

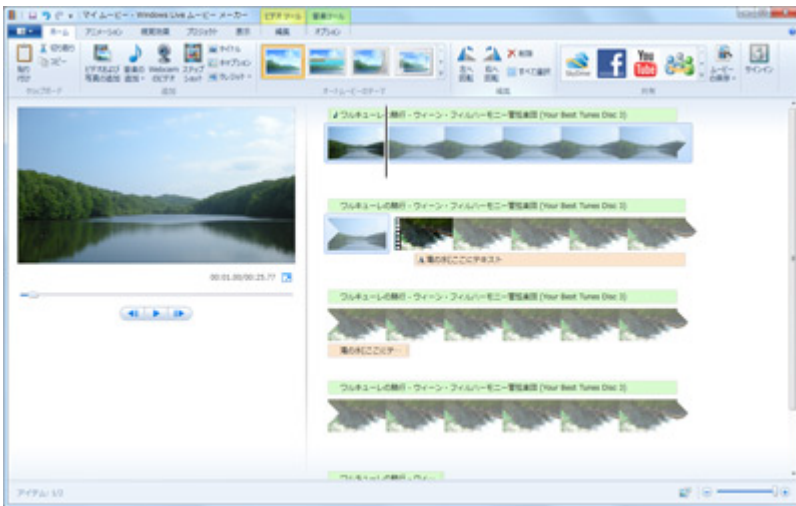
目次

- 総説
- インストール
- 動画ファイルを開く
- 黒帯が表示された場合は
- 画面構成
 - プレビューモニター
 - ストーリーボード
 - リボン
 - クイックアクセスツールバー
- ストーリーボード
- 動画のカット編集
 - カットとは
 - 分割によるカット
 - トリミングによるカット
- BGMを動画に入れる
 - 解説における「BGM」の表記について
 - 2種類あるBGMの追加方法
 - 長さの自動調整
- 音量の調整
 - BGMを追加していない場合
 - BGMを追加している場合
 - フェードイン・フェードアウト
- 追加したBGMのみをカットする
 - 分割によるBGMカット
 - トリミングによるBGMカット
- 動画と追加BGMをカットする
 - 具体的な方法
 - 動画とマイク音声のタイミングを合わせるには
- テキストの表示
 - テキストの種類
 - テキストの入力・編集
 - テキストの削除など
- アニメーション（切り替え効果）
 - アニメーションとは
 - アニメーションの編集
- 視覚効果
- スライドショー

- 保存
 - 動画の保存とは
 - 保存設定の選択
 - ムービーの保存
- その他
- 関連ページ

総説

- [Windows Live ムービーメーカー](#) は、動画などを編集するための無料のソフトウェアです。動画の魅力的な部分だけを残して不要な部分を削除したり、BGMを流したりすることが可能です。さらにはテロップを表示させ、映像にいろいろな効果を加えることもできます。スライドショーの動画を作る用途にも使えるでしょう。



Windows Live ムービーメーカー 2011

- ムービーメーカーには、従来からあるムービーメーカーと（[Windows ムービーメーカーの使い方参照](#)）、このページで扱っている [Windows Vista / 7用のLive ムービーメーカー](#) があります。Windows Live ムービーメーカーは従来のムービーメーカーとはさまざまな点で異なっており、まさに別物といっても過言ではありません。
- たとえば、従来のムービーメーカーから操作性が大きく変更され、新しい機能が追加された反面、なくなってしまった機能もあります。全体としてみれば、従来のムービーメーカーよりも簡単な操作性になりました。ムービーメーカーを初めて使うという方であれば、新しいムービーメーカーの使用をお勧めします。ただし、細かい作業には向きません。
- ムービーメーカーと同様よく使われる無料の動画編集ソフトとして [AviUtl](#) があります。ムービーメーカーと比較した場合、AviUtlのほうが高度な編集ができ、かつ画質的にも有利です。最初にムービーメーカーを使用してみて、物足りなさを感じてきたらAviUtlを使うというのもよいでしょう。AviUtlについての詳細は、[AviUtlの使い方](#)および[AviUtl拡張編集](#)をご覧ください。

インストール

- Windows Live ムービーメーカーは、[Windows Vista / 7に対応](#) しています。Windows XPには対応していません。Windows VistaのPCにもWindows Live ムービーメーカーをインストール可能です。この場合、インストールされている従来のムービーメーカーが上書きされることはないため、両方のムービーメーカーを併用可能です。
- Windows Live ムービーメーカーはWindows Liveから [ダウンロード](#) します。まず「今すぐダウンロード」をクリックします。すると画面が切り替わるので、「今すぐダウンロード」ボタンをクリックしましょう。



「今すぐダウンロード」をクリックし（左）、画面が切り替わったら「今すぐダウンロード」をクリックします（右）。

- ダウンロードした「wlsetup-web.exe」というファイルをダブルクリックします。「インストールするプログラムの選択」の画面で「インストールする製品の選択」を選びます。そして画面が切り替わったら「フォトギャラリーとムービーメーカー」にだけチェックが入った状態にして、「インストール」ボタンをクリックしましょう。

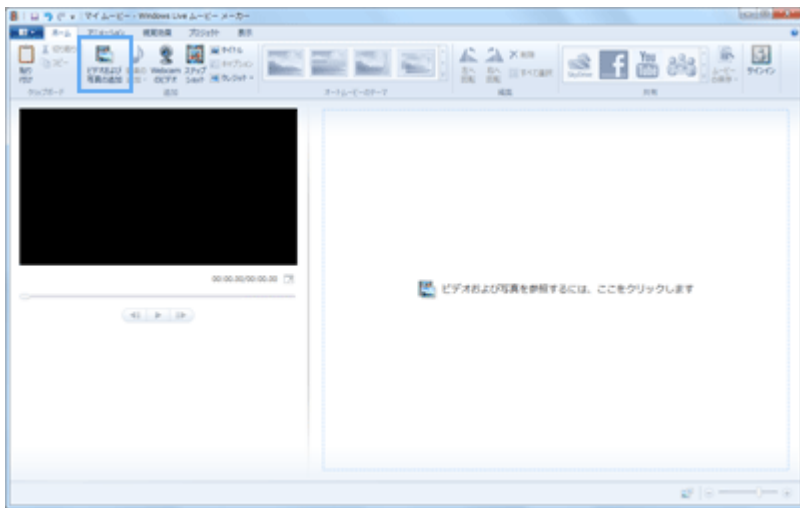


- すでにムービーメーカーがインストールされている場合は、「これらのプログラムはインストール済みです」にムービーメーカーが表示されます。また、ムービーメーカーのバージョンが古い場合は、「これらのプログラムが更新されます」にムービーメーカーが表示されます。

画面の上へ

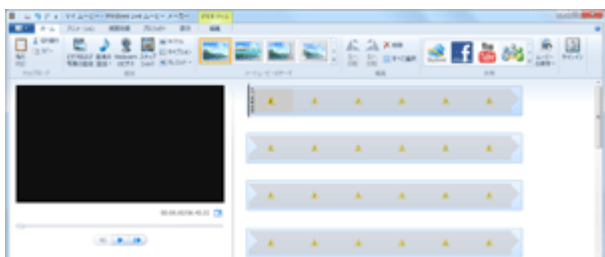
動画ファイルを開く

- ではムービーメーカーを起動して動画ファイルを開いてみましょう。「ホーム」タブの「追加」グループにある「[ビデオおよび写真の追加](#)」と書かれてあるボタンをクリックします。するとウィンドウが表示されるので、編集したい動画を選択して「開く」をクリックします。

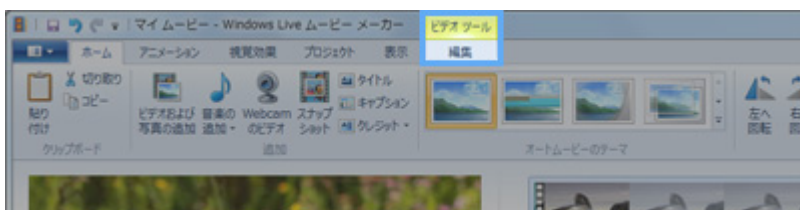


動画ファイルを開くには、「ホーム」タブの「ビデオおよび写真の追加」をクリックします。また、「ビデオおよび写真を参照するには、ここをクリックします」と書かれてある破線の枠内に動画ファイルをドラッグ&ドロップすることで動画ファイルを開くことができます。

- **!**が表示されている場合は、その動画ファイルはムービーメーカーで編集することはできないということです。とりあえず試しにムービーメーカーを使用したいという場合は、[こちら](#)（23.3MB）の動画をダウンロード後、読み込んでください。



- ムービーメーカーで動画ファイルを開くと画面左側には動画の映像（プレビュー画面）が表示され、「編集」タブが出現します。そして同タブの上には、「ビデオツール」という表示が現れます。

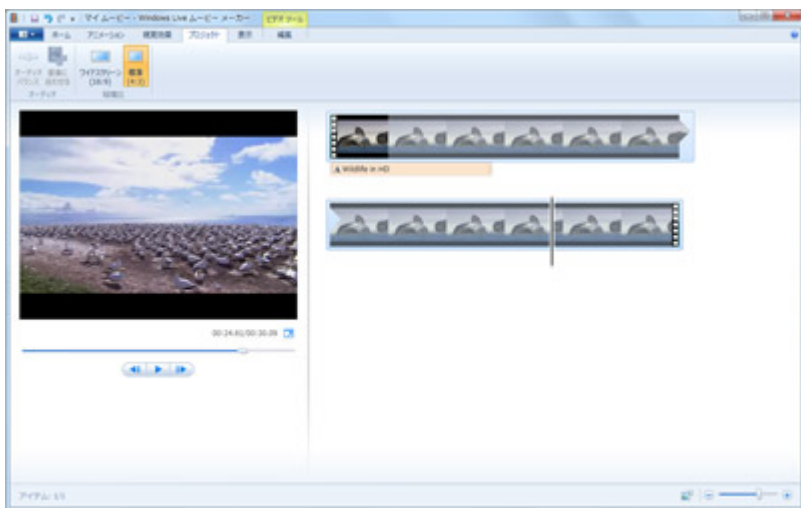


Windows 7の「ビデオ ライブラリ」 「サンプル ビデオ」にある「野生動物.wmv」を読み込んだところ

画面の上へ

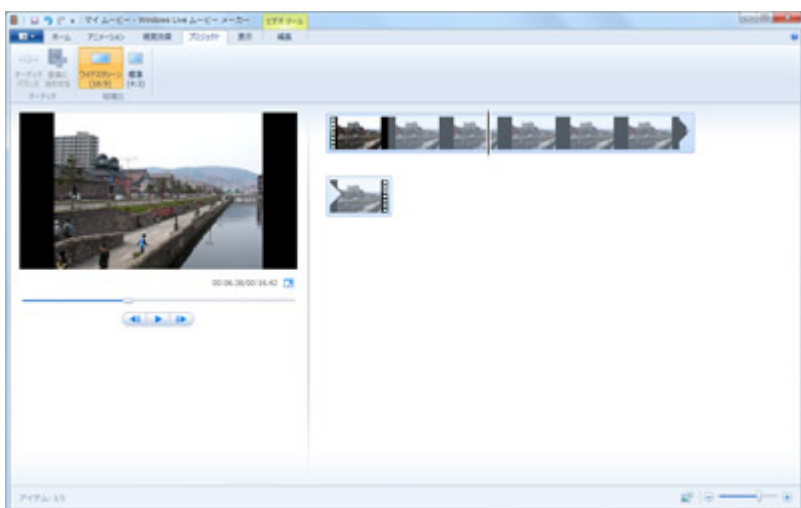
黒帯が表示された場合は

- 動画プレイヤーで動画ファイルを再生したときは映像の上下に黒帯が入らないのに、ムービーメーカーで動画ファイルを開くと映像の上下に黒帯が表示される ということがあるかもしれません。この場合、「プロジェクト」タブで「ワイドスクリーン(16:9)」を選択すれば上下の黒帯が消えます。

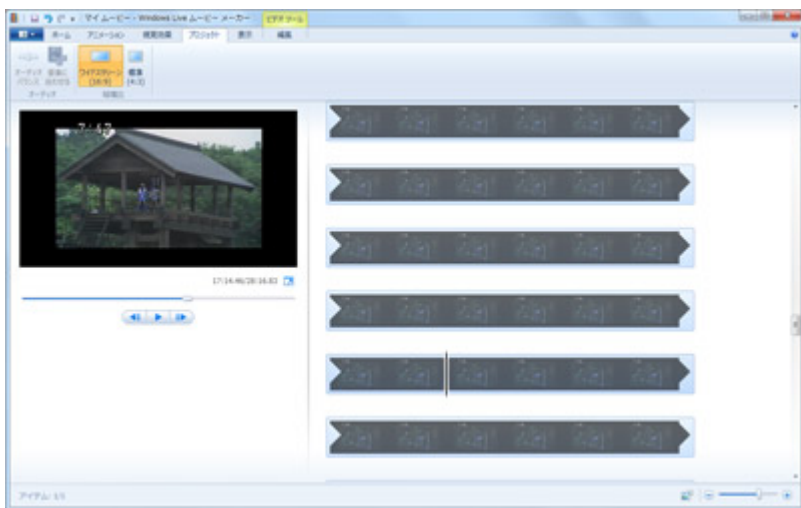


ムービーメーカーで動画ファイルを読み込んだ場合に限り映像の上下に入るという場合、「プロジェクト」タブで「ワイドスクリーン(16:9)」を選択します。

- また、動画ファイルを再生したときは映像の左右に黒帯が入らないのに、ムービーメーカーで動画ファイルを開くと映像の左右に黒帯が表示されるというケースも考えられます。この場合は、「プロジェクト」タブで「標準(4:3)」を選択すれば左右の黒帯が消えます。



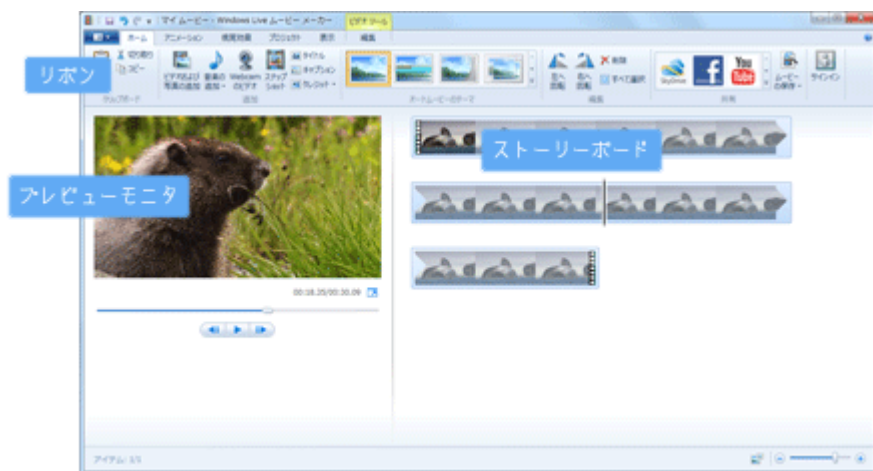
- さらに、動画ファイルを再生したときは映像の上下に黒帯が表示されていたのに、ムービーメーカーで動画ファイルを開くと映像の上下左右に黒帯が表示されるという場合も、同じように「プロジェクト」タブで「標準(4:3)」を選択してください。そうすれば左右の黒帯が消えます。



画面の上へ

画面構成

- 動画編集を始めるまえに、まずは **ムービーメーカーの画面構成** を確認しておきましょう。



プレビューモニター

- ムービーメーカーで動画を開くと **プレビューモニター** に映像が映ります。▶は「再生」ボタン、その両端にある◀▶は「前のフレーム / 次のフレーム」ボタンといいます。動画を再生中は、「再生」ボタンは「一時停止」ボタンに変わります。スライダーを左右に動かすことで、任意の再生時間に移動できます。
- プレビューモニターの役割をしっかりと理解しておきましょう。動画の不要な部分をカットしたり、あるいは特殊な効果を適用する場合、このプレビューモニターを見ながら編集の良し悪しを判断します。したがって、**プレビューモニターの確認は編集作業をするうえで不可欠** といえます。

ストーリーボード

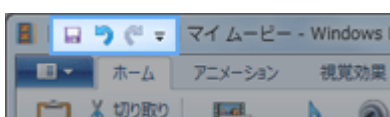
- **ストーリーボード** は編集作業を行う場所です。たとえば動画のカット編集を行う場合は、ストーリーボードで「このあたりをカットしよう」などと決めていくこととなります。詳細は後述します。

リボン

- ・画面上部に表示されているのがリボンとよばれる部分です。リボンにはさまざまなタブが並んでいます。リボンの各タブは、グループごとに分類されています。

クイックアクセスツールバー

- ・画面最上部には **クイックアクセスツールバー** があります。「元に戻す」ボタンと「やり直し」ボタンは使用頻度の高い機能です。「元に戻す」ボタンを使うことにより、編集作業を以前の状態に戻すことができます。クイックアクセスツールバーにボタンを追加したい場合は、下向きの矢印をクリックして追加したいボタンを選択してください。



画面の上へ

ストーリーボード

- ・つぎに **ストーリーボード** を詳しく見てみましょう。ストーリーボードはプレビューモニターの右隣にあります。ストーリーボードは、動画や画像、音楽を追加する場所であると同時に、**現在の編集状態を時間の経過に従って確認する作業領域** でもあります。
- ・最初はストーリーボードの意味がよくわからないかもしれませんが、ストーリーボードを理解するうえで重要なのは、**再生インジケータ** とよばれる黒い縦棒を理解することです。▶️をクリックしてください。すると、再生インジケータが右方向に進みます。



- ・再生インジケータの動きを見ていると、左から右へ、かつ上から下に向かって、アルファベットの「Z」を描くようにストーリーボード上を移動しているのがわかるでしょう。つまり、ストーリーボードは **左上に表示されている映像ほど動画の最初のほうを表わしており、逆に右下に表示されている映像ほど動画の最後のほうを表している** のです。



- ・また、再生インジケータを移動すれば、連動してプレビューモニターの下にあるスライダーも移動します。逆にスライダーを移動した場合も、連動して再生インジケータが移動します。ストーリーボードとプレビューモニターはいつも併せて確認 しましょう。

動画のカット編集

カットとは

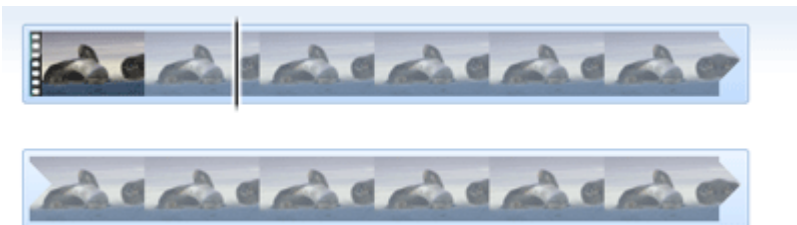
- 動画編集時に不要な部分を削除することを **カット編集** といいます。ムービーメーカーでは、カット編集を「分割」という機能や「トリミング」という機能を使って行います。分割とトリミングはどちらも動画の不要な部分をカットするための機能という意味では共通しているのですが、根本的に異なる部分があります。
- 注意が必要なのは、以下の話は **動画のみをカットすることを前提にしている** ということです。もしも、すでに **ムービーメーカーによって動画に音楽（BGM）を追加している場合は、少し違ったテクニックが必要** になります。詳細については後述します。

分割によるカット

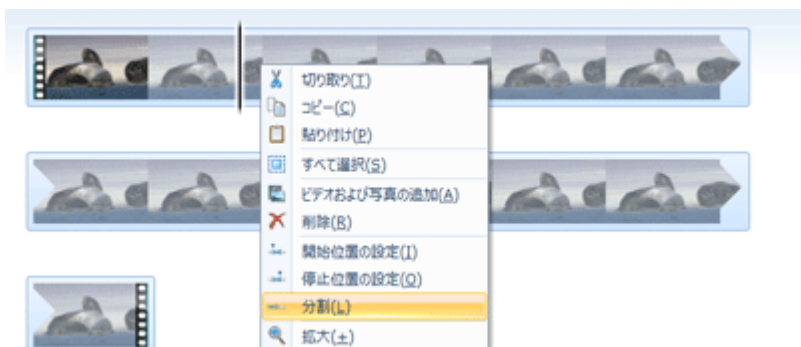
- ではまず、**分割** 機能を使用してカット編集してみましょう。動画をカットするさいに分割するといってもイメージがわきにくいかもしれません。イメージとしては、（1）動画の **不要な部分を切り分けて**（2）**当該部分を削除する** ということになります。分割によるカットはこの2ステップです。実際にカット編集してみましょう。



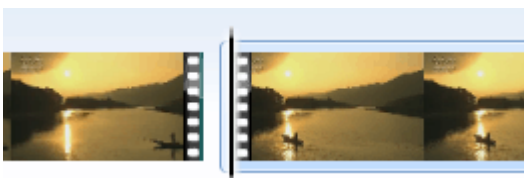
- ① 最初に不要な部分を切り分けます。まず再生インジケータ、またはプレビューモニターの下にあるスライダーをドラッグして、動画の **不要な部分の開始位置に移動** します *1。



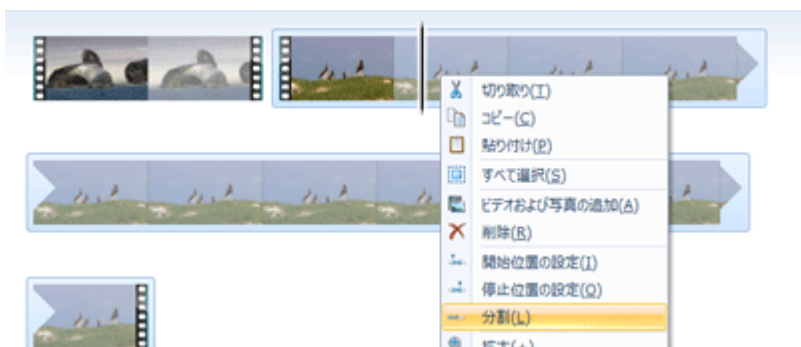
- ② 右クリックして「分割」を選択 します。



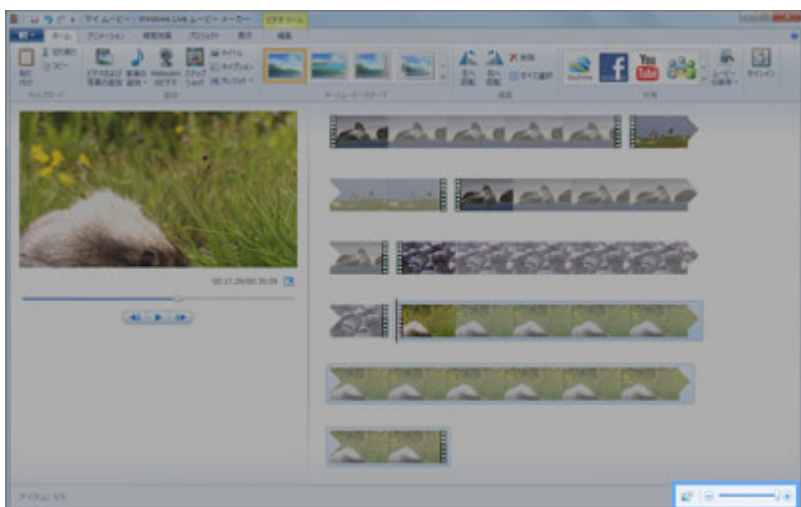
3 すると、下記画像のように分割した箇所にスペースができます。



4 同じように、再生インジケータを動かすなどして動画の **不要な部分の終了位置に移動** し、右クリックから「分割」を選択します。

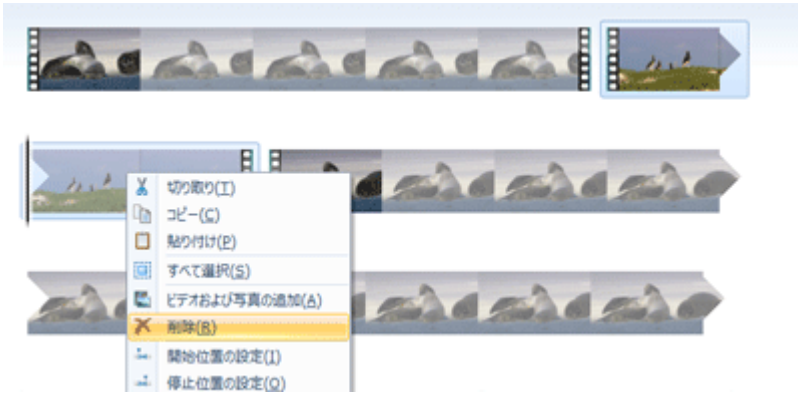


5 もし子細にカット編集したいというときは、**ストーリーボードを拡大** しましょう。**タイムスケール** とよばれるものを大きくすればよいのです。タイムスケールはムービーメーカーの画面右下にあります。⊕方向にスライダーをドラッグしてください*2。すると、ストーリーボードがどんどん下に向かって伸びていきます。



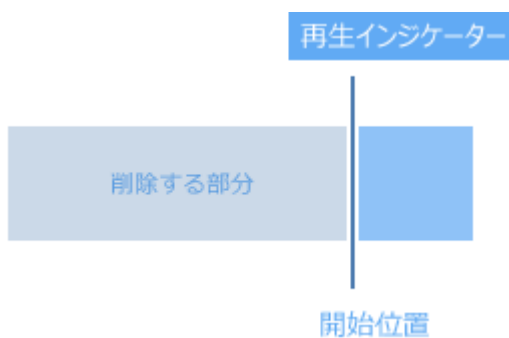
タイムスケールを大きくするメリットは、編集作業をしやすくすることにあります。**タイムスケールが小さいとストーリーボードの幅が狭いため、作業しづらい状態** となります。しかし、タイムスケールを大きくすればストーリーボードの幅も大きくなるため、作業が楽になります。

- 6 切り出した不要な部分を削除します。切り出した動画上で **右クリック**して「**削除**」を選択します。



トリミングによるカット

- つぎに **トリミング** によるカット方法について見ていきましょう。トリミングを理解するうえでのポイントは、トリミングは **再生インジケータの左側（前側）部分または右側（後ろ側）部分をすべて削除する機能** であるということです。この点が分割によるカット方法とは異なる点です。



再生インジケータのある箇所を開始位置に設定することで、再生インジケータより前の部分がすべて削除されます。停止位置に設定した場合は、再生インジケータより後ろの部分がすべて削除されます。

- では実際にトリミングしてみます。再生インジケータをドラッグして適当な箇所まで右クリックし、「**開始位置の設定**」をクリックしてください*3。すると、再生インジケータの左側部分がすべて削除され、現在の位置が動画の先頭になります。逆に「**停止位置の設定**」を選択すると、再生インジケータの右側部分がすべて削除されます。
- トリミングに失敗した場合は、ムービーメーカー上部にある「**元に戻す**」ボタンを使用してやり直しましょう。

画面の上へ

BGMを動画に入れる

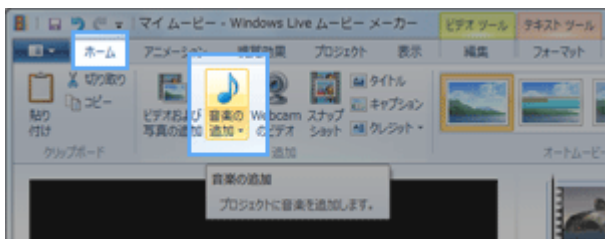
- ここからは動画に効果的な演出をしていくための方法を学んでいきます。まずは **BGMを入れる方法** についてです。覚えておきたいのですが、**動画に追加できるBGMはひとつだけ** です。たとえば、動画にBGMを入れ、さらにその上に別のBGMを重ねるといったようなことはできません*4。

解説における「BGM」の表記について

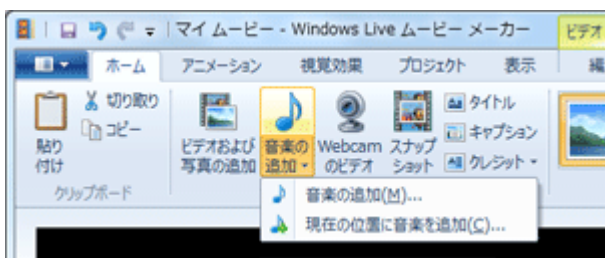
- 便宜上、解説では「BGM」と書きますが、実況プレイ動画を作成する場合で、なおかつマイク音声を動画に合成して実況プレイ動画を作成するときは、「BGM」を「マイク音声」という表現に置き換えて読むようにしてください。
- 実況プレイ動画の作成方法についての基本的なことは、ニコニコでゲーム実況および実況音声をプレイ動画に合成する方法に書いてあります。

2種類あるBGMの追加方法

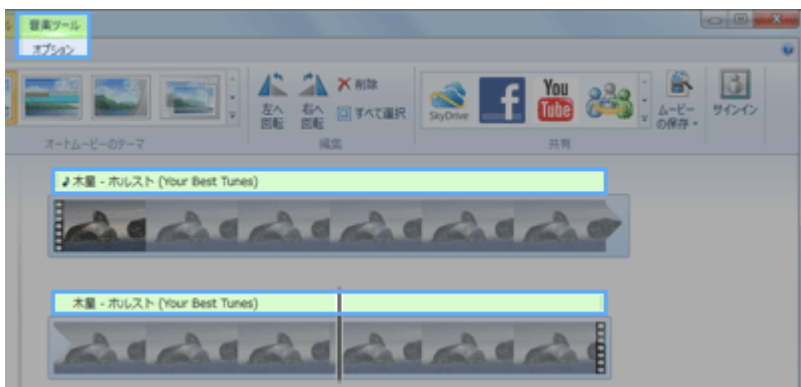
- 最初に音声ファイルをムービーメーカーで開きます。まず、「ホーム」タブの「追加」グループで「音楽の追加」をクリックします。音符マークをクリックしてもよいのですが、ここではとりあえず文字の部分（ の部分）をクリックしてください。「音楽の追加」と「現在の位置に音楽を追加」の2種類が選択できます。



- 両者の選択の違いは、BGMを動画の先頭に追加するのか、それとも動画の途中で追加するのかということです。後者の場合、BGMを追加したい箇所に あらかじめ再生インジケータを移動しておく 必要があります。そのうえで「現在の位置に音楽を追加」を選択すれば、再生インジケータがある箇所からBGMが再生されるようになります。



- ムービーメーカーで音声ファイルを開くと「オプション」タブが出現します。そして同タブの上には、緑色の「音楽ツール」という表示が現れます。これらは、音声ファイルを追加した箇所に再生インジケータがある場合に表示されます。



音声ファイルは **緑色の帯** で表されます。

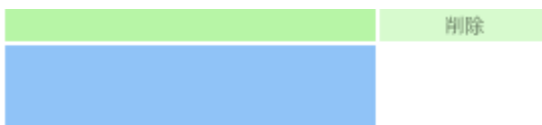
- 追加したBGMは、緑色の帯を任意の箇所までドラッグ&ドロップすることで開始時間を変更できます。同じことは、「オプション」タブにある「編集」グループの「開始時間」に数値を入力することでもできます。あるいは再生インジケーターのある箇所で「開始時間」をクリックしてもかまいません。



緑色の帯をドラッグ&ドロップすることで任意の位置から音声を再生することができます。このとき「オプション」タブの「開始時間」も連動して変化します。

長さの自動調整

- もしも動画ファイルより追加BGMのほうが長い場合、**動画の長さに合わせて追加BGMの余った部分は自動的に隠れます**。たとえば、動画の再生時間が3分で、BGMの再生時間が5分だとすると、BGMの最後のほうの2分間は再生されないということです。追加BGMの最初のほうをカットしていけばBGMの隠れていた部分が姿を現します。



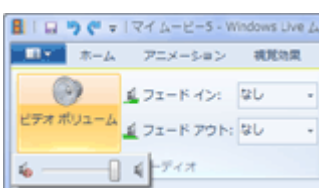
画面の上へ

音量の調整

- 音量調整** する方法はとても簡単です。BGMを追加していない場合と、BGMを追加している場合に分けて解説します。

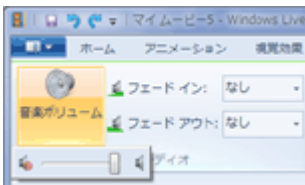
BGMを追加していない場合

- 単純に **動画の音量を小さくする** 場合は、「編集」タブにある「オーディオ」グループの「**ビデオボリューム**」をクリックしてスライダーを左方向にドラッグします。

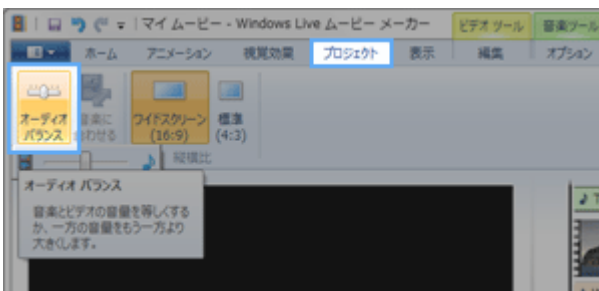


BGMを追加している場合

- 追加したBGMのボリュームを小さくすることもできます。「オプション」タブにある「オーディオ」グループの「音楽ボリューム」をクリックして、スライダーを左方向にドラッグします。

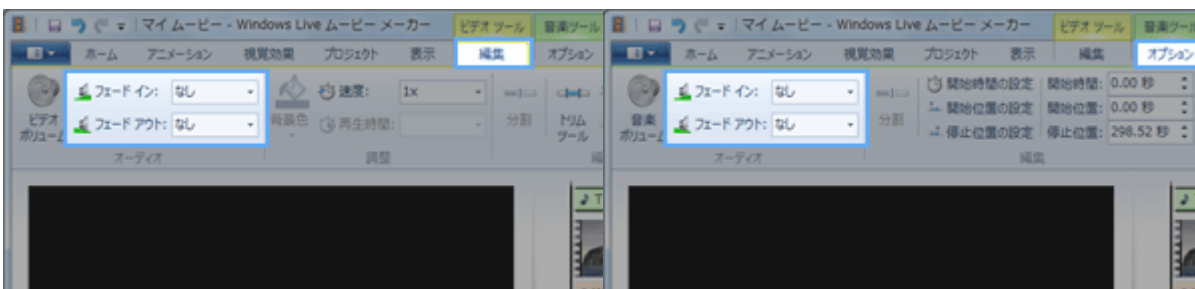


- 動画の音声のボリュームと追加したBGMのボリュームのバランスを調整をする機能もあります。「プロジェクト」タブにある「オーディオ」グループの「オーディオバランス」をクリックしてください。スライダーを左方向にドラッグすると動画の音声のボリュームが上がり、追加BGMのボリュームが下がります。スライダーを右方向にドラッグすれば動画の音声のボリュームが下がり、追加BGMのボリュームが上がります。



フェードイン・フェードアウト

- 「編集」タブと「オプション」タブには、どちらにもフェードイン・フェードアウト機能があります。フェードインはボリュームが少しずつ大きくなっていき、フェードアウトはその逆です。



「編集」タブにある「フェードイン・フェードアウト」機能と、「オプション」タブにある同機能。

- 動画の音声をフェードイン・フェードアウトしたいなら「編集」タブで設定し、追加したBGMをフェードイン・フェードアウトしたいなら「オプション」タブで設定をしてください。

画面の上へ

追加したBGMのみをカットする

分割によるBGMカット

- では追加したBGMをカットしてみましょう。今回はあくまでもBGMのみをカットしてみます。動画と追加BGMの両方をカットする方法については後述します。なお、追加BGMを分割すると約0.04秒ほどの無音時間ができます *5。

- 1 追加したBGMをクリックします。



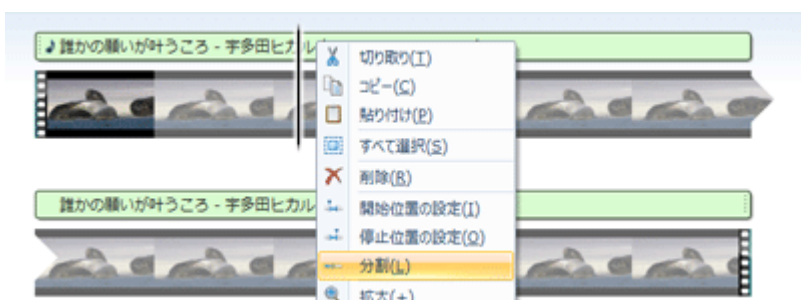
- 2 緑色の帯が黒色で縁取りされます。



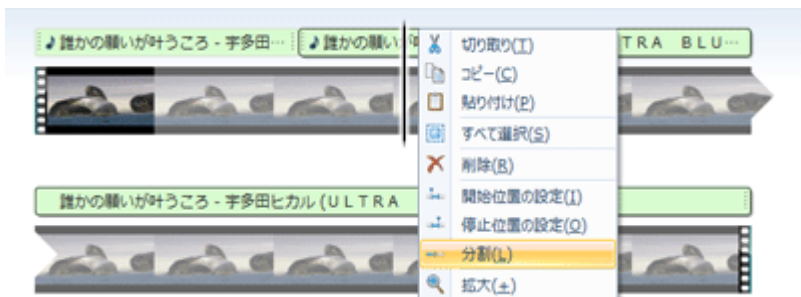
- 3 追加BGMの不要な部分まで再生インジケータを移動させます。



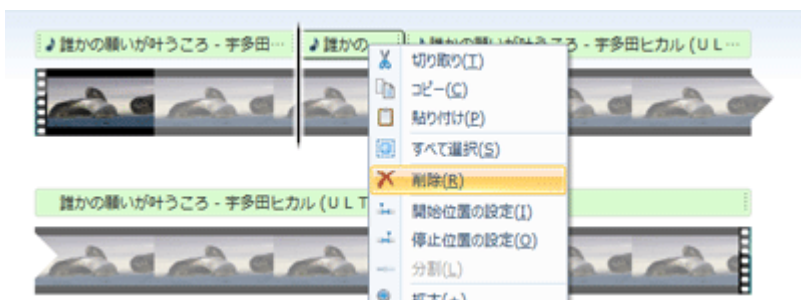
- 4 右クリックして「分割」を選択します *6。



- 5 再生インジケータを移動させ、右クリックして「分割」を選択します。



- 6 追加BGMの不要な部分上で右クリックして「削除」を選択します。



トリミングによるBGMカット

- 追加したBGMの最初だけ、あるいは最後だけをカットしたい場合は、トリミングによるカットがよいでしょう。緑色の帯をクリックして再生インジケータを移動させます。そして右クリックして「開始位置の設定」または「停止位置の設定」を選択します。
- 前者を選択した場合は再生インジケータの左側がすべて削除され、後者を選択した場合は再生インジケータの右側がすべて削除されます。同様のことは「オプション」タブでもできます。

画面の上へ

動画と追加BGMをカットする

- カット編集の方法については上で述べました。ここでは、[動画にBGM（マイク音声）を追加した場合のカット編集の方法](#)について解説します。ムービーメーカーで動画にBGMを付した場合、ふつうにカットすると映像と音声はずれてしまって、とまどうかもしれません。じつはちょっとしたポイントがあるのです。

具体的な方法

- ムービーメーカーでは、[動画と追加したBGMは別々にカット](#)することになります。なぜなら、[ムービーメーカーの仕様上、動画とBGMをまとめて同時にカットすることはできない](#)からです。では、実際に動画+追加BGMをカットしてみましょう。以下のとおりです。

1. 動画の不要な部分の [開始位置](#) に移動します。
2. 右クリックして「[分割](#)」を選択します。
3. すると、動画が分割されます。
4. 緑色の帯をクリックします。

動画を分割した地点まで再生インジケータを移動させます。

- 5.
6. 右クリックして「分割」を選択します。
7. 動画の不要な部分の終了位置に移動します。
8. 右クリックして「分割」を選択します。
9. すると、動画が分割されます。
10. 動画を分割した地点まで再生インジケータを移動させます。
11. 右クリックして「分割」を選択します。
12. 動画の不要な部分の上で右クリックして「削除」を選択します。
13. 緑色の帯上で右クリックして、「削除」を選択します。

動画とマイク音声のタイミングを合わせるには

- 実況プレイ動画を作成する場合、動画とマイク音声のタイミングを合わせる必要があります。この場合、マイク音声の最初の不要な部分を削除していきます。
- 具体的には、マイク音声を前のほうから少しずつカットしていき、動画とマイク音声のタイミングが合っているかを逐一確認し、マイク音声動画よりも遅れているときはマイク音声をさらに削ります。逆にマイク音声動画よりも早く進んでいる場合は、マイク音声を削りすぎているので「元に戻す」ボタンを押してやり直します。

画面の上へ

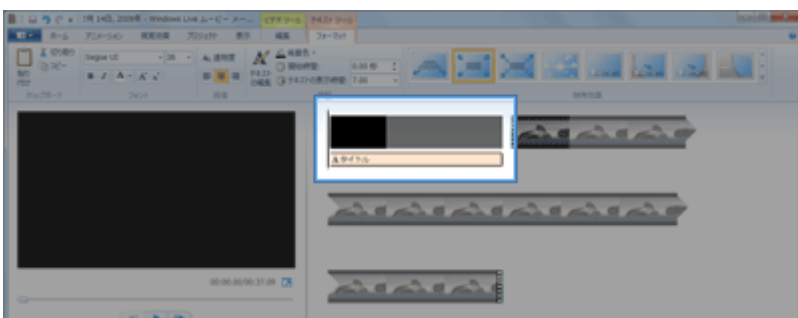
テキストの表示

- ムービーメーカーでは、動画に文字（字幕 / テロップ）を入れることをテキストの追加とよびます。テキストには「タイトル」「キャプション」「クレジット」の3種類があり、「ホーム」タブで選択できます。

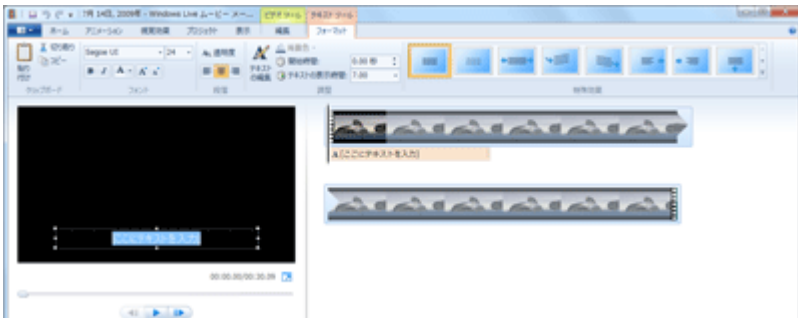
テキストの種類	使用例
タイトル	オープニング
キャプション	字幕 / テロップ
クレジット	エンディング

テキストの種類

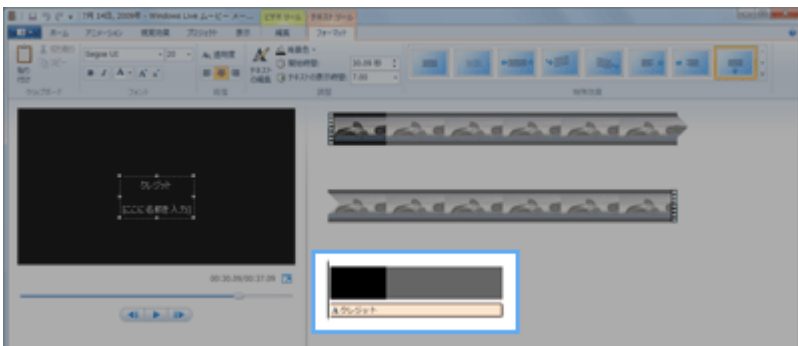
- **タイトル** は、ストーリーボードの先頭に表示する文字です。背景が黒く塗りつぶされた映像が動画の先頭に挿入されます。



- **キャプション** は、ストーリーボードの任意の箇所に表示する文字で、動画や画像に重ねて表示するものをいいます。3種類あるテキストのなかで、キャプションはもっとも使用頻度が高いかもしれませんが。

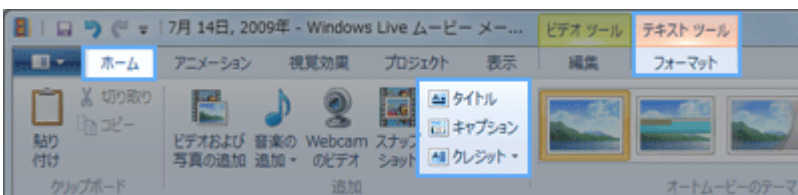


- **クレジット** は、ストーリーボードの末尾に表示する文字です。背景が黒く塗りつぶされた映像が動画の最後に挿入されます。スタッフロールが可能です。

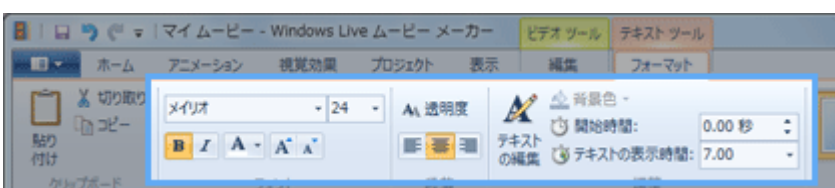



テキストの入力・編集

- 「ホーム」タブの「追加」グループで、3種類のテキストのなかからいずれかを選択してください。すると、「フォーマット」タブと背景がピンク色の「テキストツール」が出現し、テキストを入力できる状態になります。



- フォントの種類・大きさ・色、透明度、テキストの表示時間を変更したり、テキストに特殊効果をかけたい場合は、「フォーマット」タブで設定します。タイトルとクレジットの背景色も同タブで行うことができます。



- 画面に表示されるテキストの位置を変更したい場合は、「フォーマット」タブの「調整」グループにある「テキストの編集」をクリックして、テキスト上でカーソルがに変わったとこ

るでドラッグします。

テキストの削除など

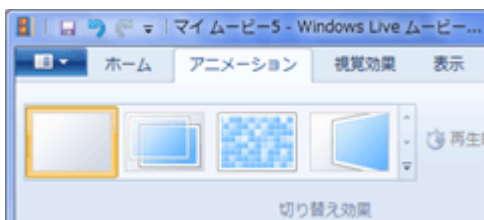
- テキストを削除するには、ストーリーボードのピンク色の帯状で右クリックして「削除」を選択します。テキストだけではなく、タイトルやクレジットの背景もまとめて削除したい場合は、ストーリーボードの背景上で右クリックして「削除」を選択しましょう。
- キャプションを表示する箇所を変更するには、ストーリーボード上にあるピンク色の帯をドラッグします。また、「フォーマット」タブにある「調整」グループの「開始時間」でも同じことが可能です。

画面の上へ

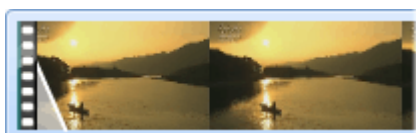
アニメーション（切り替え効果）

アニメーションとは

- **アニメーション** は、画面と画面の切り替え時における映像効果のことです。たとえば、映画で本のページがめくれるような表現がなされることがあります。このような映像表現のことを、ムービーメーカーではアニメーションとよんでいます。
- 切り替え効果を適用できる場面は、**ストーリーボードの先頭、分割した動画の先頭、およびタイトルからの切り替え時のみ**です。したがって、これら以外の場面で切り替え効果を適用することはできません。ためしにストーリーボードの先頭に切り替え効果を適用してみましょう。「**アニメーション**」タブの「切り替え効果」グループから選択します。



- カーソルを切り替え効果の上に移動すると、その効果を適用した場合の映像がプレビューモニターで再生されます。いわば切り替え効果を適用するまえの確認用です。切り替え効果を実際に適用したい場合は、当該効果をクリックします。すると、ストーリーボードの左端が変化します。



切り替え効果を追加すると、このように白い三角形が表示されます。

- では、つぎに動画を分割してそこに切り替え効果を適用してみましょう。動画を分割後、ストーリーボード上のビデオをクリックして切り替え効果を選択します。気づいた人がいるかもしれませんが、切り替え効果の種類が増えています。**分割した動画の先頭、およびタイトルからの**

切り替え時は、選択できる切り替え効果の種類が多いのです。



下に画面をスクロールさせれば、さらに多くの切り替え効果が表示されます。

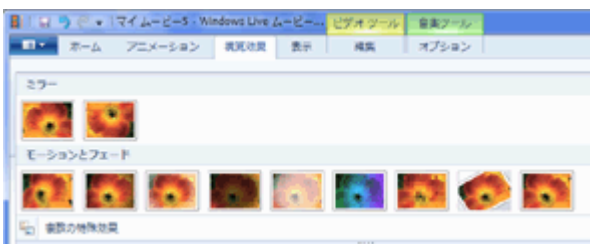
アニメーションの編集

- アニメーションをいったん適用したあとであっても種類を変更できます。ストーリーボード上でビデオをクリックし、「アニメーション」タブの「切り替え効果」グループで別の切り替え効果を選択します。
- **アニメーションを削除**するには、まずストーリーボード上でビデオをクリックし、「アニメーション」タブの「切り替え効果」グループで「切り替え効果なし」（グレーの空白）を選択します。すると、ストーリーボードも元に戻ります。
- なお、「移動および拡大」グループは画像を追加した場合にだけ適用できる効果です。動画には適用できません。

画面の上へ

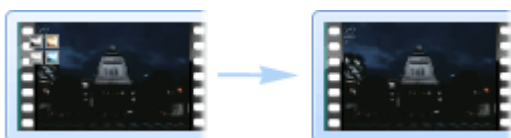
視覚効果

- 映像をセピア調にしたり、フェードイン・フェードアウトしたい場合は **特殊効果** を使用します。フェードインというのは、黒色の画面から少しずつ映像が見える状態になることです。ムービーメーカーで特殊効果を適用するためには、まず **動画を分割してビデオを選択** する必要があります。そのうえで、「**視覚効果**」**タブ** で特殊効果を適用します。



カーソルを特殊効果の上に移動すると、その効果を適用した場合の映像が再生されます。また、「複数の特殊効果」を選択した場合は、特殊効果を重畳適用することができます。

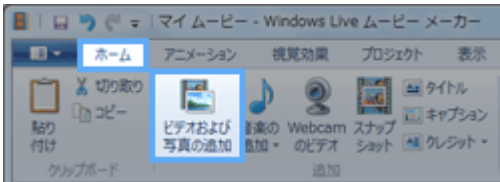
- **特殊効果を削除** したい場合は、ストーリーボード上のビデオをクリックし、「視覚効果」タブで「特殊効果なし」（グレーの空白）を選択します。



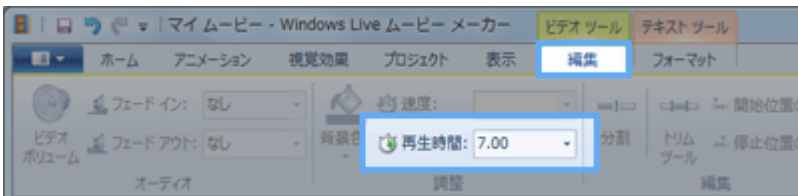
特殊効果を削除すると、左上に表示されていた小さな四角形が消えます。

スライドショー

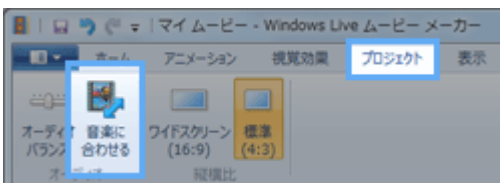
- **スライドショー** は、静止画像を一定時間ごとに切り替えて表示する機能をいいます。スライドショーを作成するには、「ホーム」タブの「追加」グループにある「[ビデオおよび写真の追加](#)」ボタンをクリックして画像ファイルを読み込みます*7。



- **画像の表示時間** は、初期設定では7秒に設定されています。これは、1個の画像を7秒間表示することを表しています。画像の表示時間を変更したいときは、「編集」タブの「調整」グループにある「再生時間」を変更してください。画像ごとに画像の表示時間を変更することも可能です。その場合は、特定の画像をクリックしたあとに再生時間を変更します。



- BGMの長さ（再生時間）に合わせて画像の表示時間を調整することもできます。「プロジェクト」タブにある「オーディオ」グループの「[音楽に合わせる](#)」を見てください。同機能を使うことにより、たとえばBGMの再生時間が5分であれば、画像も計5分間表示されるように調整されます。




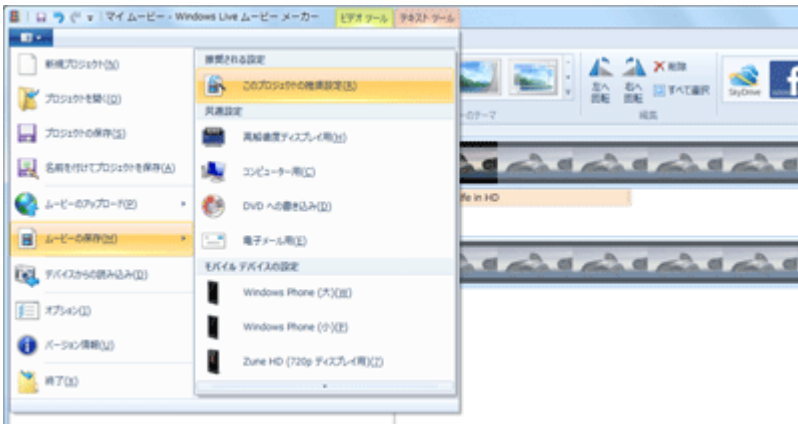
- なお、「ホーム」タブにある「[オートムービーのテーマ](#)」を使用すると、自動的にスライドショーを作成できます。

保存

動画の保存とは


- 動画の編集が終了したら、動画を **保存** しましょう。動画を保存することで、編集が反映された動画をいつでも動画プレイヤーで再生できるようになります。また、[YouTube](#)や[ニコニコ動画](#)に編集した動画を投稿するためには、やはり動画を保存する必要があります。

- 動画の保存を行うには、まず  をクリックしてください。そして「ムービーの保存」にカーソルを移動します。このとき注意したいのは、「プロジェクトの保存」または「名前を付けてプロジェクトを保存」を選択しても、動画を保存することはできないということです。



- まちがえる人がいるのですが、「プロジェクトの保存」も「名前を付けてプロジェクトを保存」も、**編集作業を保存**するものでしかありません。つまり、動画編集を一時的に中断して後日作業を再開したいというときに選ぶのが両項目なのです。これらの項目を選択して生成されたファイルは **プロジェクトファイル**（拡張子.wlmp）とよばれ、**動画共有サイトに投稿することはできません**。

保存設定の選択

- では、さっそく動画を保存してみましょう。先述したとおり  をクリックして「ムービーの保存」にカーソルを移動します。すると、以下のような項目が表示されます（「モバイル デバイスの設定」は省略）。

設定	表示サイズ	縦横比	ビットレート	1分あたりのファイルサイズ	フレームレート
このプロジェクトの推奨設定	自動	自動	自動	自動	30fps
高解像度ディスプレイ用	1920 x 1080	16 : 9	24.19Mbps	173.03MB	30fps
コンピューター用	854 x 480	16 : 9	5.69Mbps	40.71MB	30fps
DVD への書き込み	720 x 480	16 : 9	2.99Mbps	21.39MB	30fps
電子メール用	320 x 240	4 : 3	1.55Mbps	11.07MB	30fps
カスタム設定の作成	-	-	100 ~ 135,000kbps	-	1 ~ 60fps


- どの項目を選ぶかによって、動画の **画質やファイルサイズに違いが表れます**。難しくてよくわからない場合は、「このプロジェクトの推奨設定」を選択しましょう。ここでの選択をまちがえると **映像に黒い帯が出現したり、縦横比が狂う** ことがあります。注意してください。
- 「カスタム設定の作成」を選択した場合は、画面サイズやビットレート、フレームレート、オーディオ形式を任意に変更でき、その設定を保存可能です。

ムービーの保存

- 保存設定を選択してファイルの保存場所およびファイル名を決めたら、「保存」をクリックします。あとはしばらく待つだけです。
- 保存が終了すると効果音とともにウィンドウが表示されます。「再生」をクリックして動画を確認してみましょう。完成した動画の種類は **WMV形式** とよばれるものなので、覚えておいてください。この形式ならば、YouTubeやニコニコ動画に動画を投稿することができます。
- ただし、ニコニコ動画に動画を投稿場合、**投稿可能なファイルサイズ**、**ビットレート**などに制限があるので注意が必要です。また、そのまま **WMV形式の動画を投稿すると動画の品質が大きく劣化する** ことがあります。そこで、**ニコエンコ**などのソフトウェアを使って **MP4形式 (H.264形式)** の動画に変換後、投稿することになります。

[画面の上へ](#)

その他

- 「編集」タブで **動画の速度を変更** できますが、動画の音声は消えてしまいます。追加したBGMはふつうの速度で再生されます。
- 動画の一部分だけを保存したい場合は、**トリムツール** という機能を使うとよいでしょう *8。
- 分割とコピー＆ペーストにより特定のシーンを **リピート** することができます *9。
- 動画の明るさ（コントラスト）を変更したい場合は、「視覚効果」タブで「明るさ」をクリックして調整します。
- プロジェクトファイルを開いたときに  が付いている場合は、動画ファイルや音声ファイルなどを削除したか、または場所を変更した可能性があります。

[画面の上へ](#)

関連ページ

- このページと関連性の強いページは以下のとおりです。

ページ名	内容	重要度
コメント	Windows Live ムービーメーカーについての質問など	-
動画の基礎知識	動画作成における基本的な事項	A
実況音声をプレイ動画に合成する方法	プレイ動画にマイク音声を合成する方法	B+
Windows ムービーメーカーの使い方	動画編集の方法	B+
ニコエンコで変換	ファイルサイズを小さくする方法	B+

[画面の上へ](#)

[トップ](#) > [ニコニコ編](#) > [Windows Live ムービーメーカー](#) / 2011年12月05日 (月) 19時37分25秒