

飽きさせない「画面変化」の法則



原則：3秒に1回の変化を入れる

ズーム、画像の差し込み、テロップの動きなどで、常に視覚的刺激を維持します



実装：具体的な変化テクニック

重要語でテロップをポン出し、要点でBロール挿入、表情の変化でカットを割る



注意：目的なき変化はノイズになる

ただ動かせばいいわけではありません。すべての演出には必ず「意図」を持たせましょう

BGMと効果音（SE）の演出

音の演出 3つの要素



BGM（土台）

雰囲気とテンポを作ります。声が主役なので、音量は声より-12dB（全体で-18~-24LUFS）を目安に控えめに設定します。



SE（効果音）

視線誘導や行動を強調するアクセント。「ポンッ（表示）」「シュッ（スワイプ）」など、動きに合わせて配置します。



ミキシング（整音）

「ダッキング機能」を活用し、声と被る部分のBGMを自動で下げます。声の可読性（聞き取りやすさ）が最優先です。



音選び（世界観）

アカウントのトンマナに合った選曲を。BGMのジャンルやSEの種類を統一することで、ブランドイメージが定着します。

なぜ「音」が重要なのか



没入感を高める

視覚情報（画）だけでなく聴覚情報（音）を動きに合わせることで、視聴者の集中力が持続し、完全視聴率が向上します。



感情をコントロールする

楽しい、悲しい、真剣などの感情は、映像よりもBGMや効果音で直感的に伝えることができます。



「無音」は放送事故と同じです。必ず環境音かBGMを入れ、空白を作らないようにしましょう。イヤホンでの確認も必須です。

音ハメ編集の基本



STEP 01

BPM把握

まず曲のテンポ（BPM）やリズムを感じ取ります。CapCutの「自動ビート」機能を使うと、AIが自動でリズムを検出してくれるので便利です。

STEP 02

マーカーを打つ

波形の山が大きく動く場所（キックやスネアの「ドン」「タン」）に、手動で「**ビート（マーカー）**」を追加していきます。

STEP 03

拍で切替

打ったマーカーの位置に吸着させるように、動画のカット点やテロップの出現、ズームのタイミングをぴったり合わせます。

★ Tip: サビ前で1拍「**間（無音/静止）**」を作ると、ドロップ（サビの入り）の爆発力が最大化します。



キーフレームの活用

動きで魅せる4つの表現



基本操作：2点指定

開始点と終了点にキーフレームを打つだけ。その間の動き（位置・サイズ・回転）を自動で生成します。



パン・プッシュイン

静止画をゆっくり拡大したり、横にスライドさせて動画のような動きを演出。飽き防止に効果的。



テロップの動的強調

重要な言葉が出る瞬間にポンと飛び出させたり、揺らしたりして視覚的なインパクトを与えます。



追従（トラッキング）

動く被写体に合わせて文字やスタンプをついていかせる応用技。没入感を高めます。

プロっぽくなるコツ



速度カーブ（緩急）をつける

一定速度（リニア）の動きは機械的で単調です。「イーズイン・アウト」を設定し、動きに緩急をつけると一気にプロ感が出ます。



乱用はNG

すべてを動かすと画面がうるさくなり、酔ってしまいます。ここぞという強調ポイントに絞って使うのが鉄則です。



CapCutでは編集バーにある「◇（菱形）」マークを押すだけでキーフレームが打てます。まずは画像の「ズーム」から試してみましょう。