

ユーザーズガイド



EDIUS Pro 5

F095807223

□□ ご注意

- (1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3)本製品は内容について万全を期して作成しましたが、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの 点がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4) 運用した結果については、(3)項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (5)ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または 派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
- (6)本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアッセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、CANOPUS / カノープス、EDIUS / エディウスおよびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) HDV はソニー株式会社と日本ビクター株式会社の商標です。
- (9) Microsoft、Windows は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。
- (0) QuickTime および QuickTime ロゴは、ライセンスに基づいて使用される商標です。QuickTime は、米国およびその他の国々で登録された商標です。
- Inscriber は Inscriber Technology Corporation の登録商標です。TitleMotion および Inscriber ロゴは Inscriber Technology Corporation の登録商標です。
- (12) Adobe、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
- (13) S×Sメモリーカード、XDCAM、XDCAM EX はソニー株式会社の商標です。
- (14) HDMI, the HDMI logo and High-Definition Multimedia Interface are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing LLC.
- (15) DCDOLEY Dolby、ドルビーおよびダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。ドルビーラボ 0.101141 ラトリーズからの実施権に基づき製造されています。
- (16) その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

🛄 表記について

- ■本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、ディスクに添付のテキストファイルも 必ずお読みください。
- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
- ■本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同様に行ってください。
- 本書 では、Microsoft[®] Windows[®] Vista operating system を Windows Vista (Ultimate、Home Premium、 Home Basic、Business、Enterprise の総称)と表記します。
- 本書では、Microsoft[®] Windows[®] XP Professional operating system を Windows XP と表記します。

健康上の注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い光や刺激や点滅によって、一時的にてんかん・意識の 喪失などが引き起こされる場合があります。こうした経験をこれまでにされたことがない方でも、それが起 こる体質ももっていることも考えられます。こうした経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあた られる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談してください。

著作権について

テレビ放送やビデオなど、他人の作成した映像/音声をキャプチャしたデータは、動画、静止画にかかわら ず個人として楽しむ以外は、著作権法上、権利者に無断では使用できません。また、個人として楽しむ目的 であっても複製が制限されている場合があります。キャプチャしたデータのご利用に対する責任は一切負い かねますのでご注意ください。

> EDIUS ユーザーズガイド July 22, 2008 Copyright © 2008 Thomson All rights reserved.

目次

概要

ユーザーズガイドについて

本書の内容 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2
本書の使い方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2

EDIUS の特徴 ······· 4

ウィンドウの構成と機能

ウィンドウのレイアウト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5
プレビューウィンドウ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
タイムラインウィンドウ・・・・・・ 1	3
ビンウィンドウ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1	5
パレットウィンドウ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6

チュートリアル

作品制作の流れ

	作品の構成を考えよう・・・・・・20
	作品に使用する素材を用意しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・20
編	集環境を作ろう
	カメラなどの機器とパソコンを接続しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 22
	テレビモニタとパソコンを接続しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・23
EC	DIUS の起動
	プロジェクトを作成しよう ・・・・・ 24
	プロジェクトを保存しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 30
素	対の取り込み
	HDV / DV カメラから取り込もう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 31
	AVCHD カメラから取り込もう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 38

	CD / DVD の素材を取り込もう・・・・・ 40
	パソコンに保存されているファイルを取り込もう・・・・・・・・・・・ 42
	P2の素材を取り込もう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・43
	XDCAM EX の素材を取り込もう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 46
	アナログ形式の素材を取り込もう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 48
ク!	リップの編集
	クリップをタイムラインに配置しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・52
	トラックを追加しよう・・・・・・ 59
	シーケンスを追加作成しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 61
	ネストシーケンス機能を使おう ・・・・・ 62
	クリップをトリミングしよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 64
	クリップの再生速度を変えよう ・・・・・ 72
	動画から静止画を切り出そう
	マルチカムモードで素材クリップを編集しよう
I	フェクトの適用
	エフェクトの種類・・・・・・81
	エフェクトを適用しよう・・・・・ 82
オ-	ーディオの編集
	音量を調整しよう ・・・・・ 113
	BGM をつけよう ・・・・・ 116
	トラック間のボリュームバランスを調整しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 117
タ・	イトルの作成
-	タイトルを入れよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
夕.	イムラインで再生
-	・ ー ~ ・ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
作品	品の完成
作品	品の出力
	ー - ー・- DVD に出力しよう・・・・・ 131

	Blu-ray Disc に出力しよう ・・・・・ 139
	いろいろなファイルに出力しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 141
	HDV カメラに出力しよう ・・・・・ 143
	DV カメラに出力しよう ······146
	P2 カードに出力しよう ······148
	S × S メモリーカードに出力しよう ······ 150
よ	く使うショートカット一 覧

その他の便利な機能

オフラインクリップの復旧 オフラインクリップを復旧しよう ······ 154 プロジェクトの再構成 プロジェクトで使わなかったクリップをビンから削除しよう ····· 156 アルファチャンネル

画像を切り抜いて合成しよう ・・・・・・・・・・	
--------------------------	--

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー

3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう ······ 165





ユーザーズガイドについて

本書の内容

このマニュアルは、初めてビデオ編集に挑戦される方や初心者の方に、EDIUSの基本的な使い方を学んでいただくための構成になっています。より詳しい設定や、設定項目の内容、本書では紹介しきれなかった機能などについては、リファレンスマニュアルを参照してください。

本書は次のような構成になっています。

第1章 概要

EDIUS でビデオ編集を始める前に、知っておいていただきたいことを記載しています。

第2章 チュートリアル

ビデオ作品制作のワークフローに沿って、EDIUS での基本的なビデオ編集の方法を、チュートリアル形式で紹介しています。

第3章 その他の便利な機能

チュートリアルで紹介した機能のほかに、知っておくと便利な機能について 紹介しています。

本書の使い方

まず別冊のインストールガイドをお読みになり、EDIUS をインストールしてください。 EDIUS の主な画面については、「第1章 概要」で説明しています。 ビデオ編集の基本的な流れを理解したい方は、「第2章 チュートリアル」をお読み ください。EDIUS の起動から、編集に必要な基本操作を説明しています。 概要・チュートリアルで EDIUS に慣れてきたら、「第3章 その他の便利な機能」 で紹介されている、編集のためのより便利な機能を使ってみてください。 本書で使っているマークと意味は次のとおりです。

Column	知っておくと便利なことや、わかりにくい言葉の意味などを説 明しています。
	キーボードショートカットです。手順は主にボタンで操作する 方法で説明していますが、このマークがあるときは、記載され ているキーボードを押しても操作できます。
REXCEED VELXUS HDSTORM	当社製品(REXCEED シリーズ、VELXUS シリーズ、HDSTORM) をお使いの場合、手順が異なることを表しています。お使いの製品の マークがあるときは、マーク部分の説明にしたがってください。

EDIUS では、カメラ(HDV / DV カメラ)や Panasonic 社製 P2 機器、Sony 社製 XDCAM EX 機器などの素材を取り込むことができます。各機器とパソコンや 当社製品との接続、入力設定、出力設定などについては、リファレンスマニュアル やお持ちの機器の取扱説明書などを参照してください。

● HDV / AVCHD とは

HDV とは、日本のカメラメーカー4 社が策定したハイビジョン映像の記録方式規格です。DV と同じ記録量ながら、映像圧縮にMPEG-2 を採用することでハイビジョン映像の記録を可能にしています。

AVCHD とは、ソニー株式会社と松下電器産業株式会社が策定したハイビジョン映像を記録する HD ビデオカメラの規格です。HDV 規格の圧縮形式 MPEG-2 よりも高い圧縮符号化効率を持つ MPEG-4 AVC/H.264 方式で圧縮をかけることにより、8cmDVD ディスクやカメラ内蔵のハードディスクなどにハイビジョン映像を記録することができます。

これらの規格では DV 規格よりもデータ量が多くなりますので、パソコンに極めて 高い性能が要求されます。

EDIUS では、HDV の映像をパソコンに取り込むときに、Canopus HQ という独自

のコーデックを用いてパソコンにかかる負担を軽減 しています。HQ コーデックは負担の軽減に寄与しま すが、データ量は増大するため、可能な限り大容量の ハードディスクを用意されることをおすすめします。 ※ MPEG-TS のまま取り込むことも可能ですが、再 生には大きな負荷がかかりますので高スペックな 編集環境が必要です。



EDIUS の特徴

快適な動作でリアルタイム編集が行えます

EDIUS の最大の特徴は、編集の動作が実にスムーズに行えることです。プロの方に 使用されている他のビデオ編集ソフトウェアに比べて、使い勝手の良さを体感して いただけることでしょう。また、クリップを配置したタイムライン上の素材に対して、 エフェクトやトランジションなどの効果をかけた後でも、レンダリングすることな く完成したときと同じ画質で内容を確認することができます。

独自の高品質なコーデックが魅力

EDIUS シリーズの発売以前からカノープス製品に搭載されてきた独自のコーデック は、高い画質を備えているのが魅力です。さらに EDIUS はハイビジョン対応コー デックを内蔵していますので、家庭用のビデオカメラでハイビジョン撮影を実現し たフォーマットとして注目を集めている HDV / AVCHD にも対応しています。こ れまでの HQ トランスコードキャプチャに加え、機器を EDIUS からコントロール して MPEG-TS 形式のままでキャプチャできるようになりました。編集に不向き とされるハイビジョン映像を快適に編集できるだけでなく、業務用、放送用にも使 用可能な高い品質を兼ね備えています。

AVCHD から DV まで幅広い素材に対応可能です

当社独自コーデックの AVI に加えて、AVCHD から DV まで幅広い動画ファイルを 素材として扱えます。しかも種類の異なる素材をひとつのプロジェクトの中で混在 させることもできます。

DVD の書き出しをはじめとする多彩な出力

編集後の映像を保存するときも様々な形式から選べます。 HDV や DV のテープへの書き出し、各種圧縮フォーマットでのファイル保存はもち ろんのこと、付属の「Ulead DVD MovieWriter」*を使用して Blu-ray Disc への 出力、書き込み型 DVD ドライブを搭載したパソコンから、タイムラインをチャプター 付きの DVD-Video として直接保存することもできます。 ※ 製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。





タイムラインウィンドウ クリップを配置し、編集を行う ウィンドウです。 ビンウィンドウ

取り込んだクリップを管理する ウィンドウです。



パレットウィンドウ

Information 、Effect、 Sequence marker の 3 つ のパレットがあります。

シングルモニタ時のレイアウト

シングルモニタとは、1台のモニタで使用した状態です。





お好みのウィンドウレイアウトにカスタマイズするには

EDIUSの標準レイアウトを作業しやすいように、お好みのレイアウトにカスタマイズできます。また、カスタマイズしたレイアウトを保存しておくこともできます。

●画面のレイアウトをカスタマイズする

ビンウィンドウに〈Information〉パレットなどのパレットウィンドウを結合させたり、切 り離して別々のウィンドウにすることができます。 パレットを結合するには、パレットのタブをビンウィンドウの〈Bin〉タブの横にドラッ グ&ドロップします。



別々のウィンドウにするには、パレットの枠の外にドラッグします。 各ウィンドウの大きさは、ウィンドウ端にマウスカーソルを近づけ、マウスカーソル の形が変わったところでドラッグすることにより、自由に変更することができます。

次ページへ続く⇒



プレビューウィンドウ

デュアルモード

プレビューウィンドウに、プレイヤーとレコーダーの両方を表示して使用します。



プレイヤー

EDIUS に取り込んだりタイムライン に配置したりする前の素材を再生する ウィンドウです。カメラの画像やビン のクリップを再生させて In 点、Out 点 を設定します。

レコーダー

タイムラインを再生します。エフェ クトをかけた画像や、合成した画像 もリアルタイムに確認できます。

シングルモード

プレビューウィンドウに、プレイヤーとレコーダーのどちらかを表示し、切り替え ながら使用します。



プレイヤーの操作ボタン



₍₁₎ 入力プリセット	入力の設定をボタンに登録し、クリックするだけで設定を切り 替えることができます。詳しくはリファレンスマニュアル「操 作ボタンの設定」を参照してください。
(2) In 点の設定	長いテープやクリップから、使用する範囲の先頭(In 点)を設 定します。[
(3) Out 点の設定	長いテープやクリップから、使用する範囲の末尾(Out 点)を 設定します。[
(4) 停止	再生を停止します。[[]]
(5) 巻き戻し	巻き戻します。[』]
(6) 前のフレーム	1クリックで1フレーム分逆方向に再生します。押し続けると コマ戻しできます。[█]]
(7) 再生	順方向に再生します。再生中にクリックすると一時停止します。 再度クリックすると再生を再開します。[[mine]
(8) 次のフレーム	1クリックで1フレーム分順方向に再生します。押し続けると コマ送りできます。[♪]
(9) 早送り	早送りします。[🛄]
(10) ループ再生	繰り返し再生します。[[] + []
Timeline に ⁽¹¹⁾ 上書きで追加	タイムラインカーソルの位置に、クリップを上書きして配置します。配置する位置にクリップがある場合はそのクリップを上書きしますので、他のクリップの位置はずれません。[[]]]

⁽¹²⁾ で追加	タイムラインカーソルの位置に、クリップを挿入して配置しま す。配置する位置にクリップがある場合は、挿入したクリップ の長さ分だけ後ろにずれます。[
(13) キャプチャ	プレイヤーに表示した画像を取り込みます。 [🎦]
バッチキャプチャ ⁽¹⁴⁾ リストに追加	1 つのテープから複数の素材を取り込む(バッチキャプ チャ)場合、In 点、Out 点などの情報をリストに追加します。 [[[TRL] + [6]]]

レコーダーの操作ボタン



(1)~(6)は、プレイヤーの操作ボタン(4)~(9)と同じです。

(7) In 点の設定	タイムラインに In 点を設定します。 [🂭]	
(8) Out 点の設定	タイムラインに Out 点を設定します。 [💭]	
(9) ループ再生	In 点と Out 点を設定している場合はその間を繰り返し再生 します。設定がない場合はタイムラインを最初から最後まで 繰り返します。[[] + []	
1つ前の編集点に ⁽¹⁰⁾ 移動	タイムラインカーソル位置から左方向の編集点にカーソルが 移動します。[
(11) 次の編集点に移動	タイムラインカーソル位置から右方向の編集点にカーソルが 移動します。[[S]]	
(12) カーソルの周辺を再生	タイムラインカーソルの前後を繰り返し再生します。	
(13) 出力	テープやファイルへ出力します。	

タイムラインウィンドウ

主な編集作業はタイムラインウィンドウで行います。クリップ (ビデオ・オーディオ・ 静止画・タイトル・カラー)を時間軸に沿って配置し、作品を仕上げます。

タイムスケールの表示単位切り替え

タイムスケールの表示単位を変えることでタイムスケールの目盛り幅が変わり、全体 の確認や微調整ができます。

- (1) タイムスケールコントローラ スライダーをドラッグして単位を変更できます。
- (2) タイムスケールコントロールボタン クリックして単位を変更できます。
- (3) タイムスケール設定ボタン 現在の表示単位です。クリックするたびに Fit 表示と現在の表示単位を切り替え ます。
- (4) タイムスケールリストボタン

クリックすると表示単位がリスト表示され、一覧から選んで変更できます。





ビンウィンドウ

素材の管理(登録・登録解除・ファイルの削除など)を行うウィンドウです。



パレットウィンドウ

Information パレット

クリップ情報の確認や適用したエフェクトの調整ができます。詳しくはリファレン スマニュアル「〈Information〉パレットの表示/非表示」を参照してください。



Effect パレット

画像の明るさや色の調整、特殊効果の付加、画像の合成などをするためのエフェクトが用意されています。詳しくはリファレンスマニュアル「〈Effect〉パレットの表示/非表示」を参照してください。



Sequence marker パレット

タイムラインに設定したシーケンスマーカーについて確認できます。シーケンスマー カーとはタイムラインにつける印のことで、〈Sequence marker〉パレットで選ん で、その位置へジャンプすることができます。また作品を出力するときにはチャプ ターにもなります。シーケンスマーカーの設定や削除については、リファレンスマ ニュアル「タイムラインにマーカーを設定したい」を参照してください。



チュートリアル

作品制作の流れ

作品の構成を考えよう

素材となる映像を撮影したりパソコンに取り込んだりする前に、まず作品の構成を 考えましょう。だいたいの構成が決まれば、どんなカットを用意すればよいか、用 意した素材のどの部分を取り込むのか、取り込んだ素材をどのように並べるのか、 ということがわかり、撮影や編集をスムーズに行うことができます。

手順に沿って簡単な作品を作ってみることで EDIUS の基本的な使いかたを練習しましょう。

例 リゾートホテル紹介 VTR を作る



作品に使用する素材を用意しよう

構成が決まったら、素材を用意しましょう。新たに撮影したり、撮り溜めていたテー プや動画ファイル、BGM で使いたい音楽 CD などを集めましょう。

編集のワークフローを確認しよう

チュートリアルでは、下記のワークフローに沿って作品作りを進めていきます。素 材の取り込みと作品の出力の設定/操作は、お使いの機器やメディアなどによって 異なりますので、お使いの機器などに合わせて作品作りを進めていってください。



チ

ュ

ートリア

í

編集環境を作ろう

カメラなどの機器とパソコンを接続しよう

編集のワークフローを確認したら、編集環境を作りましょう。 作品に使用する素材を EDIUS に取り込むために、カメラ(HDV / DV など)やビ デオデッキなどの、素材となる映像が記録されている機器とパソコンを接続します。 接続方法については、お使いのパソコンや機器の取扱説明書を参照してください。

例 HDV カメラとパソコンを接続する場合



機器側を接続してから入れてください。

チュートリアル

22

REXCEED / VELXUS / HDSTORM テレビモニタとパソコンを接続しよう

当社製品(REXCEED シリーズ、VELXUS シリーズ、HDSTORM)とテレビモニ タを接続して、テレビモニタでの表示を確認しながら編集作業を行うことができます。 編集中にリアルタイムでテレビモニタに出力できるので、作品をテレビで再生した 状態を確認しながら、色味の調整やタイトルの編集などが行えます。

VELXUS、HDSTORM をパソコンに装着する方法や当社製品とテレビモニタを接続する方法について詳しくは、付属のセットアップマニュアルやテレビモニタの取扱説明書を参照してください。

例 HDSTORM を装着したパソコンに HDV カメラとテレビモニタを接続する場合



チ

ュ

ートリア



プロジェクトを作成しよう

EDIUS で編集作業を行うときの一番大きな作業単位となるのがプロジェクトファイルです。プロジェクトファイルには、編集の経過や、映像のフォーマットなどが記録されます。

プロジェクトプリセットを作成しよう



EDIUS 5 をダブルクリックします

初めて起動したときは、プロジェクトの保存場所を設定するダイア ログが表示されます。OS などのシステムがインストールされてい るドライブ以外に保存先を指定することをおすすめします。



- 2 [参照] をクリックします
- 3 フォルダを選び、[OK] をクリックします
- 4 [OK] をクリックします

プロジェクトファイルの保存先を指定し ます。次回からプロジェクトを作成すると、 指定したフォルダに保存されます。



24

5 [新規プリセット] をクリックします



〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。

お使いのデバイスによっては、確認ダイアログが表示されることがあります。その場合、[OK]をクリックしてください。



6 出力デバイス、出力フォーマットを選びます

〈出力デバイス〉、〈出力フォーマット〉は、完成した作品を出力したいメディアのフォーマットに合わせて選びます。また、カメラに記録した映像を素材として取り込む場合、記録した映像のフォーマットに合わせておくと、品質を下げることなく、スムーズに編集を行うことができます。

入力時や出力時の設定を細かくカスタマイズすることができます。詳しくは、リ ファレンスマニュアル「ハードウェア設定」を参照してください。

REXCEED / VELXUS / HDSTORM

当社製品(REXCEED シリーズ、VELXUS シリーズ、HDSTORM)をお使い の方で、テレビモニタに出力しながらビデオ編集を行う場合は、〈出力デバイス〉 で該当するデバイスを選んでください。



次ページの表で画質とフォーマットの代表的な例をあげていますので、参考にしてください。その他の出力フォーマットについて詳しくは、リファレンスマニュアル「入出力フォーマット一覧」を参照してください。

画質	出力先のメディア、用途	出力デバイス	出力フォーマット
1920x1080	Blu-ray Disc	Generic OHCI HD 60Hz	1920x1080 59.94i
(フルハイビジョン		HDSTORM	など
画質)		HQX -ET HD 60Hz	
		NHX-E1 HD 60Hz	
		NHX-E2 HD 60Hz	
1440x1080	Blu-ray Disc	Generic OHCI HD 60Hz	1440x1080 59.94i
(ハイビジョン	DV テープ(HDV)	HDSTORM	など
画質)		HQX -E1 HD 60Hz	
		REXCEED /	
		NHX-E1 HD 60Hz	
720x480		Generic OHCI SD NTSC	720x480 59.94i 4:3 (DVD)
(標準画質)	DV テープ (DV)	HDSTORM	720x480 59 94i 16:9(DVD)
		HQX -E1 SD NTSC	など
		REXCEED /	
		VELXUS	
		NHX-ET SD NTSC	

※上記は一例です。

プロジェクト設定について詳しくは、リファレンスマニュアル「プロジェクトの 操作」を参照してください。



7 [OK] をクリックします



8 [OK] をクリックします

[…] をクリックし、お好みの画像ファイルを選んで、アイコンとして使用することができます。





新規プロジェクトファイルを作成しよう

プロジェクトプリセットを作成したら、新規プロジェクトファイルを作成します。

1 プロジェクトプリセットのアイコンを選び、[開始] をクリックします よく使うプロジェクト設定をプロジェクトプリセットとして登録しておくと便利 です。



- 2 プロジェクト名を入力します
- 3 [OK] をクリックします



プロジェクトを保存しよう

作業を途中でやめるときは、プロジェクトを保存しておきましょう。次回、編集を 再開するときは、起動ダイアログの〈最近使ったプロジェクト〉に一覧で表示され ますので、すぐに作業を始めることができます。

1 📳 をクリックします [🕮 + 🔛]

プロジェクトが上書き保存されます。






素材の取り込み

パソコンを使用したビデオ編集では、まず、カメラやデッキ、DVD / CD、ファイ ルなどから素材を取り込んでクリップとして登録します。 素材が記録されているカメラやデッキ、メディアなどによって、取り込む方法が異 なります。下記に代表的な例をあげていますので、参照先をご覧になり、作品に使 用する素材を取り込んでみましょう。

HDV / DV カメラから取り込もう ▶ P31 AVCHD カメラから取り込もう ▶ P38 CD / DVD の素材を取り込もう ▶ P40 パソコンに保存されているファイルを取り込もう ▶ P42 P2 の素材を取り込もう ▶ P43 XDCAM EX の素材を取り込もう ▶ P46 アナログ形式の素材を取り込もう ▶ P48

HDV / DV カメラから取り込もう

HDV カメラまたは DV カメラとパソコンを接続し、EDIUS のプレイヤーで再生し ながら、用意した素材のどの部分が必要なのか確認しましょう。だいたいの範囲が 決まったら、取り込みたい部分を指定しながら素材を取り込み(キャプチャ)ます。 後の編集のために、使う部分の前後には余分を持たせて取り込んでおきましょう。 まず、HDV カメラまたは DV カメラをパソコンに接続しましょう。

パソコンと HDV カメラを接続しよう ▶ P32 パソコンと DV カメラを接続しよう ▶ P34 チ

ュートリア

ル

パソコンと HDV カメラを接続しよう

※ HDSTORM をお使いの場合は、画面や手順が異なる場合があります。 HDSTORM の付いた説明の手順にしたがってください。

1 DV ケーブルでパソコンの IEEE1394 端子と HDV カメラを接続します

(HDSTORM)

HDMI ケーブルで、HDSTORM の HDMI 入力端子と HDV カメラを 接続します

HDV カメラは再生モード(PLAY / EDIT など)にしておきます。

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリック します



3 入力デバイスで〈Generic HDV Input〉をクリックし、入力フォーマットを選びます

(HDSTORM)

入力デバイスで〈HQX-E1 HDMI〉(BAY を装着時は〈HQX-E1 HDMI (PCle board)〉または〈HQX-E1 HDMI (Bay)〉)をクリッ クし、入力フォーマットを選びます

入力フォーマットは、お使いの HDV カメラの取扱説明書をご確認のうえ、設定 してください。また、入力フォーマットについて詳しくは、リファレンスマニュ アル「入出力フォーマット一覧」を参照してください。

32



4 [OK] をクリックします

これでプレイヤーの操作ボタンで HDV 機器を操作できるようになりました。 EDIUS がカメラを認識しない場合は、P36 の「EDIUS がカメラなどの機器を 認識しないときは」を参照してください。

P37 に進み、キャプチャする範囲を指定して、素材を取り込みましょう。

(HDSTORM)

カメラとパソコンを HDMI ケーブルで接続した場合は、EDIUS からカメラの操作はできません。P50の「アナログ形式の素材を取り込もう」の手順 5 ~ 9 を参照して、HDV 規格の素材を取り込んでください。

テレビモニタを HDSTORM に接続している場合は、取り込み中の映像を確認 することができます。パソコンのモニタとテレビモニタでは色味や表示される範 囲が異なりますので、テレビモニタで実際の見え方を確認しながら取り込むこと ができて便利です。 チュ

Т

パソコンと DV カメラを接続しよう

※ REXCEED シリーズ、VELXUS シリーズをお使いの場合は、画面や手順が異なる場合があります。

REXCEED / **VELXUS** の付いた説明の手順にしたがってください。

 DV ケーブルでパソコンの IEEE1394 端子と DV カメラを接続します
 REXCEED / VELXUS
 DV ケーブルで、REXCEED または VELXUS の DV 端子と DV カメ ラを接続します

DV カメラは再生モード(PLAY / EDIT など)にしておきます。

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリック します



3 入力デバイスで〈Generic OHCI Input〉をクリックし、入力フォーマットを選びます

(REXCEED / VELXUS)

入力デバイスで〈NHX-E1 DV〉または〈NHX-E2 DV〉をクリック、 入力フォーマットを選びます

入力フォーマットは、お使いの DV カメラの取扱説明書をご確認のうえ、設定 してください。また、入力フォーマットについて詳しくは、リファレンスマニュ アル「入出力フォーマット一覧」を参照してください。



4 [OK] をクリックします

これでプレイヤーの操作ボタンで DV 機器を操作できるようになりました。

その後、キャプチャする範囲を指定して、素材を取り込みます。

REXCEED / VELXUS

EDIUS がカメラを認識しない場合は、P36 の「EDIUS がカメラなどの機器を 認識しないときは」を参照してください。

テレビモニタを REXCEED または VELXUS に接続している場合は、映像を確認しながら、取り込む(キャプチャ)ことができます。パソコンのモニタとテレビモニタでは色味や表示される範囲が異なりますので、テレビモニタで実際の見え方を確認しながら取り込むことができて便利です。

チ

ュ

L



EDIUS がカメラなどの機器を認識しないときは

EDIUS が HDV カメラを認識しない場合、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目を確認してください。

Windows Vista ではデバイス名、Windows XP では〈AV/C テープデバイス〉と表示されていれば正しく認識されています。

認識されていないときは、Windows のアップデートや、HDV 固定モード(HDV – DV 変換はオフ)に設定されているかを確認してください。

REXCEED / VELXUS

REXCEED シリーズ、VELXUS シリーズをお使いの場合で、プレイヤーに素材の映像が表示されないときは、ADVC Mode Controller のモードが〈EDIUS モード〉になっているかを確認してください。ADVC Mode Controller について詳しくは、リファレンスマニュアル「ADVC Mode Controller」を参照してください。

キャプチャ範囲を指定しよう



AVCHD カメラから取り込もう

EDIUS では、AVCHD カメラで撮影したハイビジョン映像を、AVCHD ファイルのまま取 り込む方法と、付属の AVCHD converter を使って、AVCHD ファイルを Canopus HQ コーデックの AVI ファイルに変換して取り込む方法があります。

ここでは、AVCHD converter を使って、AVCHD ファイルを Canopus HQ コーデックの AVI ファイルに変換して取り込んでみましょう。AVCHD ファイルのまま取り込む方法 については、リファレンスマニュアル「AVCHD ファイルの取り込み」を参照してください。

パソコンに AVCHD ファイルを取り込もう

1 パソコンと AVCHD カメラを接続します

AVCHD カメラに電源が入っていることを確認します。 接続方法については、お使いのパソコンや AVCHD カメラの取扱説明書を参照 してください。

2 AVCHD カメラのディスクから AVCHD ファイル (*.m2ts など)を、 パソコンの任意の場所にコピーします

ディスク内のフォルダ構成については、お使いの AVCHD カメラの取扱説明書 を参照してください。

AVCHD converter をインストールしよう

- 1 EDIUS のインストール DVD を DVD ド ライブにセットし、〈Tools Folder〉をク リックします
- 2 〈AVCHD converter〉フォルダ内の 〈setup.exe〉をダブルクリックし、 AVCHD converter をインストールします



表示される画面にしたがって、AVCHD converter をインストールします。 インストール方法について詳しくは、〈AVCHD converter〉フォルダ内のマニュ アルを参照してください。

38

AVCHD converter で AVCHD ファイル→ AVI ファイルに変換しよう

- 1 コピーした AVCHD ファイルが入っているフォルダを開きます
- 2 AVCHD ファイルを 🤐 にドラッグ&ドロップします



CD / DVD の素材を取り込もう

DVD や CD に記録されている映像や音楽を、素材として使用することができます。 EDIUS で使用するためには、DISCcapture を起動して、ビンに登録可能なファイ ル形式で取り込む必要があります。

ここでは、作品の BGM に使用する音楽を CD から取り込む手順を説明しています。 DVD から映像を取り込む場合も手順は同じです。

1 ドライブに CD を挿入します

DVD を取り込む場合は、ドライブに DVD を挿入します。

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈DISCcapture〉をクリッ クします

〈DISCcapture〉ダイアログが表示されます。



3 取り込みたい曲にチェックを入れ、

40



4 ファイル名を入力し、[保存] をクリックします

取り込みが始まります。



5 [OK] をクリックし、〈DISCcapture〉ダイアログを閉じます



取り込みが完了するとビンには〈Watch folder〉が追加され、その中に 取り込んだ曲がオーディオクリップとして登録されます。 〈Watch folder〉について詳しくは、リファレンスマニュアル「クリップ を自動で登録したい」を参照してください。

パソコンに保存されているファイルを取り込もう

パソコンに保存されているファイルを、クリップとして取り込みます。ファイルの 取り込みはビンウィンドウから行います。

1 ご 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 使用する素材ファイルを選び、[開く] をクリックします

素材ファイルを取り込みます。〈ファイルを開く〉ダイアログで複数を選んで一度に取り込むこともできます。







P2の素材を取り込もう

Panasonic 社製 P2 シリーズのカメラで撮影した映像を、EDIUS に取り込むことができます。P2 シリーズのカメラなどの機器とパソコンを接続し、映像が記録されている P2 カードから、EDIUS の「P2 Select」ツールを使用して取り込みます。

1 パソコンと P2 機器を接続します

P2 機器の電源が入っていることと、カードスロットに P2 カードが挿入されていることを確認します。

接続方法については、お使いのパソコンや P2 機器の取扱説明書を参照してください。

2 EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈P2 Select〉をクリックし ます



3 〈コピーして取り込む〉を選び、[参照] をクリックします

P2 ファイルをパソコンにコピーして取り込みます。

P2 Select ツールが起動し、自動的にフォル ダリストに P2 カードの一覧が表示されます。

P2 Select						- 🗆 X
フォルダ追加(<u>A</u>)			アイコン切替(Z)	-覧(L) 詳	細(<u>B</u>) メタデ、	-\$(<u>M</u>)
全P2カード F:¥ [AZE07C0098] G:¥ [ADC06A1995]	0001XH	0002NL	000351	0004G8	0005SN	
	0006CZ	0007S5	0008PX	00095V	0010YE	
	プロパティ ユーザークリッ	プ名	値			
	開始タイムコー					
取り込み方法	(3)	BIN AØS	2禄名		(保存	7
 ○ コピーして取り込む(C)⁽¹) 		○⊥ ◎次	ーサークリック名(3) 1ップ名(1)	(3		
○ 1ファイルにまとめて取り;		07				
作業フォルダ(E) D¥Temp			参照(W)			
 EDIUS起動時はプロジョ 	クトフォルダ下にコピー			BIN: With	(B) 開出	3

4 P2 ファイルをコピーするフォルダを選び、[OK] をクリックします



5 取り込みたい P2 ファイルを選び、[BIN に登録] をクリックします



バックグラウンドで P2 ファイルのコピー(データ転送)が始まります。



チュートリアル



XDCAM EX の素材を取り込もう

Sony 社製 XDCAM EX シリーズのカメラで撮影した映像を、EDIUS に取り込む ことができます。EDIUS に取り込む前にあらかじめ、映像が記録されている S × S メモリーカードから、XDCAM EX 機器に付属の「XDCAM EX Clip Browser」 ソフトウェアに、XDCAM EX クリップを取り込んでおいてください。「XDCAM EX Clip Browser」ソフトウェアのインストール方法や S × S メモリーカードから XDCAM EX クリップを取り込む方法などについては、XDCAM EX 機器に付属の 取扱説明書を参照してください。 1 EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉
 → 〈XDCAM EX Clip Browser〉を
 クリックします



XDCAM EX Clip Browser が起動します。

2 S×S メモリーカード側の〈Information〉ウィンドウから、取り込 みたい XDCAM EX クリップがあるフォルダを選びます



3 取り込みたい XDCAM EX クリップを EDIUS のビンウィンドウにド ラッグ & ドロップします





REXCEED / VELXUS / HDSTORM (BAY 装着時)

アナログ形式の素材を取り込もう

REXCEED シリーズ、VELXUS シリーズまたは、HDSTORM に BAY を装着して お使いの場合、VHS や 8 ミリビデオなどのアナログ形式で記録されている映像や 音声を、デジタル形式に変換し、素材として使用することができます。

ここでは、当社製品とビデオデッキなどの外部入力機器を接続して、アナログ形式 の素材を EDIUS に取り込む手順を説明します。後の編集のために、使う部分の前 後には余分を持たせて取り込んでおきましょう。

テレビモニタを当社製品に接続している場合は、取り込み中の映像を確認すること ができます。

1 当社製品のアナログ入力端子と外部入力機器を接続します

例 VELXUS シリーズを装着したパソコンとビデオデッキを接続する場合



外部入力機器と当社製品を接続する方法について、詳しくは、付属のセットアップマニュアルや、お使いの外部入力機器の取扱説明書を参照してください。

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリック します



3 入力デバイスを選びます



下記の表を参考にしながら、手順1で、外部入力機器を接続した入力端子に応じて選んでください。

製品名 アナログ 信号の種類	REXCEED VELXUS	REXCEED(Bay 装着時) VELXUS(Bay 装着時)	(HDSTORM)(BAY装着時)
コンポジット ビデオ	NHX-E1 Composite NHX-E2 Composite	NHX-E1 Bay Composite NHX-E2 Bay Composite	HQX-E1 Composite
Sビデオ	NHX-E1 S NHX-E2 S	NHX-E1 Bay S NHX-E2 Bay S	HQX-E1 S
コンポーネント ビデオ	_	_	HQX-E1 Component

4 入力フォーマットで、〈Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3〉を 選び、[OK] をクリックします

その他の入力フォーマットについて詳しくは、リファレンスマニュアル「入出力 フォーマット一覧」を参照してください。

5 外部入力機器で、取り込みたい部分の開始場面まで頭出しします

EDIUS が外部入力機器を認識しない場合は、P36 の「EDIUS がカメラなどの機器を認識しないときは」を参照してください。

6 プレイヤーの □ をクリックします [!]]



- 7 外部入力機器を再生します
- 8 必要な部分の取り込みが終わったら、[停止]をクリックします



9 外部入力機器の再生を停止します

チュ

ートリア

ル



ビンに登録した素材クリップをタイムラインに並べましょう。必要な部分を切り出 してから取り込んだり、タイムラインに並べてからクリップの長さを調節したりす ることができます。

クリップをタイムラインに配置しよう

クリップはタイムラインカーソルの位置に配置されます。配置の前にタイムライン カーソルを移動させておきましょう。

ビンからクリップを配置しよう

1 タイムラインに配置するクリップをクリックして選びます

2 ▲ をクリックします [SHET] + [ENTER]





52

範囲を指定してタイムラインへ配置しよう

キャプチャするときに持たせておいた余分をカットして、必要なシーンを取り出し てタイムラインに配置してみましょう。この必要な範囲の先頭を「In 点」、末尾を「Out 点」といいます。プレイヤーでクリップを再生しながら、In 点と Out 点を設定します。

1 タイムラインに配置するクリップをクリックして選びます

2 📮 をクリックします [🕅 🖿]



集

チ





チュートリアル







58

トラックを追加しよう

トラックとは映像を編集するためにクリップを並べる場所のことです。トラックの 操作や設定はトラックパネルで行います。トラックには種類があり、それぞれ配置 できるクリップの種類が異なります。映像クリップは、上位にあるものが優先して 表示されます。



Vトラック 映像クリップを配置することができます。音声付き映像 クリップを配置した場合は、音声部分がカットされます。

VA トラック

映像クリップ、音声クリップ、音声付き映像クリップ を配置することができます。

T トラック

作成したタイトルクリップを配置すると、画像の上に タイトルを重ねることができます。

A トラック

音声クリップを配置することができます。音声付き映像 クリップを配置した場合は、映像部分がカットされます。

1 追加する種類のトラックパネルを右クリックし、〈追加〉→〈上に追加〉 をクリックします

ここでは VA トラックを追加します。



集

チュ

トラックの追加 - 💽 VA トラック VA トラックまたは V トラックのトラックパネルを ○ ∨ トラック クリックした場合は、どちらを追加するか選べます。 ここでは VA トラックを2つ追加しましょう。 キャンセル シーケンス1 00:00:00;00 |00:00 1 second 🗸 🕨 ▶4 V 6 v H 유호법 VA トラックが2つ追加されました。 a -∿• ▶2 VA 6 v H a -∿∢€ a -† 🔹 トラックの空白部を右クリックし、追加したいトラックをクリックすると、選んだトラックを1 Column つずつ追加することができます。 ▶1 A -∿∢ -∿ ∢> -∿ € ▶4 A -∿ €) 追加-VAトラック(<u>V</u>) 追加-Vトラック(D) 追加-Titleトラック(工) 追加-Audioトラック(<u>A</u>)

2 追加する数を入力し、「OK] をクリックします

シーケンスを追加作成しよう

1

🗈 をクリックします [🕮 + 🖭 + [)

シーケンスとはタイムラインで編集したクリップの集まりのことで、一つのクリッ プとして扱うことができます。ここでは、別のシーケンスを追加作成してみましょう。

「シーケンス 2」という名前でビンにタイムラインシーケンスクリップが登録されました。タイムラインにはタブが追加され、クリックしてシーケンスを切り替えることができます。





2 編集をします

ュートリアル クリップの編

集

チ



ネストシーケンス機能を使おう

編集が完成したシーケンスをクリップのように他のシーケンスのタイムラインに並べることができる機能がネストシーケンスです。

- 1 「シーケンス1」のタブをクリックして、シーケンス1を表示します
- 2 タイムラインカーソルを挿入ポイントに移動させます



62

3 ビンで他のタイムラインシーケンスクリップを選び、 ▲ をクリック します [即町 + □□□



タイムラインカーソルの位置にタイムラインシーケンス クリップが挿入されます。

シーケンス1 シーケンス2		
<pre> 1 second → 1 </pre>	0000.00 0000.05.00 0000.10.00 0000.15.00 0000.26.00 0000.25	100:00:30:00
▶2 ∨		
MIVA 🖧 🖬 🌆	🛛 1080i_Clip_11 - TL [h:00:000 🌇 🔤 1080i_Clip_12 - TL [h:00:00:008;25 Out:00:00:24:01 Du::00:001 🔤 🏴 シーケン	/ 22 TL [m:00:00:24:01 Out0 🏴 🚛 1080i_Clip
· , • • • 108	30i_Olip_11 TL [In:00:00:00:00:0ut:00 1080i_Olip_12 TL [In:00:00:08:25 Out:00:00:24:01 Dur:00:00:15:06] Ore[シーケンス2	TL [h:00:00:24;01 Out:00:00:34;20 1080i_Clip_16 1

クリップをトリミングしよう

トリミングとは、タイムラインに配置したクリップの In 点、Out 点を、ウィンドウ で映像を確認しながら微調整することができる機能です。また、となり合うクリッ プとの境界や、ビデオ、オーディオの In 点、Out 点を別々に移動させることもでき ます。トリミングを使いこなすことができればタイムラインでのクリップ編集が非 常に便利になり、作業効率を向上させることができるでしょう。

トリミングはカットポイントで行います。クリップの In 点、Out 点付近をクリック すると、黄色や緑色のラインがつきます。黄色は現在選ばれているポイント、緑色 はトリミングにより変更されるポイントを表しています。赤色のラインがつく場合 は、選んだカットポイントの組み合わせやトリミングの種類などによりトリミング できないことを表しています。

トリミングには3つの方法があります。1つ目はカットポイントをドラッグする方法、2つ目はトリムモードに切り替えて専用のウィンドウを表示し、ボタンをクリックする方法、そして3つ目はショートカットキーを使う方法です。

トリミングについて詳しくは、リファレンスマニュアル「クリップのトリミング」 を参照してください。

トリミングの種類を知ろう

リップルモードの設定によって、トリミングの結果が変わります。詳しくは、P70 を参照してください。





トリミングしよう

トリミングにはいくつか種類がありますが、操作方法はすべて同じです。トリミン グの種類によって、選ぶポイントやマウスカーソルの形が変わりますので、一覧表 を参考にして編集してください。

1 トリミングしたいポイントをクリックして選びます

2 ポイントにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグします



チ

ュ

スライドトリム	1080i_Clip_01 TL D	
スリップトリム	TL DHO. T TL DHO. C T T T T T T T T T T T T T T T T T T	
ローリングトリム	BOI_COLL IOBOI_COLP_02 - F IOBOI D.1 IOBOI_COLP_02 - T IOBOI D.1 IOBOI IOBOI D.	Clip_02 Real 1080i_Clip 2 TL [h:000
スプリットトリム	[Alt]を押しながらクリックします。	02 1080i.C 1080i.C
トリムウィンドウで編集しよう

トリムモードにすると、専用のトリムウィンドウが表示されます。トリムモードではウィンドウ下の操作ボタンをクリックして、トリムの種類を選べます。また、ショートカットで1フレームまたは10フレーム単位でトリミングしたり、トリミングの種類に応じてカットポイントを選んだりすることができます。

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックします [[!]]

トリムウィンドウが表示されます。

S フ 編集 表示 ク マ	E キ レ 設定 ヘ 🛛 🛛	
	通常(N) 同期モード(<u>C</u>)	F5
[℡ リップルモード(<u>R</u>)	R
	トリム(I)	F6
		F7
	罰語 マルチカム(<u>M</u>)	F8
		• • •
	 カメラ切り替えポイントの上書き(<u>)</u> 	<u>N</u>)
		$S(\underline{T})$

チ

ュートリアル



ショートカットでトリミングしよう

ショートカットを使用したトリミングの基本ルールは、トリミングしたいクリップ のあるトラックを選んでおくことと、トリミングしたい位置にタイムラインカーソ ルを移動させておくことです。ショートカットでは、リップルモードでなくてもリッ プルトリムができます。

キーの組み合わせ+N

タイムラインカーソル位置から、そのクリップの In 点までがトリミングされます。

キーの組み合わせ+ M

タイムラインカーソル位置から、そのクリップの Out 点までがトリミングされます。

N N M

,	0:10:00		00:15:00		00:20;00		25;00
	1080i_C.		1080	i_Cli N	1080i_CI	ip_0	
	1080i_Clip_01	TL [1080i_Clip	,02 TL [In:	1080i_Clip_03	TL [In:00:	
ï							

トリミング (リップルモード OFF) [*]	In 点まで [🔊]	Out 点まで [M]			
リップルトリム	In 点まで [🏭 + 🎦]	Out 点まで [🏭 + 🎘]			
スライドトリム	In 点まで [[[]] + [ALT] + [N]]	Out 点まで [[[]] + [ALT] + [M]]			
スプリットトリム	In 点まで [SHFT] + N]]	Out 点まで [SHFT] + M]]			

※リップルモードの設定が ON のときは、リップルトリムになります。

チ

ュートリアル



リップルモードと同期モード

編集を完成させた他のクリップとの関係を保ったままクリップの編集をしたいときは、リッ プルモードや同期モードが便利です。

●リップルモード

クリップの削除や切り取りをすると、同じトラックにあるクリップが削除、切り取りと同時 に前に詰まります。また、追加や移動を行ったときにも連動します。連動するのは編集 を行っているトラックのみです。下の図はリップルモード ON で左から2番目のクリップを 削除した場合です。



リップルモードが ON でなくても、リップル切り取りやリップル削除などを行った場合は、同じ動作になります。

リップルモードの切り替え



チュートリアル

クリップの編集

●同期モード

クリップを移動させると、すべてのトラックのクリップが連動します。下の図はリップルモード ON かつ同期モード ON で左から 2 番目のクリップを削除した場合です。



クリップの再生速度を変えよう

クリップ全体の再生速度を変えよう

クリップの再生速度を変えることにより、映像をより効果的に見せることができま す。再生速度を変更するとクリップのデュレーション(継続時間)も変更されます。

1 クリップを右クリックし、〈速度〉をクリックします [🖳 + 🖳]

〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。



2 〈Rate〉に倍率を入力します

速くする場合は 100%より大きく、遅くす る場合は 100%より小さく設定します。



3 [OK] をクリックします



〈Rate〉に125%と入力すると、クリップのデュ レーションが短くなりました。再生してクリッ プの再生速度が速くなっていることを確認しま しょう。

クリップの編:

集



数値入力のしかた

マウスとキーボードの両方で入力できます。マウスで入力する場合は、入力欄をクリックし、 マウスホイールを回転させます。詳しくは、リファレンスマニュアル「数値の入力方法」を 参照してください。

クリップの一部分の再生速度を変えよう(タイムリマップ)

際立たせたい場面だけをゆっくり再生するなど、部分的に速度を変えることができ る機能がタイムリマップです。キーとなるフレームを設定し、その間隔を調整する ことで速度を変えます。たとえばキーフレーム間を狭くして再生速度を速めると、 キーフレーム間以外のフレームは間延びしてゆっくりになり、クリップのデュレー ション(継続時間)は変わりません。



クリップを右クリックし、〈タイムリマップ〉をクリックします [SHF] + [AIT] + [F]]

〈Time Remap〉ダイアログが表示されます。

▶2 V ▶1 VA	ê∨ êv	H	有効化/無効化(E) フォーカスクリップのみ有効化(Q		
•	∩ +	1080i_Clip_11 TL [h@0000	レンダリング(<u>G)</u> トリム(T)	Shift + G F6	
		171 1	速度(<u>E</u>)	Alt + E	_
	6 n 🔸		タイムリマップ(M)	Shift + Alt + E	
▶2 A	6 a 🔸				
	6 n 🔸	•6	フリーズフレーム(E)		
	6 n 🔸	•	Bin(こ追加(B)	Shift + B	
			Bin検察(且)		•
			Playerで表示(Y)	Shift + Y	
			レイアウト(<u>0</u>)		
			ファイルを聞く(0)	Shift + Ctrl + P	



5 ポイントにマウスカーソルを近づけ、形が変わったら左右にドラッグ します



6 [OK] をクリックします



動画から静止画を切り出そう

動画から気に入った場面を静止画ファイルとして切り出すことができます。

- 1 静止画として切り出したい場面にタイムラインカーソルを移動します
- をクリックし、〈ファイルに出 カ〉をクリックします [「!!!] 〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示 されます。
- 3 〈その他〉をクリックします
- **4** リストから〈静止画〉を選び、 [出力] をクリックします





5 静止画ファイルの保存場所、名前、ファイルの種類を設定し、[単一フ レームの保存]をクリックします

静止画ファイルが保存されます。

6 [閉じる] をクリックします





クリップの編集

マルチカムモードで素材クリップを編集しよう

マルチカムモードは、撮影対象を複数のカメラで撮影した映像などを、同時に表示しながら使用するシーンを切り替えることができる便利な機能です。

最大8つの映像を、In点・録画時刻・タイムコードなどでそろえ、同時に再生させ ながら、切り替えるタイミングで次の画像をクリックします。直感的に、そして簡 単に編集することができます。

同時に編集する映像の数のトラックを作成しておいてください。

マルチカムモードで編集しよう

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈マルチカム〉をクリックし ます [「!!]



2 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈同期ポイント〉→そろえる ポイントをクリックします

ここでは、〈クリップ In 点〉を選んでいます。 これでクリップを選んだポイントでそろえて、同時に縦に配置できます。





3 タイムラインウィンドウで「1VA」トラックをクリックして選びます

4 編集するクリップを選び、 📥 をクリックします



78



5 タイムラインカーソルを先頭に戻し、レコーダーで「1VA」をクリックします

1番目に採用するクリップが指定されます。

6 レコーダーを再生し、切り替えたい場面で、「2VA」をクリックします 2番目に採用するクリップが指定されます。



チ

7 切り替えたい場面で、レコーダーの「3VA」をクリックします

3番目に採用するクリップが指定されます。カメラ切り替えポイントが設定され ます。







エフェクトの適用

映像や音声に特殊効果をかけることを EDIUS ではエフェクトといいます。ここでは、 エフェクトの種類と適用方法について説明します。

エフェクトの種類

EDIUS のエフェクトでは、以下のような種類があります。それぞれのエフェクトを クリックすると、そのエフェクトについての説明が表示されます。



エフェクトを適用しよう

エフェクトの適用と調整は、〈Effect〉パレットと〈Information〉パレットから行います。まずは〈Effect〉パレットを表示しましょう。

1 〈Effect〉 タブをクリックします



チュートリアル

色調整をしよう(カラーコレクション)

ビデオ編集で欠かせない作業が、色調整です。これをカラーコレクションといいます。 クリップを並べて再生させたときに、前後の画像と色が違って見えるようなときは、 色や明るさを調整しましょう。

EDIUS にはカラーコレクションのために、YUV カーブ、カラーバランス、カラー ホイール、ホワイトバランス、モノトーンのビデオフィルタが用意されています。 いずれもスライダーやポイントを移動させることで調整できます。

ここでは、色かぶりしてしまっているクリップを、ホワイトバランスを使って調整してみましょう。

ホワイトバランスを適用しよう

- 1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックします
- 2 〈カラーコレクション〉をクリックします





〈ホワイトバランス〉を、適用したいクリップにドラッグ&ドロップします



チ

ュ

ートリアル

ホワイトバランスを調整しよう

クリップにビデオフィルタを適用したら、次は〈Information〉パレットからホワイ トバランスの調整をしましょう。色の調整はレコーダーを使って行いますので、タ イムラインカーソルを移動させてホワイトバランスを適用するクリップを表示させ ておきます。

- 調整するクリップを選びます 1
- **2** 〈Information〉 パレットで〈ホワイトバラ ンス〉を選び、 🍄 をクリックします 〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。

- 3 カラーピッカーの〈ホワイト〉をクリックし ます
- 4 レコーダーで、白色にしたい部分をクリック します

ここでは女性の白色の服をクリックしています。

ホワイトバランス



彩度 彩燈 効果範囲の制限 00:00 ○ ホワイト(H) ● 自動切替(A) ○ 制限範囲(E)

5 カラーピッカーの〈ブラック〉をクリックし、レコーダーで黒色にしたい部分をクリックします

ここでは女性の黒髪をクリックしています。

6 カラーピッカーの〈グレイ〉をクリックし、レコーダーで灰色にした い部分をクリックします

ここでは後ろの壁をクリックしています。



7 [OK] をクリックします



カラーピッカーから「自動切換」を選ぶと、レコーダーでクリックした部分の色を自動的に 判断して補正します。また、肌色を健康的な色にしたり、空の色をより青くしたりといった、 任意の範囲の色を補正することもできます。詳しくは、リファレンスマニュアル「色/明 るさ調整」を参照してください。

エフェクトの適用



パソコンモニタでは問題なく表示されている映像が、テレビモニタで表示したときに、白 飛びや黒つぶれなどの不具合を生じることがあります。これは、テレビ方式で定められ ている輝度範囲が、パソコンで表現できる輝度範囲より狭い場合に起こります。このよ うな不具合を防ぐには、〈カラーバランス〉や〈カラーホイール〉などのダイアログで、〈セー フカラー〉にチェックを入れましょう。

EDIUS では、目視では分からない映像信号の範囲を確認、調整する機能があります。 詳しくは、P128を参照してください。

映像に特殊効果をかけよう(ビデオフィルタ/オーディオフィルタ)

ビデオフィルタには、カラーコレクションとは別に、映像に特殊効果をかけるため のもの、オーディオフィルタには、音声に特殊効果をかけるためのものがいくつも 用意されています。ここでは、矩形フィルタというエフェクトを使って、指定した 範囲に好きなビデオフィルタを適用してみましょう。

矩形フィルタを適用しよう

Column

1 〈Effect〉 パレットで〈ビデオフィルタ〉をクリックします



2 〈矩形フィルタ〉を、適用したいクリップにドラッグ&ドロップします



フィルタを適用する範囲を指定しよう

クリップに矩形フィルタが適用されました。

次は〈Information〉パレットから、効果の範囲を調整しましょう。矩形フィルタ を適用するクリップへタイムラインカーソルを移動させて、画像を表示させておき ましょう。

1 〈矩形フィルタ〉を適用したクリップを選びます

2 〈Information〉パレットで〈矩形フィルタ〉を選び、 🍄 をクリック します

〈矩形フィルタ〉ダイアログが表示されます。



- **3** 適用範囲のポイントにカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして大きさを調整します
- **4** 適用範囲の点線にカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして位置を調整します



適用するフィルタを選ぼう

適用範囲を設定したら、範囲のどちら側にどんなエフェクトを適用するかを設定します。ここでは、内側に好きなエフェクトをかけてみましょう。

1 〈内側〉 タブをクリックします

2 フィルタのリストボタンをクリックし、リストから適用したいエフェ クトを選びます

ここでは〈線画〉を選んでいます。

3 [OK] をクリックします







矩形フィルタでは指定した範囲の内側、外側に異なるフィルタをかけることもできます。 また、ムービングパスを設定すると、移動する映像にあわせて適用範囲を動かすことも できます。たとえば、歩いている人の顔などにモザイクをかけたりすることができます。



チ

ュートリアル

映像の切り替わりに効果をつけよう (トランジション/オーディオクロスフェード)

場面の切り替わりに適用する映像用のエフェクトをトランジション、音声用のエフェ クトをオーディオクロスフェードといいます。ここでは、2つのクリップが切り替 わる部分に、もっとも基本的なトランジションである、「ディゾルブ」を適用して みましょう。ディゾルブはデフォルトトランジションとして設定されていますので、 位置を指定してボタンをクリックするだけで簡単に適用することができます。また、 初期設定ではデフォルトトランジションを適用すると、オーディオクロスフェード の「リニア⇒リニア」も適用されるように設定されています。他のエフェクトはフィ ルタと同じように、〈Effect〉パレットからドラッグ&ドロップなどで適用できます。 詳しくはリファレンスマニュアル「クリップトランジション」、「オーディオクロス フェード」を参照してください。



トランジションとクリップのマージン

トランジションは、2つのとなり合ったクリップの映像を重ね合わせながら、少しずつ切り 替えることのできるエフェクトです。重ねかたには伸縮モードと固定モードの2種類があり ます。モードの切り替えかたはリファレンスマニュアル「伸縮モード」、「固定モード」を参 照してください。

●伸縮モード

トランジションを適用するときに、両クリップ の余分(マージン)を使ってトランジション の長さ分、伸ばします。クリップにトランジショ ン分のマージンがない場合は、クリップを伸 ばすことができないのでトランジションを適 用することはできません。



●固定モード

トランジションを適用するときに、トランジ ションの長さ分、両クリップを寄せます。ク リップのマージンがなくても適用できます が、タイムライン上のクリップ全体の長さ は短くなります。

●クリップのマージンの有無

クリップにマージンがある場合は、右図の ようになります。

クリップにマージンがない場合は、クリップの端に三角のマークがつきます。





- 1 トランジションを適用したい、2つのクリップ間にタイムラインカー ソルを移動させます
- 2 🚾 をクリックします [🕮 + 🔛]



3D トランジション(GPUfx)を使おう

GPU(グラフィック・プロセッシング・ユニット)を使用して高品質で複雑なトランジションを設定できる、「GPUfx」トランジションを適用してみましょう。「GPUfx」トランジションには多くのプリセットが用意されており、ドラッグ&ドロップするだけで 3D グラフィックを使ったトランジションを適用できます。**また、詳細な設定をすることでより複雑な動きをカスタマイズすることもできます。

ここでは、最初の映像が破裂して破片が飛び散りながら、次の映像に切り替わるような動きをつけてみましょう。

※「キューブ・チューブ」、「トランスフォーム」は適用しただけでは効果を確認でき ません。適用後、設定を行ってください。





チュ

ートリア

í,

GPUfx トランジションを適用しよう

1 〈Effect〉 パレットで〈トランジション〉のツリーをクリックします



- 2 (GPU) → (エクスプロージョン) のツリーをクリックし、(3D(1)) をクリックします
- **3** 〈エクスプロージョン・アウト 3D1 上〉を、適用したい 2 つのクリッ プ間にドラッグ & ドロップします



再生して動きを確認してみましょう。

動きをカスタマイズしよう

ここでは、最初の映像が破裂した破片の大きさをもう少し大きくして、破片の飛び 散り方をより大きくしてみましょう。

1 GPUfx を適用したトランジションをクリックします



2 〈Information〉パレットで〈エクスプロージョン〉を選び、 ⁹を クリックします

〈エクスプロージョン〉エフェクトの詳細設定ダイアログが表示されます。



3 2 をクリックし、〈パラメータ〉タブをクリックします



4 〈分割数〉のコントローラーを下方向にドラッグします

上方向にドラッグすると破片の大きさは小さくなります。



6 [OK] をクリックします

再生して確認してみましょう

映像を合成しよう(キー)

映像の中に小さなサイズで他の映像(子画面)を表示するエフェクトがピクチャー・ イン・ピクチャーです。子画面には動きや影をつけることもできます。ここでは、 子画面となる二つのクリップを小さく表示させる手順を説明します。 クリップを配置する前に、あらかじめ VA トラックを 2 つ追加しておきます。



クリップを配置しよう

- 1 背景となるクリップを配置します
- **2** 子画面となるクリップを、背景となるクリップが配置されている上の トラックに配置します



チュ

ートリア

ル

エフェクトを適用しよう

子画面となるクリップにピクチャー・イン・ピクチャーを適用します。

1 〈Effect〉 パレットで〈キー〉をクリックします



2 〈ピクチャー イン ピクチャー〉を、子画面となるクリップのミキサー にドラッグ&ドロップします



子画面の大きさや位置を調整しよう

クリップにピクチャー・イン・ピクチャーが適用されました。次は〈Information〉 パレットから子画面の大きさや位置を調整しましょう。調整はプレビューウィンド ウで行います。プレビューウィンドウには、タイムラインカーソルの位置の映像(In 点より左にある場合は In 点の映像、Out 点より右にある場合は Out 点の映像)が 表示されます。

- 1 ピクチャー・イン・ピクチャーを適用した子画面のクリップのミキサー を選びます
- 2 〈Information〉パレットで〈ピクチャー イン ピクチャー〉を選び、
 ※ をクリックします



3 〈位置,大きさ〉 タブをクリックします



4 プレビューウィンドウで子画面をドラッグして移動します



5 プレビューウィンドウで子画面の角にマウスカーソルを近づけ、形が 変わったらドラッグして大きさを調整します


子画面に影をつけよう

- 1 〈シャドウ〉タブをクリックし、〈有効〉にチェックを入れます
- カラーボックスをクリックします
 〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
- 3 好きな色をクリックし、[OK] を クリックします





チュ

4 [OK] をクリックします





エフェクトをコピーしよう

別々のクリップの大きさや影などの設定を同じにするには、エフェクトの設定内容 をコピーすると簡単です。





- 3 コピー先のクリップをクリックして選びます
- 4 □ 、のリストボタンをクリックし、〈ミキサー〉 をクリックします [ഈ + □ + □]

ミキサーが置き換わりました。

նե	×_,×_ = , □	= , 🗈 💁 🐣 , 🐁
$\mathbf{\Lambda}$	22全て(A)	Ctrl + R
	フィルタ(<u>E</u>)	Alt + R
	ミキサー(<u>M</u>)	Shift + Ctrl + R
	クリップ(<u>C</u>)	Shift + R
	クリップとフィルタ(<u>B</u>) Shift + Alt + R

2つの子画面の位置が同じなので、プレビュー では上になったクリップのみが見えています。次 はそれぞれのクリップの子画面の位置を調整し ましょう。



104

5 移動するクリップのミキサーを選びます



- 6 〈ピクチャー イン ピクチャー〉を選び、 🍄 をクリックします
- 7 〈位置, 大きさ〉 タブをクリックします
- 8 プレビューウィンドウで子画面をドラッグして移動します



9 [OK] をクリックします

これでピクチャー・イン・ピクチャーを使った映像が完成しました。

静止画から動画を作ろう(ビデオレイアウト)

デジタルカメラで撮影した JPEG ファイルなどの静止画像を使用して、画像の一部 を切り取ったり(クロップ)、表示する位置や大きさを変更して(レイアウト)、動 きのある映像を作ることができます。

ここでは、タイムラインに静止画クリップを配置し、ビデオレイアウト機能を使って、 静止画の全体から一部分をズームアップする動画を作ってみましょう。

あらかじめ、P42「パソコンに保存されているファイルを取り込もう」を参照して、 静止画ファイルを取り込んでおいてください。



静止画クリップを配置しよう

1 タイムラインカーソルを、動画を開始させたい位置に移動します



2 ビンの静止画クリップを選び、 📥 をクリックします [📰 + 🕮]



3 静止画クリップの Out 点をドラッグして動画を終了させたい位置まで 伸ばします

U.,	· Ľ ,	. 8	• X	Ľ	Ľb	ω,	\times
	100:00:0	5;00		100:00	:10;00		
inner TL	(in:00: 🕻	38 <mark>.</mark>					
		\geq					
			К				
	inner TL	100.00.0	1000005500				

静止画クリップに動きをつけよう

ここではキーフレーム(動きのポイントとなるフレーム)を追加し、静止画の全体 から一部分へ表示範囲や位置を変えながら、だんだんズームアップする動きを設定 してみます。

- 1 タイムラインに配置した静止画クリップを選びます
- 2 〈Information〉パレットで〈ビデオレイアウト〉を選び、 🍄 をク リックします

〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示されます



3 〈キーフレーム有効〉にチェックを入れます



4 タイムラインの開始位置で ◆◆ をクリックします

動画の開始位置にキーフレームを追加します。



108



5 レイアウトプレビューで、静止画クリップのポイントにカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして大きさを調整します



6 静止画クリップの点線にカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグ して位置を調整します



7 ▶ をクリックし、キーフレームを追加する場面で ◆◆ をクリックします



エフェクトの適用

8 クロッププレビューで、静止画クリップのポイントにカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして表示範囲を調整します



9 レイアウトプレビューで静止画クリップの大きさと位置を調整します



10 **ト** をクリックし、キーフレームを追加する場面で **+** をクリックします

ここでは、静止画クリップの終了位置で キーフレームを追加しています。

	ーフレームの表示 ――					-
		0	00:00:01:00	00:00:03:00	100:00:05:00	
	デオレイアウト					
D	素材クロップ 左		>			
D	素材クロップ 上	$\Phi \bigcirc = \diamondsuit$	>			<
D	素材クロップ 右		×	\$		_ ₹
D	素材クロップ 下	$\bigcirc = \bigcirc$	×	♦		<
D	アンカー ×	₽◇ ■◇	×	♦		< .
D	アンカー y	$\mathbb{P} = \mathbb{Q}$	Þ			<
D	位置 ×	$\Phi \bigcirc = \diamondsuit$	×			<
D	位置 y	₽◇ =◇	×			<
	(### Crnt:00:00:06:20			^		
Ø †	ーフレーム有効					
	デフォルトとして保存			l	OK キャン・	ยน

11 手順8~9と同じ操作で、静止画クリップの表示範囲や大きさ、位置 を調整し、[OK] をクリックします

				×
#teop/ x posb	P/h-			
左 <u>115</u> 129 上 403 34 右 465 52 下 <u>176 14</u> 塗りつぶし	220	では、さ	らに表示	気範囲をせばめて
	7-1	ムアックノ	していま	9。
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	7-1		していま	9 °
 マキーフレームの表示 ●◇ ●◇ ● 				g .
 マキーフレームの表示 ○○ =● ● ● どデオレイアウト 				9 o
 マキーフレームの表示 マキーフレームの表示 ビデオレイアウト ・ 素材クロップ 左 			していま 	9 •
マキーフレームの表示 ・ ビデオレイアウト ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・			していま 00000000 	9 •
 マキーフレームの表示 シモーフレームの表示 ビデオレイアクト 素材クロッフ 左 素材クロッフ 左 素材クロッフ 左 素材クロッフ 右 				9.
				9.
 マキーフレームの表示 シミテオレイアウト シミテオレイアウト ・ 素材20.97 左 シ素材20.97 左 シ素材20.97 左 シ素材20.97 左 シスカー× 				9.
マキーフレームの表示 マキーフレームの表示 マット・フレームの表示 マット・マット マット・マット マット・マット ボ材クロップ 左 マット マット マット マット マット アッカーッ				9.
				9.
 マキーフルームの表示 マキーフルームの表示 マトラルームの表示 マームの表示 マトラルームの表示 マトラルームの				9.
マキーフレームの表示 マームのーム マームのーム アンカーム ローム マーム アンカーム ローム				9.
マネーフレームの表示 マネーフレームの表示 マネーフレームの表示 マオームの表示 マオームの方 マオームの方 マオームの方 マカームの方				9.

再生して確認してみましょう。

オーディオの編集



BGM やナレーションを入れたり、一部の音声の音量を調整したりできます。

音量を調整しよう

- 1 拡張ボタンをクリックし、トラックパネルを開きます
- 2 🛃 をクリックします



3 [Alt] と [Shift] を押しながら、ラバーバンドを上下方向にドラッグして 調整します

音量は上方向にドラッグすると大きくなり、下方向にドラッグすると小さくなります。

1080i_Clip_30 TL [In:00:00:00:00 Out:00:00:16:20 Dur:00:00:16:20] 1080i_Clip_30 TL [In:00:00:00:00 Out:00:00:16:20 Dur:00:00:16:20] Or 前後のクリップを再生させて音量を 確認してみましょう。
音量を全体的に調整するだけでなく、より細かく調整することができます。[At] や [Shift] を押さずにラバーバンドをクリックするとポイントが作成され、折れ線グラフのように音量に強 弱をつけることができるので、クリップの一部の音量を微調整したり、瞬間的なノイズを抑え ることができます。ラバーバンドをクリックしてポイントを作り、ポイントをドラッグして音量を調 整します。 また、追加したポイントの位置関係を保ったまま、平行に移動することもできます。
●ポイントを微調整する 1 キーボードの [Ctrl]を押しながら、ポイントを上下にドラッグします 1 1000;Cip.30 TL [n0000000 Out 0000] 1000;Cip.30 TL [n00000000 Out 0000] 1000;Cip.30 TL [n0000000 Out 0000] 1000;Cip.30 TL [n00000000 Out 0000] 1000;Cip.30 TL [n0000000]



チ

ュ

ートリアル

BGM をつけよう

CD から音楽を取り込んでビンに登録されたオーディオクリップを、BGM として配置できます。CD から音楽を取り込む方法については、P40 を参照してください。



- タイムラインカーソルを、オーディオク リップを配置する位置に移動します
- オーディオクリップを配置するトラックを 選びます
- 3 ビンのオーディオクリップを選び、 クリックします [別町 + 『NTER]



▶2 VA 🛛 🖉 🖉 1080i_Clip_29 TL [In:00:00:00;00 Out: 🕎	
• • • • 1080i_Clip_29 TL Dr:00:00:00;00 Out:00:00:10;19	
1 1/A 6 1/H 1080i Clip 30. TJ. De00000000 Out00007	
クイムライ	ンにオーディオクリップが
Comparent C	した。
17	

チュートリアル

トラック間のボリュームバランスを調整しよう

BGMのボリュームは小さく、ナレーションは大きめになど、ボリュームバランスを調整したいときは、オーディオミキサーを使います。オーディオミキサーではタイムラインを再生させて音を聞きながら調整できます。オーディオミキサーについて詳しくは、リファレンスマニュアル「オーディオミキサーでの調整」を参照してください。

ここでは、1VA トラックに配置した映像の音量を大きくし、1A トラックに配置した BGM の音量を小さくしてみます。

1 そのフリックし、 # 〈オーディオミキサーダイアログを表示 / 非表示〉をクリックします

〈オーディオミキサー〉ダイアログが表示されます。



Master ではタイムライン全体の 音量を調整できます。 オーディオクリップを配置できる トラックがすべて表示されます。



- **2** 1VAと1Aの〈動作設定〉をクリックし、〈Track〉をクリックします 1VAトラックと、1Aトラックの音量が調整できるようになります。
- 3 🕨 をクリックします



4 フェーダをドラッグし、各トラックの音量を調整します



BGM のオーディオクリップを配置した 1A トラックの音量を少し下げ、 1VA トラックの音量を少し上げています。

5 〈オーディオミキサー〉ダイアログを閉じます





タイトルを入れよう

Quick Titler を使って簡単にタイトルを作成することができます。また、タイムラインにタイトルクリップを作成すると、自動的にビンにも登録されます。



TitleMotion Pro ってどんなソフト?

EDIUS にはタイトル作成をする Quick Titler が付属しています。これは文字と図形を使用 したタイトル作成には適していますが、その名のとおり手早いタイトル作成を目的としてい るために機能が限られてしまいます。

TitleMotion Proでは文字を回転させる 3D テキストや、動きをつけるアニメーション機能、 任意の静止画の編集など、Quick Titler にはない機能を備えており、幅広い作業をこの ソフトひとつで行うことができます。複雑な効果をかけるタイトルを作成したい場合には、 非常に便利なソフトです。

※ TitleMotion Pro は、パッケージによっては同梱されていないものがあります。

タイトルを作ろう

 タイトルを表示させるクリップにタイムラインカーソルを移動させ、 「1T」トラックをクリックして選びます



2 T、をクリックし、〈タイトルを現在のトラックに追加〉をクリックします [[]]]



3 背景で〈ビデオ〉をクリックします

4 タイトルのデザインをクリックします



5 プレビューウィンドウをクリックし、タイトルを入力します



6 テキスト枠のポイントにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらド ラッグして大きさを設定します



7 テキストにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして位置を設定します

数値入力でも位置や大きさを設定できます。









タイトルクリップを調整しよう

自動的に配置されたタイトルクリップでは表示時間が短すぎるので、クリップの継 続時間(デュレーション)を変更して適度な長さに設定します。

タイトルクリップを右クリックし、〈デュレーション〉をクリックします [ATT]+[]]



2 デュレーションを入力し、[OK] をクリックします





タイトルミキサー

タイトルクリップを配置した映像を再生して見てみましょう。タイトルがフェードイン、フェードアウトしています。タイトルの In と Out に適用されているエフェクトをタイトルミキサーといい、初期設定では、「フェード」というタイトルミキサーが自動的に適用されるように設定されています。



レンダリングでスムーズに再生しよう

編集したクリップをタイムライン上で再生して確認する場合、「再生が間に合わない ため、停止しました。」というメッセージが表示されて、再生が止まってしまうこと があります。



これは再生時にデータ量が多すぎて負荷がかかるためにおこります。負荷がかかっている部分はタイムスケールのラインが赤色(過負荷部分)や橙色(負荷部分)で 表示されます。

レンダリングを行うと、よりスムーズな再生を行うことができます。

1 タイムスケールが赤色になったら、 🔜 をクリックします



レンダリングは赤色の過負荷部分のみに適用されます。





チュートリアル



テレビモニタで視聴できるように調整しよう

パソコンモニタで問題なく表示されている映像が、テレビモニタで表示したときに、 白飛びや黒つぶれなどの不具合を生じることがあります。

これはテレビ方式で定められている輝度範囲が、パソコンで表現できる輝度範囲より狭い場合に起こります。テレビモニタでも作品を視聴できるよう、輝度が適切か どうか確認しておきましょう。

目視では分からない映像信号の範囲を確認するため、ベクトルスコープ/ウェーブ フォームで測定します。ベクトルスコープは映像のカラーバランスを、ウェーブ フォームは映像の明るさをそれぞれ画面全体の平均値で表示します。

輝度を確認しよう

- 1 タイムラインカーソルを、輝度を測定するクリップに移動させます
- 2 そのクリックし、 (ベクトルスコープ / ウェーブフォームダイ アログを表示 / 非表示)をクリックします





輝度を調整しよう

輝度に問題がある場合は、調整の必要があります。EDIUS では、問題のあるクリップにカラーコレクションを適用すると、簡単に調整することができます。

1 調整するクリップに〈カラーバランス〉を適用します



2 カラーバランスの設定ダイアログを開きます

〈Information〉パレットから設定ダイアログを開きます。

3 〈セーフカラー〉にチェックを入れ、[OK] をクリックします







作品の出力

作品が完成したら、目的や用途に応じて、完成作品を出力してみましょう。 出力先のメディアや機器などによって、出力する手順が異なります。下記に代表的 な例をあげていますので、参照先をご覧になり、完成作品を出力してみましょう。

DVD に出力しよう ▶ P131 Blu-ray Disc に出力しよう ▶ P139 いろいろなファイルに出力しよう ▶ P141 HDV カメラに出力しよう ▶ P143 DV カメラに出力しよう ▶ P146 P2 カードに出力しよう ▶ P148 S × S メモリーカードに出力しよう ▶ P150

DVD に出力しよう

作品を DVD に書き出してみましょう。Canopus DVD Creator を使えば、メニュー 画面の作成や DVD プレイヤーに挿入したときの動作の設定ができ、本格的な DVD 作成が楽しめます。詳しくは、リファレンスマニュアル「DVD に出力」を参照して ください。また、タイムラインにシーケンスマーカーを設定しておけば、チャプター として編集、出力できます。シーケンスマーカーの設定について詳しくは、リファ レンスマニュアル「シーケンスマーカーの設定」を参照してください。 DVD の書き込み時には、編集するファイル容量の 2 倍の HDD の空き容量が必要 となります。

1 📴 をクリックし、〈DVD に出力〉をクリックします

Canopus DVD Creator が起動します。



2 〈ムービー選択〉タブをクリックし、DVD に出力するムービーを設定 します

ご Canopus DVD Cre スタイル選択 メニュー編集 DVD出力 EDIUSに戻る ムービーの選択 人ービーの選択	
追加するムービーのタイトル数、ファイルサイズの合計、 空き容量が表示されます。	
Canopus DVD Creator	•
9115/48년 フナイルワイス・25U MB 建さ合葉 40 GB 00.23 デイア ワレフ R/RW (47.0B) ア ア ア ア ワイルワイス・25U MB ア 00.23 ア ア ワイルワイス・25U MB 00.023 00.023 00.023 ワイルワイス・25U MB 00.023 00.023 日本市 1.69 720x480 8.0 Mbps 24.9 MB 日本市 日本市 日本市 日本市 日本市	
ファイル38加 ファイル38加	

DVDに出力したいムービーが、複数のプロジェクトファイルやシーケンスに 別れているときは、[ファイル追加]または[シーケンス追加]をクリックし、 追加するムービーを指定します。 複数のタイトルがある場合は、タイトルの並び替えができます。 3 〈スタイル選択〉 タブをクリックします



4 チャプターボタンの配置を設定します

〈チャプターボタンを使わない〉にチェックを入れると、ムービーの サムネイルがチャプターボタンになります。



リストからスタイルをクリックして、お好みのスタ イルに変更することができます。 スタイルはカテゴリごとにタブで分けられています。 5 〈メニュー編集〉 タブをクリックします



プレビュー画面上でメニューの編集ができます。それぞれのアイテムにマウス カーソルを近づけると形が変わります。

6 タイトルにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらクリックしてタ イトルを入力します



7 アイテムにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして大きさを設定します



8 アイテムにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして位置を設定します



Canopus DVD Creator	編集するメニューのページを 変えるときはここをクリック します。
メニューの編集	
Sample DVD	 ネージラベル タイトル 1 の再生素タン タイトル 1 のラベル
5-50X1	
	アイテムの設定 左辺 116 上辺 256 詳詳 幡 175 あさ 150 読え

9 〈DVD 出力〉タブをクリックします

10 DVD のボリュームラベルを入力します



HDD に DVD イメージを残す場合は、〈高度な設定を有効にする〉にチェックを入れた後、〈DVD に書き込み後、ファイルを残す〉にチェックを入れておきます。同じ内容の DVD を複数作成する場合は、1枚目を作成後、DVD Creator を終了せずにメディアを入れ替え、続けて作成してください。

11〈再生時の動作〉タブをクリックします



12 DVD プレイヤーに挿入したときの動作を選びます



13 DVD メディアをドライブに挿入し、[作成開始]をクリックします

DVD の書き込みが開始されます。完成した DVD を DVD プレイヤーで再生し てみましょう。
Blu-ray Disc に出力しよう

作品を Blu-ray Disc へ書き出してみましょう。Blu-ray Disc では、フルハイビジョ ンやハイビジョン画質の映像を記録することができます。ここでは、編集結果を一 度ファイルに書き出し、そのファイルを付属のオーサリングソフト「Ulead DVD MovieWriter」で Blu-ray Disc に書き込む手順を説明します。

※「Ulead DVD MovieWriter」は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。

Effect Sequence marker

ファイルへ書き出そう

1 🖫 をクリックします [🛄]

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。



- 2 〈MPEG〉をクリックします
- 3 〈MPEG (Generic)〉を選び、[出力] をクリックします



4 〈セグメントエンコード〉にチェックを入れ、必要に応じて、ビデオ設定、オーディオ設定を行います

ビデオ設定やオーディオ設定の内容について詳しくは、リファレンスマニュアル 「Blu-ray Disc に出力」を参照してください。

- 5 ファイル名を入力します
- **6** ファイルの出力先を指定 します
- 7 [保存] をクリックします

Blu-ray Disc に書き出そう

1 「Ulead DVD MovieWriter」をインストールします

画面にしたがってインストールを行ってください。

2 Ueed DVD をダブルクリックします

「UleadDVD MovieWriter」が起動します。

3 出力したファイルを Blu-ray Disc に書き込みます

書き込み操作や設定については、付属のマニュアルを参照してください。



チ ュ

ートリア

ル

いろいろなファイルに出力しよう

作品を Quick Time ムービーや Windows Media Video などのファイルに書き出 すことができます。出力したファイルは、パソコンで再生したり、Web にアップロー ドしたりできます。

ここでは、Quick Time ムービー形式のファイルに書き出す手順を説明します。そ の他の形式に出力する手順など詳しくは、リファレンスマニュアル「ファイル形式 で出力 | を参照してください。

1 📴 をクリックします [[[]]]

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

2 〈Quick Time〉をクリックします

3 〈Quick Time〉を選び、「出力] をクリックします





4 〈ファイルの種類〉のリストから〈QuickTime ムービー (*.mov)〉 を選びます



- 5 ファイル名を入力します
- 6 ファイルの出力先を指定します



7 [保存] をクリックします

HDV カメラに出力しよう

作品をパソコンに接続した HDV カメラを通して DV テープに出力してみましょう。編集結果を HDV カメラの DV テープに出力するには、一度ファイルに書き出しを行い、そのファイルを DV テープに書き込みます。ファイルへの書き出しは、 MPEG (HDV) エクスポータを使って行います。

ファイルへ書き出そう

1 **予 をクリックし、〈ファイルに出力〉をクリックします [**[]]] 〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。



- 2 〈HDV〉をクリックします
- 3 〈MPEG (HDV)〉を選び、[出力] をクリックします



チ



4 〈セグメントエンコード〉にチェックを入れ、〈品質 / 速度〉のリストか ら出力するファイルの品質を選びます



HDV カメラに書き出そう

MPEG(HDV) エクスポータで書き出したファイルを DV テープに書き込むには、 MPEG TS Writer を起動して行います。

1 DV ケーブルでパソコンの IEEE 1394 端子と HDV カメラを接続します

HDV カメラは再生モード (PLAY / EDIT など) にしておきます。

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈MPEG TS Writer〉 をクリックします

〈MPEG TS Writer〉ダイアログが表示されます。



3 🕂 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。

A MPFG TS Writer	(3)
771,0021	
	₽
アハイス Microsoft AV/C Tape Subunit Device	
	5

チ

ユートリアル

4 出力したファイルを選び、[開く] をクリックします

- 5 S をクリックします 出力が開始されます。
 ファイルリストにファイルが表示されます。
 アイルリストにファイルが表示されます。
- 6 完了メッセージが表示されたら、[OK] をクリックします

完了したら〈MPEG TS Writer〉ダイアログを閉じて終了です。HDV カメラで 出力された映像を確認してみましょう。

DV カメラに出力しよう

作品をパソコンに接続した DV カメラを通して DV テープに出力してみましょう。 ※ REXCEED シリーズ、VELXUS シリーズをお使いの場合は、画面や手順が異な

る場合があります。

REXCEED / VELXUS の付いた説明の手順にしたがってください。

1 DV ケーブルでパソコンの IEEE1394 端子と DV カメラを接続します

(REXCEED) / VELXUS)

DV ケーブルで、REXCEED または VELXUS の DV 端子と DV カメ ラを接続します

DV カメラは再生モード(PLAY / EDIT など)にしておきます。

2 🎛 をクリックし、〈テープに出力〉をクリックします [🕮]



3 [次へ] をクリックします



テープの書き込み開始位置を指定する には、〈RecIn TC〉にチェックを入れ て、タイムコードを入力します。 [VCR から TC 読み込み] をクリック すると、テープから現在のタイムコー ドを読み込むことができます。



4 [出力] をクリックします

出力が開始されます。

DV カメラで出力された映像を確認してみましょう。

P2 カードに出力しよう

作品を P2 カードへ出力してみましょう。編集結果を P2 カードに出力するには、 P2 機器とパソコンを接続し、P2 クリップエクスポータまたは HD P2 クリップエ クスポータを使用して P2 カードに出力します。

1 パソコンと P2 機器を接続します

P2 機器の電源が入っていることと、カードスロットに P2 カードが挿入されていることを確認します。

接続方法については、お使いのパソコンや P2 機器の取扱説明書を参照してください。

2 🎜 をクリックし、〈ファイルに出力〉をクリックします [🛄]

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。



- 3 〈P2〉をクリックします
- **4** 〈HD P2 クリップ〉または〈P2 クリップ〉を選び、[出力] をクリッ クします



リストにエクスポータが表示されない場合は、P144の「リストにエクスポー タが表示されない場合は」を参照してください。

作品の出力

5 出力先の P2 カードを選び、ユーザークリップ名、コーデックなどを 設定します

	P2 エクスポータ		5	×	
	_出力先(0)		/		
	● P2カード(C)	F:¥ [AZE07C0098]			
	○ フォルダ(F)		- (5)-	参照	
-					
Ē	ユーザークリップ名(N)	00001			
(J				作品の情報を書	き込むことが
\sim				ズキキオ	
	O DUCINO HD			CCA9	
	制作者「シナリオ「ニ	ユース「撮影情報」収録機材			
	(た式事(の)	Thomson			
		monison			
	■ 最終更新者(<u>U</u>)				
	J CZ bu .⇒∕∆¢ala≛ po			マロン (M) (M) (1000)	
	● クリップ方書师守、ピン	リートを目動加基状 9 る(<u>円</u>)			
				OK ten dall	

出力先の P2 カードに空き容量が無くなった場合や出力するファイルサイ ズが 4GB(ギガバイト)を超える場合、クリップは分割して出力されます。 ここにチェックを入れると、クリップ分割時に自動で空きのある P2 カー ドドライブを選んで出力します。

6 [OK] をクリックします

出力が開始されます。

出力された映像を確認してみましょう。

S×Sメモリーカードに出力しよう

作品をS×Sメモリーカードへ出力してみましょう。編集結果をS×Sメモリーカードに出力するには、XDCAM EX 機器とパソコンを接続し、XDCAM EX エクスポータを使用してS×Sメモリーカードに出力します。

出力する前にあらかじめ、S×Sメモリーカードをフォーマットしておいてください。

1 パソコンと XDCAM EX 機器を接続します

XDCAM EX 機器の電源が入っていることと、カードスロットに S × S メモリー カードが挿入されていることを確認します。

接続方法については、お使いのパソコンや XDCAM EX 機器の取扱説明書を参照してください。

2 翆 をクリックし、〈ファイルに出力〉をクリックします [🛄]

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。



- 3 〈XDCAM〉をクリックします
- **4** 〈XDCAM EX〉を選び、[出力]をクリックします



リストにエクスポータが表示されない場合は、P144の「リストにエクスポー タが表示されない場合は」を参照してください。

5 出力先のS×Sメモリーカードを選び、〈セグメントエンコード〉、 〈オーディオ / ステレオ〉にチェックを入れます

出力先のS×Sメモリーカードに空き容量が無くなった場合、クリップは分割して出力されます。 ここにチェックを入れると、クリップ分割時に自動で空きのあるS×Sメモリーカードを選んで出力します。

5	XDCAM EX Exporter -出力先① ③ SxSメモリカード(M) ④ クリップ分割時、カー ○ フォルダ(E)	F ≱ F≱ Fを自動選択する(<u>A</u>)		
5	☑ セグメントエンコード(S) □ ClosedGOP(G) ☑ オーディオ/ステレオ(<u>A</u>)	品質/速度(Q) 高速 標準 高画質 最高画質 	品質を設 きます。 出力に時	定することがで 品質が高いほど 間がかかります。
	Title <u>1</u> (US ASCII) : Test Title <u>2</u> :			
	Description : Test		作品の情	「報を書き込む きます。
	ground Thomson デフォルトとして保存(D)	6	OK #1/2	セル

6 [OK] をクリックします

出力が開始されます。

出力された映像を確認してみましょう。

よく使うショートカット一覧

さまざまな場面で、よく使う機能のショートカットを一覧にしています。

+-	コマンド	+-	コマンド
SPACE	再生/停止	ТАВ	Player / Recorder の 切り替え
J	巻き戻し		In 点の設定
K	一時停止	0	Out 点の設定
L	早送り	Ľ	タイムラインに挿入で追加
(前のフレームに移動		タイムラインに上書きで 追加
>	次のフレームに移動	N	トリム - In 点
A	前の編集点に移動	M	トリム - Out 点
S	次の編集点に移動	DEL	削除
C	カットポイントの追加	D	In/Out 間を削除

その他の便利な機能



オフラインクリップを復旧しよう

ビンに登録しているクリップは、素材ファイルとリンクしています。ファイルを移 動させると、プロジェクトを開いたときに〈オフラインクリップ復元〉ダイアログ が表示されます。



このようなときは、もう一度正しくリンクさせてオフラインクリップを復旧しましょう。ここでは、別フォルダへ移動した素材ファイルを再リンクさせる方法を説明します。素材ファイルを削除してしまった場合は、キャプチャをやり直すことができます。詳しくは、リファレンスマニュアル「オフラインクリップの復元」を参照してください。

1 〈オフラインクリップ復元ダイアログを開く〉をクリックします



- 2 オフラインクリップ一覧からクリップを選び、〈復元方法〉のリストボ タンをクリックします
- 3 (再リンク(ファイルを選択))をクリックします



4 素材ファイルを選び、[開く] をクリックします

5 [閉じる] をクリックします

	リンク先が表示されます
オフラインクリップ復元	5777034XJC11698
オフラインクリップ一覧(O):	
目¥1080i_Clip_29.avi 0 0 00:05:59:11 - 00:06:10:02 再リンク 🕞 C¥1080i_Clip_29.avi	
□ Timelineで使用されていないクリップを除く(
	5)
バッチキャプチャの開始(B) 閉じる(C	

6 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログで [閉じる] をクリックします

プロジェクトの再構成

プロジェクトで使わなかったクリップをビンから 削除しよう

タイムラインに配置していないクリップをビンから削除(登録の解除)することが できます。とりあえず取り込んでおいた画像などを整理するのに便利です。

1 □ のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのコンソリデート〉 をクリックします

〈プロジェクトのコンソリデート〉ダイアログが表示されます。



2 実行オプションのリストボタンをクリックし、リストから〈カスタム〉 を選びます



3〈Timeline で使用されていないクリップの登録解除を行う〉にチェッ クを入れます



4 [OK] をクリックします

アルファチャンネル

画像を切り抜いて合成しよう

タイトルクリップのように一部が透明になっているような、透過度情報を持つクリッ プを、別のクリップのアルファチャンネル(透過度情報を持つデータ領域)として 付加することで、画像を切り抜いたような合成ができます。さらに合成したクリッ プを背景となる画像に重ねて配置することができます。



ここでは、チュートリアルの「エフェクトの適用」で矩形フィルタを適用したクリッ プを背景とし、合成したクリップを重ねて、矩形の中の文字が抜けて見えるように してみましょう。



その他の便利な機能



「Key」となるクリップを用意しよう

透過度情報をもつクリップを用意します。ここでは、タイトルクリップを作成して ビンに登録し、それを「Key」としましょう。あらかじめ、背景となるクリップを VA トラックに配置しておきます。

1 ビンの T をクリックします



2 タイトルのデザインをクリックし、文字を入力します

3 大きさや位置を調整します

ここでは、背景用クリップの矩形内におさまるように大きさを調整します。このよう な調整をする場合、背景とするクリップをレコーダーに表示させ、Quick Titlerのプ レビューウィンドウの背景を〈ビデオ〉にしておくと便利です。



4 📙 をクリックします



クリップをアルファマット変換しよう

作成したタイトルクリップと矩形フィルタを適用する前の背景用クリップを変換して、アルファチャンネルを持つクリップを作成しましょう。

1 「Key」となるクリップと、「Fill」となるクリップを選びます



2 クリップを右クリックし、〈変換〉→〈アルファマット〉をクリックし ます

〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

- 3 ファイルの保存場所、名前を入力します
- 4 〈Fill、Key の選択〉を確認します
- 5 〈変換方式〉をクリックし、〈アルファマット〉を選びます



このダイアログで Fill、Key を逆にしたり(手順 4)、切り抜く部分 を反転したり(手順 5)することができます。設定はプレビューウィ ンドウに反映されます。

6 [保存] をクリックします





▶2 VA	6 v H	0001 TL [In:00:00:00;00 Out:00:00:14;20 Dur:00:00:14;20]
	∩ -∱•∎)	0001 TL [In:00:00:00;00 Out:00:00:14;20 Dur:00:00:14;20] Org[In:00:0
Į		
▶1 VA	6 v H	1080i_Clip_16 TL [In:00:00:00;0] Out:00:00:14;20 Dur:00: 📷
	a -∿∳	1080i_Clip_16 TL [In:00:00:00;00 Out:0, \14;20 Dur:00:00:14;20] O

アルファマット変換したクリップを、背景となるクリップの上に配置できます。



3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう

子画面を立体的に回転させたり、光が反射したような効果をつけたりすることがで きるエフェクトが 3D・ピクチャー・イン・ピクチャーです。ここでは、2つの子 画面となるクリップにオリジナルの動きをつける手順を紹介します。 クリップを配置する前に、あらかじめ VA トラックを 2 つ追加しておきます。



クリップを配置しよう

- 1 背景となるクリップを配置します
- **2** 子画面となるクリップを、背景クリップが配置されている上のトラックに配置します



エフェクトを適用しよう

子画面となるクリップに3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを適用します。

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉をクリックします



2 (3D・ピクチャー・イン・ピクチャー)を子画面となるクリップのミキサーにドラッグ&ドロップします



プリセットの動きを適用しよう

次は〈Information〉パレットから子画面の動きを設定します。3D・ピクチャー・イン・ ピクチャーには、いくつかの動きがプリセットで登録されており、簡単に設定する ことができます。

- 3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを適用した子画面のクリップのミ キサーを選びます
- 2 〈Information〉パレットで〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉を 選び、 QA をクリックします



3D・ピクチャー・イン・ピクチャ

3 〈プリセット〉タブをクリックします

4 適用したいプリセットを選び、[ロード] をクリックします

ここでは、〈PiP-Slide top to bottom〉を選んでいます。

プレビューウィンドウには、タイムラインカーソルの位置の映像が表示されます。調整しやすいように、タイムラインカーソルの位置を移動させておきます。



キーフレームを追加してオリジナルの動きをつけよう

プリセットの動きを適用した後、キーフレーム(動きのポイントとなるフレーム) を追加することで、オリジナルの動きを設定できます。ここでは、子画面がひらひ らと左右に揺れるような動きを設定してみます。

1 下 をクリックし、キーフレームを追加する場面で 🛄 をクリックします



2 💷 をクリックします

停止させたフレームがキーフレームとなります。再生しながら追加することもできます。



IZZ -	
	00:0



- 4 をクリックし、次にキーフレームを追加する場面で をクリックします
- 5 💷 をクリックします

このフレームが次のキーフレームとなります。

手順3と逆に回転させます。



これで子画面に動きが設定されました。再生して確認してみましょう。

子画面に枠をつけよう

子画面に色枠をつけることができます。また枠の有無に関係なく、子画面の境界を にじませることもできます。ここでは、子画面の動きがより際立つように、色枠を つけます。

1 〈枠〉タブをクリックします

2 〈ボーダー色を使用する〉にチェックを入れ、[色設定] をクリックします

〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

	(1)		
EDIUS Fx - 3D・ピクチャー・イン・ピクチャー			x
2	プリセット(位置) 光源とシャドー 体 ボーダー色 の ボーダー色を使用する(U)	クロッピング 設定 幅(W):	_2
			巴該定(1)
	ソフトボーダー ダ ソフトボーダーを使用する(S) ダ ソフトボーダーの角を丸くする(R) ダ ソフトボーダーを滑らかにする(M)	幅(I): 高さ(E):	
000000613 位进程 • · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	00:00:04:00		
光環 & シャドー クロッピング & 枠 透過			
		ОК	キャンセル

〈ソフトボーダーを使用する〉にチェックを入れると、 枠の境界がにじんだようになります。 3 お好みの色をクリックして選び、[OK] をクリックします



4 [OK] をクリックします

エフェクトをコピーしよう

エフェクトをコピーして、別のクリップのミキサーに置き換えます。コピーと置き 換えかたは、P104 を参照してください。



3D・ピクチャー・イン・ピクチャー

キーフレームを使いこなそう

キーフレームを調整して、エフェクトが終了するタイミングをずらしてみましょう。 ここでは、2つの子画面となるクリップのOut点が縦にそろって配置されている状態で、クリップの再生が終了する時間をずらします。



調整を始める前に、次のクリップの表示が何秒後に始まるのかを調べておきます。

- 先に表示されるクリップのミキサーを選び、〈Information〉パレット から〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉ダイアログを表示します
- 2 〈位置〉の最後のキーフレームを、次のクリップの再生が始まる時間へ 移動させます
- **3** [OK] をクリックします

次のクリップの再生が始まるまでに、先に表示されるクリップの再生が終了す るように、再生速度を速める設定をしています。

		J ∕ ∕		
00.00-03:22	00.00.00.00	00:00:02:00	Y 00.00.04:00 🦯 🔪	00:00:06:00
位置	↓			
光源 & シャドー				
クロッピング & 枠				•
KH HH Q Q				
			3	OK