

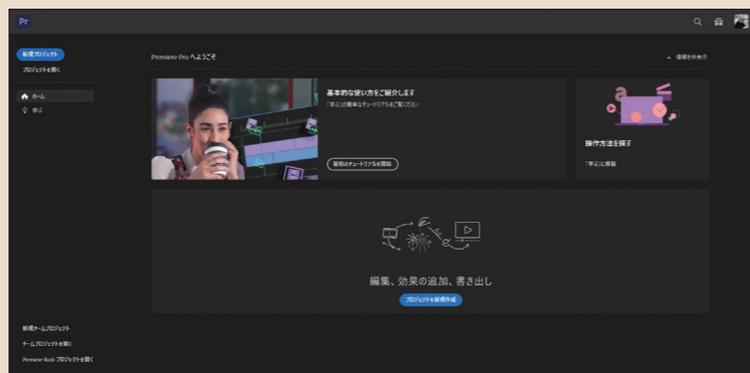
この章で
学ぶこと

ファイルや画面の操作などの 基本操作を身に付けよう

①新規プロジェクトの作成

編集作業の最初の一步は、プロジェクトの作成からです。まず、[ホーム]と呼ばれる画面で、新規にプロジェクトの作成を選択します。すでに編集を始めているプロジェクトは、ファイルを選択して再編集します。

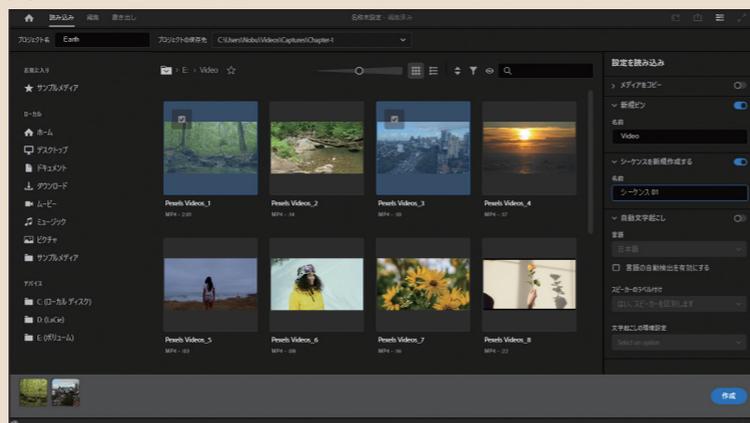
□ [ホーム] 画面でプロジェクトを作成



②プロジェクト名と保存先の設定

[読み込み] 画面では、これから作成するプロジェクト名とプロジェクトファイルの保存先を設定します。また、これから編集作業で利用する素材データの保存場所を確認し、データを表示します。

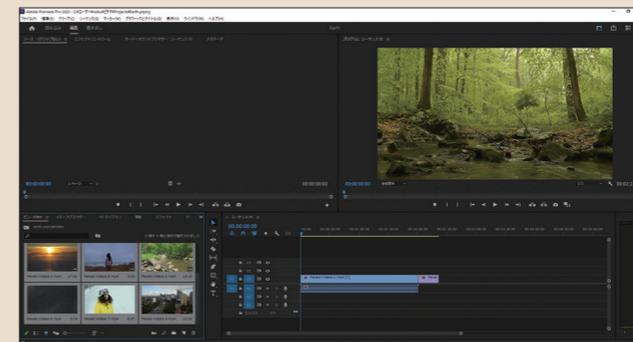
□ [読み込み] 画面でプロジェクト名と保存先を設定



③素材データの読み込み

[編集] 画面が表示されたら、利用する素材データを追加で読み込みます。

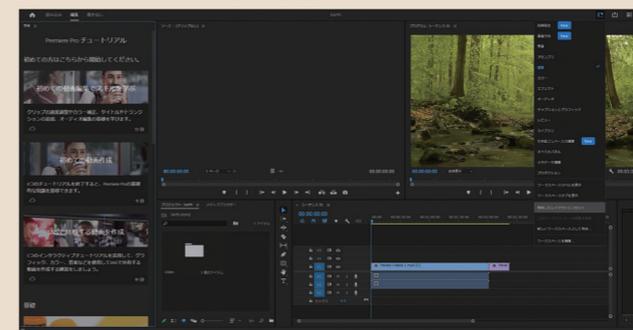
□ [編集] 画面で素材データを読み込む



④ワークスペースの切り替え

Premiere Proで快適に編集作業が行えるようにするため、環境設定を行います。また、[編集] 画面は「ワークスペース」と呼ばれており、作業目的に応じたデザインが設定されています。このワークスペースの切り替えも、快適な編集作業のために必要な処理です。

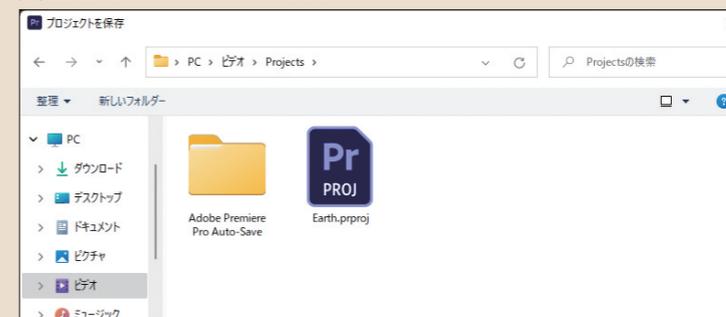
□ ワークスペースを切り替える



⑤プロジェクトの保存

Premiere Proでの編集情報は、すべてプロジェクトファイルに記録されます。したがって、プロジェクトファイルを適切に管理することは、編集を継続して1本の動画作品を作るためにも重要な作業になります。プロジェクトファイルをどこのフォルダーで管理するのか、しっかりと決めてから編集作業を開始しましょう。

□ 保存するフォルダーを決めておく



Premiere Proでできることを知ろう

Premiere Proは、動画データを編集するためのアプリケーションです。動画の編集とは、動画データや写真データなどをつなぎ合わせ、音楽やタイトルを加えて作品を作り上げる作業のことです。

動画の編集って何？

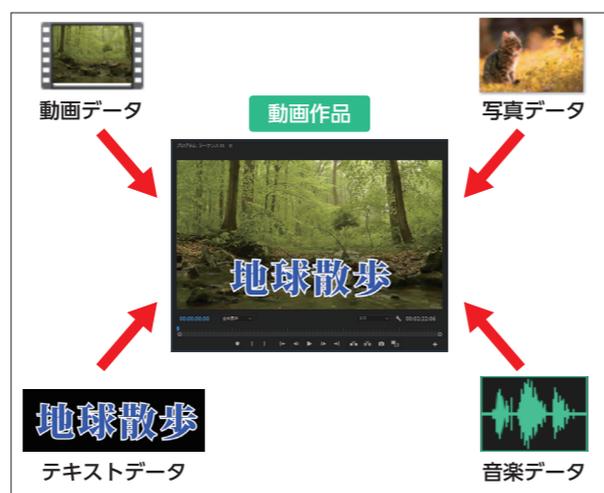
「動画の編集」とは、動画作品を作る編集作業です。動画作品とは、ビデオカメラや一眼レフカメラ、スマートフォンなどで撮影した動画データに、写真データや音楽データ、テキストデータなどを組み合わせたものです。もちろん、動画データ単体でも作品です。ですが、その動画データから必要な部分を切り出し、場面切り替えの効果やエフェクト効果などで映像を加工すると、映像で伝えたいことを強調できます。さらに、エフェクトを設定したり、BGMを加えたりすることで、より多くの人に楽しんでもらえる作品にステップアップできます。完成した動画作品は、YouTubeやFacebookなどのSNS

(Social Networking Service：ソーシャル・ネットワーキング・サービス)を利用して、世界中の利用者同士で楽しむことができます。

「Adobe Premiere Pro」(以下「Premiere Pro」)は、その動画作品を作成するためのアプリケーションです。Premiere Proでは、動画データや写真データ、音楽データ、テキストなどを組み合わせて、動画作品を編集できます。それだけでなく、完成した動画作品を動画ファイルとして出力したり、Premiere Proから直接SNSに公開したりできる、利便性の高い動画編集アプリケーションなのです。

動画編集で利用する素材

動画の編集では、さまざまな形式のデータを利用できますが、主に「動画」「音楽」「写真」「テキスト」などのデータが編集素材として利用されます。



Premiere Proを利用する前に知っておきたい3つの用語

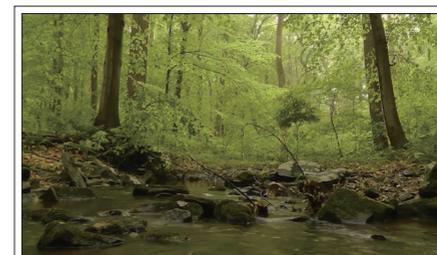
Premiere Proでの動画編集を始める前に、ここで解説する3つの用語を覚えてください。これらを知っておく

だけで、動画関連の設定の意味がわかるようになります。

■フレーム

動画はどのようにして動きを表現していると思いますか？ **動画は、実はアニメーション**なのです。では、何をアニメーションしているのかというと、写真なのです。この写真は、デジタルカメラなどで撮影する写真と同じもので、その写真を高速に切り替えて表示することで動きを表現しています。そして、この1枚の写真のことを、動画編集では「フレーム」と呼んでいます。

1枚の写真データ



■フレームレート

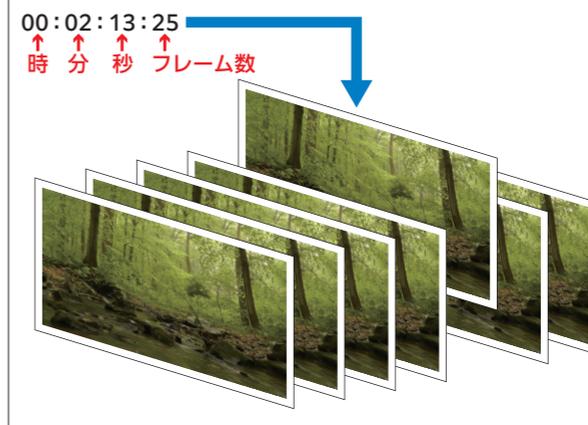
動画は、フレームと呼ばれる写真を高速に切り替えて表示することで動きを表現しています。そして、**1秒間に何枚の写真を切り替えて表示するか**を示したものが、「フレームレート」です。一般的な動画は1秒間に約30枚のフレームを切り替えており、これを30fps (frames per second) と表記します。なお、現在は「約」ではなく、正確に29.97fpsと表記されます。

1秒間に表示するフレームの枚数=フレームレート



■タイムコード

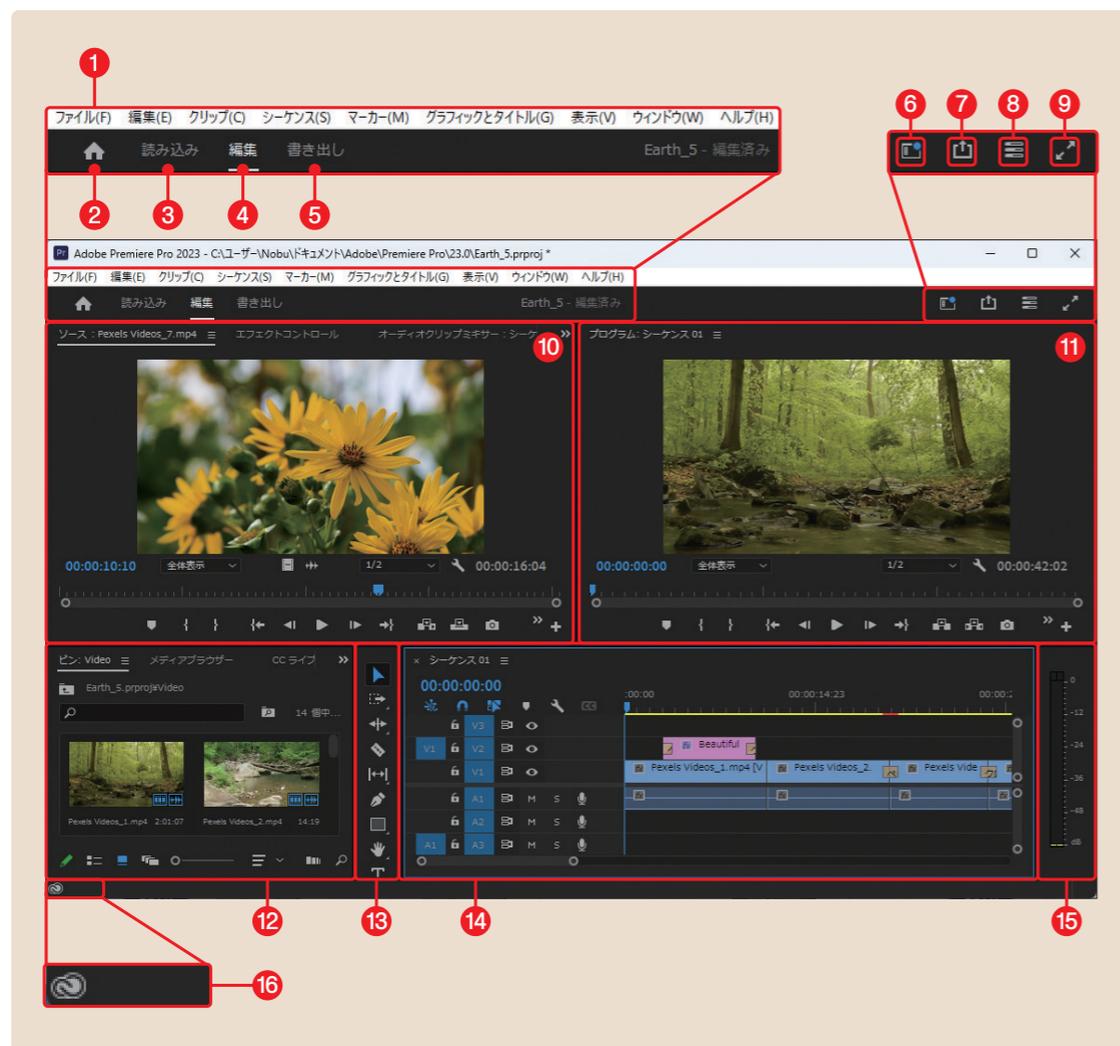
動画の編集では、連続したフレームとフレームの間で分割したり、不要なフレームを削除したりして編集を行っています。どのフレーム位置で分割するかを指定する場合、先頭から数えて何枚目のフレームで分割するかを指定します。このとき、**特定のフレームを指定する**には、「時間軸」を利用して、先頭からの枚数を指定します。たとえば、右図のフレームは、先頭から数えて2分13秒25フレーム目のフレームだというように指定します。



〔編集〕画面を表示しよう

プロジェクトを作成したあとに表示される画面が〔編集〕画面です。
ここが編集のメイン画面ですので、それぞれの機能や名称を確認しておきましょう。

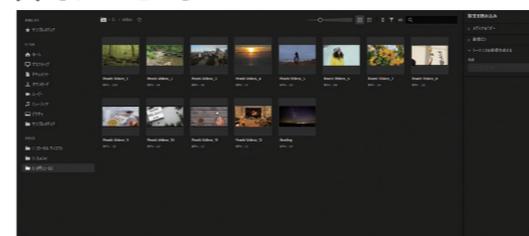
Premiere Proの〔編集〕画面を確認する



1 メニューバー	Premiere Proが備えるすべてのコマンドの選択/実行ができます
2 ホーム	[ホーム]画面に切り替えます
3 読み込み	[読み込み]画面に切り替えます
4 編集	[編集]画面に切り替えます
5 書き出し	編集中のプロジェクトを動画ファイルとして出力する、[書き出し]画面に切り替えます
6 ワークスペース	[編集]画面をワークスペースといいます。この画面の構成を作業目的に合った構成に切り替えます
7 クイック書き出し	編集中のプロジェクトを、動画ファイルとしてスピーディに出力できます
8 進行状況ダッシュボードを開く	現在までに終了した作業内容を表示します
9 フルスクリーンビデオ	編集中の動画を、フルスクリーンモードで表示します。元に戻す場合は、[Esc]を押します
10 [ソースモニター]パネルグループ	読み込んだ素材データを再生/確認する[ソースモニター]パネルのほか、複数のパネルがグループ化されています
11 [プログラムモニター]パネル	編集中のクリップを再生/確認することができます
12 [プロジェクト]パネルグループ	素材を管理する[プロジェクト]パネルのほか、複数のパネルがグループ化されています
13 [ツール]パネル	トリミングなど[タイムライン]パネルでの編集作業で利用するツールを選択できます
14 [タイムライン]パネル	動画やオーディオなどの素材データを編集するためのパネルです。Premiere Proのメインの作業場になります。Chapter 2の44ページで詳しく解説しています
15 オーディオメーター	音量の大きさをグラフで表示します
16 ステータスバー	警告などが表示されます

「3 読み込み」、「4 編集」、「5 書き出し」は、必要に応じてクリックして画面を切り替えながら、編集作業を行います。

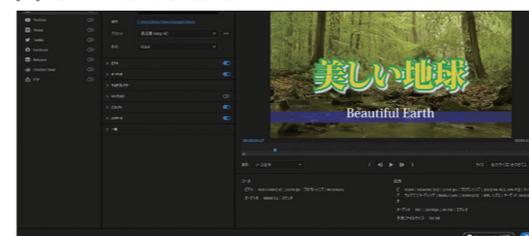
〔読み込み〕画面



〔編集〕画面

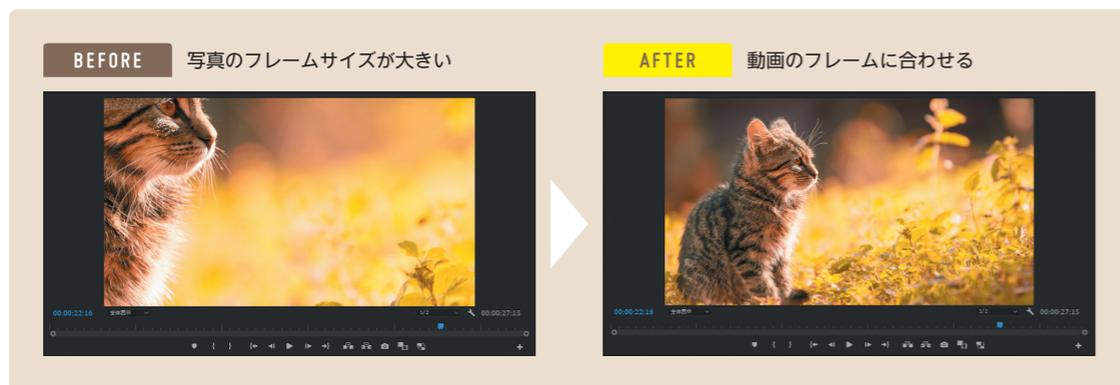


〔書き出し〕画面



写真をクリップとして利用しよう

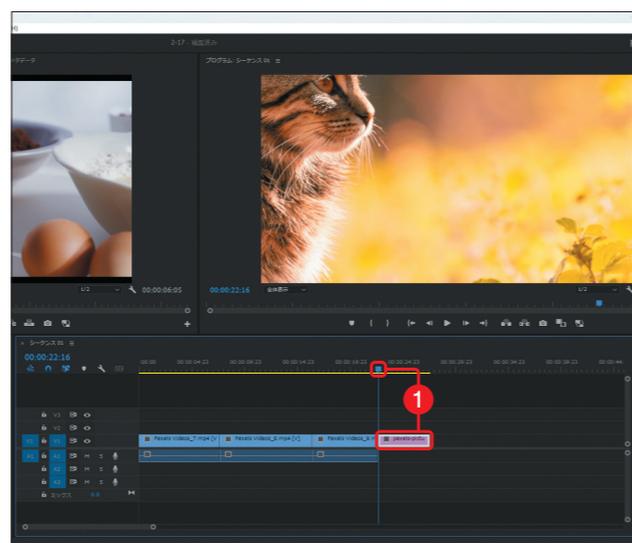
写真のフレームサイズと動画のフレームサイズは、基本的に異なります。そのため、動画の中に写真データを組み入れて利用する場合は、写真のサイズを調整する必要があります。



写真をシーケンスに配置する

- 1 [プロジェクト] パネルに取り込んだ写真は、音声データのない5秒の動画として登録されています。これを動画と同じように、ドラッグ&ドロップなどでシーケンスに配置し、再生ヘッドを合わせます①。なお、クリップは[ラベンダー]というカラーが設定されています。

💡 写真データのデュレーション(再生時間)は[4;29]と表示されていますが、これで5秒のデュレーションになります。

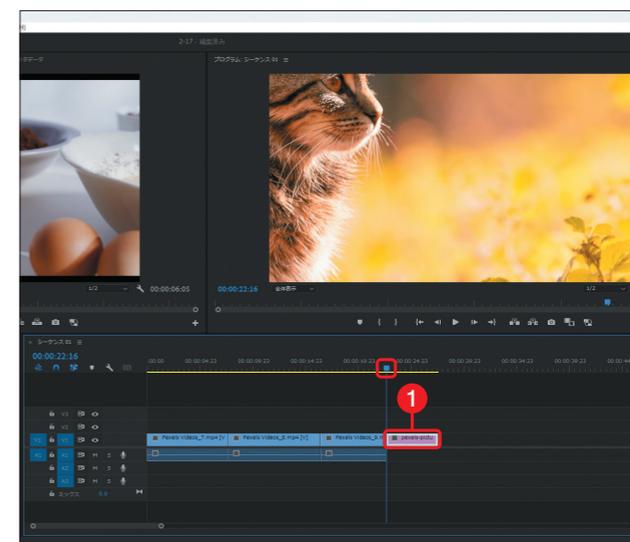


- 2 写真データの場合、動画データとフレームサイズが異なるため、[プログラムモニター]パネルにはきちんと表示されません。そのため、写真データのサイズを調整する必要があります。

💡 動画データのフレームサイズより写真のフレームサイズの方が大きいのが一般的です。なお、写真フレームのサイズは、撮影するカメラによって異なります。



- 3 シーケンスに配置した写真データをダブルクリックします①。



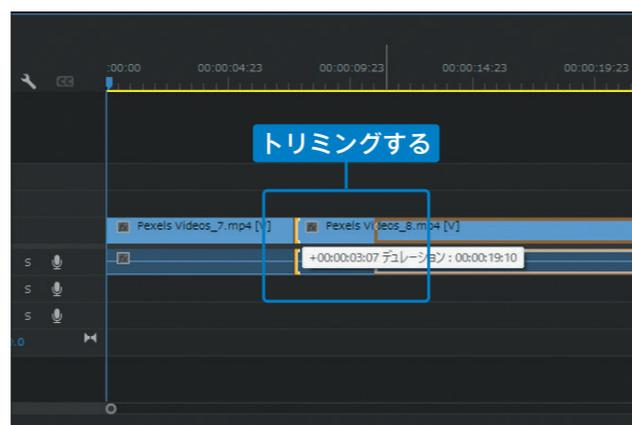
クリップの切り替えに トランジションを設定しよう

クリップとクリップが切り替わるタイミングを「場面転換」などといいます。
唐突に切り替わる場面転換をスムーズに切り替わるように演出する効果が、「トランジション」です。

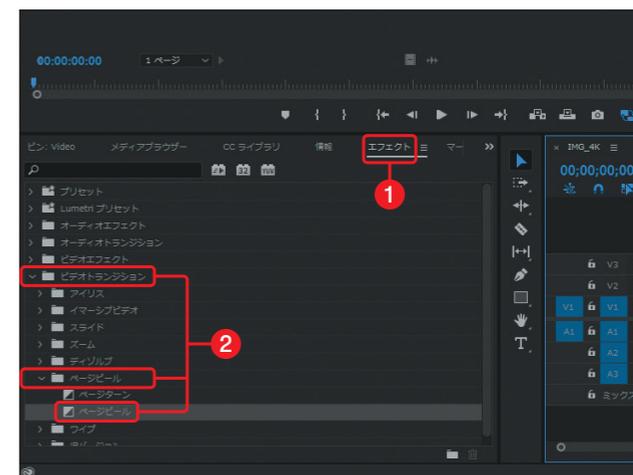


トランジションを設定する

- トランジションは、トリミングによって見えなくなっている部分(これを「予備のフレーム」と呼びます)のフレームを利用し、合成して効果を生成しています。そのため、トランジションを設定する前に、前後のクリップをトリミングしておく必要があります。右の画面で、2つ目のクリップの始端をトリミングします。



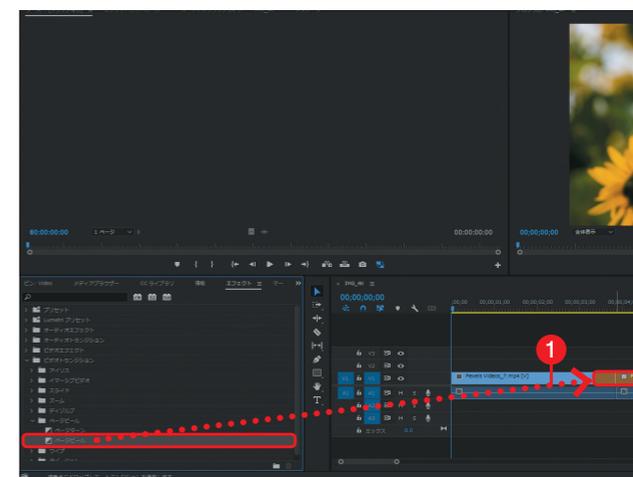
- [プロジェクト]パネルの[エフェクト]タブをクリックして[エフェクト]パネルを表示し①、カテゴリーの[ビデオトランジション]→[ページビール]→[ページビール]を表示してクリックします②。



- 選択したトランジションを、シーケンスのクリップとクリップが接合している編集点にドラッグ&ドロップします①。このとき、トランジションは双方のクリップをまたぐように配置します。



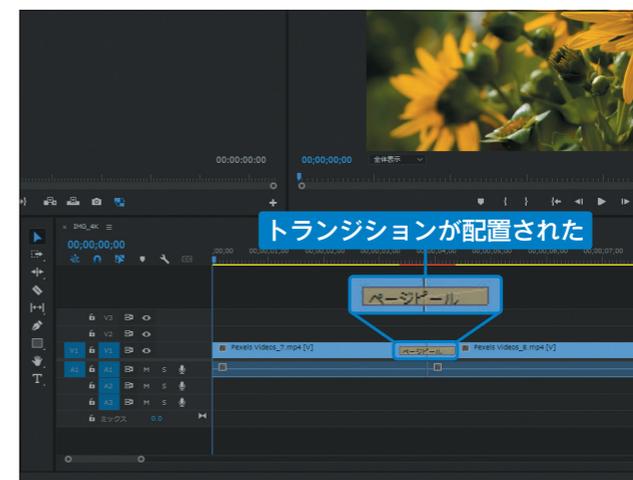
トリミングしていないクリップにトランジションを設定した場合の挙動は、98ページで解説します。



- 編集点にドロップしたトランジションが、クリップに配置されます。配置されたトランジションには、トランジション名が表示されています。



クリップとクリップの編集点に、トランジションが配置されました。



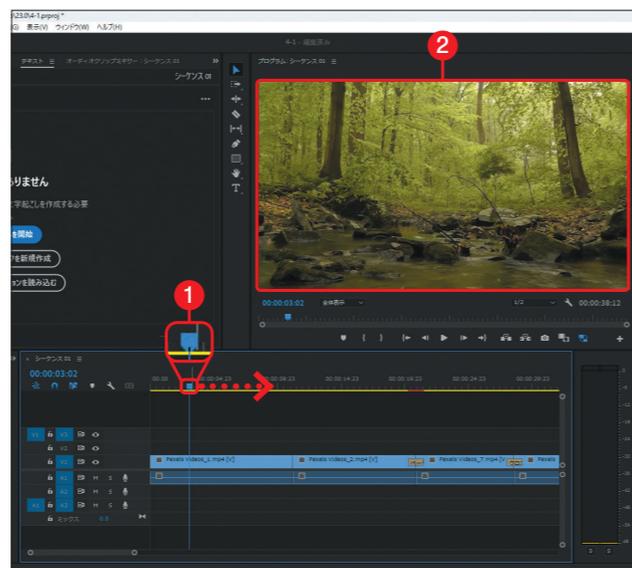
テキストを入力しよう

メインタイトルなどのテキスト入力には、[プログラムモニター] パネルで行います。
テキスト入力には、文字ツールを利用し、モニター画面で文字を入力します。



メインタイトルのテキストを入力する

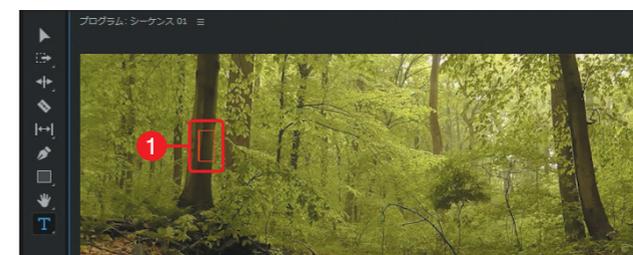
- 再生ヘッドをドラッグし①、メインタイトルとなるテキストを表示したい位置を[プログラムモニター] パネルで確認します②。



- [プログラムモニター] パネルの左側に [ツール] パネルがあるので、[横書き文字ツール] **T** をクリックします①。なお、[文字ツール] を長押ししているとメニューが表示され、横書きと縦書きどちらかを選択できます。



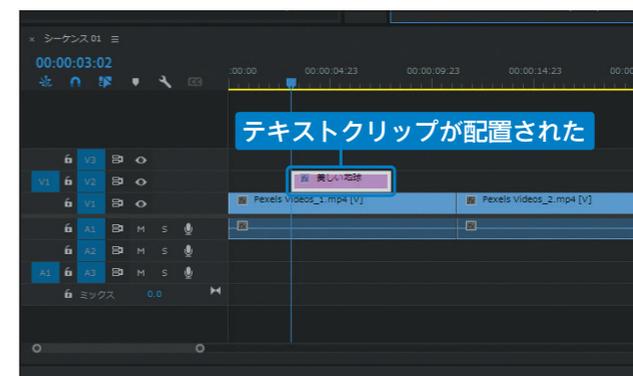
- [プログラムモニター] パネルのフレーム上をクリックし、テキスト入力モードに切り替えます。モードが切り替わると、モニター画面に赤い枠が表示されるので①、テキストを入力します②。



- シーケンスには、テキストクリップが表示されています。クリップは[V2]トラック以上に配置され、基本的なデュレーション(再生時間)は5秒に設定されています。



[V1]トラックに動画クリップがある場合は、[V2]トラックに配置されますが、動画クリップがない場合は、テキストクリップも[V1]トラックに配置されます。



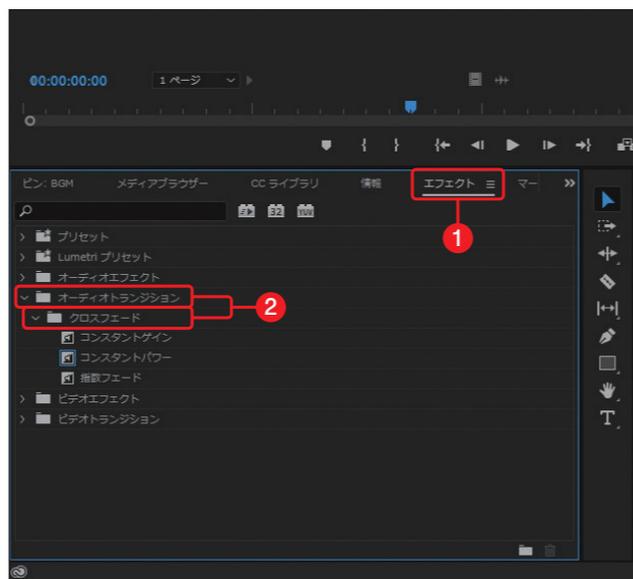
BGMにフェードイン／フェードアウトを設定しよう

BGMデータをトリミングすると、音楽が途中でブツッと切れた状態になってしまいます。これを緩和するために、トリミングした位置にフェードインとフェードアウトを設定します。

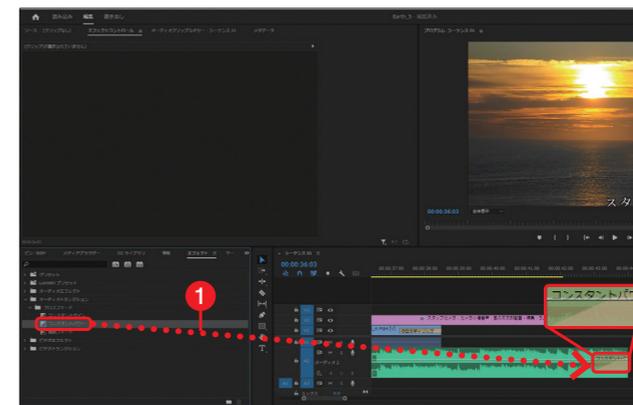


オーディオトランジションを設定する

- 1 [プロジェクト]パネルの[エフェクト]タブをクリックして[エフェクト]パネルを表示します①。[オーディオトランジション]→[クロスフェード]をクリックして②、トランジションを表示します。



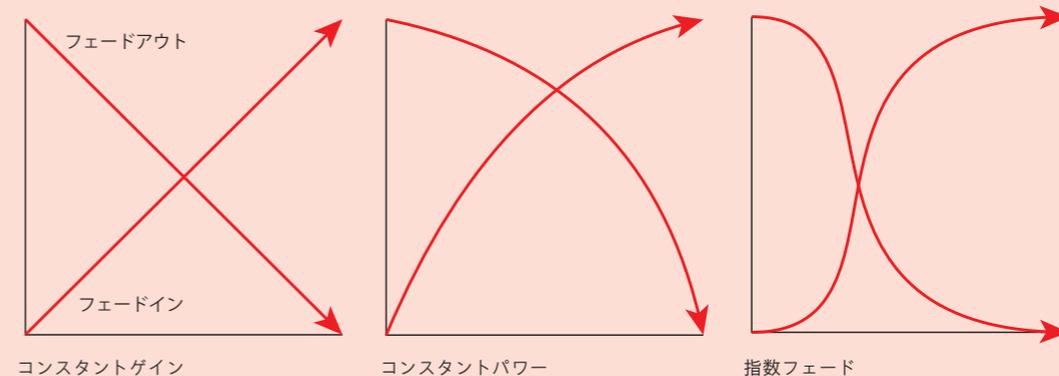
- 2 クロスフェードのトランジションには3種類あります。この中から利用したいトランジションを、クリップの始端や終端にドラッグ&ドロップして設定します①。ここでは、[コンスタントパワー]をBGMの最後に設定しています。



オーディオトランジションのクロスフェード

オーディオトランジションのクロスフェードには、それぞれ次のような特徴があります。

- ・ **コンスタントゲイン**：直線的にフェードイン、フェードアウトする
- ・ **コンスタントパワー**：曲線的にフェードイン、フェードアウトする
- ・ **指数フェード**：直線的にスピードに緩急を付けてフェードイン、フェードアウトする



オーディオトランジションを操作する

クリップに設定したトランジションは、次のよう方法で削除やトリミングが可能です。

- ・ **トランジションを変更する**
別のトランジションを既存のトランジション上にドラッグ&ドロップで重ねる
- ・ **トランジションを削除する**
トランジションをクリックして選択して[Delete]を押す
- ・ **トランジションのデュレーションを変更する**
トランジションをダブルクリックして設定パネルを表示して変更するか、トランジションの始端や終端にマウスを合わせてドラッグして変更する

マルチスクリーン風にクリップを表示しよう

動画の表示画面は、基本的に1画面1映像です。しかし、1画面に複数の映像を表示する「マルチスクリーン」で表示できれば、短時間で多くの情報を伝えることができます。

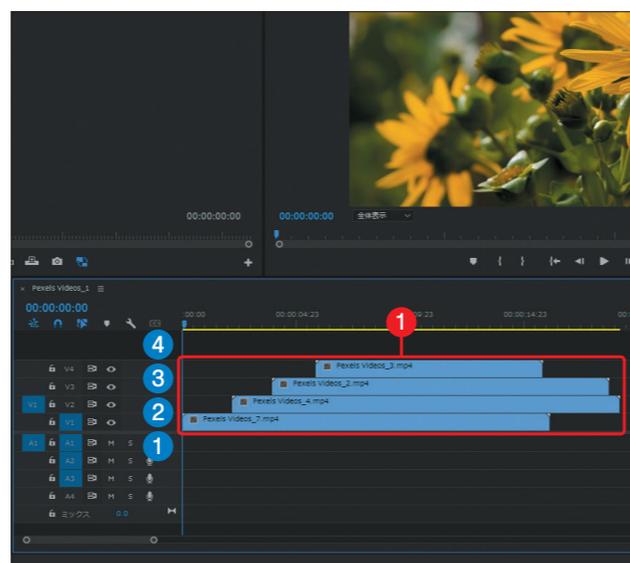


各クリップのサイズと位置を変更する

- 1 動画素材をトラックに配置します。ここでは音声データは不要なので、53ページで解説した映像だけを配置する方法で、[V1] から [V4] トラックに4つのクリップを重ねるように配置します①。

解説がわかりやすくなるように、各トラックに配置したクリップは、①、②、③、④という番号で説明しています。また、画面での表示の都合上、トラックは少しずつずらして配置しています。

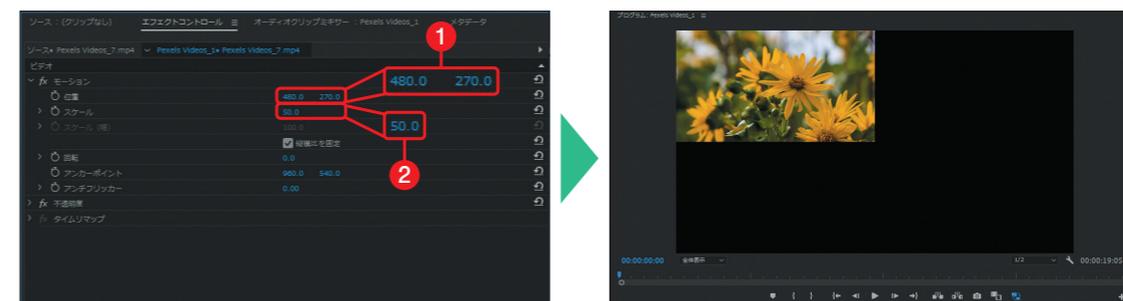
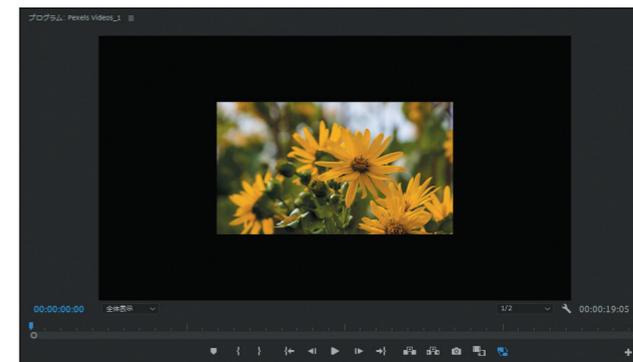
オーディオ部分も配置した場合、[Alt] (option) を押しながらオーディオデータ部分をクリックして選択し、[Delete] で削除できます。



- 2 ①のクリップをクリックし、[ソースモニター]パネルの[エフェクトコントロール]パネルを表示します。[モーション]を展開し、[スケール]と[位置]のパラメーターを次のように変更します。

①のパラメーター

- ① 位置：480.0 (X座標) 270.0 (Y座標)
- ② スケール：50.0



- 3 ②③④も、次のように[スケール]と[位置]を設定すると、1画面に4つの映像を表示することができます。

②のパラメーター

- ① 位置：1440.0 (X座標) 270.0 (Y座標)
- ② スケール：50.0

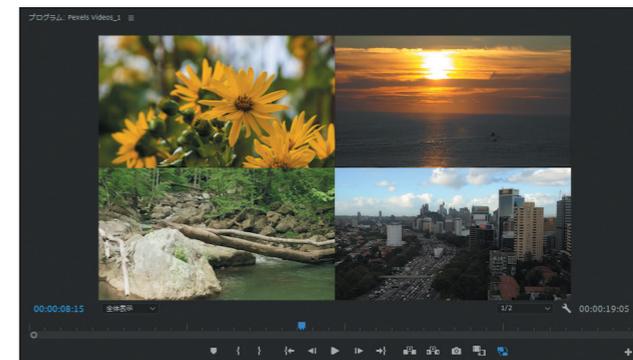
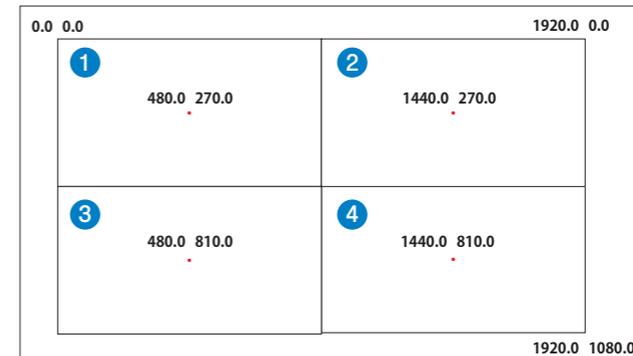
③のパラメーター

- ① 位置：480.0 (X座標) 810.0 (Y座標)
- ② スケール：50.0

④のパラメーター

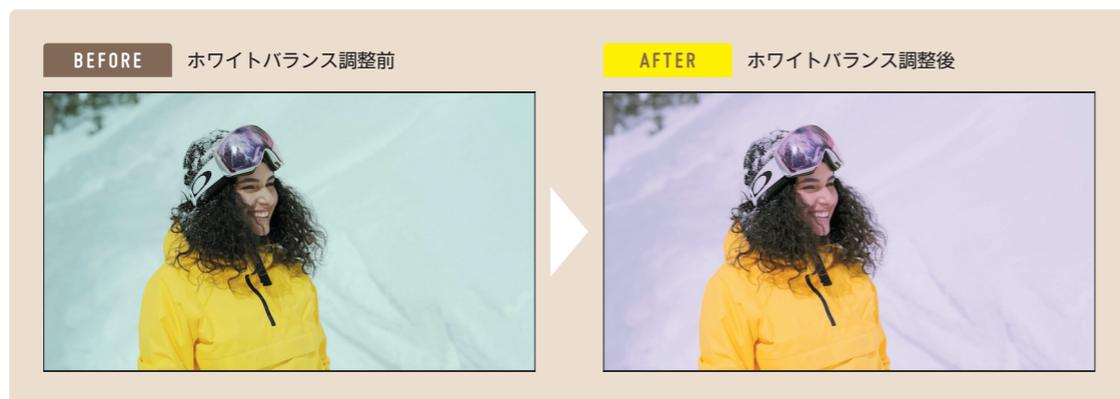
- ① 位置：1440.0 (X座標) 810.0 (Y座標)
- ② スケール：50.0

1つのフレームは50%のサイズにスケールを縮小しています。[位置]は縮小表示したときのフレームの中央をどの座標に表示するかを示しています。



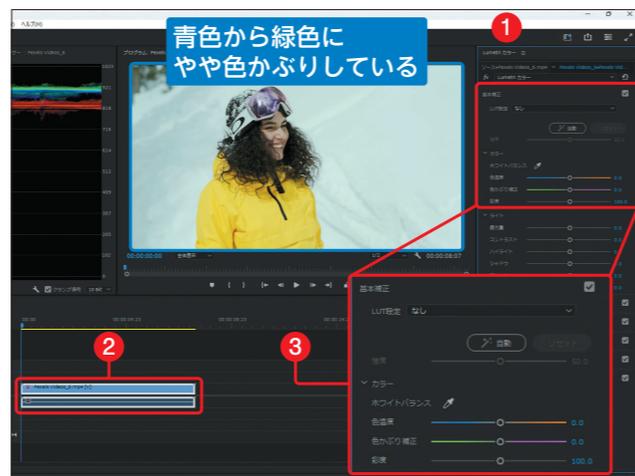
動画の色合いを自動調整しよう

動画を撮影した際、ライトなど光の影響で、映像の色が赤系あるいは青系に偏っていることがあります。これらを調整して色補正するのが、「ホワイトバランス調整」です。

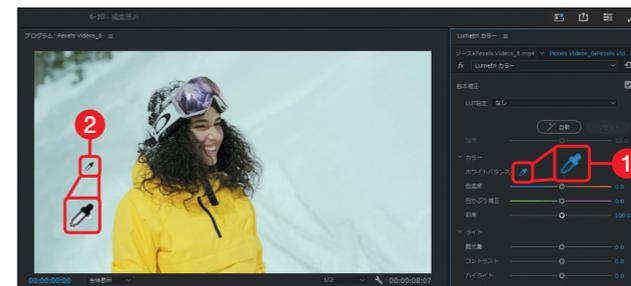


動画の色合いを調整する

- 色補正したいクリップをシーケンスに配置し、ワークスペースを[カラー]に変更して[Lumetriカラー]パネルを表示します①。シーケンスのクリップをクリックし②、[基本補正]をクリックしてオプションを表示します③。なお、ここでの映像は、青色から緑色にやや色かぶりしています。



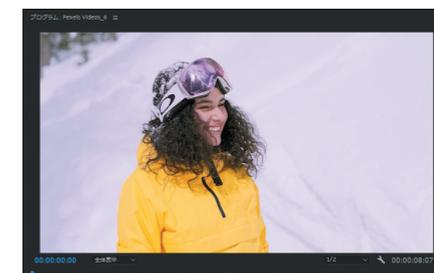
- [ホワイトバランス]のスポイト👉をクリックします①。マウスポインターがスポイトに変わるので、白部分を白色に表示させたい位置でクリックします②。これで、色かぶりが補正されます。



「ホワイトバランス」とは、白を白色として表示するように調整することをいいます。映像の中の「白」の部分が白く表示されれば、他の色もそれぞれ本来の色で表示されます。そのため、スポイトで白として表示する部分をピックアップし、補正しています。なお、映像内に白い部分がない場合は、白に近い色の部分を選択して全体のバランスを、下の③の操作で調整します。



- さらに[ホワイトバランス]にある[色温度]と[色かぶり補正]のスライダーを調整し、色を整えます①。必要に応じて、[ライト]にある[露光量]や[コントラスト]、[ハイライト]、[シャドウ]などのオプションも調整して色を整えます②。



【色温度】と【色かぶり】

【色温度】とは、光の色味のことで、スライダーによって寒色系、暖色系に調整できます。
【色かぶり】とは、色調のが特定の色に偏っていることで、スライダーによって、緑を加えたり、マゼンタを加えたりすることで色の偏りを補正します。

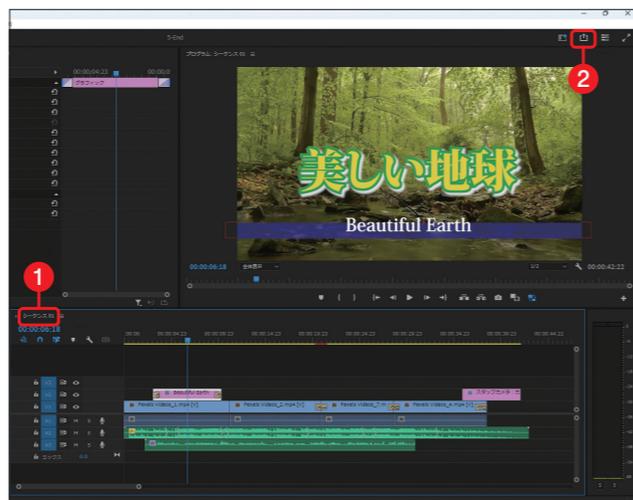


クイック書き出しですばやく出力しよう

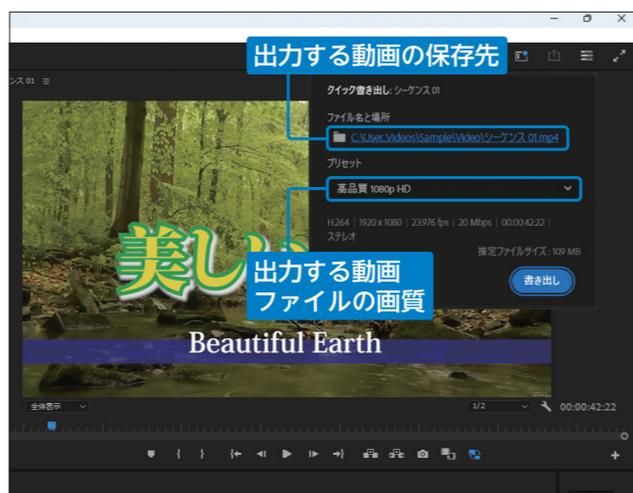
編集を終えたプロジェクトから動画ファイルを出力したいけれども、動画出力用の設定がよくわからないという場合は、「クイック書き出し」がおすすめです。

クイック書き出しで動画ファイルを出力する

1 シーケンスでプロジェクトの編集を終えて動画ファイルを出力する場合、一般的には[書き出し]画面(230ページ参照)から出力を行います。簡単に動画ファイルを出力したい場合は、[クイック書き出し]を利用します。[シーケンス]タブをクリックして書き出ししたいシーケンスを選択し①、ヘッダーバーの[クイック書き出し]  をクリックします②。



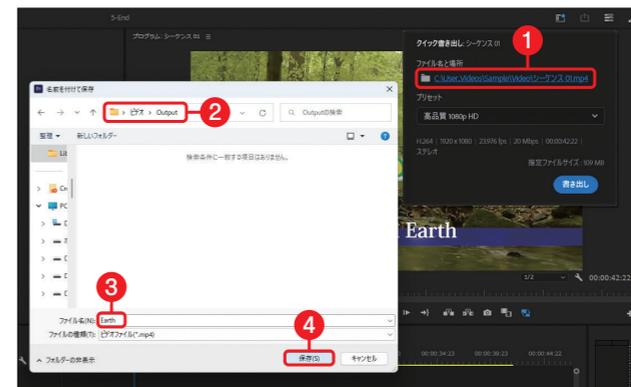
2 [クイック書き出し]のウィンドウが表示されます。このメニューで設定するのは、出力する動画ファイルの保存先と、その動画ファイルの画質の2カ所です。



3 出力する動画ファイルの保存先を変更するには、表示されているファイル名をクリックして①、保存先のフォルダーを選択し②、ファイル名を入力して③、[保存]をクリックします④。



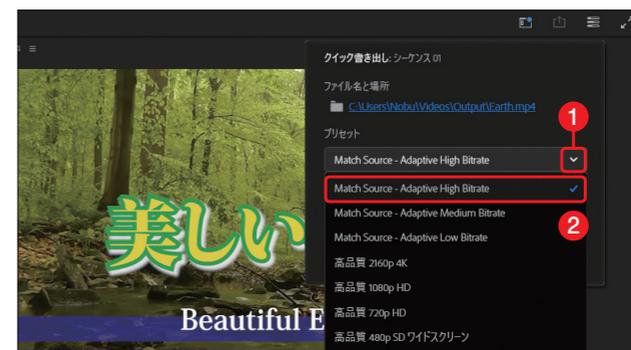
「プリセット」とは、事前に決められている設定のことです。ユーザーが変更する必要はありません。



4 画質を変更するには、[プリセット]の をクリックしてメニューを表示し①、画質を選択します。基本的には、[Match Source - Adaptive High Bitrate]を選んでは、高画質で出力されます②。



[その他のプリセット]をクリックすると、表示されているもの以外のプリセットを利用できます。



5 選択したプリセットの設定内容は、①の位置に表示されています。項目にマウスを合わせると、解説が表示されます②。これを確認し、[書き出し]をクリックすると③、動画ファイルが出力されます。



プリセットの種類

デフォルトで表示されるプリセットは、次の7種類です。なお、[高品質]のプリセットは、フレームサイズが異なります。

Match Source - Adaptive High Bitrate	: 高画質
Match Source - Adaptive High Bitrate	: 中画質
Match Source - Adaptive High Bitrate	: 低画質
高品質 2160p 4K	: フレームサイズ 3840×2160
高品質 1080p HD	: フレームサイズ 1920×1080
高品質 720p HD	: フレームサイズ 1280×720
高品質 480p SD ワイドスクリーン	: フレームサイズ 854×480