


EDIUS

ユーザーズガイド



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。
- (10) Intel、Pentium、Xeon は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるインテル コーポレーションまたはその子会社の商標または登録商標です。
- (11) 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。
- (12) Inscrber は Inscrber Technology Corporation の登録商標です。TitleMotion および Inscrber ロゴは Inscrber Technology Corporation の登録商標です。
- (13) Adobe、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
- (14)  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。
- (15) 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。
- 本文中の内容や画面は、EDIUS Pro version 4 を元に説明しています。
- 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な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なってください。
- 本書では、EDIUS Pro version 4 や EDIUS シリーズを「EDIUS」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な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 7, 2006

Copyright © 2006 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
-----------	---

パソコンと機器の接続	5
------------	---

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

チュートリアル (基礎編)

作品を作り始める前に

構成を考えよう	20
素材を用意しよう	21
作成手順を確認しよう	22

プロジェクト作成

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	27

素材の取り込み

HDV 機器から素材を取り込もう	28
保存されている素材を取り込もう	31

クリップの編集

- クリップをタイムラインに配置しよう 33
- シーケンス機能でプールのシーンを作ろう 40
- マルチカムモードでプールのシーンを作ろう 42
- ネストシーケンス機能でプールのシーンを挿入しよう 47

エフェクトの適用

- 〈Effect〉パレットと〈Information〉パレットを表示しよう 49
- 画像の色かぶりを補正しよう 50
- タイトルの背景画像に特殊効果をかけよう 54
- 画像の切り替わりに効果をつけよう 59

オーディオの編集

- プールシーンの水音の音量を下げよう 62

タイトルの作成

- タイトルを入れよう 64

作品完成

- テレビモニターで視聴できるように調整しよう 71

作品の出力

- HDV テープへ出力しよう 74

チュートリアル (応用編)

応用編目次 80

プロジェクト作成

- プロジェクトで使わなかったクリップをビンから削除しよう 81
- オフラインクリップを復旧しよう 82

素材の取り込み

- 1本の長いテープから複数の素材を取り込もう 84
- CD から音楽を取り込もう 87

クリップの編集

- クリップをコピー／切り取り／貼り付けしよう 89
- クリップをトリミングしよう 93
- クリップの再生速度を変えよう 99
- 動画から静止画を切り出そう 103

エフェクトの適用

- ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう 104
- 3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう 111
- 画像を切り抜いて合成しよう 119

オーディオ編集

- BGMをつけよう 126
- トラック間のボリュームバランスを調整しよう 127

作品の出力

- 作品を DVD に書き込もう 129

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。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（基礎編）

EDIUS に同梱されているデータを使って、簡単な VTR を作成します。手順にしたがって作業することで、基本的な操作を理解していただけます。

第 3 章 チュートリアル（応用編）

基礎編で紹介した機能のほかに、紹介したい機能や EDIUS の新機能について、具体的な例でわかりやすく説明しています。


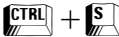

本書の使い方

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、同梱の Sample Contents DVD からファイルをコピーし、「第 2 章 チュートリアル（基礎編）」をお読みください。EDIUS の起動から作品の出力までの流れを説明しています。

「第 3 章 チュートリアル（応用編）」は、機能ごとに具体的な例を使って説明しています。

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。
	新機能にはこのマークがついています。

また、本書では HDV 機器を主な例として設定や操作方法を説明しています。HDV 機器、DV 機器とパソコンの接続には、OHCI (IEEE1394) 端子が必要です。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。

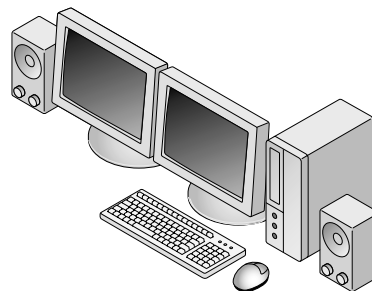
◆ HDV とは

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。

テープに記録されるデータ量こそ DV と同じですが、画素数は DV 規格の 3 ~ 4 倍もの大きさになります。そのため DV よりもデータ量が多くなり、パソコン側に極めて高い性能が要求されます。

EDIUS では、テープに記録された HDV 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。



概要

基礎編

応用編

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か。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加えた後でも、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ブ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 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 HDV の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。

HDV から DV まで幅広い素材に対応可能です

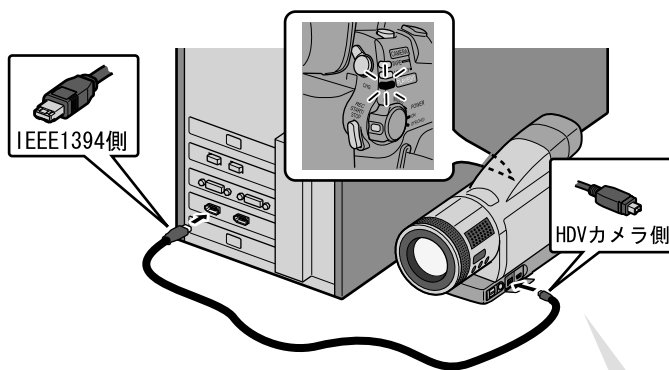
当社独自コーデックの AVI に加えて、HDV から SD まで幅広い動画ファイルを素材として扱えます。しかも種類の異なる素材をひとつのプロジェクトの中で混在させることもできます。

DVD の書き出しをはじめとする多彩な出力

編集後の映像を保存するときも様々な形式から選べます。これは付属の動画変換ソフト「Canopus ProCoder Express」との連携によって実現しています。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、書き込み型 DVD ドライブを搭載したパソコンから、タイムラインをチャプター付きの DVD-Video として直接保存することもできます。

パソコンと機器の接続

HDV 機器（DV 機器）とパソコンは IEEE1394 ケーブルで接続します。ご使用の環境に合わせてケーブルをご用意ください。



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 PC 側と機器側を接続してから入れてください。

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。

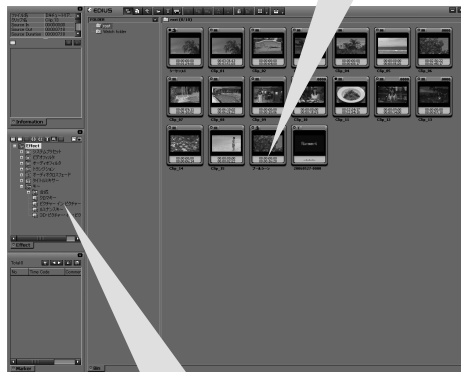
プレビューウィンドウ

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。



タイムラインウィンドウ

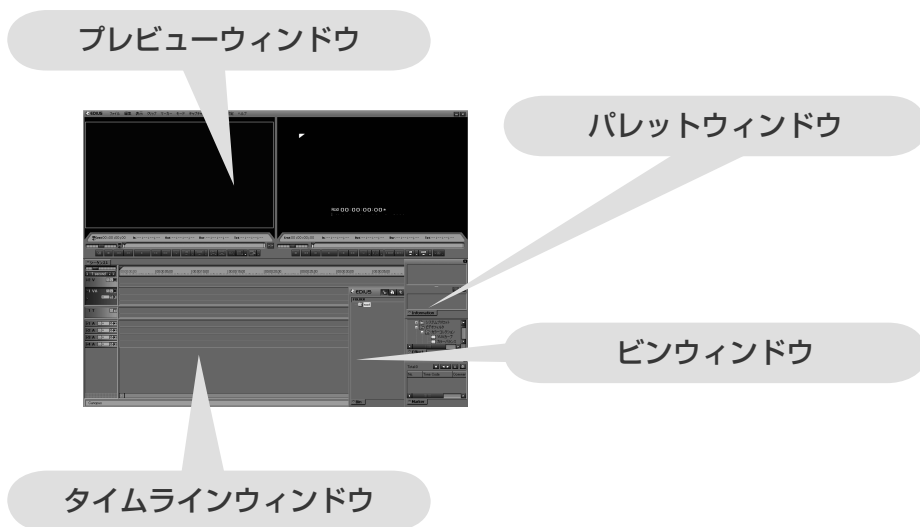
クリップを配置し、編集を行う
ウィンドウです。

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。



概要

基礎編

応用編



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⇒

◆画面のレイアウトをカスタマイズする

- 1 メニューバーの〈表示〉をクリックして、〈シングルモード〉をクリックします



- 2 画面右上の空いたスペースにピンウィンドウを移動します

- 3 〈Information〉タブをピンウィンドウの〈Bin〉タブの横にドラッグ&ドロップします

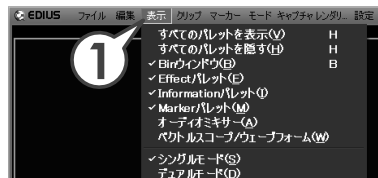
〈Effect〉タブと〈Marker〉タブもピンウィンドウにドラッグ&ドロップします。

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。



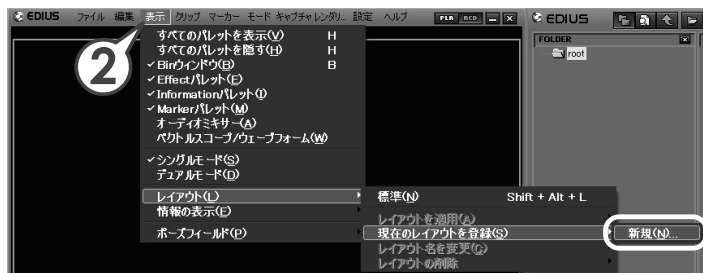
◆レイアウトを保存する

- 1 メニューバーの〈表示〉をクリックします



次ページへ続く⇒

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

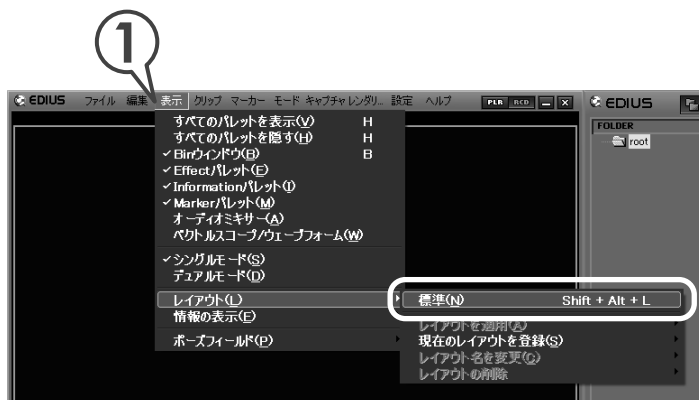


3 名前を入力して [OK] をクリックします

◆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。

New!

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。

PLR RCD - X

レコーダーボタン

レコーダーウィンドウを表示します。

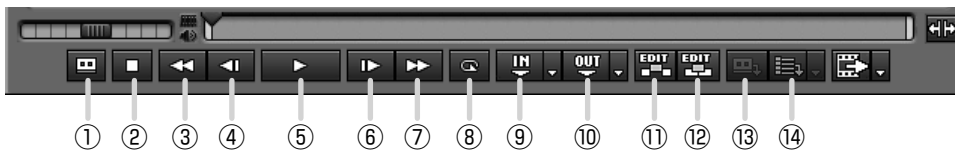


概要





基礎編

応用編

プレイヤーの操作ボタン



① 入力プリセット 1	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 停止	再生を停止します。[]
③ 巻き戻し	巻き戻します。[]
④ 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。[]
⑤ 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。[]
⑥ 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。[]
⑦ 早送り	早送りします。[]
⑧ ループ再生	繰り返し再生します。[+]
⑨ 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。[]
⑩ 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。[]
⑪ 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。[]

⑫ 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。[
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。[
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。 [ + 

概要









基礎編

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②～⑦と同じです。

⑦ 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。[ + 
⑧ Timeline カーソルの 周辺を再生	タイムラインカーソルの前後を再生します。[ + 
⑨ 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。[
⑩ 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。[
⑪ In点の設定	タイムラインにIn点を設定します。[
⑫ Out点の設定	タイムラインにOut点を設定します。[
⑬ Export	テープやファイルへの出力ができます。

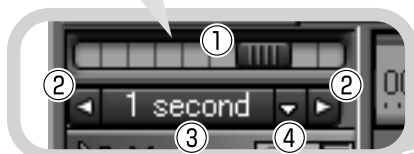
タイムラインウィンドウ

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メモリ幅が変わり、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。



タイムラインスケール

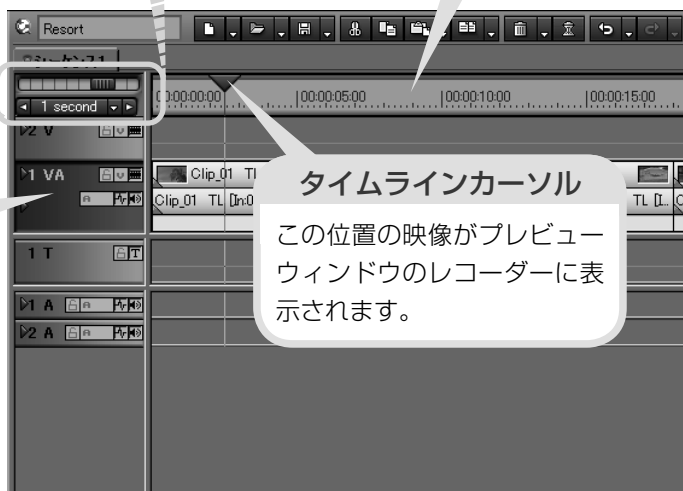
クリップを配置するときのガイドになります。

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

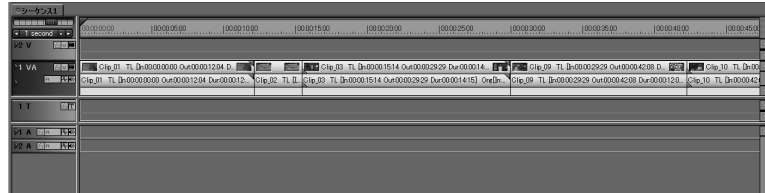
この位置の映像がプレビューウィンドウのレコーダーに表示されます。



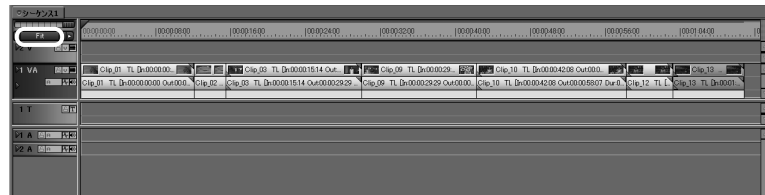


タイムラインを見やすくしよう

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。



概要

基礎編

応用編

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



パレットウィンドウ

概要

基礎編

応用編

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。

クリックすると、設定されているフォルダが開きます。

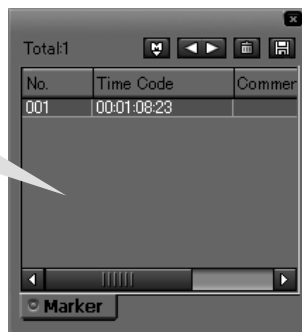


EDIUS で使用できるエフェクトが一覧で表示されます。

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。

マーカー情報が
表示されます。



チュートリアル（基礎編）



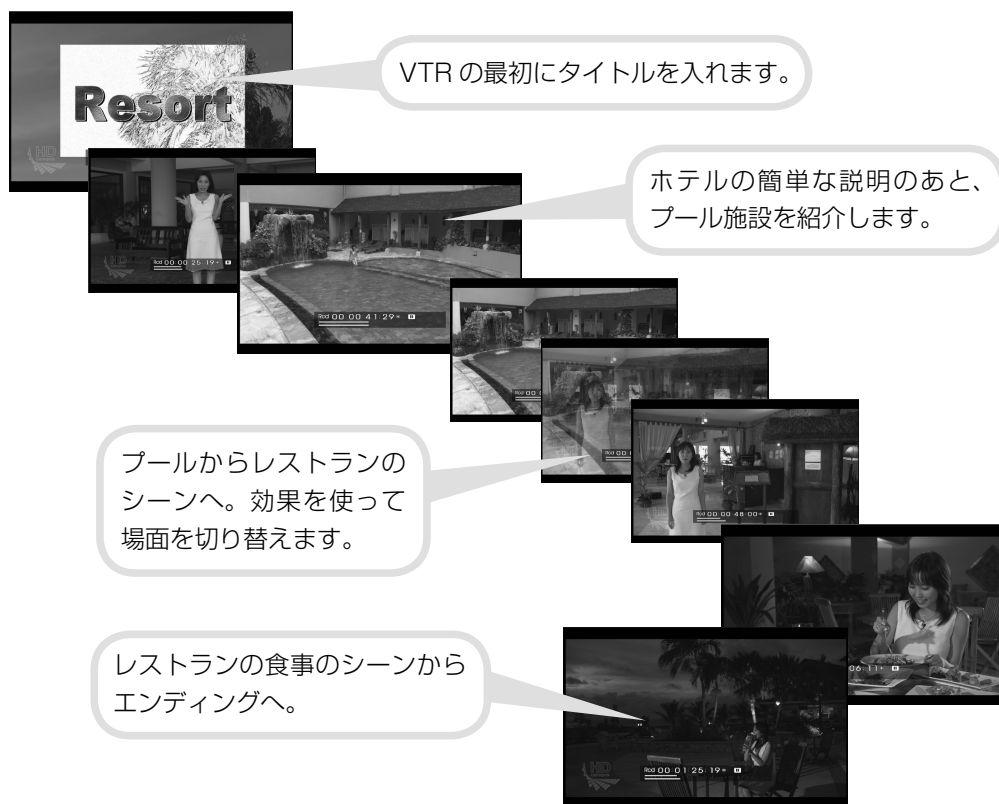
作品を作り始める前に

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。

この章では用意された素材を使い、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。作品の構成は次のようになります。

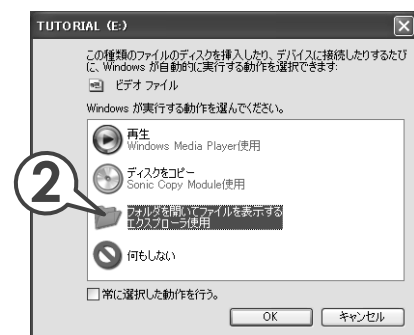
リゾートホテル紹介 VTR を作ろう



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。

チュートリアル基礎編では、同梱の Sample Contents DVD に保存されているファイルを使って作品を完成させることができます。まずは DVD からパソコンに素材をコピーしましょう。



1 パソコンに Sample Contents DVD を挿入します

2 <フォルダを開いてファイルを表示する>を選び、[OK] をクリックします

3 <NTSC> フォルダをローカルディスクにコピーします



4 フォルダ名を「チュートリアル用素材」に変更します

コピーする場所やフォルダの名前は、使いやすいように変更してください。複数のハードディスクを装着している場合は、Windows のシステムがインストールされているディスクとは別のディスクにコピーすることをおすすめします。チュートリアル基礎編ではローカルディスク (D:) にある <チュートリアル用素材> フォルダとして説明を進めます。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

作成手順を確認しよう

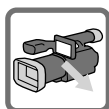
この章では下記のように作品作りを進めていきます。しかし実際にお好きな映像を使って自分の作品を作るときには、この手順に沿って行わなければならないというわけではありません。素材を取り込んでから完成までは、試行錯誤してよい作品を完成させてください。



プロジェクト作成

Step1 : プロジェクトを作成しよう

Step2 : プロジェクトを保存しよう



素材の取り込み

Step3 : HDV 機器から素材を取り込もう

Step4 : 保存されている素材を取り込もう



クリップの編集

Step5 : クリップをタイムラインに配置しよう

Step6 : シーケンス機能でプールのシーンを作ろう

Step7 : マルチカムモードでプールのシーンを作ろう

Step8 : ネストシーケンス機能でプールのシーンを挿入しよう



エフェクトの適用

Step9 : 〈Effect〉パレットと〈Information〉パレットを表示しよう

Step10 : 画像の色かぶりを補正しよう

Step11 : タイトルの背景画像に特殊効果をかけよう

Step12 : 画像の切り替わりに効果をつけよう



オーディオの編集

Step13 : プールシーンの水音の音量を下げよう



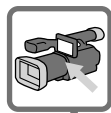
タイトルの作成

Step14 : タイトルを入れよう



作品完成

Step15 : テレビモニタで視聴できるように調整しよう



作品の出力

Step16 : HDV テープへ出力しよう

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16



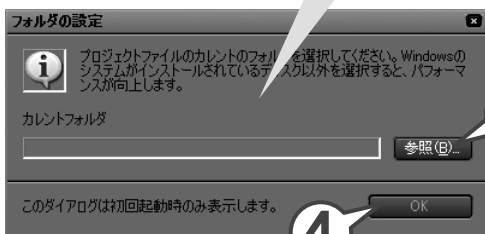
プロジェクト作成

Step 1 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。

- 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。

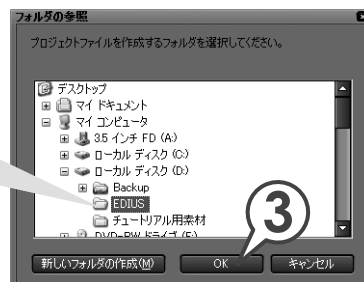


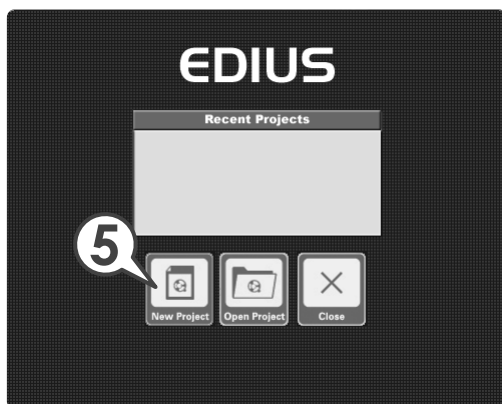
- 2 [参照] をクリックします

- 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

ここではローカルディスク (D:) に「EDIUS」フォルダを作り、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 〈New Project〉をクリックします

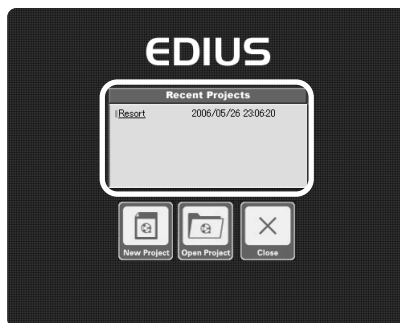
〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。

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。[OK] をクリックしてください。



Column

Recent Projects 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。



Open Project をクリックすると、保存されているプロジェクトを選んで開きます。

Close をクリックすると EDIUS を終了します。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

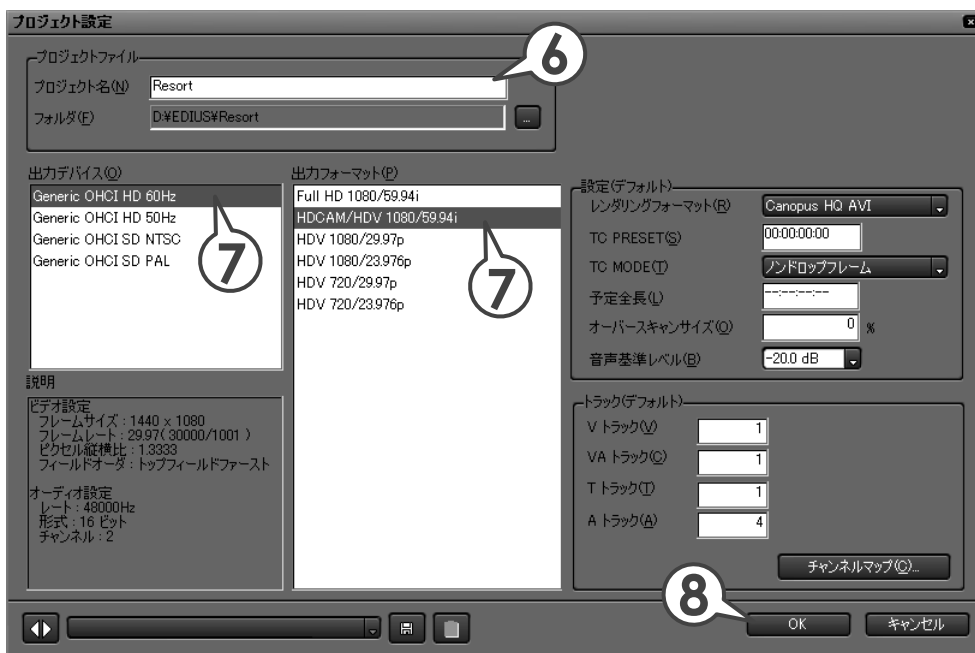
Step12

Step13

Step14

Step15

Step16



6 プロジェクト名を入力します

プロジェクト名の欄に、「Resort」と入力します。

7 完成した作品の出力先を選びます

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は、リファレンスマニュアル「付録」を参照してください。

チュートリアル基礎編で作成する VTR では、〈設定〉や〈トラック〉の設定を変更する必要はありません。プロジェクト設定の詳細な内容は、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。

8 [OK] をクリックします



DV 機器を使用する場合は、手順 7 の出力デバイスで〈Generic OHCI SD NTSC〉を選びます。出力フォーマットについてはお使いの DV 機器の取扱説明書をご確認のうえ、設定してください。

Step2 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〈Recent Projects〉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。

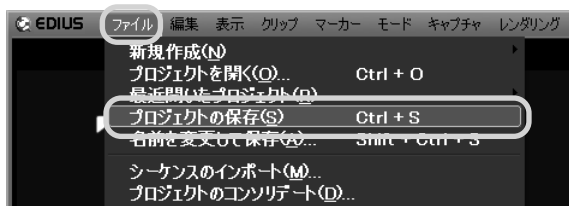


The screenshot shows the software interface with a timeline and a menu. A callout bubble labeled '1' points to the save icon in the toolbar. Another callout bubble labeled 'リストボタン' (List button) points to the save icon in the menu. A third callout bubble points to the '名前を変更して保存(A)...' option in the menu.

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。



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〉などができます。



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

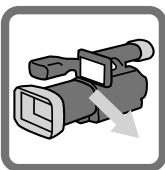
Step12

Step13

Step14

Step15

Step16



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。

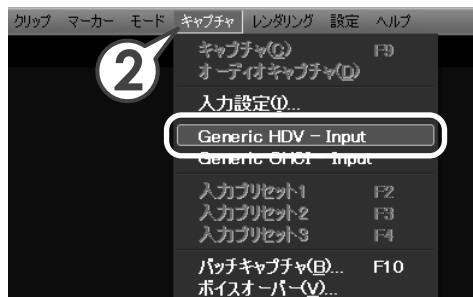
HDV 機器とパソコンを接続し、EDIUS のプレイヤーで再生しながら、用意した素材のどの部分が必要なのか確認しましょう。だいたいの範囲が決まったら、取り込みたい部分を指定しながら素材を取り込んでいきます。後の編集のために、使う部分の前後には余分を持たせて取り込んでおきましょう。

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が、チュートリアル基礎編で作成する VTR では EDIUS に同梱されているファイルのみ使用しますので、HDV 機器からのキャプチャ手順は必要ありません。

Step 3 HDV 機器から素材を取り込もう

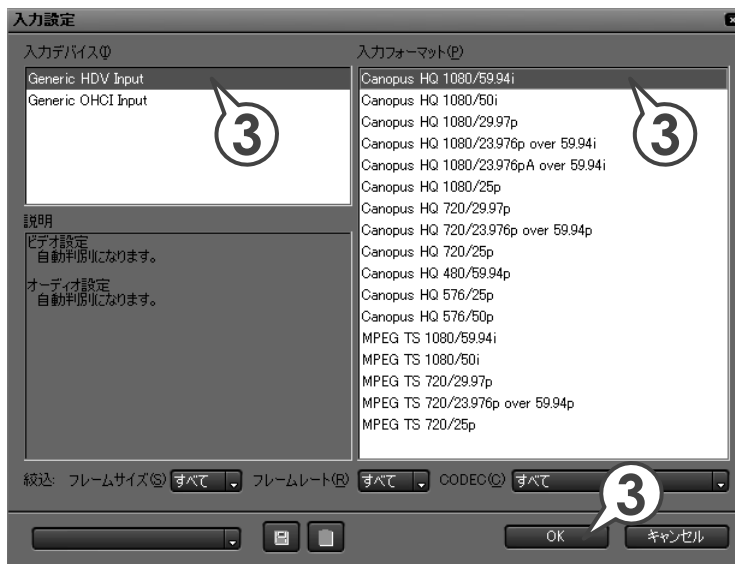
パソコンと HDV 機器を接続しよう

- 1 DV ケーブルでパソコンの IEEE1394 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は詳しくは、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。

一度設定を行うと、次回からは〈Generic HDV-Input〉を選ぶだけで操作できるようになります。



DV 機器を使用する場合は、手順 2 で〈Generic OHCI-Input〉をクリックし、手順 3 の入力デバイスで〈Generic OHCI Input〉を選びます。入力フォーマットについてはお使いの DV 機器の取扱説明書をご確認のうえ、設定してください。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13









Step14

Step15

Step16

キャプチャ範囲を設定しよう



- 1 プレイヤーの  をクリックします []
- 2 取り込みたい部分の開始場面で  をクリックします []
- 3 取り込みたい部分の終了場面で  をクリックします []
- 4  をクリックします []





DVStorm-RT、DVStorm XA をお使いの場合は

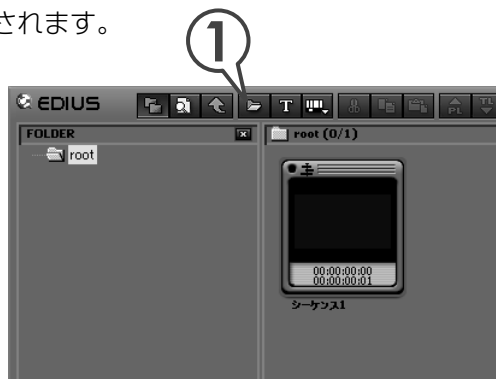
DVStorm-RT (DVStorm2、DVStorm3を含む)、DVStorm XA を装着している場合は、プロジェクト設定の出力デバイス、入力設定の入力デバイスに表示され、デバイスを選ぶことができます。ハードウェア設定を行う場合は、装着している機器により設定できる項目が異なりますので、お使いの機器をお確かめのうえ、別冊のハードウェア設定ガイドを参照して設定してください。

Step4 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。チュートリアル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 〈ローカルディスク (D:)〉 → 〈チュートリアル用素材〉フォルダを開きます

「素材を用意しよう」で素材ファイルを保存したフォルダを開きます。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

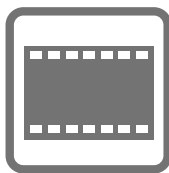
Step16



3 ファイルをすべて選び、[開く] をクリックします

チュートリアル用素材ファイルをすべて取り込みます。〈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めます。





クリップの編集

概要

基礎編

応用編

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。Step5～8ではマルチカムモードとネストシーケンスという便利な機能を使って、プールシーンを作ってみましょう。

Step5 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。

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

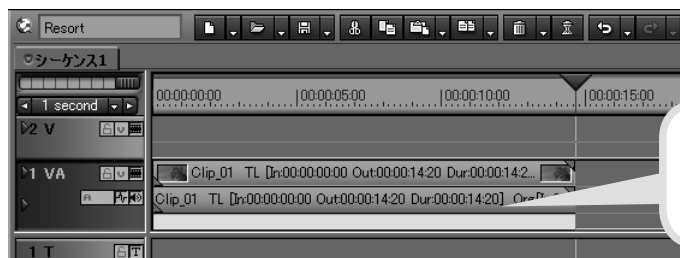
Step15

Step16

ビンからクリップを配置しよう

1 「Clip_01」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 [ + ]



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点を設定できます。

1 「Clip_02」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 []





プレイヤーにクリップが表示されます。



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。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

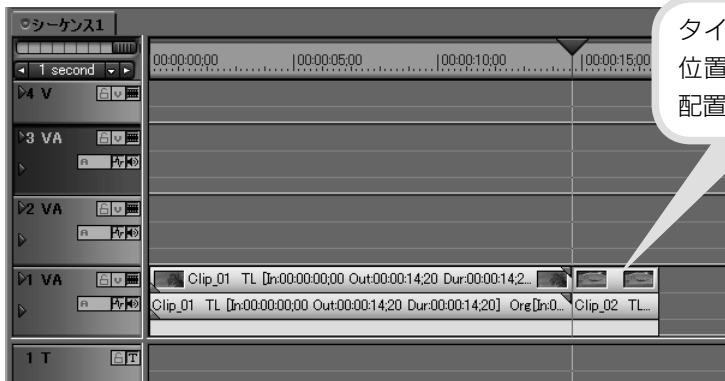
Step13





Step14

Step15

Step16

6 をクリックします



 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。



スライダー

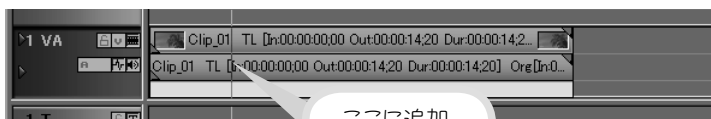


2つのEDITボタン

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。

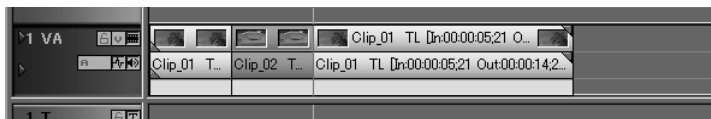
追加前



挿入で追加



上書きで追加



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

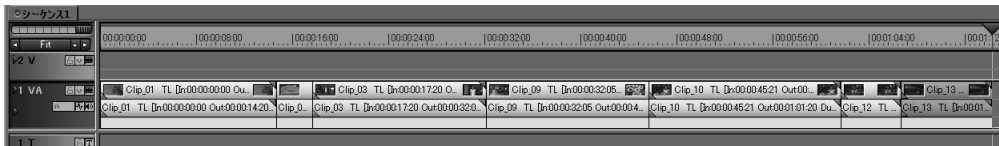
Step14

Step15

Step16

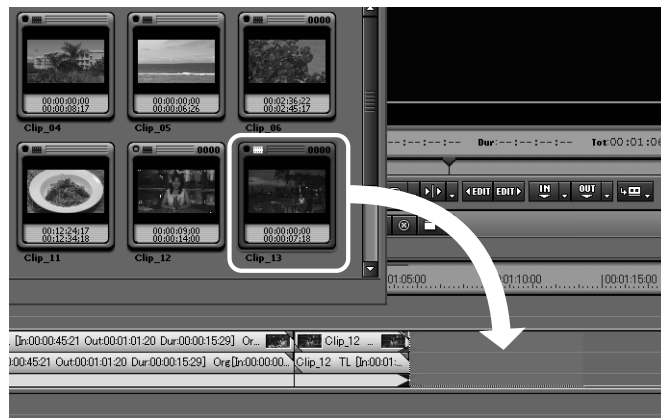
VTR 作成に必要なクリップを配置しよう

これまでの手順を参考にして、「Clip_03」、「Clip_09」、「Clip_10」、「Clip_12」、「Clip_13」を下図のように並べてみましょう。「Clip_09」には、画面を切り替えるときの効果をつけますので、In 点 (00:00:00;20) と Out 点 (00:00:14;06) を設定して配置しておいてください。



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。





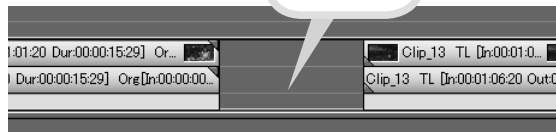
配置したクリップを削除したいときは

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

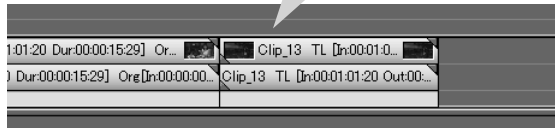
選んだクリップが削除され、クリップがあったところに空白（ギャップ）ができてしまいました。手順3でこのギャップを削除しましょう。





3 ギャップを右クリックし、〈ギャップを削除〉をクリックします



ギャップが削除されて、後ろのクリップが詰まりました。



手順2で  のリストボタンをクリックし、〈リップル削除〉をクリックすると、ギャップを作らずにクリップを削除することができます。また、リップルモードをONにすると、 をクリックしてリップル削除することができます。リップルモードについてはP90を参照してください。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13





Step14

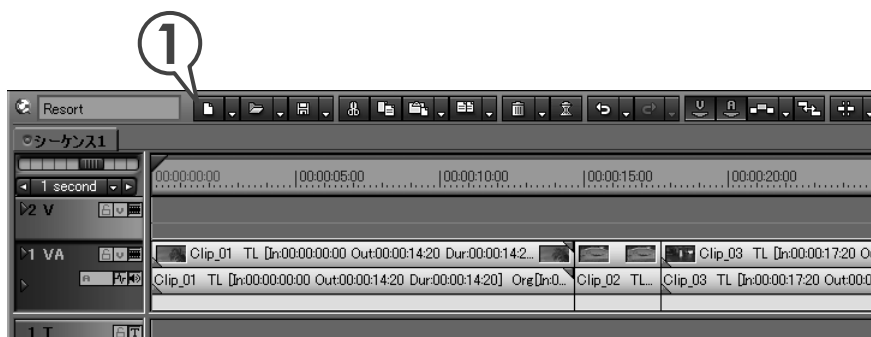
Step15

Step16

Step 6 シーケンス機能でプールのシーンを 作ろう

シーケンスとはタイムライン中のクリップの並び（編集結果）を指す抽象的な概念です。ここでは、まず 15 秒間のプールシーンのシーケンスを作成してみましょう。

1  をクリックします [ +  + ]

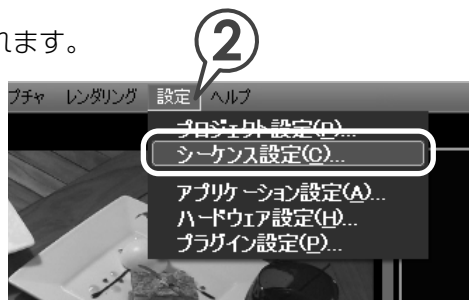


「シーケンス 2」という名前でビンにタイムラインシーケンスクリップが登録されました。タイムラインにはタブが追加され、クリックしてシーケンスを切り替えることができます。



2 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈シーケンス設定〉をクリックします

〈シーケンス設定〉ダイアログが表示されます。



3 シーケンス名に「プールシーン」と入力します



4 予定全長に「00:00:15:00」と入力します

5 [OK] をクリックします



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、秒の部分をクリックし、マウスホイールを回転させます。テンキーで入力する場合は、「1500」（00001500）と入力します。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

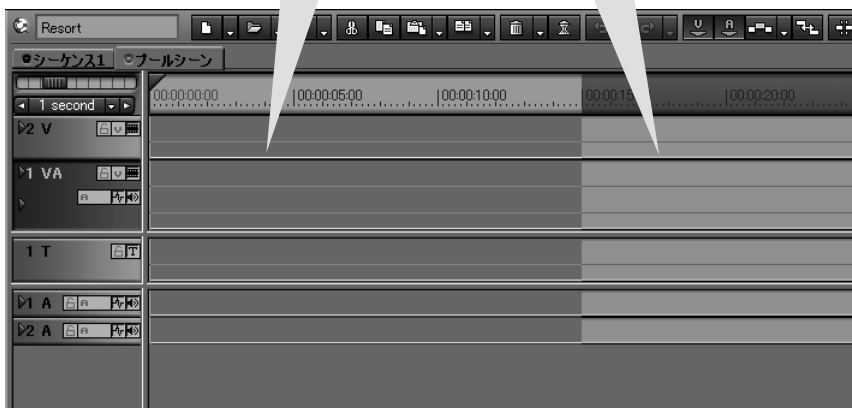
Step14

Step15

Step16

シーケンスの予定全長が設定されると、タイムラインが下図のようになります。

他のシーケンスに挿入した場合に、左側が有効な範囲、右側が切り捨てられて無効となる範囲です。



New!

Step 7 マルチカムモードでプールのシーンを作ろう

Step5 でシーケンスとその設定ができました。次はマルチカムモードで、3つの映像を切り替えてプールのシーンを作りましょう。

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

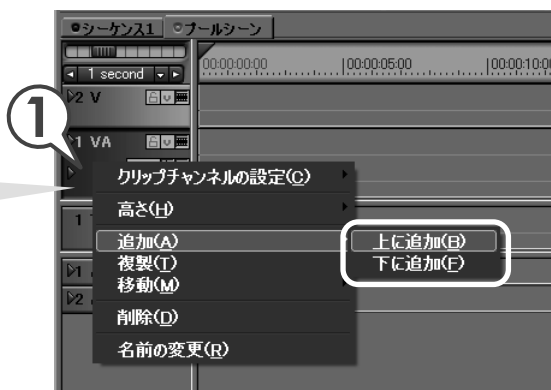
最大8つの映像を、In点・録画時刻・タイムコードなどでそろえ、同時に再生させながら、切り替えるタイミングで次の画像をクリックします。直感的に、そして簡単に編集することができます。

プールシーンでは3つの映像を使いますので、まずはトラックを追加します。

トラックを追加しよう

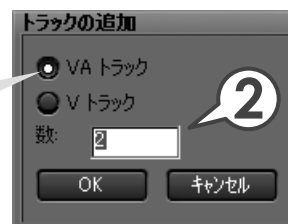
- 1 追加する種類のトラックパネルを右クリックし、〈追加〉 → 〈上に追加〉をクリックします

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。



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

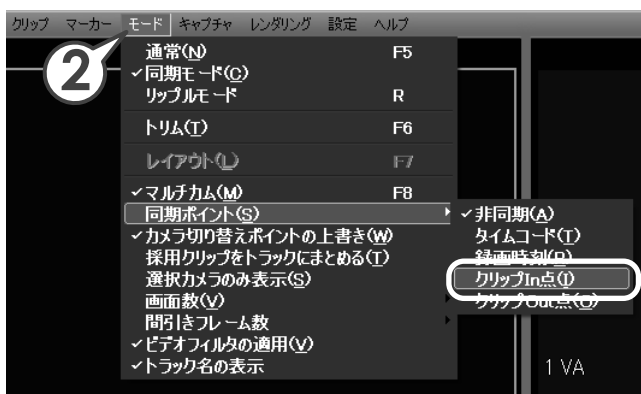
マルチカムモードで編集しよう

- 1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈マルチカム〉をクリックします [F8]



- 2 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈同期ポイント〉 → 〈クリップ In 点〉をクリックします

これでクリップを In 点でそろえて同時に縦に配置できます。



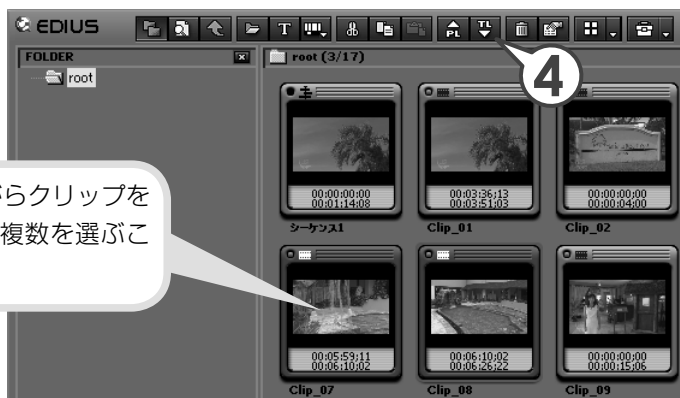


同期ポイントってなに？

マルチカムモードで複数の素材をタイムラインに縦に配置したときに、どこでクリップをそろえるかを設定します。

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 「Clip_06」、「Clip_07」、「Clip_08」を選び、 をクリックします



[Ctrl] を押しながらかリップをクリックすると、複数を選ぶことができます。

選んだトラックから順に、タイムラインカーソルの位置にクリップが配置されます。



Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

5 レコーダーで「1VA」(Clip_06) をクリックします

1 番目に採用するクリップが指定されます。



タイムラインカーソルを先頭に戻すと、レコーダーに画像が表示されます。

6 レコーダーを再生し、切り替えたい場面で、「2VA」(Clip_07) をクリックします

2 番目に採用するクリップが指定されます。



タイムラインスケールに切り替えポイントがつけます。

7 切り替えたい場面で、レコーダーの「3VA」(Clip_08) をクリックします

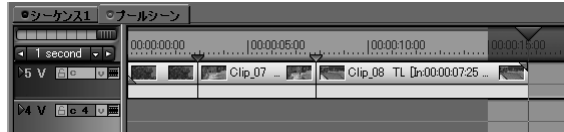
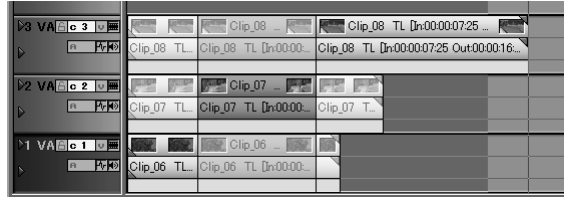
3 番目に採用するクリップが指定されます。





トラックをまとめる

マルチカムモードで編集した複数のクリップを、1つのトラックにまとめることができます。切り替え画面にエフェクトを適用したいときなどに便利です。



- 1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈採用クリップをトラックにまとめる〉をクリックします
〈採用クリップをまとめる〉ダイアログが表示されます。
- 2 出力先トラックを選び、[OK]をクリックします

New!

Step 8 ネストシーケンス機能でプールのシーンを挿入しよう

Step6、7でプールシーンのシーケンスができました。次は完成したシーケンスをVTRの流れに挿入しましょう。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

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

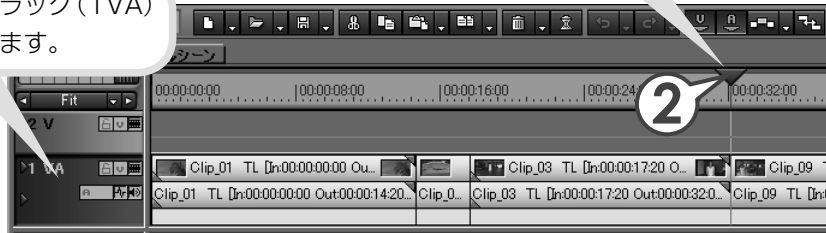
Step15




Step16

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

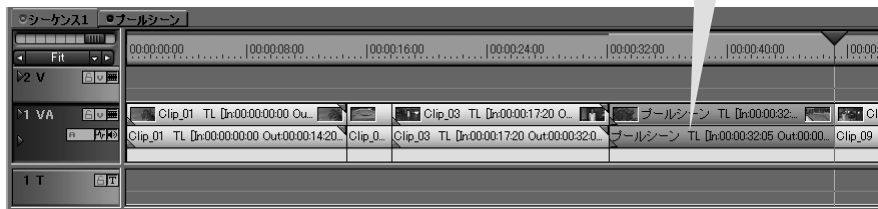
「Clip_03」と「Clip_09」の間にタイムラインカーソルを移動させます。

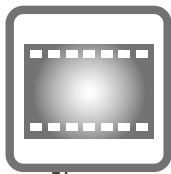
挿入させるトラック(1VA)を選んでおきます。



3 ビンで「プールシーン」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
[ + ]

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。







エフェクトの適用

映像を加工することを、EDIUS ではエフェクトといいます。大きく分けて、クリップ全体にかけるエフェクト（ビデオフィルタ、オーディオフィルタ）と、2つのクリップの切り替わり部分にかけるエフェクト（トランジション、オーディオクロスフェード）があります。

Step 9 <Effect>パレットと<Information>パレットを表示しよう

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 

ここで<Informationパレット>を選ぶと<Information>パレットを表示できます。表示されているパレットにはチェックがついています。



<Effect>パレット、<Information>パレットはピンウィ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。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

Step 10 画像の色かぶりを補正しよう

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、赤かぶりしてしまっている「Clip_10」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



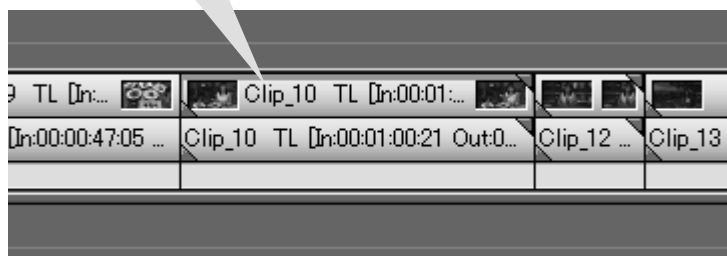
2 <カラーコレクション> を開きます



3 〈ホワイトバランス〉を、「Clip_10」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、
水色のラインが付きます。



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

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「Clip_10」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（服）をクリックします



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（髪など）をクリックします

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（壁など）をクリックします



7 [OK] をクリックします



Column

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。

Step 11 タイトルの背景画像に特殊効果をかけよう

ビデオフィルタには、カラーコレクションとは別に、映像に特殊効果を加えるためのものがいくつも用意されています。ここではVTRの最初のシーンで、タイトルを載せる範囲にのみ線画の特殊効果をつけましょう。矩形フィルタというエフェクトを使うと、指定した範囲に好きなビデオフィルタを適用することができます。

矩形フィルタを適用しよう

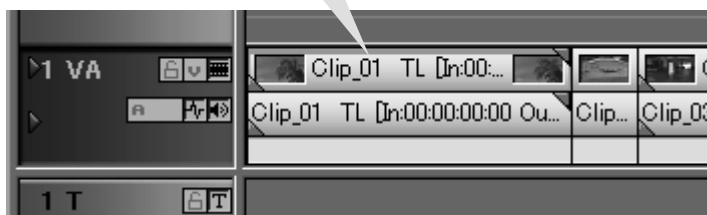
1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉を開きます



2 〈矩形フィルタ〉を、「Clip_01」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ヘ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

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12


Step13

Step14

Step15

Step16

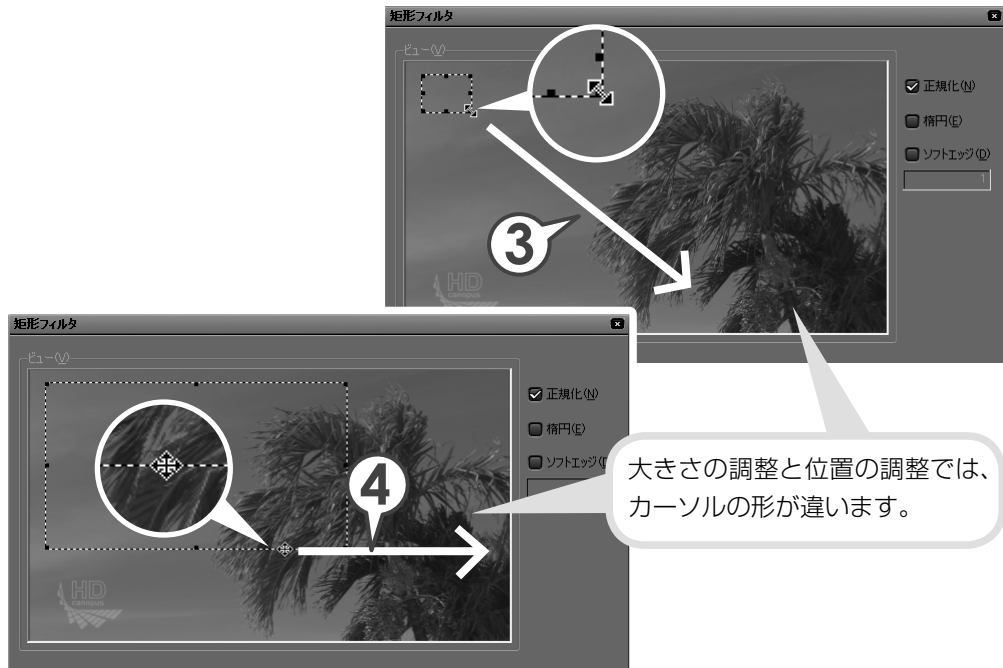


2 〈矩形フィルタ〉を選び、 をクリックします

〈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

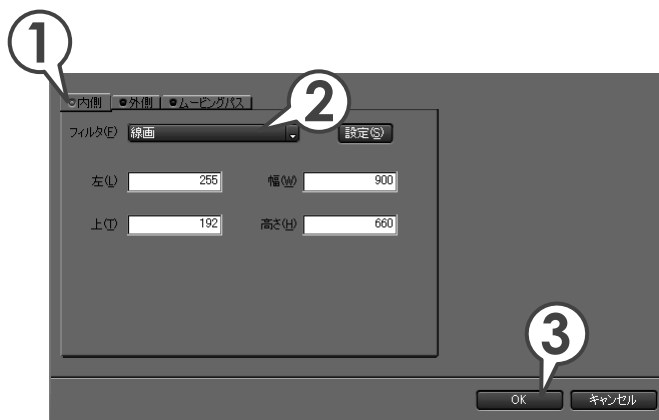
4 適用範囲の点線にカーソルを近づけ、形が変わったらドラッグして位置を調整します



適用するフィルタを選ぶ

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。VTR では、内側に線画の効果をかけます。

- 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〈線画〉を選びます



- 3 [OK] をクリックします



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16



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。



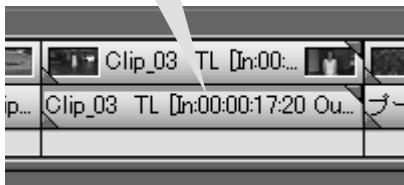
オーディオクリップにエフェクトを適用する

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開きます
- 2 〈ディレイ〉を、クリップにドラッグ&ドロップします



オーディオ部分に水色のラインがつけます。



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。エフェクトの調整のしかたは、オンラインヘルプを参照してください。

Step 12 画像の切り替わりに効果をつけよう

場面の移り変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、プールシーンからレストランでの食事のシーンへ切り替わる場所に、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。



「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え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の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。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

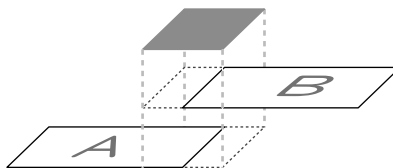


トランジションとクリップのマージン

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。

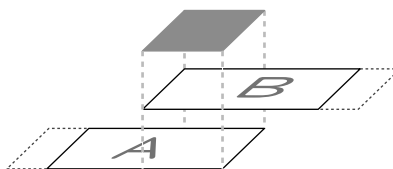
◆伸縮モード

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。



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。

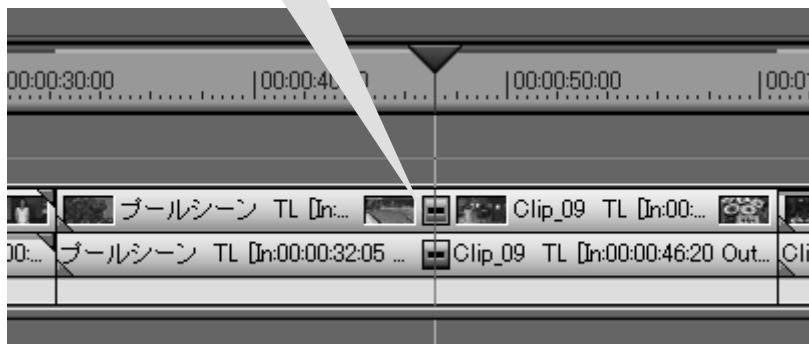


- 1 「プールシーン」と「Clip_09」の間にタイムラインカーソルを移動させます
- 2  をクリックします [ + ]



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。



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15


Step16

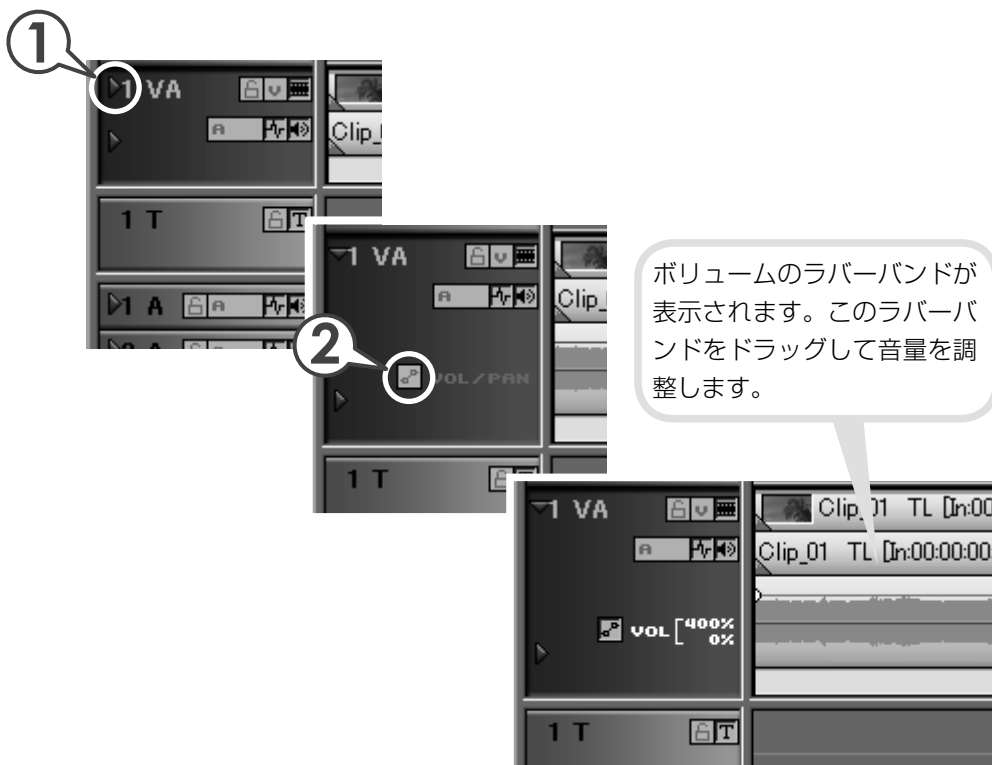


オーディオの編集

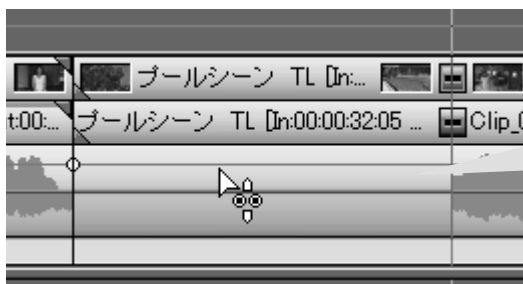
BGM やナレーションを入れたり、一部の音声の音量を調整したりできます。

Step 13 プールシーンの水音の音量を下げよう

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



3 [Alt] を押しながら、ラバーバンドをドラッグして下げます



前後のクリップを再生させて音量を確認してみましょう。



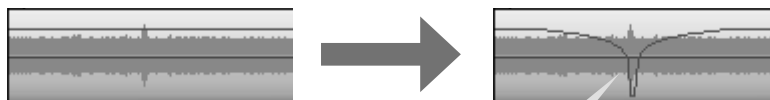
瞬間的に入ったノイズを抑えたい

[Alt] 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や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、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



「V」の形なので「Vミュート」です。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

T

タイトルの作成

Step 14 タイトルを入れよう

冒頭シーンの矩形フィルタで線画にしたところにタイトルを入れてみましょう。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 が標準でついてます。これは文字と図形を使用したタイトル作成には適していますが、その名のとおり手早いタイトル作成を目的としているために機能が限られてしまいます。


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

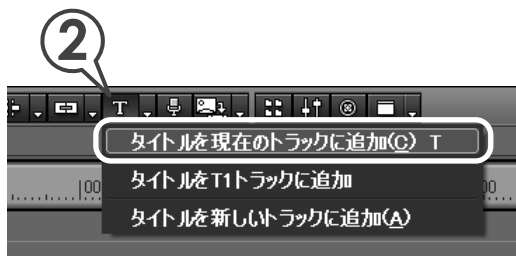
※ TitleMotion Pro は、パッケージによっては同梱されていないものがあります。

タイトルを作ろう

- 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 **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 



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

ピンの **T** 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、クリップはピンに登録されますが、タイムラインには配置されません。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

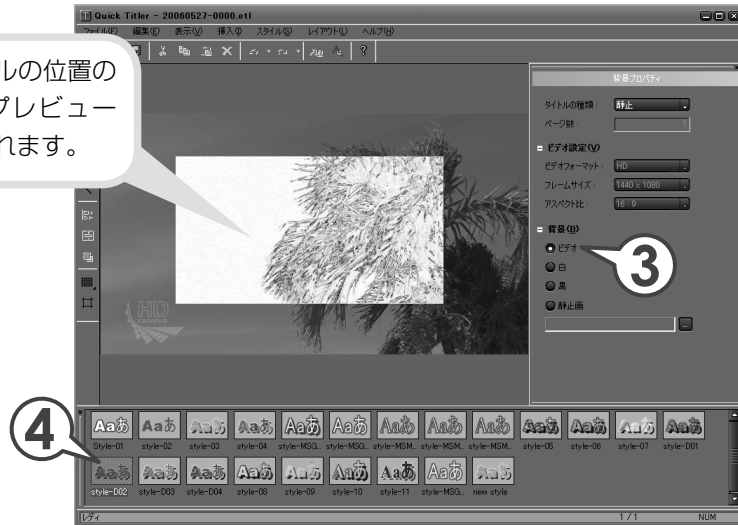
Step15

Step16

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



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

8 をクリックします





ピ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

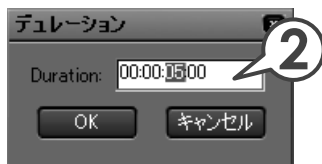
自動的に配置されたタイトルクリップでは表示時間が短すぎるので、クリップの継続時間（デュレーション）を変更して適度な長さに設定し、「Clip_01」のOut点にそろえましょう。

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

[ + ]



2 デュレーションを入力し、[OK] をクリックします



3 タイムラインカーソルを「Clip_01」のアウト点に移動させます

4 タイトルクリップをドラッグしてそろえます

ドラッグするとクリップがタイムラインカーソルに吸着します。



概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16



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。



作品完成

概要

基礎編

応用編

Step 15 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。

これは日本の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ために起こります。テレビモニタでも作品を視聴できるように、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。

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12


Step13

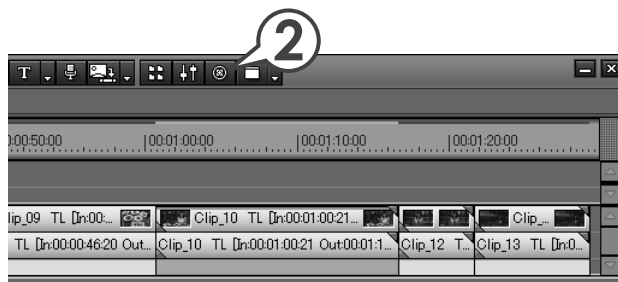
Step14

Step15

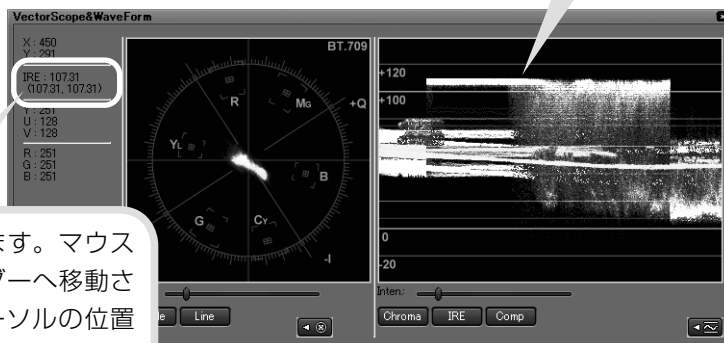
Step16

輝度を確認しよう

- 1 タイムラインカーソルを、輝度を測定するクリップに移動させます
- 2  をクリックします



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調整する必要があります。「Clip_01」を調べてみると、100を超えている部分があります。輝度を調整しましょう。



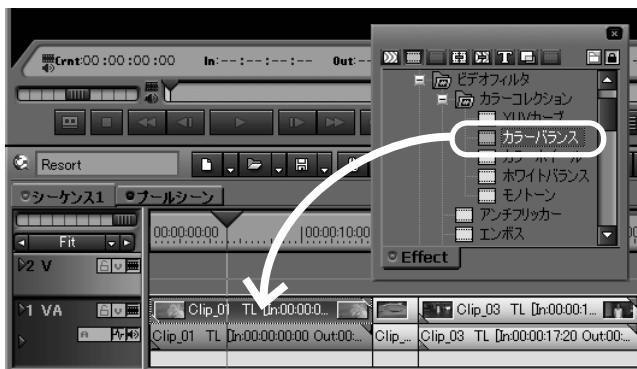
数値でも確認できます。マウスカーソルをレコーダーへ移動させると、マウスカーソルの位置の数値が確認できます。

輝度を調整しよう

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

1 調整するクリップに〈カラーバランス〉を適用します

〈Effect〉からクリップにドラッグ&ドロップで適用できます。Step9、Step10を参照してください。

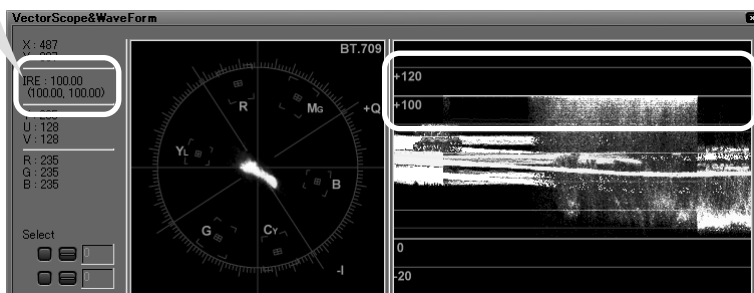
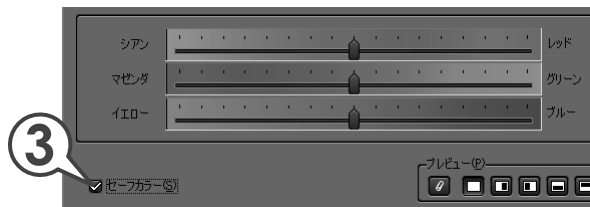


2 カラーバランスの設定ダイアログを開きます

〈Information〉パレットから設定ダイアログを開きます。Step9、Step10を参照してください。

3 〈セーフカラー〉にチェックを入れ、[OK] をクリックします

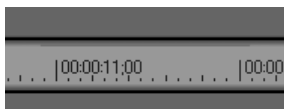
これで自動的に輝度信号が範囲内におさまるようになります。



Column

作品が完成したら、レコーダーを再生して見てみましょう。

クリップに複雑な処理をさせるエフェクトなどを適用している場合、タイムラインスケールに赤色や橙色のラインがつくことがあります。これはそのクリップを再生させるには、大きな負荷がかかることを意味しています。



再生中にその部分で「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出る場合があります。そのような場合は、レンダリングをすると赤色や橙色だった部分が緑色になり、スムーズに再生できるようになります。レンダリングのしかたについてはリファレンスマニュアル「スムーズに再生したい」を参照してください。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15

Step16

作品の出力

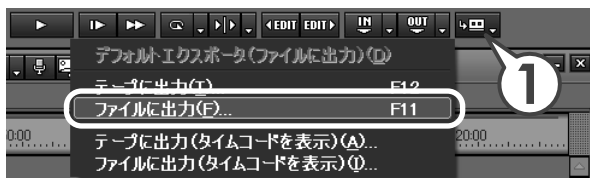
Step 16 HDV テープへ出力しよう

作品が完成したら 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を行うために Canopus ProCoder Express For EDIUS を起動します。

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 []

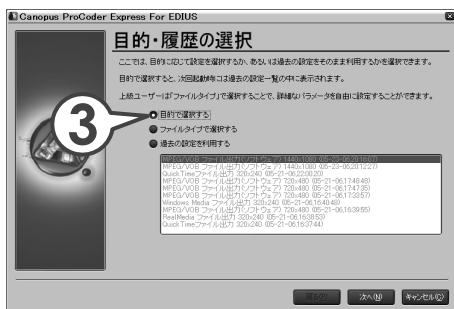
〈エクスポートの選択〉ダイアログが表示されます。



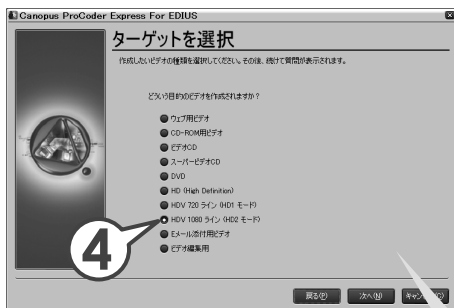
- 2 〈Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard〉を選び、[OK] をクリックします

〈Canopus ProCoder Express For EDIUS〉ダイアログが表示されます。出力するファイル形式を設定しましょう。





3 <目的で選択する> を選び、[次へ] をクリックします

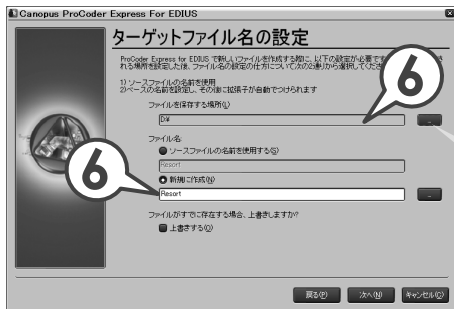


4 <HDV1080 ライン (HD2 モード)> を選び、[次へ] をクリックします



5 <HDV1080/60i(1080 ライン, インターレース, 29.97fps)> を選び、[次へ] をクリックします

プロジェクト作成時に設定した出力デバイスと、それに最適な出力フォーマットが選択されています。接続する機器によって選ぶ項目が変わりますので、お使いの機器の取扱説明書等を確認しながら行ってください。



6 保存先フォルダとファイル名を確認し、[次へ] をクリックします

保存先を変更する場合はここをクリックして指定します。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

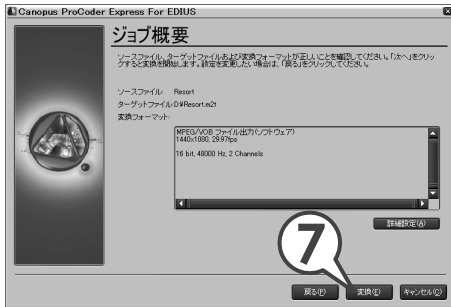
Step13

Step14

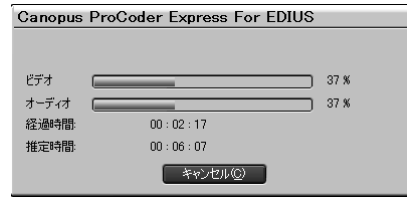
Step15

Step16

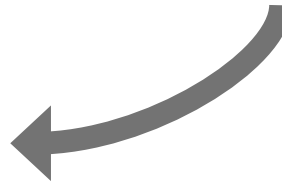
Step16



7 設定内容を確認し、[変換] をクリックします



指定した保存先にファイルが出力されます



HDV 機器に書き出そう

HDV 機器への書き出しは、MPEG TS Writer を起動して行います。Canopus ProCoder Express For EDIUS 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 IEEE1394 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 + 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

ファイルリストにファイルが表示されます。



5 「開く」 をクリックします

出力が開始されます。

概要

基礎編

応用編

Start

Step1

Step2

Step3

Step4

Step5

Step6

Step7

Step8

Step9

Step10

Step11

Step12

Step13

Step14

Step15


Step16

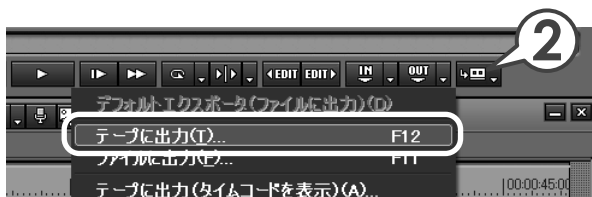
6 完了メッセージが表示されたら、[OK] をクリックします

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



DV 機器へ出力するとき

- 1 パソコンと DV 機器を接続します
- 2  をクリックし、〈テープに出力〉をクリックします



- 3 出力設定を確認し、[出力] をクリックします

出力が開始されます。

DV 機器で出力された映像を確認してみましょう。



チュートリアル（応用編）



応用編目次

応用編では、基礎編で使った機能以外によく使う機能や知っておくと便利な機能を説明します。

プロジェクト作成

- プロジェクトで使わなかったクリップをピンから削除しよう 81
- オフラインクリップを復旧しよう 82

素材の取り込み

- 1本の長いテープから複数の素材を取り込もう 84
- CDから音楽を取り込もう 87

クリップの編集

- クリップをコピー／切り取り／貼り付けしよう 89
- クリップをトリミングしよう 93
- クリップの再生速度を変えよう 99
- 動画から静止画を切り出そう 103

エフェクトの適用

- ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう 104
- 3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう 111
- 画像を切り抜いて合成しよう 119

オーディオ編集

- BGMをつけよう 126
- トラック間のボリュームバランスを調整しよう 127

作品の出力

- 作品をDVDに書き込もう 129



プロジェクト作成


概要

基礎編

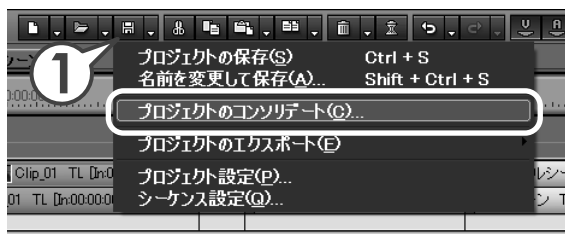
応用編

プロジェクトで使わなかったクリップをビンから削除しよう

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

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

〈プロジェクトのコンソリデート〉ダイアログが表示されます。



- 2 〈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

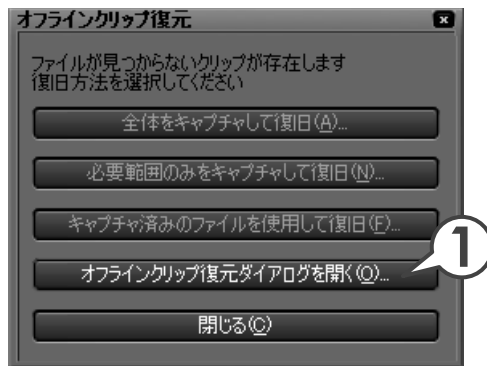
オフラインクリップを復旧しよう

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

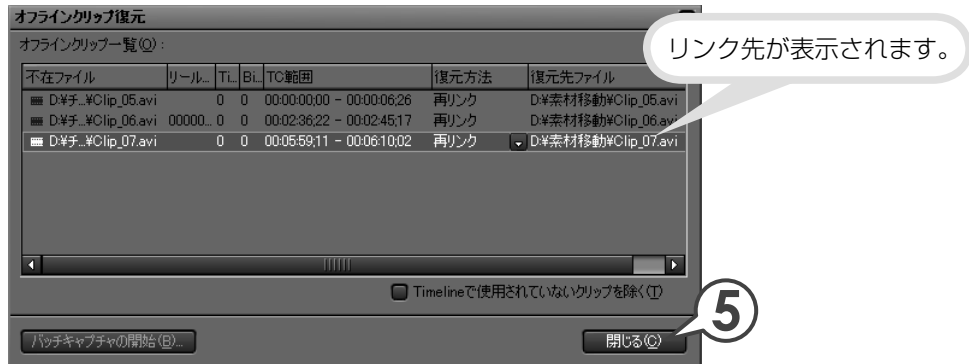
3 〈再リンク（ファイルを選択）〉をクリックします

〈再リンク（フォルダを選択）〉をクリックすると、指定したフォルダからファイルを検索して復旧します。



4 素材ファイルを選び、[開く] をクリックします

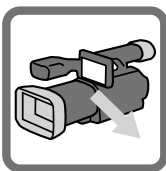
5 [閉じる] をクリックします



概要

基礎編

応用編



素材の取り込み

1 本の長いテープから複数の素材を取り込もう

長いテープから複数の素材を取り込みたいときは、取り込む範囲をまず決めてから一度にキャプチャする「バッチキャプチャ」が便利です。

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 IEEE1394 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



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。



範囲を設定してキャプチャしよう










概要

操作を行う前に、テープを再生させて取り込む範囲を確認しておきましょう。

- 1  のリストボタンをクリックし、〈バッチキャプチャ〉をクリックします【】

〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。



- 2 プレイヤーの  をクリックします【】
- 3 取り込みたい部分の開始場面で  をクリックします【】
- 4 取り込みたい部分の終了場面で  をクリックします【】
- 5  をクリックします【 + 】
- 6 手順 2 ~ 5 を繰り返し、必要な部分すべてに In 点と Out 点を設定します
- 7 **【キャプチャ】** をクリックします

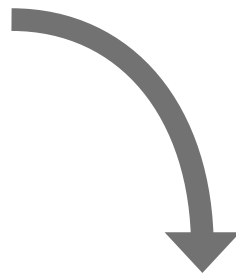
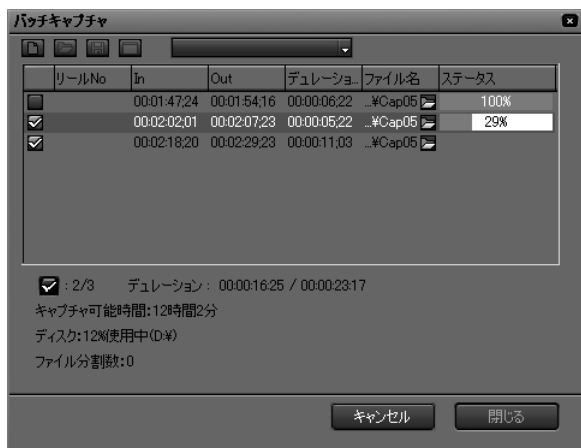
キャプチャが始まります。

チェックが入っている部分が取り込まれます。



基礎編

応用編



8 「閉じる」をクリックします

〈バッチキャプチャ〉ダイアログを閉じます。

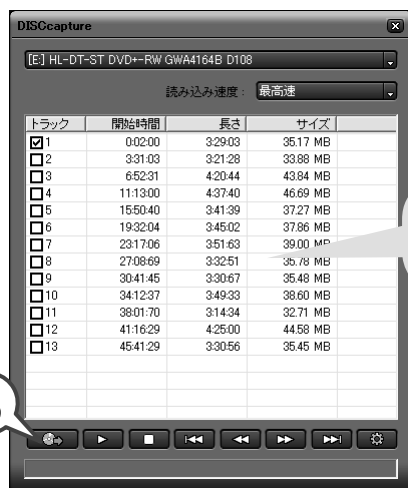
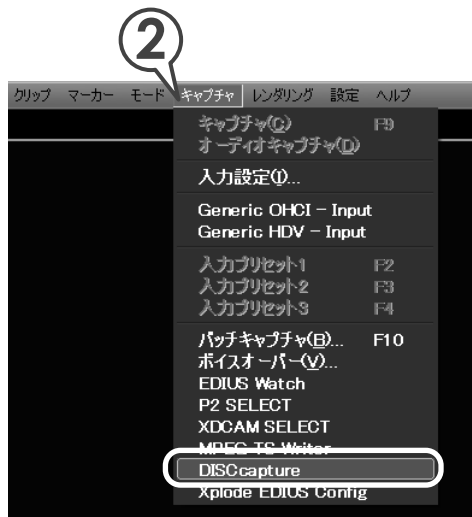
CD から音楽を取り込もう

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、ピ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 パソコンに CD を挿入します

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

〈DISCcapture〉ダイアログが表示されます。




挿入した CD の楽曲リストが表示されます。

3 取り込みたい曲にチェックを入れ、

 をクリックします



〈DISCcapture〉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。

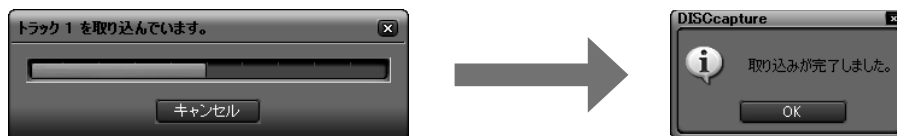
概要

基礎編

応用編

4 ファイル名を入力し、[保存] をクリックします

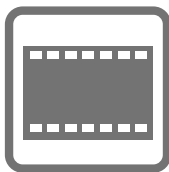
取り込みが始まります。



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。



クリップの編集

概要


基礎編

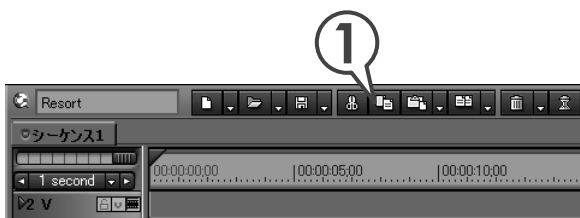
応用編

クリップをコピー／切り取り／貼り付けしよう

ここでは、クリップのコピー、切り取り、貼り付けのほか、コピーしたクリップを他のクリップと置き換える「置き換え」について説明します。また、クリップの削除については、P39を参照してください。

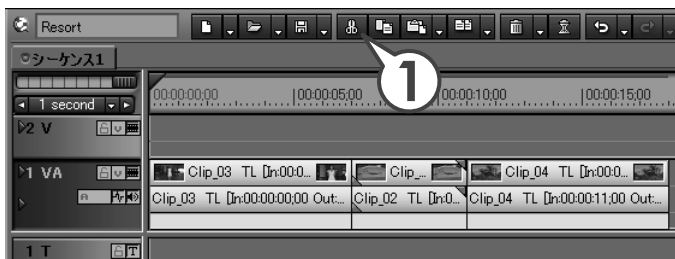
コピーしよう

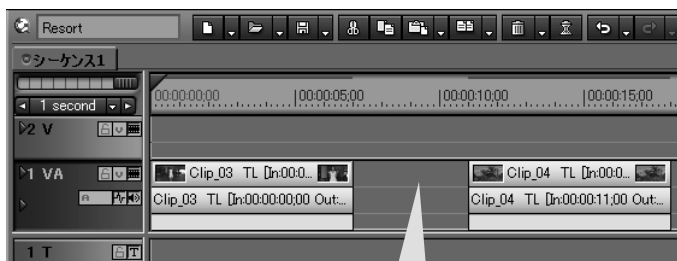
- 1 クリップを選び、 をクリックします [ + ]



切り取りしよう

- 1 クリップを選び、 をクリックします [ +  /  + ]





このような空白（ギャップ）を作りたくないときは、切り取り後にギャップを削除する（P39）か、リップル切り取りを行います。クリップを右クリックし、〈リップル切り取り〉をクリックすると、切り取った分だけ後ろのクリップが前に詰まります。

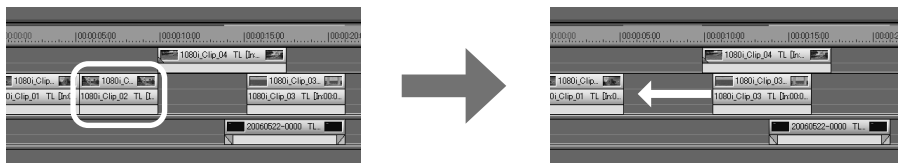


リップルモードと同期モード

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。



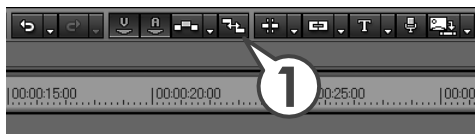
リップルモードが ON でなくても、リップル切り取りやリップル削除などを行った場合は、同じ動作になります。

次ページへ続く⇒

リップルモードの切り替え

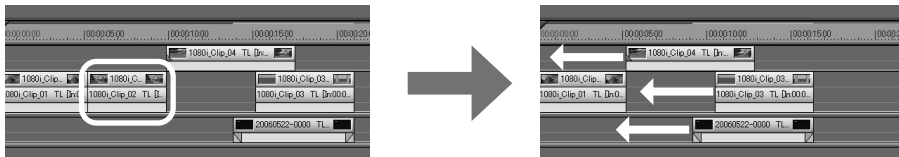
1 をクリックします

ON のときはボタンが橙色になっています。



◆同期モード

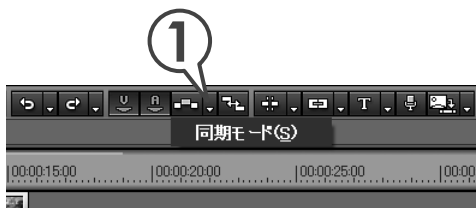
クリップを移動させると、すべてのトラックのクリップが連動します。ただし、削除や切り取りを行うだけでは、後ろのクリップは詰まりません。下の図はリップルモード ON かつ同期モード ON で左から 2 番目のクリップを削除した場合です。



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

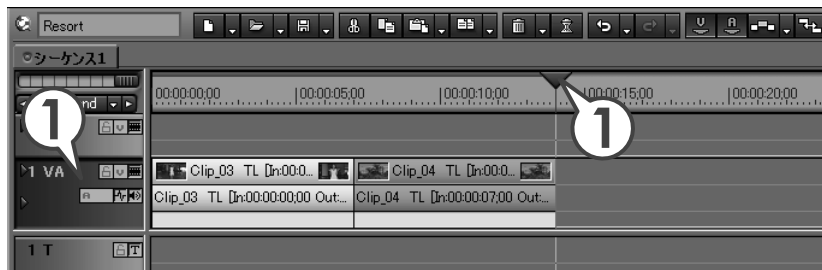
ON のときはメニュー名にチェックがついています。



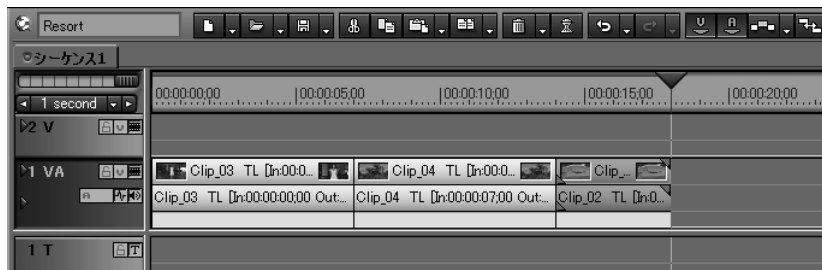
貼り付けしよう

コピーまたは切り取りをしたあとで行います。

- 1 貼り付けるトラックを選び、タイムラインカーソルを貼り付ける位置に移動します



- 2  をクリックします [ + ]





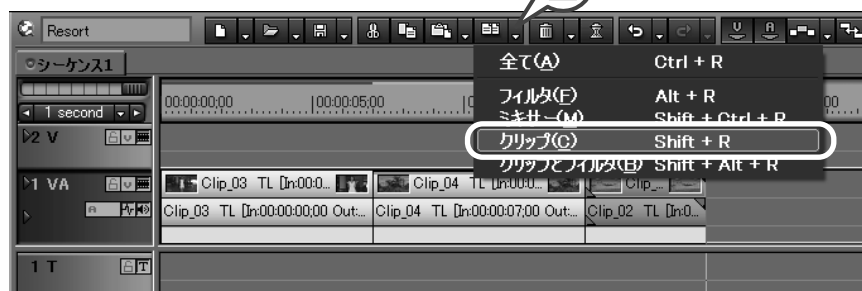
置き換えしよう

コピーまたは切り取りをしたあとで行います。

1 置き換えるクリップを選びます

2 のリストボタンをクリックし、〈クリップ〉をクリックします

[ + ]



New!

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かめます。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。

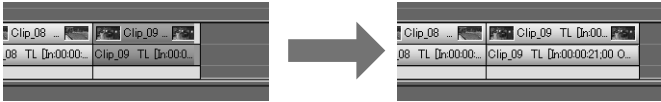
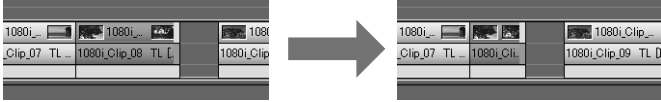
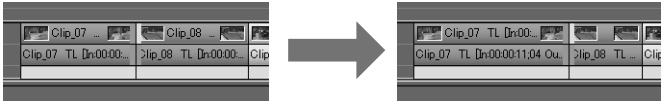
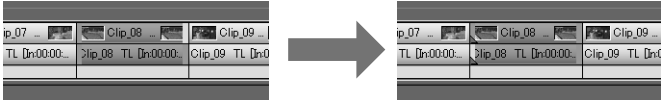
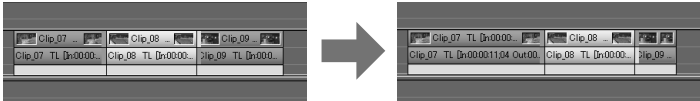
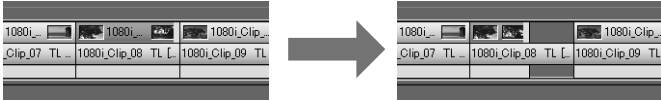
トリミングについて詳しくは、リファレンスマニュアル「クリップのトリミング」を参照してください。

概要

基礎編

応用編

トリミングの種類を知ろう


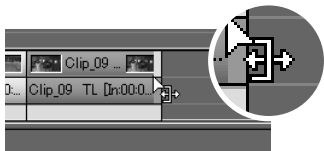
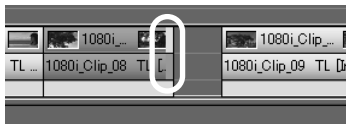




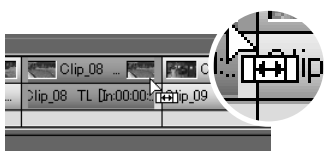
<p>通常のトリミング</p>	<p>タイムラインに配置したクリップの In 点、Out 点を変更します。</p> 
<p>リップルトリム</p>	<p>他のクリップとの位置関係を保ったまま In 点、Out 点を変更します。リップルモード ON で行う通常のトリミングです。</p> 
<p>スライドトリム</p>	<p>2つのとなり合うクリップの全長を変えずに境界位置を変更します。</p> 
<p>スリップトリム</p>	<p>クリップの位置と長さはそのままで、使用する部分だけ変更します。</p> 
<p>ローリングトリム</p>	<p>動かすクリップの長さや使用する部分はそのまま、位置だけ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

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ス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


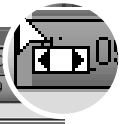


2 ポイントにマウスカースルを近づけ、形が変わったらドラッグします

種類	選ぶポイント	マウスカースルの形
通常のトリミング		
リップルトリム		
スライドトリム		
スリップトリム	 <p>[Ctrl] を押しながらクリックします。</p>	

概要

基礎編

応用編

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

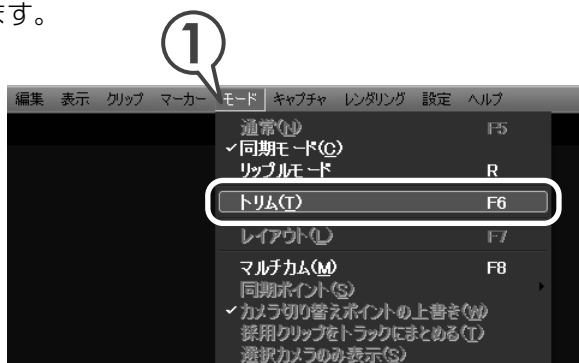
トリムウィンドウで編集しよう

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、1 フレームまたは10フレーム単位でトリミング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

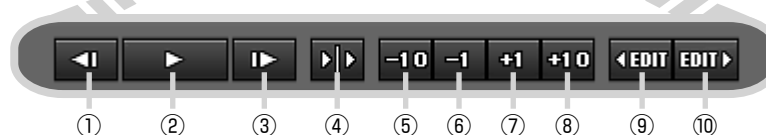
[F6]











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 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 カットポイントの周辺を再生	カットポイントの周辺を再生します。[]
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 +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。[]
⑧ +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。[ + ]

概要

基礎編

応用編

⑨ 前の編集点に移動	前のカットポイントに移動します。[]
⑩ 次の編集点に移動	次のカットポイントに移動します。[]

ショートカットでトリミングしよう

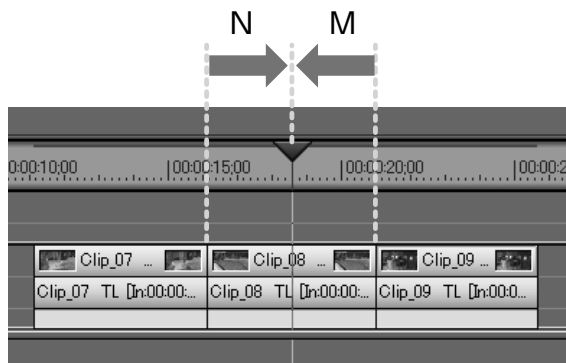
ショートカットを使用したトリミングの基本ルールは、トリミングしたいクリップのあるトラックを選んでおくことと、トリミングしたい位置にタイムラインカーソルを移動させておくことです。ショートカットでは、リップルモードでなくてもリップルトリムができます。

















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。



通常のトリム	In 点まで []	Out 点まで []
リップルトリム	In 点まで [ + ]	Out 点まで [ + ]
スライドトリム	In 点まで [ +  + ]	Out 点まで [ +  + ]
スプリットトリム	In 点まで [ + ]	Out 点まで [ + ]

クリップの再生速度を変えよう

概要

基礎編

応用編

クリップ全体の再生速度を変えよう

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

1 クリップを右クリックし、〈速度〉をクリックします [+]

〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。



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。

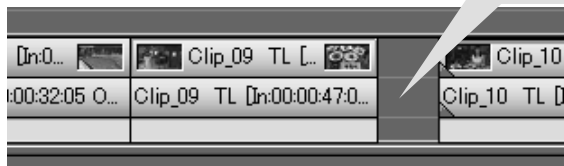


2 〈Rate〉に倍率を入力します

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

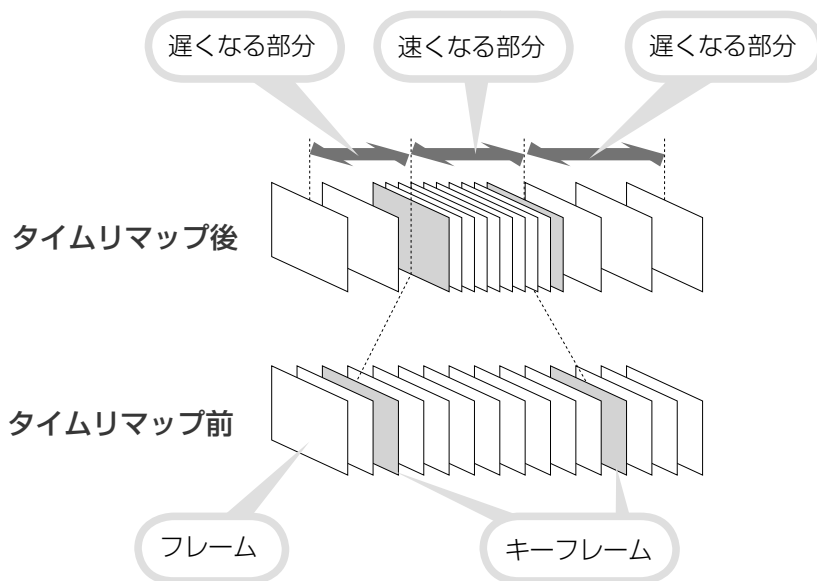
〈Rate〉に 125%と入力すると、クリップのデュレーションが短くなりました。再生してクリップの再生速度が速くなっていることを確認しましょう。



New!

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。





ここでは、素材ファイルの「Clip_09」を使って、女性が右手を動かすシーンの再生速度を遅くしてみましょう。


- 1 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** + **ALT** + **E**]

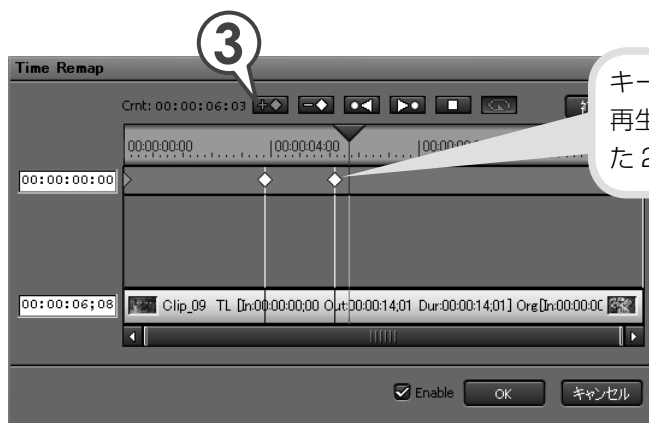
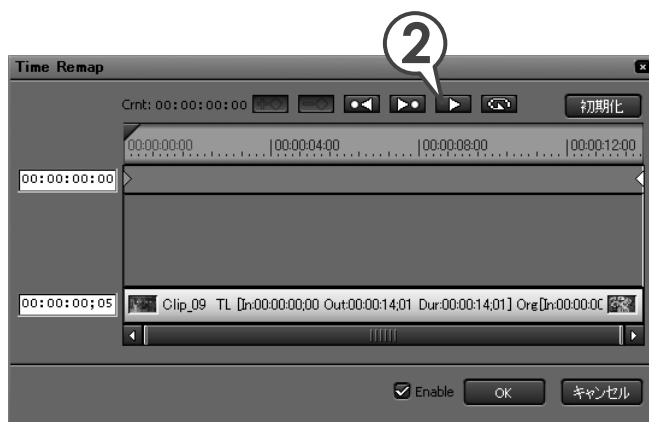
〈Time Remap〉ダイアログが表示されます。



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  をクリックします

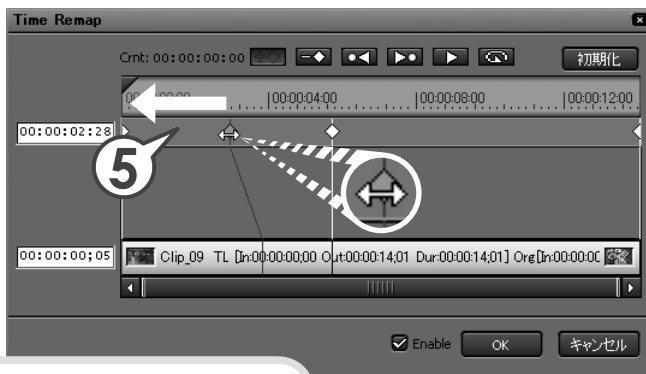


概要

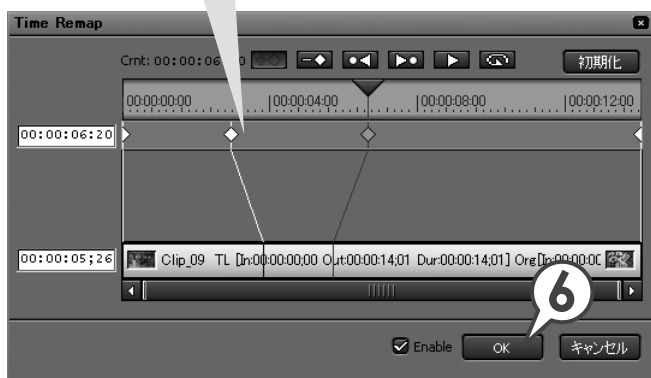
基礎編

応用編

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



これでキーフレーム間の速度が遅くなりました。
速くしたいときは間を狭めます。



6 [OK] をクリックします



変更を元に戻すには

クリップ全体の速度の変更を解除するには、〈Clip Speed〉ダイアログで Rate を 100% に設定します。





タイムリマップは〈Time Remap〉ダイアログで [初期化] をクリックし、[はい] をクリックします。

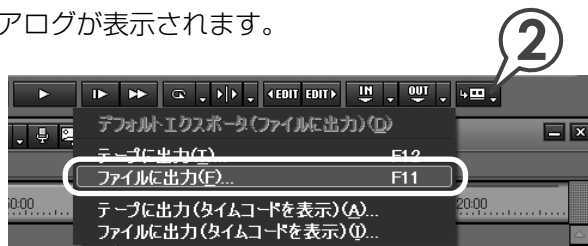
動画から静止画を切り出そう

動画から気に入った場面を静止画ファイルとして切り出すことができます。

1 静止画として切り出したい場面にタイムラインカーソルを移動します

2  をクリックし、〈ファイル出力〉をクリックします ]

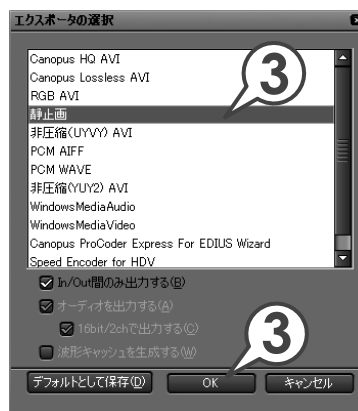
〈エクスポートの選択〉ダイアログが表示されます。



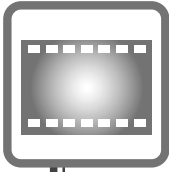
3 リストから〈静止画〉を選び、[OK] をクリックします

4 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。



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、ピンに静止画クランプが登録されます。



エフェクトの適用

ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう

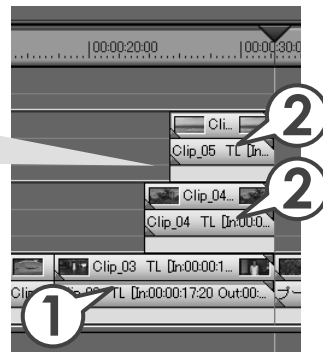
映像の中に小さなサイズで他の映像（子画面）を表示するエフェクトがピクチャー・イン・ピクチャーです。子画面には動きや影をつけることもできます。ここでは同梱されている素材ファイルの「Clip_03」の女性の両手の先に、「Clip_04」と「Clip_05」の二つのクリップを小さく表示させてみましょう。「Clip_04」と「Clip_05」は、表示させる位置は違いますが、大きさや影などの設定は同じにします。このようなときはエフェクトの設定内容をコピーすると簡単です。



クリップを配置しよう

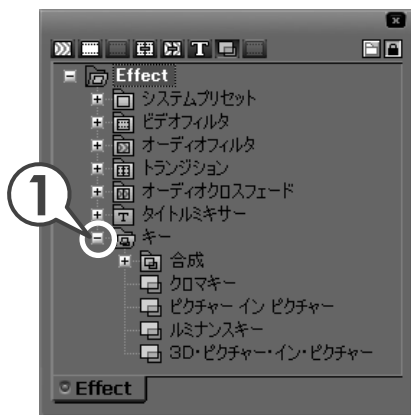
- 1 背景となるクリップを配置します
- 2 子画面となるクリップを、背景となるクリップが配置されている上のトラックに配置します

図を参考に「Clip_03」、「Clip_04」、「Clip_05」を配置してください。「Clip_03」が背景、「Clip_04」、「Clip_05」が子画面になります。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、「Clip_04」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「Clip_04」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。



概要

基礎編

応用編

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。調整しやすいように、女性が両手をあげている位置へ移動させておきましょう。

1 「Clip_04」のミキサーを選び、〈Information〉パレットを表示します

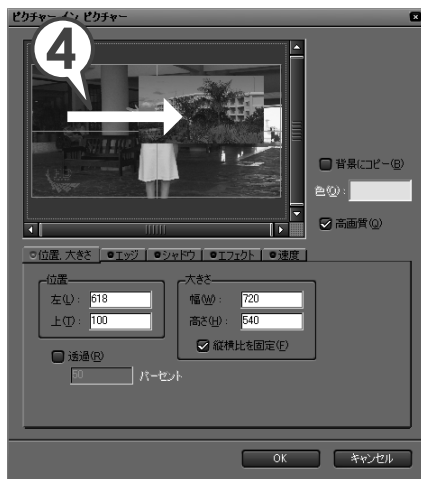


2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉を選び、 をクリックします



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

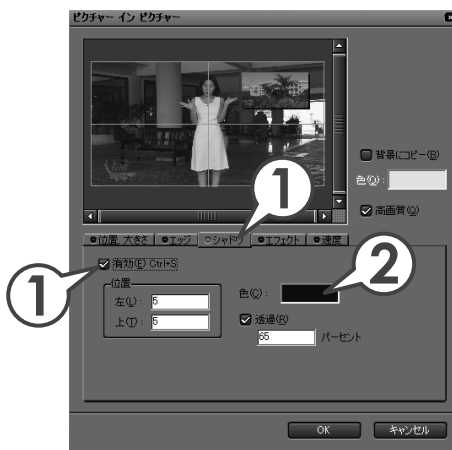
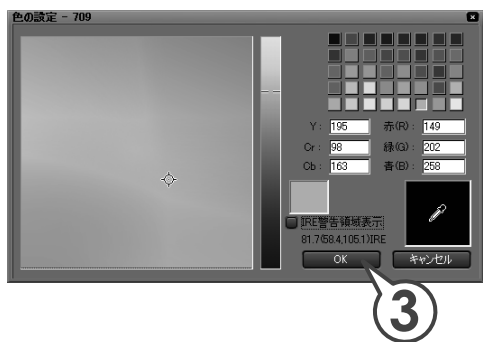


子画面に影をつけよう

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



 マークが表示される色は、テレビモニター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ー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、問題のない色のみ範囲が限定されます。

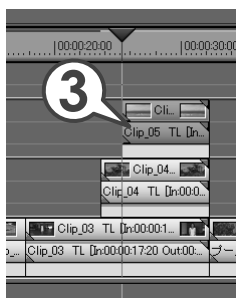
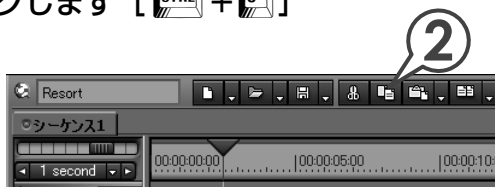
エフェクトをコピーしよう

「Clip_05」は「Clip_04」と反対側の右手の先に表示させます。画面のサイズなどは同じにしたいので、「Clip_04」のエフェクトをコピーして「Clip_05」のミキサーに置き換えましょう。



1 「Clip_04」をクリックして選びます

2  をクリックします [**CTRL** + **C**]



3 「Clip_05」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**]



「Clip_05」に「Clip_04」と同じエフェクトがかかりました。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「Clip_05」のみが見えています。次は「Clip_05」の子画面の位置を調整しましょう。




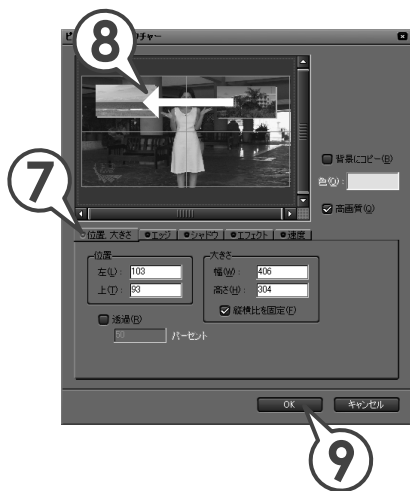
概要

基礎編

応用編

5 「Clip_05」 のミキサーを選び、〈Information〉 パレットを表示します

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。レコーダーで再生してみましょう。

3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを使おう

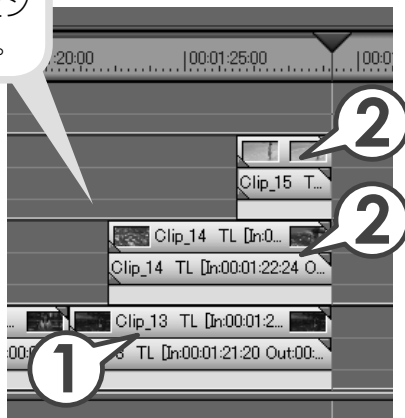
子画面を立体的に回転させたり、光が反射したような効果をつけたりすることができるエフェクトが3D・ピクチャー・イン・ピクチャーです。ここでは同梱されている素材ファイルの「Clip_13」に、「Clip_14」と「Clip_15」が小さな画面で順にゆらゆらと上から下に流れ落ちるような編集をしてみましょう。



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

図を参考に「Clip_13」、「Clip_14」、「Clip_15」を配置してください。「Clip_13」が背景、「Clip_14」、「Clip_15」が子画面になります。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。



概要

基礎編

応用編

エフェクトを適用しよう

子画面となるクリップ、「Clip_14」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「Clip_14」のミキサーにドラッグ & ドロップします

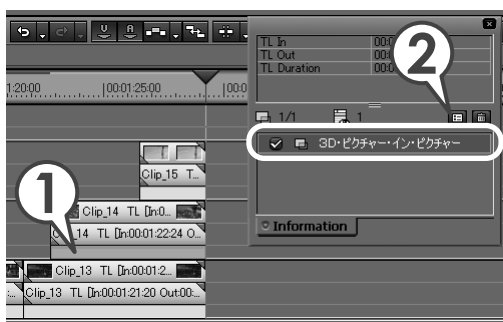


プリセットの動きを適用しよう

クリップに3D・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動きを設定しましょう。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。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。調整しやすいように、タイムラインカーソルの位置を移動させておきましょう。

1 「Clip_14」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



3 〈プリセット〉タブをクリックします

4 〈PiP-Slide top to bottom〉を選び、[ロード]をクリックします





概要

基礎編

応用編

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〈PiP-Slide top to bottom〉を適用すると、「Clip_14」に上から下へ流れ落ちていく動きが設定されました。次はひらひらと左右に揺れるような動きを設定してみましょう。このような動きは、キーフレーム(動きのポイントとなるフレーム)を追加することで設定できます。

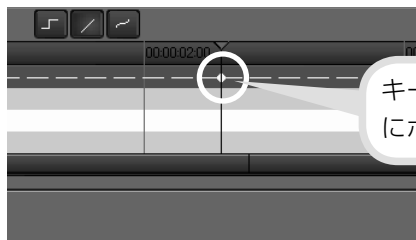
- 1  をクリックし、キーフレームを追加する場所で  をクリックします




キーフレームの追加や編集は専用のタイムラインで行います。

- 2  をクリックします



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



キーフレームを追加するとタイムラインにポイントがつかます。


- 3  をクリックし、「Clip_14」の右下から左斜め上にドラッグして回転させます



- 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と逆に回転させましょう。

- 6  をクリックし、「Clip_14」の左下から右斜め上にドラッグします



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。

概要

基礎編

応用編

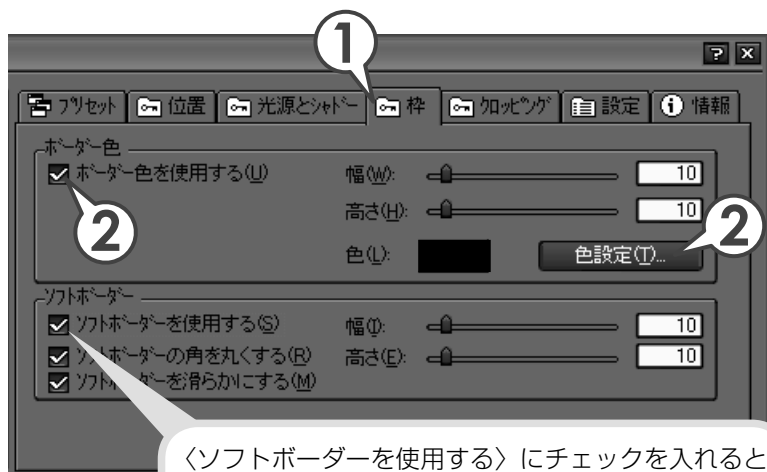
子画面に枠をつけよう

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、色枠をつけてみましょう。

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。

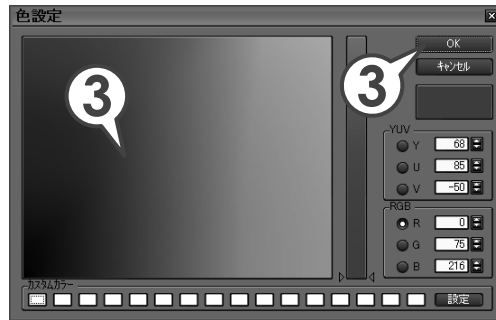


〈ソフトボーダーを使用する〉にチェックを入れると、枠の境界がにじんだようになります。



NTSC PAL マークが表示される色は、テレビモニター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ー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



概要

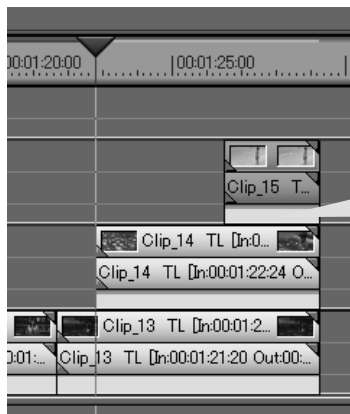
基礎編

応用編

4 [OK] をクリックします

エフェクトをコピーしよう

「Clip_15」は「Clip_14」が落ちたあとに表示させるようにします。動きなどは同じにしたいので、「Clip_14」のエフェクトをコピーして「Clip_15」のミキサーに置き換えましょう。コピーと置き換えかたは、P109を参照してください。



「Clip_15」のミキサーにエフェクトをコピーします。

キーフレームを使いこなそう

タイムラインを再生して 3D・ピクチャー・イン・ピクチャーを適用した部分を見てみましょう。先に落ち始めた「Clip_14」が画面から消える前に「Clip_15」が落ち始め、重なってしまっています。



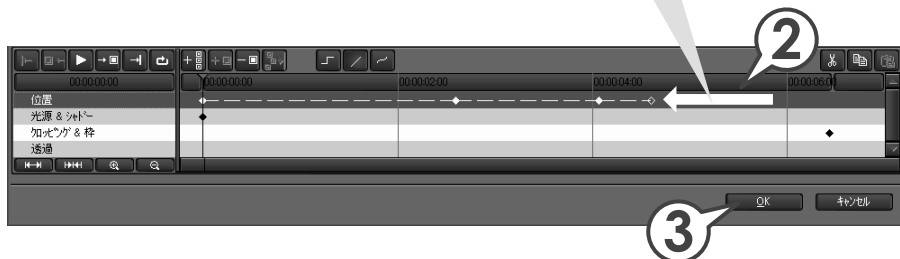
これは2つのクリップを Out 点でそろえて縦に配置しているので、エフェクト終了のタイミングがそろってしまっているためにおこります。「Clip_14」が先に画面から消えるようにキーフレームを調整しましょう。

調整を始める前に、「Clip_15」の表示は「Clip_14」の表示から何秒後に始まるのかを調べておきます。

- 1 「Clip_14」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、「Clip_15」の再生が始まる時間（約4秒後）へ移動させます

最後のキーフレームが、もともと6秒半（「Clip_14」が100%の速さで終了する時間）で到達する位置に、4秒半（「Clip_15」の再生が始まる時間）で到達するよう、クリップの再生速度を速める設定をしています。



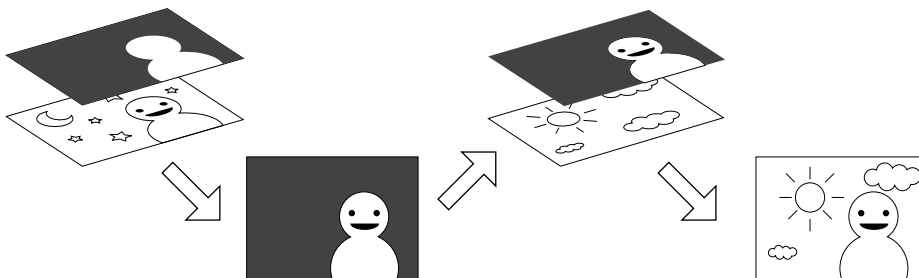
3 [OK] をクリックします

これで 3D・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。レコーダーで再生してみましょう。

New!

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。

透明の部分です。



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、基礎編 Step11 で矩形フィルタを適用した「Clip_01」に、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
「Clip_01」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「Clip_01」を背景として、合成したクリップを重ねます。

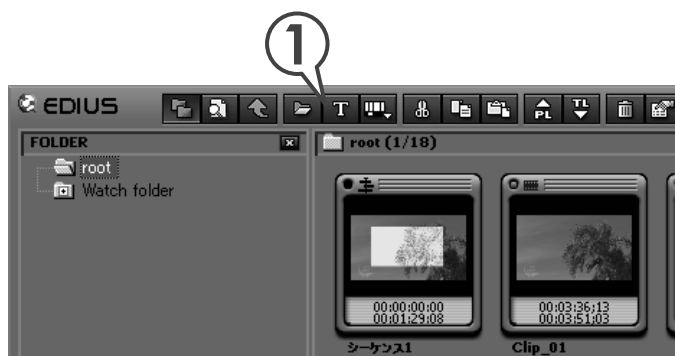


完成するとこのようになります。

「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。

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「Clip_01」の矩形内におさまるように大きさを調整します。調整のために、矩形フィルタを適用した「Clip_01」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

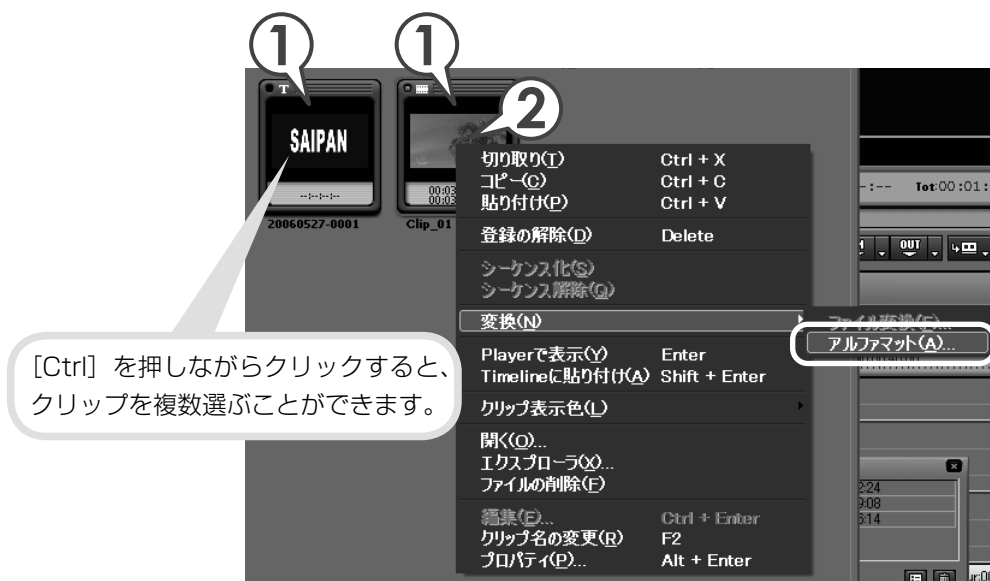


ビンにタイトルクリップが登録されました。

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「Clip_01」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

概要

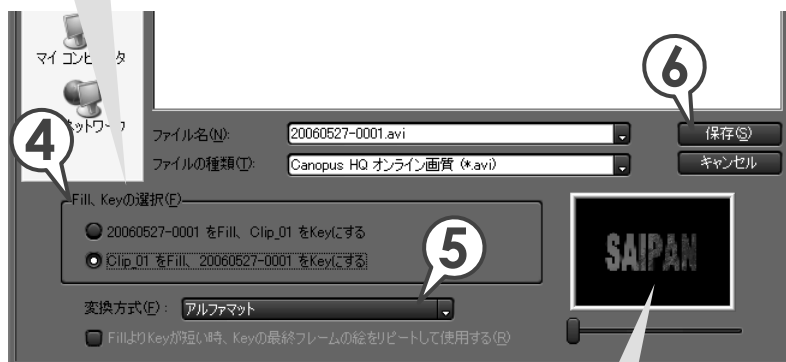
基礎編

応用編

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

「Clip_01」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ので、違いを確認してみましょう。

6 [保存] をクリックします

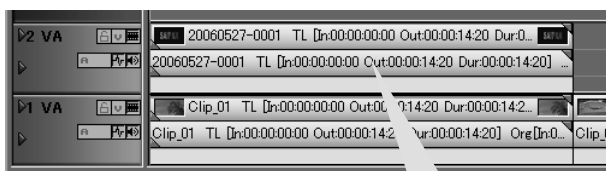


ビンにアルファマット変換したクリップが登録されました。

概要

基礎編

応用編



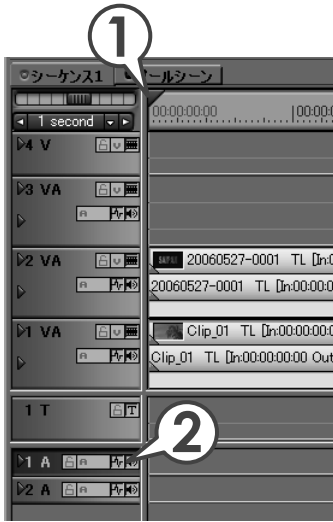
アルファマット変換したクリップを、背景となるクリップの上に配置できます。矩形フィルタを適用した「Clip_01」の上に配置して、映像を確認してみましょう。






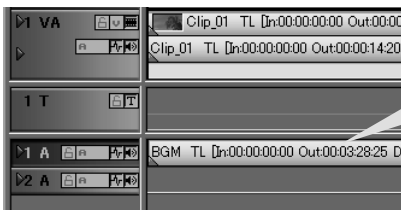
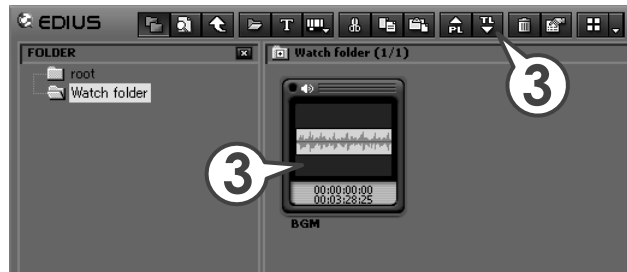
オーディオ編集

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、P87 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させます
- 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 [ + ]



タイムラインにオーディオクリップが配置されました。

トラック間のボリュームバランスを調整しよう

概要

基礎編

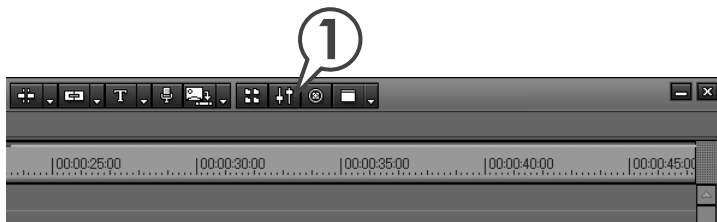
応用編

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しよう。

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。

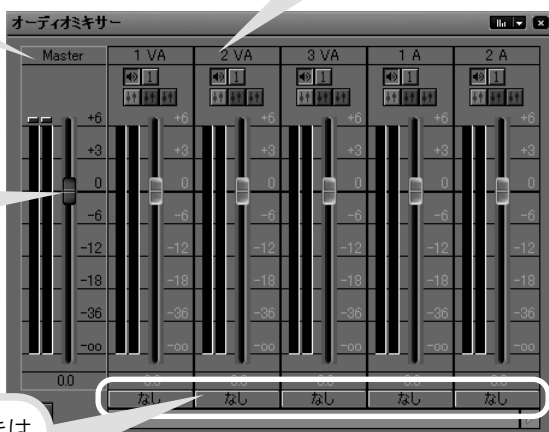


Masterではタイムライン全体の音量を調整できます。

オーディオクリップを配置できるトラックがすべて表示されます。

フェーダといいます。上下にドラッグして音量を調整します。

動作設定です。ここが「なし」のときはフェーダを動かすことはできません。

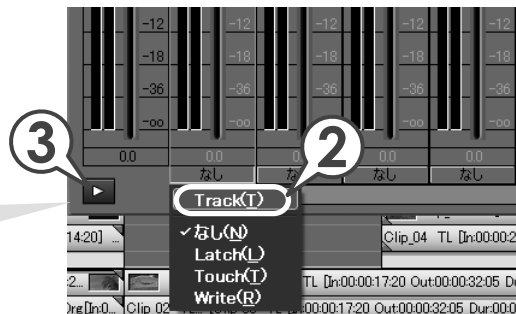


2 1VAと1Aの〈動作設定〉をクリックし、〈Track〉をクリックします

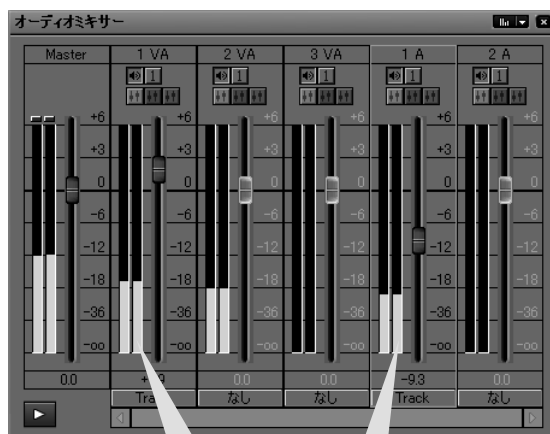
1VAトラックと、1Aトラックの音量が調整できるようになります。

3 をクリックします

音声を聞きながら音量を調整できます。

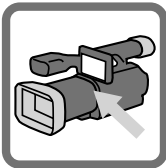


4 フェーダをドラッグし、各トラックの音量を調整します



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ます。

5 〈オーディオミキサー〉ダイアログを閉じます



作品の出力



概要

基礎編

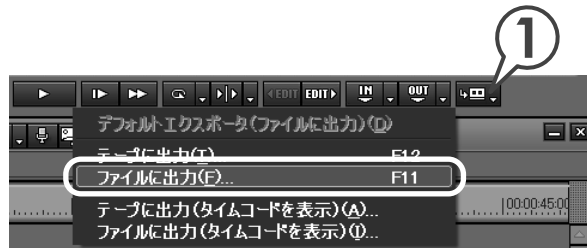
応用編

作品を DVD に書き込もう

DVD への書き込みは、プロジェクトを DVD に書き込み可能なファイルに変換して行います。ファイルの変換を行うために Canopus ProCoder Express For EDIUS を起動します。

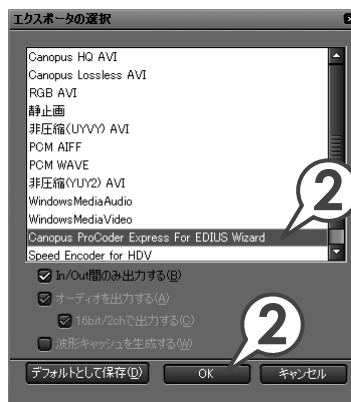
- 1  をクリックし、〈ファイルに出力〉をクリックします ]

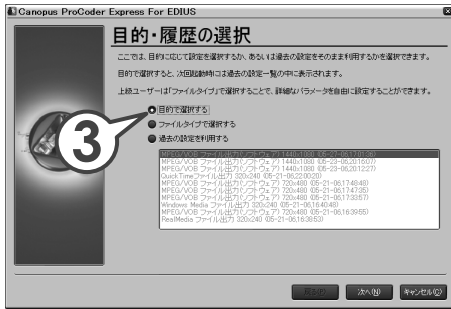
〈エクスポートの選択〉ダイアログが表示されます。



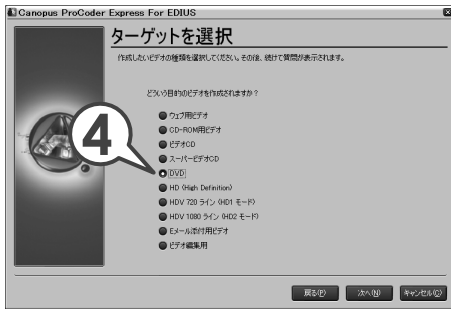
- 2 〈Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard〉を選び、[OK] をクリックします

〈Canopus ProCoder Express For EDIUS〉ダイアログが表示されます。

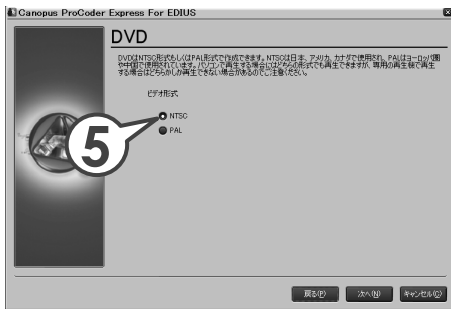




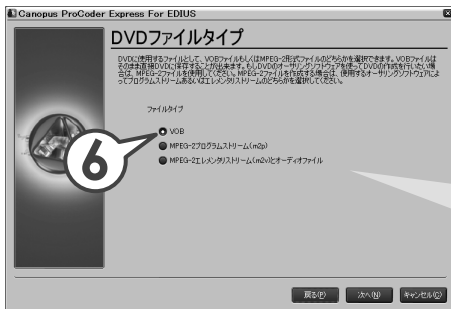
3 「目的で選択する」を選び、[次へ]をクリックします



4 「DVD」を選び、[次へ]をクリックします

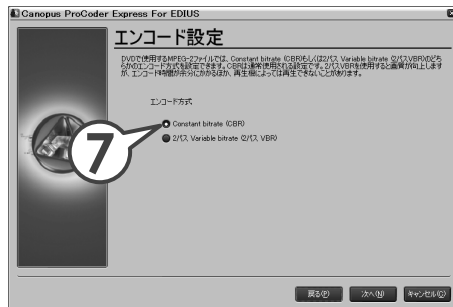


5 「NTSC」を選び [次へ] をクリックします



6 ファイルタイプを選び、[次へ]をクリックします

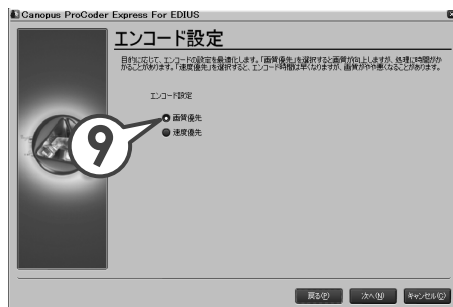
同じ作品を複数のDVDに書き込みたいときは、〈VOB〉を選んでおきます。



7 <Constant bitrate (CBR)> を選び、[次へ] をクリックします



8 記録されるビデオの長さを選び、[次へ] をクリックします

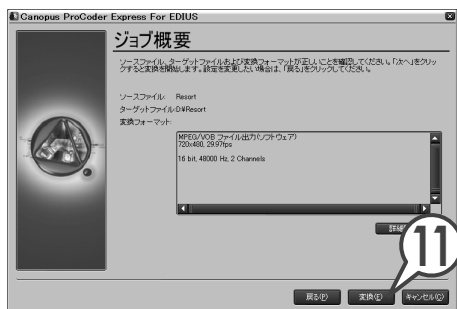


9 エンコード設定を選び、[次へ] をクリックします



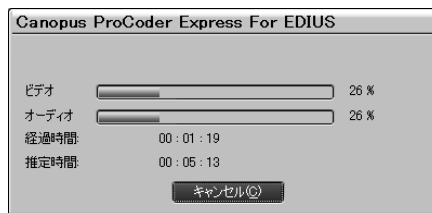
10 [次へ] をクリックします

作品を複数の DVD に書き込みたい場合は、ファイルの保存場所を確認しておきます。ここをクリックして場所を指定できます。



11 設定内容を確認し、[変換] をクリックします

DVD へ書き込むためのファイルに出力されます。



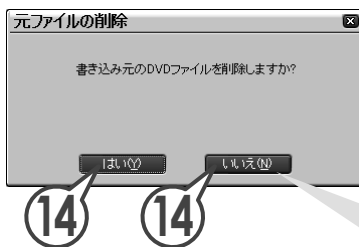
12 パソコンに書き込み可能な DVD を挿入します



13 設定を確認し、[次へ] をクリックします

DVD への書き込みが始まります。

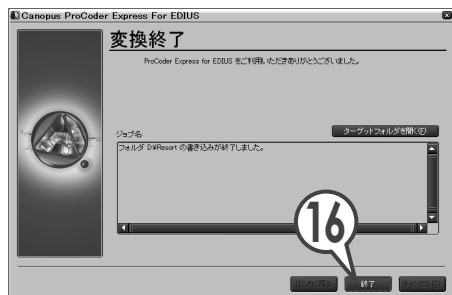




14 [はい] または [いいえ] をクリックします

同じ内容のDVDを複数作成したいときは、[いいえ] をクリックします。ファイルを残しておく、2枚目からはファイルをDVDに書き込むところから始めることができます。

15 [次へ] をクリックします



16 [終了] をクリックします



同じ内容のDVDを複数枚作成するには

先ほど保存したファイルを使用して、2枚目以降のDVD書き込みが行えます。ただし、そのためには「作品をDVDに書き込もう」の手順6で直接DVD書き込みのできる形式（VOB）に保存し、手順14でファイルを削除しないようにしておく必要があります。手順6、14で違う項目を選んだ場合は、ファイル出力から行ってください。

- 1 パソコンに新しく書き込み可能なDVDを挿入します
- 2 [スタート] をクリックし、〈Canopus〉 → 〈ProCoder Express For EDIUS〉 → 〈Canopus ProCoder Express For EDIUS DVD作成〉 をクリックします
〈Canopus ProCoder Express For EDIUS〉 が起動します。

次ページへ続く⇒

概要

基礎編

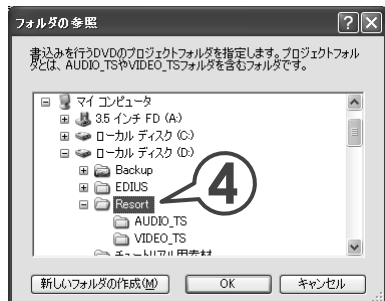
応用編

3 プロジェクトの [追加] をクリックします

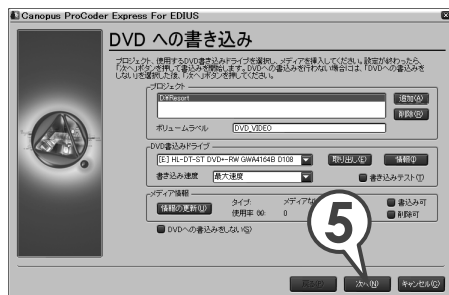


4 プロジェクトフォルダを選び、[OK] をクリックします

「作品をDVDに書き込もう」の手順 10 で保存した場所からフォルダを選びます。



5 [次へ] をクリックします



書き込みが始まります。以降の操作は「作品をDVDに書き込もう」の手順 14 ~ 16 と同じです。