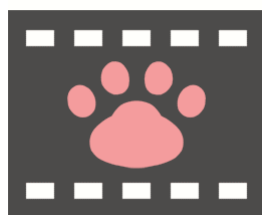


NECCO EDIT マニュアル

Version 0.1



ROCCO SOFT

はじめに

この度は、NECCO EDIT をダウンロードいただきありがとうございます。本書を読み進めながら NECCO EDIT を操作していくと、様々な NECCO EDIT の機能や操作方法、および動画編集の基礎を学習することができます。また巻末には NECCO EDIT の機能を網羅したリファレンスマニュアルを掲載しております。ぜひご活用いただき、NECCO EDIT を末永くご愛用ください。

※本書中の NECCO EDIT の機能やレイアウトなどは予告なく変更される場合があります。予めご了承ください。

※本書掲載の内容や媒体は予告なく変更される場合があります。予めご了承ください。

目次

はじめに	2
目次	3
I. 基本操作	6
1. NECCO EDIT の起動	6
2. NECCO EDIT の終了	7
3. 各部の説明	8
タイムライン	9
ツールバー	10
ステータスバー	10
4. 各部レイアウトの変更	11
5. 映像素材の読み込み	12
6. ビンに読み込んだクリップの削除	14
7. クリップの属性を表示する	15
クリップページ	15
ストリームページ	15
エフェクトページ	16
メディアページ	16
ファイルページ	17
8. クリップをタイムラインに配置する	18
9. 編集操作の取り消し(UNDO)	20
10. 編集操作のやり直し(REDO)	20
11. 再生	21
プレイバックバーによるコントロール	21
ジョグ操作	21
シャトル操作	22
12. タイムラインの表示スケールを調整する	23
タイムライン全体表示・拡大表示の切り替え	23
拡大表示時のスケール変更	23
13. タイムラインカーソルの操作	24
タイムラインのシーク	24
タイムラインのスクロール	24
14. プロジェクトの保存	25
15. プロジェクトを開く	26
II. カット編集	27
1. クリップの不要部分のカット	27
先頭部分の除去	27
後端部分の除去	27
中間部分の除去	28

2.	イン点、アウト点の調整.....	30
	イン点のドラッグ	30
	アウト点のドラッグ.....	31
3.	イン点、アウト点のリセット	31
	イン点のリセット	31
	アウト点のリセット.....	32
4.	クリップの順番を入れ替える	32
5.	不要クリップの削除.....	32
III.	トランジション	34
1.	トランジションの追加	34
2.	クイックトランジション.....	36
3.	トランジションの変更	37
4.	トランジションの詳細設定	40
5.	トランジションの開始・終了フレームの調整.....	42
	開始位置の設定.....	42
	終了位置の設定.....	43
6.	トランジションの調整(ドラッグによる調整)	44
	開始フレームの変更.....	44
	終了フレームの変更.....	44
7.	トランジションがかけられた状態でのイン点、アウト点の調整.....	45
	イン点のドラッグ	45
	アウト点のドラッグ.....	45
6.	トランジションの削除	46
7.	グループ化.....	47
IV.	インサート編集	48
1.	インサートトラックの追加	48
2.	インサートトラックにクリップを配置.....	48
3.	メイントラックへの同期.....	48
	イン点・アウト点の制限	49
	グループ化	49
4.	フェードイン・フェードアウトの設定.....	49
	フェードインの追加.....	49
	フェードイン効果の変更	49
	フェードインの終了タイミングの調整	50
	フェードアウトの追加.....	50
	フェードアウト効果の変更.....	50
	フェードアウトの開始タイミングの調整.....	50
	フェードイン・フェードアウトの削除	50
V.	タイトル編集.....	52
1.	タイトルトラックの追加.....	52
2.	タイトルクリップの追加.....	52

3. テキストの追加	52
文字のフォント、大きさを変更する	52
文字の色を変更する	52
文字のエッジを変更する	53
文字の色を変更する	53
文字に影を設定する	53
文字の色を変更する	53
文字の位置、表示範囲を変更する	53
文字の配置を変更する	53
文字のスクロール	53
4. 画像オブジェクトの追加(近日公開予定)	53
5. 図形オブジェクトの追加(近日公開予定)	53
6. マスクオブジェクトの追加(近日公開予定)	53
7. オブジェクトのレイヤー順の入れ替え	53
8. オブジェクトのアニメーション(近日公開予定)	53
9. オブジェクトの削除	53
10. 動画クリップへのタイトルの追加	53
11. トランジション・フェードイン・フェードアウト	53
VI. オーディオレベル(近日公開予定)	54
VII. ボイスオーバー(近日公開予定)	55
VIII. ファイル出力	56
IX. 復旧・バックアップ	57
1. 復旧	57
2. バックアップを開く	57
索引	59

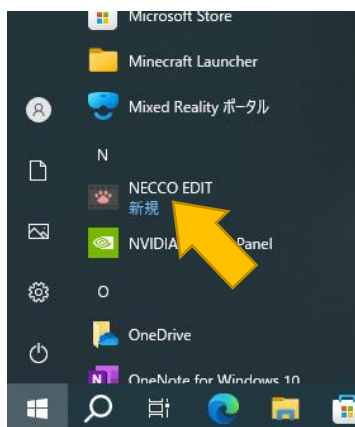
I. 基本操作

1. NECCO EDIT の起動

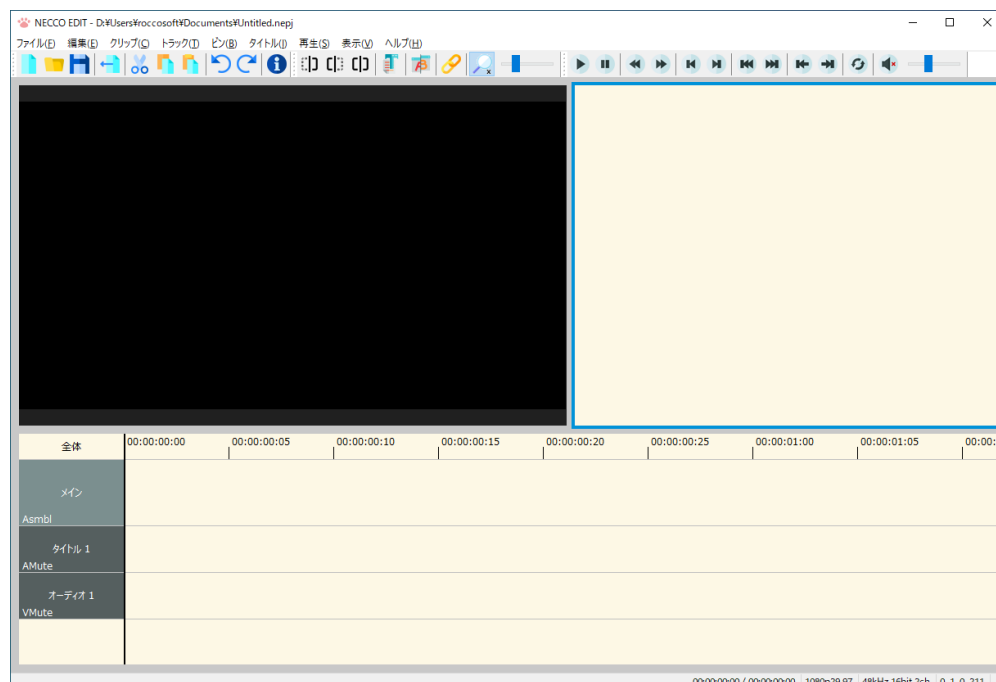
- ① Windows のスタートボタンをクリックしてください。



- ② スタートメニューの NECCO EDIT のアイコンをクリックしてください。

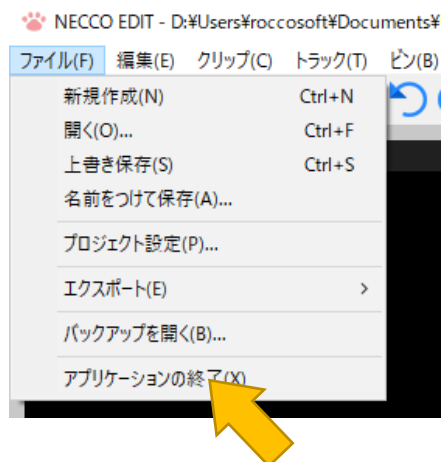


→ NECCO EDIT が起動します。

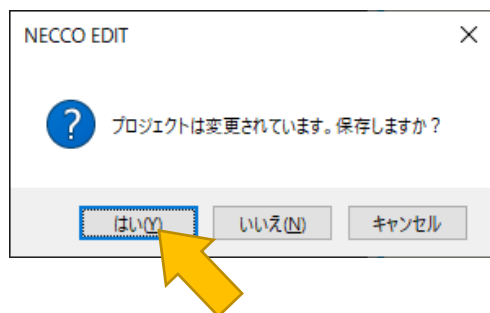


2. NECCO EDIT の終了

- ① [ファイル]メニューの[アプリケーションの終了]をクリックしてください。

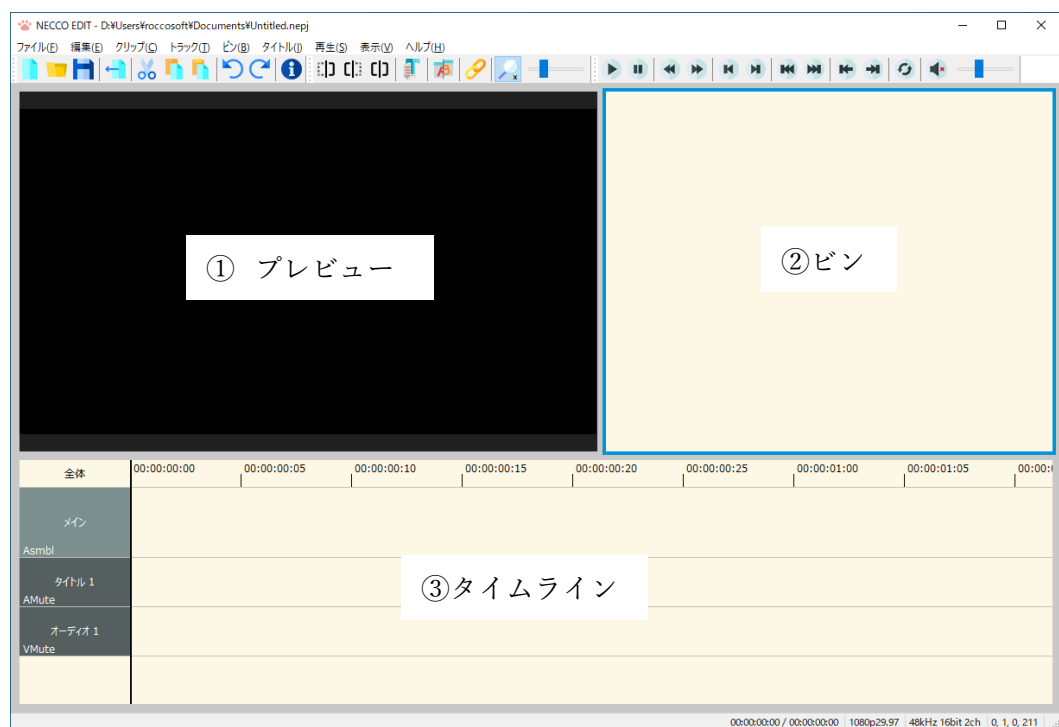


- ② プロジェクトへの変更が未保存の場合は、「プロジェクトは変更されています。保存しますか?」というメッセージが表示されます。保存する場合は[はい]、保存しない場合は[いいえ]をクリックしてください。



→ NECCO EDIT が終了します。

3. 各部の説明



① プレビュー

編集中のタイムラインの映像がここに表示されます。動画のレイアウトや、テキストの配置などもここで行います。

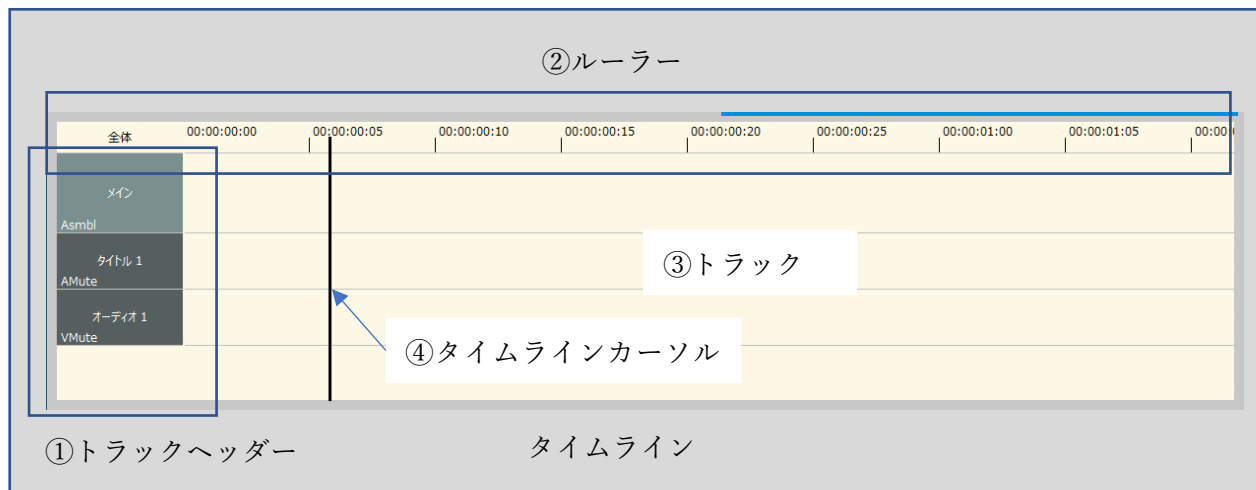
② ビン

編集に使用する映像クリップや音声クリップなどをここに一時的に配置します。ビンからタイムラインにクリップを配置していきます。

③ タイムライン

クリップをここに並べて映像作品を作っていきます。タイムラインは初期状態では上から[メイン]トラック、[タイトル]トラック、[オーディオ]トラックというふうに並んでいます。各トラックは映像専用、タイトル専用、音声専用、などそれぞれの役割があります。トラックはレイヤー構造になっています。上のトラックから下のトラックに向かって順に映像、音声重なっていきます。

タイムライン



① トラックヘッダー

各トラックの追加や削除、トラックの順番の入れ替えや、映像の表示非表示などの操作をここで行います。

② ルーラー

ルーラーはタイムラインの時間軸情報を表します。ルーラーの左には、目盛り毎の時間単位、各目盛りにはタイムライン先頭からの再生時間が表示されています。この部分をドラッグすると、任意の再生位置に移動することができます。

③ トラック

トラックの本体部分です。ここにクリップを配置していきます。クリップの不要部分のカットや入れ替えなどクリップに関する様々な操作をここで行います。

④ タイムラインカーソル

タイムライン上での現在の再生位置を表します。ルーラーでドラッグするとタイムラインカーソルを動かすことができます。

ツールバー



① ツールバー

② タイムラインバー

③ プレイバックバー

初期状態では3つのツールバーが並んでいます。

① ツールバー

NECCO EDIT 共通の機能のボタンが並んでいます。

② タイムラインバー

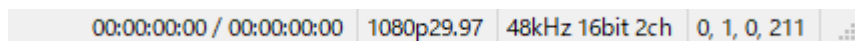
タイムライン編集時に使う機能のボタンが並んでいます。

③ プレイバックバー

再生時に使う機能のボタンが並んでいます。

各機能は後ほどご説明します。

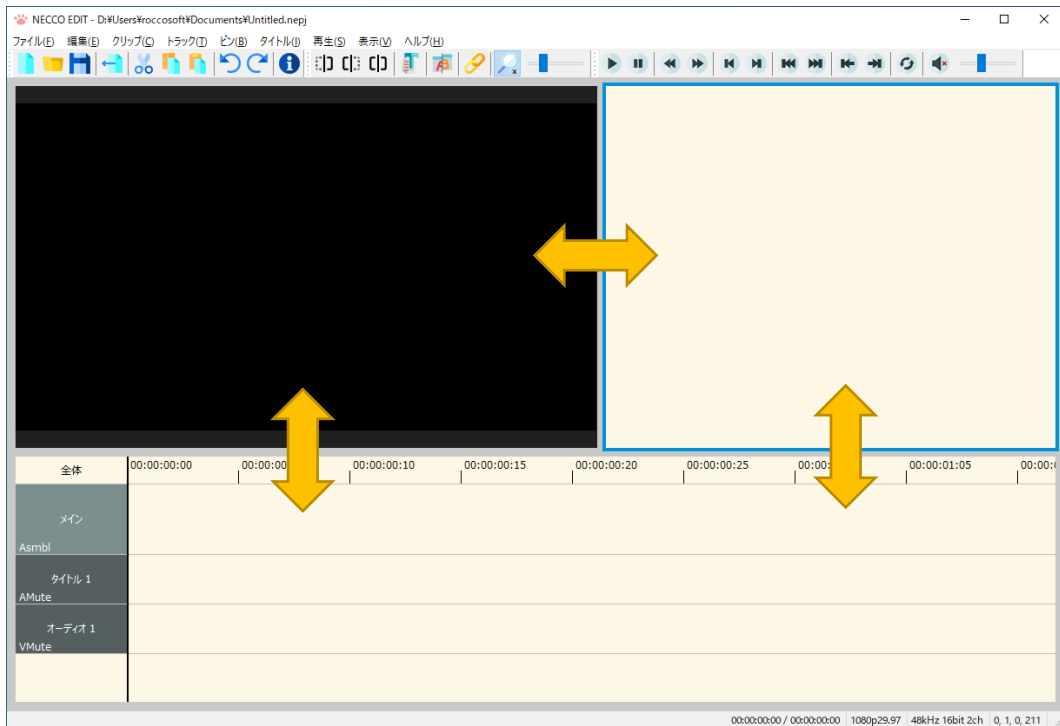
ステータスバー



ウィンドウ下部に表示されているバーです。メニューのヒントや、再生時間、編集中のプロジェクトの解像度などの情報が表示されます。

4. 各部レイアウトの変更

プレビュー、ピン、タイムラインの大きさはお好みで調整することができます。各部境界のスプリッターバーをドラッグしてお好みのレイアウトに調整してください。

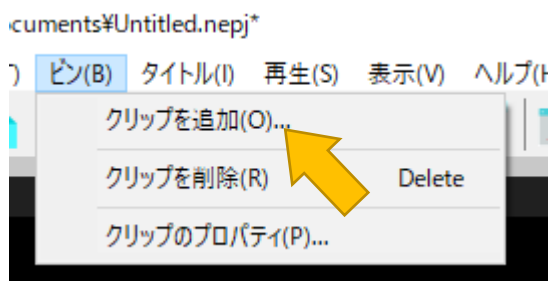


スプリッターバー

5. 映像素材の読み込み

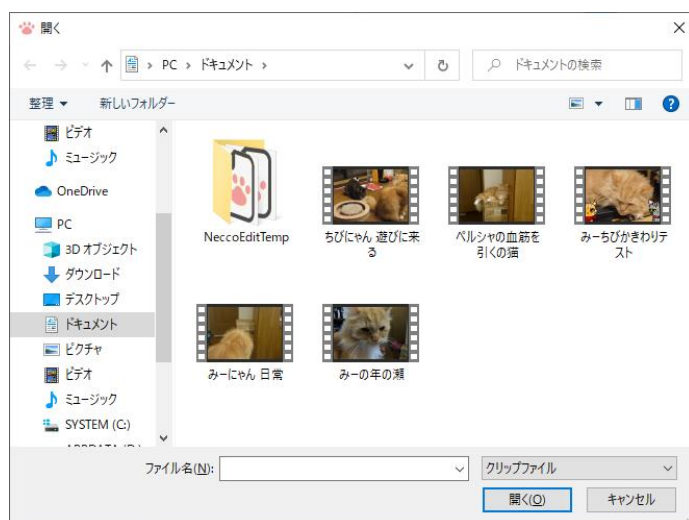
PC に保存されている映像素材(クリップ)をビンに読み込みます。ビンにクリップを一旦読み込んでおくことで、タイムラインに配置していく準備をします。

- ① [ビン]メニューの[クリップを追加]をクリックしてください。

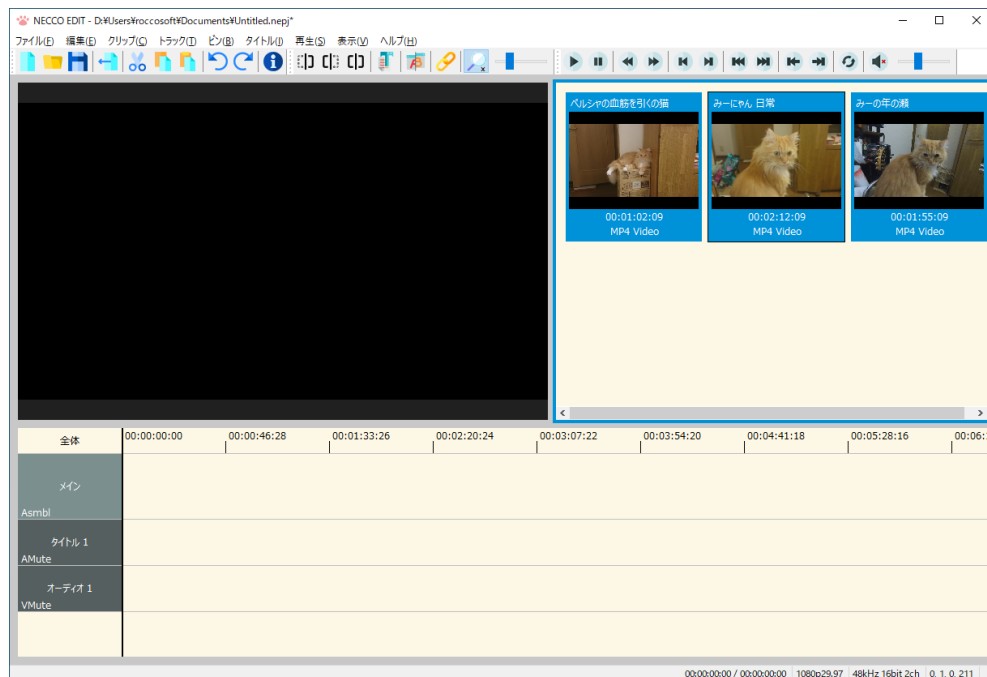


→ [ファイルを開く]ダイアログが表示されます。

※ビンの背景部分でダブルクリックしても、[ファイルを開く]ダイアログが開きます。



- ② ファイルを指定して開きます。一度に複数のクリップを開くことができます。
→ビンに映像クリップが表示されます。



※ビデオカメラの SD カードなどに保存されたファイルを直接開くことは可能ですが、一旦 PC 内蔵の HDD や SSD にファイルをコピーし、そのファイルを NECCO EDIT で開くことをおすすめします。

※ファイルを開く際にエラーが表示される場合は、NECCO EDIT では開くことのできない形式のファイルである可能性があります。ファイルの形式が NECCO EDIT に対応しているか、ご確認ください。

6. ビンに読み込んだクリップの削除

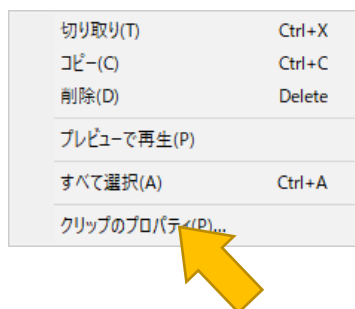
ビンに読み込んだクリップを削除するには、不要なクリップを右クリックして、メニューの[削除]をクリックします。



※ビンからクリップを削除しても、実際のファイルは HDD・SSD からは削除されません。

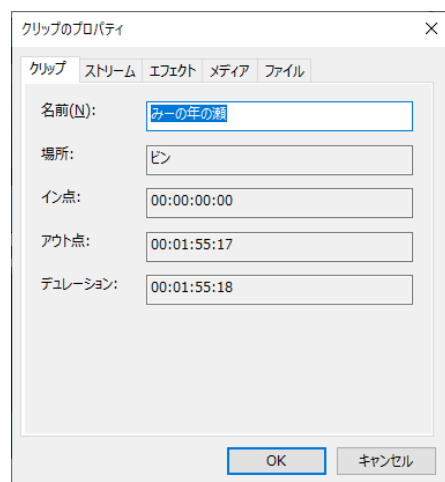
7. クリップの属性を表示する

クリップの映像、音声形式やファイルの形式などを表示、確認するには、クリップを右クリックして、メニューの[クリップのプロパティ]をクリックします。



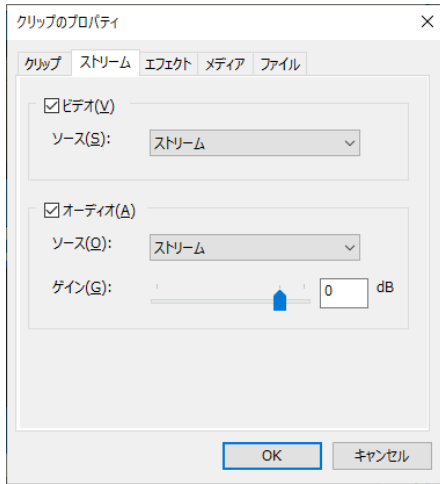
クリップページ

クリップの配置されている場所(トラックやビンなど)や、再生時間を表示します。



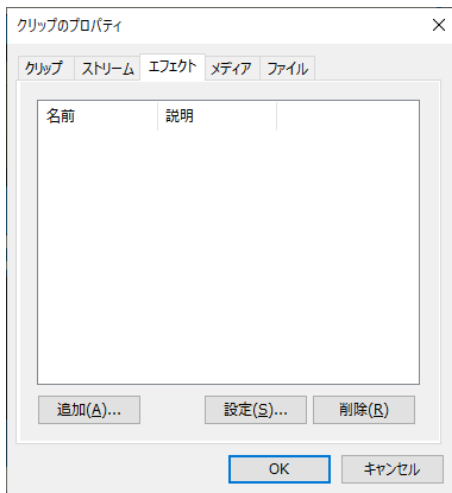
ストリームページ

ビデオ、オーディオのソースを表示します。それぞれソースとしてストリーム(ファイル)、ブランク(映像なし、音声なし)を選択できます。また、音声のゲイン(減衰値)を設定できます。



エフェクトページ

クリップにエフェクトがかけられている場合は表示されます。
※追加できるエフェクトに関しては、近日公開予定です。



メディアページ

クリップのメディア形式、映像の解像度やフレームレート、音声のサンプリングレートなどを表示します。

クリップのプロパティ

クリップ ストリーム エフェクト メディア ファイル

解像度(横×縦) 1920 × 1080

縦横比(横:縦): 0 : 0

フレームレート(E): 29.97 fps

フィールドオーダー プログレッシブ

サンプリングレート: 48000 Hz

サンプリングビット: 16

チャンネル数: 2

OK キャンセル

ファイルページ

ファイルの場所やサイズなどの情報を表示します。

クリップのプロパティ

クリップ ストリーム エフェクト メディア ファイル

ファイル名: みーの年の瀬.mp4

種類: MP4 Video

場所: E:\temp¥

サイズ: 72 MBytes

作成日時: 2023/06/17 12:20:39

更新日時: 2018/12/28 02:54:23

アクセス日時: 2023/06/27 14:01:38

OK キャンセル

8. クリップをタイムラインに配置する

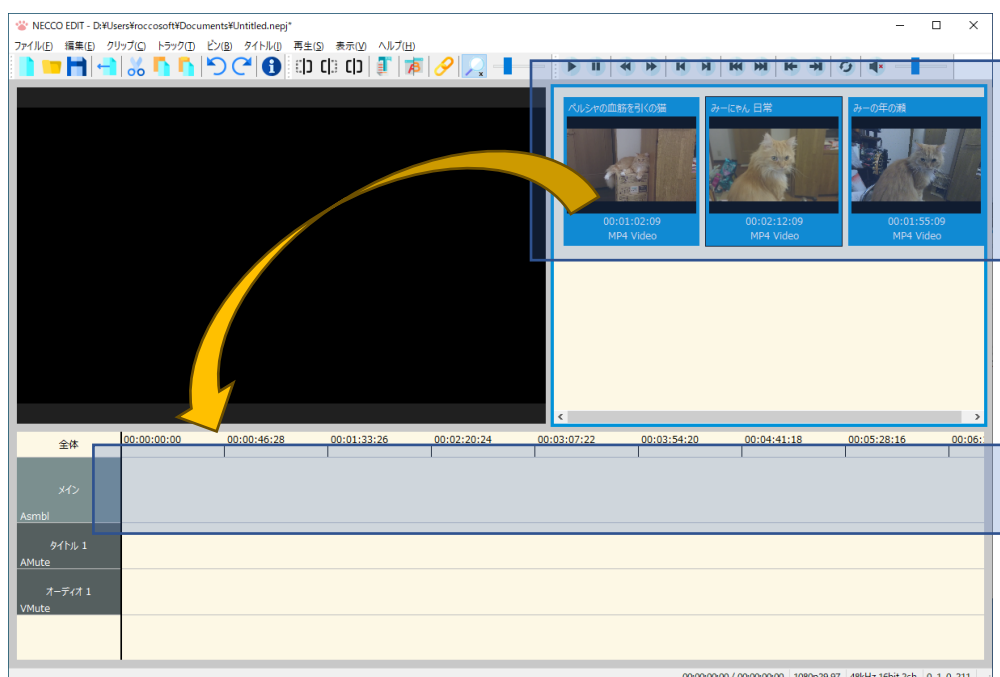
ビンにクリップを読み込んだだけでは、タイムラインにはクリップは配置されません。ビンからタイムラインにクリップをドラッグして配置していきます。

① タイムラインにドラッグするクリップをクリックして選択します。

クリップを複数選択する場合は、キーボードの CTRL キーを押しながらクリップをクリックするか、背景をドラッグしてラバーバンドでクリップを囲って選択します。

※ビンにクリップを読み込んだ直後は、読み込まれたクリップが選択されています。

② ビンの選択されたクリップを、タイムラインの[メイン]トラックにドラッグしてください。



→ ドラッグしたクリップが、メイントラックに配置されます。

また、タイムラインカーソルがクリップの先頭に移動して、プレビューにクリップの先頭の映像が表示されます。

NECCO EDIT - D:\Users\roccosoft\Documents\Untitled.nepj

ファイル(F)編集(E)クリップ(C)トラック(T)ピン(P)タイトル(D)再生(S)表示(O)ヘルプ(H)

ペルシャの血筋を引く猫00:01:02:09MP4 Video

ミーちゃん 日常00:02:12:09MP4 Video

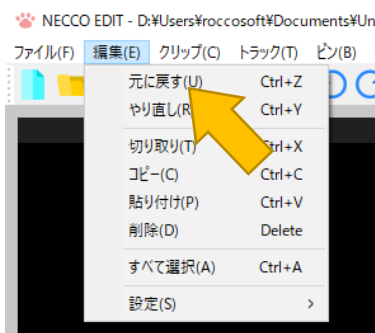
ミーの年の瀬00:01:55:09MP4 Video

全体	00:00:00:00	00:00:46:28	00:01:33:26	00:02:20:24	00:03:07:22	00:03:54:20	00:04:41:18	00:05:28:16	00:06:15:14
メイン	ペルシャの血筋を引く猫 00:00:00:00	ミーちゃん 日常 00:01:02:09	ミーの年の瀬 00:03:14:1800:05:09:27						
Asmbl									
タイトル 1									
AMute									
オーディオ 1									
VMute									

00:00:00:00 / 00:05:09:27 1080p29.97 48kHz 16bit 2ch 0, 1, 0, 211

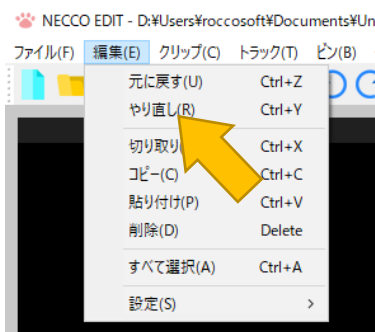
19

9. 編集操作の取り消し(UNDO)



[編集]メニューの[もとに戻す] をクリックすると直前の操作を取り消すことができます。

10. 編集操作のやり直し(REDO)



[編集]メニューの[やり直し]をクリックすると、編集操作の取り消しで、元に戻した操作をやり直すことができます。

11. 再生

プレイバックバーによるコントロール

プレイバックバーの各ボタンで、再生や早送りなどを行うことができます。



ボタンの説明	キーボードショートカット
① 再生	Enter キー
② 一時停止	スペースキー
③ 早戻し	Shift キー+左キー
④ 早送り	Shift キー+右キー
⑤ 前のフレーム	左キー
⑥ 次のフレーム	右キー
⑦ 前の編集点	Home キー
⑧ 次の編集点	End キー
⑨ 先頭のフレーム	Ctrl キー+Home キー
⑩ 最後のフレーム	Ctrl キー+End キー
⑪ ループ再生	
⑫ ミュート(消音)	
⑬ モニター音量	

※再生中の音量が大きい、または小さい場合は、モニター音量のスライダーを左右にドラッグして、音量を調整してください。モニター音量の大小は編集の出力結果には影響は有りません。

※キーボードショートカットをご活用ください。すばやく操作することが可能です。

ジョグ操作

マウスホイール回転操作で、フレームを送ったり戻したり(コマ送りコマ戻し)できます。

ジョグ後退

マウスホイール上回転

ジョグ前進

マウスホイール下回転

シャトル操作

シャトル操作(可変速度再生)を行うには、下記キーボードショートカット、マウス操作を行ってください。

シャトル減速	J キー	マウスホイール押下+上回転
シャトル停止	K キー	
シャトル加速	L キー	マウスホイール押下+下回転

12. タイムラインの表示スケールを調整する

タイムライン全体表示・拡大表示の切り替え

タイムラインバーの[全体表示]ボタンを押す度に、タイムラインの全体表示、拡大表示が切り替わります※。



※タイムラインルーラー上でダブルクリックしても、全体表示、拡大表示を切り替えることができます。

拡大表示時のスケール変更

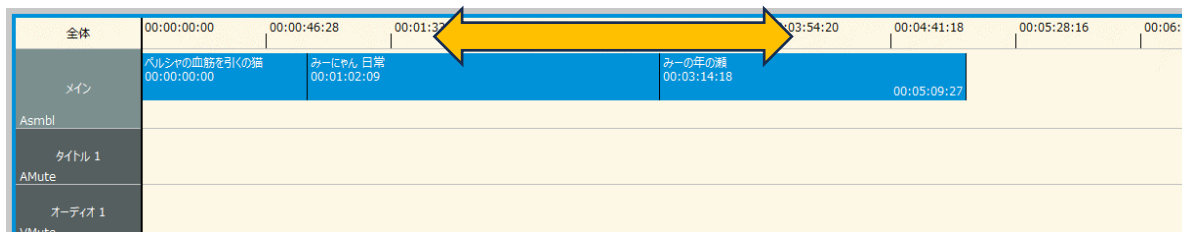
拡大表示の縮尺度は、[タイムラインスケール]スライダーを左右にドラッグすると切り替えることができます。見やすい縮尺度にしてご使用ください。



13. タイムラインカーソルの操作

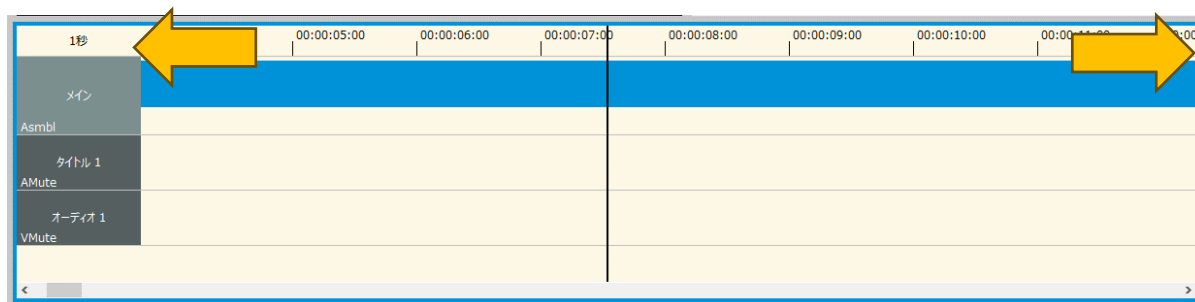
タイムラインのシーク

タイムラインのルーラー上で、ドラッグしてください。タイムラインカーソルが連動して、プレビューにその位置の映像が表示されます。



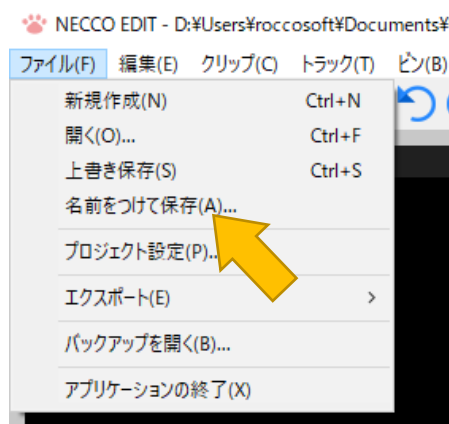
タイムラインのスクロール

タイムラインが全体表示ではなく拡大表示されているときに、タイムラインの端付近までルーラーをドラッグすると、タイムラインを左右にスクロールすることができます。



14. プロジェクトの保存

編集中的数据をファイルとして保存します(プロジェクトファイル)。NECCO EDIT を終了しても、保存されたプロジェクトファイルを開き、また続きから作業することができます。



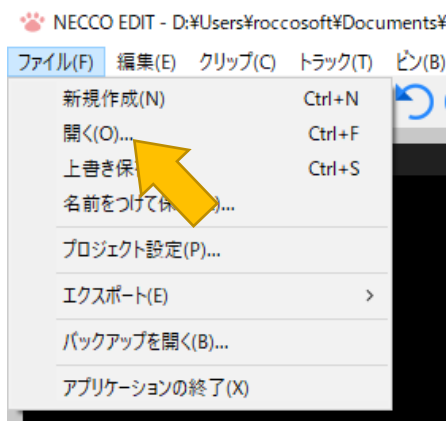
- ① [ファイル]メニューの[名前をつけて保存]をクリックしてください。
→ [ファイルを保存]ダイアログが表示されます。



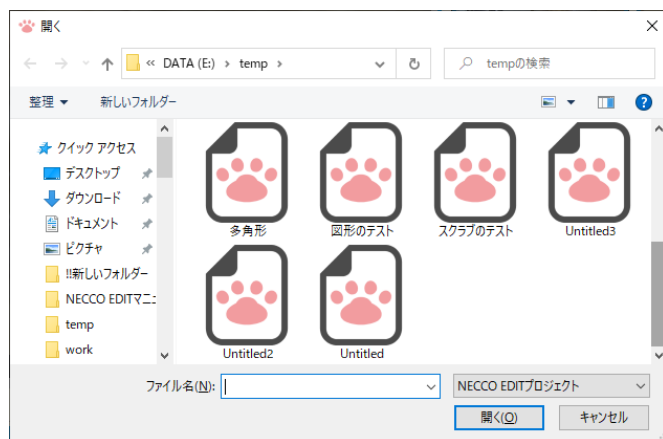
- ② 保存するフォルダとファイル名を入力して[保存]をクリックします。

15. プロジェクトを開く

- ① [ファイル]メニューの[開く]をクリックしてください。



→[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。



- ② 目的のプロフェクトファイルを選択してください。

→プロジェクトファイルが読み込まれます。

※ビンやタイムラインなど、プロジェクトから参照されているクリップの実体ファイルが HDD や SSD の元の場所に存在しない場合は、プロジェクトファイルを開くことができません。

II. カット編集

1. クリップの不要部分のカット

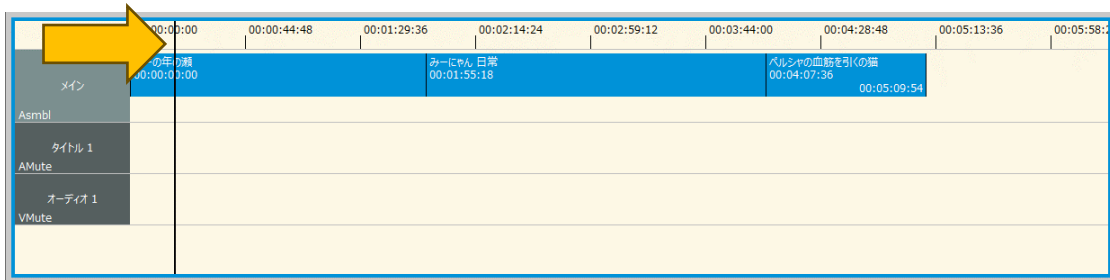
クリップのカット編集(不要シーンの除去)は、基本的に次の操作手順で行います。

- ・ イン点設定
- ・ アウト点設定
- ・ クリップの分割

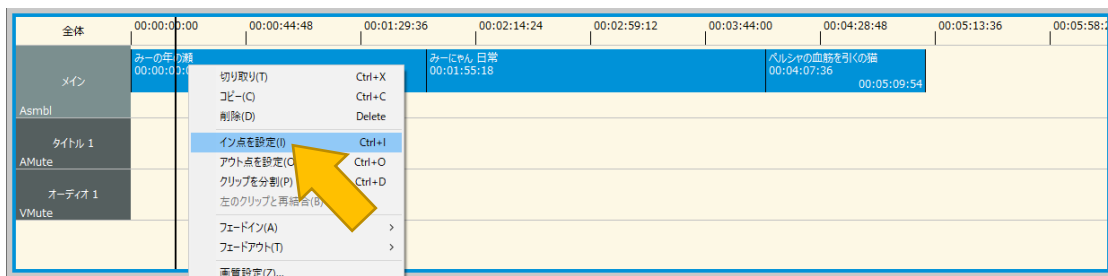
先頭部分の除去

クリップの先頭から不要部分が含まれる場合、以下の手順で不要部分を取り除いてください。

- ① タイムラインカーソルを不要部分の次のフレームまで移動します。プレビューで映像を確認しながら、キーボードの左右カーソルキーを使うと操作しやすいです。



- ② クリップを右クリックして、[イン点を設定]をクリックします。



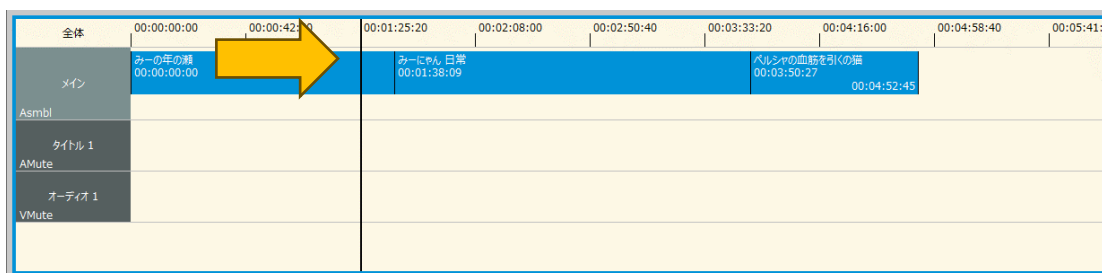
→ クリップの先頭からタイムラインカーソルの位置まで、フレームが除去されます。

※メイントラックの場合は、除去された分、後続のクリップが左に詰められます。インサートや、タイトルトラックなど他のトラックでは、自動的に左に詰められませんのでご注意ください。

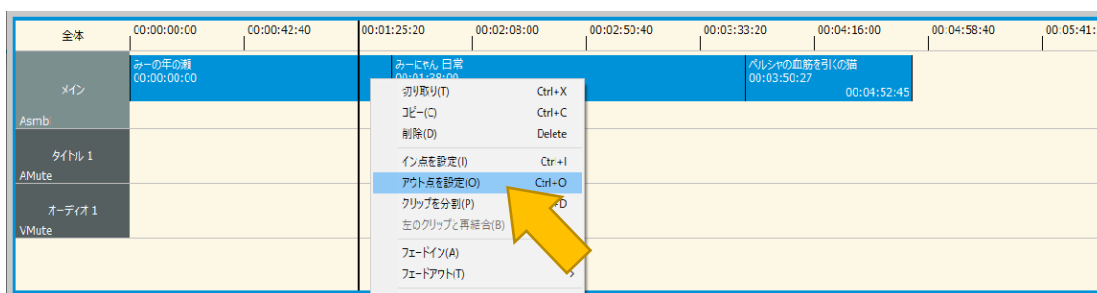
後端部分の除去

クリップの後ろに不要部分が含まれる場合、以下の手順で不要部分を取り除いてください。

- ① タイムラインカーソルを不要部分の先頭の位置まで移動します。プレビューで映像を確認しながら、キーボードの左右カーソルキーを使うと操作しやすいです。



- ② クリップを右クリックして、[アウト点を設定]をクリックします。



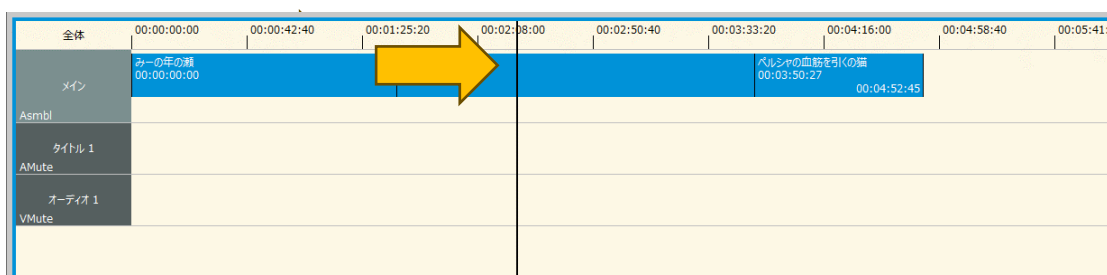
→ タイムラインカーソルの位置からクリップの最後まで、フレームが除去されます。

※メイントラックの場合は、除去された分、後続のクリップが左に詰められます。インサートや、タイトルトラックなど他のトラックでは、自動的に左に詰められませんのでご注意ください。

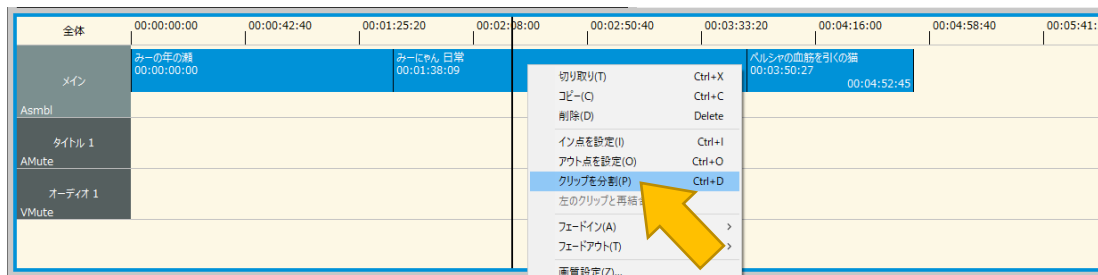
中間部分の除去

クリップの途中に不要部分が含まれる場合は、以下の手順で不要部分を取り除いてください。

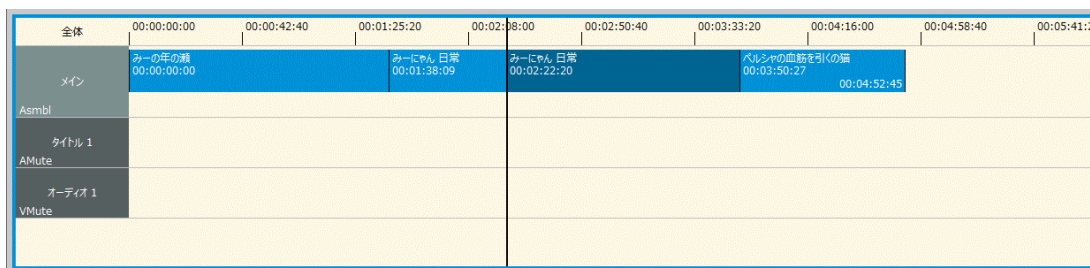
- ① タイムラインカーソルを、不要部分の先頭の位置まで移動します。プレビューで映像を確認しながら、キーボードの左右カーソルキーを使うと操作しやすいです。



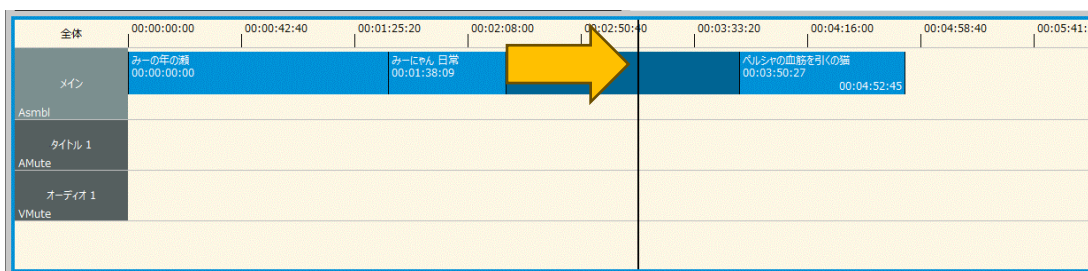
- ② クリップを右クリックして、[クリップを分割]をクリックします。



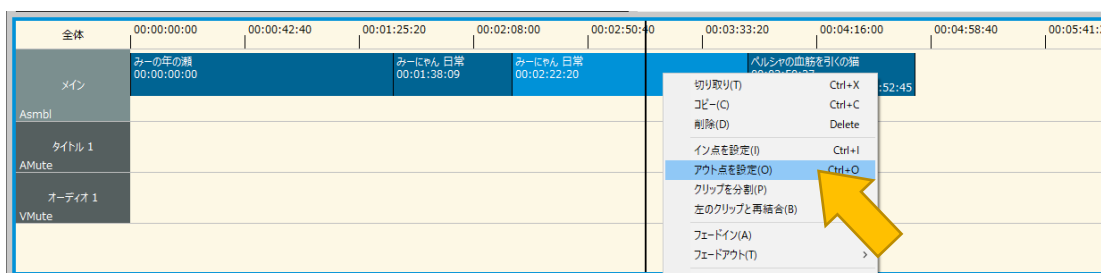
→ タイムラインカーソルの位置で、クリップが分割されます。



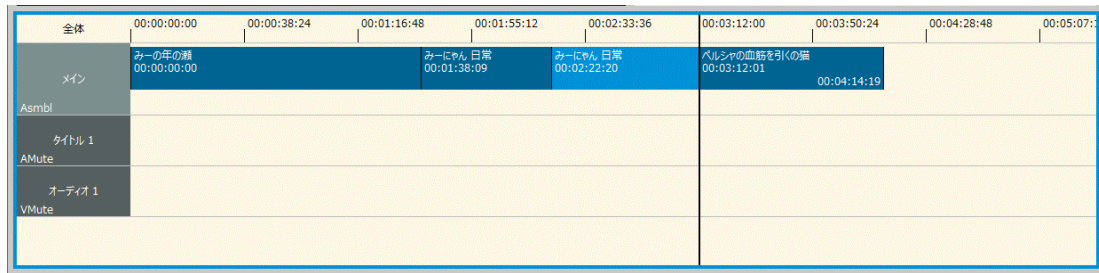
- ③ 後続クリップに含まれる不要部分の次のフレームまで移動します。プレビューで映像を確認しながら、キーボードの左右カーソルキーを使うと操作しやすいです。



- ④ 後続クリップを右クリックして、[イン点を設定]をクリックします。



→ クリップの先頭から、タイムラインカーソルの位置までフレームが除去されます。



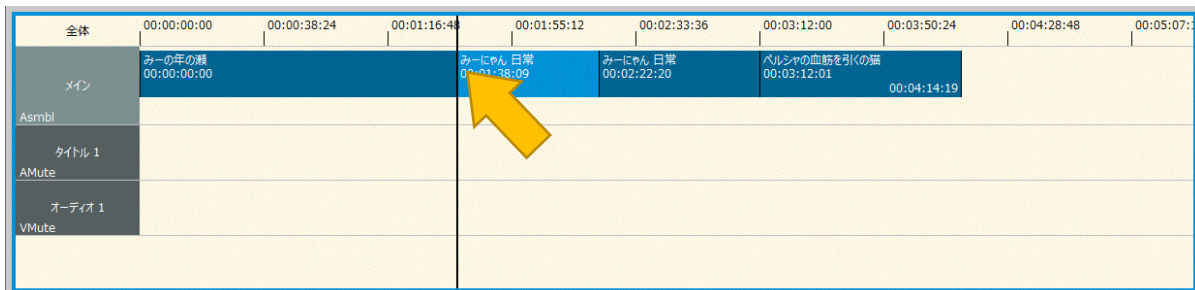
※メイントラックの場合は、除去された分、後続のクリップが左に詰められます。インサートや、タイトルトラックなど他のトラックでは、自動的に左に詰められませんのでご注意ください。

2. イン点、アウト点の調整

クリップのイン点、アウト点はドラッグで直接調整することができます。

※予め、タイムラインスケールを拡大しておくことをおすすめします。

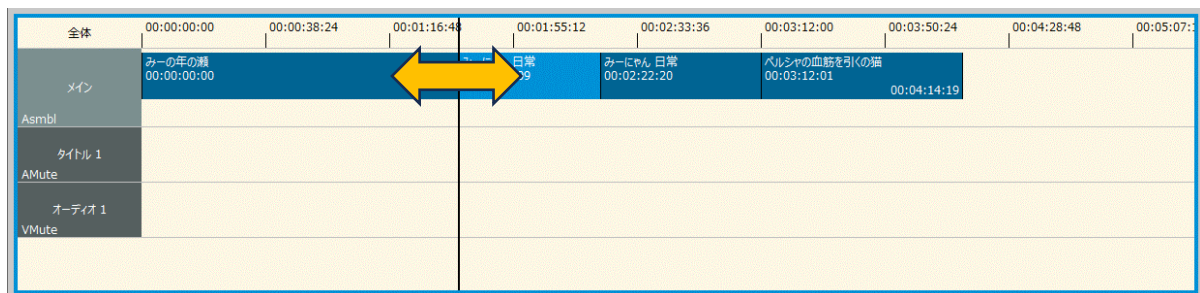
イン点のドラッグ



- ① クリップの左の境界付近にマウスカーソルをもっていくと、カーソルが次の形状に変わります。

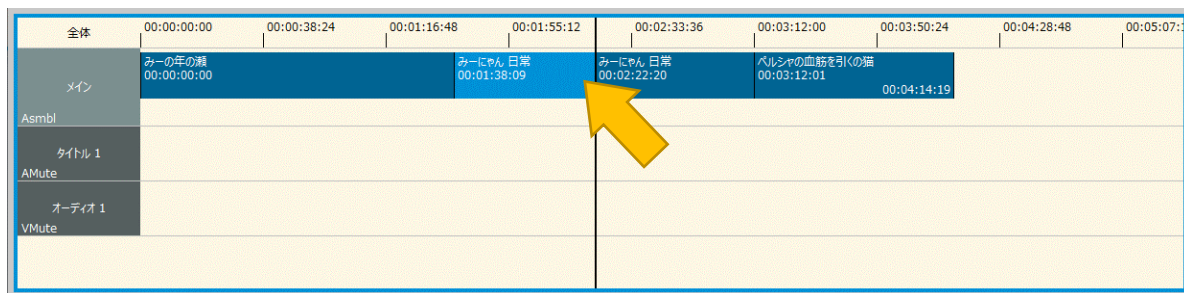


- ② この状態でドラッグを開始します。イン点を変更することができます。



ファイルの先頭よりも、前にイン点を設定することはできません。また、アウト点よりも後ろにイン点を設定することもできません。

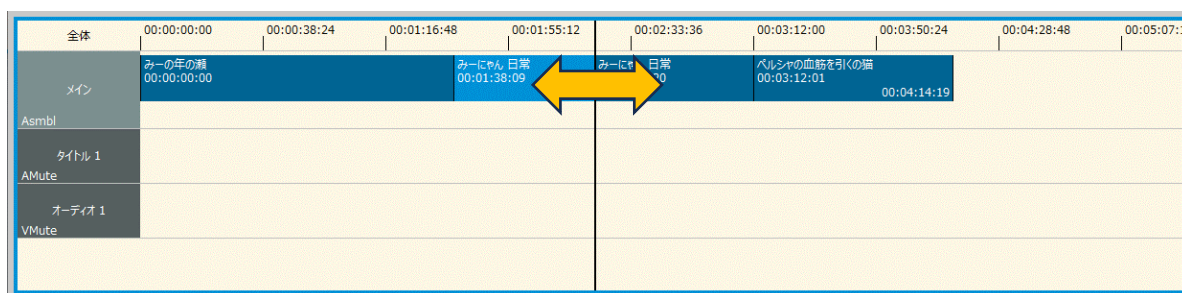
アウト点のドラッグ



- ① クリップの右の境界付近にマウスカーソルをもっていくと、カーソルが次の形状に変わります。



- ② この状態でドラッグを開始します。アウト点を変更することができます。



ファイルの最後よりも、後ろにアウト点を設定することはできません。また、イン点よりも前にアウト点を設定することもできません。

3. イン点、アウト点のリセット

クリップのイン点、アウト点を初期の状態、何も設定されていない状態に戻す方法です。

イン点のリセット

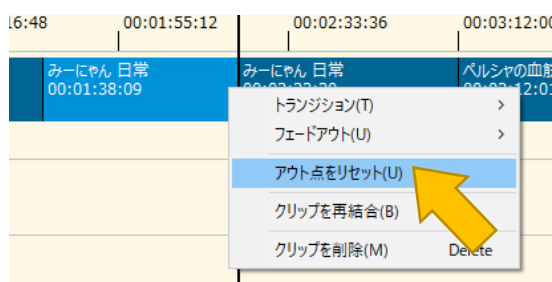
- ① クリップの左の境界で右クリックして、[イン点のリセット]をクリックします。



→クリップのイン点がリセットされて、ファイルの先頭から表示されます。

アウト点のリセット

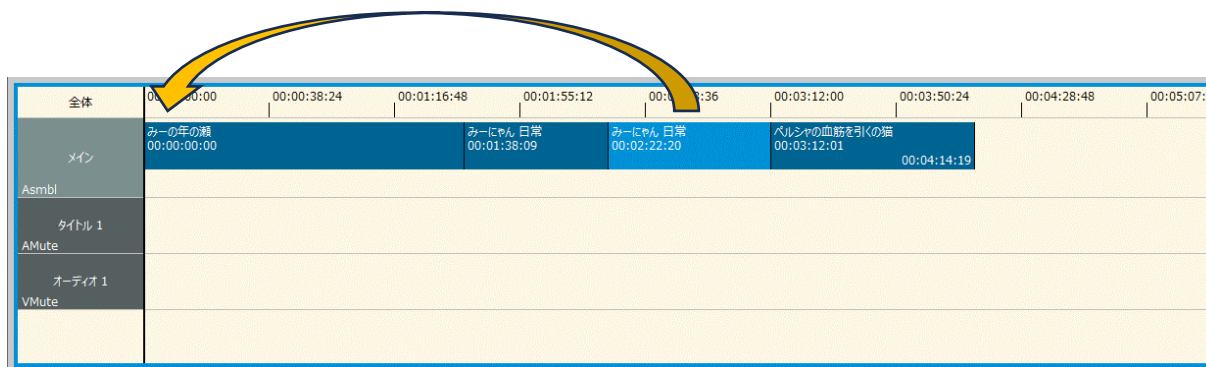
- ① クリップの右の境界で右クリックして、[アウト点のリセット]をクリックします。



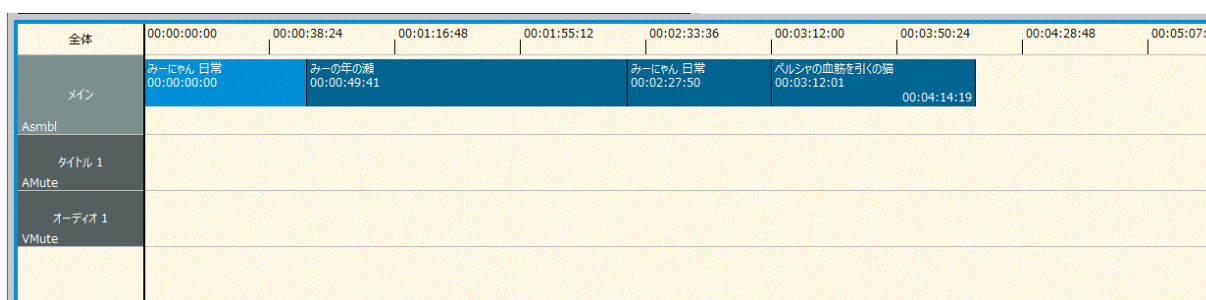
→クリップのアウト点がリセットされて、ファイルの最後までが表示されます。

4. クリップの順番を入れ替える

トラックに並んだクリップの順番を入れ替えるには、クリップをドラッグします。



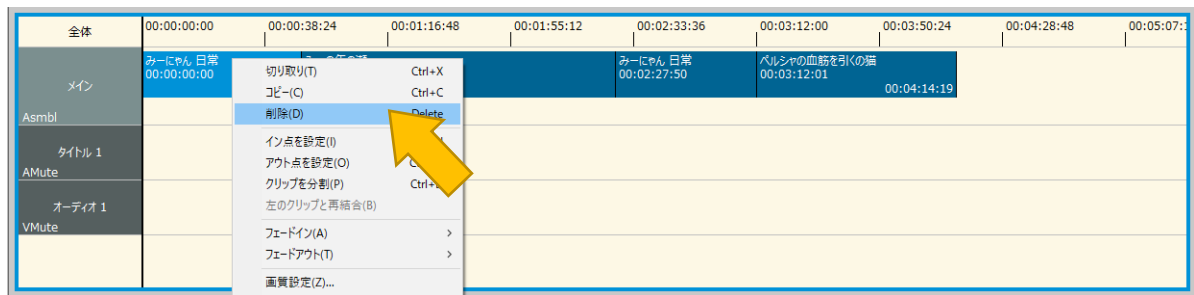
タイムラインカーソルが入れ替え可能な位置に移動します。



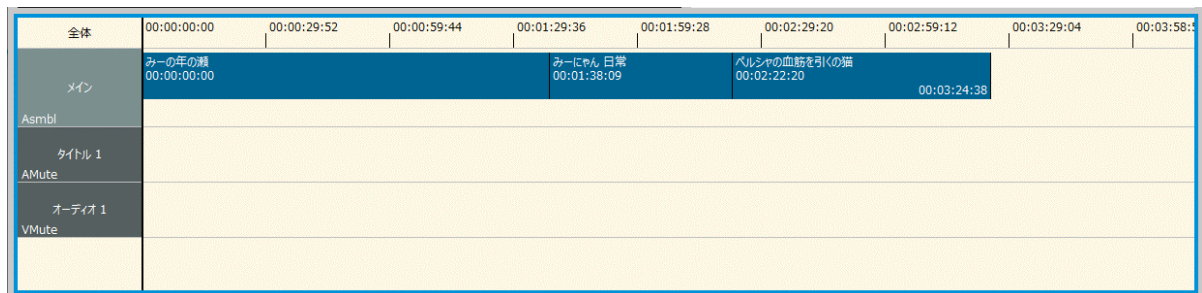
※隙間なく並んだクリップの順番を入れ替えることができるのは、メイントラックのみです。それ以外のトラックは、ドラッグ先に移動できる隙間がある場合に限り移動できます。

5. 不要クリップの削除

- ① 不要なクリップで右クリックします。[削除]をクリックします。



→クリップが削除されます。



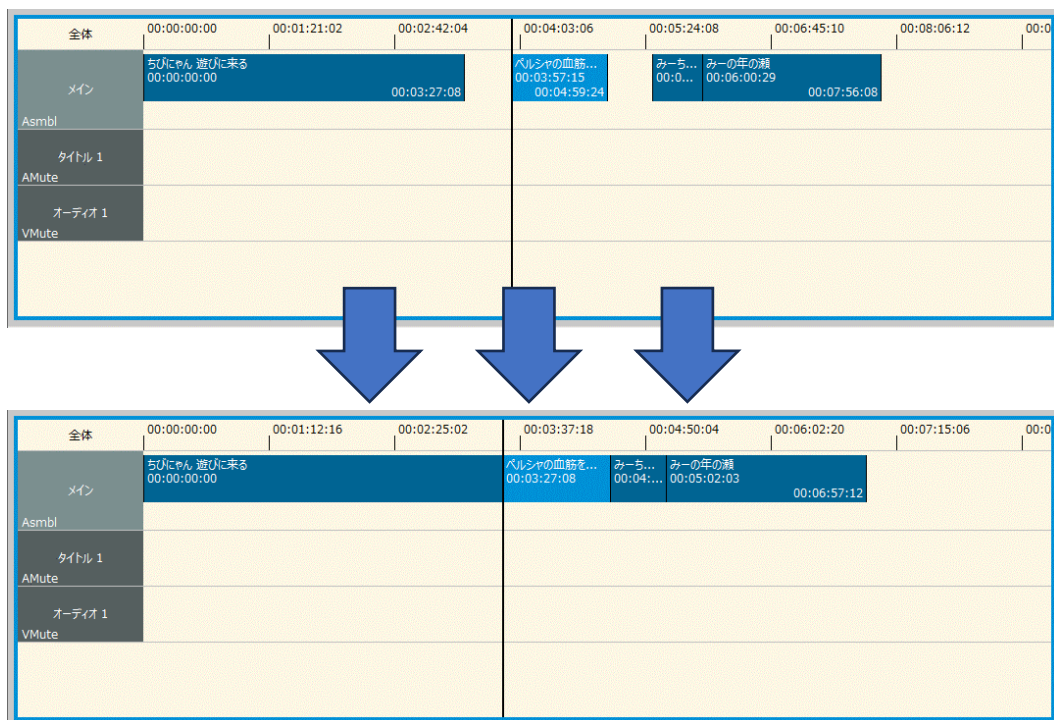
※メイントラックの場合は、後続のクリップが左詰めされます。インサートなどその他のトラックの場合は、左詰めされないのでご注意ください。

III. トランジション

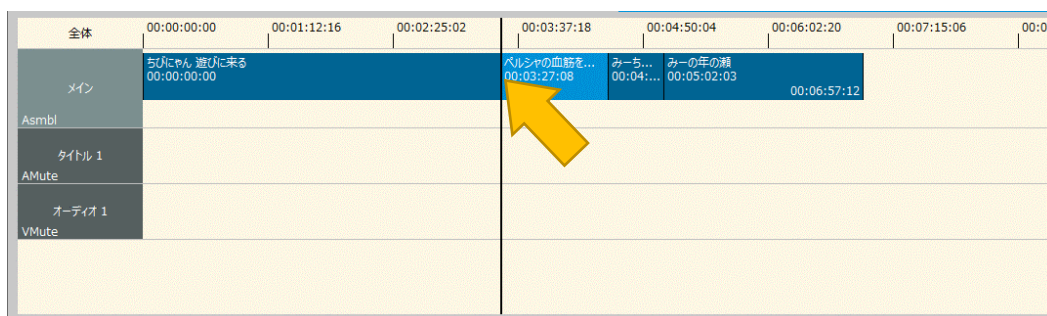
トラックに配置したクリップからクリップへの切り替わりを演出することができます。NECCO EDIT では、ディゾルブやワイプなどの基本的なトランジションを搭載しています。

1. トランジションの追加

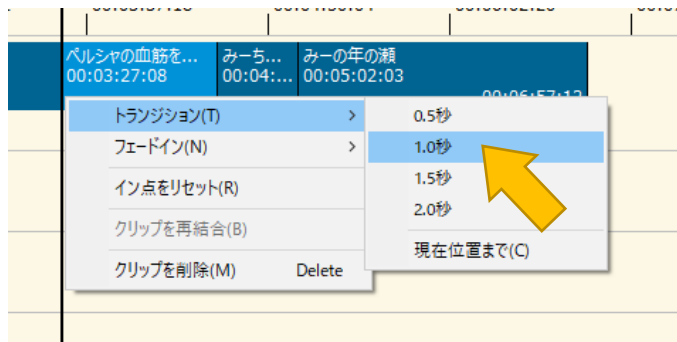
- ① 先行するクリップと後続のクリップの間に隙間がないように並べてください。



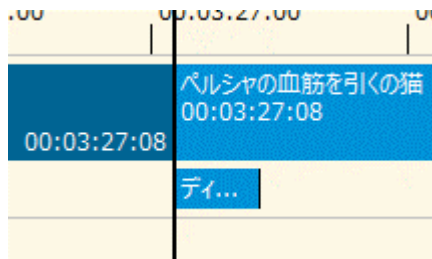
- ② 上記で繋げたタイムライン上の2つのクリップの境界付近で右クリックします。



- ③ [トランジション]-[1 秒]をクリックしてください。



→ クリップの下に、トランジションが設定されたことを示すボックスと効果名が表示されます。



※タイムラインスケールによっては表示が見にくい場合があります。タイムラインを拡大表示するか、タイムラインスケールを調整して見やすいスケールに調整してください。

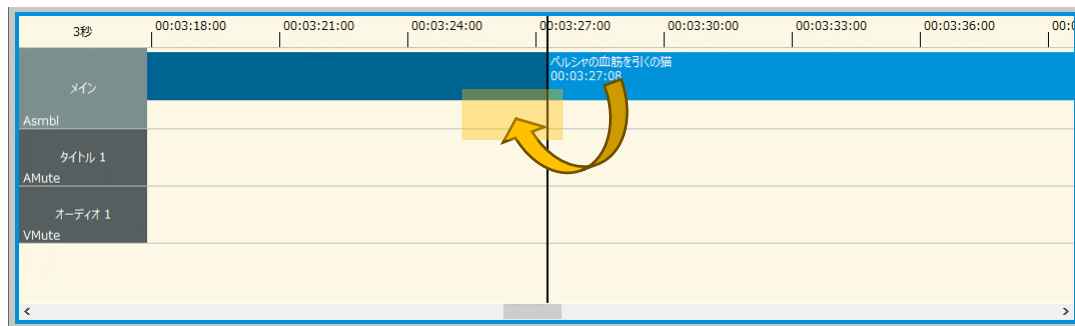
- ③ トランジションの少し手前にタイムラインカーソルを移動して、再生ボタンを押します。トランジションの効果を確認してください。

2. クイックトランジション

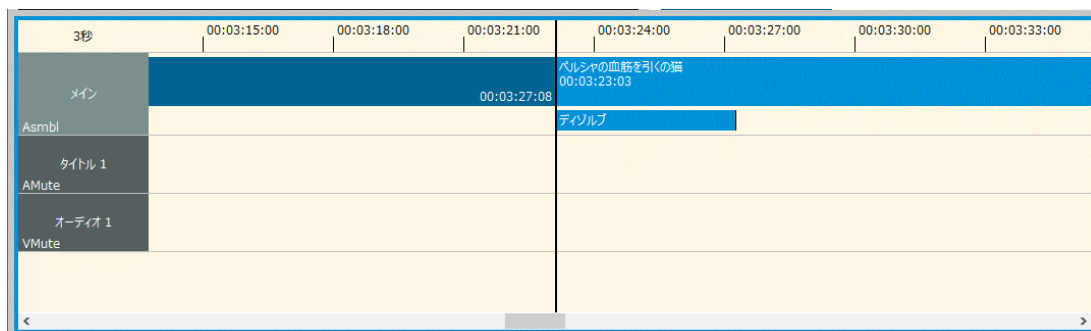
下記の手順で素早くトランジションを設定できます。

※あらかじめタイムラインスケールを拡大して操作しやすいスケールに調整しておいてください。

- ① 右側のクリップを左側のクリップの下付近にドラッグしていきます。このとき、プレビューには左側のクリップの映像が出力されます。映像を確認しながら、トランジションを開始させたい位置までタイムラインカーソルを動かして、ドロップします。

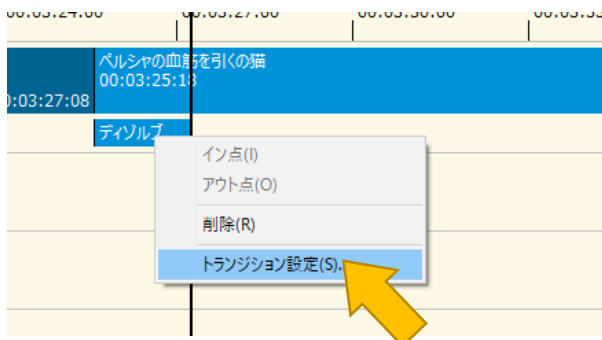


→トランジションがかかりました。

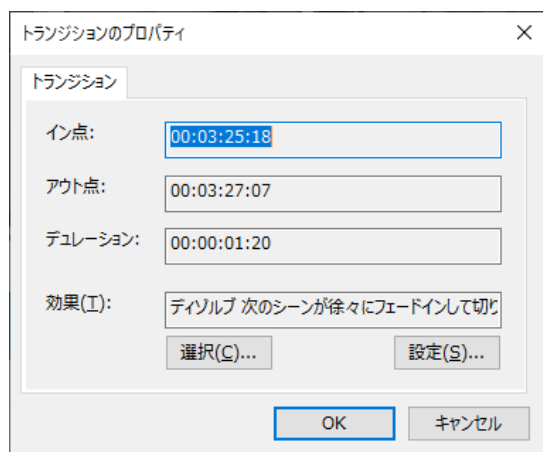


3. トランジションの変更

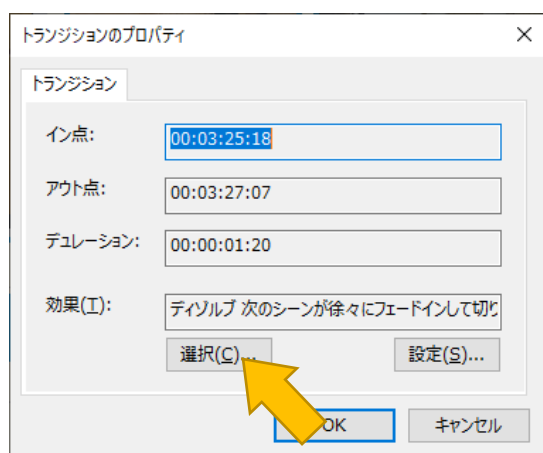
- ① トランジションボックスを右クリックして、[トランジション設定]をクリックします。



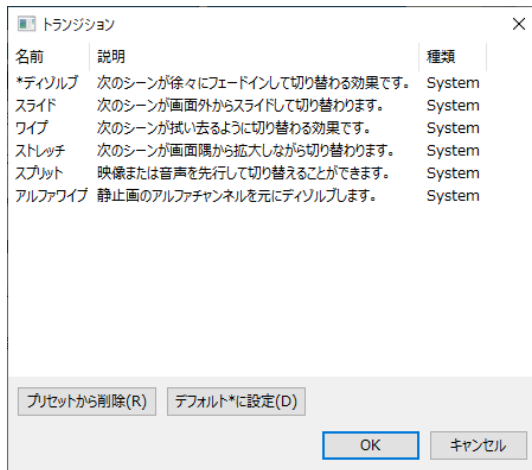
→[トランジションのプロパティ]ダイアログが表示されます。



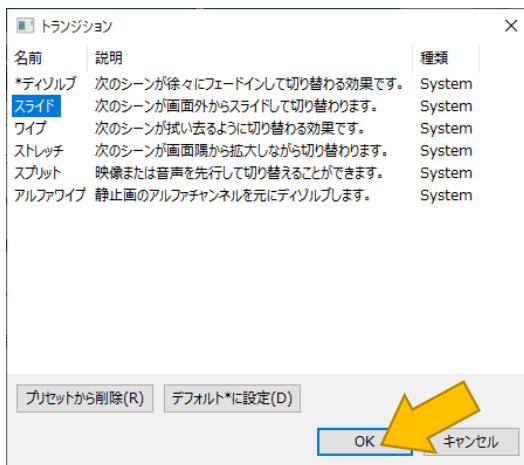
- ② [トランジション]ページの[選択]ボタンをクリックします。



→[トランジション]のプリセット一覧が表示されます。



③ 適当なトランジション名をクリックして[OK]ボタンをクリックしてください。

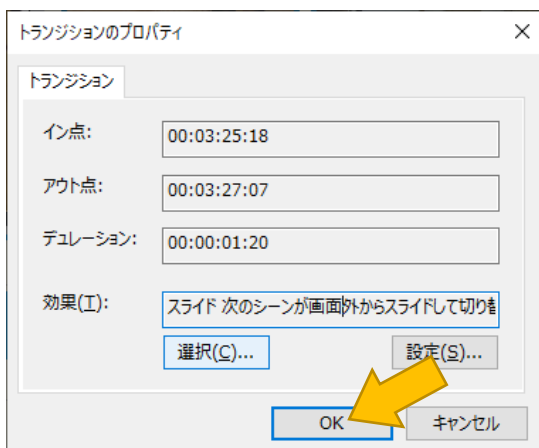


ここでは例として、[スライド]を選択します。

④ [トランジションのプロパティ]開いたままで構いません。タイムラインカーソルを動かして、トランジションの効果を確認してください。

もし別のトランジションに変更させたい場合は、再度[選択]ボタンをクリックして、別のトランジションを選択します。

⑤ 目的のトランジションを選択できたら、[OK]ボタンをクリックします。



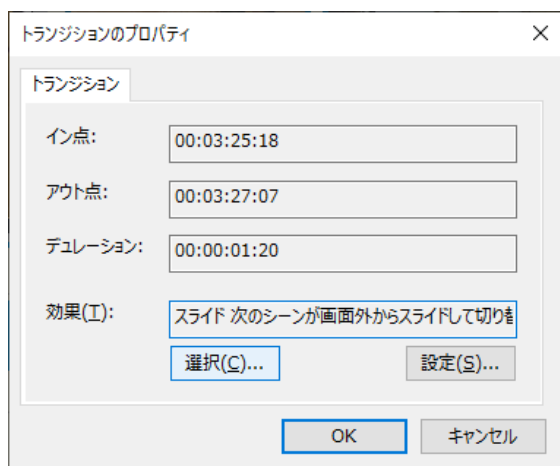
4. トランジションの詳細設定

※トランジションによっては詳細設定がない場合があります。

① トランジションボックスを右クリックして、[トランジション設定]をクリックします。

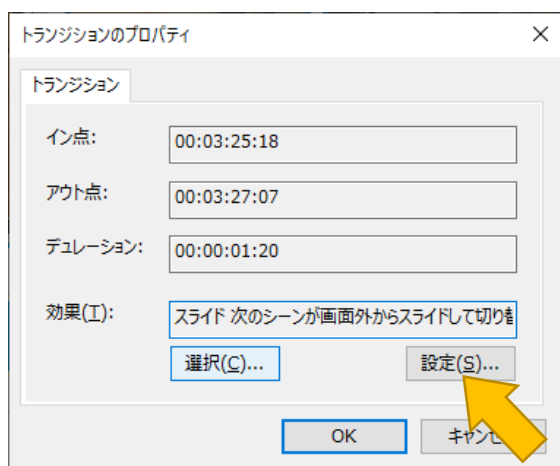


→[トランジションのプロパティ]ダイアログが表示されます。

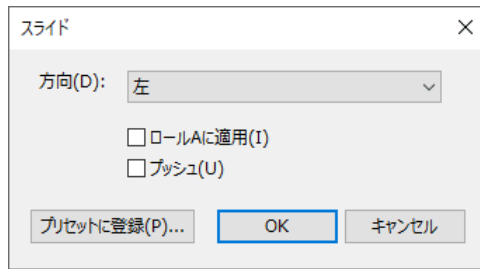


※チュートリアルではトランジションに[スライド]を選択したものとして進めます。

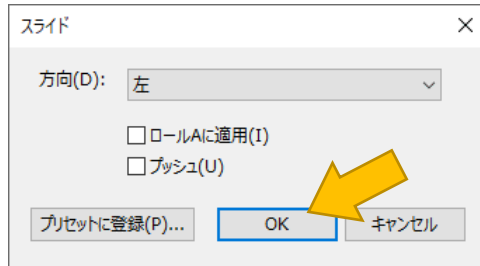
② [トランジション]ページの[設定]ボタンをクリックします。



→[スライド]ダイアログが表示されます。



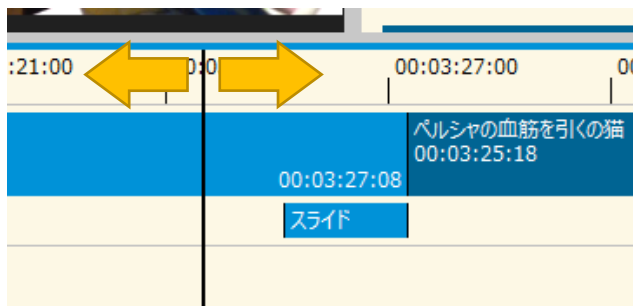
③ [OK]ボタンをクリックして、トランジションの設定を終了します。



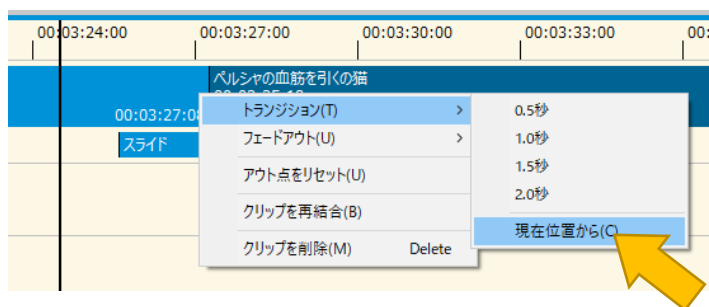
5. トランジションの開始・終了フレームの調整

開始位置の設定

- ① タイムラインカーソルを、トランジションを開始させたい位置まで移動します。



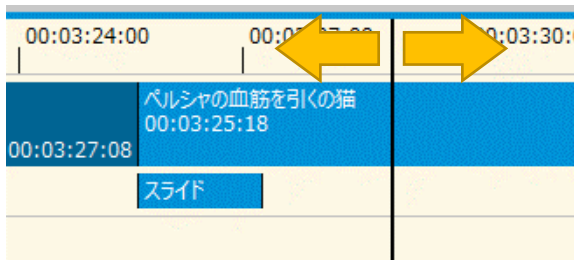
- ② 先行クリップの後端で右クリックして、[トランジション]-[現在位置から]をクリックします。



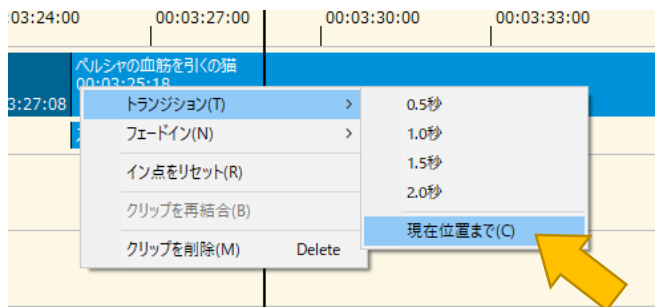
→ トランジションの開始位置が変更されます。

終了位置の設定

- ① タイムラインカーソルを、トランジションを終了させたい位置まで移動します。



- ② 後続クリップの前端で右クリックして、[トランジション]-[現在位置まで]をクリックします。

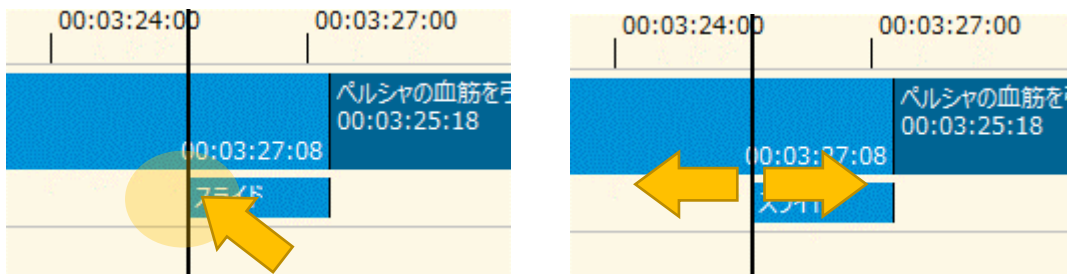


→トランジションの終了位置が変更されます。

6. トランジションの調整(ドラッグによる調整)

開始フレームの変更

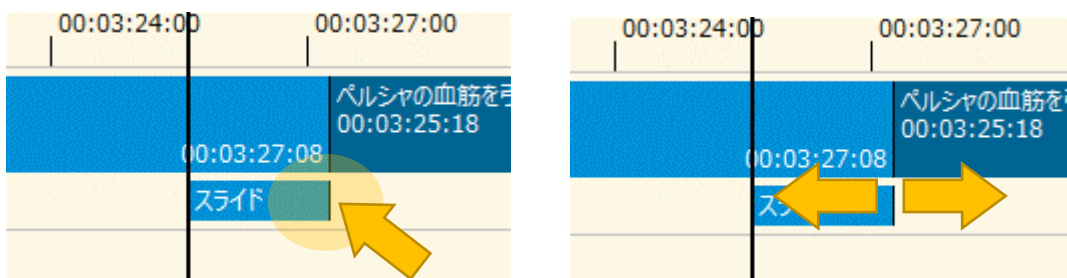
- ① トランジションボックスの左境界をドラッグするとトランジションの開始フレームを変更できます。



※ドラッグ中は、プレビューには後続のクリップの映像が表示されます。

終了フレームの変更

- ② トランジションボックスの右境界をドラッグすると、トランジションの終了フレームを終了できます。



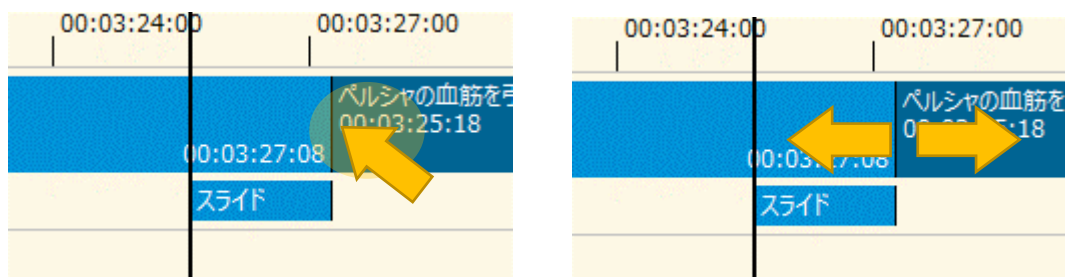
※ドラッグ中は、プレビューには先行クリップの映像が表示されます。

7. トランジションがかけられた状態でのイン点、アウト点の調整

トランジションがかけられた状態のクリップのイン点、アウト点もドラッグで直接調整することができます。
※予め、タイムラインスケールを拡大しておくことをおすすめします。

イン点のドラッグ

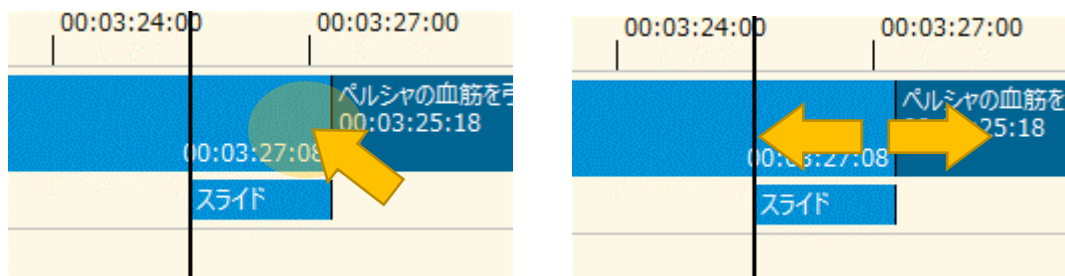
- ① クリップの左の境界を左右にドラッグするとイン点を再設定することができます。



ファイルの先頭よりも、前にイン点を設定することはできません。また、アウト点よりも後ろにイン点を設定することもできません。

アウト点のドラッグ

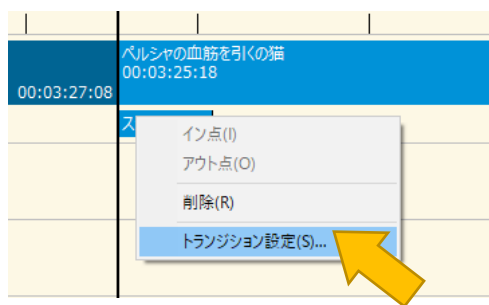
- ① クリップの右の境界を左右にドラッグするとアウト点を再設定することができます。



ファイルの最後よりも、後ろにアウト点を設定することはできません。また、イン点よりも前にアウト点を設定することもできません。

6. トランジションの削除

- ① トランジションボックスを右クリックして、[削除]をクリックします。



→ トランジションが削除されます。

7. グループ化

トランジションがかけられた互いのクリップはグループ化されます。グループ化された状態では、クリップの移動や入れ替えはグループまるごと行われます。

全体	00:00:00:00	00:00:42:20	00:01:25:10	00:02:08:00	00:02:50:20	00:03:33:10	00:04:16:00	00:0
メイン	onepiece02_zo... 00:00:00:00 AMute	ちびちゃん 遊びに来る 00:00:36:01	ベルシャの血筋を引く猫 00:01:39:15	みーちびかきわ... 00:02:40:24	みーの年の精 00:03:12:10			
Asmbl								
タイトル 1								
オーディオ 1								
VMute								

上のようにトランジションがかけられたクリップはグループ化されます。

全体	00:00:00:00	00:00:42:20	00:01:25:10	00:02:08:00	00:02:50:20	00:03:33:10	00:04:16:00	00:0
メイン	ちびちゃん 遊びに来る 00:00:00:00	ベルシャの血筋を引く猫 00:01:03:14	みーちびかきわ... 00:02:04:23	みーの年の精 00:02:36:09	onepiece02_zo... 00:03:20:29 AMute:03:57:00			
Asmbl								
タイトル 1								
オーディオ 1								
VMute								

グループ化されたクリップの移動は、グループ毎に行われます。

トランジションを削除すると、グループ化は解除されます。

IV. インサート編集

メイントラックにインサートトラックの映像をかぶせることを、インサート編集と言います。メインの音声は生かしたままでインサートの映像を出したり、インサートの映像をメインの片隅に小画面(ピクチャーインピクチャー)として表示させることもできます。

1. インサートトラックの追加

タイムラインにインサートトラックが無い場合は、次の手順でインサートトラックを追加してください。

- ① メイントrackのヘッダーで右クリックします。
- ② [トラックの挿入]をクリックします。
→メイントラックの下にインサートトラックが挿入されます。

※不要なトラックは、トラックヘッダーを右クリックして[トラックの削除]で削除できます。

2. インサートトラックにクリップを配置

※メイントラックには予めクリップが並べられている状態にしておきます。

- ① インサート開始位置の決定
ビンからインサートトラックにクリップをドラッグします。
※プレビューにはメイントラックの映像が表示されますので、インサートを開始したいシーンでドロップしてください。
→インサートトラックにクリップが配置されます。
- ② インサート映像のイン点を決定
インサートクリップのイン点をドラッグや、右クリックメニューなどで調整します。
- ③ インサート映像のアウト点を決定
インサートクリップのアウト点をドラッグや、右クリックメニューなどで調整します。

3. メイントrackへの同期

メインに対してインサートやタイトルなどのオーバーレイトラックをロックして、メイントラックになにか編集を加えてもオーバーレイクリップ位置がずれないようにできます。

- ① [編集]-[設定]-[メイントラックに同期]をクリックします。

チェックがついた状態では、オーバーレイトラックに配置されたクリップはメイントラックに配置されたクリップとの位置関係を維持します。

※[メイントラックに同期]が有効な場合は、メイントラック上でオーバーレイトラックとの同期を維持できないような変更ができなくなります。下に例を示します。

イン点・アウト点の制限

オーバーレイトラックにクリップが配置されている範囲において、メイントラックではイン点、アウト点設定ができなくなります。

グループ化

メイントラックに配置されたクリップと、同じ期間のオーバーレイクリップはグループ化されます。メイントラックのクリップをドラッグすると、オーバーレイクリップも同時に移動します。

4. フェードイン・フェードアウトの設定

インサートクリップにフェードイン・フェードアウトを設定すると、メインクリップからインサートクリップ、またはインサートクリップからメインクリップへの切り替え時の演出を加えることができます。

フェードインの追加

- ① インサートクリップの左端で右クリック、[フェードイン]-[1 秒]をクリックします。
→トランジションボックスが追加されます。

フェードイン効果の変更

- ① トランジションボックスを右クリックして、[トランジション設定]をクリックします。
→[トランジションのプロパティ]ダイアログが表示されます。
- ② [トランジション]ページの[選択]ボタンをクリックします。
→[トランジション]のプリセット一覧が表示されます。
- ③ 適当なトランジション名をクリックして[OK]ボタンをクリックしてください。
ここでは例として、[プッシュスライド 左から]を選択します。
- ④ [トランジションのプロパティ]開いたままで構いません。タイムラインカーソルを動かして、トランジションの効果を確認してください。
もし別のトランジションに変更させたい場合は、再度[選択]ボタンをクリックして、別のトランジション

ンを選択します。

- ⑤ 目的のトランジションを選択できたら、[OK]ボタンをクリックします。

フェードインの終了タイミングの調整

- ① トランジションボックスの右端をドラッグします。

フェードアウトの追加

- ① インサートクリップの右端で右クリック、[フェードアウト]-[1 秒]をクリックします。
→トランジションボックスが追加されます。

フェードアウト効果の変更

- ① トランジションボックスを右クリックして、[トランジション設定]をクリックします。
→[トランジションのプロパティ]ダイアログが表示されます。
- ② [トランジション]ページの[選択]ボタンをクリックします。
→[トランジション]のプリセット一覧が表示されます。
- ③ 適当なトランジション名をクリックして[OK]ボタンをクリックしてください。
ここでは例として、[プッシュスライド 左から]を選択します。
- ④ [トランジションのプロパティ]開いたままで構いません。タイムラインカーソルを動かして、トランジションの効果を確認してください。
もし別のトランジションに変更させたい場合は、再度[選択]ボタンをクリックして、別のトランジションを選択します。
- ⑤ 目的のトランジションを選択できたら、[OK]ボタンをクリックします。

フェードアウトの開始タイミングの調整

- ① トランジションボックスの左端をドラッグします。

フェードイン・フェードアウトの削除

- ① 消したいトランジションボックスを右クリックして、[削除]をクリックします。
→トランジションが削除されます。

V. タイトル編集

1. タイトルトラックの追加

タイムラインにタイトルトラックが無い場合は、次の手順でタイトルトラックを追加してください。

- ① メイントラックのヘッダーで右クリックします。
- ② [トラックの挿入]をクリックします。
→[新しいトラックの追加]ダイアログが表示されます。
- ③ [タイトルトラック(ビデオ)]を選択し、[OK]ボタンをクリックします。
→メイントラックの下にインサートトラックが挿入されます。

※不要なトラックは、トラックヘッダーを右クリックして[トラックの削除]で削除できます。

2. タイトルクリップの追加

- ① タイトルを開始するフレームに、タイムラインカーソルを移動してください。
- ② タイトルトラック上で右クリックして、[タイトルクリップの追加]をクリックしてください。
→空のタイトルクリップが追加されます。[タイトルの編集]ウィンドウが表示されます。

3. テキストの追加

- ① [タイトルの編集]ウィンドウの上部のリストから[アイテムの追加]を選択してください。
- ② プレビュー上で、文字の開始位置をクリックしてください。
→[タイトルの編集]ウィンドウの上部のリストが、[テキスト]に変わり、テキスト設定画面に変わります。
- ③ 上部のボックスに、画面に表示させる文字を入力します。
→プレビューに入力した文字が表示されます。
※プレビューに文字が表示されない場合は、タイムラインカーソルが、タイトルクリップの範囲内にあることを確認してください。

文字のフォント、大きさを変更する

文字の色を変更する

文字のエッジを変更する

文字の色を変更する

文字に影を設定する

文字の色を変更する

文字の位置、表示範囲を変更する

文字の配置を変更する

文字のスクロール

4. 画像オブジェクトの追加(近日公開予定)

5. 図形オブジェクトの追加(近日公開予定)

6. マスクオブジェクトの追加(近日公開予定)

7. オブジェクトのレイヤー順の入れ替え

8. オブジェクトのアニメーション(近日公開予定)

9. オブジェクトの削除

10. 動画クリップへのタイトルの追加

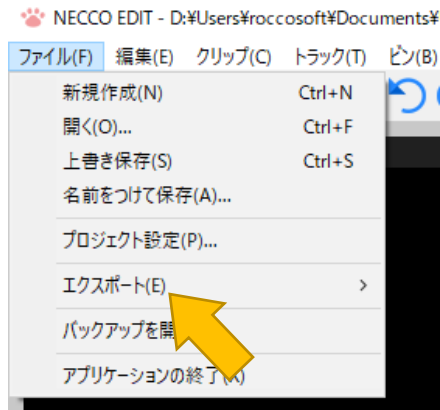
11. トランジション・フェードイン・フェードアウト

VI. オーディオレベル(近日公開予定)

VII. ボイスオーバー(近日公開予定)

VIII. ファイル出力

タイムラインを動画ファイルに出力する方法です。



- ① [ファイル]メニューの[エクスポート]-[H.264/MPEG-4 AVC(MP4)]を選択します。
→[ファイルの保存]ダイアログが表示されます。
- ② 出力先フォルダとファイル名を入力して、[保存]ボタンをクリックします。
→[ファイルを出力しています]と表示され、ファイルの出力が始まります。

IX. 復旧・バックアップ

1. 復旧

NECCO EDIT は異常終了やハングアップしたときに備えて、操作の毎に自動的にプロジェクトファイルのバックアップを保存しています。NECCO EDIT の復旧時に、保存されたバックアップファイルを開いて、作業を再開することができます。ここでは、万が一アプリケーションが異常終了したときに備え、模擬的に強制終了、復旧操作を行ってみます。

- ① キーボードの CTRL+SHIFT+ESC キーを同時に押します。
→ タスクマネージャーが開きます。
- ② [プロセス]ページで NeccoEdit を探してください。
- ③ [NeccoEdit]が見つかったらクリックして選択し、[タスクの終了]をクリックします。
→ NECCO EDIT が終了します。
※上記は NECCO EDIT 以外のアプリケーションには決して行わないでください。大切なデータが失われるおそれがあります。
- ④ スタートメニューから NECCO EDIT を再起動します。
→ 「前回アプリケーションが異常終了しました。プロジェクトを復旧してもよろしいですか?」とメッセージが表示されます。
- ⑤ [はい]ボタンをクリックするとプロジェクトが復旧されます。
※最後に行った操作の一つ手前の状態に戻ります。

2. バックアップを開く

過去の編集状態に戻したい場合にも、バックアップファイルを利用することができます。保存したプロジェクトファイルと同じ場所の [NeccoEditTemp] というフォルダにプロジェクトファイルのバックアップが保存されています。※プロジェクトファイルをまだ保存していない場合は、[ドキュメント]フォルダの [NeccoEditTemp] フォルダに編集中のバックアップが保存されています。

- ① [ファイル]メニューの [バックアップを開く] をクリックしてください。
→ [ファイルを保存] ダイアログが表示されます。
※未保存のデータがある場合は、[保存しますか?] というメッセージが表示されます。必要に応じて保存しておいてください。

- ② 作業中のプロジェクトに関連するバックアップファイルが、[ファイルを開く]ダイアログに表示されています。バックアップファイル名は次の形式です。ご希望のバックアップファイルを開いてください。

バックアップファイルの名前の形式:

<プロジェクト名>_<バックアップが保存された日時>.nepb

制作 ROCCO SOFT

Windows はマイクロソフトの商標です