特徴を知ろう

動画を撮影しよう

YouTube動画の 特徴を知ろう

覚えておきたいキーワード

- YouTube
- ◆ YouTubeのしくみ ◆ 投稿までの流れ
- YouTubeは、誰でも気軽に動画を視聴したりアップロードしたりすることが できる動画共有サービスです。ここでは、YouTubeのしくみや動画を投稿す るまでの流れについてかんたんに解説していきます。

YouTube動画のしくみ

YouTubeは、世界中の動画を視聴したり自分で動画をアップロードしたりできる動画共有サービスです。アップ ロードした動画は、公開状態にあれば自分のページを訪れたどのユーザーでも視聴することができます。ただし、 アップロードした動画をたくさんの人に見てもらうためには、人の目に付きやすくする工夫をしなければなりま せん(詳しくは後述)。まずは、YouTubeのしくみや広告収入についてかんたんに解説していきます。

自身で作成した動画をアップロードしたり管理したりするページの ことを「チャンネル」と呼び、ユーザーが任意のチャンネルを登録 することを「チャンネル登録」といいます。自身のチャンネルの「チャ ンネル登録者」には動画をアップロードすると通知が届く機能があ り、チャンネル登録者が多いチャンネルはそれだけ見てもらえる機 会が増えることになります。



YouTubeでは動画を視聴したユーザーが、コメントを残したり評 価を付けたりすることができる「評価システム」があります。これは、 YouTubeに登録しているユーザーならその動画に対して「高評価」 か「低評価」のどちらかを評価することができるシステムです。



⑥ 広告

YouTubeでは、規定の条件(191ページ参照)を満たせばYouTube パートナープログラムに参加(動画に広告が付けられる)が可能に なります。YouTubeパートナープログラムに参加後、YouTubeが 規定する収益化ポリシーを遵守することで、動画に広告を付けて収 益を得ることができるようになります。



2 YouTubeに動画を投稿するまでの流れ

下記は、実際に動画を作成してYouTubeに動画を投稿するまでの流れになります。それぞれの項目で記載してい るページを参照しながら進めてください。

(♥ ①動画のテーマを決める

撮りたい動画の テーマを決めま す(14~17ペー ジ参照)。



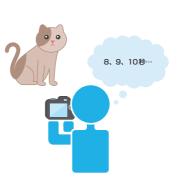
(②テーマに合った撮影機材を用意する

撮影するテーマ に合った撮影機 材を用意します (18~19ページ 参照)。



(♥ ③撮影する)

動画の内容や見 てくれる人を意 識して撮影をし ます(20~29 ページ参照)。



② ④映像を編集して動画を作成する

撮影した映像を 動画編集ソフト で編集し、動画 データとして出 力します(32~ 153ページ参照)。



✓ ⑤ YouTube チャンネルを開設する

動画を投稿する ためにGoogle アカウントを作 成し、YouTube チャンネルを開 設します(154 ~163ページ参 照)。



作成したYouTu beチャンネルに 動画データを投 稿します(166~ 170ページ参照)。



影 Memo 広告収入の管理

YouTube チャンネルとGoogle AdSense のアカウントを紐付けすることで、Google AdSense上で広告収入の支払いなどの管理を 行えるようになります(190~203ページ参照)。

ソコンに取り込もう

要画なの

動画の編集に 必要な機材を揃えよう

覚えておきたいキーワード

- 動画編集ソフト
- ・スペック
- PowerDirector

動画編集にはパソコンと動画編集ソフトが必要です。パソコンの性能は使用 する動画編集ソフトの要件を満たしていれば基本的に問題ありませんが、性 能がよいほど動画編集がスムーズに行えます。

動画を編集するパソコン

動画編集をパソコンで行うには、動画編集ソフトで指定されているスペックを満たしている必要があります。パ ソコンにおけるOSとは、オペレーティングシステムのことを指し、WindowsやmacOSが一般的に主流なOSです。 スペックとはパソコンのデータの処理能力を指し、CPUやメモリ、グラフィックカードなどの性能が含まれます。 CPUが頭脳で、メモリが作業机、グラフィックカードは絵を描く能力にたとえることができます。

基本的には使用する動画編集ソフトで指定されているスペックを満たすパソコンを用意すれば問題ありませんが、 パソコンのスペックが高いほどより複雑な編集に耐えられるようになります。

◎ 著者が推奨する動作環境

OS	Windowsの場合、今後のサポート (将来性) を考えると Windows 11 が望ましいです。
CPU	動画編集ではCPU性能がいちばん大きく影響を受けるため、Intel製なら第4世代以降の Core i5以上、AMD製ならRyzen 5以上が望ましいです。AI機能を使用する場合は、Intel 製はCore i7 4770以上、AMD製はAMD A8-7670K 以上、AMD Ryzen 3 1200以上が 必要です。
メモリ	公式では8GB以上が推奨ですが、編集する画質 (フルHD、4K) に応じて16GB、32GB以上のメモリを搭載しておくと快適に編集できます。
グラフィックス (GPU)	公式で記載されている動作の重いプラグインやツールを使用しない限りはとくに必要ありません。NVIDIA製のGPUに依存している機能 (ノイズ除去など) を使用したい場合は、RTX 2060以上が必要になります。
画面サイズ	一般的に 16:9の縦横比のものが主流のため、それに近いものであればとくに問題ありません。使いやすい画面サイズのもので構いませんが、大きい画面であるほど操作は行ないやすくなります。
HDD/SSD	PowerDirectorのインストール先がSSDであれば、HDDよりも快適さが見込めると思います。ただPowerDirectorのファイルサイズよりも動画のファイルサイズのほうがはるかに大きいため、動画を保存(出力)する際には消耗品としての外付けHDDなどを用意するのがおすすめです。
パソコンのタイプ	ノートパソコンかデスクトップパソコンかはどちらでも問題ありませんが、なるべく大き い画面のものがおすすめです。ただノートパソコンを使用する際は、操作性の観点からマ ウスを用意しておくとよいでしょう。

2 動画を編集するソフト

動画を編集するには、パソコンのほかに動画編集ソフトが必要です。動画編集ソフトには、プロ向けのものから 家庭向けのものまでさまざまなソフトがありますが、本書では家庭用として国内販売シェアNo.1の動画編集ソフ ト「PowerDirector」を使って解説をしています。

PowerDirectorは値段別でパッケージのグレードが分かれており、価格が高いグレード(「Standard」<「Ultra」 <「Ultimate」<「UltimateSuite」)のものほど機能や付属ソフトが多く含まれています。通常の編集がしたいな らUltra以上、基本機能や高品質なエフェクト類がすべて揃ったものを使用したいならUltimate、色、音の編集ソ フトをあわせて使用したいならUltimateSuiteを選ぶのがおすすめです。またパッケージのほかに、1年間の定額 料金を支払うサブスクリプションプラン(「PowerDirector 365」)もあります。こちらは使用期間内なら常に最 新のバージョンにアップデートされるため、常に最新バージョンのPowerDirectorを使いたい人にとってはコス トパフォーマンスが高いです。

PowerDirector 365はUltimateパッケージと同等の機能に加え、サブスクリプションユーザー専用の機能(とく にAlなど) や特典が含まれます。これらのパッケージおよびプランの詳細な違いについては、PowerDirector公 式サイトを確認してください。本書では、PowerDirector 365の体験版である「PowerDirector Essential」を使 用して動画編集を解説します。



https://jp.cyberlink.com/products/powerdirector-video-editing-software/features_ja_JP.html

| Memo スペックが低いパソコンを使うとどうなる?

動画編集は、パソコンで行う作業の中でもとくに重い処理を行います。そのためスペックの低いパソコンを使って動画編集を行うと、 パソコンの処理待ちの時間が増えたり、場合によってはフリーズの頻度が高くなったりします。また、AI機能などの一部機能では、 対応するCPU (32ページ参照) が必要になります。対応していないCPUの場合、その機能が使用できないので注意してください。





32

メディアルームとタイムライン について確認しよう

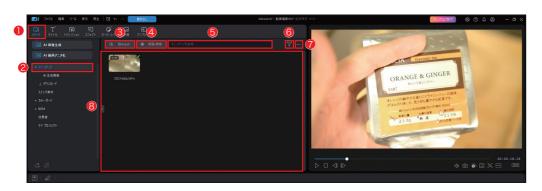
覚えておきたいキーワード

- ◆「メディア」ルーム
- ・タイムライン
- ・クリップ

ファイルやメディアから読み込まれた動画素材は、「メディア」ルームに表示 されます。ここでは「メディア」ルームの使い方、「メディア」ルームでのクリッ プの扱い方、タイムラインの見方について解説します。

1 - 「メディア」ルームの画面構成

PowerDirectorの画面左上にある「メディア」ルームには、動画・画像・音声のクリップ (素材) のサムネイルが一 覧表示されています。このサムネイルはサイズを変更したり、種類別に表示/非表示にしたりすることができます。



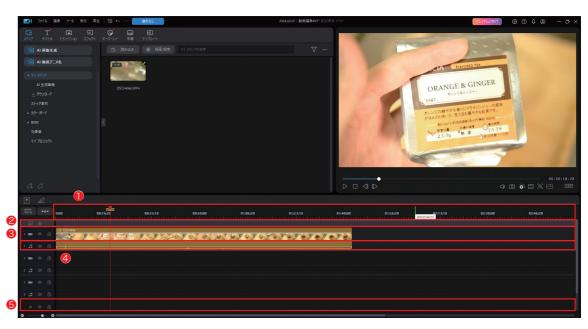
0	メディア	「メディア」ルームが表示されます。				
2	マイメディア	取り込んだ素材をメディアライブラリーに表示します。				
8	読み込み	パソコン内のメディアファイルを読み込みます (46ページ参照)。				
4	録画/録音	パソコンに接続しているWebカメラやマイクから録画や録音ができます。				
6	マイメディアを検索	メディアライブラリーにあるメディアを検索できます。				
6	ライブラリーのメディアを フィルター処理	メディアライブラリーに表示するメディアを「すべてのメディア」「動画のみ」 「音声のみ」「画像のみ」に切り替えることができます。				
7	その他オプション	メディアライブラリーに表示されるサムネイルのサイズ変更や並べ替え、 イブラリー内の管理処理を行うことができます。				
8	メディアライブラリー	左のメニューで選択されている項目のメディアファイルが表示されます。				

(R) kgya クリップ (素材)

「メディア」ルームに読み込んだり、タイムラインに配置したりする一つ一つの画像、動画、音声などの素材を「クリップ」といいます。 動画編集では、画像、動画、音声などのクリップを使って、順番を入れ替えたり、重ねたりして1つの動画を作り上げていきます。

2 タイムラインの画面構成

タイムライン上では、横軸の経過時間に沿って、ビデオクリップのサムネイル画像が連続的に表示されます。タ イムラインには複数の「トラック」があり、ビデオクリップのほかオーディオクリップ、エフェクトクリップ、字 幕クリップなどを縦に並べて配置することができます。



0	タイムラインルーラー	経過時間を示す部分です。「時間∶分:秒:フレーム(コマ数)」の数値が表示されます。 ■(タイムラインスライダー)を左右にドラッグして、再生位置の調整を行います。
2	字幕トラック	字幕クリップを配置します。初期状態では非表示になっていますが、「字幕」ルームを開くことで表示されます (93ページ参照)。
8	ビデオトラック	ビデオクリップ (動画の映像部分や画像、テキストクリップ) を配置します。標準では「ビデオトラック 1 ~ 3」の 3 つが用意されています。
4	オーディオトラック	オーディオクリップ(動画の音声部分や音声、BGM)を配置します。 標準では「オーディオトラック 1~3」 の3つが用意されています。
6	エフェクトトラック	ビデオクリップに特殊効果をかけるエフェクトクリップを配置します。初期状態 では非表示になっています (117ページで表示のしかたも含めて解説します)。

「トラック」とは、クリップをタイムラインに配置できる小分けさ れたエリアのことです。トラックは、 (タイムラインにビデ オ/オーディオトラックを追加)をクリックすると表示される 「トラックマネージャー」から自由に追加できます。なお、ビデオ クリップはビデオ部分とオーディオ部分でリンクされているた め、動画をトラックに配置する場合は必ず「ビデオトラック」と 「オーディオトラック」をそれぞれ1つずつ使用します。それぞれ 個別で編集したい場合は、「動画と音声をリンク解除」(135ペー ジ上のStepUp参照) することで、分けて編集を行うことが可能 です。



31

テレビ番組のような テロップを作ろう

覚えておきたいキーワード

- テロップ
- 配色
- 境界線

テロップを作成する際に、フォント選びに加えて色、境界線、シャドウの配色を意識することで、テレビ番組のような印象的なテロップに仕上げることもできます。

1 フォントを選ぶ

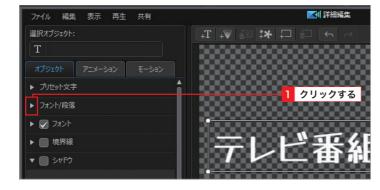
テレビ番組風のテロップを作成する際は、フォント選びにこだわりましょう。 太字でかわいいフォントがおすすめです。今回はGoogle Fontsで公開されている「Yusei Magic」(https://fonts.google.com/specimen/Yusei+Magic)を74~75ページを参考にインストールして使用します。



じんけん の むし および けいぶ が、 じんるい の りょうしん を ふみにじった やばん こうい を もたらし、 げんろん および しんこう の じゆう が うけられ、 きょうふ および けつぼう…

2 テロップを作成する

1 基本的なフォントを設定する



い Step 範囲選択して一部の文字の色やサイズを変える

テキストは範囲選択することで、範囲選択した文字だけの色やサイズを変えることができます。目立たせたい言葉とそれ以外の言葉で一部の色を反転させると、よりテレビ番組風に仕上がります。



2 配色を意識して境界線を設定する

「境界線」にチェックを付け ■をクリックして展開し 1、「サイズ」の値をドラッグして「4.0」前後に 2、深度の値をドラッグして「2」前後に設定します 3。「単一色」の色部分(境界線の色を選択)をクリックし、手順1の色と相性のよい色(ここでは紫)を設定します 4。



3 シャドウを設定する

「シャドウ」にチェックを付け ▼をクリックして展開し 11、「距離」の値をドラッグして「2.0」に設定します 2。色部分(シャドウカラー)をクリックして手順2の色と相性のよい色(ここでは黄色)を設定します 3。設定を終えたら [OK]をクリックします。



Memo 配色のコツ

フォントの色と境界線の色は相性のよい配色を意識します。よくわからない場合は、どのような色にも合いやすい白や暗いグレーを選ぶと、ほかの色と合わせやすくなるでしょう。完全な黒色は、重たい印象を与えるので使用には注意が必要です。





₩ Step 二重境界線

Power Director Ultimate 以上のパッケージ (体験版も使用は可能)では、境界線の中にある (境界線を追加)をクリックすることで、複数の境界線が設定可能になります。これを効果的に使うことで、よりテレビ番組風のテロップに仕上げることができます。配色は片方が鮮やかな色なら片方はグレーか白にすると、デザインが落ち着きやすいです。



配置する画像を AIで生成しよう

覚えておきたいキーワード

- AI画像生成
- AI画家主成AIステッカー作成
- 365版専用機能

サブスクリプション版の「PowerDirector 365」では、AIを活用して自分だけの画像素材を作成できます。AI機能は、1日の作成数に制限がある点と、高スペックのパソコンが必要な点に注意しましょう(32ページ参照)。

1 AI画像生成機能を使用する

1 AI画像生成を表示する

画面上部のメニューから [メディア] を クリックし **1**、[Al画像生成] をクリッ クします **2**。

2 画像を生成する

「AI画像生成」画面が表示されるので、作ってみたい画像を表す単語を入力し

■、好みのスタイル(ここでは[風景] →
[リアル])を選択して2、[画像を生成]
をクリックします3。



クリックする

3 生成した画像を保存する

好みの画像ができたらその素材をクリックし (ライブラリーに追加する) → [OK] の順にクリックします (2)。



2 AIステッカー作成機能を使用する

1 AIステッカー作成を表示する

画面上部のメニューから[オーバーレイ]をクリックし \blacksquare 、[Alステッカー作成]をクリックします \blacksquare 。



2 ステッカーを生成する

「AIステッカー作成」画面が表示されるので、作ってみたいステッカーを表す単語を入力し 1、好みのスタイル(ここでは[手描き])を選択して 2、[ステッカーを生成]をクリックします 3。



3 生成したステッカーを保存する

B Memo 追加した画像やステッカー

画像は「メディア」ルームの「マイメディア」 →「AI生成画像」、ステッカーは「オーバーレイ」ルームの「ステッカー」 →「AI生成ス テッカー」の中に保存されており、タイムラインにドラッグして使用します。



Memo 単語を入力する際のポイント

Al画像生成では、複雑な物質 (機械など) や文字を生成すると違和感が出やすいことに注意が必要です。人物、動物、景色、場所、地名などのテーマを決め、そこから掘り下げる単語 (どのような人物、動物、場所、時間など) を追加します。単語で区切る場合は読点を使用します。また、[アイデア] をクリックすると作例が表示されます。

104

任意の切り替え効果(ここでは[スパー

クルトランジション03]) をクリックす ると

こ

プレビューウィンドウに切り替 え効果のアニメーションが表示されます

章

動画をきれ

Ĺ١

いにしよう

40

切り替え効果で動画を きれいにつなげよう

覚えておきたいキーワード

- トランジション
- 切り替え効果
- オーバーラップ/クロス

現在の場面から別の場面に切り替わるときにアニメーションを付けて切り替 える効果を「トランジション」と呼びます。トランジションをうまく活用する ことで、各シーンの切り替えがスムーズにつながり、動画が見やすくなります。

トランジションとは

トランジションとは、「移り変わり」や「変わり目」という意味を持ちます。動画編集においては別のシーンへ場面 が切り替わる際にアニメーションを施すことを指します。PowerDirectorでは400種類以上のアニメーションの トランジションを使うことができます。たとえば、「Aという場面からBという場面に徐々に映像が切り替わって いくフェード」などが一般的です。

トランジションは使いすぎると映像がくどくなってしまうため、時系列が大きく変わるときだけに使用するよう にしましょう。逆に、時系列が変わらないシーンに切り替える場合は、トランジションはできるだけ使わないよ うにします。ここでいう「時系列が変わらない」というのは、たとえば同じシーンを複数のカメラで撮影した際に、 複数のアングルを切り替えて1つのシーンを作るときなどです。映画の1シーンでカメラが切り替わるときのよう なものともいえます。こういったシーンでのトランジションは映像の邪魔になってしまうため注意しましょう。

(♂フェード



(◈ 紙破り



◎ カルーセル



ビデオクリップの間に切り替え効果を設定する

1 「トランジション」ルームを開く

画面上部のメニューから[トランジショ ン] をクリックし 11、任意のカテゴリー をクリックして2、タイムライン上に2 つの動画(画像)を横にぴったり並べた状 態で「トランジション」ルームを表示しま



3 切り替え効果を追加する

設定する切り替え効果をビデオトラック のクリップとクリップの境目にドラッグ &ドロップすると 11、切り替え効果が適 用されます。

トランジションに適切な 効果音を合わせる

「ページカール」であればページをめくる効 果音など、トランジションの動きに合った 自然な効果音を追加(136ページ参照)する と、動画のクオリティが上がります。

4 切り替え効果を確認する

■を切り替え効果の前までドラッグし 11、プレビューウィンドウの (再生) をクリックすると2、適用した切り替え 効果を確認できます。







| Memo 画像クリップやタイトルクリップにも適用可能

「トランジション」ルームにあるトランジションは、ビデオクリップ以外にも画像クリップや「タイトル」ルームで作成できるタイトル クリップにも適用することができます。

1つのビデオクリップに切り替え効果を設定する

切り替え効果は2つのビデオクリップの間だけではなく、1つのビデオクリップの始まり部分、または終わり部分に設定することも できます。単一クリップの始まり部分(カットイン)に使われる切り替え効果のことを「プレフィックス」と呼び、徐々にシーンが現れ てくる効果を設定できます。逆に単一クリップの終わり部分(カットアウト)に使われる切り替え効果のことを「ポストフィックス」と 呼び、徐々にシーンが消えていく効果を設定できます。

112

6

オーディオクリップについて 確認しよう

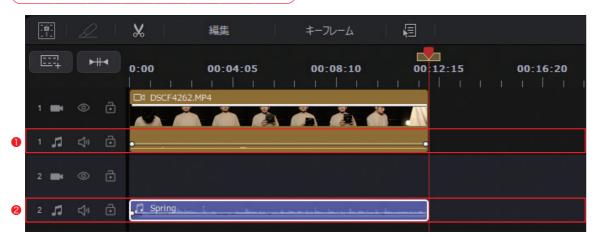
覚えておきたいキーワード

- オーディオクリップ
- オーディオトラック
- トリミング/分割

動画に適切なBGMを追加することで、シーンの雰囲気を変えたり大きく盛 り上げたりすることができます。音声素材はBGMのほかにも、ビデオクリッ プの音声部分やナレーション、効果音などがあります。

オーディオクリップとは

編集で使用するオーディオクリップには、「音楽CDやダウンロードして取り込んだ音楽ファイル」「マイクを使っ て録音した音声ファイル」「動画に収録されている音声部分」の3種類があります。 タイムライン(55ページ参照) には音声ファイルを入れて編集するオーディオトラックが用意されています。BGM、効果音やナレーション、動 画に収録されている音声部分を編集する際にオーディオトラックを使用します。



0	オーディオトラック (動画)	ビデオトラックとリンクしており、動画に収録されている音声部分の編集が可能 です。
2	オーナィオトラック	単一のオーディオトラックを使用し、BGMや効果音、ナレーションなどの編集が可能です。

₩ Key オーディオクリップ

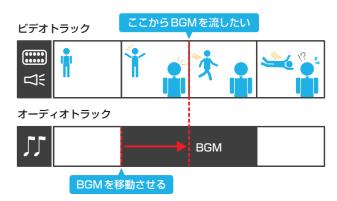
BGM (音楽) やナレーション (音声) などの音声データを扱うファイル素材のことを「オーディオクリップ」といいます。すべてのオー ディオクリップは、オーディオトラックに入れて編集を行います。

2 オーディオクリップを編集する

「メディア」ルーム内に読み込んだオーディオクリップは、タイムライン上のオーディオトラックに配置したあと に編集することができます。

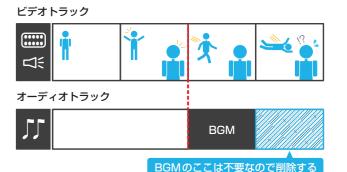
⊗ BGM が始まるタイミングを調整する

オーディオトラックにBGM (オーディオ クリップ)を配置したあと、左右にドラッ グして移動させることで、BGMが始ま るタイミングを自由に調整することがで きます(135ページ参照)。



② BGM の長さを調整する

BGMは、1曲をそのままフルコーラス で使用する必要はありません。不要な部 分をカットすることで使いたい部分だけ を追加できます。オーディオトラックに オーディオクリップを配置したあと、 オーディオクリップの不要な部分をトリ ミングしましょう(135ページ下の StepUp参照)。また、トリミング以外 にもタイムライン上でオーディオクリッ プを分割し、不要な部分をカット(削除) するという編集手法もあります。



R Memo 著作権フリーのBGM

動画編集でBGMを使用する際は、著作権のルールに気を付けましょう。有名なアーティストの楽曲があったとして、YouTubeでは 「歌ってみた」などの演奏した動画を公開することは許可されていても、CD音源の利用は許可されていないものが大半です。著作物に

よってどこまでの使用が許可されているかが異なるため、よくわ からない場合はYouTubeでの使用が許可されている著作権フ リー、およびロイヤリティフリーのBGMを探すのがおすすめで す。なおYouTubeでは、アカウントを作成後にアクセスできる YouTube Studioの「オーディオライブラリ」から無料の音楽素 材をダウンロードすることができます。これらは、YouTubeで のみ利用が許可されている素材ですが、収益化においても使用 できる音楽素材です。



YouTube用の動画を 出力しよう

覚えておきたいキーワード

- 出力
- ファイル形式
- ・ビットレート

PowerDirectorで編集したプロジェクトファイル (.pds) は、そのままでは 再生することができません。動画再生ソフトで再生したり YouTube に動画 を投稿したりするために、1つの動画ファイルとして出力を行いましょう。

動画ファイルを出力する

1 [書き出し]をクリックする

メニューバーから[書き出し]をクリッ クします

■。体験版のまま書き出す場合 は、[透かし口ゴ付きで書き出す]をク リックします。

2 「名前」と「フォルダー」を設定する

出力後のファイル名を「名前」に入力し、 出力先のフォルダーを設定します。



書き出し					
<u>動画</u> 音声 画像 ————————————————————————————————————	YouTube	Vimeo	DVD/BD		
2024.05.08 動画編集#01				-1	入力する
フォルダー					
L:¥動画編集01¥				2	設定する

「形式」と「コーデック」を設定する

「動画の設定」で「推奨」にチェックを付 け、「形式」を「MP4」、「コーデック」を 「H.264」に設定します。

| Memo 出力方法

出力方法は「動画」のほかに、オンライン動 画サービスに直接アップロードする 「YouTube」や「Vimeo」なども選択できま す。 ここでは、一般的な動画ファイルとし て出力するために「動画」による「H.264」 コーデックの「MP4」ファイル形式で保存し ます。



4 「解像度」「フレームレート」 「ビットレート」を設定する

「解像度」を一般的なフルHD画質の 「1920×1080」に、「フレームレート」 を一般的なフレームレートの値である 「30」に設定します11。「ビットレート」 の値は、フルHD画質の場合はフレーム レートの値が30までの値であれば「推 奨」を設定します2。30以上の値である 60などにする場合は、「ビットレート」 を「高」に設定します。

5 出力を開始する

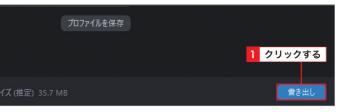
「書き出し]をクリックすると 1、出力 が開始され、出力処理中は進捗状況が表 示されます。

6 出力が完了する

出力が完了すると、体験版の場合は「書き 出し完了」画面が表示されるので、×をク リックして閉じます。[ファイルの場所を 開く]をクリックすると

【、保存先が表示 されます。







同 Memo ビットレートの値

ビットレートは画質に影響する値で、「解像度」(画質の細かさ)と「フレームレート=p」(1秒あたりのフレーム数)から設定します(フ レームレートの値は23ページ参照)。YouTubeでは解像度とフレームレートにおける推奨ビットレートの値が公開されており、フル HD画質で30fpsの場合に推奨されるビットレートの値は8000程度、フルHD画質で60fpsの場合は、12000程度とされています。 ビットレートの値は「カスタム」を選択することで任意の値に設定することができますが、推奨ビットレートよりも大きい値にしたと しても、YouTubeにアップロードした段階で推奨の値程度のビットレート値に再エンコードされてしまう点に注意が必要です。

| Memo 音声のサンプリング周波数はファイル形式で固定

PowerDirectorでは、出力時の設定で音声のサンプリング周波数を手動で変更することはできません。「H.264AVC」などの一般的な ファイル出力形式ではサンプリング周波数は48.000Hzで出力されますが、手順3で「形式」を「WMV」に設定して出力した場合のみ 44.100Hzで出力されます。編集に使用している音声素材の周波数と出力時の周波数の値が異なると、編集時と出力時で時間経過に よる音ズレを引き起こす可能性があります。そのため、「歌ってみた」などの動画を作成する際は、音声素材の周波数 (44.100Hz/ 48.000Hz) に合わせて適切な出力形式を選びましょう。

投稿した動画をもっと見てもらおう

マイチャンネルを カスタマイズしよう

覚えておきたいキーワード

- マイチャンネル
- ・カスタマイズ
- YouTube Studio

動画投稿に慣れてきたら、自分のチャンネルを視聴者向けにカスタマイズし てみましょう。プロフィールアイコンやバナー画像、概要でチャンネルの方 向性を示せば、より魅力的なチャンネルに見せることができます。

プロフィールアイコンを変更する

「チャンネルのカスタマイズ」画面を表示する

164ページを参考にYouTube Studioを 表示し、[カスタマイズ]をクリックし ますⅡ。



2 「ブランディング」画面を表示する

画面上部の[ブランディング]をクリッ クし1、「写真」の「アップロード]をク リックします2。

| Memo バナー画像を変更する

チャンネルのバナー画像を変更する場合は 「バナー画像」の[アップロード]をクリック し、プロフィールアイコンと同様に設定を 行います。

3 画像を選択する

プロフィールアイコンに使用したい画像 をクリックし1、[開く]をクリックし ます2。





表示範囲を調整する

トリミングする範囲を調整し11、[完了] をクリックします2。画面右上の[公開] をクリックすると、プロフィールアイコ ンが変更されます。



2 チャンネルの説明文を追加する

1 チャンネルの概要を変更する

172ページ手順2の画面で[基本情報] をクリックし

□、「説明」にチャンネル の説明文を入力します2。画面右上の[公 開]をクリックします3。



2 チャンネルの概要が変更される

チャンネルトップページのチャンネル名 の下に概要が追加され、クリックすると 手順1で追加した内容が表示されます。



| Memo トップページにチャンネル未登録者向けの動画を用意する

マイチャンネルのトップページに、チャンネル未登録者向けの動画を用意すること ができます。あらかじめ自分のチャンネルの紹介動画などをアップロードしてお き、新しくチャンネルを訪問してくれたユーザーにアピールしましょう。172ペー ジ手順1の画面で[カスタマイズ]をクリックし、[レイアウト]をクリックして、 [チャンネル登録していないユーザー向けのチャンネル紹介動画]をクリックしま す。設定したい動画を選択し、[公開]をクリックすると、トップページに動画が 配置され、未登録者が訪れた際に自動再生されるようになります。



収益化のしくみを知ろう

覚えておきたいキーワード

- ◆ YouTubeパートナープログラム
- 広告収入
- 収益化

YouTube上での収益化として代表的なものは、「YouTubeパートナープログ ラム」に参加することで得られる広告収入です。投稿した動画に広告を付け て収益化を行うしくみや条件について確認しておきましょう。

収益化とは

YouTubeでは、クリエイターが作成・用意したコンテンツを使って対価(収益)を得ることができます。「YouTube パートナープログラム」に参加すればいくつかの方法で動画を収益化できますが、このプログラムに参加するには 一定の条件を満たす必要があります。

投稿した動画に広告を掲載することで支払われる収入 です。広告形態にはいくつかの種類があります(194 ~195ページ参照)。



ライブ配信動画やプレミア公開動画の配信中に、視聴 者が配信者に対して一定の金額(100円~50.000円) を自由に送ることができる「投げ銭」機能です。



視聴者が月額料金を支払うことで、限定動画の視聴、 バッジや絵文字、そのほかのアイテムの利用などといっ た特典を得られる制度です。



(⊗ スーパーサンクス)

視聴者が投稿者に対して一定の金額(200円~5,000 円)を送って応援できる機能です。ライブ配信やプレ ミア公開ではない通常の動画で利用されます。



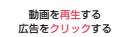
2 収益化の条件

YouTubeで収益を得るには、「YouTubeパートナープログラム」(https://support.google.com/youtube/ ~❸) のいずれかを満たしている必要があります。以下は、2024年5月時点の参加条件です。なお、18歳未満のユー ザーは保護者による承認が必要です (https://support.google.com/adsense/answer/2533300)。

•	YouTube 収益化 ポリシーの遵守	コミュニティガイドライン、利用規約、著作権、Google AdSenseプログラムポリシーなどのチャンネル収益化ポリシーを遵守している必要があります。
6	パートナープログラム 対象国・地域に在住	YouTubeパートナープログラムを利用可能な国や地域(日本は対象国)に居住している必要があります。日本以外の国や地域に居住している場合は確認が必要です。
•	コミュニティガイドライ ンの違反警告がない	すべてのユーザーがYouTubeを楽しく利用できるように定められたコミュニ ティガイドラインの違反がないことが条件です。
4	2段階認証プロセスの オン	154~155ページで作成したGoogle アカウントで、2段階認証プロセスを有効にする必要があります。
6	YouTubeの上級者向け 機能の利用資格	中級者向け機能 (162~163ページ参照) +動画による確認、有効な身分証、チャンネル履歴のいずれかの方法で利用資格が得られます。
•	Google AdSense アカウント所持	広告収益の受け取りに必要なGoogle AdSenseアカウントとYouTubeアカウント(Googleアカウント)を紐付けている必要があります。なお、Google AdSenseアカウントの取得には審査があるため、収益化を見据えるなら早めに手続きしておきましょう。
•	チャンネル登録者 1,000 人以上+総再生時間 4,000時間以上	チャンネル登録者数 1,000人以上、かつ有効な公開動画の総再生時間が直近の 12ヶ月間で4,000時間以上である必要があります。
•	チャンネル登録者1,000 人以上+ショート動画の 視聴回数1,000 万回以上	チャンネル登録者 1,000 人以上+有効な公開ショート動画 (YouTube ショート) の視聴回数が直近の90 日間で 1,000 万回以上である必要があります。

3 収益化のしくみ

収益化を有効にすると、動画の広告掲載による収益分配を受けられるようになります。広告収益(収益分配)のし くみとしては、まず広告主(スポンサー)がYouTubeの運営元であるGoogleに広告出稿を依頼します。そして GoogleがYouTubeに投稿された動画に広告を掲載し、その広告費の中から動画投稿者に掲載料が分配されます。 広告の再生単価は公表されていませんが、基本的には購買意欲の高い視聴者層になるほど高くなるといわれてい ます。また、YouTubeの広告形態には、広告のクリック数に応じて収益が発生するものと動画の再生数に応じて 収益が発生するものがあります(194~195ページ参照)。



視聴者



190

YouTubeに投稿した動画で稼ごう