

**SONY**<sup>®</sup>  
make.believe



VEGAS<sup>™</sup> PRO 11

クイックスタートガイド



このクイックスタートガイドでは、Vegas® Pro ソフトウェアの概要について説明します。ソフトウェアの詳しい使用方法については、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプにアクセスするには、**[ヘルプ]**メニューの**[目次とキーワード]**を選択するか、**[F1]** キーを押します。

インストール後に初めて Vegas® Pro を起動すると、登録ウィザードが表示されます。このウィザードを使用すると、ソフトウェアを Sony Creative Software Inc. にオンラインで簡単に登録できます。または、<https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software> でいつでもオンライン登録できます。

## 登録サポート

登録に関するサポートは、オンライン (<http://www.sonycreativesoftware.com/reg/faq>) またはファックス (米国: 1-608-250-1745) をご利用ください。

## カスタマー サービス / セールス

カスタマー サービス オプションの詳細については、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp> をご覧ください。電話によるサポートをご希望の場合は、通常の営業時間内に次の電話番号までご連絡ください。

電話 / ファックス	国
(800) 577-6642 (フリーダイヤル)	米国、カナダ、バージン諸島
(608) 203-7620	その他の各国
(608) 250-1745 (ファックス)	すべての国

## テクニカル サポート

テクニカル サポート オプションの一覧について詳しくは、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp> をご覧ください。電話でのサポート オプションのお問い合わせは、1-608-256-5555 までご連絡ください。

## Vegas Pro ソフトウェア使用上のお客様の権利

Vegas Pro ソフトウェアは、Sony Creative Software Inc. との間で締結したソフトウェア使用許諾契約書の条件に基づいてお客様にライセンス許諾されます。

## お客様のプライバシーについて

Sony Creative Software Inc. は、お客様のプライバシーを尊重し、お客様による本ソフトウェアの使用を通じてお客様が提供する個人情報の保護に努めます。お客様による本ソフトウェアの使用は、ソフトウェア プライバシー ポリシーに準拠します。記載されている条項は、ソフトウェアの登録時に収集される情報に関するお客様の権利に関わるものですので、内容を十分にご検討ください。ソフトウェア プライバシーポリシーの全文は、お客様が参照できるように、<http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp> に掲載されています。

## ソフトウェアの適切な使用

Vegas Pro ソフトウェアは、著作物の違法な複製および共有などの違法行為または著作権侵害行為を想定したものではなく、またかかる目的への使用は禁止されています。Vegas Pro ソフトウェアのかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に違反します。かかる行為は、法律により罰せられることがあります。また、ソフトウェア使用許諾契約で定められている救済方法に違反しています。

## 法定通知

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Transparent Technology, Vegas, Vision Series, and Visual Creation Studio are the trademarks or registered trademarks of Sony Creative Software Inc. in the United States and other countries.

PlayStation is a registered trademark and PSP is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

HDV and HDV logo are trademarks of Sony Corporation and Victor Company of Japan, Limited (JVC).

All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries.

Sony Creative Software Inc. may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Sony Creative Software Inc., the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

### **Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) file format**

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

### **Apple QuickTime**

Apple® QuickTime® application is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

### **ATRAC**

"ATRAC," "ATRAC3," "ATRAC3plus," "ATRAC Advanced Lossless," and the ATRAC logo are trademarks of Sony Corporation.

<http://www.sony.net/Products/ATRAC3/>

### **AVCHD**

AVCHD and AVCHD logo are trademarks of Matsushita Electric Industrial Co., Ltd and Sony Corporation.

### **Boost Software**

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS"; WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

### **DeckLink**

DeckLink™ is a trademark of Blackmagic-Design Pty. Ltd.

### **Dolby, Dolby Digital AC-3, and AAC encoding**

This product contains one or more programs protected under international and U.S. copyright laws as unpublished works. They are confidential and proprietary to Dolby Laboratories. Their reproduction or disclosure, in whole or in part, or the production of derivative works therefrom without the express permission of Dolby Laboratories is prohibited. Copyright 1992 - 2008 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby®, the double-D symbol, AC-3®, and Dolby Digital® are registered trademarks of Dolby Laboratories. AAC™ is a trademark of Dolby Laboratories.

### **élastique Pro**

Portions of this product use zplane élastique Pro V2 audio time-stretching technology.

### **FLAC/Ogg File Formats**

© 2008, Xiph.org Foundation

Neither the name of the [Xiph.org Foundation](http://www.xiph.org) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

## **Gracenote**

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525; #6,061,680; #6,154,773; #6,161,132; #6,230,192; #6,230,207; #6,240,459; #6,330,593, and other patents issued or pending. Services supplied and/or device manufactured under license for following Open Globe, Inc. United States Patent 6,304,523.

Gracenote and CDDB are registered trademarks of Gracenote. The Gracenote logo and logotype, MusicID, and the "Powered by Gracenote" logo are trademarks of Gracenote.

## **JPEG**

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

## **Macromedia Flash**

Macromedia and Flash are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries.

## **Main Concept encoder**

Main Concept® plug-in is a trademark of registered trademark of Main Concept, Inc. in the United States or other countries. All rights reserved.

## **Microsoft DirectX programming interface**

Portions utilize the Microsoft® DirectX® programming interface. Copyright © 1999 – 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

## **Microsoft Windows Media**

Portions utilize Microsoft Windows Media® Technologies. Copyright © 1999 – 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

## **MPEGLA and MPEG 2**

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLIO, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206.

Manufactured under license from MPEG-LA.

## **OpenEXR**

Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Portions contributed and copyright held by others as indicated. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of Industrial Light & Magic nor the names of any other contributors to this software may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## **PNG file format**

Copyright © 2004. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

## **Real, RealMedia, RealAudio, and RealVideo applications**

2009 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo®, and the Real logo are trademarks or registered trademarks of RealNetworks, Inc. in the United States and other countries.

## **Sony AVC**

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://MPEGLA.COM](http://MPEGLA.COM)

## **Steinberg Media Technologies**

VST® is a registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

ASIO™ is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

## **Tagged Image File Format (TIFF)**

Adobe Tagged Image™ File Format is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and other countries. All rights reserved.

## **Targa file format**

The Targa™ file format is a trademark of Pinnacle Systems, Inc.

### Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio on demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like). An independent license for such use is required. For details, please visit: <http://mp3licensing.com>.

Sony Creative Software Inc.

8215 Greenway Blvd.

Suite 400

Middleton, WI 53562

USA

---

本書に記載されている情報は、予告なしに変更される場合があります、Sony Creative Software Inc. の代わりにいかなる保証または取り組みを表明するものではありません。本マニュアルの内容に関するすべての更新情報および追加情報は、Sony Creative Software Inc. の Web サイト (<http://www.sonycreativesoftware.com>) に掲載されます。本ソフトウェアは、ソフトウェア使用許諾契約書とソフトウェア プライバシー ポリシーの条項に従って提供されるものであり、使用および複製はかかる契約に従って実行するものとします。ソフトウェア使用許諾契約書に明示的に記載されている場合を除き、本ソフトウェアをコピーまたは配布することは一切禁じられています。本書のいかなる部分も、形式または目的を問わず、Sony Creative Software Inc. の書面による同意なしに複製または転送することは禁じられています。

Copyright © 2011. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2011. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

はじめに .....	5
ようこそ .....	5
動作環境 .....	5
テクニカル サポート .....	5
Vegas Pro ソフトウェアのインストール .....	6
ヘルプの使用 .....	6
オンライン ヘルプ .....	6
インタラクティブ チュートリアル .....	7
Web 上のヘルプ .....	7
概要 .....	7
メイン ウィンドウ .....	7
ツールバー .....	8
時間表示 .....	8
ルーラー .....	8
マーカー バー .....	8
コマンドバー .....	9
CD レイアウトバー .....	9
トラック リスト .....	9
タイムライン .....	9
トランスポートバーのコントロール .....	10
ステータスバー .....	10
スクラブ コントロール .....	10
ウィンドウ ドッキング エリアとフローティング ウィンドウ ドック .....	11
コントロール サーフフェイスの使用 .....	20
概要 .....	21
プロジェクトの作成 .....	21
メディア ファイルに基づいたビデオのプロパティの設定 .....	21
メディア ファイルの取得 .....	22
メディア ファイルのプレビュー .....	23
[プロジェクトメディア] ウィンドウの使用 .....	23
メディアのインポート .....	25
タイムラインへのメディアの追加 .....	25
デバイス エクスプローラの使用 .....	28
クリップのプレビュー .....	28
クリップのインポート先フォルダの選択 .....	29
クリップのインポート .....	29
イベントの操作 .....	30
ファイルとイベントについて .....	30
タイムラインに沿ったイベントの移動 .....	30

トラックの操作.....	31
タイムラインの使用 .....	31
トラック リストの使用 .....	32
再生とプレビュー .....	34
プロジェクトの再生 .....	34
スクラブ .....	35
ビデオプレビューの事前レンダリング .....	37
プロジェクトのオンラインでの共有 .....	37
<b>基本的な編集テクニック .....</b>	<b>39</b>
概要.....	39
カーソルの移動 .....	39
フォーカスの変更 .....	39
選択.....	40
複数イベントの選択 .....	40
時間範囲の選択 .....	42
ループ再生 .....	42
イベントと時間範囲の選択 .....	42
トラックの選択 .....	43
イベントの編集.....	43
イベントのコピー .....	43
イベントの切り取り .....	44
イベントの貼り付け .....	46
イベントの複製 .....	47
イベントのトリミング .....	48
イベントの分割 .....	49
イベントの削除 .....	51
イベントのクロスフェード.....	51
自動クロスフェードの使用 .....	52
クロスフェードの手動設定 .....	52
クロスフェードカーブの変更 .....	52
取り消しとやり直しの使用.....	53
取り消しの使用 .....	53
やり直しの使用 .....	53
プロジェクトマーカーとリージョンの追加.....	54
マーカーの操作 .....	54
リージョンの操作 .....	55
外部オーディオ編集プログラムの使用.....	57
オーディオ編集プログラムのセットアップ .....	57
Vegas Pro ソフトウェアからオーディオエディタを開く .....	57



ステレオスコピック 3D の編集 .....	59
ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ .....	59
ステレオスコピック 3D プレビューのセットアップ .....	62
タイムライン上でのステレオスコピック 3D イベントの同期 .....	62
左目と右目の画像の整列と深度の調整 .....	64
ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング .....	65
プロジェクトの保存とレンダリング .....	69
プロジェクトの保存 .....	69
プロジェクト名の変更（[名前を付けて保存] を使用） .....	69
プロジェクトのレンダリング .....	70
YouTube へのムービーのアップロード .....	72
ディスクの書き込み .....	75
オーディオ CD の作成 .....	75
1 つのトラックの書き込み（トラックアットワンス） .....	75
ディスク全体の書き込み（ディスクアットワンス） .....	76
Blu-ray Disc の書き込み .....	77
DVD の書き込み .....	78
索引 .....	i



## はじめに

### ようこそ

Vegas® Pro ソフトウェアは、革新的かつ高度なマルチトラック メディア編集システムです。Vegas Pro ソフトウェアは、Sony Creative Software Inc. の高い品質と処理能力を備えた、効果的なオーディオ/ビデオ制作環境を構築できるように開発されています。一般的でなじみのある Microsoft® Windows® の操作コマンドを使用する場合でも、使いやすく設計されたインターフェイスを使用する場合でも、Vegas Pro ソフトウェアは短時間で操作方法を習得することができます。ユニークでカスタマイズ可能なインターフェイスを使用して、強力で柔軟性の高い機能を十分に活用できます。

### 動作環境

Vegas Pro ソフトウェアを使用するには、ご使用のコンピュータが次の要件を満たしている必要があります。

- Microsoft® Windows Vista® 32 ビットまたは 64 ビット SP2、または Windows 7 32 ビットまたは 64 ビット
- 2 GHz プロセッサ (HD または立体 3D にはマルチコアまたはマルチプロセッサ CPU を推奨)
- 500 MB 以上のハードディスク空き容量 (プログラムのインストール用)
- 2 GB RAM (4 GB を推奨)
- OHCI 互換 IEEE-1394DV カード (DV および HDV のキャプチャおよびテープへの出力用)
- USB 2.0 接続 (AVCHD、XDCAM EX、NXCAM、または DVD カムコーダからのインポート用)
- サポートされている NVIDIA または ATI GPU

	AVC レンダリング	ビデオ処理
NVIDIA	GPU で高速化された AVC レンダリングには、CUDA 対応の GPU および GeForce GT 2xx Series 以降の GPU での NVIDIA ドライバ 270.xx 以上が必要です。	GPU で高速化されたビデオ処理には、OpenCL 対応の GPU および GeForce GT 2xx Series 以降の GPU での NVIDIA ドライバ 270.xx 以上が必要です。
AMD/ATI	OpenCL GPU で高速化されたレンダリングには、OpenCL 対応の ATI GPU および ATI Radeon HD 57xx 以降の GPU での AMD Radeon Catalyst ドライバ 11.2 以上が必要です。ATI FirePro GPU を使用している場合は、FirePro ユニファイド ドライバ 8.85 以上が必要です。	OpenCL GPU で高速化されたビデオ処理には、OpenCL 対応の ATI GPU および ATI Radeon HD 57xx 以降の GPU での AMD Radeon Catalyst ドライバ 11.2 以上が必要です。ATI FirePro GPU を使用している場合は、FirePro ユニファイド ドライバ 8.85 以上が必要です。

サポートされるハードウェアの最新情報については、弊社の Web サイト (<http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro>) を参照してください。

- Windows 互換サウンドカード
- DVD-ROM ドライブ (DVD からのインストールに必要)
- サポートされている CD-R ドライブ (CD の書き込みにのみ必要)
- サポートされている DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW ドライブ (DVD を作成する場合にのみ必要)
- サポートされている BD-R、BD-RE ドライブ (Blu-ray Disc™ に書き込む場合にのみ必要)
- Microsoft .NET Framework 3.5 SP1 (アプリケーションディスクに収録されています) \*
- Apple® QuickTimeR 7.1.6 以上

このソフトウェアを有効にするには、米国の Sony Creative Software, Inc. に登録情報を提供する必要があります。オンライン登録は 30 日以内に行ってください。

\*.NET 3.5 では .NET 2.0 をベースとしてさらに多くの機能が追加されています。.NET Framework 3.5 をインストールすると、Windows の [プログラムの追加と削除] にはバージョン 2.0 と 3.5 が表示されます。バージョン 3.5 を使用するにはバージョン 2.0 が必要です。バージョン 2.0 をアンインストールしないでください。

### テクニカル サポート

Web サイト (<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>) には、テクニカルサポート、関連情報、プログラムのアップデート、ヒントとテクニック、ユーザー フォーラム、およびナレッジベースが掲載されています。

## Vegas Pro ソフトウェアのインストール

1. Vegas Pro アプリケーションディスクをドライブに挿入します。セットアップ画面が表示されます (DVD ドライブの自動再生機能が有効になっている場合)。

DVD 自動再生機能が有効になっていない場合は、**[スタート]** ボタンをクリックして、**[ファイル名を指定して実行]** をクリックします。[ファイル名を指定して実行] ボックスに、DVD ドライブのドライブ文字に続けて **:setup.exe** と入力します。**[OK]** をクリックしてインストールを開始します。

2. **[インストール]** をクリックし、画面の指示に従って、Vegas Pro の該当するバージョンをコンピュータにインストールします。

## ヘルプの使用

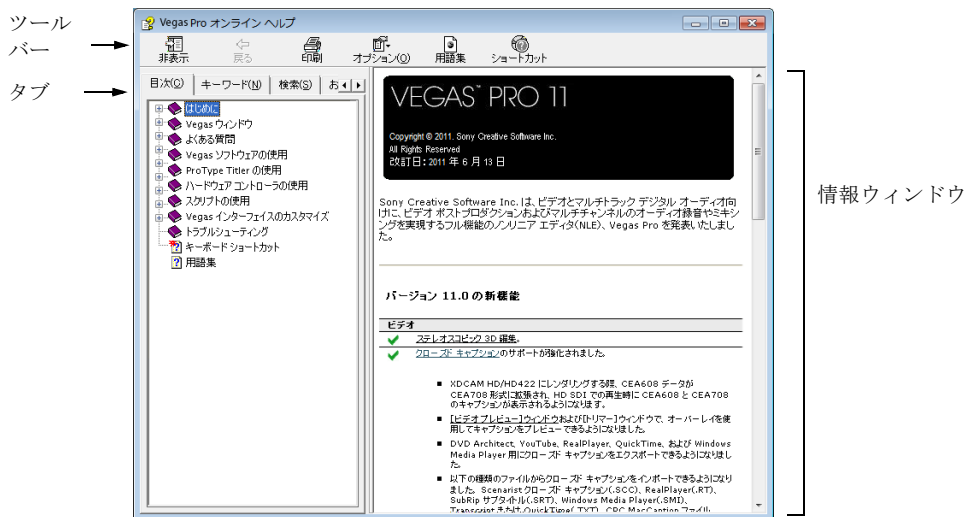
Vegas Pro には、次の 2 種類のヘルプが用意されています。



- ・ オンラインヘルプ
- ・ インタラクティブチュートリアル

## オンラインヘルプ

オンラインヘルプにアクセスするには、**[ヘルプ]** メニューの **[目次とキーワード]** を選択するか、**[F1]** キーを押します。

オンラインヘルプのウィンドウには、必要な情報の検索に使用できる以下の 4 つのタブがあります。



タブ	説明
目次	ヘルプ トピックの一覧が表示されます。閉じた本のアイコン  をクリックしてページを開き、参照するトピックのページアイコン  をクリックします。
索引	参照可能なヘルプ トピックのキーワードの一覧が表示されます。スクロールバーを使用してキーワードの一覧をスクロールするか、 <b>[キーワードを入力してください]</b> ボックスに語句を入力して関連するトピックをすばやく見つけることができます。トピックを選択して <b>[表示]</b> ボタンをクリックします。
検索	キーワードを入力すると、そのキーワードを含むオンラインヘルプ内のトピックがすべて表示されます。 <b>[探したい語句を入力してください]</b> ボックスにキーワードを入力し、 <b>[検索開始]</b> ボタンをクリックします。一覧からトピックを選択して、 <b>[表示]</b> ボタンをクリックします。
お気に入り	頻繁にアクセスするトピックをフォルダに分類して保存しておくことができます。トピックをお気に入りに追加するには、 <b>[お気に入り]</b> タブで <b>[追加]</b> ボタンをクリックします。

## インタラクティブチュートリアル

ソフトウェアに含まれている操作手順チュートリアルを使用すると、Vegas Pro のさまざまな機能の使い方を学ぶことができます。

[ヘルプ] メニューの [操作手順チュートリアル] を選択することで、いつでもチュートリアルにアクセスできます。

## Web 上のヘルプ

その他のヘルプや情報が必要な場合は、Sony Creative Software Inc. の Web サイトを参照してください。[ヘルプ] メニューの [Sony の Web サイト] を選択すると、Vegas Pro ソフトウェアおよび Sony Creative Software Inc. に関する Web ページの一覧が表示されます。設定されているデフォルト Web ブラウザが起動して、Sony Creative Software Inc. サイトの該当ページが表示されます。

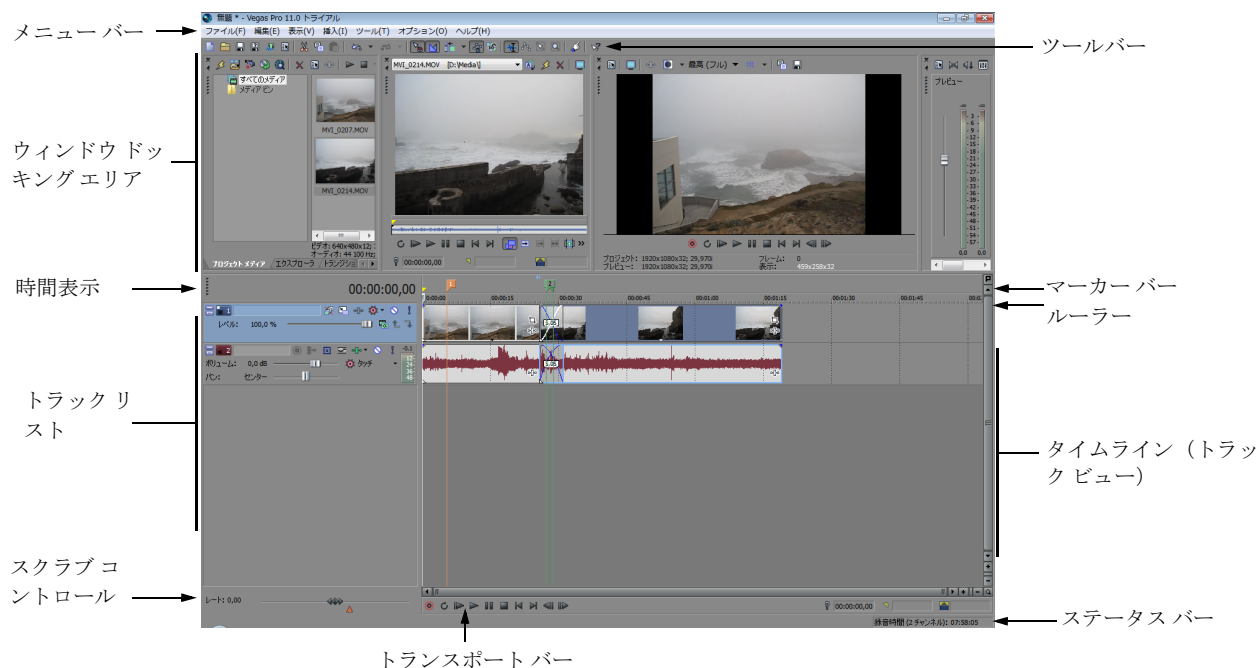
## 概要

Vegas Pro ソフトウェアは、マルチメディア ファイルの制作および操作に必要な、強力かつ柔軟性の高いツールを数多く備えた使いやすいプログラムです。操作、メニュー アイテム、およびショートカットキーの多くは、その他の一般的な Microsoft Windows アプリケーションと同じです。

ここでは、Vegas Pro のワークスペースについて説明します。

## メインウィンドウ























このウィンドウは、ソフトウェアを起動したときに表示されます。作業エリアは、トラック リスト、タイムライン (トラック ビュー)、およびウィンドウ ドッキングエリアの 3 つの主な領域で構成されています。トラック リスト、タイムライン、およびウィンドウ ドッキングエリアのサイズは、それぞれの境界をドラッグして変更できます。



**ヒント:** ウィンドウの上部にあるタイムラインと下部にあるドッキングエリアを使用する場合は、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [表示] タブで、[メインウィンドウの下部にウィンドウを表示する] チェックボックスをオフにします。

## ツールバー

ツールバーからは、頻繁に使用する機能に簡単にアクセスできます。表示するボタンを指定するには、**[オプション]**メニューの**[ツールバーのカスタマイズ]**を選択します。

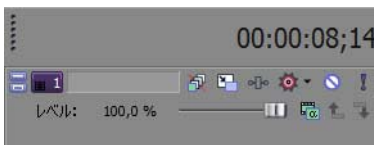
 新規プロジェクトを作成する	 スナップの有効化
 既存のプロジェクトを開く	 自動クロスフェードを有効にする
 プロジェクトの保存	 自動リップル編集を有効にする
 異なる設定でプロジェクトを保存する	 エンベロープをイベントに対してロックする
 プロジェクトのレンダリング	 イベントグループの無視
 プロジェクトプロパティを開く	 標準編集ツール
 選択したイベントまたは時間範囲を切り取る	 エンベロープ編集ツール
 選択したイベントまたは時間範囲をコピーする	 選択編集ツール
 クリップボードの内容をプロジェクトに貼り付ける	 ズーム編集ツール
 取り消し	 インタラクティブチュートリアル
 やり直し	 状況依存のヘルプ

## 時間表示

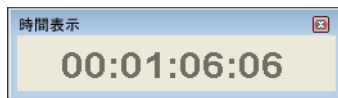
[時間表示] ウィンドウには、タイムライン上での現在のカーソル位置、MTC 入力、MTC 出力、または MIDI クロック 出力時間が表示されます。表示する時間形式や表示色などの設定をカスタマイズできます。

[時間表示] ウィンドウは、ドッキングした状態からトラック リストの上部に動かして、ワークスペース上にフローティングさせたり、ウィンドウ ドッキングエリアにドッキングすることができます。

ドッキングした状態



フローティングした状態



ウィンドウ ドッキングエリアにドッキングした状態



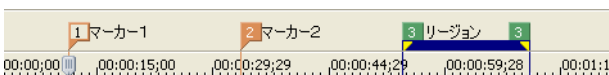
## ルーラー

ルーラーはプロジェクトのタイムラインです。秒、小節 / 拍数、フレームなど、ルーラーの時間形式を指定できます。



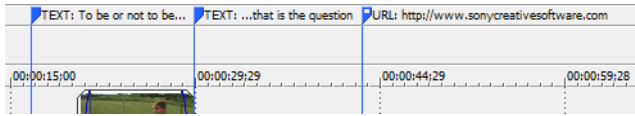
## マーカーバー

マーカーバーは、マーカーやリージョンを設定して名前を付け、それらをプロジェクトのタイムラインに沿って配置するエリアです。それらの情報タグは、プロジェクト内の重要なイベントをハイライトするキューまたはマーカーとして機能します。詳しくは、54 ページの「プロジェクトマーカーとリージョンの追加」を参照してください。



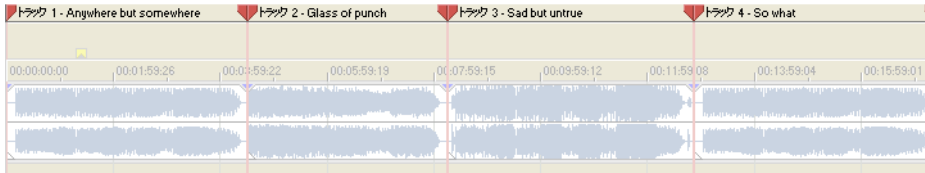
## コマンドバー

コマンドバーには、プロジェクトに追加したコマンドが表示されます。コマンドでメタデータをメディアファイルに追加して、クローズドキャプションなどのエフェクトを作成します。詳しくは、54 ページの「プロジェクトマーカーとリージョンの追加」を参照してください。



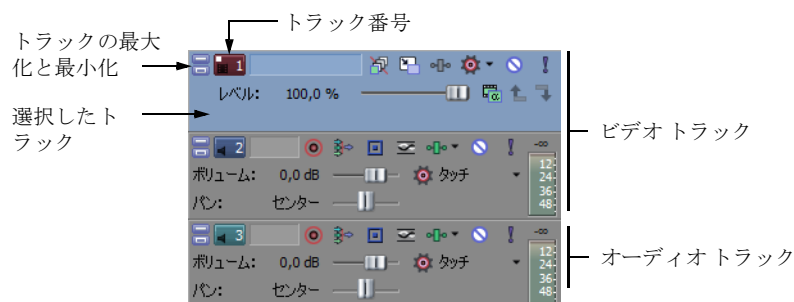
## CD レイアウトバー

CD レイアウトバーには、ディスクアットワンス (DAO) CD の作成で使用する、オーディオ CD レイアウトプロジェクト内のトラックとインデックスが表示されます。



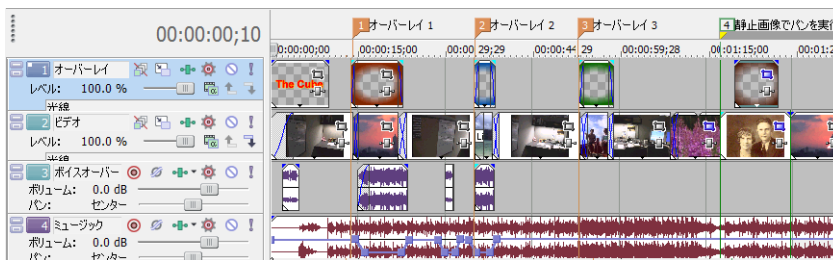
## トラックリスト

このエリアには、プロジェクト内のトラックの順序が表示されます。また、トラックのコンポジットとミキシングに使用するコントロールも表示されます。詳しくは、32 ページの「トラックリストの使用」を参照してください。



## タイムライン

すべての配置および編集は、タイムライン (トラックビュー) で行います。このエリアには、プロジェクトのすべてのイベントが表示されます。詳しくは、31 ページの「タイムラインの使用」を参照してください。



## トランスポートバーのコントロール

トランスポートバーには、プロジェクトで頻繁に使用する、再生やカーソルの位置決めに関するボタンがあります。

 トラックに録画 / 録音する	 再生を停止する
 ループ再生	 カーソルをプロジェクトの先頭に移動する
 プロジェクトの先頭から再生する	 カーソルをプロジェクトの最後に移動する
 カーソル位置からプロジェクトを再生する	 カーソルを前のフレームに移動する
 プロジェクト再生を一時停止する	 カーソルを次のフレームに移動する

**ヒント：**カーソルを複数のフレームに移動するには、**[前のフレーム]** ボタンおよび **[次のフレーム]** ボタンをクリックします。

## ステータスバー

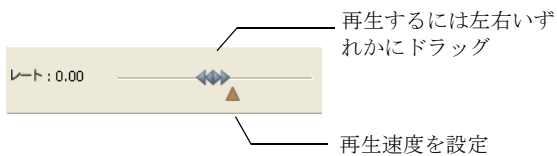
ステータスバーはメインウィンドウの下部に表示され、オーディオの録音に使用可能な空き容量の概算値（録音時間）が表示されます。レンダリング処理中には、ステータスバーの左側にレンダリングの進行状況も表示されます。

録音時間 : 23:03:15

また、[ビデオプレビュー] ウィンドウには、専用のステータスバーが表示され、ここにはプロジェクト固有の情報が表示されます。

## スクラブコントロール

スクラブコントロールは、編集時にプロジェクトを順方向または逆方向に再生する場合に使用します。スクラブコントロールの下にある速度調整マーカを設定して、再生速度を調整できます。詳しくは、35 ページの「スクラブ」を参照してください。



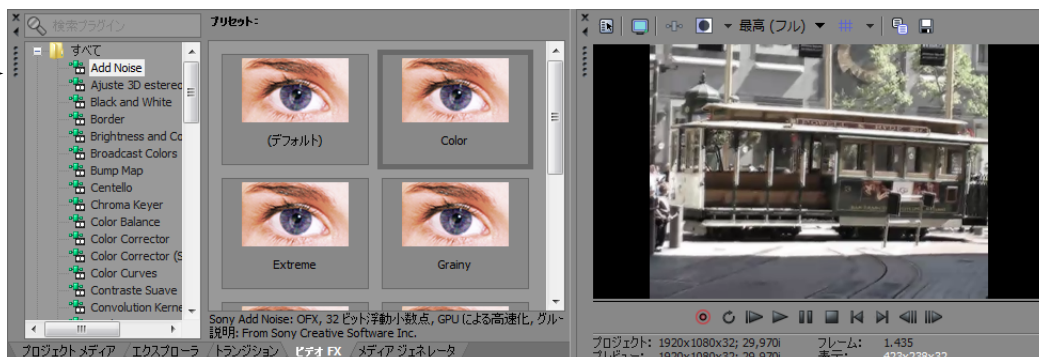


## ウィンドウ ドッキングエリアとフローティングウィンドウ ドック

デフォルトでは、ウィンドウのドッキングエリアは、Vegas Pro ワークスペースの上半分にあります。このエリアには、頻繁に使用するウィンドウを表示しておくことができます。プロジェクトの作業中は、操作しやすいようにこのエリアを非表示にすることもできます。ウィンドウは隣り合わせにドッキングしたり、ドッキングエリアを分割することができます。また、ウィンドウ ドッキングエリア内に重ねてドッキングしたり、個々にフローティングすることもできます。ウィンドウを重ねてドッキングした場合は、下部のタブに各ウィンドウの名前が表示されます。ウィンドウのタブをクリックすると、そのウィンドウが一番手前に表示されます。



ウィンドウを閉じる  
ウィンドウの拡大

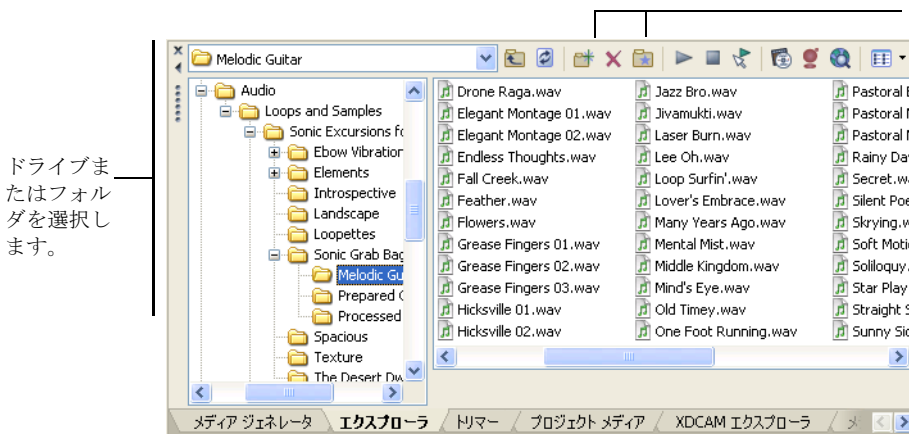
ウィンドウをフロー  
ティングさせるに  
は、ハンドルをドッ  
キングエリアから離  
れた位置にドラッグ  
します。



- ウィンドウをドッキングするには、ウィンドウをドッキングエリアにドラッグします。
- ウィンドウをドッキングエリアから切り離してフローティングさせるには、ドッキングしているウィンドウの左側のハンドルをドラッグします。
- ウィンドウをドラッグしたときにウィンドウがドッキングしないようにするには、[Ctrl] キーを押しながらドラッグします。
- ドッキングしているウィンドウを拡大して、ドッキングエリアいっぱいに表示するには、**[最大化]** ボタン (🖥️) をクリックします。もう一度クリックすると、ウィンドウは元のサイズに戻ります。
- ドッキングエリア内のウィンドウまたはフローティングドックを閉じるには、**[閉じる]** ボタン (🗑️) をクリックします。

## [エクスプローラ] ウィンドウ - [Alt] + [1]

[エクスプローラ] ウィンドウは、Microsoft Windows エクスプローラに似ています。[エクスプローラ] ウィンドウでは、メディアファイルを選択して、プロジェクトタイムラインにドラッグしたり、[プロジェクトメディア] ウィンドウに追加することができます。また、フォルダの作成、ファイル名やフォルダ名の変更、およびファイルやフォルダの削除などの一般的なファイル管理操作を行うこともできます。[プレビューの開始] ボタン  と [自動プレビュー] ボタン  を使用すると、プロジェクトに追加する前にファイルをプレビューできます。



選択したメディアファイルを、プロジェクトに配置する前にプレビューします。

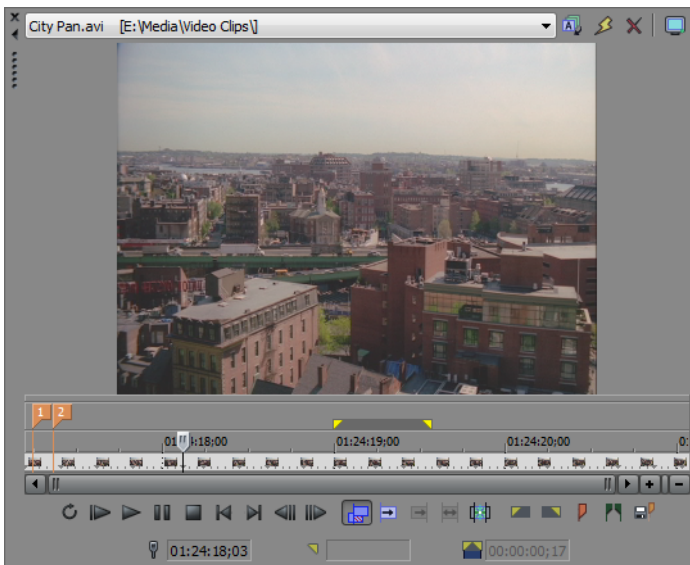
ドラッグアンドドロップまたはダブルクリックにより、メディアを選択してプロジェクトに配置します。

ファイルを右クリックし、ショートカットメニューから [プロジェクトメディアリストに追加] を選択して、[プロジェクトメディア] ウィンドウにメディアを追加します。

	フォルダリストを 1 階層上位フォルダに移動する		プレビューの終了
	現在の表示を更新する		自動プレビューを有効にする
	新規フォルダを作成する		Gracenote ミュージック ID サービスを使って一致する CD 情報を取得する
	選択したファイルを削除する		CD 情報の編集と Gracenote への送信
	選択したファイルをアドレスバーの [お気に入り] リストに追加する		プロジェクトで使用するために Web からメディアを取得する
	プレビューの開始		表示ビューを変更する

## [トリマー] ウィンドウ - [Alt] + [2]

[トリマー] ウィンドウでは、あらゆるメディアファイルを編集できます。メディアファイルを [トリマー] ウィンドウに配置すると、ファイルの一部をドラッグ&ドロップして別のトラックに配置できます。



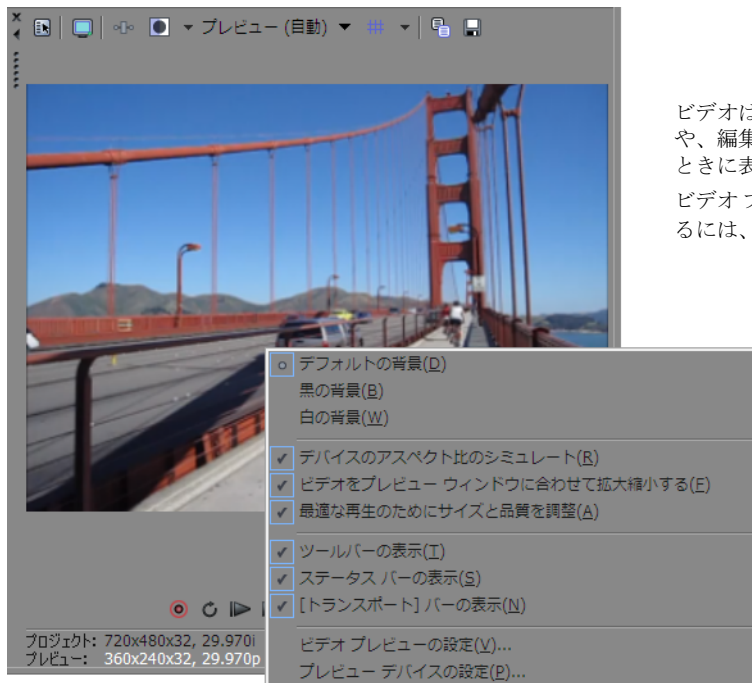
### [マスタバス] ウィンドウ - [Alt] + [3]

[マスタバス] ウィンドウには、プロジェクトのマスタ出力が見やすく表示されます。



### [ビデオプレビュー] ウィンドウ - [Alt] + [4]

プロジェクトの編集中および再生中は、[ビデオプレビュー] ウィンドウにプロジェクトのビデオが表示されます。

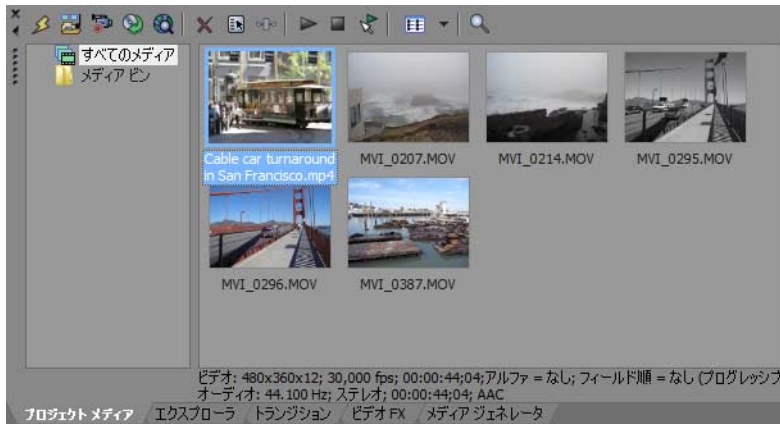


ビデオは、プロジェクトの再生中や、編集中にカーソルを移動したときに表示されます。

ビデオプレビューの設定を変更するには、右クリックします。

## [プロジェクトメディア] ウィンドウ - [Alt] + [5]

[プロジェクトメディア] ウィンドウでは、プロジェクトで使用しているメディアファイルを整理できます。それらのファイルに関する情報は、柔軟性の高いデータベースに表示されるため、すばやくソートすることができます。また、[プロジェクトメディア] ウィンドウでは、メディアファイルにエフェクトやプラグインを適用して、それらのファイルの固有なプロパティを設定できます。詳しくは、23 ページの「[プロジェクトメディア] ウィンドウの使用」を参照してください。



## [編集の詳細] ウィンドウ - [Alt] + [6]

[編集の詳細] ウィンドウは、プロジェクト内のすべてのイベントの詳細かつカスタマイズ可能なデータベースとして機能します。このデータベースはさまざまな属性に従って分類したり、ソートすることができます。



The screenshot shows the Edit Details window with a table of event data. The table has columns for 'トラック' (Track), '開始' (Start), '終了' (End), '長さ' (Length), 'テイク数' (Take Count), 'アクティブなテイク名' (Active Take Name), 'テイク開始' (Take Start), 'タイムコード イン' (Timecode In), 'タイムコード アウト' (Timecode Out), 'ファイルパス' (File Path), and 'テ' (Take). The table contains 8 rows of data.

トラック	開始	終了	長さ	テイク数	アクティブなテイク名	テイク開始	タイムコード イン	タイムコード アウト	ファイルパス	テ
1	00:00:00:00	00:00:10:00	00:00:10:00	1	Text 2	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:10:00		
2	00:00:15:39	00:00:30:35	00:00:14:71	1	horse8	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:14:71		
3	00:00:24:62	00:00:42:01	00:00:17:14	1	icefield	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:17:14		
4	00:00:42:01	00:00:52:01	00:00:10:00	1	capitol with people	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:10:00		
5	00:01:39:27	00:01:52:07	00:00:12:55	1	kayak2	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:12:55		
6	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:00:00	3	Music Recording 6	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:00:00		
7	00:00:04:25	00:00:15:11	00:00:10:61	1	Music Recording 7	00:00:04:25	00:00:04:25	00:00:15:11		
8	00:01:24:31	00:01:28:06	00:00:03:50	1	Music Recording 2	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:03:50		

## [トランジション] ウィンドウ - [Alt] + [7]

[トランジション] ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、[表示] メニューの [トランジション] を選択します。このウィンドウを使用して、トランジションエフェクトの選択とプレビューができます。トランジションエフェクトでは、ビデオイベントの開始または終了の方法を制御したり、イベントが別のイベントに移り変わる方法を変更することができます。

左側のペインには、使用できるトランジションがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。[表示] (H) ボタンと [非表示] (□) ボタンをクリックして、フォルダを開いたり閉じたりし、プラグイン名を選択してください。右側のペインのサムネイル画像は、選択されているそれぞれのトランジションの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプルアニメーションが表示されます。

**ヒント: [検索プラグイン]** ボックスに入力すれば、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。



## 【ビデオ FX】 ウィンドウ - [Alt] + [8]

**【表示】** メニューの **【ビデオ FX】** を選択して、[ビデオ FX] ウィンドウの表示／非表示を切り替えることができます。

左側のペインには、使用できるビデオエフェクトがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。**【表示】** (⊕) ボタンと **【非表示】** (⊖) ボタンをクリックして、フォルダを開いたり閉じたりし、プラグイン名を選択してください。右ペインのサムネイル画像、それぞれ選択したエフェクトの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプルアニメーションが表示されます。

**ヒント：【検索プラグイン】** ボックスに入力すれば、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。

プリセットのサムネイルを、トラック、イベントまたは、[ビデオプレビュー] ウィンドウにドラッグすると、エフェクトが適用されます。



## [メディア ジェネレータ] ウィンドウ - [Alt] + [9]

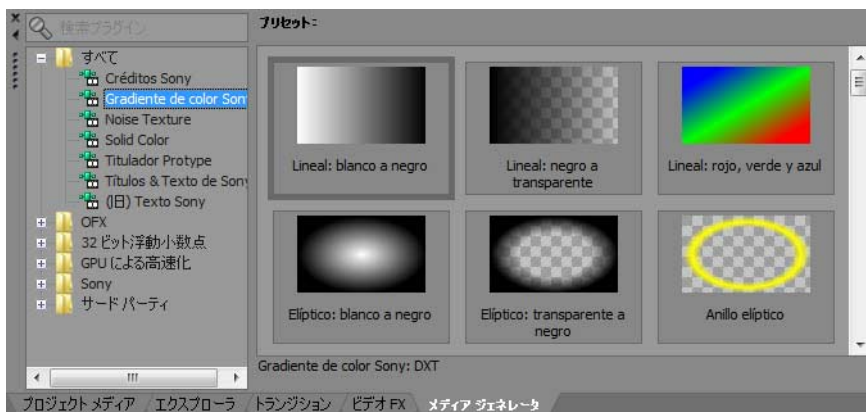
[表示] メニューの [メディア ジェネレータ] を選択すると、[メディア ジェネレータ] ウィンドウの表示/非表示を切り替えることができます。このウィンドウを使用して、テキスト、タイトル、背景などを追加したり、生成された他のメディアを追加できます。

左側のペインには、使用できるメディア ジェネレータがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。

[表示] (+) ボタンと [非表示] (-) ボタンをクリックして、フォルダを開いたり閉じたりし、プラグイン名を選択してください。右ペインのサムネイル画像は、それぞれ選択したジェネレータの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプルアニメーションが表示されます。

**ヒント：[検索プラグイン]** ボックスに入力すれば、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。

プリセットサムネイルをトラックにドラッグすれば、メディアを追加できます。



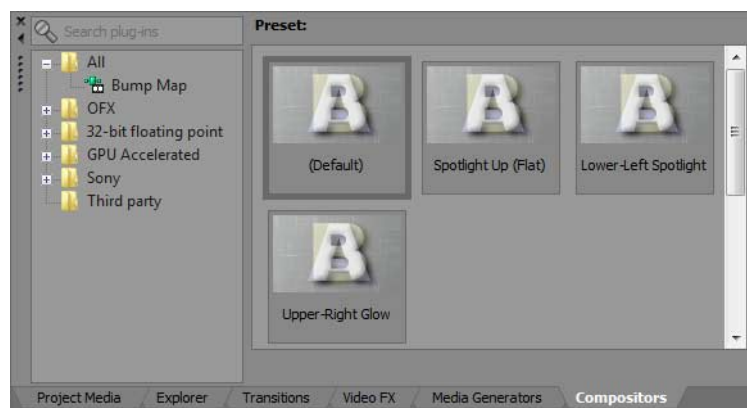
## [コンポジット機能] ウィンドウ

[表示] メニューの [コンポジット機能] を選択して、[コンポジット機能] ウィンドウの表示/非表示を切り替えることができます。このウィンドウでは、コンポジットエフェクトを追加することができます。

左側のペインには、使用できるコンポジットがそれぞれフォルダに入れて整理された状態で表示されます。[表示] (+) ボタンと [非表示] (-) ボタンをクリックして、フォルダを開いたり閉じたりし、プラグイン名を選択してください。右側のペインのサムネイル画像は、選択されているそれぞれのコンポジットの既存のプリセットを表しています。カーソルをプリセットの上に置くと、サンプルアニメーションが表示されます。

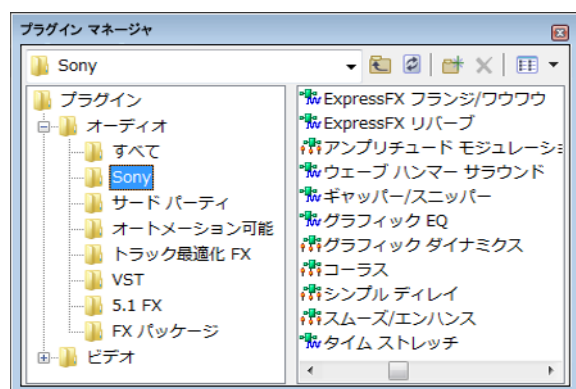
**ヒント：[検索プラグイン]** ボックスに入力すれば、プラグインを検索できます。例えば、特定の色補正プラグインを探している場合は、ボックスに「色」と入力すれば、名前、説明、またはグループ名に「色」という単語が含まれているプラグインだけが表示されます。

プリセットサムネイルをトラックにドラッグすれば、メディアを追加できます。



### [プラグインマネージャ] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [1]

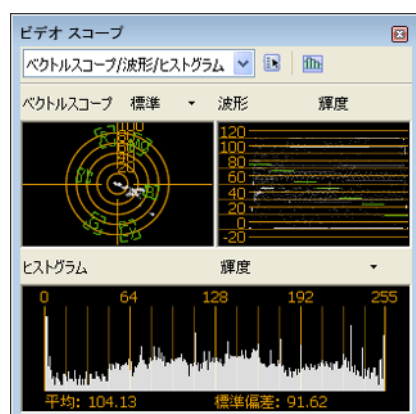
[プラグインマネージャ] ウィンドウでは、ビデオおよびオーディオエフェクト、メディアジェネレータ、トランジションなど、使用可能なすべてのプラグインを整理できます。プラグインは、フォルダ構造で分類されていて、プロジェクトにドラッグすることができます。



### [ビデオスコープ] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [2]

このウィンドウでは、画像の問題を解決するためにブロードキャストビデオをモニタできます。

レンダリングする前に、スコープを使用してビデオを分析し、輝度とコントラスト、ブロードキャストカラー、カラー補正、セカンダリカラー補正、およびレベルの各プラグインを使用して各値を調整します。



## [サラウンドパン] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [3]

このウィンドウでは、5.1 サラウンドプロジェクトのパンを制御できます。トラック ヘッダー上またはミキサー コントロールチャンネルストリップ上のサラウンドパンをダブルクリックしても、[サラウンドパン] ウィンドウを表示できます。



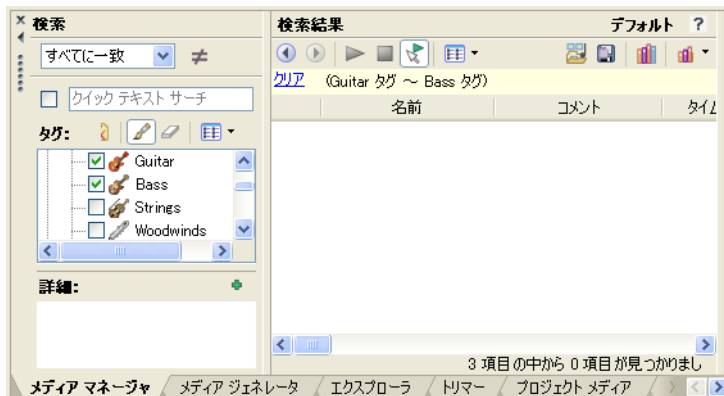
## [メディアマネージャ] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [4]

Media Manager™ をインストールしている場合は、それを使用してメディアを検索したり、オーディオおよびビデオメディアのコレクションを管理したりすることで、Vegas Pro プロジェクトに最適なメディアを見つけることができます。

メディアマネージャでは、ファイル属性、ACID メタデータ、メディアを分類するためのタグなどを含む、メディアのデータベースを管理します。

**注：** [ユーザー設定] ダイアログボックスの [全般] タブで [メディアマネージャを有効にする] チェックボックスをオンにすると、Vegas Pro の起動時にメディアマネージャも起動されるようになります。

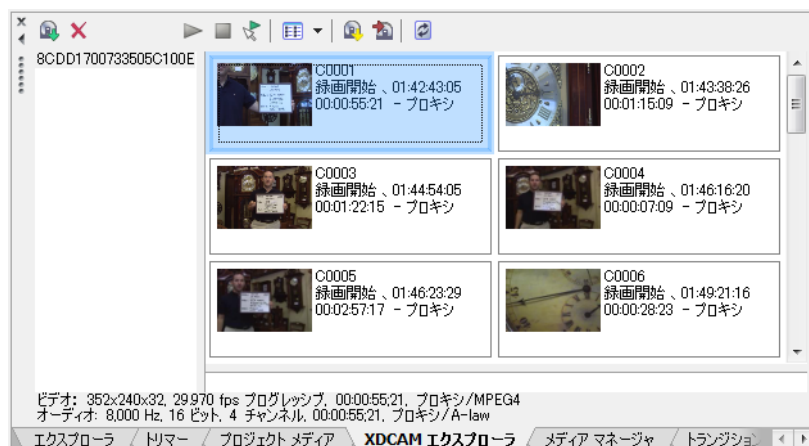
このチェックボックスをオフにした場合、メディアマネージャはアプリケーションに連動して起動されません。メディアマネージャを使用していない場合は、オフにすることで処理パワーやメモリを節約できます。





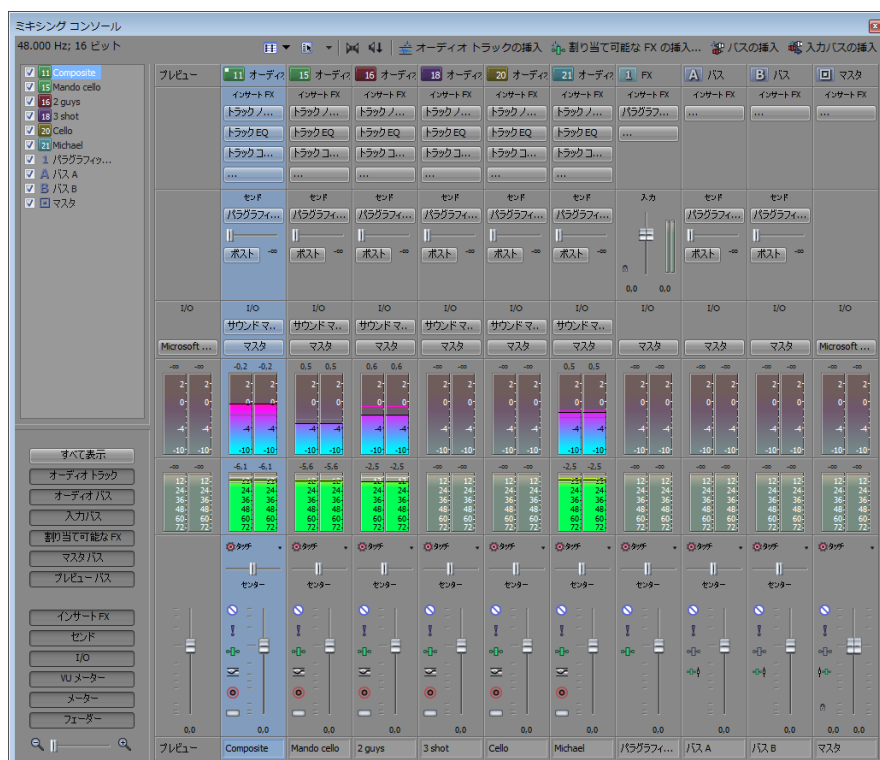
## [XDCAM エクスプローラ] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [5]

このウィンドウには、XDCAM クリップの検索、インポート、エクスポートに使用できる [XDCAM エクスプローラ] ウィンドウが表示されます。



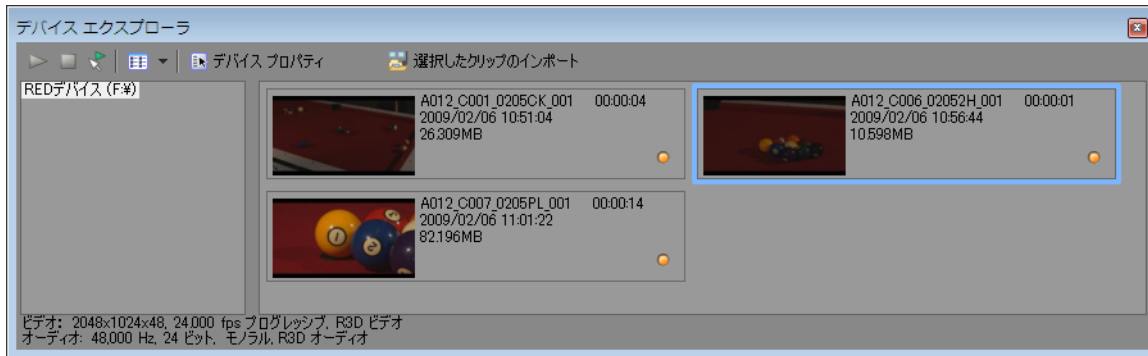
## [ミキシング コンソール] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [6]

このウィンドウには、従来のハードウェアベースのミキサーの外観を使用してプロジェクト内のすべてのトラックとバスを統合して表示する、ミキシング コンソールが表示されます。ミキシング コンソールについては、[Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください](#)。



## [デバイス エクスプローラ] ウィンドウ - [Ctrl] + [Alt] + [7]

[デバイス エクスプローラ] ウィンドウでは、AVCHD、XDCAM EX、NXCAM、および RED ONE デバイス、HVR-MRC1 などの CompactFlash ベースのメモリ録画 / 録音ユニット、および HVR-DR60 などのハードディスク ベースの録画 / 録音ユニットのクリップを表示したりインポートしたりできます。詳しくは、28 ページの「デバイス エクスプローラの使用」を参照してください。



## コントロール サーフェイスの使用

コントロール サーフェイスは、通常はマウスで制御するユーザー インターフェイスを、ノブ、フェーダー、およびボタンで制御するためのハードウェア デバイスです。コントロール サーフェイスを使用すると、手先の感覚を使った編集操作が可能になります。

キーボード ショートカットは Vegas Pro ウィンドウのどの部分にフォーカスが設定されているかによって動作が異なりますが、コントロール サーフェイスに割り当てられている機能は、アプリケーションでフォーカスが設定されている部分にかかわらずいつでも同じように動作します。

Vegas Pro ソフトウェアでは、Mackie® Control Universal を 1 つ、または汎用コントロール サーフェイスを最大 5 つ使用することができます。コントロール サーフェイスのセットアップについては、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。

## 概要

Vegas® Pro ソフトウェアは、マルチメディア作品の制作工程を一新する革新的なソフトウェアです。Vegas Pro ソフトウェアの強力な機能により、マルチメディア作品の制作経験を問わず、あらゆるユーザが創造性と生産性を向上することができます。この章では、ソフトウェアの基本的な機能と操作方法について説明します。

### プロジェクトの作成

マルチメディア作品の制作は、大量のショット、テイク、吹き替え、ミュージック ベッド、オーディオトラック、特殊効果などを含む、さまざまな要素の処理が要求される複雑な作業です。これらの要素を編成することは、制作プロセスの重要な作業の1つです。Vegas ソフトウェアでは、小さいプロジェクトファイル(.veg)によってこれらの要素を編成します。プロジェクトファイルには、ソースファイルの場所、編集、カット、挿入ポイント、トランジション、および特殊効果に関する情報が保存されます。プロジェクトファイルはマルチメディアファイルではなく、編集作業の終了した最終ファイルを作成（レンダリング）するために使用されます。

Vegas Pro ソフトウェアでは、オリジナルのソースファイルではなく、プロジェクトファイルを編集するため、ソースファイルの破損等を心配せずに編集作業を進めることができます。これにより、安心感が得られるだけでなく、さまざまな編集を自由に試すことができます。

1. **【ファイル】** メニューの **【新規作成】** を選択します。[新規プロジェクト] ダイアログボックスが表示されます。

**注：** ソフトウェアを初めて起動したときには、新規プロジェクトが自動的に開始されます。

2. 各タブでプロジェクトの設定を行います。
  - **【ビデオ】** タブでは、ビデオの形式やその他のビデオパラメータを選択できます。
  - **【オーディオ】** タブでは、基本的なオーディオ設定を行います。
  - **【ルーラー】** タブでは、ルーラーの表示形式（拍数、秒数など）を選択します。
  - **【サマリー】** タブでは、プロジェクトの関連情報やメモを入力します。
  - **【オーディオ CD】** タブでは、オーディオ CD の作成に関する情報を入力します。

**ヒント：** **【ビデオ】** タブのプロパティは、使用するメディアに一致するテンプレート（NTSC DV (720x480, 29.970 fps) など）を選択すると、簡単に設定できます。

3. **【OK】** をクリックします。
4. **【ファイル】** メニューの **【保存】** を選択します。名前を入力し、保存場所を指定してから **【保存】** をクリックして、プロジェクト (.veg ファイル) を保存します。

プロジェクトの設定は、プロジェクトで作業を行っている場合はいつでも変更できます。設定を変更するには、**【ファイル】** メニューの **【プロパティ】** を選択します。

### メディアファイルに基づいたビデオのプロパティの設定

プロジェクトのビデオプロパティは、既存のビデオファイルに一致するように自動的に設定することができます。

1. **【ファイル】** メニューの **【プロパティ】** を選択します。
2. [プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスの **【ビデオ】** タブで **【メディアの設定と一致させる】** ボタン (🔗) をクリックします。
3. プロジェクトで使用するように指定されているメディアファイルを選択します。

#### 4. [開く] をクリックします。

このファイルのフレーム サイズ、フレーム レート、ピクセルアスペクト比、およびフィールド順序が自動的に検出され、それらに一致するようにプロジェクト プロパティが設定されます。

**ヒント：** 後で使用できるようにこの情報を保存するには、[テンプレート] ボックスに名前を入力して、[テンプレートの保存] ボタン(📁) をクリックします。これらの設定をプロジェクトで通常使用するよう設定するには、[この設定ですべての新規プロジェクトを開始] チェック ボックスをオンにします。

#### 5. [OK] をクリックして新しいプロジェクト プロパティを保存します。

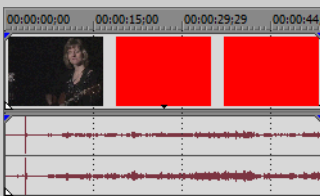
## メディア ファイルの取得

さまざまなソースのメディアをプロジェクトに追加できます。オーディオファイルやビデオ ファイルを追加したり、オーディオをトラックに録音したり、ビデオ カメラでビデオをキャプチャしたり、CD の曲を取り込むことができます。テキスト オーバーレイ、背景、およびクレジット ロールなどのメディアもソフトウェアで作成することができます。




Vegas Pro ソフトウェアは、さまざまなメディア ファイル形式をサポートしています。ファイルを見つけたり、Vegas Pro プロジェクトにファイルを追加したりする方法は、次に説明するように複数あります。



### 注：


- 24 fps プログレッシブ スキャン DV ビデオ ファイルを開いたときに、プルダウン フィールドが自動的に削除されるようにするには、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [全般] タブで、[24p DV を開いたときにプルダウン除去を許可する] チェック ボックスをオンにします。24p DV ビデオ ファイルを 29.97 fps インタレース ビデオ (60i) として開くには、このチェック ボックスをオフにします。
- ACID ループは、タイムラインに追加すると、[プロジェクト プロパティ] ダイアログ ボックスの [ルーラー] タブで指定したプロジェクトのテンポに合わせて自動的にストレッチされます。テンポ情報を無視するには、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブにある [プロジェクトのテンポでオーディオをインポート] チェック ボックスをオフにします。
- マルチチャンネルのオーディオファイル(.wav/.wav64、.avi、.mxf、ATRAC、BWF) をプロジェクトに追加すると、オーディオがトラックにまたがって追加されます。例えば、4 チャンネルの WAV ファイルをインポートすると、4 つの隣接するトラックにオーディオが追加されます。各イベントで使用されるチャンネルを制御するには、マルチチャンネルのオーディオ イベントを右クリックし、ショートカット メニューから [チャンネル] を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。
- マルチストリームのオーディオファイルをプロジェクトに追加する場合は、イベントを右クリックし、ショートカット メニューから [ストリーム] を選択し、続いてサブメニューでストリームを選択して、使用するストリームを選択できます。
- DVD カムコーダ ディスクからの 5.1 チャンネル オーディオは、ステレオ プロジェクトにインポートする際にステレオにダウンミックスされます。5.1 サラウンド プロジェクトにインポートすると、センター、フロント、リア、および LFE チャンネルのオーディオがそれぞれ別のトラックに追加されます。
- ビデオ イベント内に Vegas Pro で読み取れないフレームがあった場合、それはタイムラインに赤色で表示されます。このようなフレームは、[ビデオプレビュー] ウィンドウおよびレンダリングされた出力では空になります。



## メディアファイルのプレビュー

ファイルは、プロジェクトに配置する前にプレビューすることができます。[エクスプローラ] ウィンドウには、**[再生]** ボタン 、**[停止]** ボタン 、**[自動プレビュー]** ボタン  を含むミニトランスポートバーがあります。ファイルをプレビューすると、そのストリームが [ミキサー] ウィンドウのプレビューバス（オーディオファイルの場合）または [ビデオプレビュー] ウィンドウ（ビデオファイルの場合）に送信されます。

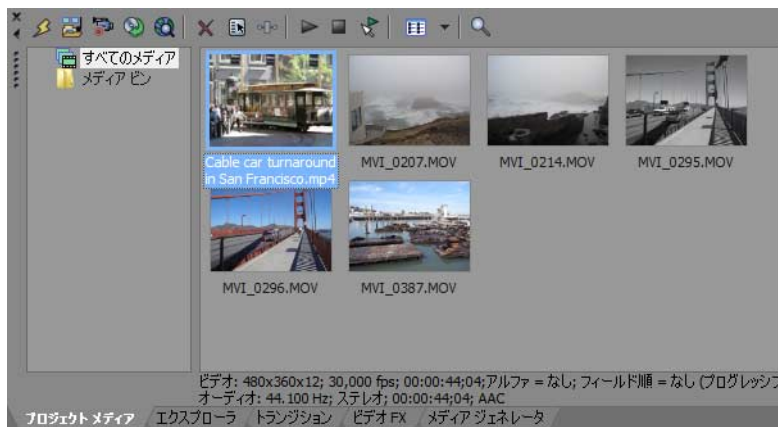
1. [エクスプローラ] ウィンドウでファイルを選択します。
2. ファイルを再生するには、**[再生]** ボタン  をクリックします。
3. ファイルのプレビューを停止するには、**[停止]** ボタン  をクリックするか、別のファイルを選択します。

**ヒント：** 選択したファイルを自動的にプレビューするには、[エクスプローラ] ウィンドウのトランスポートバーの **[自動プレビュー]** ボタン  をクリックします。

**注：** ビデオは、[トリマー] ウィンドウでプレビューされます。[ビデオプレビュー] ウィンドウを更新せずに [トリマー] ウィンドウを編集する場合は、[トリマー] ウィンドウでメディアファイル右クリックし、**[ビデオ モニタの表示]** コマンドをオフにします。

## [プロジェクトメディア] ウィンドウの使用

メディアファイル（ビデオファイルとオーディオファイルの両方）は通常、ハードディスク上の他のファイルに比べてサイズが非常に大きくなりがちです。そのため、これらのファイルを簡単に移動できなかつたり、ファイルのコピーを複数保存できないことがあります。そのような問題を回避するために、メディアファイルを [プロジェクトメディア] ウィンドウに追加して、編集前に整理することができます。プロジェクトで作業を開始すると、タイムラインに追加したすべてのファイルが、[プロジェクトメディア] リストに自動的に追加されます。[プロジェクトメディア] を表示するには、**[表示]** メニューの **[プロジェクトメディア]** を選択します。



## [プロジェクトメディア] リストへのメディアの追加

メディアは、ファイルのインポートによってタイムラインに追加しなくても、[プロジェクトメディア] リストに追加することができます。詳しくは、[25 ページの「メディアのインポート」](#)を参照してください。

## [エクスプローラ] ウィンドウから [プロジェクトメディア] へのメディアの追加

1. メディアファイルを選択し、[プロジェクトメディア] リストに追加します。複数のメディアファイルを選択するには **[Ctrl]** キーまたは **[Shift]** キーを押しながら選択します。
2. ファイルを右クリックして、ショートカットメニューから **[プロジェクトメディア リストに追加]** を選択します。ファイルが [プロジェクトメディア] ウィンドウに追加されます。

## [プロジェクトメディア] ウィンドウ内のメディアの置換


[プロジェクトメディア] ウィンドウ内のファイルを別のファイルに置き換えることができます。イベント内のメディアファイルを変更すると、そのイベントがあるタイムライン上のすべての部分が新しいメディアファイルコンテンツで更新されます。

1. [プロジェクトメディア] ウィンドウでファイルを右クリックします。
2. ショートカットメニューで **[置換]** を選択します。
3. [メディアファイルの置換] ダイアログボックスで、現在のファイルと置き換えるファイルを選択します。
4. **[開く]** をクリックします。[プロジェクトメディア] の古いファイルが選択したファイルで置換され、古いファイルを含むタイムライン上のすべてのイベントが、新しいメディアファイルを含むように更新されます。

## CD からのオーディオの取り込み

CD からトラックを取り込んで、[プロジェクトメディア] ウィンドウに .wav ファイルとして追加することができます。

**重要：** Vegas Pro ソフトウェアは、著作物の違法な複製および共有などの違法行為または著作権侵害行為を想定したものではありません。またかかる目的への使用は禁止されています。Vegas Pro ソフトウェアのかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に違反します。かかる行為は、法律により罰せられることがあります。また、ソフトウェア使用許諾契約で定められている救済方法に違反しています。

1. オーディオ CD を挿入します。
2. [プロジェクトメディア] ウィンドウで、**[CD からのオーディオの取り込み]** ボタン  をクリックします。  
[CD からのオーディオの取り込み] ダイアログボックスが表示されます。



3. **[アクション]** ドロップダウンリストから、CD オーディオの取り込み方法を選択します。
  - **指定したトラックを読み取り**：CD から抽出するトラックを選択する場合に使用します。
  - **ディスク全体を読み取り**：ディスク上のすべてのトラックを自動的に抽出する場合に使用します。CD 全体が 1 つの新しいファイルに抽出され、[プロジェクトメディア] ウィンドウに追加されます。
  - **指定した範囲を読み取り**：指定した時間範囲のオーディオを抽出する場合に使用します。

4. **【指定したトラックを読み取り】** または **【指定した範囲を読み取り】** オプションを選択した場合は、取り込むトラックまたは範囲を指定します。
  - **【指定したトラックを読み取り】** を選択した場合は、読み取るトラック リストで抽出するトラックをクリックします。複数のトラックを選択するには、**【Ctrl】** または **【Shift】** キーを押しながら選択します。各トラックが個別のファイルとして取り込まれ、**【プロジェクトメディア】** ウィンドウに追加されます。
  - **【指定した範囲を読み取り】** を選択した場合は、**【開始時間】** フィールドと、**【終了時間】** または **【長さ】** フィールドに時間を入力します。指定した範囲のオーディオが1つの新しいファイルとして取り込まれ、**【プロジェクトメディア】** ウィンドウに追加されます。

**注：** 複数のトラックを1つのファイルとして取り込むには、**【アクション】** ドロップダウンリストから **【指定したトラックを読み取り】** を選択してトラックを選択し、**【アクション】** ドロップダウンリストから **【指定した範囲を読み取り】** を選択します。選択したトラックに適切な時間範囲が自動的に挿入され、その時間範囲が1つのファイルとして取り込まれます。

5. **【ドライブ】** ドロップダウンリストから、オーディオ CD が挿入されているドライブを選択します。
6. Gracenote® ミュージック ID を使用して CD 情報を取得する場合は、**【ミュージック ID】** ボタンをクリックします。CD 情報が入手できない場合は、**【CD 情報】** ボタンをクリックしてダイアログボックスを開き、CD 情報を編集できます。編集した情報は、Gracenote に送信して、Gracenote Media Database に登録できます。
7. **【速度】** ドロップダウンリストから、オーディオの取り込み速度を選択します。オーディオの取り込み中に問題が発生した場合は、速度を下げるか、**【設定】** をクリックして、**【オーディオ取り込みの最適化】** の設定を調整します。

**注：** 取り込みを開始する前に CD を取り出すには、**【取り出し】** ボタンをクリックします。

8. **【OK】** をクリックします。**【名前を付けて保存】** ダイアログボックスが表示されます。
9. 新しい .wav ファイルの名前と保存場所を指定します。
10. **【保存】** をクリックして、オーディオの取り込みを開始します。

トラックの取り込みが開始され、完了した割合を示す進行状況メーターが表示されます。取り込みが完了すると、**【プロジェクトメディア】** ウィンドウに新しい .wav ファイルが表示されます。

## メディアのインポート

メディアをインポートすれば、メディアをタイムラインに追加しなくても、**【プロジェクトメディア】** リストに追加してプロジェクトで使用することができます。

1. **【ファイル】** メニューの **【インポート】** を選択し、サブメニューから **【メディア】** を選択します。**【インポート】** ダイアログボックスが表示されます。
2. メディアファイルを選択して、**【プロジェクトメディア】** リストに追加します。複数のメディアファイルを選択するには **【Ctrl】** キーまたは **【Shift】** キーを押しながら選択します。

**ヒント：** **【ファイルの種類】** ドロップダウンリストからファイルの種類を選択すれば、ダイアログボックスに表示されるファイルを制限できます。

3. **【開く】** をクリックします。メディアファイルが **【プロジェクトメディア】** リストに追加されます。

## タイムラインへのメディアの追加

**【エクスプローラ】** または **【プロジェクトメディア】** ウィンドウでメディアファイルをダブルクリックするかドラッグすると、メディアファイルをプロジェクトに追加することができます。どちらの方法の場合でも、メディアファイルはタイムライン内の1つのイベントに追加されます。

## タイムラインへのメディアファイルのドラッグ

タイムライン上の何も表示されていないエリアにメディアファイルをドラッグアンドドロップすると、新しいトラックを作成できます。トラックは複数のイベントを含むことができるため、1つのトラック上で複数のイベントを隣り合わせに配置することができます。

**注：** ビデオイベントとオーディオイベントを同じトラックに配置することはできません。

1. [エクスプローラ] または [プロジェクトメディア] ウィンドウでメディアファイルを指定します。
2. メディアファイルをタイムラインにドラッグします。  
マウスボタンを離れた場所にメディアファイルのイベントが表示されます。

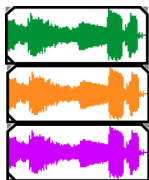
## タイムラインへの複数メディアファイルのドラッグ

1. [エクスプローラ] または [プロジェクトメディア] ウィンドウで複数のメディアファイルを選択します。隣接するメディアファイルを選択するには、[Shift] キーを押しながら、最初と最後のファイルをクリックします。隣接していないファイルを選択するには、[Ctrl] キーを押しながら各ファイルをクリックします。
2. ファイルを右クリックし、タイムラインにドラッグします。
3. マウスボタンを離すと、ショートカットメニューが表示されます。メニューで配置オプションを選択します。

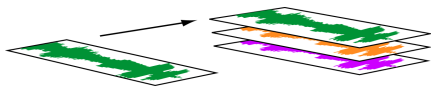
### • 連続で追加



### • トラック全体に追加



### • テイクとして追加



トラック上の1つのイベントが表示されます。他のイベントは、一番上のイベントの「下に」テイクとして表示されます。

- **[ビデオのみ]** および **[オーディオのみ]** オプションを選択すると、ビデオまたはオーディオを分離して、マルチメディアファイルからそのストリームを複数のトラックまたは時間帯にまたがって追加したり、テイクとして追加することができます。

**ヒント：** マウスを左クリックしてドラッグアンドドロップすると、ファイルは時間帯にまたがって自動的に挿入されます。但し、ドラッグアンドドロップ操作中に左マウスボタンを離さずに右クリックすると、配置モードを順に切り替えることができます。

## メディアファイルのダブルクリック

この方法では、選択したトラック内のカーソル位置にイベントが追加されます。選択したトラックがビデオトラックで、オーディオイベントをダブルクリックした場合（またはその逆の場合）は、そのイベント用の新しいトラックが作成されます。イベントを追加した後は、そのイベントをトラック間で移動したり、タイムライン上での位置を変更することができます。



## ビデオファイルと関連オーディオの挿入

ビデオを含むメディアファイルには、通常、関連するオーディオが含まれています。メディアファイルをタイムラインに挿入すると、関連するオーディオはビデオトラックの下にある別のオーディオトラックに自動的に挿入されます。2つの関連するイベントはグループ化され、移動または編集時は1つの単位として動作します。イベントのグループは解除して、個別に移動することもできます。



1つのマルチメディアビデオファイルのビデオストリーム（上）とオーディオストリーム（下）が含まれる2つのイベント。各イベントは、個別のトラックに挿入されます。

## レイヤー PSD ファイルの挿入

Vegas Pro タイムラインにレイヤー PSD ファイルを挿入することができます。各ファイルのレイヤーは、それぞれのトラック上のイベントとして作成されます。これらのイベントは、Vegas Pro ソフトウェアの他のイベントと同じものです。例えば、トラック モーションを使用してレイヤーを個別に移動したり、親トラックを使用してレイヤーをグループとしてまとめて移動したり、トラック エフェクトを使用してグラフィックの1つのレイヤーだけをアニメートしたり、あるいはレイヤーをビデオと置き換えることができます。

### 注：

- *Photoshop* のレイヤースタイルとレイヤーマスクはサポートされません。*Photoshop* では、これらのレイヤーの上に空のレイヤーを追加し、これらのレイヤーを表示して、**[可視レイヤーの統合]** を選択します。新しいレイヤーは Vegas Pro タイムラインに追加されると表示されます。
- *Photoshop* のレイヤーグループと調整レイヤーはサポートされません。
- *Photoshop* のレイヤーブレンドモード、不透明度、名前は、Vegas Pro のコンポジットモード、トラックの不透明度、トラック名に転送されません。

1. エクスプローラまたは [プロジェクトメディア] ウィンドウでレイヤー PSD ファイルを選択します。
2. ファイルを右クリックし、タイムラインにドラッグします。
3. マウス ボタンを離すとショートカットメニューが表示されます。**[トラック全体に追加]** を選択して、タイムラインで PSD レイヤーをトラック全体にインポートします。

これでコンポジット レイヤーを含む PSD レイヤーがストリームとして使用できます。イベントを右クリックして、ショートカットメニューから **[ストリーム]** を選択し、イベントに使用するストリームを選択すると、イベントのストリームを変更することができます。

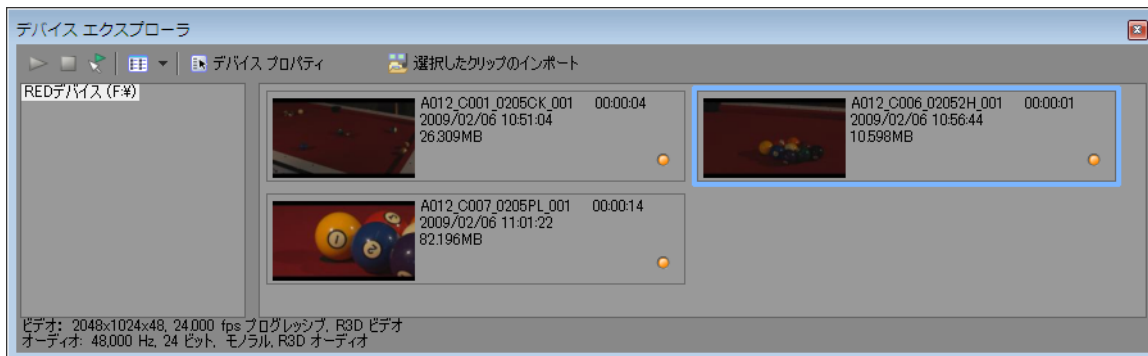
**ヒント：** レイヤー PSD ファイルは、トリマーからタイムラインへ追加することもできます。メディアファイルを右クリックして、**[すべてのストリームとチャンネルを使用]** が選択されていることを確認します。次に時間範囲を右クリックし、タイムラインにドラッグします。マウス ボタンを離して、サブメニューから **[トラック全体に追加]** を選択します。

## 挿入したイベントの自動クロスフェード

複数のイベントを時間帯にまたがって挿入すると、イベント（ビデオとオーディオの両方）は自動的にクロスフェードするように設定されます。複数のイベントを追加したときに自動的にクロスフェードが作成されるようにするには、2つのオプションをオンにしておく必要があります。まず、**[オプション]** メニューの **[自動クロスフェード]** がオンになっていることを確認します。次に、**[オプション]** メニューの **[ユーザー設定]** を選択して、**[編集]** タブで **[複数選択されたメディアを追加時に自動的にオーバーラップさせる]** をオンにします。詳しくは、52 ページの「[自動クロスフェードの使用](#)」を参照してください。

## デバイス エクスプローラの使用

デバイス エクスプローラでは、AVCHD、XDCAM EX、NXCAM、および RED ONE デバイス、HVR-MRC1 などの CompactFlash ベースのメモリ録画 / 録音ユニット、および HVR-DR60 などのハードディスク ベースの録画 / 録音ユニットのクリップを表示したりインポートしたりできます。



1. [デバイス エクスプローラ] ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの [デバイス エクスプローラ] を選択します。
2. コンピュータの USB 2.0 ポートにカメラを接続します。カメラは、[デバイス エクスプローラ] ウィンドウの左側に表示されます。

### ヒント :

- コンピュータ上のフォルダにあるクリップを使用する場合は、[デバイス エクスプローラ] ウィンドウの左側のペインを右クリックし、ショートカットメニューから [参照] を選択します。
- デバイスによっては、[デバイス エクスプローラ] ウィンドウに表示するために、デバイスの USB 接続設定を [自動] または [MTP] から [大容量記憶装置] に変更する必要があります。

## クリップのプレビュー




[デバイス エクスプローラ] ウィンドウの左側からカメラを選択します。カメラのクリップはウィンドウの右側に表示され、まだインポートされていないクリップは新しいクリップのアイコン (🟡) で示されます。

[自動プレビュー] ボタン (🔍) が選択されている場合は、デバイス エクスプローラでクリップをクリックすると、[ビデオプレビュー] ウィンドウで試聴することができます。プレビューを停止するには、[プレビューの終了] ボタン (🛑) をクリックするか、または、[自動プレビュー] ボタンの選択を解除して、プレビュー機能を無効にします。



**注 :** ビデオは、[トリマー] ウィンドウでプレビューされます。[ビデオプレビュー] ウィンドウを更新せずに [トリマー] ウィンドウを編集する場合は、[トリマー] ウィンドウでメディアファイル右クリックし、[ビデオ モニタの表示] コマンドをオフにします。

[自動プレビュー] ボタンが選択されていない場合は、[プレビューの開始] ボタン (▶) をクリックすればプレビューを開始できます。

## クリップのインポート先フォルダの選択

1. [デバイス エクスプローラ] ウィンドウの左側でカメラを選択し、[デバイス プロパティ] ボタン (  ) をクリックします。  
[デバイス プロパティ] ダイアログ ボックスが表示され、[キャプチャ フォルダ] ボックスに、インポートされたクリップの保存先となるフォルダのパスが表示されます。
2. [参照] ボタンをクリックし、[キャプチャ フォルダ] ダイアログ ボックスを表示します。このダイアログ ボックスには、インポートされたビデオの保存に使用できるフォルダが表示されています。
  - インポートしたビデオを保存するフォルダのチェック ボックスをオンにします。
  - [フォルダの追加] ボタン (  ) をクリックして、新しいフォルダを追加するフォルダを参照します。
  - リストからフォルダを削除するには、リスト内でフォルダを選択してから、[削除] ボタン (  ) をクリックします。

## クリップのインポート

1. [デバイス エクスプローラ] ウィンドウの左側からカメラを選択します。カメラのクリップはウィンドウの右側に表示され、まだインポートされていないクリップは新しいクリップのアイコン (  ) で示されます。
2. [プロジェクトメディア] ウィンドウにクリップをインポートするには、[インポート] ボタン (  ) をクリックします。
  - クリップが [デバイス エクスプローラ] ウィンドウで選択されている場合は、選択されたクリップのみがインポートされます ([Ctrl] キーを押しながら選択すると、複数のクリップを選択できます)。
  - [デバイス エクスプローラ] ウィンドウでクリップが選択されていない場合は、すべての新しいクリップがインポートされます。

**ヒント :** [デバイス エクスプローラ] ウィンドウでクリップを右クリックし、[トリマーで開く] または [プロジェクトメディア リストに追加] を選択することで、クリップのインポート方法を選択できるようになりました。

3. そうすると、他のメディア ファイルと同じように、[プロジェクトメディア] ウィンドウでクリップを整理したり、プロジェクトにインポートしたビデオを追加したりできるようになります。  
詳しくは、[23 ページの「\[プロジェクトメディア\] ウィンドウの使用」](#)を参照してください。  
AVCHD、XDCAMEX、および RED ONE ワークフローの詳細については、[Vegas Pro のオンラインヘルプ](#)を参照してください。

**注 :** 5.1 チャンネル オーディオは、ステレオプロジェクトへのインポート時にステレオにダウンミックスされます。5.1 サラウンドプロジェクトにインポートすると、センター、フロント、リア、およびLFE チャンネルのオーディオがそれぞれ別のトラックに追加されます。

**ヒント :** また、[デバイス エクスプローラ] から、[プロジェクトメディア] ウィンドウ、[トリマー]、またはタイムラインにクリップを直接ドラッグすることもできます。マウスを離すと、Vegas Pro ではクリップのインポートが開始されます。インポートが完了すると、タイムライン上にイベントが作成されます。

## イベントの操作

イベントは、プロジェクト内の最も基本的なオブジェクトです。イベントはある時点で発生するもので、特定の長さがあります。ビデオとオーディオの2種類があります。

### ファイルとイベントについて

操作するオブジェクトには、メディアファイルとイベントがあります。

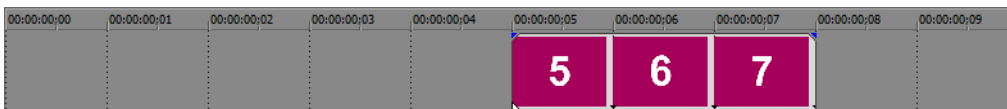
- **ファイル**とは、ハードディスク上に格納されているオブジェクトです。Vegas Pro ソフトウェアでは、ミュージックファイルやビデオファイルなどのメディアファイル进行操作します。これらのファイルが実際に操作されたり変更されることはありません。ファイルには、Vegas Pro [エクスプローラ] ウィンドウからアクセスできます。
- **イベント**とは、メディアファイル全体またはその一部がウィンドウとして実行される、タイムライン上の期間です。メディアファイルをタイムライン上にドラッグすると、メディアファイルのコンテンツを含むイベントが自動的に作成されます。イベントには、ビデオ、オーディオ、静止画像、または生成されたメディアを含めることができます。イベントウィンドウには大きなメディアファイルの一部のみが含まれている場合があります。各イベントを別々にトリミングできるので、1つのメディアファイルを繰り返し使用して、異なるイベントをいくつでも作成できます。



オリジナルメディアファイル。



オリジナルメディアファイルからトリミングされたイベント。



Vegas Pro タイムラインに表示されるイベント。

**オーディオイベント**は、コンピュータ上のオーディオファイル (.wav、.mp3 など) から作成するか、ビデオファイル (.avi など) の一部として組み込むことができます。再生速度、ボリューム、イコライゼーションなど、オーディオイベントのさまざまな特性を変更できます。また、オーディオイベントは、他のオーディオイベントとミックスすることができます。

**ビデオイベント**は、コンピュータでキャプチャしたビデオファイル (通常は、AVI、MOV、QT など) または画像 (BMP、JPEG、PNG、TGA など) から作成します。再生速度、色、サイズなど、ビデオイベントのさまざまな特性を変更できます。ビデオイベントは他のビデオイベントを重ねること (オーバーレイ) が可能で、背景ビデオ、背景画像、または背景色の上に表示されるビジュアルエレメントです。

### タイムラインに沿ったイベントの移動

イベントは、タイムラインに沿って個別にまたはグループとして移動できます。イベントは互いに重ね合わせたり、どちらかの上に配置することができます。重なっているイベントは、自動的またはエンベロープを使用してクロスフェードさせることができます。

#### イベントの移動

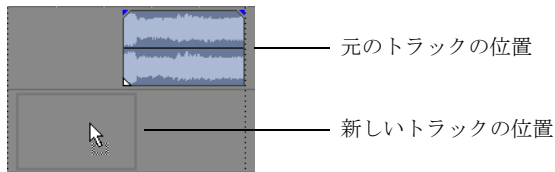
イベントは、トラック内でタイムラインに沿って移動したり、別のトラックに移動することができます。

1. イベントをタイムラインに沿ってドラッグします。

イベントをオリジナルトラックのタイムラインに沿って移動した場合は、イベントの外観 (色) は変わりません。



但し、イベントを別のトラックに移動することもできます。その場合、イベントはアウトラインとして表示され、オリジナルトラックと位置はタイムライン上に表示されます。マウス ボタンを離すと、イベントはタイムラインの新しい位置に移動され、そのトラックの色が変わります。



2. マウス ボタンを離してイベントを配置します。

### 複数イベントの移動

複数のイベントを、トラック内でタイムラインに沿って移動したり、別のトラックに移動することができます。選択するイベントは同じトラック内にある必要はありません。[Ctrl] キー、[Shift] キー、または**選択編集ツール** (🔍) を使用して、複数のイベントを選択してドラッグします。特定のイベントとそれに続くトラック上のすべてのイベントを選択するには、イベントを右クリックして**【以降のイベントをすべて選択】**を選択します。詳しくは、40 ページの「[複数イベントの選択](#)」を参照してください。

### イベントの細かい範囲での移動

イベントの移動範囲を細かくして移動するには、イベントをクリックしてテンキーの4または6を押します。キーを押したときに移動する範囲は、タイムラインのズーム率によって異なります。また、イベントをクリックしてテンキーの1または3を押して、イベントをフレーム単位で移動することもできます。

### グループ化されたイベントの移動

複数のイベントをグループ化すると、1つの単位としてそれぞれのトラック内で移動することができます。必要に応じて独自のグループを作成できます。また、ビデオファイルとその関連オーディオ (.avi ファイルなど) をプロジェクトに追加すると、自動的にグループが作成されます。ビデオファイルを追加すると、ビデオファイルのオーディオ部分が別のオーディオイベントとしてタイムラインに挿入されます。ビデオイベントとオーディオイベントはグループ化され、1つの単位としてそれぞれのトラック内で移動することができます。

グループ化されているイベントを移動するには、グループ内のいずれかのイベントをドラッグします。

## トラックの操作

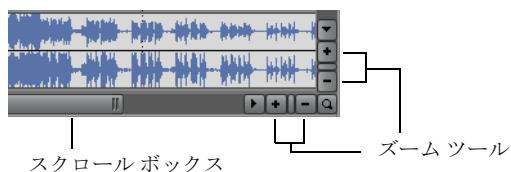
プロジェクトは複数のオーディオトラックとビデオトラックで構成されています。タイムラインとは、すべてのイベントが表示される場所です。トラック リストには、トラックに関する情報が表示され、トラック内のすべてのイベントに影響を与えるコントロールがあります。



### タイムラインの使用


タイムラインには、表示や操作に関するさまざまなオプションがあります。

### スクロールとズーム

タイムラインをスクロールしたりズームする方法はいくつかあります。



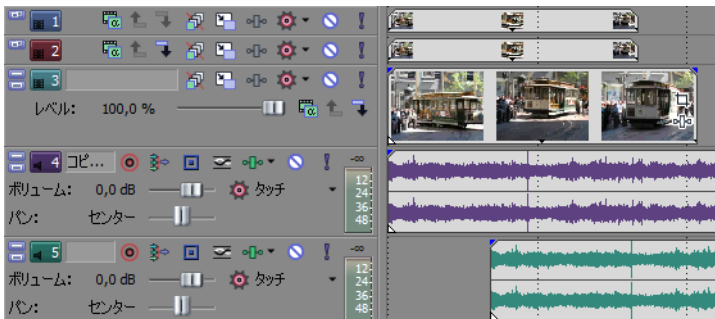
- スクロールバーの矢印をクリックするか、スクロールバーをドラッグすると、トラックが上下に移動したり、タイムラインに沿って前後に移動します。
- [ズーム]** ボタン  をクリックすると、タイムラインの表示が拡大または縮小します。
- スクロールバーにあるスクロールボックスの右端をドラッグすると、ズームイン/アウトします。
- [↑] および [↓] キーを押すと、タイムラインに沿ってズームイン/アウトします。
- [ズーム編集ツール]** ボタン  をクリックするか、**[編集]** メニューの **[編集ツール]** を選択し、**[ズーム]** を選択します。このモードでは、タイムライン上でドラッグして長方形を描画し、ズーム領域を指定します。

**ヒント:** [ズーム編集ツール] は、トラックビューの右下隅にもあります .

ズーム操作は、編集時の精密さに直接かかわります。各ビデオイベントには、イベント内のフレームを表すサムネイルが含まれます。サムネイルがイベント全体を表すか、イベント内の1つのフレームのみを表すかは、ビデオイベントのズーム率によって異なります。

## トラックの高さの変更

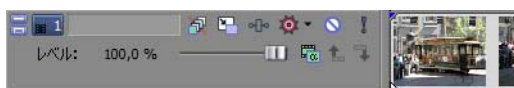
トラックリストでトラックの境界をドラッグすると、トラックの高さを個別に変更できます。次の例では、シーンの詳細を表示できるようにメインのビデオトラックの高さを高くし、2つのオーバーレイトラックの高さを低くした状態を示しています。













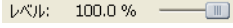



## トラックリストの使用

ここでは、各トラックのトラックヘッダーにあるコントロールについて説明します。コントロールによっては、ビデオトラック専用またはオーディオトラック専用である場合があります。

### ビデオトラックヘッダー
















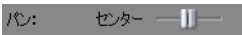
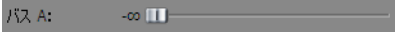

ボタンまたはコントロール	名前	説明
	トラック番号と色	トラック番号と色は、複数のトラックを含むプロジェクトを整理する場合に役立ちます。
	トラックの高さの最小化	トラックの高さを最小化します。
	トラックの高さの最大化	トラックの高さを最大化します。
	トラック名 (ラベル)	トラックに名前を付けることができます。トラック名を指定するには、ラベルをダブルクリックして、トラック名を入力します。
	モーションブラーのバイパス	トラックのモーションブラーエンベロープをバイパスします。
	トラック モーション	トラック モーションは、背景上でビデオトラックを移動する場合に使用します。このツールは、ピクチャインピクチャエフェクトやタイトルシーケンスをスクロールさせる場合に重要です。

ボタンまたはコントロール	名前	説明
	トラック FX	トラック エフェクト プラグインを追加します。
	オートメーションの設定	オートメーションのオンとオフを切り替えます。このボタンが選択されると、コンポジット レベル オートメーションとフェードトゥカラー オートメーションを調整するトリミング コントロールが表示されます。
	ミュート	トラックの再生を一時的に無効にして、他のトラックの作業に集中できるようにします。
	ソロ	他のトラックをミュートして、再生するトラックを分離します。
	コンポジット レベル スライダー	ビデオトラックの不透明度/透明度を決定します。スライダーをドラッグして、トラックの透明度またはブレンド状態を調整します。左端に移動すると 100% 透明になり、右端に移動すると 100% 不透明になります。ラベルをダブルクリックして、パーセント値を入力することもできます。
	コンポジット モード	ビデオトラックの透明度をどのように生成するかを決定します。
	コンポジット (子) の作成	上のトラックとの親/子コンポジット関係を作成します。マスクを作成するときに使用します。
	トラック キーフレーム の表示	タイムライン上のトラック キーフレームを表示します。

## オーディオトラック ヘッダー



ボタンまたはコントロール	名前	説明
	トラック番号と色	トラック番号と色は、複数のトラックを含むプロジェクトを整理する場合に役立ちます。
	トラックの高さの最小化	トラックの高さを最小化します。
	トラックの高さの最大化	トラックの高さを最大化します。
	トラック名 (ラベル)	トラックに名前を付けることができます。トラック名を指定するには、ラベルをダブルクリックして、トラック名を入力します。
	録音アーム	録音できるようにトラックを準備します。オーディオトラックに直接録音することもできます。トラックの準備が整うと録音メーターが表示されます。
	トラック フェーズの反転	ベースラインを基準にオーディオトラックを反転し、極性を逆にします。
	トラック FX	トラック エフェクト プラグインを追加します。
	ミュート	トラックの再生を一時的にミュートして、他のトラックの作業に集中できるようにします。
	ソロ	他のトラックをミュートして、再生するトラックを分離します。
	録音入力	入力モニタを切り替えると、録音デバイスが選択できます。
	バス割り当て	オーディオトラックを特定の出力バスに割り当てます。このオプションは、マルチステレオバス用にミックスしたプロジェクトで使用することができます。
	ボリューム フェーダー	オーディオトラックのボリュームを、他のトラックと相対的に制御します。フェーダーを左右にドラッグして、ボリュームを調節します。

ボタンまたはコントロール	名前	説明
	オートメーションの設定	オートメーションのオンとオフを切り替えます。このボタンが選択されると、トラック ボリューム、パン、割り当て可能なエフェクト SEND、およびバス SEND レベルを調整するトリミング コントロールが表示されます。
	パンスライダ	トラックのパン全体を制御します。スライダを左右にドラッグして、パンを調節します。
	多目的スライダ	バス SEND レベル、割り当て可能なエフェクト SEND レベルなどのいくつかの機能を制御します。ラベルをクリックして制御対象を選択します。スライダの位置はアイテムごとに異なります。
	プリ/ポスト ボリューム SEND	クリックしてバス SEND と割り当て可能なエフェクト SEND のプリ/ポスト ボリューム SEND モードを切り替えます。

## 再生とプレビュー



プロジェクトは2通りの方法で再生できます。プロジェクトは、ソフトウェア内でタイムラインから直接再生するか、プロジェクト全体をプレビューファイルにミキシングして再生することができます。

### プロジェクトの再生

トランスポート バーを使用すると、プロジェクト全体を再生したり、タイム選択または現在のカーソル位置に基づいてプロジェクトの一部を再生することができます。詳しくは、10 ページの「[トランスポートバーのコントロール](#)」を参照してください。


プロジェクトにビデオが含まれている場合、ビデオを再生するための [ビデオプレビュー] ウィンドウが表示されていることを確認してください。[表示] メニューから、[ビデオプレビュー] を選択するか、[Alt] + [6] を押します。

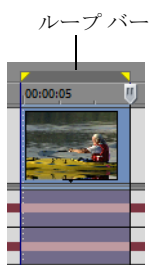
### プロジェクト全体の再生



1. **[最初から再生]** ボタン  をクリックして、プロジェクトの先頭から再生を開始します。
2. **[停止]** ボタン  をクリックして、再生を停止します。

セクションを完成させるために、プロジェクトの部分的なプレビューを確認したい場合がよくあります。時間範囲を作成すると、プロジェクトの一部だけをプレビューできます。


### 時間範囲の再生

1. マーカーバーのルーラー上にマウスポインタを移動します。マウスポインタが、左/右矢印が付いたカーソル  に変わります。
2. ドラッグして時間範囲を選択します。時間範囲を増減するには、開始点と終了点をドラッグします。時間範囲がハイライトされ、タイムライン上のルーラーの上部にループバーが表示されます。



3. **[再生]** ボタン  をクリックして、再生を開始します。時間範囲内のミュートされていないトラックおよびイベントのみが再生されます。
4. **[ループ再生]** ボタン  をクリックすると、時間範囲内でイベントが連続再生されます。連続再生機能をオフにするには、もう一度このボタンをクリックします。



5. **【停止】** ボタン  をクリックして、再生を停止します。









連続再生すると、フィルタやエフェクトをリアルタイムで変更しながら、プロジェクトの同じセクションを繰り返し確認することができます。選択エリアはプレビュー対象に応じて自動的に定義できます。

詳しくは、42 ページの「[時間範囲の選択](#)」を参照してください。

## 再生機能のリファレンス

次の表では、トランスポートバーのすべてのボタンとそのショートカットキーについて説明します。これらの再生機能は、プロジェクトでの作業中はいつでも使用できます。

**注：** 各種マルチメディアキーボードを使用して再生を制御することもできます。

ボタン	キーボード	機能
	Ctrl+R	録音可能なトラックへの録音を開始します。
	Q	時間範囲の再生時に、ループ再生のオン/オフを切り替えます。
	Shift+ スペース	プロジェクトの先頭から再生を開始します。
	スペース	カーソル位置から再生を開始します。
	Enter	再生を一時停止します。カーソルが停止し、一時停止した位置に留まります。
	スペースまたは Esc	再生を停止します。カーソルが停止し、前のカーソル位置に戻ります。
	Ctrl+Home	カーソルをプロジェクトの先頭に移動します。
	Ctrl+End	カーソルをプロジェクトの最後に移動します。

**ヒント：** スペースバーキーを使用して、再生を停止または一時停止できます。停止と一時停止のどちらとして機能するかは指定することができます。この設定を変更するには、**【オプション】** メニューの **【ユーザ設定】** を選択し、**【全般】** タブで **【スペースキー+F12を再生/停止ではなく再生/一時停止にする】** を選択します。

## スクラブ

スクラブは、再生速度と再生方向を正確に制御することが可能なタイムライン再生機能の1つです。[ユーザー設定] ダイアログボックスの **【全般】** タブにある **【リニアスクラブ範囲を使用する】** チェックボックスをオンにすると、リニアスクラブと対数スケールスクラブの両方が使用できます。

マルチメディアコントローラを使用してスクラブすることもできます。

マルチメディアコントローラでソフトウェアの使い方については、*Vegas Pro* のオンラインヘルプを参照してください。

**ヒント：** キーボードまたはマルチメディアコントローラを使用している場合に、スクラブの速度と範囲を制御するには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの **【編集】** タブで **【JKL/シャトル速度】** ドロップダウンリストから設定を選択します。

スクラブするには、以下の4つの方法があります。

## 再生ヘッドを使用したスクラブ

タイムライン上の再生ヘッド (👤) を前後にドラッグすると、現在のカーソル位置より前または後ろに編集ポイントが移動します。

再生ヘッドをドラッグしてスクラブ



### ヒント:

- 再生ヘッドをドラッグしているときに [I] および [O] キーを押すと、インポイントおよびアウトポイントが設定されます。
- 再生ヘッドは [トリマー] ウィンドウでも使用できます。

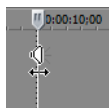
## スクラブコントロールスライダを使用したスクラブ

スクラブコントロールスライダは左右にドラッグできます。順方向と逆方向のどちらの場合でも、スライダを中央から離れた位置にドラッグするほど再生速度が速くなります。スライダの下にある小さい黄色のマーカーを使用して、標準の再生速度を設定できます。トランスポートバーの **[再生]** ボタンをクリックすると、この速度でプロジェクトが再生されます。

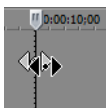


## タイムライン上でのスクラブ

いずれのイベント上でもない場所にあるタイムラインカーソル上にマウスポインタを移動して、[Ctrl] キーを押します。カーソルがスピーカーアイコンに変わります。この状態でクリックすると、カーソルアイコンがパン/スクラブアイコンに変わります。マウスを左または右にドラッグしてタイムラインをスクラブします。



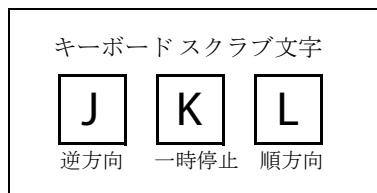
タイムラインカーソル上で [Ctrl] キーを押す



スクラブするには左クリックしてドラッグ

## キーボードを使用したスクラブ

キーボードスクラブコントロールでは3つのキー (JKL) を使用します。



**注:** スクラブの速度と範囲を制御するには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの **[編集]** タブで **[JKL/シャトル速度]** ドロップダウンリストから設定を選択します。

逆方向に再生するには [J] キーを押し、順方向に再生するには [L] キーを押します。再生を一時停止するには [K] キーを押します。

再生速度を調整する方法はいくつかあります。

- [ユーザー設定] ダイアログボックスの **【編集】** タブで **【JKL/ シャトル速度】** で調整します。
- [K] キーを押しながら [J] キーまたは [L] キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。[K] キーを押しながら、[J] キーを押すとノブが左に回り、[K] キーを押しながら、[L] キーを押すとノブが右に回ります。標準モードに戻るには、[K] キーをもう一度押すか、スペースバーを押します。

## ビデオプレビューの事前レンダリング

トランスポートコントロールを使用してプロジェクトを再生した場合、プロジェクトの進行状況はすぐに表示されますが、プロジェクトは最終形式ではレンダリングされません。そのため、フレームサイズ、フレームレート、および品質に関して、[ビデオプレビュー] ウィンドウに表示されるプレビューと最終的なプロジェクトとは異なる場合があります。ほとんどの場合、プロジェクト内のイベントのタイミングを確認するだけであれば [ビデオプレビュー] ウィンドウで十分ですが、最終的には、プロジェクトのセクションの高品質プレビューを出力する必要があります。高品質プレビューを出力するには、**【ツール】** メニューの **【部分的にビデオを事前にレンダリング】** を選択します。

## プロジェクトのオンラインでの共有

**【ファイル】** メニューの **【Share Online (オンラインで共有)】** を選択し、画面上の指示に従ってパブリッシュプロバイダを選択して、現在のプロジェクトを他の人と共有できるように Web に保存します。



## 基本的な編集テクニック

Vegas® Pro プロジェクトは、時間の経過とともに発生するイベントを含む、複数のトラックで構成されます。プロジェクト内のイベントは、ソースメディアファイルへの参照（ポインタ）です。Vegas Pro は上書き編集を行わないエディタであるため、プロジェクト内のイベントを編集してもソースメディアファイルは一切変更されません。

### 概要

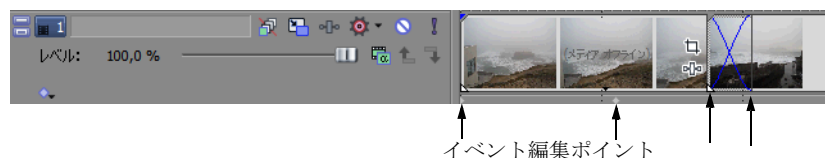
プロジェクトの編集および再生時には、カーソルによって、プロジェクトのタイムラインでの位置が示されます。

### カーソルの移動

タイムラインでカーソルを移動するには、次のキーボードコマンドを使用します。

説明	キー
プロジェクトの最初に移動	Ctrl+Home または W
プロジェクトの最後に移動	Ctrl+End または E
選択範囲またはビュー（選択されていない場合）の先頭に移動	Home
選択範囲またはビュー（選択されていない場合）の最後に移動	End
グリッドマーク単位で右に移動	Page Down
グリッドマーク単位で左に移動	Page Up
移動	Ctrl+G

説明	キー
マーカーの左右に移動	Ctrl+ ← / →
マーカー番号に移動	0 ~ 9 キー（テンキーではなくキーボードの数字キー）
フェードエッジを含むイベント編集ポイントの左右に移動（下図を参照）	Ctrl+Alt+ ← / →
タイムライン上でカーソルを少しずつ移動	← / →
左右に1フレーム移動	Alt+ ← / →
左右に1フレーム移動	Ctrl+Alt+Shift+ マウス ホイールを回転
ビューの中央に移動	\



### フォーカスの変更

フォーカスは、プログラムの操作対象となっているオブジェクトを示します。例えば、[プロジェクトメディア] ウィンドウのファイルをクリックすると、[プロジェクトメディア] ウィンドウにフォーカスが設定されます。プログラムのフォーカスをタイムライン（トラックビュー）から瞬時に切り替えるには、[Alt] キーを押しながら [0] キーを押すか、[表示] メニューの [タイムラインにフォーカス] を選択します。

Vegas Pro ソフトウェアでは、タスクを実行するときどのトラックにフォーカスが設定されているかが重要になります。例えば、[エクスプローラ] でメディアファイルをダブルクリックすると、フォーカスが設定されているトラックにそのメディアファイルが挿入されます。トラックのトラック番号をクリックすると、そのトラックにフォーカスが設定されます。トラックにフォーカスが設定されている場合は、そのトラック番号の下に白線が点滅して表示され、トラックリストが淡色表示されます。

## 選択

1つまたは複数のイベント、時間範囲、またはその両方を選択することができます。すべての選択オプションを、1つのトラックまたは複数のトラックに適用できます。

イベントを選択するには、対象のイベントをクリックします。

### 複数イベントの選択

プロジェクト内の複数のイベントを選択する方法はいくつかあります。

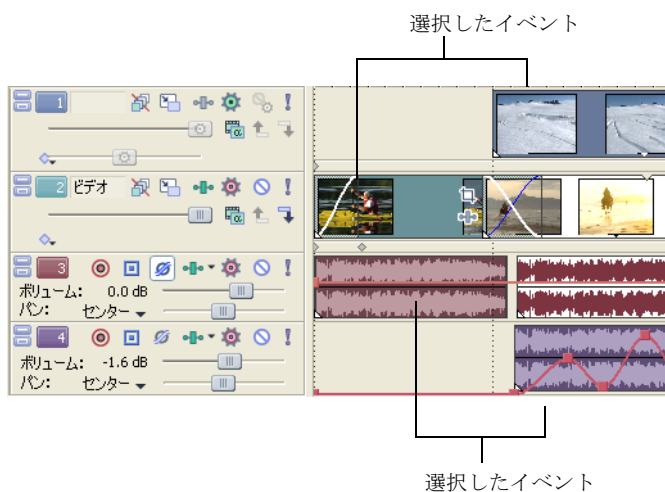
#### ヒント：

- 複数のイベントを選択した後で、それらをグループ化することができます。
- 複数のビデオイベント、複数のオーディオイベント、またはビデオイベントとオーディオイベントの組み合わせを選択することができます。但し、ビデオイベントとオーディオイベントが含まれた選択内容に対しては、両方のイベントで有効なコマンドと操作のみを使用できます。

### 隣接していないイベントの選択

1. [Ctrl] キーを押したままにします。
2. イベントをクリックして選択します。

イベントの選択を解除するには、もう一度そのイベントをクリックします。クリックするたびに、イベントの選択と選択解除が切り替わります。




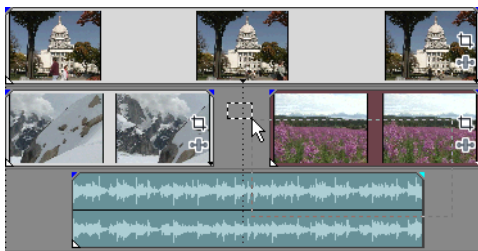
### 隣接しているイベントの選択

1. [Shift] キーを押したままにします。
2. 選択する最初のイベントをクリックします。
3. 選択する最後のイベントをクリックします。

最初と最後のイベントと、それらのイベントの間にあるすべてのイベントがハイライトされ、選択されます。

## イベントのブロック選択

1. **【選択編集ツール】** ボタン  をクリックします。
2. 選択する領域の角となる位置にカーソルを置きます。
3. マウス ボタンをクリックして押したままにします。
4. 選択するエリアの対角となる位置までカーソルをドラッグします。ワークスペース上に長方形が描画されます。この長方形に含まれるすべてのイベントが選択されます。



自由選択、垂直方向、水平方向の3種類の選択ボックスを切り替えるには、マウスの左ボタンを押したまま右クリックします。

**ヒント：** **[Ctrl]** キーを押しながらイベントをクリックして、選択領域にイベントを追加したり、選択領域からイベントを削除することができます。すべてのイベントの選択を解除するには、ワークスペース上の選択領域以外の場所をクリックします。

## 特定のイベントとトラック上のそれ以降のすべてのイベントの選択

1. イベントを右クリックします。ショートカットメニューが表示されます。
2. ショートカットメニューから **【以降のイベントをすべて選択】** を選択します。選択したイベントとそれに続くトラック上のすべてのイベントが選択されます。

**ヒント：** 複数のトラック上でイベントを選択して **【以降のイベントをすべて選択】** を実行すると、複数のトラック上の特定のイベントとそれらに続くすべてのイベントを選択できます。この場合、ショートカットメニューを表示するには、**[Ctrl]** キーを押しながら各トラック上でイベントをクリックしてから、右クリックします。

## 特定のメディアファイルを参照するすべてのイベントの選択

[プロジェクトメディア] ウィンドウでファイルを右クリックし、ショートカットメニューで **【タイムラインイベントの選択】** を選択します。選択したメディアファイルをアクティブなテイク内で使用するすべてのイベントが選択されます。

現在の選択内容にそれらのイベントを追加する場合は、**[Ctrl]** キーまたは **[Shift]** キーを押しながらショートカットメニューで **【タイムラインイベントの選択】** を選択します。

## 時間範囲の選択

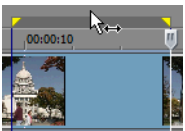
時間範囲は、グレーのボックスとタイムライン上部のバーで示されます。時間範囲バーは、プロジェクトの一部を再生する場合や、クロストラック編集を適用する場合に使用できます。



**注：** イベントがロックされるまで、選択された時間範囲は、範囲内に発生するすべてのイベント（またはイベントの部分）に影響します。

## ドラッグによる時間範囲の選択

1. マーカーバーのルーラー上にマウスポインタを移動します。マウスポインタが左/右矢印の付いたカーソル (↔) に変わります。
2. ドラッグしてリージョンを選択します。リージョン内のすべてのイベントまたは一部のイベントがハイライトされます。
3. 時間範囲の選択を変更するには、時間範囲のいずれかの端にある黄色いハンドルをドラッグします。



**ヒント：** 時間範囲バーをドラッグすると、選択範囲全体を移動できます。

## ループ再生

時間範囲を再生するには、**【再生】** ボタン (▶) をクリックします。時間範囲内のイベントのみが再生されます。ループ再生のオン/オフを切り替えるには、**【ループ再生】** ボタン (🔄) をクリックするか Q キーを押します。ループ再生をオンにすると、Vegas Pro ソフトウェアの時間範囲内にあるタイムラインの部分が連続的に再生されます。

## イベントと時間範囲の選択

時間範囲を選択しても、イベントは自動的に選択されません。ロックされているイベントを除き、時間範囲内のすべてのアイテムは、再生および **【編集】** メニューのコマンドの対象となります。但し、編集する特定のイベントを選択してから時間範囲を選択することもできます。

1. 編集するイベントを選択します。詳しくは、40 ページの「[複数イベントの選択](#)」を参照してください。
2. マーカーバーのルーラー上にマウスポインタを移動します。マウスポインタが左/右矢印の付いたカーソル (↔) に変わります。



3. ドラッグしてリージョンを選択します。手順1で選択しなかったイベントは、選択されないままです（ハイライトされていない状態）。



## トラックの選択

トラックを選択するには、トラックヘッダをクリックします。複数のトラックを選択するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらクリックします。

## イベントの編集

### イベントのコピー

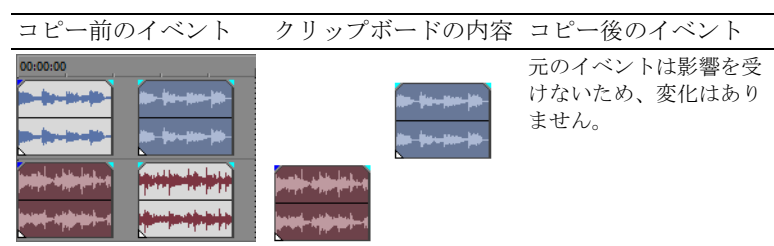
イベント、またはイベントの一部をクリップボードにコピーして、プロジェクトに貼り付けることができます。イベントは1つでも複数でもコピーできます。コピー先のイベントでは、コピー元のイベントの情報、編集、およびその他の変更が保持されます。

**ヒント：** [ユーザー設定] ダイアログボックスの [編集] タブにある [グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除] チェックボックスをオンにすると、イベントの切り取り、コピー、または削除を行ったとき、同じグループ内のすべてのイベントが操作の対象になります。イベントを1つだけ削除するには、[オプション] メニューで [イベントグループを無視] を選択し、グループ化を一時的に無視します。

1. コピーするイベントを選択します。詳しくは、40 ページの「[複数イベントの選択](#)」を参照してください。
2. 必要に応じて、時間範囲を選択します。
3. [コピー] ボタン (⌘C) をクリックします。

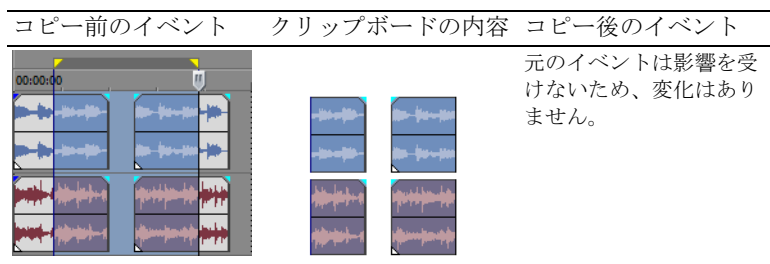
### 選択したイベントのコピー

選択したイベントが再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



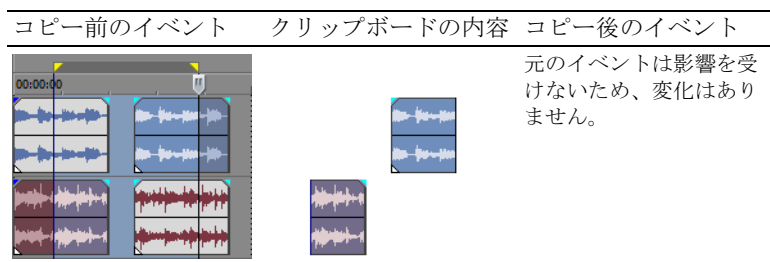
## 時間範囲のコピー

時間範囲内に存在するすべてのトラックのイベントが再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



## タイム選択とイベントのコピー

選択したイベントと時間範囲が重なっている部分が再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



## イベントの切り取り

イベントを切り取ると、イベントがそれぞれのトラックから削除され、切り取った情報（イベントおよび時間）がクリップボードに保存されます。クリップボードに保存された情報は、プロジェクトに貼り付けることができます。

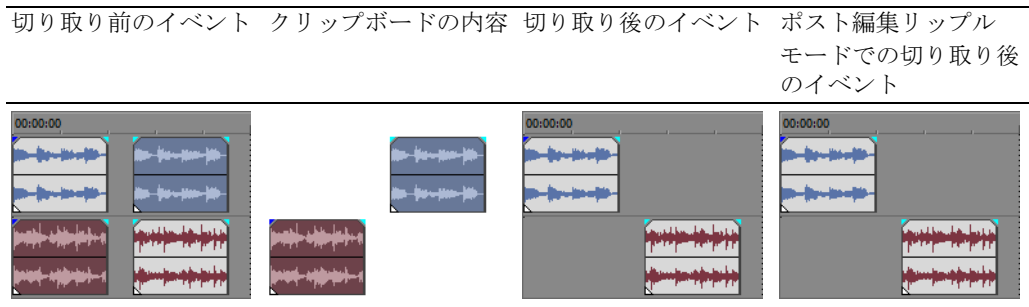
### ヒント：

- ・ [ユーザー設定] ダイアログボックスの [編集] タブにある [グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除] チェックボックスをオンにすると、イベントの切り取り、コピー、または削除を行ったとき、同じグループ内のすべてのイベントが操作の対象になります。イベントを1つだけ削除するには、[オプション] メニューで [イベントグループを無視] を選択し、グループ化を一時的に無視します。
- ・ 切り取り後にリップル編集を適用できます。詳細については、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。

1. イベントまたは時間範囲を選択します。詳しくは、40 ページの「[選択](#)」を参照してください。
2. [切り取り] ボタン (✂) をクリックします。

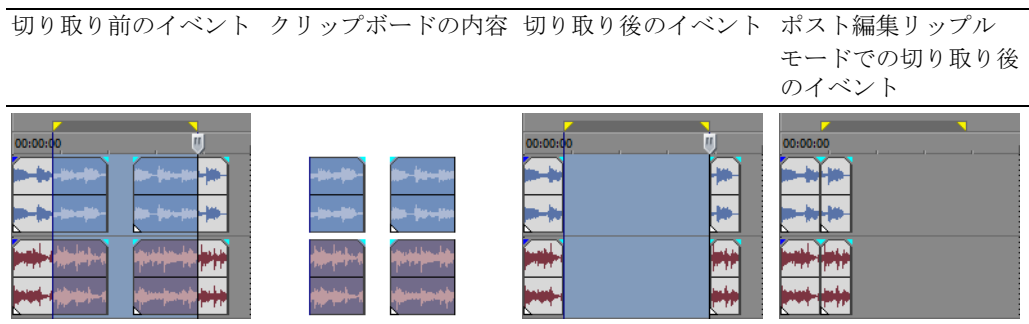
## 選択したイベントの切り取り

選択されたイベントがタイムラインから削除され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。



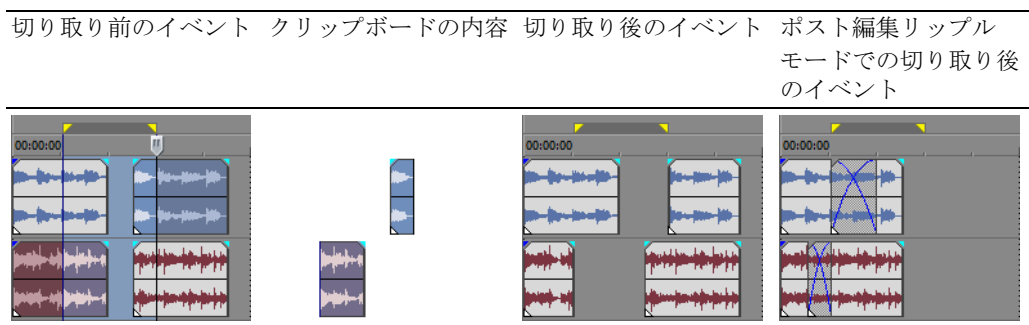
## 時間範囲の切り取り

時間範囲内にあるイベントが再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。時間範囲の切り取り時に自動リップルモードを使用すると、すべてのトラックまたは影響のあるトラックの、切り取り後の素材の位置に影響します。



## 時間範囲とイベントの切り取り

選択したイベントと時間範囲が重なっている部分が再作成され、クリップボードに保存されます。時間情報もクリップボードに保存されます。選択したイベントと時間範囲が重なっている部分の切り取り時にポスト編集リップルモードを使用すると、すべてのトラックまたは選択したイベントを含むトラックの、切り取り後の素材の位置に影響します。



## イベントの貼り付け

クリップボードにコピーした情報を貼り付けるには、さまざまな方法を利用できます。情報は、タイムライン上のカーソル位置から貼り付けられます。

**ヒント：** [ユーザー設定] ダイアログボックスの **【編集】** タブにある **【グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除】** チェックボックスをオンにすると、イベントの切り取り、コピー、または削除を行ったとき、同じグループ内のすべてのイベントが操作の対象になります。イベントを1つだけ削除するには、**【オプション】** メニューで **【イベントグループを無視】** を選択し、グループ化を一時的に無視します。

ポスト編集リップルモードを有効にすると、貼り付けた素材の分だけ既存の素材がトラックの順方向に移動します。リップルモードの動作は、貼り付ける素材と選択したリップル編集の種類によって異なります。1つまたは複数のイベントを貼り付けた場合は、貼り付けた素材が表示されるトラックのみがリップル編集されます。

**ヒント：** 貼り付け後にリップル編集を適用できます。詳細については、*Vegas Pro* のオンラインヘルプを参照してください。

1. カーソルをタイムラインの目的の位置に移動します。
2. イベントを貼り付けるトラックの番号またはトラックの内側をクリックします。このトラックをフォーカストラックと呼びます。フォーカストラックは常に1つだけです。

**注：** 複数のトラックから複数のイベントを貼り付ける場合は、必要に応じて新しいトラックが自動的に作成されます。

3. **【貼り付け】** ボタン  をクリックします。

クリップボードのイベントがトラックのカーソル位置に貼り付けられます。既存のトラック イベントは、新しく貼り付けた情報とオーバーラップさせることができます。

### 連続貼り付けの使用

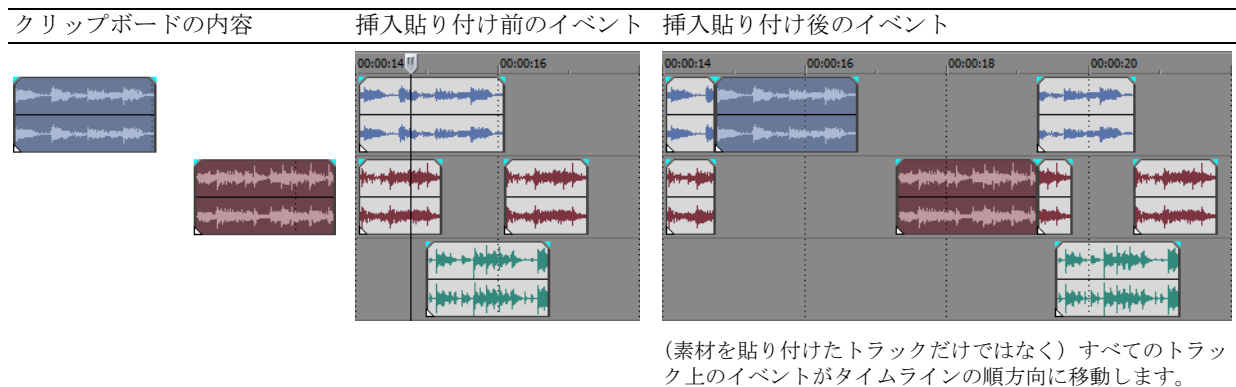
連続貼り付けを使用すると、クリップボードに保存されているイベントを、選択したトラックのカーソル位置に貼り付ける回数と貼り付けるイベントの間隔を指定することができます。

1. 選択内容をクリップボードにコピーします。
2. **【編集】** メニューの **【連続貼り付け】** を選択します。[連続貼り付け] ダイアログボックスが表示されます。
3. クリップボードの内容を貼り付ける回数と間隔を指定します。
4. **【OK】** をクリックします。

## 挿入貼り付けの使用

挿入貼り付けを使用すると、クリップボード内のイベントが、選択したトラックのカーソル位置に貼り付けられ、貼り付けられた情報の長さだけ、すべてのトラック上の既存のイベントがタイムラインの順方向に移動します。この動作は、ポスト編集リップルモードの場合とは異なります。ポスト編集リップルモードで貼り付けを行った場合に影響するのは、素材が貼り付けられたトラックのみですが、挿入貼り付けではプロジェクト内のすべてのトラックに影響します。

1. 選択内容をクリップボードにコピーします。
2. **【編集】** メニューの **【挿入貼り付け】** を選択します。



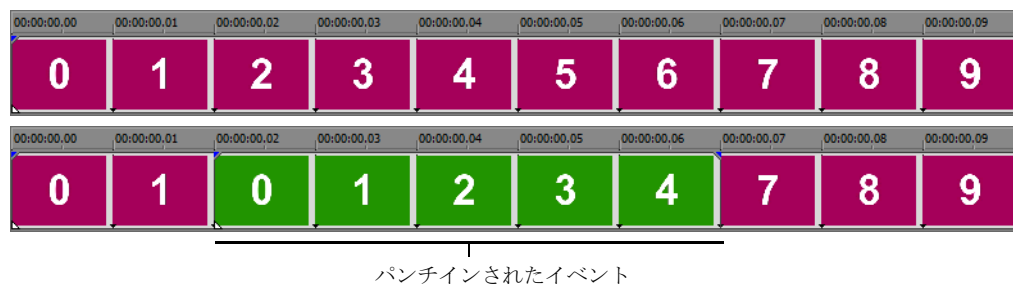
## イベントのパンチインとクロスフェード

プロジェクトのタイミングを変更せずに、既存のイベントの途中に（イベントの上に重ねて）イベントを挿入することができます。挿入したイベントが終了すると、元のイベントは、イベントの挿入前から再生が継続されていたとしたら到達した位置から再生を再開します。

パンチインしたオーディオイベントのクロスフェード期間を選択することができます。

1. **【オプション】** メニューの **【ユーザー設定】** を選択します。[ユーザー設定] ダイアログボックスが表示されます。
2. **【編集】** タブをクリックします。
3. **【オーディオイベントの高速フェードの長さ】** を選択します。各トランジションの期間を指定します。

この変更は、既に挿入またはパンチインされているイベントには適用されません。挿入先のイベントより短いイベントを挿入する場合にのみ、パンチイン/アウトが適用されます。次の図では、挿入したイベントが終了した後、元のイベントが継続されていたとしたら到達した位置から再生される様子が見えるように、すべてのフレームに番号を付けてあります。



## イベントの複製

複製は、コピーと貼り付けを組み合わせることで1つの操作にまとめたものです。つまり、イベントを新しい位置に移動しながら、元の位置にはそのコピーを残します。

1. **[Ctrl]** キーを押します。
2. 複製するイベントを新しい位置にドラッグします。

## イベントのトリミング

ここでは、イベントを簡単にトリミングする方法について説明します。

**ヒント：** イベントをトリミングした後に、リップル編集を適用できます。詳細については、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。

### イベントのトリミング

ビデオイベントのトリミング中は、イベント上の最後のサムネイル画像と [ビデオプレビュー] ウィンドウの両方にイベントの最後のフレームが表示されるため、イベントを非常に正確に編集できます。

1. カーソルをイベントの境界に移動します。適切な位置にカーソルが来ると、カーソルが変わります (⇄)。
2. トリミングするイベントの境界をドラッグします。

マルチメディア ファイルにはビデオとオーディオのコンポーネントが両方含まれていることが多いので、両方のイベントがまとめてトリミング (または拡張) されます。但し、それらのイベントのグループを解除していたり、**[イベントグループを無視]** ボタン (🗑️) をクリックして一時的にグループ化を保留している場合を除きます。



グループ化されたイベントを同時にトリミング

### イベントの最後を越えたトリミング

イベントの最後を越えてトリミングすると、イベントを拡張することができます。イベントを拡張すると、デフォルトでイベントはループされます。ループされたイベントが繰り返される位置にマークが表示されます。

また、ループをオフにして、イベントのメディアの最後のフレームをイベントの期間中繰り返すようにすることもできます (フリーズフレーム)。ビデオが終了してフリーズフレームが開始される、イベント内のポイントにマークが表示されます。

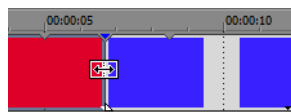
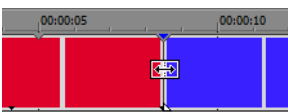
### 隣接したイベントのトリミング

隣接したイベントは同時にトリミングすることができます。[Ctrl] キーと [Alt] キーを押しながら、隣接するイベントの間の境界をドラッグします。カーソルが「隣接イベントのトリミング」カーソル (⇄) に変わります。

2つのイベント間の境界で  
[Ctrl] キーを押しながら [Alt]  
キーを押し ...

... 左にドラッグするか ...

... 右にドラッグして両方のイベント  
を同時にトリミングします。

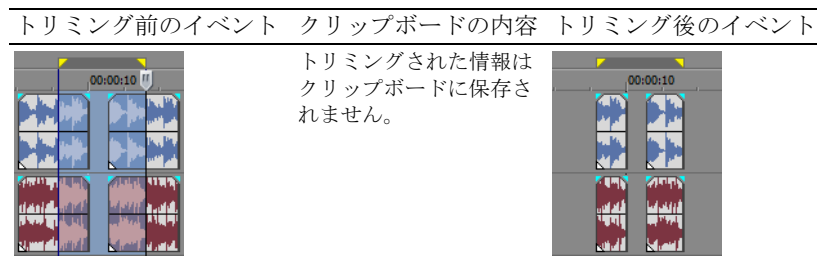


## タイム選択のトリミング

イベントをトリミングすると、タイム選択の外側にあるすべてのメディアが削除されます。削除された情報はクリップボードに保存されません。切り取りとは異なり、トリミングでは時間範囲内のイベントは保持されます。

1. 時間範囲を選択します。詳しくは、42 ページの「[時間範囲の選択](#)」を参照してください。
2. [Ctrl] キーと [T] キーを押すか、**【編集】** メニューの **【トリミング】** を選択します。

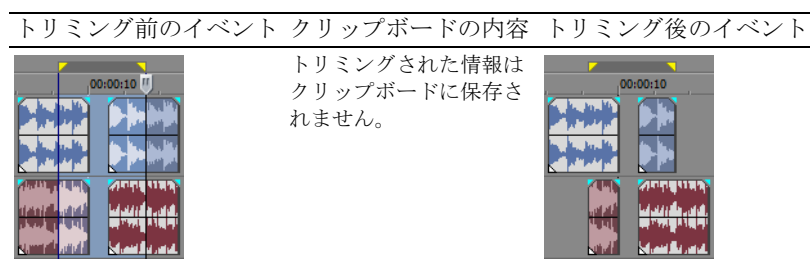
タイム選択の外側にあるすべてのトラック上の素材がプロジェクトから削除されます。ただし、イベント間の時間情報（スペース）は削除されません。



## 時間 / イベント選択のトリミング

1. トリミングするイベントを選択します。
2. 時間範囲を選択します。詳しくは、42 ページの「[イベントと時間範囲の選択](#)」を参照してください。
3. [Ctrl] キーと [T] キーを押すか、**【編集】** メニューの **【トリミング】** を選択します。

選択したイベントのタイム選択の外側にある部分だけがトリミングされます。選択されていないイベントはそのまま残ります。ただし、イベント間の時間情報（スペース）は削除されません。

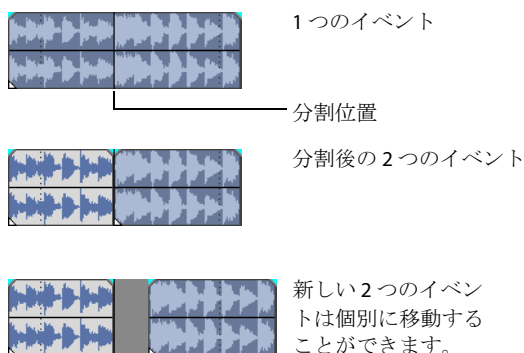


## イベントの分割

1つのイベントを分割して、個別に機能する複数のイベントを作成できます。分割すると、元のイベントに新しい終了ポイントが作成され、新しく作成されたイベントに開始ポイントが作成されます。

イベントを分割しても、元のメディアは変更されません。元のメディアファイルの情報は新しいイベント内に存在しますが、イベントの開始ポイントまたは終了ポイントがタイムライン上のどこにあるかによって、再生は省略されます。

分割すると、新しい2つのイベントが隣り合わせになります。2つのイベントは個別に移動することができます。



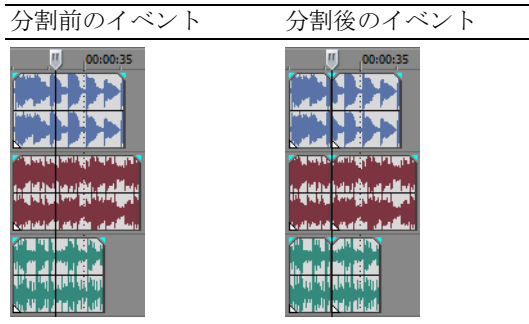
## イベントの分割

1. 分割するイベントを選択します。詳しくは、40 ページの「[選択](#)」を参照してください。
2. タイムラインで分割する位置にカーソルを置きます。
3. **[編集]** メニューの **[分割]** を選択するか、[S] キーを押します。

選択したイベントがカーソル位置で分割されます。

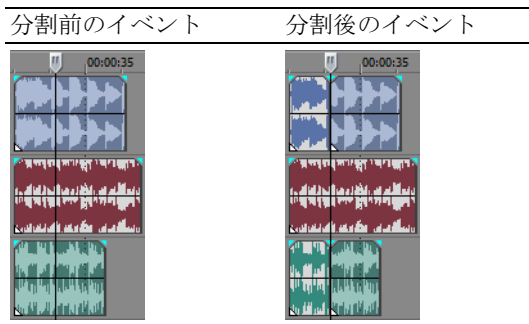
## カーソル位置でのすべてのイベントの分割

すべてのイベントがカーソルのある位置で分割されます（ロックされているイベントは除く）。イベントが選択されていない場合は、すべてのトラックにわたって分割されます。



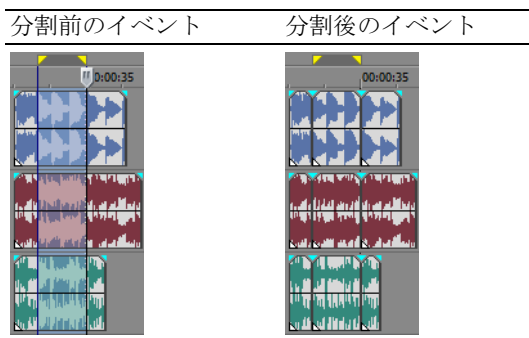
## 選択したイベントの分割

選択したイベントのみがカーソル位置で分割されます。



## 時間範囲の分割

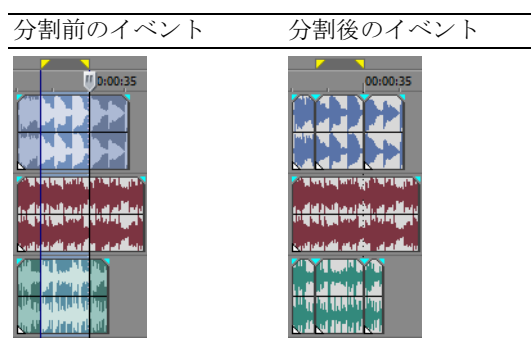
イベントがロックされていない限り、すべてのイベントが時間範囲の開始ポイントと終了ポイントの 2 箇所まで分割されます。すべてのトラックにわたって分割されます。





## 時間範囲での選択したイベントの分割

選択したイベントのみが、タイム選択の開始ポイントと終了ポイントで分割されます。



## イベントの分割とトリミング

[Ctrl] + [Alt] + [Shift] キーを押しながらイベントをクリックすると、イベントを分割することができます。

[Ctrl] + [Alt] + [Shift] キーを押しながらイベントをドラッグすると、クリックした位置でイベントを分割して、ドラッグした方向にイベントをトリミングすることができます。この操作を行うと、カーソルは分割トリミングカーソル (⇄) に変わります。



**ヒント：**スナップ設定が有効な場合は、[Shift] キーを押したまま操作することで一時的に設定を無効にすることができます。ドラッグ中に [Shift] キーを離すと、利用可能なスナップポイントにイベントをスナップできます。

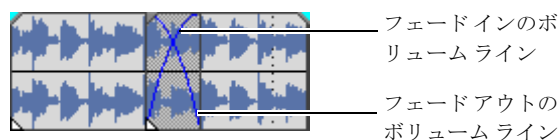
## イベントの削除

イベントを削除すると、そのイベントはトラックから削除されます。複数のイベントを削除して、時間範囲を使用してプロセスを変更することができます。リップル編集は、削除操作にも適用されます。削除操作は、切り取り操作とまったく同じですが、削除された情報はクリップボードに保存されません。詳しくは、44 ページの「[イベントの切り取り](#)」を参照してください。


1. 削除するイベントを選択します。
2. [削除] キーを押します。

## イベントのクロスフェード

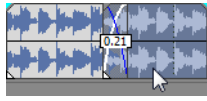
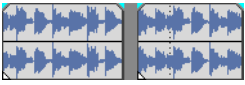
同じトラック上の2つのイベントの間をクロスフェードすることができます。オーディオイベントの場合は、クロスフェードすると、一方のオーディオイベントのボリュームがフェードアウトし、もう一方のイベントのボリュームがフェードインします。ビデオイベントの場合は、クロスフェードすると、2つのイベント間にトランジションが作成され、一方がフェードアウトし、もう一方がフェードインします。イベントのボリュームまたは透明度が変化する位置は線が表示されます。



## 自動クロスフェードの使用

自動クロスフェード機能では、2つのイベントのオーバーラップ部分を滑らかなクロスフェードに変換します。この機能は、デフォルトでオンになっています。自動クロスフェードのオン/オフを切り替えるには、**[自動クロスフェード]** ボタン  をクリックするか、**[Ctrl]**、**[Shift]**、**[X]** キーを同時に押します。

クロスフェード前のイベント    クロスフェード後のイベント

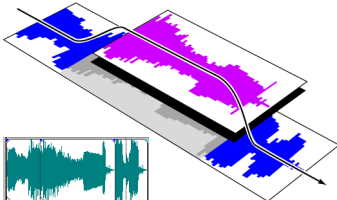


一方のイベントをドラッグしてもう一方のイベントにオーバーラップする

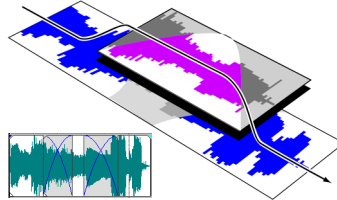
## クロスフェードの手動設定

2つのイベントのうちで長い方のイベントの同じタイムフレームの内側の上に短い方のイベントを配置した場合、自動クロスフェードは挿入されません。この場合、長い方のイベントの再生が開始された後で短い方のイベントが再生され、タイムライン上のその位置で長いイベントの再生が再開されます。クロスフェードを手動で作成して、短い方のイベントをフェードインしてフェードアウトさせることができます。

1. 短い方のイベントのいずれかのハンドルの上にマウスポインタを移動します。カーソルがエンベロープカーソルに変わります (⤵)。
2. ハンドルを目的の位置に移動します。



クロスフェードなしのイベント

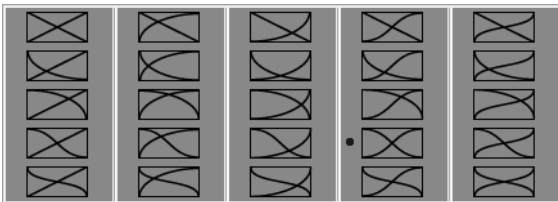


手動クロスフェードを含むイベント

これは、BGMトラックの上にボイスオーバーを挿入する場合 (BGMは完全にフェードアウトします) や、オーディオの不良セクションを置き換える場合に、すばやく効果的な方法です。詳しくは、47ページの「[イベントのパンチインとクロスフェード](#)」を参照してください。

## クロスフェードカーブの変更

2つのイベント間をフェードイン/アウトするために使用するクロスフェードカーブを変更することができます。



クロスフェードを右クリックして別のクロスフェードカーブを選択

1. クロスフェードリージョンの任意の位置を右クリックして、ショートカットメニューを表示します。
2. ショートカットメニューから **[フェードの種類]** を選択し、サブメニューで目的のフェードの種類を選択します。


**ヒント:** 特定のクロスフェードカーブを頻繁に使用する場合は、**[ユーザー設定]** ダイアログボックスの **[編集]** タブで、そのカーブを新規のオーディオまたはビデオクロスフェードのデフォルトとして設定しておくことができます。

## 取り消しとやり直しの使用

プロジェクトでの作業中に実行できる取り消しとやり直しの回数は事実上無制限で、プロジェクトが前回保存されたとき（閉じたときではありません）の状態まで変更を取り消すことができます。プロジェクトの作業中には、実行した変更の取り消し履歴が作成されます。また、操作を取り消すたびに、その操作がやり直し履歴に保存されます。


プロジェクトを閉じるか、ソフトウェアを終了すると、取り消し履歴とやり直し履歴はともにクリアされます。

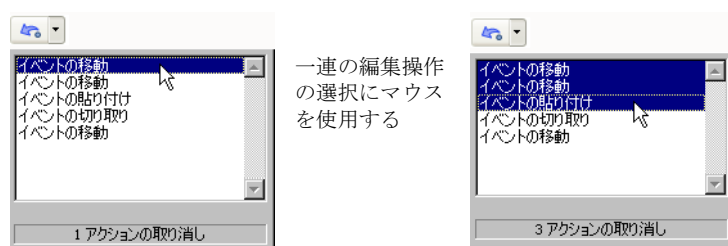
### 取り消しの使用

[Ctrl] キーを押しながら [Z] キーを押すか、**[取り消し]** ボタン  をクリックすると、直前の編集が取り消されます。キーボードコマンドまたはツールバー ボタンを繰り返し使用すると、編集が新しい方から順番に取り消されます。また、**[編集]** メニューの **[取り消し]** を選択して、直前の編集を取り消すこともできます。

#### 一連の操作の取り消し

**[取り消し]** ボタンのドロップダウン リストを使用して、一連の編集を取り消すことができます。


1. **[取り消し]** ボタン  の右にある矢印をクリックします。
2. ドロップダウン リストから取り消す編集を選択します。選択された編集より上に表示されている（それ以降の）編集は自動的に選択されます。プロジェクトは、選択された編集を実行する前の状態に復元されます。




編集または一連の編集を取り消すと、それらの編集がやり直し履歴に追加されます。この機能によって、プロジェクトを前の状態に復元することができます。

**ヒント：****[編集]** メニューの **[すべて取り消し]** を選択すると、履歴にあるすべての編集が取り消されます。すべての編集が取り消され、やり直し履歴に追加されます。

### やり直しの使用

[Ctrl]、[Shift]、[Z] キーを同時に押すか、**[やり直し]** ボタン  をクリックすると、直前に取り消した編集が再実行されます。キーボードコマンドまたはツールバー ボタンを繰り返し使用すると、取り消した編集が新しい方から順番に再実行されます。また、**[編集]** メニューの **[やり直し]** を選択して、直前の編集を再実行することもできます。

#### 一連の操作のやり直し

**[やり直し]** ボタン  の右側にある矢印をクリックすると、やり直しの履歴が表示されます。リストの一番上に、最も最近取り消した編集が表示されます。リストの下の方の特定の編集をやり直すと、それより上に表示されているやり直し操作も実行されます。

編集または一連の編集をやり直すと、それらの編集が取り消し履歴に再び追加されます。新しい編集を行うと、やり直し履歴はクリアされます。

## プロジェクトマーカーとリージョンの追加

プロジェクト マーカーには、プロジェクトの特定の部分を識別するもの、キューとして機能するもの、その他の機能を提供するものなど、いくつかの種類があります。

- **マーカー**は、プロジェクトのタイムライン上でマークされたポイントです。通常、これらのマーカーは、プロジェクト内の位置を後で参照するためにマークしたり、タイミング キューをマークするために使用されます。
- **リージョン**は、タイムライン上でマークされた時間範囲です。リージョンは参照する時間範囲を識別し、永久的な時間範囲として機能します。
- **コマンド マーカー**は、ストリーミング メディア ファイル内でメタデータを有効にするマーカーです。これらのマーカーは、ヘッドラインやキャプションを表示したり、Web サイトにリンクしたり、定義したその他あらゆる機能を実行するために使用できます。

また、放送業界で広く使用されている Scott Studios データ情報を埋め込む場合にも使用できます。

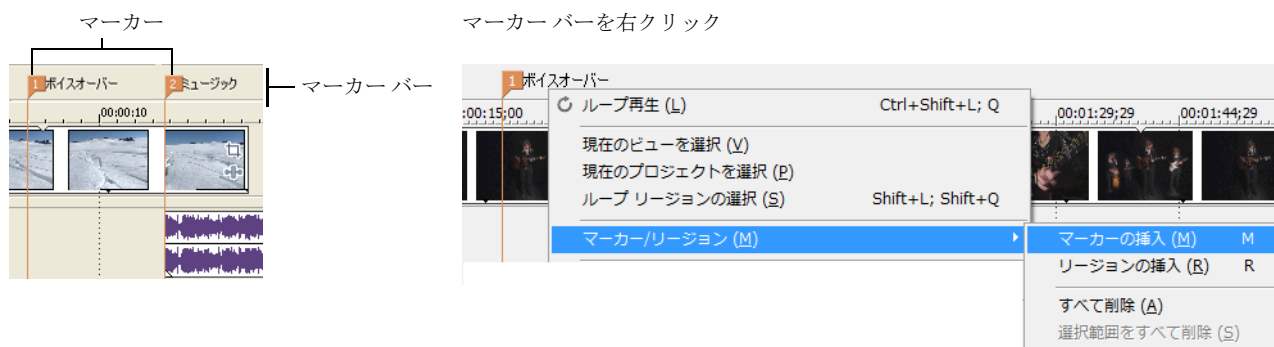
コマンドマーカーの詳細については、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。

- **CD レイアウト マーカー**は、オーディオ CD レイアウトのトラックとインデックスを示すマーカーです。これらのマーカーは、オーディオ CD の作成時にトラックとインデックス ポイントを作成するために使用します。

CD レイアウト マーカーの詳細については、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。

### マーカーの操作

マーカーは、長いプロジェクトの特定の位置を識別したり、そこに移動したりする場合に便利です。マーカーをプロジェクト内に配置すると、配置した順番で自動的に番号が付けられます (最大 99)。マーカーは、ルーラーの上部にオレンジ色のタグとして表示されます。マーカーの名前を変更したり、プロジェクトのタイムラインに沿って移動することができます。



### カーソル位置へのマーカーの挿入

1. マーカーを挿入する位置にカーソルを置きます。
2. [挿入] メニューの [マーカー] を選択するか、[M] キーを押します。
3. マーカーの名前を入力して、[Enter] キーを押します。名前が不要な場合は何も入力せずに [Enter] キーを押します。

### マーカー名の指定 (または変更)

1. 名前を指定または変更するマーカーの上にマウス ポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (h) になります。
2. 右クリックしてショートカットメニューを表示します。
3. ショートカットメニューから [名前の変更] を選択します。マーカーの横にテキストボックスが表示されます。



4. マーカー名を入力します。

5. [Enter] キーを押して、マーカーの名前を設定します。

既存の名前をダブルクリックするか、マーカーの右側のスペースをダブルクリックして名前を変更することもできます。

## マーカーの移動

マーカーバー上でマーカーをドラッグすると、マーカーを移動することができます。

## マーカーへの移動

マーカーをクリックすると、タイムライン上のあらゆるマーカーにカーソルを移動することができます。また、(テンキーではなく) キーボードの上部にある番号キーを押して、移動することもできます。

## マーカーの削除

1. 削除するマーカーの上にマウスポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (☞) に変わります。

2. 右クリックしてショートカットメニューを表示します。

3. ショートカットメニューから **【削除】** を選択します。マーカーがプロジェクトから削除されます。

タグを削除してもタグの番号は変わりません。例えば、プロジェクトに5つのマーカーがあり、マーカー3と4を削除すると、残りのマーカーは1、2、5として表示されます。但し、マーカーを追加すると、Vegas Pro ソフトウェアでは空いている番号から使用されます。この場合は、3と4が使用されてから、6、7、8が使用されます。

## すべてのマーカーとリージョンの削除

1. マーカーバーを右クリックします。

2. ショートカットメニューから **【マーカー/リージョン】** を選択して、サブメニューで **【すべて削除】** を選択します。

## リージョンの操作

リージョンは時間範囲を識別します。リージョンを使用してプロジェクトを分割することができます。リージョンは、同じ番号を共有する2つのリージョンマーカー間のエリアを定義します。リージョンは半永久的な時間範囲として機能します。リージョン情報は、**【表示】** ボタン (☰) の横にある矢印をクリックして、**【リージョンビュー】** を選択すると、[エクスプローラ] に表示されます。

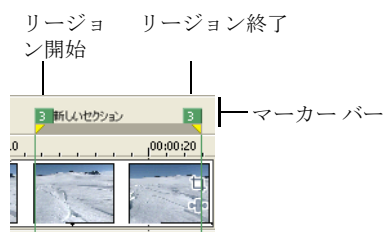
## リージョンの挿入

1. 時間範囲を作成します。詳しくは、42 ページの「[時間範囲の選択](#)」を参照してください。

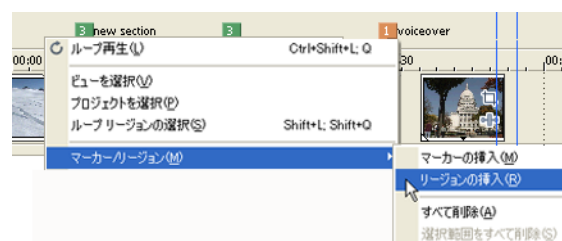
2. **【挿入】** メニューの **【リージョン】** を選択するか、[R] キーを押します。

3. リージョンの名前を入力して、[Enter] キーを押します。名前が不要な場合は何も入力せずに [Enter] キーを押します。

時間範囲の開始ポイントと終了ポイントにリージョンタグが表示されます。



マーカーバーを右クリック

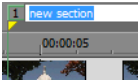


## リージョンの移動

リージョンタグを移動するにはドラッグします。両方のリージョンタグ（開始タグと終了タグ）を一度に移動するには、[Alt] キーを押しながらリージョンタグをドラッグします。

## リージョン名の指定

1. 名前を指定または変更する左のリージョンタグの上にマウスポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (☞) に変わります。
2. 右クリックしてショートカットメニューを表示します。
3. ショートカットメニューから **【名前の変更】** を選択します。リージョンタグの横にテキストボックスが表示されます。

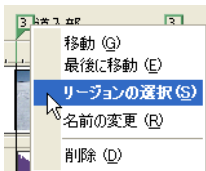


4. リージョン名を入力します。
5. [Enter] キーを押すか、タイムラインの任意の位置をクリックして名前を設定します。

## リージョンの選択

リージョン内のすべてのトラックにわたるイベントを選択して、編集または再生することができます。

1. いずれかのリージョンタグを右クリックして、ショートカットメニューを表示します。



2. ショートカットメニューから **【リージョンの選択】** を選択します。

**ヒント：** (テンキーではなく) キーボードの上部にある数字キーを押すか、リージョンマーカーをダブルクリックして、リージョンを選択することもできます。

## リージョンへの移動

いずれかのリージョンマーカーをクリックすると、リージョンの最初または最後にカーソルを移動できます。[Ctrl] キーを押しながら [→] キーを押すか、[Ctrl] キーを押しながら [←] キーを押すと、次または前のリージョンマーカーにカーソルを移動できます。

リージョンマーカーを右クリックすると、リージョンの最初 (**【最初に移動】**) または最後 (**【最後に移動】**) に移動するためのショートカットメニューが表示されます。

## リージョンの削除

1. リージョンマーカーの開始ポイントまたは終了ポイントの上にマウスポインタを移動します。ポインタが手のアイコン (☞) に変わります。
2. 右クリックしてショートカットメニューを表示します。
3. ショートカットメニューから **【削除】** を選択します。プロジェクトからリージョンが削除されます。

タグを削除してもタグの番号は変わりません。例えば、プロジェクトに5つのリージョンがあり、リージョン3と4を削除すると、残りのリージョンは1、2、5として表示されます。但し、リージョンを追加すると、Vegas Pro ソフトウェアでは空いている番号から使用されます。この場合は、3と4が使用されてから、6、7、8が使用されます。

## すべてのリージョンとマーカーの削除

1. マーカーバーを右クリックします。
2. ショートカットメニューから **【マーカー / リージョン】** を選択して、サブメニューで **【すべて削除】** を選択します。

## 外部オーディオ編集プログラムの使用

Vegas Pro ソフトウェアは上書き編集を行わない環境であるため、ソフトウェアでどのような編集を行ってもソースファイルは変更されません。ソースメディアファイルを変更する上書き編集は、Sony Creative Software Inc. の Sound Forge® などのアプリケーションで行うことができます。別のオーディオエディタをセットアップしておく、Vegas Pro ソフトウェアの **【ツール】** メニューを使用するか、または **[Ctrl]** キーを押しながら **[E]** キーを押すだけで、すばやくプログラムにアクセスできます。

### オーディオ編集プログラムのセットアップ

Vegas Pro ソフトウェアのインストール時に Sound Forge ソフトウェアをインストールした場合は、インストール時に Sound Forge ソフトウェアが検出され、デフォルトのオーディオ編集プログラムとして設定されています。Sound Forge がインストールされていない場合や、別のオーディオエディタを指定する場合は、**【ユーザー設定】** ダイアログボックスで指定することができます。

1. **【オプション】** メニューの **【ユーザー設定】** を選択します。**【ユーザー設定】** ダイアログボックスが表示されます。
2. **【ユーザー設定】** ダイアログボックスで **【オーディオ】** タブをクリックします。
3. **【使用するオーディオエディタ】** ボックスの右にある **【参照】** ボタンをクリックします。**【使用するオーディオエディタ】** ダイアログボックスが表示されます。
4. このダイアログボックスで、オーディオファイルの編集に使用するアプリケーションを指定します。
5. アプリケーションの実行可能アイコン (.exe) を選択して、**【開く】** をクリックし、アプリケーションをデフォルトのオーディオエディタに設定します。

**【使用するオーディオエディタ】** ボックスにアプリケーションのパスが表示されます。

### Vegas Pro ソフトウェアからオーディオエディタを開く

プロジェクト内のすべてのイベントは、ストレージデバイス上のメディアファイルへの参照です。オーディオエディタでオーディオイベントを編集する場合は、元のメディアファイルとそのコピーのどちらを開くかを選択することができます。

#### オーディオエディタでファイルを開く

オーディオイベントが参照するメディアファイルを直接編集することができます。オーディオエディタで実行および保存した変更は永久的なものであり、プロジェクトのイベントに反映されます。

1. 編集するイベントを選択します。
2. **【ツール】** メニューの **【オーディオ】** を選択し、サブメニューで **【オーディオエディタで開く】** を選択します。

選択したオーディオ編集アプリケーションで、イベントが参照するメディアファイルが開かれます。オーディオエディタで必要な変更を行い、ファイルを保存します。メディアファイルの名前と保存する場所を変更しなかった場合は、イベントがプロジェクトですぐに更新されます。ただし、メディアファイルの名前と保存先を変更した場合は（**【名前を付けて保存】** を使用）、編集した（新しい）ファイルを Vegas Pro ソフトウェアにインポートする必要があります。

## オーディオエディタでファイルのコピーを開く

オーディオファイルのコピーを作成して、そのコピーをオーディオエディタで開くこともできます。ファイルのコピーを使用することによって、元のファイルを保持することができます。変更したコピーは、イベントにテイクとして挿入され、[プロジェクトメディア] ウィンドウに自動的に追加されます。

1. 編集するイベントを選択します。
2. **[ツール]** メニューの **[オーディオ]** を選択し、サブメニューで **[オーディオエディタでコピーを開く]** を選択します。

編集が完了したら、ファイルを保存します。元のファイルと区別できるようにファイル名の最後に「テイクX」が追加され、ファイルがプロジェクトにテイクとして追加されます。（[名前を付けて保存] を使用して）新しいファイルとして保存した場合は、ファイルをテイクとしてプロジェクトに手動で追加する必要があります。



## ステレオスコピック 3D の編集

Vegas® Pro では、アドオンやその他のツールを一切追加することなく、ステレオスコピック 3D (S3D) プロジェクトを編集できます。

ステレオスコピック 3D プロジェクトの編集は、通常の Vegas Pro プロジェクトのようにワークフローを調整する必要はほとんどありません。

1. 新規プロジェクトを開始し、プロジェクトプロパティを設定して、ステレオスコピック 3D モードを選択します。詳細については、21 ページの「プロジェクトの作成」と 59 ページの「ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ」を参照してください。
2. [ビデオプレビュー] ウィンドウと外部モニタ (任意) をセットアップします。詳しくは、62 ページの「ステレオスコピック 3D プレビューのセットアップ」を参照してください。
3. タイムラインにメディアを追加します。詳しくは、25 ページの「タイムラインへのメディアの追加」を参照してください。
4. 必要に応じて、タイムライン上のイベントの同期とペア化 (左右別々のビデオストリームを使用する場合) や、ステレオスコピック 3D メディアのプロパティの設定を行います。詳しくは、62 ページの「タイムライン上でのステレオスコピック 3D イベントの同期」を参照してください。
5. 左目と右目の画像を整列させ、ビデオの深度を調整します。詳しくは、64 ページの「左目と右目の画像の整列と深度の調整」を参照してください。
6. プロジェクトをレンダリングします。詳しくは、65 ページの「ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング」を参照してください。

### ステレオスコピック 3D プロジェクトのセットアップ

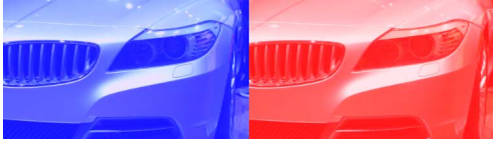




[プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスの [ビデオ] タブでは、3D で作業するためのオプションを設定できます。




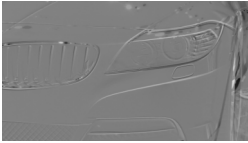
デフォルトでは、プロジェクトのプレビュー時およびレンダリング時にはプロジェクトの [ステレオスコピック 3D モード]、[スワップ、左/右]、および [クロストーク キャンセル] の設定も使用されますが、必要に応じてプロジェクトの設定を上書きすることもできます。

1. [ファイル] メニューの [プロパティ] を選択します。[プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスが表示されます。
2. [ステレオスコピック 3D モード] ドロップダウンリストから設定を選択します。

設定	説明
オフ	2D プロジェクトを作成するには、この設定を選択します。
横並び (ハーフ)	プロジェクトで 1 つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度の半分を使用して表示されます。 この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。



設定	説明
<b>横並び (フル)</b>	<p>プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、水平解像度をすべて使用して表示されます。</p> <p>この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。</p> 
<b>上/下 (ハーフ)</b>	<p>プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用して表示されます。</p> <p>この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。</p> 
<b>上/下 (フル)</b>	<p>プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、垂直解像度をすべて使用して表示されます。</p> <p>この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。</p> 
<b>アナグリフ方式 (赤/シアン)</b> <b>アナグリフ方式 (アンバー/青)</b> <b>アナグリフ方式 (緑/マゼンタ)</b>	<p>プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、アナグリフ設定を選択します。</p> 
<b>代替線</b>	<p>プロジェクトを代替線 3D モニタで表示する場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用してインターレースされます。</p> <p>この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。</p> 

設定	説明
<b>チェッカーボード</b>	<p>プロジェクトをDLPベースの3Dモニターで表示する場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度と垂直解像度の半分を使用して並べて表示されます。</p> <p>この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。</p> 
<b>左のみ 右のみ</b>	<p>2Dモニターで編集している場合、または左目と右目の出力に対して別々のプロジェクトを作成する場合は、<b>[左のみ]</b> または <b>[右のみ]</b> の設定を選択します。</p> <p>この例では、左目の画像が青色になっており、右目の画像が赤色になっています。</p> 
<b>ブレンド</b>	<p>左目と右目の画像をブレンドする場合は、この設定を選択します。この設定は、イベントを調整する場合に便利です。</p> 
<b>差分</b>	<p>垂直方向の調整を行って、垂直方向の相違を最低限に抑える場合は、この設定を選択します。</p> 


- 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**[スワップ、左/右]** チェックボックスをオンにします。右目の画像が最初に表示される代替線ディスプレイを使用する場合、緑とマゼンタのアナグリフメガネを使用する場合、またはクロスアイフリービュー3Dを作成する場合に、この設定は便利です。
  - 画像の映り込みが発生する場合は、**[クロストークキャンセル]** スライダーをドラッグします。たとえば、左目で右目の画像が見える場合は、**[クロストークキャンセル]** スライダーを調整して補正します。
- プロジェクトの **[ステレオスコピック 3D モード]** が **[サイドバイサイド]**、**[トップアンドボトム]**、**[ラインバイライン]**、**[チェッカーボード]** のいずれかに設定されている場合は、**[フル解像度のレンダリング画質]** ドロップダウンリストが **[標準]** または **[最高]** に設定されている場合にのみ、クロストークキャンセルがアクティブになります。アナグリフモードを使用している場合は、どの品質レベルでもクロストークキャンセルはアクティブになります。
- レンダリングされた最終出力で **[クロストークキャンセル]** 設定を使用する必要がある場合は、**[レンダリングとテープへの出力のキャンセルを含む]** チェックボックスをオンにします。**[クロストークキャンセル]** をプレビューにのみ使用する場合は、このチェックボックスをオフにします。

## ステレオスコピック 3D プレビューのセットアップ

[ユーザー設定] ダイアログボックスの [ビデオ] タブで、[ビデオプレビュー] ウィンドウでの 3D プロジェクトの表示に使用するステレオスコピック 3D 形式を選択できます。例えば、[ステレオスコピック 3D モード] ドロップダウンリストから [アナグリフ方式 (赤/シアン)] を選択すれば、アナグリフ 3D メガネを使用してプロジェクトをプレビューできます。

プロジェクトを 3D テレビまたは 3D モニタでプレビューする場合は、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [プレビューデバイス] タブを使用して、プロジェクトのプレビューのための 3D ディスプレイを設定できます。

- 3D Vision テクノロジーと 3D Vision モニタをサポートする NVIDIA グラフィック カードを使用している場合は、[プレビューデバイス] タブの [デバイス] ドロップダウンリストから [Windows グラフィック カード] 設定を選択し、[ステレオスコピック 3D モード] ドロップダウンリストから [左および右] を選択します。
- 3D Vision テクノロジーと 3D 対応 HDTV をサポートする NVIDIA グラフィック カードを使用している場合は、[プレビューデバイス] タブの [デバイス] ドロップダウンリストから [Windows グラフィック カード] 設定を選択し、[ステレオスコピック 3D モード] ドロップダウンリストを使用して、モニタでのステレオスコピック 3D コンテンツの表示に使用する方法を選択します。通常は、[サイドバイサイド (ハーフ)] または [ラインバイライン] を選択します。必ずお使いのテレビのセットアップメニューと Vegas Pro の [プレビューデバイス] タブで 3D モードを設定してください。
- IEEE-1394 (FireWire) 接続でコンピュータに接続されている 3D テレビを使用する場合、[プレビューデバイス] タブの [デバイス] ドロップダウンリストから [OHCI 対応 IEEE 1394 / DV] 設定を選択し、[ステレオスコピック 3D モード] ドロップダウンリストを使用して、テレビでのステレオスコピック 3D コンテンツの表示に使用する方法を選択します。

再生中に [ビデオプレビュー] ウィンドウで [外部モニタでビデオのプレビュー] ボタン (  ) を選択すると、3D ディスプレイが有効になります。[Alt] キーと [Shift] キーを押しながら [4] キーを押すか、セカンダリディスプレイをクリックして [Esc] キーを押すと、外部プレビューをオフにできます。

ご使用のハードウェアをセットアップする方法については、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。

## タイムライン上でのステレオスコピック 3D イベントの同期

2 台のカメラを使用してステレオスコピック 3D を撮影する場合は、同期イベントを記録することが重要です。たとえば、カメラの前で手を叩いたり、指を鳴らしたり、スチルカメラのフラッシュ、ペットのしつけ用のクリッカー、またはプロが使用するカチンコを使用したりします。

### ヒント：

- マルチストリームの 3D ファイルまたは各フレームに両方の画像が含まれているファイルを使用する場合は、イベントを整列させる必要はありません。マルチストリームメディアをステレオスコピック 3D プロジェクトに追加すると、最初のストリームが使用され、次のストリームとペア化されます。

メディアファイルのモードの変更または左右の画像の入れ替えを行う必要がある場合は、[メディアプロパティ] ダイアログボックスの [メディア] タブを使用します。

- 同期されるタイムコードを持つファイルが 2 つある場合は (左目のクリップと右目のクリップを別々に作成する 3D カメラでのビデオショットなど)、オーディオとビデオを揃える必要はありません。[プロジェクトメディア] ウィンドウでクリップを選択し、ショートカットメニューから [ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化] を選択するだけで、最初のストリームが使用され、次のストリームとペア化されます。

メディアファイルのモードの変更または左右の画像の入れ替えを行う必要がある場合は、[メディアプロパティ] ダイアログボックスの [メディア] タブを使用します。

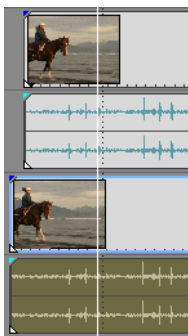
- 3D コンポジットを使用しているトラックにステレオスコピック 3D の深度を追加する必要がある場合は、[トラックモーション] ダイアログボックスの [ステレオスコピック 3D カメラ] のコントロールを使用します。

サポートされているマルチストリームの形式：

- デュアルストリームの AVI または QuickTime ファイル
- 3D Bloggie HD カメラで作成された 3D AVC ファイル
- MPO (マルチピクチャーオブジェクト) 3D 静止画像

- CineForm Neo3D 5.1 以上 (Cineform Neo3D ファイルを読み取るには、CineForm 製品または無料の Neo プレーヤーが必要です)
- このトピックで説明するペア化された 2 つの別々のファイル

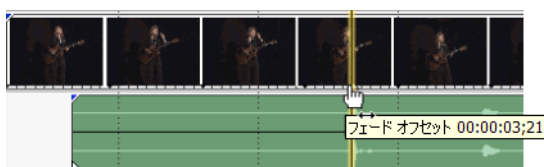
1. **[トラックにまたがって追加]** モードを使用して、タイムラインにメディアを追加すると、左目と右目のビデオが別々のトラックに分かれます。次の例では、左目のトラックが右目のトラックの上に表示されています。
2. 次のいずれかの方法で、ビデオ出力が同期するように、オーディオとビデオを整列させます。
  - カチンコを使って、または手を叩いて同期ポイントを作成した場合は、オーディオ波形を使用してイベントを各フレームの内側に整列することができます。
    - a. タイムライン内のイベントをドラッグして、オーディオ波形を大まかに整列させます。
    - b. タイムラインの右下隅にあるズーム コントロールを使用して、波形にズームインします。
    - c. オーディオがわずかにずれている場合でも、ビデオフレームを整列させる必要があるため、**[フレーム単位にクオンタイズ]** が有効になっていることを確認します。
    - d. トラックの境界をドラッグして、トラックの高さを高くし、波形を大きく表示します。
    - e. 必要に応じて、**[Shift]** キーと **[↑]** キーを使用して、波形の表示を拡大します。
    - f. 移動するイベントをクリックしてテンキーの **[1]** または **[3]** を押して、イベントをフレーム単位で左右に移動します。



- 次の手順に従って、ビデオイベントを同期します。

**注：** この作業を行うにはスナップが有効になっている必要があります。有効になっていない場合は、**[スナップを有効にする]** ボタン (🔊) をクリックしてスナップを有効にしてください。

- a. ビデオトラックをソロ再生します。
- b. カーソルを同期ポイントに移動し、イベントのスナップ オフセットをドラッグして、カーソルにスナップさせます。



- c. クリップごとに手順 a と b を繰り返します。
- d. カーソルをスナップ ポイントにドラッグし、他のクリップをカーソルにスナップさせます。  
カメラが一緒に Genlock されていない (同じケイダンスで撮影した) 場合、一方のクリップがもう一方のクリップより最大で半フレーム進んでいる場合があります。すばやい動きの多いシーンがなければ、これは許容できます。ただし、タイムライン上でできるだけ近くに配置する必要があります。

3. 配置を確認します。
  - a. 一番上のトラックの **[レベル]** スライダをドラッグして、その不透明度を **50%** に設定します。
  - b. ビデオのよく動く部分を探し、両方のクリップでモーションが同じであること、片方のクリップが他方より先行していないことを確認します。  
カメラと一緒に **Genlock** されていない（同じケイダンスで撮影した）場合、一方のクリップがもう一方のクリップより最大で半フレーム進んでいる場合があります。すばやい動きの多いシーンがなければ、これは許容できます。
4. 両方のビデオイベントを選択し、どちらかのイベントを右クリックして、**[ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化]** を選択します。  
一方のビデオイベントがタイムラインから削除され、イベントのアクティブテイクが新しいマルチストリームサブクリップに設定され、新しいマルチストリームクリップが **[プロジェクトメディア]** ウィンドウに追加されます。新しいサブクリップのクリッププロパティを表示すると、**[ステレオスコピック 3D モード]** が **[次のストリームとペア化]** に設定されていることを確認できます。
5. 手順 1 で作成したオーディオトラックとビデオトラックを削除します。  
イベントを同期した後は、**[プロジェクトメディア]** ウィンドウ内にペア化されたステレオスコピックサブクリップが表示されます。これらのクリップは、ステレオスコピック 3D メディアとしてタイムラインまでドラッグできます。

**ヒント：**お使いのカメラリグがミラーまたは反転したカメラを使用しており、カメラ内で修正されなかったフリップ画像または回転画像を生成していた場合は、**ステレオスコピック 3D 調整プラグイン**でクリップを修正できます。詳しくは、64 ページの **「左目と右目の画像の整列と深度の調整」** を参照してください。

## 左目と右目の画像の整列と深度の調整

ステレオスコピック 3D ビデオは、画像が水平方向にのみずれていることが非常に重要です。垂直方向や回転にずれがあると、視聴体験が損なわれ、視聴者に不快感を与える場合もあります。また、水平オフセットの量および方向を制限して、適度な深度を作成することも重要です。

たとえば、平行軸カメラで撮影した場合、すべての動きは通常、画面の手前に表示されます。ほとんどの動きが画面の奥に表示されるようにするには、水平方向の画像の変換を行う必要があります。

適切な配置と深度の設定を作成するには、**3D メガネ**を使用します。また、**3D メガネ**を使用していない状態でも出力を視聴します。通常、すべての動きが画面の奥に表示され、ドラマチックなエフェクトや特殊効果のみが画面の手前に出てくるようにする必要があります。ただし、ムービーを視聴する最も大きい画面で、左目の画像と右目の画像が **2.5 インチ**以上離れないようにしてください。

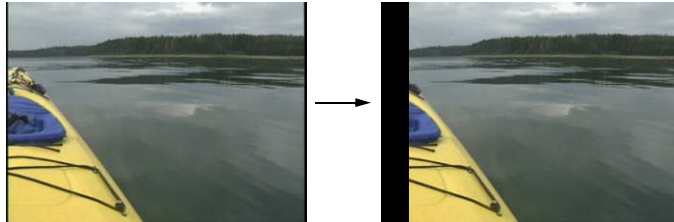
たとえば、使用する最も大きい画面が **16:9** の対角 **106 インチ** の場合、幅は対角の **87%**、つまり約 **92 インチ** になります。コンテンツが **1920x1080** の場合、**2.5 インチ** は **52 ピクセル** に相当するため、画像が **52 ピクセル** 以上離れないようにします。

ステレオスコピック 3D 調整プラグインを使用すると、水平オフセット、垂直オフセット、キーストーン、および回転を調整できます。このプラグインは、イベント レベル、トラック レベル、またはビデオ出力レベルで適用できます。ビデオエフェクトの適用については、**Vegas Pro** のオンラインヘルプを参照してください。

使用できるプラグインのコントロールを以下に示します。

項目	説明
<b>水平オフセット</b>	スライダをドラッグして、左目と右目の画像の水平方向の配置を調整することで、画面の深度に対する画像の見える位置を設定します。
<b>垂直オフセット</b>	左目と右目の画像の垂直方向の位置が揃っていない場合は、スライダをドラッグして、オフセットを補正します。
<b>ズーム</b>	左目と右目の画像のズーム率が異なる場合は、スライダをドラッグして、オフセットを補正します。
<b>キーストーン</b>	スライダをドラッグして、画像のキーストーンを補正します。左目と右目のカメラが平行でない場合、画像のキーストーンが発生します。
<b>回転</b>	スライダをドラッグして、左目と右目の画像のカメラの傾斜を補正します。
<b>自動補正</b>	クリックするとビデオが分析され、 <b>[垂直オフセット]</b> 、 <b>[ズーム]</b> 、 <b>[キーストーン]</b> 、および <b>[回転]</b> の値が自動的に計算されます。
<b>水平方向にフリップ</b>	ドロップダウンリストから設定を選択して、水平方向に反転したカメラの画像をフリップします。

項目	説明
垂直方向にフリップ	ドロップダウンリストから設定を選択して、垂直方向に反転したカメラの画像をフリップします。
自動トリミング	調整時に左目と右目の画像を自動的にトリミングして、プラグインの調整によって黒枠ができないようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
トリミング	<b>[自動トリミング]</b> チェックボックスがオフの場合、このスライダをドラッグして画像のトリミングを調整できます。
フローティングウィンドウ	必要に応じて <b>[左]</b> または <b>[右]</b> のスライダをドラッグして、画面エッジ違反を修正します。 ステレオスコピック 3D プロジェクトに画面のエッジを横切り、画面の手前に現れるオブジェクトが含まれている場合、ユーザーには矛盾した深度キューが見えます。3D エフェクトでユーザーの目にはオブジェクトが画面の手前にあるように見えますが、画面のエッジで画面の深度が矛盾します。 たとえば、次の例では、 <b>[左]</b> のスライダをドラッグすると、フレームの左側のエッジがマスクされ、カヤックが画面のエッジを横切るのを防ぐことができます。



#### ヒント：

- 3D の深度調整は、この文書で説明可能な範囲を超えています。詳細については、「3D 映像制作- スクリプトからスクリーンまで立体デジタルシネマの作り方」(Bernard Mendiburu 著)などを参照してください。
- ステレオスコピック 3D プロジェクトで作業している場合、[ビデオFX] ウィンドウには、左目用のビデオと右目用のビデオに別々のチェックボックスが表示されます。 **ステレオスコピック 3D 調整** 左目だけ、または右目だけへのエフェクトを制限することにより、各目に異なる設定を指定してプラグインの複数のインスタンスを使用できます。

## ステレオスコピック 3D プロジェクトのレンダリング

プロジェクトをレンダリングする場合、デフォルトでは、[プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスの **[ビデオ]** タブの **[ステレオスコピック 3D モード]** の設定が使用されます。

別のレンダリング形式を使用する必要がある（例えば、左目と右目で別々のマスタを配信する、またはプロジェクトの複数のバージョンを作成する）場合は、レンダリングモードを変更できます。

サポートされている 3D レンダリング形式：

- CineForm Neo3D (CineForm NeoHD、Neo4k、または Neo3D 5.1 以上が必要です)。ビデオ形式として CineForm を使用する QuickTime または AVI のカスタム レンダリングテンプレートを作成できます。このテンプレートを使用してレンダリングすると、CineForm のステレオスコピック 3D 形式をサポートしているアプリケーションで使用できる Neo3D ファイルが作成されます。
- 2つの別々のファイル。2つのカスタムテンプレートを作成し、[カスタム設定] ダイアログボックスの **[プロジェクト]** タブを使用して、一方のテンプレートの **[ステレオスコピック 3D モード]** を **[左のみ]** に、もう一方を **[右のみ]** に設定できます。そうすると、ファイルを別々にレンダリングすることや、**[ツール] > [スクリプトの作成] > [バッチレンダリング]** を使用して、左目と右目のファイルをレンダリングすることができます。

1. **[ファイル]** メニューの **[名前を付けてレンダリング]** を選択し、**[名前を付けてレンダリング]** ダイアログボックスを表示します。
2. **[出力ファイル]** のコントロールを使用して、ファイルの保存場所を選択します。
  - a. **[フォルダ]** ボックスには、ファイルの保存場所となるフォルダのパスが表示されます。下矢印をクリックして最近使用したフォルダを選択するか、または **[参照]** ボタンをクリックして新しいフォルダを指定します。
  - b. **[名前]** ボックスに名前を入力するか、または **[参照]** ボタンをクリックし、参照ウィンドウでファイルを選択して既存ファイルを置き換えます。
3. **[出力形式]** のコントロールを使用して、作成するファイルの種類を選択します。  
**[出力形式]** ボックスには、ファイルのレンダリングに使用できるファイルの種類と形式が表示されます。見出しをダブルクリック（または矢印ボタンをクリック）すれば、使用可能なテンプレートのリストを展開したり折りたたんだりできます。
4. **[テンプレートのカスタマイズ]** ボタンをクリックして、新しいテンプレートを作成します。
5. **[カスタム設定]** ダイアログボックスで、**[プロジェクト]** タブをクリックします。
6. **[ステレオスコピック 3D モード]** ドロップダウンリストから、プロジェクトのレンダリングに使用する設定を選択します。

[プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスの **[ビデオ]** タブの設定を使用する場合は、**[プロジェクト設定を使用]** を選択します。レンダリング時にプロジェクト設定を上書きする場合は、他のモードを選択します。

設定	説明
<b>プロジェクト設定を使用</b>	[プロジェクトプロパティ] ダイアログボックスの <b>[ビデオ]</b> タブの設定を使用します。
<b>横並び (ハーフ)</b>	<p>プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度の半分を使用して表示されます。</p> <p><b>YouTube 3D</b></p> <p>YouTube 3D ではフレームに互換性のあるビデオが使用されるため、XDCAM EX、Windows Media Video、MainConcept MPEG-2b などの YouTube と互換性のある形式を使用してカスタムレンダリングテンプレートを作成できます。カスタムテンプレートの場合は、ステレオスコピック 3D モードを <b>[サイドバイサイド (ハーフ)]</b> に設定し、<b>[スワップ、左/右]</b> チェックボックスをオンにします。これが YouTube 3D のデフォルトのレイアウトです。</p> <p>ビデオを YouTube にアップロードする場合は、<b>yt3d:enable=true</b> をタグとして追加して 3D 表示を有効にします。<b>yt3d:aspect=16:9</b> (または <b>yt3d:aspect=4:3</b>) も追加すれば、フレームの表示のアスペクト比を設定できます。</p> <p><b>DVD および Blu-ray Disc</b></p> <p>ステレオスコピック 3D プロジェクトでタイムラインを Blu-ray Disc™ に書き込んで、3D プロジェクトを Blu-ray Disc に書き込むことができます。詳しくは、77 ページの <b>「Blu-ray Disc の書き込み」</b> を参照してください。</p> <p>プロジェクトの目的がプロフェッショナルな Blu-ray 3D™ 複製の場合、Vegas Pro では、2つのファイルを別々にレンダリングすることにより (以下の <b>[左のみ]</b> および <b>[右のみ]</b> を参照)、左目と右目別のフル HD の形式でコンテンツを準備できます。これは、デュアルストリーム 3D エンコーダ (<a href="http://www.sonycreativesoftware.com/blurayencoding">http://www.sonycreativesoftware.com/blurayencoding</a>) などの MVC エンコーダで読み取ることができ、Blu-print (<a href="http://www.sonycreativesoftware.com/bluprint">http://www.sonycreativesoftware.com/bluprint</a>) などのツールを使用してオーサリングできます。</p>
<b>横並び (フル)</b>	<p>プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、水平解像度をすべて使用して表示されます。</p>
<b>上/下 (ハーフ)</b>	<p>プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。</p> <p>左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用して表示されます。</p>



設定	説明
上/下 (フル)	プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を重ねて含める場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、垂直解像度をすべて使用して表示されます。
アナグリフ方式 (赤/シアン) アナグリフ方式 (アンバー/青) アナグリフ方式 (緑/マゼンタ)	プロジェクトで1つのフレームに左目と右目の画像を含める場合は、アナグリフ設定を選択します。
代替線	プロジェクトを代替線 3D モニタで表示する場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な垂直解像度の半分を使用してインタレースされます。
チェッカーボード	プロジェクトを DLP ベースの 3D モニタで表示する場合は、この設定を選択します。 左目と右目の画像は、使用可能な水平解像度と垂直解像度の半分を使用して並べて表示されます。
左のみ 右のみ	左目と右目の出力に対して別々にレンダリングを作成する場合は、 <b>[左のみ]</b> または <b>[右のみ]</b> の設定を選択します。  <b>ヒント：</b> バッチレンダリングスクリプトを使用すれば、プロセスを自動化できます。2つのカスタムレンダリングテンプレートを作成し、片方のテンプレートのステレオスコピック 3D モードを <b>[左のみ]</b> に設定し、他方のテンプレートのステレオスコピック 3D モードを <b>[右のみ]</b> に設定します。次に、 <b>[ツール] &gt; [スクリプトの作成] &gt; [バッチレンダリング]</b> を選択し、形式を選択し、2つのテンプレートのチェックボックスをオンにし、保存先フォルダとファイル名を設定してから <b>[OK]</b> をクリックします。Vegas Pro では、各ファイルが、テンプレートの後ろにファイル名が追加された名前でもレンダリングされます。
ブレンド	左目と右目の画像をブレンドする場合は、この設定を選択します。この設定は、イベントを調整する場合に便利です。
差分	垂直方向の調整を行って、垂直方向の相違を最低限に抑える場合は、この設定を選択します。

- 左目と右目の画像を入れ替える必要がある場合は、**[スワップ、左/右]** チェックボックスをオンにします。右目の画像が最初に表示される代替線ディスプレイを使用する場合、緑とマゼンタのアナグリフメガネを使用する場合、またはクロスアイフリービュー 3D を作成する場合に、この設定は便利です。
- 画像の映り込みが発生する場合は、**[クロストーク キャンセル]** スライダをドラッグします。たとえば、左目で右目の画像が見える場合は、**[クロストーク キャンセル]** スライダを調整して補正します。  
プロジェクトの **[ステレオスコピック 3D モード]** が **[サイドバイサイド]**、**[トップアンドボトム]**、**[ラインバイライン]**、**[チェッカーボード]** のいずれかに設定されている場合は、**[フル解像度のレンダリング画質]** ドロップダウンリストが **[標準]** または **[最高]** に設定されている場合のみ、クロストーク キャンセルがアクティブになります。アナグリフモードを使用している場合は、どの品質レベルでもクロストーク キャンセルはアクティブになります。
- 次の手順に従って、後で使用するためにテンプレートを保存します。
  - [テンプレート]** ボックスに、レンダリングテンプレートを識別するための名前を入力します。
  - [テンプレートの保存]** ボタン (📁) をクリックします。
  - [OK]** をクリックして、[名前を付けてレンダリング] ダイアログボックスに戻ります。
- [レンダリング]** をクリックして、新しいテンプレートを使用してプロジェクトをレンダリングします。



## プロジェクトの保存とレンダリング

Vegas® Pro ソフトウェアを使うと、多くの異なるマルチメディア形式にプロジェクトを保存し、レンダリングできます。Vegas Pro プロジェクトをレンダリングしても、プロジェクト自体は変更されず、多くの異なる形式にレンダリングできます。

この章では、プロジェクトの保存と [名前を付けて保存] と [名前を付けて事前レンダリング] 機能の使い方について説明します。この章では、プロジェクトを YouTube にアップロードする方法についても説明します。

### プロジェクトの保存

Vegas Pro プロジェクトは、小さい .veg ファイルとして保存されます。このファイルには、ソースファイルの場所、トリミング、トラックおよびバス プラグイン、ボリュームおよびパンエンベロープ、バス割り当て、割り当て可能なエフェクトの設定など、プロジェクトを作成するために必要なすべての情報が含まれています。これは、コマンドとしてレンダリングで実行する、最終メディア ファイルの作成という意味ではありません。

#### 1. [ファイル] メニューの [保存] を選択します。

プロジェクトを初めて保存する場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスが表示されます。それ以降に同じプロジェクトを保存する場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスは表示されず、既存のファイル名のままプロジェクトが更新され、すべての変更が保存されます。

#### 2. [ファイルの種類] ドロップダウン リストから [Vegas プロジェクト ファイル (.veg)] を選択します。

#### 3. プロジェクトの保存先となるドライブおよびフォルダを選択します。

#### 4. [ファイル名] ボックスにプロジェクトの名前を入力します。

#### 5. [保存] をクリックします。

### プロジェクト名の変更 ([名前を付けて保存] を使用)

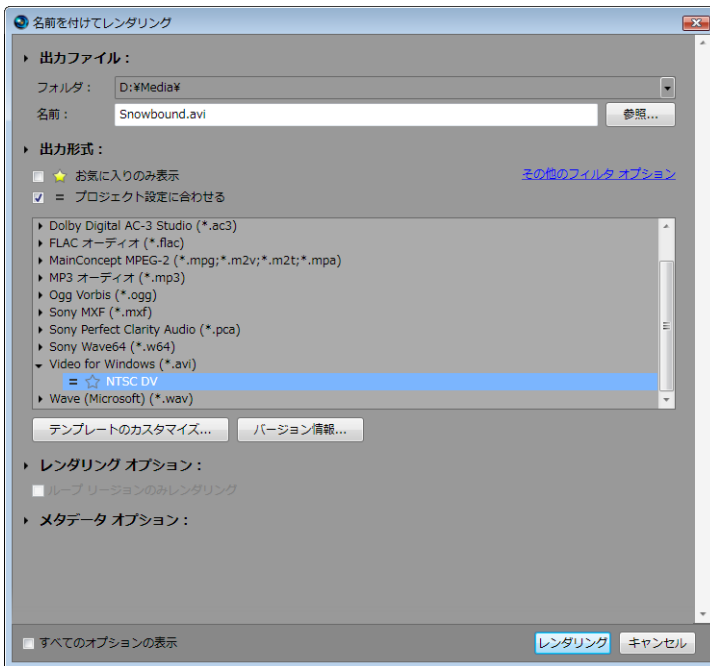
プロジェクトの作業が終わったら、[ファイル] メニューの [名前を付けて保存] コマンドを使用して、小さいプロジェクト ファイルのコピーを別の名前で保存できます。これは、バージョンの異なるプロジェクトをバックアップとして保存しておく場合に便利です。

## プロジェクトのレンダリング

レンダリングとは、プロジェクトを1つの新しいマルチメディアファイルに変換して、メディアプレーヤー、インターネットストリーミングメディア、CD-ROM、ビデオテープなど、希望する再生方式のファイル形式に変換する処理のことです。レンダリング処理を行っても、プロジェクトファイル自体は上書き、削除、変更されません。元のプロジェクトに戻って編集または調整を実行し、後でレンダリングをやり直すこともできます。

最終出力形式は、新しいメディアファイルを再生するアプリケーションによって異なります。例えば、.avi、.mov、.wmv形式などがあります。

1. **【ファイル】** メニューの **【名前を付けてレンダリング】** を選択します。[名前を付けてレンダリング] ウィンドウが表示されます。



2. [出力ファイル] のコントロールを使用して、ファイルの保存場所を選択します。
  - a. **【フォルダ】** ボックスには、ファイルの保存場所となるフォルダのパスが表示されます。下矢印をクリックして最近使用したフォルダを選択するか、または **【参照】** ボタンをクリックして新しいフォルダを指定します。
  - b. **【名前】** ボックスに名前を入力するか、または **【参照】** ボタンをクリックし、参照ウィンドウでファイルを選択して既存ファイルを置き換えます。

### 3. [出力形式] のコントロールを使用して、作成するファイルの種類を選択します。

[出力形式] ボックスには、ファイルのレンダリングに使用できるファイルの種類と形式が表示されます。見出しをダブルクリック（または矢印ボタンをクリック）すれば、使用可能なテンプレートのリストを展開したり折りたたんだりできます。テンプレートをクリックして選択し、そのフォーマットをレンダリングに使用するか、またはテンプレートを選擇してから **[テンプレートのカスタマイズ]** ボタンをクリックして、テンプレートの設定を変更します。

#### ヒント：

- **[レンダリングテンプレートの検索]** ボックスに入力すれば、テンプレートを検索できます。例えば、PSP™ (PlayStation® Portable) システムのビデオをレンダリングする場合は、このボックスに「PSP」と入力すれば、テンプレート名または説明に「PSP」という単語が含まれているテンプレートだけが表示されます。
- 頻繁に使用するテンプレートがある場合は、お気に入りを作成できます。テンプレート名の横にあるグレーの星をクリックすると、そのテンプレートをお気に入りとしてマークできます。その後、**[お気に入りのみ表示]** チェックボックスをオンにすれば、お気に入りだけが **[名前を付けてレンダリング]** ダイアログボックスに表示されます。
- プロジェクトの設定（フレームサイズ、ピクセルのアスペクト比、フレームレート）に一致するテンプレートは、テンプレートリスト内で等号 (=) を付けて表示されます。プロジェクトの設定と一致するテンプレートだけを表示する場合は、**[プロジェクト設定に合わせる]** チェックボックスをオンにします。
- テンプレートリストをもっと細かく制御する場合は、**[その他のフィルタオプション]** をクリックします。オーディオ/ビデオテンプレートを表示したり、プロジェクトのオーディオチャンネル数、サンプルレート、フレームレート、フレームサイズ、アスペクト比、またはフィールド順序を一致させたりできます。
- DVD のための 5.1 サラウンドオーディオストリームを作成するには、Dolby Digital AC-3 Studio プラグインを使用し、**[5.1 サラウンド DVD]** テンプレートまたは **[5.1 サラウンド DVD、AGC オン]** テンプレートでオーディオをレンダリングします。

4. .wav、.w64、.avi、または .mxf 形式にレンダリングしている場合には、**[マルチチャンネルのマッピングを有効にする]** チェックボックスをオンにすると、オーディオチャンネルが複数あるファイルをレンダリングできます。
5. 必要に応じて **[レンダリングオプション]** セクションのチェックボックスをオンまたはオフにしてください。
  - a. プロジェクトのループリージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、**[ループリージョンのみレンダリング]** チェックボックスをオンにします。**[ループ再生]** をこのオプションで選択する必要はありません。
  - b. プロジェクト設定とは若干異なるアスペクト比の出力形式でレンダリングする場合は、**[出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ（レターボックスにしない）]** チェックボックスをオンにします。これにより、出力の上下左右に黒い余白が表示されなくなります。
  - c. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで **[プロジェクトプロパティ]** ウィンドウの **[出力回転]** 設定を使用する場合は、**[プロジェクトの出力回転設定を使用]** チェックボックスをオンにします。

このチェックボックスをオフにすると、メディアはメディアプロパティの設定に従って回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、プロジェクトを回転しない表示で確認できます。
6. **[メディアオプション]** コントロールを使用して、プロジェクトに関する情報をレンダリングされたメディアファイルと一緒に保存するかどうかを選択します。
  - a. 選択したファイル形式でサポートされていれば、**[プロジェクトマーカーをメディアファイルに保存]** チェックボックスをオンにすると、マーカー、リージョン、およびコマンドマーカーもレンダリングされたメディアファイルに含められます。
  - b. レンダリングファイル内の Vegas Pro プロジェクトのパスを保存する場合は、**[プロジェクトをパスリファレンスとして保存する]** チェックボックスをオンにします。プロジェクトへのパスを保存しておくと、別のプロジェクトでそのファイルを使用するときに、簡単にソースプロジェクトに戻ることができます。

#### 注：

- レンダリングファイル内のプロジェクト情報は、プロジェクトファイルのみを参照する情報です。レンダリング後にプロジェクトファイルを編集した場合、プロジェクトデータとレンダリングしたファイルは一致しくなくなります。パスの参照を使用してプロジェクトを編集するには、プロジェクトファイルとすべてのメディアファイルがコンピュータ上で使用できる必要があります。
- プロジェクトが保存されていない場合、またはサードパーティ製のファイルフォーマットプラグインを使用してレンダリングした場合は、このチェックボックスは使用できません。

7. **[レンダリング]** ボタンをクリックします。ウィンドウにレンダリングの進行状態が表示されます。
8. 保存が完了したら、**[開く]** ボタンをクリックして関連付けられているプレーヤーでファイルを再生するか、**[フォルダを開く]** をクリックしてファイルが保存されているフォルダを開きます。

選択したファイルの種類でこのテンプレートがサポートされている場合は、**[名前を付けてレンダリング]** ウィンドウで、ファイルを保存するためのカスタムテンプレートを作成できます。

ファイル形式によっては、**[ビデオレンダリング品質]** の設定をレンダリングテンプレートに関連付けるための **[プロジェクト]** タブが **[カスタムテンプレート]** ダイアログボックスに表示されます。最終的なレンダリングテンプレート設定は、**[プロジェクトプロパティ]** ウィンドウの **[フル解像度のレンダリング画質]** の設定より優先されます。

#### 注：

- マルチチャンネルオーディオを.wav/.wav64、.avi、.mxfの各形式でレンダリングするためのVegas Pro テンプレートは、マルチチャンネルオーディオをサポートしていないその他のSony Creative Software Inc. アプリケーションで表示できる場合があります。ただし、他のアプリケーションでこれらのテンプレートを使用しても希望する結果を得られないので、できるだけ他のアプリケーションでは使用しないようにしてください。
- **[カスタムテンプレート]** ウィンドウでテンプレートを変更し、新しい名前を付けて保存を行っていない場合は、ディスクに「無題」として保存されます。

## YouTube へのムービーのアップロード

ムービーが完成したら、すぐに友人や家族に見てもらいたいと思うことでしょう。

**重要：** この機能を使用するにはYouTube アカウントが必要です。まだアカウントを取得していない場合は、<http://www.youtube.com/signup> にアクセスしてサインアップしてください。

1. **[ファイル]** メニューの **[YouTube にアップロード]** を選択します。**[YouTube にアップロード]** ダイアログボックスが表示されます。
2. **[YouTube ユーザー名]** ボックスと **[YouTube パスワード]** ボックスに、YouTube のユーザー名とパスワードを入力します。

**注：** YouTube アカウントがGmail アドレスとリンクされている場合は、Gmail のユーザー名とパスワードを使用してログインできます。

3. **[タイトル]** ボックスに、ビデオの内容がわかるようなタイトルを入力します。  
デフォルトでは、**[プロジェクトプロパティ]** ダイアログボックスの **[サマリー]** タブにある **[タイトル]** ボックスの情報が使用されます。
4. **[説明]** ボックスに、ムービーの説明を入力します。  
デフォルトでは、**[プロジェクトプロパティ]** ダイアログボックスの **[サマリー]** タブにある **[コメント]** ボックスの情報が使用されます。
5. **[ビデオ カテゴリ]** ドロップダウンリストから設定を選択します。選択したカテゴリがYouTube サイトでのビデオのカテゴリに使用されます。
6. **[タグ]** ボックスに、ムービーに関連付けるキーワードを入力します。ムービーに関連のある単語やムービーの内容を説明する言葉を使用してください。ここに入力したタグは、YouTube での検索に使用されます。コンマまたはスペースで区切れば、複数のキーワードを指定できます。

**注：** ステレオスコピック3D プロジェクトをアップロードした場合は、Vegas Pro では、YouTube での3D表示を有効にするために必要なタグが自動的に追加されます。

7. **[公開]** または **[非公開]** を選択して、ムービーの公開オプションを設定します。**[公開]** に設定したビデオはすべてのYouTube ユーザーに公開されますが、**[非公開]** に設定したビデオは自分が指定したメンバーにしか表示されません。

8. **【標準】** または **【高】** を選択して、ムービーのビデオ品質を設定します。**【高】** に設定すると、ブロードバンド接続用に高画質のビデオが作成されますが、レンダリングに時間がかかります。

推定ファイルサイズがダイアログボックスの下部に表示されます。

9. プロジェクトのループリージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、**【ループリージョンのみレンダリング】** チェックボックスをオンにします。**【ループ再生】** をこのオプションで選択する必要はありません。

10. **【アップロード】** ボタンをクリックして、YouTube へのムービーのアップロードを開始します。

ムービーのアップロードの完了後に、**【ビデオ情報の編集】** ボタンをクリックすると、ブラウザ ウィンドウに [マイアカウント] ページが表示され、ビデオに関する情報を編集できます。**【閉じる】** をクリックすれば、Vegas Pro のタイムラインに戻ります。

**注：** YouTube にアップロードされたビデオは、アップロード後にトランスコードされるため、すぐには利用できません。YouTube Web サイトの [マイ動画] ページにアクセスすれば、アップロードしたビデオの状態を確認できます。





## ディスクの書き込み

プロジェクトをアーカイブして配布するために作成できるディスクには数種類あります。

- **トラックアットワンス (TAO) CD** は、複数のセッションで書き込むことができます。但し、TAO ディスクの場合は、オーディオ CD プレーヤーで使用する前に、セッションを閉じる必要があります。TAO CD はプロジェクトを共有したり、ミックスをテストしたりするのに便利ですが、通常複製のマスタとしては使用できません。
- **ディスクアットワンス (DAO または Red Book) CD** は、1回のセッションで書き込むことができます。複製用のマスタディスクを作成するときは、DAO で書き込みます。
- **Blu-ray Disc** は、Blu-ray Disc プレーヤー、または Blu-ray Disc ドライブを装備したコンピュータで再生できます。
- **DVD** は、DVD プレーヤーまたは DVD ドライブを装備したコンピュータで再生できます。

### オーディオ CD の作成

1つのトラック (トラックアットワンス) またはディスク全体 (ディスクアットワンス) を書き込むことができます。

#### 1つのトラックの書き込み (トラックアットワンス)

Vegas Pro プロジェクトを1つのトラックとして書き込むことができます (トラックアットワンス)。すべてのトラックを CD に書き込んだ後でそれらのトラックを再生するには、ディスクをクローズする必要があります。

#### トラックアットワンス CD の作成

1. **【ツール】** メニューの **【ディスクの書き込み】** を選択して、サブメニューで **【トラックアットワンスオーディオ CD】** を選択します。**【トラックアットワンスオーディオ CD の書き込み】** ダイアログボックスには、現在のファイルの長さ、CD レコーダ内の CD の残り時間が表示されます。
2. **【アクション】** ドロップダウンリストから設定を選択します。
  - **オーディオの書き込み：【開始】** ボタンをクリックすると、CD へのオーディオの書き込みが開始されます。作成した CD をオーディオ CD プレーヤーで再生するには、ディスクをクローズする必要があります。
  - **テストしてからオーディオを書き込む：** バッファアンダーランが発生することなく、ファイルを CD に書き込めるかどうかをテストします。テストが正常に完了した後に、書き込みが開始されます。
  - **テストのみ：** バッファアンダーランが発生することなく、ファイルを CD に書き込めるかどうかのテストだけを行います。CD にオーディオは書き込まれません。
  - **ディスクのクローズ：【開始】** ボタンをクリックすると、オーディオを追加せずにディスクをクローズします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。
  - **CD-RW メディアの消去：【開始】** ボタンをクリックすると、CD-RW メディアの内容を消去します。
3. 書き込みオプションを選択します。
  - **バッファアンダーラン防止：** 使用している CD レコーダにバッファアンダーラン防止機能が装備されている場合は、このチェックボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファアンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、バッファに十分なデータが蓄積されると再開されます。
  - **書き込み前に CD-RW ディスクを消去：** CD-RW ディスクを使用している場合、書き込みを開始する前に CD の中身を消去するには、このチェックボックスをオンにします。
  - **書き込み完了後にディスクをクローズ：** 書き込み完了後に CD をクローズするには、このチェックボックスをオンにします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。
  - **書き込み完了後にディスクを取り出し：** 書き込み完了後に自動的に CD を取り出すには、このチェックボックスをオンにします。
  - **選択のみを書き込み：** ループリージョン内のオーディオだけを書き込むには、このチェックボックスをオンにします。
4. **【ドライブ】** ドロップダウンリストから、CD の作成に使用する CD ドライブを選択します。

5. **【書き込み速度】** ドロップダウンリストから、書き込み速度を選択します。**【最大】** を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。
6. **【開始】** ボタンをクリックします。

**警告：** ディスク書き込みプロセスが開始された後で**【キャンセル】** ボタンをクリックすると、ディスクが使用できなくなります。

7. 書き込み処理が完了すると、確認メッセージが表示されます。**【OK】** をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

### トラックアットワンス CD のクローズ

1. **【ツール】** メニューの**【ディスクの書き込み】** を選択して、サブメニューで**【トラックアットワンス オーディオ CD】** を選択します。**【CD の作成】** ダイアログボックスが表示されます。
2. **【ディスクのクローズ】** ボタンをクリックします。
3. ディスクがクローズされると、確認メッセージが表示されます。**【OK】** をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

### ディスク全体の書き込み（ディスクアットワンス）

1. **【ツール】** メニューの**【ディスクの書き込み】** を選択して、サブメニューで**【ディスクアットワンス オーディオ CD】** を選択します。**【ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み】** ダイアログボックスが表示されます。
2. **【ドライブ】** ドロップダウンリストから、CD の作成に使用する CD ドライブを選択します。
3. **【書き込み速度】** ドロップダウンリストから、書き込み速度を選択します。**【最大】** を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。バッファアンダーランの発生を防止するには、速度を遅くしてください。
4. 使用している CD レコーダーにバッファアンダーラン防止機能が装備されている場合は、**【バッファアンダーラン防止】** チェックボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファアンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、バッファに十分なデータが蓄積されると再開されます。

**注：** バッファアンダーラン防止機能を使用して作成したディスクは、CD プレーヤーで再生できますが、書き込みを停止および再開した位置にビットエラーが発生することがあります。プレマスタディスクを作成する場合は、このチェックボックスをオフにしてください。

5. **【書き込みモード】** ボックスで、ラジオボタンを選択します。
  - **【CD の書き込み】**：CD へのオーディオの書き込みを直ちに開始します。
  - **【テストをしてから CD に書き込む】**：バッファアンダーランが発生することなく、ファイルを CD レコーダーに書き込めるかどうかをテストします。テスト中は、CD にオーディオは書き込まれず、テストが正常に完了した後に書き込みが開始されます。
  - **【テストのみ (CD に書き込まない)】**：バッファアンダーランが発生することなく、ファイルを CD レコーダーに書き込めるかどうかをテストします。CD にオーディオは書き込まれません。
6. CD プロジェクトを書き込む前に一時ファイルにレンダリングする場合は、**【書き込み前に一時イメージをレンダリング】** チェックボックスをオンにします。リアルタイムでレンダリングや書き込みを行うことのできない複雑なプロジェクトの場合は、事前にレンダリングすることによって、バッファアンダーランの発生を防止することができます。

**注：** レンダリングされた一時ファイルは、プロジェクトを変更するか終了するまで保持されます。**【トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み】** ダイアログボックスを開いたときにイメージファイルが存在する場合は、このチェックボックスは**【レンダリングされた既存の一時イメージを使用する】** になります。

7. CD-RW メディアに書き込む場合に、書き込み前にディスクを消去するには、**【CD-RW メディアを自動的に消去】** チェックボックスをオンにします。
8. 書き込み完了後に CD を自動的に取り出す場合は、**【書き込み完了後に取り出し】** チェックボックスをオンにします。
9. **【OK】** をクリックして書き込みを開始します。

## Blu-ray Disc の書き込み

[ツール] メニューの [ディスクの書き込み] を選択して、サブメニューから [Blu-ray Disc] を選択し、プロジェクトをレンダリングして Blu-ray Disc に書き込みます。ステレオスコピック 3D プロジェクトも Blu-ray Disc に書き込みます。

レンダリングされたプロジェクトは、Blu-ray Disc プレーヤーまたは Blu-ray Disc ドライブを装備しているコンピュータで再生できます。

Vegas Pro Blu-ray BDMV 形式で BD-R、BD-RE および DVD-R メディアに書き込みます。

**重要：** Blu-ray プレーヤーの中には DVD メディアを読み取れないものもあります。PlayStation®3 では Blu-ray コンテンツを収録した DVD メディアはデータディスクとして処理されます。メディアを再生するには、ディスク上の BDMV フォルダに移動して、再生したいストリームを選択する必要があります。

### ヒント：

- 片面単層(25 GB) の書き込み可能 BD ディスクには、3 時間42 分の AVC ビデオ、または2 時間15 分の MPEG-2 ビデオ(25 Mbps) を収録できます。
- 片面2 層(50 GB) の書き込み可能 BD ディスクには、7 時間25 分の AVC ビデオ(15 Mbps)、または4 時間31 分の MPEG-2 ビデオ(25 Mbps) を収録できます。
- 片面単層(4.7 GB) の書き込み可能 DVD ディスクには、1 時間17 分の AVC ビデオまたは MPEG-2 ビデオ(8 Mbps) を収録できます。
- 片面2 層(8.5 GB) の書き込み可能 DVD ディスクには、2 時間20 分の AVC ビデオまたは MPEG-2 ビデオ(8 Mbps) を収録できます。
- BD ディスクには標準画質の MPEG-2 ビデオを長時間収録できます。
- ビットレートを調節する必要がある場合は、独自のレンダリングテンプレートを作成できます。

1. [ツール] メニューの [ディスクの書き込み] を選択して、サブメニューで [Blu-ray Disc] を選択します。  
[Blu-ray Disc の書き込み] ダイアログボックスが表示されます。
2. ラジオ ボタンを選択して、行う操作を選択します。
  - **[イメージのレンダリングと書き込み]**：現在のプロジェクトを Blu-ray 互換ファイルとしてレンダリングし、ディスクに書き込みます。
  - **[イメージのレンダリングのみ]**：現在のプロジェクトを、後で書き込むことができる Blu-ray 互換ファイルとしてレンダリングします。
  - **[既存のイメージファイルの書き込み]**：レンダリング済みのファイルを Blu-ray Disc に書き込みます。
3. **[イメージのレンダリングと書き込み]** または **[イメージのレンダリングのみ]** を選択した場合は、レンダリングの設定を選択します。

**ヒント：** 互換性のあるメディアファイルを作成するために必要なメディア設定については、Vegas Pro のオンラインヘルプを参照してください。

- a. **[ビデオ形式]** ドロップダウン リストから設定を選択し、AVC または MPEG-2 ビデオを書き込むかどうかを指定します。
- b. **[ビデオ テンプレート]** ドロップダウン リストから設定を選択し、ビデオ ストリームのレンダリングに使用するパラメータを指定します。

Blu-ray Disc 用のビデオには、MPEG-2 または AVC エンコーディングを使用できます。3D Blu-ray Disc 上のステレオスコピック 3D プロジェクトには、MVC エンコーディングが使用されます。

- Vegas Pro Blu-ray MPEG-2 ビデオテンプレートの平均ビットレートは 25 Mbps です。
- Vegas Pro Blu-ray AVC ビデオテンプレートの平均ビットレートは 15 Mbps です。
- Vegas Pro ステレオスコピック 3D プロジェクト用の Blu-ray MVC ビデオテンプレートの平均ビットレートは 10 Mbps です。
- DVD メディアに書き込む場合、Vegas Pro では 8 Mbps AVC と MPEG-2 ビデオのテンプレートを利用できます。

- c. **【オーディオ形式】** ドロップダウンリストから設定を選択し、書き込むオーディオの形式として AC-3 または Wave (PCM) オーディオを指定します。
- d. **【オーディオ テンプレート】** ドロップダウンリストから設定を選択し、オーディオ ストリームのレンダリングに使用するパラメータを指定します。

Blu-ray Disc の AC-3 オーディオでは、Dolby Digital 2.0 または 5.1 チャンネルのエンコーディングをそれぞれ 192 Kbps と 448 Kbps で使用します。

Blu-ray Disc の Wave64 (PCM) は、次のどの形式でも使用できます。

- 48 kHz、16 または 24 ビット、ステレオまたは 5.1 サラウンド (5.1 サラウンドプロジェクトでのみ使用可)
- 96 kHz、16 または 24 ビット、ステレオまたは 5.1 サラウンド (5.1 サラウンドプロジェクトでのみ使用可)

**重要：** サラウンドプロジェクトを PCM オーディオで DVD に書き込む場合は、48 kHz、16 または 24 ビット オーディオのみを使用してください。

- e. プロジェクトの一部のみを使用する場合は、**【ループリージョンのみレンダリング】** チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスがオフの場合は、プロジェクト全体がレンダリングされ、ディスクに保存されます。
  - f. 回転したプロジェクトをレンダリングし、レンダリングしたファイルで **【プロジェクト プロパティ】** ダイアログ ボックスの **【出力回転】** 設定を使用する場合は、**【プロジェクトの出力回転設定を使用】** チェック ボックスをオンにします。  
このチェック ボックスをオフにすると、メディアはメディア プロパティの設定に従って回転しますが、プロジェクト自体は回転しません。この設定を使用すると、プロジェクトを回転しない表示で確認できます。
  - g. レンダリング ファイルでタイムラインのマーカーをチャプター ポイントとして使用する場合は、**【マーカーでチャプター ポイントを挿入】** チェック ボックスをオンにします。
  - h. ビデオを再フォーマットして、**【説明】** ボックスに一覧表示されている出力フレーム サイズに合わせるには、**【出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ】** チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、現在のアスペクト比が維持され、フレームの余白部分に黒枠が追加されます (レターボックス)。このオプションは、目的の出力形式がプロジェクトのアスペクト比と一致しない場合に便利です。
4. **【イメージのレンダリングと書き込み】** または **【イメージのレンダリングのみ】** を選択した場合は、**【ファイルパス】** ボックスにプロジェクトのレンダリングに使用するフォルダとファイルが表示されます。  
**【既存のイメージファイルの書き込み】** を選択した場合は、書き込むファイルへのパスを **【ファイルパス】** ボックスに入力します (または、**【参照】** ボタンをクリックしてファイルを指定します)。
5. Blu-ray ドライブの記録オプションを次の手順で選択します。
- a. **【書き込みドライブの選択】** ドロップダウンリストから、使用するドライブを選択します。
  - b. **【書き込み速度】** ドロップダウンリストから、書き込み速度を選択します。**【最大】** を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。
  - c. 書き込み完了後にディスクを自動的に取り出す場合は、**【書き込み完了後に取り出し】** チェック ボックスをオンにします。
6. **【OK】** をクリックして、イメージファイルのレンダリングとディスクの書き込みを開始します。

## DVD の書き込み

プロジェクトをレンダリングし、DVD に書き込むことができます。レンダリングされたプロジェクトは、DVD プレーヤーまたは DVD ドライブを装備しているコンピュータで再生できます。

- 1. **【ツール】** メニューの **【ディスクの書き込み】** を選択して、サブメニューから **【DVD】** を選択し、**【DVD ディスクの書き込み】** ダイアログ ボックスを表示します。
- 2. **【ビデオ形式】** ドロップダウンリストから設定を選択して、ビデオ ストリームのレンダリングに使用するパラメータを指定します。

**【オーディオ形式】** ボックスに、オーディオ ストリームのレンダリングに使用されるパラメータが表示されます。

3. DVD パーナーの記録オプションを次の手順で選択します。
  - a. **【書き込みドライブの選択】** ドロップダウンリストから、使用するドライブを選択します。
  - b. **【書き込み速度】** ドロップダウンリストから、書き込み速度を選択します。**【最大】** を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。
  - c. 書き込み完了後にディスクを自動的に取り出す場合は、**【書き込み完了後に取り出し】** チェック ボックスをオンにします。
4. **【OK】** をクリックして、イメージファイルのレンダリングとディスクの書き込みを開始します。



## 記号・英数字

.r3d ファイル, 28, 29  
 3D プロジェクト。「ステレオスコピック 3D プロジェクト」を参照  
 AVCHD, 28, 29  
 Blu-ray Disc  
   3D, 66  
   書き込み, 77  
 Blu-ray Disc の書き込み, 77  
 CD  
   オーディオの取り込み, 24  
   書き込み, 75-76  
 CD レイアウトバー, 9  
 DVD  
   3D, 66  
   書き込み, 78  
 DVD の書き込み, 78  
 J-カット, 48  
 L-カット, 48  
 NXCAM, 28, 29  
 PSD ファイル, 27  
 .r3d ファイル, 28, 29  
 Razor blade。「イベントの分割」を参照  
 Red Book CD の書き込み, 76  
 RED ONE カメラファイル, 28, 29  
 S3D プロジェクト。「ステレオスコピック 3D プロジェクト」を参照, 59  
 Vegas Pro  
   インストール, 6  
   概要, 7-20  
 Vegas Pro ソフトウェアのインストール, 6  
   「動作環境」を参照  
 Web サイト  
   テクニカルサポート, 5  
   ヘルプへのアクセス, 7  
 Windows グラフィック カード, 62  
 XDCAM EX, 28-29  
 XDCAM エクスプローラ, 19  
 XDCAM エクスプローラ  
   「[エクスプローラ] ウィンドウ」、「デバイスエクスプローラ」を参照  
 YouTube  
   3D, 66  
   アップロード, 72-73  
 YouTube へのアップロード, 72, 73

## あ行

イベント  
 J-カット, 48  
 L-カット, 48  
 切り取り, 44-45  
 グループ化されたイベントの移動, 31  
 クロスフェード, 27, 51-53  
 コピー, 43  
 細かい範囲での移動, 31  
 削除, 51  
 時間での選択, 42  
 時間内の移動, 30  
 定義, 30  
 トリミング, 48-49  
 配置, 26  
 貼り付け, 46, 47  
 1つ移動, 30  
 複数選択, 40  
 複数の移動, 31  
 複製, 47  
 分割, 49-51  
 編集, 43  
 イベントとファイル, 30  
 イベントの切り取り, 44, 45  
   「リップル編集」を参照  
 イベントのトリミング, 48, 49  
 イベントのトリミングと分割, 51  
 イベントの複製, 47  
 イベントの分割, 49, 51  
 イベントの分割とトリミング, 51  
 イベントの編集, 43  
 イベントの切り取り  
   「リップル編集」を参照  
 インタラクティブ チュートリアル, 7  
 インポート  
   AVCHD, 28, 29  
   NXCAM, 28, 29  
   RED ONE カメラファイル, 28, 29  
   XDCAM EX, 28, 29  
   オーディオ CD トラック, 24  
   ハードディスク録画/録音ユニットから, 28  
   メディアファイル, 25  
   メモリ録画/録音ユニットから, 28  
 ウィンドウ ドッキングエリア, 11, 12, 23  
 [エクスプローラ] ウィンドウ  
   概要, 12  
   トランスポートバー, 23

エッジトリミング, 48  
オーディオ CD の作成  
    ディスクアットワンス書き込み, 76  
    トラックアットワンス書き込み, 75  
オーディオエフェクト, 17  
オーディオプラグイン, 17  
オーディオ編集プログラム  
    セットアップ, 57  
    開く, 57  
オンラインヘルプ, 6

## か行

外部モニタ, 62  
キーボードショートカット  
    カーソルの配置, 39  
    トランスポートバー, 35  
クロストーク キャンセル  
    カスタム レンダリング テンプレート, 67  
    プロジェクトプロパティ, 61  
クロスフェード  
    カーブの種類, 52  
    自動, 27, 52  
    手動設定, 52  
    定義, 51  
コピー  
    イベント, 43  
    時間範囲, 44  
    時間範囲とイベント, 44  
コマンドバー, 9  
[コンポジット機能] ウィンドウ, 16  
コンポジット (子) の作成, 33  
コンポジット モード, 33  
コンポジット レベル スライダ, 33, 16

## さ行

再生  
    スクラブ, 35-37  
    トランスポートバーのコントロール, 10  
削除  
    イベント, 51  
    マーカー, 55  
    リージョン, 56  
作成  
    Blu-ray Disc, 77  
    DVD, 78  
    プロジェクト, 21  
    ムービー, 70, 72, 18  
[サラウンドパン] ウィンドウ, 18

時間範囲  
    イベントで, 42  
    切り取り, 45  
    コピー, 44  
    作成, 42  
[時間表示] ウィンドウ, 8  
自動クロスフェード, 27, 52  
消去モード。「イベントの分割とトリミング」を参照  
ズーム, 31  
ズーム編集ツール, 32  
スクラブ  
    概要, 35  
    キーボードを使用, 36  
    再生ヘッドの使用, 36  
    スクラブ コントロール, 10  
    スクラブ コントロール スライダの使用, 36  
    タイムライン, 36  
    マルチメディア コントローラの使用, 35  
スクロール, 31  
ステータスバー, 10  
ステレオスコピック 3D サブクリップとしてペア化, 64  
ステレオスコピック 3D 調整プラグイン, 64  
ステレオスコピック 3D プロジェクト  
    YouTube 3D, 66  
    イベントの同期, 62-64  
    概要, 59  
    深度調整, 64, 65  
    セットアップ, 59-61  
    左目と右目の画像の整列, 64-65  
    プレビュー, 62  
    レンダリング, 65-67  
ステレオスコピック 3D プロジェクトのプレビュー, 62  
ステレオスコピック 3D モード  
    カスタム レンダリング テンプレート, 66  
    プロジェクトプロパティ, 59  
ユーザー設定, 62  
スワップ、左/右  
    カスタム レンダリング テンプレート, 67  
    プロジェクトプロパティ, 61  
選択  
    イベントと時間範囲, 42  
    時間範囲, 42  
    特定のイベントとトラック上のそれ以降のすべての  
    イベント, 41  
    トラック, 43  
    複数のイベント, 40  
    リージョン, 56  
    隣接しているイベント, 40



## 挿入

- ビデオファイルと関連オーディオ, 27
- マーカー, 54
- メディア, 25
- リージョン, 55
- レイヤー PSD ファイル, 27

## た行

### タイムライン

- 赤色のフレーム, 22
- 概要, 9
- 沿ってイベントを移動, 30
- メディアの追加, 25
- レイヤー PSD ファイルの挿入, 27
- タイムラインでの赤色のフレーム, 22
- タイムラインのキーフレーム, 33
- 多目的スライダ, 34
- チュートリアル, 7

### 追加

- メディアをプロジェクトへ, 22
- レイヤー PSD ファイル, 27

### ツールバー, 8

- ツールバーのカスタマイズ, 8
- テイクとして、メディアの配置, 26
- ディスクアットワンスによる CD の書き込み, 76
- テクニカルサポート, 5
- 「[デバイス エクスプローラ] ウィンドウ」、 「XDCAM エクスプローラ」を参照
- デバイス エクスプローラ, 20, 28-29

### 動作環境, 5

### トラック

- コンポジット (子) の作成, 33
  - コンポジットモード, 33
  - 選択, 43
  - ソロ, 33
  - 多目的スライダ, 34
  - トラック エフェクト, 33
  - トラック キーフレーム, 33
  - トラック モーション, 32
  - バスへの割り当て, 33
  - 番号, 32, 33
  - 表示関連ボタン, 32, 33
  - フェーズの反転, 33
  - ボリューム フェーダー, 33
  - ミュート, 33
  - ラベル, 32, 33
  - 録音用にアーム, 33
- ボタン, 33, 33
- トラック, 33, 32
- ボタン, 33
- トラックアットワンスによる CD の書き込み, 75
- トラック キーフレームの表示, 33

- トラックのソロ再生, 33
- トラックのミュート, 33
- トラック ビュー。「タイムライン」を参照
- トラック フェーズの反転, 33

### トラック名

- オーディオトラック ヘッダー, 33
- ビデオトラック ヘッダー, 32
- [トラック モーション] ボタン, 32

### トラック リスト

- 概要, 9
- 使用, 32-34
- トラックを録音用にアーム, 33, 14
- [トランジション] ウィンドウ, 14
- トランスポートバー

- 概要, 10, 34
- キーボードショートカット, 35

### 取り消し

- 一連の編集, 53
- 直前の編集, 53, 12
- [トリマー] ウィンドウ, 12

## な行

### 名前の指定

- マーカー, 54
- リージョン, 56

### 名前の変更

- プロジェクト, 69
- マーカー, 54
- リージョン, 56

## は行

- ハードディスク録画 / 録音ユニットからのビデオのインポート, 28

- バス、トラックの割り当て, 33

### 貼り付け

- イベント, 46-47
- 挿入貼り付け, 47
- 連続貼り付け, 46

### パンチイン, 47

### ビデオ

- ハードディスク録画 / 録音ユニットからのインポート, 28
- メモリ録画 / 録音ユニットからのインポート, 28, 15, 17, 13
- [ビデオ FX] ウィンドウ, 15
- ビデオエフェクト, 17
- [ビデオ スコープ] ウィンドウ, 17
- ビデオの事前レンダリング, 37
- ビデオプラグイン, 17
- ビデオプレビュー
- 黒色のフレーム, 22
- ステレオスコピック 3D プロジェクト, 62
- [ビデオプレビュー] ウィンドウ, 13

- ビデオプレビューでの黒色のフレーム, 22
- 表示関連ボタン, 32, 33
- フォーカス, 39
- プラグインマネージャ, 17
- フリーズフレーム, 48
- プルダウン除去, 22
- フレームごとにカーソルを移動, 39
- ステレオスコピック 3Dモード, 62
- フローティング ウィンドウ ドック, 11
- プロジェクト
  - 3Dプロジェクト, 59, 61
  - Web へパブリッシュ, 37
  - オンラインでの共有, 37
  - 再生, 34–37
  - 作成, 21
  - ステレオスコピック 3Dプロジェクト, 59, 61
  - 保存, 69
    - レンダリング, 65, 67, 70, 72, 14, 23, 24
- プロジェクト再生
  - 時間範囲, 34
  - スクラブ, 35, 37
  - 全体, 34
- プロジェクトのオンラインでの共有, 37
- ウィンドウ
  - CDからのオーディオの取り込み, 24
  - イベント内のメディアの置換, 24
  - 概要, 14, 23
  - メディアの追加, 23
- プロジェクトを Web へパブリッシュ, 37
- 編集
  - イベント, 43
  - 外部エディタのオーディオ, 57
- 編集ツール
  - ズーム, 32
  - 選択, 40
- [編集の詳細] ウィンドウ, 14
- 保存
  - プロジェクトのコピー ([名前を付けて保存]), 69
  - メディアをプロジェクトとともに, 69
- ボリューム フェーダー, 33

## ま行

- マーカー
  - 移動, 55
  - 削除, 55
  - 挿入, 54
  - 名前の変更, 54
- マーカー バー, 8
- マウス ホイールのショートカット, 39, 13
- [マスタバス] ウィンドウ, 13
- マルチメディア コントローラ、スクラブ, 35, 19
- [ミキシング コンソール] ウィンドウ, 19

- メイン ウィンドウ, 7
- メディア
  - インポート, 25
  - 検索, 22
  - プロジェクトとともに保存, 69
  - プロジェクトへの追加, 22, 16, 18
- [メディア ジェネレータ] ウィンドウ, 16
- メディアの検索, 22
- メディアの設定と一致させる, 21
- メディアの配置
  - 同じトラック, 26
  - テイクとして, 26
  - ドラッグ / ドロップ, 26
  - 複数のファイル, 26
- メディア ファイル
  - 自動プレビューの設定, 23
  - 挿入, 25
  - プレビュー, 23
- メディア ファイルの取得, 22
- [メディア マネージャ] ウィンドウ, 18
- メモリ録画 / 録音ユニットからのビデオのインポート, 28

## や行

- やり直し
  - 一連の編集, 53
  - 直前に取り消した編集, 53
  - 「取り消し」を参照

## ら行

- ラベル, 32, 33
- リージョン
  - 移動, 56
  - 概要, 55
  - 削除, 56
  - 選択, 56
  - 挿入, 55
  - 名前の指定, 56
  - 名前の変更, 56
- リップル編集
  - 削除, 51
  - 貼り付け, 46
- ループ再生, 42
- ルーラー, 8
- レイヤー PSD ファイル, 27
- レンダリング
  - 3Dプロジェクト, 65, 67
  - ステレオスコピック 3Dプロジェクト, 65, 67
  - プロジェクト, 70–72
- レンダリングとテープへの出力のキャンセルを含む, 61