

# EDIUS

## リファレンスマニュアル

**canopus**



## 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いたしました。万が一不審な点や誤り、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、DVREX、DVStorm-RT、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。EDIUS、Imaginate はカノープス株式会社の商標です。
- (8) 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。また、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。
- (9) 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。
- (10) DivX および DivX Pro ロゴは、アメリカ合衆国・その他諸国における DivXNetworks 社の登録商標です。
- (11) Intel および Pentium は米国インテル社の登録商標です。



## 表記について

- 本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、ディスクに添付のテキストファイルも必ずお読みください。
- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書に掲載している画面や色についての記載は、予告なく変更する場合があります。
- 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じように行ってください。
- 本書では Microsoft® Windows®2000 operating system および Microsoft® Windows® XP operating system を Windows 2000、Windows XP (Home Edition および Professional の総称) と表記します。



## 警告

### ■ 健康上のご注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い光の刺激や点滅によって、一時的にでんかん・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、それが起こる体質を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、静止画に関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当社では一切負いかねますのでご注意ください。

EDIUS

リファレンスマニュアル

June 15, 2004

Copyright © 2004 Canopus Co., Ltd.

All rights reserved.

# はじめに

## 使用許諾契約書について

本製品をご利用いただくには、この使用許諾契約書の内容にご同意いただく必要があります。ソフトウェアのセットアップ時に表示される使用許諾契約にご同意いただけない場合や、ご不明な点がございましたら、インストールを中止して、下記カスタマーサポートまで書面にてご連絡ください。

このソフトウェア使用許諾契約は、お客様がインストールを完了された時点で内容にご同意いただいたものとさせていただきます。

カノープスカスタマーサポート

〒651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2 カノープス株式会社 カスタマーサポート宛

## ご使用に当たっての留意事項

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。

製品本来の使用目的および、当社が提供を行っている使用環境以外での動作は保証いたしかねます。CPUなどを定格外でご使用の場合、本製品の動作保証は一切いたしかねます。

本製品を使用して他人の著作物（例：CD・DVD・ビデオグラム等の媒体に収録されている、あるいはラジオ・テレビ放送またはインターネット送信によって取得する映像・音声）を録音・録画する場合の注意点は下記の通りとなります。

## ●はじめに●

- 著作権上、個人的又は家庭内において著作物を使用する目的で複製をする場合を除き、その他の複製あるいは編集等が著作権を侵害することがあります。収録媒体等に表示されている権利者、放送、送信、販売元または権利者団体等を介するなどの方法により、著作者・著作権者から許諾を得て複製、編集等を行う必要があります。
- 他人の著作物を許諾無く複製または編集して、これを媒体に固定して有償・無償を問わず譲渡すること、またはインターネット等を介して有償・無償を問わず送信すること（自己のホームページの一部に組み込む場合も同様です）は、著作権を侵害することになります。
- 本製品を使用して作成・複製・編集される著作物またはその複製物につきましては、当社は一切責任を負いかねますので予めご了承ください。
- 本製品を当社の許可なく譲渡、または再販することは、著作権の侵害となります。

## パッケージ内容の確認

本製品のパッケージの中に以下の付属品が入っていることを確認してください。製品の梱包には万全を期しておりますが、万一不足しているものがありましたら、下記カスタマーサポートまでご連絡ください。

カノーブスカスタマーサポート

電話：078-992-5846（※月曜～金曜 10:00～12:00/13:00～17:00  
土日祝日および当社指定休日を除く）

## ●付属品

### □ ディスク

- インストール CD

本製品をお使いいただくためのアプリケーションなどが収められています。

- チュートリアル DVD



## □ マニュアル

- リファレンスマニュアル（本書）

本書は、主に EDIUS の使用方法について説明しています。各画面の役割やボタンの機能、エフェクトのパラメータ設定方法などについてはオンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプの起動方法は、P59 を参照してください。

- チュートリアルマニュアル

## □ ユーザー登録カード・ユーザー登録控え

本製品のユーザーサポートは登録ユーザー様を対象としております。サポートをお受けいただくために、ユーザー登録を必ず行ってください。ご登録されていない場合は、ユーザーサポートをお受けいただけません。ユーザー登録カードの各項目に必要事項を記入し、ユーザー控えの部分を切り離して切手を貼らずにポストへ投函してください。切り離れたユーザー控えは、ご購入された製品の所有者であることを証明するものになりますので、本書と併せて大切に保管してください。また、本製品は当社ウェブページにおいてオンラインユーザー登録も承っております。

詳しくは、オンラインユーザー登録ページ (<http://www.canopus.co.jp/tech/regist.htm>) をご覧ください。

### ● ご注意

- キーコード（シリアル番号）は、インストール（再インストール）時に必要となりますので、大切に保管してください。キーコードは、EDIUS インストール CD が梱包されている CD ジャケット表面のシールに記載されています。
- シリアル番号は再発行しません。紛失しないように注意してください。

## サポートについて

本製品の無償サポートは、ユーザー登録完了後のお問い合わせ時にサポート開始の同意を得られた後より 90 日間となります。91 日目以降の有償サポートの形態については、インストール CD に収録されている、「重要・ソフトウェアサポートについてのお知らせ . pdf」をご覧ください。

※「重要・ソフトウェアサポートについてのお知らせ . pdf」をご覧になるには、Adobe Reader が必要です。お使いのパソコンに Adobe Reader がインストールされていない場合は、インストール CD の [Acrobat] フォルダから、[AdbeRdr60\_jpn\_full.exe] を実行してください。Adobe Reader がインストールされます。

本製品のサポートを確実にお受けいただくために、必ずユーザー登録を行ってください。

カノープステクニカルサポート

電話：078-992-6830（※月曜～金曜 10:00 ～ 12:00/13:00 ～ 17:00  
土日祝日および当社指定休日を除く）

## 当社ホームページについて

本製品をはじめとする当社最新情報をホームページ (<http://www.canopus.co.jp>) にて発信しています。最新のドライバ、ユーティリティ、アプリケーション、製品マニュアル (PDF 形式)、FAQ などを公開していますので、当社ホームページにぜひアクセスいただき快適なパソコン環境を実現してください。

## 製品のお問い合わせ窓口について

本製品のお問い合わせは、下記の窓口にて受け付けております。電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

### テクニカルサポート窓口 TEL. 078-992-6830

〒651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2

カノープス株式会社 テクニカルサポート宛

10:00～12:00/13:00～17:00（土日祝日、当社指定休日は除く）

※製品の使用方法など技術的相談に関するご質問承り窓口です。

### カスタマーサポート窓口 TEL. 078-992-5846

〒651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2

カノープス株式会社 カスタマーサポート宛

10:00～12:00/13:00～17:00（土日祝日、当社指定休日は除く）

※ユーザー登録のご確認や保守部品に関するご質問承り窓口です。

### サポート&サービス [FAQ] ページ

<http://www.canopus.co.jp/tech/faq/faq.htm>

### DivX についてのお問い合わせ

以下のホームページから日本語でのお問い合わせができます。

<http://www.divx.com/support/jp>

## 本文中に使用しているアイコンについて



:  
EDIUS Ver. 2.0 から Ver. 2.5 へのバージョンアップにより追加された新機能、または変更があった機能を示します。



# 目次

<b>セットアップ</b> .....	<b>5</b>
動作環境 .....	6
アプリケーションのインストール .....	7
ドライバインストール .....	7
EDIUS のインストール .....	12
ユーザー登録をしよう .....	48
アンインストール .....	50
 <b>リファレンス</b> .....	 <b>59</b>
EDIUS でできること .....	60
レイアウト .....	60
ピンウィンドウ .....	60
キャプチャ .....	61
編集 .....	61
エフェクト .....	62
タイトル .....	63
出力 .....	63
1. EDIUS を起動しよう .....	64
はじめて起動するとき .....	64
2. 操作画面の構成 .....	73
3. 編集前に基本設定を行おう .....	79
編集の初期設定を行う .....	81
ハードウェアの初期設定を行う .....	89
アプリケーションの初期設定を行う .....	92
4. 操作画面をカスタマイズしよう .....	95
モニタの表示モードを変更する .....	95
トラックの数を変更する .....	97
タイムスケールの表示単位を変更する .....	106
ピンウィンドウの表示を変更する .....	110
各ウィンドウの表示を変更する .....	114
ウィンドウのレイアウトを登録する .....	129

5. ソースデータをキャプチャしよう .....	132
ソースデータを選択する .....	133
ソースデータをプレビューする .....	135
素材ファイルの In 点 /Out 点を設定する .....	139
オーディオの In 点 /Out 点を設定する .....	143
クリップをトラックに配置する .....	148
クリップをビンウィンドウに登録する .....	149
外部入力の DV ソースデータをキャプチャする .....	150
アナログ機器からソースデータをキャプチャする .....	152
複数のクリップをまとめてキャプチャする (バッチキャプチャ) .....	154
外部入力の DV ソースデータを直接タイムラインに配置する (ハイブリット デジタル) .....	160
MPEG ファイルとしてキャプチャする .....	161
ビンウィンドウからトラックにクリップを配置する .....	167
6. プロジェクトを保存しよう .....	168
プロジェクトを読み込む .....	171
プロジェクトを新規作成する .....	174
7. ビンウィンドウを使いこなそう .....	176
クリップをビンウィンドウに登録する .....	177
クリップビューの表示を変更する .....	193
クリップを分類する (フォルダビュー) .....	195
ビンウィンドウの内容をインポート / エクスポートする .....	198
クリップを検索する .....	200
クリップを再生する .....	205
8. タイムラインをプレビューしよう .....	207
タイムラインに In 点 /Out 点を設定する .....	210
マーカーを設定する .....	214
クリップをレンダリングする .....	219
タイムラインの一部をレンダリングする .....	221
9. 編集しよう (プロジェクトの加工) .....	225
編集モードを切り換える .....	226
クリップを切り取る .....	231
クリップをコピーする .....	234
クリップを置き換える .....	236
クリップを移動する .....	239
クリップを追加する .....	243
削除する .....	246

クリップを分割する .....	261
クリップの長さを変更する（トリミング） .....	263
クリップの速度を変更する .....	271
クリップのレイアウトを調節する .....	273
タイムラインからクリップを書き出す .....	277
操作を元に戻す / やり直す .....	280
10. エフェクトをつけよう .....	282
エフェクトの種類について .....	282
ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う .....	286
トランジション / オーディオクロスフェードを使う .....	290
キーを使う .....	303
トランスペアレンシー（透過）を使う .....	304
エフェクトを確認 / 変更 / 調整する .....	305
エフェクトを置き換える .....	313
調整したエフェクトの設定（ユーザープリセットエフェクト）を登録する ....	315
11. タイトルを作成する .....	324
タイトル作成の流れ .....	325
TitleMotion Pro for Canopus を起動する .....	326
テキストを入力する .....	331
高度なテクニックを使ってテキストを入力する .....	341
文字飾りをつける .....	347
用意されたデータを使ってみる .....	361
テキストをロール / クロールさせる .....	370
タイトルにアニメーションを設定する .....	374
タイトルを保存する .....	384
タイトル（テロップ）を出力する .....	386
タイトルにエフェクトをつける .....	387
タイトルの位置を調整する .....	387
タイトルクリップのリンクを解除して編集する .....	392
12. オーディオを編集する .....	394
Aトラックにオーディオクリップを配置する .....	394
ボイスオーバーでオーディオクリップを追加する .....	395
オーディオクリップのパラメータを設定する .....	398
オーディオミキサーでボリュームを調整する .....	402
13. 編集した映像を出力しよう .....	406
ファイル形式で出力する .....	408
DV テープに出力する .....	427

アナログ機器に出力する.....	430
<b>付録 .....</b>	<b>431</b>
ショートカット一覧 .....	432
索引 .....	447





# セットアップ

---

このセットアップ編では、EDIUS ソフトウェアのインストール方法について説明します。

## 動作環境

OS (OHCI (IEEE1394) 組み合わせ時)	Microsoft Windows XP Home Edition / Professional 日本語版
OS (DVStorm シリーズ、DVRex-RT/ DVRex-RT Professional 組み合わせ時)	Microsoft Windows XP Home Edition / Professional 日本語版 Microsoft Windows 2000 Professional 日本語版
CPU (OHCI (IEEE1394) 組み合わせ時)	Intel Celeron 1.7GHz 相当 HT テクノロジ Intel Pentium 4 2.4GHz 以上(推奨)
CPU (DVStorm シリーズ、DVRex-RT/ DVRex-RT Professional 組み合わせ時)	Intel Pentium III 1.0GHz 相当 HT テクノロジ Intel Pentium 4 2.4GHz 以上(推奨)
メモリ	256MB 512MB 以上 (推奨)
プログラム用ハードディスク	700MB 以上の空き容量
ビデオ用ハードディスク	ATA100 5400rpm 以上 ATA100 7200rpm 以上 (推奨) (非圧縮ファイルの読み込み時に2ストリーム以上を再生するには、Ultra SCSI160 以上が必要)
CD-ROM	インストール用 ProCoder EXPRESS for EDIUS の機能を使って DVD-Video を作成するには DVD-R/RW への書き込み機能を持つドライブが必要
グラフィックス	1024 × 768 ドット以上、32bit 以上を表示可能 DirectDraw のオフスクリーンによるオーバーレイに対応 (デュアルディスプレイ対応)
サウンドカード	WDM ドライバに対応したもの
対応ハードウェア	Canopus DVStorm シリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional または、OHCI (IEEE1394)
インターネット接続環境・ メールアドレス	アクティベーション、DivXのセットアップ、ユーザー登録、サポート、ソフトウェアのアップデートに必要

# アプリケーションのインストール

以下の手順にしたがって EDIUS アプリケーションをインストールします。

ご使用になっているパソコンのハードウェア仕様によって、手順が多少異なる場合があります。

## ● ご注意

- Canopus DVStormシリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional を使用している場合は、各製品のインストール CD に入っているドライバをインストールし、パソコンのデバイスマネージャで製品が認識されていることを確認してください。インストールやデバイスマネージャでの確認方法については、各製品に付属のセットアップマニュアルを参照してください。
- パソコンが製品を認識する前に、EDIUSのインストールCDに入っているドライバをインストールすると、EDIUS が正常にインストールできない場合があります。

## ドライバインストール

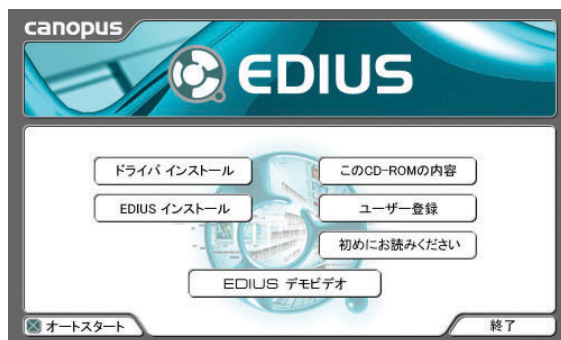
Canopus DVStorm シリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional が搭載されたパソコンには、EDIUS のインストール前にドライバのインストールが必要です。

## ● ご注意

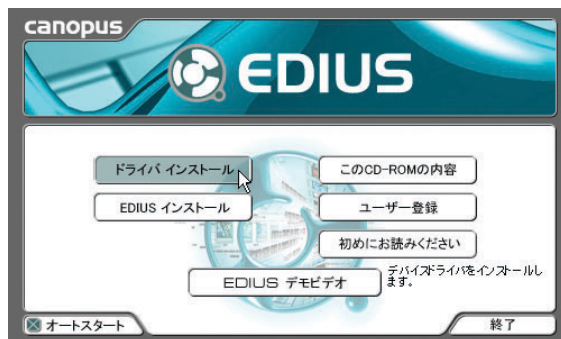
- EDIUS をインストールするパソコンに、Canopus DVStorm シリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional が搭載されている場合は、対応するドライバをインストールしてください。
- OHCI (IEEE1394) 環境でご使用の場合は、Windows XP に付属の標準ドライバを使用しますので、ドライバのインストールは不要です。

## ●アプリケーションのインストール●

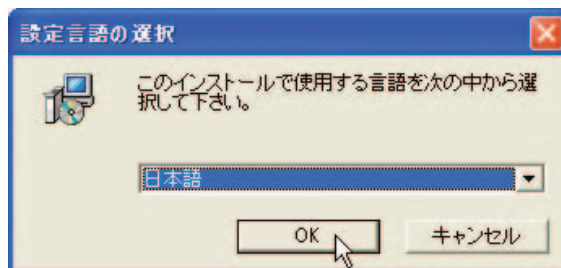
- 1 インストール CD を挿入します。  
ランチャーウィンドウが表示されます。



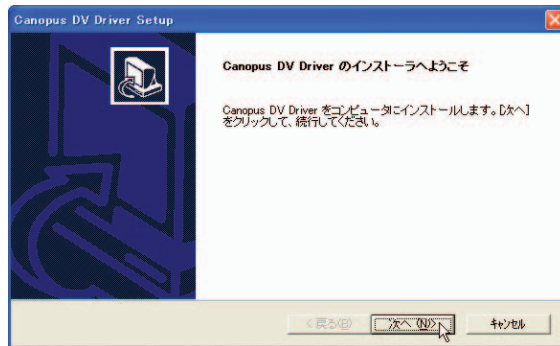
- 2 [ドライバインストール] をクリックします。



- 3 言語を選択して [OK] をクリックします。



4 [次へ] をクリックします。



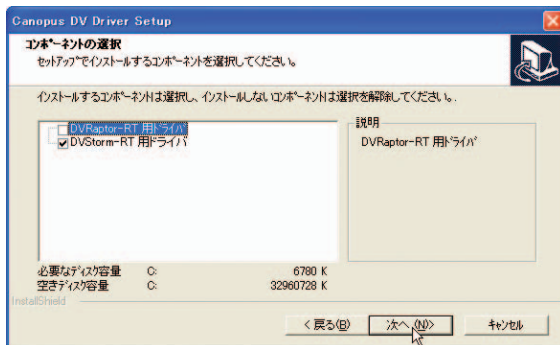
5 使用許諾契約書に同意される場合は [はい] をクリックします。



知識

[ いいえ ] ボタンをクリックすると、インストールを中止します。  
使用許諾契約書に同意いただけない場合は、インストールを中止し、書  
面にて当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

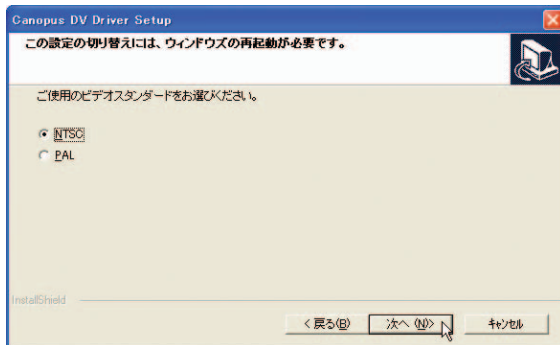
6 インストールするコンポーネントを選択し、[次へ]をクリックします。



◆ 画面は DVStorm シリーズの場合

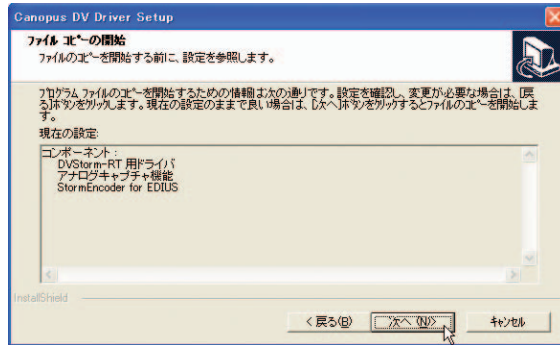
7 ご使用のビデオスタンダードを選択し、[次へ]をクリックします。

日本では、一般的に NTSC 形式が使われています。



## 8 インストールする情報を確認し、[次へ]をクリックします。

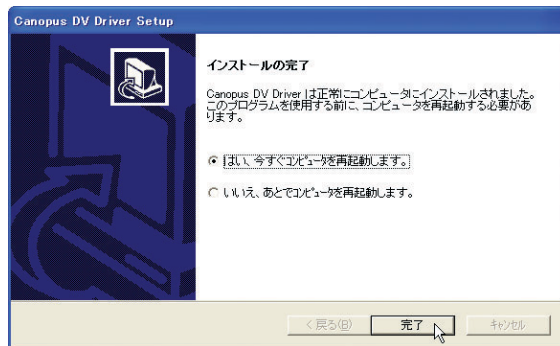
インストールを開始します。



◆ 画面は DVStorm シリーズの場合

## 9 [はい、今すぐコンピュータを再起動します。] を選択し、[完了] をクリックします。

ドライバのインストールは終了です。



## EDIUS のインストール

EDIUS をアンインストールしたあとに再度インストールする場合は、必ずパソコンを再起動させてからインストールしてください。

### ● ご注意

- TitleExpress for Canopus がインストールされている場合は、EDIUS をインストールする前に必ずアンインストールしてください。パソコンに残ったままインストールすると、TitleMotion Pro for Canopus がインストールされません。
- インストールを始める前に、常駐ソフトウェアを含む他のすべてのアプリケーションを終了してください。
- Administrator 権限（パソコンの管理者など）を持つアカウントでインストール作業を行ってください。（アンインストールの場合も同様です。）

- 1 インストール CD を挿入します。  
ランチャーウィンドウが表示されます。



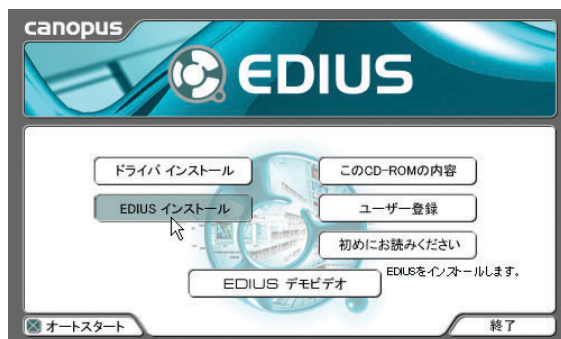




## 知識

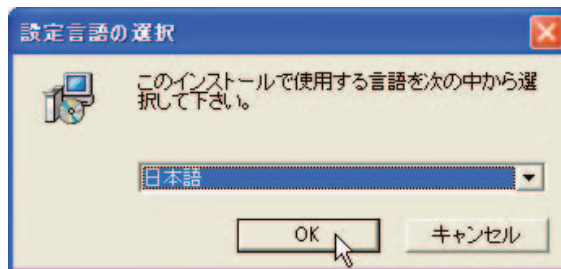
- ランチャーウィンドウでは、インストール作業の他に、ドライバインストール、ユーザー登録やCDの内容確認などが行えます。
- ドライバのインストール後にそのまま再起動した場合は、ランチャーウィンドウが表示されません。マイコンピュータやエクスプローラでインストールCDを開いてランチャーウィンドウを表示させてください。

2 [EDIUS インストール] をクリックします。



[設定言語の選択] ダイアログが表示されます。

3 言語を選択して [OK] ボタンをクリックします。



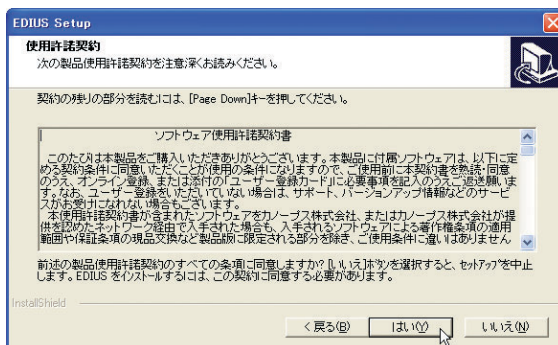
[EDIUS Setup] ダイアログが表示されます。

### 4 [次へ] ボタンをクリックします。



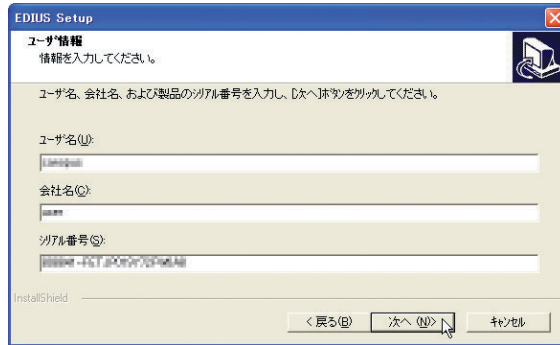
ステップ 10で[次へ] ボタンをクリックするまでは、[戻る] ボタンをクリックして前の操作をやり直すことができます。また、[キャンセル] ボタンをクリックすると、インストールを中止することができます。

### 5 使用許諾契約を読み、同意する場合は[はい] ボタンをクリックします。



[ いいえ ] ボタンをクリックすると、インストールは中止されます。使用許諾契約書の内容に同意いただけない場合は、インストールを中止し、書面に当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

- 6 ユーザ名、会社名、シリアル番号を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。



### 知識

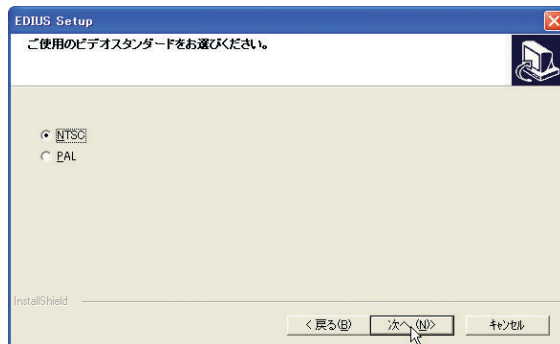
- シリアル番号は、EDIUSインストールCDのCDジャケット表面のシールに記載されている 6 桁 + 16 桁の番号です。

XXXXXX-XXXXXXXXXXXXXXXXXX

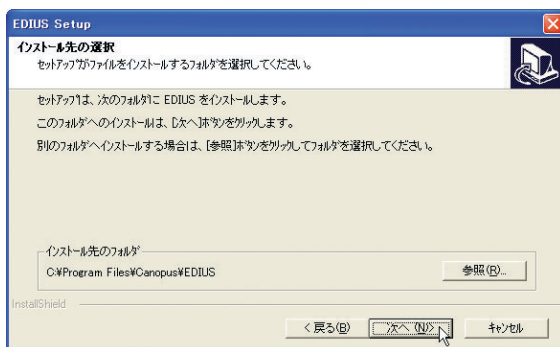
- ご使用のパソコンが個人使用の場合は、[会社名] の欄に任意の文字を入力してください。

- 7 ご使用のビデオスタンダードを選択し、[次へ] をクリックします。

日本では、一般的に NTSC 形式が使われています。



- 8 EDIUS アプリケーションをインストールするフォルダを指定し、[次へ] をクリックします。

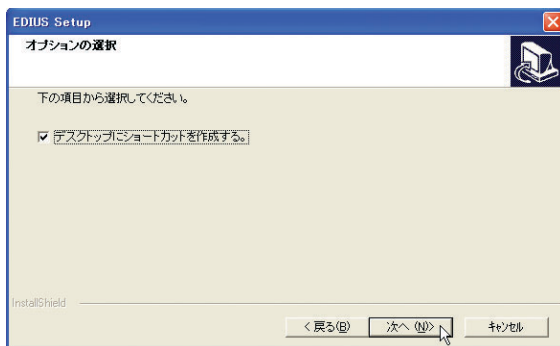


### 知識

デフォルト設定を変更する必要がないときは、そのまま [次へ] ボタンをクリックします。

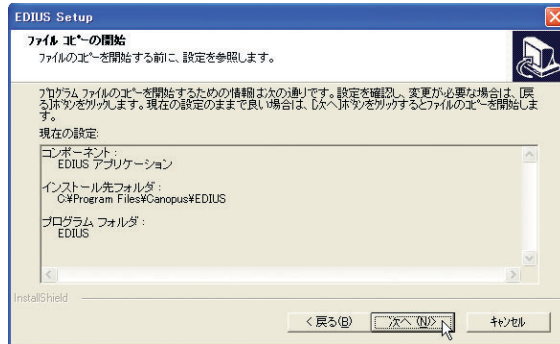
別のフォルダを選択するときは、[参照...] ボタンをクリックして [フォルダの参照] ダイアログを開きます。フォルダを選択したり、フォルダを新規作成することができます。

- 9 デスクトップにショートカットを作成するかどうかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



## 10 ここまでの設定を確認します。

設定を変更する必要がなければ、[ 次へ ] ボタンをクリックしてインストールを開始します。

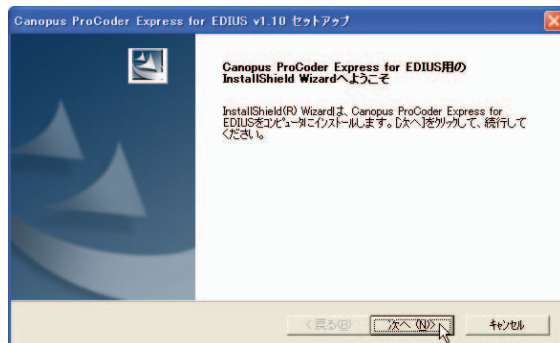


### 知識

変更する場合は、[ 戻る ] ボタンを繰り返しクリックして、変更したい内容が含まれている画面を表示します。

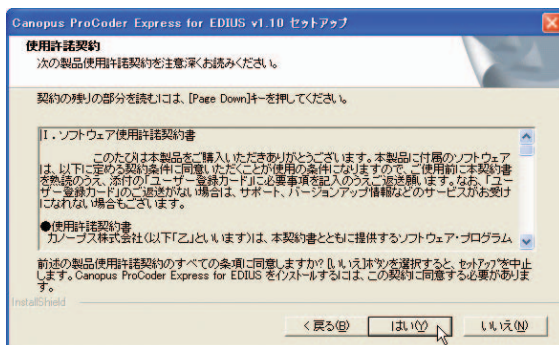
## ■ ProCoder Express for EDIUS のインストール

### 11 [ 次へ ] ボタンをクリックします。



## ●アプリケーションのインストール●

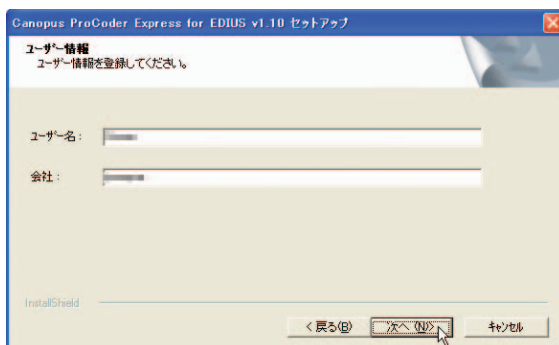
**12** 使用許諾契約を読み、同意する場合は [はい] ボタンをクリックします。



### 知識

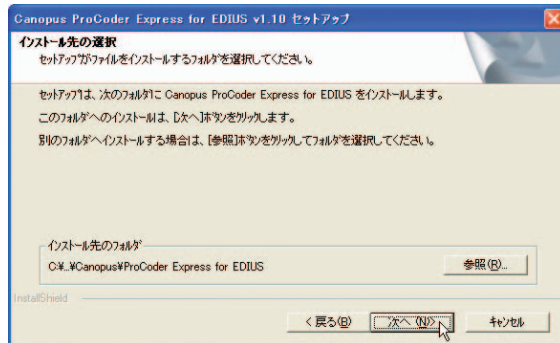
[ いいえ ] ボタンをクリックすると、インストールは中止されます。使用許諾契約に同意されない場合は、インストールを中止し、書面にて当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

**13** ユーザー名、会社名を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。

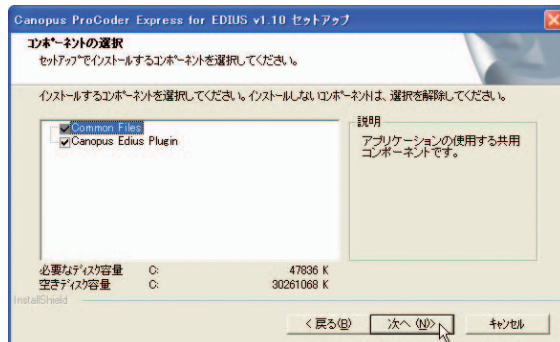


**18** (セットアップ)

- 14** ProCoder Express for EDIUSをインストールするフォルダを指定し、[次へ]ボタンをクリックします。

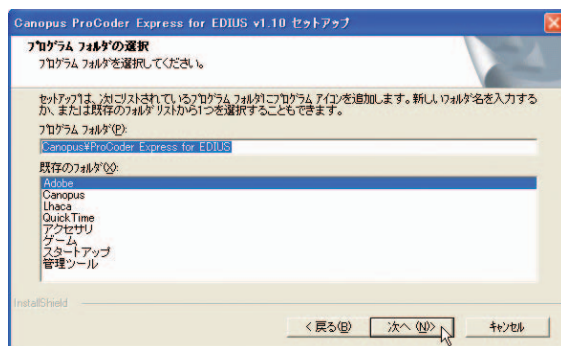


- 15** 両方のコンポーネントにチェックが入っていることを確認し、[次へ]ボタンをクリックします。



**16** プログラムフォルダを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。

インストールを開始します。



### ■ DivX をインストールする

#### ● ご注意

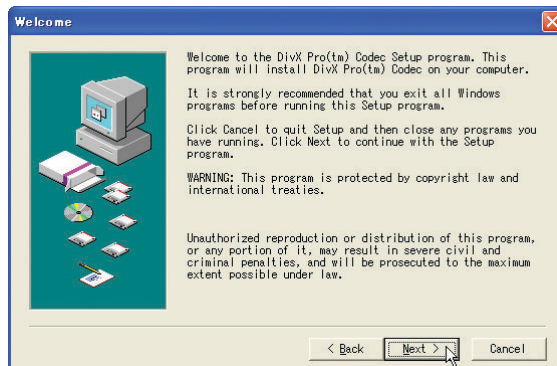
- DivX のインストールは、アクティベーションコード入手のためにインターネットに接続する必要があります。インターネットに接続できない環境では、DivX をご使用になれません。
- DivX のインストール時に注意することについて、下記の当社ウェブページをご覧ください。  
<http://www.canopus.co.jp/tech/faq/faq.htm>
- DivX Pro のシリアル番号は再発行しません。紛失しないように注意してください。



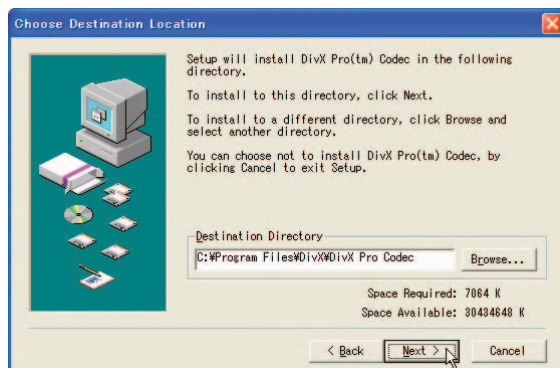
17 [Next] ボタンをクリックします。



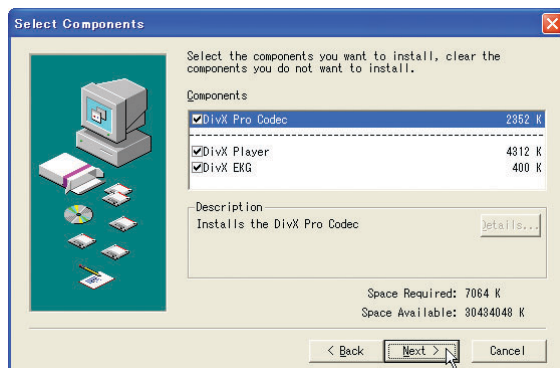
18 [Next] ボタンをクリックします。



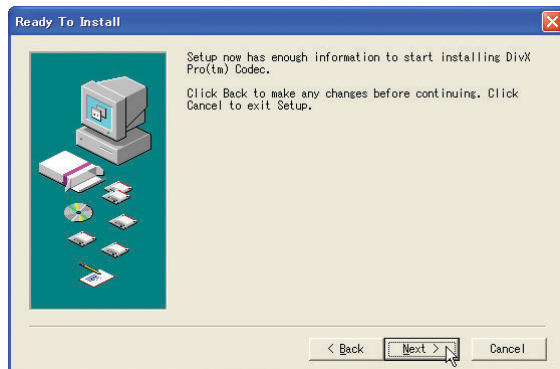
**19** DivX をインストールするフォルダを指定し、[Next] ボタンをクリックします。



**20** インストールするコンポーネントを選択し、[Next] ボタンをクリックします。

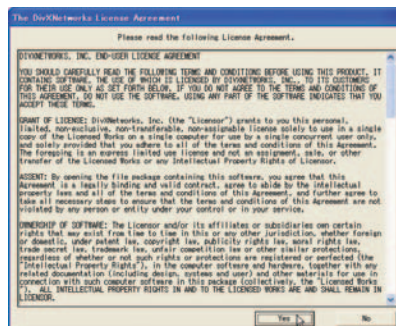


## 21 [Next] ボタンをクリックします。



## 22 使用許諾契約を読み、同意する場合は [Yes] ボタンをクリックします。

別紙「DivX Pro 5.1 Software Licence Agreement 日本語訳（参考）」もあわせてお読みください。



知識

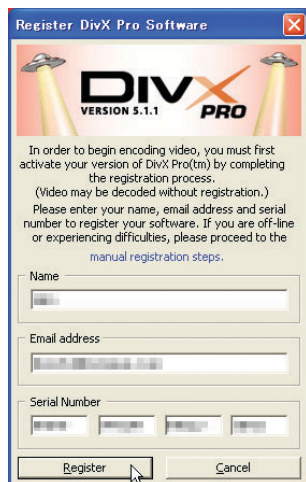
[Decline] ボタンをクリックすると、インストールは中止されます。使用許諾契約に同意されない場合は、インストールを中止し、書面にて当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

**23** 名前 ([Name])、メールアドレス ([Email address])、シリアル番号 ([Serial Number]) を入力し、[Register] ボタンをクリックします。

インターネットに接続し、入力した内容を送信します。

### ● ご注意

[Name] (名前) 入力のときは半角英数字を使用し、全角文字は使用しないでください。



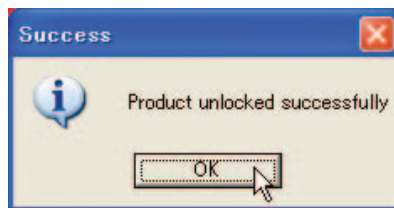
### ● 知識

- シリアル番号は、CDジャケット表面の右下に記載されている 5 桁 + 5 桁 + 5 桁 + 5 桁の番号です。  
XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX
- 入力した情報は、インターネットを通じてDivX Networks社に送信されます。数分後、入力したメールアドレスにDivX Networks社からの登録確認のメールが届きます。ここには、DivXを再インストールする際に必要な「アクティベーションコード」が記載されています。登録確認のメールは大切に保管しておいてください。

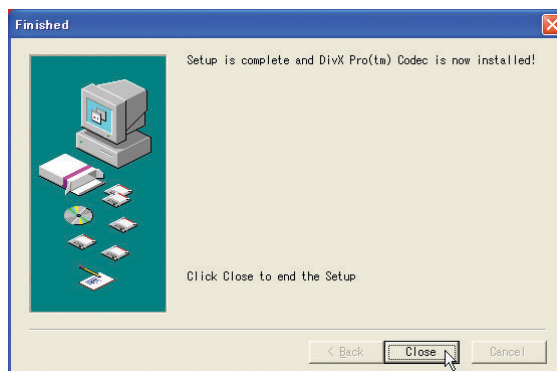
**参照**

お使いの環境によっては、この操作の実行後「General Program Failure」というメッセージが表示され、次の手順に進めなくなる場合があります。そのときは、「DivX のレジストレーションに失敗したときは」P43 を参照してください。

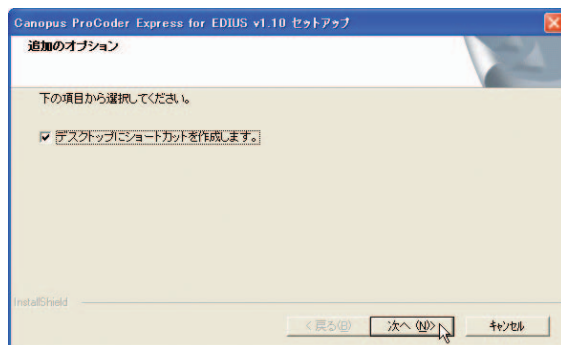
**24** [OK] ボタンをクリックします。



**25** [Close] ボタンをクリックします。

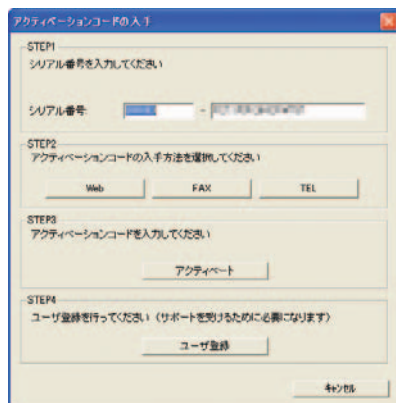


- 26** デスクトップに ProCoder Express for EDIUS のショートカットを作成するかを選択し、[ 次へ ] ボタンをクリックします。



- 27** シリアル番号を確認します。

シリアル番号は、EDIUS インストール CD の CD ジャケット表面のシールに記載されている 6 桁 + 16 桁の番号です。

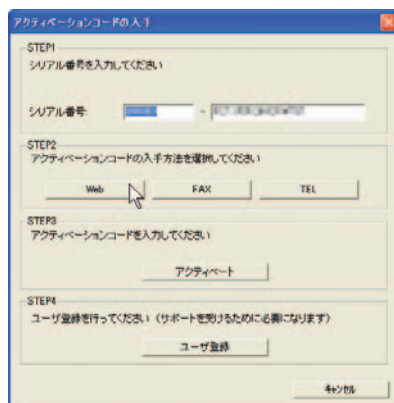


### ● ご注意

- シリアル番号は必ず入力してください。
- アクティベートはユーザー登録とは異なります。サポートをお受けいただくには、別途ユーザー登録が必要です。

## 28 アクティベーションコードの入手方法を選んでクリックします。

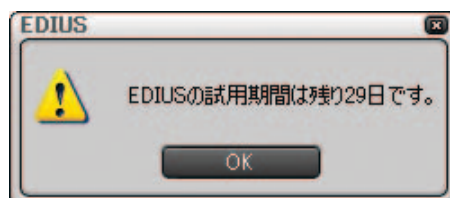
ここでは [Web] を選択した場合を説明します。



次のダイアログが表示されるまでしばらくお待ちいただくことがあります。

### ⚠ ご注意

アクティベーションコードを入力し、アクティベーションが完了（成功）するまでの間は、仮登録となります。仮登録は 30 日間の使用制限があります。



### 🔗 知識

アクティベーションコードは、お使いになる製品のライセンス認証が完了した時点で、当社よりお客様へ発行する認証番号です。



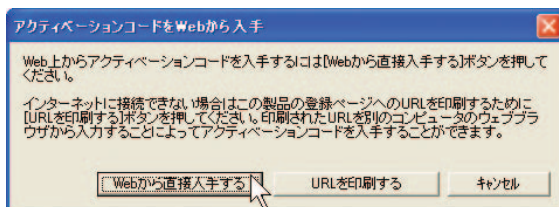
### 参照

アクティベーションコードを Web 以外で入手する場合は下記を参照してください。通常は Web でアクティベーションコードを入手されることをお勧めします。

[FAX] を選択する場合... P33

[TEL] を選択する場合... P39

**29** [Web から直接入手する] ボタンをクリックします。



### 知識

アクティベーションやユーザー登録は EDIUS のインストール後でも可能です。後からインターネットに接続してアクティベーションコードを入手する場合は、[URL を印刷する] ボタンをクリックしてください。プリンタが接続されていない場合は、[キャンセル] ボタンをクリックし、TEL でアクティベーションコードを入手してください。



**30** 連絡先情報の各入力欄に入力します。

**● ご注意**

“★”印の入力欄は必ず入力してください。

**31** 「認証」をクリックします。

### 32 アクティベーションコードをメモ紙などに書き写します。

写し終わったら Web ブラウザを閉じます。



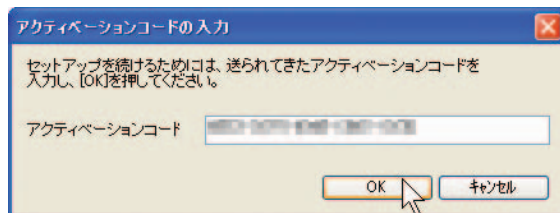
#### 知識

入力した情報は、インターネットを通じて当社に送信されます。数分後、入力したメールアドレスに当社からの登録確認のメールが届きます。ここには、EDIUS をインストールする際に必要な「アクティベーションコード」が記載されています。登録確認のメールは大切に保管しておいてください。

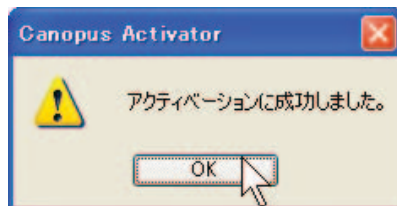
**33** [アクティベート] をクリックします。



**34** アクティベーションコードを入力し、[OK] をクリックします。

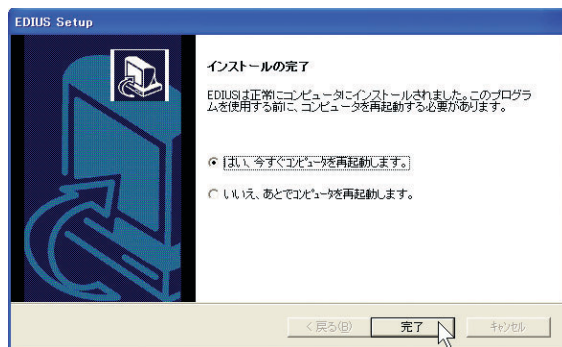


**35** [OK] をクリックします。



**36** [はい、今すぐコンピュータを再起動します。] を選択し、[完了] ボタンをクリックします。

パソコンが再起動します。



Windows が再起動したあと、デスクトップに EDIUS アイコンが表示されます。



### ● ご注意

インストールが完了したあとは、ユーザー登録を行ってください。ユーザー登録については、「ユーザー登録をしよう」P48 を参照してください。

## ●アクティベーションコードを FAX で入手する場合

1 [FAX] ボタンをクリックします。

アクティベーションコードの入手

STEP1  
シリアル番号を入力してください

シリアル番号: [ ] - [ ]

STEP2  
アクティベーションコードの入手方法を選択してください

[Web] [FAX] [TEL]

STEP3  
アクティベーションコードを入力してください

[アクティベート]

STEP4  
ユーザ登録を行ってください (セボートを受けるために必要になります)

[ユーザ登録]

[キャンセル]

2 入力欄に入力し、送付先を選択します。

FAXでアクティベーションコードを入手

FAXでアクティベーションコードを入手するには、下のリストから入手先を選択してください。必要な情報を入力して、[印刷]ボタンを押してください。FAX時に印刷します。印刷したらそれをFAXしてください。アクティベーションコードが送られます。

\* FAX到着後、2営業日以内に返信いたします。(営業時間 10:00~12:00、13:00~17:00 土日祝を除く)

送付先一覧

会社名	市名	国名
カノープス株式会社	兵庫県	日本

\* 名前 [ ]

会社名 [ ]

\* 住所 [ ]

\* 市名 [ ]

\* 県名 [ ]

\* 国名 [ ]

郵便番号 [ ]

\* 電話番号 [ ]

\* FAX番号 [ ]

Eメールアドレス [ ]

[印刷] [キャンセル]

## ● ご注意

“\*” 印の入力欄は必ず入力してください。

## ●アプリケーションのインストール●

### 3 [印刷] ボタンをクリックします。

アクティベーションコード取得用紙が印刷されます。

FAXでアクティベーションコードを手入力

FAXでアクティベーションコードを手入力する場合は、下のリストから手先を選択してください。必要な情報を入力して、[印刷]ボタンをクリックしてください。FAX用紙が印刷されます。印刷したらそれをFAXしてください。アクティベーションコードが送達されます。  
※FAX印刷後、2営業日以内に送達いたします。(営業時間 10:00~12:00、13:00~17:00 土日祝を除く)

送付先一覧

会社名	市名	国名
カネボウ株式会社	兵庫県	日本

\* 名前  
会社名  
住所  
市名  
県名  
国名  
郵便番号  
電話番号  
FAX番号  
Eメールアドレス

印刷 キャンセル

### 4 [キャンセル] ボタンをクリックします。

アクティベーションコードの入力

STEP1  
シリアル番号を入力してください

シリアル番号: [ ] - [ ]

STEP2  
アクティベーションコードの入手方法を選択してください

Web FAX TEL

STEP3  
アクティベーションコードを入力してください

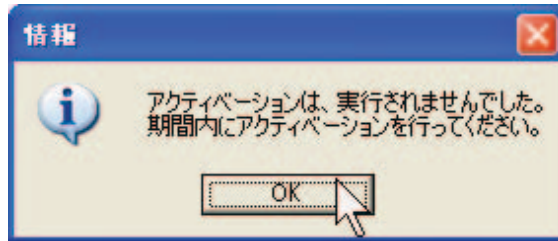
アクティベート

STEP4  
ユーザ登録を行ってください (サポートを受けるために必要になります)

ユーザ登録

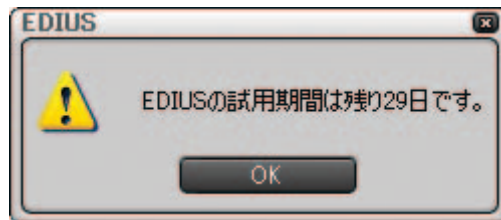
キャンセル

5 [OK] ボタンをクリックします。

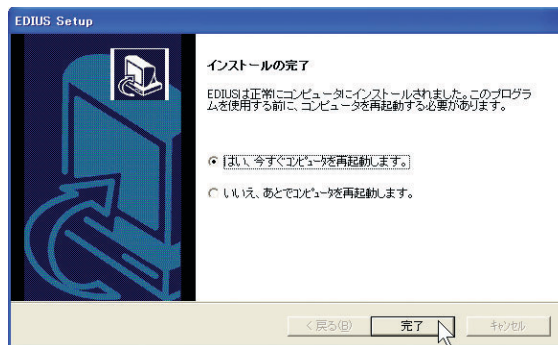


● **ご注意**

アクティベーションコードを入力し、アクティベーションが完了（成功）するまでの間は、仮登録となります。仮登録は 30 日間の使用制限があります。



6 [はい、今すぐコンピュータを再起動します。] を選択し、[完了] ボタンをクリックします。



パソコンが再起動します。

## ●アプリケーションのインストール●

---

Windows が再起動したあと、デスクトップにEDIUS アイコンが表示されます。



### ● ご注意

インストールが完了したあとは、ユーザー登録を行ってください。ユーザー登録については、「ユーザー登録をしよう」P48 を参照してください。

## 7 アクティベーション取得用紙を FAX します。

当社に FAX 到着後、2 営業日以内にアクティベーションコードを返信いたします。

### ● ご注意

- FAX 番号はお間違えのないようにおかけください。
- FAX 送信時には、用紙に記載されているお名前、FAX 番号などが切れてしまわないようにご注意ください。
- アクティベーションコードが記載されたFAXは、大切に保管しておいてください。
- アクティベーションコード入手後に、手順 8 以降を実行してください。

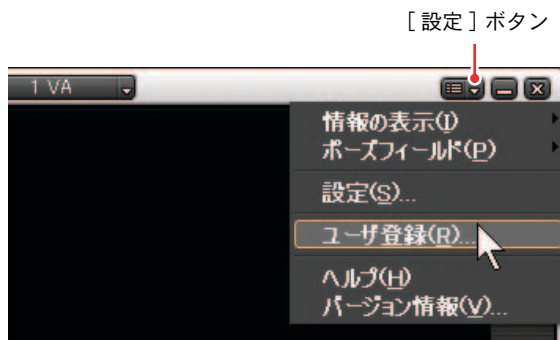
## 8 EDIUS を起動します。

### 💡 参照

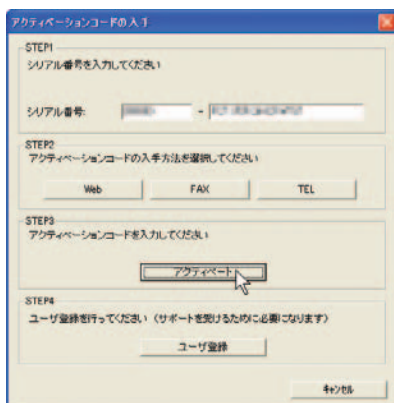
EDIUSの起動については、「1. EDIUSを起動しよう」P64を参照してください。



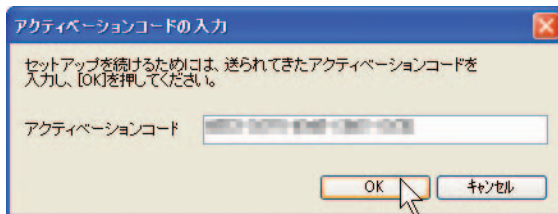
- 9 [設定] ボタンをクリックし、[ユーザ登録] を選択します。



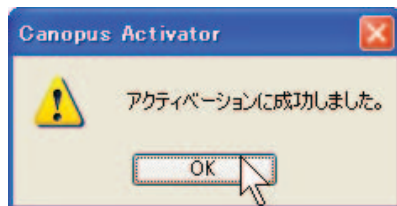
- 10 シリアル番号を確認し、[アクティベート] ボタンをクリックします。



- 11 アクティベーションコードを入力し、[OK] ボタンをクリックします。

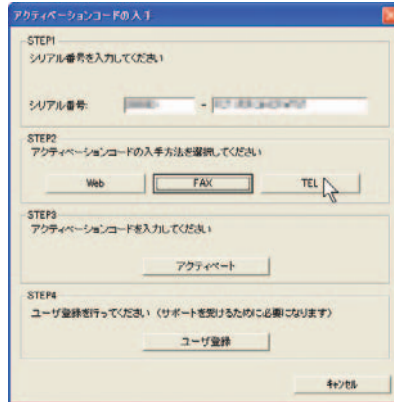


**12** [OK] ボタンをクリックします。



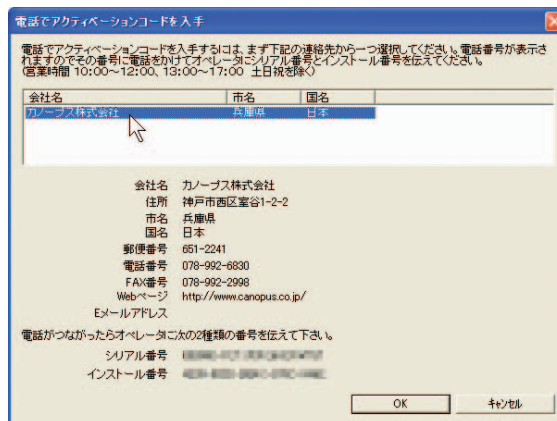
## ●アクティベーションコードを TEL（電話）で入手する場合

1 [TEL] ボタンをクリックします。



2 連絡先を選択します。

[電話番号]、[シリアル番号]、[インストール番号]を確認します。



## ●アプリケーションのインストール●

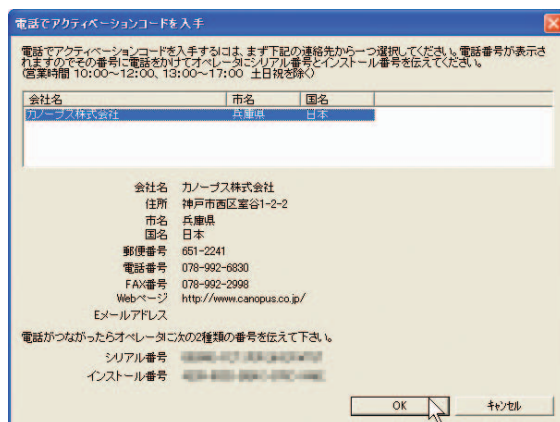
- 3 [電話番号] の番号へ電話をかけ、オペレータに [シリアル番号] と [インストール番号] を伝えます。

オペレータよりアクティベーションコードをお伝えします。

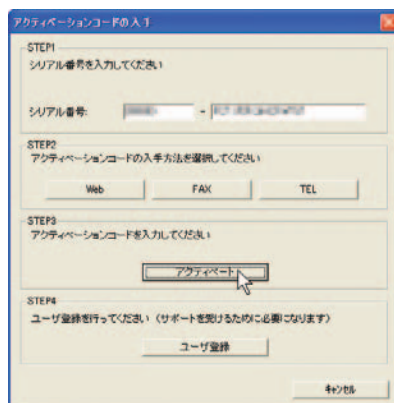
### ● ご注意

- 電話番号はお間違えのないようにおかけください。
- アクティベーションコードは必ずメモ等へ書き写し、大切に保管しておいてください。

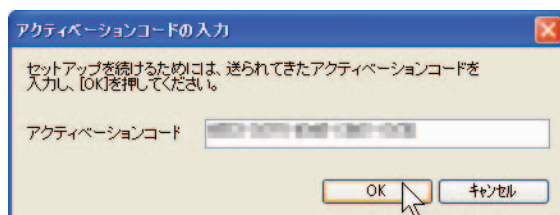
- 4 [OK] ボタンをクリックします。



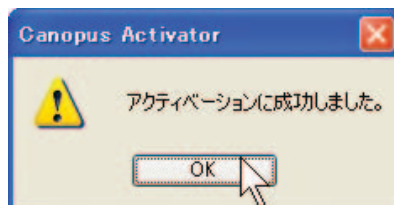
5 [アクティベート] ボタンをクリックします。



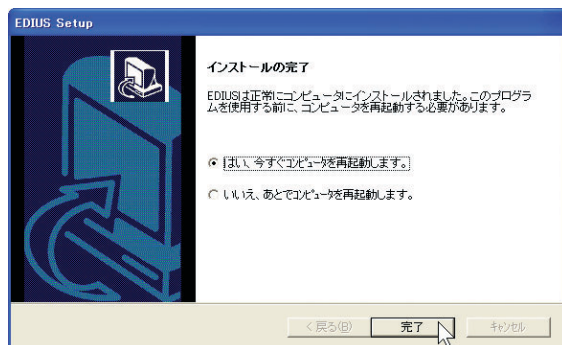
6 アクティベーションコードを入力し、[OK] ボタンをクリックします。



7 [OK] ボタンをクリックします。



- 8 「はい、今すぐコンピュータを再起動します。」を選択し、「完了」ボタンをクリックします。



パソコンが再起動します。

Windows が再起動したあと、デスクトップにEDIUSアイコンが表示されます。



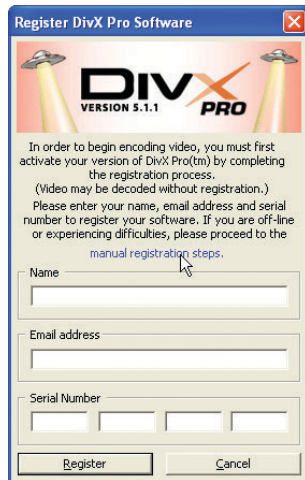
### ● ご注意

インストールが完了したあとは、ユーザー登録を行ってください。ユーザー登録については、「ユーザー登録をしよう」P48 を参照してください。

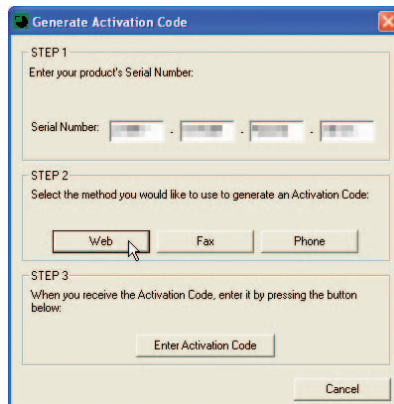
## ●DivX のレジストレーションに失敗したときは

DivX のレジストレーション時に名前、メールアドレス、およびシリアルキー入力後に [Register] ボタンをクリックすると「General Program Failure」というメッセージが表示され、次の手順に進めなくなる場合があります。その場合は以下の手順を行ってください。

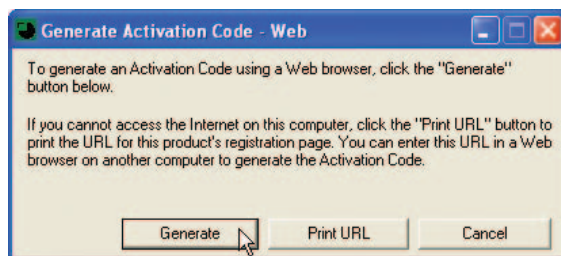
- 1 [manual registration steps.] をクリックします。



- 2 シリアルを登録するダイアログが起動しますので [Serial Number] を入力し、[Web] ボタンをクリックします。



- 3 [Generate] ボタンをクリックします。



- 4 [First Name]、[Last Name]、および [Email] を半角英数字で入力し、[Submit] をクリックします。全角文字は使用しないでください。



ブラウザ上に [Activation Code] が表示されます。

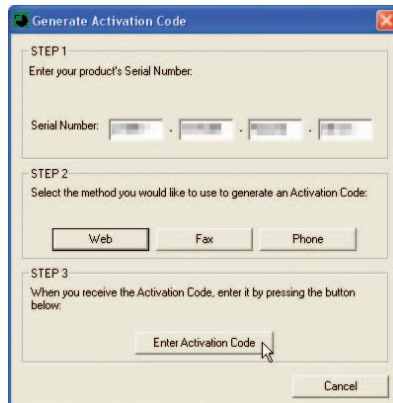




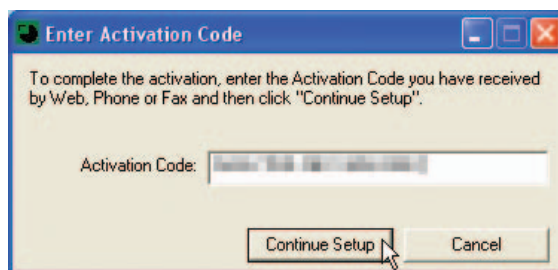
**ご注意**

表示されます Activation Code は、再インストール時などに必要となりますので、メモをとるなど、絶対になくさないようにしてください。

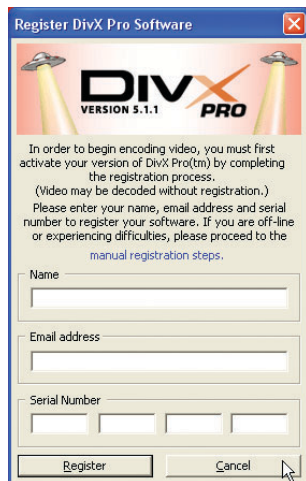
- 5 ブラウザを閉じ、手順2のシリアルを登録するダイアログ上で [Enter Activation Code] ボタンをクリックします。



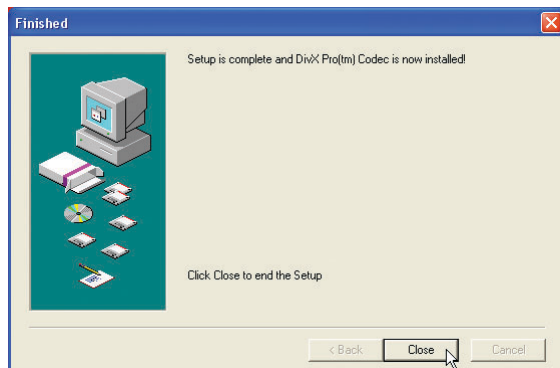
- 6 [Enter Activation Code] ダイアログが起動しますので、手順 4 で表示された [Activation Code] を入力し [Continue Setup] ボタンをクリックします。



7 [Cancel] ボタンをクリックしてください。



8 [Close] ボタンをクリックします。

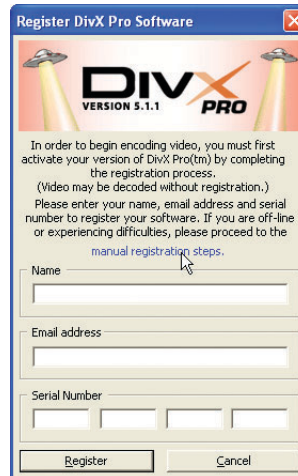




## 知識

OS の再インストールにともなう DivX のレジストレーションについて

- ① [manual registration steps.] をクリックします。



- ② シリアルを登録するダイアログが起動しますので [Serial Number] を入力し、[Enter Activation Code] ボタンをクリックします。
- ③ [Enter Activation Code] ダイアログが起動しますので、[Activation Code] を入力し [Continue Setup] ボタンをクリックした後、[OK] ボタンをクリックします。

## ユーザー登録をしよう

### 💡 ご注意

インストールが完了したあとは、ユーザー登録を行ってください。お使いのパソコンでインターネットに接続できない場合は、オンライン登録ができません。同梱のはがきで登録するか、インターネットが使えるパソコンで当社ウェブページにアクセスし、オンライン登録を行ってください。

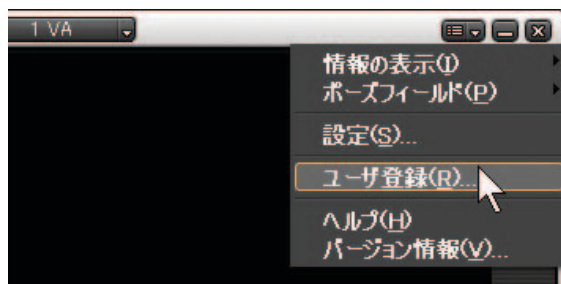
- 1 EDIUS を起動します。



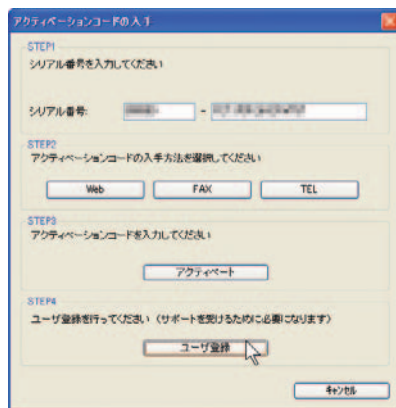
### 参照

EDIUSの起動については、「1. EDIUSを起動しよう」P64を参照してください。

- 2 「設定」 ボタンをクリックし、[ユーザ登録] を選択します。



**3** [ユーザ登録] をクリックします。



ユーザー登録の方法を紹介する当社ウェブページに接続します。

**4** ウェブページの説明を参照し、ユーザー登録を行います。

## アンインストール

### ● ご注意

- アンインストールを始める前に、常駐ソフトウェアを含むすべてのアプリケーションを終了してください。
- Administrator 権限（パソコンの管理者など）を持つアカウントでアンインストール作業を行ってください。

### ● EDIUS のアンインストール

- 1 [スタート] メニューから [コントロールパネル] をクリックします。



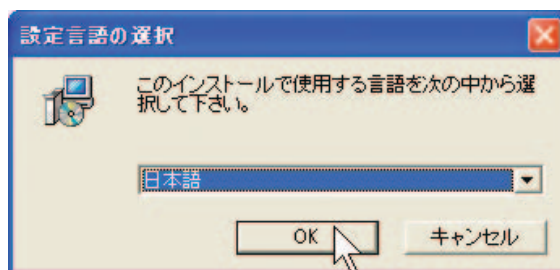
2 「プログラムの追加と削除」をクリックします。



3 「EDIUS」を選択し、「追加と削除」をクリックします。

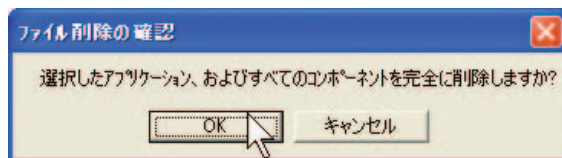


4 「OK」をクリックします。

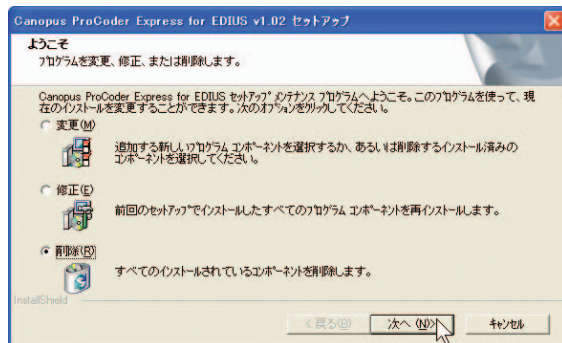


## ●アプリケーションのインストール●

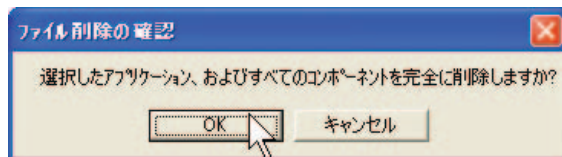
5 [OK] をクリックします。



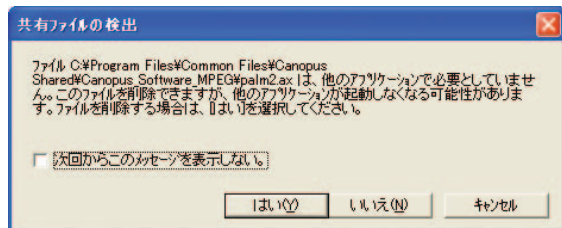
6 [削除] を選択し、[次へ] をクリックします。



7 [OK] をクリックします。

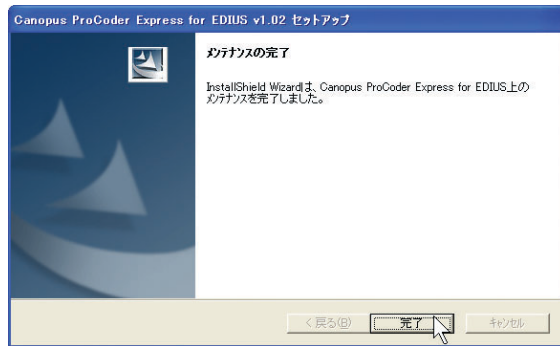


削除中に次のような画面が表示された場合は、ご使用の環境にあわせて [はい]、または [いいえ] をクリックします。

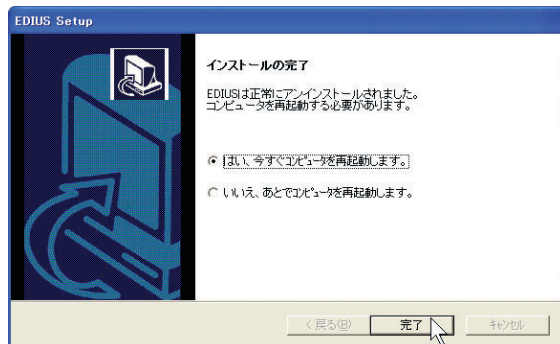




8 [完了] をクリックします。



9 [完了] をクリックします。



パソコンが再起動します。



### ご注意

アンインストール後は、必ずパソコンを再起動してください。

### ●DivX Player のアンインストール

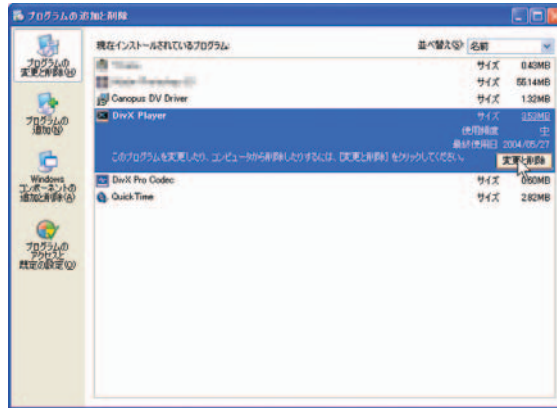
- 1 [スタート] メニューから [コントロールパネル] をクリックします。



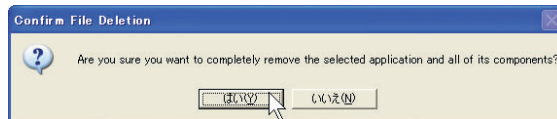
- 2 [プログラムの追加と削除] をクリックします。



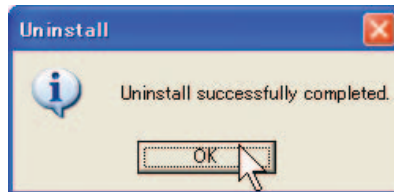
- 3 [DivX Player] を選択し、[追加と削除] をクリックします。



- 4 [はい] をクリックします。



- 5 [OK] をクリックします。

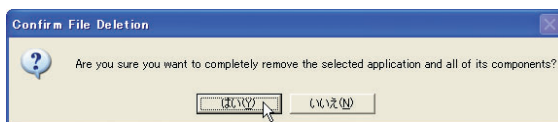


### ●DivX Pro Codec のアンインストール

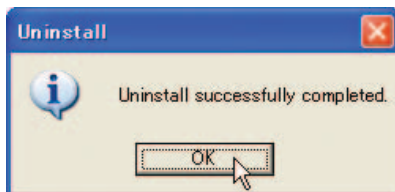
- 1 [スタート] メニューから [すべてのプログラム] を選択します。続けて [DivX] から [DivX Pro Codec] へ進み、[Remove DivX Pro Codec] を選択します。



- 2 [はい] をクリックします。



- 3 [OK] をクリックします。

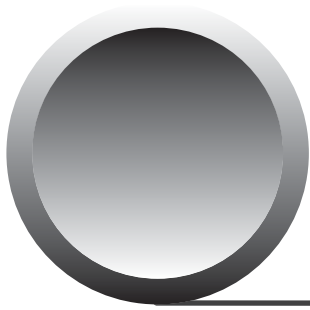


- 4 [はい] をクリックします。



パソコンが再起動します。





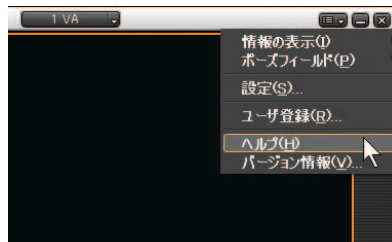
# リファレンス

---

ここでは、EDIUS で実行できる機能を紹介します。

## EDIUS のオンラインヘルプ

オンラインヘルプには、EDIUS で使用するメニュー、ボタン、画面別に EDIUS の機能を説明しています。ボタンやメニューの機能について知りたいときは、ぜひオンラインヘルプを起動してみてください。



# EDIUS でできること

EDIUS は、リアルタイムビデオ編集ソフトウェアです。  
次の当社製品を組み合わせていただくと、より快適にご使用いただけます。

- DVStorm シリーズ
- DVReX-RT、DVReX-RT Professional


## レイアウト

操作画面のレイアウトを、お好みでカスタマイズすることができます。また、そのレイアウトを 10 通りまで登録することができます。

- 表示するボタンを選択する  
→ 「各ウィンドウの表示を変更する」 P114
- お好みの画面配置を登録する  
→ 「ウィンドウのレイアウトを登録する」 P129

## ビンウィンドウ

クリップの整理や検索も可能です。ビンウィンドウ内の「フォルダビュー」にはツリー表示形式でフォルダ単位の階層をつくることができます。

- ビンウィンドウのクリップをフォルダで分類する  
→ 「クリップを分類する（フォルダビュー）」 P195
- ビンウィンドウでクリップを検索する  
→ 「クリップを検索する」 P200
-  エクスプローラからフォルダごとファイルを登録する  
→ 「ドラッグ & ドロップで登録」 P180





- 登録したクリップを関連付けされているアプリケーションから開く  
→「クリップの情報を見る」P181



- ビンウィンドウの内容を保存する、読み込む  
→「ビンウィンドウの内容をインポート / エクスポートする」P198

## キャプチャ

他のツールを使うことなく、DV 機器から直接タイムラインに素材をキャプチャすることができます。また、設定した条件に応じてファイルを自動分割してキャプチャすることもできます。

- ソースモニタから DV カメラを制御する  
→「ソースデータをプレビューする」P135
- タイムラインへ直接クリップをキャプチャする  
→「外部入力の DV ソースデータを直接タイムラインに配置する（ハイブリットデジタル）」P160
- キャプチャ中にタイムコードの切れ目を検出してファイルを自動分割する  
→「編集の初期設定を行う」P81
- MPEG ファイルを直接キャプチャする \*1  
→「MPEG ファイルとしてキャプチャする」P161

\*1 MTV シリーズ、MTU シリーズ、MVR-D2000、DigitalVideo Recorder、DigitalVideo Recorder for USB EMR100 を組み合わせている場合のみ可能。

## 編集


タイムラインに In 点を指定してクリップを貼り付ける 3 ポイント編集や、素材の再生速度を変化させ、タイムライン上の指定範囲に合わせて貼り付ける 4 ポイント編集にも対応しています。


- 3 点編集  
→「タイムラインに挿入点（In 点）を指定してクリップを追加する」P243
- 4 点編集  
→「タイムラインに挿入点（In 点）と終了点（Out 点）を指定してクリップを追加する」P244

また、タイムラインで In 点と Out 点を設定し、その範囲をレンダリングすることでクリップとして再利用することもできます。

- レンダリングしてクリップとして追加  
→ 「タイムラインからクリップを書き出す」 P277

その他、AVI、MPEG1、MPEG2、MP3、Wave、OggVorbis ファイルなどの混在編集や、当社製 Imagine で作成されたファイルに対応しています。


-  ● すべての操作、設定項目から選択する  
→ 「EDIUS マーク」 P77


-  ● プロジェクトを連結する  
→ 「プロジェクトをマージする」 P172

## エフェクト

パラメータ設定したエフェクトを、オリジナルエフェクト（ユーザープリセットエフェクト）として [Effect] パレットに登録することができます。また、そのオリジナルエフェクトデータを出力して、他の EDIUS で使うことができます。

- 一度設定したエフェクトを登録する  
→ 「調整したエフェクトの設定（ユーザープリセットエフェクト）を登録する」 P315
- エフェクトデータを出力する  
→ 「ユーザープリセットエフェクトをインポート / エクスポートする」 P322

-  ● クリップのレイアウトを調節する  
→ 「クリップのレイアウトを調節する」 P273

-  ● VST プラグインを使用する  
→ 「VST プラグインを使用する」 P323

## タイトル

簡単にタイトルを作成し、エフェクトをつけることができます。タイトル作成には TitleMotion Pro for Canopus を採用し、テキストに文字飾りやテンプレートをつけることはもちろん、アニメーションなどの動きを設定したタイトルクリップが作成できるようになりました。

- タイトルを作成する
  - 「11. タイトルを作成する」 P324
- タイトルに効果をつける
  - 「タイトルにエフェクトをつける」 P387
- タイトルの位置を変更する
  - 「タイトルの位置を調整する」 P387
- タイトルに動きをつける
  - 「タイトルにアニメーションを設定する」 P374

## 出力

様々な形式でファイルを出力できます。また、ウェブや DVD、CD-ROM などの用途別に出力方法を選択できるので、難しい設定に悩むことなく簡単に出力できます。

DVDレコーダをご使用の場合は、出力したファイルをそのままDVDに記録できます。

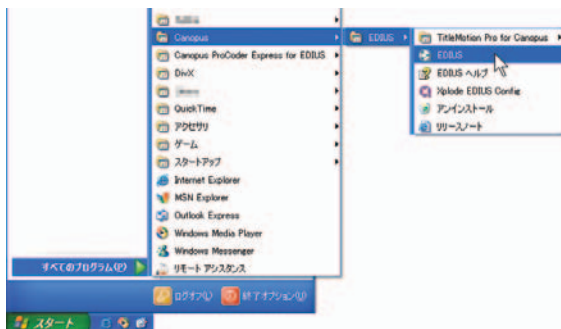
- 用途別に出力する
  - 「[Canopus ProCoder Express For EDIUS] を選択した場合」 P410
- DV、MPEG、WAVE などの形式で出力する
  - 「ファイル形式で出力する」 P408
- DV テープなどのテープメディアに出力する
  - 「DV テープに出力する」 P427
- 静止画として出力する
  - 「ファイル形式で出力する」 P408
- 音声だけを出力する
  - 「ファイル形式で出力する」 P408

# 1. EDIUS を起動しよう

EDIUS を起動するには、デスクトップのアイコンをダブルクリックします。

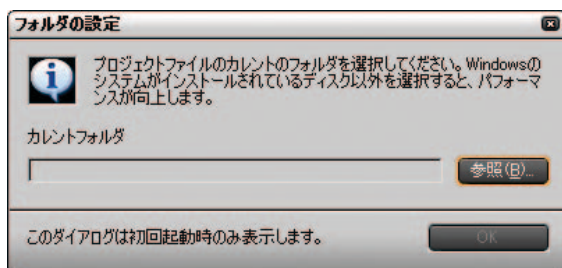


または、Windows の [ スタート ] ボタン → [ すべてのプログラム ] (Windows 2000 の場合は [ プログラム ] ) → [ Canopus ] → [ EDIUS ] → [ EDIUS ] を実行します。



## はじめて起動するとき

インストール後にはじめて EDIUS を起動したときは、次のようなダイアログが表示されます。



- 1 [参照] ボタンをクリックすると、[フォルダの参照] ダイアログが表示されます。ここで、EDIUS の編集作業で使用するフォルダを指定します。このフォルダには、編集作業で作成されるソースファイル、編集後に作成されるファイルを格納します。

### ● ご注意

EDIUS の動作効率を良くするためにも編集作業に使用するフォルダは、システムのインストールされていないハードディスク(2 台目のハードディスク等)に作成していただくことをお勧めします。

- 2 [OK] ボタンをクリックします。

起動ダイアログが表示されます。

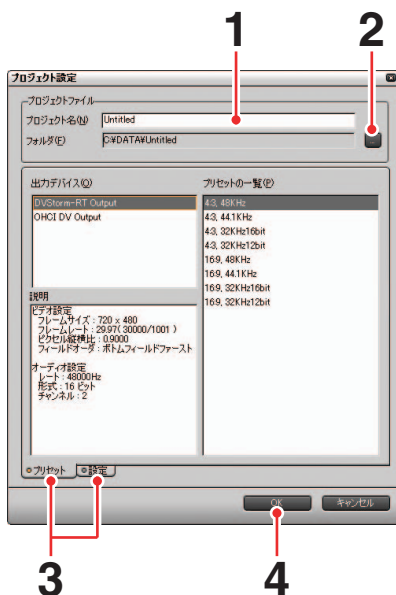


EDIUS のプログラムを終了するには、[ 閉じる ] ボタンをクリックします。

## ● 新規プロジェクトを作成するとき

起動ダイアログで、[ 新規 ] ボタンをクリックします。

[ プロジェクト設定 ] ダイアログが表示されます。



- 1 [プロジェクトファイル] エリアの [プロジェクト名] に、作業するプロジェクト名を入力します。
- 2 作業するフォルダを変更する場合は、[...] ボタンをクリックして表示される [フォルダの参照] ダイアログで対象となるフォルダを指定します。



### 知識

EDIUS の作業効率を良くするためにも、フォルダはシステムのインストールされていないハードディスク (2 台目のハードディスク等) に作成していただくことをお勧めします。

- 3 [出力デバイス] から使用する製品を選択します。

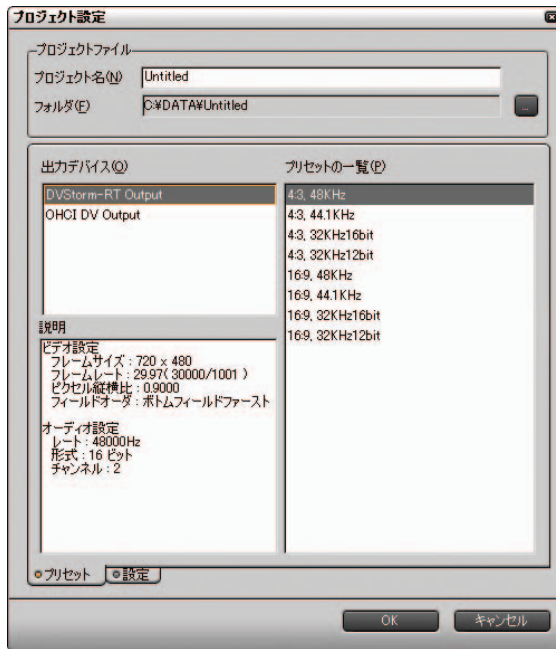
#### 4 [プリセット]、[設定] タブの内容を設定します。

設定するタブをクリックして表示を切り替えます。

#### 5 [OK] ボタンをクリックします。

EDIUS 操作画面が表示されます。

### ● [プリセット] タブ



[出力デバイス] から出力用の製品を選択します。製品によって表示される [プリセットの一覧] が異なります。

プリセットを選択すると、設定内容が [説明] に表示されます。

#### ● ご注意

使用するビデオクリップと異なる設定のフォーマットを選択すると、動作速度が低下します。

## ● [ 設定 ] タブ



### [ 時間表示 ] :

ビデオスタンダードが NTSC の場合、プロジェクト側のタイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選択します。

[ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックして選択します。初期設定は [ ドロップフレーム ] です。

### [ CODEC ] :

テンポラリファイル作成やレンダリングに使用するコーデックを選択します。

[ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックして選択します。

- DV AVI エクスポート

DV で圧縮された AVI ファイルを使用します。初期設定です。

- RGB AVI エクスポート

非圧縮 AVI となります。形式は RGB です。

- UYVY AVI エクスポート

非圧縮 AVI となります。形式は UYVY です。



## ● YUY2 AVI エクスポート

非圧縮 AVI となります。形式は YUY2 です。

**知識**

他のアプリケーションでファイルを使用する場合、DV 圧縮された AVI 形式のフォーマットに対応していない場合があります。

このような場合、非圧縮 AVI ファイルとして出力することで対応できる可能性があります。

使用できるフォーマットについては、ファイルを使用するアプリケーションの仕様をご確認ください。

## [ 開始タイムコード ] :

プロジェクトの開始位置のタイムコードを入力します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:00;00」です。

## [ 予定全長 ] :

はじめにプロジェクトの長さが決まっている場合は、その全長（時間）を入力します。予定全長を超えると、タイムラインウィンドウの色が変わるなどの警告を出します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「--:--:--;--」です。

## [ オーバースキャンサイズ ] :

オーバースキャンを使用するときは比率を入力します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。入力範囲は「0」～「20」です。オーバースキャンを使用しないときは「0」を入力します。

## ● 以前作成したプロジェクトファイルを読み込むとき

- 1 [最近使ったファイル] には、作業したプロジェクトファイルの履歴が残っています。[▼](リスト) ボタンをクリックしてプロジェクトファイルを選択します。

履歴が残っていない場合は、[...] ボタンをクリックして[ファイルを開く] ダイアログから対象となるプロジェクトファイルを選択します。



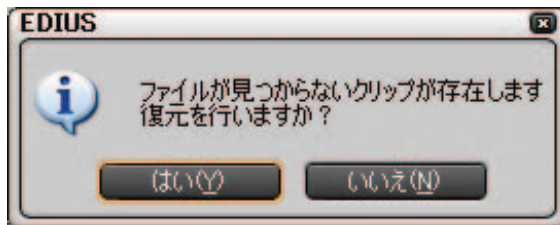
- 2 [開く] ボタンをクリックします。

EDIUS 操作画面が表示されます。

## ● オフラインクリップを復元する

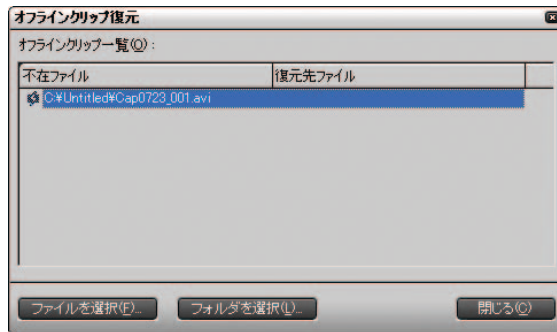
ピンウィンドウに登録したクリップは、ソースファイルとリンクしています。プロジェクトファイルを保存した後、ソースファイルを移動したり削除したりした場合、そのファイルとリンクしていたクリップは「オフラインクリップ」となります。

以前作成したプロジェクトファイルを読み込んでいるとき、オフラインクリップが含まれていると次のようなメッセージが表示されます。



1 「はい」をクリックします。

「オフラインクリップの復元」ダイアログが表示されます。



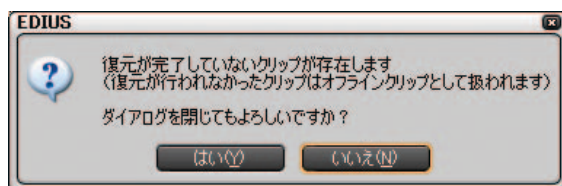
2 「オフラインクリップ一覧」からクリップを選択（複数も可能）して、「ファイルを選択」または「フォルダを選択」ボタンをクリックします。

- 3** ファイルを選択し、[開く] をクリックします。またはフォルダを選択し、[OK] をクリックします。

選択されたファイルが元のソースファイルの情報と一致した場合、リンク先が[復元先ファイル]に表示されます。

- 4** [閉じる] ボタンをクリックします。

すべてのクリップの復元が完了していない場合は、復元が完了していないことを示すメッセージが表示されます。



**● ご注意**

参照 AVI ファイルをクリップとして登録している場合は、ファイルを移動するとオフラインクリップになります。この場合、オフラインクリップを復元することはできません。

## 2. 操作画面の構成

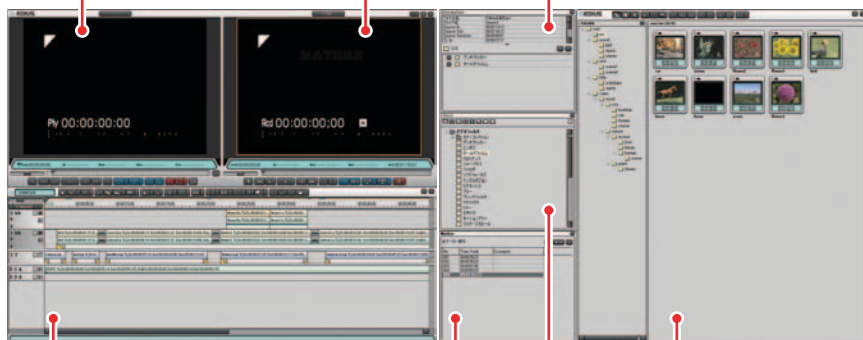
EDIUS の標準的な操作画面は、次の 3 つのウィンドウと 3 つのパレットで構成されています。

モニタウィンドウ（モニタの総称）→ P74

ソースモニタ（Player）

タイムラインモニタ（Recorder）

[Information] パレット→ P76



タイムラインウィンドウ→ P75

ピンウィンドウ→ P75

[Effect] パレット→ P76

[Maker] パレット→ P77

◆ デュアルディスプレイの場合

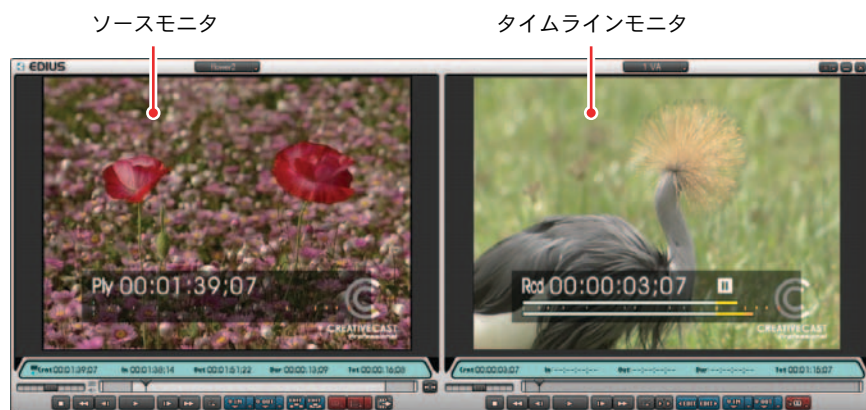
### ● モニタウィンドウ

#### ソースモニタ

ソースモニタでは、ソースデータを再生したり、In 点 / Out 点を設定してクリップを作成することができます。

#### タイムラインモニタ

タイムラインモニタでは、タイムラインウィンドウ上のクリップ（タイムラインクリップ）を再生したり、タイムラインクリップ上に In 点 / Out 点を設定することができます。



#### ◆ デュアルモード

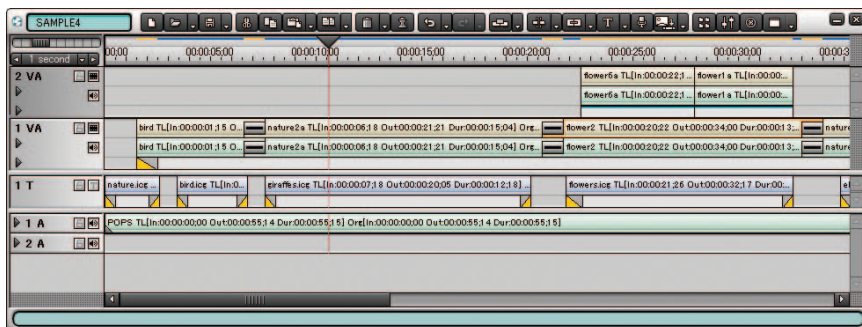


#### ◆ シングルモード

シングルモードでは、ソースモニタとタイムラインモニタをボタンで切り替えます。

## ● タイムラインウィンドウ

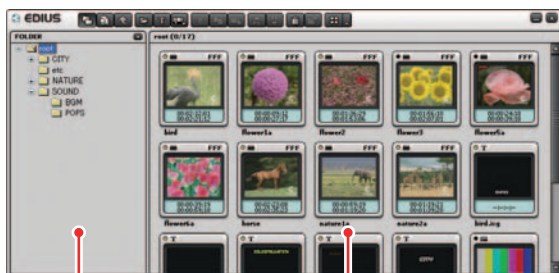
タイムラインウィンドウでは、作成したクリップを時間軸にしたがって配置し、編集することができます。



VA トラックには、ビデオクリップとそれに付随するオーディオクリップを配置します。T トラックには、タイトルクリップを配置します。A トラックには、BGM やナレーションなどのオーディオクリップを配置します。

## ● ビンウィンドウ

ビンウィンドウは、キャプチャしたビデオクリップやオーディオクリップなどの素材が登録されているウィンドウです。

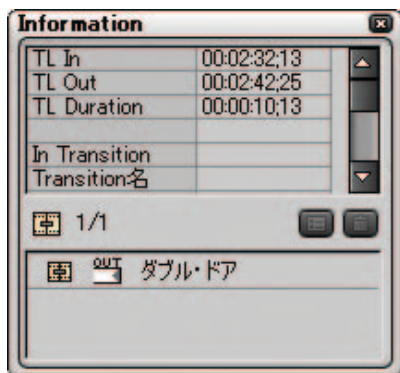


フォルダビュー

クリップビュー

### ● [Information] パレット

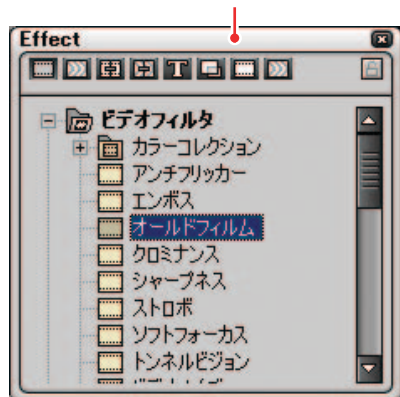
[Information] パレットでは、タイムライン上に配置したクリップの詳しい情報を確認することができます。また、クリップに適用したエフェクトの設定が変更できます。



### ● [Effect] パレット

[Effect] パレットには、ビデオやオーディオに特殊効果を付けたり、クリップの継ぎ目にトランジション効果を付けることができるエフェクトの一覧が表示されます。

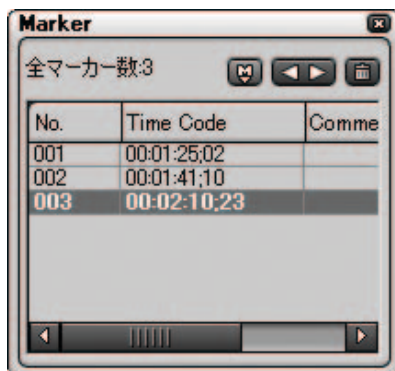
この枠をダブルクリックすると、画面の高さまでウィンドウが拡大します。元のサイズに戻すには、再度枠をダブルクリックします。






## ● [Marker] パレット

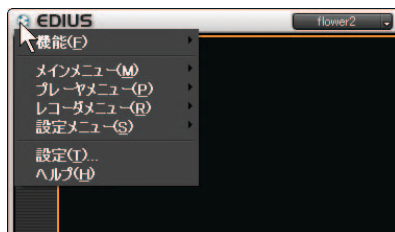
タイムラインクリップ上にマーカーを設定してその位置にジャンプしたり、クリップの開始位置にジャンプすることができます。



## ● EDIUS マーク

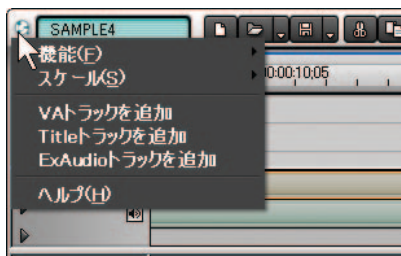
ウィンドウの EDIUS マーク  をクリックすると、そのウィンドウのすべての設定メニューを表示します。

## モニタウィンドウ



ショートカットキーは、キーボードの [Shift] キーを押しながら [F1] キーを押します。

## タイムラインウィンドウ



ショートカットキーは、キーボードの [Shift] キーを押しながら [F2] キーを押します。

## ビンウィンドウ



ショートカットキーは、キーボードの [Shift] キーを押しながら [F3] キーを押します。



### 参照

各画面の役割やボタンの機能など更に詳細な内容が必要な場合は、オンラインヘルプを参照してください。

## 3. 編集前に基本設定を行おう

EDIUS は編集を始める前に編集操作、ハードウェア、アプリケーションの初期設定を行うことができます。

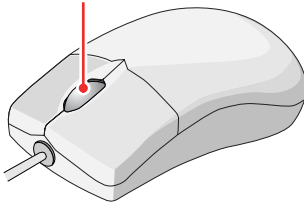
設定はそれぞれ独自のダイアログで行います。設定は編集中でも変更できます。

### ● マウスホイールでの設定方法

各設定画面での設定値は、マウスのホイールボタンで変更することができます。

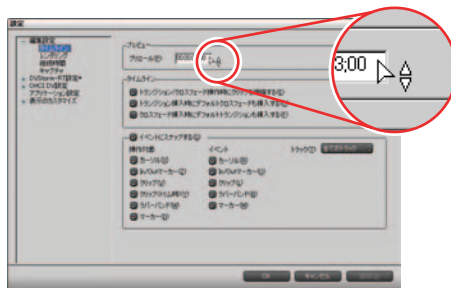
ホイールボタンとは、マウス中央にあるボタンのことです。

ホイールボタン



- 1 設定画面の設定値の上にカーソルを移動させます。

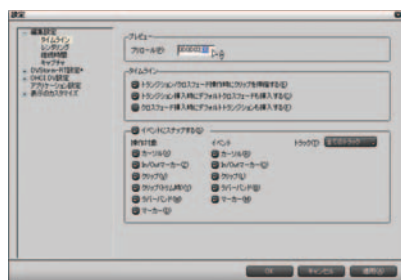
カーソルの形状が変化します。



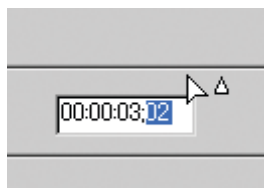
### ● 3. 編集前に基本設定を行おう ●

## 2 変更したい設定値をクリックし、ホイールボタンを前後に回転させます。

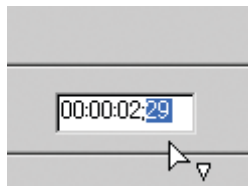
前方へ回転させると、数値が大きくなります。後方へ回転させると、数値が小さくなります。



設定入力欄でマウスを右ドラッグし、上方向へ動かすと数値が増加します。ドラッグをしている間は増加を続けます。ドラッグした位置からマウスを遠ざけるにつれて増分が増えます。



同じようにマウスを右ドラッグし、下方向へ動かすと数値が減少します。

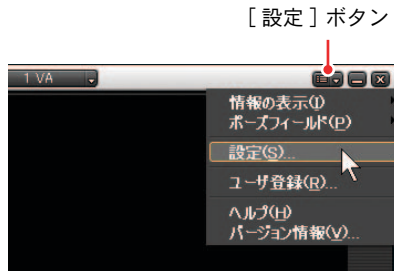


ドラッグ（左ドラッグ）し、上方向へ動かすとマウスの移動量だけ増加します。同じように下方向へ動かすと減少します。この場合、マウスを動かさないと数値は変化しません。

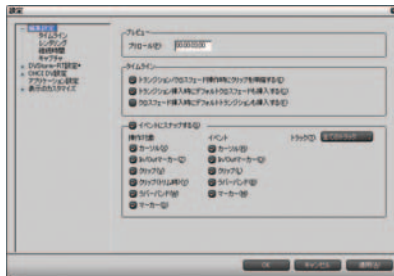
## 編集の初期設定を行う

編集操作の初期設定として、タイムライン上の操作、静止画やタイトルなどの継続時間、キャプチャの設定を行います。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



[設定] ダイアログが表示されます。



- 2 [編集設定] にある [タイムライン]、[レンダリング]、[継続時間]、[キャプチャ] の内容をそれぞれ設定します。

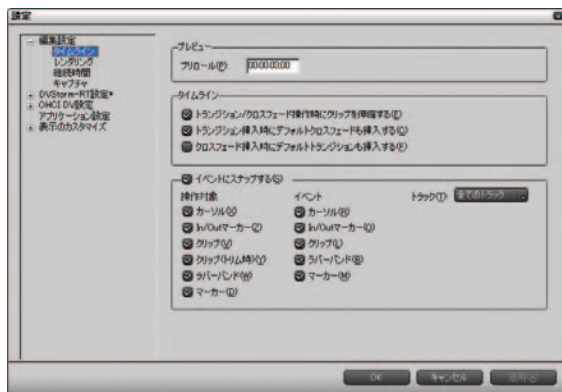
設定する項目をクリックして表示を切り替えます。

- 3 [適用] ボタンをクリックします。

設定した内容が初期設定として登録されます。

[設定] ダイアログを閉じるには、[OK] ボタンをクリックします。

## ● [タイムライン]



### [プレビュー] エリア

[プリロール] :

[Timeline カーソルの周辺を再生 ] ボタンで再生した場合の予備動作時間 (プリロール) を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:03;00」です。

### [タイムライン] エリア

[ トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する ] :

チェックを入れると、トランジション / クロスフェードをタイムライン上のクリップに追加するとき、左右のクリップがそれぞれ伸びて重なります (全体の長さは変わりません)。初期設定はチェックが入っています。



#### 参照

詳細については「トランジション / オーディオクロスフェードを使う」P290を参照してください。

[トランジション挿入時にデフォルトクロスフェードも挿入する]：

チェックを入れると、VAトラック上でビデオクリップにトランジションを追加すると、同じ位置のオーディオクリップにも、デュレーションで設定した長さのデフォルトクロスフェードが自動的に追加されます。初期設定はチェックが入っています。

[クロスフェード挿入時にデフォルトトランジションも挿入する]：

チェックを入れると、VAトラック上でオーディオクリップにクロスフェードを追加すると、同じ位置のビデオクリップにも、デュレーションで設定した長さのデフォルトトランジションが自動的に追加されます。初期設定はチェックが入っていません。



### 参照

デュレーションについては、「デフォルトエフェクトの適用時間を変更する」P294を参照してください。

## [イベントにスナップする] エリア

タイムラインカーソル位置などにクリップを近づけると、自動的に隙間無くクリップを配置（スナップ）する機能を使うか、どうかを設定します。

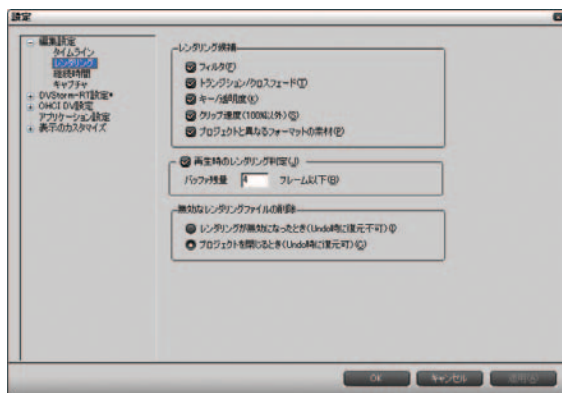
[操作対象]、[イベント]：

スナップの対象となる操作、イベントを設定します。

[トラック]：

有効範囲 [全てのトラック / 同じトラック] を選択します。

## ● [レンダリング]



### [レンダリング候補] エリア

レンダリングを行う部分を設定します。

初期設定では以下のすべての対象にチェックが入っています。

[フィルタ]：

ビデオフィルタをレンダリングの対象にします。

[トランジション / クロスフェード]：

トランジション、およびタイトルミキサーをレンダリングの対象にします。

[キー / 透明度]：

キーエフェクト、およびトランスペアレンシーに初期状態（完全不透明）からの変更を加えている場合をレンダリングの対象にします。

[クリップ速度]：

クリップ速度に初期状態（100%）からの変更を加えている場合をレンダリングの対象にします。

[プロジェクトと異なるフォーマットの素材]：

クリップのフォーマットが以下のいずれかに該当する場合をレンダリングの対象にします。

- フレームサイズがプロジェクトと異なる
- アスペクト比がプロジェクトと異なる
- フレームレートがプロジェクトと異なる



- フィールドオーダーがプロジェクトと異なる
- 圧縮形式がプロジェクト設定で指定された CODEC（が扱う圧縮形式）と異なる
- アルファ情報を持つ



#### 知識

- オレンジ色の部分（レンダリング候補に設定した部分）は、[パーシャルレンダリング] ボタンの [▼]（リスト）ボタンから [全体をレンダリング、または In-Out 間をレンダリング] の [負荷部分] を選択するとレンダリングされます。例えばタイムラインのクリップにフィルタを適用したとき、[ フィルタ ] にチェックを入れレンダリング候補の設定をしていると、そのクリップの範囲はオレンジ色になります。[ フィルタ ] のチェックを外しているとオレンジ色になりません。
- オレンジ色の部分を通常再生して水色（再生が間に合った）か赤色（再生が間に合わなかった）に判定されていても、[パーシャルレンダリング] ボタンの [▼]（リスト）ボタンから [全体をレンダリング、または In-Out 間をレンダリング] の [負荷部分] を選択するとレンダリング対象と認識され、レンダリングされます。

### [再生時のレンダリング判定] エリア

再生時のレンダリング判定をするか、どうかを設定します。

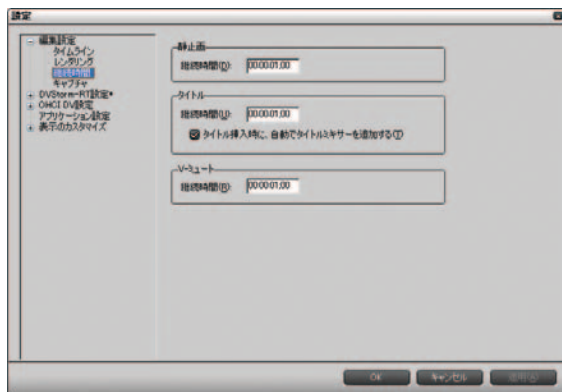
[バッファ残量]：

レンダリング判定をする場合の再生時のバッファ残量を設定します。

### [無効なレンダリングファイルの削除] エリア

レンダリングファイルを削除する条件を選択します。

## ● [ 継続時間 ]



### [ 静止画 ] エリア

#### [ 継続時間 ] :

静止画クリップの継続時間を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:01;00」です。

### [ タイトル ] エリア

#### [ 継続時間 ] :

タイトルクリップの継続時間を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:01;00」です。

#### [ タイトル挿入時に自動でタイトルミキサーを追加する ] :

チェックを入れると、タイトルをトラックに挿入したとき、タイトルミキサーが自動的に追加されます。初期設定はチェックが入っています。

### [ V- ミュート ] エリア

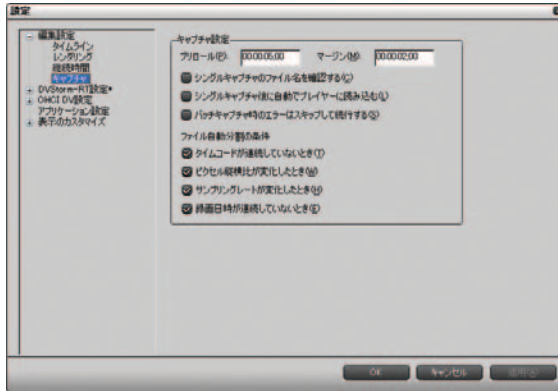
#### [ 継続時間 ] :

V ミュートの継続時間を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:01;00」です。

V ミュートとは、フレーム単位で音声を消去する機能で、小さな音声ノイズを削除するのに最適です。

## ● [ キャプチャ ]



### [ プリロール ] :

DV カメラをコントロールする際の予備動作時間(プリロール)を設定します。直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:05:00」です。



### 知識

ボイスオーバーのプリロールは、[ タイムライン ] タブの [ プリロール ] で設定してください。なお、ボイスオーバーのマージンは [ キャプチャ ] タブの [ マージン ] で設定してください。

### [ マージン ] :

キャプチャ時に IN 点および OUT 点にマージン (のりしろ) を持たせる場合、その長さを設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:02:00」です。

### [ シングルキャプチャのファイル名を確認する ] :

キャプチャ時の AVI ファイルのファイル名を確認したり、変更することができます。

### ● 3. 編集前に基本設定を行おう ●

---

[ シングルキャプチャ後に自動でプレイヤーに読み込む ] :

キャプチャ後に作成された AVI ファイルを自動的にプレビューできます。

[ バッチキャプチャ時のエラーはスキップして続行する ] :

バッチキャプチャ時にエラーが発生してもキャプチャをそのまま続けます。

[ ファイル自動分割の条件 ] :

キャプチャ時に AVI ファイルが自動的に分割作成される条件を選択します。

自動分割の条件は以下のとおりです。

- [ タイムコードが連続していないとき ]
- [ ピクセル縦横比が変化したとき ]
- [ サンプルングレートが変化したとき ]
- [ 録画日時が連続していないとき ]

初期設定はすべてにチェックが入っています。

## ハードウェアの初期設定を行う

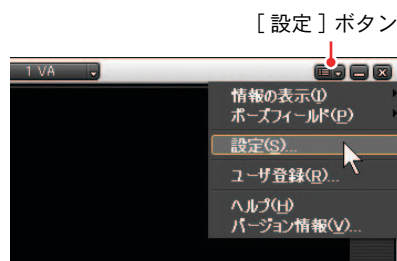
ハードウェアの初期設定として、システム設定、出力設定などを行います。

ここでは、OHC1 (IEEE1394) を使用した場合を例として説明します。

### ● ご注意

ハードウェア設定は、ご使用のハードウェアによって設定内容が異なります。各ハードウェアと必要な設定については、オンラインヘルプの「[設定] ダイアログ」を参照してください。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



[設定] ダイアログが表示されます。

- 2 [OHC1 DV 設定] の [システム設定] をクリックします。

現在選択されている（起動時に選択された）製品には、製品名に「\*」が付いています。



### ● 3. 編集前に基本設定を行おう●

#### 3 [システム設定]、[出力設定]の内容をそれぞれ設定します。

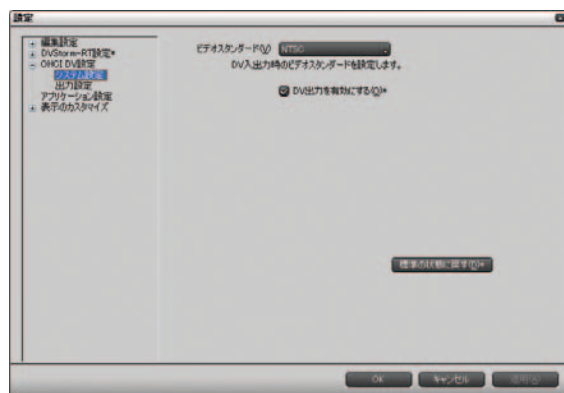
左フレーム内の項目をクリックすると、設定内容が切り替わります。

「\*」の付いている項目については、[標準の状態に戻す] ボタンをクリックすると初期値に戻すことができます。

#### 4 [適用] ボタンをクリックします。

設定した内容が初期設定として登録されます。[設定] ダイアログを閉じるには、[OK] ボタンをクリックします。

## ● システム設定



#### [ビデオスタンダード]：

[▼] (リスト) ボタンをクリックしてビデオ信号の方式 ([NTSC]/[PAL] のいずれか) を選択します。

#### [DV 出力を有効にする]：

DV Encode 処理を行うかどうかを設定します。チェックを入れると EDIUS は常に DV Encode 処理を行います。当社製ハードウェアエンコーダを搭載していない場合、DV Encode 処理はソフトウェアエンコーダで行いますので、DV 機器を接続せずに使用するときは、このチェックを外しておく、パソコンの処理を低減することができます。

初期設定はチェックが入っています。

## ● 出力設定



〔DV フォーマット〕：

〔▼〕(リスト) ボタンをクリックしてハードウェア DVCODE のエンコードフォーマット ([DV]/[DVCPAM] のいずれか) を選択します。

〔SyncRec 開始タイミング補正〕：

パソコン側の再生開始のタイミング補正をフレーム数で設定します。

直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「7」です。

〔SyncRec 終了タイミング補正〕：

ビデオデッキ側の録画停止のタイミング補正をフレーム数で設定します。

直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「-7」です。

〔録画開始位置補正〕：

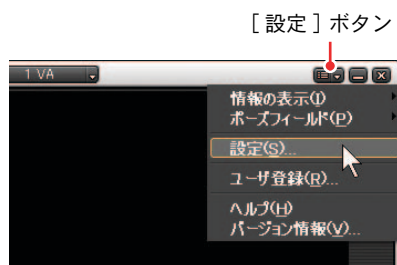
録画開始の位置補正をステップ数で設定します。

直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「0」です。

## アプリケーションの初期設定を行う

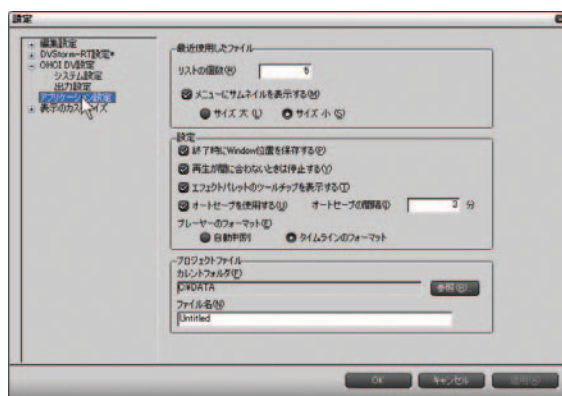
アプリケーションの初期設定として、履歴ファイルの表示数、基本操作設定を行います。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



[設定] ダイアログが表示されます。

- 2 [アプリケーション設定] をクリックします。



- 3 各設定を行います。
- 4 [適用] ボタンをクリックします。

設定した内容が初期設定として登録されます。[設定] ダイアログを閉じるには、[OK] ボタンをクリックします。



## 〔最近使用したファイル〕エリア

### 〔リストの個数〕：

〔チャンネル / ファイルの選択〕ボタンをクリックしたときに表示される履歴ファイル数を設定します。

直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「5」です。

### 〔メニューにサムネイルを表示する〕：

履歴ファイルの左にサムネイルを表示します。

表示するときはサイズ（〔サイズ大〕/〔サイズ小〕）も指定できます。

## 〔設定〕エリア

### 〔終了時に Window 位置を保存する〕：

次の EDIUS 起動時に前回終了時のウィンドウあるいはパレットの位置が再現されます。

### 〔再生が間に合わないときは停止する〕：

タイムラインクリップの再生処理が間に合わない場合にタイムライン再生を停止します。

### 〔エフェクトパレットのツールチップを表示する〕：

エフェクト名の上にマウスポインタを移動したときにツールチップが表示されます。

### 〔オートセーブを使用する〕：

指定した間隔でプロジェクトファイルの自動保存が実行されます。

オートセーブを有効にしたときは、〔オートセーブの間隔〕を設定します。直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「3」です。

### 〔プレーヤーのフォーマット〕：



ファイル再生で使用するプレーヤーのフォーマット〔自動判別 / タイムラインのフォーマット〕を選択します。

## 〔プロジェクトファイル〕エリア

### 〔カレントフォルダ〕

現在編集中のプロジェクトファイルを格納しているフォルダを変更します。  
[...] ボタンをクリックして表示される〔フォルダの参照〕ダイアログから  
フォルダを選択します。

### 〔ファイル名〕:

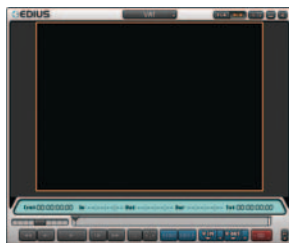
新規作成したときのデフォルトのプロジェクトファイル名を変更します。  
変更するときは、テキストボックスに新しいファイル名を入力します。

## 4. 操作画面をカスタマイズしよう

EDIUS は必要に応じて操作画面をカスタマイズできます。

### モニタの表示モードを変更する

操作環境に応じてモニタの表示をシングルモード / デュアルモードに切り替えることができます。初期設定はデュアルモードです。



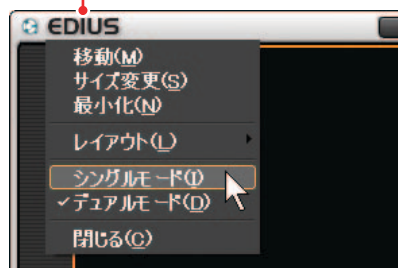
◆ シングルモード



◆ デュアルモード

- 1 [メイン]メニューから[シングルモード(デュアルモード)]を選択します。

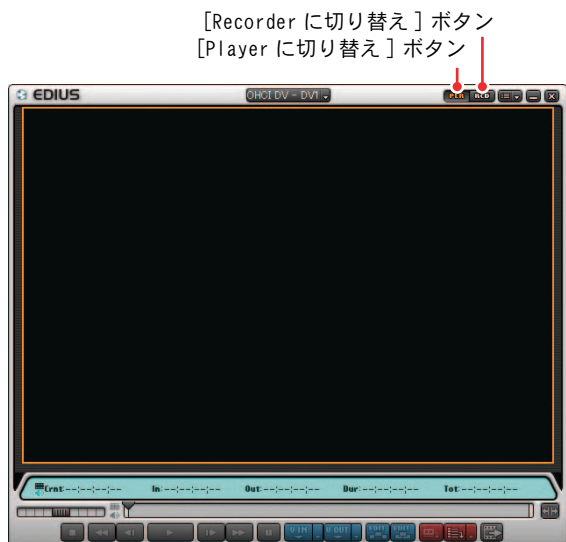
[メイン]メニュー



モニタの表示モードが、選んだモードに切り替わります。

## ● シングルモードについて

シングルモードでは、ソースモニタ / タイムラインモニタを切り替えることができます。



[Player に切り替え] ボタン：

このボタンをクリックすると、ソースモニタに切り替わります。

[Recorder に切り替え] ボタン：

このボタンをクリックすると、タイムラインモニタに切り替わります。

## トラックの数を変更する

トラックは用途に応じて追加したり、削除したり、移動させたりできます。

### ●新規トラックを追加するには

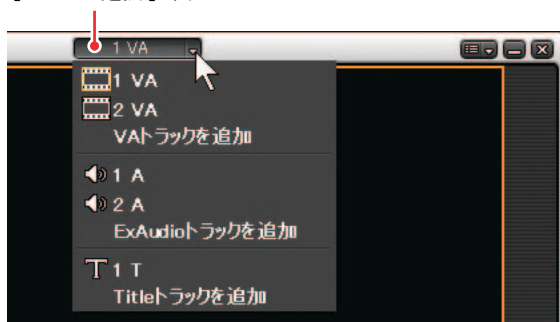
新規トラックを追加する方法には2種類あります。

#### [Track の選択] ボタンからトラックを追加する

- 1 タイムラインモニタの [Track の選択] ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[Track の選択] ボタン



- 2 追加するトラックの種類によって、リストから次のいずれかを選択します。

[VA トラックを追加] :

新規 VA トラックを追加します。

[ExAudio トラックを追加] :

新規 A トラックを追加します。

[Title トラックを追加] :

新規 T トラックを追加します。

## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

- 3** 選んだトラックが新しく追加されます。

[Track の選択] ボタンには、新しく追加されたトラックの名前が表示されます。また、[Track の選択] ボタンをクリックして表示されるリストにも新しく追加されたトラックの名前が表示されます。

### トラックパネルの右クリックメニューからトラックを追加する

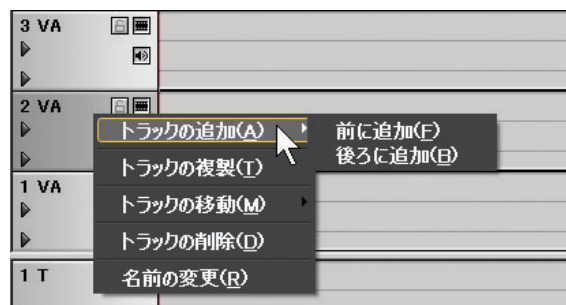
- 1** トラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



- 2** 右クリックメニューから [トラックの追加] を選択します。

[前に追加] および [後ろに追加] サブメニューが表示されます。



### 3 サブメニューのいずれかを選択します。

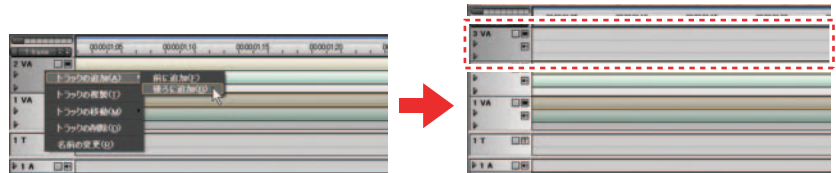
[ 前に追加 ] :

選んだトラック番号で新しいトラックが追加されます。選んだトラック以降のトラック番号は1つずつ繰り上がります。



[ 後ろに追加 ] :

選んだトラック番号の次の番号で新しいトラックが追加されます。選んだトラックより後のトラック番号は1つずつ繰り上がります。



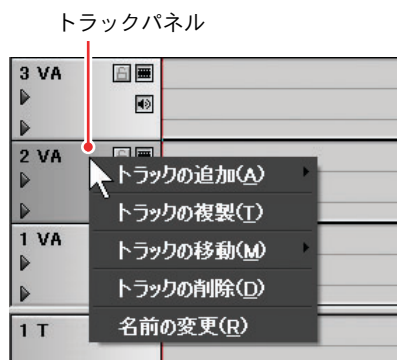
## ● 選んだトラックのコピーを作成する

選んだトラックのコピーを作成します。

トラック内にクリップが含まれている場合は、クリップもそのままコピーされます。

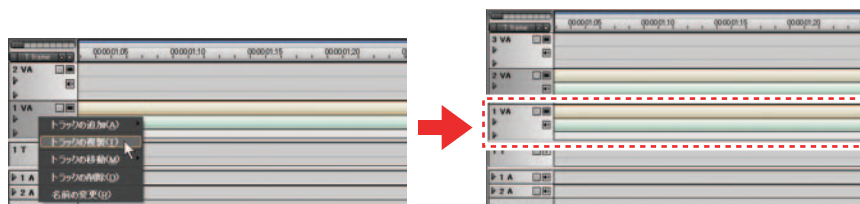
- 1 コピーするトラックのトラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



- 2 右クリックメニューから「トラックの複製」を選択します。

選んだトラックの次のトラック番号でコピーが作成されます。選んだトラックより後のトラック番号は1つずつ繰り上がります。





## ●選んだトラックを移動させる

選んだトラックを1つ前あるいは1つ後ろに移動させます。

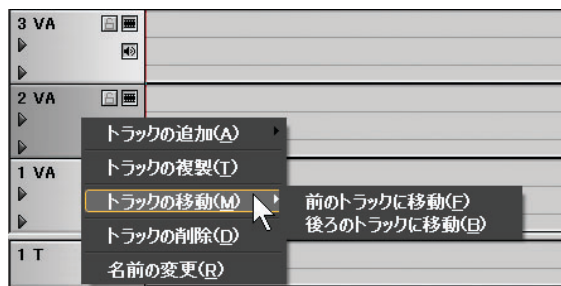
- 1 移動させるトラックのトラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



- 2 右クリックメニューから「トラックの移動」を選択します。

「前のトラックに移動」および「後ろのトラックに移動」サブメニューが表示されます。

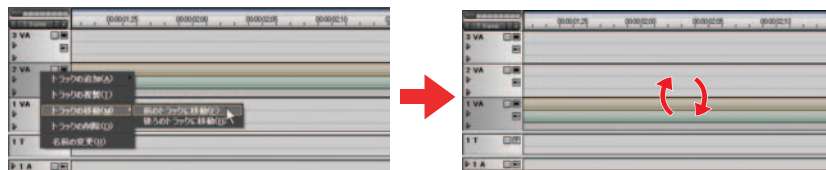


## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

### 3 サブメニューのいずれかを選択します。

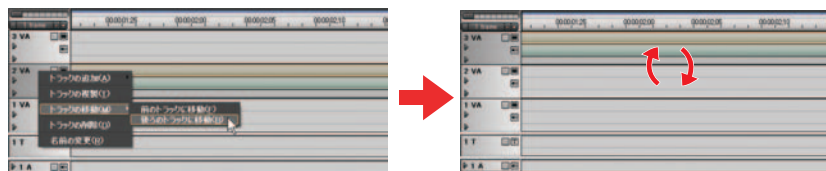
〔前のトラックに移動〕:

選んでいるトラックと1つ前のトラックが入れ替わります。



〔後ろのトラックに移動〕:

選んでいるトラックと1つ後のトラックが入れ替わります。



## ● 選んだトラックを削除する

選んだトラックを削除します。

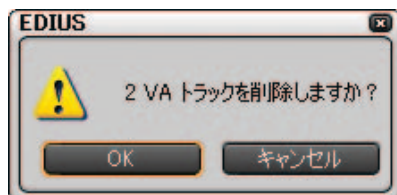
- 1 削除するトラックのトラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



- 2 右クリックメニューから [トラックの削除] を選択します。

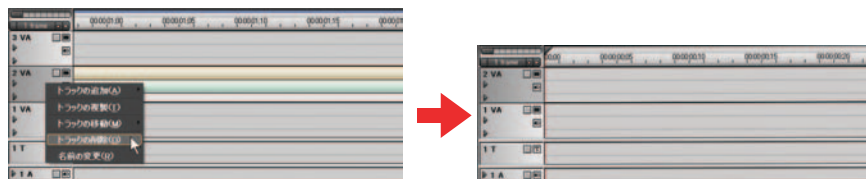
トラック削除の確認メッセージが表示されます。



## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

### 3 削除する場合は [OK] ボタンをクリックします。

選んだトラックは削除されます。VA2 トラックを削除した場合、VA3 トラックが VA2 トラックとなります。

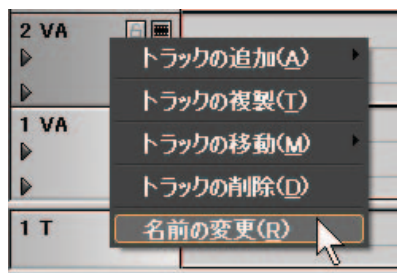


## ● トラック名を変更する **NEW!**

トラック番号  
トラック名



### 1 変更する位置のトラックパネルの右クリックメニューから、[名前の変更] を選択します。



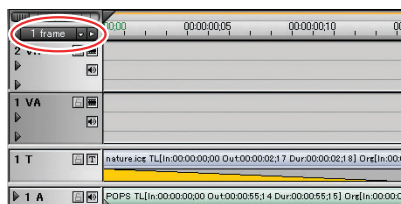
または、トラック名をクリックして入力します。



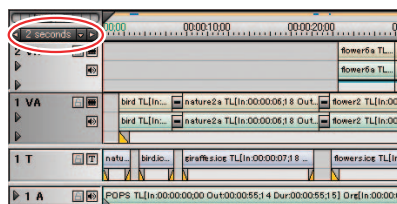
- トラック番号はトラックの並び順を常に表示します。
- トラック名は30文字まで入力でき、重複するトラック名も使用できます。  
トラックを複製すると名前も複製します。表示範囲を超えるトラック名は、ツールチップで確認できます。
- トラック名の初期設定は、ビデオトラックはVA、オーディオトラックはA、タイトルトラックはTです。

## タイムスケールの表示単位を変更する

タイムスケールは1目盛りの大きさをFit、または「1フレーム」から「60分」の範囲で設定できます。



◆ 1 frame で表示した場合



◆ 2 seconds で表示した場合

タイムスケールを変更するには、タイムスケールコントローラあるいはタイムスケール設定ボタン、[▼] (リスト) ボタンを使用します。

また、タイムスケール上でCtrl キーを押しながらマウスホイールを回してタイムスケールの表示単位を変更することもできます。

設定できる値は、1 frame、2 frames、5 frames、10 frames、0.5 second、1 second、2 seconds、5 seconds、10 seconds、15 seconds、30 seconds、1 minute、2 minutes、5 minutes、10 minutes、15 minutes、30 minutes、60 minutes、Fit です。

※ frame(s) = フレーム、second(s) = 秒、minute(s) = 分

## ● タイムスケールコントローラを使用する

- 1 マウスポインタをタイムスケールコントローラまで移動します。

タイムスケールコントローラ



## 2 スライダをドラッグします。

スライダを右にドラッグすると、タイムスケールの 1 目盛りの示す時間が長くなります。右端までドラッグすると、クリップあるいはタイムラインクリップ幅とトラックの長さが同じになります (Fit)。

スライダを左にドラッグすると、タイムスケールの 1 目盛りの示す時間が短くなります。左端までドラッグすると、1 frame になります。

## ● [タイムスケール設定] ボタンを使用する

### 1 マウスポインタを [タイムスケール設定] ボタンまで移動します。

[タイムスケール設定] ボタンには現在の表示単位が表示されています。

[タイムスケール設定] ボタン



### 2 [タイムスケール設定] ボタンをクリックします。

クリックすることにより、表示は直前に使用していたスケールと [Fit] に切り替わります。

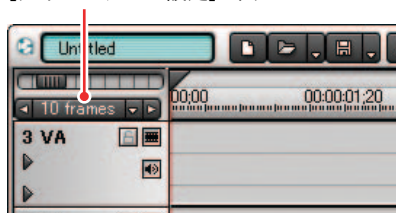
### 3 [タイムスケール設定] ボタンの ◀▶ ボタンをクリックすると、タイムスケールの 1 目盛りの示す時間は短くなります。▶▶ ボタンをクリックすると、タイムスケールの 1 目盛りの示す時間は長くなります。

## ● [▼] (リスト) ボタンを使用して表示単位を変更する

- 1 マウスポインタを [タイムスケール設定] ボタンまで移動します。

[タイムスケール設定] ボタンには現在の表示単位が表示されています。

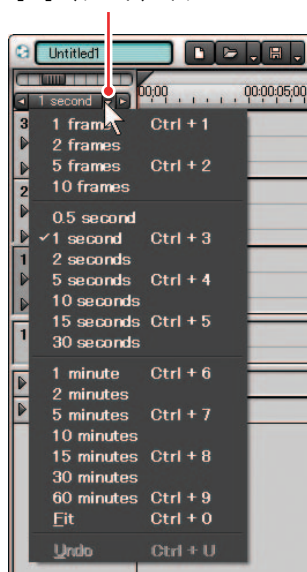
[タイムスケール設定] ボタン



- 2 [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

設定できるスケールのリストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン





**3** 変更するスケールを選択します。

選んだ表示単位で1目盛りの値を変更します。

[Fit] :

クリップがトラック長いっぱいに表示されるようにタイムスケールを調節します。

[Undo] :

変更前の表示単位に戻します。

## ビンウィンドウの表示を変更する

ビンウィンドウは、クリップを格納しているフォルダビュー、およびクリップのサムネイルが表示されているクリップビューで構成されています。必要に応じて、フォルダビューを非表示にしたり、クリップのサムネイルの表示形態を変更したりできます。

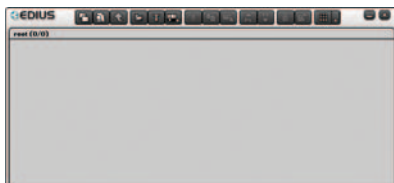
### ● フォルダビューの表示 / 非表示を切り替える

- 1 ビンウィンドウの「フォルダの表示 / 非表示」ボタンをクリックします。

「フォルダの表示 / 非表示」ボタン



フォルダビューが非表示になります。



初期設定では、フォルダビューは「表示」になっています（「フォルダの表示 / 非表示」ボタンは押された状態になっています）。

- 2 再度、「フォルダの表示 / 非表示」ボタンをクリックします。

フォルダビューが表示されます。



## ● クリップのサムネイル表示を変更する

- 1 ビンウィンドウの [ 表示 ] ボタンをクリックします。

[ 表示 ] ボタン



ボタンをクリックするごとに表示方法を変更できます。

ボタン表示は表示方法に応じて変わります。



:

サムネイル (大)



:

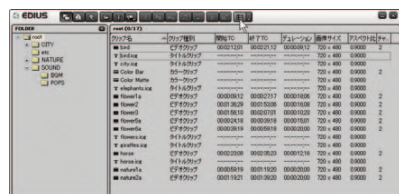
サムネイル (小)



## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう●



詳細

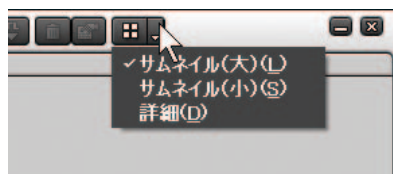


詳細の表示項目は変更できます。「ピンウィンドウの詳細表示を変更する」P126を参照してください。



次の方法でも表示を変更することができます。

- 1 [表示] ボタン右の[▼] (リスト) ボタンをクリックすると、クリップの表示方法がリスト表示されます。



- 2 変更する表示方法を選択します。

クリップの表示が変更されます。

## ● フォルダビューのサイズを変更する

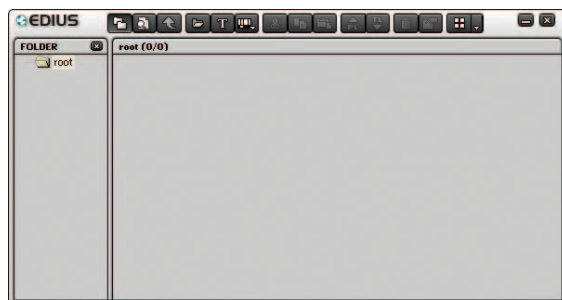
- 1 マウスポインタをクリップビューとフォルダビューの境界に移動します。

マウスポインタの形状が変わります。



- 2 マウスの左ボタンを押しながらドラッグします。

フォルダビューのサイズが変更されます。



## 各ウィンドウの表示を変更する

ウィンドウのボタン表示を変更したり、ピンウィンドウの詳細表示項目を変更したりして使いやすい操作環境を整えることができます。

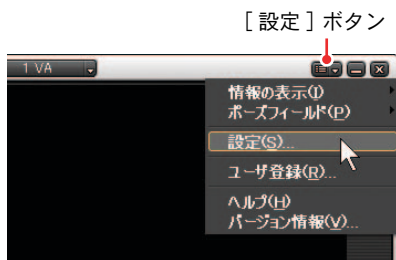
ここでは、初期状態の表示（レイアウト）を例に説明しています。

### ● 表示するボタンを選択する

下記の画面に表示されている操作ボタンを、必要なボタンのみ表示させたり、表示させる順番などを設定することができます。

- ソースモニタ (Player)
- タイムラインモニタ (Recorder)
- タイムライン (Timeline)
- ピンウィンドウ (Bin)

**1** [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



[設定] ダイアログが表示されます。

- 2 [表示のカスタマイズ] をダブルクリックします。



- 3 [ボタン] をクリックします。



- 4 ウィンドウ選択メニューの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

ボタンを変更できるウィンドウの種類 (Player, Recorder, Timeline, Bin) がリスト表示されます。



- 5 変更するウィンドウを選択します。

使用できるボタンの種類が切り替わります。

## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

6 [現在のボタン]の一覧で挿入先の1つ下のボタンを選択します。



7 [利用できるボタン]の一覧から追加するボタンを選択し、追加ボタンをクリックします。

追加ボタン



[現在のボタン]の一覧に選んだボタンが移動します。





- 8 [現在のボタン]の一覧は各ウィンドウでのボタンの並び順になっています。位置を変更するには、変更するボタンを選択し、[上へ] または [下へ] ボタンをクリックします。ボタンをクリックするごとに選んだボタンが1つ上へ、または1つ下へ移動します。
- 9 表示を取り消す場合は、[現在のボタン]の一覧から削除するボタンを選択し、削除ボタンをクリックします。



削除ボタン

選んだボタンは[利用できるボタン]の一覧へ移動します。

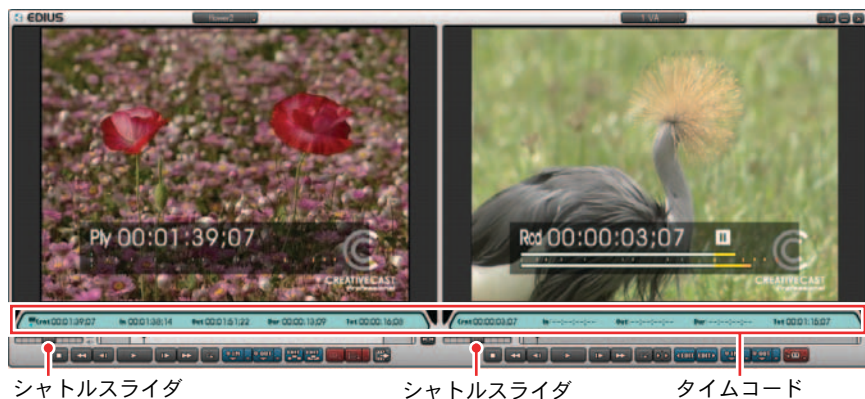


- 10 設定がすんだら [適用] ボタンをクリックします。

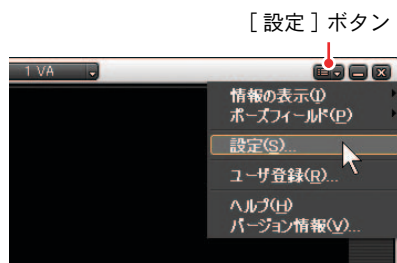
設定内容に変更されます。[設定] ダイアログを閉じるには [OK] ボタンをクリックします。

### ● モニタウィンドウの表示をコントロールする

モニタウィンドウ（ソースモニタとタイムラインモニタ）に表示されているタイムコードとシャトルスライダを、それぞれ表示（または非表示に）することができます。



- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



[設定] ダイアログが表示されます。

- 2 [表示のカスタマイズ] をダブルクリックします。



- 3 [コントロール] をクリックします。



## [タイムコードの表示] エリア

[Player (ソースモニタ) 側]、[Recorder (タイムラインモニタ) 側] のタイムコードの表示 / 非表示を切り替えます。タイムコードを表示させるときは、チェックボックスをクリックしてチェックを入れます。

表示させたときは、タイムコードの項目表示 ([Current]、[In]、[Out]、[Duration]、[Total]) を選択できます。初期設定はすべてにチェックが入っています。

### 〔シャトルとスライダーの表示〕エリア

シャトルとスライダーの表示（〔シャトルとスライダー〕 / 〔スライダーのみ〕 / 〔表示しない〕）を選択できます。初期設定は〔シャトルとスライダー〕です。

また、〔Player（ソースモニタ）〕、〔Recorder（タイムラインモニタ）〕のシャトルの表示 / 非表示を切り替えます。シャトルを表示させるときは、チェックボックスをクリックしてチェックを入れます。初期設定は両方にチェックが入っています。

### 〔ボタンの表示〕：

チェックを付けると、モニタウィンドウのボタンを表示します。初期設定はチェックが入っています。

## 4 設定がすんだら〔適用〕ボタンをクリックします。

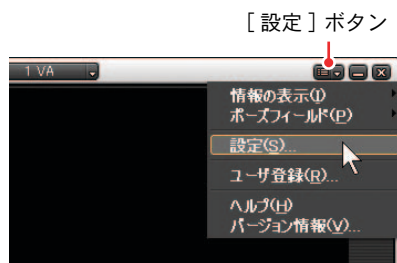
設定内容に変更されます。〔設定〕ダイアログを閉じるには〔OK〕ボタンをクリックします。

## ● タイムコード、レベルメータの表示を変更する

モニタウィンドウ（ソースモニタとタイムラインモニタ）のプレビュー上に表示されているタイムコードとレベルメータを、それぞれ表示（または非表示に）することができます。



- 1 「設定」ボタンをクリックし、「設定」を選択します。



「設定」ダイアログが表示されます。

## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

2 「表示のカスタマイズ」をダブルクリックします。



3 「情報表示」をクリックします。



### 「表示」エリア

「位置」：

タイムコード、レベルメーターの表示位置を設定します。初期設定は「下」です。

#### ● ご注意

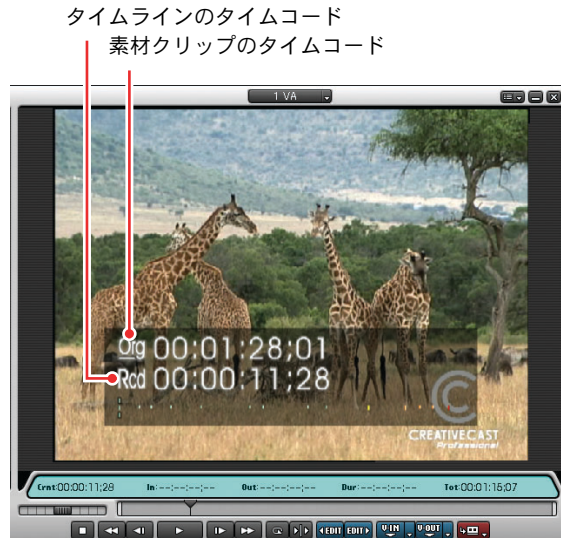
「文字の大きさ」によっては、選択できない「位置」があります。

「文字の大きさ」：

表示する文字の大きさ（[大]/[中]/[小]）を選択します。初期設定は「大」です。

[ 素材タイムコードの表示 ] :

モニタウィンドウには、タイムラインのタイムコードと素材クリップのタイムコードを表示させることができます。



素材クリップのタイムコードを表示する場合、表示させる操作（[ 通常編集時 ]、[ トリムモード時 ]、[ エクスポート時 ]）を選択します。いずれかの操作を選択すると、どのトラックのタイムコードを優先して表示させるかを選択できるようになります。

[ 上位トラックを優先 ]

タイムコード情報を持つクリップ（タイトルトラックを含む）のうち、もっとも上（手前）にあるクリップのタイムコードを素材タイムコード（0rg）とします。

[ 下位トラックを優先 ]

もっとも下（奥）にあるクリップのタイムコードを素材タイムコード（0rg）とします。

## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

優先させているトラックは、モニタウィンドウのタイムコードの表示で確認できます。



◆ 上位トラックを優先させている場合



◆ 下位トラックを優先させている場合



### 知識

- [トリムモード時] にチェックを入れた場合は、常に上位トラックを優先して表示します。
- [下位トラックを優先] を選択していても、上位トラックにあるクリップの透明度が設定されていない場合（トランスペアレンシーが 100%）、素材タイムコードは表示されません。

[タイムラインタイムコードの表示]：

チェックをはずすと、タイムラインタイムコードを非表示にします。初期設定はチェックが入っています。[▼]（リスト）ボタンをクリックして、ステータス表示／非表示を切り換えます。

## [エクスポート時のタイムコード]エリア

ファイル出力時に記録するタイムコードを選択します。[タイムラインのタイムコードを使用する]を選択すると、タイムラインのタイムコードを記録します。[素材タイムコードを使用する]を選択すると、[素材タイムコードの表示]で選択したトラックのオリジナルタイムコードを記録します。初期設定は[タイムラインのタイムコードを使用する]にチェックが入っています。



### ● ご注意

出力ハードウェアが OHC1 (IEEE1394) の場合は、常にタイムコードが出力されます。DVStorm シリーズの場合は、ハードウェア設定の [出力設定] にある DV フォーマット設定が [DVCAM] のときのみ出力されます。DVRex-RT/DVRex-RT Professional の場合は、タイムコードが出力できません。

### 💡 参照

出力されたタイムコードをテープに記録するためには、記録する外部機器の仕様や設定にも依存します。詳しくは、外部機器に付属のマニュアルを参照してください。

## [レベルメーターの表示] エリア

レベルメーターの表示をするか、どうかを切り替えます。

[配色 & しきい値] : **NEW!**

レベルメーターの配色としきい値を設定します。カラーサンプルをクリックすると [ColorSelect] ダイアログが表示されます。

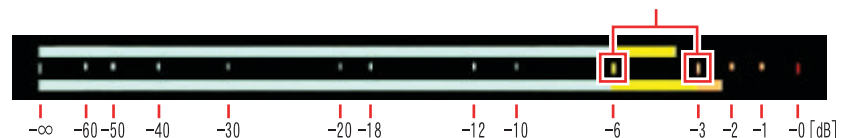
[ピーク時にレベルメーターを反転] : **NEW!**

レベルメーターの反転をするか、どうかを切り替えます。

レベルメーターのマークが表す値は以下のようになります。

[配色 & しきい値] で設定した場所のマークは少し大きく表示されます。

[配色 & しきい値] で設定したマーク



## 4 設定がすんだら [適用] ボタンをクリックします。

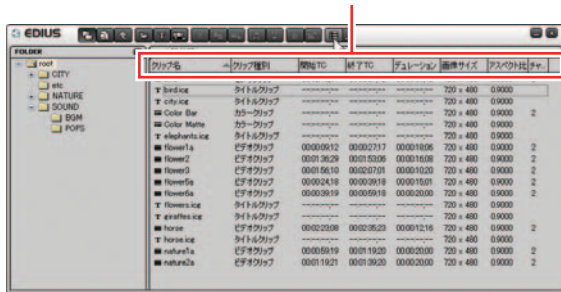
設定内容に変更されます。[設定] ダイアログを閉じるには [OK] ボタンをクリックします。

## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

## ●ビンウィンドウの詳細表示を変更する

ピンウィンドウを詳細表示に設定しているとき、ピンウィンドウの表示項目を選択したり、並び替えることができます。

### 詳細表示の表示項目

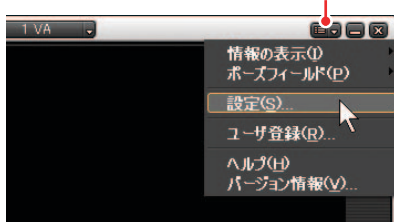


**❗ ご注意**

ビンウィンドウを詳細表示にしているときに有効となります。

**1** [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

〔設定〕ボタン

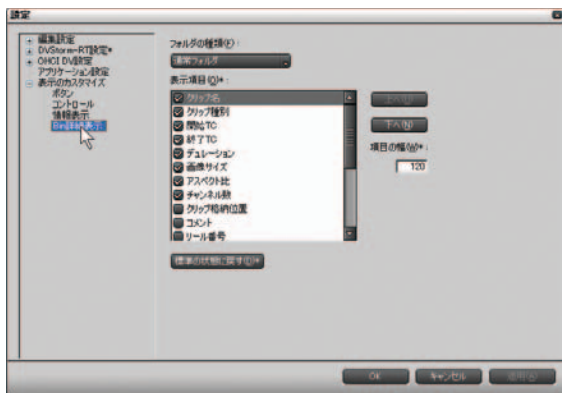


[設定] ダイアログが表示されます。

2 [表示のカスタマイズ] をダブルクリックします。



3 [Bin 詳細表示] をクリックします。



[フォルダの種類]：

変更するフォルダの種類を選択します。

[通常フォルダ]、[検索フォルダ]のそれぞれで設定できます。

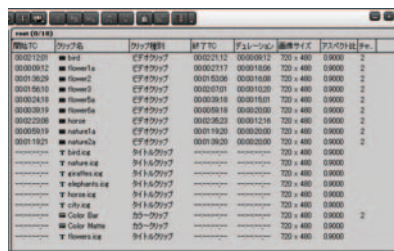
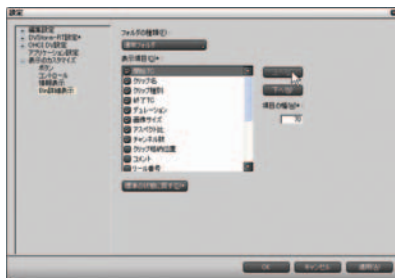
[表示項目]：

ビンウィンドウの詳細表示で表示する項目を選択します。チェックを入れると、項目が表示されます。[標準に戻す] ボタンをクリックすると、初期設定（[クリップ名]、[クリップ種別]、[開始 TC]、[終了 TC]、[デュレーション]、[画像サイズ]、[アスペクト比]、[チャンネル数]が表示）に戻ります。

## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう●

- 4 項目の表示位置を変更するときは、移動する項目を選択し、[ 上へ ] または [ 下へ ] ボタンをクリックします。

例) 「開始 TC」を「クリップ名」の上に移動させた場合



◆ [Bin 詳細表示] ダイアログ

◆ ビンウィンドウ

- 5 項目の幅を変更するときは、変更する項目を選択し、[ 項目の幅 ] に直接数値を入力するか、テキストボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「120」です。



### 知識

ビンウィンドウ上で項目の端を直接ドラッグしても、項目の幅を変更できます。



### 参照

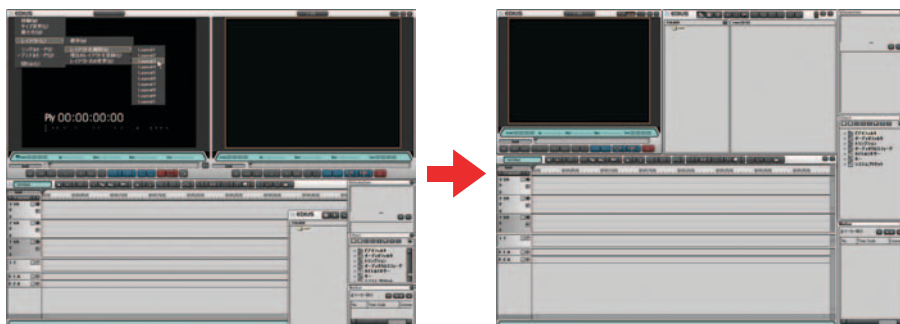
マウスホイールの使いかたについては、「マウスホイールでの設定方法」P79 を参照してください。

- 6 設定がすんだら [ 適用 ] ボタンをクリックします。

設定内容に変更されます。[ 設定 ] ダイアログを閉じるには [ OK ] ボタンをクリックします。

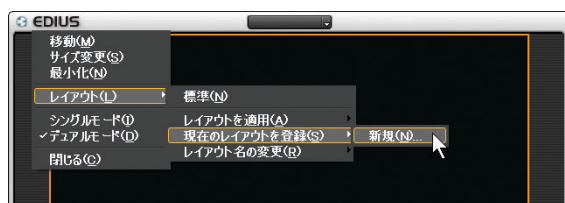
## ウィンドウのレイアウトを登録する

編集集中、作業しやすいように配置変更した各ウィンドウのレイアウトを登録することができます。レイアウトは10種類まで登録できます。各ユーザー別、目的別に名前を付けて登録すると効率よく作業を進めることができます。



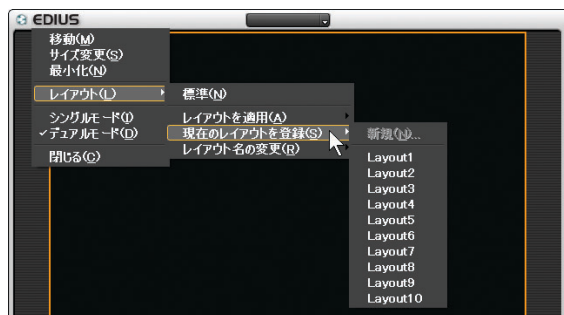
### ●現在のレイアウトを登録する

- 1 メインメニューから「レイアウト」を選択し、「現在のレイアウトを登録」から「新規」をクリックします。



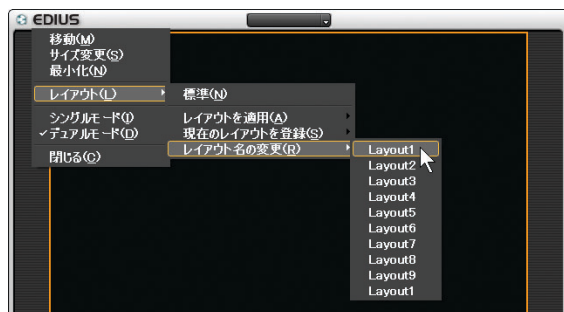
## ● 4. 操作画面をカスタマイズしよう●

レイアウトを 10 種類登録している場合は、[新規] を選択することはできません。登録済みのレイアウトの中から上書きするレイアウトを選択します。

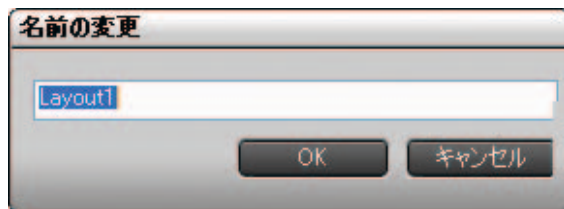


## ● レイアウトの名前を変更する

- 1 メインメニューから[レイアウト]の[レイアウト名の変更]を選択し、変更するレイアウト名を選択します。



[名前の変更] ダイアログが表示されます。



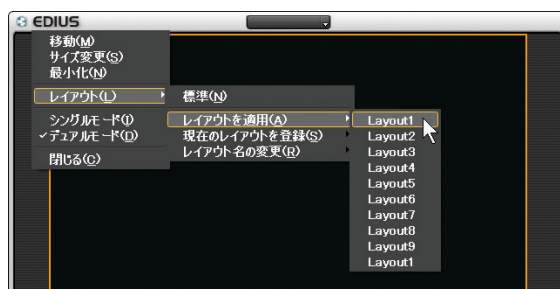
- 2 新しい名前を入力し、[OK] ボタンをクリックします。

新しい名前に変更されます。

## ●登録したレイアウトを使用する

- 1 メインメニューから[レイアウト]の[レイアウトを適用]を選択し、レイアウト登録した名前を選択します。

選んだレイアウトに変更されます。



知識

メインメニューから[レイアウト]の[標準]を選択すると、デフォルトのレイアウトに戻ります。

## 5. ソースデータをキャプチャしよう

編集作業に入る前に、ソースデータ（素材）を収集する必要があります。

本章では、既にキャプチャされているデータをタイムラインに配置する方法やソースデータのキャプチャ方法について説明します。

### ● ご注意

接続している入力機器（デッキ）の特性、およびテープの記録状態によって次のような現象が発生する場合があります。

- バッチキャプチャが正常に行えない場合があります（バッチキャプチャについては、「複数のクリップをまとめてキャプチャする（バッチキャプチャ）」P154を参照）
- 自動分割時に不要なファイルが生成されることがあります（自動分割については、「[キャプチャ]」P87を参照）
- キャプチャ開始時に不要なファイルが生成されることがあります。



## ソースデータを選択する

キャプチャするソースデータを選択します。

- 1 ソースモニタの「チャンネル / ファイルの選択」ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

「チャンネル / ファイルの選択」ボタン



- 2 使用するソースデータを選択します。

「チャンネル / ファイルの選択」ボタンには選んだソースデータの名前が表示されます。

「ファイルを開く」:

「ファイルを開く」ダイアログで、EDIUS で使用する素材ファイル（既にキャプチャされたデータ）を選択します。

素材ファイルを選択すると、選んだファイルの先頭フレームがソースモニタに表示されます。

履歴ファイル:

以前素材ファイルを開いている場合、ファイル履歴として表示されます。

同じ素材ファイルを使用する場合はここから選択します。

素材ファイルを選択すると、選んだファイルの先頭フレームがソースモニタに表示されます。

## ● 5. ソースデータをキャプチャしよう ●

---

外部入力：

接続している機器の入力名がリスト表示されます。アナログ入力する場合は「BackPanel」を選択してください。※<sup>1</sup>

OHCIボードからの入力を選択する場合は、「[OHCI DV-DV1]」を選択します。当社製品をお使いの場合は、該当する製品の入力デバイスを選択してください。

[入力設定]：

選択すると、[入力設定] ダイアログが開き、外部入力の設定を行います。

[MPEG キャプチャ]：

[MPEG Capture] ダイアログが開き、キャプチャする製品の選択やパラメータ設定が可能になります。※<sup>2</sup> パラメータ設定は [MPEG Capture] 画面にある [設定] ボタンをクリックして設定します。

※<sup>1</sup> アナログ入力には DVStorm シリーズ、DVRex-RT、DVRex-RT Professional のいずれかが必要です。なお外部入力名はご使用の製品によって異なります。

※<sup>2</sup> MPEG キャプチャには MTV シリーズ、MTU シリーズ、MVR-D2000、DigitalVideo Recorder、DigitalVideo Recorder for USB EMR100 のいずれかが必要です。

## ソースデータをプレビューする

選んだソースデータをソースモニタで再生し、内容を確認します。

再生する方法は、選んだソースデータによって異なります。

### ● ご注意

アナログ入力の場合は、アナログ機器本体の再生ボタンを押してください。  
EDIUS からは操作できません。

## ● ポジションバーを使用する

ポジションバーのポジションスライダはソースデータ上の現在位置を示します。

マウスの左ボタンを押しながらポジションスライダをドラッグすると、任意のフレームを表示できます。



ポジションスライダ

### ● ご注意

外部入力ソースデータ（未キャプチャデータ）をプレビューする場合は、ポジションバーで操作できません。

## ● シャトルスライダを使用する

ソースモニタのシャトルスライダをドラッグすると変速再生を行います。

マウスの左ボタンを押しながら右にドラッグすると、正方向に再生します。左にドラッグすると、逆方向に再生します。再生速度は 1/20、1/10、1/4、1/2、1、2、4、8、16 倍速です。

マウスのボタンを放すと、シャトルスライダは中央に戻り、静止画表示 (Pause) となります。



シャトルスライダ

## ● マウスを使う（マウスジェスチャ）

モニタウィンドウのスクリーン上にマウスポインタを置き、右クリックしたまま円を描くようにドラッグしてソースデータの再生を実行することができます。

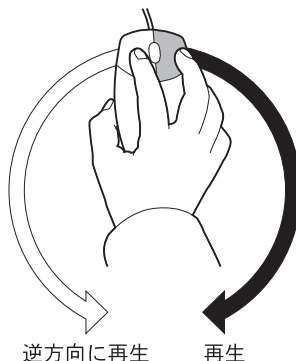
- 時計周りに円を描く

再生が開始されます。再生速度は、マウス操作の速度に応じて変化します。

- 反時計回りに円を描く

逆方向の再生が開始されます。再生速度は、マウス操作の速度に応じて変化します。

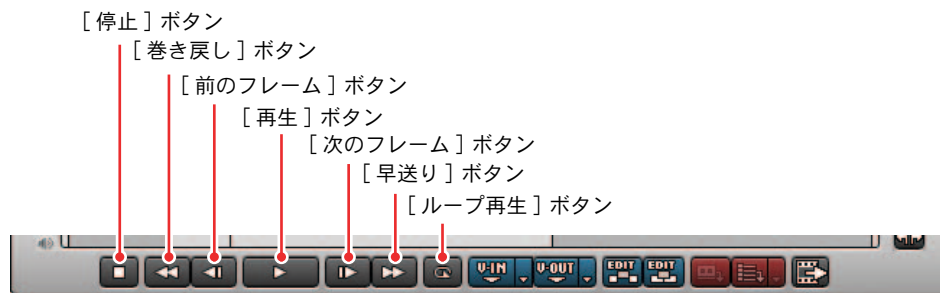
右クリックしたまま円を描く



### ● ご注意

外部入力ソースデータ（未キャプチャデータ）は、マウスジェスチャで操作することができません。

## ● [ソースモニタの操作] ボタンを使用する



### [停止] ボタン：

ソースデータの再生を停止します。

### [巻き戻し] ボタン：

ソースデータを巻き戻します。再生中にこのボタンをクリックすると、逆方向に 4 倍速、または 12 倍速で再生します。クリックするたびに 4 倍速と 12 倍速が切り換ります。

### [前のフレーム] ボタン：

クリックするたびにソースデータを逆方向に 1 フレームずつ進めます。

### [再生] ボタン：

正方向に再生します。もう一度クリックすると一時停止します。

### [次のフレーム] ボタン：

クリックするたびにソースデータを正方向に 1 フレームずつ進めます。

### [早送り] ボタン：

ソースデータを早送りします。再生中にこのボタンをクリックすると、4 倍速、または 12 倍速で再生します。クリックするたびに 4 倍速と 12 倍速が切り換ります。

### [ループ再生] ボタン：

ソースデータ上のビデオ In 点と Out 点の間を繰り返し再生します。

In 点と Out 点が設定されていない場合は、ソースデータ全体を繰り返し再生します。

また、再生中にクリックすると映像を一時停止します。再度クリックすると一時停止を解除します。

[チャンネル / ファイルの選択] ボタンで [0HCI DV-DV1] を選択している場合、[ループ再生] ボタンは [ポーズ] ボタンとして機能します。

## 素材ファイルの In 点 / Out 点を設定する

素材ファイル（既にキャプチャされたデータ）をトラックに取り込むために In（開始）点 / Out（終了）点を指定します。この In（開始）点 / Out（終了）点が指定された間の映像を「クリップ」と呼びます。

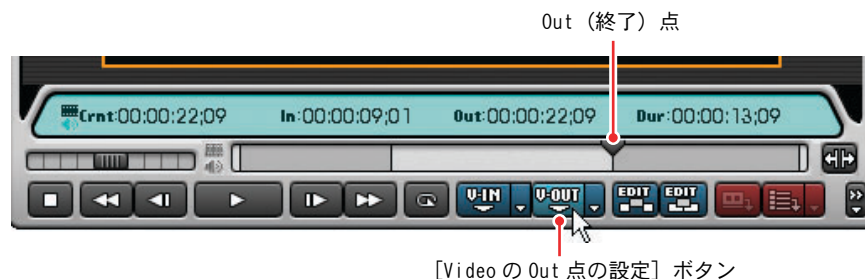
- 1 素材ファイルをプレビューし、In（開始）点となるフレームを決定します。
- 2 In（開始）点となるフレームで [Video の In 点の設定] ボタンをクリックします。

In（開始）点となるフレームに In スライダが移動します。



- 3 続けて素材ファイルをプレビューし、Out（終了）点となるフレームを決定します。
- 4 Out（終了）点となるフレームで [Video の Out 点の設定] ボタンをクリックします。

Out（終了）点となるフレームに Out スライダが移動します。



## ● In 点 Out 点間を再生する

ソースモニタの [ ループ再生 ] ボタンをクリックすると、クリップを繰り返し再生します。

In 点より前にポジションスライダがある場合は、その位置から Out 点まで再生してから In 点に戻り、その後 In 点 Out 点間の映像を繰り返し再生します。



[ ループ再生 ] ボタン

## In 点に移動するには

- 1 [Video の In 点の設定] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックします。  
リストが表示されます。

[ ▼ ] (リスト) ボタン





## 2 [In 点に移動] を選択します。

ポジションスライダが In 点に移動し、ソースモニタには In 点の静止画像が表示されます。



### 知識

キーボードの [Shift] キーを押しながら [Video の In 点の設定] ボタンをクリックしても In 点に移動できます。

## Out 点に移動するには

### 1 [Video の Out 点の設定] ボタン右の [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



### 2 [Out 点に移動] を選択します。

ポジションスライダが Out 点に移動し、ソースモニタには Out 点の静止画像が表示されます。



### 知識

キーボードの [Shift] キーを押しながら [Video の Out 点の設定] ボタンをクリックしても Out 点に移動できます。

## ● In 点 (Out 点) を削除する

- 1 [Video の In 点の設定] ボタン ([Video の Out 点の設定] ボタン) の [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



- 2 [In 点を削除] ([Out 点を削除]) を選択します。

In 点 (Out 点) が削除されます。



### 知識

In 点 (Out 点) に移動し、キーボードの [Shift] キーを押しながら [Video の In 点の設定] ボタン ([Video の Out 点の設定] ボタン) をクリックしても In 点 (Out 点) を削除できます。

## オーディオの In 点 /Out 点を設定する

ソースデータに含まれている In 点 /Out 点を別に設定できます。

- 1 [Video の In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

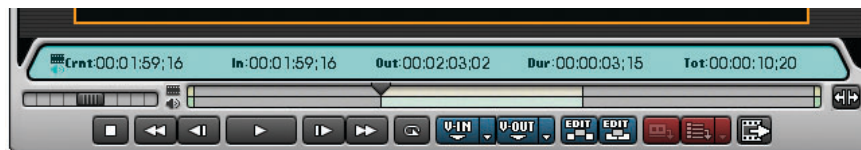
リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



- 2 [Audio の In 点を設定] を選択します。

ポジションバーが上下 2 段に分割され、上段でビデオの In 点 /Out 点を、下段でオーディオの In 点 /Out 点を設定できます。



## ● 5. ソースデータをキャプチャしよう ●

- 3 ポジションバー下段の In スライダをドラッグするか、タイムデータ表示部のオーディオマークをクリックして黒色表示にします。



[Video の In 点の設定] ボタンが [Audio の In 点の設定] ボタンに、[Video の Out 点の設定] ボタンが [Audio の Out 点の設定] ボタンに変わります。

- 4 ポジションスライダをドラッグしてオーディオの In 点に設定したいフレームを決定します。
- 5 [Audio の In 点の設定] ボタンをクリックします。

ポジションバー下段の In スライダが、ポジションスライダの位置に移動します。

- 6 ポジションスライダをドラッグしてオーディオの Out 点に設定したいフレームを決定します。



- 7 [Audio の Out 点の設定] ボタンをクリックします。

ポジションバー下段の Out スライダが、ポジションスライダの位置に移動します。

## ●オーディオの In 点 /Out 点に移動する

In 点に移動するには

- 1 [Audio の In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

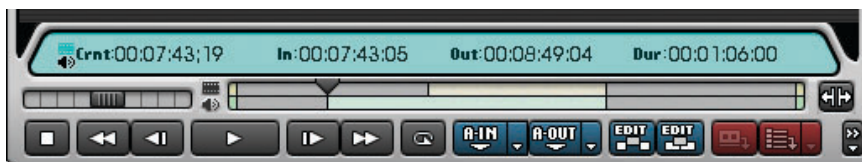
リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



- 2 [Audio の In 点に移動] を選択します。

ポジションスライダが Audio の In 点に移動します。



### 知識

キーボードの [Shift] キーを押しながら [Audio の In 点の設定] ボタンをクリックしても In 点に移動できます。

## Out 点に移動するには

- 1 [Audio の Out 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



- 2 [Audio の Out 点に移動] を選択します。

ポジションスライダが Audio の Out 点に移動します。



### 知識

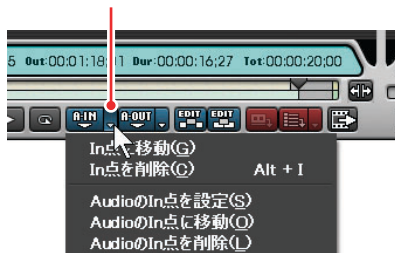
キーボードの [Shift] キーを押しながら [Audio の Out 点の設定] ボタンをクリックしても Out 点に移動できます。

## ● オーディオの In 点 (Out 点) を削除する

- 1 [Audio の In 点の設定] ボタン ([Audio の Out 点の設定] ボタン) の [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



- 2 [Audio の In 点を削除] ([Audio の Out 点を削除]) を選択します。

In 点 (Out 点) が削除されます。



## 知識

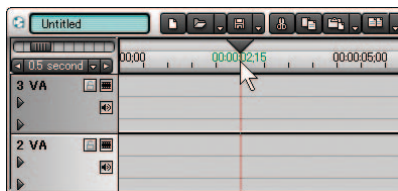
In 点 (Out 点) に移動し、キーボードの [Shift] キーを押しながら [Audio の In 点の設定] ボタン ([Audio の Out 点の設定] ボタン) をクリックしても In 点 (Out 点) を削除できます。

## クリップをトラックに配置する

タイムラインウィンドウの VA( ビデオ・オーディオ )トラックに、In 点と Out 点を設定した素材ファイル (クリップ) を配置します。

- 1 クリップを配置する VA トラックをクリックして選択します。
- 2 タイムスケール上でクリップを配置する位置をクリックします。

クリックした位置にタイムラインカーソルが移動します。



### ● ご注意

クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点として、トラックに配置されます。

- 3 [Timeline に挿入で追加] ボタンをクリックします。

選んだ VA トラックのタイムラインカーソルの位置に、クリップが挿入モードで追加配置されます。



### 🖋 知識

[Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックすると、クリップが上書きモードで追加配置されます。



## クリップをビンウィンドウに登録する

トラックに配置されたクリップをビンウィンドウに登録します。

- 1 ビンウィンドウに登録するクリップをクリックして選択します。
- 2 選んだクリップ上でマウスを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。

クリップを作成(N)	
クリップを追加(A)...	Shift + Ctrl + O
切り取り(I)	Shift + Delete
リップル切り取り(T)	Alt + X
コピー(C)	Ctrl + C
貼り付け(P)	
置き換え(L)	
部分置き換え(P)	Ctrl + R
トランジションを貼り付け(P)	
トランジションを作成(W)	
削除(D)	Delete
リップル削除(Q)	Alt + Delete
部分削除(P)	
スペースをリップル削除(S)	Shift + Alt + S
In/Outを削除(D)	D
In/Outをリップル削除(Q)	Alt + D
ここにジャンプ(J)	
選択(S)	
マッチカット(M)	
ミュート(V)	Shift + V
レンダリング(G)	Shift + G
トリム(T)...	Shift + T
速度(E)...	Alt + E
デレーション(U)...	Alt + U
Binに追加(B)	Shift + B
Bin検索(H)	
Playerを表示(Y)	Shift + Y
レイアウト(O)...	Alt + L
開く(O)...	Shift + Ctrl + P
編集(E)...	Shift + Ctrl + E
プロ/行イ(R)...	Alt + Enter

- 3 メニューから [Bin に追加] を選択します。

選んだクリップがビンウィンドウに表示されます。



### 知識

トラックに配置されたクリップを、直接ビンウィンドウにドラッグしても登録できます。

## 外部入力の DV ソースデータをキャプチャする

外部入力の DV ソースデータをキャプチャするために In 点 / Out 点を指定します。  
この In 点 / Out 点が指定された間の映像を「クリップ」と呼びます。

- 1 外部入力のソースデータをプレビューし、In（開始）点となるフレームを決定します。
- 2 In（開始）点となるフレームで [Video の In 点の設定] ボタンをクリックします。  
In（開始）点となるフレームのタイムデータが設定されます。

[Video の In 点の設定] ボタン



- 3 続けて外部入力映像をプレビューし、Out（終了）点となるフレームを決定します。
- 4 Out（終了）点となるフレームで [Video の Out 点の設定] ボタンをクリックします。  
Out（終了）点となるフレームのタイムデータが設定されます。

[Video の Out 点の設定] ボタン



- 5 [キャプチャ] ボタンをクリックします。

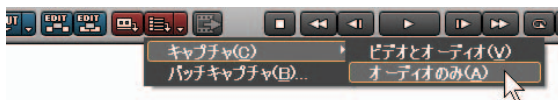
[キャプチャ] ボタン



または、[バッチキャプチャリストに追加] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックし、[キャプチャ] から [ビデオとオーディオ] を選択します。



**NEW!** [オーディオのみ] を選択すると、オーディオ部分のみをキャプチャします。



[キャプチャ] ダイアログが表示されます。



- 6 しばらくするとキャプチャを開始します。



- 7 キャプチャが終了すると、ピンウィンドウにキャプチャされたクリップが表示されます。

## アナログ機器からソースデータをキャプチャする

### ● ご注意

当社製リアルタイム・ノンリニア編集システムでは、次の製品がアナログからのキャプチャに対応しています。

- ・ DVStorm シリーズ
- ・ DVReX-RT
- ・ DVReX-RT Professional

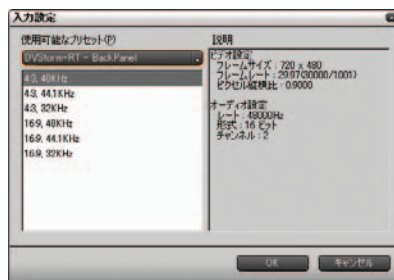
- 1 アナログ機器で、キャプチャする部分を頭だししておきます。
- 2 ソースモニタの [チャンネル/ファイルの選択] ボタンを [(ご使用の製品)-BackPanel] に切り換えます。  
表示される外部入力名は、ご使用の製品によって異なります。

[チャンネル/ファイルの選択] ボタン



[入力設定] ダイアログが表示されます。

- 3 [入力設定] ダイアログで、入力パラメータを設定し、[OK] ボタンをクリックします。



- 4 ソースモニタの[キャプチャ] ボタンをクリックします。



キャプチャを開始します。

- 5 外部アナログ機器を再生します。
- 6 必要な部分をキャプチャし終わってから、[キャプチャ] ダイアログの[Stop] ボタンをクリックします。



キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがピンウィンドウに表示されます。

- 7 外部アナログ機器の再生を停止します。

## 複数のクリップをまとめてキャプチャする（バッチキャプチャ）

キャプチャを一つ一つ行っているととても時間がかかります。はじめにキャプチャする映像を登録しておき、まとめてキャプチャすると効率よく作業を進めることができます。

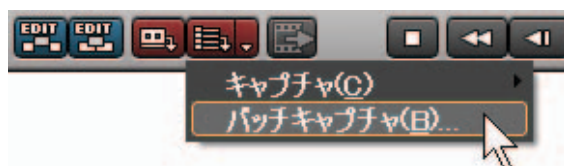


### ご注意

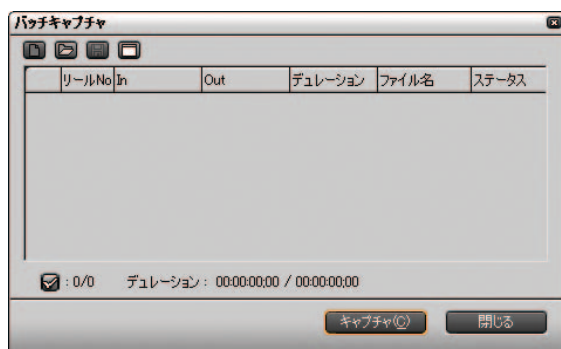
アナログ機器からのソースデータは、バッチキャプチャすることができません。

## ● ソースデータを登録しキャプチャする

- 1 [バッチキャプチャリストに追加] ボタンの[▼] (リスト) ボタンをクリックします。
- 2 [バッチキャプチャ] を選択します。



[バッチキャプチャ] ダイアログが表示されます。

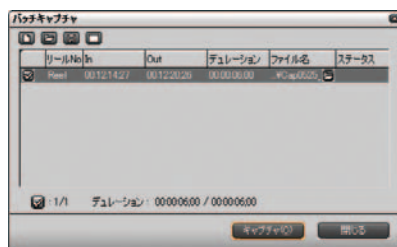


- 3 ソースモニタでソースデータをプレビューし、In 点 / Out 点を設定してキャプチャする映像を決定します。
- 4 [ バッチキャプチャリストに追加 ] ボタンをクリックします。

[ バッチキャプチャリストに追加 ] ボタン

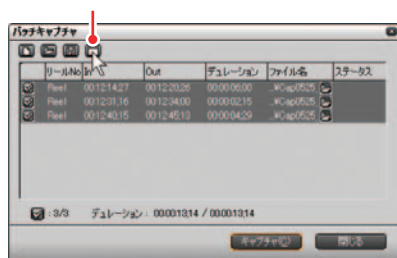


[ バッチキャプチャ ] ダイアログのバッチキャプチャリストに、キャプチャするクリップの In 点や Out 点などの情報が追加されます。



- 5 必要に応じて手順 3～4 の操作を繰り返します。
- 6 キャプチャするクリップの選択ボタンにチェックを付けます（追加直後にはチェックが付いています）。
- 7 [ バッチキャプチャ ] ダイアログの [ 設定ダイアログの表示 ] ボタンをクリックして、[ 設定 ] ダイアログの [ 編集設定 ] にある [ キャプチャ ] をクリックします。

[ 設定ダイアログの表示 ] ボタン



## ● 5. ソースデータをキャプチャしよう●

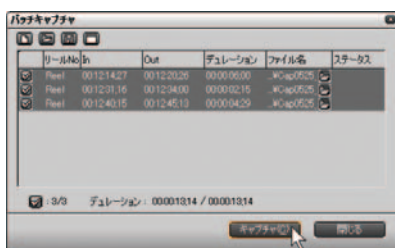
- 8 必要に応じてバッチキャプチャ実行時の条件を設定し、[OK] をクリックします。



参照

詳細については「[キャプチャ]」P87 を参照してください。

- 9 [バッチキャプチャ] ダイアログの [キャプチャ] ボタンをクリックします。



バッチキャプチャリストで追加したクリップがキャプチャされ、ビンウィンドウに表示されます。

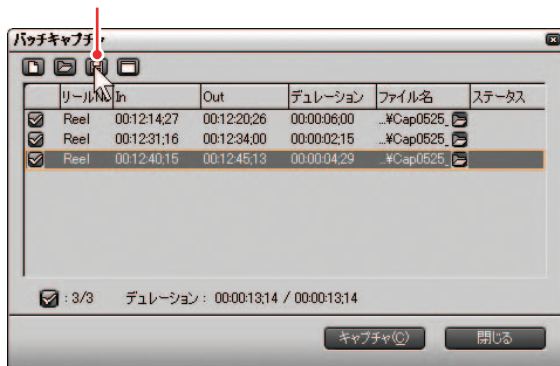


## ● バッチキャプチャリストを保存する

バッチキャプチャリストの内容を ECL または CSV ファイルとして保存します。

- 1 [バッチキャプチャ] ダイアログの [バッチキャプチャリストの保存] ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャリストの保存] ボタン



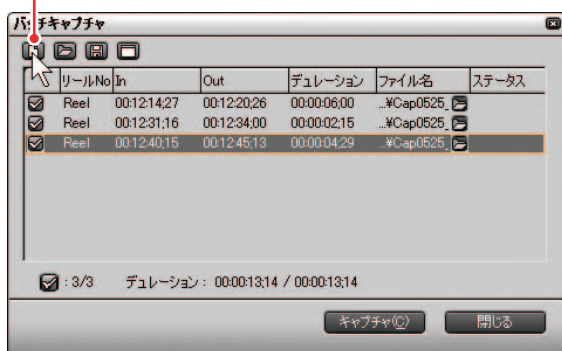
[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。

- 2 バッチキャプチャリストの内容を ECL または CSV ファイルとして保存します。

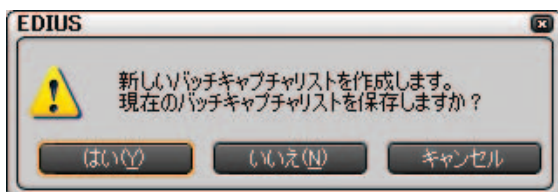
## ● バッチキャプチャリストを新規作成する

- 1 [バッチキャプチャ]ダイアログの[バッチキャプチャリストの新規作成]ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャリストの新規作成] ボタン



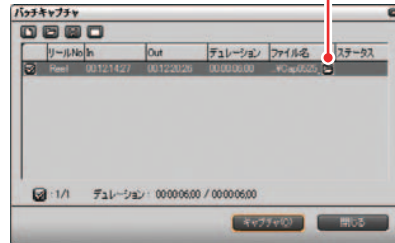
現在開いているバッチキャプチャリストを保存していないときは、確認ダイアログが表示されます。



- 2 [はい]をクリックすると、[名前を付けて保存]ダイアログが表示されます。
- 3 バッチキャプチャリストの内容をECLまたはCSVファイルとして保存します。  
バッチキャプチャリストを保存したあとに、新たなバッチキャプチャリストが表示されます。



[ファイルを開く] ボタン

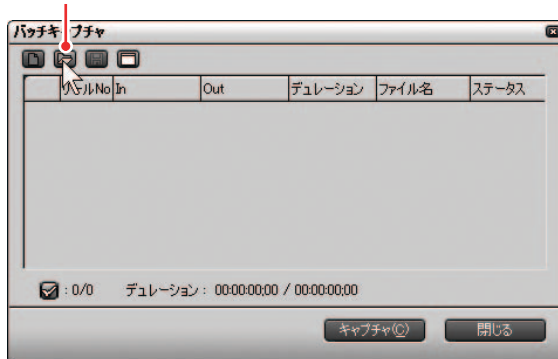


[ファイルを開く] ボタンをクリックすると、キャプチャするファイルを指定できます。

## ● 以前使用したバッチキャプチャリストを使用する

- 1 [バッチキャプチャ] ダイアログの [バッチキャプチャリストの読み込み] ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャリストの読み込み] ボタン



[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

- 2 [ファイルを開く] ダイアログから、使用するバッチキャプチャリストのファイル (ECL または CSV ファイル) を選択し、[開く] ボタンをクリックします。  
選んだバッチキャプチャリストが読み込まれます。

## 外部入力の DV ソースデータを直接タイムラインに配置する (ハイブリッドデジタルズ)

特にキャプチャした映像で編集する必要のない場合は、直接タイムラインにクリップとして配置することもできます。

- 1 ソースモニターでソースデータをプレビューし、In 点 / Out 点を設定してキャプチャする映像を決定します。
- 2 [Timeline に挿入で追加] ボタンをクリックします。



キャプチャした映像は、タイムラインに直接挿入モードで追加配置されます。また、ピンウィンドウにも同時に登録されます。



### 知識

[Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックすると、上書きモードで追加配置されます。



### 参照

3 点編集・4 点編集については、「クリップを追加する」P243 を参照してください。

## MPEG ファイルとしてキャプチャする

テレビ放送や外部アナログ機器などの映像を直接 MPEG ファイルとして取り込み、EDIUS でビデオ編集することもできます。

ここでは、当社製 MTV シリーズでテレビ番組を MPEG ファイルとして取り込み、EDIUS のピンウィンドウに登録する手順を例に説明します。表示されるメニューや手順は、ご使用の製品によって異なります。

### ● ご注意

- MPEG ファイルとしてキャプチャするには、次の当社製品のいずれかを組み合わせている場合に可能となります。
  - ・ MTV シリーズ（ハードウェアエンコード機能搭載機種のみ）
  - ・ MTU シリーズ                      ・ MVR-D2000
  - ・ DigitalVideo Recorder    ・ DigitalVideo Recorder for USB EMR100
 なお、各製品が単体で動作する環境が必須となりますので、各製品が動作対象外としている環境では動作保証外となります。
- MPEGキャプチャを実行する前に上記各製品が単体で正常に動作していることを確認してください。
- DVStormシリーズ、およびDVRex-RT ProfessionalのMPEGオプションユニットは、MPEGキャプチャに対応していません。

- 1 [チャンネル/ファイルの選択] ボタンをクリックし、[MPEGキャプチャ] を選択します。

[MPEG Capture] ダイアログが表示されます。

[チャンネル/ファイルの選択] ボタン



## ● 5. ソースデータをキャプチャしよう●

- 2 [▼] (リスト) ボタンをクリックして、キャプチャに使用するハードウェアを選択します。



- 3 入力ソースを選択します。ここでは [TV]、または [CATV] にチェックを入れます。



### ● ご注意

MVR-D2000、DigitalVideo Recorder for USB EMR100 をご使用の場合は、[TV] と [CATV] が表示されません。

4 チャンネルを入力します。



5 参照ボタンをクリックして、キャプチャデータの保存先を設定します。



参照ボタン

6 [設定] ボタンをクリックし、録画に関する詳細設定を行います。



[設定] ボタン

## ● 5. ソースデータをキャプチャしよう ●



### 参照

[ 設定 ] ボタンで表示されるダイアログは、ご使用の製品によって異なります。詳しくは、製品に付属のマニュアルを参照してください。

## 7 [キャプチャ] ボタンをクリックします。

キャプチャが開始されます。

[キャプチャ] ボタン



## 8 キャプチャを終了するには、[ 停止 ] ボタンをクリックします。

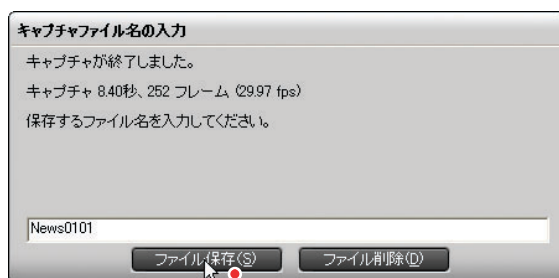
[停止] ボタン



[キャプチャファイル名の入力] ダイアログが表示されます。



- 9 ファイル名を入力し、[ファイル保存] ボタンをクリックします。



[ファイル保存] ボタン

- 10 [終了] ボタンをクリックし、[MPEG Capture] ダイアログを閉じます。

キャプチャした映像が、クリップとしてピンウィンドウに登録されます。



[終了] ボタン

## ● 5. ソースデータをキャプチャしよう ●

---



### 知識

オーバーレイウィンドウ上で右クリックすると、オーバーレイウィンドウのサイズとオーバーレイウィンドウで表示される映像のピクセル縦横比（アスペクト比）が設定できます。



## ビンウィンドウからトラックにクリップを配置する

- 1 トラックのタイムスケールを調整します。
- 2 ビンウィンドウのクリップを選択し、トラックの任意の位置までドラッグします。

選んだクリップがトラックに配置されます。



### 知識

ビンウィンドウの [Timeline に貼り付け] ボタンをクリックしても、トラックにクリップを配置できます。

[Timeline に貼り付け] ボタン



各トラックに配置できるクリップは次のとおりです。

- VA トラック：ビデオクリップ、オーディオクリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップ、静止画クリップ
- T トラック：タイトルクリップ、ビデオクリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、静止画クリップ
- A トラック：オーディオクリップ（音声付ビデオクリップを配置すると音声部分のみがオーディオクリップとして配置されます。）



### 参照

各クリップについては、オンラインヘルプの「クリップの種類」を参照してください。

## 6. プロジェクトを保存しよう

編集作業の内容をプロジェクトとして保存します。プロジェクトファイルは EPJ ファイルとして保存されます。現在作成しているプロジェクトのファイル名は、タイムラインウィンドウの操作エリアに表示されています。

ファイル名



### ● ご注意

プロジェクトファイルの保存後は、ソースファイルをフォルダから移動・削除しないでください。プロジェクトファイルは、ソースファイルを参照して作成していますので、ソースファイルをフォルダから移動・削除するとリンクが切れ、正しく表示・出力できません。

## ● 上書き保存する

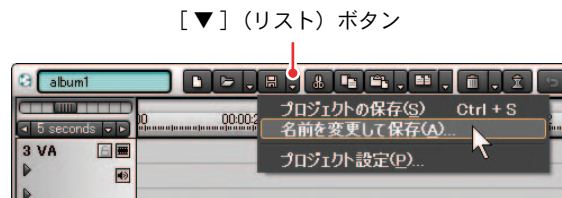
EDIUS の起動時に設定したプロジェクトファイル名で保存します。

- 1 [プロジェクトを保存] ボタンをクリックします。または、[プロジェクトを保存] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[プロジェクトの保存] を選択します。



## ● 名前をつけて保存する

- 1 [プロジェクトを保存] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[名前を変更して保存] を選択します。

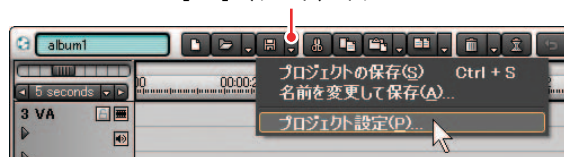


- 2 [名前を付けて保存] ダイアログでファイル名と保存先を入力し、[保存] をクリックします。

## ● 設定を変更して保存する

- 1 [プロジェクトを保存] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[プロジェクト設定] を選択します。

[▼] (リスト) ボタン



[プロジェクト設定] ダイアログが表示されます。



- 2 設定内容を変更し、[OK] ボタンをクリックします。

### ● ご注意

[プリセット] タブで製品やフォーマットを変更する場合は、必ず互換性のあるフォーマット（フレームサイズとフレームレートが同じ値のフォーマット）を選択してください。

### 💡 参照

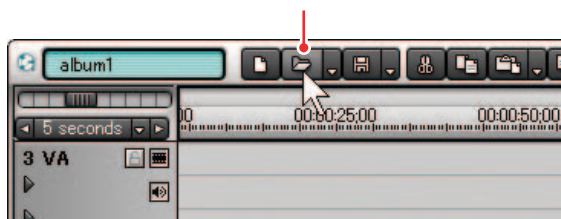
[プロジェクト設定] ダイアログについては、「新規プロジェクトを作成するとき」P66 を参照してください。

## プロジェクトを読み込む

以前に作成したプロジェクトファイルを読み込みます。

- 1 [プロジェクトを開く] ボタンをクリックします。または、[プロジェクトを開く] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[プロジェクトを開く] を選択します。

[プロジェクトを開く] ボタン



[プロジェクトを開く] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックすると、最近読み込んだファイルの履歴を表示し、選択することができます。

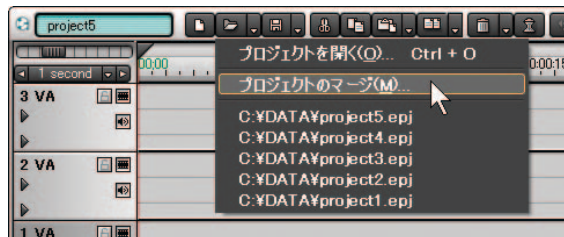


- 2 [ファイルを開く] ダイアログで読み込むプロジェクトを選択し、[開く] をクリックします。

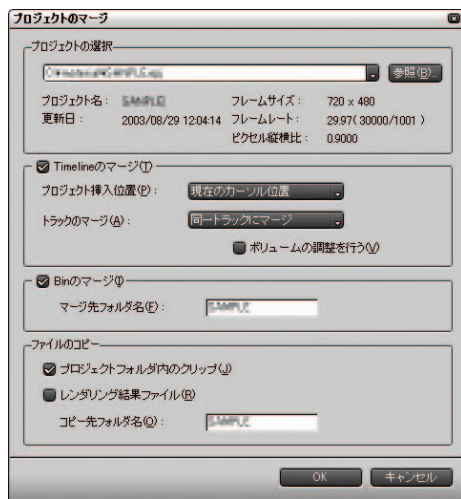
### ● プロジェクトをマージする

プロジェクトを連結します。

- 1 [プロジェクトを開く] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[プロジェクトのマージ] を選択します。



- 2 [プロジェクトのマージ] ダイアログで連結するプロジェクトを選択します。




#### ご注意

フレームレートが異なると、マージできません。



## プロジェクトの選択

 ボタン：

最近読み込んだファイルの履歴を表示し、選択することができます。

[参照] ボタン：

「ファイルを開く」ダイアログを表示します。読み込むプロジェクトを選択します。

## Timeline のマージ

タイムラインの内容を読み込むか、どうかを選択します。

プロジェクト挿入位置：

挿入位置 (Timeline 開始位置 / 現在のカーソル位置 / Timeline 終了位置) を選択します。

トラックのマージ：

連結するトラック (同一トラックにマージ / 別トラックにマージ) を選択します。

ボリュームの調整を行う：

オーディオボリュームを調整するかどうかを選択します。

## Bin のマージ

ピンウィンドウの内容を読み込むか、どうかを選択します。

マージ先フォルダ名：

読み込むクリップ (フォルダ) のルートとなるフォルダ名を設定します。

## ファイルのコピー

連結先のプロジェクトファイルのあるフォルダにファイルをコピーするか、どうかを選択します。

プロジェクトフォルダ内のクリップ：

連結元のプロジェクトファイルのあるフォルダのファイルを、コピーするか、どうかを選択します。

レンダリング結果ファイル：

レンダリング結果ファイルをコピーするか、どうかを選択します。

コピー先フォルダ名：

コピー先のフォルダ名を設定します。

## プロジェクトを新規作成する

トラックエリアをクリアします。ビンウィンドウ内のクリップは引き続き使用できます。

- 1 [新規作成] ボタンをクリックします。

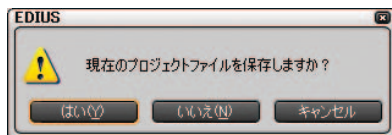


[ プロジェクト設定 ] ダイアログが表示されます。



**知識**

作成中のプロジェクトに保存されていない情報がある場合は、プロジェクトを保存するかどうかを確認するダイアログが表示されます。プロジェクトを保存するときは[はい]ボタン、保存しないときは[いいえ]ボタンをクリックします。新規プロジェクトの作成を中止するときは[キャンセル]ボタンをクリックします。



- 2 [プロジェクト設定] ダイアログで各項目を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

**ご注意**

[プリセット] タブで製品やフォーマットを変更する場合は、必ず互換性のあるフォーマット（フレームサイズとフレームレートが同じ値のフォーマット）を選択してください。

互換性のないフォーマットを選択した場合は、プロジェクト保存時にビンウィンドウから互換性のないクリップが削除されます。

**参照**

[プロジェクト] 設定ダイアログについては、「新規プロジェクトを作成するとき」P66 を参照してください。

## 7. ビンウィンドウを使いこなそう

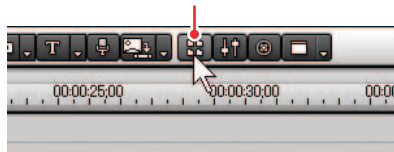
ビンウィンドウに素材クリップを登録しておく、スピーディにトラックエリアに配置したり、素材クリップの情報を閲覧することができます。また、カテゴリごとにフォルダを作成してクリップを格納しておく、分かりやすく分類され便利です。ビンウィンドウは、ウィンドウの枠をドラッグすることにより、サイズを自由に変更することができます。



### 知識

ビンウィンドウが表示されていないときは、タイムラインウィンドウの [BIN ウィンドウを表示] ボタンをクリックします。

[BIN ウィンドウを表示] ボタン



### 参照

ビンウィンドウのカスタマイズについては、「各ウィンドウの表示を変更する」P114 を参照してください。

## クリップをビンウィンドウに登録する

ビンウィンドウには下記のクリップに登録できます。

- ビデオクリップ
- 静止画クリップ
- オーディオクリップ
- カラークリップ

ビンウィンドウで作成したカラーバー、カラーマットのクリップです。

- タイトルクリップ

タイトル作成ソフトウェアで作成したファイルです。

### 登録可能なファイル形式（拡張子）

- MPEG Video Stream (\*.mpv、\*m2v)
- MPEG Program Stream (\*.mpg、\*mpeg、\*m2p、\*mp2)
- MPEG Audio Layer-3 (\*.mp3)
- MPEG Audio Stream (\*.mpa、\*m2a)
- Aiff File (\*.aif、\*.aiff)
- DV AVI (\*.avi)
- Ogg Vorbis File (\*.ogg)
- Wave File (\*.wav)
- Inscriber (\*.icg、\*.ips)
- Targa (\*.tga、\*.targa、\*.vda、\*.icb、\*.vst)
- Windows Bitmap (\*.bmp、\*.dib、\*.rle)
- JPEG (\*.jpg、\*.jpeg、\*.jfif)
- Flash Pix (\*.fpx)
- TIFF (\*.tif、\*.tiff)
- Photoshop (\*.psd)
- Portable Network Graphics (\*.png)
- PICT (\*.pic、\*.pct、\*.pict)
- Quick Time Image (\*.qtif、\*.qti、\*.qif)

## ● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●

---

- Silicon Graphics Image File (\*.sgi、\*.rgb)
- CompuServe GIF (\*.gif)
- Windows Meta File (\*.wmf)



### 参照

ビンウィンドウに表示されているクリップの種類については、オンラインヘルプを参照してください。

## ● クリップの登録

- 1 [クリップの追加] ボタンをクリックします。

[クリップの追加] ボタン



[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

- 2 ファイルを選択し、[開く] をクリックします。

## ● 右クリックメニューから登録

### クリップの登録

- 1 クリップビューの空白部の右クリックメニューから「クリップの追加」を選択します。



「ファイルを開く」ダイアログが表示されます。

- 2 登録するファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックします。

### フォルダの登録 NEW

登録可能なファイルを含むフォルダを、フォルダ構造を保ったまま登録します。

- 1 フォルダビューで登録先フォルダの右クリックメニューから「フォルダを開く」を選択します。



「フォルダを参照」ダイアログが表示されます。

- 2 フォルダを選択し、「OK」ボタンをクリックします。選択したフォルダが登録されます。

## ● ドラッグ & ドロップで登録

### クリップの登録

- 1 エクスプローラでファイルのあるフォルダを開きます。
- 2 登録するファイルをドラッグし、クリップビュー、またはフォルダビューのフォルダへドロップします。

### フォルダの登録

登録可能なファイルを含むフォルダを、フォルダ構造を保ったまま登録します。

- 1 エクスプローラでフォルダを表示します。
- 2 登録するフォルダをドラッグし、クリップビュー、またはフォルダビューのフォルダへドロップします。



#### 知識

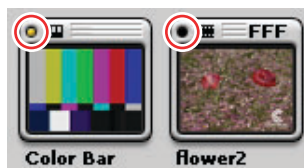
- トラックに配置したクリップを、新たなクリップとしてビンウィンドウに登録することができます。トラックに配置したクリップの右クリックメニューから選択するか、直接クリップビューまたはフォルダビューのフォルダにドラッグ & ドロップします。
- クリップビューをサムネイル表示したときに表示されるポスターフレームを、簡単にマウス操作で変更することができます。サムネイル上でマウスのホイールボタンを押したまま、マウスを左右に動かします。ホイールボタンを離すと設定の変更を完了します。





### 知識

タイムラインで使用しているクリップは、サムネイル表示の左上にある丸印が黄色く点灯します。タイムラインで使用していないクリップの丸印は黒くなっています。



## ● クリップの情報を見る

クリップの情報は、[プロパティ] ダイアログで見ることができます。また、[プロパティ] ダイアログではクリップに関する情報を入力したり、変更したりすることができます。

- 1 クリップビューのクリップを選択します。
- 2 [プロパティ] ボタンをクリックします。

[プロパティ] ボタン



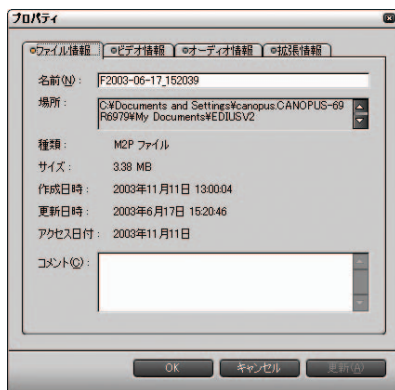


### 知識

クリップの情報を見るには次のような方法があります。

- トラックに配置されたクリップを選択すると [Information] パレットに情報が表示されます。
- クリップビューに登録したクリップの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。
- トラックに配置されたクリップの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。

[プロパティ] ダイアログの [ファイル情報] タブが表示されます。



### ◆ ビデオクリップ (MPEG) のプロパティ ◆ ビデオクリップ (AVI) のプロパティ

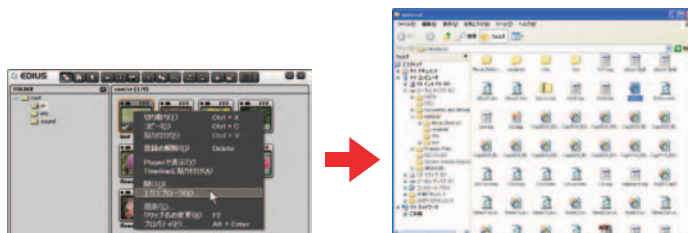
- [ファイル情報] タブでは、名前 (クリップ名) の変更、コメントの入力ができます。
- [ビデオ情報] タブでは、リール番号 (カセット番号) の入力、ポスターフレームの変更ができます。また、アスペクト比やフィールドオーダの変更ができます。
- [オーディオ情報] タブでは、ウェーブ情報 (オーディオの波形表示) の再取得、再生設定ができます。
- [拡張情報] タブでは、クリップの詳細情報を表示します。

- 選択したクリップが静止画の場合は「静止画情報」タブが表示されます。「静止画情報」タブでは、デュレーションやアスペクト比の変更ができます。

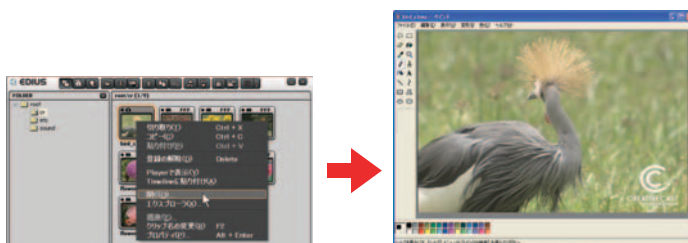
**3** [OK] ボタンをクリックします。



- クリップの右クリックメニューから「エクスプローラ」を選択すると、エクスプローラが起動し、クリップの保存先のフォルダを表示します。



- クリップの右クリックメニューから「開く」を選択すると、ファイルに関連付けられているアプリケーションソフトでファイルを開きます。



- カラークリップの右クリックメニューから [編集] を選択すると、設定ダイアログを表示します。



## ● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●



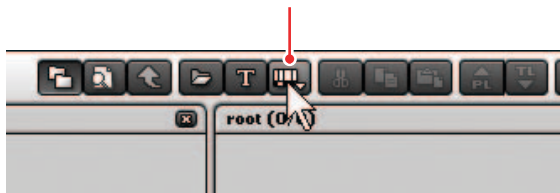
- タイトルクリップの右クリックメニューから [編集] を選択すると、TitleMotion Pro for Canopus が起動します。
- タイムラインに配置したクリップの右クリックメニューから [開く]、または [編集] を選択することができます。

## ● カラーバークリップを作成する

表示調整用のカラーバーを作成できます。

- 1 [クリップ新規作成] ボタンをクリックします。

[クリップ新規作成] ボタン



- 2 [カラーバー] を選択します。



[ カラーバー設定 ] ダイアログが表示されます。



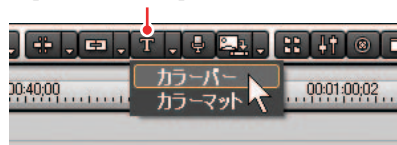
### 3 カラーバーの設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。



#### 知識

- カラーバーの種類や基準音設定を変更するには、カラーバークリップを選択して、[プロパティ] ボタンをクリックします。[ カラーバー設定 ] ダイアログが表示され、カラーバーの選択や基準音の設定を変更できます。
- タイムラインウィンドウにある [タイトル作成] ボタン横の [▼] (リスト) ボタンからでも、カラーバークリップを作成できます。タイムラインウィンドウでカラーバークリップを作成すると、ビンウィンドウに登録されると同時にトラックにも配置されます。

[ タイトル作成 ] ボタン



## ● カラーマットクリップを作成する

色のついたクリップを作成できます。単色にすることも、4 色までのグラデーションにすることもできます。

- 1 [クリップ新規作成] ボタンをクリックします。

[クリップ新規作成] ボタン



- 2 [カラーマット] を選択します。



[カラーマット設定] ダイアログが表示されます。

- 3 カラーボックスをクリックします。

カラーボックス



[色の設定] ダイアログが表示されます。

4 色を設定して、[OK] ボタンをクリックします。



知識

色の設定をするには

- カラーボックスで色を選択し、[カラーチャート]や[カラーバー]をドラッグして調整します。
- カラーチャートとカラーバーの輝度範囲を制限するには、[IRE 警告領域表示]にチェックを付けます。カラーチャートとカラーバーの輝度が、68.0IRE までの範囲に制限されます。
- カラーピッカーを使うとタイムラインモニタの表示画から色を選択することができます。[カラーピッカー] ボタンをクリックしてから、タイムラインモニタの使いたい色をクリックします。

5 [カラーマット設定] ダイアログに戻りますので、グラデーションにする場合は、色数を設定します。

6 グラデーションの方向を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

## ● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●



### 知識

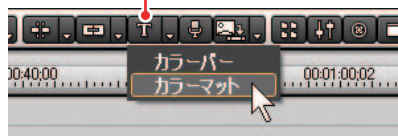
- [方向]には、グラデーションの向きを設定します。数値（単位：度）入力、マウスホイール指定、方向プレビュー図形のマウスドラッグ指定などの方法で設定することができます。
- 色やグラデーションの設定を変更するには、カラーマットクリップを選択して、[プロパティ] ボタンをクリックします。[カラーマット設定] ダイアログが表示され、色やグラデーションの設定を変更できます。



### 知識

タイムラインウィンドウにある[タイトル作成] ボタン横の[▼]（リスト）ボタンからでも、カラーマットクリップを作成できます。タイムラインウィンドウでカラーマットクリップを作成すると、ビンウィンドウに登録されると同時にトラックにも配置されます。

[タイトル作成] ボタン





## ● クリップをコピーする



## ● ご注意

「クリップのコピー」は、クリップの参照情報（ビンウィンドウへの登録）を複製します。クリップのソースデータを複製するわけではありません。

- 1 クリップを選択（複数も可能）します。
- 2 [コピー] ボタンをクリックします。



- 3 フォルダを選択し、[貼り付け] ボタンをクリックします。



## 知識

- クリップの右クリックメニューからもコピー&貼り付けを選択できます。
- クリップをドラッグし、キーボードの[Ctrl]キーを押しながら、クリップビューの空白位置にドロップしてもコピーできます。

## ● クリップの登録を解除する

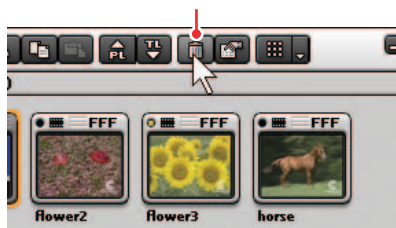


### ご注意

クリップの登録をいったん解除すると、元に戻すことができません。

- 1 クリップを選択（複数も可能）します。
- 2 [登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



### 知識

- クリップの右クリックメニューからも登録を解除できます。
- クリップを選択し、キーボードの [Delete] キーを押しても登録を解除できます。

## ● クリップを移動する

- 1 クリップをドラッグします（複数も可能）。
- 2 移動先のフォルダ上や、クリップビューの任意の位置でドロップします。

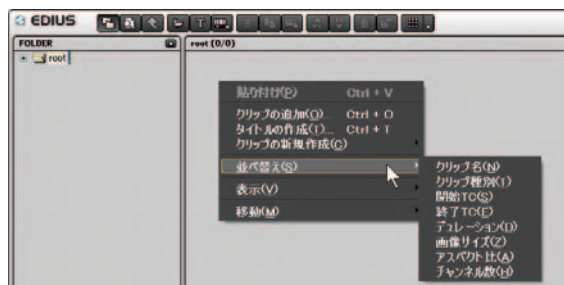


### 知恵

クリップを切り取り、任意のフォルダをクリックして貼り付けることもできます。

## ● クリップを並べ替える

- 1 クリップビューの空白部の右クリックメニューから「並べ替え」を選択します。



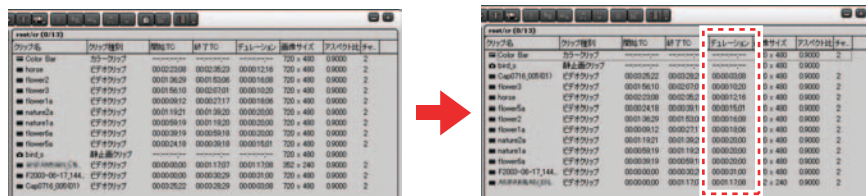
- 2 並べ替える項目名を選択します。



### 参照

並べ替える項目名の設定は「ビンウィンドウの詳細表示を変更する」P126を参照してください。

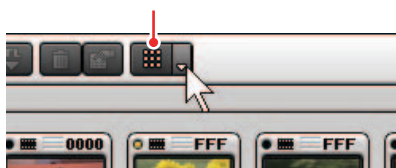
例) デュレーションを選択した場合、クリップの長さが降順に並び替わります。「デュレーション」をクリックすることにより降順と昇順が切り換わります。



## クリップビューの表示を変更する

- 1 [表示] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

[表示] ボタンの [▼] (リスト) ボタン



- 2 表示方法を選択してクリックします。

クリップビューの表示が切り替わります。



### 知識

[ 表示 ] ボタンをクリックするごとに、表示方法を切り替えることもできます。

## ● 詳細表示を使う

- 1 [表示] ボタンで[詳細]を選択すると、クリップ名やクリップの種類などの情報を一覧表示します。



### 知識

- 項目名をクリックすると降順 / 昇順ソートができます。
- 項目名をドラッグ&ドロップして、表示順序を並び替えることができます。

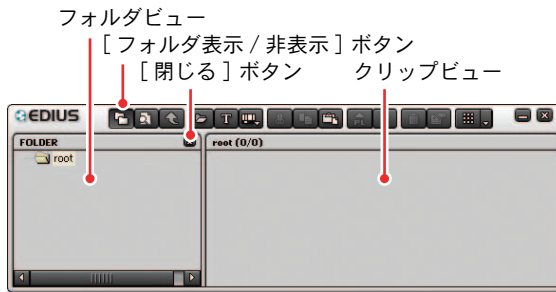


### 参照

表示している項目の変更方法は「ビンウィンドウの詳細表示を変更する」P126 を参照してください。

## クリップを分類する（フォルダビュー）

複数のクリップをフォルダの中にまとめ、階層化することができます。クリップを分類したり、ご使用のモニタに合わせてクリップビューに表示するクリップの数を調整したりすることができます。



- フォルダビューは[フォルダ表示/非表示]ボタンで表示の有無を切り替えます。フォルダビューを表示している場合は、[ 閉じる ] ボタンをクリックする、または[フォルダ表示/非表示]ボタンをクリックするとフォルダビューが閉じます。



### 知識

表示中のフォルダを変更するには、クリップビューの空白部分の右クリックメニューから[移動]を選択し、移動先のフォルダ名をクリックするか、[ひとつ上のフォルダに移動]ボタンをクリックします。

[ひとつ上のフォルダに移動] ボタン



### ● フォルダを追加する

フォルダは [root] フォルダから階層構造で作ることができます。

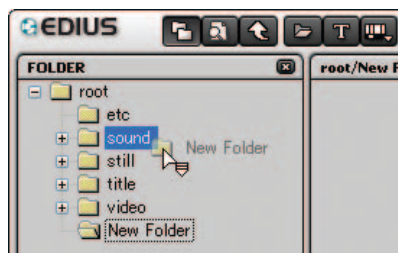
- 1 追加したいフォルダの位置から1つ上の階層にあるフォルダを選択し、右クリックで表示されるメニューから [新規フォルダ] をクリックします。



選択したフォルダの下階層にフォルダが作成され、フォルダ名を入力することができます。

### ● フォルダをコピー・移動する

- 1 フォルダをドラッグします。



- 2 移動する場合は、移動先のフォルダ上でドロップします。

コピーする場合は、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら、コピー先のフォルダ上でドロップします。



## ● フォルダを削除する

### ● ご注意

- フォルダの削除は元に戻すことはできません。
- 選択したフォルダに登録されているクリップとサブフォルダは、すべて削除されます。

- 1 削除するフォルダを選択します。



### 知識

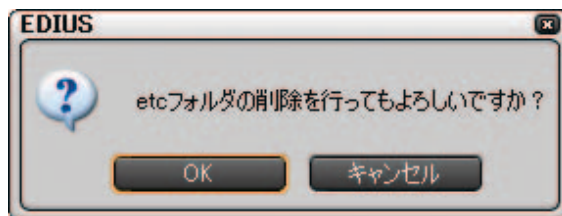
[root] フォルダを選択すると、すべてのクリップとフォルダが削除されます。[root] フォルダ自体は削除されません。

- 2 [登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



削除の確認ダイアログが表示されます。



## ● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●

### 3 [OK] ボタンをクリックします。



#### 知識

- フォルダの右クリックメニューからも削除できます。
- フォルダを選択してキーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。

## ビンウィンドウの内容をインポート / エクスポートする

ビンウィンドウに登録しているクリップをフォルダ構造を保ったまま、インポート / エクスポートできます。

### ● ビンウィンドウのエクスポート

- 1 フォルダビューで保存するフォルダの右クリックメニューから、[エクスポート] を選択します。



[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。

- 2 ファイル名と出力先を設定し、[保存] ボタンをクリックします。



#### ご注意

同じファイル名の場合は上書きします。

## ● ビンウィンドウのインポート

- 1 フォルダビューで読み込むフォルダの右クリックメニューから、[インポート] を選択します。



[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

- 2 読み込むファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。

## クリップを検索する

条件を設定し、ビンウィンドウに登録したクリップを検索することができます。  
検索結果はフォルダビューに登録され、参照することができます。

- 1 ビンウィンドウの[検索] ボタンをクリックします。またはフォルダビュー上で右クリックで表示されるメニューから[検索]をクリックします。

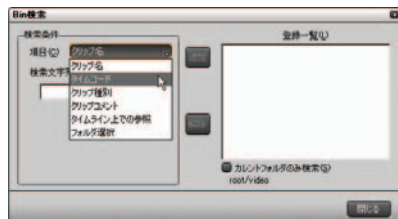
[ 検索 ] ボタン



[Bin 検索] ダイアログが表示されます。



- 2 [ 検索条件 ] の [ 項目 ] で検索条件を選択します。



選択した項目に対応した検索条件に表示が切り換わります。

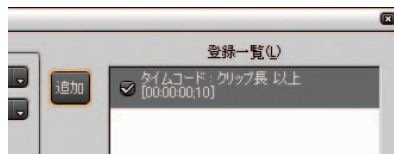


◆項目に「タイムコード」を選択した場合

- 3 検索条件の設定を行い、[ 追加 ] ボタンをクリックします。検索条件は複数追加できます。



[ 登録一覧 ] に指定した条件が表示されます。



## ● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●



### 知識

- 検索条件を削除する場合は、[登録一覧]で条件を選択し[解除]ボタンをクリックします。
- [カレントフォルダのみ検索]にチェックを付けると、選択しているフォルダのみを検索します。配下のフォルダは、検索対象に含まれません。



- 静止画クリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップには、In 点 / Out 点がありません。そのため、これらのクリップを In 点 / Out 点で検索しても見つかりません。
- [クリップ長]とは、In点からOut点までの長さです。In点とOut点が設定されていないクリップは、検索条件で[クリップ長]を追加しても検索されません。(クリップ長は、クリップの[プロパティ]ダイアログで確認できます。)

### 4 [閉じる] ボタンをクリックします。

フォルダビューに検索結果のフォルダが作成されます。





### 知識

絞り込み検索を行う場合は、検索結果フォルダを選択して、検索の手順 1 から 4 の操作を行います。



### ご注意

検索結果フォルダは移動できません。



### 知識

#### 検索条件の項目「フォルダ選択」とは

多数のフォルダを登録しフォルダの階層構造がだんだん複雑になると、必要なクリップをどこに登録したかを忘れてしまうかもしれません。こんな場合に「フォルダ選択」を使用すると、フォルダの階層構造を気にせず関連するフォルダを選択するだけでクリップを探し出すことができます。

「フォルダ選択」による検索では、選択したフォルダとその下位のフォルダに含まれるクリップが、検索結果として表示されます。フォルダ名にその内容を連想するような名前をつけると、より効果的に検索することができます。

たとえば、「夏休み」、「海」、「ケーキ」、「夏」、「スポーツ」などたくさんのフォルダが登録されていると仮定します。

- 「夏」フォルダの下に「夏休み」があって、その中のクリップだったかな？
- 「海」フォルダの下に「夏休み」だったかな？
- 「夏休み」は「海」フォルダの上だったかな？ それとも、…

「夏休み」と「夏」と「海」に関連したフォルダにクリップがある場合には、関連したフォルダを「夏」や「海」など、思いつく順に指定すると、探したいクリップが見つかります。

絞り込む途中ではリアルタイムに検索しているため、場合によっては最後まで探さなくても途中まで探した段階で見つけることができます。

## ● 検索結果の削除

- 1 検索結果フォルダを選択します。



- 2 [登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



### 知識

- 検索結果フォルダの右クリックメニューからも削除できます。
- 検索結果フォルダを選択してキーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。
- 検索結果フォルダの削除は、元に戻すことができません。



## クリップを再生する

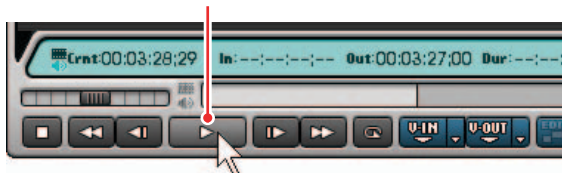
- 1 クリップビューのクリップを選択します。
- 2 [Player で表示] ボタンをクリックします。

[Player で表示] ボタン



- 3 ソースモニタの [再生] ボタンをクリックします。

[再生] ボタン



ソースモニタ上でクリップが再生されます。



### 知識

次の方法でもクリップを再生することができます。

- クリップをドラッグしてソースモニタのスクリーン上にドロップします。
- クリップの右クリックメニューから [Player で表示] を選択します。
- クリップをダブルクリックします。

## ● クリップをトラックに配置する

- 1 トラックを選択し、クリップを配置したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
- 2 クリップを選択します。
- 3 [Timeline に貼り付け] ボタンをクリックします。

[Timeline に貼り付け] ボタン



現在選択されているトラックのタイムラインカーソル位置に、クリップが配置されます。



### 知識

次の方法でもクリップをトラックに配置することができます。

- クリップをドラッグしてタイムラインモニタのスクリーン上にドロップします。
- クリップをドラッグしてトラック上の任意の位置にドラッグします。
- クリップの右クリックメニューから [Timeline に貼り付け] を選択します。

## 8. タイムラインをプレビューしよう

タイムラインクリップは、モニタウィンドウのタイムラインモニタでプレビューします。

- 1 表示したい場面へタイムラインカーソルを移動させます。
- 2 タイムラインモニタの「再生」ボタンをクリックします。

タイムラインモニタのスクリーンにタイムラインクリップが表示されます。



### 知識

フィルタやトランジションなどの重い処理のためにスムーズに再生できない場合は、キーボードの「Shift」キーを押しながら「再生」ボタンをクリックすると、しばらくバッファをためてから再生します。

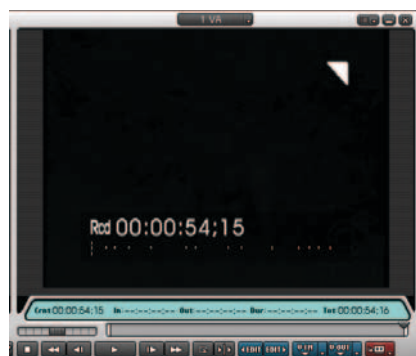
## ● 8. タイムラインをプレビューしよう ●

- 3** 再生を停止するときは、[ 停止 ] ボタンをクリックします。再生中に [ 再生 ] ボタンをクリックしても再生を停止します。

スクリーンをクリックしたり、タイムラインモニタに関する操作を行っているときは、タイムラインモニタのスクリーンの回りにオレンジ色のラインが表示されます。タイムラインクリップの開始フレームを表示しているときは、左上隅に白い三角形が表示されます。また、タイムラインクリップの最終フレームを表示しているときは、右上隅に白い三角形が表示されます。



◆ 開始フレーム



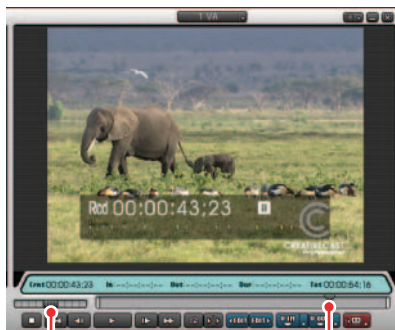
◆ 終了フレーム



# 知識

次の方法でも、タイムラインクリップを再生することができます。

- シャトルスライダをドラッグする。
- ポジションスライダをドラッグする。

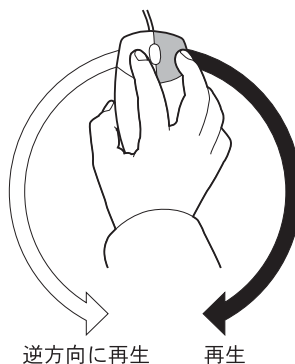


シャトルスライダ

ポジションスライダ

- スクリーン上にマウスポインタを置き、右クリックしたまま円を描くようにドラッグする。  
時計回りに円を描くと、再生を開始します。反時計回りに円を描くと、逆方向に再生します。再生速度はマウス操作の速度に応じて変化します。

右クリックしたまま円を描く



逆方向に再生

再生

- タイムラインカーソルをドラッグする。

## タイムラインに In 点 / Out 点を設定する

タイムラインに In 点と Out 点を設定すると、操作の適用をその範囲だけに限定することができます。例えば、次のような操作が可能です。

- In 点と Out 点間を再生する
- In 点と Out 点間をレンダリングする
- In 点と Out 点間をクリップとして書き出す
- In 点と Out 点間を出力する

- 1 In 点に設定したい位置にタイムラインカーソルを移動させ、[In 点の設定] ボタンをクリックします。

[In 点の設定] ボタン



タイムラインカーソルがある位置に In 点のマーカが表示されます。

In 点のマーカ



- 2 Out 点に設定したい位置にタイムラインカーソルを移動させ、[Out 点の設定] ボタンをクリックします。

[Out 点の設定] ボタン



タイムラインカーソルがある位置に Out 点のマーカーが表示されます。

Out 点のマーカー



## 参照

タイムラインモニタのポジションバーを使用して、In 点、Out 点を設定することもできます。ポジションバーを使って In 点、Out 点を設定する方法は、ソースデータ上に In 点、Out 点を設定する方法と同じです。詳細は「素材ファイルの In 点 / Out 点を設定する」P139 を参照してください。

## ● In 点、Out 点間を再生する

- 1 [ループ再生] ボタンをクリックします。

[ループ再生] ボタン



In 点、Out 点間が繰り返し再生されます。



### 知識

- In 点の位置を頭出しするには、[In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示し、[In 点に移動] をクリックします。

[▼] (リスト) ボタン



- Out 点の位置を頭出しするには、[Out 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示し、[Out 点に移動] をクリックします。

[▼] (リスト) ボタン





## ● In 点、Out 点を削除する

- 1 [In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。
- 2 リストの表示から [In 点を削除] をクリックします。

[▼] (リスト) ボタン

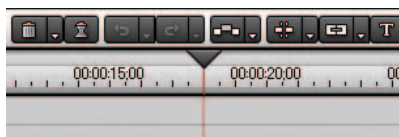


In 点が削除されます。Out 点を削除する場合も同様の手順で削除します。

## マーカーを設定する

タイムライン上にマーカーを設定すると、[ジャンプ] ボタンをクリックするだけでその位置に移動したり、マーカーにコメントをつけることができます。タイムラインのマーカー上にマウスカーソルを合わせると、タイムコードとコメントを表示します。

- 1 マーカーを設定したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。



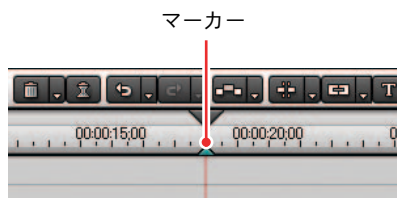
- 2 [Marker] パレットの [マーカー] ボタンをクリックします。

[マーカー] ボタン



## ● 8. タイムラインをプレビューしよう ●

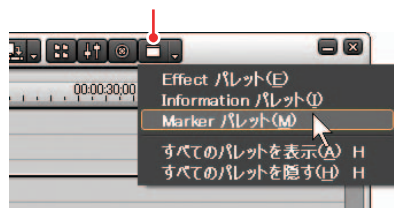
タイムスケール上のタイムラインカーソルの位置にマーカーが設定されます。設定したマーカーのタイムコードがマーカーパレットに表示されます。



### 知識

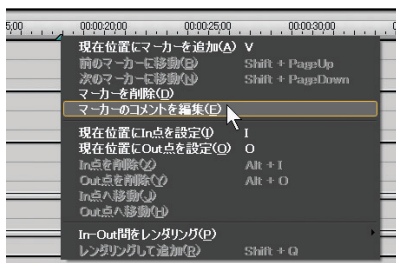
[Marker] パレットが表示されていないときは、タイムラインウィンドウの [パレットの表示 / 非表示] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし [Marker パレット] を選択します。

[パレットの表示 / 非表示] ボタン

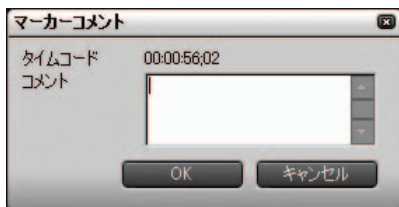


## ● 8. タイムラインをプレビューしよう ●

- 3 タイムラインのマーカーの右クリックメニューから [ マーカーのコメントを編集 ] を選択します。



[ マーカーコメント ] ダイアログが表示されます。



- 4 必要に応じてコメントを入力し [OK] ボタンをクリックします。



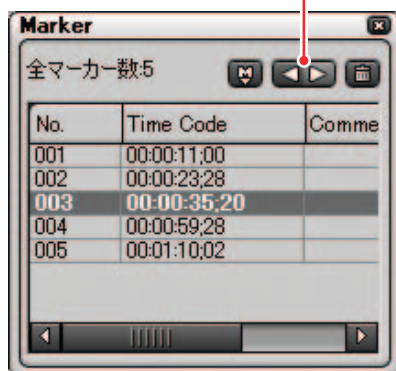
### 知識

コメントは、[Marker] パレットにあるマーカーの [Comment] 欄をクリックすることでも入力することができます。

## ● マーカーの位置に移動する

- 1 [Marker] パレットの [ジャンプ] ボタンをクリックします。クリックするたびに、タイムラインカーソルがマーカー位置に移動します。

[ジャンプ] ボタン



## 知識

[Marker] パレットのマーカーリストに表示されているマーカーをダブルクリックすると、そのマーカーが設定されている位置へタイムラインカーソルが移動します。

## ● 不要なマーカーを削除する

- 1 [Marker] パレットのマーカーリストで不要なマーカーを選択します。
- 2 [削除] ボタンをクリックします。



### 知識

次の方法でもマーカーを削除することができます。

- マーカーをドラッグし、[Marker] パレットの外にドロップします。
- マーカーをドラッグし、[削除] ボタンの上でドロップします。
- マーカーを選択し、キーボードの [Delete] キーを押します。

## クリップをレンダリングする

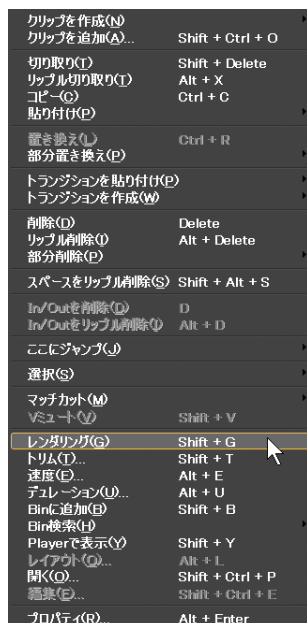
サイズの大きなクリップや、多数のエフェクトがかけられているクリップでは、リアルタイム処理が限界に達して「再生が間に合わないので停止します」というメッセージが表示されることがあります。このような場合は、スムーズに再生するためにクリップ単位でレンダリングを行う必要があります。

### ● ご注意

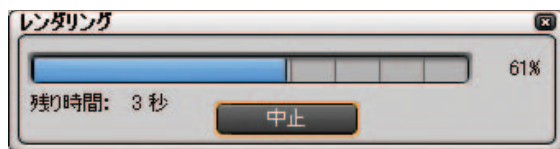
- レンダリング時に中間出力ファイルが生成されます。レンダリングを始める前にディスクスペースの残量が十分あることを確認してください。
- アルファ付き素材に対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- VAトラックにあるミキサー部分（トラック間の合成処理部分）をレンダリングすることはできません。
- キー、トランスペアレンシー、トラック間のトランジション（ミキサー部分に設定したエフェクト）をレンダリングすることはできません。このような場合は、タイムラインの一部をレンダリング（P221 参照）する方法で代用することができます。

## ● 8. タイムラインをプレビューしよう ●

- 1 レンダリングを行うタイムラインクリップの右クリックメニューから「レンダリング」を選択します。

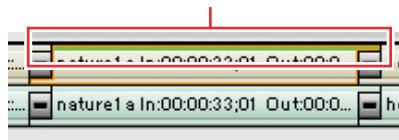


「レンダリング」ダイアログが表示され、レンダリングの進行状況を表します。



レンダリングが完了すると、クリップ上に緑色のラインが表示されます。

緑色のライン





### ● ご注意

書き出したクリップは、作業フォルダの中の [rendered] フォルダに作成されます。書き出したクリップがプロジェクトで不要になった場合は、そのクリップは自動的に削除されます。書き出したクリップを別のプロジェクトで使用する場合は、一度クリップを [エクスポート] ボタンで出力してから使用してください。

## タイムラインの一部をレンダリングする

タイムラインを編集したときに、タイムスケールに紺やオレンジのラインが表示されます。また、一度タイムラインをプレビューするとラインの色が水色や赤色に変化します。

これらのラインは、タイムラインをプレビューするためにレンダリングが必要かどうかを示しています。ラインの色は、それぞれ次の状態を示しています。

ラインの色	タイムラインの状態
紺	プロジェクト設定に一致するクリップが配置されている
水色	再生が間に合う（レンダリングが必要な場合がある）
オレンジ	レンダリング候補（「[レンダリング]」 P84 参照）
赤	レンダリングが必要（「参照」 下記参照）
緑	レンダリング済み

タイムスケールに赤いラインが表示されたときは、その範囲をレンダリングする必要があります。

### 💡 参照

バッファ残量（初期設定は 4 フレーム）以下になる部分は、赤色（レンダリングが必要）に判定します。バッファ残量の設定については、「[レンダリング]」 P84 を参照してください。

## ● 8. タイムラインをプレビューしよう●

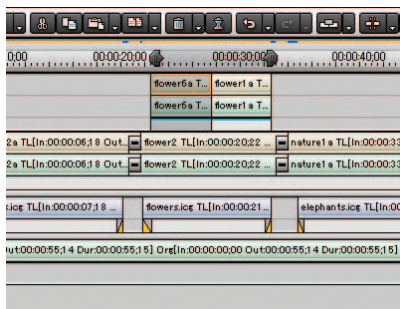
### ● ご注意

ビデオのミュートが設定されているトラックは、レンダリングできません。

### ● 知識

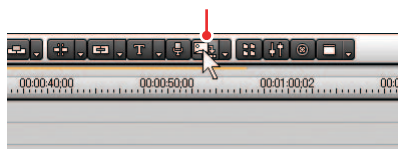
パーシャルレンダリングでは、ミキサー部分（トラック間の合成処理部分）、タイトルトラック、アルファチャンネル付きクリップのレンダリングが可能です。

- 1 タイムラインに In 点と Out 点を設定します。



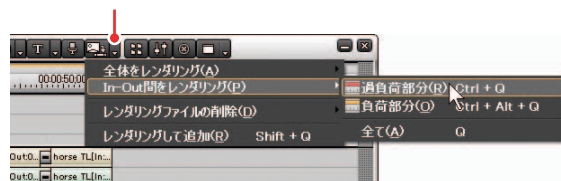
- 2 [パーシャルレンダリング] ボタンをクリックします。

[パーシャルレンダリング] ボタン



または [パーシャルレンダリング] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックし、[In-Out 間をレンダリング] から [過負荷部分] を選択します。

[▼] (リスト) ボタン



[レンダリング] ダイアログが表示され、In 点と Out 点間にある赤色の部分がレンダリングされます。



レンダリングを中止するときは、[中止] ボタンをクリックします。

レンダリングされたところは、タイムスケールのラインが緑に変わります。

タイムラインにある赤色の部分すべてをレンダリングするには、[パーシャルレンダリング] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックし、[全体をレンダリング] から [過負荷部分] を選択します。



In 点と Out 点間にあるライン (水色、赤、オレンジ) すべてをレンダリングするには、[パーシャルレンダリング] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックし、[In-Out 間をレンダリング] から [全て] を選択します。





### 知識

- リップル削除などでクリップがずれた場合でも、レンダリングは有効です。
- CGアニメーションなどを連番で静止画保存し、それをEDIUSに読み込んで1フレームずつタイムラインに配置した場合、その範囲をパーシャルレンダリングすると1フレームだけのAVIファイルが複数保存されます。その後、レンダリングした範囲を再生してもレンダリングの効果を得ることはできません。  
連番の静止画を置いた範囲の再生を軽くしたい場合は、「レンダリングして追加」機能が有効です。詳細は「タイムラインからクリップを書き出す」P277を参照してください。

## ● 一時ファイルを削除する

パーシャルレンダリングでは、レンダリングしたファイルを作業フォルダ内の [rendered] フォルダに書き出します。

- 1 [パーシャルレンダリング] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックし、[レンダリングファイルの削除] から [全てのファイル]、または [現在、使用していないファイル] を選択します。



### 参照

無効なレンダリングファイル（プロジェクトで参照されていない）を自動削除する設定については、「[レンダリング]」P84を参照してください。

## 9. 編集しよう（プロジェクトの加工）

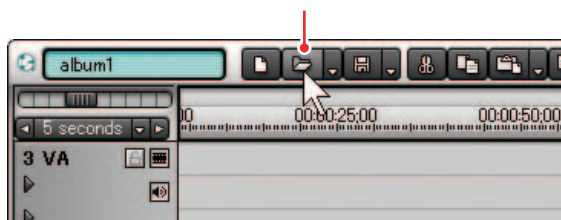
ここでは、主にトラックにクリップを挿入したり、クリップの配列や長さを変える方法を説明します。



### 知識

以前に作成したプロジェクトファイルを読み出すには、タイムラインウィンドウの[プロジェクトを開く]ボタンをクリックします。[ファイルを開く]ウィンドウが表示され、読み出したいプロジェクトを選択することができます。

[プロジェクトを開く]ボタン



## 編集モードを切り換える

編集を行うときは、同期モードのオン / オフや上書き / 挿入モード、トラックのロックを設定し、あらかじめクリップの動作を制限しておきます。編集モードによって、トラックエリアの編集結果が異なりますのでご注意ください。

### ●挿入モードと上書きモードを切り換える

編集モードには、上書きモードと挿入モードの2つがあります。デフォルトは挿入モードです。

挿入モード：

クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、そのクリップを後にずらします。



上書きモード：

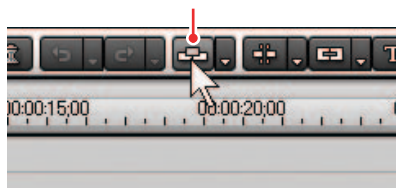
クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、そのクリップを上書きします。



- 1** [上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタンをクリックしてモードを切り換えます。

ボタンをクリックするたびに、挿入モードと上書きモードが切り換わります。

[上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタン



◆ 上書きモード



◆ 挿入モード

## ●同期モードをオン / オフする

あるトラックにクリップを挿入してそれ以降のクリップが後ろへ移動したとき、同期モードをオンにしておく则他のトラックも連動してクリップが後へ移動します。

- 1 [ 上書きモード / 挿入モード切り換え ] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックして、[ 同期モード ] にチェックを入れます。

[ 上書きモード / 挿入モード切り換え ] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタン



### 知識

- 同期モードとは、Ver. 2. 0x以前のEDIUSでリップルモードと表現していた機能です。
- 同期モードをオフにした場合、クリップを挿入（リップル削除）したトラックにあるクリップのみが連動して動きます。
- 同期モードをオンにしていると、あるトラック上でクリップの構成を変えたときに、他のトラックも連動して長さが変わることがあります。他のトラックからの影響を受けないようにするには、トラックパネルの [ トラックのロック ] ボタンをクリックしてオンにします。

[ トラックのロック ] ボタン

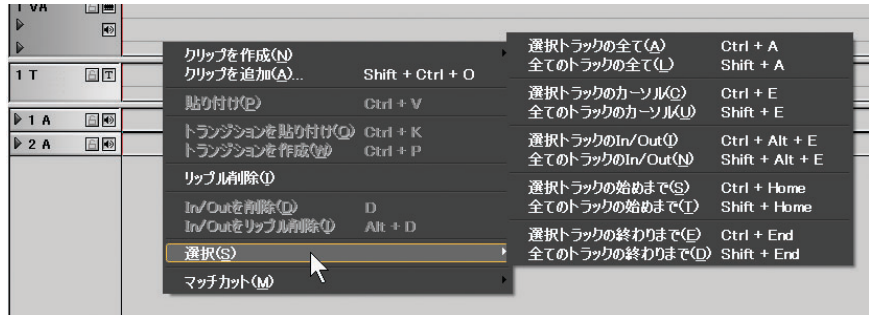




## ●クリップを選択する

右クリックメニューからクリップを選択する方法です。

- 1 トラックの空白部の右クリックメニューから選択するクリップの範囲を選択します。



[選択トラックの全て]：

選択したトラックのすべてのクリップを選択します。

[全てのトラックの全て]：

すべてのトラックのすべてのクリップを選択します。

[選択トラックのカーソル]：

選択したトラックのタイムラインカーソル位置のクリップを選択します。

[全てのトラックのカーソル]：

すべてのトラックのタイムラインカーソル位置のクリップを選択します。

[選択トラックの In/Out]：

選択したトラックの In 点、Out 点の範囲にあるクリップを選択します。

[全てのトラックの In/Out]：

すべてのトラックの In 点、Out 点の範囲にあるクリップを選択します。

[選択トラックの始めまで]：

選択したトラックのタイムラインカーソル位置から、最初までのクリップを選択します。

[全てのトラックの始めまで]：

すべてのトラックのタイムラインカーソル位置から、最初までのクリップを選択します。

[選択トラックの終わりまで]：

選択したトラックのタイムラインカーソル位置から、最後までクリップを選択します。

[全てのトラックの終わりまで]：

すべてのトラックのタイムラインカーソル位置から、最後までクリップを選択します。

## クリップを切り取る

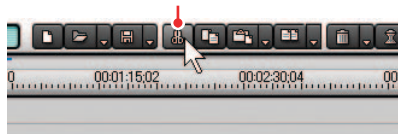
- 1 [上書きモード／挿入モード切り換え] ボタンをクリックしてモードを設定します。

[上書きモード／挿入モード切り換え] ボタン



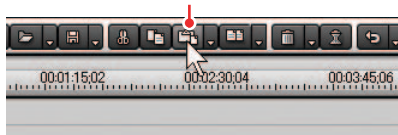
- 2 クリップを選択して [切り取り] ボタンをクリックします。

[切り取り] ボタン



- 3 追加したいトラックを選択しタイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

[貼り付け] ボタン



タイムラインカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。



### 知識

追加したトラックにクリップがある場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、切り取ったクリップが上書き、または挿入されます。

### ● クリップ切り取り時に後ろのクリップを前に詰める

クリップを切り取ったあと、それ以降のクリップが前に詰まります（リップル切り取り）。



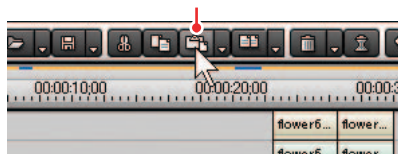
- 1 切り取りたいクリップ上で右クリックし、[リップル切り取り]を選択します。

切り取ったクリップ以降のクリップが連動して前に詰まります。



- 2 切り取ったクリップを貼り付ける場合は、貼り付けたい位置へタイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

[貼り付け] ボタン



タイムカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。



#### 知識

- クリップを選択し、キーボードの [Alt] キーを押しながら [X] キー押しでも、[リップル切り取り] ができます。
- 貼り付けるところにクリップがある場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、貼り付けたクリップが上書き、または挿入されます。

## クリップをコピーする

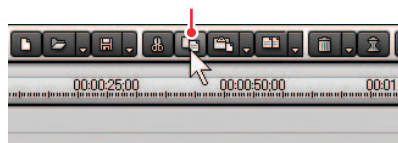
- 1 [上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタンをクリックしてモードを設定します。

[上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタン



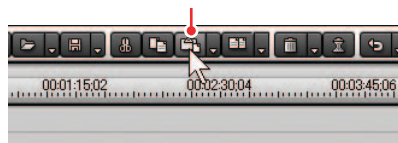
- 2 クリップを選択して [コピー] ボタンをクリックします。

[コピー] ボタン



- 3 追加したいトラックを選択しタイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

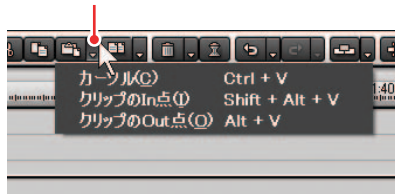
[貼り付け] ボタン



タイムラインカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。

〔貼り付け〕 ボタンの [▼]（リスト） ボタンをクリックすると、貼り付け位置を選択できます。

〔貼り付け〕 ボタンの [▼]（リスト） ボタン



カーソル：

カーソル位置に貼り付けます。

クリップの In 点：

選択したクリップの In 点に貼り付けます。

クリップの Out 点：

選択したクリップの Out 点に貼り付けます。



#### 知識

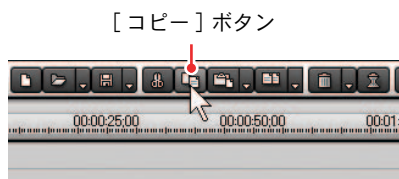
- コピーするクリップを移動したい位置にドラッグし、キーボードの [Ctrl] キー（または [Ctrl] キーと [Shift] キー）を押したままドロップしても、クリップをコピーすることができます。
- 追加したトラックにクリップがある場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、コピーしたクリップが上書き、または挿入されます。

## クリップを置き換える

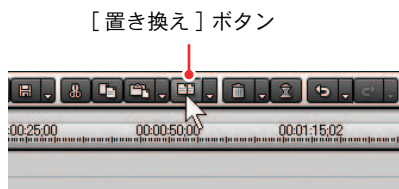
クリップを貼り付けるときに、あるクリップを上書きしたり、コピーしたクリップのエフェクトのみを貼り付けたりすることができます。

### ●元のクリップを上書きする

- 1 クリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 タイムラインで置き換え先のクリップをクリックし、[置き換え] ボタンをクリックします。または [置き換え] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[全て] を選択します。クリップに付随するミキサー、フィルタもすべて置き換えます。



#### 知識

- [部分置き換え] を選択すると、フィルタ / ミキサー / クリップ / クリップとフィルタの要素のみを貼り付けます。詳細は次ページ以降を参照してください。
- 上書きするクリップが上書きされるクリップより長い場合は、上書きされるクリップの長さにトリミングされます。



## ●クリップのエフェクトのみ貼り付ける

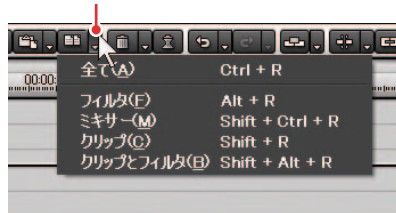
コピーしたクリップに付随しているフィルタやミキサーなどのみ、別のクリップに貼り付けることができます。

- 1 クリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 タイムラインで置き換え先のクリップをクリックし、[置き換え] ボタンの[▼]（リスト）ボタンをクリックし、サブメニューから置き換える項目を選択します。

[置き換え] ボタンの [▼]（リスト）ボタン



## ●クリップのみ貼り付ける

付随しているフィルタやミキサーを除いた素材クリップのみ、トラックエリアに配置します。

- 1 クリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 貼り付けるクリップをクリックし、[置き換え] ボタンの [ ▼ ]（リスト）ボタンをクリックし、[クリップ] を選択します。



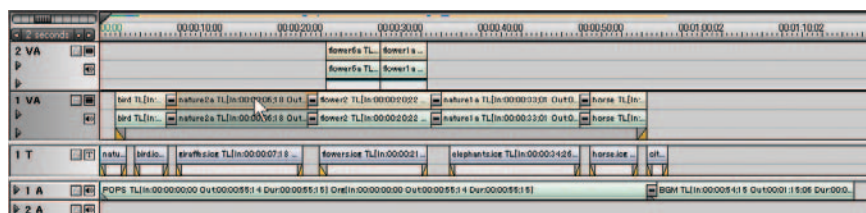
## クリップを移動する

移動させたいクリップを選択してドラッグすると、任意の場所へ移動させることができます。異なるトラック間でも自由に移動させることができます。

### ●クリップをまとめて移動する

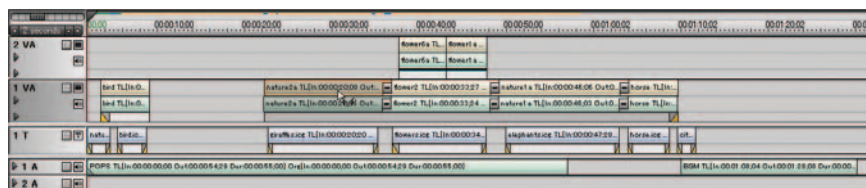
選択したクリップより後ろのクリップを、すべて一度に移動させることができます。異なるトラックのクリップも連動して移動します。

- 1 移動させるクリップの先頭クリップをクリックします。



- 2 キーボードの [Alt] キーと [Shift] キーを同時に押したまま、トラックエリア内をドラッグします。

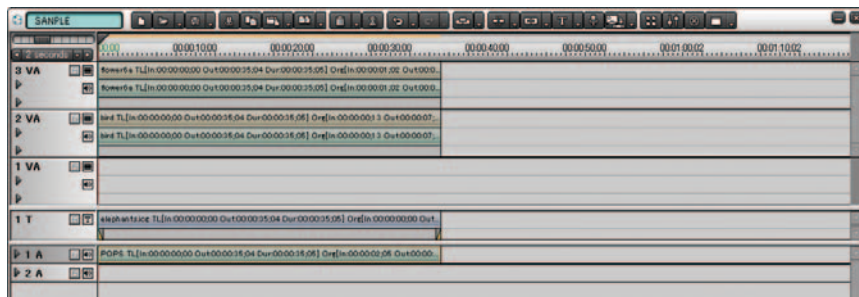
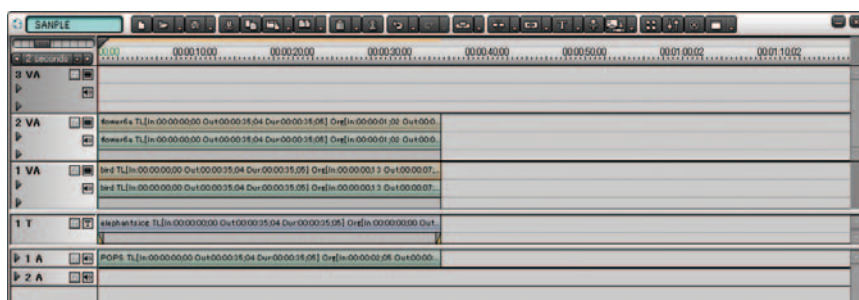
選択したクリップ以降のクリップが一斉に移動します。



### ● 複数のクリップを移動する **NEW!**

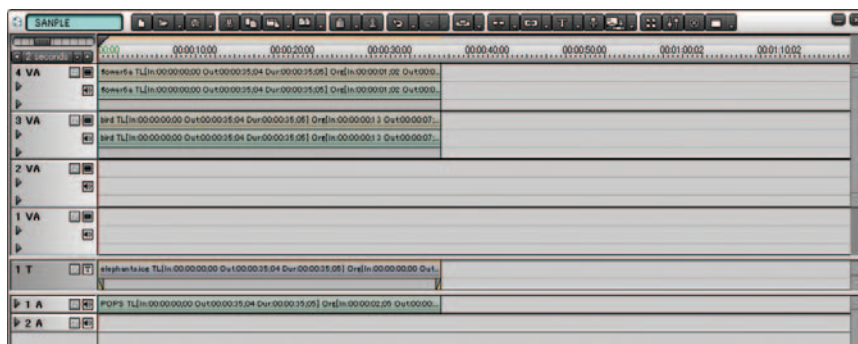
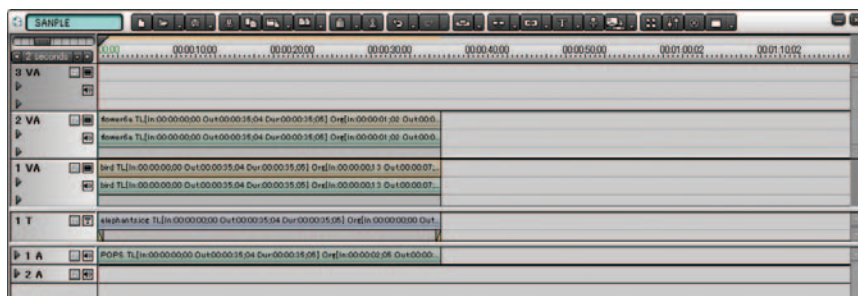
1つのクリップを選択して移動する場合と同じように、複数のクリップを選択して移動することができます。

複数のクリップを移動する場合、異なる種類（ビデオ / オーディオ、タイトル、オーディオ）のトラック間を移動することはできません。異なる種類のトラックに配置された複数のクリップをトラック間で移動した場合、同じ種類のトラック間に配置されたクリップのみ移動ができます。



◆ 複数のクリップを選択した後、1VA トラックのクリップ上でドラッグし、2VA トラックへドロップした場合

複数のトラック間のクリップを選択し、トラックのないところへクリップを移動する場合は、自動的にトラックを追加します。

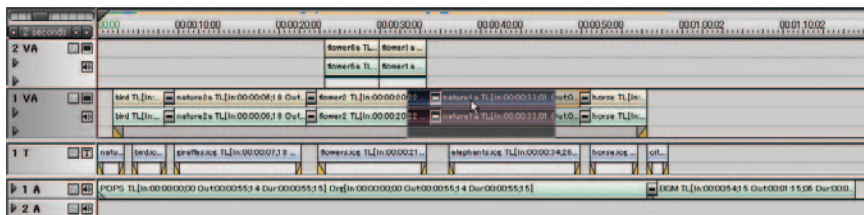


◆ 複数のクリップを選択した後、1VA トラックのクリップ上でドラッグし、3VA トラックへドロップした場合

### ● クリップの順番を入れ替える

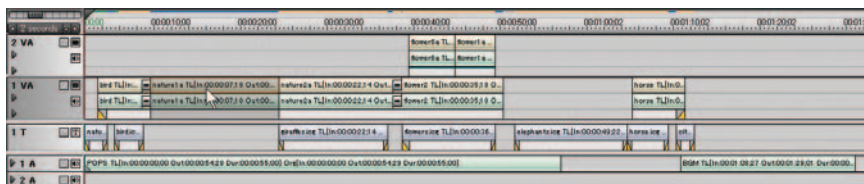
クリップの順番を入れ替えます。後ろのクリップを前に移動させた場合、クリップがあったところ以降のクリップは連動して前に詰まります。またクリップを挿入したところ以降のクリップは、連動して後ろにずれます（リップル移動）。

- 1 移動するクリップをドラッグしながら、キーボードの [Alt] キーを押します。



- 2 挿入するところでクリップをドロップします。

クリップの順番が入れ替わります。



## クリップを追加する

### ● タイムラインに挿入点（In 点）を指定してクリップを追加する

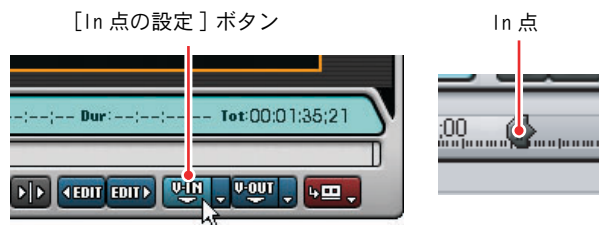
タイムラインに挿入点（In 点）を設定し、そこにクリップを配置します（3 点編集）。

- 1 追加するクリップを選択します。

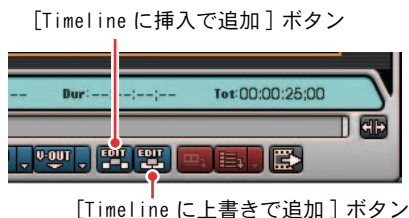
ソースモニタで映像を確認し、必要な場合は In 点と Out 点を設定します。

- 2 タイムラインカーソルを挿入点へ移動させ、[In 点の設定] ボタンをクリックします。

タイムラインスケールに In 点が設定されます。



- 3 クリップを追加するトラックを選択します。
- 4 ソースモニタの [Timeline に挿入で追加] ボタンか [Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックします。



## ● タイムラインに挿入点（In 点）と終了点（Out 点）を指定してクリップを追加する

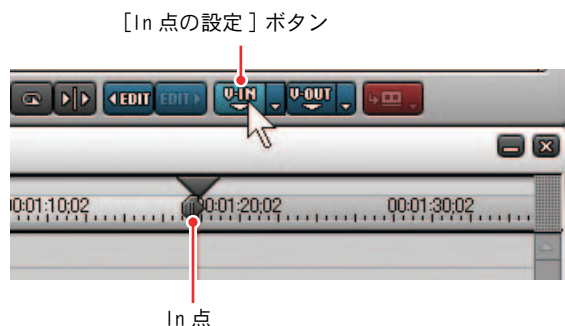
タイムラインに挿入点（In 点）と終了点（Out 点）を設定して、タイムラインにクリップを配置します（4 点編集）。

- 1 追加するクリップを選択します。

ソースモニタで映像を確認し、必要な場合は In 点と Out 点を設定します。

- 2 タイムラインカーソルを挿入点へ移動させ、[IN 点の設定] ボタンをクリックします。

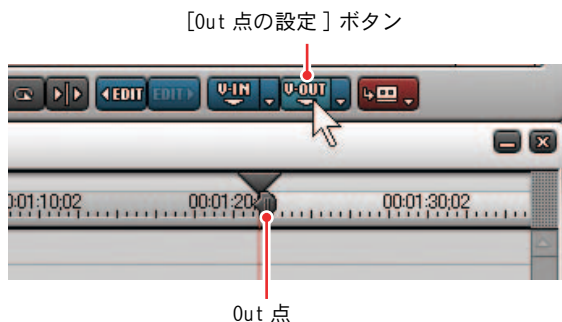
タイムラインスケールに In 点が設定されます。



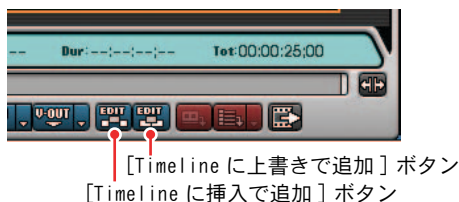


- 3 タイムラインカーソルを終了点へ移動させ、[Out 点の設定] ボタンをクリックします。

タイムラインスケールに OUT 点が設定されます。



- 4 クリップを追加するトラックを選択します。
- 5 ソースモニタの [Timeline に挿入で追加] ボタンか [Timeline に書きで追加] ボタンをクリックします。



### ● ご注意

タイムラインに挿入点と終了点を設定し、その範囲に In 点と Out 点が設定されたクリップを追加すると、その範囲に収まるようにクリップのデュレーションが自動調整（In/Out 点はそのままで再生速度が調整）されます。

ただし、In 点と Out 点が設定されていないクリップを追加すると、タイムラインの設定範囲内に収まるようにトリミングされます。



### 知識

In 点と Out 点が設定されていないクリップは、ソースモニタ下部にある In 点と Out 点のタイムコードが「--:--:--」となります。



## 削除する

### ●クリップの削除

タイムラインに配置したクリップを削除します。

- 1 削除したいクリップを選択して、[削除] ボタンをクリックします。

[削除] ボタン



### 知識

キーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。



### 参照

クリップを削除した時に他のトラックも連動して前に詰めるときには、[リップル削除] を選択します。詳しくは「同期モードをオン / オフする」P228 を参照してください。

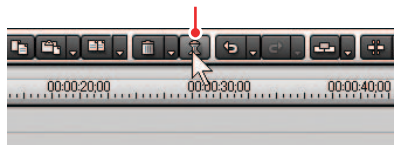
## ● クリップ削除時に後ろのクリップを前に詰める

クリップを削除した時に後ろのクリップも連動して前に詰めるときには、[リップル削除]を使います。

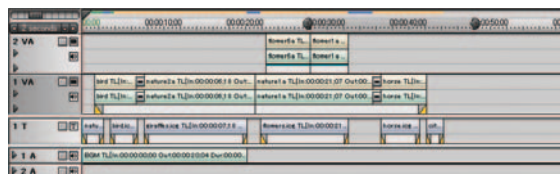
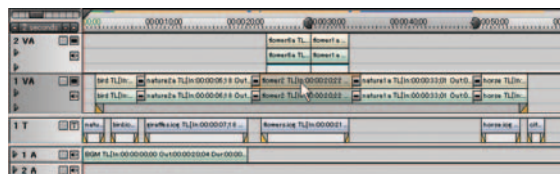
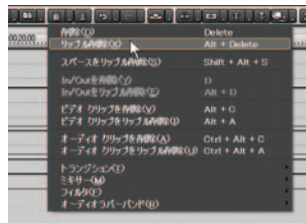
### リップル削除

- 1 削除するクリップを選択し、[リップル削除] ボタンをクリックします。

[リップル削除] ボタン



または、[削除] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして、[リップル削除] を選択します。

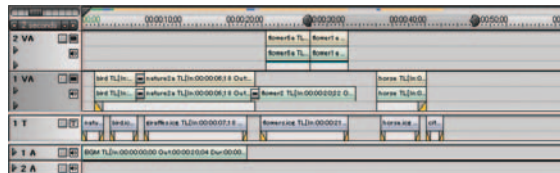
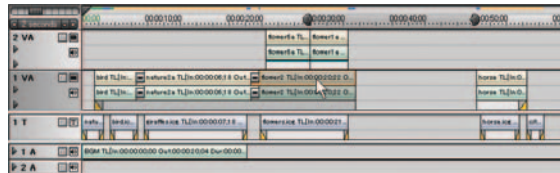
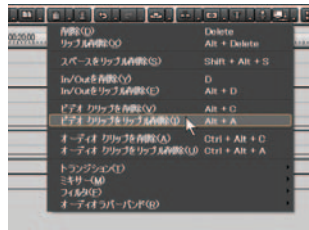




## ビデオクリップをリップル削除 NEW!

クリップのビデオ部分をリップル削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] ボタンの **▼**（リスト） ボタンをクリックして [ビデオクリップをリップル削除] を選択します。



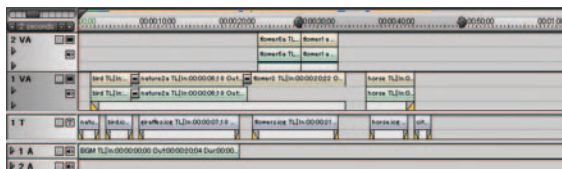
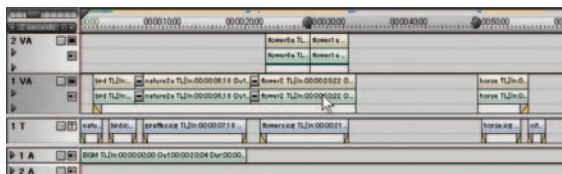
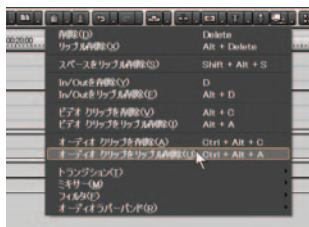
そのほかに以下の方法があります。

- クリップの右クリックメニューから、[部分削除] を選択し、サブメニューから項目を選択します。

### オーディオクリップをリップル削除 NEW!

クリップのオーディオ部分を削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] ボタンの [▼]（リスト） ボタンをクリックし、[オーディオクリップをリップル削除] を選択します。



そのほかに以下の方法があります。

- クリップの右クリックメニューから、[部分削除] を選択し、サブメニューから項目を選択します。

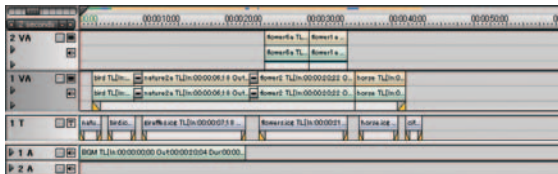
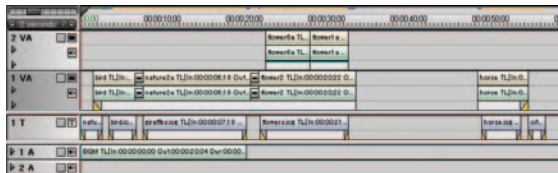


### 知識

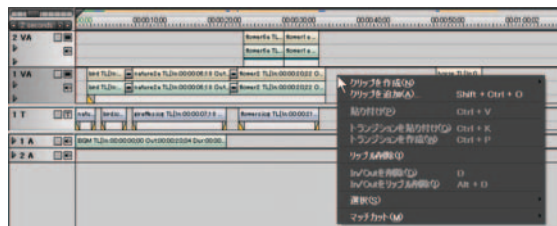
- クリップを削除して詰められる長さは、連動するトラックを含め最も詰める余地が短い長さに統一されます。ただし全トラックに全く隙間なくクリップが配置されている場合は、リップル削除できません。
- [リップル削除] は、編集モード（挿入モード / 上書きモード）にかかわらず使用することができます。

## ●空白を削除する

クリップを移動・削除したときトラックに空白ができてしまった場合などに、空白を削除し、それ以降のクリップを連動させて前に詰めることができます。

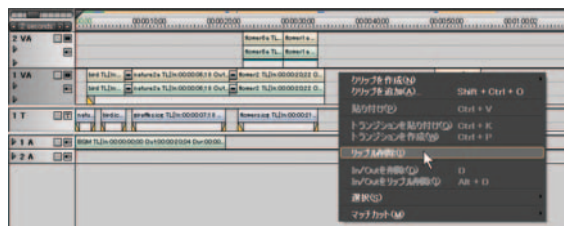


**1** 空白上で右クリックします。



## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

### 2 [リップル削除] を選択します。



空白以降のクリップが連動して前に詰まります。



#### 知識

- 次の方法でもリップル削除できます。
  - ・ スペースの直後にあるクリップを選択し、[削除] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[スペースをリップル削除] を選択する。
  - ・ スペースの直後にあるクリップの右クリックメニューから、[スペースをリップル削除] を選択する。
  - ・ 削除する空白を選択して、キーボードの [Alt] キーを押しながら [Delete] キーを押す。
- 空白を削除して詰められる長さは、連動するトラックを含め最も詰める余地が短い長さに統一されます。ただし全トラックに全く隙間なくクリップが配置されている場合は、リップル削除できません。
- [リップル削除] は、編集モード（挿入モード / 上書きモード）にかかわらず使用することができます。



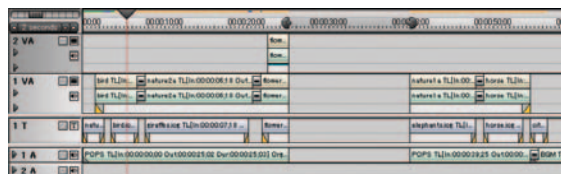
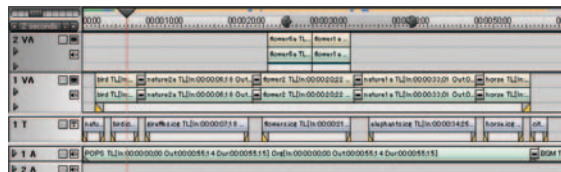
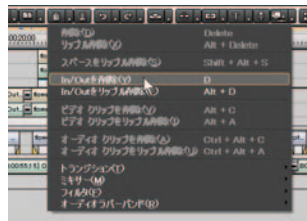
## ●部分的に削除する

クリップに適用されているフィルタやオーディオなど、クリップの一部分だけを削除することができます。

### In/Out を削除

タイムラインの In 点、Out 点の範囲を削除します。

- 1 タイムラインに In 点、また Out 点を設定します。
- 2 [削除] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして [In/Out を削除] を選択します。In 点のみの場合は In 点以降、Out 点のみの場合はタイムラインの最初から Out 点までを削除します。



そのほかに以下の方法があります。

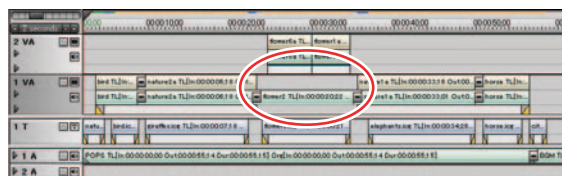
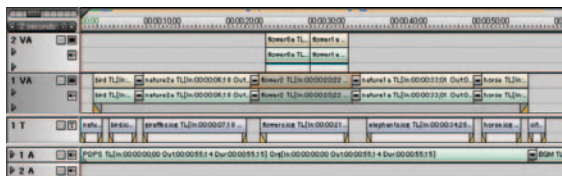
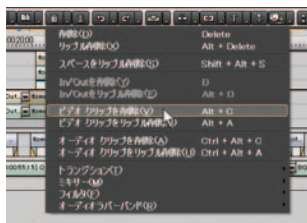
- タイムラインの右クリックメニューから選択します。

## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

### ビデオクリップを削除

クリップのビデオ部分を削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] ボタンの [▼]（リスト） ボタンをクリックして [ビデオクリップを削除] を選択します。



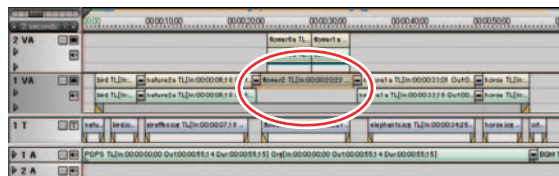
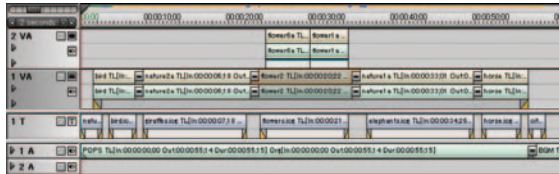
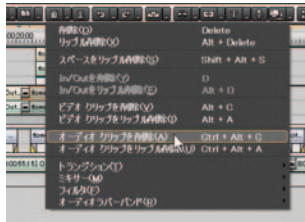
そのほかに以下の方法があります。

- クリップをドラッグして一度オーディオトラックに配置すると、ビデオ部分が削除されます。
- クリップの右クリックメニューから、[部分削除] を選択し、サブメニューから項目を選択します。

## オーディオクリップを削除

クリップのオーディオ部分を削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] ボタンの [▼]（リスト） ボタンをクリックして [オーディオクリップを削除] を選択します。



そのほかに以下の方法があります。

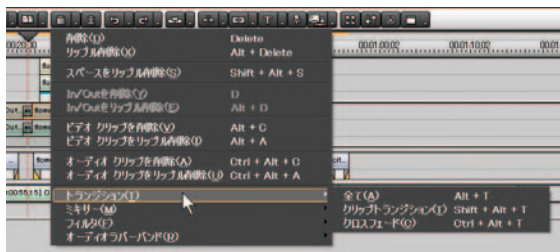
- クリップをドラッグして一度タイトルトラックに配置すると、オーディオ部分が削除されます。
- クリップの右クリックメニューから、[部分削除] を選択し、サブメニューから項目を選択します。

## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工）●

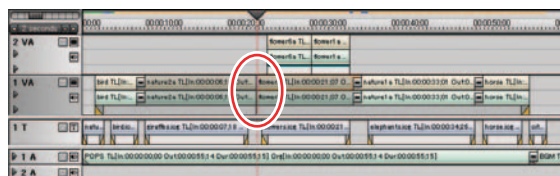
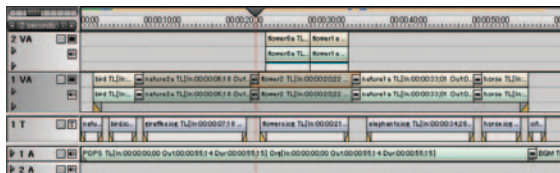
### トランジション

トランジション、オーディオクロスフェードを削除します。

- 1 トランジションを含むクリップを選択し、[削除] ボタンの [▼]（リスト）ボタンをクリックして [トランジション] を選択します。



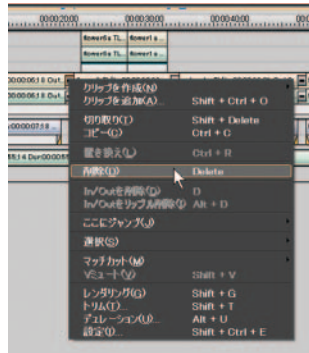
- 2 [全て/クリップトランジション/クロスフェード]から削除する項目を選択します。



◆ [全て] の場合

そのほかに以下の方法があります。

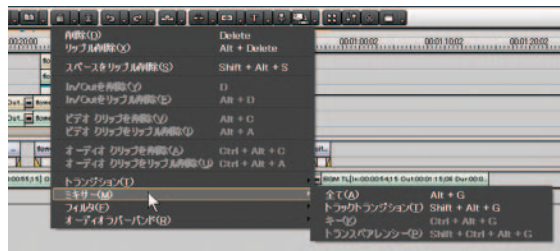
- トランジション、またはクロスフェードをクリックして、キーボードの [Delete] キーを押します。右クリックメニューからも選択できます。



## ミキサー

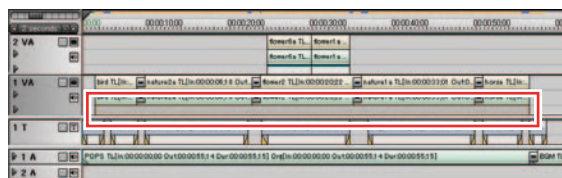
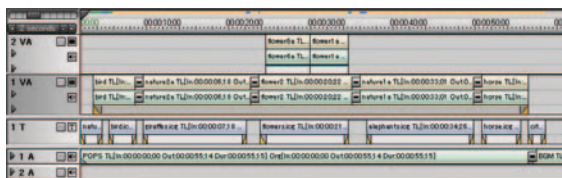
トランスペアレンシー、キー、トラックトランジションを削除します。

- 1 ミキサーを選択し、[削除] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして [ミキサー] を選択します。



## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

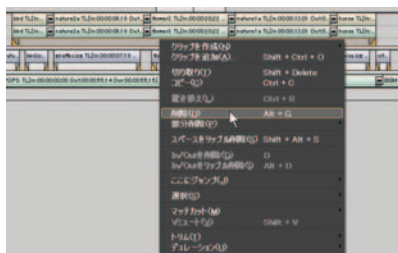
- 2 [全て/トラックトランジション/キー/トランスペアレンシー]から削除する項目を選択します。



### ◆ [全て] の場合

そのほかに以下の方法があります。

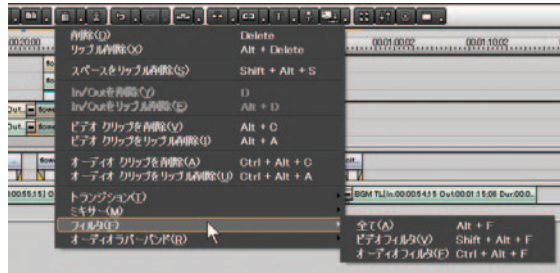
- ミキサーをクリックして、キーボードの [Delete] キーを押します。右クリックメニューからも選択できます。



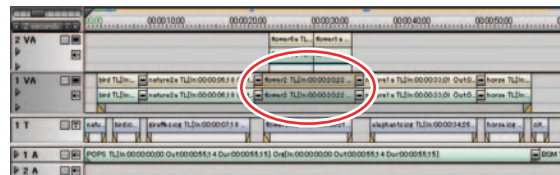
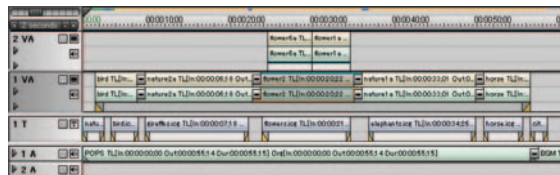
## フィルタ

ビデオフィルタ、オーディオフィルタを削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] ボタンの [▼]（リスト） ボタンをクリックして [フィルタ] を選択します。



- 2 [全て/ビデオフィルタ/オーディオフィルタ]から削除する項目を選択します。



### ◆ [全て] の場合

そのほかに以下の方法があります。

- クリップの右クリックメニューから、[部分削除] を選択し、サブメニューから項目を選択します。

## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

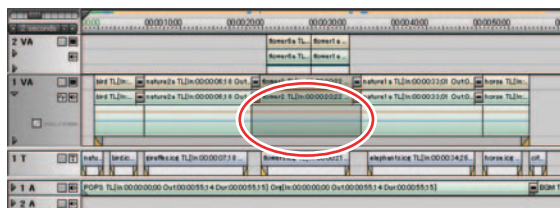
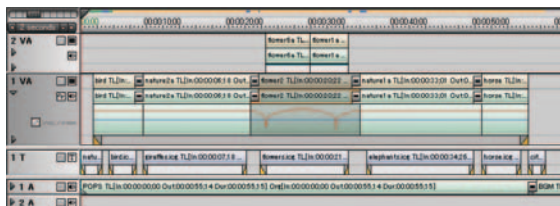
### オーディオラバーバンド

ボリューム、PAN の設定を解除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] ボタンの [▼]（リスト）ボタンをクリックして、[オーディオラバーバンド] を選択します。



- 2 [ボリューム / パン] から削除する項目を選択します。



◆ [ボリューム] の場合



そのほかに以下の方法があります。

- クリップの右クリックメニューから、[部分削除] を選択し、サブメニューから項目を選択します。



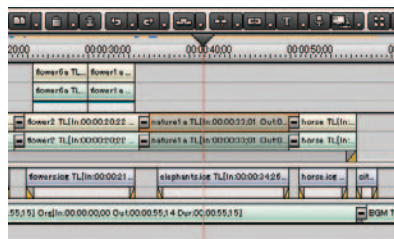
### 参照

トランジション、オーディオクロスフェード、ミキサー（トランスペアレンシーを除く）、フィルタは、[Information] パレットからも削除できます。詳しくは「クリップに設定されたエフェクトを削除するには」P308を参照してください。

## クリップを分割する

クリップの一部だけを移動 / 削除する場合は、クリップを分割します。

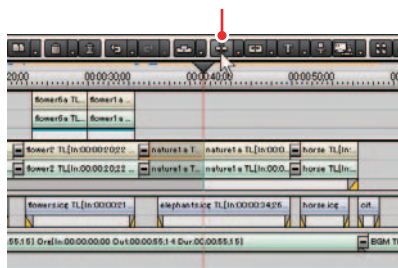
- 1 分割したいクリップのトラックパネルをクリックします。
- 2 クリップを選択して分割したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。



## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

- 3 [クリップのマッチカット] ボタンをクリックします。または [クリップのマッチカット] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[選択トラックのカーソル] を選択します。

[クリップのマッチカット] ボタン



### 知識

- キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [D] キーを押してもクリップを分割することができます。
- すべてのトラックのクリップを一度に分割するには、[クリップのマッチカット] ボタンの [▼] (リスト) ボタンから [全てのトラックのカーソル] を選択します。



### 知識

- In/Out 点でクリップを分割するには、[クリップの分割] ボタンの [▼] (リスト) ボタンから [選択トラックの In/Out] (または [全てのトラックの In/Out]) を選択します。
- クリップの右クリックメニューから、[マッチカット] を選択し、サブメニューから分割方法を選択します。

## クリップの長さを変更する（トリミング）

タイムラインクリップから必要な部分だけをトリミングしたり、各クリップをトリミングして、画面の切り替わりのタイミングを変えることができます。

### ●クリップをトリミングする

- 1 トリミングしたいクリップの開始位置、または終了位置にマウスのカーソルを当て、ポインタの形が変わった状態で開始位置または終了位置にドラッグします。

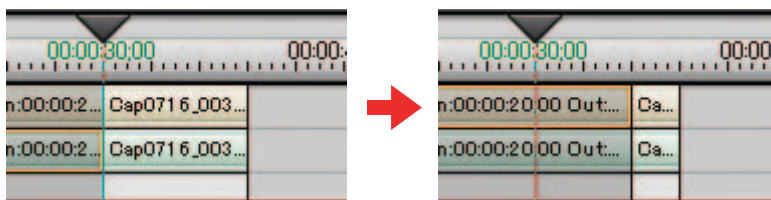


トリミング中は、クリップの開始位置、終了位置の画像をプレビューすることができます。In 点の画像はタイムラインモニタに、Out 点の画像はソースモニタに表示されます。

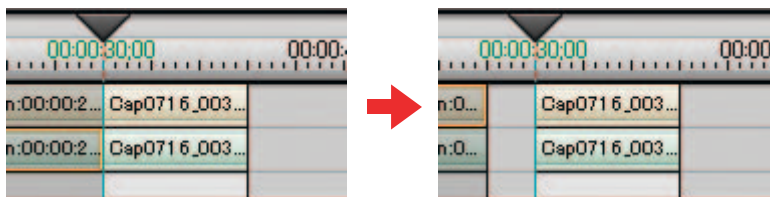
シングルモード時は、タイムラインモニタに In 点と Out 点の 2 つ画像が表示されます。

### 上書きモードでトリミングした場合

クリップを伸ばすと後ろに続くクリップが縮み、全体の長さは変わりません。



クリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。

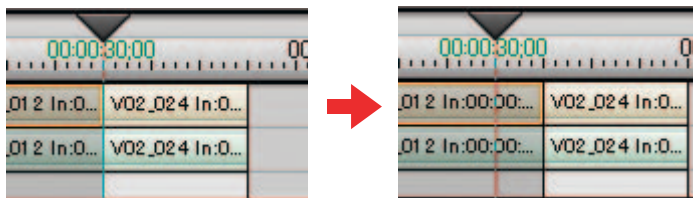


#### 参照

後ろのクリップをまとめて一度に移動させる方法は「クリップをまとめて移動する」P239を参照してください。

### 挿入モードでトリミングした場合

クリップを伸ばすと後ろに続くクリップが後にずれます。



クリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。



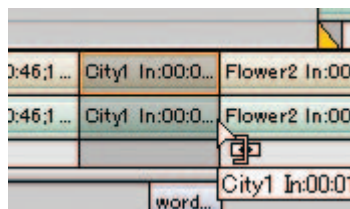
## 参照

後ろのクリップをまとめて一度に移動させる方法は「クリップをまとめて移動する」P239 を参照してください。

## トリミングに合わせて後ろのクリップを移動する（リップルトリム）

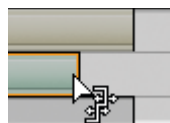
**1** キーボードの [Alt] キーを押しながら、クリップの端をドラッグします。

クリップの伸縮に合わせて、後ろのクリップも連動して移動します。



## ビデオまたはオーディオクリップだけをトリミングする（スプリットトリム）

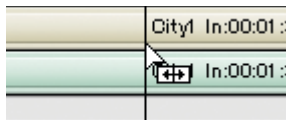
**1** キーボードの [Shift] キーを押したまま、クリップの端をドラッグします。



## 隣り合うクリップの開始位置と終了位置を変更する（スライドトリム）

- 1 キーボードの [Alt] キーと [Ctrl] キーを同時に押したまま、クリップの継ぎ目をドラッグします。

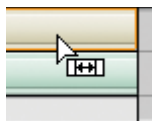
隣り合うクリップの開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



## クリップの開始位置、終了位置を変更する（スリップトリム）

- 1 キーボードの [Alt] キーを押したままクリップ内をドラッグします。

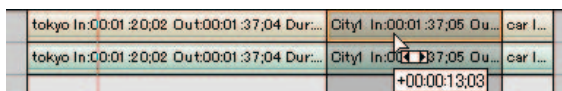
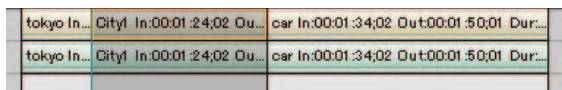
クリップの長さを変えずに、開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



## 前後のクリップの開始位置と終了位置を変更する（ローリングトリム）

- 1 キーボードの [Alt] キーと [Ctrl] キーを同時に押したままクリップをドラッグします。

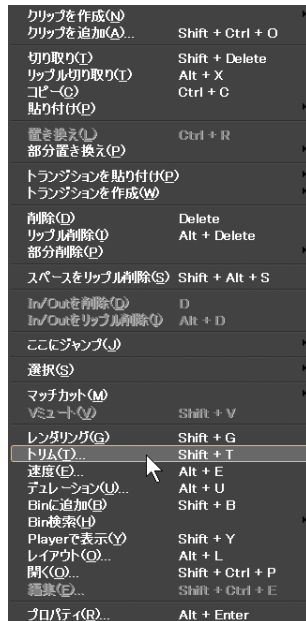
ドラッグしたクリップの前後にあるクリップの、開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



## ● タイムコードを入力してトリミングする

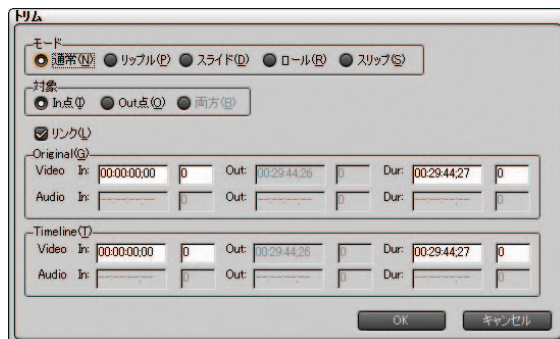
In 点と Out 点のタイムコードを入力してクリップをトリミングすることができます。

- 1 トリミングしたいクリップをクリックします。
- 2 右クリックメニューから [トリム] を選択します。

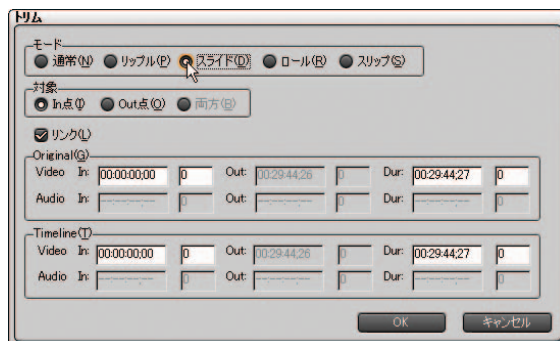


## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

[トリム] ダイアログが表示されます。

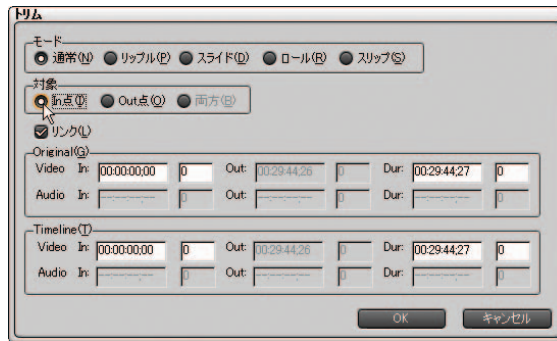


- 3** トリミング方法（モード）を選択します。ビデオクリップ、またはオーディオクリップだけをトリミングする場合は、[リンク]のチェックを外してからトリミング方法を選択します。





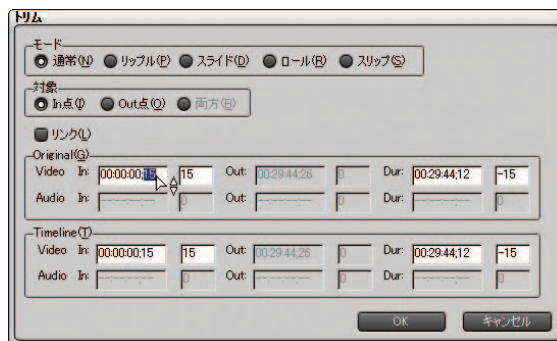
- 4 トリミングする対象（[In 点]、[Out 点]、[Both]）を選択します。



### 知識

選択したトリミング方法によっては、選択できない対象があります。

- 5 タイムコードを入力します。タイムラインタイムコードを入力する場合は [Timeline] エリアに、クリップのタイムコードを入力する場合は [Original] エリアにタイムコードを入力します。

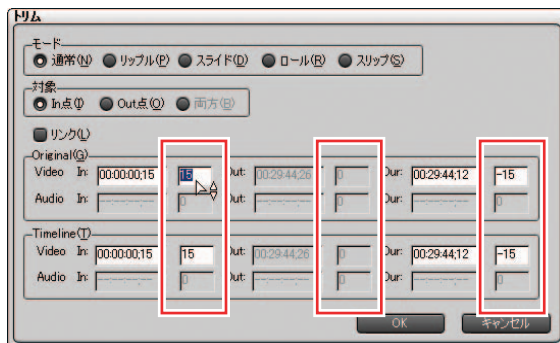


## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工）●



### 知識

- タイムコードを入力するとタイムラインウィンドウ上のクリップが伸縮しますが、手順 6 で [キャンセル] ボタンをクリックするとタイムコード入力前の状態に戻ります。
- クリップのデュレーション（全長）を入力できます。
- フレーム数でもトリミング幅を指定できます。下記の欄にフレーム数を入力すると、その分だけタイムコードが増減します。



**6** クリップが希望する長さになったら [OK] ボタンをクリックします。

クリップの In 点や Out 点が移動し、クリップがトリミングされます。



### 知識

キャンセルするときは、キーボードの [Esc] キーを押すか、[トリム] ダイアログの [キャンセル] ボタンをクリックします。

## クリップの速度を変更する

クリップの再生速度を変更することができます。

### ● ご注意

VAトラックにあるスプリットされたクリップ（ビデオクリップとオーディオクリップの In 点と Out 点が揃っていないクリップ）は、再生速度を変更することができません。

- 1 タイムラインクリップの右クリックメニューから「速度」を選択します。



## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

[Clip Speed] ダイアログが表示されます。



**2** [Rate] または [Duration] で、速度を設定します。



- [Rate] には元の速度に対する比率を入力します。[Duration] にはクリップ全体の再生時間を入力します。
- [Rate] にマイナスの値を入力すると、逆再生することができます。

**3** [処理オプション] のどれかを選択し、[OK] ボタンをクリックします。



[処理オプション] では、スローモーション時のちらつきの対処を設定します。初期設定は [速度が 100% 未満時にインターレースを解除] になっています。

## クリップのレイアウトを調節する

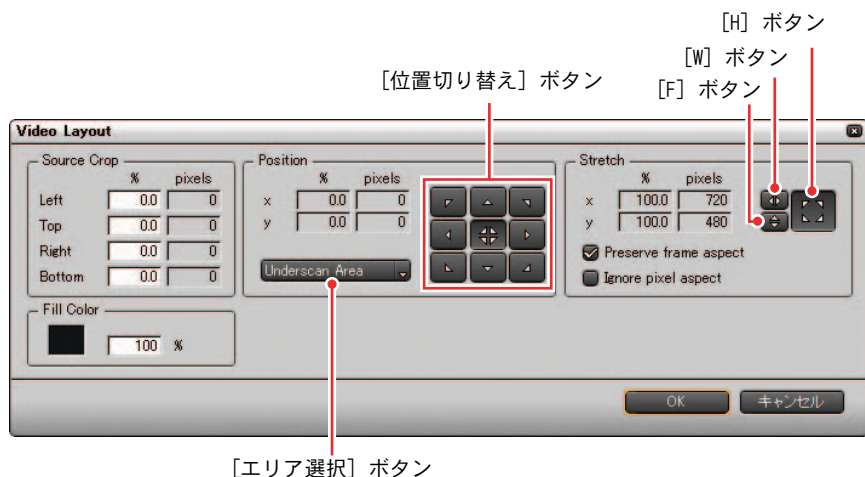
- 1 タイムラインクリップのビデオ部分の右クリックメニューから「レイアウト」を選択します。



[Video Layout] ダイアログが表示されます。

## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

- 2 タイムラインモニタを参照し、レイアウトを [Video Layout] ダイアログで調節します。



### Source Crop

表示範囲（矩形）を設定します。表示させない部分をカットするような使いかたができます。

Left :

クリップの元の幅を基準に、左側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

Top :

クリップの高さを基準に、上側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

Right

クリップの元の幅を基準に、右側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

Bottom :

クリップの高さを基準に、下側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

## Position

Source Crop で設定した表示範囲を、どの位置に配置するかを設定します。

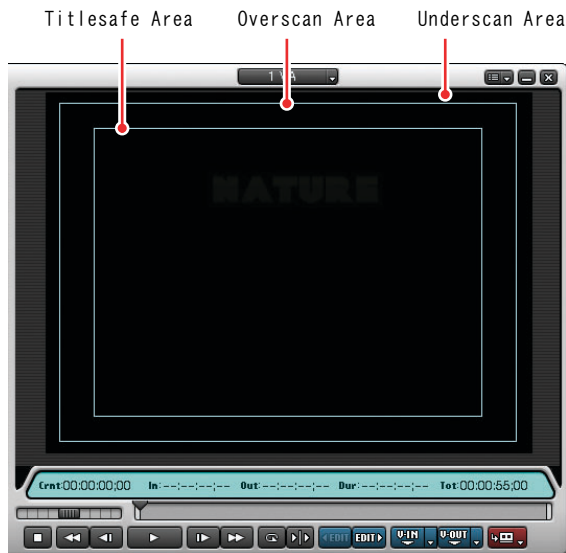
〔位置切り替え〕 ボタン：

左上、中央上、右上、左中央、中心、…右下の方向を表します。セーフエリア（〔エリア選択〕 ボタンで設定できます）の範囲でクリックした方向に詰めて配置します。複数の方向を同時に選択することはできません。

〔位置切り替え〕 ボタンをクリックして 0n の状態にすると、常に（Source Crop や Stretch を変えても）その位置を保持します。0n のボタンを再びクリックすると数値入力で位置を設定することができます。この場合は、タイムラインの幅、高さを基準にパーセント単位で設定します。

〔エリア選択〕 ボタン：

基準エリアを [Underscan Area/0verscan Area/Titlesafe Area] から選択します。



## Stretch

[F] ボタン：

全体が入る最大の大きさに設定します。

[W] ボタン：

幅方向が入る最大の大きさに設定します。

[H] ボタン：

高さ方向が入る最大の大きさに設定します。

[F] ボタン、[W] ボタン、[H] ボタンは、最初のクリックでそのボタンの基準方向の大きさに自動設定し、再びクリックすると手動入力（左側の数値入力欄）ができます。パーセント単位で入力します。

Preserve frame aspect：

手動入力の場合に、幅と高さ方向の同期をとるか、どうかを設定します。

Ignore pixel aspect：

pixel aspect ratio と無関係にピクセル等倍のマッピングをするか、どうかを選択します。

## Fill Color

表示されない部分の色と不透明度を設定します。カラーサンプルをクリックすると「色の設定」ダイアログが表示されます。

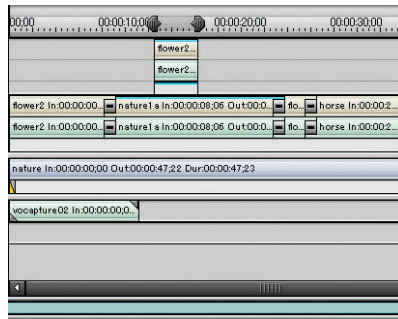


## タイムラインからクリップを書き出す

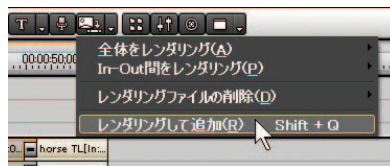
### ● ビデオクリップ

タイムラインの In 点、Out 点の範囲をレンダリングしてファイルに書き出します。書き出したファイルは普通のクリップとしてタイムラインに配置されます。

- 1 タイムラインからクリップとして書き出す範囲を、In 点と Out 点で設定します。



- 2 [パーシャルレンダリング] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[レンダリングして追加] を選択します。

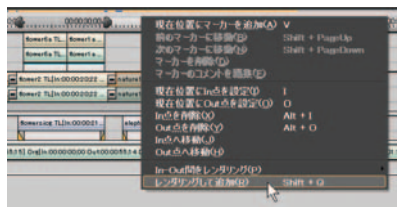


## ● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●



### 知識

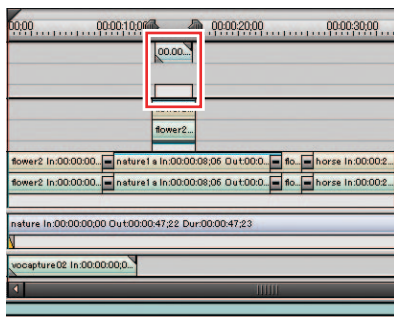
- In点とOut点を設定すると[レンダリングして追加]が使用できるようになります。
- タイムスケール上の右クリックメニューからも選択できます。



実行中に[中止]をクリックすると書き出しを中止します。



レンダリング後、タイムライン上に新たな書き出されたクリップ（水色）が配置されます。



In 点と Out 点の範囲を AVI ファイルに書き出し、ビデオのみのクリップを VA トラックに配置します（タイトルトラックのクリップは書き出しに含みません）。トラックに配置するスペースがない場合は、自動的にトラックを追加します。

### ご注意

書き出したクリップは、作業フォルダの中の [rendered] フォルダに作成されます。書き出したクリップがプロジェクトで不要になった場合は、そのクリップは自動的に削除されます。書き出したクリップを別のプロジェクトで使用する場合は、一度クリップを [エクスポート] ボタンで出力してから使用してください。

### 知識

- 書き出したクリップはピンウィンドウに追加できます。
- レンダリングできるのは、ビデオフィルタ、トランジション、キーなど映像に関する部分のみです。

## ● 静止画クリップ

ショートカットキーを使用して静止画をピンウィンドウに登録します。

- 1 タイムラインモニタで、静止画として保存したいフレームを表示します。
- 2 キーボードの [Ctrl] キーと [T] キーを同時に押します。

静止画が保存され、ピンウィンドウに静止画クリップが登録されます。

### 参照

静止画を保存するには静止画エクスポートを使用する方法があります。詳しくは、「ファイル形式で出力する」P408、および「[静止画エクスポート]」を選択した場合」P425 を参照してください。

## 操作を元に戻す / やり直す

タイムラインウィンドウ内の操作は、すべての「元に戻す / やり直す」操作が可能です。

### ● 実行した操作を元に戻す

- 1 「元に戻す」ボタンをクリックします。



実行した操作が元に戻ります。



「元に戻す」ボタンの「▼」（リスト）ボタンをクリックすると、実行した操作の履歴リストが表示され、元に戻したい操作を選択することができます。

## ● 取り消した操作をやり直す

- 1 [やり直し] ボタンをクリックします。

元に戻した操作が再度実行されます。

[やり直し] ボタン



### 知識

[やり直し] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックすると、元に戻した操作の履歴リストが表示され、やり直したい操作を選択することができます。

## 10. エフェクトをつけよう

クリップに様々な効果をつけると、より楽しく効果的なビデオ映像を作成することができます。

- 映像や音声に効果をつける  
→「ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う」P286
- 映像や音声の継ぎ目に効果をつける  
→「トランジション / オーディオクロスフェードを使う」P290
- キーを使う→「キーを使う」P303
- 透過を設定する→「トランスペアレンシー（透過）を使う」P304
- タイトルに効果をつける→「タイトルにエフェクトをつける」P387

### エフェクトの種類について

タイムラインに貼り付けられたクリップにエフェクトをつける場合は、[Effect] パレットで適用したいエフェクトを選択し、クリップ上にドラッグします。

[Effect] パレットに登録されているエフェクトは、次の4種類に分類されます。

プラグインベースエフェクト：

最初から登録されているエフェクト。[Effect] パレットから削除はできません。

エフェクトの種類ごとに次のアイコンで表示されます。



：ビデオフィルタ



：オーディオフィルタ



：トランジション



：オーディオクロスフェード



：タイトルミキサー



：キー



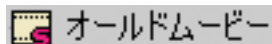
：システムプリセットのビデオフィルタ



：システムプリセットのオーディオフィルタ

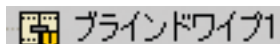
## システムプリセットエフェクト：

ある特定の効果が出るように、あらかじめパラメータ値を変更してあるエフェクトで、[Effect] パレットから削除はできません。[Effect] パレットのアイコンには「S」が付いています。



## ユーザープリセットエフェクト：

プラグインベースエフェクトやシステムプリセットエフェクトを元に、パラメータ値を変更して登録したユーザーオリジナルのエフェクト。[Effect] パレットのアイコンには「U」が付いています。[Effect] パレット上での名称の変更、削除、出力が可能です。



## 複合プリセットエフェクト：

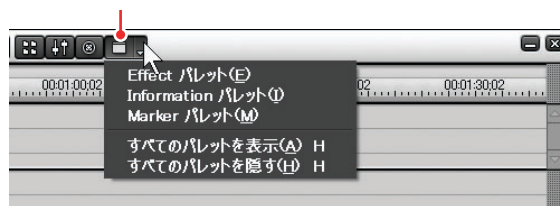
システムプリセットエフェクトやユーザープリセットエフェクトを複数組み合わせ、1つのユーザープリセットエフェクトとしたもの。複合プリセットエフェクトをクリップに適用すると、一度に複数のエフェクトが適用されます。[Effect] パレットのアイコンには「U」が付いています。[Effect] パレット上での名称の変更、削除、出力が可能です。



## 知識

[Effect] パレットが表示されていないときは、次の手順で表示させます。タイムラインウィンドウの[パレットの表示 / 非表示] ボタンをクリックしてリストを表示し、[Effect パレット] をクリックします。  
[すべてのパレットを表示] をクリックして表示することもできます。

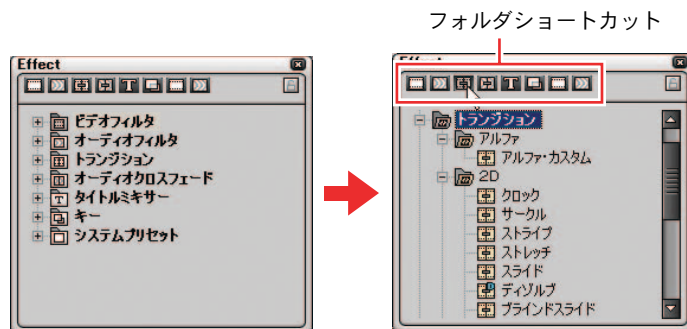
[パレットの表示 / 非表示] ボタン



## ● [Effect] パレットでのエフェクト選択

[Effect] パレット上部にあるアイコン（フォルダショートカット）を使うと、使いたいエフェクトがすばやく選択できます。

使いたいエフェクトのアイコンをクリックすると、選択したエフェクトのフォルダが、開いた状態でパレットに表示されます。



### 知識

- エフェクトのフォルダを複数選択したい場合は、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらアイコンをクリックします。
- [Effect] パレットの上枠をダブルクリックすると、画面の高さまでウィンドウが拡大します。元のサイズに戻すには、再度枠をダブルクリックします。

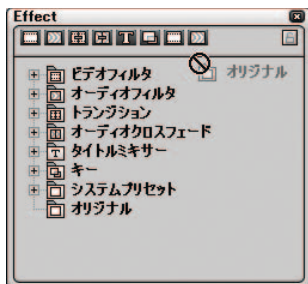




## フォルダショートカットへの登録

任意で作ったフォルダをフォルダショートカットとして登録することができます。

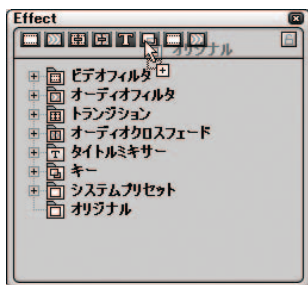
- 1 ショートカットとして登録したいフォルダを、[Effect] パレット上部にあるアイコン上にドラッグします。



### 知識

既存のアイコンを上書きしますので、使用頻度の低いアイコンを選択してください。

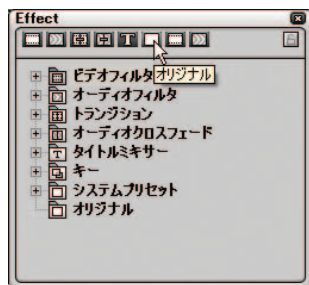
- 2 マウスポインタの形状が変わりますので、ドロップします。



既存のフォルダショートカットを上書きします。

## ● 10. エフェクトをつけよう ●

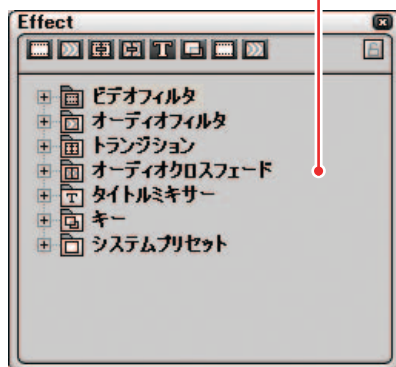
アイコン上で数秒間停止すると、リンク先のフォルダ名が表示されます。



### ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う

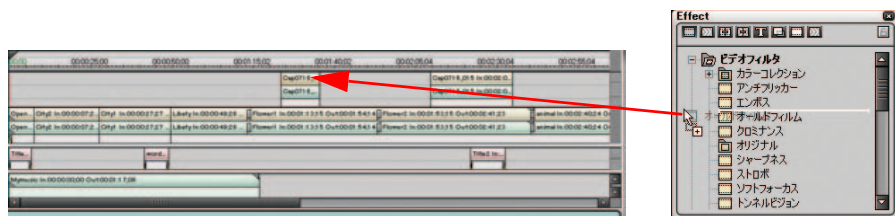
- 1 [Effect] パレットのエフェクト表示エリアで、ビデオフィルタまたはオーディオフィルタのアイコンをダブルクリックします。

エフェクト表示エリア



エフェクト表示エリアに、選択したフィルタのリストが表示されます。

- 2 リストから使用したいフィルタを選択してタイムラインのクリップ上にドラッグします。



1つのクリップ上に、使用したいフィルタをいくつでもドラッグすることができます。

フィルタを適用したクリップには水色のラインが表示されます。



### 知識

- タイムライン上のクリップを選択し、[Effect] パレットの右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択してもビデオフィルタ（またはオーディオフィルタ）を適用できます。
- オーディオクリップにオーディオフィルタを付けるときに、ウェーブフォーム（波形表示）を表示してエフェクトの効果を確認できます。ウェーブフォームを表示するには、[トラック拡張 1] ボタンをクリックしてください。[ウェーブ] ボタンをクリックすることで表示 / 非表示を切り換えます。

[トラック拡張 1] ボタン  
[ウェーブ] ボタン

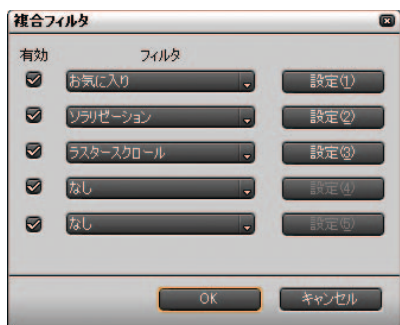


## ● 設定ダイアログでビデオフィルタを使う

以下のビデオフィルタは、設定ダイアログで複数のビデオフィルタを設定することができます。

- 矩形フィルタ
- クロミナンス
- 複合フィルタ
- ブレンドフィルタ

各設定ダイアログでは、ユーザープリセットエフェクトやシステムプリセットエフェクトなども選択できます。



◆ (例) 複合フィルタの設定ダイアログ



## 知識

設定ダイアログは、[Information] パレットのエフェクト名を選択し、設定ボタンをクリックすると表示されます。



## ● ご注意

矩形フィルタは、[オールドムービー]と[トンネルビジョン]が選択できません。また、それらを含むユーザープリセットエフェクトや複合プリセットエフェクトも選択できません。

## 💡 参照

- ビデオフィルタ、トランジション、オーディオフィルタ、キーなども設定ダイアログを表示させることができます。詳細は「エフェクトのパラメータを設定する」P308を参照してください。

## トランジション / オーディオクロスフェードを使う

クリップの継ぎ目にトランジションを設定すると、場面を徐々に切り換えることができます。オーディオクロスフェードを設定すると、音声や BGM を滑らかに切り換えることができます。

トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトは、クリップの継ぎ目につける方法とクリップの最初（最後）につける方法の 2 種類があります。オープニングやエンディング、または異なるトラック間にエフェクトを設定する場合は、クリップの最初（最後）にエフェクトをつけてください。



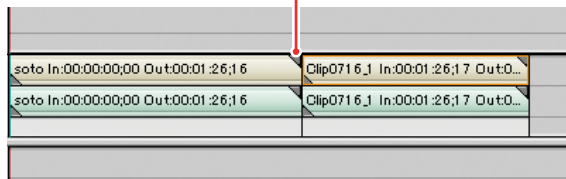
### 参照

次の作業を行ったとき、動作モードによって作業後のタイムラインクリップ全長が異なります。詳細は「タイムラインクリップ全長の変化」P298 を参照してください。

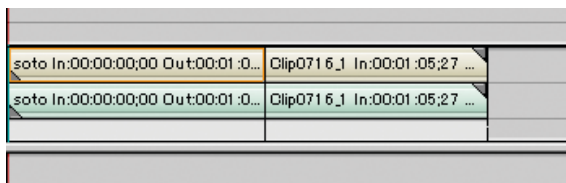
- クリップの継ぎ目にトランジション / オーディオクロスフェードを設定する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除する

二つのクリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定するには、両クリップにマージン（のりしろ）が必要です。マージンがない場合は、前のクリップの終了側と後ろのクリップの開始側に Out 点と In 点を設定してください。

クリップの両端にある黒い三角マークは、それぞれ素材クリップの先頭（末尾）であることを示しています。



#### ◆ 両クリップにマージンがない状態



#### ◆ 前クリップの末尾と後ろクリップの先頭にマージンがある状態



#### 知識

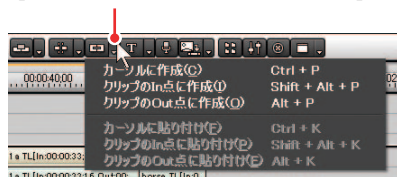
- [設定] ダイアログにある [編集設定] の [キャプチャ] でマージン（のりしろ）を設定すると、キャプチャ時に自動的にマージンを含めてキャプチャします。初期設定は「2 秒」です。（P87 参照）。
- [設定] ダイアログにある [編集設定] の [タイムライン] で [トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する] のチェックを外すと、マージンがなくてもトランジション / クロスフェードが適用できます（P82 参照）。ただし、トランジション / クロスフェードを適用した長さ分、クリップが前に詰まります。（P298 参照）

## ● デフォルトの設定を使う

よく使用するトランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトをデフォルトとして設定しておき、簡単にエフェクトをつけることができます。

- 1 連続したクリップの後（もしくは前）側のクリップをクリックします。
- 2 [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、[クリップ In 点に作成]（もしくは [クリップの Out 点に作成]）を選択します。

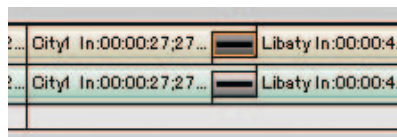
[デフォルトトランジションを適用] ボタンの [▼] (リスト) ボタン



[クリップの In 点に作成] を選択すると、選択したクリップと前のクリップの間にトランジションとオーディオクロスフェードが設定されます。

[クリップの Out 点に作成] を選択すると、選択したクリップと次のクリップの間にトランジションとオーディオクロスフェードが設定されます。

タイムラインの表示が次のように変わります。



### 知識

[Effect] パレットの右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択してもトランジション（またはオーディオクロスフェード）を適用できます。



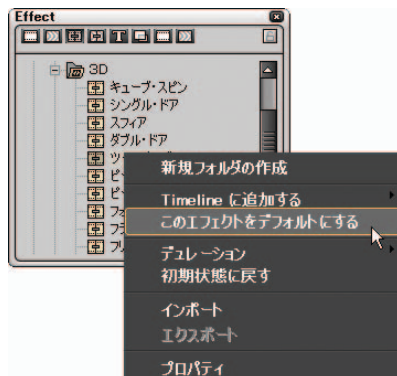


## 参照

クリップの最初（最後）にエフェクトをつける場合は、「別のトラック間にエフェクトを設定する」P296 を参照してください。

## ● デフォルトのエフェクトを変更する

- 1 [Effect] パレット上で、デフォルトに設定したいエフェクトを右クリックします。
- 2 右クリックメニューから[このエフェクトをデフォルトにする]を選択します。



デフォルトに設定されているエフェクトのアイコンには、「D」の文字が追加されます。



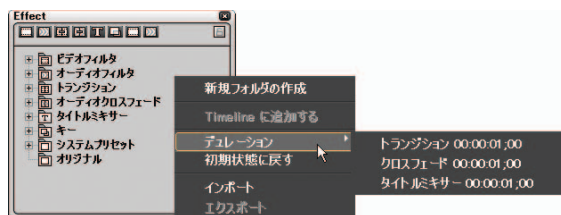
## 知識

デフォルトを設定できるエフェクトは、次の3つのみです。

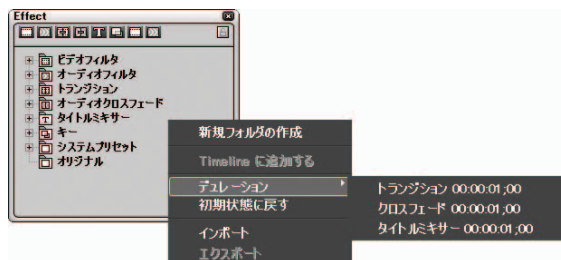
- トランジション
- オーディオクロスフェード
- タイトルミキサー

## ● デフォルトエフェクトの適用時間を変更する

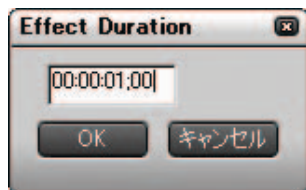
- 1 [Effect] パレット上で右クリックし、[デュレーション]を選択します。



- 2 サブメニューが表示されますので、デュレーションを変更するエフェクトを選択します。



[Effect Duration] ダイアログが表示されます。



- 3 適用時間を入力し、[OK] ボタンをクリックします。

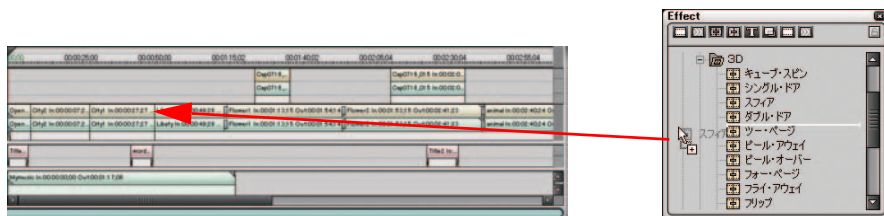


### 知識

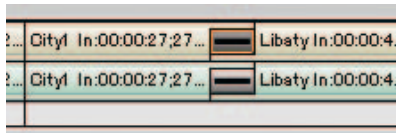
マウスのホイール、またはキーボードのカーソルキー（↑ / ↓）でデュレーションを設定できます。

## ● 任意のトランジション / オーディオクロスフェードを使う

- 1 [Effect] パレットで選択したトランジション、またはオーディオクロスフェードを、クリップの継ぎ目にドラッグします。



タイムラインの表示が次のように変わります。



### 知識

[Effect] パレットの右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択してもトランジション（またはオーディオクロスフェード）を適用できます。

## ●別のトラック間にエフェクトを設定する

- 1 [Effect] パレットで選択したトランジション、またはオーディオクロスフェードを、クリップの下にあるエリア（ミキサー）にドラッグします。

クリップの最初（または最後）にエフェクトが設定されます。

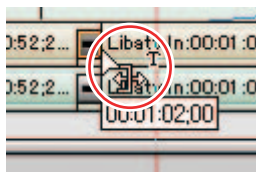
クリップの最初にエフェクトが設定されたとき



## ● トランジション / オーディオクロスフェードの長さを 変更する

トランジション / オーディオクロスフェードの長さも、クリップのようにドラッグして変更することができます。

- 1 タイムライン上のトランジション（オーディオクロスフェード）の端にカーソルを置き、カーソルの形状が変わったらドラッグします。



ソースモニタとタイムラインモニタが2画面表示になります。それぞれ、左側の映像がトランジション開始フレーム、右側がトランジション終了フレームです。



- 2 シーンが切り替わる様子を確認しながら、トランジションの長さを調整します。



### 知識

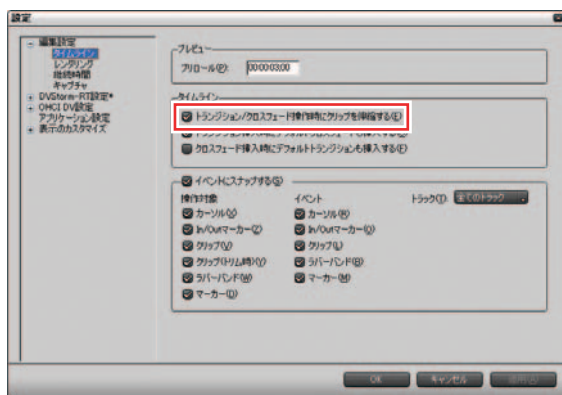
トランジション / オーディオクロスフェードは、素材クリップのマージン（In 点と Out 点内に含まれない映像）分だけ伸ばすことができます。

## ● タイムラインクリップ全長の変化

クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定（削除）したとき、[ 設定 ] ダイアログの [ タイムライン ] で設定した動作モードによって、タイムラインクリップ全体の長さが変わってしまう場合があります。その動作の違いを次の2つのモードで説明します。

詳細は次ページ以降で説明します。ご自分の編集スタイルに合わせて設定してください。

- クリップ伸縮モード：[ 設定 ] ダイアログの [ タイムライン ] で [ トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する ] にチェックが入っている状態。トランジションを設定しても、タイムライン全体の長さは変わりません。
- クリップ固定モード：[ 設定 ] ダイアログの [ タイムライン ] で [ トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する ] にチェックが入っていない状態。トランジションを適用することにより、タイムライン全体の長さが変わります。当社製 StormEdit や RexEdit などと同じ編集結果になります。



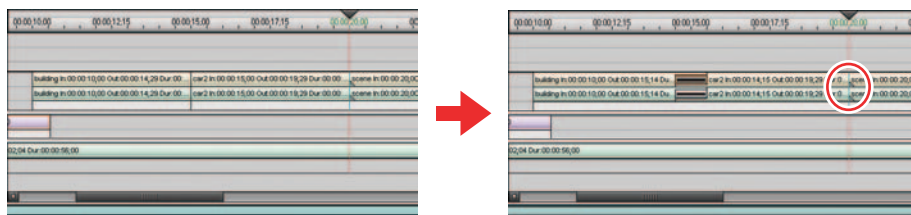
### 参照

トランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更・削除したあとのタイムラインクリップ長は、編集モード（上書きモード / 挿入モード）や同期モードのオン / オフによっても異なります。詳しくは、「編集モードを切り換える」P226 を参照してください。

## トランジション / オーディオクロスフェードを設定したとき

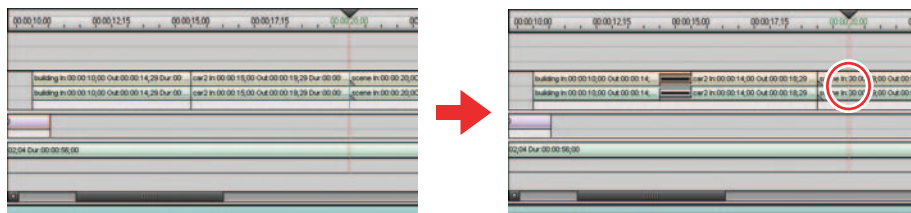
### ● クリップ伸縮モード

クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定すると、前クリップの Out 点が後ろに伸び、後クリップの In 点が前に伸びます。トランジションが設定された分クリップが伸びるため、タイムライン上のクリップ全体の長さが同じに保たれます。



### ● クリップ固定モード

クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定すると、トランジションが設定された分だけ前後のクリップが重なります。そのため、タイムライン上のクリップ全体の長さが短くなります。ただしクリップにマージがない場合は、トランジションを設定できません。



## トランジション / オーディオクロスフェードを削除したとき

### ● クリップ伸縮モード

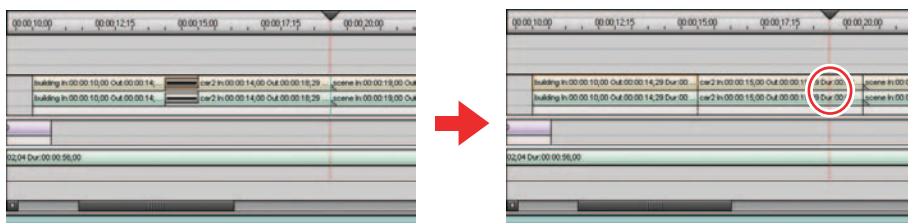
クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除すると、設定時に伸びていた分が縮まりますので、タイムライン上のクリップ全体の長さは同じに保たれます。



### ● クリップ固定モード

クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除すると、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションが設定されていた分だけ長くなります。

編集モード（上書きモード / 挿入モード）に関係なく、トランジションが設定されていたクリップ以降のクリップは後ろに移動します。

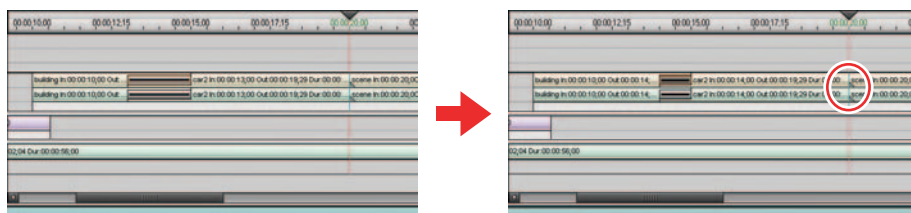




## トランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更したとき

### ● クリップ伸縮モード

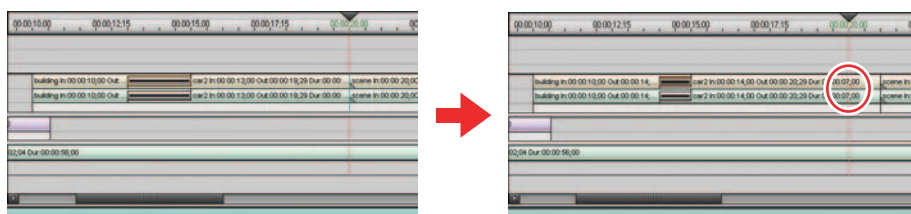
クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更しても、左右のクリップの In 点と Out 点が伸びるため、タイムライン上のクリップ全体の長さは同じに保たれます。



### ● クリップ固定モード

クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更すると、クリップが左右に移動しますので、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションの長さに応じて変化します。

編集モード（上書きモード / 挿入モード）に関係なく、トランジションが設定されているクリップ以降のクリップは前後に移動します。





### 知識

- クリップ伸縮モードでトランジションの長さを伸ばす場合、素材クリップのマージン（のりしろ）分だけ伸ばすことができます。
- トランジションが設定されているクリップの片方を削除した場合、一緒にトランジションも削除されます。

クリップ伸縮モード：

残ったクリップは、トランジションの中心までの長さ（トランジション設定時に伸ばした分を含む長さ）に変更されます。

クリップ固定モード：

残ったクリップの長さは変更されません。

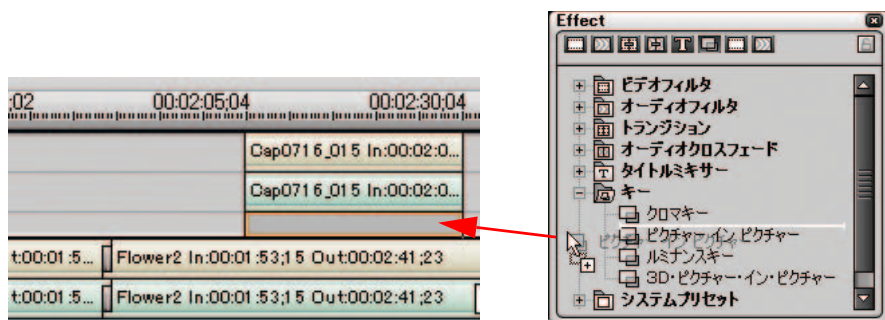


### 参照

トランジションの設定や変更時、そのほかのクリップも連動して移動させたい場合は、同期モードをオンにします。詳しくは「同期モードをオン / オフする」P228 を参照してください。

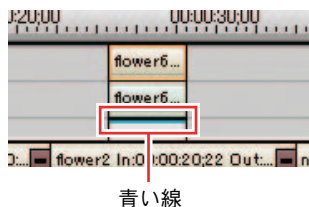
## キーを使う

- 1 [Effect] パレットで選択したキーのエフェクトを、クリップの下にあるエリアにドラッグします。



### 知識

クリップにキーが設定されると、クリップ下のエリア（ミキサー）に青い線が表示されます。



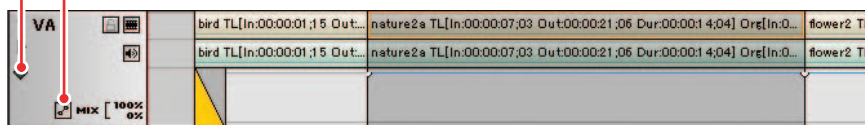
## トランスペアレンシー（透過）を使う

トランスペアレンシーを設定すると、2 つの映像を透かして重ねることができます。重ね合わせる映像の一方、または両方のトランスペアレンシーレベル（透過率）を調整します。

- 1 調整したいクリップを含むトラックの [トラック拡張 2] ボタンをクリックします。

トラックを拡張すると、[ミキサー] ボタンが表示されます。

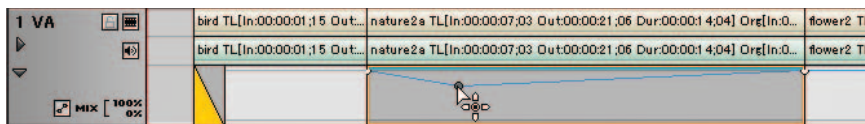
[トラック拡張 2] ボタン  
[ミキサー] ボタン



- 2 [ミキサー] ボタンをクリックします。

トランスペアレンシーラインが表示されます。

- 3 ライン上をクリックしてキーフレームを表すポイントを表示し、上下にドラッグしてトランスペアレンシーレベルを調節します。



### 知識

- トランスペアレンシーレベルを微調整するには、キーボードの [Shift] キーを押しながらドラッグしてください。
- トランスペアレンシーレベルを全体的に変更するには、キーボードの [Alt] キーを押しながらラインをドラッグしてください。



### 参照

レベルの調節については、「レベル（ライン）の調節」P400 を参照してください。

## エフェクトを確認 / 変更 / 調整する

エフェクトの変更や調整には、[Information] パレットを使用します。



[Information] パレットでは、ビデオ / オーディオフィルタの有効 / 無効を切り換えたり、クリップに設定されたエフェクトを削除したり、エフェクトのパラメータを変更する [設定] ダイアログを開くことができます。



### 参照

次の作業を行ったとき、作業後のタイムラインクリップ全長が、動作モードによって異なります。詳細は「タイムラインクリップ全長の変化」P298 を参照してください。

- クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除する

## ● 設定されているエフェクトを確認する

タイムライン上のクリップやトランジションを選択すると、[Information] パレットにクリップやトランジションの情報と、適用されているエフェクトのリストが表示されます。

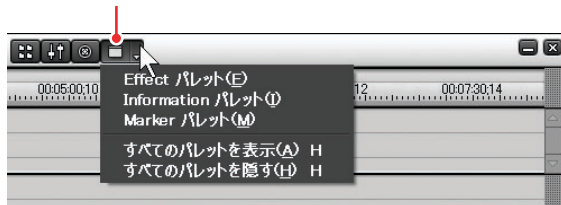


### 知識

[Information] パレットが表示されていない場合は、次の手順で表示させます。

- 1 タイムラインウィンドウの [パレットの表示 / 非表示] ボタンをクリックしてリストを表示します。

[パレットの表示 / 非表示] ボタン



- 2 [Informationパレット]をクリックします。[すべてのパレットを表示]をクリックして表示することもできます。

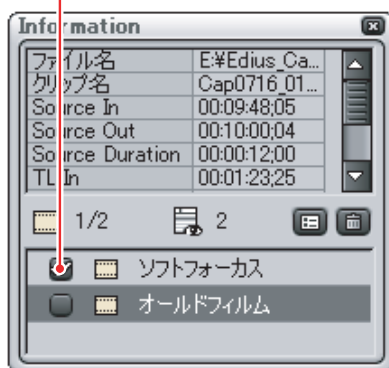
## ● フィルタの有効 / 無効を切り替えるには

ビデオフィルタとオーディオフィルタは、一時的に効果を無効にすることができます。

無効にするときは、[Information] パレットに表示されているフィルタ名のチェックボックスをクリックしてチェックを外します。

再度有効にするには、チェックボックスをクリックしてチェックを付けます。

チェックボックス



### 知識

次の方法により有効 / 無効を切り替えることもできます。

- フィルタ名を右クリックし、表示される右クリックメニューから「有効 / 無効の切り替え」を選択する。
- フィルタ名を選択し、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [F] キーを押す。

## ● クリップに設定されたエフェクトを削除するには

1 [Information] パレット上で削除したいエフェクトを選択して、以下のいずれかの操作を行います。

- [削除] ボタンをクリックする。
- [削除] ボタンの上にドラッグする。
- ドラッグして [Information] パレットの外に出す。
- キーボードの [Delete] キーを押す。
- 右クリックメニューから [削除] を選択する。

## ● エフェクトのパラメータを設定する

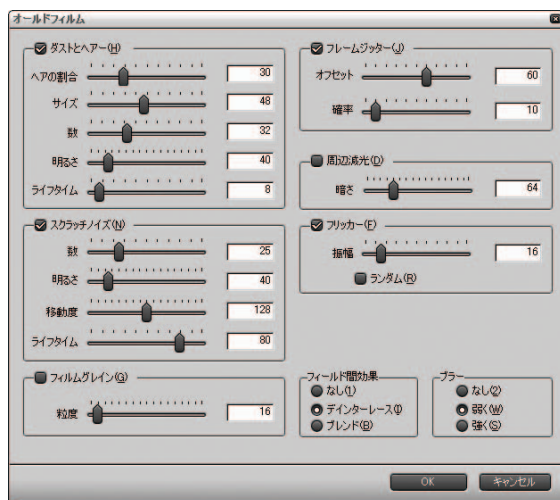
エフェクトのパラメータは、設定ダイアログで設定します。

1 [Information] パレットのエフェクトを選択し、[設定] ボタンをクリックします。





設定ダイアログが表示されます。下記の画面は、オールドフィルムの設定ダイアログです。



### 知識

次の方法でも設定ダイアログを表示することができます。

- [Information] パレットのエフェクト名をダブルクリックする。
- [Information] パレットのエフェクト名を [設定] ボタンの上へドラッグする。



### 参照

- 設定ダイアログは各エフェクトによって異なります。エフェクトの特長や設定ダイアログの詳細については、オンラインヘルプを参照して設定してください。
- 設定したパラメータは、名前を付けて [Effect] パレットに保存することができます。詳細は「調整したエフェクトの設定（ユーザープリセットエフェクト）を登録する」P315 を参照してください。

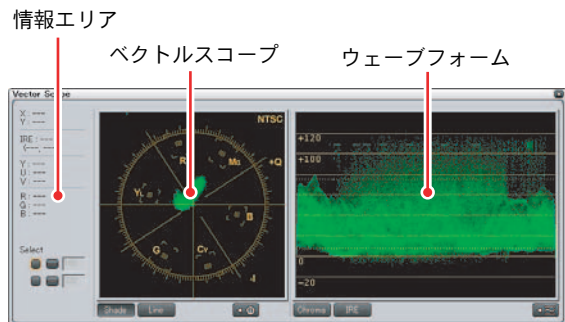
## ● カラーデータを確認する

ベクトルスコープやウェーブフォームを表示し、タイムラインモニタに表示されている画像のカラーデータを確認することができます。

情報エリアには、スクリーン上の座標（X, Y）と、YUV、IRE、RGB の値が表示されます。

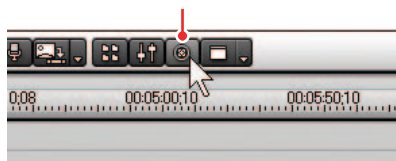
ベクトルスコープには、タイムラインモニタに表示されている画像のカラー分布を表示します。

ウェーブフォームには、タイムラインモニタに表示されている画像の彩度と輝度のレベルを表示します。



- 1 タイムラインカーソルを動かし、カラーデータを確認したい映像をタイムラインモニタに表示させます。
- 2 [ベクトルスコープ / ウェーブフォーム] ボタンをクリックします。

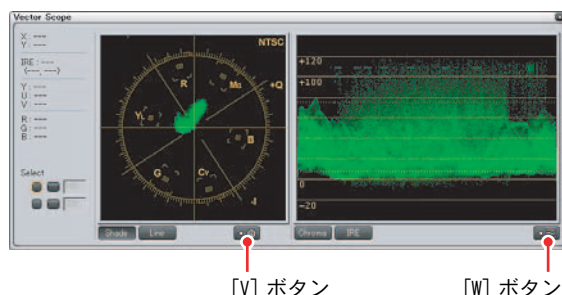
[ベクトルスコープ / ウェーブフォーム] ボタン



[Vector Scope] ダイアログが表示されます。

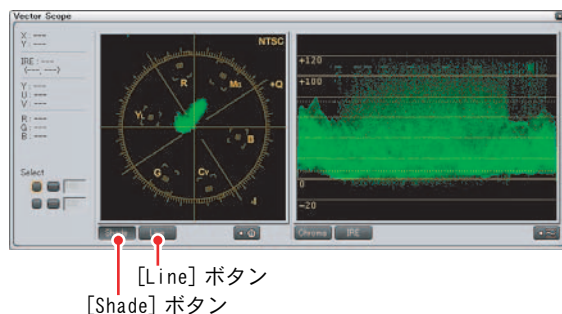
## [Vector Scope] ダイアログ表示内容の選択

- ダイアログ最大表示時にはパラメータと、ベクトルスコープ、ウェーブフォームがすべて表示されます。
- ベクトルスコープを隠すには、[V] ボタンをクリックします。ベクトルスコープを表示させるには、再度 [V] ボタンをクリックします。
- ウェーブフォームを隠すには、[W] ボタンをクリックします。ウェーブフォームを表示させるには、再度 [W] ボタンをクリックします。
- パラメータと Select (選択) ツールのみ表示するには、[V] ボタンと [W] ボタンを両方クリックします。



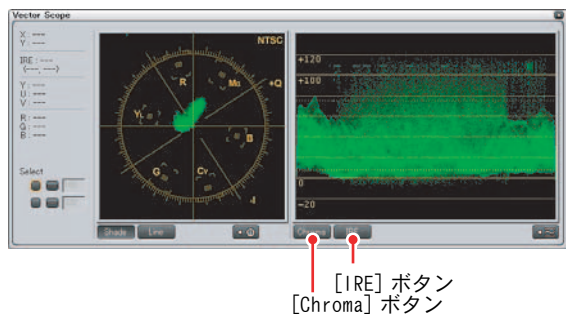
## ベクトルスコープの表示を切り換える

[Shade] ボタンをクリックするとドット表示になります。[Line] ボタンをクリックするとドット間がラインで接続されます。



## ウェーブフォームの表示を切り換える

[Chroma] ボタンをクリックすると彩度が表示されます。[IRE] ボタンをクリックすると輝度が表示されます。

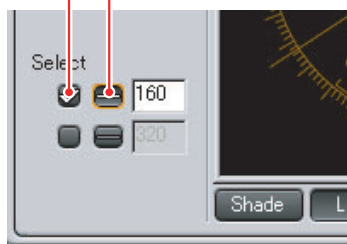


## 特定の位置のベクトルスコープ / ウェーブフォーム表示を保存する

- 1 Select ツールのチェックボタンをクリックしてチェックを付けます。
- 2 [-] ボタンをクリックし、タイムラインモニタの任意の位置でクリックします。

ボックスにその位置の Y 座標が表示され、ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が、その位置のカラーデータに固定されます。

チェックボタン  
[-] ボタン



### 知識

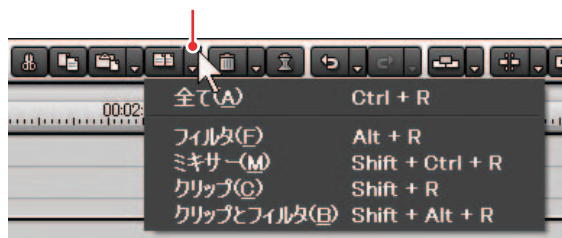
- [-] ボタンを使わず、ボックスに直接Y座標を入力することもできます。
- 一度チェックボタンのチェックを外しても、再度チェックを付けると直前に表示したベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が再現されます。

## エフェクトを置き換える

### ● フィルタ、ミキサーの置き換え

- 1 フィルタ、ミキサーの使用されているクリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。
- 2 フィルタ、ミキサーを貼り付けたいクリップをクリックします。
- 3 [置き換え] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタンをクリックし [フィルタ]、または [ミキサー] を選択します。

[置き換え] ボタンの [ ▼ ] (リスト) ボタン



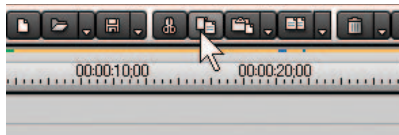
#### 知識

##### エフェクトのコピー

コピー元のエフェクトを [Information] パレットに表示させ、そのエフェクトをドラッグし、コピー先の適用部分へドロップします。元の設定を残したままエフェクトを追加できます。

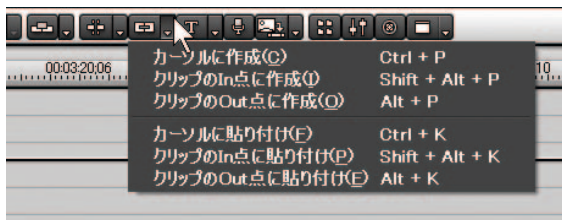
## ● トランジションのコピー

- 1 トランジションを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 トランジションを貼り付けるクリップを選択します。またはトラックを選択し、タイムラインカーソルを貼り付け位置に動かします。

- 3 [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貼り付けかたを選択します。

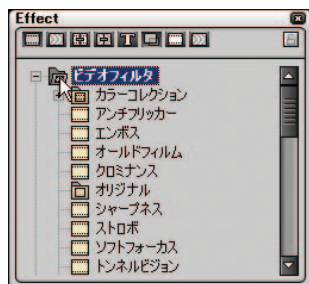


## 調整したエフェクトの設定（ユーザープリセットエフェクト）を登録する

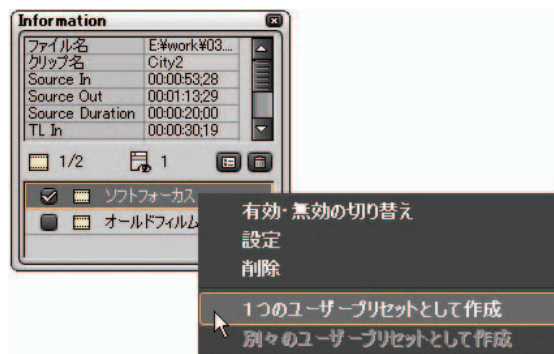
任意で調整したエフェクトのパラメータを、お好みの名前を付けて [Effect] パレットに登録することができます。

また、複数のエフェクトを一つのユーザープリセットエフェクトとして登録したり、複数のエフェクトを別のユーザープリセットエフェクトとして一度に登録することもできます。

- 1 [Effect] パレット上で、ユーザープリセットエフェクトを保存するフォルダを選択します。



- 2 [Information] パレット上で登録したいエフェクトを選択し、右クリックします。



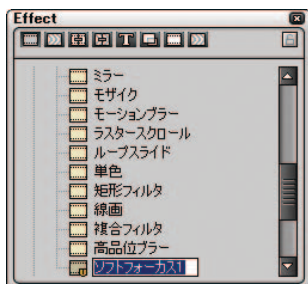


### 知識

複数のエフェクトを選択したい場合は、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらエフェクトを選択します。

- 3** 右クリックメニューから [ 1つのユーザープリセットとして作成 ] をクリックします。

手順 **1** で選択したフォルダ内の末尾に、調整したエフェクトが登録されます。登録されたエフェクトのアイコンには「U」の文字が追加されています。



### 知識

複数のエフェクトを一つのユーザープリセットとして登録する場合は、[ 1つのユーザープリセットとして作成 ] をクリックします。別々のユーザープリセットとして登録する場合は [ 別々のユーザープリセットとして作成 ] をクリックします。

- 4** 登録されたエフェクト名をお好みの名前に変更します。



### 知識

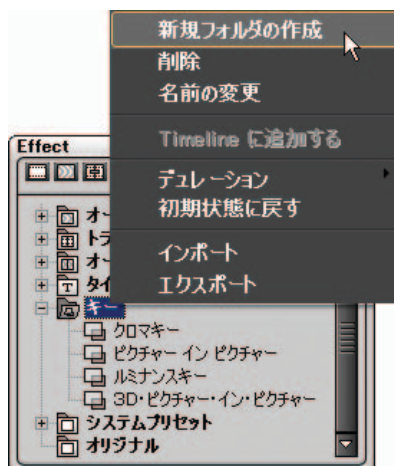
[Information] パレットから [Effect] パレットへ、登録したいエフェクトをドラッグ&ドロップして登録することもできます。



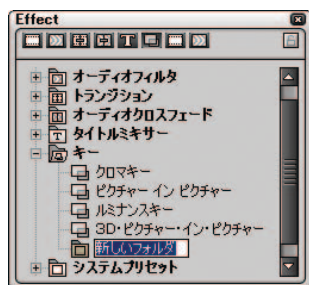
## ● ユーザープリセットエフェクトを整理する

新規フォルダを作成し、登録したユーザープリセットエフェクトを移動させて1つのフォルダにまとめることができます。新規フォルダは、エフェクトフォルダ内に複数作成できますので、お好みで分類し、整理することができます。

- 1 [Effect] パレット上で、これから作成するフォルダの上位フォルダを右クリックします。



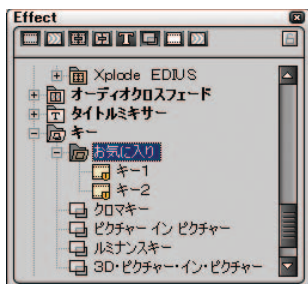
- 2 右クリックメニューから「新規フォルダの作成」をクリックします。  
選択したフォルダ内末尾に新規フォルダが作成されます。



- 3 お好みの名前を入力します。

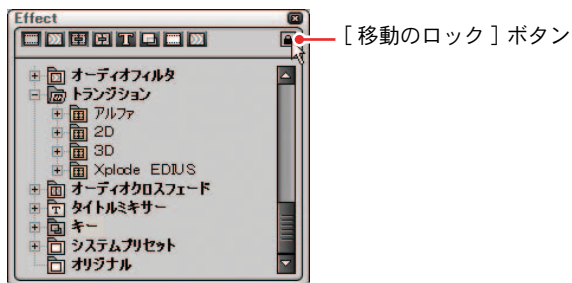
## ● 10. エフェクトをつけよう ●

- 4 ユーザープリセットエフェクトを新規フォルダ内にドラッグします。  
ユーザープリセットエフェクトが新規フォルダ内に移動します。



### ●エフェクトの並び順を固定する

エフェクトの並び順は、お好みに合わせて変更することができます。誤って並び順を変更してしまったり、お好みに合わせて変更した並び順を固定したい場合は、[Effect] パレットの [ 移動のロック ] ボタンをクリックします。

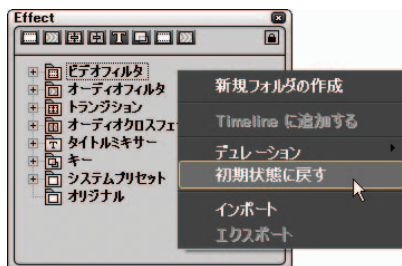


### ● ご注意

[Effect] パレットの右クリックメニューから [ 初期設定に戻す ] を選択した場合は、[ 移動のロック ] ボタンをクリックしていても、初期状態の並び順に戻ります。

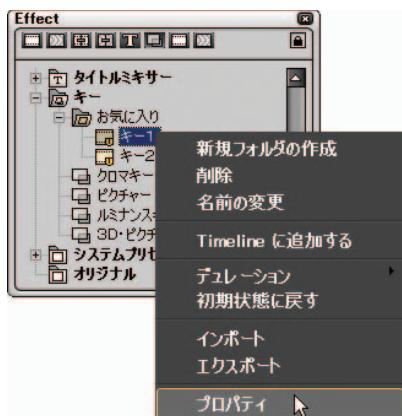
## ●エフェクトの並び順やフォルダ構成を初期状態に戻す

[Effect] パレットに表示されているエフェクトの順番を初期状態に戻すには、[Effect] パレット上で右クリックすると表示されるメニューから「初期状態に戻す」を選択します。



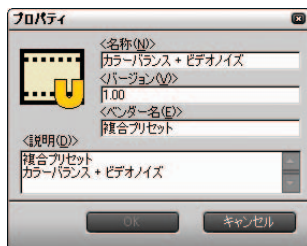
## ●エフェクトのプロパティを表示する

[Effect] パレットに表示されるユーザープリセットエフェクトの説明などを変更するには、ユーザープリセット上で右クリックして「プロパティ」を選択します。



## ● 10. エフェクトをつけよう ●

[プロパティ] ダイアログが表示されます。

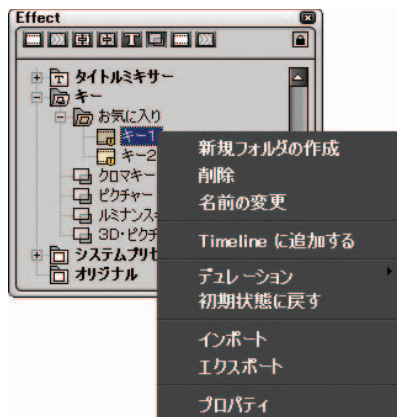


### ● ご注意

[プロパティ] ダイアログで編集できるのは、ユーザープリセットエフェクトのみです。

## ● ユーザープリセットエフェクトを削除する

- 1 [Effect] パレット上で、削除したいユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を選択し、右クリックします。



- 2 右クリックメニューから [削除] を選択します。

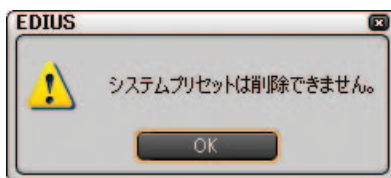
選択したユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）が削除されます。

**知識**

キーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。

**● ご注意**

- システムプリセットエフェクトは削除できません。システムプリセットエフェクトを選択してキーボードの [Delete] キーを押すと、次のメッセージが表示されます。



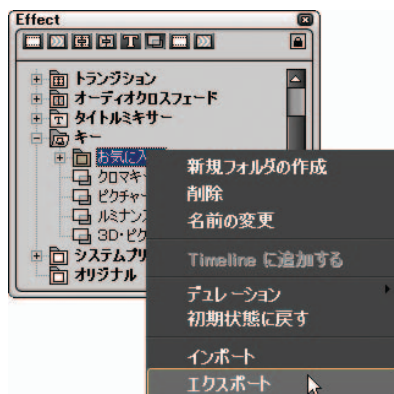
- 選択したフォルダにユーザープリセットエフェクト以外のエフェクトが含まれている場合は、確認ダイアログが表示されます。  
[OK] ボタンをクリックすると、ユーザープリセットエフェクトのみが削除されます。
- 選択したフォルダに、フォルダショートカットとして登録されているフォルダが含まれている場合は、確認ダイアログが表示されます。[OK] ボタンをクリックすると、選択したフォルダが削除されます。

## ● ユーザープリセットエフェクトをインポート / エクスポートする

ユーザープリセットエフェクトをファイル出力し、別の PC にインストールされた EDIUS で使用することができます。また、別の PC で作られたユーザープリセットエフェクトを読み込んで使用することもできます。ユーザープリセットエフェクトファイルの拡張子は、「.tpd」です。

### エクスポート

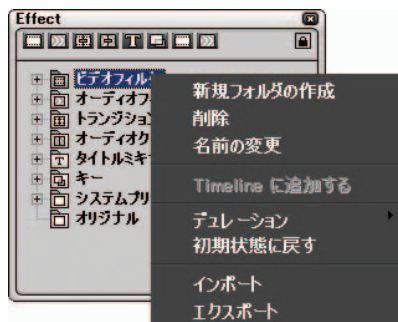
- 1 [Effect] パレットで、出力したいユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を選択し、右クリックします。



- 2 右クリックメニューから「エクスポート」を選択します。  
[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。
- 3 出力ファイル名と出力先を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

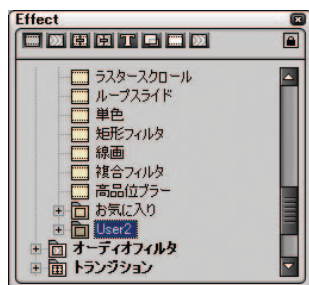
## インポート

- 1 [Effect] パレットで、これから読み込むユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を保存するフォルダを選択し、右クリックします。



- 2 右クリックメニューから「インポート」を選択します。
- 3 読み込むファイルを選択し、[OK] ボタンをクリックします。

選択したフォルダの末尾に新規フォルダが作成されます。そのフォルダ内に読み込んだユーザープリセットエフェクトが保存されます。



## ● VST プラグインを使用する

- 1 [EDIUS] フォルダの [PlugIn] フォルダから、[VST] フォルダを開きます。
- 2 [VST] フォルダに VST の DLL をコピーします。[Effect] パレットのオーディオフィルタに、VST フォルダが登録され、プラグインを表示します。

## 11. タイトルを作成する

Tトラック上にタイトルクリップを配置すると、VAトラック上の同じ位置にあるビデオクリップの映像に、タイトル（文字表示）を出すことができます。

タイトルクリップが用意されていない場合は、TitleMotion Pro for Canopus を起動して作成することができます。



### 知識

【編集】メニューの【自動上書きビデオモニター】にチェックを入れておくと、タイトル編集時に DV やアナログ機器にイメージを出力することができます。DVStorm や DVRex-RT、DVRex-RT Professional を組み合わせている場合は、外部モニタなどでイメージを確認できます。（初期設定はチェックが入っています。）



### 参照

TitleMotion Pro for Canopus の使いかたや機能については、【ヘルプ】メニューの【ヘルプトピック】から TitleMotion Pro のマニュアルを参照してください。  
※ TitleMotion Pro のマニュアルを見るには、あらかじめ Adobe Reader をインストールしておく必要があります。インストール CD の Acrobat フォルダから、Adobe Reader をインストールしてください。



## タイトル作成の流れ

TitleMotion Pro for Canopus を使ってタイトルクリップを作成する場合は、おおよそ次のような手順で作成します。TitleMotion Pro for Canopus でタイトルクリップを作成したあとに、EDIUS 上でエフェクトをつけたりタイトル位置の調整をすることができます。

1. TitleMotion Pro for Canopusを起動する

2. 文字を入力する

3. 文字の種類や大きさを変える

4. 色・影などの文字飾りをつける

6. タイトルの位置や大きさを変える

7. ロール・クロールを設定する

8. アニメーションを設定する

9. 保存・出力する（TitleMotion Pro for Canopusを閉じる）

10. タイトルミキサーを設定する

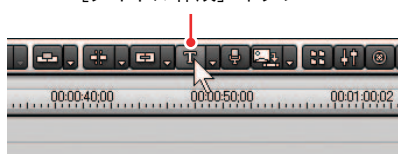
11. タイトル位置を調整する

5. 用意されたデータを使ってみる

## TitleMotion Pro for Canopus を起動する

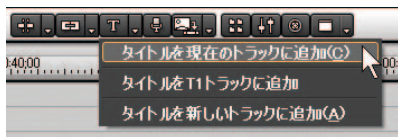
- 1 タイトル作成位置にタイムラインカーソルを移動させ、[タイトル作成] ボタンをクリックします。

[タイトル作成] ボタン

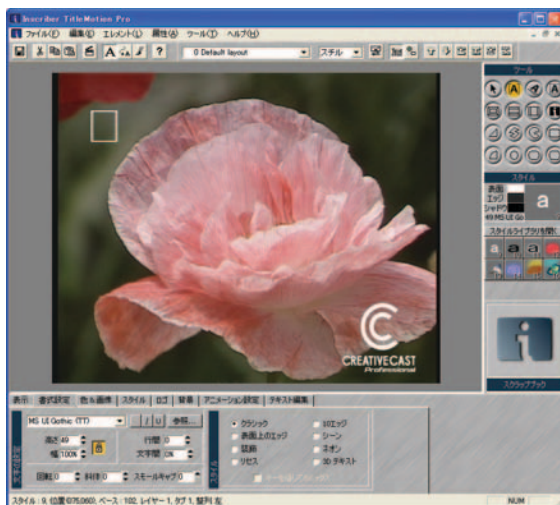


タイトルトラックの一覧メニューを表示します。

- 2 [タイトルを現在のトラックに追加] を選択します。



TitleMotion Pro for Canopus が起動します。



[タイトルを現在のトラックに追加] を選択すると、タイトルクリップを保存したときに現在選択しているトラックにタイトルクリップを配置します。

いずれかの T トラックに配置するときは、[タイトルを Tx トラックに追加] を選択します。T の後の「x」には、T トラックの番号が表示されます。

新しいトラックを作成しそのトラックに配置するときは、[タイトルを新しいトラックに追加] を選択します。

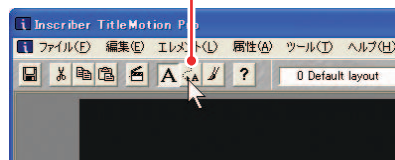


### 知識

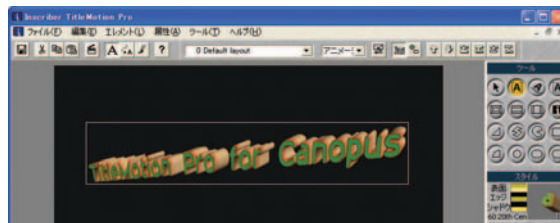
TitleMotion Pro for Canopus では、2D、3D (Fx モード) の 2 つのモードがあります。

[アニメーション編集] ボタンをクリックすると FX モードに切り替わります。

[アニメーション編集] ボタン



3D のテキストを作成し、アニメーションとして動かすことができます。



詳しくは、[ヘルプ] メニューの [ヘルプトピック] から TitleMotion Pro のマニュアルを参照してください。

## ● 11. タイトルを作成する ●

---



### 知識

- 起動時に表示されている背景は、タイムラインウィンドウにあるタイムラインカーソル位置の映像です。
- ビンウィンドウの[タイトル作成]ボタンをクリックして、TitleMotion Pro for Canopus を起動させることもできます。

[タイトル作成] ボタン



## ● 背景画像を設定する

通常、背景には EDIUS のタイムラインカーソル位置の映像が表示されます。

テキストの後ろにお好みの静止画像を表示させ、タイトルの位置や大きさなどを確認することができます。

- 1 [背景] タブをクリックします。

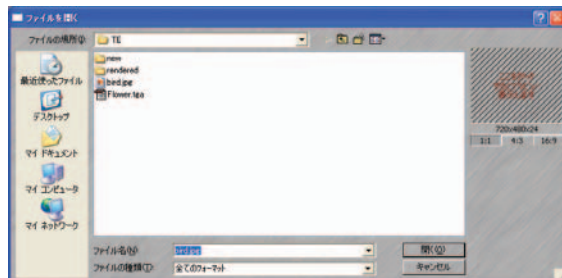


- 2 [背景] チップをクリックします。



## ● 11. タイトルを作成する ●

[ ファイルを開く ] ダイアログを表示します。



**3** いずれかの静止画像を選択して、[ 開く ] ボタンをクリックします。

画像のサムネイルが [ 背景 ] チップに表示されます。



背景を元に戻す（消去する）には、[ 黒 ] チップ、または [ ビデオ ] チップをクリックします。

[ ビデオ ] チップ

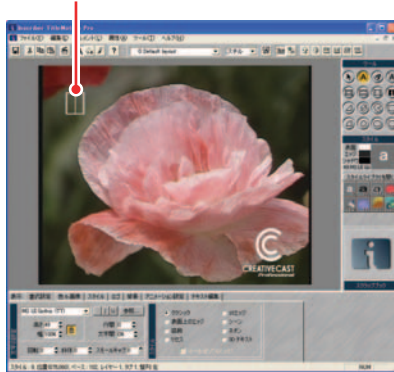
[ 黒 ] チップ



## テキストを入力する

TitleMotion Pro for Canopus を起動させると、画面上のテキスト枠内でカーソルが点滅しています。その場所に文字を入力してください。

カーソル



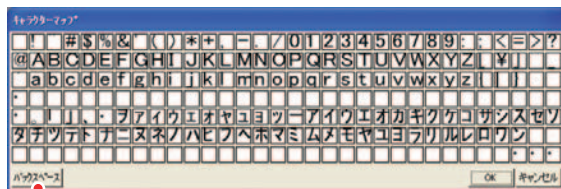
特殊文字を入力するには、キャラクタマップを利用することができます。

- 1 特殊文字を入力したいところにカーソルを移動させます。
- 2 [編集]メニューの[キャラクタマップ]を選択します。



## ● 11. タイトルを作成する ●

[キャラクターマップ] ダイアログが表示されます。



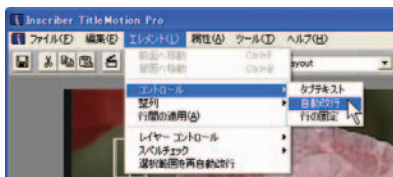
[バックスペース] ボタン

- 3 使いたい特殊文字をクリックします。削除するときは、[バックスペース] ボタンをクリックしてください。
- 4 [OK] ボタンをクリックします。



### 知識

自動改行機能を解除するには、[エレメント] メニューの [コントロール] から [自動改行] をクリックし、チェックを外します。自動改行機能を設定するには、再度、[自動改行] をクリックし、チェックを入れます。

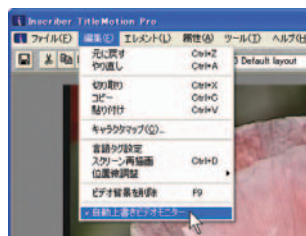






## 知識

〔編集〕メニューの〔自動上書きビデオモニター〕にチェックが入っている場合は、外部モニタなどにイメージを出力します。初期設定はチェックが入っています。



## ● 縦方向に文字を入力する

- 1 [エレメント] メニューの[レイヤーコントロール]から[縦書きテキスト]を選択して、チェックをつけます。



カーソルが画面右上に移動し、縦方向に点滅します。



- 2 文字を入力します。

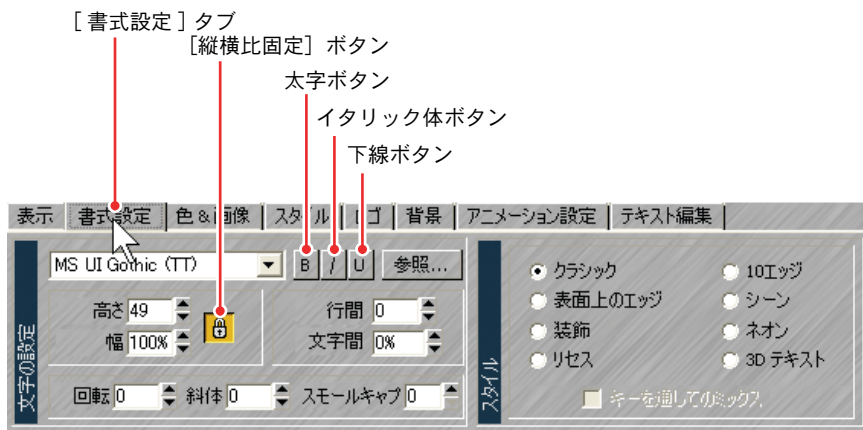


文字を入力してから、テキストを縦方向へ変更することもできます。

## ● 文字の種類や大きさを変更する

文字の大きさを変えるときは、テキスト枠の端をドラッグすると任意の大きさに変更することができます。大きさを指定したりフォントを変更する場合は、次の手順で操作してください。

- 1 変更したいテキストを選択します。
- 2 [書式設定] タブをクリックします。



- フォントを変更する：[▼] (リスト) メニューをクリックし、任意のフォントを選択します。[参照] ボタンをクリックしても選択できます。選択できるのは、システムに入っている横書きのTrueTypeフォントのみです。
- サイズを変更する：[幅]と[高さ]に、数字を入力します。縦横の比率を保って変更する場合は、[縦横比固定] ボタンをクリックしてから入力します。英字の場合は、[スモールキャプ] 欄に数値を入力すると、自動的に英字のみを選択してサイズを小さくします。入力した数値が大きいほどサイズが大きくなり、「0」を入力するとスモールキャプを解除します。
- 太字・斜体字にする：文字を太字にするには太字ボタンをクリックします。文字を斜体字にするにはイタリック体ボタンをクリックします。[斜体] 欄に任意の数値を入力して、斜体字にすることもできます。

## ● 11. タイトルを作成する ●

---

- テキストを回転させる：[回転] 欄に任意の数値を入力すると、テキストが反時計まわり方向に回転します。－（マイナス）の数値を入力すると時計まわり方向に回転します。
- アンダーラインをつける：文字の下にアンダーラインをつけるには下線ボタンをクリックします。

## ● テキスト枠をドラッグして大きさを変更する

テキスト枠の端をドラッグして、文字の大きさを変更することができます。

### ● ご注意

- ドラッグしてテキスト枠の大きさを変更すると、縦横同じ比率では変更されません。縦方向に比べ、横方向の変更が大きくなります。
- EDIUS 上でのドラッグに比べ、TitleMotion Pro for Canopus 上でのドラッグは少しの動作で大きく変化します。

## 文字サイズを変更する

- 1 カーソルをテキストボックスの上端に移動させます。
- 2 カーソルが、次の形状に変化したらドラッグします。



## 文字幅を変更する

- 1 カーソルをテキスト枠の端に移動させます。
- 2 カーソルが、次の形状に変化したらドラッグします。



## ● テキストを移動する

- 1 カーソルをテキスト枠の下端に移動させます。
- 2 カーソルが次の形状に変化したらドラッグします。

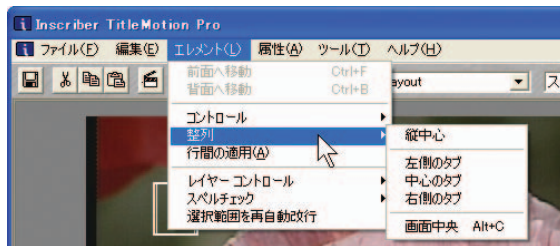


- テキストの位置を微調整するには、キーボードの [Alt] キーと [Ctrl] キーを同時に押しながらカーソルキーを押すと、テキストが 10 ピクセル単位で移動します。更に細かく調整したい場合は、[Alt] キーを押しながらカーソルキーを押してください。1 ピクセル単位で移動します。

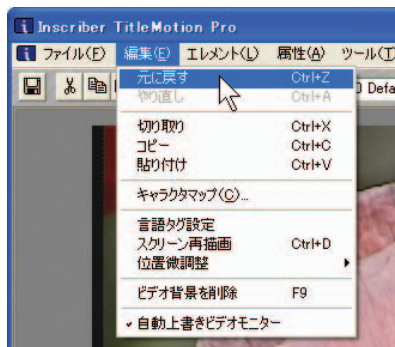
## 複数のテキスト枠の位置を整える

複数のテキスト枠の位置を揃えるには、[エレメント] メニューの [整列] からの次の項目を選択します。

- テキストの中心を画面の中央（垂直方向）へ揃える：[縦中心]
- テキスト全体を左揃えにする：[左側のタブ]
- テキスト全体をセンタリングする：[中心のタブ]
- テキスト全体を右揃えにする：[右側のタブ]
- テキストの中心を画面の中央へ揃える：[画面中央]



- 文字の位置を元に戻すには、[編集] メニューの [元に戻す] を選択します。



## ● テキストを回転させる

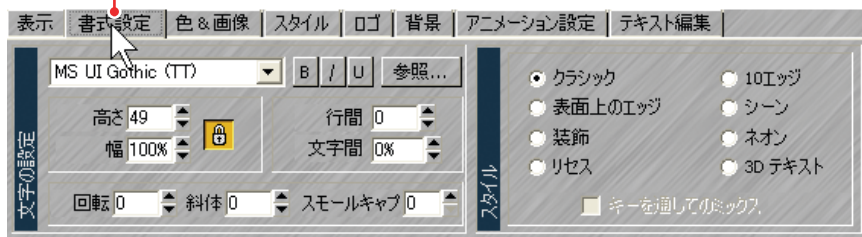
- 1 カースルをテキストボックスの下端に移動させます。
- 2 カースルが、次の形状に変化したらドラッグします。



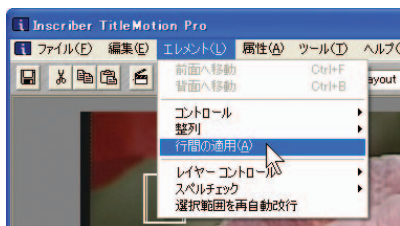
## ● 文字間や行間を調節する

- 1 文字間や行間を変更したい文字列を選択します。
- 2 [書式設定] タブをクリックします。

[書式設定] タブ



- 3 文字間を変更するときは、[文字間] 欄にパーセント値でサイズを入力します。行間を変更するときは、[行間] 欄に数値を入力し、[エレメント]メニューから[行間の適用]を選択します。





## 高度なテクニックを使ってテキストを入力する

お好みで作成したパスに沿って文字を配置したり、あらかじめ作成したボックス内に文字を配置する方法を説明します。

色や文字飾りを併用することによって、さらに表現力豊かなタイトルクリップを作成できます。

### ● テキストボックスに入力する

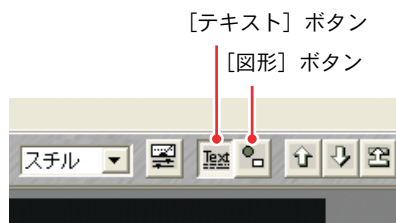
テキストボックスを作成しその中にテキストを入力すると、テキストボックスのサイズ変更にあわせ、自動的に文字の配置（改行）を変更します。

#### ● ご注意

テキストボックスをサイズ変更しても、文字のサイズなどは変更されません。

#### 知識

テキストボックスは、[図形] 画面に作成されます。[テキスト] 画面に戻るには、ボタンを切り換えてください。



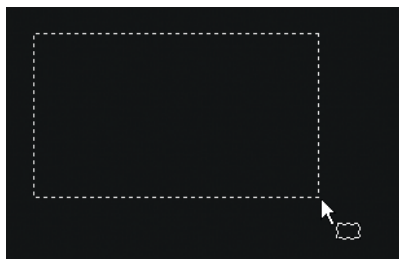
## ● 11. タイトルを作成する ●

---

- 1 [テキストボックス] ツールを選択します。

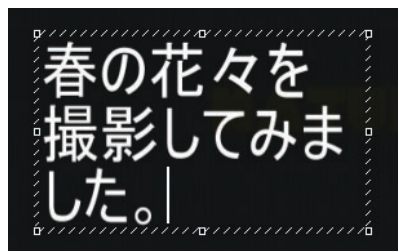


- 2 適当な幅のボックスになるよう、画面上でドラッグします。

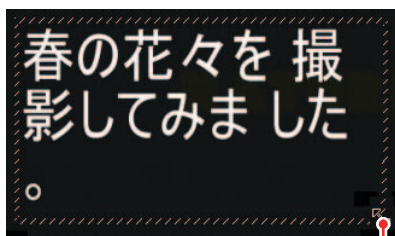


- 3 テキストを入力します。

文字数に応じて、テキストボックスが下方に伸びます。



- 4 テキストボックスのコントロールポイントをドラッグし、サイズを微調整します。



コントロールポイント



#### 知識

- テキストボックスの高さは、文字数に応じて自動的に調整されます。
- テキストボックスの幅を変更したときは、改行した文字の前に半角スペースが挿入されます。
- テキストボックスを削除するときは、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [Delete] キーを押します。

## ●パス上にテキストを入力する

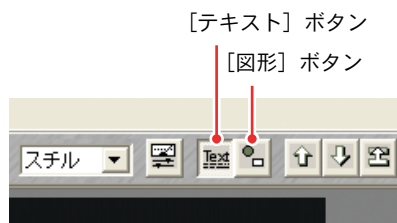
画面上にお好みの形状のパスを作成し、そのパスに沿ってテキストを入力できます。

テキスト入力後にパスの形状を変更しても、自動的に文字位置も変更されます。

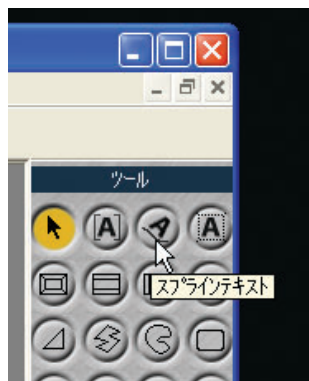


### 知識

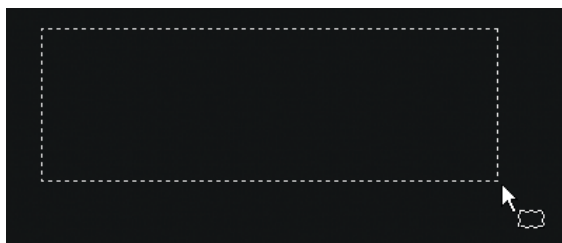
テキストボックスは、[図形] 画面に作成されます。[テキスト] 画面に戻るには、ボタンを切り換えてください。



- 1 [スプラインテキスト] ツールを選択します。



- 2 適当な大きさになるよう、画面上でドラッグします。



- 3 テキストを入力します。

パスに沿って文字が配置されます。



- 4 コントロールポイントをドラッグしてパスの形状を変更します。

形状の変更に応じて、テキストが再配置されます。

大きさを変更する：

コントロールポイントをドラッグします。

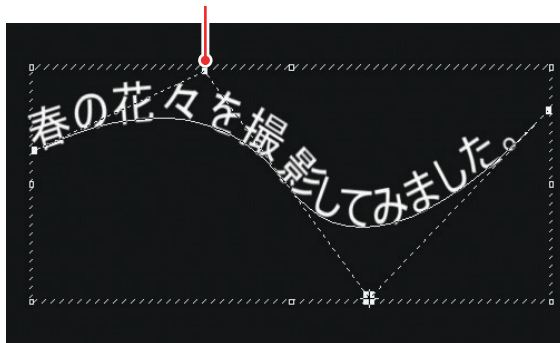


## ● 11. タイトルを作成する ●

パスの形状を変更する：

パスのコントロールポイントをドラッグします。

パスのコントロールポイント



パスのコントロールポイントを追加する：

コントロールポイントを選択して、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらスペースキーを押します。

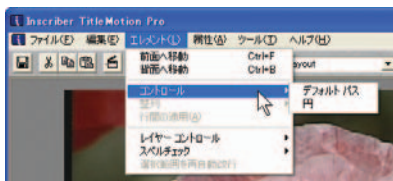
パスのコントロールポイントを削除する：

コントロールポイントを選択して、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [BackSpace] キーを押します。



### 知識

- パスの形状を初期状態に戻すには、[エレメント] メニューの [コントロール] から [デフォルトパス] を選択します。
- パスを円形にするには、[エレメント] メニューの [コントロール] から [円] を選択します。

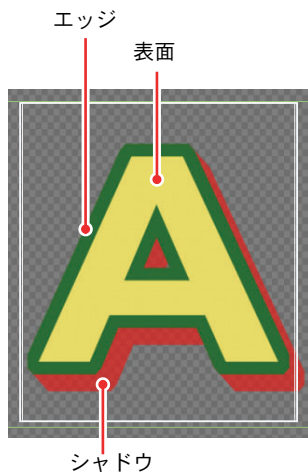


## 文字飾りをつける

入力したテキストに色をつけたり、影をつけたりすることができます。

### ●エッジや影をつける

タイトル作成中のテキストは、表面（面）、エッジ（端）、シャドウ（影）の3つの要素で構成されています。通常入力したテキストは表面のみですが、そこにエッジやシャドウをつけることができます。色や透過性などは、それぞれの要素別に設定することができます。



## ● 11. タイトルを作成する ●

### シャドウをつける

- 1 シャドウをつけたい文字列を選択します。
- 2 [色&画像] タブをクリックし、[シャドウ] チップをクリックします。



- 3 [シャドウ] 欄にシャドウの幅を入力します。



- 4 シャドウの方向を設定します。影を付けたい方向の[ラジオ]ボタンをクリックします。





- 5 [▼] (リスト) ボタンをクリックしてシャドウの種類を選択します。[ソフト]を選択した場合は、ぼかし度合いを入力してください。



## エッジをつける

- 1 エッジをつきたい文字列を選択します。
- 2 [色 & 画像] タブをクリックし、[エッジ] チップをクリックします。

[色 & 画像] タブ



[エッジ] チップ

- 3 [エッジ] 欄にエッジの幅を入力します。



## ● 11. タイトルを作成する ●

4 [▼] (リスト) ボタンをクリックしてエッジの種類を選択します。



選択したエッジの種類によっては、下部のメニューが選択できるようになります。



### 知識

#### 【エンボス】を使うコツ

- エッジ幅の値が小さいほうが効果的です。
- 表面の色とエッジの色を背景画像に調和させると、より効果的です。  
まず、エッジの上端を、背景より少し明るい色に設定します。次にエッジの下端を背景より少し暗い色に設定します。最後に表面を背景と同系色に設定すると、浮き出し効果が高まります。



### 参照

色の設定方法については「色を変更する」P351 を参照してください。

## ● 色を変更する

TitleMotion Pro for Canopus では、RGB、HSV、HLS の 3 つのカラーモデルが選択できます。

RGB :

ビデオ信号の赤 (R)、緑 (G)、青 (B) で色を表現します。

HSV :

色相 (H)、彩度 (S)、明度 (V) で色を表現します。

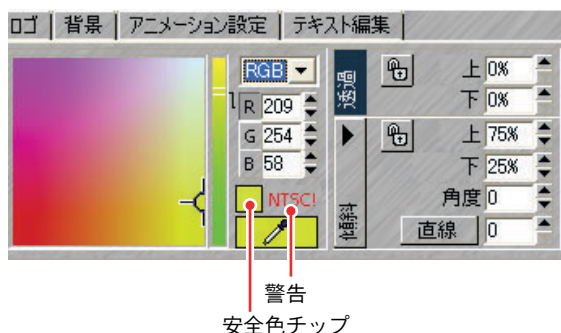
HLS :

色相 (H)、明度 (L)、彩度 (S) で色を表現します。

### ● ご注意

3 のカラーモデルで色を指定していても、ビデオのエンコーディング時に色を正確に再現できない場合があります。色を正確に再現できない色（ホットカラー）は、パソコンの画面ではきれいに見えても、ビデオ信号にすると問題が発生します。

色選択時にホットカラーを選択してしまった場合、カラーピッカーの上に警告と安全色チップが表示されます。



- 警告：赤字で「NTSC」、または「PAL」と表示します。それぞれの規格で安全ではないことを警告します。
- 安全色チップ：輝度と基準色補正により、もっとも類似している安全な色を表示します。チップをクリックすると、表示されている安全な色を選択できます。

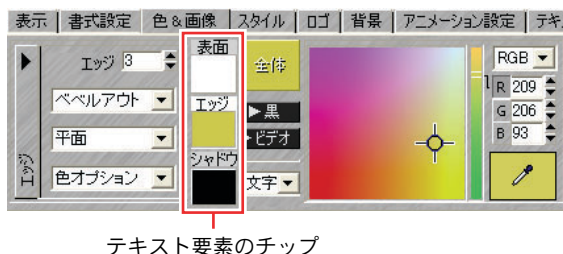
## ● 11. タイトルを作成する●

表面 / エッジ / シャドウ (テキスト要素) の色は、それぞれ単独に設定することができます。また、傾斜や透過もそれぞれ設定することができます。

- 1 色を変更したい文字列を選択します。
- 2 [色 & 画像] タブをクリックします。



- 3 色を変更したいテキスト要素のチップをクリックします。



- 4 [全体 / 上 / 下] チップを数回クリックして、色を変更する場所を選択します。



[全体]:

テキスト要素全体の色を変更します。

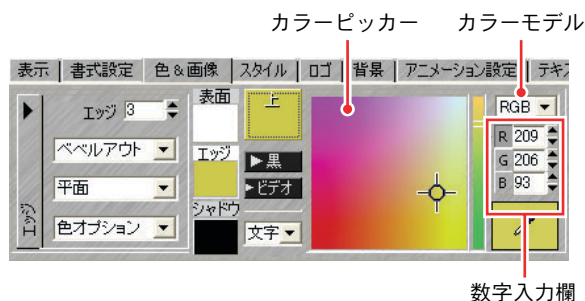
[上]:

テキスト要素の上端の色を変更します。

[下]:

テキスト要素の下端の色を変更します。

- 5** カラーモデルを選択し、カラーピッカー、または数値を入力して色を指定します。



## ● 文字を透明にする

文字全体、または文字の上下を透明にし、背景が分かるようにできます。

- 1 透明にする文字列を選択します。
- 2 [色 & 画像] タブをクリックします。



- 3 透明にするテキスト要素を選択します。
- 4 透過の [上]、もしくは [下] 欄に透過率を入力します。

[上] :

テキスト要素の上端を透明にします。

[下] :

テキスト要素の下端を透明にします。



### 知識

- テキスト要素全体を透明にする場合は、[上下比固定] ボタンをクリックしてから、[上]（または [下]）欄に透明率を入力します。

[上下比固定] ボタン



- 透過率とは透明の度合いのことで、0%は不透明、100%は完全な透明を意味します。



### 参照

中間の透明率は、上下の透過率の間で少しずつ変化します。変化の開始点 / 終了点や傾斜の角度（透過率変化の鋭さ）は、調整可能です。詳しくは、「傾斜（グラデーション）を設定する」P356 を参照してください。

## ● 傾斜（グラデーション）を設定する

傾斜とは、ある色から別の色へ移り変わるグラデーションのことです。テキストの3要素別に調整することができます。

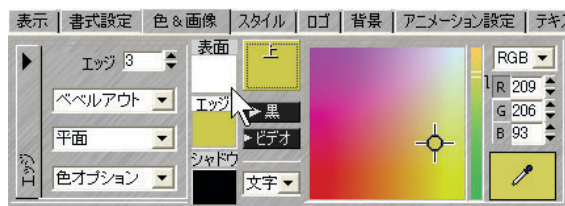
### 色に傾斜をつける

ここでは、上下に設定した色を直線的にグラデーションさせる方法を説明します。

- 1 変更したい文字列を選択します。
- 2 [色&画像]タブをクリックします。



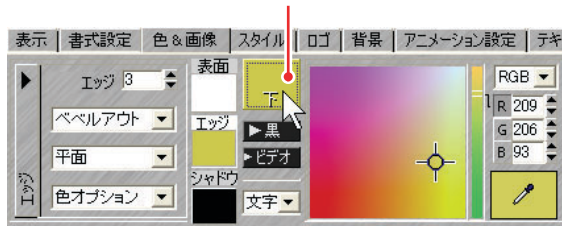
- 3 色を変更したいテキスト要素のチップをクリックします。





- 4 [全体/上/下]チップを数回クリックして、[上]と[下]の色をそれぞれ設定します。

[全体 / 上 / 下]チップ



[上] :

テキスト要素の上端の色を変更します。

[下] :

テキスト要素の下端の色を変更します。

選択したテキスト要素の色が、グラデーションに変わります。



## ● 11. タイトルを作成する ●

5 「傾斜」の上下の数値を変更して、グラデーションの位置を調整します。

「下」の値を増やすと傾斜の開始点が高い位置になり、「上」の値を増やすと開始点から続く傾斜の範囲が広がります。



◆「下」の値を増やした場合



◆「上」の値を増やした場合



### 知識

- 傾斜の方向を変えたいときは、傾斜の「角度」に数値を入力します。「角度」には  $-90^{\circ}$  から  $90^{\circ}$  までを入力することができます。プラスの値のときは傾斜が反時計回りに回転し、マイナスの値のときは時計回りに回転します。



◆「角度」がプラス値の場合

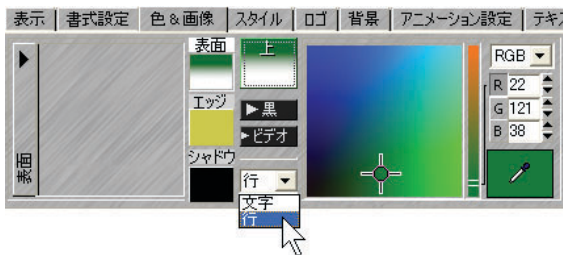


◆「角度」がマイナス値の場合



## 知識

- テキスト全体をグラデーションにする場合は、[文字/行]の[▼](リスト) ボタンをクリックし、[行]を選択してください。



## 傾斜を複数つける

文字列に複数の傾斜を設定した場合、以下ようになります。



また、放射線状に複数の傾斜を設定することもできます。



- 1 「色に傾斜をつける」の手順 1 ～ 4 を行います。

## ● 11. タイトルを作成する ●

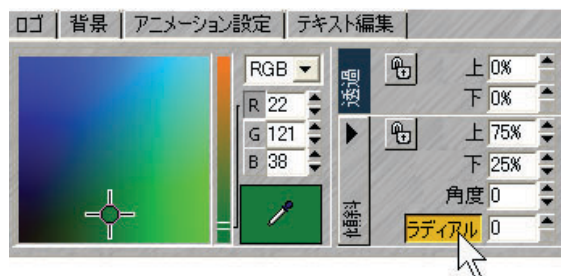
- 2 「傾斜タイプ」ボタンをクリックし、「直線」を選択します。



「傾斜タイプ」ボタン

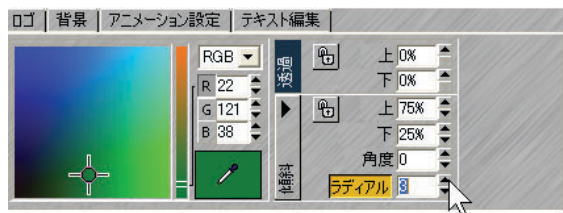
### ● ご注意

放射線状に複数の傾斜を設定する場合は、「ラディアル」を選択します。



- 3 「傾斜タイプ」ボタンの横にある欄に、傾斜を設定する回数を入力します。

入力した回数分のグラデーションが適用されます。



## 用意されたデータを使ってみる

### ● テキストスタイルを使う

登録されているスタイルチップを使うと、簡単に文字飾りを設定することができます。また、よく使用する文字飾りを保存しておくことができます。

#### スタイルチップを使う

- 1 変更したいテキストをクリックします。
- 2 [スタイル]タブをクリックし、使用したいスタイルチップをクリックします。

[スタイル]タブ



画面上のテキストにスタイルチップの文字飾りが適用されます。



## ● 11. タイトルを作成する ●



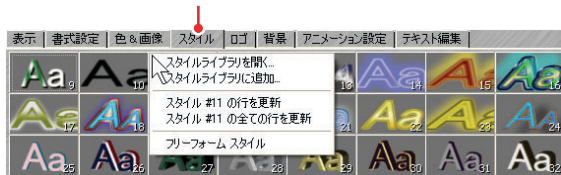
### 知識

- スタイルチップを右クリックすると、[スタイルライブラリ] ダイアログを表示することができます。
- いずれかの文字列を選択している（反転させている）ときは、スタイルチップをクリックしても適用されません。

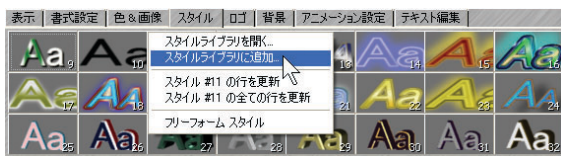
## お好みのスタイル（文字飾り）を登録する

- 1 登録したいスタイルのテキストを選択する、または各タブでスタイルを設定したあと、[スタイル] タブにあるいずれかのスタイル上で右クリックします。

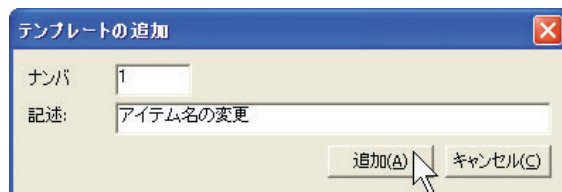
[スタイル] タブ



- 2 [スタイルライブラリに追加] をクリックします。

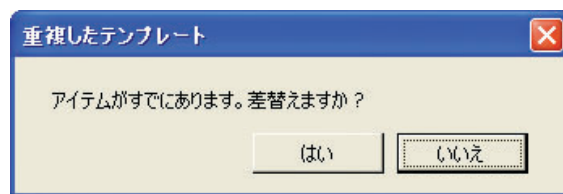


- 3 スタイル番号とスタイル名を入力し、[追加] ボタンをクリックします。



#### 知識

入力した番号や名称が既に存在する場合は、[重複したテンプレート] 画面が表示されます。

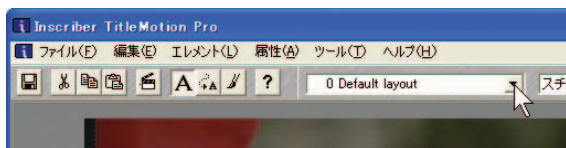


上書きする場合は [はい] ボタンをクリックします。

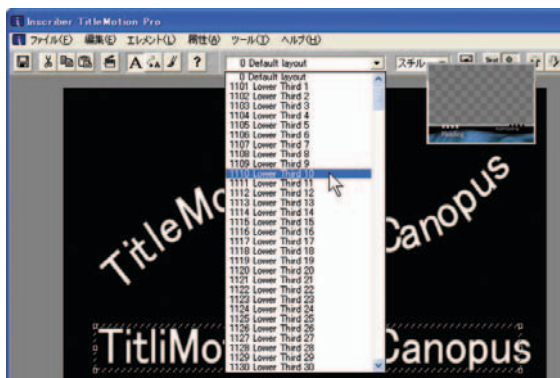
## ● テンプレートを使用する

テロップテンプレートには、あらかじめデザインなどが設定されたテンプレートが登録されています。そのテンプレートは、必要に応じて何度でも変更できます。

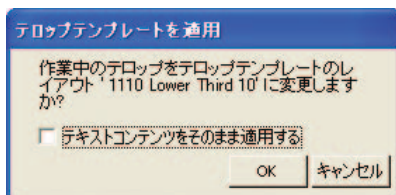
- 1 テキストを入力します。
- 2 ツールバーの [テンプレート] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。



- 3 表示されるメニューから、使用したいテンプレートをクリックします。



[テロップテンプレートを適用] ダイアログが表示されます。



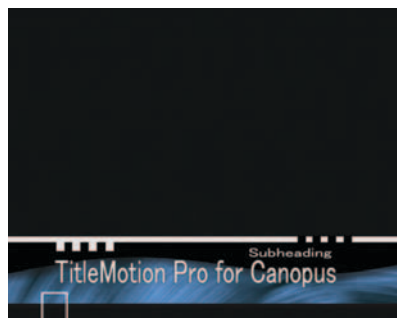


- 4 [テキストコンテンツをそのまま適用する] にチェックを入れ、[OK] ボタンをクリックします。

**● ご注意**

テキストをあとで入力する場合は、[ テキストコンテンツをそのまま適用する ] にチェックを入れる必要はありません。

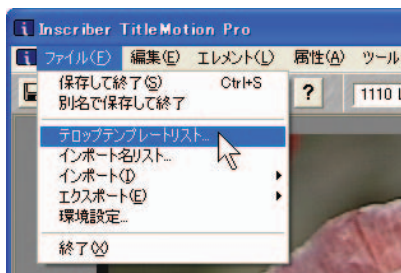
画面にテンプレートが適用されます。



## ● 11. タイトルを作成する ●

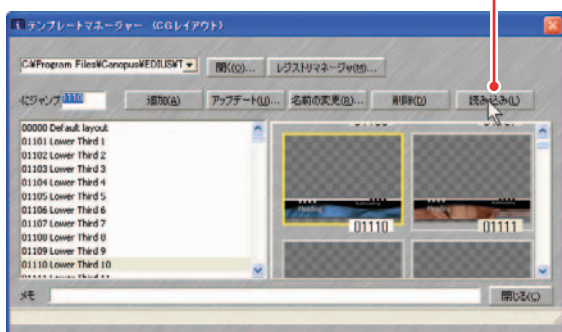
テロップテンプレートは、次の方法でも選択することができます。

- 1 [ファイル]メニューの[テロップテンプレートリスト]を選択します。



- 2 表示される[テロップテンプレートマネージャー]ダイアログで、お好みのテロップテンプレートを選択したあと、[読み込み]ボタンをクリックします。

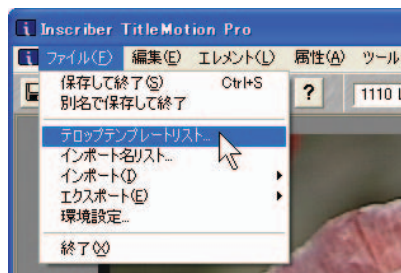
[読み込み]ボタン



## テロップテンプレートを追加する

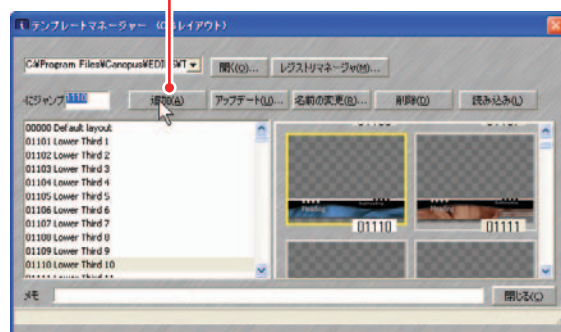
任意のデザインをテンプレートとして登録できます。

- 1 お好みのデザインで、テキスト（テロップ）を作成します。
- 2 [ファイル] メニューの [テロップテンプレートリスト] を選択します。



- 3 [追加] ボタンをクリックします。

[追加] ボタン

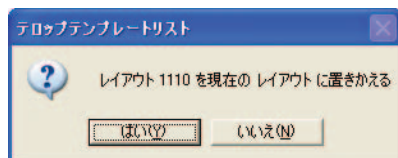


## ● 11. タイトルを作成する ●

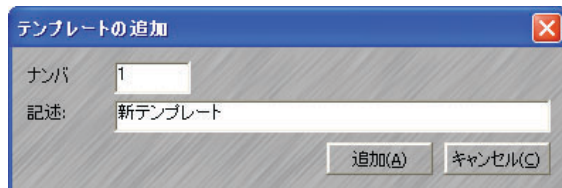


### 知識

[アップデート] ボタンをクリックした場合は、上書きを実行するかを確認するダイアログが表示されます。

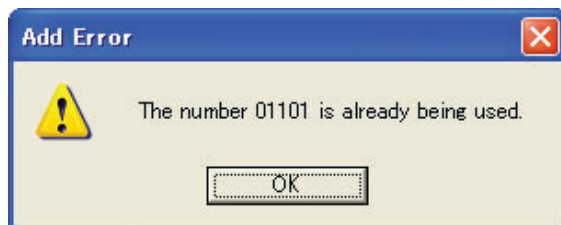


- 4 テンプレート番号とテンプレート名を入力し、[追加] ボタンをクリックします。



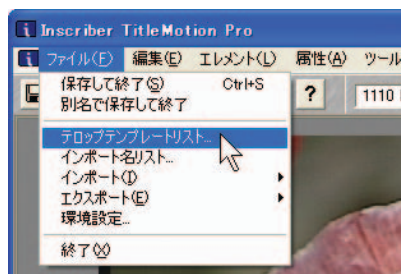
### 知識

入力した番号や名称が既に存在する場合は、[Add Error] 画面が表示されます。



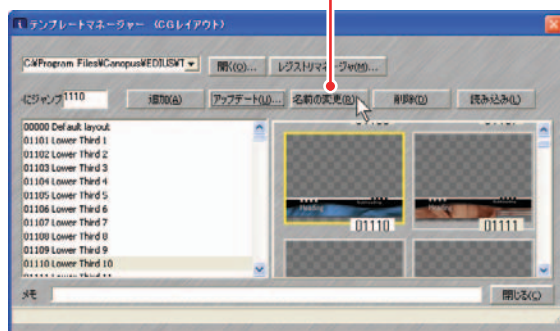
## テロップテンプレート名を変更する

- 1 [ファイル] メニューの [テロップテンプレートリスト] を選択します。



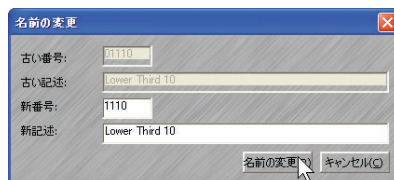
- 2 名称を変更するテロップテンプレートを選択し、[名前の変更] ボタンをクリックします。

[ 名前の変更 ] ボタン



[ 名前の変更 ] ダイアログが表示されます。

- 3 新しいテンプレート番号とテンプレート名を入力し、[ 名前の変更 ] ボタンをクリックします。

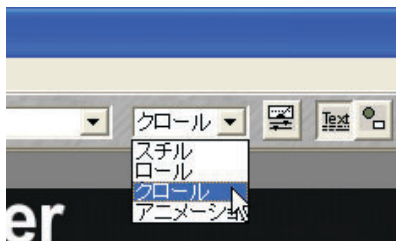


## テキストをロール / クロールさせる

映画やドラマのエンディングのように、登場人物や関係者名を縦方向で順に表示したり、アナウンス代わりにテキストを横方向でクロールさせて表示させることができます。

### ● ロール / クロール方向を設定する

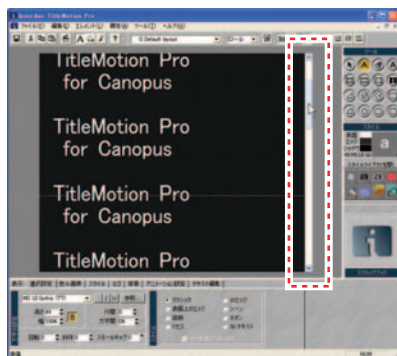
- 1 ツールバーの[テロップタイプ]メニューの[▼](リスト)ボタンをクリックし、[ロール]、または[クロール]を選択します。



[ロール]：

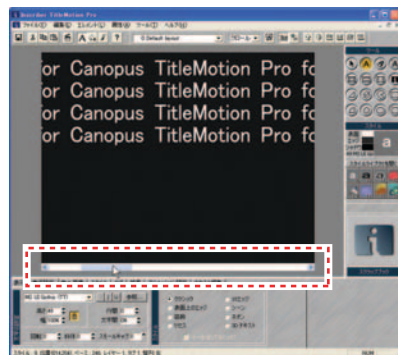
テキストを縦方向に表示させます。[ロール]を選択した場合は、縦方向のスクロールバーが表示されます。

画面上では、改ページ位置に白い点線を表示しますが、実際の映像には表示されません。



[ クロール ] :

テキストを横方向に表示させます。[ クロール ] を選択した場合は、横方向のスクロールバーが表示されます。



**2** テキストを入力します。

## ● 既存のテキストをインポートする

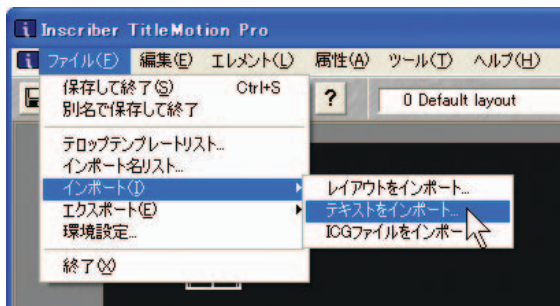
別のアプリケーションソフトで作成されたテキストを、読み込むことができます。



### 知識

テキストを流し込む前に、あらかじめフォントや文字サイズ、色などを設定しておくことで効率が向上します。

- 1 [ファイル]メニューの[インポート]から[テキストをインポート]を選択します。



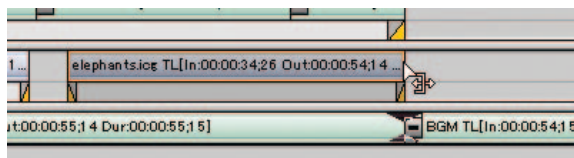
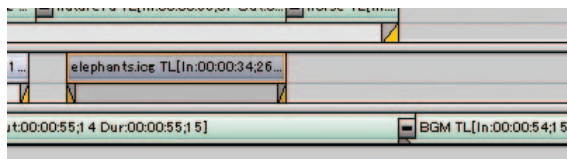
[開く] ダイアログが表示されます。

- 2 読み込みたいテキストファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。



## ● ロール / クロール速度を調整する

速度は、EDIUS 上で設定されます。タイムラインウィンドウに配置したときのタイトルクリップの長さによってロール / クロール速度が変わります。早く表示させたいときはクリップの長さを縮めます。ゆっくり表示させたいときは、クリップの長さを伸ばします。



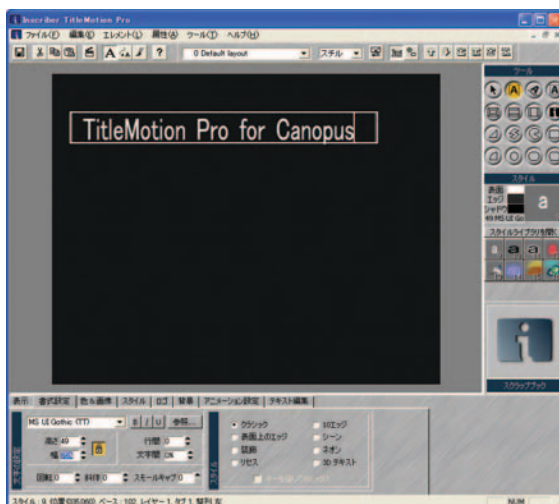
## タイトルにアニメーションを設定する

作成したタイトルに、様々な動きをつけることができます。

ここでは、テンプレートを使っでのアニメーション設定を例に説明します。

### ● アニメーション編集の準備

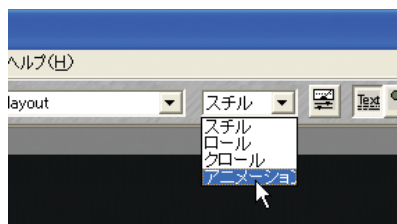
1 テキストを入力します。



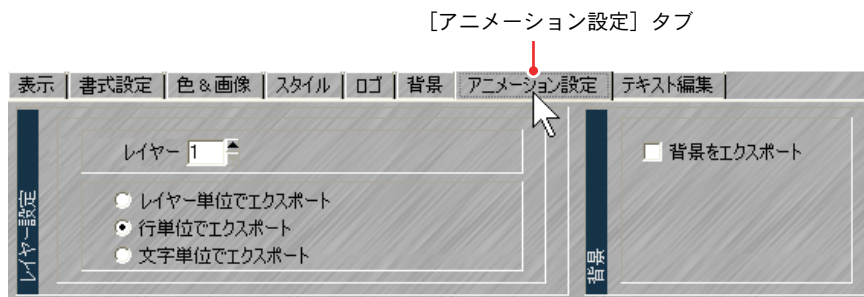
2 文字飾りを設定します。

テキストスタイルやテンプレートなども使用できます。

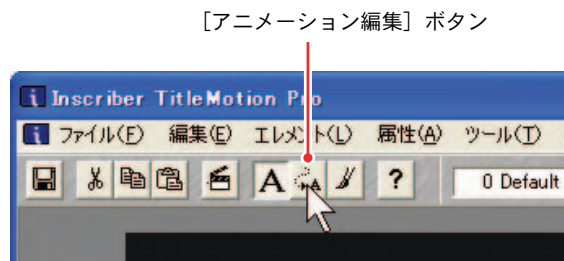
- 3 ツールバーの[テロップタイプ]メニューの[▼](リスト)ボタンから[アニメーション]を選択します。



- 4 [アニメーション設定] タブをクリックし、どの単位をひとかたまりとして扱うかを設定します。



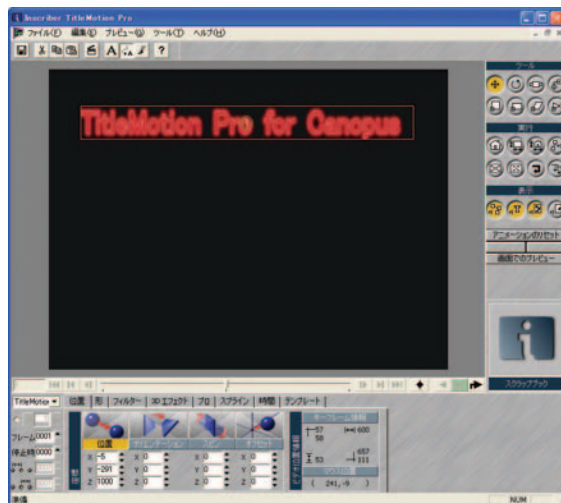
- 5 ツールバーの[アニメーション編集] ボタンをクリックします。



## ● 11. タイトルを作成する ●

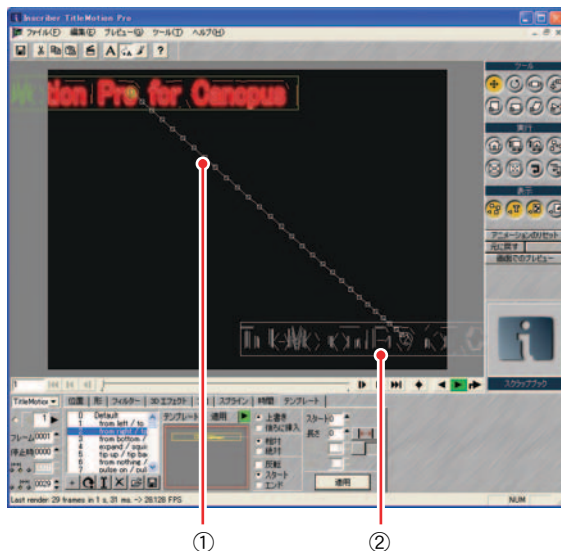
---

アニメーション編集画面に切り換わります。



## ●アニメーション編集画面

アニメーション編集画面には、タイトルやテンプレートは次のように表示されます。



### ①スプライン

タイトルやテンプレートの移動軌跡を表示します。オブジェクトの中心点の移動にしたがい、ラインを表示します。

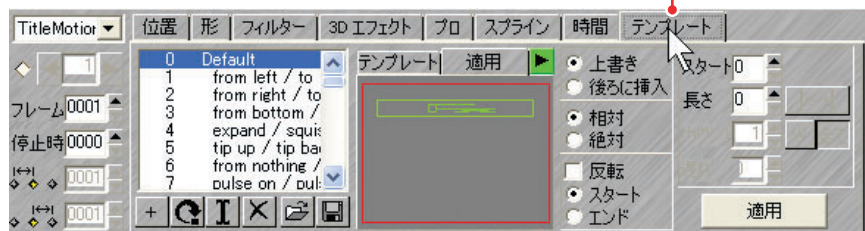
### ②キーフレーム

タイトルやテンプレートを囲っているフレームです。キーフレームボックスの中央にある番号は、キーフレームの移動順序を表示します。キーフレームを選択すると、キーフレームボックスが黄色に変化します。

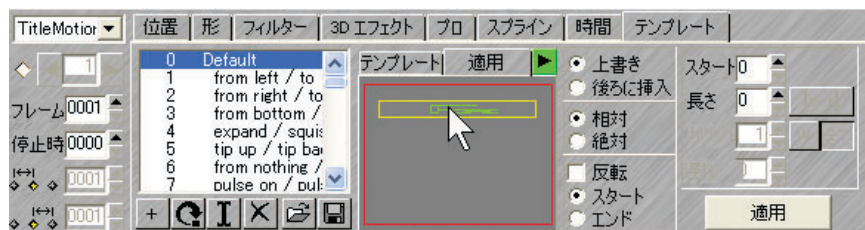
## ● テンプレートを使う

- 1 [テンプレート] タブをクリックします。

[テンプレート] タブ



- 2 アニメーションを設定するオブジェクトをクリックします。



選択されたオブジェクトは、キーフレームボックスが黄色に変わります。

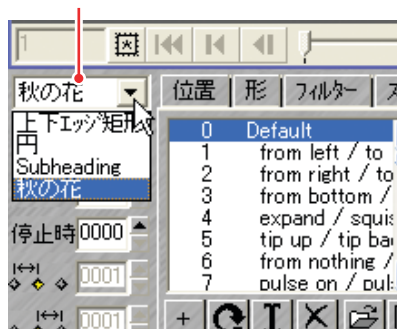


# 知識

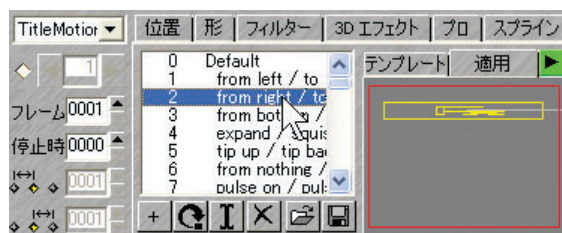
オブジェクトを選択するには、他に次の方法があります。

- オブジェクトリストの [▼] (リスト) メニューから選択する。

オブジェクトリスト



- 3 テンプレートリストからテンプレートを選択します。



## ● 11. タイトルを作成する ●

- 4 [適用] タブをクリックし、[テンプレートプレビュー] ボタンをクリックします。

選択したテンプレートをオブジェクトに適用した場合の動作を、プレビュー画面で確認できます。

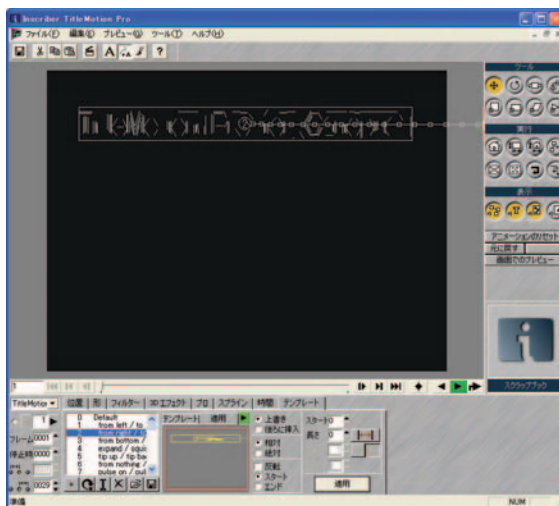


- 5 テンプレートを適用するときは、[適用] ボタンをクリックします。





アニメーション編集画面にスプラインと複数のキーフレームボックスが表示されます。



**6** 必要に応じて手順 2 から 5 を繰り返します。



## 参照

すべてのオブジェクトの動作をまとめて確認するには、次項「動作を確認する」P382 を参照してください。

## ● 動作を確認する

アニメーション編集画面で、設定したアニメーションをオーバーレイウィンドウで確認することができます。

- 1 [スタート位置からプレビュー] ボタンをクリックします。

アニメーション編集画面で、すべてのオブジェクトの動作を同時に確認することができます。

[スタート位置からプレビュー] ボタン



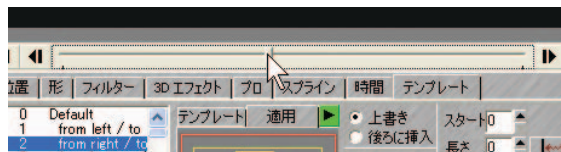
### 知識

選択しているキーフレーム以降を再生する場合は、[現在の位置からプレビュー] ボタンをクリックします。

[現在の位置からプレビュー] ボタン



タイトルの背景には、タイムラインカーソル位置の映像が表示されています。アニメーション編集画面にある[編集]メニューの[自動上書き背景]にチェックが入っていると、タイトルにアニメーションを設定しスライダを動かした場合、プレビューにしたがってタイムラインカーソル位置以降の映像がリアルタイムで表示されます（初期設定はチェックが入っています）。



### 知識

タイトルクリップを保存する前に、EDIUS 上でもタイトルを確認することができます。

- [ビデオに送出] ボタンをクリックすると、クリップをレンダリングしテンポラリファイルに保存します。その後、EDIUS 上でクリップを再生してください。

[ビデオに送出] ボタン



- EDIUS でタイムラインカーソルを動かすと、クリップのレンダリングを開始します。レンダリング後にEDIUS 上でクリップを再生してください。

## タイトルを保存する

作成したタイトルをタイトルクリップとして保存します。

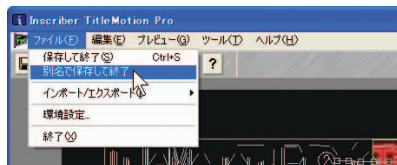
- 1 ツールバーの「保存して終了」ボタンをクリックします。

「保存して終了」ボタン



### 知識

任意の名前で保存するときは、[ファイル] メニューの「別名で保存して終了」を選択します。



- 2 ファイルが保存され、TitleMotion Pro for Canopus が閉じます。同時に作成したタイトルクリップがトラックに配置されます。



#### 知識

- ビンウィンドウの [タイトル作成] ボタンをクリックして TitleMotion Pro for Canopus を起動した場合は、ビンウィンドウにタイトルクリップが登録されます。
- 作成したタイトルクリップをタイムラインに配置すると同時にビンウィンドウにも登録する場合は、[ファイル] メニューの [別名で保存して終了] を選択します。
- 作成したタイトルクリップは、プロジェクトファイルが保存されているフォルダに作られた [title] フォルダ内に保存されます。ファイル名は「年月日 - 四桁の連番」が自動的に割り当てられます。

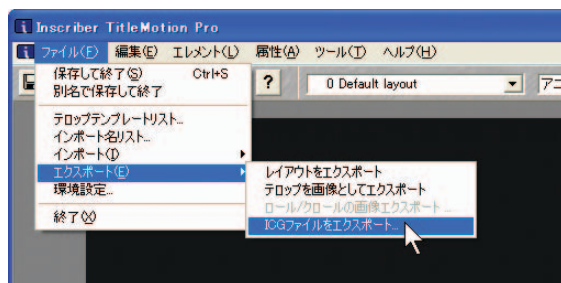


#### 参照

ICG ファイル形式以外の形式で保存する場合は、「タイトル（テロップ）を出力する」P386 を参照してください。

## タイトル（テロップ）を出力する

- 1 [ファイル]メニューの[エクスポート]から[ICGファイルをエクスポート]をクリックします。



### 知識

- タイトル（テロップ）を静止画として出力する場合は、[テロップを画像としてエクスポート]を選択します。
- レイアウト形式（.sly）で出力する場合は、[レイアウトをエクスポート]を選択します。
- ロール/クロールのタイトルを出力する場合は、[ロール/クロールの画像をエクスポート]を選択します。連番の静止画で出力されます。

保存ダイアログが表示されます。

[ファイルの種類]の[▼]（リスト）ボタンから、出力したい形式を選択します。

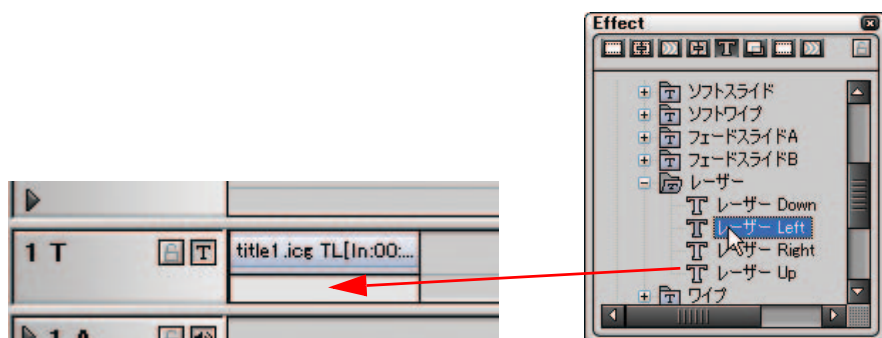
- 2 ファイル名を入力し、[保存]ボタンをクリックします。

## タイトルにエフェクトをつける

タイトルにエフェクトをつけると、タイトルをスクロールさせたり回転させることができます。

- 1 [Effect] パレットで選択したタイトルミキサーのエフェクトを、タイトルクリップの下にあるエリアにドラッグします。

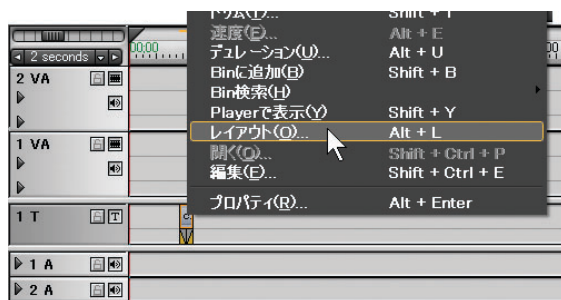
クリップの下にあるエリアの色が変わります。



## タイトルの位置を調整する

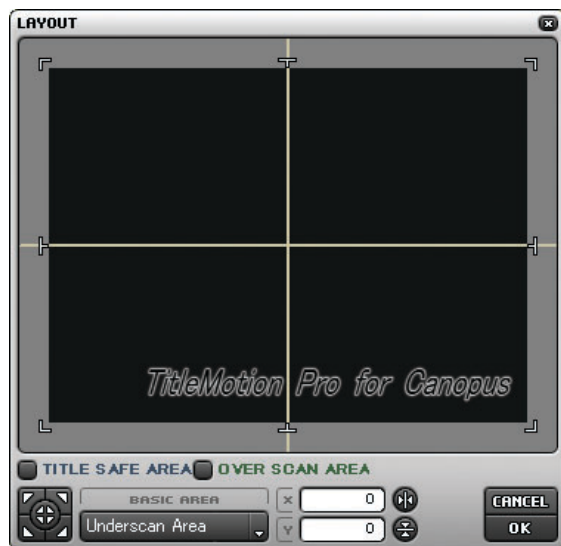
レイアウトを使って、配置したタイトルの位置を調整することができます。

- 1 タイムラインのタイトルクリップ上で右クリックし、表示される右クリックメニューから「レイアウト」を選択します。

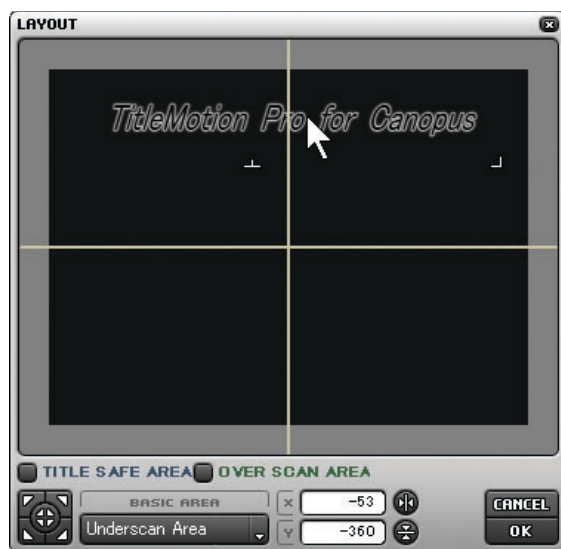


## ● 11. タイトルを作成する ●

[LAYOUT] ダイアログが表示されます。



- 2 [LAYOUT] ダイアログ内でタイトルをドラッグし、位置を変更します。



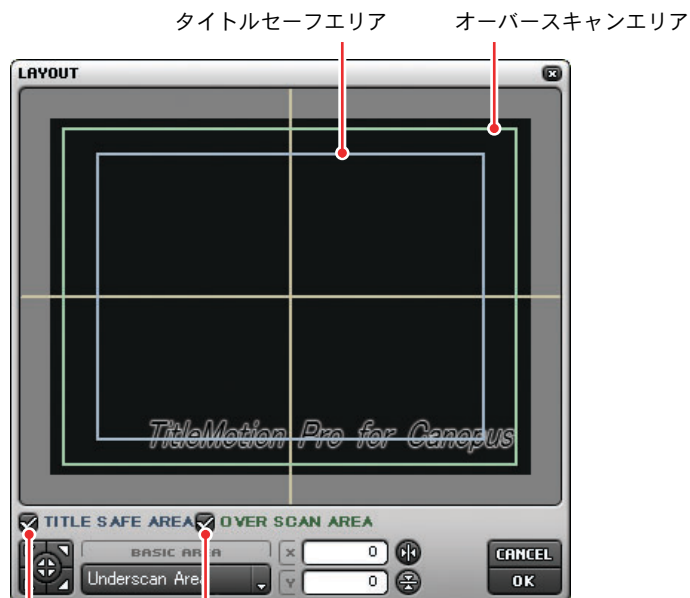


- 3 タイトルの位置を変更したら、[OK] ボタンをクリックして [LAYOUT] ダイアログを閉じます。



### 知識

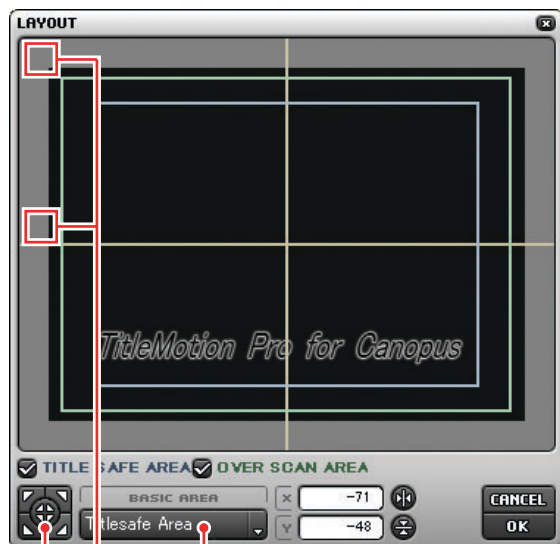
オーバースキャンエリアやタイトルセーフエリアを表示する場合は、チェックボックスをクリックします。



オーバースキャンエリアのチェックボックス  
タイトルセーフエリアのチェックボックス

## ● 位置合わせマーク（トンボ）で位置を調整する

タイトルクリップの位置合わせマークを各エリアのガイドラインに合わせる場合は、位置合わせの基準となるベーシックエリアを選択し、[センター合わせ / コーナー合わせ] ボタンをクリックしてください。



ベーシックエリア選択

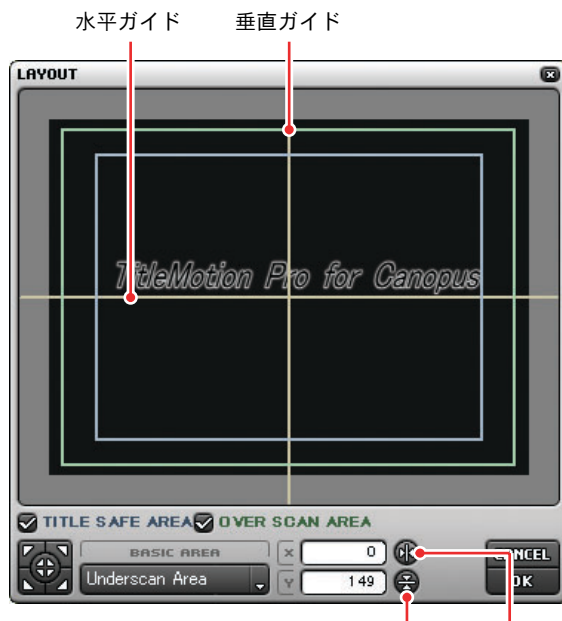
位置合わせマーク

[センター合わせ / コーナー合わせ] ボタン

◆ 位置合わせマークを TITLE SAFE AREA の右下に合わせた場合

## ● 水平ガイドや垂直ガイドに合わせる

タイトル文字を画面の水平ガイドや垂直ガイドに合わせる場合は、[ 水平位置合わせ ] ボタン、[ 垂直位置合わせ ] ボタンをクリックしてください。



[ 水平位置合わせ ] ボタン    [ 垂直位置合わせ ] ボタン

### ◆ タイトル位置を垂直ガイドに合わせた場合

## タイトルクリップのリンクを解除して編集する

一つのタイトルクリップを複数回使用している場合、そのタイトルクリップを編集すると、リンクしているタイトルクリップすべての内容が更新されます。

タイトルクリップのリンクを解除し、選択したタイトルクリップだけを編集する場合は、次の手順にしたがってください。

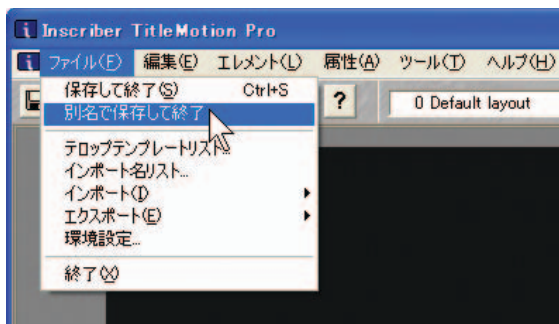
- 1 タイムラインウィンドウ上で編集するタイトルクリップをダブルクリックします。



### 知識

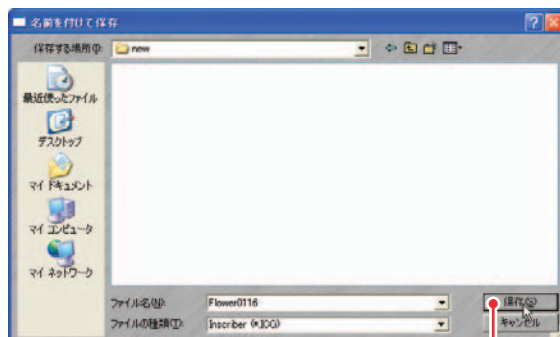
ピンウィンドウからリンクを解除する場合は、ピンウィンドウにあるタイトルクリップをダブルクリックします。

- 2 TitleMotion Pro for Canopus 上で編集し、[ファイル] メニューから [別名で保存して終了] を選択します。



[名前をつけて保存] ダイアログが表示されます。

3 元のファイルとは異なる名前を入力し、[保存] ボタンをクリックします。



[保存] ボタン

タイムラインウィンドウ上の選択されたタイトルクリップだけが更新され、ビンウィンドウに新しくタイトルクリップが作成されます。

## 12. オーディオを編集する

Aトラック上にオーディオクリップを配置する方法や、オーディオクリップのパラメータ設定、ボイスオーバーについて説明します。



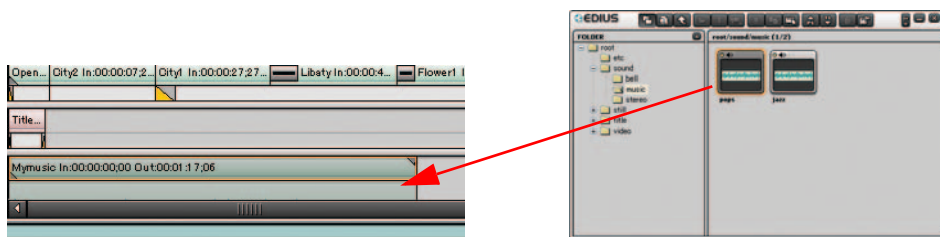
### 参照

オーディオフィルタを使用してオーディオにエフェクトを付ける方法については、「ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う」P286 を参照してください。各オーディオフィルタの特長とパラメータについては、オンラインヘルプを参照してください。

### Aトラックにオーディオクリップを配置する

Aトラックにオーディオクリップを配置するには、次の方法があります。

- ビンウィンドウにあるオーディオクリップを、Aトラックにドラッグします。



- ボイスオーバー機能を使用します（「ボイスオーバーでオーディオクリップを追加する」P395 参照）。
- VAトラック上のビデオクリップとオーディオクリップを、切り取り、またはコピーして、Aトラック上に貼り付けます。ビデオクリップは削除されます。

## ボイスオーバーでオーディオクリップを追加する

ボイスオーバーは、タイムラインクリップをプレビューしながら、ナレーションや効果音を追加する機能です。できあがった映像を見ながら音声（効果音）を追加することができるので、仕上がりをイメージしやすくなります。

- 1 タイムラインウィンドウの[ボイスオーバーダイアログを表示] ボタンをクリックします。

[ボイスオーバーダイアログを表示] ボタン



[ボイスオーバー] ダイアログが表示されます。





知識

【デバイス名】と【チャンネル】は、ご使用のサウンドボードにより表示される名称が異なります。

- 2 【デバイス名】メニューをクリックしてリストを表示し、入力元を選択します。
- 3 【チャンネル】メニューをクリックしてリストを表示し、追加するオーディオのソースを選択します。

選択したソースに応じて、【ボイスオーバー】ダイアログの表示が変わります。モノラルのソース（モノラルミキサー、マイク、電話線）を選択した場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。



知識

ボリュームが 0dB を超えたときは（デジタルクリップ）レベルメーター右側の白いラインが赤に変わります。レベルをリセットするには、赤のラインをクリックします。

- 4 【ボリューム】スライダで、ソースデータのボリュームを設定します。
- 5 【出力先】ボタンをクリックしてリストを表示し、【Track】を選択します。



知識

Aトラックとピンウィンドウにオーディオクリップを作成する場合は【Track】を選択します。  
ピンウィンドウだけにオーディオクリップを作成するには【Bin】を選択します。

- 6 ファイル名を入力し、[...] ボタンをクリックして保存先を指定します。
- 7 配置する A トラックを選択し、配置位置にタイムラインカーソルを移動させます。



- 8** ソースを準備して(必要に応じて頭出しして)、[ 開始 ] ボタンをクリックします。

[ 開始 ] ボタンが [ 停止 ] ボタンに変わり、タイムラインクリップの再生とオーディオソースデータの作成が始まります。

- 9** [ 停止 ] ボタンをクリックします。

タイムラインクリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、「このファイルを登録しますか?」というメッセージが表示されます。

- 10** [ はい ] をクリックします。

選択した A トラックにオーディオクリップが配置され、オーディオソースデータが保存されます。



#### 知識

手順 5 で [Bin] を選択した場合は、オーディオクリップは A トラックに配置されず、ビンウィンドウにオーディオクリップが作成されます。

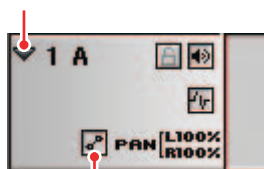
## オーディオクリップのパラメータを設定する

タイムラインに配置したオーディオクリップ上には、ボリュームの変化を示すボリュームラインと、パンの変化を示すパンラインが表示されています。

### ● ボリュームとパンを設定する（パン調整機能）

- 1 [トラック拡張] ボタンをクリックしてトラックを拡張します。

[トラック拡張] ボタン



[ボリューム /PAN] ボタン

- 2 [ボリューム /PAN] ボタンをクリックして、ボリュームかパンを選択します。



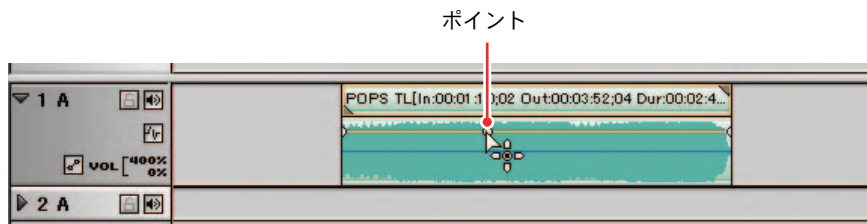
#### 知識

[ボリューム /PAN] ボタンをクリックするたび、ボリューム（赤線）とパン（青線）、無選択状態（グレースアウト）が切り替わります。

- 3 変化をつけたいところで、ボリューム（またはパン）ラインをクリックします。

ボリューム（またはパン）を表すポイントが追加されます。

- 4 ポイントを上下左右にドラッグし、ボリューム（またはパン）ラインの形を調整します。

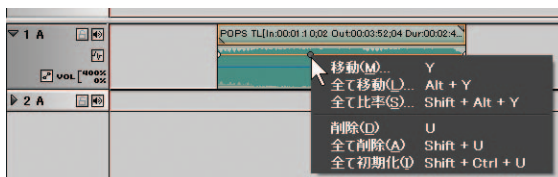


- ボリューム（またはパン）を微調整する場合は、調整したいポイントをクリックした状態でキーボードの [Shift] キーを押しながら、ドラッグします。
- ボリューム（またはパン）を全体的に変更する場合は、キーボードの [Alt] キーと [Shift] キーを押しながら、ラインをドラッグします。



## レベル（ライン）の調節

ラインの右クリックメニューから調節方法を選択します。



[移動]：

選択したポイントのボリューム、タイムコードの調節をします。

[全て移動]：

ライン全体のボリュームを調節します。

[全て比率]：

ライン全体のボリュームを倍率で調節します。

[削除]：

選択したポイントを削除します。

[全て削除]：

ポイントを削除し、ライン全体を初期値にします。

[全て初期化]：

ライン全体を初期値にします。

レベルの調節を数値入力で行うことができます。



◆ ボリューム

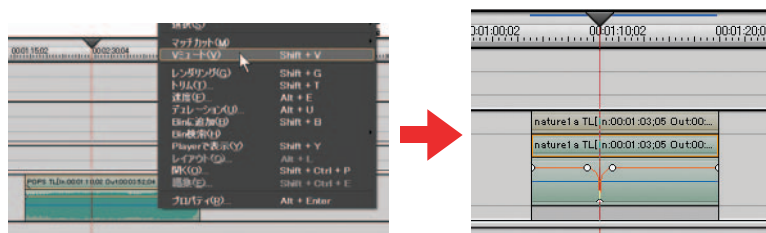


◆ PAN

## ● V ミュートを設定する

V ミュートを設定すると、徐々にボリュームを落とし、0 になった時点で同じスピードで音量を元に戻していきます。

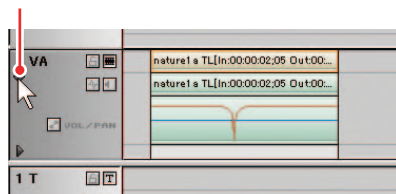
- 1 ボリュームを 0 にしたい時点で、タイムラインカーソルを移動させます。
- 2 V ミュートするクリップの右クリックメニューから [V-Mute] を選択します。



## 継続時間（ボリューム変化開始時から終了時までの時間）の調節

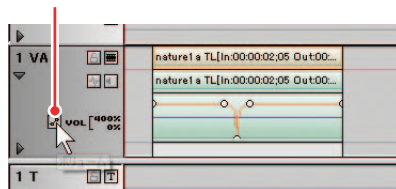
- 1 [トラック拡張 (1)] ボタンをクリックします。

[トラック拡張 1] ボタン



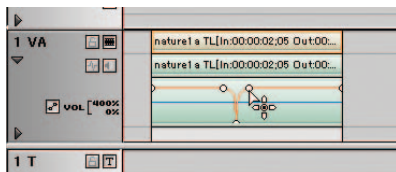
- 2 [ボリューム / PAN] ボタンをクリックし、ボリュームを選択します。

[ボリューム / PAN] ボタン



## ● 12. オーディオを編集する ●

3 ポイントを左右にドラッグして調節します。



### 参照

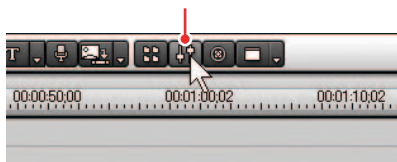
V ミュートの継続時間のデフォルト値は、[ 設定 ] ダイアログの [ 編集設定 ] にある [ 継続時間 ] の [ V ミュート ] で変更することができます。詳しくは「編集の初期設定を行う」P81、またはオンラインヘルプを参照してください。

## オーディオミキサーでボリュームを調整する

オーディオミキサーを使うと、全トラック、または各トラック単位でボリュームを調整することができます。ボリュームラインやパンラインのように時間軸に沿ってボリュームを調整するのではなく、トラックの最初から最後まで全体的な音量を調整することができます。

タイムラインウィンドウの [ マスターボリュームの設定 ] ボタンをクリックすると、オーディオミキサーが表示されます。

[ マスターボリュームの設定 ] ボタン



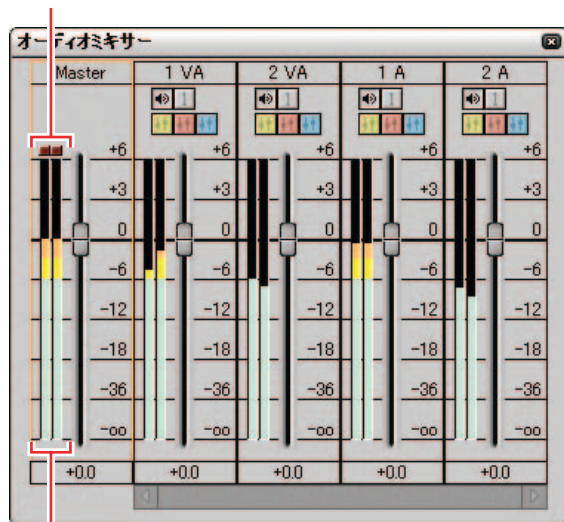
## ● 音量を調整する

全トラックの音量を調整するには、Master のフェーダを上下させます。

各トラックの音量を調整するには、各トラックのフェーダを上下させます。

- 1VA：1VA（ビデオ / オーディオ 1）トラック
- 2VA～：2VA（ビデオ / オーディオ 2）トラック～
- 1A：1A（オーディオ 1）トラック
- 2A～：2A（オーディオ 2）トラック～

レベルオーバーインジケータ



レベルメーター（左 / 右）

レベルメーター：

左右独立したレベルメーターを表示します。ピークホールド機能は通常の再生を行った場合に機能します。

レベルオーバーインジケータ：

レベルオーバーした場合に点灯します。クリックすると消灯します。



### 知識

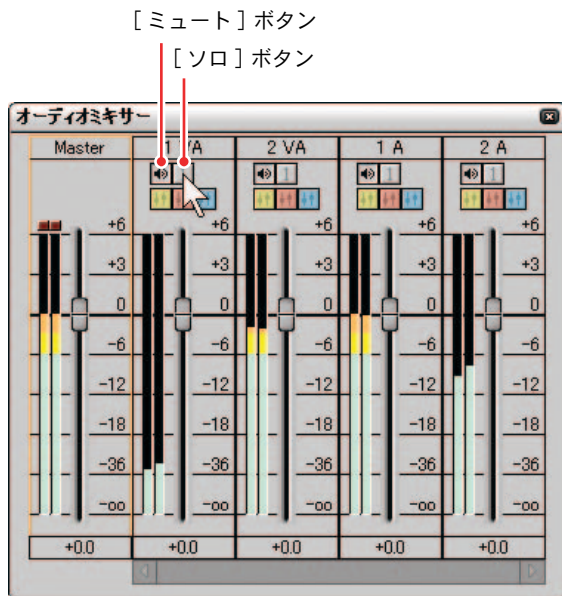
フェーダは、キーボードのカーソルキーで調整することができます。

- 1** 左右のカーソルキーを押してトラックを選択します。
- 2** 上下のカーソルキーを押すごとに1dBずつ変更されます。また、Shiftキーを押しながら上下カーソルキーを押すと 0.1dB ごとに変更されます。

## ● 指定したトラックのみ再生する

再生したいトラックの [ ソロ ] ボタンをクリックすると、そのトラックのみ再生します。

[ ミュート ] ボタンをクリックすると、そのトラックのみ消音します。

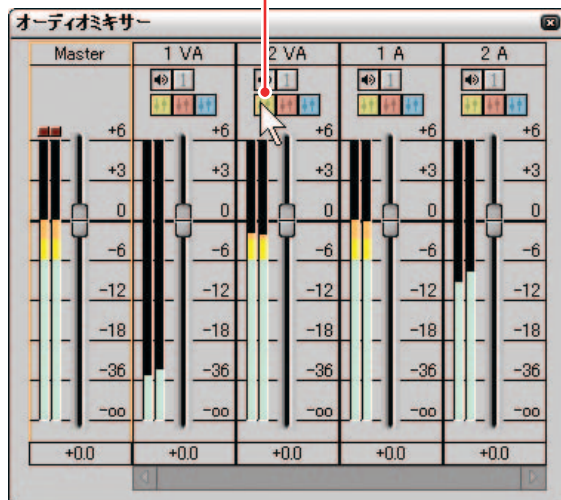




## ● 複数のトラックの音量差を保って調整する

同時に調整したいトラックの各 [ 連結 ] ボタンをクリックすると、フェーダの色が変化します。いずれかのフェーダを調整すると、同じ色をしたフェーダのトラックすべてが、その音量差を保って調整されます。

[ 連結 ] ボタン



## 13. 編集した映像を出力しよう

ビデオ編集が終わったデータを出力します。

出力前には、必ずプロジェクトを保存しておいてください。



### 参照

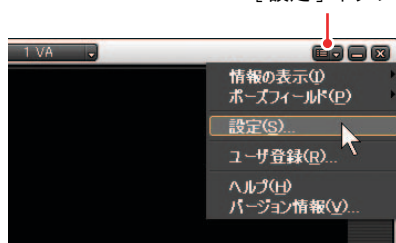
プロジェクトを保存する方法は「6. プロジェクトを保存しよう」P168 を参照してください。

### ● 出力設定を確認 / 変更する

- 1 モニタウィンドウの「設定」ボタンから「設定」を選択します。

「設定」ダイアログが表示されます。

「設定」ボタン



## 2 ハードウェアの「システム設定」をクリックします。



### 参照

〔設定〕ダイアログのハードウェア項目については、オンラインヘルプの「〔設定〕ダイアログ」、または本書の「ハードウェアの初期設定を行う」P89を参照してください。

## 3 出力設定を確認し、必要に応じて変更します。変更後、[OK] ボタンをクリックします。

## ファイル形式で出力する

編集した映像を、AVI 形式や MPEG 形式などのファイルで出力する方法を説明します。静止画や音声だけを出力する場合も、同様の手順で行います。

### ● ご注意

編集した映像の一部だけを出力する場合は、タイムラインモニタの [In 点の設定] ボタンと「Out 点の設定」ボタンで出力範囲を指定しておいてください。



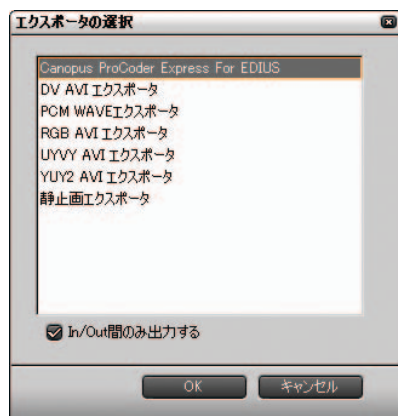
- 1 タイムラインモニタの [Export] ボタンをクリックします。

エクスポートメニューが表示されます。



- 2 [ファイルに出力]、または[ファイルに出力(タイムコードを表示)]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 出力したいファイル形式に応じてエクスポートを選択し、[OK] をクリックします。

出力したいファイルのエクスポートがない場合や、ファイル出力後そのまま DVD へ記録する場合は、[Canopus ProCoder Express For EDIUS] を選択してください。



#### 知識

タイムラインの In 点と Out 点間を出力する場合は、[In/Out 間のみ出力する] にチェックを入れてください。



#### 参照

エクスポートの形式については、「[設定] タブ」P68 の [CODEC] を参照してください。

- 4 以降は、選択したエクスポートによって手順が異なります。表示される画面にしたがって、操作してください。

## ● [Canopus ProCoder Express For EDIUS] を選択した場合

前ページの [ エクスポートの選択 ] ダイアログで [Canopus ProCoder Express For EDIUS] を選択すると、Canopus ProCoder Express For EDIUS が起動し、[ 目的・履歴の選択 ] ダイアログが表示されます。[ 目的・履歴の選択 ] ダイアログで選択する項目によって、出力手順が異なります。

### ● ご注意

出力したファイルをそのまま DVD へ記録する場合は、下記の「用途別で選択する」の手順にしたがって出力してください。その際、必ず手順 2 では [DVD] を、手順 4 では [VOB] を選択してください。なお、DVD への書き込みは DVD レコーダが搭載されているパソコンが必要です。

## 用途別で選択する

ここでは、直接 DVD に記録できるファイル出力方法を例に説明します。

### ● ご注意

#### 任意の位置にチャプターを付ける場合

- あらかじめマーカーポイントを設定しておいてください。マーカーの設定方法については「マーカーを設定する」P214 を参照してください。
- Canopus ProCoder Express for EDIUS で使用できるチャプター数は 50 個までです。マーカーポイントをチャプターにする場合には、マーカーポイントを 50 個までにしてください。
- Canopus ProCoder Express for EDIUS は、1GOP が 15 フレームとなります。チャプターは GOP の先頭に設定されるため、マーカーポイントとチャプターは最大で 14 フレームずれることがあります。



## 参照

最初からファイル形式を指定する場合は、「ファイル形式で選択する」P421 を参照してください。

- 1** [目的で選択する]にチェックを入れ、[次へ]ボタンをクリックします。



[次へ] ボタン

「ターゲットを選択」ダイアログが表示されます。



知識

以前使用した設定の履歴リストからも、出力パラメータを選択できます。

## ● 13. 編集した映像を出力しよう●

2 [DVD] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



[DVD] ダイアログが表示されます。

3 [NTSC]、または[PAL]のどちらかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



[ DVD ファイルタイプ ] ダイアログが表示されます。



- 4 [VOB] にチェックを入れ、[ 次へ ] ボタンをクリックします。



[ エンコード設定 ] ダイアログが表示されます。



#### 知識

出力後の映像を DVD オーサリングソフトウェアでオーサリングする場合は、MPEG2 形式のどちらかを選択します。

- 5 [CBR]、または [VBR] のどちらかを選択し、[ 次へ ] ボタンをクリックします。



[ DVD の長さ ] ダイアログが表示されます。

## ● 13. 編集した映像を出力しよう●

- 6 記録するビデオの長さを設定し、[次へ] ボタンをクリックします。



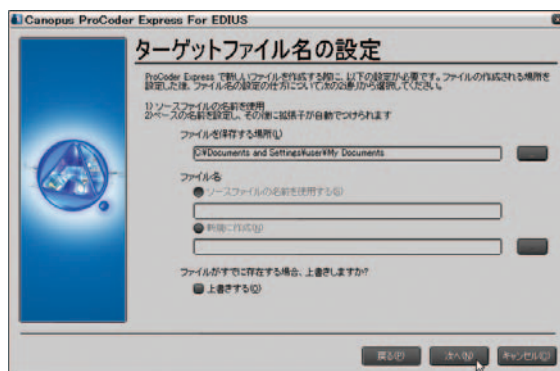
[エンコード設定] ダイアログが表示されます。

- 7 [画質優先]、または[速度優先]のどちらかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



[ターゲットファイル名の設定] ダイアログが表示されます。

- 8 保存場所や上書きの有無を設定し、[次へ] ボタンをクリックします。

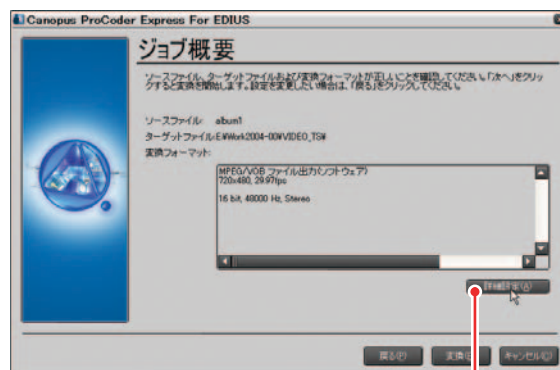


[ジョブ概要] ダイアログが表示されます。

### ● ご注意

DVD のファイルタイプに「V0B」を指定した場合は、DVD の規格に準拠したファイル名を使用するため、ファイル名の変更はできません。

- 9 設定内容を確認し、[詳細設定] ボタンをクリックします。



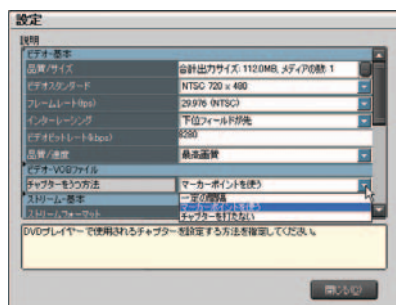
[詳細設定] ボタン

[設定] ダイアログが表示されます。

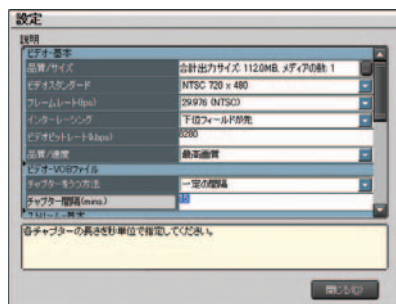
## ● 13. 編集した映像を出力しよう●

**10** [ビデオ-VOBファイル]にある[チャプターをうつ方法]の[▼](リスト)ボタンから[マーカーポイントを使う]を選択します。

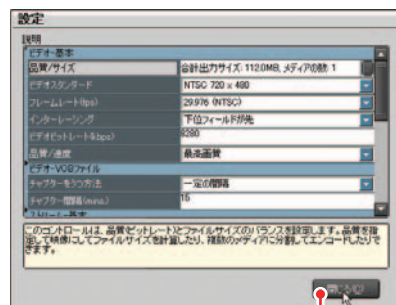
出力した DVD には、マーカーを設定した場面にチャプターが設定されます。



[一定の間隔]を選択すると、間隔を秒単位で設定できます。

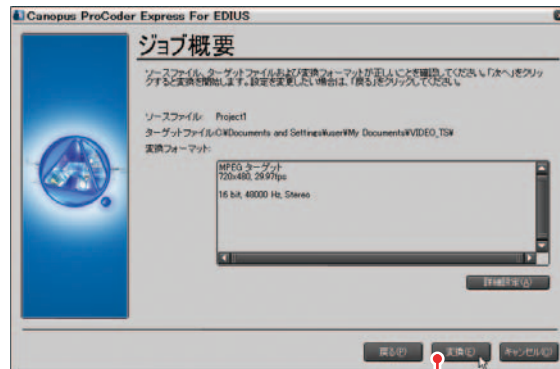


**11** [閉じる] ボタンをクリックして[設定]ダイアログを閉じます。



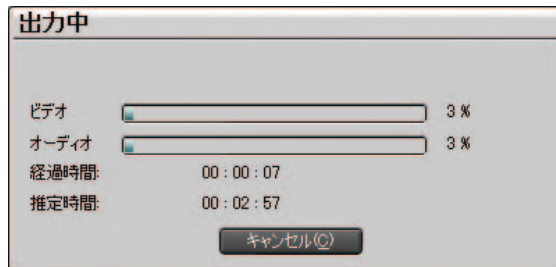
[閉じる] ボタン

**12** [変換] ボタンをクリックします。



[変換] ボタン

[出力中] ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。



出力が完了すると、[DVD への書き込み] ダイアログが表示されます。

## ● 13. 編集した映像を出力しよう●

- 13** DVD へ記録するファイルを確認します。ファイルを追加する場合は [追加] ボタンをクリックし、ファイルを指定します。

[追加] ボタン



### 知識

後で DVD へ記録する場合は、[DVD への書き込みをしない] にチェックを入れます。

- 14** DVD ドライブを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



DVD への書き込みを開始します。

DVD 書き込み中は、次の画面が表示されます。



知識

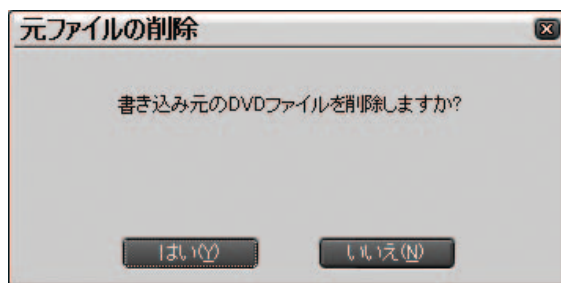
DVD ドライブにメディアが挿入されていないときは、次の画面が表示されます。



DVD への書き込みが完了すると [元ファイルの削除] ダイアログが表示されます。

### ● 13. 編集した映像を出力しよう ●

**15** [はい]、または [いいえ] のどちらかを選択します。



**16** 元の画面に戻りますので、[次へ] ボタンをクリックします。



**17** [終了] ボタンをクリックすると、画面が閉じ作業を終了します。



[終了] ボタン



## ● ファイル形式で選択する

ここでは、DivX 形式で出力する方法を例に説明します。

- 1 [ファイルタイプで選択する] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



[ファイルタイプを選択] ダイアログが表示されます。

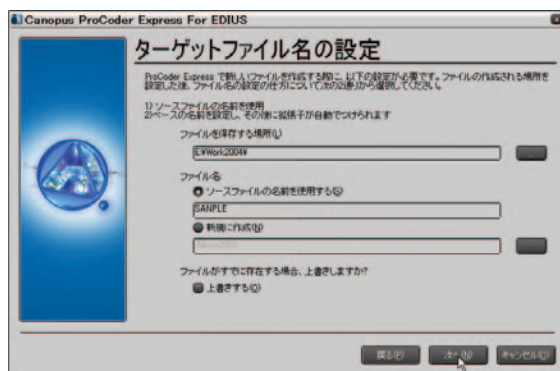
- 2 [DIVX] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



[ターゲットファイル名の設定] 画面が表示されます。

## ● 13. 編集した映像を出力しよう●

- 3 保存場所と保存ファイル名を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。



[ジョブ概要] ダイアログが表示されます。



### 知識

[...] ボタンをクリックすると、保存場所を指定（選択）することができます。

- 4 設定内容を確認し、[詳細設定] ボタンをクリックします。



[設定] ダイアログが表示されます。

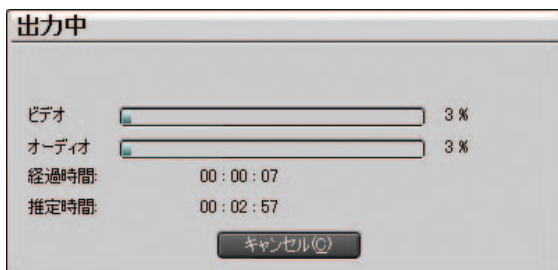
- 5 必要があれば出力パラメータを設定し、[閉じる] ボタンをクリックします。



- 6 [変換] ボタンをクリックします。



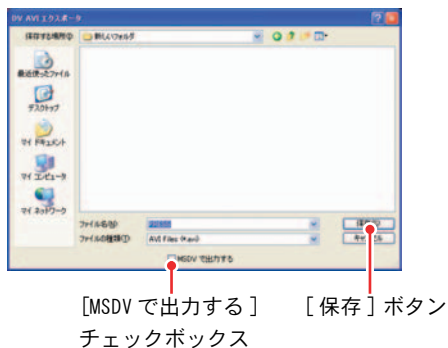
[出力中] ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。



### ● 13. 編集した映像を出力しよう ●

## ● [DV AVI エクスポート]、[PCM WAVE エクスポート] [UYVY AVI エクスポート]、[YUY2 AVI エクスポート]を選択した場合

- 1 ファイル名を入力し、保存先を選択して [保存] をクリックします。



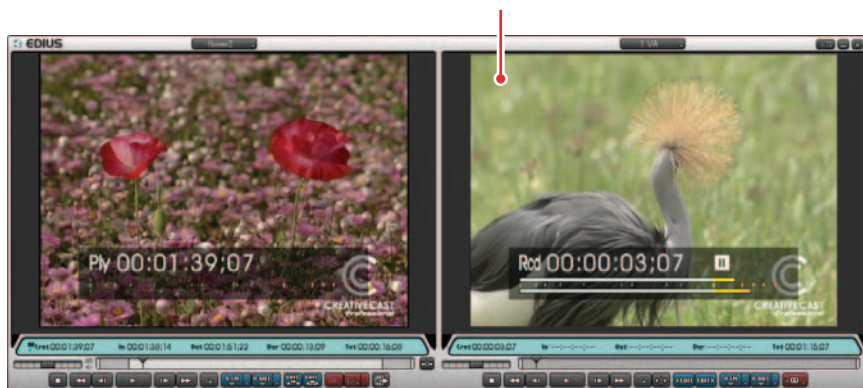
### 知識

[DV AVI エクスポート] を選択した場合、MSDV で出力することもできます。[MSDV で出力する] にチェックを入れてください。

## ● [ 静止画エクスポート ] を選択した場合

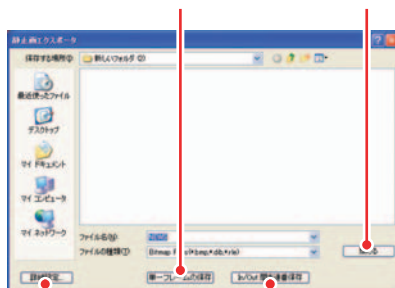
[Export] ボタンをクリックする前に、静止画で出力したい場面へタイムラインカーソルを移動させておきます。タイムラインウィンドウに表示されている映像が、静止画として出力されます。

静止画として保存される映像



### 1 ファイル名と出力先を入力し、出力形式を選択します。

[ 単一フレームの保存 ] ボタン [ 閉じる ] ボタン



[ 詳細設定 ] ボタン [ In/Out 点間を連番保存 ] ボタン



#### 知識

[ 詳細設定 ] ボタンをクリックすると、出力画像のアスペクト比や出力フィールドなどを設定することができます。

## ● 13. 編集した映像を出力しよう ●

---

- 2** [ 単一フレームの保存 ] ボタンをクリックします。

映像が、静止画として出力されます。

- 3** [ 閉じる ] ボタンをクリックします。



In 点と Out 点間の映像を、連番の静止画として出力することもできます。  
手順 3 で [ In/Out 点間を連番保存 ] ボタンをクリックしてください。指定したファイル名の末尾に 5 桁の連番を付加して保存されます。

## DV テープに出力する

パソコンに外部 DV 機器を接続し、映像をテープに記録することができます。



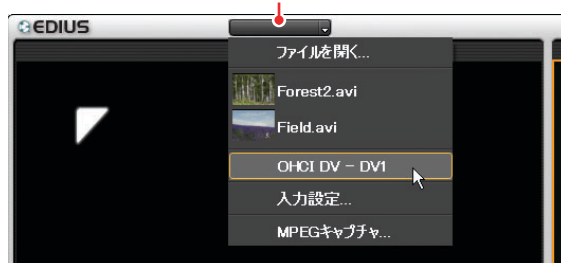
### 知識

- DV テープに出力するとき、同時にアナログ機器へも出力することができます。
- DV テープに出力するときに表示されるメッセージについて、下記の当社ウェブページをご覧ください。

<http://www.canopus.co.jp/tech/faqid/faq000513.htm>

- 1 外部 DV 機器を接続します。
- 2 ソースモニタのチャンネル / ファイル選択ボタンから [OHC1 DV-DV1] を選択します。

チャンネル / ファイル選択ボタン



## ● 13. 編集した映像を出力しよう ●

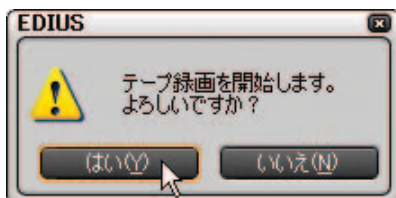
- 3 タイムラインモニタの [Export] ボタンをクリックし、リストを表示します。



- 4 [テープに出力]、または [テープに出力(タイムコードを表示)] をクリックします。

テープの記録を開始するかを確認するメッセージが表示されます。

- 5 [はい] をクリックします。



[テープ出力] ダイアログが表示され、タイムラインクリップの再生と外部 DV 機器への出力を開始します。最後まで出力すると [テープ出力] ダイアログが閉じます。







- 出力を中断するときは、[ 中止 ] をクリックしてください。
- タイムラインに In/Out 点を設定している場合は、In/Out 点間のみテープに出力されます。

## アナログ機器に出力する

### ● ご注意

当社製リアルタイム・ノンリニア編集システムでは、次の製品がアナログ機器への出力に対応しています。

- ・ DVStorm シリーズ
- ・ DVReX-RT
- ・ DVReX-RT Professional

**1** アナログ機器の設定を外部入力に切り換え、録画状態にします。

**2** タイムラインモニタの〔再生〕ボタンをクリックします。

データの出力を開始します。



**3** 出力を停止するときは、タイムラインモニタの〔停止〕ボタンをクリックします。

データの出力を停止します。



**4** アナログ機器の録画を停止します。



# 付録

---

# ショートカット一覧

## ●キーボードショートカット

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
アクティブウィンドウの切り替え	Player/Recorder の切り替え	Shift + Tab	パレット以外
	Player/Recorder の切り替え	Tab	モニタウィンドウ
	Player への切り替え	Ctrl + Alt + P	
	Recorder への切り替え	Ctrl + Alt + R	
	タイムラインウィンドウ	T	
	タスクの切り替え	Alt + Esc	
	タスクの切り替え	Alt + Tab	
	ピンウィンドウ	B	Effect パレット以外
	プレビューウィンドウ	P	
クリップ操作	クリップの速度変更	Alt + E	クリップ
	クリップのプロパティ	Alt + Enter	
	トリム	Shift + T	
	クリップの検索	Ctrl + F	ピンウィンドウ
	リネーム	F2	ピンウィンドウ
	クリップを追加	Ctrl + 0	ピンウィンドウ
		Ctrl + Shift + 0	タイムラインウィンドウ
	トリム Out モード	M	クリップ
	トリム In モード	N	クリップ
	スライドトリム Out モード	Ctrl + Alt + M	クリップ
	スライドトリム In モード	Ctrl + Alt + N	クリップ

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
クリップ操作	スプリットトリム Out モード	Shift + M	クリップ
	スプリットトリム In モード	Shift + N	クリップ
	リップルトリム Out モード	Alt + M	クリップ
	リップルトリム In モード	Alt + N	クリップ
	スリップモード	Alt + B	クリップ
	スプリットリップルトリム Out モード	Shift + Alt + M	クリップ
	スプリットリップルトリム In モード	Shift + Alt + N	クリップ
	スプリットスライドトリム Out モード	Ctrl + Shift + Alt + M	クリップ
	スプリットスライドトリム In モード	Ctrl + Shift + Alt + N	クリップ
	ローリングモード	Ctrl + Alt + B	クリップ
クリップボード	クリップとフィルタを置き 換え	Shift + Alt + R	タイムラインウィンドウ
	クリップのみ置き換え	Shift + R	タイムラインウィンドウ
	クリップボードからカーソ ル位置に貼付	Ctrl + V	タイムラインウィンドウ
	クリップボードに切り取り	Ctrl + X Shift + Delete	タイムラインウィンドウ ピンウィンドウ
	クリップボードにコピー	Ctrl + C	タイムラインウィンドウ ピンウィンドウ
	カーソル位置に貼付	Shift + Insert	タイムラインウィンドウ ピンウィンドウ
	クリップを置き換え	Ctrl + R	タイムラインウィンドウ
	クリップボードへコピー	Ctrl + Insert	タイムラインウィンドウ
再生 / 停止	10 フレーム後へ	Shift + →	タイムラインウィンドウ
	10 フレーム前へ	Shift + ←	タイムラインウィンドウ

●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
再生 / 停止	早送り	L	タイムラインウィンドウ
	繰り返し再生	Ctrl + スペース	タイムラインウィンドウ
	コマ送り	→	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	コマ戻し	←	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	再生 / 停止	Enter	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力停止	F5	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	巻戻し	J	タイムラインウィンドウ
	再生 / 停止	スペース	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力一時停止	F6	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力巻き戻し	F2	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	一時停止	K	タイムラインウィンドウ
	バッファしてから再生 / 停止	Shift + スペース	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ ピンウィンドウ
	外部入力再生 / 一時停止	F7	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力の前のフレームへ 移動	F4	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力の巻き戻し	F3	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
範囲選択	すべてのトラックを選択	Shift + A	タイムラインウィンドウ
	選択をクリア	Esc	タイムラインウィンドウ
	追加選択	Alt + スペース	タイムラインウィンドウ

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
範囲選択	反転選択	Shift + Ctrl + Alt + スペース	タイムラインウィンドウ
	フォーカス追加範囲選択 - 上	Shift + Alt + ↑	タイムラインウィンドウ
	フォーカス追加範囲選択 - 下	Shift + Alt + ↓	タイムラインウィンドウ
	フォーカス追加範囲選択 - 左	Shift + Alt + ←	タイムラインウィンドウ
	フォーカス追加範囲選択 - 右	Shift + Alt + →	タイムラインウィンドウ
表示	ソースモニタで表示	Shift + Y	タイムラインウィンドウ
		Enter	ピンウィンドウのビデオ・オーディオ・静止画クリップ
	ウェーブフォーム表示	Ctrl + W	タイムラインウィンドウ
	オーディオラバーバンド	S	
	スケール - アンドゥ	Ctrl + U	
	スケール - ズームアウト	-	
	スケール - ズームアウト	Shift + 0	
	スケール - ズームイン	+	
	ステータス表示の切り替え	Ctrl + G	
	タイムスケール - ズームイン	Shift + I	タイムラインウィンドウ
	パレット表示の切り替え	H	
	フォルダビュー表示の切り換え	Ctrl + R	ピンウィンドウ
	プロパティを表示	Alt + Enter	ピンウィンドウのビデオ・オーディオ・静止画クリップ
	一つ上のフォルダを表示	Backspace	ピンウィンドウ
	ミキサラバーバンド	W	タイムラインウィンドウ
	レイアウト	Alt + L	

# ●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
表示	ビデオミュート	Shift + W	タイムラインウィンドウ
ファイル操作	プロジェクトを開く	Ctrl + O	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	プロジェクトを保存する	Ctrl + S	ビンウィンドウ モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
編集（選択）	In 点・Out 点の選んだトラックを選択	Ctrl + Alt + E	タイムラインウィンドウ
	In 点・Out 点のすべてのトラックを選択	Shift + Alt + E	
	選んだトラックの先頭まで選択	Ctrl + Home	
	選んだトラックの末尾まで選択	Ctrl + End	
	カーソル位置のすべてのトラックを選択	Shift + E	
	カーソル位置のトラックを選択	Ctrl + E	
	選んだトラックを選択	Ctrl + A	
	すべてを選択	Shift + A	ビンウィンドウ / [バッチキャプチャ] ダイアログ / [Information] パレット / [Marker] パレット
	タイムラインカーソルからすべてのトラックの先頭まで選択	Shift + Home	タイムラインウィンドウ
	タイムラインカーソルからすべてのトラックの末尾まで選択	Shift + End	
	フォーカス反転選択 - 上	Ctrl + Alt + ↑	
	フォーカス反転選択 - 下	Ctrl + Alt + ↓	



機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集（選択）	フォーカス反転選択 - 左	Ctrl + Alt + ←	タイムラインウィンドウ
	フォーカス反転選択 - 右	Ctrl + Alt + →	
編集（削除）	削除	Delete	タイムラインウィンドウ / ビンウィンドウ / [Marker] パレット / [Information] パレット
	In 点の削除	Alt + I	タイムラインウィンドウ
	Out 点の削除	Alt + O	
	選んだクリップのビデオを 削除	Alt + C	
	選んだクリップのオーディ オを削除	Shift + Alt + C	
	複数選択の場合にトランジ ション、クロスフェードの みを削除	Alt + T	
	選んだクリップのフィルタ をすべて削除	Alt + F	
	選んだクリップのミキサー をすべて削除	Alt + G	
	選んだオーディオのフィル タを削除	Ctrl + Alt + F	
	選んだビデオのフィルタを 削除	Shift + Alt + F	
	選んだミキサーのキーを削除	Ctrl + Alt + G	
	選んだミキサーのトラック トランジションを削除	Shift + Alt + G	
	選んだミキサーのトランス ペアレンシーを削除	Shift + Ctrl + Alt + G	
	オーディオラバーバンドのボ リュームを削除	Shift + Alt + H	

# ●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集（削除）	オーディオラバーバンドのパンを削除	Ctrl + Alt + H	タイムラインウィンドウ
	クロスフェードのみを削除	Ctrl + Alt + T	
	トランジションのみを削除	Shift + Alt + T	
	リップル削除	Alt + Delete	
	スペースをリップル削除	Shift + Alt + S	
	クリップのビデオをリップル削除	Alt + A	
	クリップのオーディオをリップル削除	Ctrl + Alt + A	
	In-Out をリップル削除	Alt + D	
	In-Out を削除	D	
編集（貼り付け）	Player 映像をタイムラインに貼り付け	E	モニタウィンドウ
	選んだクリップの In 側に貼り付け	Shift + Alt + V	タイムラインウィンドウ
	選んだクリップの Out 側に貼り付け	Alt + V	
	カーソル位置にトランジションを貼り付け	Ctrl + K	
編集（設定）	In 側にトランジションをはりつけ	Shift + Alt + K	タイムラインウィンドウ
	Out 側にトランジションをはりつけ	Alt + K	
	In 側にトランジションを作成	Shift + Alt + P	
	Out 側にトランジションを作成	Alt + P	
	Video の In 点の設定	I	
	Video の Out 点の設定	O	

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集 (設定)	V ミュート	Shift + V	タイムラインウィンドウ
	デュレーション	Alt + U	
	トラックロック	Shift + L	
	ミュート	Shift + S	
	トランジションを作成 (1 秒)	Alt + 1	
	トランジションを作成 (2 秒)	Alt + 2	
	トランジションを作成 (3 秒)	Alt + 3	
	トランジションを作成 (4 秒)	Alt + 4	
	トランジションを作成 (5 秒)	Alt + 5	
	デフォルトのトランジションを適用	Ctrl + P	
	デュレーション-Out トラックトランジション	Ctrl + Alt + U	
	デュレーション-In トラックトランジション	Shift + Alt + U	
編集 (分割)	選んだトラックを In 点・Out で分割	Ctrl + Alt + D	タイムラインウィンドウ
	選んだトラックをカーソル位置で分割	Ctrl + D	
	すべてのトラックを In 点・Out 点で分割	Shift + Alt + D	
	すべてのトラックをカーソル位置で分割	Shift + D	
編集 (移動)	選んだマーカーポイントに移動	Ctrl + F	[Marker] パレット
	カーソルをタイムライン先頭へ移動	Home	タイムラインウィンドウ
	カーソルを選んだクリップの In 点へ移動	Shift + Alt + J	

# ●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集（移動）	カーソルを選んだクリップの Out 点へ移動	Alt + J	タイムラインウィンドウ
	前のクリップへ選択移動	Alt + PageUp	
	次のクリップへ選択移動	Alt + PageDown	
	1 つ前の編集点に移動	Ctrl + ←	
		PageUp	
	次の編集点に移動	Ctrl + →	
		PageDown	
	前のマーカーへカーソル移動	Shift + PageUp	
	次のマーカーへカーソル移動	Shift + PageDown	
	トラック選択移動 - 上	↑	
	トラック選択移動 - 下	↓	
	フォーカス移動 - 上	Shift + Ctrl + Alt + ↑	
	フォーカス移動 - 下	Shift + Ctrl + Alt + ↓	
	フォーカス移動 - 左	Shift + Ctrl + Alt + ←	
	フォーカス移動 - 右	Shift + Ctrl + Alt + →	
	フォーカス選択移動 - 上	Alt + ↑	
	フォーカス選択移動 - 下	Alt + ↓	
	フォーカス選択移動 - 左	Alt + ←	
	フォーカス選択移動 - 右	Alt + →	
編集（置き換え）	選んだクリップのフィルタを置き換え	Alt + R	タイムラインウィンドウ
	選んだミキサーを置き換え	Shift + Ctrl + R	
	クリップを置き換え	Ctrl + R	
	選んだフィルタの切り換え	Ctrl + F	[Information] パレット
	ジョグ / シャトル切り換え	Ctrl + J	モニタウィンドウ

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集 (切り換え)	挿入 / 上書きモードの切り換え	Insert	タイムラインウィンドウ
編集 (表示)	スクロール - 上	Shift + Ctrl + PageUp	タイムラインウィンドウ
	スクロール - 下	Shift + Ctrl + PageDown	
	スクロール - 左	Ctrl + PageUp	
	スクロール - 右	Ctrl + PageDown	
	タイムスケール - Fit	Ctrl + 0	
	タイムスケール - 1 フレーム	Ctrl + 1	
	タイムスケール - 5 フレーム	Ctrl + 2	
	タイムスケール - 1 秒	Ctrl + 3	
	タイムスケール - 5 秒	Ctrl + 4	
	タイムスケール - 15 秒	Ctrl + 5	
	タイムスケール - 1 分	Ctrl + 6	
	タイムスケール - 5 分	Ctrl + 7	
	タイムスケール - 15 分	Ctrl + 8	
	タイムスケール - 1 時間	Ctrl + 9	
編集 (追加)	バッチキャプチャリストに追加	Ctrl + B	[ バッチキャプチャ ] ダイアログ
	ピンウィンドウに追加	Shift + B	タイムラインウィンドウ
	マーカの追加	V	
	ラバーハンドポイントの追加	U	
編集 (その他)	静止画を保存	Ctrl + T	タイムラインウィンドウ
	リップル切り取り	Alt + X	
	取り消し	Ctrl + Z	

# ●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集（その他）	やり直し	Ctrl + Y	タイムラインウィンドウ
		Shift + Ctrl + Z	
	レンダリングして追加	Shift + Q	
	過負荷部分をレンダリング （全体）	Shift + Ctrl + Q	
	負荷部分をレンダリング （全体）	Shift + Ctrl + Alt + Q	
	過負荷部分をレンダリング （In-Out 点）	Ctrl + Q	
	負荷部分をレンダリング （In-Out 点）	Ctrl + Alt + Q	
	すべてをレンダリング	Q	
	一時ファイルの削除	Alt + Q	
	クリップレンダリング	Shift + G	
	モニタウィンドウのポップ アップメニュー	Shift + F1	
	タイムラインウィンドウの ポップアップメニュー	Shift + F2	
	ピンウィンドウのポップ アップメニュー	Shift + F3	
	編集する	Shift + Ctrl + E	
その他	新規タイトルを作成	Ctrl + T	ピンウィンドウ
	設定ダイアログを開く	Enter, Alt + Enter	ピンウィンドウのタイト ル・カラー・カラーマッ トクリップ
	ヘルプ	F1	
	アプリケーション終了	Alt + F4	
	右クリックメニューを開く	App	

## ●マウスショートカット

機 能	ボタ ン	操 作	キ ー	適用箇所
1つのクリップを選択	左	クリック		クリップ
1つのクリップを追加選択			Shift	
1つのクリップを反転選択			Ctrl	
フォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
クリップの移動		ドラッグ		
クリップの追加範囲を選択			Shift	
クリップの反転範囲を選択			Ctrl	
クリップのスリップ			Alt	
クリップの連結移動			Shift + Alt	
クリップのローリング			Ctrl + Alt	
クリップの設定		ダブルクリック		タイトルクリップ / カラークリップ
ソースモニタで表示				
クリップメニューを表示	右	クリック		クリップ
クリップを選択	左	クリック		クリップの In 点 / Out 点
クリップを追加選択			Shift	
クリップを反転選択			Ctrl	
クリップのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
クリップのトリム		ドラッグ		
クリップのスプリットトリム			Shift	
クリップのリップルトリム			Alt	

# ●ショートカット一覧●

機 能	ボタン	操 作	キー	適用箇所
クリップのスプリット リップル	左	ドラッグ	Shift + Alt	クリップの In 点 / Out 点
クリップのスライド			Ctrl + Alt	
クリップのスプリットス ライド			Ctrl + Shift + Alt	
クリップメニューを表示	右	クリック		クリップの In 点 / Out 点
1つのトランジションを 選択	左	クリック		トランジション
1つのトランジションを 追加選択			Shift	
1つのトランジションを 反転選択			Ctrl	
トランジションのフォー カス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
トランジションの移動		ドラッグ		
トランジションの追加範 囲を選択			Shift	
トランジションの反転範 囲を選択			Ctrl	
トランジションのスライド			Ctrl + Alt	
トランジションのスプ リットスライド			Ctrl + Shift + Alt	
トランジションの設定				
トランジションメニュー を表示	右	クリック		
トランジションを選択	左	クリック		トランジションの In 点 / Out 点
トランジションを追加選択			Shift	
トランジションを反転選択			Ctrl	
トランジションのフォー カス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	



機 能	ボタン	操 作	キー	適用箇所
トランジションのトリム	左	ドラッグ		トランジションの In 点 / Out 点
トランジションのスプリットトリム			Shift	
トランジションの設定		ダブルクリック		
トランジションメニューを表示	右	クリック		
1つのミキサーを選択	左	クリック		ミキサー
1つのミキサーを追加選択			Shift	
1つのミキサーを反転選択			Ctrl	
ミキサーのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
ミキサーの移動		ドラッグ		
ミキサーの追加範囲を選択			Shift	
ミキサーの反転範囲を選択			Ctrl	
ミキサーメニューを表示	右	クリック		
1つのミキサーを選択	左	クリック		ミキサーの In 点 / Out 点
1つのミキサーを追加選択			Shift	
1つのミキサーを反転選択			Ctrl	
ミキサーのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
トラックトランジショントリム		ドラッグ		
ミキサーメニューを表示	右	クリック		
選択解除	左	クリック		クリップの配置されていないタイムライン上
範囲選択		ドラッグ		
追加範囲選択			Shift	
反転範囲選択			Ctrl	

# ●ショートカット一覧●

機 能	ボタン	操 作	キー	適用箇所
通常メニュー	右	クリック		クリップの配置されていないタイムライン上
ポイントを移動	左	ドラッグ		ラバーバンドポイント
全体を移動			Alt	
全体を割合移動			Shift + Alt	
全体を割合移動（少量）			Ctrl + Alt	
ラバーバンドメニューを表示	右	クリック		
移動	左	ドラッグ		クリップ
スナップ反転 + 移動			Shift	
クリップのコピー			Ctrl	
リップル移動			Alt	
リップル反転 + コピー			Shift + Ctrl	
スナップ反転 + リップル移動			Shift + Alt	
トリム	左	ドラッグ		トリム
スナップ反転 + トリム			Shift	
移動	左	ドラッグ		ラバーハンド
スナップ反転			Shift	
少量移動			Ctrl	
スナップ反転 + 少量移動			Shift + Ctrl	

# 索引

## E

EDIUS マーク 77  
「Effect」パレット 283  
「Export」ボタン 408

## I

「Information」パレット 305, 306  
In 点 / Out 点 (オーディオ)  
移動 (In 点) 145  
移動 (Out 点) 146  
削除 147  
設定 143  
In 点 / Out 点 (素材ファイル)  
移動 (In 点) 140  
移動 (Out 点) 141  
再生 140  
設定 139  
削除 142

## L

LAYOUT 387  
オーバースキャンエリア 389  
「垂直位置合わせ」ボタン 391  
「水平位置合わせ」ボタン 391  
「センター合わせ / コーナー合わせ」  
ボタン 390  
タイトルセーフエリア 389

## M

MPEG キャプチャ 161

## T

TitleMotion Pro for Canopus 326

## V

「Vector Scope」ダイアログ 311

Video Layout 273  
VST プラグイン 323  
V ミュート 401

## あ

アニメーション 374  
「アプリケーション設定」ダイアログ 92  
アフレコ 395

## い

インストール 7

## え

「エクスポートの選択」ダイアログ 409  
エフェクト  
オーディオクロスフェード 290  
オーディオフィルタ 286  
キー 303  
クリップ固定モード 298  
クリップ伸縮モード 298  
全長の変化 298  
タイトルミキサー 387  
透過 304  
動作モード 298  
トラックトランジション 296  
トランジション 290  
ビデオフィルタ 286  
エフェクトの確認 / 変更 / 調整 305  
ウェーブフォーム 310  
設定ダイアログ 308  
ベクトルスコープ 310  
エフェクトの削除 308  
エフェクトの種類 282  
システムプリセットエフェクト 283  
複合プリセットエフェクト 283  
プラグインベースエフェクト 282  
ユーザープリセットエフェクト 283

エフェクトを設定 282

## お

オーディオのキャプチャ 151

オーディオミキサー 402

音量調整 403

「ソロ」ボタン 404

「ミュート」ボタン 404

「連結」ボタン 405

オーディオレベルメーター 125

オフラインクリップの復元 71

## か

拡張子

csv 157

ec1 157

tpd 322

## く

クリップ

アプリケーションソフトから開く 183

移動 191

カラーバークリップ 184

カラーマットクリップ 186

コピー 189

再生 205

情報を見る 181

スナップ 83

選択 229

登録 177

登録を解除 190

トラックに配置 206

並び替え 192

フォルダごと登録 179, 180

クリップの検索 200

結果削除 204

クリップの表示変更 111

クリップの分類 195

クリップの分類（フォルダビュー）

フォルダコピー・移動 196

フォルダ削除 197

フォルダ追加 196

クリップビューの表示変更 193

詳細表示 194

## し

出力 406

出力設定の確認 / 変更 406

シングルモード 96

## せ

セットアップ 5

## そ

ソースモニタ

操作ボタン 138

## た

タイトルの位置を調整 387

タイトルの出力 386

タイムスケール 106

タイムライン

In 点 / Out 点間の再生 212

In 点 / Out 点の削除 213

In 点 / Out 点の設定 210

再生速度変更 271

プレビュー 207

レンダリング 219

## て

テープへの出力

DV 427

VTR 430

テキスト

位置 339

サイズ 335

特殊文字 331

フォント 335

## と

動作環境 6

トラックの追加 97

トラック名の変更 104

トリミング

スプリットトリム 265

スライドトリム 266

スリップトリム 266  
 リップトリム 265  
 ローリングトリム 266

## は

パーシャルレンダリング 221  
 ハードウェア設定  
   システム設定 90  
   出力設定 91  
 ハイブリッドデジタイズ 160  
 波形表示（オーディオ） 287  
 バッチキャプチャ 154  
 「バッチキャプチャ」ダイアログ 154  
 バッチキャプチャリスト  
   使用 159  
   新規作成 158  
   登録 154  
   保存 157  
 「パレットの表示 / 非表示」ボタン 283  
 パン 398

## ひ

ビンウィンドウ 110  
   インポート 199  
   エクスポート 198  
   詳細表示変更 126

## ふ

ファイル形式の出力 408  
 フォルダショートカット 285  
 フォルダビュー  
   サイズ変更 113  
   表示 / 非表示 110  
 プレビュー  
   シャトルスライド 136  
   ポジションバー 135  
 「プロジェクト設定」ダイアログ  
   「設定」タブ 68  
   「プリセット」タブ 67  
 プロジェクトの保存 168  
   上書き 169  
   設定変更 170  
   名前をつける 169

プロジェクトのマーシ 172  
 プロジェクトファイル  
   新規作成 66  
   読み込み 70

## へ

「ベクトルスコープ」ダイアログ  
   「Chroma」ボタン 312  
   「IRE」ボタン 312  
   「Line」ボタン 311  
   Select ツール 312  
   「Shade」ボタン 311  
   「V」ボタン 311  
   「W」ボタン 311  
 「ベクトルスコープ / ウェーブフォームダイアログを表示」ボタン 310  
 編集 225  
   3点編集 243  
   4点編集 244  
   移動 239  
   上書き 236  
   エフェクトのみ貼り付け 237  
   置き換え 236  
   クリップのみ貼り付け 238  
   コピー 234  
   削除 246  
   挿入モード / 上書きモード 226  
   追加 243  
   同期モード 228  
   トリミング 263  
   分割 261  
   まとめて移動 239  
   モードの切り換え 226  
   元に戻す 280  
   やり直し 281  
 「編集設定」ダイアログ  
   「レンダリング」 84  
   「キャプチャ」 87  
   「継続時間」 86  
   「タイムライン」 82

## ほ

ボイスオーバー 395

ボタン変更 114  
ボリウム 398  
「ボリウム /PAN」 ボタン 398

## ま

マーカー  
削除 218  
設定 214  
マーカー位置に移動 217  
マウスジェスチャ 137

## み

「ミキサー」 ボタン 304

## ゆ

ユーザー登録 48  
ユーザープリセットエフェクト  
削除 320  
登録 315  
入力 323  
出力 322  
整理 317

## り

リップル移動 242  
リップル切り取り 232  
リップル削除 247  
In/Out 248  
オーディオクリップ 250  
ビデオクリップ 249

## れ

レイアウト  
使用 131  
登録 129  
名前変更 130  
レベル（ライン）の調節 400