

サンプル素材を使って短い作品を制作しながら、EDIUS の特長と基本的な操作手順を説明します。

目次

EDIUS とは？	2
EDIUS を起動する	5
コンピュータのディスプレイが1台のときは（ディスプレイ2台のご 使用を推奨）	9
サンプルプロジェクト制作に入る前に	11
素材を準備する	13
素材を再生（ソースプレビュー）する	14
使用するシーンのクリップを作成する	17
EDIUS で使用するクリップ	19
ピンウィンドウにクリップを用意する	20
タイムラインを確認する	21
クリップをトラックに並べる	22
タイムラインクリップを再生して確認する	25
タイムラインクリップを加工する	26
効果を付けながら場面を切り換える ートランジション	36
クリップの継ぎ目にデフォルトのトランジションを設定する	36
トランジションエフェクトを設定する	38
BGM を付ける	43
オーディオのボリュームを調節する	44
おさらいとオーディオクロスフェード	46
ビデオに特殊効果を付ける ーエフェクト	50
ビデオクリップ上にエフェクトを設定する	50
キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる	56
キー（サブ映像）を入れる	57
タイトル（テキスト）を入れる	59
完成した作品を保存する	64
索引	66

● EDIUS とは？ ●

EDIUS とは？

EDIUS は、コンピュータ 1 台でビデオ作品の制作を実現するノンリニア編集ソフトウェアです。

CM やプレゼンテーションなどのビジネス用途から、自主制作映画、ミュージッククリップなどのクリエイティブな作品、ビデオアルバムやビデオレターなどのプライベートな作品まで幅広く対応できます。

機能をわかりやすく表現したアイコンを使って操作をすすめるため、すぐに使い方を習得できます。操作画面は、目に負担をかけないシンプルな構成とソフトな配色でデザインされており、快適な編集環境を実現しています。

EDIUS を使用したノンリニア編集システムで実行できる操作を、具体的に紹介しましょう。

ソースプレビュー (14 ページ)

使いたいシーンをさがす

↓

クリップの作成 (17 ページ)

使うシーンを含む範囲 (クリップ) を指定する

↓

タイムラインに配置 (22 ページ)

クリップを順番に並べる

↓

タイムラインプレビュー (25 ページ)

タイムライン上のクリップを確認する

↓

クリップの加工とトリミング (26 ページ)

クリップを入れ替え / 削除 / 追加したり、各クリップの長さを調整する

↓

トランジション (36 ページ)

場面の切り換わりに効果を付ける

↓

BGM を付ける (43 ページ)

オーディオクリップを配置する

↓

オーディオクロスフェード (46 ページ)

BGM をなめらかに切り換える

↓

エフェクト (50 ページ)

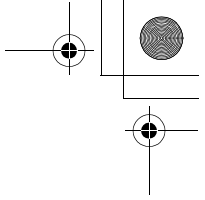
画面に特殊効果を付ける

↓

キー (57 ページ)

2つの画面を組み合わせる

↓



● EDIUS とは？ ●

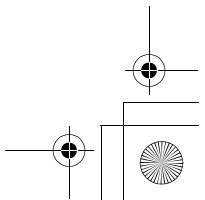
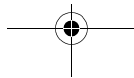
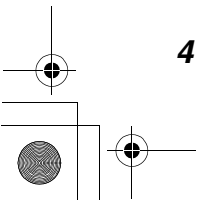
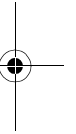
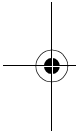
タイトル (59 ページ)

画面に文字を入れる



記録・保存 (64 ページ)

できあがった作品 (プロジェクト) をファイルとして保存またはテープに記録する



EDIUS を起動する

EDIUS をコンピュータにインストールすると、デスクトップに「EDIUS」という名前のアイコンができます。



> EDIUS アイコン

このアイコンをダブルクリックすると、EDIUSの操作画面を開くことができます。



参照

EDIUS をコンピュータにインストールする方法については、リファレンスマニュアルの「セットアップ編」をご覧ください。

最初に EDIUS の開始画面が現れます。

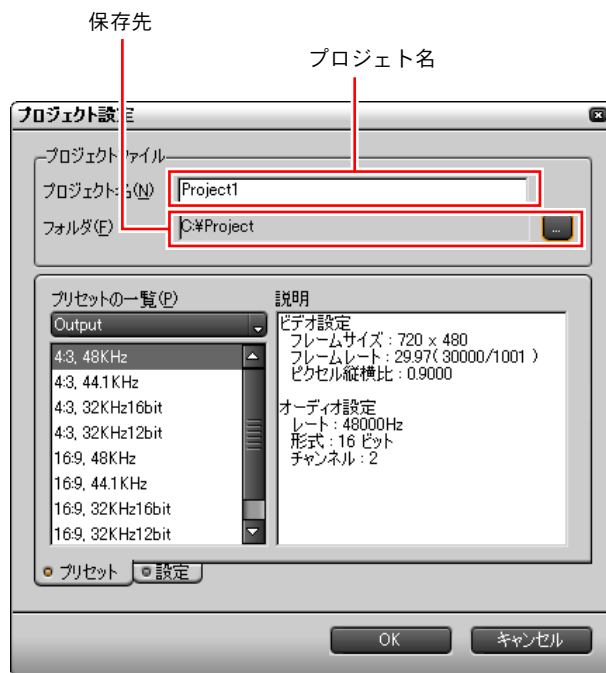
● EDIUS を起動する ●



> EDIUS 開始画面

ここでは「新規」をクリックします。

「プロジェクト設定」ダイアログが現れます。



> 「プロジェクト設定」ダイアログ

● EDIUS を起動する ●

これから作成するプロジェクトの名前と、プロジェクトのファイルをコンピュータのどのフォルダに保存するかを決めます。

プロジェクトの名前を決めるには

「プロジェクト名」のボックスに名前を入力します。

ここでは、「Project 1」と入力してください。

プロジェクトのファイルの保存先を決めるには

1 「フォルダ」のボックスの右にある「...」ボタンをクリックします。

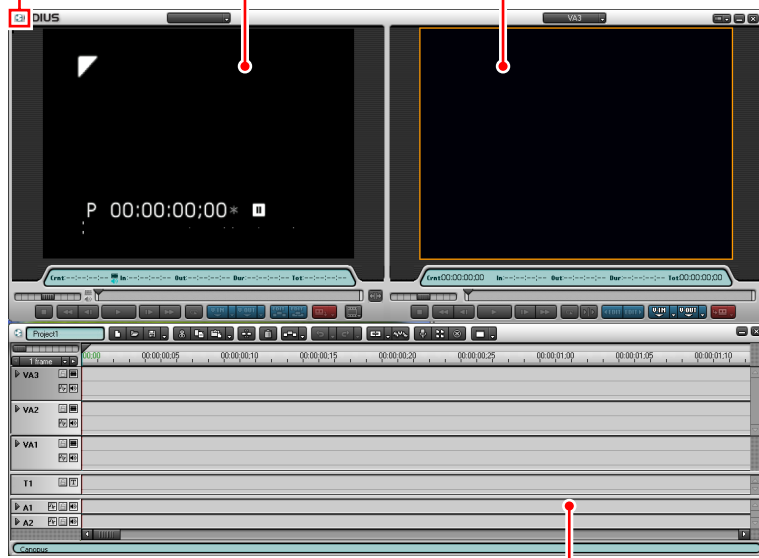
「ファイルを開く」ダイアログが表示されます。

2 ファイルを保存したいフォルダを選択して（または新規に作成して）、「OK」をクリックします。

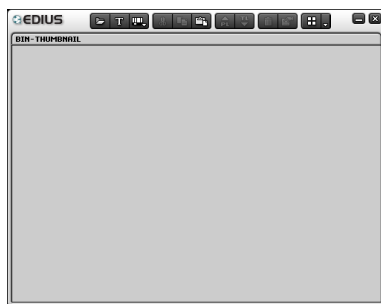
EDIUS の操作画面が現れます。

● EDIUS を起動する ●

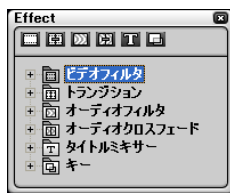
メニューボタン
ソースモニタ：ソースプレビュー (14 ページ)
タイムラインモニタ：タイムラインの確認 (25 ページ)



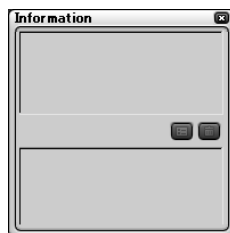
タイムライン：クリップを配置 (21 ページ)



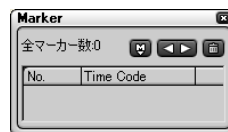
ピンウィンドウ：クリップの作成 (18 ページ)



「Effect (エフェクト)」パレット：エフェクトの付加 (38 ページ)



「Information (インフォメーション)」パレット：使用中のエフェクトを確認 (40 ページ)



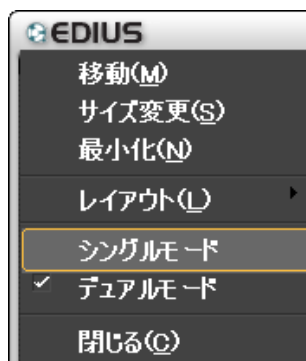
「Marker (マーカ)」パレット：特定の位置にマーカを設定 / マーカ位置の頭出し

> EDIUS 操作画面

コンピュータのディスプレイが1台のときは（ディスプレイ2台のご使用を推奨）

画面がせまい場合は、「シングルモード」を選択して、1つのモニタをソースモニタとタイムラインモニタに兼用することができます。

- 1 メニューボタンをクリックしてメインメニューを開きます。

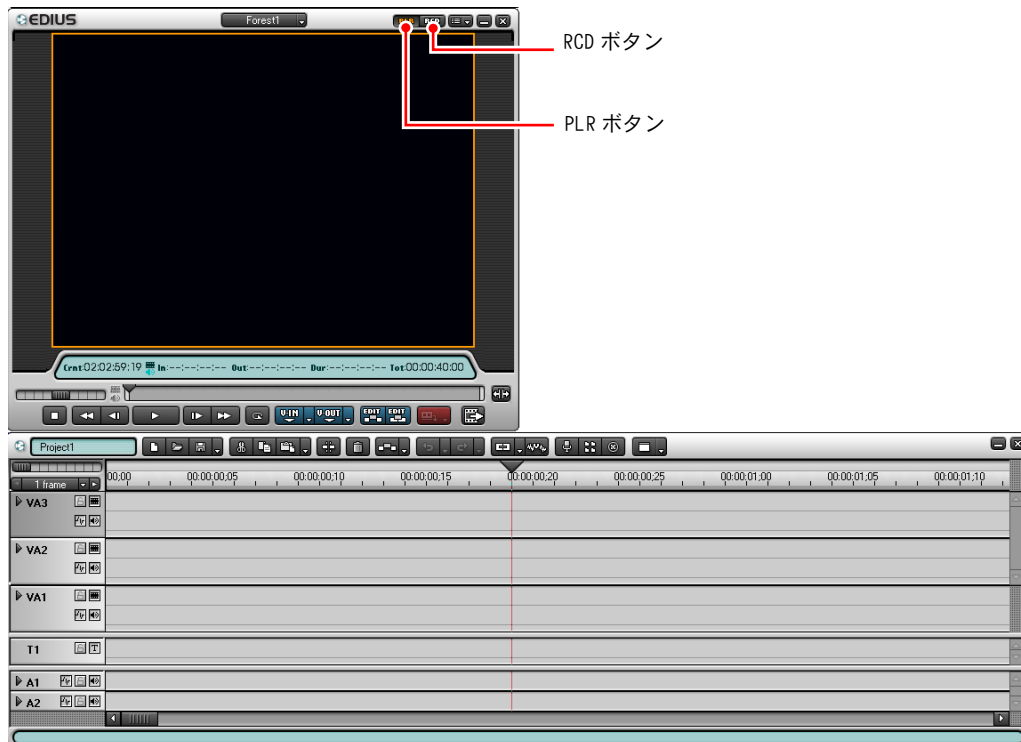


>メインメニュー

- 2 「シングルモード」をクリックしてチェックを付けます。

モニタが1つになります。

● EDIUS を起動する ●



> シングルプレビュー画面

ソースモニタとして使うときは、タイトルバーの PLR ボタンをクリックしてオンにします。タイムラインモニタとして使うときは、タイトルバーの RCD ボタンをクリックしてオンにします。

サンプルプロジェクト制作に入る前に

それでは、EDIUS の操作方法を順に説明していきます。

制作するプロジェクトの題名は、

「あなたが選ぶ空の旅 —ネイチャー派？シティ派？」
です。

まず、旅の乗り物を選んでください。

- a) 気球
- b) 飛行機

次に、旅のコースを選んでください。

- a) ネイチャーコース

花畑、森、山岳地帯を旅して自然を満喫します。

- b) シティコース

東京、横浜、ニューヨークを旅して、大都会の景観を満喫します。

● サンプルプロジェクト制作に入る前に●

● あなたの旅に必要なデータ

このチュートリアルでは、3枚のCD-ROM ディスクに収められたソースデータ (AVI ファイル) を使用します。

ご使用のコンピュータの作業フォルダに、各CD-ROM からファイルとフォルダをすべてコピーしてください。その際作業フォルダに Place の名前で新しいフォルダを作り、Place_N、Place_C1、Place_C2 の各フォルダにある AVI ファイルをすべて Place フォルダにコピーしてください。なお、Project1.epj と Project2.epj はサンプルのプロジェクトファイルです。これらを読み込んで、先に閲覧することもできます (65 ページ参照)。

準備はよろしいですか？

それでは出発しましょう！

素材を準備する

- 1 ソース選択ボタンをクリックし、リストから「ファイルを開く...」を選択して「ファイルを開く」ダイアログを開きます。



- 2 「Vehicle」のフォルダを開きます。
- 3 「Vehicle」のフォルダには、乗り物の素材データが2種類入っています。どちらかの乗り物を選んでください。
気球を選んだ方は：Ball.avi
飛行機を選んだ方は：Plane.avi
をクリックしてください。

●素材を準備する●



>気球 (Ball.avi) を選んだ場合

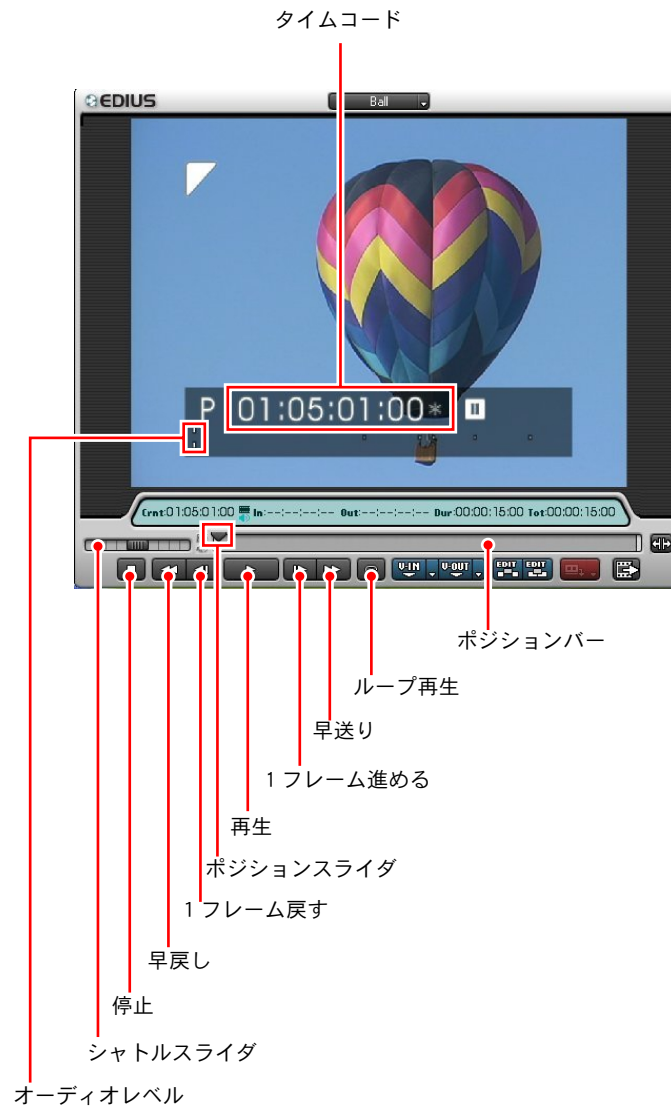
ソースモニタに選択した乗り物の映像が現れます。

素材を再生 (ソースプレビュー) する

ソースプレビューとは、素材データを再生して内容を確認することです。いわば選択した乗り物のテスト飛行です。ここで乗り物を変更してもかまいません。

素材データを再生する方法はいろいろあります。

●素材を準備する●



ソースモニタ上で選択した乗り物の映像が再生されます。素材に BGM が付いていれば音も聞こえてきます。

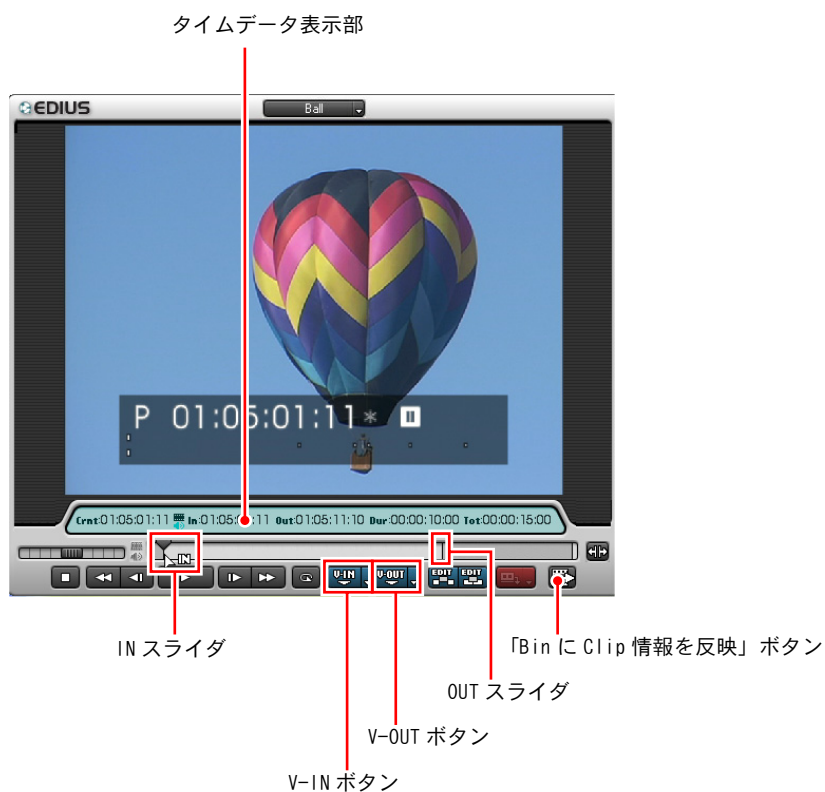
画面の下部にはタイムコードと BGM の音量(オーディオレベル)が表示されます。

●素材を準備する●

ボタン名	機能
再生	正方向に再生。
早戻し	1回クリックすると逆方向に12倍速再生、再度クリックすると4倍速再生。
早送り	1回クリックすると正方向に12倍速再生、再度クリックすると4倍速再生。
1フレーム進める	正方向に1フレーム進む。
1フレーム戻す	逆方向に1フレーム進む。
ループ	In点、Out点間を繰り返し再生(In/Out点がないときは、ソースファイル全体を繰り返し再生)。
停止	再生を停止。
シャトルスライダ	バーを右にドラッグすると正方向の再生、左にドラッグすると逆方向の再生。バーの位置を変えることにより、再生速度を1/20、1/10、1/4、1/2、1、2、4、8、16倍速に設定可能。センター位置では静止画表示(Pause)。
ポジションスライダ	ポジションスライダを左右にドラッグして任意のフレームへ移動。

使用するシーンのクリップを作成する

次のような操作を行って、使用するシーンを含むクリップを作成します。



- 1** ポジションスライダを、シーンの開始位置 (In 点) にしたいフレームにドラッグします。
- 2** V-IN ボタンをクリックします。
IN スライダーがポジションスライダの開始位置に移動します。
- 3** ポジションスライダを、シーンの終了位置 (Out 点) にしたいフレームにドラッグします。

●素材を準備する●

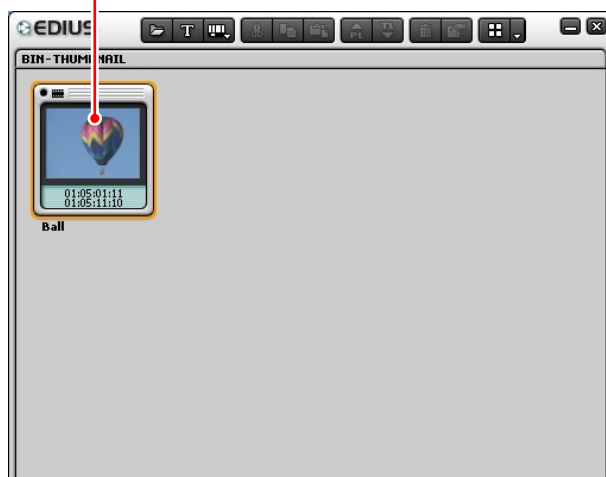
4 V-OUT ボタンをクリックします。

OUT スライダがポジションスライダの最終位置に移動します。

5 「Bin に Clip 情報を反映」ボタンをクリックします。または、ソースモニタのスクリーン上の映像をピンウィンドウにドラッグします。

IN スライダと OUT スライダに囲まれた範囲が、「AVI クリップ」としてピンウィンドウに配置されます。

AVI クリップ (乗り物)



>ピンウィンドウ

これで乗り物の準備ができました。

素材のタイムデータを確認するには

タイムデータ表示部には、次のタイムデータが表示されます。

Crnt : 現在表示している位置のタイムコード

In : In 点位置 (クリップ開始位置) のタイムコード

Out : Out 点位置 (クリップ終了位置) のタイムコード

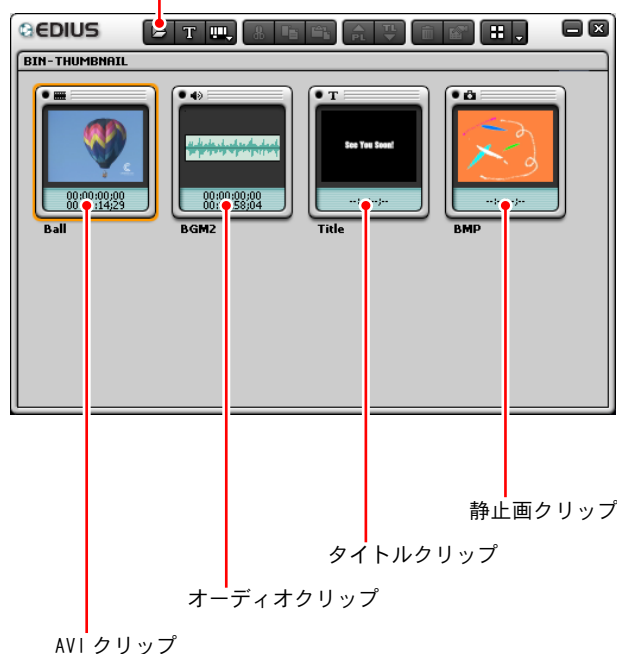
Dur : デュレーション (クリップ長) のタイムコード

Tot : 素材データの全長

EDIUS で使用するクリップ

EDIUS では、AVI クリップ以外にも次のようなクリップを使用します。

クリップの追加ボタン



>ピンウィンドウ

クリップの種類	素材データ	作り方
AVI クリップ	AVI ファイル	1) ソースモニタで In 点 /Out 点を指定して作成する (17 ページ「使用するシーンのクリップを作成する」参照)。 2) ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、AVI ファイルを開く。(ファイル全体で1クリップ)

●素材を準備する●

クリップの種類	素材データ	作り方
オーディオクリップ	WAV ファイル	ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、WAV ファイルを開く。
タイトルクリップ	ICG ファイル	1) タイトラーで作成する (59 ページの「タイトル (テキスト) を入れる」参照)。 2) ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、ICG ファイルを開く。
静止画クリップ	静止画ファイル (BMP、GIF など)	ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、静止画ファイルを開く。

ピンウィンドウにクリップを用意する

現在ピンウィンドウには、気球または飛行機の AVI クリップが入っています。

次に、旅のコースとなる風景のクリップを、ピンウィンドウに収納しましょう。

素材データは、「Place」のフォルダに入っています。

ネイチャーコースの方は：

森 (Forest1.avi)、花畑 (Field.avi)、山 (Mt.avi) を使用します。

シティコースの方は：

東京 (Tokyo1.avi)、横浜 (Yokoham.avi)、ニューヨーク (NY.avi) を使用します。

AVI クリップを作成する方法はすでに 2 種類ご紹介しました。(19 ページの表中「AVI クリップ」をご覧ください。)

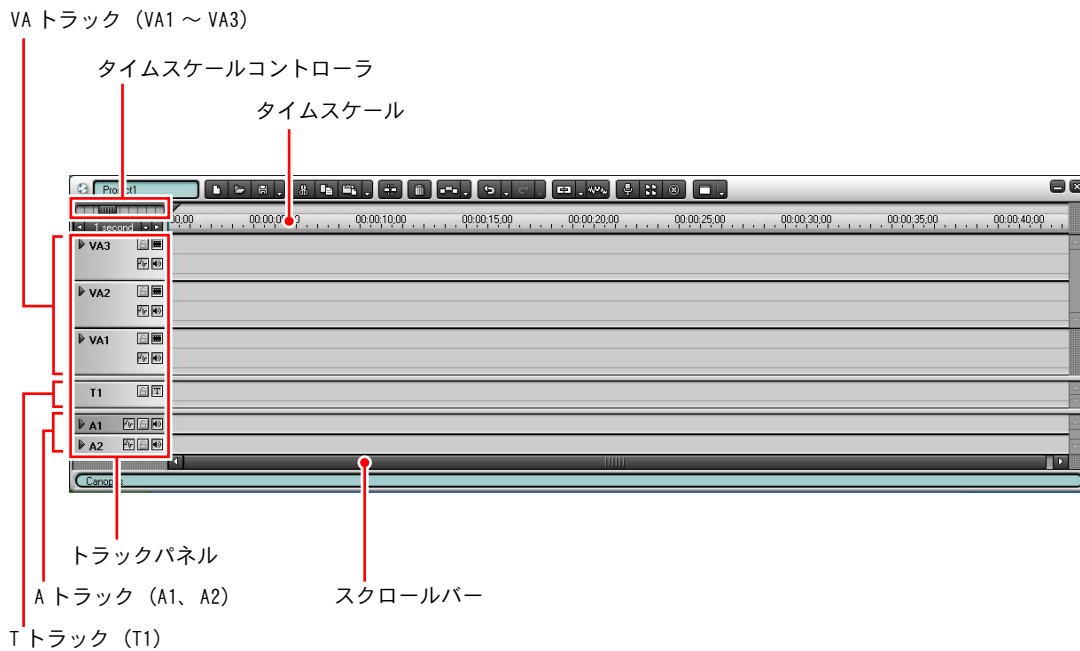
旅のコースのクリップを 3 つ、お好きな方法でピンウィンドウに収納してください。

以降は、気球に乗って、ネイチャーコースを旅する場合を例として説明します。

タイムラインを確認する

さて、ピンウィンドウには4つの AVI クリップが入っていますね。
これから、ピンウィンドウのクリップをタイムラインに配置していきます。

タイムラインは、次のような構成になっています。



>タイムライン

タイムスケールコントローラ	タイムスケールの 1 目盛りの長さを調節します。
VAトラック (VA1 ~ VA3)	AVIクリップや静止画クリップを配置します。
Aトラック (A1, A2)	オーディオクリップや AVI クリップを配置します。
タイムスケール	タイムライン上の位置を示すタイムコードの目盛りです。

●素材を準備する●

Tトラック (T1)	タイトルに使用するクリップを配置します (タイトルクリップ、静止画クリップ、AVIクリップなど)。
トラックパネル	トラック名が表示されています。
スクロールバー	タイムラインを左右にスクロールします。

タイムスケールを調節するには

タイムスケールはタイムライン上の位置を示すタイムコードの目盛りです。タイムスケールの1目盛りが表す時間の長さはタイムスケールコントローラで調節することができます。

タイムスケールコントローラのスライダを右にドラッグすると、タイムスケールの1目盛りの時間が長くなります。右端では「Fit」(エディット / シーケンス幅とトラック長を一致させる)になります。

スライダを左にドラッグするとタイムスケールの1目盛りの時間が短くなります。左端では1フレームになります。

設定できる値は、1フレーム、2フレーム、5フレーム、10フレーム、0.5秒、1秒、2秒、5秒、10秒、15秒、30秒、1分、2分、5分、10分です。

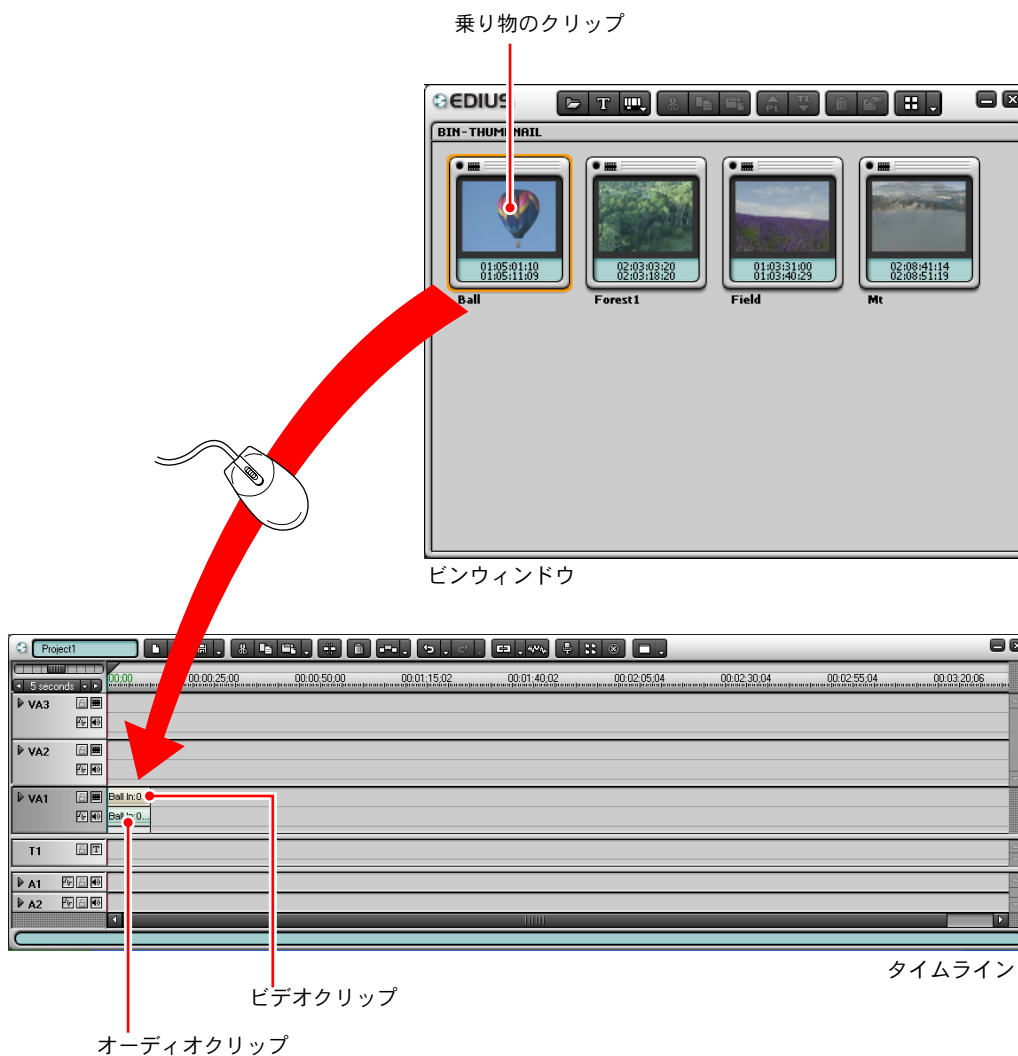
クリップをトラックに並べる

AVIクリップをピンウィンドウからVA1トラックにドラッグして、タイムライン上に配置します。

まず、乗り物のクリップをVA1トラックの左端に置きます。

AVIクリップをVAトラックに配置すると、ビデオクリップとオーディオクリップに分かれます。

●素材を準備する●



コースの風景クリップを、別の方法で VA1 トラックに配置してみましょう。

VA1 トラックのトラックパネルがグレーになっていることを確認してください。これは、VA1 トラックが選択されていることを示します。タイムスケールをクリックしてタイムラインカーソルを表示します。

タイムラインカーソルを乗り物クリップのすぐ後にドラッグして、森のクリップを選択した状態で、タイムラインに追加ボタンをクリックします。

●素材を準備する●

タイムラインに追加ボタン



タイムラインカーソル

タイムラインカーソルの位置、つまり乗り物クリップのすぐ後に、森のクリップが配置されましたね。さらに、森→花畑→山の順にクリップを配置してください。

●素材を準備する●

タイムラインクリップを再生して確認する

ここで、できあがったコースを確認してみましょう。今のところ BGM は必要ないので、VA1 トラックのオーディオミュートボタンをクリックして音を消しておきます。

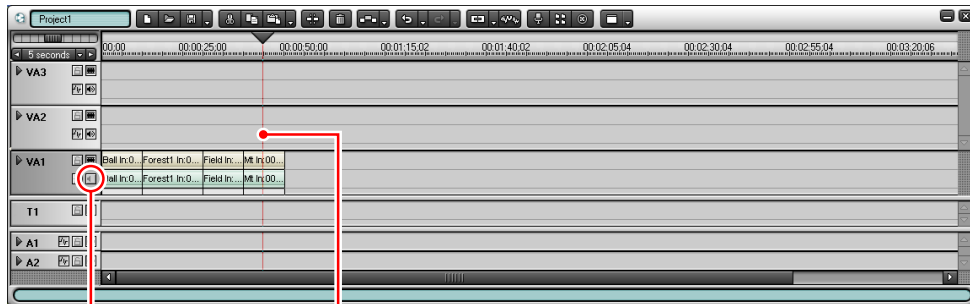
タイムラインカーソルをドラッグしてタイムライン上のクリップをなぞっていくと、タイムラインモニタに再生されます。



タイムラインモニタ

EDIT ジャンプボタン

「Timeline カーソルの周辺を再生」ボタン



オーディオミュートボタン

タイムラインカーソル

タイムライン

●素材を準備する●

ソースプレビューする場合と同様に、16 ページで説明した操作ボタンやスライダを利用してタイムライン上のクリップを再生することもできます。

また、「Timeline カーソルの周辺を再生」ボタンを使って、タイムラインカーソル位置の前後だけを繰り返し再生することもできます。

各クリップの開始位置 / 終了位置にジャンプするには

EDIT ジャンプボタンをクリックすると、各クリップの開始位置または終了位置にタイムラインカーソルがジャンプします。

タイムラインクリップを加工する


旅のコースのできばえはいかがでしたか？

どこか変えたいところがあれば、クリップをピンウィンドウからタイムラインに配置してからでも、まだ変更は可能です。

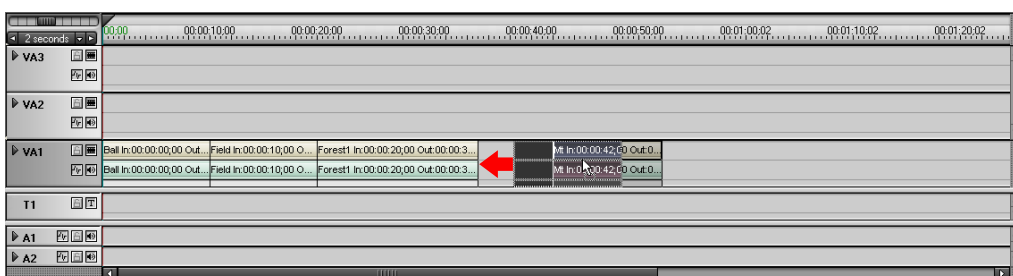
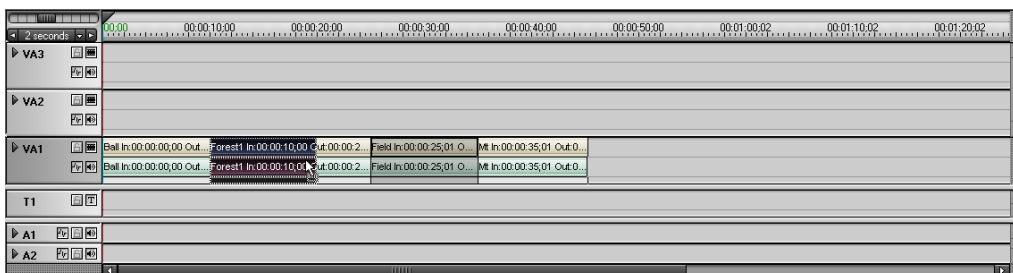
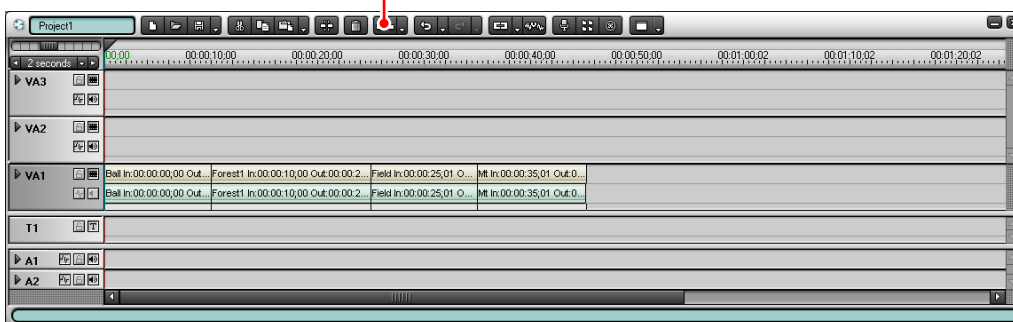
クリップの順番を入れ替えたり、いらぬクリップを削除したり、長さを伸ばしたり縮めたり、新たにクリップを追加することができます。

●素材を準備する●

クリップを移動するには

上書きモード/挿入モード切り換えボタンを挿入表示  にして、花畑のクリップを森のクリップの前に移動してみましょう。花畑のクリップを森と乗り物の間にドラッグしてください。

上書きモード/挿入モード切り換えボタン



山のクリップをドラッグして、花畑のクリップが抜けた空白を埋めます。

●素材を準備する●

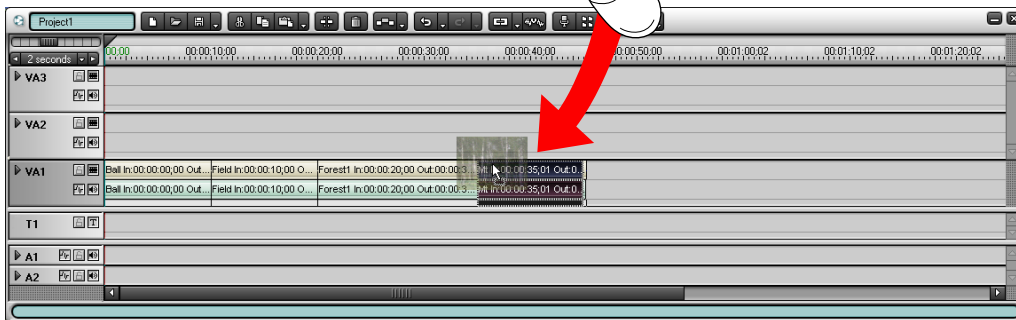
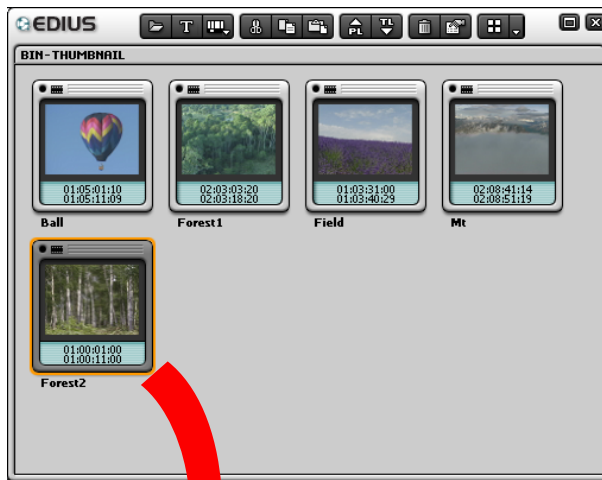
新しいクリップを挿入するには

もう1カ所、コースに追加してみましょう。

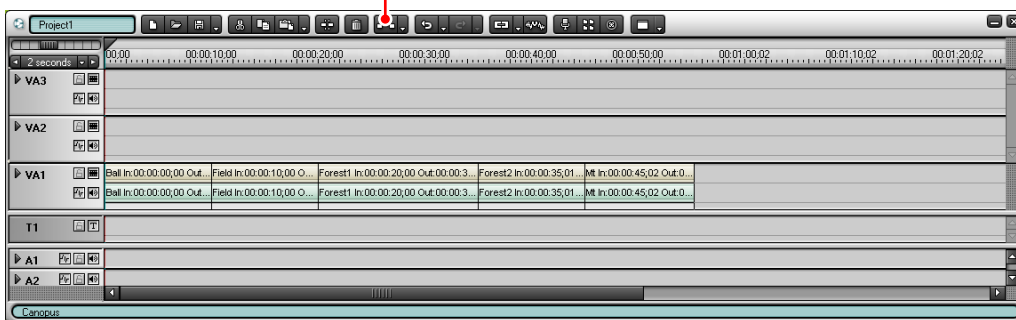
「Place」フォルダの中に、「Forest2.avi」というデータがあります。このデータからクリップを作成してください。

Forest2.avi クリップを作成したら、上書きモード / 挿入モード切り換えボタンをクリックして挿入表示にし、現在の森クリップの後に配置します。

●素材を準備する●



上書きモード / 挿入モード切り換えボタン



山のクリップが後にずれて、森のクリップが追加されます。

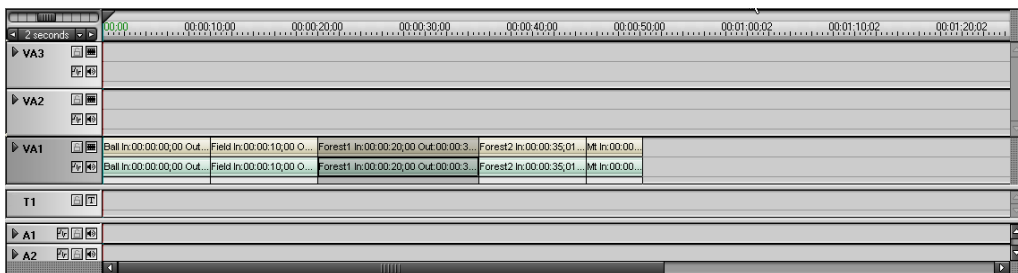
●素材を準備する●

クリップを削除するには

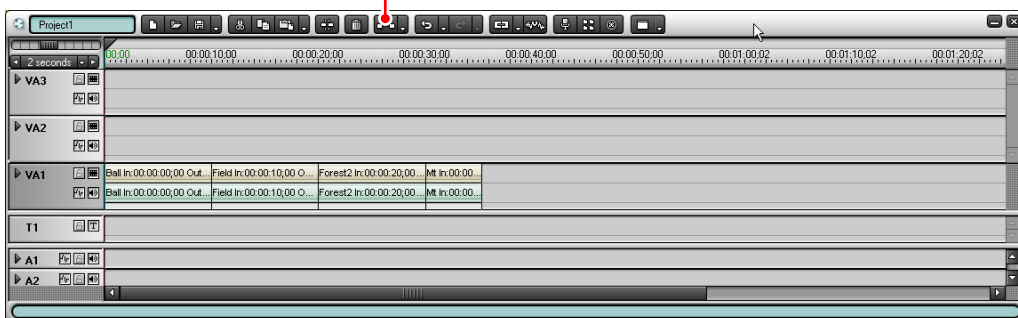
少し時間がかかりすぎるようなので、森をどちらかあきらめましょう。

Forest1.avi クリップをクリックして選択し（濃いグレーになります）、Delete キーを押します。Forest1.avi クリップが削除されます。


挿入モードで削除すると、Forest2.avi クリップと山クリップが前へずれます。

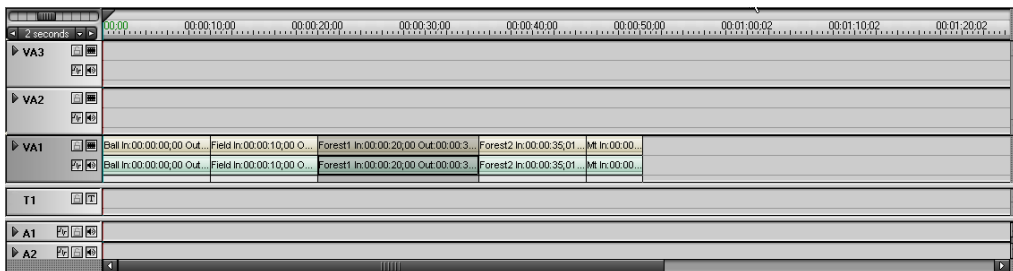



上書きモード / 挿入モード切り換えボタン

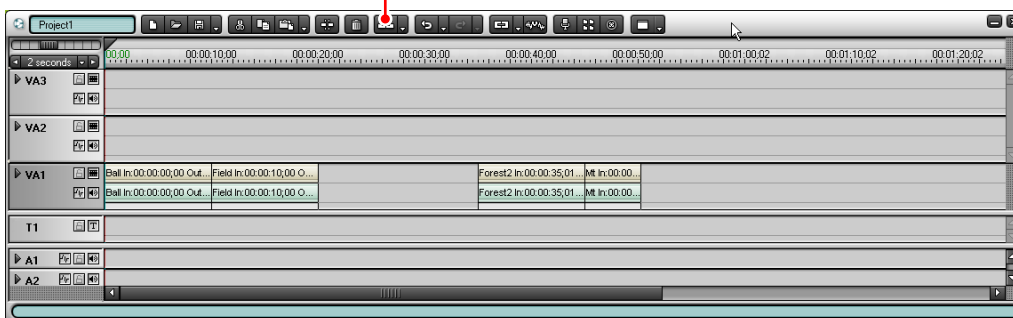


●素材を準備する●

上書きモード  で削除すると、削除したクリップの位置は空白になります。



 上書きモード / 挿入モード切り換えボタン



クリップを置き換えるには

新しいコースも試してみましたが、最初のコースの方がよかったです。やはり、最初のコースに戻しましょう。

タイムラインの Forest2.avi クリップを、ピンウィンドウの Forest1.avi クリップで置き換えます。

上書きモード / 挿入モード切り換えボタンをクリックして上書き表示にします。

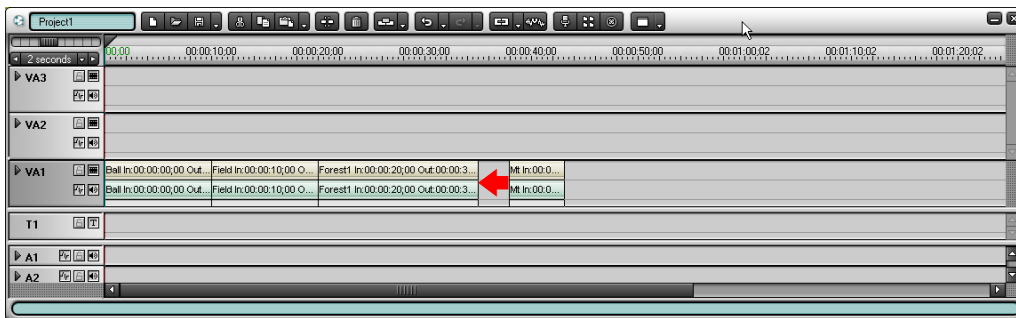
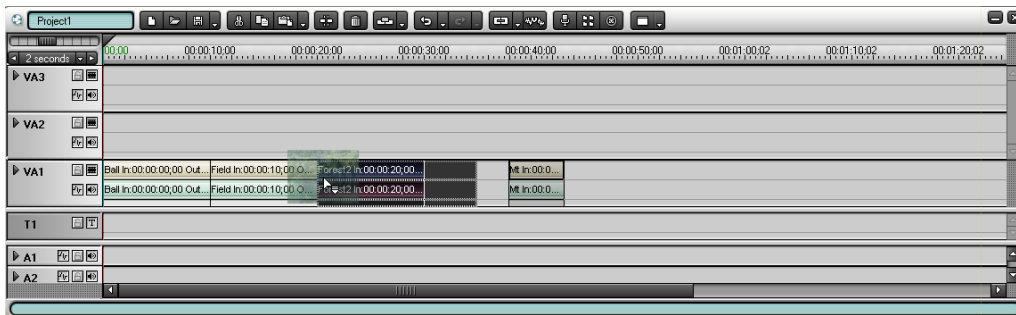
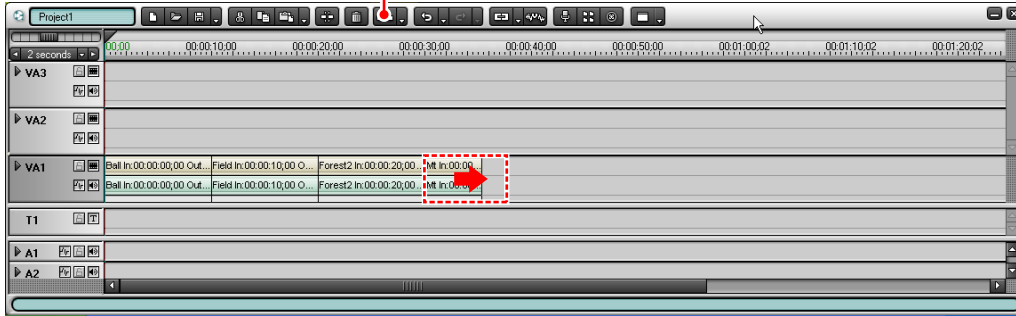
ピンウィンドウの Forest1.avi クリップを、タイムラインの Forest2.avi クリップ上にドラッグします。

●注意

Forest1.avi クリップが Forest2.avi クリップより長いと、山クリップの一部も上書きされてしまいます。逆に、Forest1.avi クリップが Forest2.avi クリップより短いと、山クリップの前に空白ができてしまいます。山クリップをドラッグして移動し、調整してください。

●素材を準備する●

上書きモード / 挿入モード切り換えボタン



●素材を準備する●

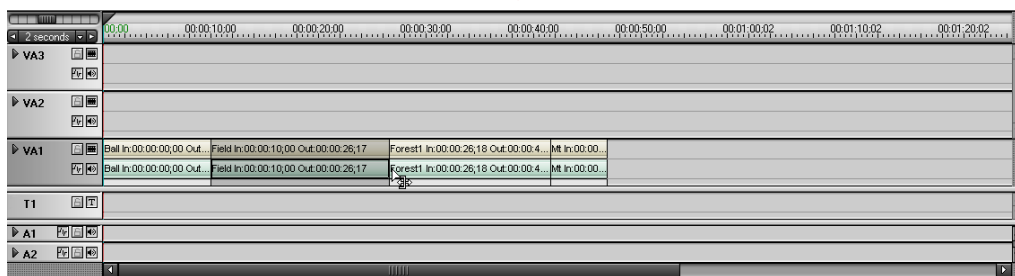
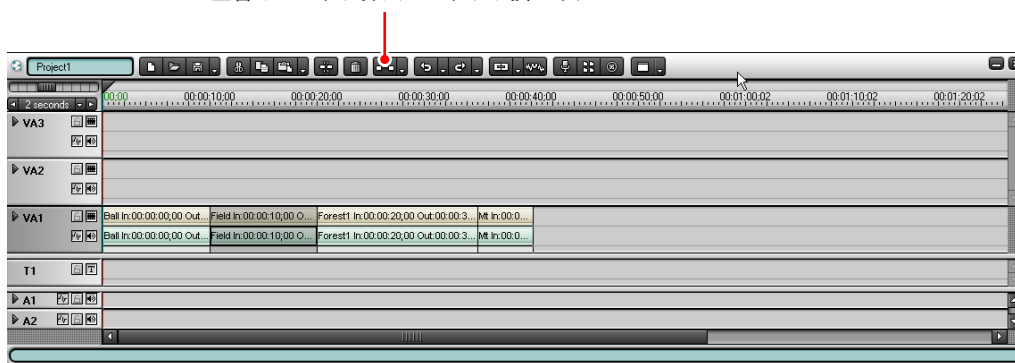
クリップの長さを変更（トリミング）するには

クリップの開始位置または終了位置をドラッグすると、クリップの長さを変える（トリミングする）ことができます。

クリップは、元になっている素材データの長さまで伸ばすことができます。（素材データの開始位置 / 終了位置まで伸ばすと、三角印が表示されます。）

挿入モードでトリミングすると、トリミングされたクリップより後にあるクリップがその変更分だけ後にずれます。

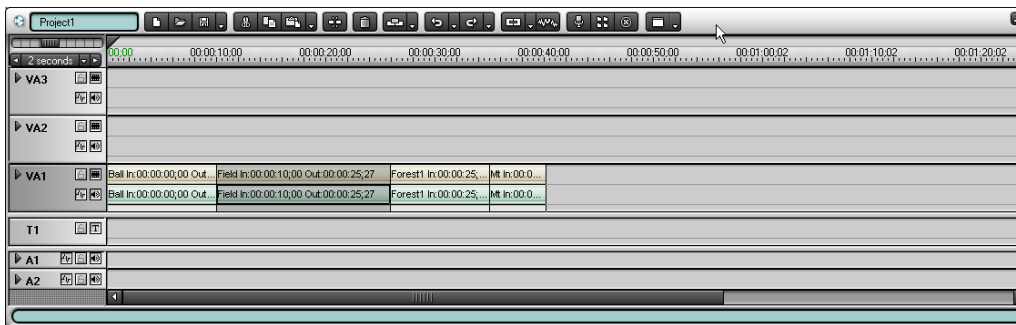
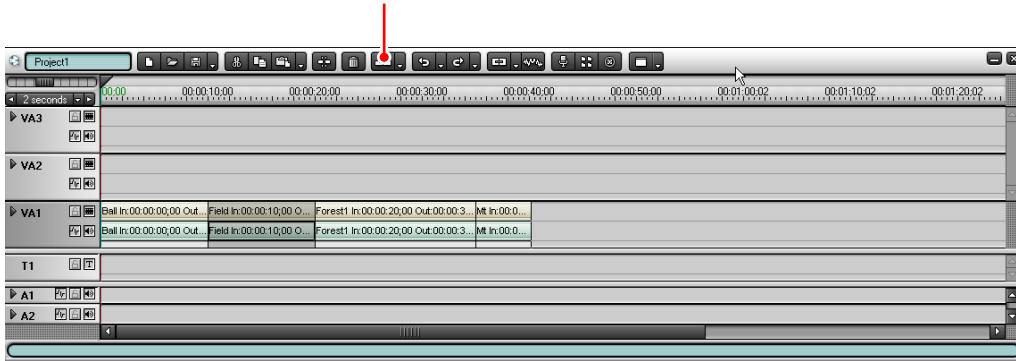
上書きモード / 挿入モード切り換えボタン



●素材を準備する●

上書きモードでクリップを伸ばすと、伸ばしたクリップのあとのクリップが上書きされます。また、クリップをトリミングすると、トリミングした分と同じだけの空白がタイムライン上にできます。

上書きモード / 挿入モード切り換えボタン



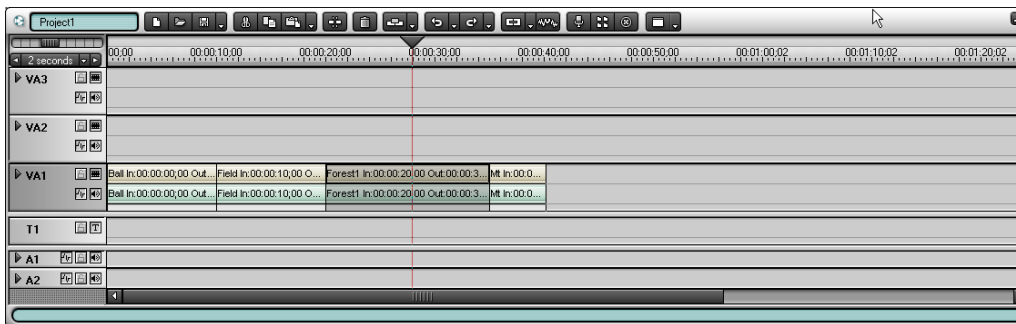
トリミングされたクリップは、ピンウィンドウにドラッグして、元クリップと別のクリップとしてピンウィンドウに入れておくことができます。

●素材を準備する●

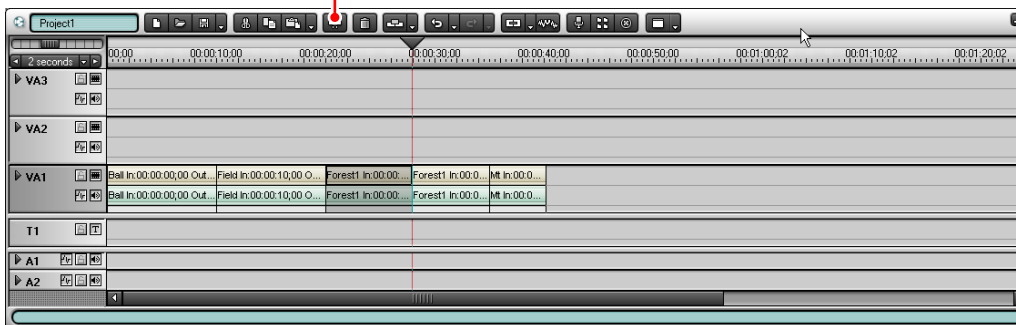
補足：クリップを分割するには

クリップを分割してそれぞれを別個に移動したり、削除することができます。また、ビンウィンドウにドラッグして、分割前の元クリップと別のクリップとしてビンウィンドウに入れておくことができます。

クリップを分割するには、分割したいクリップが含まれているトラックを選択し、クリップを分割したい位置にタイムラインカーソルを置いて、「クリップの分割」ボタンをクリックします。



「クリップの分割」ボタン



●効果をつけながら場面を切り換える —トランジション●

効果をつけながら場面を切り換える —トランジション

旅のコースは一応完成しましたね。

ところで、花畑→森→山と大移動するのですから、途中で宿泊するホテルのクリップを追加したいところですが、ホテルの宣伝をするつもりはありません。代わりに「トランジション」を設定して、ホテルの場면을省略することにしましょう。

クリップの継ぎ目に「トランジション」を設定すると、場面が唐突に切りかわらず、いかにも「いろいろあった末こうなりました」という印象を出すことができます。

トランジションは、クリップの開始位置や終了位置に設定することもできます。先頭または最後のクリップに設定して、作品の導入部やエンディングに変化を付けることができます。

クリップの継ぎ目にデフォルトのトランジションを設定する

花畑と森の間にトランジションを設定します。

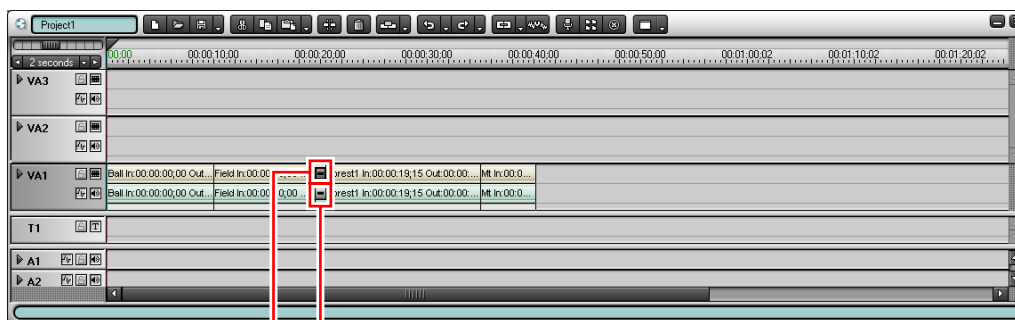
花畑クリップを選択して、トランジションボタンの▼(リスト) ボタンをクリックします。

●効果を付けながら場面を切り換える —トランジション—

トランジションボタン



「In側」を選択すると、花畑クリップの開始位置側にトランジションが設定されます。「Out側」を選択すると、花畑クリップの終了位置側にトランジションが設定されます。花畑と森の間にトランジションを入れるには、「Out側」を選択します。



オーディオクロスフェード
トランジション

トランジションを設定すると、そのビデオクリップに対応する位置でオーディオクリップの間にも「オーディオクロスフェード」が設定されます。（オーディオクロスフェードについては、48 ページで説明します。）トランジションの長さも、クリップと同様ドラッグして変更することができます。

トランジションの端をドラッグすると、タイムラインモニタ画面にトランジションをはさむ2つのクリップが同時に再生されます。場面が切り換わる様子を確認しながらトランジションの長さを調整することができます。森と山の間にトランジションを設定してください。

●効果を付けながら場面を切り換える —トランジション●

● ご注意

いっぱいまで伸ばされているクリップ（素材データと同じ長さのクリップ）には、トランジションを設定できません。少し縮めてからトランジションを設定してください。

トランジションエフェクトを設定する

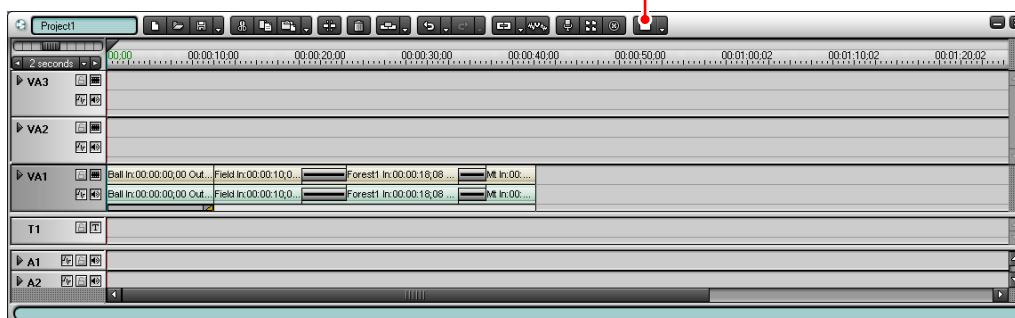
● トランジションエフェクトを変更するには

「Effect」パレットで、トランジションのアイコンをクリックします。エフェクトを選択して、トラック上のトランジションにドラッグします。

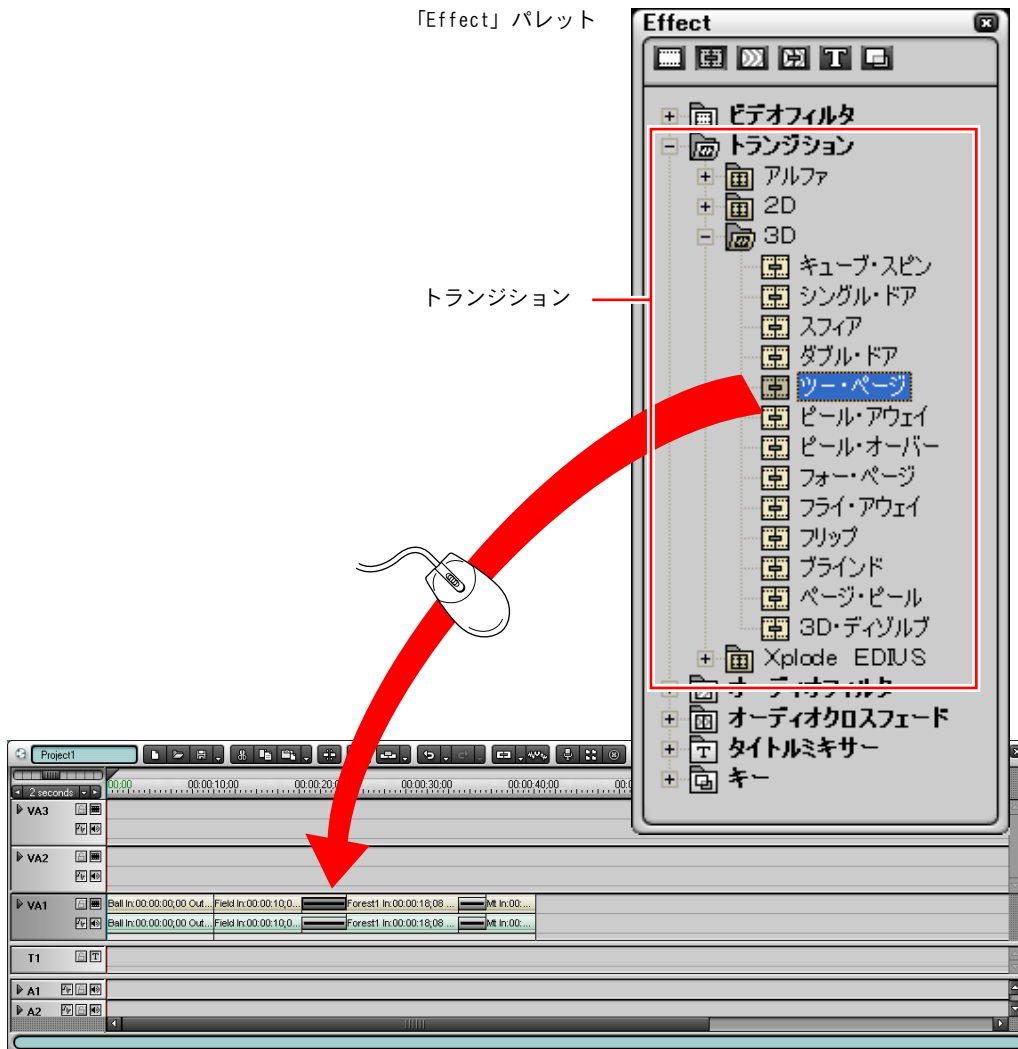
補足：パレットを表示するには

「Effect」パレットや「Information」パレットを閉じてしまったときは、パレットボタンをクリックしてリストを開き、表示したいパレットを選択します。または、「すべてのパレットを表示する」を選択します。

パレットボタン



●効果をつけながら場面を切り換える —トランジション— ●

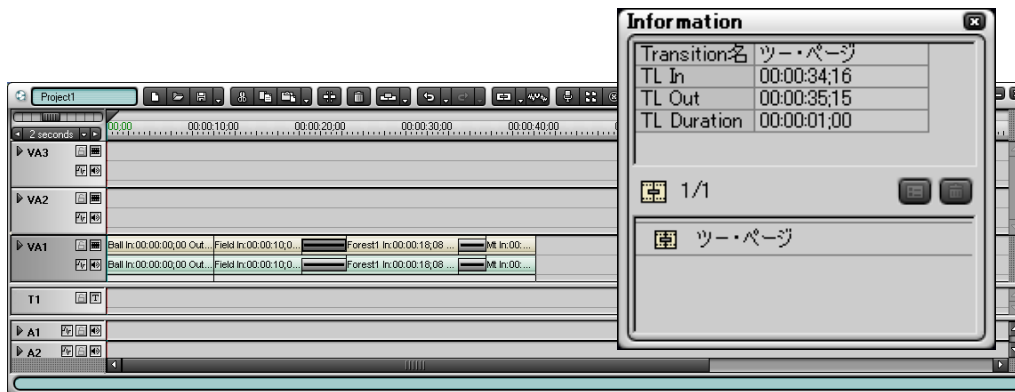


> 「3D」トランジションの「ツー・ページ」をドラッグ

●効果をつけながら場面を切り換える —トランジション●

トランジションを選択すると、設定されているエフェクトの名前が「Information」パレットに表示されます。

「Information」パレット

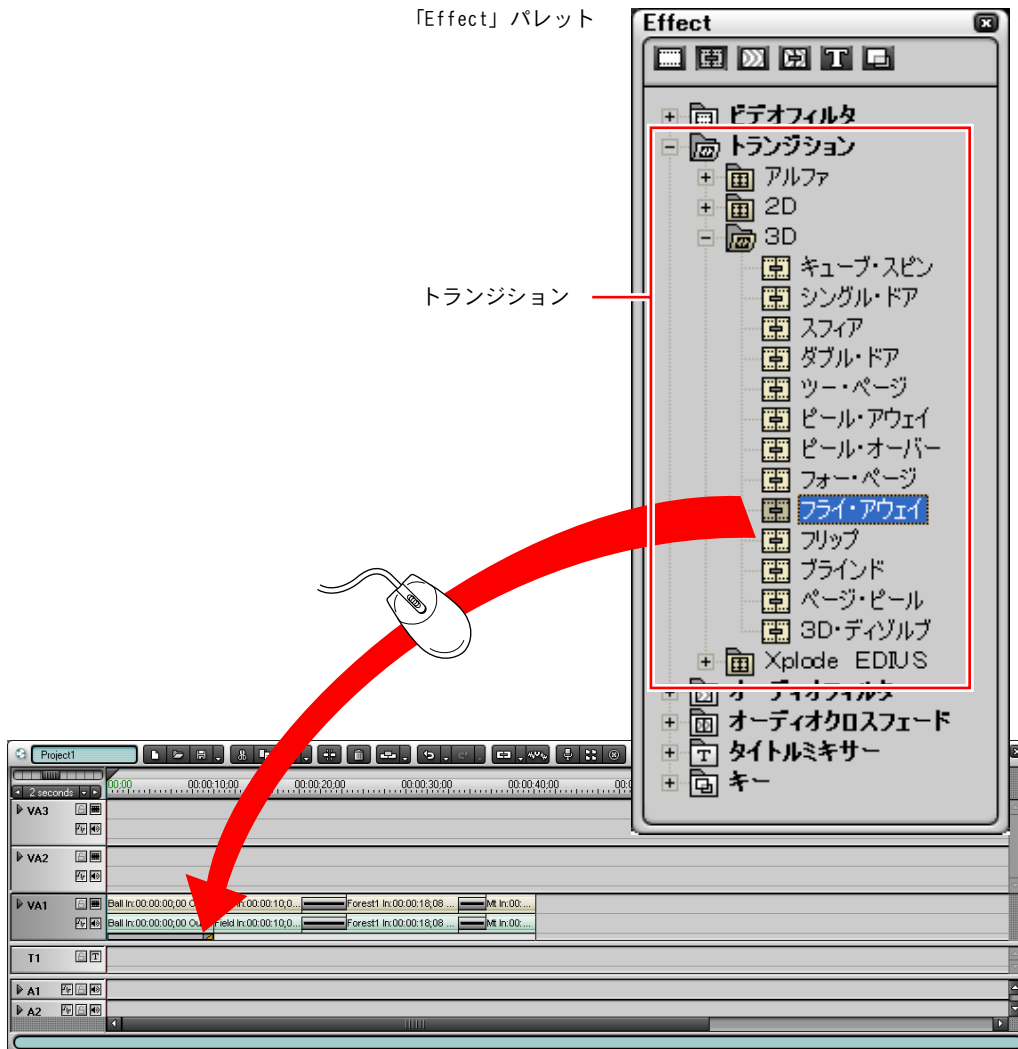


●クリップの初めまたは終わりにトランジションエフェクトを設定するには

トランジションエフェクトを変更する場合と同様に、「Effect」パレットで、トランジションのアイコンをクリックします。

エフェクトを選択して、タイムライン上のクリップの下にあるグレーのライン（ミキサー）上にドラッグします。

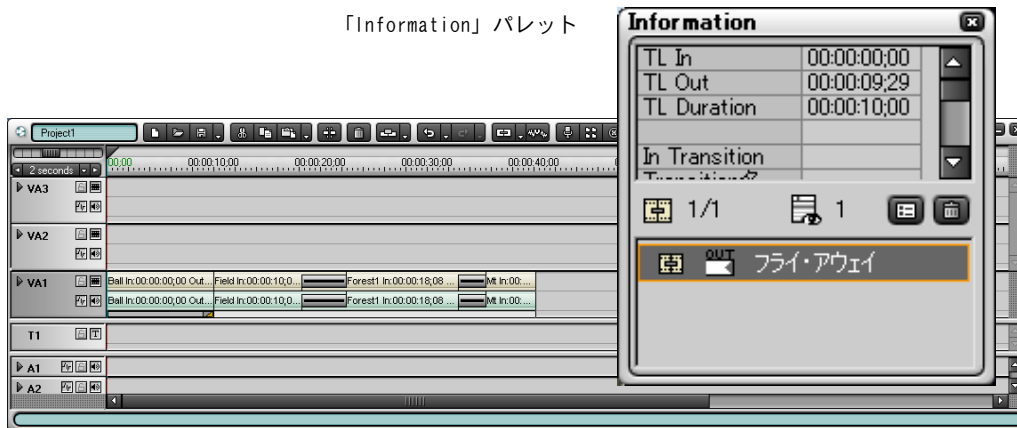
●効果をつけながら場面を切り換える —トランジション— ●



クリップの開始位置または終了位置のいずれか、ドラッグした位置に近い方にトランジションが設定されます。

●効果をつけながら場面を切り換える トランジション●

ミキサー上でエフェクトが設定されている部分を選択すると、設定されているエフェクトの名前が「Information」パレットに表示されます。



BGM を付ける

コースの状態も整ったようですので、旅を盛り上げる BGM を準備しましょう。

元の素材データに含まれている BGM は、VA1 トラック上にオーディオクリップとして配置されています。ただし、クリップごとにバラバラです。コース全体にわたって流れる BGM は、A1 トラック上に配置することにします。

A1 トラック上にオーディオクリップを配置するには

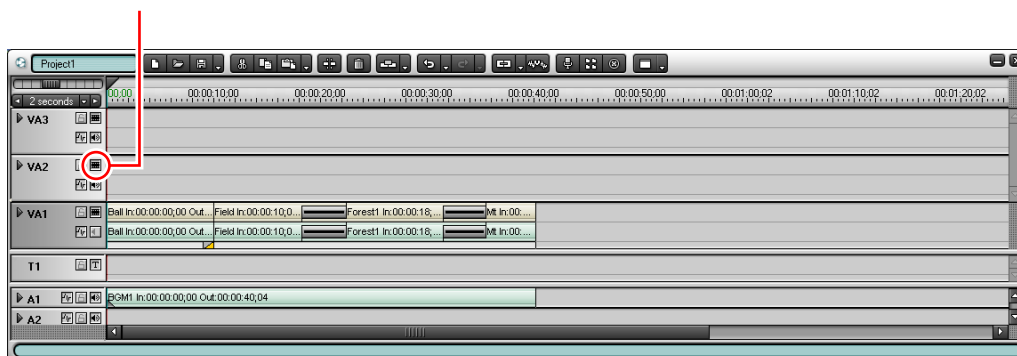
オーディオトラックの素材データは WAV ファイルです。「BGM」フォルダから BGM1.wav ファイルを開いて、ビンウィンドウにオーディオクリップを作成します。BGM1 クリップを、AVI クリップと同じ方法で A1 トラックにドラッグします (22 ページ参照)。「タイムラインに追加」ボタンを使うときは、必ず A1 トラック上をクリックして A1 トラックを選択してください (24 ページ参照)。BGM1 クリップをトリミングして、VA1 トラック上のクリップの最終位置と合わせてください。

補足：BGM1 クリップは長い・・・

タイムスケールを調節してクリップの長さを短く見せることができます (22 ページ参照)。タイムスケールコントローラのスライダを右にドラッグしてみてください。

できましたね？ VA1 トラックのビデオミュートボタンをクリックしてビデオの表示を消し、BGM だけ聞くこともできます。

ビデオミュートボタン



● BGM を付ける ●

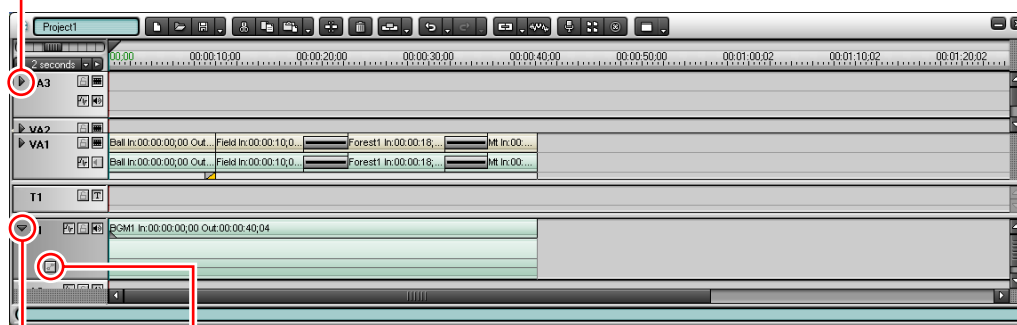
オーディオのボリュームを調節する

BGM が一本調子ではつまりません。ボリュームを調節しましょう。

ボリュームを調節するときは、クリップ上にボリュームライン（ボリュームの変化を示すカーブ）を表示します。

- 1 A1 トラックの名前の左の拡張ボタンをクリックして、トラックを拡張表示にします。

拡張ボタン



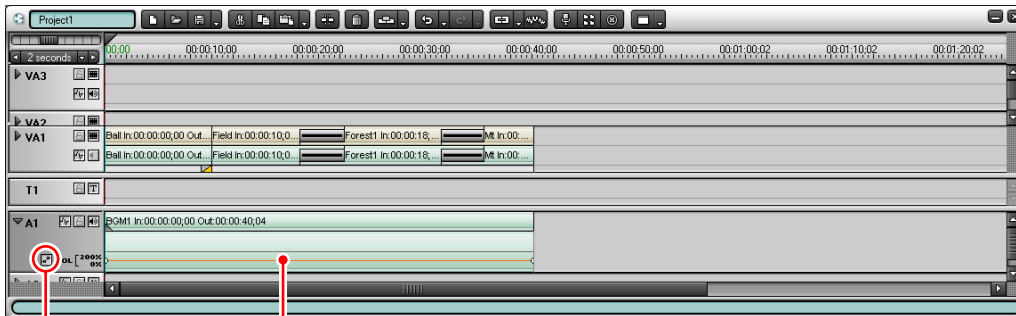
縮小ボタン

トラックを拡張表示にすると、拡張ボタンは縮小ボタンになります。

- 2 VOL/PAN ボタンをクリックして「VOL」を表示します。

VOL/PAN ボタンは、クリックするたびに「VOL」、「PAN」、オフに切り替わります。

● BGM を付ける ●

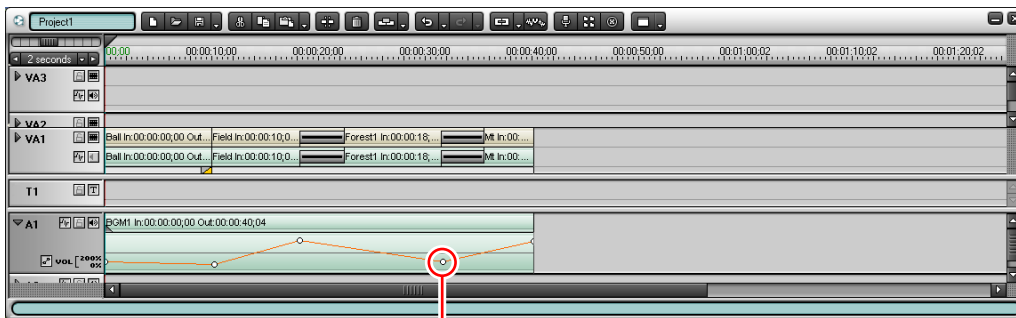


ボリュームライン

VOL/PAN ボタン : VOL

3 ボリュームライン上でボリュームを変化させたい位置をクリックします。

クリックした位置にラバーバンドポイントが表示されます。



ラバーバンドポイント

4 ラバーバンドポイントを上下左右にドラッグしてボリュームラインの形を変えることにより、ボリュームを調節します。

●おさらいとオーディオクロスフェード●

おさらいとオーディオクロスフェード

大事なことを忘れていました。着陸しないと旅はいつまでも終わりません。

気球を選んだ方、人のいない広い場所さえあれば着陸できます。降りたところからモトクロスで街まで行きましょう。

飛行機を選んだ方、滑走路を見つけるのは大変ですから、スカイダイビングで降りてしまいましょう。

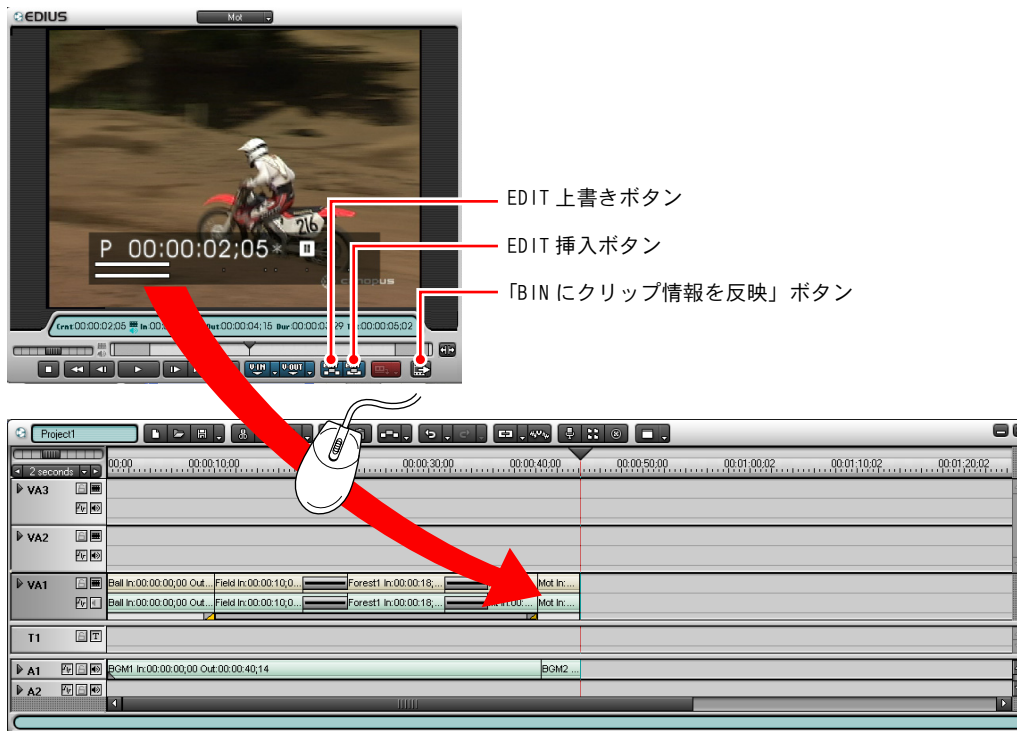
恐いですか？ もう手遅れです！

ここでいったんおさらいです。

「Vehicle」フォルダの中に、モトクロスの素材データ (Mot.avi) とスカイダイビングの素材データ (Dive.avi) が入っています。

次の手順で、山のクリップの後に、モトクロスをつなげてください。

●おさらいとオーディオクロスフェード●



- 1 ソースプレビューします。
- 2 In 点、Out 点を決めます。
- 3 ソースモニタ上の映像を、山のクリップの後にドラッグします。

EDIT 上書き / 挿入ボタンを使うには

ドラッグする代わりに EDIT 上書きボタンまたは EDIT 挿入ボタンを使うこともできます。VA1 トラックを選択して、山のクリップの後にタイムラインカーソルを置きます。(EDIT ジャンプボタンを使うと楽です。) EDIT 上書きボタンまたは EDIT 挿入ボタンをクリックします。(この場合どちらを使っても同じ結果になります。)

- 4 ビンウィンドウにもクリップを入れておきます。方法は3つあります。

●おさらいとオーディオクロスフェード●

- 「BIN にクリップ情報を反映」 ボタンをクリックします。
- ソースモニタ上の映像をピンウィンドウにドラッグします。
- タイムライン上のクリップをピンウィンドウにドラッグします。

- 5 山のクリップとモトクロスのクリップの間にトランジションを設定します (36 ページ参照)。
- 6 「BGM」フォルダに入っている「BGM2.wav」ファイルを使って、A1トラック上のBGM1クリップにBGM2クリップをつなぎます (43 ページ参照)。

補足：BGM2クリップは長い・・・

BGM2クリップのどこを使うか決めます。クリップを分割して (35 ページ参照) 使わない部分を削除しておきます (30 ページ参照)。

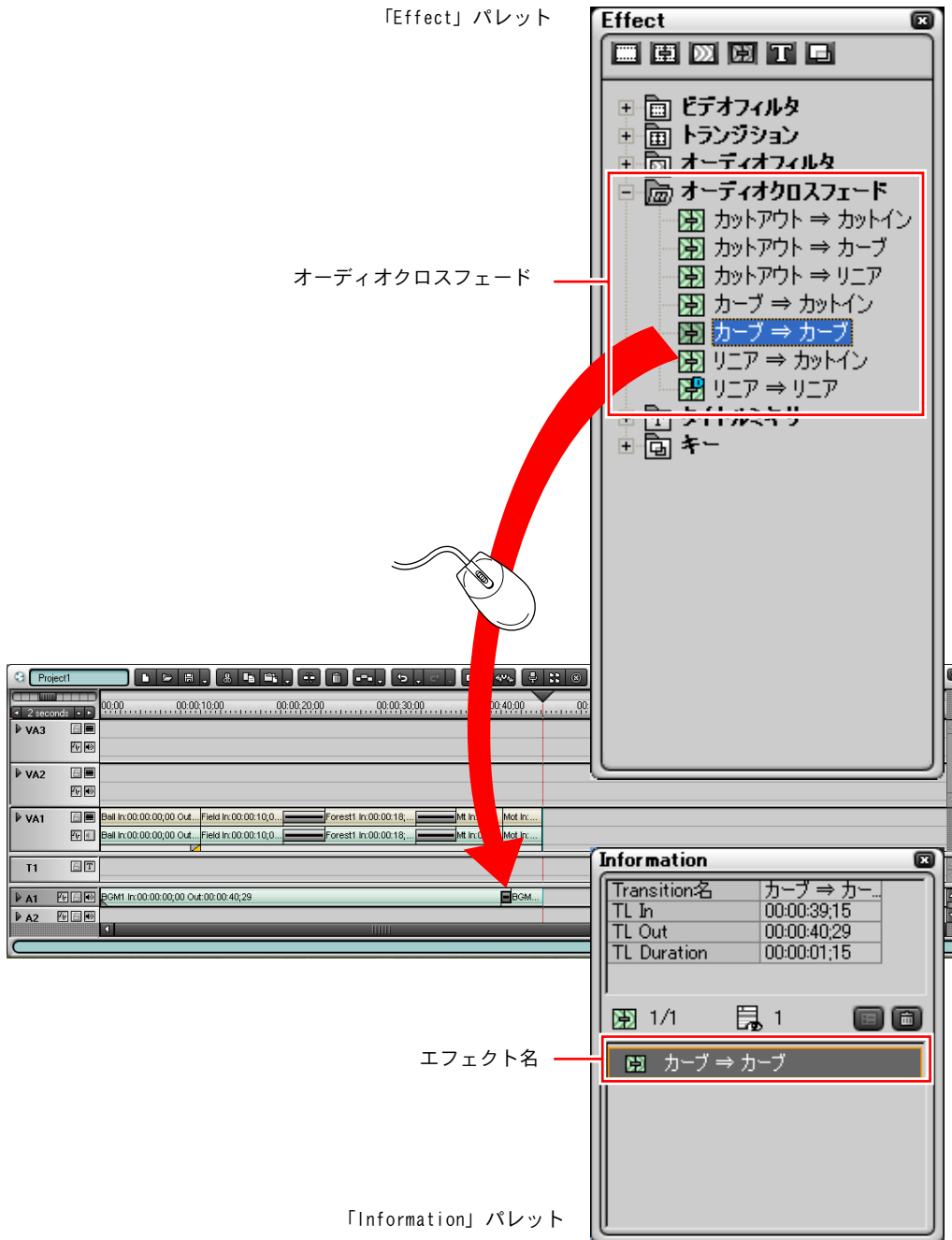
オーディオクロスフェードを設定するには

オーディオクリップの継ぎ目に「オーディオクロスフェード」を設定すると、BGMをなめらかに切り換えることができます。

- 1 BGM1 と BGM2 の間にオーディオクロスフェードを設定します。オーディオクロスフェードの設定方法は、トランジションの設定方法と同じ操作です (36 ページ参照)。ただし、ビデオクリップの代わりにオーディオクリップを選択してから、トランジションボタンの▼ (リスト) ボタンをクリックします。
- 2 「In」または「Out」を選択すると、選択されたクリップの開始位置または終了位置にデフォルトのオーディオクロスフェードが設定されます。オーディオクロスフェード上に別のエフェクトを設定する操作は、トランジションエフェクトの操作と同じです。

「Effect」パレットでオーディオクロスフェードのアイコンをクリックし、リストからエフェクトを選択します。

●おさらいとオーディオクロスフェード●



●ビデオに特殊効果を付ける —エフェクト●

ビデオに特殊効果を付ける —エフェクト

トランジションやオーディオクロスフェードと同様に、ビデオクリップ上にもエフェクトを設定することができます。エフェクトを設定することにより、モザイクやぼかしをかけて画面の一部を隠すなど、いろいろな特殊効果を付けることができます。

ビデオクリップ上にエフェクトを設定する

ビデオクリップ上にエフェクトを設定するには、「ビデオフィルタ」を使用します。ビデオフィルタを設定する方法は、トランジションの設定方法と同じ操作です。ただし、「Effect」パレットでビデオフィルタのアイコンをクリックして、リストからフィルタを選択します。

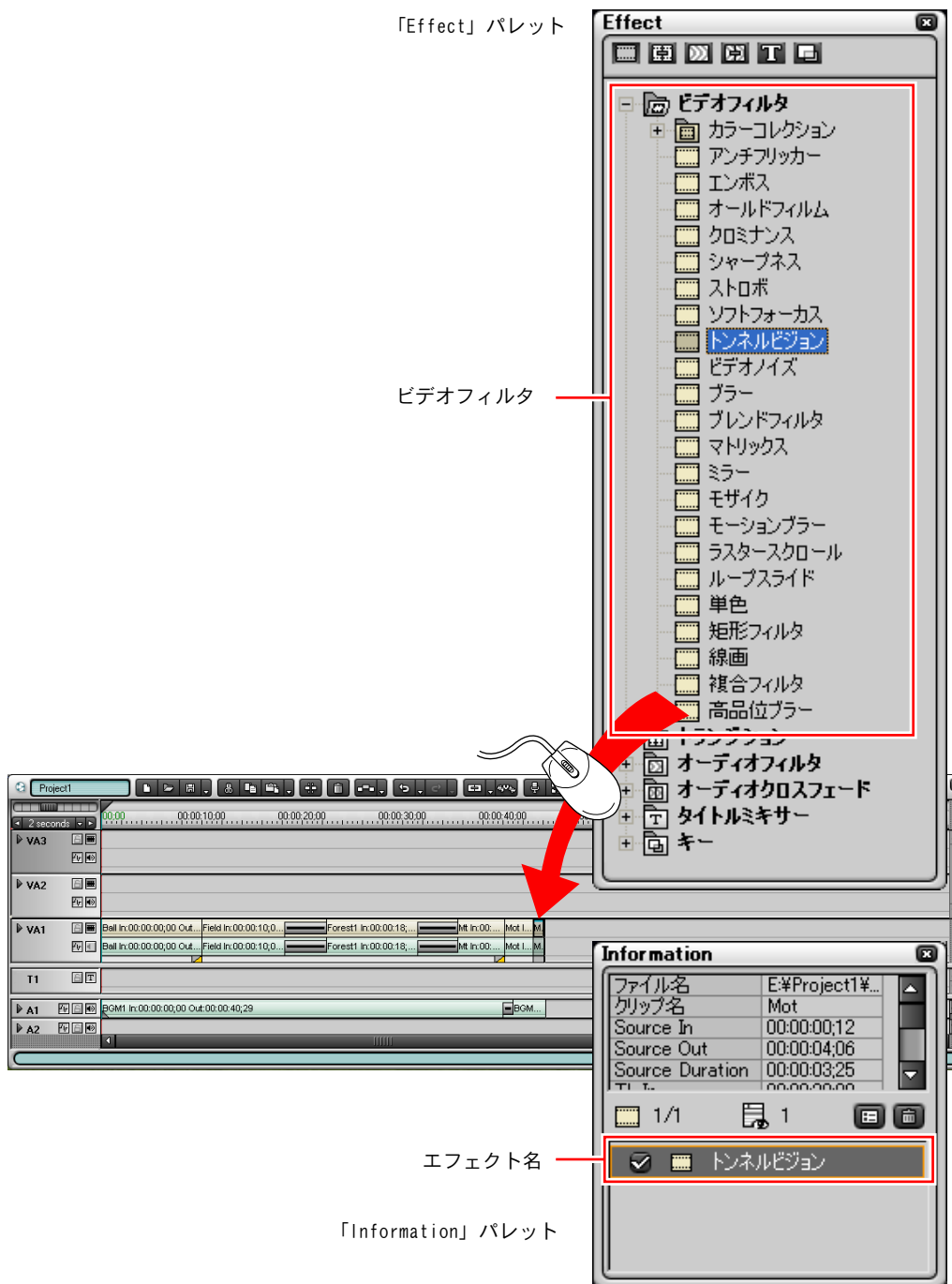
さて、モトクロスのクリップにエフェクトを付けてみましょう。

エフェクトの効果がよくわかるように、クリップを分割して後半分にエフェクトを付けることにします。(クリップを分割する方法はおわかりですね？
35 ページの「補足」をご覧ください。)

モトクロスのクリップの後半分に、「トンネルビジョン」のフィルタをドラッグしてください。

ビデオクリップ上には水色のラインが表示され、エフェクトが付いていることがわかります。

●ビデオに特殊効果を付ける —エフェクト●



エフェクトの効果を見てみましょう。

●ビデオに特殊効果を付ける —エフェクト●

タイムラインカーソルを山クリップのあたりに置いて、再生ボタンをクリックします。

うわー！目が回るー



>トンネルビジョン

無事に街まで帰れるのでしょうか？

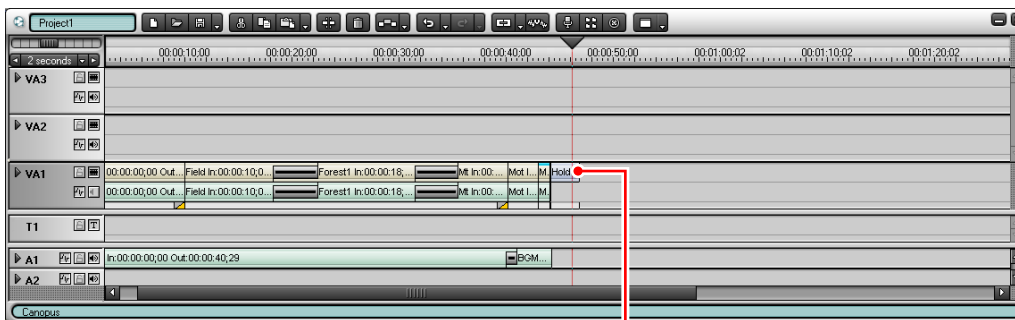
結末まで少し時間をかせぐことにします。

「Title」フォルダの中に「Hold.bmp」の素材データが用意してあります。ピンウィンドウ内で「Hold.bmp」を開くと、静止画クリップが作成されます。モトクロススのクリップの後に、静止画クリップを配置してください。

●ビデオに特殊効果を付ける —エフェクト●



タイムラインモニタ



静止画クリップ

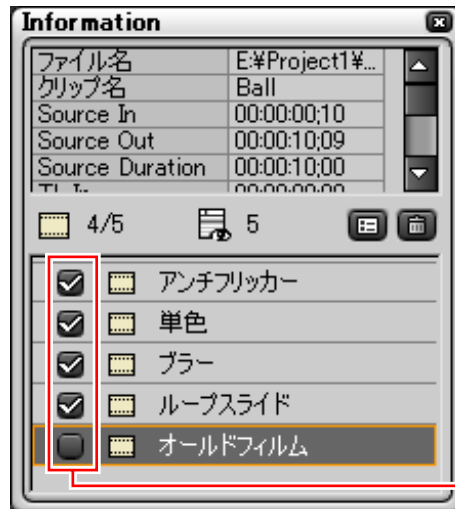
「しばらくお待ちください」のサインが表示されましたね。

BGM は必要ありませんから、BGM2 クリップをトリミングして、モトクロスのクリップの最終位置に合わせてください。

補足 1：フィルタの効果を一時的に解除するには

ビデオクリップ上には、ビデオフィルタをいくつでも設定できます。複数のフィルタを設定しておいて、とりあえず使用しないフィルタについては、「Information」パレットのチェックボックスをクリックしてチェックを外しておきます。

●ビデオに特殊効果を付ける —エフェクト●

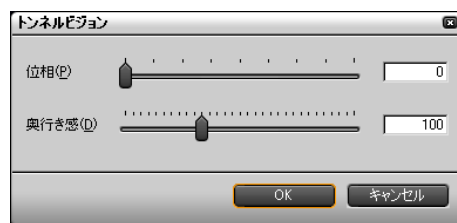
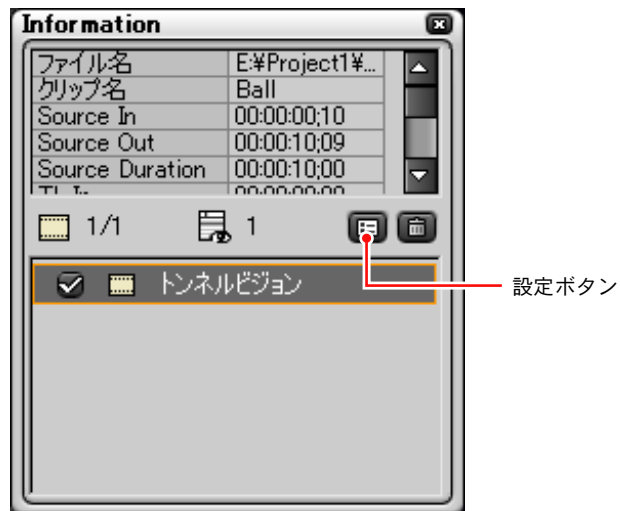


> 「Information」パレット

補足2：フィルタを加工するには

「Information」タブに表示されるフィルタを選択して設定ボタンをクリックすると、設定ダイアログが表示されます。
これを使ってフィルタを加工することができます。

●ビデオに特殊効果を付ける —エフェクト●



> 「Information」パレットと設定ダイアログ

フィルタのかかっているクリップ上にタイムラインカーソルを置いて、「位相」と「奥行き感」のスライダをドラッグしてみてください。「OK」をクリックすると、設定ダイアログが閉じます。

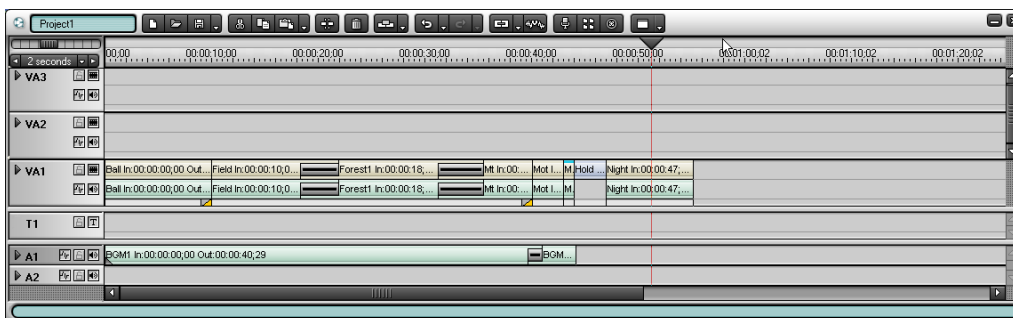
●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●

キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる

どうにかこうにか街にたどり着きました。のんびり夜景を楽しみながら、旅の思い出にひたることにしましょう。

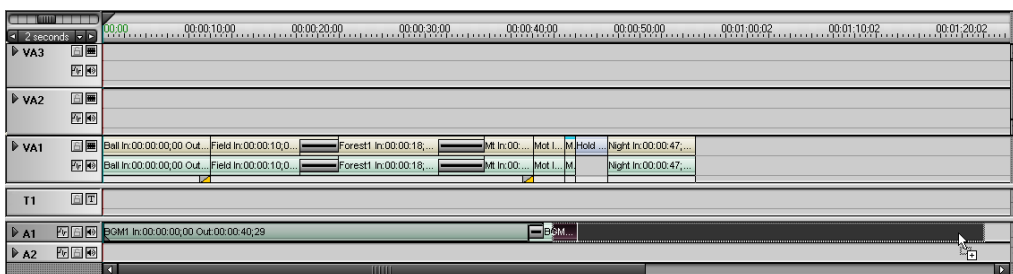
「Ending」フォルダに「Night.avi」の素材データがあります。これを使って、夜景のクリップを配置します。

方法はおまかせしますから、「Hold」クリップの後につなげてください。必ず、ピンウィンドウにもクリップを取納しておいてください。



A1トラックにはBGM1クリップを配置してください。

ピンウィンドウからドラッグしなくても大丈夫です。すでにタイムライン上にあるBGM1クリップを、Ctrlキーを押したままドラッグするだけです。



BGM1 がコピーされましたね。

●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●

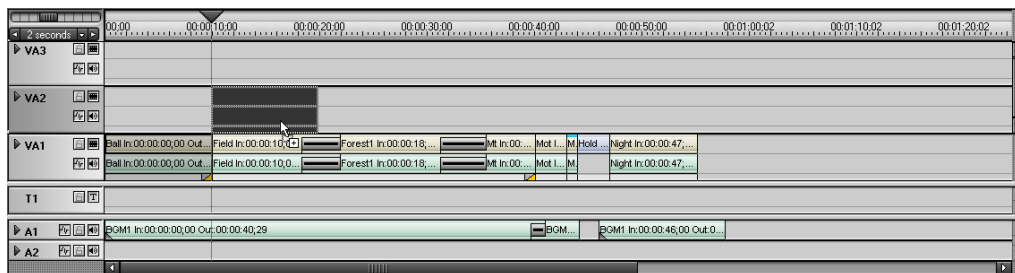
頭の位置は「Night.avi」クリップより少し前に出ている方がいいかもしれません。クリップの終了位置は、「Night.avi」クリップの終了位置と合わせましょう。

キー（サブ映像）を入れる

疲れも取れたところで、風景の映像に乗り物の映像を合体してみましょう。

風景がメインの映像、乗り物がサブの映像、すなわち「キー」となります。

乗り物のクリップを、VA2トラックの花畑のクリップと同じ位置にコピーしてみてください（Ctrl キーを押したままドラッグ）。VA2トラックのオーディオはミュートしてください。

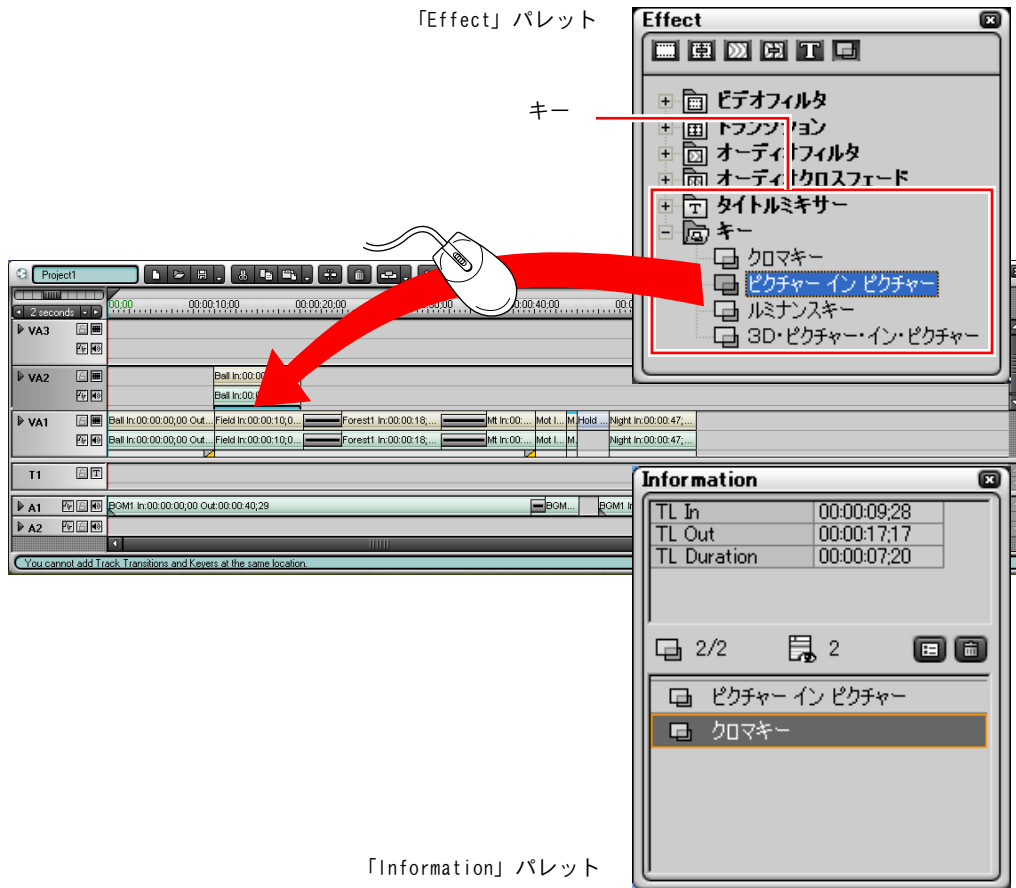


クリップの開始位置と終了位置をトリミングして花畑のクリップと位置をそろえましょう。クリップの終了位置は、花畑のクリップのトランジション開始位置に合わせてトリミングします。

次に、この乗り物クリップをキーに変えます。

乗り物クリップのミキサ一部分を選択し、Delete キーを押して現在のエフェクトを削除します。そして、「Effect」パレットのキーから「ピクチャーインピクチャー」と「クロマキー」をドラッグします。

●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●



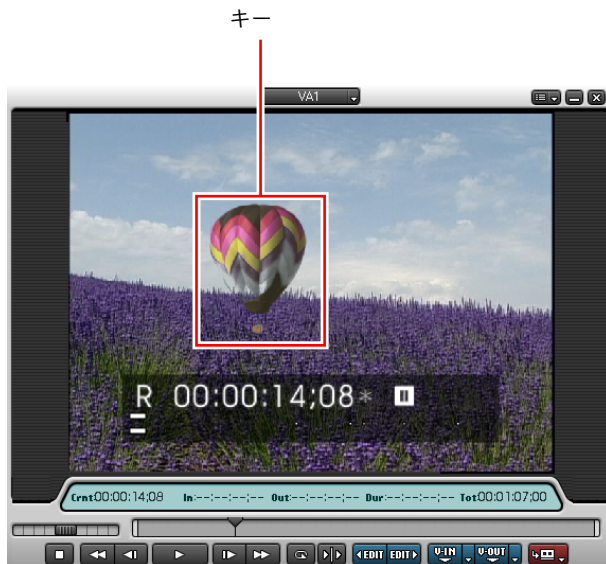
飛行機を選んだ方へ

「クロマキー」フィルタの代わりに「ルミナンスキー」フィルタを使い、「ピクチャーインピクチャー」フィルタは使用しない方がうまくいくでしょう。

タイムラインカーソルをドラッグして、花畑のクリップを再生してみてください。

ほら、キーが入っているでしょう？森のクリップ、山のクリップにもキーを入れてみてください。

●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●



📢 ご注意

トランジションの部分にキーがかからないようにしてください。

補足：キーを使うときは

キーをきれいに表示するのはそう簡単ではありません。設定ダイアログの設定値を変える必要があるかも知れません。設定ダイアログの「自動フィット」を利用してもいいでしょう。

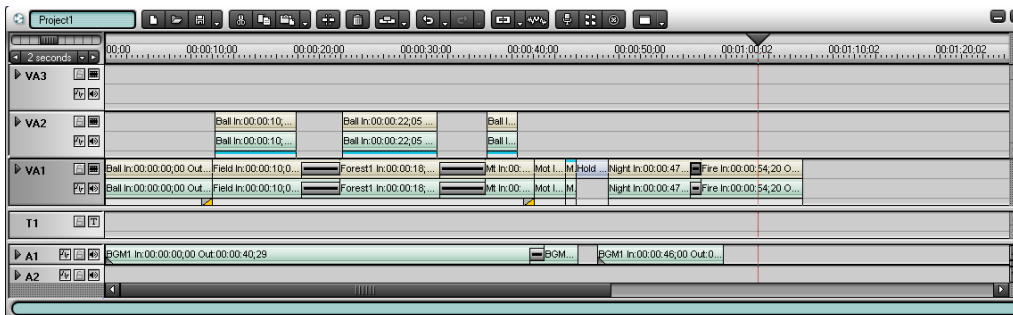
タイトル（テキスト）を入れる

さあ、いよいよフィナーレです。

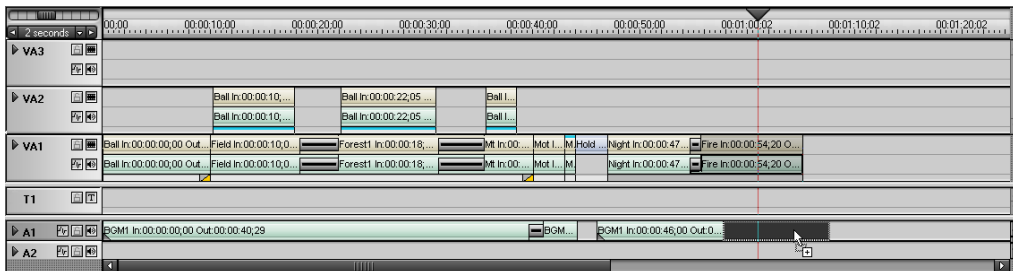
最後の場面は、旅の成功を祝う花火です。

「Ending」フォルダに「Fire.avi」の素材データがあります。夜景のクリップの後につなげてください。必ず、ピンウィンドウにもクリップを収納しておいてください。夜景と花火の間に、トランジションを入れてみていいですよ。

●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●



A1トラックには花火の音を入れます。「Fire」クリップを BGM1 クリップの後ろにコピーしてください (Ctrl キーを押したままドラッグ)。



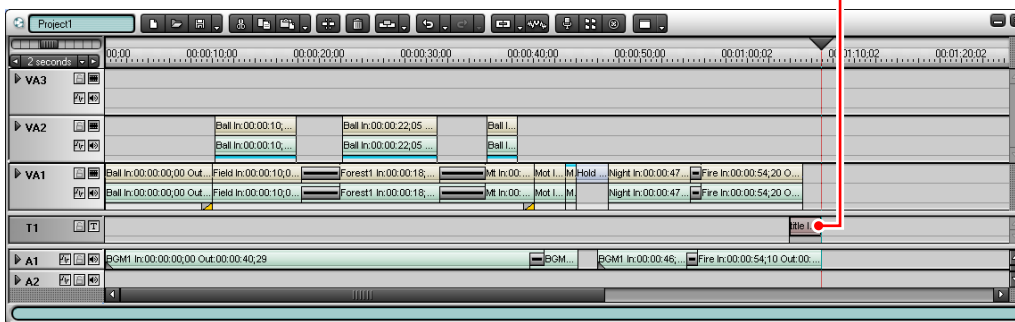
AVI クリップを A1 トラックに配置すると、オーディオクリップだけが取り出されます。BGM1 と花火の音の間にオーディオクロスフェードを入れてみるのもいいですね。

花火の場面にはお別れのメッセージを入れましょう。

場面に文字（タイトル）を入れたいときは、タイトルクリップを用意します。「Ending」フォルダに入っている「Title.icg」ファイルをピンウィンドウで開くと、タイトルクリップが作成されます。「Title」クリップを T1 トラックの「Fire」クリップの位置に配置してください。

●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●

タイトルクリップ



タイムラインカーソルをドラッグして、花火のクリップを再生してみましょう。

花火の画面に文字が現れましたね。

タイトルクリップの位置や長さを変えて、タイトルの現れるタイミングや現れている時間の長さを調節できます。

タイトル

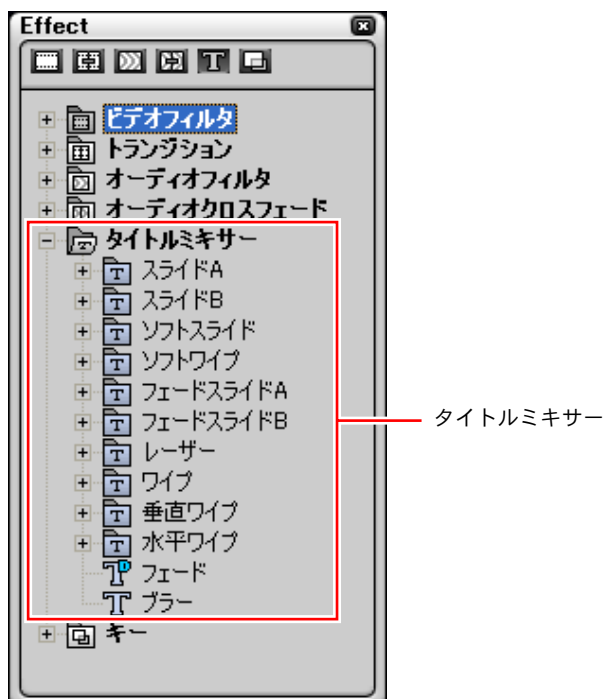


●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●

補足 1：タイトルにエフェクトを付けるには

タイトルクリップにエフェクトを設定すると、タイトルが徐々に現れたり、徐々に消えたりする効果を付けることができます。

エフェクトを設定するには、「Effect」パレットでタイトルミキサーのエフェクトを選択し、タイトルクリップのミキサー上にドラッグします。



> 「Effect」パレット

補足 2：タイトルを作成するには

ICG ファイルが用意されていないときは、標準装備のタイ틀ー (TitleExpress) を起動して、タイトルの ICG ファイルを作成します。

タイ틀ーを起動するには、ビンウィンドウでタイトル作成ボタンをクリックします。

●キー（サブ映像）とタイトル（テキスト）を入れる●

タイトル作成ボタン



タイトラーの使いかたについては、TitleExpress のマニュアルをご覧ください。

●完成した作品を保存する●

完成した作品を保存する

それでは、完成した作品（プロジェクト）を再生してみましょう。

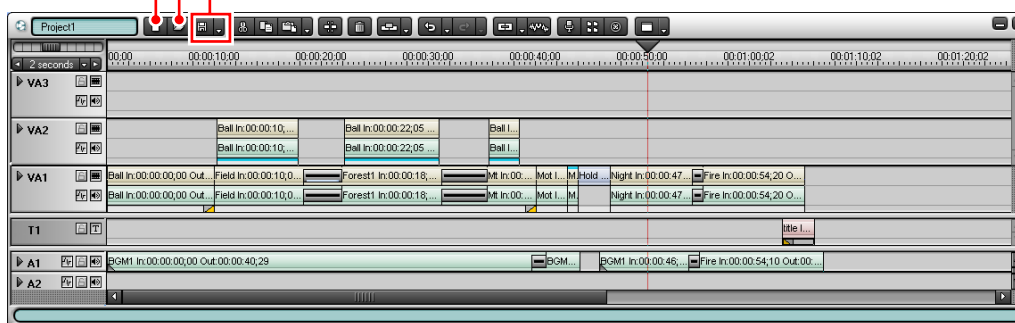
ステキな旅をお楽しみいただけましたか？

作品が完成したら、プロジェクトファイル（EPJ ファイル）として保存します。

新規作成ボタン

開くボタン

保存ボタンと▼（リスト）ボタン



保存ボタンをクリックすると、プロジェクトを開始するときに設定した名前（Project1）で、プロジェクトファイルが保存されます。

プロジェクトファイルを別の名前で保存したいときは、保存ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックして、表示されるリストから「名前を付けて保存...」を選択します。

「名前を付けて保存」ダイアログが表示され、ファイル名と保存先を指定してプロジェクトファイルを保存することができます。

●完成した作品を保存する●

新しいプロジェクトの作成を始めるときは

EDIUS を終了しないで、新しいプロジェクトの作成を始めることができます。

新規作成ボタンをクリックすると、タイムラインがクリアされます。ビンウィンドウはそのまま利用できます。

現在作成中のプロジェクトを保存するかどうか確認するメッセージが表示されます。保存するときは「はい」、保存しないときは「いいえ」をクリックします。

「プロジェクトの設定」ダイアログが表示され、新しく作成するプロジェクトについて設定を行います (6 ページ参照)。

保存したプロジェクトを読み出したいときは

EDIUS を終了していないときは、開くボタンをクリックします。「ファイルを開く」ダイアログが表示され、読み出したいプロジェクトファイル (EPJ ファイル) を選択することができます。

EDIUS を終了しているときは、EDIUS を起動し、開始画面でプロジェクトファイルを選択します。



「開く」ボタン

「ファイルを開く」ダイアログを表示

保存されているプロジェクトファイルのリストを表示

●索引●

索引

A

A1トラック上にオーディオクリップを配置 43

E

EDIUS 開始画面 6

EDIUS のクリップ 19

「Effect」パレット 39

I

「Information」パレット 40

M

「Marker」パレット 8

え

エフェクト 50

お

オーディオクロスフェード 48

か

開始位置 / 終了位置にジャンプ 26

き

キー 57

起動 5

く

クリップの移動 27

クリップの置き換え 31

クリップの削除 30

クリップの作成 17

クリップの種類 19

クリップの挿入 28

クリップの長さ変更 33

クリップの初め/終わりにトランジション 40

クリップの分割 35

クリップをトラックに並べる 22

し

準備 11

新規作成 65

新規プロジェクト 65

シングルプレビュー画面 10

そ

操作画面 8

操作の流れ 2

ソースプレビュー 14

素材の準備 13

た

タイトル 59

エフェクトを付ける 62

作成する 62

タイムスケール 22

タイムデータ 18

タイムライン 21

タイムラインクリップの加工 26

タイムラインクリップの再生 25

て

ディスプレイが1台の場合 9

デフォルトのトランジション 36

と

特殊効果 50

トランジション 36

トランジションエフェクト 38

トランジションエフェクトの変更 38

トリミング 32

は

パレットを表示する 38

ひ

ビデオフィルタ 50

ビンウィンドウ 18

ピンウィンドウにクリップを用意する 20

ふ

フィルタの加工 54
フィルタの効果を一時的に解除 53
「プロジェクト設定」ダイアログ 6
プロジェクトの保存 64
プロジェクトファイルの保存先 7
プロジェクトの読み出し 65
プロジェクト名 7

ほ

ボリュームの調節 44
保存したプロジェクト 65