EDIUS Neo 2

ユーザーズガイド



F095902275

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) EDIUS／エディウスおよびそのロゴは、トムソン・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。
(10) 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。
(11) Adobe、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
(12) HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、HDMI Licensing, LLC の商標または登録商標です。
(13) DOLBY DIGITAL 5.1 CREATOR 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。ドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。
(14) 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。

⚠ 警 告

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
March 27, 2009
Copyright © 2009 Thomson Canopus Co., Ltd.
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 …… 13
ビンウィンドウ …… 15
パレットウィンドウ …… 16

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
編集のワークフローを確認しよう …… 21

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

EDIUS 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

素材の取り込み
HDV ／ DV カメラから取り込もう …… 31
AVCHD カメラから取り込もう …… 36
CD ／ DVD の素材を取り込もう …… 38
パソコンに保存されているファイルを取り込もう …… 40

クリップの編集
クリップをタイムラインに配置しよう …… 42
トラックを追加しよう …… 49
シーケンスを追加作成しよう …… 51
ネストシーケンス機能を使おう …… 53
クリップをトリミングしよう …… 54
クリップ全体の再生速度を変えよう …… 62
動画から静止画を切り出そう …… 63

エフェクトの適用
エフェクトの種類 …… 65
エフェクトを適用しよう …… 66

オーディオの編集
音量を調整しよう …… 97
BGM をつけよう …… 100

タイトルの作成
タイトルを入れよう …… 101

タイムラインで再生
レンダリングでスムーズに再生しよう …… 108

作品の完成
テレビモニタで視聴できるように調整しよう …… 110

作品の出力
ディスクに出力しよう …… 112
いろいろなファイルに出力しよう …… 120

HDV カメラに出力しよう ····· 123
DV カメラに出力しよう ····· 126
よく使うショートカット一覧 ····· 128

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 ····· 130
アルファチャンネル
画像を切り抜いて合成しよう ····· 132

概　要

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。

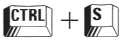
第 3 章　その他の便利な機能

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。

	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。
	当社製品（HDSPARK）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、HDV 機器、DV 機器から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

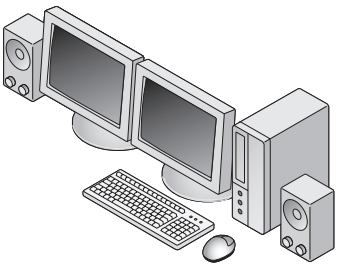
HDV とは、日本のカメラメーカー 4 社が策定したハイビジョン映像の記録方式規格です。DV と同じ記録量ながら、映像圧縮に MPEG-2 を採用することでハイビジョン映像の記録を可能にしています。

AVCHD とは、ソニー株式会社とパナソニック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

トムソン・カノープス独自の Canopus HQ 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。

ディスクへ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、タイムラインをチャプター付きの DVD や BD（Blu-ray Disc）に直接保存することもできます。

ウィンドウの構成と機能

ウィンドウのレイアウト

デュアルモニタ時のレイアウト

デュアルモニタとは、2 台のモニタを並べて使用した状態です。

プレビューウィンドウ

画像を確認するウィンドウです。
プレイヤーとレコーダーがあります。

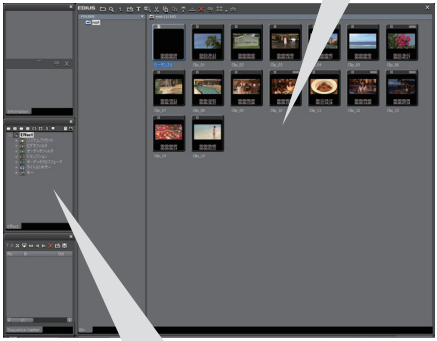


タイムラインウィンドウ

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、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。



Column

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。

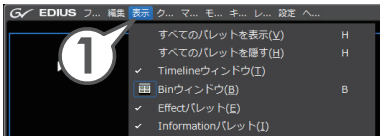


別々のウィンドウにするには、パレットの枠の外にドラッグします。
各ウィンドウの大きさは、ウィンドウ端にマウスカーソルを近づけ、マウスカーソルの形が変わったところでドラッグすることにより、自由に変更することができます。

次ページへ続く⇒

◆レイアウトを保存する

1 メニューバーの〈表示〉をクリックします



2 〈レイアウト〉→〈現在のレイアウトを登録〉→〈新規〉をクリックします

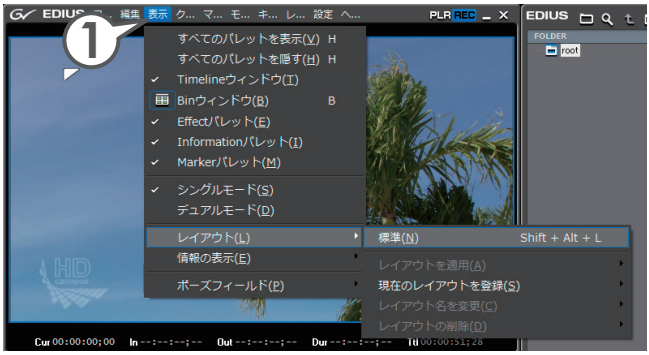


3 名前を入力して［OK］をクリックします

◆レイアウトを元に戻す

カスタマイズしたレイアウトを標準のレイアウトに戻すことができます。

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈標準〉をクリックします



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。

メニューバー

主な編集作業は、この中から選んで行うことができます。



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。

プレイヤーボタン

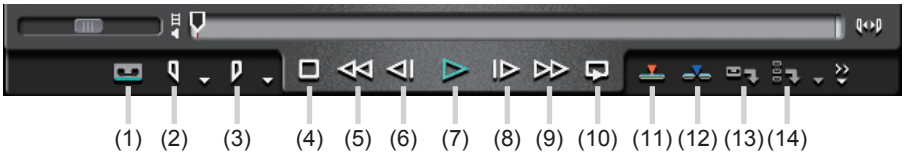
プレイヤーウィンドウを表示します。

レコーダーボタン

レコーダーウィンドウを表示します。



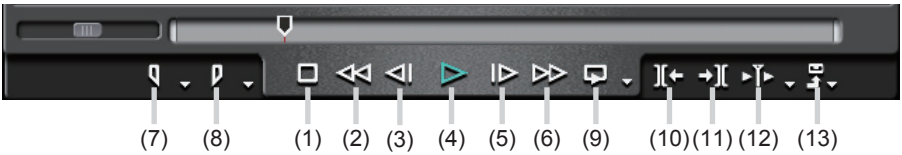
プレイヤーの操作ボタン



(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。[I]
(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。[O]
(4) **停止**	再生を停止します。[K]
(5) **巻き戻し**	巻き戻します。[J]
(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。[ENTER]
(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。[L]
(10) **ループ再生**	繰り返し再生します。[CTRL] + [SPACE]
(11) **Timeline に上書きで追加**	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。[U]

(12) **Timeline に挿入で追加**	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。[V]
(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。[F9]
(14) **バッチキャプチャリストに追加**	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。[CTRL + B]

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。[I]
(8) **Out 点の設定**	タイムラインに Out 点を設定します。[O]
(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。[CTRL + SPACE]
(10) **1 つ前の編集点に移動**	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。[A]
(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。



タイムスケール

クリップを配置するときのガイドになります。

シーケンス

タイムライン上に並べられたクリップのまとまりのことをシーケンスといいます。



トラックパネル

各トラックの設定ができます。 をクリックすると、そのトラックを編集できないようにロックすることができます。

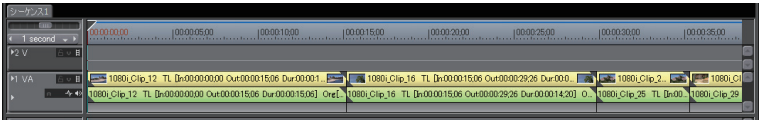
タイムラインカーソル

この位置の映像がプレビューウィンドウのレコーダーに表示されます。

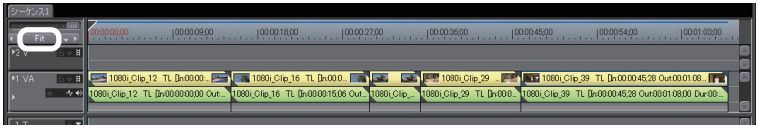
Column

タイムラインを見やすくしよう

タイムラインにクリップがたくさん並ぶと横に長くなり、ウィンドウ内に収まらなくなります。



そのようなときは［タイムスケール設定］をクリックして、表示単位を〈Fit〉に変更しましょう。〈Fit〉はタイムライン上のクリップをすべて表示させるための表示単位です。



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。

操作ボタン

素材の登録やコピー、クリップの作成など、ビンウィンドウの各種操作を行います。



フォルダビュー

フォルダをツリー構造で表示します。クリップをフォルダに分類することができます。

クリップビュー

フォルダ内にあるクリップを一覧表示します。

クリップ

簡易検索バー

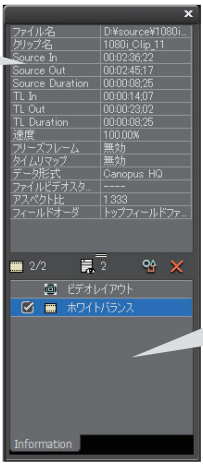
キーボードの［F3］を押すと、表示されます。フォルダ内のクリップを検索することができます。

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。

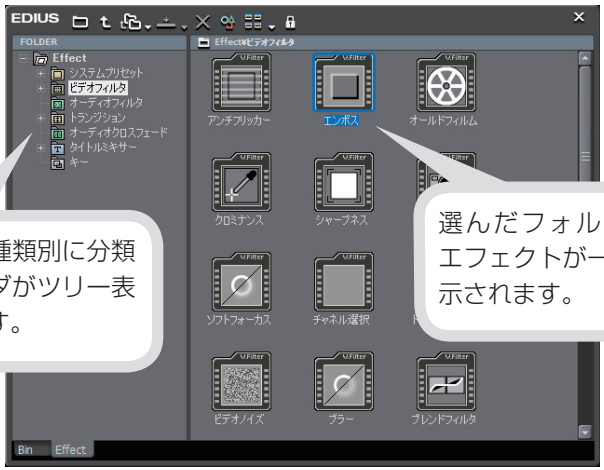
クリップの情報などが表示されます。



エフェクトを適用しているときは、ここに一覧で表示されます。

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。

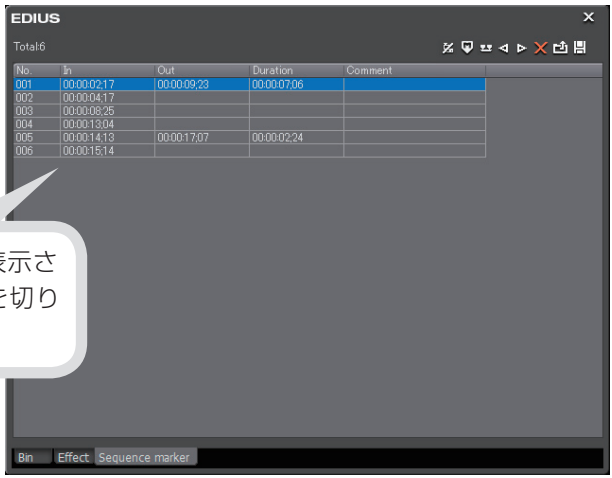


エフェクトの種類別に分類されたフォルダがツリー表示されています。

選んだフォルダ内のエフェクトが一覧で表示されます。

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、素材に設定したクリップ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〉リストで選んで、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。クリップマーカーとは素材クリップにつける印のことで、〈Clip marker〉リストに表示されます。それぞれのリストは、パレットで表示を切り替えます。
シーケンスマーカー、クリップマーカーについては、リファレンスマニュアル「マーカー」を参照してください。



マーカーの情報が表示されます。パレットを切り替えて使用します。

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

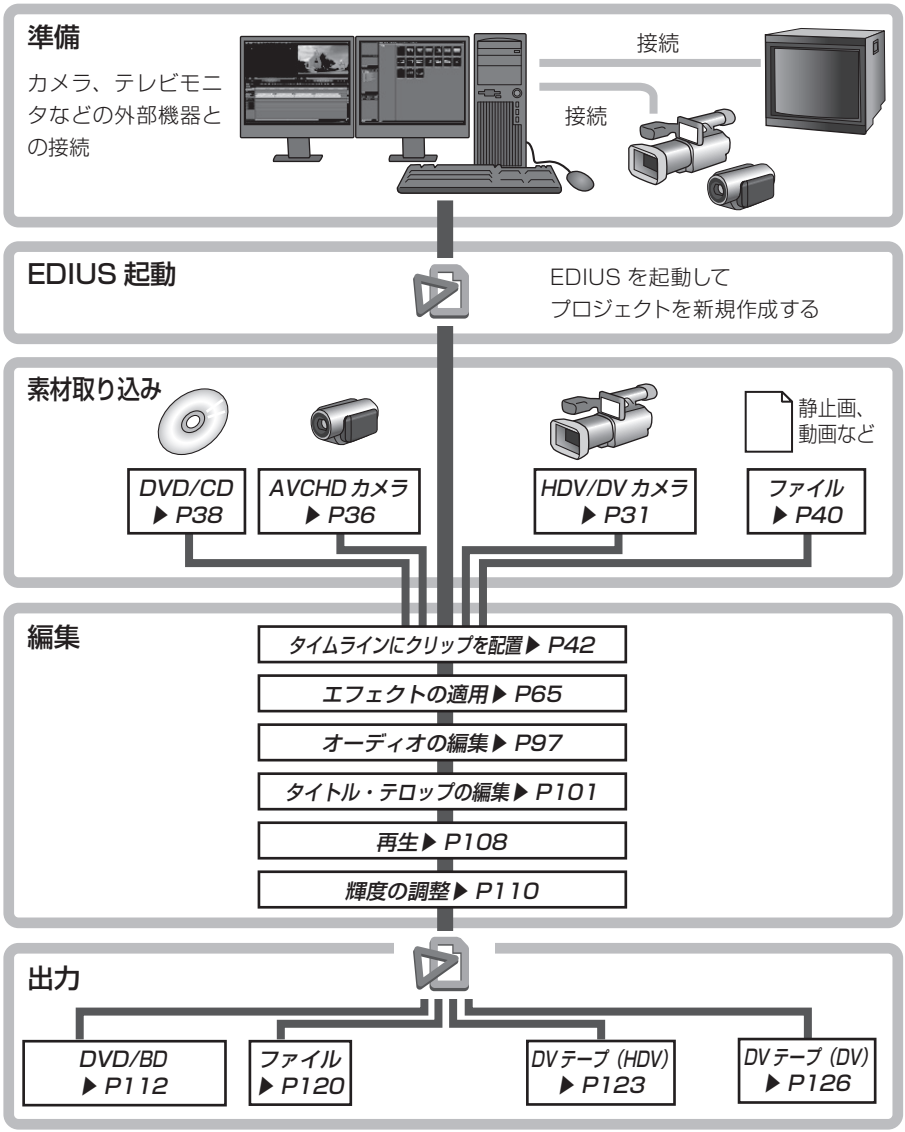


作品に使用する素材を用意しよう

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。

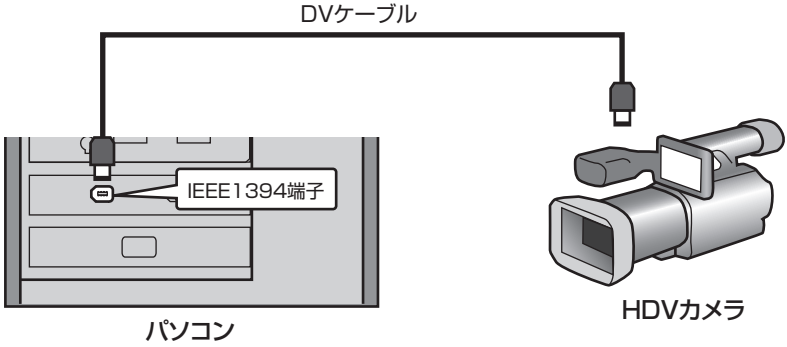


編集環境を作ろう

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）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



機器側の電源を切った状態でケーブルを接続してください。電源はパソコン側と機器側を接続してから入れてください。

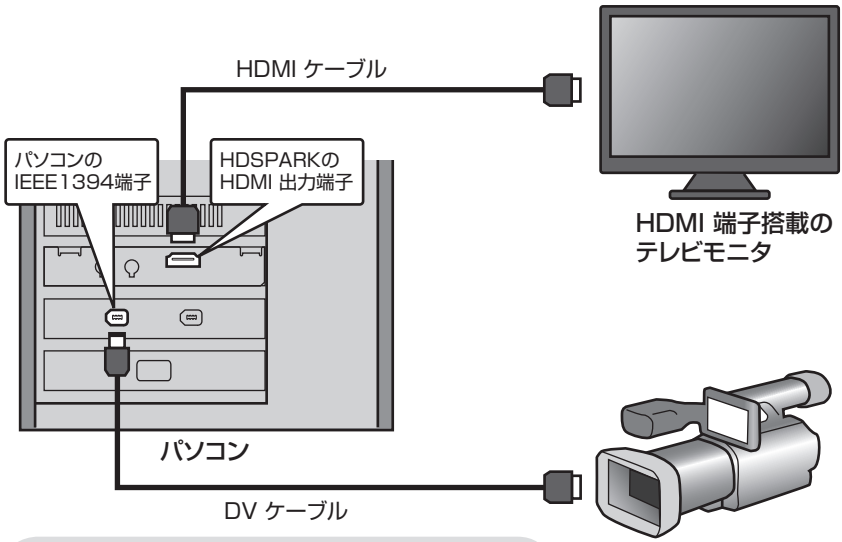
HDSPARK

テレビモニタとパソコンを接続しよう

当社製品（HDSPARK）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。

HDSPARK をパソコンに装着する方法や、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 HDSPARK 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



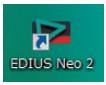
機器側の電源を切った状態でケーブルを接続してください。電源はパソコン側と機器側を接続してから入れてください。

EDIUS の起動

プロジェクトを作成しよう

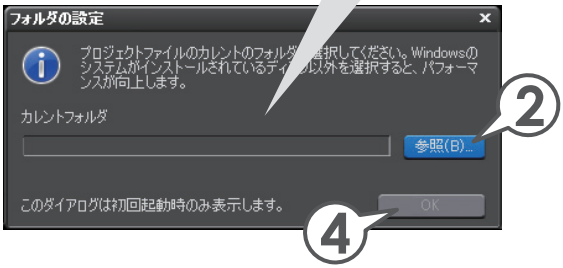
EDIUS で編集作業を行うときの一番大きな作業単位となるのがプロジェクトファイルです。プロジェクトファイルには、編集の経過や、映像のフォーマットなどが記録されます。

新規プロジェクトファイルを作成しよう

1 

をダブルクリックします

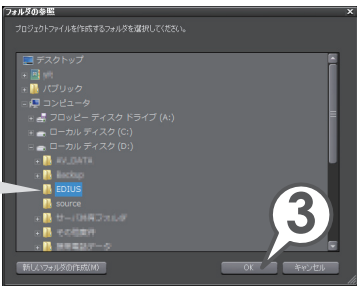
初めて起動したときは、プロジェクトの保存場所を設定するダイアログが表示されます。OS などのシステムがインストールされているドライブ以外に保存先を指定することをおすすめします。



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。

5 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

プロジェクトプリセットは、完成した作品を出力する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、素材の品質を下げることなく編集できます。プロジェクトプリセットのアイコンをクリックすると、〈選択されたプロジェクト〉に設定内容が表示されますので確認してください。

プロジェクトプリセットを自分で作成する場合は、P26 の「プロジェクトプリセットを作成しよう」を参照してください。



6 プロジェクト名を入力します

7 ［OK］をクリックします



Column

〈最近使ったプロジェクト〉欄には、最近使用したプロジェクトファイルが表示されます。続きから作成し始めるときはここから選ぶと簡単です。



プロジェクトプリセットを作成しよう

お使いの環境に合わせて、プロジェクトプリセットを自分で作成することができます。

1 ［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。

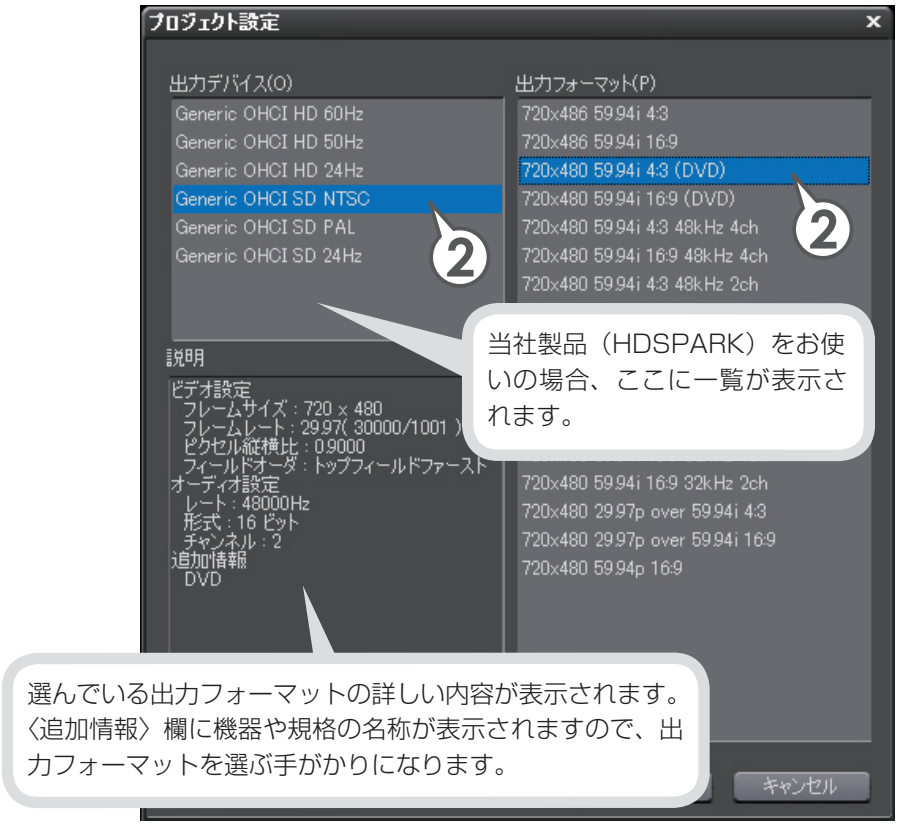
お使いのデバイスによっては、確認ダイアログが表示されることがあります。その場合、［OK］をクリックしてください。

2 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、素材の品質を下げることなく、編集を行うことができます。

HDSPARK

当社製品（HDSPARK）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。



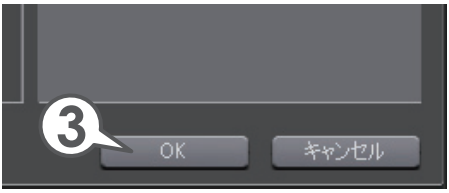
次ページの表で画質とフォーマットの代表的な例をあげていますので、参考にしてください。その他の出力フォーマットについて詳しくは、リファレンスマニュアル「入出力フォーマット一覧」を参照してください。

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 （フルハイビジョン画質）	BD	Generic OHCI HD 60Hz HDSPARK HSX -E1 HD 60Hz	1920x1080 59.94i など
1440x1080 （ハイビジョン画質）	BD DV テープ（HDV）	Generic OHCI HD 60Hz HDSPARK HSX -E1 HD 60Hz	1440x1080 59.94i など
720x480 （標準画質）	DVD DV テープ（DV）	Generic OHCI SD NTSC HDSPARK HSX -E1 SD NTSC	720x480 59.94i 4:3 (DVD) 720x480 59.94i 16:9 (DVD) など

※上記は一例です。

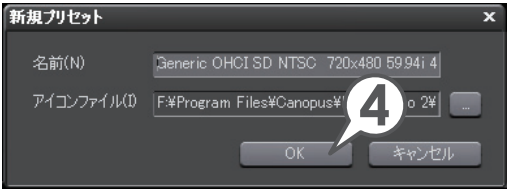
プロジェクト設定について詳しくは、リファレンスマニュアル「プロジェクトの操作」を参照してください。

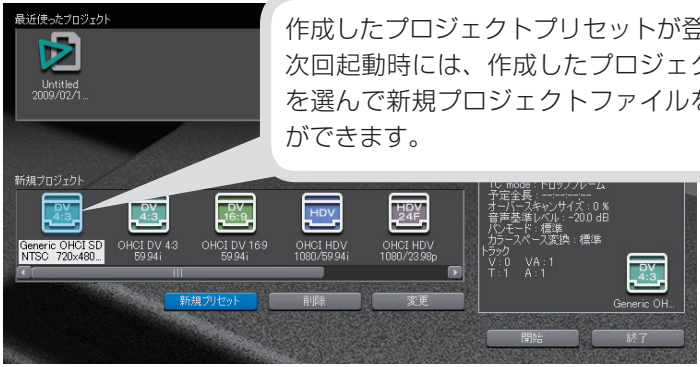
3 ［OK］をクリックします



4 ［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。




作成したプロジェクトプリセットが登録されました。
次回起動時には、作成したプロジェクトプリセットを選んで新規プロジェクトファイルを作成することができます。
最近使ったプロジェクト
Untitled
2009/02/1...
新規プロジェクト
Generic OHCI SD NTSC 720x480...
OHCI DV 4:3 59.94i
OHCI DV 16:9 59.94i
OHCI HDV 1080/59.94i
OHCI HDV 1080/23.98p
新規プリセット
削除
変更
予定全長 : ----------
オーバースキャンサイズ : 0 %
音声基準レベル : -20.0 dB
パンモード : 標準
カラースペース変換 : 標準
トラック
V : 0 VA : 1
T : 1 A : 1
Generic OH...
開始
終了

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［CTRL＋S］

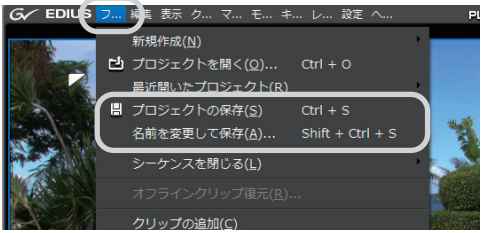
プロジェクトが上書き保存されます。

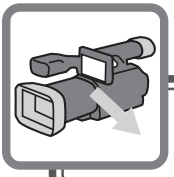


作成途中のプロジェクトを、別のプロジェクトとして保存したいときは、リストボタンをクリックし、〈名前を変更して保存〉をクリックします。

Column

メニューバーの〈ファイル〉からも、〈プロジェクトの保存〉や、〈名前を変更して保存〉などで保存ができます。





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▶ P36
CD ／ DVD の素材を取り込もう▶ P38
パソコンに保存されているファイルを取り込もう▶ P40

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。

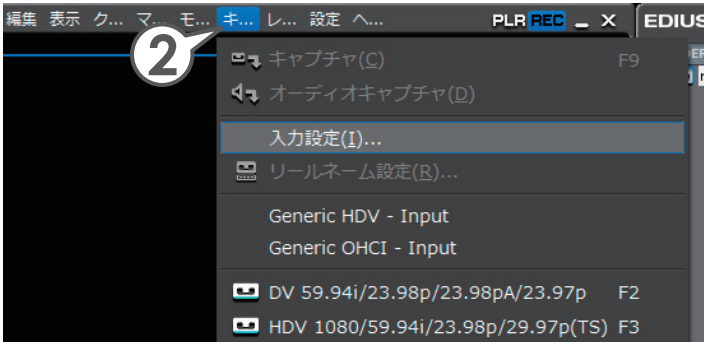
パソコンと HDV カメラを接続しよう▶ P31
パソコンと DV カメラを接続しよう▶ P33

パソコンと HDV カメラを接続しよう

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

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

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。



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、P34 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。

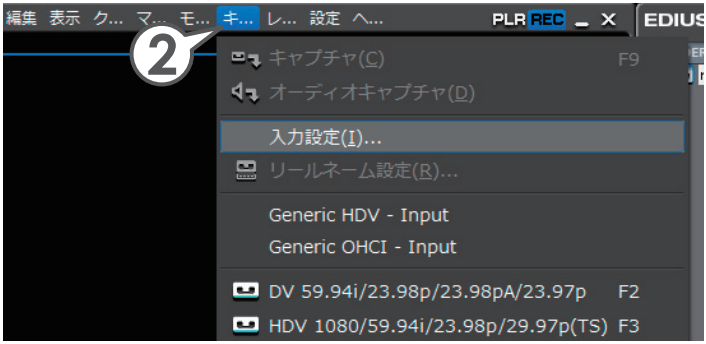
P35 に進み、キャプチャする範囲を指定して、素材を取り込みましょう。

パソコンと DV カメラを接続しよう

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

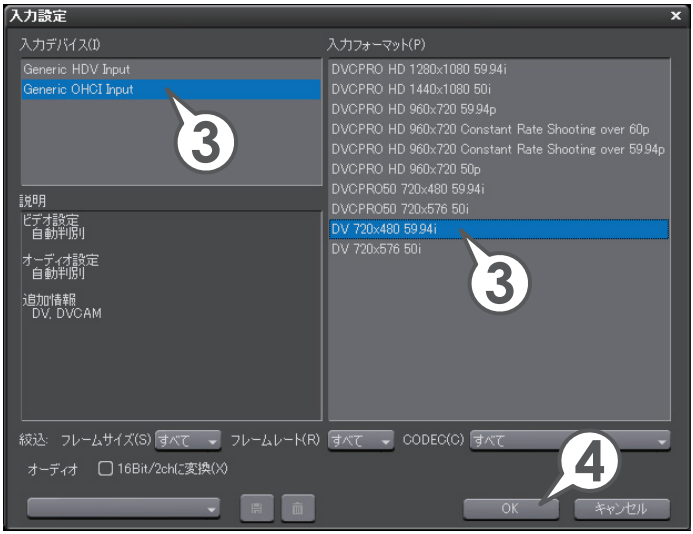
DV カメラは再生モード（PLAY ／ EDIT など）にしておきます。

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

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。

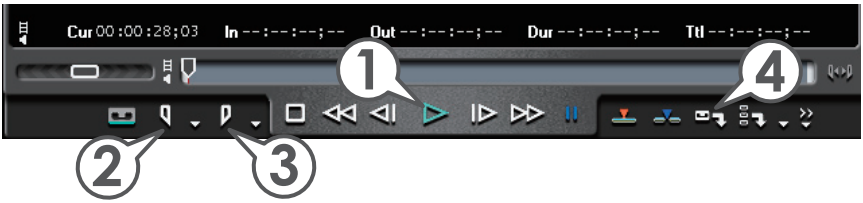
Column

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 ー DV 変換はオフ）に設定されているかを確認してください。

キャプチャ範囲を指定しよう



1 プレイヤーの ▷ をクリックします［ENTER］

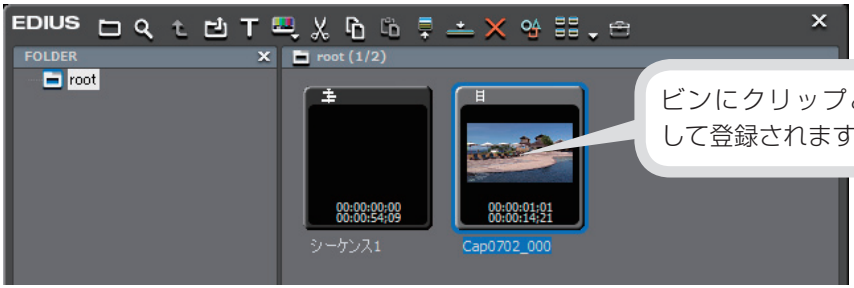
2 取り込みたい部分の開始場面で ｛ をクリックします［I］

3 取り込みたい部分の終了場面で ｝ をクリックします［O］

4 をクリックします［F9］

任意の場面でクリックして、キャプチャ中の素材にクリップマーカーを設定することができます。詳しくはリファレンスマニュアル「キャプチャ時のクリップマーカーの設定」を参照してください。





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、〈Browse〉をクリックします



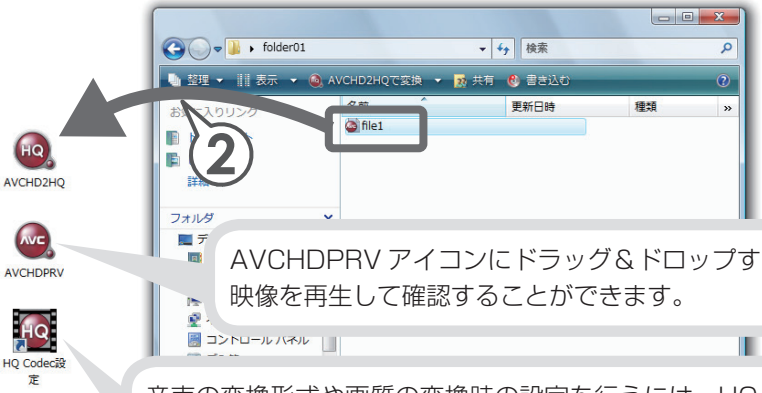
2 〈Tools〉フォルダを開き、〈AVCHD converter〉フォルダ内の〈setup.exe〉をダブルクリックし、AVCHD converter をインストールします

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。

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

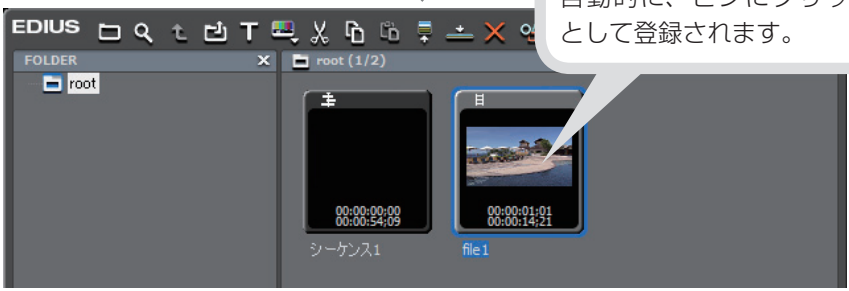
2 AVCHD ファイルを AVCHD2HQ にドラッグ＆ドロップします



AVCHDPRV アイコンにドラッグ＆ドロップすると、映像を再生して確認することができます。

音声の変換形式や画質の変換時の設定を行うには、HQ Codec 設定アイコンをダブルクリックして設定してください。
設定内容などについて詳しくは、〈AVCHD converter〉フォルダ内のマニュアルを参照してください。

Canopus HQ コーデックの AVI ファイルに変換され、自動的に、ビンにクリップとして登録されます。



CD ／ DVD の素材を取り込もう

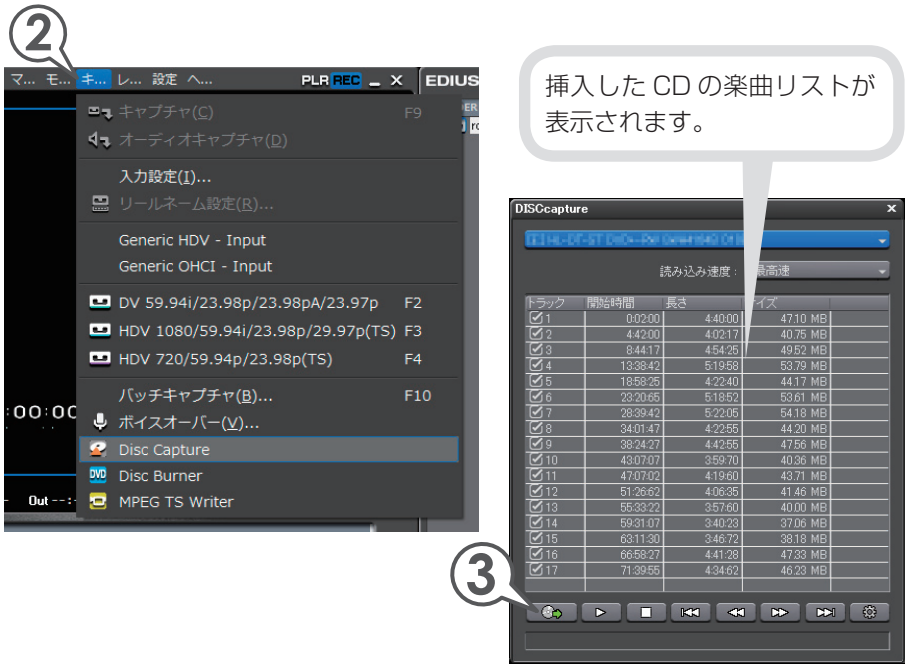
DVD や CD に記録されている映像や音楽を、素材として使用することができます。EDIUS で使用するためには、DISC Capture を起動して、ビンに登録可能なファイル形式で取り込む必要があります。
ここでは、作品の BGM に使用する音楽を CD から取り込む手順を説明しています。DVD から映像を取り込む場合も手順は同じです。

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、〈DISC Capture〉をクリックします

〈DISC Capture〉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、 をクリックします

Column

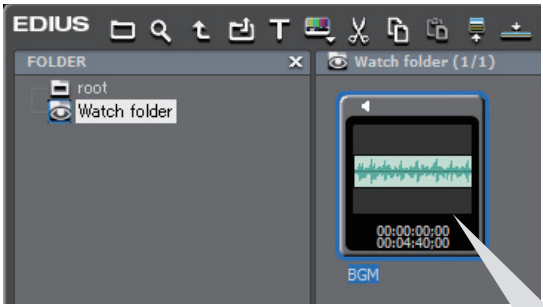
〈DISC Capture〉ダイアログで聞きたいトラックを選んで ▷ をクリックすると、曲を再生させて確認することができます。

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、〈DISC Capture〉ダイアログを閉じます



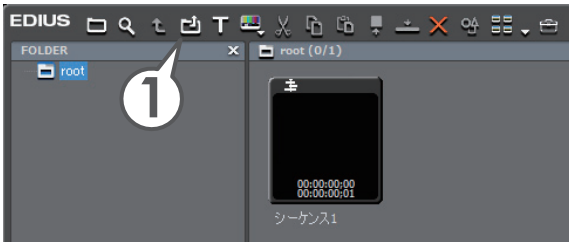
取り込みが完了するとビンには〈Watch folder〉が追加され、その中に取り込んだ曲がオーディオクリップとして登録されます。

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 をクリックします［CTRL＋O］

〈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。




EDIUS
FOLDER
root
root (9/10)
00:00:00:00
00:00:00:01
シーケンス1
00:00:20:01
00:00:48:21
1080i_Clip_03
00:01:34:11
00:01:49:03
1080i_Clip_07
0000
00:02:36:22
00:02:45:17
1080i_Clip_11
00:02:45:17
00:03:00:25
1080i_Clip_12
取り込んだ素材クリップがビンに登録されました。

クリップの編集

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。

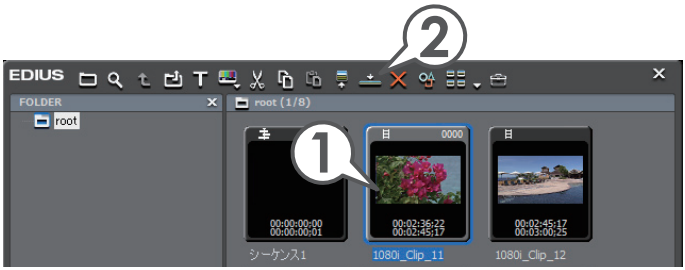
クリップをタイムラインに配置しよう

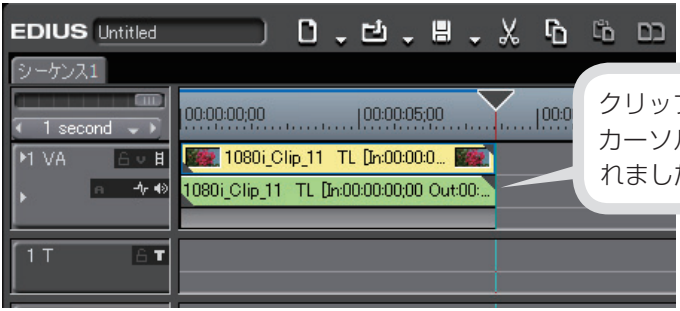
クリップはタイムラインカーソルの位置に配置されます。配置の前にタイムラインカーソルを移動させておきましょう。

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［SHIFT＋ENTER］



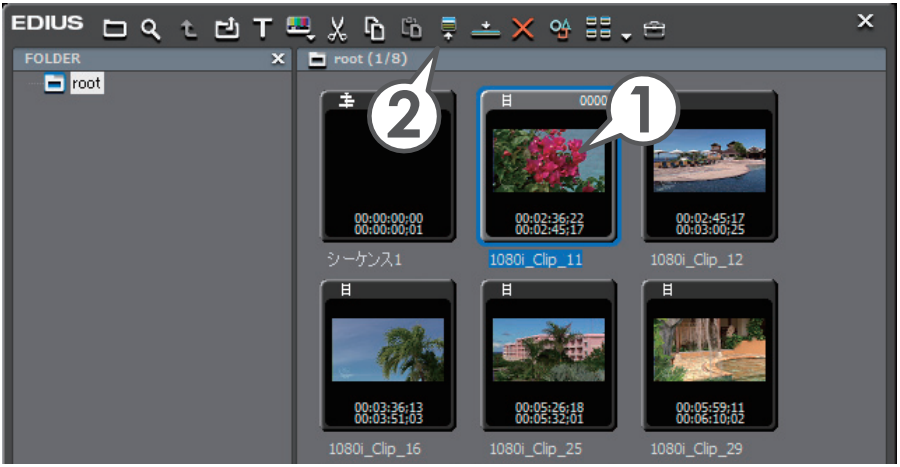


範囲を指定してタイムラインへ配置しよう

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［ENTER］





3 **▷ をクリックします［ENTER］**

プレイヤーでクリップが再生されます。

4 **必要な範囲の先頭で Q をクリックし、In 点を設定します［I］**

5 **必要な範囲の末尾で P をクリックし、Out 点を設定します［O］**



In 点、Out 点を設定すると、クリップになる部分が画面下のスライダーに白く表示されます。スライダーで In 点、Out 点の位置を調整することができます。マウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグしてください。
In 点や Out 点を設定しなかった場合は、素材クリップの両端がそれぞれ In 点、Out 点に設定されます。

6 をクリックします［ ］



Column

や をクリックしてスライダーを移動させ、 または をクリックすると、1フレーム単位で In 点、Out 点を設定することができます。



Column

２つの追加ボタン

追加ボタンには、  「挿入で追加」と  「上書きで追加」の2つがあります。

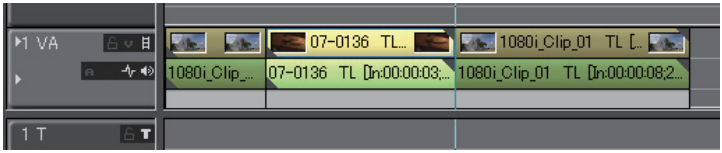
挿入で追加を行うと、カーソル位置にクリップが割り込んで配置され、追加したクリップより後ろがずれます。また、上書きで追加を行うと、タイムライン上のクリップに上書きされるため、追加したクリップの分だけ元のクリップの長さが短くなります。

追加前



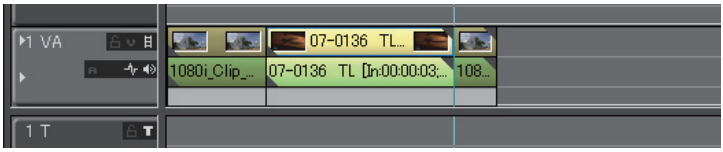


挿入で追加





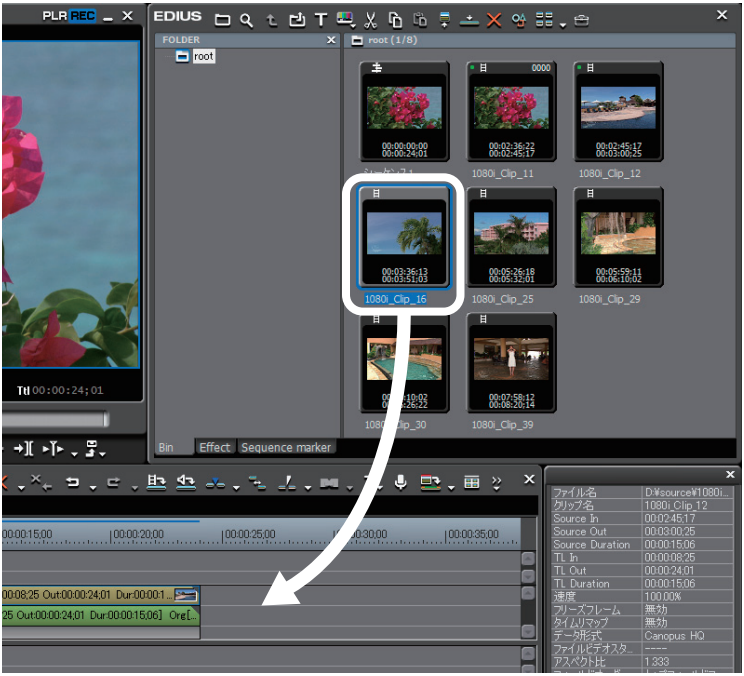
上書きで追加



Column

クリップ配置のその他の方法

クリップは、ビンやプレイヤーからドラッグ&ドロップで配置することもできます。タイムラインカーソルの位置に関係なく、ドラッグ＆ドロップした位置に配置できます。

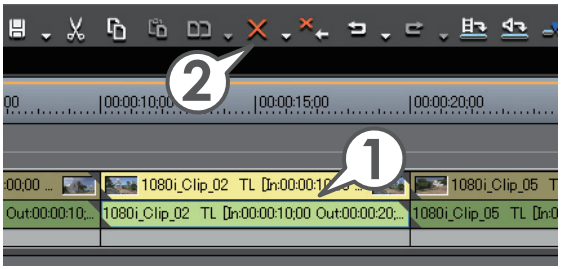


Column

配置したクリップを削除したいときは

1 削除したいクリップをクリックして選びます

2  をクリックします





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

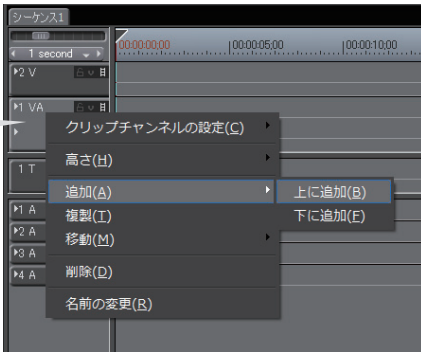
作成したタイトルクリップを配置すると、画像の上にタイトルを重ねることができます。

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。



2 追加する数を入力し、[OK] をクリックします

VA トラックまたは V トラックのトラックパネルを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。



VA トラックが 2 つ追加されました。



Column

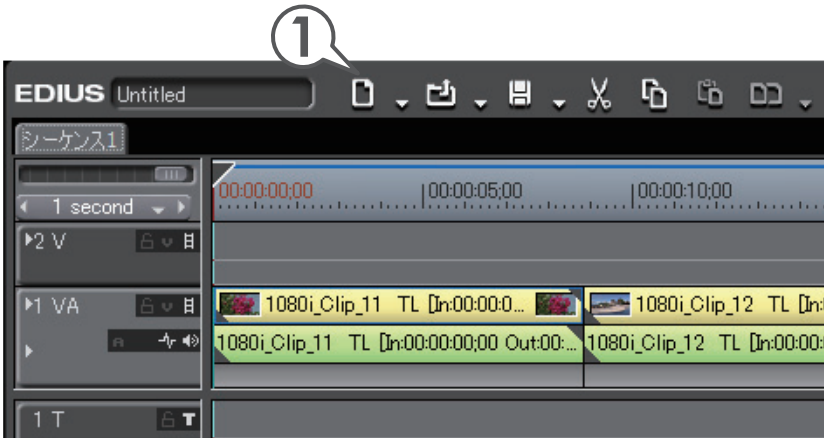
トラックの空白部を右クリックし、追加したいトラックをクリックすると、選んだトラックを1つずつ追加することができます。



シーケンスを追加作成しよう

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。

1 をクリックします［CTRL＋SHIFT＋N］



「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。

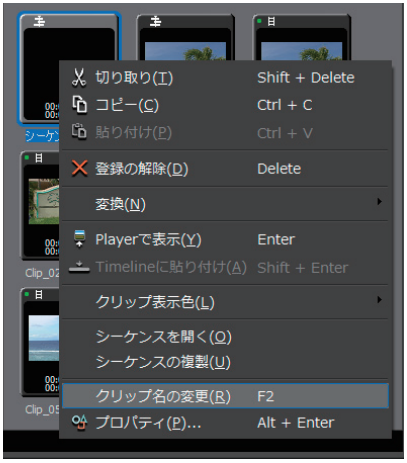




2 編集をします

Column

ビンウィンドウ内に登録されたシーケンスを右クリックし、〈クリップ名の変更〉をクリックすると、お好きな名前に変更ができます。



ネストシーケンス機能を使おう

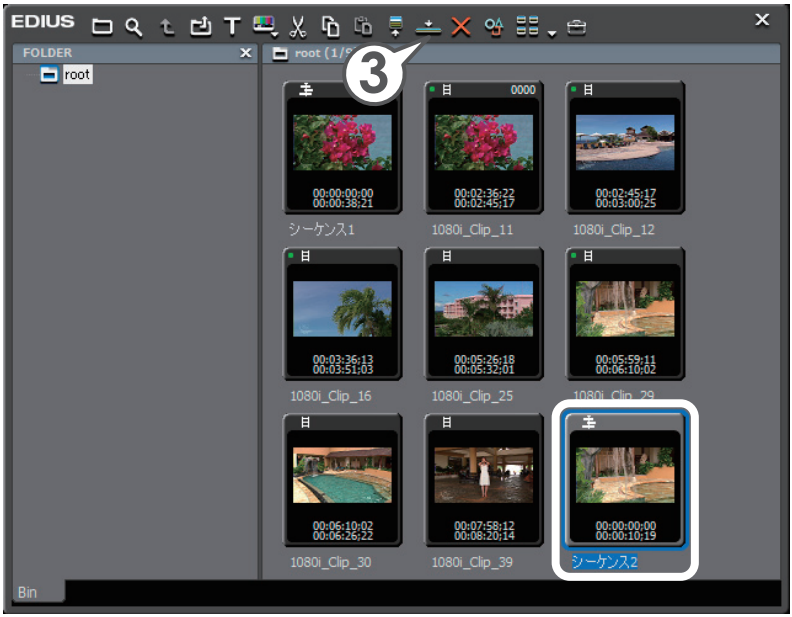
編集が完成したシーケンスをクリップのように他のシーケンスのタイムラインに並べることができる機能がネストシーケンスです。

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

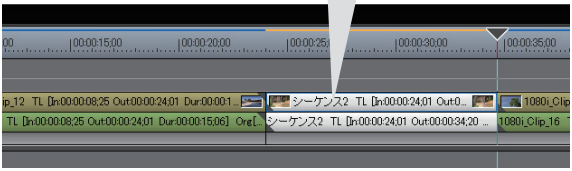
2 タイムラインカーソルを挿入ポイントに移動させます



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［SHIFT＋ENTER］



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。



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。

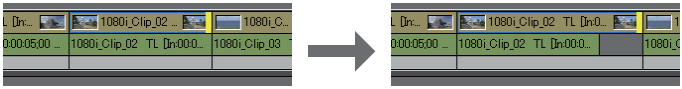
トリミングはカットポイントで行います。クリップの In 点、Out 点付近をクリックすると、黄色や緑色のラインがつきます。黄色は現在選ばれているポイント、緑色はトリミングにより変更されるポイントを表しています。赤色のラインがつく場合は、選んだカットポイントの組み合わせやトリミングの種類などによりトリミングできないことを表しています。

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、P60 を参照してください。

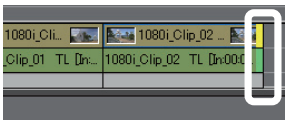
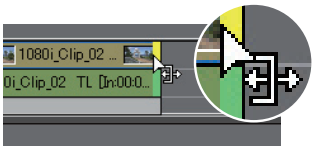
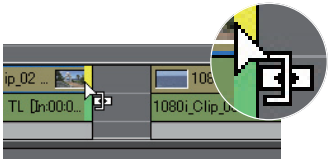
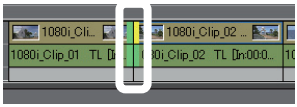
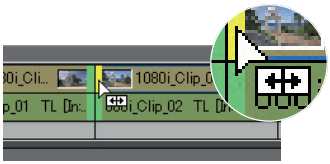
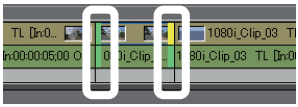
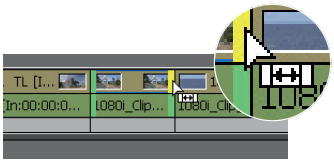
トリミング（リップルモード OFF）	タイムラインに配置したクリップの In 点、Out 点を変更します。リップルモード OFF で行うトリミングです。 
リップルトリム	他のクリップとの位置関係を保ったまま In 点、Out 点を変更します。リップルモード ON で行うトリミングです。 
スライドトリム	2 つのとなり合うクリップの全長を変えずに境界位置を変更します。 
スリップトリム	クリップの位置と長さを変えずに、使用する部分だけ変更します。 
ローリングトリム	動かすクリップの長さや使用する部分を変えずに、位置だけ変更します。 
スプリットトリム	映像と音声の In 点、Out 点を別々に変更します。 

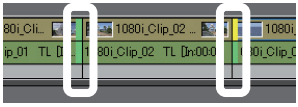
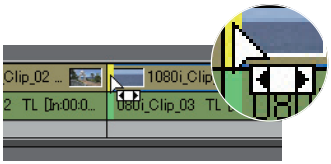
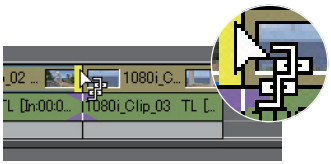
トリミングしよう

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

種類	選ぶポイント	マウスカーソルの形
トリミング（リップルモード OFF）		
リップルトリム		
スライドトリム		
スリップトリム	 ［Ctrl］を押しながらクリックします。	

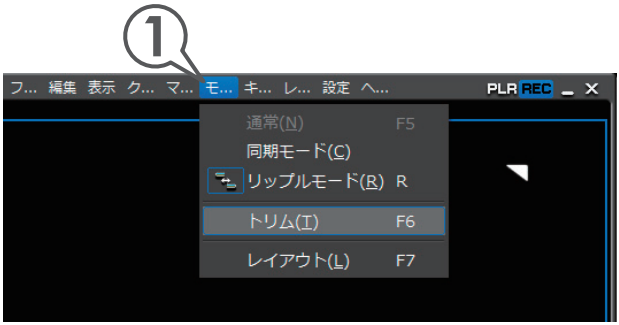
ローリングトリム	 ［Ctrl］を押しながらクリックします。	
スプリットトリム	 ［Alt］を押しながらクリックします。	

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［F6］

トリムウィンドウが表示されます。



プレビューウィンドウ

編集中のクリップの In 点、Out 点をプレビューできます。
画面はトリミングの種類によって、最大 4 画面で表示されます。





(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11)

※ここではデュアルモードの画面で説明しています。

(1) **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。[←]
(2) **再生**	通常の再生をします。トリムのプレビューが再生画面に切り替わります。[ENTER]
(3) **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。[→]
(4) **前の編集点に移動**	前のカットポイントに移動します。[PG↑]
(5) **−10フレームトリム**	逆方向に 10 フレーム分トリミングします。[SHIFT]+[,]
(6) **−1フレームトリム**	逆方向に 1 フレーム分トリミングします。[,]
(7) **カットポイントの周辺を再生**	カットポイントの周辺を繰り返し再生します。[/]
(8) **+1フレームトリム**	順方向に 1 フレーム分トリミングします。[.]
(9) **+10フレームトリム**	順方向に 10 フレーム分トリミングします。[SHIFT]+[.]
(10) **次の編集点に移動**	次のカットポイントに移動します。[PG↓]
(11) **トリム**	クリックするとトリムの種類に応じたカットポイントを選びます。

ショートカットでトリミングしよう

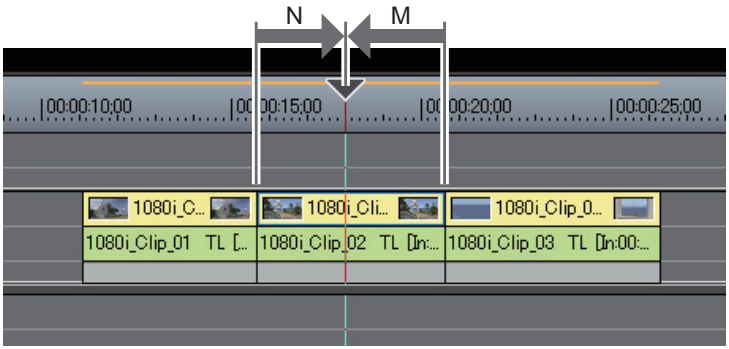
ショートカットを使用したトリミングの基本ルールは、トリミングしたいクリップのあるトラックを選んでおくことと、トリミングしたい位置にタイムラインカーソルを移動させておくことです。ショートカットでは、リップルモードでなくてもリップルトリムができます。

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。



	In 点まで	Out 点まで
トリミング（リップルモード OFF）※	[N]	[M]
リップルトリム	[ALT ＋ N]	[ALT ＋ M]
スライドトリム	[CTRL ＋ ALT ＋ N]	[CTRL ＋ ALT ＋ M]
スプリットトリム	[SHIFT ＋ N]	[SHIFT ＋ 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。

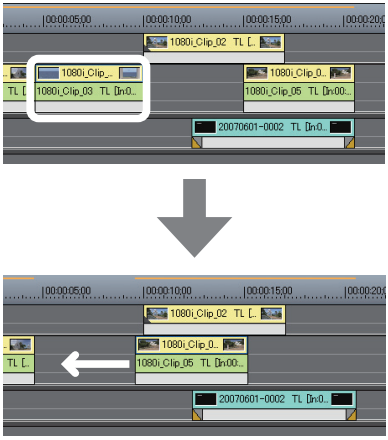
Column

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

1  **をクリックします**

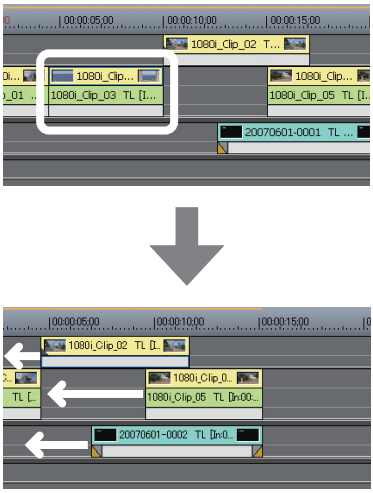
OFF のときはアイコンに斜線が入っています。



次ページへ続く⇒

◆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。



同期モードの切り替え

1  **のリストボタンをクリックし、〈同期モード〉をクリックします**

ON のときはメニュー名にチェックがついています。

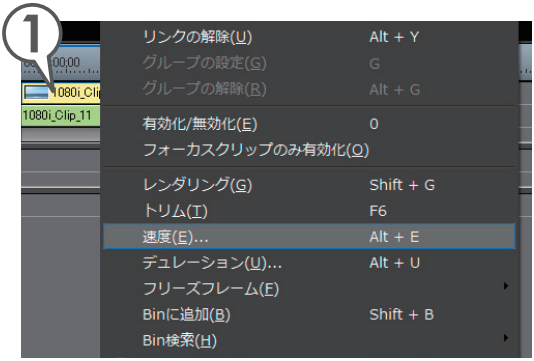


クリップ全体の再生速度を変えよう

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［ALT＋E］

〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。



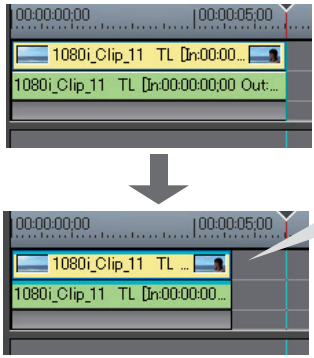
元のクリップに対してどれくらい速くするかを数値で入力します。



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。

Column

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。

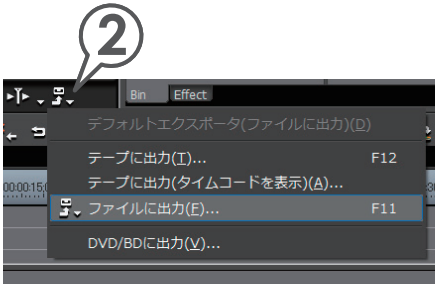
動画から静止画を切り出そう

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

2 をクリックし、〈ファイルに出力〉をクリックします [F11]

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。



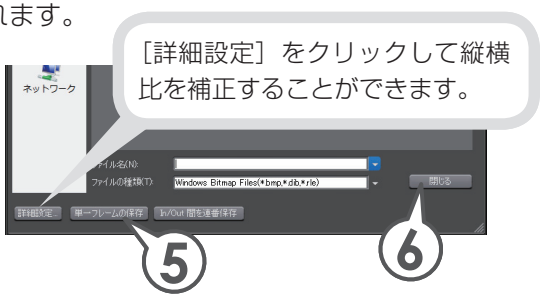
3 〈その他〉をクリックします

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



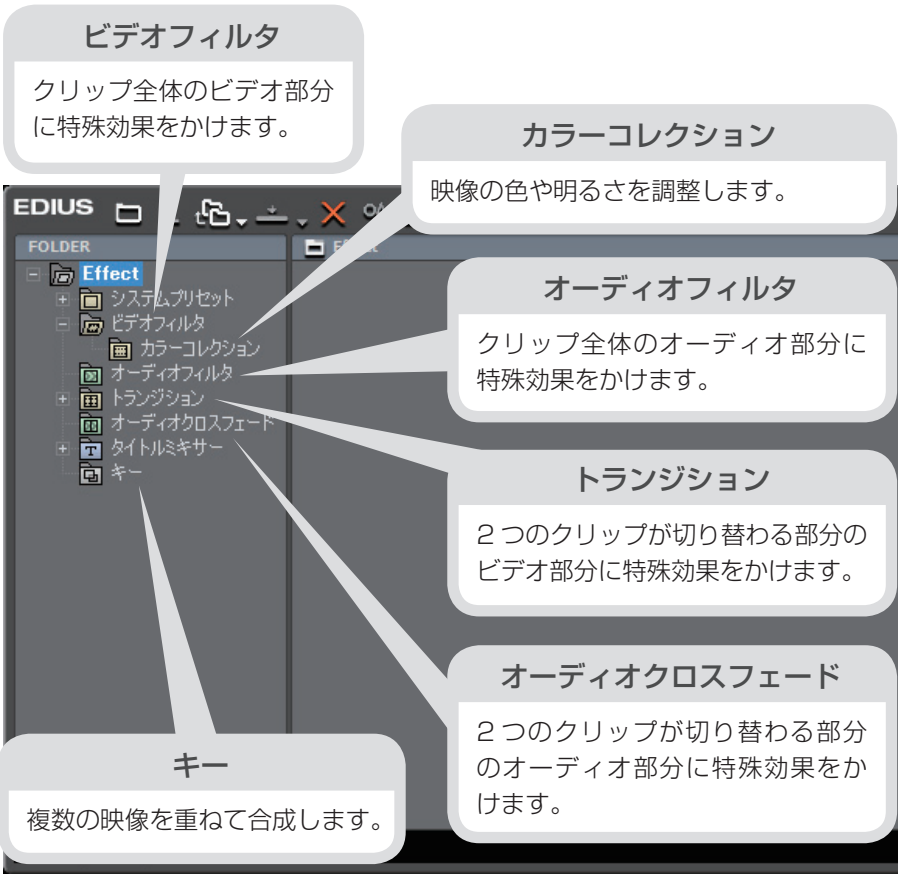
静止画として切り出したい場面にタイムラインカーソルを移動し、[Ctrl] + [T] を押すと、プロジェクトの保存先に静止画ファイルが保存され、ビンに静止画クリップが登録されます。

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

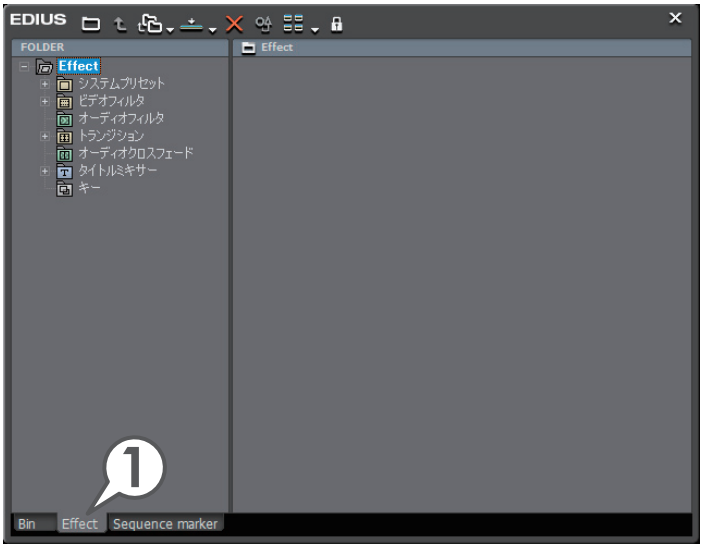
EDIUS のエフェクトでは、以下のような種類があります。それぞれのエフェクトをクリックすると、そのエフェクトについての説明が表示されます。



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



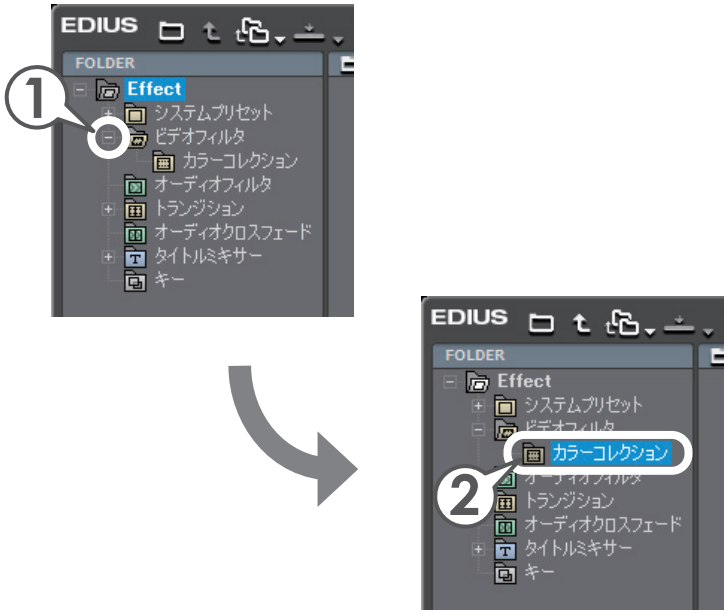
色調整をしよう（カラーコレクション）

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。

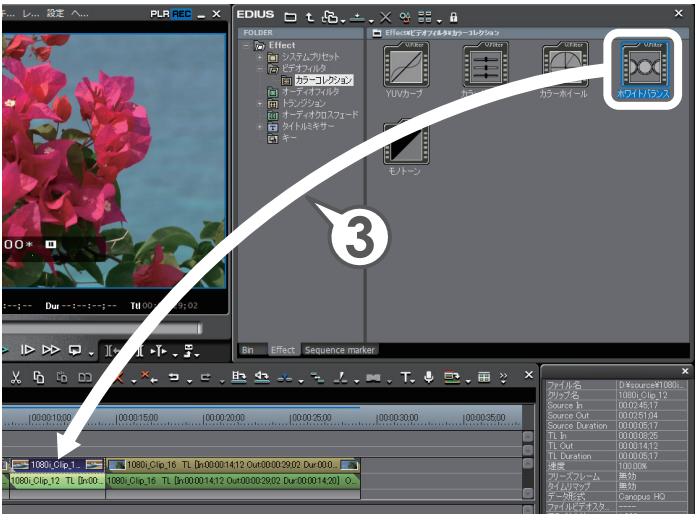
ホワイトバランスを適用しよう

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

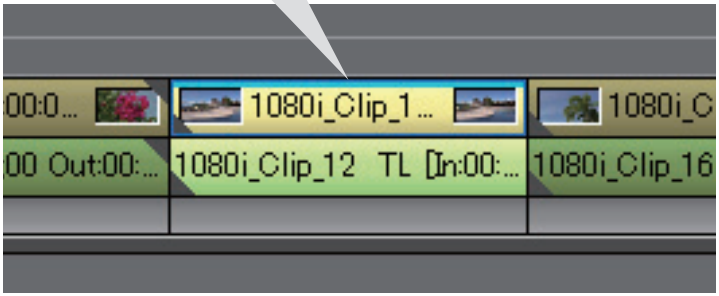
2 〈カラーコレクション〉をクリックします



3 〈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

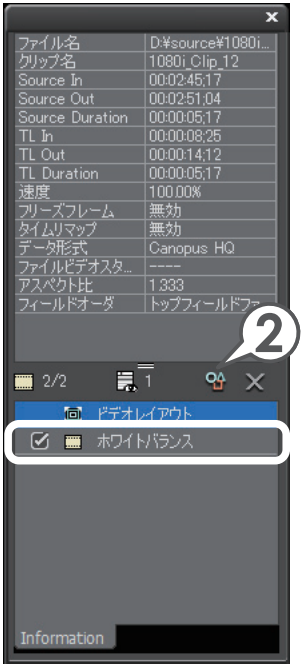


クリップにビデオフィルタを適用すると、水色のラインがつきます。



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。



1 調整するクリップを選びます

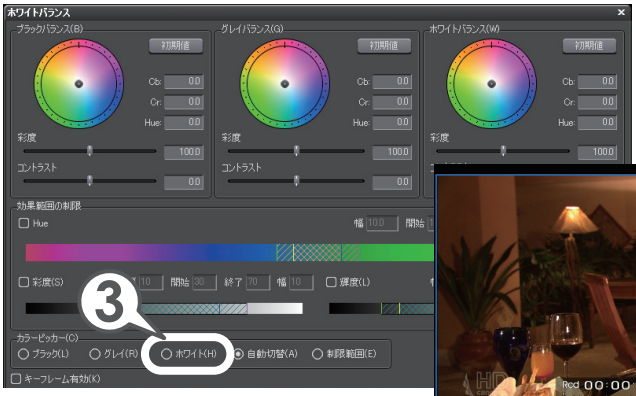
2 〈Information〉パレットで〈ホワイトバランス〉を選び、 をクリックします

〈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。





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。





自動的に色が補正されます。

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。

Column

色調整をするときはビデオの輝度に注意しよう

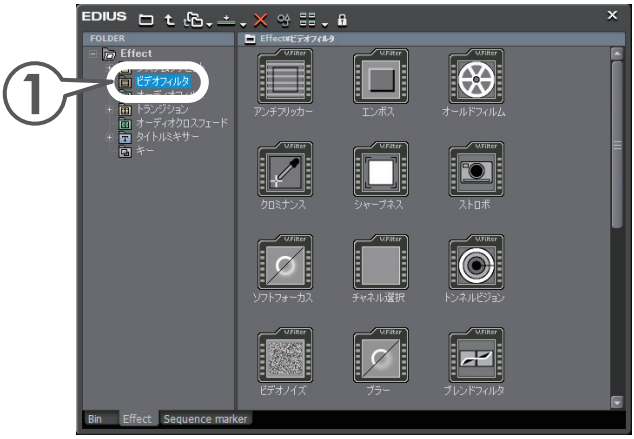
パソコンモニタでは問題なく表示されている映像が、テレビモニタで表示したときに、白飛びや黒つぶれなどの不具合を生じることがあります。これは、テレビ方式で定められている輝度範囲が、パソコンで表現できる輝度範囲より狭い場合に起こります。このような不具合を防ぐには、〈カラーバランス〉や〈カラーホイール〉などのダイアログで、〈セーフカラー〉にチェックを入れましょう。

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

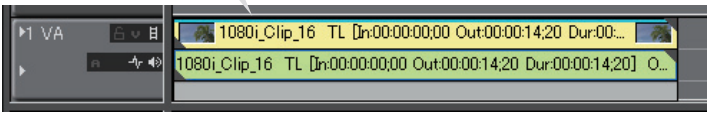
1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉をクリックします



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



クリップにビデオフィルタを適用すると、
水色のラインがつきます。



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

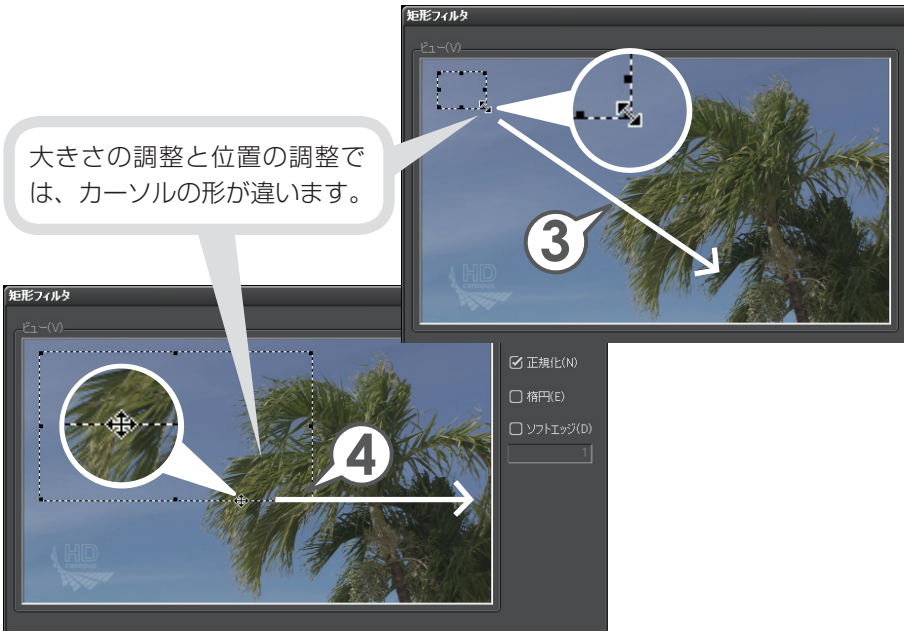
2 〈Information〉パレットで〈矩形フィルタ〉を選び、  をクリックします

〈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

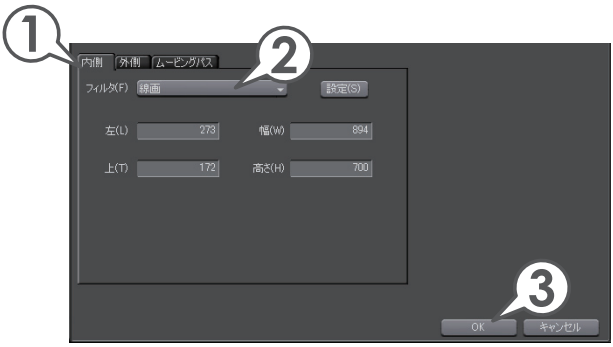
適用範囲を設定したら、範囲のどちら側にどんなエフェクトを適用するかを設定します。ここでは、内側に好きなエフェクトをかけてみましょう。

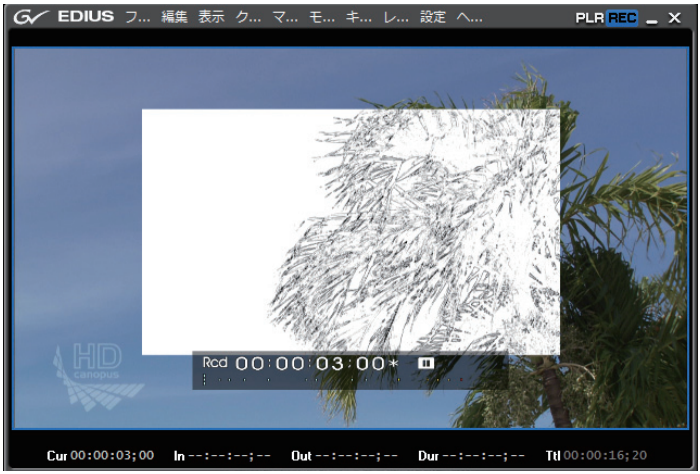
1 〈内側〉タブをクリックします

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





Column

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。

Column

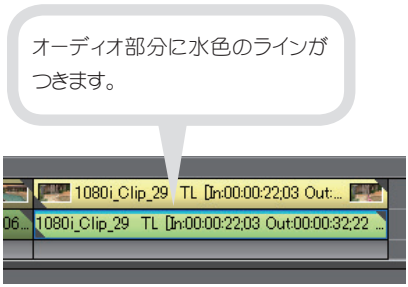
オーディオクリップにエフェクトを適用する（オーディオフィルタ）

オーディオクリップにもフィルタを適用することができます。音声にやまびこの効果をつけてみましょう。

1 〈Effect〉パレットで〈オーディオフィルタ〉をクリックします

2 〈ディレイ〉を、クリップにドラッグ＆ドロップします





再生して音を聞いてみましょう。

他にもいろいろなフィルタが用意されています。その他のエフェクトについてはリファレンスマニュアル「エフェクト一覧」を参照してください。

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。

Column

「ディゾルブ」と「リニア⇒リニア」ってどんなエフェクト？

◆ディゾルブ

前のクリップの画像がだんだん薄くなり、次のクリップの画像がだんだんはっきり表示されるように切り替わるトランジションです。



◆リニア⇒リニア

前のクリップの音声がだんだん小さくなり、次のクリップの音声がだんだん大きくなるように切り替わるオーディオクロスフェードです。

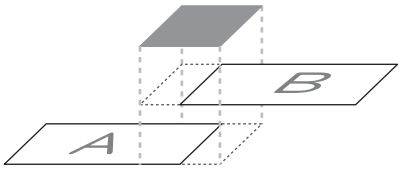
Column

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。

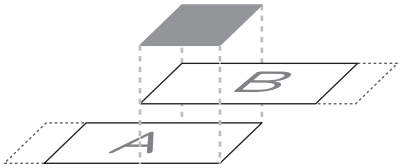
◆伸縮モード

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。



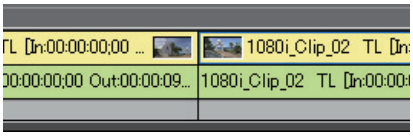
◆固定モード

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。

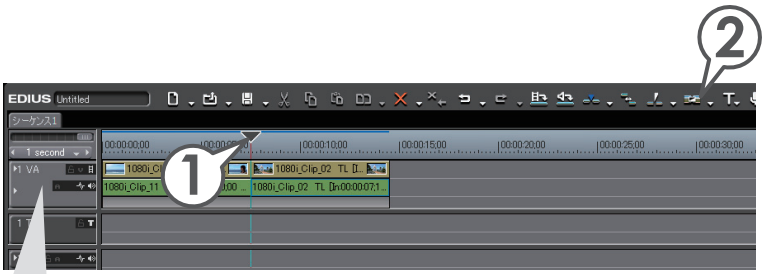


クリップにマージンがない場合は、クリップの端に三角のマークがつきます。



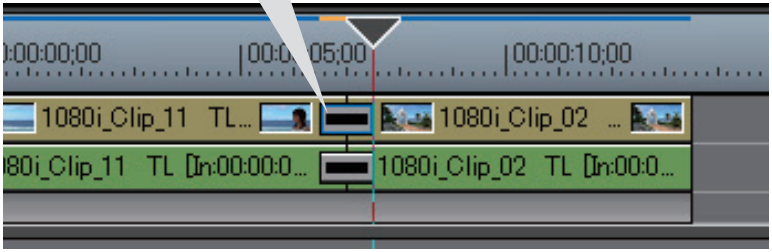
1 トランジションを適用したい、2つのクリップ間にタイムラインカーソルを移動させます

2 をクリックします［CTRL＋P］



トランジションを適用したいトラックが選ばれているか確認しておきましょう。

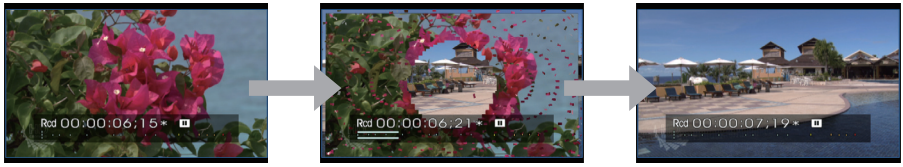
クリップとクリップの間にトランジションが適用されます。初期設定では、同時にオーディオクロスフェードも適用されます。



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。



Column

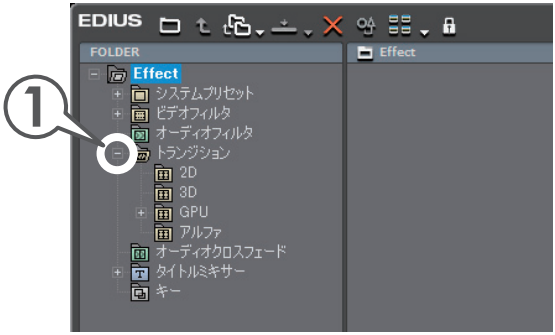
GPUfx トランジションの動作環境

GPUfx トランジションを使用するには、以下の動作環境が必要です。お使いのパソコンの GPU の性能が動作条件に満たない場合、メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プラグイン設定〉→〈GPUfx〉にエラー内容が表示されます。

- メモリ容量 128MB（メガバイト）未満
  GPUfx は使用できません。〈Effect〉パレットに〈GPU〉フォルダも表示されません。
- メモリ容量 128MB 以上 256MB 未満
  標準画質でのみ使用できます。ハイビジョン画質で編集時は、エフェクトパレットに〈GPUfx〉が表示されません。
- メモリ容量 256MB 以上
  標準画質／ハイビジョン画質どちらでも使用できます。

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

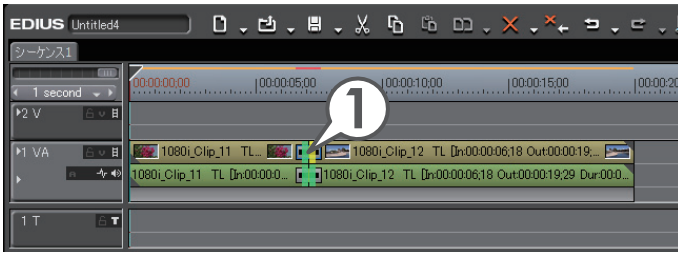


再生して動きを確認してみましょう。

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、  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。

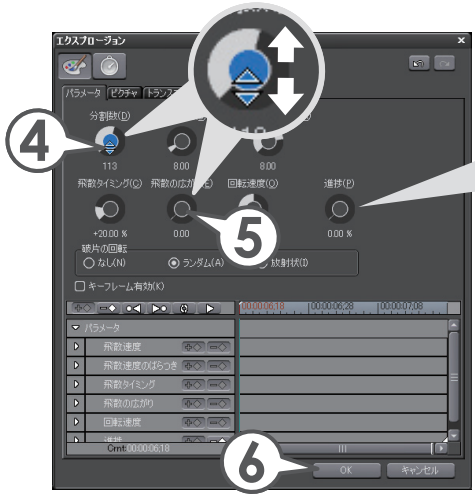


3 をクリックし、〈パラメータ〉タブをクリックします



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。



〈進捗〉のコントローラーを上下にドラッグすると、レコーダーで動きを確認できます。

5 〈飛散の広がり〉のコントローラーを上方向にドラッグします

下方向にドラッグすると破片の飛び散り方が小さくなります。

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

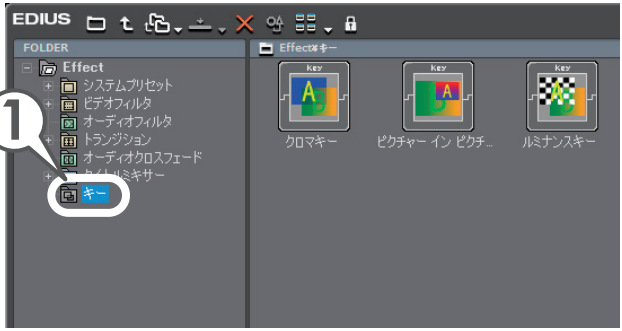
図を参考に、背景となるクリップがあるトラックより上側のトラックに、子画面となるクリップを配置します。
クリップの長さは子画面を表示させるタイミングに合うように、あらかじめ調節しています。



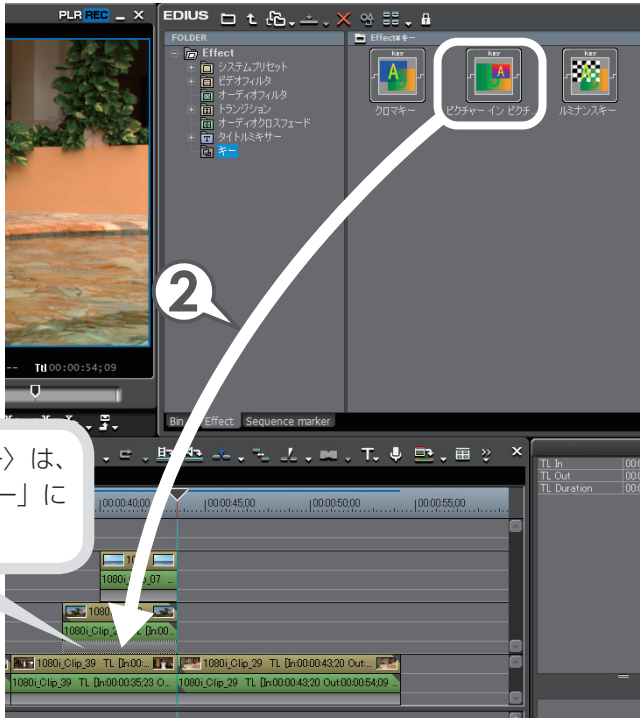
エフェクトを適用しよう

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



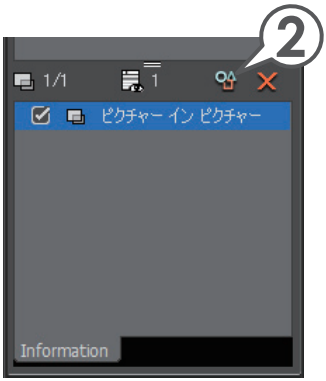
エフェクトの〈キー〉は、クリップの「ミキサー」に適用します。

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

2 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





4 [OK] をクリックします



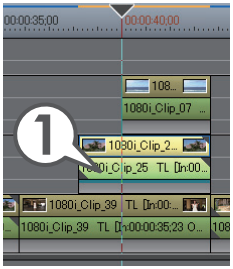
Column



マークが表示される色は、テレビモニタで正しく表示できないことがあります。作品をテレビモニタで視聴したいときは使わないようにしましょう。〈IRE 警告領域表示〉にチェックを入れると、問題のない色のみに範囲が限定されます。

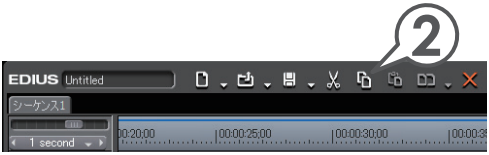
エフェクトをコピーしよう

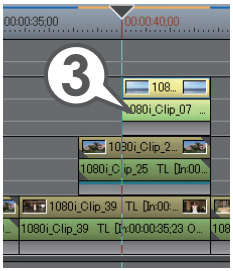
別々のクリップの大きさや影などの設定を同じにするには、エフェクトの設定内容をコピーすると簡単です。



1 コピー元のクリップをクリックして選びます

2 をクリックします［CTRL＋C］

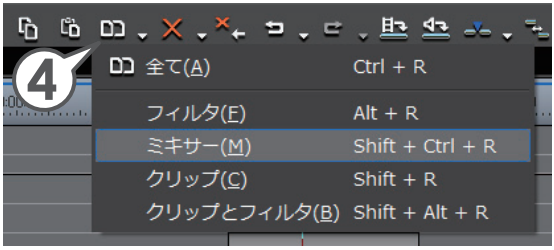




3 コピー先のクリップをクリックして選びます

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［SHIFT＋CTRL＋R］

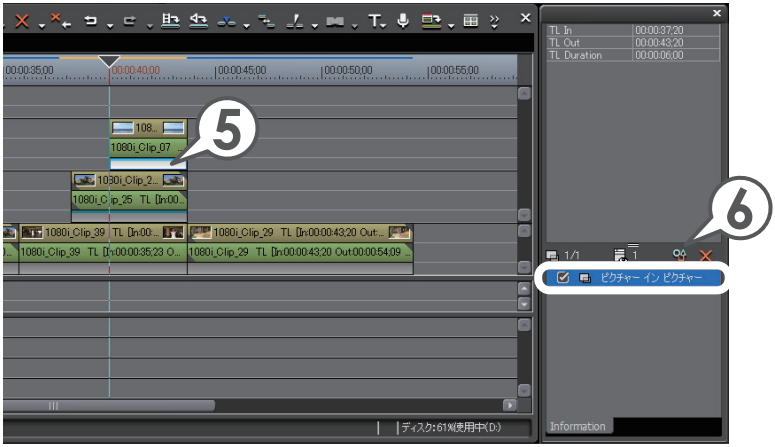
ミキサーが置き換わりました。





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。

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、P40の「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

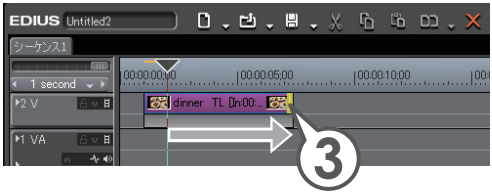


2 ビンの静止画クリップを選び、 をクリックします

[SHIFT ＋ ENTER]



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



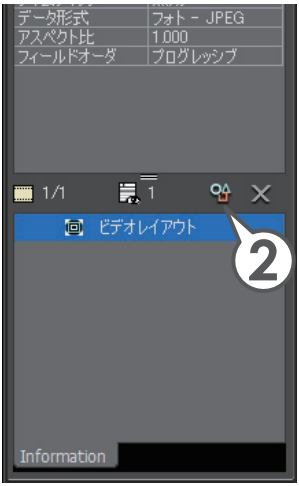
静止画クリップに動きをつけよう

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。

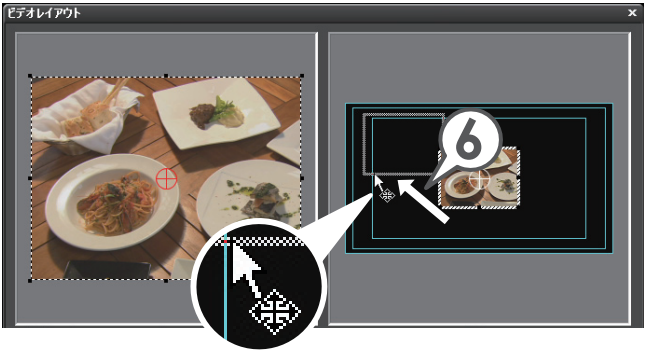




5 レイアウトプレビューで、静止画クリップのポイントにカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして大きさを調整します

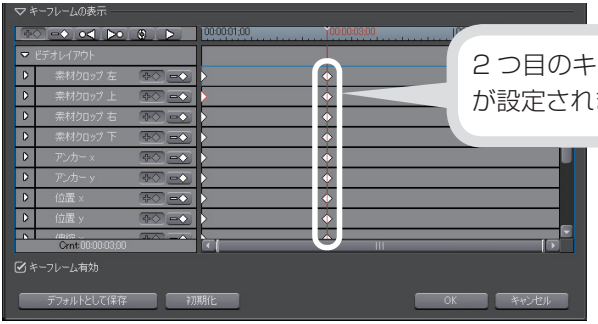


6 静止画クリップの点線にカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして位置を調整します

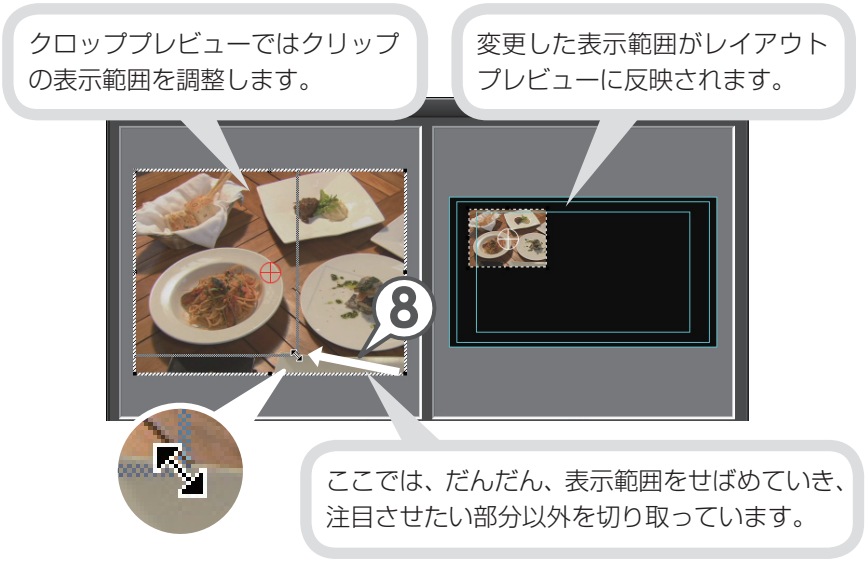


7  をクリックし、キーフレームを追加する場面で  をクリックします





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  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



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



再生して確認してみましょう。

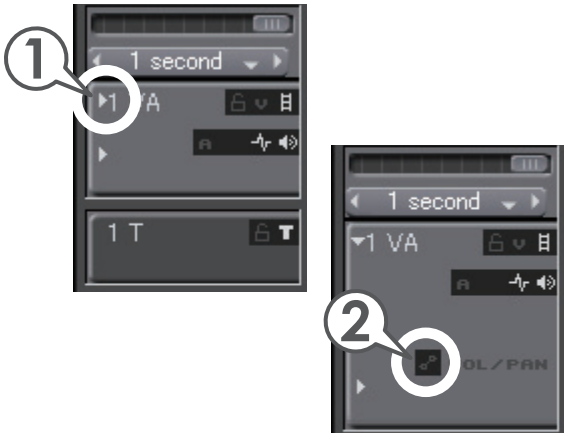
オーディオの編集

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。

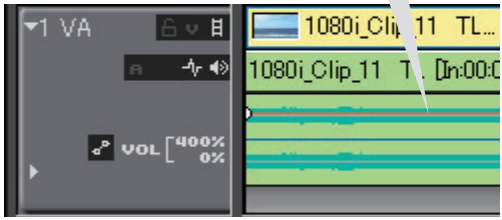
音量を調整しよう

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

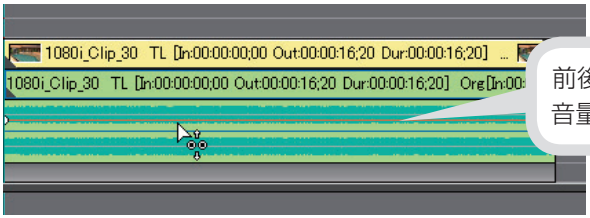


ボリュームのラバーバンドが表示されます。このラバーバンドをドラッグして音量を調整します。



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。

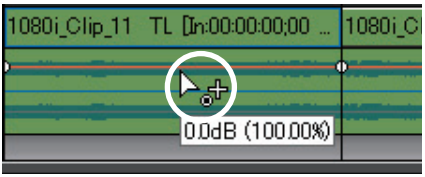


Column

音量調整のその他の方法

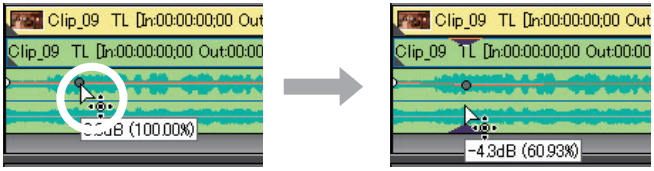
音量を全体的に調整するだけでなく、より細かく調整することができます。[Alt]や[Shift]を押さずにラバーバンドをクリックするとポイントが作成され、折れ線グラフのように音量に強弱をつけることができるので、クリップの一部の音量を微調整したり、瞬間的なノイズを抑えることができます。ラバーバンドをクリックしてポイントを作り、ポイントをドラッグして音量を調整します。

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

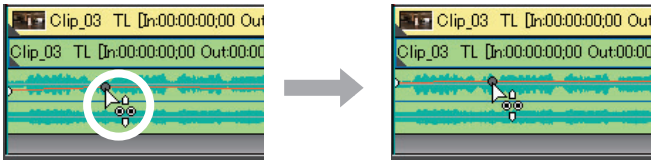
1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、ポイントを上下にドラッグします



次ページへ続く⇒

◆ポイントを基準にしてラバーバンド全体を調整する

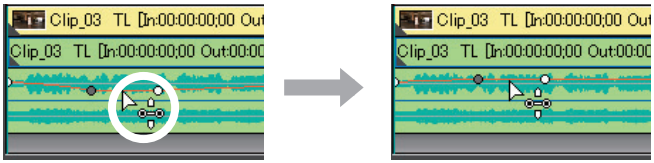
1 キーボードの［Alt］を押しながら、ポイントを上下にドラッグします



◆ 2 点のポイント間を調整する

2 点のポイントの位置関係を保ったまま、平行に移動することができます。

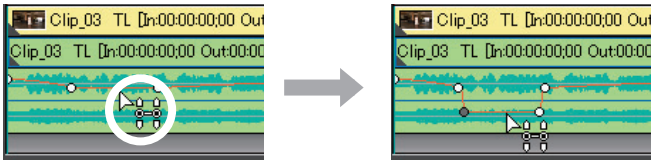
1 ［Shift］を押しながら、2 点のポイント間のラバーバンドを上下にドラッグします



◆ 2 点のポイント間にポイントを追加して調整する

2 点のポイント間の内側に新しくポイントを自動で追加して平行に移動することができます。

1 ［Alt］を押しながら、2 点のポイント間のラバーバンドを上下にドラッグします

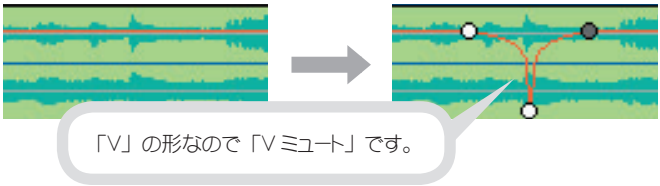


◆瞬間的なノイズを抑える（V ミュート機能）

瞬間的なノイズを抑えるときは、V ミュート機能が便利です。

1 波形表示でノイズ位置を確認し、タイムラインカーソルを移動させます

2 オーディオクリップを右クリックし、〈V ミュート〉をクリックします



BGM をつけよう

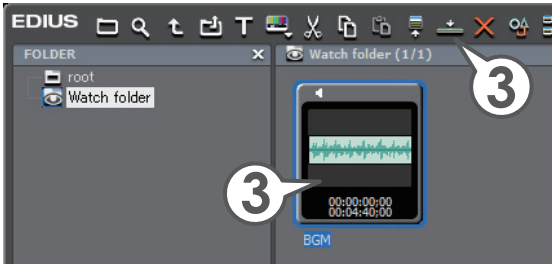
CD から音楽を取り込んでビンに登録されたオーディオクリップを、BGM として配置できます。CD から音楽を取り込む方法については、P38 を参照してください。

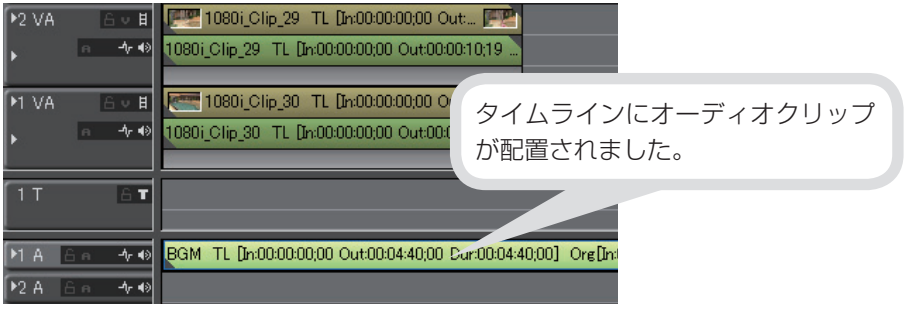


1 タイムラインカーソルを、オーディオクリップを配置する位置に移動します

2 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、をクリックします [SHIFT + ENTER]





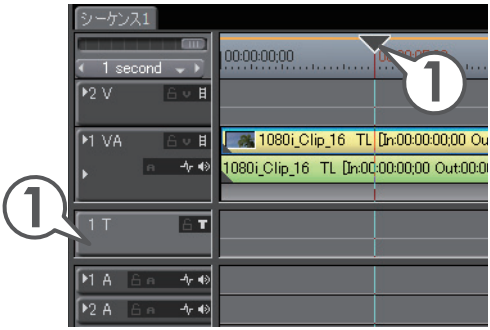
タイトルの作成

タイトルを入れよう

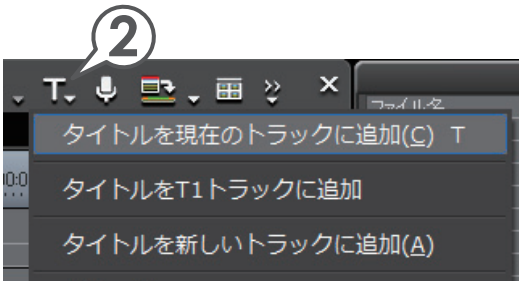
Quick Titler を使って簡単にタイトルを作成することができます。また、タイムラインにタイトルクリップを作成すると、自動的にビンにも登録されます。

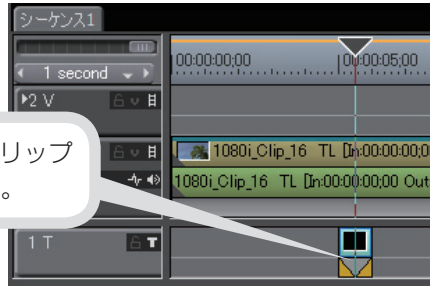
タイトルを作ろう

1 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 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［ ］





タイムラインカーソル位置にタイトルクリップが配置され、Quick Titler が起動します。

Column

ビンの をクリックしても Quick Titler が起動し、タイトルクリップを作成することができます。この場合、クリップはビンに登録されますが、タイムラインには配置されません。

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

タイムラインカーソルの位置の画像が背景としてプレビューウィンドウに表示されます。



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

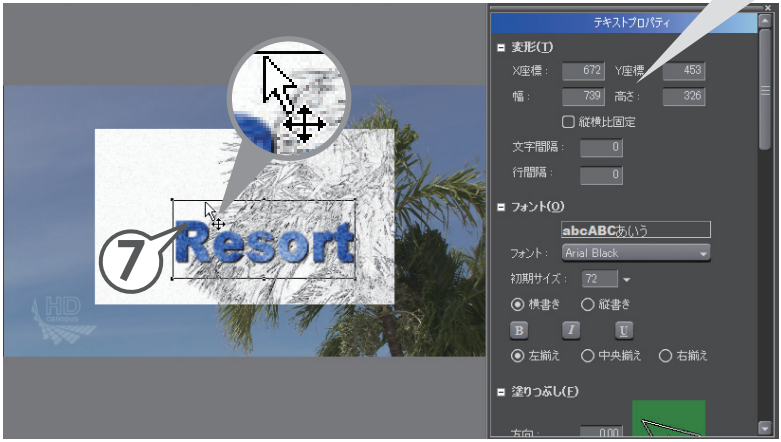


6 テキスト枠のポイントにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして大きさを設定します

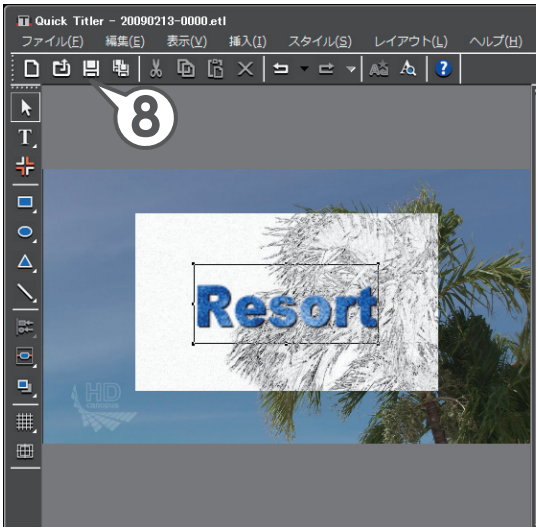


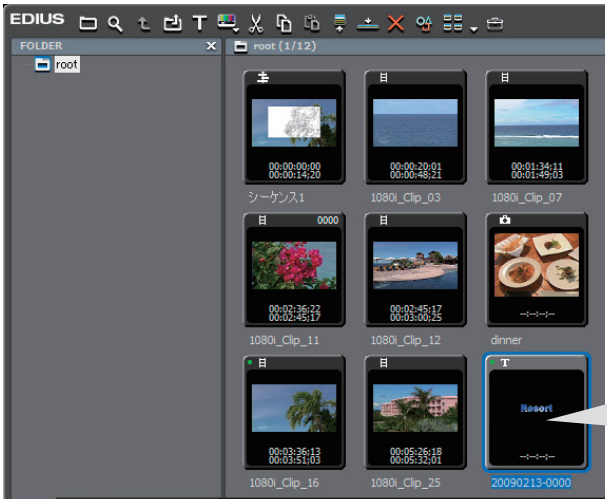
7 テキストにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして位置を設定します

数値入力でも位置や大きさを設定できます。



8 をクリックします





ビンにタイトルクリップが登録されます。

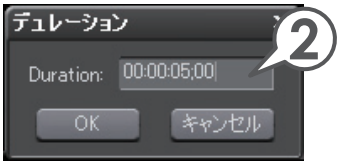
タイトルクリップを調整しよう

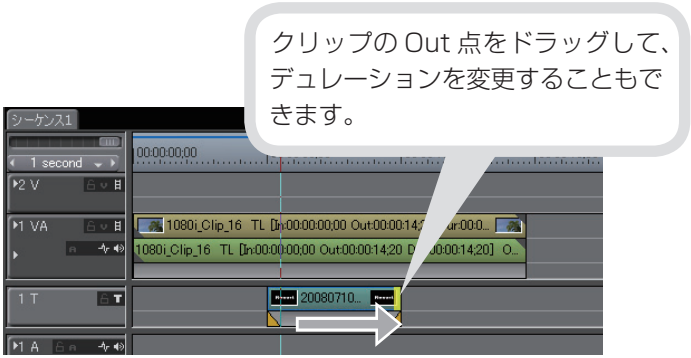
自動的に配置されたタイトルクリップでは表示時間が短すぎるので、クリップの継続時間（デュレーション）を変更して適度な長さに設定します。

1 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［ALT＋U］



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。

タイムラインで再生

レンダリングでスムーズに再生しよう

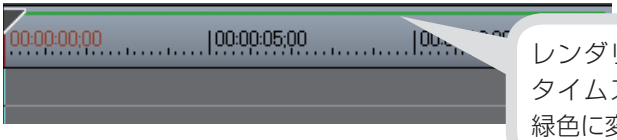
編集したクリップをタイムライン上で再生して確認する場合、「再生が間に合わないため、停止しました。」というメッセージが表示されて、再生が止まってしまうことがあります。



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。

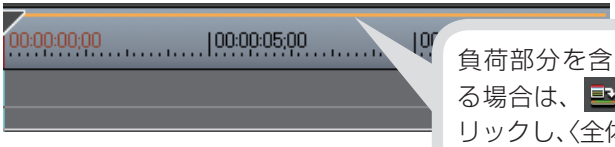
1 タイムスケールが赤色になったら、 をクリックします





レンダリングされた赤色のタイムスケールのラインが緑色に変わります。

レンダリングは赤色の過負荷部分のみに適用されます。



負荷部分を含めたレンダリングをする場合は、 のリストボタンをクリックし、〈全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックしてください。

Column

バッファ再生

タイムライン再生の速度が遅い場合、[Shift] + [Enter] で再生をすると、一時的にバッファメモリにデータを貯めてから再生をすることができます。

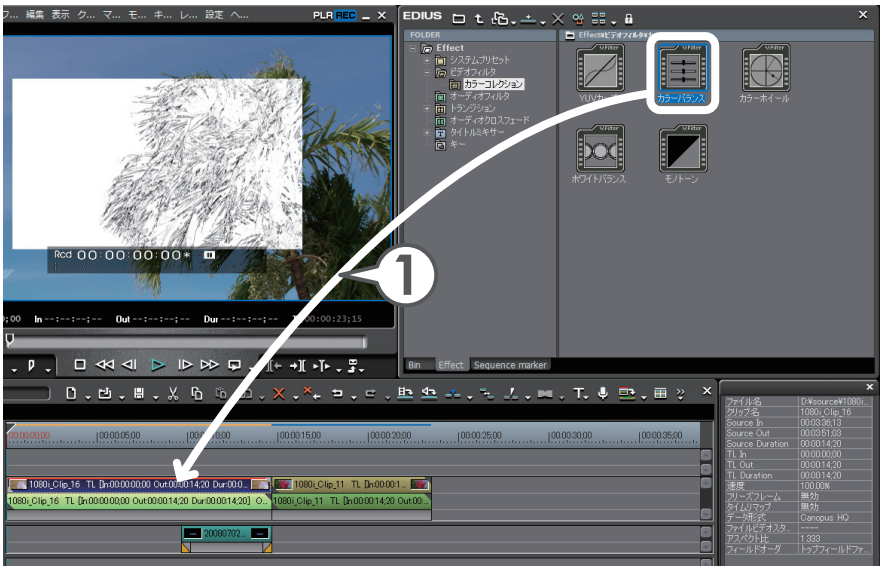


作品の完成

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、輝度が適切な範囲におさまるように設定しておきましょう。
EDIUS では、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。

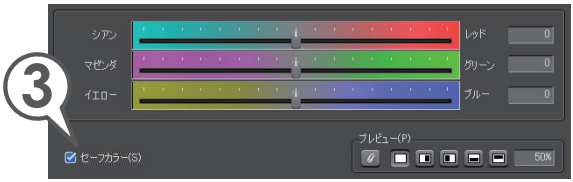
1 調整するクリップに〈カラーバランス〉を適用します



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

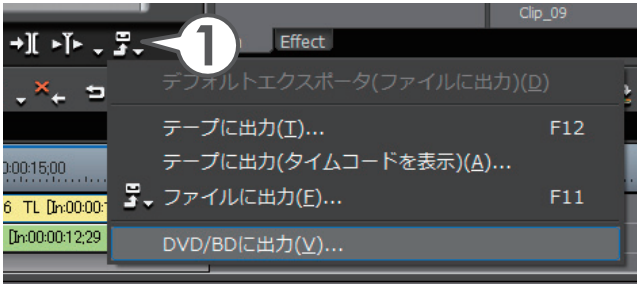
作品が完成したら、目的や用途に応じて、完成作品を出力してみましょう。
出力先のメディアや機器などによって、出力する手順が異なります。下記に代表的な例をあげていますので、参照先をご覧になり、完成作品を出力してみましょう。

ディスクに出力しよう▶ P112
いろいろなファイルに出力しよう▶ P120
HDV カメラに出力しよう▶ P123
DV カメラに出力しよう▶ P126

ディスクに出力しよう

作品を DVD や BD に書き出してみましょう。EDIUS では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、本格的なディスク作成が楽しめます。詳しくは、リファレンスマニュアル「ディスクに出力」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。
ディスクの書き込み時には、十分な HDD の空き容量が必要となります。

1 をクリックし、〈DVD/BD に出力〉をクリックします



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



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。

メディアのリストから書き込むディスクを選びます。



ディスク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 出力するディスクの種類を選びます

5 メニューの設定をします



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。

6 〈メニュー編集〉タブをクリックします

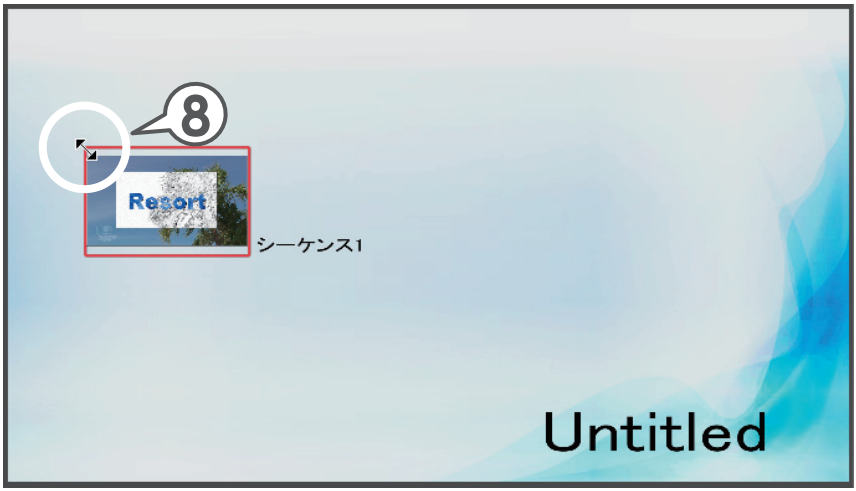


プレビュー画面上でメニューの編集ができます。それぞれのアイテムにマウスカーソルを近づけると形が変わります。

7 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

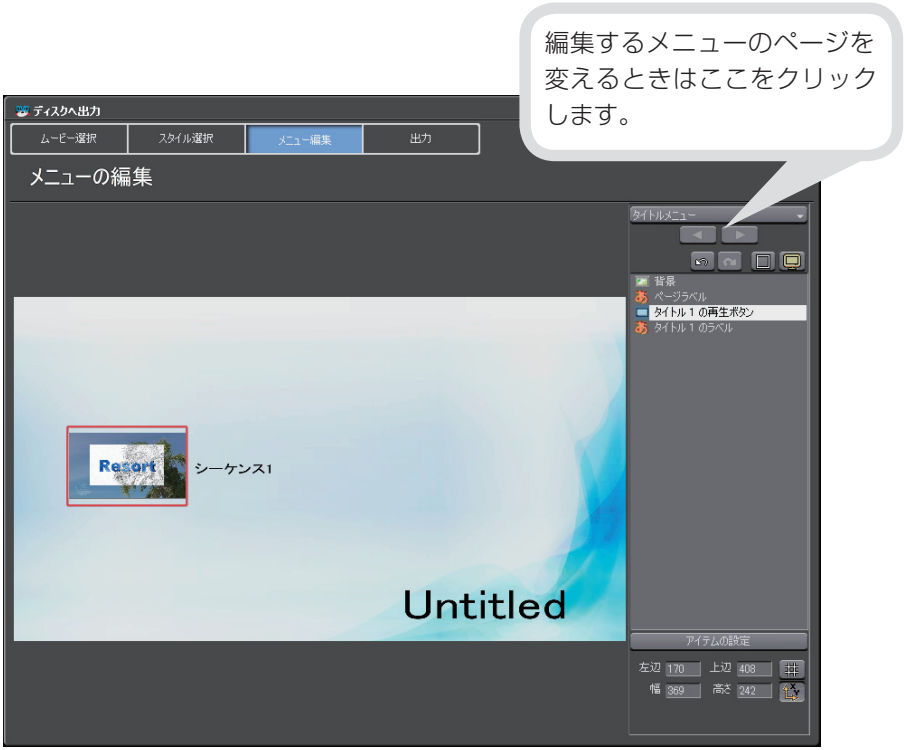


8 アイテムにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして大きさを設定します



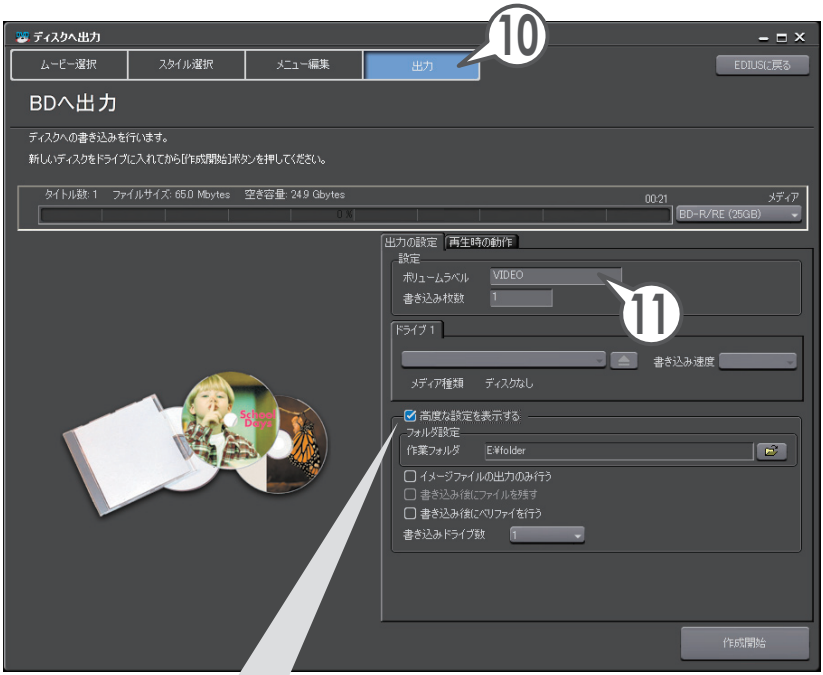
9 アイテムにマウスカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして位置を設定します




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。
ディスクへ出力
ムービー選択
スタイル選択
メニュー編集
出力
メニューの編集
タイトルメニュー
背景
ページラベル
タイトル 1 の再生ボタン
タイトル 1 のラベル
Resort
シーケンス1
Untitled
アイテムの設定
左辺 170
上辺 408
幅 369
高さ 242

10〈出力〉タブをクリックします

11 ボリュームラベルを入力します

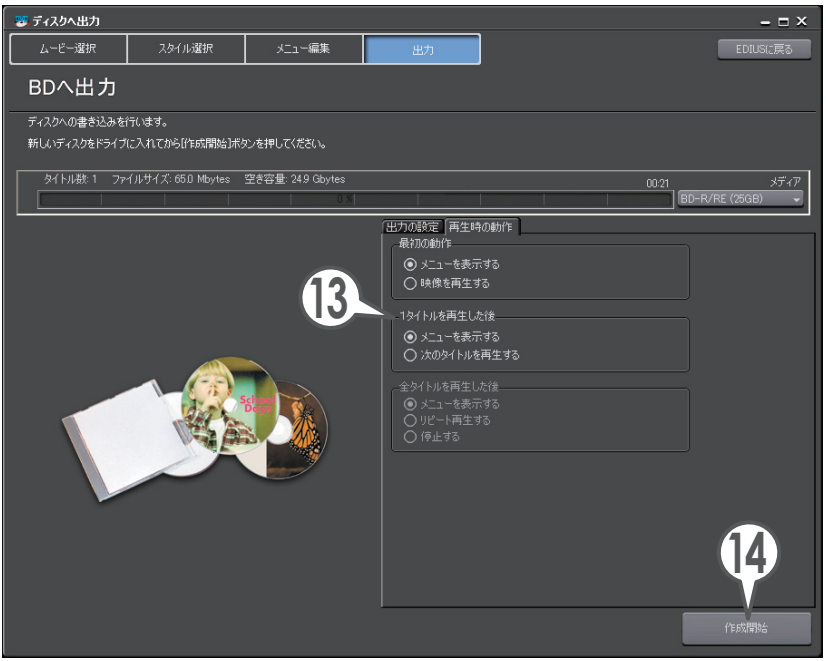


同じ内容のディスクを複数作成する場合は、〈書き込み枚数〉に作成する枚数を入力し、１枚目を作成後にディスクを入れ替え、続けて書き込んでください。
〈高度な設定を表示する〉にチェックを入れると、ディスクには書き込まずにイメージファイルの出力のみ行ったり、HDD にイメージファイルを残したりすることができます。

12〈再生時の動作〉タブをクリックします



13 ディスクをプレイヤーに挿入したときの動作を選びます



14 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

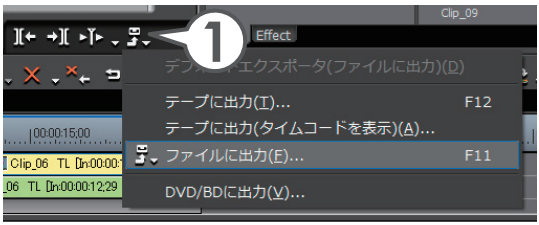
書き込みが開始されます。完成したディスクをプレイヤーで再生してみましょう。

いろいろなファイルに出力しよう

作品を QuickTime 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、QuickTime 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［F11］

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

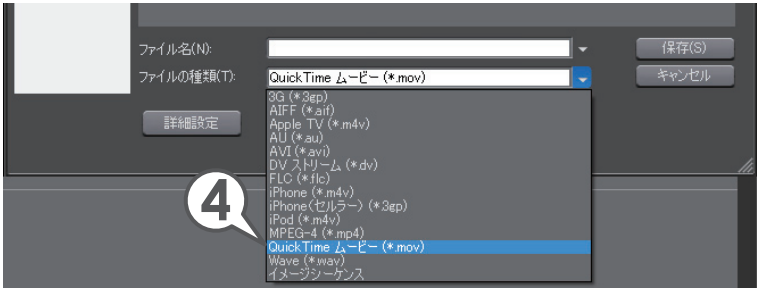


2 〈QuickTime〉をクリックします

3 〈QuickTime〉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

Column

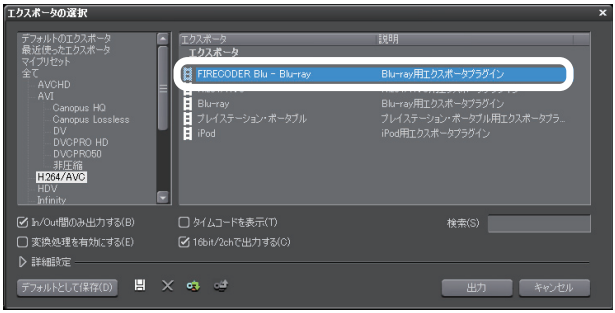
H.264/MPEG-4 AVC のファイルに出力しよう

H.264/MPEG-4 AVC とは、動画データの圧縮方式の一つです。従来広く用いられてきた MPEG-2 に比べ、同じ画質で半分程度のデータ量に収めることができます。

この方式は、ハイビジョン画質から低画質なものまで広く用いられ、BD やプレイステーション・ポータブル、iPod などの標準動画形式にもなっています。

EDIUS では、H.264/AVC エクスポータを使って、用途に合わせたファイル出力ができます。設定について詳しくはリファレンスマニュアル「H.264/MPEG-4 AVC で出力」を参照してください。

また、当社製品（FIRECODER Blu）を装着している場合は、ハードウェア・ソフトウェア両方のエンコーダを使用して、より速く出力することができます。詳しくは、リファレンスマニュアル「FIRECODER Blu を使用して出力」を参照してください。



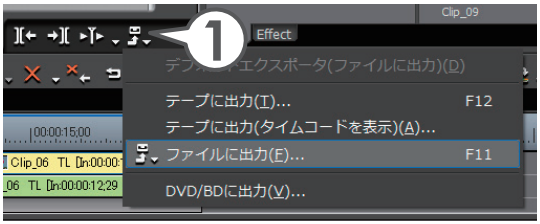
HDV カメラに出力しよう

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 **をクリックし、〈ファイルに出力〉をクリックします［F11］**

〈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**



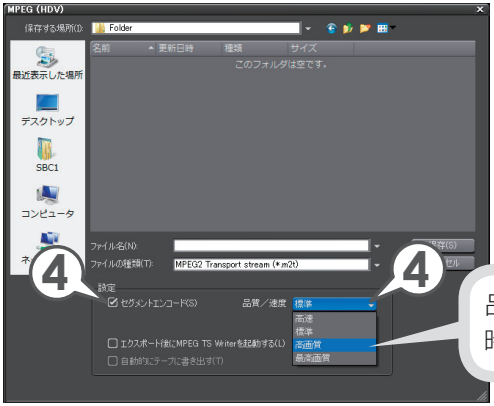
Column

リストにエクスポータが表示されない場合は

リストにエクスポータが表示されない場合は、プロジェクト設定が出力先のフォーマットに適合していません。

〈エクスポータの選択〉ダイアログで、〈変換処理を有効にする〉にチェックを入れると、現在の設定を出力先のフォーマットに変換して出力できる場合があります。詳しくは、リファレンスマニュアル「プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力」を参照してください。

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



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

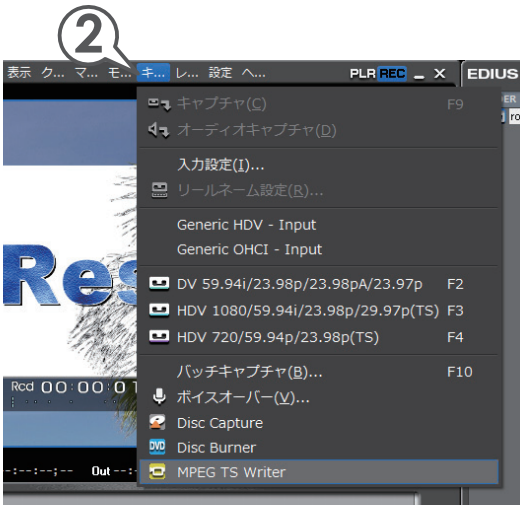
MPEG(HDV) エクスポータで書き出したファイルを DV テープに書き込むには、MPEG TS Writer を起動して行います。

1 DV ケーブルでパソコンの IEEE1394 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。

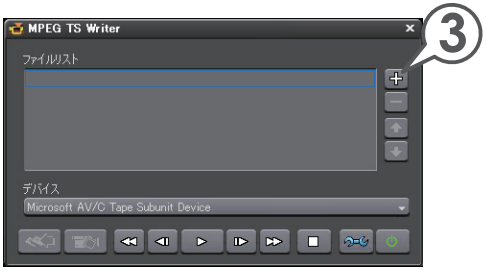
2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックします

〈MPEG TS Writer〉ダイアログが表示されます。



3 ＋ をクリックします

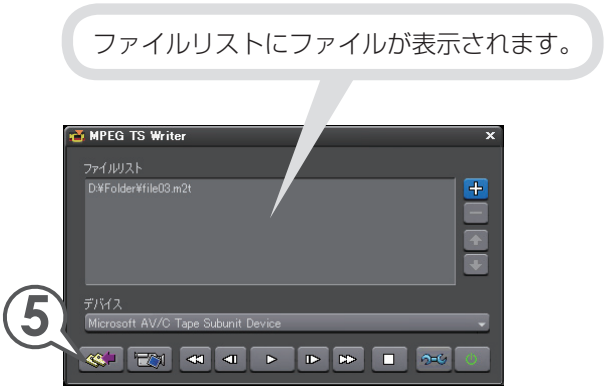
〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。



4 出力したファイルを選び、［開く］をクリックします

5 をクリックします

出力が開始されます。



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。

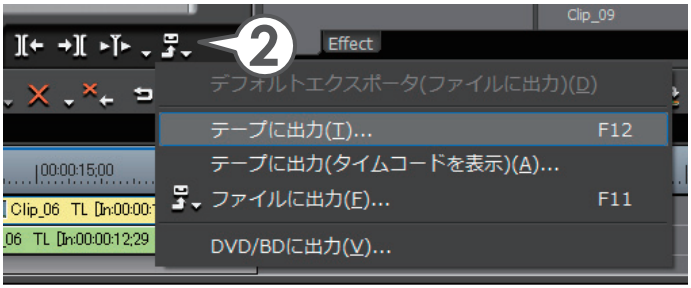
DV カメラに出力しよう

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。

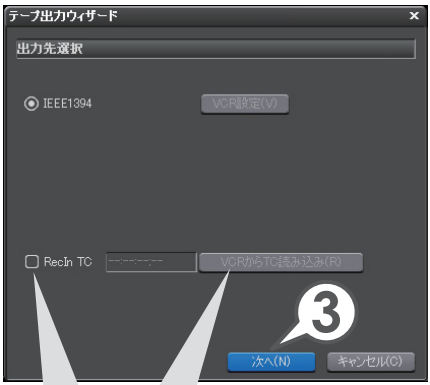
1 DV ケーブルでパソコンの IEEE1394 端子と DV カメラを接続します

DV カメラは再生モード（PLAY ／ EDIT など）にしておきます。

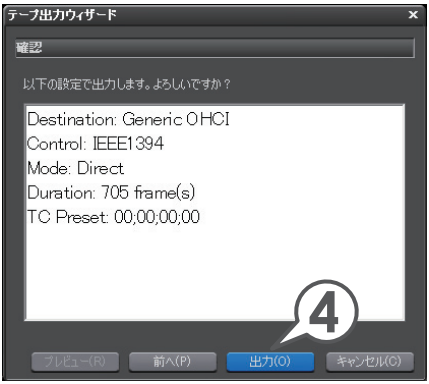
2 をクリックし、〈テープに出力〉をクリックします［F12］



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。

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。

キー	コマンド	キー	コマンド
	再生／停止		Player ／ Recorder の切り替え
	巻き戻し		In 点の設定
	一時停止		Out 点の設定
	早送り		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		トリム - In 点
	前の編集点に移動		トリム - Out 点
	次の編集点に移動		削除
	カットポイントの追加		In/Out 間を削除

その他の便利な機能

オフラインクリップの復旧

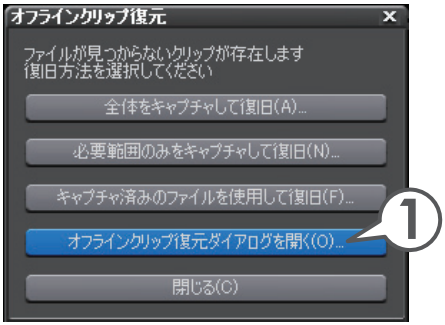
オフラインクリップを復旧しよう

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。



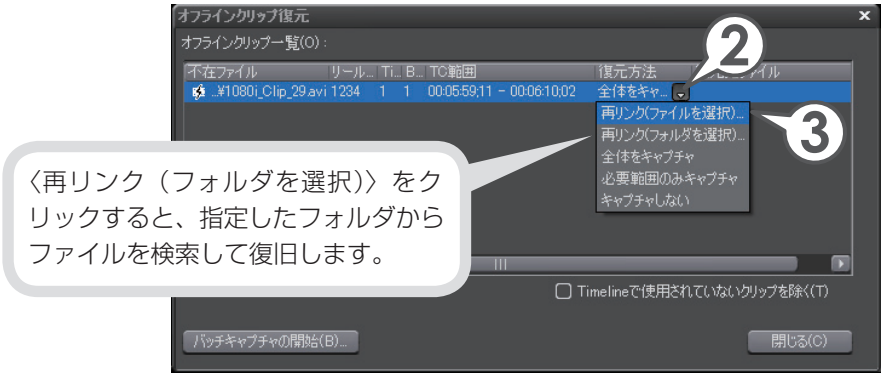
このようなときは、もう一度正しくリンクさせてオフラインクリップを復旧しましょう。ここでは、別フォルダへ移動した素材ファイルを再リンクさせる方法を説明します。素材ファイルを削除してしまった場合は、キャプチャをやり直すことができます。詳しくは、リファレンスマニュアル「オフラインクリップの復元」を参照してください。

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



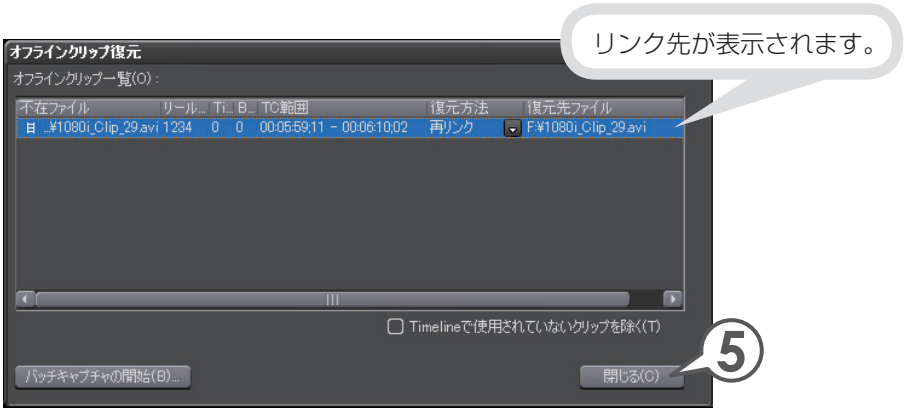
2 オフラインクリップ一覧からクリップを選び、〈復元方法〉のリストボタンをクリックします

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

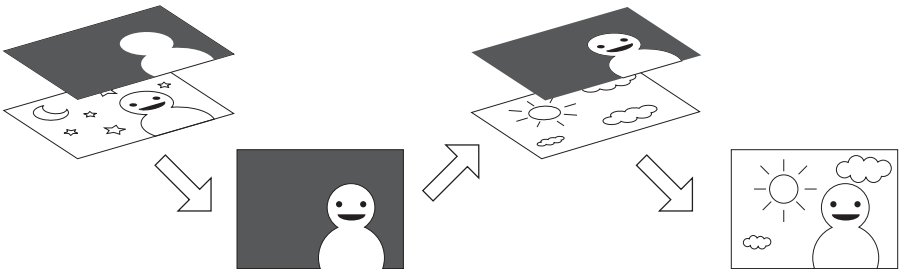


6 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログで［閉じる］をクリックします

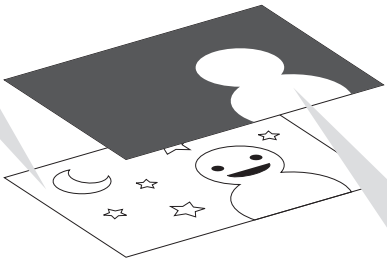
アルファチャンネル

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。



アルファチャンネルを付加したい画像です。
「Fill」といいます。



アルファチャンネルとして「Fill」に付加したい画像です。
「Key」といいます。

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。

タイトルクリップを作成し、これを「Key」とします。





矩形フィルタを適用する前のクリップを「Fill」とします。

アルファマット変換をしてクリップを作成します。

矩形フィルタを適用したクリップを背景として、合成したクリップに重ねます。





完成するとこのようになります。

Column

「Fill」と「Key」の組み合わせで、次の項目に違いがある場合はアルファマット変換ができません。

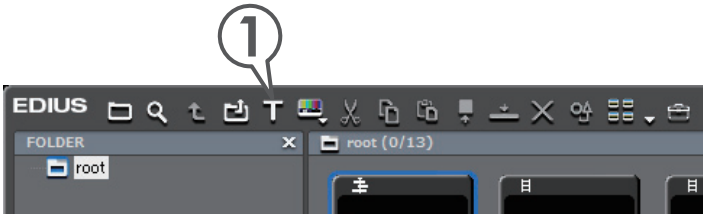
- 画像サイズ
- フレームレート
- アスペクト比
- フィールドオーダ
- デュレーションが決まっていないクリップ

アスペクト比とフィールドオーダは〈Information〉パレットで確認できます。

「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。



文字の部分が抜かれるので、タイトルのデザインはシンプルな〈Style-01〉を選びます。

4 をクリックします



ビンにタイトルクリップが登録されました。

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

背景用クリップが Fill、タイトルクリップが Key になるようにチェックを入れます。



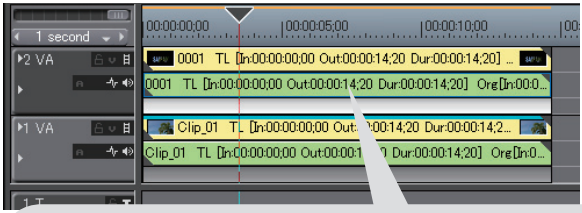
このダイアログで Fill、Key を逆にしたり（手順 4）、切り抜く部分を反転したり（手順 5）することができます。設定はプレビューウィンドウに反映されます。

6 ［保存］をクリックします



ビンにアルファマット変換したクリップが登録されました。





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。