

ユーザーズガイド

HDWS Series
REXCEED Series
VELXUS Series





EDIUS Pro 5

F095807224

🛄 ご注意

- (1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3) 本製品は内容について万全を期して作成しましたが、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの点がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4) 運用した結果については、(3)項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
- (6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアッセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、CANOPUS / カノープス、EDIUS / エディウスおよびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) REXCEED はカノープス株式会社の商標です。
- (9) HDV はソニー株式会社と日本ビクター株式会社の商標です。
- (10) 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。
- (11) QuickTime および QuickTime ロゴは、ライセンスに基づいて使用される商標です。 QuickTime は、米 国およびその他の国々で登録された商標です。
- (12) Inscriber は Inscriber Technology Corporation の登録商標です。TitleMotion および Inscriber ロゴは Inscriber Technology Corporation の登録商標です。
- (13) Adobe、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
- (14) S×Sメモリーカード、XDCAM、XDCAM EX はソニー株式会社の商標です。
- (15) HDMI, the HDMI logo and High-Definition Multimedia Interface are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing LLC.
- (16) 【DOLBY DIGITAL DIGITAL ラトリーズからの実施権に基づき製造されています。
- (17) その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

◯ 表記について

- ■本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- ■本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
- ■本書は PC の基本的な操作を行うことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、 一般的な PC の操作と同様に行ってください。
- ■本書では、EDIUS 5 や EDIUS シリーズを「EDIUS」と表記します。
- 本書では Microsoft® Windows® Vista operating system を Windows Vista (Ultimate、Home Premium、Home Basic、Business、Enterprise の総称) と表記します。
- ■本書では、Microsoft[®] Windows [®] XP Professional operating system を Windows XP と表記します。

⚠ 警告

健康上の注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い光や刺激や点滅によって、一時的にてんかん・意識の喪失などが引き起こされる場合があります。こうした経験をこれまでにされたことがない方でも、それが起こる体質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たられる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談してください。

著作権について

テレビ放送やビデオなど、他人の作成した映像/音声をキャプチャしたデータは、動画、静止画にかかわらず個人として楽しむ以外は、著作権法上、権利者に無断では使用できません。また、個人として楽しむ目的であっても複製が制限されている場合があります。キャプチャしたデータのご利用に対する責任は一切負いかねますのでご注意ください。

EDIUS ユーザーズガイド July 23, 2008 Copyright © 2008 Thomson All rights reserved.

目 次

 	△ F	РΤ	_	ĸ	

準 備

1	映像編集のワークフロー
	ビデオ作品の制作工程・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2
	タイムラインの機能・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4
	フレームレートが異なるクリップの混在編集・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	再生の設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
2	EDIUS の起動
	EDIUS を起動する · · · · · · · · 5
	はじめての起動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	通常の起動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	編集環境を登録する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	プロファイルを登録する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	プロファイルを選ぶ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	プロファイルを切り替える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	プロジェクトファイルを作成する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	プロジェクトプリセットを登録する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	プロジェクトを新規作成する ・・・・・・・・・・・・・・・・ 17 作成したプロジェクトを開く ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 18
	編集中に新規のプロジェクトを作成する · · · · · · · · · · · · · · [Ctrl] + [N] · · · 18
	画面構成······20
	プレビューウィンドウ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	ダイムライフワイフトワ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	パレット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	シングルモード/デュアルモードの切り替え ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	トラックの高さ変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	ビンウィンドウとパレットを結合 ・・・・・・・・・・・・・・・・・29

CHAPTER 2

入力(素材取り込み)

1	ファイルから取り込む	
	AVCHD ファイルを取り込む AVCHD ファイルをそのまま取り込む AVCHD converter で変換して取り込む P2 デバイスから取り込む P2 デバイスから素材を取り込む P2 データのバックグラウンド転送・ XDCAM EX クリップを取り込む	32 32 • 34 34 36 • 37
	XDCAM EX クリップを取り込む ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	37
2	VTR から取り込む	
	入力デバイスの選択・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	入力設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	٠40
	入力機器との同期の確認 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	40
	入力デバイス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	キャプチャ操作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	キャプチャ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	45 49
2	DVD/CD から取り込む	
3	DVD/CD からの取り込み・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	E 1
		51
4	リールの管理について	
	リール番号への対応・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	•56
	TER 3	
扁;	集	
1	基本操作	
	編集モードについて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	. 60
	挿入/上書きモード · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	同期モード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	61
	リップルモード · · · · · · · · [R] · · ·	
	編集の基本操作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	ショートカットによる基本操作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	シャトル/ジョグ操作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	クリップの再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	クリップを Player で表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	Player の操作ボタンで再生・・・・・・・・・・・ <i>[Enter]・・・</i> シャトル/スライダーで再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	

CHAPTER 1

CHAPTER 4

付 録

	クリップに In 点、Out 点を設定 [I] / [O] ··· 67 クリップマーカーの設定 [V] ··· 67 タイムラインの再生 69 スクラビングで再生 69 Recorder の操作ボタンで再生 [Enter] ··· 69 シャトル/スライダーで再生 69
2	クリップの配置
	クリップの配置・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
3	クリップの操作
	リンク解除 [Alt] + [Y]・ 83 リンク設定 [Y]・ 83 グループ設定 [G]・ 84 グループ解除 [Alt] + [G]・ 84 コピー [Ctrl] + [C]・ 85 切り取り [Shift] + [Delete]、[Ctrl] + [X]・ 85 リップル切り取り [Alt] + [X]・ 86 貼り付け [Ctrl] + [V]・ 86 クリップの In 点、Out 点に貼り付け 87 置き換え [Ctrl] + [R]・ 88 部分置き換え 89
4	タイムラインの編集
	クリップの分割と結合・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

	速度の変更······ 100
	クリップ全体の速度変更 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	レイアウトの調整
	レイアウト(クロップ)・・・・・・・
	シーケンス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・114
	シーケンスの新規作成 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	トリミング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・119
	トリムモードに切り替え [F6]・118 トリミングの操作方法・・・・・122 プレビューウィンドウ上でトリミング・・・・124 数値入力でトリミング・・・・・126 リップルトリム・・・・・128 スプリットトリム・・・・・129 スライドトリム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	マルチカム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・135
	マルチカムモードに切り替え · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
5	オーディオの操作
	ボリューム(またはパン)の調整 141 数値を入力して調整 143 パンのラバーバンドをセンターに合わせる 144 ラバーバンドポイントの削除/初期化 144 シーケンス設定の〈パンモード〉について 146 トラック単位でボリュームを調整 148 フェーダの動きを記録(ラーニング) 149 Vミュート設定 [Shift] + [V]・151 ボイスオーバーの設定 152
6	エフェクトの適用
	エフェクトの適用方法 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 155
7	タイトルの作成
	Quick Titler の起動・・・・・・・・・・[T]・ 157

CHAF	PTER 4
出	カ

1	ファイルへ出力
	確認しておきたいこと・・・・・・・160
	エクスポータでファイル出力・・・・・・・161
	Blu-ray Disc に出力 ······ 166
	H.264 エクスポータでファイル出力 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	DVD に出力 ······ 172
	静止画を出力・・・・・・・・・・・・181
	P2 カードに出力 ······ 183
	S × S メモリーカードに出力 · · · · · · 185
2	テープへ出力
	デバイスの選択・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	VTR へ出力(IEEE1394 インターフェース接続以外のビデオ出力)・・・・・・ 190
	VTRへ出力 (DVCPR0100/DVCPR050) · · · · · · 196
	HDV 機器 (Generic HDV) へ出力・・・・・・199MPEG (HDV) エクスポータでファイル出力・・・・・199出力したファイルをテープに出力・・・・・200
	DV 機器(SHX-E1/E2)へ出力 · · · · · · 203
	デッキ制御できない機器へ出力・・・・・・・・・・・・ 205
CHAP	TER 5
他の	システムとの連携
1	EDL のインポート/エクスポート
	EDL ファイルの読み込み・・・・・・ 208
	EDL ファイルの書き出し · · · · · · 211
2	AAF のインポート/エクスポート

AAF ファイルの読み込み・・・・・・ 216 AAF ファイルの書き出し・・・・・・・・217

付 録

1 アップコンバート/ダウンコンバート	
アップコンバート・ 22 アップコンバート設定 22 ダウンコンバート 22 D 端子/コンポーネント出力設定 22 ダウンコンバート設定 23	24 28 28
2 VTRフォーマット別設定ガイド	
EDIUS と VTR の接続時注意事項 23 EDIUS と各種 VTR の接続時注意事項 25 VTR フォーマット別設定ガイド 25 HDCAM 25 DVCPRO HD 25 MPEG IMX 25 Digital BETACAM 26 BETACAM 26 BETACAM 27 BETACAM 27 DVCAM 26 DVCPRO50 26 HDV (1080/59.94i/50i) 26	34 36 37 38 40 41 42 43
3 CODEC について	
コーデック・・・・ 24 Canopus HQ 24 DVCPRO HD 24 DVCPRO50 24 Uncompressed D1 24 Canopus Lossless 24 Canopus DV 24	47 47 48 48 48

オンラインヘルプ

スタートメニューから起動

[スタート] をクリックしてスタートメニューを表示し、〈すべてのプログラム〉 \rightarrow 〈Canopus〉 \rightarrow 〈EDIUS 5〉 \rightarrow 〈EDIUS Help〉をクリックします。



EDIUS の編集画面から起動

メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈ヘルプ〉をクリックします。



本書の見かた

ショートカット

タイトルの右、POINT、表中にある**[A]** などの記載は、キーボードショートカットを表しています。



CHAPTER 1

準備

映像編集のワークフロー

ビデオ作品の制作工程

EDIUS の起動 P5

プロファイル・プリセットの登録、起動、プロジェクトの作成を行います。

プロファイル・プリセット を登録するときは

プロファイルを登録する ▶ P9 プロジェクトプリセットを登録する ▶ P11 プロジェクトを新規作成する▶ P 17

既存のプロファイル・プリセットを 使うときは

プロファイルを選ぶ▶P9 プロジェクトを新規作成する ▶ P 17

入力 (素材取り込み) **▶ P31**

キャプチャした素材は、クリップとしてビンに登録されます。

ファイルから :AVCHD ファイルを取り込む ▶ P 32

: P2 デバイスから取り込む ▶ P 34

: XDCAM EX デバイスから取り込む ▶ P 37

VTR から : VTR から取り込む ▶ P 39

DVD/CDから : DVD/CD から取り込む▶P 51

編 集 ▶ P 59

クリップをタイムラインに配置し、編集します。 トリミングやマルチカム編集などが可能です。 クリップの再生 ▶ P 65 タイムラインの再生 ▶ P 69

クリップの配置 **▶ P 65**

- (1) ビン上のクリップもしくは VTR からの入力信号を Player で
- (2) キーボード [J] [K] [L] = ジョグ/シャトルでフレームを 探す
- (3) キーボード [I] [O] でクリップに In 点、Out 点を設定し、キー ボード「E」でタイムラインに配置する

クリップの並べ替え ▶ P 80

※同期モード、挿入/ト書きモード、リップルモードが影響します。

クリップの操作 **▶ P 83**

コピー、切り取り、貼り付け、置き換えなど

タイムラインの編集 **▶ P 90**

- カットポイントの追加、結合、削除、ギャップを削除など
- トリム
 - リップルトリム
 - スプリットトリム
 - スライドトリム
 - スリップトリム
 - ローリングトリム

オーディオの操作 ▶ P 141

ボリュームとパンの調整など

エフェクトの適用 **▶** P 155

タイトルの作成 **▶** P 157

出 力 ▶ Р 159

編集した作品を出力します。

ファイルへ : ェクスポータでファイル出力 ▶ P 161

Blu-rav Disc に出力▶ P 166

DVD に出力 ▶ P 172

静止画を出力 ▶ P 181

P2 カードに出力 ▶ P 183

S×Sメモリーカードに出力 ▶ P 185

: VTR ヘ出力 ▶ P 190. 196 HDV 機器へ出力 ▶ P 199

完 成

Ħ 次

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

付

タイムラインの機能

フレームレートが異なるクリップの混在編集

プロジェクト設定と異なるフレームレートのビデオクリップをタイムラインに配置することができます。例えば、NTSCのプロジェクトにPALのクリップを使用することができます。この場合、リアルタイムでフレームレートの変換と画像サイズの変換が行われます。

参照 アプリケーション設定 ▶ リファレンスマニュアル 2 章「1〈設定〉ダイアログ

再生の設定

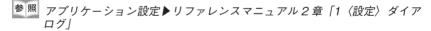
フレーム間圧縮されたビデオ素材のスクラブ時に、正確なフレームの画像を表示 します。

再生開始時のバッファを設定することができます。再生直後に再生を停止する場合などに有効です。

ノンストップ編集

タイムラインの再生中も編集操作やトリム操作が可能になり、編集結果を確認し やすくなります。〈アプリケーション設定〉の〈再生〉ダイアログで設定を行います。

※編集システムの処理能力を超えるノンストップ編集機能に対しては、再生が 間に合わない場合の設定で動作します。



2 EDIUS の起動

EDIUS を起動する

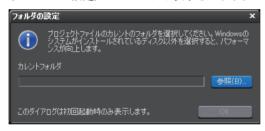
インストール後はじめて EDIUS を起動するときと、2回目以降の起動では手順が少し異なります。

はじめての起動

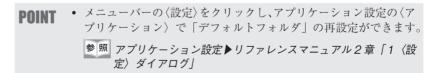
1 デスクトップのアイコンをダブルクリックする



〈フォルダの設定〉ダイアログが表示されます。



2 [参照]をクリックし、プロジェクトファイルを保存するフォルダを指定する



- 3 [OK] をクリックする
- 4 プロジェクトプリセットを登録する
- 参照 プロジェクトプリセットを登録する ▶ P11
- 5 プロジェクトを作成する
- 参照 プロジェクトを新規作成する▶ P17

次

POINT • 目的、用途などに合わせてプロファイルを登録しておくと、編集環境を簡単に選んだり、切り替えたりすることができます。

参照 プロファイルを登録する ▶ P9

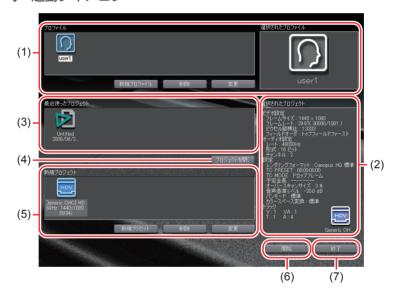
参照 プロファイルを切り替える▶ P10

通常の起動

1 デスクトップのアイコンをダブルクリックする

起動ダイアログが表示されます。

◆ 起動ダイアログ



(1) プロファイル ウィンドウレイアウトやアプリケーション設定、カスタマイズ設定などプロファイルごとに管理し、切り替えて使用できます。プロファイルを選びます。

参照 編集環境を登録する▶ P9

選んでいるプロジェクトの情報(プロジェクト名、保存日時、保存場所など)を表示します。
また、プロジェクトプリセットが選ばれている場合は、プリセットの内容を表示します。

付

目次

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

(3) 最近使った プロジェクト	作業したプロジェクトファイルの最新のものから表示されます。アイコンをダブルクリックすると、プロジェクトファイルが開きます。 ※プロジェクトファイルがないときは、表示されません。
(4) プロジェクト を開く	プロジェクトファイルを開きます。 クリックすると、〈ファイルを開く〉ダイアログが表示 され、プロジェクトファイルを選ぶと〈最近使ったプロ ジェクト〉の先頭に表示されます。
新規プロ (5) ジェクト	登録されているプロジェクト設定のプリセットを最近使用された順に一覧で表示します。アイコンをダブルクリックすると、選んでいるプロジェクトプリセットで新規プロジェクトファイルが開きます。 参照 プロジェクトプリセットを登録する ▶ P11 ※プロジェクトプリセットが登録されていないときは、表示されません。
(6) 開始	プロジェクトファイルを開きます。
(7) 終了	EDIUSを終了します。

その他の方法

• [X extstyle S extstyle

2 〈プロファイル〉にある使用したいプロファイルのアイコンをクリックする

〈選択されたプロファイル〉に選んだプロファイルのアイコンが表示されます。 プロファイルがひとつしかない場合は、この手順は必要ありません。 プロファイルが登録されていない場合は、プロファイルを登録します。

参照 プロファイルを登録する▶ P9

3 プロジェクトを新規作成するか、既存のプロジェクトを開く

新しくプロジェクトを作成するときは、〈新規プロジェクト〉で使用するプリセットのアイコンを選び、[開始]をクリックします。

参照 プロジェクトを新規作成する▶ P17

既存のプロジェクトを開くときは、〈最近使ったプロジェクト〉から開きたいプロジェクトを選び、[開始]をクリックします。

参照 作成したプロジェクトを開く▶ P18

- 1 メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈終了〉をクリックする
- **2** [はい] をクリックする

プロジェクトを保存しない場合は、[いいえ]をクリックします。中止する場合は、[キャンセル]をクリックします。

その他の方法

• プレビューウィンドウの [x] をクリックします。



編集環境を登録する

目的、用途、ユーザーなどに合わせて編集環境(プロファイル)を登録しておく と、目的に合った編集環境を簡単に選ぶことができます。

POINT

- プロファイルごとに以下の内容が保存されます。
 - ウィンドウレイアウト (ユーザーレイアウトも含む。)
 - 各種アプリケーション設定(タイムライン設定、レンダリング 設定等)
 - 各種カスタマイズ設定(ボタン設定、キーボードショートカット設定等)
 - 各種プラグイン設定

ご注意

- 以下の設定については、Windows ログオンユーザーごとの設定 になります。
 - プロジェクトプリセット、入力プリセット
 - エフェクト (プリセット、エフェクトの並び順等)

プロファイルを登録する

- **1** EDIUS を起動する
- 2 起動ダイアログで [新規プロファイル] をクリックする

〈新規プリセット〉ダイアログが表示されます。

3 〈名前〉にプロファイル名を入力し、[OK] をクリックする

起動ダイアログのプロファイルにアイコンが追加されます。

POINT ・ お好みの画像をアイコンとして使用することができます。[…] をクリックし、ファイルを選びます。

プロファイルを選ぶ

- **】 EDIUS を起動する**
- 2 起動ダイアログの〈プロファイル〉で、使用したいプロファイルをクリック する

選んだプロファイルのアイコンが、〈選択されたプロファイル〉に表示されます。

次

Ħ

プロファイルを切り替える

複数のプロファイルが登録されているときは、プロファイルを選んで目的に合った編集環境を選びます。〈選択されたプロファイル〉に表示されているアイコンに設定されている編集環境で編集が行われます。編集中にプロファイルを変更することもできます。

メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロファイル切り替え〉をクリックする



〈プロファイル切り替え〉ダイアログが表示されます。

2 プロファイルを選び、[OK] をクリックする

プロファイルを切り替えると、それまで使用していたプロファイルは更新されます。

プロファイルの更新

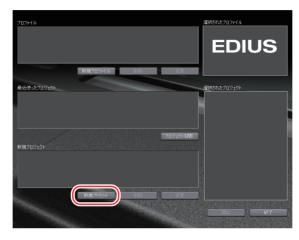
使用していたプロファイルは次の場合自動的に更新されます。次にプロファイル を選ぶと、前回終了時の編集環境が再現されます。

- EDIUS を終了したとき
- プロファイルを切り替えたとき

プロジェクトファイルを作成する

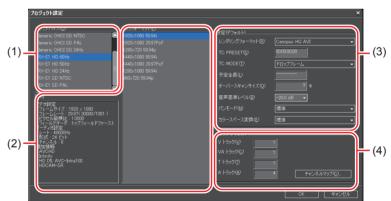
プロジェクトプリセットを登録する

↑ EDIUS を起動し、起動ダイアログで[新規プリセット]をクリックする



〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログが表示されます。

◆ 〈プロジェクト設定〉(詳細設定) ダイアログ



日次

CHAPTER 1

> CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

一一

出力に使用するデバイスを選びます。 当社製品をご使用の場合は、それぞれの機器に対応し た出力デバイスが表示されます。 (1) 出力デバイス 参 照 出力デバイス ▶ リファレンスマニュアル付録 「1 入 出力フォーマット一覧 参照 当社製品をご使用の場合の出力デバイス▶ P13 フォーマットを選びます。〈説明〉には、選んだフォー マットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報 出力フォー (2) マット が表示されます。 参照 出力デバイス▶リファレンスマニュアル付録「1 入 出力フォーマット一覧」 レンダリングフォーマット 編集作業中のレンダリングやファイル出力に使用する デフォルトのコーデックを選びます。RGB、UYVY、 YUY2 は非圧縮 AVI です。 コーデックによっては、[詳細設定] をクリックしてレ ンダリングの品質を設定することができます。 参 照 コーデックの詳細設定 ▶ P14 TC PRESET タイムラインの開始タイムコードを入力します。 TC MODE 〈出力デバイス〉でNTSCを選んでいる場合、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 設定 レーム表示にするかを選びます。 (デフォルト) 予定全長 完成時の全長が決まっている場合に数値入力で設定し ます。設定しておくと、予定全長を超えた部分のタイ ムラインの色が変わります。 オーバースキャンサイズ オーバースキャンを使用する場合は、比率を入力しま 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。 音声基準レベル 〈オーディオミキサー〉ダイアログで、インジケーター

表示を〈音声基準スケール〉に設定した場合の、目盛り数値「0」に設定するサンプリング値を設定します。

CHAPTER 5

CHAPTER 4

目 次

CHAPTER 2

CHAPTER 3

付

(3) (デフォルト)	パンモード トラックパネルの [オーディオチャンネル] を〈モノ ラルチャンネル〉に設定した場合のパンモードを設定 します。パンのオーディオラバーバンドが、〈標準〉で は上方(L100%、R0%) または下方(R100%、L0%) に表示され、〈EDIUS Pro3 互換〉ではセンター(L/ R100%) に表示されて音声が L/R で均等に出力されま す。EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、 こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
	カラースペース変換 〈標準〉を選ぶと、規格によって異なるカラースペース を自動判別し、適切な色に変換処理できます。〈EDIUS Pro3 互換〉を選ぶと、規格が混在する場合でも素材 そのものが持つカラースペースで処理します。EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを 選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
トラック (4) (デフォルト)	V/VA/T/A トラック クリップを配置するトラック数を設定します。トラックは、プロジェクトを開いたあとでも任意に追加・削除できます。 チャンネルマップ 〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログで、各トラックのオーディオ出力チャンネルが設定できます。

• 使用するクリップと異なる設定のプリセットを使用した場合、出 力などの処理が重くなります。

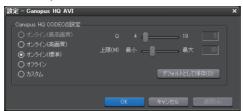
当社製品をご使用の場合の出力デバイス

お使いの機器により、表示される出力デバイスが異なります。

RX-E1 XXX SHX-E1 XXX SHX-E2 XXX	外部モニタで確認しながら編集を行う場合や、アナログ映像音声、DV/HDV映像の取り込み、DV編集完了後のテープ出力を行う場合に選びます。
Generic OHCI	PC に装備されている IEEE1394 端子と PC のディスプレイだけを利用して編集する場合に使用します。

◆ コーデックの詳細設定

Canopus HQ AVI



項目の内容は、ハードウェア設定の〈Canopus HQ codec 設定〉と同じです。[デフォルトとして保存]をクリックすると、現在の設定内容をデフォルトの設定として保存します。

参照 Canopus HQ codec 設定 > リファレンスマニュアル 2 章 [1〈設定〉ダイアログ]

MPEG (HDV)



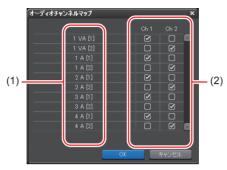
チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを 再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。 ※出力フォーマットのフレームレートが23.98pの場合、 セグメントエン セグメントエンコードはできません。 コード 品質/速度 リストから、再エンコードを行う部分の品質を選びます。 チェックを入れると、ファイルに出力後 MPEG TS Writer エクスポート後に が自動的に起動します。 MPEG TS Writer 参照 出力したファイルをテープに出力▶ P200 を起動する 〈エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する〉にチェック を入れると有効になります。チェックを入れると、生成したファ 自動的にテープに イルのデータを MPEG TS Writer でテープに出力します。 書き出す 参照 出力したファイルをテープに出力▶ P200

DV AVI



チェックを入れると、MSDV コーデックの AVI に書き出します。

トラックからの出力を、最終的にどのチャンネルに出力するかを設定します。



(1) トラック

1トラックからは最大2チャンネル出力できます。表示されるトラックの数や種類は、プロジェクト設定の〈トラック〉の設定により異なります。

(2) チャンネル

表示されるチャンネル数は、使用するハードウェアとプロジェクト設定により異なります。

POINT

- トラックパネルで設定するオーディオチャンネルでは、配置する クリップのオーディオチャンネルを各トラックに設定します。
 - 参照 オーディオチャンネル設定 ▶ リファレンスマニュアル 5 章 「2 トラックの設定」

ご注意

• 8ch のオーディオを持ったプロジェクトを Dolby Digital(AC-3) に 出力する場合、5.1 チャンネル用のフォーマットを選ぶことができます。このように出力時に複数チャンネルのフォーマットを選ぶ場合は、あらかじめオーディオチャンネルマップで各トラックの出力先を設定してください。出力先が割り当てられていない場合は無音になります。また、5.1 チャンネルサラウンドで再生させるには、サラウンドを考慮した音声の制作が必要です。オーディオチャンネルマップを設定し、出力のフォーマットで5.1 チャンネルに設定しても、自動的にサラウンド効果は得られませんのでご注意ください。

Ø 5.1 チャンネル (標準的なオーディオチャンネルマップ)

Ch1:LF(左前方) Ch2:RF(右前方) Ch3:C(正面)

Ch4:LFE (低音出力用サブ)

Ch5:LS(左後方) Ch6:RS(右後方) 目次

性 備 作

> CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

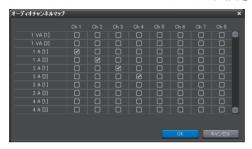
CHAPTER 5

付

● RX-E1 が装着されている場合

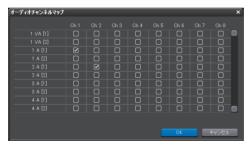
園 出力デバイスで〈RX-E1 HD 60Hz〉、出力フォーマットで〈1440 × 1080 59.94i〉を選んだ場合

オーディオを 4ch 使用することが可能です。4ch の出力の中を(1A トラックに Ch1 と Ch2、2A トラックに Ch3 と Ch4)設定した場合は次のようになります。



囫 オーディオとビデオを別々に編集し、出力を 2ch にそれぞれモノラルで出力 する場合

例えば 1A トラックをオーディオ Ch1 へ、2A トラックをオーディオ Ch2 へ出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。



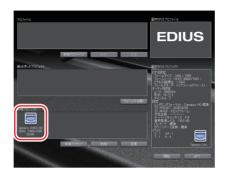
- **2** プロジェクト設定を行い、[OK] をクリックする
- **3** (名前) に、プロジェクトプリセット名を入力し、[OK] をクリックする

新規プロジェクトが作成され、〈新規プロジェクト〉にアイコンが表示されます。

POINT ・ お好みの画像をアイコンとして使用することができます。 […] をクリックし、ファイルを選びます。

プロジェクトを新規作成する

1 EDIUS を起動し、起動ダイアログでプロジェクトプリセットを選ぶ



ご注意 ・ プロジェクトプリセットが登録されていないときは、表示されません。

参照 プロジェクトプリセットを登録する▶ P11

2 [開始] をクリックする



〈プロジェクトファイルの設定〉ダイアログが表示されます。

3 プロジェクト名を入力し、[OK] をクリックする

目次

CHAPTER 1

> CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

付録

作成したプロジェクトを開く

- **1** EDIUS を起動する
- 2 起動ダイアログの〈最近使ったプロジェクト〉でプロジェクトを選ぶ
- **3** [開始] をクリックする

選んだプロジェクトが開き、編集ウィンドウが表示されます。

編集中に新規のプロジェクトを作成する [Ctrl] + [N]

「新規シーケンス」のリストボタンをクリックし、〈新規プロジェクト〉をクリックする

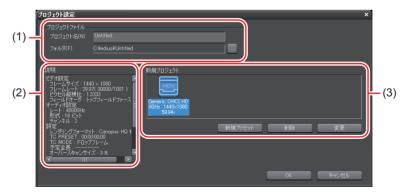


編集中に新規作成をすると、プロジェクトファイルを保存するかを確認するダイアログが表示されます。

〈プロジェクト設定〉(簡易設定)ダイアログが表示されます。

その他の方法

- ・メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈プロジェクト〉をクリックします。
- **POINT** ・ プロジェクトを新規作成すると、ビンのクリップは初期化(全削除)されます。
- ◆ 〈プロジェクト設定〉(簡易設定) ダイアログ



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

付

(1) プロジェクト ファイル	プロジェクト名 入力欄をクリックし、プロジェクト名を入力します。
	フォルダ プロジェクトの保存先を設定します。変更する場合は […] をクリックし、フォルダを選びます。
(2) 説明	〈新規プロジェクト〉で選んでいるプロジェクトプリ セットの設定内容を表示します。
新規 (3) プロジェクト	登録されているプロジェクト設定のプリセットを最近使用された順に一覧で表示します。アイコンをダブルクリックすると、選んでいるプロジェクトプリセットで新規プロジェクトファイルが開きます。 参照 プロジェクトプリセットを登録する▶ P11 ・ プロジェクトプリセットが登録されていないときは、表示されません。 新規プリセット クリックすると〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログが表示され、新規プロジェクトプリセットを作成できます。 参照 〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログ▶ P11 削除 クリックすると選んでいるプロジェクトプリセットを削除します。 変更 クリックすると〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログが表示され、選んでいるプロジェクトプリセットを削除します。

2 〈プロジェクトファイル〉の〈プロジェクト名〉に、プロジェクト名を入力する

参照〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログ▶ P11

3 プロジェクトプリセットを選び、[OK] をクリックする

プロジェクトプリセットを新規登録する場合は、[新規プリセット]をクリックし、 プロジェクト設定を行います。

画面構成

プレビューウィンドウ

参照 シングルモード/デュアルモードの切り替え▶ P27

デュアルモード

デュアルモード時には左に Player、右に Recorder が表示されます。



シングルモード

シングルモード時には「Player に切り替え] / 「Recorder に切り替え」をクリッ クして表示ウィンドウを切り替えます。



- POINT プレビューウィンドウの GV アイコン G✓ をクリックすると、 ウィンドウのレイアウトに関するメニューが表示されます。
 - プレビューウィンドウの EDIUS マーク EDIUS をクリックする と、プレビューウィンドウで使用するボタンをメニュー表示した り、付属アプリケーションを選んだりすることなどができます。

メニューバーについて

EDIUS の操作のほとんどはメニューバーから行うことができます。クリックし て項目を選びます。



 \blacksquare

次

- POINT インストール後にユーザ登録する場合は、メニューバーの〈ヘルプ〉 をクリックし、〈ユーザ登録〉をクリックします。
 - EDIUS の使用方法などをヘルプで参照できます。 - メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈ヘルプ〉をクリックする。 - [F1]
 - EDIUS のバージョン情報を表示する場合は、メニューバーの〈へ ルプ〉をクリックし、〈バージョン情報〉をクリックします。

Player について

クリップの再生や外部機器の制御を行うときに使用するウィンドウです。



(1) タイムコード エリア

現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソー スデータの全長をタイムコード表示します。

Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があると タイムコードが赤色で表示されます。

タイムコードをクリックすると数値を変更できます。 また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼 り付けができます。

素材の再生時 に使うボタン

クリップの再生や外部機器の制御(再生、早送り、停 止など)に使うボタンです。

参照 Player の操作ボタンで再生▶リファレンスマニュア ル3章 「3素材の再生|

(3) 素材の編集時 に使うボタン In 点、Out 点の設定、タイムラインへのクリップ挿入、 キャプチャ、ビンへのクリップ反映に使うボタンです。

Recorder について

タイムライン上での再生やクリップ操作を行うときに使用するウィンドウです。



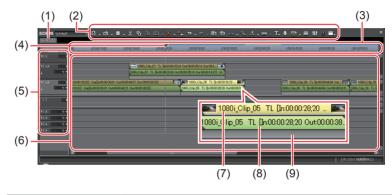
現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソー スデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があると (1) タイムコード エリア タイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。 また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼 り付けができます。 タイムラインに配置したクリップの制御(再生、早送 タイムライン り、停止など)に使うボタンです。 (2) 再生時に使う 参照 Recorder の操作ボタンで再生▶リファレンスマ ボタン ニュアル 6 章 [5 タイムラインの再生] クリップの In 点、Out 点の設定、編集点(クリップの境界点)へ のジャンプ、ファイルやテープへの出力に使うボタン (3) 編集時に使う ボタン です。

タイムラインウィンドウ

トラックにクリップを配置したり、エフェクトを適用したりします。 クリップはタイムラインの左から右へ時系列に配置します。

参照 トラックの設定▶リファレンスマニュアル5章「2 トラックの設定」

参照
クリップの配置▶リファレンスマニュアル6章「1 クリップの配置」



(1) シーケンスタ	ブ タイムラインに配置したクリップを1つのまとまりと して扱うためのタブです。
(2) 操作ボタン	各種操作を行います。
(3) タイムスケー	ルタイムラインの時間の尺度を表します。
(4) タイムライ カーソル	ン タイムラインの再生位置や編集位置を示します。
V トラック	ビデオクリップを配置するエリアです。
VA トラッ:	ウ ビデオクリップと付随するオーディオクリップを配置 するエリアです。
(5) T トラック	タイトルクリップの配置、タイトル位置の調整を行う エリアです。
A トラック	オーディオクリップの配置、オーディオのウェーブ フォームの表示を行うエリアです。
(6) タイムライ	ン クリップを配置する場所です。
(7) ビデオ部	クリップに映像があることを示しています。
(8) オーディオ	部 クリップに音声があることを示しています。
(9) ミキサー部	クリップにエフェクトなどを設定する部分です。

POINT • タイムラインウィンドウの EDIUS マーク **EDIUS** をクリックする と、タイムラインで使用するボタンのメニューなどが表示されます。

ビンウィンドウ

EDIUS に読み込んだクリップを管理できます。

フォルダビューは表示/非表示を切り替えることができます。クリップビューは 5種類のパターンで表示を切り替えることができます。

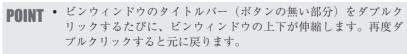
キャプチャしたクリップの管理、一覧、検索を行います。

クリップ情報(アスペクト比やフレームレート、ポスターフレームなど)の確認・ 修正を行います。

参照 ビンの操作▶リファレンスマニュアル4章



(1) フォルダビュー	フォルダをツリー構造で表示します。
(2) 操作ボタン	各種操作を行います。
(3) クリップビュー	フォルダに含まれるクリップの一覧を表示します。
(4) 簡易検索バー	キーボードの[F3] を押すと、表示されます。フォル ダ内のクリップを検索します。





Information パレット、Effect パレット、Sequence marker パレットの3つのパレッ トがあります。

◆ ⟨Information⟩ パレット



参照〈Information〉パレットの表示/非表示▶リファレンスマニュアル7章「3 エフェクトの操作」



- タイムラインに配置したクリップの情 報を表示します。
- 設定したエフェクトの情報表示、エ フェクト適用の有無、順番の設定を行 います。
- 設定したエフェクトの調整を行います。
- クリップにビデオ部分がある場合、ビ デオレイアウトの設定を行います。

◆ 〈Effect〉パレット



〈Effect〉パレットの表示/非表示▶リファレンスマニュアル7章 [1 〈Effect〉パレット」



- クリップに加えるビデオ効果やオー ディオ効果などが登録されています。
- カスタマイズエフェクトの登録、削除 を行います。

目 次

CHAPTER 備

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER S

> 付 録

◆ (Sequence marker) パレット



〈Sequence marker〉パレットの表示/非表示▶リファレンスマニュアル6章 「4 マーカー」

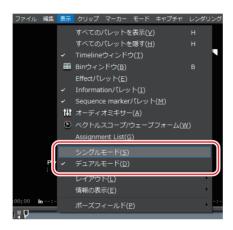


- タイムラインにシーケンスマーカーの 設定、削除を行います。
- 任意のシーケンスマーカーへジャンプ、 コメントの追加を行います。
- シーケンスマーカーリストの、読み込 みや書き出しを行います。

- PNINT 次の操作で、3つのパレットをまとめて表示/非表示できます。 - メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表 示(隠す)〉をクリックする。
 - [H]
 - 3つのパレットを結合し、まとめることができます。また、ビンウィ ンドウに各パレットをまとめることもできます。
 - 参照 ビンウィンドウとパレットを結合▶ P29
 - パレットのタイトルバーをダブルクリックするたびに、パレット の上下が伸縮します。再度ダブルクリックすると元に戻ります。



メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈シングルモード〉または〈デュアルモード〉をクリックする



プレビューウィンドウの表示がシングルモードまたはデュアルモードに切り替わります。

参照 プレビューウィンドウ▶ P20

POINT ・ シングルモード時に Player と Recorder を切り替えるには、[PLR に切り替え] または [REC に切り替え] をクリックします。

 (1)
 (2)



(1) PLR: Player に切り替え (2) REC: Recorder に切り替え

- ショートカットキーで Player と Recorder を切り替えることができます。
 - Player に切り替え: [Ctrl] + [Alt] + [P]
 Recorder に切り替え: [Ctrl] + [Alt] + [R]
 - Player/Recorder に切り替え:**[Tab]**

目次

性 作 作

> CHAPTER 2

> > CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

トラックの幅変更

1 トラックパネルの右端をドラッグする



トラックの高さ変更

1 トラックパネルの上端または下端にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったらドラッグする



その他の方法

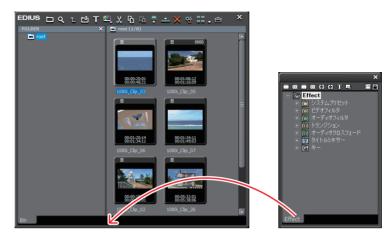
変更するトラックパネルを右クリックし、〈高さ〉→お好みの高さをクリックします。



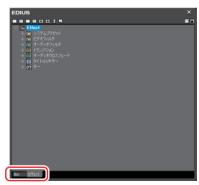
ドラッグ操作では一度に複数のトラックの高さを変更することはできません。

ビンウィンドウとパレットを結合

1 パレットのタブをビンウィンドウのタブ上へドラッグする



ビンウィンドウとパレットが結合され、タブが追加されます。タブをクリックすると表示ウィンドウが切り替わります。



POINT
 ビンウィンドウと各パレットの組み合わせは自由です。3つのパレットを1つのパレットに結合したり、ビンウィンドウと3つのパレットを1つのウィンドウに結合することも可能です。
 愛照 ⟨Information⟩ パレット▶ P25
 愛照 ⟨Sequence marker⟩ パレット▶ P26
 結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。

目次

CHAPTER 1

> CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

ウィンドウの端をドラックしてサイズを調整し、配置を変更できます。 初期設定ではこのような配置です。



モニタ2台でのご使用を推奨します。ウィンドウを分けて配置しておくことができ便利です。





POINT

- 画面レイアウトは、登録しておくことができます。登録したレイアウトを適用すると、カスタマイズしたレイアウトを簡単に復元することができます。
 - 参照 レイアウトの登録▶リファレンスマニュアル 2 章 「2 配置の カスタマイズ」
 - 参照 レイアウトの適用 ▶ リファレンスマニュアル 2 章 「2 配置の カスタマイズ」

CHAPTER 2

入力 (素材取り込み)

| ファイルから取り込む

AVCHD ファイルを取り込む

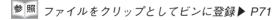
AVCHD カメラで記録したファイルは、ネイティブの形式(*.m2ts など)のまま 登録する方法と、AVCHD converter などで Canopus HQ Codec の AVI ファイルに変換してから登録する方法があります。AVCHD は、非常に高度かつ複雑な 圧縮方式を採用しているため、そのデコード処理には強力な CPU パワーが必要です。快適に編集を行うためには、AVI へ変換してから登録する方法をお勧めします。

AVCHD ファイルをそのまま取り込む

1 AVCHD カメラと PC を接続し、ディスク内の AVCHD ファイル(*.m2ts など)を PC にコピーする

ディスク内のフォルダ構成や接続方法についてはカメラの取扱説明書をご覧ください。

2 コピーしたファイルをビンに登録する



AVCHD converter で変換して取り込む

- **POINT**
- ビンに登録した AVCHD ファイルを右クリックし、プリセットから変換設定を選んで簡単に変換することもできます。変換設定をカスタマイズする場合は AVCHD converter で変換してください。
 - 参照 ファイルの変換 ▶ リファレンスマニュアル 4 章「1 ビンとクリップ」
- AVCHD カメラと PC を接続し、ディスク内の AVCHD ファイル (*.m2ts など) を PC にコピーする

ディスク内のフォルダ構成や接続方法についてはカメラの取扱説明書をご覧ください。

2 EDIUS のインストール DVD を DVD ドライブにセットし、〈Tools Folder〉をクリックする

インストール手順については、〈AVCHD converter〉フォルダ内の〈manual_j. pdf〉を参照してください。

4 AVCHD converter で AVCHD ファイルを変換する

変換手順については、〈AVCHD converter〉フォルダ内の〈manual_j.pdf〉を参照してください。

5 変換した AVI ファイルをビンに登録する

参照 ファイルをクリップとしてビンに登録▶ P71

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 力 力

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

付

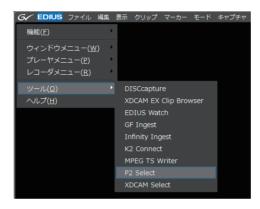
P2 デバイスから取り込む

P2 デバイスから素材を取り込む

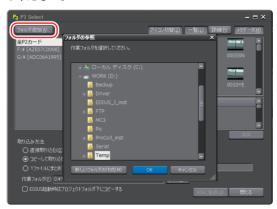
P2 デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。

ご注意 • AVC-Intra 対応のオプションは別売りです。AVC-Intra Option をお持ちの場合は、AVC-Intra 形式のファイルが取り込めます。

1 EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈P2 Select〉をクリックする



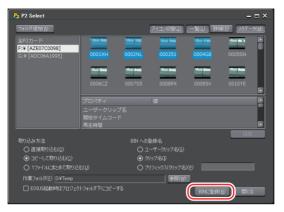
P2 ドライブに P2 カードが挿入されている場合、自動的にフォルダリストに P2 カードの一覧が表示されます。P2 クリップをローカルディスク (ハードディスク) にコピーしている場合のみ、[フォルダ追加]をクリックし、フォルダの選択を行ってください。



4

2 ビンに読み込むための方式とワークフォルダおよびクリップ名の設定方法を 選び、[BIN に登録]をクリックする

EDIUS のビンウィンドウにクリップが登録されます。



	P2ファイルの取り込み方法を選びます。
取り込み方法	直接取り込む
	P2 ドライブのファイルを直接参照します。
	コピーして取り込む
	ハードディスクにファイルをコピーし、コピーした
	ファイルを参照します。
	1 ファイルにまとめて取り込む
	映像および音声データファイルを1つの MXF ファイ
	ルに変換してハードディスクにコピーし、コピーした
	ファイルを参照します。
BIN への登録名	ビンに登録するときのクリップ名を設定します。
	ユーザークリップ名
	P2クリップに登録されているユーザークリップ名を
	使用します。
	クリップ名
	P2 クリップのクリップ名を使用します。
	プリフィックス(クリップ名)
	指定の文字とクリップ名を組み合わせます。右の入力
	欄をクリックし、接頭語を入力します。
作業フォルダ	P2ファイルをコピーするフォルダを選びます。
EDIUS 起動時は	チェックを入れると、EDIUS 起動時は〈作業フォルダ〉
プロジェクトフォル	の設定に関わらず、編集中のプロジェクトフォルダに
ダ下にコピーする	P2ファイルのコピーを行います。

POINT

- EDIUS での編集時は、P2クリップは AVI クリップと同じように使用できます。ハードディスクからの編集の場合は、リアルタイムのパフォーマンスは同じ形式の AVI ファイルと同等になります。P2ドライブから直接編集している場合は、DV のときで2ストリームリアルタイム、DVCPRO50*のときで1ストリームリアルタイムになります。
 - ※上記パフォーマンスは当社で測定したものです。USBのパフォーマンスは、ご使用のシステムにより異なります。

P2 データのバックグラウンド転送

P2 データを取り込むときに〈コピーして取り込む〉を選ぶと、編集しながらバックグラウンド処理でファイルがコピーされます。運用上の理由により、P2 カードの内容を消去したい場合などに使用します。バックグラウンドでのデータ転送が始まり、処理が完了するまでの間、タスクトレイの P2 アイコンが点滅します。



バックグラウンド転送の進行状況の確認

1 点滅中のアイコン上で右クリックし、〈情報表示〉をクリックする



データ進行状況を表すダイアログが表示されます。



XDCAM EX クリップを取り込む

XDCAM EX クリップを取り込む

ご注意

- XDCAM EX クリップを取り込むには、あらかじめ XDCAM EX カメラに付属の XDCAM EX Clip Browser ソフトウェアをインストールしておく必要があります。
- EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈XDCAM EX Clip Browser〉 をクリックする



2 S×Sメモリーカード側の〈Information〉ウィンドウから読み込むクリップがあるフォルダを選ぶ



目次

CHAPTER 1

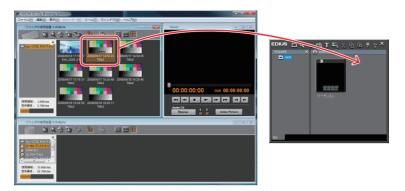
入 カ カ

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

3 クリップを EDIUS のビンウィンドウにドラッグ & ドロップする



ビンにクリップが登録されます。

POINT

 複数のS×Sメモリーカードに分割して収録されているクリップを 読み込む場合は、まず、S×Sメモリーカード側の〈Information〉 ウィンドウから、分割されているクリップを、いったんローカルディ スク側の〈Information〉ウィンドウにドラッグ&ドロップします。 すべてのS×Sメモリーカードからローカルディスクへコピーし終 わると、1つのクリップに連結されます。次に、連結されたクリップを EDIUS のビンウィンドウにドラッグ&ドロップします。

VTR から取り込む

入力デバイスの選択

※表示される内容はお使いになる機器により異なります。ここではSHX-E2を 使用した場合を例に説明します。

1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする



〈入力設定〉ダイアログが表示されます。



参照〈入力設定〉ダイアログ▶ P45

次

CHAPTER

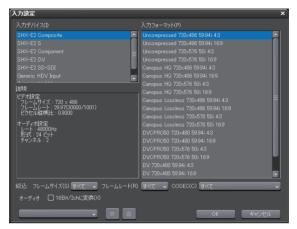
CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 5

入力設定

〈入力設定〉ダイアログで必要な設定を行います。選ぶことができる入力デバイスおよびフォーマットは製品により異なります。用途に合わせて選んでください。



参照 入力デバイス▶リファレンスマニュアル付録「1 入出力フォーマット一覧」

入力機器との同期の確認

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

参照 ハードウェア設定▶リファレンスマニュアル2章「1〈設定〉ダイアログ」

2 〈ハードウェア設定〉のツリーをクリックし、〈SHX-E2 設定〉、〈RX-E1 設定〉のツリーをクリックする

3 〈システム設定〉をクリックする

入力機器との同期を確認します。外部の入力機器を使用している場合は、〈同期信号〉から〈REF入力同期〉を選んでおきます。

参照
ハードウェア設定
▶リファレンスマニュアル2章「1〈設定〉ダイアログ」

参照 VTR フォーマット別設定ガイド▶ P234

同期がとれている場合

緑ランプが点灯します。



同期がとれていない場合

赤ランプが点灯します。



目次

CHAPTER 1

入 2 力

> CHAPTER 3

> CHAPTER 4

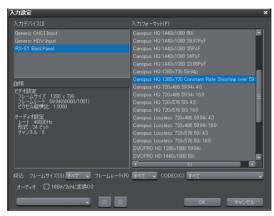
CHAPTER 5

入力デバイス

参照 入力デバイス▶リファレンスマニュアル付録「1 入出力フォーマット一覧」

RX-E1

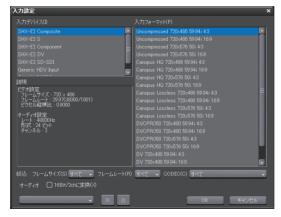
映像・音声入力 SD-SDI/ 制御 RS-422A



SHX-E1/E2 - Composite、S、Component

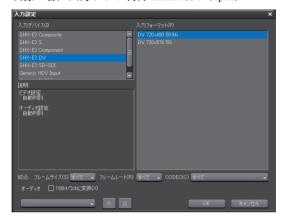
Betacam の場合

映像・音声入力 Analog composite/ 制御 RS-422A

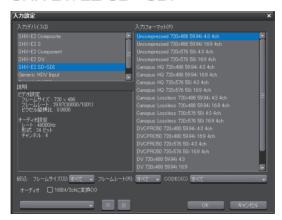


SHX-E1/E2 - DV

図 DV / DVCAM / DVCPRO 25 (IEEE1394 インターフェース接続時) の場合映像・音声入力および制御 IEEE1394 (4pin)



SHX-E1/E2-SD - SDI



目次

CHAPTER 1

入 2 CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4

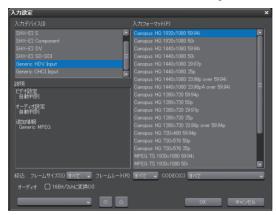
> CHAPTER 5

Generic HDV Input

HDV 機器の接続に限ります。

HDV(MPEG2 TS)を Canopus HQ 形式でトランスコードしながらキャプチャします。

映像・音声入力および制御 IEEE1394 (6 pin)



Generic OHCI Input

HDV 機器の接続を除きます。

映像・音声入力および制御 IEEE1394 (6 pin)

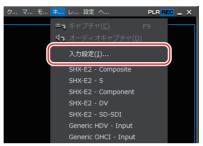


キャプチャ操作

キャプチャ

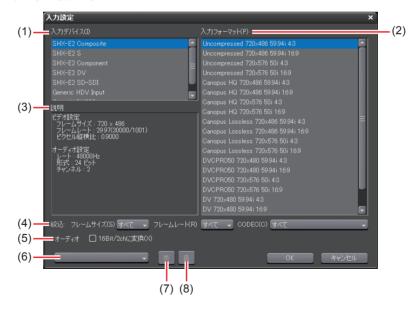
Ø IEEE1394 端子で接続した HDV 機器から素材を取り込む

1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする



〈入力設定〉ダイアログが表示されます。

◆ 〈入力設定〉ダイアログ



目次

CHAPTER 1

入 2 CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4

> CHAPTER 5

	入力に使用するデバイスを選びます。EDIUS 対応機器が接続されているときは、そのデバイス名が表示されます。 Generic OHCI Input 汎用 IEEE1394 端子を使用して DV 形式を取り込むときに選びます。 Generic HDV Input		
(1) 入力デバイス	汎用 IEEE1394 端子を使用して HDV 形式を取り込むと きに選びます。		
	SHX-E1/E2 xxx DV またはアナログ形式を取り込むときに選びます。		
	RX-E1xxx HD/SD 形式を取り込むときに選びます。		
	参照 入力デバイス▶リファレンスマニュアル付録「1 入 出力フォーマット一覧」		
(2) 入力 フォーマット	キャプチャ素材のフォーマットを選びます。〈絞込〉の〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉で項目を指定すると、該当するフォーマットのみ表示されます。		
(3) 説明	選んだフォーマットの内容を表示します。		
(4) 絞込	〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉の リストから条件を選び、フォーマットを絞り込むこと ができます。		
(5) オーディオ	〈16Bit/2ch に変換〉にチェックを入れると、音声を 16bit/2ch で取り込むことができます。		
(6) プリセットリスト	現在の設定をプリセットとして保存できます。リスト から〈未登録〉を選び、[登録]をクリックします。		
(7) 登録	リストからプリセットを選び、現在の設定を登録します。〈入力プリセット登録〉ダイアログでプリセット名を入力し、[OK] をクリックすると現在の設定内容が保存されます。 保存すると、メニューバーの〈キャプチャ〉から〈プリセット 1〉~〈プリセット 8〉をクリックして選ぶことができます。また、[入力プリセット] が有効になります。		
(8) 削除	リストからプリセットを選んで[削除]をクリックすると、プリセットが削除されます。		

• 未登録のプリセットに設定を保存した場合、初期設定では[入力 プリセット2~8] は表示されていません。操作の前に、あらか じめプレビューウィンドウにボタンを表示させておきます。

参照 操作ボタンの設定 ▶リファレンスマニュアル 2 章 「3 画面のカスタマイズ」

入力プリセット1: [F2]入力プリセット2: [F3]入力プリセット3: [F4]

2 〈入力デバイス〉で〈Generic HDV Input〉をクリックし、〈入力フォーマット〉でフォーマットを選ぶ

3 [OK] をクリックする

Player の操作ボタンで HDV 機器を操作できるようになります。

参照 Player の操作ボタンで再生 ▶ P65

POINT • Player の〈Cur〉のタイムコードをクリックすると、〈TC ジャンプ〉 ダイアログが表示されます。〈移動先〉にタイムコードを入力して [ジャンプ]をクリックすると、指定のタイムコードのフレームを 表示することができます。



ご注意

- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目を確認してください。Windows Vista ではデバイス名、Windows XP では〈AV/C テープ デバイス〉と表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDVカメラが HDV 固定モード(HDV-DV 変換はオフ)になっているかを確認してください。
 - 当社製品(SHX-E1、SHX-E2)に機器を接続し、入力設定を行っても認識できない場合は、ADVC Mode Controllerのモードが〈EDIUSモード〉になっているかを確認してください。EDIUSモード以外に設定されている場合はEDIUSでSHX-E1、SHX-E2を認識できません。

参照 ADVC Mode Controller ▶ リファレンスマニュアル付録「4 付属アプリケーションソフトウェア」

目次

CHAPTER 1

入₂ カ

> CHAPTER 3

> > CHAPTER 4

CHAPTER 5

4 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。

参照 In 点、Out 点の設定▶リファレンスマニュアル 3 章「3 素材の再生」

5 [キャプチャ] をクリックする



キャプチャを開始します。〈キャプチャ〉ダイアログが表示され、Out 点でキャプチャが自動的に終了します。

キャプチャを途中でやめるときは、「停止」をクリックします。



ビンにクリップが登録されます。

その他の方法

- 手順4のあと、キーボードの[F9]を押します。
- 「バッチキャプチャリストに追加」のリストボタンをクリックし、〈キャプチャ〉→〈ビデオとオーディオ〉をクリックします。



〈オーディオのみ〉を選んだ場合、オーディオ部分のみをキャプチャします。



- メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈キャプチャ〉をクリックします。
- メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈オーディオキャプチャ〉をクリックします。

POINT • キャプチャ時にファイルを自動的に分割できます。

参照 デッキ設定 ▶リファレンスマニュアル 2 章「1〈設定〉ダイア ログー

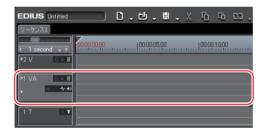
• キャプチャ中、素材クリップにマーカーを付けることができます。 ただし、コーデックに MPEG TS を選んでいる場合はクリップマー カーを設定することはできません。

参照 キャプチャ時のクリップマーカーの設定▶リファレンスマニュ アル6章 [4マーカー]

- バッチキャプチャ機能は、タイムコードが取得できる機種のみに 対応しています。機種によっては、タイムコードに対応していな いものがあります。
- 直前に設定された〈入力設定〉の内容を簡単に呼び出すことがで きます。メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈Generic HDV Input〉などの入力デバイス名をクリックします。

取り込みと同時にタイムラインに配置

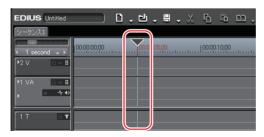
素材を配置するトラックをクリックする



配置するトラックについて詳しくはリファレンスマニュアルを参照してください。

参照 クリップを配置▶リファレンスマニュアル6章「1 クリップの配置」

素材を配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる。



 \blacksquare 次

CHAPTER

CHAPTER 2 カ

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

付

3 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。

参照 In 点、Out 点の設定▶リファレンスマニュアル 3 章「3 素材の再生」

4 [Timeline に上書きで追加] または [Timeline に挿入で追加] をクリック する



▼ : Timeline に上書きで追加 ▼ : Timeline に挿入で追加

キャプチャ後、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。同時にビンにも登録されます。

[Timeline に上書きで追加]をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

参照 タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】▶ P78

参照 タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】 ▶ P79

参照 〈入力設定〉ダイアログ ▶ P45

- **POINT** ・ キャプチャ中、素材クリップにマーカーを付けることができます。 ただし、コーデックに MPEG TS を選んでいる場合はクリップマー カーを設定することはできません。
 - 参照 キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ リファレンスマニュ アル 6 章 「4 マーカー」

3 DVD/CD から取り込む

次の形式から取り込めます。

Audio CD: WAV ファイルDVD-Video: MPEG-2 ファイルDVD-VR: MPEG-2 ファイル

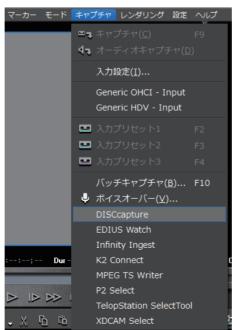
POINT • DVD-RW と DVD-RAM の DVD-VR 形式に対応しています。

ご注意 • コピープロテクトのかかったディスクからはキャプチャできません。

DVD/CD からの取り込み

メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈DISCcapture〉をクリックする

「DISCcapture」が起動します。



目次

CHAPTER 1

入 力

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

2 キャプチャに使用するドライブを選び、ディスクをセットする

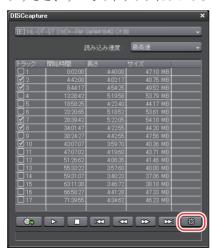
ディスク内の情報がリストに表示されます。挿入するディスクによって表示内容が異なります。



CD の場合はトラックを選び[再生]をクリックすると、曲を再生することができます。

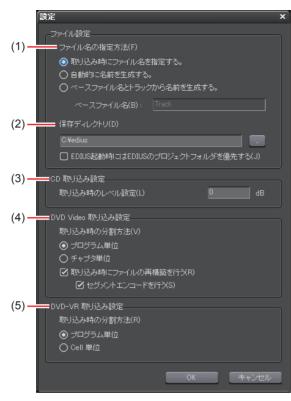
3 キャプチャするトラックにチェックを入れ、[設定] をクリックする

リスト上で右クリックし、〈すべてのトラックの選択を解除する〉をクリックすると、すべてのチェックが解除されます。〈すべてのトラックを選択する〉をクリックすると、すべてのトラックにチェックが入ります。



〈設定〉ダイアログが表示されます。

◆ DISCcapture の〈設定〉ダイアログ



取り込むファイルの保存名を設定します。
取り込み時にファイル名を指定する。
トラックごとにファイル名を設定します。
自動的に名前を生成する。
現在の日時とトラック番号を組み合わせて自動的にファイル名を生成します。
ベースファイル名とトラックから名前を生成する。
ベースファイル名とトラック番号を組み合わせて、自動的にファイル名を生成します。この項目にチェックを入れると〈ベースファイル名〉が入力可能となります。

3 DVD/CD から取り込む

CHAPTER

Ħ

次

入 2 力

> CHAPTER 3

> > CHAPTER 4

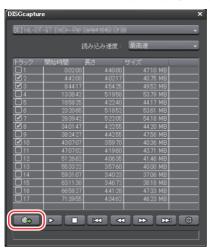
CHAPTER 5

(2) 保存ディレクトリ	ファイルを保存するディレクトリを指定します。 EDIUS 起動時には EDIUS のプロジェクトフォルダを優先する チェックを入れると、EDIUS 起動時は DISCcapture の保存先の設定に関わらず、EDIUS のプロジェクトフォルダに取り込みを行います。		
(3) CD取り込み設定	オリジナルの音量に対して取り込み時の音声レベ ルを dB 単位で下げることができます。		
DVD Video (4) 取り込み設定	キャプチャ時の分割方法を指定します。通常は〈プログラム単位〉を選びます。 DVD レコーダで記録した DVD から取り込んだ映像がうまく再生できない場合、〈取り込み時にファイルの再構築を行う〉にチェックを入れると改善される場合があります。〈セグメントエンコードを行う〉にチェックを入れると、必要な部分のみ再エンコードします。		
(5) DVD-VR 取り込み設定	キャプチャ時の分割方法を指定します。通常は〈プログラム単位〉を選びます。 〈Cell 単位〉を選ぶとファイルを細かく分割できますが、ストリームによっては取り込んだ際に再生できない MPEG ファイル(MPEG の規格に満たないファイル)が作成される場合があります。		

4 ファイル名の指定方法や分割方法などを設定し、[OK] をクリックする

5 [取り込み] をクリックする

キャプチャを開始します。〈ファイル名の指定方法〉で〈取り込み時にファイル名を指定する。〉に設定した場合は、〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されますのでファイル名と保存先を設定します。



人 [OK] をクリックする

その他の方法

リスト上で右クリックし、〈このトラックを取り込む〉をクリックします。〈取り込みを開始する〉をクリックすると、チェックが入っているトラックをすべてキャプチャします。

POINT

- CD Extra をセットした場合、オーディオトラックのみが表示されます。
- ドライブからの読み込み速度が調節できます。(ドライブがサポートしている範囲のみ) キャプチャ時にノイズが発生するときは、速度を落とすと改善される場合があります。

目次

CHAPTER 1

入 2 力

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

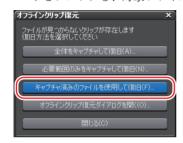
CHAPTER 5

4 リールの管理について

リール番号への対応

EDIUS では素材 VTR テープのリール番号をサポートしています。

[キャプチャ済みのファイルを使用して復旧] 時にリール番号を認識 既にキャプチャ済みのファイルから Ubit(リール番号)と In / Out 間のタイム コードをチェックし、対象ファイルであった場合は復元します。



ビンで、リールネームとして、Ubit を編集

例えば、リール番号が付加していない素材、もしくはリール番号を付加できない VTR から入力した場合に活用します。ビンの Ubit を編集したいクリップの右クリックし、〈プロパティ〉をクリックします。



※ 編集した Ubit は EDL にも反映しますので、ご注意ください。



EDL 出力においてリール番号をサポート

● マスターリール番号

BVE9100のみで使用されているものです(範囲:0~9999)。

● やりくりデータ設定 - マスターリール番号

A / A ロール(リール番号が同じクリップ同士でトランジションを行う)が存在した場合、リプレイスファイルでその場所を使用するためのリール番号です。オリジナルクリップに同一リール番号が存在した場合、その値から1つずつ番号を減らしていき、番号の重複を避けます。

参照 EDL ファイルの書き出し▶ P211

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 3

編集

基本操作

編集モードについて

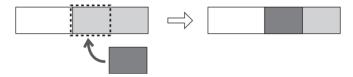
挿入/上書きモード

[Insert]

挿入モードは、クリップを配置する位置に別のクリップがある場合、後ろのクリップをずらして間に挿入します。



上書きモードは、クリップを配置する位置に別のクリップがある場合、重複する 部分を上書きします。



1 [挿入/上書きモード] をクリックする

クリックするたびに、挿入モードと上書きモードが切り替わります。

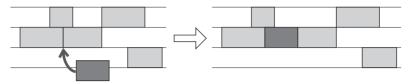


➡ : 挿入モード

🚢 ᢏ : 上書きモード

クリップの挿入や移動などの編集をしたトラックの結果が、他のトラックにも影響するモードです。

Ø 挿入モードでクリップを追加した場合



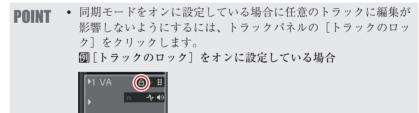
[挿入/上書きモード]のリストボタンをクリックし、〈同期モード〉をクリックする

同期モードをオンに設定している場合は、〈同期モード〉にチェックがつきます。 クリックするたびに、オン/オフが切り替わります。



その他の方法

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈同期モード〉をクリックします。



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

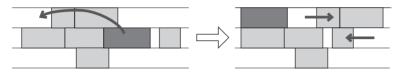
CHAPTER 3

> CHAPTER 4

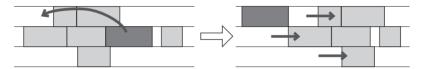
CHAPTER 5

クリップの削除、トリミングをした場合に、タイムライン上にスペースが空かないように後ろのクリップを詰めるモードです。クリップの挿入時には、挿入位置にあるスペースを保ちながら後ろのクリップを移動させることができます。 クリップ操作が影響するトラックで有効ですが、同期モードを合わせてオンに設定すると操作したクリップより後ろにあるすべてのクリップが連動します。

Øリップルモードオン、同期モードオフでクリップを挿入した場合(挿入モード)



Øリップルモードオン、同期モードオンでクリップを挿入した場合(挿入モード)



1 [リップルモードの設定] をクリックする

クリックするたびにオン/オフが切り替わります。 オンに設定している場合はボタンアイコンが表示され、オフの

オンに設定している場合はボタンアイコンが表示され、オフの場合はアイコンに 斜線が入ります。



その他の方法

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈リップルモード〉をクリックします。

POINT • リップルモードの初期設定はオンです。

編集の基本操作

ショートカットによる基本操作

キーボード	操作
J	巻き戻し
Ctrl + J	ジョグ(巻き戻し)
K	一時停止
L	早送り
Ctrl + L	ジョグ (早送り)
I	In 点の設定
0	Out 点の設定
Е	タイムラインに追加※
[タイムラインに挿入で追加
]	タイムラインに上書きで追加
N	クリップの In 側をトリミング
М	クリップの Out 側をトリミング

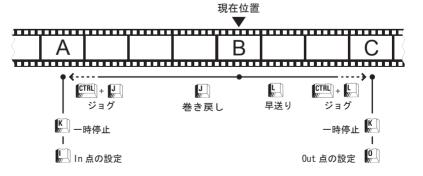
※ 動作は挿入/上書きモードに依存します。

参照 挿入/上書きモード▶ P60

ショートカットを使った簡単なカット編集

- 1 ビンのクリップ、もしくはデッキのテープ映像を Player に表示する
- **2** キーボードの [J] [K] [L] のシャトル操作でフレームを探し、[I] [O] で In 点、 Out 点を設定する

[Ctrl] + [J]、[Ctrl] + [L] のジョグ操作で、フレーム位置を微調整できます。



目次

CHAPTER CHAPTER

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

3 キーボードの [E] で、タイムラインにクリップを並べる

デッキを操作している場合は、同時にビンにクリップが登録されます。

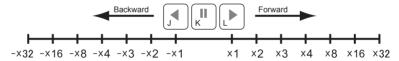


シャトル/ジョグ操作

キーボードの [J]、[L] で、シャトル/ジョグ操作ができます。押す回数によって倍率が変わります。

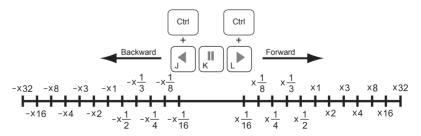
シャトル

[J] は押すごとに $-1\sim-32$ 倍、[L] は $1\sim32$ 倍まで切り替えられます。



ジョグ

[Ctrl] + [J] は押すごとに – $1/16 \sim$ – 32 倍、[Ctrl] + [L] は $1/16 \sim$ 32 倍まで 切り替えられます。



※ VTR 制御の場合、倍率は接続 VTR のシャトル/ジョグ再生精度に依存します。

参照 Player の操作ボタンで再生▶リファレンスマニュアル3章 [3 素材の再生]

クリップを Player で表示

VTR から取り込んだ素材はクリップとしてビンに登録されています。

1 クリップビューのクリップを選び、[Player で表示] をクリックする

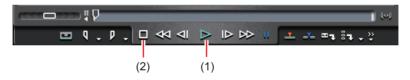


その他の方法

- クリップをドラッグして Player のスクリーン上へドロップします。
- クリップをダブルクリックします。**※ビデオ、オーディオ、静止画、シーケンスクリップの場合に限ります。
- クリップを右クリックし、〈Player で表示〉をクリックします。
- クリップを選び、「Enter」を押します。

Player の操作ボタンで再生

[Enter]



(1) 再生 (2) 停止

1 Player の [再生] をクリックする

Player で再生が始まります。停止したい位置で [停止] をクリックします。

シャトル/スライダーで再生

ご注意 • キャプチャされていない素材は、スライダーで再生操作できません。

1 シャトル/スライダーをドラッグする

Player に、スライダーの位置のフレームが表示されます。

目次

CHAPTER 1

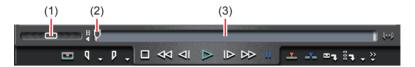
CHAPTER 2

CHAPTER 3 集

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

シャトル/スライダー



(1)	シャトル	シャトルを右にドラッグすると正方向に、左にドラッ グすると逆方向に再生します。
(2)	スライダー	ポジションバーの任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。
(3)	ポジションバー	Player で表示している素材のタイムラインを示します。

その他の方法

- シャトル(早送り)^{※1}: [Ctrl] + [L]
 シャトル(巻戻し)^{※2}: [Ctrl] + [J]
- ※1キーボードの[Ctrl] + [L] を押すたびに、1/16~32倍速の12段階に切り替えて早送りします。キーボードの「Ctrl] + [I] を押すと、減速します。
- **2 キーボードの [Ctrl] + [J] を押すたびに、 $1/16 \sim 32$ 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの [Ctrl] + [L] を押すと、減速します。

素材のタイムコードを確認するには

タイムコードエリアには、次のタイムコードが表示されます。



Cur	現在表示している位置のタイムコードです。
In	In 点位置のタイムコードです。
Out	Out 点位置のタイムコードです。
Dur	デュレーション(クリップ長)のタイムコードです。
Ttl	ソースデータの全長です。

クリップに In 点、Out 点を設定

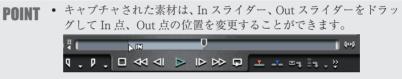
[I] / [O]



- (1) In 点の設定 (2) Out 点の設定
- 1 素材を再生し、In 点にするフレームで Player の [In 点の設定] をクリックする
- **2** 続けて再生し、Out 点にするフレームで Player の [Out 点の設定] をクリックする

その他の方法

・ メニューバーの $\langle \neg \neg \neg \neg \rangle$ をクリックし、 $\langle \ln \neg \neg \neg \neg \rangle$ または $\langle Out \neg \rangle$ をクリックします。



• Out 点を In 点より前に設定した場合、In-Out 点間のポジションバーが赤色に変わり、Player のタイムコードの一部が赤色で表示されます。

クリップマーカーの設定

[V]

- **1** Player に素材を表示させる
- ^{参照} クリップを Player で表示▶ P65
- **2** クリップマーカーを設定する位置に Player のスライダーを移動させる
- 参照 シャトル/スライダーで再生▶ P65



CHAPTER CHAPTER
1 2

 \Box

次

CHAPTER 3

CHAPTER CHA

CHAPTER 5

3 メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを追加〉をクリック する





POINT

- 手順2の後、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーの編集〉をクリックすると、クリップマーカーとマーカーコメントを同時に設定することができます。
- スライダー上のクリップマーカーをキーボードの [Ctrl] を押しながらドラッグすると、マーカー位置を移動させることができます。



ご注意

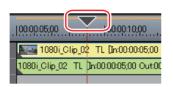
- 〈マーカーを追加〉をクリックしたときに、Player がフォーカス されているとクリップマーカーが、タイムラインがフォーカスさ れているとシーケンスマーカーが設定されます。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されている クリップに、クリップマーカーを追加したり既存のクリップマー カーを編集したりした場合は、ビンのクリップやタイムラインの クリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。
- 〈Sequence marker〉パレットでクリップマーカーを設定することはできません。

タイムラインの再生

スクラビングで再生

1 タイムラインカーソルを前後にドラッグする

タイムラインカーソルが移動し、Recorder にそのフレームが表示されます。



POINT

- デュアルモードの場合、Recorder に関する操作を行っているときは、Recorder の周りに青色のラインが表示されます。
- タイムラインの開始フレームを表示しているときは、左上隅に白 色の三角形が表示されます。

Recorder の操作ボタンで再生

[Enter]



(1) 再生 (2) 停止

1 Recorder の [再生] をクリックする

Recorder で再生が始まります。停止したい位置で「停止」をクリックします。

シャトル/スライダーで再生

シャトル/スライダーをドラッグする

Recorder に、スライダーの位置のフレームが表示されます。

日 次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

> CHAPTER 5

シャトル/スライダー



(1) シャトル	シャトルを右にドラッグすると正方向に再生、左に ドラッグすると逆方向に再生します。
(2) スライダー	ポジションバーの任意の位置をクリックすると、ス ライダーが移動し、そのフレームを表示します。ス ライダーをドラッグすることもできます。
(3) ポジションバー	Recorder のタイムラインを示します。

- シャトル(早送り)^{※1}: [Ctrl] + [L]
- ・ シャトル (巻戻し) *2: [Ctrl] + [J]
- **1 キーボードの [Ctrl] + [L] を押すたびに、 $1/16 \sim 32$ 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの [Ctrl] + [J] を押すと、減速します。
- ※ 2 キーボードの [Ctrl] + [J] を押すたびに、 $1/16 \sim 32$ 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの [Ctrl] + [L] を押すと、減速します。

クリップの配置

ファイルをクリップとしてビンに登録

[Ctrl] + [O]

既存のファイルをクリップとしてビンに登録できます。

1 ビンウィンドウの [クリップの追加] をクリックする



〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

ファイルを選び、[開く] をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックして〈クリップの追加〉をクリックし、 〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選んで[開く]をクリックします。
- クリップビューの空白部をダブルクリックし、〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選んで「開く」をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈クリップの追加〉をクリックします。〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選び、「開く」をクリックします。
- エクスプローラで素材のあるフォルダを開き、登録する素材をクリップビュー、 またはフォルダビューのフォルダヘドラッグ&ドロップします。

参照 フォルダの登録▶リファレンスマニュアル3章 [2 ファイルを取り込む]

• Player で表示している素材ファイルをビンにドラッグ&ドロップします。

クリップを配置

[Shift] + [Enter]

ビンからタイムラインに直接クリップを配置します。

- 1 クリップを配置するトラックをクリックする
- 2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

日次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 付

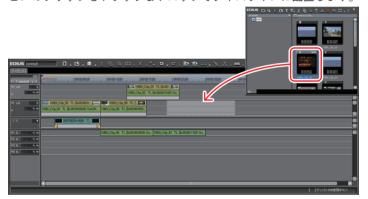
3 ビンからクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする



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。

その他の方法

ビンのクリップをドラッグ&ドロップでタイムラインに配置します。



- ビンのクリップを右クリックし、〈Timeline に貼り付け〉をクリックします。
- クリップを Player で再生し、Player からドラッグ&ドロップでタイムライン に配置します。
- クリップを Player で再生し、[Timeline に挿入で追加] または [Timeline に 上書きで追加] をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加: [E]
- トラックを選択し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させます。クリップを Recorder にドラッグ&ドロップすると、タイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。
- クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させ、トラックを右クリックして〈クリップを追加〉をクリックします。〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選び、[開く] をクリックします。クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。

クリップに In 点、Out 点を設定して配置

1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする



2 クリップに In 点、Out 点を設定する



- 3 クリップを配置するトラックをクリックする
- 4 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる
- 5 [Timeline に挿入で追加] をクリックする



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。 [Timeline に上書きで追加]をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

その他の方法

- クリップに In 点、Out 点を設定したあと、Player からドラッグ&ドロップで タイムラインへ配置します。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加:[E]

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 付



- (1) In 点の設定 (2) Out 点の設定
- **1** In 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる



- 2 Recorder の [In 点の設定] をクリックする
- 3 Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる
- 4 Recorder の [Out 点の設定] をクリックする

その他の方法

- In 点、Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させ、タイムスケールを右クリックします。〈現在位置に In 点を設定〉または〈現在位置に Out 点を設定〉をクリックします。
- ・ In 点、Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックします。〈In 点の設定〉または〈Out 点の設定〉をクリックします。

POIN1

• タイムスケール上の In 点スライダー、Out 点スライダーをドラッグして In 点、Out 点の位置を変更できます。



• Out 点を In 点より前に設定した場合、In-Out 点間のタイムスケールが赤色に変わり、Recorder のタイムコードの一部が赤色で表示されます。

「ビンからクリップを選び、[Player で表示]をクリックする



Player で映像を確認し、必要な場合は In 点、Out 点を設定します。

^{参照} クリップに In 点、Out 点を設定 ▶ P67

2 [ビデオの追加設定] または [オーディオの追加設定] をクリックする

クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分を配置するかどうかを切り替えます。ボタン表示に斜線が入ると、該当するクリップは配置されません。

囫 [ビデオの追加設定] 有効時



- **3** クリップを配置するトラックをクリックする
- 4 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる
- 5 [Timeline に挿入で追加] をクリックする



クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみが、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。

[Timeline に上書きで追加]をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

Ę

CHAPTER C

CHAPTER

その他の方法

- 手順2までを操作後、Player からドラッグ&ドロップでタイムラインに配置します。
- ・オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみにそれぞれ In 点、Out 点を設定し、[Timeline に挿入(上書き)で追加]をクリックしてタイムラインに配置することができます。この場合、[ビデオの追加設定]または [オーディオの追加設定]の設定にかかわらず、In 点、Out 点を設定したクリップのみがタイムラインに配置されます。
 - 参照 ビデオ/オーディオの In 点、Out 点設定 ▶ リファレンスマニュアル 3 章
 [3 素材の再生]
- [ビデオの追加設定] の有効/無効: [Shift] + [J]
- [オーディオの追加設定] の有効/無効: [Shift] + [K]

チャンネル別に配置

トラックの[ビデオチャンネル]と[オーディオチャンネル]の設定によって、オーディオ付きビデオクリップのトラックへの配置動作は異なります。

いずれかのトラックに [ビデオチャンネル (オーディオチャンネル)] を設定している場合、オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分 (オーディオ部分) はそのトラックにしか配置できません。

参照 ビデオチャンネル設定▶リファレンスマニュアル5章「2トラックの設定」

参照 オーディオチャンネル設定▶リファレンスマニュアル 5 章 [2 トラックの設定]

参照 クリップの配置▶ P71



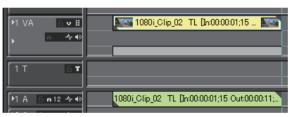
(1) ビデオチャンネル (2) オーディオチャンネル

図1VA トラックに [ビデオチャンネル] を、1A トラックに [オーディオチャンネル] の〈ステレオチャンネル 1、2〉を設定した場合



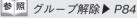
- 2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる
- **3** ビンからクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする

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。



POINT

- 配置できるオーディオクリップのチャンネルは、設定している [オーディオチャンネル] のチャンネル数に限定されます。
- 分割して配置されたビデオクリップとオーディオクリップは、グループ設定されています。



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

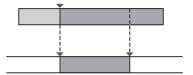
にHAPTER 集

CHAPTER 4

CHAPTER 5

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置 [3点編集]

クリップは、タイムラインの In-Out 点間の長さ分だけ配置されます。



1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする



Player で映像を確認し、必要な場合は In 点または Out 点を設定します。

参照 クリップに In 点、Out 点を設定 ▶ P67

- 2 クリップを配置するトラックをクリックする
- 3 タイムラインに In 点、Out 点を設定する
- 参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P74
- 4 [Timeline に挿入で追加] をクリックする

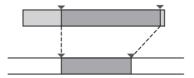


クリップがタイムラインの In-Out 点間の長さ分にトリミングされて配置されます。In 点または Out 点を設定している場合は、それぞれの位置を基準に配置されます。配置されたクリップの再生速度は変わりません。

[Timeline に上書きで追加] をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置 [4点編集]

タイムラインの In-Out 点間の長さに応じてクリップの In-Out 点間の速度が自動調整されます。



🚺 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする



Player で映像を確認し、In 点、Out 点を設定します。

^{参照} クリップに In 点、Out 点を設定 ▶ P67

- 2 クリップを配置するトラックをクリックする
- 3 タイムラインに In 点、Out 点を設定する
- 参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P74
- **4** [Timeline に挿入で追加] をクリックする



クリップの In-Out 点間がタイムラインの In-Out 点間に配置されます。クリップ の再生速度はタイムラインの In-Out 点間の長さに応じて自動調整されます。 [Timeline に上書きで追加]をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

• In 点、Out 点を設定したクリップを 4 点編集で配置した場合、クリップは In-Out 点間の範囲を維持したまま、タイムラインの In-Out 点間に収まるように再生速度が自動調整されます。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 録

クリップの並べ替え

クリップを移動

複数のクリップを同時に移動することもできます。

参照 複数クリップの選択▶リファレンスマニュアル6章「1 クリップの配置」

1 クリップを選び、移動先へドラッグ&ドロップする

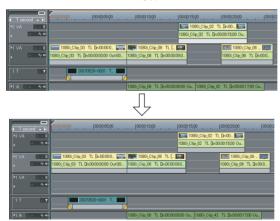


同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。

参照 同期モード▶ P61

複数のトラック間のクリップを選び、対応する種類のトラックのないところへクリップを移動した場合は、自動的にトラックが追加されます。

図1VA トラックと 2VA トラックのクリップを複数選び、1 つ上のトラックにドラッグ & ドロップした場合



ご注意 • 異なる種類のトラックに配置された複数のクリップを選んでトラック間でドラッグした場合は、同じ種類のトラック間に配置されたクリップのみ移動します。

図1VA トラックと 1T トラック、1A トラックのクリップを複数 選び、1 つ上のトラックにドラッグ & ドロップした場合





クリップトランジションやオーディオクロスフェードを設定している2つのクリップのうち、片方のみを移動させると、選んだクリップのみが移動してトランジションが解除されます。

選択クリップ以降のクリップの移動

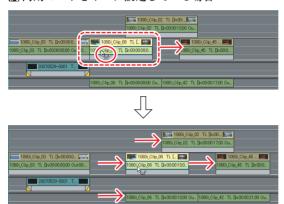
- 1 移動させるクリップの先頭クリップをクリックする
- **2** キーボードの [Shift] と [Alt] を押したまま、トラックエリア内をドラッグする

マウスカーソルの形状が変わり、選んだクリップより後ろのクリップが同時に移動します。

同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。

参照 同期モード▶ P61

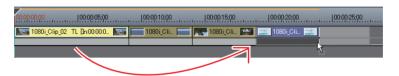
Ø 同期モードをオンに設定している場合



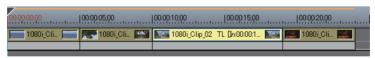
3 挿入する位置へクリップをドロップする

クリップの順番の入れ替え

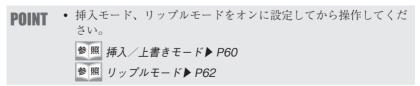
1 クリップをドラッグし、入れ替える位置へドロップする



クリップの順番が入れ替わります。



同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。



3 クリップの操作

リンク解除

[Alt] + [Y]

目次

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

付

録

VAトラックにあるビデオクリップのビデオ部分とオーディオ部分を切り離します。リンクを解除すると、それぞれ独立したクリップとして扱えるようになります。

1 リンクを解除するクリップを右クリックし、〈リンクの解除〉をクリックする



その他の方法

メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈リンクの解除〉をクリックします。

リンク設定

[Y]

- ┃ リンクさせるビデオクリップとオーディオクリップをそれぞれ選ぶ
- 2 クリップを右クリックし、〈リンクの設定〉をクリックする

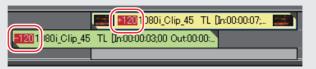


リンクが設定され、1つのクリップとして扱えるようになります。

その他の方法

• メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈リンクの設定〉をクリックします。

- POINT ・ リンク設定の条件は次のとおりです。
 - 同じトラック内に配置されている。
 - クリップの一部が重なっている。
 - 同じ素材を参照している。
 - リンクが設定されているビデオとオーディオのクリップの開始位置がず れている場合は、クリップの頭にずれているフレーム数が表示されます。



グループ設定

[G]

複数のクリップを1つのグループとして扱います。異なるトラック間のクリップ をグループ化できます。

- 1 グループ化する複数のクリップを選ぶ
- 2 クリップを右クリックし、〈グループの設定〉をクリックする



その他の方法

メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈グループの設定〉をクリックします。

グループ解除

[Alt] + [G]

がループのクリップを右クリックし、〈グループの解除〉をクリックする



メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈グループの解除〉をクリックします。

コピー [Ctrl] + [C]

1 クリップを選び、[クリップボードにコピー] をクリックする



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、〈コピー〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈コピー〉をクリックします。

切り取り

[Shift] + [Delete], [Ctrl] + [X]

1 クリップを選び、[クリップボードに切り取り] をクリックする



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、〈切り取り〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈切り取り〉をクリックします。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

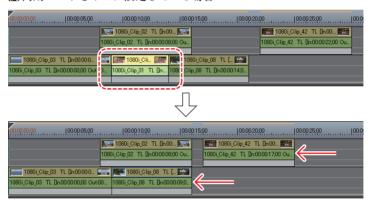
クリップを切り取り、空いた部分を前に詰めます。

切り取るクリップを右クリックし、〈リップル切り取り〉をクリックする



選んだクリップは削除され、同じタイムライン上にある後ろのクリップが前に移動します。同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。

囫同期モードをオンに設定している場合



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈リップル切り取り〉をクリックします。

<u>貼り付け</u> [Ctrl] + [V]

1 クリップを選び、[クリップボードにコピー]をクリックする

[クリップボードに切り取り]、[リップル切り取り]をクリックしても貼り付けは可能です。

2 クリップを貼り付けるトラックをクリックする

4 [カーソル位置に貼り付け] をクリックする



クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。

その他の方法

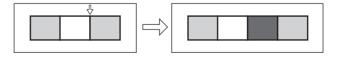
- ・ 貼り付けたいトラックを右クリックし、〈貼り付け〉をクリックします。
- ・メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈貼り付け〉→〈カーソル〉をクリックします。
- ・ 貼り付けるトラックの任意のクリップを右クリックし、〈貼り付け〉→〈カーソル〉をクリックします。

POINT ・ 貼り付ける位置にクリップが配置されている場合は、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。

クリップの In 点、Out 点に貼り付け

特定のクリップの In 点(前)または Out 点(後ろ)に他のクリップを挿入することができます。

Ø 白色のクリップの Out 点に他のクリップを貼り付ける場合



1 クリップを選び、[クリップボードにコピー] をクリックする

[クリップボードに切り取り]、[リップル切り取り]をクリックしても貼り付けは可能です。

2 貼り付けの基準とするクリップをクリックする

目次

CHAPTER 1

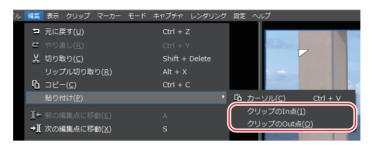
CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

3 メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈貼り付け〉→〈クリップの In 点〉 または〈クリップの Out 点〉をクリックする



クリップの ln 点	選んだクリップの In 点(前)に挿入します。
クリップの Out 点	選んだクリップの Out 点(後ろ)に挿入します。

その他の方法

・ 貼り付けの基準とするクリップを右クリックし、〈貼り付け〉 → 〈クリップの In 点〉または〈クリップの Out 点〉をクリックします。

置き換え

[Ctrl] + [R]

コピーや切り取り、リップル切り取りしたクリップを置き換えます。

1 置き換え元のクリップを選び、[クリップボードにコピー] をクリックする

[クリップボードに切り取り]、[リップル切り取り]をクリックしても置き換えは可能です。

2 置き換え先のクリップを選び、[置き換え-全て] をクリックする



クリップに適用しているフィルタ、ミキサーもすべて置き換えます。

その他の方法

- 「置き換え 全て」のリストボタンをクリックし、〈全て〉をクリックします。
- 置き換え先のクリップを右クリックし、〈置き換え〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈置き換え〉をクリックします。

ご注意 • 置き換え元のクリップは置き換え先のクリップの In 点を基準にして長さが自動調整されます。再生速度は変わりません。

フィルタのみ、ミキサーのみなど部分的に置き換えることができます。

置き換え元のクリップをクリックし、[クリップボードにコピー]をクリックする

[クリップボードに切り取り]、[リップル切り取り]をクリックしても部分置き換えは可能です。

- 2 置き換え先のクリップを選ぶ
- 3 [置き換え-全て] のリストボタンをクリックし、置き換える項目をクリックする



その他の方法

- ・メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分置き換え〉→置き換える項目を クリックします。
- ・ 置き換え先のクリップを右クリックし、〈部分置き換え〉→置き換える項目を クリックします。
- フィルタを置き換え:[Alt] + [R]
- ミキサーを置き換え:[Shift] + [Ctrl] + [R]
- クリップを置き換え:[Shift] + [R]
- クリップとフィルタを置き換え: [Shift] + [Alt] + [R]

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

4. タイムラインの編集

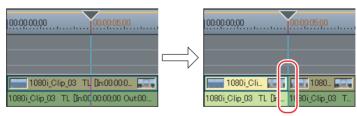
クリップの分割と結合

クリップをタイムラインカーソル位置で分割 [c]

- 1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする
- 2 クリップを分割する位置にタイムラインカーソルを移動させる
- 3 [カットポイントの追加] をクリックする



タイムラインカーソルの位置でクリップが分割されます。



- [カットポイントの追加] のリストボタンをクリックし、〈現在位置ー選択トラック〉をクリックします。
- カットポイントを追加するクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→ 〈現在位置一選択トラック〉をクリックします。
- ・ メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの追加〉→〈現在位 置一選択トラック〉をクリックします。

付録

- **POINT** ・ 次の操作で、タイムラインカーソルの位置にあるすべてのトラックのクリップを一度に分割できます。
 - [カットポイントの追加] のリストボタンをクリックし、〈現在 位置-すべて〉をクリックする。
 - 任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈現在位置-すべて〉をクリックする。
 - メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの追加〉 → 〈現在位置 - すべて〉をクリックする。
 - [Shift] + [C]

クリップを In 点、Out 点で分割

[Alt] + [C]

- 1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする
- **9** タイムラインに In 点、Out 点を設定する

参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P74

3 [カットポイントの追加] のリストボタンをクリックし、〈In/Out -選択トラック〉をクリックする



- カットポイントを追加するトラックにある任意のクリップを右クリックし、 〈カットポイントの追加〉→〈In/Out -選択トラック〉をクリックします。
- ・ 分割するクリップが配置されているトラックを選んでメニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの追加〉 → $\langle In/Out-選択トラック\rangle$ をクリックします。

- **POINT** ・ 次の操作で、すべてのトラックのクリップをタイムラインの In 点、Out点で一度に分割できます。
 - 「カットポイントの追加」のリストボタンをクリックし、〈In/ Out -すべて〉をクリックする。
 - 任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→ 〈In/Out - すべて〉をクリックする。
 - メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの追加〉 → 〈In/Out - すべて〉をクリックする。
 - [Shift] + [Alt] + [C]

分割したクリップを結合

[Ctrl] + [Delete]

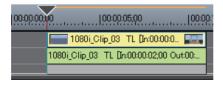
1 結合したい2つのクリップを選ぶ



「カットポイントの追加」のリストボタンをクリックし、〈カットポイントの 削除〉をクリックする



2つのクリップが結合され、1つのクリップとして扱えるようになります。



- クリップを右クリックし、〈カットポイントの削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの削除〉をクリック します。

ご注意

- 〈カットポイントの削除〉は、となりあうクリップが同じ素材を 参照している場合のみ可能です。
- クリップの結合時、エフェクト、レイアウト、ラバーバンドの設定 はすべて分割する前の状態に戻ります。ただし、結合前のクリップ に別々のエフェクト(ビデオフィルタなど)が適用されている場合、 タイムラインの一番左に配置されているクリップのエフェクトが結 合後のクリップに適用され、他のエフェクトは削除されます。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

録

クリップの削除

クリップを削除

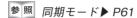
[Delete]

1 クリップを選び、[削除] をクリックする



選んだクリップが削除されます。

ボタンやショートカットによる削除の編集結果は、編集モードによって異なります。



その他の方法

- [削除] のリストボタンをクリックし、〈削除〉をクリックします。
- ・ 削除するクリップを右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈削除〉をクリックします。

ギャップ (空き部分) を削除

クリップ間のスペースを削除して、後ろのクリップを詰めます。

1 削除したいギャップを右クリックし、〈ギャップを削除〉をクリックする



ギャップが削除され、後ろのクリップが前のクリップと連結します。



その他の方法

- ・ 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、[削除] のリストボタンをクリックし、〈ギャップを削除〉をクリックします。
- ・ 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、キーボードの [Shift] + [Alt] + [S] か [Backspace] を押します。
- ・削除したいギャップの後ろのクリップを選び、メニューバーの〈編集〉→〈ギャップを削除〉→〈選択クリップ〉をクリックします。
- ・削除したいギャップの位置にタイムラインカーソルを移動し、トラックを選択してメニューバーの〈編集〉→〈ギャップを削除〉→〈現在位置〉をクリックします。
 - ※ 削除したいギャップの後ろのクリップを複数選んだあとで上記の操作を行うと、複数のギャップを一度に削除することができます。



• 同期モードをオンに設定している場合、ギャップの削除による 詰めは連動するトラックを含めた最小の長さになります。他のト ラックに全く隙間がない場合は、リップル削除はされません。

囫 同期モードをオンに設定している状態で A のギャップを削除する場合



Aのギャップ削除はBのギャップの長さにとどまります。

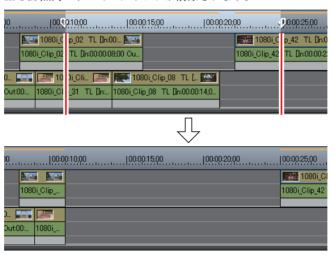
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P74

2 [削除] のリストボタンをクリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックする



In-Out 点間のすべてのクリップが削除されます。



その他の方法

- ・ タイムスケールを右クリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックします。
- ・ メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックします。
- トラックを右クリックし、〈In/Out 間を削除〉をクリックします。

POINT • In 点のみ設定した場合は In 点以降、Out 点のみ設定した場合は タイムラインの最初から Out 点までを削除します。

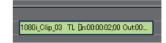
オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分またはオーディオ部分のみを削除します。

- 1 クリップを選ぶ
- **2** [削除] のリストボタンをクリックし、〈ビデオクリップを削除〉 または〈オーディオクリップを削除〉 をクリックする

例 ビデオクリップ削除の場合







その他の方法

- ・ クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップを削除〉または〈オーディオクリップを削除〉をクリックします。
- ・メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップを削除〉または〈オーディオクリップを削除〉をクリックします。
- クリップのリンクを解除し、ビデオクリップまたはオーディオクリップのみを 選んで [削除] をクリックします。

参照 リンク解除▶ P83

• クリップをドラッグして一度 A トラック (V トラック) に配置すると、ビデオ部分 (オーディオ部分) が無効になります。

クリップをリップル削除

[Alt] + [Delete]

クリップを削除し、空いた部分を前に詰めます。

1 クリップを選び、[リップル削除] をクリックする



クリップが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。 同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動し ます。

参照 同期モード▶ P61

目次

CHAPTER 1

> CHAPTER 2

CHAPTER 3 集

> CHAPTER 4

> > CHAPTER

その他の方法

- [削除] のリストボタンをクリックし、〈リップル削除〉をクリックします。
- クリップを右クリックし、〈リップル削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈リップル削除〉をクリックします。
- **POINT** [リップル削除] は、リップルモードの設定にかかわらず機能します。

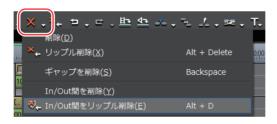
タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 [Alt] + [D]

タイムラインの In-Out 点間のクリップをリップル削除します。

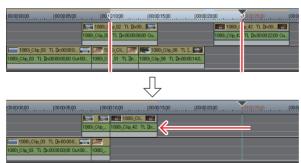
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P74

2 [削除] のリストボタンをクリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックする



In-Out 点間のすべてのクリップが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。



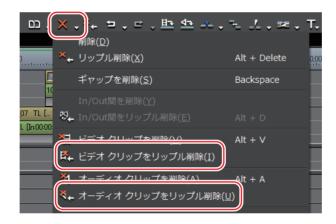
- タイムスケールを右クリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。
- トラックを右クリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。

ビデオ/オーディオクリップのみリップル削除

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分またはオーディオ部分のみをリップ ル削除します。

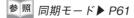
1 クリップを選ぶ

2 [削除] のリストボタンをクリックし、〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックする



ビデオクリップまたはオーディオクリップのみが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。

同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。



その他の方法

- ・ クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックします。
- ・ クリップを選んでメニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉 \rightarrow 〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックします。

目次

CHAPTER C

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

速度の変更

クリップ全体の速度変更

[Alt] + [E]

クリップの再生速度を変えることができます。

1 クリップを右クリックし、〈速度〉をクリックする



〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。



Rate	元の速度に対する比率を入力し、クリップの再生速度を 設定します。マイナスの値を入力すると、逆再生するこ とができます。〈Duration〉と同期しています。
Duration	クリップの再生時間を入力します。〈Rate〉と同期しています。
処理オプション	スローモーション時のちらつきの対処を設定します。速度を落とした場合に走査線の関係で映像がちらついたりする場合は、〈速度が100%未満時にインターレースを解除〉を選びます。
最近傍法で補間 する	スローモーション時に、同じフレームを連続させること でクリップの長さを補います。

2 〈Rate〉または〈Duration〉で、速度を設定する

3 〈処理オプション〉のいずれかを選び、[OK] をクリックする

その他の方法

・ メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈速度〉をクリックします。

ご注意 • VA トラックにあるスプリットトリムしたクリップは、再生速度を変更することができません。

参照 スプリットトリム▶ P129

部分的な速度変更【タイムリマップ】 [Shift] + [Alt] + [E]

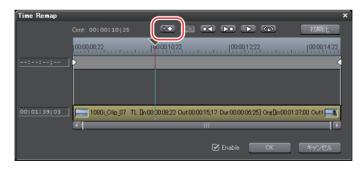
クリップの特定のフレームをタイムラインの別の時点に再配置します。残りのフレームが自動的に補間され、結果的にそのフレームの前後の速度が変更されます。 クリップの In 点、Out 点のフレーム、全体の長さは変わりません。

カリップを右クリックし、〈タイムリマップ〉をクリックする



〈Time Reman〉ダイアログが表示されます。

2 タイムラインカーソルをドラッグし、キーを追加する位置で [キーの追加] をクリックする



キー設定領域にキーが追加されます。

日次

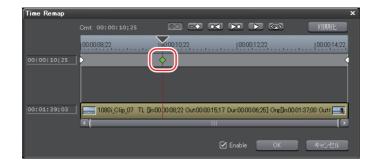
CHAPTER 1

CHAPTER 2

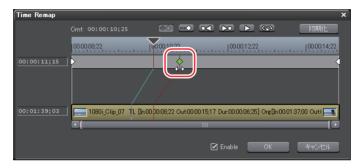
CHAPTER 3

> CHAPTER 4

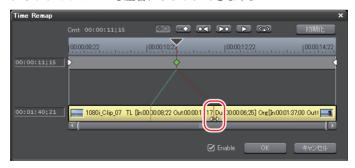
> > CHAPTER 5



3 キーの上にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする



クリップのフレームも左右にドラッグできます。



4 [再生] または [ループ再生] をクリックし、映像を確認する



Recorder に映像が表示されます。

POINT

- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈タイムライン時間を表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭フレームを [00:00:00;00] に変更することができます。
- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈情報の表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭と末尾に表示されているサムネイルとタイムコードを非表示に切り替えることができます。
- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈オリジナルのソース時間を表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップのIn 点を [00:00:00:00] としたタイムコードが表示されます。
- キーを追加していないクリップでも、先頭と末尾に1つずつキー が設定されています。
- クリップに通常の再生速度を維持したい範囲がある場合は、その 部分を [カットポイントの追加] で別クリップにし、速度変更し たい部分のクリップだけにタイムリマップを適用します。
- クリップの先頭または末尾に止めを設定したい場合は、〈キー設定領域〉に最初から設定されている先頭、末尾のキーを、止めを維持したい場所までドラッグします。先頭、末尾からその時点まで先頭、末尾のフレームを固定表示し、他の区間の速度は速くなります。



目次

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

レイアウトの調整

レイアウト (クロップ)

[F7]

映像の不要な部分を切り取ったり (クロップ)、表示させる位置や倍率を変更したり (レイアウト) することができます。

POINT • タイトルクリップ中のテキスト・オブジェクトのレイアウト設定もできます。

参照 レイアウトの設定 ▶リファレンスマニュアル 8 章 「4 タイト ル位置の調整 |

1 ビデオ部分を含むクリップを選び、〈Information〉パレットの〈ビデオレイアウト〉をダブルクリックする

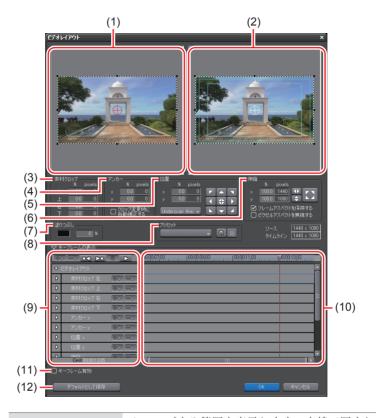
参照 〈Information〉パレットの表示/非表示▶リファレンスマニュアル7章 「3
エフェクトの操作」

〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示されます。

その他の方法

- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈レイアウト〉をクリックします。
- タイムラインの V/VA クリップのビデオ部分を右クリックし、〈レイアウト〉 をクリックします。

◆ 〈ビデオレイアウト〉ダイアログ



クロップする範囲を表示します。点線で囲まれた部分がクロップ後の表示部分になり、8箇所の操作ハンドルをドラッグして、範囲を指定できます。アンカーをドラッグして位置を指定することができます。アンカーについては(4)アンカー、(5)位置を参照してください。
クロップされた表示範囲をドラッグしてレイアウトできます。8箇所の操作ハンドルをドラッグすると、拡大/縮小されます。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

クロップする範囲を数値入力で指定します。元のクリッ プの幅および高さを100%として、上下左右それぞれの 部分について切り取る割合を入力します。数値を入力 すると、切り取られるピクセル数が表示されます。 左 クリップの元の幅を100%として、左側からクロップす る範囲をパーセントで入力します。 (3) 素材クロップ クリップの元の高さを100%として、上側からクロップ する範囲をパーセントで入力します。 右 クリップの元の幅を100%として、右側からクロップす る範囲をパーセントで入力します。 下 クリップの元の高さを100%として、下側からクロップ する範囲をパーセントで入力します。 映像の基準位置を設定します。クロップする前の映像 の中央をx = 0%、v = 0%とし、x軸方向に-50~ 50%、v 軸方向に50~-50%の範囲から入力します。 数値を入力すると中央から移動した分のピクセル数が 表示されます。 (4) アンカー クロップ変更時に自動補正する チェックを入れると、クロップする量に応じてアンカー 位置も変更されます。チェックをはずすとクロップ値

を変更してもアンカーは動きません。

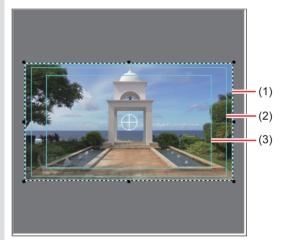
クロップした表示範囲のレイアウト位置を、数値入力 で指定したり、セーフエリアに合わせたりして設定で きます。

х, у

アンカーで設定した基準位置をどこに配置するかを数値入力で指定できます。フレーム中央をx=0%、y=0%とし、x 軸方向に $-500\sim500\%$ 、y 軸方向に $500\sim-500\%$ の範囲から入力します。

エリア選択

位置フィットボタンでフィットさせるエリアをリストから選びます。



(5) 位置

(1) Underscan Area

映像のすべてが表示されるエリアです。PC のモニタなどではこのエリアまで表示されます。

(2) Overscan Area

テレビで表示されるエリアです。

(3) Titlesafe Area

どんなテレビで表示させても、確実に表示できるエリ アです。

位置フィットボタン

クロップされた表示範囲の左上、上端、右上、左端、中央、 右端、左下、下端、右下のポイントを、〈エリア選択〉 で選んだガイドのそれぞれの位置に合わせて配置しま す。アンカーもフィットさせる位置に変更されます。

	クロップした表示範囲の倍率を、数値入力で指定した り、画面の縦/横に合わせたりして設定できます。
	x, y
	クロップした表示範囲の大きさを 100%として、倍率を
	入力します。
	伸縮フィットボタン
	クロップした表示範囲が、画面の縦および横にフィッ
(6) 伸縮	トするように拡大・縮小します。 □ をクリックすると、
(~) IT-11 B	全体が表示できる最大の大きさになります。
	フレームアスペクトを保持する
	チェックを入れると、元画像の縦横比を維持したまま
	拡大・縮小を行います。
	ピクセルアスペクトを無視する
	ピクセルアスペクトと無関係にピクセル等倍のマッピ
	ングをします。
	クロップした表示範囲外に色と透明度を指定できます。
(7) 塗りつぶし	カラーボックスをクリックすると、〈色の設定〉ダイア
(1) 塗りついし	ログが表示されます。右側の入力欄に透明度 0 (透明)
	~100(不透明)を入力して設定します。
	保存したプリセットを、リストから選んで設定できま
	す。〈デフォルト〉は〈デフォルトとして保存〉で保
	存された設定です。変更前の〈デフォルト〉の設定は、
	素材をクロップしないでアスペクト比を保持したまま
	全体を表示するレイアウトです。
(8) プリセット	プリセットとして保存
	現在の設定内容をプリセットとして保存できます。プ
	リセット名を入力して [OK] をクリックします。
	削除
	〈プリセット〉のリストから削除するプリセットを選ん
	で[削除]をクリックすると、プリセットが削除されます。

キーフレームの追加や削除、再生などを行うボタンです。キーフレーム設定を行うときは、まず〈キーフレーム有効〉にチェックを入れてください。

40

キーフレームタイムラインカーソルの位置に、キーフレームを追加します。

-♦:

キーフレーム

設定ボタン

キーフレームを削除します。

od / Do :

前/次のキーフレームに移動します。

キーフレームタイムラインカーソルの位置にキーフレームを追加し、デフォルトとして保存されているレイアウトに設定します。

タイムラインを再生して動きを確認できます。再生中は [停止] になります。

キーフレームタイムラインカーソル位置でクロップやレイアウトの設定を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。また、〈ビデオレイアウト〉以下のタイムラインは、クロップ・位置・伸縮の項目について上下または左右方向の動きを表示し、[拡張]をクリックすると、それぞれの動きについて各キーフレーム間の補間方法を詳細に設定することもできます。

(10) キーフレーム用 タイムライン

(A) キーフレーム

追加したキーフレームです。右クリックすると、コピーや貼り付けができます。

(B) 拡張ボタン

クリックするとキーフレーム間の補間方法について設 定ができます。

(C) 補間曲線(直線)

ポイントを右クリックし、補間方法を〈固定〉、〈直線〉、〈ベジェ〉から選ぶことができます。〈ベジェ〉を選んだ場合はポイントから出ているハンドルをドラッグして、曲線を編集することができます。

(11) キーフレーム 有効	チェックを入れると、キーフレームの設定ができます。
デフォルトと (12) して保存	クリックすると、現在の設定内容をプリセットの〈デフォルト〉として保存します。

- **2** クロッププレビューを確認しながら、表示範囲を設定する
- 3 レイアウトプレビューを確認しながら、表示位置と倍率を設定する

POINT ・ 変更したレイアウト (クロップ) の設定を、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。

参照〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶リファレンスマニュ アル7章「4 ユーザープリセットエフェクト」

画像サイズの調整

HD のクリップを SD のタイムラインで使用する場合、または SD のクリップを HD のタイムラインで使用する場合に画像サイズの調整ができます。

- 1 HD (SD) のクリップを SD (HD) のタイムラインに配置する
- **2** ビデオ部分を含むクリップを選び、〈Information〉パレットの〈ビデオレイアウト〉をダブルクリックする
- 参照 〈Information〉パレットの表示/非表示▶リファレンスマニュアル7章 「3
 エフェクトの操作」

〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示されます。

参照〈ビデオレイアウト〉ダイアログ▶ P105

その他の方法

- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈レイアウト〉をクリックします。
- タイムラインの V/VA クリップのビデオ部分を右クリックし、〈レイアウト〉 をクリックします。
- **3** 〈伸縮〉の [W] または [H] をクリックする

HD のクリップを SD のタイムラインで編集する場合

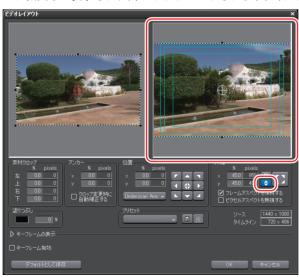
● [W] をクリックした場合

幅方向が入る最大の大きさに設定します。16:9の映像の上下に黒い帯が付加された状態になります。(レターボックス)



● [H] をクリックした場合

高さ方向が入る最大の大きさに設定します。16:9の映像が4:3の画面いっぱいに拡大して表示され、両サイドがカットされます。(サイドカット)



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 行録

SD のクリップを HD のタイムラインで編集する場合

● [W] をクリックした場合

幅方向が入る最大の大きさに設定します。4:3の映像が16:9の画面いっぱいに表示され、上下はカットされます。(トップ/ボトムカット)



● [H] をクリックした場合

高さ方向が入る最大の大きさに設定します。4:3の映像の左右に黒い帯が付加された状態になります。(サイドパネル)



POINT ・ 〈ビデオレイアウト〉ダイアログのタイムラインプレビューに表示されている映像を移動または拡大し、表示する範囲を任意に調整することも可能です。

4 [OK] をクリックする

Recorder で映像を確認します。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

録

シーケンス

タイムライン上に並べられたクリップのまとまりを「シーケンス」といいます。シーケンスは、タイムラインで開いて編集することができます。1つのプロジェクトは複数のシーケンスで構成することが可能で、編集したいシーケンスはシーケンスタブをクリックして選ぶことができます。ビンには、「TL(タイムライン)シーケンスクリップ」として登録されています。

あるシーケンスを1つのクリップのように別のシーケンスに配置し、編集できる 機能を「ネストシーケンス機能」といいます。

参照 シーケンス▶リファレンスマニュアル 6 章 「6 シーケンス」

シーケンスの新規作成

[Shift] + [Ctrl] + [N]

1 [新規シーケンス] をクリックする



タイムラインウィンドウに空のシーケンスが作成され、同時にビンにもタイムラインシーケンスクリップが登録されます。





シーケンスを選ぶ場合は、シーケンスタブをクリックします。

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈シーケンス〉をクリックします。
- ・ ビンのクリップビューの空白部を右クリックし、〈新規シーケンス〉 をクリックします。この場合、空のタイムラインシーケンスクリップがビンに登録されますが、タイムラインウィンドウには表示されません。

参照 シーケンスを開いて編集▶リファレンスマニュアル6章[6 シーケンス]

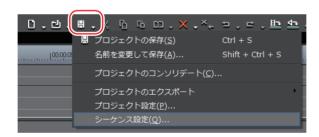
POINT

- シーケンスの設定は変更することができます。
 - 参照 シーケンス設定 ▶ P115
- シーケンスタブをドラッグ&ドロップして、シーケンスタブの並び順を入れ替えることができます。
- シーケンスタブを右ダブルクリックして、シーケンス名を変更することができます。

シーケンス設定

〈シーケンス設定〉ダイアログでシーケンスの設定を変更することができます。

「プロジェクトの保存」のリストボタンをクリックし、〈シーケンス設定〉を クリックする



〈シーケンス設定〉ダイアログが表示されます。

◇〈シーケンス設定〉ダイアログ



目次

CHAPTER |

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

(1) シーケンス名	シーケンスの名前を入力します。
(2) TC PRESET	タイムラインの開始タイムコードを設定します。
(3) TC MODE	プロジェクト設定の〈出力デバイス〉で NTSC を選ん でいる場合、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びます。
(4) 予定全長	シーケンスのタイムラインの予定全長を数値入力で設定します。設定すると、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。
	トラックパネルの [オーディオチャンネル] を〈モノラルチャンネル〉に設定した場合のパンモードを設定します。 標準
(5) パンモード	パンのオーディオラバーバンドが上方 (L100%、R0%) または下方 (R100%、L0%) に表示され、音声は L/R の片方から出力されます。
	EDIUS Pro3 互換 パンのオーディオラバーバンドがセンター(L/R100%) に表示され、音声が L/R で均等に出力されます。 EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こ ちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
	標準 規格によって異なるカラースペースを自動判別し、適 切な色に変換処理できます。
(6) <u>変換</u>	EDIUS Pro3 互換 規格が混在する場合でも、素材そのものが持つカラースペースで処理します。EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
(7) チャンネルマップ	各トラックのオーディオ出力チャンネルを設定します。

その他の方法

- メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈シーケンス設定〉をクリックします。
- シーケンスタブを右クリックし、〈シーケンス設定〉をクリックします。
- ビンのシーケンスクリップを右クリックし、〈シーケンス設定〉 をクリックします。

2 設定を変更し、[OK] をクリックする

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録

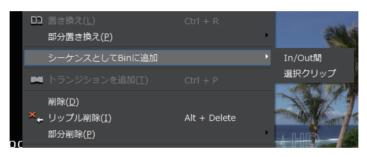
タイムラインに配置している In-Out 点間のクリップをビンに登録することができます。クリップを選び、タイムラインシーケンスクリップとして登録することもできます。

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P74

タイムライン上のクリップをタイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録 する場合は、クリップを選びます。

2 クリップを右クリックし、〈シーケンスとして Bin に追加〉→〈In/Out 間〉 または〈選択クリップ〉をクリックする



〈In/Out 間〉をクリックしたときは In 点と Out 点の範囲が、〈選択クリップ〉をクリックしたときは選んだクリップが、タイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録されます。

その他の方法

・メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈シーケンスとして Bin に追加〉→ 〈In/Out 間〉または〈選択クリップ〉をクリックします。

POINT

- タイムラインの In-Out 点間のビデオクリップをシーケンスに変換し、トラックに配置できます。タイムラインに In 点、Out 点を設定したあと、メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈In/Out 間をシーケンスに変換〉をクリックします。 In-Out 点間のクリップがシーケンスとしてトラックに配置され、同時にビンにもタイムラインシーケンスクリップが登録されます。トラックに配置するスペースがない場合は、新たに V トラックが追加されます。
- 次の操作で、タイムラインウィンドウでアクティブになっている シーケンスをタイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録 できます。
 - シーケンスタブを右クリックし、〈Bin に追加〉をクリックする。
 - メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈シーケンスとして Bin に追加〉→〈すべて〉をクリックする。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

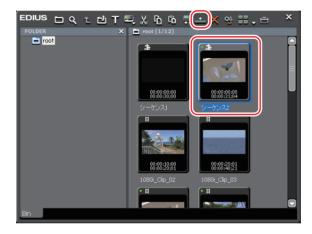
> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

シーケンスを別のシーケンスに配置(ネストシーケンス)

タイムラインシーケンスクリップを別のタイムラインシーケンス上に配置することができます。

- 9イムラインシーケンスクリップを配置するトラックをクリックする
- 2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる
- **3** ビンからタイムラインシーケンスクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする



ビンのタイムラインシーケンスクリップ(灰色)が別のシーケンス上に配置されます。



その他の方法

- ビンのタイムラインシーケンスクリップをドラッグ&ドロップでタイムライン に配置します。
- ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、〈Timeline に貼り付け〉をクリックします。
- タイムラインシーケンスクリップを Player で再生し、[Timeline に挿入で追加] または [Timeline に上書きで追加] をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加:[E]

タイムライン上でクリップの長さや使用する範囲を調整します。

トリムウィンドウに切り替えて編集すると、操作ボタンをクリックして1フレームまたは10フレーム単位で微調整したり、トリミングの種類に応じてカットポイントを選んだりすることができます。また、プレビューウィンドウ上でマウスをドラッグしたり、タイムコードを入力してトリミングを行うことも可能です。

トリムモードに切り替え

[**F**6]

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。



その他の方法

- ・ クリップの In 点または Out 点をダブルクリックします。
- クリップを右クリックし、〈トリム〉をクリックします。

POINT

- 次の操作で、トリムモードから通常モードに切り替えることができます。
 - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする。
 - トリムモードの画面右下にある「×」をクリックする。
 - 再度キーボードの [F6] を押す。
 - 通常モードへの切り替え: [F5]

日次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 一 付

トリムウィンドウについて



(1) プレビューウィンドウ	トリミング操作によって、1画面/2画面/ 4画面に切り替わります。
(2) タイムコード	編集対象のクリップの In 点、Out 点などの タイムコードを表示します。数値を入力して トリミング位置を変更することもできます。
(3) 前のフレーム	1フレーム前に移動することができます。【←】
(4) 再生	タイムラインを正方向に再生します。再生中にク リックした場合、一時停止します。 [Enter]
(5) 次のフレーム	1フレーム後に移動することができます。【→】
(6) 前の編集点に移動	現在のカットポイント位置の左側にある編集点(カットポイント)に、フォーカスとタイムラインカーソルが移動します。カットポイントが選ばれていない場合は、タイムラインカーソル位置の左側にある選択トラックの編集点にフォーカスとタイムラインカーソルが移動します。
(7) -10 フレームトリム	-10 フレーム単位でトリミング位置を調整す ることができます。 [Shift] + [,]
(8) -1 フレームトリム	-1 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 【.】
(9) カットポイントの周辺 を再生	フォーカスしているカットポイントの周辺を 繰り返し再生します。再度クリックすると停 止します。 [/]
(10) +1 フレームトリム	+1フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 [.]

(11) +10フレームトリム	+10 フレーム単位でトリミング位置を調整
(.,, . 10)	することができます。 [Shift] + [.]
	現在のカットポイント位置の右側にある編集
	点(カットポイント)に、フォーカスとタイム
	ラインカーソルが移動します。カットポイン
(12) 次の編集点に移動	トが選ばれていない場合は、タイムラインカー
	ソル位置の右側にある選択トラックの編集点
	にフォーカスとタイムラインカーソルが移動
	します。 [Page down]
	選択トラックのタイムラインカーソルに最も
(13) トリムー In 点選択	近いクリップの In 点を選びます。
(4) トロノ 〇(1) 占領和	選択トラックのタイムラインカーソルに最も
(14) トリムー Out 点選択	近いクリップの Out 点を選びます。
	選択トラックのタイムラインカーソルに最も
(15) トリムースライド選択	近いカットポイントをスライドトリムできる
	状態で選びます。
	選択トラックのタイムラインカーソル上にあ
(16) トリムースリップ選択	るクリップのカットポイントをスリップトリ
	ムできる状態で選びます。
	選択トラックのタイムラインカーソル上にあ
(17) トリム-ローリング選択	るクリップのカットポイントをローリングト
	リムできる状態で選びます。
(40) (名尚)	トリムモードを通常モードへ切り替えます。
(18) 通常	[F5]

※ 操作ボタンによっては、トリミングが無効な状態でカットポイントが選ばれている場合や、選択トラック上に移動できるカットポイントがない場合は無効となる場合があります。

POINT • キーボードの [F6] を押すと、トリムモードと通常モードを切り 替えることができます。 目次

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3 集

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

トリミングの操作方法

クリップを直接ドラッグしてトリミングします。このほかに、ショートカットを使用したり、タイムコードを直接入力してトリミングする方法などがあります。トリムウィンドウのボタンを使用し、トリミングの種類に合ったカットポイントを選んだり、1フレームまたは10フレーム単位で微調整することができます。

1 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。 黄色は選んでいる状態を表します。

トリムウィンドウの[トリム]の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類 に応じてカットポイントを選ぶことができます。

Ø クリップの Out 点をクリックした場合

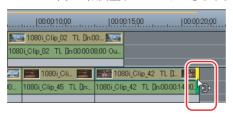


となり合うクリップの In 点と Out 点を一度に選ぶには、クリップの境界をクリックします。

POINT ・ 選んだカットポイントの組み合わせやトリミングの種類などによりトリムできない場合、カットポイントは赤色になります。

2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせて、形状が変わったら左右にドラッグする

トリムウィンドウの [フレームトリム] をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。



プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。 リップルモードをオンに設定すると、同じトラックの後ろのクリップが連動しま す。同期モードも合わせてオンに設定すると、すべてのトラックのクリップが連 動します。

- クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
 - クリップの In 側をトリミング:[N]
 - クリップの Out 側をトリミング:[M]

園クリップの Out 側を [M] でトリミングした場合 (リップルモードオフ設定時)

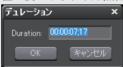


POINT

- トランジションも同様にトリミングできます。
- あらかじめクリップを配置する位置にタイムラインカーソルを合わせておくと、より正確に配置することができます。
- トリミング中は、クリップのカットポイントの画像を表示することができます。In 点の画像は Recorder に、Out 点の画像は Player に表示されます。トリミングの種類によっては、Player/Recorder に 2 画面ずつ、計 4 画面で表示されます。
- シングルモード時は、Recorder にカットポイントの画像が2画面で表示されます。
- 後ろのクリップをまとめて一度に移動できます。

参照 選択クリップ以降のクリップの移動▶ P81

クリップを選んでキーボードの [Alt] + [U] を押すと、〈デュレーション〉 ダイアログが表示され、クリップの再生速度を変えずに再生する範囲を調整することができます。クリップの In 点の位置は変わらず、Out 点側がトリミングされます。



トリミングの編集結果は、挿入/上書きモードの設定により異なります。

参照 挿入/上書きモード▶ P60

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 付

プレビューウィンドウ上でトリミング

プレビューウィンドウ上でマウスをドラッグしてトリミングができます。

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。 トリムウィンドウの[トリム]の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類 に応じてカットポイントを選ぶことができます。

In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。

3 プレビューウィンドウにマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右に ドラッグする

プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

In 点トリム、Out 点トリム、スライドトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビューウィンドウの左側(Out 点)と右側(In 点)に 1 画面ずつ表示されます。

ドラッグの開始位置(A、B、C)によって、トリミングの種類が変わります。

A:Out 点トリム



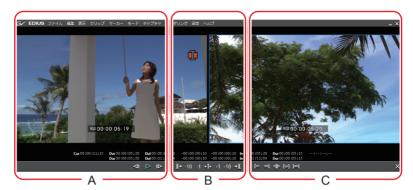
B: スライドトリム



C: In 点トリム



Ø スライドトリムの場合



POINT • 手順1のあと、プレビューウィンドウをクリックすると、クリックした位置 (A、B、C) に応じて選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いカットポイントを選ぶことができます。

スリップトリム、ローリングトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビュー画面の左側と右側に 2 画面ずつ表示されます。

左側には、対象となるクリップの前のクリップの Out 点フレームと対象となる クリップの In 点フレームが、左から順に表示されます。右側には、対象となる クリップの Out 点フレームと対象となるクリップの後ろのクリップの In 点フレームが左から順に表示されます。

スリップトリム



ローリングトリム



Ø スリップトリムの場合



力次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

数値入力でトリミング

In 点、Out 点など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。

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。 トリムウィンドウの[トリム]の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類 に応じてカットポイントを選ぶことができます。

In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。

3 タイムコードを入力する

トリムウィンドウ下部のタイムコードにマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が変わります。その状態でクリックするとタイムコードの下に青色のラインが表示され、数値が入力できるようになります。



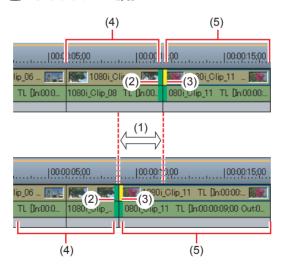
トリムウィンドウのタイムコード



上段がシーケンスのタイムラインコード、下段が素材のタイムラインコードです。 どちらでも数値入力でトリミングすることができます。

- (1) フォーカスしたカットポイントから移動したフレーム数
- (2) フォーカスしたカットポイント (クリップの Out 点) のタイムラインタイムコード
- (3) フォーカスしたカットポイント (クリップの In 点) のタイムラインタイムコード
- (4) トリミング対象のクリップの長さ (Out 点側のクリップ)
- (5) トリミング対象のクリップの長さ (In 点側のクリップ)
- (6) タイムラインカーソルのタイムラインタイムコード
- (7) トリミング対象のトランジション/オーディオクロスフェードの長さ
- ※ プレビューウィンドウのサイズによって、表示される項目が異なる場合があります。

Ø スライドトリムの場合



4 キーボードの [Enter] を押す

プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

次 CHAPTER

 \Box

CHAP

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

付

リップルトリム

クリップの伸縮に合わせて、となり合うクリップも移動します。

1 [リップルモードの設定] をクリックする

クリックするたびにオン/オフが切り替わります。 オンに設定している場合はボタンアイコンが表示され、オフの場合はアイコンに 斜線が入ります。



2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

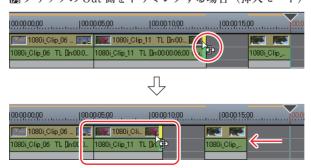
カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。 トリムウィンドウの[トリム - In 点選択]または[トリム - Out 点選択]をクリックしても、カットポイントを選ぶことができます。



3 クリップの In 点、Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

クリップの伸縮に合わせ、後ろのクリップも連動します。同期モードも合わせてオンに設定している場合、すべてのトラックのクリップが連動します。トリムウィンドウの[フレームトリム]をクリックすると、1フレームまたは10フレーム単位で微調整することができます。

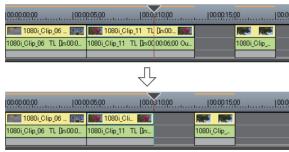
Ø クリップの Out 側をトリミングする場合 (挿入モード)



プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。リップルモードをオンに設定すると、同じトラックの後ろのクリップが連動します。同期モードも合わせてオンに設定すると、すべてのトラックのクリップが連動します。

その他の方法

- クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。リップルモードをオンに設定していなくても、リップルトリムが可能です。
 - リップルトリム(クリップの In 側): [Alt] + [N]
 - リップルトリム(クリップの Out 側): [Alt] + [M]
 - **囫**クリップの Out 側をリップルトリム([Alt] + [M])でトリミングした場合



スプリットトリム

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみをトリミングできます。

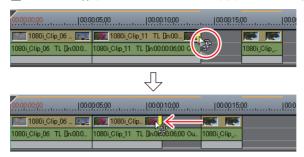
1 クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点または Out 点を、キーボードの [Alt] を押しながらクリックする

カットポイントが黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。 となり合うクリップの境界を選ぶには、キーボードの [Alt] を押しながらそれ ぞれの In 点、Out 点をクリックします。



2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わった ら左右にドラッグする

ビデオ部分、またはオーディオ部分のみがトリミングされます。 トリムウィンドウの [フレームトリム] をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。 Ø オーディオ付きビデオクリップの Out 側をトリミングする場合(ビデオ部分)

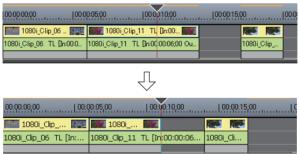


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

- クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のIn点またはOut点を、キーボードの [Alt] を押しながらクリックします。タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
 - スプリットトリム(クリップの In 側): [Shift] + [N]
 - スプリットトリム(クリップの Out 側): [Shift] + [M]
 - スプリットリップルトリム(クリップの In 側): [Shift] + [Alt] + [N]
 - スプリットリップルトリム(クリップの Out 側):[**Shift] + [Alt] + [M**]
 - スプリットスライドトリム(クリップのIn側):[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]
 - スプリットスライドトリム(クリップのOut側): **[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]**

囫クリップの Out 側をスプリットトリム([Shift]+[M])でトリミングした場合



POINT

リップルモードがオンの場合、トリミングするクリップの次に配置してあるクリップとのギャップがないとトリミングできません。また、ギャップがトリミングするクリップの長さよりも短い場合、そのギャップ分だけトリミングすることができます。

スライドトリム

となり合うクリップの開始位置と終了位置を前後にシフトします。前後のクリップの合計時間は変わりません。

1 クリップの境界をクリックする

境界のカットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

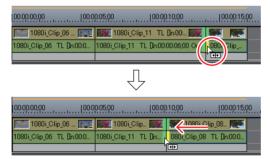
トリムウィンドウの [トリム-スライド選択] をクリックしても、スライドトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。



2 クリップの境界にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

クリップの境界が左右に移動します。となり合うクリップを合計した長さは変わりません。

トリムウィンドウの [フレームトリム] をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。



プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

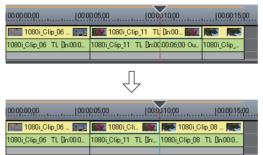
CHAPTER 3

CHAPTER 4

> CHAPTER 5

その他の方法

- クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
 - スライドトリム(クリップの In 側): [Ctrl] + [Alt] + [N]
 - スライドトリム(クリップの Out 側): **「Ctrl1 + 「Alt1 + 「M**】
 - **図** クリップの Out 側をスライドトリム ([Ctrl] + [Alt] + [M]) でトリミングした場合



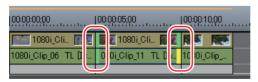
POINT ・ トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

スリップトリム

クリップの長さや位置を変えず、使用する部分を変更することができます。となり合うクリップの長さや位置は変わりません。

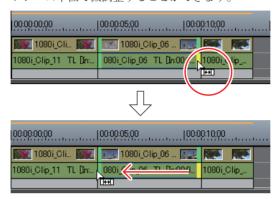
キーボードの [Ctrl] を押しながら、トリミングするクリップの In 点と Out 点の内側をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。 トリムウィンドウの[トリム-スリップ選択]をクリックしても、スリップトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。



2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わった ら左右にドラッグする

クリップの長さと位置はそのままで、使用する部分が変わります。 トリムウィンドウの[フレームトリム]をクリックすると、1フレームまたは10フレーム単位で微調整することができます。



プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

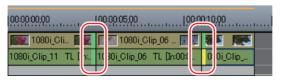
POINT ・ トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

ローリングトリム

特定のクリップの長さを変えず、前後にあるクリップの開始位置と終了位置をシ フトさせます。

1 キーボードの [Ctrl] を押しながら、トリミングするクリップの両端に接するクリップの In 点と Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。 トリムウィンドウの[トリム-ローリング選択]をクリックしても、ローリング トリムできる状態でカットポイントを選ぶことができます。



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

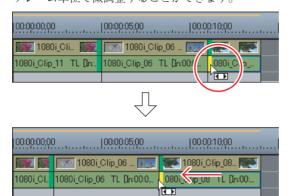
> CHAPTER 4

> > CHAPTER

2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わった ら左右にドラッグする

ドラッグしているクリップの長さや使用する部分はそのままで位置が変わるため、となり合うクリップがトリミングされます。

トリムウィンドウの [フレームトリム] をクリックしても、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。



プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

POINT ・ トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

マルチカム

マルチカムモードでは、最大8画面まで複数のクリップの映像を同時に再生し、編集することができます。

参照 マルチカムモード▶リファレンスマニュアル 6 章 「7 マルチカムモード」

マルチカムモードに切り替え

[F8]

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈マルチカム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからマルチカムモードに切り替わります。 タイムラインウィンドウのトラックパネルに[カメラの割り当て]が表示されます。



POINT

- タイムラインにクリップを配置している状態でマルチカムモード に切り替えた場合は、各クリップの In 点、Out 点に自動的にカメラ切り替えポイントが設定されます。変更する場合はカメラ切り替えポイントを上書きしてください。
- 次の操作で、マルチカムモードから通常モードに切り替えることができます。
 - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈通常〉または〈マルチカム〉をクリックする。
 - 再度キーボードの [F8] を押す。
 - 通常モードへの切り替え: [F5]
- マルチカムモードのクリップやトラックに関する操作は通常モードと同様ですが、ショートカットキーは通常モードとは異なります。

CHAPTER 1

Ħ

次

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 付

同期ポイントを設定してクリップを配置

マルチカムモードで複数のクリップを配置する際の基準となる同期ポイントを選び、クリップを配置します。

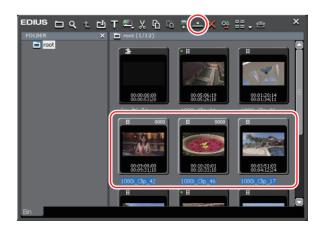
1 メニューバーの〈モード〉をクリックし〈同期ポイント〉→設定したい同期 ポイントをクリックする



2 V/VA トラックを選ぶ

クリップを配置するトラックを選びます。手順1で〈非同期〉を選んだ場合は、選んだトラックにクリップが配置されますが、その他の同期ポイントを選んだ場合は、選んだトラックより上にクリップが配置されます。トラックに配置するスペースがない場合は、新たにトラックが追加されます。

3 ビンから複数のクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする



次

CHAPTER CHAPTER

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

付録

手順1で選んだ同期ポイントにしたがって、クリップが配置されます。 各クリップの In 点、Out 点には自動的にカメラ切り替えポイントが設定されます。 変更する場合は、カメラ切り替えポイントを上書きしてください。

Recorder には、タイムラインに配置したクリップがマルチカメラ画面で表示されます。

Ø 3 画面表示の場合



- (1) マスター (選択カメラ) の映像
- (2) カメラが割り当てられている各トラックの映像

再生中のカメラ切り替えポイントの設定

- 再生を開始する位置にタイムラインカーソルを移動する
- **2** 最初に有効にするクリップの Recorder のカメラ映像をクリックする

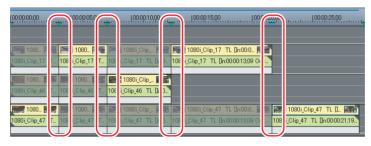


3 Recorder の [再生] をクリックする



4 映像を切り替える位置で有効にするクリップの Recorder のカメラ映像を クリックする

タイムラインカーソルの位置にカメラ切り替えポイントが設定されます。再生が 停止すると、カメラ切り替えポイント上のクリップにカットポイントが追加され ます。



POINT

- 1つ目のカメラ切り替えポイントを追加してから、再生を停止した位置までに存在するカメラ切り替えポイントは、上書きされるため削除されます。
- 再生中にカメラ切り替えポイントを設定する場合、通過したカメラ切り替えポイントを削除しないように設定することができます。
 - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
 - [マルチカム] のリストボタンをクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
- クリップに適用しているビデオフィルタを無効に切り替えられます。
 - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈ビデオフィルタの 適用〉をクリックしてチェックをはずす。
 - [マルチカム] のリストボタンをクリックし、〈ビデオフィルタ の適用〉をクリックしてチェックをはずす。
- 初期設定では [マルチカム] は表示されていません。アプリケーション設定で表示させるボタンをカスタマイズできます。
 - 参照 操作ボタンの設定 ▶ リファレンスマニュアル 2 章 「3 画面の カスタマイズ」

採用クリップのみをトラックにコピー

カメラが割り当てられたトラックから有効なクリップを抽出し、指定したトラッ クにコピーします。

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈採用クリップをトラックにまと める〉をクリックする



〈採用クリップをまとめる〉ダイアログが表示されます。



2 〈出力先トラック選択〉のリストボタンをクリックし、採用クリップをコピー するトラックを選ぶ

タイムライン上のカメラが割り当てられていない V/VA トラックと、新規の V/VA トラックから選ぶことができます。

〈In-Out 間のみを反映〉にチェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間の採 用クリップをコピーします。

CHAPTER 3 集 CHAPTER 4 CHAPTER 5

 \blacksquare

次

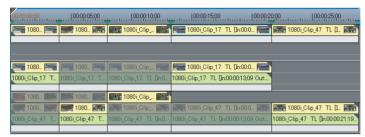
CHAPTER

CHAPTER

付

3 [OK] をクリックする

指定したトラックに採用クリップがコピーされます。指定した部分にすでに他のクリップが配置されている場合は、警告メッセージが表示されますので [OK] をクリックします。



その他の方法

[マルチカム] のリストボタンをクリックし、〈採用クリップをトラックにまとめる〉をクリックします。

POINT

- 初期設定では [マルチカム] は表示されていません。アプリケーション設定で表示させるボタンをカスタマイズできます。
 - 参照操作ボタンの設定▶リファレンスマニュアル2章「3画面のカスタマイズ」
- カメラ切り替えポイント間に複数の有効なクリップがある場合は、 割り当てているカメラ番号の大きい方が優先されます。

5 オーディオの操作

参照 オーディオの操作▶リファレンスマニュアル9章

ボリューム(またはパン)の調整

タイムラインに配置したオーディオクリップ上には、ボリュームを調整するボリュームのラバーバンド(橙色の線)と、ステレオのL/Rのバランスを変えるパンのラバーバンド(青色の線)が表示されています。ラバーバンドの形状を調整することによって時間軸に沿ってボリュームとパンを調整することができます。

1 トラックパネルの [拡張 1] をクリックする

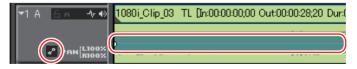
トラックが拡張され、ラバーバンドと波形が表示されます。



- **2** [ボリューム/PAN] をクリックし、ボリューム(またはパン) に切り替える
- ボリュームのラバーバンド(橙色の線)



● パンのラバーバンド(青色の線)



3 変化をつけたい位置で、ボリューム(またはパン)のラバーバンドをクリックする

ボリューム(またはパン)を調整するためのポイントが追加されます。

次 CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

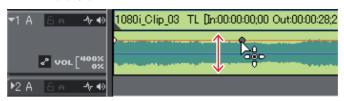
CHAPTER 5

録

4 ポイントを上下左右にドラッグし、ラバーバンドの形を調整する

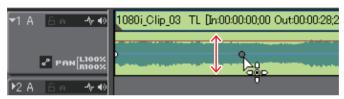
● ボリュームのポイントの場合

ポイントを上にドラッグするとボリュームアップ、下にドラッグするとボリュームダウンします。



● パンの場合

上下でステレオの L/R(左右)のバランスを調整します。ポイントを上にドラッグすると L 側に、下にドラッグすると R 側に音声を振り分けます。



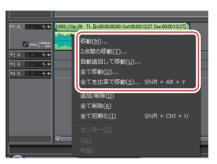
POINT

- ボリュームまたはパンの2点間のポイントを水平移動する場合は キーボードの[Shift]を押しながらラバーバンドをドラッグしま す。また、キーボードの[Alt]を押しながらドラッグすると、2 点のポイント間の内側に新しくポイントを自動で追加して平行に 移動することができます。
- ボリュームまたはパンのポイントを上下に微調整する場合はキーボードの [Ctrl] を押しながらポイントをドラッグします。
- ボリュームまたはパンを全体的に上下に調整する場合は、キーボードの [Shift] + [Alt] を押しながら、ラバーバンドをドラッグします。
- ポイントを追加したい位置でラバーバンドを右クリックし、〈追加/削除〉をクリックすると、ポイントを追加することができます。
- オーディオの拡張表示: [Alt] + [S]

1 トラックパネルの [拡張 1] をクリックし、[ボリューム/PAN] をクリックする

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 ラバーバンドのポイントを右クリックし、調整方法をクリックする



移動	選んだポイントのボリューム、タイムコードも調整します。
2点間の移動	選んだポイントの増減に応じた割合で、選んだポイントと 右隣のポイントの間のラバーバンドが水平に移動します。 参照 ボリューム (またはパン) の調整▶ P141
自動追加して 移動	選んだポイントと右隣のポイントの間に新しくポイントを2点追加して、追加したポイントの増減に応じた割合で、追加したポイント間のラバーバンドが水平に移動します。 参照 ボリューム (またはパン) の調整▶ P141
全て移動	選んだポイントの増減に応じた割合で、他のポイントも移動します。
全てを比率で 移動	すべてのポイントのボリュームを同じ比率で調整します。 [Shift] + [Alt] + [Y]

数値入力ダイアログが表示されます。

3 数値を入力する

ボリューム



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3 集

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 付

パン



4 [OK] をクリックする

パンのラバーバンドをセンターに合わせる

トラックパネルの [拡張 1] をクリックし、[ボリューム/PAN] をクリックする

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 パンのラバーバンドを右クリックし、〈センター〉をクリックする

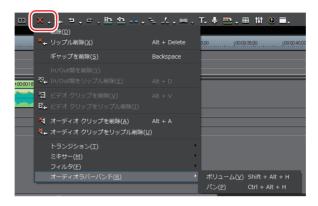


ラバーバンドポイントの削除/初期化

クリップを選んで削除

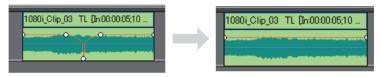
1 ラバーバンドポイントを削除するクリップを選ぶ

2 [削除]のリストボタンをクリックし、〈オーディオラバーバンド〉→〈ボリューム〉または〈パン〉をクリックする



ポイントがすべて削除され、ラバーバンド全体が初期化されます。

Ø 〈ボリューム〉 の場合



その他の方法

- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈オーディオラバーバンド〉→〈ボ リューム〉または〈パン〉をクリックします。
- ラバーバンドを右クリックし、〈全て削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈オーディオラバーバンド〉→〈ボリューム〉または〈パン〉をクリックします。
- ・ ボリュームのラバーバンドの削除: [Shift] + [Alt] + [H]
- パンのラバーバンドの削除: [Ctrl] + [Alt] + [H]

POINT

- 次の操作でラバーバンドポイントを残したまま位置だけを初期化できます。
 - ラバーバンドを右クリックし、〈全て初期化〉をクリックする
 - [Shift] + [Ctrl] + [U] *
 - ※あらかじめ任意のラバーバンドポイントを選んでから操作します。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 付録

ラバーバンドポイントを選んで削除

1 トラックパネルの [拡張 1] をクリックし、[ボリューム/PAN] をクリックする

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 ラバーバンドのポイントを右クリックし、〈追加/削除〉をクリックする



シーケンス設定の〈パンモード〉について

シーケンス設定の〈パンモード〉で「標準」に設定したときと、「EDIUS Pro3 互換」 に設定したときでは、次のような場合にクリップの音声の配置方法が異なります。

- オーディオ (A) トラックで「クリップチャンネルの設定」をせず、モノラル (1ch) オーディオクリップを配置したとき
- オーディオ(A)トラックで「クリップチャンネルの設定」を「モノラルチャンネル」に設定し、オーディオクリップを配置したとき

参照 シーケンス設定 ▶ P115

標準	クリップの [100%] のボリュームを、[L50%、 R50%] に振り分けて配置します。
EDIUS Pro3 互換	クリップの [100%] のボリュームを振り分けず、それぞれに [L100%、R100%] と配置します。

オーディオ(A) トラックで「クリップチャンネルの設定」を「モノラルチャンネル」に設定し、オーディオクリップを配置したとき

標準	オーディオ (A) トラックのトラック番号が奇数の 場合は、指定したモノラルオーディオクリップを [L100%、R0%] に振り分けて配置します。 オーディオ (A) トラックのトラック番号が偶数の場 合は、指定したモノラルオーディオクリップを [L0%、 R100%] に振り分けて配置します。
EDIUS Pro3 互換	指定したモノラルオーディオクリップの [100%] のボリュームを振り分けず、それぞれに [L100%、 R100%] と配置します。

POINT ・ クリップをシーケンスに配置したあとのパンの動作は同じです。

次のような場合は「標準」「EDIUS Pro3互換」でのクリップの配置方法の違いはありません。

- VA トラックにオーディオを含むクリップを配置した時
- オーディオ(A)トラックで「クリップチャンネルの設定」をせず、ステレオ (2ch)オーディオクリップを配置した時
- オーディオ(A)トラックで「クリップチャンネルの設定」を「ステレオチャンネル」に設定し、ステレオ(2ch)オーディオクリップを配置した時

目次

CHAPTER CHAPTER

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

付録

トラック単位でボリュームを調整

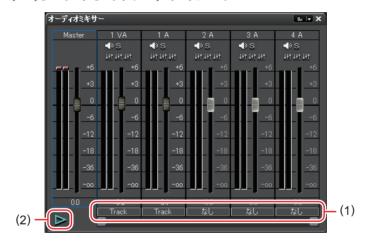
全トラックまたは各トラック単位でボリュームを調整します。

1 [オーディオミキサーダイアログを表示/非表示]をクリックする



〈オーディオミキサー〉ダイアログが表示されます。 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。

◆ 〈オーディオミキサー〉ダイアログ



(1) 動作設定 (2) 再生

POINT

• オーディオミキサーの [連結] をクリックしてフェーダをグループ化し、複数のフェーダを連動させることができます。グループ化したフェーダのつまみは、それぞれのグループの色 (黄色・赤色・青色) に変わります。グループは最大3つまで作成できます。1つのフェーダは複数のグループに属することはできません。



- 2 ボリュームを調整するトラックの [動作設定] をクリックし、〈Track〉を クリックする
- 3 [再生] をクリックし、各トラックのフェーダを上下させてボリュームを調整する

フェーダの動きを記録(ラーニング)

マウスで操作したオーディオミキサーのフェーダの動きを記録することができます。

POINT

オプションのハードウェア、「フェーダーコントローラ」を使用する場合に便利な機能です。「フェーダーコントローラ」は、各トラックの音量を同時に操作できます。フェーダの動きを記録することで、複数のトラックの音量とバランスをリアルタイムに調整できます。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

> > > 付 録

1 [オーディオミキサーダイアログの表示/非表示]をクリックする



〈オーディオミキサー〉ダイアログが表示されます。

参照〈オーディオミキサー〉ダイアログ▶ P148

2 ボリュームを調整するトラックの [動作設定] をクリックする



3 モードを選ぶ

Latch	フェーダをドラッグし始めた時点から再生停止までの フェーダの動きを記録します。
Touch	マウスをドラッグしている間だけ記録します。マウスボタンを離すと元のボリュームに戻るため、ピンポイントで調整する場合に適します。
Write	再生開始から停止までのフェーダの動きを記録します。 マウスボタンが押されているかどうかにかかわらず、以 前のボリュームをすべて上書きする点が〈Latch〉と異 なります。

4 ボリュームを調整する

調整できるフェーダは1つです。

Ø 〈Latch〉で記録中の場合



Vミュート設定

[Shift] + [V]

一点を中心に前後をフェードアウト/フェードインし、ノイズなどを目立たなく できます。

↑ ボリュームを O にする位置に、タイムラインカーソルを移動する

波形表示の形状を確認し、タイムラインカーソルの位置を調整します。



目次

CHAPTER 1

CHAPTER C

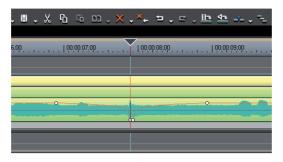
CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

付録

タイムラインカーソルの位置のボリュームが 0 になり、ボリュームのラバーバンドに、タイムラインカーソルを中心として 4 つのポイントが追加されます。



V ミュートの長さは、アプリケーション設定の〈継続時間〉ダイアログで変更できます。

参照 アプリケーション設定▶リファレンスマニュアル 2 章 [1〈設定〉ダイアログ]

ボイスオーバーの設定

ボイスオーバーは、タイムラインに配置したクリップを再生しながら、ナレーションや効果音を追加する機能です。映像を見ながら音声(効果音)を追加することができます。

- **1** 配置する A トラックを選び、配置する位置に In 点を設定する
- 参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P74
- 2 [ボイスオーバーダイアログを表示/非表示] をクリックする



CHAPTER 2

〈ボイスオーバー〉ダイアログが表示されます。お使いのサウンドボードにより、 表示される画面は異なります。



3 〈デバイス名〉のリストボタンをクリックし、入力元を選ぶ

デバイス名には、お使いのサウンドボードの名称が表示されます。

4 〈チャネル〉のリストボタンをクリックし、追加するオーディオのソースを 選ぶ

選んだソースに応じて、〈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(マイク、電話線)を選んだ場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。

5 〈ボリューム〉のスライダーで、ソースデータのボリュームを調整する ボリュームが 0dB を超えないように、レベルメーターを見ながら調整します。

る 〈出力先〉のリストボタンをクリックし、〈Track〉をクリックする

Track	手順1で選んだ A トラックと、ビンにオーディオクリップを登録します。
Bin	ビンのみにオーディオクリップを登録します。

7 ファイル名を入力し、[...] をクリックして保存先を設定する

8 ソースを準備し(必要に応じて頭出しして)、[開始]をクリックする

[開始]が[停止]に変わります。Recorderの左上に5秒前から白色の丸が点滅し、カウントダウンが始まります。録音が開始されると、白色の丸が赤色に変わります。

9 [停止] をクリックする

クリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、作成したファイルを登録す るかを確認するダイアログが表示されます。

10 [はい] をクリックする

手順1で選んだ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。

PNINT ・ ボリュームが 0dB を超えたときは、レベルメーター右側の白色の ラインが赤色に変わります。クリックすると、元に戻ります。



- 手順6で〈Bin〉を選んだ場合は、オーディオクリップはAトラッ クには配置されず、ビンのみに登録されます。
- タイムラインの再生が間に合わずに停止した場合は、録音も停止 します。

6 エフェクトの適用

参照 エフェクトの適用▶リファレンスマニュアル 7章

エフェクトの適用方法

ドラッグ&ドロップなどの簡単な方法でクリップにエフェクトを適用できます。

ドラッグ&ドロップで適用

エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

Ø 〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

【 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックし、エフェクトを表示する



2 適用するエフェクトをタイムライン上のクリップにドラッグ&ドロップする



右クリックのメニューから適用

エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

個〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

1 タイムラインでクリップを選ぶ

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

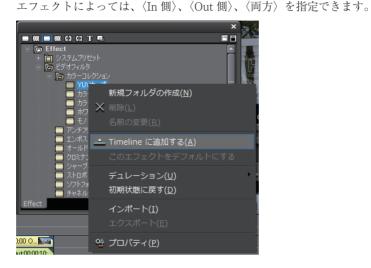
CHAPTER 3

> CHAPTER 4

> > CHAPTER 5

付 録

- 2 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックし、エフェクトを表示する
- 3 適用するエフェクトを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックする



その他の方法

エフェクトビュー表示中に、タイムラインでクリップまたはミキサー部を選んで〈Effect〉パレットのエフェクトを選び、[タイムラインに追加]をクリックします。エフェクトによっては、[タイムラインに追加]のリストボタンをクリックして、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉を指定できます。



- タイムラインでクリップまたはミキサー部を選び、〈Effect〉パレットのエフェクトを〈Information〉パレットのエフェクトリストにドラッグ&ドロップします。エフェクトによっては、適用できない場合もあります。
- **POINT** ・ クリップトランジションやオーディオクロスフェードを適用する 場合は、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉とそれぞれの〈From〉〈Center〉 〈To〉など、適用する位置を設定することができます。

7 タイトルの作成

参照 タイトルの作成 ▶リファレンスマニュアル8章

い場合があります。

参照 Quick Titler リファレンスマニュアル

Quick Titler の起動

[**T**]

TitleMotion Pro をインストールした場合、TitleMotion Pro でタイトルを作成することができます。
 ※ TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていな

- 1 タイトルクリップ作成位置にタイムラインカーソルを移動させる
- **2** タイムラインの [タイトル作成] をクリックし、タイトルを追加するトラックを選ぶ



次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

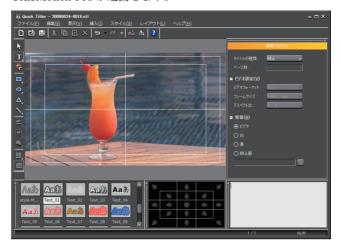
CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

付録

Quick Titler が起動します。デフォルトのタイトラーが TitleMotion Pro の場合は、TitleMotion Pro が起動します。



3 テキストを入力する

イメージや図形を作成することもできます。

4 ツールバーの [保存] をクリックする



タイトルクリップを保存して、トラックに配置します。同時にビンにも登録されます。

POINT

- タイムライン上のタイトルクリップまたはビンのタイトルクリップをダブルクリックすると、Quick Titler が起動し、クリップを編集することができます。
- [保存] をクリックすると、ファイルはプロジェクトファイルを 保存しているフォルダの〈title〉フォルダに作成されます。ファ イル名は、「保存した年月日 - 4桁の連番.etl」となります。
- ビンから Quick Titler を起動した場合、タイトルクリップはビン に保存されます。

CHAPTER 4

出力

| ファイルへ出力

確認しておきたいこと

マーカーの設定について

編集した映像の一部だけを出力する場合は、Recorder の [In 点の設定] と [Out 点の設定] で出力範囲を指定しておいてください。

チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にシーケンスマーカーを設定しておいてください。

参照 タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P74

^{参照} シーケンスマーカーの設定 ▶ リファレンスマニュアル 6 章 「4 マーカー」

出力フォーマットについて

エクスポータでファイル出力する場合、プロジェクト設定と同じ設定で出力する 方法と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する方法があります。

参照 エクスポータでファイル出力▶ P161

参照
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力

▶リファレンスマニュアル 10 章「1 ファイル形式で出力」

出力可能なファイル形式について詳しくはリファレンスマニュアルを参照してく ださい。

参照 ファイルに出力する前に確認しておきたいこと ▶ リファレンスマニュアル 10 章 「1 ファイル形式で出力」

出力設定の登録

エクスポータの設定をプリセットとして登録することができます。さらに、エクスポータの設定と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定を組み合わせて登録することもできます。一度登録したプリセットエクスポータは、簡単に呼び出すことができます。

参照
プリセットエクスポータの作成
▶リファレンスマニュアル 10 章「1 ファイル形式で出力」

エクスポータでファイル出力

Ø Windows Media Video 形式で出力する場合

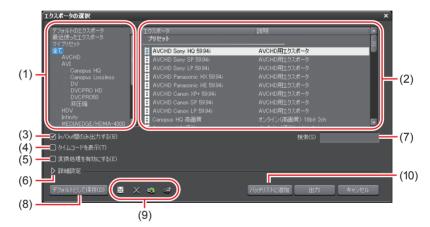
1 Recorder の [出力] をクリックする



2 〈ファイルに出力〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

◆〈エクスポータの選択〉ダイアログ



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER CH

出 ⁴ カ

CHAPTER 5

付 録

カテゴリを選んで、エクスポータを絞り込むことが できます。 デフォルトのエクスポータ デフォルトのエクスポータを表示します。 最近使ったエクスポータ 最近使用された順にエクスポータを一覧で表示します。 (1) カテゴリツリー マイプリヤット ユーザーが登録したプリセットエクスポータを一覧 で表示します。 全て すべてのエクスポータを一覧で表示します。フォー マット別のカテゴリを選ぶと、エクスポータを絞り 込むことができます。 選んだカテゴリ内のエクスポータが一覧で表示され ます。 プリヤット 初期登録されているプリセットエクスポータ、およ びユーザーが登録したプリセットエクスポータが表 示されます。 : ビデオエクスポータ ビデオ部分を含むファイルを出力するエクスポータ を表します。 エクスポータ/ (2) プリセット一覧 オーディオ部分を出力するエクスポータを表します。 🛄:変換処理が行われるプリセット 〈変換処理を有効にする〉にチェックを入れると、プ ロジェクト設定と異なるフォーマットのプリセット エクスポータもすべて表示されます。 参照 プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイ ル出力▶リファレンスマニュアル 10 章 「1 ファ イル形式で出力し チェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間の In/Out 間のみ (3) み出力します。 出力する チェックを入れると、画面にタイムコードを表示し タイムコードを た状態で出力します。 表示

その他の方法

・メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉をクリックします。

指定している範囲をバッチリストに追加します。

参照 出力する範囲をバッチリストに登録▶リファレンスマニュアル 10 章「1 ファイル形式で出力」

・ ファイルに出力: [F11]

(10) バッチリストに追加

 \blacksquare

次

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 5

付

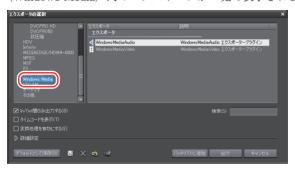
力

POINT

• 多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は、オーディオフォーマットが 16bit、2ch のエクスポータを選んでください。

3 カテゴリツリーで〈Windows Media〉をクリックする

〈Windows Media〉内のエクスポータが一覧で表示されます。



4 〈WindowsMediaVideo〉をクリックし、[出力] をクリックする

〈WindowsMediaVideo〉ダイアログが表示されます。



Ħ 次

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 5

ビデオ設定	モード ⟨CBR⟩ は固定転送モードです。動きや画像の複雑さに関わらず、一定のビットレートになります。⟨ビットレート〉に数値を入力します。 ⟨VBR (品質ベース)⟩ は直変換の可変転送モードです。動きや画像の複雑さに合わせて、ビットレートの割り当てを変化させます。⟨品質⟩ に数値を入力します。⟨VBR (2-pass)⟩ は可変転送モードです。動きや画像の複雑さの解析を行ってからビットレートの割り当てを変化させます。⟨ビットレート⟩に平均ビットレート、⟨最大⟩に最大ビットレートを入力します。 フレームレート チェックを入れると、フレームレートを変更できます(1~60fps)。29.97fps に設定するときは「2997」と入力してください。
ビデオ設定	画像サイズ 画像サイズをリストから選んで設定できます。〈アスペクト比を1:1に〉にチェックを入れると、画像の縦横比が1:1になります。再生機器によって縦長・横長などになる場合にチェックを入れてください。 品質設定 スライダーを動かして〈フレームレート重視〉(動きの滑らかさ重視)か、〈画質重視〉かの比重を設定してください。
	モード 〈CBR〉は固定転送モードです。音の複雑さに関わらず、

5 出力内容を設定する

オーディオ設定

る ファイル名を入力して保存先を選び、[保存]をクリックする

• 手順3以降は、選んだエクスポータによって手順が異なります。 **POINT** 表示される画面にしたがって、操作してください。

ストからビットレートを選びます。

一定のビットレートになります。〈ビットレート〉のリ

〈VBR (品質ベース)〉は可変転送モードです。音の複雑 さに合わせて、ビットレートの割り当てを変化させます。 〈品質〉のリストから平均ビットレートを選びます。

Blu-ray Disc に出力

プロジェクトをハイビジョン画質のファイルに出力し、出力したファイルを付属のオーサリングソフトを使って Blu-ray Disc に出力します。

※ 付属のオーサリングソフトは、製品パッケージによっては同梱されていない 場合があります。

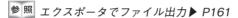
プロジェクトの出力には、AVCHD 用のエクスポータで M2TS ファイルに出力する方法と、MPEG(Generic)ファイルエクスポータから HDV ファイルに出力する方法があります。

AVCHD 用エクスポータを使って H.264 の圧縮形式で出力した場合、圧縮率の倍増により出力には多くの時間がかかりますが、長い映像の記録が可能です。

MPEG(Generic)ファイルエクスポータから HDV ファイルに出力する場合、H.264で圧縮したファイルに比べ、処理時間は速くなります。

H.264 エクスポータでファイル出力

イエクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈その他〉をクリックする





2 〈H.264 エクスポータ〉をクリックし、[出力] をクリックする

〈H.264 エクスポータ〉ダイアログが表示されます。



3 ビデオ・オーディオの設定を行い、ファイル名と保存先を指定して[保存]をクリックする

出力されます。リストからビットレートを選びます。 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 5ch 以下 の場合は、1/2ch 以外が切り捨てられて 2ch で出力され

ます。ビットレートは 256kbps で固定されます。

オーディオ設定

 \blacksquare

次

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

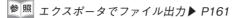
CHAPTER 5

付

カ

MPEG (Generic) エクスポータでファイル出力

【 イエクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリッリーで、〈MPEG〉をクリックする





2 〈MPEG (Generic)〉をクリックし、[出力] をクリックする

〈MPEG (Generic)〉ダイアログが表示されます。

●〈基本設定〉タブ



セグメントエンコード

チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップ を再エンコードせずに出力します。

出力速度は早くなります。

サイズ

画質を選びます。ハイビジョン画質で出力する場合は 〈1440 × 1080〉を選びます。

ビットレート

ビデオ設定

ビットレートタイプを選びます。

〈CBR〉は固定転送レートとなり、エンコード時に一定の ビット数を割り当てます。〈平均〉のリストからビットレー トを選びます。直接入力することもできます。

〈VBR〉は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さに よって割り当てるビット数を変化させます。〈固定〉に比 べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な 画質の均一化を図ることができます。〈平均〉と〈最大〉 のリストから、ビットレートを選びます。直接入力する こともできます。

オーディオ設定

オーディオの圧縮形式を〈形式〉のリストから選びます。 〈MPEG1 Audio Laver-2〉を選んだ場合は、〈MPEG ビッ トレート〉のリストからビットレートを選びます。多く の場合、224kbps または 256kbps が標準で使用されてい ます。

〈Linear PCM〉は、圧縮を行わないオーディオ形式です。 (Dolby Digital (AC-3)) は、Dolby Digital DVD などで 使用されているオーディオ形式です。〈AC-3 形式〉をリ ストから選びます。

 \blacksquare 次

CHAPTER

CHAPTER 2

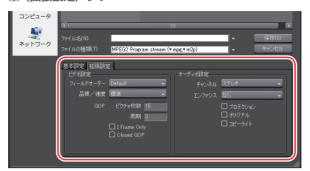
CHAPTER 3

出 力

CHAPTER 5

付

●〈拡張設定〉タブ



フィールドオーダー

インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。 〈Default〉を選ぶとプロジェクト設定にしたがいます。

品質/速度

品質をリストから選びます。

GOP

MPEGでは一定のフレーム数を1グループとし、圧縮/伸長、カット編集などはGOP単位で行われます。GOPには独立して画像が再現できる「Iピクチャ」、前の画像との差分のみを記録して再現する「Pピクチャ」、前と後ろの画像の差分から再現する「Bピクチャ」があります。〈ピクチャ枚数〉で1グループに含まれるフレーム数を、〈周期〉で1グループに含まれる Iピクチャと Pピクチャの数を設定します。

ビデオ設定

I Frame Only

チェックを入れると、GOPをすべてIピクチャで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。再編集が必要なときはチェックを入れてください。

Closed GOP

チェックを入れると、GOPの境界においてBピクチャがGOPをまたいで参照しないようになります。GOP内で情報が完結することになるため、データ量は増えますがGOP単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

CHAPTER 3

チャンネル

〈ステレオ〉、〈デュアルチャネル〉、〈ジョイントステレオ〉 から選べます。〈ステレオ〉 は左右を別々に記録する通常のステレオです。左右の音声が大きく違う場合に、音量が大きい方を重視して保存するステレオに比べ、〈デュアルチャネル〉 は音質が一方に偏らないよう完全に独立させて記録します。2ヶ国語でナレーションを入れるなどの場合に選びます。〈ジョイントステレオ〉 は左右を別々に記録する場合と、左右の同じ音声をまとめた1チャンネル、左右で違う音声をもう1チャンネルとする場合を自動で使い分けて音質・圧縮率を向上させます。

エンファシス

高域を強調して保存する高域補正についてリストから選びます。〈なし〉は高域補正なし、〈50/15ms〉は一部のオーディオ CD などで採用されていたエンファシス設定です。〈CCITT J.17〉は CCITT が勧告している通信規格です。

オーディオ設定

プロテクション

誤り検出および補償を可能にするために、音響ビット流に冗長性を付加しているかどうかを示す〈protection_bit〉が、チェックを入れると冗長性を付加していることを示す「1」になります。チェックをはずすと冗長性を付加していないことを示す「0」になります。

オリジナル

チェックを入れると、 $\langle \text{original_copy} \rangle$ のビットが原本を示す $\lceil 1 \rfloor$ になります。チェックをはずすと複製を示す $\lceil 0 \rfloor$ になります。

コピーライト

チェックを入れると、〈copyright〉のビットが著作権が 保護されていることを示す「1」になります。チェックを はずすと著作権は存在しないことを示す「0」になります。

3 ビデオ・オーディオの設定を行い、ファイル名と保存先を指定して[保存] をクリックする

Blu-ray Disc に書き出し

エクスポータで出力した M2TS、HDV ファイルを、付属のオーサリングソフトを使って Blu-ray Disc に書き込みます。

書き込み操作や設定については、付属のマニュアルを参照してください。

※ 付属のオーサリングソフトは、製品パッケージによっては同梱されていない 場合があります。

DVDに出力

Canopus DVD Creator を使用して DVD に書き込みます。Canopus DVD Creator ではタイトルメニューやチャプターメニューの作成、メニュー画面の背景や画面上のボタンの設定などもできます。

で注意 ・ DVD に出力時には、編集するファイル容量の 2 倍の HDD の空き 容量が必要となります。

1 Recorder の [出力] をクリックする



2 〈DVD に出力〉をクリックする

「Canopus DVD Creator」が起動します。

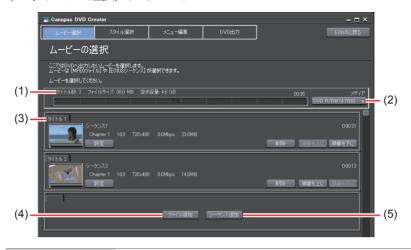
その他の方法

・ メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈DVD に出力〉を クリックします。

POINT• [EDIUS に戻る] をクリックすると、Canopus DVD Creator を終了して EDIUS に戻ります。DVDへの書き込みを行わずに[EDIUS に戻る] をクリックして EDIUS に戻り、プロジェクトの保存を行った場合は、DVD の設定も保存されます。

3 〈ムービー選択〉タブをクリックし、DVDに出力するムービーを設定する

◆ 〈ムービー選択〉ダイアログ



(1) ステータス バー	追加するタイトルの数、容量、DVD の残り容量が表示されます。				
(2) メディア	出力する DVD の種類をリストから選びます。				
	追加したタイトルが表示されます。				
(3) 追加タイトル	設定 ビットレートなどを変更する、設定ダイアログを表示します。 削除 タイトルを削除します。元ファイルは削除されません。 順番を上に/順番を下に タイトルの順番を変更します。				
(4) ファイル追加	クリックすると〈DVD タイトルの追加〉ダイアログが 表示されます。ファイルを選び、[開く]をクリックします。				
(5) シーケンス 追加	クリックすると〈追加するシーケンスの選択〉ダイアロ グが表示されます。追加するシーケンスにチェックを入 れ、[OK] をクリックします。				

4 〈スタイル選択〉タブをクリックし、メニュー画面のスタイルを設定する

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 カ

> CHAPTER 5

◆〈スタイル選択〉ダイアログ



チェックを入れると DVD のメニュー画面を作成できます。 ボタンの配置 ボタンの配置を設定します。〈自動〉のチェックをはず すと、〈縦〉、〈横〉のリストから配置する数を選べます。 メニュー画面の大きさ メニュー画面の大きさを選びます。 チャプターボタンを使わない DVD チェックを入れると、サムネイルをチャプターボタンと (1) メニューを して使用します。 つける チャプターが 1 つの時はチャプターメニューをつけない チャプターが1つしかない場合、タイトルメニューのみ にします。 1 タイトルなのでタイトルメニューをつけない タイトルが1つしかない場合、タイトルメニューをつけ ず、チャプターメニューのみにします。タイトルが複数 ある場合は表示されません。 メニューのデザインを一覧から選びます。スタイルは種 (2) スタイル一覧

類別にタブに分類されています。

5 〈メニュー編集〉タブをクリックし、メニューを編集する

◇〈メニュー編集〉ダイアログ



メニューのプレビューが表示されます。タイトルをク リックして文字を入力したり、ピクチャの移動や大き さの変更をしたり、アイテムを直接編集することができ ます。アイテムやピクチャをダブルクリックまたは右ク (1) 編集画面 リックして〈アイテムの設定〉をクリックすると、〈メ ニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。 参照〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P176 リストから編集するメニューのページを選びます。ボタ (2) ページ選択 ンをクリックすると前のページ、次のページを表示します。 🕟 : 実行した操作を取り消し、1 つ前の状態に戻します。 取り消した操作をやり直します。 (3) 編集ボタン □ : 目安となる線を表示します。 □ : TV で視聴する場合のプレビューを表示します。

1 ファイルへ出力

次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER CHA

HAPTER O

CHAPTER 5

編集画面に表示されているアイテムを一覧で表示します。 クリックすると、選んだアイテムが編集画面上で赤色の 枠で囲まれます。アイテムをダブルクリックまたは右ク リックして〈アイテムの設定〉をクリックすると、〈メ ニューアイテムの設定〉ダイアログが表示さ れます。 参照〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P176

アイテムの (5) 設定 アイテムを選んでクリックすると、〈メニューアイテム の設定〉ダイアログが表示されます。

参照〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P176

アイテムの位置や大きさを数値入力で変更できます。

(6) アイテムの 位置/大きさ ##: 選んでいるアイテムを基準として、目安となる 線を表示します

: 選んでいるアイテムの縦横比を固定します。

POINT

- キーボードの [Shift] を押しながらアイテムをクリックすると、 複数のアイテムを選ぶことができます。この状態で右クリックし、 〈位置を揃える〉を選んで上揃えや左揃えなどができます。
- アイテム一覧を右クリックして、アイテム、ピクチャを追加できます。追加したアイテム、ピクチャは右クリックして〈削除〉をクリックすると削除できます。

◆ 〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ

●〈文字〉タブ



(1) テキスト欄 表示するテキストを入力します。

(2) 文字の設定	フォント、文字サイズ、装飾、アイテム表示枠内での文字位置を設定します。
(3) 色の設定	〈単色カラー〉、〈グラデーションカラー〉、〈テクスチャファイル〉から選びます。〈色〉をクリックすると、〈色の設定〉ダイアログが表示されます。 テクスチャファイルから選ぶ場合は、[]をクリックし、ファイルを選びます。

●〈絵・ファイル〉タブ



(1) プレビュー	現在の設定をプレビュー表示します。
(2) 変更	クリックすると、サムネイルに使用する画像を変更できます。EDIUSのタイムラインカーソルを移動させ、[設定]をクリックします。
(3) 画像ファイ ルを設定	画像ファイルを読み込んでサムネイルに使用できます。 チェックを入れ、[画像ファイルの選択]をクリックし、 ファイルを選びます。
(4) ズーム	ポジションバーを移動または数値を入力して、画像の拡 大率を変更します。

目次

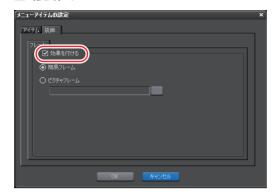
CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER カ カ

> CHAPTER 5

●〈装飾〉タブ



6 〈DVD 出力〉タブをクリックし、出力の設定をする

●〈出力の設定〉タブ



(1) DVD 設定 DVD のボリュームラベル、書き込みドライブ、速度を 設定します。

(2) メディア情報 挿入されているメディアの情報が表示されます。

チェックを入れると、設定項目が追加されます。

フォルダ設定

DVD 作成のために作られる、MPEG ファイルや DVD ファイルを保存するフォルダを指定します。

高度な設定を (3) 有効にする

DVD 形式のファイルの出力のみ行う

チェックを入れると DVD ファイルの作成までを行い、 メディアへの書き込みは行いません。

DVD に書き込み後、ファイルを残す

チェックを入れると DVD メディアへ書き込み後、作成 したファイルの削除を行いません。HDD に DVD イメー ジを残す場合はチェックを入れておきます。

POINT

- 同じ内容の DVD を複数作成する場合は、1 枚目を作成後にメディアを入れ替え、続けて作成を行ってください。
- 〈DVD に書き込み後、ファイルを残す〉にチェックを入れて保存されたファイルは、別のムービーを出力すると上書きされます。ファイルが必要な場合は、フォルダ設定を変更するか、保存先からファイルを移動させてください。

目次

CHAPTER 1

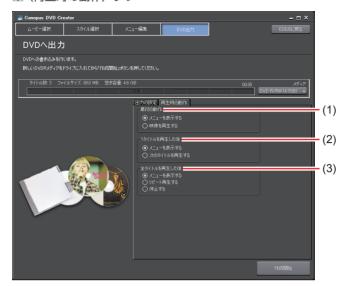
CHAPTER 2

CHAPTER 3

出 力 力

> CHAPTER 5

●〈再生時の動作〉タブ



(1) 最初の動作	作成した DVD を DVD プレイヤーに挿入したときの動作を選びます。
(2) 1 タイトルを 再生した後	1タイトルを再生した後の動作を選びます。
(3) 全タイトルを 再生した後	全タイトルを再生した後の動作を選びます。

7 [作成開始] をクリックする



DVDへの書き込みを開始します。

静止画を出力

- 静止画で出力する場面へタイムラインカーソルを移動させる
- 2 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈その他〉をクリッ クする
- 参照 エクスポータでファイル出力▶ P161



- 〈静止画〉をクリックし、[出力] をクリックする
- 4 ファイル名と出力先を指定し、出力形式を選ぶ

入力したファイル名を元に連番が付加されます。



詳細設定

アスペクト比の補正や出力フィールドなどの設定 を変更することができます。プラグイン設定の〈静 止画〉の設定が、デフォルトになります。



参照 プラグイン設定▶リファレンスマニュアル2章 「1〈設定〉ダイアログ」

CHAPTER

Ħ

次

CHAPTER

CHAPTER 3

出 カ

CHAPTER 5

付

単一フレームの保存	タイムラインカーソル位置のフレームを静止画 ファイルとして出力します。
In/Out 間を連番保存	タイムラインの In-Out 点間の全フレームを静止画 ファイルとして出力します。

POINT• ファイル名に、例えば「Still1」と入力したときは「Still1」/「Still2」/「Still3」…、「Still5」と入力したときは「Still5」/「Still6」/「Still7」 …となります。末尾に数字をつけない場合は自動的に8桁の連番が付加されます。

5 [単一フレームの保存]、または [In/Out 間を連番保存] をクリックする

映像が、静止画として出力されます。

単一フレームを出力する場合、タイムラインカーソルを動かして [単一フレームの保存] をクリックする動作を繰り返すことで、複数の静止画を出力することができます。任意のフレームの静止画出力が終わったら[閉じる]をクリックします。

その他の方法

Player または Recorder に静止画として保存するフレームを表示させ、キーボードの [Ctrl] + [T] を押します。

POINT • キーボードの [Ctrl] + [T] を押して静止画を保存した場合、保存先はプロジェクトファイルと同じになります。また、ファイル名は [Still_月日_5 桁の連番.bmp] になります。

P2 カードに出力

P2 デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。

Option

- **POINT** AVC-Intra Option をお持ちの場合は、出力設定時に AVCIntra50 / AVCIntra100 のコーデックを選ぶことができます。
 - 当社製ハードウェアエンコーダ AVC-C1 ボードをお持ちの場合は、 出力時にハードウェアエンコーダを使ってエンコードができます。 プラグイン設定の〈HD P2 クリップ〉で設定を変更できます。
 - 参照 プラグイン設定▶リファレンスマニュアル2章「1〈設定〉ダイ アログト
- プロジェクトプリセットが24ビット形式オーディオに設定され ご注意 ている場合にも、16ビット形式オーディオとして出力されます。
- **〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈P2〉をクリック** する

参照 エクスポータでファイル出力▶ P161

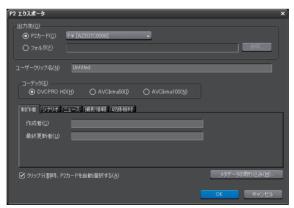
2 エクスポータを選び、[出力] をクリックする

エクスポータは〈P2クリップ〉、〈HD P2 クリップ〉のいずれかを選びます。プ ロジェクト設定に対応していないエクスポータは表示されません。

3 出力先やユーザークリップ名、コーデックなどを設定し、[OK] をクリッ クする

エクスポータによって設定内容が異なります。

Ø 〈HD P2 クリップ〉選んだ場合



Ħ 次

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4 カ

CHAPTER 5

付

POINT

- 製作者や撮影情報などのメタデータを他のP2クリップから取り込むことができます。[メタデータの取り込み]をクリックし、取り込む XML ファイルを選びます。
- 出力先に空き容量が無くなった場合、またはクリップを構成するファイルサイズが4GB(ギガバイト)を超える場合、クリップは分割して出力されます。

〈クリップ分割時、P2 カードを自動選択する〉にチェックを入れると、クリップ分割時に自動で空きのある P2 カードドライブを選んで出力します。チェックをはずすとクリップ分割時に出力先を選ぶダイアログが表示されます。

• 720p 出力の場合、出力フレームは偶数フレームになる必要があります。選択肢から処理方法を選んでください。



• DVCPRO HD の出力フォーマットと EDIUS のプロジェクトプリセットの設定内容が異なる場合、フレームレートとフィールドオーダが一致する出力形式にストレッチして出力します。

S×Sメモリーカードに出力

ご注意 • S × S メモリーカードはあらかじめフォーマットしておいてくだ さい。

「エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈XDCAM〉をクリックする

参照 エクスポータでファイル出力▶ P161

2 〈XDCAM EX〉をクリックし、[出力] をクリックする



3 出力先や品質、メタデータなどを設定し、[OK] をクリックする



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

出 力 カ

> CHAPTER 5

出力先	S×Sメモリカードに出力するか、ローカルフォルダに保存するかを選びます。 ⟨S×Sメモリカード⟩を選んだ場合は、リストからカードを選びます。 ⟨クリップ分割時、カードを自動選択する⟩にチェックを入れると、出力先に選んだS×Sメモリーカードの空き容量がなくなった場合、自動で空きのあるS×Sメモリーカードを選んで出力します。チェックをはずすと出力先を選ぶダイアログが表示されます。 ⟨フォルダ⟩を選んだ場合は、[…]をクリックして保存先を指定します。
セグメント エンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを 再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。
ClosedGOP	チェックを入れると、GOPの境界においてBピクチャがGOPをまたいで参照しないようになります。GOP内で情報が完結することになるため、データ量は増えますがGOP単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。
オーディオ <i>/</i> ステレオ	チェックを入れると、オーディオをステレオトラックとして出力します。オーディオチャンネルが2チャンネルのときのみ表示されます。
品質/速度	品質を選びます。
メタデータ	出力するクリップにタイトルやコメントなどのメタデータ を入力できます。

POINT ・ 複数のS×Sメモリーカードに分割して出力した場合、出力箇所がシーケンスクリップとしてビンに登録されます。ただし、登録時にいずれかのS×Sメモリーカードが装着されていない場

合は、ビンに登録されません。

テープへ出力

デバイスの選択

映像および音声信号は、〈プロジェクト設定〉で設定したデバイスより出力され ます。

出力先の VTR と〈プロジェクト設定〉で設定した出力先のインターフェースが 合致しているかを確認します。初期設定のプロジェクト設定から変更が無い場合 は、確認する必要はありません。

ご注意 RX-E1 使用時の 720/59.94p プロファイルにおけるテープ出力 の制限事項について

タイムライン上の In 点 /Out 点は、編集操作中に 59.94 フレーム毎 秒の任意点を指定できますが、テープ出力の際にはそれぞれ下記の ように読み替えられます。

- In 点→過去方向のタイムコード境界にシフト
- Out 点→未来方向のタイムコード境界にシフト

上記のような読み替えが行われる場合、テープ出力ウィザードダイ アログのパラメータ最終確認時に赤字で警告が表示されます。この 制限により、テープ出力時に 59.94p プログレッシブフレームで1フ レームずつが前後に付与されてテープに書き込みが行われる可能性 があります。

出力先への意図されない上書きを避けるため、In 点/Out 点はタイ ムコード遷移点をあらかじめ指定した上でテープ出力を行うことを お奨めします。

次

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

カ

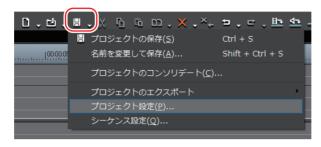
CHAPTER 5

付

プロジェクト設定の確認

ここでは、RX-E1を例に説明しています。

「プロジェクトの保存」のリストボタンをクリックし、〈プロジェクト設定〉 をクリックする



〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。

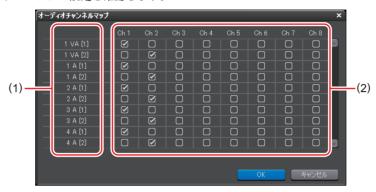
2 [新規プリセット] または [現在の設定を変更] をクリックする

〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。〈出力デバイス〉を確認します。



3 [チャンネルマップ] をクリックする

〈オーディオチャンネルマップ〉 ダイアログが表示されます。オーディオチャンネルマップの設定を確認します。



(1) トラック	表示されるチャンネル数は、使用するハードウェアとプロジェクト設定により異なります。
(2) チャンネル	1トラックからは最大2チャンネル出力できます。表示 されるトラックの数や種類は、プロジェクト設定の〈ト ラック〉の設定により異なります。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 力 力

> CHAPTER 5

VTR へ出力(IEEE1394 インターフェース接続以外のビデオ出力)

〈RX-E1〉を例に、IEEE1394 インターフェース接続以外のビデオ出力について 説明しています。

POINT ・ 〈出力デバイス〉として〈RX-E1〉を選んだ場合、入力機器との同期がとれていることが重要です。同期がとれていない場合は出力に失敗します。

参照 入力機器との同期の確認▶ P40

- 〈RX-E1〉で、SDI(HD-SDI)から出力する場合、RS422A リモートケーブルは、RX-E1 9ピン REMOTE インターフェースに接続してください。
- **1** Recorder の [出力] をクリックする



2 〈テープに出力〉、または〈テープに出力(タイムコードを表示)〉をクリックする

〈テープに出力(タイムコードを表示)〉は、映像にタイムコードをオーバーレイさせて出力します。

〈テープ出力ウィザード〉ダイアログが表示されます。

3 〈RS-422〉を選び、[VCR 設定] をクリックする



〈VCR 定数設定〉ダイアログが表示されます。

◆ 〈VCR 定数設定〉ダイアログ



(1)	VCR ID	VTR Constant 1 byte1, byte2 が表示されます。 SONY 製 VTR では deck ID(model/mode が含まれる) が表示されます。			
(2)	VCR に 問い合わせ	クリックすると、接続した VTR から VTR ID(deck ID)を読み込みます。			
(3)	VCR	VTR ID に該当する VTR 名を表示します。(プリセットされている ID と VTR 名のみ) 同じ ID の VTR が複数登録されている場合はすべてを表示します。			

日次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER CHAPTE
3 4
h

CHAPTER 5

エディットディレイ

VTR Constant 1 Byte 5 が表示されます。 プリセットに無い VTR の場合は手動で入力します。

E-E ディレイ

VTR Constant 1 Byte 6 が表示されます。 プリセットに無い VTR の場合は手動で入力します。

(4) VCR 定数

スタートディレイ

VTR Constant 2 Byte 2 (VTR によっては Data 10) が表示されます。プリセットに無い VTR の場合は手 動で入力します。

VCR のデフォルト値をロード

エディットディレイ、E-E ディレイ、スタートディ レイをプリセットの値で初期化します。

4 [VCR に問い合わせ] をクリックする

[VCR] に RS422 が接続されている VTR 名が表示され、〈VCR 定数〉に規定の 値が入力されます。

ご注意 • 複数の該当機種がある場合は、リストボタンが表示されます。 〈VCR〉 のリストボタンをクリックしてプルダウンメニューから VTRを選びます。



5 〈VCR 定数〉の値を確認し、[VCR のデフォルト値をロード] をクリック する



6 [OK] をクリックする

〈VCR 定数設定〉ダイアログを閉じます。

7 [次へ] をクリックする



目次

CHAPTER 1

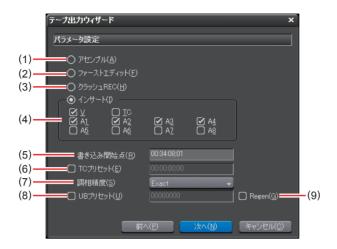
CHAPTER 2

CHAPTER 3

出 力 力

> CHAPTER 5

8 パラメータを設定し、[次へ] をクリックする



(1) アセンブル	テープ(タイムコードあり)に続けて追記します。				
(2) ファースト エディット	テープ (タイムコードなし、もしくは新規上書き) に書 き出します。				
(3) クラッシュ REC	テープ(タイムコードなし、もしくは新規上書き)に書き出します。 EDIT 系操作に対応しない VTR を利用してテープに書き出す場合に選びます。				
(4) インサート	テープに追記(挿入)します。				
(5) 書き込み開 始点	テープの書き込み位置を設定します。				
(6) TCプリセット	〈アセンブル〉、もしくは〈インサート〉を選び、TC に チェックを入れた場合に、テープに書き込むタイムコー ドを設定します。				
(7) 調相精度	アセンブル、もしくはインサートを選んだ場合にテープ へ書き込むフレームずれの許容値を設定します。 〈Exact〉を選ぶと、ずれを許容しません。フレームず れが発生すると書き出しできません。 〈Rough〉を選ぶと、フレームずれ±1を許容します。				
(8) UBプリセット	ユーザーズビットを追加します。				
(9) Regen	テープの RecIn 点で取得したユーザーズビットを書き出しの開始点(プリセット値)として設定します。				

9 [出力] をクリックする



書き込み前に動作確認を行う場合は、[プレビュー]をクリックします。 テープへ出力が開始されます。

ご注意

- RS422A 端子に VTR が正しく接続されていないときは、VTR 操 作ができません。
- VTR との同期がとれていない場合は、書き出しに失敗すること があります。

CHAPTER 2 CHAPTER 3 出 カ

Ħ

次

CHAPTER

CHAPTER 5

付

VTRへ出力(DVCPRO100/DVCPRO50)

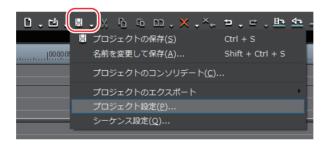
この機能は、HDW Series と REXCEED Series でのみ働きます。

〈プロジェクト設定〉の出力デバイスで〈RX-E1〉または〈SHX-E1/E2〉を選んで編集を行い、IEEE1394 インターフェースに接続した VTR にテープ出力する場合の手順を説明します。

例えば、出力デバイスを〈RX-E1〉に設定し、Betacam などから素材を取り込んで編集を行い、IEEE1394 インターフェースに接続した DV/DVCAM へ出力する場合、次のように設定します。

お使いの PC に IEEE1394 インターフェースが装備されていない場合は、市販の IEEE1394 インターフェースボードを用意してください。

- **図**〈出力デバイス〉で〈RX-E1 SD NTSC〉、〈出力フォーマット〉で〈720 × 486 59.94i 16:9〉で編集していた場合
- 「プロジェクトの保存」のリストボタンをクリックし、〈プロジェクト設定〉 をクリックする



〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。

2 [新規プリセット] または [現在の設定を変更] をクリックする。

〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。



3 〈出力デバイス〉の設定を〈RX-E1〉から〈Generic OHCI〉に変更する



これで本体のIEEE1394 インターフェースから DV 出力されるようになります。 VTRへの出力方法に関連するその他の設定項目については、リファレンスマニュ アルを参照してください。

4 [OK] をクリックする

〈プロジェクト設定〉ダイアログを閉じます。

5 Recorder の [出力] をクリックする



6 〈テープに出力〉、または〈テープに出力(タイムコードを表示)〉をクリックする

〈テープ出力ウィザード〉ダイアログが表示されます。

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER CHAPTE 3 4 カ

CHAPTER 5

7 [出力] をクリックする



書き込み前に動作確認を行う場合は、[プレビュー]をクリックします。 テープへ出力が開始されます。

HDV 機器 (Generic HDV) へ出力

で注意 ・ 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。

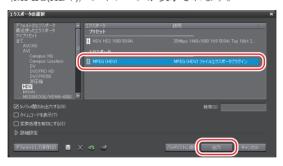
MPEG (HDV) エクスポータでファイル出力

¶
〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈HDV〉をクリックする

参照 エクスポータでファイル出力▶ P161

2 〈MPEG (HDV)〉をクリックし、[出力] をクリックする

〈MPEG(HDV)〉ダイアログが表示されます。



セグメントエンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 ※出力フォーマットのフレームレートが23.98pの場合、セグメントエンコードはできません。	
	品質/速度 リストから、再エンコードを行う部分の品質を選 びます。	
形式	出力フォーマットのフレームレートが 23.98p のときにのみ表示されます。形式を〈HDV30p Record (Canon XL-H1, Sony HVR-Z7 etc.)〉または〈HDV30p Scan (Sony HVR-V1, HDV1080i devices)〉から選びます。	
エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する	チェックを入れると、ファイルに出力後 MPEG TS Writer が自動的に起動します。 参照 出力したファイルをテープに出力▶ P200	

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

出 力 力

> CHAPTER 5

自動的にテープに書 き出す

〈エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する〉 にチェックを入れると有効になります。チェック を入れると、生成したファイルのデータを MPEG TS Writer でテープに出力します。

参照 出力したファイルをテープに出力▶ P200

3 ファイル名を入力して保存先を選び、[保存] をクリックする

ファイルが生成され、ビンに登録されます。

POINT • 〈MPEG (HDV)〉ダイアログで〈エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する〉と〈自動的にテープに書き出す〉にチェックを入れた場合は、ファイルに出力後、MPEG TS Writer が自動的に起動してテープへの出力を実行します。

出力したファイルをテープに出力

¶ DV ケーブルで、PC の IEEE1394 端子と HDV 機器を接続する

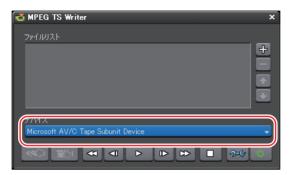
HDV 機器は、ビデオモード (PLAY/EDIT など) にしておきます。

- POINT ・ お使いの HDV 機器が HDV モードに設定できる場合には HDV モードにしてください。設定方法については HDV 機器の取扱説明書をご覧ください。
- 2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈MPEG TS Writer〉 をクリックする



その他の方法

- EVD_{1} EVD_{2} EVD_{3} EVD_{4} EVD_{3} EVD_{4} $\text{$
- 3 〈デバイス〉のリストから〈Microsoft AV/C Tape Subunit Device〉を 選ぶ



* HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目を確認してください。Windows Vista ではデバイス名、Windows XP では〈AV/C テープ デバイス〉と表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDV カメラが HDV 固定モード(HDV-DV 変換はオフ)になっているかを確認してください。

4 [追加] をクリックする



5 出力したファイルを選び、[開く] をクリックする

目次

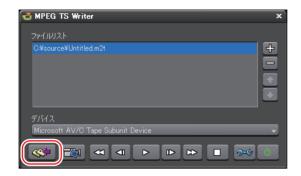
CHAPTER | 1

CHAPTER CHAPTER
2 3

CHAPTER 力 カ

> CHAPTER 5

6 [デバイスに記録する] をクリックする



出力を開始します。

- **7** [OK] をクリックする
- 8 [アプリケーションの終了] をクリックする



¶ DV ケーブルで、SHX-E1/E2 の DV 端子と DV 機器を接続する

DV 機器は、ビデオモード (PLAY/EDIT など) にしておきます。 Generic OHCIを使用して出力する場合は、PCのIEEE1394ケーブルで接続します。

- 2 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロジェクト設定〉をクリックする
- 3 [現在の設定を変更] をクリックする

〈プロジェクト設定〉(詳細設定) ダイアログが表示されます。

参照〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログ▶ P11

4 〈出力デバイス〉で〈SHX-E1/E2 の出力デバイス〉をクリックし、出力フォーマットを選ぶ

Generic OHCI を使用して出力する場合は、〈出力デバイス〉で〈Generic OHCI〉を選びます。

5 [OK] をクリックする

DV 機器が認識され、Recorder の操作ボタンで DV 機器を操作できるようになります。

6 Recorder の [出力] をクリックする



7 〈テープに出力〉、または〈テープに出力(タイムコードを表示)〉をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉 \rightarrow 〈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。
- · テープに出力:[F12]

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

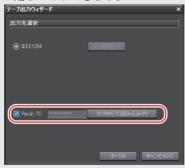
出 力 力

> CHAPTER 5

8 [次へ] をクリックする

POINT

• テープの書き込み開始位置を指定する場合は、〈RecIn TC〉に チェックを入れ、タイムコードを入力します。[VCR から TC 読 み込み〕をクリックすると、テープから現在のタイムコードを読 み込むことができます。



9 内容を確認し、[出力] をクリックする

タイムラインの再生と出力を開始します。 最後まで出力すると〈テープ出力〉ダイアログが閉じます。

- **POINT** 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 点、Out 点の設定をしている場合は、その範 囲を出力します。

デッキ制御できない機器へ出力

- アナログ機器の設定を外部入力に切り替え、録画状態にする
- **2** Recorder の [再生] をクリックする



データの出力を開始します。

3 Recorder の [停止] をクリックし、出力を停止する



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する

CHAPTER

次

CHAPTER

CHAPTER 3

力

CHAPTER 5

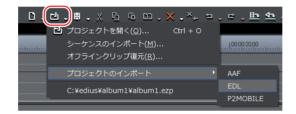
CHAPTER 5

他のシステムとの連携

EDL のインポート/エクスポート

EDL ファイルの読み込み

【プロジェクトを開く】のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→〈EDL〉をクリックする



- **2** 〈ファイルを開く〉ダイアログで読み込む EDL ファイルを選ぶ
- 3 [詳細設定] をクリックする



〈EDL インポート 詳細設定〉ダイアログが表示されます。

POINT ・ 〈新規シーケンス〉にチェックを入れると、シーケンスを新しく作成して EDL ファイルを読み込みます。チェックをはずした場合は、新しくトラックが作成され、EDL ファイルが読み込まれます。

EDL タイプ 入力する EDL 形式を選びます。

〈EDL タイプ〉で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。 速度がかかっている素材の Out 点算出方法を選びます。

Mode 1

入力形式

素材のデュレーションに速度を掛け合わせ、その値を Player の In 点のタイムコードに加算(減算)して Out 点のタイムコードを算出します。 Player の In 点のタイムコードを基準とし、+ 方向なら加算、 - 方向なら減算します。

Mode2

Player の In 点と Out 点が素材の In 点と Out 点のタイムコード となっている場合、Out 点を算出せず Player の Out 点のタイムコードを使用します。

黒クリップを空白クリップとして扱う

リール名 (テープごとに付ける番号) が BL/BLK/BLACK となっているものを黒クリップとして扱い、黒クリップを空白クリップとして扱います。

IDEX CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER

1 2 3 4
3 4

CHAPTER 付

他のシステムとの連携

ビデオトラックにおいて重なった Clip は上書きする/ オーディオトラックにおいて重なった Clip は上書きする

〈ファイルを開く〉ダイアログで〈新規シーケンス〉にチェックを入れずにインポートする時に、IVA(IV、IA)トラックのタイムライン上でクリップが重なった場合、現在のクリップを上書きします。チェックをはずすと、上書きせず重なるクリップを2VA、3VA(2V、3V、2A、3A)トラックにクリップを配置します。2VA、3VA(2V、3V、2A、3A)トラックが存在しない場合は、新しくトラックを作成します。

トランジションの From/To 側のチャンネルが異なっている時は合わせる

From 側と To 側でビデオやオーディオの数が異なっていると判断した場合、To 側のビデオやオーディオの数情報を From 側にコピーし整合をとります。〈EDL タイプ〉で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。

エラーログを出力する

インポート時にエラーが発生した場合にその内容をファイルとして出力します。〈出力形式〉、〈出力種類〉を設定することができます。〈出力種類〉で〈全体〉を選んだ場合は、インポートした内容とエラー箇所を明記します。

4 各項目を設定し、[OK] をクリックする

5 [開く] をクリックする

EDLファイルが読み込まれ、〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログが表示されます。オフラインクリップの復元を行ってください。

参照 オフラインクリップの復元 ▶ リファレンスマニュアル 1 章 「2 オフライン クリップの復元」

参照 リールの管理について▶ P56

その他の方法

・メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→ 〈EDL〉をクリックします。

ご注意 インポートできない情報

• BVE5000/BVE9100

EditMode Filed : ASMBL、ASSY1 は非対応

EditType Filed : C、W、Dのみ対応

GPI データ行: 非対応ラーンデータ行: 非対応

• CMX340/CMX3600

EditType Filed : C、W、D のみ対応

EDL ファイルの書き出し

エクスポートされる内容

● トラック

次のトラックを出力します。それ以外のトラックにクリップを配置しても出力されません。

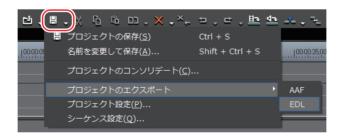
- •1~4A トラック
- •Tトラック(全トラック)

▼ オーディオ

 $1 \sim 2$ VA トラックのオーディオクリップは出力されません。 $1 \sim 4$ A トラックでも EDL タイプによって出力されるチャンネル範囲が異なります。

EDL タイプ	トラック
BVE5000	$1 \sim 2A$
BVE9100	$1 \sim 4 \text{A}$
CMX340	$1 \sim 2A$
CMX3600	$1\sim4\mathrm{A}$

【プロジェクトの保存】のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのエクスポート〉→〈EDL〉をクリックする



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設定する

1 EDL のインポート/エクスポート

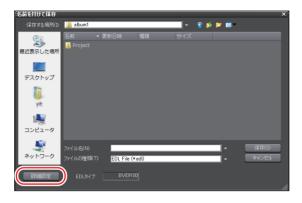
CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER CHAPTER
3 4

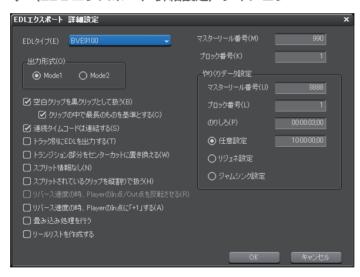
他のシステムとの連携

3 [詳細設定] をクリックする



〈EDL エクスポート 詳細設定〉ダイアログが表示されます。

◆ 〈EDL エクスポート 詳細設定〉ダイアログ



EDL タイプ	出力する EDL 形式を選びます。
	Mode 1
	コメント行が付加されません。
出力形式	Mode2
	コメント行が付加されます。他社製品で EDL ファイルを正常に
	読み込めなかった場合に選んでください。

CHAPTER 3

他のシステムとの連携

空白クリップを黒クリップとして扱う

タイムライン上に空白が存在した場合、空白を黒クリップとして扱います。〈クリップの中で最長のものを基準とする〉にチェックを入れると、タイムライン終端にあるクリップのOut点をタイムラインの終端として扱い、その間にあるトラックの空白を黒クリップとして扱います。

連続タイムコードは連結する

並んだ複数のクリップのタイムコードが連続している場合に、 1つのクリップとして扱います。ただし、間にトランジション が設定されている場合は、連結されません。

トラック別に EDL を出力する

プロジェクトファイルをトラック別に出力します。それぞれのファイルの名称末尾には、次の文字が付加されます。

• 1VA (1V) トラックのビデオ : 「_V」

• Aトラック : 「_A」

• 2VA (2V) トラックのビデオ : 「_INSERT」

• T トラック : [_T]

「ファイル名_A.edl」ファイルには、1VA および 2VA トラックのオーディオと A トラックのオーディオがまとめて出力されます。
2VA (2V) トラックにトランジションがある場合、トランジション部分をセンターカットに置き換えます。

トランジション部分をセンターカットに置き換える

トランジションやオーディオクロスフェードが設定されている箇所すべてを、センターカットに置き換えます。

スプリット情報なし

ビデオとオーディオのグループを解除し、ビデオクリップとオーディオクリップを別々に扱います。他社製品でEDLファイルを正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。チェックを入れた場合は、〈スプリットされているクリップを縦割りで扱う〉が設定できません。

参照 クリップのスプリットと縦割り▶ P215

スプリットされているクリップを縦割りで扱う

スプリットされているクリップのスプリット区間を分割し、スプリットがない状態にします。ただしクリップの速度を変更している場合は、縦割りされません。〈スプリット情報なし〉にチェックを入れた場合は設定できません。

参照 クリップのスプリットと縦割り▶ P215

リバース速度の時、Player の In 点 /Out 点を反転させる

リバース速度の表示が、Out 点から In 点方向で表示します。リバース速度の表示は、通常 In 点から Out 点方向で表示します。EDL タイプを CMX 系に設定した場合に選べます。

リバース速度の時、Player の In 点に「+1」する

リバース速度時に Player の In 点に1フレーム追加します。出力した EDL ファイルを他社製品で正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。オリジナルタイムコードが全体的に1フレーム前にずれ込むのを防止します。通常は、リバース速度時に Player の Out 点に1フレーム追加します。

畳み込み処理を行う

チェックを入れると、VA2(または V2)トラックの映像を VA1(または V1)トラックに上書きし、VA1(または V1)トラックにまとめて出力します。

リールリストを作成する

リール番号のリストを作成します。

マスターリール番号

BVE9100 で使用されているマスターリール番号が設定できます。 設定範囲は $[0] \sim [9999]$ です。

ブロック番号

BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は $[0] \sim [999]$ です。

やりくりデータ設定

マスターリール番号

A/A ロール(リール番号が同じクリップ同士でトランジションを行う)が存在した場合、リプレイスファイルでその場所を使用するためのリール番号です。オリジナルクリップに同一リール番号が存在した場合、その番号から1つずつ番号を減らしていき、番号の重複を避けます。

ブロック番号

BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は $[0] \sim [999]$ です。

のりしろ

クリップの In 点、Out 点につけるマージンを設定します。

任意設定

任意で開始タイムコードを入力できます。

リジェネ設定

開始タイムコードを最初のクリップの In 点に設定します。

ジャムシンク設定

クリップの In 点、Out 点をタイムラインの In 点、Out 点に設定します。

4 各項目を設定し、[OK] をクリックする

5 [保存] をクリックする

CHAPTER

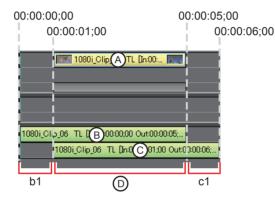
他のシステムとの連携

その他の方法

・メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのエクスポート〉 →〈EDL〉をクリックします。

クリップのスプリットと縦割り

異なるトラック間に配置されたクリップにグループが設定されている場合、クリップ間に3秒以内のずれがあると EDL ファイル書き出し時にスプリットされます。クリップにスプリット情報がある場合は、〈EDL エクスポート 詳細設定〉ダイアログでの設定によって EDL ファイルの書き出し結果が異なります。ここでは、3つのトラックに配置されたクリップにグループが設定されている場合を例に説明します。



●〈スプリット情報なし〉にチェックが入っている場合

クリップのグループを解除し、それぞれ独立したクリップとして扱います。図の範囲 A、B、Cの3つの時間に区切られます。

(1) A (00:00:01;00~00:00:05;00) の情報
 (2) B (00:00:00:00;00~00:00:05;00) の情報
 (3) C (00:00:01:00~00:00:06;00) の情報

◆ 〈スプリット情報なし〉のチェックがはずれている場合

クリップ間のずれがスプリットされます。図の bl と cl の部分がスプリットされ、範囲 D の l つの時間に区切られます。

(1) D (00:00:01:00 ~ 00:00:05:00) の情報 (b1 と c1 のスプリット情報含む)

●〈スプリットされているクリップを縦割りで扱う〉にチェックが入っている場合トラック間のずれを分割し、スプリットのない状態にします。図の範囲 b1、c1、Dの3つの時間に区切られます。

(1) b1 (00:00:00:00 ~ 00:00:01:00) の情報 (2) c1 (00:00:05:00 ~ 00:00:06:00) の情報 (3) D (00:00:01:00 ~ 00:00:05:00) の情報

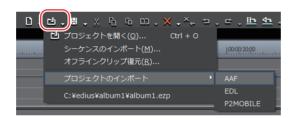
• 速度を変更しているクリップは、グループが解除された状態となるためスプリットまたは縦割りされません。

2 AAF のインポート/エクスポート

AAFファイルの読み込み

ご注意

- EDIUS で AAF ファイルを読み込む場合は、以下の条件を満たす 必要があります。
 - フレーム単位で出力された AAF ファイル
 - 素材ファイルと AAF ファイルが別々のもの (embeded した AAF ファイルは未対応です)
- 【プロジェクトを開く】のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→〈AAF〉をクリックする



2 〈ファイルを開く〉ダイアログで読み込む AAF ファイルを選び、[開く]を クリックする

POINT

 〈新規シーケンス〉にチェックを入れると、シーケンスを新しく 作成して AAF ファイルを読み込みます。チェックをはずした場合は、新しくトラックが作成され、AAF ファイルが読み込まれます。

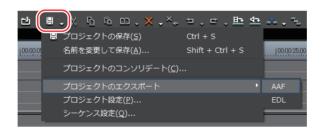
その他の方法

メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→ 〈AAF〉をクリックします。

AAF ファイルの書き出し

ご注意

- アクティブになっているシーケンスのみエクスポートされます。
- 次の情報は出力されません。
 - クリップが1つもないトラック
 - チャンネルマップが設定されていないオーディオトラック
 - タイトルトラック
 - ミュートが設定されているトラック
 - エフェクト全て (パンとボリュームについては、その設定が反映された素材がエクスポートされます。)
- トランジション・クロスフェード部分はクリップとして出力されます。
- タイムラインの先頭にあるクリップの、In側のマージンはとれません。
- エクスポート先にネットワークドライブを指定することはできません。ただし、ネットワークドライブをマウントして使用することはできます。
- タイムコードを書き出せないエクスポータを選択した場合は、正 しくエクスポートできません。
- 【プロジェクトの保存】のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのエクスポート〉→〈AAF〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

その他の方法

メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのエクスポート〉 →〈AFF〉をクリックします。 --------

CHAPTER CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4 他の

他のシステムとの連携

2 AAF のインポート/エクスポート



タイプ 1

オーディオクリップの情報が AAF ファイルに書き込まれ、オーディオクリップが参照している素材は AIFF ファイルとしてエクスポートされます。

ビデオの情報は AAF ファイルに書き込まれませんが、 AAF がエクスポートする範囲のビデオを MPEG-1 ファイ ルとしてエクスポートします。

AAFファイルをオーディオ編集ソフトで読み込む場合はタイプ1を選びます。

※ビデオは手動で読み込ませてください。

(1) プリセット

※ProTools 7.4 以降でインポートする場合は、〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログで、〈ファイルパス〉を〈RFC2386〉に変更する必要があります。

参照〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログ▶ P219

タイプ2

ビデオクリップの情報が AAF ファイルに書き込まれ、ビデオクリップが参照している素材はコピー・エクスポートされません。

オーディオの情報は AAF がエクスポートする範囲のオーディオを AIFF ファイルとしてエクスポートし、1 つのクリップとして AAF ファイルに書き込みます。

AAFファイルを合成系ソフトで読み込む場合はタイプ2を選びます。

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設定する

Out間のみ出力します。

3 プリセットを選び、[保存] をクリックする

タイプ3

AAF 書き出しが開始されます。

(1) プリセット

In/Out 間のみ

出力する

(2) 詳細

(3)

プリセットの設定内容の確認や、エクスポートの設定を変更する場合は「詳細] をクリックします。

〈AAFエクスポート 詳細設定〉ダイアログが表示されます。

◆ 〈AAF エクスポート 詳細設定〉ダイアログ



クリップが参照している素材ファイルのパスの記述方法 (1) ファイルパス を、〈RFC1738〉または〈RFC2386〉から選びます。

2 AAF のインポート/エクスポート

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

他のシステムとの連携 CHAPTER 5

ビデオクリップをどのように扱うかを指定します。

AAF に出力する

チェックを入れるとクリップの情報を AAF ファイルに記述します。

素材

コピーする

クリップで使用している素材をコピー(またはエクス ポート)し、コピーしたものを参照するようにします。

1 つにまとめてコピーする

タイムラインのビデオを1つのクリップとして扱い ます。エクスポートされるクリップ名/ファイル名は、 最も小さいトラック番号の先頭クリップのクリップ名 /ファイル名になります。

オリジナルの素材を参照する

コピーを行わず、オリジナルの素材を直接参照します。

オーディオクリップをどのように扱うかを指定します。

AAF に出力する

チェックを入れるとクリップの情報を AAF ファイルに 記述します。

素材

コピーする

クリップで使用している素材をコピー(またはエクス ポート)し、コピーしたものを参照するようにします。

1 つにまとめてコピーする

タイムラインのオーディオを1つのクリップとして扱 います。エクスポートされるクリップ名/ファイル名 は、最も小さいトラック番号の先頭クリップのクリッ プ名/ファイル名になります。VA、Aトラック両方に オーディオがある場合、Aトラックの先頭クリップ名 /ファイル名になります。

オリジナルの素材を参照する

コピーを行わず、オリジナルの素材を直接参照します。

Pan の設定を有効にする

チェックを入れると、ステレオトラックが1チャンネ ルごとにモノラルとして出力されます。チェックをは ずすと、ダウンミックスされ、モノラルクリップとし て出力されます。チャンネルマップはトラック番号が 奇数の場合はトラックの1ch(L側)、偶数の場合はト ラックの2ch(R側)が使用されます。クリップ名は 奇数トラックの場合は「クリップ名 +.L.|、偶数トラッ クの場合は「クリップ名 +.R」になります。

(3) オーディオ

クリップ

Chapter 5 他のシステムとの連携

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

付

他のシステムとの連携

Appendix

付 録

ファプコンバート/ダウンコンバート

アップコンバート

ご注意 • この機能は RX-E1 と HDBX-1000H を使用しているときに動作します。

SD 素材をアップコンバートし、HD 素材として使用します。

アップコンバート設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



2 〈ハードウェア設定〉 のツリーをクリックし、〈RX-E1 設定〉 のツリーをクリックする

3 〈アップコンバート設定〉をクリックする



SD から HD へのアップコンバート形式を選びます。 初期値は〈サイドパネル〉です。

ストレッチ

スクイーズ収録された4:3 画面を伸張し、16:9 画面 にフィットします。

トップ/ボトムカット

レターボックス収録された4:3画面の上下をカットし、 16:9画面にフィットします。

スケーラ設定※ サイドパネル

4:3 画面を 16:9 画面の中央に表示してサイドパネル を付加します。

4%オーバースキャン&サイドパネル

4:3 画面を 4%オーバースキャンして 16:9 画面の中央 に表示し、サイドパネルを付加します。

7%オーバースキャン&サイドパネル

4:3 画面を 7%オーバースキャンして 16:9 画面の中央 に表示し、サイドパネルを付加します。

ディテール強調

画像の輪郭と濃淡の変化を強調します。0 から63 の間 で設定します。

ノイズリダクション 画像のノイズを軽減します。0 から 63 の間で設定します。

Ħ 次

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

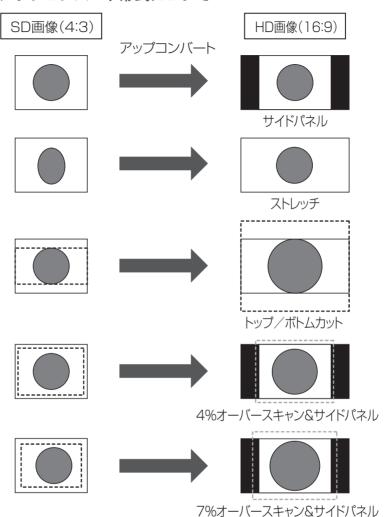
CHAPTER

CHAPTER 5

	画面を拡大する前に、インタレースで入ってきた画像を どのように扱うかを設定します。デフォルトは〈静止画
	優先〉です。
デインタレーサ	動画優先
設定	SD の画像を、EVEN/ODD それぞれ1 枚の画(720×
	263 × 2 枚) として扱います。
	静止画優先
	SD の画像を、EVEN+ODD で 1 枚の画 (720 × 486)
	として扱います。
	〈スケーラ設定〉で、〈サイドパネル〉、〈4%オーバースキャ
サイドパネル時の	ン& サイドパネル〉、〈7%オーバースキャン& サイドパ
背景色	ネル〉を選んだ時、任意の背景色を指定することができ
	ます。
4077THV	「クロマアップサンプリングエラー」(Chroma UpsamplingError
クロマアップサン	= CUE) **を補正します。
プリングエラー	※青色または赤色の純色に近い部分が櫛歯状になって見
補正	える現象
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

[※] スケーラ設定で選べるアップコンバート形式は次の図のとおりです。

アップコンバート形式について



目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

ダウンコンバート

ご注意 • この機能は RX-E1 と HDBX-1000H を使用しているときに動作します。

D 端子/コンポーネント出力設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



- **2** 〈ハードウェア設定〉 のツリーをクリックし、〈RX-E1 設定〉 のツリーをクリックする
- 3 (一般入出力設定) をクリックする



HD タイムライン再生時、 $\langle \neg v + \neg v - \neg v \rangle$ を選ぶと、D 端子と SD コンポーネント端子から HD 信号が出力されます。

〈SD のみ〉を選ぶと、D 端子と SD コンポーネント端子からダウンコンバートされた SD 信号が出力されます。この場合、S-Video と CVBS (Composite1) にも出力されます。

1080/59.94i, 1080/50i, SD

※「down」の記載があるものはダウンコンバート、「up」の記載があるものはアップコンバートされて出力されます。

● HD タイムライン再生時の出力

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	HD Video	SD Video (down)	HD Video
S-Video	No Sync	SD Video (down)	No Sync
CVBS (Composite1)	No Sync	SD Video (down)	No Sync
Super (Composite2)	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
SD-SDI	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
HD Component	HD Video	HD Video	HD Video
HD-SDI	HD Video	HD Video	HD Video

▼ SD タイムライン再生時の出力

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	SD Video	SD Video	HD Video (up)
S-Video	SD Video	SD Video	No Sync
CVBS (Composite1)	SD Video	SD Video	No Sync
Super (Composite2)	SD Video	SD Video	SD Video
SD-SDI	SD Video	SD Video	SD Video
HD Component	HD Video (up)	HD Video (up)	HD Video (up)
HD-SDI	HD Video (up)	HD Video (up)	HD Video (up)

● HD キャプチャ時

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	HD Video	SD Video (down)	HD Video
S-Video	No Sync	SD Video (down)	No Sync
CVBS (Composite1)	No Sync	SD Video (down)	No Sync
Super (Composite2)	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
SD-SDI	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
HD Component	HD Video	HD Video	HD Video
HD-SDI	HD Video	HD Video	HD Video

● SD キャプチャ時

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	SD Video	SD Video	HD Video (up)
S-Video	SD Video	SD Video	No Sync
CVBS (Composite1)	SD Video	SD Video	No Sync
Super (Composite2)	SD Video	SD Video	SD Video
SD-SDI	SD Video	SD Video	SD Video
HD Component	HD Video (up)	HD Video (up)	HD Video (up)
HD-SDI	HD Video (up)	HD Video (up)	HD Video (up)

1080/23.98PsF, 1080/24PsF

● HD タイムライン再生時の出力

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	No Sync	No Sync	No Sync
S-Video	No Sync	No Sync	No Sync
CVBS (Composite1)	No Sync	No Sync	No Sync
Super (Composite2)	No Sync	No Sync	No Sync
SD-SDI	Black	Black	Black
	(525 or 625)	(525 or 625)	(525 or 625)
HD Component	No Sync	No Sync	No Sync
HD-SDI	HD Video	HD Video	HD Video

● HD キャプチャ時

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	No Sync	No Sync	No Sync
S-Video	No Sync	No Sync	No Sync
CVBS (Composite1)	No Sync	No Sync	No Sync
Super (Composite2)	No Sync	No Sync	No Sync
SD-SDI	Black	Black	Black
	(525 or 625)	(525 or 625)	(525 or 625)
HD Component	No Sync	No Sync	No Sync
HD-SDI	HD Video	HD Video	HD Video

1080/25PsF, 1080/29.97PsF

※「down」の記載があるものはダウンコンバートされて出力されます。

● HD タイムライン再生時の出力

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	HD Video	SD Video (down)	HD Video
S-Video	No Sync	SD Video (down)	No Sync
CVBS (Composite1)	No Sync	SD Video (down)	No Sync
Super (Composite2)	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
SD-SDI	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
HD Component	HD Video	HD Video	HD Video
HD-SDI	HD Video	HD Video	HD Video

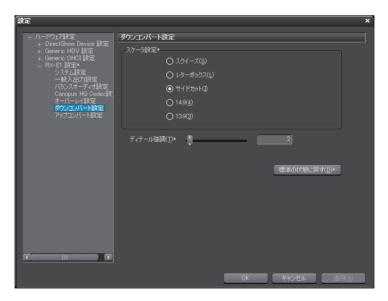
● HD キャプチャ時

	マルチフォーマット	SD のみ	HD のみ
SD Component (D 端子含む)	HD Video	SD Video (down)	HD Video
S-Video	No Sync	SD Video (down)	No Sync
CVBS (Composite1)	No Sync	SD Video (down)	No Sync
Super (Composite2)	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
SD-SDI	SD Video (down)	SD Video (down)	SD Video (down)
HD Component	HD Video	HD Video	HD Video
HD-SDI	HD Video	HD Video	HD Video

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



- **2** 〈ハードウェア設定〉 のツリーをクリックし、〈RX-E1 設定〉 のツリーをクリックする
- 3 〈ダウンコンバート設定〉をクリックする



次 CHAPTER

Ħ

CHAPTER 2

CHAPTER CHAPTER
3 4

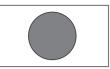
CHAPTER 5

	SD から HD へのアップコンバート形式を選びます。
	初期値は〈サイドカット〉です。
	スクイーズ
	16:9 映像を左右方向に縮小して、4:3 映像として出
	力します。
	レターボックス
	4:3 画面の上下をマスクして、画面中央に16:9 映像
	を表示します。
スケーラ設定※	サイドカット
	16:9 映像の両端をカットして、4:3 映像として出力
	します。
	14:9
	16:9 映像の両端をカットして、14:9 映像として出力
	します。
	13:9
	16:9 映像の両端をカットして、13:9 映像として出力
	します。
ディテール強調	画像の輪郭と濃淡の変化を強調します。0 から 63 の間
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	で設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

※スケーラ設定で選べるダウンコンバート形式は次の図のとおりです。

ダウンコンバート形式について

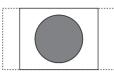
HD画像(16:9)



ダウンコンバート



SD画像(4:3)



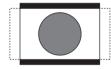
サイドカット



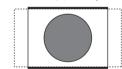
スクイーズ



レターボックス



セミレターボックス(14:9)



セミレターボックス(13:9)

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

2 VTRフォーマット別設定ガイド

EDIUS と VTR の接続時注意事項

EDIUS と各種 VTR の接続時注意事項

VTR を接続するときは、以下の注意事項にご留意ください。

RS422A(9pin)コントロール対応 VTR 接続時、設定注意事項

● Remote 設定 (VTR 側設定)

VTR のコントロール設定 Local/Remote 設定を Remote 設定にしてください。

● Drop Frame/Non Drop Frame 設定 (VTR 側設定)

VTR 側の DF/NDF 設定を EDIUS のプロジェクトの設定に合わせてください。

● Time Code Generator (VTR 側設定)

VTR 側設定 Time Code Generator 設定を以下の設定にしてください。

- TCG EXT の場合は、〈INT〉に変更
- TCG REGEN の場合は、〈PRESET〉に変更
- TCG REC RUN の場合は、〈FREERUN〉に変更

● VITC (VTR 側設定、EDIUS 設定)

SD で利用する場合、VITC 挿入ライン設定を EDIUS/VTR 両者で一致させてください。

♠ After Cue Up (VTR 側設定)

VTR 設定、After Cue Up 設定が Stop の場合、Still に変更してください。

● 同期信号設定(VTR 側設定、EDIUS 設定)

HD 編集(RX-E1 のみ)

外部、HD3値シンク信号もしくはSD BB信号が必要です。

※VTR 側は外部同期 H D 3 値シンク信号もしくは SD BB 信号に変更してくがさい。

SD 編集 (RX-E1, SHX-E1/E2 に共通)

外部 SD BB 信号が必要です。

※VTR 側も外部同期 SD BB 信号に変更してください。

● VTR 定数 (VTR ID)

SONY 製 VTR は RS422A (9pin) 経由で VTR 定数を問い合わせることが可能です。 Panasonic 製 VTR は VTR 定数が同じものが多く SONY 製 VTR と同じに見える場合があります。 EDIUS の VTR 設定のプルダウンメニューで使用している VTR を選んでください。

使用している VTR が選択肢になかった場合には、VTR のマニュアルに記載されている VTR 定数を手動で入力してください。使用するのは BVE-2000 に設定する値を使用してください(なければ BVE-9100/9000 用の VTR 定数を使用してください)。

定数は下記を設定してください。

- エディットディレイには BYTE-5 (もしくは Constant-1 の BYTE-5)
- E-E ディレイに BYTE-6 (もしくは Constant-1 の BYTE-6)
- スタートディレイには BYTE-10 (もしくは Constant-2 の BYTE-2)

RS422A (9pin) EDIT コマンドに対応していない VTR

下記 VTR は EDIT 系コマンドに対応していません。RS422A (9pin) 制御でのテープアウトはできません。

- SONY DSR-45
- SONY PDW-1500
- Panasonic AJ-SD93
- Panasonic AJ-HD1200A

下記 VTR は EDIT 系コマンドの一部に対応していません。未対応の操作については正しく実行できません。

- SONY BVW-35 Insert、1A、2A のみ指定可能
- SONY BVW-50 Insert、1A、2Aのみ指定可能
- SONY DVW-250 Insert、1A、2A のみ指定可能(1A または 2A は CUE トラックとして解釈されます)
- SONY HDW-250 Assemble のみ指定可能

● 対応テープ

VTR に対応したテープをご使用ください。

BVW-75 で記録可能なテープでも PVW では記録できないものもあります。

HDV VTR/Camera 注意事項

DV カメラ接続時、VTR モードに設定していない場合、VTR コントロールできません。

● HDV カメラを認識しない時は

- HDV 映像が記録されたテープかを確認してください。(DV 映像が記録されている場合があります。)
- HDV 機器が DV モードに設定されている場合、もしくは AUTO モードに設定されている場合、HDV モードに変更して、IEEE1394 ケーブルをいったん抜いて再接続してください。

VTR フォーマット別設定ガイド

HDCAM

フォーマット 1080/59.94i/50i

オーディオチャンネル 4ch

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト ファーストエディット、アセンブル、インサート

プロジェクト設定

チャンネルマップ

出力デバイス RX-E1 HD 60Hz/50Hz

出力フォーマット 1440 × 1080 59.94i/50i

レンダリングフォー Canopus HQ AVI

マット

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイムラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

 $**1A \sim 4A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch4$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	-	_	_	-	_	-	_
1A[2]	_	-	_	_	_	_	_	_
2A[1]	_	-	_	_	_	_	_	_
2A[2]	_	0	_	_	-	_	_	_
3A[1]	_	-	0	1	-	-	-	-
3A[2]	_	-	-	_	-	_	-	_
4A[1]	_	-	_	_	-	_	-	_
4A[2]	_	_	_	0	-	_	-	_

フォーマット 1080/59.94i/50i

オーディオチャンネル 8ch

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト RS422 9Pin コントロール : ファーストエディット、

アセンブル、インサート

IEEE1394 コントロール : Sync Rec

プロジェクト設定

出力デバイス RX-E1 HD 60Hz/50Hz

出力フォーマット 1280×1080 59.94i 1440×1080 50i

レンダリングフォー マット

Canopus HQ AVI

チャンネルマップ

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

 $%1A \sim 8A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch8$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	_	_	_	-	_	-	_
1A[2]	_	_	_	_	_	_	_	_
2A[1]	_	_	_	_	-	_	-	_
2A[2]	_	0	_	_	_	-	_	_
3A[1]	_	-	\circ	_	-	-	-	_
3A[2]	_	-	-	_	-	-	-	_
4A[1]	_	-	-	_	-	-	-	_
4A[2]	_	_	_	0	_	_	_	_
5A[1]	_	_	_	_	\circ	_	_	_
5A[2]	_	-	-	_	-	-	-	_
6A[1]	-	-	_	-	_	-	_	_
6A[2]	_	_	_	-	_	0	_	_
7A[1]	_	_	_	_	_	_	0	_
7A[2]	_	_	_	_	_	_	_	_
8A[1]	-	_	_	_	_	_	_	_
8A[2]	_	_	-	_	-	_	-	0

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

出力デバイス 出力フォーマット レンダリングフォー マット Generic OHCI HD 60Hz/50Hz 1280×1080 59.94i 1440×1080 50i

Canopus HQ AVI

チャンネルマップ

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイムラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

※ $1A \sim 8A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch8$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	-	_	_	_	_	_	-
1A[2]	_	-	_	_	_	_	_	_
2A[1]	_	-	-	-	_	-	_	-
2A [2]	-	0	-	-	_	_	_	-
3A[1]	-	-	0	_	-	_	_	-
3A [2]	_	-	_	-	_	-	_	-
4A[1]	_	-	_	_	_	_	_	_
4A [2]	_	-	_	0	_	-	_	-
5A[1]	_	-	_	_	0	_	_	-
5A [2]	1	-	1	-	-	-	-	-
6A[1]	_	-	_	-	_	-	_	-
6A [2]	_	-	_	-	_	0	_	_
7A[1]	_	-	_	_	_	_	0	_
7A [2]	_	-	-	-	_	-	_	-
8A[1]	_	-	-	-	_	-	_	-
8A [2]	_	-	_	_	_	_	_	0

MPEG IMX

フォーマット 525i

オーディオチャンネル [RX-E1] の場合: 8ch、[SHX-E1/E2] の場合: 2ch

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト ファーストエディット、アセンブル、インサート

プロジェクト設定

出力デバイス RX-E1 SD NTSC、SHX-E1 SD PAL

SHX-E1/E2 SD NTSC, SHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット レンダリングフォー マット 720×486 59.94i 4:3/16:9, 720×576 50i 4:3/16:9

非圧縮 (YUY2) AVI

イット チャンネルマップ オーディオとビデオ

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

※RX-E1: $1A \sim 8A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch8$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを 次のように設定します。

※SHX-E1/E2: $1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

RX-E1

ΠΛ- ⊏ Ι								
	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	_	_	_	-	-	-	_
1A[2]	-	_	_	-	-	-	-	_
2A[1]	-	-	-	-	-	-	-	-
2A [2]	-	0	-	-	-	-	-	1
3A[1]	_	_	0	-	-	-	-	_
3A[2]	-	_	-	-	-	-	-	-
4A[1]	-	_	_	-	-	-	-	_
4A[2]	-	-	-	0	-	-	-	-
5A[1]	-	-	-	-	0	-	-	-
5A[2]	_	_	_	-	-	-	-	_
6A[1]	_	_	_	-	_	_	_	_
6A[2]	_	_	_	-	_	0	_	_
7A[1]	-	_	-	-	-	-	0	_
7A[2]	-	1	-	-	-	-	-	1
8A[1]	_	_	_	_	-	_	-	_
8A[2]	_	_	_	_	_	_	_	0

SHX-E1/E2

SHX-E1/E2								
	Ch 1	Ch 2						
1A[1]	0	_						
1A[2]	_	_						
2A[1]	_	_						
2A [2]	_	0						
3A[1]	_	_						
3A[2]	_	_						
4A[1]	_	_						
4A [2]	_	_						
5A[1]	_	-						
5A [2]	_	-						
6A[1]	_	-						
6A [2]	_	-						
7A[1]	_	_						
7A [2]	_	_						
8A[1]	_	-						
8A [2]	_	_						

次 ____

CHAPTER CH

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

Digital BETACAM

フォーマット 525i

オーディオチャンネル [RX-E1] の場合: 4ch、[SHX-E1/E2] の場合: 2ch

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト ファーストエディット、アセンブル、インサート

プロジェクト設定

出力デバイス RX-E1 SD NTSC、RX-E1 SD PAL

SHX-E1/E2 SD NTSC, SHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット

 $720 \times 486\ 59.94i\ 4:3/16:9,\ 720 \times 576\ 50i\ 4:3/16:9$

レンダリングフォー マット

非圧縮(YUY2)AVI

チャンネルマップ

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

 $**RX-E1:1A \sim 4A$ トラックをオーディオ Ch1 \sim Ch4 ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを

次のように設定します。

**SHX-E1/E2: $1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピン

グを次のように設定します。

RX-E1

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	-	_	-	_	-	_	_
1A[2]	_	-	_	-	-	-	_	_
2A[1]	-	-	-	-	-	_	_	-
2A[2]	1	0	1	-	1	-	1	-
3A[1]	_	-	0	-	_	-	_	_
3A[2]	_	-	_	-	_	_	_	_
4A[1]	_	-	_	-	_	-	_	_
4A[2]	_	_	_	0	_	_	_	_

SHX-E1/E2

	Ch 1	Ch 2
1A[1]	0	_
1A[2]	_	_
2A[1]	_	_
2A[2]	-	0
3A[1]	-	_
3A[2]	_	_
4A[1]	_	_
4A [2]	-	_

BETACAM

フォーマット 525i オーディオチャンネル 2ch

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト ファーストエディット、アセンブル、インサート

プロジェクト設定

出力デバイス RX-E1 SD NTSC、RX-E1 SD PAL

SHX-E1/E2 SD NTSC, SHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット 720 × 486 59.94i 4:3/16:9, 720 × 576 50i 4:3/16:9

レンダリングフォー マット

非圧縮(YUY2)AVI

チャンネルマップ オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム

ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

%RX-E1: 1A \sim 2A トラックをオーディオ Ch1 \sim Ch2 ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを

次のように設定します。

 $%SHX-E1/E2: 1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピン

グを次のように設定します。

RX-E1

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	_	_	_	_	_	-	_
1A[2]	_	_	_	_	_	_	_	_
2A[1]	_	_	_	_	_	_	_	_
2A[2]	_	0	_	_	_	_	_	_

SHX-E1/E2

	Ch 1	Ch 2
1A[1]	0	_
1A[2]	-	-
2A[1]	_	_
2A [2]	_	0

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

BETACAM SP

フォーマット 525i

オーディオチャンネル 2ch

(オーディオチャンネル数は VTR 機種に依存します)

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト ファーストエディット、アセンブル、インサート

プロジェクト設定

出力デバイス RX-E1 SD NTSC、RX-E1 SD PAL

SHX-E1/E2 SD NTSC, SHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット

 $720 \times 486\ 59.94i\ 4:3/16:9,\ 720 \times 576\ 50i\ 4:3/16:9$

レンダリングフォー マット

非圧縮(YUY2)AVI

チャンネルマップ

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

%RX-E1: $1A\sim 4A$ トラックをオーディオ $Ch1\sim Ch4$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを

次のように設定します。

%SHX-E1/E2: $1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピン

グを次のように設定します。

RX-E1

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	-	_	-	_	-	_	_
1A[2]	_	-	_	-	_	-	_	_
2A[1]	_	_	_	-	_	-	_	_
2A[2]	_	0	_	-	_	-	_	_
3A[1]	_	_	0	-	_	-	_	_
3A[2]	_	-	_	-	-	-	-	-
4A[1]	_	-	_	-	_	-	_	-
4A[2]	_	_	_	0	_	_	_	_

SHX-E1/E2

	Ch 1	Ch 2
1A[1]	0	-
1A[2]	-	-
2A[1]	_	_
2A [2]	-	0
3A[1]	_	_
3A [2]	-	1
4A[1]	-	_
4A [2]	_	_

DVCAM

フォーマット 525i オーディオチャンネル 2ch

(オーディオチャンネル数は VTR 設定に依存します[※])

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト RS422 9pin コントロール : ファーストエディット、

アセンブル、インサート

IEEE1394 コントロール : Sync Rec

※ オーディオのチャンネルマップは VTR 側設定で音声チャンネル 32kHz 設定 にすることによって 4 チャンネル記録可能になります。EDIUS のプロジェクトを 32 kHz、4ch の設定に変更し、チャンネルマップを割り当ててください。

プロジェクト設定

出力デバイス RX-E1 SD NTSC、RX-E1 SD PAL

SHX-E1/E2 SD NTSC, SHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット 720 × 486 59.94i 4:3/16:9, 720 × 576 50i 4:3/16:9

レンダリングフォー マット

DV AVI

チャンネルマップ

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

%RX-E1: $1A\sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1\sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを

次のように設定します。

※SHX-E1/E2: $1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

RX-E1

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	-	-	-	-	_	-	-
1A[2]	_	_	_	_	_	_	_	_
2A[1]	-	_	_	_	-	_	-	_
2A[2]	-	0	_	_	-	_	-	_

SHX-E1/E2

	Ch 1	Ch 2
1A[1]	0	-
1A[2]	_	_
2A[1]	_	-
2A [2]	_	0

出力デバイス Generic OHCI SD NTSC 出力フォーマット 720 × 480 59.94i 4:3/16:9

レンダリングフォー マット

DV AVI

チャンネルマップ

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

 $%1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

	Ch 1	Ch 2	
1A[1]	0	_	
1A[2]	_	_	
2A[1]	-	_	
2A[2]	-	0	

DVCPR050

フォーマット 525i

オーディオチャンネル 2ch

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト RS422 9pin コントロール : ファーストエディット、

アセンブル、インサート

IEEE1394 コントロール : Sync Rec

プロジェクト設定

出力デバイス RX-E1 SD NTSC、RX-E1 SD PAL

SHX-E1/E2 SD NTSC, SHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット 720 × 486 59.94i 4:3/16:9, 720 × 576 50i 4:3/16:9 レンダリングフォー

マット

非圧縮(YUY2)AVI

チャンネルマップ オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

※RX-E1: $1A \sim 4A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch4$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを 次のように設定します。

※SHX-E1/E2: $1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

マット

チャンネルマップ

4A[1] 4A [2] Ch 1 Ch 2

Ħ

次

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1A[1]	0	_	_	-	_	-	_	-
1A[2]	-	-	-	-	-	-	-	-
2A[1]	_	-	_	_	_	_	-	-
2A[2]	_	0	_	_	-	_	-	-
3A[1]	-	1	0	1	-	1	_	-
3A[2]	-	_	_	_	_	_	-	-
4A[1]	_	_	_	_	_	_	_	-
4A[2]	_	_	_	0	_	_	_	_

出力デバイス 出力フォーマット レンダリングフォー Generic OHCI SD NTSC, Generic OHCI SD PAL $720 \times 480\ 59.94i\ 4:3/16:9.\ 720 \times 576\ 50i\ 4:3/16:9$

DVCPRO50 AVI

オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

*1A~4A トラックをオーディオ Ch1~ Ch4 ヘモノラ ルで出力するには、オーディオマッピングを次のよう に設定します。

	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4
1A[1]	0	_	_	_
1A[2]	_	_	_	_
2A[1]	-	_	-	_
2A[2]	_	0	_	_
3A[1]	-	-	0	-
3A[2]	-	_	-	_
4A[1]	_	_	-	_
4A[2]	_	_	_	0

HDV (1080/59.94i/50i)

SONY HVR-Z1J、SONY HVR-M10J、SONY HDR-FX1、SONY HDR-HC1

フォーマット 1080/59.94i/50i

オーディオチャンネル 2ch

キャプチャ シングルキャプチャ、バッチキャプチャ、ハイブリッド

デジタイズ

テープアウト TS Writer (EDIUS Tools)

プロジェクト設定

出力デバイス Generic OHCI HD 60Hz, Generic OHCI HD 50Hz

出力フォーマット 1440 × 1080 59.94i/50i レンダリングフォーマット Canopus HQ AVI

チャンネルマップ オーディオとビデオを別々に編集し、オーディオタイム

ラインの出力をそれぞれモノラルで出力する場合

 $%1A \sim 2A$ トラックをオーディオ $Ch1 \sim Ch2$ ヘモノラルで出力するには、オーディオマッピングを次のように設定します。

	Ch 1	Ch 2
1A[1]	0	-
1A[2]	_	_
2A[1]	_	_
2A[2]	_	0

3 CODEC について

コーデック

映像信号をキャプチャする際に選べるコーデックは次のとおりです。

Canopus HQ

- HD、SD 両対応
- 推奨入力デッキ HDCAM/HDV

画質一定の圧縮方式でハードディスクへの書込ビットレートが変化するコーデックです。単純な画像を圧縮する際は低ビットレート、複雑な映像を圧縮する場合は高ビットレートに変化します。HDCAM(140 Mbps)や HDV(25 Mbps)の素材をキャプチャする際に使用します。

非常に複雑な映像が入力された場合は高ビットレートになり、ハードディスクへのキャプチャが間に合わない場合がありますので、最大ビットレートを制限しています。

 $\langle \texttt{オンライン} (標準) \rangle$ と $\langle \texttt{オンライン} (Fine) \rangle$ の2種類プリセットされています。 デフォルトは $\langle \texttt{オンライン} (標準) \rangle$ です。

それぞれの最高ビットレートは次のようになります。

〈オンライン (標準)〉 設定時:約 220 Mbps 〈オンライン (Fine)〉 設定時:約 300 Mbps

DVCPRO HD

- HD のみ対応
- 推奨入力デッキ DVCPRO HD

パナソニック製 DVCPRO HD と同等のコーデックです。DVCPRO HD のデッキ等に使用します。設定項目はありません。ビットレート一定型のコーデックでビットレートは 100 Mbps となります。

DVCPR050

- SD のみ対応
- 推奨入力デッキ DVCPRO 50

パナソニック製 DVCPRO 50 と同等のコーデックです。DVCPRO 50 対応デッキからの入出力に使用します。設定項目はありません。ビットレート一定型のコーデックでビットレートは50 Mbps となります。

次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

> CHAPTER 4

CHAPTER 5

Uncompressed D1

- SD のみ対応
- ・推奨入力デッキ D1、Betacam、Digital Betacam、MPEG IMX 画像圧縮作業を行わない非圧縮の設定です。ハードディスクの容量を消費します が圧縮処理を行わないので CPU リソースをほとんど消費しません。ただしハー ドディスクの性能がリアルタイム性能と比例しますので内蔵ハーディスクでは2 ストリームの再生が限界となります。リアルタイム性能を向上させたい場合は Canopus HQ コーデックの利用をおすすめします。また、RAID などの高性能ハー ドディスクを使えば、リアルタイム再生の限界を上げることが可能です。ビット

Canopus Lossless

レートは一定で約 168 Mbps (8bit の場合) となります。

- SD のみ対応
- ・推奨入力デッキ D1、Betacam、Digital Betacam、MPEG IMX 可逆圧縮型のコーデックです。非圧縮と同じ映像になります。非圧縮より CPU リソースを消費しますが、データ量が少ないためハードディスクのデータ入出力 が少なくなります。素材によってはエンコード、デコード作業に CPU リソース を消費し、リアルタイム性能が低下することがあります。設定項目はありません。 可逆圧縮型なので映像素材によりビットレートが変化します。最大のビットレー トは SD 非圧縮と同じ約 168 Mbps となります。

Canopus DV

- SD のみ対応
- 推奨入力デッキ DV/DVCAM

DV コーデック形式の圧縮方式です。Canopus DV コーデックは高圧縮かつ高速 エンコード、デコードが可能なためリアルタイム性能が高いです。ビットレート は一定で 25 Mbps となります。

各コーデックと 1 時間あたりの必要ディスク容量

フォーマット	インターフェース	推奨コーデック	ビットレート概算 (Mbps)	必要ディスク容量概算 (GB/hour)
DV	IEEE1394	Canopus DV	25	14 ^{** 3}
DVCAM	IEEE1394	Canopus DV	25	14 ^{* 3}
DVCPRO 25	_	_	25	14 ** ³
DVCPRO 50	IEEE1394	DVCPRO50	50	28 * 4
		Canopus Lossless	VBR (映像により変化)	_
Betacam	アナログコンポーネント	Uncompressed D1	168	77 ^{* 3}
		Canopus HQ	VBR ^{※1} (映像により変化)	24 * 1、* 3
		Canopus Lossless	VBR (映像により変化)	_
Digital Betacam	SDI	Uncompressed D1	168	77 * ³
		Canopus HQ	VBR ^{※1} (映像により変化)	24 * 1、* 4
HDV	IEEE1394	Canopus HQ	VBR ^{※2} (映像により変化)	102 ** 2、 ** 3
HDCAM	HD-SDI	Canopus HQ	VBR ** ² (映像により変化)	102 ** 2、 ** 4
DVCPRO HD	HD-SDI IEEE1394	DVCPRO HD	100	55 ^{* 5}

DVCPRO 25 は、IEEE1394 ストリームとして取り扱うことはできません。

- ※1 Canopus HQ (720 × 486) オンライン (通常) 画質 デフォルトモード理論最大ビット値における数値 =50.4 Mbps
- ※ 2 Canopus HQ (1440 × 1080) オンライン (通常) 画質 デフォルトモード理論最大ビット値における数値 =225 Mbps
- ※3 オーディオビットレート 48kHz/16bit/2ch
- ※ 4 オーディオビットレート 48kHz/16bit/4ch
- ※ 5 オーディオビットレート 48kHz/16bit/8ch

CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5

次

CHAPTER