一覧表

示

カラムには各クリップの長さやファイルパスなどの詳細情報が表示されます。フォルダ内のクリップは親フォルダの下にインデント表示されます。フォルダをダブルクリックするとフォルダが畳まれ、中のクリップは非表示になります。再度ダブルクリックするとフォルダが開きファイルが表示されます。



コンセプト：ピンとフォルダのページもご覧ください。

# ユーザーインターフェース - クリップとシーケンスのプレビュー

ここでは、クリップのプレビュー画面とシーケンスのプレビュー画面についてご説明します。この2つの画面は良く似ていますが、機能等に多少の違いがありますのでご注意ください。以下はクリップのプレビュー画面の画像です。



選択されているクリップ/シーケンスの名前が表示されます。

クリップ名はクリップのピン内でのみ変更することができます。変更はControlボタンを押しながらクリックすると表示されるメニューまたは「クリップ」メニューを使って行います。

## 2. プレビュー

クリップ/シーケンスの現在位置のフレームが表示されます。プレビューに表示される動画は完成版の動画よりも解像度が低い場合がありますのでご注意ください。シーケンスを保存して最終的な画質をご確認ください。

**プレビューの解像度**

クリップのプレビュー画面では選択したクリップがオリジナルのアスペクト比で表示されますが、処理速度をアップするために低めの解像度で表示されます。実際の解像度で表示する場合は全画面表示でプレビューを行ってください。全画面表示を行うには**最大化**ボタンをクリックします。

### **シーケンスのプレビューの解像度**

シーケンスのプレビューの解像度は手動で選択できます。選択した解像度に応じてクリップがレターボックスまたはピラーボックスを使って表示されます。特段の理由がない限りデフォルト設定のままにしておくことをお勧めします。

を選択するとシーケンス内のクリップのアスペクト比を自動検出し、シーケンスのプレビュー画面をクリップのサイズに自動的に合わせて表示します。シーケンス内に4:3と16:9のクリップが混在している場合はコンテンツに合わせるためのアルゴリズムが最適なサイズを選択して表示します。

**画面サイズに合わせる**を選択するとコンピュータ画面のアスペクト比に合わせてシーケンスのプレビューを表示します。

キャッシュが済んでいない領域はすぐにプレビュー再生できないため、プレビューの代わりにメッセージが表示される場合があります。

プレビュー画面をControlボタンを押しながらクリックすると次のショートカットメニューが表示されます：

### **次のフレームと前のフレームを表示**

現在のフレームの左右に1つ前のフレームと次のフレームが表示されます。前後のフレームをクリックすると、それぞれの方向に全体が移動します。

### **このフレームを動画のサムネイルとして使う**

プレビュー画面に表示されているフレームが、シーケンスのサムネイル画像として表示されます。

シーケンスのプレビュー画面でこのメニューをクリックすると、シーケンスのプレビュー画面に表示されているフレームがシーケンスのサムネイル画像として表示されます。

### **ワイドスクリーンの縦横比に合わせる**

クリップのアスペクト比が変更されます。

### **クリップのスナップショットを撮る**

プレビュー画面の現在位置のフレームの画像を画像ファイルとして画像クリップピンに保存します。

プルダウンメニューをクリックするとスナップショットの解像度を確認するメッセージが表示されます。解像度に関する詳しい情報は

<http://www.nch.com.au/kb/jp/10231.html>からご覧いただけます。

### **反転**

動画フレームを上下、左右、または両方向に反転します。

メモ：このツールは選択したクリップがクリップピンにある場合にのみお使いいただけます。

### **回転**

動画フレームを90度、180度または270度に3D回転させます。

メモ：このツールは選択したクリップがクリップピンにある場合にのみお使いいただけます。

### **動画/音声エフェクトを編集...**

動画、音声、画像、文字及び空クリップに挿入したエフェクトを編集することができます。

### 3. 表示領域

タイムライン（以下参照）を拡大した際にシーケンスに表示されている部分は、シーケンスのプレビュー画面に灰色の線で表示されます。

プレビュー画面のシーケンス部分をクリックすると、シーケンス画面の対応する位置にカーソルが移動します。

カーソルをドラッグするとプレビュー領域がスクロールされます。

### 4. サムネイル

クリップ/シーケンス内の特定の位置のフレームがサムネイルとして表示されます。

### 5. タイムライン

赤い縦線は再生中の動画の現在位置を示しています。

タイムラインをクリックすると位置が選択され以下のオプションを含むメニューが表示されます：

- **クリップを分割**：現在位置でクリップを分割します。

- **終了位置**：現在位置を終了位置として設定します。

- **開始位置**：現在位置を開始位置として設定します。

拡大/縮小ボタン（画面下）をクリックすると、どの程度の範囲のクリップ/シーケンスをタイムラインに表示するかを変更することができます。

クリップ/シーケンスの「開始」および「終了」時間は、それぞれ赤および青の三角形で表示されます。

以下のページもご覧ください：[クリップのトリミングと分割](#)

プレビューのキャッシュが作成されるとタイムラインが青く表示される形で進行状況を表示します。

### 6. コントロール

#### 再生コントロール

再生や一時停止、早送り・早戻し（1つ前または後のフレームへ移動）、クリップやシーケンスの冒頭/末尾へ移動など。

ループ：再生をノンストップで繰り返します。

再生速度を変更：動画や音声の再生速度を変更します。

#### 動きのある文字を編集（動きのある文字クリップのプレビュー）

編集ボタンをクリックし動きのある文字クリップの設定画面を開きます。

設定画面の外側をクリックすると画面が閉じます。

#### 文字項目（文字を挿入した際のみ表示されます）

表示されているクリップのフレームに挿入された文字がここに表示されます。

メモ：ピン内の文字クリップを変更すると、シーケンスに表示される文字クリップも変更されます。

#### 空クリップの色（空クリップを挿入した場合のみ表示されます）

空クリップの色を選択します。

メモ：ピン内の空クリップの色を変更すると、シーケンスに表示される空クリップの色も変更されます。

#### 現在の位置

カーソルの現在位置を表示します。特定の時間を指定する際はここをクリックします。

開始/終了時間（動画・音声クリップのプレビュー時のみ表示されます）

クリップ/シーケンスのトリミングに使われます。  
開始/終了時間を指定する際はここをクリックします。

詳しくは以下のページをご覧ください：[クリップのトリミングと分割再生時間（タイトル、画像、文字のみが空クリップ上に表示されます）](#)

クリップが再生される長さを変更する際はここをクリックします。

**動きの長さ（動きのある文字クリップのプレビューのみが表示されます）**

クリップが動いている時間の長さを変更する際はここをクリックします。

**表示（クリップのプレビュー内の動画トラッククリップのみ）**

プルダウンメニューを使ってトラッククリップとして表示されるものを選択するか、ボタンを繰り返しクリックして必要なオプションを選択します。

- **クリップのみ**：トラックのクリップのみを表示します。
- **クリップと背景**：トラックのクリップとシーケンス内でクリップの下に挿入されている全てのクリップを表示します。
- **シーケンス**：選択したトラックの上に重ねられているトラックを含めたすべてのトラックが表示されます。

**シーケンスに配置（クリップのプレビューのみ）**

クリップのピンから以下の手順で現在作業中のシーケンスにクリップを挿入します：

- シーケンス上の開始位置に挿入
- シーケンス上のカーソル位置に挿入
- シーケンス上の末尾に挿入
- シーケンス上の開始位置にレイヤー挿入

メモ：このコントロールは選択したクリップがクリップピンにある場合にのみ使えます。

### 3Dオプション

このプルダウンメニューをクリックすると、一般的な並びのステレオスコピック3Dのレイアウト一覧が表示されます。

一覧からレイアウトを選択すると選択した形式で動画がプレビューに表示されます。

### 360

このボタンを使って360度プレビューモードのオンとオフを切り替えます。このモードがオンになっている状態で、プレビュー画面をクリックしてマウスをドラッグすると画面を回転させてアングルを変更することができます。

**クリップを分割（全てのクリップ、クリップのプレビューおよびシーケンスのプレビュー）**

現在位置でクリップを分割します。

この作業は選択したクリップや、全ての動画クリップ、音声クリップ、トラック、また特定の音声/動画クリップに対して行うことができます。

詳しくは以下のページをご覧ください：[クリップのトリミングと分割](#)

**リンク解除/再リンク（リンクされていた動画と音声、クリップのプレビュー）**

リンクされていた動画と音声のリンクを外す、またはリンクを外した動画と音声を元に戻します。

詳しくは以下のページをご覧ください：[クリップをリンクする/まとめる](#)  
**縦横比（シーケンスのプレビューのみ）**

プルダウンメニューを使ってトラックの縦横比を選択します。

**拡大/縮小**

タイムラインに表示されるクリップ/シーケンスの範囲を変更します。  
拡大を行うと開始/終了時間の設定などを更に正確に設定することができます。

縮小を行うとタイムライン上により多くのクリップ/シーケンスを表示することができます。

### **最大化**

クリップやシーケンスのプレビュー画面を全画面表示します。

# ユーザーインターフェース - エフェクト画面

エフェクト画面ではエフェクトの挿入や編集を行います。エフェクトが挿入されたクリップはクリップのプレビュー。

## エフェクト画面を表示する

エフェクトの挿入や編集を行う際はエフェクト画面が開きます。詳しくは[動画エフェクト](#)または[音声エフェクト](#)のページをご覧ください。

**エフェクト、カスタムエフェクトチェーンまたはプラグインを挿入する**



ボタンをクリックしてエフェクト一覧を開きます。エフェクトまたはカスタムエフェクトチェーンを選択して現在のクリップに挿入します。カスタムエフェクトチェーンは複数のエフェクトをまとめてテンプレートとして保存したものです。エフェクトの並び順や各エフェクトのパラメータもカスタムエフェクトチェーンに保存されます。

**プラグインを読み込む**を選択してファイルからプラグインを読み込むこともできます。

## 現在のエフェクトを選択

エフェクト名をクリックするとエフェクトが選択されます。選択したエフェクト名の表示が青に変わり、どのエフェクトが現在選択されているかがすぐにわかります。

クリップのプレビューにはエフェクトウィジェットが表示され、現在選択されているエフェクトを挿入しながら映像を確認することができます。

## エフェクトを削除

**x**ボタン（エフェクト名の右横）をクリックするとエフェクトを削除します。

## エフェクトの詳細を表示/非表示

-（エフェクト名の左横にあります）をクリックするとエフェクトの詳細が最小化されます。

+（エフェクト名の左横にあります）をクリックするとエフェクトの詳細が最大化されます。

## エフェクトのプリセット

エフェクトによってはプリセットの値が設定されているものがあります。プリセットは**プリセットを選択**のプルダウンメニューから選択することができます。

## エフェクトのパラメータメニュー

エフェクトによっては**エフェクトのパラメータメニュー**でパラメータの詳細設定ができます。エフェクトのパラメータメニューを開くには



ボタンをクリックします。

エフェクトのパラメータメニューを使って、エフェクトに動きを加える曲線のリセットや切り貼りができます。曲線は事前設定された曲線から選んで変更することができます。

## エフェクトを動かす

エフェクトによってはエフェクトの動きの編集画面を使ってエフェクトに動きを加えることができます。エフェクトの動きの編集画面を開くには



ボタンをクリックします。

エフェクトに動きを加える作業についての詳細は[動画エフェクトを動かす](#)のページをご覧ください。

## エフェクトのマスクング

エフェクトのマスクはエフェクトを挿入する領域を指定するために使います。マスクを使わなかった場合はフレーム全体にエフェクトが挿入されます。マスクを使った場合はマスクで指定した部分にだけエフェクトが追加されます。

エフェクトのマスクを追加するには



ボタンをクリックします。

エフェクトのマスクの使い方についての詳細は[エフェクトのマスクング](#)のページをご覧ください。

### カスタムエフェクトチェーンを保存する



ボタンをクリックして、現在のエフェクトチェーンをカスタムエフェクトチェーンとして保存します。

保存したエフェクトチェーンはエフェクト一覧の**カスタムエフェクトチェーン**セクションにあります。

### カスタムエフェクトチェーンを編集する



ボタンをクリックするとカスタムエフェクトチェーンリストが開き、カスタムエフェクトチェーンの名前変更や削除ができます。

### エフェクトの順序を変更する



または



ボタンをクリックして現在選択されているエフェクトを上下に移動します。また、マウスを使ってドラッグする方法でも順序を変更することができます。

### 複数のクリップにエフェクトを挿入する



**置き換える**をクリックして、タイムライン上で選択されている全てのクリップのエフェクトを置き換えます。



**追加**をクリックして、タイムライン上で選択されている全てのクリップ用のエフェクトチェーンの最後尾にエフェクトを追加します。

## ユーザーインターフェース - 画面の切り離し

プレビュー画面などはメイン画面から切り離して表示することができます。切り離れた画面は簡単に元の場所に戻すことができます。画面の切り離しは、プレビュー画面をより大きく表示したい場合などに便利な機能です。

切り離れた画面を元の場所に戻すには、切り離す画面の右上部にある**切り離し**ボタンをクリックします。



切り離

した画面を閉じると、画面が元の場所に戻ります。



画面の切り離し

1. クリップのプレビュー領域でクリックします
2. シーケンスのプレビュー
3. クリップのビン
4. タイムラインとストーリーボード

# ユーザーインターフェース - ショートカットキー

## メイン画面で使えるショートカットキー

### VideoPad

Command+,  
Command+H  
Command+Option+H  
Command+Q

環境設定  
VideoPadを非表示  
その他を非表示  
VideoPadを終了する

## ファイル

Command+N  
Command+O  
Command+S  
Command+Shift+S  
Command+Shift+X  
Command+B  
Command+L  
Command+E  
Command+R  
Command+Shift+R

新規プロジェクト  
プロジェクトを開く  
プロジェクトファイルを保存する  
プロジェクトに名前をつけて保存する  
全てのシーケンスをエクスポート  
動画をエクスポート  
動画をメールで送信  
ファイルを挿入  
動画をキャプチャ  
音声を録音

## 編集

Command+Z  
Command+Shift+Z  
Command+X  
Command+C  
Command+V  
Command+Option+Delete  
Command+Delete  
Command+A  
Command+F

元に戻す  
やり直す  
クリップを切り取る  
クリップをコピー  
クリップを貼り付け  
クリップを削除 (文字クリップのみ)  
クリップをリップル削除  
全て選択  
クリップを検索

## クリップ

Command+E  
Command+T  
Command+K  
Command+Shift+P  
Command+Shift+A  
Command+Shift+C  
Command+Shift+E  
Command+Shift+O  
Command+R  
Command+Shift+R  
Command+I  
F2  
Alt+E

ファイルを挿入  
文字クリップを挿入  
空クリップを挿入  
シーケンスにクリップを挿入  
シーケンスの冒頭に挿入  
シーケンスのカーソル位置に挿入  
シーケンスの末尾に挿入  
シーケンスのカーソル位置にレイヤー配置  
動画をキャプチャ  
音声を録音  
プロパティ  
名前の変更  
前回のエフェクトを挿入

## クリップを再生

Shift+Space  
Command+] ]

クリップを再生/一時停止する  
クリップ内の次のフレーム

Command+[	クリップ内の前のフレーム
Command+Option+[	クリップの最初に移動
Command+Option+]	クリップの最後に移動
Command+Shift+F5	クリップのプレビューのスナップショットを撮る
Command++ (プラスキー)	クリップをズームイン
Command+-	クリップをズームアウト
Command+0 (ゼロキー)	クリップ全体を表示
Command+<	現在の位置に開始時間を設定
Command+>	現在の位置に終了時間を設定

メモ：開始/終了時間の設定は、開始/終了時間の設定が可能なタイプのクリップにのみ使うことができます。

(例：動画、音声、シーケンス)

### トラック

Command+PageUp	トラックを上移動
Command+PageDown	トラックを下移動

### シーケンス

Option+H	選択したクリップを分割
Option+L	全てのトラックを分割
Option+J	全ての動画トラックを分割
Option+K	音声をトラックごとに分割する

### シーケンスの再生

スペースバー	シーケンスを再生/一時停止
右	次のフレーム
左	前のフレーム
Shift+左矢印	1つ前のクリップの端へ移動
Shift+右矢印	次のクリップの端へ移動
Command+Option+左矢印	先頭に移動
Command+Option+右矢印	末尾に移動
Command+Shift+F6	シーケンスのプレビューのスナップショットを撮る
Command+G	タイムライン位置へ移動
+	タイムラインを拡大
-	タイムラインを縮小
0	全ての領域を表示
Command+Shift+B	カーソル位置にしおりを設定
Command+Shift+左矢印	1つ前のしおりに移動
Command+Shift+右矢印	次のしおりに移動

### エフェクト

Option+V	現在の動画エフェクトプロパティ
Option+A	現在の音声エフェクトプロパティ

### ツール

Command+Shift+L	字幕
Command+Tab	次のピン（シーケンス、動画、音声、画像など）を選択

Command+Shift+Tab

1つ前のピン（シーケンス、動画、音声、画像など）を選択

## 画面

Command+M

最小化

Command+Option+M

全て最小化する

## 目次

Command+?

マニュアル目次

## エフェクト画面で使えるショートカットキー キーフレーム編集

Command+A

全てのキーフレームを選択

Esc

キーフレームの選択を外す

Delete

選択したキーフレームを削除

Option+プラスキー

タイムラインを拡大

Option+マイナスキー

タイムラインを縮小

Option+0（ゼロ）

タイムライン全体を表示

Commandキーを長押し

キーの動きを軸1つ分ずつに制限

Alt+E

前回のエフェクトを挿入

## ナレーション画面で使えるショートカットキー タイムライン

Home

先頭に移動

End

末尾に移動

Command+左矢印

コマ戻し

Command+右矢印

コマ送り

Shift+=

タイムラインを拡大

-

タイムラインを縮小

## 字幕画面で使えるショートカットキー 字幕

スペースバー

再生/一時停止

Delete

選択した字幕を削除

Escキー

画面を閉じる

Command+A

全ての字幕を選択

## NCH音声ライブラリで使えるショートカットキー 音声をプレビュー

スペースバー

再生

## ホームタブで使えるショートカットキー ホーム

Command+N

「開く」

Command+S

プロジェクトを保存

Command+M

ファイルを挿入

Command+K

空クリップ

Delete

削除

Command+Shift+L

字幕

Alt+V

動画/画像エフェクト

Alt+A

音声エフェクト

## オブジェクトを挿入

Command+T  
Command+K

文字を挿入  
空クリップを挿入

## 録音・録画

Command+I  
Command+Shift+I

動画を録画  
音声を録音

## トリミング

Command+Shift+,  
Command+Shift+

クリップの開始位置 (切り取り開始位置)  
クリップの終了位置 (切り取り終了位置)

## クリップのタブで使えるショートカットキー クリップ

Command+M  
Command+T  
Command+K  
Command+Shift+,  
Command+Shift+  
Delete  
Command+F  
Alt+V  
Alt+A  
Command+Shift+

ファイルを挿入  
文字を挿入  
空クリップ  
切り取り開始  
切り取り終了  
削除  
検索  
動画/画像エフェクト  
音声エフェクト  
分割

## シーケンスのタブで使えるショートカットキー シーケンス

Command+L  
Delete  
Command+Shift+L  
Alt+V  
Alt+A

全てのトラックを分割  
削除  
字幕  
動画/画像エフェクト  
音声エフェクト

## エフェクトのタブで使えるショートカットキー エフェクト

Command+Shift+L  
Alt+V  
Alt+A

字幕  
動画/画像エフェクト  
音声エフェクト

## 音声のタブで使えるショートカットキー 音声

Command+M  
Alt+A  
Delete

ファイルを挿入  
音声エフェクト  
削除

## 録音・録画

Command+Shift+I

音声を録音

## エフェクトと切替効果で使えるショートカットキー 動画エフェクト

Command+0  
Command+1  
Command+2  
Command+3  
Command+4  
Command+5

ズーム  
切り抜き  
回転  
色調整  
パンとズーム  
クロマキー

#### 切り替え

Command+6  
Command+7

フェード  
クロスフェード

#### 音声エフェクト

Command+8  
Command+9

増幅  
正規化

## ユーザーインターフェース - チュートリアル動画

VideoPadのチュートリアル動画はこちらのリンクからご覧いただけます：  
<http://www.nchsoftware.com/vepad/jp/tutorial.html>

# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - クリップの読み込みまたは作成

## 動画、音声、画像ファイル

動画ファイル (.aviや.movなど)、音声ファイル (.aacや.mp3など)、画像ファイル (.jpgや.pngなど) は以下のいずれかの方法で読み込みます：

- Finderやコンピュータのデスクトップからファイル (複数を一括選択可) をクリップのピンにドラッグアンドドロップします。
- 「ファイル」メニューから「ファイルを追加」を選択します。
- ツールバーの「ファイルを挿入」ボタンをクリックします。
- クリップのピン内をCtrl+クリックして「ファイルを追加」を選択します。

画像クリップの表示時間は環境設定：メディアで指定されています。

以下のページもご覧ください：[3D/ステレオスコピックのメディアについて](#)

## 動画のキャプチャ

以下のいずれかの方法で、一般的なビデオカメラやWebカメラ、その他の動画キャプチャデバイスを使って動画のキャプチャを行います：

- 「クリップ」メニューから「録音・録画」ボタンをクリックし、「動画を録画」を選択します。
- ツールバーの「録音・録画」ボタンをクリックします。

詳しくは[メディアファイルおよびその他のコンテンツ - 動画のキャプチャ](#)のページをご覧ください。

## 動きのある文字

ツールバーの「動きのある文字」ボタンをクリックし、一覧からテンプレートを選択します。

また、ツールバーの「アイテムを挿入」ボタンをクリックし、「動きのある文字」を選択することでもタイトルのテンプレートを選択することができます。

文字属性 (フォント、サイズ、色など) の変更は以下の画面で変更できます：

[クリップのプレビュー](#)。

## 文字クリップ

文字クリップは以下のいずれかの方法で作成します：

- 「クリップ」メニューから「文字を挿入」を選択します。
- また、ツールバーの「アイテムを挿入」ボタンをクリックし、「文字を挿入」を選択することでも文字の挿入を行うことができます。
- クリップのピン内でCtrl+クリックして「文字を挿入」を選択します。

クリップ名と文字をタイプ入力し「挿入」ボタンをクリックします。

文字属性 (フォント、サイズ、色など) の変更は以下で行います：

[クリップのプレビュー](#)。

## 空クリップ

空クリップは以下のいずれかの方法で作成します：

- 「クリップ」メニューから「背景用の空クリップを挿入」を選択します。
- また、ツールバーの「アイテムを挿入」ボタンをクリックし、「背景用の空クリップを挿入」を選択することでも文字の挿入を行うことができます。
- クリップのピン内でCtrl+クリックして「空クリップを挿入」を選択します。

以下の手順で空クリップを挿入します：

1. 長さをクリックしてクリップの長さを変更します。

2. 「色」または「グラデーション」のラジオボタンを使って色塗りの方法を選択します。
3. 希望の方法で色の選択や設定、グラデーションの方向などの選択を行います。
4. 「空クリップを追加」ボタンをクリックして空の動画クリップをピンに挿入します。

クリップの色や長さは以下の画面で設定できます：[クリップのプレビュー](#)。

### プレースホルダー用クリップ

ツールバーの「アイテムを挿入」ボタンからプレースホルダー用の動画や音声挿入することができます。プレースホルダー用クリップはテンプレートを使ったプロジェクト作成に使うアイテムです。詳しくは[ウィザード](#)のページをご覧ください。

### 画像レイヤー

レイヤー画像は以下の手順で挿入します：

- 「クリップ」のピンからクリップをドラッグし、シーケンス内の動画トラックにドロップします。
- また、ツールバーの「アイテムを挿入」ボタンをクリックし、「レイヤー画像を挿入」を選択することでも画像の挿入を行うことができます。

詳しくは[動画トラック](#)のページをご参照ください。

### 文字レイヤー

レイヤー文字は以下の手順で挿入します：

- 「クリップ」のピンから「文字クリップ」をドラッグし、シーケンス上にドロップします。
- または文字を挿入するクリップをシーケンスから選択し、ツールバーの「文字エフェクト」ボタンをクリックして、挿入するエフェクトを選択します。

### CD音声をリッピング

CD音声から音声トラックをリッピングする場合は、以下のいずれかの方法で行うことができます：

- 「クリップ」メニューから「CDから音声を追加」を選択します。
- 音声タブで「CD挿入」ボタンをクリックします。
- クリップのピンをControlボタンを押しながらクリックして「CDから音声を追加」を選択します。

詳しくは[音声CDの読み込み方](#)のページをご覧ください。

### ナレーションを録音する

ナレーションを録音するには、最低1つのクリップ（クリップの種類は問いません）がシーケンスに挿入されている必要があります。

クリップをシーケンスに挿入後、以下の手順で録音を行います：

- 「クリップ」メニューから「録音・録画」ボタンをクリックし、「ナレーション」を選択します。
- ツールバーの「録音・録画」ボタンの横にある矢印ボタンをクリックし「ナレーション」を選択します。

詳しくは[各画面について-ナレーション](#)のページをご覧ください。

### その他の音声を録音する

他の入力ソース（アナログのカセットテープレコーダなど）からの録音は以下のいずれかの方法で行うことができます：

- 「クリップ」メニューから「録音・録画」ボタンをクリックし、「音声を録音」を選択します。

- ツールバーの「録音・録画」ボタンの横にある矢印ボタンをクリックし「音声を録音」を選択します。

詳しくは各画面について-音声を録音のページをご覧ください。

### **NCH音声ライブラリ**

数千個の著作権フリー音声からお好きな音声をダウンロードすることができます。ダウンロードは以下のいずれかの方法で行います：

- 「クリップ」メニューから「NCH音声ライブラリから音声を挿入」を選択します。
- ツールバーの「音声素材を挿入」ボタンをクリックします。
- クリップのピンをControlボタンを押しながらクリックして「NCH音声ライブラリから音声を挿入」を選択します。

詳しくはメディアファイルおよびその他のコンテンツ：NCH音声ライブラリをご覧ください。

### **NCHクリップアート集**

数百個の著作権フリー画像からお好きな画像をダウンロードしてプロジェクトに挿入することができます。ダウンロードは以下のいずれかの方法で行います：

- クリップのピンをControlボタンを押しながらクリックして「NCHクリップアート集から画像を挿入」を選択します。
- 「クリップ」メニューから「NCHクリップアート集から画像を挿入」を選択します。

詳しくは以下のページをご覧ください：

メディアファイルおよびその他のコンテンツ：NCHクリップアート集

### **画像シーケンス**

以下の手順に従って一連の画像をインポートします：

1. 「ファイル」メニューから「画像を動画として挿入」を選択します。
2. 「画像シーケンスフォルダ」の項目の「参照」ボタンをクリックするか、「ファイル名」と書かれている項目を右クリックして画像が保存されているファイルを選択します。選択する画像の解像度は全て同じである必要がありますのでご注意ください。
3. ダイアログ上部にある入力コントロールを使って、動画ファイルを作成する際に使われるフレームレートまたはフレームの長さを選択します。動画ファイルは固定フレームレートで出力されます。
4. 「インポート」ボタンをクリックすると「動画ファイル」ピンに画像が動画ファイルとして保存されます。ピン内でクリップを右クリックし「名前を変更」を選択するとクリップ名を変更することができます。

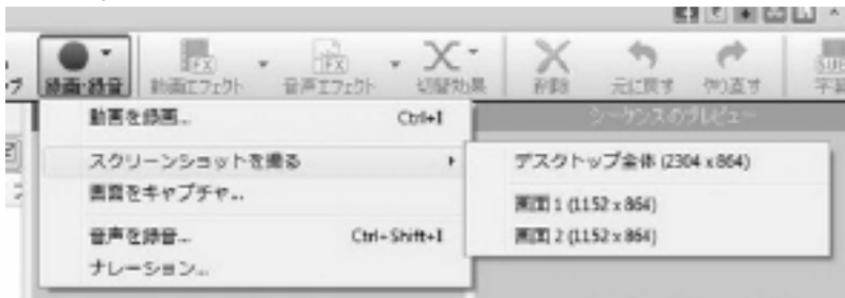
ダイアログの左側にあるプレビュー画面と再生ボタンを使い、出力動画のプレビューを行うことができます。

動画のエンコード設定を変更するには「エンコード設定」ボタンをクリックします。

。

## メディアファイルおよびその他のコンテンツ - スクリーンショットを撮る

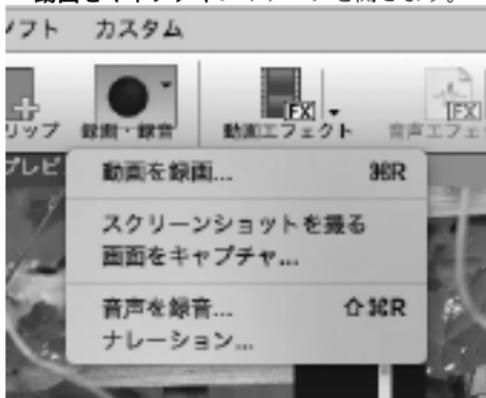
コンピュータ画面のスクリーンショットを撮りVideoPadに取り込むことができます。ファイルメニューから**録音・録画 -> スクリーンショットを撮る**を選択するか、ツールバーの**録画**ボタンをクリックすると指定した画面のスクリーンショットを撮ることができます。



スクリーンショットを選択するとダイアログが表示されます。**タイマーを開始**ボタンをクリックした後はスクリーンショットが撮影されるまでに5秒間の待ち時間があります。スクリーンショットは自動的に現在作業中のプロジェクトにインポートされます。

## メディアファイルおよびその他のコンテンツ - 動画をキャプチャする

カムコーダからVideoPadに直接映像を取り込み編集を行うことができます。 **ファイル -> 録画・録音 -> 動画をキャプチャ...**を選択するか、または**録画・録音**ボタンをツールバーでクリックし、**動画をキャプチャ**ダイアログを開きます。



カムコーダから映像をキャプチャ

DVカムコーダから直接動画を簡単にキャプチャすることができます。  
ハードディスクベースのカムコーダを使う場合、またはメモリーカードに録画した動画を使う場合は**動画ファイルを読み込む**をご覧ください。  
カムコーダを使って動画をキャプチャするためには、まずカムコーダが正しくコンピュータに接続されスイッチがオンになっていることを確認し、接続したカムコーダを  
のプルダウンメニューで指定します。  
次に、これからキャプチャを行う動画に後から検索しやすい名前を付けます。  
最後にキャプチャした動画の保存先を指定します。  
これで動画をキャプチャする準備が完了です。  
動画のキャプチャを行う際は、まずカムコーダが**再生モード（録画**

モードではなく) になっていることを確認します。

詳しくはお使いのカムコーダの製品マニュアルをご参照ください。

上記の点を確認後、**録画**ボタン（ソース映像のプレビュー画面の下）をクリックすると録画が始まります。キャプチャを停止する場合は**停止**ボタンをクリックします。

録画ファイルは自動的に「VideoPadのプロジェクト」に挿入されます。**録画**および

ボタンは何度でも押すことができます（1つのソースから複数の動画クリップがキャプチャされます）。カメラの**早送り**または**巻戻し**ボタンを押すことでDVテープ内の特定の場所へ素早く移動することができます。

### 他のデバイスを使ったキャプチャ

VideoPadはWebカメラの他にもTVキャプチャカードなど、コンピュータに接続できる他のデバイスを使って動画をキャプチャすることができます。



**動画をキャプチャ**ダイアログのプルダウンメニューからキャプチャを行うデバイスを選択します。

また、正しい音源が接続されていることも確認してください。

次に、これからキャプチャを行う動画に後から検索しやすい名前を付けます。

最後にキャプチャした動画の保存先を指定します。

これで動画をキャプチャする準備が完了です。

動画のキャプチャを行うには**録画**ボタン（ソース映像のプレビュー画面の下）をクリックします。キャプチャを停止する場合は**停止**ボタンをクリックします。録画ファイルは自動的に「VideoPadのプロジェクト」に挿入されます。**録画**およびボタンは何度でも押すことができます（1つのソースから複数の動画クリップがキャプチャされます）。

# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - 画面キャプチャ

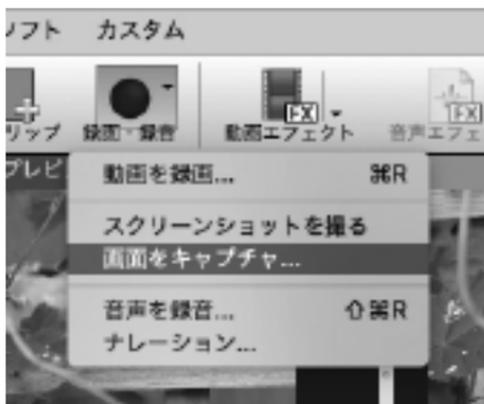
VideoPadから**Debut動画キャプチャソフト**を起動し、コンピュータ画面の録画を行うことができます。

Debut動画キャプチャソフトを起動するには、**ファイルメニュー**から**録画**を選択して  
を選択するか、**録音・録画**ボタンのプルダウンメニューをクリック  
して**画面をキャプチャ...**を選択します。

ソフトがダウンロードされインストールされます（既にインストール済みの場合はソフトが起動します）。

Debutを使って画面の一部や全体の録画を行うことができます。録画範囲の選択機能  
を使って録画を行う範囲を選択してください。

録画が完了すると自動的に動画がVideoPadにインポートされます。





# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - 3D/ステレオスコピックのメディア

「ステレオスコピック」は、左右それぞれの目に別の画像を映すことで映像を立体的に見せる仕組みのことで、

## 3Dメディアを読み込む

3Dの画像や映像クリップをプロジェクトに挿入する手順は

クリップの読み込みまたは作成をご覧ください。

3Dの画像や映像を読み込むと、ステレオスコピックのフォーマットに対する確認が表示されます。3Dファイルには必ずこのフォーマットを使うにチェックを入れると、選択したフォーマットがデフォルトとして設定されます。

デフォルトとして設定したフォーマットは環境設定：エクスポートで指定されています。

クリップを読み込んだ後でステレオスコピックフォーマットを変更する場合はクリップのプロパティダイアログを開きます。

## 3D動画を保存する

保存の手順は 保存、共有、ディスク書き込みをご覧ください。ステレオスコピック3D出力フォーマットを動画にステレオスコピック3Dに出力に書かれている方法で選択します。

## ステレオスコピックフォーマット

### 左右または上下

各フレームの左目用と右目用の情報が別々に保存されます。

フレーム幅またはフレームの高さが半分に設定されている場合、3Dファイルの入力が半分の幅または高さに圧縮されたかのように、出力動画が引き延ばされて表示されます。

### アナグリフ

右目用と左目用の情報が色をずらした形でまとめて保存されます。

3D画像として見るには、左右のレンズの色が違う、いわゆる3Dメガネが必要です。

# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - NCH音声ライブラリ

NCH音声ライブラリには数千個の著作権フリー音楽や効果音が保存されています。VideoPadを使ったプロジェクトにご自由にお使いください。

ライブラリへのアクセス方法は以下の通りです：

- **クリップ->NCH音声ライブラリから音声を挿入する** を選択します。
- クリップのピンでControlボタンを押しながらクリックし**NCH音声ライブラリから音声を挿入する** を選択します。

ライブラリの画面には以下のような項目があります：

1. **フォルダツリー**  
画面左側にカテゴリごとのフォルダがあります。  
各フォルダにはサブフォルダまたは音声一覧が格納されています。
2. **音声一覧**  
画面右側には現在選択されているカテゴリの音声一覧が表示されます。  
特定のカテゴリが選択されるまで、画面右側には何も表示されません。
3. **音声プレビュー**  
一覧から音声を選択して**再生**ボタン（またはスペースバー）を押して再生。作業が完了したら以下をクリック：**停止**。
4. **ダウンロード**  
一覧から音声を選択して**ダウンロード**ボタンをクリックすると音声がダウンロードされ、作業中のプロジェクトのクリップピンに挿入されます。

ファイル名	時間	サイズ (MB)
a certain sadness	00:33	5.709
antras dance	00:34	5.882
bach gavotte from suite in d major	00:32	5.509
bocherini minuet	00:32	5.518
classical nose	00:33	5.595
deux arabesque no 1	00:33	5.678
deux arabesque no 2	00:33	5.561
fiedermaus overture	00:34	5.781
follies of a day	00:34	5.846
fur elise	00:33	5.844
gollywogs cakowalk	00:33	5.610
kamarinskaya from childrens album op 39	00:42	7.225
larlesienne suite	00:34	5.747
light cavalry	00:34	5.808
mandolin melody	00:34	5.727
maple leaf rag	00:33	5.682
marionette funeral march	00:33	5.718
morning song	00:33	5.682
mozart aina kleine nachtmusik allegro	00:32	5.491
musical snuff box	00:33	5.646
my new dolly from childrens album op 39	00:42	7.142
natures call	00:32	5.482

音声プレビュー

0:00:00.0

音量スライダー: -42 -36 -30 -24 -18 -12 -6 0

ダウンロード

# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - NCHクリップアート集

NCHクリップアート集には数百個の著作権フリー画像が保存されています。VideoPadを使ったプロジェクトにご自由にお使いください。

クリップアート集のアクセス方法は以下の通りです：

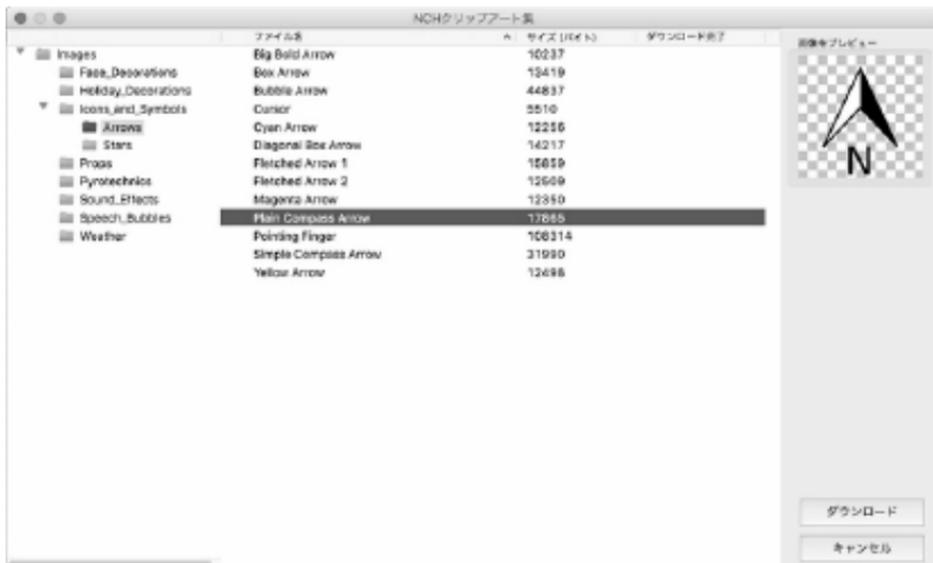
- クリップのピンでControlボタンを押しながらクリックし**NCHクリップアート集から画像を挿入**を選択します。
- **クリップ**を選択して**NCHクリップアート集から画像を挿入**を選択します。

画面左側でクリップアートのカテゴリを選択します。カテゴリを選択すると、このカテゴリ内のクリップアート一覧が画面中央に表示されます。

一覧で画像をクリックすると、画面右側に画像のプレビューが表示されます。

挿入するクリップアートを選択し**ダウンロード**ボタンをクリックします。

画像の読み込みが完了すると、読み込んだクリップアートがプロジェクトに挿入されます。



# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - 字幕

## 字幕ダイアログ

作業中のシーケンスに字幕をインポート、シーケンスから字幕をエクスポート、シーケンスに字幕を作成・編集などの作業を行います。

シーケンスに字幕を挿入するには、シーケンスに最低1つ以上のクリップが挿入されていることを確認した後 **ツール -> 字幕** を選択するか、または**字幕** ボタンをシーケンス タブのツールバーでクリックします。

字幕ダイアログのスクリーンショット。左側には「Hiragino Sans GB」のフォント設定パネルがあり、文字の色、外枠の色、影の色、背景色、サイズ（%）などのオプションが示されています。中央にはビデオプレビューウィンドウがあり、鳥の映像と「ここも喃むですよ♪」という字幕が表示されています。下部にはタイムラインと再生コントロールがあり、再生ヘッドは0:00:14.063に位置しています。右下には「キャンセル」と「適用する」ボタンがあります。

イン	アウト	文字
0:00:14.063	0:00:28.495	ここも喃むですよ♪
0:01:58.052	0:02:01.091	羽飾は美しいですね
0:03:42.410	0:03:45.409	あ、輝かさんだ

## インポートとエクスポート

字幕をインポートする場合は**読み込む**ボタンを字幕ダイアログの上部でクリックします。

字幕フォーマットの違いなどにより、カラオケなどの一部の文字エフェクトはVideoPadに正しく読み込まれませんが、字幕の文字は表示されます。

字幕をエクスポートする場合は**保存**ボタンを字幕ダイアログの上部でクリックします。

VideoPadは以下3種類の字幕の読み込みと保存に対応しています：

- SSA (SubStation Alpha)
- SRT (SubRip)
- VTT (WebVTT)

SSAで保存を行う場合は**タイトル** および **作者** の情報を入力します。こうした情報は字幕の出力には影響しませんので、デフォルトのままにしておいても問題ありません。

### インポートした字幕の表示に関する問題を解決する

文字が大きすぎる、または小さすぎる場合は、メインの字幕一覧で文字を選択し、「フォーマット」タブの **サイズ** の数値を上下して調節します。

文字の大きさは適切なものの、一部が切れていたり重なっていたりする場合は、一覧の字幕をクリックして、文字に改行(キーボードのEnterキーを押します)などの編集を行ってみてください。

### 字幕の自動作成

音声認識エンジンを使って字幕を自動的に作成する場合はツールバーの **自動作成** ボタンをクリックします。字幕と字幕が挿入される時間のタイムスタンプが自動的に作成され字幕一覧に挿入されます。

### 独自の字幕を挿入する

字幕を作成するには**挿入**ボタンをツールバーでクリックし、ダイアログ左下部の入力ボックス内に文字を入力します。字幕の **表示** および **非表示**

のタイミングはプレビュー画面下部の時間表示の部分をクリックするか、タイムライン上の赤と青の線をドラッグして指定します。

字幕の文字を編集する場合は、編集する字幕を一覧で選択し、ダイアログ下部に表示される編集ボックス内の文字を編集します。

太字、斜字、下線、文字色、背景色、文字の大きさなどもフォーマットタブで変更することもできます。

既存の字幕の表示や非表示のタイミングも調節することができます。

字幕を削除するには、削除する字幕を一覧から選択し(複数選択可)、**削除**ボタンをクリックします。

字幕を入れ替えるには、まず入れ替える字幕を一覧から選択します。次に**上へ移動**ボタンまたは**下へ移動**ボタンを使って選択した字幕を1つ上または下のものと入れ替えます。

作業をやり直したり取り消したりする場合は**やり直す**または**元に戻す**ボタンをクリックします。

### 字幕を非表示にする

シーケンスの字幕を非表示にするには**字幕を表示**ボタンをオフにします。

非表示の状態でエクスポートされた動画には字幕が表示されませんのでご注意ください。

### 字幕のデフォルト表示時間を設定

字幕を挿入する際は、以下の画面から字幕が表示されるデフォルトの長さを設定することができます：**オプション**ボタン

### **字幕チャンネルの挿入と削除**

字幕チャンネルを挿入するには、ツールバーの**挿入...**ボタンをクリックして新しいチャンネル名を入力し、OKボタンをクリックします。

「チャンネル」のプルダウンメニューから**削除**を選択するとチャンネルを削除できます。

。MKVは複数の字幕チャンネルを出力する際に推奨される形式です。

# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - 音声認識

## 音声認識ダイアログ

音声認識ダイアログを使うと音声ファイルから文字を抽出できます。

この機能を使うには**音声認識**ボタンを**音声**タブのツールバーでクリックするか、**オプション**→**音声認識**から**生成された文字クリップの設定を構成...**ボタンをクリックします。

このダイアログでは太字や斜体、下線、色、アウトライン色、背景色、サイズなど文字のスタイルを設定しプレビューすることができます。

# メディアファイルおよびその他のコンテンツ - 音声を同期

## 音声を同期

**音声を同期**は同じ音声の複数のクリップがタイムライン上にある場合に音声をマッチさせることでこうした動画のタイミングを合わせるために使います。複数のカメラを使った録画の編集に主に使われる機能です。

この機能を使うには動画クリップを別のトラックに挿入する必要があります。1つまたは複数のクリップを選択し「音声」タブから**音声を同期**をクリックします。選択したクリップは音声から一番近いところにあるトラックに並びます。

# 編集 - 一括動画編集

一括動画編集機能を使うと切替効果やエフェクト、フォーマット変換などを複数のクリップに同時に適用することができます。

一括動画編集画面を開くには**一括動画編集…**をツールメニューから選択します。

一括編集は以下の手順で行うことができます：

1. **ファイルを選択する：** 一括編集を行うファイルを選択します。
2. **バッチファイルを読み込む：**  
既存のバッチファイルを読み込みます（任意）。ステップ5をご覧ください。
3. **簡単な編集を行う：**  
画像の反転や回転、切り抜き、アスペクト比の変更などの簡単な編集を行います。
4. **動画エフェクトを挿入する：** 希望のエフェクトを動画に挿入します。
5. **出力設定を行う：**  
希望の出力方法を選択します。出力ファイルのフォーマットはオリジナルと同じでも構いませんが変更することもできます。一括編集の設定は必要に応じてステップ2の段階で保存を行うことができます。
6. **出力処理を行う：** 一括編集の作業が完了するのを待ちます。
7. **一括編集の完了：**  
一括編集の作業が完了したら、編集されたファイルをVideoPadのプロジェクトにインポートするか、出力フォルダ内に保存された動画ファイルを検索します。

## 編集 - 外部エディタを使った編集

VideoPadに挿入した画像や音声のファイルを外部エディタ（他の編集ソフト）を使って編集する場合は

1. ビンでクリップをControlボタンを押しながらクリックしこのプログラムでファイルを開く：をメニューから選択します。
2. 特定の外部エディタが編集オプションで指定されている場合、このソフトが開きます。指定されていない場合は、デフォルトの編集ソフト（音声ファイルにはWavePad、画像ファイルにはPhotoPad）が開きます。
3. 外部エディタを使って編集を行い、**保存**ボタンをクリックします。
4. 保存完了後は外部エディタを閉じると変更箇所が保存されます。
5. VideoPad画面に戻ります。  
以下のようなメッセージが表示されているはずです：  
ファイル：[ファイルパス]  
外部エディタで編集しています...  
終了後はOKを押してください。」  
**OK**ボタンをクリックします。
6. VideoPadがファイルを再度読み込み、編集した箇所を確認することができます。

## 編集 - タイムラインとストーリーボード

シーケンス画面（メイン画面の下部）は、タイムラインモードとストーリーボードモードの2種類のモードから選んで表示することができます。

モードの切り替えは画面表示メニューからシーケンスを選択しタイムラインモードまたはストーリーボードモードのいずれかを選択するか、シーケンス画面の上にあるタイムラインまたはストーリーボードボタンをクリックして行います。

タイムラインモード



リンクされているクリップや、同じグループにまとめられているクリップも一緒に移動します。

各トラックでお使いいただけるコントロールの一覧は[コンセプト：トラック](#)のページをご覧ください。

ストーリーボードモード



各クリップは長さに関わらず全て同じ幅で表示されます。  
クリップ間のスペースも長さに関わらず同じ幅で表示されます。  
クリップの位置は他のクリップまたはクリップ間のスペース上にドラッグする形でア  
レンジすることができます。

# 編集 - シーケンスにクリップを挿入する

作業中のシーケンスにクリップを挿入する手順は以下の通りです：

- ビン内のクリップを選択し以下を選択：**クリップ->シーケンスの冒頭に挿入、**  
**シーケンスの末尾に挿入またはシーケンス**  
**のカーソル位置にレイヤー配置。**
- クリップをビンから選択し、**シーケンスにクリップを挿入**ボタン（緑色の下向き矢印）をクリップのプレビュー画面の下でクリックします。  
挿入方法(以下参照)を**シーケンスにクリップを挿入**ダイアログを開きます。
- ビンでクリップをControlボタンを押しながらクリックし**シーケンスに挿入。**  
**シーケンスにクリップを挿入**ダイアログを開きます。
- ビンからクリップをドラッグし、シーケンス上の希望のトラックの希望の位置にドロップします。

複数のクリップが1つのシーケンス上に同時に挿入された場合、最初のクリップが指定した位置に挿入され、2つ目のクリップはその右側に挿入されます。



### シーケンスの冒頭に挿入

動画または音声のトラック1の0:00:00.0にクリップが挿入されます。これらのトラック上に既に存在するクリップがある場合は、新しく挿入したクリップは既存のクリップの左側に入り、既存のクリップは全体が右方向に移動します。

### シーケンスのカーソル位置に挿入

動画または音声のトラック1にクリップが挿入されます。挿入位置は再生カーソル（赤い縦線）がある位置です。これらのトラック上に既に存在するクリップがある場合は、新しく挿入したクリップは既存のクリップの左側に入り、既存のクリップは全体が右方向に移動します。

### シーケンスの末尾に挿入

動画または音声のトラック1の一番後ろにクリップが配置されます。クリップが後ろに挿入される形になるため、シーケンスの長さが長くなります。

### シーケンス上のカーソル位置にレイヤー配置

クリップは再生カーソル（赤い縦線）がある位置の次にある、クリップが無いトラック上に配置されます。

シーケンスにクリップを挿入ダイアログで「**選択した作業を常に行う。今後このメッセージを表示しない。**」にチェックが入っている場合、後続のクリップの挿入にも同じ方法が使われます。この設定は**環境設定 -> メディア -> 新しいクリップを挿入する場所**で後から変更できます。

## 編集 - クリップを移動

クリップはシーケンスに挿入した後、ドラッグして自在に動かすことができます。  
動かし方などは以下のページからご覧ください：

タイムラインまたはストーリーボード。

### タイムラインモード

タイムラインモードでは、クリップを左右に動かして時間的に移動することができるほか、上下に動かすことで別のトラックへ移動することもできます。

あるクリップの冒頭や末尾、またはシーケンスの冒頭や末尾の近くに別のクリップの末尾をドラッグすると、ドラッグしたクリップが自動的に所定の位置に配置されます。

自動的に配置されないようにする場合は、Shiftキーを押しながらドラッグします。

移動したクリップの左端が他のクリップ内にあると、他のクリップ内に移動したクリップが挿入され、他のクリップが分割されます。他のクリップ内に移動したクリップを挿入したくない場合はAltキーを押しながら移動するクリップをドロップします。

### ストーリーボードモード

ストーリーボードモードではクリップを左右に動かすことで他のクリップの前後に移動することができます。

同じトラック上のクリップはドラッグして移動したクリップを挿入できるように自動的に移動するため、既存のトラックが上書きされたり切れたりする心配はありませんが、

ストーリーボードモードには表示されていない他の動画・音声トラックには影響が出る場合があります。

タイムラインモードおよびストーリーボードモードのいずれの場合も、リンクされているクリップや、同じグループにまとめられているクリップは一緒に移動します。

# 編集 - クリップのトリミングと分割

## 動画・音声クリップのトリミング

ピンまたはシーケンス内の各動画・音声クリップにはそれぞれ開始時間と終了時間があります。

クリップがシーケンスに挿入されると、開始時間と終了時間の間の領域のフレームまたはサンプルのみが使われます。開始時間前のフレームやサンプル、また終了時間以降のフレームやサンプルは切り取られます。

デフォルトでは、クリップの開始時間はクリップの冒頭に、また終了時間はクリップの末尾に設定されています（何も切り取られていない状態です）。

## クリップのプレビュー領域での作業方法

ピンまたはシーケンスから動画または音声クリップを選択し、クリップのプレビュー画面で表示します。

クリップのプレビューのタイムラインでは、開始時間が赤い三角形で、また終了時間が青い三角形で表示されます。開始/終了時間の移動はそれぞれの三角形をドラッグして行います。また、クリップのプレビュー画面で再生位置を特定の場所に移動し、**クリップ -> 再生プレーヤー -> クリップの開始時間をセット**を選択するか、もしくは**クリップの終了時間をセット**を選択するか、青または赤の旗のアイコンをクリックすることでもポイントの移動を行うことができます。

変更を行おうとしているクリップがシーケンス上にあり、新規の開始/終了時間として選択した地点とシーケンス上の他のクリップとの間にコンフリクトが生じる場合、クリップ同士が重ならないよう両方のクリップが右側に移動します。Altを押しながら開始または終了時間を変更することで、この動作を一時的にオフにします。



分割ボタンをクリックのプレビューでクリックすると、指定した開始/終了時間の動画クリップがピン内にコピーとして保存されます。

保存した動画クリップをピンから選択し、開始時間と終了時間の間の希望の位置を再生開始位置として選択します。分割ボタンを使い、別の開始時間と終了時間を設定した動画クリップとしてコピーを作成することができます。

## シーケンスのクリップのトリミングとシーケンスのプレビュー

### シーケンス上での作業方法

選択したクリップがある位置をタイムライン上でクリックします。

選択したクリップ上でControlボタンを押しながらクリックし、**選択したクリップを分割**をクリックします。

### シーケンス上での作業方法（タイムラインモードのみ）

クリップの左端にマウスでポイントすると、サイズ変更カーソルが表示されます。

カーソル位置でクリックしてクリップの左端を右方向にドラッグする形で開始時間を変更することができます。

同様にクリップの右端をドラッグすると終了時間を変更することができます。

開始時間はクリップの先頭より前に移動することはできず、また終了時間はクリップの末尾より後に移動することはできませんのでご注意ください。

クリップのサイズを変更したことで他のクリップと重なった場合、他のクリップがシーケンスの右側に移動しクリップ同士が重なることを防ぎます。Altを押しながらサイズ変更を行うことで、この動作を一時的にオフにします。



ストーリーボードモードではクリップの開始時間を変更することはできませんが、クリップ自体の長さを変更することで終了時間を変更することができます（クリップ下部にある秒数を変更するとクリップの長さを変更することができます）。



シーケンスのクリップは2つに分割することができます。  
分割機能はクリップの一部をシーケンスから削除するため（例：コマーシャルの削除）

クリップを分割するには（複数クリップの分割可）、シーケンスまたはシーケンスのプレビュー画面上で再生カーソルを分割位置に移動し、以下のいずれかの作業を行います：

- **トラックを分割**ボタン（シーケンスタブ内）をクリックします。
- **分割**ボタン（ハサミの絵のボタン）の左半分をクリックして全てのトラックを分割します。
- **分割**ボタン（ハサミの絵のボタン）の右側にある三角形をクリックして、分割方法を選択します。



分割方法は以下

の通りです：

### 選択してクリップを分割

動画や音声トラックにリンクまたはグループ化されたクリップは全て分割されます。

### 全てのトラックを分割

選択の有無に関わらず、動画または音声トラックの全てのクリップを分割します。

**全ての動画トラックを分割**

選択の有無に関わらず動画トラックの全てのクリップを分割します。

**全ての音声トラックを分割**

選択の有無に関わらず音声トラックの全てのクリップを分割します。

# 編集 - クリップをリンクする/まとめる

## リンクされているクリップ

動画と音声の両方が入ったファイルがプロジェクトに挿入されると、ビンには1つの動画クリップとして表示されます。

デフォルトでは音声は動画クリップにリンクされています。

動画クリップをシーケンスに挿入すると、動画にリンクされている音声もシーケンスに挿入されます。動画と音声はリンクされたままです。

シーケンス上の2つのクリップがリンクされている場合、1つのクリップを移動するともう1つのクリップも自動的に移動します。

こうすることで動画と音声を常に同期された状態にします。

ビンの動画クリップと音声クリップのリンクを外す場合は、動画クリップをクリックし、**クリップ -> 音声のロックを解除**をクリックするか、クリップをControlボタンを押しながらクリックし、**音声のリンクを外す**を選択します。新しい音声クリップが**音声ファイル**のビンに表示されます。

シーケンス上の複数のクリップのリンクを外すには、動画クリップを選択し、**クリップ -> 音声のロックを解除**をクリックするか、いずれかのクリップをControlボタンを押しながらクリックし、**音声のリンクを外す**または**動画からリンクを外す**を選択します。

音声入りの動画の音声部分と動画部分のリンクを切り離したり、切り離れたリンクを元に戻す場合は**リンク解除**または**再リンク**ボタンを**クリップのプレビュー**領域でクリックします。

## クリップをまとめる

動画クリップと動画の音声はリンクすることで繋がりますが、各種のクリップを繋ぐ際はクリップをまとめる必要があります。

クリップのまとめはシーケンス上のクリップでのみ行うことができます。

使い方の例は以下の通りです：

- 動画クリップに効果音や音楽を同期する。
- 作品名や字幕などの文字クリップが表示されるタイミングを動画に合わせる。
- 特定のシーンの複数のショットをまとめる。
- その他。

クリップをまとめるには、シーケンス上の複数のクリップを選択し、**シーケンス -> 選択したクリップをまとめる**を選択するか、選択したクリップのうち1つをControlボタンを押しながらクリックし、**選択したクリップをまとめる**を選択します。

Select **選択したクリップを分ける**を選択すると、まとめたクリップを分けることができます。

## 編集 - しおり

タイムラインにしおりを設定し、タイムラインを区切ることができます。  
設定したしおりはDVDのチャプタとして使われます。

### しおりの設定

しおりの設定方法は以下の通りです：

- シーケンス->再生プレーヤー->カーソル位置にしおりを設定...を選択します。  
タイムライン上のカーソルが置かれている位置に新しいしおりが表示されます。
- しおりを設定する場所をタイムライン上でControlボタンを押しながらクリックししおりを設定。

しおりを編集ダイアログが開きます。

しおり名を入力し、カラーサンプルをクリックしてしおりの色を選択した後、OKボタンをクリックします。

しおりの名前は、しおりを設定した場所をマウスでポイントするとツールチップとして表示されます。



しおりを編集する

しおりの名前や色を変更するには、変更するしおりをControlボタンを押しながらクリックし、しおりを編集...を選択します。The しおりを編集ダイアログが開きます。

### しおりを削除する

しおりを削除するには、削除するしおりをControlを押しながらクリックし、しおりを削除k;を選択します。

しおり間を移動する

シーケンス上に設定した特定のしおりへ移動するには **シーケンス** -> **再生プレーヤー** -> **しおりへ移動** -> **しおり名**を選択します。  
一覧のしおり名は、シーケンス上に設定されている位置の順に表示されます。

# 編集 - 音声レベル

VideoPadでは様々な方法で音量を変更することができます。

## クリップごとの音量を変更する

### クリップ音量ダイアログ

クリップ音量のダイアログは、各音声クリップの左下部にある**音量**ボタンをクリックすると開きます。 トラッククリップはシーケンス内にあります JAPANESE\_AFTER\_SEQUENCE\_LINK\_Dot. を音声クリップ上でコントロールクリック **レクリップの音量を調整...** を右クリックメニューから選択します。

音量コントロール用のスライダを使って音量を上げ下げします。

「クリップをミュート」のチェックボックスにチェックを入れると、そのクリップの音声が聞こえなくなります。

OKボタンをクリックすると調整した音量が保存されます。



## フェードポイント

フェードポイントは特定の長さで音量を緩やかに上げたり下げたりするために使われます。

## 音声エフェクト

**増幅**や**圧縮**などの音声エフェクトを使うとクリップ音量の上げ下げや、上限や下限の指定など様々な方法で音量を調整できます。

## トラック全体の音量を変更する

タイムラインモードでは各トラックに音量およびステレオパンのスライダがあります。

スライダを使って設定した音量やパンはトラック内の全ての音声クリップに適用されます。

## プロジェクトを完成させる - プロジェクトをプレビューする

エフェクトや切替効果等を追加したシーケンスの内容を全画面でプレビューするには、**最大化**または**全画面**ボタンをクリックします。



## プロジェクトを完成させる - 動画を保存

プロジェクトの編集が終了後は、プロジェクトの保存または、動画のアップロードを行います。

ホームタブの**動画をエクスポート**ボタンから**エクスポートウィザード**を選択します。  
が開き動画のエクスポート作業をナビゲートします。



複数のエクスポート処理を行う場合はバックグラウンドで順番待ちが行われます。こうすることでプロジェクトのエクスポートが行われている間に他のプロジェクトの編集を行うことができます。



処理中のタスクや待機中の処理をキャンセルする場合はキャンセルリンクをクリックします。完了したタスクや失敗したタスクを削除する場合は削除リンクをクリックします。実行待ちエクスポート一覧は、エクスポートの処理中は閉じてしまって構いません。エクスポート作業自体はその後バックグラウンドで行われ、メイン画面のステータスバーに進捗状況が表示されます。

画面表示 -> 実行待ちエクスポート一覧を表示メニューを選択します。

# プロジェクトを完成させる - 動画をシェア

## 動画をシェア

作成した動画は以下のSNSなどでシェアすることができます：

- [Dropbox](#)
- [Vimeo](#)
- [Flickr](#)
- [Googleドライブ](#)
- [YouTube](#)

# プロジェクトを完成させる - 動画をディスクに書き込み

## 動画をディスクに書き込み

プロジェクトを書き込むことができるメディアはDVDです。

また、このメディアへのプロジェクトの書き込み方法には2種類あります。

- 動画用DVD

DVDプレーヤーなどの動画再生機器で再生できるフォーマットにプロジェクトをエクスポートする。

これはつまり、一般的なDVDです。

- データ用DVD

プロジェクトはファイルとしてエクスポートされ、書き込み先のDVDに表示されます。

市販の動画ディスクと違い、一部の再生機器では動画が再生されない場合や、再生機器専用のメニューを使って検索と再生を行う必要がある場合があります。

これはUSB対応の再生機器にUSBを挿入した場合に類似しています。

次のいずれかの場所からDVDオプションを選択して、書き込み作業を開始します：

- Homeタブから **動画をエクスポート**プルダウンボタンをクリックします。
- エクスポートタブを以下の画面で選択します：**ツールバー**。
- エクスポートタブを以下の画面で選択します：**メインメニュー**。

必要な選択を**ディスクの設定を選択**ダイアログで行った後、**作成**ボタンをクリックし、その後表示される指示に従って作業を続けます。

## プロジェクトを完成させる - ロスレスエクスポート

ロスレスエクスポートは最高品質の動画をエクスポートすることが出来る機能です。必要な際のみ動画ファイルの再符号化を行うことで品質を高く保ちます。編集機能によってはエクスポート時に動画の再符号化が行われます。再符号化が行われる編集機能は、切替効果やエフェクトの挿入、ソース動画とは異なるフォーマットでのエクスポートなどです。

この機能を使うには、ファイルメニューからロスレス動画をエクスポートを選択します。詳しくは[ロスレスエクスポートの設定](#)のページをご参照ください。

## プロジェクトを完成させる - 全てのシーケンスをエクスポート

プロジェクト内に複数のシーケンスがある場合、**全てのシーケンスをエクスポート**機能を使って、全てのシーケンスを続けてエクスポートすることができます。

シーケンス内で選択した領域を以下の手順でエクスポートすることもできます：**選択した領域をエクスポート** ボタンを



領域選択後に表示されるポップアップメニューから選択する。

この機能を選択すると**動画をエクスポート**ウィザードがシーケンスごとに表示されるので、それぞれ必要な設定を行ってください。詳しくは

[保存、共有、ディスク書き込み](#) のページをご覧ください。

この機能を使うには、「ファイル」メニューから「全てのシーケンスをエクスポート」を選択します。

# プロジェクトを完成させる - DVDチャプタを挿入する

シーケンスを動画DVDに書き込む場合、しおりを使ってDVDチャプタを挿入することができます。

1. まず最初にしおりをタイムラインに挿入します：
  - チャプタを挿入する箇所をタイムライン上でControlボタンを押しながらクリックししおりを設定。
  - 必要に応じてしおりの名前や色を変更し（変更してもDVDチャプタには影響ありません）、OKをクリックします。
  - チャプタを設定する箇所全てに上記の作業を繰り返します。設定したしおりがDVDのチャプタとして使われます。
2. 次に、プロジェクトをDVDにエクスポートします：
  - 保存の手順は以下の通りです：保存、共有、ディスク書き込みのページの手順に従ってDVDを書き込みます。
  - しおりをチャプタとしてエクスポートするか確認するダイアログが表示されるので、しおりをチャプタとして使う。

## プロジェクトを完成させる - プロジェクトのバックアップと移動

プロジェクトファイルには実際のメディアファイル（動画、音声、画像などのファイル）は保存されず、各メディアファイルの保存場所の情報のみが保存されます。

プロジェクトファイルが読み込まれると、それぞれのファイルパスから各メディアファイルの検索と読み込みが行われます。

メディアファイルが削除されていたり、別の場所に移動したりしている場合、またプロジェクトファイルのみを別のコンピュータにコピーした場合などは、必要なメディアファイルが見つかりませんのでご注意ください。

プロジェクトとメディアファイルをバックアップする際、または他のコンピュータに移動する場合は、**ファイル ->> プロジェクトファイルをフォルダにバックアップ**、または**ポータブルプロジェクトに名前を付けて保存**を選択します。

こうすることで、指定したフォルダに新しいプロジェクトファイル（.vpjの拡張子のファイル）として保存され、このプロジェクトに使われているメディアファイルも一緒にコピーされます。

このフォルダ全体がメディアのバックアップ用に保存、コピー、または他のコンピュータへ移動します。

## 使い方に関するよくある質問 - シーケンスから特定の箇所を削除する

### タイムライン

モードでは、シーケンス上の空の部分（レイヤー用動画の挿入部分など、動画や音声が入力されていない部分）をクリックしてドラッグすることでシーケンスの一部を選択することができます。選択した領域をシーケンスから削除する手順は以下の通りです：

- 以下のキーをクリックします：**Delete** キー
- ホーム タブのツールバーで以下をクリックします：**Delete** ボタン
- 選択を完了するとポップアップメニューが表示されるので以下をクリックします：**Delete** ボタン



## 使い方に関するよくある質問 - フレームを個別に保存する

プレビュー画面に表示されている画像を静止画として保存することができます。まず保存したい画面をプレビュー画面に表示し、次に以下のいずれかの作業を行います：

- シーケンス->再生プレーヤー->スナップショットを選択しシーケンスのスナップショットの解像度を選択します。
- クリップ->再生プレーヤー->スナップショットを選択しクリップのスナップショットの解像度を選択します。
- キーボードのF11キーを押す。シーケンスのプレビュー画面のスナップショットが撮影されます。
- プレビュー画面上を右クリックし以下を選択します：**シーケンスのスナップショットを撮る**。クリップのプレビュー画面を右クリックした場合は以下を選択します：**クリップのスナップショットを撮る**。



**環境設定 -> ディスク -> スナップショットの保存先**で指定した場所に保存されます。  
また、同じものが作業中のプロジェクトに画像クリップとして保存されます。

シーケンスの全てのフレームを一連の画像として保存することもできます。詳しくは  
の項目を [保存、共有、ディスク書き込み](#)のページをご覧ください。

# 使い方に関するよくある質問 - 透かし画像とワイプ（画面内に別画面を表示）

## 透かし画像

動画にレイヤーとして重ねて表示することができる画像のことを、透かし画像と呼びます。

例えば会社紹介ビデオの画面の隅に会社ロゴを表示するなどの方法で使います。

透かし画像の挿入方法は以下の通りです：

1. 透かし画像として使う画像ファイルを読み込み、新しい画像クリップを作成します。
2. シーケンスにこの画像クリップをレイヤーとして挿入します。挿入は背景となるクリップの上にある動画トラックに行います。
3. 動画エフェクト（画像クリップに挿入したエフェクト）を編集します。
4. 動きエフェクトを挿入または選択します。  
スケールの値を小さくすると画像が小さくなります。  
X軸とY軸の値を指定して、画像の表示位置を指定します。
5. 透明度エフェクトを挿入または選択します。  
透明度の値を小さくすると透明度が高くなります。

## ピクチャーインピクチャー（ワイプ）

透かし画像と似たような効果ですが、透かし画像が静止画を挿入するのに対し、ワイプは動画を挿入します。

テレビのパラエティー番組でよく見かける、メイン画面の端に小窓を作りゲストのアクションなどを映すと言ったような使い方をすることができます。

ワイプの挿入方法は以下の通りです：

1. 動画ファイルを読み込み新しい動画クリップを作成します。
2. シーケンスにこの動画クリップをレイヤーとして挿入します。挿入は背景となるクリップの上にある動画トラックに行います。
3. 動画エフェクトを挿入します。
4. エフェクトの「動きと変形」の欄から必要なエフェクトを選択します。  
まず「拡大・縮小」エフェクトを使って小窓用の動画を小さくします。  
次に「位置」エフェクトを使って小窓用の動画が表示される位置を指定します。

# 使い方に関するよくある質問 - クロマキー合成（ブルーまたはグリーン）

「ブルースクリーン」や「グリーンスクリーン」という名前で良く知られており、映像から特定の色を消す作業を行います。

例えば、緑色を背景に役者が演技をした後、クロマキーで緑色を消し去ることで、別の背景に役者の動きを重ねた特撮を行うことができます。

**動画エフェクト**の指示に従って、クロマキーの動画エフェクトを挿入します。**動画エフェクト**のダイアログが開いた状態でクリップのプレビュー画面上にカーソルを置くとスポイト機能を使って削除する色を選択することができます。削除する色の上にカーソルを置いた状態で画面をクリックすると選択した色が画面から消えます。また、赤、緑、青の数値を指定することも削除する色を指定することができます。**しきい値**や**フェード**の値を変更することで、どの程度似た色まで削除するかを指定できます。**ベース**：のプルダウンメニューから**色**を選択すると、選択した色とどの程度一致するかという情報に基づいて選択した色が動画から削除されます。**ベース**：のプルダウンメニューから**明るさ**を選択すると、選択した色と明るさにどの程度一致するかという情報に基づいて、選択した色が動画から削除されます。**ベース**：のプルダウンメニューから**自動**を選択すると、選択した色に基づいて自動的に**色**と**明るさ**の切替えを試みますが、必要に応じていずれかのオプションを手動で選択してください。これは、明るい白または濃い黒の背景の動画にクロマキー効果を適用する必要がある場合に便利です。**しきい値**の値が大きくなるにつれて**フェード**スライダの効果は小さくなります（例えば**しきい値**のスライダを最大値に設定すると**フェード**スライダの**効果がなくなります**）。

**フェザー処理**は前面に表示される画像のエッジをソフトにしたり、アルファチャンネルブラーを適用するために使います。こうすることで色を削除した部分をぼかして表示し、背景と合わせた際により自然に切り抜いた動画を表示することができます。フェザー処理の値が高い場合は処理に少し時間がかかる場合がありますのでご了承ください。

削除する背景はハイライトや影などの無い一定の色であることが望ましく、また背景以外には同じ色が使われていないようご注意ください。

キーの微調整を行うには**アルファマスクを表示**

オプションを使います。このオプションがオンになっている際は「アルファ」チャンネルまたはプレビュー中のクリップの透明レイヤーが白黒で表示されます。これにより、キーアウトしている領域（黒）とそうでない領域（白）を正確に確認することができます。

フェードやフェザー処理などのエフェクトが適用されている場合は半透明の領域が灰色で表示される場合があります。キーアウトしている領域とそうでない領域を白と黒に分けて表示することで、パッと見出しはわかりにくい小さなキーエラーを簡単に見つけることができます。

# 使い方に関するよくある質問 - コマーシャルの削除

動画クリップからコマーシャルや不要なシーンなどを削除する手順は以下の通りです：

- シーケンスに動画クリップを挿入し挿入したクリップを選択します。
- 削除する部分の先頭に再生カーソルを移動します。
- シーケンス->トラックを分割->選択したクリップを分割または分割ボタン（ハサミのアイコン）の右側をクリックし以下を選択します：**選択したクリップを分割。**
- 削除する部分の末尾に再生カーソルを移動します。
- **選択したクリップを分割**を再度選択します。
- 削除を行うシーンを選択し、シーケンス->切り取りを選択するか、シーンをControlボタンを押しながらクリックし**選択したクリップを削除。**
- 残った動画を動かして繋げます。

# 使い方に関するよくある質問 - エンドロールや字幕をスクロールする

## エンドロールを流す

文字クリップを使って動画にエンドロールを流すことができます。また、エンドロールを流す方向を指定することができます。

1. 文字クリップをプロジェクトに挿入します。  
必要なエンドロールを全て文字クリップに入力します。
2. 文字クリップのクリップのプレビューを確認します。文字ツール画面でスクロールの属性を**下から上**に設定すると、エンドロールが画面の下から上に向かって流れます。  
必要に応じて他の属性（フォント、文字のサイズ、色など）を指定します。
3. 文字クリップの長さに合わせて全てのエンドロールが表示されます（文字クリップの長さは、クリップが表示される時間の長さのことです）。  
これはつまり、文字クリップの長さが短い程エンドロールの表示が速くなるということです。  
エンドロールの長さに合わせて文字クリップの長さを調整し、適度な速さでエンドロールが流れるよう設定してください。
4. シーケンスにクリップを挿入します。  
エンドロール用の文字クリップの上または下の動画トラックに他のクリップを挿入することもできます。  
例えば、エンドロールの下の動画トラックに空クリップや画像クリップ、動画クリップなどを挿入してエンドロールの背景にすることができます。

## 字幕テロップ

ニュースのテロップなどのように画面に文字を左右に流す場合は、上記と同じ手順で作業を行いますが、以下の点のみご注意ください：

- 文字クリップ内の文字列は全て1行にまとめます（改行不可）。
- **右から左**をスクロールのタイプとして選択します。

# ツール - エフェクトのマスクング

## エフェクトのマスクング

エフェクトのマスクを使うとクリップの特定の部分のみにエフェクトを複数適用することができます。

マスクは動きを加えることができる為、例えば動画内の特定の物体の動きに合わせてエフェクトを加えると行った事も可能になります。

マスクは最低3か所の点を繋ぎ合わせて作成し、各点はそれぞれ独自に動かすことができます。

エフェクトの追加や変更、またエフェクトに動きを加えると行った作業は以下の画面で行います：[エフェクト画面](#)。[エフェクト画面](#)へのアクセス方法については以下をご覧ください：[動画エフェクト](#)。

### マスクを挿入

1. ツールバーの



ボタンをクリックします

2. マスクの形状が**Clip Preview**

### マスクの形を変更する

1. エフェクト画面のツールバーにある「エフェクトのマスクを追加」ボタンをクリックします
2. 既存の位置を動かすには**クリップのプレビュー**領域でクリックしてドラッグします
3. 新しい点を追加する場合は既存の点と点の間をクリックします
4. 点を削除する場合は削除する点を右クリックします

### マスクを消去する

1. ツールバーの



ボタンをクリックします

2. マスクが消去され、これ以降に挿入するエフェクトは全てクリップ全体に適用されます

### マスクに動きを加える

1. エフェクト画面のツールバーにある「エフェクトのマスクを追加」ボタンをクリックします
2. エフェクトに動きを加える為の画面が表示されていることを確認します
3. ボタンをクリックして、エフェクトの動きの編集画面に線を表示します
4. 赤いタイムラインのカーソルをマスクングする位置に動かします
5. 赤いカーソルの下にキーフレームが無い場合は  
 ボタンをクリックして新規キーフレームを追加します
6. マスクの形を変えます
7. 全てのキーフレームが設定されるまで4から6の手順を繰り返します

# ツール - 動画エフェクトを動かす

多くの動画エフェクトは動きを加えるパラメータがあります。

例えば、動きエフェクトの水平位置パラメータを動かすことでクリップにパン効果を加えることができます。

動きを加えることができるパラメータはそれぞれグラフで表示され、X軸が時間を、またY軸がパラメータの値を示します。

動きを加えるパラメータの使い方は以下の通りです：

- 手順に従い **動画エフェクト** ダイアログを開きます。
-  ボタンをツールバーでクリックしてキーフレームの動きを編集する画面を表示します。
- 動きを加えたいエフェクトが畳まれている場合は、エフェクト名の欄にある+ボタンをクリックして開きます。
-  ボタン（動きのパラメータ横にあるもの）をクリックするとキーフレームの編集領域に動きを加える為の線が表示されます。
- また、事前設定された動きの曲線をパラメータメニューから選ぶこともできます。パラメータメニューを表示するには、パラメータの横にある  ボタンをクリックします。
- 曲線にキーフレームを挿入したり、既存のキーフレームを削除したりと言った変更を行います（以下を参照）。

## エフェクトの動きを加える曲線について

エフェクトに動きを加える曲線は、縦軸がエフェクトの強弱を表し、横軸が時間の経過を表します。

曲線はキーフレームを使ってコントロールすることができます。キーフレームを使って、どの時点でどの程度のエフェクトが挿入されるかを指定します。キーフレーム間の値の補正には直線またはベジエ曲線を使うことができます。

パラメータにキーフレームが無い場合は動きは加えられません。

グラフはクリップの長さに合わせたフラットな横線になります。

## キーフレームを挿入

キーフレームの挿入方法は以下の通りです：

- 既存のキーフレームが無い場所でグラフの線をクリックします
- 既存のキーフレームが無い場所でグラフの線を右クリックし **曲線ハンドルを挿入** または **直線ハンドルを挿入** を選択します。
- タイムラインの現在位置を必要な場所に移動し、



ボタンをクリックします。

## キーフレームを選択

1つのキーフレームをクリックするとそのキーフレームが選択されます。Tabキーを押すと次のフレームに移動し、Shiftキーを押しながらTabキーを押すと1つ前のフレームに移動します。

複数のキーフレームの選択は以下のいずれかの方法で行います：

- 何も無い部分をクリックしてドラッグし複数のキーフレームを四角で囲みます。囲まれたキーフレームが全て選択されます。

- **Ctrl** キーを押しながらキーフレームを1つ1つクリックします。

### キーフレームを移動

キーフレームは以下のいずれかの方法で動かすことができます：

- キーフレームをクリックし特定の位置にドラッグします。複数のキーフレームが選択されている場合は全て同時に移動します。
- タイムラインの現在位置をキーフレームが挿入されている場所に動かし、チェックボックスを使ってパラメータの値を調整するか、スライダを動かす、または数字入力コントロールに適当な数値を入力します。

### キーフレームを削除

キーフレームの削除は以下のいずれかの方法で行います：

- キーボードの**Delete**キーを押すか



ボタンをクリックすると、選択したキーフレームが削除されます。

- 特定のキーフレームを削除する場合は、削除するキーフレームをControlボタンを押しながらクリックし**キーフレームを削除**を選択します。
- パラメータの全てのキーフレームを削除する場合は**リセット**をパラメータメニューから選択します。

### 曲線ハンドルについて

曲線ハンドルはキーフレーム間の曲線の動きを設定するための正接ハンドルです。

キーフレームの両端に曲線ハンドルが無い場合、このキーフレーム間の線は直線になります。

曲線ハンドルはキーフレームに付属します。キーフレームには左、右、または左右両方に曲線ハンドルを付けることができます。曲線ハンドルは 曲線キーフレームを挿入する際に挿入されます。

### 曲線ハンドルを挿入/削除

曲線ハンドルの追加/削除を行うための4つのボタンがツールバーにあります。キーフレームを選択した状態で...

-  ボタンをクリックすると左右の曲線ハンドルが削除されます。
-  ボタンをクリックすると右側のみに曲線ハンドルが作られます。
-  ボタンをクリックすると左側のみに曲線ハンドルが作られます。
-  ボタンをクリックすると左右の曲線ハンドルが追加されます。

また、右クリックメニューを使って曲線ハンドルの追加や削除を行うこともできます：

- 曲線ハンドル上を右クリックして**曲線ハンドルを削除**を選択します。
- キーフレーム上を右クリックし、曲線ハンドルの追加または曲線ハンドルに関するコマンドから必要な作業を選択します。
- 線の部分を右クリックし**曲線を作成**または**直線を作成**のいずれかを選択します。これらのコマンドを使うと、左右両方の曲線ハンドルが挿入または消去されます。

### 曲線ハンドルを移動する

曲線ハンドルはドラッグする形で移動することができます。  
スムーズな動きボタン



がオンになっている場合はキーフレームの反対側の曲線ハンドルが、動いているハンドルをミラーリングします。

### 曲線ハンドルをミラーリング

曲線ハンドルがキーフレームの反対側のハンドルをミラーリングする場合、曲線はキーフレームをスムーズに通過します（鋭角に曲がることはありません）。

曲線ハンドルのミラーリングは以下のいずれかの方法で行います：

- **キーフレームにスムーズな変更を強制する** オプションをオンにして曲線ハンドルをドラッグすることで自動的にもう1つの曲線ハンドルをミラーリングします。
- **キーフレームにシャープな変更を可能にする** をオンにすると各ハンドルを個別にドラッグできるようになります。
- キーフレームを選択します。ツールバーにあるミラーのプルダウンメニューから以下のいずれかのミラーリングを選択します：
  - 右曲線ハンドルからミラーリング
  - 左曲線ハンドルからミラーリング
  - 平均曲線ハンドル

# ツール - カスタムエフェクトチェーン

## カスタムエフェクトチェーンを保存する

一連のエフェクトをカスタムエフェクトチェーンとして保存し、後から他のクリップに適用するには：

- クリップを選択し、動画エフェクト->現在のエフェクトのプロパティ..."を選択してエフェクト画面を開きます。
- エフェクト画面を開いたら、カスタムエフェクトチェーンとして保存するエフェクトの選択や編集を行い「カスタムエフェクトチェーンとして保存」ボタンをクリックします。
- カスタムエフェクトチェーンにわかりやすい名前を付け（例：「画面隅に縮小」など）、「保存」ボタンをクリックします。

これで作業は完了です。今後は「エフェクト/エフェクトチェーンを挿入」ボタンをクリックしてこのカスタムエフェクトを一覧から選択するだけで一連のエフェクトを素早くまとめて挿入することができます。

## カスタムエフェクトチェーンを編集する

作成したカスタムエフェクトチェーンの名前を変更するには：

- 上記の「カスタムエフェクトチェーンを保存する」と同じ手順でエフェクト画面を開きます。
- 「カスタムエフェクトチェーンを編集」ボタンをクリックし、名前を変更するカスタムエフェクトチェーンを選択したら「名前を変更」をクリックします。

カスタムエフェクトチェーン内のエフェクトを編集するには：

- 編集するエフェクトチェーンを実際に挿入することで開き、必要な編集を行います。
- 編集が完了したら「カスタムエフェクトチェーンとして保存」をクリックし、編集中のカスタムエフェクトと同じ名前で保存を行います。既存のエフェクトチェーンを上書きするかどうか確認するメッセージが表示されるので「はい」を選択します。

## カスタムエフェクトチェーンを削除する

カスタムエフェクトチェーンを削除するには：

- 「カスタムエフェクトチェーンを保存する」と同じ手順で作業を行い、エフェクト画面を開きます。
- 次に、「カスタムエフェクトチェーンを編集」ボタンをクリックし、削除するカスタムエフェクトチェーンを選択したら「削除」をクリックします。

# ツール - 自動ダック

自動ダッキング：選択したクリップに自動ダックを適用します。

VideoPadはトラックのクリップ音量を検出しダッキングするトラックの音量を下げます。話し声が入っている動画の再生時はBGMを下げて言葉を聞きやすくする場合などに便利な機能です。

## 使い方

自動ダックを適用するには最低2つの音声入りトラックがシーケンスに挿入されている必要があります。

自動ダックを適用するクリップをシーケンス内で右クリックし**背景音**を選択します。

ダッキングされたクリップの音量が他の音声の音量に合わせて自動的に下がります。

## 自動ダック設定

自動ダックの設定はホーム->オプション->音声タブで行います。

**減衰量:** ダッキング時にどの程度音量を下げるかを設定します。

**フェードインの長さ:**

ダッキングを開始する際にどの程度の時間をかけてダッキングの最大量に達するかを設定します。

**フェードアウトの長さ:**

ダッキングを終了する際にどの程度の時間をかけて元の音量に戻すかを設定します。

**ダッキングのしきい値:**

メイン音量がこの値に達するとダッキングが行われます。

## ツール - 音声のフェード位置

トラック全体またはクリップ全体の音声レベルを変更できるだけでなく、フェード位置を使ってクリップ内の音量を変化させることもできます。

フェード位置を編集するには、ピンまたはシーケンスから音声クリップを選択し、クリップのプレビュー画面に音声の波形を表示します。

波形画面にはゲインのコントロールを行うための青い横線が表示されるので、この線を動かして調整を行います。

中央より下に線を下げると音量が小さくなり（ネガティブゲイン）、中央より上に上げると音量が大きくなります（ポジティブゲイン）。

フェード位置上にポインタを置くと、フェード位置とゲインの値が表示されます。



音声クリップのプレビューまたはトラック内の音声クリップをCtrlキーを押しながらクリックし以下のいずれかのフェードエフェクトのオプションを選択するとフェードを行う位置が自動的に挿入されます。

### フェードイン

指定した長さで無音から徐々に音声が大きくなります。

- 現在時間：現在カーソルが置かれている位置から指定した秒数でフェードインが行われます。
- 音声クリップの先頭：音声ファイルの先頭から指定した秒数でフェードインが行われます。
- 先頭と現在位置の間：音声ファイルの先頭から現在カーソルが置かれている位置までフェードインが行われます。
- 現在時間から先頭：現在カーソルが置かれている位置まで指定した秒数でフェードインが行われます。

### フェードアウト

指定した長さで音声が徐々に小さくなり最終的に無音になります。

- 現在時間：現在カーソルが置かれている位置まで指定した秒数でフェードアウトが行われます。
- 音声クリップの末尾：音声ファイルの末尾まで指定した秒数でフェードアウトが行われます。
- 現在位置から末尾までの間：現在カーソルが置かれている位置から音声の末尾までフェードアウトが行われます。
- 現在時間から末尾：現在カーソルが置かれている位置から指定した秒数でフェードアウトが行われます。

### クロスフェード

現在カーソルが置かれている位置でシーケンス内の最下層の音声2つをフェードイン/フェードアウトします。

このエフェクトを使うには現在位置に最低2つの音声が必要です。

### クリップ全体をフェード

増幅エフェクトと同様です。詳しくは以下のページをご覧ください：

[音声増幅エフェクト](#)

### フェード位置を挿入

青い線上で既存のフェード位置が無い場所をクリックすると、フェード位置を挿入することができます。

### フェード位置を移動

既存のフェード位置をクリックしてドラッグすることでフェード位置を移動することができます。

### フェード位置を削除

特定のフェード位置を削除する場合は、削除するフェード位置を右Controlボタンを押しながらクリックし**このフェード位置を削除**を選択します。

全てのフェード位置を削除する場合は、プレビューの音声クリップをControlボタンを押しながらクリックし**全てのフェード位置を削除**を選択します。

# ツール - イコライザ

## イコライザ

音声信号の周波数帯域を調節し、音声の補正や改善などに使われるエフェクトです。「エフェクト」メニューから「イコライザ」を選択すると、右側の画面に3種類のタブが表示され、イコライザが3種類の異なるイメージで表示されます。画面上部のタブを使い、ビジュアル、グラフィック、パラメトリックのいずれかを選択します。

### ビジュアルイコライザ

特定の位置を左クリックすると新規バンドポイントを作成することができます。バンドポイントを右クリックするとバンドポイントが削除されます。イコライザのグラフを設定しやすくするために

イコライザのグラフに最も良く使われる一連のフィルタを事前設定したプリセットが用意されています。一覧からプリセットを選択してフィルタを調節することで希望通りのエフェクトをかけることができます。

フィルタの種類と調節方法については以下の説明をご覧ください。周波数の値を入力する領域の最大値は20000ヘルツです。

### グラフィックイコライザ

グラフィックイコライザは複数のスライダを使って特定の周波数での信号の増減を調節します。スライダの数は3個から20個の間で自由に選択することができます。画面上部でバンド数を選択してください。

スライダの数を変更すると、それぞれのスライダに周波数が20Hzから20kHzの間の最適値で自動的に割り当てられます。プリセットを選択することでローパスやハイパスなどの良く使われるフィルタを簡単に構築することができます。

各イコライザ間には互換性が無いため、グラフィックイコライザを変更してもビジュアルイコライザやパラメトリックイコライザは変更されません。

### パラメトリックイコライザ

パラメトリックイコライザはグラフィックイコライザに良く似ていますが、グラフィックイコライザより多くをコントロールすることができます。ここでは各スライダの下にある周波数またはQの値をクリックすることで、スライダの周波数と帯域幅を調節することができます。周波数の値は20Hzから20,000Hzの間で設定します。

Qのパラメータは0.05から20の間で設定します。Qの値が高い程、この周波数での増幅や減衰のピークがシャープになり周辺の周波数への影響が少なくなります。Qの値が低くなるほど周波数全体によりスムーズに変更が適用されます。

- バンドパスフィルタ
- 特定の範囲の周波数のみをキープします。 -開始周波数
- 低い方のカットオフ周波数の値（ヘルツ）
- 終了周波数
- 高い方のカットオフ周波数の値（ヘルツ）
- スロープの長さ
- 低い方のカットオフポイントから高い方のカットオフポイントへ延びるスロープの幅（ヘルツ）
- 振幅
- カットオフ範囲外の周波数の抑制率6デシベルは音量が半分になることを意味し、12デシベルは4分の1に下がることを意味します。最大値は60デシベルです。
- バンドストップ/帯域除去フィルタ

- 特定の範囲以外のすべての周波数をキープします。
- 開始周波数
- 低い方の阻止周波数の値（ヘルツ）
- 終了周波数
- 高い方の阻止周波数の値（ヘルツ）
- スロープの長さ
- 低い方の阻止ポイントから高い方の阻止ポイントへ延びるスロープの幅（ヘルツ）
- 拒否
- 阻止帯域外の周波数の抑制率6デシベルは音量が半分になることを意味し、12デシベルは4分の1になることを意味します。最大値は60デシベルです。

- ハイパスフィルタ
  - 特定の値より上の周波数のみをキープします。
  - 通過帯域
  - ここで指定した数値より上の周波数がキープされます（ヘルツ）
  - スロープの長さ
  - 通過帯域から延びるスロープの幅（ヘルツ）
  - ローパスフィルタ
  - 特定の値より下の周波数のみをキープします。
  - 通過帯域
  - ここで指定した数値より下の周波数がキープされます（ヘルツ）
  - スロープの長さ
  - 通過帯域から延びるスロープの幅（ヘルツ）
  - ノッチフィルタ
  - 特定の範囲の周波数を最低限に減衰し、その他の周波数をそのまま通過させます。
- スロープは無く、周波数は減衰するかしないかのいずれかです。

- 開始周波数
- 低い方のカットオフ周波数の値（ヘルツ）
- 終了周波数
- 高い方のカットオフ周波数の値（ヘルツ）
- ブーストフィルタ
- 特定の範囲の周波数を減衰またはブーストし、その他の周波数はそのまま通過させます。

- 開始周波数
- 低い方のブースト/カット周波数の値（ヘルツ）
- 終了周波数
- 高い方のブースト/カット周波数の値（ヘルツ）
- スロープの長さ
- 低い方のブースト/カットポイントから高い方のブースト/カットポイントへ延びるスロープの幅（ヘルツ）
- 振幅
- ブースト/カット内の周波数の割合は、ブーストする（上げる）またはカットする（下げる）のいずれかです。6デシベルは音量がオリジナルの2倍にブーストされることを意味し、12デシベルは半分にカットされることを意味します。20デシベル。
- ハイパスシェルフフィルタ
- カット周波数以下の周波数信号を減衰し、残りの周波数は変更せずに通過させます。

- 開始周波数
- 低カット周波数（ヘルツ単位）。

- 傾斜
  - 低カット位置と高カット位置の間の傾斜の幅です（ヘルツ単位）。
  - 拒否
  - カット領域内でカットされる周波数の度数です。6デシベルは音量がオリジナルの半分に減衰されることを意味し、12デシベルはオリジナルの1/4レベルに減衰されることを意味します。
  - ローパスシェルフフィルタ
  - カット周波数以上の周波数信号を減衰し、残りの周波数は変更せずに通過させます。
  - 開始周波数
  - 低カット周波数（ヘルツ単位）。
  - 傾斜
  - 低カット位置と高カット位置の間の傾斜の幅です（ヘルツ単位）。
  - 拒否
  - カット領域内でカットされる周波数の度数です。6デシベルは音量がオリジナルの半分に減衰されることを意味し、12デシベルはオリジナルの1/4レベルに減衰されることを意味します。
- 低周波数を落とすためだけにイコライザを使う場合は、まずハイパスフィルタをお試しいただく（エフェクトメニューから「ハイパスフィルタ」を選択）のが最も簡単で適した方法です。

# ツール - サラウンドサウンド編集

## サラウンドサウンド編集

サラウンドサウンド編集機能を使うと、複数の音声トラックをミックスしてサラウンドサウンドの音声を作成することができます。サラウンドサウンド編集は5.1または7.1の標準的なスピーカーレイアウトに対応しています。また、2Dスピーカーレイアウトに対応するよう設定することも可能です。

サラウンドサウンド編集の主な項目は以下の通りです：

- レーダー画面：
  - レーダー画面を使ってスピーカーや音声トラックの位置を視覚的に調節することができます。スピーカーおよび音声トラックは追加や削除が可能です。
  - ファイル一覧：
    - 現在開いているファイルが全て「ファイル一覧」画面に表示されます。ここで選択したファイルがレーダー画面に表示されます。
  - 音声トラック：
    - サラウンドサウンド編集で使う音声ファイルは全てモノラルファイルです。複数のチャンネルがある音声トラックは、チャンネルごとにモノラル音声に分けられファイル一覧に追加されます。トラックを示すアイコンにはトラックの番号が一緒に表示されます。
  - スピーカー：
    - スピーカーは、通常1台のスピーカーを通して再生される、サラウンド音声ミックス内の各チャンネルを表します。スピーカーのアイコンにはチャンネルの番号が一緒に表示されます。
    - LFEスピーカー：
      - 通常のスピーカーとは違う特殊なスピーカーで、主に低音増強（LFE）の音声トラックの再生に使われます。LFEスピーカーを使うよう指定された音声トラックは、LFEスピーカーのみで再生されます。
    - 音量：
      - スピーカーアイコンから中心に向かって伸びる青い線は、スピーカーの音量を表しています。音声トラックが選択されている場合、このスピーカーを通して再生される音声トラックの全体音量の割合が表示されます。
    - パンエンベロープ：
      - 複数のスピーカーの間でエンベロープされた音声（時間の経過に伴い変化する音声）をパン（移動）させることで、音に動きを出すことができます。パンエンベロープ画面には2本の線が表示されます。黄色い線は左右の動きをコントロールし、緑の線は上下の動きをコントロールします。
    - 空間的ぼかし：
      - 複数のスピーカー間の音量の割り振りをコントロールするパラメータです。音声トラックごとにばらばらに聞こえないようにするのが主な目的です。値が低いほど個々の音声に分かれて聞こえます。
    - スピーカー重量：
      - サラウンドパンを行う際は全てのスピーカーが同一の重さを持つようデフォルト設定されていますが、個々のスピーカーに別々の重さを指定することで設定を変えることができます。重量が少ないほど、パンの際の音が小さくなります（メモ：LFEスピーカーは重量がありません）。重量を最低にしたスピーカーは、パンを行う際に全く音が出ないということになります。

サラウンドサウンド編集ダイアログには以下のようなオプションがあります：

- スピーカーを追加する：
  - 「追加」ボタンをクリックします。
- LFEスピーカーを追加する：
  - 「LFEを追加」ボタンをクリックします。
- スピーカーを削除する：
  - 削除するスピーカーをマウスを使って選択し「削除」ボタンをクリックします。
- スピーカー設定のプリセットを選択する：
  - 「サラウンドパンナー：」からスピーカー設定のプリセットを選択します。
- トラックの追加/削除：
  - ファイル一覧からトラックを選択または削除します。
- スピーカー/トラックの位置を変更：
  - スピーカーまたはトラックのアイコンの位置をドラッグして変更します。
- 音声をLFEスピーカーで再生するよう指定する：
  - トラックをドラッグしLFEスピーカーの上ドロップします。指定されたスピーカーのアイコンが青に変わります。
- スピーカー重量を変更する：
  - 変更するスピーカーを選択し、スライダを使って重量を変更します。
- 空間的ぼかしを変更する：
  - スライダーを使って希望の値に変更します。
- パンエンベロープ（音の移動効果）をオン/オフにする：
  - トラックを選択し「パンエンベロープ」のチェックボックスにチェックを入れます

。音の移動をコントロールする：

- トラックを選択し、サラウンドサウンド編集画面中央の横長の画面で黄色と緑の線を使ってコントロールを行う位置とコントロールのタイミングを設定します。黄色い線は左右の動きをコントロールし、緑の線は上下の動きをコントロールします。線上を左クリックすると新しいコントロール位置が設定され、右クリックするとクリックしたコントロール位置が削除されます。赤い縦線をドラッグすることで、音の動きを視覚的に確認することができます。

-出力を保存する：

- 全ての設定が完了後、「適用する」ボタンをクリックすると、設定したスピーカーの数と同じ数のチャンネルが表示された波形画面が作成されます。このファイルはサラウンドサウンドに対応するファイルフォーマット（例：WAV）で保存することができます。

# エフェクトと切り替え - 動画エフェクト

動画、画像、文字、空クリップにはそれぞれ動画エフェクトを挿入することができます（複数のエフェクト使用可）。

## エフェクトを編集

クリップに挿入された動画エフェクトの編集は**動画エフェクト**ダイアログで行います。ダイアログを開くには、クリップを選択し以下のいずれかの作業を行います：

- **動画エフェクト**->**現在のエフェクトのプロパティ**を選択します。
- **動画エフェクト**ボタンをクリックします。

クリップがピン内にある場合は、クリップをControlを押しながらクリックし、**エフェクトを編集**を選択します。クリップがシーケンス上にある場合は、クリップの左下にあるFXの文字が書かれたボタンをクリックします。

## 新規エフェクトを挿入

新しいエフェクトをクリップに挿入する方法は以下の通りです：

- クリップを選択し、挿入するエフェクトを**動画エフェクト**メニューから選択します。
- クリップを選択し、**動画エフェクト**ボタンの右半分をクリックしてエフェクトを選択します。
- 「開く」**エフェクト**画面を上記のいずれかの方法で開き、**エフェクトを挿入**ボタンを**エフェクト**画面でクリックしてエフェクトを選択します。

## エフェクトのマスキング

エフェクトのマスクを使うとクリップの特定の部分のみにエフェクトを複数適用することができます。殆どのエフェクトと同様、マスクは時間の経過と共に形やサイズを変えたり動かしたりすることができます。

エフェクトのマスクの良くある使い方は以下の通りです：

- 人物の顔にぼかしを入れる（ぼかしエフェクトを使用）
- 車のナンバープレートにモザイクをかける（モザイクエフェクトを使用）
- 特定の物体や顔などをハイライトする（色調整エフェクトを使用）

詳しくは以下のページをご覧ください：[エフェクトのマスキング](#)

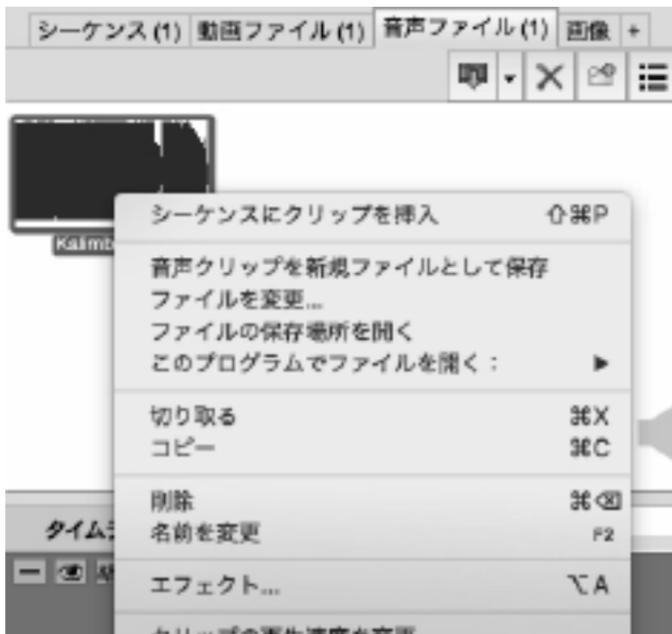
## エフェクトと切り替え - 音声エフェクト

音声クリップには様々な音声エフェクトを加えることができます。クリップに挿入された音声エフェクトの編集は、**音声エフェクト**ダイアログで行います。ダイアログを開くには、クリップを選択し以下のいずれかの作業を行います：

- **エフェクト->音声エフェクト->現在のエフェクトのプロパティ** を選択します。
- **音声エフェクト**ボタンの右側をクリックし、**音声エフェクト->現在のエフェクトのプロパティ**。

音声クリックがピン内にある場合は、クリップをControlボタンを押しながらクリックし**エフェクトを編集**を選択します。

音声クリップがシーケンス上にある場合は、クリップの左下にある星のアイコンが描かれたボタンをクリックします。



新しいエフェクトを

音声クリップに挿入する方法は以下の通りです：

- クリップを選択し、挿入するエフェクトを**音声エフェクト**メニューから選択します。
- クリップを選択し、**音声エフェクト**ボタンの右半分をクリックしてエフェクトを選択します。
- **音声エフェクト**ダイアログ（上記のいずれかの方法で表示）で**エフェクト**を挿入ボタンを**音声エフェクト**ダイアログのツールバーでクリックし、必要なエフェクトを選択します。

### 音声エフェクトをプレビュー

音声クリップを編集集中に、実際の映像と合わせて音声をプレビューすることができます。プレビュー機能のオン/オフの切り替えは**ミックス**ボタンをクリックして行います。

### 音声エフェクトの種類

#### 増幅

増幅とは特定の領域の音の大きさや**音声レベル**を上げることです。

録音音声の一部の音量を上下するには、音量を変更する箇所を選択し、「エフェクト」メニューから「増幅」を選択します。

音量は割合で入力します（100は音量が変わらず、50は-6db音量が下がり、200は-6db音量が上がります）。

#### コーラス

1つの音声の音程と速度を微妙に変化させて3つの異なる音声として聞こえるようにするエフェクトです。

メモ：コーラスはモノラル音声をより立体的にすることができるエフェクトです。

コーラスのエフェクトを適用する前に、音声編集ソフトを使ってファイルをステレオ音声に変更することをお勧めします。

#### 圧縮

「圧縮」はしきい値に設定した値を超える音量を削減します。音声信号がしきい値を超えると、圧縮機能が徐々に音声をしきい値以下に下げため、聴いている側にはこうした調整が行われていることが気づかれません。

「比率」は、圧縮のしきい値を超えた音声の削減率です。例えば、比率を4：1で設定した場合、音量がしきい値を4デシベル超えると、1デシベルを超えた値まで削減されるという事を意味します。比率を1：1とした場合は、しきい値を超えた音声の削減が行われないという事になりますので、圧縮機能をオフにするのと同じこととなります。

#### 歪み

通常、歪みは極力抑えるようにするものですが、あえて歪みを加える場合もあります。ギターの音声などに良く使われるエフェクトです。

歪みは0.0（歪み無し）から1.0（クリッピング）で指定されます。

また、エフェクトの適用を開始するレベルをデシベルで指定します。

歪みを加える前に、まずダイナミックレンジ圧縮を適用することで、音声がより均一になります。

#### エコー

短い時間（通常400～1000ミリ秒）を置いて音が繰り返されるエフェクトです。

巨大なスタジアムや山などで大きな声を出すと聞こえる、いわゆる「こだま」のことです。

エコーを加えるには、エコーを加える領域を選択し、「編集」メニューから「エコー」を選択し、エコーの長さや振幅を指定します。

エコーの長さは、音声が続くまでにかかる時間で、通常400から1000ミリ秒の間です。

振幅は1～99%の間で選択します（数字が大きいくほどエコーの音声が大きくなります）。

### フランジャー

フランジャーはフェイザーとよく似ていますが、フランジャーの遅延は時間の経過に合わせてゆっくりと変化します。

遅延の開始時間、変調の頻度と深度を指定し、ウェットまたはドライゲインのいずれかを選択します（ウェットは100%、ドライは0%）。

### ハイパスフィルタ

ハイパスフィルタ（ローカットフィルタと呼ばれる場合もあります）は指定した値以下の周波数を削除します。

曇りの無いクリアな音声が必要な場合などにお使いいただけます。

ボイス録音には300Hz以上のハイパスフィルタを使うと、聴き取りやすくなります。

。

### パン

ステレオ音声でパンを行うと、左右に音が移動します。

### リバーブ

リバーブとは一定の時間後にランダムに反響して聞こえる音のことです。

室内やホールなどで音声を発した際によくリバーブが発生します。

リバーブが大きいことをウェットと呼び、リバーブが無いことをドライと呼びます。

。

「エフェクト」メニューから「リバーブ」を選択し、リバーブのレベルとリバーブの長さを指定します。

リバーブのレベルは、振幅です。数値が高くなるほどウェットになり、小さくなるほどドライになります。

時間は、100～800ミリ秒の間で指定することができます。200ミリ秒の場合は小さな室内程度の残響、800ミリ秒はコンサートホールなどの巨大な空間で発生する残響とイメージするとわかりやすいです。

リバーブを適用しすぎると、トンネルや浴室などで発した音声のようになる場合があります。

### イコライザ

詳しくはイコライザ

### 正規化

音量の最大値がデジタル音声の最大シグナルと同じ（または特定の割合）にすることを、音声の正規化と言います。通常、音声編集作業の最後に全てのファイルを100%に正規化することで、音にゆがみが生じない範囲の最大音量に設定を行います。正規化を行うことで複数の音声トラックの音量を同等または平均化することができます。

「ピーク」値を使った正規化は、ファイル内の最大音量のサンプルを検出し、この値を「ピーク」値として正規化を行います。正規化のピークレベルを100%（0dB）に設定することで、ファイル全体のピークが0dBに達するよう音量が増幅されます。

### ノイズ除去

ノイズとみなされる音声のレベルを指定する形でノイズ除去を行います。通常、-30デシベル～-20デシベル以下をノイズとして設定します。ノイズの除去が十分でない場合はこの値を上げ、必要以上に除去されてしまった場合はこの値を下げます。

## **サラウンドサウンド**

詳しくはサラウンドサウンド

### **プリセット**

音声エフェクトによっては各パラメータを特定の値に事前設定したもの（プリセット）が設定されています。

プリセットを使うことで、パラメータを1つ1つ設定する手間を省くことができます。

# エフェクトと切り替え - 切替効果

## 動画の切替効果

切替効果を使うと1つの動画から次の動画への移動をスムーズに行うことができます。切替効果はフェードアウトなどを含む様々な種類からお選びいただけます。

切替効果はシーケンス上のクリップにのみ適用することができます。また切替効果を適用できるのは動画トラック上のクリップ（動画や画像、文字、空クリップ）のみです。

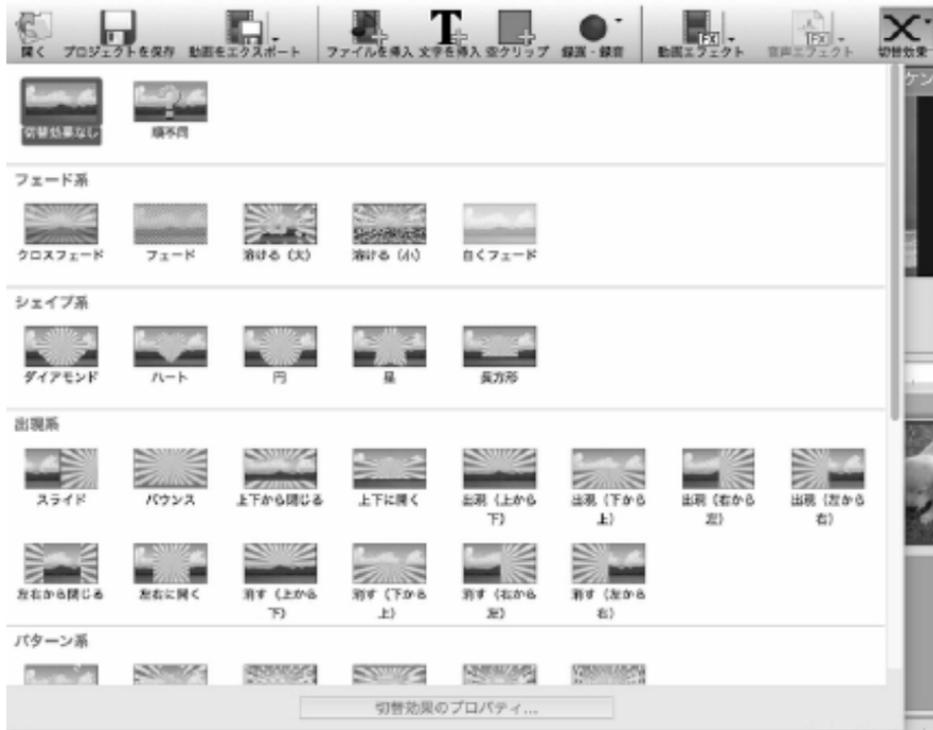
## 切替効果を使う

切替効果は以下のいずれかの方法で適用することができます：

- クリップAの末尾にのみ適用  
（同じトラック上でクリップAのすぐ後ろに他のクリップが無い場合）。
- クリップAの末尾からクリップBの冒頭に適用  
（同じトラック上でクリップAのすぐ後ろにクリップBがある場合）。

切替効果の適用は以下のいずれかの手順で行います：

- 切替を始めるクリップを選択し、適用する切替効果を**切替効果**メニューから選択します。
- **切替効果**ボタンをクリックして適用する切替効果を選択します。



ダイアログが表示されます。

殆どの切替効果は切替えの長さを選択するだけですが、

「ズーム」を選択した場合はズームの開始位置と終了位置を指定する必要があります。また、「スライド」を選択した場合は開始位置と終了位置の指定および、イーズイン/アウトの値を指定する必要があります。

### 切替の長さその他のプロパティを調整する

切替効果を挿入した後、切替えの長さやその他のプロパティを以下のいずれかの方法で調整することができます：

- 切替を始めるクリップを選択し、**切替効果->現在の切り替え効果のプロパティ**
- **切替効果**（シーケンスの右上にあるボタンをクリックすると表示されます）を選択し**現在の切り替え効果のプロパティ**を選択します。

### 切替効果を削除する

挿入した切替効果は以下の方法で削除することができます：

- 切替を始めるクリップを選択し、**切替効果->切替効果なし**を選択します。
- **切替効果**（シーケンスの右上にあるボタンをクリックすると表示されます）を選択し**切替効果なし**を選択します。

### シーケンスの冒頭に切替効果を挿入する

切替効果はクリップの末尾にのみ挿入できるよう設定されていますので

動画の冒頭をフェードインする形で始めたい場合などは、冒頭部分の直前に空クリップを挿入し、この空クリップの末尾に切替効果を挿入してください。

## エフェクト - 動きと変形 - 切り抜き

### 切り抜き

画像クリップの枠線や、間違っただアスペクト比で保存された動画に表示されている黒線を消す際などに便利です。左、上、右または上のパラメータを調整し、クリップの端からピクセルを切り取ります。切り抜かれた部分は空白のまま残されます。クリップの尺度を変更するには、配置エフェクトを適用し、尺度のパラメータを調整します。

。

# エフェクト - 動きと変形 - ズーム

## ズーム

画像や動画の一部にズームインします。このエフェクトを使うことでケン・バーンズ効果を作ることができます。

## エフェクト - 動きと変形 - ミラー

### ミラー

画面の中央から片側をもう片側に鏡のように写します。

## エフェクト - 動きと変形 - 動き

### 動き

クリップの表示位置を変更したり、回転や尺度の変更などをします。他のクリップの上に重ねたクリップを最適な位置に動かす際などに便利なエフェクトです。切替効果のカスタム化などの際には、クリップのパンやズームとして使うことができます。

# エフェクト - 動きと変形 - 被写体ぶれ

## 被写体ぶれ

長時間露光を行った際に見られるモーションブラーと呼ばれる被写体のぶれを模したエフェクトを加えます。

## エフェクト - 動きと変形 - パンとズーム

### パンとズーム

このエフェクトを使うことでケン・バーンズ効果を作ることができます。ズームエフェクトをよりシンプルにしたエフェクトです。

# エフェクト - 動きと変形 - 360度動画に挿入

## 360度動画に挿入

画像や動画を球体を模した形に歪ませることで、360度メディアへの文字挿入を正しく行うための機能です。

360度メディアにそのまま文字や画像を挿入すると、画面の曲線に沿って正しく表示されませんが、この機能を使う事で球体の画面に沿って文字や画像を貼り付けることができます。

また、360度メディアを正面から見た際に、メディアが画像の上下左右どのアングルからでも見られるよう配置することもできます。

## エフェクト - 動きと変形 - 位置

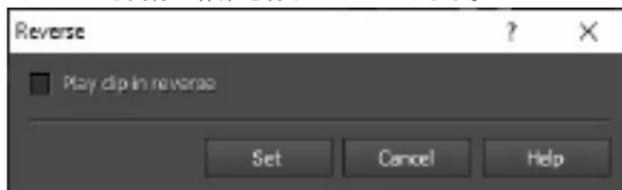
### 位置

動画フレームの位置を変更します。

以下のページもご覧ください：[折り返しエフェクト](#)。

## エフェクト - 動きと変形 - 逆再生

クリップを逆再生にチェックを入れるとクリップを末尾から逆再生します。クリップを右クリックすることでも同様の作業を行うことができます。



# エフェクト - 動きと変形 - 回転

## 回転

3Dの動画フレームを中心を起点にして回転させます。通常の2Dでの回転を行う場合は、Z軸を使って回転します。

# エフェクト - 動きと変形 - 回転と反転

## 回転と反転

3Dの動画フレームを中心を起点にして90度、180度、270度で回転させ、上下、左右または両方向に反転します。

## エフェクト - 動きと変形 - 反転

### 反転

動画のフレームを縦、横、または縦横両方に反転します。

# エフェクト - 動きと変形 - 拡大・縮小

## 拡大縮小

動画のフレームを縦、横、または縦横両方に拡大・縮小します。

# エフェクト - 動きと変形 - 振動

## 振動

動画に手振れのような効果を加えます。

## エフェクト - 動きと変形 - 速度変更

**速度変更**を使ってクリップの再生速度を速くしたり遅くしたりすることができます。例：50%は通常の半分の速度、100%は通常速度、200%は通常速度の倍の速度で再生されます。

### 使い方

クリップの再生速度を割合で指定する方法は以下の通りです：

1. ビンでクリップをControlボタンを押しながらクリックし **クリップの再生速度を変更...**（下記の詳細もお読みください）を選択します。
2. **エフェクト-> クリップの再生速度を変更...**を選択します。
3. シーケンスでクリップをControlボタンを押しながらクリックし **クリップの再生速度を変更...**を選択します。



また、長さをクリックしてクリップを伸ばすことでも変更することができます。

**音声のピッチを固定**のチェックボックスにチェックを入れると、音声の再生速度を変更してもピッチが変更されません。ここにチェックが入っていない場合は、再生速度を遅くすると音声が低くなり、再生速度を速くすると音声が高くなります。

クリップの再生速度設定はいつでも変更することができます。

速度変更は他のエフェクトの動きにも影響します。

例えば、動きのあるエフェクトが挿入されたクリップを逆再生すると、エフェクトの動きも逆再生されます。

また、逆再生エフェクトを挿入後に加えたエフェクトにも適用されますのでご注意ください。

再生速度の変更はシーケンスに挿入したクリップにのみ行うことができます。速度変更を行うには、トラックから変更を行うシーケンスを選択し、上記の**2**または**3**の方法を使います。

## エフェクト - 動きと変形 - 分割画面

### 分割画面

画面の特定の部分のみに表示されるようクリップを切り抜くことができます。2つのクリップを重ね、画面の片側に1つのクリップが、もう片面にもう1つのクリップが表示されるようにします。

## エフェクト - 動きと変形 - 360度動画で表示

### 360度動画で表示

クリップを球体の3D空間に表示することで、観ている人がこの空間の中にあるかのように動画を表示します。

表示角度は自由に動かすことができ、3D空間を見回すことができるようになります。

## エフェクト - 動きと変形 - 折り返し

### 折り返し

#### 位置

エフェクトと似ていますが、折り返しエフェクトを使うと画面からはみ出た部分が折り返されて画面に表示されます。

ミラー表示（画像を縦または横に反転して表示）を選択することもできます。

## エフェクト - 縦横比の変換 - 縦横比に合わせて切り抜く

### 縦横比に合わせて切り抜く

指定した縦横比でクリップを切り抜きます。

## エフェクト - 縦横比の変換 - 縦横比に合わせてレターボックス

### 縦横比に合わせてレターボックス

指定した縦横比でクリップをレターボックス/ピラーボックス表示します。

## エフェクト - 縦横比の変換 - 縦横比に合わせて伸縮

### 縦横比に合わせて伸縮

指定した縦横比でクリップを拡大・縮小します。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - レベルの自動調整

### レベルの自動調整

各画像のレベルを調整し、全体の明るさとコントラストを最適にします。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - 色調整

### 色調整

**明るさ：** 値が低い程画像が暗くなり、高い程明るくなります。

### コントラスト：

値が低い程コントラストが低くなり、暗い部分は明るく、また明るい部分は暗くなります。値を高くするとコントラストが高くなり、明るい部分は暗く、また暗い部分は明るくなります。

### ガンマ：

値を変更して非線形ガンマ補正を行います。値が1以下になると画像が暗くなり、値が1以上になると画像が明るくなります。

# エフェクト - ブレンドと色補正 - 色を強調

## 色を強調

画像や動画のコントラストと彩度を上げます。

## 使い方

明るさ: スライダを使ってエフェクトの明るさを調整します。

強度: スライダを使ってエフェクトの強度を調整します。

# エフェクト - ブレンドと色補正 - 色彩曲線

## 色彩曲線

色彩曲線に基づき、画像や映像のそれぞれの色を異なる配色で表示します。

# エフェクト - ブレンドと色補正 - カラールックアップテーブル

## カラールックアップテーブル

VideoPadのカラールックアップテーブル動画エフェクトを使うには「エフェクト」タブの下にある「動画エフェクト」ボタンをクリックするか、エフェクトを適用するクリップまたはシーケンスを選択してからOption + Vのショートカットキーを押します。

動画エフェクトのポップアップ画面が開くと、選択したクリップ/シーケンスに適用できるすべての利用可能な動画エフェクトが表示されます。一番下近くまでスクロールして、「全てのエフェクト」カテゴリで「カラールックアップ」を探します。（エフェクトを Controlキーを押しながらクリックすることでブックマークすることができます）

エフェクトを選択したら、「カラールックアップテーブルエフェクト」タブの下にある省略記号 (...)

ボタンをクリックして、LUTまたはルックアップテーブルファイルをアップロードします。それが完了したら、強度やパラメーターなど、カラールックアップテーブルエフェクト各項目をカスタマイズすることができます。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - 露出

### 露出

露出を高くまたは低くした状態で撮影したように画像・映像を表示します。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - クロマキー

### グリーンスクリーン

詳しくは以下のページをご覧ください：[クロマキー合成（ブルーまたはグリーン）](#)。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - 色相

### 色相

指定した割合で画面全体の色調を変更し、不思議な色合いの画像を作り出します。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - 彩度

### 彩度

値が低くなるほど脱色の度合いが高くなり、最低の値では画像が白黒で表示されます。値を高くしすぎると色が飽和します。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - 寒暖

### 寒暖

誤ったホワイトバランスで撮影された映像の修正などに使われる効果です。値を低くすると寒色が強くなり、値を高くすると暖色が強くなります。

## エフェクト - ブレンドと色補正 - 透明度

### 透明度

透明度の値を一番低くするとクリップが完全に透明になり、見えなくなります。値を最高にするとクリップが完全に不透明になります。

## エフェクト - フィルタ - ぼかし

### ぼかし

画面をぼかします。「ソフトフォーカス」という名前でも知られています。

## エフェクト - フィルタ - 円形ブラー

### 円形ブラー

画面中央を中心に画面を高速で回転させたように画面をぼかして表示します。更に「揺れ」や「回転」などのエフェクトを加えることで、より面白い画面表示が行われます。

## エフェクト - フィルタ - 線状ブラー

### 動きのあるぼかし

画面に動きを付けてぼかします。

# エフェクト - フィルタ - 放射状ブラー

## 放射状ブラー

画面中央から放射状にぼかしを入れ、中央に高速でズームインしているようなエフェクトを加えます。

# エフェクト - フィルタ - 焚火

## 焚火

焚き火フィルタを使うと影の部分に紫が、中間色にオレンジ色が、ハイライトの部分には黄色がそれぞれ追加されます。

## 使い方

明るさ: スライダを使って画像や動画の明るさを調整します。

画像や動画を暗くすると紫の量が増えます。

画像や動画を明るくすると黄色の量が増えます。

強度: スライダを使ってエフェクトの強度を調整します。

## エフェクト - フィルタ - アクア

### アクア

暗い色を青く、明るい色をベージュにします。

### 使い方

強度: スライダーを使ってエフェクトの強度を調整します。

# エフェクト - フィルタ - 白黒

## 白黒

画像を白黒で表示します。グレースケールとも呼ばれます。色の一部が不飽和化している場合は、彩度の調整を行います。

## エフェクト - フィルタ - 検閲

### 一部を隠す

モザイクや黒いオブジェクトを使って画面の一部を隠します。  
四角形または円形から選択できます。

# エフェクト - フィルタ - ドラマチック

## ドラマチック

画像や動画の彩度を上げ、暗い色に青を追加します。

## 使い方

強度: スライダーを使ってエフェクトの強度を調整します。

# エフェクト - フィルタ - グリッチ

## グリッチ

VideoPadのグリッチエフェクトを使うと動画にわざとノイズなどのグリッチを生じさせて面白い映像を作成することができます。このエフェクトを使うには「エフェクト」タブから「動画エフェクト」ボタンをクリックするか、エフェクトを適用するクリップやシーケンスを選択してOption + V のショートカットキーを押すことで使うことができます。

動画エフェクトのポップアップ画面が開くと、選択したクリップ/シーケンスに適用できるすべての利用可能な動画エフェクトが表示されます。一番下近くまでスクロールして、「全てのエフェクト」カテゴリで「グリッチ」を探します。（エフェクトをControlボタンを押しながらクリックするとエフェクトをブックマークできます）

グリッチエフェクトを選択すると、エフェクトの詳細をさらに絞り込むためのメニューが表示されます。これにより、選択したエフェクトの色分解、オフセット、およびパラメーターを調整できます。

# エフェクト - フィルタ - 色相サイクル

## 色相サイクル

色相エフェクトと同じ効果ですが、クリップの再生中に色調を自動的に変化させます。

## エフェクト - フィルタ - ネガ

### ネガ

全ての色が写真のネガフィルムのように反転して表示されます。

## エフェクト - フィルタ - 暗視カメラ

### ナイトビジョン

ナイトビジョン用ゴーグルを通して見ているようなエフェクトを加えます。

# エフェクト - フィルタ - 闇夜

## 闇夜

画像を不飽和化し微量の青とティールを追加します。

## 使い方

明るさ: スライダを使って画像や動画の明るさを調整します。

画像や動画を暗くすると紫の量が増えます。

画像や動画を明るくすると黄色の量が増えます。

強度: スライダを使ってエフェクトの強度を調整します。

# エフェクト - フィルタ - ノイズ除去

## ノイズ削減

ノイズ削減エフェクトを使うと、暗い場所で撮影された動画などに生じるノイズを削減することができます。 **使い方**

### 強度：

このスライダは動画から除去するノイズの量をコントロールします。値が高い程多くのノイズが除去され、細かい部分が消えます。

### なめらかさ：

このスライダは動画の細部をどの程度まで残すかをコントロールします。多くするほどより多くの詳細が削除され、結果的により多くのノイズが除去されます。少なくするほどより多くの詳細が保持されますが、結果的により多くのノイズが残ることになります。

### メモ：

ノイズ除去は作業に時間がかかる場合があります。高画質動画や長い動画、また旧式のコンピュータでは処理にかかる時間がかなり長くなる可能性があります。また、「強度」のスライダを「多い」の方向に移動するほど作業時間が長くなります。

# エフェクト - フィルタ - 間接照明

## 間接照明

画像や動画の中心部分を柔らかいオレンジ色で明るくし、外側部分に紫の縁ぼかしを入れます。

## 使い方

強度: スライダを使ってエフェクトの強度を調整します。

## エフェクト - フィルタ - セピア

### セピア

クリップをセピア色に表示します。

## エフェクト - フィルタ - シャープ

### シャープ

画像のエッジをシャープに表示します。

## エフェクト - フィルタ - 夕焼け

### 夕焼け

シャドウを赤く、ハイライトを黄色にし縁ぼかしを入れます。

### 使い方

強度: スライダーを使ってエフェクトの強度を調整します。

# エフェクト - フィルタ - 濃淡

## 濃淡

RGBA（赤、緑、青、透過度）を使ってクリップに色を付けます。スライダを使って透過度を調整します。

## エフェクト - フィルタ - 2色

### 2色

最も明るい部分が1つの色で表示され、残りの部分がもう1つの色で表示されます。時間の経過と共に色を変化させることもできます。

# エフェクト - フィルタ - アンティーク

## アンティーク

古いカメラで撮影した写真や動画のようなエフェクトを加えます。

### > 使い方

#### 銀残し

「銀残し」と呼ばれる現像方法と同様の効果を適用することができます。銀残しとは明るい部分の色を褪せさせることで、画像の色のコントラストを強くする処理の事です。

「銀残し」のチェックボックスにチェックを入れると、このエフェクトを使うことができるようになります。

「量」のスライダーを使って銀残しエフェクトの強度を調整します。

#### 縁ぼかし

画像や動画に縁ぼかしのエフェクトを挿入します。

「縁ぼかし」にチェックを入れるとエフェクトが適用され、チェックを外すとエフェクトが適用されなくなります。

サイズのスライダーを使って縁ぼかしの大きさを調整します。

強度のスライダーとを使って縁ぼかしの表示強度を調整します。

# エフェクト - フィルタ - レントゲン

## レントゲン

映像をレントゲンフィルムのように表示します。

## エフェクト - 特殊効果 - 枠線

### 枠線

クリップに単色の枠線を付けます。

枠線は色や太さを指定できる他、時間の経過と共に色や太さを変えるよう設定することができます。

# エフェクト - 特殊効果 - アニメーション

## アニメーション

写真や動画のイメージをアニメーション調に表示します。

## エフェクト - 特殊効果 - 乱反射

### 乱反射

ピクセルを一定の範囲内でランダムに交換します。霜で覆われた窓のように見せることもできます。

## エフェクト - 特殊効果 - ドット

### ドット

整列した円形または正方形の窓を画像の上に表示します。

## エフェクト - 特殊効果 - 夢

### 夢

彩度を下げ、幻想的な光（ブルーム効果）を加えることで夢で見た光景のようなエフェクトを加えます。

## エフェクト - 特殊効果 - エッジ検出

### エッジ検出

画面に表示されている画像の枠線を検出しハイライトします。

## エフェクト - 特殊効果 - 魚眼レンズ

### 魚眼レンズ

魚眼カメラを使って撮影したようなエフェクトを加えたり、魚眼カメラで撮影された映像を通常のスタイルに戻すことができます。

# エフェクト - 特殊効果 - 魚眼レンズ除去

## 魚眼レンズ除去

動画に施された魚眼レンズエフェクトを除去することができます。

## エフェクト - 特殊効果 - 輝き

### 輝き

映像内の明るい部分をより明るくし、暗い部分はそのままにすることで、明るい部分が光っているように見せるエフェクトです。

# エフェクト - 特殊効果 - インターレース

## インターレース

走査線を1つ置きに次の動画フレームからのものとするこゝで動画の飛び越しを行います。

## エフェクト - 特殊効果 - ノイズ

### ノイズ

クリップ上に無作為なピクセルを表示することで、映像にノイズを加えます。強度の数値が大きい程より多くのノイズが加えられ、オリジナルの映像が見づらくなります。

## エフェクト - 特殊効果 - 油彩画

### 油彩画

クリップの画面が油絵のように表示されます。油絵のブラシのサイズを指定することで画像の精密さを調整することができます。

## エフェクト - 特殊効果 - 古いフィルム

### 古いフィルム

昔の白黒フィルムのように粗く、動きや明るさが不安定な効果を加えます。

## エフェクト - 特殊効果 - モザイク

### モザイク

粗さの値が高い程モザイクのブロックが大きくなり、画像が見えにくくなります。

## エフェクト - 特殊効果 - ポスタリゼーション

### ポスタリゼーション

クリップに表示される色の数を減らして色のグラデーションをフラットにすることで、映像をイラストのように見せる効果です。

## エフェクト - 特殊効果 - 波紋

### 波紋

映像の上に水のゆらめきを加える効果です。

## エフェクト - 特殊効果 - 影

### 影

画像や動画の下に影を挿入します。影の色や角度、長さなどは調整することができます。

## エフェクト - 特殊効果 - スポットライト

### スポットライト

選択した色（通常は黒）でフレームの殆どの部分を塗りつぶします。スポットライトに動きを加えることで、スポットライトが当たっている部分の映像のみを表示することができます。

## エフェクト - 特殊効果 - パネル

### パネル

クリップの映像が複数のパネルで作られているように表示します。

パネルは四角形または六角形から選ぶことができます。

パネルの数や、パネルとパネルの間のスペースの指定ができるほか、時間の経過と共に数やスペースを変えるよう設定することもできます。

## エフェクト - 特殊効果 - 縁ぼかし

### 縁ぼかし

クリップに楕円形の縁を付けます。縁は半透明で中心に向かってぼかしが入り、色や縁の太さ、ぼかしの度合いなどを指定することができます。

# エフェクト - 特殊効果 - 波形

## 波形

クリップが左右に波打ちます。

# エフェクト - クリエイティブレイヤー - 風船エフェクト

## 風船エフェクト

風船エフェクトは動画上に動く風船のレイヤー画像を挿入するエフェクトです。 **個数/秒**：このスライダを使って1秒間に生成される風船の数を指定します。値が高いほど風船の数が多くなります。

**表示時間（ミリ秒）**：風船が画面に表示される長さをミリ秒単位で設定します。

**サイズ**：表示される風船のサイズを設定します。値が小さいほど風船のサイズが小さくなります。

**透明度**：風船の透明度を設定します。最小値に設定すると風船が完全に透明になり画面に表示されません。最大値では風船が完全に表示され後ろの画像が透けません。

**方向**：デフォルトでは風船は下から上に向かって動きますが、「上から下」にチェックを入れると上から下に動くよう変更できます。

**揺れの強度と頻度**：揺れの強度と揺れの頻度を指定し、時間の経過に合わせて変化させることができます。

**色**：カラーピッカーを使って全ての風船の色を特定の色で表示するか、既定のカラーパターンをプルダウンメニューから選択して複数の色の風船を表示することができます。

# エフェクト - クリエイティブレイヤー - 雪

## 雪

画面に雪を降らせるエフェクトです。 **雪の数（毎秒）**：

1秒間に新しく表示される雪の数をスライダを使って調節します。値が高いほど雪の数が多くなります。

**表示時間（ミリ秒）**：

それぞれの雪が何ミリ秒間画面に表示されるかを調節するスライダです。値が高いほど雪がゆっくり降ります。

**サイズ**：雪の大きさを調節します。値が高いほど大きな雪になります。

**サイズのバリエーション**：

雪の大きさをランダムに変えることでより奥行きのある状態で雪を降らせることができます。

**透明度**：

雪の透明度を調節します。透明度の値を一番低くすると雪が完全に透明になり見えなくなります。値を最高にすると透明度がゼロになり後ろの画面が全く透けません。

**ぼかし** 各雪の縁をスライダを使ってぼかします。

-  時間の経過に伴いパラメータを動かすことができます。

# エフェクト - クリエイティブレイヤー - 雪の結晶

## 雪の結晶

画面に雪の結晶を降らせるエフェクトです。 **雪の数（毎秒）**：

1秒間に新しく表示される雪の数をスライダを使って調節します。値が高いほど雪の数が多くなります。

**表示時間（ミリ秒）**：

それぞれの雪が何ミリ秒間画面に表示されるかを調節するスライダです。値が高いほど雪がゆっくり降ります。

**サイズ**：雪の大きさを調節します。値が高いほど大きな雪になります。

**サイズのバリエーション**：

雪の大きさをランダムに変えることでより奥行きのある状態で雪を降らせることができます。

**透明度**：

雪の透明度を調節します。透明度の値を一番低くすると雪が完全に透明になり、見えなくなります。値を最高にすると透明度がゼロになり後ろの画面が全く透けません。

**揺れの頻度**：

スライダを使って雪の結晶をどの程度の頻度で揺らすかを設定します。

**回転速度**：雪の結晶が回転する速度を設定します。

**回転速度のバリエーション**：

雪の回転の頻度をランダムに変えることでより自然な動きで雪を降らせることができます。

-  時間の経過に伴いパラメータを動かすことができます。

## エフェクト - クリエイティブレイヤー - 雨

### 雨

クリップ上に雨の滴が落ちているようなエフェクトを加えます。

# NCH音声ライブラリ - NCH音声ライブラリ

NCH音声ライブラリには数千個の著作権フリー音楽や効果音が保存されています。VideoPadを使ったプロジェクトにご自由にお使いください。

ライブラリの画面には以下のような項目があります：

## フォルダツリー

画面左側にカテゴリごとのフォルダがあります。

各フォルダにはサブフォルダまたは音声一覧が格納されています。

## 音声一覧

画面右側には現在選択されているカテゴリの音声一覧が表示されます。

特定のカテゴリが選択されるまで、画面右側には何も表示されません。

## 音声をプレビューする

一覧から音声を選択し再生ボタンをクリックすると音声を聞くことができます。

プレビューを終了後は以下のボタンをクリックします：**停止**。

## ダウンロード

Select a sound in the list then click the **ダウンロード**ボタンをクリックして音声をダウンロードします（まだダウンロードされていない場合のみダウンロードが行われます）。

## 各画面について - 挿入/名前を変更

クリップやシーケンス、トラック、ピン、フォルダなどの名前は必要に応じてわかり易い名前に変更することができます。

ピンやフォルダを挿入したり、何らかのアイテムをピンやフォルダに挿入したりすると名前を指定するダイアログが表示されるので、このダイアログにお好きな名前を入力します。



名前の変更...を選択するか、クリップメニューから名前の変更...

## 各画面について - ようこそダイアログ

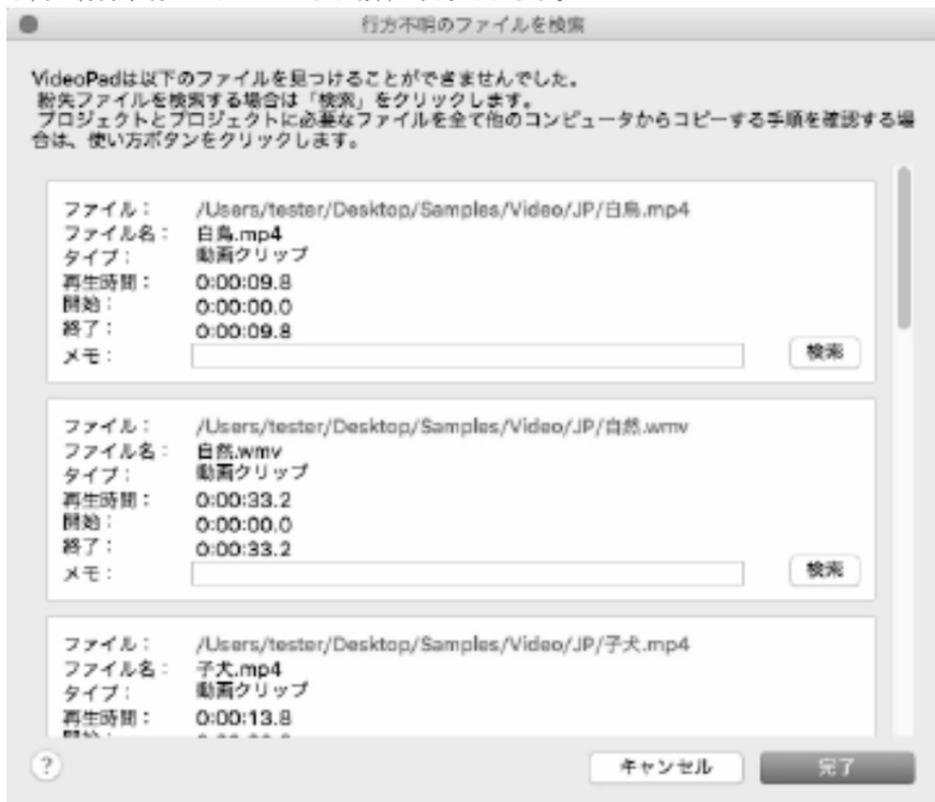
ようこそダイアログはVideoPadの起動時に次の作業を選択するために表示されます。選択できる作業は、新規プロジェクトを作成、既存のプロジェクトを開く、前回のプロジェクトを開く、チュートリアル動画を観る、[VideoPadの使い方](#)を読むの5種類です。



**VideoPadの起動時**は毎回この画面を表示するのチェックボックスからチェックを外すと、次回からこのダイアログは表示されません。再度表示されるようにする場合は、**環境設定**メニューから**表示**を選択して**VideoPadの起動時は毎回「ようこそ」画面を表示する**のチェックボックスにチェックを入れます。

## 各画面について - 紛失ファイル検索ダイアログ

紛失ファイルを検索ダイアログは、プロジェクトの読み込みを行った際にプロジェクト内に行方不明のファイルがある場合に表示されます。

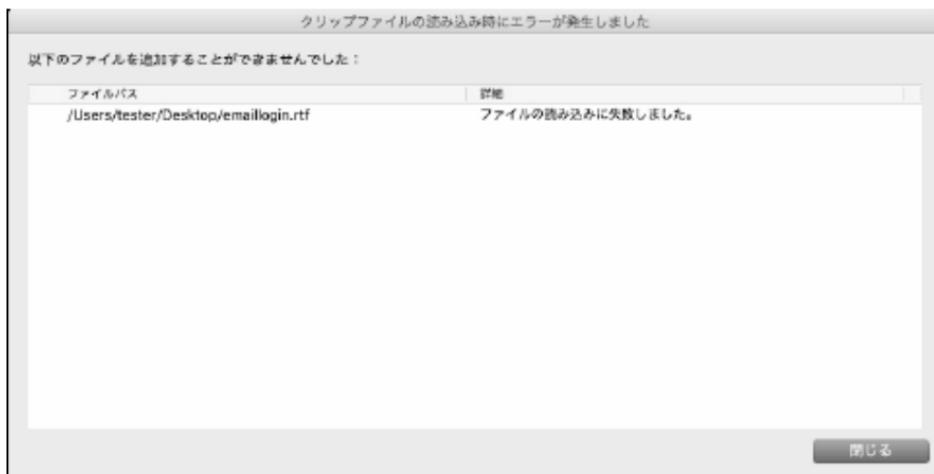


検索を行うことができます。

**検索**オプションを選択すると、紛失したファイルの検索または新しいファイルの指定を行うためのブラウザが表示されます。新しいファイルを指定する場合、新しいファイルは紛失したファイルと同じタイプのファイルでなければなりませんのでご注意ください。

紛失ファイルの検索が完了後は**終了**をクリックするとプロジェクトの読み込みを続けることができます。検索が行われなかった紛失ファイルはプロジェクトから削除されます。

## 各画面について - クリップファイルの読み込み時にエラーが発生しました



プロジェクト内でファイルを使う際にファイルの読み込みに失敗した場合はこのダイアログが表示されます。

ファイルの読み込みに失敗する原因には様々なものがあります。  
指定したメディアファイルが見つからない。

プロジェクトに使われているメディアの保存場所がプロジェクト作成時とは異なる場所に移動していたり削除されている、またはプロジェクトファイルが別のコンピュータに保存されています。

プロジェクトを別のコンピュータに移動する場合は、プロジェクトをバックアップする必要があります。

プロジェクトに必要なメディアが見つからない場合は、メディアが保存されている場所を検索し、プロジェクトにメディアを再度挿入するか、プロジェクトの作成時にメディアが保存されていた場所と同じディレクトリにメディアを保存しなおしてください。

#### **メディアファイルに問題がある。**

読み込もうとしている動画/画像ファイルは、メディアファイル自体が破損しているか、VideoPadが対応していないフォーマットです。

良くお使いになるメディアファイルのフォーマットがVideoPadに認識されない場合は**ヘルプ->製品に関するご意見やご提案**から弊社にお知らせください。お知らせいただいたフォーマットにVideoPadが対応できるよう開発を試みます（2018年10月現在では英文のみに対応しております。日本語でお知らせいただく場合は弊社のテクニカルサポートまでご連絡ください）。

#### **メディアファイルの読み込みに必要なメモリが不足している。**

メディアのサイズが大きすぎるのが原因で読み込みに失敗する場合があります。

## 各画面について - クリップのプロパティ

以下の手順でピンまたはトラック内のクリップのプロパティを表示します：

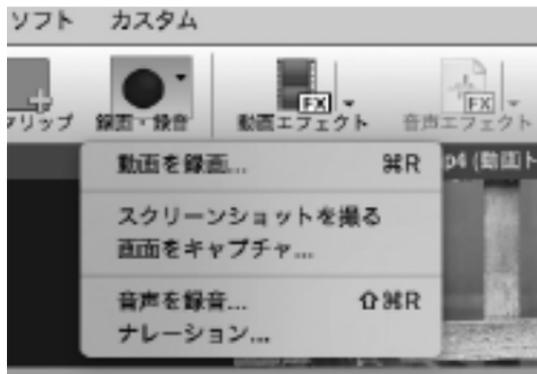
- クリップを選択して以下のとおり選択します：**クリップ->プロパティ**。
- クリップでControlボタンを押しながらクリックし**プロパティ**。



## 各画面について - 音声を録音

**音声を録音**ツールは長さを問わず、また動画と音声を同期する必要が無い録音を行う際に便利なツールです。シーケンスに挿入した動画に合わせて音声を録音する場合はナレーションツールを使います。

録音を行うには、**ファイル**メニューから**録画・録音**を選択し、**音声を録音**をクリックするか、ツールバーの**録画・録音**ボタンの右横の矢印をクリックして**音声を録音**を選択します。



**音声を録音**ダイアログが表示され

ます。

音声を録音

取り込み元:

Unknown USB Audio Device

入力チャンネル:

デフォルト

音声の環境設定...

0dB

音声のファイル名:

音声ファイル

保存先:

/Users/tester/Music

0:00:00.0

-43 -42 -39 -36 -33 -30 -27 -24 -21 -18 -15 -12 -9 -6 -3 0



閉じる

録音ボタンをクリックして録音を始めます。

録音の長さや現在の音声レベルが表示されます。録音を一時停止する場合は**一時停止**録音ボタンを再度クリックします。

ボタンをクリックすると録音が終了し、作業中のプロジェクトに録音したファイルが挿入されます。次の録音を行うには**録音**ボタンを再度クリックします。

音声クリップの録音が終わった後は、**閉じる**をクリックしてダイアログを閉じます。

### ストリーミング音声を録音

インターネットラジオやウェブキャスト、Zoomやスカイプをお使ったオンライン会議などの音声を録音することができます。

パソコンの音声再生デバイスを使って再生中の音声を録音するには、「音声録音」ダイアログで**キャプチャ元**の一覧で**ストリーミング音声を再生**を選択します。

Zoomやスカイプなどでのオンライン会議を録音する際にお勧めの機能です。

再生・録音とも、ASIOまたはWindows Core

Audioを使うことをお勧めします。ASIOやWindows Core

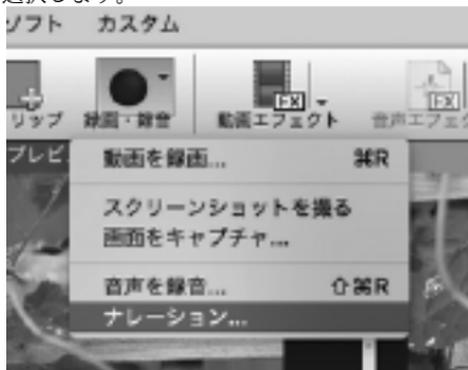
Audioは高性能および低レイテンシで音声の同期を非常に正確に行うことができるデバイスです。ASIOはまた、同一デバイスの複数チャンネルを再生・録音することができます。ASIO対応のサウンドカードをお持ちでない場合は再生や録音にはWindows Core Audioを使うことをお勧めします。

## 各画面について - ナレーションを録音する

ナレーションツールは、既にシーケンスに挿入されている動画に音声を同期する形で録音する際に使います。

シーケンス内の動画クリップに同期させる必要が無く、長さも特に決まっていない音声録音を行う場合は音声録音ツールを使います。

ナレーションを録音ダイアログを開くにはファイル->録音・録画->ナレーションを録音を選択するか、ツールバーの録音・録画ボタンの横の下向き三角をクリックして選択します。



ナレーションを録音ダイアログが開きま

す。



ナレーションを録音ダイアログにはシーケンスのプレビューとタイムラインが表示されます。音声の録音を始める前に **音声入力**

ソースを選択します。また、録音音声ファイル名を付け、保存先を指定します。これで録音準備が完了です。

### 録音オプション

録音の停止には以下の3つのオプションがあります：

- **動画の末尾：**シーケンスの末尾に到達した時点で録音が停止します。
- **以下の時間経過後：**  
特定の長さの時間を設定し、設定した長さの時間が経過後に録音が停止します。
- **手動：**特に時間を指定せずに録音を続け、停止する際は **停止** ボタンをクリックします。

### 録音を開始する

音声の録音を始めるには、まずプレビューのタイムラインで録音開始位置を指定します。赤いカーソルを開始位置に置いたら**録音**ボタンをクリックして録音を開始します。録音を一時停止するには**一時停止**ボタンをクリックします。録音を再開するには**録音**ボタンを再度クリックします。録音が完了したら**停止**ボタンをクリックします。録音した音声は、録音開始位置として指定した場所に自動的に挿入されます。動画の複数の場所に音声を録音する場合は、それぞれの録音開始位置にカーソルを置いて録音を行うか、動画のプレビュー再生を続けながら必要な場所で**録音**ボタンや**停止**ボタンをクリックして録音を続けます。

### 録音をやり直す

録音をやり直す場合は**ナレーション**を**録音**ダイアログを閉じて、シーケンスに挿入された古いナレーションを削除します。削除が完了したら**ナレーション**を**録音**ダイアログを再度開き、録音をやりなおします。

## 各画面について - 文字ツール

### 文字ツール

文字の編集中は文字ツール画面が表示され、選択した文字のフォント、スタイル、色、サイズなどの文字属性を変更できます。文字ツール画面では、文字の配置や枠線、背景、画像、スクロールの動きを選択することもできます。



## フォント

このプルダウンメニューにはお使いのパソコンにインストールされているフォントの一覧が表示されます。

## スタイル

これらのボタンを使って文字のスタイルを**太字**、斜体、または下線付きに変更します。

## 色

The **文字の色**、**枠線の色**および**背景の色**をクリックするとそれぞれの色を選択するダイアログが開きます。メモ：**枠線を表示**からチェックを外すと文字の外枠が表示されなくなります。

## サイズ

文字の高さをフレームの高さに対する割合（1%~100%）で指定します。

## 配置

配置ボタンを使い画面のどの位置に文字が表示されるかを指定します。

## スクロール (文字クリップのみ)

このプルダウンメニューには様々なスクロール方法が一覧表示され、文字の表示に適用することができます。

**上から下**または**下から上**を選択するとエンドロールなどのように文字が縦にスクロールします。

**左から右**または**右から左**を選択すると文字が横にスクロールします。スクロールを使うと、文字は画面の外側から指定した方向に向かって動き、最後の文字が逆側の画面外に出るまで表示されます。文字が動く速さや文字クリップの長さによって決まります。より遅くスクロールさせる場合はクリップ自体の再生時間を長くしてください。

## 画像を挿入

文字に画像を挿入することができます。

# 各画面について - 書き込み設定

書き込みプロセスを変更するため、以下の設定を変更することができます。初期設定と書かれているものはあらかじめ選択されたものです。VideoPadを使う上で何度も同じ設定を入力しなくて済むよう、設定事項は保存されます。

## 書き込み速度

書き込むを行う速度を選びます。使用するドライブおよびメディアに適した速度のみが表示されます。通常、できるだけ速く書き込みを行うため[最速]を選びます。

## 枚数

書き込みを行うディスクの枚数を設定します（初期設定は1枚）。

## オーバーバーンを使う

このオプションを選択すると、VideoPadは書き込みを行うファイルの合計がCDメディアのサイズを越えている場合でも、全てのファイルの書き込みを試みます。書き込みに失敗した場合はファイルの数を減らしてください。DVDメディアではこのオプションが機能することは稀ですのでご注意ください。

## 再書き込み可能なディスクの内容を消去

このオプションにチェックを入れると、上書きが可能なディスク（CD-RW、DVD-RW、DVD+RW、BE-REなど）に書き込む際は既にかき込まれている内容を自動的に消去します。このオプションにチェックが入っていない状態で、書き込み済みのディスクに書き込みを行おうとすると書き込みがキャンセルされる旨を伝えるメッセージが表示されます。書き込みドライブメニューから「書き込み済みディスクの内容を消去する」を選択することでも消去することができます。

## 書き込み後内容が正しいか確認する

VideoPadが書き込みを完了後内容の確認が行われます。

## Disketchラベル作成ソフトでDVDラベルを作る

書き込み作業が完了するまでの間にDisketchディスクラベル作成ソフトを使ってDVDのラベルやジャケットを作成してみてください。

## しおりをチャプタとして使う

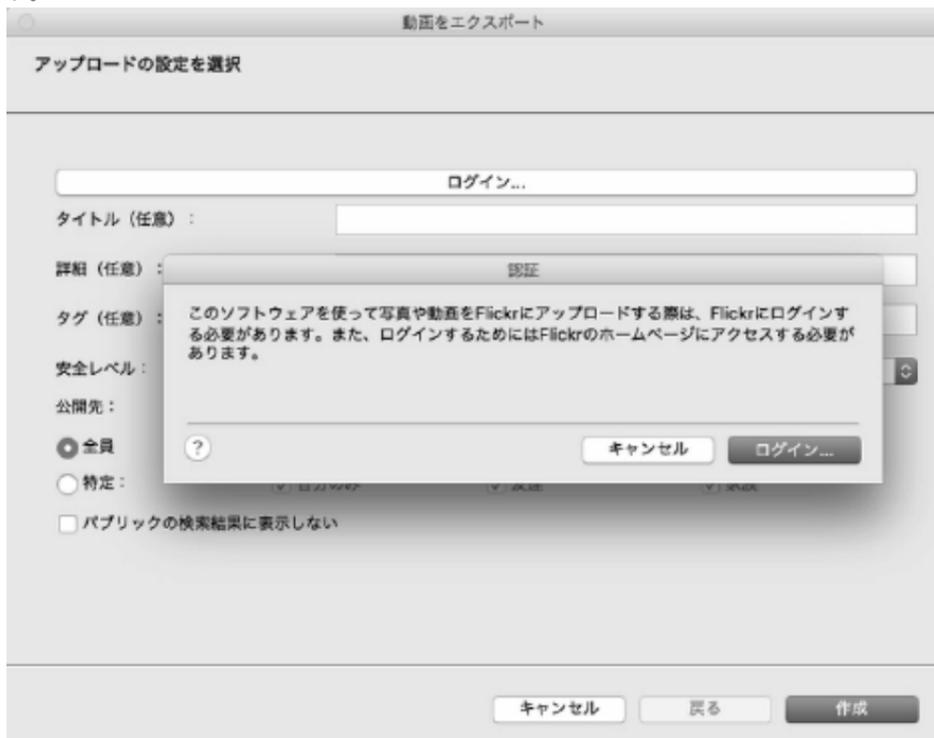
タイムラインに設定したしおりを動画のチャプタとしてエクスポートします。しおりを設定するにはタイムライン上で右クリックし「しおりを設定」メニューを選択します。

## メニューを挿入

このボタンをクリックするとメニュー作成ダイアログが開きディスクにメニューを挿入することができます。

## 各画面について - Flickrへログイン

Flickrアカウントに動画をアップロードするには、Flickrにログインする必要があります。



- **ログイン...** ボタンをクリックします。
- Flickrのウェブサイトからログインを行います。
- VideoPadからFlickrアカウントへの動画アップロードを許可します。
- Flickrのウェブサイトを閉じ、VideoPadに戻ります。
- **完了** ボタンをクリックしてログイン作業を完了します。

# 各画面について - ウィザード

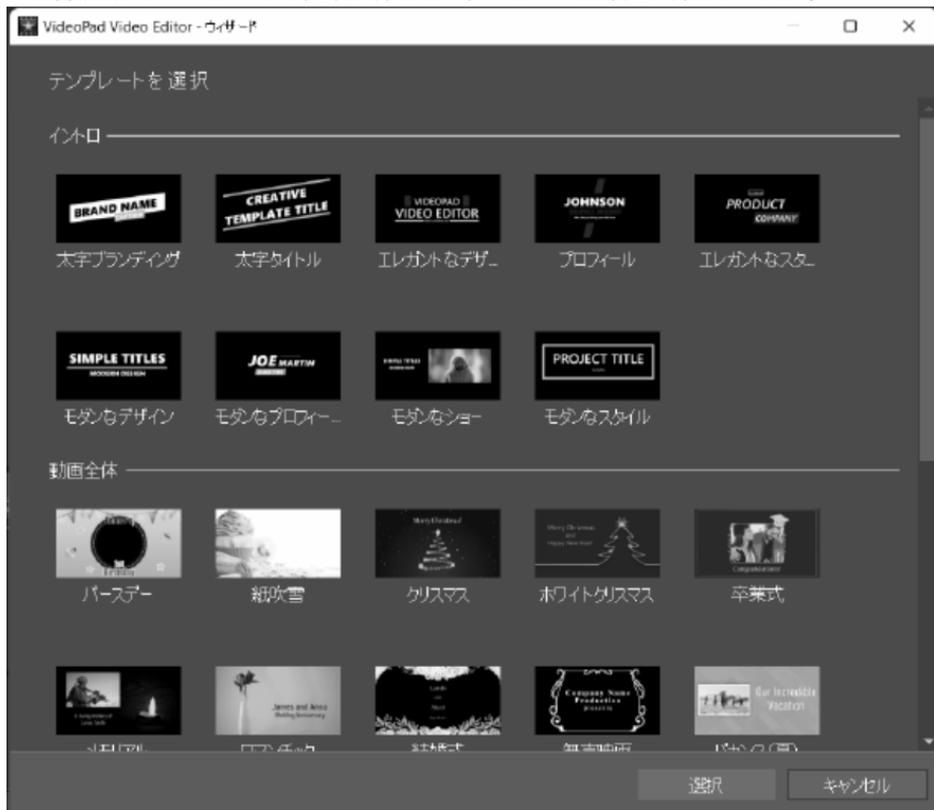
## VideoPad - ウィザード

VideoPadを使うとイントロやアウトロ、動画全体のテンプレートを作ることができます。この作業はウィザード機能の指示に従って順を追って作業を行うだけで簡単にできます。

- イントロ用テンプレート - イントロ動画を作成できます。
- アウトロ用テンプレート - アウトロ動画を作成できます。
- 全体のテンプレート -  
動画全体のテンプレートを作成できます。全体テンプレートにはイントロやアウトロを含めることもできます。

イントロ、アウトロ、全体のテンプレートを作成後はパソコンやDVDに動画ファイルとして保存できるほか、YouTubeやFlickr、Googleドライブ、Dropbox、Vimeo、マイクロソフト OneDriveに直接アップロードすることができます。

作業中のプロジェクトにイントロやアウトロなどを作成することもできます。イントロは自動的にタイムラインの先頭に挿入され、アウトロは末尾に挿入されます。



作業を始めるにはメニュー-> ツールをクリックし、**動画作成ウィザード...**を選択します。



## 各画面について - 画像を動画として挿入

**画像を動画として挿入**ダイアログを使い、一連の画像ファイルを動画ファイルに変換することができます。

以下の手順に従って一連の画像をインポートしてください：

1. **参照**をクリックして、追加する画像ファイルを選択します。選択する画像の解像度は全て同じである必要がありますのでご注意ください。
2. ダイアログ上部にある入力コントロールを使って、動画ファイルを作成する際に使われるフレームレートを設定します。動画ファイルは固定フレームレートで出力されます。
3. **インポート**ボタンをクリックします。  
ダイアログの左側にあるプレビュー画面と再生ボタンを使い、出力動画のプレビューを行うことができます。

## 各画面について - Select Stream

音声ストリームを選択 **音声ストリーム** :

ファイルから音声ストリームを選択する

**今後このメッセージを表示しない**

音声ストリームの選択を促すダイアログが表示されないようにします

# 各画面について - Burn Audio CD

書き込みプロセスを変更するため、以下の設定を変更することができます。初期設定と書かれているものはあらかじめ選択されたものです。Express

Burnを使う上で何度も同じ設定を入力しなくて済むよう、設定事項は保存されます。

**内部サポートを使って書き込む（初期設定）/Windowsメディアプレーヤーを使って書き込む**

Windowsメディアプレーヤーは何らかの問題が生じた時のみでの使用し、通常のご使用には内部サポート（初期設定）をお使いください。WindowsメディアプレーヤーはWindows

XPをご利用の場合にのみCD/DVDの書き込みにお使いいただくことができます。

## 書き込みドライブ

書き込みを行うドライブを選択します。

データCD/DVDには'イメージファイル'を選択することができます。こうすることでISOファイル（例：image.ISO）をハードドライブに作成することができます。こうしたファイルは詳細メニューから「ISOイメージを書き込む」オプションを選ぶことで、後から書き込むことができます。この機能は有料版Express

Burnでのみお使いいただけます。

## 書き込み速度

書き込みを行う速度を選びます。使用するドライブおよびメディアに適した速度のみが表示されます。

## 枚数

書き込みを行うCD/DVDの枚数を設定します（初期設定は1枚）。

## オーバーバーンを使う

このオプションを選択すると、Express

Burnは書き込みを行うファイルの合計がCDメディアのサイズを越えている場合でも、全てのファイルの書き込みを試みます。書き込みに失敗した場合はファイルの数を減らしてください。

## 再書き込み可能なディスクの内容を消去

この項目にチェックを入れると、書き込み可能ディスク(CD-RW, DVD-RW, DVD+RW,

BD-RE)に書き込みを行う際、既に書き込まれている内容が自動的に消去されます。

ディスクの内容は書き込みドライブメニューオプションから「再書き込み可能なディスクの内容を消去」を選ぶことでも行えます。

## 初期設定のトラック間のポーズを使う

### セッションアットワンスで書き込み、ポーズをカスタマイズする

#### トラック間のポーズ

音声CDの各トラック間には2秒のポーズが入るよう初期設定されています。初期設定を使うには、「初期設定のポーズを使う」を選択してください。ゼロ秒（ポーズ無し）を含むその他の長さのポーズに変更したい場合は、「セッションアットワンスで書き込み、ポーズをカスタマイズする」を選択してください。ここで「トラック間のポーズ」の値を希望の秒数に変更します。

旧式のドライバーはポーズのカスタマイズに対応していないものもありますので、その場合は「初期設定のトラック間のポーズを使う」を選択してください。対応していないドライブで書き込みを行った場合、パラメーターの設定に対するエラーが表示され、書き込みに失敗します。

ポーズ時間をカスタマイズすると、Express Burnはセッションアットワンスで書き込みを行い、書き込み前にオーディオがデコードされます。これにより最大で700メガバイトの多量な一時ファイルが作成されます。このオプションをお使いの際はこの点にご注意ください。

### **ディスクを完成させる**

トラックアットワンスで書き込まれた音声ディスク（トラック間のポーズのカスタマイズをしなかった場合）は、ディスクを完成させずにおくことができます。完成しないでおくと後から他のトラックを追加することができます。ディスクの編集が完了した時点で完成オプションを選択してください。完成されて無いディスクはスタンドアロンプレーヤーによっては再生できない場合があります。

### **ディスクを起動可能にする（データディスクのみ）**

起動可能ディスクを作成することができますが、著作権の関係でブートセクタのイメージはお客様の方でご用意いただく必要があります。起動可能ディスクの一番最初の部分から取った最大16セクタのイメージを16

2048バイトセクタのISOイメージファイルに保存したものが必要になります。

## 各画面について - Please Select the Drive to Use

このページでは、使用する書き込みドライブを選択します。Express Burnはディスクが挿入されると自動的に書き込み用ドライブを選択しますので、通常この項目はオプションとなっています。

# 各画面について - Color Picker Dialog

## カラーピッカーのダイアログ

カラーピッカーを使うと様々な方法で簡単に色を選択することができます。

### 画面を見ながら色を調整

画面上部には色パレットとスライダがあります。画面左側には256x256の色パレットがあり、右側のスライダを上下に動かすとパレットの色系統が変わります。また、パレットの下にあるラジオボタン（以下で詳しく説明します）をクリックすることでもパレットとスライダの色系統が変わります。パレットをクリックするとクリックした場所の色が選択されます。

### RGBまたはHSVの値を使って色を調整

色パレットの下には色相、彩度、明度、赤、緑、青の6つのラジオボタンがあり、それぞれにスライダと数値の入力ボックスがあります。色相、彩度、明度のいずれかのラジオボタンにチェックを入れると、選択したオプションの値がパレットとスライダに視覚的に表示され、残りの2つの値が左側のボックスの縦軸と横軸として表示されます。RGBボタンを選択した場合も同様に機能します。また、各オプションのスライダや、画面右側のボックスのスライダを動かすことでもそれぞれの値を変更することができます。数値を変更すると2つのボックスのスライダや選択地点も動き、ボックスのスライダや選択地点を動かすと画面下部の各数値も変更されず。

### 選択された色

選択された色は色スライダの下のボックスに表示されます。ボックスは斜め線で区切られており、左上半分には新しく選択した色（スライダや数値を使って現在作成している色）が、右下半分には現在選択されている色（既に使われている色で「色の編集」画面をキャンセルした場合に引き続き使われる色）が表示されます。選択された色の下部には新しく選択した色のHex値が表示され、Hex値を入力する形で色を選択することもできます。また、スポイトの絵が描かれたボタンを使うと、デスクトップ上のどこからでも色を選択することができます。

### カラーパレットに色を設定

ラジオボタンの下に12個の長方形と、「パレットに設定」というボタンがあります。各長方形は特定の色を保存しておくためのカラーパレットで、「色の編集」画面で作成した色を後から再度使えるように保存しておくことができます。カラーパレットの色はVideoPadを閉じた後も色が保存されます。パレットに色を設定するには、まずパレットをクリックして選択します。次にパレットに設定する色を選択し、最後に「パレットに設定」ボタンをクリックします。設定後はパレットをクリックするだけで色を簡単に選択することができます。

## 各画面について - Custom Resolution

このダイアログでは動画を保存する際の解像度を設定します。特定の解像度を指定する場合は、まずツールバーの保存ボタンをクリックして保存方法を指定します。次にディスク、コンピュータ/データ、モバイル機器、画像シーケンスまたはステレオスコピック3Dのいずれかから選択し、解像度のプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

カスタム解像度のダイアログが開くので、幅と高さをピクセルで入力しOKボタンをクリックします。

**縦横比を保つ**のチェックボックスがある場合は、ここにチェックを入れることで縦横の比率を変えずに縦横のサイズを変更することができますようになります。

## 各画面について - Custom Resolution (360-Degree Video)

このダイアログでは360度動画の保存時に解像度を設定できます。カスタム解像度を設定するにはツールバーの「保存」ボタンをクリックして「360度動画ファイル」のオプションを選択します。解像度のプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

カスタム解像度のダイアログが開くので、幅と高さをピクセルで入力しOKボタンをクリックします。

幅は360度動画の高さの2倍である必要があります。

## 各画面について - Custom Frame Rate

このダイアログでは動画のフレームレート（1秒間のフレーム数）を設定します。特定のフレームレートを指定する場合（カスタムフレームレート）は、ツールバーの保存ボタンをクリックして保存方法を指定し、ディスク、コンピュータ/データ、モバイル機器、またはステレオスコピック3Dのいずれかから選択した後、フレームレートのプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

カスタムフレームレートのダイアログが開くので、希望のフレームレートを入力しOKボタンをクリックします。

デフォルトのフレームレートは**可変フレームレート（VFR）**ですが、**固定フレームレート（CFR）**を選択することもできます。選択する場合は**固定フレームレート**にチェックを入れます。

## 各画面について - Detected Format

このダイアログには保存作業中に検出された動画シーケンスのフォーマットが表示されます。動画のフォーマットを検出するには、ホームタブの「動画をエクスポート」ボタンをクリックし、以下のいずれかのオプションを選択します：動画ファイル、3D動画ファイル、携帯用動画、ロスレス動画、動画DVDディスク、データDVDディスク、画像シーケンス、YouTube、Flickr、Dropbox、Googleドライブ、OneDrive、Vimeo。

プリセット領域の横にある「検出」ボタンをクリックします。検出ボタンをクリックすることで、お使いのモニタのサイズに最適な動画出力の解像度に調整されます。

検出されたフォーマットとは別のフォーマットを使う場合は、プリセットのプルダウンメニューから希望のフォーマットを選択します。

OKボタンをクリックすると選択したフォーマットが出力フォーマットとして設定されます。

## 各画面について - DVD Bitrate Settings

このダイアログではDVD動画のビットレートを指定します。このダイアログを開くには、ツールバーの保存ボタンをクリックし、保存方法を指定した後「DVDムービーを作成」をクリックします。詳細ボタンをクリックしてDVDビットレート設定ダイアログを表示します。

デフォルトではビットレートが自動的に計算されるよう設定されています。ビットレートを手動で設定するには、手動オプションを選択し動画と音声のビットレートを入力します。

# 各画面について - Disc Menu Creator

このタブではメニュー用のテンプレートを選択することができます。テンプレートは画面右側の領域にプレビューと説明文が表示されます。

「メニューを保存」をクリックするまではメニューには実際に変更は行われません。

## 新しいテンプレートをチェック

メニュー用の新しいテンプレートがあるかどうか確認します。この作業にはインターネット接続が必要です。

## タイトル：

メニュー上部に表示される文字列です。

## 副題：

メニュー上部に表示される2つ目の文字列です。

## 文字の配置：

タイトルや副題の表示位置は、右、中央、左のいずれかから選択することができます。

## メニューのプレビュー：

テンプレートの一覧が画面内に収まりきらない場合は「次へ/1つ前へ」ボタンを使って他のテンプレートを表示します

## 背景画像をワイド画面に合わせて表示

メニューの背景画像の縦横比モードを選択します。

- なし: 背景画像は出力動画に関係なく元の縦横比のまま表示されます。
- 切り抜き:  
背景画像は出力動画の縦横比に合わせて切り抜かれます。動画と背景画像の縦横比が異なる場合、背景画像の一部が切り取られた状態で表示されます。
- レターボックス:  
出力動画の縦横比に合わせて背景画像を表示するために背景画像の背後に黒い背景が表示されます。
- ストレッチ:  
背景画像は出力動画の縦横比に合わせて縦または横に拡大されます。

## このテンプレート用のカスタム画像を選択…

このボタンを使ってメニューの背景画像を選択します。画像はjpg/jpeg/jpe、png、gifのフォーマットに対応しています。

## 各画面について - Select Templates

この画面ではダウンロードするテンプレートを選択することができます。ダウンロードするテンプレートにチェックを入れ、ダウンロードボタンをクリックします。「すべて選択」ボタンをクリックすると全てのテンプレートを選択（または非選択に）することができます。

# 各画面について - GIF Encoding Settings

## ループ

これを選択するとGIF画像が繰り返し表示されます。

# 各画面について - Video Stabilizer Settings

動画の手振れ補正機能を使うと映像の不要な揺れを削減することができます。手振れ補正の処理を行うことで映像の四隅が切り取られます。画面を拡大することで元のサイズのまま出力するオプションを選ぶこともできます。

## **動きをスムーズにするためのフレーム数：**

動きをスムーズにするために使われる平均フレーム数です。値が高い程動きがスムーズになりますが処理速度が長くなり不要なブロックノイズが生じたりする場合があります。

## **キーポイント数：**

モーション予測中に追跡する動画内のポイント数です。値が高い程正確な予想ができますが、処理時間が長くなる可能性があります。

## **トリミングの割合計算をオフにする**

トリミングの割合を自動的に算出しない場合はここにチェックを入れます。自動算出を選択しない場合は手振れ補正処理が単一パスとなるため処理時間が短くなるというメリットがあります。ただし手振れ補正が最適な形で行われない可能性があるというデメリットもあります。

## **トリミングの割合を手入力（偶数）：**

自動算出を行わない場合はトリミングの割合を手入力する必要があります。例：1920x1080の動画に10%という値を使った場合、1728x972の動画が出来上がります。

## **元のサイズを保つ（元のサイズにリサイズして出力）**

手振れ補正が行われた動画をオリジナルのサイズで出力する場合はここにチェックを入れます。この場合、一旦四隅が切り取られた動画を拡大する形で元のサイズに戻して出力されます。

## **歪みを減らす**

映像の歪み（例：ローリングシャッター現象など）を削減する場合はここにチェックを入れます。2本のパスが必要です。

## **歪みを減らすためのキーポイント数：**

歪み削減中に追跡する動画内のポイント数です。値が高い程歪み削減の精度が高くなりますが、処理時間が長くなる可能性があります。

## **映像を鮮明にする（ぼけ補正）**

動画内の動きのぼけを鮮明にする場合はここにチェックを入れます。

## 各画面について - Video Quality Setup

メディア一覧に動画をインポートする際は、ノンリニア編集が可能なフォーマットに動画を変換する必要がある場合があります。画質設定ダイアログで、変換されたファイルの設定を変更することができます。これらの設定は手振れ補正後に動画を保存する際にも使われます。

- **品質：**

変換後のファイルの画質を設定します。プレミアム品質を選択すると変換後のファイルが非常に大きくなるため、長い動画にはお勧めしません。

- **変換済みファイルの保存先：**

変換後のファイルの保存先となる出力フォルダを指定します。

# 各画面について - Speed Change

## 音声のピッチを固定

ここにチェックを入れるとピッチを変えずに音声出力が行われます。再生速度だけを変更し、声の高さを変えたくない場合にお使ください。

## 速度を落とす際に切替えフレームを挿入

ここにチェックを入れると速度を遅くした際にフレーム間の切り替えをスムーズに行う為のフレームが挿入されます。

## 各画面について - Reverse

### クリップを逆再生

このチェックボックスにチェックを入れるとクリップが逆再生されます。

## 各画面について - Enter Position

クリップのプレビュー画面でクリップの長さを編集集中にインポイント領域をクリックすると「新規インポイントを入力」ダイアログが表示され、アウトポイント領域をクリックすると「新規アウトポイントを入力」ダイアログが表示されます。ダイアログに新しいインポイントまたはアウトポイントを入力した後、OKをクリックして変更を保存します。

字幕ダイアログでは、インポイント/アウトポイント領域を示す項目が「編集」、「表示」または「非表示」の項目として表示されます。

ストーリーボードモードでは最高5時間までの長さでクリップ間の間隔を設定することができます。

**通常、間隔の長さは長くても数秒です。**

クリップの長さが正確に事前設定されている場合は、この方法でクリップの長さを編集するのが最も良い方法です。インポイントとアウトポイントをクリップのキューに合わせて並べる場合は、選択したクリップのプレビュー領域にあるクリップのナビゲーションボタンを使って正確なインポイントまたはアウトポイントを選択し、赤/青の旗のロゴが描かれたボタンを使って各ポイントをマークします。

## 各画面について - VST Plugins

**VSTプラグイン** VideoPadで作業中の音声に、Virtual Studio Technology DLLプラグインを使ってエフェクトを挿入する機能です。この機能を使うには、「音声エフェクト」メニューから「VSTプラグイン」を選択し、表示された画面で該当するVSTプラグインを指定します。プラグインはDLLファイルでなければなりませんのでご注意ください。ディレクトリ名を指定すると、ここに保存されているVSTプラグインの一覧が表示されます。フォルダ内にあるはずのプラグインが表示されない場合は、「更新」ボタンをクリックしてみてください。次に「OK」ボタンをクリックして、選択したVSTプラグインエフェクト画面を確認します。

## 各画面について - 環境設定 ~ 画面表示

ここではVideoPadの起動やクリップの長さの表示に関する設定を調整することができます。

### クリップのプレビュー

プレビュー画面を2つ表示：クリップのプレビューとシーケンスのプレビューの両方を表示する場合はチェックを入れます。

### カスタムタブ

カタログタブの右側に、一番よく使うツールを集めてカスタマイズしたタブを表示します。

### 360度表示FOV

360度プレビューモードをオンにすると、画面のアングルを動かすことができます。

### 起動時のオプション

VideoPadの起動時は毎回「ようこそ」画面を表示する：ようこそ画面が不要な場合はチェックを外します。

# 各画面について - 環境設定 ~ 音声

## 再生デバイス

音声再生にデフォルトで使うデバイスをプルダウンメニューから選択します。オプションダイアログを開いた後で音声デバイスをインストールまたは接続した場合は、ダイアログを一旦閉じてから再度開くとインストール（接続）されたデバイスが一覧に表示されます。

## 自動ダック設定

自動ダックを適用するクリップをシーケンス内で右クリックし"背景音"を選択します。

減衰量:ダッキング時にどの程度音量を下げるかを設定します。

フェードインの長さ:ダッキングを開始する際にどの程度の時間をかけてダッキングの最大量に達するかを設定します。

フェードアウトの長さ:ダッキングを終了する際にどの程度の時間をかけて元の音量に戻すかを設定します。

ダッキングのしきい値:メイン音量がこの値に達するとダッキングが行われます。

# 各画面について - 環境設定 ~ メディア

ここではVideoPadのメディアファイルの扱い方につき選択します。

## 新しいクリップを挿入する場所

新規動画クリップをシーケンスに追加する方法を選択します。

- シーケンスの冒頭に挿入
- シーケンスのカーソル位置に挿入
- シーケンスの末尾に挿入
- 新規トラックのシーケンス上に配置

## 静止画像のデフォルト再生時間

シーケンスに挿入した静止画像のデフォルト再生時間を指定します。メモ：メディア一覧に追加されている画像には適用されません。

## ステレオ (3D) 入力フォーマット

ステレオ (3D) 動画をインポートする場合は、ステレオフォーマットを選択することができます。

- 指示を仰ぐ
- 左の画像から順に横に並べる
- 右の画像から順に横に並べる
- 左の画像を上に乗上下に並べる
- 右の画像から順に上下に並べる
- アナグリフ画像 赤-青
- アナグリフ画像 青-赤

## 外部音声/動画ファイルの音量を自動的に正規化

音量を自動的に最適なレベルに調節する場合は「音量を自動的に正規化」にチェックを入れます。これは外部音声/動画ファイルに適用されます。

## 録音音声の音量を自動的に正規化

音量を自動的に最適なレベルに調節する場合は「音量を自動的に正規化」にチェックを入れます。これはVideoPadで録音された音声録音に適用されます。

## 動画ファイルの変換および手振れ補正中に、動画画質設定と手振れ補正のダイアログを表示する

動画ファイルの変換および手振れ補正中に、動画の画質設定ダイアログを表示する場合にはこのオプションを選択します。

## 着脱式メディア

着脱式メディア (例：フラッシュドライブやCDなど) の取り扱い方法を、「着脱式メディア」の領域で調整します。

## 着脱式メディアがコンピュータに接続されている場合プロジェクトにファイルを加えるかどうかのプロンプトを表示する

着脱式メディアから自動的にメディアファイルが削除されます。

メディアファイルが着脱式メディア内にある場合：

- 指示を仰ぐ
- 以下のフォルダにコピー
- ファイルを直接開く (非推奨)

ファイルのコピー先： (ブラウザで指定したパス)

## 各画面について - 環境設定 ~ 編集

**デフォルトの切替の長さを変更** シーケンス内のクリップに挿入する切替効果のデフォルト再生時間（秒）を指定します。

メモ：切替効果に加えた変更は、既にシーケンスに挿入されているクリップには影響しません。

**字幕のデフォルト表示時間** 字幕を挿入する際にデフォルト設定される字幕の長さを入力します。

### 外部エディタ

ファイルのタイプに応じて異なる外部エディタを使う場合もこの画面で選択することができます。

デフォルトのエディタを使う場合は空欄のままにしておきます。

外部エディタの使用に関する詳細は以下のページをご覧ください：

[外部エディタを使った編集](#)

### エフェクトオプション

透明なクリップを自動的にレイヤー挿入

# 各画面について - 環境設定 ~ エクスポート

ここではシーケンスのエクスポートに関する設定を調節することができます。

## 出力ファイル

動画やディスクイメージ、画像シーケンスが入ったフォルダのデフォルトの出力先を指定することができます。

## 書き込み

ディスク書き込みの設定を調節する場合は以下のいずれかのオプションを選択します。

- 選択したディスクにデータが残っている場合、書き込み時に既存のデータを削除する
- 書き込み後、データを確認
- 書き込み終了後ディスクを取り出す

## その他

以下のオプションを使うとシーケンスの末尾で音声フェードアウトし、プロジェクトの音声が唐突に終わることを防ぎます。

- シーケンスの末尾500ミリ秒の音声をフェードアウト

VideoPadはまた**ロスレスエクスポート**に対応しており、シーケンスの動画を最小限に再エンコーディングを行う形で動画をエクスポートすることができます。これによりエクスポート後の動画品質が可能な限り高品質な状態に保たれます。この機能を使うには入力/出力動画が以下の条件を満たしている必要があります。

- H.264およびMPEG4エンコーダの動画ソースであること。
- 出力フォーマットが入力フォーマットと合致していること（対応フォーマットは.avi、.mkv、.mov、.mp4）。
- 出力動画と入力動画が同じ画面サイズであり、エンコーダプロファイル、レベル、extradataがあること。
- ビジュアルエフェクトには対応していません。ビジュアルエフェクトが挿入されている動画は再符号化されます。
- シーケンスの最低10%がロスレス編集に必要な条件を満たしていること。条件を満たしている部分が10%以下の場合はエクスポート時にシーケンス全体が再符号化されます。

## 各画面について - 環境設定 ~ ディスク

ここではVideoPadのメディアファイルの扱い方についての選択と、キャッシュのパラメータの設定を行います。

**新しいメディアをフォルダに保存** VideoPadが作成したスナップショットや動画、キャプチャした音声、ナレーション、抽出した音声トラック、変換したファイルを保存しておくフォルダを選択できます。

### キャッシュ

- キャッシュフォルダ：キャッシュデータの保存先となるフォルダを指定します。
- 不使用のキャッシュファイルを削除：このボタンを押すと現在使われてないキャッシュファイルが全て削除されます。

**空き容量がこれ以下になると警告を表示(MB)** 空き容量がここで指定したサイズを下回ると警告が表示されます。

## 各画面について - 環境設定 ~ 詳細

**自動音声認識** VideoPadが動画や音声に自動的に字幕を作成するために使う音声認識エンジンを選択します。デフォルトでは英語（米国）が選択されています。

プロンプトが表示された際、またはMacのシステム環境設定のプライバシー設定で有効にする際は、VideoPadにmacOSの音声認識へのアクセスを許可してください。また、システム環境設定でSiriが有効になっていること、およびインターネットに接続されていることを確認してください。

音声認識は、macOS 10.15 Catalina以降で対応しています。