

ジャンプスタートコース： Adobe Premiere Pro

初心者でも経験豊富な編集者でも、このコースは Premiere Pro を快適に使用するために必要なすべてのことを教えるために設計されています。

パート 1：基礎

- 新しいプロジェクトを開始 **5**
- ワークスペースのインポート **5**
- レイアウトとウィンドウ **6**
- ビンの作成とクリップのインポート **7**
 - アイコン / リスト / フリーフォームビュー **7**
 - カラーコーディングのラベル **8**
- シーケンスの作成 **8**
- 選択シーケンスを作成するためのイン / アウトワークフロー **9**
- タイムラインのナビゲート
 - インサートと上書き **10**
 - トラックのターゲティングとソースパッチング **10**
 - トラックのロック、表示、ミュート、ソロ **11**
 - オーディオとビデオのリンク解除 **12**

パート 2：プロジェクトの構築

タイムラインでのクリップの操作

- ツールバー 13
- 編集とクリップの移動 14-15
- マーカーの作成 16
- マーカーとショートカットを使用した編集 17
- ギャップを閉じる 17

クリップの調整

- モーションコントロール：ズームとパン 18
- ワープスタビライザーディストート 19
- レートストレッチ 20
- コーナーピン 20
- ガウスぼかし 20
- 水平および垂直フリップ 20

タイムラインのカット

- オーディオの同期 21-24
- トリミングと拡張 25
- テキストベースの編集とキャプション 26-27
- ループ再生 28

パート 3 : 仕上げ

ルメトリカラーの概要 29-31

クリップにカラグレード（ルック）を適用 32

カラグレードの追加と削除 33

調整レイヤーにグレードを適用 34

グラフィックテンプレート 35

エッセンシャルサウンドの概要 36

ストックミュージックを探す（ブラウズタブ） 37

リミックストール（オーディオの長さを変更） 37

クリップ音量の変更 38

ダイアログの下で音楽を自動ダック 39

バージョニングと自動リフレーム 40

レンダリングとエクスポート 41

Valentina Vee



VALENTINAVEE.COM



@VALENTINA.VEE



@VALENTINAVEE



このコースの著者：

私は、ロサンゼルス在住のディレクター、シネマトグラファー、エディターで、世界中の国際キャンペーンや番組の映像制作を手掛けています。クライアントには、Nike、AT&T、National Geographic、Dell、L' Oreal、MTV、Meta、Mashable、Fujifilm、Adobeなどが含まれます。

若者のエンパワーメントをテーマにした Discovery のドキュメンタリーシリーズ「Gimme Mo」は、2018年にエミー賞にノミネートされました。また、2019年には Flickr/Smugmug の人気トラベルショーの監督を務め、ヨーロッパとアジアの10か国を巡りました。

7歳の頃から動画編集を始めています。

新規プロジェクト

Premiere Pro を開くには、コンピュータ上のアイコンをダブルクリックします。最初の画面では、以前のプロジェクト（もしあれば）と新しいプロジェクトを作成するか、以前のプロジェクトを開くオプションが表示されます。新しいプロジェクトを作成するには、画面の左上にある「新規プロジェクト」をクリックします（画像 1）。

ワークスペースの読み込み

フォルダーの作成・保存

「プロジェクト名」フィールドで「Untitled」をプロジェクト名に置き換えて、プロジェクトに名前を付けます。

プロジェクトを後で見つけられるように、コンピュータやハードドライブの特定の場所に保存する必要があります。「プロジェクトの保存場所」フィールドのドロップダウンメニューをクリックし、「保存場所を選択」を選びます（画像 2）。これにより、Premiere Pro はその場所にプロジェクトファイル（拡張子 .prproj）を作成します。プロジェクトを再度開く必要がある場合、そのプロジェクトファイルを見つけてダブルクリックすると、Premiere で再度開くことができます。理想的には、コンピュータやハードドライブに Premiere Pro プロジェクト専用のフォルダーがすでにあることが望ましいです。もしない場合、私がプロジェクトフォルダーを整理する方法として、すべてのプロジェクトフォルダーには「PREMIERE」という名前のサブフォルダーを作成します（画像 3）。

素材の読み込み

「デバイス」セクションの左側で、映像が保存されているハードドライブを見つけ、メイン画面に表示させます。

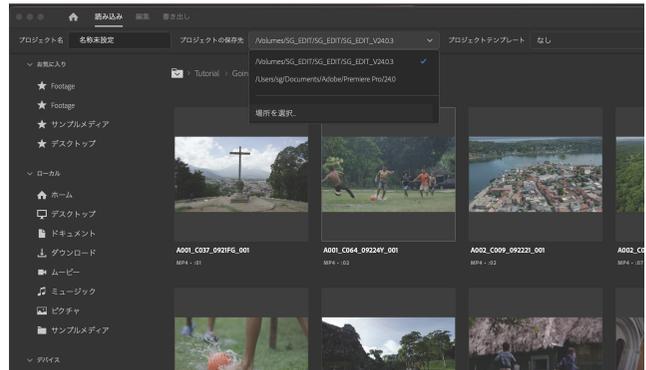
これで、映像を一つずつ選択するか、SHIFT キーを押しながら最初のクリップをクリックし、そのまま最後のクリップをクリックして複数選択することができます。または、CTRL+A を押してすべてを選択することも可能です（画像 4）。

インポートウィンドウからクリップをインポートする場合、選択した順序がタイムライン上に配置される順序になります。これらのクリップでシーケンスを作成するには、「新規シーケンスを作成」を選択し、新しいシーケンスに名前を付けることができます。

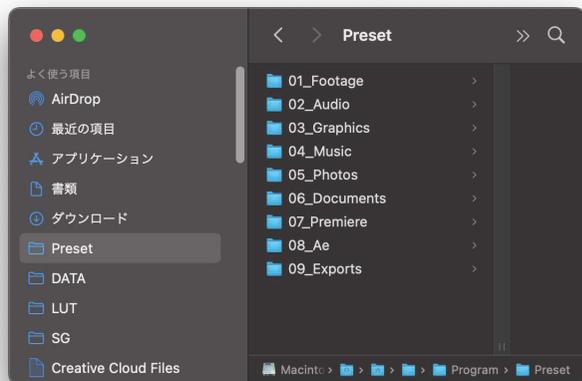
私は、まだ映像を選択したりシーケンスを作成したりせずに、手動でこれを行うことを好みます。次のページでは、シーケンスをゼロから作成する方法を説明します。



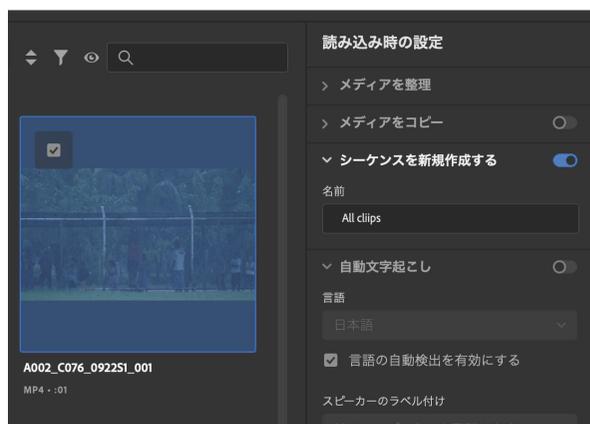
画像 1: 新しいプロジェクトを作成します



画像 2: クリップを「新規項目」ヘドラッグして新しいシーケンスを作成します

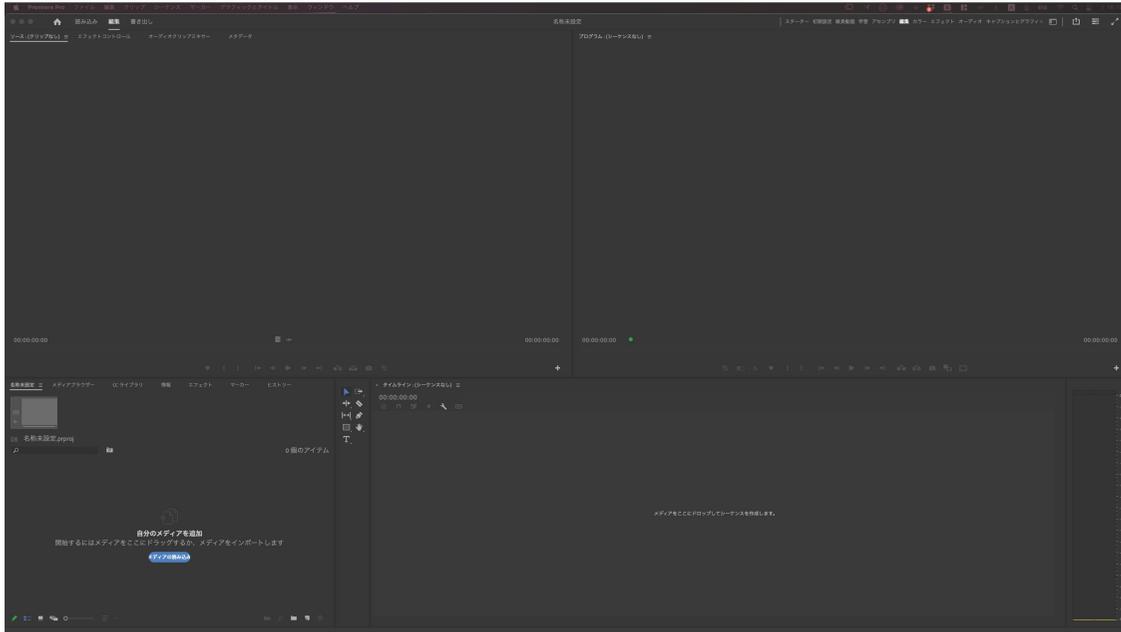


画像 3: 私のハードドライブ内のフォルダ整理法



画像 4: 新しいシーケンスのチェックボックス

各パネルのレイアウト



プロジェクトを開始すると、次の4つの大きなウィンドウが表示されます。それぞれのサイズは、境界線にカーソルを合わせてクリックし、ドラッグすることで調整できます。

任意のウィンドウを全画面表示にするには、そのウィンドウを選択（青い枠で囲まれる）し、キーボードの「~」キーを押します。このキーは通常、左上にあります。レイアウトが異なる場合は、[ウィンドウ]>[ワークスペース]>[保存したレイアウトにリセット]を選択するか、[ウィンドウ]>[ワークスペース]から「編集」レイアウトを選択してリセットできます。

プロジェクトパネル

ここはプロジェクトを整理する場所です。これを Finder（または PC の場合は File Explorer）と考えてください。ここでフォルダー（ピンと呼ばれる）を作成し、クリップをインポートし、映像を表示して整理し、タイムラインに入る前にクリップを準備します。ここで削除または変更されたクリップは、ハードドライブ上の元のクリップを削除または変更することはありません。

タイムラインパネル

ここではシーケンスを表示、作成、および整理します。複数のシーケンスを同時に開くことができ、それらはすべて上部にタブとして表示されます。タイムラインは左から右へ、0秒からシーケンスの終わりまで再生されます。再生中、現在の時間インジケータ（青い線）がタイムライン上の位置を示します。異なるトラックにクリップを重ねることができ、上にあるクリップが表示されます。

ソースパネル

プロジェクトパネルからクリップをダブルクリックすると、そのクリップがソースモニターに表示され、再生することができます。また、イン/アウトポイントを使用してクリップの一部分だけを選択することもできます（後述）。

プログラムパネル

タイムラインパネルからシーケンスを再生します。

ビンの作成とクリップ読み込み

場所：プロジェクトパネル

ビンの作成

プロジェクトパネルの右下にあるフォルダーアイコンをクリックして、新しいビンを作成します（画像1）。今すぐ名前を変更することも、名前を一度クリックして後で変更することもできます。

コンピュータからプロジェクトパネルにフォルダーをドラッグすると（画像2）、ビンとサブビンが自動的に作成され、フォルダー構造が反映されます。

クリップ読み込み

Finder（またはPCの場合はFile Explorer）からプロジェクトパネルにクリップをドラッグすることができます。既存のビンの上にドラッグすると、そのビンに配置されます。プロジェクトパネルの空いている領域をダブルクリックして、インポートしたいクリップを選択することもできます。または、[ファイル]>[インポート]に移動することもできます。

リスト表示

プロジェクトパネルの左下にあるリストビューをクリックすると（画像3）、プロジェクトパネル内のファイルがリストとして表示されます。

ビンをダブルクリックすると、そのビン内のアイテムがプロジェクトパネル内の新しいタブとして表示されます（画像4）。

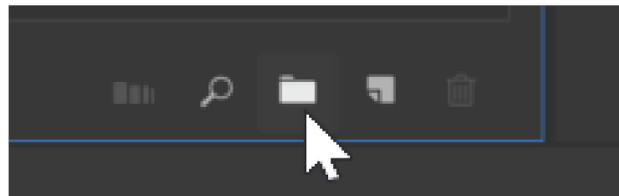
アイコン表示

プロジェクトパネルの左下にあるアイコンビューをクリックすると（画像5）、プロジェクトパネル内のファイルがサムネイルとして表示されます。右側のオプションを使用して、サムネイルのサイズや順序を変更できます。

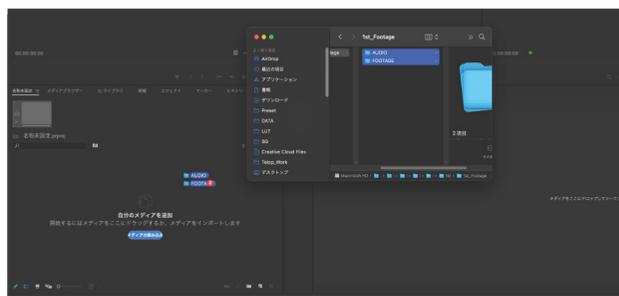
フリーフォーム表示

サムネイルをフリーフォームビューで表示する場合（画像6）、プロジェクトパネル内で自由に移動させることができます。

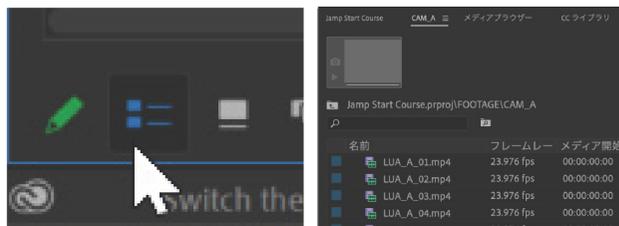
サムネイルを積み重ねたり、整列させたり、グループ化したり、サイズを変更したりすることができます（右クリック>クリップサイズ）。



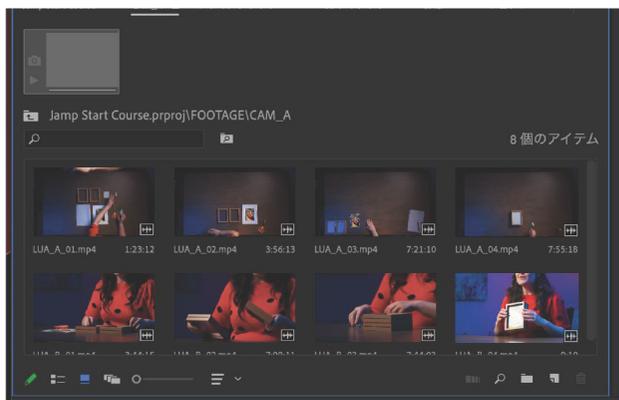
画像1: 「新規ビン」ボタンをクリックして新しいビンを作成



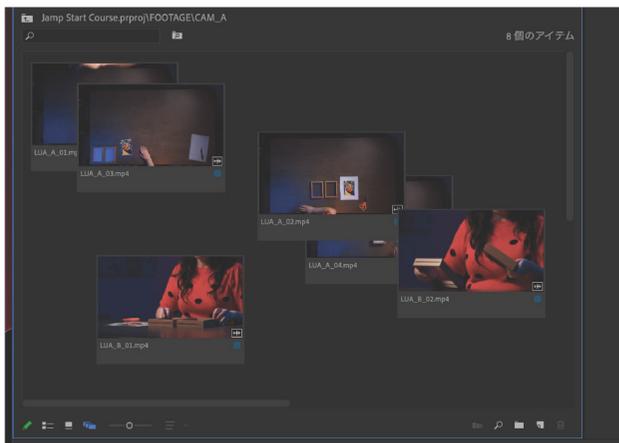
画像2: フォルダ全体をプロジェクトパネルにドラッグ可能



画像3: リストビューのボタン 画像4: ビンが別タブで開きます



画像5: アイコンビューでクリップを表示



画像6: フリーフォームビューでクリップを表示

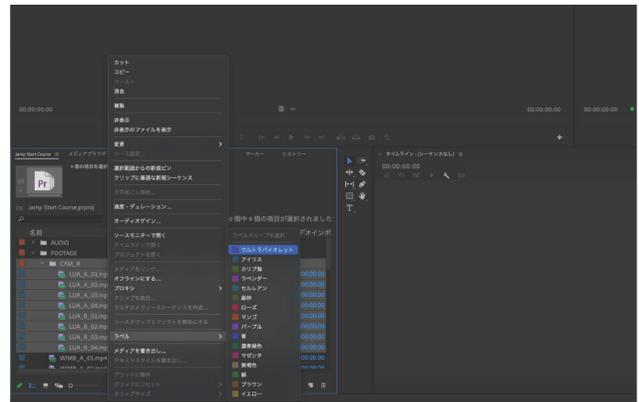
クリップの色分け

場所：プロジェクトパネル

クリップをシーケンスに持ち込む前に、色分けしておく便利です。カメラごと、スピーカーごと、テーマごとなど、どんな色分けシステムでも構いませんが、プロジェクトパネルにあるうちにクリップに色をラベル付けしておくで簡単です。

ラベルを付けたいクリップを選択し（SHIFT を押しながら順番に選択するか、CMD/CTRL を押しながら個別に選択）、右クリックして、[ラベル]>ラベルカラーを選択します（画像1）。

これで、タイムラインにクリップを配置しても、それらのカララベルは保持されます。タイムラインに配置した後でもクリップのラベルを変更することはできませんが、プロジェクトパネル内の同じクリップのラベルカラーは変更されません。



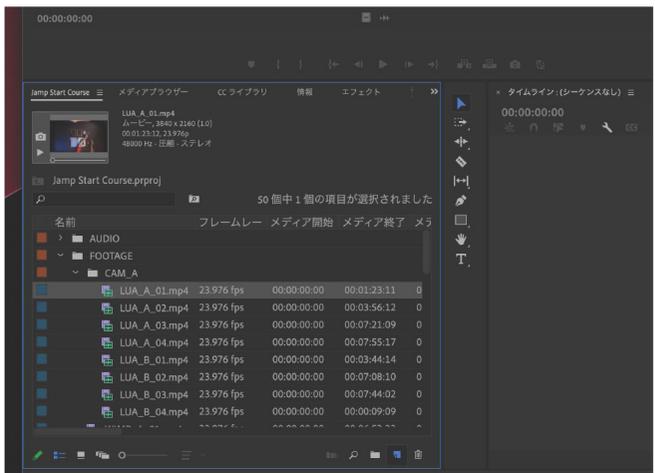
画像1：ピン「CAM A」（黄色にラベル付け）と、その中のすべてのクリップ（青にラベル付け）が現在バイオレットにラベル付けされています。

シーケンスの作成

場所：プロジェクト&タイムラインパネル

クリップに適切なシーケンス作成

プロジェクトパネルから任意のクリップをプロジェクトパネルの下部にある「新規項目」ボタンにドラッグします（画像2）。これにより、クリップと同じ名前、寸法、プロパティを持つ新しいシーケンスが作成されます。シーケンスは後でプロジェクトパネル内で名前を変更し、再整理することができます。



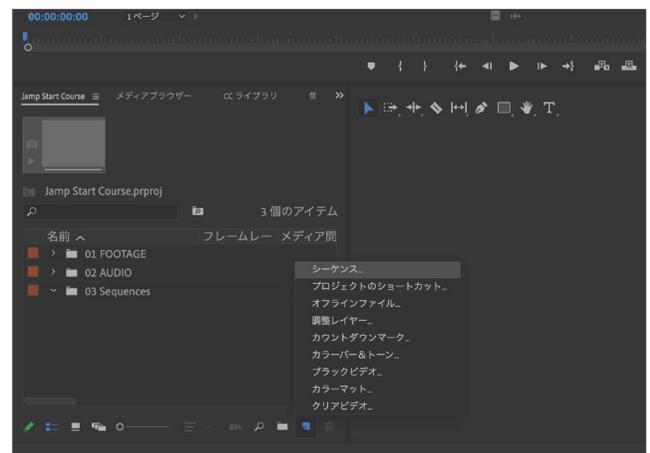
画像2：クリップを新規項目にドラッグして新しいシーケンスを作成します。

新規シーケンスの作成

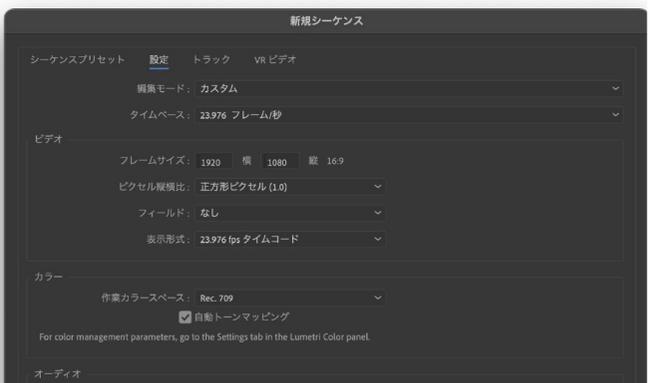
新しいピンを「シーケンス」と名付けて選択します。「新規項目」ボタンをクリックし、「シーケンス...」を選択します（画像3）。新しいシーケンスのダイアログボックス（画像4）では、多くのプリセットから選択するか、自分で設定を作成できます。標準的なYouTube動画の設定は次の通りです：

- タイムベース：23.976 fps（フレーム毎秒）
- フレームサイズ：1920 x 1080 ピクセル
- ピクセルアスペクト比：スクエアピクセル（1:0）

新しいシーケンスに名前を付け、「OK」をクリックします。



画像3：シーケンスピンを選択し、新規項目メニューから「シーケンス」を選択します。



画像2：クリップを新規項目にドラッグして新しいシーケンスを作成します。

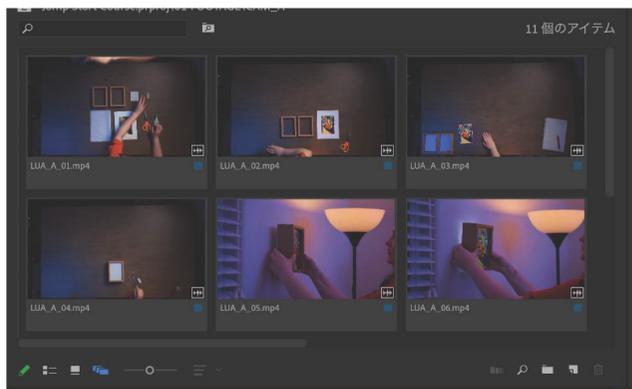
ホバーオーバーと イン・アウト点の ワークフロー

- 場所: プロジェクトパネル
- 用途: 素材のクイックプレビュー
- 選択: アイコン・フリーフォームビュー
- イン点ショートカット: I
- アウト点ショートカット: O

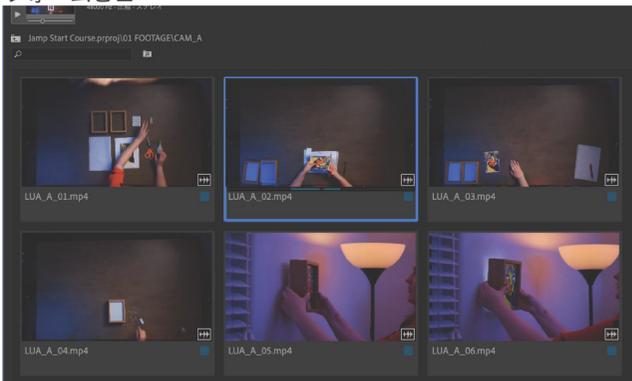
クリップをシーケンスにドラッグする前に、事前にトリミングすることができます！クリップをアイコンビューまたはフリーフォームビューで表示していることを確認してください（画像1）。クリップを選択せずに（クリップの周りに灰色の枠がない状態）、各サムネイルの上にマウスを左右に動かして、クリップ全体をスクラブします。

トリムを開始したい場所に到達したら、キーボードの「I」キーを押して「インポイント」を設定します。希望の「アウトポイント」に到達するまでホバーし、「O」キーを押します。「I」キーと「O」キーを使ってクリップの一部を選択すると、選択範囲がサムネイルの下に青い線が表示されます（画像2）。

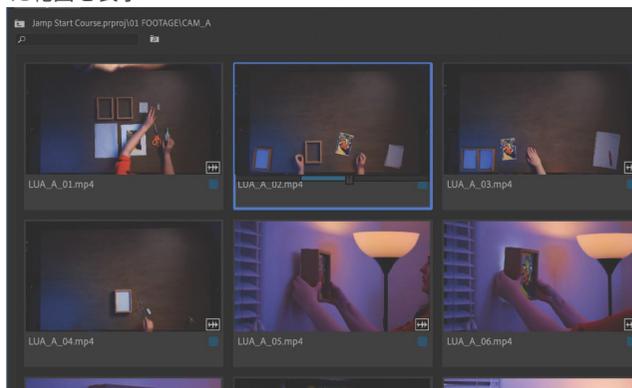
クリップが選択されている場合（灰色の枠がある状態）でも、サムネイルの下のタイムインジケータをドラッグしてクリップをスクラブすることができます（画像3）。



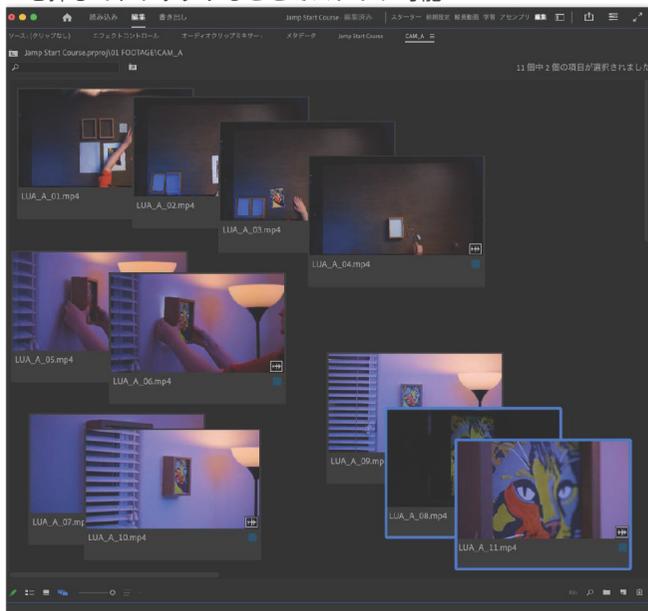
画像1: プロジェクトパネルの左下にあるアイコンビューとフリーフォームビュー



画像2: 「C0045.MP4」の青いラインは、サムネイルで選択された範囲を表示

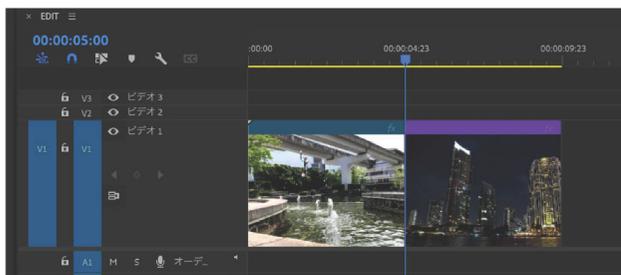


画像3: クリップが選択されている場合、このタイムインジケータを押してドラッグすることでスクラブ可能

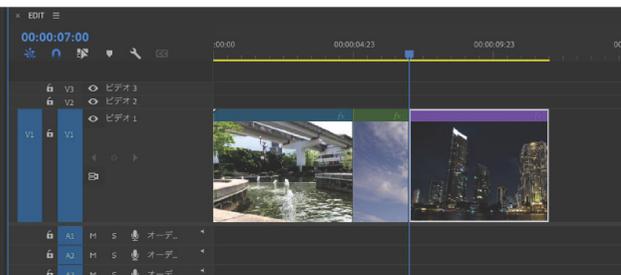


画像4: フリーフォームビューはプロジェクトパネルの左下に配置

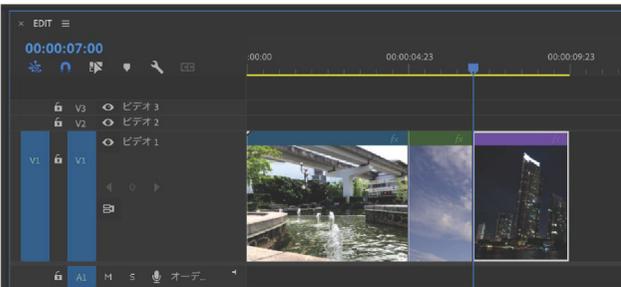
インサートと上書き



画像1：再生ヘッドは青と紫のクリップの間にある青い線です。

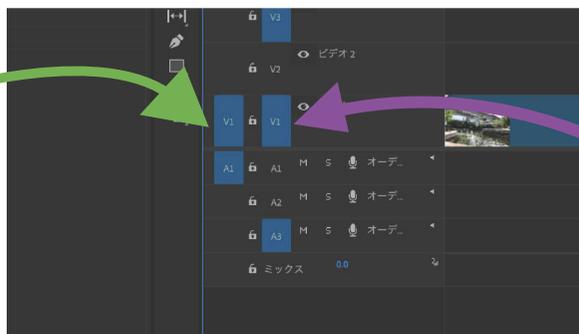


画像2：緑のクリップが挿入され、紫のクリップが後ろに移動しました。



画像3：緑のクリップが紫のクリップの前半部分を上書きしました。

ソースパッチングがオンになっているトラックは、新しいクリップが挿入および上書きされる場所です。これは、トラックが多い場合に特定のクリップを特定のトラックにドロップする際に役立ちます。



トラックターゲットがオンになっているトラックは、基本的なタイムラインショートカットやコピー/ペーストで機能します。これにより、複数のトラックで一度にショートカットを使用したり、特定のトラックで作業したりする際に便利です。

— | インサートショートカット：, (コンマ)

— | 上書きショートカット：. (ピリオド)

ドラッグせずにクリップを追加する方法

シーケンス内で新しいクリップを追加したい場所に再生ヘッド（青い線）を置きます（画像1）。次に、プロジェクトパネルから追加したいクリップを選択します。新しいクリップを挿入し、すべての後続クリップを右にリップルさせるには「,」キーを使用します（画像2）。既存のクリップの上に新しいクリップを上書きするには「.」キーを使用します（画像3）。再生ヘッドは新しいクリップの終わりにジャンプするので、毎回再生ヘッドを再調整せずにシーケンスに追加し続けることができます。

うまくいかない場合は、「ソースパッチ」がそのトラックに対して有効になっているか確認してください。トラックロックの左側（V1、V2、A1などと表示されているはず）のスペースを見て、それをクリックして青色（灰色ではなく）にします。

編集点へジャンプ

— | 場所：タイムライン

— | ショートカット：上下矢印キー

再生ヘッドをシーケンス内の次のカットポイントに直接ジャンプさせるには、上下の矢印キーをクリックします。うまくいかない場合は、「トラックターゲティング」がオフになっているかもしれません。トラックロックの右側のスペースを見て、それをクリックして青色（灰色ではなく）にしてください。

早送り再生

— | 場所：ソース・プログラムモニター

— | 早送りショートカット：L

— | 巻き戻しショートカット：J

— | 停止ショートカット：K

JKL キーを使用して、映像を素早くスクラブします。J キーとL キーを押す回数が増えると、スクラブ速度が速くなります。

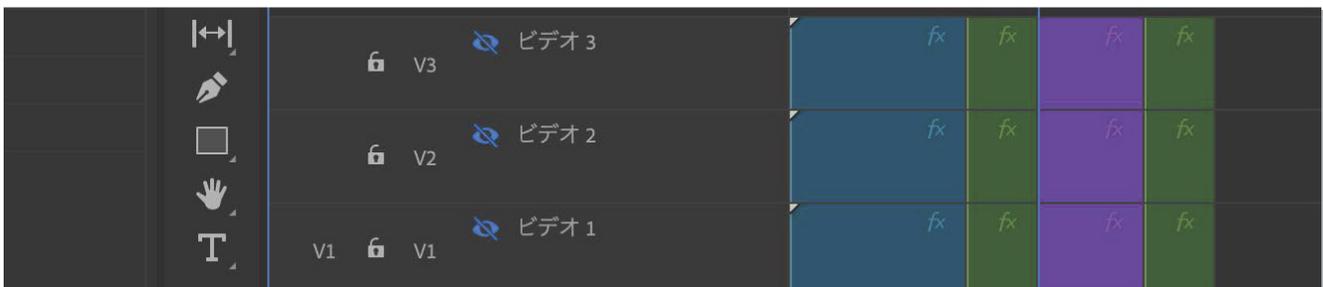
トラックのロック

トラックロックアイコンをクリックすると、そのトラック上のアイテムを操作したり変更したりすることができなくなります。



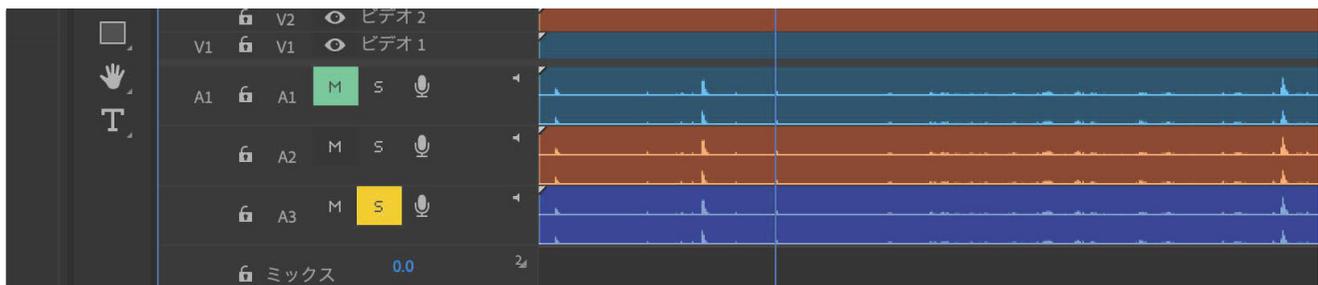
ビデオトラックの表示

目のアイコンをクリックすると、そのトラックがタイムラインに表示されなくなります。



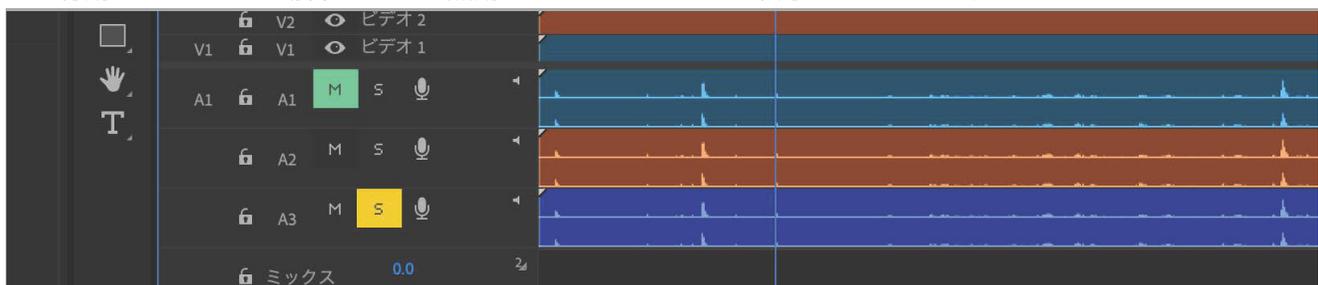
オーディオトラックのミュート

M アイコンをクリックすると（緑色に変わるはずですが）、再生中にそのオーディオトラックが聞こえなくなります。



オーディオトラックのソロ再生

S アイコンをクリックすると（黄色に変わるはずですが）、そのトラックのみが再生されます。S が有効になっている場合は、M が無効になっていることを確認してください。



クリップのリンク解除

クリップ全体をピンからタイムラインにドラッグすると、クリップにオーディオが含まれている場合、オーディオもタイムラインに表示されます。これは、ビデオとオーディオが「リンク」されているためです。オーディオのリンクを解除する6つの方法は以下の通りです：

タイムラインにクリップを追加する前に

プロジェクトウィンドウ（ピン内）のクリップをダブルクリックし、ソースモニターに表示させます。ソースモニターの下部にあるフィルムストリップアイコンを押し続け（画像1）、タイムラインにドラッグします。

クリップが既にタイムラインにある場合

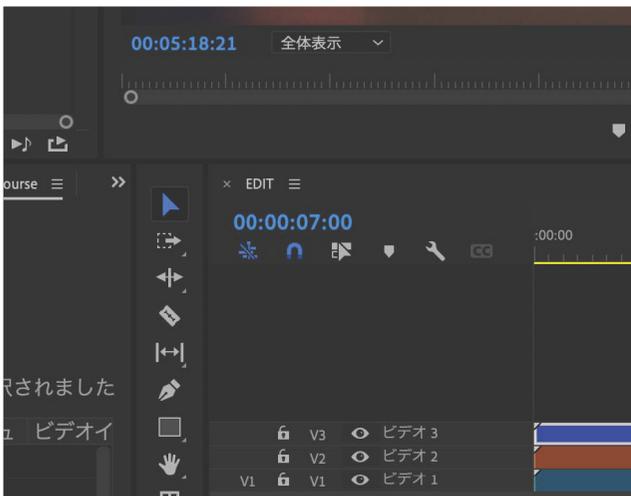
クリップ（またはクリップのグループ）を選択し、右クリックして、リストから「リンク解除」を選択します（画像2）。

クリップ（またはクリップのグループ）を選択し、**CMD+L**（PCの場合は**CTRL+L**）を押します。

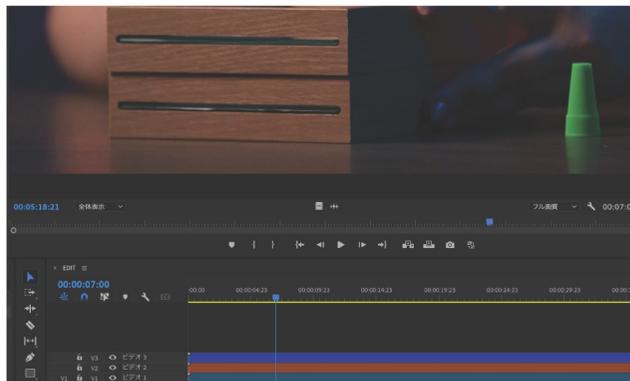
上のシーケンスメニューに移動し、「リンク選択」を解除します（画像3）。これにより、プロジェクト全体のすべてのクリップのリンクが解除されます。

スナップボタンのすぐ隣にあるシーケンス上の「リンク選択」ボタンを無効にします（画像4）。これにより、そのシーケンス内のすべてのクリップのリンクが解除されますが、プロジェクト全体には影響しません。

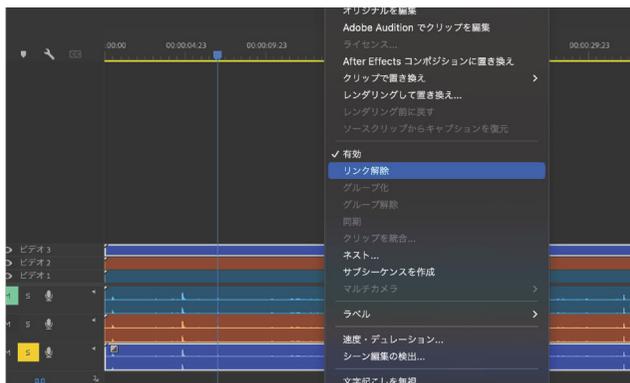
クリップ（またはクリップのグループ）を選択する際に、**OPTION** キー（PCの場合は**ALT** キー）を押し続けます。マウスを離れた後に **Delete** キーを押して、それらを削除します。そうしないと、どこかをクリックするとすべてが再びリンクされてしまいます。



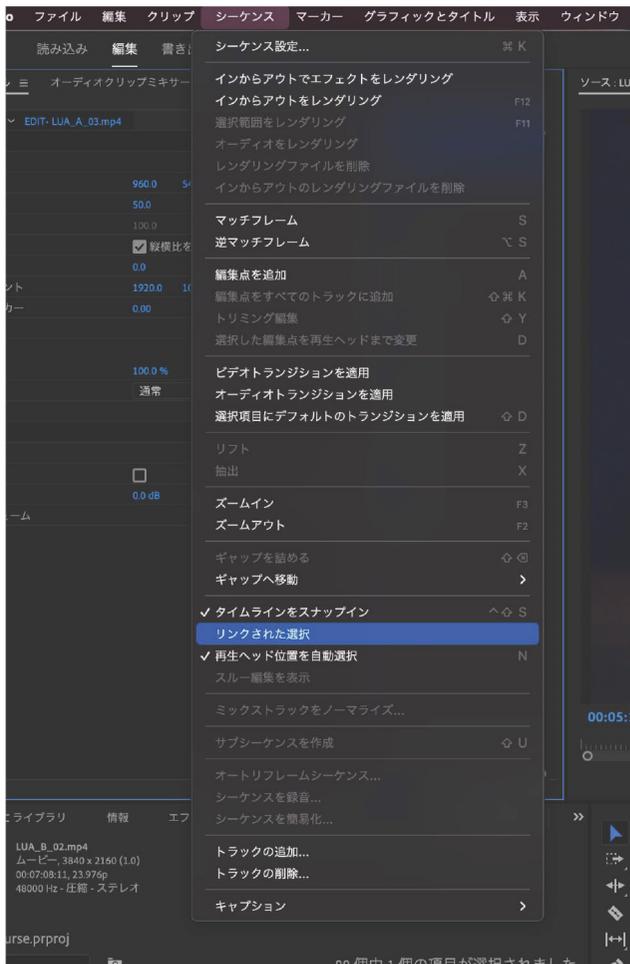
画像4：無効にすると、シーケンス上のリンク選択ボタンが白くなります



画像1：ビデオのみをドラッグするボタン



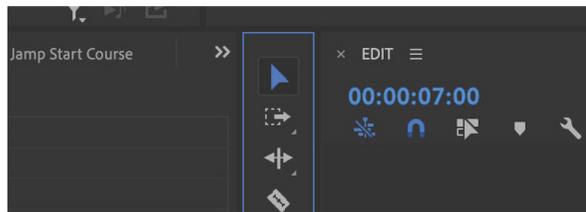
画像2：ポップアップメニューの「リンク解除」オプション



画像3：シーケンスメニューからリンク選択を無効にする

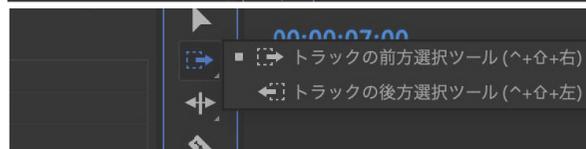
ツールパネルの基本

ツールの中には、さらに多くのツールが隠れています！それらにアクセスするには、ツールをクリックしてホールドし、サブメニューが表示されるまで待ってください。



選択ツール (V)

タイムラインでクリップを選択するためのデフォルトツール

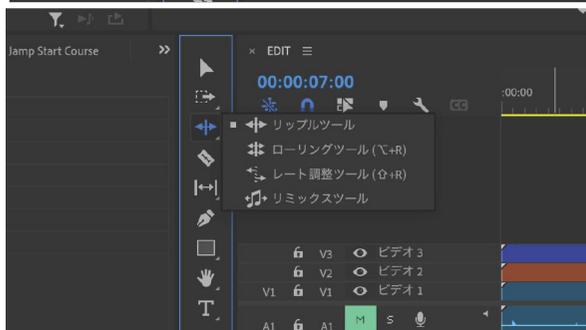


トラックの前方選択ツール (A/ シフト +A)

カーソルの前後のすべてのクリップを選択する

リップルツール (B)

編集ポイントを調整すると、他のすべてのクリップがそれに合わせて移動します

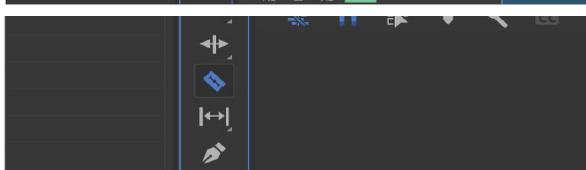


ローリングツール (N)

タイムライン内の他の部分を動かさずに、2つのクリップ間の編集ポイントを調整します

レート調整ツール (R)

速度を変更しながらクリップの長さを変更します

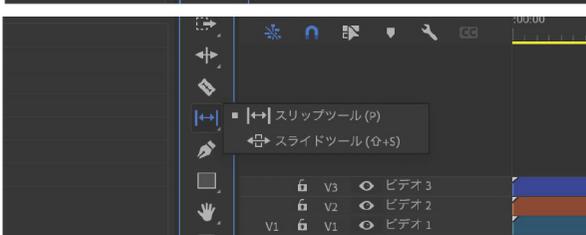


レーザーツール (C)

クリップ（または複数のクリップ）を2つに分割します

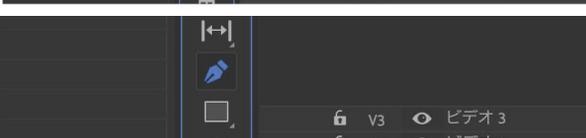
スリップツール (Y)

他のタイムラインクリップに影響を与えずに、クリップのインポイントとアウトポイントを同時に移動します



スライドツール (U)

クリップの両側にある他のクリップを上書きしながら、タイムライン上でクリップを左右にスライドします

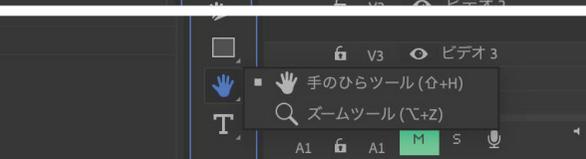


ペンツール (P)

アンカーポイントを作成して移動します

手のひらツール (H)

タイムラインビューを左右にドラッグします



ズームツール (Z)

タイムラインをズームインして詳細を表示します



文字ツール (T)

画面にテキストを入力する（Essential Graphic クリップを作成します）



長方形ツール

画面に図形を入力する（Essential Graphic クリップを作成します）

編集点を動かす

- 場所: タイムライン
- リップルツール ショートカット: B
- ローリングツール ショートカット: N

これらのツールは、タイムライン内でクリップ間の編集ポイント（カットポイント）を移動するのに役立ちます。これらのツールにはツールメニュー（画像1）から、またはショートカットを使用してアクセスできます

リップル編集

ステップ1: キーボードで「B」を押し、操作したい編集ポイントにマウスを置きます。黄色の矢印インジケータが表示されるはず（画像2）

ステップ2: クリックして編集ポイントを左右にドラッグし、タイムライン内のクリップの長さを変更します（画像3）

タイムライン内の他のクリップは、クリップをトリムする際に選択ツール（V）を使用した場合と異なり、前方または後方にリップルします。この場合、タイムライン内の他のクリップは移動しません。

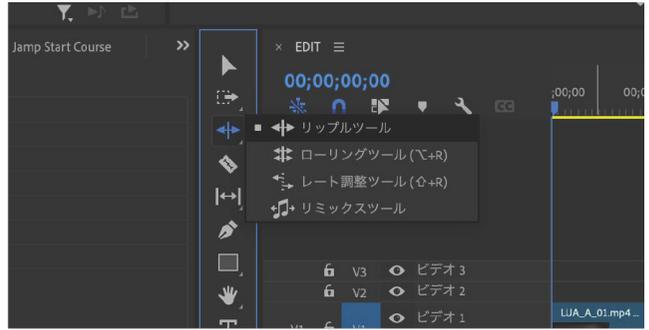
うまくいかない場合の考えられる理由:

1. タイムライン上のクリップを延長しようとしているが、そのソースメディアの始まりや終わりに達していて、これ以上延長できない。
2. クリップを短く（収縮）しようとしているが、他のトラックにあるクリップがリップルの邪魔をしている。リップル効果に干渉してほしくないトラックがある場合（例えば、音楽トラック）、トラックロックを使ってそれらのトラックをロックすることができます（画像4）

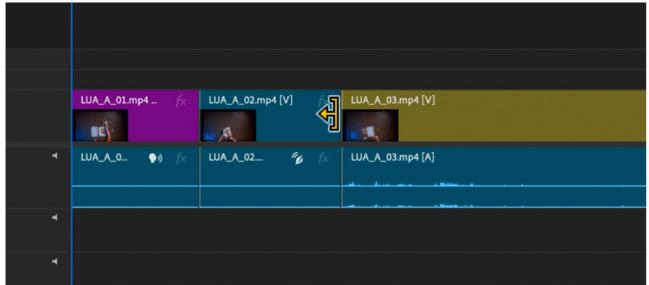
ローリング編集

ステップ1: キーボードで「N」を押し、編集ポイントにマウスを置きます。カーソルが4つの赤い矢印に変わり、編集ポイントが赤くなるはず（画像5）

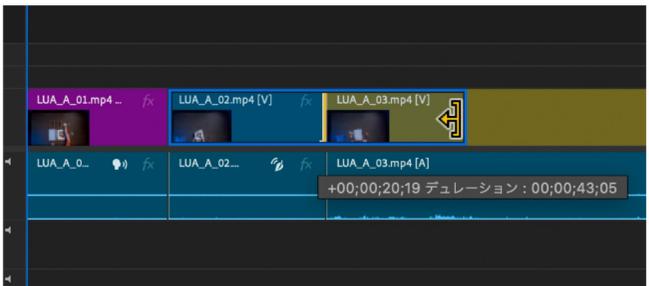
ステップ2: クリックして編集ポイントを左右にドラッグし、タイムライン内のクリップの長さを延長または短縮します。編集ポイントの反対側にあるクリップは、自身の長さを調整し、他のタイムライン上のクリップにリップル効果を及ぼさないようにします（画像6）



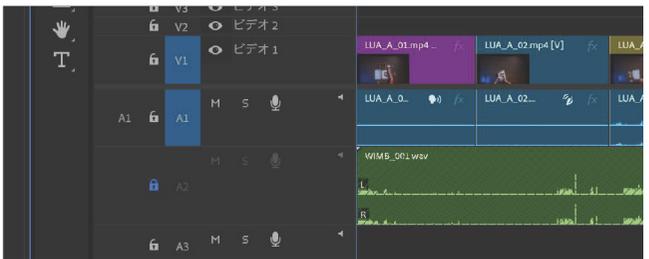
画像1: ツールメニューの編集ツール



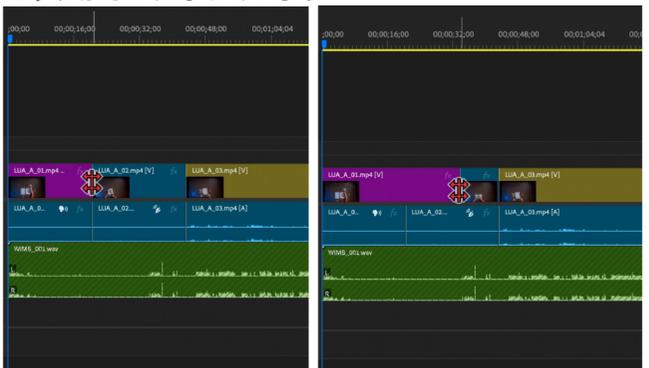
画像2: 黄色のクリップの終点にカーソルを合わせたリップル編集カーソル



画像3: 黄色のクリップの終点を右に延長します



画像4: 音楽トラック（緑色、トラックA2）のトラックロックがオンになっています



画像5: 黄色のクリップの終点にカーソルを合わせたローリング編集カーソル

画像6: 延長された黄色のクリップが、次の青色のクリップの半分を上書きしました

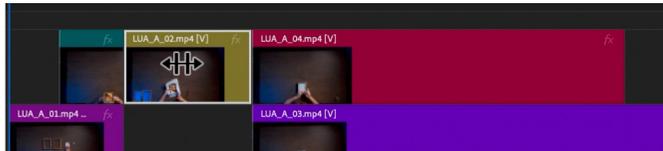
- 場所: タイムライン
- トラックの前方選択ツール: A
- トラックの後方選択ツール: シフト +A
- リンクしたファイルを選択: オプション(ALT)+クリック
- 複製とドラッグ : オプション(ALT)+ドラッグ
- 選択したクリップを [右 / 左] に1フレーム移動: コマンド (Cntrl) + 右 / 左
- クリップの選択範囲を [上 / 下] に移動: オプション(ALT) + 上 / 下
- スライドツールショートカット: U
- スリップツールショートカット: Y



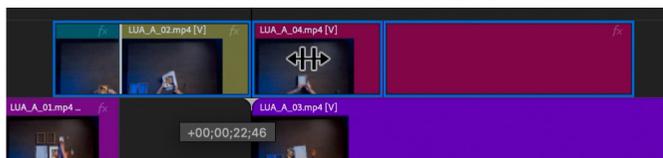
画像 1: この黄色のクリップを上トラックに移動するには、OPTION (ALT) キーを押しながら UP キーを押します



画像 2: 黄色のクリップが、その上の紫色のクリップの前半部分を上書きしました



画像 3: スライドツールが有効になっている状態で選択された黄色のクリップ



画像 4: 黄色のクリップが右にスライドされると、青色のクリップが長くなり、緑色のクリップが短くなります



画像 5: プログラムウィンドウに表示されたスリップクリップ表示

クリップを動かす

前方・後方選択ツール

カーソル以降のすべてのクリップを選択するには、カーソルをトラック選択フォワードツール (A) に変更し、タイムラインの任意の場所をクリックします。SHIFT + A を押すと、カーソルの前のすべてが選択されます。ロックされているトラックは影響を受けません

リンクしたファイルを選択する

オーディオとビデオが同じクリップでリンクされている場合でも、オーディオだけを選択したい場合は、OPTION (PC では ALT) を押しながらオーディオだけをクリックします

複製とドラッグ

クリップを複製する際にコピー / ペーストコマンドを使用する代わりに、OPTION (PC では ALT) キーを押しながらクリップを選択し、複製されたコピーを新しい場所にドラッグします

選択したクリップを [右 / 左] に1フレーム移動

クリップを1フレーム左または右に移動するには、コマンド ⌘ (PC では Cntrl) キーを押しながら、左または右の矢印キーを押します

クリップの選択範囲を [上 / 下] に移動

クリップを直上または直下のトラックに移動するには (画像 1)、OPTION (PC では ALT) キーを押しながら上または下の矢印キーを押します。これにより、ターゲットトラック上の既存の内容が上書きされます (画像 2)

クリップのスライド

クリップをスライドさせると、その長さや内容は変更されず、クリップはトラック上で左右に移動します。その際、隣接するクリップが伸びたり短くなったりしますが、リップル効果は発生しません

ステップ 1: 「U」を押してクリップを選択します (画像 3)

ステップ 2: クリップを新しい位置まで左右にドラッグし、隣接するクリップの長さを変更します (画像 4)

クリップのスリップ

クリップをスリップさせると、タイムライン上の長さや位置は変更されません。元のクリップ全体の内容に沿ってスリップさせることで、クリップ内のセグメントの内容が変わります。

ステップ 1: 「Y」を押してスリップツールを有効にします。

ステップ 2: スリップさせたいクリップの上で左右にドラッグします。プログラムウィンドウに新しい表示が現れます (画像 5)。セグメントの先頭フレームは左下に、セグメントの末尾フレームは右下に、前のクリップの最後のフレームは左上に、次のクリップの最初のフレームは右上に表示されます。

音楽キューを入れる

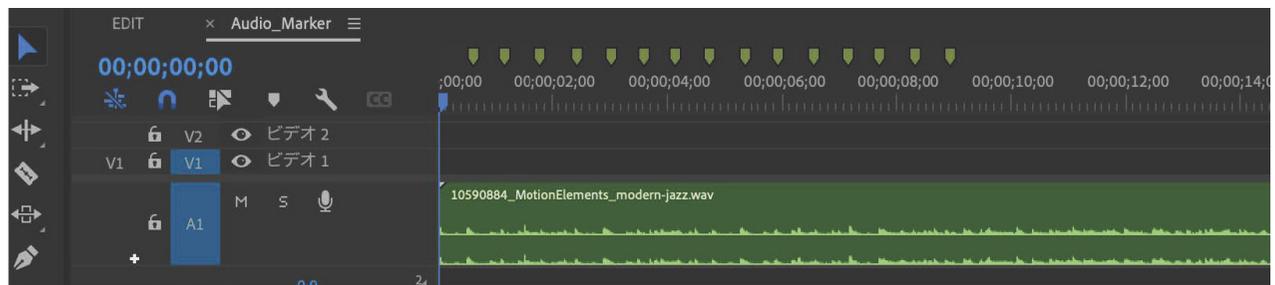
マーカーを追加する前に、次の2つの設定が選択解除されていることを確認してください。:



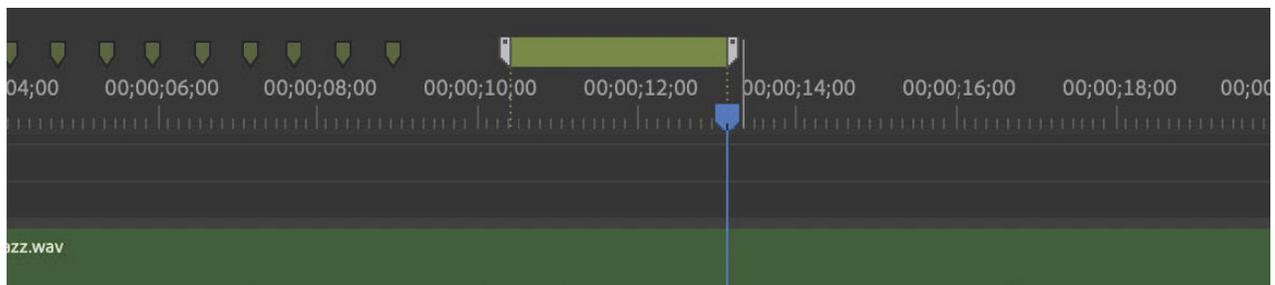
マーカーメニュー内: 「リップルシーケンスマーカー」をオフにします。これにより、マーカーが常にシーケンス内の正確な場所に接続され、クリップをリップルするときに移動しないようにします。



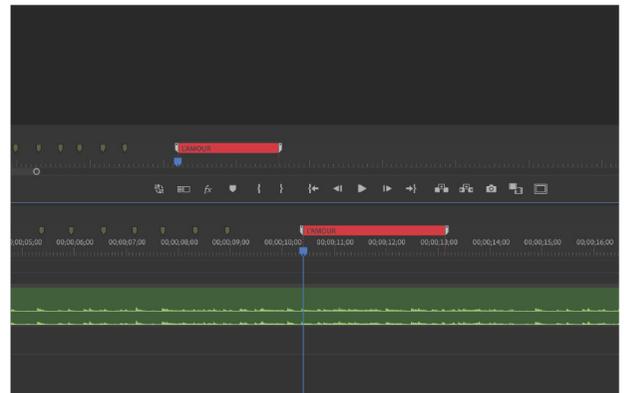
シーケンスメニュー内: 「再生ヘッド位置を自動選択」をオフにします。これにより、Premiere が常に選択することなく、タイムライン全体のスタックを横断してスライスできます。



ステップ 1: スペースバーまたはプログラムウィンドウ下部の再生ボタンを押してトラックを再生します。カットを入れるのに適したビートを聞いたら、キーボードの「M」ボタンを押します。これでその場所にマーカーが配置されます。マーカーはタイムライン上で再配置したり、ドラッグしたりすることもできます。



ステップ 2: 特定のセグメントを示すために持続時間のあるマーカーを配置したい場合は、マーカーをクリックし、オプション (PC では ALT) キーを押しながら希望する長さまでドラッグします。



ステップ 3: 持続時間のあるマーカーの色を変更したり、メモを追加したりするには、マーカーをダブルクリックします。ここでは、「L'AMOUR」とタイトルを付け、ダンスセクションで繰り返される言葉なので、それに合わせて赤色にしました。このようにすることで、視覚的に確認しやすくなります。マーカーはタイムラインとプログラムパネルの両方でその位置に一致します。

マーカーやショートカットを活用した編集

ステップ1: シフトキー + M をクリックすると、再生ヘッドが次のマーカーにジャンプします。CMD + K をクリックすると、すべてのビデオレイヤーにまたがってカットが入ります (画像1)。これは、すべてのレイヤーに対してトラックターゲティングが選択されており (8 ページ、ステップ2)、音楽トラックがロックされている場合のみ機能します (7 ページ、ステップ5)。

ステップ2: 各マーカーにカットを挿入します (画像2)

ステップ3: デフォルトでは、表示されるクリップは常に最上位のクリップです。目的のクリップに到達するために上のクリップを削除する代わりに、無効にしたいクリップの周りにドラッグして選択し、シフトキー + ⌘ + E (PC ではシフトキー + E) を使用して無効にします。

画像3では、トラックV4の黄色のクリップとトラックV3のピンクのクリップが無効化され、グレイアウトされています。画像4では、再生ヘッドの下にあるすべてのトラックがグレイアウトされ、空白ができています。

複数の編集ポイントを一度に選択する

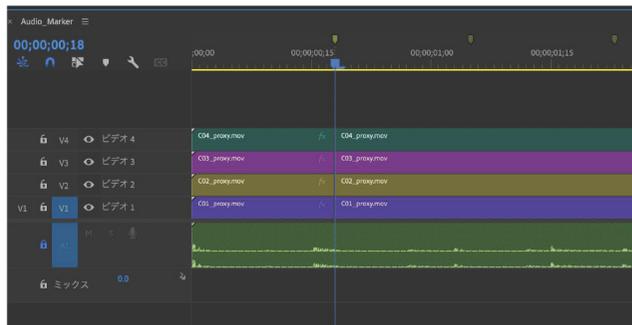
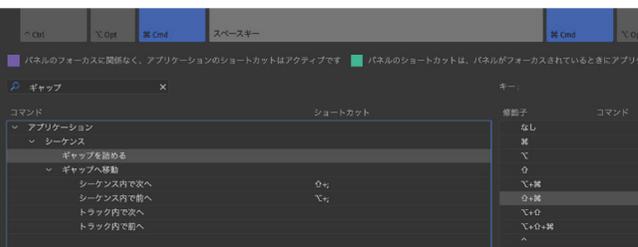
編集ポイントの列全体を操作するには、まずそれらを選択する必要があります。CMD (PCではCTRL) キーを押しながら、選択したい編集ポイントの周りにマーカーボックスを描きます。編集ポイントが赤くなります (画像5)。これにより、複数の編集ポイント間でトランジションをコピー/ペーストしたり、次のページのショートカットを複数の編集ポイントに対して使用したりすることができます。

ギャップを閉じる

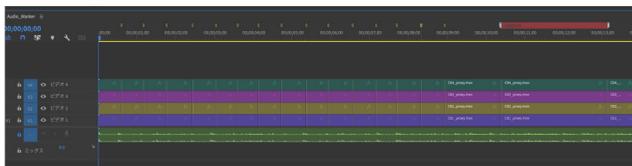
閉じたいギャップがある場合は、ギャップを右クリックして「リップル削除」を選択します。



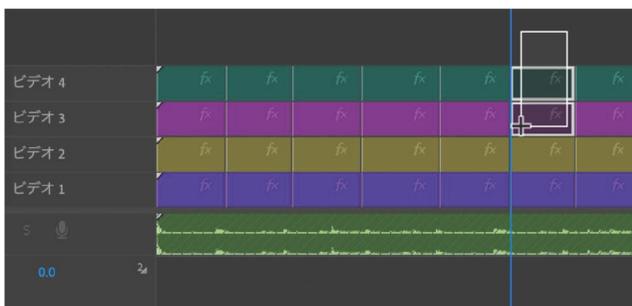
すべてのギャップを閉じるには、ショートカットを作成する必要があります。編集 > キーボードショートカットに移動し、検索バーに「ギャップ」と入力して、「ギャップを詰める」のショートカットを設定します。



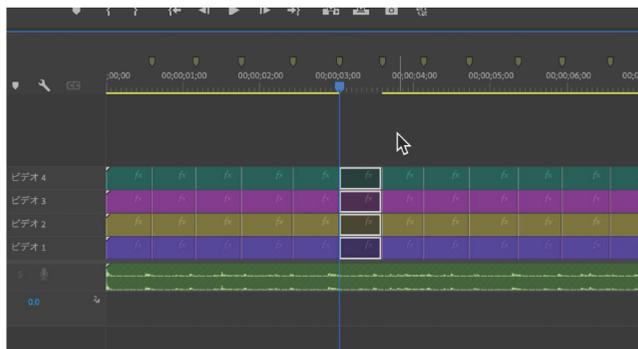
画像1: 最初のマーカーで、すべてのビデオレイヤーにカットが追加されました



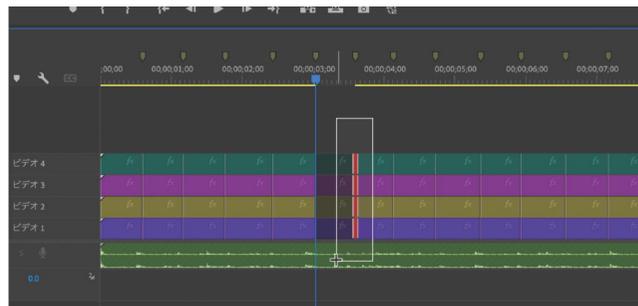
画像2: すべてのマーカーにカットが挿入されました



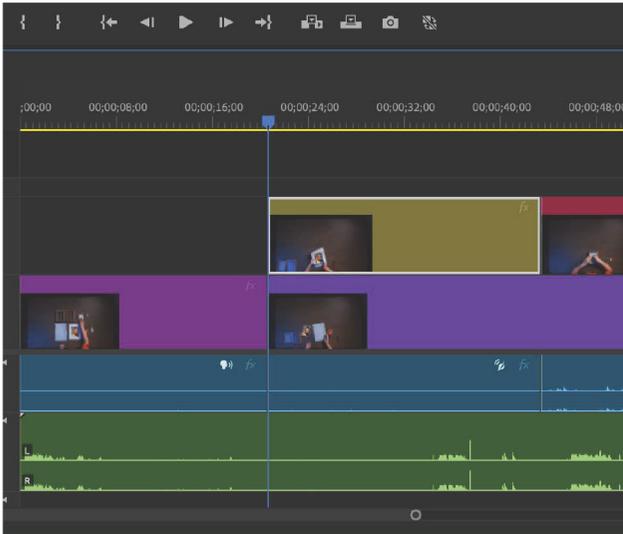
画像3: V4とV3でマーカーボックス選択された黄色とピンクのクリップが無効化されています



画像4: このトラック列のすべてのクリップが無効化されています



画像5: マーカーボックスを描くことで5つの編集ポイントが選択されています。ボックスが音楽トラックにかかっているにもかかわらず、音楽トラックはロックされているため選択されていません



画像 1: 動きの開始位置に再生ヘッドを配置します。



画像 2: エフェクトコントロールウィンドウ



画像 3: スケールキーフレームを有効にする

画像 4: 最初のキーフレームが配置される

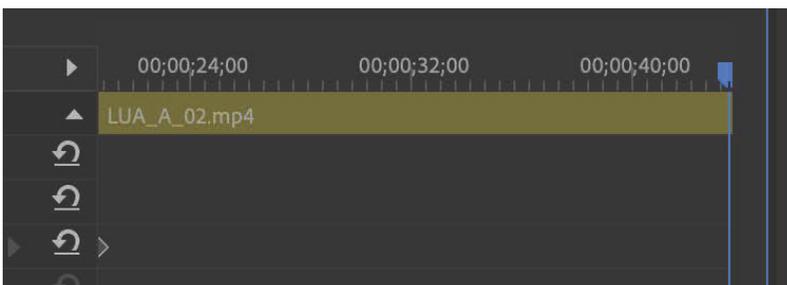
モーションの制御: ズームとパン

場所: タイムライン・エフェクトコントロールパネル 画像やクリップにズームイン / アウトの動きやパンを追加したい場合、Premiere Pro はキーフレームを使用してこのプロセスを簡単に微調整する方法を提供します。

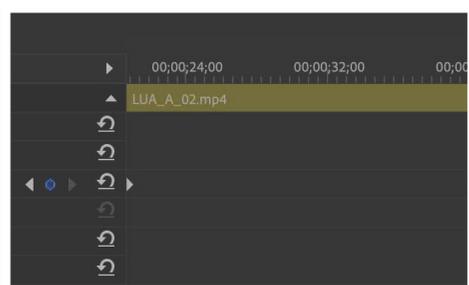
ステップ 1: エ パンやズームを追加したいクリップを選択し (ここでは V2 のオレンジ色のクリップ)、再生ヘッド (青い線、画像 1) を動きの開始位置に配置します。

ステップ 2: エフェクトコントロールパネル (画像 2) で、「Scale」プロパティの横にあるストップウォッチをクリックしてキーフレームを有効にします。ストップウォッチが青くなり (画像 3)、ワークエリアにキーフレームが表示されます (画像 4)。

ステップ 3: 再生ヘッドをスケージングの動きが終わる位置に移動し (画像 5)、キーフレームボタンをクリックしてそこにもキーフレームを配置します (画像 6)。再生ヘッドをそのキーフレームに置いたままにします。



画像 5: 動きが終了する位置に再生ヘッド (青い線) を移動します



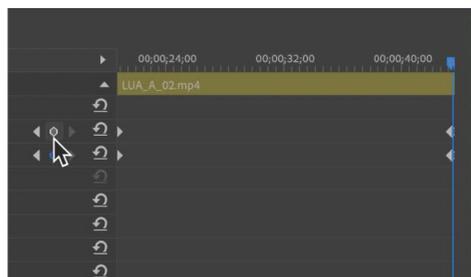
画像 6: 新しいキーフレームを作成するためにクリックします

ステップ 4: 新しいキーフレームでスケールを表す数値をクリックし、新しいスケール値を入力します (画像 7)

ステップ 5: 「Position」プロパティについても同じキーフレームプロセスを完了します (画像 8)。各値を入力する代わりに、数値の上にマウスを置き、左から右にドラッグして値を変更することもできます (画像 9)。



画像 7: 新しいスケール値を入力します



画像 8: 位置プロパティにキーフレームが追加されました



画像 9: 数値の上にマウスを置きドラッグして変更します

クリップの調整：ワーブステピライザー

場所：(4)エフェクト・エフェクトコントロールパネル、プログラムウィンドウ

ワーブスタビライザーを追加するには、エフェクトパネルの「ビデオエフェクト」>「ディストート」の下にあるエフェクトを見つけ、クリップに直接ドラッグするか、タイムラインでクリップを選択した状態でダブルクリックします。

ステピライザーをかけた場合

「モーションなし」はフレームの動きを固定し、撮影を三脚で行ったように見せます。「滑らかなモーション」はカメラが浮いているかのように見せ、手持ち撮影の揺れを滑らかにします

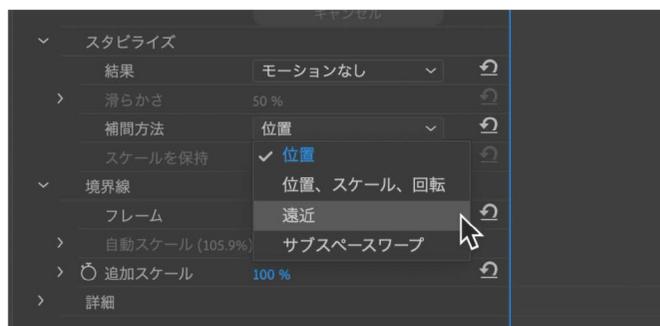
ステピライザー方法

「位置」はクリップの揺れを取り除くだけで、寸法は変更しません。カメラが一般的に一箇所に留まり、同じ方向を向いている場合に使用します。「位置、スケール、回転」はカメラの動きを考慮します。

被写体に対して前後に移動している場合で、スタビライザーがそれを補正しないようにしたい場合は、「スケールを保持」をクリックします。



ワーブスタビライザーのスタビライゼーション結果オプション

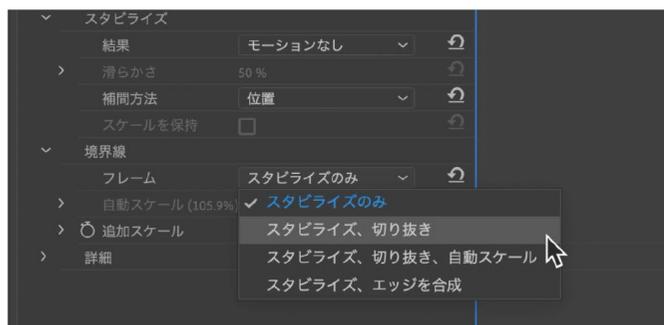


ワーブスタビライザーのスタビライゼーション様式オプション

フレーミング

フレーミングは、クリップを安定化後にどのように処理したいかを決定する方法です。デフォルトでは「スタビライズ、切り抜き、自動スケール」がオンになっており、AIを使用してクリップの最適な切り抜きを行います。これは、4Kのような大きなサイズのクリップを1080のような小さなサイズのシーケンスで使用する場合に非常に便利です。

しかし、私は「スタビライズのみ」を選択してクリップの粗い端を表示させ、その後手動でスケール調整するのが好みます。シーケンスと同じピクセル寸法のクリップを安定化させ、切り抜きによって解像度を失いたくない場合は、「スタビライズ、エッジの合成」オプションを試すことができます。これにより、時間的に前後のフレームを分析して追加のピクセル(空白部分を埋める)を追加します。より正確な分析を行うために、詳細をクリックし「合成入力範囲」を調整します。素材と合成エッジの間のよりシームレスなトランジションを得るために合成エッジぼかしや、合成エッジ切り抜きを使用し素材を少しクroppし、よりソフトなエッジを実現します。



ワーブスタビライザーのボーダーフレーミングオプション



ワーブスタビライザーの「エッジの合成」に関する詳細オプション

その他のクリップ調整

速度の変更

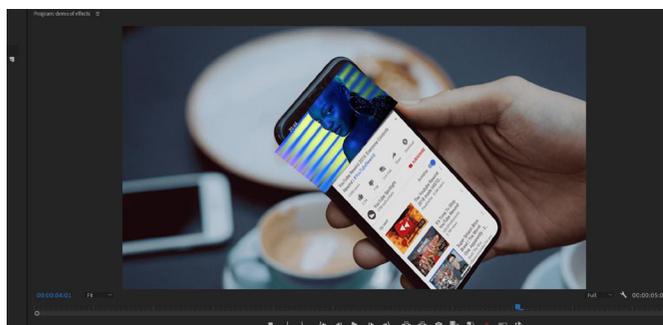
速度を変更したいクリップを選択します。右クリックして「速度・デューレーション」を選択し、新しいデューレーションを入力するか、新しい速度を入力します。またツールを使用する場合、Rキーで「レート調整ツール」に変更した後、任意のクリップの端にカーソルを合わせてドラッグすることで、クリップの長さを短くしたり長くしたりして、その速度と尺を動的に調整できます。

ビデオエフェクト

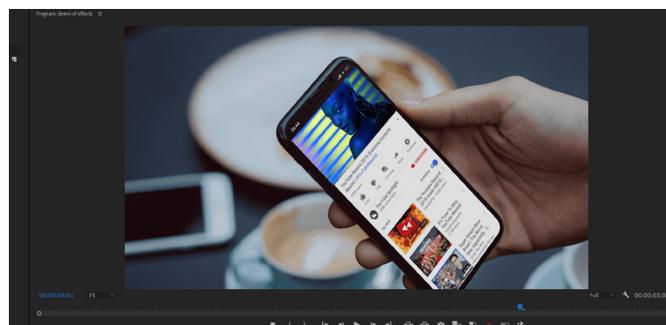
以下のすべてのエフェクトは、エフェクトパネルからタイムライン上の任意のクリップに直接ドラッグできます。

コーナーピン

クリップの角に位置値を割り当て、必要に応じて歪ませることができます



コーナーピン前



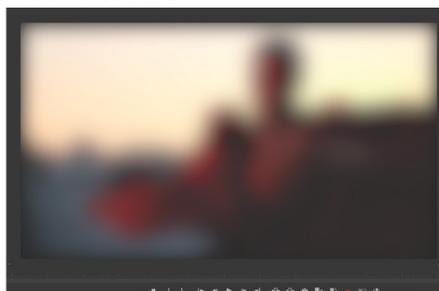
コーナーピン後

ブラー (ガウス)

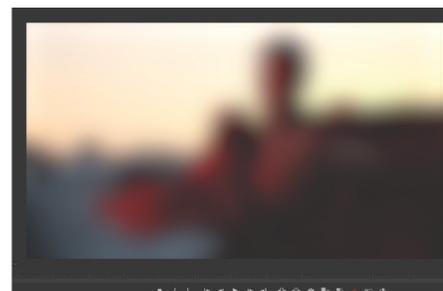
クリップをぼかします。エッジをフェザーにしたい場合は、「エッジピクセルを繰り返す」を選択します。また、カメラブラーやコンパウンドブラーも試してみてください！



ブラー (ガウス) 前



ブラー (ガウス) - 「エッジピクセルを繰り返す」を選択しない場合



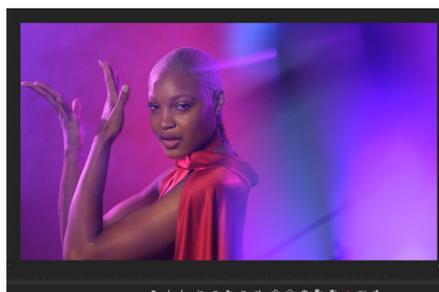
ブラー (ガウス) - 「エッジピクセルを繰り返す」を選択した場合

水平・垂直反転

クリップを反転させる簡単な方法です。主にフレーミングや動作の一貫性を保つために使用します。



オリジナルクリップ



水平反転



垂直反転

ビデオクリップとオーディオクリップのシンク

場所: タイムライン・プロジェクトパネル

外部で録音された音声にビデオクリップを同期させる際には、ビデオクリップに伴う音声も録音することが重要です。これにより、カメラからの AV クリップのスクラッチ音声を使用して、外部音声を同期させることができます。

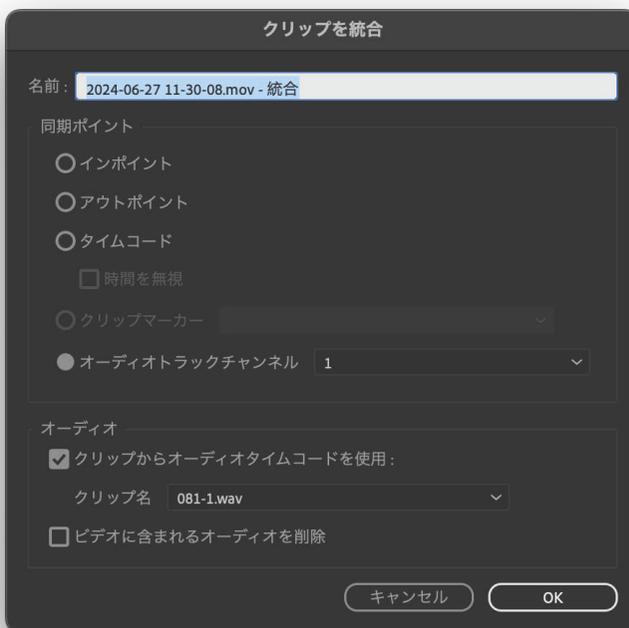
ステップ1: プロジェクトパネルで CMD (PC では CTRL) キーを押しながら AV クリップとオーディオクリップの両方をクリックして選択します。どのオーディオクリップがどのビデオクリップに対応しているかを確認するには、それらを再生して確認するか、メディアのデュレーションを見て手がかりを得ます (画像 1 参照)。



画像 1: プロジェクトパネルで AV クリップとそれに伴うオーディオクリップを選択します。

ステップ2: 右クリックして「クリップを結合」を選択します。

ステップ3: 「クリップを結合」ウィンドウで、新しく結合したクリップに名前を付けることができます。最も重要なのは、「オーディオ」を同期ポイントとして選択することです (画像 2 参照)。OK をクリックします。

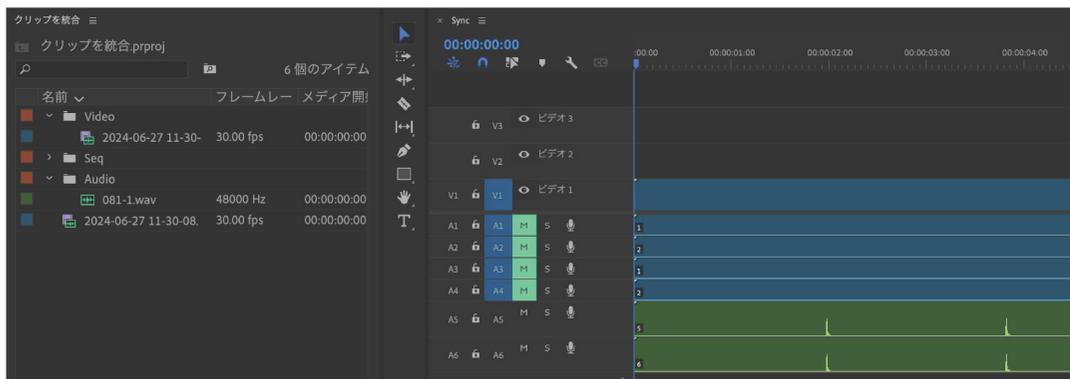


画像 2: 同期ポイントとしてオーディオを使用します。

ステップ4: 新しく結合されたクリップがプロジェクトパネルに表示されるはずですが、これをタイムラインにドラッグすることができます。もし「AV クリップからオーディオを削除」を「クリップを結合」メニューで選択していない場合、参照用に AV クリップのオーディオがまだ残っています。これを無効にするには、右クリックして「無効」を選択するか、トラック全体をミュートにすることができます (画像 3 参照)。



注意: プロジェクトをサードパーティのオーディオアプリケーションで仕上げるために送信する場合は、次のページで説明されているマルチカム同期ワークフローを使用する方が良いです。



画像 3: 新しく結合されたクリップをタイムラインにドラッグします。すべてが整列しているはずですが、元の AV クリップのオーディオトラックをミュートします。

マルチカメラの同期

—— 場所 : プロジェクトパネル (ビン)・タイムライン

複数のカメラや音響デバイスからの音声とビデオファイルを一度に同期させます。このワークフローは、すべてのビデオフィードを同時に見たい場合に適しています。ファイルが整理されており、どのカメラからのファイルが同期されるべきかを把握していると役立ちます。

ステップ1

ビンから同期したいクリップを選択します。CMD (PCではCTRL) キーを押しながら各クリップをクリックします。画像1の例では、WIMB_A_01、WIMB_B_01、WIMB_C_01の3つのカメラファイルが、オーディオファイルのWIMB_001と同期することを確認しています。

ヒント：クリップが整理されていない場合は、再生して確認するか、メディアのデュレーションを確認してクリップの長さが似ているかどうかを確認できます。



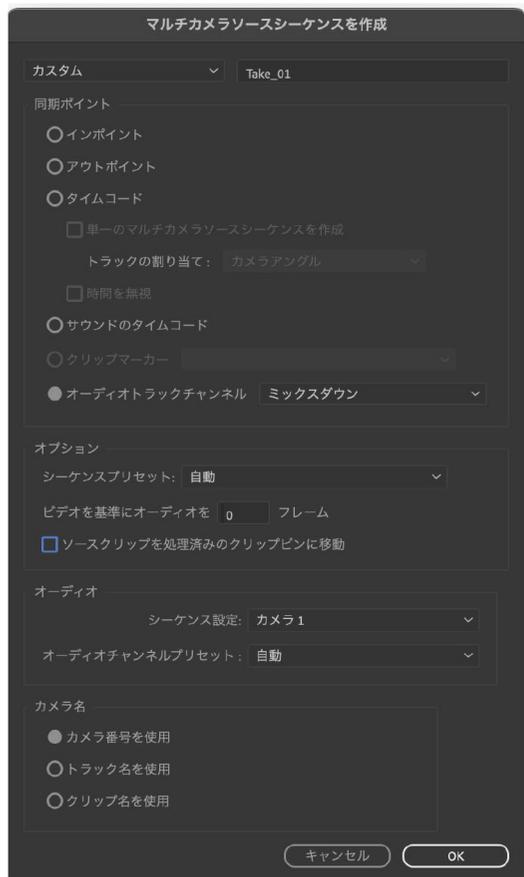
画像1：同期させるクリップを選択する。

ステップ2

右クリックして「マルチカメラソースシーケンスを作成」を選択します。

ステップ3

どのタイプの同期が必要かを決定します。タイムコードジェネレーターを使用してタイムコードを記録していた場合（ほとんどのシネマカメラはこれを行います）、それを選択します。スマートフォンやDSLR/ミラーレスカメラで撮影し、カメラ自体で音声記録していた場合（これを「スクラッチ音声」と呼びます）、同期ポイントとして「オーディオ」を選択できます。

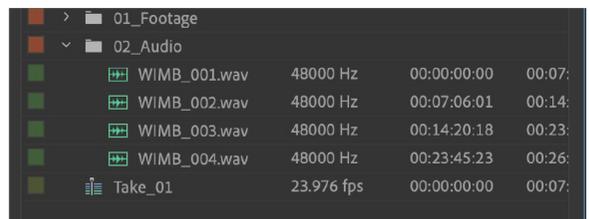


画像2：マルチカム同期のための私の推奨設定

私は「ソースクリップを処理済みクリップビンに移動」を選択解除するのが好きです。これは、自分のビンの整理を妨げるからです。しかし、どのクリップがどの音声に対応しているかわからない場合には、これは便利です。この場合、ビン内のすべてを一度に選択し、大量に同期させます。同期が失敗したクリップは、元のビンに残っているクリップとなり、同期された（または「処理済み」）クリップは新しい「処理済みクリップ」ビンに移動されます。

私は「カメラを列挙」を選択するのも好きです。これにより、各カメラに番号が割り当てられ、キーボードの番号キーを押すだけで簡単に切り替えることができます。

作成されるマルチカメラソースシーケンス（以下、このガイドではMCSSと呼びます）にカスタム名を付けることもできますし、MCSSが内包するビデオクリップやオーディオクリップの名前を引き継ぐこともできます。「OK」をクリックした後に作成される新しいMCSSは、プロジェクトウィンドウに表示され、既存のビン内には含まれません（画像3）。



画像3：プロジェクトパネル内のマルチカムソースシーケンス

マルチカメラの同期 (続き)

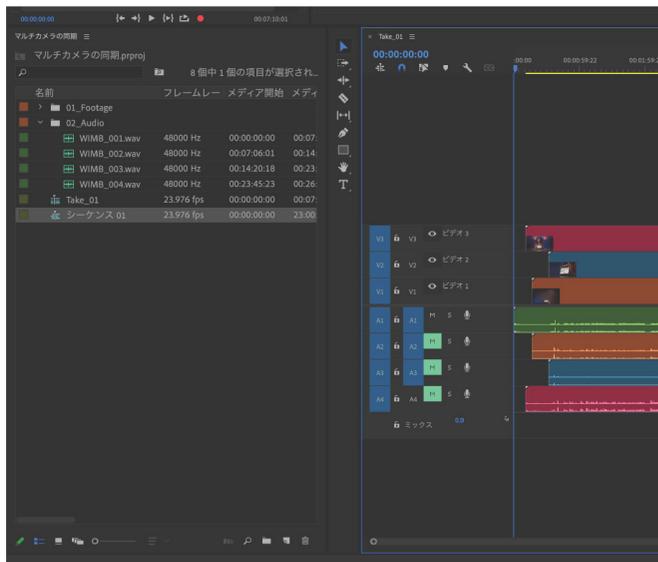
ステップ4：MCSS をタイムラインにドラッグします。タイマーの下にある最初のボタンが無効（白）になっている場合、**MCSS** はタイムラインにドラッグされたときに個別のクリップレイヤーに分割されます（画像 4 参照）。

同じボタンが有効（青）になっている場合、**MCSS** はシーケンスにドラッグされた後、1つのビデオレイヤーのように見えます。しかし、実際にはこれは特別な種類のネストシーケンスとして機能し、マルチカメラ編集を使用できるようになります（画像 5 参照）。

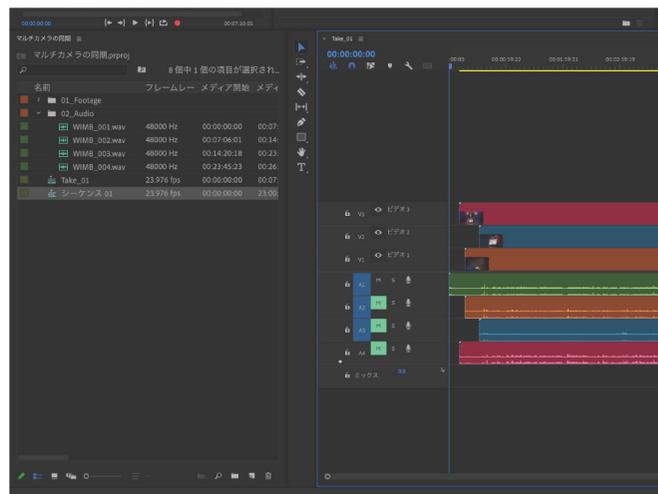
ステップ5：プログラムウィンドウの右下にある「+」アイコンをクリックして、ボタンエディターに標準で含まれていない2つのボタンを追加する必要があります（画像 6）。プログラムウィンドウのボタンバーに「マルチカメラ録画ボタン」と「マルチカメラ表示ボタン」をドラッグして追加します（画像 7）。

ステップ6：マルチカメラビュー ボタンをクリックすると、すべてのアングルを一度に表示できます。次に、マルチカメラレコード ボタンをクリックすると、キーストロークの記録が可能になります（画像 8）。

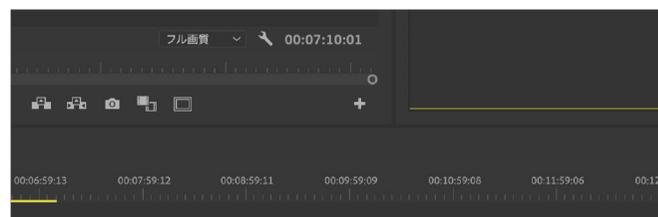
ステップ7：ビデオを視聴しながら、特定の時点でアクティブにしたいカメラに対応するテンキーの数字（1、2、3 など）を押します。マルチカメラビューでは、クリップの周りに赤い枠が表示され、どのカメラがアクティブかがわかります。停止ボタンを押すと、そのカットがMCSSに反映されます。クリップを再度通常のクリップとして表示したい場合は、**右クリックして「マルチカメラ」>「統合」**を選択します。



画像 4：MCSS を個別の同期クリップとしてドラッグするにはこのボタンを無効にします。



画像 5：MCSS をそのままドラッグするには、このボタンを有効にします。



画像 6：ボタンエディターを開きます。



画像 8：マルチカメラ録画を有効にする



画像 7：「マルチカメラ録画ボタン」と「マルチカメラ表示ボタン」をボタンバーにドラッグします。

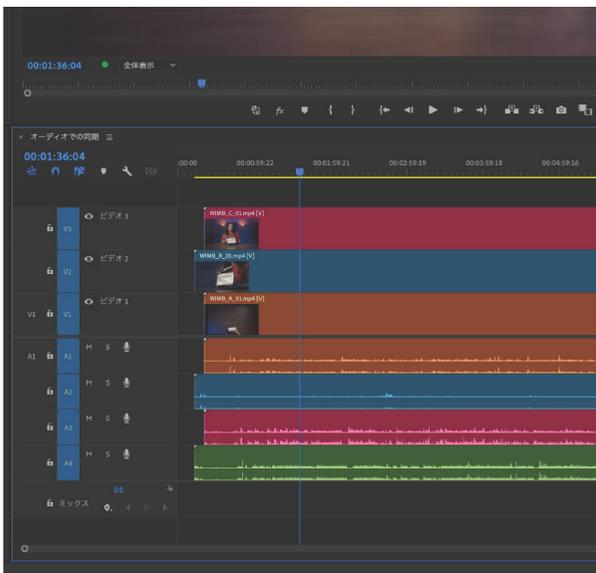
マルチカメラ機能でのオーディオの同期

場所: タイムライン・プロジェクトパネル

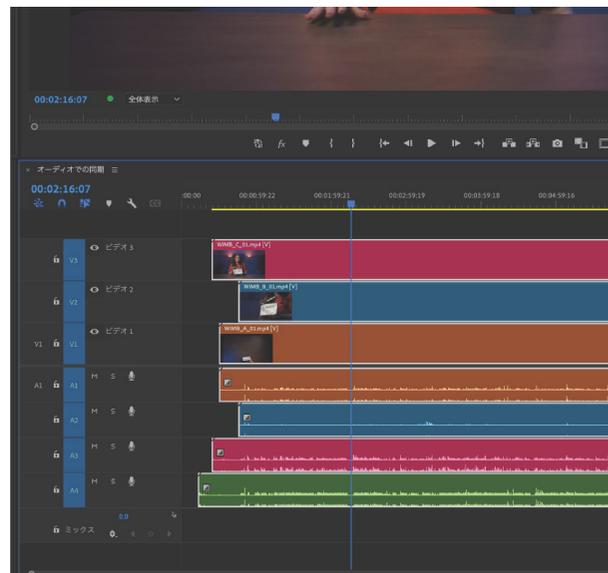
これにより、マルチカムワークフローを使用せずに、複数のカメラを単一のオーディオクリップとタイムライン内で同期させることができます。ビデオクリップに伴う音声も録音することが重要です。これにより、カメラからの AV クリップのスクラッチ音声をを使用して外部音声を同期させることができます。

ステップ 1: 異なるカメラアングルからのすべての AV クリップを異なるトラックに配置します。これらのクリップにはすべてスクラッチ音声トラックが添付されている必要があります。また、「良好な音声」を独自のトラックに配置します。ここでは、カメラ A をオレンジ色でトラック A1 と V1 に、カメラ B をピンク色でトラック A2 と V2 に、カメラ C を青色でトラック A3 と V3 に、「良好な音声」を緑色でトラック V4 に配置しています（画像 1 参照）。

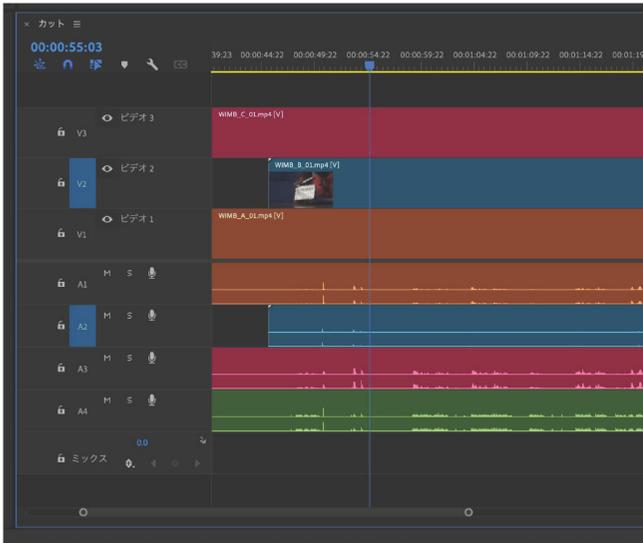
ステップ 2: 右クリックして「同期」を選択します。同期ポイントとして「オーディオ」を選択することを確認してください。これで、すべてのクリップが整列し、同期されます（画像 2）。



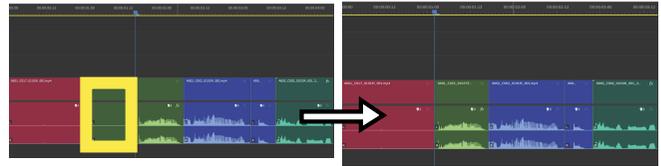
画像 1: すべてのクリップがそれぞれのトラックに配置されています。



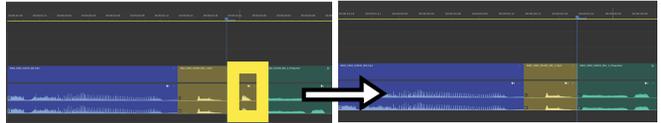
画像 2: すべてのクリップが同期され、トラック A1、A2、および A3 がミュートされています。



画像1: CMD/CTRL+Kは、トラックターゲティングが有効になっているレイヤーのみを切り取ります。



画像 2a: 緑のクリップの黄色 画像 2b: 「Q」カットおよび部分を削除する必要があります。リップル削除



画像 3a: 茶色のクリップの黄色 画像 3b: 「W」カットおよび部分を削除する必要があります。リップル削除。

再生ヘッドでのカット、リップル、トリム

- 場所: タイムライン
- 再生ヘッドでのカット: コマンド +K (PCでは Cntrl+K)
- 再生ヘッドで全トラックをカット: シフト + コマンド +K (MAC) シフト +CTRL+K (PC)
- 前の編集点を再生ヘッドまでリップル: Q
- 次の編集点を再生ヘッドまでリップル: W

再生ヘッドでカットしたい場合は、CMD+K (PCでは CTRL+K)を押します (画像1参照)。このショートカットは、トラックターゲティングが有効になっているトラックにのみ機能します (5ページ参照)。すべてのトラックに対してスライスするには、このショートカットにSHIFTキーを追加します。

Q クリップの開始位置から再生ヘッドまでの間を削除し、クリップ後のすべてをリップルします (画像 2a / 2b 参照)。

W クリップの末尾をトリムします。再生ヘッドからクリップの終わりまでの間を削除し、再生ヘッド以降のすべてをリップルします (画像 3a / 3b 参照)。



画像 4a: 緑のクリップを長くして、青いライン (再生ヘッド) に届かせる必要があります。 画像 4b: SHIFT+Qで緑のクリップを右に延長し、オレンジのクリップの半分を上書きします。



画像 5a: 緑のクリップを青いライン (再生ヘッド) から開始する必要があります。 画像 5b: SHIFT+Wで緑のクリップを左に延長し、ピンクのクリップの半分を上書きします。

再生ヘッドまでクリップの長さを変更する

- 前の編集点を再生ヘッドまで変更: シフト +Q
- 次の編集点を再生ヘッドまで変更: シフト +W
- トラックの前方選択ツール: A
- トラックの後方選択ツール: シフト +A

SHIFT+Q 再生ヘッドの前のクリップを再生ヘッドまで延長します (画像 4a / 4b 参照)。

SHIFT+W 再生ヘッドの後にあるカットポイントを前方に延長して再生ヘッドに届かせます (画像 5a / 5b 参照)。

「A」はカーソルの右側にあるすべてを選択し、「SHIFT+A」はカーソルの左側にあるすべてを選択します。

文字起こしベースの編集

ステップ1: 文字起こしを作成するには、まずウィンドウ>テキストからテキストワークスペースを開き、文字起こしタブに移動します（画像1参照）。これにより、タイムライン上のどのクリップが文字起こし可能かが表示されます。

ステップ2: 「文字起こし」をクリックします。

ステップ3: シーケンスの文字起こしを取得したら、通常のテキスト編集アプリケーションと同様にこのテキストを編集できます。単語のスペルを変更するには、テキストをダブルクリックしてエディターを開きます。セクションをハイライトして「削除」をクリックすると削除できます。また、コピー、貼り付けなども可能です。右クリックしてこれらのオプションを見ることもできます（画像2参照）。文字起こしを変更すると、それらの変更はタイムラインに反映されます。ポーズは省略記号「...」で示され、これも個別に選択して削除できます。

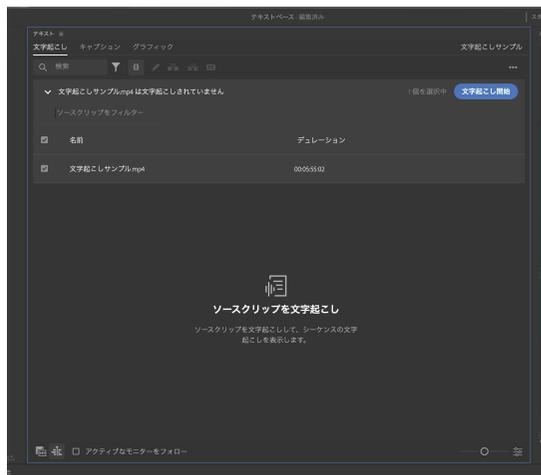
文字起こしテキストの書き出し

編集されていない文字起こし全体を誰かに送信したい場合があります。これはドキュメンタリーのシナリオでよく見られます。テキストウィンドウの右上にある三点メニューに移動し、「書き出し」を選択します。これにより、いくつかの書き出しオプションが表示されます（画像3参照）。

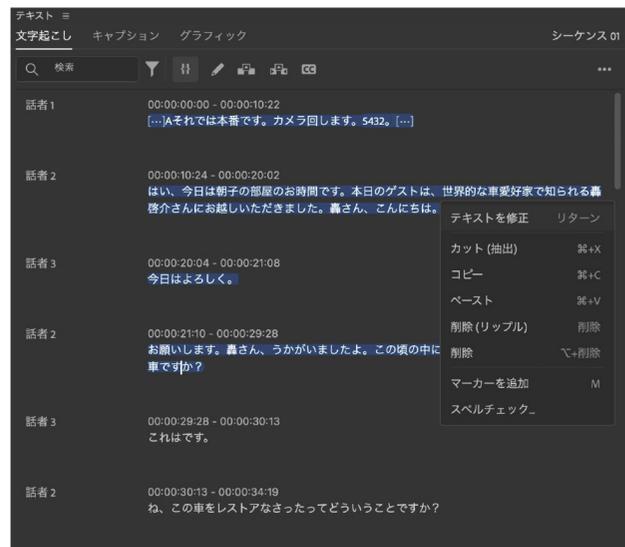
キャプション / 字幕の作成

CC ボタン（画像4）をクリックしてキャプションダイアログボックスを開きます。ここでは、文字数、最小継続時間、行数などの設定を行います（画像5参照）。設定を選択したら、「キャプションを作成」をクリックします。

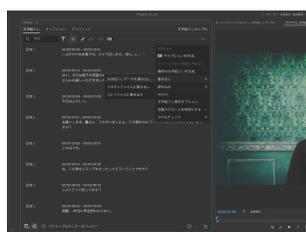
キャプションはビデオおよびオーディオトラックの上に新しい「字幕」トラックとして追加されます。そこからキャプションを編集することもできます。それらはタイムライン上のクリップのように機能します。キャプションを移動させたり、タイミングを変更したり、クリックして内容を変更したりできます（画像6参照）。



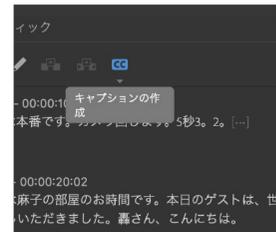
画像1: テキストウィンドウの文字起こしタブ。



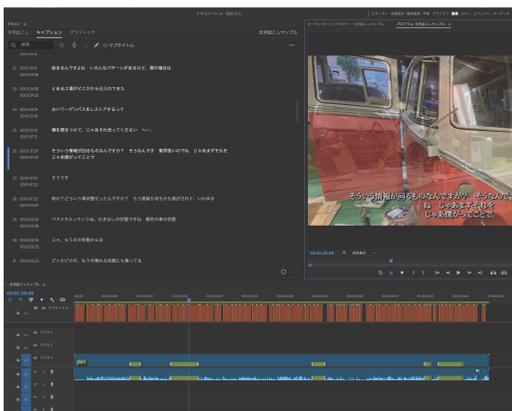
画像2: 文字起こしタブ内のテキスト編集オプション。



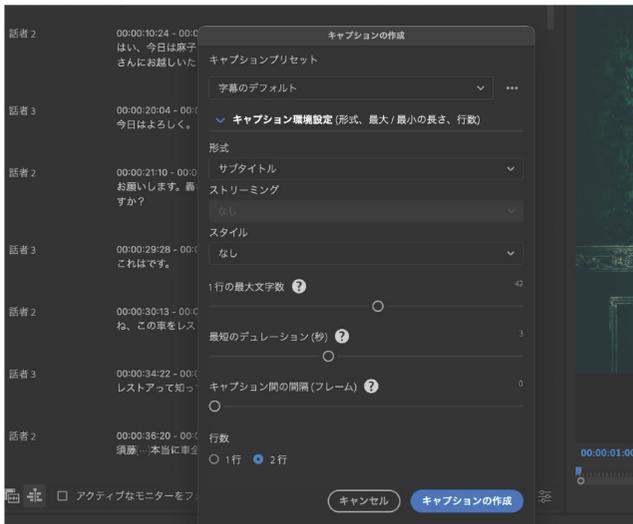
画像3: 文字起こし書き出しオプション。



画像4: キャプション作成ボタン



画像6: 字幕トラック



画像5: キャプション設定ウィンドウ

字幕の編集

場所：タイムライン・エッセンシャルグラフィックパネル

すべての字幕の外観（色、フォント、フォントサイズなど）を一度に更新することもできます。

ステップ1: ウィンドウ > エッセンシャルグラフィックからエッセンシャルグラフィックパネルを開きます。

***CC25.0以降を使用の場合はプロパティパネルを開きます**

ステップ2: タイムラインで1つ以上の字幕クリップを選択した状態で、エディットタブに移動し、フォント、色、サイズ、シェーディング、背景ボックスなどのパラメータを調整できます（画像1参照）。

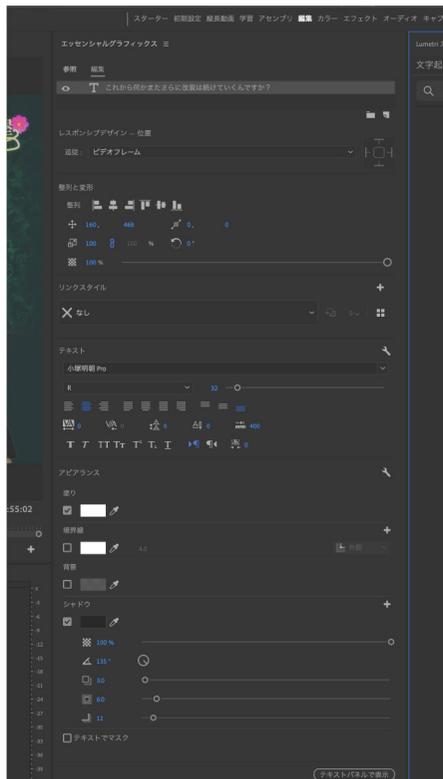
ソーシャルメディアの再生/スクラバーは画面の下部を覆うため、字幕をフレームの下部にあまり近づけて配置しないようにしましょう

ステップ3: アピアランスを編集して作成したスタイルを保存するにはリンクスタイル横の『+』アイコンをクリックします（画像2参照）。スタイルは「新規テキストスタイル」ダイアログから保存出来ます（画像3参照）。

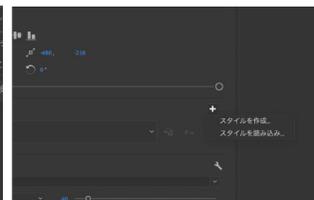
ステップ4: 選択された複数の字幕にプロジェクトパネル上のスタイルファイルをドラッグ&ドロップする事で一斉にテキストを一括変更する事が出来ます。（画像5参照）。スタイルは「新規テキストスタイル」ダイアログから保存出来ます（画像3参照）。

ステップ5: 保存したスタイルを再編集すると「リンクスタイル」に（編集済み）と表記されます（画像6参照）。

ステップ6: 最初に保存したスタイルが適用されたグラフィック全てに変更を適用させたい場合は「スタイルの再定義」を行います（画像7参照）。



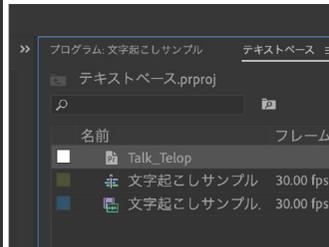
画像1：テキスト用のエッセンシャルグラフィックオプション



画像2：スタイルの作成



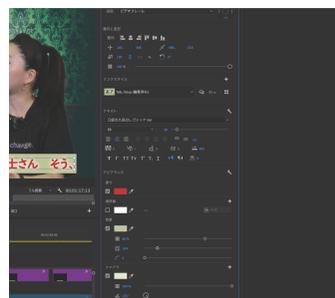
画像3：スタイルの保存



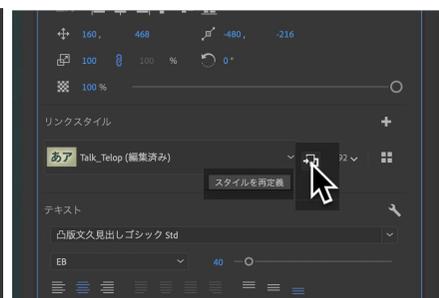
画像4：プロジェクトパネルに保存されたスタイル



画像5：複数のテキストへのスタイル一括変更



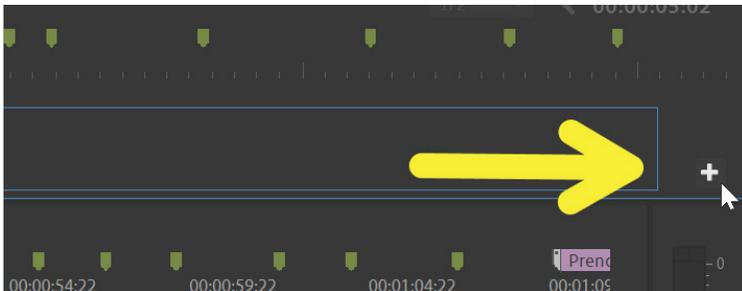
画像6：スタイルの再編集後のリンクスタイル表示



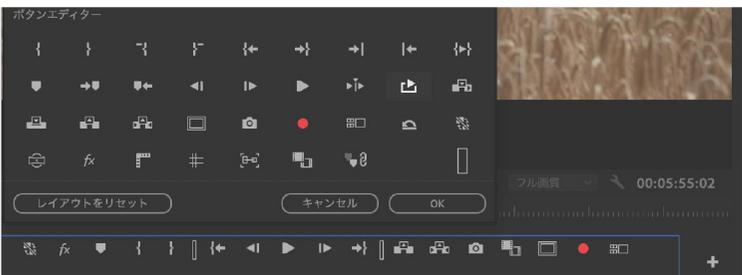
画像7：スタイルの再定義

タイムラインでのループ再生

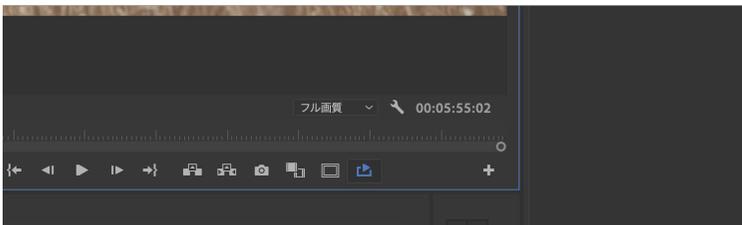
「ループ再生」機能を使用すると、ビデオの特定のセクションを繰り返し再生して、フローを確認したり、異なるテイク（ビデオレイヤー）を試したりすることができます。



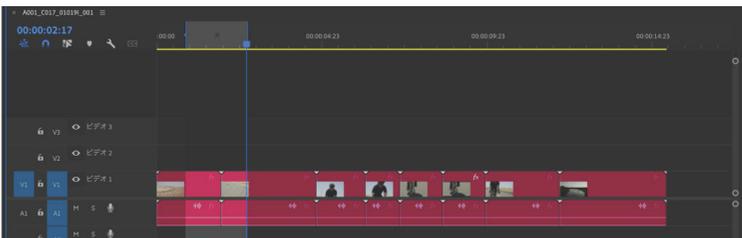
画像 1: ボタンエディターを開く



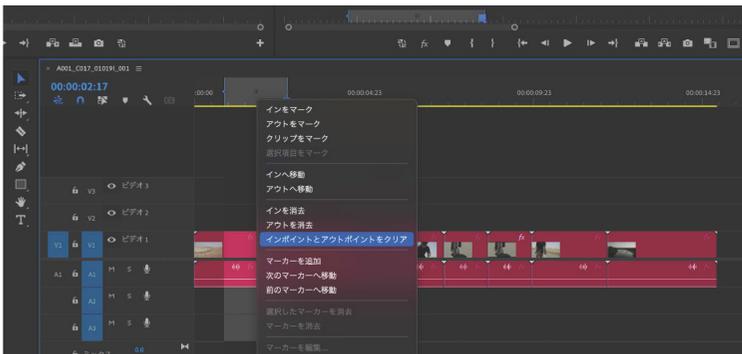
画像 2: ボタンバーにループ再生ボタンを追加



画像 3: ループ再生ボタンが有効の状態



画像 4: ループ再生が有効になっている場合、このセクションのみが再生されま



画像 5: インポイントとアウトポイントをクリア

ループ再生ボタンを有効

ステップ 1: プログラムウィンドウの左下にあるボタンエディター「+」アイコンに移動します (画像 1 参照)。

ステップ 2: ループ再生ボタンをボタンバーにドラッグします (画像 2 参照)。

ステップ 3: ループ再生ボタンを有効にします (青色に変わる。画像 3 参照)。デフォルトでは、これによりタイムライン全体がループ再生されます。

ループ再生するセクションを選択

ステップ 1: 再生ヘッドを再生したいセクションの始まりに置き、「I」キーを押してインポイントを設定します。

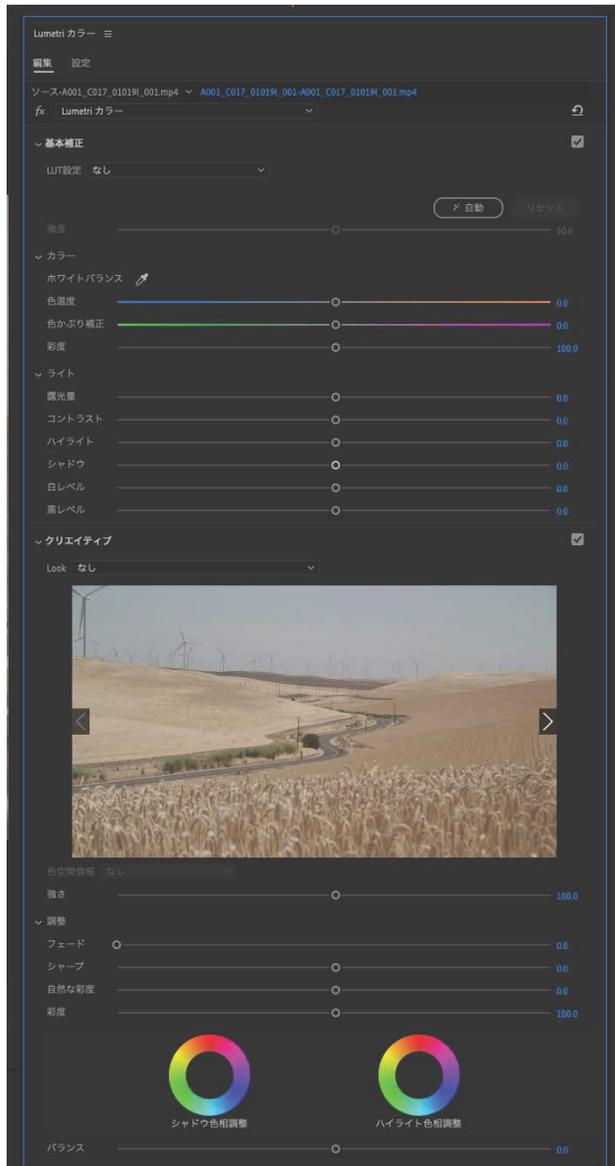
ステップ 2: 再生ヘッドを再生したいセクションの終わりに置き、「O」キーを押してアウトポイントを設定します。そのセクションはタイムライン上で薄い灰色になります (画像 4 参照)。

ステップ 3: ループ再生ボタンを有効にした状態で、スペースバーを押すか、プログラムウィンドウの再生ボタンを押します。

ステップ 4: インポイントとアウトポイントをクリアするには、時間インジケータの横の灰色の領域を右クリックして「インポイントとアウトポイントをクリア」を選択します (画像 5 参照)。

Lumetri カラーパネル

このパネルを使用すると、クリップの色を調整できます。Lumetri カラーパネルで値を変更すると、そのクリップに Lumetri カラーエフェクトが追加されます。その後、エフェクトコントロールウィンドウから他のクリップにそのエフェクトをコピー / 貼り付けできます。



基本補正

LUT 設定: プリロードされた LUT (ルックアップテーブル) から選択するか、独自の .cube ファイルをアップロードして、ログ (フラットプロファイル) で撮影した映像に素早く色を追加します。

ホワイトバランス: 画像の温度と色合いを調整して、暖かく、冷たく、または緑を取り除いたり追加したりします。スポイトツールを使用して画像の純白の領域を選択すると、ホワイトバランスがそれに応じて調整されます。

ライト: 画像の基本的な変更を行います。例えば、明るさ (露出) を増やす、色をより鮮やかにする (彩度)、黒をより黒く、白をより白くする (コントラスト) などです。

自動設定: 「自動」をクリックすると、プログラムがこれらの基本設定を自動的に調整します。必要に応じて後で調整することもできます。

クリエイティブ

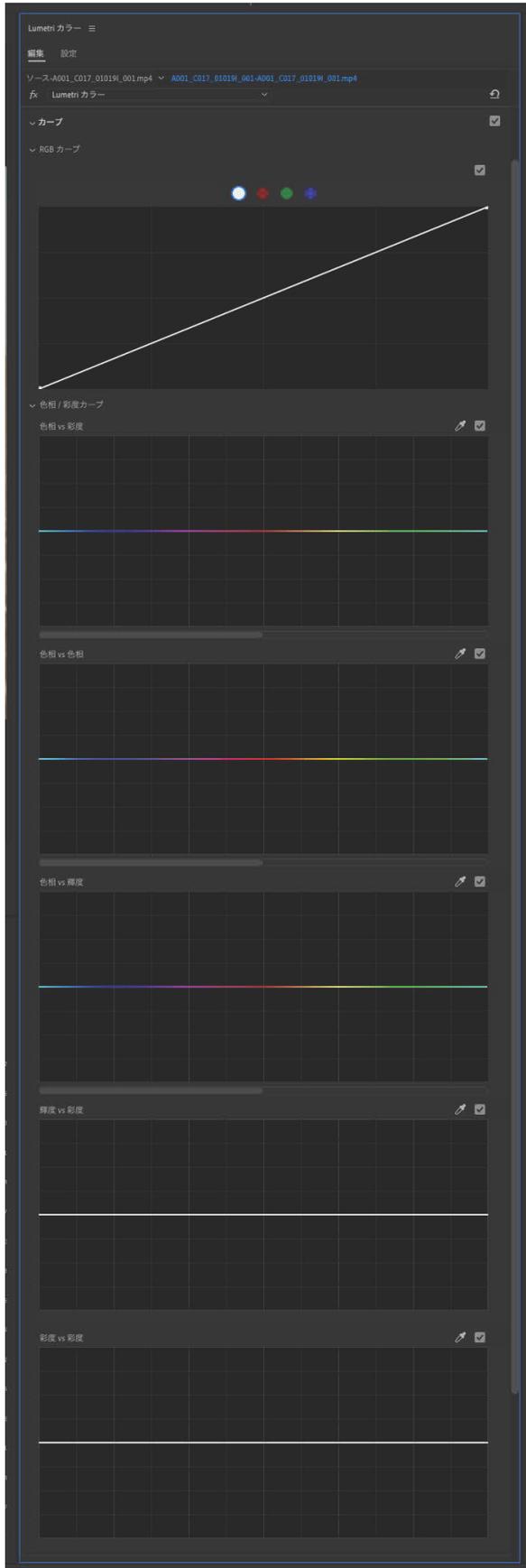
LOOK: Lumetri Looks を切り替えて、画像にフィルターのような効果を適用します。インテンシティスライダーでその強度を変更できます。

調整: Faded Film スライダーで曇りを追加し、クリップをシャープにし、鮮やかさと彩度を追加します。

シャドウ・ハイライト色相調整: カラーホイールの中央のポインターをドラッグして、ハイライトやシャドウに色合いを追加します。

バランス: 追加した色合いのうち、どれだけの部分をシャドウとハイライトに優先させるかを調整します。

Lumetri カラーパネル (続き)



RGB カーブ

カーブ上にポイントを配置して、クリップ全体または個々の赤、緑、青の各チャンネルのルーマ値を調整します。

色相 / 彩度カーブ

特定の色相、輝度、または彩度の範囲を選択して調整します。ライン上に3つのドットを配置して範囲を選択します。左右のドットが範囲の境界を示し、中央のドットを上下にドラッグしてその値を変更します。

色相 vs 彩度

特定の色相範囲の彩度を調整します

色相 vs 色相

特定の色相範囲の彩度を調整します

色相 vs 輝度

特定の色相範囲の明るさ（輝度）を調整します

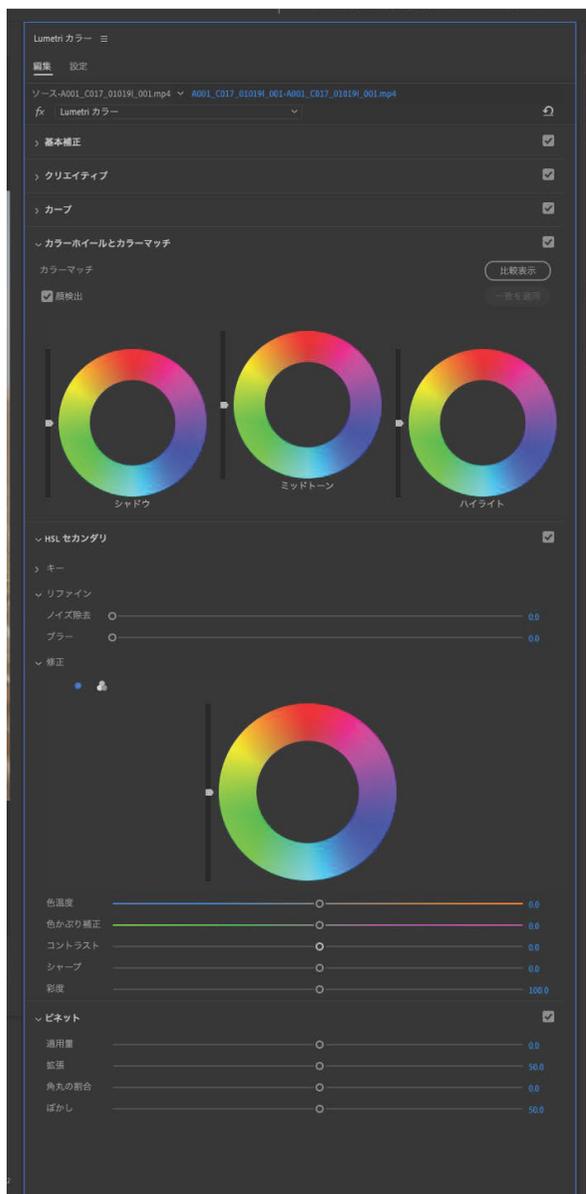
輝度 vs 彩度

特定の輝度範囲の彩度を調整します

彩度 vs 彩度

過度に彩度が高いまたは低い領域の彩度を調整します

Lumetri カラーパネル (続き)



カラーホイールとカラーマッチ

カラーマッチ

このセクションでは、現在作業中のクリップをシーケンス内の他のクリップと一致させるのに役立ちます。

比較表示

このビューを表示して、シーケンスのどの部分（リファレンス）に一致させたいかを選択します。

顔検出

修正しようとしているクリップと参照クリップの両方に顔がある場合は、フェイス検出設定をオンにして、両方のクリップ間で肌のトーンをより正確に一致させます。

HSL セカンダリ

キー

このセクションでは、特定の色や色範囲を選択し、その色範囲の色相、彩度、およびルーマ値を変更できます。より正確な選択のために、クリップ上のスポイトツールを使用することができます。

リファイン

選択の精度を指定するために、選択にノイズを追加したり、選択をぼかしたりします。これにより、硬いエッジを滑らかにし、シームレスなトランジションを実現できます。

修正

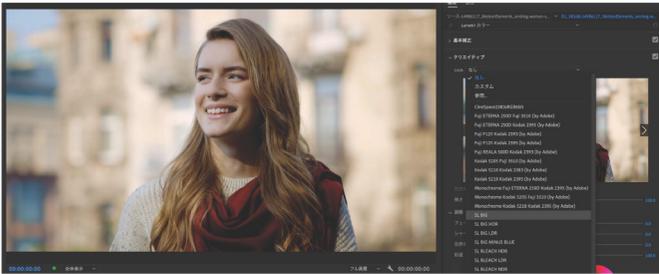
選択した色範囲にセカンダリの「基本補正」を追加します。

ビネット

ビネットを追加または削除し、追加したい量、ミッドポイントの位置、ビネットの丸さやフェザーの具合を調整します。これにより、クリップの中央の被写体に重点を置くことができたり、一部のレンズで発生する広角ビネットを取り除くことができます。

LOOK

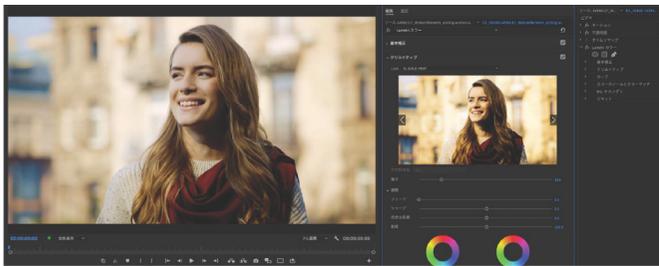
場所: LUMETRI カラーパネル & プログラムモニター



画像1: ドロップダウンメニューからルックを選択します

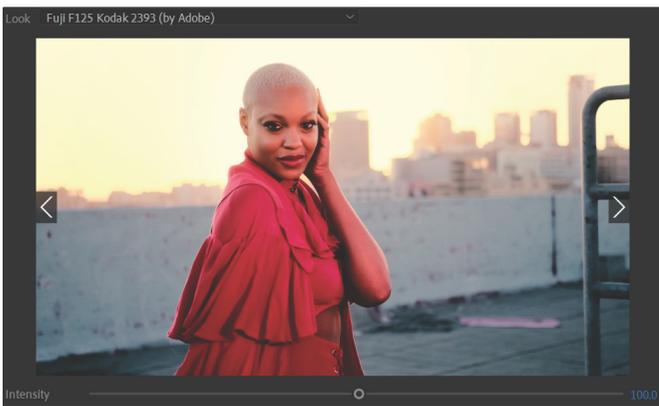


画像2: 右矢印と左矢印を押して、さまざまなルックを試みます

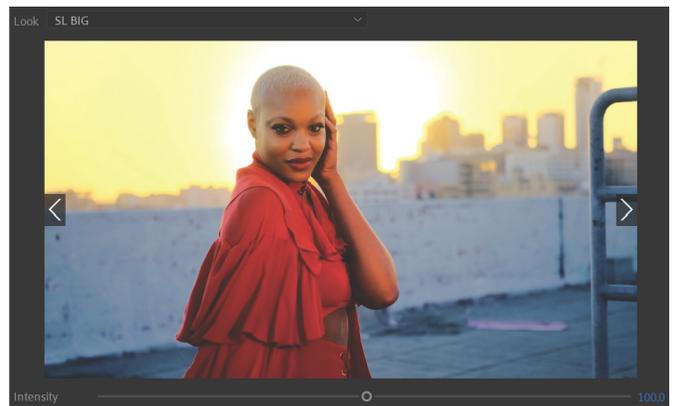


画像3: 映像に適用されているルックの強度を変更します

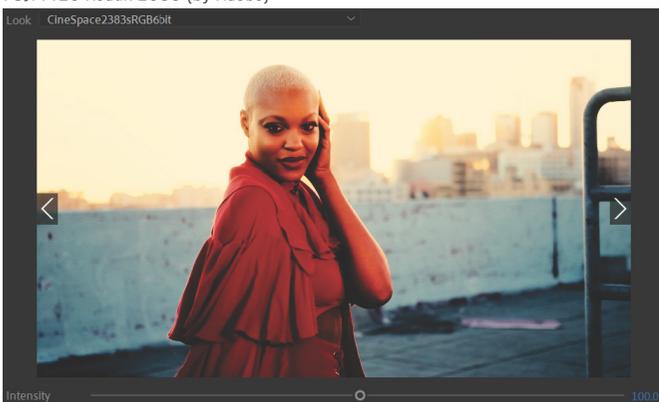
こちらは、同じクリップに対して異なる LOOK 適用した例です:



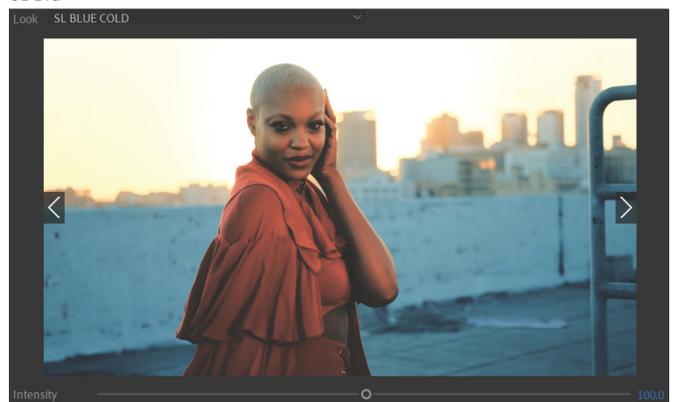
FUJI F125 Kodak 2393 (by Adobe)



SL BIG



CineSpace 2383sRGB6bit



SL BLUE COLD

LOOK の追加
Lumetri カラーパネルの「クリエイティブ」タブで、ドロップダウンメニューをクリックして Premiere にプリインストールされているルックを開きます。ドロップダウンメニューからルックを選択するとクリップに適用されますが、プレビュー表示の横にある左右の矢印をクリックすることで、Lumetri カラーパネル内でルックを素早くプレビューすることもできます (画像2参照)。プレビュー画像をクリックすると、ルックがクリップに適用されます。

ルックの強度は、その下にある強度スライダーを使用して変更することもできます (画像3参照)。

Premiere のルックをインポートしたい場合は、ドロップダウンメニューから「ブラウズ」を選択し、使用したい .look ファイルを選択します。

Lumetri カラー の追加と削除

— 場所：エフェクトコントロールパネル & タイムライン

ラベルグループに Lumetri カラーを追加する

ラベルグループを使用して、異なるカメラ、異なるアングル、またはクリップの整理や区別に役立つものを区別しましょう。

ステップ1: クリップが既にタイムラインにある場合、ラベルを追加するにはクリップを右クリックして、ラベルオプションから色を選択します（画像1参照）。

複数のクリップを選択するには、SHIFT + ALT (OPTION) キーを押しながら複数のクリップをクリックします。この例では、女性の映像をすべてマゼンタに、男性の映像をすべてフォレストグリーンにラベル付けしました（画像2参照）。

ステップ2: Lumetri カラーパネルで1つのクリップを調整すると、それらの変更はすべてエフェクトコントロールパネルの「Lumetri Color」エフェクトの下に表示されます（画像3参照）。「Lumetri Color」の文字を選択し、COMMAND (CTRL) + Cを押してエフェクトをコピーします。

ステップ3: クリップを右クリックし、LABEL > SELECT LABEL GROUPに進んで、そのラベルグループ内の他のすべてのクリップを選択します。SHIFT キーを押しながら、すでに Lumetri カラーエフェクトを適用した1つのクリップを選択解除します。COMMAND (CTRL) + Vを押して、そのラベルグループ内のすべてのクリップにエフェクトを適用します。

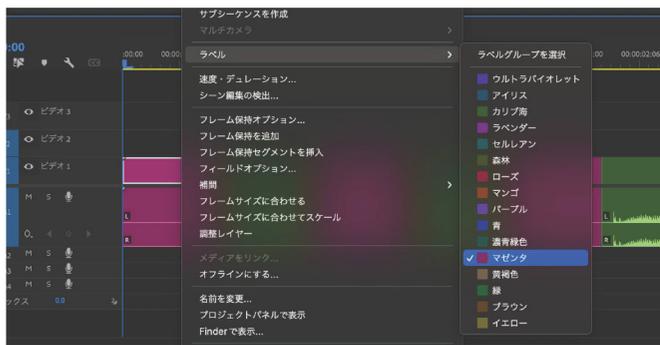
複数のクリップから Lumetri カラーを削除する

ステップ1: 複数のクリップを囲むようにマーカーボックスを描きます（画像4参照）、COMMAND (CTRL) + Aを押してすべてのクリップを選択するか、上記のステップ3で説明したようにラベルグループを選択します。

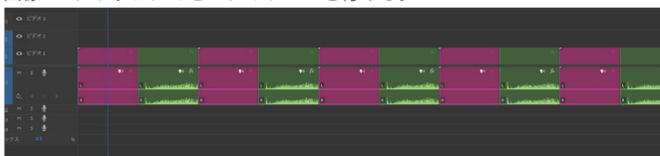
ステップ2: Lumetri カラーパネルで1つのクリップを調整すると、それらの変更はすべてエフェクトコントロールパネルの「Lumetri Color」エフェクトの下に表示されます（画像3参照）。「Lumetri Color」の文字を選択し、COMMAND (CTRL) + Cを押してエフェクトをコピーします。

ステップ3: 削除したくない属性のチェックをすべて外します。この場合、選択したクリップからカラー補正だけを削除したいので、「Lumetri Color」エフェクトのみを選択したままにします（画像6参照）。

ステップ4: 「OK」ボタンをクリックします。



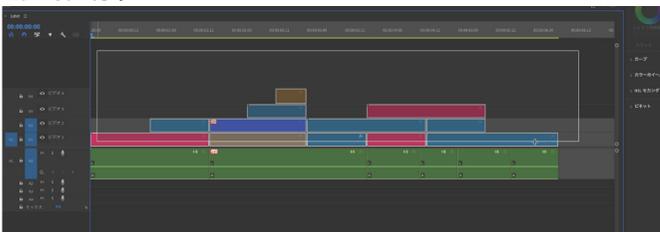
画像1：クリップにマゼンタのラベルを付ける。



画像2：異なるアングルからの映像がそれぞれ異なるラベルで表示されています。



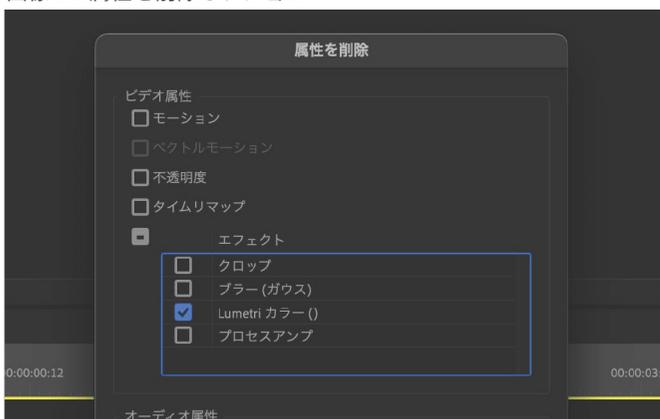
画像3：エフェクトコントロールパネルのエフェクトトラック内の Lumetri カラー



画像4：マーカーボックスを使用して複数のクリップを選択



画像5：属性を削除オプション



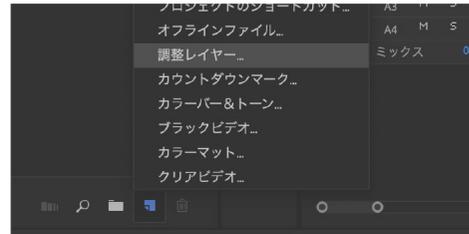
画像6：Lumetri Color 以外のすべての属性のチェックを外します

調整レイヤーを使用した Lumetri カラー補正

場所: 7. タイムライン、エフェクトコントロール・プロジェクトパネル

調整レイヤーは、タイムライン全体の特定の領域にエフェクトを追加するのに役立ちます。すべての映像が同じカメラで同じ時間帯に撮影されたことがわかっている場合、調整レイヤーをタイムライン全体に適用することができます。調整レイヤーは、それらの下にあるトラックにのみ影響し、上にあるトラックには影響しません。

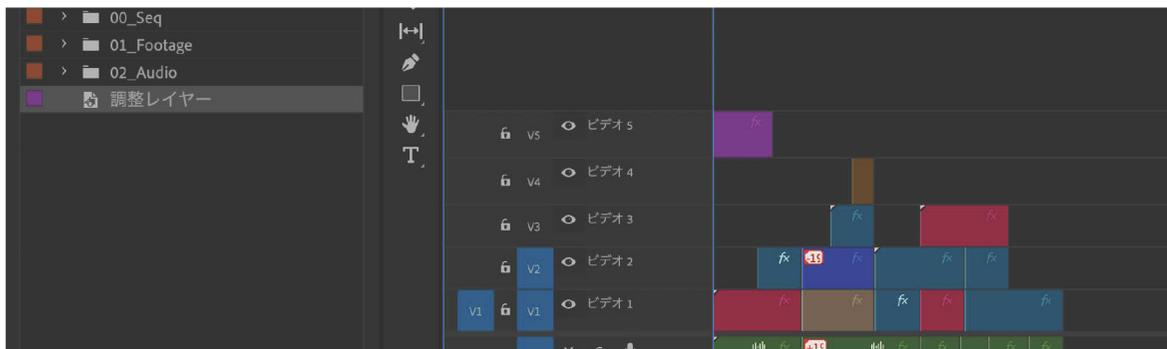
ステップ1: プロジェクトパネルの右下にある角がめくれたページのアイコンをクリックし、「調整レイヤー」を選択します (画像1 参照)。



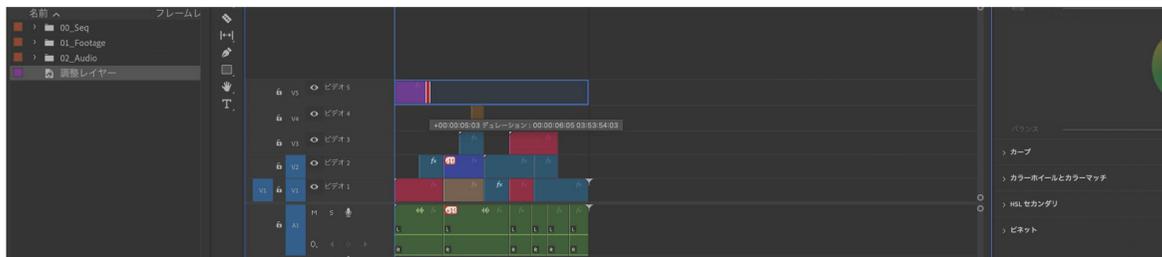
画像1: マーキーボックスを使用して複数のクリップを選択

ステップ2: 新しい調整レイヤーがシーケンスと同じ寸法とフレームレートに設定されていることを確認し、「OK」を押します。

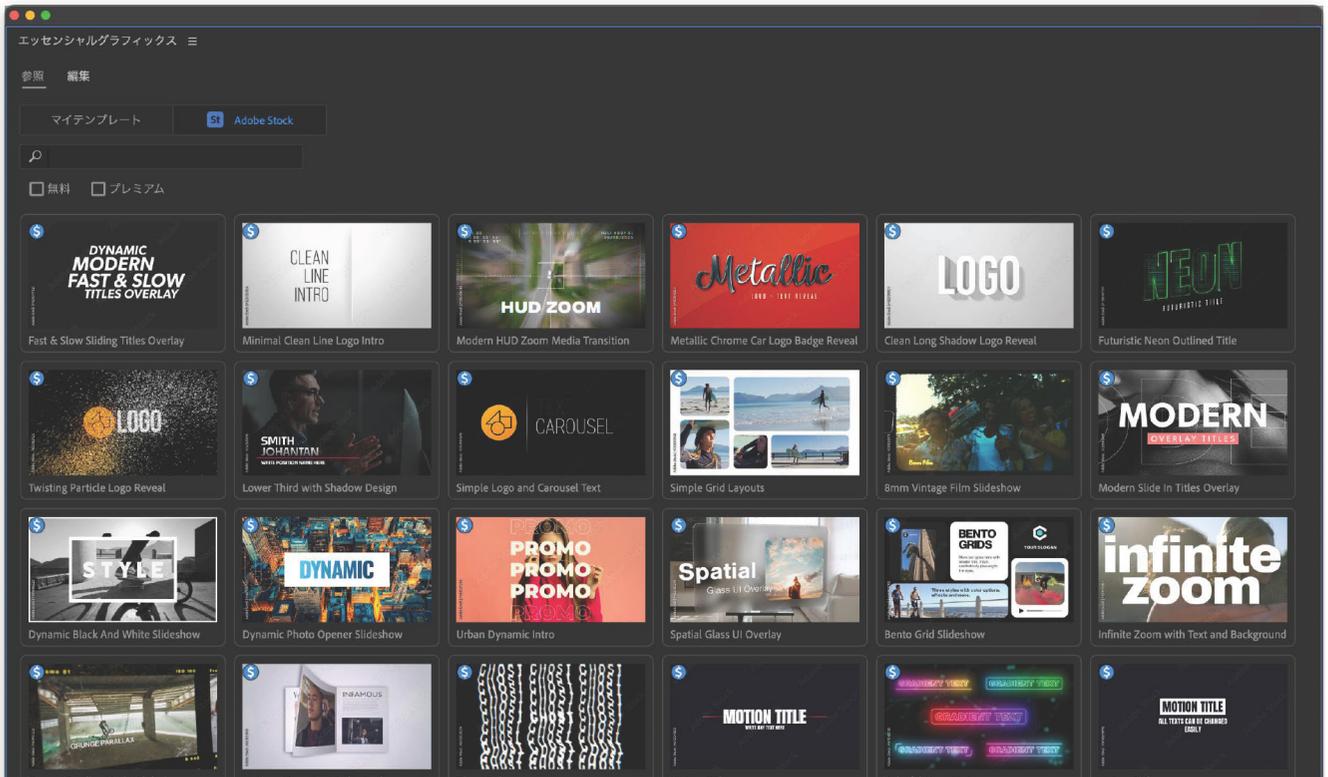
ステップ3: 調整レイヤーをタイムライン上にドラッグし、調整レイヤーが影響を与えたいすべてのトラックの上に配置します。この例では、すでに5つのビデオレイヤートラックがあるので、調整レイヤーはV6トラックに配置されます。



ステップ4: 調整レイヤーの長さを、調整したいすべての映像の上に渡るように延長します。

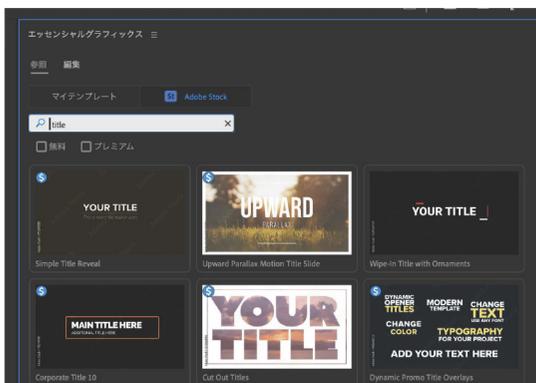


ステップ5: 調整レイヤーを選択した状態で、Lumetri カラーパネルのスライダーを動かしてカラー補正を追加します。または、9 ページの方法を使用して Lumetri カラー (または他のエフェクト) を調整レイヤーのエフェクトトラックにコピー / 貼り付けします。

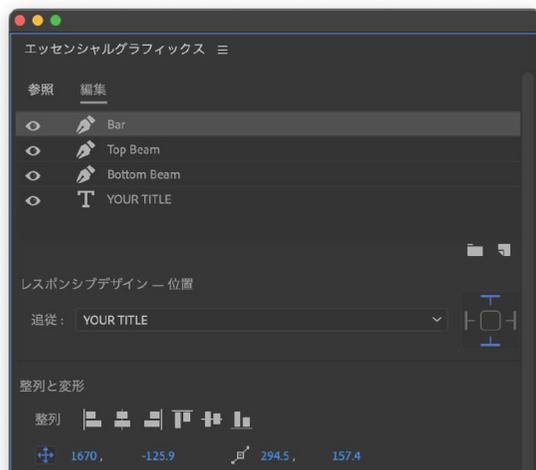


画像 1: エssenシャルグラフィックスパネルのブラウザタブには多くのグラフィックスが利用可能です

グラフィックテンプレートを使う



画像 2: Adobe Stock からグラフィックを検索する



画像 3: 新しいグラフィックの編集コントロール

エッセンシャルグラフィックスパネルの「ブラウザ」タブでは、ローカルに保存されているグラフィックテンプレートと Adobe Stock から利用可能なテンプレートを確認できます (画像 1 参照)。

Adobe Stock のグラフィックを見るには、エッセンシャルグラフィックスパネルの「ブラウザ」タブにいる必要があり、「Adobe Stock」ボタンをクリックします。ここで、無料またはプレミアムのテンプレートを検索できます。

グラフィックのカスタマイズ

ステップ 1: ブラウズタブの検索バーに、探しているグラフィックの種類を入力します。ここでは、無料のタイトルグラフィックを探しているため、「title」と入力し、「無料」ボックスにチェックを入れます (画像 2 参照)。

ステップ 2: 希望するグラフィックをタイムラインにドラッグします。

ステップ 3: タイムラインで新しいグラフィックを選択し、エッセンシャルグラフィックスパネルの「編集」タブのオプションを使用して、グラフィックをニーズに合わせてカスタマイズします (画像 3 参照)。

エッセンシャルサウンドでダイアログ編集



ラウドネス

「自動一致」を選択すると、各クリップが共通の放送ラウドネス要件に一致するように調整されます。

修正

ノイズの軽減

マイクのノイズや風など、背景の不要なノイズを取り除きます。

雑音を削減

80Hzの範囲の低周波ノイズを低減します。

ハムノイズ音を除去

ハムノイズは単一の周波数で構成されるノイズです。音声ケーブルの近くに電気ケーブルがあると、このノイズが発生することがあります。50Hzのハムノイズはヨーロッパ、アジア、アフリカで一般的です。60Hzのハムノイズは北アメリカと南アメリカで一般的です。

歯擦音を除去

マイクに近い位置で「s」音が含まれる言葉を発音した際に生じる高周波の「s」音を低減します。

リバーブを低減

エコーの多い部屋で録音した際のルームリバーブを取り除きます。

明瞭度

ダイナミック

録音のダイナミックレンジを圧縮または拡張します。

EQ

特定の周波数を削減または増幅します。ドロップダウンメニューから、オールドラジオやポッドキャストボイスなどの一般的な設定を選択できます。

ボーカル強調

特定の周波数を強調し、声を圧縮してより洗練された音にします。

クリエイティブ: リバーブ

リバーブを追加して、教会や講堂などさまざまな種類の部屋で録音されたような音にすることができます。

クリップボリューム

クリップ全体の音量を変更するか、ミュートします。クリップの音量を変更する他の方法については、7ページを参照してください。

Adobe Stock オーディオで楽曲を探す

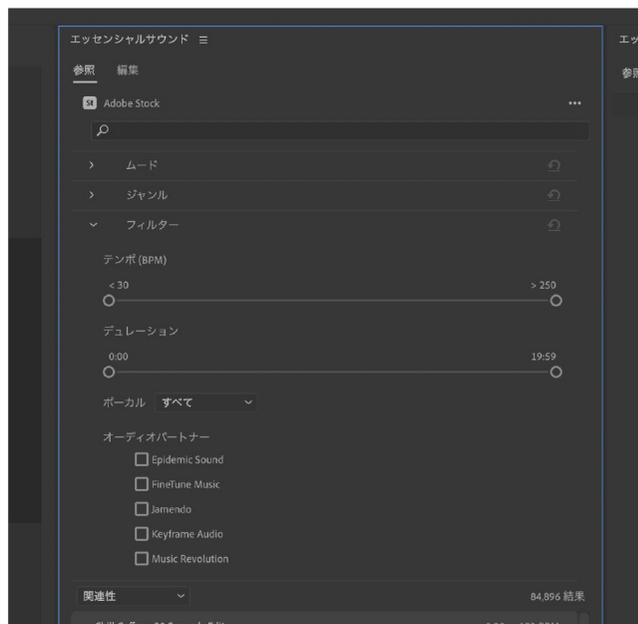
Adobe は複数のサウンドライブラリと提携し、Premiere Pro にストックミュージックオプションを提供しています！ここでは、探している音楽を見つける方法をご紹介します。

ステップ1: ウィンドウメニューから「エッセンシャルサウンド」を選択してエッセンシャルサウンドパネルを開きます。

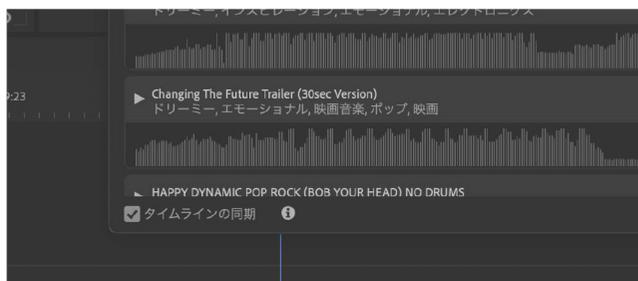
ステップ2: ブラウズタブに移動します。ここでは、ムード、ジャンル、テンポ (BPM)、デュレーション (トラックの長さ)、ボーカル対インストゥルメンタルで検索でき、検索したいサウンドライブラリを選択することができます。

ステップ3: 再生ヘッド (青いライン) をシーケンスでトラックの開始位置に置きます。エッセンシャルサウンドパネルの下部にある「タイムライン同期」がチェックされていることを確認します (画像2参照)。これで、各トラック名の左にある小さな再生ボタンを押して、各トラックがシーケンスでどのように聞こえるかを試聴できます。

ステップ3: 再生ヘッド (青いライン) をシーケンスでトラックの開始位置に置きます。エッセンシャルサウンドパネルの下部にある「タイムライン同期」がチェックされていることを確認します (画像2参照)。これで、各トラック名の左にある小さな再生ボタンを押して、各トラックがシーケンスでどのように聞こえるかを試聴できます。



画像1: ブラウズタブとエッセンシャルサウンドのブラウズオプション。

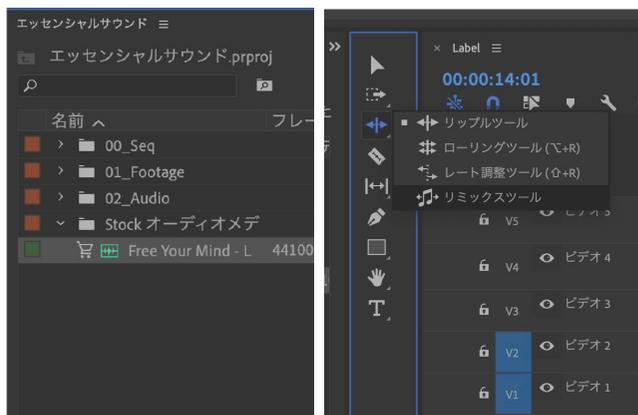


画像2: エッセンシャルサウンドのブラウズタブにあるタイムライン同期の切り替え。

リミックスオーディオ

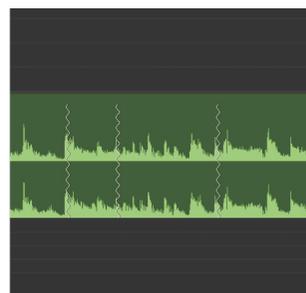
Remix は、任意の音声クリップを速度を変えずに短くしたり長くしたりできる AI ツールです。単に音声クリップのセクションを追加したり取り除いたりして、シームレスに希望の長さの新しいクリップを作成します。

数秒後、音声セクションがつながっている部分に見えないカットが表示されます。これは波状の線で示されます (画像5)。それがはっきり見えない場合は、音声トラック間の領域をクリックして下にドラッグすることで、音声トラックのサイズを拡大します (画像6)。

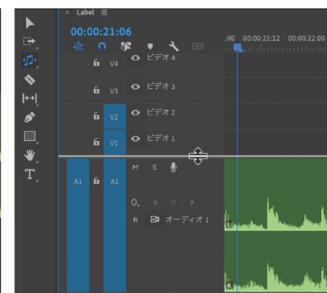


画像3: Adobe Stock からライセンスを取得

画像4: Remix ツール

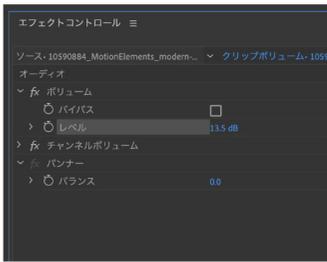


画像5: 生成されたカット



画像6: 音声トラックの拡大

クリップの音量を変更する 7 つの方法



画像 1: ストップウォッチアイコンを無効にして、エフェクトコントロールでレベルを変更します

1: オーディオゲイン

選択した音声クリップを右クリックし、「オーディオゲイン」を選択します。適用したいゲイン調整を入力します。

2: エフェクトコントロールパネル

選択した音声クリップを右クリックし、「オーディオゲイン」を選択します。適用したいゲイン調整を入力します。

3: オーディオトラックの拡張

タイムラインでオーディオトラックの表示を拡大し、トラックサイズを高くすると (画像 2a)、そのトラック上のすべてのオーディオクリップの中央に白い線が表示されます (画像 2b)。その白い線を上下にドラッグすることで、音量を増減できます。

白い線を COMMAND (CTRL) キーを押しながらクリックすると、キーフレームが作成されます。少なくとも 2 つのキーフレームを作成すると、白い線の部分を上下にドラッグすることで、クリップのセクションの音量を変更できます (画像 2c)。

4: ショートカット

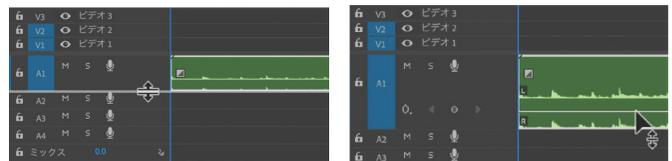
調整したいオーディオクリップを選択し、「J」を押すと音量が 1dB (デシベル) 上がり、「K」を押すと音量が 1dB 下がります。

5: ミックスボリュームトラック

タイムライン全体の音量を変更するには、シーケンスパネルの下部にあるマスターボリュームトラックを拡大します (画像 3)。

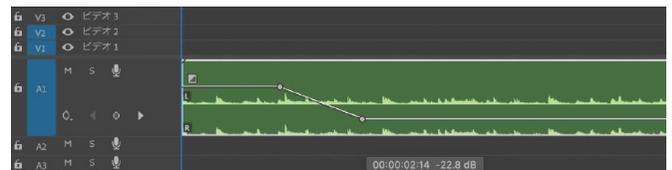


画像 5: オーディオトラックミキサーで各トラックの音量レベルを調整します

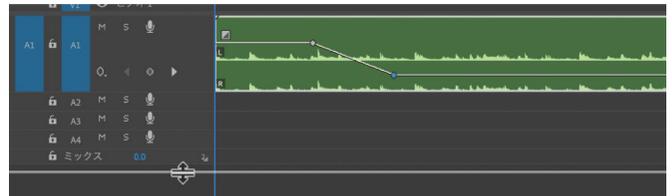


画像 2a: トラックの端にカーソルを合わせて拡大します

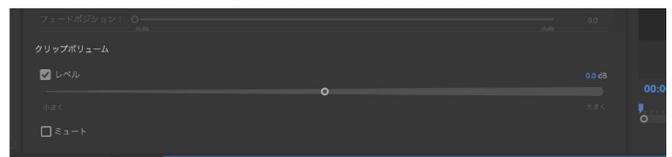
画像 2b: 白い音量線を上下にドラッグして音量を変更します



画像 2c: オーディオクリップの後半が 16.6dB 下げられています



画像 3: ボリュームラインを表示するためにマスタートラックを拡大します



画像 4: エッセンシャルサウンドパネルでの音量調整

5: エッセンシャルサウンドパネル

エッセンシャルサウンドパネルを開き、調整したいクリップを選択し、それをダイアログ、音楽、SFX、またはアンビエンスとして割り当てます。エッセンシャルサウンドパネルの下部に移動し、ボリュームスライダーを使用して音量を調整します (画像 4)。

この方法はハードリミッターエフェクトを使用するため、オーディオがクリップ (赤になる) することを防ぎます。

6: オーディオトラックミキサー

エッセンシャルサウンドパネルを開き、調整したいクリップを選択し、それをダイアログ、ウィンドウ > オーディオトラックミキサーに移動し、各トラックレベルの左側にあるボリュームコントローラーを上下にスライドさせて、タイムライン内の各トラックのレベルを調整します (画像 5)。

オートダッキングダイアログと BGM

場所：エッセンシャルサウンドパネルとタイムライン

用途：自動キーフレーム

ステップ 1:

ウィンドウ> エッセンシャルサウンドに移動すると、画面の右側にエッセンシャルサウンドパネルが表示されます。

ステップ 2:

「話している」オーディオ（トラック A1 の青いクリップ）をすべて選択するには、それらの周りに選択ボックスをドラッグします。リンクされたビデオクリップが選択されても構いませんが、一時的にリンクを解除したい場合は、ドラッグ中に OPTION キー（PC では ALT キー）を押し続けます（画像 1）。この例では、イントロ（トラック V2 の紫のクリップ）とアウトロ（トラック V2 の赤のクリップ）の間だけ音楽（トラック A2 の緑のクリップ）の音量を上げます。

ステップ 3:

すべての「話している」クリップが選択された状態で（画像 1）、エッセンシャルサウンドパネルの「Dialogue」ボタンをクリックして、これらの「話している」オーディオクリップを「Dialogue」としてタグ付けします（画像 2a）。

ステップ 4:

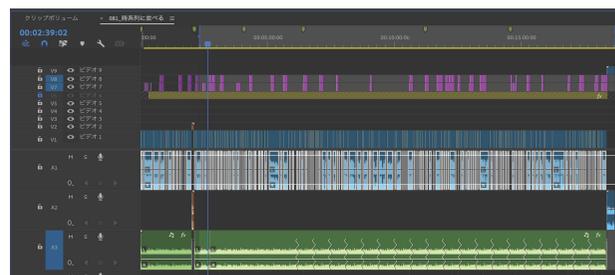
音楽クリップ（トラック A2 の緑のクリップ）を選択し、エッセンシャルサウンドパネルで「Music」としてタグ付けします（画像 2b）。

ステップ 5:

ミュージッククリップを選択したまま、エッセンシャルサウンドパネルで「ダッキング」のチェックマークをクリックし、「会話クリップに対してダッキング」するための青いスピーチバブルアイコンをクリックします（画像 3）。これは、「会話」とタグ付けしたクリップを音楽のダッキングの参照として使用することを意味します。

ステップ 6:

スライダーを使用して、ダッキングの感度、フェードの強度、およびフェードが発生する速度を調整します。「キーフレームを生成」ボタンをクリックして（画像 4）、ダッキングを有効にします。これで、オーディオトラックの中央の白い音量ラインにキーフレームが適用されます（画像 5）。ダッキングをより強くしたい場合（画像 6a）や、フェードをより速くしたい場合（画像 6b）は、スライダーを調整して再度「キーフレームを生成」をクリックします。



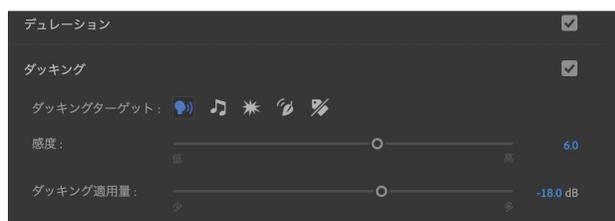
画像 1: OPT (ALT) キーを押しながらドラッグしてダイアログオーディオだけを選択します



画像 2a: ダイアログとしてタグ付け



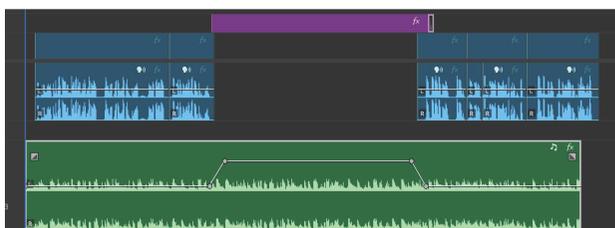
画像 2b: 音楽としてタグ付け



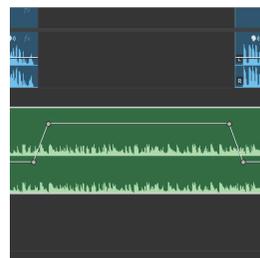
画像 3: ダッキングオプションにチェックを入れて、ダイアログアイコンを選択します



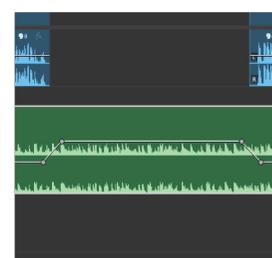
画像 4: スライダーを設定した後、「キーフレームを生成」を選択します



画像 5: ダイアログがない部分で音楽の音量が増加しました



画像 6a: ダッキング量を増加



画像 6b: フェード速度を速く

作業中シーケンスの複製

シーケンスの更新を別名保存することと同じです。クライアントから新しいフィードバックを受け取ったり、変更を加える前に現在の状態を保存したりするたびに、新しいバージョンを作成します。

ステップ1:

ウィンドウ > エssenシャルサウンドに移動すると、画面の右側にエssenシャルサウンドパネルが表示されます。

ステップ2:

プロジェクトウィンドウでシーケンスを選択し、右クリックして「Duplicate」を選択します。複製の名前をクリックして、デフォルトの「Copy 01」ではなく、別の名前に変更します。新しいシーケンスをダブルクリックしてタイムラインに開きます。

異なるフレームサイズ（例：Instagram 用の縦バージョン）でバージョンを作成するために複製を作成する場合は、プログラムの上部にあるシーケンス > シーケンス設定に移動し、シーケンスの寸法を変更します（画像2）。



画像1: プロジェクト内でシーケンスを表示



画像2: 新しいシーケンスのサイズを変更

オートリフレーム シーケンス

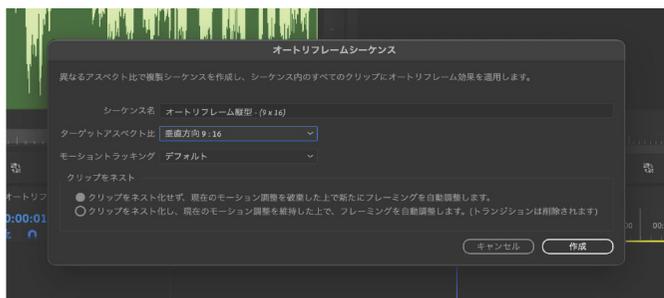
ステップ1:

上記のステップ1に従った後、右クリックして「複製」を選択する代わりに、「オートリフレームシーケンス」を選択します。

ステップ2:

ポップアップボックスで、新しいシーケンスの寸法を選択し、新しい名前を付けることができます（画像3）。シーケンスに速く動く被写体があるか、ゆっくり動く被写体があるかを AI に知らせることで、より適切に調整できます。完了したら「作成」を押します。

時にはリフレーミングをカスタマイズまたはオーバーライドする必要があります。その場合は、エフェクトコントロールウィンドウで行うことができます。「オートリフレーム」の横にある「fx」ボタンを切り替えることで、オートリフレームをオフにし、標準のモーションコントロールを使用して手動でリフレーミングできます。また、オートリフレームエフェクト内のコントロールを使用して、リフレーミングの位置やオフセットを調整することもできます。



画像3: オートリフレーム シーケンス



画像4: オートリフレームのオン / オフ切り替え

レンダリング

レンダリングは、ビデオの再生をスムーズにし、エクスポートを高速化するのに役立ちます。

レンダリングが必要な領域を確認するには、タイムラインの時間表示のすぐ下にある色付きのラインインジケータを見てください。黄色や赤の領域がある場合、それらはより速い再生のためにレンダリングが必要です（画像 1）。

ステップ 1:

レンダリングしたい領域を選択するには、インポイントとアウトポイントを設定します。再生ヘッドを領域の始めに置き、キーボードの「I」を押します。次に、再生ヘッドをレンダリングしたい領域の終わりに置き、キーボードの「O」を押します。選択した領域は薄い灰色でハイライトされます（画像 2）。

ステップ 2:

シーケンス>インからアウトをレンダリング

これにより、左から右に灰色でハイライトされた領域がレンダリングされ、上部のラインが緑色になります（画像 3）。一時停止したい場合は、「Cancel」をクリックしてプロジェクトを保存してください。これまでにレンダリングしたクリップが保存されます。レンダリング中は、レンダリングが完了するまでの残り時間と進行状況のパーセンテージが表示されます（画像 3）。

書き出し

ステップ 1:

画面の左上にある「EXPORT」をクリックして、エクスポートワークフローに移動します（画像 4）

ステップ 2:

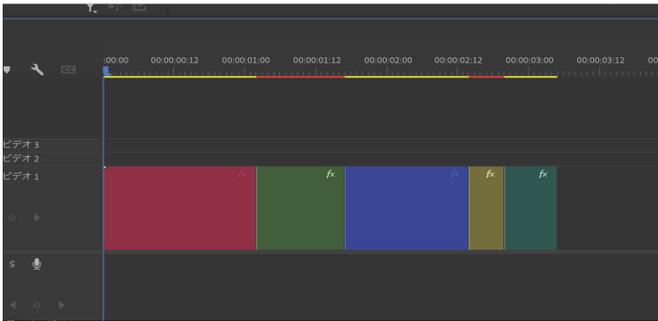
「ファイル名」の横をクリックして、ファイル名と保存先を変更します。

YouTube 動画を保存する場合、H.264 形式と「Match Source - Adaptive High Bitrate」のプリセットを使用することをお勧めします。キャプションをビデオ上に表示したい場合は、キャプションを有効にしてください（画像 5）。

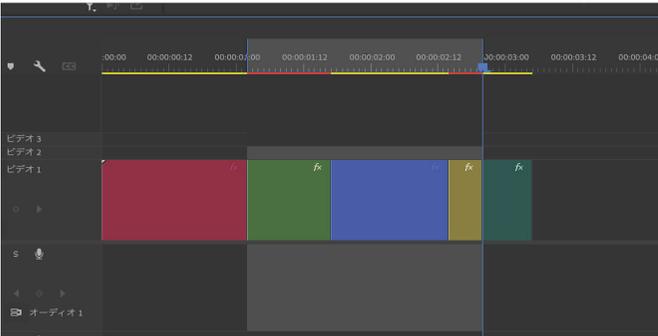
イン / アウトポイントを使用して指定したセクションのみをエクスポートしたい場合は、「Range」で「Source In/Out」を選択します（画像 6）。

ステップ 1:

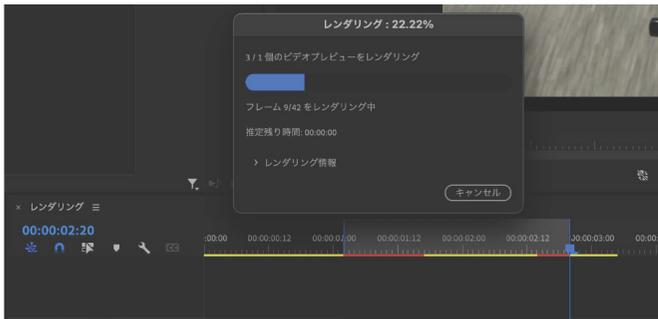
「書き出し」をクリックするとビデオがエクスポートされますが、その間に Premiere Pro 内で他の作業を続けたい場合は、「キュー」をクリックしてください。これにより、Premiere Pro はプロジェクトを Adobe Media Encoder に送信して書き出しをします。



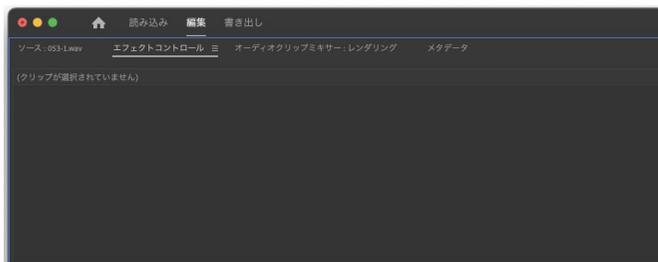
画像 1: 黄色の楕円で囲まれた部分はレンダリングが必要です



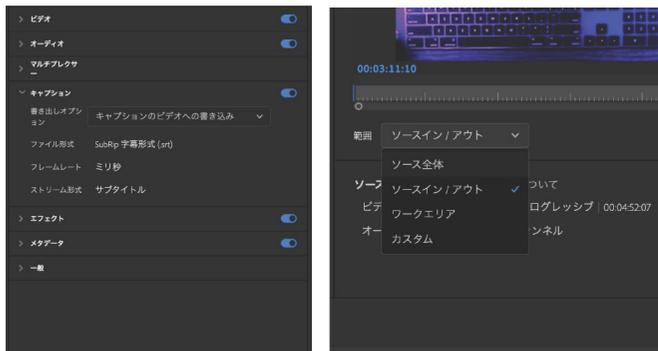
画像 2: インポイントとアウトポイントで選択された領域



画像 3: 領域が左から右にレンダリングされています



画像 4: 書き出しタブをクリック



画像 5: 焼き込みキャプションを有効にします

画像 6: エクスポート範囲を選択します

Thank You!

Thank you for taking my course. I hope that you are now more prepared to start editing with confidence! If you have any issues or questions about Creative Cloud programs, you can contact Adobe Care on Twitter at @AdobeCare.

If you'd like to keep in touch with me, I'm @valentinavee on Twitter and @valentina.vee on Instagram.

-Valentina