

□□ 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、ProCoder 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) 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 DCLATAT 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。
- 本書は EDIUS Proversion 4.5 と EDIUS Neoの共通マニュアルです。本文中の内容や画面は、EDIUS Proversion 4.5 を基に説明しています。
- 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、EDIUS Pro version 4.5、EDIUS Neo や EDIUS シリーズを「EDIUS」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 June 27, 2007 Copyright © 2007 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
EDI	US の特徴 ······	4
パソ	'コンと機器の接続	5
ш.		

ウィンドウの構成と機能

ウィンドウのレイアウト・・・・・ 6
プレビューウィンドウ・・・・・・10
タイムラインウィンドウ・・・・・ 14
ビンウィンドウ・・・・・16
パレットウィンドウ・・・・・・17

基礎編

作品を作りはじめる前に

	構成を考えよう ・・・・・・ 20
	素材を用意しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 20
プロ	コジェクト作成
	プロジェクトを作成しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・21
	プロジェクトを保存しよう ・・・・・・26
素	材の取り込み
	HDV 機器から素材を取り込もう・・・・・・ 27
	保存されている素材を取り込もう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・30

クリップの編集

クリップをタイムラインに配置しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
トラックを追加しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
シーケンスを追加作成しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ネストシーケンス機能を使おう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
エフェクトの適用
エフェクトの種類・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
エフェクトを適用しよう・・・・・・ 46
オーディオの編集
音量を調整しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
タイトルの作成
タイトルを入れよう・・・・・・ 68
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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
作品の出力
DVD に出力しよう・・・・・ 77
よく使うショートカット一覧······84

応用編

プロジェクト作成

才	「フラインクリップを復旧しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	86
素材の	の取り込み	
С	D から音楽を取り込もう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	88
クリ	ップの編集	
ク	フリップをトリミングしよう ・・・・・	90
ク	フリップの再生速度を変えよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	98
動	」 画から静止画を切り出そう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	99

iv

エフェクトの適用

	画像を切り抜いて合成しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1(00
オ-	ーディオ編集	
	BGM をつけよう ・・・・・・10	07
作品	品の出力	
	HDV テープに出力しよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	80

付録

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 114
マルチカムモードを使おう
タイムリマップ機能を使おう
3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう
トラック間のボリュームバランスを調整しよう
テレビモニタで視聴できるように調整しよう

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、オンラインヘルプを参照してください。また、本書は EDIUS Pro、EDIUS Neo 共通マニュアルです。操作画面は Pro のものを掲載していますので、Neo とは異なる場合があります。

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 基礎編

EDIUS の起動から DVD への出力まで、ビデオ編集に必要な基本操作を紹介しています。

第3章 応用編

音楽を付ける、再生の速度を変えるなど、より効果的な映像にする機能や、 より便利に編集を行うための機能などを紹介しています。

付録

Pro版をご使用の場合、基礎編・応用編で紹介した以外の機能について、具体的な例をあげて紹介しています。

※ Neo 版には、付録で記載している機能はありません。

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 基礎編」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・基礎編で EDIUS に慣れてきたら、「第3章 応用編」や「付録」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。

2

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。	概要
Column		基礎編
	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。	

EDIUS では、HDV 機器、DV 機器から素材の取り込みができます。各機器とパソ コンの接続やデバイスの入力設定、出力設定などについては、別冊のマニュアルや お持ちの機器の取扱説明書などをご確認ください。

● 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。



付録

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。



例えば HDV カメラとパソコンを接続する場合は、IEEE1394 ケーブルを用意し、 下図のように接続してください。接続ケーブルはご使用の環境に合わせてご用意く ださい。



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。



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。



タイムラインウィンドウ

ビンウィンドウ

ウィンドウレイアウトのカスタマイズ

EDIUSの標準レイアウトは、デュアルモ ニタに対応するためにウィンドウが横に 長く配置されています。そのためシン グルモニタ環境の場合にウィンドウが 重なって表示されてしまいます。作業し やすいようにレイアウトをカスタマイズで 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。



次ページへ続く⇒

Column

●画面のレイアウトをカスタマイズする

| メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈シングルモード〉をクリックします



- 2 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
- 3 〈Information〉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



〈Effect〉タブと〈Marker〉タブもビンウィンドウにドラッグ&ドロップします。 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。







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。



概要

プレイヤーの操作ボタン

	Q0)
E 9 - P	·□┩┩▷▷♥₽╶╌┉┉··
(1) (2) (3)	(4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14)
(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(ln 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。[[[]]]
(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。[[TRL] + [SPACE]]
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⁾ Timeline に挿入 ⁽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。[概要
(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。[基礎編
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] + [B_]]	応用編

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。[[] + []
<mark>(¹⁰⁾ 移動</mark>	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。[[\$]]
(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。

タイムラインスケールの表示単位切り替え

タイムラインスケールの表示単位を変えることでタイムライン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)タイムライン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)タイムライン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。





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。

 ・面 オーディオクロスフェード ・面 オーディオクロスフェード ・面 タイトルミキサー ・ロ タイトルミキサー ・ロ タイトルミキサー ・ロ タイトルミキサー ・ロ ラード ・ロ ラー ・ロ ラード ・ロ ラード ・ロ ラー ・ロ ラー ・ロ ラー ・ロ ラー ・ロ ラー ・ロ ラー ・ロ ・ロ ・ロ ・ロ	クリックすると、設定 されているフォルダが 開きます。	× ■ 201 日 201 日 10 日 10 日 10 日 10 日 10 日 ■ 201 日 201 日 10 日 10 日 ■ 201 日 201 日 10 日 ■ 201 日 201 日 10 日 ■ 201 日 10 日 10 日 ■ 201 日 ■ 201 日 ■ 201 日 ■ 201 日 ■ 201 日 ■ 201 日	EDIUS で使用できる エフェクトが一覧で 表示されます。
---	-----------------------------------	---	--------------------------------------

Maker パレット

タイムラインに設定したマーカーについて確認できます。マーカーとはタイムラインにつける印のことで、〈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。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「マーカー」を参照してください。





作品を作りはじめる前に

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。

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 BGM で使いたい音楽 CD など集めましょう。

20



84	
20	

基礎編

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。HDV 機器を使用する場合の設定を中心に説明します。



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。



	Ь	v		H



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。

※ Neo 版をご使用の場合、あらかじめプリセットが用意されています。そのま ま手順9に進んでください。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。





1280x 720 89.94p 1280x 720 89.94p To MODE(T) 下ロップフレーム Generic OHOI SD 24Hz 1280x 720 29.97p 6 To MODE(T) 下ロップフレーム 第 デ定全具(U) アレーム デ定金具(U) アレーム 1280x 720 29.97p 6 アレーム デ定金具(U) アレーム 1280x 720 29.97p 5 アレーム アレーム 1280x 720 29.97p 6 アレーム アレーム 1280x 720 29.97p 5 7 アレーム 1280x 720 29.97p 5 7 7 1280x 720 29.97p 7 7 7 1280x 720 29.97 7 7 <	要
ビデオ設定 フレームサイズ:1440×1080 フレームレート:2997(30001) 120-04版代料:13303 フィールドオーダ:19プライールドファースト オーディグ設定	編
レート: 48000Hz 形式: 16 ピット チャンネル: 2 1000情報	編
HDC.AVC.HD AVC.Htvs00 HDCAM	録

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、お使いの HDV 機器の取扱説明書をご確認 のうえ、設定してください。また、出力フォーマットなどについて詳しくは、〈説 明〉やリファレンスマニュアル「付録」を参照してください。 プロジェクト設定の詳しい内容は、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。



9 プリセットのアイコンを選び、[開始] をクリックします





10 プロジェクト名を入力します

プロジェクト名の欄に、お好きなプロジェクト名を入力します。

11 [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、作成を 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画像編集では、まずカメラやデッキなどから素材の使用したい 部分をキャプチャ(取り込み)し、編集可能なクリップを作ります。 HDV 機器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んでいきます。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。

ここでは、HDV 機器からの取り込み方法と、保存されているファイルの取り込み方法を説明しています。

HDV 機器から素材を取り込もう

パソコンと HDV 機器を接続しよう

- **1 DV ケーブルでパソコンの IEEE 1394 端子と HDV 機器を接続します** HDV 機器は再生モード (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、〈Generic HDV-Input〉 をクリックします



3 入力デバイスと入力フォーマットを選び、[OK] をクリックします

入力デバイス、入力フォーマットは、お使いの HDV 機器の取扱説明書をご確認 のうえ、設定してください。また、入力フォーマットなどについて詳しくは、リ ファレンスマニュアル「付録」を参照してください。



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。 その後、取り込んだ素材を任意の場所に保存します。







an0608_000



当社製ノンリニアビデオ編集システムをお使いの場合は

当社製ノンリニアビデオ編集システムを使用している場合は、プロジェクト設定の 出力デバイス、入力設定の入力デバイスに表示され、デバイスを選ぶことができ ます。ハードウェア設定を行う場合は、装着している機器により設定できる項目 が異なりますので、お使いの機器をお確かめのうえ、製品付属のマニュアルを 参照し、設定してください。

保存されている素材を取り込もう

パソコンに保存されているファイルなどを、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。基礎編で使用する素材を、手順を参 考に取り込んでみましょう。

1 🖸 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 使用する素材が保存されているフォルダを開きます

「素材の取り込み」で素材ファイルを保存したフォルダを開きます。
ファイルを開く × ファイルの場所仰: ● sozai ● ● ▶ ■ 冊 最近使きたファイル	概要
前10801(File_06avi 前10801(File_06avi 前10801(File_10avi 前10801(File_11avi 前10801(File_11avi 前10801(File_13avi 前10801(File_31avi 町10801(File_32avi 町10801(File_32avi	基礎編
開くファイルの内容を 確認できます。 1000-Clip.62.avi 31000-Clip.62.avi 31000-Clip.62.avi 31000-Clip.62.avi 30601.avi	応用編
オブジェクトの種類①: [Clip Files マ キャンセル] □ シーケンスクリップとして読み込む©) 名前(型): コメント②:	付録
□ プロパティ表示(P) クリップ表示色(L): 標準 クリップ表示色(L): 標準 クリップ表示色(L): 標準 クリップ表示色(L): 標準 クリップ表示色(L): 標準 クリップ表示色(L): 「「」」 「」 「」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」 」	
クリップにコメントや色をつけることができます。	

3 使用するファイルを選び、[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。





AVCHD・AVCHD Converter とは

AVCHDとは、高精細なハイビジョン映像をメモリーカードや DVD・HDD などの メディアに保存することができる新しい映像用規格です。EDIUS では、AVCHD 形式のデータを素材ファイルとしてそのまま取り込むことができます。

AVCHD Converterを使うと、AVCHDのデータをCanopus HQ コーデック のAVIファイルに変換し、編集時のレスポンスを向上させることができます。 AVCHD Converterをインストールするには、EDIUSのインストール DVDを開き、 〈Tools〉→〈AVCHD converter〉フォルダから、〈setup.exe〉を実行して<ださい。

32



クリップの編集

ビンに登録された素材クリップをタイムラインに並べましょう。その後、取り込ん だ素材をタイムラインに配置して編集してみましょう。

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 [🕮 + 🏥]



EDIUS Untitled		
ジーケンス1 (1 second -)) 2 V 谷 日 1 VA 谷 日 、 の 小 ()	00:00:00:00 10:00:00:00 10:00:00:00 10:00:00:00:00:00 10:00:00:00:00:00 10:00:00:00:00:00 10:00:00:00:00 10:00:00:00 10:00:00:00 10:00:00:00 10:00:00 10:00:00 10:00:00 10:00:00 10:00	クリップがタイムライン カーソルの位置に配置さ れました。
1T 6 T		

基礎	編

応用編			
	忘月		



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 点の設定ができます。

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 [🕮]





3 ⋗ をクリックします [🔤]

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 **♀**をクリックし、In 点を設定します [[...]]
- 5 必要な範囲の末尾で 🦻 をクリックし、Out 点を設定します [🚇]



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 [[□]]





36

</th <th></th> <th>2つの EDIT ボタン</th> <th>概要</th>		2つの EDIT ボタン	概要
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 すす。 追加前 ・ ************************************	Column	EDIT 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	基礎編
Image: Control of the control of	追加前	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。	応用編
 挿入で追加 IVA 『 ● 単 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●		I VA ●●■ I080i_Clip_01 TL [h:000000000 ● I080i_Clip_01 TL [h:000000000 Out000010 Cこに追加 I T ●■	付録
Image: Non-Original Times 1080i_Clip_01 TL []	- 挿入	で追加	
上書きで追加		N VA G VE 07-0136 TL TL 1080i_Clip_01 TL [] N VA G VE 07-0136 TL [In:00:00:03], 1080i_Clip_01 TL [In:00:00:08,2] 1 T G VE G VE 07-0136 TL [In:00:00:03], 1080i_Clip_01 TL [In:00:00:08,2]	
►IVA ► ♥ ■ ► ♥ ■ ● ●	▲ 上書	きで追加	I
	l	M VA Image: The second sec	





トラックを追加しよう

トラックパネル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。



 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



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。

トラ ッ クの追加
 ● VA トラック ○ V トラック
数: 2 () () () () () () () () () () () () () (





概要

基礎編

付録

41

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を指し、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 [□ + □ + □]



「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



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 [『『『 + 『『TER]



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。

I	シーケンス	(1 シーケン	72		
	I sec	iond 🗸 🕨	00000000 0000500 00001000 00001500 00002500 000025	100-00-30,00	
	▶2 V	6 v ₿			
	▶1 VA	<u>6∨∄</u>	💽 10801_Clip_01 TL [hadadadada _ 💽 💽 10801_Cli. 🔤 💽 10801_Clip_05 TL [hadada15,00 _ 🗺 🥵 >-	ケンス2 TL [h:00:00:24 🎆	Jew 10
	Þ	∩ -1⊱ 40	1080i_Clip_01 TL [In000000000 Out0000010_ 1080i_Clip_02 TL [In., 1080i_Clip_05 TL [In000001500 Out000024. シーケンス	(2 TL [In:00:00:24;27 Out:00:0	1080i_CI
I	_				_
		6 T			



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。

ビデオフィルタ

クリップ全体のビデオ部分に特殊効果をかけます。

カラーコレクション

映像の色や明るさを調整します。

オーディオフィルタ

クリップ全体のオーディオ部分に特殊効果を かけます。

トランジション

2 つのクリップが切り替わる部分のビデオ部 分に特殊効果をかけます。

オーディオクロスフェード

2 つのクリップが切り替わる部分のオーディオ部 分に特殊効果をかけます。

+-

複数の映像を重ねて合成します。



更

基礎編



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〉パレットと〈Information〉パレットを表示しましょう。

1 📃 をクリックし、〈Effect パレット〉をクリックします [🛄]



くEffect〉パレット、〈Information〉 パレットはビンウインドウなどとまとめることができます。 P7を参照してください。

基礎編

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〉を開きます









	基礎編
-	



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応するクリップを表示させておきます。

- 1 クリップを選び、〈Information〉パレットを表示します
- 2 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。



基礎編
応用編

概要

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





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。

Pro版では、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、P133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

1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉を開きます



基礎編

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 クリップを選び、〈Information〉パレットを表示します

	×
<u>ファイル名</u>	C:¥sozai¥1080i
<u>クリップ名</u>	
Source In	00:03:36;13
Source Out	00:03:51:03
Source Duration	00:00:14;20
1/1 🗒	1 2 X
🗹 🔳 矩形:	フィルタ
Information	



- 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





付録

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







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。







	概要
	基礎編
	応用編
ſ	<i>(</i> + ¢3

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 [🕮 + 🖳]



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。

子画面となるクリップ

子画面となるクリップ

背景となるクリップ



基礎編



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〉を開きます



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。



61

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。

- 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、(Information) パレットを表示します
- 2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉を選び、 🍄 をクリックします









付録

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



62

子画面に影をつけよう

2 カラーボックスをクリックします

- 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
- 基礎編 〈色の設定〉ダイアログが表示されます。 e0: 3 好きな色をクリックし、[OK] を ☑ 高画質(Q) クリックします 位置、大きさ「エッジ」シャドウ「エフェクト「速度 1 付録 ОК *+*+у)tл _______ □ IRE警告領域表示 222 **4** [OK] をクリックします Column ビクチャー イン ビクチャー Ø 🔥 10.0(-31.0,51.1)IRE ອໜ 🕂 マークが表示される色は、テレビモ 位置、大きさ エッジ シャドウ エフェクト 速度 - 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 ☑ 透過(R) (sc パーセント) 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。 OK キャンセル

ピクチャー イン ピクチャ

更

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 [[##] + [™] + [№]

ミキサーが置き換わりました。

նն	,× ,× +	ᄫᇴᄫᇴᄨᆋᇾ
	🖸 全て(4)	Ctrl + R
0000010:00	フィルタ(日)	Alt + R
	ミキサー(M)	Shift + Ctrl + R
	クリップ(<u>C</u>)	Shift + R
	クリップとフィルタ	(B) 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。



5 移動するクリップのミキサーを選び、〈Information〉パレットを表示 します



概要
基礎編
応用編
付録

- 6 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉を選び、 2 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。



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



66




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、EDIUS Pro 対応のソフトウェアです。また、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[[]]



6т

 \square



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



基礎編 応用編 付録

概要

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





数値入力のしかた

数値入力でも位置や大きさを

設定できます

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。

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、タイトルを表示させる クリップの Out 点にそろえましょう。

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



3 タイトルクリップをドラッグしてそろえます



基礎編

付	



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。タイトルガフェードイン、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ガ自動的に 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。



基礎編

付録



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。





作品の出力

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。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「マー カー」を参照してください。

DVD に書き込み時には、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



基礎編

応月	用編	
		-

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。
こで在DVDA、出力したシューモーを設用します。 ムービーは DMEG774 /11 や EDUGS - クジス)が選択できます。 タイトル数 1 774 /14 プイン・190 MB 空客容量 46 GB 0014 メディア DVD R/RW (47GB) ● (タイトル 1 0 - ケンス1 00 - 55 1 - 50
Chapter 1103 720480 SUMOS SUMO
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

🕎 Canopus DVD Cre	eator	3		- 🗆 X
ムービー選択	スタイル選択	メニュー編集	DVD出力	EDIUSに戻る
スタイルの選択				

4	リストからスタイルをクリックします	概要
5	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。	基礎編
	スタイルの選択	
	ここではDVDメニューのスタイル(デザイン)を選択してください。 スタイルはTPOJストの中かっ逸みことができます。 文字や水やシーの位置やたきなは彼れを変することができます。 メニュー美しのVDVに使作成したくは彼らは、EDVDにメニューをつける」のチェックマークを外してください。	応用編
	び自動 縦(1・マ) × 線(1・マ) メニュー画面の大きさ 〇 4:3 ● 16:9 (ワイド) シーケンス1	付録
	Simple Image Frame Situations Seasons	
	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	

🗏 Canopus DVD Cr	eator		(6)	- 🗆 X
ムービー選択	スタイル選択	メニュー編集	DVD出力	EDIUSに戻る
メニューの編	集			

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



80

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



概

要

10 〈DVD 出力〉 タブをクリックします

11 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、〈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。

12〈再生時の動作〉タブをクリックします



13 DVD プレイヤーに挿入したときの動作を選びます



14 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。

付録

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





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





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

オフラインクリップ復元	リンク先が表示されます。
オフラインクリップ一覧(型):	
 不在ファイル リール Ti Bi TC範囲 復元方法 復元先ファイル	
目 _¥1080i_Clip_01.avi 0 0 000000,00 - 000010,00 再ルク	.avi
□ Timelineで使用されていないクリップを影	**** 5
「バッチキャプチャの開始(型)	

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



素材の取り込み

CD から音楽を取り込もう

CD から音楽を取り込んで、BGM として使うことができます。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。

- 1 ドライブに CD を挿入します
- 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。







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。

基礎編
応用編

概要



クリップの編集

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。

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、P96 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

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)	10801_Clin New 10801_Clip_02 N _Clip_01 TL Dn 10801_Clip_02 TL Dn000	0i_Clip_02 TL [In:000.]
リップルトリム	10801_Clip_02 _ 1 0801_Clip_02 TL [hn0]	ip_02 E
スライドトリム	10801_CitCitCitCit02 Example 10801_Citp_02 Example 10801_Citp_02 TL Dr0000 10	
スリップトリム	TL Dr0. E 1080.01p.03 T 1000005500 0 1000.01p.03 T 10000 01500 0 1000 000 T 10000 01500 0 1000 000 T 10000 01500 0 T 10000 010 000 T 10000 010 000 T 10000 010 00 T 10000 0000	
ローリングトリム	00_01L 0 000(01p,02 - 0 0 000) 01 TL 0 00(01p,02 - 0 0 00) 01 Clip 02 TL Drood 0 00(01p,02 [Ctrl] を押しながらクリックし ます。	Clip_02 E 10801_Clip 2 TL Dn000
スプリットトリム	[Alt] を押しながらクリックします。	02 Non (10801, Clip.03 TL L

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。



応用編

<text></text>	<section-header></section-header>
	-10 -1 →ĭ→ +1 +10 →][= = = =[=[=] =[
(1) (2) (3) (4)	(5) (6) (7) (8) (9) (10) (11)
(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。[[[]]]
(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。[🎢]
(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。 [👫 🕂 🕂]
(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。[👫 🎹 + 🔛]
(10) 次の編集点に移動	次のカットポイントに移動します。[🎢]
(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。





※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。

基礎編			
基礎編			
	基	礎編	



寸 録



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 5 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 要 概 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 | 00.00.05.00 | 00.00.10.00 | 00.00.15.00 |00:00:05:00 |00:00:10 100:00:10:00 00:00:15:00 Di... 🌆 1080i_Clip... 📰 🎫 1080i_Cip... 🏚 1080i_Clip_0... 0_01 . 1080i_Clip_03 TL [I.. 1080i_Clip_05 TL [I.. TL [.. 1080i_Clip_05 TL [In:00:. 応用編 20070601-0001 TL ... 20070601-0002 TL [In:0... 付録 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。

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。

0000.0000 0000000000000000000000000000	₽	選択りリップにIn/Out点の設定 カットボイントの追加(M) カットボイントの削除(R) Vミュート(V)	Z Ctrl + Delete Shift + V	20
1080i_Clip_01 TL []n000000000		リンクの設定(<u>()</u> リンクの解除(<u>()</u>) グループの設定(<u>G</u>) グループの解除(R)	Y Alt + Y G Alt + G	
		有効/無効(E) これのみ有効(<u>Q</u>)		
		レンダリング(G) トリム(T)	Shift + G F6	
		迷度にら タイムリマップ(M)	Alt + E Shift + Alt + E	

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。



元のクリップに対してどれくらい 早くするかを数値で入力します。

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。





エフェクトの適用

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、基礎編「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。



101

概 要



「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 「Kev」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



6 [保存] をクリックします

概要





▶2 VA	A∨∄	are 0001 TL [in:00:00:00;00 Out:00:00:14;20 Dur:00:00:14;20] are
۶.	∩ -∱r∎≫	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 ∄	1080i_Clip_16 TL [h:00:00:00 Outs] \00:14:20 Dur:00: 📷
۱.	a -∱∎)	1080i_Clip_16 TL [h:00:00:00;00 Out:00:00:14

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。



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。音楽の取り込みかたについては、P88 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させます
- 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、 ▲ を クリックします [別町 + 『□□□]







応用編

付録



作品の出力

HDV テープに出力しよう

作品を HDV 機器へ出力してみましょう。編集結果を HDV 機器へ出力するには、一度ファイルに書き出しを行い、そのファイルを HDV 機器に取り込みます。ファイルのフォーマット変換は、HDV SpeedEncorder を使って行います。

ファイルへ書き出そう

1 **兄 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 SpeedEncorder〉を選び、[OK] をクリックします





HDV 機器への書き出しは、MPEG TS Writer を起動して行います。HDV SpeedEncorder で変換したファイルをHDV 機器に出力します。

1 DV ケーブルでパソコンと IEEE 1394 端子と HDV 機器を接続します

HDV 機器は再生モード(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 た 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







ここでは、Pro 版のみの機能について紹介しています。 Neo 版には、付録で記載している機能はありません。

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 0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〈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



その他の項目について詳しくは、 リファレンスマニュアル「プロジェ クトの再構成」を参照してください。

3 [OK] をクリックします

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

 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「!!!!!



基礎編

付録

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





5 タイムラインカーソルを先頭に戻し、レコーダーで「1VA」をダブル 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」をダブル 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。



タイムラインスケールに切り替え ポイントがつきます。

7 切り替えたい場面で、レコーダーの「3VA」 をダブルクリックします

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上書きされます。

シーケンス1				
I second →	00:00:00;00	00:00:05:00	100:00:10:00	100:00:15:00
▶4 V 6 c 4 v H		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
▶3 VA 🔒 œ 3 🔍 🗄		1080i_Cli	1080i_Clip_30 TI	L [In:00:00: 🧮
► ^	1080i_Clip	1080i_Clip_30 TL [In	1080i_Clip_30 TL [In:0	0:00:08;01 Out:0
	(11.100) (11.100)		contrast contrasts	
▶2 VA 6 c 2 v B	These Reserves			
► ^ + •	1080i_Clip	1080i_Clip_29 TL [In:		
MIVA 6 o 1 ∨ H				
► -\r •0	1080i_Clip	1080i_Clip_11 TL [In:		



タイムリマップ機能を使おう

クリップの一部分の再生速度を変えよう

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 [[SHIFT] + [AIT] + [...]]

〈Time Remap〉ダイアログが表示 されます。



付録

- 2 🗾 をクリックします
- 3 速度を変える部分の始まりで 🕂 🔿 をクリックします
- 4 速度を変える部分の終わりで + たくりックします





Time Remap	Grut 00:00:04;17 + • • • • • •	キーフレームが追加されました。 再生速度を遅くするには、追加し
00:00:00;00		た2つのキーの間を広げます。
00:00:04;17	1080i_Clip_01 TL [h-0000000 Out000010.00 Dur000010.00] Ore[h-000000000	Out/
	✓ Enable OK ¥	*)th

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 Time Remap 200:00 00:00:00;00 | 🛐 1080j Clip_01 TL [h:00000000 Out00:0010:00 Dur:00:00:10:00] Org[h:00:00:00:00 Out1 II. ✓ Enable
 ○K
 「キャンセル これでキーフレーム間の速度が遅くなりました。 付録 速くしたいときは間を狭めます。 Time Remap 初期化 00:00:00;00 100:00 3:00 100:00;09;0 100:00:06;00 00:00:05;12 00:00:04;05 080i_Clip_01 TL [h:00000000 Out00:00:10;00 Dur:00:00:10;00] Org[in:



6 [OK] をクリック

します

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〉を開きます





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。設定はプレビューウィンドウで行います。

- 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、〈Information〉パレットを表示します
- **2** 〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉を選び、 🍄 をクリックします





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。

▶ 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





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。







- 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。 付録

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

〈色設定〉ダイアログが表示されます。

	▶ ● 神 ● 如光*ゲ 自設定 ● 1 情	?×
ホ ¹ ーゲー色 図 ホーゲー色を使用する(U) 2	幅(W): 4 10 高さ(H): 4 10 色(L): 2 色設定(T)	2
 ワトホーダー ワトボーダーを使用する(S) ワンボーダーの角を丸くする(B) ワトホーダーの角を丸くする(M) 	幅(D): <u>10</u> 高さ(E): <u>10</u> 10	

〈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。



○ 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。「NTSC」や「PAL」はテレビの映像 信号方式のことです。「NTSC」は日本や北米で、「PAL」はヨーロッ パや中国などで採用されています。 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、P64 を参照してください。

100:00:05;00		
	Clip_06 T	コピー先のクリップのミキサー にエフェクトをコピーします。
:00: :00;00 Out Clip_	Clip_05 TL [In:00:00:02:00.0] Clip_04 TL [In:00:00:0]	コピー元のクリップ

付	録

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、最初のクリップの表示から何秒後に始 まるのかを調べておきます。

- 最初の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



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 🚻 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。



131

概要

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。



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

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。



付録



- 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

波が0から100の範囲におさまっていれば問題ありません。 範囲内におさまっていないときは、輝度を調整しましょう。



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。FDIUS 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

〈Effect〉からクリップにドラッグ&ドロップで適用できます。



2 カラーバランスの設定ダイアログを開きます

R : 235 G : 235 B : 235

〈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

