

Section 06

プロジェクトを作成する

覚えておきたいキーワード

プロジェクト
新規プロジェクト
保存先

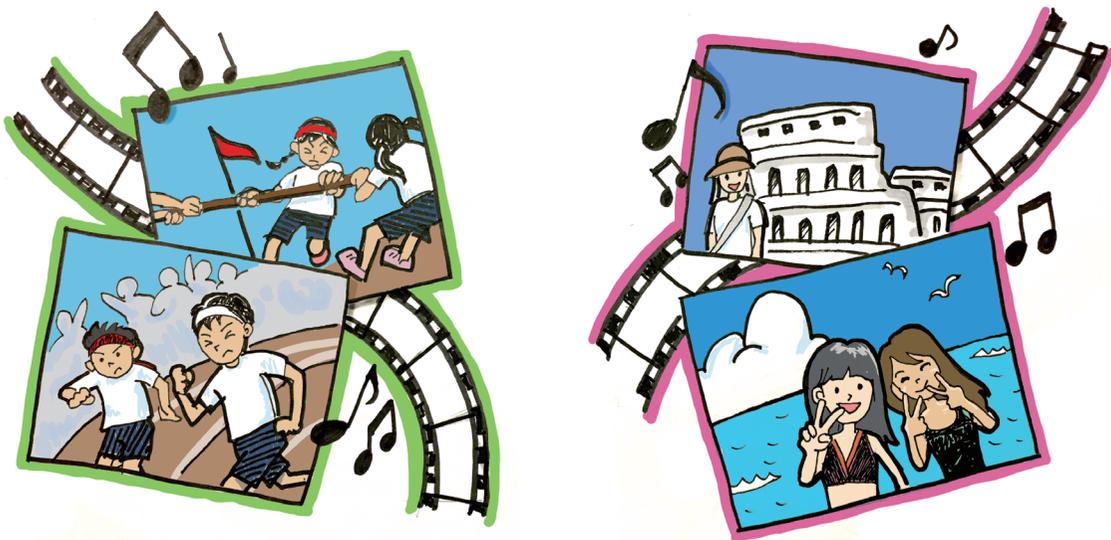
Premiere Elementsで動画を編集するためには、作成するムービーごとにプロジェクトを用意する必要があります。ここでは、プロジェクトとその制作方法について解説します。

1 プロジェクトとは？

プロジェクトとは、「ムービーを編集するための作業環境」のことで、作成するムービーごとにプロジェクトが必要です。プロジェクト内には、読み込んだ動画や音楽、写真などの素材クリップ各種、タイムライン上に配置したクリップ、クリップに対する加工、タイトルの位置など、編集作業で行ったさまざまな情報がまとめられます。つまり、「どの素材を」、「どの順番で」、「どのように表示するか」を管理しているものがプロジェクトといえます。プロジェクトを保存することで、プロジェクトごとにムービーを編集できます。また、プロジェクトをバックアップすることで、異なるパソコンに作業環境を移行することも可能です。プロジェクトの保存についてはP.44を、プロジェクトを開く操作についてはP.46を、それぞれ参照してください。

プロジェクトA=子供の運動会の動画を編集

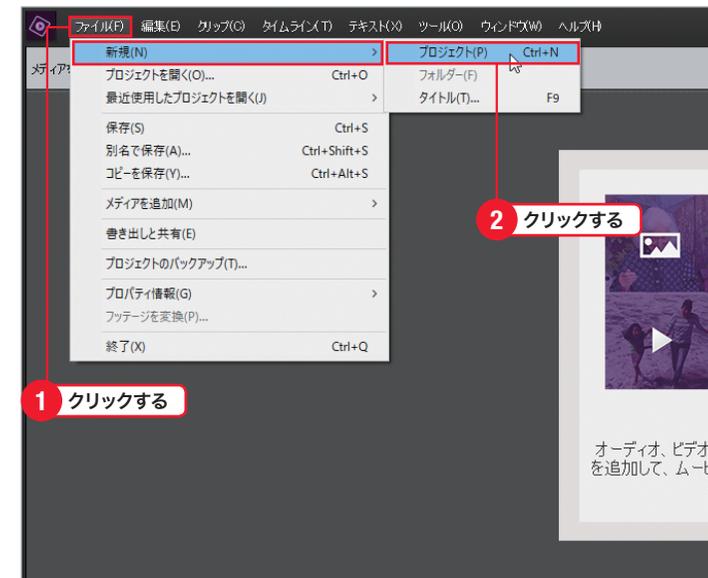
プロジェクトB=家族旅行の動画を編集



2 プロジェクトを作成する

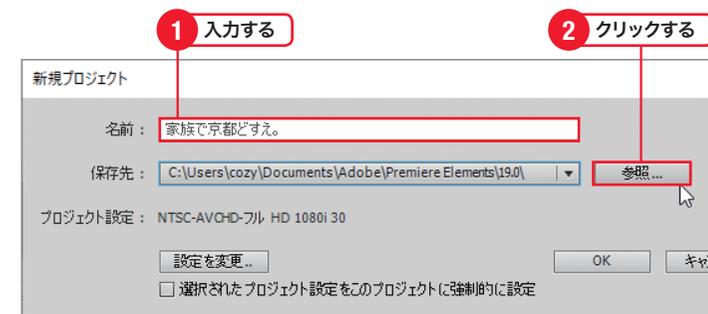
1 新規プロジェクトを作成する

<ファイル>をクリックし (1)、<新規>→<プロジェクト>の順にクリックします (2)。



2 プロジェクト名を入力する

<新規プロジェクト>画面が表示されます。<名前>欄にわかりやすいプロジェクト名を入力し (1)、<参照>をクリックします (2)。



3 保存先を設定する

プロジェクトの保存先 (ここでは<デスクトップ>) をクリックし (1)、<フォルダーの選択>をクリックして (2)、次の画面で<OK>をクリックします。



Hint 保存場所の初期設定

プロジェクトの保存先は、初期設定では<ドキュメント (書類)>→<Adobe>→<Premiere Elements>→<19.0>フォルダー内が指定されています。

Section 07

読み込みたい機器を 接続する

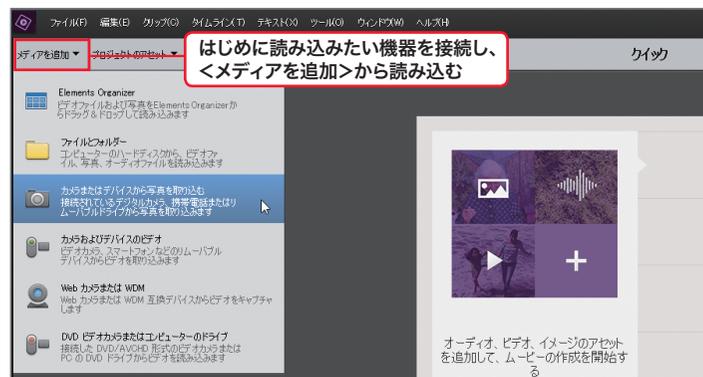
覚えておきたいキーワード

ビデオカメラ
スマートフォン
デジタルカメラ

Premiere Elementsで編集作業を行うには、まず、Premiere Elementsで素材を読み込む必要があります。ここでは、各素材を撮影した機材や保存したメディアごとに接続する方法を解説します。

1 素材を読み込むためには？

素材を読み込むためには、まず、カメラ機器とパソコンを接続します。そのあとで、Premiere Elementsの<メディアを追加>から、読み込みたい素材に合わせて項目を選択します。動画の読み込みはP.30、写真の読み込みはP.32を参照してください。



2 カメラ機器とパソコンを接続する

ビデオカメラを接続する

ビデオカメラとお使いのパソコンをケーブルを通じて接続します。ケーブルの種類は、ビデオカメラによって異なります。詳しくはお使いのビデオカメラの取扱説明書を参照してください。

Hint ビデオカメラの モード設定

ビデオカメラの機種によっては、読み込みの際にモードを設定する必要があります。読み込み用モードのボタンやダイヤルで切り替えます。



スマートフォンを接続する

スマートフォンとお使いのパソコンをケーブルを通じて接続します。詳しくはお使いのスマートフォンの取扱説明書を参照してください。

Memo 読み込めない場合

iPhoneの場合は、iPhone側で画像フォルダーにアクセスする許可を与える必要があります。iPhoneのロックを解除後、画面に表示された<許可>をタップしてください。



デジタルカメラを接続する

デジタルカメラにメモリーカードが挿入されていることを確認し、ケーブルを通じてお使いのパソコンに接続します。ケーブルの種類は、デジタルカメラによって異なります。詳しくはお使いのデジタルカメラの取扱説明書を参照してください。



メモリーカードを接続する

カードリーダーに、読み込ませたいメモリーカードをセットします。カードリーダーが内蔵されていないパソコンの場合は、別途対応したカードリーダーを用意し、USBケーブルで接続してください。



Section 08

第2章 ムービー素材の読み込み

ビデオカメラなどから動画を読み込む

覚えておきたいキーワード

メディアを追加
カメラおよびデバイスのビデオ
ビデオインポーター

ビデオカメラやスマートフォンで撮影された動画を、Premiere Elementsに直接読み込む手順について解説します。接続する機器が異なっても、すべて同じ手順で読み込むことができます。

1 動画を読み込む

1 メディアを追加する

読み込みたい機器を接続しておきます。
<メディアを追加>をクリックし (1)、
<カメラおよびデバイスのビデオ>をクリックします (2)。

- 1 クリックする
- 2 クリックする



2 ソースを選択する

ビデオインポーターが開きます。「ソース」のリストをクリックし (1)、接続したビデオカメラを選択します (2)。ほかに読み込み可能な機器が表示されていない場合は、そのままかまいません。



3 取り込み設定をする

接続機器に保存されている動画が一覧で表示されます。読み込み直後はすべてにチェックが入っているので、対象の動画のみチェックが入るようにクリックします (1)。<保存先>を確認し (2)、問題なければ<取り込み>をクリックします (3)。

Memo <タイムラインに追加>とは?

<タイムラインに追加>にチェックを入れると、取り込んだ動画を自動的にタイムラインに配置します。不要であれば、チェックは外しておきましょう。



- 3 クリックする

4 ファイルが取り込まれた

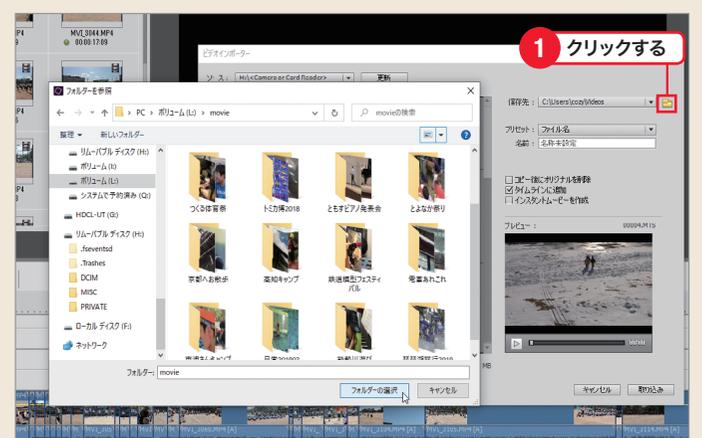
<プロジェクトのアセット>パネルに、取り込まれた動画ファイルのサムネイルが表示されます (1)。



- 1 表示された

Hint 保存先を変更するには?

通常、保存先はCドライブのユーザーフォルダー内の<ビデオ>フォルダー (Macでは<ムービー>フォルダー) が指定されています。別の場所に変更したい場合は、ビデオインポーターの<保存先>の右側にある<フォルダー>アイコンをクリックして (1)、保存先を指定してから取り込んでください。



- 1 クリックする

デジカメなどから 写真を読み込む

覚えておきたいキーワード

カメラまたはデバイスから写真を取り込む
フォトダウンローダ
詳細設定

デジタルカメラやスマートフォンで撮影された写真を、Premiere Elementsに直接読み込む手順について解説します。読み込み元の機器が異なっても、すべて同じ手順で読み込むことができます。

1 写真を読み込む

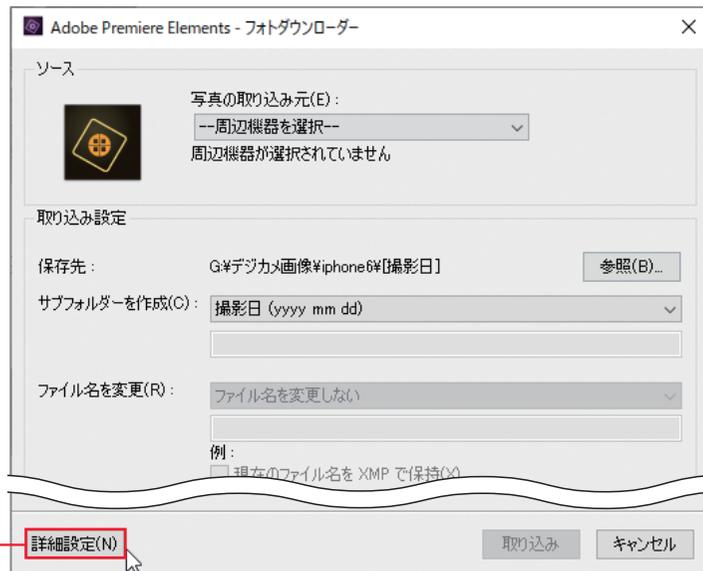
1 メディアを追加する

読み込みたい機器を接続しておきます。
<メディアを追加>をクリックし(1)、
<カメラまたはデバイスから写真を取り
込む>をクリックします(2)。



2 詳細設定を開く

フォトダウンローダが開きます。<詳細
設定>をクリックします(1)。



3 ソースを選択する

「写真の取り込み元」のリストをクリッ
クし(1)、接続した機器を選択しま
す(2)。接続機器が確認できるまで、少
し時間がかかる場合があります。



4 取り込み設定をする

サムネイル欄に取り込み可能な写真が一
覧で表示されます(1)。<保存先>を
確認し(2)、問題なければ<取り込み>
をクリックします(3)。

Memo **読み込み時の注意**
読み込み直後はすべてにチェックが入っている
ので、対象外の写真のチェックボックスを
クリックしてチェックを外します。



5 ファイルが取り込まれた

<プロジェクトのアセット>パネルに、
取り込まれた写真ファイルのサムネイル
が表示されます(1)。



Section 10

パソコン内のファイルを読み込む

覚えておきたいキーワード

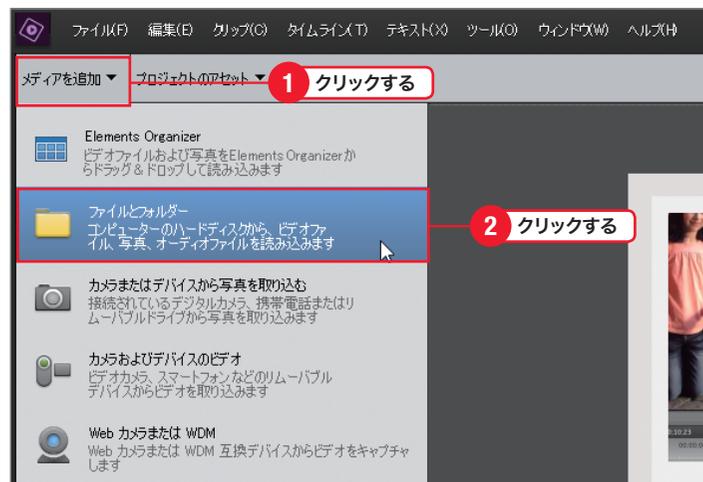
ファイルとフォルダー
フォルダーを読み込み
ドラッグアンドドロップ

パソコン内に保存されたファイルを読み込む方法について解説します。あらかじめパソコン内に保存された動画や写真のファイルや、パソコンで作成したイラストなどの各種ファイルも、この方法で取り込みます。

1 フォルダを開いてファイルを読み込む

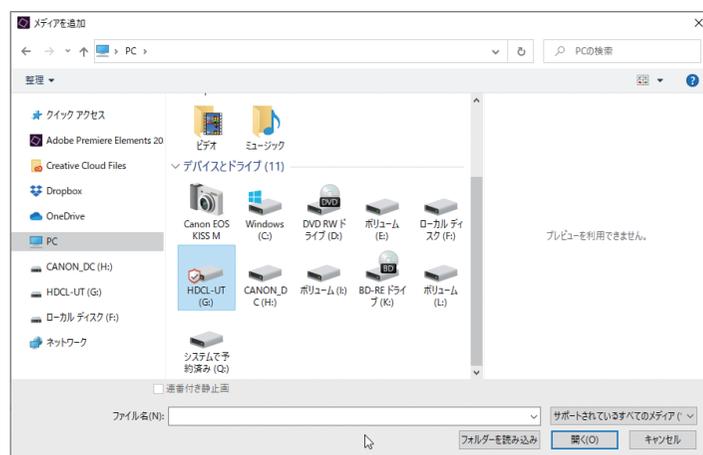
1 メディアを追加する

<メディアを追加>をクリックし (1)、<ファイルとフォルダー>をクリックします (2)。



2 画面が表示される

<メディアを追加>画面が表示されます。



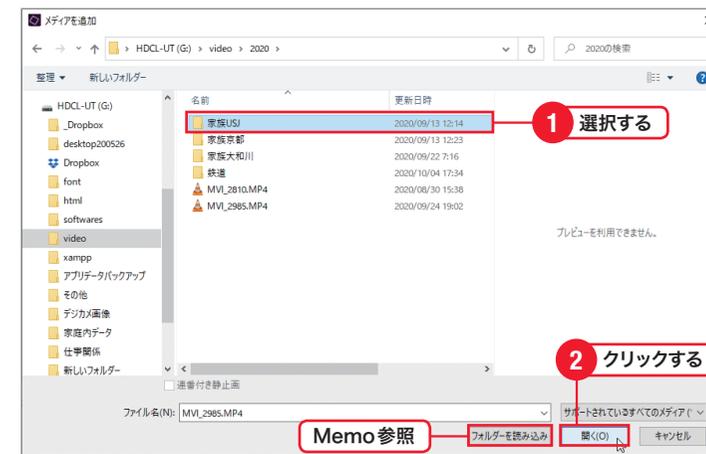
3 フォルダを開く

対象となるフォルダを選択し (1)、<開く>をクリックします (2)。

Memo

フォルダの中身を全部読み込むには？

フォルダ内のファイルをすべて読み込む場合は、目的のフォルダを選択後、<フォルダを読み込み>をクリックします。



4 ファイルを指定する

対象となるファイルを選択し (1)、<開く>をクリックします (2)。

Memo

複数のファイルを一度に読み込むには？

Ctrl (command) + クリックで複数選択することで、クリックしたファイルを一度に読み込むことができます。



5 ファイルが読み込まれた

<プロジェクトのアセット>パネルに、読み込まれた動画ファイルのサムネイルが表示されます (1)。

Hint

ドラッグ&ドロップでも読み込める

WindowsやMacのウィンドウから、ファイルを直接<プロジェクトのアセット>パネルにドラッグ&ドロップすることでも読み込むことができます。



Section 11

読み込んだクリップを表示する

覚えておきたいキーワード

プロジェクトの資産
グリッド表示
メディアデューレーション

各メディアから読み込んだ動画は、<プロジェクトの資産>パネルにまとめられ、プロジェクトごとに管理されます。動画は、リスト表示にしたり、非表示にしたりできます。

1 プロジェクトの資産を表示する

1 プロジェクトの資産を表示する

P.28～35を参考に各種素材を読み込み、<プロジェクトの資産>をクリックします(1)。



2 表示エリアを拡大する

<プロジェクトの資産>パネルが表示されました。現在のプロジェクトに取り込まれた各種素材が一覧で表示されています(1)。パネルの右下をドラッグすることで(2)、表示エリアを拡大することができます。



3 リスト表示にする

<パネルオプション>をクリックし(1)、<表示>→<リスト表示>の順にクリックすると(2)、リスト表示に変更されます。

Memo クリップ名を変更するには？
パネル内のクリップ名をクリックすると、クリップ名を変更できます。内容が一目でわかる名前にしておく作業が楽になります。なお、クリップ名を変更しても、元のファイル名は変更されません。



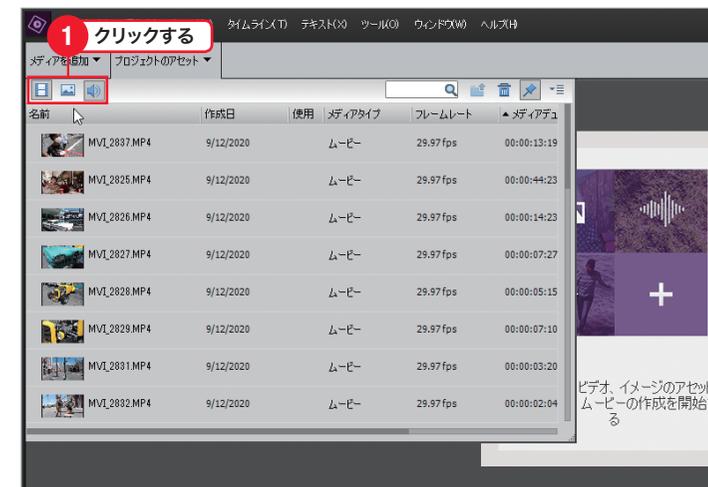
4 クリップを並べ替える

<パネルオプション>をクリックし(1)、<並べ替え>→<デューレーション>の順にクリックします(2)。ビデオクリップの時間の長さ順に並び替わります。初期設定では<ファイル名>の昇順に並んでいます。



5 クリップの種類ごとに表示/非表示を切り替える

パネル左上のボタンをクリックすると(1)、動画や写真など、素材の種類ごとに表示/非表示を切り替えられます。特定の素材を探す際に便利です。



Section 12

読み込んだクリップを再生して確認する

覚えておきたいキーワード

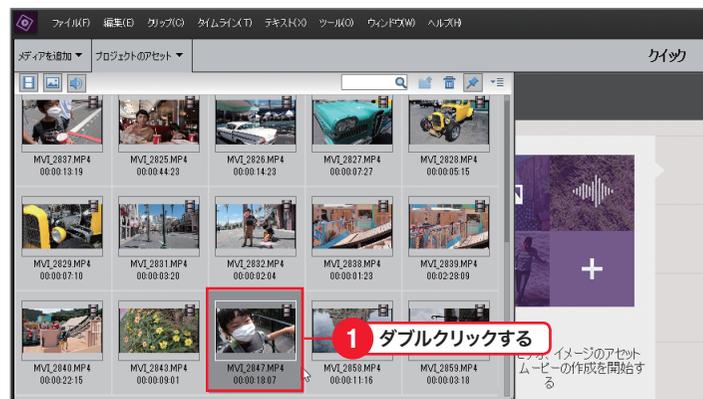
- サムネイル
- クリップモニター
- インポイント/アウトポイント

プロジェクトに読み込んだクリップはサムネイルが表示されますが、似たようなシーンでは内容の違いが判断できません。クリップをプレビューして内容を確認してから作業に入ります。

1 クリップモニターで再生する

1 プレビューしたいクリップを選択する

<プロジェクトの資産>パネルで再生したいクリップのサムネイルをダブルクリックします (1)。



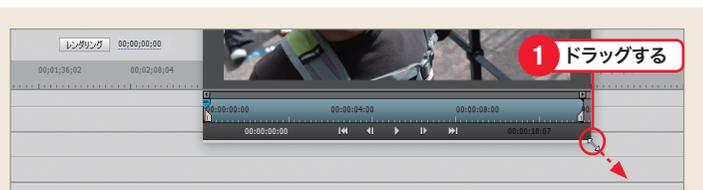
2 クリップモニターが表示された

クリップモニターが表示されました。ビデオクリップや音声クリップの場合は、<再生>をクリックすると (1)、再生が始まります。



Memo クリップモニターを大きくするには？

クリップモニターのコーナー部分をドラッグすることで (1)、クリップモニターの大きさを自由に変えることができます。



2 クリップモニターの各部名称と機能



| 名称 | 内容 |
|----------------------|------------------------------|
| 1 ズームコントロール | 時間軸を拡大/縮小します。 |
| 2 時間インジケーター | 現在の再生位置を示します。 |
| 3 <現在の時間> | 時間インジケーターの位置をタイムコードで示します。 |
| 4 <クリップのデュレーション(長さ)> | トリミングしたクリップの長さをタイムコードで示します。 |
| 5 <巻き戻し>ボタン | クリックするごとに4段階まで巻き戻し速度が速くなります。 |
| 6 <前のフレーム>ボタン | 1フレーム(コマ)ずつ前に戻ります。 |
| 7 <再生/一時停止>ボタン | クリックするごとに再生と一時停止を繰り返します。 |
| 8 <次のフレーム>ボタン | 1フレーム(コマ)ずつ先に進みます。 |
| 9 <早送り>ボタン | クリックするごとに4段階まで早送り速度が速くなります。 |
| 10 <インポイント> | クリップのトリミング開始位置を設定します。 |
| 11 <アウトポイント> | クリップのトリミング終了位置を設定します。 |

Hint タイムコードの数字の意味は？

タイムコードは00(時間):00(分):00(秒):00(フレーム)を表します。フレームとは、動画や音声の1コマを表す単位で、通常、30フレームで1秒です。撮影機材によっては1秒間で60フレームや120フレームの動画を撮影できるものもあります。

Section 13

クリップの「どこを使うか」を指定する

覚えておきたいキーワード

インポイント
アウトポイント
トリミング

取り込んだ動画素材の明らかに不要な部分は、あらかじめトリミングしておくことで、あとの編集がよりスムーズに行えます。ここでは、クリップモニター上でクリップをトリミングする方法について解説します。

1 インポイントとアウトポイントを指定する

1 インポイントを設定する

P.38を参考にクリップモニターを開きます。インポイントをドラッグし(1)、使用したい範囲の開始位置を設定します。



2 アウトポイントを設定する

同様に、アウトポイントをドラッグし(1)、使用したい範囲の終了位置を設定します。



2 時間軸を拡大して調整しやすくする

1 時間軸を拡大する

ズームコントロールの端を内側にドラッグすると(1)、時間軸が拡大します。時間軸を拡大することで、細かな調整が可能になります。



2 時間軸を縮小する

ズームコントロールの端を外側にドラッグすると(1)、時間軸が縮小します。



Hint クリップモニターを閉じるには?

クリップモニター右上の<閉じる>をクリックすると、クリップモニターを閉じることができます。

Memo 時間インジケータをもっと滑らかに動かすには?

クリップモニターの<現在の時間>を左右にドラッグすることで(1)、クリップをより滑らかにプレビューすることができます。



Section 14

クリップを整理／削除する

覚えておきたいキーワード

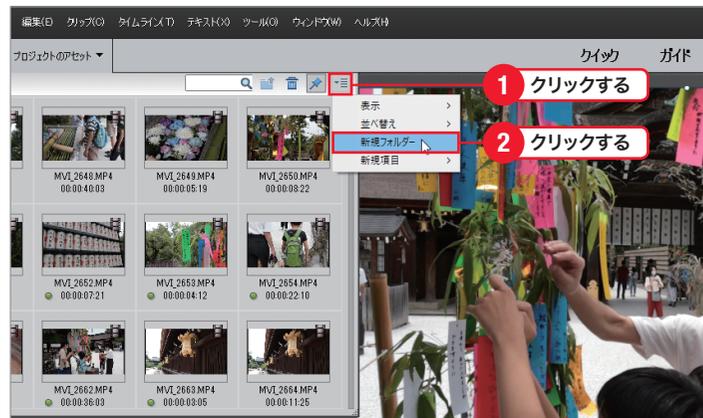
新規フォルダー
削除
検索

クリップを種類や内容別に分類したり、不要なクリップを削除することで、効率よく作業を進めることができます。ここでは、<プロジェクトのアセット>パネルでクリップを管理する方法について解説します。

1 フォルダーでクリップを整理する

1 フォルダーを作成する

<プロジェクトのアセット>パネルで<パネルオプション>をクリックし(1)、<新規フォルダー>をクリックします(2)。



Memo

フォルダー名を変更するには?

フォルダー名を変更するには、フォルダー名にカーソルを合わせてクリックします。

2 クリップをフォルダーに移動する

<プロジェクトのアセット>パネルにフォルダーが作成されます。格納したいクリップを選択し、フォルダーにドラッグします(1)。フォルダーをダブルクリックします(2)。



Memo

複数のクリップを選択するには?

複数のクリップを選択する場合は、[Ctrl] ([command]) を押しながらクリックします。また、連続したクリップの先頭をクリック後、[Shift] を押しながら最後をクリックすると、その間のクリップを一度に選択できます。

3 フォルダー内を確認する

フォルダー内を確認できます。親階層に移動するには、<削除>の左側のボタンをクリックします(1)。

Hint

クリップをフォルダーから出すには?

クリップをフォルダーの外に移動するには、対象となるクリップを右クリックし、<カット>をクリックします。手順3の操作で上の階層に移動したら、右クリックのメニューから<ペースト>をクリックします。



2 クリップを削除する

1 不要なクリップを削除する

不要なクリップをクリックして、[Delete] ([fn] + [delete]) を押します(1)。確認のメッセージが表示された場合は<はい>をクリックします。

Memo

削除されたクリップはもう使えない?

ここで削除されたクリップは、プロジェクトから削除されるだけで、ファイルが削除されるわけではありません。再度読み込むことで使用できます。



Hint

クリップが増えてきたらリスト表示が便利

パネルオプションメニューから<表示>→<リスト表示>の順にクリックすると、表示がリスト表示になります(P.37手順3参照)。フォルダー内を一覧することができるので、使用するクリップが多くなってきたら使ってみましょう。

