1-1 ビデオ編集のための基本用語を覚える

ビデオの編集を始めるには、「フレーム」、「フレームレート」、「タイムコード」という3つの用語について覚えておきましょう。周辺情報として、フレームサイズなどについても、覚えておきましょう。

フレームってなんだろう

動画はアニメーション

動画はどうして動いて見えるのかというと、それは「アニメーションだから」なのです。アニメーションというと、普通はイラストなど漫画のアニメーションをイメージしますよね。

動画もそのアニメーションと同じで、動画は「写真によるアニメーション」なのです。

・アニメーションの例

❶

❷

❸

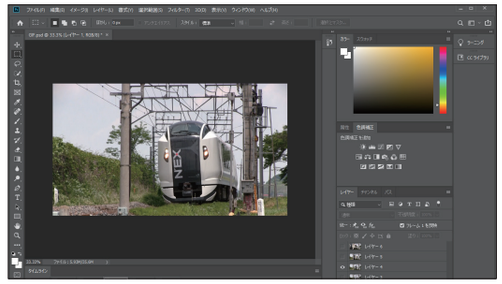
❹

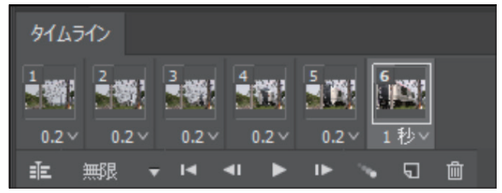
Macでは、キーは次のようになります。　Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

アニメーションとフレーム

たとえば、Photoshopを利用してGIFアニメを作成してみました。この後のLessonで確認してみてください。Photoshopで6枚のJPEG形式の写真を、0.2秒間隔で表示を切り替えるように設定してGIFアニメを作成しました。ただ6枚目だけは1秒表示するように設定しています。とても「動画」とはいえませんが、写真紙芝居のように、動画らしいことは確認できます。

このGIFアニメーションでわかるように、写真を高速に切り替えて表示すると、動きを表現できるのです。そして、このときの1枚の写真を、ビデオ編集の世界では「フレーム」と呼んでいます。写真だけではなく、Illustratorなどで描いたイラストも、入力したテキストデーターも、すべて「フレーム」として繰り返し表示しています。


PhotoshopでGIFアニメ作成



0.2秒間隔で切り替えて表示

フレームレートってなんだろう

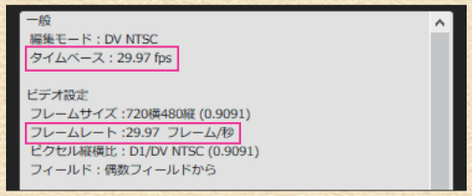
写真や静止画像などのフレームを高速に切り替えて動きを表現していますが、このとき、1秒間に何枚のフレームを表示するのかを示す表記方法を「フレームレート」といいます。

ビデオカメラで撮影したハイビジョン映像や、YouTubeなどで再生されている動画などは、一般的に1秒間に約30枚のフレームを切り替えて表示しています。この場合のフレームレートは、「30fps（frames per second：フレーム/秒）」と表記します。Premiere Proでは、次ページのように2タイプで表示されますが、どちらも同じ意味です。

COLUMN

正確には「29.97fps」

TV放送がモノクロの時代は、30fpsで映像信号を扱って問題ありませんでした。しかし、カラー放送が始まると、映像信号＋カラー信号を扱わなければならず、30fpsではうまく処理できないため、29.97fpsに変更されたのです。現在では、フレームレートは29.97fpsと正確に表記されるようになっています。



フレームレートの表記タイプ

タイムコードってなんだろう

1本の動画をふたつに分割したい場合、ビデオの編集では、どこのフレーム位置で分割するのかを指定しなければなりません。このとき、特定のフレームを指定するときに利用するのが、「タイムコード」です。

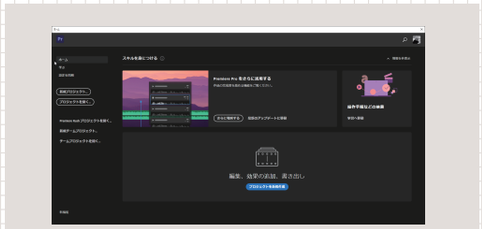
たとえば、先頭から5秒の位置で映像を分割したい場合、1秒＝30fpsなら、5秒×30fpsで、150枚目のフレーム位置で分割することになります。5秒程度なら、このようなフレーム枚数で指定しても問題ないのですが、これが10分、1時間、2時間となると、何万枚ものフレーム数になってしまいます。そこでタイムコードという、「時間」を利用して特定のフレームを指定します。

たとえば、Premiere Proでは、次ページの画面のようにタイムコードが表示されています。

2-1 Premiere Proの基本をマスターする

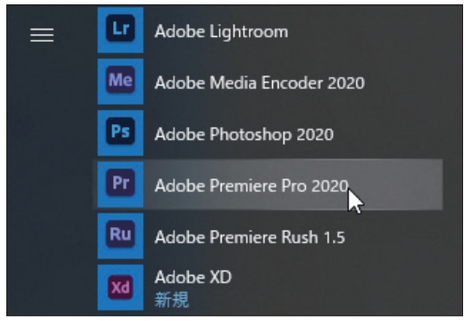
Premiere Proでの最初の作業は、ホーム画面で新しくプロジェクトを作成するのか、あるいは既存のプロジェクトを選択して再編集をするのかを選択することです。ホーム画面での選択操作を覚えましょう。

Step 01　ホーム画面を表示する



Premiere Proを起動すると、ホーム画面が表示されます。ここでは、Premiere Proの起動方法と、ホーム画面の機能についてマスターしましょう。

1 Premiere Proの起動は、Windowsの場合はスタートメニューから選択し❶、Macの場合はドックから選択して起動します❷。そうすると、ホーム画面が表示されます❸。なお、ホーム画面の構成は、Windows版、Mac版とも同じ構成です。



❶選択（Windows）

❷選択（Mac）

❸表示

Macでは、キーは次のようになります。　Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

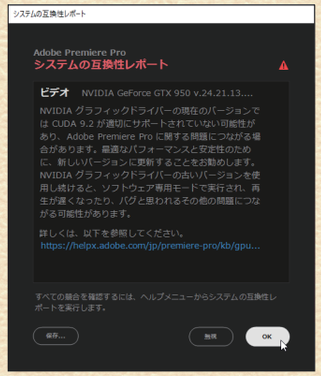
COLUMN

ビデオボードの対応

Premiere Proは、PCが搭載しているビデオ機能に大きく影響されます。ビデオボードがPremiere Proに対応した機能を備えていない場合、いくつかのメッセージが表示されます。

たとえば、【注意表示】❶の場合は、ビデオボードのドライバーではPremiere Proの一部の機能が対応していない場合の「注意表示」です。ドライバーを最新のバージョンに更新してください。

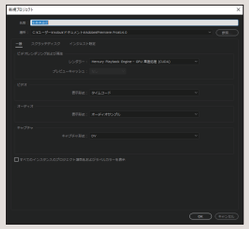
【未対応】❷の表示では、Premiere Proがこのビデオドライバーには対応していません。この場合は、ビデオボードの交換が必要になります。それでも編集を継続する場合は、[既知の問題を続行]をクリックしてください❸。



❶注意表示

❷未対応　❸クリック

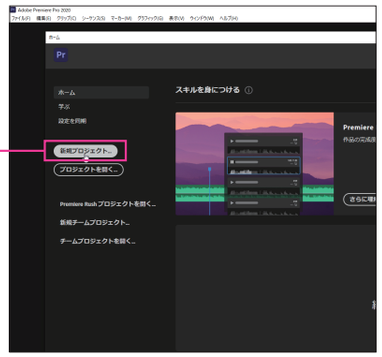
Step 02　[新規プロジェクト]ウィンドウの表示



新しくムービーを作成する場合は、[新規プロジェクト]を選択します。これを選択すると、[新規プロジェクト]ウィンドウが表示されます。

新規プロジェクトファイルの作成

1 新しくムービーを作成する場合は、プロジェクトファイルも新規に作成します。スタートアップメニューの左上にある[新規プロジェクト]を選択します❶。



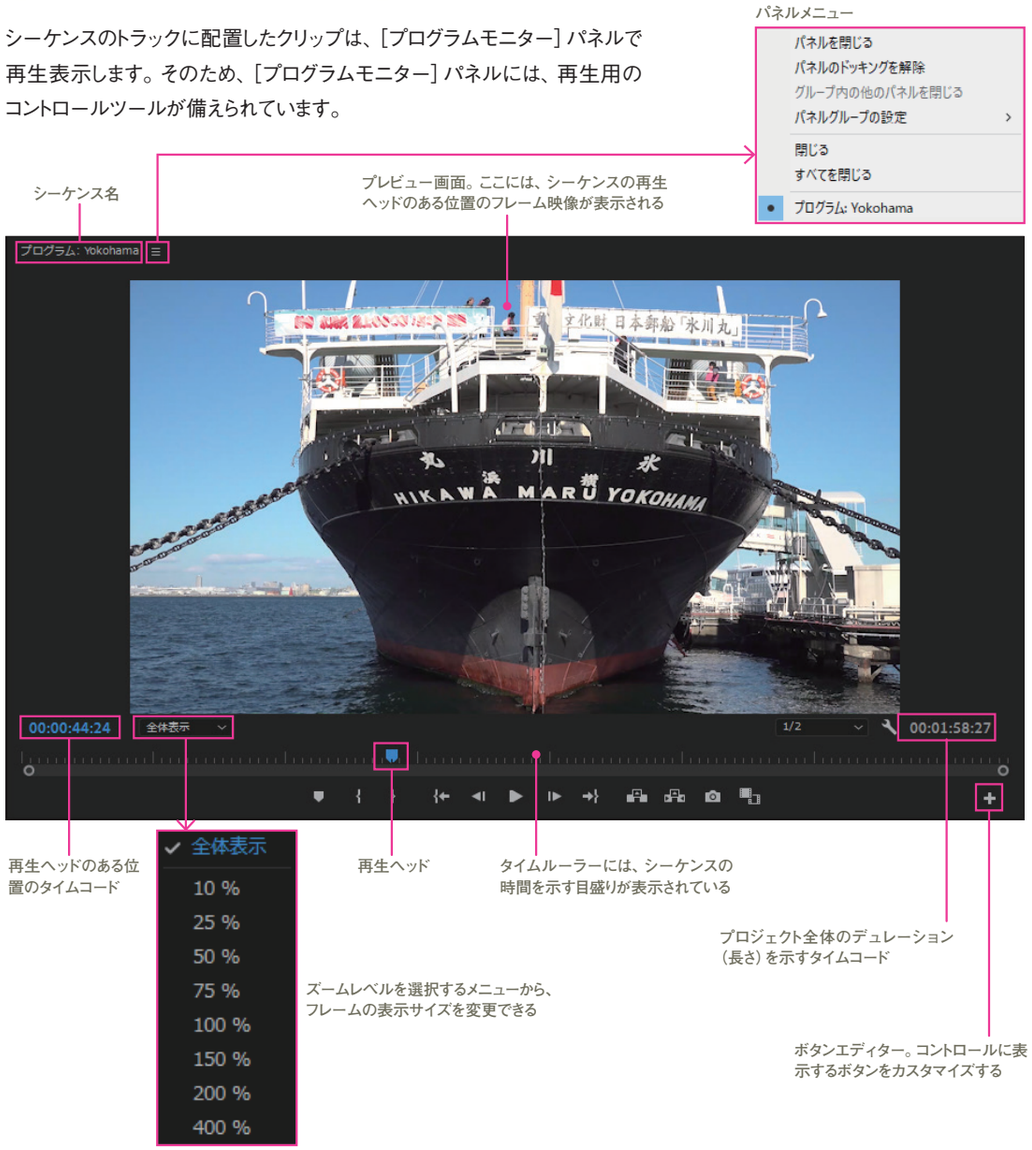
❶クリック

4-1 クリップを再生する

シーケンスでの編集作業内容、作業経過は、常にモニターする必要があります。そのモニターを行うためのパネルが、[プログラムモニター]パネルです。このパネルについて学びましょう。

[プログラムモニター] パネルで再生する

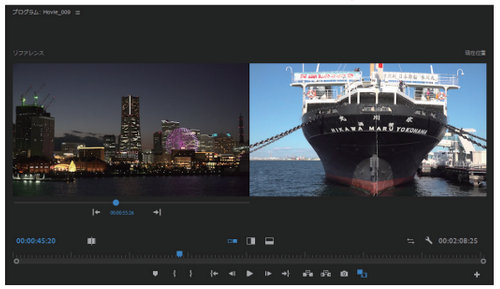
シーケンスのトラックに配置したクリップは、[プログラムモニター] パネルで再生表示します。そのため、[プログラムモニター] パネルには、再生用のコントロールツールが備えられています。



Macでは、キーは次のようになります。 Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

[プログラムモニター] パネルのコントローラー

❶タイムラインにマーカーを追加する
❷タイムラインにインポイントを設定する
❸タイムラインにアウトポイントを設定する
❹設定したインポイントに再生ヘッドをジャンプさせる
❺1フレーム前に戻る
❻映像の再生／停止を行う
❼1フレーム先へ進む
❽設定したアウトポイントに再生ヘッドをジャンプさせる
❾[リフト] では、インポイント、アウトポイントで指定した範囲を切り取り、メモリーに保存する。別のシーケンスへの移動などで利用
❿[抽出] では、インポイント、アウトポイントで指定した範囲を切り取ってメモリーに保存し、切り取った箇所は自動的に詰める
⓫プレビュー-画面に表示されているフレームを、静止画像として保存する。保存した画像は、[プロジェクト] パネルに読み込むことも可能
⓬カラー補正などで現在のクリップと別のクリップを並べて表示し、比較することができる



6-1 インポイント、アウトポイントを活用する

インポイントとアウトポイントは、クリップの先端や終端を指すほか、必要な範囲を指定する際などにも利用されます。

インポイント、アウトポイントについて

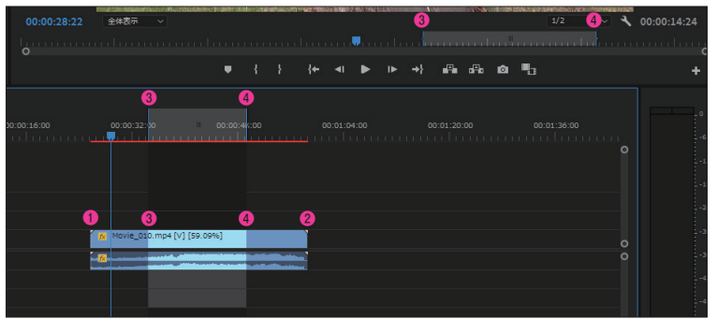
Premiere Proでは、インポイント、アウトポイントを次のように定義しています。

インポイント	シーケンスに配置するクリップの先頭フレーム
アウトポイント	シーケンスに配置するクリップの終端フレーム

シーケンスに配置されているクリップの先端のフレームが「インポイント」であり、終端が「アウトポイント」です。また、シーケンスに配置したクリップは、さらにその中にインポイントとアウトポイントを設定することができます。そして、この「端」を「編集ポイント」といい、ここをドラッグなどで変更する作業が「トリミング」です。

インポイントは、[ソースモニター] パネルおよび [プログラムモニター] パネルにある [インをマーク] { で設定し、アウトポイントは [アウトをマーク] } で設定します。なお、[プログラムモニター] パネルのインポイント、アウトポイントは、シーケンスとリンクしており、どちらかで操作すれば、もう一方にも操作が反映されます。

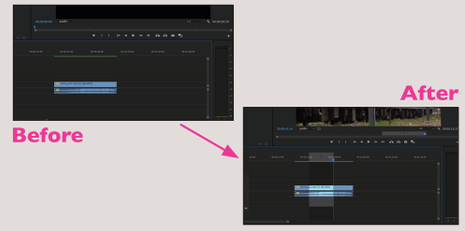
❶インをマーク
❷アウトをマーク
❸インポイント
❹アウトポイント



❶インポイント
❷アウトポイント
❸設定したインポイント
❹設定したアウトポイント

Macでは、キーは次のようになります。 Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

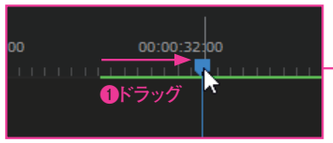
Step 01　インポイント、アウトポイントの設定

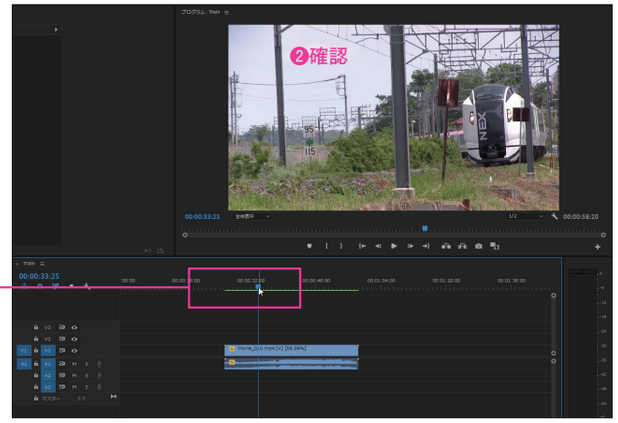


トラックに配置したクリップに、インポイント、アウトポイントを設定します。この場合、設定は [プログラムモニター] パネルで行います。[プログラムモニター] パネルで設定したポイントは、シーケンスのタイムルーラーにも反映されます。

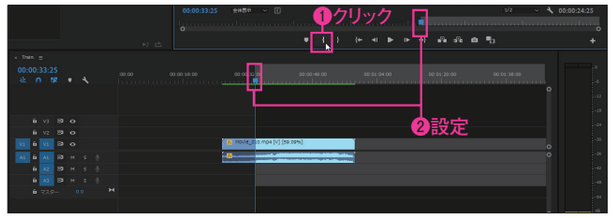
Lesson06▶L6-1-01.prproj

1 最初に、インポイントを設定してみましょう。再生ヘッドをドラッグし❶、範囲の開始点として設定したい位置を [プログラムモニター] パネルでフレーム映像を確認します❷。

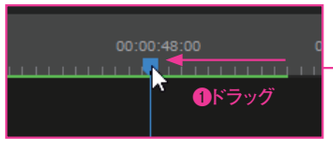


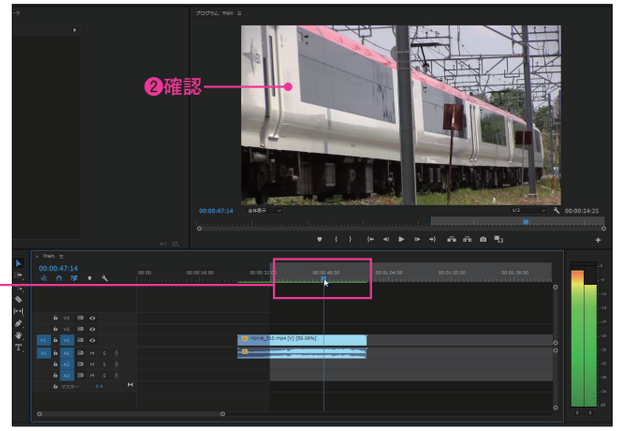


2 [プログラムモニター] パネルの [インをマーク] { をクリックすると❶、インポイントが設定できます❷。



3 再生ヘッドをドラッグし❶、アウトポイントとして設定したい位置に合わせ、[プログラムモニター] パネルでフレーム映像を確認します❷。





7-1 トランジションを設定する

クリップから次のクリップへと再生が切り替わるとき、唐突に場面転換する場合があります。これをスムーズな場面転換に演出する効果が、「トランジション」です。トランジションは、クリップとクリップの接合点に設定します。

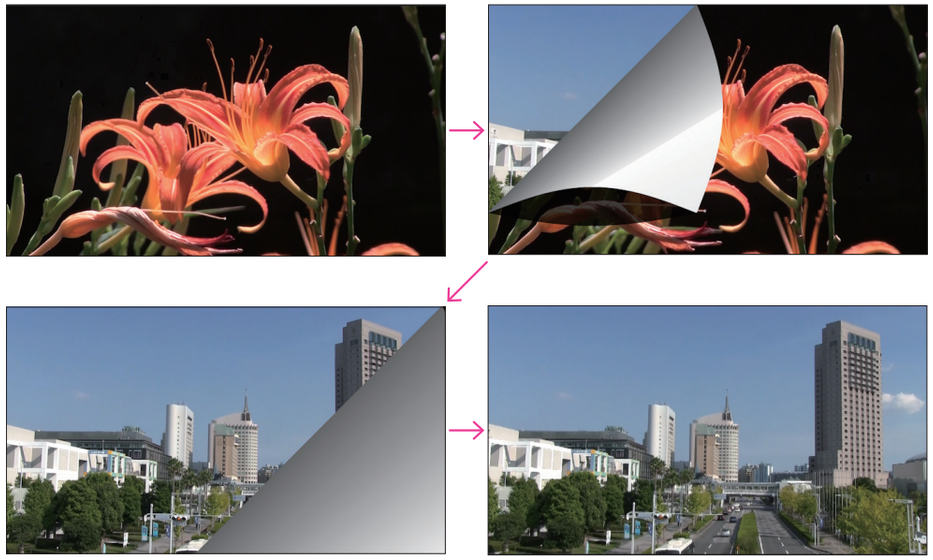
トランジションについて

トランジションの役割

「トランジション」は、スムーズな場面転換を演出するための機能です。クリップとクリップの接合点に設定することで、唐突な場面転換を、スムーズな場面転換に演出してくれます。

・唐突な場面転換

・スムーズな画面転換を演出

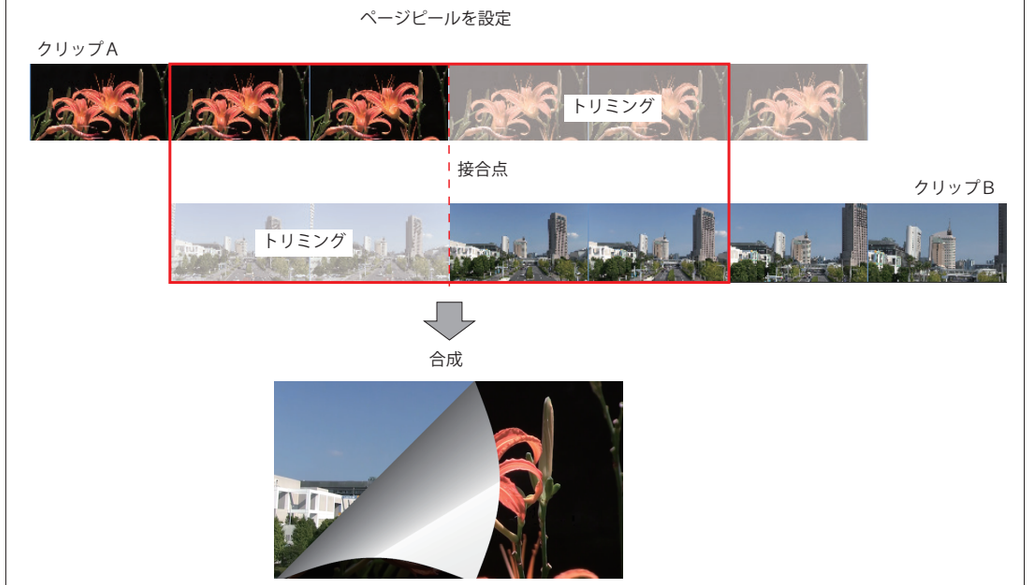


Macでは、キーは次のようになります。 Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

トランジションの仕組み

トランジションは、シーケンスのトラックに配置したクリップとクリップの接合点に設定します。この場合、双方のクリップはトリミングされている必要があります。トランジションは、トリミングされた部分を、いわば「のりしろ」のように利用し、前のクリップと後のクリップを合成してトランジションを実現しています。

・トランジションのしくみ

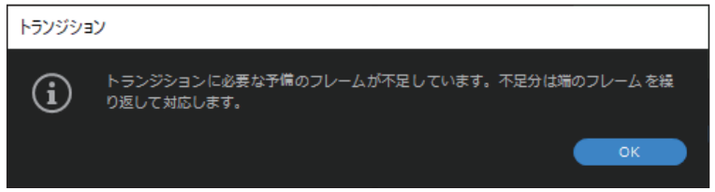


クリップをトリミングしていない場合

トランジションは、先に解説したようにトリミングによって見えなくした部分を利用して、特殊効果を設定しています。しかし、トリミングしていないクリップの接合点にトランジションを設定しようとすると、画面のような注意メッセージが表示されます❶。これは、トリミングしていないクリップの先端、あるいは終端の1フレームを繰り返しコピーし、トリミングしたのと同じような「のりしろ」を作り出し、合成するという意味なのです。

なお、このメッセージはトランジションを設定しようとする接合点の、前後双方のクリップがトリミングされていない場合に表示されます。どちらか一方がトリミングされていると、表示されません。

❶メッセージ表示



8-1 エフェクトを設定する

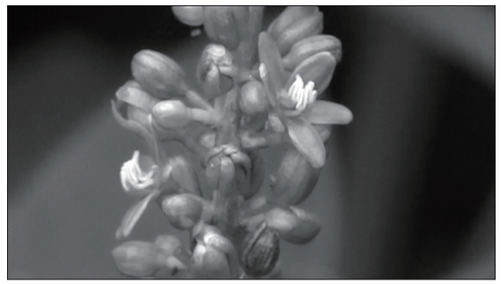
「エフェクト」は、映像全体に特殊効果を設定する機能です。特殊な効果には、映像を加工するほか、フレームの移動やサイズ変更、回転などさまざまな効果が含まれます。

エフェクトについて

「エフェクト」は、ビデオクリップやオーディオクリップに対して、特殊な効果を設定するフィルタ機能のことをいいます。Premiere Proには、たとえば「モノクロ」や「レンズフレア」、「エンボス」など数多くのエフェクトが標準で搭載されています。

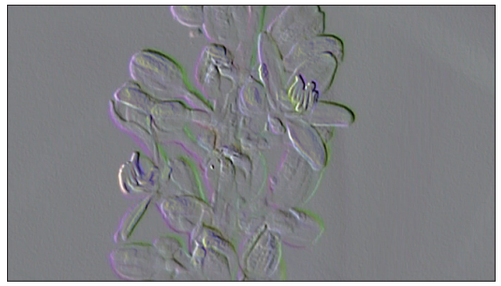
・エフェクト設定前

・モノクロ



・レンズフレア

・エンボス



・基本3D

・モザイク

Macでは、キーは次のようになります。 Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

[エフェクトコントロール] パネル

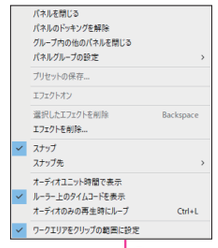
クリップに設定したエフェクトにはさまざまなオプションが備えられ、それらのオプションを調整してエフェクトをカスタマイズする機能が「エフェクトコントロール」です。[ソースモニター] パネルグループにある [エフェクトコントロール] パネルは、156ページで解説したトランジションでも表示されますが、選択した対象がクリップの場合は、クリップに対応した設定内容で表示されます。

なお、クリップをシーケンスのトラックに配置した時点で、複数のエフェクトがすでに設定されています。これを「デフォルトエフェクト」といい、ビデオ用に3種類、オーディオ用に3種類のエフェクトが設定されています。このデフォルトエフェクトによって、映像が再生され、オーディオが再生されています。これ以外の通常のエフェクトは、ユーザーが手動で設定します。

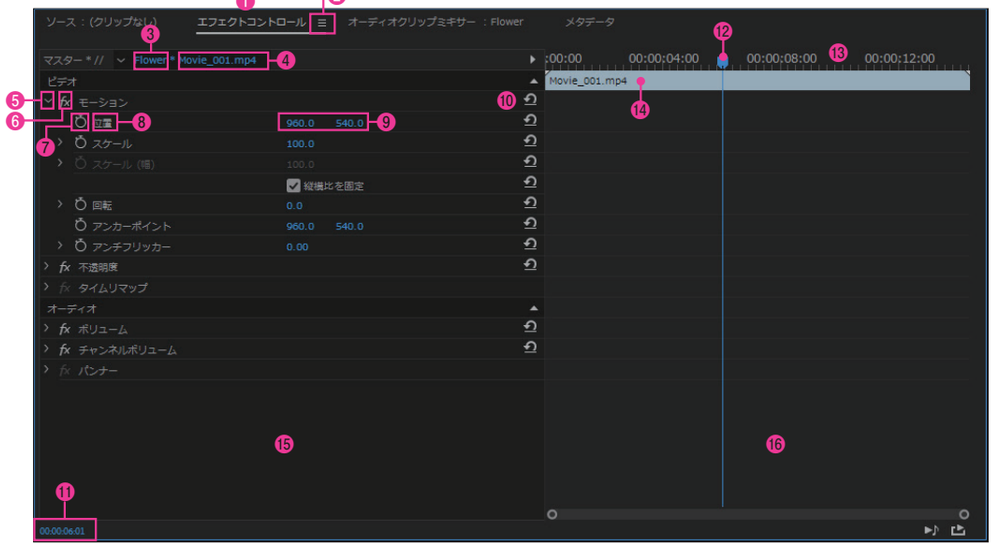
パネルは、オプションの設定を行うプロパティエリアとタイムラインエリアで構成されています。エフェクト名の頭にある「>」をクリックすると、オプションが表示されます。

・デフォルトエフェクト

・[エフェクトコントロール]



❶「エフェクトコントロール」タブ
❷クリックしてパネルメニューを表示する
❸プロジェクト名
❹クリップ名
❺エフェクトのプロパティの表示をオン／オフする
❻エフェクトのオン／オフを切り替える
❼アニメーションのオン／オフを切り替える
❽オプション名
❾オプションのパラメーター
❿プロパティの値をリセットする
⓫再生ヘッドのある現在のタイムコード
⓬再生ヘッド
⓭タイムルーラー
⓮選択されているクリップ
⓯プロパティエリア
⓰タイムラインエリア



10-1 フレームのサイズを変更して合成する

フレームのサイズは、エフェクトの「モーション」にある「スケール」というパラメーター数値を変更することで、調整ができます。ここでは、フレームのサイズ変更を利用した合成方法について解説します。

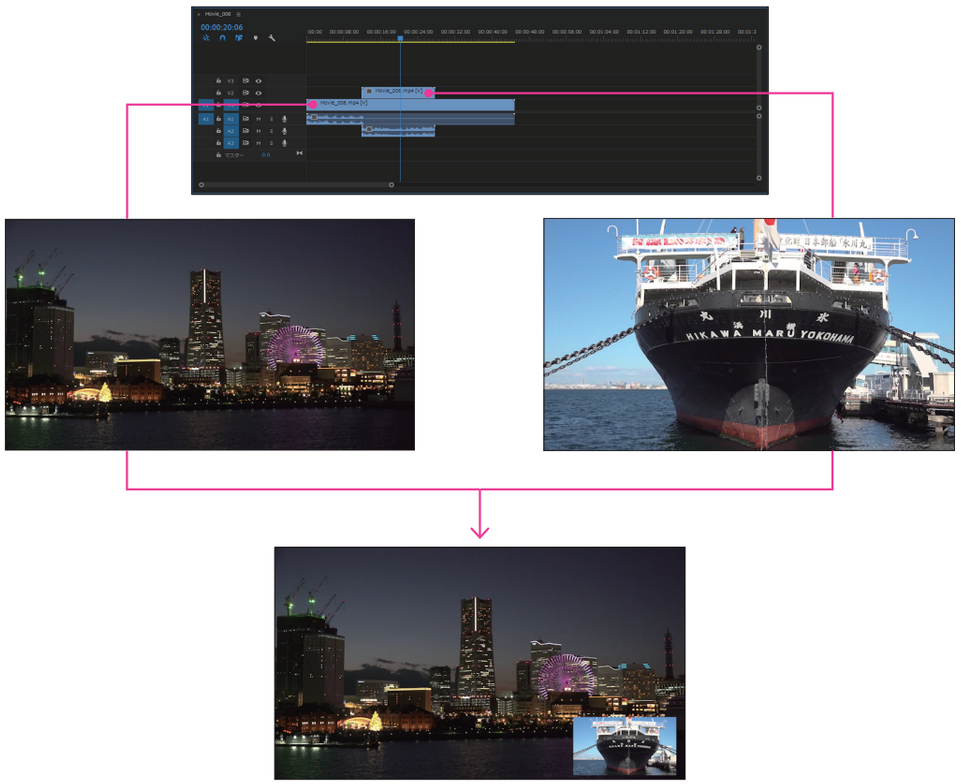
フレームサイズを変更した画面構成

ピクチャ・イン・ピクチャ

フレームサイズを変更した合成で一般的なのが、「ピクチャ・イン・ピクチャ」です。メイン画面の中に、小さなフレームの映像が表示されている合成です。なお、本書では、区別しやすいように、大きな画面を「親画面」、小さな画面を「子画面」と呼んで解説します。なお、合成のことを「スーパーインポーズ」といいます。

「ピクチャ・イン・ピクチャ」では、メイントラックの［V1］に親画面、［V2］以降のオーバーレイトラックに子画面を配置します。Premiere Proの場合、トラックが上にあるクリップが、画面でも上に表示されるためです。
たとえば画面のピクチャ・イン・ピクチャは、図のようなトラックで構成されています。

ピクチャ・イン・ピクチャの例

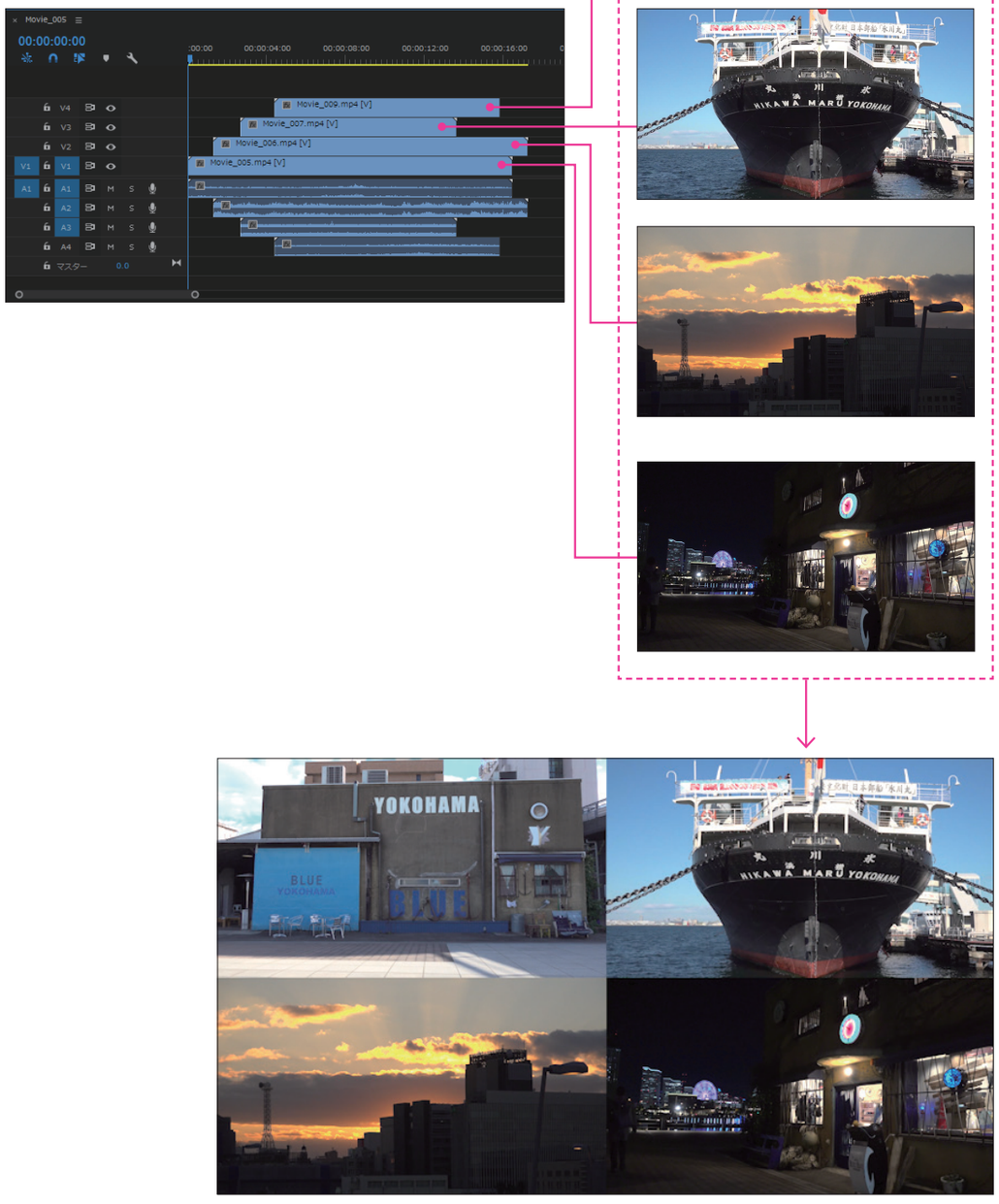


Macでは、キーは次のようになります。　Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

マルチフレーム

「マルチフレーム」は、ひとつの画面に複数のフレームを、均等サイズで並べた画面で、大型のモニターなのでよく利用されている方法です。この場合のポイントは、同じサイズの画面をスキマなく均等に並べることです。

マルチフレームの例



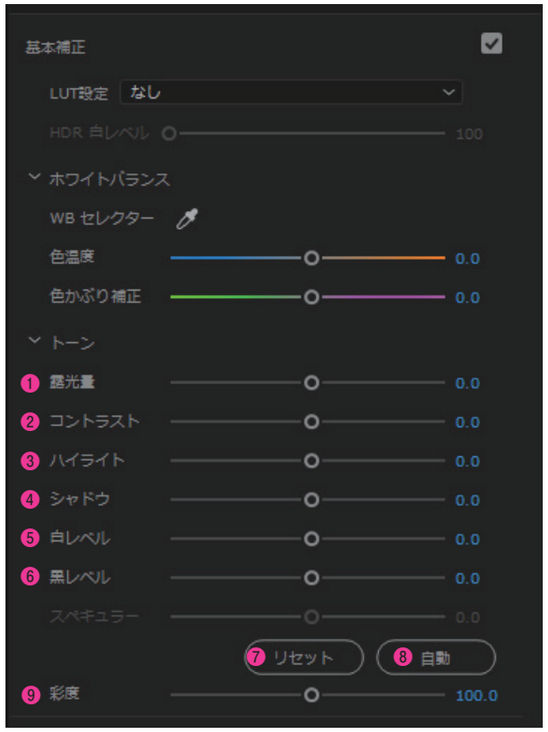
11-2 4K映像のカラーコレクションを実行する

カラーコレクションでは、明るさの調整がとても重要です。ここでは、カラーコレクションの基本として、露光量やコントラストなどの調整方法について解説します。ベースは4K映像で解説しますが、操作はフルハイビジョン映像等でも同じです。

[基本補正] で明るさを調整する

[Lumetriカラー] パネルの [基本補正] では、「11－1」のセクションで解説したようにホワイトバランスの調整で利用しますが、ここでは、明るさを調整するための [基本補正] のオプションを利用して、カラーコレクションする方法について解説します。

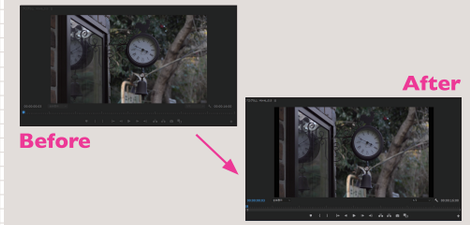
[基本補正] の [トーン] には、カラーコレクションで明るさを調整するための基本的なオプションが備えられています。



❶映像の明るさを調整する。スライダーを右にドラッグするとハイライトが増え、左にドラッグするとシャドウが強くなる
❷ [コントラスト] では、映像のミッドトーンに調整が適用される。コントラストを上げると、中間から暗い領域がより暗くなり、コントラストを下げると中間から明るい領域がより明るくなる
❸明るい領域を調整する。スライダーを左にドラッグすると、ハイライトが暗くなり、右にドラッグすると、ハイライトが明るくなる
❹暗い領域を調整する。スライダーを左にドラッグすると、シャドウが暗くなり、右にドラッグするとシャドウが明るくなる
❺白い部分の領域の明るさを調整する
❻黒い部分の領域の明るさを調整する
❼ [トーン] の調整をリセットする
❽ [トーン] の調整を自動で行う
❾フレーム全体の彩度を調整する

Macでは、キーは次のようになります。 Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

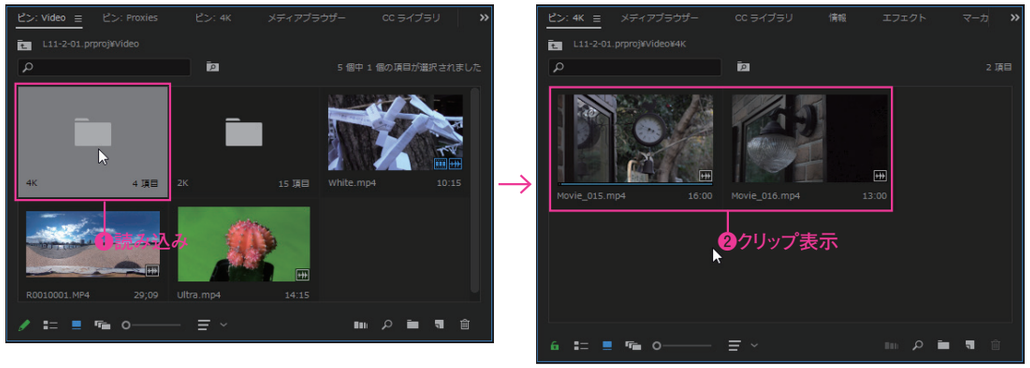
Step 01　プロキシファイルを有効にする



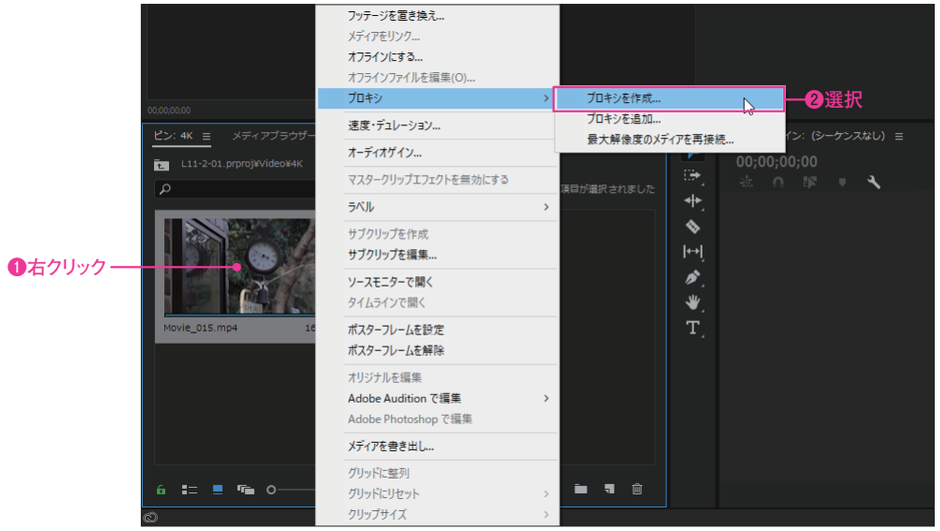
新規プロジェクト設定でインジェスト設定がオフだった場合、[プロジェクト] パネルに読み込んでから、4Kクリップのプロキシファイルを作成します。

Lesson11 ▶ L11-2-01.prproj

1 サンプルプログラムの「4K」フォルダーを読み込むと❶、中に4Kタイプのクリップが2点保存されていることがわかります❷。



2 このクリップを右クリックし❶、表示されたコンテキストメニューから [プロキシ] → [プロキシを作成] を選択します❷。



12-1 タイトルのテキストを入力する

Premiere Proでのテロップには、メインタイトルやロールタイトル、クロールタイトルなどがありますが、これらはプログラムモニター上でテキストを入力します。ここでは、テキストの入力方法について解説します。

テロップのタイプ

動画で利用されるテロップには、大きく分けて動きのあるテロップと動きのないテロップの2タイプがあり、さらに動きのあるテロップは動きの方向によってロールタイトルとクロールタイトルの2種類に分けられます。

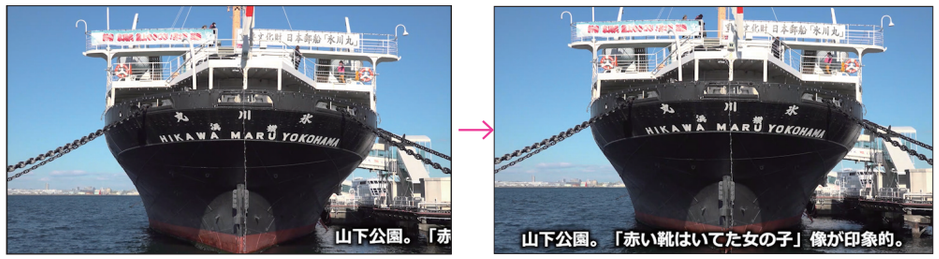
動きのないテロップ

・静止タイトル:メインタイトルなど

動きのあるテロップ

・ロールタイトル:エンドロールなどムービーの最後に利用

・クロールタイトル:映像の解説に利用



Macでは、キーは次のようになります。 Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

シェイプの併用

Premiere Proのテロップ作成機能では、テキストだけでなく、図形、いわゆる「シェイプ」も利用したテロップが作成できます。

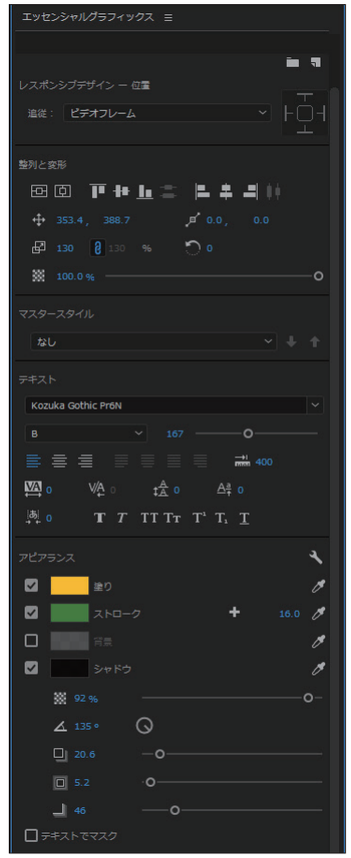
・シェイプを利用したテロップ

Premiere Proでテロップを作成するには

Premiere Proでテロップを作成する場合、テロップの入力は［プログラムモニター］パネルで行い❶、そのテロップをデザインするなどカスタマイズするには、［エッセンシャルグラフィックス］を利用します❷。テキストや図形は、レイヤー機能を利用して入力されるため、このレイヤーを［エッセンシャルグラフィックス］でカスタマイズします❸。

❶［プログラムモニター］パネルでテキスト入力

❷エッセンシャルグラフィックス設定



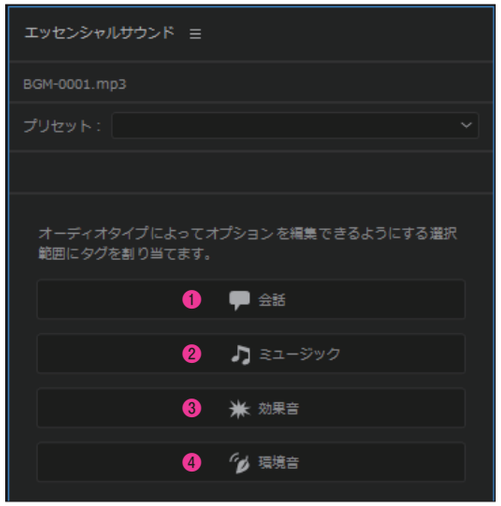
❸エッセンシャルグラフィックスでカスタマイズ

13-2 エッセンシャルサウンドを利用する

オーディオデータを手軽に編集するには、「エッセンシャルサウンド」の利用がおすすめです。エッセンシャルサウンドには、効果的なオーディオエフェクトが複数搭載され、手軽に利用できます。

[エッセンシャルサウンド] パネルについて

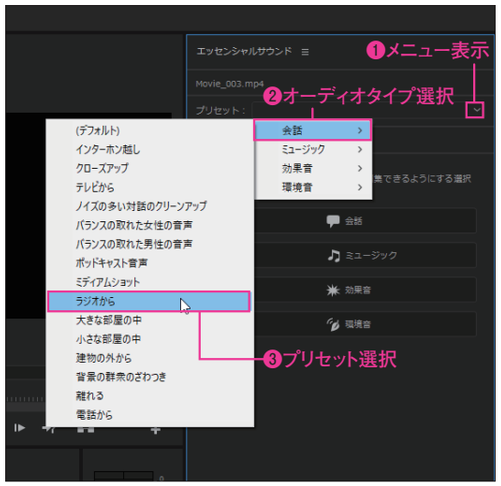
[エッセンシャルサウンド] パネルは、ボリュームレベルの統一、サウンドの修復および明瞭度の向上などさまざまなオーディオ用エフェクトを、簡単に利用できるように設定されたパネルです。それぞれのエフェクトは、オーディオのタイプによってオプションが選択・利用できます。



❶セリフやナレーションの音質などを調整する
❷ミュージックの音量などを調整する
❸効果音を調整する
❹自然音などをシミュレートする

プリセットの選択

[エッセンシャルサウンド] パネルでは、オーディオタイプに応じて、さまざまな効果をシミュレートできるプリセットが選択できます。たとえば、[会話] でのプリセット選択は、次のように操作します❶❷❸。



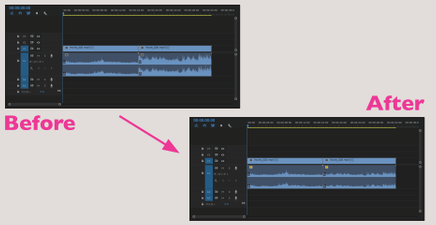
COLUMN

ラウドネスとノーマライズ

人の聴覚は、同じ音量でも周波数が高いと大きく感じ、周波数が低いと小さく聞こえます。この聴覚の特性を考慮して、音の大きさを補正することを「ラウドネス」といいます。これに対して、「ノーマライズ」では、音量のピーク値を設定し、それを元に音量を最大化する処理のことをいいます。

Macでは、キーは次のようになります。 Ctrl → ⌘　Alt → option　Enter → return

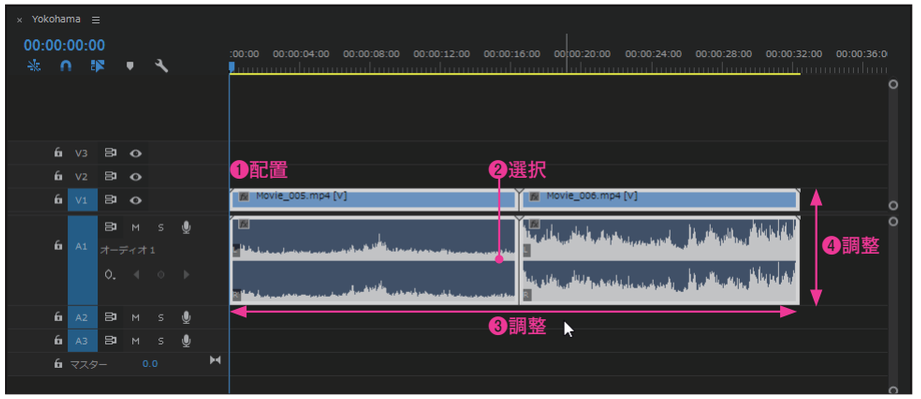
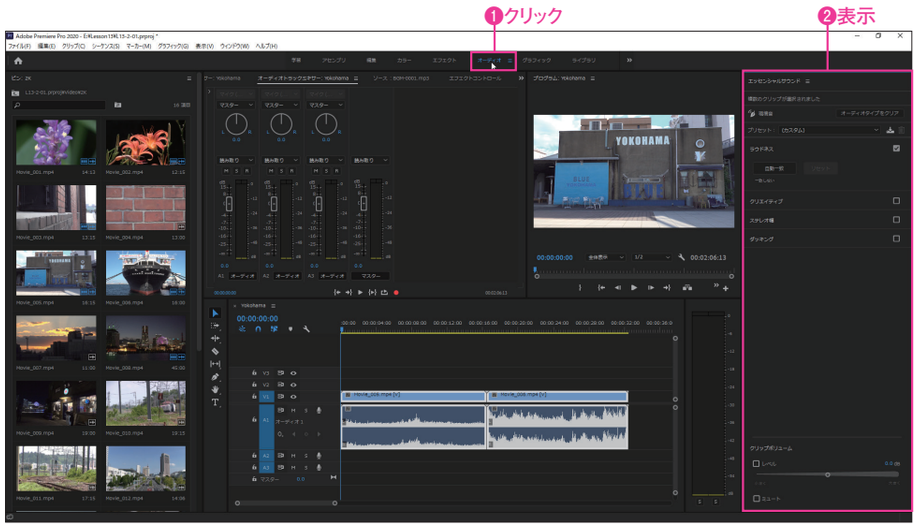
Step 01　オーディオのラウドネス統一



[エッセンシャルサウンド] パネルの [ラウドネス] を利用すると、複数クリップのラウドネスを自動的に統一できます。

Lesson13 ▶ L13-2-01.prproj

1 [タイムライン] パネルでトラックにクリップを配置し❶、ラウドネスを調整したりクリップをすべて選択します❷。また、配置したオーディオトラックが確認しやすいようにズーム調整❸、トラックの高さ調整❹を行います。



2 [エッセンシャルサウンド] パネルを表示します。メニューバーから [ウィンドウ] → [エッセンシャルサウンド] を選択するか、ワークスペースの [オーディオ] をクリックしてください❶。編集画面の右に [エッセンシャルサウンド] パネルが表示されます❷。