

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

目次

EDIUS とは？	2
EDIUS を起動する	3
コンピュータのディスプレイが1台のときは	
※ディスプレイ2台のご使用を推奨	6
サンプルプロジェクト制作に入る前に.....	8
素材を再生（ソースプレビュー）する	9
使用するシーンのクリップを作成する	11
EDIUS で使用するクリップ.....	13
タイムラインを確認する	15
Opening Clip を配置する.....	16
タイムラインクリップを加工する	18
効果を付けながら場面を切り換える ートランジション.....	21
クリップの継ぎ目にデフォルトのトランジションを設定する	21
トランジションエフェクトを設定する	23
オーディオの調整.....	28
オーディオのボリュームを調節する	28
ビデオに特殊効果を付ける.....	30
ビデオクリップ上にエフェクトを設定する	30
タイトル（テキスト）を入れる	32
完成した作品を保存する.....	35
索引.....	37

EDIUS とは？

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

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

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

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

EDIUS を起動する

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



> EDIUS アイコン

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



参照

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

最初に EDIUS の開始画面が現れます。



> EDIUS 開始画面

● プロジェクトを開く

- 1 「…」 ボタンをクリックします。

「ファイルを開く」 ダイアログが表示されます。

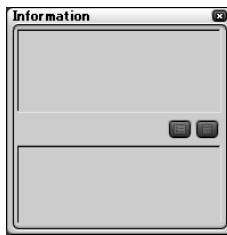
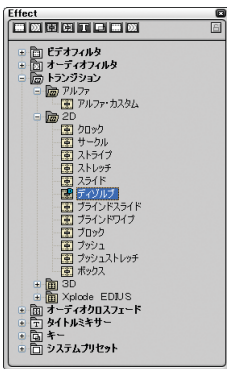
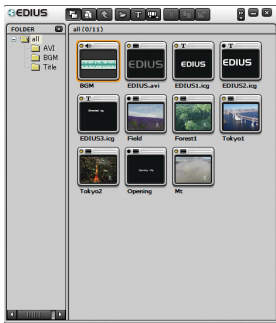


> EDIUS 開始画面

プロジェクトファイルを開く

- 2 [NTSC_20] フォルダ→ [Project] フォルダの [EDIUS_tutorial_first.epj] プロジェクトを開きます。
- 3 手順 1 の画面に戻りますので、「開く」をクリックします。

EDIUS の操作画面が現れます。

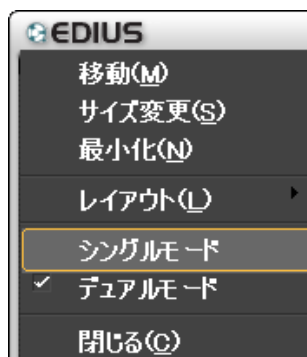


➤ EDIUS 操作画面

コンピュータのディスプレイが 1 台のときは ※ディスプレイ 2 台のご使用を推奨

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

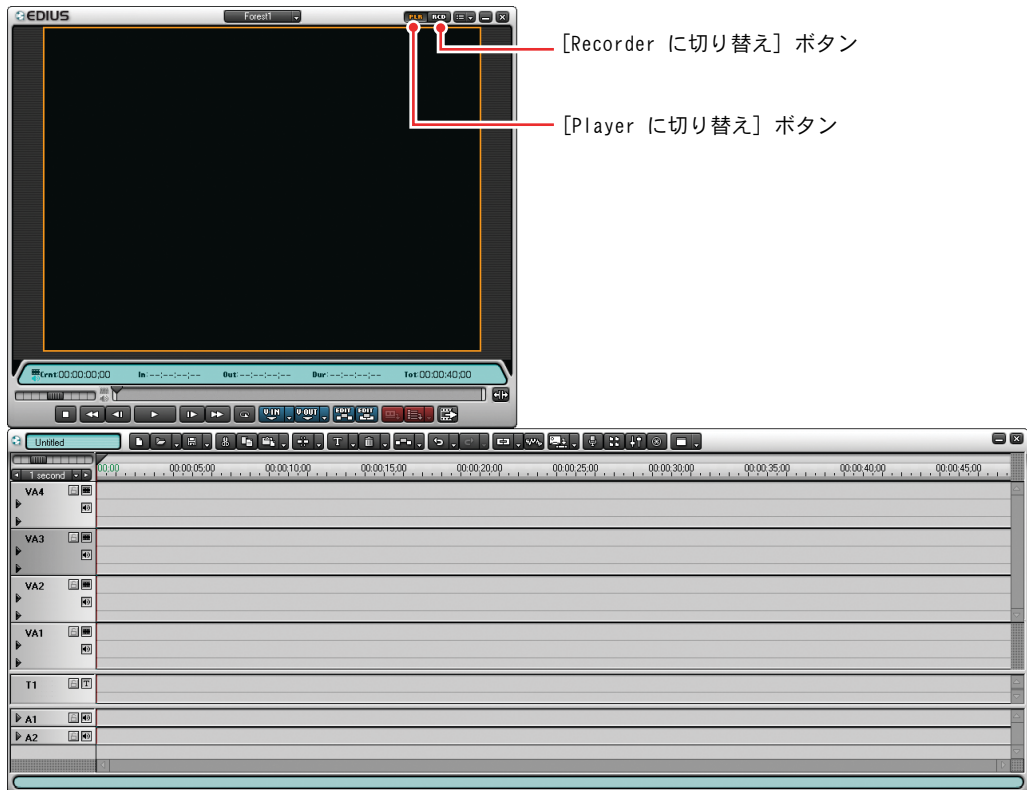
- 1 メニューボタンをクリックしてメインメニューを開きます。



>メインメニュー

- 2 「シングルモード」をクリックしてチェックを付けます。

モニタが 1 つになります。



>シングルプレビュー画面

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

サンプルプロジェクト制作に入る前に

それでは、EDIUS の操作方法を順に説明していきます。

制作するプロジェクトの題名は、

「EDIUS tutorial Project」

です。

※ 本プロジェクトは OHCI 設定です。当社製 DVStorm シリーズや DVReX-RT、DVReX-RT Professional をお使いの場合はプロジェクト設定のプリセットを変更してください。

素材を再生（ソースプレビュー）する

ソースプレビューとは、素材データを再生して内容を確認することです。

タイムコード



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

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

補足：

表示されるボタン類はカスタマイズすることができます（設定メニューの [設定] - [表示のカスタマイズ] で設定可能）。

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

使用するシーンのクリップを作成する

次のような操作を行って、使用するシーンを含むクリップを作成します。



1 ポジションスライダを、シーンの開始位置（In 点）にしたいフレームにドラッグします。

2 V-IN ボタンをクリックします。

IN スライダーがポジションスライダの開始位置に移動します。

3 ポジションスライダを、シーンの終了位置（Out 点）にしたいフレームにドラッグします。

4 V-OUT ボタンをクリックします。

OUT スライダーがポジションスライダーの最終位置に移動します。

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

これで準備ができました。

素材のタイムデータを確認するには

タイムデータ表示部には、次のタイムデータが表示されます。

Crnt：現在表示している位置のタイムコード

In ：In 点位置（クリップ開始位置）のタイムコード

Out ：Out 点位置（クリップ終了位置）のタイムコード

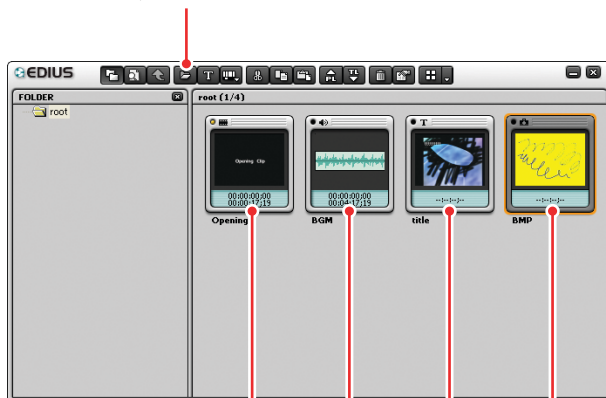
Dur ：デュレーション（クリップ長）のタイムコード

Tot ：素材データの全長

EDIUS で使用するクリップ

EDIUS では、次のようなクリップが使用可能です。

クリップの追加ボタン



静止画クリップ

タイトルクリップ

オーディオクリップ

AVI クリップ

>ピンウィンドウ

クリップの種類	素材データ	作り方
AVI クリップ	AVI ファイル	1) ソースモニターで In 点 /Out 点を指定して作成する (11 ページの「使うシーンを決める」参照)。 2) ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、AVI ファイルを開く。(ファイル全体で1クリップ)

クリップの種類	素材データ	作り方
オーディオクリップ	WAV ファイル	ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、WAV ファイルを開く。
タイトルクリップ	ICG ファイル	1) TitleMotion で作成する (32 ページの「タイトル (テキスト) を入れる」参照)。 2) ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、ICG ファイルを開く。
静止画クリップ	静止画ファイル (BMP、GIF など)	ピンウィンドウのクリップの追加ボタンをクリックして、静止画ファイルを開く。

現在ピンウィンドウには、AVI クリップが入っています。

次に、クリップをピンウィンドウに収納しましょう。

AVI 素材は [NTSC_20] フォルダ→ [AVI] フォルダに、オーディオ素材は [NTSC_20] フォルダ→ [BGM] フォルダに、タイトルクリップ素材は [NTSC_20] フォルダ→ [Title] フォルダに入っています。

タイムラインを確認する

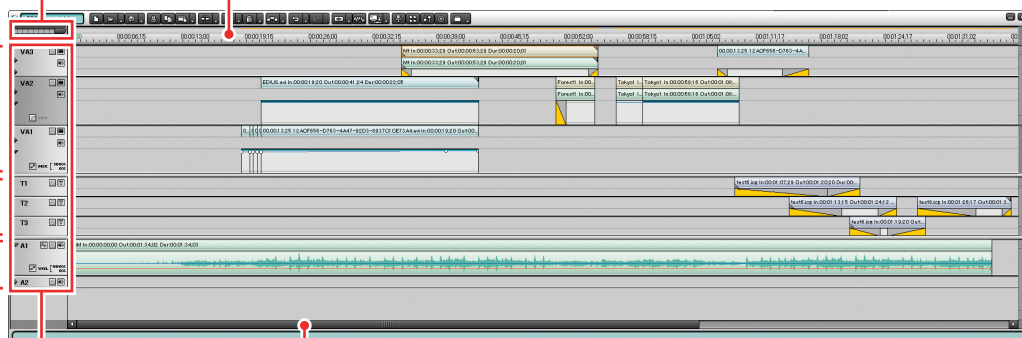
これから、ピンウィンドウのクリップをタイムラインに配置していきます。

タイムラインは、次のような構成になっています。

VA トラック (VA1 ~ VA3)

タイムスケールコントローラ

タイムスケール



トラックパネル

A トラック (A1, A2)

スクロールバー

T トラック (T1)

>タイムライン

タイムスケール	タイムライン上の位置を示すタイムコードの目盛りです。
タイムスケールコントローラ	タイムスケールの 1 目盛りの長さを調節します。
VA トラック (VA1 ~ VA3)	AVI クリップや静止画クリップを配置します。
A トラック (A1, A2)	オーディオクリップや AVI クリップを配置します。
T トラック (T1)	タイトルに使用するクリップを配置します (タイトルクリップ、静止画クリップ、AVI クリップなど)。

トラックパネル	トラック名が表示されています。
スクロールバー	タイムラインを左右にスクロールします。

タイムスケールを調節するには

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

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

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

設定できる値は、1 フレーム、2 フレーム、5 フレーム、10 フレーム、0.5 秒、1 秒、2 秒、5 秒、10 秒、15 秒、30 秒、1 分、2 分、5 分、10 分、15 分、30 分、60 分です。

Opening Clip を配置する

このプロジェクトにはオープニングシーンがありません。


そこで最初にオープニングシーンのクリップを配置することにします。

操作は非常に簡単です。

Home キーを押して、プロジェクトの先頭にタイムラインカーソルをもって行きます。

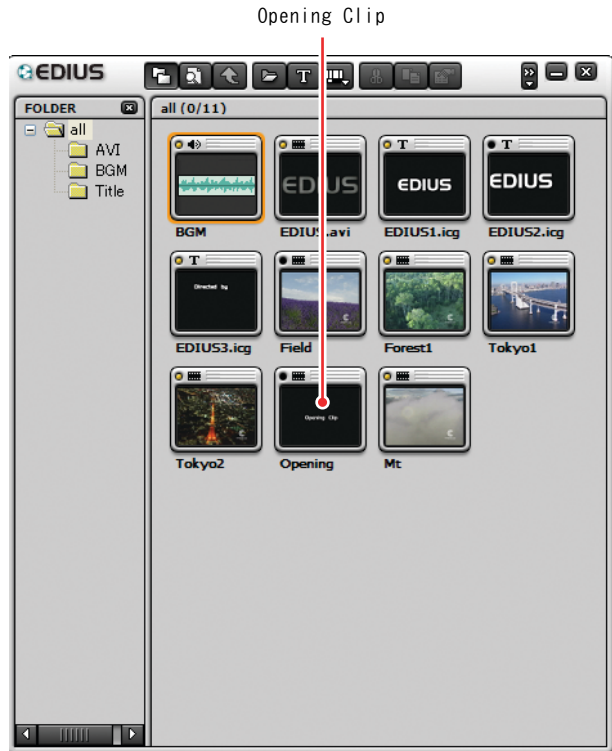
次にピンウィンドウの Opening Clip をダブルクリックします。

ソースウィンドウに Opening Clip が表示されます。

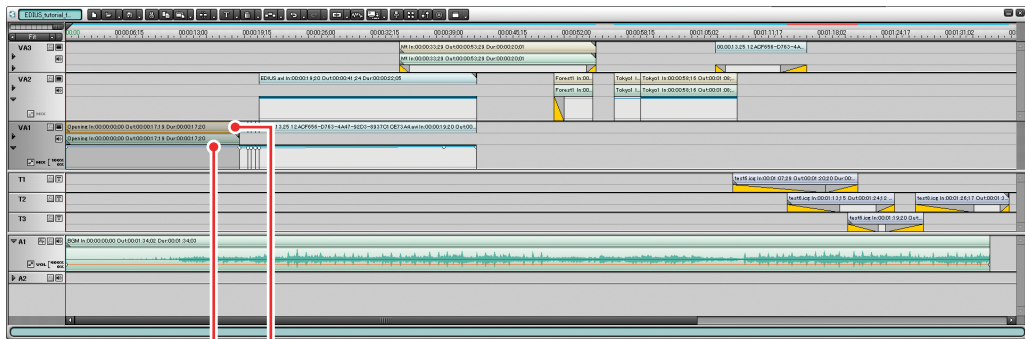
[Timeline に挿入で追加] ボタン  をクリックします。

タイムラインに Opening Clip が配置されました。

エンターキーを押して再生をして、確認してください。



ピンウィンドウ



ビデオクリップ

タイムライン

オーディオクリップ

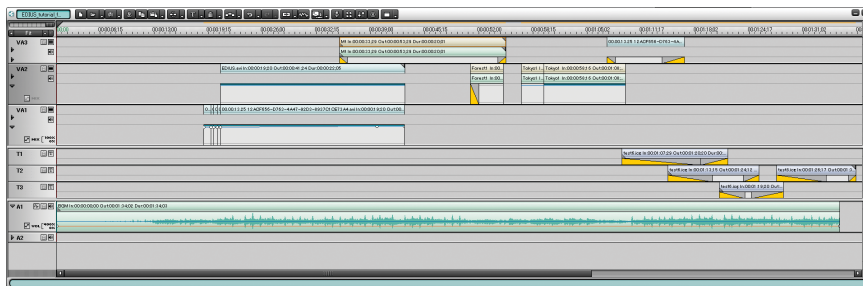
タイムラインクリップを加工する

オープニングがきれいにつながりましたね。

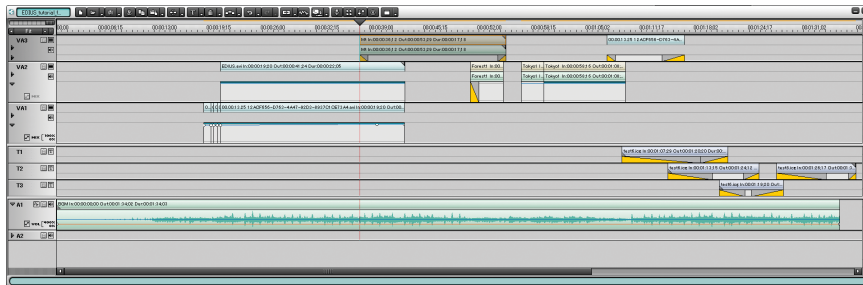
では、次にタイムラインのクリップを加工します。

VA3トラックに Mt という上空の雲間から山脈が見えるというクリップが配置されています。現在の配置では唐突に始まり、唐突に終わります。ここでは、VA2トラックの EDIUS のロゴがちょうどズームアップしてきたときに、雲間が切れて山脈が見えるという演出を行います。

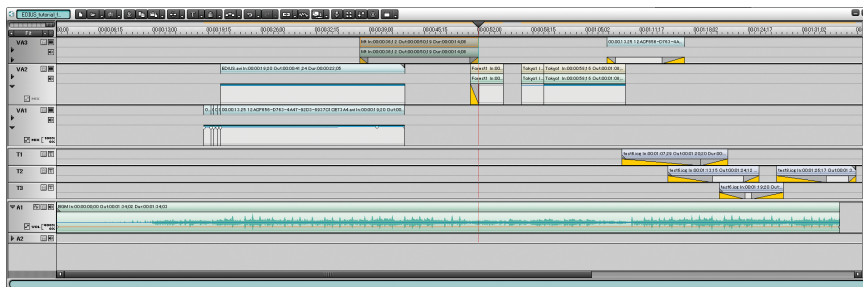
この演出はクリップの長さを処理します。



Mt Clip のインポイントにマウスカーソルを移動します。☞ を表示したら、左ボタンを押したまま、右ヘドラッグします。(最初に雲で真っ白になるシーン、In Point 表示が消えるくらいにタイムラインカーソルを移動してください。)




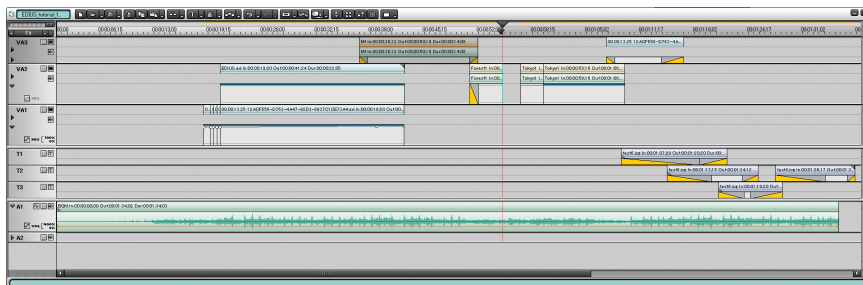
次にアウトポイントも同様に、マウスカーソルをアウトポイントに移動し、右ボタンを押したまま、左にドラッグします。(Out Point 表示が表れる直前くらいが目安です。)





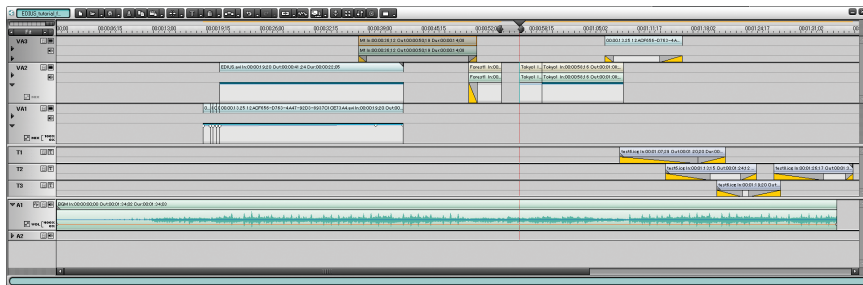
森のシーンとレインボーブリッジの間に空白があります。

ここにクリップを配置します。

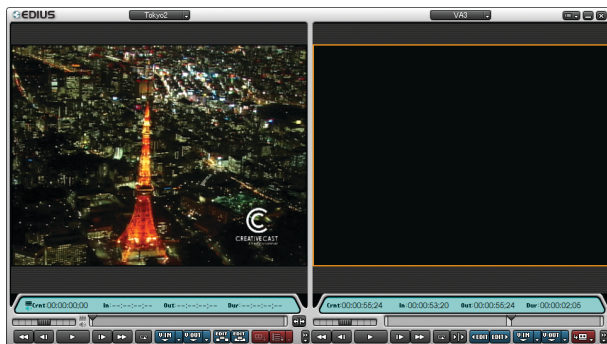
タイムライン上の Forest Clip のアウトポイントにタイムラインカーソルを移動し、プレビューウィンドウの [In 点の設定] ボタン  をクリックします。



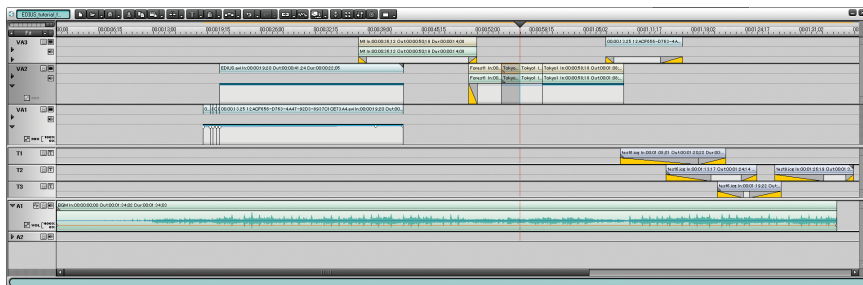
[次の編集点に移動] ボタン  を押して、Tokyo2 Clip のインポイントに移動し、[Out 点の設定] ボタン  をクリックします。



次にピンウィンドウの Tokyo2 Clip をダブルクリックします。ソースウィンドウに東京タワーが表示されます。



[Timeline に挿入で追加] ボタン  をクリックすると、空白の範囲だけにクリップが挿入されます。



効果を付けながら場面を切り換える ートランジション

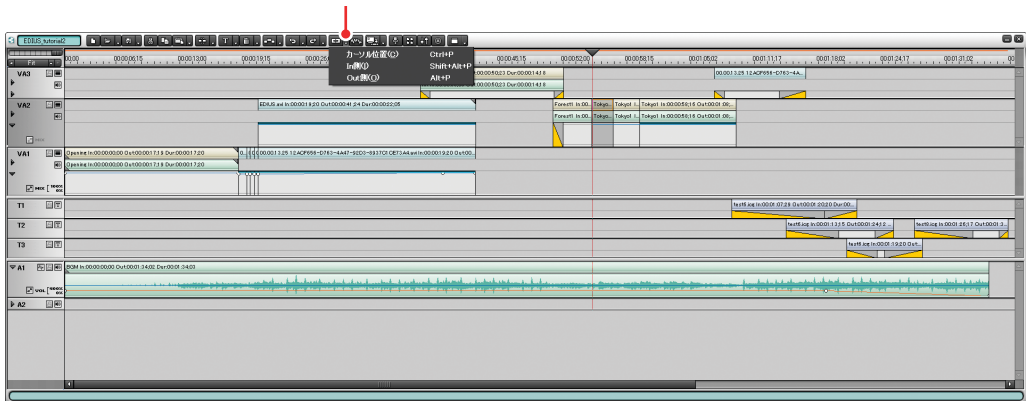
トランジションは、クリップの開始位置や終了位置に設定します。先頭または最後のクリップに設定して、作品の導入部やエンディングに変化を付けることができます。

クリップの継ぎ目にデフォルトのトランジションを設定する

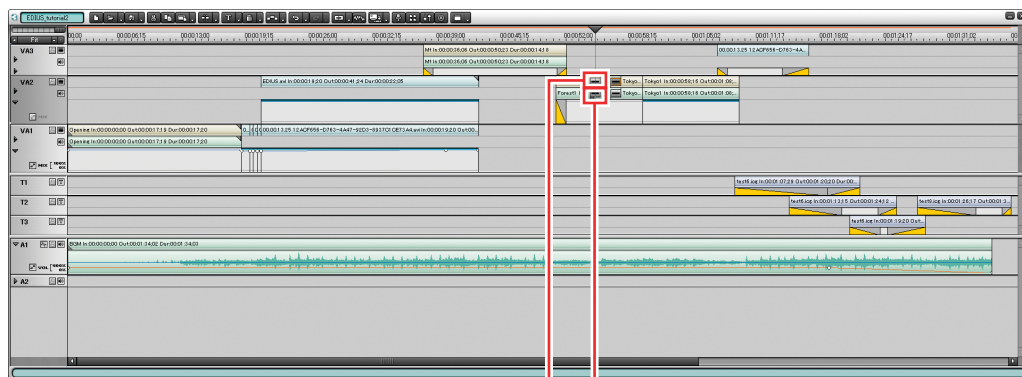
Forest と Tokyo の間にトランジションを設定します。

Forest クリップを選択して、[デフォルトトランジションを適用] ボタンの▼(リスト) ボタンをクリックします。

[デフォルトトランジションを適用] ボタン



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



オーディオクロスフェード
トランジション

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

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

● ご注意

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

トランジションエフェクトを設定する

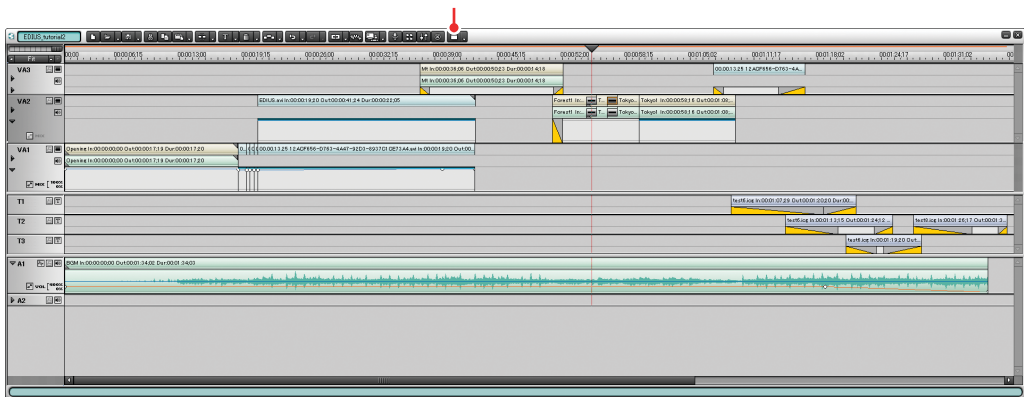
●トランジションエフェクトを変更するには

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

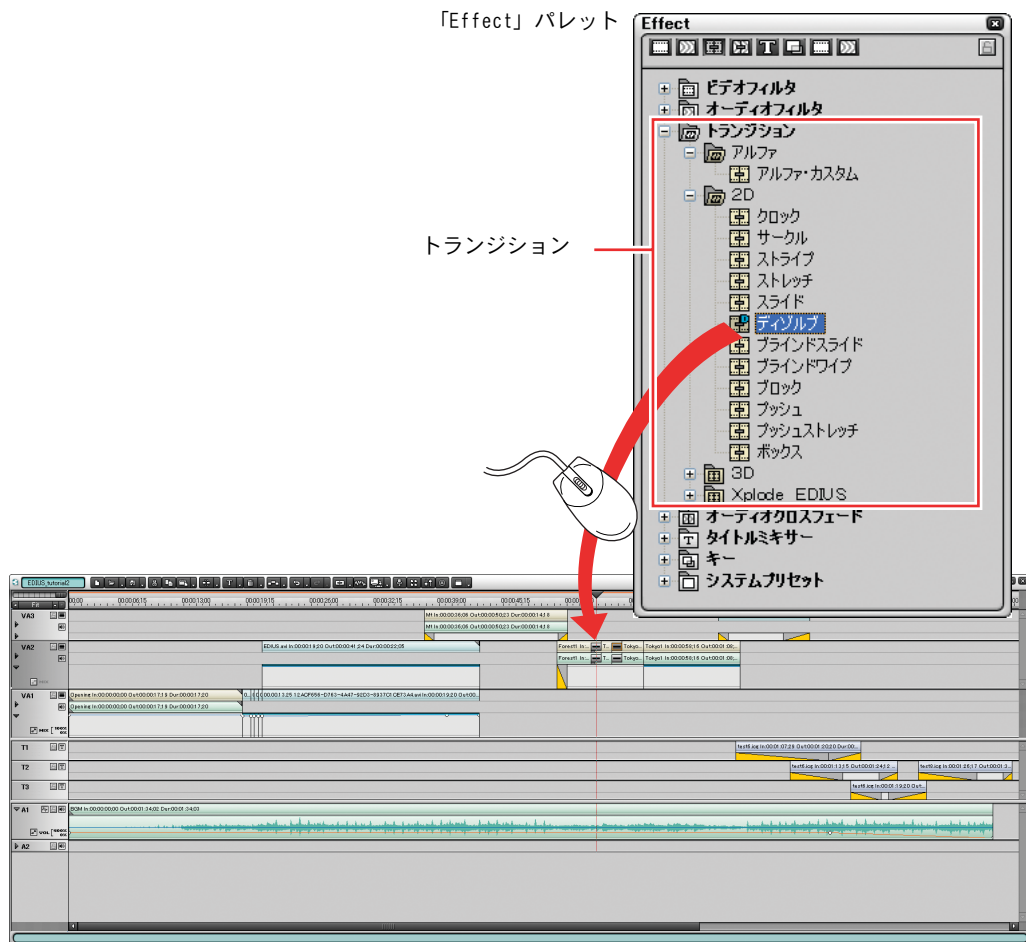
補足：パレットを表示するには

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

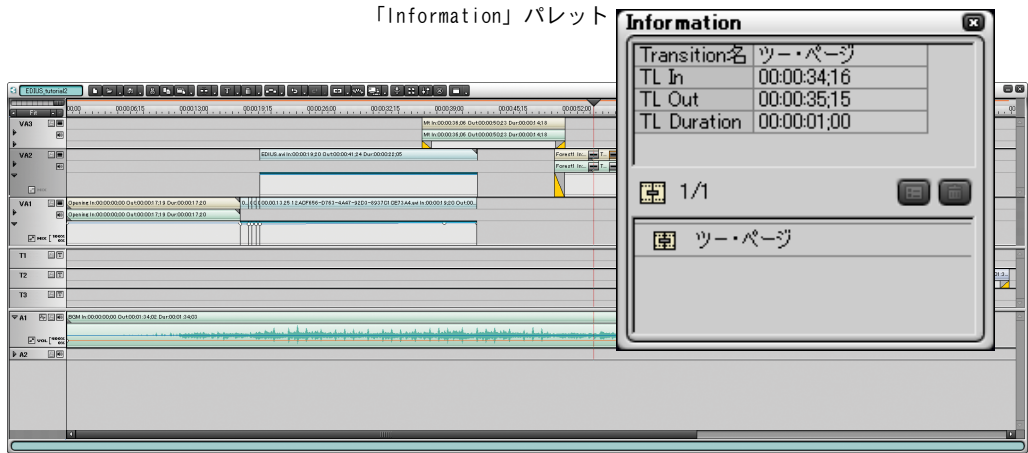
パレットボタン



●効果をつけながら場面を切り換える ―トランジション●



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

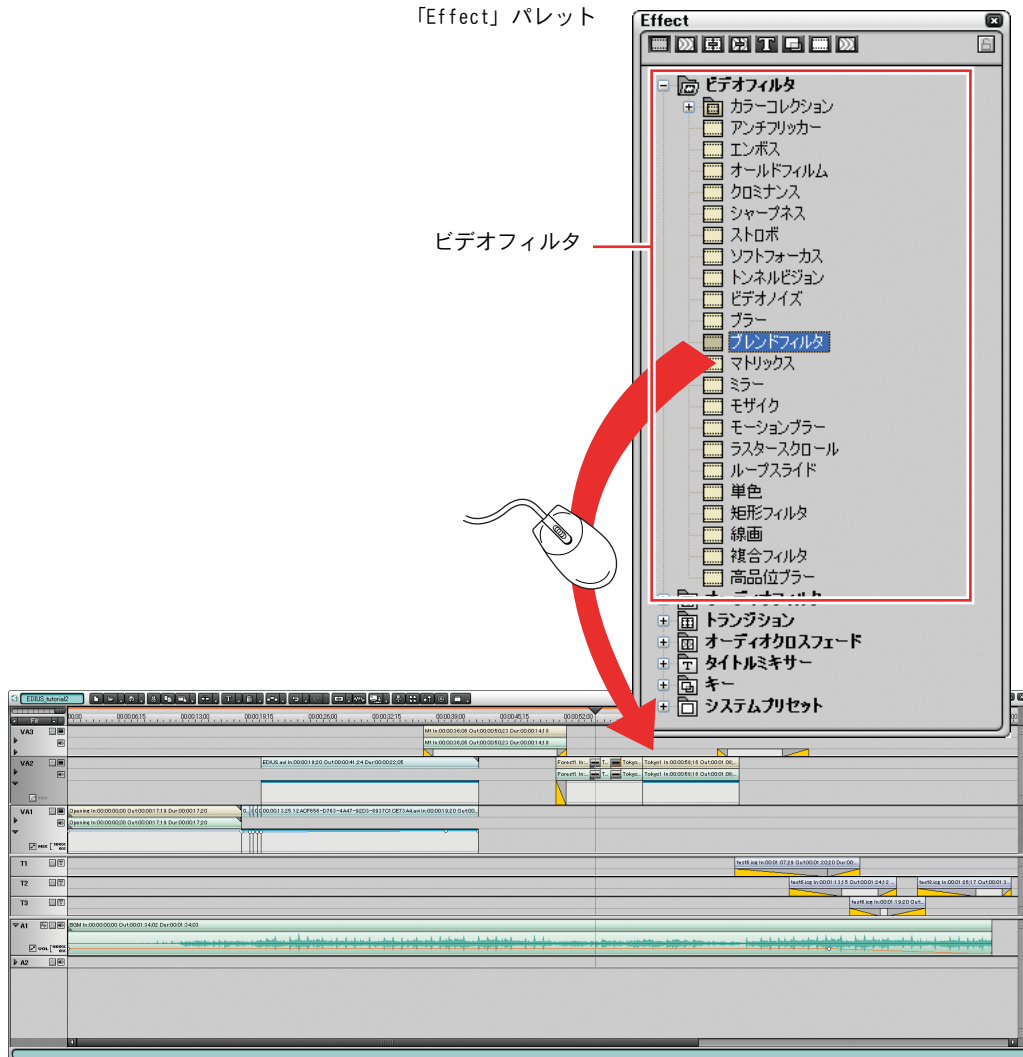


●クリップの初めまたは終わりにトランジションエフェクトを設定するには

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

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

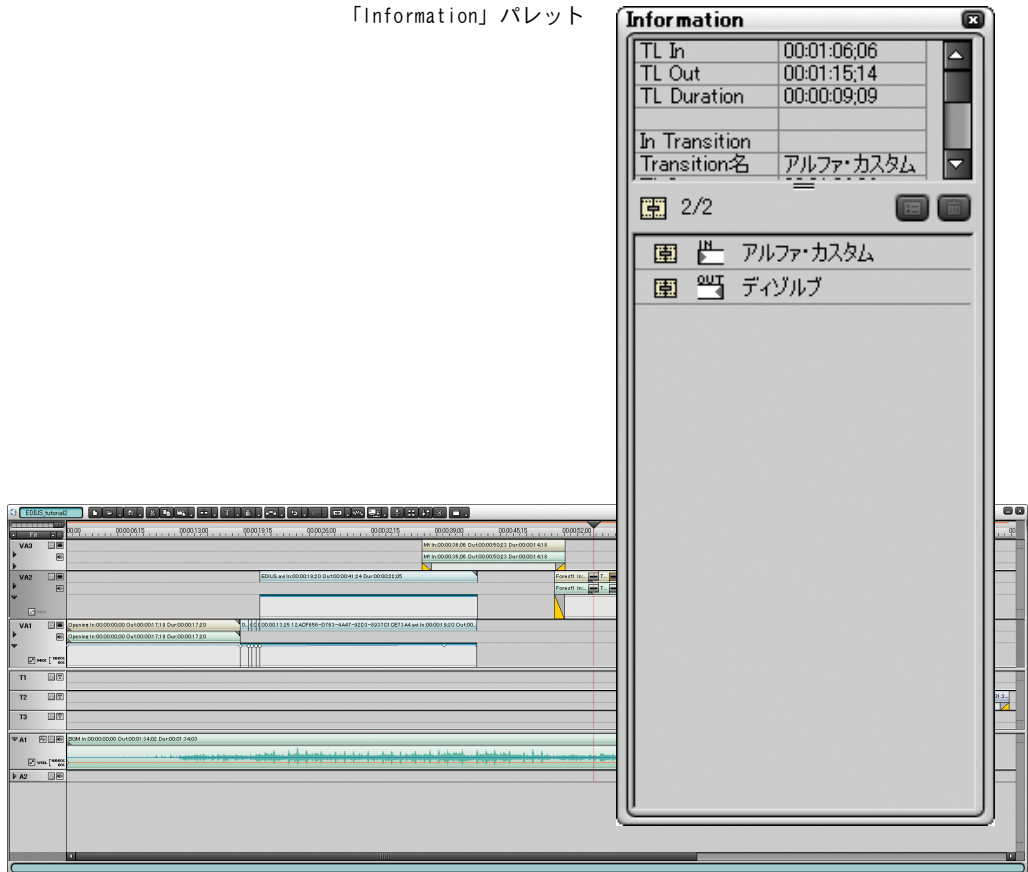
「Effect」パレット



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

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

「Information」パレット



オーディオの調整

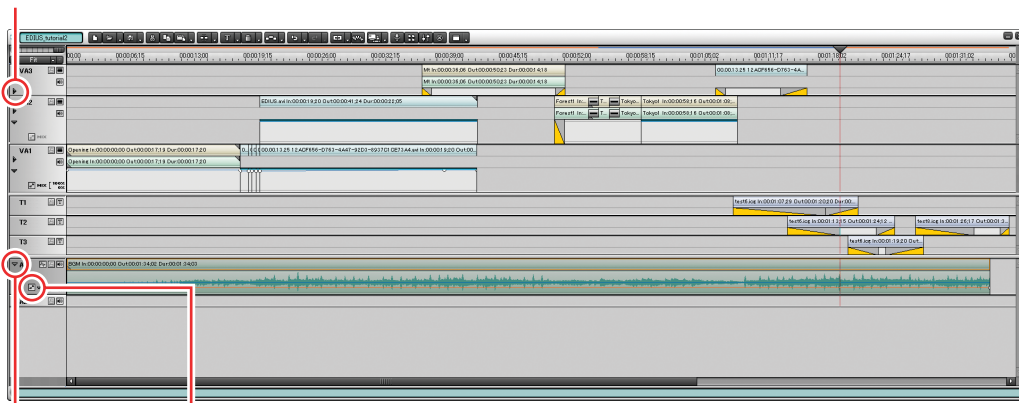
オーディオのボリュームを調節する

最後が突然終了します。フェードアウト処理をしましょう。

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

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

拡張ボタン



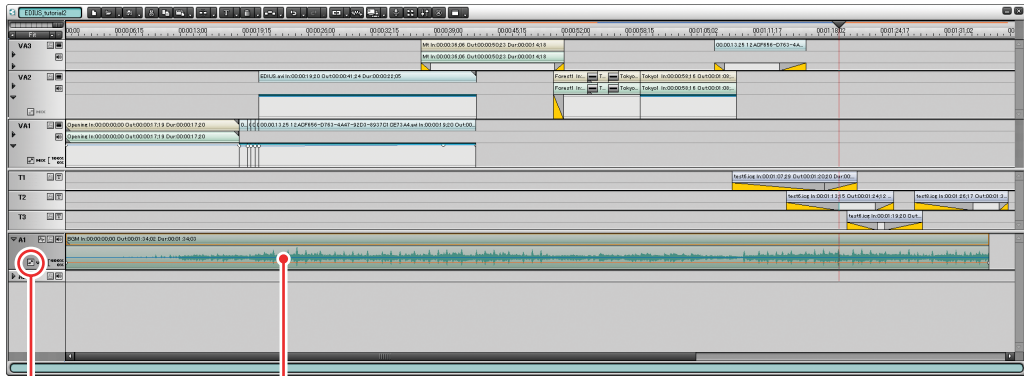
VOL/PAN ボタン

縮小ボタン

トラックを拡張表示にすると、拡張ボタンは縮小ボタンになります。

- 2 VOL/PAN ボタンをクリックして「VOL」を表示します。

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

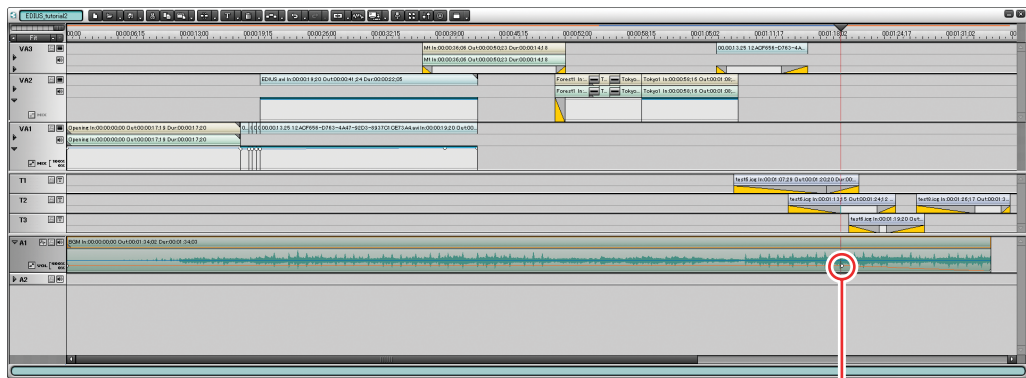


ボリュームライン

VOL/PAN ボタン : VOL

- 3** ボリュームライン上でボリュームを変化させたい位置をクリックします。

クリックした位置にラバーバンドポイントが表示されます。



ラバーバンドポイント

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

ビデオに特殊効果を付ける

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

ビデオクリップ上にエフェクトを設定する

ここでちょっと凝った演出をレインボーブリッジのシーンに行います。

エフェクトパレットからブレンドフィルタを選択し、Tokyo1 Clip にドラッグします。

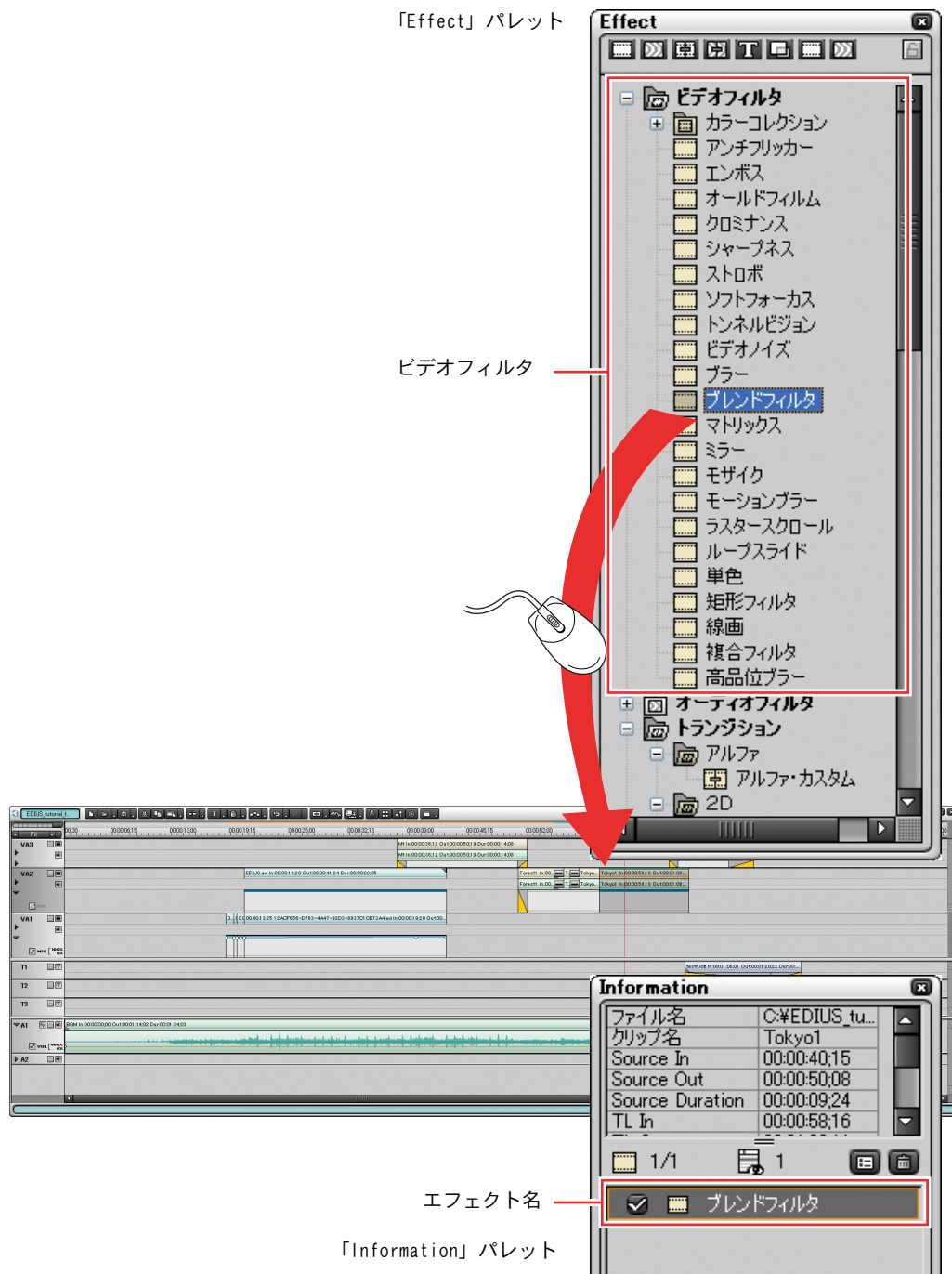
次にインフォメーションパレットからブレンドフィルタの設定を呼び出します。

フィルタ1はなし、フィルタ2をネガに設定します。

キーフレームのチェックをクリックします。

縦軸の1つ目のあたりの白のラインをクリックします。エフェクトが序々に入る演出を行うため、左端はもっとも下部をクリック&ドラッグします。





補足1：フィルタの効果を一時的に解除するには
ビデオクリップ上には、ビデオフィルタをいくつでも設定できます。
複数のフィルタを設定しておいて、とりあえず使用しないフィルタについては、「Information」パレットのチェックボックスをクリックしてチェックを外しておきます。

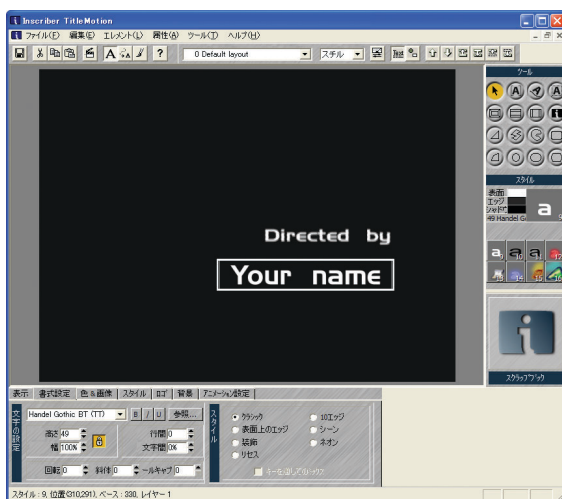
タイトル（テキスト）を入れる

最後に自分自身のクレジットを入れましょう。

プロジェクトの最後に「Directed by」と表示されます。

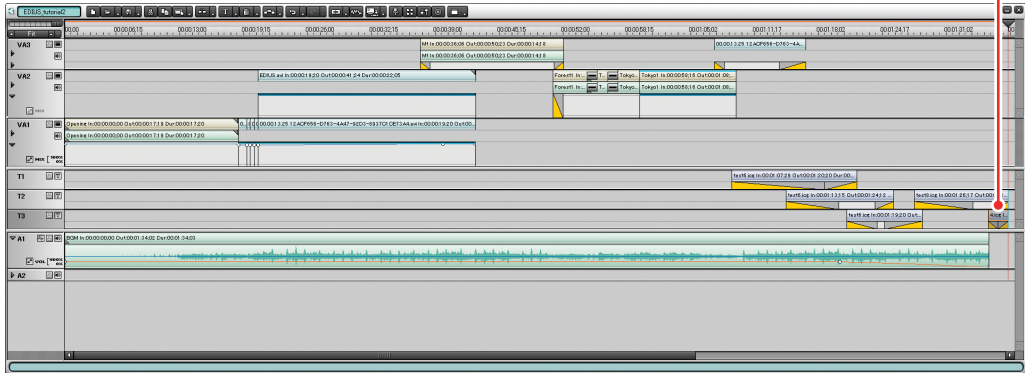
T3トラックを選択した状態で、「Directed by」と表示されているシーンまでタイムラインカーソルを移動してください。次にタイムラインの [タイトル作成]

ボタン **T** をクリックして、Title Motion を呼び出します。



自分の名前をタイプし、「Directed by」の下に配置します。

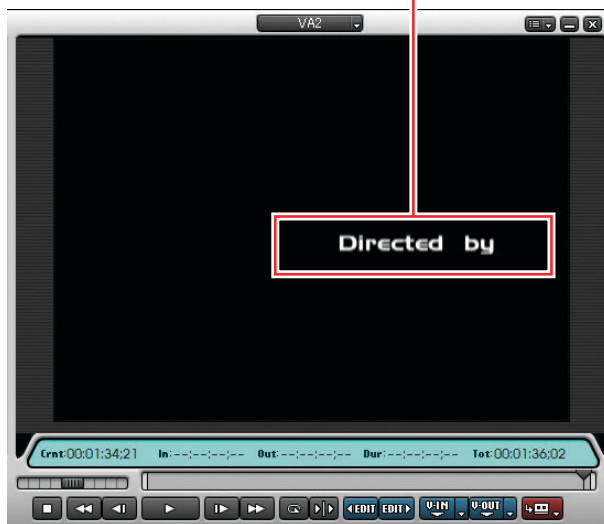
タイトルクリップ



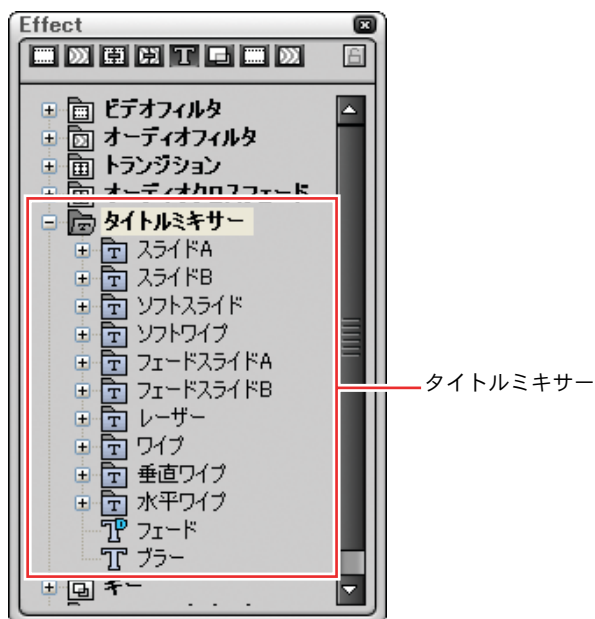
タイムラインカーソルをドラッグして、クリップを再生してみましょう。

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

タイトル



補足：タイトルにエフェクトを付けるには
タイトルクリップにエフェクトを設定すると、タイトルが徐々に現れたり、徐々に消えたりする効果を付けることができます。
エフェクトを設定するには、「Effect」パレットでタイトルミキサーのエフェクトを選択し、タイトルクリップのミキサー上にドラッグします。



> 「Effect」パレット

完成した作品を保存する

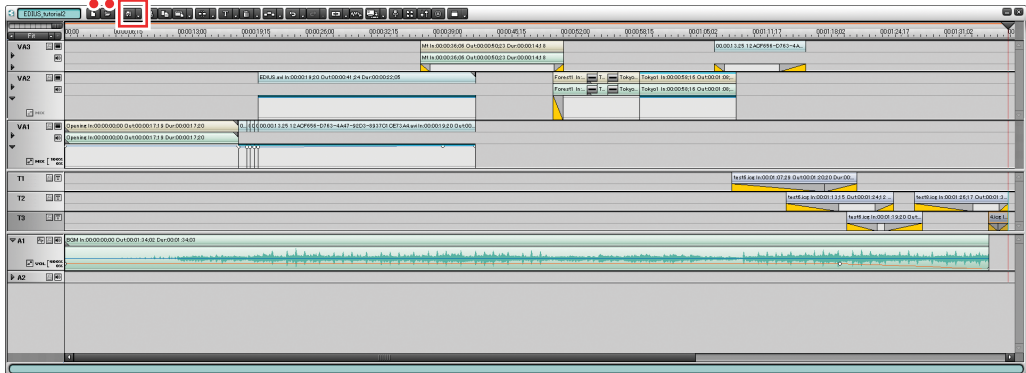
それでは、完成した作品（プロジェクト）を再生してみましょう。

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

新規作成ボタン

開くボタン

保存ボタンと▼（リスト）ボタン



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

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

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

新しいプロジェクトの作成を始めるときは

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

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

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

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

保存したプロジェクトを読み出したいときは

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

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



「開く」ボタン

「ファイルを開く」ダイアログを表示

保存されているプロジェクトファイルのリストを表示

索引

E

EDIUS 開始画面 3
EDIUS のクリップ 13
「Effect」パレット 24

I

「Information」パレット 25

M

「Marker」パレット 5

O

Opening Clip の配置 16

え

エフェクト 30

き

既存プロジェクト 36
起動 3

く

クリップの作成 11
クリップの種類 13
クリップの初め / 終わりのトランジション
エフェクト設定 25

し

新規作成 36
新規プロジェクト 36
シングルプレビュー画面 7

そ

操作画面 5
ソースプレビュー 9

た

タイトル 32
エフェクトを付ける 34

タイムスケール 16
タイムデータ 12
タイムライン 15
タイムラインクリップの加工 18

て

ディスプレイが1台の場合 6
デフォルトのトランジション 21

と

トランジション 21
トランジションエフェクト 23
トランジションエフェクトの変更 23

は

パレットを表示する 23

ふ

フィルタの効果を一時的に解除 32
プロジェクトの保存 35
プロジェクトの読み出し 36

ほ

ボリュームの調節 28

