

はじめに

使用許諾契約書について

本製品のインストール時に表示される使用許諾契約書をお読みください。
本製品をご利用いただくには、この使用許諾契約書の内容にご同意いただく必要があります。この使用許諾契約にご同意いただけない場合や、ご不明な点がありましたら、インストールを中止して、下記カスタマーサポートまで書面にてご連絡ください。
この使用許諾契約は、お客さまが本製品のインストールを完了された時点で、内容にご同意いただいたものとさせていただきます。

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

ご使用に当たっての留意事項

ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
製品本来の使用目的および、当社が提供を行っている使用環境以外での動作は保証いたしかねます。CPUなどを定格外でご使用の場合、本製品の動作保証は一切いたしかねます。
本製品を使用して他人の著作物（例：CD・DVD・ビデオグラム等の媒体に収録されている、あるいはラジオ・テレビ放送またはインターネット送信によって取得する映像・音声）を録音・録画する場合の注意点は下記の通りとなります。

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

パッケージ内容の確認

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

カノープスカスタマーサポート
電話：078-992-5846（※月曜～金曜 10:00～12:00/13:00～17:00
土日祝日および当社指定休日を除く）

● 付属品

ディスク

本製品をお使いいただくためのアプリケーションなどが収められています。

マニュアル

- リファレンスマニュアル（本書）
- チュートリアルマニュアル

□ ユーザー登録カード・ユーザー登録控え

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

サポートについて

本製品の無償サポートは、ユーザー登録完了後のお問い合わせ時にサポート開始の同意を得られた後より90日間となります。91日目以降の有償サポートの形態については、郵送、Eメール、当社ホームページ（次項「当社ホームページについて」を参照）等でお知らせいたします。本製品のサポートを確実に行っていただくために、必ずユーザー登録を行ってください。

テクニカルサポート

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

当社ホームページについて

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

目次

はじめに

セットアップ 5

製品の構成	6
動作環境	7
アプリケーションのインストール	8

リファレンス 17

EDIUS を起動する	18
プロジェクトを設定する	20
操作画面の構成	23
モニタウィンドウ	25
メインメニュー	25
設定メニュー	27
ソースモニタ	30
タイムラインモニタ	31
タイムラインウィンドウ	32
トラックエリア	32
操作エリア	33
編集前の基本設定を行う	34
「編集設定」ダイアログ	34
「ハードウェア設定」ダイアログ	40
「アプリケーション設定」ダイアログ	45
ソースデータをプレビューする	47
ソースデータを選択する	47
ソースデータを再生する	50
ソースデータの情報を確認する	52
プロジェクトに使用するクリップを決める	54
In 点 /Out 点を設定する	54
オーディオの In 点 /Out 点を設定する	57
トラック上にクリップを配置する	59

●目次●

使用するトラックを選択する	60
トラックのタイムスケールを調節する	62
クリップをトラックに配置する	63
複数のクリップを配置する	65
バッチキャプチャを行う (未デジタイズクリップの場合)	65
クリップをビンウィンドウに登録する (デジタイズ済みデータの場合) ..	70
ビンウィンドウからトラックにクリップを配置する	72
タイムラインクリップを保存する	74
EDIUSを終了しないで新規プロジェクトの作成を開始する	76
ビンウィンドウを活用する	77
ビンウィンドウ内のクリップの操作	80
AVI クリップ	82
静止画クリップ	86
オーディオクリップ	89
カラーバークリップ	92
カラーマットクリップ	94
タイトルクリップ	97
タイムラインクリップをプレビューする	99
タイムラインクリップの情報を確認する	102
特定の位置を頭出しする	104
特定の部分だけをプレビューする	107
クリップをレンダリングしたり再生速度を変更する	108
プロジェクトを加工する	110
タイムラインの編集モードを変更する	110
プロジェクトの構成を変える	112
タイムラインクリップの長さを変更する (トリミングする)	117
デフォルトのトランジション / オーディオクロスフェードを設定する ..	123
操作を元に戻す / やり直す	126
クリップにエフェクトを付ける	127
ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使用する	127
ビデオフィルタ / オーディオフィルタ以外のエフェクトを使用する	130
使用しているエフェクトを確認 / 調整する	133
フィルタをコピーする	139
タイトルを作成する	140
オーディオを編集する	143
Aトラック上にオーディオクリップを配置する	143
オーディオクリップのパラメータを設定する	144

●目次●

ボイスオーバーによりオーディオクリップを追加する 147
プロジェクトを出力する 149
出力設定を確認 / 変更する 149
形式を変えて出力する 152
テープに記録する 153

付録 155

パラメータ設定ダイアログの基本操作 156
ビデオフィルタ 162
カラーコレクション 163
YUV カーブ 164
カラーバランス 165
カラーホイール 166
ホワイトバランス 167
モノトーン 168
アンチフリッカー 169
エンボス 170
オールドフィルム 171
クロミナンス 172
シャープネス 182
ストロボ 183
ソフトフォーカス 184
トンネルビジョン 185
ビデオノイズ 186
ブラー、高品位ブラー 187
ブレンドフィルタ 188
マトリックス 189
ミラー 190
モザイク 190
モーションブラー 191
ラスタースクロール 192
ループスライド 195
単色 196
矩形フィルタ 197
線画 204
複合フィルタ 205

●目次●

トランジション	206
「プリセット」タブ	208
「キーフレーム」タブ	210
「一般」タブ	212
「情報」タブ	213
オーディオフィルタ	214
グラフィックイコライザ	215
ディレイ	216
トーンコントロール	217
ハイパスフィルタ、ローパスフィルタ	218
パラメトリックイコライザ	220
パンポット&バランス	221
オーディオクロスフェード	222
タイトルミキサー	223
ソフトスライド	224
ソフトワイプ	224
キー	225
クロマキー	226
ピクチャーインピクチャー	230
ルミナンスキー	237
3Dピクチャーインピクチャー	239
ショートカット一覧	249
索引	253



セットアップ

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

●製品の構成●

製品の構成

EDIUS ソフトウェアには以下のものが含まれています。

インストール CD	1
チュートリアル CD	3
リファレンスマニュアル	1
チュートリアルマニュアル	1
ショートカットキー一覧表	1
登録カード	1

● ご注意

- キーコード（シリアル番号）はインストール（再インストール）時に必要となりますので、大切に保管してください。

6 (セットアップ)

動作環境

OS	Microsoft Windows XP HomeEdition/Professional
CPU	Intel Pentium 4 1.7GHz Intel Pentium 4 2.4GHz 以上 (推奨)
メモリ	256MB 512MB 以上 (推奨)
プログラム用ハードディスク	200MB 以上の空き容量
ビデオ用ハードディスク	ATA100 5400rpm 以上 ATA100 7200rpm 以上 (推奨)
CD-ROM	ソフトウェアのセットアップ用
グラフィックス	1024 × 768 ドット以上、32bit 以上を表示可能 DirectDraw のオフスクリーンによるオーバーレイに対応 Canopus SPECTRA WF17 (推奨)
サウンドカード	ボイスオーバー用
推奨ハードウェア	Canopus DVStorm シリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional

Microsoft および Windows は米国マイクロソフト社の登録商標です。

Intel および Pentium は米国インテル社の登録商標です。

●アプリケーションのインストール●

アプリケーションのインストール

以下の手順に従って EDIUS アプリケーションをインストールします。

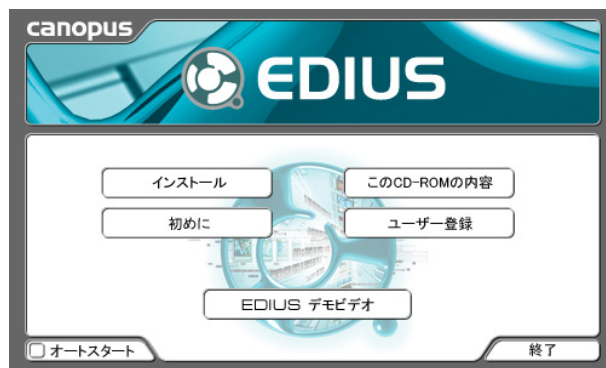
以下に説明する手順は EDIUS を DVStorm シリーズが搭載されたコンピュータにインストールする場合の手順です。

ご使用になっているコンピュータのハードウェア仕様によって、手順が多少異なる場合があります。

● ご注意

- インストールを始める前に、他のすべてのアプリケーションを終了してください。
- Administrator 権限を持つアカウントでインストール作業を行ってください。(アンインストールの場合も同様です。)
- 当社対応製品がインストールされていない場合は、CD の「Drivers」フォルダ内の該当製品名のフォルダからドライバーをインストールしてください。

- 1 インストール CD を挿入します。
ランチャーウィンドウが現われます。



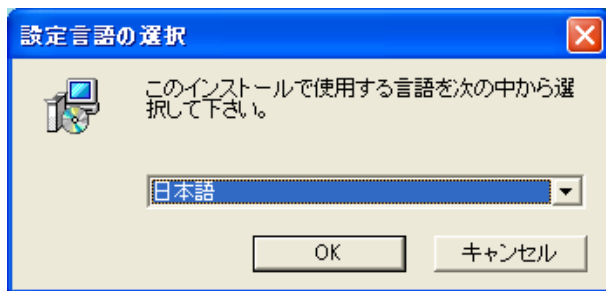
ランチャーウィンドウでは、インストール作業の他に、ユーザー登録や CD の内容確認などが行えます。ここでユーザー登録を行う場合は、使用中のコンピュータがインターネットにアクセスできる必要があります。(付属の登録カードでもユーザー登録は可能です。)

8 (セットアップ)

●アプリケーションのインストール●

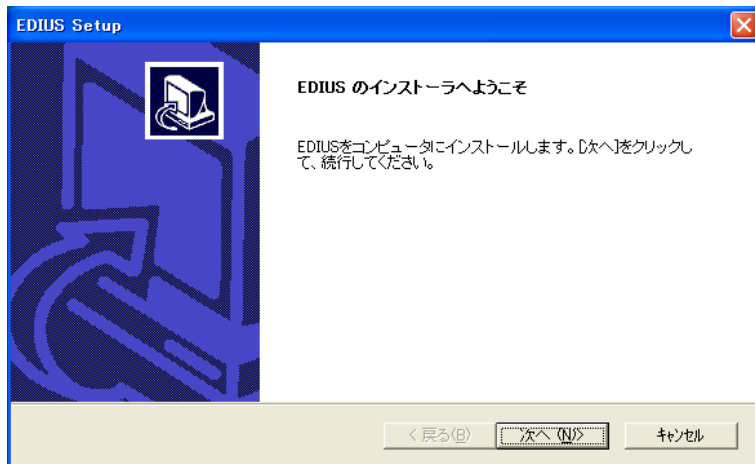
2 インストールをクリックします。

「設定言語の選択」ダイアログが現われます。



3 言語を選択して「OK」をクリックします。

「EDIUS Setup」ダイアログが現われます。

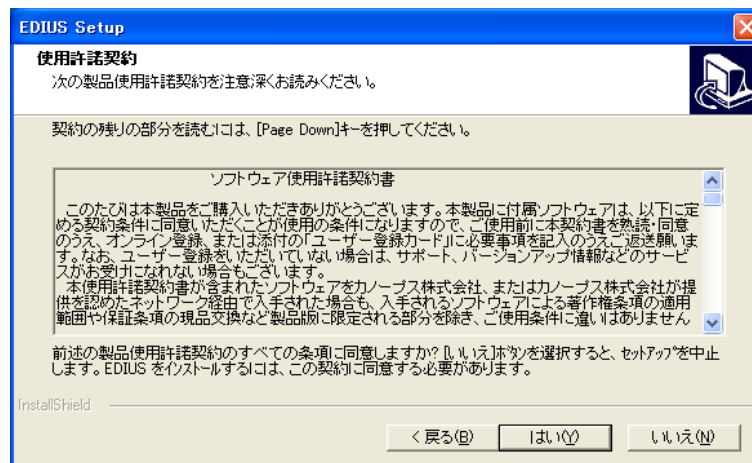


4 「次へ」をクリックします。

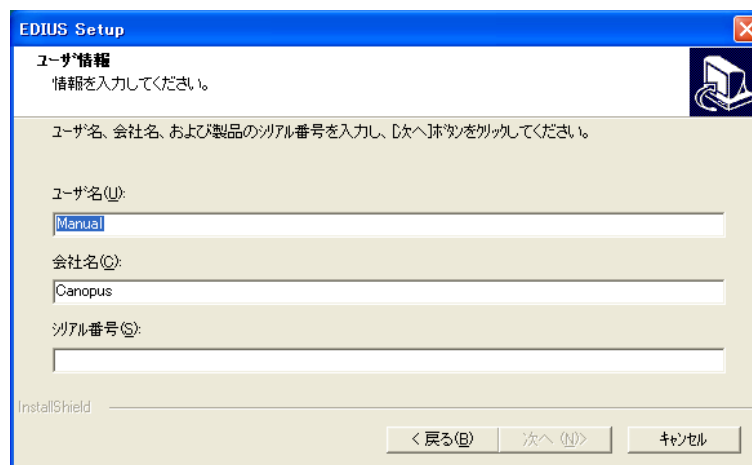
ステップ 10 で「次へ」をクリックするまでは、「戻る」をクリックして前の操作をやり直すことができます。また、「キャンセル」をクリックすると、インストールを中止することができます。

●アプリケーションのインストール●

- 5 使用許諾契約を読み、同意する場合は「はい」をクリックします。
「いいえ」をクリックすると、インストールは中止されます。



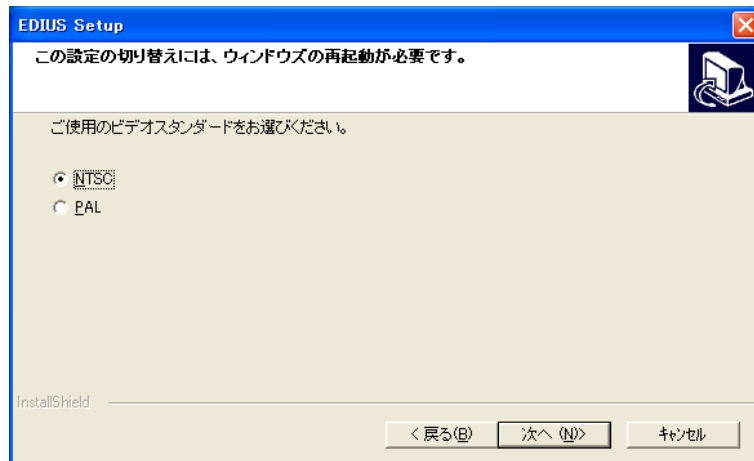
- 6 ユーザ名、会社名、シリアル番号を入力し、「次へ」をクリックします。
ご使用のコンピュータが個人使用の場合は、「会社名」の欄に任意の文字を入力してください。
シリアル番号はキーコードシールに記載されています。



10 (セットアップ)

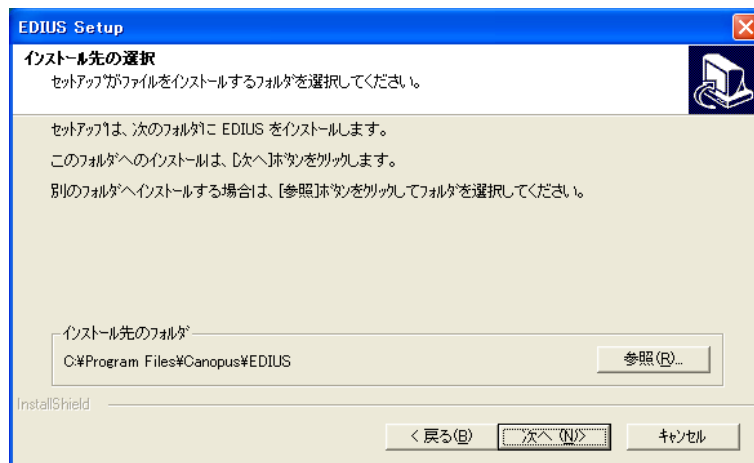
●アプリケーションのインストール●

7 ご使用のビデオスタンダードを選択します。



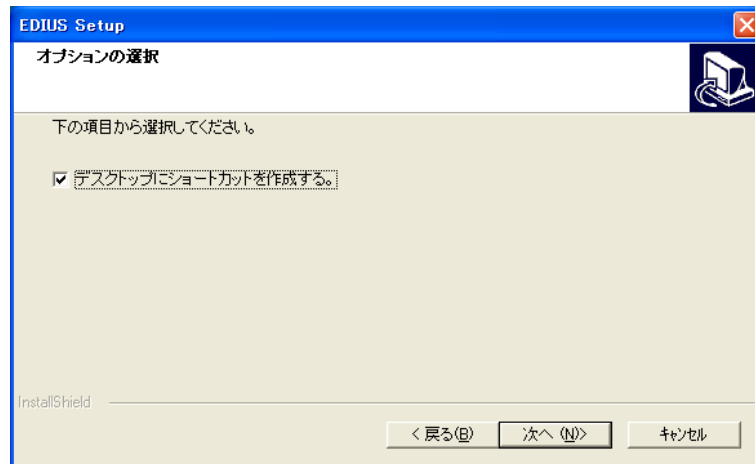
8 EDIUS アプリケーションをインストールするフォルダを指定します。

デフォルト設定を変更する必要がないときは、「次へ」をクリックします。別のフォルダを選択するときは、「参照 ...」ボタンをクリックして「フォルダの参照」ダイアログを開きます。フォルダを選択したり、フォルダを新規作成することができます。



●アプリケーションのインストール●

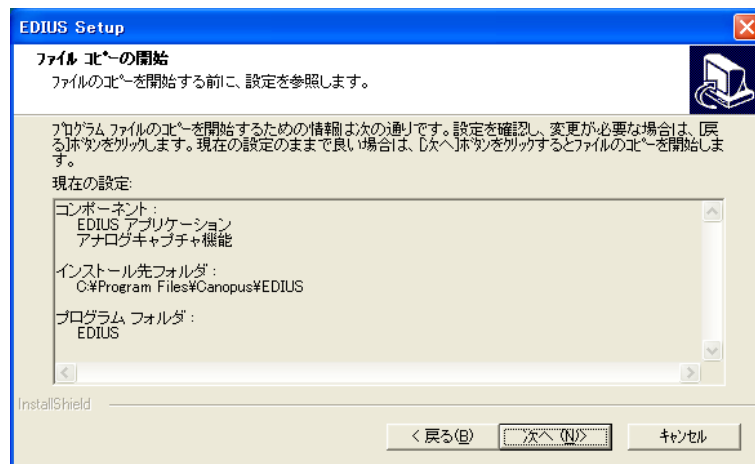
- 9 デスクトップにショートカットを作成するかどうかを選択し、「次へ」をクリックします。



- 10 ここまでの設定を確認します。

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

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

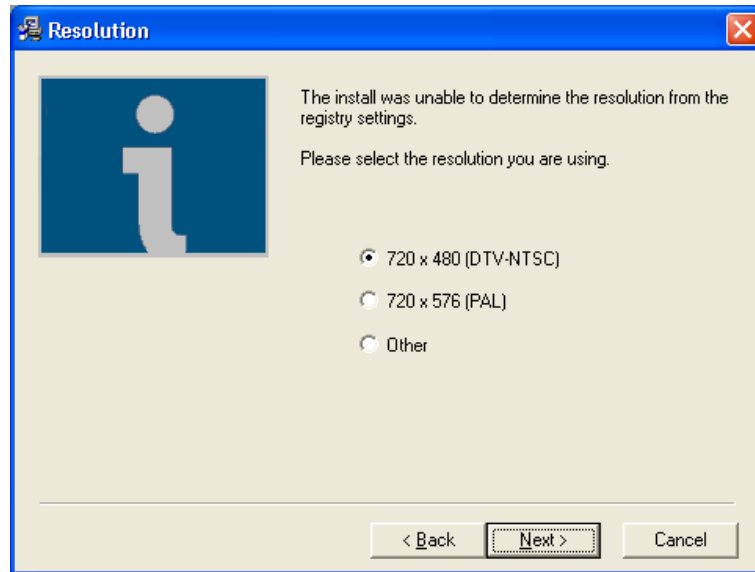


12 (セットアップ)

●アプリケーションのインストール●

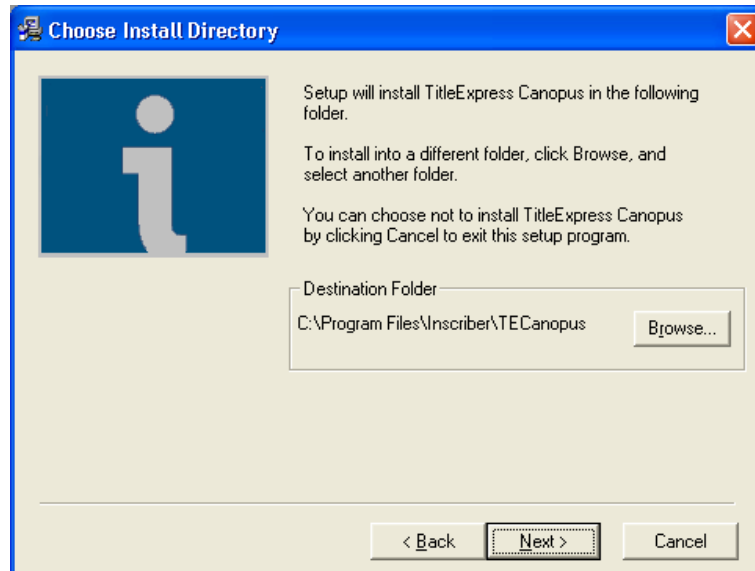
11 EDIUS のインストール中に TitleExpress (タイトラー) のインストールが始まると、「Resolution」ダイアログが現われます。

編集に使用する素材の解像度を選択し、「Next」をクリックします。
日本の DV、DVD、TV などの素材は、720 × 480 (DTV-NTSC) が一般的です。



●アプリケーションのインストール●

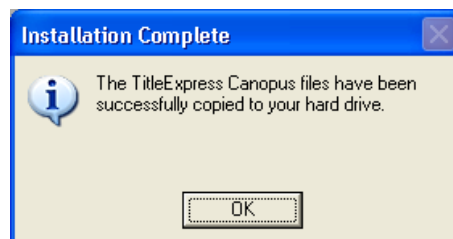
12 TitleExpress をインストールするフォルダを選択します。



デフォルト設定を変更する必要がないときは、「Next」をクリックします。別のフォルダを選択するときは、「Browse...」ボタンをクリックして「Browse for Folder」ダイアログを開きます。フォルダを選択したり、フォルダを新規作成することができます。

13 TitleExpress のインストールが完了すると、次のメッセージが現われます。

「OK」をクリックして EDIUS のインストールを続けます。



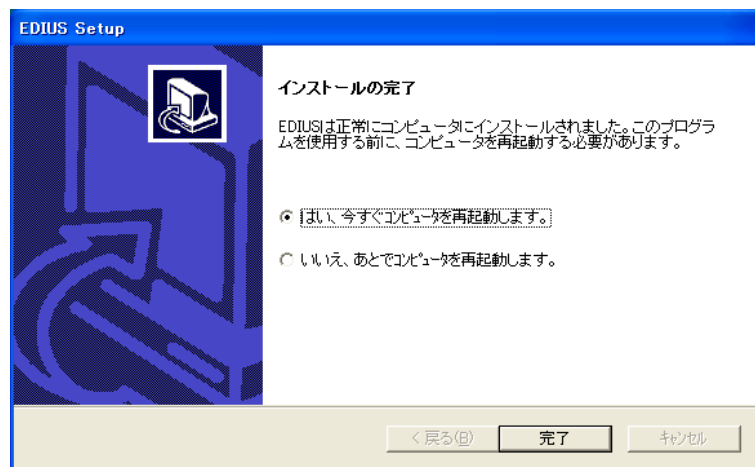
14 (セットアップ)

●アプリケーションのインストール●

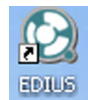
14 コンピュータを再起動する方法を選択して、「完了」をクリックします。

「はい、今すぐコンピュータを再起動します。」を選択すると、コンピュータが終了し、自動的に再起動します。

「いいえ、あとでコンピュータを再起動します。」を選択した場合は、ランチャーウィンドウの「終了」をクリックしてウィンドウを閉じてから、手動でコンピュータを再起動してください。



Windows が再起動すると、デスクトップに EDIUS アイコンが表示されます。

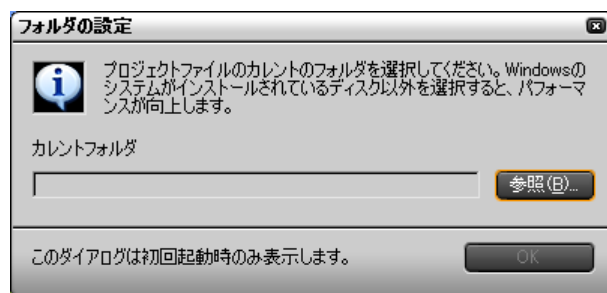


●アプリケーションのインストール●

EDIUS アプリケーションを起動するには

- 1 EDIUS アイコンをダブルクリックします。

EDIUS を初めて起動すると、下のようなダイアログが現われます。



- 2 「カレントフォルダ」の欄に EDIUS の作業フォルダ（編集時に作成される素材のファイルや編集結果のファイルを格納するフォルダ）を指定し、「OK」をクリックします。

フォルダを選択または新規作成するには

「参照...」ボタンをクリックして「フォルダの参照」ダイアログを開きます。初期設定では、「マイドキュメント」フォルダの下に新しいフォルダを作成して、EDIUS の作業フォルダとして設定できるようになっています。

- 3 以降の手順については、「リファレンス編」をご覧ください。



リファレンス

ここでは、EDIUS で実行できる機能をすべて紹介します。

● EDIUS を起動する ●

EDIUS を起動する

EDIUS を起動するには、デスクトップ上の EDIUS のアイコンをダブルクリックします。

EDIUS のスタート画面が表示されます。



まず、新規プロジェクトを作成するのか、以前に作成したプロジェクトのファイルを読み出すのかを選択します。

EDIUS の起動を取り止めるときは「閉じる」をクリックします。

● 新規プロジェクトを作成するには

「新規」 ボタンをクリックします。

「プロジェクト設定」 ダイアログが表示されます。

● EDIUS を起動する ●

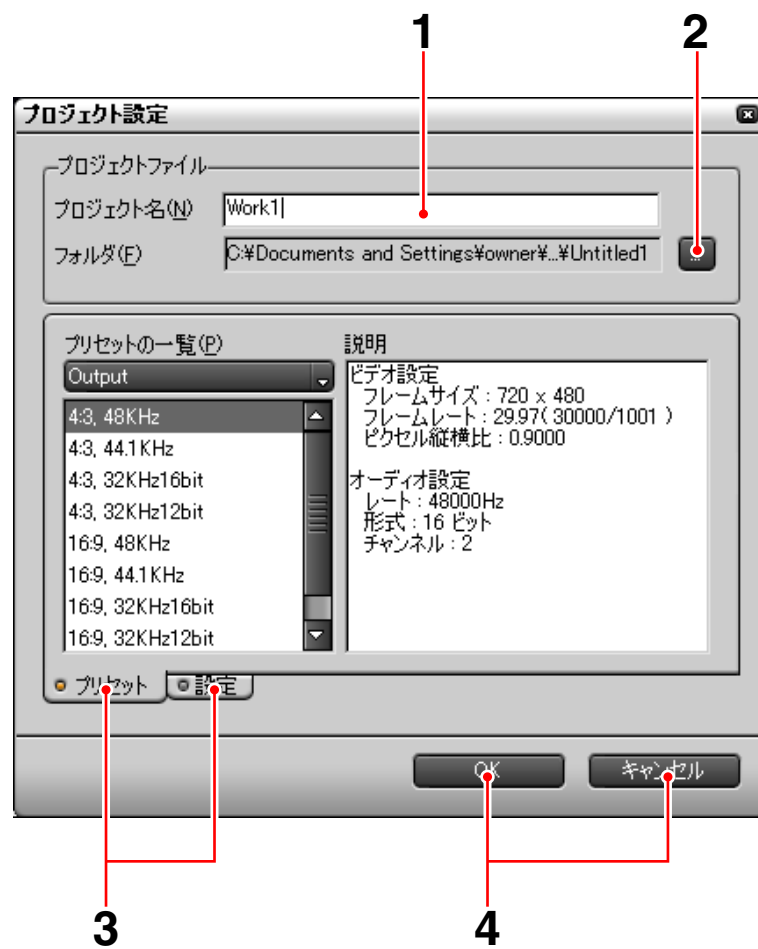
● 以前に作成したプロジェクトのファイルを読み出すには

- 1 「最近使ったファイル」のボックスに、読み出したいファイルの名前が表示されていれば、「開く」ボタンをクリックします。
「最近使ったファイル」のボックスに、読み出したいファイルの名前が表示されていないときは、「…」ボタンをクリックして「ファイルを開く」ダイアログを表示し、読み出したいファイルを選択します。
- 2 「開く」ボタンをクリックします。
EDIUS の操作画面が現れます。

●プロジェクトを設定する●

プロジェクトを設定する

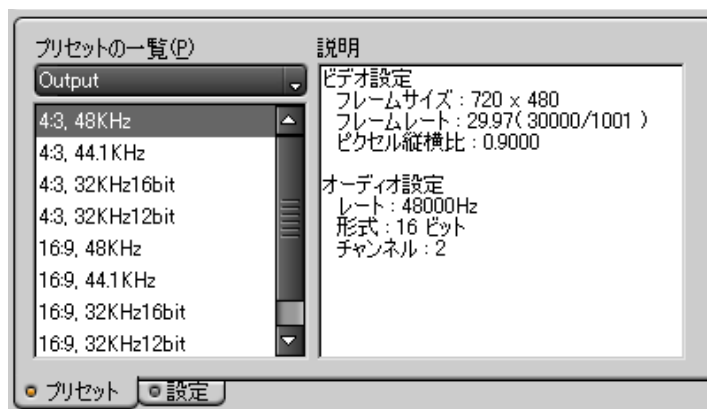
新規のプロジェクトを作成するときは、「プロジェクト設定」ダイアログでプロジェクトの名前と保存先および関連項目を設定します。



●プロジェクトを設定する●

- 1 プロジェクト名を入力します。
- 2 「…」ボタンをクリックして「フォルダの参照」ダイアログを開き、プロジェクトファイルの保存先を指定します。
- 3 必要なら「プリセット」タブ、「設定」タブの設定を変更します。
- 4 「OK」をクリックすると EDIUS の操作画面が現れます。「キャンセル」をクリックすると、EDIUS の起動を中止します。

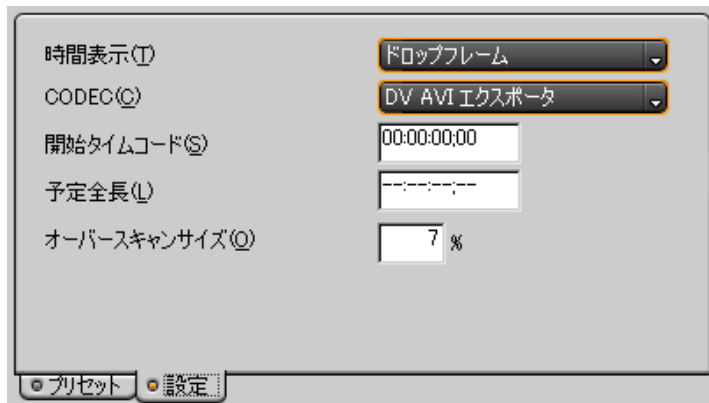
●「プリセット」タブ



「Output (出力)」のフォーマットを選択します。「プリセットの一覧」に表示されるフォーマットを選択すると、そのフォーマットの設定内容が「説明」欄に表示されます。

●プロジェクトを設定する●

●「設定」タブ



次の設定が可能です。

時間表示：

ハードウェア設定が NTSC の場合 (40 ページ参照)、プロジェクト側タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選択します。

CODEC (コーデック)：

レンダリングに使用するコーデックを選択します。

開始タイムコード：

プロジェクトの開始位置のタイムコードを入力します。初期設定は「00:00:00:00」です。

予定全長：

プロジェクトの完成時の長さに予定がある場合、その全長を設定します。初期設定は未設定「--:--:--:--」です。

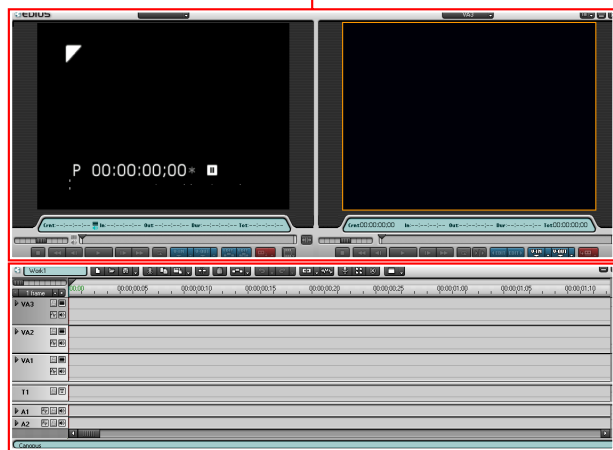
オーバースキャンサイズ：

オーバースキャンを使用するときは比率を入力します。オーバースキャンを使用しないときは0を入力します。

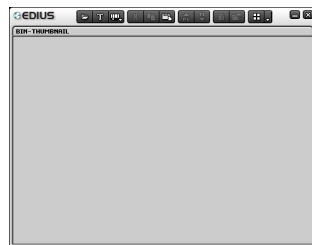
操作画面の構成

下図は、EDIUS を初めて使用するときに見える画面です。3つのウィンドウと3つのパレットが表示されます。

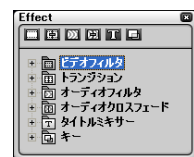
モニタウィンドウ



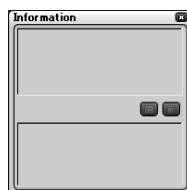
タイムラインウィンドウ (32 ページ)



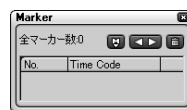
ピンウィンドウ (77 ページ)



「Effect (エフェクト)」
パレット (127 ページ)



「Information
(インフォメーション)」
パレット (133 ページ)



「Marker (マーカー)」
パレット (104 ページ)

●操作画面の構成●

ウィンドウとパレットの配置は自由に変えることができます。また、ウィンドウとパレットは、個別に閉じたり開いたりサイズを変更することができます。

不要なパレットを閉じるには

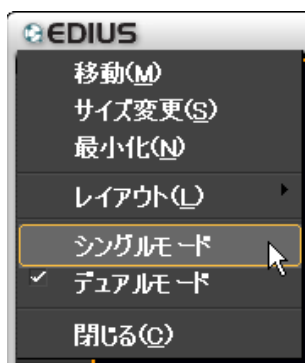
各パレットの右上隅にある「×」ボタンをクリックします。

または、タイムラインウィンドウのパレットボタン (33 ページ参照) をクリックしてリストを表示し、表示しないパレットの名前をクリックしてチェックを外します。すべてのパレットを閉じるときは、「すべてのパレットを隠す」をクリックします。


モニタウィンドウ

初期設定では、モニタウィンドウは2つのモニタで構成されています。左側がソースモニタ、右側がタイムラインモニタです。
タイトルバーからはメインメニューと設定メニューを呼び出すことができます。


メインメニュー



移動

マウスポインタの形状が変わり、モニタウィンドウの移動を実行できるようになります。モニタウィンドウを1回ドラッグすると、マウスポインタは元の矢印に戻ります。

サイズ変更

マウスポインタの形状が変わり、モニタウィンドウのサイズ変更を実行できるようになります。モニタウィンドウを1回ドラッグすると、マウスポインタは元の矢印に戻ります。

最小化

●モニタウィンドウ●

モニタウィンドウとタイムラインウィンドウが最小化され、タスクバーに格納されます。アイコンをクリックすると元のウィンドウに戻ります。「縮小」ボタンと同じ働きです。

レイアウト

ウィンドウとパレットの配置を変更します。

標準：ウィンドウとパレットの配置を初期状態に戻します。

ユーザー定義：

「レイアウトを保存」をクリックして保存されたレイアウトを再現します。

レイアウトを保存：変更したウィンドウとパレットの配置を保存します。

シングルモード

モニタが1つだけになります。ソースモニタとして使うときは、タイトルバーのPLRボタンをクリックしてオンにします。タイムラインモニタとして使うときは、タイトルバーのRCDボタンをクリックしてオンにします。



◆ シングルモード画面例

デュアルモード

●モニタウィンドウ●

ソースモニタとタイムラインモニタが両方とも表示されます（初期設定）。

閉じる

EDIUS を終了します。ウィンドウを閉じる「×」ボタンと同じ働きです。



情報の表示

ステータス：

ソースモニタ、タイムラインモニタのスクリーンにタイムコード、動作モード、オーディオレベルなどを表示するときはチェックを付けます。

セーフエリア：

ソースモニタ、タイムラインモニタのスクリーンにセーフエリアを示すブルーの枠を表示するときはチェックを付けます。

ポーズフィールド

ODD：ポーズ時に奇数フィールドの静止画を表示します。

EVEN：ポーズ時に偶数フィールドの静止画を表示します。

FRAME：ポーズ時にフレームの静止画を表示します（初期設定）。

●モニタウィンドウ●

設定...

編集設定... : 「編集設定」ダイアログを表示します (34 ページ参照)。

ハードウェア設定... :

「ハードウェア設定」ダイアログを表示します (40 ページ参照)。

アプリケーション設定... :

「アプリケーション設定」ダイアログを表示します (45 ページ参照)。

ヘルプ

ヘルプを表示します。

バージョン情報

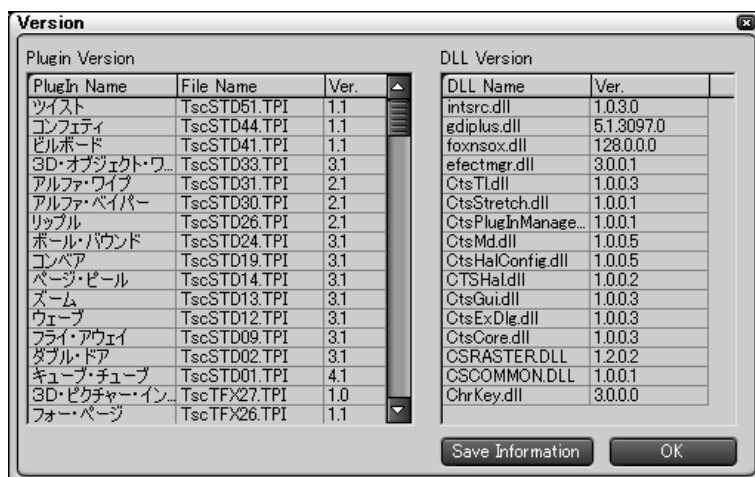
「Version (バージョン)」ダイアログが表示され、EDIUS の現在のバージョンが表示されます。



◆ EDIUS バージョン情報画面

「Details... (詳細)」をクリックすると、プラグインや DLL の詳しいバージョン情報が表示されます。

●モニタウィンドウ●



◆ 詳細情報画面

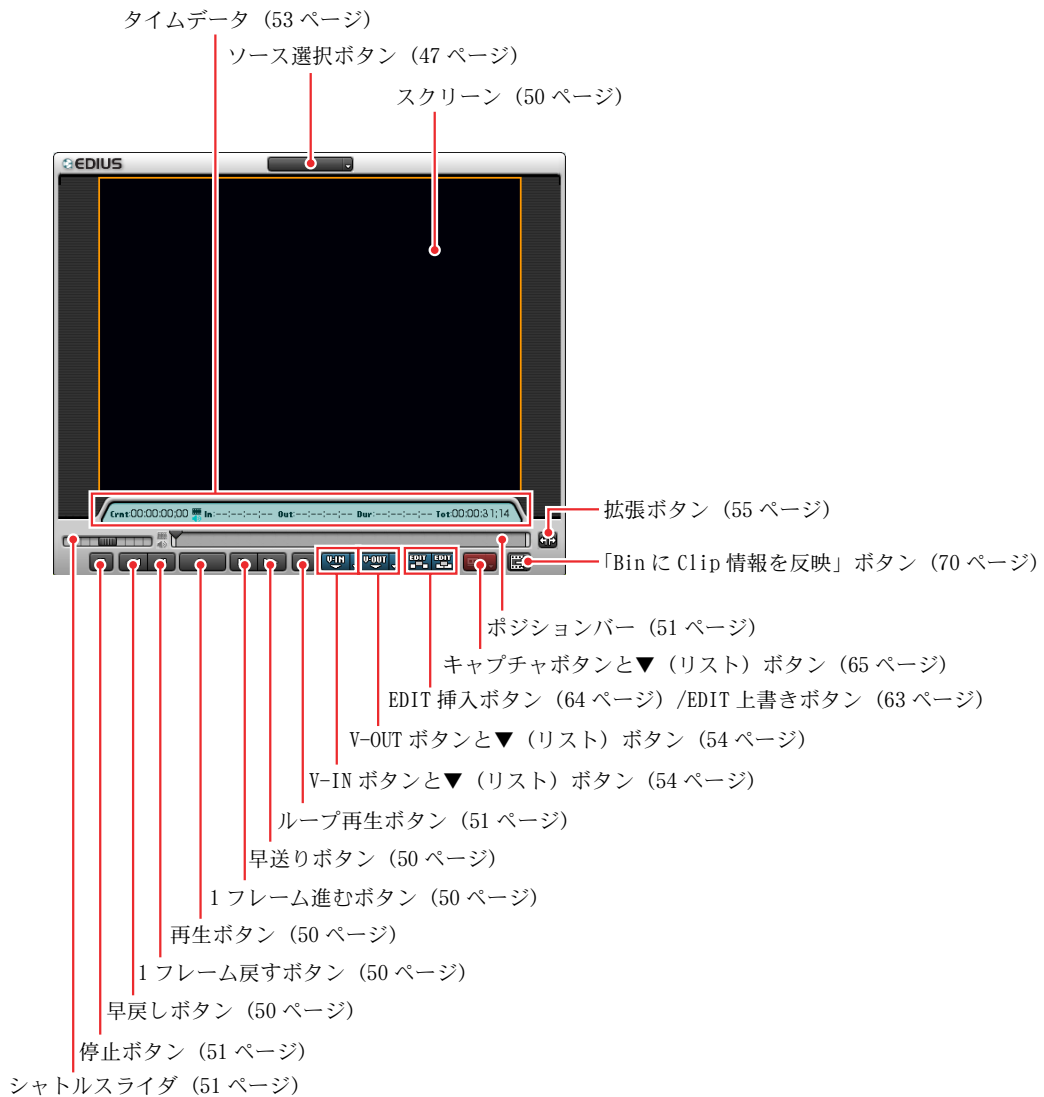
詳しいバージョン情報はファイル名を付けて保存することができます。「Save Information」をクリックして「名前を付けて保存」ダイアログを表示し、ファイル名と保存先を指定します。

バージョン情報を保存しないときは、「OK」をクリックしてEDIUSのバージョン情報画面に戻り、「OK」をクリックしてダイアログを閉じます。

●モニタウィンドウ●

ソースモニタ

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



●モニタウィンドウ●

タイムラインモニタ

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



●タイムラインウィンドウ●

タイムラインウィンドウ

タイムラインウィンドウは、トラックエリアと操作エリアで構成されています。

トラックエリア

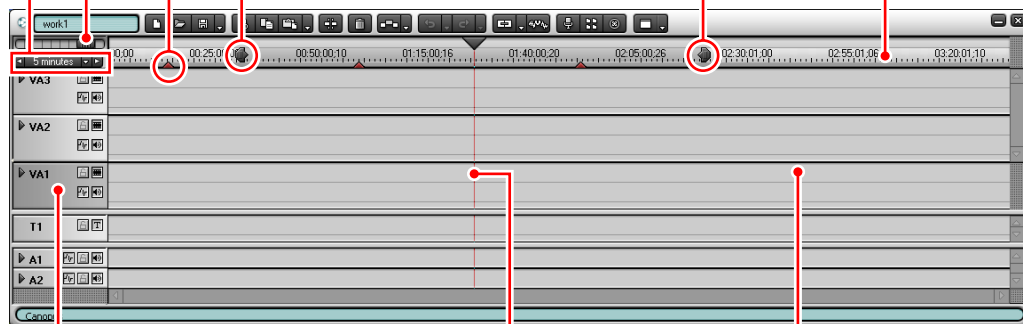
タイムスケール設定ボタンと▼(リスト)ボタン (62 ページ)

タイムスケールコントローラ (62 ページ)

マーカー (104 ページ)

In マーカー /Out マーカー (117 ページ)

タイムスケール (62 ページ)



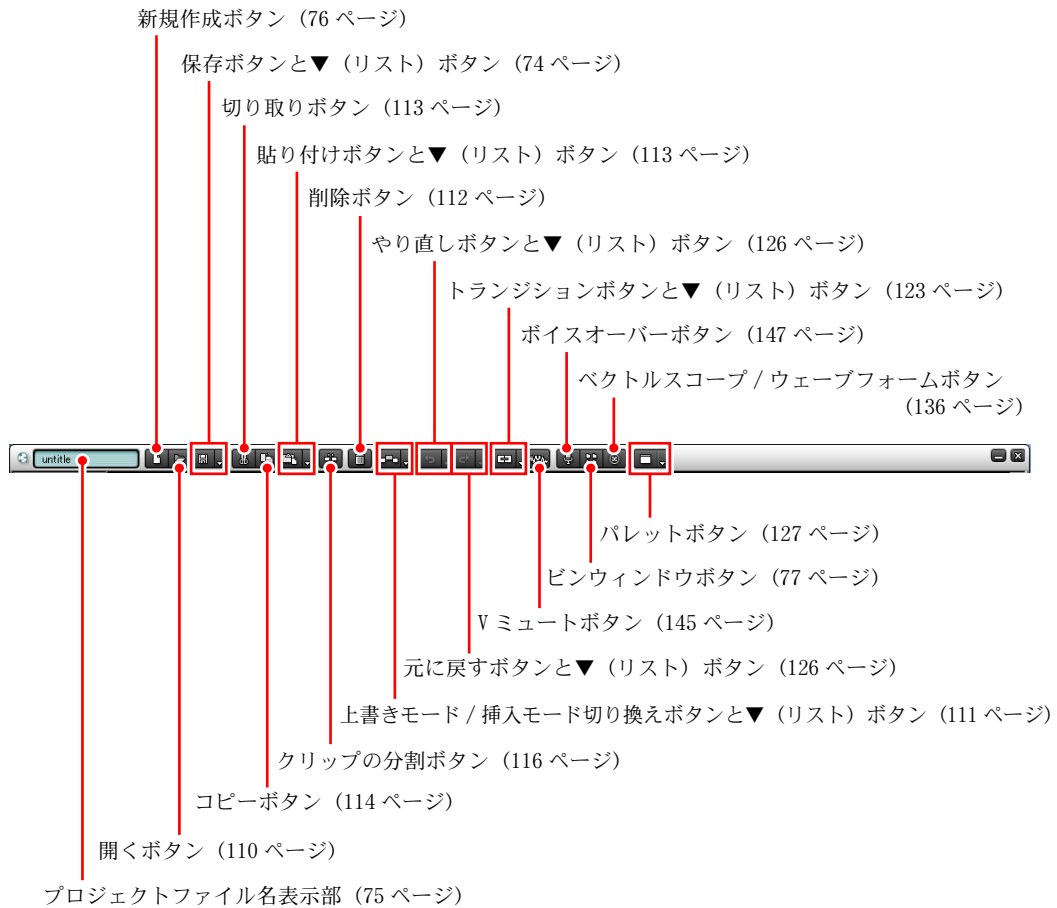
トラックパネル (60 ページ)

トラック (59 ページ)

タイムラインカーソル (63 ページ)

●タイムラインウィンドウ●

操作エリア



●編集前の基本設定を行う●

編集前の基本設定を行う

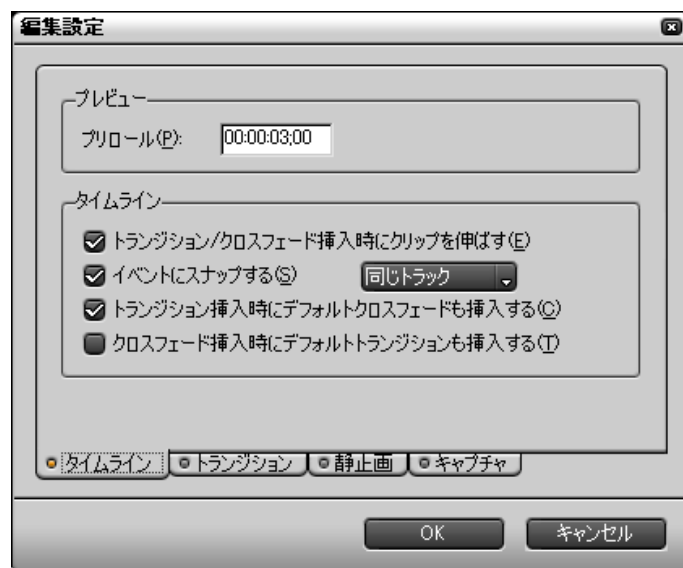
「編集設定」ダイアログ

「編集設定」ダイアログでは、タイムライン上の動作、トランジション、静止画、キャプチャについての初期設定を行います。

「編集設定」ダイアログを表示するには、設定メニューの「設定...」で「編集設定...」を選択します（28 ページ参照）。

●「タイムライン」タブ

このタブでは、タイムラインの各種操作に関する初期設定を行います。



◆「タイムライン」タブ

●編集前の基本設定を行う●**プレビュー：**

タイムラインプレビュー(99 ページ参照)を開始したい位置からのプリロール時間を設定し(初期設定：3 秒)。新しい数値を入力するか、数値をクリックして変更したい桁を選択してマウスホイールを回します。

タイムライン：

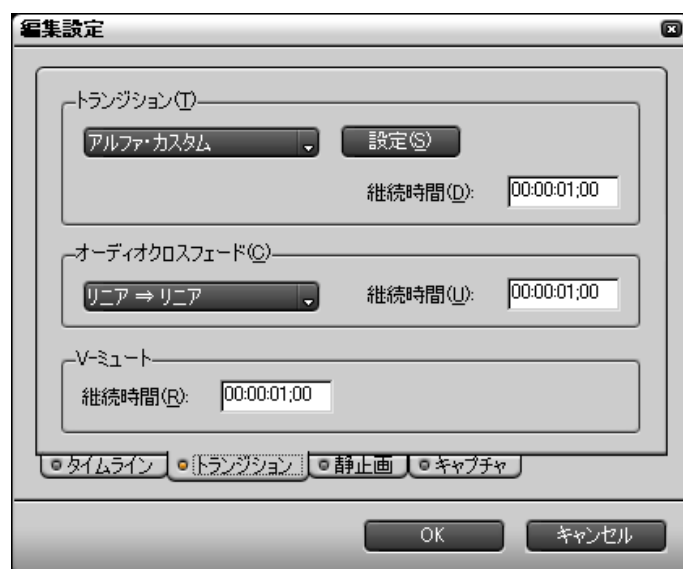
有効にしたい項目にチェックを付けます。

- **トランジション / クロスフェード挿入時にクリップを伸ばす**
チェックを付けると、トランジション / オーディオクロスフェードを新規追加するときに(123 ページ参照)、左右のクリップをそれぞれ伸ばして重ね合わせます(全体の長さは変わらない)。チェックを付けないと、右側のクリップとそれ以降のクリップをずらして重ね合わせます。
- **イベントにスナップする**
スナップ機能(115 ページ参照)を使うと、タイムラインカーソル位置やクリップの終了位置にクリップを近づけると、自動的にクリップが配置されます。スナップ機能を同じトラック内だけに限定するか、すべてのトラックに対して適用するかを選択できます。
- **トランジション挿入時にデフォルトクロスフェードも挿入する**
VAトラック上でビデオクリップにトランジションを設定すると(123 ページ参照)、同じ位置にあるオーディオクリップ上にも同じ長さのデフォルトクロスフェードが自動的に設定されます。
- **クロスフェード挿入時にデフォルトトランジションも挿入する**
VAトラック上でオーディオクリップにクロスフェードを設定すると(123 ページ参照)、同じ位置にあるビデオクリップにも同じ長さのデフォルトクロスフェードが自動的に設定されます。

●編集前の基本設定を行う●

●「トランジション」タブ

このタブでは、トランジションとオーディオクロスフェードに関する初期設定を行います。「継続時間」を設定するときは、新しい数値を入力するか、数値をクリックして変更したい桁を選択してマウスホイールを回します。



◆「トランジション」タブ

トランジション：

ドロップダウンリストからデフォルトトランジション（123 ページ参照）を選択し、「継続時間」を設定します（初期値：1 秒）。選択したトランジションの設定ダイアログを表示するには、「設定」ボタンをクリックします。

オーディオクロスフェード：

ドロップダウンリストからデフォルトオーディオクロスフェード（123 ページ参照）を選択し、「継続時間」を設定します（初期値：1 秒）。

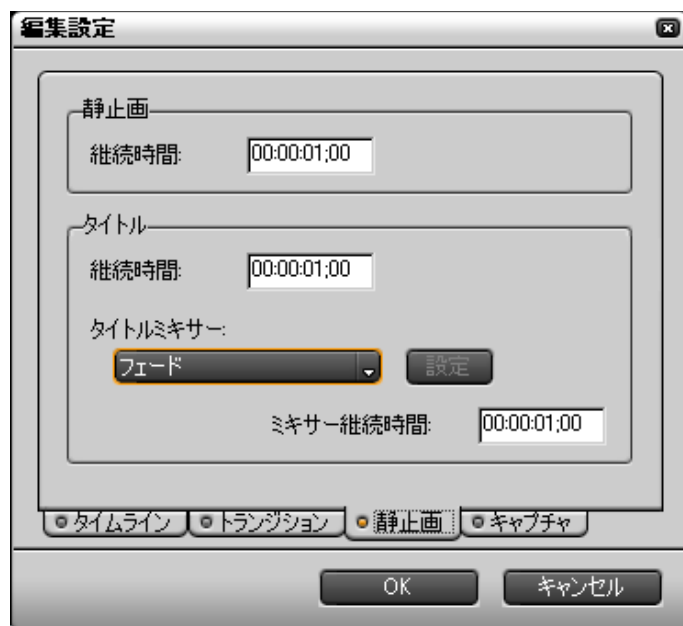
V ミュート：

V ミュート（145 ページ参照）の「継続時間」を設定します（初期値：1 秒）。

●編集前の基本設定を行う●

●「静止画」タブ

このタブでは、静止画クリップとタイトルクリップに関する初期設定を行います。「継続時間」を設定するときは、新しい数値を入力するか、数値をクリックして変更したい桁を選択してマウスホイールを回します。



◆「静止画」タブ

静止画：静止画クリップの「継続時間」を設定します（初期値：1秒）。

タイトル：

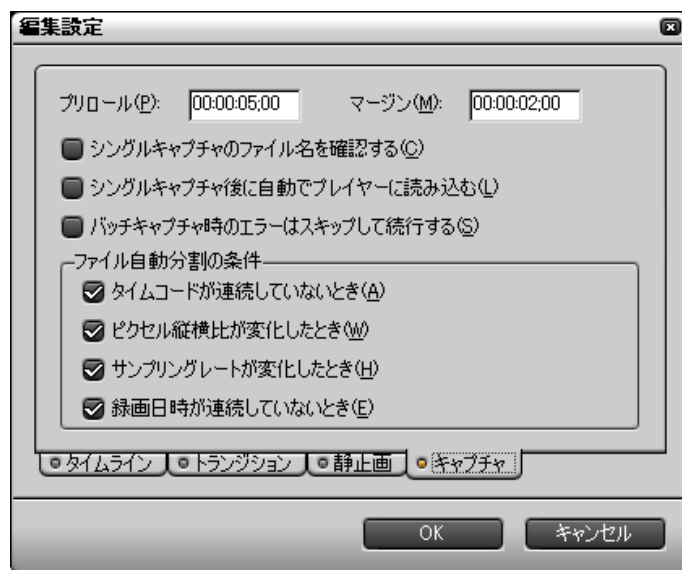
タイトルクリップの「継続時間」を設定します（初期値：1秒）。

ドロップダウンリストからタイトルミキサーを選択し、「継続時間」を設定します（初期値：1秒）。選択したタイトルミキサーの設定ダイアログを表示するには、「設定」ボタンをクリックします。

●編集前の基本設定を行う●

●「キャプチャ」タブ

このタブでは、キャプチャに関する初期設定を行います。「プリロール」および「マージン」の設定では、新しい数値を入力するか、数値をクリックして変更したい桁を選択してマウスホイールを回します。また、キャプチャ時に有効にしたい項目にチェックを付けます。



◆「キャプチャ」タブ

プリロール:キャプチャ位置からのプリロール時間を設定します(初期値:5秒)。

マージン:

キャプチャ時にマージン(のりしろ)を作成する場合、その長さを設定します(初期値:2秒)。

シングルキャプチャのファイル名を確認する:

チェックを付けると、キャプチャ時の AVI ファイルのファイル名を確認して、指定することができます。

シングルキャプチャ後に自動でプレイヤーに読み込む:

チェックを付けると、作成された AVI ファイルのプレビューを行うことができます。

●編集前の基本設定を行う●

バッチキャプチャ時のエラーはスキップして続行する：

チェックを付けると、バッチキャプチャ中のエラーでキャプチャが中断されません。

ファイル自動分割の条件：

キャプチャ時に AVI ファイルが自動的に分割作成される条件を選択します。チェックを付けた条件に従って、ファイルの分割が実行されます。

- タイムコードが連続していないとき
- ピクセル縦横比が変化するとき
- サンプリングレートが変化するとき
- 録画日時が連続していないとき

●編集前の基本設定を行う●

「ハードウェア設定」ダイアログ

「ハードウェア設定」ダイアログでは、システム設定、出力設定、入力設定を行います。

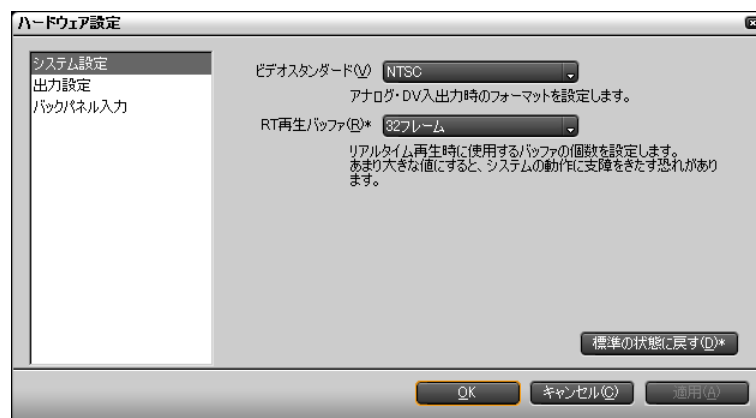
「ハードウェア設定」ダイアログを表示するには、設定メニューの「設定 ...」で「ハードウェア設定...」を選択します（28 ページ参照）。

● ご注意

「ハードウェア設定」ダイアログは、ご使用になっているハードウェアに応じて設定内容が異なります。各ハードウェアと必要な設定については、ハードウェアの説明書をご覧ください。

●システム設定

「ビデオスタンダード」と「RT 再生バッファ」を設定します。



◆ DVStorm 使用時の例

ビデオスタンダード：

「ビデオスタンダード」ボタンをクリックして、リストから NTSC または PAL を選択します。

●編集前の基本設定を行う●

RT 再生バッファ :

「RT 再生バッファ」ボタンをクリックして、リストからいずれかの値を選択します。

32フレーム(初期設定)、64フレーム、96フレーム、128フレーム、160フレーム
「RT 再生バッファ」の設定は、「標準の状態に戻す」をクリックして初期設定に戻すことができます。

●注意

「ビデオスタンダード」または「RT 再生バッファ」の設定を変更したときは、必ず EDIUS を終了してコンピュータを再起動してください。

●入力設定

入力ビデオのパラメータを設定します。

使用しているハードウェアに応じて、入力信号の種類は異なります。

*の付いている設定は、「標準の状態に戻す」をクリックして初期設定に戻すことができます。

●参照

ビデオパラメータの調整には、ベクトルスコープ表示とウェーブフォーム表示を利用することができます。詳しくは、136 ページの「ベクトルスコープやウェーブフォームを使うには」をご覧ください。

●編集前の基本設定を行う●

DVStorm 使用時



「バックパネル入力」が選択でき、「入力端子」として「Sビデオ」または「コンポジット」選択できます。

選択した入力についてビデオパラメータを設定します。「明るさ」、「コントラスト」、「色合い」、「色の濃さ」については、0～255の範囲で設定できます。「シャープネス」については、0～15の範囲で設定できます。スライダをドラッグするか、ボックスに数値を入力します。また、ボックス内をクリックしてマウスホイールを回して設定することもできます。「ビデオスタンダード」（40ページ参照）として「NTSC」を選択している場合は、「セットアップレベル」を選択できます。

●編集前の基本設定を行う●

DVStorm + StormBay 使用時



「バックパネル入力」に加えて、「StormBay 入力」を選択できます。

DVRex-RT Professional 使用時



「入力1」、「入力2」を選択できます。「入力マッピング」ボタンをクリックしてリストを表示し、選択した入力にマッピングする信号を選択します。入力ビデオのパラメータに加えて、リモートコントロールの「ポート」と「プロトコル」についても設定できます。

●編集前の基本設定を行う●

DVRex-RT 使用時



「入力1」、「入力2」を選択できます。「オーディオマッピング」ボタンをクリックしてリストを表示し、選択した入力にマッピングするオーディオ信号を選択します。

参照

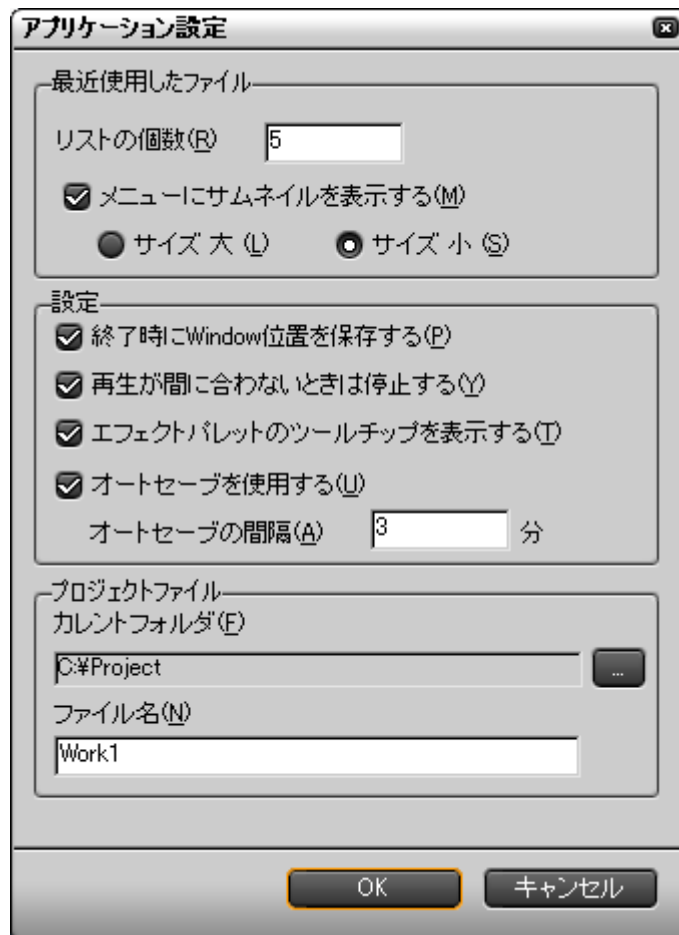
出力設定については、149 ページの「出力設定を確認 / 変更する」をご覧ください。

●編集前の基本設定を行う●

「アプリケーション設定」ダイアログ

「アプリケーション設定」ダイアログでは、EDIUS の動作に関する初期設定を行います。

「アプリケーション設定」ダイアログを表示するには、設定メニューの「設定...」で「アプリケーション設定...」を選択します (28 ページ参照)。



●編集前の基本設定を行う●

最近使用したファイル

ソース選択ボタンをクリックしたときに表示される、履歴ファイルの数を指定します（初期値：5）。数値をクリックして変更したい桁を選択し、新しい数値を入力するかマウスホイールを回します。

また、最近使用したファイルのリストにサムネイルを表示するかどうかを選択します。表示する場合はサムネイルのサイズを選択します。

設定

EDIUS の基本動作で、有効にしたい機能に対してチェックを付けます。

- 終了時に Window 位置を保存する
チェックを付けると、次回の EDIUS の起動時に、前回終了時のウィンドウ / パレット位置が再現されます。
- 再生が間に合わないときは停止する
チェックを付けると、タイムラインクリップをスムーズに再生できない場合、タイムライン再生を停止します（メッセージが表示されます）。
- エフェクトパレットのツールチップを表示する
チェックを付けると、ツール上にマウスポインタを置いたときに、ツールチップが表示されます。
- オートセーブを使用する
チェックを付けると、指定した間隔（初期値：3分）ごとに、自動保存が実行されます。オートセーブを有効にしたときは、オートセーブを実行する間隔を設定します。数値をクリックして、新しい数値を入力するかマウスホイールを回します。

プロジェクトファイル

現在プロジェクトファイルの作成場所として選択されているフォルダと、作成中のプロジェクトファイルの名前が表示されます。

フォルダを変更するには、「...」ボタンをクリックして Windows の「フォルダの参照」ダイアログを表示し、フォルダを選択または作成します。

プロジェクトファイル名を変更するには、ファイル名のボックスに新しい名前を入力します。

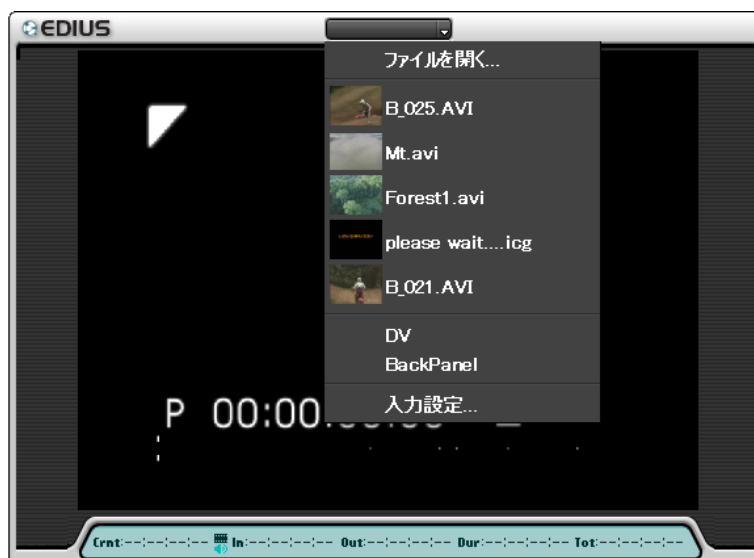
ソースデータをプレビューする

プロジェクトに使用するソースデータは、モニタウィンドウのソースモニタでプレビューします。

コンピュータに接続した外部機器からの入力データ（未デジタルデータ）を使う場合と、コンピュータやメディアに保存されているデータ（デジタル済みデータ）を使う場合では、操作方法が異なります。

ソースデータを選択する

ソース選択ボタンをクリックするとリストが表示され、使用するソースデータを選択することができます。



●ソースデータをプレビューする●

ファイルを開く ... :

Windows の「ファイルを開く」ダイアログが表示され、ソースデータのファイルを選択することができます。

ファイルを選択すると、ソースモニタのスクリーンに、選択したファイルの先頭フレームが表示されます。

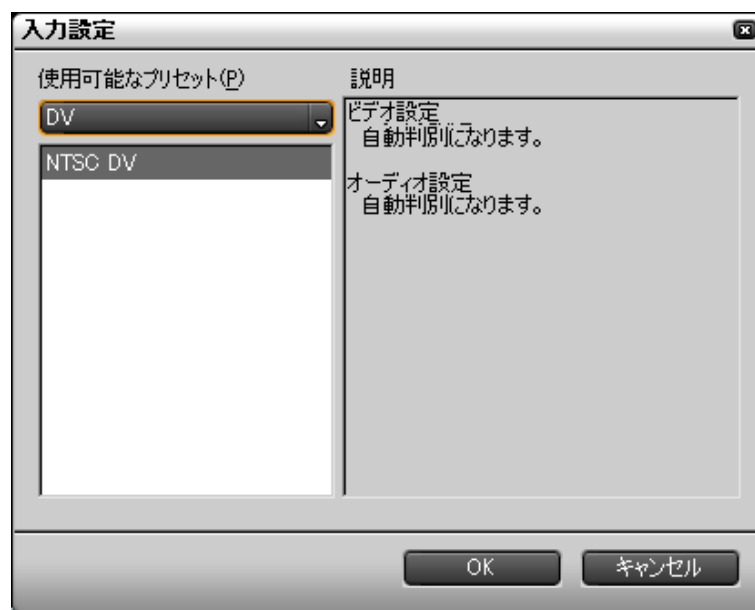
履歴ファイル :

以前に読み出したことのあるファイルの名前と動画の先頭フレームのサムネイルが表示されます。読み出ししたいファイルがあれば、クリックします。

外部入力 :

使用しているハードウェアに応じて、入力名が表示されます。

ソースデータに使用する入力をクリックすると「入力設定」ダイアログが表示され、入力の種類とフォーマットを変更することができます。



「OK」をクリックすると、ソースモニタのスクリーンに、選択した入力ビデオが静止画として表示されます。

●ソースデータをプレビューする●

入力設定 . . . :

「入力設定」ダイアログが表示され、いずれかの入力と入力フォーマットを選択することができます。「OK」をクリックすると、ソースモニタのスクリーンに、選択した入力ビデオが静止画として表示されます。

ソース選択ボタン上には、現在選択しているソースデータの名前が表示されます。

●ソースデータをプレビューする●

ソースデータを再生する

スクリーン上でソースデータを再生する方法は、次のとおりです。

- プレビュー操作ボタン(再生/巻き戻し/早送り/1フレーム戻す/1フレーム進む/ループ再生/停止)を使う。
- シャトルスライダを使う。
- ポジションバーを使う。
- マウスを使う。

スクリーンをクリックしたり、ソースモニタに関する操作を行っているときは、スクリーンの回りにオレンジ色のラインが表示されます(デュアルモニタの場合)。ソースデータの開始フレームを表示しているときは、左上隅に白い三角形が表示されます。また、ソースデータの最終フレームを表示しているときは、右上隅に白い三角形が表示されます。

●プレビュー操作ボタンを使う

再生ボタン：正方向の再生を開始します。

巻き戻しボタン：

ソースデータを逆方向に4倍速または12倍速で再生します。クリックするたびに、4倍速と12倍速が切り換わります。

早送りボタン：

ソースデータを正方向に4倍速または12倍速で再生します。クリックするたびに、4倍速と12倍速が切り換わります。

1フレーム戻すボタン：

クリックするたびにソースデータを逆方向に1フレームずつ再生します。Shiftキーを押したままクリックすると10フレーム後ろへ戻ります。

1フレーム進むボタン：

クリックするたびにソースデータを正方向に1フレームずつ再生します。Shiftキーを押したままクリックすると10フレーム前へ進みます。

●ソースデータをプレビューする●

ループ再生ボタン：

ソースデータ上のビデオ In 点とビデオ Out 点の間を繰り返し再生します。
In/Out 点が設定されていないときは、ソースデータの全体を繰り返し再生します。

停止ボタン：ソースデータの再生を停止します。

●シャトルスライダを使う

スライダをドラッグすると変速再生を行います。右にドラッグすると正方向の再生、左にドラッグすると逆方向の再生になります。1/20、1/10、1/4、1/2、1、2、4、8、16 倍速に設定可能です。

マウスボタンを放すとスライダは初期位置（中央）に戻ります。初期位置では静止画表示（Pause）になります。

●ポジションバーを使う

▼のスライダ（ポジションスライダ）がソースデータ上の現在位置を示します。ポジションスライダをドラッグして任意のフレームに移動することができます。



参照

ポジションバーでは In 点、Out 点を設定することもできます。詳しくは、54 ページの「In 点 /Out 点を設定する」をご覧ください。

●マウスを使う（マウスジェスチャ）

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

- 時計回りに円を描く

再生が開始されます。再生速度は、マウス操作の速度に応じて変化します。

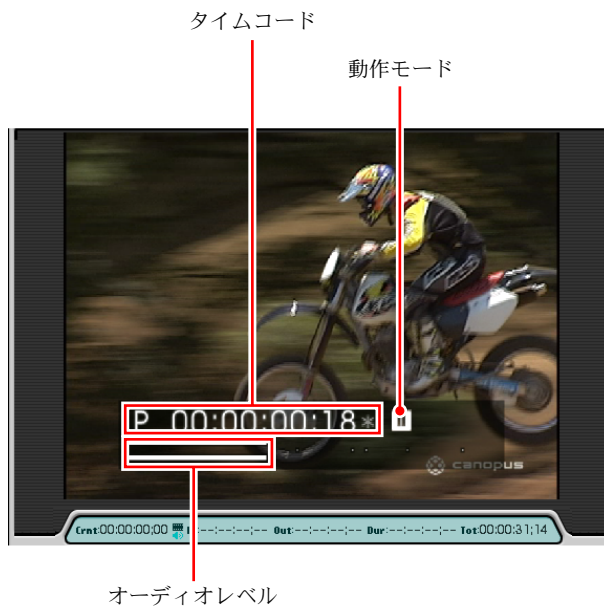
- 反時計回りに円を描く

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

●ソースデータをプレビューする●

ソースデータの情報を確認する

スクリーン下部には、ソースデータのタイムコード、動作モード、オーディオレベルが表示されます。



タイムコード表示の頭には、ソースデータのタイムコード（プレーヤタイムコード）であることを示す「P」が表示されます。
動作モードは、再生、早送りなど、それぞれのボタンのマークで表示されます。シャトルモードの場合は速度が表示されます。
オーディオレベルは2チャンネル表示です。
タイムコード、動作モード、オーディオレベルを表示したくないときは、モニタウィンドウの設定メニューで「情報の表示」の「ステータス」のチェックを外します。

●ソースデータをプレビューする●

●詳しいタイムデータを確認するには

スクリーンの下には、現在再生しているソースデータのタイムデータ表示部があります。

Crnt : 現在位置のタイムコード

In : In 点位置のタイムコード

Out : Out 点位置のタイムコード

Dur : デュレーションのタイムコード

Tot : ソースデータの全長

In、Out、Dur については、In 表示の隣にあるアイコンをクリックして、ビデオに関するタイムデータとオーディオに関するタイムデータを切り換えることができます。

ビデオマーク  が黒色表示の場合 :

ビデオの In 点、Out 点、デュレーションが表示されます。設定されていないときは、--:--:--:-- が表示されます。

オーディオマーク  が黒色表示の場合 :

オーディオの In 点、Out 点、デュレーションが表示されます。設定されていないときは、--:--:--:-- が表示されます。

タイムコードを変更するには

タイムデータ表示部の Crnt、In、Out のタイムコードは、時、分、秒、フレーム単位で変更することができます。

変更したい桁をクリックして、次のいずれかの操作を行います。

- 直接数値を入力する (「200」と入力すると、「00:00:02;00」となる)。
- +または-を付けて、差分のフレーム数を入力する (「00:00:00;00」に対して「+10」を入力すると「00:00:00;10」となる)。
- マウスを上下にドラッグする。
- カーソルキーの上下矢印キーを押す。
- マウスホイールを回す。

In 点が Out 点より後になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色表示になります。

●プロジェクトに使用するクリップを決める●

プロジェクトに使用するクリップを決める

ソースデータ上に In 点、Out 点を設定して、プロジェクトに使用する範囲（クリップ）を指定します。

In 点 /Out 点を設定する

In 点 /Out 点は、ポジションバーと V-IN/V-OUT ボタンを使って設定します。ポジションバーでライトグレーになっているエリアの左端のライン（In スライダー）が In 点、右端のライン（Out スライダー）が Out 点を示します。（初期設定ではデータの開始位置が In 点、終了位置が Out 点になっています。）



●プロジェクトに使用するクリップを決める●

- 1** ポジションバーのポジションスライダをドラッグして、In 点に設定したいフレームをスクリーンに表示します。
- 2** V-IN ボタンをクリックします。
ポジションスライダの位置に In スライダが移動します。
- 3** ポジションバーのポジションスライダをドラッグして、Out 点に設定したいフレームをスクリーンに表示します。
- 4** V-OUT ボタンをクリックします。
ポジションスライダの位置に Out スライダが移動します。

In スライダまたは Out スライダを直接ドラッグして、In 点、Out 点を設定することもできます。

In 点、Out 点のタイムコードとクリップのデュレーションは、タイムデータ表示部で確認することができます。

参照

タイムデータ表示部で、In 点、Out 点のタイムコードを直接変更して In 点、OUT 点を設定することもできます。タイムコードを変更する方法については、53 ページの「タイムコードを変更するには」をご覧ください。

ポジションバーを拡張するには

ソースモニタの拡張ボタンをクリックします。

設定されている In 点と Out 点の範囲がポジションバー全体に表示されます。(In 点と Out 点の範囲外は隠れます。)

●プロジェクトに使用するクリップを決める●

●In 点、Out 点間を再生するには

ループ再生ボタンをクリックすると、In 点、Out 点間（クリップ）が繰り返し再生されます。

In 点より前に現在位置がある場合は、その位置からいったん Out 点まで再生してから In 点に戻り、その後 In、Out 点間の再生が繰り返されます。

In 点の位置を頭出しするには

V-IN ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示し、「In 点に移動」をクリックします。または、Shift キーを押したまま V-IN ボタンをクリックします。

Out 点の位置を頭出しするには

V-OUT ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示し、「OUT 点に移動」をクリックします。または、Shift キーを押したまま V-OUT ボタンをクリックします。

●In 点 /Out 点を削除するには

In 点を削除するには

V-IN ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示し、「In 点を削除」をクリックします。または、In 点を頭出しして、Shift キーを押したまま V-IN ボタンをクリックします。

Out 点を削除するには

V-OUT ボタンのリストボタンをクリックしてリストを表示し、「OUT 点を削除」をクリックします。または、Out 点を頭出しして、Shift キーを押したまま V-OUT ボタンをクリックします。

●プロジェクトに使用するクリップを決める●

オーディオの In 点 /Out 点を設定する

ソースデータに含まれるオーディオの In 点、Out 点をビデオの In 点、Out 点と別に設定することができます。

- 1 V-IN ボタンの▼(リスト) ボタンをクリックし、表示されるリストで「Audio の In 点を設定」をクリックします。または、Ctrl キーを押したまま In スライダをドラッグします。ポジションバーが上下 2 段に分割され、上段でビデオの In 点 /Out 点を、下段でオーディオの In 点 /Out 点を設定できるようになります。



- 2 ポジションバー下段の In スライダをドラッグするか、タイムデータ表示部のオーディオマークをクリックして黒色表示にします。
V-IN ボタンが A-IN ボタンに、V-OUT ボタンが A-OUT ボタンに変わります。
- 3 ポジションスライダをドラッグしてオーディオ In 点に設定したいフレームを表示します。
- 4 A-IN ボタンをクリックします。
ポジションバー下段の In スライダがポジションスライダの位置に移動します。
- 5 ポジションスライダをドラッグしてオーディオ Out 点に設定したいフレームを表示します。
- 6 A-OUT ボタンをクリックします。
ポジションバー下段の Out スライダがポジションスライダの位置に移動します。

In スライダまたは Out スライダを直接ドラッグして、オーディオ In 点、Out 点を設定することもできます。

オーディオ In 点、Out 点のタイムコードとクリップのデュレーションは、タイムデータ表示部で確認することができます。

●プロジェクトに使用するクリップを決める●

●オーディオ In/Out 点を頭出しするには

オーディオ In 点の位置を頭出しするには

A-IN ボタンの▼ (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示し、「Audio の In 点に移動」をクリックします。または、Shift キーを押したまま A-IN ボタンをクリックします。

オーディオ Out 点の位置を頭出しするには

A-OUT ボタンの▼ (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示し、「Audio の OUT 点に移動」をクリックします。または、Shift キーを押したまま A-OUT ボタンをクリックします。

●オーディオ In 点 /Out 点を削除するには

オーディオ In 点を削除するには

A-IN ボタンの▼ (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示し、「Audio の In 点を削除」をクリックします。または、オーディオの In 点を頭出しして、Shift キーを押したまま A-IN ボタンをクリックします。

オーディオ Out 点を削除するには

A-OUT ボタンのリストボタンをクリックしてリストを表示し、「Audio の OUT 点を削除」をクリックします。または、オーディオの Out 点を頭出しして、Shift キーを押したまま A-OUT ボタンをクリックします。

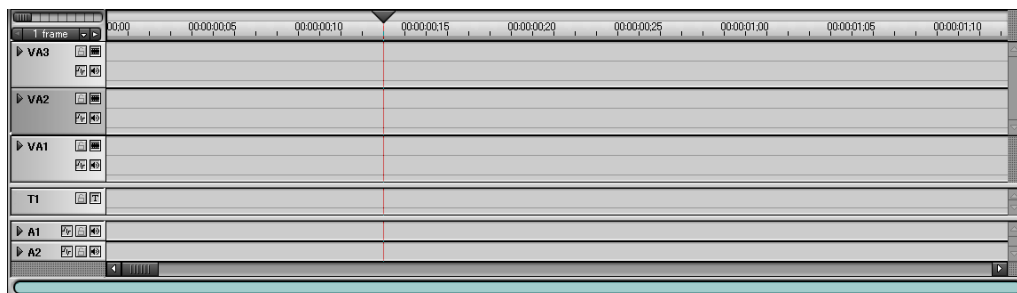
●トラック上にクリップを配置する●

トラック上にクリップを配置する

初期状態では、タイムラインウィンドウに次のトラックが表示されます。

- VA1 (ビデオ・オーディオ1) ~ VA3 (ビデオ・オーディオ3) トラック
- A1 (オーディオ1)、A2 (オーディオ1) トラック
- T1 (タイトル1) トラック

VA トラックには、ビデオクリップとビデオクリップに連動するオーディオクリップが配置されます。A トラックには、オーディオクリップが配置されます (例: BGM、ナレーション)。T トラックにはタイトルクリップが配置されます。



トラック数は無限に増やすことができます。

目的のトラックが見えないときはスクロールバーをドラッグして調節します。

●トラック上にクリップを配置する●

使用するトラックを選択する

使用するトラックを選択するには、選択したいトラックのトラックパネルをクリックするか、タイムラインモニタのトラック選択ボタンをクリックして、表示されるリストからトラックを選択します。

VA1 ~ VA5 : VA トラックを選択します。

ExAudio1 : A1 トラックを選択します。

ExAudio2 : A2 トラックを選択します。

Title1 : T1 トラックを選択します。

選択されたトラックのトラック名表示は濃いグレーになり、トラック選択ボタン上に選択されたトラックの名前が表示されます。

●新規トラックを作成するには

トラックを追加したいときは、トラック選択ボタンをクリックして表示されるリストから、以下のいずれかを選択します。

VA トラックを追加 : 新規 VA トラックを作成します。

ExAudio トラックを追加 : 新規 A トラックを作成します。

Title トラックを追加 : 新規 T トラックを作成します。

トラックが追加され、トラック選択ボタン上に作成されたトラックの名前が表示されます。また、トラック選択ボタンをクリックしたとき表示されるリストにも、新規トラックを選択するコマンドが追加されます。

●トラック上にクリップを配置する●

●トラックパネルのポップアップメニュー

トラックパネルを右クリックしてポップアップメニューを表示すると、トラックの追加、複製、移動、削除を実行できます。



トラックの追加

「前に追加」をクリックすると、現在選択しているトラックの番号で新しいトラックが作成されます。現在選択しているトラックとそれより上位のトラックの番号は1つ繰り上がります。

「後ろに追加」をクリックすると、現在選択しているトラックの1つ上の番号で新しいトラックが作成されます。現在選択しているトラックより上位のトラックの番号は1つ繰り上がります。

トラックの複製

現在選択しているトラックをコピーして新しいトラックが作成されます。新しいトラックの番号はコピー元のトラックの1つ上の番号になります。コピー元のトラックより上位のトラックの番号は1つ繰り上がります。

トラックの移動

「前のトラックに移動」をクリックすると、現在選択しているトラックと1つ下位のトラックが入れ替わります。

「後のトラックに移動」をクリックすると、現在選択しているトラックと1つ上位のトラックが入れ替わります。

トラックの削除

削除したいトラックを選択してクリックすると、削除を実行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。「OK」をクリックすると削除が実行されます。

●トラック上にクリップを配置する●

トラックのタイムスケールを調節する

トラックの上にあるタイムスケールはタイムコードを表示します。1目盛りの大きさを1フレーム～10分の範囲で設定できます。

タイムスケールを調節するには、タイムスケールコントローラまたはタイムスケール設定ボタンと▼（リスト）ボタンを使用します。タイムスケール上で、Ctrl キーを押したままマウスホイールを回して調節することもできます。

●タイムスケールコントローラを使うには

スライダを右にスライドすると、タイムスケールの1目盛りの示す時間が長くなります。右端ではFit（クリップ/タイムラインクリップ幅とトラック長を一致させる）になります。スライダを左にドラッグすると、タイムスケールの1目盛りの示す時間が短くなります。左端では1フレームになります。

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

●タイムスケール設定ボタンと▼（リスト）ボタンを使うには

タイムスケール設定ボタン上にはタイムスケールの現在の設定が表示されます。タイムスケール表示をクリックすると、表示は「1フレーム」または「Fit」に切り換わります。

◀をクリックするとタイムスケールの1目盛りの示す時間が短くなります。▶をクリックするとタイムスケールの1目盛りの示す時間が長くなります。

リストボタンをクリックするとリストが表示され、1目盛りの値を選択することができます。

設定できるスケール：

1フレーム、2フレーム、5フレーム、10フレーム、0.5秒、1秒、2秒、5秒、10秒、15秒、30秒、1分、2分、5分、10分

●トラック上にクリップを配置する●

Fit (フィット):

クリップがトラック長いっぱいに表示されるようにタイムスケールを調節します。

Undo (アンドゥ):

1つ前に設定していた値に戻します。

クリップをトラックに配置する

ここでは、VA トラック上にビデオとオーディオのクリップを配置する操作を説明します。

参照

A トラック上にオーディオクリップを配置したり、T トラック上にタイトルクリップを配置する操作については、72 ページの「ピンウィンドウからトラックにクリップを配置する」をご覧ください。

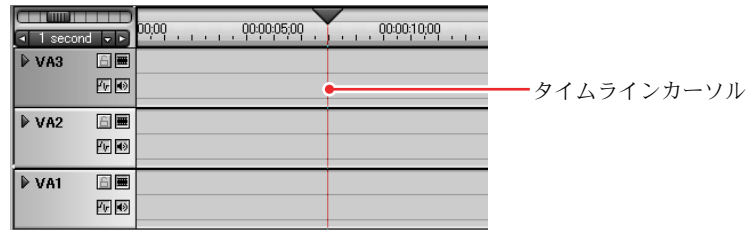
- 1 ソースモニタ上でデータを再生し、In 点、Out 点を指定して、使用するクリップを決めます。

参照

操作については、54 ページの「In 点 /Out 点を設定する」をご覧ください。

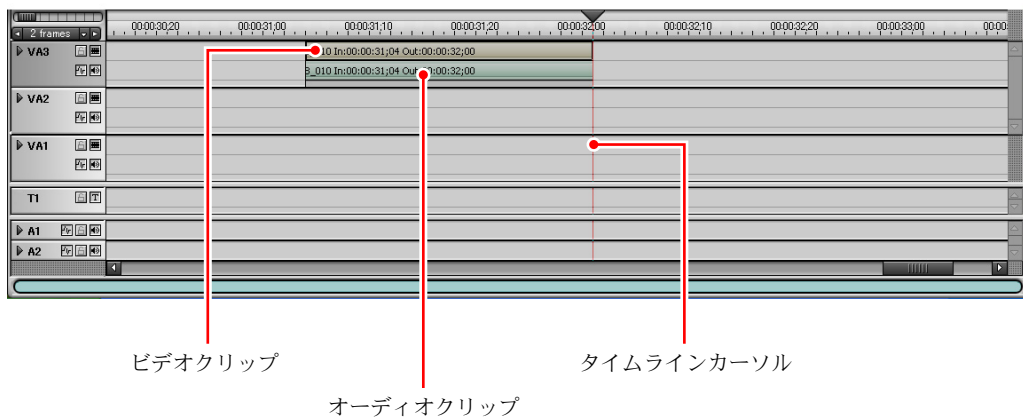
- 2 トラックのタイムスケールを調整し、クリップを配置する VA トラックを選択します。
- 3 タイムスケール上でクリップを配置したい位置をクリックします。クリックした位置にタイムラインカーソルが移動します。

●トラック上にクリップを配置する●



4 Edit ボタンをクリックします。

選択したトラックのタイムラインカーソルの位置に、クリップが配置されます。



モニタウィンドウのタイムラインモニタのスクリーンには、タイムラインカーソル位置のフレームが静止画として表示されます。タイムラインカーソルをドラッグすると、クリップを再生することができます。

複数のクリップを配置する

複数のクリップをトラック上に順に配置してプロジェクトを作成します。複数のクリップをトラック上に配置するときは、クリップの設定とトラックへの配置を何度も繰り返すかわりに、あらかじめプロジェクトに使用するクリップを用意しておき、まとめてトラックへ配置することができます。ソースデータが未デジタイズの場合は、バッチキャプチャを行います。ソースデータがデジタイズ済みの場合は、クリップをピンウィンドウに収納し、ピンウィンドウからトラックにクリップを配置します。

バッチキャプチャを行う（未デジタイズクリップの場合）

「バッチキャプチャ」ダイアログ内に、クリップをリストアップし、必要なクリップだけを選択してトラックに配置することができます。

●「バッチキャプチャ」ダイアログにクリップをリストアップするには

- 1 ソースモニタ上でデータを再生し、In 点、Out 点を指定して、使用するクリップを決めます。



参照

操作については、54 ページの「In 点 /Out 点を設定する」をご覧ください。

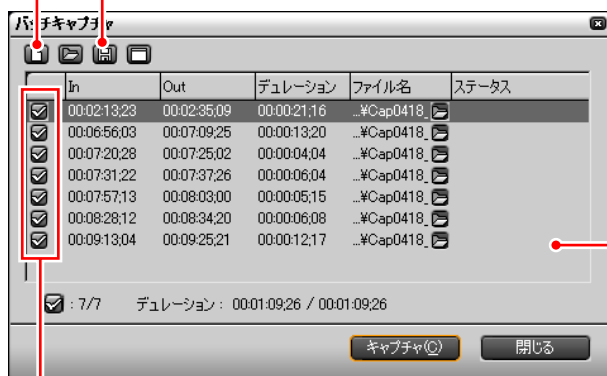
- 2 キャプチャボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示します。
- 3 「バッチキャプチャリストに追加」を選択します。

●複数のクリップを配置する●

- 4 ソースデータの別のクリップを指定したり、ソースデータを変更して、手順1～3を繰り返します。
- 5 必要なクリップをすべて指定したら、キャプチャボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示します。
- 6 「バッチキャプチャ...」を選択します。
「バッチキャプチャ」ダイアログが表示されます。

新規作成ボタン

保存ボタン



クリップ選択ボタン

バッチキャプチャリスト

バッチキャプチャリストに、指定したクリップの情報が表示されます。

In : In 点のタイムコード

Out : Out 点のタイムコード

デュレーション : クリップのデュレーション

●複数のクリップを配置する●

ファイル名：

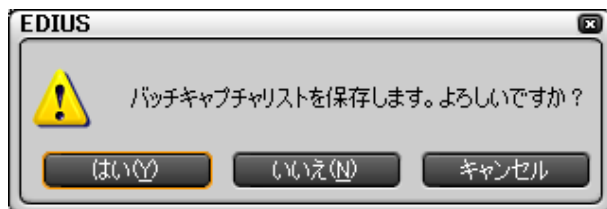
クリップがキャプチャされると、ソースデータがデジタイズされ、AVI ファイルとしてこのファイル名で保存されます。任意の名前を入力することができます。

ステータス：キャプチャの進捗状況が表示されます（0～100%）。

バッチキャプチャリストを保存するには

保存ボタンをクリックします。

確認ダイアログが表示されます。



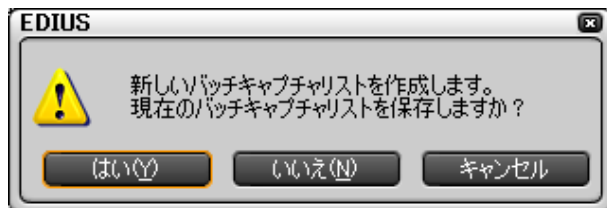
「はい」をクリックすると「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。バッチキャプチャリストの内容を、ECL または CSV ファイルとして任意の名前で保存することができます。

保存を取り止めるときは「キャンセル」をクリックします。

バッチキャプチャリストを新規作成するには

新規作成ボタンをクリックします。

確認ダイアログが表示されます。



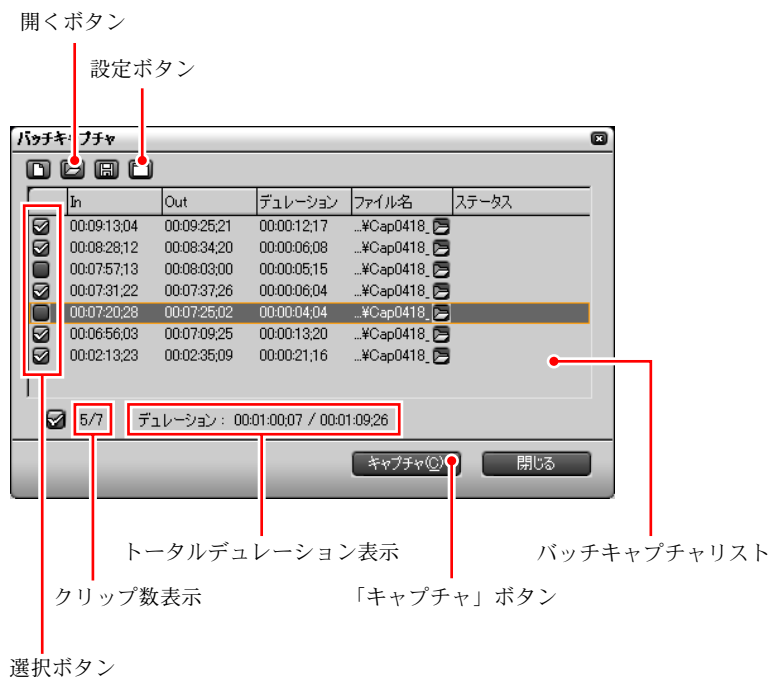
「はい」をクリックすると「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。バッチキャプチャリストの内容を、ECL または CSV ファイルとして任意の名前で保存することができます。

●複数のクリップを配置する●

現在表示されているバッチキャプチャリストを保存しないときは、「いいえ」をクリックします。新規作成を取り止めるときは「キャンセル」をクリックします。「はい」または「いいえ」を選択すると、現在画面に表示されているバッチキャプチャリストが消去されます。

●バッチキャプチャを実行するには

- 1 バッチキャプチャリストから必要なクリップを選択し、選択ボタンをクリックしてチェックを付けます。



「バッチキャプチャ」ダイアログの下部に、キャプチャするクリップの数とデュレーションの合計（トータルデュレーション）が表示されます。

- 2 設定ボタンをクリックして、「編集設定」ダイアログの「キャプチャ」タブを表示します。

●複数のクリップを配置する●

- 3 必要なら、バッチキャプチャを実行するときの条件を設定します（38 ページ参照）。
- 4 「バッチキャプチャ」ダイアログの「キャプチャ」ボタンをクリックします。ピンウィンドウに、バッチキャプチャリストで選択したクリップが登録されます。また、クリップのソースデータは AVI ファイルとして保存されます。ファイル名はバッチキャプチャリストの「ファイル名」欄で設定した名前となります。

ピンウィンドウを開くには

タイムラインウィンドウのピンウィンドウボタンをクリックします。



参照

ピンウィンドウについて詳しくは、77 ページの「ピンウィンドウを活用する」をご覧ください。

以前に作成したバッチキャプチャリストを利用するには

開くボタンをクリックします。

「ファイルを開く」ダイアログが表示され、以前に作成したバッチキャプチャリストのファイル（ECL または CSV ファイル）を読み出すことができます。

●複数のクリップを配置する●

クリップをピンウィンドウに登録する (デジタイズ済みデータの場合)

以下の操作は、同じソースデータに含まれるビデオとオーディオのクリップ (AVI クリップ) を作成する場合のみ実行できます。

オーディオクリップをピンウィンドウに登録するには、ピンウィンドウ内に直接ソースデータ (WAV ファイル) を読み込みます。

タイトルクリップは、すでに用意されたタイトルデータ (ICG ファイル) や静止画データ (BMP ファイルなど) を読み込んだり、ピンウィンドウからタイトラーを起動して作成します。



参照

- オーディオクリップについては、89 ページの「オーディオクリップ」をご覧ください。
- タイトルクリップについては、97 ページの「タイトルクリップ」をご覧ください。

- 1 ソースモニタ上でデータを再生し、In 点、Out 点を指定して、使用するクリップを決めます。



参照

操作については、54 ページの「In 点 /Out 点を設定する」をご覧ください。

- 2 「Bin に Clip 情報を反映」 ボタンをクリックします。
ピンウィンドウ内にクリップが表示されます。また、クリップのソースデータは AVI ファイルとして保存されます。

ピンウィンドウを開くには

タイムラインウィンドウのピンウィンドウボタンをクリックします。

●複数のクリップを配置する●

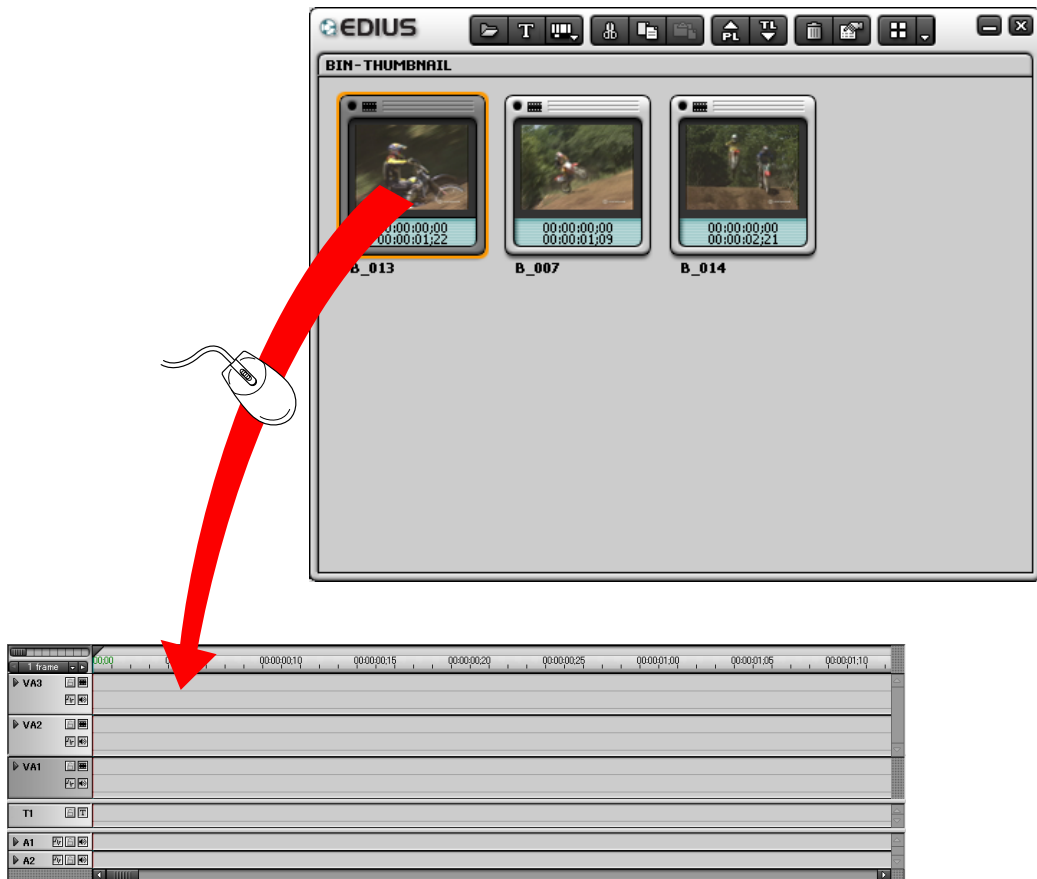
3 手順 1、2を繰り返して、必要なクリップをビンウィンドウに登録します。

 参照

ビンウィンドウについて詳しくは、77ページの「ビンウィンドウを活用する」をご覧ください。

●複数のクリップを配置する●

ビンウィンドウからトラックにクリップを配置する



- 1 トラックのタイムスケールを調整します。
- 2 ビンウィンドウボタンをクリックします。
ビンウィンドウが開きます。

●複数のクリップを配置する●

- 3** クリップを選択して任意の位置にドラッグします。
AVI クリップは VA トラックに、オーディオクリップは A トラックに、タイトルクリップは T トラックに配置します。
VA トラック上にはビデオとオーディオのクリップが配置されます。
- 4** 手順 **3** を繰り返します。

●複数のクリップを配置する●

タイムラインクリップを保存する

保存ボタンをクリックするか、保存ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックして、表示されるリストから「プロジェクトの保存...」を選択します。

現在トラック上に表示されているタイムラインクリップが、EDIUS の起動時に設定した名前で、プロジェクトファイル（EPJ ファイル）として保存されます。現在作成しているプロジェクトのファイル名は、トラックの左上にあるプロジェクトファイル名表示部に表示されています。

●プロジェクトファイルの構成

プロジェクトファイルはEPJ ファイルとして保存されますが、以下のようなファイルが同時に作成されます。

EWS ファイル：ワークファイル

\$PJ ファイル：プロジェクトファイルのバックアップファイル

\$WS ファイル：ワークファイルのバックアップファイル

\$P\$ ファイル：プロジェクトファイルのオートセーブファイル

\$W\$ ファイル：ワークファイルのオートセーブファイル

● ご注意

上記のファイルと EPJ ファイルは、必ず同じフォルダに保存してください。

\$PJ ファイルと \$WS ファイルは、EPJ ファイルや EWS ファイルを破損したり、紛失した場合のバックアップ用で、通常は使用しません。

\$P\$ ファイルと \$W\$ ファイルは、オートセーブを実行している場合に作成されず（45 ページの「アプリケーション設定」ダイアログ参照）。

●複数のクリップを配置する●

●プロジェクトファイルに名前を付けて保存するには

保存ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックして、表示されるリストから「名前を変更して保存...」を選択します。

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

●プロジェクトの設定を変更してから保存するには

保存ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックして、表示されるリストから「プロジェクトの設定...」を選択します。

「プロジェクト設定」ダイアログの一部が表示され、「プリセット」タブ、「設定」タブの設定内容を変更することができます。

参照

「プリセット」タブについて詳しくは 21 ページを、「設定」タブについて詳しくは 22 ページをご覧ください。

●複数のクリップを配置する●

EDIUS を終了しないで新規プロジェクトの作成を開始する

新規作成ボタンをクリックすると、EDIUS を終了しないで新規プロジェクトの作成を開始することができます。タイムライン上のクリップはクリアされますが、ピンウィンドウ内のクリップは引き続き使用できます。

作成中のプロジェクトに保存されていない情報があるときは、新規作成ボタンをクリックすると、プロジェクトを保存するかどうか確認するメッセージが表示されます。

プロジェクトを保存するときは「はい」、保存しないときは「いいえ」をクリックします。「はい」または「いいえ」をクリックすると、新たに作成するプロジェクト用の「プロジェクト設定」ダイアログが現れます（20 ページ参照）。プロジェクトの保存先とファイル名を指定して「OK」をクリックすると、トラック上のクリップがクリアされ、新規プロジェクトの名前がプロジェクトファイル名表示部に表示されます。

作成中のプロジェクト未保存の情報がないときは、クリアボタンをクリックするとすぐに「プロジェクト設定」ダイアログが現れます。

●ピンウィンドウを活用する●

ピンウィンドウを活用する

ピンウィンドウを開くには、タイムラインウィンドウのピンウィンドウボタンをクリックします。

クリップの追加ボタン (82 ページ)

タイトル作成ボタン (140 ページ)

クリップ新規作成 (93 ページ)

切り取りボタン (80 ページ)

コピーボタン (114 ページ)

貼り付けボタン (80 ページ)

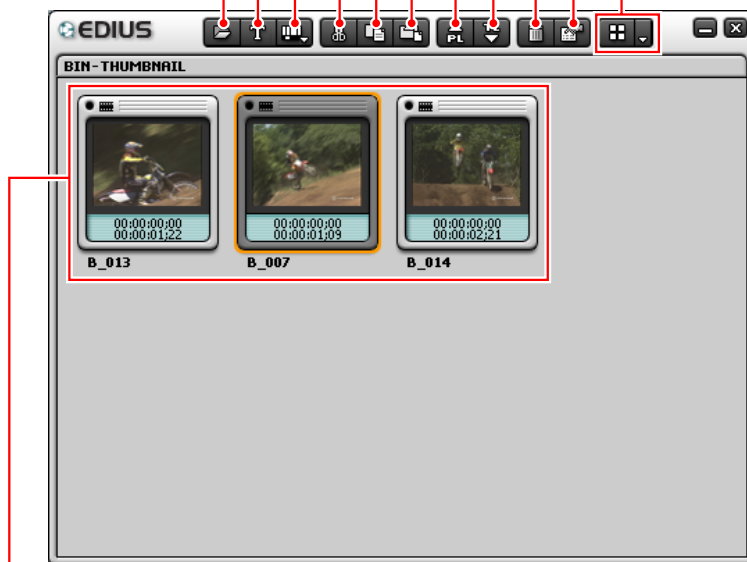
プレーヤーで表示ボタン (81 ページ)

タイムラインに追加ボタン (81 ページ)

登録の解除ボタン (80 ページ)

プロパティボタン (83 ページ)

表示ボタンと▼ (リスト) ボタン (79 ページ)



クリップアイコン (78 ページ)

●ピンウィンドウを活用する●

ピンウィンドウは、ウィンドウの枠をドラッグすることにより、サイズを自由に変更することができます。

●クリップアイコン

ピンウィンドウでは、クリップを下図のようなアイコンとして表示します。



クリップアイコンに対して、切り取り、コピー、貼り付け、削除、並べ替えなどの操作が可能です。

●ピンウィンドウを活用する●**オフラインクリップ**

ピンウィンドウ内のクリップは、ソースファイルとリンクしています。ソースファイルが移動されたり削除された場合、そのファイルとリンクされていたクリップは以下のような「オフラインクリップ」として表示されます。

**アイコンの大きさを変えるには**

クリップアイコンの大きさは、表示ボタンをクリックするたびに切り換わります。また、表示ボタンのリストボタンをクリックしてリストを開き、「サムネイル (大)」または「サムネイル (小)」を選択して切り換えることもできます。

●ピンウィンドウを活用する●

ピンウィンドウ内のクリップの操作

ピンウィンドウ内でクリップアイコンを操作することにより、クリップを複製、削除したり、ソースデータをソースモニタ上で再生することができます。また、クリップアイコンをトラック上に配置することができます。

●クリップを複製するには

次の方法があります。

- クリップアイコンを選択してコピーボタンをクリックし、ピンウィンドウ内の空白をクリックして、貼り付けボタンをクリックします。
- クリップアイコンを選択して、キーボードの Ctrl キーを押したままピンウィンドウ内の空白位置にドラッグします。

●クリップを削除するには

次の方法があります。

- クリップアイコンを選択して登録の解除ボタンをクリックします。
- クリップアイコンを選択して、キーボードの Delete キーを押します。

●クリップを並べ替えるには

次の方法があります

- クリップアイコンを切り取りして、任意の場所に貼り付けます。
- クリップアイコンを任意の場所にドラッグします。
- ピンウィンドウ内の空白部を右クリックして、表示されるポップアップメニューの「並べ替え」を使用します。
「クリップ名」、「クリップ種別」、「ファイル位置」、「ファイルサイズ」、「ファイルの更新日時」のいずれかを選択すると、選択した条件に従って、クリップアイコンが自動的に並べ替えられます。

●ピンウィンドウを活用する●

●クリップのソースデータを表示するには

次の方法があります。

- クリップアイコンを選択してプレーヤーで表示ボタンをクリックします。
- クリップアイコンを選択して、ソースモニタのスクリーン上にドラッグ & ドロップします。

●クリップをトラックに配置するには

次の方法があります。

- クリップアイコンを選択してタイムラインに追加ボタンをクリックします。
現在選択されているトラック内のタイムラインカーソル位置に、クリップが配置されます。
- クリップアイコンを選択して、トラック上の任意の位置にドラッグします。

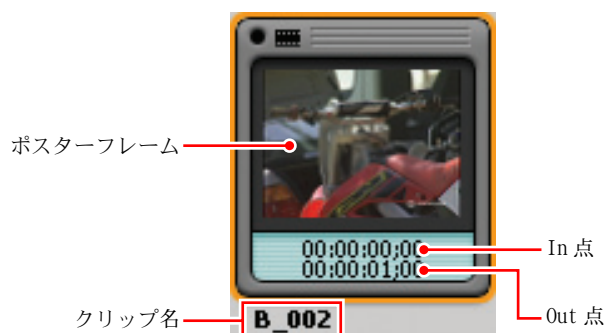
●ピンウィンドウを活用する●

AVI クリップ

AVI クリップは VA トラックに配置され、ビデオクリップとオーディオクリップになります。また、T トラックに配置することもできます。

AVI クリップをピンウィンドウに登録するには、次の方法があります。

- デジタル済みのソースデータ上に In/Out 点を指定して、「Bin に Clip 情報を反映」をクリックする（70 ページ参照）。
- クリップの追加ボタンをクリックして「ファイルを開く」ダイアログを表示し、AVI ファイルを開きます。
- トラック上のクリップをピンウィンドウにドラッグ & ドロップする。



◆AVI クリップ

クリップ名

自動的にソースデータのファイル名が割り当てられます。変更するときは、クリップ名をクリックして反転表示にし、名前を入力します。（クリップのプロパティダイアログを表示して変更することもできます。）

ポスターフレーム

クリップの代表フレームです。クリップのプロパティダイアログで設定します。

リール番号

ソースデータにリール番号が付随しているときは表示されます。

●ピンウィンドウを活用する●**クリップについての詳しい情報を見るには**

クリップアイコンを選択してプロパティボタンをクリックします。

クリップのプロパティダイアログが表示されます。

AVIクリップのプロパティダイアログは、「ファイル情報」、「ビデオ情報」、「オーディオ情報」の3つのタブで構成されています。

**◆「ファイル情報」タブ**

「ファイル情報」タブでは、クリップ名の変更と、コメントの入力が可能です。

●ピンウィンドウを活用する●



◆「ビデオ情報」タブ

「ビデオ情報」タブでは、リール番号（カセット番号）の入力とポスターフレームの変更が可能です。

ポスターフレームを変更するには次の方法があります。

- 「ポスターフレーム」のボックスに、ポスターフレームに指定したいフレームのタイムコードを入力する。（ボックスをクリックしてマウスホイールを回して入力することもできます。）
- ポスターフレームの表示の下にあるスライダをドラッグする。

●ピンウィンドウを活用する●



◆「オーディオ情報」タブ

「オーディオ情報」タブでは、ソースデータの1/2チャンネルと3/4チャンネルのどちらを再生するか選択できます。

また、「ウェーブ情報の再取得」をクリックしてオーディオ波形表示用のデータファイルを更新することができます。

●ピンウィンドウを活用する●

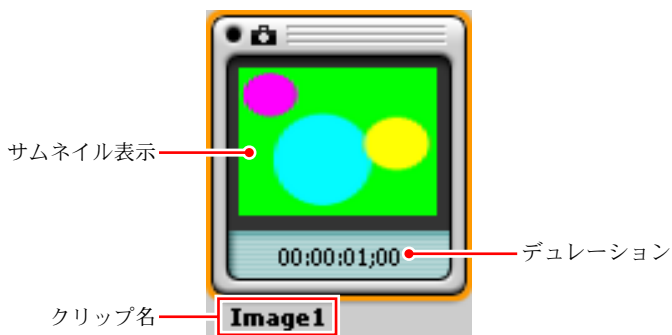
静止画クリップ

静止画クリップは、VAトラックに配置することができます。また、Tトラックに配置することもできます。

静止画クリップのソースデータとしては、以下の形式の静止画ファイルが利用できます。

BMP、FPX、GIF、JPG、PICT、PNG、PSD、QuickTime Image、Targa、およびTIFF

静止画クリップをピンウィンドウに登録するには、クリップの追加ボタンをクリックして Windows の「ファイルを開く」ダイアログを表示し、ピンウィンドウに登録したい静止画ファイルを開きます。



クリップ名

自動的にソースデータのファイル名が割り当てられます。変更するときは、クリップ名をクリックして反転表示にし、名前を入力します。(クリップのプロパティダイアログを表示して変更することもできます。)

デュレーション

静止画クリップを作成した時点では、デュレーションは設定されていません。(「--:--:--;--」と表示されます。)一度トラックに配置されたクリップにはデュレーションが設定されます。デュレーションは、プロパティダイアログで変更することができます(88ページ参照)。

●ピンウィンドウを活用する●**クリップについての詳しい情報を見るには**

クリップアイコンを選択してプロパティボタンをクリックします。

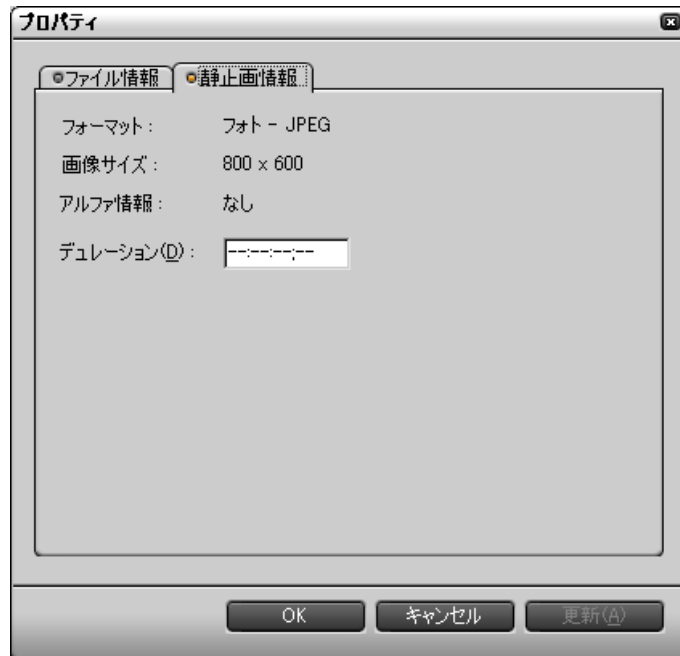
クリップのプロパティダイアログが表示されます。

静止画クリップのプロパティダイアログは、「ファイル情報」と「静止画情報」の2つのタブで構成されています。

**◆「ファイル情報」タブ**

「ファイル情報」タブでは、クリップ名の変更とコメントの入力が可能です。

●ピンウィンドウを活用する●



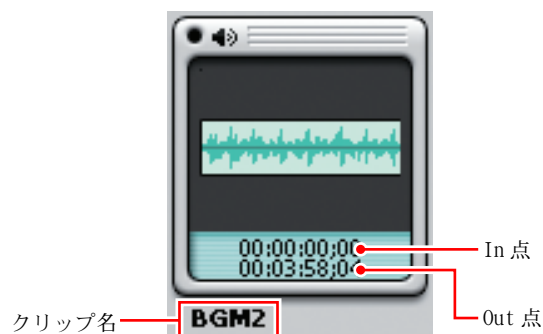
◆「静止画情報」タブ

「静止画情報」タブでは、デュレーションの変更が可能です。

●ピンウィンドウを活用する●

オーディオクリップ

オーディオクリップは、AトラックまたはVAトラックに配置することができます。オーディオクリップのソースデータは WAV ファイルです。オーディオクリップをピンウィンドウに登録するには、クリップの追加ボタンをクリックして Windows の「ファイルを開く」ダイアログを表示し、ピンウィンドウに登録したいオーディオファイルを開きます。



クリップ名

自動的にソースデータのファイル名が割り当てられます。変更するときは、クリップ名をクリックして反転表示にし、名前を入力します。(クリップのプロパティダイアログを表示して変更することもできます。)

In 点 /Out 点

クリップのプロパティダイアログを表示して変更することができます。

クリップについての詳しい情報を見るには

クリップアイコンを選択してプロパティボタンをクリックします。

クリップのプロパティダイアログが表示されます。

オーディオクリップのプロパティダイアログは、「ファイル情報」と「オーディオ情報」の2つのタブで構成されています。

●ピンウィンドウを活用する●



◆「ファイル情報」タブ

「ファイル情報」タブでは、クリップ名の変更とコメントの入力が可能です。

●ピンウィンドウを活用する●



◆「オーディオ情報」タブ

「オーディオ情報」タブでは、ソースデータの1/2チャンネルと3/4チャンネルのどちらを再生するかを選択できます。

また、「ウェーブ情報の再取得」をクリックしてオーディオ波形表示用のデータファイルを更新することができます。

●ピンウィンドウを活用する●

カラーバークリップ

タイムラインクリップの先頭にカラーバーを入れる場合に、VAトラックに配置します。また、Tトラックに配置することもできます。
カラーバークリップはピンウィンドウ内で作成します。



クリップ名

作成時のクリップ名は「Color Bar」となります。変更するときは、クリップ名をクリックして反転表示にし、名前を入力します。

デュレーション

カラーバークリップには、作成した時点ではデュレーションは設定されていません。（「--:--:--;--」と表示されます。）一度トラックに配置されたクリップにはデュレーションが設定されます。

●ピンウィンドウを活用する●**カラーバークリップを作成するには**

クリップ新規作成ボタンをクリックしてリストを表示し、「カラーバー」を選択します。

「カラーバー設定」ダイアログが表示されます。

**◆ カラーバー設定ダイアログ**

「カラーバーの種類」ボタンをクリックしてリストを表示し、カラーバーのタイプを選択します。カラーバークリップに基準信号の情報も加えるときは、「基準音」のラジオボタンで「-12db」または「-20db」を選択します。基準信号の情報が不要の場合は「無音」を選択します。

カラーバーの選択や基準音設定を変更するには

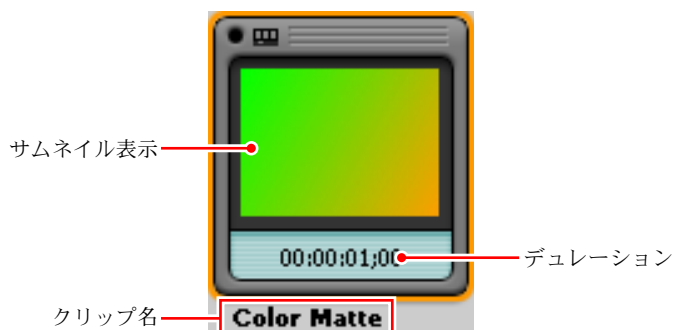
クリップアイコンを選択してプロパティボタンをクリックします。

「カラーバー設定」ダイアログが表示され、カラーバーの選択や基準音の設定を変更できます。

●ピンウィンドウを活用する●

カラーマットクリップ

カラーマットクリップは、ビデオクリップの1つとしてVAトラックに配置することができます。また、Tトラックに配置することもできます。カラーマットクリップはピンウィンドウ内で作成します。単色のカラーマットにすることも、4色までのグラデーションにすることもできます。



クリップ名

作成時のクリップ名は「Color Matte」となります。変更するときは、クリップ名をクリックして反転表示にし、名前を入力します。

デュレーション

カラーマットクリップには、作成した時点ではデュレーションは設定されていません。（「--:--:--;--」と表示されます。）一度トラックに配置されたクリップにはデュレーションが設定されます。

カラーマットクリップを作成するには

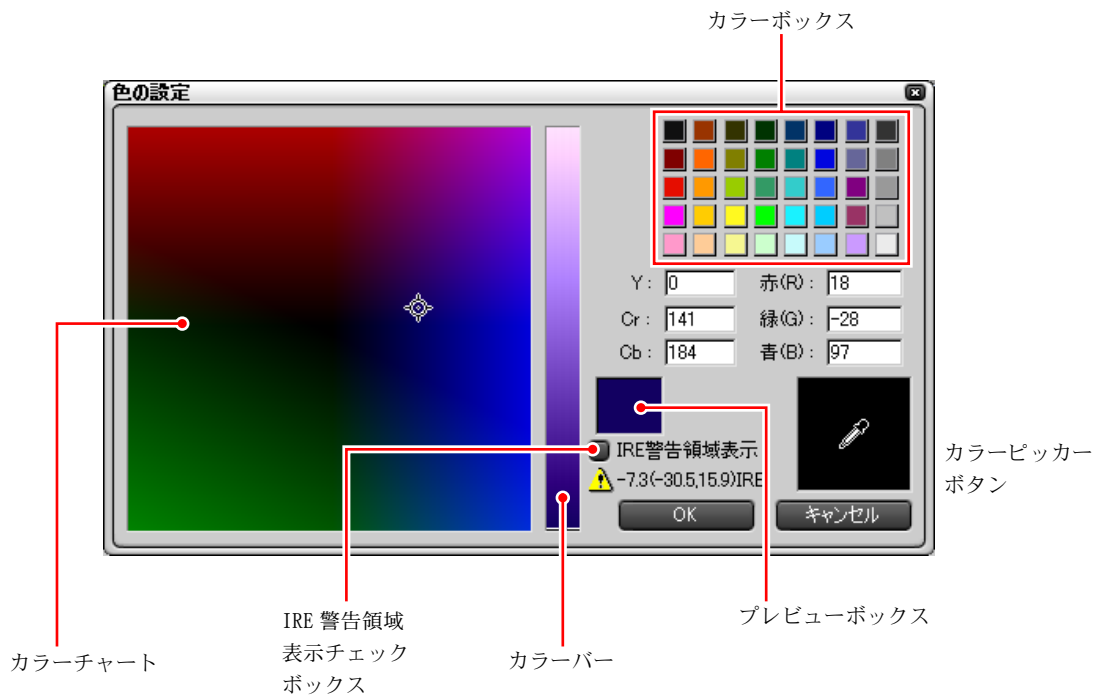
- 1 クリップ新規作成ボタンをクリックしてリストを表示し、「カラーマット」を選択します。
「カラーマット設定」ダイアログが表示されます。

●ピンウィンドウを活用する●



◆ カラーマット設定ダイアログ

- 2 「色数」を入力します (1 ~ 4)。キーボードで直接入力するか、マウスホイールを回します。
- 3 カラーボックスをクリックして、「色の設定」ダイアログを表示します。



◆ 色の設定ダイアログ

●ピンウィンドウを活用する●

- 4 カラーボックスで色を選択し、カラーチャートやカラーバーをドラッグして調整します。

カラーチャートとカラーバーの輝度範囲を制限するには

IRE 警告領域表示ボタンにチェックを付けます。カラーチャートとカラーバーの輝度が、68.0IRE までの範囲に制限されます。

カラーピッカーを利用するには

カラーピッカーを使うと、タイムラインモニタ上の表示画から、色を選択することができます。カラーピッカーで色を選択するには、カラーピッカーボタンをクリックして、使いたい色をクリックします。

- 5 プレビューボックスに希望の色が表示されたら、「OK」をクリックして「色の設定」ダイアログを閉じます。
「カラーマット設定」ダイアログのカラーボックスに、「色の設定」ダイアログで作成した色が表示されます。

- 6 指定した色数だけ、3～5の手順を繰り返します。

- 7 2色以上を選択した場合は、グラデーションの「方向」を角度で設定します。「方向」のボックスにキーボードで直接値を入力するか、ボックス内をクリックしてマウスホイールを回します。

- 8 「OK」をクリックして、「カラーマット設定」ダイアログを閉じます。

色やグラデーションの設定を変更するには

クリップアイコンを選択してプロパティボタンをクリックします。

「カラーマット設定」ダイアログが表示され、色やグラデーションの設定を変更できます。

●ピンウィンドウを活用する●

タイトルクリップ

タイトルクリップは、TトラックまたはVAトラックに配置することができます。タイトルクリップは ICG ファイルから作成することができます。すでに作成されている ICG ファイルがある場合は、クリップの追加ボタンをクリックして Windows の「ファイルを開く」ダイアログを表示し、ファイルを開きます。ICG ファイルが用意されていない場合は、ピンウィンドウからタイトラー (TitleExpress) を起動して、ICG ファイルを作成します。



クリップ名

作成時のクリップ名はソースファイル名またはタイトラーで作成した名前となります。変更するときは、クリップ名をクリックして反転表示にし、名前を入力します。

●ピンウィンドウを活用する●

デュレーション

タイトルクリップには、作成した時点ではデュレーションは設定されていません。（「--:--:--:--」と表示されます。）一度トラックに配置されたクリップにはデュレーションが設定されます。

参照

タイトルの作成について詳しくは、140 ページの「タイトルを作成する」をご覧ください。

●タイムラインクリップをプレビューする●

タイムラインクリップをプレビューする

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

スクリーン上でタイムラインクリップを再生する方法は、次のとおりです。

- プレビュー操作ボタン(再生/巻き戻し/早送り/1フレーム戻す/1フレーム進む/Timeline カーソルの周辺を再生/ループ再生/停止)を使う。
- シャトルスライダを使う。
- ポジションバーを使う。
- マウスを使う。

また、タイムラインカーソルをドラッグして、タイムラインクリップを再生することもできます。

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

●プレビュー操作ボタンを使う

再生ボタン：正方向の再生を開始します。

早戻しボタン：

タイムラインクリップを逆方向に4倍速または12倍速で再生します。クリックするたびに、4倍速と12倍速が切り換わります。

早送りボタン：

タイムラインクリップを正方向に4倍速または12倍速で再生します。クリックするたびに、4倍速と12倍速が切り換わります。

1フレーム戻すボタン：

タイムラインクリップを逆方向に1フレームずつ再生します。Shift キーを押したままクリックすると10フレームずつ再生します。

●タイムラインクリップをプレビューする●

1 フレーム進むボタン：

タイムラインクリップを正方向に1フレームずつ再生します。Shift キーを押したままクリックすると10フレームずつ再生します。

「Timeline カーソルの周辺を再生」ボタン：

タイムラインカーソル位置の前後を再生します。

ループ再生ボタン：

タイムラインクリップ上に In 点、Out 点を設定している場合は、In 点 /Out 点間を繰り返し再生します。In/Out 点が設定されていないときは、タイムラインクリップ全体を繰り返し再生します。

停止ボタン：

タイムラインクリップの再生を停止します。

●シャトルスライダを使う

スライダをドラッグすると変速再生を行います。右にドラッグすると正方向の再生、左にドラッグすると逆方向の再生になります。1/20、1/10、1/4、1/2、1、2、4、8、16 倍速に設定可能です。

マウスボタンを放すとスライダは初期位置（中央）に戻ります。初期位置では静止画表示（Pause）になります。

●ポジションバーを使う

▼のスライダ（ポジションスライダ）がタイムラインクリップ上の現在位置を示します。ポジションスライダをドラッグして任意のフレームに移動することができます。

💡 参照

ポジションバーではタイムラインクリップの In 点、Out 点を設定することもできます。詳しくは、117 ページの「タイムラインクリップに In 点 /Out 点を設定するには」をご覧ください。

●タイムラインクリップをプレビューする●

●マウスを使う（マウスジェスチャ）

スクリーン上にマウスポインタを置き、右クリックしたまま円を描くようにドラッグしてタイムラインクリップの再生を実行することができます。

- 時計回りに円を描く

再生が開始されます。再生速度は、マウス操作の速度に応じて変化します。

- 反時計回りに円を描く

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

スクリーン上にマウスポインタを置き左クリックしたまま、右もしくは左方向へドラッグし、マウスボタンから手をはなすと In 点もしくは Out 点を設定することができます。

- 左へドラッグし、マウスボタンから手を放す

In 点を設定します。

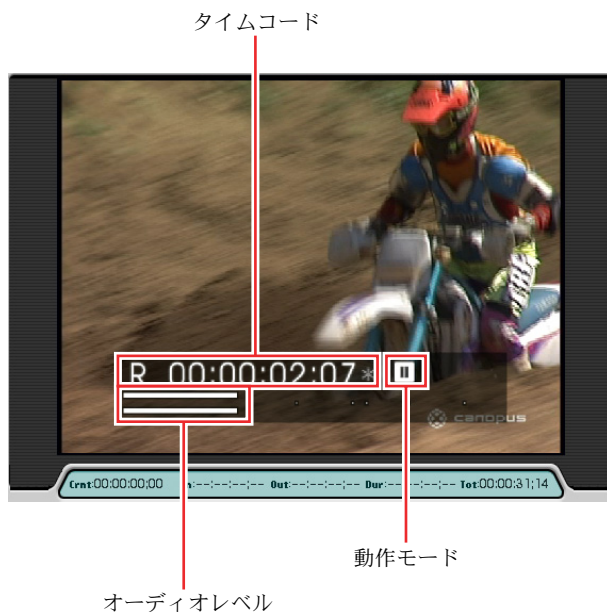
- 右へドラッグし、マウスボタンから手を放す

Out 点を設定します。

●タイムラインクリップをプレビューする●

タイムラインクリップの情報を確認する

スクリーン下部には、タイムラインクリップのタイムコード、動作モード、オーディオレベルが表示されます。



タイムコード表示の頭には、タイムラインクリップのタイムコード（記録側タイムコード）であることを示す「R」が表示されます。

動作モードは、再生、早送りなど、それぞれのボタンのマークで表示されます。シャトルモードの場合は速度が表示されます。オーディオレベルは2チャンネル表示です。

タイムコード、動作モード、オーディオレベルを表示したくないときは、モニタウィンドウの設定メニューで「情報の表示」の「ステータス」のチェックを外します。

●タイムラインクリップをプレビューする●

●詳しいタイムデータを確認するには

スクリーンの下には、現在再生しているタイムラインクリップのタイムデータ表示部があります。

Crnt : 現在位置のタイムコード

In : タイムラインクリップの In 点位置のタイムコード (In 点が設定されている場合)

Out : タイムラインクリップの Out 点位置のタイムコード (Out 点が設定されている場合)

Dur : デュレーションのタイムコード

Tot : タイムラインクリップのトータル長

タイムコードを変更するには

タイムデータ表示部の Crnt、In、Out のタイムコードは、時、分、秒、フレーム単位で変更することができます。

変更したい桁をクリックして、次のいずれかの操作を行います。

- 直接数値を入力する (「200」と入力すると、「00:00:02;00」となる)。
- +または-を付けて、差分のフレーム数を入力する (「00:00:00;00」に対して「+10」を入力すると「00:00:00;10」となる)。
- マウスを上下にドラッグする。
- カーソルキーの上下矢印キーを押す。
- マウスホイールを回す。

●タイムラインクリップをプレビューする●

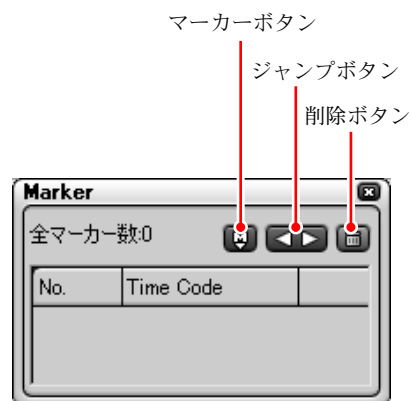
特定の位置を頭出しする

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

●タイムラインクリップ上にマーカーを設定するには

「Marker」パレットで設定します。

- 1 タイムラインウィンドウのパレットボタンをクリックしてリストを表示します。
- 2 「Marker パレット」をクリックします。
「すべてのパレットを表示」をクリックして表示することもできます。

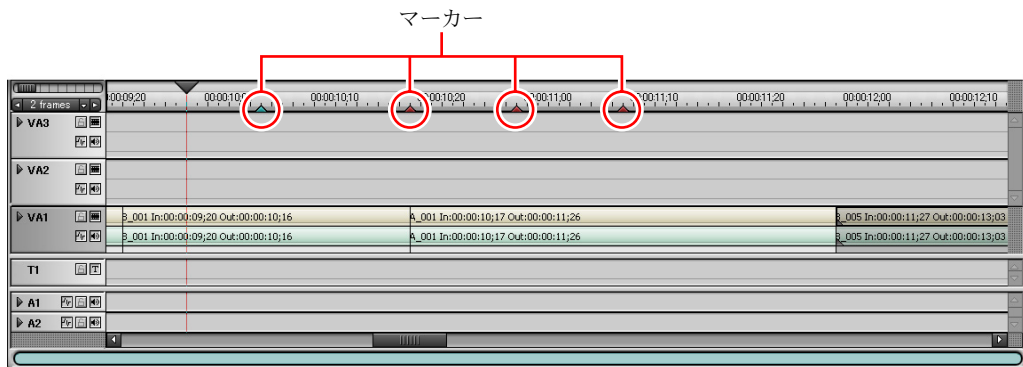


◆「Marker」パレット

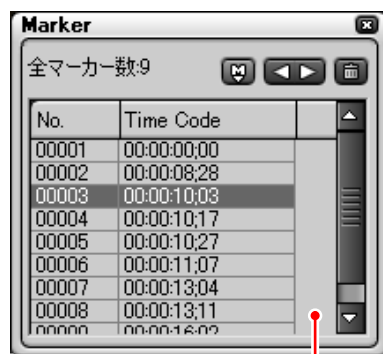
- 3 タイムラインクリップ上でマーカーを設定したい位置にタイムラインカーソルを置きます。

●タイムラインクリップをプレビューする●

- 4** マーカーボタンをクリックします。
タイムスケール上のタイムラインカーソルの位置にマーカーが設定されます。設定したマーカーのタイムコードが「Marker」パレットに表示されます。



- 5** 手順 3、4を繰り返して、別の位置にマーカーを設定します。



マーカーリスト

●タイムラインクリップをプレビューする●

不要なマーカーを削除するには

マーカーリストで不要なマーカーを選択し、以下のいずれからの操作を行います。

- 削除ボタンをクリックする
- 選択したマーカーを「Marker」パレットの外にドラッグする
- 選択したマーカーを削除ボタンの上にドラッグする
- Delete キーを押す

●マーカー位置にジャンプするには

ジャンプボタンをクリックするたびに、タイムラインカーソルがマーカー位置に移動します。◀をクリックすると逆方向に、▶をクリックすると正方向に移動します。

また、マーカーを選択してダブルクリックすると、選択したマーカーが設定されている位置にジャンプします。

●クリップ単位でジャンプするには

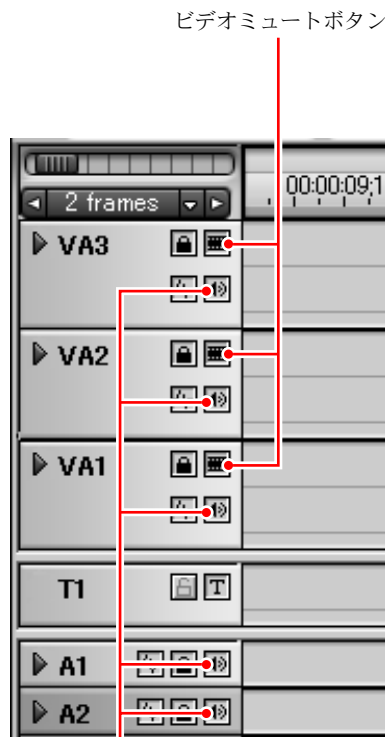
◀ EDIT ボタンをクリックすると、クリップの開始位置にタイムラインカーソルが移動します。EDIT ▶ ボタンをクリックすると、クリップの終了位置にタイムラインカーソルが移動します。

●タイムラインクリップをプレビューする●

特定の部分だけをプレビューする

特定のトラックだけをプレビューしたり、ビデオだけまたはオーディオだけをプレビューすることができます。

VAトラックとAトラックのトラックパネルには、ビデオミュートボタンとオーディオミュートボタンがあります。



オーディオミュートボタン

ビデオミュートボタンをクリックしてオンにすると、そのトラック上のビデオクリップは、タイムラインモニタに表示されません。オーディオミュートボタンをクリックしてオンにすると、そのトラック上のオーディオクリップは聞こえなくなります。

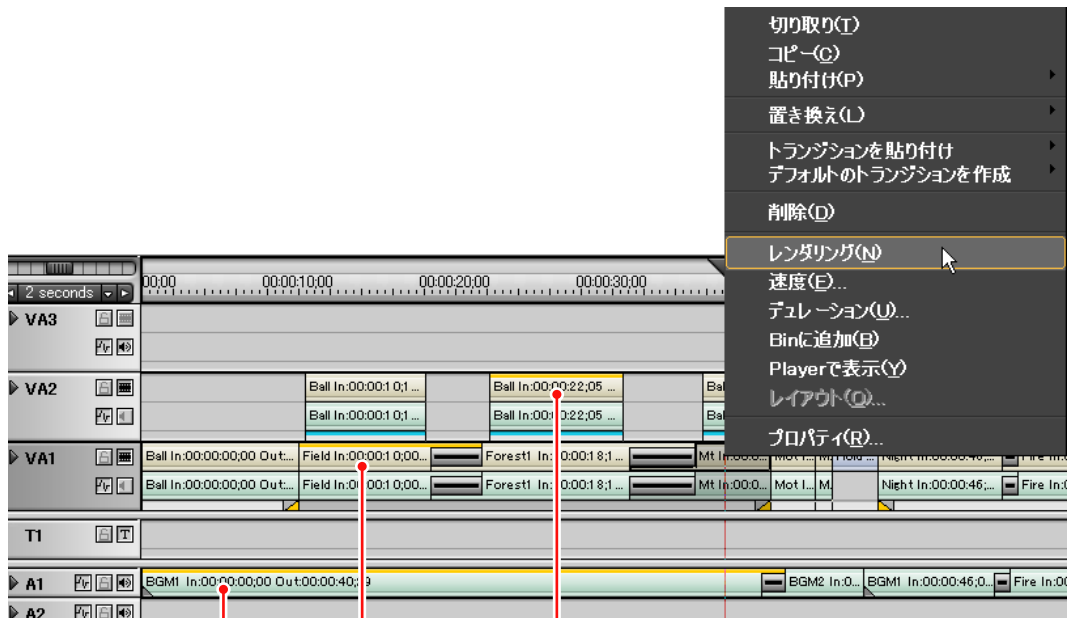
●タイムラインクリップをプレビューする●

クリップをレンダリングしたり再生速度を変更する

●クリップレンダリング

サイズの大きなクリップや、多数のエフェクトがかけられているクリップをスムーズに再生するために、クリップ単位でレンダリングを実行することができます。

レンダリングを実行するには、クリップを選択して右クリックし、表示されるポップアップメニューから、「レンダリング」を選択します。



レンダリングされたクリップ

●タイムラインクリップをプレビューする●

レンダリングが始まると、レンダリングの進行状況を示す下図のようなダイアログが表示されます。レンダリングが完了すると、クリップ上に黄色のラインが表示されます。

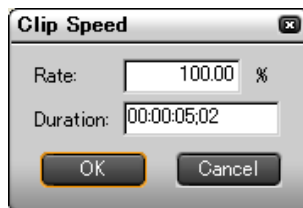


●ご注意

- レンダリング時に中間出力ファイルが生成されます。レンダリングを始める前にディスクスペースの残量が十分あることを確認してください。
- アルファ付き素材に対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- ミキサー部分をレンダリングすることはできません。

●クリップの速度変更

クリップごとに、再生速度を変更することができます。対象のクリップを選択して右クリックし、表示されるポップアップメニューから「速度」を選択します。「Clip Speed」ダイアログが表示されます。



元の速度に対する比率、またはデューレーションを指定します。数値を直接入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールを回します。

●プロジェクトを加工する●

プロジェクトを加工する

プロジェクトはクリップを挿入 / 削除したり、クリップの配列や長さを変えることにより加工することができます。

以前に作成したプロジェクトファイルを読み出すには

開くボタンをクリックします。

Windows の「ファイルを開く」ウィンドウが表示され、読み出したいファイルを選択することができます。

タイムラインの編集モードを変更する

プロジェクトを加工するときは、リップルモードのオン / オフや上書き / 挿入モード、トラックロックを設定して、あらかじめクリップの動作を制限しておきます。

リップルモードをオン / オフするには

あるトラック上でクリップを削除するときにリップルモードをオンにしておくと、削除されるクリップ以降のクリップが前へ順につめるときに、他のトラック上の連動するクリップも同様に前へつめます。

リップルモードをオンにするには、上書きモード / 挿入モード切り換えボタンを挿入モードにし、▼ (リスト) ボタンをクリックして、「リップルモード」にチェックを付けます。

●プロジェクトを加工する●

▶ VA1		Plane In:00:00:00:00 O...	Yokohama In:00:00:10:00 Out...	Tokyo1 In:00:00:22:10 Ou...
		Plane In:00:00:00:00 O...	Yokohama In:00:00:10:00 Out...	Tokyo1 In:00:00:22:10 Ou...
T1				
▶ A1				BGM1 In:00:00:22:13 Out0...



中央のクリップを削除すると...

▶ VA1		Plane In:00:00:00:00 O...	Tokyo1 In:00:00:10:00 Ou...
		Plane In:00:00:00:00 O...	Tokyo1 In:00:00:10:00 Ou...
T1			
▶ A1			BGM1 In:00:00:10:03 Out0...

挿入モードと上書きモードを切り換えるには

クリップを別のクリップ上に移動するときや、新規のクリップをトラック上に配置するときは、上書きモード / 挿入モード切り換えボタンをクリックして、クリップを挿入するか置き換えするかを選択できます。

ボタンが の場合：

上書きモードで配置します。クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、元のクリップを消去します。

ボタンが の場合：

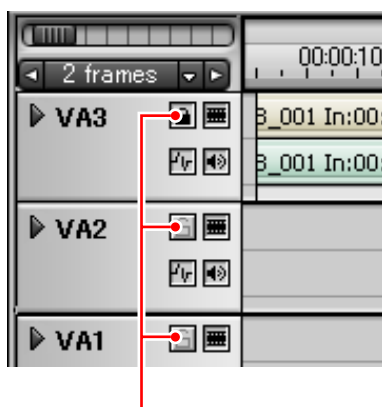
挿入モードで配置します。クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、元のクリップを後にずらします。

●プロジェクトを加工する●

トラックをロックするには

リップルモードをオンにして挿入モードを選択していると、あるトラック上でクリップの構成を変えたときに、他のトラック上のクリップも連動して長さが変わることがあります。

他のトラックからの影響を受けないようにするには、トラックパネルのトラックロックボタンをクリックしてオンにします。



トラックロックボタン

プロジェクトの構成を変える

クリップの順番を入れ替えたり、クリップを削除して、プロジェクトの構成を変更します。

また、クリップを分割して、クリップの一部を移動 / 削除することもできます。

●クリップを削除するには

上書き / 挿入モードとリップルモードのオン / オフ（挿入モード時）を設定して、次のいずれかを実行します。

- 削除したいクリップを選択して、削除ボタンをクリックします。
- 削除したいクリップを選択して、キーボードのDeleteボタンをクリックします。

●プロジェクトを加工する●

●クリップを移動するには

上書きモード / 挿入モードとリップルモードのオン / オフ (挿入モード時) を設定して、次のいずれかを実行します。

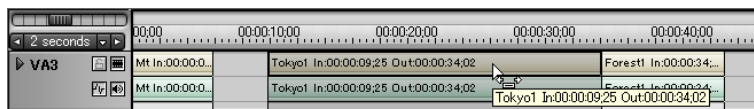
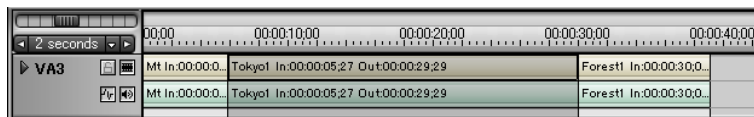
- クリップを選択し、移動したい位置にドラッグします。
- クリップを選択し、切り取りボタンをクリックして切り取ります。移動したい位置にタイムラインカーソルを置いて貼り付けボタンをクリックします。

上書きモード / 挿入モードの設定にかかわらず元のクリップを上書きするとき

クリップを選択し、切り取りボタンをクリックして切り取ります。移動したい位置にタイムラインカーソルを置き、貼り付けボタンのリストボタンをクリックして、「置き換え」を選択します。

クリップをまとめて移動するには (ローリング)

Shift キーを押したままクリップ内をドラッグします。
選択したクリップ以降のクリップが一斉に移動します。



●プロジェクトを加工する●

クリップの移動に関するご注意

あるクリップを移動しても、移動したクリップ以降のクリップは移動しません。

	Ball In:00:00:12;16 ...	Mt In:00:00:21;06 O...	Night In:00:00:30;00 Out...
	Ball In:00:00:12;16 ...	Mt In:00:00:21;06 O...	Night In:00:00:30;00 Out...



Ball In:00:00:12;16 ...		Night In:00:00:30;00 Out...	Mt In:00:00:...
Ball In:00:00:12;16 ...		Night In:00:00:30;00 Out...	Mt In:00:00:...

あるクリップを挿入モードで削除した場合は、削除したクリップ以降のクリップが連動して移動します。

	Ball In:00:00:12;16 ...	Mt In:00:00:21;06 O...	Night In:00:00:30;00 Out...
	Ball In:00:00:12;16 ...	Mt In:00:00:21;06 O...	Night In:00:00:30;00 Out...



	Ball In:00:00:12;16 ...	Night In:00:00:21;06 Out...
	Ball In:00:00:12;16 ...	Night In:00:00:21;06 Out...

●クリップを複製するには

上書きモード / 挿入モードを設定して、次のいずれかを実行します。

- クリップを選択してコピーボタンをクリックしてコピーします。追加したい位置にタイムラインカーソルを置いて貼り付けボタンをクリックします。
- クリップを選択して、キーボードの Ctrl キーを押したまま移動したい位置にドラッグします。

●プロジェクトを加工する●

上書きモード / 挿入モードの設定にかかわらず元のクリップを上書きするとき

クリップを選択し、コピーボタンをクリックしてコピーします。移動したい位置にタイムラインカーソルを置き、貼り付けボタンのリストボタンをクリックして、「置き換え」を選択します。

複製時にエフェクトやオーディオ設定を削除したいときは

クリップを選択し、コピーボタンをクリックしてコピーします。移動したい位置にタイムラインカーソルを置き、貼り付けボタンのリストボタンをクリックして、「クリップのみ貼り付け」を選択します。

トラック上で設定したエフェクトやオーディオ設定が解除され、元のクリップの状態で複製されます。

●新規のクリップを追加するには

上書きモード / 挿入モードを設定して、次のいずれかを実行します。

- クリップを追加したい位置にタイムラインカーソルを置いて、ソースモニターでクリップを設定します (63 ページ参照)。
- ピンウィンドウのクリップをトラックにドラッグします (72 ページ参照)。

スナップ機能を使うには

スナップ機能を使うと、タイムラインカーソル位置やクリップの終了位置に別のクリップを近づけると、自動的にクリップが配置されます。

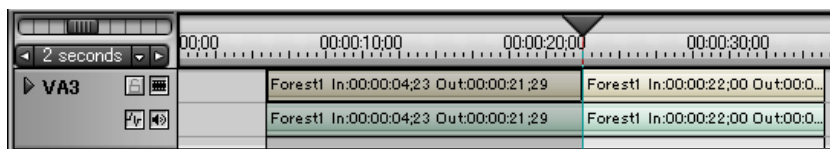
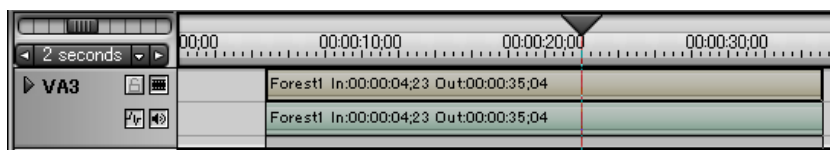
「編集設定」ダイアログの「タイムライン」タブを表示し (34 ページ参照)、「イベントにスナップする」にチェックを付けます。スナップ機能を同じトラック内でのみ使用するか、全トラックで使用するかを選択します。

●プロジェクトを加工する●

●クリップを分割して一部を移動 / 削除するには

クリップの一部だけを移動 / 削除したいときは、クリップを分割します。クリップを選択し、クリップを分割したい位置にタイムラインカーソルを置いて、クリップの分割ボタンをクリックします。

クリップが2つに分割され、それぞれ移動 / 削除することができます。



新しく作成されたクリップをピンウィンドウに収納するには

クリップを選択してピンウィンドウにドラッグします。分割前のクリップとは別に、分割されたクリップが、ピンウィンドウに収納されます。

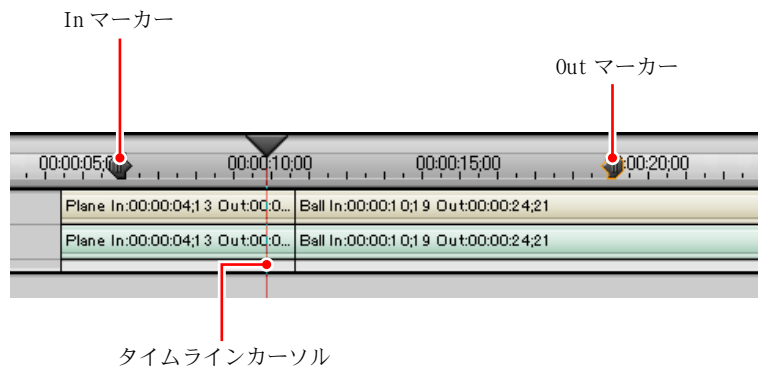
●プロジェクトを加工する●

タイムラインクリップの長さを変更する（トリミングする）

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

タイムラインクリップに In 点 /Out 点を設定するには

タイムラインクリップ上に In 点、Out 点を指定して必要な範囲を指定します。In 点 /Out 点は、タイムラインカーソルとタイムラインモニタの V-IN/V-OUT ボタンを使って設定します。



- 1** タイムラインカーソルを In 点に設定したい位置にドラッグして V-IN ボタンをクリックします。
タイムラインカーソル位置に In マーカーが表示されます。
- 2** タイムラインカーソルを Out 点に設定したい位置にドラッグして V-OUT ボタンをクリックします。
タイムラインカーソル位置に Out マーカーが表示されます。

タイムラインモニタのポジションバーを使用して、In 点、Out 点を設定することもできます。

●プロジェクトを加工する●

参照

ポジションバーを使って In 点、Out 点を設定する方法は、ソースデータ上に In 点、Out 点を設定する方法と同様です。54 ページの「In 点 /Out 点を設定する」をご覧ください。

In 点、Out 点間を再生するには

ループ再生ボタンをクリックすると、In 点、Out 点間が繰り返し再生されます。In 点の位置を頭出しするには、V-IN ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示し、「In 点に移動」をクリックします。Out 点の位置を頭出しするには、V-OUT ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示し、「OUT 点に移動」をクリックします。

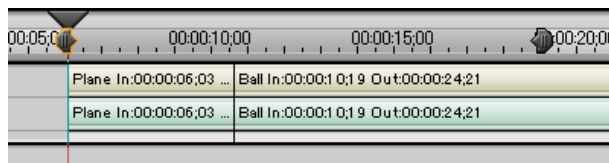
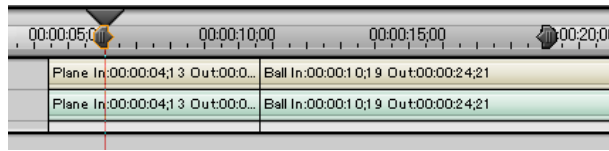
In 点、Out 点を削除するには

In 点を削除するには、V-IN ボタンの▼（リスト）ボタンをクリックしてリストを表示し、「In 点を削除」をクリックします。Out 点を削除するには、V-OUT ボタンのリストボタンをクリックしてリストを表示し、「OUT 点を削除」をクリックします。

● In 点、Out 点間をトリミングするには

タイムラインクリップの開始位置を In 点の位置までドラッグし、タイムラインクリップの終了位置を Out 点の位置までドラッグします。

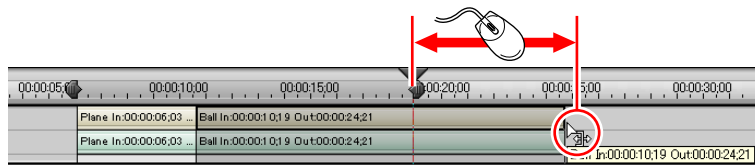
●プロジェクトを加工する●



●クリップをトリミングするには

クリップの開始位置または終了位置にポインタを当てると、ポインタの形が変わります。その状態で開始位置または終了位置をドラッグします。

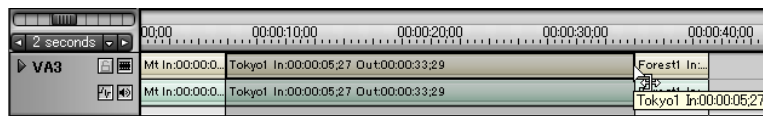
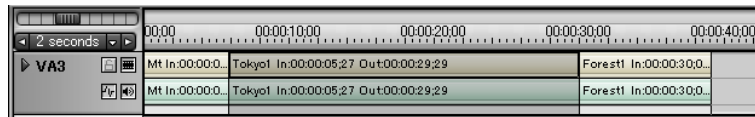
トリミング中は、クリップの開始位置、終了位置の画像をプレビューすることができます。In 点の画像がタイムラインモニタに、Out 点の画像がソースモニタに表示されます。



クリップの長さはソースデータの範囲内で変更できます。クリップの開始位置がソースデータの開始位置と一致すると、クリップの左下隅に三角形が表示されます。また、クリップの終了位置がソースデータの終了位置と一致すると、クリップの右上隅に白い三角形が表示されます。

●プロジェクトを加工する●

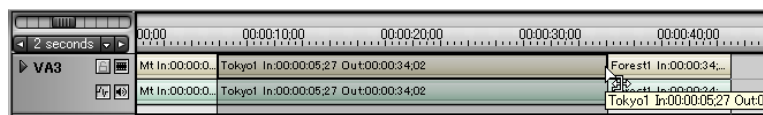
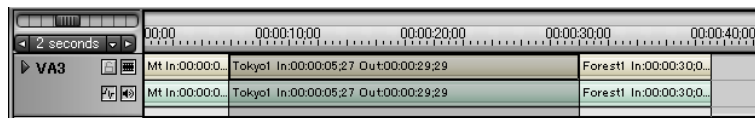
上書きモードでトリミングした場合



中央のクリップを伸ばすと後ろに続くクリップが縮み、全体の長さは変わりません。

中央のクリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。

挿入モードでトリミングした場合



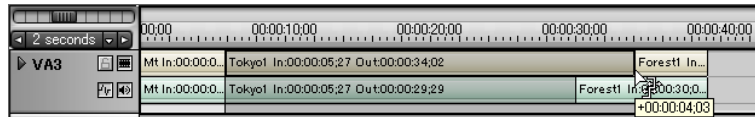
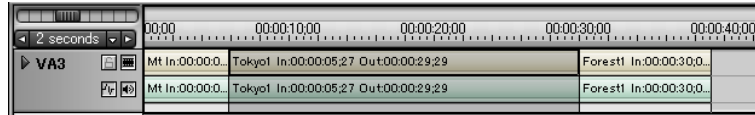
中央のクリップを伸ばすと後ろに続くクリップが後にずれます。

中央のクリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。

●プロジェクトを加工する●

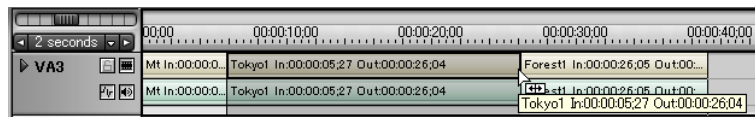
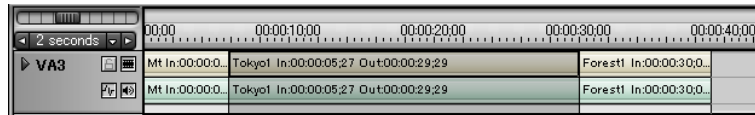
**ビデオクリップまたはオーディオクリップだけをトリミングするには
(スプリットトリム)**

Ctrl キーを押したままクリップの端をドラッグします。

**隣り合うクリップの開始位置と終了位置を同時に変更するには
(スライドトリム)**

Alt キーを押したままクリップの継ぎ目をドラッグします。

上書きモード / 挿入モードの設定にかかわらず、上書きモードでトリミングした場合と同じ結果になります。

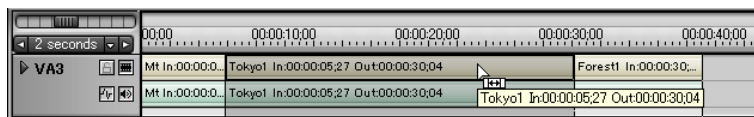
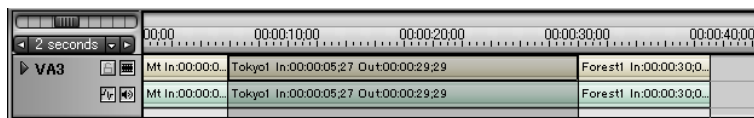


●プロジェクトを加工する●

クリップの開始位置、終了位置を同時に変更するには (スリップトリム)

Alt キーを押したままクリップ内をドラッグします。

クリップのデュレーションを変えずに、開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



変更されたクリップをピンウィンドウに収納するには

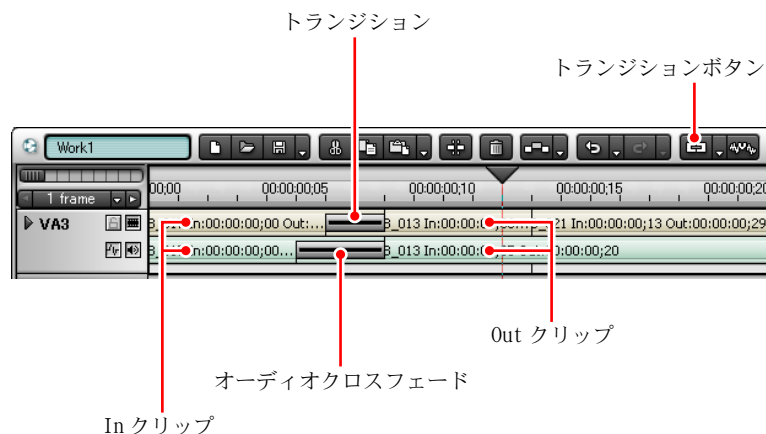
クリップを選択してピンウィンドウにドラッグします。変更前のクリップと別に、変更されたクリップが、ピンウィンドウに収納されます。

●プロジェクトを加工する●

デフォルトのトランジション / オーディオクロスフェードを設定する

ビデオクリップの継ぎ目に「トランジション」(クリップトランジション)を設定すると、場面を徐々に切り換えることができます。また、オーディオクリップの継ぎ目に「オーディオクロスフェード」を設定すると、BGMをなめらかに切り換えることができます。

先頭のクリップや最後のクリップにトランジションエフェクトを設定して、プロジェクトの導入部やエンディングに変化を付けることもできます。



連続したクリップのいずれかを選択して、トランジションボタンの▼(リスト)ボタンをクリックします。

「In 側」を選択すると、選択したクリップ (In クリップ) の開始位置と前のクリップ (Out クリップ) の終了位置の間にトランジションが設定されます。「Out 側」を選択すると、選択したクリップ (Out クリップ) の終了位置と次のクリップ (In クリップ) の開始位置の間にトランジションまたはオーディオクロスフェードが設定されます。

 参照

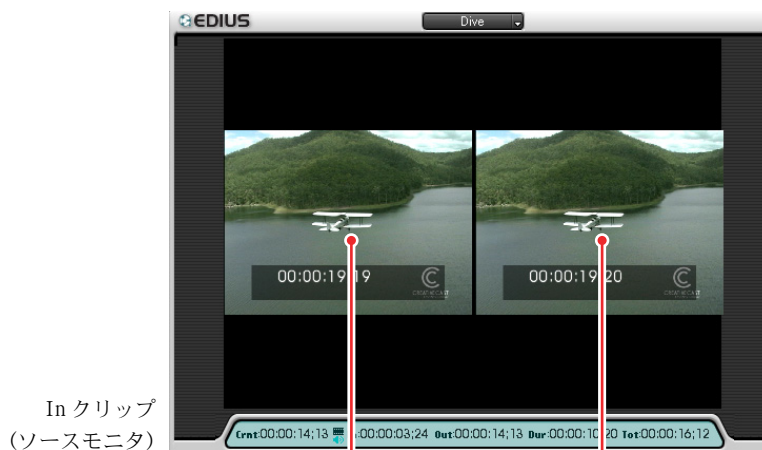
トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトを変更したり、タイムラインクリップの先頭または最後の位置にトランジションエフェクトを設定する方法については、130 ページの「トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトを使用するには」をご覧ください。

●プロジェクトを加工する●

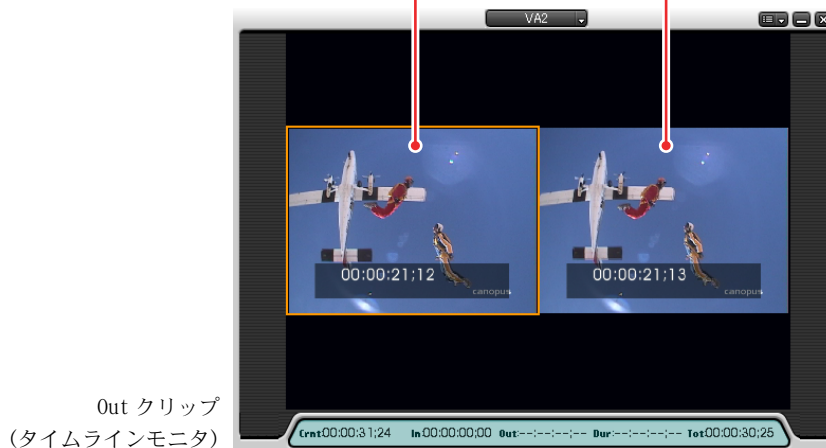
●トランジション / オーディオクロスフェードの 長さを変えるには

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

トランジションをドラッグすると、タイムラインモニタ画面にトランジションをはさむ2つのクリップが同時に再生されます。シーンが切り換わる様子を確認しながらトランジションの長さを調整することができます。



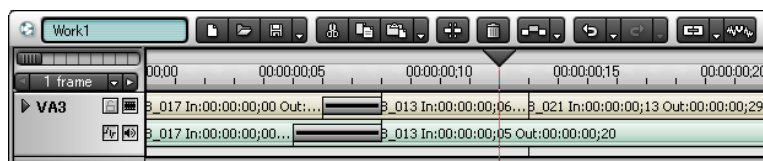
トランジション開始フレーム トランジション終了フレーム



●プロジェクトを加工する●**タイムラインクリップの全長を固定するには**

「編集設定」ダイアログの「タイムライン」タブを表示し（34 ページ参照）、「トランジション / クロスフェード挿入時にクリップを伸ばす」にチェックを付けます。

トランジション部で左右のクリップをそれぞれ伸ばして重ね合わせるため、2つのクリップを合わせた長さが変わりません。



●プロジェクトを加工する●

操作を元に戻す / やり直す

タイムラインウィンドウ内での操作は、すべて元に戻したり、やり直すことができます。

●実行した操作を元に戻すには

元に戻すボタンをクリックすると実行した操作が元に戻ります。
元に戻すボタンのリストボタンをクリックすると、実行した操作の履歴リストが表示され、元に戻したい操作を選択することができます。

●取り消した操作をやり直すには

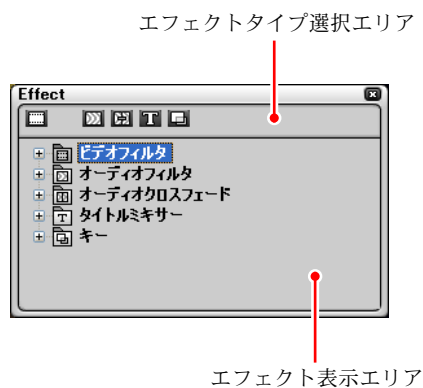
やり直しボタンをクリックすると元に戻した操作が再度実行されます。
やり直しボタンのリストボタンをクリックすると、元に戻した操作の履歴リストが表示され、やり直したい操作を選択することができます。

クリップにエフェクトを付ける

ビデオ / オーディオフィルタを使用して、ビデオやオーディオに特殊効果を付けたり、色合いを調整することができます。ビデオ / オーディオフィルタ以外のエフェクトとしては、トランジション (130 ページ参照) やオーディオクロスフェード (130 ページ参照)、タイトルミキサー (131 ページ参照) があります。また、キーの作成にもエフェクトを使用します (131 ページ参照)。エフェクトを選択するには、「Effect」パレットを表示します。

ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使用する

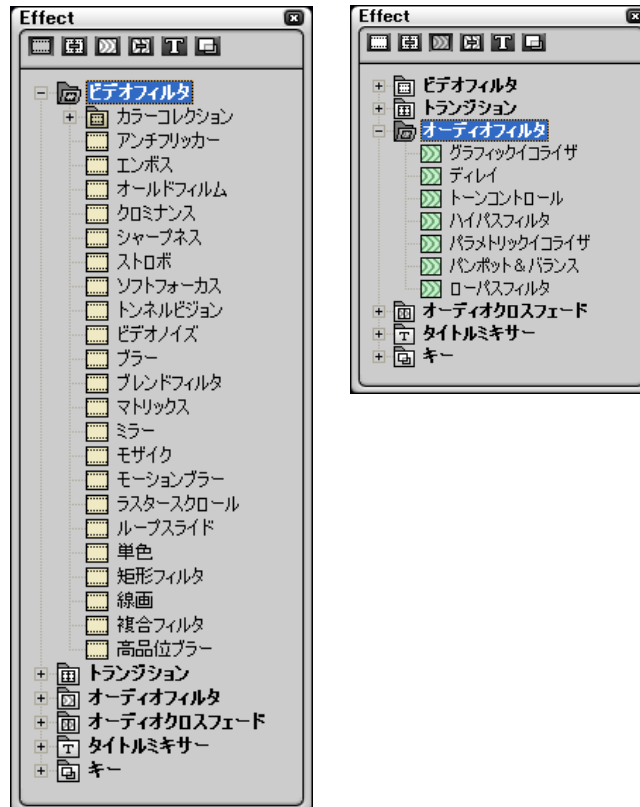
- 1 タイムラインウィンドウのパレットボタンをクリックしてリストを表示します。
- 2 「Effect パレット」をクリックします。
「すべてのパレットを表示」をクリックして表示することもできます。



◆「Effect」パレット

●クリップにエフェクトを付ける●

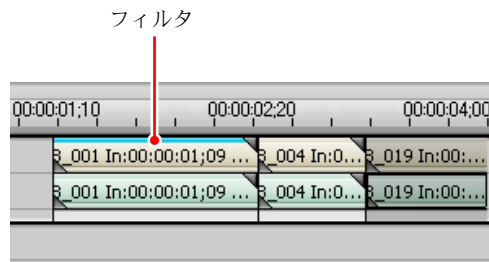
- 3 エフェクトタイプ選択エリアまたはエフェクト表示エリアで、使用したいビデオフィルタまたはオーディオフィルタのアイコンをクリックします。エフェクト表示エリアに選択したフィルタのリストが表示されます。



●クリップにエフェクトを付ける●

- 4** リストから使用したいフィルタを選択してクリップ上にドラッグします。1つのクリップ上に、使用したいフィルタをいくつでもドラッグすることができます。

フィルタを適用したクリップには水色のラインが表示されます。



「Effect」パレットを閉じるには

「閉じる」ボタンをクリックします。

「すべてのパレットを隠す」をクリックして閉じることもできます。

●クリップにエフェクトを付ける●

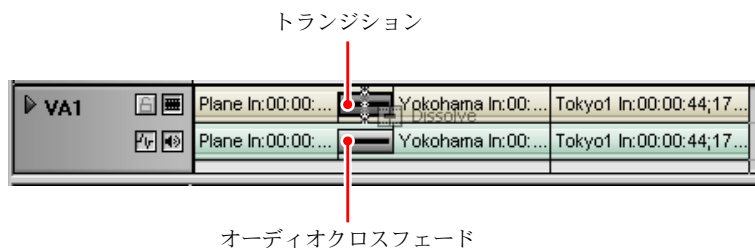
ビデオフィルタ / オーディオフィルタ以外のエフェクトを使用する

●トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトを使用するには

トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトも、「ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使用する」(127 ページ参照)と同様の手順で、使用するエフェクトを選択することができます。

「Effect」パレットで選択したトランジションまたはオーディオクロスフェードのエフェクトを、クリップの継ぎ目にドラッグします。

トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトを変更するときは、トラック上のトランジション / オーディオクロスフェードに別のエフェクトをドラッグします。



クリップの開始位置または終了位置にトランジション (トラックトランジション) を設定するには、クリップの下にあるグレーのエリア (ミキサー) にエフェクトをドラッグします。クリップの In 側、Out 側それぞれにエフェクトを付けることができます。



●クリップにエフェクトを付ける●



参照

デフォルトのトランジション / オーディオクロスフェードを設定する方法については、123 ページをご覧ください。

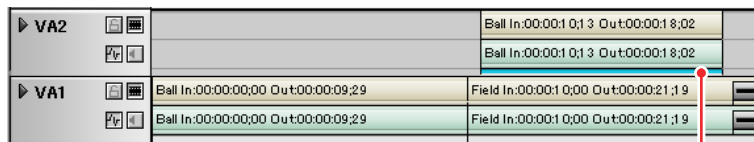
●タイトルミキサー / キーを使用するには

タイトルミキサーやキーも、「ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使用する」(127 ページ参照)と同様の手順で、使用するエフェクトを選択することができます。

「Effect」パレットで選択したタイトルミキサー / キーのエフェクトを、クリップの下にあるミキサー部分にドラッグします。



タイトルミキサーのエフェクト



キーのエフェクト

●クリップにエフェクトを付ける●

●トランスペアレンシー（透過）を設定する

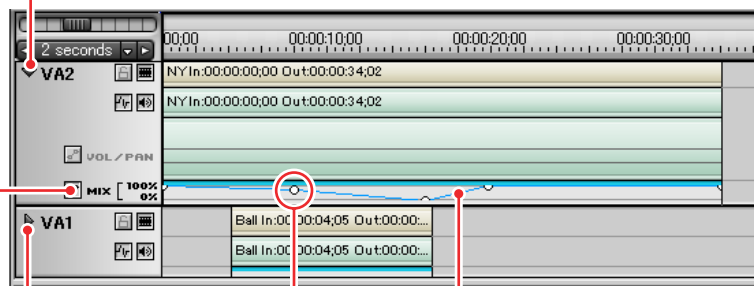
トランスペアレンシーを設定して、2つの映像を重ねることができます。重ね合わせる映像の一方または両方のトランスペアレンシーレベル（透過率）を調整します。



トランスペアレンシーを調整したいクリップを含むトラックのトラック拡張ボタンをクリックします。トラックを拡張すると、トラック拡張ボタンはトラック縮小ボタンに変わります。

MIX ボタン

トラック縮小ボタン



トラック拡張ボタン

キー

トランスペアレンシーライン

「MIX（ミックス）」ボタンをクリックすると、トランスペアレンシーラインが表示されます。ライン上をクリックしてキーを表示し、上下にドラッグしてトランスペアレンシーレベルを調節します。

●クリップにエフェクトを付ける●

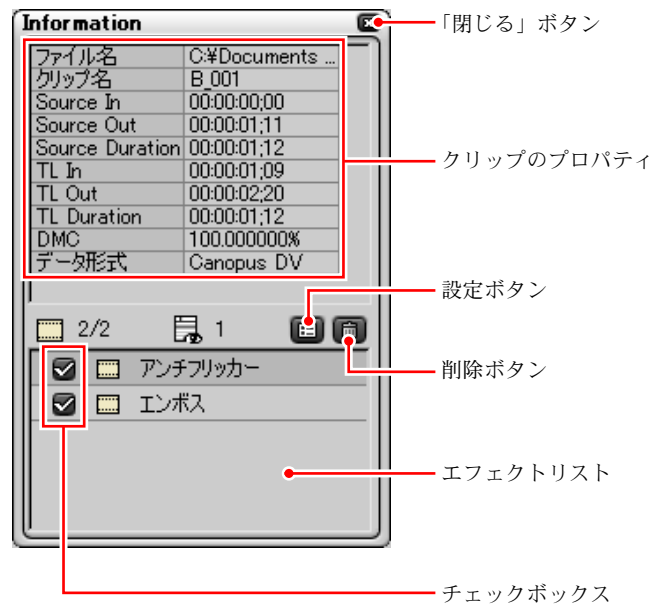
使用しているエフェクトを確認 / 調整する

クリップやトランジションを選択すると、「Information」パレットに、クリップやトランジションのプロパティと、適用されているエフェクトのリストが表示されます。

「Information」パレットでは、ビデオ / オーディオフィルタの有効 / 無効を切り換えたり、使用しないエフェクトをリストから削除したり、エフェクトのパラメータを変更する設定ダイアログを開くこともできます。

●「Information」パレットを表示するには

- 1 タイムラインウィンドウのパレットボタンをクリックしてリストを表示します。
- 2 「Information Palette」をクリックします。
「すべてのパレットを表示」をクリックして表示することもできます。



エフェクトリストに現在選択されているエフェクトが表示されます。

●クリップにエフェクトを付ける●

「Information」パレットを閉じるには

「閉じる」ボタンをクリックします。

「すべてのパレットを隠す」をクリックして閉じることもできます。

●ビデオ / オーディオフィルタの有効 / 無効を切り換えるには

ビデオフィルタとオーディオフィルタは一時的に効果を無効にすることができます。無効にするときは、フィルタ名の前にあるチェックボックスをクリックしてチェックを外します。再度有効にするには、チェックボックスをクリックしてチェックを付けます。

また、次の方法により有効 / 無効を切り換えることもできます。

- フィルタを選択してスペースキーを押す。
- フィルタを右クリックして、ポップアップメニューから「有効 / 無効の切り替え」を選択する。

●エフェクトリストからエフェクトを削除するには

削除したいエフェクトを選択して、以下のいずれかの操作を行います。

- 削除ボタンをクリックする。
- 削除ボタンの上にドラッグする。
- ドラッグして「Information」パレットの外に出す。
- Delete キーを押す。
- 右クリックして、ポップアップメニューから「削除」を選択する。

●エフェクトのパラメータを設定するには

エフェクトを選択して設定ボタンをクリックすると、設定ダイアログが表示されます。エフェクト名をダブルクリックして設定ダイアログを表示することもできます。

●クリップにエフェクトを付ける●



◆ 設定ダイアログの例（オールドフィルム）

パラメータを設定し、設定をタイムラインクリップに反映するときは「OK」をクリックします。設定を破棄するときは「キャンセル」をクリックします。

💡 参照

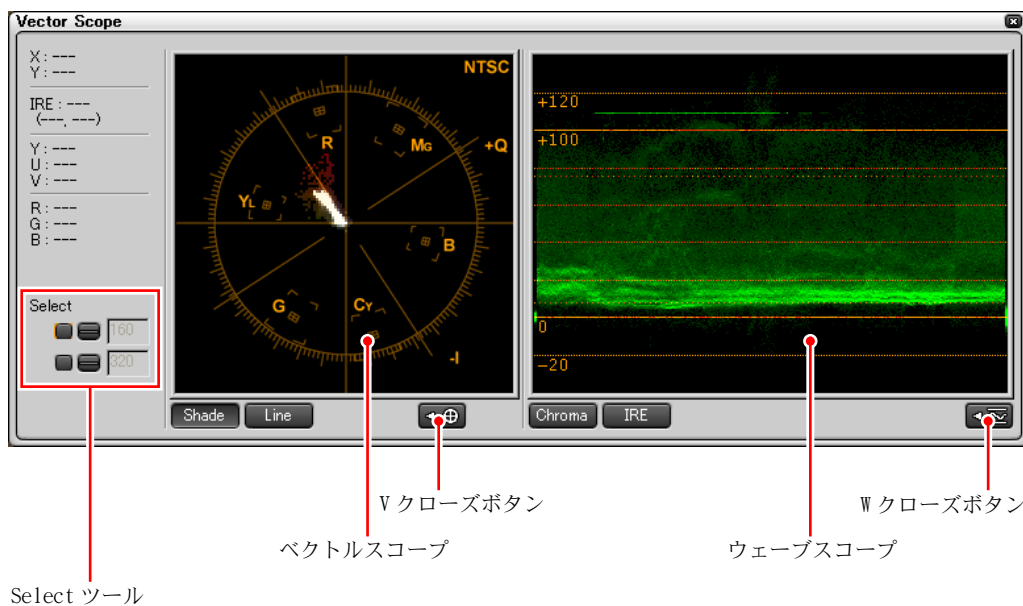
各エフェクトの特長と設定ダイアログについては、「付録」をご覧ください。

●クリップにエフェクトを付ける●

●ベクトルスコープやウェーブフォームを使うには

ベクトルスコープやウェーブフォームを表示して、タイムラインモニタに表示されている画像のカラーデータを確認するには、タイムラインウィンドウのベクトルスコープ/ウェーブフォームボタンをクリックします。

「Vector Scope (ベクトルスコープ)」ダイアログが表示されます。

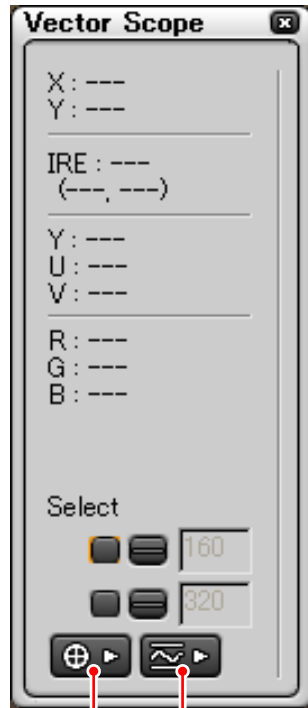


◆「Vector Scope」ダイアログ (最大化時)

「Vector Scope」ダイアログはサイズを拡大/縮小することができます。最大時にはパラメータと、ベクトルスコープ、ウェーブフォームがすべて表示されます。V クローズボタンをクリックすると、「Vector Scope」ダイアログが縮小してベクトルスコープが隠れます。W クローズボタンをクリックすると、「Vector Scope」ダイアログが縮小してウェーブフォームが隠れます。

両方とも表示しないでパラメータと Select (選択) ツールのみ表示することもできます。

●クリップにエフェクトを付ける●



W オープンボタン

V オープンボタン

◆ ダイアログ縮小時

カラーデータとして、スクリーン上の座標 (X, Y) と、YUV、IRE、RGB の値が表示されます。

ベクトルスコープを表示するには、V オープンボタンをクリックします。ウェーブフォームを表示するには W オープンボタンをクリックします。

ベクトルスコープの表示を切り換えるには

ベクトルスコープはタイムラインモニタに表示されている画像のカラー分布を表示します。「Shade (シェード)」ボタンをクリックするとドット表示になります。「Line (ライン)」ボタンをクリックするとドット間がラインで接続されます。

●クリップにエフェクトを付ける●

ウェーブフォームの表示を切り換えるには

ウェーブフォームはタイムラインモニタに表示されている画像の彩度と輝度のレベルを表示します。「Chroma」ボタンをクリックすると彩度が表示されます。「IRE」ボタンをクリックすると輝度が表示されます。

特定の位置のベクトルスコープ / ウェーブフォーム表示を保存するには

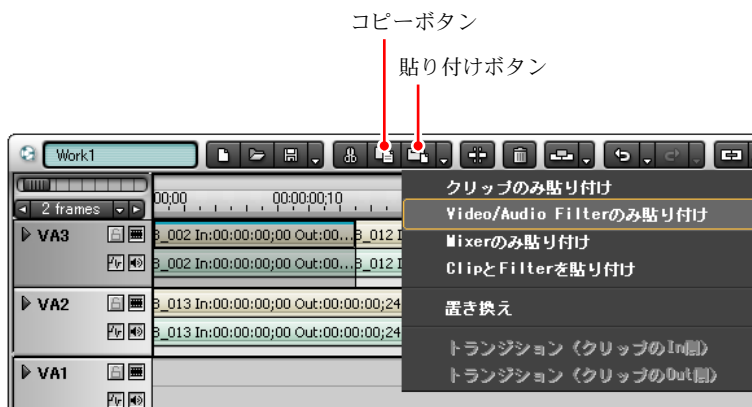
Select ツールを利用します。

Select ツールのチェックボタンをクリックしてチェックを付けます。「-」ボタンをクリックして、タイムラインモニタのスクリーン上をドラッグし、任意の位置でクリックします。ボックスにその位置の Y 座標が表示され、ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が、その位置のカラーデータに固定されます。「-」ボタンを使わないで、ボックスに直接 Y 座標を入力することもできます。チェックボタンのチェックを外しても、再度チェックを付けると直前に表示したベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が再現されます。

●クリップにエフェクトを付ける●

フィルタをコピーする

あるクリップに使用されているフィルタをコピーして、フィルタの設定をそのまま利用することができます。



- 1 クリップを選択し、コピーボタンをクリックしてコピーします。
- 2 フィルタをコピーしたいクリップ上にタイムラインカーソルを置きます。
- 3 貼り付けボタンのリストボタンをクリックしてリストを表示します。
- 4 「Video/Audio Filter のみ貼り付け」を選択します。
タイムラインカーソル位置にあるクリップに、コピーしたフィルタが適用されます。

●タイトルを作成する●

タイトルを作成する

Tトラック上に、ICGファイルから作成されたタイトルクリップを配置すると、VAトラック上の同じ位置にあるビデオクリップの映像に、タイトル（文字表示）を出すことができます。

タイトルの位置を調整するときは、「LAYOUTER」ダイアログを使用します。
(142ページ参照)



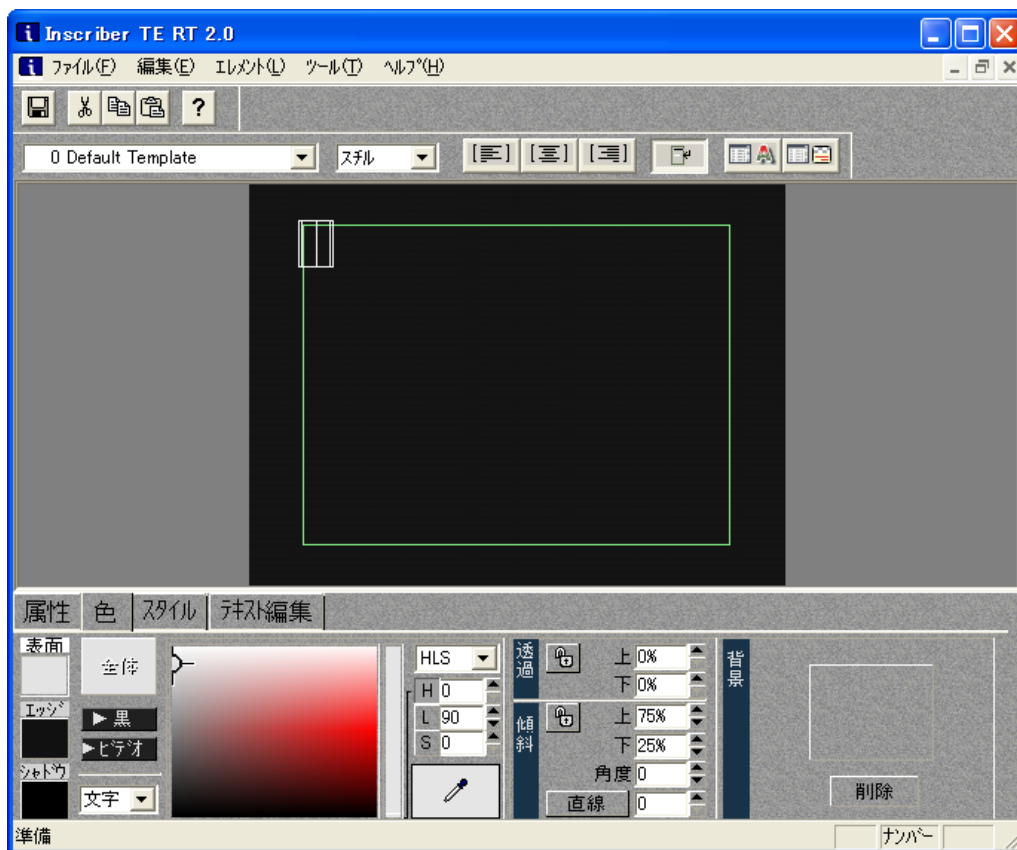
タイトル

◆ タイトルの例

ICGファイルが用意されていない場合は、タイトラー（TitleExpress）を起動して作成します。

タイトラーを起動するには、ピンウィンドウで、タイトル作成ボタンをクリックします。

●タイトルを作成する●



◆ タイトラー (TitleExpress)

 参照

- タイトルミキサーを使用してタイトルにエフェクトを付ける方法については、131 ページの「タイトルミキサー / キーを使用するには」をご覧ください。タイトルミキサーの種類については、「付録」の 223 ページにある「タイトルミキサー」をご覧ください。
- タイトラーの操作については、TitleExpress のマニュアルを参照してください。

●タイトルを作成する●

●タイトルの位置を調整するには

LAYOUTER を使って、挿入したタイトルの位置を調整することができます。

タイトルクリップ上を右クリックして、表示されるポップアップメニューから、「レイアウト」を選択すると、「LAYOUTER」ダイアログが表示されます。



「LAYOUTER」ダイアログ内でタイトルをドラッグし、位置を変更することができます。必要ならチェックボックスをクリックして、オーバースキャンエリアやタイトルセーフエリアを表示することができます。

センター合わせ / コーナー合わせボタンや、X/Y ボックス、水平位置合わせボタン、垂直位置合わせボタンを使うときは、位置合わせの基準となるベーシックエリアを選択します。

タイトルの位置を設定したら、「OK」をクリックして「LAYOUTER」ダイアログを閉じます。

オーディオを編集する

Aトラック上にオーディオクリップを配置する方法や、オーディオクリップのパラメータ設定、ボイスオーバーについて説明します。

参照

オーディオフィルタを使用してオーディオにエフェクトを付ける方法については、127ページの「ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使用する」をご覧ください。各オーディオフィルタの特長とパラメータについては、「付録」の214ページにある「オーディオフィルタ」をご覧ください。

Aトラック上にオーディオクリップを配置する

Aトラック上にオーディオクリップを配置するには、次の方法があります。

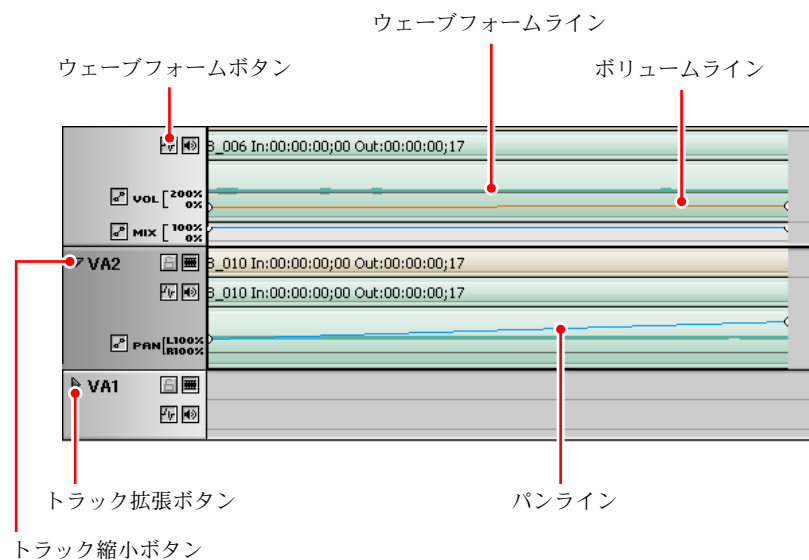
- VAトラック上のビデオクリップとオーディオクリップを、Aトラック上にドラッグします。
- VAトラック上のビデオクリップとオーディオクリップを、切り取りまたはコピーして、Aトラック上に貼り付けます。(ビデオクリップは消えます。)
- ビンウィンドウ内にあるオーディオクリップ / AVIクリップを、オーディオトラックにドラッグします。
- ボイスオーバー機能を使用します (147ページの「ボイスオーバーによりオーディオクリップを追加する」参照)。

●オーディオを編集する●

オーディオクリップのパラメータを設定する

オーディオクリップ上には、ボリウムの変化を示すボリウムラインと、パンの変化を示すパンラインが表示されています。

オーディオフィルタを利用して、オーディオクリップにエフェクトを付けるときには、ウェーブフォームを表示してエフェクトの効果を確認できます。



ウェーブフォームを表示するには

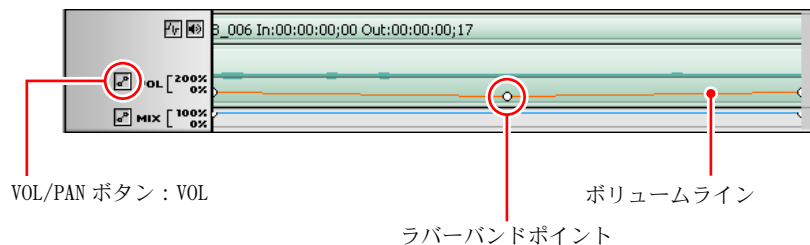
ウェーブフォームボタンをクリックしてオンにします。再度クリックするとオフにすると非表示になります。

●ボリウムとパンを設定するには

ボリウムとパンを設定するには、トラック拡張ボタンをクリックしてトラックを拡張します。トラックが拡張されると、トラック拡張ボタンはトラック縮小ボタンになります。

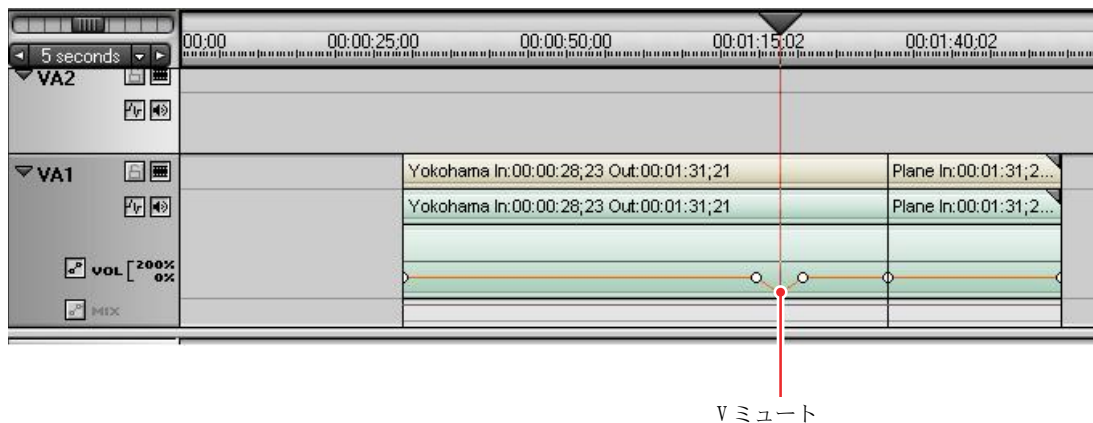
●オーディオを編集する●

ボリュームを設定するには



VOL/PAN ボタンをクリックして「VOL」を表示します。
 ボリュームラインをクリックすると、クリックした位置にラバーバンドポイントが表示されます。クリックするたびにラバーバンドポイントが追加されます。ラバーバンドポイントを上下左右にドラッグしてボリュームラインの形を変えることにより、ボリュームを設定します。
 ボリュームを微調整したい場合は、Shift キーを押しながらラバーバンドポイントをドラッグします。

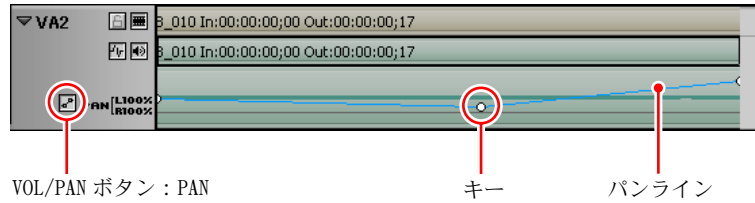
V ミュートを設定するには



V ミュートボタンをクリックすると、タイムラインカーソル位置のボリュームレベルが0（ミュート）となるようにボリュームを低下させ、ボリュームが0になるまでの時間と同時間で元のボリュームレベルまで戻る効果を設定することができます。V ミュートの継続時間（ボリューム変化の開始点から終了点までの時間）は、「編集設定」ダイアログの「トランジション」タブで設定することができます（36 ページ参照）。

●オーディオを編集する●

パンを設定するには



VOL/PAN ボタンをクリックして「PAN」を表示します。

パンラインをクリックすると、クリックした位置にキーが表示されます。クリックするたびにキーが追加されます。キーを上下左右にドラッグしてパンラインの形を変えることにより、パンを設定します。

パンを微調整したい場合は、Shift キーを押しながらキーをドラッグします。

●オーディオを編集する●

ボイスオーバーによりオーディオクリップを追加する

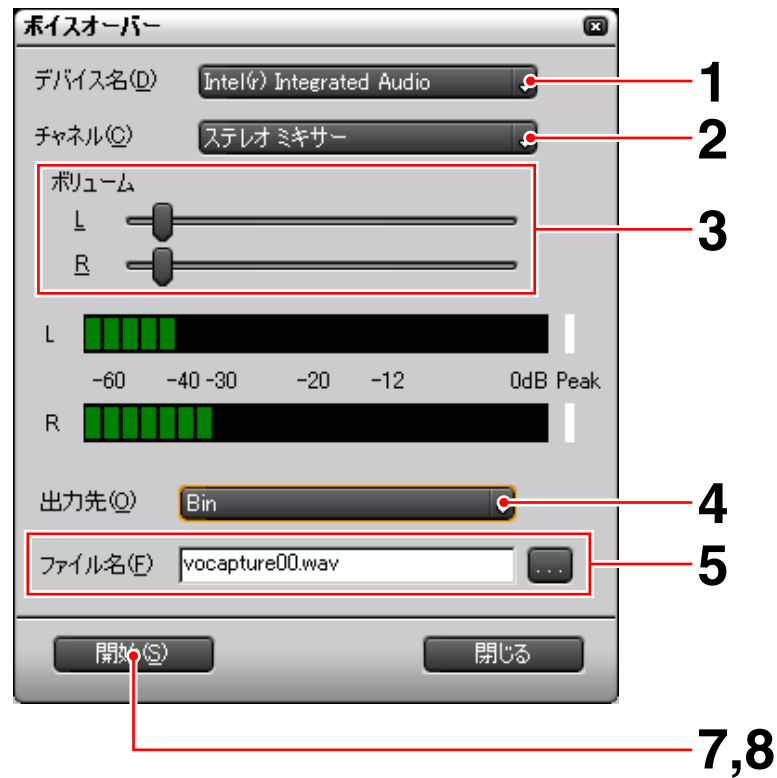
ボイスオーバーは、タイムラインクリップをプレビューしながら、ナレーションや効果音などを追加する機能です。

「ボイスオーバー」ダイアログで操作します。

「ボイスオーバー」ダイアログを表示するには

ボイスオーバーボタンをクリックします。

以下の手順でオーディオクリップを追加します。



◆「ボイスオーバー」ダイアログ

●オーディオを編集する●

- 1 「デバイス名」 ボタンをクリックしてリストを表示し、ボイスオーバーを実行するデバイスを選択します。
- 2 「チャンネル」 ボタンをクリックしてリストを表示し、追加するオーディオのソースを選択します。
選択したソースに応じて、「ボイスオーバー」ダイアログの状態が変わります。モノラルのソース（モノラルミキサー、マイク、電話線）を選択した場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。

ボリュームが 0dB を超えたときは（デジタルクリップ）
レベルメーター右側の白いラインが赤に変わります。レベルをリセットするには、赤のラインをクリックします。
- 3 「ボリューム」 スライダで、ソースデータのボリュームを設定します。
- 4 「出力先」 ボタンをクリックしてリストを表示し、「Track」 を選択します。
オーディオクリップを作成しないでピンにオーディオクリップを作成するには「Bin」 を選択します。
- 5 選択したソースから作成されるオーディオソースデータのファイル名を、保存先のパス名も含めて指定します。「...」 ボタンをクリックして、「名前を付けて保存」ダイアログを表示し、保存先とファイル名を設定することもできます。
- 6 作成されるオーディオクリップを配置する A トラックを選択します。
- 7 ソースを準備して（必要なら頭出しして）、「開始」 ボタンをクリックします。「開始」 ボタンが「停止」 ボタンに変わり、タイムラインクリップの再生が始まります。同時にオーディオソースデータの作成が始まります。
- 8 「停止」 ボタンをクリックして、タイムラインクリップの再生とオーディオデータの作成を停止します。
選択した A トラックにオーディオクリップが配置され、オーディオソースデータが保存されます。
手順 4 で「Bin」 を選択した場合は、オーディオクリップは A トラックに配置されず、ピンウィンドウにオーディオクリップが作成されます。

●プロジェクトを出力する●

プロジェクトを出力する

完成したプロジェクトは、まずプロジェクトファイル（EPJ ファイル）として保存します（74 ページ参照）。

次に、形式を変えて保存したり、テープに記録します。

出力設定を確認 / 変更する

モニタウィンドウの設定メニューで、「ハードウェア設定...」を選択します（28 ページ参照）。

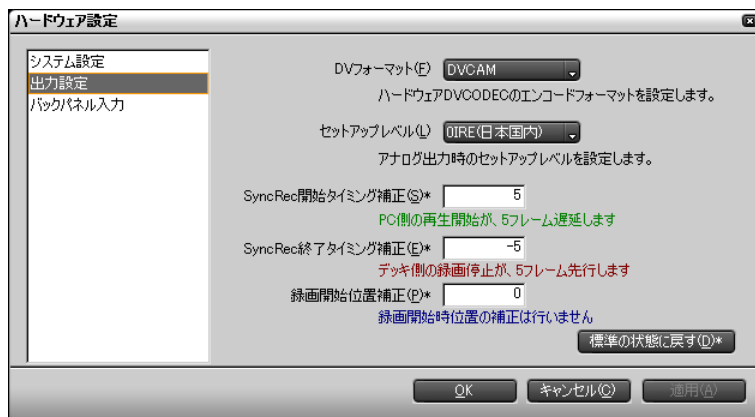
「ハードウェア設定」ダイアログが表示され、出力設定を確認 / 変更することができます。

● ご注意

「ハードウェア設定」ダイアログは、ご使用になっているハードウェアに応じて設定内容が異なります。

●プロジェクトを出力する●

●DVStorm または DVStorm + StormBay 使用時

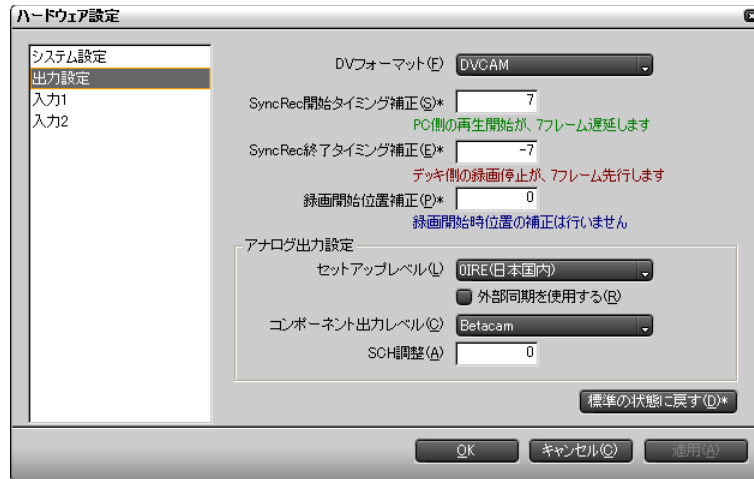


◆ DVStorm 使用時の例

DV 出力の「DV フォーマット」とアナログ出力の「セットアップレベル」（「システム設定」の「ビデオスタンダード」が NTSC の場合）を選択します。テープに出力する場合は、「SyncRec 開始タイミング補正」と「SyncRec 終了タイミング補正」をフレーム単位で設定します。記録器側の記録開始を先行させたいときは、「SyncRec 開始タイミング補正」を正の値にします。また、記録器側の記録停止を先行させたいときは、「SyncRec 終了タイミング補正」を負の値にします。「録画開始位置補正」により、テープの記録開始位置を現在の位置より戻したり、進めたりします。戻すときは負の値、進めるときは正の値を入力します。また、補正を行わない場合は 0 に設定します。いずれも、ボックスに直接値を入力するか、ボックスをクリックしてマウスホイールを回します。なお、*の付いている設定は、「標準の状態に戻す」をクリックして初期設定に戻すことができます。

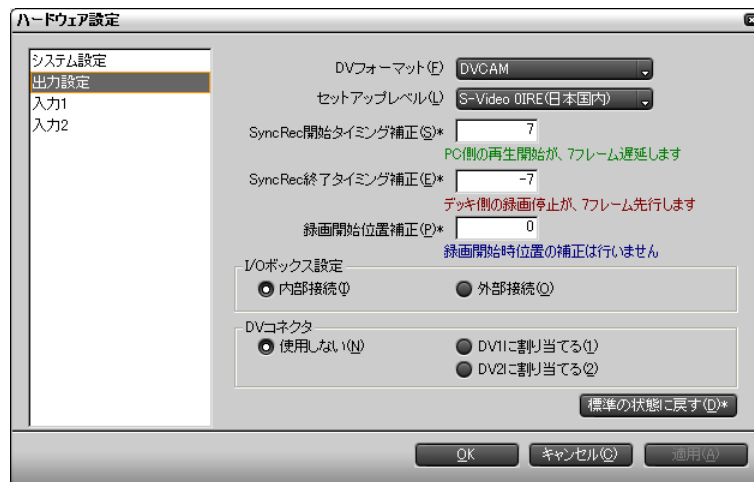
●プロジェクトを出力する●

●DVRex-RT Professional 使用時



DVStorm 使用時と同様の設定に加えて、「コンポーネント出力レベル」の選択と「SCH 調整」の項目があります。

●DVRex-RT 使用時



DVStorm 使用時と同様の設定に加えて、「I/O ボックス設定」と「DV コネクタ」の項目があります。

●プロジェクトを出力する●

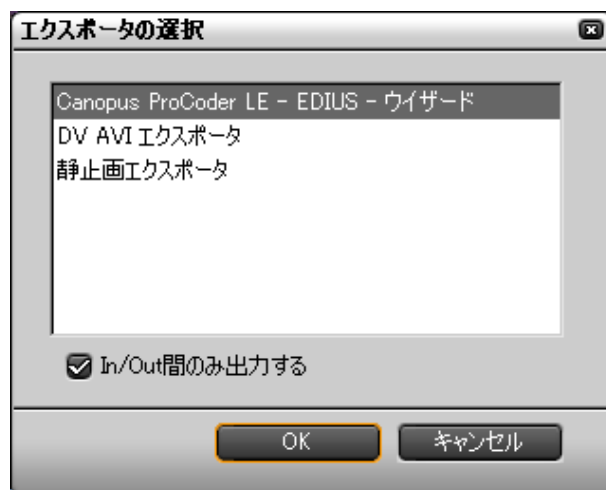
形式を変えて出力する

プラグインソフトウェアを選択する必要があります。

- 1 タイムラインモニタのエクスポートボタンをクリックしてリストを表示し、「ファイルに出力...」を選択します。
「エクスポートの選択」ダイアログが表示されます。

In/Out 点間のみ出力するときは

タイムラインクリップ上に In 点、Out 点が設定されているときは (117 ページ参照)、「In/Out 点間のみ出力する」にチェックを付けて、In/Out 点間の範囲だけを別ファイルに変換することができます。



- 2 プロジェクトのフォーマットを変換するためのプラグインソフトウェアを選択し、「OK」をクリックします。

Canopus ProCoder LE - EDIUS ウィザードを選択した場合 :

「Canopus ProCoder LE - EDIUS」ダイアログが表示されます。

DV AVI エクスポートを選択した場合 :

「DV AVI エクスポート」ダイアログが表示されます。

静止画エクスポートを選択した場合 :

「静止画エクスポート」ダイアログが表示されます。

●プロジェクトを出力する●

テープに記録する

コンピュータにVTRを接続して、テープに記録します。

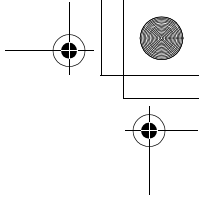
- 1** VTRを記録スタンバイ状態にしておきます。
- 2** タイムラインモニタのエクスポートボタンをクリックしてリストを表示し、「テープに出力」を選択します。
テープへの記録を開始するかどうかを確認するメッセージが表示されます。
- 3** 「はい」をクリックします。
「テープ出力」ダイアログが表示され、タイムラインクリップの再生とVTRへの出力が始まります。



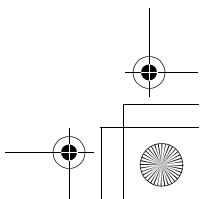
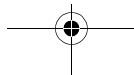
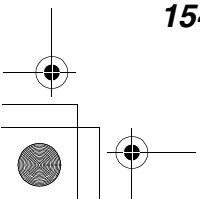
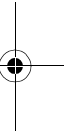
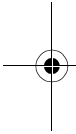
記録を中断するには

「中止」をクリックします。

プロジェクトの終わりまで記録すると、記録が停止し、「テープ出力」ダイアログが閉じます。



●プロジェクトを出力する●





付録

- EDIUS で使用できるエフェクトとパラメータ
クリップやトランジションにエフェクトを適用する方法
については、「リファレンス編」127 ページの「クリップ
にエフェクトを付ける」をご覧ください。
- ショートカット一覧 (248 ページ)

●パラメータ設定ダイアログの基本操作●

パラメータ設定ダイアログの基本操作

ここでは各フィルタのパラメータ設定ダイアログに表示される主な操作ツールを紹介します。

●基本操作ツール

ビデオフィルタの「クロミナンス」の設定ダイアログを例に上げます。



◆ クロミナンス

●パラメータ設定ダイアログの基本操作●

選択ボタン

クリックしてオン / オフを切り換えます。ボタンの形状は、丸や三角など様々です。

へこんでいるときはオン、飛び出しているときはオフです。(丸い形のボタンの場合は、へこんでいるボタン上に白丸が表示されます。) オンにすると別の設定ダイアログが表示される場合があります。

プレビュー画面

画面上のどこにフィルタを設定するのか選択したり、フィルタを適用する直前の画像を確認することができます。

スライダ

バーをドラッグして値を設定します。通常入力ボックスと連動していて、バーを設定した位置の値が入力ボックスに表示されます。

入力ボックス

ボックス内を選択して数値を設定します。次の方法があります。

- キーボードで数値を直接入力する。
- マウスホイールを回す。
- マウスをドラッグする。
- 上下のカーソルキーを押す。

入力ボックスは通常スライダと連動していて、設定した数値に応じてスライダのバーが移動します。

リストボタン

クリックするとリストが表示され、設定を選択することができます。

チェックボックス

クリックして、チェックを付けたリチェックを外したりします。オンにしたい項目にチェックを付けます。オフにしたい項目のチェックを外します。

●パラメータ設定ダイアログの基本操作●

●「色の設定」ダイアログを使うには

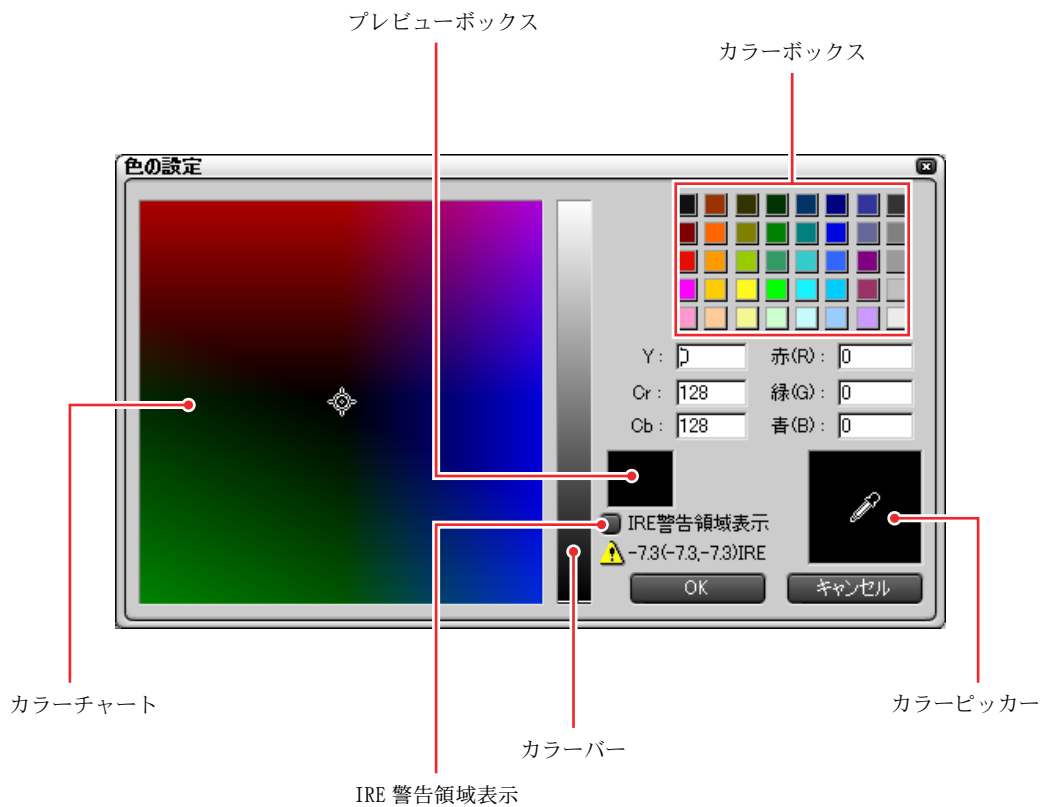
色を設定する必要があるときは、設定ダイアログ上にカラーボックスが表示されます。

ビデオフィルタの「ストロボ」の設定ダイアログを例に上げます。



カラーボックスをクリックすると、「色の設定」ダイアログが表示されます。

●パラメータ設定ダイアログの基本操作●



◆ 色の設定ダイアログ

カラーボックス

クリックして色を選択します。

カラーチャート

チャート上をドラッグして色を選択します。

カラーバー

バーの上をドラッグして色を選択します。

●パラメータ設定ダイアログの基本操作●

IRE 警告領域表示

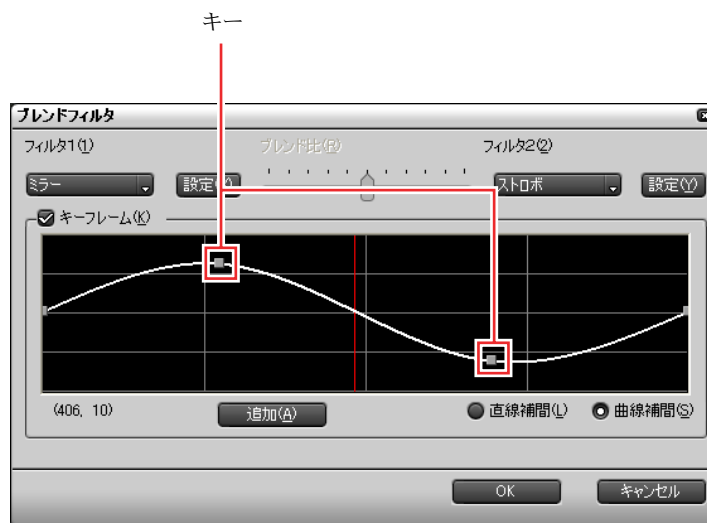
チェックボックスにチェックを付けると、カラーチャートとカラーバーの範囲が制限され、輝度が 68.0IRE 以内に収まる範囲で色の選択ができます。

カラーピッカー

タイムラインモニタ上の画像から選択したい色を見つけて選択することができます。カラーピッカーをクリックし、そのまま選択したい色の上をクリックします。

●キーフレームを設定するには

パラメータの設定値を時々刻々変化させたいときは、キーフレームを設定します。「ブレンドフィルタ」の設定ダイアログを例に上げます。



グラフの横軸が時間で縦軸がパラメータ値です。グラフ上の白線がパラメータ値の時間変化を示します。

●パラメータ設定ダイアログの基本操作●

それぞれの「キーフレーム」ボタンをクリックしてチェックすると、カーブの左端にキーが表示されます。キーを上下左右にドラッグしてカーブの形状を変え、パラメータ値をどのように変化させるかを定めることができます。キーはカーブ上にいくつでも追加することができます。キーを2つ以上設定しているときは、カーブの形状を直線にするか曲線にするかを選択できます。

キーを追加 / 削除するには：

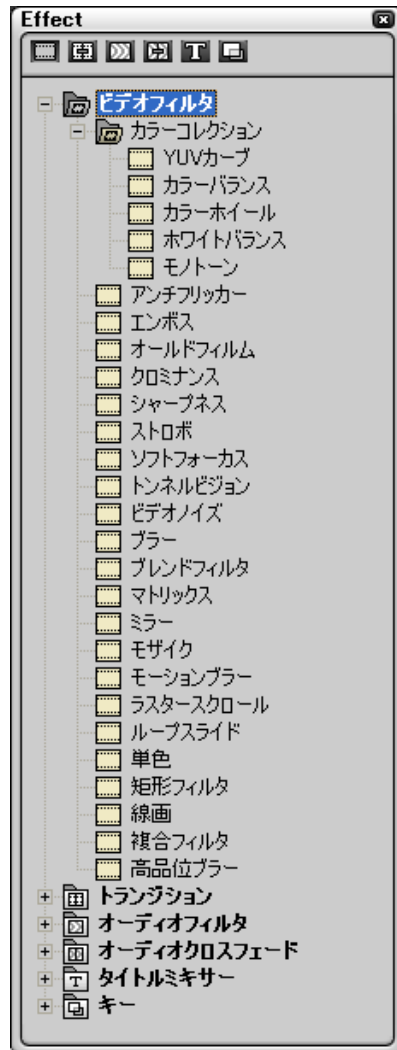
ライン上をクリックすると、その位置にキーが追加されます。キーを右クリックすると削除することができます。

カーブの形状を選択するには：

「直線補間」をクリックすると、カーブが直線になり、時間に比例または反比例してパラメータ値が変化します。「曲線補間」をクリックすると、カーブが曲線になり、時間に対するブレンド比の変化が滑らかになります。

●ビデオフィルタ●

ビデオフィルタ



◆ ビデオフィルタ

「ビデオフィルタ」は、ビデオクリップに特殊効果を付けたり、ビデオクリップの色合いを調整します。

カラーコレクション

「カラーコレクション」は色を調整するフィルタです。

- YUV カーブ (164 ページ)
- カラーバランス (165 ページ)
- カラーホイール (166 ページ)
- ホワイトバランス (167 ページ)
- モノトーン (168 ページ)

があります。

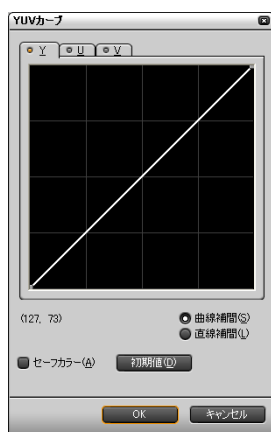
「カラーコレクション」のパラメータを設定するときは、ベクトルスコープやウェーブフォームを利用することをおすすめします。

●ビデオフィルタ●

YUV カーブ

Y（輝度）、U（青み）、V（赤み）のレベルの変化を示すカーブを作成して色を変更します。

●設定ダイアログ



「Y」タブ、「U」タブ、「V」タブで、Y、U、Vそれぞれについて入力（元の色）に対する出力（変更した色）を示すカーブを作成します。横軸が変更前のレベル（入力レベル）、縦軸が変更後のレベル（出力レベル）を表します。グラフにポイントを置くと、その位置が示す入力レベルと出力レベルが数値で表示されます。

キーフレーム設定と同じ操作で、グラフの通過点を上下左右にドラッグしてグラフの形状を変えます。「直線補間」または「曲線補間」を選択できます。

「曲線補間」を選択して、グラフの通過点を1つ指定した場合、ガンマ補正となります。

「セーフカラー」ボタン：

クリックしてチェックを付けると、輝度が規定範囲内に収まるように色の設定が制限されます。

「初期値」ボタン：

設定を初期値（色の変更なし）に戻します。

カラーバランス

R (レッド)、G (グリーン)、B (ブルー) の比率と、彩度、輝度、コントラストのレベルをそれぞれ設定して、色を変更します。

●設定ダイアログ



「彩度」、「輝度」、「コントラスト」、「レッド/シアン」、「グリーン/マゼンダ」、「ブルー/イエロー」の値をスライダまたは入力ボックスで指定します。

「セーフカラー」ボタン：

クリックしてチェックを付けると、輝度が規定範囲内に収まるように色の設定が制限されます。

「初期値」ボタン：

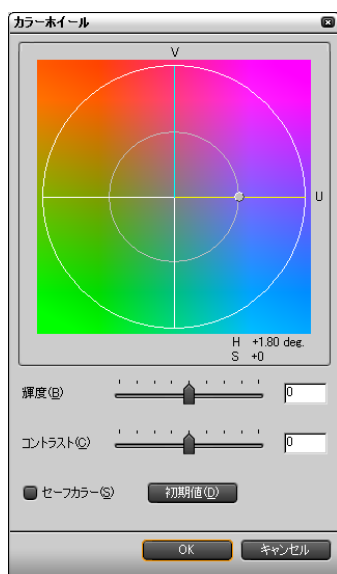
設定を初期値（色の変更なし）に戻します。

●ビデオフィルタ●

カラーホイール

UV カラーチャートとスライダを使って色を変更します。

●設定ダイアログ



縦軸を U (青み)、横軸を V (赤み) とする UV カラーチャート上で、水色のライン (初期状態では U 軸の上) と黄色のライン (初期状態では V 軸の上) で囲まれた扇形をドラッグし、色相の範囲を指定します。黄色のライン上にあるドットをドラッグして彩度を設定します。円の内側にドラッグすると彩度が下がり、外側にドラッグすると彩度が上がります。チャートの下にあるスライダをドラッグして、「輝度」と「コントラスト」を設定します。

「セーフカラー」ボタン：

クリックしてチェックを付けると、輝度が規定範囲内に収まるように色の設定が制限されます。

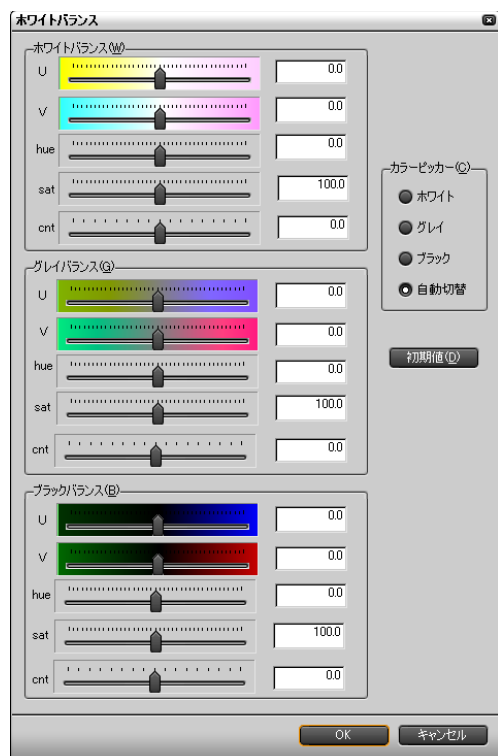
「初期値」ボタン：

設定を初期値 (色の変更なし) に戻します。

ホワイトバランス

ホワイトバランス、グレイバランス、ブラックバランスを補正します。

●設定ダイアログ



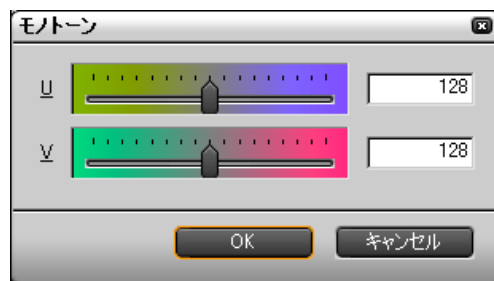
「U (青み)」、「V (赤み)」、「hue (色相)」、「sat (彩度)」、「cnt (コントラスト)」のスライダーまたは入力ボックスを使って、白、黒、グレイの基準色を設定します。「カラーピッカー」を使って、タイムラインモニタの画面上から基準色を選択することもできます。「初期値」をクリックすると、初期設定に戻ります。

●ビデオフィルタ●

モノトーン

ビデオをモノクロまたは任意の一色で表示します。

●設定ダイアログ

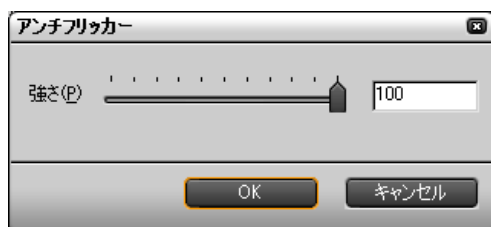


「U (青み)」、「V (赤み)」のスライダまたは入力ボックスを使って色を変更します。初期設定では白黒テレビのような表示になります。

アンチフリッカー

画面がちらちらして見にくいとき、ちらつきを抑えることができます。動きの少ない画像に対して効果があります。

●設定ダイアログ



アンチフリッカーの強度を設定します。

●注意

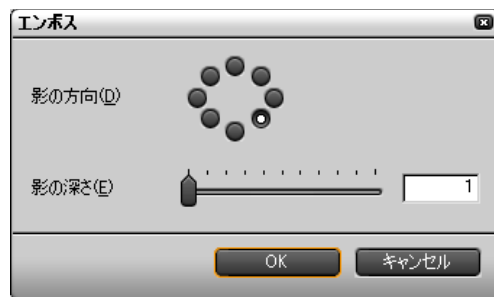
アンチフリッカーの状態は、コンピュータにビデオモニタを接続して、ビデオモニタの画面上で確認する必要があります。

●ビデオフィルタ●

エンボス

石版に彫ったような立体的なモノトーン画像になります。影の方向と深さを設定することができます。

●設定ダイアログ

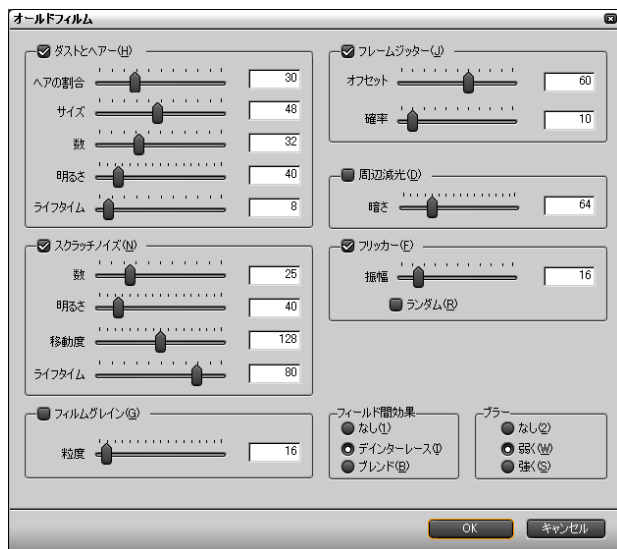


「影の方向」と「影の深さ」を設定します。

オールドフィルム

古いフィルムのような効果を付けます。

●設定ダイアログ



適用したい効果にチェックを付けます。

ダストとヘア：フィルムに付いたゴミやほこりのような効果を付けます。

スクラッチノイズ：フィルムの傷のような複数の縦線を画面に入れます。

フィルムグレイン：画面にざらつきノイズを付加します。

フレームジッター：

画面が上下にゆれるジッター効果を加えます。ゆれの度合いは「オフセット」、ゆれの間隔は「確率」で指定します。

周辺減光：画面の中央から周辺へ行くにつれて画面が暗くなる効果です。

フリッカー：

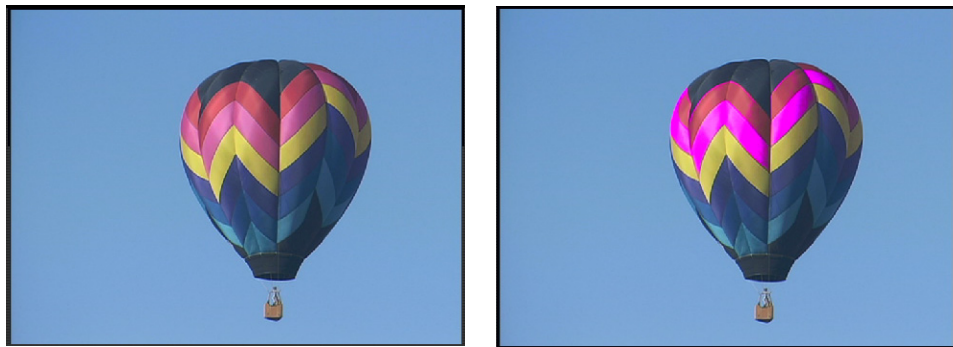
画面が明るくなったり、暗くなったりちらつく効果を加えます。「振幅」を大きくすると、明暗の差が大きくなります。

また、「フィールド間効果」と「ブラー」を設定して、画面にちらつきやゆらぎを付けることができます。

●ビデオフィルタ●

クロミナンス

「クロミナンス」は、特定の色をキーカラーとして指定し、その色を中心に境界領域、内側、外側の画像を加工する機能です。



◆ クロミナンスの例（部分的に彩度を調整）

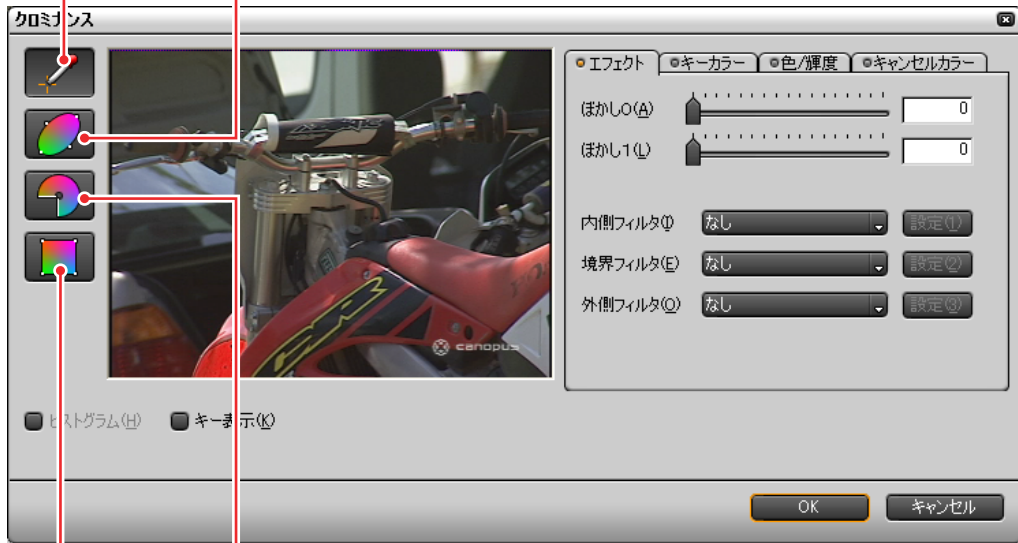
●ビデオフィルタ●

●設定ダイアログ

操作モードによって、設定ダイアログの内容が変わります。

カラーピッカーモードボタン (174 ページ)

楕円選択モードボタン (176 ページ)



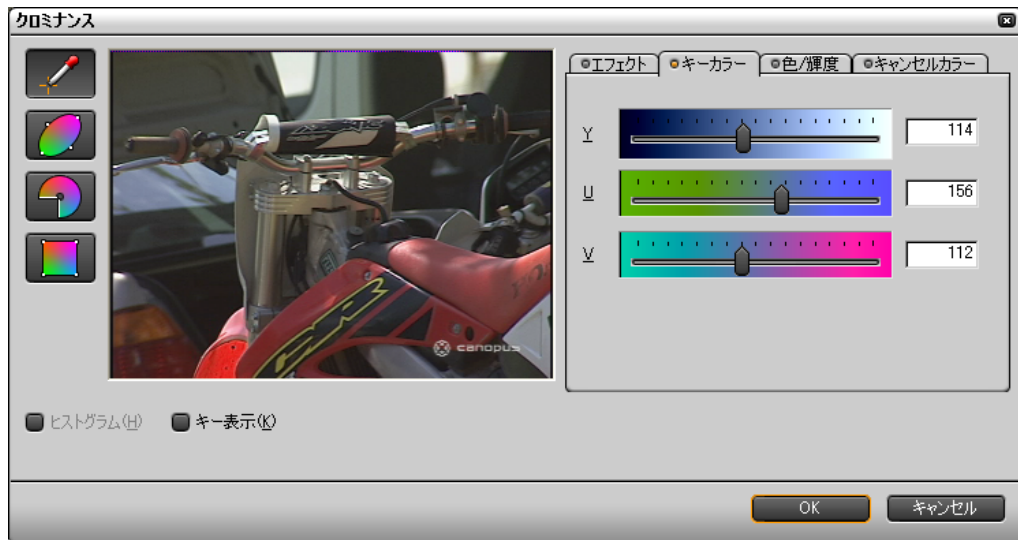
扇選択モードボタン (178 ページ)

矩形選択モードボタン (179 ページ)

●ビデオフィルタ●

カラーピッカーモードでキーカラーを設定するには

カラーピッカーモードボタンをクリックします。

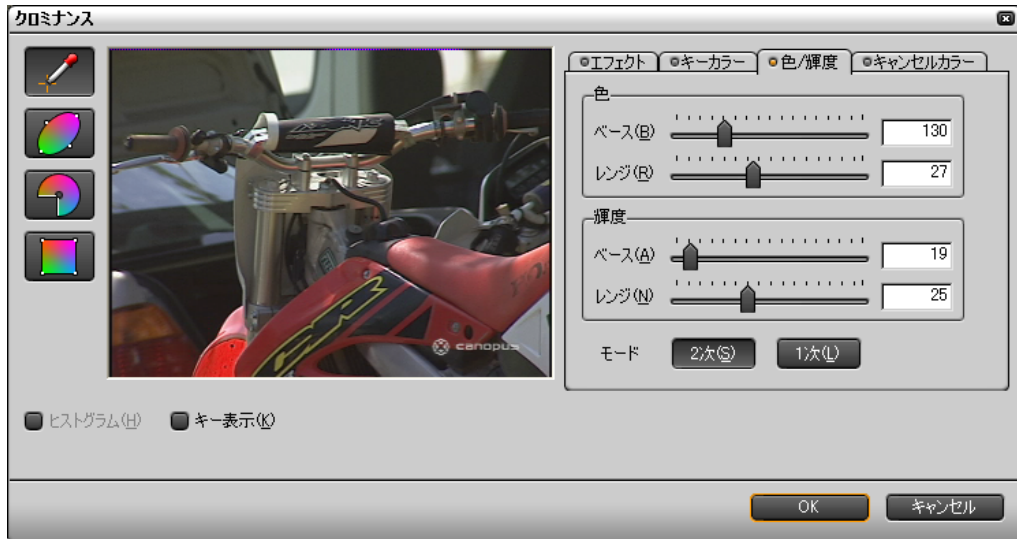


◆「キーカラー」タブ

3つの方法があります。

- プレビュー画像を見ながらキーカラーを含む部分をクリックします。
- 「キーカラー」タブで、Y (輝度)、U (青み)、V (赤み) の値をスライダまたは入力ボックスで設定します。
- 「色 / 輝度」タブで、キーカラーの色と輝度をスライダまたはで設定します。

●ビデオフィルタ●



◆「色 / 輝度」タブ

ベース：キーカラーに近い色または輝度を含む範囲です。

レンジ：境界領域の範囲です。

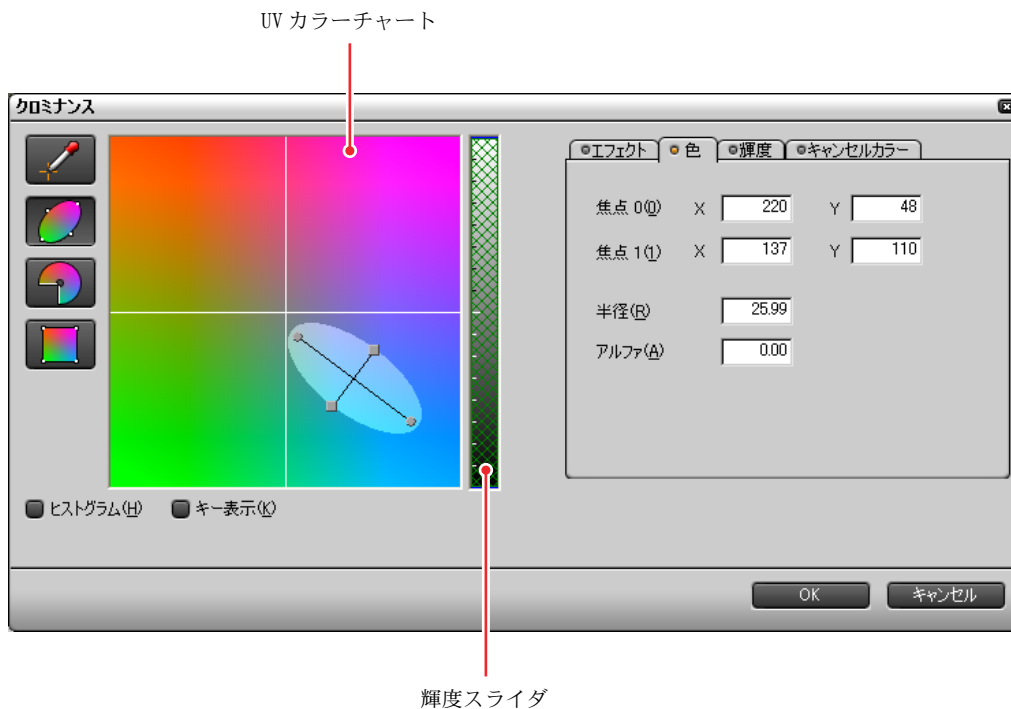
モードボタン：

境界線のエッジの鋭さを切り換えます。「2次」の方が鋭くなります。

●ビデオフィルタ●

楕円選択モードでキーカラーを設定するには

楕円選択モードボタンをクリックします。

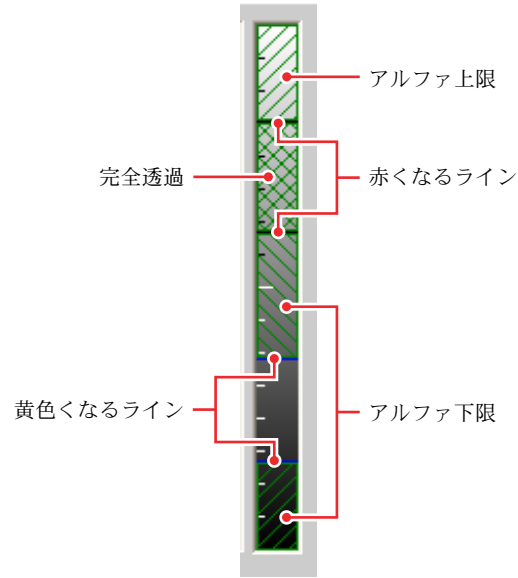


◆「色」タブ

4つの方法があります。

- 縦軸をU (青み)、横軸をV (赤み) とする UV カラーチャート上で、キーカラーの範囲を楕円で指定します。
- 「色」タブで、「焦点 0」と「焦点 1」の座標と「半径」の値を入力し、色の範囲 (楕円) を指定します。「アルファ」は境界線の幅を指定します。
- 輝度スライダ上にポインタを置いたときに、赤くなるラインでキーカラーの値を指定し、黄色くなるラインでアルファ (境界領域) を指定します。

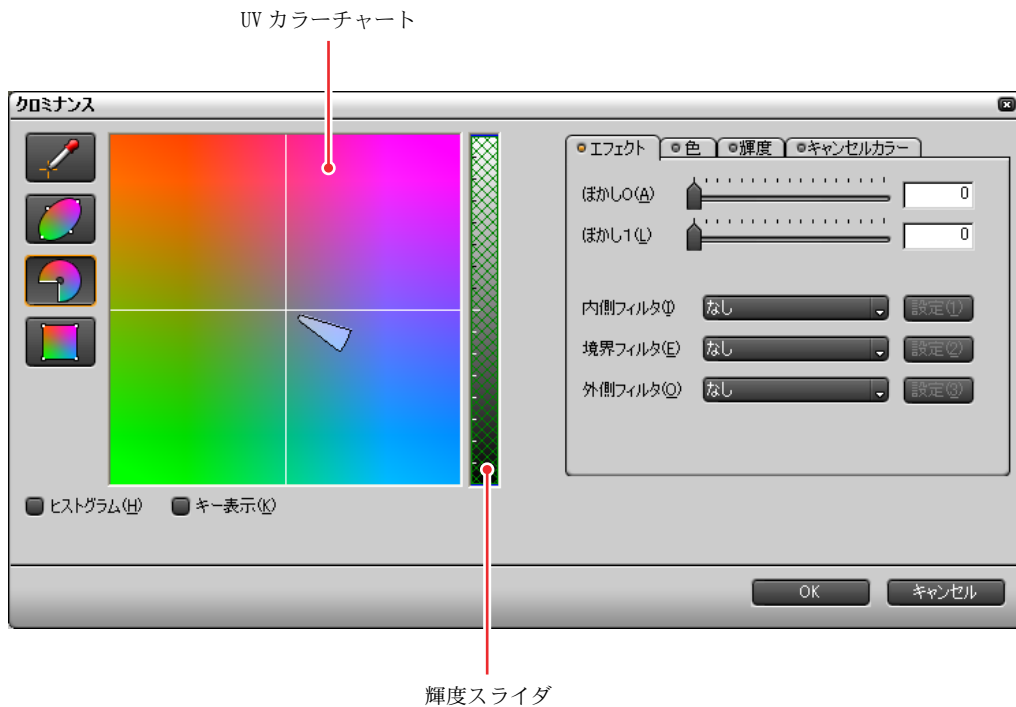
●ビデオフィルタ●



- 「輝度」タブで、キーカラーの輝度の「上限」、「下限」と「アルファ」の上限と下限の値を指定します。

●ビデオフィルタ●

扇選択モードでキーカラーを設定するには



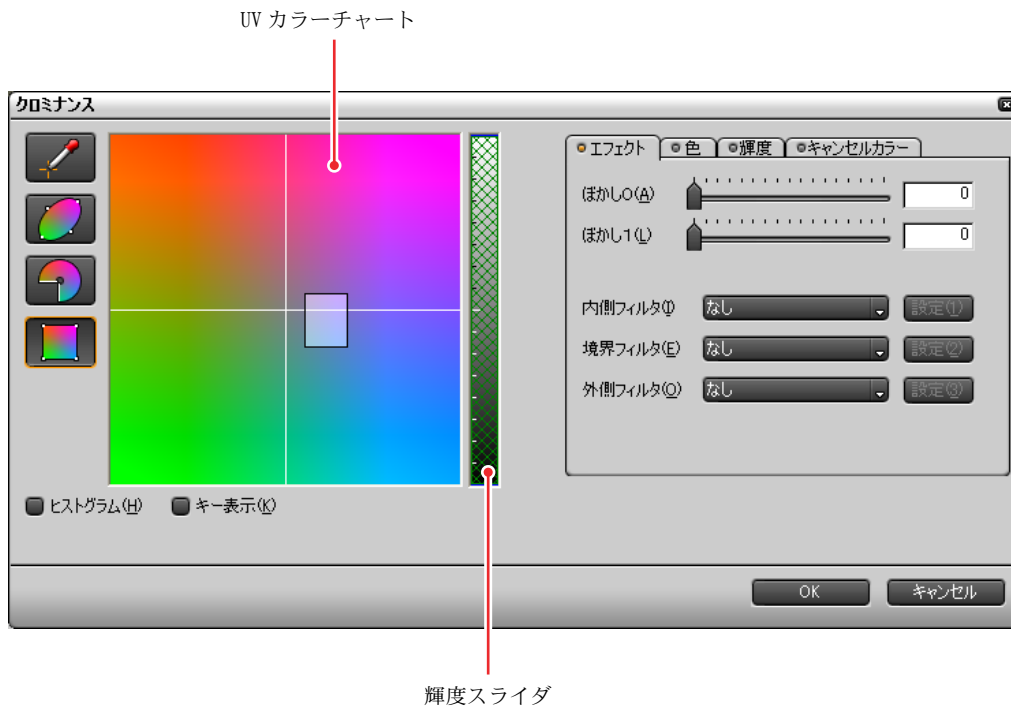
◆「エフェクト」タブ

4つの方法があります。

- 縦軸をU(青み)、横軸をV(赤み)とするUVカラーチャート上で、キーカラーの範囲を扇形で指定します。
- 「色」タブで、「角度」と「半径」の値を入力して色の範囲(扇形)を指定します。「アルファ」は境界線の幅を指定します。
- 輝度スライダを使用します。(楕円選択モードと同じ操作です。)
- 「輝度」タブで、キーカラーの輝度の「上限」、「下限」と「アルファ」の上限と下限の値を入力します。(楕円選択モードと同じ操作です。)

●ビデオフィルタ●

矩形選択モードでキーカラーを設定するには



4つの方法があります。

- 縦軸をU (青み)、横軸をV (赤み) とする UV カラーチャート上で、キーカラーの範囲を矩形で指定します。
- 「色」タブで、四隅の値を入力して色の範囲 (矩形) を指定します。「アルファ」は境界線の幅を指定します。
- 輝度スライダを使用します。(楕円選択モードと同じ操作です。)
- 「輝度」タブで、キーカラーの輝度の「上限」、「下限」と「アルファ」の上限と下限の値を入力します。(楕円選択モードと同じ操作です。)

●ビデオフィルタ●

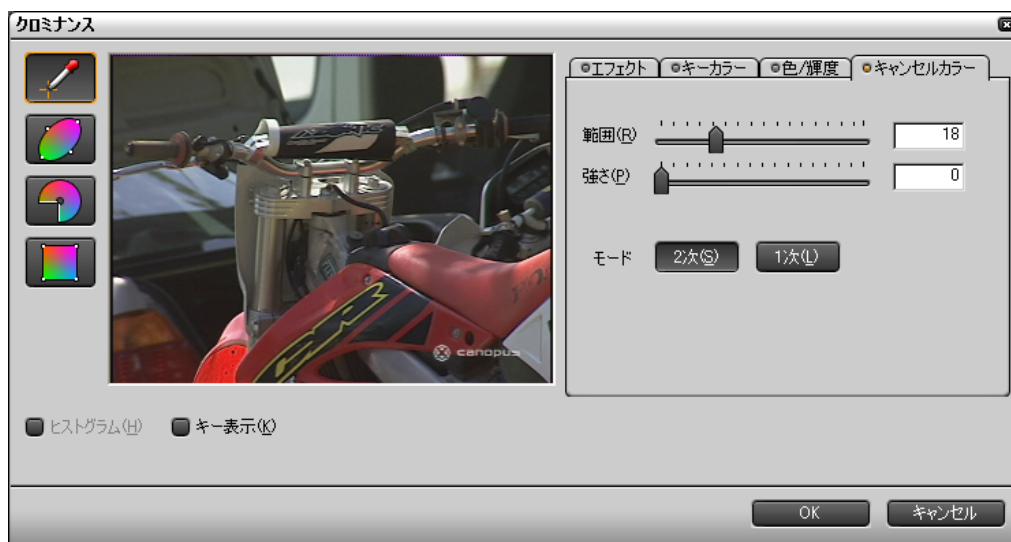
キーカラーの設定を確認するには

カラーピッカーモードを選択してプレビュー画像を表示します。

「キー表示」にチェックを付けるとプレビュー画像がモノクロになり、キーカラーの部分がわかりやすくなります。「ヒストグラム」をクリックすると、プレビュー画のヒストグラムを表示して、カラーと輝度の分布を確認することができます。

キャンセルカラーを設定するには

キャンセルカラーは、キーカラーと接する境界領域の変色を少なくするために、境界領域にキーカラーの反対色（補色）を加えて補正する機能です。



◆「キャンセルカラー」タブ

「キャンセルカラー」タブで以下の設定を行います。

範囲：

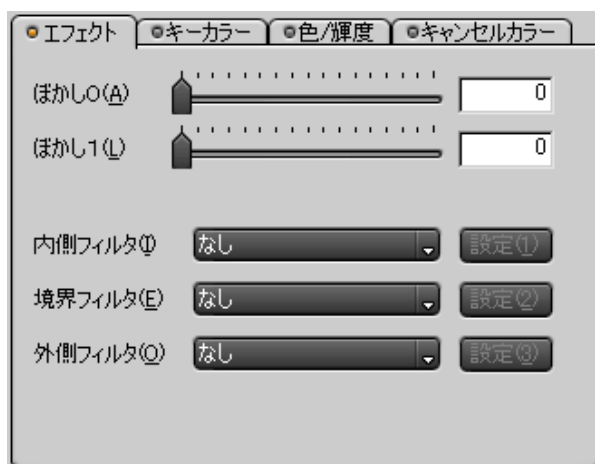
補正色の範囲をスライダで設定するかボックスに数値を入力します。数値が大きいほど範囲が広がります。

●ビデオフィルタ●**強さ：**

補正色の強さをスライダで設定するかボックスに数値を入力します。数値が大きいほど強くなります。

モード：

境界線のエッジの鋭さを切り換えます。「2次」の方が鋭くなります。

エフェクトを設定するには**◆「エフェクト」タブ**

「エフェクト」タブのリストボタンで、境界の内側、境界領域、境界の外側に設定するフィルタを選択します。設定ボタンをクリックすると、選択したフィルタの設定ダイアログが表示され、それぞれのパラメータを設定できます。

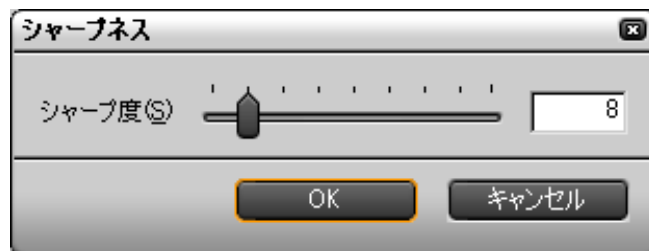
境界線をぼかしたいときは、「ぼかし 0」の値をスライダまたは入力ボックスで指定します。境界に設定したフィルタにぼかしをかけたいときは、「ぼかし 1」の値をスライダまたは入力ボックスで指定します。

●ビデオフィルタ●

シャープネス

輪郭を際立たせて、解像度が上がったような効果を付けます。

●設定ダイアログ



「シャープ度」を設定します。

ストロボ

画面が点滅しているような効果を付けます。

●設定ダイアログ



点滅の「間隔」と1回の点滅の「継続時間」を設定します。

点滅の方法を「動画」と「静止画」、「動画」と「カラーフレーム」、「静止画」と「静止画」、「静止画」と「カラーフレーム」の組み合わせから選択できます。

「カラーフレーム」を使用すると、ストロボ撮影のような効果が得られます。カラーフレームの色は任意に選択できます。

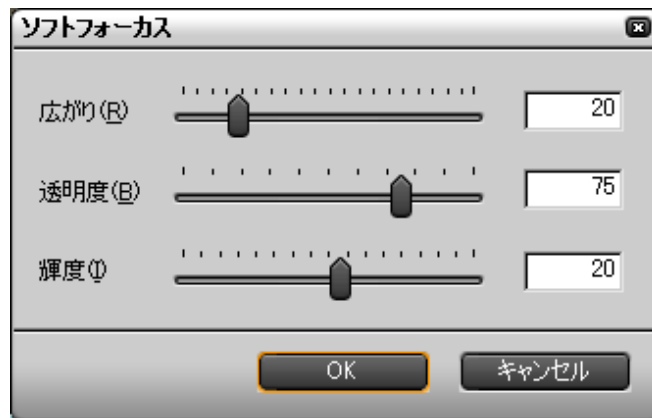
「静止画」を使用すると、コマ落ちしたような効果が得られます。

●ビデオフィルタ●

ソフトフォーカス

霧がかかったようなソフトな効果を付けます。

●設定ダイアログ

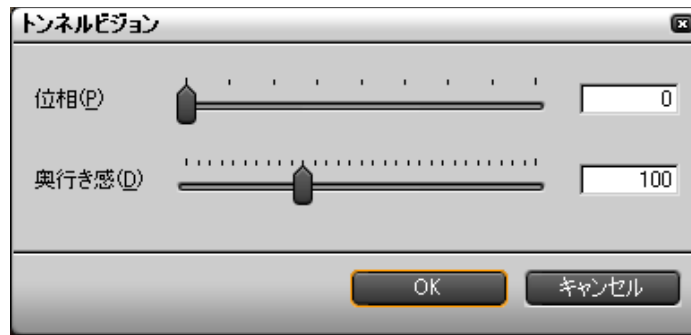


「広がり」、「透明度」、「輝度」を設定します。

トンネルビジョン

トンネルの中にあるような効果を付けます。「ループスライド」と組み合わせて使うと効果的です。

●設定ダイアログ



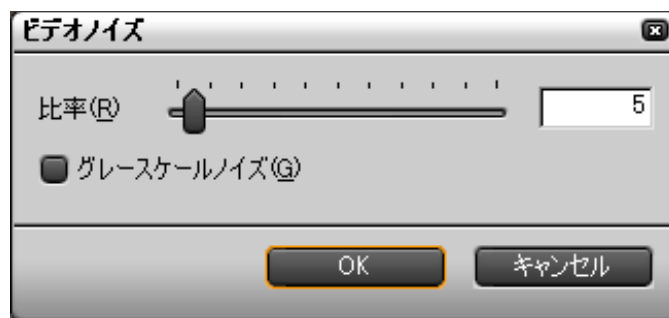
「位相」(画像の初期位置)と「奥行き感」を設定します。

●ビデオフィルタ●

ビデオノイズ

ノイズを加えます。

●設定ダイアログ



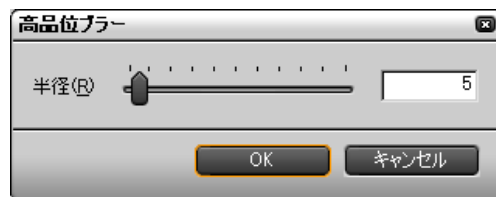
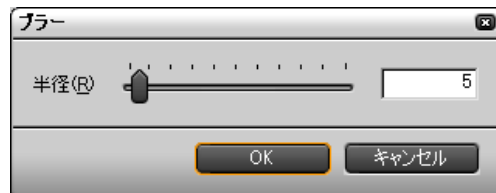
ノイズをどの程度付けるかを「比率」で設定します。
白黒のノイズにしたいときは、「グレースケールノイズ」にチェックを付けます。

●ビデオフィルタ●

ブラー、高品位ブラー

ピントがぼやけたような効果を付けます。高品位ブラーを選択すると変色を抑えることができます。

●設定ダイアログ



スライダーまたは入力ボックスで半径を設定します。半径が大きくなるほどぼやけぐあいが強くなります。

●ビデオフィルタ●

ブレンドフィルタ

2種類のビデオフィルタの効果を任意の比率でブレンドすることができます。ブレンド比は、キーフレームを設定することにより時々刻々変化させることもできます。

●設定ダイアログ



リストボタンで使用するフィルタを選択し、スライダで2つのフィルタのブレンド比を設定します。設定ボタンをクリックすると、選択したフィルタの設定ダイアログが表示され、それぞれのパラメータを設定できます。

2つのフィルタのブレンド比を時々刻々変化させたいときはキーフレームを設定します。

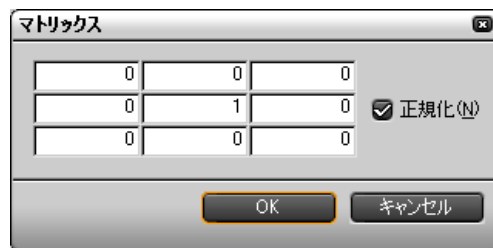
● ご注意

キーフレームを設定する場合は、スライダを使ってブレンド比を設定することはできません。

マトリックス

ビデオの各画素に対して、任意に設定したマトリックスを適用し、画面をぼかしたり、シャープにしたりします。動きの激しい画像を MPEG 形式で出力する場合に効果があります。

●設定ダイアログ



ボックスに数値を入力してマトリックスを設定します。

3×3のマトリックスの値を指定すると、マトリックスの中心（2行2列目）の値を基準として画像9ピクセル分の設定が行われます。9つの数値を足し算して0になる場合、フィルタは無効になります。データを正規化するときには「正規化」にチェックを付けます。

マトリックスの設定例

ぼかしをかける場合

1	2	1
2	4	2
1	2	1

シャープにする場合

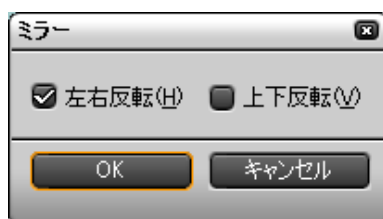
-1	-1	-1
-1	30	-1
-1	-1	-1

●ビデオフィルタ●

ミラー

画像を反転させます。

●設定ダイアログ



「上下反転」、「左右反転」のいずれかまたは両方を選択できます。

モザイク

モザイクをかけます。「矩形フィルタ」と組み合わせて部分的に使うと効果的です。

●設定ダイアログ



「ブロックパターン」のリストでモザイクのタイプを選択します。「ブロックサイズ」でモザイクの粗密を設定します。

●ビデオフィルタ●

モーションブラー

動いているものに対してだけ「ブラー」の効果を付けます。パンやチルトなど画面全体が動く場合に適用できます。

●設定ダイアログ



「ブラー」をどの程度付けるかを「比率」で設定します。

●ビデオフィルタ●

ラスタースクロール

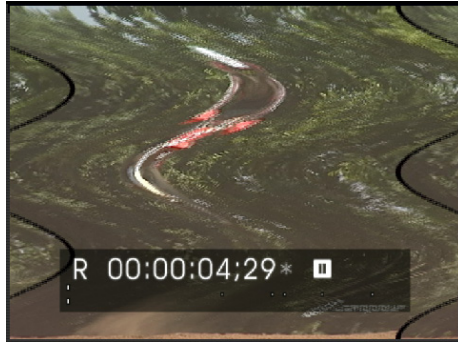
画像を波状に変形させます。

●設定ダイアログ

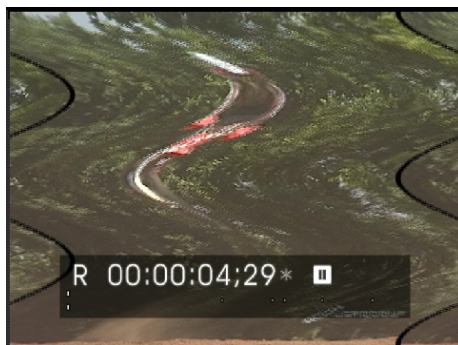


●ビデオフィルタ●

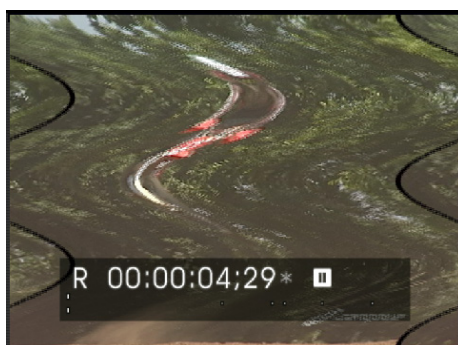
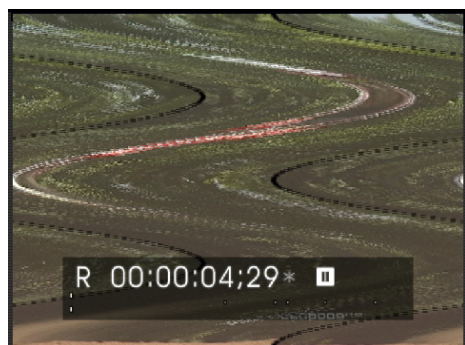
「波長」、「振幅」、「周波数」を設定します。



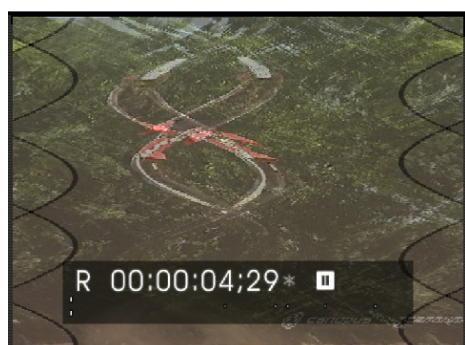
◆「波長」を変える



◆「振幅」を変える



◆「周波数」を変える



●ビデオフィルタ●

「波長」、「振幅」、「周波数」のそれぞれを時々刻々変化させたいときはキーフレームを設定します。

「回り込み」にチェックを付けると、波状に変形した画像が画面いっぱいに連続して表示されます。

「回り込み」のチェックを外すと、波のへこんだ部分が単色表示になります。「背景色」のボックスをクリックして「色の設定」ダイアログを表示し、色を選択します。

ループスライド

画像を上下左右がつながっているかのようにスライドさせます。

●設定ダイアログ



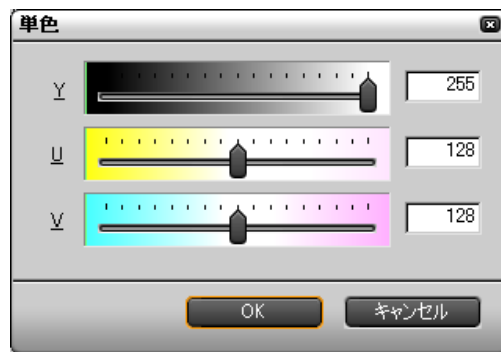
「水平スライド」、「垂直スライド」の「速度」と「初期位置」を設定します。

●ビデオフィルタ●

単色

単色画面を表示します。「矩形フィルタ」と組み合わせて部分的に使うと効果的です。

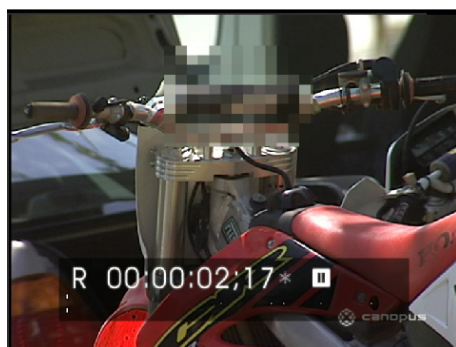
●設定ダイアログ



「Y」、「U」、「V」のスライダをドラッグして色を設定します。初期設定では白になります（「Y」が255、「U」と「V」が128）。

矩形フィルタ

画面の一部に矩形または楕円形の境界線を設定して、その内側と外側に異なるフィルタをかける機能です。

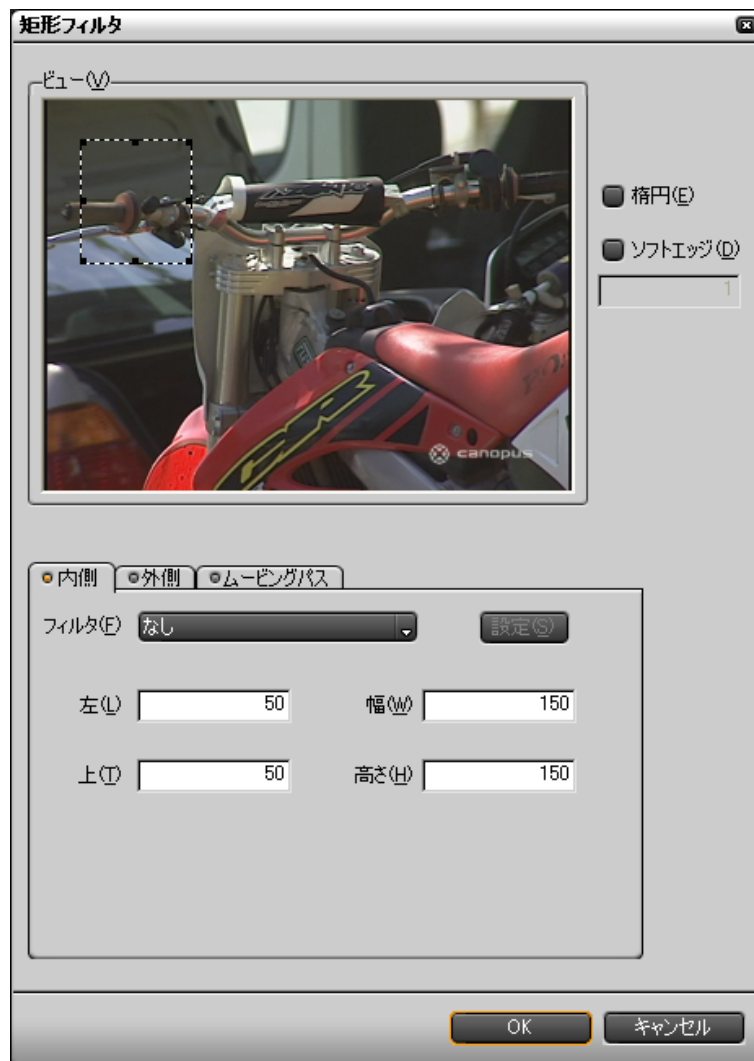


◆「矩形フィルタ」の例（矩形内に「モザイク」適用）

●ビデオフィルタ●

●設定ダイアログ

プレビュー画面からポップアップメニューを開いて、パラメータを設定することもできます (202 ページ参照)。



●ビデオフィルタ●

矩形を設定するには

プレビュー画面上で初期設定の矩形をドラッグして矩形のサイズと位置を指定します。または、「内側」タブで、矩形の左辺の位置、上辺の位置、幅、高さを入力して指定します。プレビュー画面の左上隅が原点 (0, 0) です。

楕円：チェックを付けると、矩形を同じ幅と高さの楕円に変えます。

ソフトエッジ：

チェックを付けると、矩形の周りにソフトエッジを付けることができます。
エッジ幅を設定します。

矩形を追加するには

プレビュー画面を右クリックしてポップアップメニューを表示し、「追加」をクリックします。

エフェクトを設定するには

「内側」タブの「フィルタ」をクリックしてリストを表示し、矩形の内側にかけるフィルタを選択します。選択したフィルタのパラメータを設定するときは、「設定」をクリックして設定ダイアログを表示します。

「外側」タブでは、同様に矩形の外側にかけるフィルタを選択します。

● ご注意

フィルタの種類によっては、「矩形フィルタ」と組み合わせられない場合があります。

●ビデオフィルタ●

ムービングパスを設定するには

ムービングパスは、動きのあるターゲットに「矩形フィルタ」をかけて、ターゲットの動きに合わせて矩形も移動させる機能です（例：車のナンバープレートにモザイクをかける）。

「ムービングパス」タブで設定します。



◆「ムービングパス」タブ

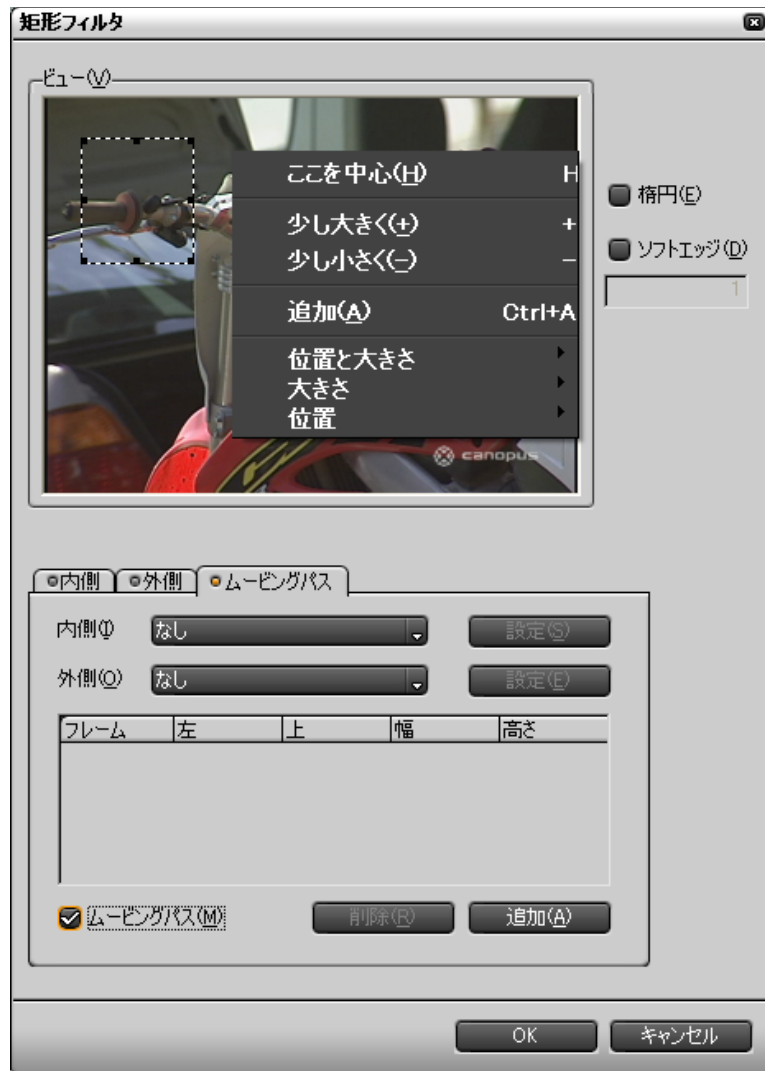
●ビデオフィルタ●

- 1** 「ムービングパス」 ボタンをクリックしてチェックを付けます。
- 2** ターゲット上に矩形を設定します。
- 3** 「追加」 ボタンをクリックします。
フレーム番号、矩形の座標、サイズがリストに表示されます。
- 4** クリップを数フレーム分再生します。
途中のフレームは自動補完されます。特に動きの激しいターゲットの場合は、1フレームごとにパスを設定します。
- 5** 手順 **2**、**3** を実行します。
- 6** 手順 **4**、**5** をくり返します。
- 7** 必要なら矩形の内側、外側に付けるフィルタとフィルタのパラメータを変更します。
- 8** プレビューして、不要な行があれば選択して「削除」をクリックします。

●ビデオフィルタ●

●ポップアップメニュー

プレビュー画面をクリックすると、ポップアップメニューが表示されます。設定ダイアログの各ツールを使う代わりに、ポップアップメニューのコマンドを使ってパラメータを設定することもできます。



●ビデオフィルタ●

ここを中心：

クリックした位置（ポップアップメニューの左上隅）を中心とする矩形を設定します。

少し大きく：クリックするたびに少しずつ矩形を大きくします。

少し小さく：クリックするたびに少しずつ矩形を小さくします。

追加：

「ムービングパス」タブで「ムービングパス」にチェックを付けているときのみ表示されます。「追加」ボタンと同じ働きです。

位置と大きさ：

プレビュー画面上での矩形の大まかな位置とプレビュー画面に対する矩形の比率を指定します。（例：「左 1/2」、「中央 1/4」）

大きさ：

プレビュー画面に対する矩形の比率で大きさを指定します。

位置：

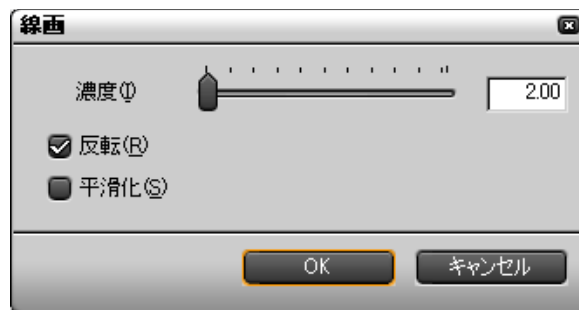
プレビュー画面上での矩形の大まかな位置を指定します（例：「中央配置」、「左寄せ」）

●ビデオフィルタ●

線画

輪郭を鉛筆でなぞったような画像になります。

●設定ダイアログ



「濃度」(コントラスト)を設定します。「反転」にチェックを付けると、白黒を反転させることができます。「平滑化」にチェックを付けると、輪郭線のギザギザを軽減することができます。

●ビデオフィルタ●

複合フィルタ

フィルタを5つまで同時に設定することができます。「複合フィルタ」を使わないで複数のフィルタを選択することもできますが、「複合フィルタ」を使わないと、複数のフィルタの相乗効果が現れない場合があります（例えば、「矩形フィルタ」や「クロミナンス」フィルタを使って指定したエリア内に複数のフィルタを適用する場合）。

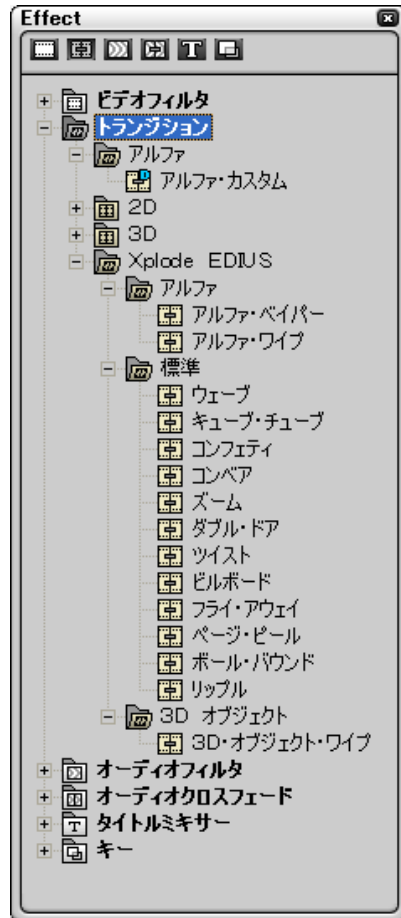
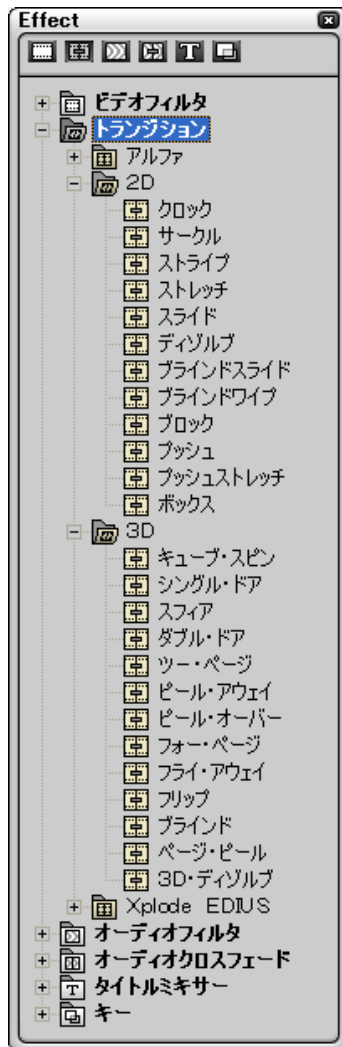
●設定ダイアログ



リストボタンで使用するフィルタを選択します。設定ボタンをクリックすると、選択したフィルタの設定ダイアログが表示され、それぞれのパラメータを設定できます。選択したフィルタのうち有効にしたいフィルタにチェックを付けます。

●トランジション●

トランジション



◆ トランジション

●トランジション●

「トランジション」は、フレームの切り替わり方に変化を付けるためのエフェクトです。

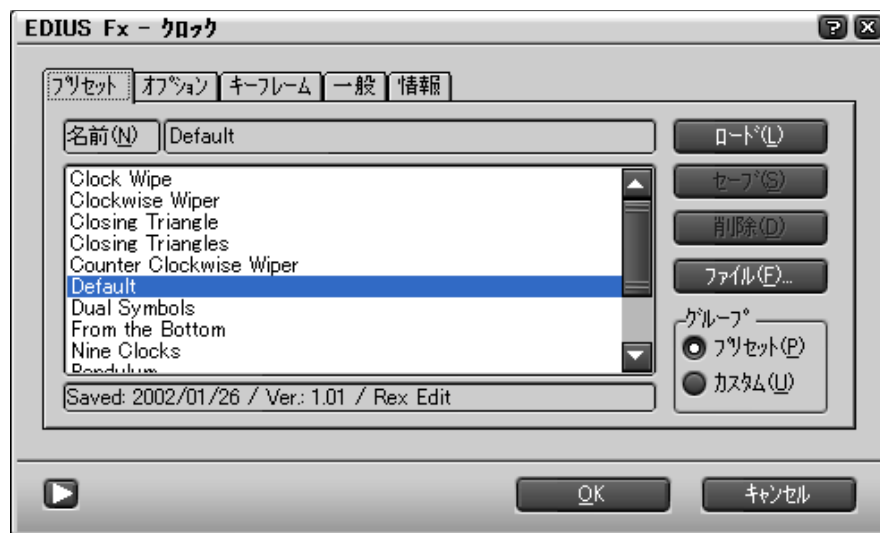
「トランジション」の設定ダイアログは、各エフェクトでほぼ同じ構成となっています。「2D」の「クロック」を例に上げて、パラメータ設定の方法を説明します。



パラメータの設定は「オプション」タブで行います。各操作ツールの使いかたについては、156 ページの「基本操作ツール」をご覧ください。

●トランジション●

「プリセット」タブ



「プリセット」タブでは、あらかじめ用意されている「プリセット」を利用してパラメータを設定することができます。また、現在の設定を「プリセット」として保存することができます。

●「プリセット」を利用するには

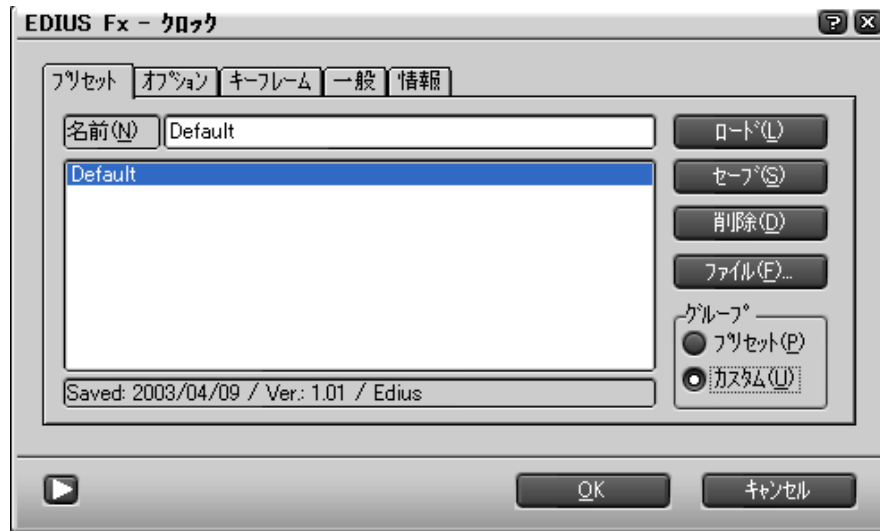
「グループ」の「プリセット」を選択すると、デフォルトの「プリセット」がリスト表示されます。「カスタム」を選択すると、任意に作成した「プリセット」がリスト表示されます。

利用したい「プリセット」を選択して「ロード」をクリックすると、「プリセット」の内容が読み出され、パラメータが設定されます。

●トランジション●

●新しい「プリセット」を保存するには

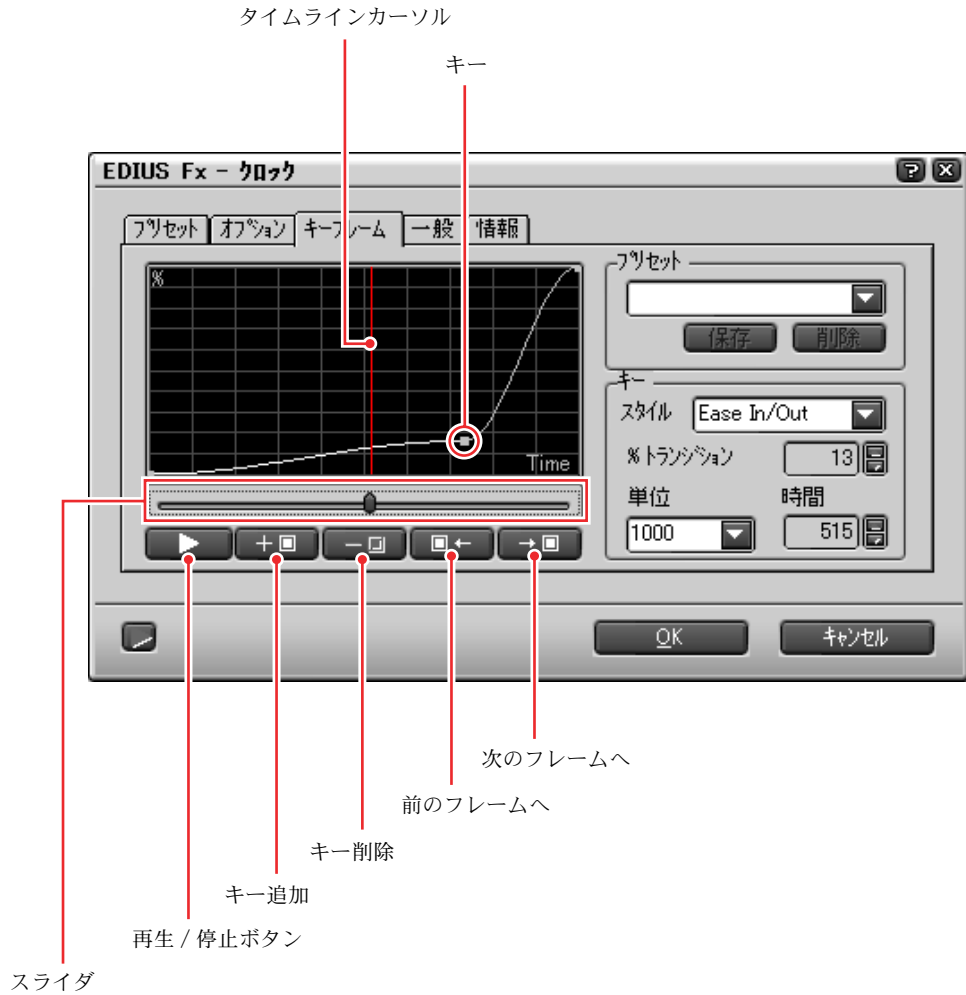
「グループ」の「カスタム」を選択します。



「プリセット」の名前を入力して「セーブ」をクリックすると、現在のパラメータ設定が、指定した名前で保存されます。

●トランジション●

「キーフレーム」タブ



「キーフレーム」タブでは、キーフレームを設定して、トランジションの進行速度を時々刻々変化させることができます。基本的な操作は、160 ページの「キーフレームを設定するには」と同様です。

●トランジション●

操作ボタンやスライダを使って、トランジションの進行状況を確認することができます。また、キーを設定したい位置にタイムラインカーソルを移動することができます。

カーブの形状は「スタイル」のリストから選択します。トランジションを何%進行するか（現フレームに対する次フレームの比率）と横軸の単位（秒またはフレーム）を選択します。

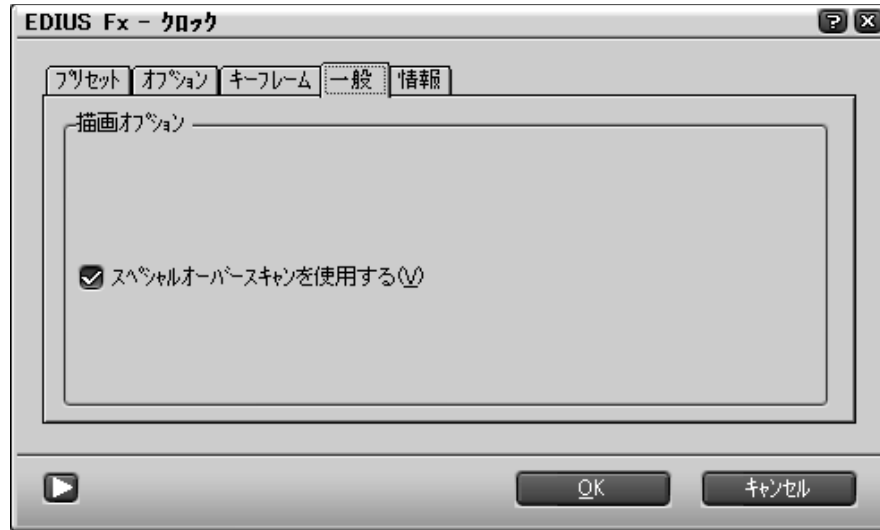
●「プリセット」を利用するには

リストから使用したいプリセットを選択すると、「プリセット」の内容が読み出され、パラメータが設定されます。不要なプリセットを選択して「削除」ボタンをクリックすると削除されます。

現在の設定をプリセットとして保存したいときは、ボックスにプリセットの名前を入力して「保存」ボタンをクリックします。

●トランジション●

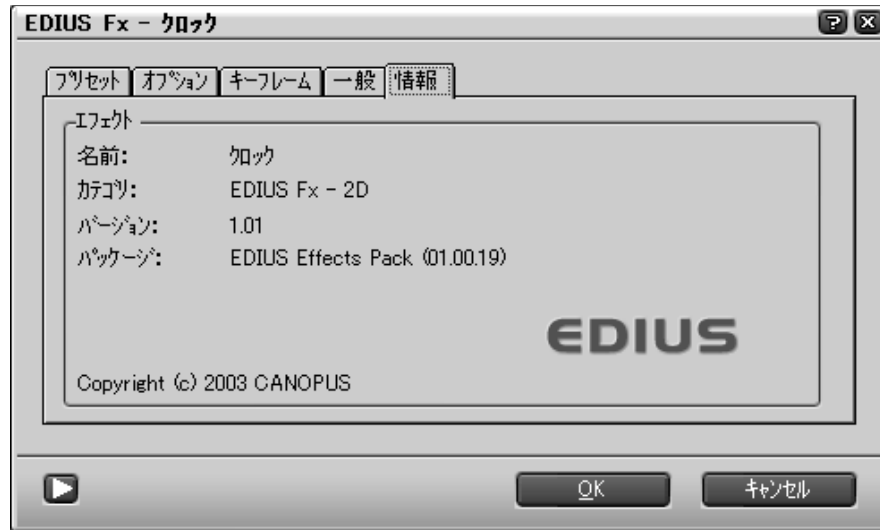
「一般」タブ



トランジションの形状や動作以外の関連項目を設定します。

●トランジション●

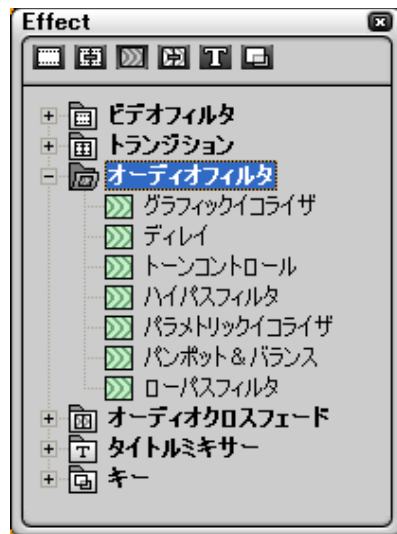
「情報」タブ



エフェクトの名称やバージョンなどの情報を表示します。

●オーディオフィルタ●

オーディオフィルタ



◆ オーディオフィルタ

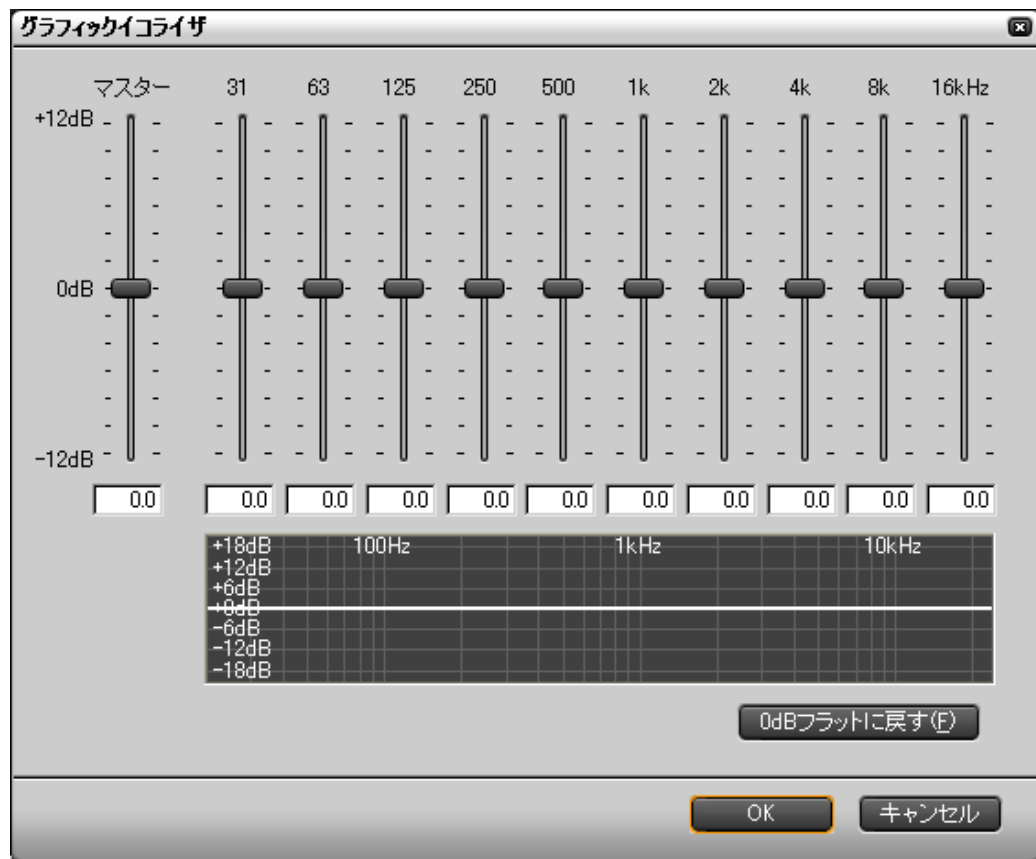
「オーディオフィルタ」は、オーディオクリップのオーディオ特性を調整します。

●オーディオフィルタ●

グラフィックイコライザ

マスターフェーダまたは周波数帯ごとのフェーダを調整して、周波数特性を設定します。

●設定ダイアログ



周波数帯域別のフェーダを操作すると周波数特性がグラフ表示されます。すべてのフェーダの設定をクリアするときは、「0dB フラットに戻す」をクリックします。

●オーディオフィルタ●

ディレイ

同じ音を、時間差を付けたりレベルを変えて繰り返すことによりエコーのような効果を付けることができます。

●設定ダイアログ



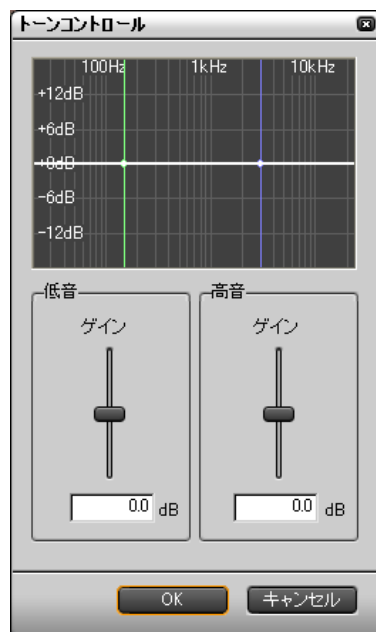
「遅延時間」と、「ディレイゲイン」（繰り返す音の音量）、「フィードバックゲイン」（音が次第に小さくなっていく割合）、「マスターゲイン」（最初の音量の原音に対する割合）を設定します。「原音をミュートする」にチェックを付けて原音を消すこともできます。

●オーディオフィルタ●

トーンコントロール

低域（100Hz）と高域（3kHz）のゲインを設定します。

●設定ダイアログ



「低音」、「高音」の「ゲイン」を設定すると周波数特性がグラフ表示されます。

●オーディオフィルタ●

ハイパスフィルタ、ローパスフィルタ

「ハイパスフィルタ」は設定した周波数より下の帯域の音をカットするフィルタです。「ローパスフィルタ」は設定した周波数より上の帯域の音をカットするフィルタです。

●設定ダイアログ



◆ ハイパスフィルタ

●オーディオフィルタ●



◆ ローパスフィルタ

「カットオフ周波数」を設定します。「ハイパスフィルタ」ではカットオフ周波数以下の帯域のオーディオレベルが0dBになります。「ローパスフィルタ」ではカットオフ周波数以上の帯域のオーディオレベルが0dBになります。

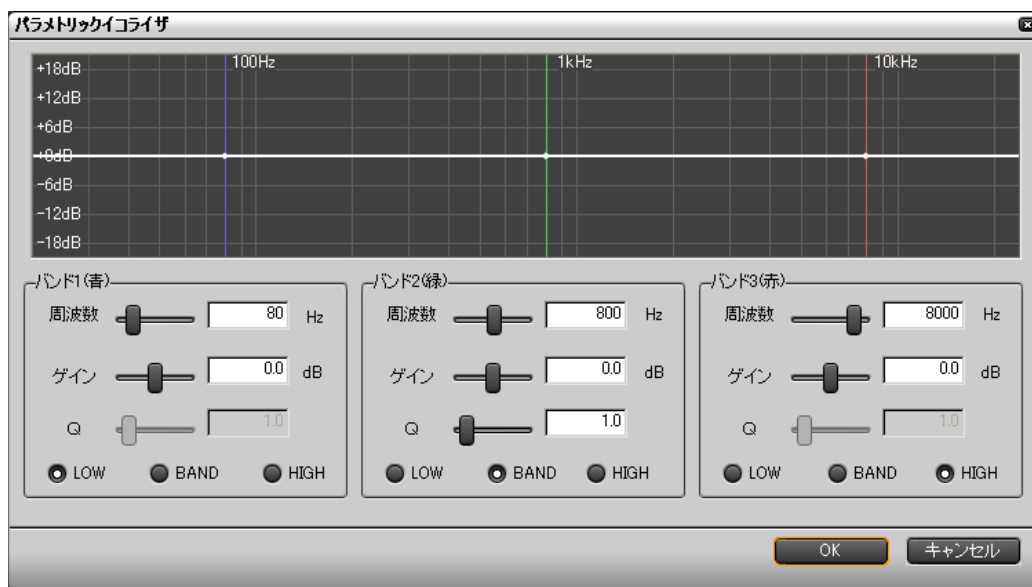
いずれのフィルタも、「Q」を小さくするほどカットオフが徐々に実行されます。

●オーディオフィルタ●

パラメトリックイコライザ

特定の周波数を強調または抑制することができます。

●設定ダイアログ



高、中、低の3個所の「周波数」を指定して、「ゲイン」と「Q」を設定します。「ゲイン」は、指定した周波数でのレベルの増減値を設定します。「Q」は、周波数に対するレベルの増減の度合いを設定します。（「BAND」を選択した場合のみ設定できます。）「Q」が大きいと周波数に対するレベルの変化が急激になります。

「ゲイン」と「Q」（「BAND」選択時）を、指定した周波数に対してどのように適用するかを、「LOW」、「BAND」、「HIGH」で選択します。

LOW：指定した周波数より低い周波数に対して適用します。

BAND：指定した周波数を中心に適用します。

HIGH：指定した周波数より高い周波数に対して適用します。

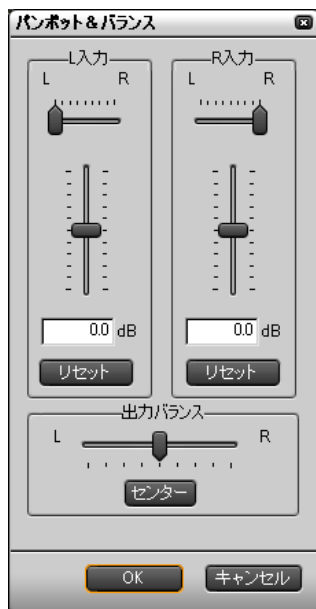
●オーディオフィルタ●

パンポット&バランス

左右のチャンネルから入力されたオーディオ信号を左、右、中央に振り分けることができます。

また、左右のチャンネルの入力レベルと出力バランスを設定することができます。

●設定ダイアログ



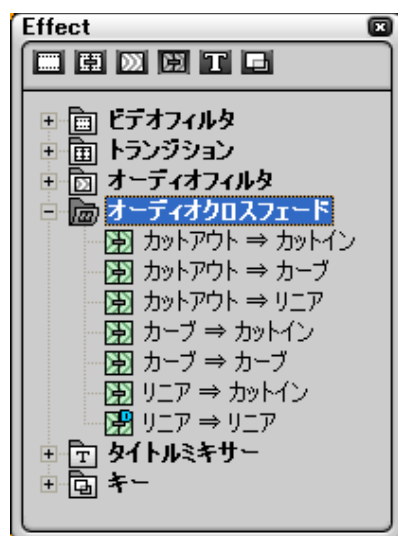
●ご注意

波形の振幅が16ビットオーディオで表現できる範囲を超えてしまうと、音がひずみます。

この場合は「パンポット&バランス」を最初を選択し、音がひずまなくなるまで入力レベルを下げてください。

●オーディオクロスフェード●

オーディオクロスフェード





◆ オーディオクロスフェード

オーディオクロスフェードは、オーディオレベルを変化させて、BGMの切り替わる部分をなめらかにまたは印象的にするエフェクトです。

オーディオクロスフェードのエフェクトは、次の3つのエフェクトの組み合わせで構成されています。

カット : オーディオレベルを急に変化させます。

リニア : オーディオレベルを一定の割合で変化させます。

カーブ : 緩急を付けてオーディオレベルを変化させます。

例えば、「カットアウト→リニア」を使用すると、Outクリップ側には「カット」のエフェクトが適用され、Inクリップ側には「リニア」のエフェクトが適用されます。

「オーディオクロスフェード」のエフェクトではパラメータを変更することはできません。

タイトルミキサー



◆ タイトルミキサー

「タイトルミキサー」のエフェクトは、タイトルの現れ方、消え方に変化を付けます。

「タイトルミキサー」のエフェクトは、「ソフトスライド」と「ソフトワイプ」のみパラメータを変更できます。

●タイトルミキサー●

ソフトスライド

設定ダイアログで、スライドの幅を調整することができます。

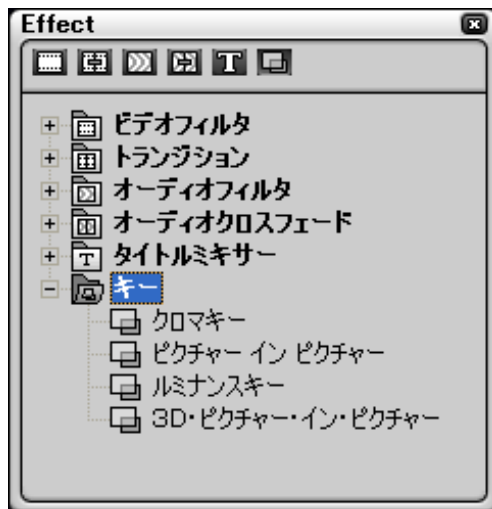
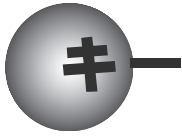


「ボーダーを内側に付ける」をチェックすると、スライドはスクリーンの枠内に制限されます。チェックしていないと、タイトルはスクリーンの外からまたは外までスライドします。

ソフトワイプ

設定ダイアログで、ワイプ幅を調整することができます。





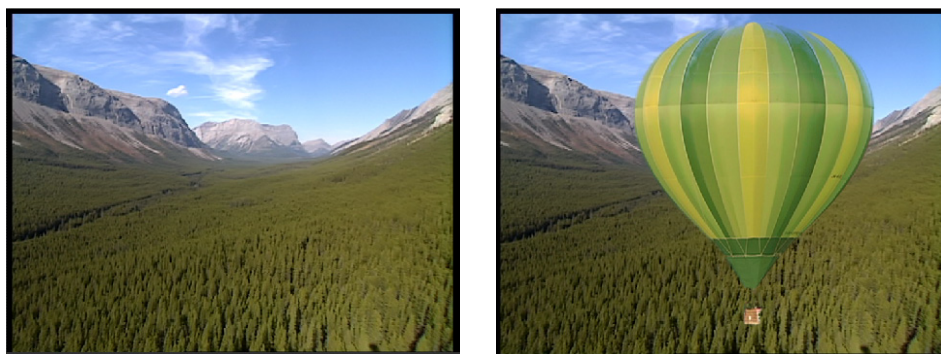
◆ キー

「キー」は2つの画像を合成（キーイング）するエフェクトです。上位のトラック上にあるビデオクリップに「キー」を適用すると、下位のトラックにあるビデオクリップのサブ画面（キー）として取り込むことができます。（例：VA1トラック上のビデオクリップを、VA2トラック上のビデオクリップにキーイングする）

●キー●

クロマキー

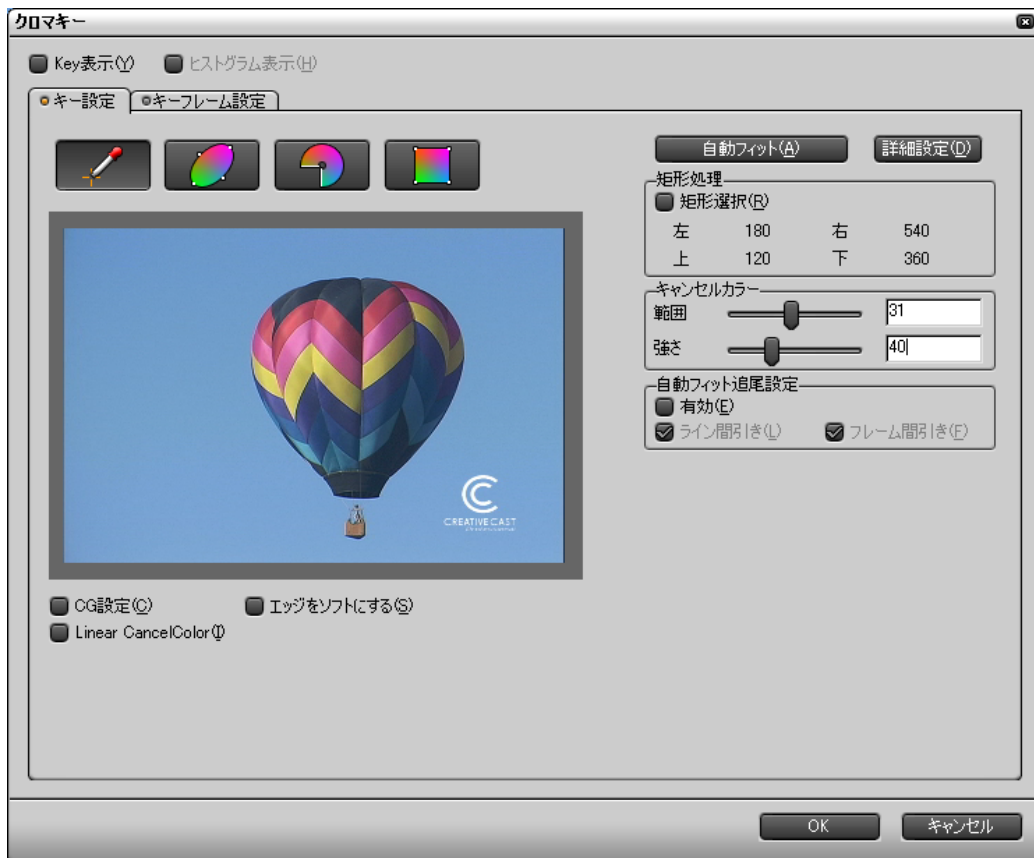
あるビデオクリップ上の特定の色（通常ブルーまたはグリーン）を透過にして、その色以外の部分をキーとして利用します。



◆「クロマキー」の例

●設定ダイアログ

「キー設定」タブで透過にする色（キーカラー）を指定します。



キーカラーの指定方法は 4 通りあって、172 ページの「クロミナンス」と同じ方法です。

いずれの方法の場合も「自動フィット」をクリックすると、画面上最も占有率の高い色を基準にしてキーカラーが自動設定されます。キーカラーを正確に指定するときは、「詳細設定」をクリックしてパラメータの操作ツールを表示します。必要なら「キャンセルカラー」を設定します。

●キー●

各モードに共通の機能

「クロミナンス」と同様に「Key 表示」や「ヒストグラム表示」（カラーピッカー以外のモード）をチェックして、キーの設定状態を確認することができます。

メイン画像が CG の場合は、「CG 設定」にチェックを付けて「自動フィット」をクリックすると最適化処理が行われます。「Linear CancelColor」にチェックを付けると、キャンセルカラーが自動設定されます。

カラーピッカーモードの機能

エッジをソフトにする：

チェックを付けると、キーの境界をソフトにすることができます。

矩形処理：

「矩形選択」にチェックを付けると、プレビュー画面上で矩形をドラッグしてキーの範囲を絞り込むことができます。

自動フィット追尾設定：

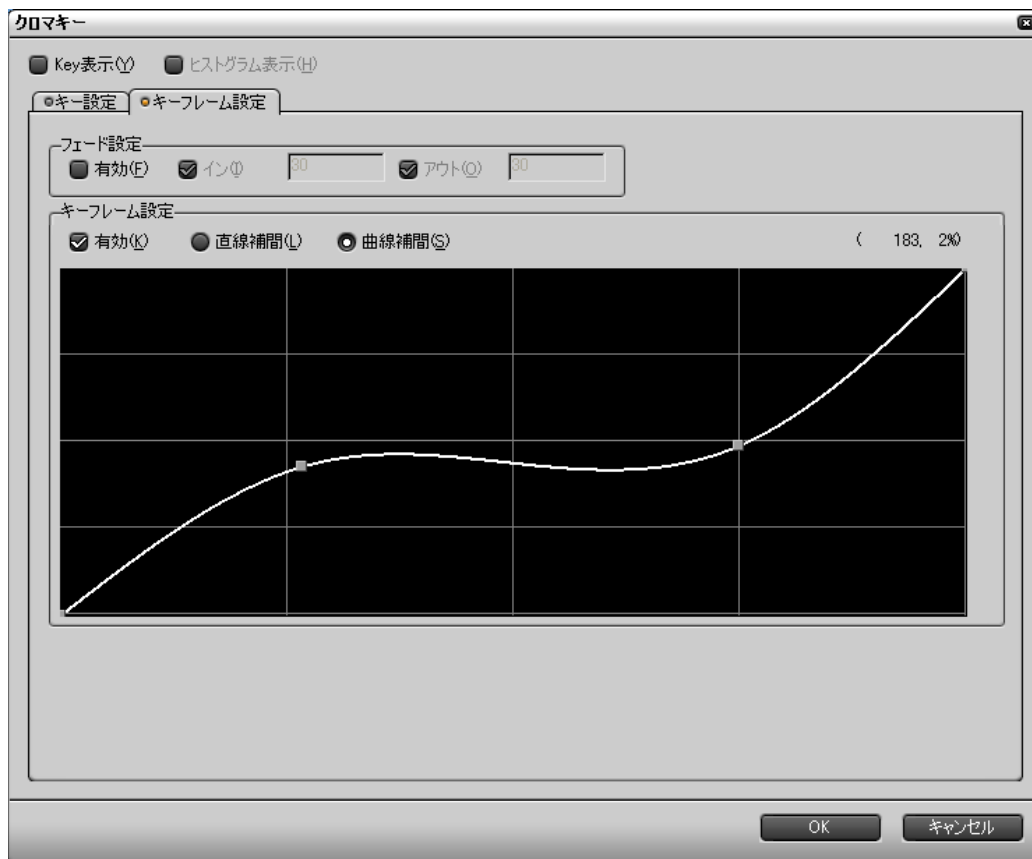
「有効」にチェックを付けると、キーカラーが変化する場合でもキーが自動的に設定されます。同時に、「ライン間引き」または「フレーム間引き」をチェックして、画像処理の負荷を軽減することができます。

● ご注意

「矩形処理」をオンにしているとき、カラーピッカーは使用できません。

キーの透過度を時々刻々変化させるには

「キーフレーム設定」タブでキーフレームを設定します。キーフレームの設定については、160 ページの「キーフレームを設定するには」をご覧ください。



フェードを設定するには

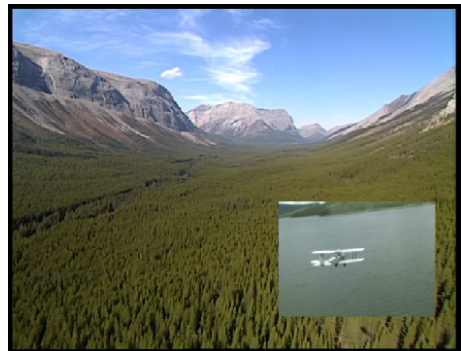
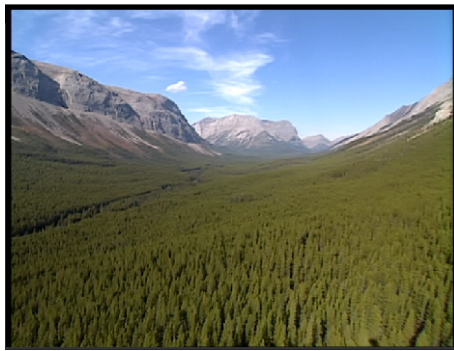
「キーフレーム設定」タブでは、キーを徐々に表示したり消したりすることもできます（フェードイン、フェードアウト）。

「フェード設定」の「有効」にチェックを付け、「イン」の「デュレーション」（キーが表示されるまでの時間）と「アウト」の「デュレーション」（キーが消えるまでの時間）を設定します。

●キー●

ピクチャーインピクチャー

矩形で指定した範囲の画像を別の画像のサブ画面として取り込みます。「クロマキー」や「ルミナンスキー」と組み合わせて、サブ画面の背景を透過にすることもできます。



◆「ピクチャーインピクチャー」の例

●設定ダイアログ

プレビュー画面上でサブ画面の枠をドラッグして、位置や大きさを設定します。「背景にコピー」にチェックを付けると、メイン画面にもサブ画面を表示することができます。カラーボックスで色を指定し、メイン画面に色を付けることもできます。「高画質」にチェックを付けると、サブ画面の画質を上げることができます。

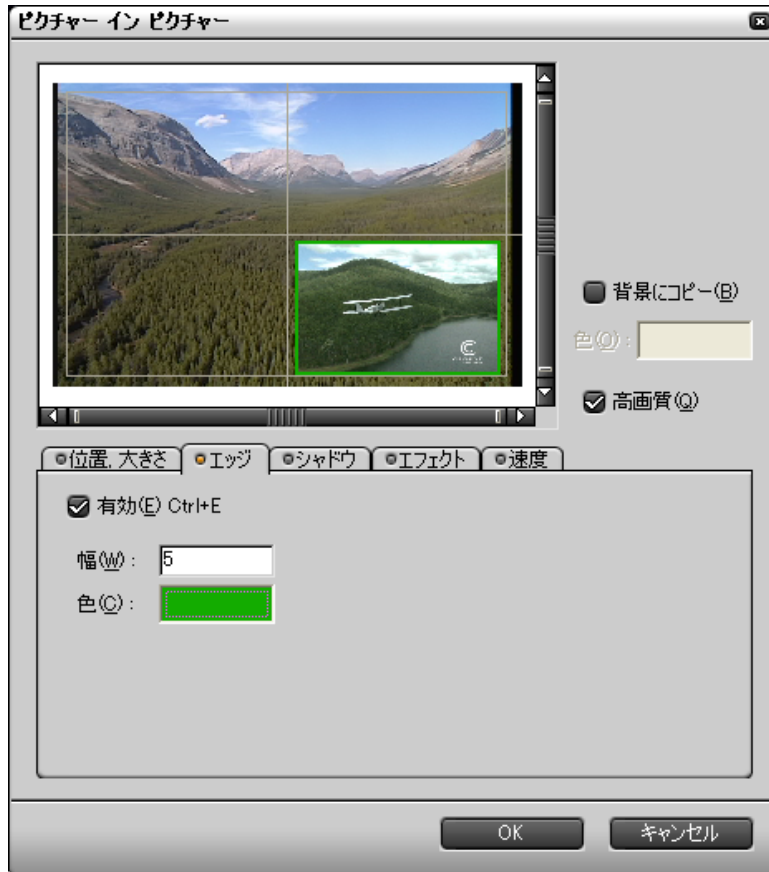


「位置、大きさ」タブで、サブ画面の位置と大きさを設定します。

「透過」にチェックを付けて「透過率」を設定すると、メイン画面が透けて見えるようにすることができます。

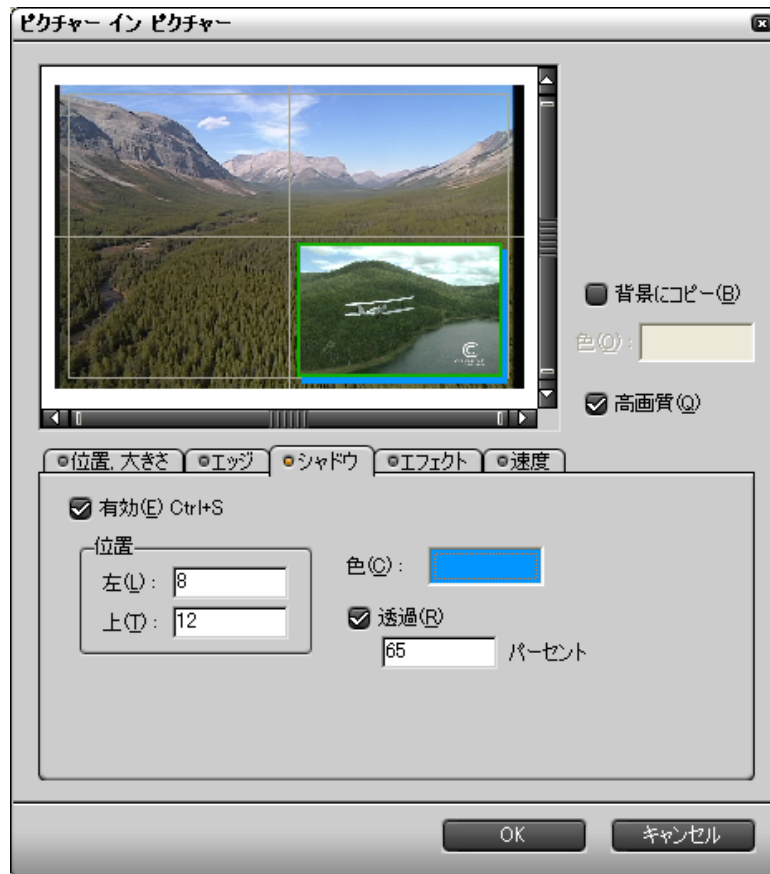
●キー●

サブ画面にエッジを付けるには



「エッジ」タブで「有効」にチェックを付け、幅と色を設定します。

サブ画面にシャドウ（影）を付けるには



「シャドウ」タブで「有効」にチェックを付け、幅と色を設定します。「透過」にチェックを付けて「透過率」を設定すると、シャドウを透過にしてメイン画面が透けて見えるようにすることができます。

●キー●

サブ画面にエフェクトを付けるには

サブ画面が徐々に現れたり徐々に消えたりする効果を付けることができます。



「エフェクト」タブで「有効」にチェックを付けます。「イン」または「アウト」にチェックを付けてエフェクトの種類をドロップダウンリストから選択します。エフェクトのデュレーションを設定するか、「イン終了点」または「アウト開始点」をクリックしてタイムラインカーソル位置をエフェクトの終了点にします。

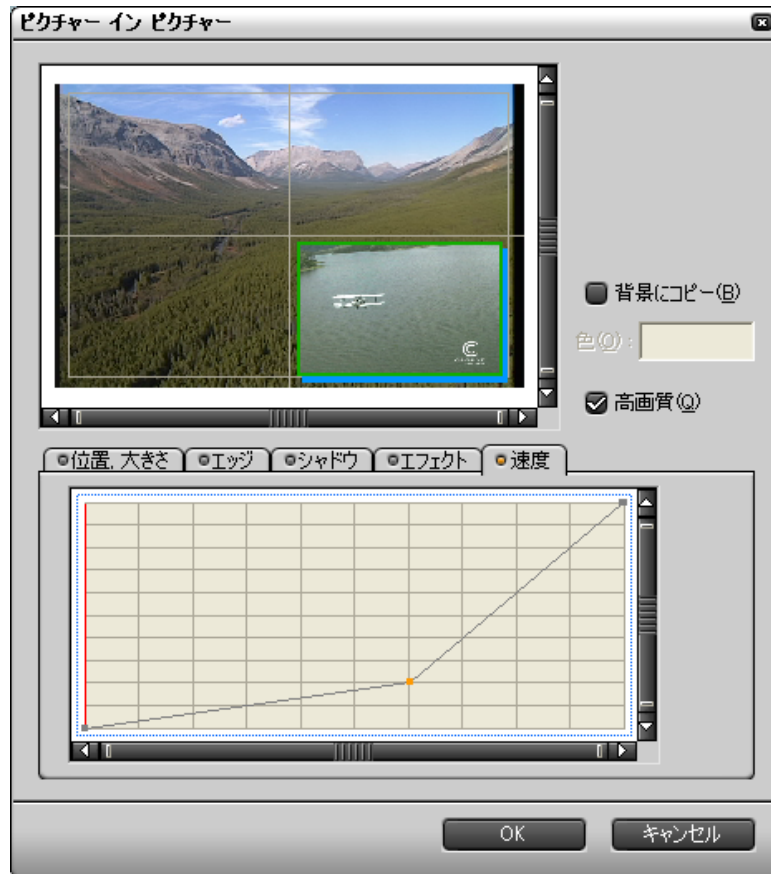
サブ画面を動かすには

プレビュー画面を右クリックして表示されるポップアップメニューで「追加」をクリックします。



クリックした位置（ポップアップメニューの左上隅）がサブ画面の次の位置となり、前の位置からの移動経路が表示されます。操作をくり返して、サブ画面の移動経路を設定します。移動経路の形状や移動速度は、「速度」タブで設定します。

●キー●



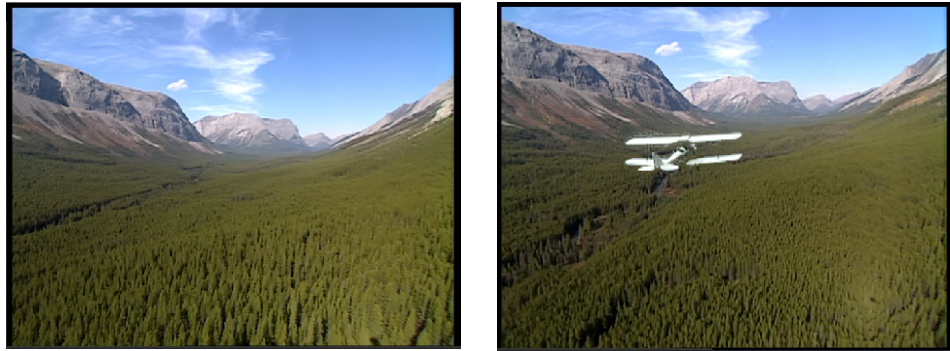
「速度」タブには、横軸を時間、縦軸を移動距離とするカーブが表示されます。

スライダをドラッグしてカーブ上タイムラインカーソル（赤のライン）を移動し、タイムラインカーソル位置をクリックするとキー（点）を設定することができます。キーをドラッグして、速度や速度の変化する位置を設定します。キーを削除するときは、キーを右クリックします。

カーブ上を右クリックするとポップアップメニューが表示され、速度の変化方法を選択することができます。

ルミナンスキー

あるビデオクリップ上の特定の輝度範囲を透過にして、その輝度範囲外の部分をキーとして利用します。



◆「ルミナンスキー」の例

●設定ダイアログ

「キー設定」タブで透過にする輝度を指定します。

「クロマキー」と同様に、「キーフレーム」タブで「キーフレーム」と「フェード」を設定することができます (229 ページ参照)。



●キー●

矩形を使ってキーの範囲を指定するには

「自動フィット」をクリックすると、背景がほぼ透過になるように輝度範囲が自動設定されます。

「矩形選択」にチェックを付けると、プレビュー画面上で矩形をドラッグしてキーの範囲を絞り込むことができます。キーを反転させたいときは「反転」にチェックを付けます。矩形外もコピーしたいときは「矩形範囲外を有効」にもチェックを付けます。また、全画面を使って内部演算処理を行うときは、「全画面を計算」にチェックを付けます。

輝度範囲を設定するには

「自動フィット」をクリックすると、画面上最も占有率の高い輝度がキーの基準となります。

ヒストグラム（輝度分布）を利用するときは、まず「ヒストグラムを更新」をクリックします。

「輝度の上限」スライダを一番右側（最大輝度）までドラッグします。「輝度の下限」スライダを最適な輝度の位置にドラッグします。

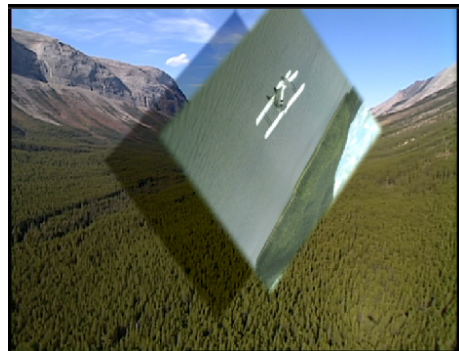
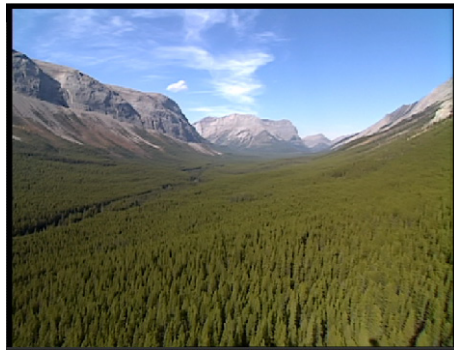
「バイパス」をクリックすると、一時的にキーの効果を無効にすることができます。

境界領域を設定するには

「スロープ」スライダをドラッグして、輝度の上限と下限の境界領域を設定します。境界領域の輝度変化を「スロープ形状」のリストから選択することができます。

3D ピクチャーインピクチャー

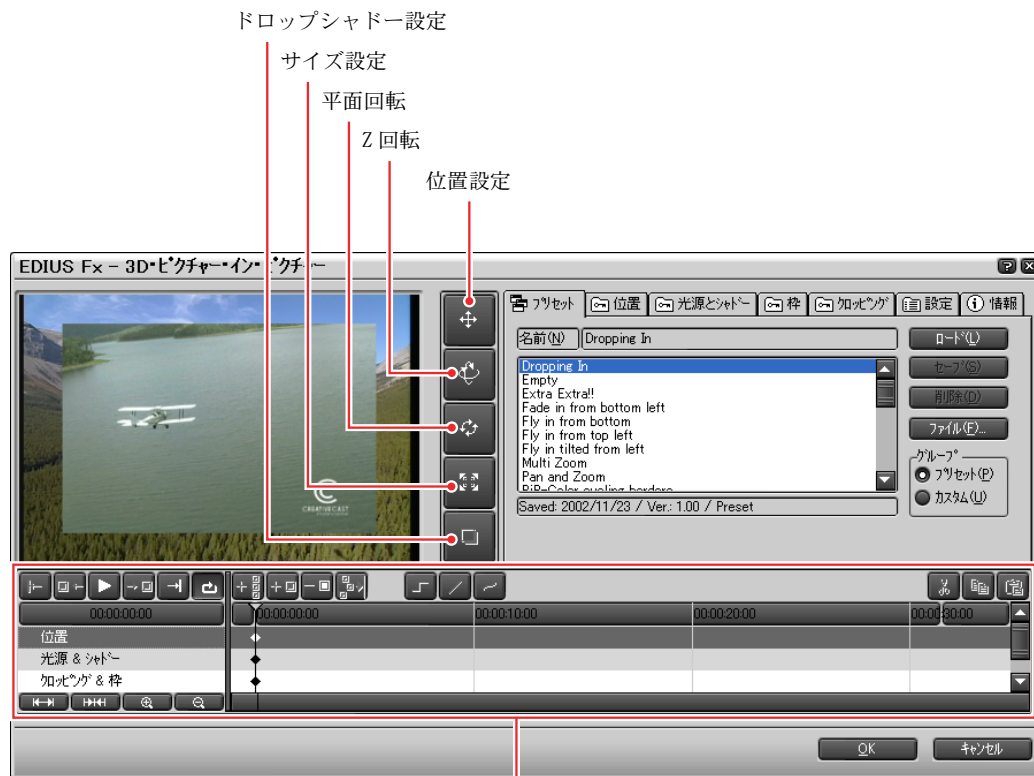
「ピクチャーインピクチャー」は矩形のサブ画面をキーイングします（230 ページ参照）。「3D ピクチャーインピクチャー」は取り込んだサブ画面に立体的な効果を付けることができます。



◆ 3D ピクチャーインピクチャーの例

●キー●

●設定ダイアログ



キーフレーム設定用タイムライン

「位置設定」、「平面回転」、「Z 回転」、「サイズ設定」の各ボタンをクリックしてポインタの形状を変え、プレビュー画面上でサブ画面をドラッグして、位置や大きさ、傾きを設定します。

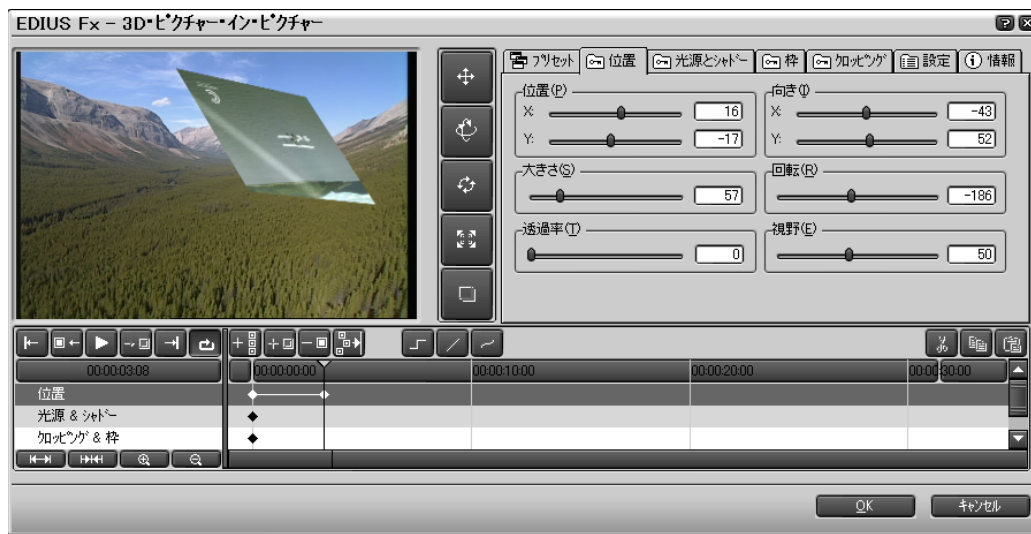
「シャドウ設定」ボタンは、「設定」タブでドロップシャドウが有効になっているときのみ機能します。シャドウ（影）の位置と大きさを設定します。

サブ画面の位置、光源とシャドウ、枠とクロップについてキーフレームを設定すると、サブ画面の状態を時々刻々変化させることができます(246 ページ参照)。

「プリセット」タブ

「プリセット」を利用してサブ画面を設定します。
「トランジション」の「プリセット」タブをご覧ください (208 ページ)。

「位置」タブ



サブ画面の位置や大きさ、傾きなどは「位置」タブでも設定できます。サブ画面を透過にしたり、視野範囲を指定することもできます。

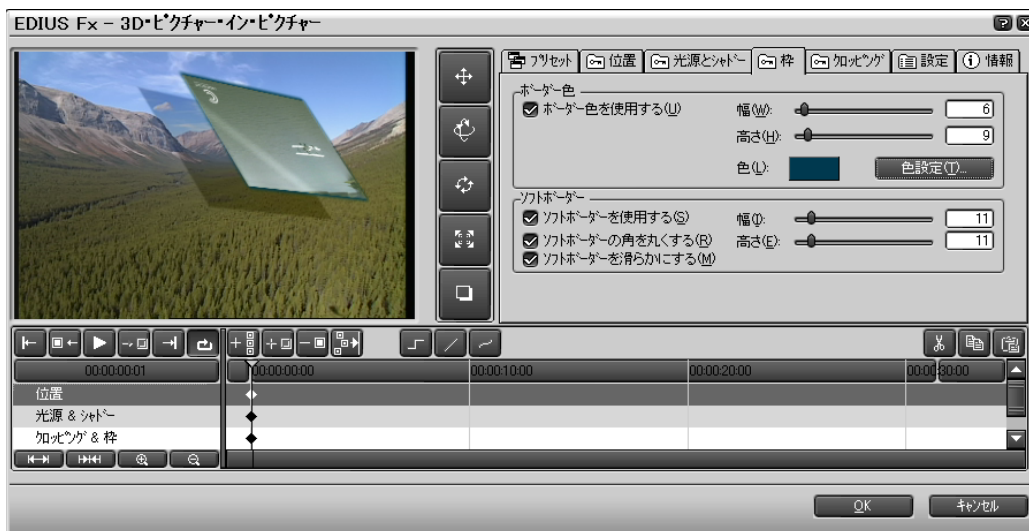
●キー●

「光源とシャドウ」タブ



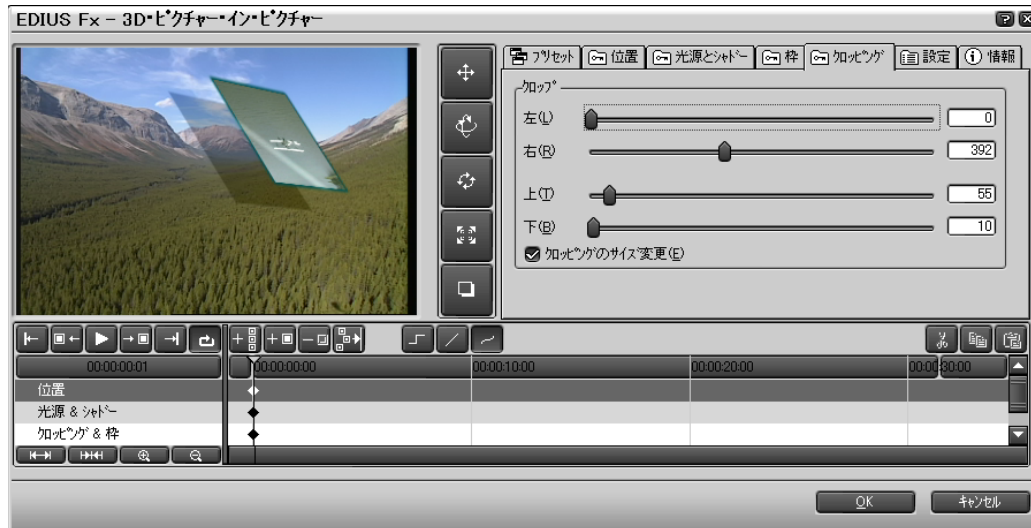
光源の設定を有効にして、光源の強さを設定します。影の設定を有効にして、影の位置、大きさ、濃さを設定します。

「枠」タブ



枠（ボーダー）のタイプを選択し、幅、高さ、色を設定します。

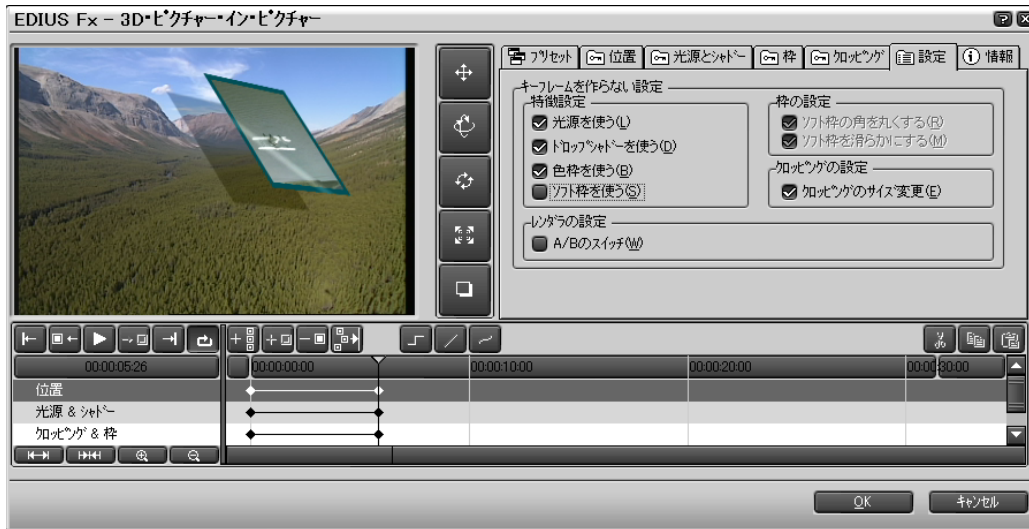
「クロッピング」タブ



サブ画面をクロップします。クロップ後サブ画面内の映像をリサイズするときは、「クロッピングのサイズ変更」のチェックを外します。

●キー●

「設定」タブ

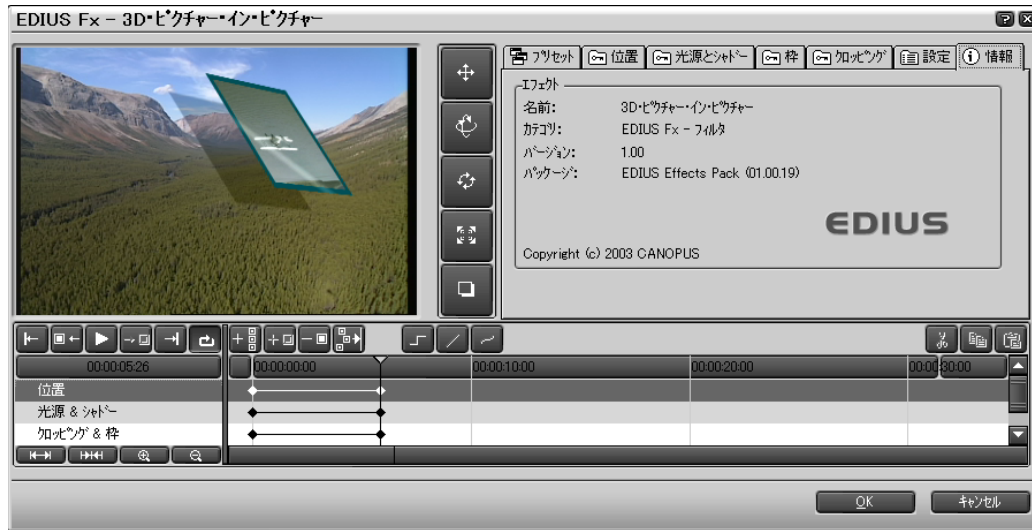


サブ画面の光源、影、枠、クロップに関する設定をオン / オフします。「A/Bのスイッチ」にチェックを付けると、メイン画面とサブ画面が入れ替わります。

● ご注意

「設定」タブで設定した内容はキーフレーム設定に反映されません。

「情報」タブ

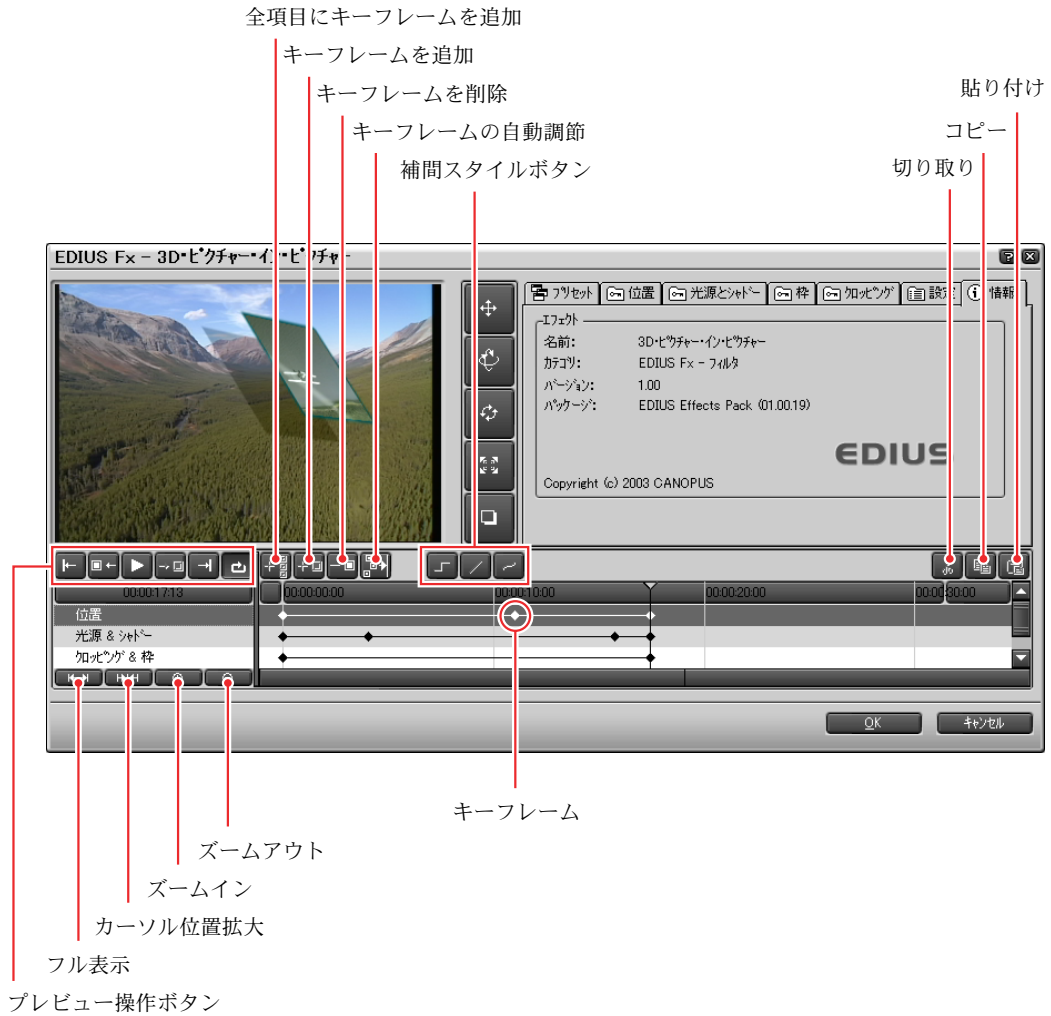


フィルタの名称やバージョンなどの情報を表示します。

●キー●

●キーフレームを設定するには

キーフレーム設定用タイムラインを使用します。



●ご注意

「設定」タブで設定した内容はキーフレーム設定に反映されません。

キーフレームを設定するには

「位置」、「光源 & シェード」、「枠 & クロップ」のうちキーフレームを設定したい項目をクリックします。（反転表示になります。）現在の設定を適用したい位置をクリックしてタイムラインカーソルを表示し、「キーフレームを追加」ボタンをクリックします。「全項目にキーフレームを追加」ボタンをクリックして、全項目についてキーフレームを設定することもできます。

「キーフレームの自動調節」ボタンを使うと、最後のキーフレームがタイムラインの右端に来るように、キーフレームが再分布されます。設定したキーフレーム間の補間方法は、補間スタイルボタンで選択します。

キーフレームを移動 / 削除 / 切り取り / コピー / 貼り付けするには

設定したキーフレームはドラッグして位置を変えることができます。また、キーフレームをクリックして選択し、「キーフレームを削除」、「切り取り」、「コピー」の各ボタンをクリックすることにより、削除、切り取り、コピーすることができます。切り取りまたはコピーしたキーフレームは、タイムラインカーソルで位置を指定して「貼り付け」ボタンをクリックすることにより、別の位置に貼り付けることができます。

複数のキーフレームを選択したいときは、Ctrl キーを押したまま順にクリックします。

キーフレームの設定を確認するには

キーフレームを設定した状態は、プレビュー操作ボタンを使って、プレビュー画面で確認することができます。

キーフレーム設定用タイムラインの状態を調整するには

ズームインボタン、ズームアウトボタンをクリックして拡大、縮小できるほか、タイムラインをフル表示にしたり、タイムラインカーソル付近を拡大することができます。

●ショートカット一覧●



機 能		キー / ボタン	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
アクティブウィンドウ の切り換え	ピンウィンドウ	B	
	タイムラインウィンドウ	T	
	プレビューウィンドウ	P	
	プレイヤー / レコーダー 切り換え	Tab	
	プレイヤーへの切り換え	Alt + P	
	レコーダーへの切り換え	Alt + R	
再生 / 停止	再生 / 停止	スペース、Enter	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	繰り返し再生	Ctrl + スペース	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	バッファしてから再生 / 停止	Shift + スペース Shift + 再生ボタン	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	停止	K、Shift + ↓、Esc	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	再生 (押し続けると高速再生)	J	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	逆方向再生 (押し続けると 高速再生)	L	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	コマ送り	→、Shift + →	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	コマ戻し	←、Shift + ←	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	次の編集点に移動	Page Down、Ctrl + →	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	1つ前の編集点に移動	Page Up、Ctrl + ←	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	バッファしてから繰り返し 再生 / 停止	Shift + ループ再生ボ タン	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	カーソル周辺をバッファ してから再生 / 停止	Shift + 「Timeline の 周辺を再生」ボタン	タイムラインウィンドウ

●ショートカット一覧●

機 能		キー / ボタン	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
再生 / 停止	10 コマ進む	Shift + 1 フレーム 進むボタン	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	10 コマ戻る	Shift + 1 フレーム 戻るボタン	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
ファイル操作	プロジェクトを開く	Ctrl + O	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	プロジェクトを保存する	Ctrl + S	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ ビンウィンドウ
	ファイルを開く	Ctrl + O	ビンウィンドウ
クリップボード	クリップボードにコピー	Ctrl + C	タイムラインウィンドウ ビンウィンドウ
	クリップボードに切り取り	Ctrl + X	タイムラインウィンドウ ビンウィンドウ
	クリップボードからカーソ ル位置に貼付	Ctrl + V	タイムラインウィンドウ ビンウィンドウ
	クリップボードにコピー	Shift + Ins	タイムラインウィンドウ
	クリップボードに貼付	Shift + Del	タイムラインウィンドウ
	クリップボードの内容と置換	Ctrl + R	タイムラインウィンドウ
クリップ操作	トリムインモード	N	
	トリムアウトモード	M	
	スプリット・トリムインモード	Ctrl + N	
	スプリット・トリムアウト モード	Ctrl + M	
	スリップモード	Alt + B	
	スライドインモード	Alt + N	
	スライドアウトモード	Alt + M	
	ローリングモード	Ctrl + Alt + B	
	スプリット・スライドイン モード	Ctrl + Alt + N	
	スプリット・スライドアウト モード	Ctrl + Alt + M	
	トリム / 長さ変更	Alt + ← / →	

●ショートカット一覧●

機 能	キー / ボタン	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット	
編集操作	カーソルをタイムライン先頭へ移動	Home	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	カーソルをタイムライン終端へ移動	End	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	プレイヤー映像をタイムラインに貼付	E	モニタウィンドウ
	クリップの分割	Ctrl + D	タイムラインウィンドウ
	インポイントの設定	I	モニタウィンドウ
	アウトポイントの設定	O	モニタウィンドウ
	インポイントの削除	Alt + I	モニタウィンドウ
	アウトポイントの設定	Alt + O	モニタウィンドウ
	インポイントへ移動 / インポイントの削除	Shift + V-IN ボタン	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	アウトポイントへ移動 / アウトポイントの削除	Shift + V-OUT ボタン	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	選択したマークポイントへ移動	スペース	「Marker」パレット
	取り消し	Ctrl + Z	タイムラインウィンドウ
	やり直し	Ctrl + Y	タイムラインウィンドウ
	すべてを選択	Ctrl + A	ビンウィンドウ 「バッチキャプチャ」ダイアログ 「Information」パレット 「Marker」パレット
	設定ダイアログを開く	Enter	「Information」パレット
	プレイヤーに表示 / 設定ダイアログを開く	Enter	ビンウィンドウ
	プロパティ / 設定ダイアログを開く	Alt + Enter	ビンウィンドウ
	デフォルトのトランジションを適用	Ctrl + P	タイムラインウィンドウ
	新規タイトルの作成	Ctrl + T	ビンウィンドウ
	タイムスケールを前の設定に戻す	Ctrl + U	タイムラインウィンドウ
挿入 / 上書きモードの切り換え	Insert	モニタウィンドウ	
ジョグ / シャトル切り換え	Ctrl + J	モニタウィンドウ	

索引

Numerics

- 3D ピクチャーインピクチャー 239
 - 「位置」タブ 241
 - キーフレームの設定 246
 - 「クロッピング」タブ 243
 - 「光源とシャドウ」タブ 242
 - 「情報」タブ 245
 - 「設定」タブ 244
 - 「プリセット」タブ 241
 - 「枠」タブ 242

A

- AVI クリップ 82

E

- 「Effect」パレット 127

I

- 「Information」パレット 133
- In 点 /Out 点の設定 (タイムライン) 117
- In 点 /Out 点の設定 54
 - 再生 56
 - 頭出し 56
 - 削除 56
- In 点、Out 点間の再生 (タイムライン) 118
- In 点、Out 点間のトリミング (タイムライン) 118
- In 点、Out 点の削除 (タイムライン) 118

M

- 「Marker」パレット 104

V

- V ミュート 145

Y

- YUV カーブ 164

あ

- 「アプリケーション設定」ダイアログ 45
- アンチフリッカー 169

い

- 「色の設定」ダイアログ 158
- インストール 8

う

- ウェーブフォームの表示 144

え

- エフェクト
 - 確認 / 調整 133
 - 削除 134
 - 付加 127
- エンボス 170

お

- オーディオ In 点 /Out 点 57
 - 頭出し 58
 - 削除 58
- オーディオクリップ 89
- オーディオクリップの配置 143
- オーディオクリップのパラメータ 144
- オーディオクロスフェード 222
- オーディオの編集 143
- オーディオフィルタ 214
- オールドフィルム 171
- オフラインクリップ 79

●索引●

か

カラーコレクション 163
カラーバークリップ 92
カラーバランス 165
カラーホイール 166
カラーマツクリップ 94

き

キー 131
 カラーピッカーモード 228
 キーの透過度 229
 クロマキー 226
 フェードの設定 229
キーフレーム設定 (基本操作) 160
起動する 18
基本設定 34

く

矩形フィルタ 197
 エフェクトの設定 199
 矩形の追加 199
 ポップアップメニュー 202
 ムービングパスの設定 200
グラフィックイコライザ 215
クリップ単位でジャンプ 106
クリップの上書き 113
クリップの操作 (ピンウィンドウ) 80
 削除 80
 複製 80
 ソースデータの表示 81
 トラックに配置 81
クリップの速度変更 109
クリップの長さ変更 (トリミング) 117
クリップの複製 114
クリップの分割 116
クリップレンダリング 108
クリップをトラックに配置 63
クロミナンス 172
 エフェクトの設定 181
 キーカラーの設定 180
 キャンセルカラーの設定 180

け

形式を変えて出力 152

こ

高品位ブラー 187

し

シャープネス 182
出力設定の確認 / 変更 (「ハードウェア設定」ダイアログ) 149
新規トラックの作成 60
新規プロジェクトの開始 76
新規プロジェクトの作成 18
シングルモード 26

す

ストロボ 183
スナップ機能 115

せ

静止画クリップ 86
製品の構成 6
設定メニュー 27
セットアップ 5
線画 204

そ

操作画面の構成 23
挿入モード / 上書きモードの切り換え 111
ソースデータ 47
 再生 50
 情報 52
 選択 47
ソースプレビュー 47
 シャトルスライダ 51
 プレビュー操作ボタン 50
 ポジションバー 51
 マウスジェスチャ 51
ソースモニタ 30
ソフトスライド 224
ソフトフォーカス 184
ソフトワイプ 224

た

- タイトルクリップ 97
- タイトルの位置調整 142
- タイトルの作成 140
- タイトルミキサー 131
 - 設定ダイアログ 223
- タイムコードの変更 (ソースデータ) 53
- タイムコードの変更 (タイムラインクリップ) 103
- タイムデータ (タイムラインクリップ) 103
- タイムデータ (ソースデータ) 53
- タイムラインウィンドウ 32
 - トラックエリア 32
 - 操作エリア 33
- タイムラインクリップ 99
 - 情報 102
 - 保存 74
- タイムラインプレビュー 99
 - シャトルスライダ 100
 - プレビュー操作ボタン (タイムラインクリップ) 99
 - ポジションバー 100
 - マウスジェスチャ 101
- タイムラインモニタ 31
- 単色 196

て

- ディレイ 216
- テープに記録 153
- デフォルトトランジション / オーディオクロスフェードの設定 123

と

- 動作環境 7
- トーンコントロール 217
- 特定の位置の頭出し 104
- 特定の部分をプレビュー 107
- トラックの選択 60
- トラックのタイムスケールを調節 62
- トラックをロックする 112

- トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクト 130
 - 長さ変更 124
- トランジションの設定ダイアログ 206
 - 「一般」タブ 212
 - 「キーフレーム」タブ 210
 - 「情報」タブ 213
 - 「プリセット」タブ 208
- トランスペアレンシー (透過) 132
- トンネルビジョン 185

は

- バージョン情報 28
- 「ハードウェア設定」ダイアログ 40
- ハイパスフィルタ 218
- バッチキャプチャ 65
- パラメータ設定ダイアログ 156
 - 基本操作ツール 156
- パラメータの設定 134
- パラメトリックイコライザ 220
- パレットを閉じる 24
- パン 146
- パンポット&バランス 221

ひ

- ピクチャーインピクチャー 230
 - エッジを付ける 232
 - エフェクトを付ける 234
 - サブ画面を動かす 235
 - シャドウ (影) を付ける 233
- ビデオノイズ 186
- ビデオフィルタ / オーディオフィルタ 127
- ビデオフィルタの設定ダイアログ 162
- ピンウィンドウ 77
 - アイコンの大きさ 79
 - クリップアイコン 78
- ピンウィンドウからトラックにクリップを配置 72
- ピンウィンドウに登録 70

●索引●

ふ

- フィルタのコピー 139
- フィルタの有効 / 無効 134
- 複合フィルタ 205
- ブラー 187
- ブレンドフィルタ 188
- 「プロジェクト設定」ダイアログ 20
- プロジェクトの加工 110
 - クリップの移動 113
 - クリップの削除 112
 - クリップのトリミング 119
 - 新規クリップの追加 115
- プロジェクトの構成変更 112
- プロジェクトの出力 149
- プロジェクトの設定 20
 - 「設定」タブ 22
 - 「プリセット」タブ 21
- プロジェクトの設定変更 75
- プロジェクトファイルの構成 74
- プロジェクトファイルの読み出し 19

へ

- ベクトルスコープ / ウェーブフォーム 136
- ヘルプ 28
- 「編集設定」ダイアログ 34

ほ

- ボイスオーバー 147
- ポジションバーの拡張 55
- ボリューム 145
- ホワイトバランス 167

ま

- マーカ位置にジャンプ 106
- マーカの設定 104
- マトリックス 189

み

- ミックス 132
- ミラー 190

め

- メインメニュー 25

も

- モーションブラー 191
- モザイク 190
- 元に戻す 126
- モニタウィンドウ 25
- モノトーン 168

ら

- ラスタースクロール 192

り

- リップルモード 110

る

- ループスライド 195
- ルミナンスキー 237
 - 輝度範囲の設定 238
 - 境界領域の設定 238
 - 矩形を使ってキーの範囲を指定 238

ろ

- ローパスフィルタ 218