

02

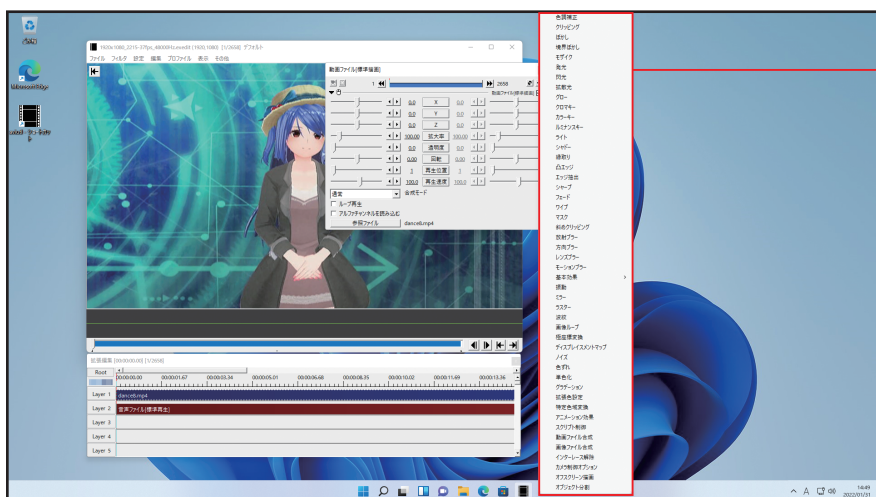
AviUtl の機能を知る

AviUtl は、プラグインによって柔軟に機能を拡張できる点が特長です。AviUtl は、プラグインを導入することで真価を発揮し、多機能な動画編集ソフトとして利用できます。

▶ AviUtl の機能

AviUtl の本体プログラムに搭載されている機能は単純な機能に留められており、決して多くありません。しかし、AviUtl は機能を追加することで、さまざまな形式の動画の編集や出力が行えるようになるほか、市販の動画編集ソフト顔負けの自由度が高く、高度な編集機能も利用できるようになります。

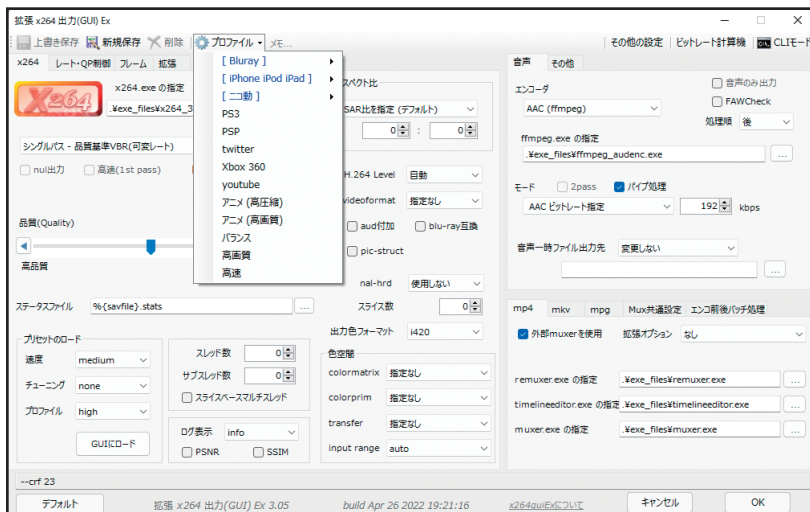
多彩な編集機能



エフェクトの一覧

◀ AviUtl では、フィルタやエフェクト機能も充実しており、すべての機能を合計すると約 50 種類におよぶ機能があります。

多彩な動画の読み込み／出力に対応



◀ 動画の読み込みには入力プラグイン、編集済み動画の出力には出力プラグインを導入することでさまざまな形式の動画の読み込み／出力ができます。画面は出力プラグインの出力設定画面。

06

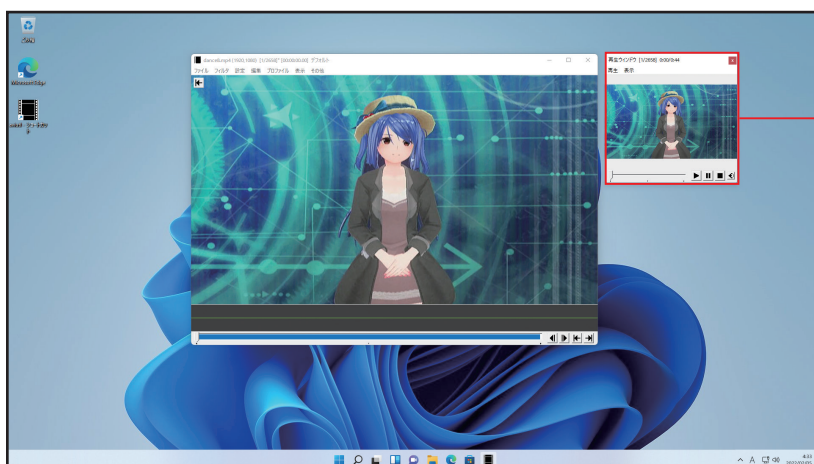
メインウィンドウに読み込んだ動画を再生する

AviUtlでは動画のプレビュー(再生)を行う方法として、「再生ウィンドウ」と呼ばれる専用の画面で再生する方法と、メインウィンドウで再生を行う方法を用意しています。

▶ AviUtl の動画再生の方法について知る

再生ウィンドウは、AviUtl に読み込んだ動画のプレビュー(再生)を行うための専用画面です。メインウィンドウとは別の画面で表示されます。動画の再生はこの再生ウィンドウで行えるほか、オプションの機能として、メインウィンドウで動画の再生を行うこともできます。メインウィンドウを利用した動画の再生は、AviUtl で動画編集を行うときの推奨設定として多くのユーザーが活用しているもっともポピュラーな設定です。本書では特に断りのない限り、この設定を行うことを推奨しています。

再生ウィンドウ



再生ウィンドウ

◀再生ウィンドウはメインウィンドウとは別の画面として表示され、動画の再生専用の画面として利用します。AviUtlの初期値では、この方法で動画の再生を行います。

メインウィンドウで動画を再生



ボタンが追加される

◀AviUtlの初期値ではメインウィンドウで動画を再生できませんが、「システムの設定」画面で設定を変更することで、再生を行えるようになります。この設定を行うと▶が追加されます(P.043参照)。

03

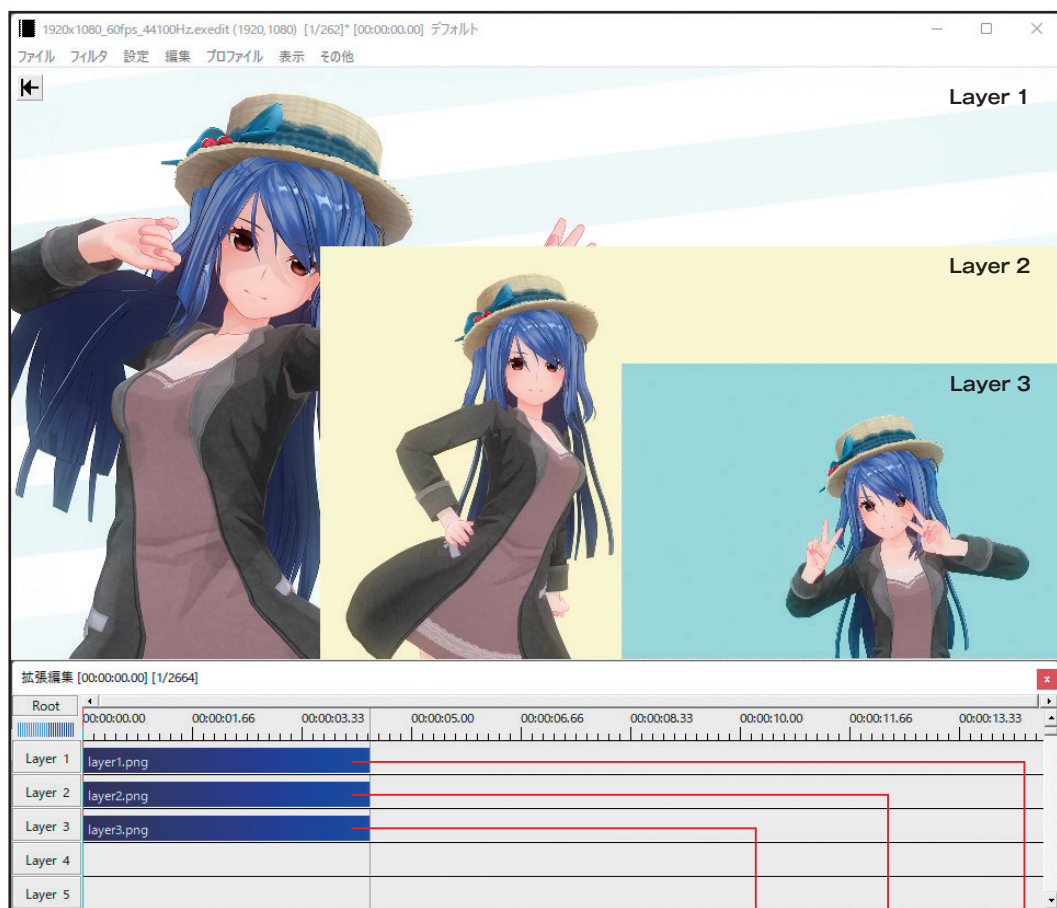
レイヤーを理解する

オブジェクトを配置するレイヤーには、重なり順があります。動画の上に文字(テロップ)や写真、物体などを表示するときは、この順番に沿ってオブジェクトが表示されます。

▶ レイヤーの表示順を理解する

拡張編集 Plugin では、一部の例外を除き上のレイヤーから下のレイヤーに向けて順番にオブジェクトが重ねられて表示されます。たとえば、一番上のレイヤー(Layer 1)に動画 A を配置し、その下のレイヤー(Layer 2)に動画 B を配置した場合、同じ時間軸で重なり合っている部分は、下のレイヤーに配置されている動画 B が一番上に表示されます。動画に文字(テロップ)を表示したり、別の動画を小窓で表示したりするときは、この原則に沿ってオブジェクトを配置する必要があります。

動画や写真の表示順



▲動画や写真などのオブジェクトは、原則、上のレイヤーから下のレイヤーに向けて順番に表示されます。拡張編集Pluginで動画編集を行うときは、この原則を覚えておく必要があります。

Layer 3 Layer 2 Layer 1

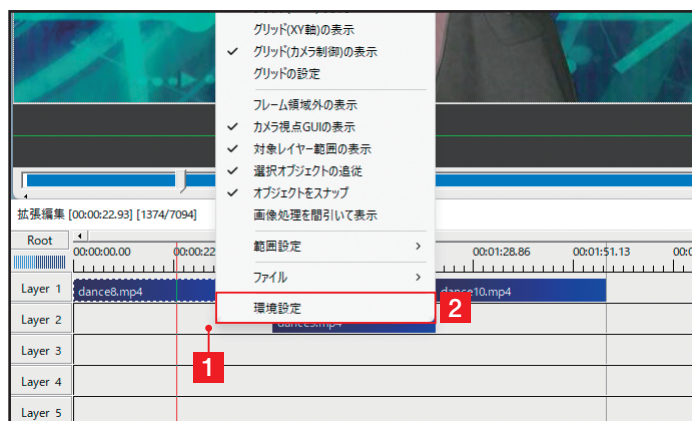
19

拡張編集 Plugin の「環境設定」ダイアログを表示する

「環境設定」ダイアログを表示すると、自動バックアップや時間の表示単位、オブジェクト読み込み時の操作など、拡張編集 Plugin の各種設定が行えます。

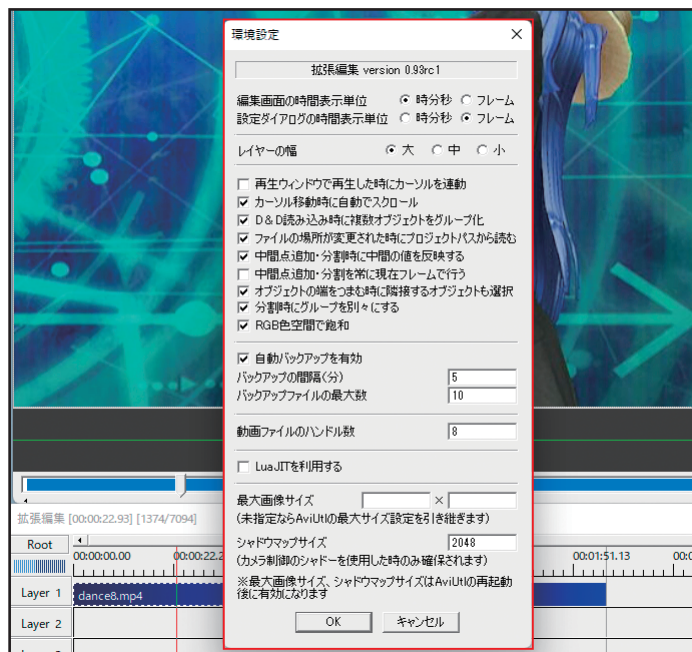
▶ 「環境設定」ダイアログを表示する

拡張編集 Plugin の各種動作の設定を行う「環境設定」ダイアログは、オブジェクトが配置されていない場所で右クリックして表示されるメニューから「環境設定」をクリックすることで表示できます。通常、初期設定のまま使用しても問題はない設定になっていますが、必要に応じて設定の変更を行ってください。なお、「環境設定」ダイアログで行う一部の設定は、AviUtl を再起動することで有効になります。



1 「環境設定」ダイアログを表示する

オブジェクトが配置されていない場所で右クリックし¹、表示されたメニューから「環境設定」をクリックします²。



2 「環境設定」ダイアログが表示される

「環境設定」ダイアログが表示されます。設定を変更したときは、それを反映するために AviUtl の再起動が必要になる場合があります。

15

空フレームを挿入する

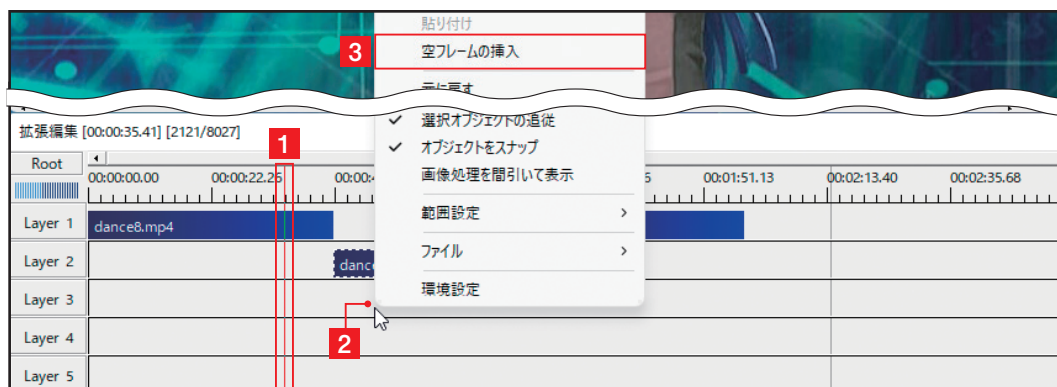
拡張編集 Plugin では、「空フレーム」を挿入できます。空フレームの挿入は、オブジェクトとオブジェクトの間に新しいオブジェクトを配置したいときなどに利用します。

▶ オブジェクト間に空きを作る

空フレームの挿入は、オブジェクトとオブジェクトの間に空間を設ける機能です。たとえば、あるオブジェクトをオブジェクトの間に写真を 1 枚挿入したいといったときに利用できます。拡張編集 Plugin では、カーソル(赤い縦棒)のあるオブジェクトのうしろに「空フレーム」を挿入できます。

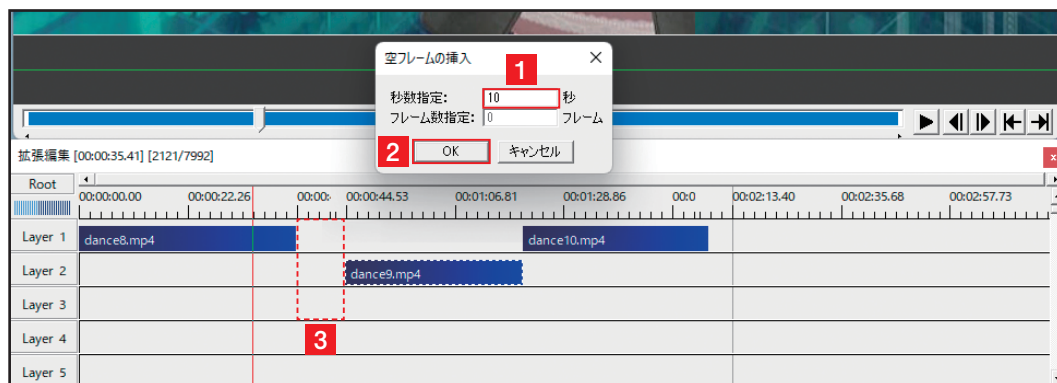
1 「空フレームの挿入」ダイアログを表示する

カーソル(赤い縦棒)を空フレームを挿入したいオブジェクトの上に移動し¹、オブジェクトのない場所で右クリックして²、メニューから「空フレームの挿入」をクリックします³。



2 空フレームを挿入する

「空フレームの挿入」ダイアログが表示されます。空フレームを挿入したい時間を「秒数指定」または「フレーム数指定」(ここでは、「秒数指定」で「10 秒」)で入力し¹、[OK] をクリックすると²、カーソルがあるオブジェクトのうしろに指定時間で空フレームが挿入されます³。



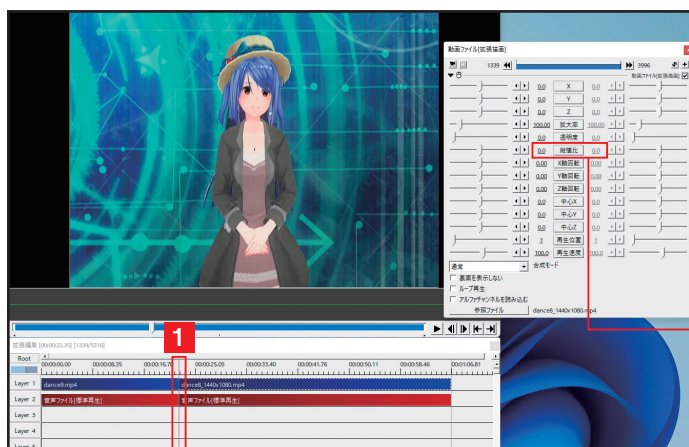
16

拡張描画でオブジェクトの縦横比を変更する

設定ダイアログの拡張描画では、動画や画像、図形などのオブジェクトの縦横比を調整できます。縦横比は、拡張描画の[縦横比]で調整します。

▶ オブジェクトの縦横比を調整する

オブジェクトの縦横比を調整するには、対象オブジェクトの「設定」ダイアログを開き、拡張描画に切り替えて[縦横比]の調整を行います。調整は、「設定」ダイアログ左側の[縦横比]の  (トラックヘッド) をドラッグするか、数値をクリックして、縮めたい比率(単位は%)を入力します。数値が正の数値になると、高さを保持したまま幅が狭くなります。また、負の数値になると、幅を保持したまま高さが狭くなります。



1 [縦横比]の数値をクリックする

縦横比を調整したいオブジェクトの上にカーソル（赤い縦棒）を移動させて1、設定ダイアログを開いて[拡張描画]に切り替えます（P.162参照）。[縦横比]の左側の数値をクリックします2。



2 縦横比を調整する

比率（ここでは「-25」）を入力すると1、オブジェクトの縦横比が変更されます2。



POINT

フルHD動画(1920x1080px)の編集中に地デジ解像度の動画(1440x1080px)やDVD解像度の動画(720x480px)などをタイムラインに配置すると、その動画は横幅が圧縮されて表示されます。そのときは、[縦横比]に「-25」(1440x1080pxの場合)または「-16」(720x480pxの場合)を入力すると、正しい比率に調整できますが、この方法で調整すると黒枠ができます。この黒枠を消したいときは、拡大率の調整も併せて行ってください(P.151参照)。

16

部分フィルタで特定部分に フィルタ処理を施す

フィルタオブジェクトの「部分フィルタ」を利用すると、画面内の動画や画像、図形などの特定部分をぼかしたり、モザイクをかけたりできます。

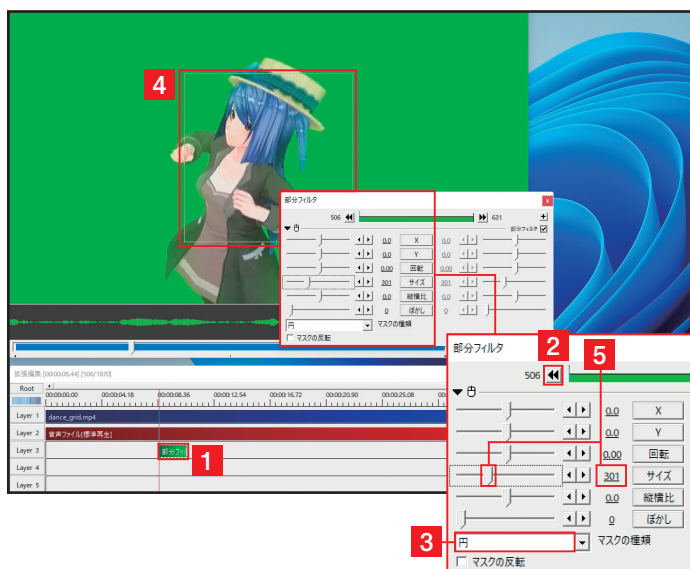
▶ 「部分フィルタ」を追加する

「部分フィルタ」は、画面内の特定部分に対してフィルタ処理を適用する機能です。この機能を利用すると、画面内の特定部分のみを隠したり、逆に表示したりできます。部分フィルタは、あらかじめ用意されている6種類の図形や背景、ユーザーが用意したファイルでフィルタ処理を行えます。また、「部分フィルタ」の設定ダイアログに「ぼかし」や「モザイク」などのフィルタ処理を追加すると、部分フィルタを適用した部をぼかしたり、モザイクをかけたりできます。



1 「部分フィルタ」を追加する

「部分フィルタ」を適用したいオブジェクトの下でレイヤーで右クリックし¹、表示されたメニューで、[フィルタオブジェクトの追加]²から[部分フィルタ]³をクリックします。



2 「部分フィルタ」の設定を行う

「部分フィルタ」のオブジェクトがマウスポインターがあった場所に追加され¹、そのオブジェクトの設定ダイアログが表示されます。設定ダイアログの「マスクの種類」(ここでは「円」)を選択します³。フィルタの適用箇所が点線で囲まれるので⁴、それを参考に「サイズ」の左側の「J」(トラックヘッド)をドラッグするか、数値をクリックしてサイズを入力してサイズの調整を行います⁵。

15

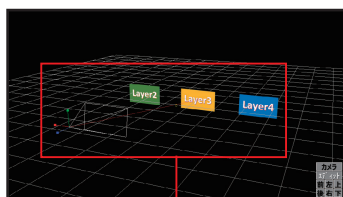
「エディット」モードで位置関係を把握しながら調整する

「エディット」モードでは、カメラと対象オブジェクトの位置関係を確認しながら、マウスのドラッグ操作によってカメラの位置や対象オブジェクトの位置調整を行えます。

▶ 「エディット」モードで調整する

「エディット」モードでの調整は、実際に表示される画面は確認できませんが、カメラと対象オブジェクトの位置関係を把握しながら調整を行えます。また、「エディット」モードには、カメラと対象オブジェクトの位置関係の表示の仕方を調整する操作と、カメラやオブジェクトの位置を調整する操作があります。位置操作の対象の変更は、タイムラインのオブジェクトをクリックすることで行え、(撮影)対象オブジェクトのみ画面内のオブジェクトをクリックすることでも行えます。

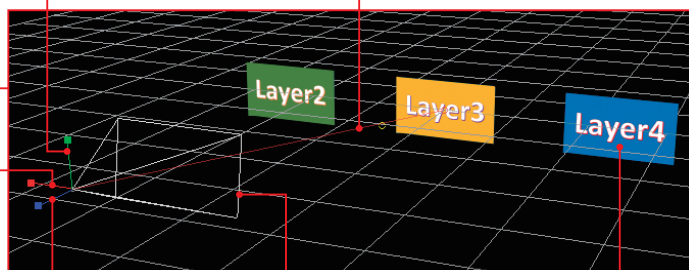
「エディット」モードでの調整方法



「緑」の線。ドラッグすると、垂直方向の位置を調整できる

視点を表示する線。初期値では原点「0(X).0(Y).0(Z)」の座標を示している。ここでは、原点の位置に「Layer3」があるためそこを示している

「赤」の線。ドラッグすると、水平方向の位置を調整できる



「青」の線。ドラッグすると、奥行き(対象オブジェクトからの距離)を調整できる

カメラ

クリックすると[緑][赤][青]の線が表示され、位置調整を行える。位置調整は、通常のドラッグ操作でも行える

表示の仕方の調整操作

表示の種類	操作方法
右側に立って左をみるように移動	マウスの右ボタンを押しながら左にドラッグ。
左側に立って右をみるように移動	マウスの右ボタンを押しながら右にドラッグ。
上から下にみるように移動	マウスの右ボタンを押しながら下にドラッグ。
下から上にみるように移動	マウスの右ボタンを押しながら上にドラッグ。
拡大／縮小	[Ctrl]キーを押しながら、マウスの右ボタンを押して前(画面内では上方向)に動かすと拡大、うしろ(画面内では下方向)に縮小。
カメラ／オブジェクトの全体位置の移動	[Shift]キーを押しながら、マウスの右ボタンを押してドラッグ。

01

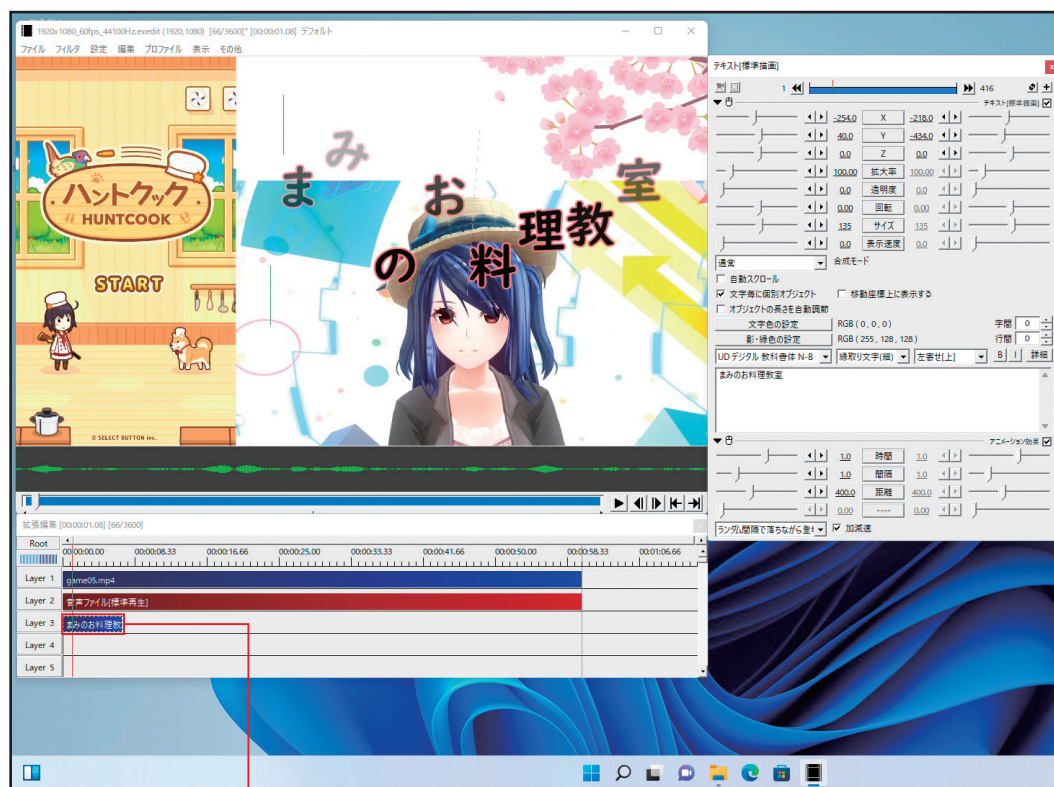
テロップの作成方法を理解する

動画に字幕(テロップ)を表示するときは、「テキスト」オブジェクトを利用します。「テキスト」オブジェクトもほかのオブジェクト同様にさまざまな効果を施せます。

▶ 「テキスト」オブジェクトを活用する

「テキスト」オブジェクトをタイムラインに追加すると、動画に字幕(テロップ)を表示できます。テキストオブジェクトの各種設定は、テキストオブジェクトの設定ダイアログで行います。設定ダイアログでは、画面に表示する文字(テキスト)を設定できるほか、色や大きさ、フォントの種類などを設定できます。また、表示した文字を画面内で動かしたり、拡大／縮小したりできるほか、フィルタ効果を設定ダイアログに追加し、さまざまな効果を施すこともできます。

「テキスト」オブジェクトの設定ダイアログ



テキストオブジェクト

▲「テキスト」オブジェクトを利用すると、字幕(テロップ)を表示できます。画面に表示する文字などの設定は、設定ダイアログで行います。また、「テキスト」オブジェクトの設定ダイアログには、さまざまなフィルタ効果を追加できます。

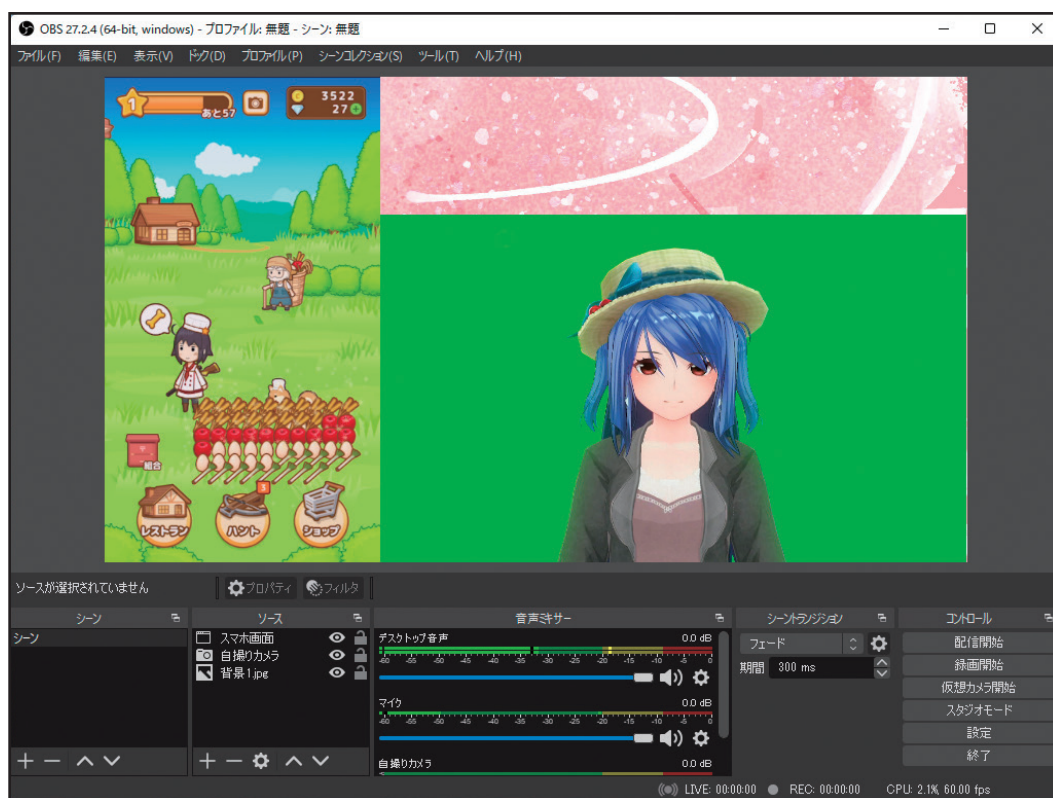
01

ゲームの実況動画を作成する

ゲームの実況動画の作成には、ゲーム画面を録画した動画ファイルが必要になるほか、必要に応じて自撮りの動画ファイルや音声ファイルが必要になります。

▶ ゲームの実況動画を作成には

ゲームの実況動画の作成に最低限必要なのは、ゲームのプレイ動画（ファイル）とゲーム実況の音声（ファイル）です。ゲーム実況動画は、これらの要素を AviUtl で 1 つの動画にまとめることで作成します。また、ゲームのライブ配信に利用される「OBS Studio」（P.318 参照）などのソフトで録画を行うとよりかんたんにゲームの実況動画を作成できます。



▲ライブ配信ソフト「OBS Studio」を利用すると、ゲームのプレイ動画、自撮りの動画、動画の解説を行う音声などを上記の画面のような構成で保存（録画）できます。