

Adobe Premiere Pro

— 基本編 —

講習会テキスト

このマニュアルは以下の PC 環境で作成しています。

OS : Windows 10

アプリケーションソフト : Adobe Premiere Pro

明治大学
教育の情報化推進本部

2019 年 12 月 1 日

目次

1. はじめに.....	1
1.1 Premiere Pro とは.....	1
1.2 Premiere Pro での映像編集 ワークフロー.....	1
1.3 プロジェクトの作成について.....	1
2. PremierePro を起動し新規プロジェクトの作成.....	3
3. プロジェクトウィンドウの画面構成.....	4
3.1 動画編集画面.....	4
4. シーケンス設定.....	6
5. ファイルの保存.....	7
5.1 プロジェクトを保存する.....	7
5.2 最後に保存した状態に戻す.....	7
5.3 プロジェクトの自動保存の設定を変更.....	7
6. 動画の読み込み.....	7
7. 動画をタイムラインパネルにのせる.....	8
8. タイムラインのズームスライダーで時間軸の表示を変更.....	9
8.1 時間軸の変更.....	9
8.2 時間軸表示範囲の変更.....	9
9. タイムラインに配置した動画(クリップ)の編集.....	10
9.1 再生ポイントで IN 点、OUT 点でクリップを切る。.....	10
9.2 レーザーツールで動画クリップに切り込みを入れる.....	10
9.3 クリップ削除後の空きスペースを埋める.....	10
10. ソースモニターで動画の編集.....	11
11. ソースモニターで編集した動画をシーケンスへ挿入する.....	11
11.1 ドラッグして挿入する.....	11
11.2 インサートボタンで挿入する.....	12
11.3 上書きボタンで挿入する.....	12
12. 動画にエフェクトをかける.....	12
12.1 ビデオエフェクト.....	13
12.1.1 ホワイトバランスのエフェクト.....	13
12.1.2 ワープスタビライザーで手ぶれを軽減する.....	13
12.1.3 クロマキー合成.....	14
12.2 ビデオトランジション.....	15
12.2.1 クリップのつなぎ目にエフェクトをかける.....	15
13. オーディオファイルの挿入.....	16
13.1 オーディオファイルをシーケンスに配置します。.....	16
13.2 オーディオファイルのフェードイン・フェードアウト.....	16
13.3 オーディオキーフレームの操作.....	17
14. テキストの配置.....	17
14.1 静止テロップの作成.....	17
14.2 スクロールするテロップの作成.....	19
14.3 エンドロールの作成.....	20
15. ファイルの書き出し.....	21

1. はじめに

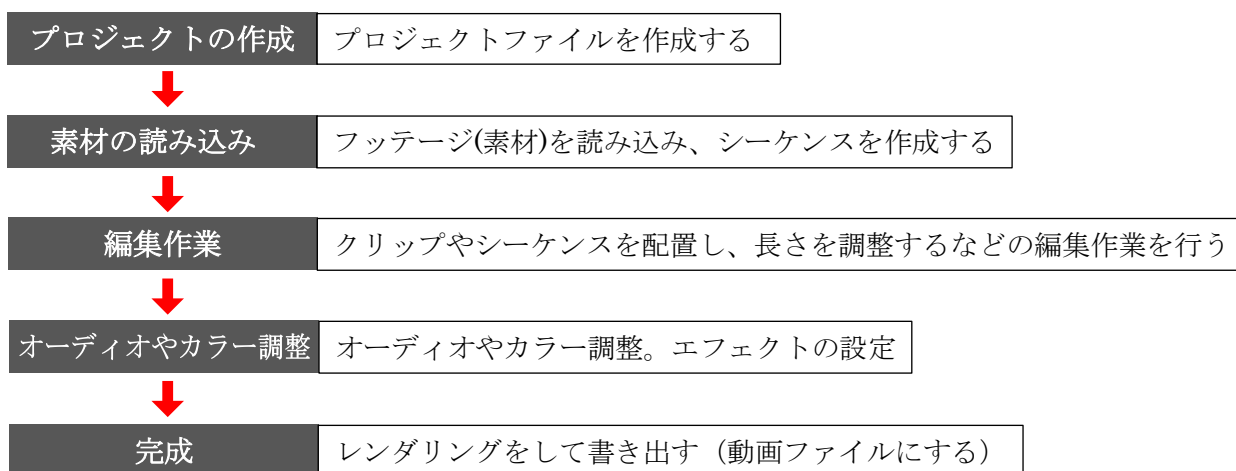
1.1 Premiere Pro とは

高画質な映像作品を制作できる動画編集ソフトです。

撮影した動画、CG、アニメーション、テロップ（字幕）、音楽、効果音、ナレーションなど映像制作に必要な素材を自由に切り貼りすることで動画作品を作り上げることができます。

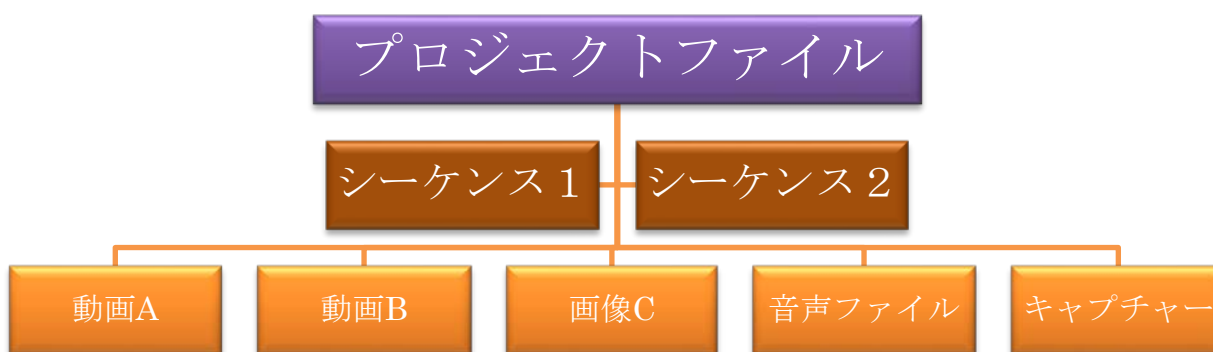
さらに複雑なアニメーションやエフェクト、CG を作るには、同じ Adobe Systems 社の After Effects でアニメーション動画を作成することができるので、映像全体は Premiere Pro で作成し、一部のエフェクトやアニメーション部分だけを After Effects で作成すると、より高度な映像編集が可能となります。

1.2 Premiere Pro での映像編集 ワークフロー



1.3 プロジェクトの作成について

Premiere Pro でプロジェクトを作成および管理する方法



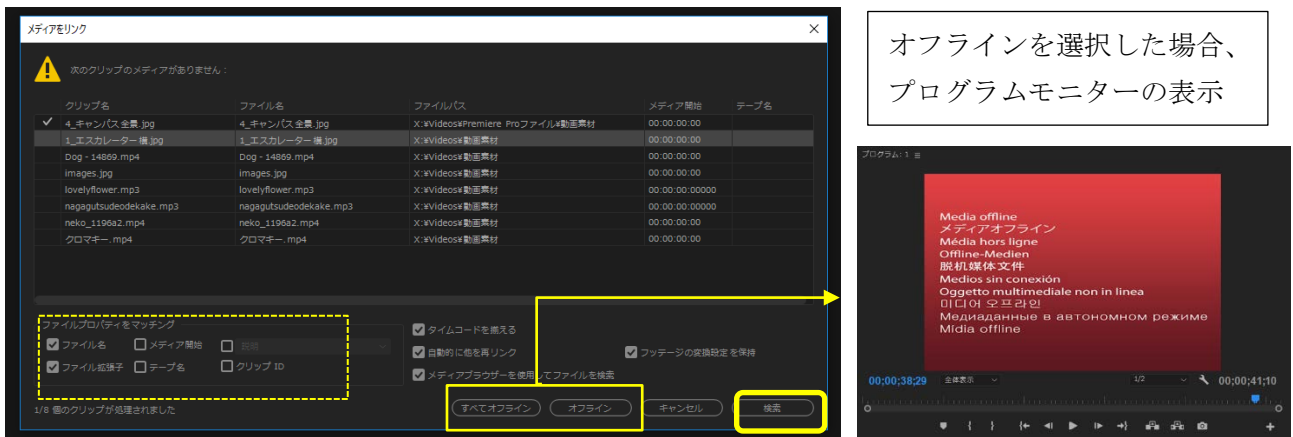
※ Premiere Pro はビデオ、オーディオ、静止画ファイルは、プロジェクトファイルに格納されません。各ファイル(クリップ)を読み込んだ時のファイル名とファイルの場所を参照情報だけが格納されます。

シーケンスとは

具体的な編集作業を行う箱のことで、1つのプロジェクトの中で複数のシーケンスを作成することができます。

【注意】読み込んだファイルは名前や場所を変更しないようにしましょう。

ファイル名やファイルの場所を変更すると、下記のようにメディアがありませんと表示されます。

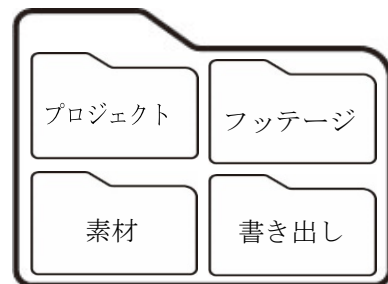


オフラインを選択した場合、
プログラムモニターの表示

[検索]をクリックすると[ファイルプロパティをマッチング]に基づいてファイルを指定ダイアログボックスが表示され、一致するファイルを指定します。

- ▶ プロジェクトファイルや素材はそれぞれフォルダにまとめて1つのフォルダ内にまとめておくと便利です。

- プロジェクト：プロジェクトファイル
- フッター：映像素材
- 素材：BGM や効果音
- 書き出し：編集を完了した後で書き出した映像



4つのフォルダーを作成し、新規で作成したプロジェクトファイルを[プロジェクト]フォルダーに保存し、[フッター]にはこのプロジェクトで使用する映像素材、[素材]にはBGM や効果音などの素材を保存します。そして[書き出し]は編集を完了した後で書き出した映像を保存しておくことでファイルが分かりやすくなります。

PremiereProには自動保存という機能があります。動画の編集は非常に重い動作になるのでクラッシュしたり、固まったりすることがあります。そのため、プロジェクトを一定の間隔で自動的に保存してくれる機能が自動保存になります。

保存毎にプロジェクトファイルが作られ、初期設定は15分間隔に保存されます。

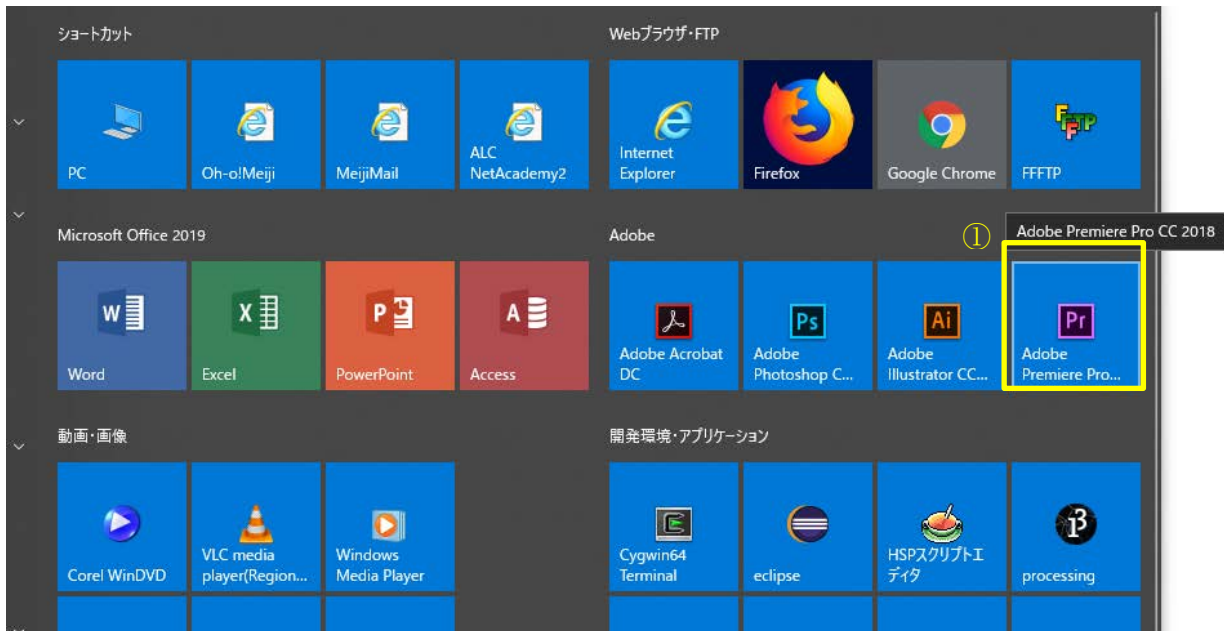
保存されるプロジェクトの数は20個となっていて、21個目からは初めのプロジェクトに上書きされるようになっています。

自動保存されたファイルは、新規で作成したプロジェクトファイルと同じ場所に「Adobe Premiere Pro Auto-Save」というフォルダに自動保存されています。

- 資料配布用のファイルをデスクトップまたは USB メモリにダウンロードします。

2. PremierePro を起動し新規プロジェクトの作成

- ① スタートメニューから Adobe Premiere Pro を選択します。



初めて起動する方は、Adobe の動画が流れますが、画面右下の[スキップ]で飛ばします。

- ② スタートダイアログから新規プロジェクトを選択します。



- ③ [新規プロジェクト]ダイアログで名前にプロジェクトファイル名を入力します。

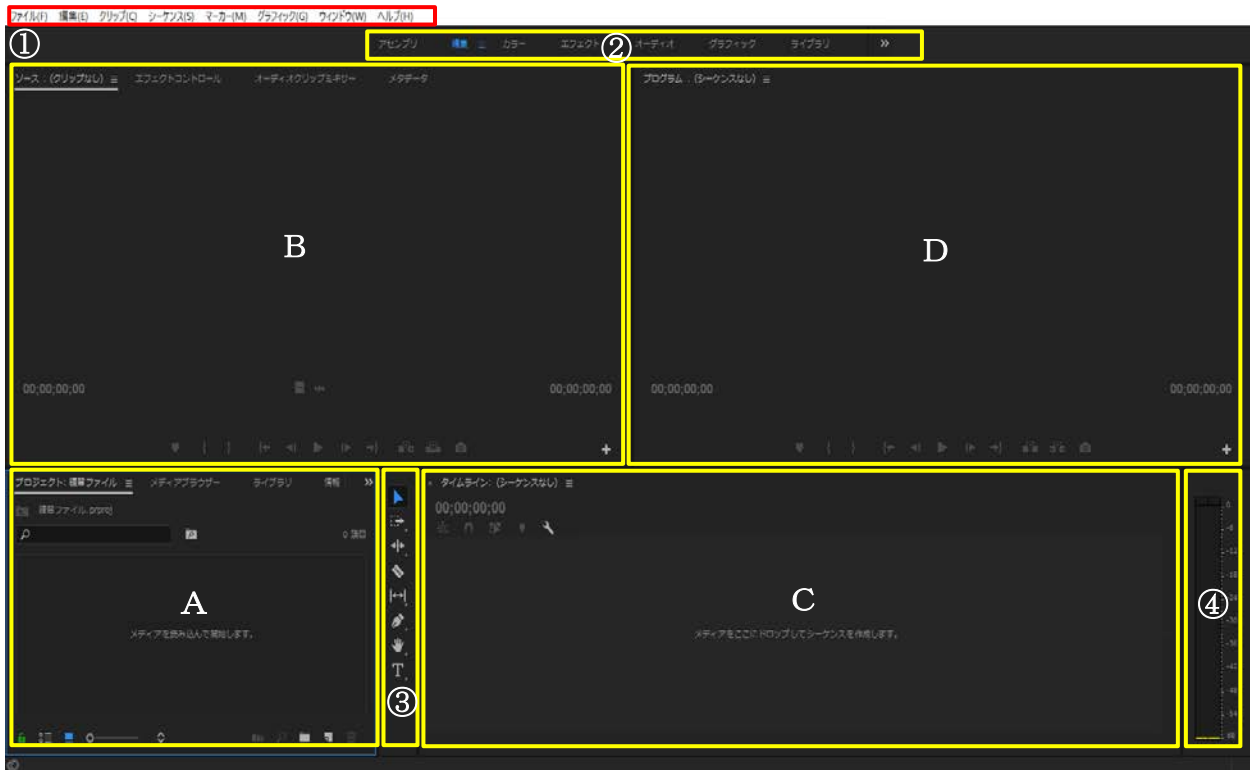
- ④ 場所（保存先）を参照ボタンで選択します。

今回の保存先は、ダウンロードした資料配布用ファイルが置いてある場所を選択します。



3. プロジェクトウィンドウの画面構成

3.1 動画編集画面



① メニューバー

作業別に分けられ、保存や環境設定などの設定項目

② ワークスペースパネル

作業に合ったパネル表示に切り替える事ができます。

③ ツールパネル

クリップの選択や長さの編集で使用頻度の高いツールです。

④ オーディオメーターパネル

編集している動画の音量をメーターとして表示

A プロジェクトパネル

Premiere に読み込んだ素材の倉庫のような役割

B ソースモニターパネル

プロジェクトパネルに読み込んだ映像素材を編集するためのパネル。

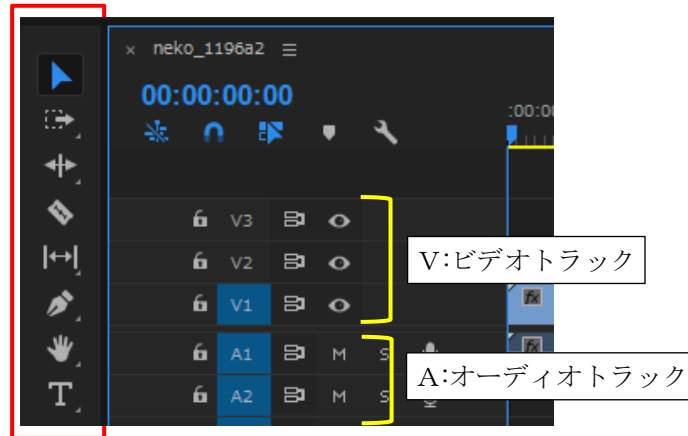
C タイムラインパネル


素材を編集。シーケンスの長さ調節や入れ替え、エフェクトを設定できるパネル。

D プログラムモニターパネル


タイムラインに表示されているシーケンスをプレビューするためのパネル。

ツールパネル




- 


選択ツール：オブジェクトを選択するツールです。Premiere を立ち上げると通常このツールが選択状態になっています。

- 


トラックの前方選択ツール：選択したトラックの右側にあるものが全て選択されます。シフトを押しながらクリックすると複数トラック同時に選択することができます。

- 


リップルツール：二つの動画をシーケンス上の同じトラックに置いた場合、二つの動画の間の空白などの関係をそのまま保ちながら、一つの動画の長さを変えることができます。

- 


レーザーツール：クリップ（動画）を分割するツールです。切りたいところでクリックすると、クリップが二つに分かれます。

- 


スリップツール：クリップ（動画）の長さを保ったまま、クリップ内の映像時間を変更します。

- 

ペンツール：キーフレーム（エフェクトをかける位置）の設定や変更を行います。通常の実選択ツールでも、ctrl キー（Mac の場合は Command キー）を押しながらで設定することができます。

- 

手のひらツール：タイムラインの表示部分を移動させることができます。クリックした状態で左右に動かします。

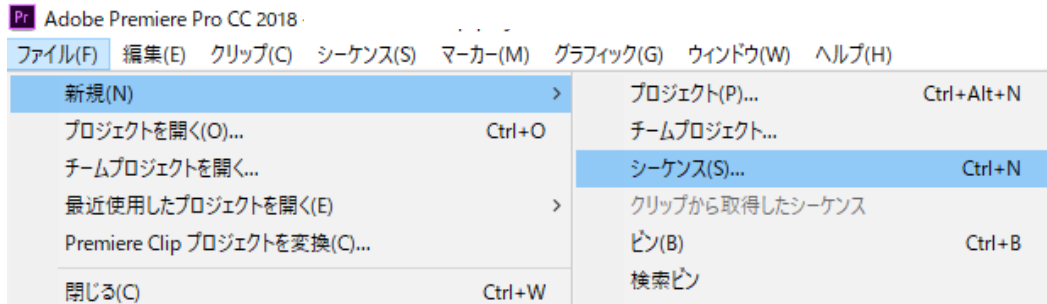
- 

横書き文字ツール：プログラムモニターの上でクリックして文字を入力できます。

4. シーケンス設定

素材をタイムラインにドラッグ&ドロップすると自動的にクリップの最適なシーケンスが作成されます。しかし、同じ機材で撮影した素材を並べて編集する場合はシーケンスの設定は必要ありませんが、スマホや高画質なビデオカメラなどシーケンスが同一形式でない動画ファイルを並べると正常に動作しないことがあるのでシーケンス設定が必要になります。

[ファイル]メニューの[新規(N)]から[シーケンス]を選択します。



**AVCHD
1080p
AVCHD 1080p30**

- ◎フレームサイズ：1920px(横) * 1080px(縦)
- ◎フレームレート：29.97fps フレーム/秒
- ◎ピクセル縦横比：正方形ピクセル

※フレームサイズ：画面サイズで『16：9』のアスペクト比（縦横比）が一般的です。

※フレームレート：1秒間に使用するフレーム数(コマ数) 静止画が記録されているという数値です

5. ファイルの保存

5.1 プロジェクトを保存する

[ファイル]メニューから[保存]を選択

異なるプロジェクト名で保存する場合は[別名で保存]を選択します。

5.2 最後に保存した状態に戻す

[ファイル]メニューから[復帰]を選択し、ダイアログの「はい」ボタンをクリックします。

5.3 プロジェクトの自動保存の設定を変更

Windows は[編集]メニューの[環境設定]から[自動保存]を選択します。

Mac OS では[Premiere Pro CC]メニューから[環境設定]より[自動保存]を選択します。
環境設定ダイアログが表示されます。

自動保存の時間や最大保存数の変更ができます。

6. 動画の読み込み

- ① [ファイル]メニューから[読み込み]を選択します。または、プロジェクトパネルの空きスペースをダブルクリックして読み込みダイアログを表示します。

① [ファイル]メニューから[読み込み]を選択します。または、プロジェクトパネルの空きスペースをダブルクリックして読み込みダイアログを表示します。

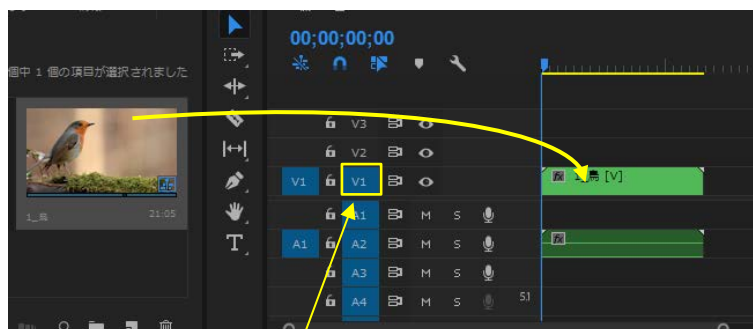
② ダイアログから読み込むファイルを選択し [開く]ボタンをクリックします。

③ フォルダーごと読み込みもできます。
動画ファイルが入っているフォルダーを選択し、[フォルダーを読み込み]を選択します。
Mac OS では[開く]を選択します。

7. 動画をタイムラインパネルにのせる

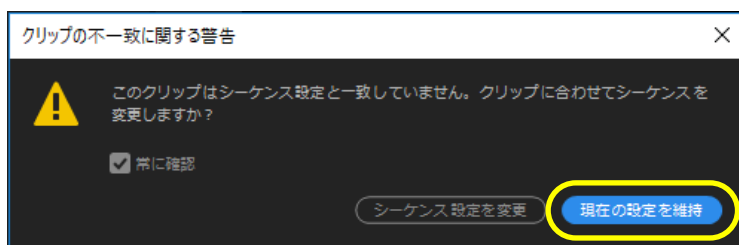
- ① プロジェクトパネルに読み込んだ動画を選択し、タイムラインパネルの[V1]のトラックにドラッグ&ドロップします。

▶ タイムライン上にのせた動画は
クリップといいます



動画ファイルは[V1]トラックに配置します。

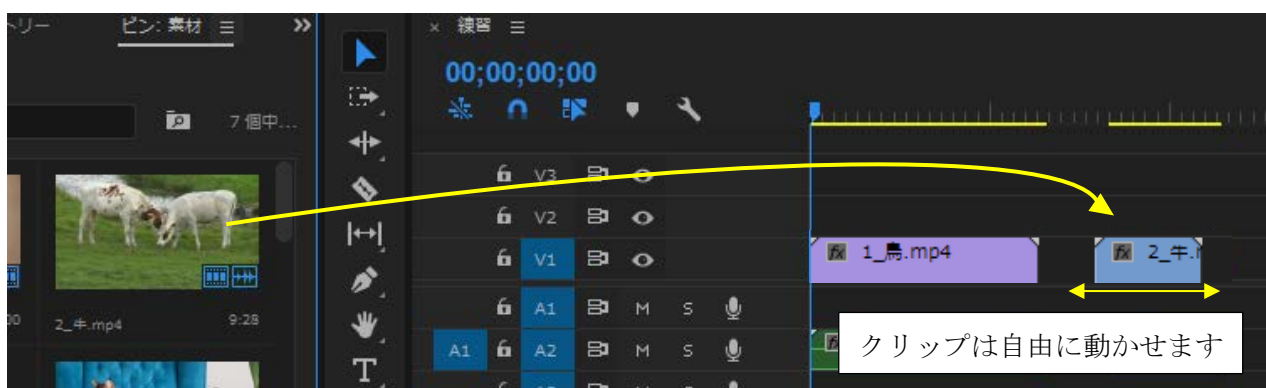
- ② 設定したシーケンスに合っていないクリップをのせると[クリップの不一致に関する警告]が表示されますが、[現在の設定を維持]を選択します。



- ③ シーケンスに配置したクリップのサイズが合わない時は、クリップを右クリックで [フレームサイズに合わせてスケール] を選択します。

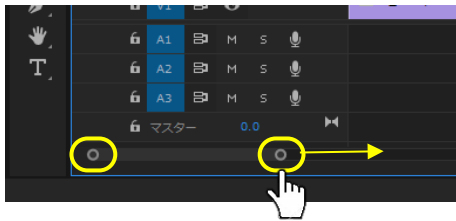


- ④ 動画を繋げて並べる

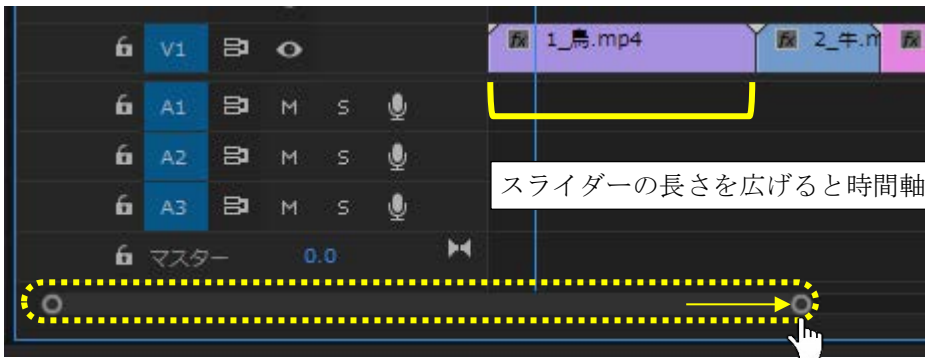


8. タイムラインのズームスライダーで時間軸の表示を変更

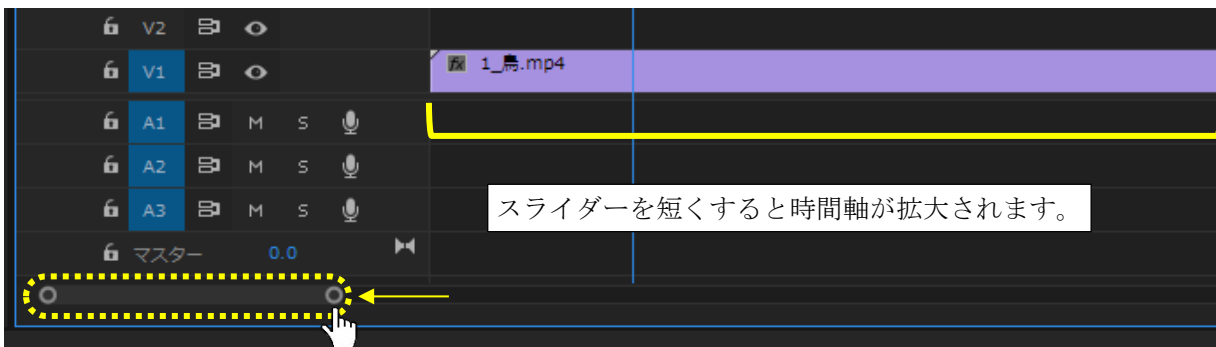
8.1 時間軸の変更



スライダーの両端にポインターを置く指差し表示になり時間軸の変更ができます。

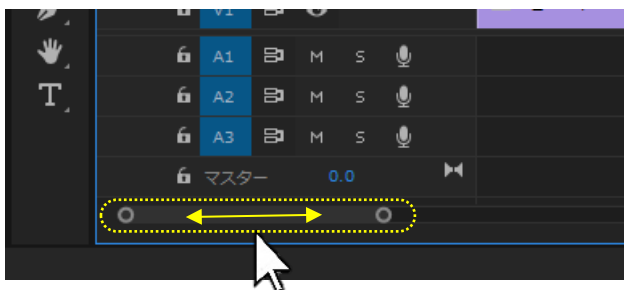


スライダーの長さを広げると時間軸が縮小されます。



スライダーを短くすると時間軸が拡大されます。

8.2 時間軸表示範囲の変更



スライダー中央にポインターを置き右側にドラッグするとタイムラインの時間軸表示範囲を変更できます

9. タイムラインに配置した動画(クリップ)の編集

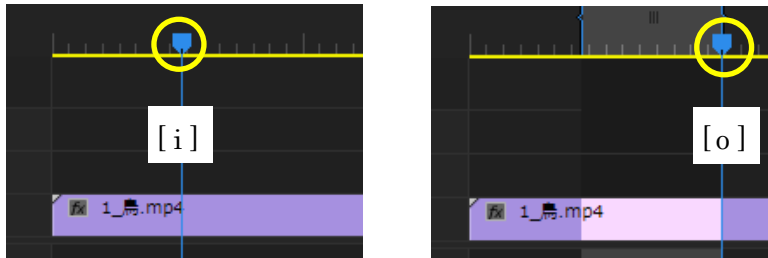
タイムライン上でクリップをカットする方法は大きく2つあります

9.1 再生ポイントでIN点、OUT点でクリップを切る。


キーボード[i] : IN点 (開始点)

キーボード[o] : OUT点 (終了点)

カットしたい部分が白く選択されている状態で Delete キーで削除します。



9.2 レーザーツールで動画クリップに切り込みを入れる

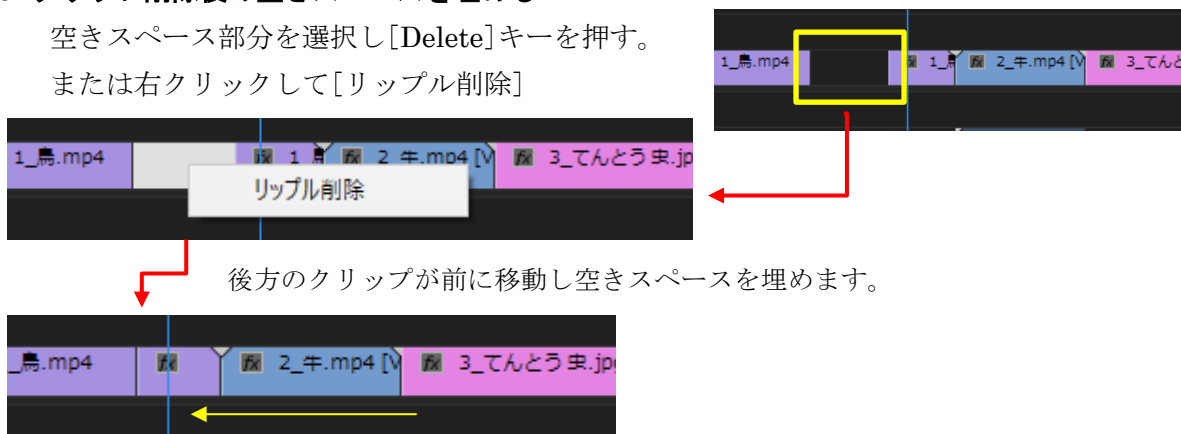
カットしたい開始と終了にレーザーツールでそれぞれクリックし、分割したクリップを  ツールで選択してから Delete キーで削除します。



9.3 クリップ削除後の空きスペースを埋める

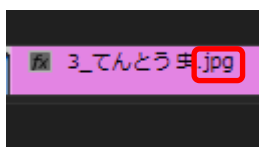
空きスペース部分を選択し[Delete]キーを押す。

または右クリックして[リップル削除]

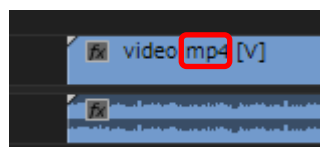


【クリップ編集の注意】

※画像ファイルは音声がないので、シーケンス上で切込みを自由に入れても支障がありませんが、動画編集は音声のタイミングを考えてカットしましょう。



画像(jpg)をシーケンスにのせたクリップ



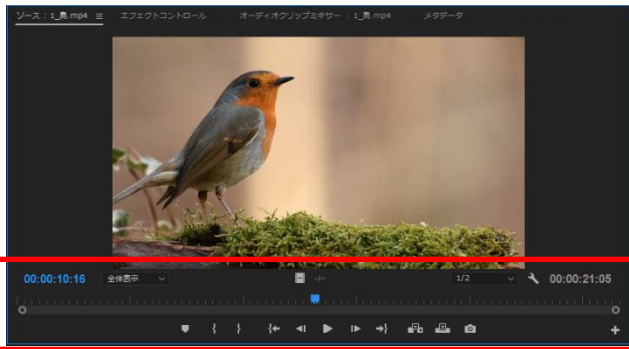
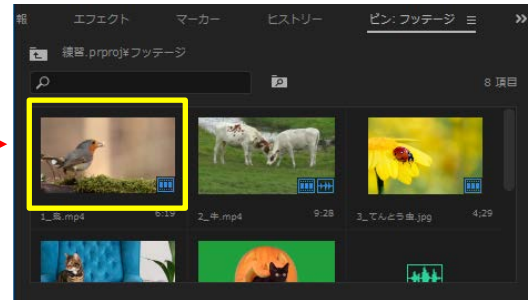
動画ファイルの音声

動画(mp4)をシーケンスにのせたクリップ

10. ソースモニターで動画の編集

再生時間が長いクリップはソースモニターパネルでトリミングすることで効率的な編集が行えます。プロジェクトパネルのファイルをダブルクリックします。ソースモニターパネルに映像が表示されます。

プロジェクトパネルから編集する
ファイルをダブルクリックします



ソースモニター



インのマーク アウトのマーク

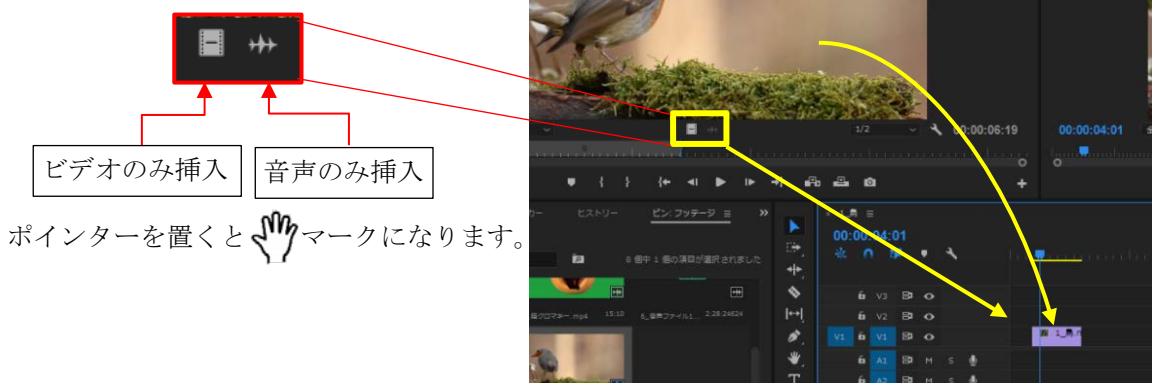
必要な映像の開始にインをマーク、終了にアウトのマークを設定し使用したい場面だけの映像に編集します。ソースモニターの画面右下に[インとアウト間のタイム]が表示されます。

11. ソースモニターで編集した動画をシーケンスへ挿入する

シーケンスへ挿入する方法はいくつかあります。


11.1 ドラッグして挿入する

ソースモニターの画面からシーケンス
上へドラッグ&ドロップします




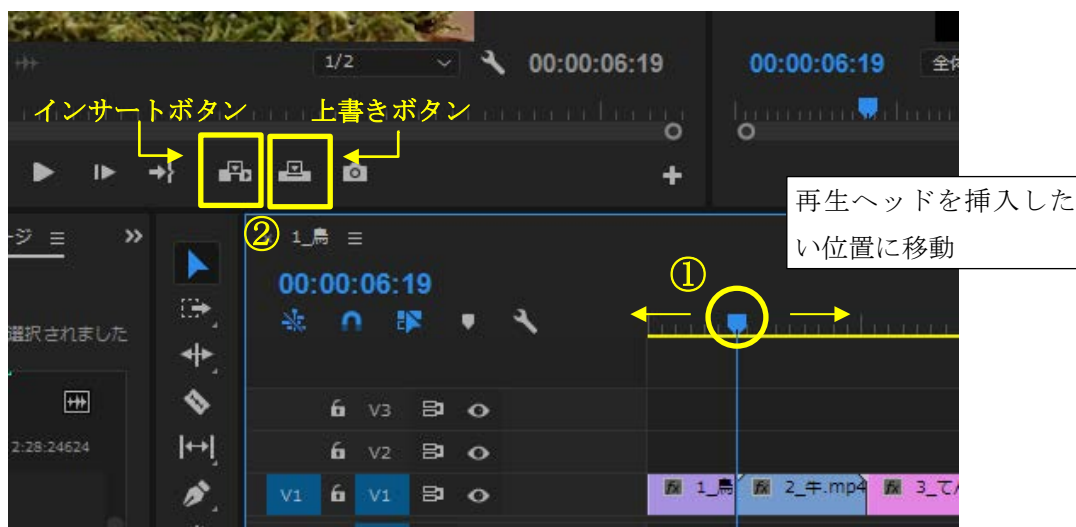
ポインターを置くとマークになります。

11.2 インサートボタンで挿入する

シーケンス上の挿入したい場所に①再生ヘッドで移動し②インサートボタン  をクリックすると挿入されます。すでにその位置にあったクリップは分割され、その間に割り込まれます。インサートしたクリップよりあとのクリップは後ろへずれるのでシーケンス全体の時間は長くなります。

11.3 上書きボタンで挿入する

上書きボタン  をクリックすると、すでにその位置にあったクリップは表示されず上書きされます。シーケンス全体の時間は変更されません。

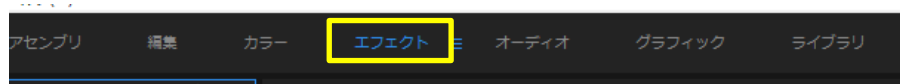


-

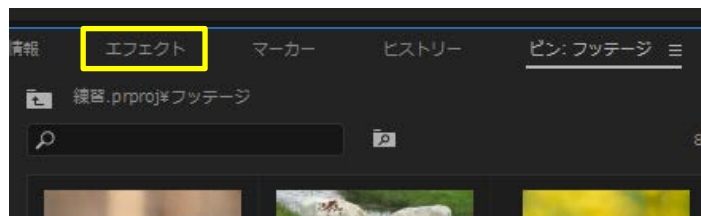
12. 動画にエフェクトをかける

カット編集ができれば、クリップにエフェクトをかけます。

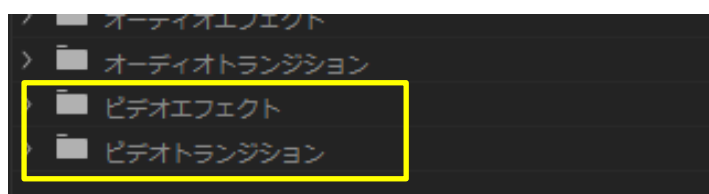
メニューバー下のワークスペースパネルからエフェクトをクリックすると画面右側にパネルが表示されます。



または、プロジェクトパネルから[エフェクト]タブをクリックするとエフェクトパネルに変わります。



エフェクトには、動画クリップに適用するエフェクトと、2つの動画クリップの間（編集点）に適用させる2種類があります。

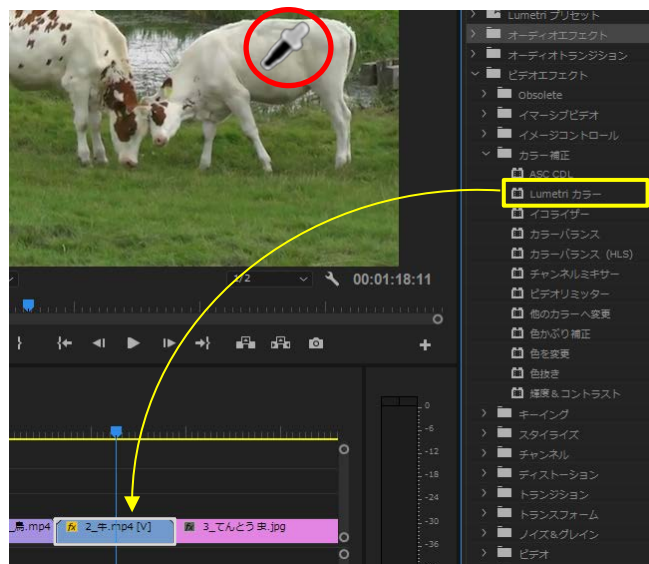
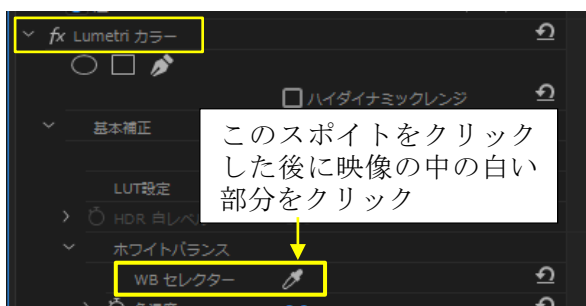


12.1 ビデオエフェクト

12.1.1 ホワイトバランスのエフェクト

撮影環境で光の色の影響をうけ、黄色っぽいまたは青っぽい映像を補正します。

- 再生ポイントを補正したいクリップに合わせ、プログラムモニターに画面を表示させます。
- エフェクトパネルの[ビデオエフェクト]を開き[カラー補正]から[Lumetri カラー]を選択します。
- [Lumetri カラー]をクリックした状態で補正したいシーケンス上のクリップヘドラッグ&ドロップし、クリップの上でクリックを離します。
- 左上の[エフェクトコントロール]から[Lumetri カラー]の[基本補正] → [ホワイトバランス] → [WB セレクター] 右横のスポイトアイコンをクリックし、表示しているプログラムモニターの中で白い部分(今回は牛の体)をクリックします。黄色っぽい映像が調整されます。



12.1.2 ワープスタビライザーで手ぶれを軽減する

手持ちで撮影した時に起こるブレを軽減した映像に補正します。

- 再生ポイントを軽減したいクリップに合わせ、プログラムモニターに画面を表示させます。
- エフェクトパネルの[ビデオエフェクト]を開き[ディストーション]から[ワープスタビライザー VFX]を選択し、クリックした状態で補正したいシーケンス上のクリップヘドラッグ&ドロップしてクリップの上でクリックを離します。
- モニター中央に[バックグラウンドで分析中] → [スタビライズしています]の順に表示され、表示が消えたらブレが軽減されています。

バックグラウンドで分析中 (ステップ 1/2)

スタビライズしています

※補正するクリップがシーケンスと不一致な時は下記の表示になり補正できません。

ワープスタビライザーには、シーケンスを一致させるため、クリップの寸法が必要です (ネスティングで固定)

解決策としてはシーケンスのネスト化 (グループ化) すればスタビライズできます。

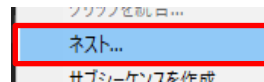
ネスト化する前に、エフェクトコントロールからエラーになったスタビライズをオフにします。

fx をクリックすると \ が入り設定が [A] オフになります。



次に対象のクリップを右クリック → [ネスト] を選択し名前入力後 [OK] します。

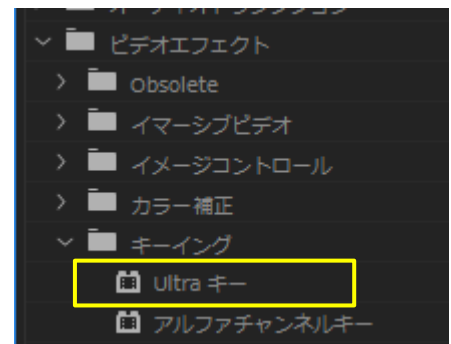
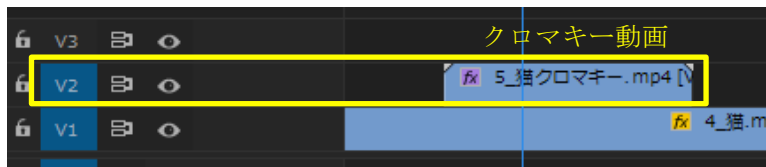
その後、12.1.2 の操作を再度行えばブレを軽減できます。



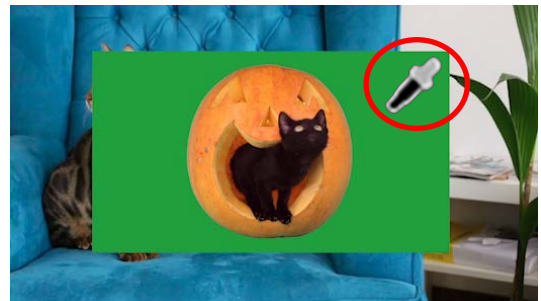
12.1.3 クロマキー合成

クロマキー合成とは特定の色から動画の一部を透明にして、そこに別の動画を合成するものです。

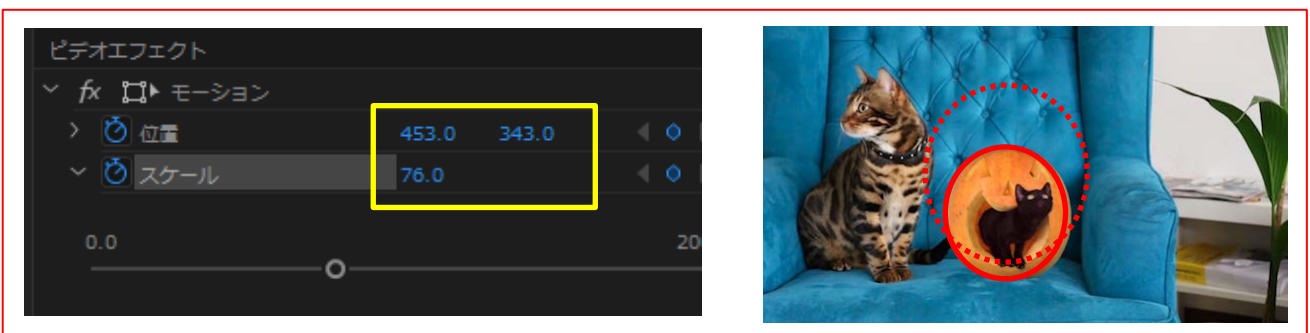
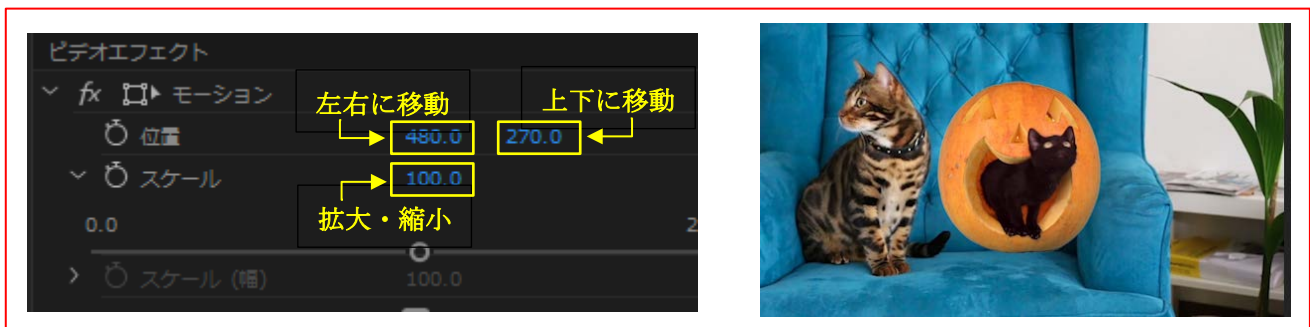
- ① 合成したいクリップの上に[V2]または[V3]トラックに背景が緑の動画を配置します。



- ② エフェクトパネルの[ビデオエフェクト]を開き[キーイング]から[Ultra キー]を選択します。
- ③ [Ultra キー]をクリックした状態で背景が緑のクリップへドラッグ&ドロップしクリップの上でクリックを離します。
- ④ [エフェクトコントロール]から[Ultra キー]の[キーカラー]横のスポイトアイコンをクリックし、プログラムモニターの背景が緑部分をクリックします。



- ⑤ クロマキー合成をしたクリップをフレーム内の配置や大きさを変更するには、ビデオエフェクトの[モーション]を展開し[位置]と[スケール]の数値を変更します。

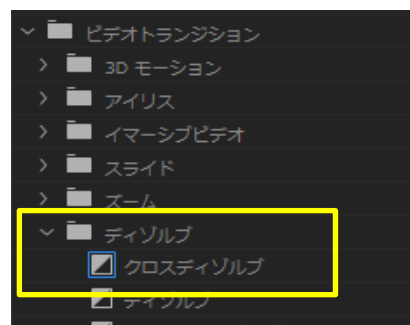


12.2 ビデオトランジション

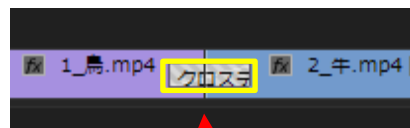
12.2.1 クリップのつなぎ目にエフェクトをかける

クリップとクリップのつなぎ目にエフェクトをかけ、じんわりと映像が変わります

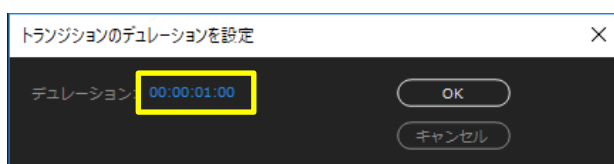
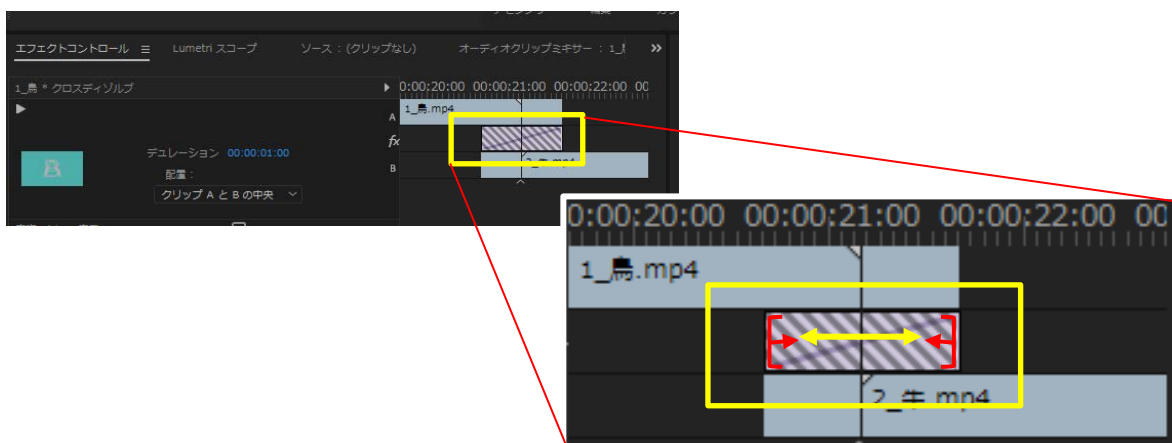
- ① エフェクトパネルの【ビデオトランジション】を開き【ディゾルブ】から【クロスディゾルブ】を選択します。



- ② クロスディゾルブをクリックした状態で、シーケンスのクリップとクリップのつなぎ目にドラッグ&ドロップさせ、マウスポインタがスナップ(吸い付いたら)クリックボタンを離します。



- ③ 動画のつなぎ目にエフェクトの帯のようなものが作られます。シーケンスに設定したクロスディゾルブのエフェクトをクリックすると、ソースモニターがエフェクトコントロールに変わります。
- ④ クロスディゾルブが適用される長さを変更するには、エフェクトコントロール画面で変更するか、エフェクトをダブルクリックすると[トランジションのデュレーションを設定]が表示されデュレーションでクリップの速度を変更できます。



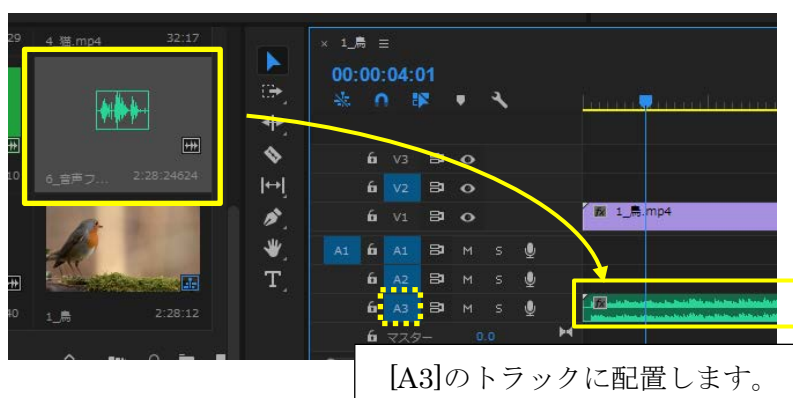
ウィンドウから表示時間を入力してトランジションの時間を調整することができます。

※エフェクトは多用するとレンダリング、書き出しに時間がかかるので使用しすぎは注意です。

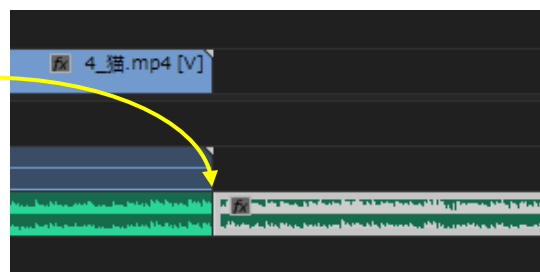
13. オーディオファイルの挿入

13.1 オーディオファイルをシーケンスに配置します。

挿入するオーディオファイルは、映像の音声とは違うトラックに配置します。

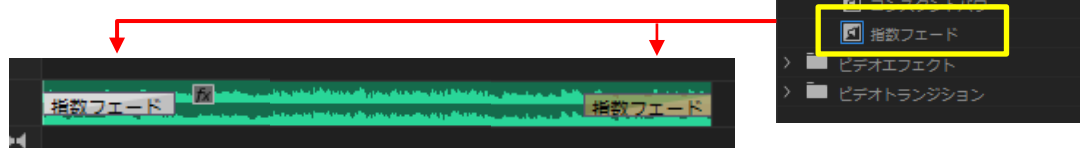


オーディオクリップがビデオクリップより長くなった時はビデオクリップの長さ
に合わせレーザーツールでカットし削除
します。

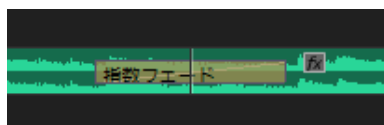


13.2 オーディオファイルのフェードイン・フェードアウト

エフェクトパネルから[オーディオトランジション]→
[クロスフィールド] → [指数フェード]を選択。
シーケンスに配置したオーディオクリップにドラック
& ドロップで最初または最後に適用。




または、シーンによって曲を変更するときにも、曲と曲の間に指数フェードのエフェクトを設定すると
フェードアウトからフェードインになり自然に曲の変更ができます。

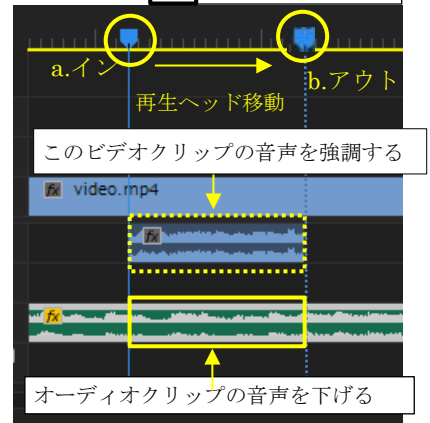


13.3 オーディオキーフレームの操作

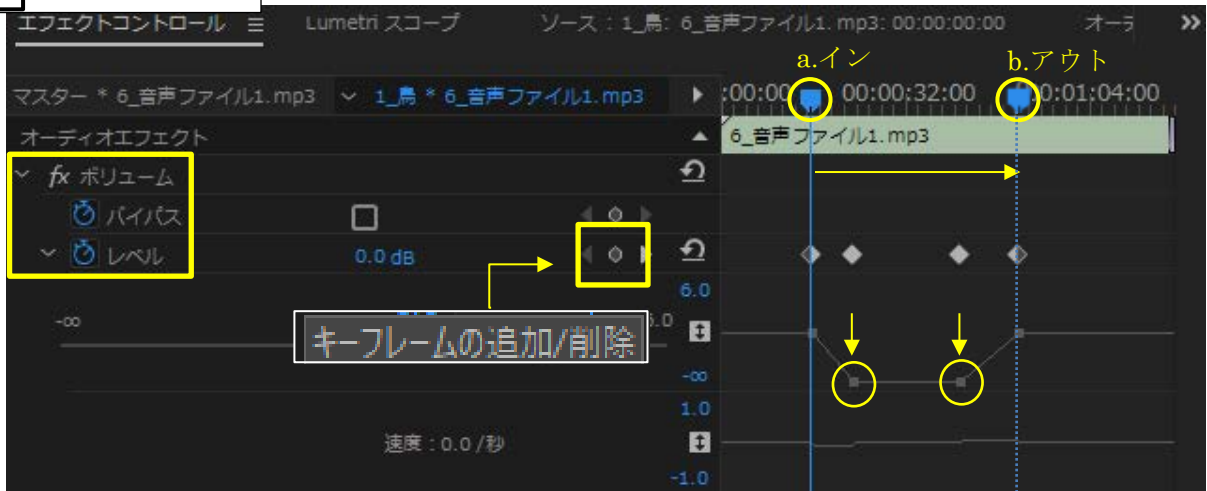
ビデオクリップの音声を強調させ、バックグラウンドの音楽を一時的小さくします

- ① **C:** タイムラインパネルでオーディオクリップを選択しエフェクトコントロールを表示します。
- ② **B:** の[fx ボリューム]左側「>」を展開し、レベルの  をクリックして青い表示にします。
- ③ **C:** タイムラインパネルで小さくする[a.イン]に再生ヘッドを合わせ、**C:** タイムラインパネル **B:** エフェクトコントロールの[レベル]から[キーフレームの追加]をクリックします。
- ④ **C:** タイムラインパネルで再生ヘッドを[b.アウト]の位置に移動し、**B:** [キーフレームの追加]をクリックします。
- ⑤ さらに内側2か所にも[キーフレームの追加]をします。
- ⑥ 内側2点のキーフレームを下げます。

タイムラインパネル上で再生ヘッドを移動するとエフェクトコントロールでも再生ヘッドが移動されます。



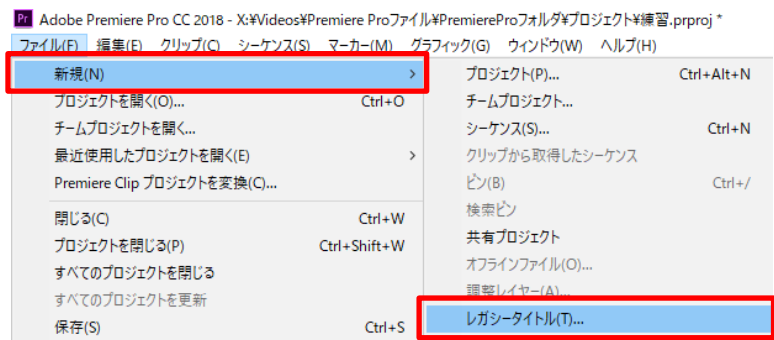
B: エフェクトコントロール



14. テキストの配置

14.1 静止テロップの作成

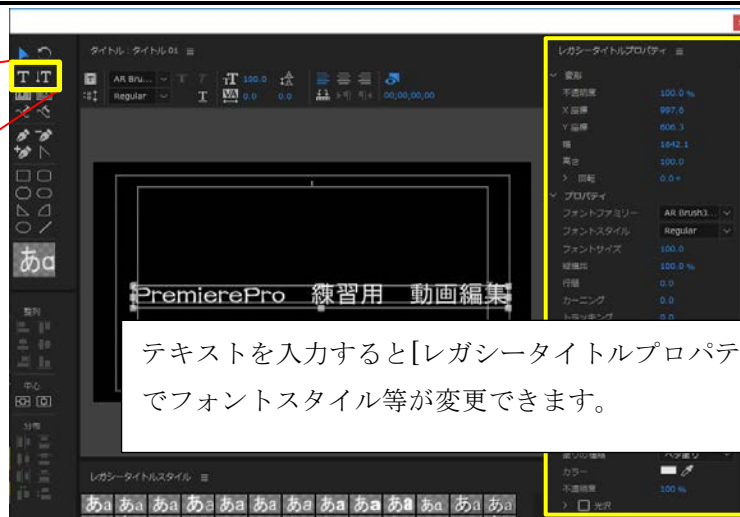
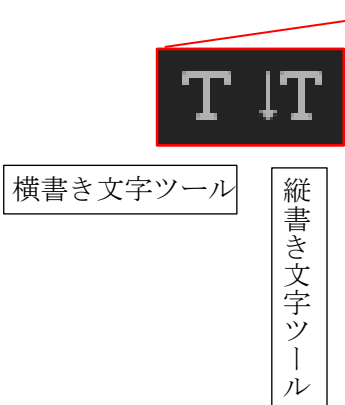
[ファイル]メニューの[新規]から
[レガシータイトル]を選択します。





[新規タイトル]ダイアログが表示されます。
ビデオ設定がシーケンスの設定どおりになっているか確認し
タイトルの名前を入力後[OK]をクリックします。

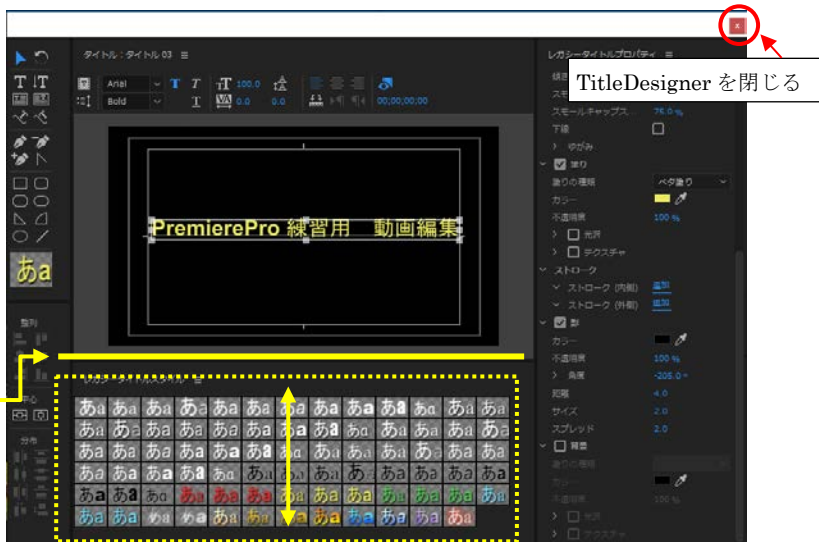



[TitleDesigner]画面が表示されます。



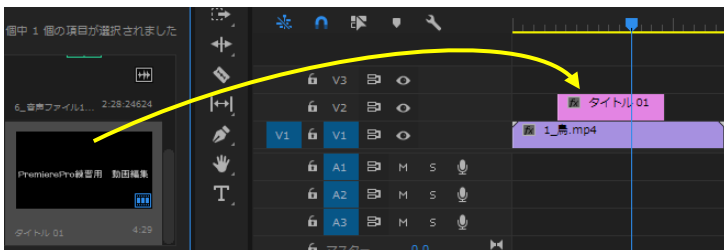
縦または横書き文字ツールを選択し、任意の場所をクリックして文字を入力します。ポインターを  に変えて、文字位置の調整やフォントスタイルを変更します。

画面枠の下にポインターを合わせるとポインターが「」になり、上ヘドラッグすると[レガシータイトルスタイル]パネルが広がります。ここではフォントの影や文字スタイルが素早くテキストに適応できます。



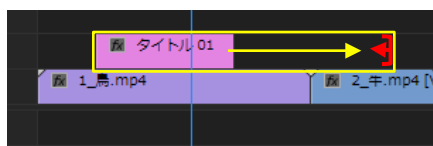
フォントスタイル等の変更が完了したらウィンドウ右上の  で TitleDesigner 画面を閉じます。

テキストファイルがプロジェクトパネルに作られているので、タイムラインパネルの表示したいクリップの上のトラック[V2]に配置します。



テキストの編集は、テキストクリップをダブルクリックすると TitleDesigner 画面が表示され画面を閉じると変更した内容が自動更新されます。

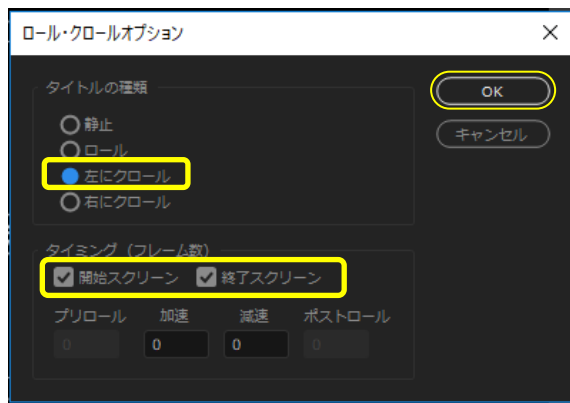
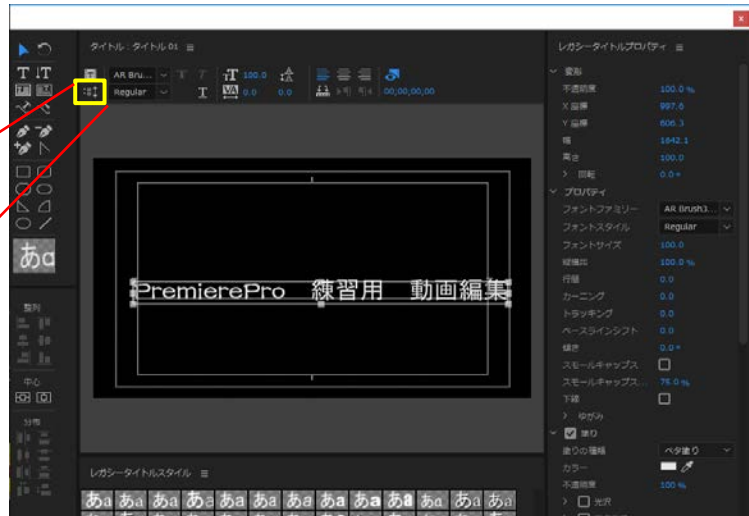
タイトル[テロップ]の端をドラッグして長さを調節すると表示時間が変わります。



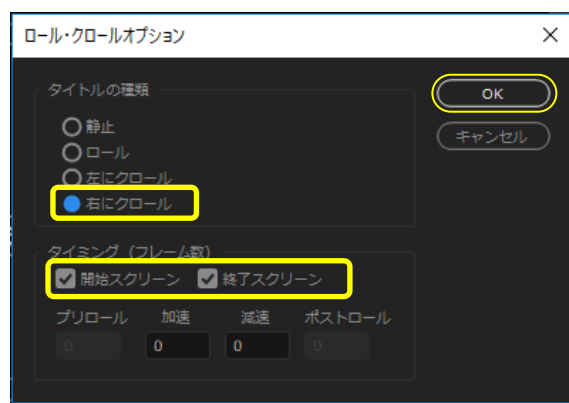
14.2 スクロールするテロップの作成

縦方向に流れるものはロール、横方向に流れる場合はクロールと呼ばれます。

[TitleDesigner]画面を表示します。
文字を入力後、[ロール・クロール
オプション]をクリックします。



[左にクロール] 画面右から左へクロール



[右にクロール] 画面左から右へクロール

タイミング (フレーム数)

[開始スクリーン] / [終了スクリーンに] チックを入れます。

開始スクリーン

ロールが画面の外側から始まり、内側へ移動します。

終了スクリーン

オブジェクトが画面の外側に出るまでスクロールします。

プリロール

ロールの開始前に再生するフレーム数を指定します。

加速

再生速度に達するまでタイトルをゆっくり加速しながらロールするフレーム数を指定します。

減速

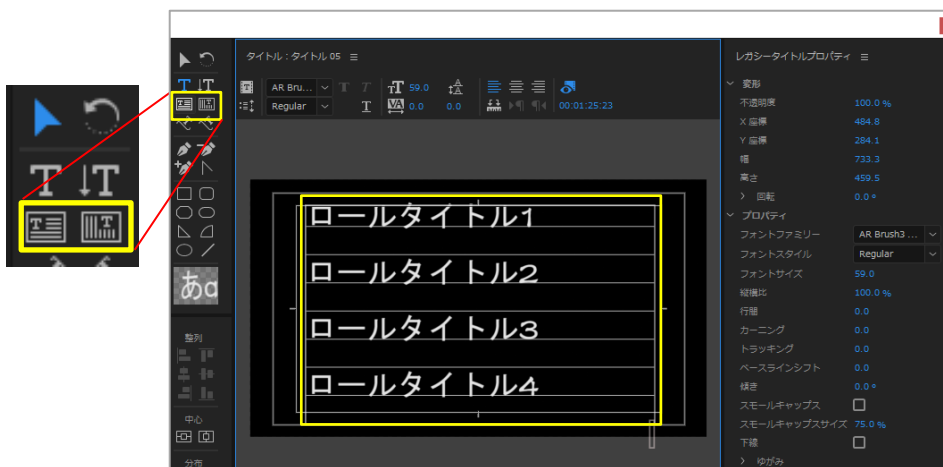
ロールが終了するまでタイトルをゆっくり減速しながらロールするフレーム数を指定します。

ポストロール

ロールの終了後に再生されるフレーム数を指定します。

14.3 エンドロールの作成

- ① 14.1 の新規からレガシータイトルを選択し、[TitleDesigner]画面を表示します。
- ② エリア内文字ツールを使用してテキストボックスを作成し、テキストを入力します。



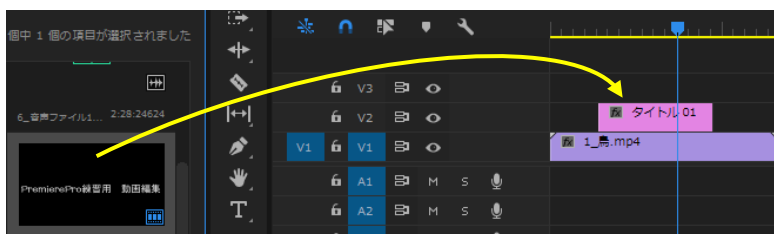
- ③ 「ロール・クロールオプション」 ボタンをクリックします。



[ロール] 画面下から上ロールします。

タイミング (フレーム数)
[開始スクリーン] / [終了スクリーン]に
チェックを入れます。

- ④ プロジェクトパネルに作られている[タイトル]をタイムラインパネルにドラック&ドロップします。

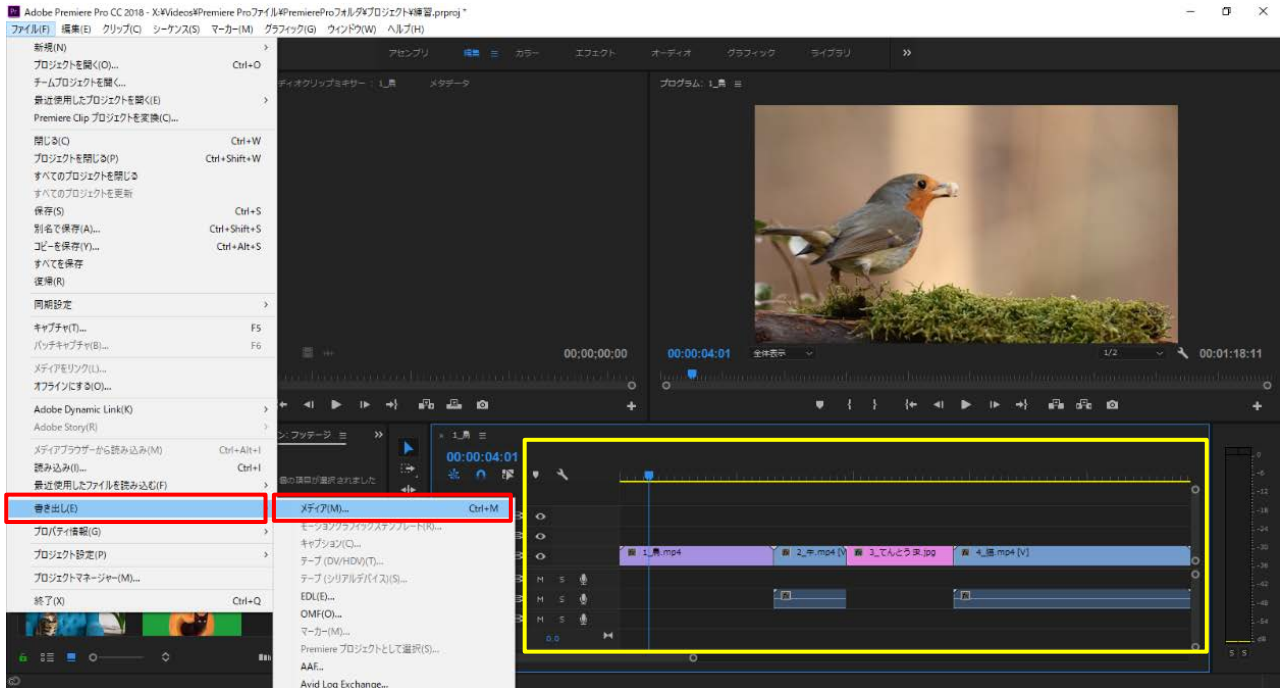


- ⑤ クリップの長さを広げるとテロップがゆっくり流れます。

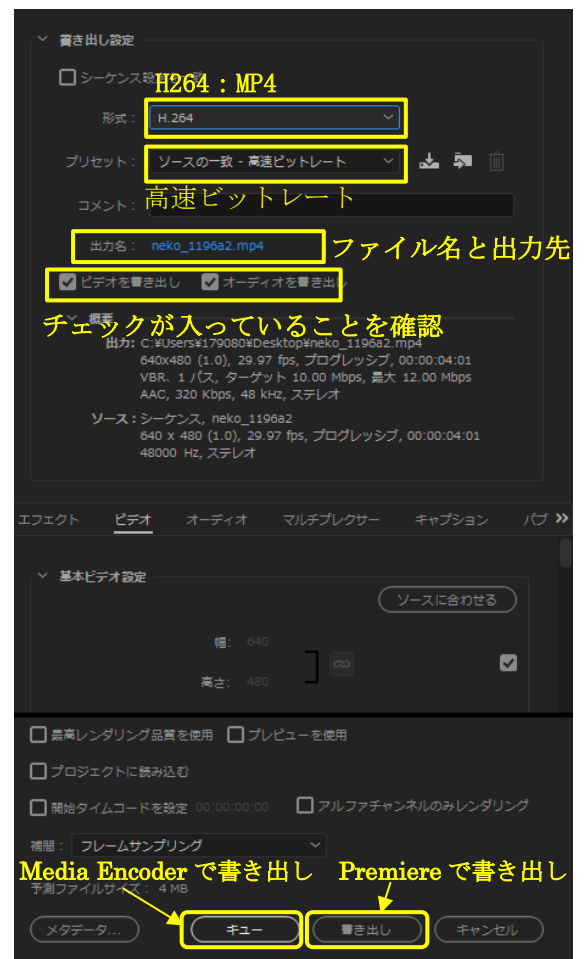


15. ファイルの書き出し

書き出すシーケンス内をクリックし、[ファイル]→[書き出し]→[メディア]を選択します。



形式	書き出す動画形式を選択できます。 YouTube や SNS などによく使われる MP4 形式 で書き出す場合は [H. 264] を選択します。 MOV 形式の場合は [QuickTime] を選択。
プリセット	使用する用途に合わせてプリセットを選択。 [ソースの一致・高速ビットレート] は高精度 (HD) ビデオソース用で H. 264, MPEG-2 の両方に対する初期設定のプリセットです。 YouTube で書き出す場合は、プリセットの [YouTube] の中から解像度に合ったものを選択し画質を調整することができます。 ※素材の画質が低ければ何を選んでも画質は低いままで書き出されます。 [Youtube HD 1080p 29.97] が一般的です。
出力名	保存するファイル名とファイルの出力先を決めることができます
ビデオ・オーディオ書き出し	動画に映像と音声の両方が必要な場合は両方にチェックが入っていることを確認します。
基本ビデオ設定	幅、高さ、フレームレートが合っているか確認します。ここが合っていないと解像度が下がったり (画質が悪くなったり)、レンダリングの時間が長くなることがあります。



Youtube や SNS 用のファイル形式で書き出す場合は、基本的に MP4 形式で書き出せば問題はないです。MP4 形式の書き出し設定は「H.264」に選択すれば MP4 形式で書き出すことができます。H.264 に設定した出力名の拡張子は「.mp4」になっています。

動画の書き出し方法は大きく二つあります。

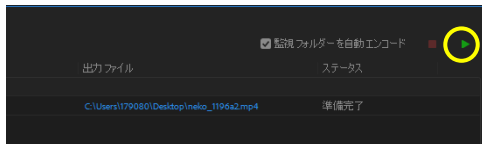
一つは、Premiere Pro で動画を書き出す方法。もう一つは Adobe Media Encoder と連携して動画を書き出す方法です。

Premiere Pro で動画の書き出し作業を行うと、書き出し中に他の作業ができなくなってしまいます。そのため、大きなファイルを書き出す場合は Adobe Media Encoder の[キュー]を使用すれば、バックグラウンドでビデオをエンコードしている間も Premiere Pro で作業が続けられます。

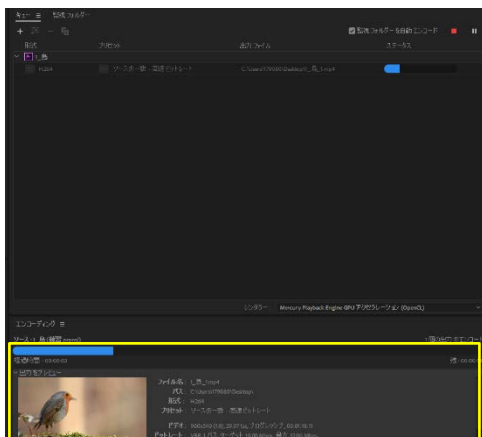


Adobe Media Encoder

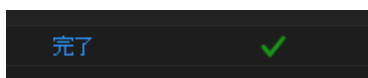
[キュー]をクリックすると Media Encoder が起動します。書き出し方法は[Enter]キーを押すか、右上の緑の▶をクリックすると書き出しが始まります。



エンコード中は画面下[エンコーディング]に書き出し状況が表示されます。

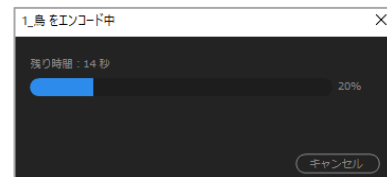


書き出しが終了すると[完了]となり[✓]が付きます。



Adobe Premiere Pro

[書き出し]をクリックすると、自動でエンコードが始まります。



[エンコード中] 画面の表示が消えると動画ファイルが書き出されます。

▶ 講座で使用した素材について

[Pixabay] 提供

<https://pixabay.com/ja/videos/search/>

2019年12月1日参照