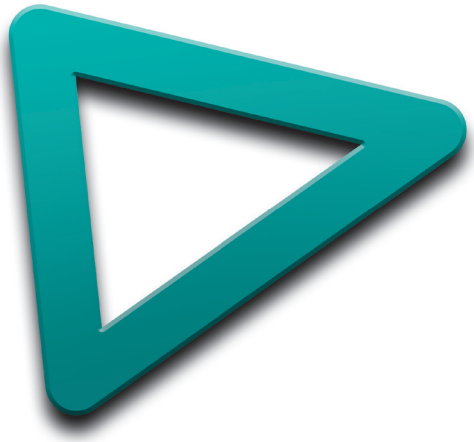
canopus

リファレンスマニュアル



EDIUS Pro version 4
EDIUS Neo

F095706281

ご注意

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

表記について

■本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
■本書は EDIUS Pro version 4.5 と EDIUS Neo の共通マニュアルです。本文中の内容や画面は、EDIUS Pro version 4.5 を基に説明しています。
■本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
■本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同様に行ってください。
■本書では、EDIUS Pro version 4.5 、EDIUS Neo や EDIUS シリーズを「EDIUS」と表記します。
■本書では、Microsoft®Windows®XP Professional operating system を Windows XP と表記します。

⚠ 警 告

健康上の注意

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

著作権について

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

EDIUS
リファレンスマニュアル
June 27, 2007
Copyright © 2007 Canopus Co., Ltd.
All rights reserved.

目　次

概　要

1　マニュアルについて

付属マニュアルの構成 …… 3
リファレンスマニュアルの引きかた …… 3
リファレンスマニュアルの見かた …… 4

2　HDV とは

HDV とは …… 7
AVCHD とは …… 7
Canopus HQ Codec について …… 7

3　EDIUS の起動

起動方法 …… 9
はじめて起動したとき …… 10
終了方法 …… *[Alt] + [F4]* … 11

4　画面構成

全体の画面構成 …… 13
プレビューウィンドウ …… 14
タイムラインウィンドウ …… 18
ビンウィンドウ …… 19
パレット …… 20

5　数値の入力方法

数値を直接入力 …… 23
オフセット入力 …… 23
十字キーでの設定 …… 23
マウスホイールでの入力 …… 24

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

1　プロジェクトの操作

プロジェクトプリセットの新規作成 …… 27
起動時のプロジェクト新規作成 …… 28
起動後のプロジェクト新規作成 …… *[Ctrl] + [N]* … 28
プロジェクト設定の切り替え …… 35
プロジェクト設定の変更 …… 35
プロジェクトプリセットの削除 …… 37
プロジェクト設定の読み込み【インポート】 …… 38
プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】 …… 38
シーケンス設定 …… 39
プロファイルの登録 …… 42

プロファイルの変更 42
プロファイルの削除 43
プロファイルの切り替え 43
プロファイルの読み込み【インポート】 44
プロファイルの書き出し【エクスポート】 44
上書き保存 *[Ctrl] + [S]* 46
別名保存 *[Shift] + [Ctrl] + [S]* 46
オートセーブ／バックアップ 47
起動時のプロジェクトファイルの読み込み 49
起動後のプロジェクトファイルの読み込み *[Ctrl] + [O]* 49
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 50
プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】 52
AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】 54
EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】 54
AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】 57
EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】 62

2 オフラインクリップの復元

オフラインクリップの復元とは 69
再リンクして復元 71
キャプチャして復元 73

CHAPTER 2

編集の設定

1 〈設定〉ダイアログ

アプリケーション設定 77
ハードウェア設定 93
プラグイン設定 101

2 配置のカスタマイズ

レイアウトの登録 111
レイアウト名の変更 111
レイアウトの適用 112
レイアウトの削除 112
ビンウィンドウとパレットを結合 113

3 画面のカスタマイズ

操作ボタンの設定 115
追加できるボタンと機能 118
シングルモード／デュアルモードの切り替え 123
プレビューウィンドウの情報の表示／非表示 124
セーフエリア／ステータスなどの表示の設定 125
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定 127
再生を停止したときの画面表示の切り替え 129
フォルダビューの表示／非表示 *[Ctrl] + [R]* 131
フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更 131
クリップビューの表示 132
ビンの詳細表示の項目設定 133
操作画面の色の変更 137

4 ショートカットキー

ショートカットキーについて…… 139
キーボードショートカットの割り当てを変更…… 139

CHAPTER 3

素材の読み込み

1 クリップの登録

ビンウィンドウの表示／非表示…… *[B]*‥ 145
登録可能なクリップとファイル形式…… 145
クリップの登録……*[Ctrl] + [O]*‥ 153
連番静止画クリップの登録……*[Ctrl] + [O]*‥ 153
フォルダの登録…… 154
タイムラインからの登録…… *[Shift] + [B]*‥ 155
監視フォルダの指定…… 157
監視の設定…… 159
ビンへの登録禁止…… 161
複数クリップの結合【シーケンス化】…… 164
シーケンスの解除…… 165
カラーバークリップ…… 167
カラーマットクリップ…… 168
タイトルクリップ……*[Ctrl] + [T]*‥ 171
クリップを Player で表示 …… 173
Player の操作ボタンで再生……*[Enter]*‥ 173
シャトル／スライダーで再生…… 175
マウスで再生【マウスジェスチャ】…… 176
In 点、Out 点の設定 …… *[I] / [O]*‥ 178
ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定…… 178
In-Out 点間を再生【ループ再生】…… *[Ctrl] + [Space]*‥ 180
In 点、Out 点に移動 …… *[Q] / [W]*‥ 180
In 点、Out 点の削除 ……*[Alt] + [I] / [Alt] + [O]*‥ 181
プロパティでの修正……*[Alt] + [Enter]*‥ 183
設定ダイアログでの修正…… *[Ctrl] + [Enter]*‥ 184
クリップの保存先の確認…… 185
ソフトウェアで開く…… 186

2 クリップの管理

クリップの選択…… 189
クリップのコピー……*[Ctrl] + [C]*‥ 189
クリップの切り取り……*[Ctrl] + [X]*‥ 189
クリップの貼り付け…… *[Ctrl] + [V]*‥ 190
クリップの登録解除……*[Delete]*‥ 190
クリップの並べ替え…… 191
クリップの色分け…… 192
フォルダの作成…… 194
フォルダの移動…… 194
フォルダの複製…… 194
フォルダの削除…… 194
表示フォルダの切り替え…… 195
ビンの書き出し【エクスポート】…… 197

ビンの読み込み【インポート】…… 197
登録情報の出力【HTML 出力】…… 198
ビン内の検索…… [Ctrl] + [F]…… 200
未使用クリップの検索…… 202
検索結果の削除…… 203

CHAPTER 4

外部素材の取り込み

1 取り込み前の確認

設定の確認…… 207

2 外部から素材を取り込む

素材を取り込む【キャプチャ操作】…… 209
デッキ制御できない機器から取り込む…… 213
Web カメラから取り込む…… 215
DVD/CD から取り込む …… 217

3 特殊な取り込み方法

取り込みと同時にタイムラインに配置…… 223
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】…… [F10]…… 225
バッチキャプチャリストの保存…… 227
バッチキャプチャリストの読み込み…… 228

CHAPTER 5

タイムラインの設定

1 編集モードの設定

挿入／上書きモード…… [Insert]…… 232
同期モード…… 232
リップルモード…… [R]…… 233
伸縮モード…… 235
固定モード…… 236

2 トラックの設定

トラックの設定方法…… 239
トラックパネル…… 239
トラックの幅変更…… 242
トラックの高さ変更…… 242
トラック名変更…… 243
トラックの複製…… 245
トラックの移動…… 245
トラックの追加…… 246
トラックの削除…… 246
ビデオチャンネル設定…… [7]…… 248
オーディオチャンネル設定…… 248

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケールのマーク……251
タイムスケールの表示単位……251
タイムスケール設定……252

CHAPTER 6

タイムラインの編集

1 クリップの配置

タイムラインに In 点、Out 点を設定……[I] / [O]……255
クリップの両端に In 点、Out 点を設定……[Z]……256
タイムラインの In 点、Out 点を削除……[Alt] + [I] / [Alt] + [O]……257
クリップを配置……[Shift] + [Enter]……259
クリップに In 点、Out 点を設定して配置……262
ビデオ／オーディオクリップのみ配置……263
チャンネル別に配置……264
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】……265
タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】……266
タイムラインの In-Out 点間に特殊なクリップを配置……267
複数クリップの選択……269
クリップを移動……270
選択クリップ以降のクリップの移動……271
クリップの順番の入れ替え……272
タイムライン上のクリップをビン内で検索……274

2 クリップの操作

リンク解除……[Alt] + [Y]……276
リンク設定……[Y]……276
グループ設定……[G]……278
グループ解除……[Alt] + [G]……278
コピー……[Ctrl] + [C]……281
切り取り……[Shift] + [Delete]、[Ctrl] + [X]……281
リップル切り取り……[Alt] + [X]……281
貼り付け……[Ctrl] + [V]……282
クリップの In 点、Out 点に貼り付け……283
置き換え……[Ctrl] + [R]……284
部分置き換え……284
タイムラインのクリップの色分け……286
クリップをタイムラインカーソル位置で分割……[C]……288
クリップを In 点、Out 点で分割……[Alt] + [C]……289
分割したクリップを結合……[Ctrl] + [Delete]……289
クリップの有効／無効……[0 (Zero)]……292
クリップを削除……[Delete]……294
タイムラインの In-Out 点間を削除……[D]……294
ビデオ／オーディオクリップのみ削除……[Alt] + [V] / [Alt] + [A]……296
クリップをリップル削除……[Alt] + [Delete]……298
タイムラインの In-Out 点間をリップル削除……[Alt] + [D]……298
ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除……299
ギャップ（空き部分）を削除……300
クリップ全体の速度変更……[Alt] + [E]……303

部分的な速度変更【タイムリマップ】……[Shift] + [Alt] + [E]‥304
レイアウト（クロップ）……[F7]‥309

3 クリップのトリミング

トリムモードに切り替え……[F6]‥314
トリムウィンドウについて……315
トリミングの操作方法……317
プレビューウィンドウ上でトリミング……321
数値入力でトリミング……323
ショートカットでトリミング……326
リップルトリム……328
スプリットトリム……329
スライドトリム……331
スリップトリム……332
ローリングトリム……333

4 マーカー

〈Marker〉パレットの表示／非表示……336
マーカーの設定……[V]‥337
マーカーの削除……[Delete]‥338
マーカーへのコメント入力……340
マーカー位置に移動……341
マーカーリストの読み込み【インポート】……341
マーカーリストの書き出し【エクスポート】……342

5 タイムラインの再生

スクラビングで再生……344
Recorder の操作ボタンで再生……[Enter]‥345
シャトル／スライダーで再生……347
マウスで再生【マウスジェスチャ】……348
タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】……[Ctrl] + [Space]‥348
タイムラインカーソルの周辺を再生……349
タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ……[Q] / [W]‥351
タイムコードを入力してジャンプ……351
マッチフレームとは……352
Player からタイムラインへジャンプ……[Ctrl] + [F]‥352
タイムラインから Player へジャンプ……[Alt] + [F]‥353
タイムスケールでの色分けについて……356
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング……[Shift] + [Ctrl] + [Q]‥357
プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング……358
過負荷部分／負荷部分のみレンダリング……358
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング……[Ctrl] + [Q]‥359
クリップ／トランジションのレンダリング……[Shift] + [G]‥360
タイムラインからビデオクリップの書き出し……[Shift] + [Q]‥361
タイムラインから静止画クリップの書き出し……362
一時ファイルの手動削除……363

6 シーケンス

シーケンスとは……365
シーケンスの新規作成……[Shift] + [Ctrl] + [N]‥366
シーケンスを開いて編集……368
シーケンスを閉じる……368

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録……370
トラックに空のシーケンスクリップを作成……371
シーケンスの複製……371
シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】……372

7 マルチカムモード

マルチカムモードに切り替え……*[F8]*……374
同期ポイントを設定してクリップを配置……375
画面数の変更……377
カメラ割り当ての変更……378
カメラ切り替えポイントの設定……381
再生中のカメラ切り替えポイントの設定……382
カメラ切り替えポイントの移動……383
カメラ切り替えポイントの削除……384
選択カメラの切り替え……386
カメラ切り替えポイント周辺の再生……387
採用クリップのみをトラックにコピー……388

8 操作の取り消し／取り消しのやり直し

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】……*[Ctrl] + [Z]*……391
取り消した操作をやり直す【リドゥ】……*[Ctrl] + [Y]*、*[Shift] + [Ctrl] + [Z]*……391

CHAPTER 7

エフェクトの適用

1 〈Effect〉パレット

〈Effect〉パレットの表示／非表示……395
エフェクトビューの表示／非表示……397
エフェクトの種類……398
エフェクトのプロパティ……399
エフェクトの適用方法……400

2 エフェクトの設定

色／明るさ調整【カラーコレクション】……403
ビデオフィルタ……412
複数のフィルタを使用【複合フィルタ】……413
オーディオフィルタ……413
クリップのマージン……415
クリップトランジション……416
トラックトランジション……417
オーディオクロスフェード……418
デフォルトエフェクト……*[Ctrl] + [P]*……420
デフォルトエフェクトの変更……421
トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更……423
エフェクトのデュレーション変更……424
合成……427
ピクチャー・イン・ピクチャー……428
3D・ピクチャー・イン・ピクチャー……433
キー……436
トランスペアレンシー……440

フェードイン／フェードアウト……442
アルファチャンネル……443
タイトルミキサー……448

3 エフェクトの操作

〈Information〉パレットの表示／非表示……450
エフェクトの確認／調整……452
エフェクトの有効／無効切り替え……453
エフェクトの削除……454
エフェクトのコピー……457
エフェクトの置き換え……459

4 ユーザープリセットエフェクト

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録……461
〈Effect〉パレットからエフェクトを削除……462
〈Effect〉パレットにフォルダ作成……464
エフェクトの名前変更……464
〈Effect〉パレットのフォルダ構成……465
フォルダショートカット……465
〈Effect〉パレットの初期化……467

5 インポート／エクスポート

エフェクトの書き出し【エクスポート】……469
エフェクトの読み込み【インポート】……469

6 カラーデータの確認

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム……471

CHAPTER 8

タイトルの作成

1 Quick Titler

Quick Titler の起動 ……[T]……477
タイトルの保存……479

2 テキスト

テキストの入力……481
テキストの設定変更……482
文字飾りの設定……484
テクスチャ貼り付け……487
エッジや影の設定……489
テキストのロール／クロール……491
エンボスの設定……492
ぼかしの設定……493

3 テンプレート

テキストスタイルの使用……495
スタイルの登録……496
スタイル名の変更……496
スタイルの削除……497

4 イメージ、図形
イメージ、図形の描画……499
イメージ、図形の設定変更……500
イメージ、図形の透明化……502
枠の設定……503
影の設定……504
ぼかしの設定……505
線のスタイル設定……506
エンボスの設定……506
5 エフェクト
タイトルミキサーの適用……508
6 タイトル位置の調整
タイトルの位置合わせ……510
7 タイトルクリップの修正
リンクを解除して編集……513
8 ファイルの書き出し／読み込み
背景の読み込み……515
静止画の書き出し……515
9 TitleMotion Pro
TitleMotion Pro の起動……517
タイトルの保存……518
CHAPTER 9
オーディオの操作
1 ボリューム調整
ボリュームとパンの調整……521
数値を入力して調整……522
パンのラバーバンドをセンターに合わせる……523
ラバーバンドポイントの削除／初期化……524
オーディオミキサーでの調整……527
音量差を保ったまま調整……529
指定トラックのみ再生／ミュート……530
ウェーブフォーム（波形）表示……532
V ミュート設定……[Shift] + [V]……532
2 オーディオの追加
ボイスオーバーの設定……535

CHAPTER 10

編集内容の出力

1 ファイル形式で出力

確認しておきたいこと……539
エクスポータでファイル出力……539
Canopus ProCoder Express For EDIUS でファイル出力……542
DVD に出力……546
静止画を出力……555
Flash Video を出力……557
プリセットエクスポータの作成……559
プリセットエクスポータの変更……561
プリセットエクスポータの削除……561
プリセットエクスポータの読み込み【インポート】……562
プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】……562
出力する範囲をバッチリストに登録……564
複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】……566
登録した範囲をバッチリストから削除……569

2 テープへ出力

HDV 機器（Generic HDV）へ出力……571
DV 機器（Generic OHCI）へ出力……577
デッキ制御できない機器へ出力……579

付　録

1 入出力フォーマット一覧

出力デバイス……582
入力デバイス……584

2 FAQ

シーケンス設定の〈パンモード〉で「標準」と「EDIUS Pro3 互換」はどう違うの？…587
プロジェクト設定の〈TC PRESET〉とシーケンス設定の〈TC PRESET〉はどう違うの？…588
リップルモードと同期モードはどう違うの？……588
トリミング操作の変更……590
「スペースをリップル削除」の変更……590
機能の移動……590

3 キーボードショートカット……591

4 索　引……596

逆引き目次

概　要

EDIUS に付属するマニュアルの使いかたを知りたい……2
HDV 映像について知りたい……6
EDIUS の起動と終了の方法を知りたい……8
EDIUS で使われる画面について知りたい……12
キーボードやマウスで数値を入力したい……22

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

プロジェクトを新しく作成したい……26
プロジェクトの設定を変更したい……34
編集環境を登録して簡単に切り替えたい……41
プロジェクトを保存したい……45
プロジェクトファイルを読み込みたい／書き出したい……48
素材のリンクを復元したい……68

CHAPTER 2

編集の設定

編集操作や画面表示の設定を変えたい……76
画面のレイアウトを変えたい……110
表示される操作ボタンを変えたい……114
プレビューウィンドウの表示を変えたい……122
ビンウィンドウの表示を変えたい……130
操作画面の色を変えたい……136
ショートカットキーを使いたい……138

CHAPTER 3

素材の読み込み

クリップの管理方法を知りたい …… 144
クリップをビンに登録したい …… 152
クリップを自動で登録したい …… 156
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい …… 163
特殊なクリップを作成したい …… 166
クリップを再生したい …… 172
In 点、Out 点を設定したい …… 177
クリップを修正したい …… 182
クリップビューでの操作方法を知りたい …… 187
フォルダビューでの操作方法を知りたい …… 193
ビンの情報を書き出ししたい／読み込みたい …… 196
ビンに登録したクリップを検索したい …… 199

CHAPTER 4

外部素材の取り込み

素材を取り込む前に確認しておきたい …… 206
いろいろな方法で素材を取り込みたい …… 208
取り込みと同時にタイムラインに配置したい …… 222
素材をまとめて取り込みたい …… 224

CHAPTER 5

タイムラインの設定

トラックのクリップを連動させたい …… 230
クリップの長さを変えずにトランジションを追加したい …… 234
トラックの設定を変更したい …… 238
トラックパネルの表示をカスタマイズしたい …… 241
トラック数を変えたり移動したりしたい …… 244
チャンネルの設定をしたい …… 247
タイムスケール上の表示について知りたい …… 250

CHAPTER 6

タイムラインの編集

タイムラインに In 点、Out 点を設定したい……254
クリップを配置したい……258
クリップを好きな位置に移動したい……268
タイムラインに配置したクリップをビン内で検索したい……273
クリップのビデオ部分またはオーディオ部分を別々に扱いたい……275
複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい……277
クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい……279
クリップを好きなところで分割したい……287
クリップが再生されないようにしたい……291
クリップを削除したい……293
クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい……297
再生速度を変えたい……302
映像の表示範囲を指定したい……308
タイムライン上でクリップの長さや使用する範囲を変更したい……313
トリムウィンドウでできる便利なトリミング操作について知りたい……320
トリミングの種類について知りたい……327
マーカーを設定／削除したい……335
マーカーを利用したい……339
タイムラインを再生したい……343
見たいシーンをすぐに表示したい……350
スムーズに再生したい……355
シーケンスを新しく作成したい……364
シーケンスを編集したい……367
ネストシーケンス機能を使って効率的に編集したい……369
複数のクリップを同時に表示して編集したい……373
カメラを切り替えるポイントを設定したい……380
使いたいクリップを選んで 1 つのトラックにまとめたい……385
操作を取り消したい／取り消した操作をやり直したい……390

CHAPTER 7

エフェクトの適用

EDIUS で使用できるエフェクトについて知りたい …… 394
クリップ全体に効果を与えたい …… 402
映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい …… 414
タイムラインからエフェクトを設定したい …… 419
エフェクトのデュレーションを変更したい …… 422
映像を合成したい …… 425
タイトルにエフェクトを適用したい …… 447
エフェクトの確認や調整をしたい …… 449
調整したエフェクトを他のクリップに適用したい …… 456
自分で作成したエフェクトを登録したい …… 460
〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい …… 463
作成したエフェクトを書き出したい／読み込みたい …… 468
テレビモニタで表示できるように調整したい …… 470

CHAPTER 8

タイトルの作成

Quick Titler の使用方法を知りたい …… 476
いろいろなテキストの入力方法を知りたい …… 480
テンプレートを使ってタイトルを作成したい …… 494
タイトルに入れるイメージ、図形を作成したい …… 498
作成したタイトルにエフェクトをかけたい …… 507
作成したタイトルの位置を調整したい …… 509
クリップ内のタイトルを編集したい …… 512
タイトルを書き出したい／背景を読み込みたい …… 514
TitleMotion Pro を使いたい …… 516

CHAPTER 9

オーディオの操作

タイムラインに沿ってボリュームとパンを調整したい……520
トラック単位でボリュームを調整したい……526
部分的に音を消したい……531
ナレーションや効果音を追加したい……534

CHAPTER 10

編集内容の出力

いろいろな形式でファイルに出力したい……538
エクスポータの設定をプリセットとして登録したい……558
複数のシーケンス・範囲をまとめて出力したい……563
テープへ出力したい……570

付　録

入出力デバイスごとのフォーマット内容を知りたい……582
よくあるご質問……586
EDIUS Pro 3 をお使いのお客様へ……589

概　要

1 マニュアルについて

EDIUS に付属するマニュアルの使いかたを知りたい

付属マニュアルの構成 ▶ P3

EDIUS に付属するすべてのマニュアルについて説明しています。

リファレンスマニュアルの引きかた ▶ P3

本書の引きかたについて説明しています。

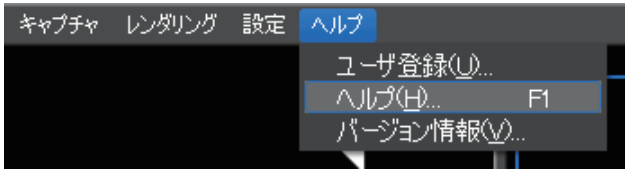
リファレンスマニュアルの見かた ▶ P4

本書の構成やページの成り立ちについて説明しています。

付属マニュアルの構成

インストールマニュアル	EDIUS のインストール、アンインストール方法について記載しています。
ユーザーズガイド	EDIUS の起動から DVD への出力まで、ビデオ編集に必要な基本操作を記載しています。 また、よく使う機能なども紹介しています。
リファレンスマニュアル（本書）	EDIUS の機能と操作方法について記載しています。 ※本書は EDIUS Pro、EDIUS Neo 共通マニュアルです。操作画面は Pro のものを掲載していますので、Neo とは異なる場合があります。
ヘルプ※	EDIUS の操作の解説、EDIUS から起動するアプリケーションソフトの解説について記載しています。 ※ヘルプは EDIUS Pro、EDIUS Neo 共通です。操作画面は Pro のものを掲載していますので、Neo とは異なる場合があります。

※ ヘルプは EDIUS を起動し、メニューバーの〈ヘルプ〉→〈ヘルプ〉をクリックすると表示できます。

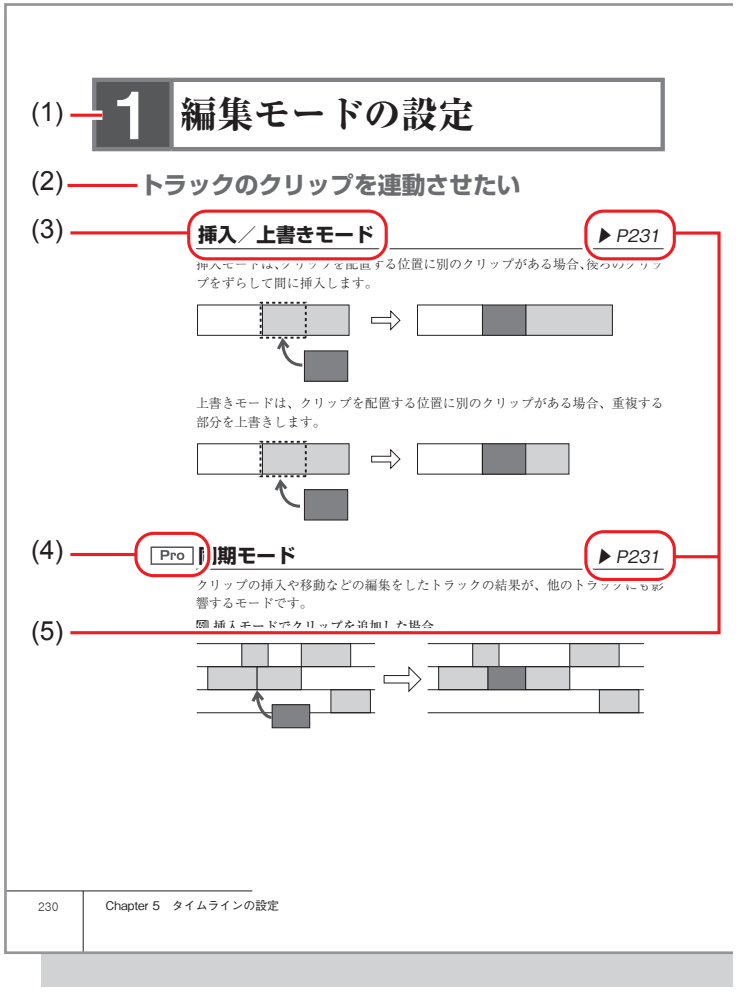


リファレンスマニュアルの引きかた

本書は、次のような検索方法で、用途に応じて機能や操作方法のページを探すことができます。

目次	機能や操作内容のタイトルから探します。
逆引き目次	目的から調べたいときは、逆引き目次が便利です。
サイドインデックス	サイドインデックスから簡単に章を探すことができます。
FAQ	よくある質問をまとめています。
索引	EDIUS に表示されるメニューや機能名を知りたいときは、索引から探します。

リファレンスマニュアルの見かた



(1) タイトル

機能を1つのタイトルでまとめています。

(2) 逆引きタイトル

目的で機能を調べることができるように構成されています。

(3) 機能名

説明している機能の名前を示しています。

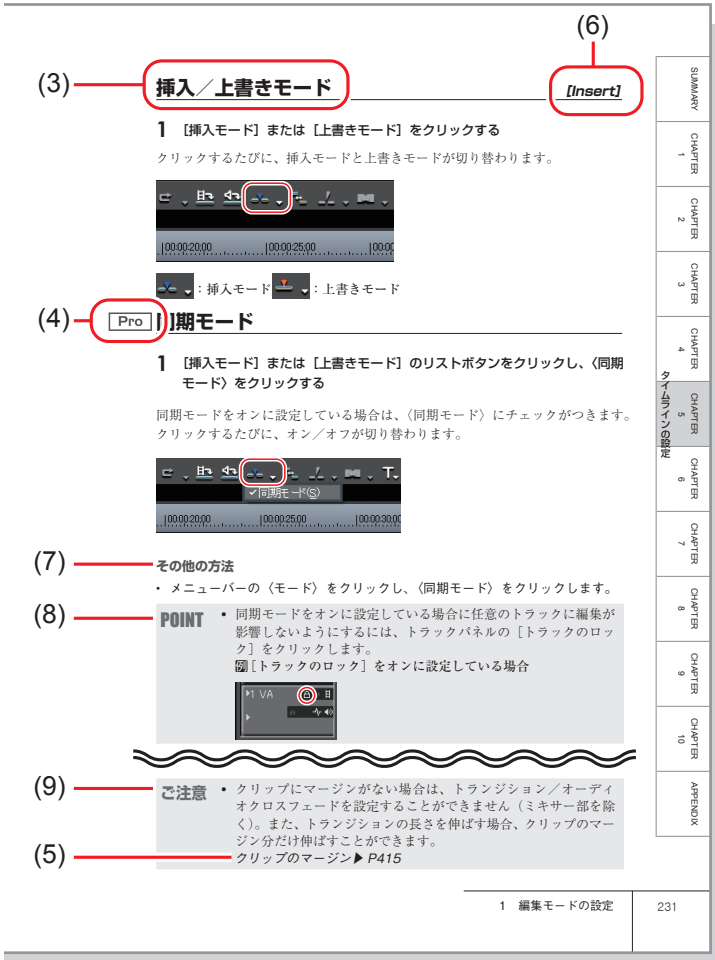
(4) Pro

本書はEDIUS Pro、EDIUS Neo共通マニュアルです。
Proのみ対応の機能にはこのマークが付きます。

(5) 参照ページ

目的から調べるときの記載先や、関連ページを示しています。

本書は、「～したい」といった目的で機能を調べることができるように、逆引きの構成としています。
(2)の「逆引きタイトル」は、専用の目次も用意されておりますので、EDIUSで操作したい機能を探してみてください。
操作したい機能が見つかったら、(3)の「機能名」でさらに詳しい説明が記載されていますので、(4)のページを開きます。



(6) ショートカット

機能が持つショートカットを示しています。

(7) その他の方法

手順の流れとは違う、他の方法で同じ操作を行う方法を説明しています。

(8) POINT

機能を行ううえでポイントとなることについて説明しています。

(9) ご注意

機能を行ううえで注意しなければならないことや、制限されることなどを説明しています。

「機能名」の参照先には、その機能を行うための手順を紹介しています。
また、(6) ショートカットや (7) 異なる方法で同じ機能を操作する方法、(8) 操作を行うにあたってのポイントや発展的な知識、(9) 注意しなければならないこと、制限されることなどが紹介されています。
目的から機能を調べる以外にも、目次、サイドインデックス、(1) タイトルを使ったり、調べたいキーワードがある場合は、索引からすぐに調べたりすることもできます。
※イラストはイメージです。本文中のページとは異なります。

2 HDV とは

HDV 映像について知りたい

HDV とは

▶ P7

HDV 規格について説明しています。

AVCHD とは

▶ P7

AVCHD 規格について説明しています。

Canopus HQ Codec について

▶ P7

EDIUS でのハイビジョン映像の扱い方について説明しています。

HDV とは

HDV とは、日本のカメラメーカー 4 社が策定したハイビジョン映像の記録方式規格です。
DV と同じデータレート（25Mbps。1 時間あたり約 13G バイト）ながら、映像圧縮に MPEG-2 を採用することでハイビジョン映像の記録を可能にしています。HDV で採用されている MPEG-2 は、1 フレーム単位でデータを分割することができません。そのため、フレーム単位での編集を実現するには、多くのメモリと CPU パワーを必要とします。

		HDV1080i	DV
記録メディア		DV テープ	
60 分テープ使用時の記録時間		約 60 分	
映像	圧縮単位	15 フレーム	1 フレーム
	ビットレート	25Mbps	25Mbps
	記録解像度	1440 × 1080	720 × 480
	表示解像度	1920 × 1080	720 × 480
音声	記録方式	MPEG-1 オーディオレイヤー 2	非圧縮
	ビットレート	384kbps	1.5Mbps
	サンプリング周波数	16 ビット・48kHz	

AVCHD とは

AVCHD とは、ソニー株式会社と松下電器産業株式会社が策定したハイビジョン映像を記録する HD ビデオカメラの規格です。HDV 規格の圧縮形式 MPEG-2 よりも高い圧縮符号化効率を持つ MPEG-4 AVC/H.264 方式で圧縮をかけることにより、8cmDVD ディスクやカメラ内蔵のハードディスクなどにハイビジョン映像を記録することができます。また、音声については、ドルビーデジタル方式（1 ～ 5.1ch）とリニア PCM 方式（1 ～ 7.1ch）をサポートしています。

Canopus HQ Codec について

EDIUS はテープに記録されたハイビジョン映像を、フレーム単位の編集に適した形式に変換しながら取り込むことができます。その変換に使用されるのが、Canopus HQ Codec です。Canopus HQ Codec を使用することで、編集時のレスポンスを劇的に向上させることができます。Canopus HQ Codec を使う場合、ファイルサイズはおおよそ 7 倍（映像や設定によって増減します）になりますので、可能な限り高速・大容量のハードディスクドライブをお使いください。

3 EDIUS の起動

EDIUS の起動と終了の方法を知りたい

起動方法

▶ P9

EDIUS の起動方法を説明しています。

はじめて起動したとき

▶ P10

EDIUS をインストールし、はじめて起動したときは、EDIUS の編集作業で使用するプロジェクトファイルの保存先を指定します。あらかじめ保存フォルダを作成しておいてください。

終了方法

▶ P11

EDIUS の終了方法を説明しています。

起動方法

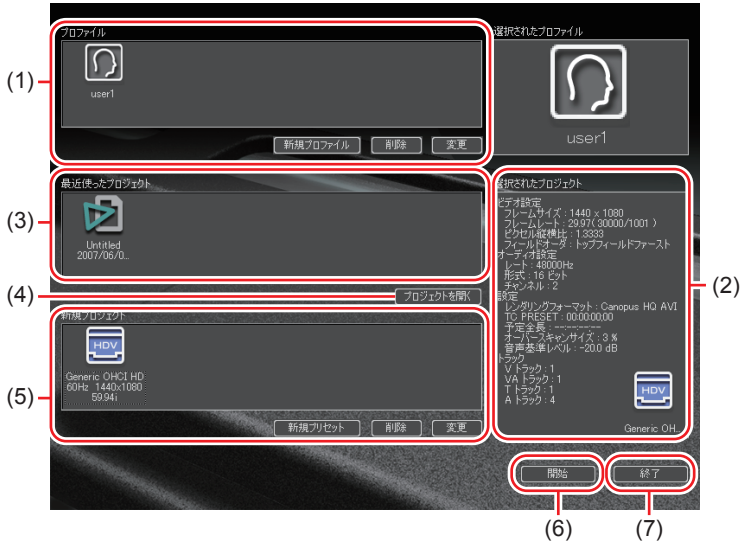
1 デスクトップのアイコンをダブルクリックする



起動ダイアログが表示されます。

◆ 起動ダイアログ

※ Neo 版をご使用の場合、表示画面が異なります。



Pro	(1) プロファイル	ウィンドウレイアウトやアプリケーション設定、カスタマイズ設定などプロファイルごとに管理し、切り替えて使用できます。プロファイルを選びます。*プロファイルの登録▶ P42*
	(2) 説明	選んでいるプロジェクトの情報（プロジェクト名、保存日時、保存場所など）を表示します。 また、プロジェクトプリセットが選ばれている場合は、プリセットの内容を表示します。

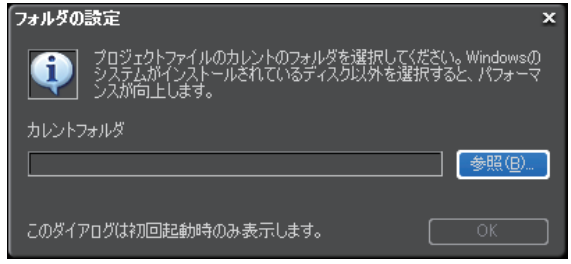
(3) 最近使った プロジェクト	作業したプロジェクトファイルの最新のものから表示されます。アイコンをダブルクリックすると、プロジェクトファイルが開きます。 • プロジェクトファイルがないときは、表示されません。
(4) プロジェクトを開く	プロジェクトファイルを開きます。 クリックすると、〈ファイルを開く〉ダイアログが表示され、プロジェクトファイルを選ぶと〈最近使ったプロジェクト〉の先頭に表示されます。
(5) 新規プロジェクト	登録されているプロジェクト設定のプリセットを最近使用された順に一覧で表示します。アイコンをダブルクリックすると、選んでいるプロジェクトプリセットで新規プロジェクトファイルが開きます。 *プロジェクトプリセットの新規作成▶ P27* • プロジェクトプリセットが登録されていないときは、表示されません。
(6) 開始	プロジェクトファイルを開きます。
(7) 終了	EDIUS を終了します。

その他の方法

- ［スタート］をクリックしてスタートメニューを表示し、〈すべてのプログラム〉→〈Canopus〉→〈EDIUS4〉→〈EDIUS 4〉をクリックします。

はじめて起動したとき

1 EDIUS を起動する



〈フォルダの設定〉ダイアログが表示されます。

2 ［参照］をクリックし、プロジェクトファイルを保存するフォルダを指定する

3 ［OK］をクリックする

POINT • メニューバーの〈設定〉をクリックし、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で「カレントフォルダ」の再設定ができます。
アプリケーション▶ *P90*

終了方法 *[Alt] + [F4]*

1 メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈終了〉をクリックする

2 [はい] をクリックする

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

その他の方法

・プレビューウィンドウの［×］をクリックします。



4 画面構成

EDIUS で使われる画面について知りたい

全体の画面構成 ▶ P13

EDIUS をデュアル、またはシングルモニタ環境で使うときの画面構成について説明します。

プレビューウィンドウ ▶ P14

Player と Recorder、2 種類のプレビューウィンドウについて説明しています。

タイムラインウィンドウ ▶ P18

クリップやエフェクトなどを配置するウィンドウについて説明しています。

ビンウィンドウ ▶ P19

読み込んだクリップを管理するウィンドウについて説明しています。

パレット ▶ P20

クリップの情報やエフェクト、マーカーの設定を制御するウィンドウについて説明しています。

全体の画面構成

EDIUS にはさまざまなウィンドウが表示されますが、合計 6 つのウィンドウを使って作業することが基本となります。デュアルモニタ環境では各ウィンドウが重ならずに配置することができますので快適に編集することができます。
各ウィンドウは、辺や角をドラッグしてリサイズができます。またウィンドウどうしはスナップするので、簡単に辺や角でそろえて配置することができます。お好みのウィンドウ配置を保存しておくこともできます。
配置のカスタマイズ▶ P110

デュアルモニタで表示したとき



シングルモニタで表示したとき



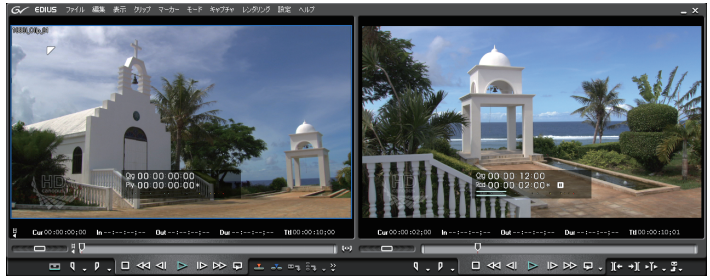
POINT
- 複数のウィンドウをそろえて配置している場合、その一つをリサイズすると、スナップしているウィンドウすべてを連動してリサイズできます。キーボードの［Shift］を押しながらリサイズすると、選んだウィンドウのみをリサイズします。ただし、Windows の設定によって連動機能は無効になる場合があります。

プレビューウィンドウ

シングルモード／デュアルモードの切り替え▶ P123

デュアルモード

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



シングルモード

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

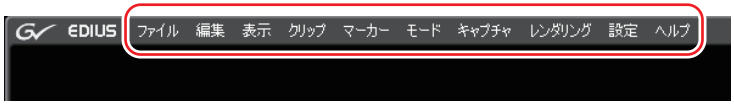


POINT

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

メニューバーについて

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



POINT

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

Player について

クリップの再生や外部機器の制御を行うときに使用するウィンドウです。



(1) タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2) 素材の再生時に使うボタン	クリップの再生や外部機器の制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 *Player の操作ボタンで再生▶ P173*
(3) 素材の編集時に使うボタン	In 点、Out 点の設定、タイムラインへのクリップ挿入、キャプチャ、ビンへのクリップ反映に使うボタンです。

Recorder について

タイムライン上での再生やクリップ操作を行うときに使用するウィンドウです。

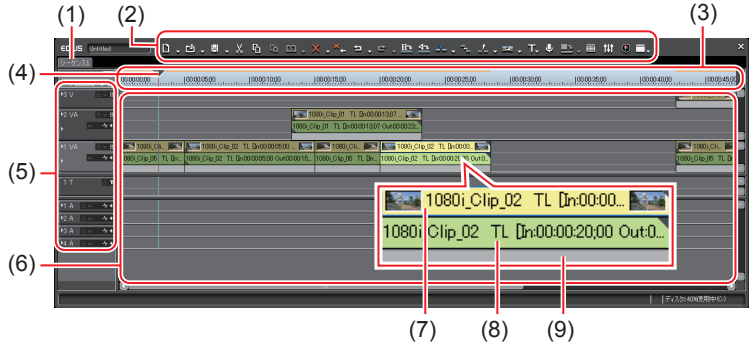


(1) タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2) タイムライン再生時に使うボタン	タイムラインに配置したクリップの制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 *Recorder の操作ボタンで再生▶ P345*
(3) クリップの編集時に使うボタン	In 点、Out 点の設定、編集点（クリップの境界点）へのジャンプ、ファイルやテープへの出力に使うボタンです。

タイムラインウィンドウ

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

トラックの設定▶ P238
クリップの配置▶ P254

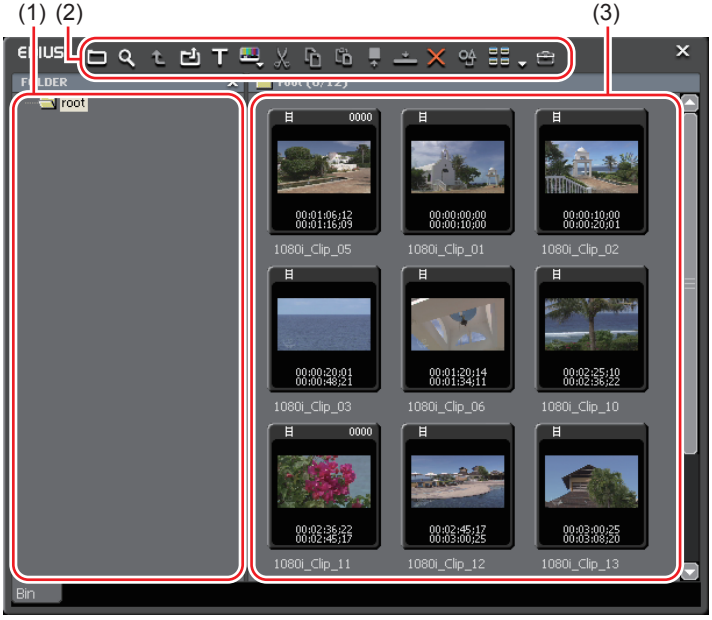


(1)	シーケンスタブ	タイムラインに配置したクリップを１つのまとまりとして扱うためのタブです。
(2)	操作ボタン	各種操作を行います。
(3)	タイムスケール	タイムラインの時間の尺度を表します。
(4)	タイムラインカーソル	クリップの再生位置や編集位置を示します。
(5)	V トラック	ビデオクリップを配置するエリアです。
	VA トラック	ビデオクリップと付随するオーディオクリップを配置するエリアです。
	T トラック	タイトルクリップの配置、タイトル位置の調整を行うエリアです。
	A トラック	オーディオクリップの配置、オーディオのウェーブフォームの表示を行うエリアです。
(6)	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

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

ビンウィンドウ

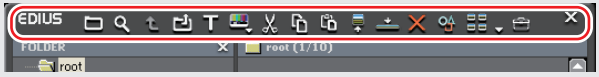
EDIUS に読み込んだクリップを管理できます。
フォルダビューは表示／非表示を切り替えることができます。クリップビューは5種類のパターンで表示を切り替えることができます。
キャプチャしたクリップの管理、一覧、検索を行います。
クリップ情報の修正を行います。(アスペクト比やフレームレート、ポスターフレームなど)
クリップの管理▶ P187



(1) フォルダビュー	フォルダをツリー構造で表示します。
(2) 操作ボタン	各種操作を行います。
(3) クリップビュー	フォルダに含まれるクリップの一覧を表示します。

POINT

- ビンウィンドウのタイトルバー（ボタンの無い部分）をダブルクリックするたびに、ビンウィンドウの上下が伸縮します。再度ダブルクリックすると元に戻ります。

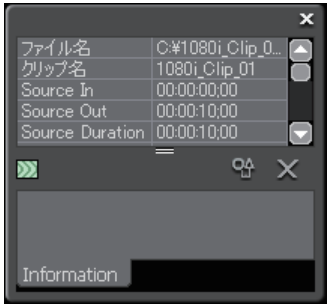


パレット

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

〈Information〉パレット

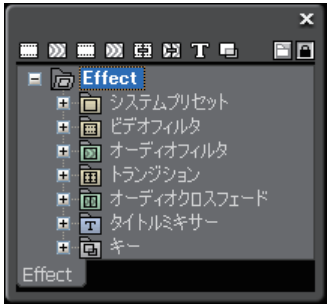
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P450



- タイムラインに配置したクリップの情報を表示します。
- 設定したエフェクトの情報表示、エフェクト適用の有無、順番の設定を行います。
- 設定したエフェクトの調整を行います。

〈Effect〉パレット

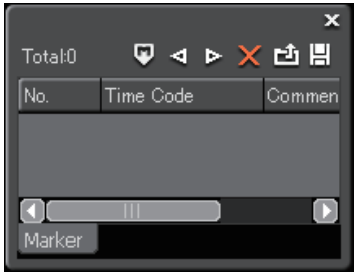
〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P395



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

〈Marker〉パレット

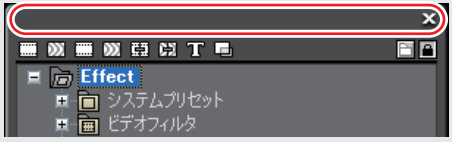
〈Marker〉パレットの表示／非表示▶ P336



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

POINT

- 次の操作で、3つのパレットをまとめて表示／非表示できます。
  - メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示（隠す）〉をクリックする。
  - ***[H]***
- 3つのパレットを結合し、まとめることができます。また、ビンウィンドウに各パレットをまとめることもできます。
  ビンウィンドウとパレットを結合▶ P113
- パレットのタイトルバーをダブルクリックするたびに、パレットの上下が伸縮します。再度ダブルクリックすると元に戻ります。



5 数値の入力方法

キーボードやマウスで数値を入力したい

設定ダイアログでの数値の設定操作について説明します。

数値を直接入力

▶ P23

キーボードの［0］～［9］で直接数値を入力することができます。

オフセット入力

▶ P23

入力欄に増減値を入力することができます。

十字キーでの設定

▶ P23

キーボードのキーを使って数値を入力することができます。

マウスホイールでの入力

▶ P24

マウスホイールで数値を入力することができます。

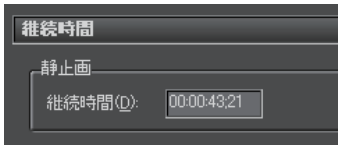
数値を直接入力

1 設定入力欄を選び、キーボードで数値を入力する

HHMMSSFF（H：時、M：分、S：秒、F：フレーム）の形式で入力できます。例えば、43 秒 21 フレームと入力する場合、「43S21F」または数字のみ「4321」と入力します。10 分と入力する場合、「10M」または「100000」と入力します。「3H2M1S0F」と入力した場合でも、「03：02：01：00」となります。

2 キーボードの［Enter］を押す

例「4321」と入力した場合



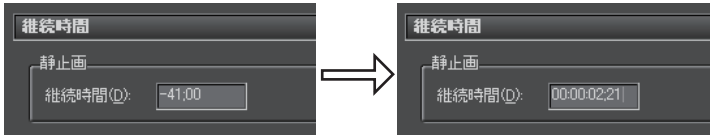
オフセット入力

1 設定入力欄を選び、現在の設定値からの増減値を入力する

2 キーボードの［Enter］を押す

数値の前に「－」を入力した場合は、設定値が減少します。
数値の前に「＋」を入力した場合は、設定値が増加します。

例「- 4100」と入力した場合



POINT • オフセット入力はタイムコードの入力時のみ使えます。

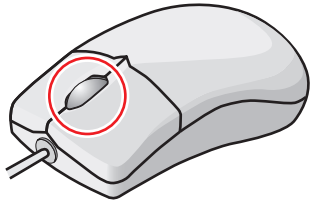
十字キーでの設定

1 設定入力欄を選び、キーボードの十字キー（↑、↓、←、→）を使って設定値を変更する

2 キーボードの［Enter］を押す

マウスホイールでの入力

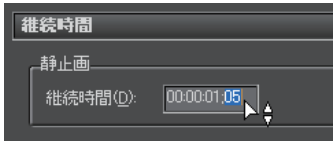
設定値は、マウスホイールで変更することができます。マウスホイールとは、マウス中央にあるボタンのことです。



1 設定入力欄にマウスカーソルを近づける

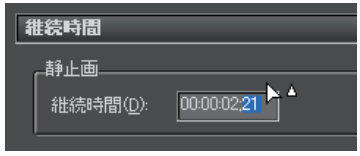
マウスカーソルの形状が変わります。

2 数値をクリックして、マウスホイールを回転させる

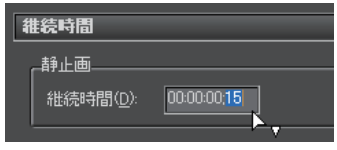


その他の方法

- 設定入力欄でマウスの右ボタンを押したまま上方向へドラッグすると数値が増加します。ドラッグをしている間は増加を続けます。ドラッグした位置からマウスを遠ざけるにつれて増分が大きくなります。



- 同じようにマウスの右ボタンを押したまま下方向へドラッグすると数値が減少します。



- マウスの左ボタンを押したまま上方向へドラッグするとマウスの移動量だけ増加します。同じように下方向へドラッグすると減少します。この場合、マウスを動かさないと数値は変化しません。

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

1 プロジェクトの操作

プロジェクトを新しく作成したい

プロジェクトプリセットの新規作成 ▶ P27

作成するプロジェクトの出力先や、フォーマット、チャンネルマップなどを設定し、プリセットとして登録します。

起動時のプロジェクト新規作成 ▶ P28

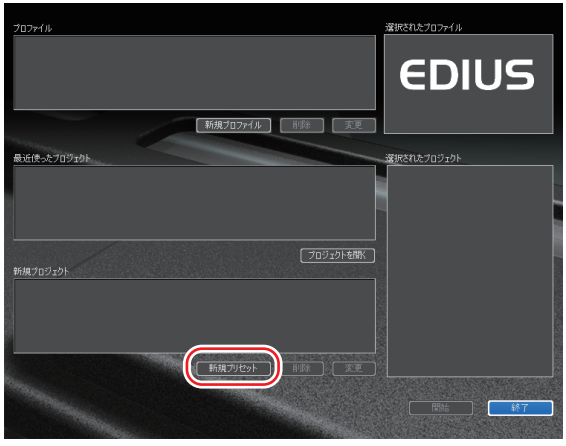
EDIUS を起動するときにプロジェクトを新規作成するかどうかを選ぶことができます。

起動後のプロジェクト新規作成 ▶ P28

EDIUS を起動したあとでも、プロジェクトを新規作成できます。

プロジェクトプリセットの新規作成

1 EDIUS を起動し、起動ダイアログで［新規プリセット］をクリックする



〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

2 プロジェクト設定を行い、［OK］をクリックする

3 〈名前〉に、プロジェクトプリセット名を入力し、［OK］をクリックする

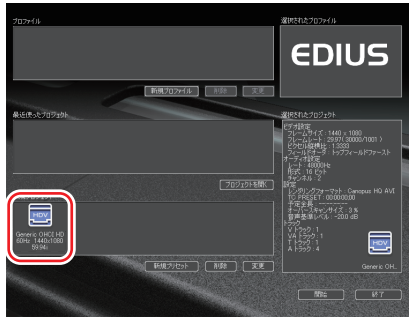
POINT
- お好みの画像をアイコンとして使用することができます。［…］をクリックし、ファイルを選びます。

4 プロジェクトプリセットを選び、［開始］をクリックする

5 プロジェクト名を入力し、［OK］をクリックする

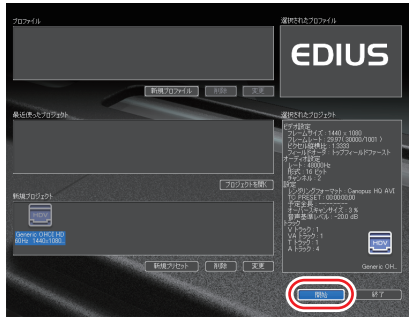
起動時のプロジェクト新規作成

1 EDIUS を起動し、起動ダイアログでプロジェクトプリセットを選ぶ



ご注意
- プロジェクトプリセットが登録されていないときは、表示されません。
プロジェクトプリセットの新規作成▶ P27

2 ［開始］をクリックする



起動後のプロジェクト新規作成 *[Ctrl] + [N]*

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



編集中に新規作成をすると、プロジェクトファイルを保存するかを確認するダイアログが表示されます。
〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログが表示されます。
〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログ▶ P32

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈プロジェクト〉をクリックします。

POINT
- プロジェクトを新規作成すると、ビンのクリップは初期化（全削除）されます。

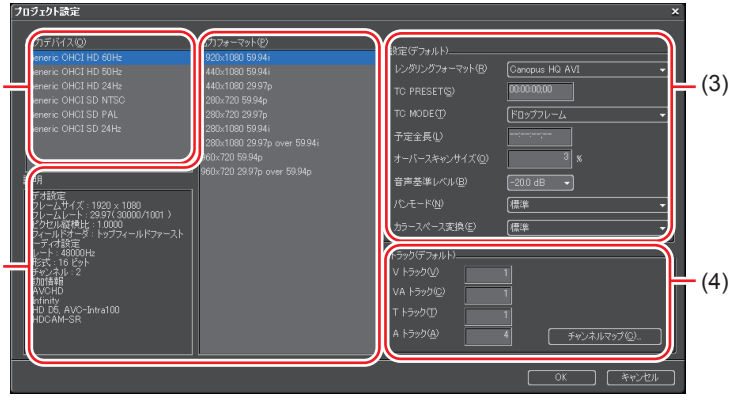
2 〈プロジェクトファイル〉の〈プロジェクト名〉に、プロジェクト名を入力する

3 プロジェクトプリセットを選び、[OK] をクリックする

プロジェクトプリセットを新規登録する場合は、[新規プリセット] をクリックし、プロジェクト設定を行います。
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ

※ Neo 版をご使用の場合、表示画面が異なります。



(1) 出力デバイス	出力に使用するデバイスを選びます。 *入出力フォーマット一覧▶ P582*
(2) 出力フォーマット	フォーマットを選びます。〈説明〉には、選んだフォーマットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報が表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P582*

Pro	(3) 設定（デフォルト）	**レンダリングフォーマット** レンダリングやファイル出力に使用するデフォルトのコーデックを選びます。RGB、UYVY、YUY2 は非圧縮 AVI です。 **TC PRESET** タイムラインの開始タイムコードを入力します。 **TC MODE** 〈出力デバイス〉で NTSC を選んでいる場合、タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。 **予定全長** 完成時の全長が決まっている場合に数値入力で設定します。設定しておくと、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。 **オーバースキャンサイズ** オーバースキャンを使用する場合は、比率を入力します。入力範囲は「0」～「20」です。オーバースキャンを使用しないときは「0」を入力します。 **音声基準レベル** 〈オーディオミキサー〉ダイアログで、インジケーター表示を〈音声基準スケール〉に設定した場合の、目盛り数値「0」に設定するサンプリング値を設定します。 **パンモード** トラックパネルの［オーディオチャンネル］を〈モノラルチャンネル〉に設定した場合のパンモードを設定します。パンのオーディオラバーバンドが、〈標準〉では上方（L100%、R0%）または下方（R100%、L0%）に表示され、〈EDIUS Pro3 互換〉ではセンター（L/R100%）に表示されて音声が L/R で均等に出力されます。EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。 **カラースペース変換** 〈標準〉を選ぶと、規格によって異なるカラースペースを自動判別し、適切な色に変換処理できます。〈EDIUS Pro3 互換〉を選ぶと、規格が混在する場合でも素材そのものが持つカラースペースで処理します。EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。

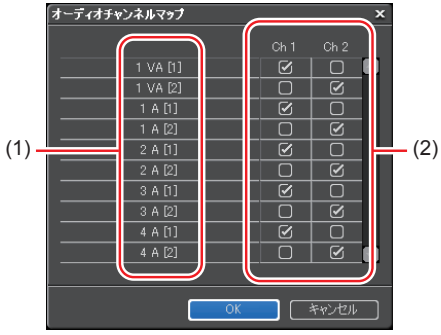
Pro	(4) トラック（デフォルト）	**V/VA/T/A トラック** クリップを配置するトラック数を設定します。 トラックは、プロジェクトを開いたあとでも任意に追加・削除できます。 **チャンネルマップ** 〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログで、各トラックのオーディオ出力チャンネルが設定できます。 *〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ▶ P31*

数値の入力方法▶ P22

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

Pro 〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ

トラックからの出力を、最終的にどのチャンネルに出力するかを設定します。

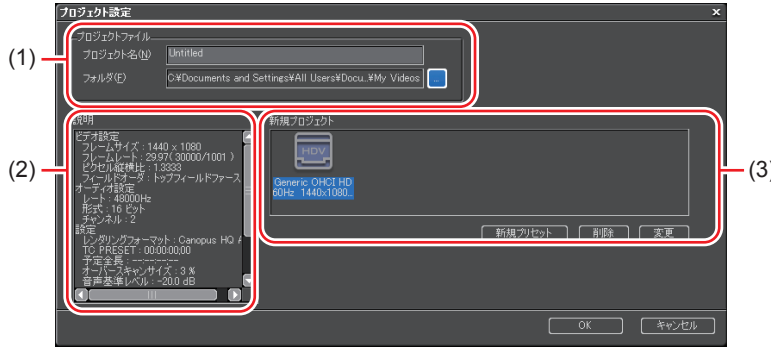


(1) トラック	1トラックからは最大2チャンネル出力できます。表示されるトラックの数や種類は、プロジェクト設定の〈トラック〉の設定により異なります。
(2) チャンネル	表示されるチャンネル数は、使用するハードウェアとプロジェクト設定により異なります。

POINT

- トラックパネルで設定するオーディオチャンネルでは、配置するクリップのオーディオチャンネルを各トラックに設定します。
  オーディオチャンネル設定▶ P248
- 8ch のオーディオを持ったプロジェクトを Dolby Digital(AC-3) に出力する場合、5.1 チャンネル用のフォーマットを選ぶことができます。このように出力時に複数チャンネルのフォーマットを選ぶ場合は、あらかじめオーディオチャンネルマップで各トラックの出力先を設定してください。出力先が割り当てられていない場合は無音になります。また、5.1 チャンネルサラウンドで再生させるには、サラウンドを考慮した音声の制作が必要です。オーディオチャンネルマップを設定し、出力のフォーマットで 5.1 チャンネルに設定しても、自動的にサラウンド効果は得られませんのでご注意ください。

〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログ



(1) プロジェクトファイル	**プロジェクト名** 入力欄をクリックし、プロジェクト名を入力します。 **フォルダ** プロジェクトの保存先を設定します。変更する場合は［…］をクリックし、フォルダを選びます。
(2) 説明	〈新規プロジェクト〉で選んでいるプロジェクトプリセットの設定内容を表示します。

(3) 新規プロジェクト	登録されているプロジェクト設定のプリセットを最近使用された順に一覧で表示します。アイコンをダブルクリックすると、選んでいるプロジェクトプリセットで新規プロジェクトファイルが開きます。 *プロジェクトプリセットの新規作成▶ P27* • プロジェクトプリセットが登録されていないときは、表示されません。 **新規プリセット** クリックすると〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示され、新規プロジェクトプリセットを作成できます。 *〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29* **削除** クリックすると選んでいるプロジェクトプリセットを削除します。 **変更** クリックすると〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示され、選んでいるプロジェクトプリセットの設定内容を変更できます。

POINT • Neo 版で、初期設定で登録されているプロジェクトプリセットの削除、変更はできません。

プロジェクトの設定を変更したい

プロジェクト設定の切り替え ▶ P35

編集中のプロジェクト設定を、プロジェクトプリセットを切り替えることで変更します。

プロジェクト設定の変更 ▶ P35

プロジェクトプリセットの設定内容を変更できます。また、プロジェクトプリセット名やアイコンの変更、複製の作成などもできます。

プロジェクトプリセットの削除 ▶ P37

プロジェクトプリセットを削除します。

プロジェクト設定の読み込み【インポート】 ▶ P38

プロジェクトプリセットを読み込みます。

プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】 ▶ P38

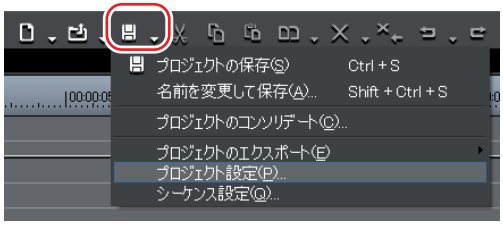
プロジェクトプリセットを書き出します。

Pro シーケンス設定 ▶ P39

〈シーケンス設定〉ダイアログでシーケンスの設定を変更することができます。

プロジェクト設定の切り替え

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



その他の方法

- メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロジェクト設定〉をクリックします。

2 プロジェクトプリセットを選び、［OK］をクリックする

新しいプロジェクトプリセットを登録する場合は、［新規プリセット］をクリックします。

〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

ご注意

- Pro 版ではプロジェクトを編集中に、プロジェクト設定の〈TC PRESET〉、〈TC MODE〉、〈予定全長〉、〈チャンネルマップ〉、〈パンモード〉、〈カラースペース変換〉などの設定を変更しても、作成済みのシーケンスには内容が反映されません。作成済みのシーケンスの設定は、各シーケンスの〈シーケンス設定〉で変更することができます。

シーケンス設定▶ P39

プロジェクト設定の変更

ご注意

- Pro 版ではプロジェクトを編集中に、プロジェクト設定の〈TC PRESET〉、〈TC MODE〉、〈予定全長〉、〈チャンネルマップ〉、〈パンモード〉、〈カラースペース変換〉などの設定を変更しても、作成済みのシーケンスには内容が反映されません。作成済みのシーケンスの設定は、各シーケンスの〈シーケンス設定〉で変更することができます。

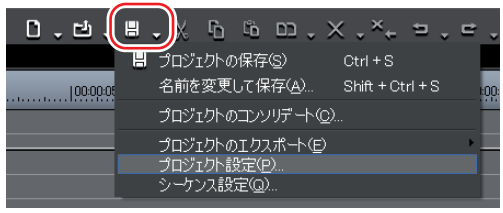
シーケンス設定▶ P39

編集中のプロジェクトのプロジェクト設定をプロジェクトプリセットを作成せずに変更する

ここでは編集中のプロジェクトの設定をプロジェクトプリセットを作成せずに変更する方法を説明します。変更内容はプロジェクトプリセットへ保存されません。変更した設定をプロジェクトプリセットへ保存する場合は、プロジェクトプリセットの新規作成または設定変更を行ってください。

プロジェクト設定の切り替え▶ P35

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



その他の方法

- メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロジェクト設定〉をクリックします。

2 ［現在の設定を変更］をクリックする



〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。

〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

3 設定内容を変更し、［OK］をクリックする

プロジェクトプリセットのプロジェクト設定を変更する

1 **プロジェクトプリセット一覧で、設定を変更するプリセットを選び、［変更］をクリックする**



その他の方法

- プロジェクトプリセット一覧で、設定を変更するプリセットを右クリックし、〈プリセットの変更〉をクリックします。

POINT
- プロジェクトプリセットを右クリックして、プリセット名の変更やアイコンの変更、プロジェクトプリセットの複製ができます。

2 **設定内容を変更し、［OK］をクリックする**

POINT
- Neo 版では、初期設定で登録されているプロジェクトプリセットは変更できません。

プロジェクトプリセットの削除

1 **プロジェクトプリセット一覧でプリセットを選び、［削除］をクリックする**



2 **［OK］をクリックする**

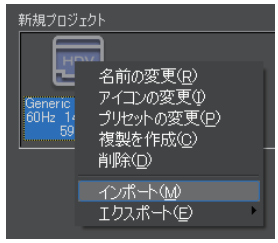
その他の方法

- プロジェクトプリセット一覧でプリセットを右クリックし、〈削除〉をクリックします。

ご注意
- 編集中のプロジェクトのプリセット（現在の設定）は削除できません。
- Neo 版では、初期設定で登録されているプロジェクトプリセットは削除できません。

プロジェクト設定の読み込み【インポート】

1 プロジェクトプリセット一覧で右クリックし、〈インポート〉をクリックする

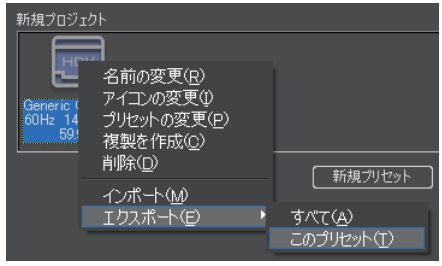


2 プロジェクトプリセットを選び、［開く］をクリックする

プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】

1 プロジェクトプリセット一覧で書き出すプリセットを右クリックし、〈エクスポート〉→〈このプリセット〉をクリックする

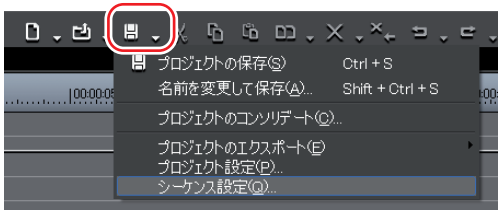
〈すべて〉をクリックすると、登録されているプリセットすべてを書き出します。



2 保存先を指定し、［OK］をクリックする

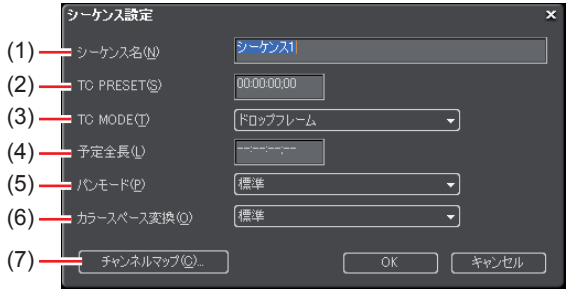
Pro シーケンス設定

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



〈シーケンス設定〉ダイアログが表示されます。

〈シーケンス設定〉ダイアログ



(1) シーケンス名	シーケンスの名前を入力します。
(2) TC PRESET	タイムラインの開始タイムコードを設定します。
(3) TC MODE	プロジェクト設定の〈出力デバイス〉で NTSC を選んでいる場合、タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。
(4) 予定全長	シーケンスのタイムラインの予定全長を数値入力で設定します。設定すると、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。

(5) パンモード	トラックパネルの［オーディオチャンネル］を〈モノラルチャンネル〉に設定した場合のパンモードを設定します。 **標準** パンのオーディオラバーバンドが上方（L100%、R0%）または下方（R100%、L0%）に表示され、音声はL/Rの片方から出力されます。 **EDIUS Pro3 互換** パンのオーディオラバーバンドがセンター（L/R100%）に表示され、音声がL/Rで均等に出力されます。EDIUS Pro 3以前のEDIUSを使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
(6) カラースペース変換	**標準** 規格によって異なるカラースペースを自動判別し、適切な色に変換処理できます。 **EDIUS Pro3 互換** 規格が混在する場合でも、素材そのものが持つカラースペースで処理します。EDIUS Pro 3以前のEDIUSを使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
(7) チャンネルマップ	各トラックのオーディオ出力チャンネルを設定します。

数値の入力方法▶ P22

その他の方法

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

2 設定を変更し、［OK］をクリックする

Pro 編集環境を登録して簡単に切り替えたい

プロファイルの登録 ▶ P42

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

プロファイルの変更 ▶ P42

登録したプロファイルの名前やアイコンの変更ができます。

プロファイルの削除 ▶ P43

登録したプロファイルを削除します。

プロファイルの切り替え ▶ P43

プロジェクト編集中にプロファイルを切り替え、そのまま編集を続けることができます。

プロファイルの読み込み【インポート】 ▶ P44

プロファイルを読み込みます。

プロファイルの書き出し【エクスポート】 ▶ P44

プロファイルを書き出します。

Pro プロファイルの登録

プロファイルを登録しておくと、プロファイルごとに以下の設定を切り替えて使用することができます。

- ウィンドウレイアウト
- アプリケーション設定
- カスタマイズ設定
- プラグイン設定

ただし、以下の設定、情報はプロファイルに含まれません。

- ハードウェア設定
- 〈Effect〉パレットのカスタマイズ
- プリセットエクスポータ

1 起動ダイアログで［新規プロファイル］をクリックする



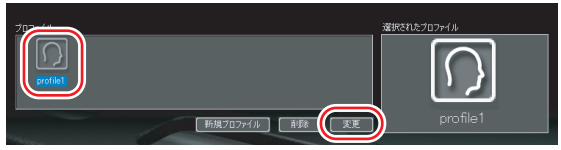
2 名前を入力し、［OK］をクリックする

プロファイルリストにアイコンが表示されます。

POINT
- プロファイルを登録しなくてもプロジェクトの編集は行えます。
- お好みの画像をアイコンとして使用することができます。
  ［…］をクリックし、ファイルを選びます。

Pro プロファイルの変更

1 プロファイル一覧でプロファイルを選び、［変更］をクリックする



2 内容を変更し、［OK］をクリックする

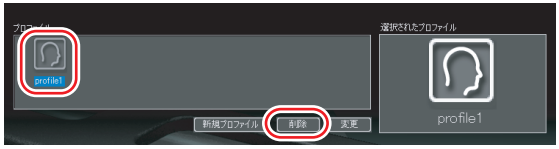
その他の方法

- プロファイル一覧でプロファイルを右クリックし、〈名前の変更〉または〈アイコンの変更〉をクリックします。

POINT • プロファイルを右クリックし、〈複製を作成〉をクリックすると、プロファイルの複製ができます。

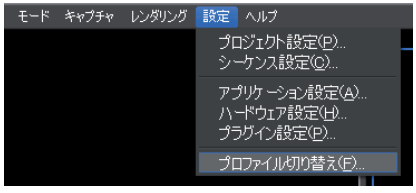
Pro プロファイルの削除

1 **プロファイル一覧でプロファイルを選び、［削除］をクリックする**



Pro プロファイルの切り替え

1 **メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロファイル切り替え〉をクリックする**



〈プロファイル切り替え〉ダイアログが表示されます。

2 **プロファイルを選び、［OK］をクリックする**

ご注意 • 〈プロファイル切り替え〉ダイアログではプロファイルの新規登録や変更などの操作はできません。

Pro プロファイルの読み込み【インポート】

1 プロファイル一覧で右クリックし、〈インポート〉をクリックする

2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

Pro プロファイルの書き出し【エクスポート】

1 プロファイル一覧でプロファイルを右クリックし、〈エクスポート〉→〈このプロファイル〉をクリックする

〈すべて〉をクリックすると、登録されているプロファイルすべてを書き出します。

2 保存先を選び、［OK］をクリックする

プロジェクトを保存したい

プロジェクトファイルは ezp ファイルとして保存されます。編集中のプロジェクトのファイル名は、タイムラインの操作エリアに表示されています。



上書き保存

▶ P46

プロジェクトを新規作成したときに設定したプロジェクト名で保存できます。

別名保存

▶ P46

編集中のプロジェクトファイルに別の名前を付けて保存できます。

オートセーブ／バックアップ

▶ P47

オートセーブは、プロジェクトファイルを一定間隔で自動保存します。
バックアップは、プロジェクトファイルを保存したときに同時に作成されます。

ご注意

- プロジェクトファイルの保存後は、プロジェクトで参照している素材を移動・削除しないでください。ただし、素材がプロジェクトファイルを作成したフォルダの中にある場合、そのフォルダごと移動することは問題ありません。

上書き保存 *[Ctrl] + [S]*

1 ［プロジェクトの保存］をクリックする

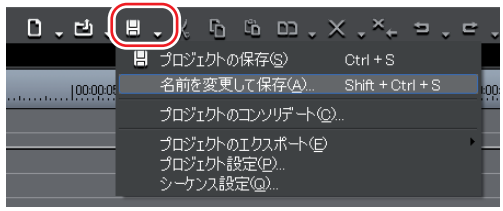


その他の方法

- ［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトの保存〉をクリックします。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトの保存〉をクリックします。

別名保存 *[Shift] + [Ctrl] + [S]*

1 ［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックし、〈名前を変更して保存〉をクリックする



2 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

その他の方法

- キーボードの［Shift］を押しながら［プロジェクトの保存］をクリックします。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈名前を変更して保存〉をクリックします。

オートセーブ／バックアップ

バックアップファイルは、プロジェクトファイルを破損または編集中にシステムがダウンした場合などのバックアップ用で、通常は使用しません。
オートセーブファイルは、オートセーブを設定している場合に作成されます。
オートセーブの設定は、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で行います。
アプリケーション▶ P90

オートセーブファイルとバックアップファイルの保存先とファイル名

- 保存先
  オートセーブファイル→〈プロジェクト名〉／〈Project〉／〈AutoSave〉
  バックアップファイル→〈プロジェクト名〉／〈Project〉／〈Backup〉
- ファイル名（オートセーブファイル、バックアップファイル共通）
  プロジェクト名－年月日－時分秒 .ezp

ご注意

- オートセーブファイル／バックアップファイルはプロジェクトファイルの相対位置のフォルダに自動で作成されます。
  オートセーブ／バックアップファイルを利用してプロジェクトの修復を行う場合は、最初にプロジェクトファイルがあったフォルダにオートセーブ／バックアップファイルをコピー（移動）してから、ファイルを読み込んでください。
- オートセーブ／バックアップファイルは「読み取り専用」属性のファイルのため、上書き保存を行うことができません。あらかじめ、Windows エクスプローラでファイルの属性を変更するか、別名保存してください。
  起動後のプロジェクトファイルの読み込み▶ P49
  別名保存▶ P46

プロジェクトファイルを読み込みたい／書き出したい

起動時のプロジェクトファイルの読み込み ▶ P49

EDIUS を起動するときに読み込むプロジェクトを選ぶことができます。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み ▶ P49

EDIUS を起動したあとでも、別のプロジェクトを読み込むことができます。

Pro シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 ▶ P50

別のプロジェクトのシーケンスを読み込むことができます。

Pro プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】 ▶ P52

不要なクリップの削除・使用範囲の切り出しなどができます。

Pro AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】 ▶ P54

AAF ファイルを読み込み、EDIUS で編集することができます。

Pro EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】 ▶ P54

EDL ファイル（編集リスト）を読み込み、オンライン編集することができます。

Pro AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】 ▶ P57

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを AAF ファイルとして書き出すことができます。

Pro EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】 ▶ P62

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを EDL ファイルとして書き出すことができます。

起動時のプロジェクトファイルの読み込み

1 EDIUS を起動し、起動ダイアログの〈最近使ったプロジェクト〉からプロジェクトアイコンをダブルクリックする



〈最近使ったプロジェクト〉には、最新のものから順にプロジェクトファイルが表示されます。

その他の方法

- ［プロジェクトを開く］をクリックし、ファイルを指定して［開く］をクリックします。指定されたプロジェクトのアイコンがリストの最新の位置に追加されます。プロジェクトアイコンを選び、［開始］をクリックします。
- 〈最近使ったプロジェクト〉からプロジェクトアイコンを選び、［開始］をクリックします。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み *[Ctrl] + [O]*

1 ［プロジェクトを開く］をクリックする



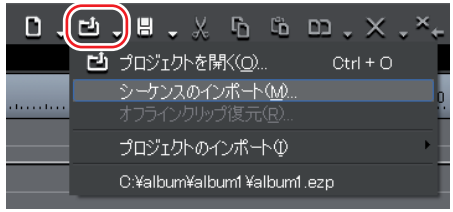
2 〈ファイルを開く〉ダイアログで読み込むプロジェクトファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- ［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、最近使ったファイルから選びます。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈最近開いたプロジェクト〉→最近使ったファイルから選びます。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトを開く〉をクリックしてプロジェクトを選びます。

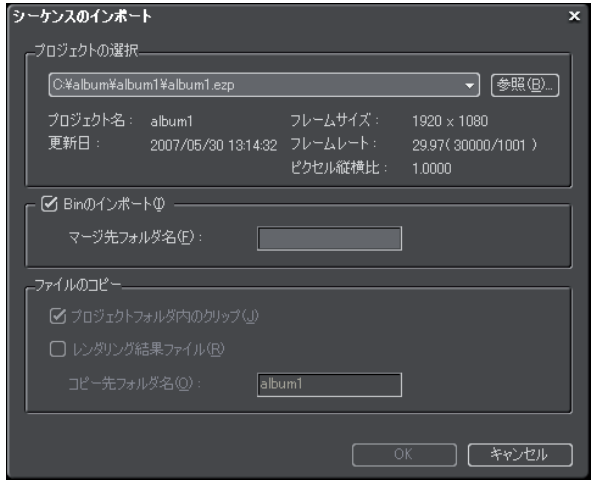
Pro シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】

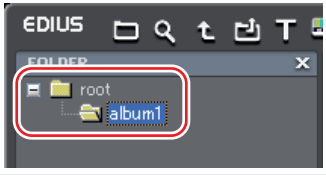
1 ［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、〈シーケンスのインポート〉をクリックする



〈シーケンスのインポート〉ダイアログが表示されます。

◆〈シーケンスのインポート〉ダイアログ



プロジェクトの選択	リストから、最近読み込んだファイルを選びます。［参照］をクリックすると、〈ファイルを開く〉ダイアログからファイルを選ぶことができます。プロジェクトファイルを選ぶと、プロジェクト名や更新日などの詳細情報が表示されます。フレームサイズやピクセル縦横比が異なる場合は、赤字で表示されます。
Bin のインポート	ビンの内容を統合することができます。〈マージ先フォルダ名〉には、読み込むビンのクリップを管理するフォルダ名を入力します。フォルダはビンの〈root〉フォルダの下に作成されます。 例 フォルダ名に「album1」と入力してインポートした場合 
ファイルのコピー	**プロジェクトフォルダ内のクリップ** 統合元のプロジェクトフォルダにあるファイルをコピーします。 **レンダリング結果ファイル** レンダリング結果ファイルをコピーします。 **コピー先フォルダ名** コピーしたファイルを管理するフォルダ名を設定します。フォルダはプロジェクトフォルダの下に作成されます。

ご注意
- プロジェクトフォルダが統合元のフォルダと同じ場合はコピーできません。
- フレームレートが異なると統合できません。
- プロジェクト設定が異なる場合、フレームサイズ、アスペクト比、オーバースキャンサイズの違いにより、元のプロジェクトと映像が変化する場合があります。また、レンダリング結果ファイルのコピーができません。

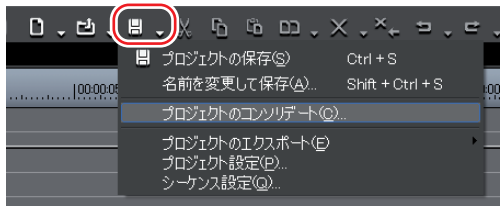
2 各項目を設定し、［OK］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈シーケンスのインポート〉をクリックします。

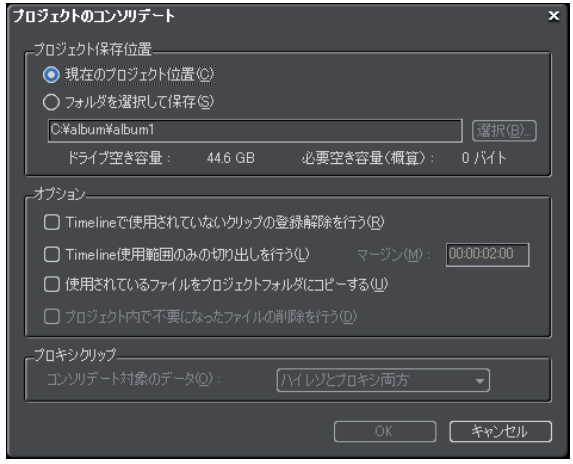
Pro プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】

1 ［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのコンソリデート〉をクリックする



〈プロジェクトのコンソリデート〉ダイアログが表示されます。

〈プロジェクトのコンソリデート〉ダイアログ



プロジェクト保存位置	**現在のプロジェクト位置** 現在のプロジェクトに上書きして保存します。 **フォルダを選択して保存** 保存先を指定できます。 **ドライブ空き容量／必要空き容量（概算）** 選んでいるドライブの空き容量とコンソリデートによって作成（コピー）されるファイル全体のサイズを表示します。必要な空き容量が不足している場合は、赤字で表示します。

オプション	**Timeline で使用されていないクリップの登録解除を行う** タイムラインで使用していないクリップをビンから登録解除します。 **Timeline 使用範囲のみの切り出しを行う** タイムラインで使用しているクリップの使用範囲を別ファイルとして保存し、ファイルを差し替えます。（AVI ファイルのみ）切り出し時の〈マージン〉は、「00：00：00：00」～「00：01：00：00」の範囲で設定できます。 ※新たに作成されたファイルは、プロジェクトフォルダ内に作成されたフォルダに保存されます。 **使用されているファイルをプロジェクトフォルダにコピーする** プロジェクトで使用しているすべてのクリップをプロジェクトフォルダ内にコピーします。 **プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う** コンソリデート実行時に不要ファイルを削除します。オプション項目のいずれかにチェックが入っている場合に設定可能となります。
プロキシクリップ	プロキシクリップが使用されている場合、コンソリデートの対象をリストから選びます。

ご注意
- 〈プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う〉にチェックが入っていても、フォルダやファイルのアクセス権などの問題でファイルが削除されない場合があります。その際、メッセージは表示されません。ログイン時のユーザーの権限を確認してください。

2 各項目を設定し、［OK］をクリックする

オプション項目のいずれかにチェックが入っている場合のみ［OK］が有効となります。
〈プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う〉にチェックが入っている場合は、確認のメッセージが表示されますので、［はい］をクリックします。

その他の方法

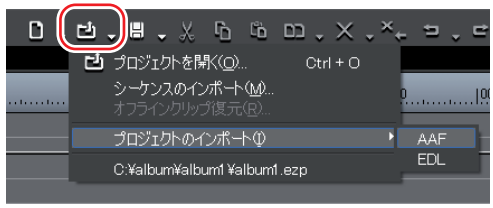
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのコンソリデート〉をクリックします。

POINT
- 「コンソリデートを実行するのに必要な空き容量が不足しています。」というメッセージが表示された場合は、保存先を変更してください。

Pro AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】

ご注意
- EDIUS で AAF ファイルを読み込む場合は、以下の条件を満たす必要があります。
  - フレーム単位で出力された AAF ファイル
  - 素材ファイルと AAF ファイルが別々のもの（embeded した AAF ファイルは未対応です）

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



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

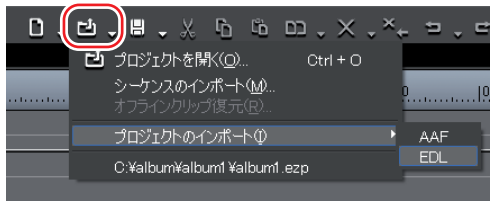
POINT
- 〈新規シーケンス〉にチェックを入れると、シーケンスを新しく作成して AAF ファイルを読み込みます。チェックを外した場合は、新しくトラックが作成され、AAF ファイルが読み込まれます。

その他の方法

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

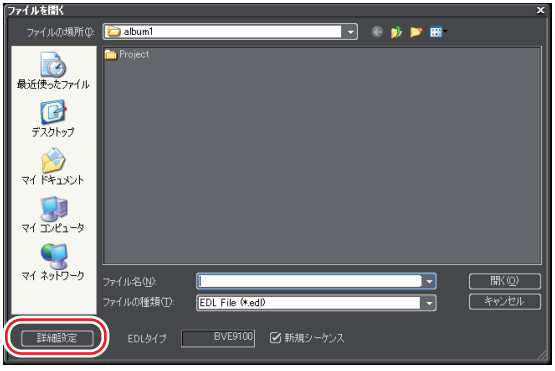
Pro EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】

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



2 〈ファイルを開く〉ダイアログで読み込む EDL ファイルを選ぶ

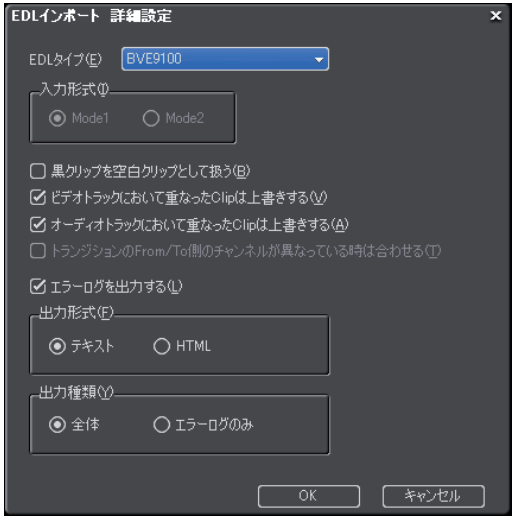
3 ［詳細設定］をクリックする



〈EDL インポート 詳細設定〉ダイアログが表示されます。

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

〈EDL インポート 詳細設定〉ダイアログ



EDL タイプ	入力する EDL 形式を選びます。

入力形式	〈EDL タイプ〉で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。速度がかかっている素材の Out 点算出方法を選びます。 **Mode1** 素材のデュレーションに速度を掛け合わせ、その値を Player の In 点のタイムコードに加算（減算）して Out 点のタイムコードを算出します。Player の In 点のタイムコードを基準とし、＋方向なら加算、－方向なら減算します。 **Mode2** Player の In 点と Out 点が素材の In 点と Out 点のタイムコードとなっている場合、Out 点を算出せず Player の Out 点のタイムコードを使用します。
黒クリップを空白クリップとして扱う	
	リール名（テープごとに付ける番号）が BL/BLK/BLACK となっているものを黒クリップとして扱い、黒クリップを空白クリップとして扱います。
ビデオトラックにおいて重なった Clip は上書きする／ オーディオトラックにおいて重なった Clip は上書きする	
	〈ファイルを開く〉ダイアログで〈新規シーケンス〉にチェックを入れずにインポートする時に、1VA（1V、1A）トラックのタイムライン上でクリップが重なった場合、現在のクリップを上書きします。チェックをはずすと、上書きせず重なるクリップを 2VA、3VA（2V、3V、2A、3A）トラックにクリップを配置します。2VA、3VA（2V、3V、2A、3A）トラックが存在しない場合は、新しくトラックを作成します。
トランジションの From/To 側のチャンネルが異なっている時は合わせる	
	From 側と To 側でビデオやオーディオの数が異なっていると判断した場合、To 側のビデオやオーディオの数情報を From 側にコピーし整合をとります。〈EDL タイプ〉で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。
エラーログを出力する	
	インポート時にエラーが発生した場合にその内容をファイルとして出力します。〈出力形式〉、〈出力種類〉を設定することができます。〈出力種類〉で〈全体〉を選んだ場合は、インポートした内容とエラー箇所を明記します。

4 **各項目を設定し、［OK］をクリックする**

5 ［開く］をクリックする

EDL ファイルが読み込まれ、〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログが表示されます。オフラインクリップの復元を行ってください。
オフラインクリップの復元▶ P68

その他の方法

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

ご注意 **インポートできない情報**

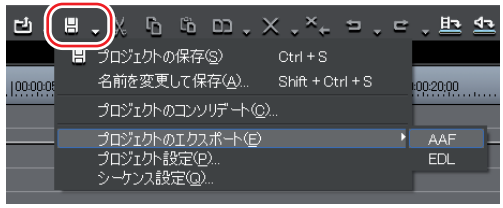
- BVE5000/BVE9100
  EditMode Filed　：ASMBL、ASSY1 は非対応
  EditType Filed　：C、W、D のみ対応
  GPI データ行　：非対応
  ラーンデータ行　：非対応
- CMX340/CMX3600
  EditType Filed　：C、W、D のみ対応

Pro AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】

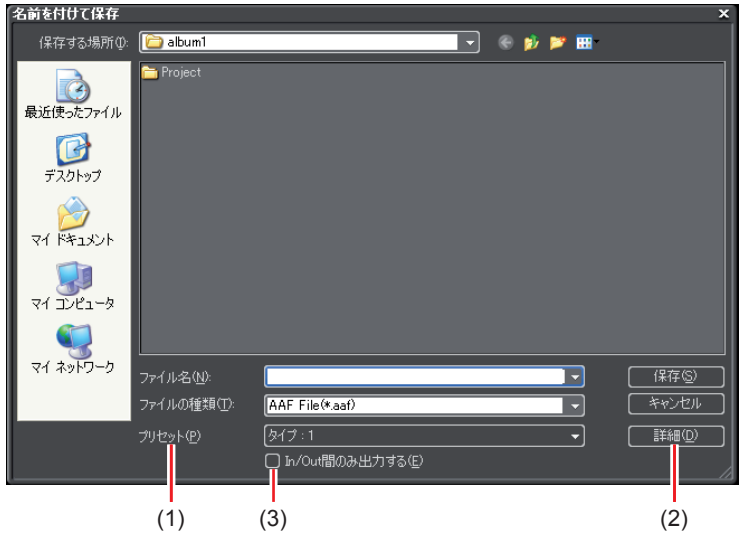
ご注意

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

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



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。



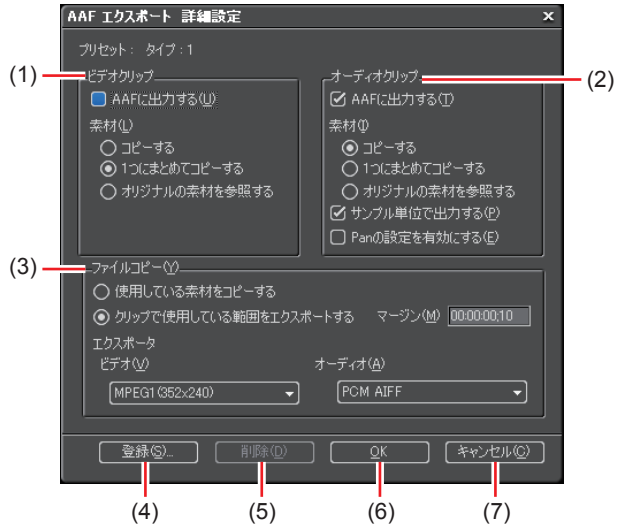
(1) プリセット	**タイプ 1** オーディオクリップの情報がサンプル単位で AAF ファイルに書き込まれ、オーディオクリップが参照している素材は AIFF ファイルとしてエクスポートされます。 ビデオの情報は AAF ファイルに書き込まれませんが、AAF がエクスポートする範囲のビデオを MPEG-1 ファイルとしてエクスポートします。 AAF ファイルをオーディオ編集ソフトで読み込む場合はタイプ 1 を選びます。 ※ビデオは手動で読み込ませてください。 **タイプ 2** ビデオクリップの情報がフレーム単位で AAF ファイルに書き込まれ、ビデオクリップが参照している素材はコピー・エクスポートされません。 オーディオの情報は AAF がエクスポートする範囲のオーディオを AIFF ファイルとしてエクスポートし、1 つのクリップとして AAF ファイルにフレーム単位で書き込みます。 AAF ファイルを合成系ソフトで読み込む場合はタイプ 2 を選びます。 **タイプ 3** ビデオクリップとオーディオクリップの情報がフレーム単位で AAF ファイルに書き込まれます。クリップが参照している素材はコピー・エクスポートされません。
(2) 詳細	〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログが表示されます。 *〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログ▶ P60*
(3) In/Out 間のみ出力する	チェックを入れると、In/Out が設定してある場合に In/Out 間のみ出力します。

2 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定する

3 プリセットを選び、［保存］をクリックする

AAF 書き出しが開始されます。
プリセットの設定内容の確認や、エクスポートの設定を変更する場合は［詳細］をクリックします。
〈AAF エクスポート 詳細設定〉ダイアログが表示されます。

〈AAF エクスポート 詳細設定〉ダイアログ



(1) ビデオクリップ	ビデオクリップをどのように扱うかを指定します。 **AAF に出力する** チェックを入れるとクリップの情報を AAF ファイルに記述します。 **素材** **コピーする** クリップで使用している素材をコピー（またはエクスポート）し、コピーしたものを参照するようにします。 **1 つにまとめてコピーする** タイムラインのビデオを 1 つのクリップとして扱います。エクスポートされるクリップ名／ファイル名は、最も小さいトラック番号の先頭クリップのクリップ名／ファイル名になります。 **オリジナルの素材を参照する** コピーを行わず、オリジナルの素材を直接参照します。

(2) オーディオクリップ	オーディオクリップをどのように扱うかを指定します。 **AAF に出力する** チェックを入れるとクリップの情報を AAF ファイルに記述します。 **素材** **コピーする** クリップで使用している素材をコピー（またはエクスポート）し、コピーしたものを参照するようにします。 **1 つにまとめてコピーする** タイムラインのオーディオを 1 つのクリップとして扱います。エクスポートされるクリップ名／ファイル名は、最も小さいトラック番号の先頭クリップのクリップ名／ファイル名になります。 **オリジナルの素材を参照する** コピーを行わず、オリジナルの素材を直接参照します。 **サンプル単位で出力する** チェックを入れるとオーディオトラックをサンプル単位で出力します。チェックをはずすとオーディオトラックをフレーム単位で出力します。 **Pan の設定を有効にする** チェックを入れると、ステレオトラックが 1 チャンネルごとにモノラルとして出力されます。 クリップ名は 1ch（L 側）が「クリップ名 +.L」、2ch（R 側）が「クリップ名 +.R」になります。 チェックをはずすと、ダウンミックスされ、モノラルクリップとして出力されます。 チャンネルマップはトラック番号が奇数の場合はトラックの 1ch（L 側）、偶数の場合はトラックの 2ch（R 側）が使用されます。 クリップ名は奇数トラックの場合は「クリップ名 +.L」、偶数トラックの場合は「クリップ名 +.R」になります。

(3) ファイルコピー	〈ビデオクリップ〉／〈オーディオクリップ〉で、〈コピーする〉を選んだ場合のコピー方法を指定します。 **使用している素材をコピーする** タイムライン上のクリップが使用している素材ファイルをコピーします。 **クリップで使用している範囲をエクスポートする** タイムライン上のクリップが使用している範囲だけをエクスポートします。この場合、〈マージン〉の設定が有効になり、指定した時間だけ In/Out にマージンをとってエクスポートします。 **エクスポータ** ビデオ／オーディオをエクスポートするためのエクスポータを選びます。
(4) 登録	現在の設定をプリセットとして新規登録します。 プリセット名を入力し、[OK] をクリックします。
(5) 削除	現在選ばれているプリセットを削除します。タイプ 1、タイプ 2、タイプ 3 は削除できません。
(6) OK	クリックすると、選んでいる AAF エクスポートプリセットの設定を一時的に変更します。変更内容は保存されませんので、変更した設定を保存する場合は[登録]をクリックし、プリセットを新規登録してください。
(7) キャンセル	設定をキャンセルし、〈名前を付けて保存〉ダイアログに戻ります。

Pro EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】

エクスポートされる内容

◆ **トラック**

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

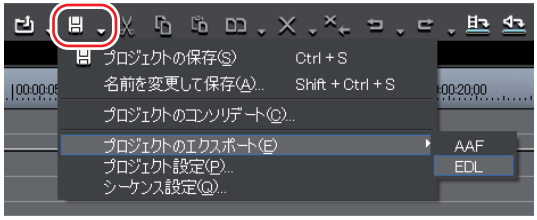
- 1 ～ 2VA（1 ～ 2V）トラック
- 1 ～ 4A トラック
- T トラック（全トラック）

◆ オーディオ

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

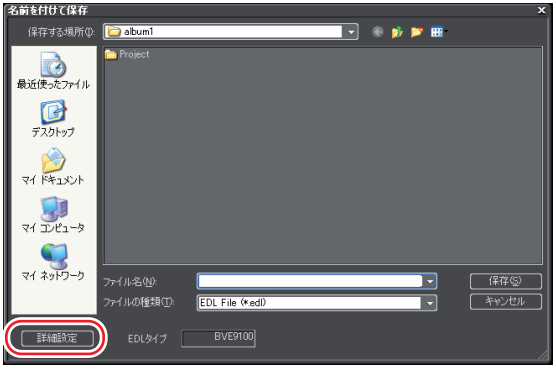
EDL タイプ	トラック
BVE5000	1 ～ 2A
BVE9100	1 ～ 4A
CMX340	1 ～ 2A
CMX3600	1 ～ 4A

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



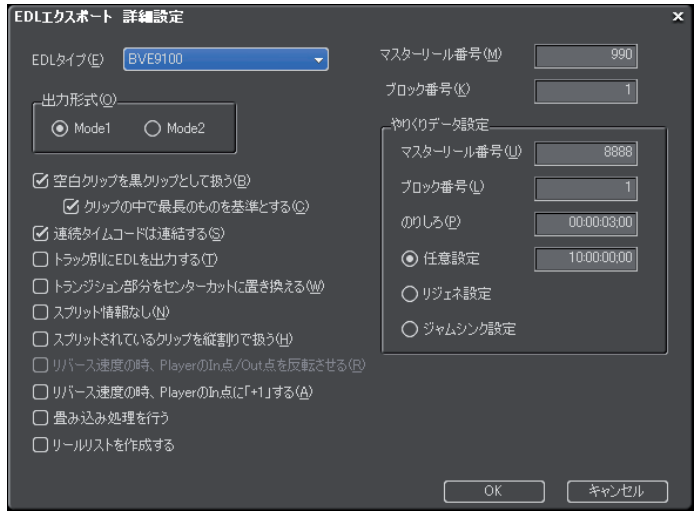
2 **〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定する**

3 **［詳細設定］をクリックする**



〈EDL エクスポート 詳細設定〉ダイアログが表示されます。

〈EDL エクスポート 詳細設定〉ダイアログ



EDL タイプ	出力する EDL 形式を選びます。
出力形式	**Mode1** コメント行が付加されません。 **Mode2** コメント行が付加されます。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合に選んでください。
空白クリップを黒クリップとして扱う	タイムライン上に空白が存在した場合、空白を黒クリップとして扱います。〈クリップの中で最長のものを基準とする〉にチェックを入れると、タイムライン終端にあるクリップの Out 点をタイムラインの終端として扱い、その間にあるトラックの空白を黒クリップとして扱います。
連続タイムコードは連結する	並んだ複数のクリップのタイムコードが連続している場合に、1 つのクリップとして扱います。ただし、間にトランジションが設定されている場合は、連結されません。

トラック別に EDL を出力する

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

- 1VA（1V）トラック　：「_V」
- A トラック　：「_A」
- 2VA（2V）トラック　：「_INSERT」
- T トラック　：「_T」

2VA（2V）トラックにトランジションがある場合、トランジション部分をセンターカットに置き換えます。

トランジション部分をセンターカットに置き換える

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

スプリット情報なし

ビデオとオーディオのグループを解除し、ビデオクリップとオーディオクリップを別々に扱います。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。
チェックを入れた場合は、〈スプリットされているクリップを縦割りで扱う〉が設定できません。
クリップのスプリットと縦割り▶ P67

スプリットされているクリップを縦割りで扱う

スプリットされているクリップのスプリット区間を分割し、スプリットがない状態にします。ただしクリップの速度を変更している場合は、縦割りされません。〈スプリット情報なし〉にチェックを入れた場合は設定できません。
クリップのスプリットと縦割り▶ P67

リバース速度の時、Player の In 点 /Out 点を反転させる

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

リバース速度の時、Player の In 点に「+1」する

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

畳み込み処理を行う

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

リールリストを作成する	
	リール番号のリストを作成します。
マスターリール番号	BVE9100 で使用されているマスターリール番号が設定できます。設定範囲は「0」～「9999」です。
ブロック番号	BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は「0」～「999」です。
やりくりデータ設定	
	マスターリール番号 A/A ロール（リール番号が同じクリップ同士でトランジションを行う）が存在した場合、リプレイスファイルでその場所を使用するためのリール番号です。オリジナルクリップに同一リール番号が存在した場合、その番号から 1 つずつ番号を減らしていき、番号の重複を避けます。 **ブロック番号** BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は「0」～「999」です。 **のりしろ** クリップの In 点、Out 点につけるマージンを設定します。 **任意設定** 任意で開始タイムコードを入力できます。 **リジェネ設定** 開始タイムコードを最初のクリップの In 点に設定します。 **ジャムシンク設定** クリップの In 点、Out 点をタイムラインの In 点、Out 点に設定します。

4 各項目を設定し、［OK］をクリックする

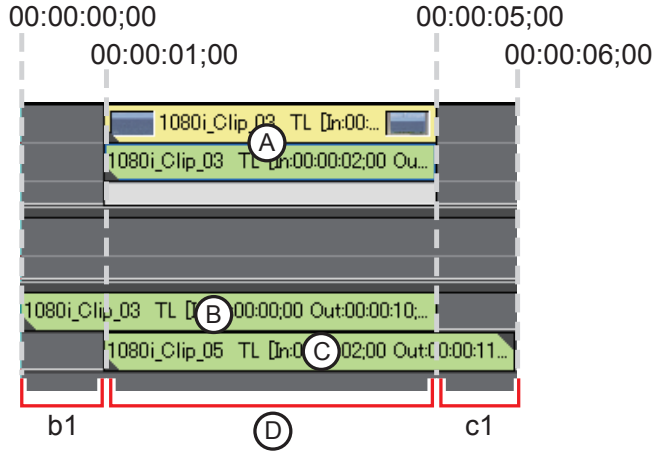
5 ［保存］をクリックする

その他の方法

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

クリップのスプリットと縦割り

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



◆〈スプリット情報なし〉にチェックが入っている場合

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

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

◆〈スプリット情報なし〉のチェックがはずれている場合

クリップ間のずれがスプリットされます。図の b1 と c1 の部分がスプリットされ、範囲 D の１つの時間に区切られます。

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

◆〈スプリットされているクリップを縦割りで扱う〉にチェックが入っている場合

トラック間のずれを分割し、スプリットのない状態にします。図の範囲 b1、c1、D の３つの時間に区切られます。

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

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

2 オフラインクリップの復元

素材のリンクを復元したい

オフラインクリップの復元とは ▶ P69

クリップから元の素材を参照できなくなった時に、復元をサポートする機能です。オフラインクリップは、プロジェクトファイル読み込み時に再度連結できます。

再リンクして復元 ▶ P71

ハードディスク内から素材を検索して再リンクできます。

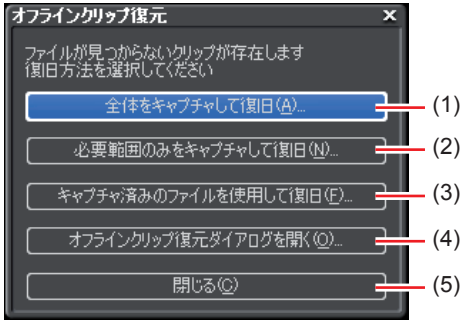
キャプチャして復元 ▶ P73

元の素材（撮影したDVテープ）から再キャプチャを行い、プロジェクトを復元できます。

オフラインクリップの復元とは

ビンに登録したクリップは、素材とリンクしています。プロジェクトファイルを保存したあと、素材を移動・削除した場合、その素材とリンクしていたクリップは「オフラインクリップ」となります。
以前作成したプロジェクトファイルを読み込んでいるとき、オフラインクリップが含まれていると次のようなメッセージが表示されます。

〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログ



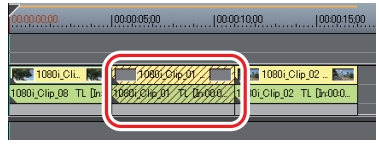
(1)	**全体をキャプチャして復旧** 〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。素材全体をキャプチャします。 *素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P225*
(2)	**必要範囲のみをキャプチャして復旧** 〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。タイムライン上で使用されている部分のみをキャプチャします。複数のオフラインクリップがある場合、各オフラインクリップをキャプチャした素材に置き換えます。
(3)	**キャプチャ済みのファイルを使用して復旧** キャプチャ済みのファイルの中から、リール番号（Ubit）とタイムコード範囲（In-Out 点間）が当てはまる素材を検索します。素材が見つからない場合、〈オフラインクリップ復元〉ダイアログで［フォルダ変更］をクリックし、検索先を変更することができます。復元を行う場合、〈オフラインクリップ復元〉ダイアログで［全て復元］をクリックします。個別に復元を行う場合は、クリップ名を一覧から選び、［復元］をクリックします。
(4)	**オフラインクリップ復元ダイアログを開く** 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログが表示されます。リンクが切れた素材を再リンクします。 *再リンクして復元▶ P71*

(5)

閉じる

［閉じる］をクリックして［はい］をクリックすると、オフラインの復元を行わずに操作画面を表示します。この場合、オフラインクリップは次のように表示され、再生時にはビデオもオーディオもミュートされます。

例 タイムラインのオフラインクリップ

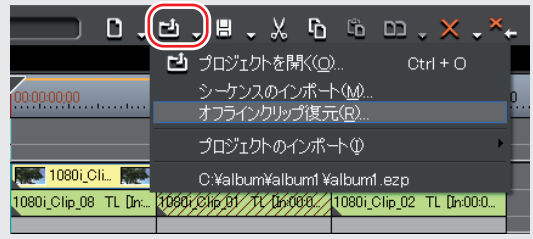


例 ビンのオフラインクリップ



POINT

- いったんプロジェクトを読み込み、あとからオフラインクリップを復元することもできます。［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、〈オフラインクリップ復元〉をクリック、またはメニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈オフラインクリップ復元〉をクリックします。

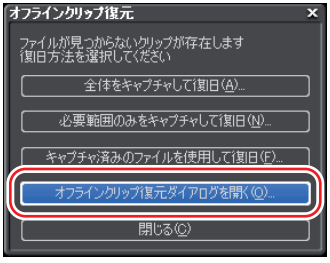


ご注意

- 参照 AVI ファイルをクリップとして登録している場合は、素材を移動するとオフラインクリップになります。この場合、オフラインクリップを復元することはできません。
- キャプチャして復元できるのは、次の条件を満たすファイルです。
  - ビデオ情報が存在する。
  - リールネームが設定されている。
  - 素材のファイル拡張子が avi、m2t、mov

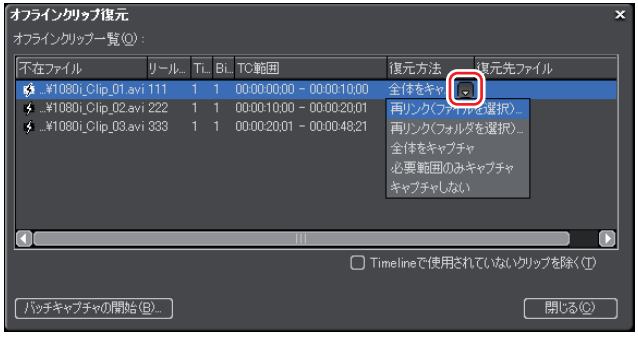
再リンクして復元

1 〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログで、［オフラインクリップ復元ダイアログを開く］をクリックする



〈オフラインクリップ復元〉ダイアログが表示されます。

2 〈オフラインクリップ一覧〉からクリップ（複数も可能）を選び、〈復元方法〉のリストから〈再リンク（ファイルを選択）〉または〈再リンク（フォルダを選択）〉を選ぶ



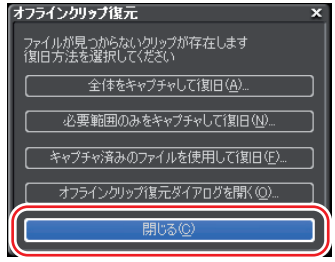
復元方法	**再リンク（ファイルを選択）** 〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。素材を選び、再リンクします。 **再リンク（フォルダを選択）** 〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。指定したフォルダに存在する同名の素材を検索し、再リンクします。 **全体をキャプチャ** ［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、素材全体の情報を登録できます。 *素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P225* **必要範囲のみキャプチャ** ［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、タイムラインで使用されている部分のクリップ情報を登録できます。 **キャプチャしない** オフラインクリップの再リンク、キャプチャを行いません。

3 〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックする

〈ファイルを開く〉ダイアログでは、選んだファイルが元の素材の情報と一致した場合のみ［開く］が有効になります。
手順３で〈再リンク（フォルダを選択）〉をクリックした場合は〈フォルダの参照〉ダイアログからフォルダを選び、［OK］をクリックします。

4 ［閉じる］をクリックする

5 〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログで、［閉じる］をクリックする



その他の方法

- タイムライン上またはビンウィンドウのオフラインクリップをダブルクリックして、〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選びます。

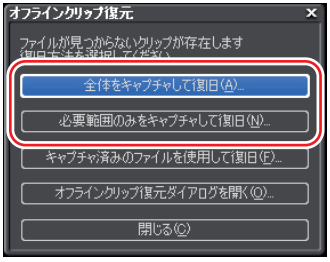
POINT

- 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈復元方法〉のリストから〈全体をキャプチャ〉または〈必要範囲のみキャプチャ〉を選ぶと、［バッチキャプチャの開始］が有効となります。
- 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈Timeline で使用されていないクリップを除く〉にチェックを入れると、タイムラインで使用されているクリップのみ〈オフラインクリップ一覧〉に表示します。
- すべてのクリップの復元が完了していない場合に〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログの［閉じる］をクリックすると、復元が完了していないことを示すメッセージが表示されます。

キャプチャして復元

オフラインクリップの素材がハードディスク内に存在しない場合は、再度キャプチャできます。

1 〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログで、［全体をキャプチャして復旧］または［必要範囲のみをキャプチャして復旧］をクリックする



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P225

2 バッチキャプチャを実行する

その他の方法

- 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈復元方法〉のリストから〈全体をキャプチャ〉または〈必要範囲のみキャプチャ〉を選びます。

CHAPTER 2

編集の設定

1 〈設定〉ダイアログ

編集操作や画面表示の設定を変えたい

〈設定〉ダイアログには、「アプリケーション設定」「ハードウェア設定」「プラグイン設定」の 3 種類があります。設定は編集作業中も変更することができます。

アプリケーション設定

▶ P77

EDIUS の動作に関する設定ができます。

ハードウェア設定

▶ P93

ハードウェアの設定ができます。

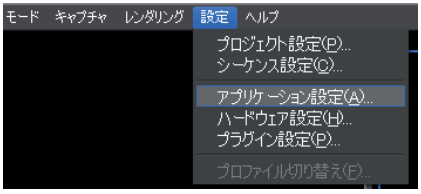
プラグイン設定

▶ P101

プラグインの設定ができます。

アプリケーション設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



〈アプリケーション設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

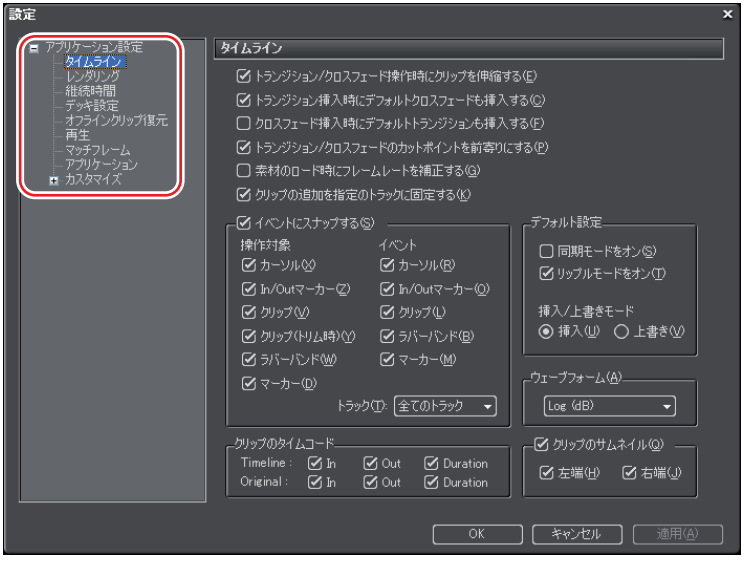
〈カスタマイズ〉の各項目を設定する場合は、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックします。

3 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

〈アプリケーション設定〉ダイアログ

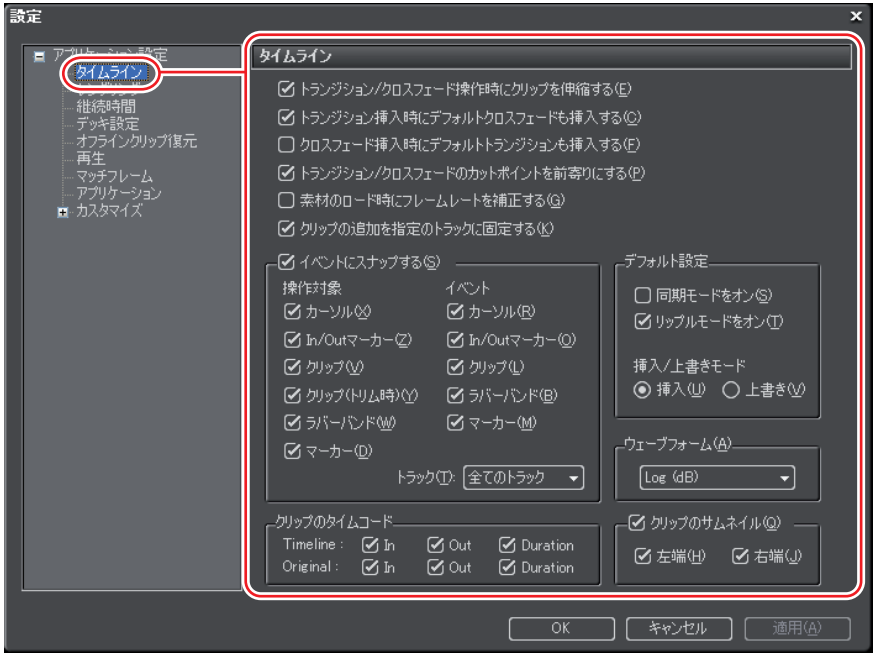
※Neo 版をご使用の場合、表示画面が異なります。



タイムライン	タイムラインでの動作や表示を設定します。 タイムライン▶ *P79*

レンダリング	レンダリング候補の基準やレンダリングファイルの削除時期などを設定します。 *レンダリング▶ P81*
継続時間	タイムラインに配置する静止画クリップやＶミュートなどの継続時間を設定します。 *継続時間▶ P83*
デッキ設定（Neo：キャプチャ）	デッキとEDIUSの連携動作について設定します。キャプチャ後のEDIUSやデッキの動作、ファイル分割条件などを設定します。 *デッキ設定（Neo：キャプチャ）▶ P84*
オフライン クリップ復元	結合マージンや復元方法のデフォルト値を設定します。 *オフラインクリップ復元▶ P86*
再生	再生時の予備動作時間や操作中の再生動作について設定します。 *再生▶ P87*
マッチフレーム	検索方向や検索トラックを設定します。 *マッチフレーム▶ P89*
アプリケーション	履歴ファイルの表示方法やデフォルトのタイトラー設定などEDIUS全般について設定します。 *アプリケーション▶ P90*
カスタマイズ	EDIUSの表示やキーボードショートカットの割り当てについて設定します。操作ボタン、画面に表示される情報、ビン詳細表示時の項目も設定できます。 *カスタマイズ▶ P92*

タイムライン



トランジション／クロスフェード操作時にクリップを伸縮する

クリップトランジション／オーディオクロスフェードをタイムライン上のクリップに設定した場合、左右のクリップがそれぞれ伸びて重なります。全体の長さは変わりません。

伸縮モード▶ P235
固定モード▶ P236

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した場合、同じ位置のオーディオクリップにも同じ長さのデフォルトのオーディオクロスフェードが同時に追加されます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P421

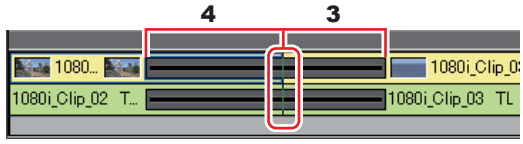
クロスフェード挿入時にデフォルトトランジションも挿入する

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した場合、同じ位置のビデオクリップにも同じ長さのデフォルトのトランジションが同時に追加されます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P421

トランジション／クロスフェードのカットポイントを前寄りにする

クリップトランジションやオーディオクロスフェードのカットポイントを前寄りに設定します。例えば7フレーム分のトランジションを設定した場合、4フレームと3フレームの間にカットポイント（緑のライン）が設定されます。



素材のロード時にフレームレートを補正する

クリップをビン（またはタイムライン）に読み込むときに、自動的にクリップのフレームレートを補正します。再生時にフレームレート変換処理を行う必要がなくなるため、再生動作が軽くなります。フレームレートの補正は、プロジェクトとクリップが次の組み合わせである場合のみ行われます。

29.97：30.00
59.94：60.00
23.976：24.00

クリップの追加を指定のトラックに固定する

クリップの振り分け時に、すでにクリップが存在する場合は上書きします。チェックをはずすと、自動的に空いているトラックに振り分けます。

イベントにスナップする

スナップ機能を有効にします。

操作対象：スナップを行う操作対象を選びます。

イベント：スナップ先として表示されるイベントを選びます。

トラック：イベントの有効範囲を選びます。

デフォルト設定

プロジェクトファイルを新規作成するときの編集モードのデフォルト設定を変更できます。

編集モードの設定▶ P230

ウェーブフォーム

タイムラインのウェーブフォーム（波形）の表示方法を、〈Log（dB）〉または〈Linear（%）〉のどちらかに設定します。

クリップのタイムコード

チェックを入れたタイムコードをクリップに表示します。

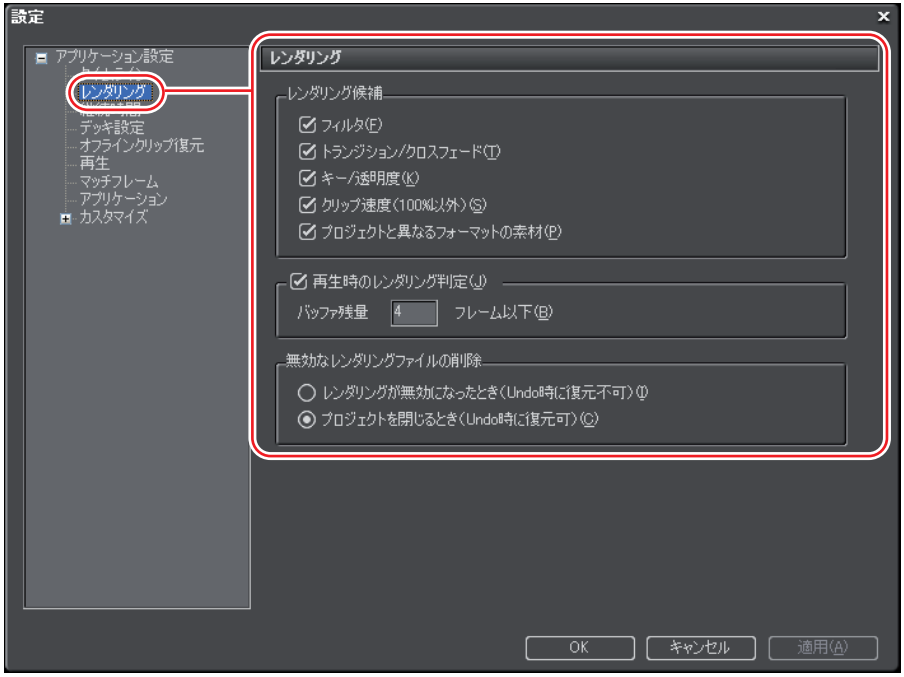
クリップのサムネイル

タイムライン上にあるクリップの端にIn点、Out点のサムネイルを表示します。表示させない場合はチェックをはずします。 ***[Alt] + [H]***

その他の方法

- クリップのフレームレートは、クリップの〈プロパティ〉ダイアログで変更できます。*プロパティでの修正▶ P183*

レンダリング



レンダリング候補

レンダリングを行う対象を設定します。例えばタイムラインのクリップにフィルタを適用したとき、〈フィルタ〉にチェックを入れレンダリング候補の設定をしていると、そのクリップの範囲は橙色になります。〈フィルタ〉のチェックをはずしていると橙色になりません。初期設定では次のすべての対象にチェックが入っています。

フィルタ
ビデオフィルタをレンダリングの対象にします。

トランジション／クロスフェード
トランジション、およびタイトルミキサーをレンダリングの対象にします。

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

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

プロジェクトと異なるフォーマットの素材
クリップのフォーマットが次のいずれかに該当する場合をレンダリングの対象にします。

- フレームサイズがプロジェクトと異なる。
- アスペクト比がプロジェクトと異なる。
- フレームレートがプロジェクトと異なる。
- フィールドオーダーがプロジェクトと異なる。
- 圧縮形式がプロジェクト設定で指定された CODEC（が扱う圧縮形式）と異なる。
- アルファ情報を持つ。

再生時のレンダリング判定

再生時にバッファが〈バッファ残量〉の設定値以下になると、レンダリングを行います。

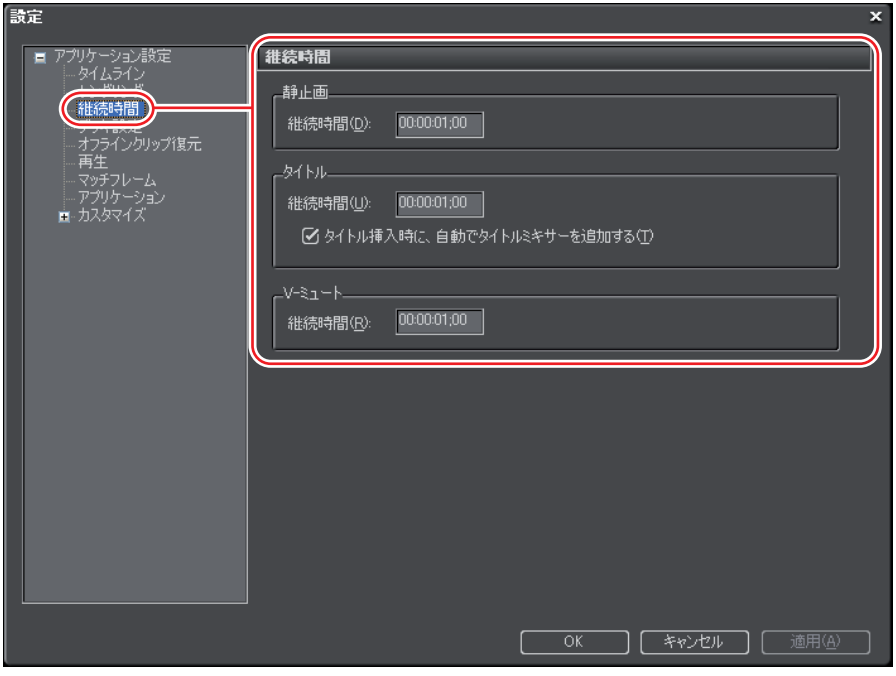
バッファ残量
レンダリング判定の基準とするバッファ残量を設定します。

無効なレンダリングファイルの削除

レンダリングファイルを削除するタイミングを選びます。

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング▶ P357
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P359

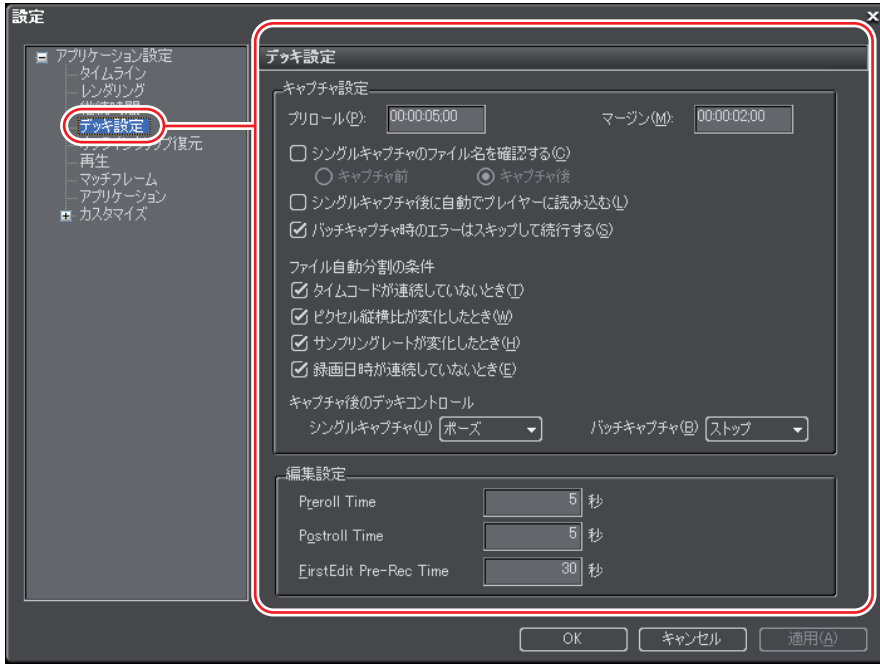
継続時間



静止画	静止画クリップ配置時のデフォルトの継続時間を設定します。
タイトル	タイトルクリップ配置時のデフォルトの継続時間を設定します。 〈タイトル挿入時に、自動でタイトルミキサーを追加する〉にチェックを入れると、タイトルをトラックに配置したとき、デフォルトのタイトルミキサーが自動的に適用されます。
V-ミュート	V ミュートのデフォルトの継続時間を設定します。V ミュートとは、フレーム単位で音声を消去する機能で、小さな音声ノイズを削除するのに最適です。

◇ デッキ設定（Neo：キャプチャ）

※Neo 版をご使用の場合、表示画面が異なります。



キャプチャ設定

プリロール

キャプチャ位置からの予備動作時間（プリロール）を設定します。

マージン

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

シングルキャプチャのファイル名を確認する

キャプチャ時の AVI ファイルのファイル名を確認・設定できます。〈キャプチャ前〉を選ぶと、キャプチャ実行前に保存先とファイル名を設定できます。〈キャプチャ後〉を選ぶと、キャプチャ終了後にファイル名のみ設定できます。

シングルキャプチャ後に自動でプレイヤーに読み込む

キャプチャ後に作成された AVI ファイルを自動的に再生できます。

バッチキャプチャ時のエラーはスキップして続行する

バッチキャプチャ時にエラーが発生してもキャプチャをそのまま継続します。

ファイル自動分割の条件

キャプチャ時に AVI ファイルが自動的に分割作成される条件を選びます。自動分割の条件は次のとおりです。

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

キャプチャ後のデッキコントロール

キャプチャ後のデッキの状態をリストから選びます。

Pro

編集設定

Preroll Time

予備動作時間（前）を設定します。

Postroll Time

予備動作時間（後）を設定します。

FirstEdit Pre-Rec Time

FirstEdit（テープの先頭部分に、編集のための基準となる制御信号を自動的に記録）時の、下書き（のりしろ）の長さを設定します。

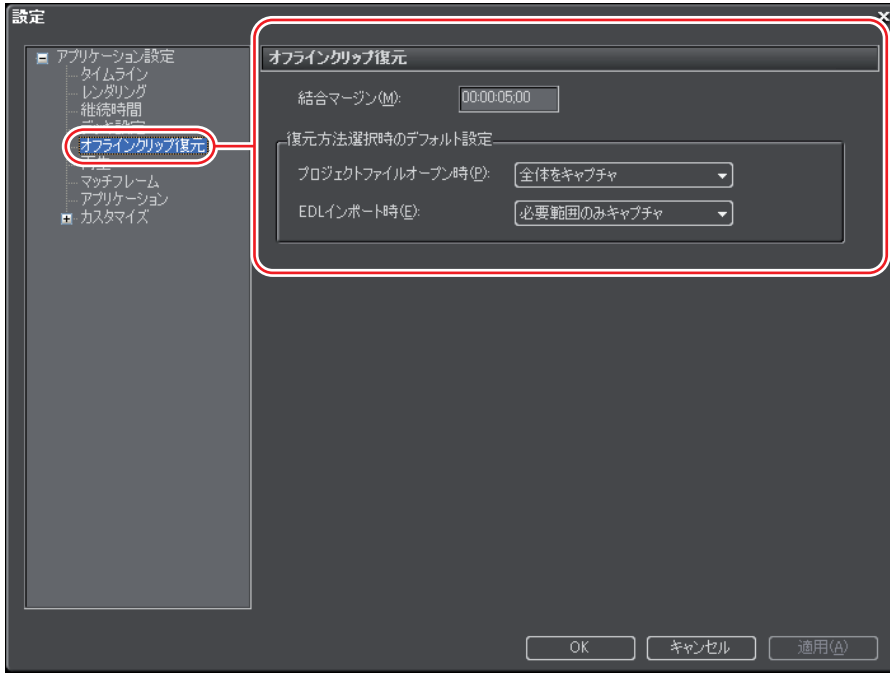
POINT

- ボイスオーバーのプリロールは、アプリケーション設定の〈再生〉で設定してください。また、ボイスオーバーのマージンは〈デッキ設定〉（Neo：キャプチャ）の〈マージン〉で設定してください。

再生▶ P87

◇ オフラインクリップ復元

※Neo 版をご使用の場合、表示画面が異なります。



結合マージン

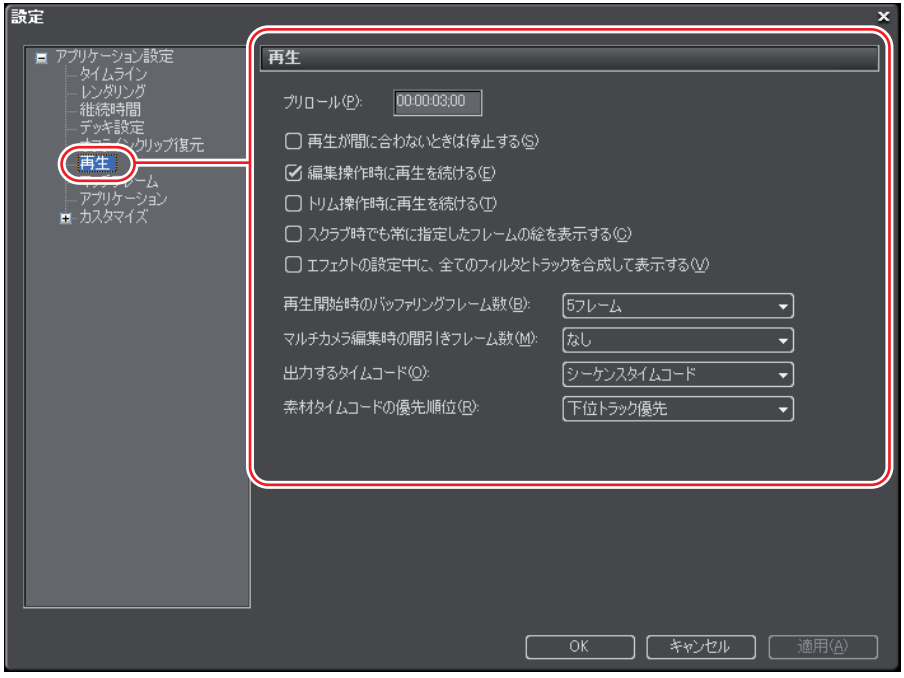
必要な範囲（タイムラインで使用されている部分）のみキャプチャする場合、最適化（キャプチャ範囲の結合）に使用するマージンを設定します。複数のオフラインクリップが結合マージン時間より近い位置に配置されている場合は、1 つのクリップとして結合（最適化）されます。

復元方法選択時のデフォルト設定

〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈復元方法〉にデフォルトで表示される復元方法を設定します。

〈オフラインクリップ復元〉ダイアログ▶ P69

再生



プリロール

［カーソルの周辺を再生］をクリックして再生した場合の予備動作時間（プリロール）を設定します。

タイムラインカーソルの周辺を再生▶ P349

再生が間に合わないときは停止する

再生処理が間に合わない場合、再生を停止します。

編集操作時に再生を続ける／トリム操作時に再生を続ける

タイムライン再生時に各編集操作を行った場合でも再生を継続します。

スクラブ時でも常に指定したフレームの絵を表示する

スクラブ（マウスでタイムラインカーソルをドラッグ）している時でも常に指定したフレームの絵を表示します。チェックをはずすと、フレームの絵を間引いて表示します。この設定は、MPEG ファイルや Windows Media Video ファイルのスクラブ時に有効です。

エフェクトの設定中に、全てのフィルタとトラックを合成して表示する

チェックを入れると、エフェクトの設定ダイアログでのプレビュー時に、エフェクトを適用しているクリップを合成して表示します。例えば、V1 と V2 トラックにクリップを配置し、V1 トラックに適用したビデオフィルタの設定ダイアログを開いたときに、チェックを入れると V1 と V2 の映像が合成された画像が表示されます。チェックをはずすと V1 の画像だけが表示されます。

エフェクトの設定▶ P402

再生開始時のバッファリングフレーム数

再生開始時にバッファリングするフレーム数を設定します。再生開始直後に再生が間に合わず停止する場合にフレーム数を増やすと状況が改善される場合があります。

マルチカメラ編集時の間引きフレーム数

マルチカメラ編集時に何フレームおきに再生するかを設定します。間引きフレーム数を増やすと PC 負担を軽減することができます。

出力するタイムコード

ファイル出力やテープ出力を行ったときに出力されるタイムコードを選びます。

素材タイムコードの優先順位

素材タイムコードを出力または表示する場合に、タイムコード情報を持つクリップを配置したトラック（T トラックを含む）の中から、タイムコードを表示するトラックを設定します。

上位トラック優先



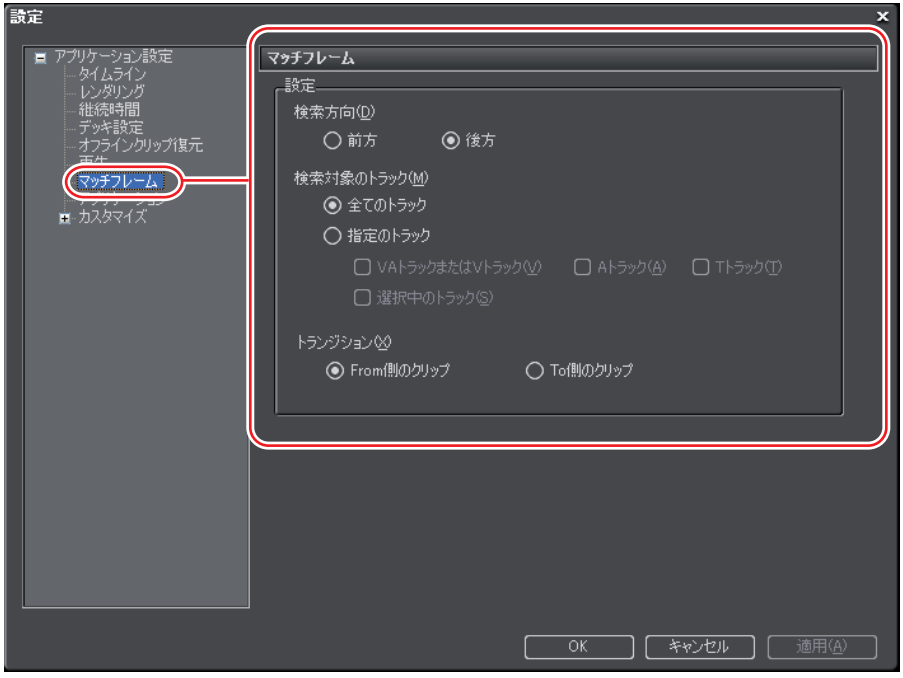
下位トラック優先



POINT

- 〈下位トラック優先〉を選んでいる場合でも、上位トラックの透明度が設定されていない場合（トランスペアレンシーが 100%）は下位トラックの素材タイムコードは表示されません。

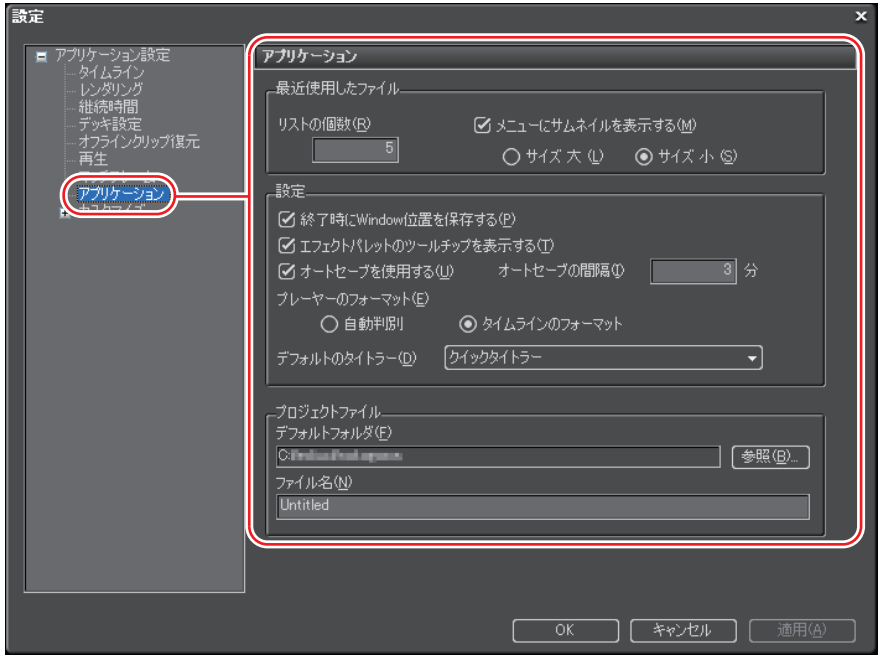
マッチフレーム



設定	**検索方向** ［マッチフレーム - Player>Recorder］をクリックしたとき、クリップを検索する方向を選びます。最後まで検索すると最初から検索します。 **検索対象のトラック** 検索するトラックを指定します。〈指定のトラック〉を選ぶと各トラックを指定できるようになります。 **トランジション** トランジションが設定されている箇所でマッチフレームを実行する場合、From（前）側または To（後）側のどちらのクリップを使用するかを設定します。

マッチフレームとは▶ P352

アプリケーション



最近使用したファイル

リストの個数

[プロジェクトを開く]のリストボタンをクリック、またはメニューバーの〈ファイル〉をクリック→〈最近開いたプロジェクト〉で表示される履歴ファイルの個数を設定します。

メニューにサムネイルを表示する

メニューバーの〈ファイル〉をクリック→〈最近追加したクリップ〉の項目にサムネイルを表示します。表示する場合はサイズ（〈サイズ大〉／〈サイズ小〉）も指定できます。

設定

終了時に Window 位置を保存する
次の EDIUS 起動時に前回終了時のウィンドウとパレットの位置が再現されます。

エフェクトパレットのツールチップを表示する
エフェクト名の上にマウスカーソルを移動したときにツールチップが表示されます。

オートセーブを使用する
指定した間隔でプロジェクトファイルの自動保存が実行されます。オートセーブを有効にしたときは、〈オートセーブの間隔〉を設定します。

プレーヤーのフォーマット
ファイル再生で使用するプレイヤーのフォーマット（〈自動判別〉／〈タイムラインのフォーマット〉）を選びます。HD 用のビデオモニタでは SD 用の信号を表示できない場合があります。

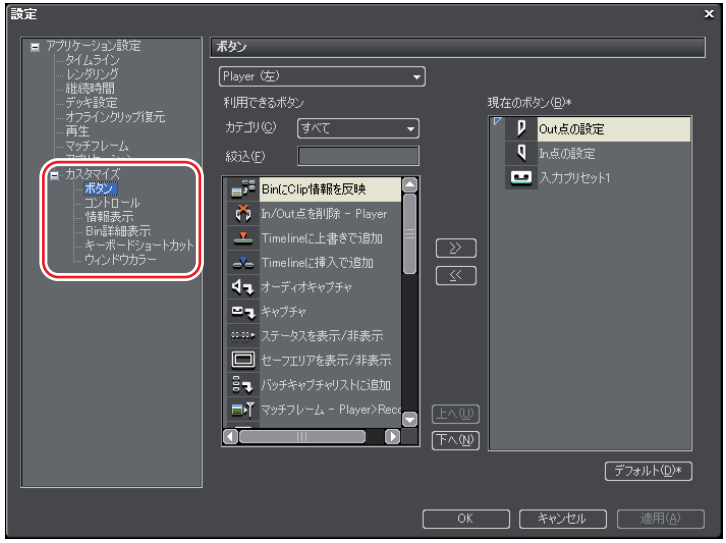
デフォルトのタイトラー
ビンやタイムラインの［タイトルの作成］をクリックしたときに起動するタイトラー（タイトル作成ソフトウェア）を選びます。

プロジェクトファイル

デフォルトフォルダ
プロジェクトファイルの保存場所として選ばれているフォルダを変更します。［参照］をクリックして表示される〈フォルダの参照〉ダイアログからフォルダを選びます。

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

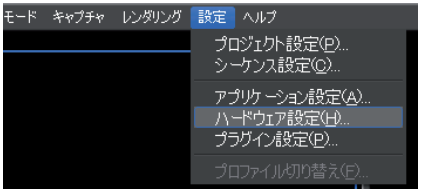
カスタマイズ



ボタン▶ P115
コントロール▶ P128
情報表示▶ P126
Bin 詳細表示▶ P134
キーボードショートカット▶ P140
ウィンドウカラー▶ P137

ハードウェア設定

1 **メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする**



〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

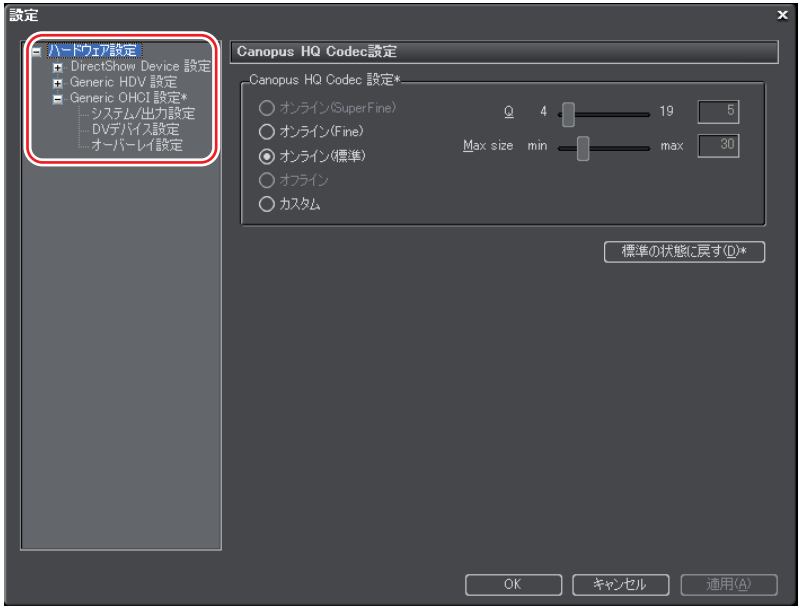
2 **〈ハードウェア設定〉のツリーをクリックし、デバイスのツリーをクリックする**

3 **設定する項目をクリックする**

4 **各項目を設定し、[OK] をクリックする**

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

〈ハードウェア設定〉ダイアログ



DirectShow Device 設定▶ P94
Generic HDV 設定▶ P97
Generic OHCI 設定▶ P99

POINT

- ハードウェア名の右上の * は、プロジェクト設定で選んでいる出力デバイスを表します。
  〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

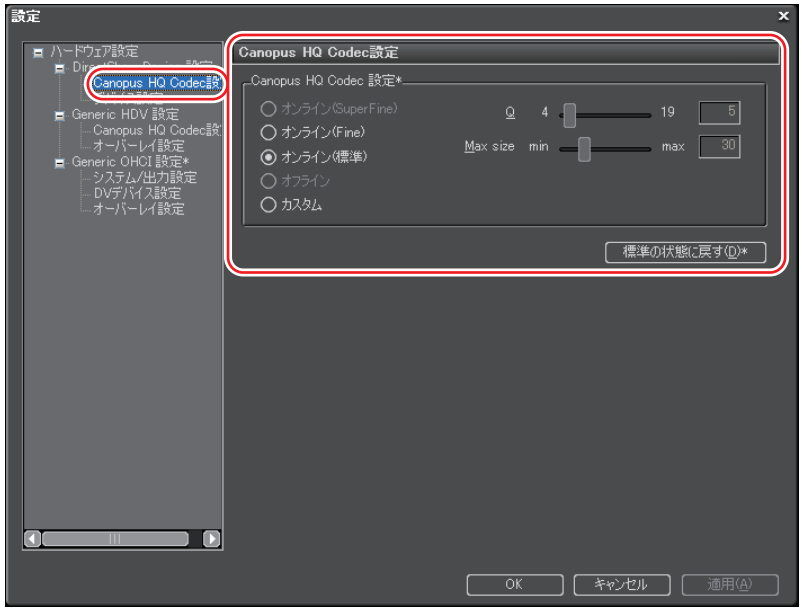


- PC にインストールされているハードウェアによって設定できる項目は異なります。設定の前に外部機器を接続し、可能な場合は入力信号の同期をとってください。
- 入力設定は、〈入力設定〉ダイアログで設定します。
  〈入力設定〉ダイアログ▶ P210

DirectShow Device 設定

DirectShow ベースの Web カメラやマイクなどをキャプチャデバイスとして使用する場合に設定を行ってください。事前にこの設定を行うことにより、〈入力設定〉ダイアログの〈入力デバイス〉でデバイスを選ぶことができます。

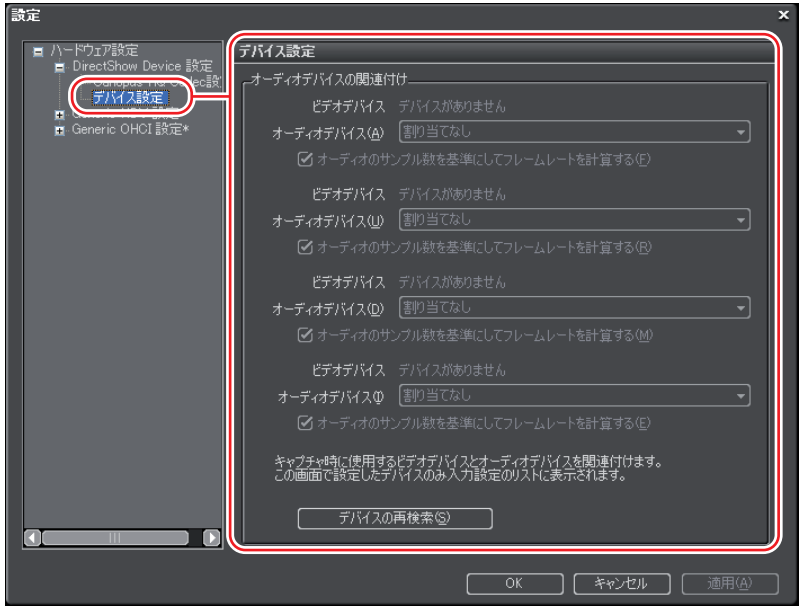
Canopus HQ Codec 設定



オンライン (SuperFine)	現在は選ぶことができません。今後のアップグレード情報をご覧ください。
オンライン (Fine)	最も高画質な設定ですが、ファイルサイズも大きくなります。高画質の取り込みが必要な場合に選びます。
オンライン(標準)	通常はこの設定で十分な画質を得ることができます。
オフライン	現在は選ぶことができません。今後のアップグレード情報をご覧ください。
カスタム	〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 **Q** 画質を調節します。4 から 19 の間で設定し、値が小さいほど高画質になります。 **Max size** 最大ビットレートを設定します。ノイズの多い映像はファイルサイズが不用意に大きくなる場合がありますが、これを制限するように設定ができます。設定値［100］%は、コーデック圧縮前と同じビットレートを表します。例えば、1440 × 1080 59.94i で、100%は約 750Mbps です。この上限を 200Mbps に制限する場合は［27］%に設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

ご注意
- 〈Canopus HQ Codec 設定〉は、HDV 映像を HQ キャプチャで取り込む場合の設定です。HQ ファイルエクスポートや、プロジェクト設定で HQ を選んだときのレンダリングの設定ではありませんのでご注意ください。
素材を取り込む【キャプチャ操作】▶ P209

◇ デバイス設定



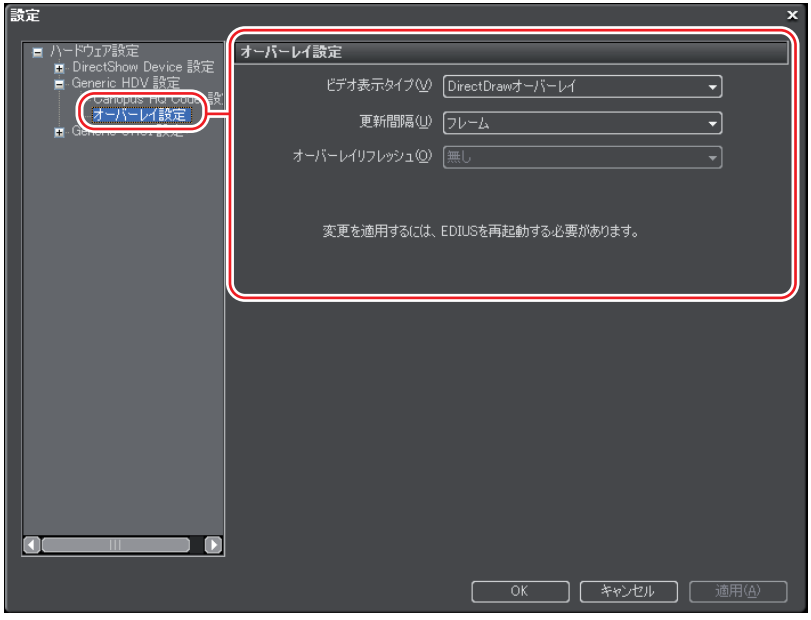
ビデオデバイス	システムに接続されたビデオキャプチャデバイスが表示されます。
オーディオデバイス	システムに接続されたオーディオキャプチャデバイスが表示されます。リストからビデオキャプチャデバイスに対応するオーディオキャプチャデバイスを選びます。解除するときには〈割り当てなし〉を選びます。
オーディオのサンプル数を基準にしてフレームレートを計算する	チェックを入れると、オーディオのサンプル数と時間からフレームレートを算出します。チェックをはずすとビデオキャプチャデバイスが申告するフレームレートから算出し、オーディオはフレームレートに合わせてサンプリングレート変換されます。
デバイスの再検索	システムに接続されたデバイスを再検索します。〈ハードウェア設定〉ダイアログを表示させてからデバイスの接続を行った場合は、［デバイスの再検索］をクリックしてください。

Generic HDV 設定

Canopus HQ Codec 設定

Canopus HQ Codec 設定▶ P94

オーバーレイ設定



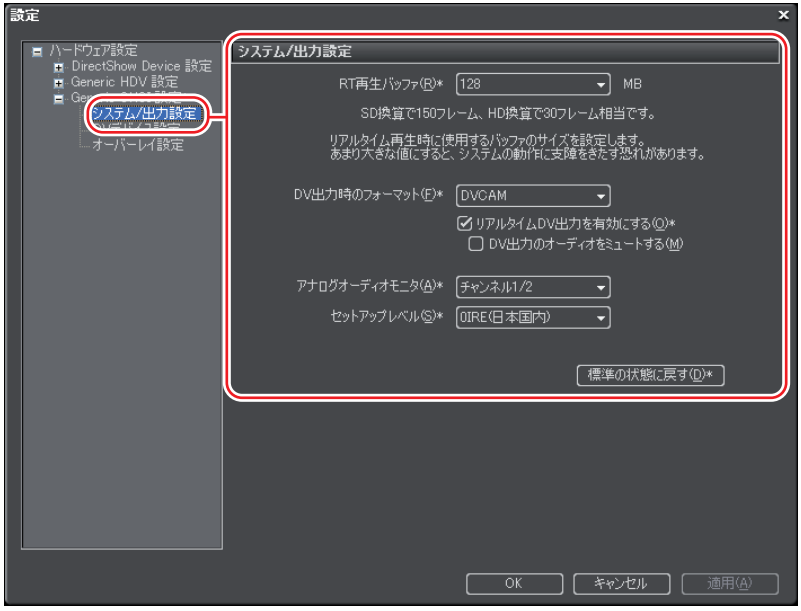
ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレース画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 29.97 回、画面更新を行います。 ※プログレッシブ画像を表示する場合、どちらに設定しても特に違いはありません。

オーバーレイ リフレッシュ	当社製 DVStorm シリーズが装着・インストールされているときのみ有効になります。ビデオプレビューの表示がうまく動作しない場合、ビデオグラフィックスチップに対して、オーバーレイサーフェスが書き換わったことを定期的に通知することで、正しく表示させることができるようになります。 **無し** リフレッシュを行いません。一番高速です。 **Lock/Unlock** Lock/Unlock メソッドでリフレッシュを行います。比較的高速ですが、症状が改善しない環境もあります。 **UpdateOverlay** UpdateOverlay メソッドでリフレッシュを行います。低速ですが、多くの環境で症状が改善します。

ご注意
- オーバーレイ設定変更後は、必ず EDIUS を再起動してください。
- DVStorm シリーズが装着・インストールされている環境では、〈ビデオ表示タイプ〉は〈DirectDraw オーバーレイ〉、〈更新間隔〉は〈フレーム〉になります。

Generic OHCI 設定

◈ システム／出力設定



RT 再生バッファ

リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを M バイト単位で指定します。

DV 出力時のフォーマット

ハードウェア DVCODE のエンコードフォーマット（〈DV〉／〈DVCAM〉）を選びます。

リアルタイム DV 出力を有効にする

DV Encode 処理を行うかどうかを設定します。チェックを入れると EDIUS は常時 DV Encode 処理を行います。処理中にオーディオを消音するときは、〈DV 出力のオーディオをミュートする〉にチェックを入れます。

アナログオーディオモニタ

3 チャンネル以上のオーディオトラックを扱えるフォーマットを選んだ場合、サウンドカードから出力するチャンネル（〈チャンネル 1 ／ 2〉／〈チャンネル 3 ／ 4〉／〈チャンネル 5 ／ 6〉／〈チャンネル 7 ／ 8〉）を設定します。

セットアップレベル

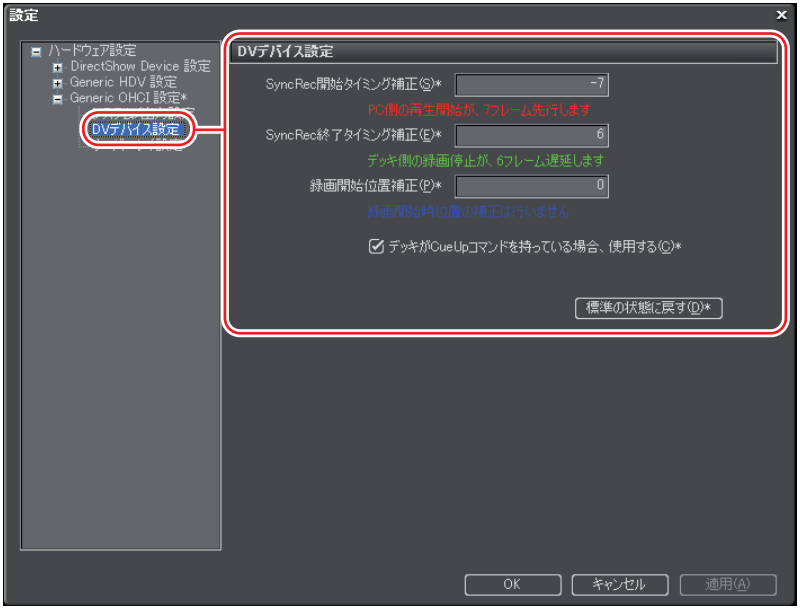
セットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。

標準の状態に戻す

デフォルトの設定値に戻します。

ご注意 • RT 再生バッファ変更後は、必ず EDIUS を再起動してください。

DV デバイス設定



SyncRec 開始タイミング補正

PC 側の再生開始のタイミング補正をフレーム数で設定します。

SyncRec 終了タイミング補正

デッキ側の録画停止のタイミング補正をフレーム数で設定します。

録画開始位置補正

録画開始の位置補正をステップ数で設定します。

デッキが CueUp コマンドを持っている場合、使用する

CueUp 機能があるデッキの場合、頭出し動作が速くなる場合があります。

標準の状態に戻す

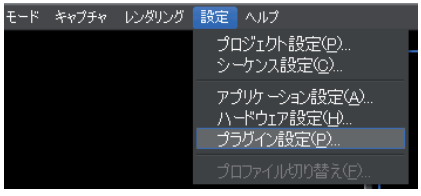
デフォルトの設定値に戻します。

オーバーレイ設定

オーバーレイ設定▶ P97

プラグイン設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プラグイン設定〉をクリックする



〈プラグイン設定〉ダイアログが表示されます。

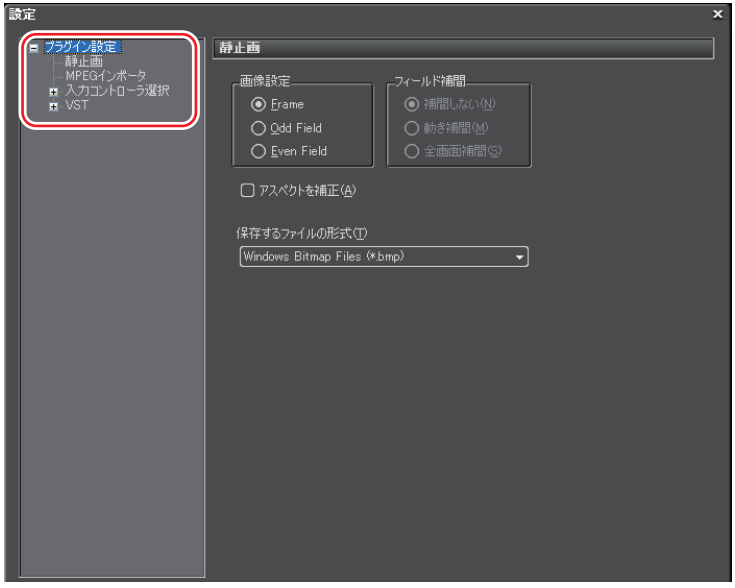
2 〈プラグイン設定〉のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

3 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

◇〈プラグイン設定〉ダイアログ

※Neo 版をご使用の場合、表示画面が異なります。



静止画▶ P102
MPEG インポータ▶ P103
入力コントローラ選択▶ P104
VST ▶ P108

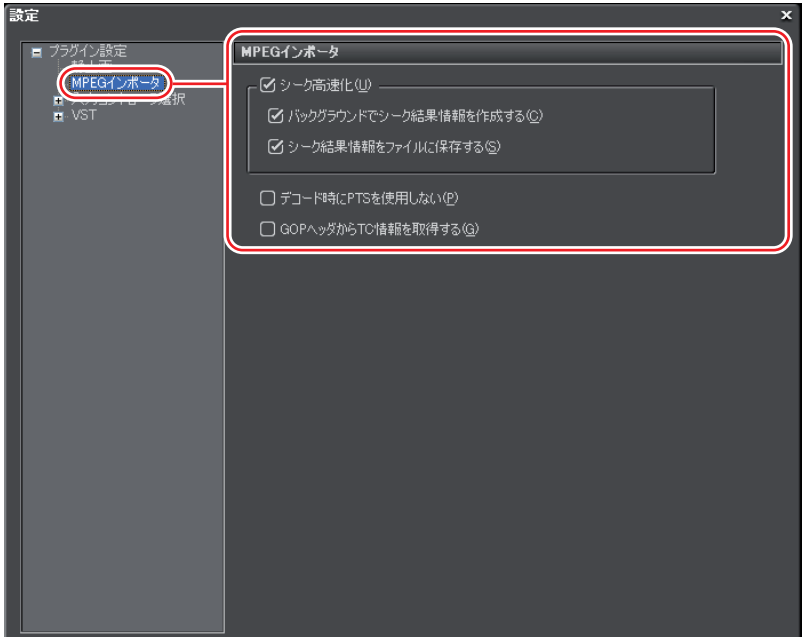
静止画



画像設定	
	最も高画質な画像は〈Frame〉ですが、動きの激しい映像は、くし状にぶれる場合があります。その場合は、〈Odd Field〉または〈Even Field〉を選んでください。
フィールド補間	
	〈画像設定〉で〈Odd Field〉または〈Even Field〉を選んだ場合に、画質の劣化を補う機能です。一部分がぶれる場合には〈動き補間〉、全体的にぶれる場合には〈全画面補間〉が適しています。
アスペクトを補正	
	編集で扱う動画と、PC で扱う静止画は縦横比が異なります。チェックを入れると、PC のモニタで表示したときに縦横比が補正されます。
保存するファイルの形式	
	静止画として保存するファイルの形式を設定します。

タイムラインから静止画クリップの書き出し▶ P362
静止画を出力▶ P555

MPEG インポータ



シーク高速化

MPEG ファイルのシークを高速化する処理を行います。高速化を行うにはまずこの項目にチェックを入れ、下記の項目に必要に応じてチェックを入れます。

バックグラウンドでシーク結果情報を作成する
アイドル時に MPEG ファイルのタイムスタンプ情報を収集し、シークを高速化します。

シーク結果情報をファイルに保存する
シーク結果情報を再利用可能なファイルとして保存します。

デコード時に PTS を使用しない

MPEG ファイルによっては有効な PTS（タイムスタンプ情報）を持っていないものがあります。PTS を含まないファイルをデコードする場合にチェックを入れます。

GOP ヘッダから TC 情報を取得する

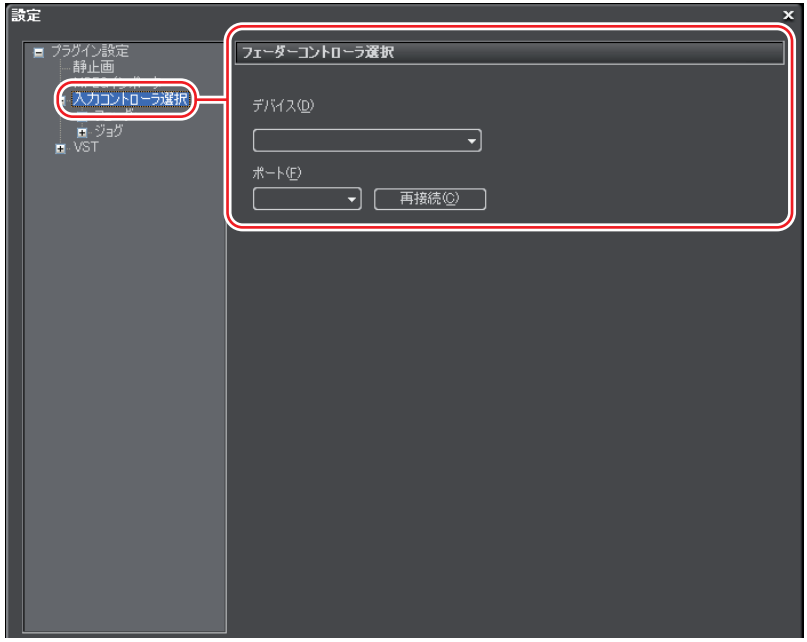
MPEG ファイルによってはヘッダー部分に TC 情報を持っているものがあります。TC 情報を利用するときはチェックを入れます。

Pro 入力コントローラ選択

オプションのフェーダコントローラおよびジョグコントローラを使用する場合に、ポートの割り当てやコントローラのボタンへのキー割り当てを行います。また、オプション品以外に、以下の製品に対応しています。

- Behringer 製フェーダコントローラ「BCF2000」
- 武蔵製ノンリニア編集機用リモートコントローラ「MKB-88」

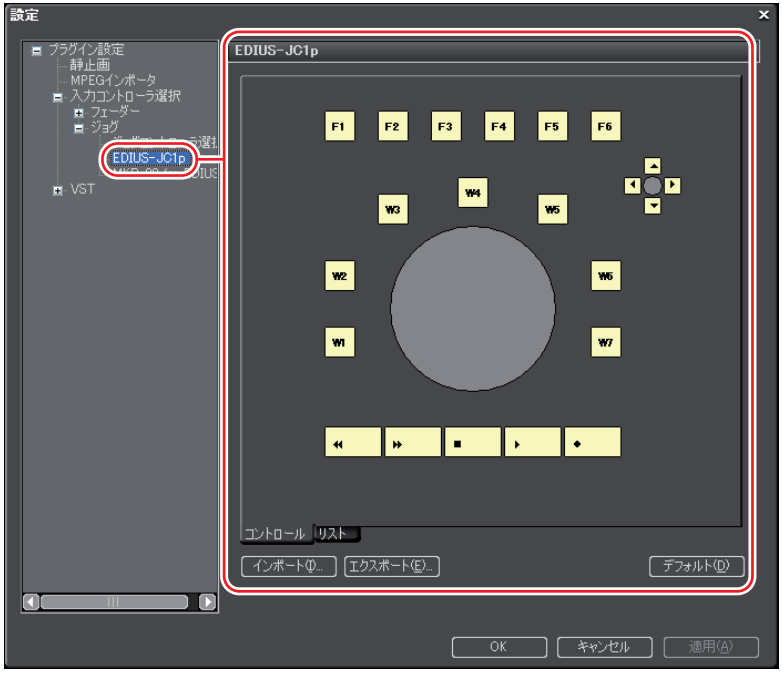
ご注意
- 初めて Behringer BCF2000 の設定をするときには、プリセットのインストールを実行する必要がある旨のメッセージが表示されます。〈プリセット No.〉のリストからインストールする対象のプリセット No. を選び、[次へ]をクリックします。[開始]をクリックしてインストールを開始します。
  この操作は最初に一度行うだけで、次回からは必要ありません。



デバイス	使用するコントローラを選びます。
ポート	コントローラに割り当てるポートを選びます。

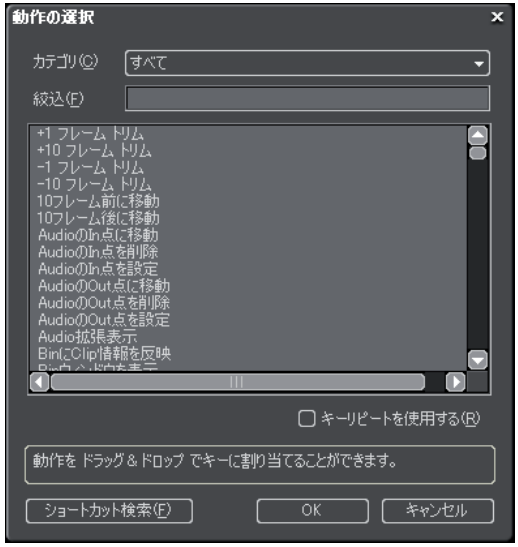
〈キー割り当て〉ダイアログ

例〈EDIUS-JC1p〉の場合



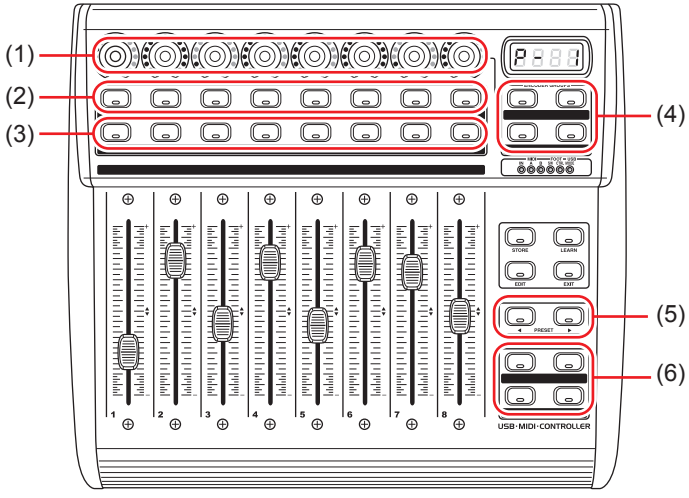
コントローラ表示	**〈コントロール〉タブ** コントローラの概観が表示されます。動作が割り当てられているボタンは黄色で表示されます。動作を割り当てるボタンをクリックすると、〈動作の選択〉ダイアログが表示されます。 **〈リスト〉タブ** ボタン、割り当てられている動作、リピートの有効／無効を一覧で表示します。リストをクリックし、[コマンド割当] をクリックすると〈動作の選択〉ダイアログが表示されます。[割当無し] をクリックすると、動作の割り当てを解除します。
インポート／エクスポート	コントローラ設定の読み込み／書き出しができます。
デフォルト	初期設定に戻します。

〈動作の選択〉ダイアログ



カテゴリ	動作のカテゴリをリストから選び、項目を絞り込むことができます。
絞込	キーワードを入力して項目を絞り込むことができます。
動作一覧	割り当てられる動作が表示されます。動作をドラッグし、〈キー割り当て〉ダイアログのボタンまたはリスト上にドロップして割り当てることもできます。
キーリピートを使用する	チェックを入れると、キーを押し続けたときに動作を繰り返し行います。
ショートカット検索	クリックしてキーボードを押すことで、そのキーに割り当てられているショートカットの動作を選ぶことができます。

Behringer 製 BCF2000 の使いかた



(1) エンコーダつまみ	エンコーダつまみをボタンとして使用できます。ボタンを押したときの動作はエンコード選択ボタンで選びます。エンコーダつまみの回転方向には機能は割り当てていません。
(2) 上段ボタン	ラーニングモード選択用の SELECT ボタンとして機能します。
(3) 下段ボタン	タッチ操作エミュレートボタンです。フェーダーへのタッチセンサー部分をエミュレートします。ボタンを押すとブレイク状態、離すとリリース状態になります。
(4) エンコード選択ボタン	左上：SELECT 右上：AUX 左下：SOLO 右下：MUTE
(5) プリセット選択ボタン	プリセット番号を選びます。EDIUS から使用するには、プリセットのインストールが必要です。
(6) 機能ボタン	キー割り当てのカスタマイズが可能なボタンです。

VST



追加	VST プラグインのあるフォルダを指定し、〈VST プラグイン検索リスト〉に追加します。登録後は、EDIUS を再起動します。
削除	〈VST プラグイン検索リスト〉からフォルダを削除します。

VST プラグインの登録

VST プラグイン（VST の DLL ファイル）を、お使いの PC 上の任意のフォルダにご用意ください。

1 〈プラグイン設定〉ダイアログを表示し、〈プラグイン設定〉のツリーをクリックする

プラグイン設定▶ P101

2 〈VST〉をクリックする

3 [追加] をクリックし、〈フォルダの参照〉ダイアログで VST プラグインのあるフォルダを選び、[OK] をクリックする

フォルダが登録され、〈VST プラグイン検索リスト〉に表示されます。

4 [OK] をクリックし、EDIUS を再起動する

〈Effect〉パレットの〈オーディオフィルタ〉に VST フォルダが登録されます。
VST フォルダから VST プラグインを選ぶことができます。
手順 3 で登録済みのフォルダに VST の DLL ファイルを追加した場合、フォルダの登録を改めて行う必要はありません。

その他の方法

- EDIUS をインストールしたハードディスクの〈EDIUS4〉→〈PlugIn〉→〈VST〉フォルダに直接 VST の DLL ファイルをコピーします。

※通常、〈EDIUS4〉フォルダは〈C ドライブ〉→〈Program Files〉→〈Canopus〉内にあります。

POINT
- VST フォルダを削除する場合は、手順 3 で〈VST プラグイン検索リスト〉からフォルダを選んで［削除］をクリックします。

2 配置のカスタマイズ

画面のレイアウトを変えたい

レイアウトの登録 ▶ P111

お好みの配置や大きさに設定した操作画面のレイアウトを登録できます。

レイアウト名の変更 ▶ P111

登録したレイアウトの名称を変更できます。

レイアウトの適用 ▶ P112

登録したレイアウトを適用し、お好みのレイアウトに変更できます。

レイアウトの削除 ▶ P112

登録したレイアウトを削除できます。

ビンウィンドウとパレットを結合 ▶ P113

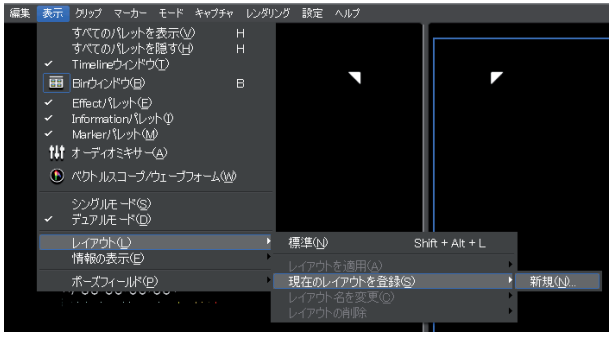
ビンウィンドウや各パレットを組み合わせ、モニタ上の表示スペースを有効に活用できます。

レイアウトの登録

操作に入る前に、ウィンドウやパレットを登録したいレイアウトに配置します。

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ

2 〈現在のレイアウトを登録〉を選び、〈新規〉をクリックする



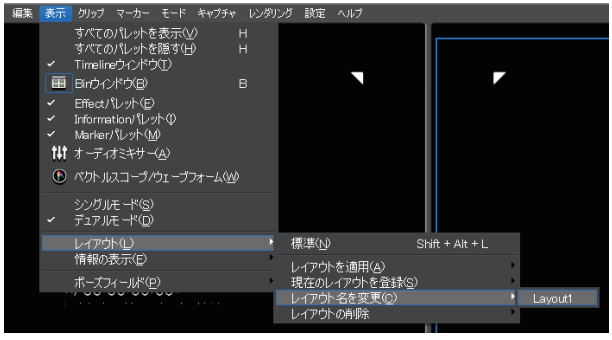
3 名前を入力し、[OK] をクリックする

POINT
- 保存できるレイアウトは 10 通りです。すでに 10 通りのレイアウトを登録済みの状態で新たに登録する場合は、手順 2 で登録済みのレイアウトの中から上書きするレイアウトを選びます。

レイアウト名の変更

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ

2 〈レイアウト名を変更〉を選び、名前を変更するレイアウトをクリックする

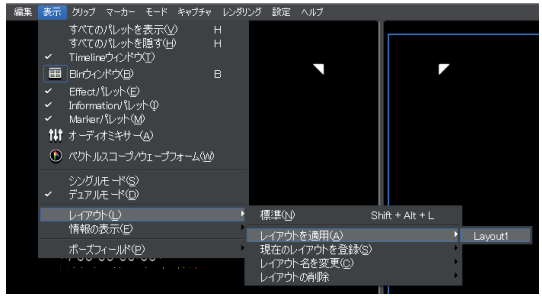


3 名前を入力し、[OK] をクリックする

レイアウトの適用

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ

2 〈レイアウトを適用〉を選び、適用するレイアウトをクリックする

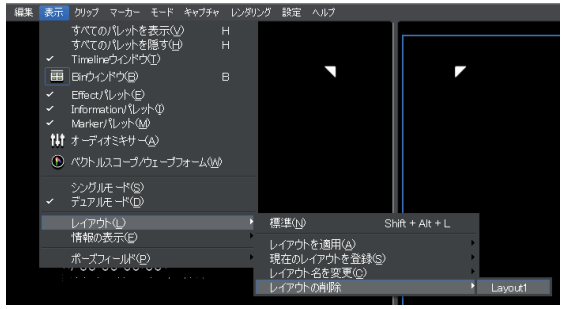


POINT
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈標準〉をクリックすると、デフォルトのレイアウトに戻ります。
- レイアウトを標準に戻す：***[Shift] + [Alt] + [L]***

レイアウトの削除

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ

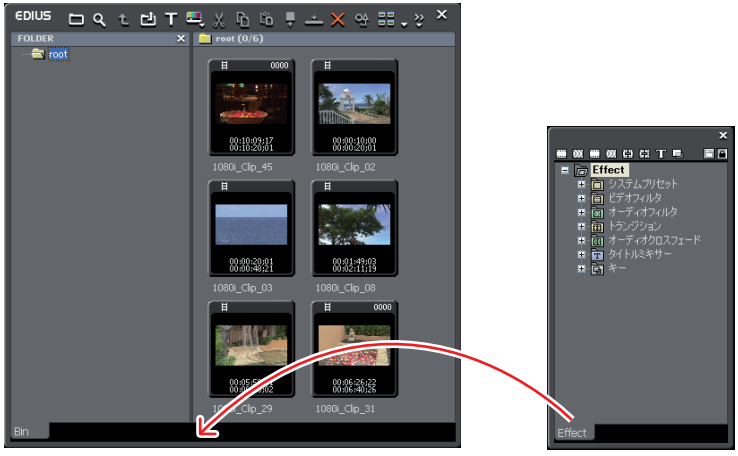
2 〈レイアウトの削除〉を選び、削除するレイアウトをクリックする



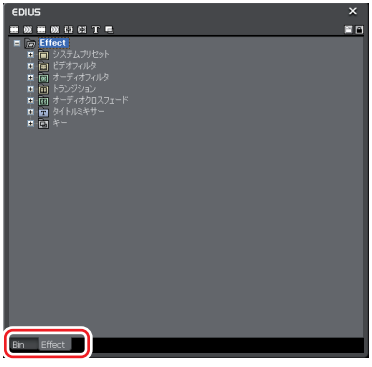
3 [はい] をクリックする

ビンウィンドウとパレットを結合

1 パレットのタブをビンウィンドウのタブ上へドラッグする



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



POINT

- ビンウィンドウと各パレットの組み合わせは自由です。3つのパレットを1つのパレットに結合したり、ビンウィンドウと3つのパレットを1つのウィンドウに結合することも可能です。
  〈Marker〉パレット▶ P336
  〈Effect〉パレット▶ P396
  〈Information〉パレット▶ P451
- 結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。

3 画面のカスタマイズ

表示される操作ボタンを変えたい

操作ボタンの設定 ▶ P115

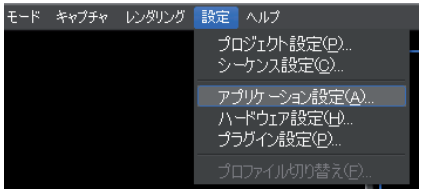
操作画面に表示される操作ボタンを追加／削除したり、配置の順番を変えたりすることができます。

追加できるボタンと機能 ▶ P118

初期設定では表示されていない操作ボタンを追加して表示することで、作業効率をアップすることができます。

操作ボタンの設定

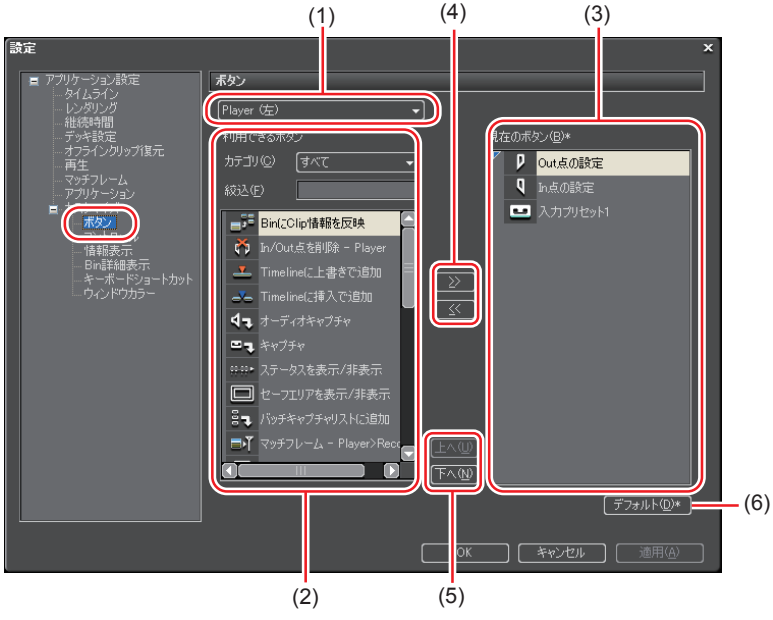
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈ボタン〉をクリックし、リストからカスタマイズするエリアを選ぶ

ボタン



(1) エリア	 A：Player（左） B：Player（中央－左） C：Player（中央－右） D：Player（右） ※Recorder も同様です。 Bin　ビンウィンドウの操作ボタン Timeline　タイムラインウィンドウの操作ボタン Effect　〈Effect〉パレットの操作ボタン
(2) 利用できるボタン	**カテゴリ** カテゴリを選んで〈利用できるボタン〉を絞り込むことができます。 **絞込** キーワードを入力して〈利用できるボタン〉を絞り込むことができます。
(3) 現在のボタン	表示するボタンです。
(4) 追加／削除	表示するボタンの追加／削除を行います。
(5) 上へ／下へ	ボタンの位置を変更します。
(6) デフォルト	初期設定に戻ります。

4 〈現在のボタン〉の一覧で挿入位置の１つ下のボタンを選ぶ

5 〈利用できるボタン〉の一覧から追加するボタンを選び、［追加］をクリックする

〈現在のボタン〉の一覧に選んだボタンが追加されます。〈空白〉を追加した場合、ボタンとボタンとの間にスペースを入れます。

◆ ボタンを削除する場合

〈現在のボタン〉の一覧から、削除するボタンを選んで［削除］をクリックします。〈空白〉を削除した場合、ボタンとボタンとの間のスペースを削除します。

◆ ボタンの位置を変更する場合

〈現在のボタン〉の一覧から移動するボタンを選び、［上へ］または［下へ］をクリックします。クリックするたびに選んだボタンが１つ上、または下へ移動します。

6 ［OK］をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

その他の方法

- ボタンを追加する場合、〈現在のボタン〉の一覧で挿入位置の 1 つ下のボタンを選んだあと、〈利用できるボタン〉の一覧から追加するボタンをダブルクリックします。
- ボタンを追加する場合、〈利用できるボタン〉の一覧から追加するボタンを〈現在のボタン〉の一覧へドラッグ & ドロップします。
- ボタンを削除する場合、〈現在のボタン〉の一覧から削除するボタンをダブルクリックします。
- ボタンを削除する場合、〈現在のボタン〉の一覧から削除するボタンを〈利用できるボタン〉の一覧へドラッグ & ドロップします。
- ボタンの位置を変更する場合、〈現在のボタン〉の一覧でボタンをドラッグ & ドロップします。

ご注意

- Player（中央 - 左）/ Player（中央 - 右）Recorder（中央 - 左）/ Recorder（中央 - 右）に多数のボタンを追加した場合、範囲内に表示できる分のみリストの上から表示されます。

追加できるボタンと機能

Player

機　能	ボタン
Bin に Clip 情報を反映	
In/Out 点を削除 -Player	
In 点の設定	
Out 点の設定	
Timeline に上書きで追加	
Timeline に挿入で追加	
オーディオキャプチャ	
キャプチャ	
ステータスを表示／非表示	
セーフエリアを表示／非表示	
バッチキャプチャリストに追加	
マッチフレーム - Player>Recoder	
ループ再生	
停止	
先頭に移動	
入力プリセット１～８	
再生	
前のフレーム	
巻き戻し	
早送り	

Recorder

機　能	ボタン
In/Out 点を削除 -Recorder	
In 点の設定	
Out 点の設定	
カーソルの周辺を再生	
ステータスを表示／非表示	
セーフエリアを表示／非表示	
出力	
マスタークリップを表示	
ループ再生	
停止	
先頭に移動	
再生	
前のフレーム	
巻き戻し	
早送り	
末尾に移動	
次のフレーム	
次の編集点に移動	
選択クリップに In/Out 点の設定	
選択クリップをレビュー	

Player

機　能	ボタン
末尾に移動	
次のフレーム	
空白	–

Recorder

機　能	ボタン
1 つ前の編集点に移動	
空白	–

Bin

機　能	ボタン
フォルダの表示／非表示	
検索	
ひとつ上のフォルダへ移動	
クリップの追加	
タイトル作成	
クリップ新規作成	
切り取り	
コピー	

機　能	ボタン
貼り付け	
Player で表示	
Timeline に貼り付け	
登録の解除	
プロパティ	
表示	
ツール	
空白	–

Timeline

機　能	ボタン
新規シーケンス	
プロジェクトを開く	
プロジェクトの保存	
クリップボードに切り取り（タイムラインウィンドウ）	
クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）	
カーソル位置に貼り付け（タイムラインウィンドウ）	
置き換え - 全て（タイムラインウィンドウ）	
削除	
リップル削除	
取り消し	
やり直し	
ビデオの追加設定	
オーディオの追加設定	
挿入／上書き切り替え	
リップルモードの設定	
カットポイントの追加 - 選択トラック	
デフォルトのトランジションを適用	
タイトルの作成	
ボイスオーバーダイアログを表示 / 非表示	
In/Out 間をレンダリング - 過負荷部分［赤色］	
Bin ウィンドウを表示	

機　能	ボタン
Pro オーディオミキサーダイアログを表示／非表示	
Pro ベクトルスコープ／ウェーブフォームダイアログを表示／非表示	
パレットの表示／非表示	
In/Out 間をリップル削除	
In/Out 間を削除	
V ミュート	
イベントにスナップ	
オーディオクリップのリップル削除	
サムネイルを表示／非表示	
トランジション／クロスフェード操作時にクリップを伸縮する／伸縮しない	
ビデオクリップのリップル削除	
フェードイン	
フェードアウト	
マスタークリップを表示	
Pro マルチカム	
マーカーの追加	
ラバーバンドポイントの追加／削除	
現在位置のフレームを Bin に追加	
部分削除 - オーディオ	
部分削除 - ビデオ	
空白	–

Effect

機　能	ボタン
エフェクトビューの非表示	
ひとつ上のフォルダへ移動	
フォルダへのリンク	
タイムラインに追加	
削除	

機　能	ボタン
プロパティ	
表示	
移動のロック	
空白	–

プレビューウィンドウの表示を変えたい

シングルモード／デュアルモードの切り替え ▶ P123

プレビューウィンドウをシングルモードとデュアルモードで切り替えられます。

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示 ▶ P124

セーフエリアやステータスエリア、センターなどの表示／非表示を切り替えます。

セーフエリア／ステータスエリアなどの表示の設定 ▶ P125

タイムコード／レベルメーターなどの表示内容を設定できます。

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定 ▶ P127

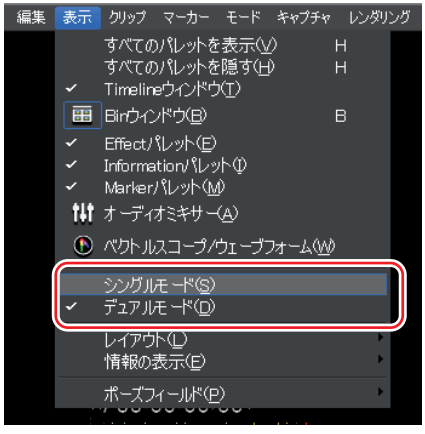
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタンの表示項目やサイズを設定できます。

再生を停止したときの画面表示の切り替え ▶ P129

再生を停止したときのプレビューウィンドウの表示を各フィールドに切り替えることができます。

シングルモード／デュアルモードの切り替え

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

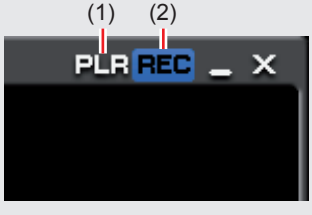


プレビューウィンドウの表示がシングルモードまたはデュアルモードに切り替わります。

プレビューウィンドウ▶ P14

POINT

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



(1) Player に切り替え
(2) Recorder に切り替え

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

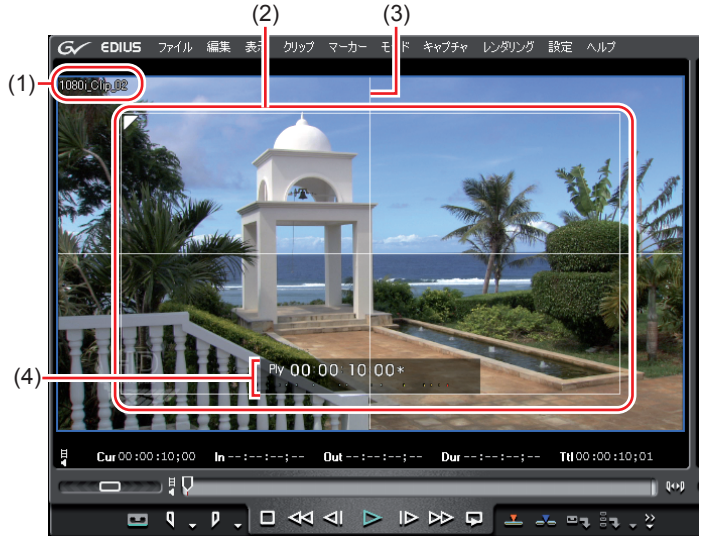
プレビューウィンドウの情報の表示／非表示

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈情報の表示〉→表示する項目をクリックする

プレビューウィンドウに選んだ情報が表示されます。
ステータスを表示させている場合は、PC の画面だけでなく、外部モニタにも表示させるかどうかを選べます。〈PC モニタ／外部モニタ〉または〈PC モニタ〉をクリックします。



例 Player の場合



(1) クリップ／デバイス　(2) セーフエリア　(3) センター　(4) ステータス

※ ステータスを表示すると、セーフエリアの左上隅や右上隅に開始フレームや最終フレームを示す白い三角形も表示されます。

セーフエリア／ステータスなどの表示の設定▶ P125

その他の方法

- セーフエリアの表示／非表示：***[Ctrl] + [H]***
- センターの表示／非表示：***[Shift] ＋ [H]***
- ステータスの表示／非表示：***[Ctrl] ＋ [G]***

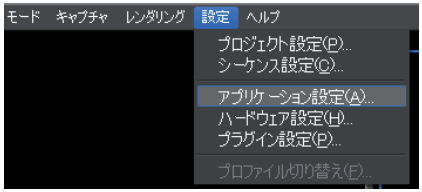
セーフエリア／ステータスなどの表示の設定

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ P124



(1) セーフエリア　(2) ステータス（タイムコード）　(3) ステータス（レベルメーター）

1　メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



〈アプリケーション設定〉ダイアログが表示されます。

2　〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3　〈情報表示〉をクリックする

情報表示



通常編集時／トリム時／エクスポート時

各操作時に表示するタイムコードまたは情報にチェックを入れます。

表示

位置

ステータスのモニタ内の表示位置をクリックして選びます。

文字の大きさ

ステータスの文字の大きさを選びます。

背景

チェックを入れるとステータスの背景を表示します。

表示する素材情報

キャプチャしたクリップの場合、録画日などの情報を表示させることができます。リストから表示させる情報を選びます。

セーフエリアを表示

Player と Recorder にセーフエリアを表示します。 ***[Ctrl] + [H]***
〈アクションセーフエリア〉、〈タイトルセーフエリア〉の表示／非表示を切り替えます。アクションセーフエリアは任意に設定できます。

16:9 画面用ガイド線
映像のフレームアスペクト比が 16:9 の場合、表示させるガイド線を選びます。〈外側を暗くする〉にチェックを入れると、ガイド線の外側が暗く表示されます。

レベルメーターの表示

レベルメーターの表示／非表示を切り替えます。［標準の状態に戻す］をクリックすると、初期設定に戻ります。

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

ピーク時にレベルメーターを反転
ピーク時にレベルメーターの反転をするかどうかを切り替えます。

4 各項目を設定し、［OK］をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

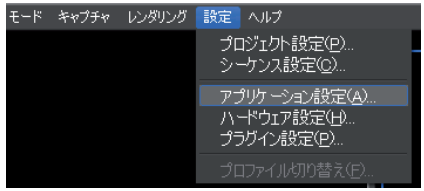
POINT • ミュートしているトラックの素材タイムコードは表示されません。

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定



(1) シャトル　(2) スライダー　(3) タイムコード　(4) ボタン

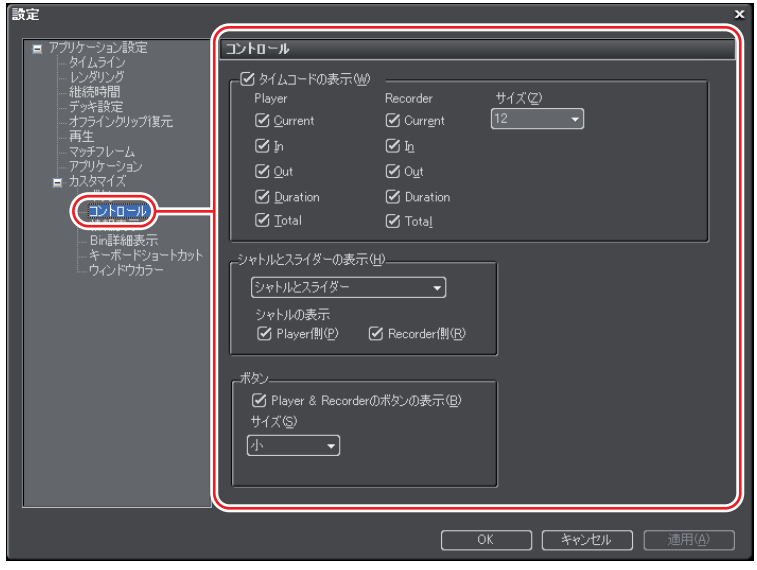
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈コントロール〉をクリックする

◇ コントロール



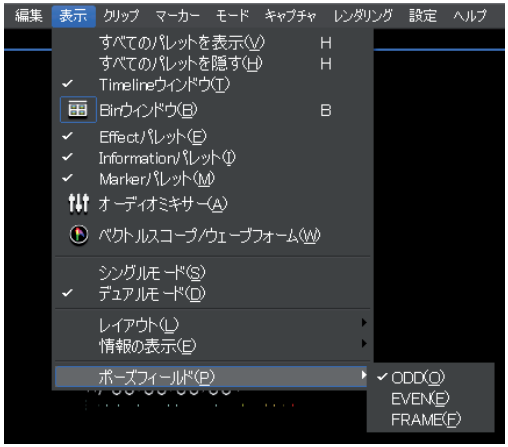
タイムコードの表示

プレビューウィンドウに表示するタイムコードの項目（〈Current〉／〈In〉／〈Out〉／〈Duration〉／〈Total〉）の表示／非表示、サイズを設定します。

シャトルとスライダーの表示	プレビューウィンドウのシャトル、スライダーの表示／非表示を設定します。
ボタン	プレビューウィンドウの操作ボタンの表示／非表示、サイズを設定します。

再生を停止したときの画面表示の切り替え

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈ポーズフィールド〉→表示方法をクリックする



ビンウィンドウの表示を変えたい

ビンウィンドウは、クリップを格納しているフォルダビュー、およびクリップが表示されているクリップビューで構成されています。
ビンウィンドウ▶P19

フォルダビューの表示／非表示 ▶P131

フォルダビューの表示／非表示を切り替えられます。

フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更 ▶P131

フォルダビューとクリップビューのサイズを変えることができます。

クリップビューの表示 ▶P132

クリップビューのクリップの表示を切り替えられます。

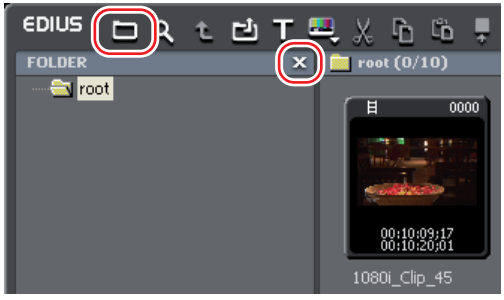
ビンの詳細表示の項目設定 ▶P133

クリップビューの項目の設定ができます。

フォルダビューの表示／非表示 *[Ctrl] + [R]*

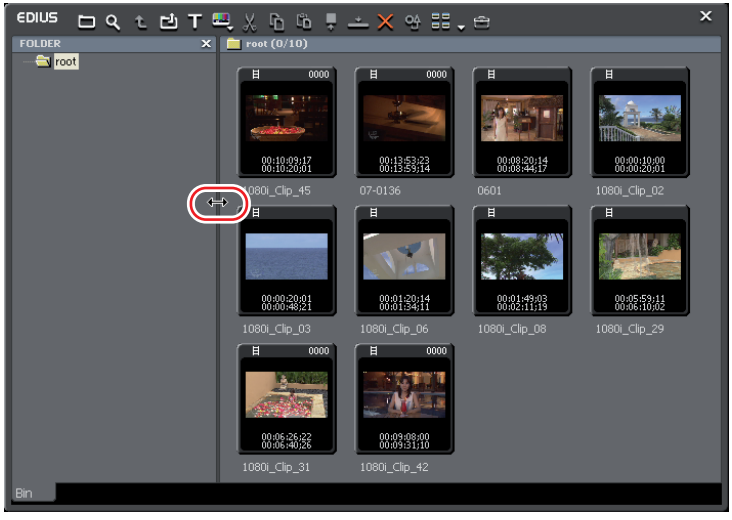
1 ビンウィンドウの［フォルダの表示／非表示］をクリックする

クリックするたびに、フォルダビューの表示／非表示が切り替わります。
また、［閉じる］をクリックしても、非表示になります。



フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更

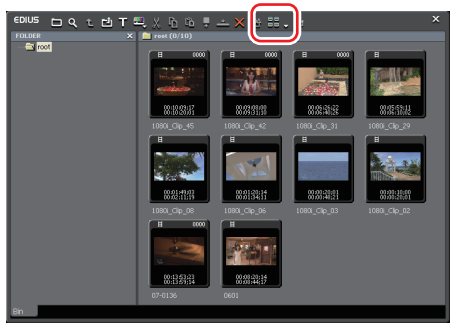
1 ビンウィンドウのフォルダビューとクリップビューの境界をドラッグする



クリップビューの表示

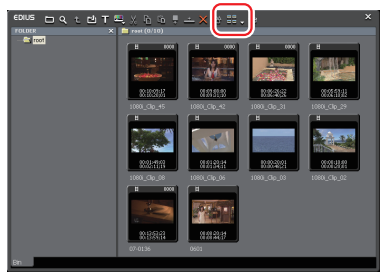
1 ビンウィンドウの［表示］をクリックする

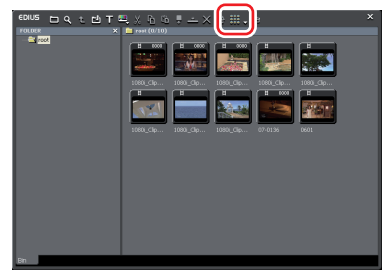
クリックするたびに、表示方法が変更されます。



 クリップ（大）

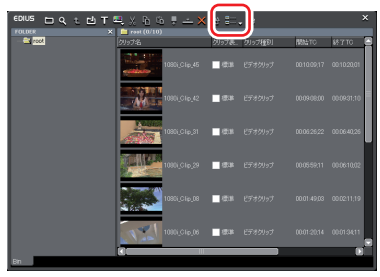
 クリップ（小）

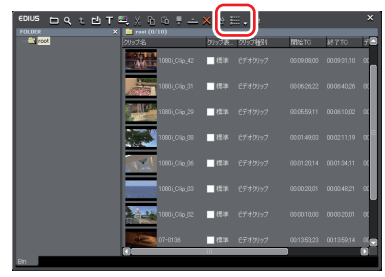




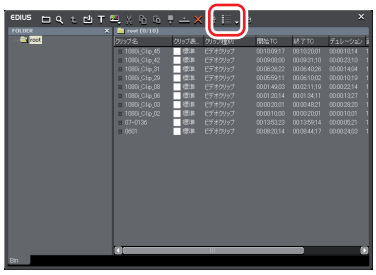
 詳細（大）

 詳細（小）





詳細（アイコン）

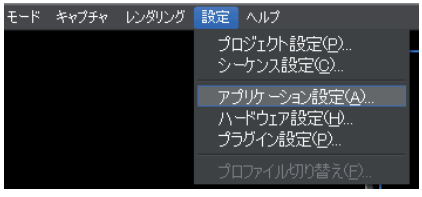


その他の方法

- ［表示］のリストボタンをクリックして表示方法を選びます。
- クリップビューの空白部を右クリックして〈表示〉→表示方法を選びます。

ビンの詳細表示の項目設定

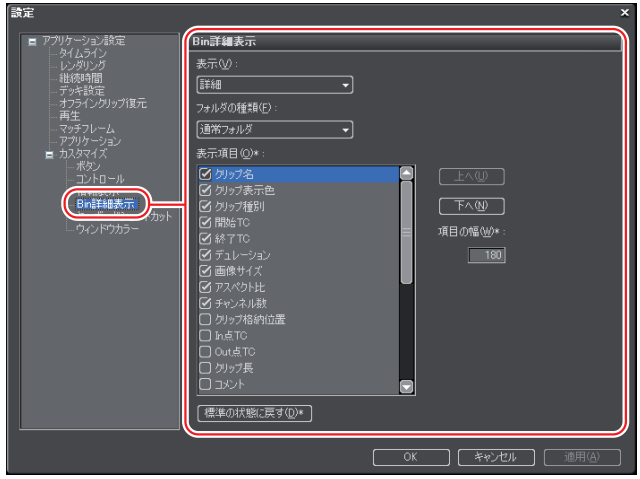
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈Bin 詳細表示〉をクリックする

Bin 詳細表示



表示	クリップビューの表示ごとに情報の表示項目が設定できます。 **〈サムネイル大（ツールチップ）〉／〈サムネイル小（ツールチップ）〉** クリップビューの表示を〈クリップ（大）〉／〈クリップ（小）〉に設定している場合、ビンのクリップにマウスカーソルを合わせた時に表示される項目を設定します。 **〈詳細〉** クリップビューの表示を〈詳細（大）〉／〈詳細（小）〉／〈詳細（アイコン）〉に設定している場合、ビンのクリップビューに表示される項目を設定します。
フォルダの種類	〈通常フォルダ〉と〈検索フォルダ〉（検索結果フォルダ）で別々に表示項目の設定ができます。
表示項目	表示する項目にチェックを入れます。
上へ／下へ	項目の並び替えができます。 項目を選び、［上へ］または［下へ］をクリックするたびに選んだ項目が１つ上、または下へ移動します。
項目の幅	項目を選び、数値を入力します。〈表示〉が〈詳細〉時のみ設定可能です。
標準の状態に戻す	初期設定に戻ります。

4 各項目を設定し、［OK］をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

その他の方法

- クリップビューの表示を〈詳細〉に設定している場合、次の操作ができます。
  - 項目をドラッグして並び替える。
  - 項目の境界をドラッグして、項目の幅を変更する。
  - 項目名を右クリックし、表示する項目を選ぶ。



操作画面の色を変えたい

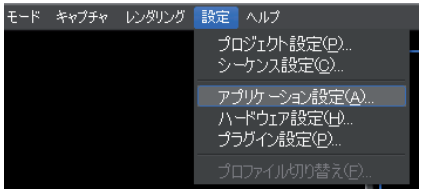
操作画面の色の変更

▶ P137

ウィンドウやパレットなどの操作画面をお好みの色に変えることができます。

操作画面の色の変更

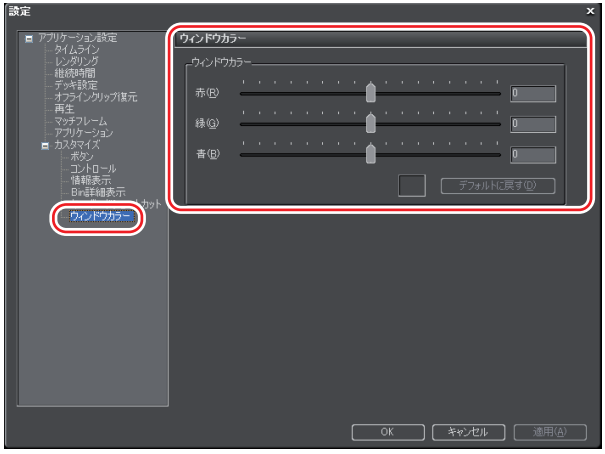
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈ウィンドウカラー〉をクリックする

ウィンドウカラー



ウィンドウカラー	RGB 値を指定して、お好みの色にカスタマイズします。カラーサンプルに、指定した色が表示されます。
デフォルトに戻す	初期設定に戻ります。

4 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

4 ショートカットキー

ショートカットキーを使いたい

ショートカットキーについて ▶ P139

ショートカットを使って効率的に操作することができます。

キーボードショートカットの割り当てを変更 ▶ P139

キーボードに割り当てたショートカットを変更します。

ショートカットキーについて

キーボードのキーを組み合わせたり（キーボードショートカット）、マウス操作とキーボードのキーを組み合わせたり（マウスショートカット）することで、効率的に操作することができます。

キーボードショートカットの場合

例 再生と停止

プレビューウィンドウ、またはタイムラインがアクティブな状態で、キーボードの［Enter］を押します。映像の再生（または停止）を行います。

例 ギャップを削除（クリップ間のスペースを削除）

タイムライン上のスペース直後のクリップをクリックし、キーボードの［Backspace］を押します。

マウスショートカットの場合

例 連結移動

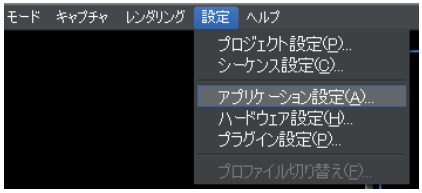
キーボードの［Shift］と［Alt］を押しながら、マウスでクリップをドラッグします。

例 プロジェクトの別名保存

キーボードの［Shift］を押しながら、マウスで［プロジェクトの保存］をクリックします。

キーボードショートカットの割り当てを変更

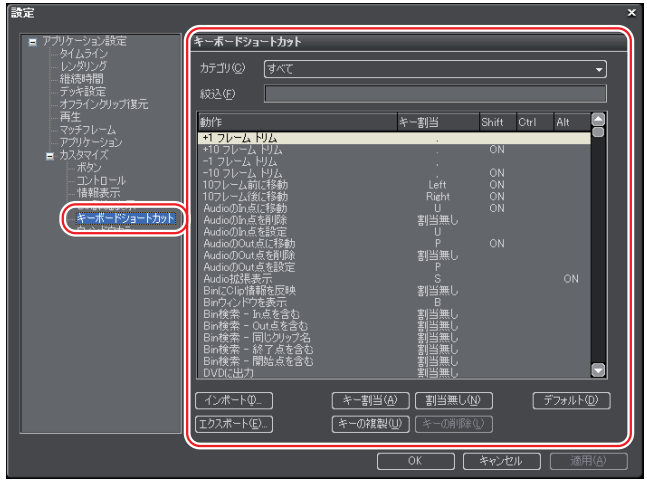
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックする

3 〈キーボードショートカット〉をクリックする

キーボードショートカット



カテゴリ	カテゴリを選んで、ショートカットの動作を絞り込むことができます。
絞込	キーワードを入力してショートカットの動作を絞り込むことができます。
キー割当	キーボードが表示され、キーの割り当てを設定する状態になります。
割当無し	割り当てられたショートカットキーを〈割当無し〉に変更します。
キーの複製	ショートカットの〈動作〉をコピーできます。〈キー割当〉は〈割当無し〉となります。
キーの削除	〈キーの複製〉でショートカットを複製した場合、同じ〈動作〉のいずれかのショートカットを削除できます。
デフォルト	キーの割り当てが初期設定に戻ります。
インポート	キーボードのショートカットキーの内容を読み込みます。
エクスポート	キーボードのショートカットキーの内容を書き出します。

4 変更する〈動作〉項目を選び、[キー割当] をクリックする

〈キーの割当〉ダイアログが表示されます。
〈動作〉項目をダブルクリックしても〈キーの割当〉ダイアログが表示されます。



5 キーボードで割り当てるキーを押し、[閉じる] をクリックする

白色のキーには現在ショートカットの割り当てがありません。他の動作が割り当てられているキーをクリックすると、変更を確認するダイアログが表示されます。
〈キー割当〉項目に、入力したショートカットが表示されます。

6 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

POINT

- キーの組み合わせによっては割り当てられない場合があります。
- カスタマイズしたショートカットはエクスポートして EDIUS をインストールした別の環境にインポートできます。
- エクスポートしたファイルの拡張子が dat から eap に変更になっています。インポートでは dat と eap の両方を読み込めます。

CHAPTER 3

素材の読み込み

1 クリップの登録

クリップの管理方法を知りたい

クリップはビンに登録して管理します。

ビンウィンドウの表示／非表示 ▶ P145

ビンウィンドウの表示／非表示を切り替えます。

登録可能なクリップとファイル形式 ▶ P145

ビンに登録できるクリップとファイル形式について説明します。

ビンウィンドウの表示／非表示 *[B]*

1 タイムラインの［Bin ウィンドウを表示］をクリックする

［Bin ウィンドウを表示］をクリックするたびに表示／非表示が切り替わります。



その他の方法

• メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Bin ウィンドウ〉をクリックします。

登録可能なクリップとファイル形式

クリップ

ビンには下記のクリップを登録できます。

• ビデオクリップ
• 静止画クリップ
• オーディオクリップ
• カラーバー
• カラーマット
• タイトルクリップ（タイトル作成ソフトウェアで作成したクリップ）
• タイムラインシーケンスクリップ
• シーケンスクリップ

ファイル形式（拡張子）

• MPEG Video Stream（*.mpv、*.m2v）
• MPEG Program Stream（*.mpg、*.mpeg、*.m2p、*.mp2、*.vob、*.vro）
• MPEG Transport Stream（*.m2t）
• MPEG HDD MOVIE（*.mod、*.tod）
• MPEG Audio Layer-3（*.mp3）
• MPEG Audio Stream（*.mpa、*.m2a）
• AIFF File（*.aif、*.aiff）
• AVCHD（*.m2ts、*.mts）
• AVI File（*.avi）
• DIF stream（*.dif、*.dv）
• Sony HVR-DR60 Meta File（*.idx）
• Ogg Vorbis File（*.ogg）
• Macromedia Flash（*.swf）
• Quick Time Movie（*.mov）

- Wave File（*.wav）
- Inscriber（*.icg、*.ips）
- Targa（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst）
- Windows Bitmap（*.bmp、*.dib、*.rle）
- JPEG（*.jpg、*.jpeg、*.jfif）
- Flash Pix（*.fpx）
- TIFF（*.tif、*.tiff）
- Photoshop（*.psd）
- Portable Network Graphics（*.png）
- PICT（*.pic、*.pct、*.pict）
- Quick Time Image（*.qtif、*.qti、*.qif）
- Silicon Graphics Image File（*.sgi、*.rgb）
- CompuServe GIF（*.gif）
- Windows Meta File（*.wmf、*.emf）
- Maya IFF File（*.iff）
- DPX（SAMPTE 268M-2003）File（*.dpx）
- Quick Titler（*.etl）
- Windows Media（*.wmv、*.asf）
- Windows Media Audio（*.wma）
- Dolby Digital（*.ac3）

※ VOB ファイルが読み込めない場合は、DISCcapture を利用してキャプチャしてください。

※ AIFF/AIFC ファイルは、PCM のみです。

※ Electronic Arts IFF ファイル（*.iff）は、EDIUS でサポートしていません。

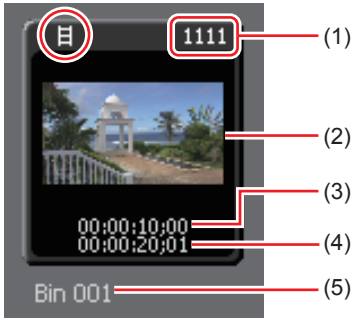
※ 当社製 Imaginate のプロジェクトファイルを読み込むことができます。

POINT

- AVCHD Converter を使って AVCHD 形式のファイルを Canopus HQ Codec の AVI に変換することで、編集時のレスポンスを向上させることができます。AVCHD Converter は EDIUS のインストール DVD 内の〈Tools〉フォルダ内に収録されています。setup.exe をクリックし、画面にしたがってインストールします。

クリップの表示

◆ ビデオクリップ



(1) リールネーム	リールネームが設定されている場合は表示されます。
(2) ポスターフレーム	クリップの代表画です。
(3) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(4) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(5) クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

POINT

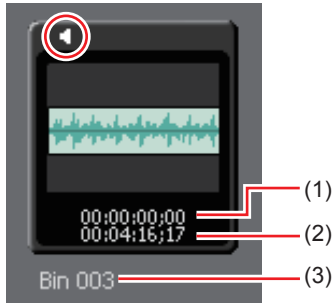
- クリップビューをクリップ表示したときに表示されるポスターフレームを、マウス操作で簡単に変更することができます。サムネイル上でマウスホイールを押したまま、マウスを左右に動かします。マウスホイールを離すと設定の変更を完了します。

◆ 静止画クリップ



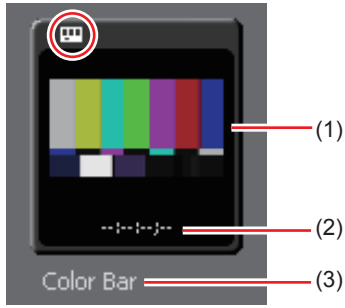
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

オーディオクリップ



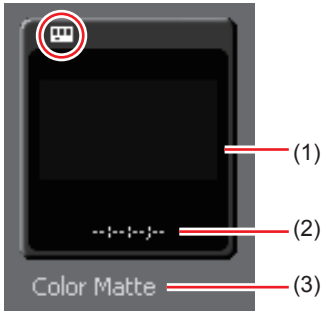
(1) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(2) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(3) クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

カラーバークリップ



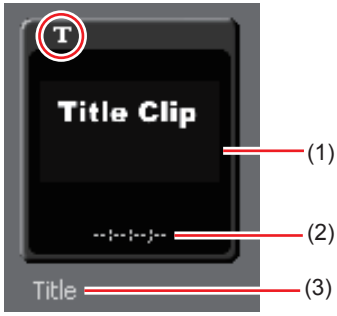
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Bar」となります。

◆ カラーマットクリップ



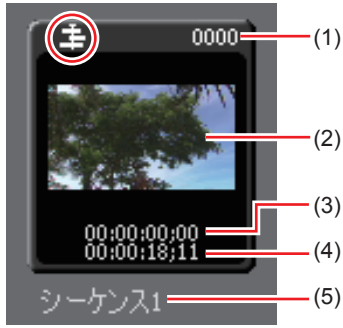
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Matte」となります。

◆ タイトルクリップ



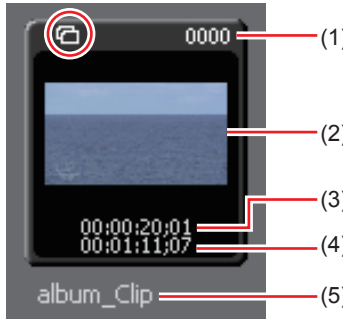
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。アニメーションタイトルの場合、デュレーションは設定されています。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名はタイトル作成ソフトウェアで作成した名前となります。

タイムラインシーケンスクリップ



(1) リールネーム	リールネームが設定されている場合は表示されます。
(2) ポスターフレーム	クリップの代表画です。
(3) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(4) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(5) クリップ名	作成時に自動的に割り当てられます。

シーケンスクリップ



(1) リールネーム	リールネームが設定されている場合は表示されます。
(2) ポスターフレーム	クリップの代表画です。
(3) 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
(4) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(5) クリップ名	作成時に自動的に割り当てられます。

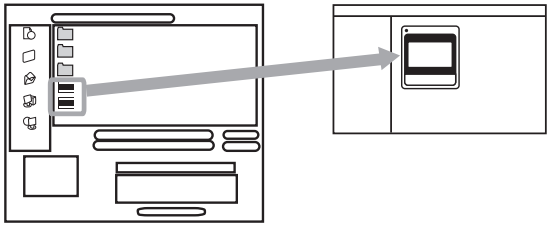
POINT

- すでに作成されているタイトルファイルがある場合は、ビンウィンドウの［クリップの追加］をクリックして〈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。タイトルファイルが用意されていない場合は、ビンウィンドウの［タイトル作成］をクリックし、タイトル作成ソフトウェアを起動してタイトルファイルを作成します。
- クリップ名は変更することができます。
  – クリップを選び、クリップ名をクリックする。
  – クリップを右クリックし、〈クリップ名の変更〉をクリックする。
  – ビンウィンドウでクリップを選択した後の名前変更：***[F2]***

クリップをビンに登録したい

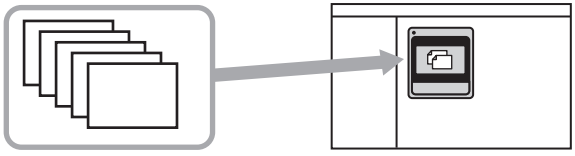
クリップの登録 ▶ P153

素材を選んでビンに登録します。



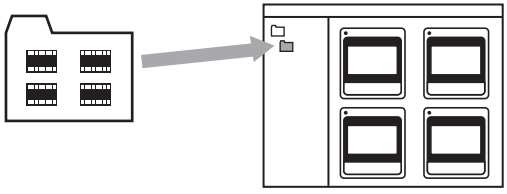
連番静止画クリップの登録 ▶ P153

連番の静止画クリップを一度に読み込み、ビンに登録します。



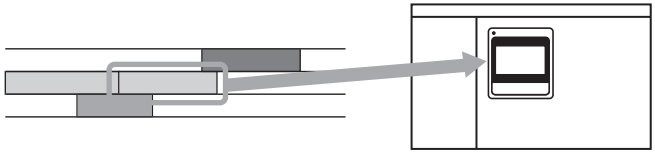
フォルダの登録 ▶ P154

登録可能な素材を含むフォルダを、フォルダの階層構造を保ったまま登録します。



タイムラインからの登録 ▶ P155

トラックに配置したクリップをビンに登録できます。



クリップの登録 *[Ctrl] + [O]*

1 ［クリップの追加］をクリックする



〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈クリップの追加〉をクリックします。
- クリップビューの空白部をダブルクリックし、〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈クリップの追加〉をクリックします。〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックします。
- エクスプローラで素材のあるフォルダを開き、登録する素材をクリップビュー、またはフォルダビューのフォルダへドラッグ＆ドロップします。
  フォルダの登録▶ P154
- Player で表示している素材ファイルをビンにドラッグ＆ドロップします。

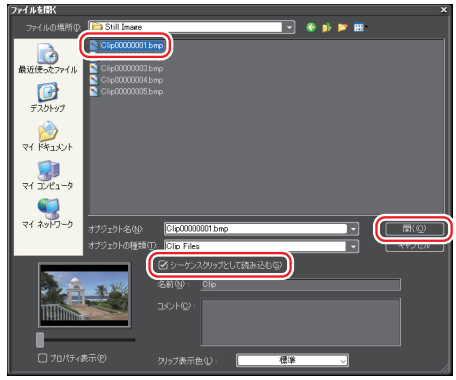
連番静止画クリップの登録 *[Ctrl] + [O]*

1 ［クリップの追加］をクリックする



〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

2 連番先頭のファイルを１つ選んで〈シーケンスクリップとして読み込む〉にチェックを入れ、［開く］をクリックする

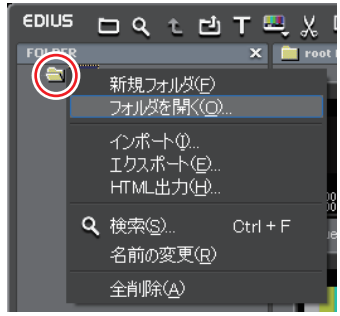


同一フォルダ内にある連番の静止画ファイルが、１つのシーケンスクリップとしてビンに登録されます。
連番のファイルを１つのシーケンスクリップとして扱いますので、ファイル番号が途切れるとそれ以降のファイルは読み込みません。

POINT
- ビンに登録したシーケンスクリップをそれぞれ１枚の静止画クリップとして分割したり、再度シーケンスクリップとして扱ったりすることができます。
  シーケンスの解除▶ P165
  複数クリップの結合【シーケンス化】▶ P164

フォルダの登録

1 フォルダビューで登録するフォルダを右クリックし、〈フォルダを開く〉をクリックする



〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。

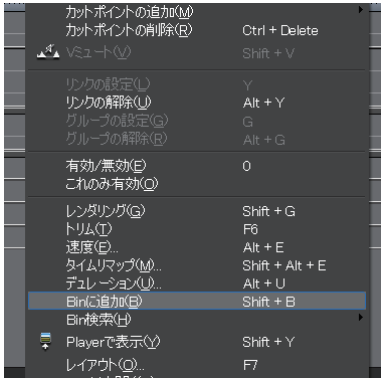
2 フォルダを選び、[OK] をクリックする

その他の方法

- エクスプローラでフォルダを表示し、登録するフォルダをクリップビューまたはフォルダビューに表示されているフォルダへドラッグ & ドロップします。

タイムラインからの登録 *[Shift] + [B]*

1 登録するクリップを右クリックし、〈Bin に追加〉をクリックする



タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P361

その他の方法

- クリップをビンにドラッグ & ドロップします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを Bin に追加〉をクリックします。
- クリップをダブルクリックして Player に表示し、Player からビンにドラッグ & ドロップします。
- クリップをダブルクリックして Player に表示し、Player の［Bin に Clip 情報を反映］のリストボタンをクリックして〈Bin にクリップを追加〉をクリックします。

POINT

- タイムライン上でクリップの In 点、Out 点を変更し、その情報をビン上のクリップに反映させる場合は、クリップをダブルクリックして Player に表示し、Player の［Bin に Clip 情報を反映］をクリックします。

Pro クリップを自動で登録したい

付属の「EDIUS Watch Tool」で監視フォルダを指定できます。プログラムの起動中、指定したフォルダにファイルが追加されると、次回 EDIUS を起動させたときに自動的にビンの〈Watch folder〉にクリップを追加します。

監視フォルダの指定 ▶ P157

自動的にビンに登録させるファイルを格納するフォルダを指定します。

監視の設定 ▶ P159

監視について設定します。

ビンへの登録禁止 ▶ P161

検出したファイルは、次回 EDIUS を起動した時点で自動的にビンへ登録されます。ファイルをビンへ登録しない場合は、EDIUS を起動させる前にリストから削除する必要があります。

Pro 監視フォルダの指定

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

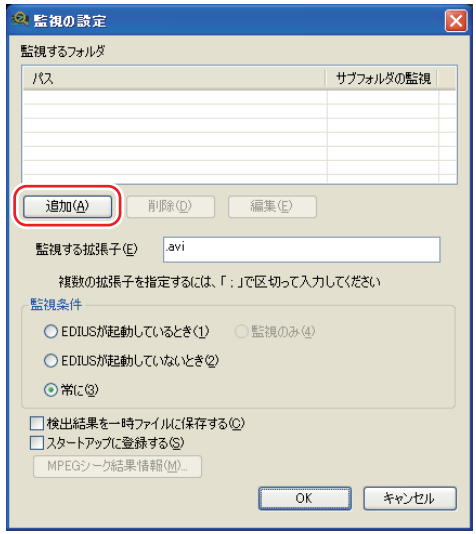
プログラムが起動し、画面右下のタスクトレイに EDIUS Watch のアイコンが表示されます。



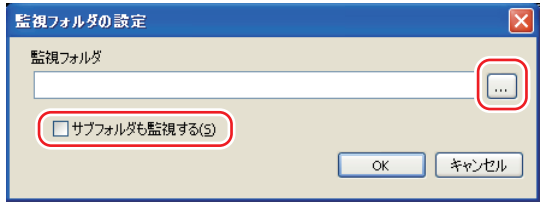
2 タスクトレイにある監視フォルダのアイコンを右クリックし、〈設定〉をクリックする

監視の設定▶ P159

3 ［追加］をクリックする



4 ［...］をクリックし、監視フォルダを指定する



指定フォルダ内のフォルダも監視する場合は、〈サブフォルダも監視する〉にチェックを入れます。

5 各項目を設定し、［OK］をクリックする

6 ［OK］をクリックする

通常は黄色のアイコンで表示されていますが、監視フォルダの状態によって次のように色が変化します。
水色：フォルダ監視中
赤色：監視フォルダに新しいファイルが追加

POINT

- 「EDIUS Watch Tool」は、監視フォルダ内での作業を次のように反映します。
  - ファイルを追加：ビンの〈Watch folder〉にファイルを追加します。同名のファイルが存在する場合は、追加しません。
  - ファイルの削除：ビンの〈Watch folder〉内にある同名のファイルをすべて削除します。
  - ファイル名の変更：ビンにある同名のファイルを、すべて新しいファイル名に置換します。ただし、ビンに登録していないファイルの名称を変更した場合は、ファイルを新たに追加します。

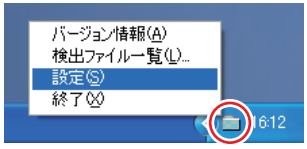
ご注意

- 監視フォルダ内のフォルダを移動させると、そのフォルダ内のファイルはオフラインクリップとして扱われます。
- 本プログラムの起動中のみフォルダを監視します。起動していない状態でのファイルの追加／削除は、検出されません。Windows起動時に「EDIUS Watch Tool」を自動的に起動するように設定できます。

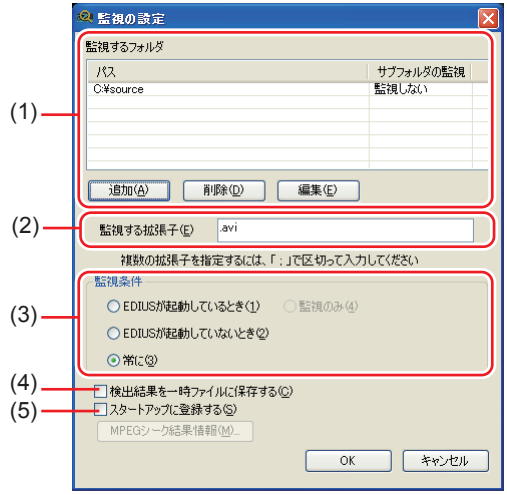
監視の設定▶ P159

Pro 監視の設定

1 タスクトレイにある監視フォルダのアイコンを右クリックし、〈設定〉をクリックする



〈監視の設定〉ダイアログ

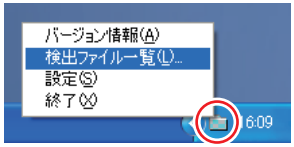


(1) 監視するフォルダ	監視対象フォルダを一覧表示します。監視フォルダを追加／削除／編集する場合は、各ボタンをクリックします。監視フォルダは、最大 10 個まで設定できます。
(2) 監視する拡張子	監視するファイルの拡張子を入力します。ワイルドカード（＊や？）は使用できません。
(3) 監視条件	フォルダを監視する条件を設定します。 **EDIUS が起動しているとき** EDIUS 起動中に監視フォルダにファイルが追加された場合は、自動的にビンへ登録されます。EDIUS が起動していないときに追加された場合は、登録されません。 **EDIUS が起動していないとき** EDIUS が起動していない間にファイルが追加された場合のみ、自動的にビンへ登録します。EDIUS 起動中に追加された場合は、登録されません。 **常に** 監視フォルダにファイルが追加されたときは、必ず自動的にビンへ登録します。
(4) 検出結果を一時ファイルに保存する	チェックを入れると、検出結果を一時ファイルに保存し、次回起動時に前回の状態に復元できます。前回の状態を反映させたくない場合や環境が大きく変わった場合は、チェックを外してください。
(5) スタートアップに登録する	Windows 起動時に、「EDIUS Watch Tool」も同時に起動させます。

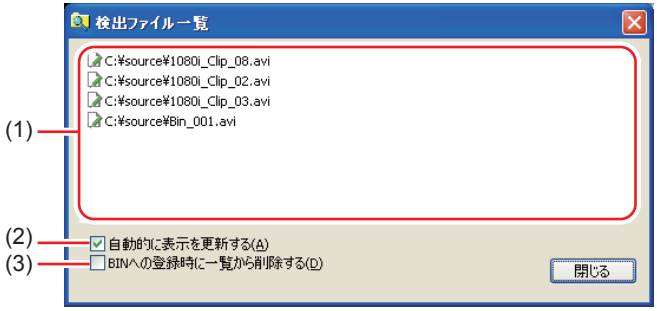
POINT • ネットワーク上のフォルダを監視する場合、ユーザー名やパスワードの入力を解除しておいてください。

Pro ビンへの登録禁止

1 タスクトレイの監視フォルダのアイコンを右クリックし、〈検出ファイル一覧〉をクリックする



◆〈検出ファイル一覧〉ダイアログ



(1) リスト	リストには検出されたファイルやビンに登録されているファイルなどを一覧表示します。各ファイルの状態を次のアイコンで示しています。 ：未登録のファイル ：ファイル名の変更が検出されたファイル ：削除が検出されたファイル ：ビンに登録されたファイル ：現在は存在しないファイル
(2) 自動的に表示を更新する	新たにファイルが追加された際、リストを自動的に更新します。
(3) BIN への登録時に一覧から削除する	ビンへ登録したファイルはリストから削除されます。この変更は再起動後から有効です。

2 **リストからビンへ登録しないファイルを選んで右クリックし、〈一覧から削除〉を選ぶ**

ファイルがリストから削除されます。

POINT
- タスクトレイのアイコン上にマウスカーソルを移動させると、ビンに未登録のファイル数を表示します。すでにビンに登録されたファイルは表示数に含まれません。

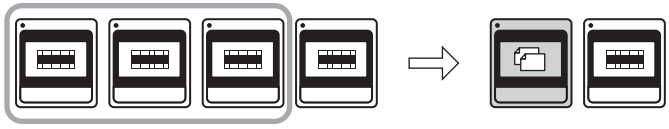
ご注意
- リストからファイル名を削除しても、監視フォルダ内のファイルは削除されません。

複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい

複数クリップの結合【シーケンス化】

▶ P164

複数のビデオクリップをまとめて 1 つのシーケンスクリップにします。



シーケンスの解除

▶ P165

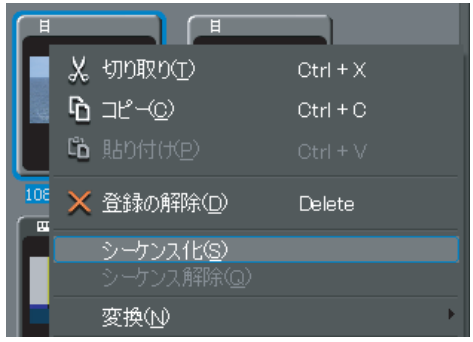
シーケンスクリップの結合を解除します。



複数クリップの結合【シーケンス化】

1 ビンで複数のクリップを選び、右クリックする

2 〈シーケンス化〉をクリックする



シーケンスクリップとしてビンに登録されます。



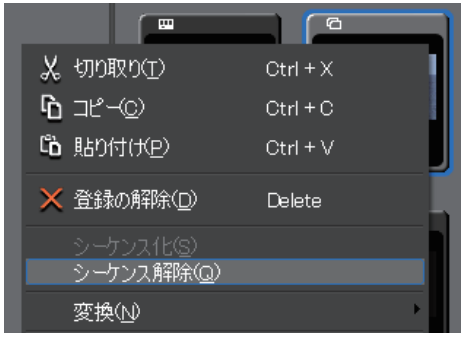
連番静止画クリップの登録▶ P153

POINT
- クリップは、ビンの並び順にしたがって結合されます。

ご注意
- シーケンスクリップにすると、元のクリップが持っていた In 点、Out 点の設定は無効になります。
- シーケンス化の条件は次のとおりです。
  - すべてのクリップのクリップ種別、画像サイズ、アスペクト比が一致している。
  - ビデオの場合、すべてのクリップのフィールドオーダー、フレームレートが一致している。

シーケンスの解除

1 シーケンスクリップを右クリックし、〈シーケンス解除〉をクリックする



シーケンス解除後は、結合された順に先頭のクリップをベースにした連番のクリップ名になります。

特殊なクリップを作成したい

カラーバークリップ

▶ P167

カラーバークリップを作成します。



カラーマットクリップ

▶ P168

カラーマットクリップを作成します。



タイトルクリップ

▶ P171

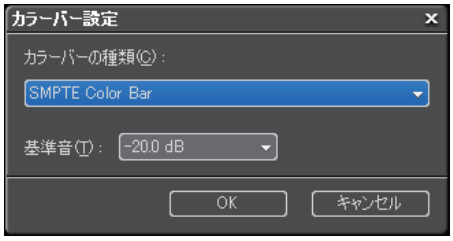
タイトルクリップを作成します。

カラーバークリップ

1 ［クリップ新規作成］をクリックし、〈カラーバー〉をクリックする



〈カラーバー設定〉ダイアログが表示されます。



2 カラーバーの設定を行い、［OK］をクリックする

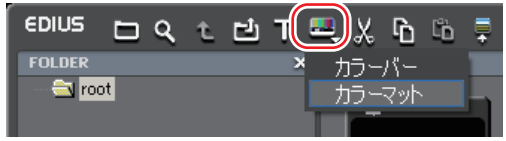
その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。クリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈クリップの新規作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。クリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- タイムラインの［タイトルの作成］のリストボタンをクリックし、〈カラーバー〉をクリックします。クリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- タイムラインに In 点、Out 点を設定し、クリップを配置するトラックを右クリックして〈クリップを作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。In-Out 点間の長さ分のクリップがタイムラインに配置されます。

POINT
- 次の操作で、〈カラーバー設定〉ダイアログから設定を変更することができます。
  - ビンのカラーバークリップを右クリックし、〈編集〉をクリックする。
  - タイムラインに配置したカラーバークリップを右クリックし、〈編集〉をクリックする。
  - ビンのカラーバークリップをダブルクリックする。
  - タイムラインに配置したカラーバークリップをダブルクリックする。

カラーマットクリップ

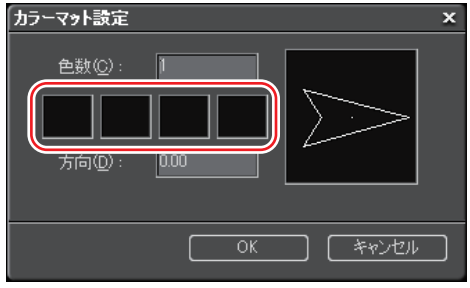
1 ［クリップ新規作成］をクリックし、〈カラーマット〉をクリックする



〈カラーマット設定〉ダイアログが表示されます。

2 カラーパレットをクリックする

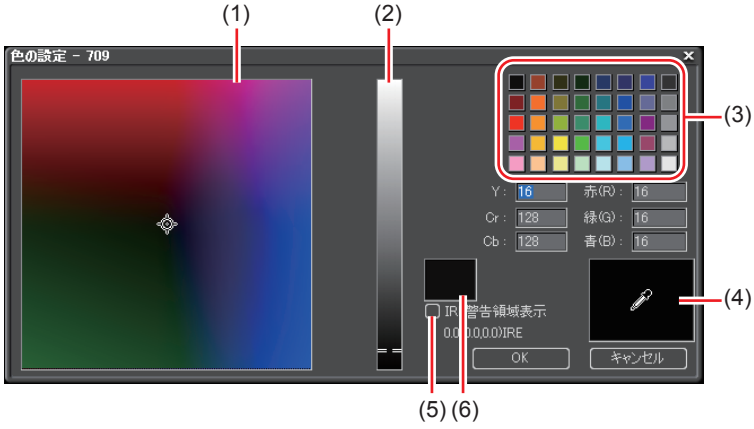
カラーパレットは左から順に設定します。



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

3 色を設定する

〈色の設定〉ダイアログ



(1) カラーチャート	カーソルをドラッグして色を設定します。
(2) カラーバー	カーソルをドラッグして色を設定します。
(3) カラーボックス	色を選びます。数値を入力して選ぶこともできます。
(4) カラーピッカー	Player/Recorder の表示画から色を選びます。〈カラーピッカー〉をクリックし、Player/Recorder に表示されている映像の中の使いたい色をクリックします。
(5) IRE 警告領域表示	カラーチャートとカラーバーの輝度をセーフカラーの範囲に制限します。
(6) プレビューボックス	設定した色を表示します。

4 [OK] をクリックする

〈カラーマット設定〉ダイアログに戻ります。グラデーションにする場合は、〈カラーマット設定〉ダイアログで〈色数〉に 2 以上の数値を入力し、手順 2 ～ 4 を繰り返します。

5 グラデーションの方向を設定し、[OK] をクリックする

数値（単位：度）入力、マウスホイール指定、マウスドラッグ指定などの方法で設定することができます。

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。クリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈クリップの新規作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。クリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- タイムラインの［タイトルの作成］のリストボタンをクリックし、〈カラーマット〉をクリックします。クリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- タイムラインに In 点、Out 点を設定し、クリップを配置するトラックを右クリックして〈クリップを作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。In-Out 点間の長さ分のクリップがタイムラインに配置されます。

POINT

- 次の操作で、〈カラーマット設定〉ダイアログから設定を変更することができます。
  - ビンのカラーマットクリップを右クリックし、〈編集〉をクリックする。
  - タイムラインに配置したカラーマットクリップを右クリックし、〈編集〉をクリックする。
  - ビンのカラーマットクリップをダブルクリックする。
  - タイムラインに配置したカラーマットクリップをダブルクリックする。

タイトルクリップ

[Ctrl] + [T]

1 ビンの［タイトル作成］をクリックする



Quick Titler が起動します。

2 タイトルクリップを作成する

Quick Titler ▶ P476

その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- タイムラインの［タイトルの作成］をクリックし、いずれかのメニューを選びます。
  Quick Titler の起動▶ P477
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈タイトルの作成〉をクリックします。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。クリップはアクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- Pro 版では、デフォルトのタイトラーが TitleMotion Pro の場合は、次の方法で Quick Titler を起動できます。
  – タイムラインに In 点、Out 点を設定し、クリップを配置するトラックを右クリックして〈クリップを作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。In-Out 点間の長さ分のクリップがタイムラインに配置されます。

クリップを再生したい

クリップを Player で表示 ▶ P173

クリップを Player で表示します。

Player の操作ボタンで再生 ▶ P173

Player の操作ボタンを使って再生やフレーム単位での移動ができます。

シャトル／スライダーで再生 ▶ P175

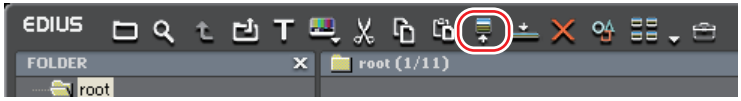
Player のシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。

マウスで再生【マウスジェスチャ】 ▶ P176

Player の上でマウスを動かして再生できます。

クリップを Player で表示

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



2 Player の［再生］をクリックする



Player の操作ボタンで再生▶ P173

その他の方法

- クリップをドラッグして Player のスクリーン上へドロップします。
- クリップを右クリックし、〈Player で表示〉をクリックします。
- クリップをダブルクリックします。
- クリップを選び、[Enter] を押します。

Player の操作ボタンで再生 *[Enter]*

Recorder の操作ボタンで再生▶ P345
操作ボタンの設定▶ P115

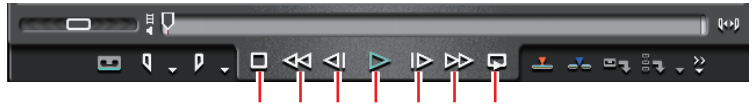
1 Player の［再生］をクリックする

Player で再生が始まります。

2 Player の［停止］をクリックする

再生が停止します。

Player の操作ボタン



(1) 停止	クリップの再生を停止します。 ***[K]、[Shift] + [↓]***
(2) 巻き戻し	クリップを巻き戻します。クリックするたびに逆方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 ***[J]*** ※1
(3) 前のフレーム	クリックするたびにクリップを逆方向に 1 フレームずつ戻します。クリックしたままの状態を維持すると、逆方向に等速再生します。デッキ操作の場合はコマ戻しします。 ***[←]***
(4) 再生	クリップを正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。再度クリックすると再生します。 ***[Enter]、[Space]***
(5) 次のフレーム	クリックするたびにクリップを正方向に 1 フレームずつ進めます。クリックしたままの状態を維持すると、正方向に等速再生します。デッキ操作の場合はコマ送りします。 ***[→]***
(6) 早送り	クリップを早送りします。クリックするたびに 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 ***[L]*** ※2
(7) ループ再生	クリップの In-Out 点間を繰り返し再生します。In 点を設定していない場合はクリップの最初から、また Out 点を設定していない場合は、クリップの最後までを繰り返し再生します。オーディオの In 点と Out 点を設定している場合は、ビデオの In 点と Out 点を合わせた最前端から最後端までを再生します。 ***[Ctrl] + [Space]***

※1 キーボードの［J］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて巻き戻します。［L］を押すと減速します。停止中に押すと、逆方向に等速再生します。

※2 キーボードの［L］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて早送りします。［J］を押すと減速します。停止中に押すと、正方向に等速再生します。

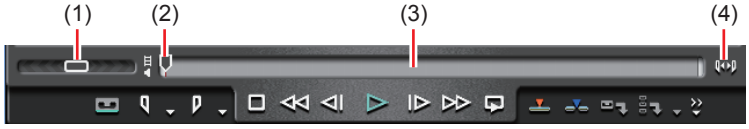
ご注意
- デッキ操作の場合、デッキによっては早送り、巻き戻しなどの操作が制限されます。また、［ループ再生］は一時停止として機能します。

シャトル／スライダーで再生

1 シャトル／スライダーをドラッグする

Player に、スライダーの位置のフレームが表示されます。

シャトル／スライダー



(1) シャトル	シャトルを右にドラッグすると正方向に、左にドラッグすると逆方向に再生します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り、一時停止します。再生速度は正方向、逆方向ともに 1/20 ～ 16 倍速の 21 段階です。
(2) スライダー	ポジションバーの任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。
(3) ポジションバー	Player で表示しているクリップのタイムラインを示します。
(4) スライダーの拡大	クリップに In 点、Out 点を設定している場合にクリックすると、In-Out 点間の範囲がポジションバーに表示されます。In-Out 点間以外は隠れます。

その他の方法

- シャトル（早送り）※1：***[Ctrl] + [L]***
- シャトル（巻戻し）※2：***[Ctrl] + [J]***

※ 1 キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すと、減速します。

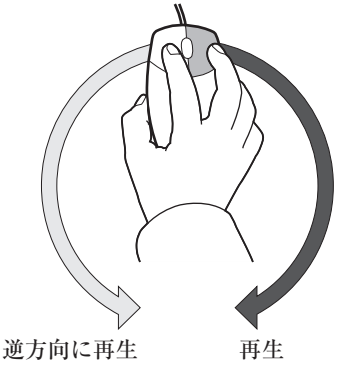
※ 2 キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すと、減速します。

ご注意 • キャプチャされていないものは、スライダーで再生操作できません。

マウスで再生【マウスジェスチャ】

1 Player 上にマウスカーソルを置き、右クリックしたまま円を描くようにマウスを動かす

時計回りに円を描くと正方向に再生、反時計回りに円を描くと逆方向に再生します。再生速度はマウスの操作に比例して変化します。



その他の方法

- Player 上にマウスカーソルを置き、マウスホイールを回転させます。

ご注意 • キャプチャされていないものは、マウスで再生操作できません。

In 点、Out 点を設定したい

In 点、Out 点の設定 ▶ P178

素材の In（開始）点、Out（終了）点を指定します。あらかじめ In 点、Out 点を指定しておくと、その間のみタイムラインに配置することができます。

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定 ▶ P178

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点、Out 点を別々に設定できます。

In-Out 点間を再生【ループ再生】 ▶ P180

クリップの In-Out 点間を繰り返し再生します。再生は、スライダーの現在位置から開始します。

シャトル／スライダーで再生▶ P175

In 点、Out 点に移動 ▶ P180

ポジションバーのスライダーを In（Out）点へ移動します。

シャトル／スライダーで再生▶ P175

In 点、Out 点の削除 ▶ P181

In（Out）点を削除します。

In 点、Out 点の設定 *[I] / [O]*



(1) In 点の設定　　(2) Out 点の設定

1 クリップを再生し、In 点にするフレームで Player の［In 点の設定］をクリックする

2 続けて再生し、Out 点にするフレームで Player の［Out 点の設定］をクリックする

その他の方法

- タイムラインにクリップを配置し、In 点、Out 点をトリミングによって設定することができます。
  トリミングの操作方法▶ P317

POINT

- In スライダー、Out スライダーをドラッグして In 点、Out 点の位置を変更することができます。



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

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定

1 タイムコードのビデオ／オーディオマークをクリックする



ビデオ／オーディオマークの表示は、クリックするごとにビデオ→オーディオ→ビデオ／オーディオの順に切り替わります。In 点、Out 点を設定したい方のマークを表示させます。

例 ビデオの In 点、Out 点を設定する場合

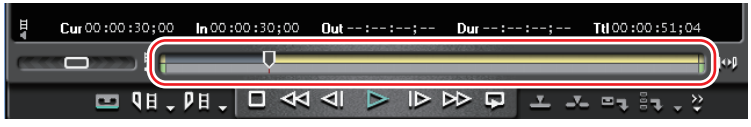


Player の［In（Out）点の設定］が［Video の In（Out）点を設定］（［Audio の In（Out）点を設定］）に変わります。

（ ）：Video（Audio）の In 点の設定

（ ）：Video（Audio）の Out 点の設定

2 クリップを再生し、In 点にするフレームで［Video（Audio）の In 点を設定］をクリックする



ポジションバーが上下 2 段に分割されます。上段はビデオ部分、下段はオーディオ部分を示します。

3 続けて再生し、Out 点にするフレームで［Video（Audio）の Out 点を設定］をクリックする

その他の方法

- 再生中に Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックし、In 点にするフレームで〈Video（Audio）の In 点を設定〉をクリックします。続けて再生し、Out 点にするフレームで［Video（Audio）の Out 点を設定］をクリックします。
- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈Audio In 点の設定〉または〈Audio Out 点の設定〉をクリックします。
- オーディオの In/Out 点の設定：***[U] / [P]***

POINT

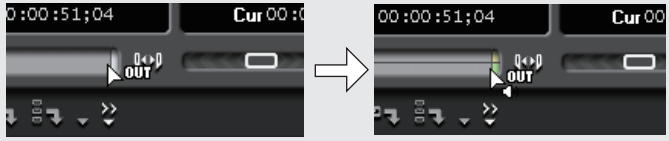
- ビデオ（オーディオ）部分の In スライダー、Out スライダーをドラッグしてビデオ（オーディオ）の In 点、Out 点を調整することができます。

例 ビデオ部分のスライダーをドラッグした場合



- ポジションバーの左端または右端にマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が変わります。その位置でキーボードの［Ctrl］を押しながらクリックすると、ポジションバーが上下 2 段に分割されます。

例 ポジションバーの右端にカーソルを合わせた場合



- ビデオのみ、またはオーディオのみ In 点、Out 点を設定した場合は、ビデオ（オーディオ）部分のみをトラックに配置できます。ビデオとオーディオの In 点、Out 点をそれぞれ設定した場合は、両方のクリップをまとめて 1 つのクリップとしてタイムラインへ配置できます。

ご注意

- ビデオ（オーディオ）部分に In 点、Out 点を設定した場合、オーディオ（ビデオ）部分の情報は認識しません。

In-Out 点間を再生【ループ再生】 *[Ctrl] + [Space]*

1 Player の［ループ再生］をクリックする

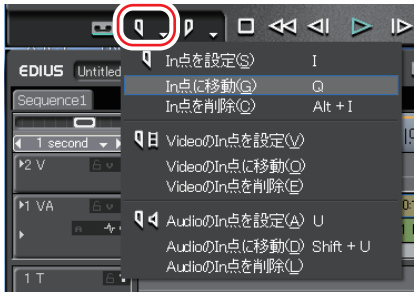
再生は、スライダーの現在位置から開始します。



In 点、Out 点に移動 *[Q] / [W]*

1 Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点に移動〉をクリックする



オーディオ、ビデオの In（Out）点に移動する場合は、〈Audio の In（Out）点に移動〉または〈Video の In（Out）点に移動〉をクリックします。

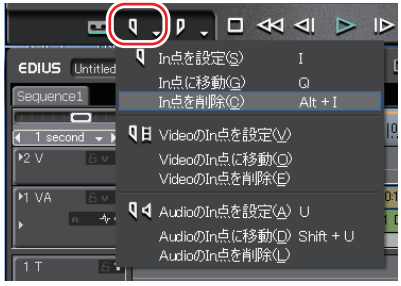
その他の方法

- キーボードの［Shift］を押しながら［In（Out）点の設定］をクリックします。［Video の In（Out）点を設定］または［Audio の In（Out）点を設定］の場合も同様です。
- In 点に移動：***[Shift] + [I]***
- Out 点に移動：***[Shift] + [O]***
- オーディオの In 点に移動：***[Shift] + [U]***
- オーディオの Out 点に移動：***[Shift] + [P]***

In 点、Out 点の削除 *[Alt] + [I] / [Alt] + [O]*

1 Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点を削除〉をクリックする



その他の方法

- スライダーを In（Out）点に移動し、キーボードの［Shift］を押しながら［In（Out）点の設定］をクリックします。［Video の In（Out）点を設定］または［Audio の In（Out）点を設定］の場合も同様です。

クリップを修正したい

プロパティでの修正 ▶ P183

クリップのフレームレート変更、開始タイムコードの指定は、〈プロパティ〉ダイアログで行います。

設定ダイアログでの修正 ▶ P184

カラーバーやカラーマップ、タイトルクリップの設定変更は、設定ダイアログで行います。

クリップの保存先の確認 ▶ P185

クリップの保存先のフォルダを表示します。

ソフトウェアで開く ▶ P186

ファイルに関連付けされているアプリケーションソフトウェアでファイルを開きます。

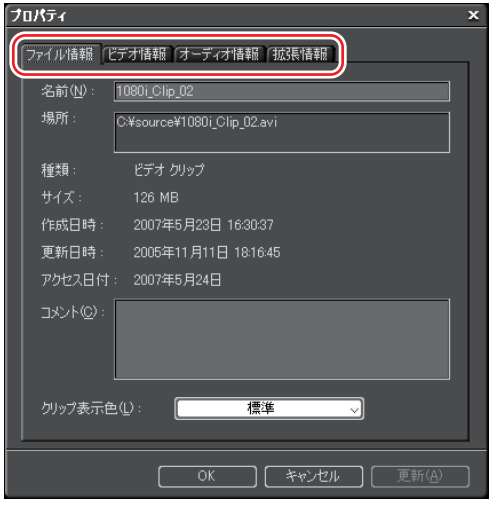
プロパティでの修正 *[Alt] + [Enter]*

1 クリップビューのクリップを選び、［プロパティ］をクリックする



〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。

〈プロパティ〉ダイアログ



クリップの種類により、表示されるタブは異なります。

ファイル情報タブ	ファイルの種類やデータサイズを確認できます。また、クリップ名の変更、コメントの入力ができます。
ビデオ情報タブ	開始 TC（タイムコード）、終了 TC や画像サイズを確認できます。また、リールネーム、開始 TC、ポスターフレーム、アスペクト比、フィールドオーダ、フレームレートの変更ができます。 設定をキャプチャ時の状態に戻す場合は、［キャプチャ時の値に戻す］をクリックします。
オーディオ情報タブ	開始 TC、終了 TC の確認やウェーブ情報（オーディオの波形表示）の再取得、再生設定ができます。
拡張情報タブ	クリップの情報を表示します。
静止画情報タブ	フォーマットや画像サイズを確認することができます。また、デュレーション、アスペクト比の変更ができます。

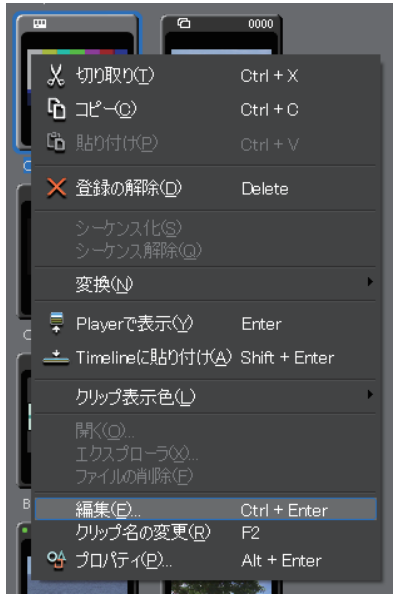
その他の方法

- クリップを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックします。
- トラックに配置されたクリップを選ぶと〈Information〉パレットに情報が表示されます。

設定ダイアログでの修正 *[Ctrl] + [Enter]*

1 カラーバークリップ、カラーマットクリップまたはタイトルクリップを右クリックし、〈編集〉をクリックする

カラーバークリップ、カラーマットクリップでは、設定ダイアログが表示されます。
カラーバークリップ▶ P167
カラーマットクリップ▶ P168
タイトルクリップでは、タイトル作成ソフトウェアが起動します。
Quick Titler ▶ P476



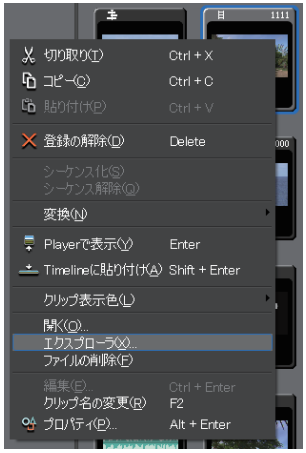
その他の方法

- ビンのクリップをダブルクリックします。
- タイムラインに配置したクリップを右クリックし、〈編集〉をクリックします。
- タイムラインに配置したクリップをダブルクリックします。
- タイムラインに配置したクリップを編集：***[Shift] + [Ctrl] + [E]***

クリップの保存先の確認

1 クリップを右クリックし、〈エクスプローラ〉をクリックする

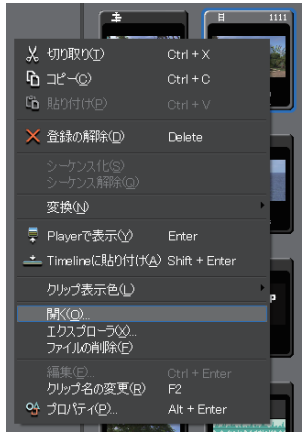
エクスプローラが起動し、クリップの保存先のフォルダを表示します。



ソフトウェアで開く

1 クリップを右クリックし、〈開く〉をクリックする

ファイルに関連付けされているアプリケーションソフトウェアでファイルを開きます。



その他の方法

- タイムラインに配置したクリップを右クリックし、〈ファイルを開く〉をクリックします。
- タイムラインに配置したクリップを開く：***[Shift] + [Ctrl] + [P]***

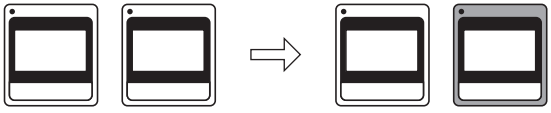
2 クリップの管理

クリップビューでの操作方法を知りたい

クリップビューの表示▶ P132

クリップの選択 ▶ P189

クリップビューでクリップを選びます。選んだクリップは色が変わります。



クリップのコピー ▶ P189

クリップをコピーします。

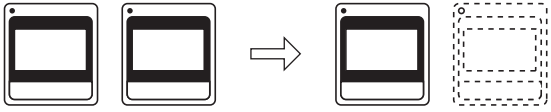
クリップの切り取り ▶ P189

クリップを切り取ります。切り取りされたクリップは、ビンから削除されます。

クリップの貼り付け ▶ P190

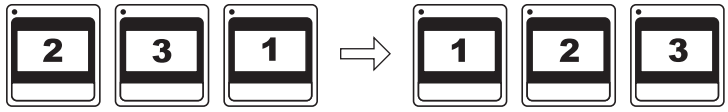
コピー、切り取りしたクリップを貼り付けます。

クリップの登録解除 ▶ P190



クリップの並べ替え

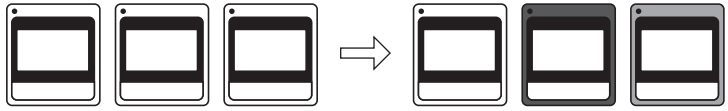
▶ P191



クリップの色分け

▶ P192

ビンに表示されているクリップに色を付けて分類します。



クリップの選択

1 クリップをクリックする

複数を選ぶ場合はマウスカーソルで囲みます。

POINT
- キーボードの［Ctrl］を押しながらクリップをクリックすると、選んでいるクリップを１つずつ追加、あるいは解除することができます。キーボードの［Shift］を押しながら選ぶ範囲の一番上のクリップと一番下のクリップをクリックすると、その範囲のクリップを一度に選ぶことができます。

クリップのコピー *[Ctrl] + [C]*

1 クリップを選び、［コピー］をクリックする



続けて貼り付けができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、〈コピー〉をクリックします。

クリップの切り取り *[Ctrl] + [X]*

1 クリップを選び、［切り取り］をクリックする



続けて貼り付けができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、〈切り取り〉をクリックします。

クリップの貼り付け　*[Ctrl] + [V]*

1 クリップを選び、［コピー］をクリックする

［切り取り］をクリックしても貼り付けは可能です。
クリップのコピー▶ P189
クリップの切り取り▶ P189

2 ［貼り付け］をクリックする

別のフォルダに貼り付ける場合は、フォルダを選んで［貼り付け］をクリックします。



その他の方法

- クリップを右クリックし、〈貼り付け〉をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈貼り付け〉をクリックします。

クリップの登録解除　*[Delete]*

1 クリップを選び、［登録の解除］をクリックする



その他の方法

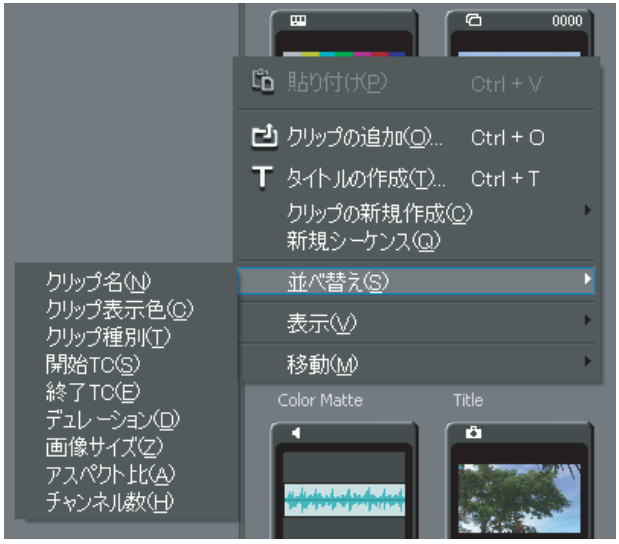
- クリップを右クリックし、〈登録の解除〉をクリックします。

ご注意
- クリップを登録解除すると、元に戻すこと（解除操作の取り消し）はできません。
- ビンからクリップを登録解除しても、ソースファイルは削除されません。

クリップの並べ替え

ビンの詳細表示の項目設定▶ P133

1 クリップビューの空白部を右クリックし、［並べ替え］を選ぶ



2 並べ替える項目名をクリックする

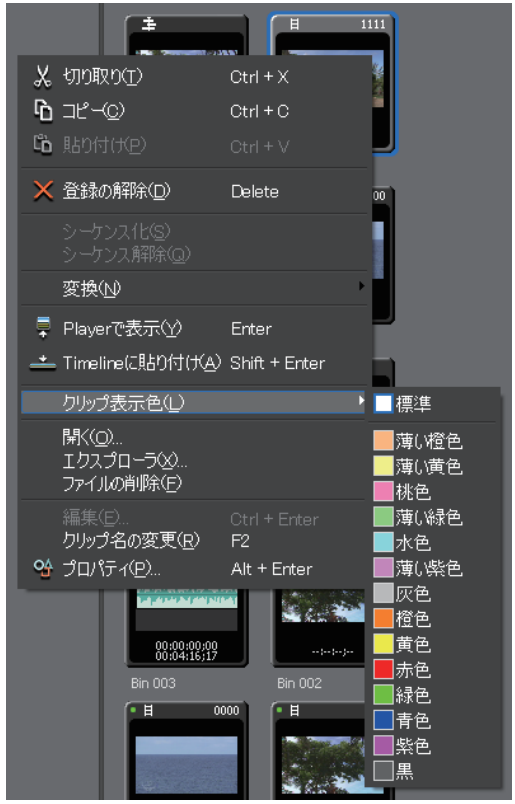
その他の方法

- クリップビューを詳細表示にしている場合は、項目名をクリックするごとに、昇順、降順を切り替えます。

クリップの色分け

ビンのクリップに色を付けることができます。

1 クリップを右クリックし、〈クリップ表示色〉を選ぶ



2 お好みの色をクリックする

その他の方法

- 〈プロパティ〉ダイアログの〈ファイル情報〉タブをクリックします。〈クリップ表示色〉のリストからお好みの色を選びます。
  〈プロパティ〉ダイアログ▶ P183

フォルダビューでの操作方法を知りたい

フォルダごとにクリップを登録し、分類することができます。フォルダは〈root〉フォルダから階層構造で作成することができます。

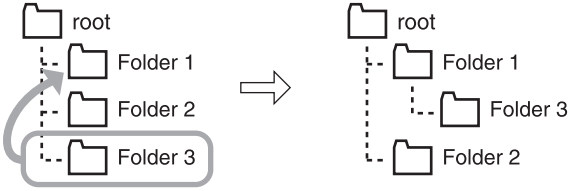
フォルダビューの表示／非表示▶ P131

POINT
- 〈root〉フォルダは移動やコピーができません。
- 〈root〉フォルダと独立したフォルダは作成できません。

フォルダの作成 ▶ P194



フォルダの移動 ▶ P194



フォルダの複製 ▶ P194

フォルダを複製します。

フォルダの削除 ▶ P194

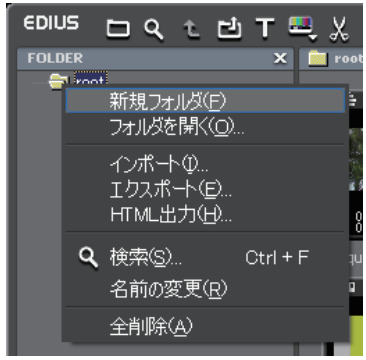
フォルダを削除します。

表示フォルダの切り替え ▶ P195

表示しているフォルダを切り替えます。

フォルダの作成

1 フォルダを右クリックし、〈新規フォルダ〉をクリックする



選んだフォルダの下の階層に新規フォルダが作成されます。フォルダ名は変更することができます。

フォルダの移動

1 フォルダをドラッグし、移動先のフォルダの上へドロップする

POINT • 〈root〉フォルダは移動できません。

フォルダの複製

1 フォルダをドラッグし、キーボードの［Ctrl］を押したまま複製先のフォルダの上へドロップする

登録しているクリップも複製されます。

POINT • 〈root〉フォルダはコピーできません。

フォルダの削除

1 削除するフォルダを選び、［登録の解除］をクリックする



削除の確認ダイアログが表示されます。

2 ［OK］をクリックする

その他の方法

- フォルダを選んでキーボードの［Delete］を押し、［OK］をクリックします。
- フォルダを右クリックして〈フォルダの削除〉をクリックし、［OK］をクリックします。

POINT
- 〈root〉フォルダを削除した場合、〈root〉フォルダを除くすべてのクリップ（〈root〉内のクリップも含む）とフォルダが解除されます。

ご注意
- フォルダを削除すると、元に戻すこと（削除操作の取り消し）はできません。
- 削除するフォルダに登録しているクリップとフォルダは削除されます。

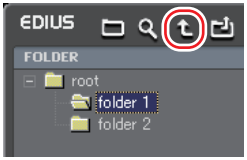
表示フォルダの切り替え

1 表示させるフォルダをクリックする

フォルダビューを閉じている場合は、クリップビューの空白部を右クリックして〈移動〉をクリックし、移動先のフォルダ名または〈ひとつ上のフォルダ〉をクリックします。

その他の方法

- ［ひとつ上のフォルダに移動］をクリックして切り替えます。



- ひとつ上のフォルダに移動：***[Backspace]***

ビンの情報を書き出ししたい／読み込みたい

ビンの書き出し【エクスポート】 ▶ P197

ビン情報を書き出します。

ビンの読み込み【インポート】 ▶ P197

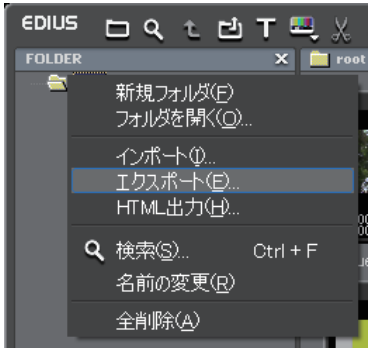
ビン情報を読み込みます。

登録情報の出力【HTML 出力】 ▶ P198

ビンに登録したクリップの情報を HTML ファイルに出力します。

ビンの書き出し【エクスポート】

1 書き出すフォルダを右クリックし、〈エクスポート〉をクリックする



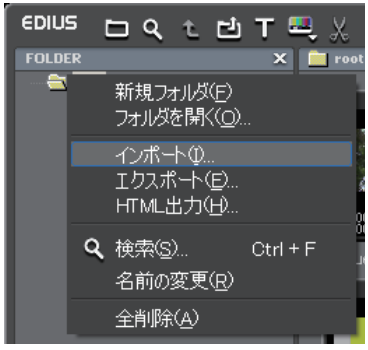
〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

2 ファイル名と出力先を設定し、［保存］をクリックする

ご注意
- ビン情報はフォルダ構造を保ったまま ebd ファイルとしてエクスポートできます。
- 同じファイル名の場合は上書きします。
- タイムラインシーケンスクリップは、書き出しされません。

ビンの読み込み【インポート】

1 読み込むフォルダを右クリックし、〈インポート〉をクリックする

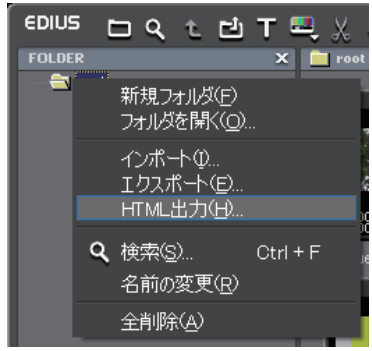


〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

2 読み込むファイルを選び、［開く］をクリックする

登録情報の出力【HTML 出力】

1 フォルダビューを右クリックし、〈HTML 出力〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

2 ファイル名と出力先などの設定を行い、［保存］をクリックする

スタイルシートを使用すると、お好みのスタイルで表示できます。

ビンに登録したクリップを検索したい

条件を設定し、ビンに登録したクリップを検索することができます。検索結果はフォルダビューに〈検索結果〉フォルダとして登録され、参照することができます。

ビン内の検索

▶ P200

ビンに登録したクリップを検索します。検索すると〈検索結果〉フォルダが作成されます。

未使用クリップの検索

▶ P202

タイムラインで使用されていないクリップを検索します。

検索結果の削除

▶ P203

不要になった〈検索結果〉フォルダを削除します。

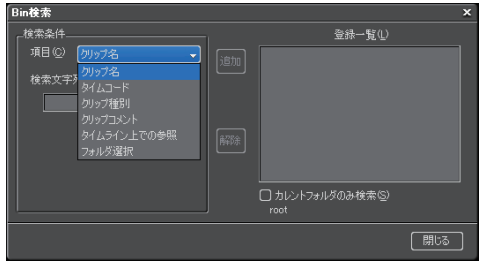
ビン内の検索 *[Ctrl] + [F]*

1 ビンウィンドウの［検索］をクリックする



〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

2 〈検索条件〉の〈項目〉で検索条件を選ぶ



選んだ項目に対応した検索条件に表示が切り替わります。

3 検索条件を設定し、［追加］をクリックする

検索条件は複数追加できます。

例〈項目〉で「タイムコード」を選んだ場合



〈登録一覧〉に指定した条件が表示されます。同時に、検索条件に合致したクリップが〈検索結果〉フォルダに表示されます。

4 ［閉じる］をクリックする

その他の方法

- フォルダビューを右クリックし、〈検索〉をクリックします。

POINT

- 〈検索結果〉フォルダのクリップに対して絞り込み検索ができます。
  - 〈検索結果〉フォルダを右クリックし、〈絞り込み検索〉をクリックする。
  - 〈検索結果〉フォルダを選んだあと、「ビン内の検索」の手順1～4を行う。
- 検索条件を削除する場合は、〈登録一覧〉で条件を選んで［解除］をクリックします。
- 検索条件を変更する場合は、〈検索結果〉フォルダを右クリックし、〈検索条件の変更〉をクリックします。
- 〈カレントフォルダのみ検索〉にチェックを入れると、選んでいるフォルダのみを検索します。下位のフォルダは検索対象に含まれません。



- 静止画クリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップには、In 点、Out 点がありません。そのため、これらのクリップを In 点、Out 点で検索しても見つかりません。
- 〈タイムコード〉の〈クリップ長〉とは、In-Out 点間の長さです。In 点、Out 点が設定されていないクリップは、検索条件で〈クリップ長〉を追加しても検索されません。（クリップ長は、クリップの〈プロパティ〉ダイアログで確認できます。）
  〈プロパティ〉ダイアログ▶ P183
- 〈検索条件〉の〈項目〉で〈フォルダ選択〉を選び、検索するフォルダを選ぶと、選んだフォルダとその下位のフォルダに含まれるクリップがすべて表示されます。さらに絞り込み検索をすることで、フォルダの階層構造が複雑になった場合でも簡単に目的のクリップを探し出すことができます。

ご注意

- 〈検索結果〉フォルダは移動できません。

未使用クリップの検索

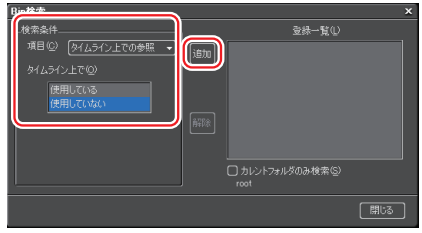
1 ビンウィンドウの［検索］をクリックする



〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

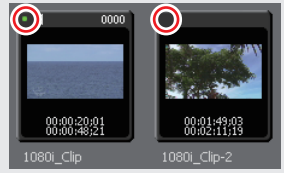
2 〈検索条件〉の〈項目〉で〈タイムライン上での参照〉を選ぶ

3 〈使用していない〉を選び、［追加］をクリックする



POINT

- タイムラインで使用されていないクリップのソースファイルを削除するには、クリップを右クリックし、〈ファイルの削除〉をクリックします。
- タイムラインで使用されていないクリップを登録解除するには、クリップを選び［登録の解除］をクリックします。
- タイムラインで使用しているクリップは、クリップ表示の左上に緑色の丸印が表示されます。タイムラインで使用していないクリップには丸印が表示されません。



検索結果の削除

1 〈検索結果〉フォルダを選び、[登録の解除] をクリックする



削除の確認ダイアログが表示されます。

2 [OK] をクリックする

その他の方法

- 〈検索結果〉フォルダを右クリックし、[検索結果のクリア] をクリックして [OK] をクリックします。
- 〈検索結果〉フォルダを選んでキーボードの [Delete] を押し、[OK] をクリックします。

POINT
- 〈検索結果〉フォルダを削除すると、元に戻すことはできません。

ご注意
- 〈検索結果〉内でクリップを個々に登録解除すると、それに応じて〈root〉内のクリップも登録解除されます。元に戻すこと（解除操作の取り消し）はできません。

CHAPTER 4

外部素材の取り込み

1 取り込み前の確認

素材を取り込む前に確認しておきたい

設定の確認

▶ P207

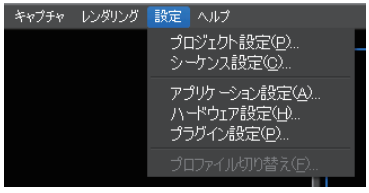
素材を取り込む前に確認しておく事項を説明しています。

設定の確認

設定の前に外部機器を接続し、入力信号の同期がとれている状態にしてください。入力機器の特性、およびテープの記録状態によって次のような現象が発生する場合があります。

- バッチキャプチャが正常にできない。
- 自動分割時に不要なファイルが生成される。
- キャプチャ開始時に不要なファイルが生成される。

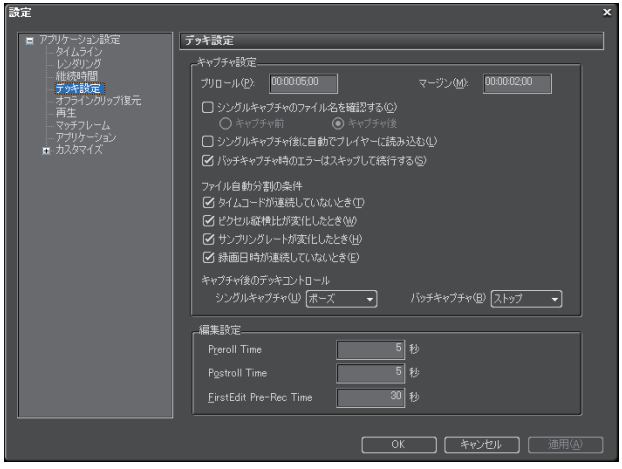
1 メニューバーの〈設定〉をクリックする



2 ハードウェア設定や、アプリケーション設定の〈デッキ設定〉などの各項目を確認・変更し、[OK] をクリックする

Neo 版をご使用の場合、ハードウェア設定や、アプリケーション設定の〈キャプチャ〉などの各項目を確認・変更してください。

ハードウェア設定▶ P93
デッキ設定（Neo：キャプチャ）▶ P84



2 外部から素材を取り込む

いろいろな方法で素材を取り込みたい

素材を取り込む【キャプチャ操作】 ▶ P209

簡単な操作で HDV 形式、DV 形式の素材を取り込むことができます。

デッキ制御できない機器から取り込む ▶ P213

当社製リアルタイム・ノンリニア編集システムでは、DVStorm シリーズがアナログからのキャプチャに対応しています。当社製アナログ DV コンバータの ADVC シリーズを OHCI ボードに接続してもキャプチャできます。

Web カメラから取り込む ▶ P215

DirectShow ベースの Web カメラやマイクなどのデバイスから素材を取り込むことができます。

DVD/CD から取り込む ▶ P217

付属の「DISCcapture」を使うと DVD/CD ディスクの映像や音声を取り込むことができます。

素材を取り込む【キャプチャ操作】

カメラとPCを接続し、HDV、DV規格の素材を独自のコーデックであるCanopus HQに変換して取り込みます。お使いのデバイスのフレームサイズやフレームレートに合わせて入力設定を行い、EDIUSでデバイスを操作してキャプチャします。

また、オプションのコーデックを追加すると、DVCPRO HDおよびDVCPRO 50のフォーマットも取り込むことができます。

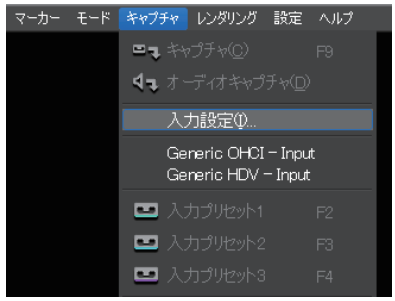
Canopus HQ Codecについて▶ P7
入出力フォーマット一覧▶ P582

ご注意

- HDV機器をPCに接続する場合は、汎用OHCIのIEEE1394端子、または当社製メインボード（SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2）とエクスパンションボードを組み合わせて装着した場合のメインボードのDV端子に接続してください。上記の組み合わせを除く当社製DV編集システムのDV端子は、DV機器専用の接続端子ですので、この端子に接続して使用することはできません。
- 当社製メインボード（SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2）とエクスパンションボードを組み合わせて装着している場合は、メインボードのDV端子を使用してHDV機器を接続してください。
- お使いのHDV機器がHDVモードに設定できる場合にはHDVモードにしてください。設定方法についてはHDV機器の取扱説明書をご覧ください。

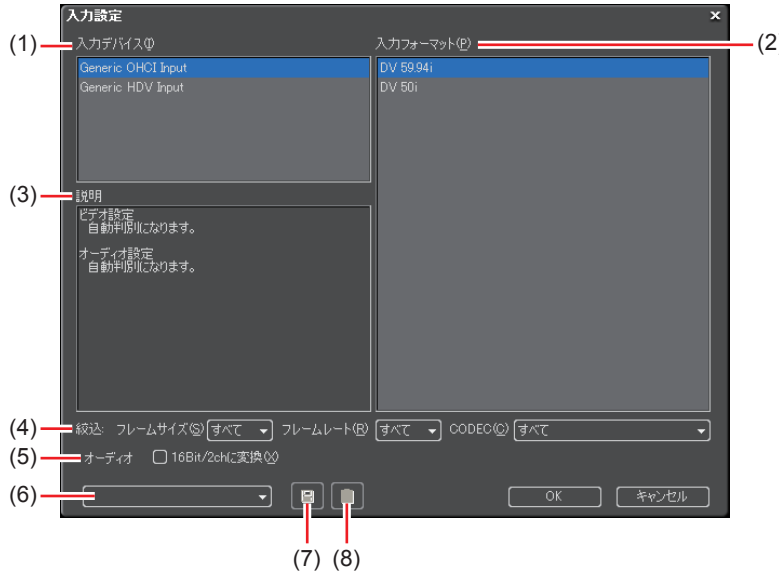
例 HDV 機器から素材を取り込む

1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする



〈入力設定〉ダイアログが表示されます。

〈入力設定〉ダイアログ



(1) 入力デバイス	入力に使用するデバイスを選びます。EDIUS 対応機器が接続されているときは、そのデバイス名が表示されます。 **Generic OHCI Input** DV 形式を取り込むときに選びます。 **Generic HDV Input** HDV 形式を取り込むときに選びます。

(2) 入力フォーマット	フォーマットを選びます。〈絞込〉の〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉で項目を指定すると、該当するフォーマットのみ表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P582*
(3) 説明	選んだフォーマットの内容を表示します。
(4) 絞込	〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉のリストから条件を選び、フォーマットを絞り込むことができます。
(5) オーディオ	〈16Bit/2ch に変換〉にチェックを入れると、音声を16bit/2ch で取り込むことができます。
(6) プリセットリスト	現在の設定をプリセットとして保存できます。リストから〈未登録〉を選び、[登録]をクリックします。
(7) 登録	リストからプリセットを選び、現在の設定を登録します。〈入力プリセット登録〉ダイアログでプリセット名を入力し、[OK]をクリックすると現在の設定内容が保存されます。 保存すると、メニューバーの〈キャプチャ〉から〈プリセット1〉～〈プリセット8〉をクリックして選ぶことができます。また、[入力プリセット]が有効になります。 
(8) 削除	リストからプリセットを選んで[削除]をクリックすると、プリセットが削除されます。

POINT
- 未登録のプリセットに設定を保存した場合、初期設定では[入力プリセット2～8]は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレビューウィンドウにボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶ P115
- 入力プリセット1：***[F2]***
- 入力プリセット2：***[F3]***
- 入力プリセット3：***[F4]***

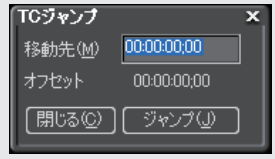
2 〈入力デバイス〉で〈Generic HDV Input〉をクリックし、〈入力フォーマット〉でフォーマットを選ぶ

3 ［OK］をクリックする

Player の操作ボタンで HDV 機器を操作できるようになります。
Player の操作ボタンで再生▶ P173

POINT

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



ご注意

- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目に〈AV/C テープ デバイス〉として認識されているかを確認してください。認識されていない場合には、Windows XP Service Pack2 が適用されているか、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかを確認してください。

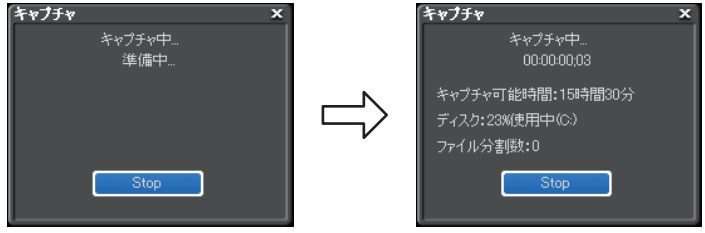
4 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。
In 点、Out 点の設定▶ P178

5 ［キャプチャ］をクリックする



キャプチャを開始します。〈キャプチャ〉ダイアログが表示され、Out 点でキャプチャが自動的に終了します。
キャプチャを途中でやめるときは、［Stop］をクリックします。



ビンにクリップが登録されます。

その他の方法

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



- 〈オーディオのみ〉を選んだ場合、オーディオ部分のみをキャプチャします。



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

POINT

- キャプチャ時にファイルを自動的に分割できます。
  デッキ設定（Neo：キャプチャ）▶ P84
- バッチキャプチャ機能は、タイムコードが取得できる機種のみに対応しています。機種によっては、タイムコードに対応していないものがあります。
- 直前に設定された〈入力設定〉の内容を簡単に呼び出すことができます。メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈Generic HDV Input〉などの入力デバイス名をクリックします。

デッキ制御できない機器から取り込む

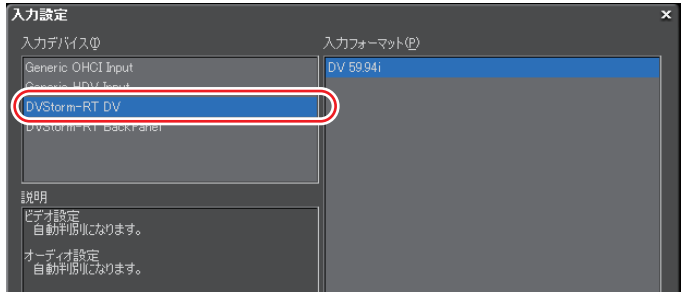
1 外部入力機器で、キャプチャする部分を頭出ししておく

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする

〈入力設定〉ダイアログが表示されます。
〈入力設定〉ダイアログ▶ P210

3 〈入力デバイス〉でアナログ機器を接続した外部入力名をクリックし、〈入力フォーマット〉を選ぶ

ご使用の製品によって表示される外部入力名は異なります。
入出力フォーマット一覧▶ P582



4 [OK] をクリックする

5 Player の［キャプチャ］をクリックする



キャプチャを開始します。

その他の方法

- 手順 4 のあと、キーボードの［F9］を押します。

6 外部入力機器を再生する

7 必要な部分をキャプチャし終わったら、〈キャプチャ〉ダイアログの［Stop］をクリックする

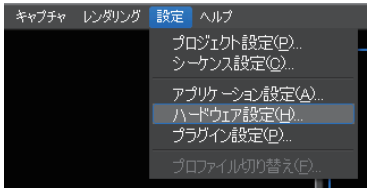
キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがビンに登録されます。

8 外部入力機器の再生を停止する

Web カメラから取り込む

DirectShow ベースのビデオキャプチャデバイス、オーディオキャプチャデバイスから素材を取り込めます。

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈DirectShow Device 設定〉のツリーをクリックし、〈デバイス設定〉をクリックする

DirectShow Device 設定▶ P94

3 オーディオデバイスを設定し、[OK] をクリックする

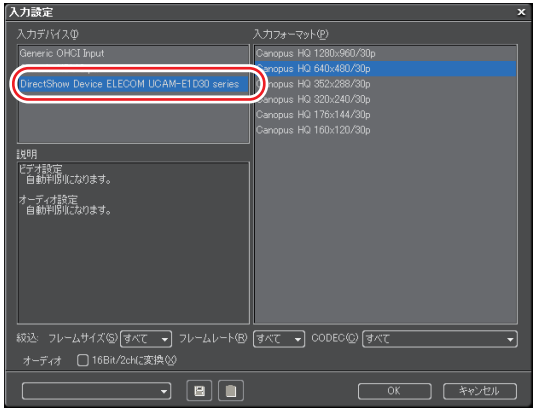
オーディオデバイスの設定は、一度行うと次回設定の必要はありません。

4 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする

〈入力設定〉ダイアログが表示されます。
〈入力設定〉ダイアログ▶ P210

5 〈入力デバイス〉で DirectShow Device のデバイス名をクリックし、〈入力フォーマット〉を選ぶ

ご使用の製品によって表示されるデバイス名は異なります。



ご注意 • DirectShow Device 設定でオーディオデバイスの設定がされていないと、デバイス名は表示されません。

6 ［OK］をクリックする

7 Player の［キャプチャ］をクリックする



キャプチャを開始します。

8 必要な部分をキャプチャし終わったら、〈キャプチャ〉ダイアログの［Stop］をクリックする

キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがビンに登録されます。

その他の方法

• 手順 6 のあと、キーボードの［F9］を押します。

POINT • DirectShow Device の設定を簡単に呼び出すことができます。メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈DirectShowDevice - xxx〉などの入力デバイス名をクリックします。

ご注意 • 素材のビットレートや画角などは、ご使用のデバイスによって異なります。

DVD/CD から取り込む

次の形式から取り込めます。

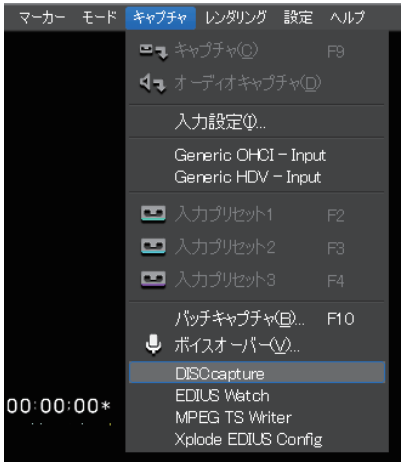
- Audio CD：WAV ファイル
- DVD-Video：MPEG-2 ファイル
- DVD-VR：MPEG-2 ファイル

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

ご注意 • コピープロテクトのかかったディスクからはキャプチャできません。

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

「DISCcapture」が起動します。



2 キャプチャに使用するドライブを選び、ディスクをセットする

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



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

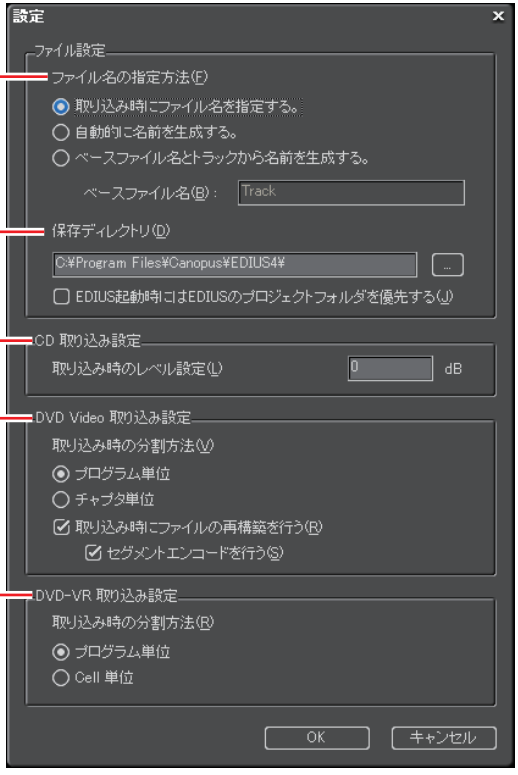
3 キャプチャするトラックのみチェックを入れ、［設定］をクリックする

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



〈設定〉ダイアログが表示されます。

DISCcapture の〈設定〉ダイアログ



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

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

4 ファイル名の指定方法や分割方法などを設定し、［OK］をクリックする

5 ［取り込み］をクリックする

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



6 ［OK］をクリックする

その他の方法

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

POINT

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

3 特殊な取り込み方法

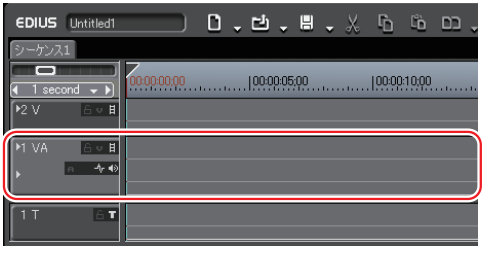
取り込みと同時にタイムラインに配置したい

取り込みと同時にタイムラインに配置 ▶ P223

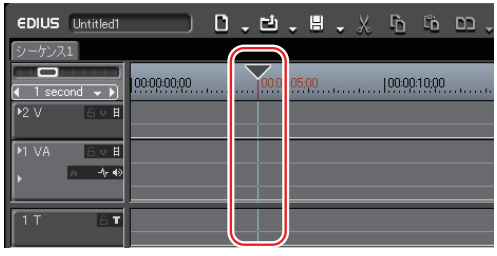
キャプチャした素材を直接タイムラインへ配置します。

取り込みと同時にタイムラインに配置

1 素材を配置するトラックをクリックする



2 素材を配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる



配置するトラック▶ P259

3 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。
In 点、Out 点の設定▶ P178

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



：Timeline に上書きで追加ボタン　：Timeline に挿入で追加ボタン

キャプチャ後、クリップはタイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。同時にビンにも登録されます。
[Timeline に上書きで追加] をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】▶ P265
タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】▶ P266

素材をまとめて取り込みたい

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 ▶ P225

取り込む場所をあらかじめ決めておいて、まとめて取り込むことができます。

バッチキャプチャリストの保存 ▶ P227

まとめて取り込んだ素材を、リストとして保存することができます。

バッチキャプチャリストの読み込み ▶ P228

保存したバッチキャプチャリストを読み込みます。

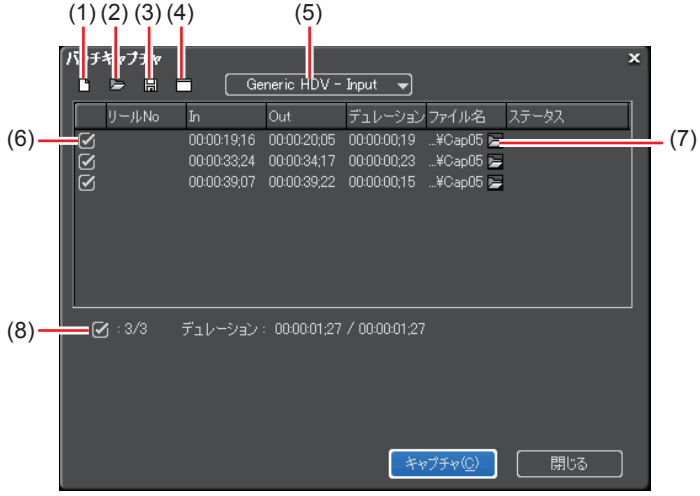
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 *[F10]*

1 ［バッチキャプチャリストに追加］のリストボタンをクリックし、〈バッチキャプチャ〉をクリックする



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。

〈バッチキャプチャ〉ダイアログ



(1)	バッチキャプチャリストの新規作成	バッチキャプチャリストを新しく作成します。
(2)	バッチキャプチャリストの読み込み	保存しているバッチキャプチャリスト（ECL、CSV、RNL ファイル）を読み込みます。
(3)	バッチキャプチャリストの保存	バッチキャプチャリストの内容を ECL または CSV ファイルとして保存します。
(4)	設定ダイアログの表示	〈デッキ設定〉（Neo：キャプチャ）ダイアログを表示します。
(5)	入力設定	入力するデバイスや入力フォーマットについて設定できます。
(6)	キャプチャする素材	リストからキャプチャする素材にチェックを入れます。

(7) ファイルを開く	キャプチャする素材にファイル名を入力できます。
(8) 素材数とデュレーション	チェックを入れている素材数／リストの総素材数と、各デュレーションを表示しています。キャプチャ中は、キャプチャ可能時間、ディスク容量の使用率、ファイル分割数も表示されます。

2 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

Out 点が In 点より前になった場合は、その列の文字色を赤色で表示します。この範囲はキャプチャされません。

In 点、Out 点の設定▶ P178

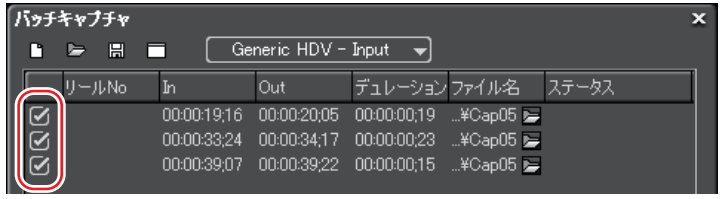
3 [バッチキャプチャリストに追加] をクリックする



4 手順 2、3 の操作を繰り返す

5 〈バッチキャプチャ〉ダイアログのリストからキャプチャする素材のチェックボタンにチェックを入れる

リストに追加直後はチェックが入っています。



6 [設定ダイアログの表示] をクリックする



アプリケーション設定の〈デッキ設定〉(Neo：キャプチャ）が表示されます。

7 バッチキャプチャ実行時の条件を設定し、[OK] をクリックする

デッキ設定（Neo：キャプチャ）▶ P84

8 ［キャプチャ］をクリックする

キャプチャしたクリップが、ビンに登録されます。

その他の方法

- メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈バッチキャプチャ〉をクリックします。
- バッチキャプチャリストに追加：***[Ctrl] + [B]***

バッチキャプチャリストの保存

1 ［バッチキャプチャリストに追加］のリストボタンをクリックし、〈バッチキャプチャ〉をクリックする



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。
〈バッチキャプチャ〉ダイアログ▶ P225

2 ［バッチキャプチャリストの保存］をクリックする



3 ファイル名と保存場所を設定し、［保存］をクリックする

バッチキャプチャリストの読み込み

1 ［バッチキャプチャリストに追加］のリストボタンをクリックし、〈バッチキャプチャ〉をクリックする



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。
〈バッチキャプチャ〉ダイアログ▶ P225

2 ［バッチキャプチャリストの読み込み］をクリックする



3 ECL、CSV、RNL ファイルのいずれかを選び、［開く］をクリックする

POINT

- RNL ファイルとは、当社製 StormNavi、RexNavi、RaptorNavi、EzNavi で作成されるファイルです。ECL ファイルとは、バッチキャプチャリストのバイナリ形式のファイルです。CSV ファイルとは、データをカンマで区切ったテキスト形式のファイルです。表計算ソフトやテキストエディタで編集を行うことができます。

CHAPTER 5

タイムラインの設定

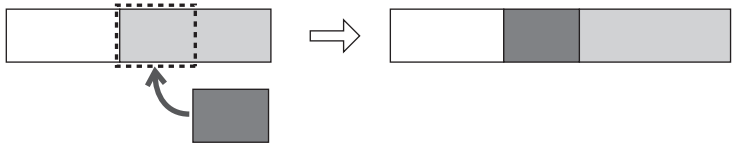
1 編集モードの設定

トラックのクリップを連動させたい

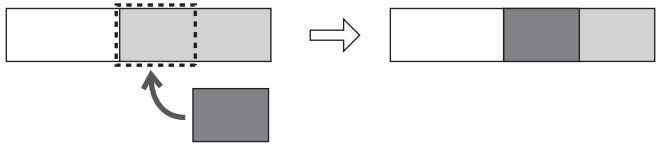
挿入／上書きモード

▶ P232

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



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

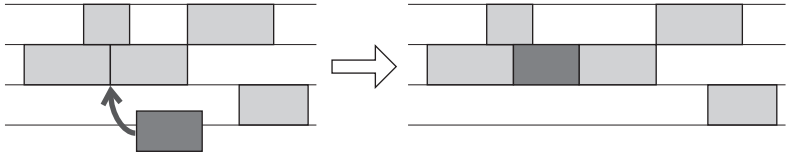


同期モード

▶ P232

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

例 挿入モードでクリップを追加した場合

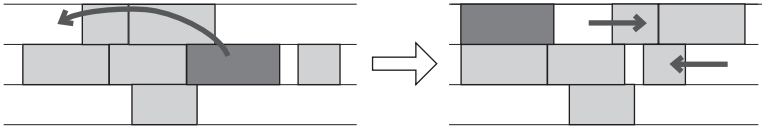


リップルモード

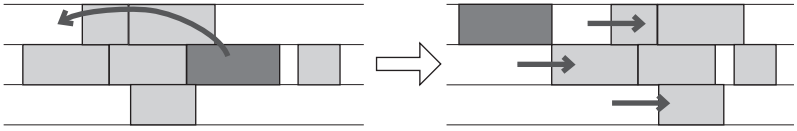
▶ P233

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

例 リップルモードオン、同期モードオフでクリップを挿入した場合（挿入モード）



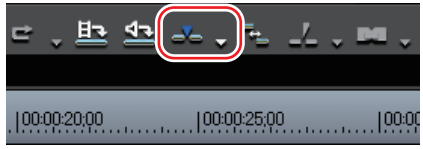
例 リップルモードオン、同期モードオンでクリップを挿入した場合（挿入モード）



挿入／上書きモード *[Insert]*

1 ［挿入モード］または［上書きモード］をクリックする

クリックするたびに、挿入モードと上書きモードが切り替わります。



：挿入モード ：上書きモード

同期モード

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

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



その他の方法

- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈同期モード〉をクリックします。

POINT

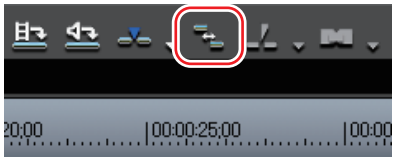
- 同期モードをオンに設定している場合に任意のトラックに編集が影響しないようにするには、トラックパネルの［トラックのロック］をクリックします。
  例［トラックのロック］をオンに設定している場合



リップルモード [R]

1 ［リップルモードの設定］をクリックする

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



その他の方法

- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈リップルモード〉をクリックします。

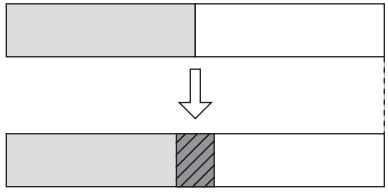
POINT
- リップルモードの初期設定はオンです。

クリップの長さを変えずにトランジションを追加したい

伸縮モード

▶ P235

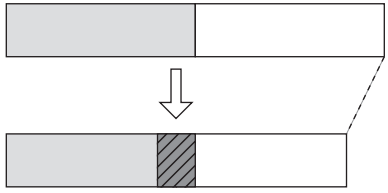
クリップ全体の長さを変えずにトランジションやオーディオクロスフェードを追加できます。



固定モード

▶ P236

個々のクリップの長さを変えずにトランジションやオーディオクロスフェードを追加できます。そのためクリップ全体の長さは短くなります。

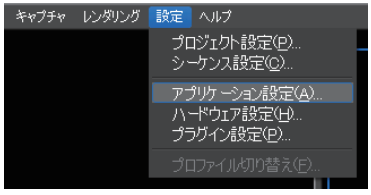


伸縮モード

クリップの間にトランジションやオーディオクロスフェードを追加・削除しても、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わりません。

クリップトランジション▶ P416
オーディオクロスフェード▶ P418

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする

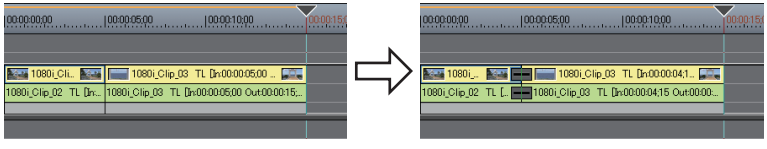


2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈タイムライン〉をクリックする

3 〈トランジション／クロスフェード操作時にクリップを伸縮する〉にチェックを入れる

トランジション／オーディオクロスフェードを設定すると…

トランジションの設定や長さの変更をした場合に、左右のクリップの In 点と Out 点が伸びるため、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わりません。



ご注意

- クリップにマージンがない場合は、トランジション／オーディオクロスフェードを設定することができません（ミキサー部を除く）。また、トランジションの長さを伸ばす場合、クリップのマージン分だけ伸ばすことができます。

クリップのマージン▶ P415

トランジション／オーディオクロスフェードを削除すると…

設定時に伸びていた分が縮まるので、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わりません。



POINT

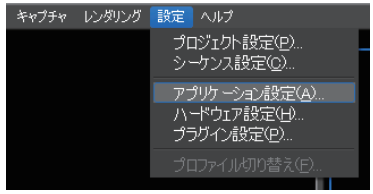
- トランジションが設定されているクリップの片方を削除すると、同時にトランジションも削除されます。残ったクリップはトランジションの中心までの長さ（トランジション設定時に伸びた分を含む長さ）に変更されます。

固定モード

クリップの間にトランジションやオーディオクロスフェードを追加（削除）すると、タイムライン上のクリップ全体の長さが短く（長く）なります。

クリップトランジション▶ P416
オーディオクロスフェード▶ P418

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする

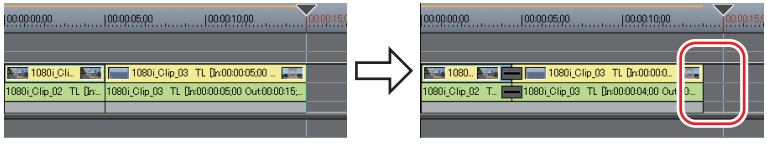


2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈タイムライン〉をクリックする

3 〈トランジション／クロスフェード操作時にクリップを伸縮する〉のチェックをはずす

トランジション／オーディオクロスフェードを設定すると…

トランジションが設定された分だけ左右のクリップが重なります。そのため、タイムライン上のクリップ全体の長さが短くなります。

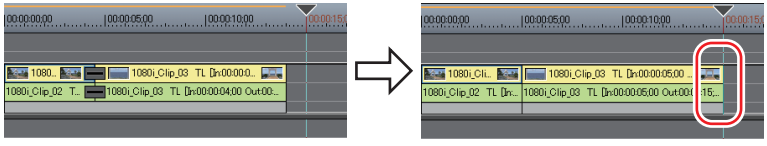


トランジションの長さを変更したときはクリップが左に移動し、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションの長さに応じて変わります。



トランジション／オーディオクロスフェードを削除すると…

タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションが設定されていた分だけ長くなります。



POINT

- トランジション操作後のタイムライン上のクリップ全体の長さは、挿入／上書きモード、同期モードの設定によっても異なります。
  挿入／上書きモード▶ P232
  同期モード▶ P232
- 他のトラックのクリップも連動して移動させたい場合は、同期モードをオンにします。

2 トラックの設定

トラックの設定を変更したい

Pro トラックの設定方法 ▶ P239

トラックの基本的な設定について説明します。

トラックパネル ▶ P239

配置したクリップが動かないようにトラックをロックしたり、オーディオのみ再生するようにしたりと、個々のトラックについてトラックパネル上で簡単に設定できます。

Pro トラックの設定方法

次の内容は、〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログで設定できます。
また、シーケンスごとのトラック設定については、〈シーケンス設定〉ダイアログで設定できます。

- TC PRESET
- TC MODE
- タイムラインの予定全長
- トラック数※
- オーディオチャンネルマップ

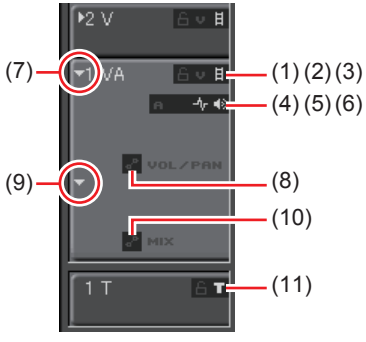
※ シーケンス設定では設定できません。

〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29
〈シーケンス設定〉ダイアログ▶ P39

トラックパネル

トラックパネルでは次の設定ができます。

オンに設定している場合はボタンの色が白色になり、オフの場合はグレーになります。



(1) トラックのロック	ロックのオン／オフを切り替えます。オンにするとトラックがロックされ、編集できなくなります。 ***[Alt] + [L]***
(2) ビデオチャンネル	ビデオチャンネルのオン／オフを切り替えます。オンにすると、オーディオ付きビデオクリップとカラーバークリップのビデオ部分、カラーマットクリップのビデオ部分、タイトルクリップはそのトラックに配置されます。オンにできるトラックは、V または VA トラックのいずれか 1 つです。
(3) ビデオのミュート	オンにするとそのトラックのビデオ部分は再生されません。 ***[Shift] + [W]***

(4) オーディオチャンネル	オーディオチャンネルの割り当てを設定します。いずれかのトラックをオンにすると、オーディオクリップはそのトラックに配置されます。
(5) ウェーブ	オンにするとオーディオを波形で表示します。 ***[Ctrl] + [W]***
(6) オーディオのミュート	オンにするとそのトラックのオーディオ部分を消音します。 ***[Shift] + [S]***
(7) 拡張 1	クリックすると、[ボリューム／PAN] が表示されます。 ***[Alt] + [S]***
(8) ボリューム／PAN	ボリューム調整モードと PAN 調整モードを切り替えます。
(9) 拡張 2	クリックすると、[ミキサー] が表示されます。 ***[Alt] + [W]***
(10) ミキサー	トランスペアレンシー調整モードのオン／オフを切り替えます。 *トランスペアレンシー▶ P440*
(11) タイトル	T トラックのみで表示されます。タイトルの表示／非表示を切り替えます。非表示にすると再生されません。

その他の方法

- トラック選択移動：***[↑] / [↓]***

POINT

- VA トラックの [ビデオチャンネル] と [オーディオチャンネル] の両方がオンになっている場合は、ビデオ／オーディオ部分の両方が配置されます。
- ショートカットは選んでいるトラックに対して有効です。

トラックパネルの表示をカスタマイズしたい

トラックの幅変更

▶ P242

トラックパネルの幅を変更できます。

トラックの高さ変更

▶ P242

トラックパネルの高さを変更できます。高くすると、クリップの最初と最後のフレームを表すサムネイルが大きく表示されるようになります。

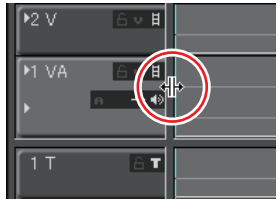
トラック名変更

▶ P243

トラック名を変更できます。

トラックの幅変更

1 トラックパネルの右端をドラッグする

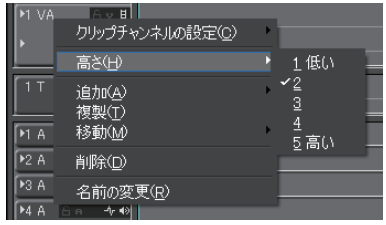


トラックの高さ変更

1 変更するトラックパネルを右クリックする

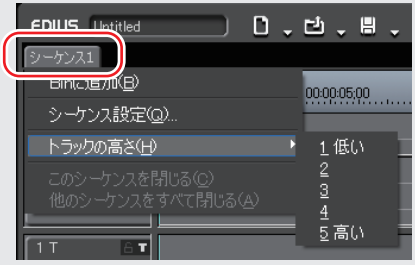
2 〈高さ〉を選び、お好みの高さをクリックする

選んだトラックの高さが変更されます。

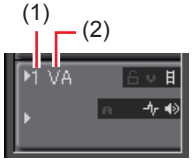


POINT

- すべてのトラックの高さを一度に変更することもできます。
  シーケンスタブを右クリックし、〈トラックの高さ〉を選び、お好みの高さをクリックします。



トラック名変更



(1) トラック番号　(2) トラック名

1 変更するトラックパネルのトラック名をクリックし、トラック名を入力する



その他の方法

- 変更するトラックパネルを右クリックし、〈名前の変更〉をクリックして名前を入力します。



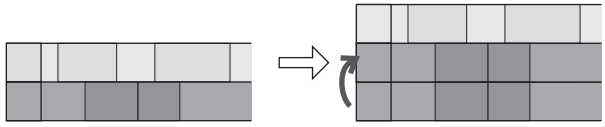
POINT

- トラック番号は常にトラックの並び順を表示しています。
- トラック名は 30 文字まで入力でき、重複するトラック名も使用できます。表示範囲を超えるトラック名は、ツールチップで確認できます。
- トラックをコピーするとトラック名もコピーします。
- トラック名の初期設定は次のとおりです。
  - ビデオトラック　V
  - ビデオ／オーディオトラック　VA
  - オーディオトラック　A
  - タイトルトラック　T

トラック数を変えたり移動したりしたい

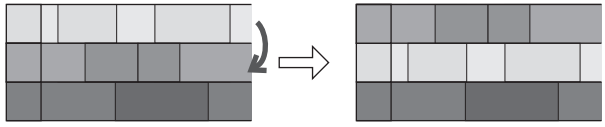
トラックの複製

▶ P245



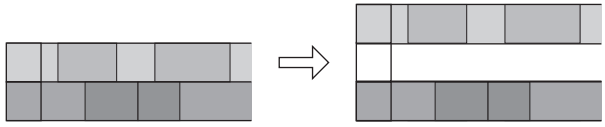
トラックの移動

▶ P245



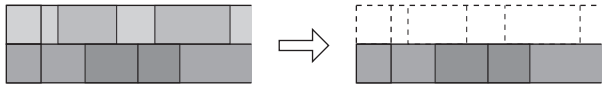
トラックの追加

▶ P246



トラックの削除

▶ P246



トラックの複製

1 複製するトラックパネルを右クリックし、〈複製〉をクリックする

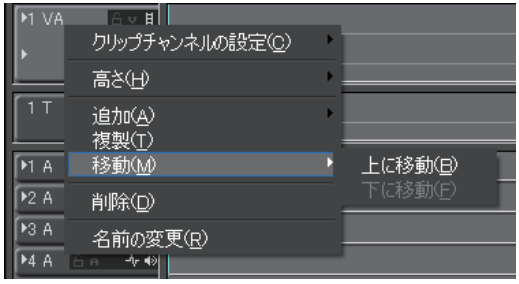


右クリックしたトラックの上にトラックが複製されます。

トラックの移動

1 移動するトラックパネルを右クリックする

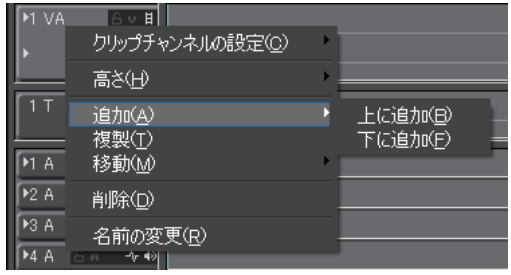
2 〈移動〉を選び、〈上に移動〉または〈下に移動〉をクリックする



トラックの追加

1 トラックパネルを右クリックする

2 〈追加〉を選び、〈上に追加〉または〈下に追加〉をクリックする



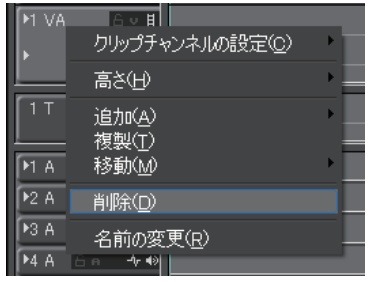
3 追加するトラック数を入力する

V/VA トラックで右クリックした場合は、追加する方のトラックを選びます。

4 [OK] をクリックする

トラックの削除

1 削除するトラックパネルを右クリックし、〈削除〉をクリックする



クリップを配置していないトラックは、この時点で削除されます。

2 [OK] をクリックする

チャンネルの設定をしたい

ビデオチャンネル設定

▶ P248

V/VA トラックにビデオチャンネルを設定できます。チャンネルが設定されたトラックにのみビデオクリップが配置されます。

オーディオチャンネル設定

▶ P248

A/VA トラックにオーディオチャンネルを設定できます。オーディオチャンネルが設定されたトラックにのみオーディオクリップが配置されます。
また、多チャンネルのオーディオクリップを配置する場合は、各トラックにチャンネルを割り当てておくと、自動的に対応したトラックに分割して配置されます。

ビデオチャンネル設定 *[7]*

1 トラックパネルの［ビデオチャンネル］をクリックする

クリックするたびに、オン／オフが切り替わります。

例 オンに設定した場合



オーディオチャンネル設定

1 トラックパネルの［オーディオチャンネル］をクリックする

2 メニューから割り当てるチャンネルをクリックする



ステレオチャンネル 1、2(3、4 ～ 7、8)	1つのトラックに2チャンネルのオーディオクリップを配置します。2チャンネルまとめてステレオ素材として扱う場合に選びます。
モノラルチャンネル 1 (2 ～ 8)	1つのトラックに1チャンネルのオーディオクリップを配置します。複数のチャンネルを別々のモノラル素材として扱う場合に選びます。
オーディオのみ解除	すべてのトラックのオーディオチャンネルを解除します。 *[8]*

全てのトラックの解除	すべてのトラックのビデオチャンネル／オーディオチャンネルを解除します。 ***[9]***

その他の方法

- ステレオチャンネル1、2：***[5]***
- ステレオチャンネル3、4：***[6]***
- モノラルチャンネル1（2～4）：***[1]（[2] ～ [4]）***

POINT

- 次の操作で、選んだトラックと同じ種類のトラックすべてにオーディオチャンネルを設定します。トラック番号の小さい順にチャンネルを設定します。
  - トラックパネルを右クリックし、〈クリップチャンネルの設定〉をクリックします。〈モノラルチャンネル〉または〈ステレオチャンネル〉をクリックします。
  - モノラルチャンネル：***[Shift] + [X]***
  - ステレオチャンネル：***[Shift] + [Ctrl] + [X]***
- オーディオチャンネルの出力先は、初期設定では各トラックの1チャンネル目を出力先の1チャンネル目、2チャンネル目を出力先の2チャンネル目に割り当てています。
  〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ▶ P31

ご注意

- 複数のトラックに同じチャンネルは割り当てられません。

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケール上の表示について知りたい

タイムスケールのマーク ▶ P251

タイムスケール上には、操作の適用範囲を設定する In 点、Out 点や、移動などの基準となるマーカーを付けることができます。

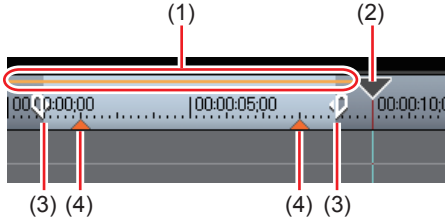
タイムスケールの表示単位 ▶ P251

タイムスケールの表示単位を変更することができます。

タイムスケール設定 ▶ P252

タイムスケールの設定を変更できます。

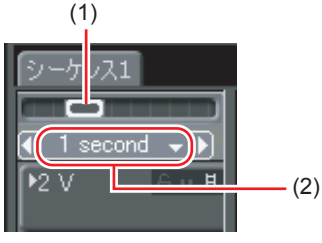
タイムスケールのマーク



(1) レンダリング候補	タイムラインを再生するためのレンダリングの必要性を、レベル別に色で表示します。 *タイムスケールでの色分けについて▶ P356*
(2) タイムラインカーソル	左右にドラッグしてタイムラインカーソルを移動させることができます。
(3) In 点 /Out 点	タイムラインの In 点と Out 点を示します。操作の適用範囲を In-Out 点間に限定できます。 *タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255*
(4) マーカー	タイムラインに設定する印です。マウスカーソルをマーカーに合わせるとマーカーの色が黄色に変わり、マーカー位置のタイムコードやコメント（設定している場合）が表示されます。 *マーカーの設定▶ P337*

タイムスケールの表示単位

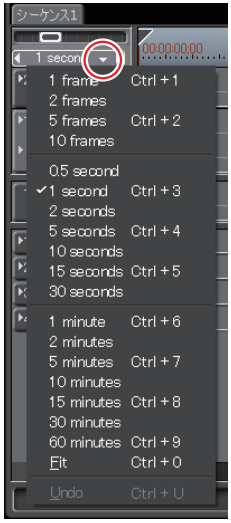
タイムスケールは次の単位で表示できます。
frames（フレーム）、seconds（秒）、minutes（分）
Fit（タイムラインウィンドウの表示範囲に合わせて表示単位を自動調整）



(1) タイムスケールコントローラ　　(2) タイムスケール設定

タイムスケール設定

1 ［タイムスケール設定］のリストから表示単位を選ぶ



〈Fit〉をクリックすると、タイムライン上にあるすべてのクリップが表示されるようにタイムスケールが調節されます。〈Undo〉をクリックすると、1つ前に設定していた表示単位に戻ります。

その他の方法

- ［タイムスケール設定］をクリックすると、設定している表示単位と〈Fit〉を切り替えられます。
- タイムスケールコントローラをドラッグします。左へ動かすと表示単位が小さく、右へ動かすと大きくなります。右端は〈Fit〉になります。



- 

をクリックします。左をクリックすると表示単位が小さく、右をクリックすると大きくなります。

POINT
- タイムライン上にクリップがある場合、タイムスケールコントローラをドラッグすると、タイムスケール設定を〈1frame〉から〈Fit〉の範囲で微調整することが可能です。微調整時のスケール表示は「----」です。

CHAPTER 6

タイムラインの編集

1 クリップの配置

タイムラインに In 点、Out 点を設定したい

タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P255

タイムラインに In 点、Out 点を設定すると、操作の適用範囲を In-Out 点間に限定したり、In 点、Out 点を基準にしてクリップを配置したりすることができます。

クリップの両端に In 点、Out 点を設定 ▶ P256

タイムラインに配置したクリップの両端に、タイムラインの In 点、Out 点を設定します。

タイムラインの In 点、Out 点を削除 ▶ P257

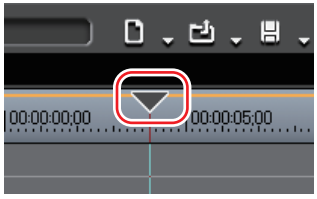
タイムラインの In 点、Out 点を削除できます。

タイムラインに In 点、Out 点を設定 *[I] / [O]*



(1) In 点の設定　　(2) Out 点の設定

1 In 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる



2 Recorder の［In 点の設定］をクリックする

3 Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

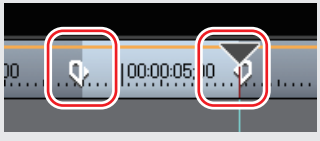
4 Recorder の［Out 点の設定］をクリックする

その他の方法

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

POINT

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

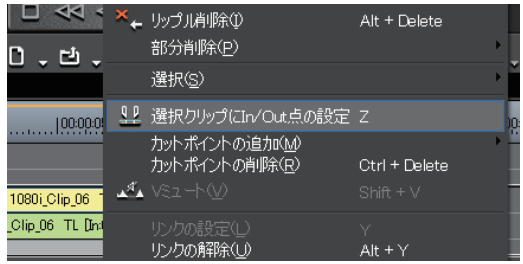


- Out 点を In 点より前に設定した場合、In-Out 点間のタイムスケールが赤色に変わり、Recorder のタイムコードの一部が赤色で表示されます。

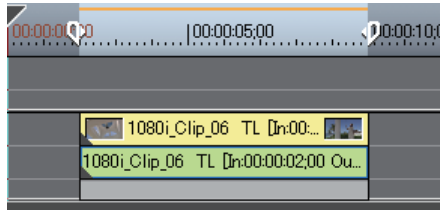
クリップの両端に In 点、Out 点を設定 *[Z]*

クリップを配置▶ P259

1 クリップを右クリックし、〈選択クリップに In/Out 点の設定〉をクリックする



クリップの両端にタイムラインの In 点、Out 点が設定されます。



その他の方法

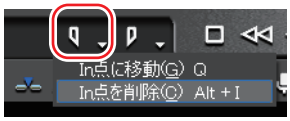
- クリップを選んでメニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈選択クリップに In/Out 点の設定〉をクリックします。
- クリップを選び、その上部のタイムスケールをダブルクリックします。

タイムラインの In 点、Out 点を削除　*[Alt] + [I] / [Alt] + [O]*

1 Recorder の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点を削除〉をクリックする

例［In 点の設定］のリストボタンをクリックした場合



その他の方法

- タイムスケールを右クリックし、〈In 点を削除〉または〈Out 点を削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈In 点を削除〉または〈Out 点を削除〉をクリックします。

POINT

- 次の操作で、In 点、Out 点を一度に削除できます。
  - タイムスケールを右クリックし、〈In 点・Out 点を削除〉をクリックする。
  - メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈In/Out 点を削除〉をクリックする。
  - ***[X]***

クリップを配置したい

クリップを配置 ▶ P259

ビンに登録したクリップをタイムラインに配置できます。

クリップに In 点、Out 点を設定して配置 ▶ P262

クリップに In 点、Out 点を設定し、必要な部分のみをトラックに配置できます。

ビデオ／オーディオクリップのみ配置 ▶ P263

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分のみ、またはオーディオ部分のみをトラックに配置できます。

チャンネル別に配置 ▶ P264

トラックにビデオチャンネルやオーディオチャンネルを設定すると、オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分とオーディオ部分（またはオーディオのチャンネル）を各トラックに分割して配置できます。

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】 ▶ P265

クリップをタイムラインの In-Out 点間に配置します。クリップは、タイムラインの In-Out 点間の長さ分だけ配置されます。

タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】 ▶ P266

クリップに In 点、Out 点を設定し、タイムラインの In-Out 点間に配置します。タイムラインの In-Out 点間の長さに応じてクリップの In-Out 点間の速度が自動調整されます。

タイムラインの In-Out 点間に特殊なクリップを配置 ▶ P267

タイムラインの In-Out 点間に、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップを作成することができます。

クリップを配置

[Shift] + [Enter]

挿入／上書きモード▶ P232
同期モード▶ P232
リップルモード▶ P233

1 クリップを配置するトラックをクリックする

配置するトラック



(1) V トラック	ビデオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、オーディオ部分を無効にしたビデオクリップが配置されます。
(2) VA トラック	ビデオ、オーディオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。
(3) T トラック	ビデオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。タイトル位置の調整ができます。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、オーディオ部分を無効にしたビデオクリップが配置されます。 *タイトル位置の調整▶ P509*
(4) A トラック	オーディオクリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、ビデオ部分を無効にしたオーディオクリップが配置されます。

2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

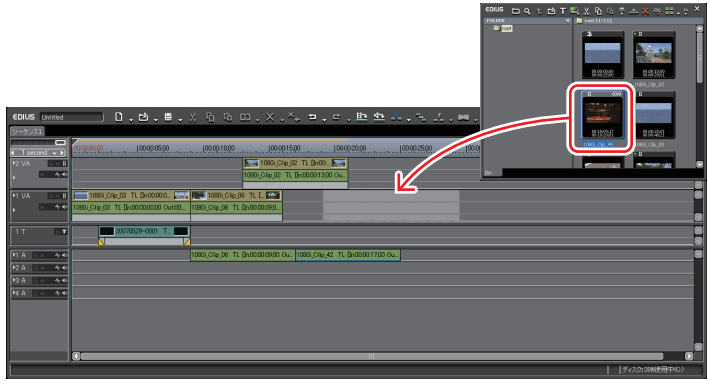
3 ビンからクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする



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

その他の方法

- ビンのクリップをドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。

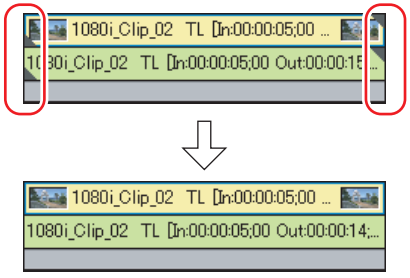


- ビンのクリップを右クリックし、〈Timeline に貼り付け〉 をクリックします。
- クリップを Player で再生し、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- クリップを Player で再生し、[Timeline に挿入で追加] または [Timeline に上書きで追加] をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加：***[E]***
- トラックを選択し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させます。クリップを Recorder にドラッグ & ドロップすると、タイムラインカーソルの位置を In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

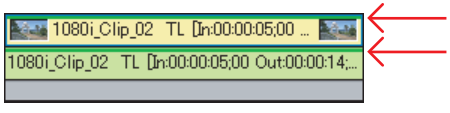
配置されたクリップについて

トラックに配置されたクリップの表示から、フィルタやトランジションなどが設定されていることを確認することができます。

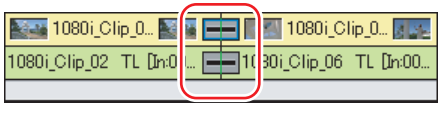
クリップの両端にある三角のマークは、クリップの先頭と末尾を示しています。クリップがトリミングされると、三角のマークはなくなります。



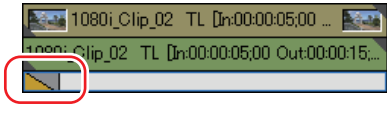
クリップの上部には、レンダリングした場合は緑色、フィルタを設定したときは水色のラインが表示されます。



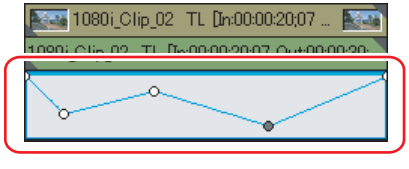
クリップ間にトランジションやオーディオクロスフェードを設定すると、下図のような枠が表示されます。



クリップの開始位置にトラックトランジションを設定すると、ミキサー部に下図のような三角が表示されます。

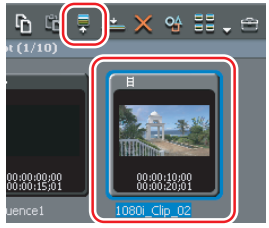


［拡張２］をクリックすると、トランスペアレンシーのラバーバンドが表示されます。



クリップに In 点、Out 点を設定して配置

1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする



2 クリップに In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点の設定▶ P178

3 クリップを配置するトラックをクリックする

4 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

5 [Timeline に挿入で追加] をクリックする



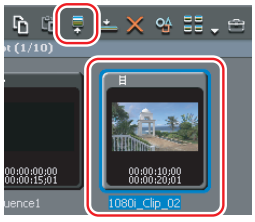
クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。[Timeline に上書きで追加] をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

その他の方法

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

ビデオ／オーディオクリップのみ配置

1 ビンからクリップを選び、［Player で表示］をクリックする

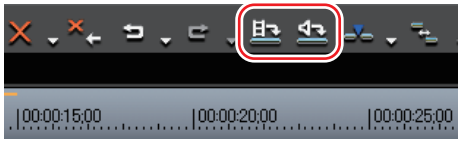


Player で映像を確認し、必要な場合は In 点、Out 点を設定します。
In 点、Out 点の設定▶ P178

2 ［ビデオの追加設定］または［オーディオの追加設定］をクリックする

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

例［ビデオの追加設定］有効時



3 クリップを配置するトラックをクリックする

4 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

5 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする



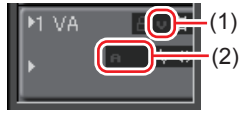
クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみが、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。
［Timeline に上書きで追加］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

その他の方法

- 手順２までを操作後、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみにそれぞれ In 点、Out 点を設定し、［Timeline に挿入（上書き）で追加］をクリックしてタイムラインに配置することができます。この場合、［ビデオの追加設定］または［オーディオの追加設定］の設定にかかわらず、In 点、Out 点を設定したクリップのみがタイムラインに配置されます。
  ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定▶ P178
- ［ビデオの追加設定］の有効／無効：***[Shift] + [J]***
- ［オーディオの追加設定］の有効／無効：***[Shift] + [K]***

チャンネル別に配置

トラックの［ビデオチャンネル］と［オーディオチャンネル］の設定によって、オーディオ付きビデオクリップのトラックへの配置動作は異なります。
いずれかのトラックに［ビデオチャンネル（オーディオチャンネル）］を設定している場合、オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分（オーディオ部分）はそのトラックにしか配置できません。
ビデオチャンネル設定▶ P248
オーディオチャンネル設定▶ P248
クリップを配置▶ P259



(1) ビデオチャンネル　　(2) オーディオチャンネル

1 各トラックに設定するチャンネルをクリックする

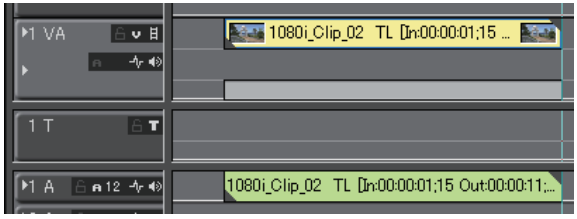
例 1VA トラックに［ビデオチャンネル］を、1A トラックに［オーディオチャンネル］の〈ステレオチャンネル 1、2〉を設定した場合



2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

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

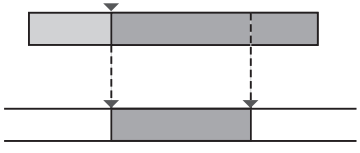
クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。



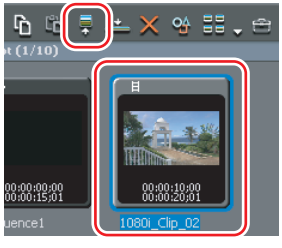
POINT

- 配置できるオーディオクリップのチャンネルは、設定している［オーディオチャンネル］のチャンネル数に限定されます。
- 分割して配置されたビデオクリップとオーディオクリップは、グループ設定されています。
  グループ解除▶ P278

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】



1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする



Player で映像を確認し、必要な場合は In 点または Out 点を設定します。
In 点、Out 点の設定▶ P178

2 クリップを配置するトラックをクリックする

3 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

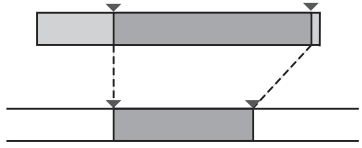
タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

4 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする



クリップがタイムラインの In-Out 点間の長さ分にトリミングされて配置されます。In 点または Out 点を設定している場合は、それぞれの位置を基準に配置されます。
配置されたクリップの再生速度は変わりません。
［Timeline に上書きで追加］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

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



1 ビンからクリップを選び、［Player で表示］をクリックする



Player で映像を確認し、In 点、Out 点を設定します。
In 点、Out 点の設定▶ P178

2 クリップを配置するトラックをクリックする

3 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

4 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする



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

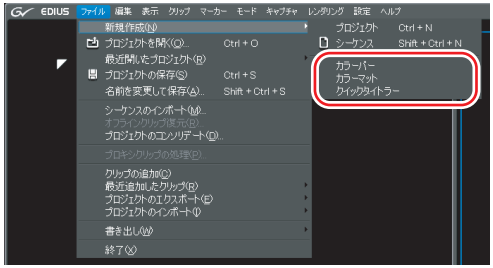
ご注意
- In 点、Out 点を設定したクリップを 4 点編集で配置した場合、クリップは In-Out 点間の範囲を維持したまま、タイムラインの In-Out 点間に収まるように再生速度が自動調整されます。

タイムラインの In-Out 点間に特殊なクリップを配置

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

2 メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→作成するクリップをクリックする。



3 クリップを作成する

カラーバークリップ▶ P167
カラーマットクリップ▶ P168
〈クイックタイトラー〉をクリックした場合は、Quick Titler が起動します。
メイン画面について▶ P478
In-Out 点間の長さ分のクリップが配置されます。

その他の方法

- クリップを作成するトラックの In-Out 点間を右クリックし、〈クリップを作成〉→作成するクリップをクリックします。

POINT
- Pro 版では TitleMotion Pro をインストールしている場合、〈タイトルモーションプロ〉を選ぶことができます。

クリップを好きな位置に移動したい

タイムラインに配置したクリップをドラッグし、移動先へドロップします。異なるトラックを含め、任意の場所へ移動することができます。

複数クリップの選択 ▶ P269

同じトラックのクリップをすべて選ぶことができます。タイムライン上のクリップをすべて選ぶこともできます。

クリップを移動 ▶ P270

クリップをドラッグ＆ドロップで移動することができます。複数のクリップを同時に移動することもできます。

選択クリップ以降のクリップの移動 ▶ P271

選んだクリップ以降のクリップを、それぞれの位置関係を保ったまま同じトラック内で移動します。

クリップの順番の入れ替え ▶ P272

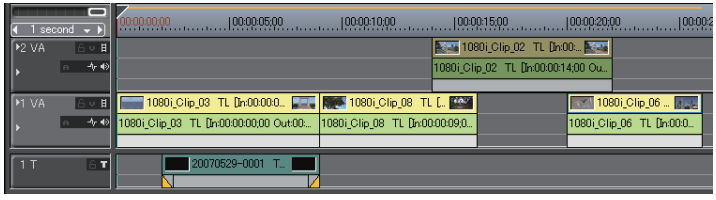
クリップの順番を入れ替えます。

複数クリップの選択

1　トラックまたはクリップを右クリックし、〈選択〉→〈選択トラック〉をクリックする



トラックのクリップがすべて選ばれます。



〈全トラック〉をクリックした場合、タイムライン上のクリップがすべて選ばれます。

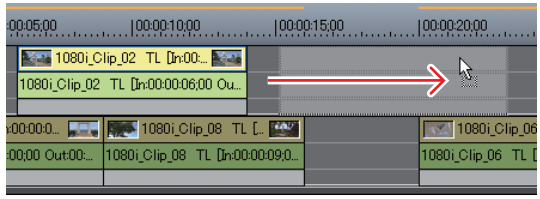
その他の方法

- キーボードの［Ctrl］を押しながらクリップをクリックし、クリップを 1 つずつ追加、あるいは解除します。
- タイムライン上のクリップをマウスカーソルで囲みます。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈選択〉→〈選択トラック〉または〈全トラック〉をクリックします。
- 選択トラックのクリップをすべて選択：***[Ctrl] + [A]***
- タイムライン上のクリップをすべて選択：***[Shift] + [A]***

クリップを移動

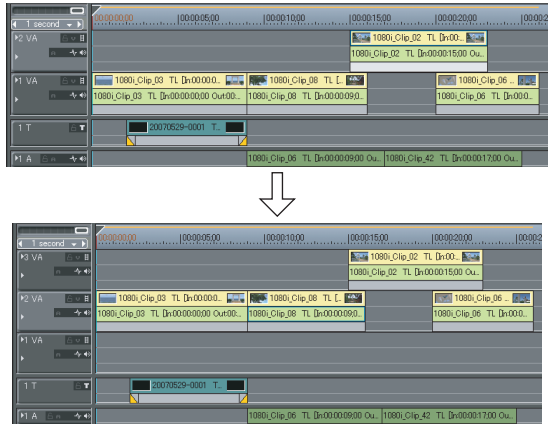
複数のクリップを同時に移動することもできます。
複数クリップの選択▶ P269

1 クリップを選び、移動先へドラッグ＆ドロップする



同期モードをオンに設定している場合には､異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P232
複数のトラック間のクリップを選び、対応する種類のトラックのないところへクリップを移動した場合は、自動的にトラックが追加されます。

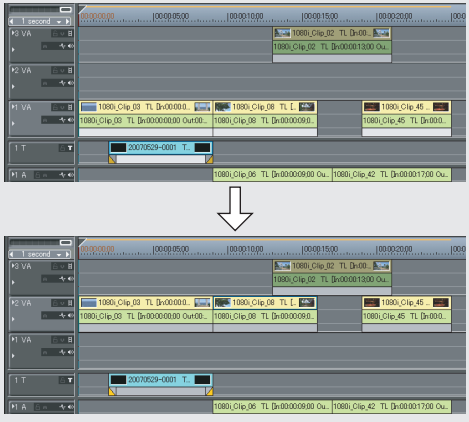
例 1VA トラックと 2VA トラックのクリップを複数選び、1 つ上のトラックにドラッグ & ドロップした場合



ご注意

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

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



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

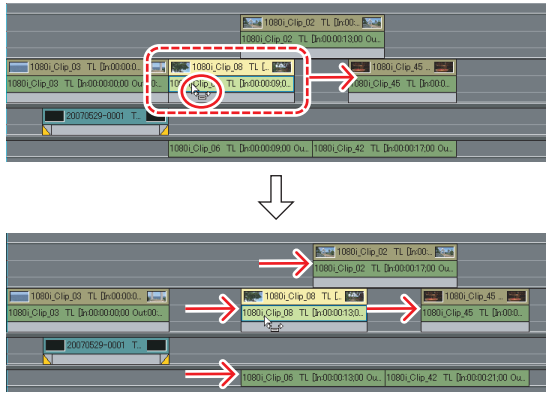
選択クリップ以降のクリップの移動

1 **移動させるクリップの先頭クリップをクリックする**

2 **キーボードの［Shift］と［Alt］を押したまま、トラックエリア内をドラッグする**

マウスカーソルの形状が変わり、選んだクリップより後ろのクリップが同時に移動します。
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P232

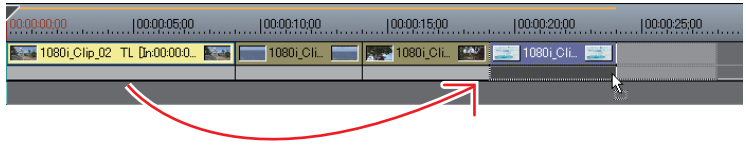
例 同期モードをオンに設定している場合



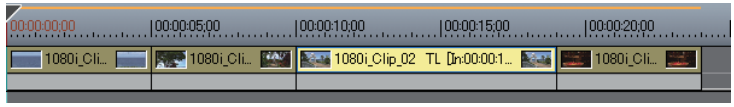
3 挿入する位置へクリップをドロップする

クリップの順番の入れ替え

1 クリップをドラッグし、入れ替える位置へドロップする



クリップの順番が入れ替わります。



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

POINT

- 挿入モード、リップルモードをオンに設定してから操作してください。
  挿入／上書きモード▶ P232
  リップルモード▶ P233

タイムラインに配置したクリップをビン内で検索したい

タイムライン上のクリップをビン内で検索 ▶ P274

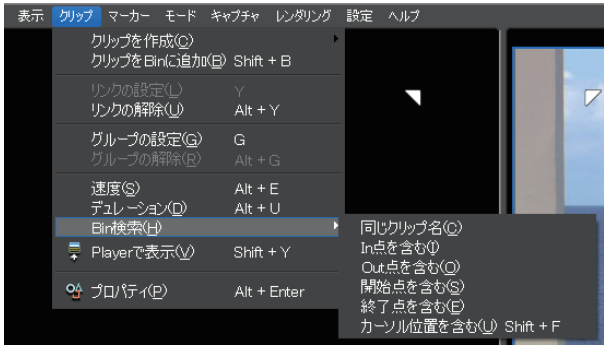
タイムライン上に配置されているクリップを、条件を指定してビン内で検索します。ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成されます。

タイムライン上のクリップをビン内で検索

1 タイムラインから検索するクリップを選ぶ

2 メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈Bin 検索〉をクリックする

3 検索する条件をクリックする



ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成され、検索した条件に合致したクリップが表示されます。



その他の方法

- クリップを右クリックし、〈Bin 検索〉→検索する条件をクリックします。

POINT

- 一度条件を指定して作成された検索結果フォルダは、開いて確認するたびにその条件に合致するクリップを検索します。新たにビンに登録されたクリップもその検索対象となります。
- 検索結果フォルダのクリップに対し、ビン内で絞り込み検索や検索条件の変更ができます。
  ビン内の検索▶ *P200*
  検索結果の削除▶ *P203*
- 検索する条件で〈カーソル位置を含む〉をクリックした場合は、検索結果フォルダ名が素材タイムコードで表示されます。

2 クリップの操作

クリップのビデオ部分またはオーディオ部分を別々に扱いたい

リンク解除

▶ P276

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

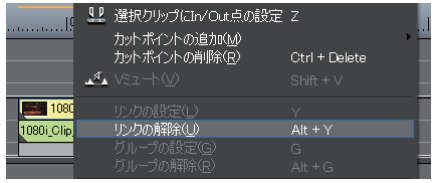
リンク設定

▶ P276

リンクを解除したビデオクリップとオーディオクリップを再度リンクさせます。

リンク解除 *[Alt] + [Y]*

1 リンクを解除するクリップを右クリックし、〈リンクの解除〉をクリックする



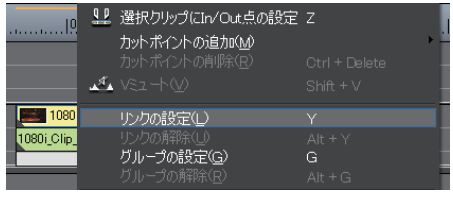
その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈リンクの解除〉をクリックします。

リンク設定 *[Y]*

1 リンクさせるビデオクリップとオーディオクリップをそれぞれ選ぶ

2 クリップを右クリックし、〈リンクの設定〉をクリックする



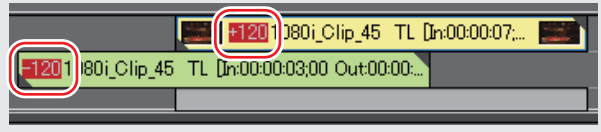
リンクが設定され、1つのクリップとして扱えるようになります。

その他の方法

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

POINT

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



複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい

グループ設定

▶ P278

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

グループ解除

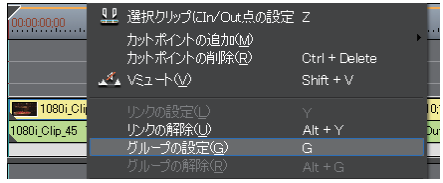
▶ P278

グループ化したクリップを元の分割された状態に戻します。

グループ設定 *[G]*

1 グループ化する複数のクリップを選ぶ

2 クリップを右クリックし、〈グループの設定〉をクリックする

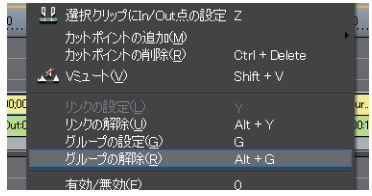


その他の方法

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

グループ解除 *[Alt] + [G]*

1 グループのクリップを右クリックし、〈グループの解除〉をクリックする



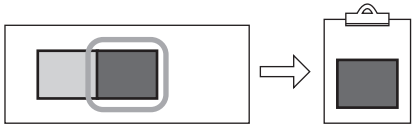
その他の方法

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

クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい

コピー

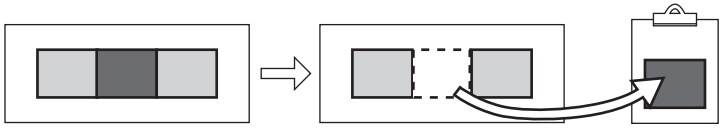
▶ P281



切り取り

▶ P281

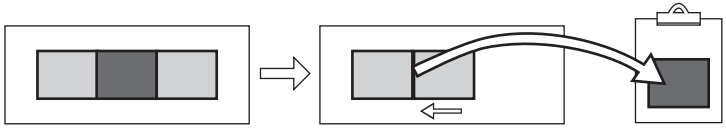
クリップを切り取ります。切り取ったクリップはその位置から削除されます。



リップル切り取り

▶ P281

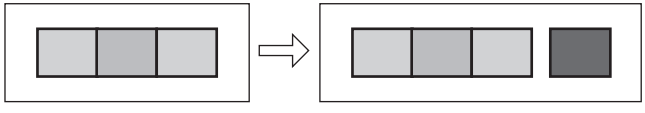
クリップを切り取り、空いた部分を前に詰めます。



貼り付け

▶ P282

コピーや切り取り、リップル切り取りしたクリップをタイムラインに配置できます。

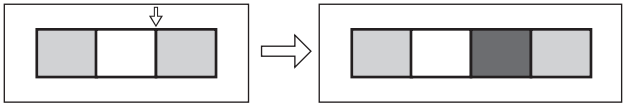


クリップの In 点、Out 点に貼り付け

▶ P283

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

例 白色のクリップの Out 点に他のクリップを貼り付ける場合



置き換え

▶ P284

コピーや切り取り、リップル切り取りしたクリップを置き換えます。

部分置き換え

▶ P284

フィルタのみ、ミキサーのみなど部分的に置き換えることができます。

タイムラインのクリップの色分け

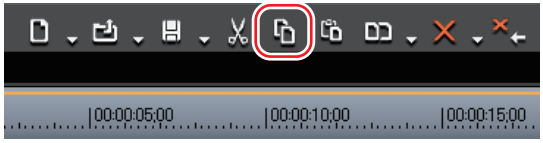
▶ P286

タイムラインに配置したクリップに色を付けて分類することができます。

コピー

[Ctrl] + [C]

1 クリップを選び、［クリップボードにコピー］をクリックする



続けて貼り付けや置き換えができます。

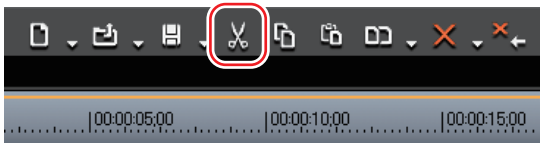
その他の方法

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

切り取り

[Shift] + [Delete]、[Ctrl] + [X]

1 クリップを選び、［クリップボードに切り取り］をクリックする



続けて貼り付けや置き換えができます。

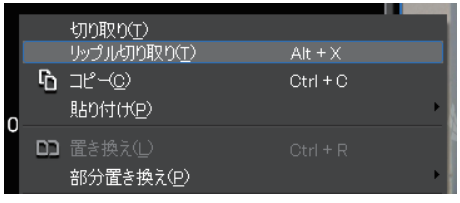
その他の方法

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

リップル切り取り

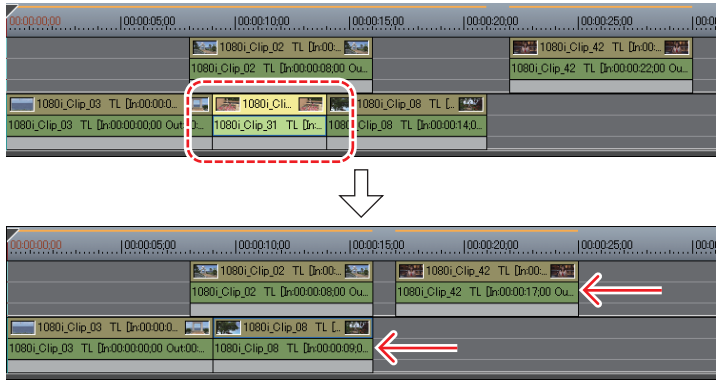
[Alt] + [X]

1 切り取るクリップを右クリックし、〈リップル切り取り〉をクリックする



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

例 同期モードをオンに設定している場合



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

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

貼り付け *[Ctrl] + [V]*

1 クリップを選び、［クリップボードにコピー］をクリックする

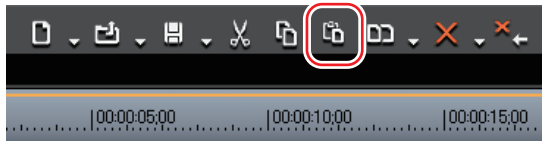
［クリップボードに切り取り］、［リップル切り取り］をクリックしても貼り付けは可能です。

コピー▶ P281
切り取り▶ P281
リップル切り取り▶ P281

2 クリップを貼り付けるトラックをクリックする

3 クリップを貼り付ける位置にタイムラインカーソルを移動させる

4 ［カーソル位置に貼り付け］をクリックする



クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。

その他の方法

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

POINT

- 貼り付ける位置にクリップが配置されている場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、貼り付けたクリップが上書き、または挿入されます。

クリップの In 点、Out 点に貼り付け

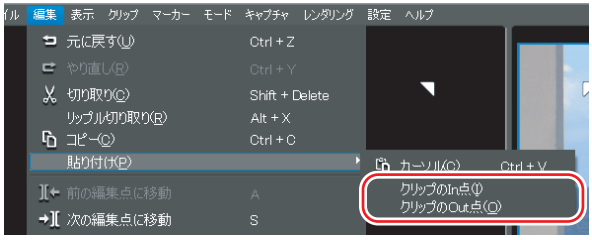
1 クリップを選び、［クリップボードにコピー］をクリックする

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

コピー▶ P281
切り取り▶ P281
リップル切り取り▶ P281

2 貼り付けの基準とするクリップをクリックする

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



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

その他の方法

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

置き換え

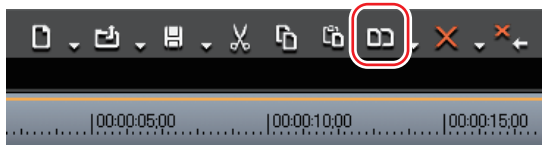
[Ctrl] + [R]

1 置き換え元のクリップを選び、[クリップボードにコピー] をクリックする

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

コピー▶ P281
切り取り▶ P281
リップル切り取り▶ P281

2 置き換え先のクリップを選び、[置き換え - 全て] をクリックする



クリップに適用しているフィルタ、ミキサーもすべて置き換えます。

その他の方法

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

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

部分置き換え

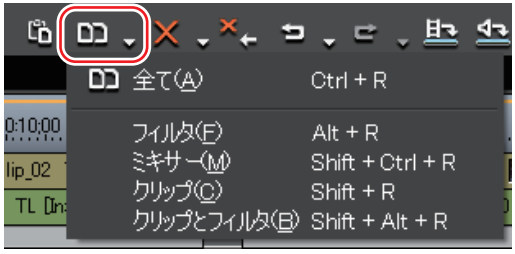
1 置き換え元のクリップをクリックし、[クリップボードにコピー] をクリックする

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

コピー▶ P281
切り取り▶ P281
リップル切り取り▶ P281

2 置き換え先のクリップを選ぶ

3 ［置き換え – 全て］のリストボタンをクリックし、置き換える項目をクリックする

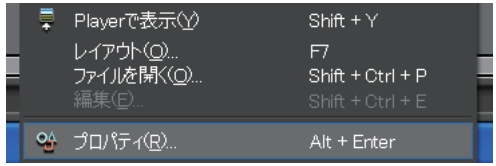


その他の方法

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

タイムラインのクリップの色分け

1 クリップを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックする



〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。

2 〈ファイル情報〉タブをクリックし、〈クリップ表示色〉のリストからお好みの色を選ぶ



POINT

- 〈プロパティ〉ダイアログは、次の操作でも表示することができます。
  - メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈プロパティ〉をクリックする。
  - ***[Alt] + [Enter]***

クリップを好きなところで分割したい

クリップをタイムラインカーソル位置で分割 ▶ P288

タイムラインカーソルの位置でクリップを分割できます。分割したあとは、それぞれ独立したクリップとして扱うことができます。

クリップを In 点、Out 点で分割 ▶ P289

タイムラインに In 点、Out 点を設定し、その位置でクリップを分割することができます。

分割したクリップを結合 ▶ P289

一度分割したクリップを結合します。

クリップをタイムラインカーソル位置で分割 *[C]*

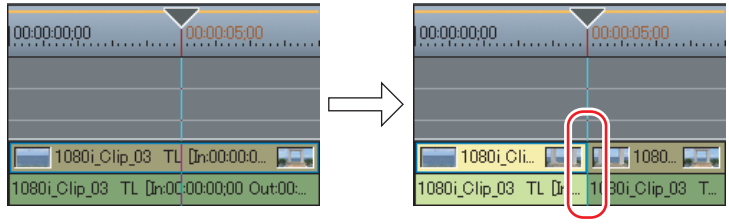
1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする

2 クリップを分割する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ［カットポイントの追加］をクリックする



タイムラインカーソルの位置でクリップが分割されます。



その他の方法

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

POINT

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

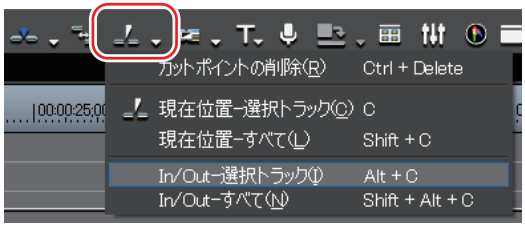
クリップを In 点、Out 点で分割 *[Alt] + [C]*

1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする

2 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

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



その他の方法

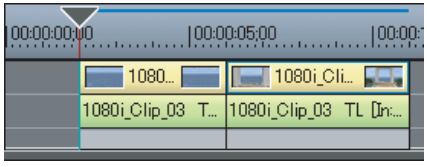
- カットポイントを追加するトラックにある任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out －選択トラック〉をクリックします。

POINT

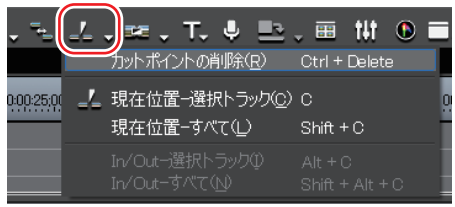
- 次の操作で、すべてのトラックのクリップをタイムラインの In 点、Out 点で一度に分割できます。
  - －［カットポイントの追加］のリストボタンをクリックし、〈In/Out －すべて〉をクリックする。
  - － 任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out －すべて〉をクリックする。
  - － ***[Shift] + [Alt] + [C]***

分割したクリップを結合 *[Ctrl] + [Delete]*

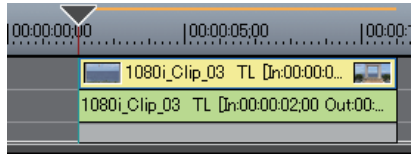
1 結合したい２つのクリップを選ぶ



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



2つのクリップが結合され、1つのクリップとして扱えるようになります。



その他の方法

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

POINT
- 同様の操作で、3つ以上のクリップを結合することもできます。

ご注意
- 〈カットポイントの削除〉は、となりあうクリップが同じ素材を参照している場合のみ可能です。
- クリップの結合時、エフェクト、レイアウト、ラバーバンドの設定はすべて分割する前の状態に戻ります。

クリップが再生されないようにしたい

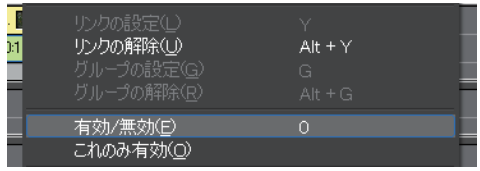
クリップの有効／無効

▶ P292

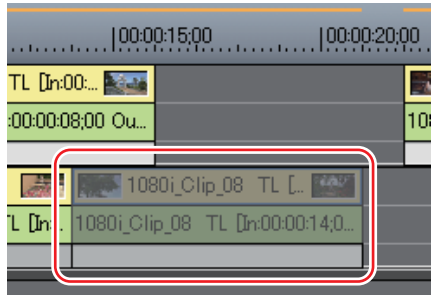
タイムラインに配置したクリップを無効にすることができます。無効にしたクリップは、再生されません。

クリップの有効／無効　*[0 (Zero)]*

1 無効にするクリップを右クリックし、〈有効／無効〉をクリックする



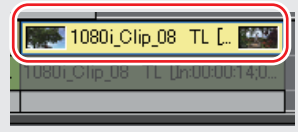
無効になったクリップは、クリップの種類に関係なく灰色っぽく表示されます。



POINT

- 同じ操作で、無効にしたクリップを有効に切り替えることができます。
- リンクやグループが設定されているクリップのうち、選んだクリップのみ有効にしたり、オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみを有効にすることができます。クリップを右クリックし、〈これのみ有効〉をクリックすると、残りのクリップがすべて無効になります。

例 オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分を選んだ場合



リンク設定▶ P276
グループ設定▶ P278

クリップを削除したい

クリップを削除 ▶ P294

タイムラインに配置したクリップを削除します。

タイムラインの In-Out 点間を削除 ▶ P294

タイムラインの In-Out 点間を削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみ削除 ▶ P296

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

クリップを削除 *[Delete]*

1 クリップを選び、［削除］をクリックする



選んだクリップが削除されます。
ボタンやショートカットによる削除の編集結果は、編集モードによって異なります。
同期モード▶ P232

その他の方法

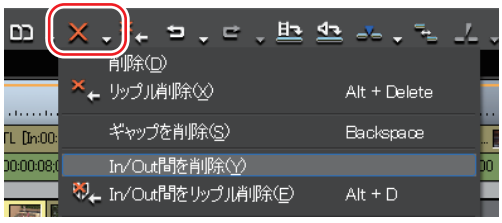
- ［削除］のリストボタンをクリックし、〈削除〉をクリックします。
- 削除するクリップを右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈削除〉をクリックします。

タイムラインの In-Out 点間を削除 *[D]*

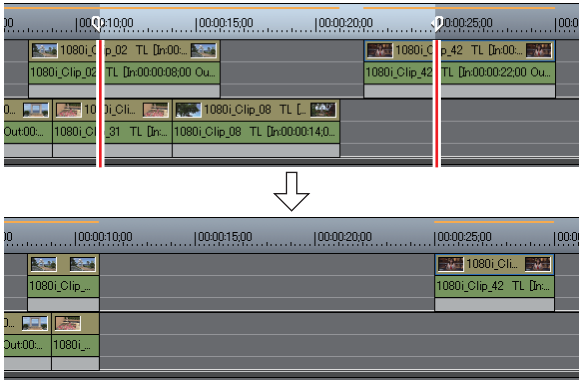
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

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



In-Out 点間のすべてのクリップが削除されます。



その他の方法

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

POINT

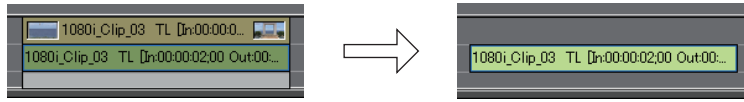
- In 点のみ設定した場合は In 点以降、Out 点のみ設定した場合はタイムラインの最初から Out 点までを削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみ削除　*[Alt] + [V] / [Alt] + [A]*

1 クリップを選ぶ

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

例 ビデオクリップ削除の場合



その他の方法

- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップを削除〉または〈オーディオクリップを削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップを削除〉または〈オーディオクリップを削除〉をクリックします。
- クリップのリンクを解除し、ビデオクリップまたはオーディオクリップのみを選んで［削除］をクリックします。
  リンク解除▶ P276
- クリップをドラッグして一度 A トラック（V トラック）に配置すると、ビデオ部分（オーディオ部分）が無効になります。

クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい

クリップをリップル削除 ▶ P298

クリップを削除し、空いた部分を前に詰めます。

タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 ▶ P298

タイムラインの In-Out 点間のクリップをリップル削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 ▶ P299

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

ギャップ（空き部分）を削除 ▶ P300

クリップ間のスペースを削除して、後ろのクリップを詰めます。

クリップをリップル削除 *[Alt] + [Delete]*

1 クリップを選び、［リップル削除］をクリックする



クリップが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P232

その他の方法

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

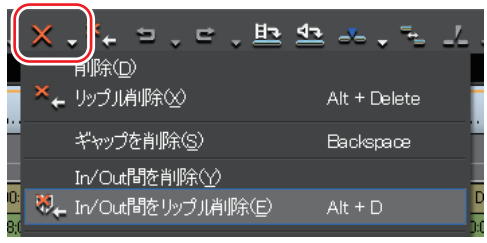
POINT
- ［リップル削除］は、リップルモードの設定にかかわらず機能します。

タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 *[Alt] + [D]*

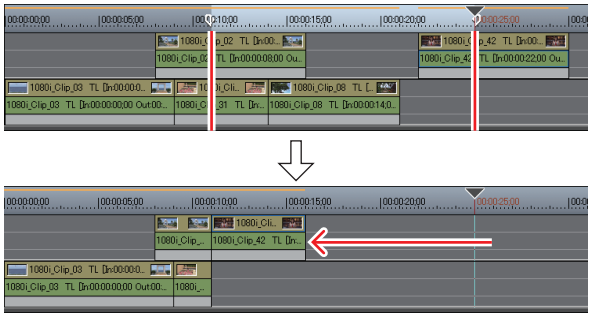
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

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



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



その他の方法

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

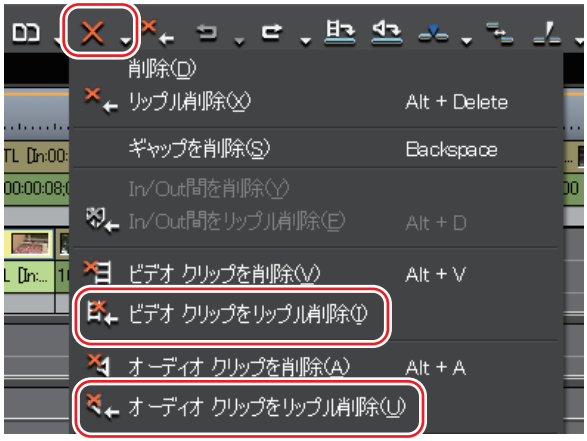
POINT

- In 点のみ設定した場合は In 点以降、Out 点のみ設定した場合はタイムラインの最初から Out 点までをリップル削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除

1 クリップを選ぶ

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



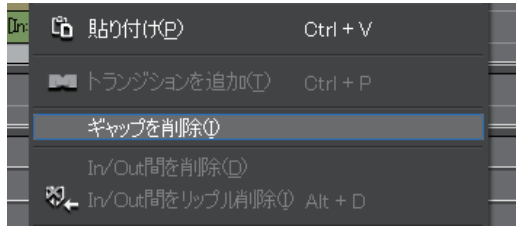
ビデオクリップまたはオーディオクリップのみが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P232

その他の方法

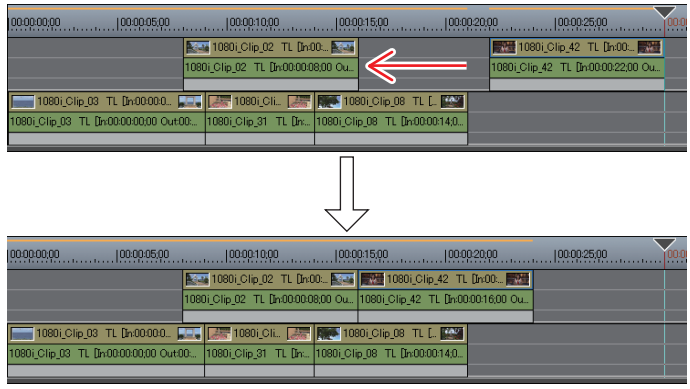
- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックします。

ギャップ（空き部分）を削除

1 削除したいギャップの後ろにあるクリップを選んでタイムラインを右クリックし、〈ギャップを削除〉をクリックする



ギャップが削除され、後ろのクリップが前のクリップと連結します。



その他の方法

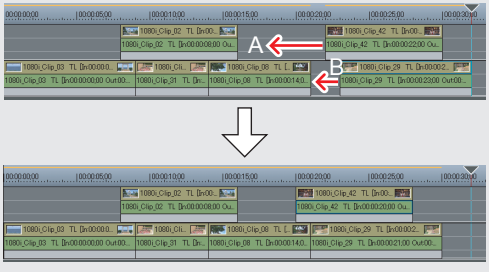
- 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、[削除] のリストボタンをクリックし、〈ギャップを削除〉をクリックします。
- 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、キーボードの［Shift］＋［Alt］＋［S］か［Backspace］を押します。

※ 削除したいギャップの後ろのクリップを複数選んだあとで上記の操作を行うと、複数のギャップを一度に削除することができます。

POINT

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

例 同期モードをオンに設定している状態で A のギャップを削除する場合



A のギャップ削除は B のギャップの長さにとどまります。

再生速度を変えたい

クリップ全体の速度変更 ▶ P303

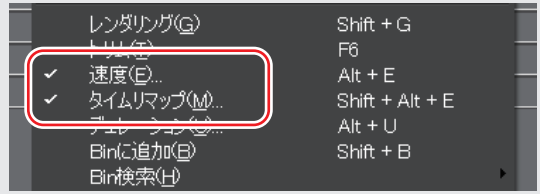
クリップの再生速度を変えることができます。

Pro 部分的な速度変更【タイムリマップ】 ▶ P304

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

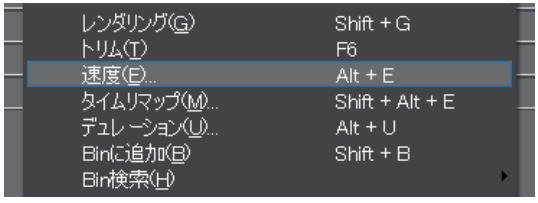
POINT

- 〈速度〉または〈タイムリマップ〉を設定すると、それぞれを設定する場合に表示されるメニュー項目にチェックが付きます。



クリップ全体の速度変更 *[Alt] + [E]*

1 クリップを右クリックし、〈速度〉をクリックする



〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。

〈Clip Speed〉ダイアログ



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

2 〈Rate〉または〈Duration〉で、速度を設定する

数値の入力方法▶ P22

3 〈処理オプション〉のいずれかを選び、[OK] をクリックする

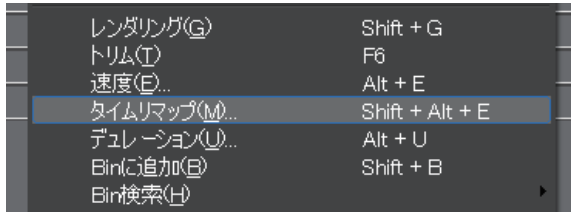
その他の方法

- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈速度〉をクリックします。

ご注意
- VA トラックにあるスプリットトリムしたクリップは、再生速度を変更することができません。
スプリットトリム▶ *P329*

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

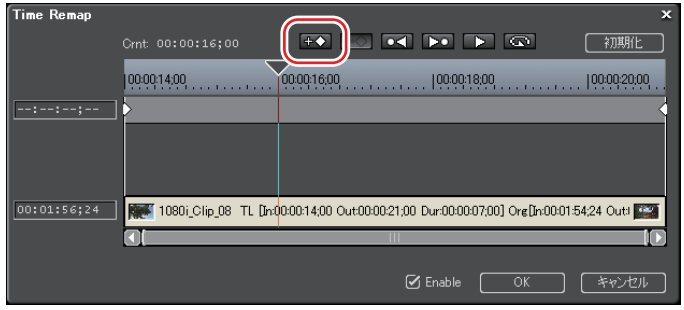
1 クリップを右クリックし、〈タイムリマップ〉をクリックする



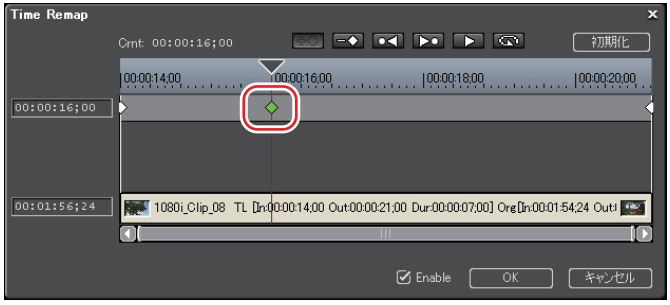
〈Time Remap〉ダイアログが表示されます。
〈Time Remap〉ダイアログ▶ P306

2 タイムラインカーソルをドラッグする

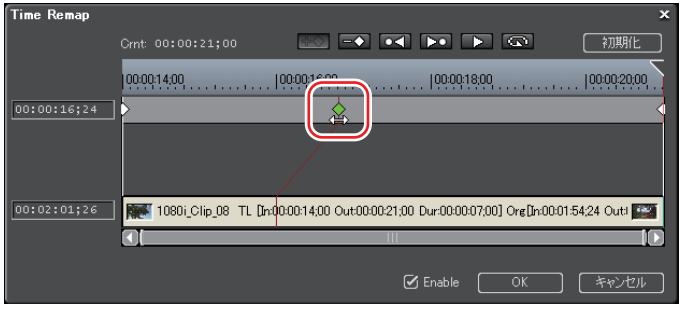
3 キーを追加する位置で［キーの追加］をクリックする



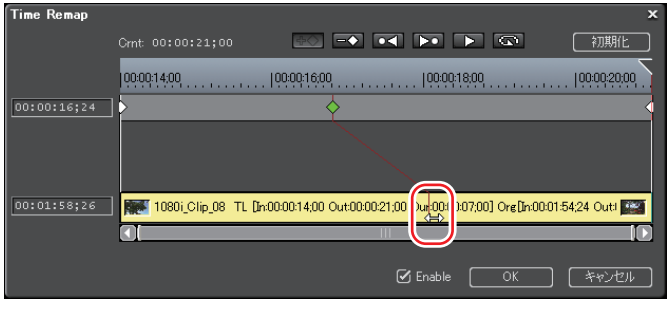
キー設定領域にキーが追加されます。



4 キーの上にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする



クリップのフレームも左右にドラッグできます。

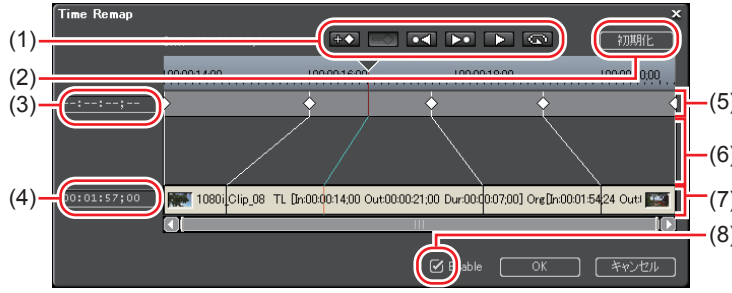


5 [再生] または [ループ再生] をクリックし、映像を確認する



Recorder に映像が表示されます。

〈Time Remap〉ダイアログ



(1)		タイムラインカーソルの位置にキーを追加します。 ***[Insert]、[V]***
		タイムラインカーソルの位置のキーを削除します。 ***[Delete]***
		タイムラインカーソルを前のキーに移動します。 ***[Page up]、[A]、[Ctrl] + [←]***
		タイムラインカーソルを次のキーに移動します。 ***[Page down]、[S]、[Ctrl] + [→]***
		タイムラインカーソルの位置からクリップの最後までを再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。
		クリップを繰り返して再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。
(2) 初期化		[初期化] をクリックして [はい] をクリックすると、追加したキーをすべて削除し、元の状態に戻します。
(3) タイムコード（タイムライン）		タイムラインカーソルの位置にあるキーをタイムラインのタイムコードのどの位置に配置するか、数値入力で指定できます。キーにタイムラインカーソルを合わせると、タイムコードが表示されます。
(4) タイムコード（クリップ）		タイムラインカーソルの位置にあるキーをクリップのタイムコードのどの位置に配置するか、数値入力で指定できます。
(5) キー設定領域		キーを設定するスペースです。
(6) 時差表示領域		キーを追加した場合に、生じる時差を線でつないで表示するスペースです。
(7) クリップ		キーがクリップのどの位置のフレームと一致するのかをキーと結ばれた線で示します。
(8) Enable		タイムリマップの設定の有効／無効を切り替えます。チェックをはずすと、設定を無効にできます。

数値の入力方法▶ P22

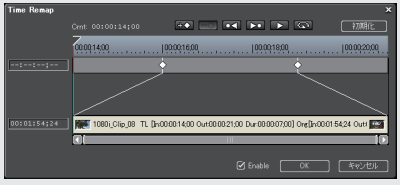
その他の方法

- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈キー追加〉をクリックすると、キーをタイムラインカーソルの位置に追加することができます。
- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈キー削除〉をクリックすると、タイムラインカーソルの位置のキーを削除することができます。
- タイムラインカーソルをクリップ先頭のフレームへ移動：***[Home]***
- タイムラインカーソルをクリップ末尾のフレームへ移動：***[End]***
- タイムラインカーソルを前のフレームに移動：***[←]***
- タイムラインカーソルを次のフレームに移動：***[→]***
- キー／フレームを 1 フレーム前に移動※：***[,]***
- キー／フレームを 1 フレーム後ろに移動※：***[.]***
- キー設定領域にフォーカス：***[↑]***
- クリップにフォーカス：***[↓]***

※ キー設定領域またはクリップにフォーカスし、キーまたはフレームにタイムラインカーソルを合わせた場合に有効です。

POINT

- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈タイムライン時間を表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭フレームを［00:00:00;00］に変更することができます。
- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈情報の表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭と末尾に表示されているサムネイルとタイムコードを非表示に切り替えることができます。
- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈オリジナルのソース時間を表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの In 点を［00:00:00;00］としたタイムコードが表示されます。
- キーを追加していないクリップでも、先頭と末尾に 1 つずつキーが設定されています。
- クリップに通常の再生速度を維持したい範囲がある場合は、その部分を［カットポイントの追加］で別クリップにし、速度変更したい部分のクリップだけにタイムリマップを適用します。
  クリップをタイムラインカーソル位置で分割▶ P288
- クリップの先頭または末尾に止めを設定したい場合は、〈キー設定領域〉に最初から設定されている先頭、末尾のキーを、止めを維持したい場所までドラッグします。先頭、末尾からその時点まで先頭、末尾のフレームを固定表示し、他の区間の速度は速くなります。



映像の表示範囲を指定したい

レイアウト（クロップ）

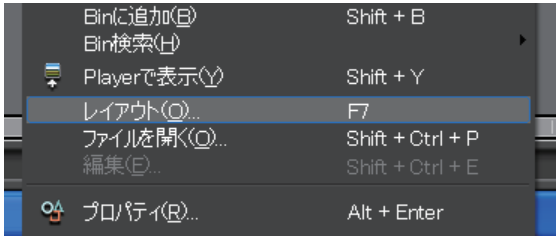
▶ P309

映像の表示範囲を矩形で指定したり、表示倍率を変更できます。

レイアウト（クロップ） *[F7]*

1 タイムラインの V/VA クリップのビデオ部分を右クリックする

2 〈レイアウト〉をクリックする



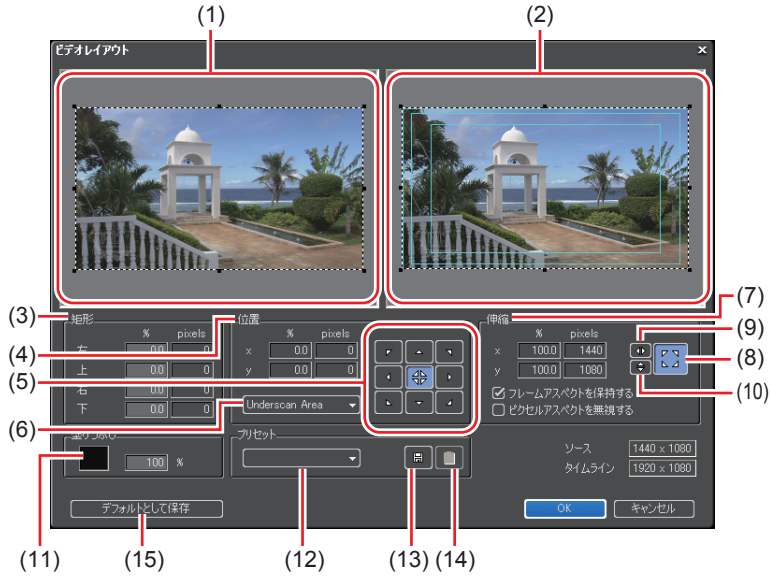
〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示されます。

3 Recorder に表示されている映像を確認しながら、レイアウトを〈ビデオレイアウト〉ダイアログで調節する

その他の方法

- メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈レイアウト〉をクリックします。

〈ビデオレイアウト〉ダイアログ



(1) クリッププレビュー	クリップの映像を表示します。クロップ範囲のポイント（8 箇所）をドラッグし、表示範囲を変更します。
(2) タイムラインプレビュー	タイムラインの映像を表示します。クロップ範囲をドラッグし、位置を変更します。また、クロップ範囲のポイント（8 箇所）をドラッグし、表示倍率を変更します。
(3) 矩形	表示範囲を設定します。表示させない部分をカットする設定方法です。 **左** クリップの元の幅を基準に、左側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。 **上** クリップの高さを基準に、上側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。 **右** クリップの元の幅を基準に、右側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。 **下** クリップの高さを基準に、下側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。
(4) 位置	〈矩形〉で設定した表示範囲の配置位置を設定します。

(5) 位置切り替え	左上、中央上、…右下の方向を表します。〈エリア選択〉で設定した基準エリアの範囲内で、クリックした方向に詰めて配置します。複数の方向を同時に選ぶことはできません。中央の［位置切り替え］をクリックしてオンに設定した場合、〈矩形〉や〈伸縮〉の設定を変えても、常にその位置を保持します。［位置切り替え］を再度クリックすると、タイムラインの幅、高さを基準にパーセント単位で位置を設定することができます。
(6) エリア選択	基準エリアを［Underscan Area］／［Overscan Area］／［Titlesafe Area］から選びます。(1) Underscan Area (2) Overscan Area (3) Titlesafe Area
(7) 伸縮	タイムラインでの表示サイズを設定します。 **フレームアスペクトを保持する** 手動入力の場合に、幅と高さ方向の同期をとります。 **ピクセルアスペクトを無視する** ピクセルアスペクトと無関係にピクセル等倍のマッピングをします。
(8) ［F］	全体が入る最大の大きさに設定します。
(9) ［W］	幅方向が入る最大の大きさに設定します。
(10) ［H］	高さ方向が入る最大の大きさに設定します。 ［F］、［W］、［H］は、最初のクリックで選んだボタンの基準方向の大きさに自動設定し、再度クリックするとパーセント単位で大きさを設定することができます。
(11) 塗りつぶし	表示されない部分の色と下位のトラックの透過度を設定します。カラーサンプルをクリックすると〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

(12) プリセット	保存したプリセットを、リストから選ぶことができます。また、あらかじめ用意されている〈デフォルト〉、〈高さフィット〉、〈幅フィット〉、〈素材サイズ〉からプリセットを選ぶこともできます。
(13) プリセットとして保存	[プリセットとして保存] をクリックすると、現在の設定内容をプリセットとして保存します。
(14) 削除	〈プリセット〉のリストから削除するプリセットを選んで[削除]をクリックすると、プリセットが削除されます。
(15) デフォルトとして保存	クリックすると、現在の設定内容をデフォルトの設定として保存します。 ※変更前のデフォルトの設定は、アスペクト比を保持した状態でレイアウト全体が収まる最大値に設定されています。

数値の入力方法▶ P22

3 クリップのトリミング

タイムライン上でクリップの長さや使用する範囲を変更したい

トリムモードに切り替え ▶ P314

トリムウィンドウに切り替えて編集すると、ボタン操作で 1 フレーム単位または 10 フレーム単位で微調整することができます。通常モードでも、マウスをドラッグしてトリミングすることができます。

トリムウィンドウについて ▶ P315

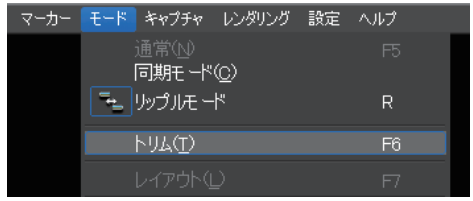
トリムウィンドウの操作ボタンを使ったり、タイムコードに数値を入力したりすることで、より正確なトリミングが可能になります。

トリミングの操作方法 ▶ P317

In 点トリムや Out 点トリムなど、リップルモードがオフの状態でのトリミング操作について説明します。

トリムモードに切り替え *[F6]*

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。



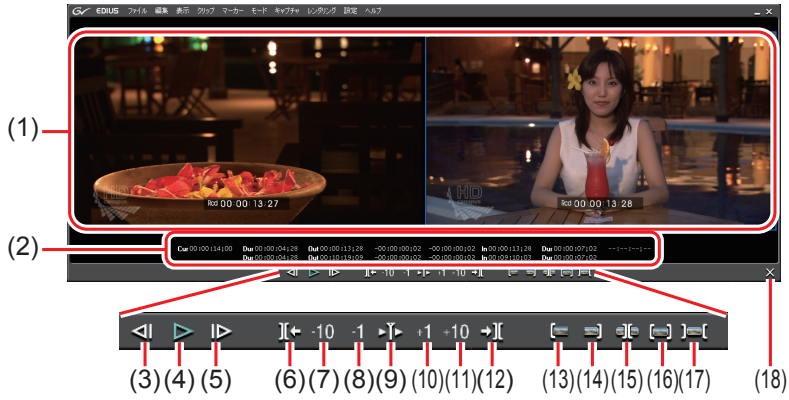
その他の方法

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

POINT

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

トリムウィンドウについて



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

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

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

数値の入力方法▶ P22

トリミングの操作方法

ここではリップルモードがオフの状態でのトリミング操作について説明します。初期設定ではリップルモードはオンに設定されています。

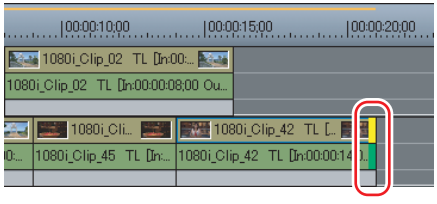
挿入／上書きモード▶ P232
リップルモード▶ P233
同期モード▶ P232

1 クリップの In 点または Out 点をクリックする

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

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

例 クリップの Out 点をクリックした場合

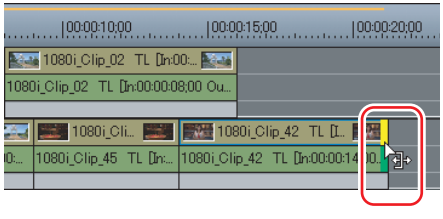


となり合うクリップの In 点と Out 点を一度に選ぶには、クリップの境界をクリックします。

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

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

ショートカットでトリミング▶ P326

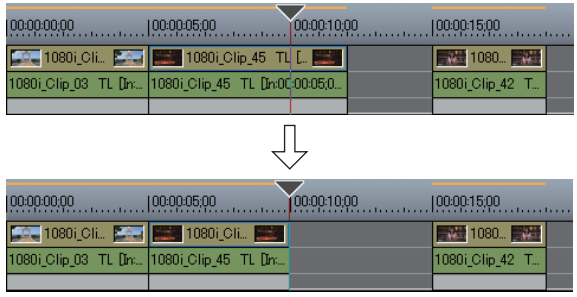


プレビュー ウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

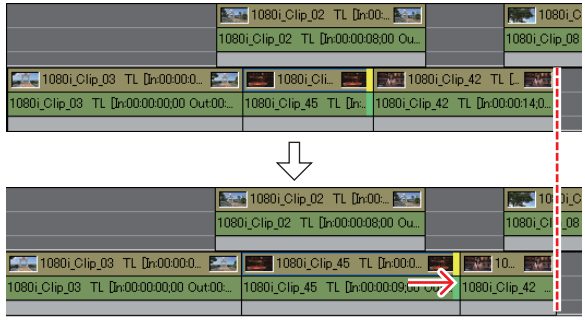
- クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
  - クリップの In 側をトリミング：***[N]***
  - クリップの Out 側をトリミング：***[M]***

例 クリップの Out 側を［M］でトリミングした場合



上書きモードの場合

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



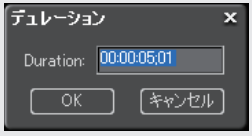
挿入モードの場合

クリップを伸ばすと、後ろに続くクリップがそのまま後ろに移動します。



POINT

- ショートカットでトリミングすることができます。
  ショートカットでトリミング▶ P326
- トランジションも同様にトリミングできます。
  トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更▶ P423
- あらかじめクリップを配置する位置にタイムラインカーソルを合わせておくと、より正確に配置することができます。
- トリミング中は、クリップのカットポイントの画像を表示することができます。In 点の画像は Recorder に、Out 点の画像は Player に表示されます。トリミングの種類によっては、Player/Recorder に 2 画面ずつ、計 4 画面で表示されます。
- シングルモード時は、Recorder にカットポイントの画像が 2 画面で表示されます。
- 後ろのクリップをまとめて一度に移動できます。
  選択クリップ以降のクリップの移動▶ P271
- クリップを選んでキーボードの［Alt］+［U］を押すと、〈デュレーション〉ダイアログが表示され、クリップの再生速度を変えずに再生する範囲を調整することができます。クリップの In 点の位置は変わらず、Out 点側がトリミングされます。



トリムウィンドウでできる便利なトリミング操作について知りたい

プレビューウィンドウ上でトリミング ▶ P321

プレビューウィンドウ上でマウスをドラッグしてトリミングができます。

数値入力でトリミング ▶ P323

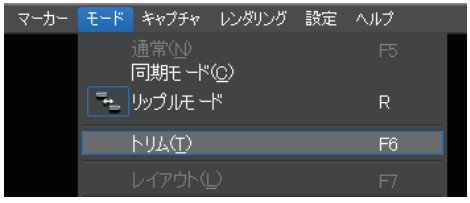
シーケンスまたは素材の In 点、Out 点などのタイムコードを入力してクリップをトリミングすることができます。

ショートカットでトリミング ▶ P326

ショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

プレビューウィンドウ上でトリミング

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。
In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。
リップルトリム▶ P328
スプリットトリム▶ P329
スライドトリム▶ P331
スリップトリム▶ P332
ローリングトリム▶ P333

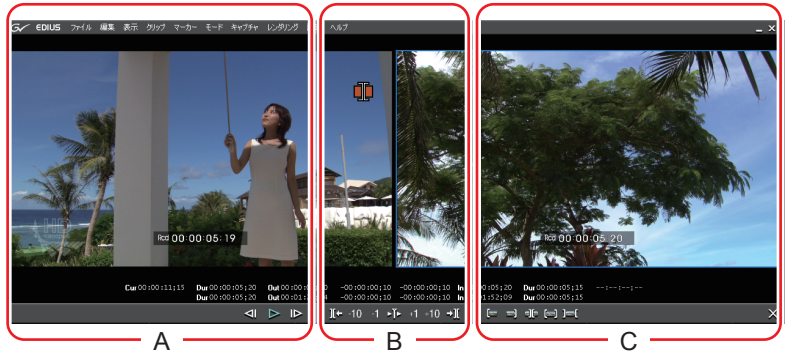
3 プレビューウィンドウにマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

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

In 点トリム、Out 点トリム、スライドトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビューウィンドウに表示されます。

例 スライドトリムの場合



ドラッグの開始位置（A、B、C）によって、トリミングの種類が変わります。

A：Out 点トリム 

B：スライドトリム 

C：In 点トリム 

POINT

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

スリップトリム、ローリングトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビューウィンドウに表示されます。

例 スリップトリムの場合



左から、前のカットポイントの Out 点フレーム、前のカットポイントの In 点フレーム、後ろのカットポイントの Out 点フレーム、後ろのカットポイントの In 点フレームが表示されます。

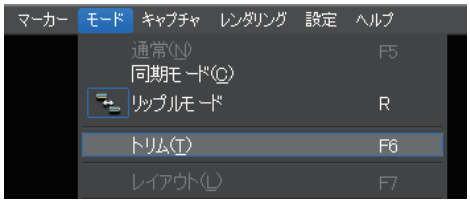
スリップトリム 

ローリングトリム 

数値入力でトリミング

トリムモードでは、プレビューウィンドウにシーケンスタイムコードと素材タイムコードが表示され、数値入力によってトリミングができます。

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

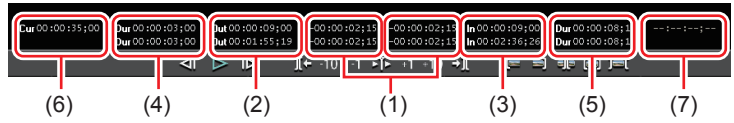
カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。
トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。
In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。
リップルトリム▶ P328
スプリットトリム▶ P329
スライドトリム▶ P331
スリップトリム▶ P332
ローリングトリム▶ P333

3 タイムコードを入力する

トリムウィンドウ下部のタイムコードにマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が変わります。その状態でクリックするとタイムコードの下に青色のラインが表示され、数値が入力できるようになります。
数値の入力方法▶ P22



トリムウィンドウのタイムコード

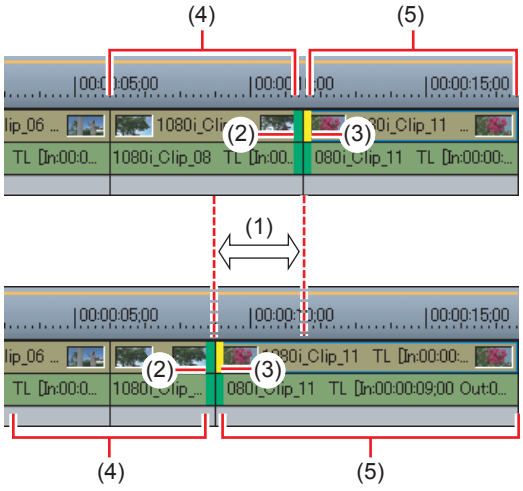


上段がシーケンスのタイムラインコード、下段が素材のタイムラインコードです。
どちらでも数値入力でトリミングすることができます。

(1) フォーカスしたカットポイントから移動したフレーム数
(2) フォーカスしたカットポイント（クリップの Out 点）のタイムラインタイムコード
(3) フォーカスしたカットポイント（クリップの In 点）のタイムラインタイムコード
(4) トリミング対象のクリップの長さ（Out 点側のクリップ）
(5) トリミング対象のクリップの長さ（In 点側のクリップ）
(6) タイムラインカーソルのタイムラインコード
(7) トリミング対象のトランジション／オーディオクロスフェードの長さ

※ プレビューウィンドウのサイズによって、表示される項目が異なる場合があります。

例 スライドトリムの場合

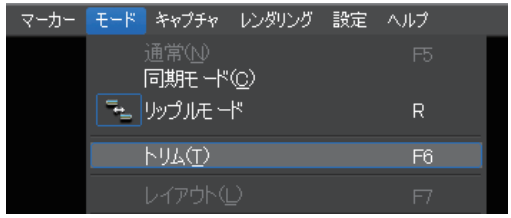


4 キーボードの［Enter］を押す

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

ショートカットでトリミング

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。
In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。
リップルトリム▶ P328
スプリットトリム▶ P329
スライドトリム▶ P331
スリップトリム▶ P332
ローリングトリム▶ P333

3 ショートカットでトリミングの範囲を調整する

+1 フレームトリム	+1 フレーム単位でトリミングします。	**[.]**
+10 フレームトリム	+10 フレーム単位でトリミングします。	**[Shift] + [.]**
-1 フレームトリム	-1 フレーム単位でトリミングします。	**[,]**
-10 フレームトリム	-10 フレーム単位でトリミングします。	**[Shift] + [,]**

トリミングの種類について知りたい

リップルトリム ▶ P328

クリップの伸縮に合わせて、となり合うクリップも移動します。

スプリットトリム ▶ P329

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

スライドトリム ▶ P331

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

スリップトリム ▶ P332

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

ローリングトリム ▶ P333

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

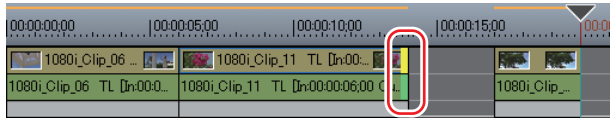
リップルトリム

リップルモードがオンの状態で行うトリミングです。
リップルモード▶ P233

1 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

トリムウィンドウの［トリム－ In 点選択］または［トリム－ Out 点選択］をクリックしても、カットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P315

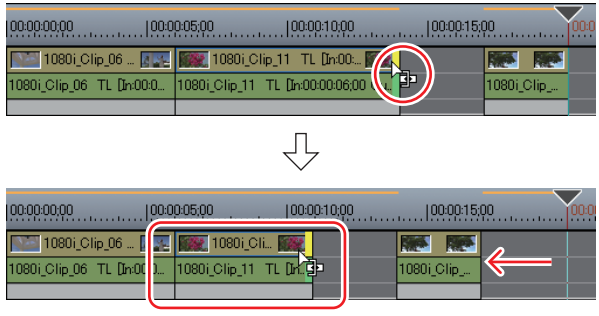


2 クリップの In 点、Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

クリップの伸縮に合わせ、後ろのクリップも連動します。同期モードも合わせてオンに設定している場合、すべてのトラックのクリップが連動します。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P326

例 クリップの Out 側をトリミングする場合（挿入モード）

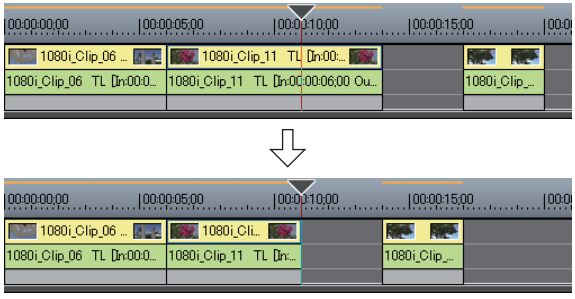


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。リップルモードをオンに設定すると、同じトラックの後ろのクリップが連動します。同期モードも合わせてオンに設定すると、すべてのトラックのクリップが連動します。

その他の方法

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

例 クリップの Out 側をリップルトリム（[Alt]＋[M]）でトリミングした場合

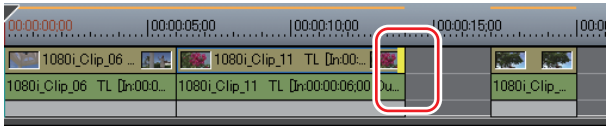


スプリットトリム

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

カットポイントが黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

となり合うクリップの境界を選ぶには、キーボードの［Alt］を押しながらそれぞれの In 点、Out 点をクリックします。

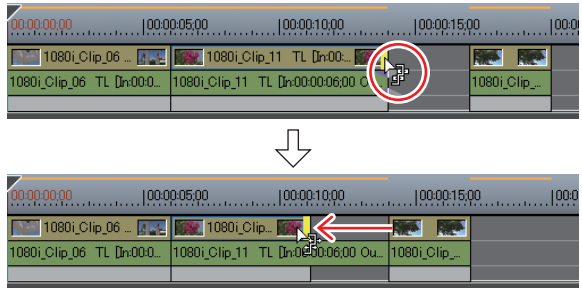


2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

ビデオ部分、またはオーディオ部分のみがトリミングされます。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P326

例 オーディオ付きビデオクリップの Out 側をトリミングする場合（ビデオ部分）

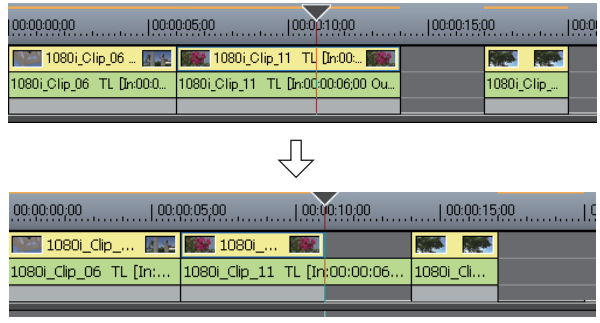


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

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

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



POINT

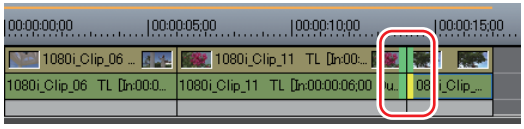
- リップルモードがオンの場合、トリミングするクリップの次に配置してあるクリップとのギャップがないとトリミングできません。また、ギャップがトリミングするクリップの長さよりも短い場合、そのギャップ分だけトリミングすることができます。

スライドトリム

1 クリップの境界をクリックする

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

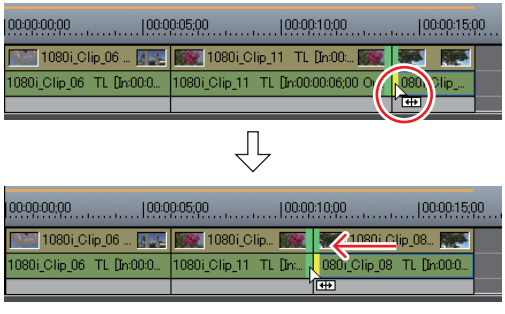
トリムウィンドウの［トリム－スライド選択］をクリックしても、スライドトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P315



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

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

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P326

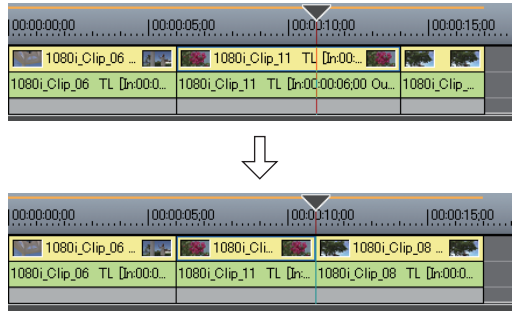


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

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

  例 クリップの Out 側をスライドトリム（［Ctrl］＋［Alt］＋［M］）でトリミングした場合



POINT

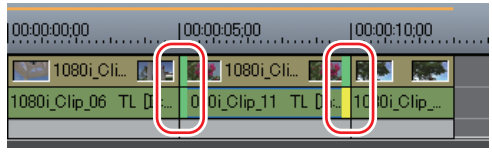
- トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

スリップトリム

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

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

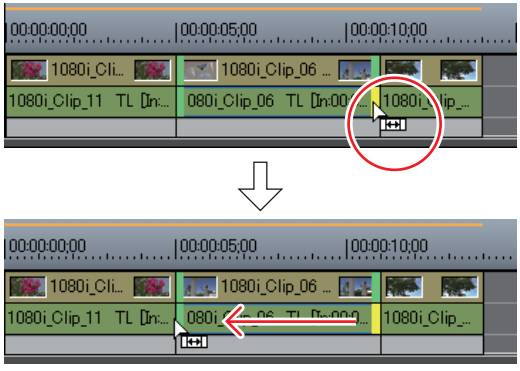
トリムウィンドウの［トリム－スリップ選択］をクリックしても、スリップトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P315



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

クリップの長さと位置はそのままで、使用する部分が変わります。

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P326



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

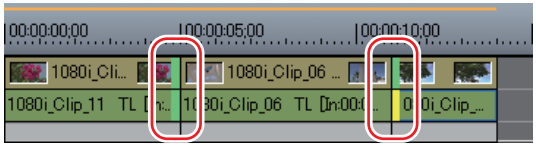
POINT
- トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

ローリングトリム

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

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

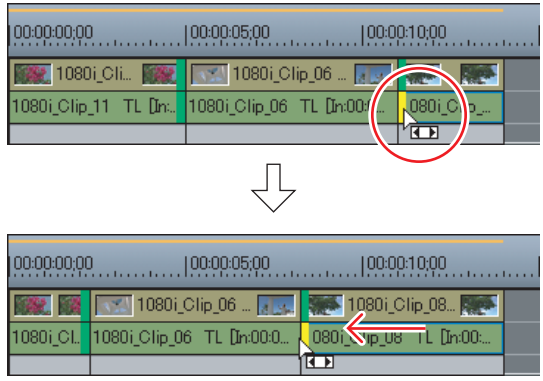
トリムウィンドウの［トリム－ローリング選択］をクリックしても、ローリングトリムできる状態でカットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P315



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

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

トリムウィンドウの［フレームトリム］またはショートカットで、トリミングの範囲を 1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。
ショートカットでトリミング▶ P326



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

POINT

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

4 マーカー

マーカーを設定／削除したい

〈Marker〉パレットの表示／非表示 ▶ P336

〈Marker〉パレットの表示／非表示を切り替えます。

マーカーの設定 ▶ P337

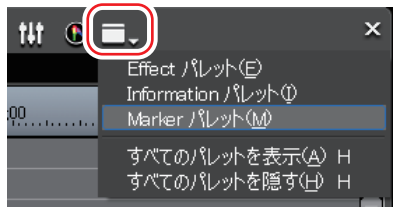
タイムラインにマーカーを設定して、マーカー位置へのジャンプ、コメントの追加ができます。

マーカーの削除 ▶ P338

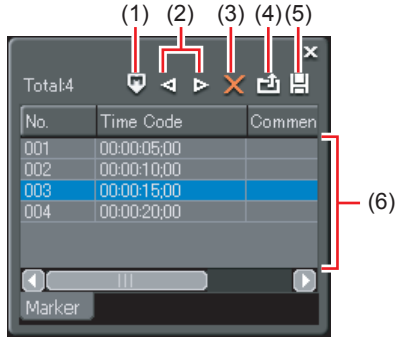
設定したマーカーを削除することができます。

〈Marker〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックする



〈Marker〉パレット



(1) マーカー	タイムラインカーソルの位置にマーカーを追加します。
(2) ジャンプ	タイムラインカーソルの前／次のマーカーに移動します。
(3) 削除	マーカーリストからマーカーを選んで削除します。
(4) インポート	マーカーリストを読み込みます。
(5) 保存	マーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
(6) マーカーリスト	設定したマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

その他の方法

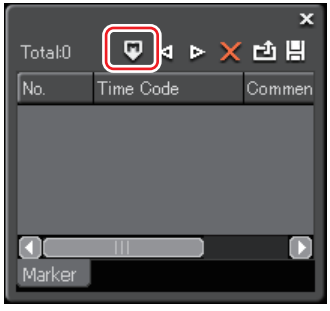
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Marker〉、〈Effect〉、〈Information〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- パレットを表示／非表示：***[H]***

〈Effect〉パレット▶ P396
〈Information〉パレット▶ P451

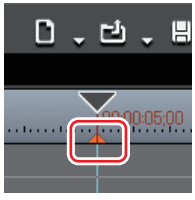
マーカーの設定 [V]

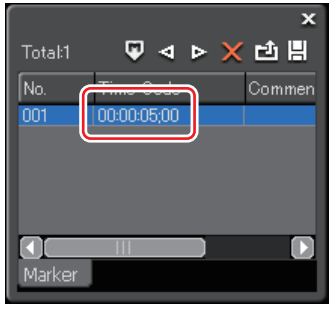
1 マーカーを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 〈Marker〉パレットの［マーカー］をクリックする



タイムスケールにマーカーが設定され、〈Marker〉パレットにマーカーのタイムコードが表示されます。





その他の方法

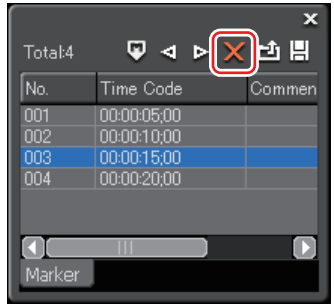
- タイムスケールを右クリックし、〈現在位置にマーカーを追加〉をクリックします。
- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを追加〉をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈現在位置にマーカーを追加／削除〉をクリックします。
- ［マーカーの追加］を追加している場合は、［マーカーの追加］をクリックします。

操作ボタンの設定▶ P115

マーカーの削除 *[Delete]*

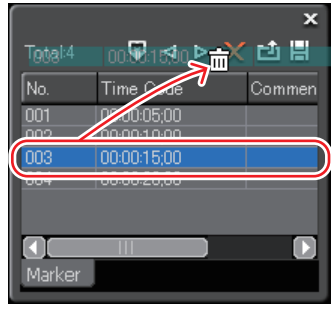
1 〈Marker〉パレットのマーカーリストから削除するマーカーを選ぶ

2 ［削除］をクリックする



その他の方法

- マーカーリストから削除するマーカーをドラッグし、〈Marker〉パレットの外へドロップします。
- マーカーリストから削除するマーカーをドラッグし、［削除］の上へドロップします。



- マーカーリストのマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈現在位置にマーカーを追加／削除〉をクリックします。
- タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉→〈現在のマーカー〉をクリックします。

POINT

- すべてのマーカーを一度に削除することもできます。
  - タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉→〈すべて〉をクリックします。
  - ***[Shift] + [Alt] + [V]***

マーカーを利用したい

マーカーへのコメント入力 ▶ P340

設定したマーカーにコメントを追加することができます。

マーカー位置に移動 ▶ P341

設定したマーカーの位置にジャンプすることができます。

マーカーリストの読み込み【インポート】 ▶ P341

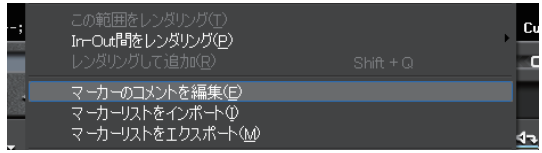
マーカーリストを読み込むことができます。

マーカーリストの書き出し【エクスポート】 ▶ P342

〈Marker〉パレットのマーカーリストを CSV ファイルに書き出すことができます。

マーカーへのコメント入力

1 タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーのコメントを編集〉をクリックする



2 〈マーカーコメント〉ダイアログでコメントを入力し、[OK] をクリックする



その他の方法

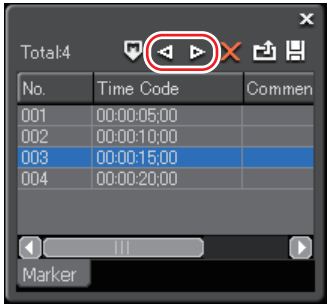
- 〈Marker〉パレットの〈Comment〉欄をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈マーカーのコメントを編集〉をクリックします。
- コメント入力開始：***[F2]***
- コメント改行※：***[Ctrl] + [Enter]***
- 先頭のマーカーにコメント入力※：***[Ctrl] + [Home]、[Page up]***
- 最後のマーカーにコメント入力※：***[Ctrl] + [End]、[Page down]***
- 前後のマーカーにコメント入力※：***[Ctrl] + [↑]、[Ctrl] + [↓]***

※ コメント入力開始後（[F2] を押した後）、有効になります。

POINT
- 同じ操作で入力済みのコメントを編集することもできます。

マーカー位置に移動

1 〈Marker〉パレットの［ジャンプ］をクリックする



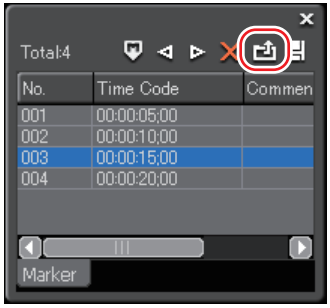
マーカーが前後に移動します。

その他の方法

- マーカーリストから、移動したい位置のマーカーをダブルクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉をクリックすると、タイムラインカーソルの前または次のマーカーに移動します。
- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉をクリックします。
- タイムスケール上のマーカーをダブルクリックします。
- 前のマーカーに移動：***[Shift] + [Page up]***
- 次のマーカーに移動：***[Shift] + [Page down]***

マーカーリストの読み込み【インポート】

1 〈Marker〉パレットの［インポート］をクリックする



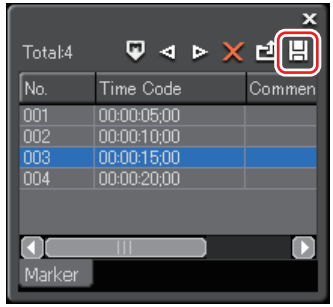
2 〈ファイルを開く〉ダイアログで CSV ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーリストをインポート〉をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈マーカーリストをインポート〉をクリックします。

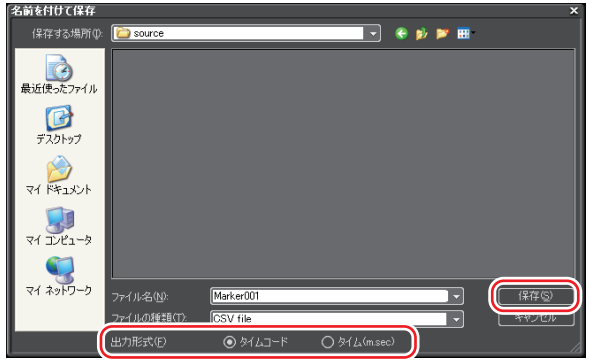
マーカーリストの書き出し【エクスポート】

1 〈Marker〉パレットの［保存］をクリックする



2 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定する

3 出力形式を選び、［保存］をクリックする



その他の方法

- タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーリストをエクスポート〉をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈マーカーリストをエクスポート〉をクリックします。

5 タイムラインの再生

タイムラインを再生したい

スクラビングで再生 ▶ P344

タイムラインカーソルを、前後にドラッグしてタイムラインの確認したい位置に移動することができます。

Recorder の操作ボタンで再生 ▶ P345

Recorder の操作ボタンを使って再生やフレーム単位での移動ができます。

シャトル／スライダーで再生 ▶ P347

Recorder のシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。

マウスで再生【マウスジェスチャ】 ▶ P348

Recorder の上でマウスを動かして再生できます。

タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】 ▶ P348

タイムラインの In 点、Out 点の範囲を繰り返し再生できます。

タイムラインカーソルの周辺を再生 ▶ P349

タイムラインカーソルの周辺を再生します。

スクラビングで再生

1 タイムラインカーソルを前後にドラッグする

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



POINT

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



Recorder の操作ボタンで再生 *[Enter]*

Player の操作ボタンで再生▶ P173
操作ボタンの設定▶ P115

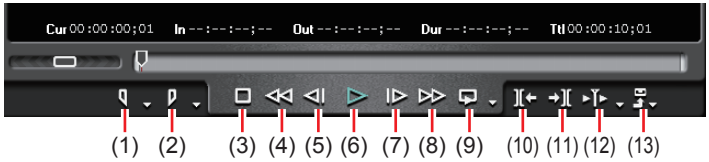
1 Recorder の［再生］をクリックする

Recorder で再生が始まります。

2 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

Recorder の操作ボタン



(1) In 点の設定	タイムラインの再生中、任意の場所に In 点を設定することができます。 ***[I]*** *タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255*
(2) Out 点の設定	タイムラインの再生中、任意の場所に Out 点を設定することができます。 ***[O]*** *タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255*
(3) 停止	タイムラインの再生を停止します。***[K]、[Shift] + [↓]***
(4) 巻き戻し	タイムラインを巻き戻します。クリックするたびに逆方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 ***[J]*** ※1
(5) 前のフレーム	クリックするたびにタイムラインを逆方向に 1 フレームずつ戻します。クリックしたままの状態を維持すると、逆方向に等速再生します。 ***[←]***
(6) 再生	タイムラインを正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。再度クリックすると再生します。 ***[Enter]、[Space]***
(7) 次のフレーム	クリックするたびにタイムラインを正方向に 1 フレームずつ進めます。クリックしたままの状態を維持すると、正方向に等速再生します。 ***[→]***
(8) 早送り	タイムラインを早送りします。クリックするたびに正方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 ***[L]*** ※2

(9) ループ再生	タイムラインの In-Out 点間を繰り返し再生します。In 点を設定していない場合はタイムラインの最初から、また Out 点を設定していない場合は、タイムラインの最後までを繰り返し再生します。タイムライン全体をループ再生することもできます。 ***[Ctrl] + [Space]***
(10) 1 つ前の編集点に移動	タイムラインカーソル位置の左側にある編集点（クリップの境界やタイムラインの In 点、Out 点）にタイムラインカーソルが移動します。 ***[A]、[Ctrl] + [←]***
(11) 次の編集点に移動	タイムラインカーソル位置の右側にある編集点にタイムラインカーソルが移動します。 ***[S]、[Ctrl] + [→]***
(12) カーソルの周辺を再生	タイムラインカーソルの前後を再生します。
(13) 出力	出力（書き出し）関連のメニューを表示します。

※ 1 キーボードの［J］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて巻き戻します。［L］を押すと減速します。停止中に押すと、逆方向に等速再生します。

※ 2 キーボードの［L］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて早送りします。［J］を押すと減速します。停止中に押すと、正方向に等速再生します。

POINT

- 再生処理が重い場合は、次の方法をお試しください。
  – キーボードの［Shift］を押しながら［再生］をクリックする。
  ※一時的に再生用バッファをためてから再生します。RT 再生バッファは、ハードウェア設定の〈システム設定 / 出力〉で変更できます。
  ハードウェア設定▶ P93
  – タイムラインの一部やクリップをレンダリングする。
  過負荷部分／負荷部分のみレンダリング▶ P358
  クリップ／トランジションのレンダリング▶ P360
- タイムラインの先頭へタイムラインカーソルを移動させるにはキーボードの［Home］を、タイムラインの終端へタイムラインカーソルを移動させるにはキーボードの［End］を押してください。
- 前に 10 フレーム移動：***[Shift] + [←]***
- 次に 10 フレーム移動：***[Shift] + [→]***

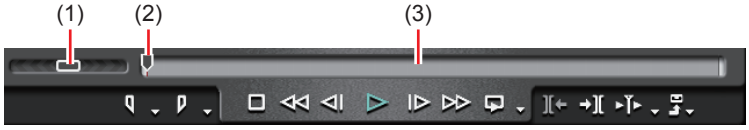
シャトル／スライダーで再生

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定▶ P127

1 シャトル／スライダーをドラッグする

Recorder に、スライダーの位置のフレームが表示されます。

シャトル／スライダー



(1) シャトル	シャトルを右にドラッグすると正方向に再生、左にドラッグすると逆方向に再生します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り、一時停止します。再生速度は正方向、逆方向ともに 1/20 ～ 16 倍速の 21 段階です。
(2) スライダー	ポジションバーの任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。
(3) ポジションバー	Recorder のタイムラインを示します。

その他の方法

- シャトル（早送り）※1：***[Ctrl] + [L]***
- シャトル（巻戻し）※2：***[Ctrl] + [J]***

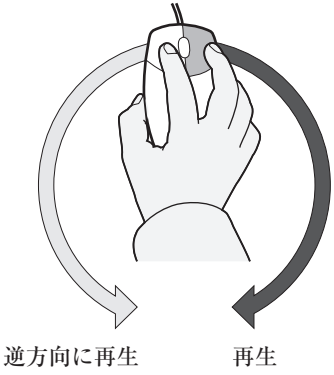
※ 1 キーボードの［Ctrl］+［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］+［J］を押すと、減速します。

※ 2 キーボードの［Ctrl］+［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］+［L］を押すと、減速します。

マウスで再生【マウスジェスチャ】

1 Recorder 上にマウスカーソルを置き、右クリックしたまま円を描くようにマウスを動かす

時計回りに円を描くと正方向に再生、反時計回りに円を描くと逆方向に再生します。再生速度はマウスの操作に比例して変化します。



その他の方法

- Recorder 上にマウスカーソルを置き、マウスホイールを回転させます。

タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】 *[Ctrl] + [Space]*

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

2 Recorder の［ループ再生］をクリックする



タイムラインの In-Out 点間を繰り返し再生します。
再生は、タイムラインカーソルの現在位置から開始します。

3 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

タイムラインカーソルの周辺を再生

1 タイムラインカーソルを再生したい位置に移動させる

2 ［カーソルの周辺を再生］をクリックする



タイムラインカーソルの周辺を繰り返し再生します。

3 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

POINT

- タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近いカットポイントの周辺を指定した長さで再生することもできます。［カーソルの周辺を再生］のリストボタンをクリックし、〈周辺の再生－１秒〉、〈周辺の再生－２秒〉または〈周辺の再生－３秒〉をクリックします。
- 予備動作時間（プリロール）は、アプリケーション設定の〈再生〉で設定することができます。
再生▶ P87

見たいシーンをすぐに表示したい

タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ ▶ P351

タイムラインの In 点、Out 点にジャンプできます。

タイムコードを入力してジャンプ ▶ P351

タイムラインのタイムコードを数値で入力して、その位置にジャンプすることができます。

マッチフレームとは ▶ P352

Player に表示されているフレームを Recorder に、Recorder に表示されているフレームを Player に表示させることができます。

Player からタイムラインへジャンプ ▶ P352

Player に表示されているクリップのタイムコードを取得したあと、タイムラインクリップの該当する箇所へジャンプし、Recorder に表示します。

タイムラインから Player へジャンプ ▶ P353

選んだトラックとタイムラインカーソル上にあるタイムラインクリップのタイムコードを取得したあと、Player に表示されているクリップの該当場面へジャンプし、表示します。

タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ　*[Q] / [W]*

1 Recorder の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックし、〈In（Out）点に移動〉をクリックする

例［In 点の設定］のリストボタンをクリックした場合



タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

その他の方法

- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈In 点へ移動〉または〈Out 点へ移動〉をクリックします。

タイムコードを入力してジャンプ

1 Recorder をクリックする

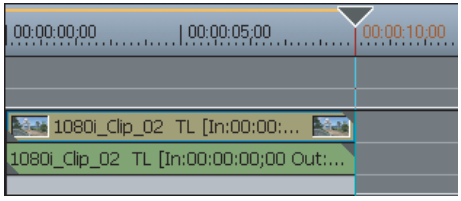
2 キーボードのテンキーでタイムコードを入力する

例「1000」と入力した場合



3 キーボードの［Enter］を押す

タイムラインカーソルが移動します。



POINT

- テンキーで数字を入力する前に「+」または「−」を入力すると、入力した数字分、タイムラインカーソルが前後にジャンプします。
  数値の入力方法▶ P22

マッチフレームとは

Player（または Recorder）に表示したフレームのタイムコードを取得し、タイムライン（または Player）のタイムコードとマッチした位置にジャンプさせる機能です。たとえば、２台のカメラでインタビューを別の方向から撮影した映像を切り替える場合などにマッチフレームを使うと、動作や音声がとぎれず、違和感なくカットの切り替えができます。素材がデッキ制御できる機器からの映像の場合でも、マッチフレームは可能です。

POINT

- 初期設定では［マッチフレーム - Player>Recorder］、［マスタークリップを表示］は表示されていません。操作の前に、あらかじめ Player、タイムラインまたは Recorder にボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶ P115

Player からタイムラインへジャンプ *[Ctrl] + [F]*

指定した素材のタイムコードにマッチするタイムラインの位置にタイムラインカーソルをジャンプさせます。

1 **Player でクリップを再生し、ジャンプしたいフレームを表示させる**

2 **Player の［マッチフレーム - Player>Recorder］をクリックする**



タイムラインカーソルが移動し、Recorder に該当するフレームが表示されます。

POINT

- 初期設定では［マッチフレーム - Player>Recorder］は表示されていません。操作の前に、あらかじめ Player にボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶ P115
- Player に表示しているフレームのタイムコードを含むクリップをビン内で検索できます。
  – ［マッチフレーム - Player>Recorder］のリストボタンをクリックし、〈ビン検索〉をクリックする。



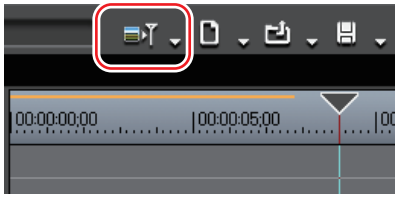
  – ***[Shift] + [Ctrl] + [F]***

タイムラインから Player へジャンプ *[Alt] + [F]*

Recorder に表示したフレームのタイムコードにマッチする、素材のフレームを Player に表示させます。Player の素材がデッキの場合はデッキに対して、ファイルの場合はファイルに対して、それぞれマッチフレームが可能です。

1 **タイムラインカーソルを移動させ、ジャンプしたいフレームを Recorder に表示させる**

2 **タイムラインまたは Recorder の［マスタークリップを表示］をクリックする**



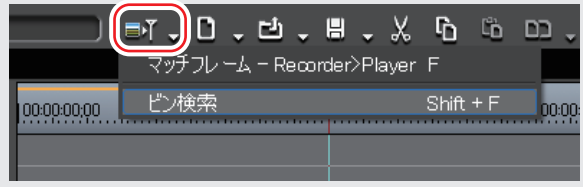
Player に該当するフレームが表示されます。

その他の方法

- 手順 1 のあと素材を Player に表示させ、タイムラインの［マスタークリップを表示］のリストボタンをクリックし、〈マッチフレーム - Recorder>Player〉をクリックします。

POINT

- 初期設定では［マスタークリップを表示］は表示されていません。操作の前に、あらかじめタイムラインまたは Recorder にボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶ P115
- ［マスタークリップを表示］をクリックすると、タイムラインカーソル位置の素材クリップの該当フレームが Player に表示されます。〈マッチフレーム – Recorder>Player〉は現在 Player に表示されている素材を対象にマッチフレームを行い、該当フレームを表示します。
- タイムラインクリップのタイムコードを含むクリップをビン内で検索できます。ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成されます。
  – ［マスタークリップを表示］のリストボタンをクリックし、〈ビン検索〉をクリックする。



  – タイムラインカーソル位置のクリップをビン内で検索:***[Shift] + [F]***
  タイムライン上のクリップをビン内で検索▶ P274
- 次の操作で、タイムラインカーソルの位置のクリップを Player に表示できます。
  – メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈Player で表示〉をクリックする。
  – ***[Shift] + [Y]***
- トランジションが設定されている場面では、同一トラック上で 2 つのクリップが重なっています。重なっているクリップ上でマッチフレームする場合、タイムコードを取得するクリップを前後のいずれにするか設定できます。
  マッチフレーム▶ P89

スムーズに再生したい

レンダリングが必要な部分を判定し、必要部分のみをレンダリングします。

タイムスケールでの色分けについて ▶ P356

タイムラインを再生したときにリアルタイム処理が間に合わない場合があります。タイムスケールには、レンダリングの必要性によって色の付いたラインが表示されます。

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング ▶ P357

シーケンス全体で過負荷部分(赤色)と判定された部分をすべてレンダリングします。

プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング ▶ P358

複数のシーケンスで構成されているプロジェクト全体で、過負荷部分（赤色）と判定された部分をすべてレンダリングします。

過負荷部分／負荷部分のみレンダリング ▶ P358

過負荷部分（赤色）または負荷部分（橙色）と判定された部分のみをレンダリングします。

In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング ▶ P359

タイムラインの In-Out 点間で、過負荷部分（赤色）と判定された部分をレンダリングします。

クリップ／トランジションのレンダリング ▶ P360

クリップ単位またはトランジション単位でレンダリングすることができます。

タイムラインからビデオクリップの書き出し ▶ P361

タイムラインの In-Out 点間をレンダリングし、ビデオクリップのみ AVI ファイルに書き出します。書き出したクリップは V/VA トラックに配置されます。

タイムラインから静止画クリップの書き出し ▶ P362

ショートカットキーを使用して静止画をビンに登録します。

一時ファイルの手動削除 ▶ P363

レンダリング時に作成される一時ファイルを手動で削除します。参照していない一時ファイルはプロジェクトを終了した時点で、自動的に削除されます。

タイムスケールでの色分けについて

クリップを配置した範囲のタイムスケールには、色の付いたラインが表示されます。再生を行い、レンダリングの必要があると判定された部分のラインは色が変わります。
ラインの色は、それぞれ次の状態を示しています。

ラインの色	タイムラインの状態
ライン無し	クリップが存在しない
青　色	プロジェクト設定に一致するクリップが配置されている
水　色	再生が間に合う（レンダリングが必要な場合がある）
橙　色	レンダリング候補（負荷部分）
赤　色	レンダリングが必要（過負荷部分）
緑　色	レンダリング済み

POINT

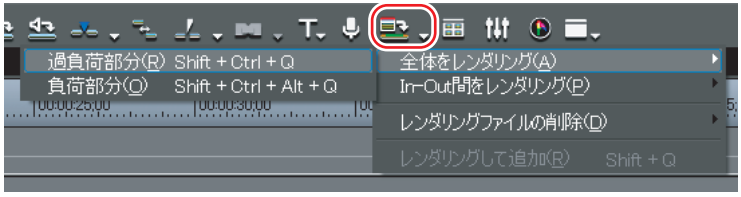
- レンダリングの判定は、アプリケーション設定の〈レンダリング〉で設定したバッファ残量を基準に行われ、バッファ残量が設定値より低くなると過負荷部分（赤色）のラインが表示されます。
  レンダリング▶ P81
- CG アニメーションなどを、1 フレームずつ、連番の静止画でタイムラインに配置した場合、その範囲をレンダリングしても再生処理は軽くなりません。この場合は、〈レンダリングして追加〉を使い、書き出したクリップを代わりに配置します。
  タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P361
- リップル削除などでクリップがずれた場合でも、レンダリングは有効です。

ご注意

- ビデオ部分のミュートが設定されているトラックは、レンダリングすることができません。
- レンダリング済みのクリップが必要な場合は、エクスポータでファイルに書き出すことを推奨します。
  ファイル形式で出力▶ P538
- レンダリング時に作成された一時ファイルは、〈rendered〉フォルダに作成されます。レンダリングを始める前に作業ドライブの残量が十分あることを確認してください。
  一時ファイルの手動削除▶ P363

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング *[Shift] + [Ctrl] + [Q]*

1 ［In/Out 間をレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックする



〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

その他の方法

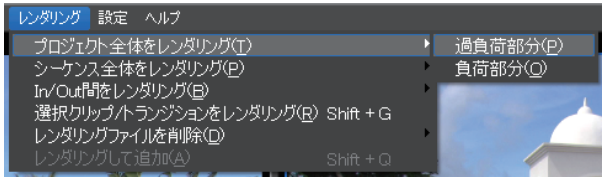
- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈シーケンス全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。

POINT

- シーケンス全体の過負荷部分（赤色）と負荷部分（橙色）を一度にレンダリングすることができます。
  - ［In/Out 間をレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈シーケンス全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]***
- タイムラインに In 点、Out 点を設定している場合は、In-Out 点間のみをレンダリングします。
  In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P359

プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング

1 **メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈プロジェクト全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックする**



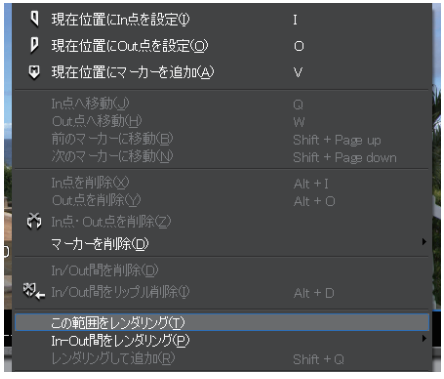
〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

POINT

- プロジェクト全体の過負荷部分（赤色）と負荷部分（橙色）を一度にレンダリングすることができます。メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈プロジェクト全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックします。

過負荷部分／負荷部分のみレンダリング

1 **タイムスケールの過負荷部分（赤色）または負荷部分（橙色）のラインを右クリックし、〈この範囲をレンダリング〉をクリックする**



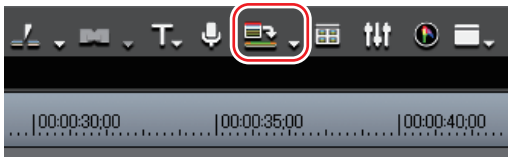
〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング *[Ctrl] + [Q]*

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

2 [In/Out 間をレンダリング] をクリックする



〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

その他の方法

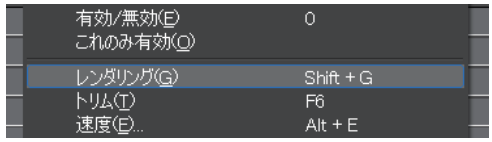
- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈In/Out 間をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。
- ［In/Out 間をレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。

POINT

- In-Out 点間の赤色、橙色、水色に判定された部分すべてをレンダリングすることができます。
  - メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈In/Out 間をレンダリング〉→〈すべて〉をクリックする。
  - ［In/Out 間をレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈全て〉をクリックする。
  - タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈全て〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Alt] + [Q]***
- In-Out 点間の過負荷部分（赤色）と負荷部分（橙色）を一度にレンダリングすることができます。
  - メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈In/Out 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - ［In/Out 間をレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - ***[Ctrl] + [Alt] + [Q]***
- 過負荷部分、または負荷部分にまたがるように In 点、Out 点を設定した場合は、レンダリングできません。過負荷部分、または負荷部分がすべて収まるように In 点、Out 点を設定し直してください。

クリップ／トランジションのレンダリング *[Shift] + [G]*

1 レンダリングを行うクリップまたはトランジションを右クリックし、〈レンダリング〉をクリックする



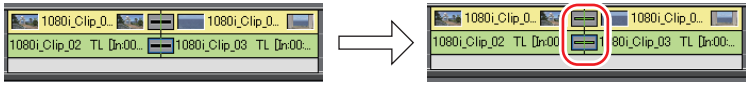
〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングが完了すると、クリップ上に緑色のラインが表示されます。

例 クリップをレンダリングした場合



トランジションをレンダリングした場合は、トランジションの中心にあるラインが緑色に変わります。

例 クリップトランジションをレンダリングした場合



その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈選択クリップ／トランジションをレンダリング〉をクリックします。

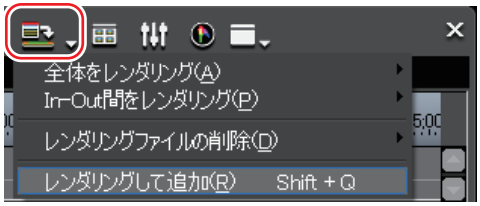
ご注意
- アルファ付きクリップに対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- キー、トランスペアレンシー、トラック間のトランジション（ミキサー部に設定したエフェクト）をレンダリングすることはできません。このような場合は、タイムラインの一部をレンダリングする方法で代用することができます。

タイムラインからビデオクリップの書き出し *[Shift] + [Q]*

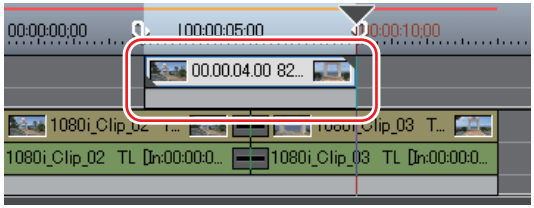
1 タイムラインからクリップに書き出す範囲を、In 点と Out 点で設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

2 [In/Out 間をレンダリング] のリストボタンをクリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックする



〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、書き出しを中止します。レンダリングが完了すると、タイムラインの V/VA トラックに書き出したビデオクリップが配置されます。



トラックに配置するスペースがない場合は、新たに V トラックが追加されます。

その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックします。

POINT

- 書き出したクリップはプロジェクトフォルダ内の〈rendered〉フォルダに保存されます。

ご注意

- タイトルトラックのクリップとミュートが設定されたトラック部分は黒クリップとして書き出されます。
- 書き出したクリップは、プロジェクト内で使用されていない状態でプロジェクトを終了すると、自動的に削除されます。継続して必要な場合はタイムラインに配置するか、ビンに登録した状態でプロジェクトを保存してください。
- 書き出したクリップを他で使用する場合は、ファイルを別のフォルダにコピーしてください。

タイムラインから静止画クリップの書き出し

1 Recorder または Player で、静止画として保存するフレームを表示する

2 キーボードの［Ctrl］を押しながら［T］を押す

静止画が保存され、ビンに静止画クリップが登録されます。

その他の方法

- 静止画エクスポータを使用します。
  静止画を出力▶ P555
- ［現在位置のフレームを Bin に追加］を追加している場合は、［現在位置のフレームを Bin に追加］をクリックします。
  操作ボタンの設定▶ P115

POINT

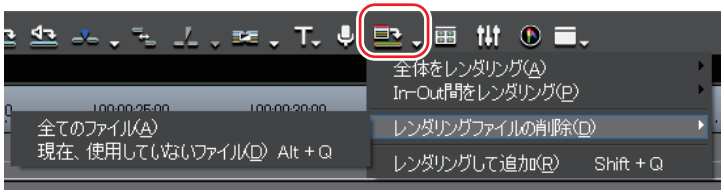
- 選んでいるプレビューウィンドウ（Player/Recorder）の映像が、静止画クリップとして書き出されます。
- デッキからの映像も静止画クリップとして保存できます。
- 書き出す静止画の設定は、プラグイン設定の〈静止画〉で変更できます。
  静止画▶ P102

一時ファイルの手動削除

レンダリング用の一時ファイルはプロジェクトフォルダ内に作成された〈rendered〉フォルダに一時的に保存されます。一時ファイルはプロジェクトで参照されていない状態の場合、プロジェクトを終了すると自動的に削除されますが、〈rendered〉フォルダの容量が大きくなった場合などは手動で削除してください。

1 **［In/Out 間をレンダリング］のリストボタンをクリックする**

2 **〈レンダリングファイルの削除〉を選び、〈全てのファイル〉または〈現在、使用していないファイル〉をクリックする**



その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈レンダリングファイルの削除〉→〈現在、使用していないファイル〉または〈すべて〉をクリックします。
- 現在、使用していないファイルを削除：***[Alt] + [Q]***

POINT

- 無効な（プロジェクトで参照されていない）レンダリングファイルを自動削除するタイミングは、アプリケーション設定の〈レンダリング〉で設定します。
  レンダリング▶ P81
- 一時ファイルが作成されるのは次の場合です。
  – タイムラインからクリップを書き出した場合
  – タイムラインの一部をレンダリングした場合
  – クリップをレンダリングした場合

ご注意

- 〈rendered〉フォルダに作成された一時ファイルは操作（リネーム、削除、コピーなど）することができますが、〈In/Out 間をレンダリング〉などプロジェクトで参照している一時ファイルは、操作することができません。また、〈レンダリングして追加〉機能でクリップをタイムラインに配置している場合は、元の一時ファイルを操作すると、オフラインクリップになります。
  オフラインクリップの復元とは▶ P69

6 シーケンス

シーケンスを新しく作成したい

シーケンスとは

▶ P365

1つのプロジェクトは、複数のシーケンスで構成することができます。

シーケンスの新規作成

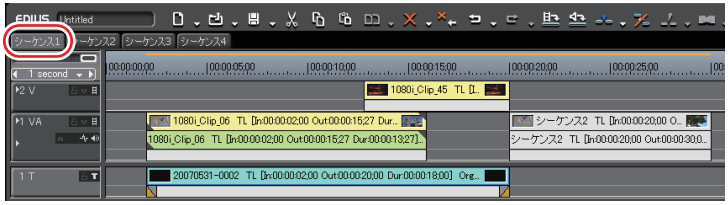
▶ P366

シーケンスを新しく作成します。

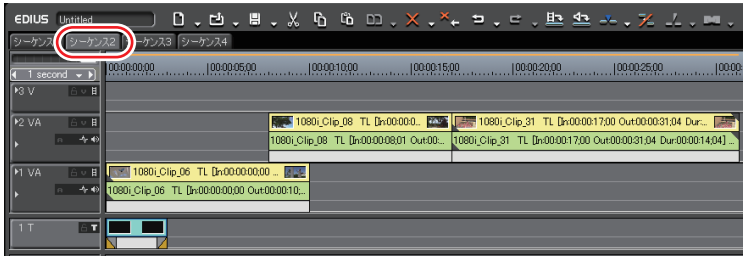
シーケンスとは

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

例「シーケンス2」をシーケンス1の1VAトラックに配置している場合



シーケンス1に配置している「シーケンス2」のクリップは、タイムラインウィンドウで開いて編集できます。



POINT

- シーケンスタブを右クリックすると、シーケンス設定を変更したり、シーケンスを閉じたりすることができるメニューが表示されます。設定したいシーケンスのシーケンスタブを右クリックしてください。

シーケンスの新規作成 *[Shift] + [Ctrl] + [N]*

1 ［新規シーケンス］をクリックする



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





シーケンスを選ぶ場合は、シーケンスタブをクリックします。

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈シーケンス〉をクリックします。
- ビンのクリップビューの空白部を右クリックし、〈新規シーケンス〉をクリックします。この場合、空のタイムラインシーケンスクリップがビンに登録されますが、タイムラインウィンドウには表示されません。
  シーケンスを開いて編集▶ *P368*

POINT

- シーケンスの設定は変更することができます。
  シーケンス設定▶ *P39*
- シーケンスタブをドラッグ＆ドロップして、シーケンスタブの並び順を入れ替えることができます。
- シーケンスタブを右ダブルクリックして、シーケンス名を変更することができます。

シーケンスを編集したい

シーケンスを開いて編集

▶ P368

タイムラインシーケンスクリップをタイムラインウィンドウで開いて編集することができます。

シーケンスを閉じる

▶ P368

シーケンスを閉じることができます。

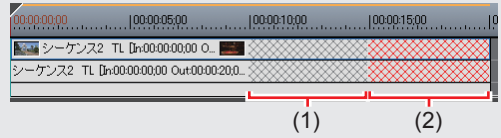
シーケンスを開いて編集

1 ビンまたはタイムラインのタイムラインシーケンスクリップをダブルクリックする

タイムラインウィンドウにシーケンスが表示されます。シーケンスタブをクリックして編集するシーケンスを選びます。

POINT

- タイムラインシーケンスクリップを編集すると、配置先のタイムラインシーケンスにも編集内容が反映されます。ただし、配置先のタイムラインシーケンスの長さは変わりません。編集後にクリップの長さが足りなくなった場合は次のように表示されます。



(1) シーケンスの予定全長内でクリップが存在しない部分（灰色）
(2) シーケンスの予定全長を超え、クリップが存在しない部分（赤色）

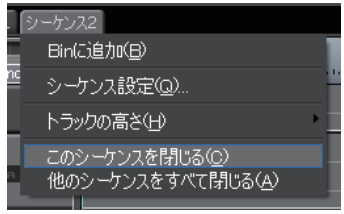
- 予定全長はシーケンス設定で変更することができます。
シーケンス設定▶ P39
- 別プロジェクトのタイムラインシーケンスを読み込むことができます。
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】▶ P50

その他の方法

- ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、〈シーケンスを開く〉をクリックします。

シーケンスを閉じる

1 シーケンスタブを右クリックし、〈このシーケンスを閉じる〉をクリックする



POINT

- 表示されているシーケンスのうち、1つを残してすべて閉じるには、残したいシーケンスタブを右クリックし、〈他のシーケンスをすべて閉じる〉をクリックします。タイムラインウィンドウに表示されているシーケンスをすべて非表示にすることはできません。

ネストシーケンス機能を使って効率的に編集したい

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録 ▶ P370

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

トラックに空のシーケンスクリップを作成 ▶ P371

シーケンスを入れたい位置に空のタイムラインシーケンスクリップをあらかじめ配置しておくことができます。

シーケンスの複製 ▶ P371

ビンのタイムラインシーケンスクリップを複製することができます。同じ情報を持った別名のシーケンスを作成します。

シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】 ▶ P372

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

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255
タイムライン上のクリップをタイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録する場合は、クリップを選びます。

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



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

その他の方法

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

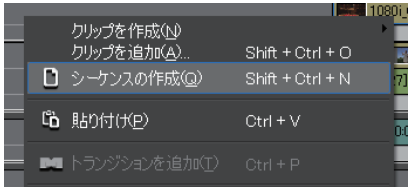
POINT

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

トラックに空のシーケンスクリップを作成

1 タイムラインシーケンスクリップを作成する位置にタイムラインカーソルを移動させる

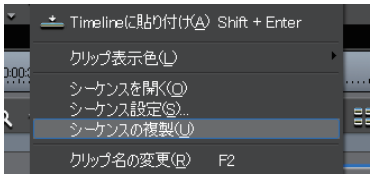
2 シーケンスを作成するトラックを右クリックし、〈シーケンスの作成〉をクリックする



空のタイムラインシーケンスクリップが、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。同時にビンにも登録されます。

シーケンスの複製

1 ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、〈シーケンスの複製〉をクリックする



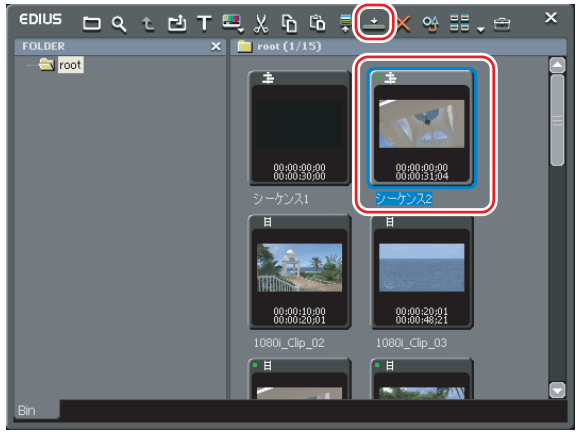
複製されたクリップの名称は、複製元のクリップ名をベースにした連番のクリップ名になります。

シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】

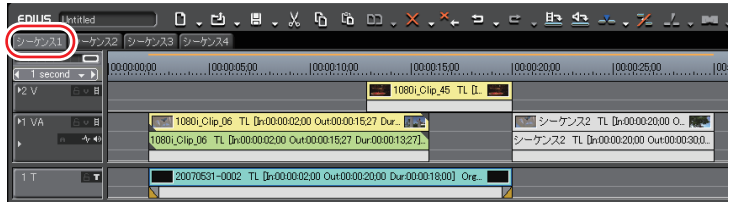
1 タイムラインシーケンスクリップを配置するトラックをクリックする

2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ビンからタイムラインシーケンスクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする



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



その他の方法

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

Pro

7 マルチカムモード

Pro 複数のクリップを同時に表示して編集したい

マルチカムモードに切り替え ▶ P374

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

同期ポイントを設定してクリップを配置 ▶ P375

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

画面数の変更 ▶ P377

Recorder のマルチカメラ画面数を 4 パターンに切り替えられます。

カメラ割り当ての変更 ▶ P378

各トラックに割り当てるカメラを変更することができます。

Pro マルチカムモードに切り替え *[F8]*

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈マルチカム〉をクリックする



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



POINT

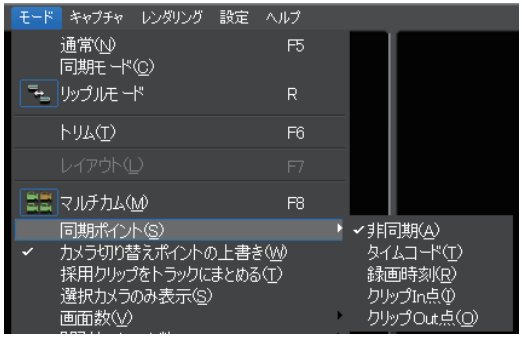
- タイムラインにクリップを配置している状態でマルチカムモードに切り替えた場合は、各クリップの In 点、Out 点に自動的にカメラ切り替えポイントが設定されます。変更する場合はカメラ切り替えポイントを上書きしてください。
  再生中のカメラ切り替えポイントの設定▶ P382
- 次の操作で、マルチカムモードから通常モードに切り替えることができます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈通常〉または〈マルチカム〉をクリックする。
  - 再度キーボードの［F8］を押す。
  - 通常モードへの切り替え：***[F5]***
- マルチカムモードのクリップやトラックに関する操作は通常モードと同様ですが、ショートカットキーは通常モードとは異なります。

その他の方法

- ［マルチカム］を追加している場合は、［マルチカム］をクリックします。
  操作ボタンの設定▶ P115

Pro 同期ポイントを設定してクリップを配置

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

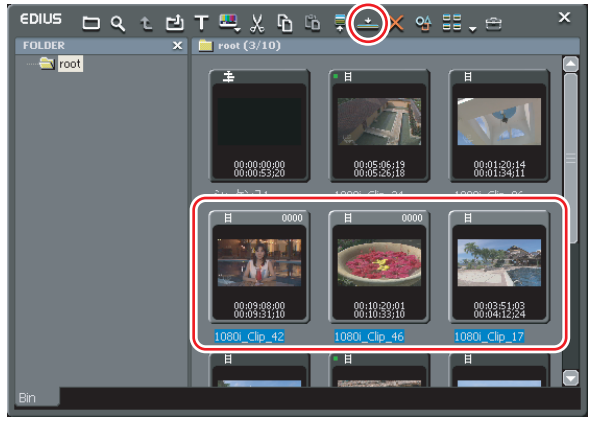


非同期	選んだトラックのタイムラインカーソルの位置から、ビンの並び順に詰めて配置します。
タイムコード	各クリップの開始タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始タイムコードが存在しない場合は、開始タイムコードを「00：00：00；00」とします。
録画時刻	各クリップの録画時刻を基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始時刻が存在しない場合は、録画時刻を「00：00：00」とします。 ※録画日にかかわらず、録画時刻を基準とします。
クリップ In 点	クリップの In 点タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始 In 点タイムコードが存在しない場合は、クリップの先頭を基準とします。
クリップ Out 点	クリップの Out 点タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始 Out 点タイムコードが存在しない場合は、クリップの末尾を基準とします。

2 V/VA トラックを選ぶ

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

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



手順 1 で選んだ同期ポイントにしたがって、クリップが配置されます。
各クリップの In 点、Out 点には自動的にカメラ切り替えポイントが設定されます。
変更する場合は、カメラ切り替えポイントを上書きしてください。
再生中のカメラ切り替えポイントの設定▶ P382
Recorder には、タイムラインに配置したクリップがマルチカメラ画面で表示されます。

例 3 画面表示の場合



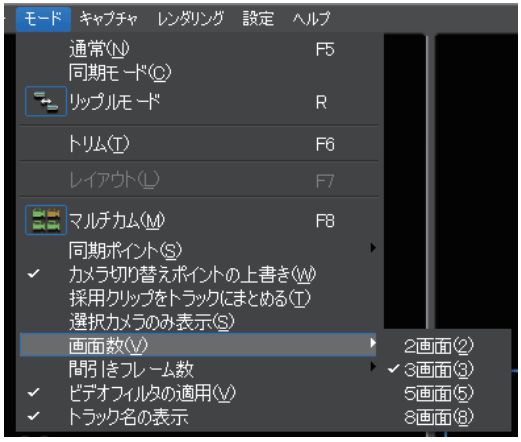
(1) マスター（選択カメラ）の映像
(2) カメラが割り当てられている各トラックの映像

その他の方法

- ビンのクリップをドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。

Pro 画面数の変更

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈画面数〉→お好みの画面数をクリックする

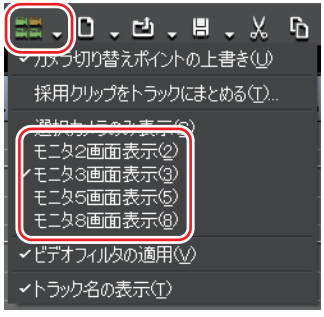


画面数の設定と、カメラの割り当ては次のとおりです。マスターのカメラ映像はすべての設定で表示されます。

2画面	カメラ1～2
3画面	カメラ1～3
5画面	カメラ1～5
8画面	カメラ1～8

その他の方法

- ［マルチカム］のリストボタンをクリックし、表示させる画面数をクリックします。



POINT

- マスターのカメラ映像のみを表示することができます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈選択カメラのみ表示〉をクリックしてチェックを入れる。
  - ［マルチカム］のリストボタンをクリックし、〈選択カメラのみ表示〉をクリックしてチェックを入れる。

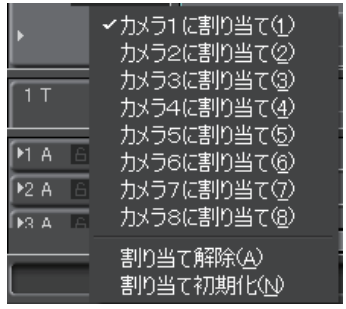
Pro カメラ割り当ての変更

マルチカムモードではじめてクリップをタイムラインに配置した場合は、クリップがある V/VA トラックのトラック番号順にカメラが割り当てられています。

1 V/VA トラックのトラックパネルの［カメラの割り当て］をクリックする



2 選んだトラックに割り当てたいカメラをクリックする



〈割り当て解除〉をクリックすると、選んだトラックに設定している割り当てを解除します。
〈割り当て初期化〉をクリックすると、トラックに設定しているすべてのカメラの割り当てを初期化します。V/VA トラックのトラック番号順にカメラが再度割り当てられます。

POINT

- ［カメラの割り当て］は、マルチカムモード時のみ表示されます。
- カメラが割り当てられていないトラックは、マルチカムモードで表示されません。
- カメラの割り当ては、編集中でも変更できます。
- マルチカメラ画面に表示されないカメラ番号が割り当てられている場合は、［カメラの割り当て］の表示色が灰色で表示されます。



画面数の変更▶ P377

- マルチカメラ画面の各カメラの左上にあるトラック名を非表示に切り替えられます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トラック名の表示〉をクリックしてチェックをはずす。
  - ［マルチカム］のリストボタンをクリックし、〈トラック名の表示〉をクリックしてチェックをはずす。

Pro カメラを切り替えるポイントを設定したい

カメラ切り替えポイントの設定 ▶ P381

カメラを切り替えるタイミングとなるカメラ切り替えポイントを設定します。

再生中のカメラ切り替えポイントの設定 ▶ P382

再生中にカメラ切り替えポイントを設定できます。再生操作は通常モードと同様です。

カメラ切り替えポイントの移動 ▶ P383

カメラ切り替えポイントを移動することができます。

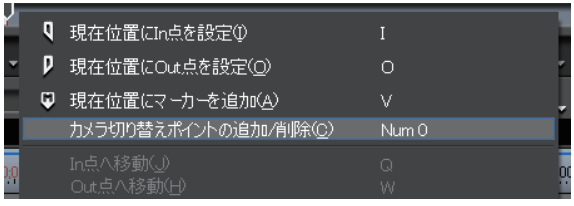
カメラ切り替えポイントの削除 ▶ P384

カメラ切り替えポイントを削除します。

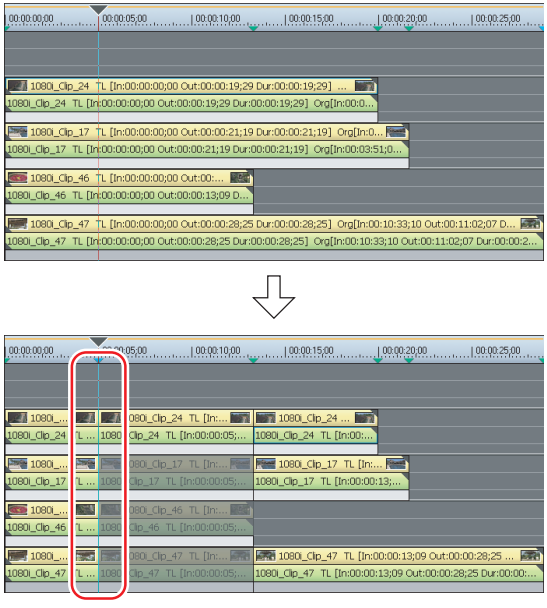
Pro カメラ切り替えポイントの設定

1 カメラ切り替えポイントを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 タイムスケールを右クリックし、〈カメラ切り替えポイントの追加／削除〉をクリックする



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



カメラ切り替えポイントの後ろにあるクリップが１つを残して灰色っぽく表示されます。灰色っぽく表示されているのは無効なクリップです。有効なクリップは、選択カメラとしてマルチカメラ画面のマスターに表示されます。
カメラ切り替えポイントを設定した場合のクリップの有効／無効の設定は、前のクリップに依存します。ただし、有効なクリップが複数ある場合は、最上位のクリップが優先的に有効になります。
選択カメラを切り替えると、クリップの有効／無効が切り替わります。

選択カメラの切り替え▶ P386
クリップの有効／無効▶ P292

その他の方法

- カメラ切り替えポイントを設定する位置で、タイムスケールをダブルクリックします。
- Recorder の各トラックのカメラ映像をダブルクリックします。

POINT
- 再生中も同様に操作できます。

Pro 再生中のカメラ切り替えポイントの設定

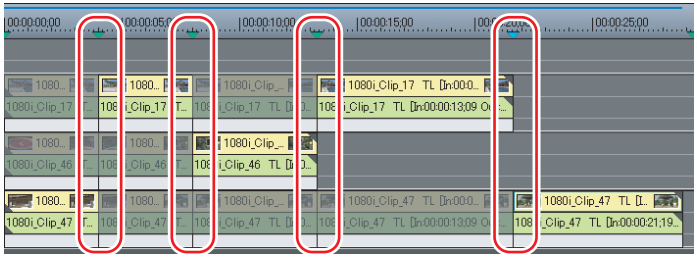
1 再生を開始する位置にタイムラインカーソルを移動する

2 Recorder の［再生］をクリックする



3 選択カメラを切り替える位置で Recorder の各トラックのカメラ映像をクリックする

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



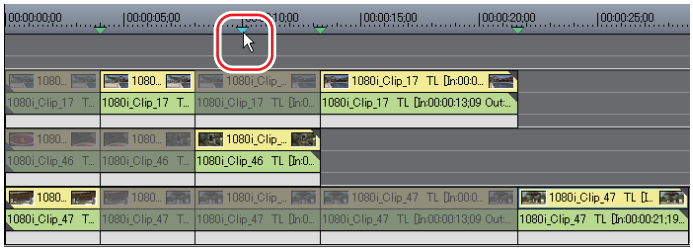
POINT

- 1つ目のカメラ切り替えポイントを追加してから、再生を停止した位置までに存在するカメラ切り替えポイントは、上書きされるため削除されます。
- 再生中にカメラ切り替えポイントを設定する場合、通過したカメラ切り替えポイントを削除しないように設定することができます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
  - ［マルチカム］のリストボタンをクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
- クリップに適用しているビデオフィルタを無効に切り替えられます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈ビデオフィルタの適用〉をクリックしてチェックをはずす。
  - ［マルチカム］のリストボタンをクリックし、〈ビデオフィルタの適用〉をクリックしてチェックをはずす。

Pro カメラ切り替えポイントの移動

1 カメラ切り替えポイントをドラッグする

選んでいるカメラ切り替えポイントは水色で表示されます。



ドラッグ中は、Recorder の各トラックのカメラにカメラ切り替えポイント前後のフレームの画像が表示されます。

その他の方法

- キーボードの［Shift］を押しながら、Recorder 上にマウスカーソルを置いてマウスホイールを回転させます。Recorder には、移動させているカメラ切り替えポイントの位置のマスターと各トラックの映像が表示されます。映像を確認し、カメラ切り替えポイントを配置したい位置で［Shift］を離すと、カメラ切り替えポイントが移動先に配置されます。

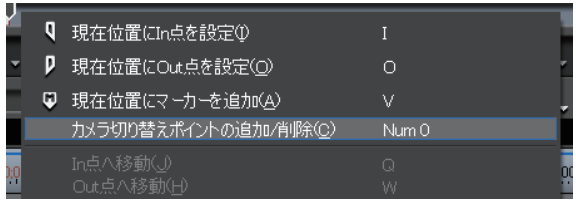
POINT

- 他のカメラ切り替えポイントを通過して移動した場合は、間に存在するカメラ切り替えポイントは削除されます。
- クリップの Out 点に設定されたカメラ切り替えポイントを移動させると、クリップはトリミングされます。

Pro カメラ切り替えポイントの削除

1 削除するカメラ切り替えポイントにタイムラインカーソルを合わせる

2 タイムスケールを右クリックし、〈カメラ切り替えポイントの追加／削除〉をクリックする



カメラ切り替えポイントが削除され、カットポイントが追加されていたクリップが結合されます。カメラ切り替えポイントを削除した場合のクリップの有効／無効の設定は、前のクリップに依存します。
またクリップの In 点、Out 点に設定されるカメラ切り替えポイントで、クリップにマージンがない場合、カメラ切り替えポイントは削除できません。

その他の方法

- 削除するカメラ切り替えポイントを右クリックし、〈カメラ切り替えポイントの削除〉をクリックします。
- カメラ切り替えポイントをダブルクリックします。

POINT

- タイムスケール上のすべてのカメラ切り替えポイントを削除するには、タイムスケールを右クリックし、〈全てのカメラ切り替えポイントを削除〉をクリックします。
- タイムラインの In-Out 点間にあるカメラ切り替えポイントを削除するには、タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間のカメラ切り替えポイントを削除〉をクリックします。

Pro 使いたいクリップを選んで 1 つのトラックにまとめたい

選択カメラの切り替え ▶ P386

カメラ切り替えポイント単位で使いたいクリップを有効に切り替えることができます。

カメラ切り替えポイント周辺の再生 ▶ P387

カメラ切り替えポイントの周辺を再生し、映像を確認することができます。通常の再生操作でも同様に確認できます。

採用クリップのみをトラックにコピー ▶ P388

選択カメラのクリップを集約し、1 つのトラックにコピーします。

Pro 選択カメラの切り替え

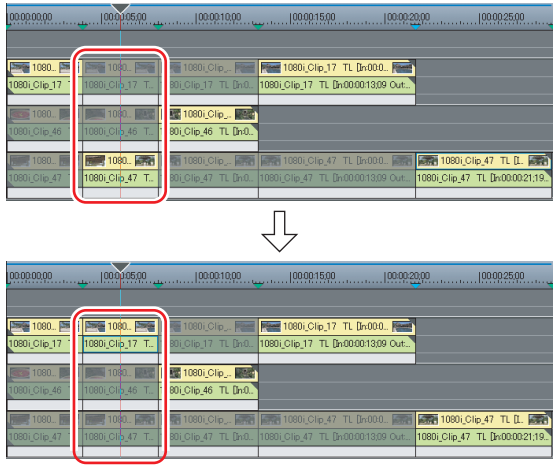
1 再生停止中に選択カメラを切り替えるクリップの上に、タイムラインカーソルを移動させる

2 各トラックのカメラ映像のうち、選択カメラに切り替えるカメラ映像をクリックする



指定したカメラのクリップが有効になり、それ以外のクリップは無効になります。

例 タイムラインカーソルの位置のクリップの選択カメラを［C1］から［C3］に切り替える場合

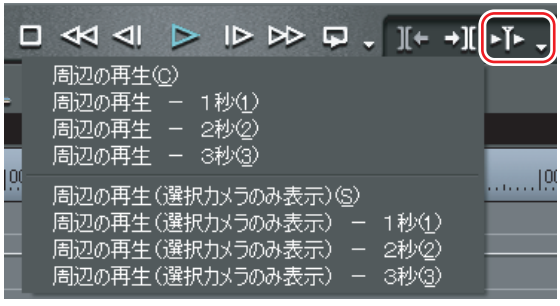


その他の方法

- 選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させ、テンキーの［1］～［8］（カメラ番号）を押します。
- 次の操作で、カメラ切り替えポイントの設定と選択カメラの切り替えを同時に行うことができます。
  - 選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させ、キーボードの［Ctrl］＋テンキーの［1］～［8］（カメラ番号）を押す。
  - 選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させ、Recorder に表示されている各トラックのカメラ映像をダブルクリックする。

Pro カメラ切り替えポイント周辺の再生

1 ［カーソルの周辺を再生］のリストボタンをクリックし、再生方法をクリックする



周辺の再生	タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近い位置のカメラ切り替えポイント周辺を再生します。
周辺の再生－１秒	指定した長さで周辺を再生します。
周辺の再生－２秒	
周辺の再生－３秒	
周辺の再生（選択カメラのみ表示）	選択カメラの映像のみを表示します。タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近い位置のカメラ切り替えポイント周辺を再生します。
周辺の再生（選択カメラのみ表示）－1秒	選択カメラの映像のみを表示します。指定した長さで周辺を再生します。
周辺の再生（選択カメラのみ表示）－2秒	
周辺の再生（選択カメラのみ表示）－3秒	

カメラ切り替えポイントの周辺を繰り返し再生します。

2 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

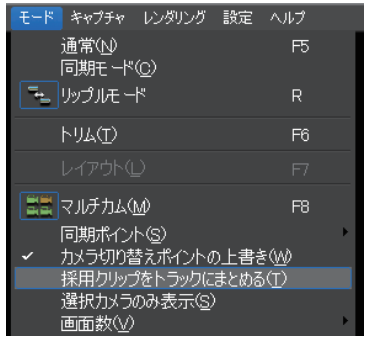
POINT

- 予備動作時間（プリロール）は、アプリケーション設定の〈再生〉で設定することができます。
  再生▶ P87
- 周辺の再生中は、カメラ切り替えポイントを設定することができません。カメラ切り替えポイントの設定は、通常の再生操作で行ってください。
  再生中のカメラ切り替えポイントの設定▶ P382
- マルチカムモード時、再生が間に合わない場合はフレーム数を間引くことができます。メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈間引きフレーム数〉→間引くフレーム数をクリックします。また、アプリケーション設定の〈再生〉でも設定できます。

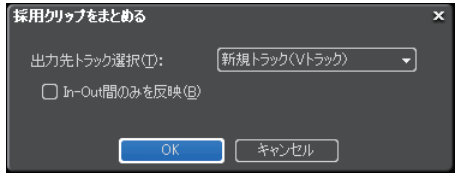
Pro 採用クリップのみをトラックにコピー

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

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



〈採用クリップをまとめる〉ダイアログが表示されます。

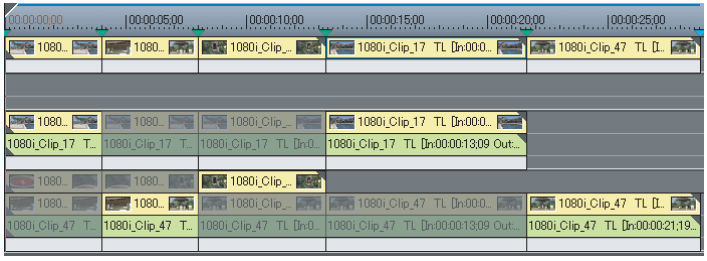


2 〈出力先トラック選択〉のリストから、採用クリップをコピーするトラックを選ぶ

タイムライン上のカメラが割り当てられていない V/VA トラックと、新規の V/VA トラックから選ぶことができます。
〈In-Out 間のみを反映〉にチェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間の採用クリップをコピーします。

3 [OK] をクリックする

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



その他の方法

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

POINT
- カメラ切り替えポイント間に複数の有効なクリップがある場合は、割り当てているカメラ番号の大きい方が優先されます。

8 操作の取り消し／取り消しのやり直し

操作を取り消したい／取り消した操作をやり直したい

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 ▶ P391

一度実行した操作を取り消し、前の状態に戻すことができます。

取り消した操作をやり直す【リドゥ】 ▶ P391

操作取り消し（アンドゥ）を実行して取り消した操作を再度やり直すことができます。

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 *[Ctrl] + [Z]*

1 ［取り消し］をクリックする



実行した操作が元に戻ります。

POINT
- ［取り消し］のリストボタンをクリックすると、実行した操作の履歴が表示され、元に戻す操作を選ぶことができます。履歴は、シーケンスごとに保存されています。
- アンドゥの回数は基本的には無制限ですが、メモリ容量が足りない場合には、古い履歴から順に削除されます。

取り消した操作をやり直す【リドゥ】 *[Ctrl] + [Y]、[Shift] + [Ctrl] + [Z]*

1 ［やり直し］をクリックする



元に戻した操作が再度実行されます。

POINT
- ［やり直し］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が表示され、やり直す操作を選ぶことができます。履歴は、シーケンスごとに保存されています。

CHAPTER 7

エフェクトの適用

1 〈Effect〉パレット

EDIUS で使用できるエフェクトについて知りたい

〈Effect〉パレットの表示／非表示 ▶ P395

〈Effect〉パレットには、EDIUS で使用できるエフェクトが一覧表示されます。

エフェクトビューの表示／非表示 ▶ P397

エフェクトビューの表示／非表示を切り替えられます。

エフェクトの種類 ▶ P398

EDIUS で使用できるエフェクトは 4 種類です。

エフェクトのプロパティ ▶ P399

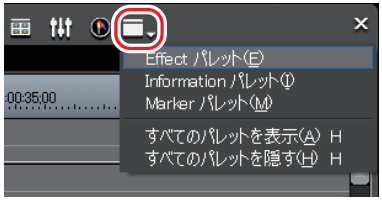
どのようなエフェクトかをアニメーションなどで確認できます。また、ユーザープリセットエフェクトはプロパティを変更できます。

エフェクトの適用方法 ▶ P400

ドラッグ＆ドロップなどの簡単な方法でクリップにエフェクトを適用できます。

〈Effect〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Effect パレット〉をクリックする



〈Effect〉パレットが表示されます。

その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Effect パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Effect〉、〈Information〉、〈Marker〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- すべてのパレットを表示：***[H]***
  〈Information〉パレット▶ P451
  〈Marker〉パレット▶ P336

〈Effect〉パレット

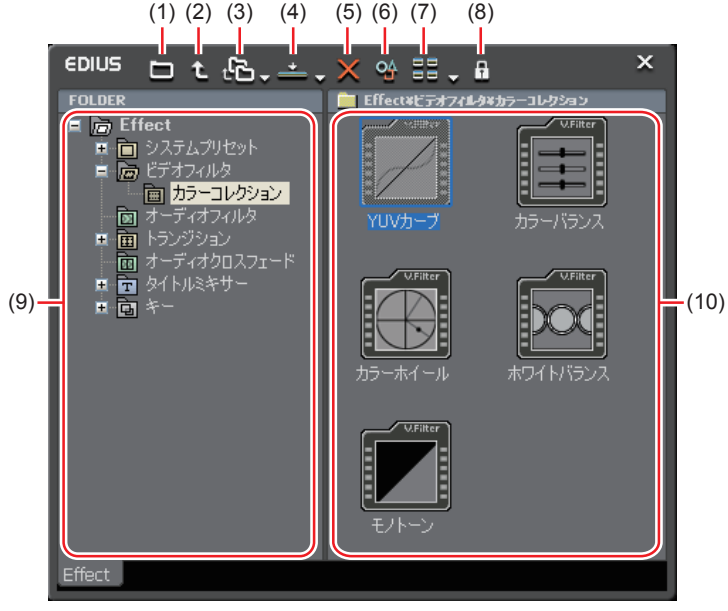


(1) フォルダショートカット	各フォルダのボタンをクリックすると、ショートカットに設定したフォルダを展開して表示します。複数のフォルダを同時に展開する場合は、キーボードの［Ctrl］を押したままフォルダショートカットをクリックします。 *フォルダショートカット▶ P465*
(2) ツリー	クリックするとフォルダが開き、エフェクトが表示されます。
(3) エフェクトビューの表示	クリックすると、エフェクトビューが表示されます。
(4) 移動のロック	エフェクトのフォルダ構成などが変更されないようにロックすることができます。

エフェクトビューの表示／非表示

1 〈Effect〉パレットの［エフェクトビューの表示］をクリックする

エフェクトビューが表示されます。



(1)	エフェクトビューの非表示	クリックすると、エフェクトビューが閉じます。
(2)	ひとつ上のフォルダへ移動	フォルダビューで選んでいるフォルダの１つ上の階層のフォルダを表示します。
(3)	フォルダへのリンク	フォルダビューからよく使用するエフェクトのフォルダを設定しておくと、すぐにフォルダを開くことができます。 *フォルダショートカット▶ P465*
(4)	タイムラインに追加	選んだエフェクトをタイムライン上のクリップに追加します。［タイムラインに追加］のリストボタンをクリックして、追加する位置を選ぶこともできます。
(5)	削除	ユーザープリセットエフェクトを削除します。 *〈Effect〉パレットからエフェクトを削除▶ P462*
(6)	プロパティ	選んだエフェクトの内容が表示されます。 *エフェクトのプロパティ▶ P399*
(7)	表示	クリックするたびに、表示方法が変更されます。［表示］のリストボタンをクリックして表示方法を選べます。

(8) 移動のロック	エフェクトのフォルダ構成などが変更されないようにロックすることができます。
(9) フォルダビュー	エフェクトのフォルダがツリー表示されます。
(10) エフェクトビュー	選んだフォルダ内のエフェクトが表示されます。アニメーションがあるエフェクトを選ぶと、アニメーション表示されます。

エフェクトの種類

プラグインベースエフェクト

初期登録されている基本エフェクトで、〈Effect〉パレットから削除することはできません。ビデオフィルタ、オーディオフィルタ、トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサー、キーはプラグインベースエフェクトです。

システムプリセットエフェクト

初期登録されているエフェクトで、プラグインベースエフェクトからカスタマイズしたエフェクトです。〈Effect〉パレットから削除することはできません。アイコンには「S」の文字が付きます。



ユーザープリセットエフェクト

ユーザーが登録したエフェクトです。エフェクトをカスタマイズ（パラメータの調整、複数のエフェクトの組み合わせ、名前の変更）した内容を保存しておくことができます。アイコンには「U」の文字が付きます。

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P461



デフォルトエフェクト

デフォルト設定で使用されるエフェクトです。トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーのみ設定できます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P421



エフェクトのプロパティ

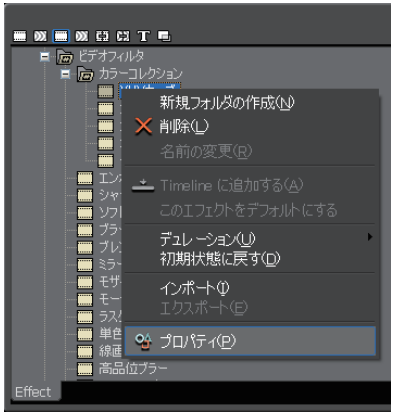
1 〈Effect〉パレットのエフェクト上にマウスカーソルを移動させる

エフェクトの説明が表示されます。エフェクトによってはアニメーションで動きを確認できます。

〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P395

プロパティの変更

1 プロパティを変更するエフェクトを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックする



〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。



2 内容を編集し、[OK] をクリックする

ご注意
- 〈プロパティ〉ダイアログの編集ができるのは、ユーザープリセットエフェクトのみです。

エフェクトの適用方法

ドラッグ&ドロップで適用

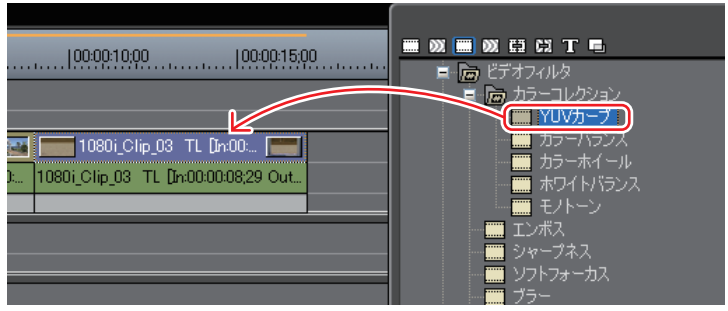
エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

例〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

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



2 適用するエフェクトをタイムライン上のクリップにドラッグ&ドロップする



右クリックのメニューから適用

エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

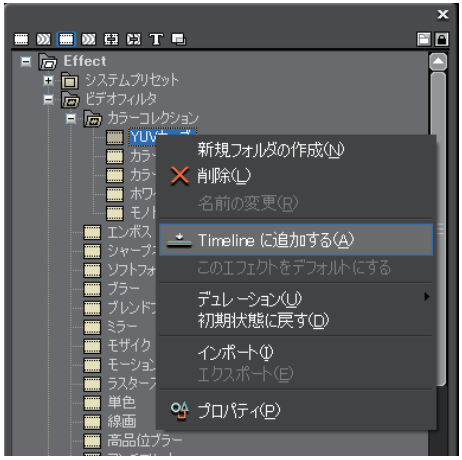
例〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

1 タイムラインでクリップを選ぶ

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

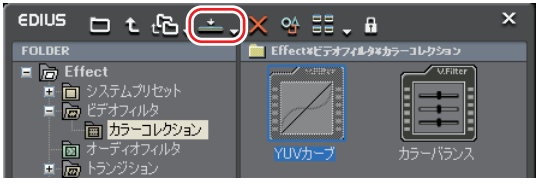
3 適用するエフェクトを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックする

エフェクトによっては、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉を指定できます。



その他の方法

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



- タイムラインでクリップまたはミキサー部を選び、〈Effect〉パレットのエフェクトを〈Information〉パレットのエフェクトリストにドラッグ & ドロップします。エフェクトによっては、適用できない場合もあります。

POINT

- クリップトランジションやオーディオクロスフェードを適用する場合は、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉とそれぞれの〈From〉〈Center〉〈To〉など、適用する位置を設定することができます。

2 エフェクトの設定

クリップ全体に効果を与えたい

色や明るさなどの画質調整やオーディオ編集など、クリップ全体にフィルタを使用します。

色／明るさ調整【カラーコレクション】

▶ P403

色かぶりや白飛び、黒つぶれなどの補正を行います。

ビデオフィルタ

▶ P412

画像のちらつきを押さえる効果を与えたり、石板に彫ったような立体的な画像にするなど、映像全体に特殊効果をかけます。

複数のフィルタを使用【複合フィルタ】

▶ P413

1つのクリップに複数のビデオフィルタを設定できます。

オーディオフィルタ

▶ P413

雑音を抑えたり、人の声を際立たせるなど、オーディオ部分の調整ができます。

色／明るさ調整【カラーコレクション】

前後の映像の色味を合わせたり、色かぶりを補正したりといった色調整や、白飛びや黒つぶれの補正など明るさの調整を行います。カラーコレクション用に次のフィルタがあります。

◆ YUV カーブ

輝度（Y）、青の色差（U）、赤の色差（V）をグラフで調整します。シャドウとハイライトのバランスを見ながら微調整ができます。
YUV カーブは、キーの追加は可能ですが、キー間の補間アニメーションは無効です。
YUV カーブを調整する▶ P404

◆ カラーバランス

彩度、輝度、コントラスト、色味をスライダーで調整します。
カラーバランスを調整する▶ P406

◆ カラーホイール

ポイントを移動させて色の濃さを、ホイールを回転させて色調を調整します。
カラーホイールを調整する▶ P408

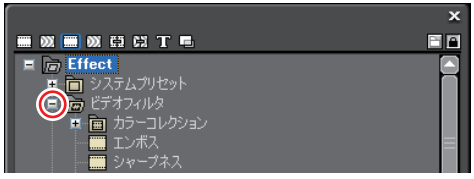
◆ ホワイトバランス

シャドウ（ブラックバランス）、中間部（グレイバランス）、ハイライト（ホワイトバランス）の色補正を行います。
ホワイトバランスを調整する▶ P409

◆ モノトーン

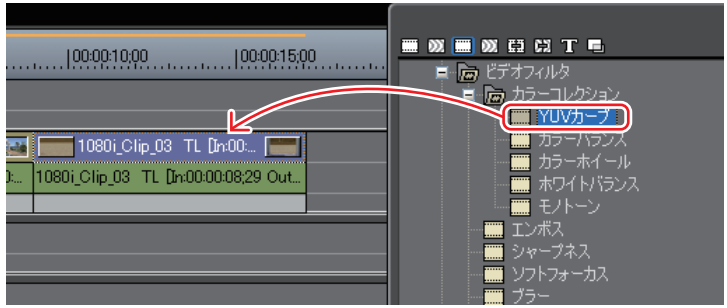
映像をモノトーンにします。
モノトーンを調整する▶ P411

1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックする



2 〈カラーコレクション〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する

3 使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする



その他の方法

- タイムラインでクリップを選んで〈Effect〉パレットのフィルタを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックします。

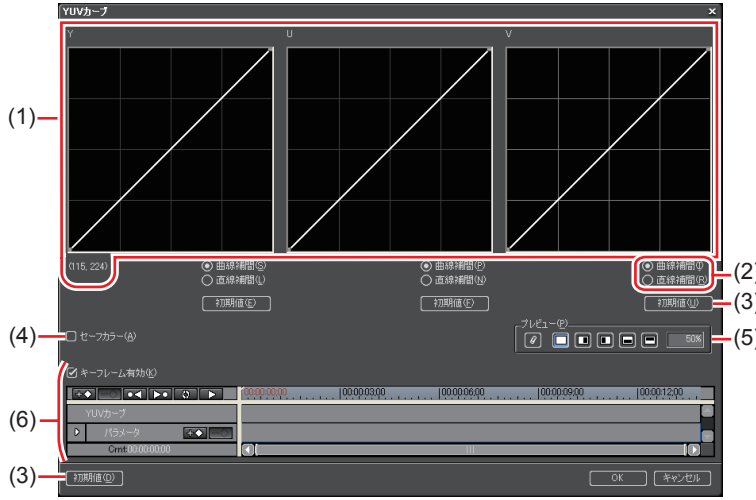
YUV カーブを調整する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈YUV カーブ〉をダブルクリックする

〈YUV カーブ〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P452

2 YUV カーブを調整し、[OK] をクリックする

〈YUV カーブ〉ダイアログ

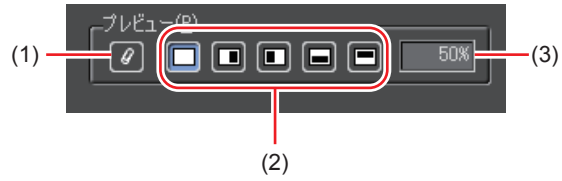


(1) YUV カーブ	Y、U、V のそれぞれについてグラフのラインをドラッグして調整します。Y カーブ左下の数値は（入力値，出力値）を示しています。
(2) 曲線補間 直線補間	グラフラインをカーブにするか直線にするか設定できます。
(3) 初期値	各グラフの［初期値］をクリックすると、Y、U、V それぞれが初期値に戻った値がキーとして追加されます。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、すべてのキーが削除され、グラフが初期値に戻ります。
(4) セーフカラー	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(5) プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P405*
(6) キーフレーム設定	キーフレームごとに YUV カーブのグラフを調整できます。キーフレームの設定方法については〈キーフレーム設定〉を参照してください。 *キーフレーム設定▶ P406*

◇ カラーコレクションダイアログ共通部

◆ プレビュー設定

カラーコレクションを適用した画像と、元の画像を並べて比較することができます。



(1) 比較画面の固定	フィルタの効果を比較するときに、タイムラインカーソル位置の画面で固定します。
(2) 表示エリアの設定	フィルタの効果を比較するときに、画面をどのように割るか設定できます。
(3) 表示エリアの割合	フィルタの効果を比較するときに、フィルタを適用した映像を表示する割合を設定できます。

◆ キーフレーム設定

カラーコレクションのパラメータを時間軸に沿って設定を変更し、再生して確認することができます。



(1) キーフレーム有効	チェックを入れると、設定したキーフレームアニメーションが有効になります。キーフレーム用のタイムラインでパラメータ変更を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。
(2) 	任意のタイミングでキーフレームを追加できます。
	キーフレームを削除します。
	前／次のキーフレームへ移動します。
	フィルタの初期値をキーに設定します。
	設定中のクリップを再生、停止します。

POINT

- キーやキーフレーム用のタイムラインを右クリックすると、キーを追加／削除したり、キーフレーム間の補間方法を切り替えたりすることができるメニューが表示されます。キーフレーム間の補間方法は、〈固定〉、〈直線〉、〈ベジエ〉から選ぶことができます。

カラーバランスを調整する

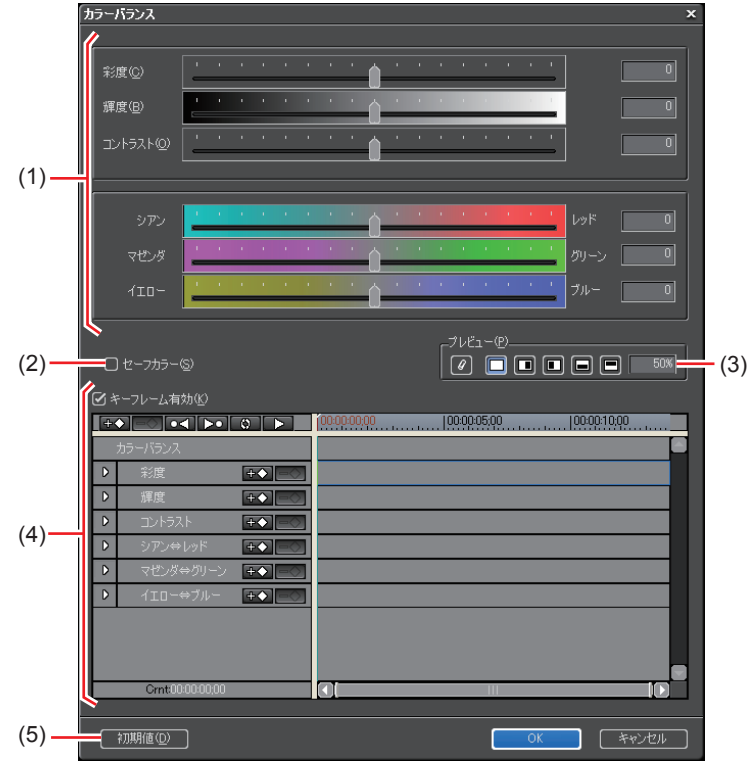
1 〈Information〉パレットを表示し、〈カラーバランス〉をダブルクリックする

〈カラーバランス〉ダイアログが表示されます。

エフェクトの確認／調整▶ P452

2 カラーバランスを調整し、［OK］をクリックする

〈カラーバランス〉ダイアログ



(1) スライダー	それぞれの項目について、スライダーを移動させて調整します。
(2) セーフカラー	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(3) プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P405*
(4) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P406*
(5) 初期値	クリックすると、すべてのキーが削除され、スライダーが初期値に戻ります。

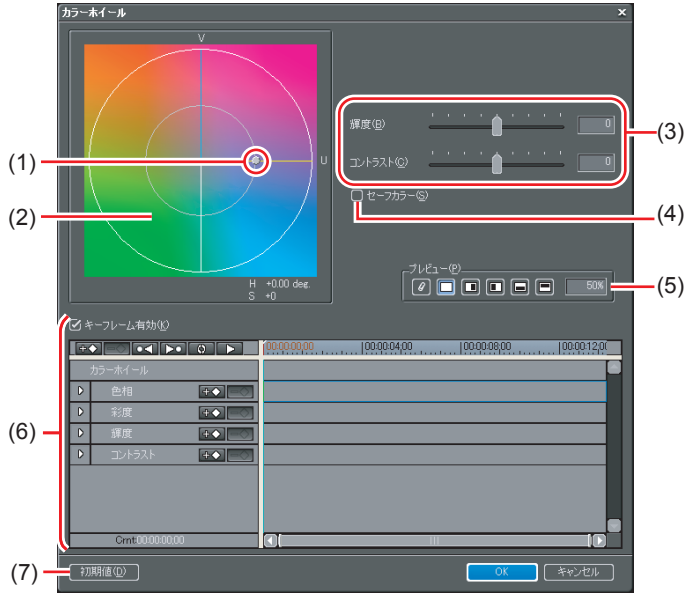
カラーホイールを調整する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈カラーホイール〉をダブルクリックする

〈カラーホイール〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P452

2 カラーホイールを調整し、［OK］をクリックする

〈カラーホイール〉ダイアログ



(1) カラーホイールポイント	スライドさせて色の濃さ（彩度）を調整します。円の外側に近づくほど彩度が上がります。
(2) ホイール	ドラッグして回転させ、色調を調整します。
(3) 輝度 コントラスト	スライダーを移動させて輝度とコントラストを調整します。
(4) セーフカラー	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(5) プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P405*
(6) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P406*
(7) 初期値	クリックするとすべてのキーが削除され、ホイールとカラーホイールポイントが初期値に戻ります。

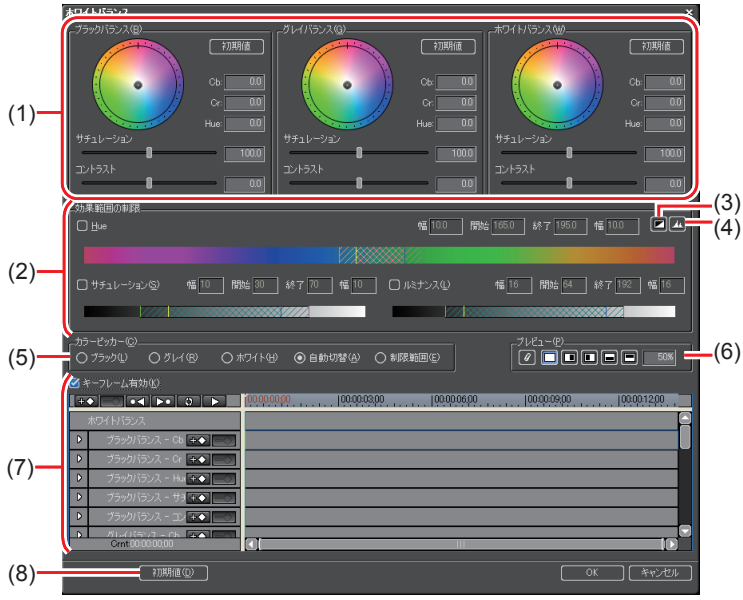
ホワイトバランスを調整する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈ホワイトバランス〉をダブルクリックする

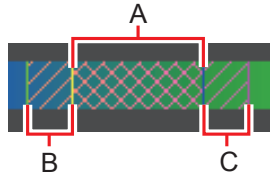
〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P452

2 ホワイトバランスを調整し、［OK］をクリックする

〈ホワイトバランス〉ダイアログ



(1) ブラックバランス グレイバランス ホワイトバランス	シャドウ（ブラック）、中間部（グレイ）、ハイライト（ホワイト）のそれぞれで、ポイントをドラッグして補正を行います。 カラーホイールのポイントをドラッグして Hue（色相）、スライダーを移動させてサチュレーション（彩度）とコントラストの調整ができます。

(2) 効果範囲の制限	指定した範囲のみ補正します。 〈Hue〉（色相）、〈サチュレーション〉（彩度）、〈ルミナンス〉（輝度）に対して、チェックを入れると、補正する範囲を指定できます。各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして効果範囲を設定します。  A：補正を 100%適用する範囲 B：補正量を徐々に上げていく範囲 C：補正量を徐々に下げていく範囲
(3) キー表示	〈効果範囲の制限〉の設定によりどの領域に効果が出るのかを表示して確認できます。効果が 100%の領域は白色、0%の領域は黒色で表示されます。
(4) ヒストグラム表示	計算したヒストグラムを、Hue、サチュレーション、ルミナンスの各項目で表示します。
(5) カラーピッカー	Player や Recorder の表示画像から色を選ぶことができます。
(6) プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P405*
(7) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P406*
(8) 初期値	各バランス枠の［初期値］をクリックすると、そのバランスに関連するパラメータのみが初期値に戻ります。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、すべてのキーが削除され、パラメータが初期値に戻ります。

◆ 全体的に色を補正する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈ホワイトバランス〉をダブルクリックする

〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。

2 カラーピッカーから補正したい色をクリックする

〈ブラック〉をクリックした場合には、カラーピッカーで取得した色が黒色になるように調整します。同様に〈グレイ〉では灰色に、〈ホワイト〉では白色になるように調整します。

〈自動切換〉の場合には、取得した色の明るさから自動で判断されます。例えば明るい色を取得したときに白色に調整します。

3 Recorder で補正したい部分をクリックする

自動で色が補正されます。カラーホイールのポイントや、サチュレーション、コントラストのスライダーで調整することもできます。

例 色かぶりしてしまった白色のテーブルを補正したい場合
カラーピッカーから〈ホワイト〉をクリックし、画像のテーブル部分をクリックします。

◆ 一部の色だけ補正する
肌の発色をよくしたい場合など、補正を適用する範囲を制限して調整することができます。

1 〈Information〉パレットを表示し、〈ホワイトバランス〉をダブルクリックする

〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。

2 カラーピッカーで〈制限範囲〉をクリックする

3 Recorder で補正したい部分をクリックする

キーボードの［Shift］を押しながら複数の部分をクリックすると、現在の制限範囲に加えてその部分の色も制限範囲に含められます。

4 色の補正を行う

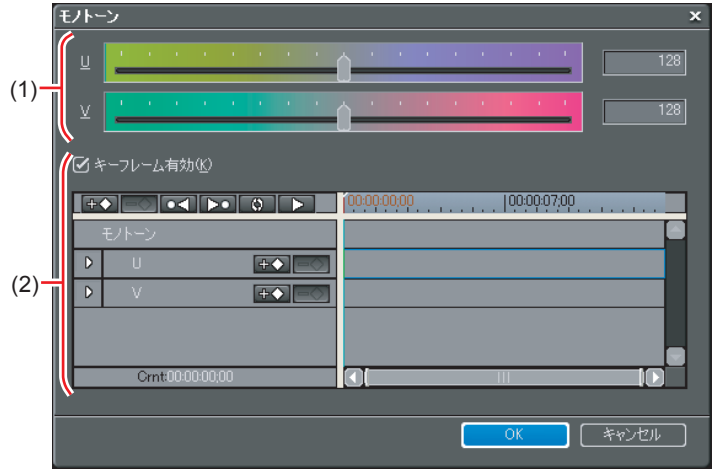
モノトーンを調整する

1 〈Information〉パレットを表示し、〈モノトーン〉をダブルクリックする

〈モノトーン〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P452

2 モノトーンを調整し、［OK］をクリックする

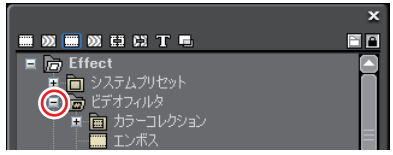
〈モノトーン〉ダイアログ



(1) スライダー	スライダーを移動させて色調を調整します。
(2) キーフレーム設定	キーフレーム設定▶ *P406*

ビデオフィルタ

1 **〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する**



フィルタの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルタを適用することでご確認ください。

2 **使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする**

複数のフィルタを使用【複合フィルタ】

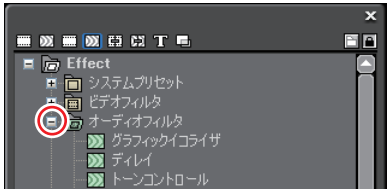
次のビデオフィルタは、パラメータ設定において複数のフィルタを組み合わせて使用することができます。ユーザープリセットエフェクトやシステムプリセットエフェクトも使用できます。

- 矩形フィルタ
- クロミナンス
- 複合フィルタ
- ブレンドフィルタ

ご注意
- 矩形フィルタは、〈オールドフィルム〉と〈トンネルビジョン〉が選べません。また、それらを含むユーザープリセットエフェクトや複合プリセットエフェクトも選べません。

オーディオフィルタ

1 〈Effect〉パレットで〈オーディオフィルタ〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する



フィルタの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルタを適用することでご確認ください。

2 使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

POINT
- オーディオクリップにフィルタを適用するとき、ウェーブフォーム（波形）を表示しておくとエフェクトの効果を確認できます。
ウェーブフォーム（波形）表示▶ P532

映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい

クリップのマージン ▶ P415

2つのクリップ間にトランジション／オーディオクロスフェードなどのエフェクトを適用するには、両クリップにマージンが必要です。

クリップトランジション ▶ P416

クリップとクリップの間にトランジションを適用します。

トラックトランジション ▶ P417

別のトラックに配置されているクリップに切り替わる場合にトランジションを適用します。

オーディオクロスフェード ▶ P418

クリップとクリップの間にオーディオクロスフェードを適用します。

クリップのマージン

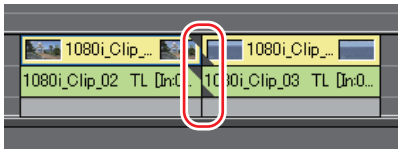
２つのクリップ間にトランジション／オーディオクロスフェードを適用するには、両クリップにマージンが必要です。マージンがない場合は、前のクリップの終了側に Out 点、後ろのクリップの開始側に In 点を設定してください。

In 点、Out 点の設定▶ P178

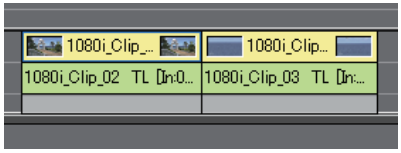
◆ クリップのマージン

In-Out 点間に含まれていない映像分がクリップのマージンとなります。クリップの両端の黒色の三角マークは、それぞれクリップの先頭（末尾）であることを示しています。

両クリップにマージンがない状態



前クリップの末尾と後ろクリップの先頭にマージンがある状態



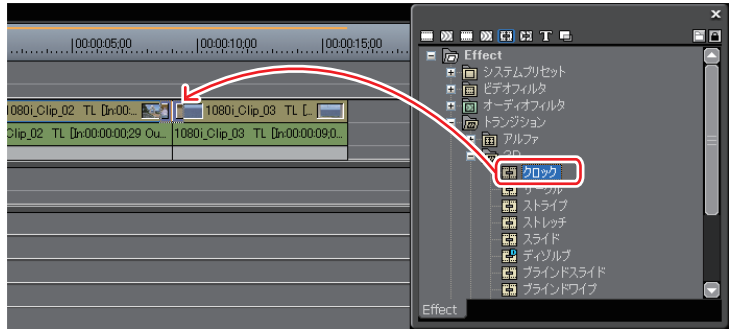
POINT

- 固定モード時は、マージンがなくてもトランジション／オーディオクロスフェードを適用できます。この場合、トランジションを適用した長さ分だけクリップの長さが短くなります。
- 設定された編集モードにより、クリップの長さが変化します。

伸縮モード▶ P235
固定モード▶ P236

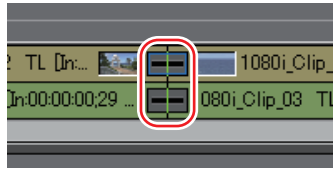
クリップトランジション

1 〈Effect〉パレットから使用するトランジションをクリップの継ぎ目にドラッグ & ドロップする



タイムラインの表示が次のように変わります。デフォルトのオーディオクロスフェードが同時に追加されます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P421

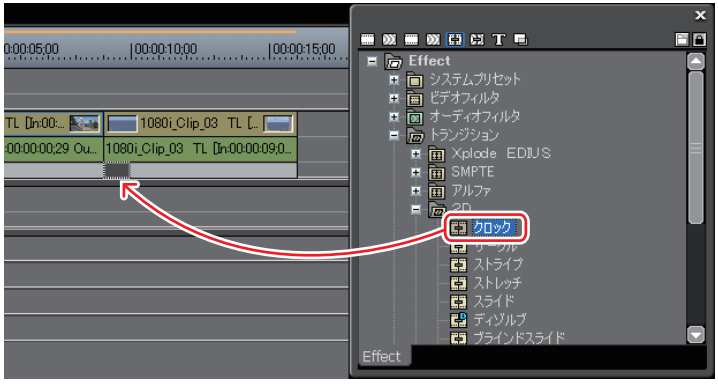


POINT

- トランジション適用時にデフォルトのオーディオクロスフェードを適用しないように設定できます。
  タイムライン▶ P79
- トランジション上の緑のライン(カットポイント)は、トランジション設定前のクリップの境目を示しています。
- タイムライン上のクリップトランジションは、ドラッグ&ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。

トラックトランジション

1 〈Effect〉パレットからトランジションをクリップ下のミキサー部にドラッグ & ドロップする



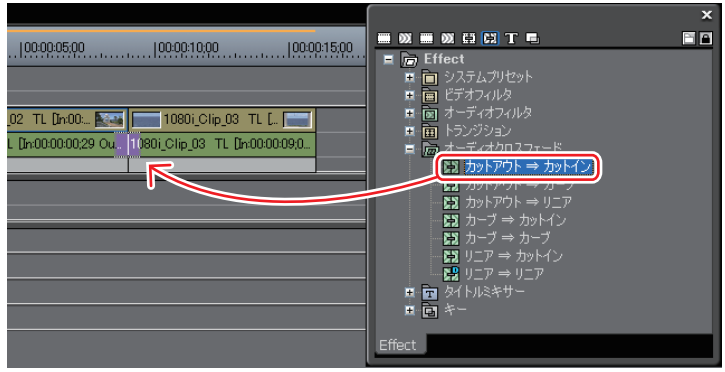
クリップの最初（または最後）にエフェクトが適用されます。



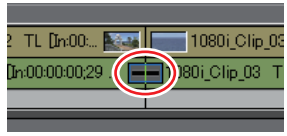
POINT • タイムライン上のトラックトランジションは、ミキサー部をドラッグ＆ドロップして他のミキサー部にも適用することができます。

オーディオクロスフェード

1 〈Effect〉パレットから使用するオーディオクロスフェードをクリップの継ぎ目にドラッグ & ドロップする



タイムラインの表示が次のように変わります。



POINT

- オーディオクロスフェード適用時にデフォルトのトランジションを適用するように設定できます。
  タイムライン▶ P79
- オーディオクロスフェード上の緑のライン（カットポイント）は、オーディオクロスフェード設定前のクリップの境目を示しています。
- タイムライン上のオーディオクロスフェードは、ドラッグ＆ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。

タイムラインからエフェクトを設定したい

デフォルトエフェクト

▶ P420

トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーは、タイムラインでクリップを選び、ボタンをクリックすることで、簡単にエフェクトを適用することができます。この場合、デフォルトに設定されているエフェクトが適用されます。

デフォルトエフェクトの変更

▶ P421

デフォルトで設定されるエフェクトを他のエフェクトに変更できます。

デフォルトエフェクト

[Ctrl] + [P]

デフォルトのエフェクトは次のように設定されています。

トランジション　　：　ディゾルブ
オーディオクロスフェード　：　リニア⇒リニア
タイトルミキサー　　：　フェード

1　エフェクトを適用するクリップを選ぶ

連続しているクリップのどちらかを選びます。

2　［デフォルトのトランジションを適用］をクリックする

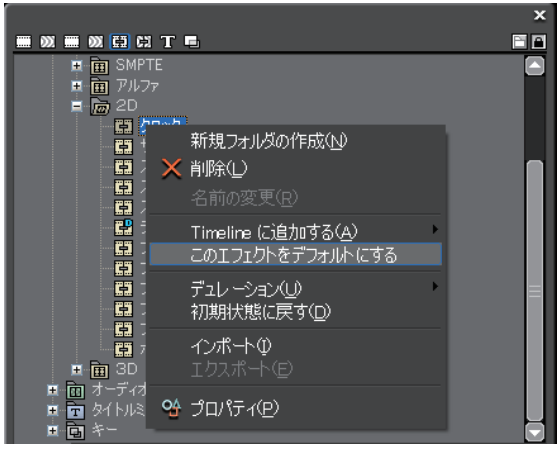


タイムラインカーソルの位置にエフェクトが適用されます。
［デフォルトのトランジションを適用］のリストボタンをクリックすると、エフェクトを適用する位置を選べます。

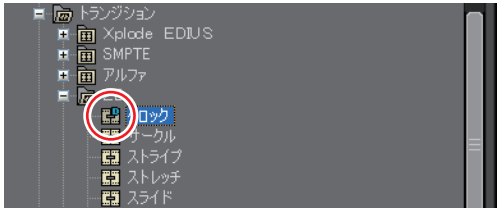
デフォルトエフェクトの変更

デフォルトで適用するトランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーを変更します。

1 〈Effect〉パレットでデフォルトに設定するエフェクトを右クリックし、〈このエフェクトをデフォルトにする〉をクリックする



デフォルトに設定されたエフェクトのアイコンには、「D」の文字が付きます。



エフェクトのデュレーションを変更したい

トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更 ▶ P423

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

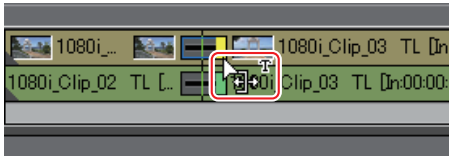
エフェクトのデュレーション変更 ▶ P424

エフェクトのデュレーションにはデフォルト値が設定されています。これを変更できます。

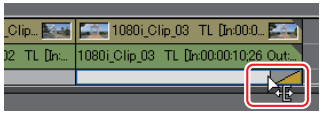
トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更

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

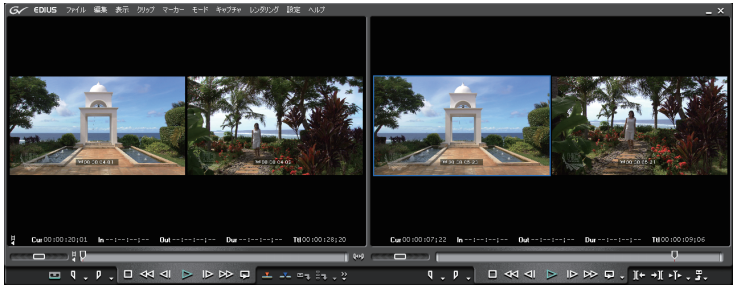
例 クリップトランジションの場合



例 トラックトランジションの場合



Player と Recorder が 2 画面表示になります。Player の映像がトランジション開始フレーム、Recorder の映像がトランジション終了フレームです。シーンが切り替わる様子を確認しながら、トランジションの長さを調整します。



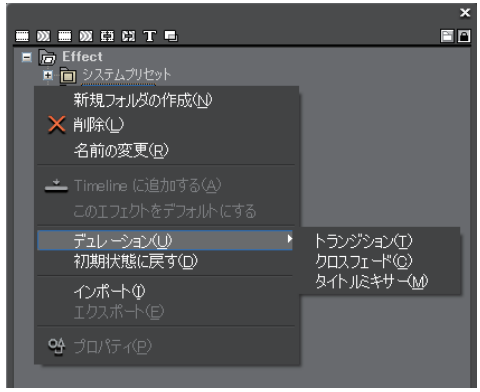
POINT

- タイトルミキサーの長さも同様にドラッグして変更することができます。
- トランジション／オーディオクロスフェードは、クリップのマージン分だけ伸ばすことができます。
- クリックして選んだミキサー部のタイトルミキサーとトラックトランジションは、次の操作でも長さを変更できます。
  - ミキサー部 In 側：***[Shift] ＋ [Alt] ＋ [U]***
  - ミキサー部 Out 側：***[Ctrl] ＋ [Alt] ＋ [U]***
- デュレーションのデフォルト値は変更できます。
  エフェクトのデュレーション変更▶ P424

エフェクトのデュレーション変更

トランジションやオーディオクロスフェードなどを適用したときのデフォルトのデュレーションを設定します。

1 〈Effect〉パレットを右クリックし、〈デュレーション〉を選ぶ



2 デュレーションを変更するエフェクトをクリックする

3 デュレーションを入力し、[OK] をクリックする

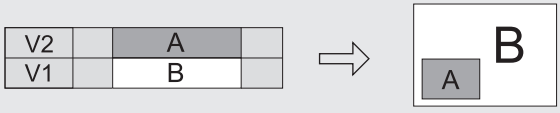


映像を合成したい

複数の映像を重ねて合成させます。

POINT

- 映像を合成させた場合、映像はトラックの上下の並び順に表示されますので、合成を適用する映像（A）を背景になる映像（B）の上のトラックに配置します。



Pro 合成 ▶ P427

2つの映像を合成します。

ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P428

映像の中に子画面を表示させます。

Pro 3D・ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P433

子画面を回転させるなどの立体的な表示ができます。

キー ▶ P436

2つの映像を重ね、上の映像の一部を透過させて下の映像を表示させます。特定の色を透過させる「クロマキー」と、特定の明るさを透過させる「ルミナンスキー」があります。

トランスペアレンシー ▶ P440

2つの映像を重ね、一方の映像の透明度を変化させることでもう一方の映像を透かして表示させることができます。

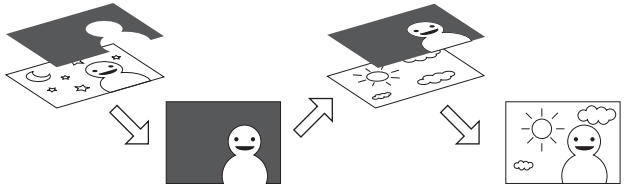
フェードイン／フェードアウト ▶ P442

映像を徐々に表示させる「フェードイン」、または徐々に消す「フェードアウト」が設定できます。

アルファチャンネル

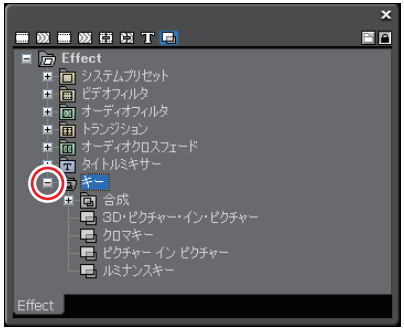
▶ P443

透過度情報を持つクリップを、別のクリップのアルファチャンネル（透過度情報を持つデータ領域）として付加します。画像にマスクをかけたような効果を得られますので、背景となる画像に重ねて配置することができます。

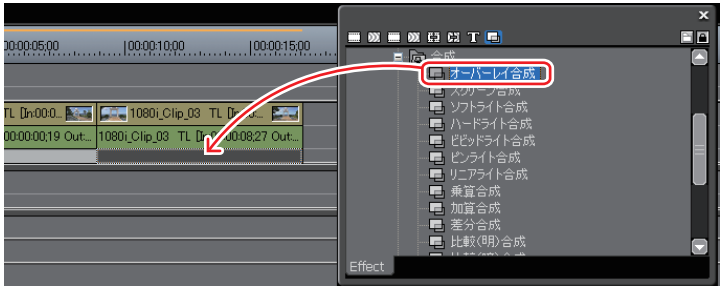


Pro 合成

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする

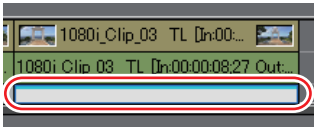


2 〈合成〉のツリーをクリックし、適用する合成をクリップのミキサー部にドラッグ&ドロップする



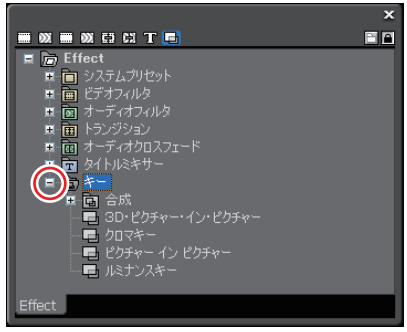
合成の内容については、プロパティの説明文や実際に合成を適用することでご確認ください。

キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

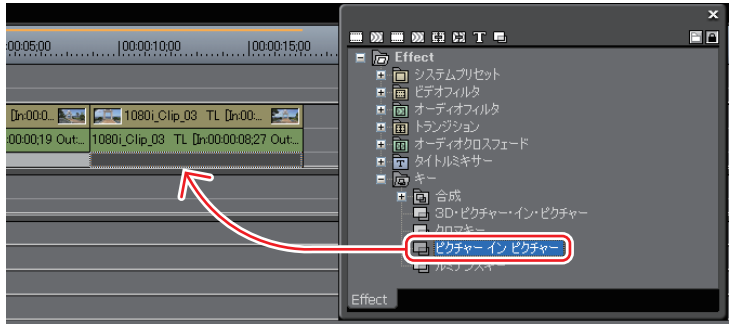


ピクチャー・イン・ピクチャー

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする



2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉を子画面にするクリップのミキサー部にドラッグ&ドロップする



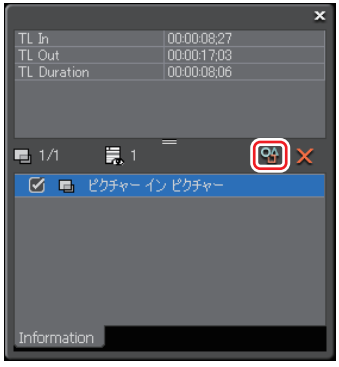
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

ピクチャー・イン・ピクチャーの設定

1 キーを適用しているクリップのミキサー部をクリックし、〈Information〉パレットを表示する

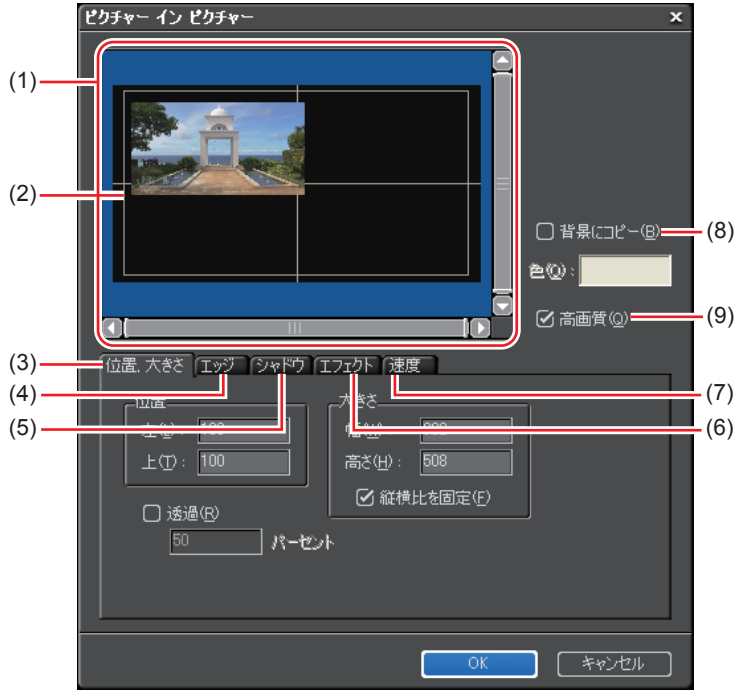
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P450

2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉をクリックし、［設定］をクリックする



3 設定を行い、［OK］をクリックする

〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉ダイアログ



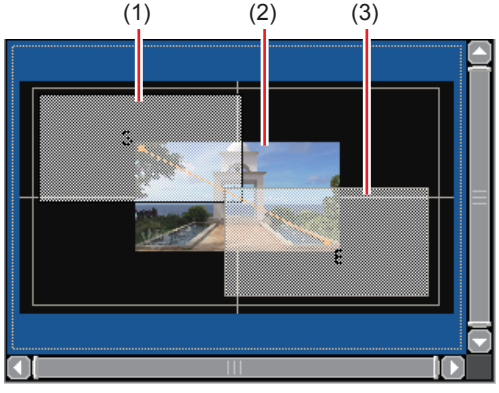
(1) プレビューウィンドウ	子画面の位置や大きさ、動きなどを確認できます。 子画面をドラッグして直感的に位置や大きさを設定することもできます。また、プレビューウィンドウを右クリックし、〈レイアウト〉から大きさや位置を設定することもできます。
(2) セーフティゾーン	編集後の作品をテレビモニタなどで視聴する場合、モニタによっては上下左右の端が映らないことがあります。セーフティゾーンは、モニタに確実に映すことができる範囲となります。
(3) 位置、大きさ	子画面の位置や大きさを数値入力で設定します。 〈透過〉にチェックを入れて数値を入力すると、子画面の透明度を設定できます。
(4) エッジ	〈有効〉にチェックを入れると子画面に枠をつけることができます。 〈幅〉で枠の太さを、〈色〉のカラーサンプルをクリックすると枠の色を設定できます。
(5) シャドウ	〈有効〉にチェックを入れると子画面に影をつけることができます。影の位置や色、透明度の設定ができます。

(6) エフェクト	〈有効〉にチェックを入れると子画面のイン、アウトに効果を付加できます。 イン、アウトそれぞれにデュレーション、種類を設定できます。[イン終了点]（[アウト開始点]）をクリックすると、タイムラインカーソルのフレームをイン終了点（アウト開始点）に設定します。
(7) 速度	子画面に動きをつけた場合、移動速度を設定できます。
(8) 背景にコピー	チェックを入れると背景に子画面の映像を色味を付加してコピーします。色はカラーサンプルをクリックして設定できます。
(9) 高画質	チェックを入れると小画面を高画質に設定できます。

◆ 子画面に動きをつける

1 プレビューウィンドウをクリックする

クリックした位置がキーフレームとなり、最後にクリックした位置がエンド位置になります。位置はポイントをドラッグすることで調整できます。

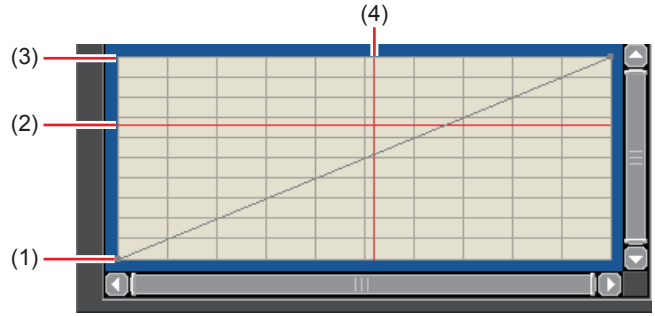


(1) スタート位置

(2) タイムラインカーソル位置

(3) エンド位置

2 〈速度〉タブをクリックする



(1) スタート位置

(2) キーフレーム位置（ポイント位置）

(3) エンド位置

(4) タイムラインカーソル位置

縦軸は位置、横軸は時間を表しています。

3 グラフエリアを右クリックし、〈速度〉を選ぶ

4 項目をクリックする

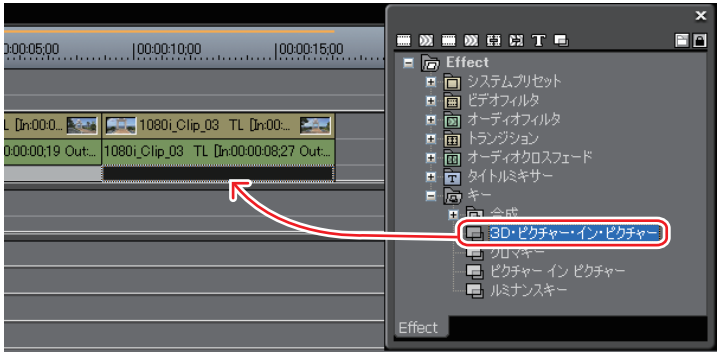


角度が急になると移動速度が速くなります。ポイントをドラッグして設定することもできます。

Pro 3D・ピクチャー・イン・ピクチャー

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする

2 〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉を子画面にするクリップのミキサー部にドラッグ&ドロップする



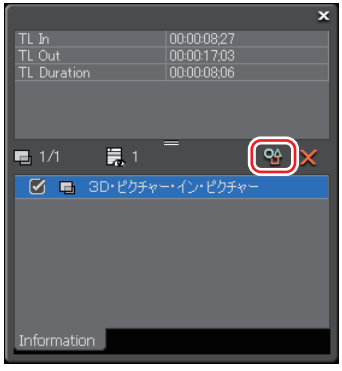
キーを適用したクリップのミキサー部には水色のラインが表示されます。

3D・ピクチャー・イン・ピクチャーの設定

1 キーを適用しているクリップのミキサー部をクリックし、〈Information〉パレットを表示する

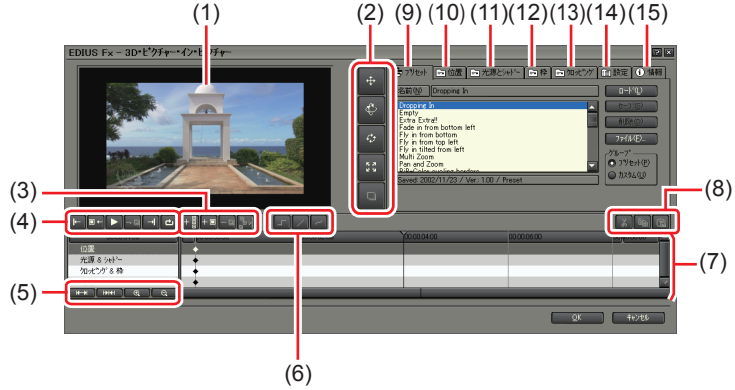
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P450

2 エフェクトリストの〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉をクリックし、[設定] をクリックする



3 設定を行い、［OK］をクリックする

〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉ダイアログ



(1) プレビューウィンドウ	子画面の位置や大きさ、動きなどを確認したり、子画面をドラッグして直感的に位置や大きさを設定したりすることができます。
(2) 編集ボタン	プレビューウィンドウで位置の変更や回転ができます。それぞれの編集ボタンをクリックし、プレビューウィンドウ上で子画面をドラッグして編集できます。いずれかの編集ボタンをクリックしたあとは、プレビューウィンドウ上で右クリックして使用する編集ボタンを切り替えることができます。 ：位置を変更します。 ：平面回転します。 ：Z 軸回転します。 ：大きさを変更します。 ：シャドー（影）の位置を変更します。

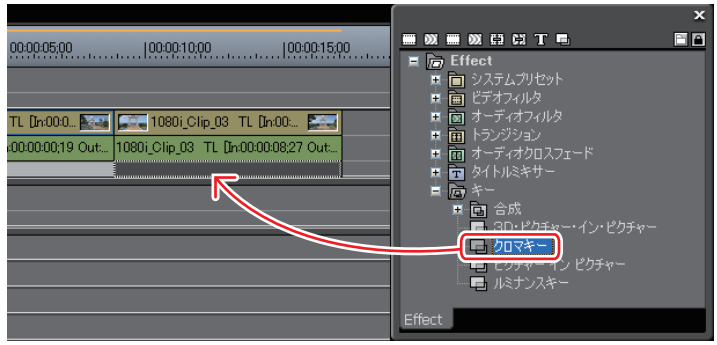
(3) キーフレームの操作ボタン	キーフレームの追加／削除や調整ができます。 ：タイムラインカーソルの位置で全ラインにキーフレームを追加します。 ：タイムラインカーソルの位置で選択ラインにキーフレームを追加します。 ：タイムラインカーソルの位置で選択ラインのキーフレームを削除します。 ：最後のキーフレームがタイムラインの最後にくるように全体のキーフレームの位置を調整します。
(4) 操作ボタン	［再生］や［先頭に戻る］などの操作ができます。
(5) タイムライン表示設定	タイムラインの表示について、拡大や縮小などができます。
(6) 補間ボタン	：キーフレームの動きを補間しません。 ：キーフレーム間の動きを一定の傾きで補間します。選んでいる項目に対してのみ有効です。 ：キーフレーム間の動きをサイン値で補間します。選んでいる項目に対してのみ有効です。
(7) キーフレーム用タイムライン	画像の動くタイミングに合わせ、効果に変化をつける位置を指定するためのタイムラインです。
(8) ツールボタン	タイムライン上のポイントをカット、コピー、ペーストします。
(9) プリセット	EDIUS に内蔵されている設定を呼び出して適用できます。また、それを元に編集して保存することもできます。
(10) 位置	位置、大きさ、透明度などを数値入力で設定できます。
(11) 光源とシャドー	〈光源を使う〉にチェックを入れると、回転の際に光が反射したような効果を付加できます。〈ハイライトの強さ〉で光の強さを設定できます。 〈影を有効にする〉にチェックを入れると、子画面に影をつけることができます。影の位置や色の濃さを設定できます。
(12) 枠	〈ボーダー色を使用する〉にチェックを入れると、子画面に枠をつけることができます。枠の太さや色を設定できます。 〈ソフトボーダーを使用する〉にチェックを入れると、子画面（枠も含む）の境界を周囲となじませます。

(13) クロッピング	上下左右の映像をカットします。〈クロッピングのサイズ変更〉のチェックをはずすと、子画面のサイズは維持したまま、カットされた残りの映像が上下左右に引き伸ばされます。
(14) 設定	特徴設定、枠の設定、クロッピングの設定の各チェックをはずすと、各設定が無効になります。 〈レンダラの設定〉の〈A／Bのスイッチ〉にチェックを入れると、子画面と背景の映像を入れ替えます。
(15) 情報	3D・ピクチャー・イン・ピクチャーについてのプロパティを確認できます。

キー

1 **〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする**

2 **〈クロマキー〉(〈ルミナンスキー〉)をクリップのミキサー部にドラッグ&ドロップする**



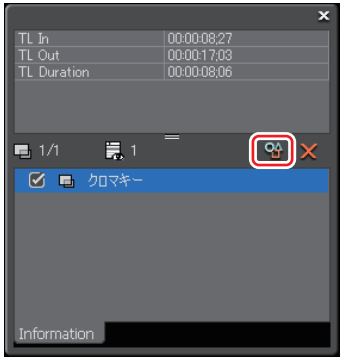
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

キーの設定

1 **キーを適用しているクリップのミキサー部をクリックし、〈Information〉パレットを表示する**

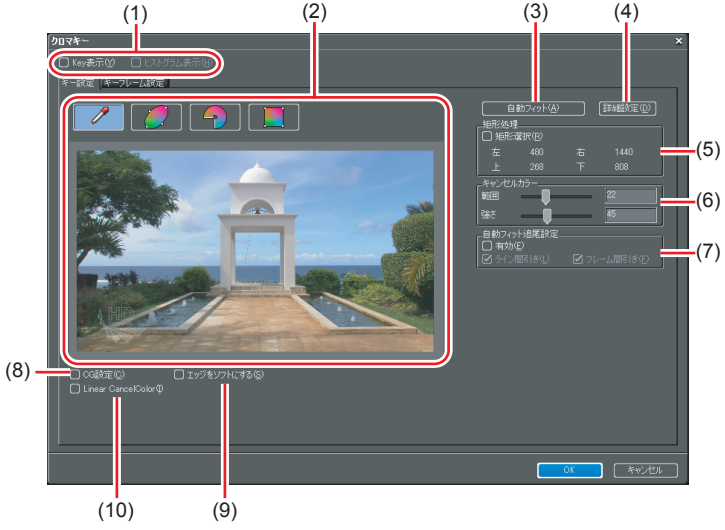
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P450

2 〈クロマキー〉(〈ルミナンスキー〉) をクリックし、[設定] をクリックする



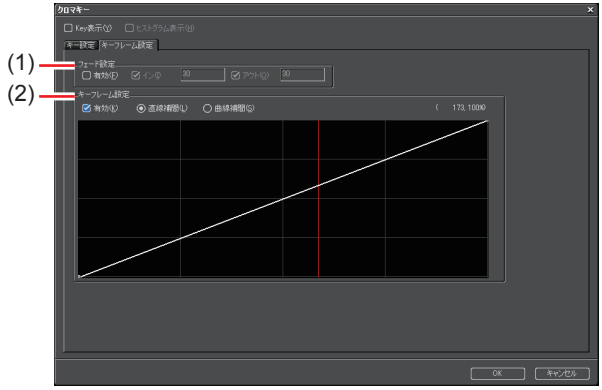
3 設定を行い、[OK] をクリックする

〈クロマキー〉ダイアログ



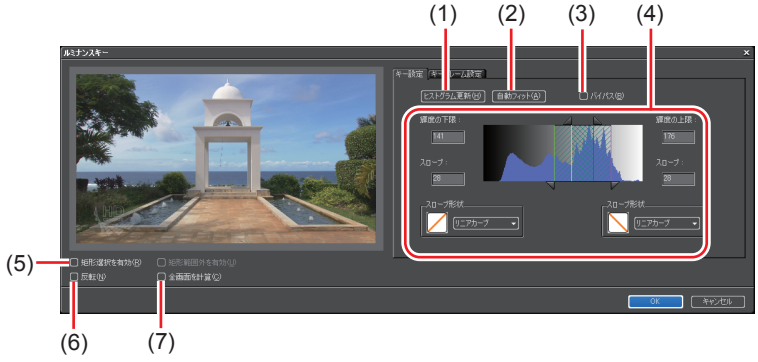
(1) 表示切替	〈Key 表示〉にチェックを入れると、抜ける部分が黒色で表示されます。〈ヒストグラム表示〉にチェックを入れると、ヒストグラムが表示されます。
(2) 色選択	ウィンドウから透過させる色を選びます。 4 種類の選択方法から透過させる色（キーカラー）を選ぶことができます。

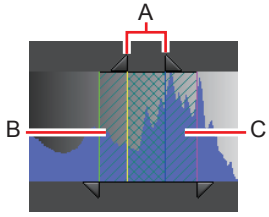
(3) 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(4) 詳細設定	キー設定について詳細な設定を行うことができます。
(5) 矩形処理	任意の範囲にのみクロマキーを適用することができます。
(6) キャンセルカラー	キーカラーとその他の色が接する部分にキーカラーと反対色を入れることで、合成画像をより自然にします。
(7) 自動フィット追尾設定	〈有効〉にチェックを入れると、キーカラーの変化を自動的に補正します。
(8) CG 設定	チェックを入れると CG 用のパラメータに設定されます。チェックをはずすと自然画むけになります。
(9) エッジをソフトにする	チェックを入れると、背景となる映像と上にのる映像の境界をぼかします。
(10) Linear CancelColor	チェックを入れるとブルーバックやグリーンバックの染み出し、照り返しなどによる変色が改善されることがあります。

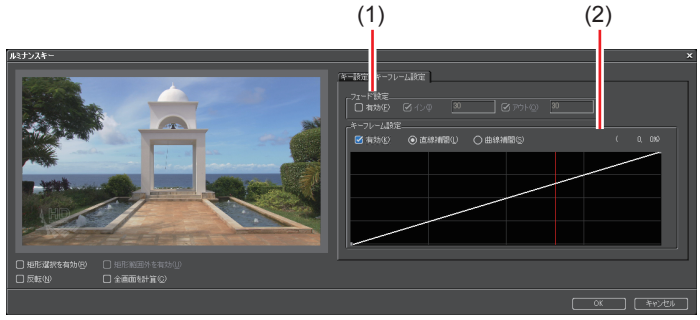


(1) フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2) キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

〈ルミナンスキー〉ダイアログ



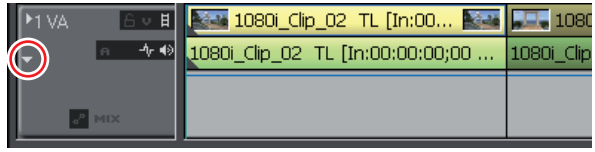
(1) ヒストグラム更新	クリックするとヒストグラム表示を更新します。
(2) 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(3) バイパス	ルミナンスキーを適用した画像と元の画像を切り替えます。
(4) 適用範囲設定	各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして適用範囲を設定します。  A：100％適用する範囲 B：ルミナンスキーの効果を徐々に上げていく範囲 C：ルミナンスキーの効果を徐々に下げていく範囲 B、C の範囲（スロープ）について、効果の上げかたと下げかたの形状を選べます。
(5) 矩形選択を有効	ルミナンスキーを適用する範囲を設定できます。範囲外はすべて透過部分になり、下のトラック映像が表示されます。 〈矩形範囲外を有効〉にチェックを入れると、範囲内のみルミナンスキーを適用します。
(6) 反転	ルミナンスキーを適用している部分を反転します。
(7) 全画面を計算	チェックを入れると、〈矩形選択を有効〉で指定した範囲以外も計算処理されます。



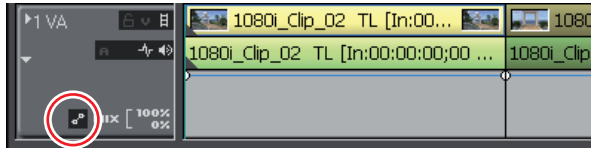
(1) フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2) キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

トランスペアレンシー

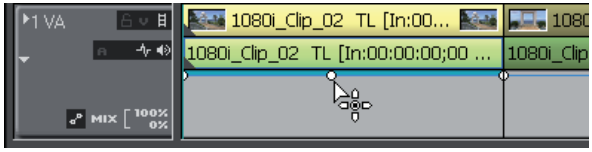
1 透明度を変更するクリップを配置しているトラックパネルの［拡張 2］をクリックする



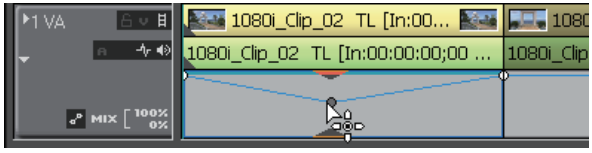
2 ［ミキサー］をクリックする



3 ラバーバンドをクリックし、キーフレームを設定する



4 上下にドラッグして透明度を調整する



タイムライン左下に、透明度が表示されます。0%になると映像は完全に透明になります。



POINT

- ラバーバンドを微調整するには、キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグします。
- ラバーバンドを全体的に変更するには、キーボードの［Alt］を押しながらラインをドラッグします。
- キーフレームを数値入力で調整、削除する方法は、オーディオラバーバンドでの方法と同様です。

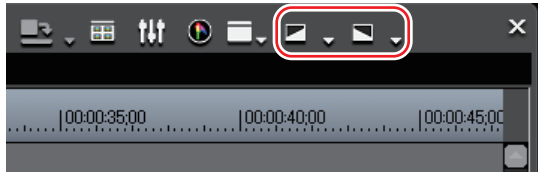
数値を入力して調整▶ P522
ラバーバンドポイントの削除／初期化▶ P524

フェードイン／フェードアウト

1 タイムラインでクリップを選ぶ

2 フェードインの終了位置またはフェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させる

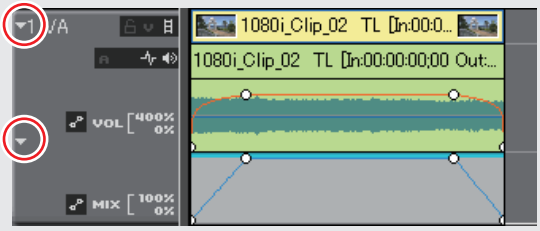
3 ［フェードイン］または［フェードアウト］をクリックする



［フェードイン］または［フェードアウト］を適用したクリップのミキサー部には水色のラインが表示されます。

POINT

- 初期設定では［フェードイン］または［フェードアウト］は表示されていません。操作の前に、あらかじめタイムラインにボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶ P115
- トラックパネルの［拡張 1］と［拡張 2］をクリックすると、オーディオ部分、ビデオ部分の設定状態が確認できます。［フェードイン］または［フェードアウト］の設定位置にキーフレームが追加されています。



- ［フェードイン］または［フェードアウト］を削除するには、オーディオ部分またはビデオ部分をそれぞれ削除します。
  – オーディオ部分を削除するには、クリップを選んで右クリックし、〈部分削除〉→〈ミキサー〉→〈トランスペアレンシー〉をクリックします。
  – ビデオ部分を削除するには、クリップを選んで右クリックし、〈部分削除〉→〈オーディオラバーバンド〉→〈ボリューム〉をクリックします。

ビデオ部分またはオーディオ部分にフェードイン／フェードアウトを別々に設定するには

ビデオ部分またはオーディオ部分に対し、それぞれ別々に設定することができます。

1 タイムラインでクリップを選ぶ

2 フェードインの終了位置またはフェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ［フェードイン］または［フェードアウト］のリストボタンをクリックし、項目をクリックする



POINT

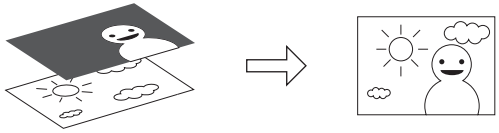
- 〈ビデオクリップのみ（リンクなし）〉または〈オーディオクリップのみ（リンクなし）〉をクリックすると、クリップのグループまたはリンクに関係なく、最後にクリックしたクリップのみに適用されます。

アルファチャンネル



(1) アルファチャンネルを付加したい画像です。「Fill」といいます。

(2) アルファチャンネルとして「Fill」に付加したい画像です。「Key」といいます。「Key」になるクリップをマスクのように使用して「Fill」のアルファチャンネルとして適用します。作成したクリップを背景画像などに重ねて合成することができます。

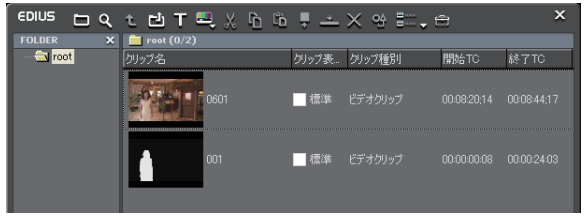


ご注意

- 「Fill」「Key」の組み合わせで次の項目に相違がある場合は機能しません。
  - 画像サイズ
  - フレームレート
  - アスペクト比※
  - フィールドオーダ※
    （ただし、トップフィールドファーストとプログレッシブ、ボトムフィールドファーストとプログレッシブの組み合わせはできます。トップフィールドファーストとボトムフィールドファーストはできません。）
  - デュレーションが決まっていないクリップ

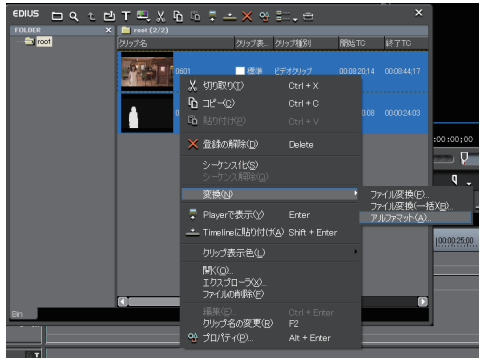
  ※アスペクト比とフィールドオーダは〈Information〉パレットで確認できます。

1 ビンウィンドウに「Fill」、「Key」となるクリップを登録する



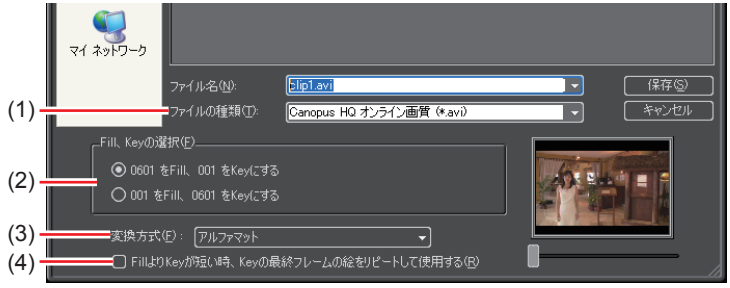
2 ビンウィンドウで２つのクリップを選ぶ

3 ２つのクリップを右クリックし、〈変換〉→〈アルファマット〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

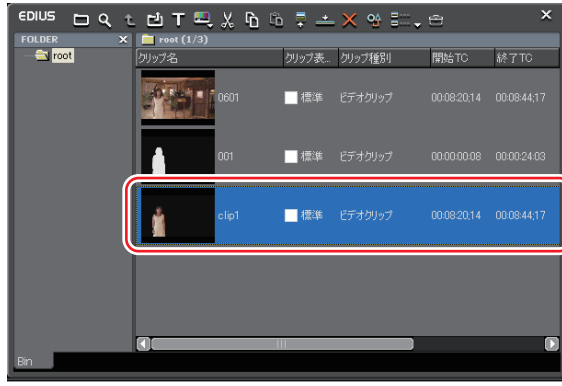
アルファマットの〈名前を付けて保存〉ダイアログ



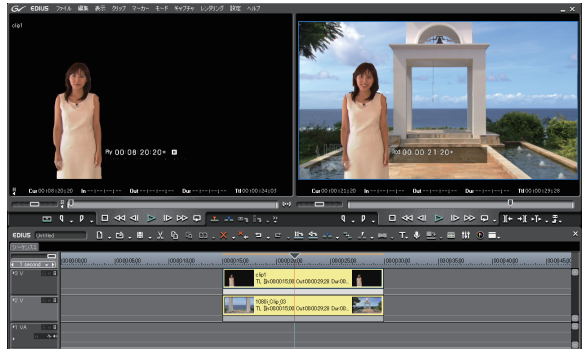
(1) ファイルの種類	作成するファイル形式を Canopus HQ 形式、Canopus Lossless 形式、RGB 非圧縮形式から指定します。指定できるファイル形式は、規格（HD/SD）などによって異なります。
(2) Fill、Key の選択	どちらの画像を「Fill」（または「Key」）にするかを選びます。
(3) 変換方式	「Key」として選んだクリップのどの要素をアルファチャンネルとして適用するかを設定できます。 **アルファマット** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルを「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **アルファマット（反転）** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルの反転した状態を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **ルミナンスマット** 「Key」として選んだクリップのルミナンスレベル（0 ～ 100%）を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。ルミナンスレベル 100%が透過 100%となります。 **ルミナンスマット（反転）** 「Key」として選んだクリップのルミナンスレベル（0 ～ 100%）を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。ルミナンスレベル 0%が透過 100%となります。
(4) Fill より Key が短い時、Key の最終フレームの絵をリピートして適用する	チェックを入れると、デュレーションが「Fill」クリップより「Key」クリップの方が短い場合、「Key」クリップの最終フレームの画像（またはアルファチャンネル）を繰り返すことで補います。

4 ファイルの種類、変換方式、「Fill」または「Key」の割り当てなどを設定し、［保存］をクリックする

［中止］をクリックすると保存処理を中止します。
保存が終わると自動的に作成したクリップがビンウィンドウに登録されます。



5 タイムラインに並べて合成する



タイトルにエフェクトを適用したい

タイトルミキサー

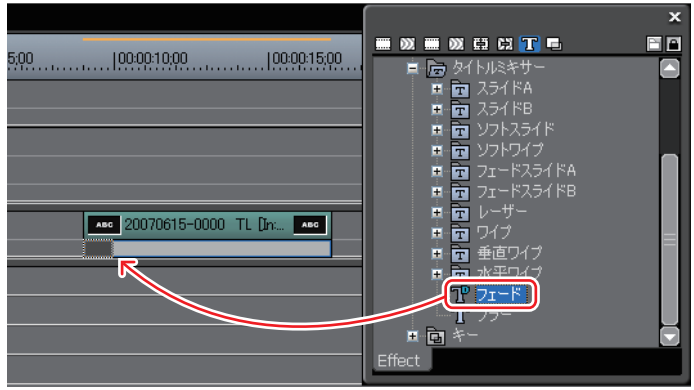
▶ P448

タイトルクリップの In、Out にエフェクトを適用できます。

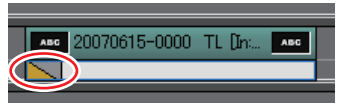
タイトルミキサー

1 〈Effect〉パレットで〈タイトルミキサー〉のツリーをクリックする

2 タイトルミキサーをクリップのミキサー部にドラッグ＆ドロップする



In 点側、Out 点側を別々に設定することができます。
タイムラインの表示が次のように変わります。



タイトルミキサーの内容については、エフェクトのプロパティの説明文や実際にエフェクトを適用することでご確認ください。
エフェクトのプロパティ▶ P399

POINT

- タイトルクリップ配置時に、デフォルトのタイトルミキサーを自動で設定できます。
  継続時間▶ P83
- タイムラインに配置したあと、長さを変更することができます。
  トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更▶ P423

3 エフェクトの操作

エフェクトの確認や調整をしたい

〈Information〉パレットの表示／非表示 ▶ P450

〈Information〉パレットには、選んでいるクリップやエフェクトの情報が表示されます。

エフェクトの確認／調整 ▶ P452

適用されているエフェクトの確認や調整は〈Information〉パレットで行います。

エフェクトの有効／無効切り替え ▶ P453

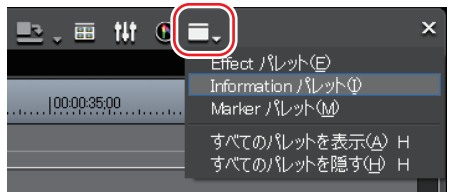
キーとフィルタの効果を一時的に無効にすることができます。

エフェクトの削除 ▶ P454

適用したエフェクトを削除します。

〈Information〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Information パレット〉をクリックする



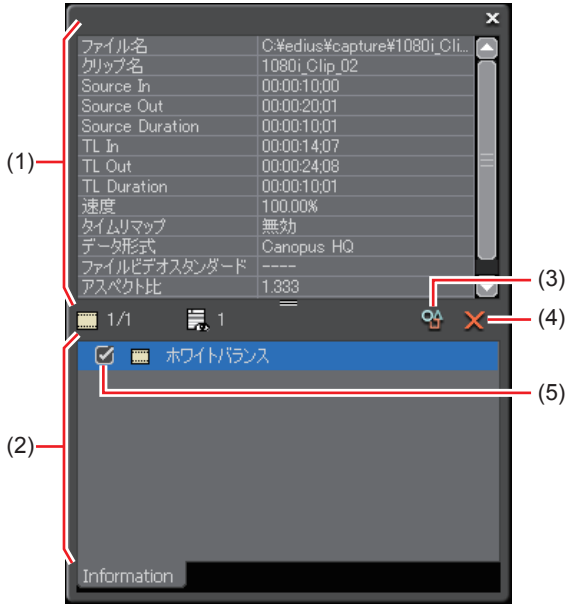
〈Information〉パレットが表示されます。

その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Information パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Information〉、〈Effect〉、〈Marker〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- すべてのパレットを表示：***[H]***

〈Effect〉パレット▶ P396
〈Marker〉パレット▶ P336

〈Information〉パレット

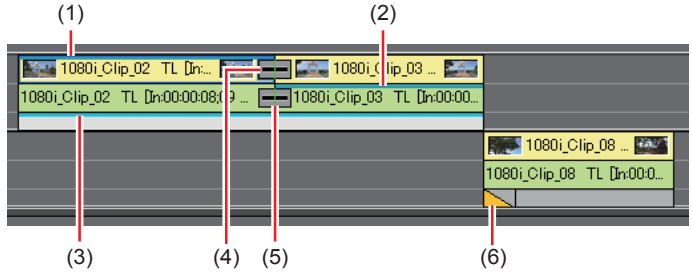


(1) 情報表示部	ファイル名やデュレーションなどの情報が表示されます。表示される内容は、タイムライン上で選ばれている対象によって異なります。
(2) エフェクトリスト	適用されているエフェクトを一覧で表示します。左上の数字は「有効エフェクト数／適用エフェクト数」を表しています。 *エフェクトの有効／無効切り替え▶ P453*
(3) 設定	各エフェクトを調整する設定ダイアログが表示されます。
(4) 削除	エフェクトを削除します。
(5) チェックボックス	フィルタまたはキーは、一時的に効果を無効にすることができます。無効にする場合は、チェックをはずします。

エフェクトの確認／調整

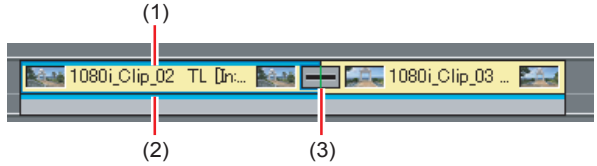
1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

◆ VA トラック



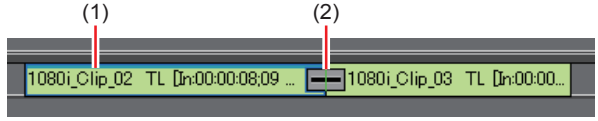
(1) ビデオフィルタ　(2) オーディオフィルタ　(3) キー
(4) クリップトランジション　(5) オーディオクロスフェード
(6) トラックトランジション

◆ V トラック



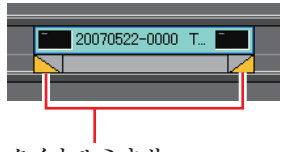
(1) ビデオフィルタ　(2) キー　(3) トランジション

◆ A トラック



(1) オーディオフィルタ　(2) オーディオクロスフェード

◆ T トラック



タイトルミキサー

〈Information〉パレットのエフェクトリストに適用されているエフェクトが表示されます。

2 〈Information〉パレットのエフェクトリストにあるエフェクト名をクリックし、［設定］をクリックする

各エフェクトを調整する設定ダイアログが表示されます。

その他の方法

- パレットのエフェクト名をダブルクリックします。
- エフェクト名をパレットの［設定］へドラッグ＆ドロップします。



- パレットのエフェクト名を右クリックし、〈設定〉をクリックします。

3 エフェクトの調整を行う

エフェクトの調整については各エフェクト適用手順を参照してください。

POINT
- 調整したパラメータは、名前を付けて〈Effect〉パレットに保存できます。
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P461

エフェクトの有効／無効切り替え

1 タイムライン上でキーまたはフィルタを設定しているクリップをクリックする

エフェクトの確認／調整▶ P452

2 〈Information〉パレットのエフェクトリストにあるチェックボックスのチェックをはずす



チェックを入れると有効、チェックをはずすと無効になります。

その他の方法

- パレットのフィルタ名を右クリックし、〈有効・無効の切り替え〉をクリックします。
- パレットのフィルタ名を選び、キーボードの［Ctrl］+［F］を押します。

エフェクトの削除

タイムラインで削除する

例 フィルタを削除する場合

1 エフェクトを設定しているクリップを選ぶ

2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈フィルタ〉→項目をクリックする



その他の方法

- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈フィルタ〉→項目をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈フィルタ〉→項目をクリックします。
- エフェクトを設定しているクリップのミキサー部を右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- クリップトランジション：***[Shift] + [Alt] + [T]***
- オーディオクロスフェード：***[Ctrl] + [Alt] + [T]***
- キー：***[Ctrl] + [Alt] + [G]***
- トランスペアレンシー：***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]***
- ビデオフィルタ：***[Shift] + [Alt] + [F]***
- オーディオフィルタ：***[Ctrl] + [Alt] + [F]***
- トランジションをすべて削除：***[Alt] + [T]***
- フィルタをすべて削除：***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]***

〈Information〉パレットで削除する

1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

エフェクトの確認／調整▶ P452

2 〈Information〉パレットのエフェクトリストにあるエフェクト名をクリックし、［削除］をクリックする



その他の方法

- エフェクト名をドラッグし、パレットの外へ出します。
- エフェクト名をパレットの［削除］へドラッグ＆ドロップします。



- エフェクト名を右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- 削除するエフェクトを選び、キーボードの［Delete］を押します。

POINT

- トランジションやオーディオクロスフェードを設定すると、緑のライン（カットポイント）が表示されます。これは、トランジション設定前の境界を示しています。トランジションやオーディオクロスフェードを削除すると、前クリップの Out 点と後クリップの In 点がカットポイントまで戻ります。



調整したエフェクトを他のクリップに適用したい

エフェクトのコピー

▶ P457

クリップに適用し、調整したエフェクトをコピーし、元の設定を残したまま他のクリップに適用できます。

エフェクトの置き換え

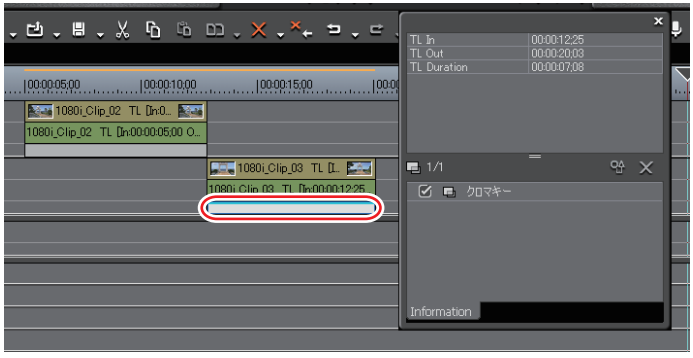
▶ P459

クリップに適用し、調整したフィルタやミキサーをコピーし、他のクリップのフィルタ、ミキサーと置き換えることができます。

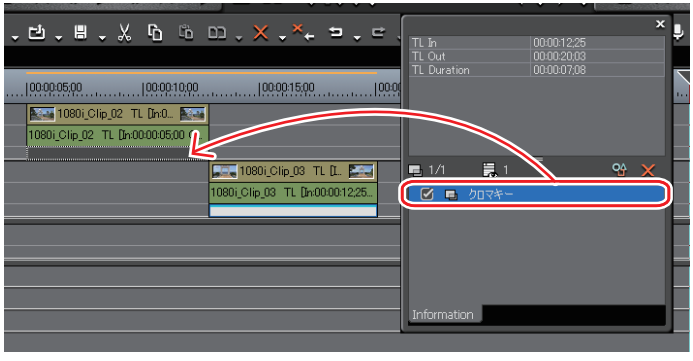
エフェクトのコピー

1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

エフェクトの確認／調整▶ P452



2 〈Information〉パレットのエフェクトリストからコピー先にエフェクトをドラッグ & ドロップする



POINT

- クリップトランジション、トラックトランジション、オーディオクロスフェードやキーは、クリップに適用されているエフェクトを他のクリップに直接ドラッグ＆ドロップすることでもコピーできます。

トランジションをコピーする

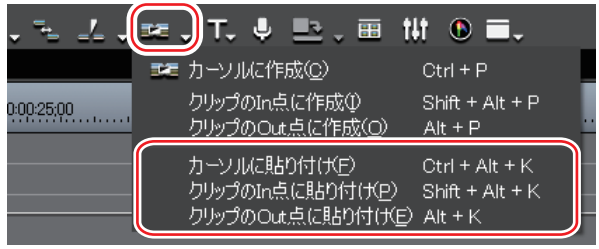
1 タイムライン上で設定されているトランジションをクリックし、［クリップボードにコピー］をクリックする



2 トランジションを貼り付けるクリップをクリックする

タイムラインカーソルの位置にトランジションを貼り付ける場合は、クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルを貼り付け位置に移動させます。

3 ［デフォルトのトランジションを適用］のリストボタンをクリックし、貼り付け方法をクリックする



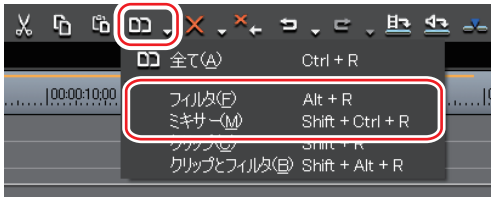
エフェクトの置き換え

1 フィルタ、ミキサーが適用されているクリップをクリックし、[クリップボードにコピー] をクリックする



2 貼り付けたいクリップをクリックする

3 [置き換え - 全て] のリストボタンをクリックし〈フィルタ〉または〈ミキサー〉をクリックする



その他の方法

- 貼り付けるクリップを選んで右クリックし、〈部分置き換え〉→〈フィルタ〉または〈ミキサー〉をクリックします。

4 ユーザープリセットエフェクト

自分で作成したエフェクトを登録したい

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録 ▶ P461

システムプリセットエフェクトを調整してオリジナルエフェクト（ユーザープリセットエフェクト）を作成し、〈Effect〉パレットに登録することができます。また、複数のエフェクトを１つのエフェクトとして登録することもできます。

〈Effect〉パレットからエフェクトを削除 ▶ P462

ユーザープリセットエフェクトを削除します。

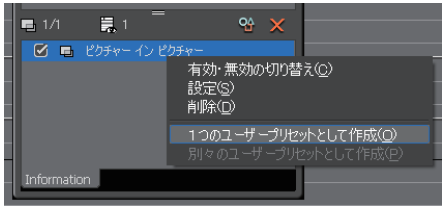
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録

1 登録するエフェクトを適用している部分をクリックする

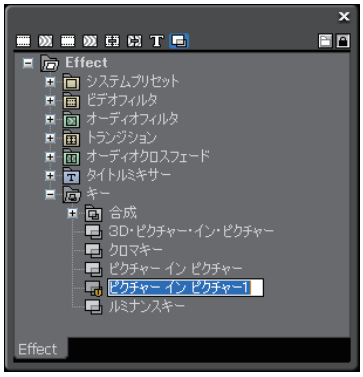
2 〈Effect〉パレットで、エフェクトを登録するフォルダをクリックする

新しいフォルダを作成して選ぶこともできます。
〈Effect〉パレットにフォルダ作成▶ P464

3 〈Information〉パレットで登録するエフェクト名を右クリックし、〈1 つのユーザープリセットとして作成〉をクリックする



〈Effect〉パレットのフォルダにエフェクトが登録されます。登録されたエフェクトのアイコンには「U」の文字が追加されています。
ユーザープリセットエフェクト▶ P398



4 名前を入力する

その他の方法

- 〈Information〉パレットのエフェクトリストから、エフェクト名を〈Effect〉パレットのフォルダへドラッグ & ドロップします。

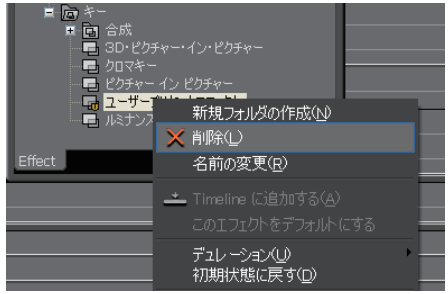
POINT

- 複数のエフェクトを一度に登録できます。複数のエフェクトを選び、右クリックします。選んだ複数のエフェクトを 1 つのエフェクトとして登録する場合は〈1つのユーザープリセットとして作成〉を、別々のエフェクトとして登録する場合は〈別々のユーザープリセットとして作成〉をクリックします。

〈Effect〉パレットからエフェクトを削除

1 〈Effect〉パレットで削除するユーザープリセットエフェクトを右クリックし、〈削除〉をクリックする

フォルダごと削除する場合は、フォルダを右クリックし、〈削除〉をクリックします。



その他の方法

- 削除するユーザープリセットエフェクトを選び、キーボードの［Delete］を押します。
- エフェクトビュー表示中に削除するユーザープリセットエフェクトを選び、［削除］をクリックします。
  エフェクトビューの表示／非表示▶ P397

ご注意

- プラグインベースエフェクトとシステムプリセットエフェクトは削除できません。
- 選んだフォルダにユーザープリセットエフェクト以外のエフェクトが含まれている場合は、ユーザープリセットエフェクトのみが削除されます。
- 選んだフォルダに、フォルダショートカットとして登録されているフォルダが含まれている場合は、確認ダイアログが表示されます。［OK］をクリックするとフォルダが削除されます。

〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい

〈Effect〉パレットにフォルダ作成 ▶ P464

〈Effect〉パレットに新しいフォルダを作成します。

エフェクトの名前変更 ▶ P464

エフェクトやフォルダの名前を変更します。

〈Effect〉パレットのフォルダ構成 ▶ P465

エフェクトやフォルダの並び順、フォルダ構成を変更します。また、誤って移動させないようにロックをかけることもできます。

フォルダショートカット ▶ P465

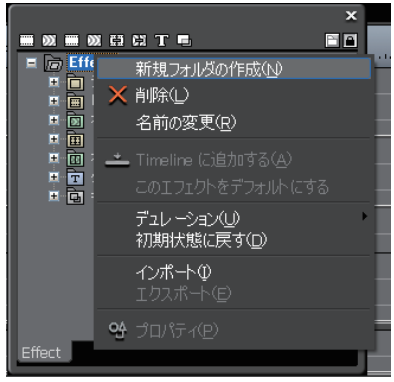
フォルダショートカットによく使用するフォルダを割り当てると、すぐにフォルダを開くことができるようになります。

〈Effect〉パレットの初期化 ▶ P467

〈Effect〉パレットを初期状態に戻します。

〈Effect〉パレットにフォルダ作成

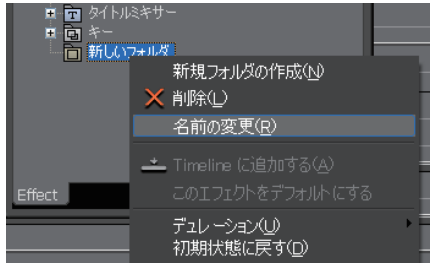
1 〈Effect〉パレットでフォルダを右クリックし、〈新規フォルダの作成〉をクリックする



選んだフォルダの中に新しいフォルダが作成されます。

エフェクトの名前変更

1 エフェクトまたはフォルダを右クリックし、〈名前の変更〉をクリックする



その他の方法

- エフェクト、またはフォルダの名前部分をクリックします。
- エフェクトを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックします。〈プロパティ〉ダイアログで名前を変更し、［OK］をクリックします。

POINT
- プラグインベースエフェクトとシステムプリセットエフェクトは名前変更できません。

〈Effect〉パレットのフォルダ構成

フォルダ構成を固定する

例［移動のロック］をオンに設定している場合

1 〈Effect〉パレットの［移動のロック］をクリックする



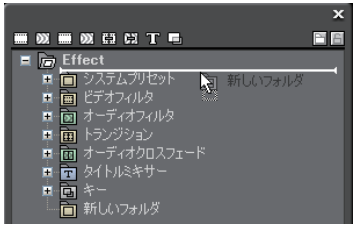
［移動のロック］をクリックするたびに、ロックのオン／オフが切り替わります。

ご注意 • 〈初期状態に戻す〉を行った場合は、［移動のロック］を有効にしていても、初期状態に戻ります。
〈Effect〉パレットの初期化▶ P467

フォルダ構成を変更する

POINT • 操作の前に、［移動のロック］をクリックしてロックをオフに設定してください。

1 エフェクトまたはフォルダを移動先へドラッグ & ドロップする



フォルダショートカット

それぞれのショートカットに割り当てられるフォルダは次のとおりです。ショートカットが割り当てられていない場合は、アイコンがグレーで表示されます。

- ：ビデオフィルタ
- ：オーディオフィルタ
- ：トランジション
- ：オーディオクロスフェード
- ：タイトルミキサー
- ：キー

ドラッグ&ドロップで設定

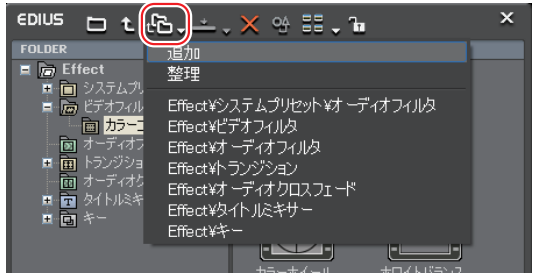
1 ショートカットに設定するフォルダをアイコンにドラッグ & ドロップする



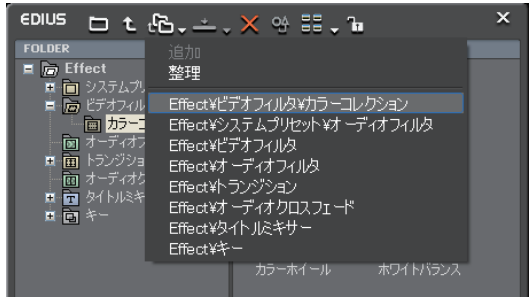
エフェクトビュー表示中に設定

1 ショートカットに設定するフォルダを選ぶ

2 ［フォルダへのリンク］をクリックし、〈追加〉をクリックする



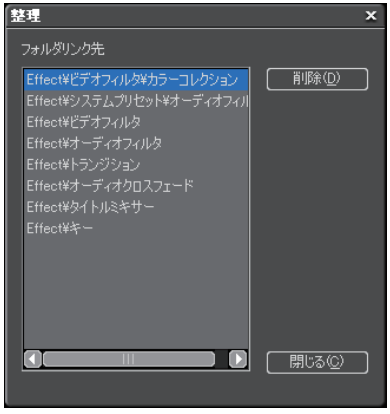
選んだフォルダがリストに追加されます。



フォルダショートカットの削除

1 ［フォルダへのリンク］をクリックし、〈整理〉をクリックする

〈整理〉ダイアログが表示されます。

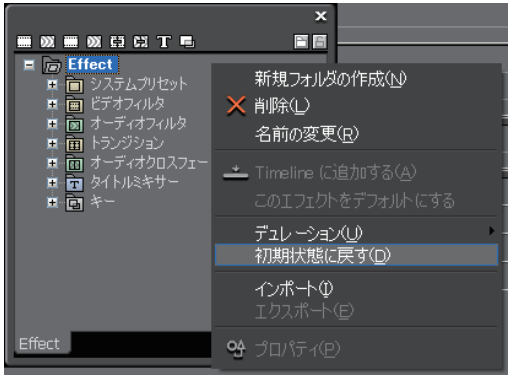


2 削除するショートカットを選び、［削除］をクリックする

［閉じる］をクリックすると、終了します。

〈Effect〉パレットの初期化

1 〈Effect〉パレットを右クリックし、〈初期状態に戻す〉をクリックする



5 インポート／エクスポート

作成したエフェクトを書き出したい／読み込みたい

エフェクトの書き出し【エクスポート】

▶ P469

ユーザープリセットエフェクトを書き出して保存できます。保存されたファイルの拡張子は「tpd」となります。

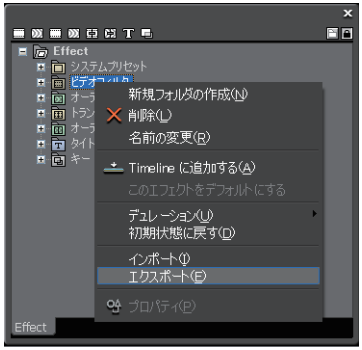
エフェクトの読み込み【インポート】

▶ P469

拡張子「tpd」のエフェクトファイルを、ユーザープリセットエフェクトとして読み込みます。

エフェクトの書き出し【エクスポート】

1 〈Effect〉パレットで書き出すエフェクトまたはフォルダを右クリックし、〈エクスポート〉をクリックする

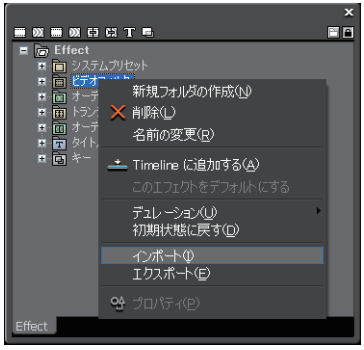


〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

2 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

エフェクトの読み込み【インポート】

1 〈Effect〉パレットでユーザープリセットエフェクトを読み込むフォルダを右クリックし、〈インポート〉をクリックする



2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

選んだフォルダに新規フォルダが作成され、エフェクトが登録されます。

POINT • VST プラグインを登録することができます。
VST プラグインの登録▶ P108

Pro

6 カラーデータの確認

Pro テレビモニタで表示できるように調整したい

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム ▶ P471

PC モニタで問題なく表示されている映像が、実際にテレビモニタで表示した場合には、白飛びや黒つぶれなどの不具合を生じることがあります。
これはテレビの輝度範囲が、PC で表現できる輝度範囲より狭い場合に起こります。テレビモニタで作品を視聴するためには、あらかじめ適切な映像信号に調整しておく必要があります。
目視では分からない映像信号の範囲を調整するため、ベクトルスコープ／ウェーブフォームで測定します。ベクトルスコープは映像のカラーバランスを、ウェーブフォームは映像の明るさをそれぞれ画面全体の平均値で表示します。

Pro ベクトルスコープ／ウェーブフォーム

1 タイムラインカーソルを動かし、カラーデータを確認する映像を Recorder に表示させる

2 [ベクトルスコープ／ウェーブフォームダイアログを表示 / 非表示]をクリックする

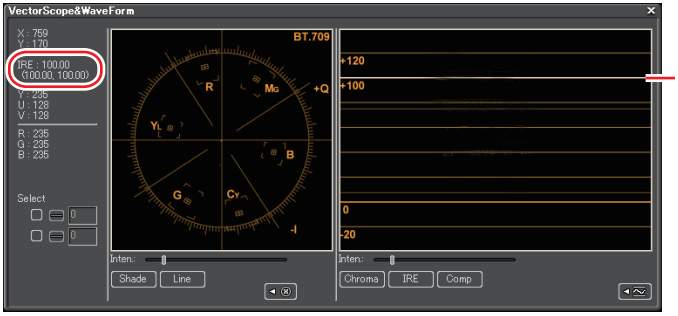


〈VectorScope&WaveForm〉ダイアログが表示されます。

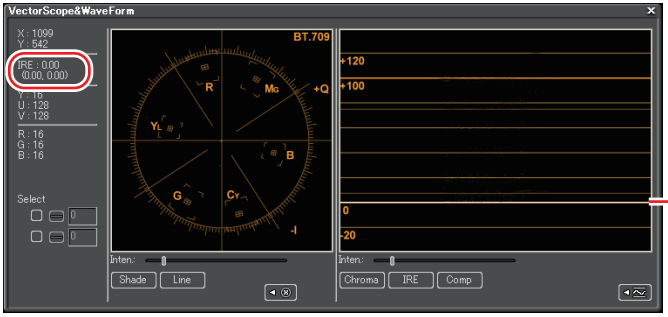
例 輝度が適切な範囲になっているかどうかをウェーブフォームで測定する

タイムラインにセーフカラーの範囲で作成した白色のカラーマットクリップを配置し、〈VectorScope&WaveForm〉ダイアログで測定すると、IRE100 が表示されます。((1)の位置)

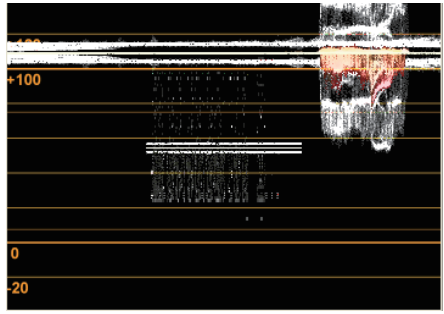
カラーマットクリップ▶ P168



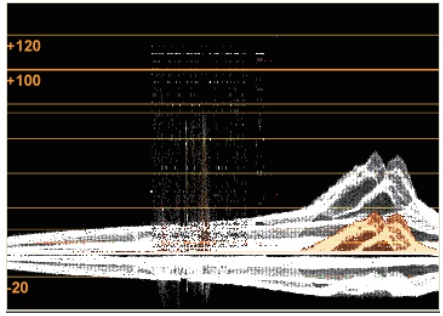
セーフカラーの範囲で作成した黒色のカラーマットクリップの場合は、IRE0 が表示されます。((2)の位置) IRE がマイナスになっている場合は、調整が必要です。



輝度が高い場合は、次のように表示されます。

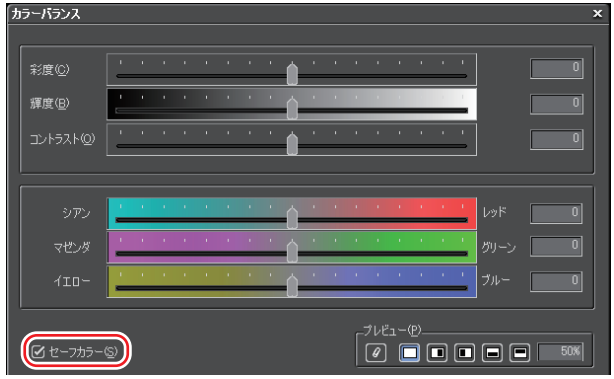


輝度が低い場合は、次のように表示されます。



この場合は、IRE を 0 ～ 100 の範囲に調整する必要があります。簡単に調整するには、クリップにビデオフィルタのカラーバランスを適用します。カラーバランスの設定ダイアログを開き、セーフカラーにチェックを入れるとクリップの IRE を 0 ～ 100 の範囲に自動調整します。

カラーバランスを調整する▶ P406

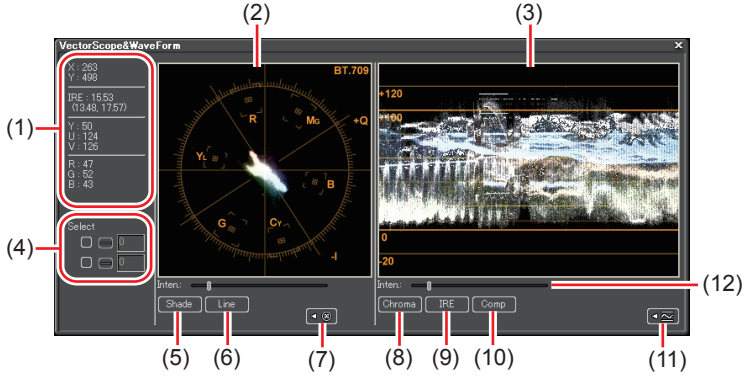


その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈ベクトルスコープ／ウェーブフォーム〉をクリックします。

ご注意
- ベクトルスコープ／ウェーブフォームを表示しているとCPUに負荷がかかりますので、必要なときだけ表示させるようにしてください。

〈VectorScope&WaveForm〉ダイアログ



(1) 情報エリア	スクリーン上の座標（X、Y）と、YUV、IRE、RGBの値が表示されます。
(2) ベクトルスコープ	Recorderに表示されている画像のカラー分布を表示します。ベクトルスコープ上をクリックすると拡大し、拡大した状態で右クリックすると縮小できます。
(3) ウェーブフォーム	Recorder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。ウェーブフォーム上をクリックすると拡大し、拡大した状態で右クリックすると縮小できます。
(4) Selectツール	任意のY軸（縦方向）位置の情報を表示します。チェックボックスにチェックを入れ、［−］をクリックしてから、Recorder画面の任意の位置をクリックします。座標を直接入力することもできます。 ボックスにその位置のY座標が表示され、ベクトルスコープ／ウェーブフォームの表示が、その位置のカラーデータに固定されます。 チェックをはずしても、再度チェックを入れ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。
(5) Shade	ベクトルスコープのカラー分布をドット表示にします。

(6) Line	ベクトルスコープのカラー分布をドット間をつなげたラインで表示します。
(7) V	ベクトルスコープを表示／非表示します。
(8) Chroma	色味成分のみをウェーブフォームの 0IRE 中心に表示します。
(9) IRE	輝度成分のみをウェーブフォームに表示します。
(10) Comp	色味成分（Chroma）と輝度成分（IRE）を合成したコンポジット信号をウェーブフォームで表示します。［Chroma］、［IRE］、［Comp］ のいずれも設定していない場合は、IRE と Comp を設定している状態が合成されて表示されます。
(11) W	ウェーブフォームを表示／非表示します。
(12) Intenスライダー	モニタの輝度を調節します。

CHAPTER 8

タイトルの作成

1 Quick Titler

Quick Titler の使用方法を知りたい

ご注意
- TitleMotion Pro をインストールした場合、デフォルトのタイトラーは TitleMotion Pro になります。Quick Titler を起動するには、タイムラインの［タイトルの作成］のリストボタンをクリックし、〈クイックタイトラー〉をクリックします。
  ※ TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。
- Pro 版をご使用の場合、デフォルトのタイトラーは、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で変更できます。
  アプリケーション▶ P90

Quick Titler の起動 ▶ P477

Quick Titler を起動してタイトルを作成できます。

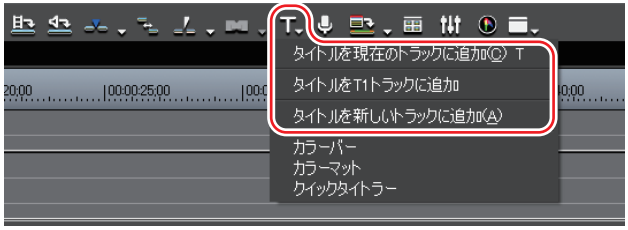
タイトルの保存 ▶ P479

Quick Titler で作成したタイトルを保存すると、タイムライン上で使うことができます。

Quick Titler の起動 *[T]*

1 タイトルクリップ作成位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 タイムラインの［タイトルの作成］をクリックし、タイトルを追加するトラックを選ぶ



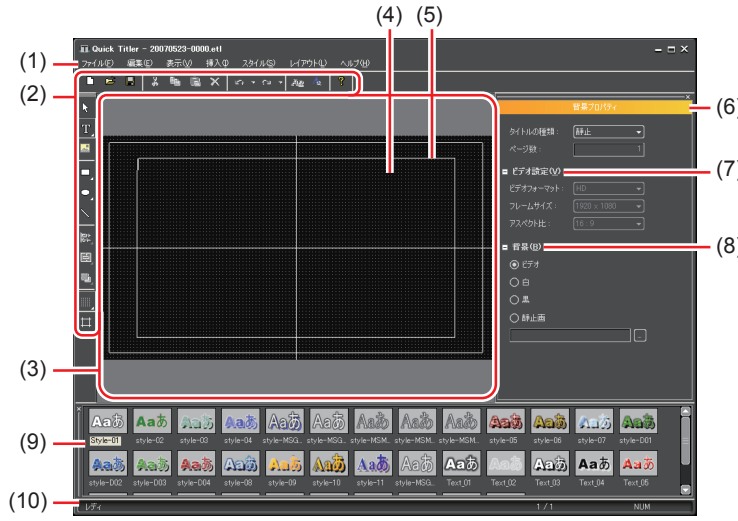
タイトルを現在のトラックに追加	現在選んでいるトラックにタイトルクリップを配置します。
タイトルを Tx トラックに追加	指定した T トラックにタイトルクリップを配置します。
タイトルを新しいトラックに追加	新しいトラックを作成しタイトルクリップを配置します。

Quick Titler が起動します。

その他の方法

- ビンウィンドウの［タイトル作成］をクリックします。
  タイトルクリップ▶ P171
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈タイトルの作成〉をクリックします。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。クリップはアクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にその長さ分のクリップが配置されます。
- Pro 版ではデフォルトのタイトラーが TitleMotion Pro の場合は、次の方法で Quick Titler を起動できます。
  – タイムラインに In 点、Out 点を設定し、クリップを配置するトラックを右クリックして〈クリップを作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。In-Out 点間の長さ分のクリップがタイムラインに配置されます。

メイン画面について



(1) Quick Titler メニューバー	Quick Titler 全般に関する操作を行います。
(2) ツールバー	Quick Titler のファイルおよびオブジェクト（編集中のタイトル）に関する操作を行います。
(3) オブジェクト作成画面	タイトルの編集を行います。
(4) グリッド	Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈グリッド〉→〈点グリッド〉または〈線グリッド〉をクリックすると、グリッドが表示されます。
(5) タイトルセーフエリア	Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈タイトルセーフエリア〉をクリックすると、タイトルセーフエリアが表示されます。
(6) タイトルオブジェクトプロパティバー	選んだオブジェクト（編集中のタイトル）のプロパティを設定します。〈背景プロパティ〉、〈テキストプロパティ〉、〈イメージプロパティ〉、〈図形プロパティ〉がそれぞれ表示されます。
(7) ビデオ設定	Quick Titler を単体で起動（スタートメニューから起動）した場合に有効になります。
(8) 背景	タイトルクリップ編集画面の背景を設定するには、〈背景〉ツリーをクリックし、〈ビデオ〉、〈白〉、〈黒〉、〈静止画〉をクリックします。 *背景の読み込み▶ P515*

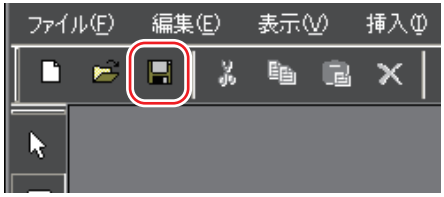
(9) オブジェクトスタイルバー	現在選んでいるオブジェクトのスタイル一覧が表示されます。
(10) ステータスバー	コマンドの簡易説明やキーボードの状態、オブジェクト（編集中のタイトル）位置などを表示します。

POINT

- オブジェクト作成画面に配置した複数の文字列やイメージなどの前後を設定したり、整列したりするには、オブジェクトを選んでQuick Titler メニューバーの〈レイアウト〉をクリックし、〈順序〉または〈整列〉から項目を選びます。
- タイトル作成後 Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈プレビュー〉をクリックすると、現在の表示領域がレンダリングされます。

タイトルの保存

1 ツールバーの［保存］をクリックする



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

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈上書き保存〉をクリックします。

POINT

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

2 テキスト

いろいろなテキストの入力方法を知りたい

テキストの入力 ▶ P481

テキストの入力方法について説明します。

テキストの設定変更 ▶ P482

フォントや文字の大きさ変更、テキストの移動、回転などができます。

文字飾りの設定 ▶ P484

入力したテキストに色をつけたり、透過させたり、グラデーションをつけたりすることができます。

テクスチャ貼り付け ▶ P487

テキストのボディやエッジに画像ファイルを貼り付けることができます。

エッジや影の設定 ▶ P489

入力したテキストに縁取りしたり、影をつけたりすることができます。

テキストのロール／クロール ▶ P491

入力したテキストをテロップ表示（縦横に文字が流れるように表示）させることができます。

エンボスの設定 ▶ P492

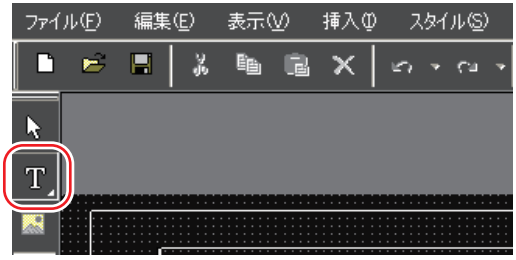
入力したテキストにエンボス加工をつけることができます。

ぼかしの設定 ▶ P493

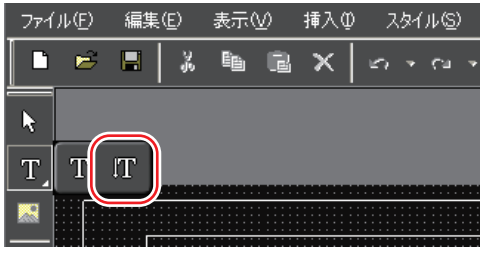
入力したテキストにぼかしをつけることができます。

テキストの入力

1 オブジェクトツールバーから［横書きテキスト］をクリックする



縦書きする場合、［横書きテキスト］をクリックしたまま［縦書きテキスト］を選び、クリックを解除します。



2 オブジェクト作成画面上をクリックする

オブジェクト作成画面にテキストカーソルが表示されます。

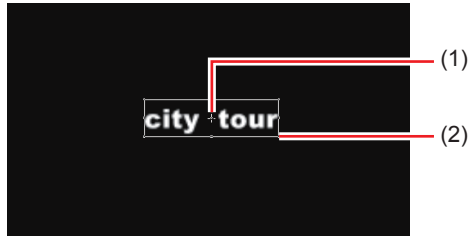
3 キーボードで文字を入力する

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈テキスト入力バー〉をクリックしてチェックを入れると、テキスト入力バーが表示され、テキスト入力バー内に文字を入力することができます。
- Quick Titler メニューバーの〈挿入〉をクリックし、〈テキスト〉→〈横書き〉または〈縦書き〉をクリックします。
- Quick Titler メニューバーの〈挿入〉をクリックし、〈テキスト〉→〈ファイル〉をクリックしてテキストファイルを読み込むことができます。

テキストの設定変更

文字の大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグすると任意の大きさに変更することができます。



(1) 中心点ハンドル

(2) 回転・拡大・縮小操作ハンドル

大きさを指定したりフォントを変更するには、テキストプロパティバーの〈フォント〉ツリーから行います。



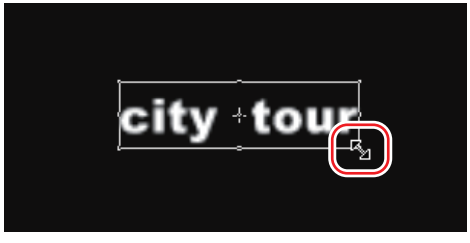
(1) X、Y 座標	文字列の位置を設定します。
(2) 幅、高さ	文字列の大きさを設定します。縦横比を固定する場合は、〈縦横比固定〉にチェックを入れます。
(3) 文字間隔	スライダーを動かし設定します。文字間隔をデフォルトに戻す場合は［R］をクリックします。

(4) 行間隔	スライダーを動かし設定します。行間をデフォルトに戻す場合は［R］をクリックします。
(5) フォント	フォントを選びます。
(6) 初期サイズ	サイズを選びます。
(7) 横書き、縦書き	横書き、縦書きを選びます。
(8) 太字、イタリック体、下線	クリックすると、文字列に太字、斜体字、アンダーラインの効果をつけます。
(9) 左揃え、中央揃え、右揃え	文字揃えの位置を設定します。縦書きの場合は、〈上揃え〉〈中央揃え〉〈下揃え〉から選びます。

文字サイズの変更

1 **マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる**

2 **マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする**



テキストの移動

1 **マウスカーソルをオブジェクト枠の中に入れる**

2 **マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする**



テキストの回転

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる

2 マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする



POINT

- テキストの回転時にキーボードの［Shift］を押していると、15度刻みで回転します。［Alt］を押しながら回転を行うと対角中心になります。
- 回転軸の移動は中心点ハンドルを移動して行ってください。移動した回転軸を中心に戻す場合は、オブジェクト枠の外をクリックし、再度オブジェクトをクリックします。

文字飾りの設定

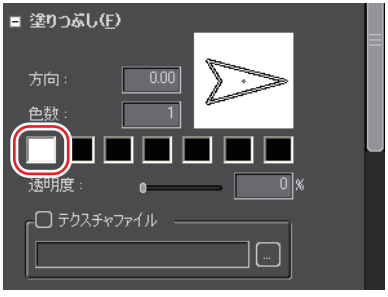
色の変更

1 色を変更する文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする



3 カラーパレットをクリックする



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
〈色の設定〉ダイアログ▶ P169

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

ご注意 • 〈テクスチャファイル〉にチェックが入っている場合、色の変更はテキストに反映されません。

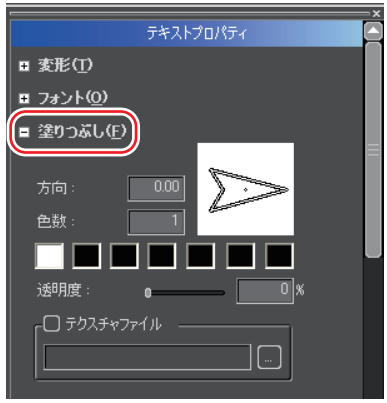
文字の透明化

文字を透過させ、背景が透けて見えるようにできます。



1 透過させる文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする



3 〈透明度〉のスライダーを動かし調整する

グラデーションの設定



1 グラデーションを設定する文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする



3 〈色数〉に数値を入力し、グラデーションに使用する色数を指定する

4 カラーパレットをクリックする

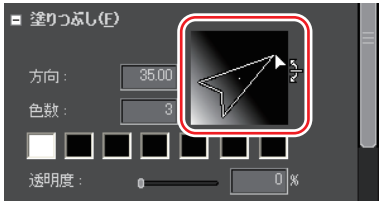
〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
〈色の設定〉ダイアログ▶ P169



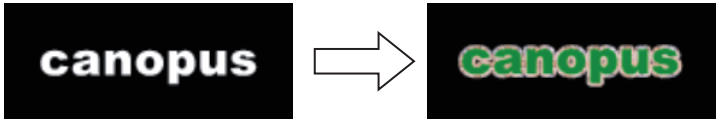
5 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

6 指定した色数について、手順 4、5 を繰り返す

7 〈方向〉に直接数値を入力するか、矢印をドラッグしてグラデーションを調整する



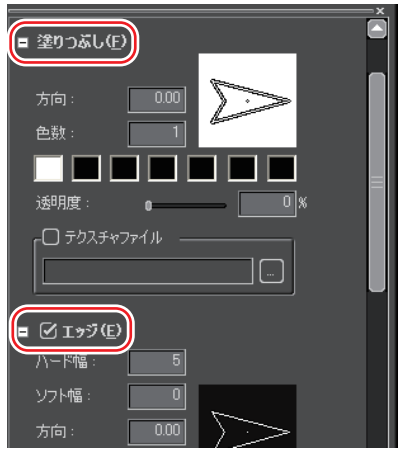
テクスチャ貼り付け



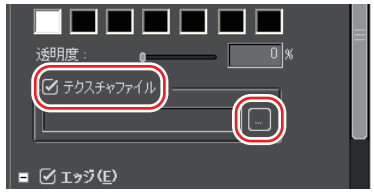
1 テクスチャを貼り付ける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする

エッジに画像を貼り付ける場合は、〈エッジ〉ツリーをクリックします。



3 〈テクスチャファイル〉にチェックを入れ、[...] をクリックする



4 貼り付ける画像ファイルを選び、[開く] をクリックする

POINT

- 貼り付けできるファイル形式は、次のとおりです。
  - ビットマップ形式（.bmp）
  - GIF 形式（.gif）
  - JPEG 形式（.jpeg、.jpg）
  - PNG 形式（.png）
  - TIFF 形式（.tiff）
  - Windows 拡張メタファイル（.emf、.wmf）
  - Photoshop 形式（.psd）
  - Targa 形式（.tga、.targa、.vda、.icb、.vst）

エッジや影の設定

エッジ

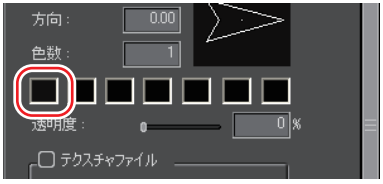


1 エッジをつける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈エッジ〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 カラーパレットをクリックする



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
〈色の設定〉ダイアログ▶ P169

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、エッジの幅を指定する

POINT

- エッジにグラデーションを設定したり、テクスチャを貼り付けたりすることができます。
  グラデーションの設定▶ P486
  テクスチャ貼り付け▶ P487

影

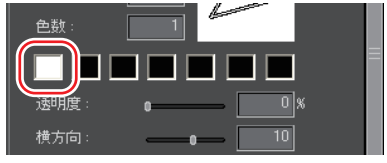


1 影をつける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈影〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 カラーパレットをクリックする



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
〈色の設定〉ダイアログ▶ P169

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、影の幅を指定する

6 〈横方向〉および〈縦方向〉のスライダーを動かし、影の位置を調整する

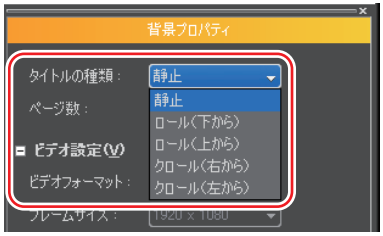
7 〈透明度〉のスライダーを動かし、影の透明度を調整する

POINT • 影にグラデーションを設定することができます。
グラデーションの設定▶ P486

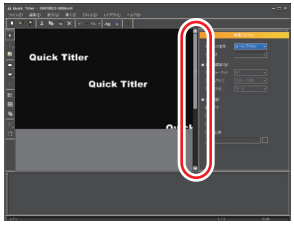
テキストのロール／クロール

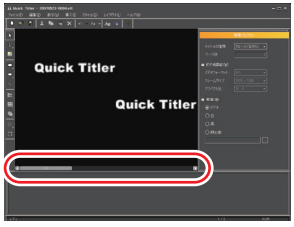
ロール／クロール方向の設定

1 背景プロパティバーの〈タイトルの種類〉のリストからタイトルの種類を選ぶ



静止	テキストを表示します。
ロール（下から）	テキストを下から上に動かします。
ロール（上から）	テキストを上から下に動かします。
クロール（右から）	テキストを右から左に動かします。
クロール（左から）	テキストを左から右に動かします。





ロール	テキストを縦方向に表示させます。オブジェクト作成画面に収まらない長いテキストがある場合に、〈ロール〉を選んだ場合は、縦方向のスクロールバーが表示されます。画面上には、改ページ位置に白色の点線を表示しますが、実際の映像には表示されません。
クロール	テキストを横方向に表示させます。オブジェクト作成画面に収まらない長いテキストがある場合に、〈クロール〉を選んだ場合は、横方向のスクロールバーが表示されます。

2 テキストを入力する

ロール／クロール速度の調整

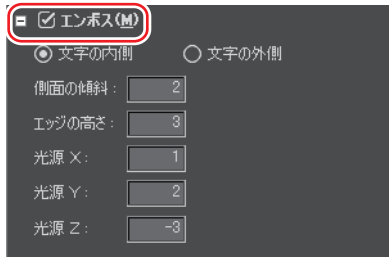
速度はタイムライン上で設定します。タイムラインに配置したときのタイトルクリップの長さによってロール／クロール速度が変わります。早く表示させたいときはタイトルクリップの長さを縮めます。ゆっくり表示させたいときは、タイトルクリップの長さを伸ばします。

エンボスの設定



1 エンボスをつける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈エンボス〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 〈文字の内側〉または〈文字の外側〉をクリックし、エンボス位置を指定する

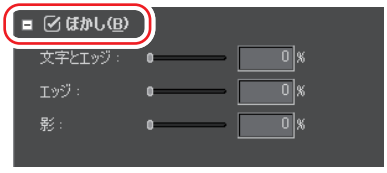
4 数値入力欄に数値を入力し、エンボスを設定する

ぼかしの設定



1 ぼかしをつける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈ぼかし〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 ぼかしを調整する

文字列とエッジにぼかしをつけたい場合は〈文字とエッジ〉、エッジのみにぼかしをつけたい場合は〈エッジ〉、影のみにぼかしをつけたい場合は〈影〉のスライダーを動かすか、または直接数値を入力して設定します。

3 テンプレート

テンプレートを使ってタイトルを作成したい

オブジェクトスタイルバーから使用できるテンプレートについて説明します。ここではテキストのテンプレートについて説明していますが、イメージや図形のテンプレートも同様の操作で使用できます。

テキストスタイルの使用 ▶ P495

登録されているスタイルチップを使用すると、簡単に文字飾りを設定することができます。

スタイルの登録 ▶ P496

作成したテキストスタイルをスタイルチップとして登録することができます。

スタイル名の変更 ▶ P496

作成したスタイルチップの名前を変更します。

スタイルの削除 ▶ P497

作成したスタイルチップを削除します。

テキストスタイルの使用

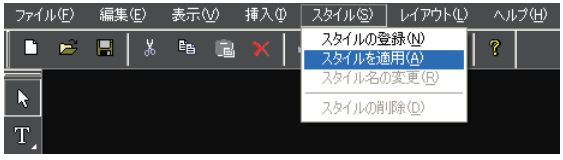
1 スタイルを適用する文字列を選ぶ

2 適用したいスタイルチップをクリックする



3 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイルを適用〉をクリックする

選んだスタイルが適用されます。



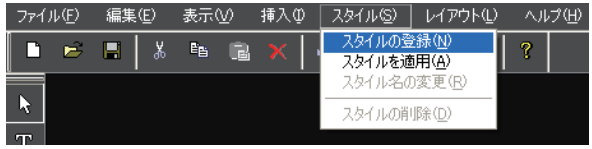
その他の方法

- 適用したいスタイルチップをダブルクリックします。

スタイルの登録

1 登録するスタイルのテキストを選ぶ

2 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイルの登録〉をクリックする



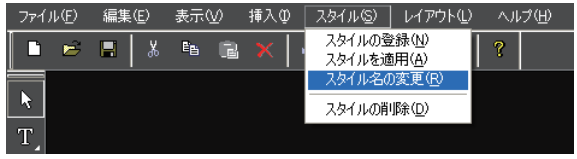
3 スタイル名を入力し、[OK] をクリックする

POINT
- 入力したスタイル名がすでに存在する場合は、登録できません。別名で登録してください。

スタイル名の変更

1 名称を変更したいスタイルチップを選ぶ

2 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイル名の変更〉をクリックする



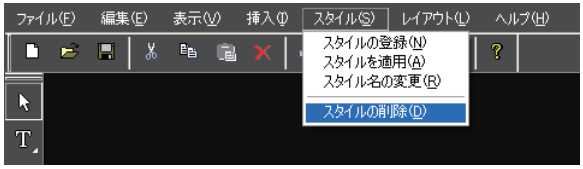
3 新しい名称を入力する

POINT
- 作成したスタイルチップの名前のみ変更できます。

スタイルの削除

1 削除するスタイルチップを選ぶ

2 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイルの削除〉をクリックする



POINT • 作成したスタイルチップの名前のみ削除できます。

4 イメージ、図形

タイトルに入れるイメージ、図形を作成したい

イメージ、図形の作成方法について説明します。

イメージ、図形の描画 ▶ P499

任意の図形を作成したり、スタイルチップを使って簡単に図形を作成したりできます。

イメージ、図形の設定変更 ▶ P500

イメージ、図形を変形、移動、回転させることができます。

イメージ、図形の透明化 ▶ P502

イメージ、図形を透過させ、背景が分かるようにできます。

枠の設定 ▶ P503

イメージ、図形に枠取りすることができます。

影の設定 ▶ P504

イメージ、図形に影をつけることができます。

ぼかしの設定 ▶ P505

イメージ、図形にぼかしをつけることができます。

線のスタイル設定 ▶ P506

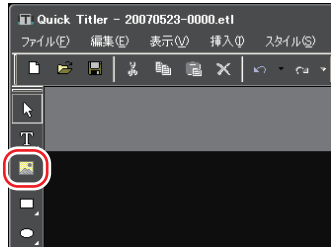
線のスタイルを設定します。

エンボスの設定 ▶ P506

図形にエンボス加工をつけることができます。

イメージ、図形の描画

1 オブジェクトツールバーから［イメージ］をクリックする



図形を描画する場合は、［四角形］、［楕円］または［線］をクリックします。
オブジェクトスタイルバーにスタイルチップが表示されます。

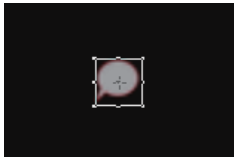


2 適用したいスタイルチップをクリックする



3 オブジェクト作成画面をクリックする

選んだスタイルが適用されます。



その他の方法

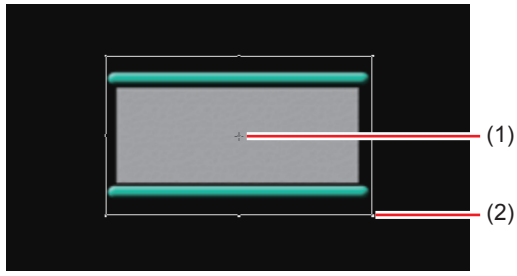
- Quick Titler メニューバーの〈挿入〉をクリックし、〈イメージ〉、〈四角形〉、〈楕円〉または〈線〉をクリックします。

POINT

- 手順3のあと、イメージプロパティバーの〈ファイル〉ツリーの［…］をクリックし、任意の静止画を読み込むことができます。

イメージ、図形の設定変更

イメージ、図形の大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグします。



(1) 中心点ハンドル

(2) 回転・拡大・縮小操作ハンドル

大きさを指定するには、イメージ、図形プロパティバーの〈変形〉ツリーから行います。



数値入力して変更

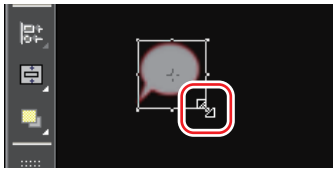
1 〈X 座標〉、〈Y 座標〉、〈幅〉、〈高さ〉に直接数値を入力し、位置と大きさを変更する

大きさを変更するときに縦横比を固定する場合は、〈縦横比固定〉にチェックを入れます。

イメージ、図形の大きさ変更

1 マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる

2 マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする



イメージ、図形の移動

1 マウスカーソルをオブジェクト枠の中に入れる

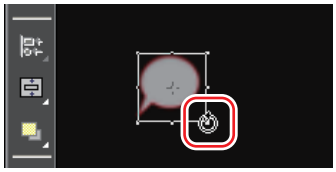
2 マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする



イメージ、図形の回転

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる

2 マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする



POINT

- イメージ、図形の回転時にキーボードの［Shift］を押していると、15 度刻みで回転します。［Alt］を押しながら回転を行うと対角中心になります。
- 回転軸の移動は中心点ハンドルを移動して行ってください。移動した回転軸を中心に戻す場合は、オブジェクト枠の外をクリックし、再度オブジェクトをクリックします。

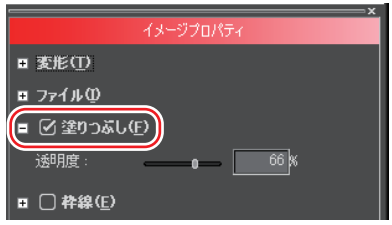
イメージ、図形の透明化



1 透明にするイメージ、図形を選ぶ

2 イメージ、図形プロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックし、チェックを入れる

図形の場合、〈塗りつぶし〉ツリーをクリックし、手順 3 へ進みます。



3 〈透明度〉のスライダーを動かし、調整する

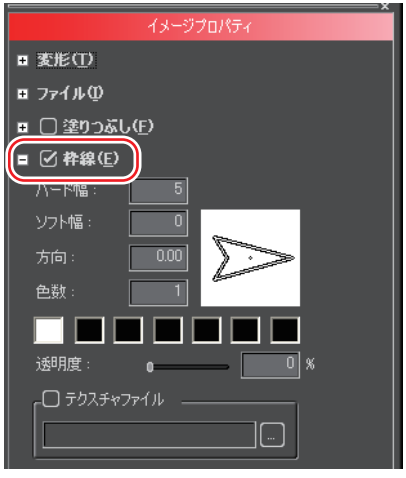
枠の設定



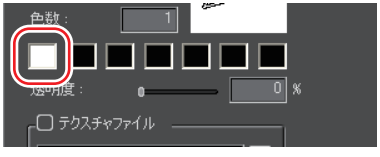
1 枠をつけるイメージ、図形を選ぶ

2 イメージプロパティバーの〈枠線〉ツリーをクリックし、チェックを入れる

図形の場合、図形プロパティーバーの〈枠線・線図形〉ツリーをクリックし、チェックを入れます。



3 カラーパレットをクリックする



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
〈色の設定〉ダイアログ▶ P169

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、枠の幅を設定する

POINT
- 枠にグラデーションを設定することができます。
  グラデーションの設定▶ P486

影の設定

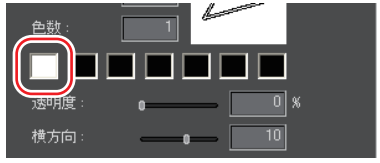


1 影をつけたいイメージ、図形を選ぶ

2 イメージ、図形プロパティバーの〈影〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 カラーパレットをクリックする



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
〈色の設定〉ダイアログ▶ P169

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、影の幅を指定する

6 〈横方向〉および〈縦方向〉のスライダーを動かし、影の位置を調整する

7 〈透明度〉のスライダーを動かし、影の透明度を調整する

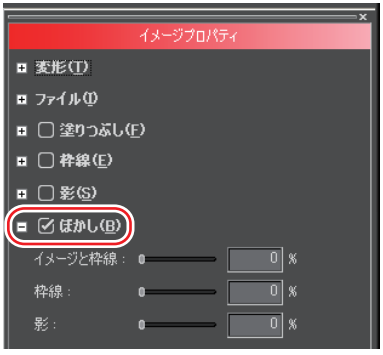
POINT
- 影にグラデーションを設定することができます。
グラデーションの設定▶ P486

ぼかしの設定



1 ぼかしをつけたいイメージ、図形を選ぶ

2 イメージ、図形プロパティバーの〈ぼかし〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



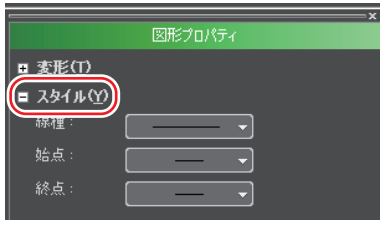
3 ぼかしを調整する

イメージ、図形と枠線にぼかしをつけたい場合は〈イメージと枠線〉（図形の場合、〈図形と枠線〉）、枠線のみにぼかしをつけたい場合は〈枠線〉、影のみにぼかしをつけたい場合は〈影〉のスライダーを動かすか、または直接数値を入力して設定します。

線のスタイル設定

1 スタイルを変更する線を選ぶ

2 図形プロパティバーの〈スタイル〉ツリーをクリックする



3 スタイルを設定する

〈線種〉、〈始点〉、〈終点〉のリストボタンをクリックし、設定します。

エンボスの設定



1 エンボスをつけたい図形を選ぶ

2 図形プロパティバーの〈エンボス〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 〈図形の内側〉または〈図形の外側〉をクリックし、エンボス位置を指定する

4 数値入力欄に数値を入力し、エンボスを設定する

5 エフェクト

作成したタイトルにエフェクトをかけたい

タイトルミキサーの適用

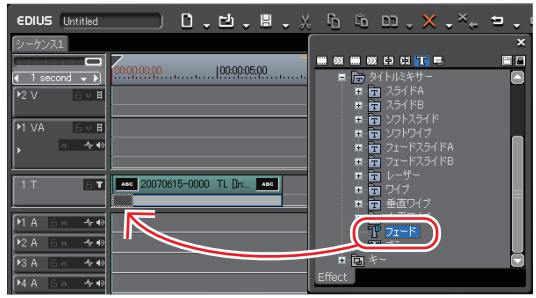
▶ P508

タイトルの現れかたや消えかたに様々なエフェクト(効果)をつけることができます。タイトルクリップに適用できるエフェクトは、〈Effect〉パレットのタイトルミキサーに収められています。

タイトルミキサーの適用

1 〈Effect〉パレットのタイトルミキサーから任意のエフェクトを選ぶ

2 タイムライン上に配置されているタイトルクリップの下のエリアにドラッグする



適用したエフェクトの確認は、タイトルクリップ上にタイムラインカーソルを移動させて行います。

その他の方法

- タイトルクリップのミキサー部を選び、〈Effect〉パレットで〈タイトルミキサー〉のツリーをクリックします。適用するタイトルミキサーを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックし、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉から追加する位置をクリックします。
- タイトルクリップのミキサー部を選び、〈Effect〉パレットのタイトルミキサーを〈Information〉パレットのエフェクトリストにドラッグ & ドロップします。

POINT

- タイトルクリップ配置時には、デフォルトのタイトルミキサーが自動で設定されます。タイトルミキサーの自動設定はアプリケーション設定の〈継続時間〉で変更できます。
デフォルトエフェクトの変更▶ P421
継続時間▶ P83

6 タイトル位置の調整

作成したタイトルの位置を調整したい

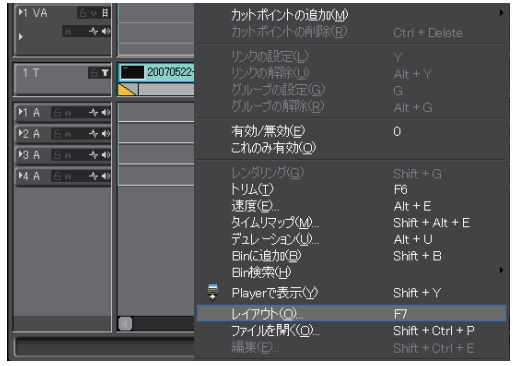
タイトルの位置合わせ

▶ P510

タイムライン上に配置したタイトルクリップから、画面に表示されるタイトル位置の調整を行うことができます。

タイトルの位置合わせ

1 タイトルクリップを右クリックし、〈レイアウト〉をクリックする



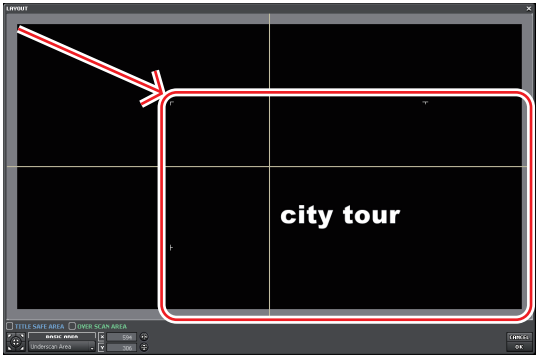
〈LAYOUT〉ダイアログが表示されます。



(1) 水平ガイド、垂直ガイド	水平、垂直、中心を示しています。
(2) 位置合わせマーク	作成したタイトルの端を示しています。
(3) TITLE SAFE AREA	タイトルセーフエリアを表示します。
(4) OVER SCAN AREA	オーバースキャンエリアを表示します。
(5) センター合わせ／コーナー合わせボタン	クリックしたボタンの位置に位置合わせマークを合わせます。

(6) BASIC AREA のリストボタン	位置合わせマークを使ってタイトル位置を調整する場合の基準となるエリアを選びます。
(7) 垂直位置合わせボタン	タイトルの垂直レベルを中心に戻します。
(8) 水平位置合わせボタン	タイトルの水平レベルを中心に戻します。

2 タイトルをドラッグし、位置を変更する



3 [OK] をクリックし、〈LAYOUT〉ダイアログを閉じる

移動したタイトル位置が保存されます。

7 タイトルクリップの修正

クリップ内のタイトルを編集したい

リンクを解除して編集

▶ P513

同じタイトルクリップをトラック上で複数使用している場合には、そのタイトルクリップを編集するとリンクしているすべてのタイトルクリップの内容が更新されます。同じタイトルクリップのうち任意の１つだけを編集したい場合には、タイトルクリップのリンクを解除します。

※ TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。

リンクを解除して編集

1 タイムライン上のタイトルクリップのうち編集するタイトルクリップをダブルクリックする

2 Quick Titler（TitleMotion Pro）上で編集する

3 Quick Titler メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈名前を付けて保存〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

4 既存のタイトルクリップと異なる名前を入力し、［保存］をクリックする

選んで編集したタイトルクリップのみが更新され、ビンに新たなタイトルクリップとして保存されます。

POINT

- ビンからリンクを解除する場合は、ビンにあるタイトルクリップをダブルクリックします。
- TitleMotion Pro で作成したタイトルクリップは、タイトルクリップをダブルクリックした際、TitleMotion Pro が起動します。
- Quick Titler で作成したタイトルクリップには拡張子「.etl」、TitleMotion Pro で作成したタイトルクリップには拡張子「.ICG」が付加されています。

8 ファイルの書き出し／読み込み

タイトルを書き出したい／背景を読み込みたい

背景の読み込み

▶ P515

タイトルクリップ編集画面の背景として使用するためにファイルを読み込むことができます。

静止画の書き出し

▶ P515

作成したタイトルを静止画として書き出すことができます。

背景の読み込み

1 背景プロパティバーの〈背景〉ツリーの［...］をクリックする



〈背景ファイルの選択〉ダイアログが表示されます。

2 読み込む静止画ファイルを選び、［開く］をクリックする

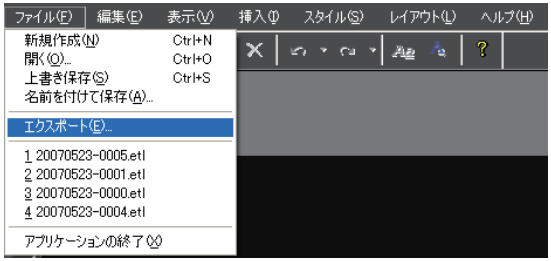
3 〈静止画〉をクリックする

POINT

- QuickTitler の背景プロパティで背景を設定しても、タイトルクリップには反映されません。背景プロパティの背景は編集画面の背景の設定です。背景を変更した結果を出力するときは、静止画の書き出しを行ってください。
静止画の書き出し▶ P515

静止画の書き出し

1 タイトルを作成し、Quick Titler メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈エクスポート〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

2 保存する場所、ファイル名、ファイル形式を設定し、［保存］をクリックする

Pro

9 TitleMotion Pro

Pro TitleMotion Pro を使いたい

ご注意
- TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。
- TitleMotion Pro の操作方法や画面については、PDF マニュアルを参照してください。
  ※ PDF マニュアルの参照には、Adobe Reader が必要です。

TitleMotion Pro の起動 ▶ P517

TitleMotion Pro を起動してタイトルを作成できます。

タイトルの保存 ▶ P518

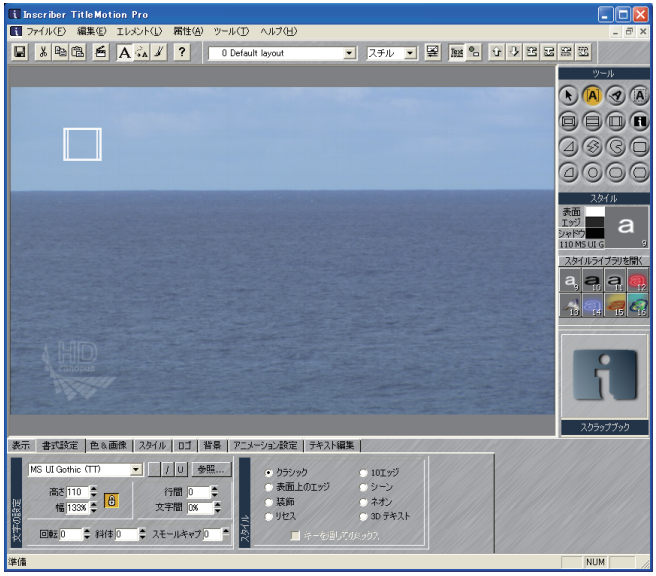
TitleMotion Pro で作成したタイトルを保存すると、タイムライン上で使うことができます。

Pro TitleMotion Pro の起動

1 タイトルを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 タイムラインの［タイトルの作成］をクリックし、タイトルを追加するトラックを選ぶ

TitleMotion Pro が起動します。

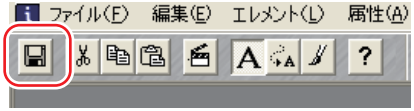


POINT

- Quick Titler も起動できます。タイムラインの［タイトルの作成］のリストボタンをクリックし、〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- デフォルトのタイトラーは、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で変更できます。
アプリケーション▶ P90

Pro タイトルの保存

1 ツールバーの［保存して終了］をクリックする



ファイルが保存され、TitleMotion Pro が閉じます。

POINT

- ビンから TitleMotion Pro を起動した場合、タイトルクリップはビンに保存されます。
- TitleMotion Pro メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈別名で保存して終了〉をクリックすると、タイトルクリップはビンに保存されます。
- 作成したタイトルクリップは、プロジェクトファイルが保存されているフォルダの〈title〉フォルダ内に保存されます。ファイル名は「年月日－4桁の連番」が割り当てられます。

CHAPTER 9

オーディオの操作

1 ボリューム調整

タイムラインに沿ってボリュームとパンを調整したい

ボリュームとパンの調整 ▶ P521

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

数値を入力して調整 ▶ P522

ラバーバンドの調整を数値入力で行うことができます。

パンのラバーバンドをセンターに合わせる ▶ P523

音声をL/R均等のレベルにすることができます。

ラバーバンドポイントの削除／初期化 ▶ P524

設定したラバーバンドを削除、初期化することができます。

ボリュームとパンの調整

1 トラックパネルの［拡張 1］をクリックする

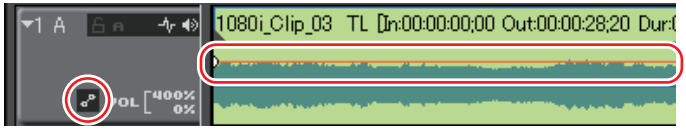
トラックが拡張され、ラバーバンドと波形が表示されます。



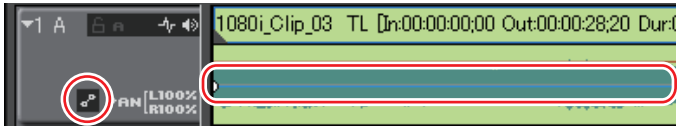
2 ［ボリューム／ PAN］をクリックし、ボリュームに切り替える

再度クリックすると、パンに切り替わります。

◆ ボリュームのラバーバンド（橙色の線）



◆ パンのラバーバンド（青色の線）



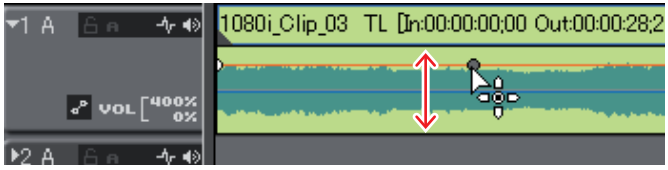
3 変化をつけたい位置で、ボリューム（またはパン）のラバーバンドをクリックする

ボリューム（またはパン）を調整するためのポイントが追加されます。

4 ポイントを上下左右にドラッグし、ラバーバンドの形を調整する

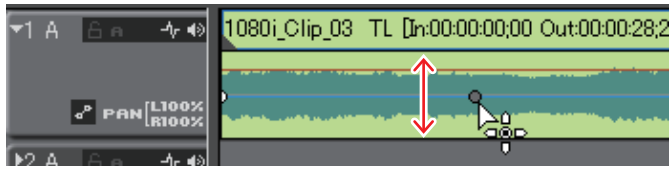
◆ ボリュームのポイントの場合

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



◆ パンの場合

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



POINT

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

数値を入力して調整

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

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 ラバーバンドのポイントを右クリックし、調整方法をクリックする



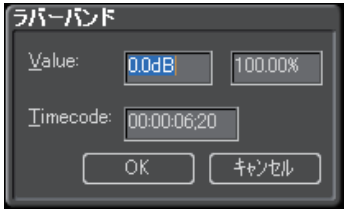
移動	選んだポイントのボリューム、タイムコードも調整します。
全て移動	選んだポイントの増減に応じた割合で、他のポイントも移動します。
全て比率	すべてのポイントのボリュームを同じ比率で調整します。 ***[Shift] + [Alt] + [Y]***

数値入力ダイアログが表示されます。

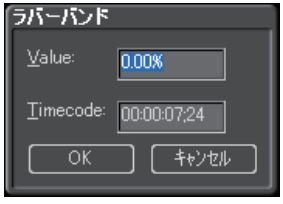
3 数値を入力する

数値の入力方法▶ P22

ボリューム



パン



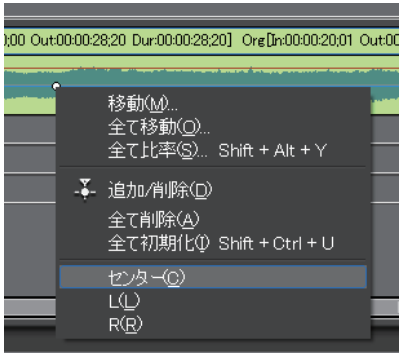
4 [OK] をクリックする

パンのラバーバンドをセンターに合わせる

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

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 パンのラバーバンドを右クリックし、〈センター〉をクリックする

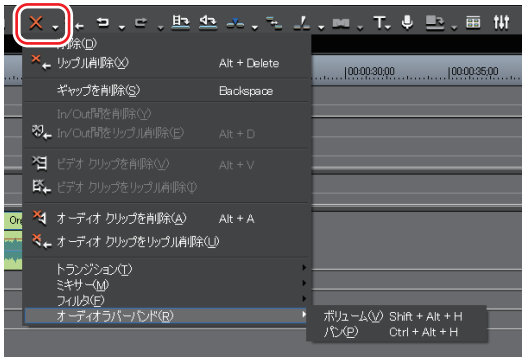


ラバーバンドポイントの削除／初期化

クリップを選んで削除

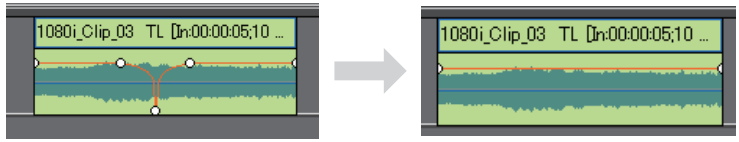
1 ラバーバンドポイントを削除するクリップを選ぶ

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



ポイントが削除され、ラバーバンド全体が初期化されます。

例〈ボリューム〉の場合



その他の方法

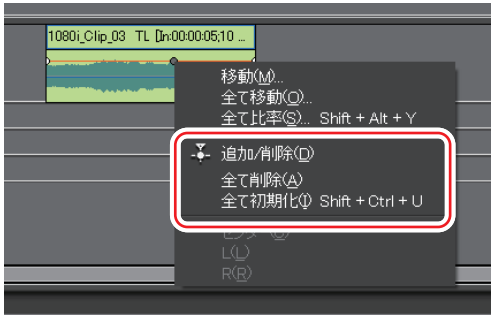
- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈オーディオラバーバンド〉→〈ボリューム〉または〈パン〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈オーディオラバーバンド〉→〈ボリューム〉または〈パン〉をクリックします。
- ボリュームのラバーバンドの削除：***[Shift] + [Alt] + [H]***
- パンのラバーバンドの削除：***[Ctrl] + [Alt] + [H]***

ラバーバンドポイントを選んで削除

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

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 ラバーバンドのポイントを右クリックし、削除方法または〈全て初期化〉をクリックする



追加／削除	選んだポイントを削除します。
全て削除	選んだラバーバンドのポイントをすべて削除し、ラバーバンド全体を初期値に戻します。
全て初期化	選んだラバーバンドのポイントをすべて初期値にします。ポイントは削除されません。 ***[Shift] + [Ctrl] + [U]***

Pro トラック単位でボリュームを調整したい

オーディオミキサーでの調整 ▶ P527

オーディオミキサーを使うと、全トラック、または各トラック単位でボリュームを調整することができます。ボリュームやパンのラバーバンドのように時間軸に沿ってボリュームを調整するのではなく、トラックの最初から最後までの全体的な音量を調整することができます。

音量差を保ったまま調整 ▶ P529

複数のトラックのフェーダを連動させます。

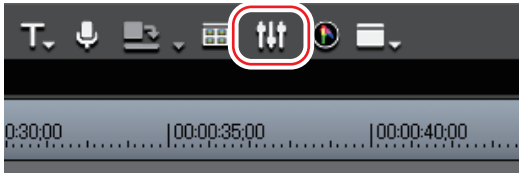
指定トラックのみ再生／ミュート ▶ P530

再生される音を指定したトラックだけに限定できます。消音（ミュート）するトラックを指定することもできます。

Pro オーディオミキサーでの調整

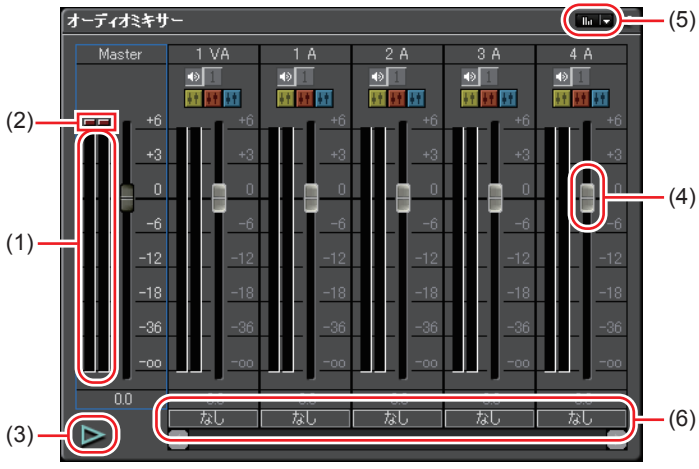
ボリュームとパンの調整▶ P521

1 ［オーディオミキサーダイアログを表示／非表示］をクリックする



〈オーディオミキサー〉ダイアログが表示されます。
全トラックの音量を調整するには、〈Master〉のフェーダを上下させます。
各トラックの音量を調整するには、各トラックのフェーダを上下させます。

〈オーディオミキサー〉ダイアログ



(1) レベルメーター	左右独立したレベルメーターを表示します。ピークホールド機能は通常の再生を行った場合に機能します。
(2) レベルオーバーインジケーター	レベルオーバーした場合に点灯します。クリックすると消灯します。
(3) 再生	タイムラインカーソル位置からタイムラインを再生します。
(4) フェーダ	上下にドラッグして音量を調整します。〈動作設定〉を〈なし〉以外に設定すると、操作ができるようになります。

(5) インジケーター表示切り替え	**ピークメーター** オーディオ信号の瞬間的な音量の変化を視覚的に確認することができます。 **VU メーター** オーディオ信号の平均音量を表示します。各トラックの音量のバランスを調整する場合に便利です。 **フルスケール** 目盛り数値の「0」は最大許容サンプリング値を表しています。 **音声基準スケール** 目盛り数値の「0」をプロジェクト設定で設定した〈音声基準レベル〉で設定したサンプリング値に設定します。
(6) 動作設定	リストからラーニングモード(動作設定)を切り替えます。〈Latch〉、〈Touch〉、〈Write〉のいずれかを設定している場合、再生を停止すると〈なし〉に戻ります。 **Track** トラックのボリュームを調整します。ラーニングは行いません。 **なし** オーディオミキサーは使用できません。 **Latch** フェーダをドラッグし始めた時点から再生停止までのラーニングを行います。 **Touch** フェーダをドラッグしてドラッグを解除するまでのラーニングを行います。ドラッグを解除すると、フェーダは自動的に元のボリュームに戻ります。 **Write** 再生開始から停止までのラーニングを行います。〈Latch〉や〈Touch〉と異なり、フェーダをドラッグしている／いないにかかわらず以前のボリューム値をすべて上書きします。

〈プロジェクト設定〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P29

その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈オーディオミキサー〉をクリックします。
- オーディオミキサーでのトラックの選択：***[←] / [→]***
- フェーダの調整（1dB 単位）※：***[↑] / [↓]***
- フェーダの調整（0.1dB 単位）※：***[Shift] + [↑] / [↓]***

※ キーボードの［↑］／［↓］は、マウスホイールでも同様の操作が可能です。

POINT

- 各トラックの設定をリセットするには、オーディオミキサー上を右クリックし、〈リセット〉をクリックします。〈全てリセット〉をクリックした場合は、すべてのトラックの設定がリセットされます。



- オプションのフェーダコントローラを使用してフェーダを操作することができます。使用方法は、製品付属のマニュアルをご覧ください。

Pro 音量差を保ったまま調整

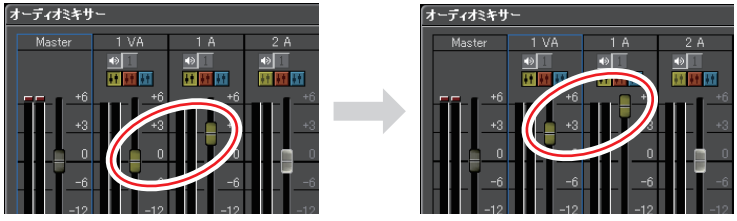
［連結 1］（黄色）、［連結 2］（赤色）、［連結 3］（青色）の 3 パターンが設定できます。

1 同時に調整するトラックの各［連結］をクリックする

フェーダの色が各［連結］の色に変わります。



2 連結したフェーダのうち、1 つのフェーダを調整する



同じ色のフェーダのトラックが、それぞれの音量差を保って調整されます。

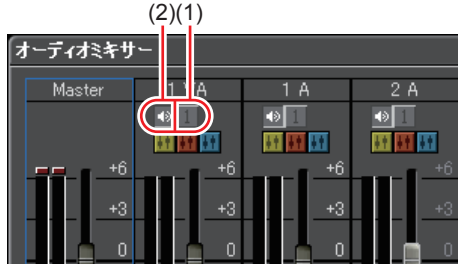
POINT

- 連結したトラックのうち、連動させたいトラックの〈動作設定〉を〈なし〉以外に設定してからフェーダを操作してください。

Pro 指定トラックのみ再生／ミュート

1 再生するトラック（複数も可能）の［ソロ］または［ミュート］をクリックする

［ソロ］をクリックすると、選んだトラックの音声を再生できます。［ミュート］をクリックすると、選んだトラックを消音します。



(1) ソロ　(2) ミュート

部分的に音を消したい

ウェーブフォーム（波形）表示 ▶ P532

ノイズなどを目立たなくする場合には、ウェーブフォーム（波形）を見ながら操作します。

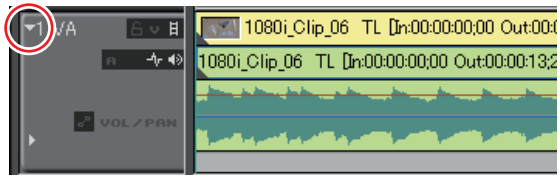
V ミュート設定 ▶ P532

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

ウェーブフォーム（波形）表示

1 トラックパネルの［拡張 1］をクリックする

トラックが拡張され、オーディオラバーバンドと波形が表示されます。波形の振り幅と実際に再生される音声を参考にして、ノイズなどを見つけることができます。



POINT

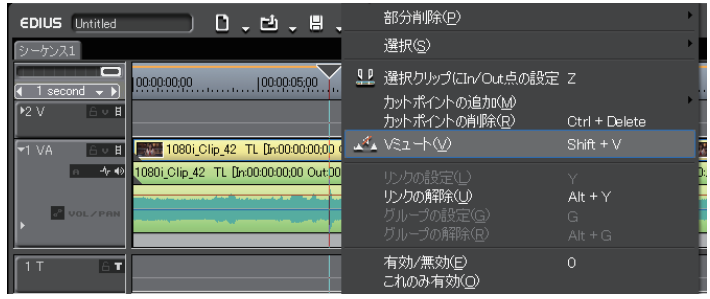
- 波形の表示は、アプリケーション設定の〈タイムライン〉で変更することができます。
タイムライン▶ P79

V ミュート設定 *[Shift] + [V]*

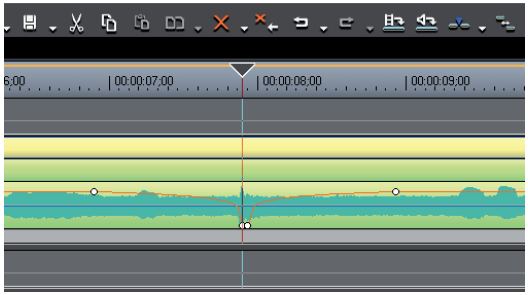
1 ボリュームを 0 にする位置に、タイムラインカーソルを移動する

波形表示の形状を確認し、タイムラインカーソルの位置を調整します。

2 V ミュートするクリップを右クリックし、〈V ミュート〉をクリックする



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



POINT

- Vミュート設定後、ミュートの継続時間を微調整するには、ボリュームのラバーバンドのポイントを左右にドラッグします。
- Vミュートの継続時間のデフォルト値は、アプリケーション設定の〈継続時間〉ダイアログの〈Vミュート〉で変更することができます。

ボリュームとパンの調整▶ P521
継続時間▶ P83

2 オーディオの追加

ナレーションや効果音を追加したい

ボイスオーバーの設定 ▶ P535

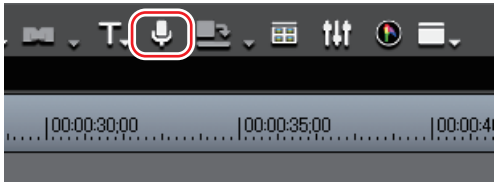
ボイスオーバーは、タイムラインに配置したクリップを再生しながら、ナレーションや効果音を追加する機能です。映像を見ながら音声（効果音）を追加することができます。

ボイスオーバーの設定

1 配置する A トラックを選び、配置する位置に In 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

2 ［ボイスオーバーダイアログを表示／非表示］をクリックする



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



その他の方法

- メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈ボイスオーバー〉をクリックします。

3 〈デバイス名〉のリストから入力元を選ぶ

デバイス名には、お使いのサウンドボードの名称が表示されます。

4 〈チャネル〉のリストから追加するオーディオのソースを選ぶ

選んだソースに応じて、〈ボイスオーバー〉ダイアログの表示が変わります。モノラルのソース（マイク、電話線）を選んだ場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。

5 〈ボリューム〉のスライダーで、ソースデータのボリュームを調整する

ボリュームが 0dB を超えないように、レベルメーターを見ながら調整します。

6 〈出力先〉のリストから〈Track〉を選ぶ

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

7 ファイル名を入力し、[...] をクリックして保存先を設定する

8 ソースを準備し（必要に応じて頭出しして）、[開始] をクリックする

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

9 [停止] をクリックする

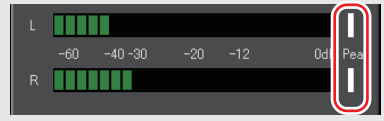
クリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、作成したファイルを登録するかを確認するダイアログが表示されます。

10 [はい] をクリックする

手順 1 で選んだ A トラックにオーディオクリップが配置され、オーディオソースデータが保存されます。

POINT

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



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

CHAPTER 10

編集内容の出力

1 ファイル形式で出力

いろいろな形式でファイルに出力したい

編集した映像を、AVI 形式や MPEG 形式などのファイル形式を選んで、出力する方法を説明します。

確認しておきたいこと ▶ P539

出力する前に確認しておく設定について説明します。

エクスポータでファイル出力 ▶ P539

ファイル形式を選んでいろいろな形式でファイルに出力できます。

Pro Canopus ProCoder Express For EDIUS でファイル出力 ▶ P542

Canopus ProCoder Express For EDIUS を使って、いろいろなファイルに出力することができます。

DVD に出力 ▶ P546

Canopus DVD Creator を使って、DVD へ出力することができます。

静止画を出力 ▶ P555

Recorder に表示されている映像を、静止画として出力することができます。

Flash Video を出力 ▶ P557

「Macromedia Flash MX」が PC にインストールされていれば、Flash Video を出力することができます。

確認しておきたいこと

編集した映像の一部だけを出力する場合は、Recorder の［In 点の設定］と［Out 点の設定］で出力範囲を指定しておいてください。
静止画を出力する場合は、プラグイン設定の〈静止画〉で出力設定を確認・変更しておいてください。
チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にマーカーを設定しておいてください。

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255
静止画▶ P102
マーカーの設定▶ P337

ご注意
- Canopus ProCoder Express For EDIUS で使用できるチャプター数は 50 個までです。マーカーポイントをチャプターにする場合には、マーカーを 50 個までにしてください。※
- Canopus ProCoder Express For EDIUS は、1GOP が 15 フレームとなります。チャプターは GOP の先頭に設定されるため、マーカーポイントとチャプターは最大で 14 フレームずれることがあります。※

※Canopus ProCoder Express For EDIUS は、Pro 版をご使用の場合のみ使用できます。

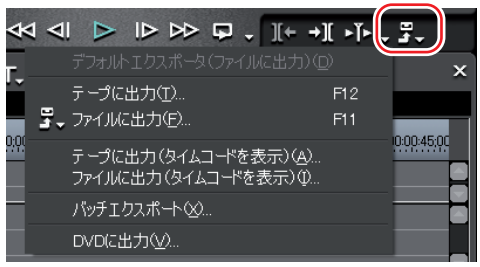
エクスポータでファイル出力

出力可能なファイル形式は次のとおりです。

- Canopus HQ AVI
- Canopus Lossless AVI
- DV AVI（出力フォーマットが DV の場合のみ表示）
- RGB AVI
- 静止画
- 非圧縮（UYVY）AVI
- PCM AIFF
- PCM WAVE
- 非圧縮（YUY2）AVI
- Windows Media Audio
- Windows Media Video
- MPEG-2

例 Windows Media Video 形式で出力する場合

1 Recorder の［出力］をクリックする

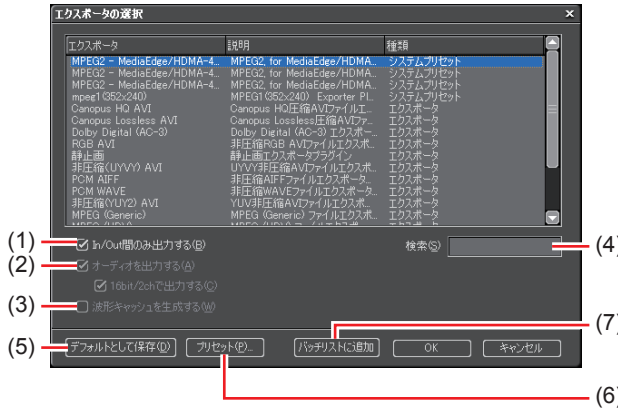


2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ

※ Neo 版をご使用の場合、表示画面が異なります。



(1)	In/Out 間のみ出力する	チェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間のみ出力します。
(2)	オーディオを出力する	チェックを入れると、オーディオ部分も同時に出力します。多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は、〈16bit/2ch で出力する〉にチェックを入れてください。
(3)	波形キャッシュを生成する	チェックを入れると、ウェーブ情報（オーディオの波形表示）を生成します。

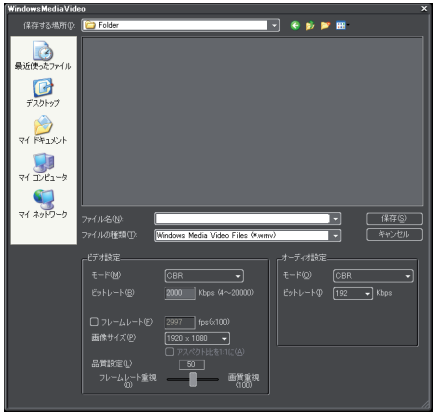
(4) 検索	エクスポータを検索することができます。
(5) デフォルトとして保存	クリックし、〈デフォルトとして保存〉をクリックすると、設定内容が保存され、［出力］から〈デフォルトエクスポータ（ファイルに出力）〉を選ぶことで簡単にエクスポータを選べます。解除するときは〈解除〉をクリックします。
(6) プリセット	プリセットエクスポータの作成、変更やインポートなどができます。 *プリセットエクスポータの作成*▶ *P559*
Pro (7) バッチリストに追加	指定している範囲をバッチリストに追加します。 *出力する範囲をバッチリストに登録*▶ *P564*

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈WindowsMediaVideo〉をクリックし、［OK］をクリックする

〈WindowsMediaVideo〉ダイアログが表示されます。



4 〈ビデオ設定〉、〈オーディオ設定〉で出力内容を設定する

5 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

POINT

- 手順3以降は、選んだエクスポータによって手順が異なります。表示される画面にしたがって、操作してください。
- Pro版では、出力するファイルのエクスポータがない場合や任意でファイルのパラメータを設定する場合は、〈Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard〉を選んでください。

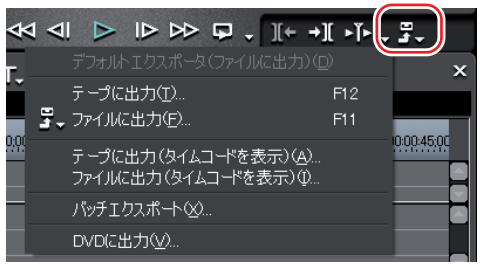
Pro Canopus ProCoder Express For EDIUSでファイル出力

出力可能なファイル形式は次のとおりです。

- AVI
- AVI（DV）
- MPEG
- Quick Time
- Quick Time エクスポート
- Windows Media
- RealMedia
- Raw DV

例 Quick Time 形式で出力する場合

1 Recorderの［出力］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540

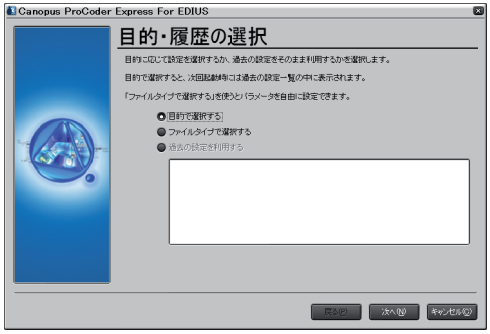
その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard〉をクリックし、[OK]をクリックする

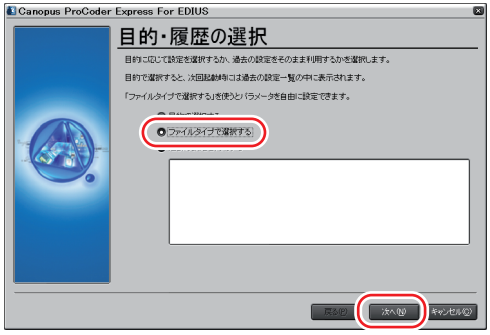
「Canopus ProCoder Express For EDIUS」が起動し、〈目的・履歴の選択〉ダイアログが表示されます。

〈目的・履歴の選択〉ダイアログ



目的で選択する	映像の用途別にプリセットが選べます。
ファイルタイプで選択する	ファイル形式が選べます。
過去の設定を利用する	以前使用した設定の履歴リストから出力パラメータが選べます。

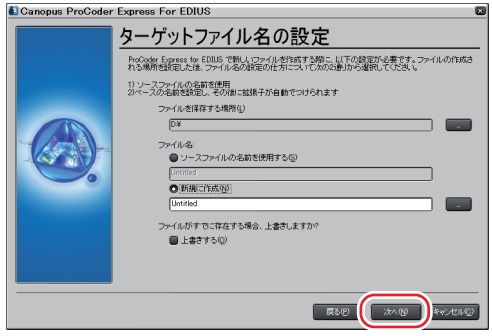
4 〈ファイルタイプで選択する〉を選び、[次へ]をクリックする



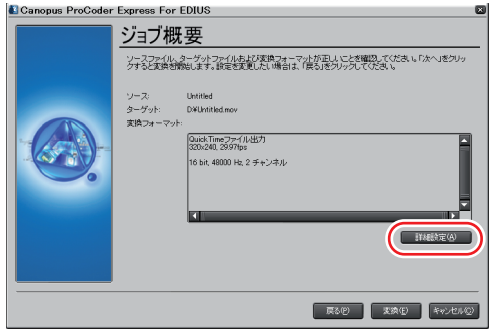
5 〈QuickTime〉を選び、［次へ］をクリックする



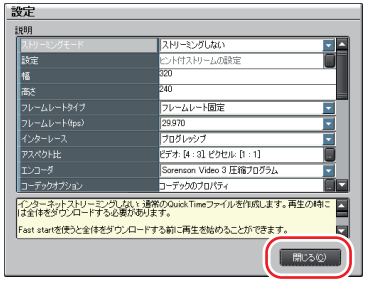
6 ファイルの保存場所、ファイル名を入力し、［次へ］をクリックする



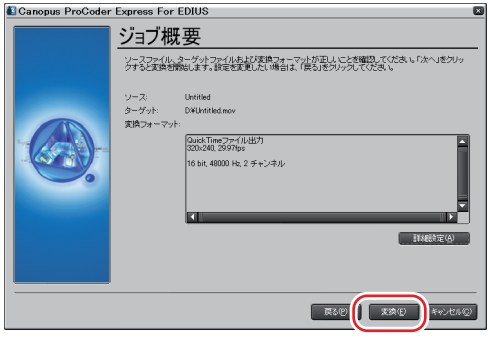
7 設定内容を確認し、［詳細設定］をクリックする



8 出力内容を設定し、［閉じる］をクリックする



9 ［変換］をクリックする



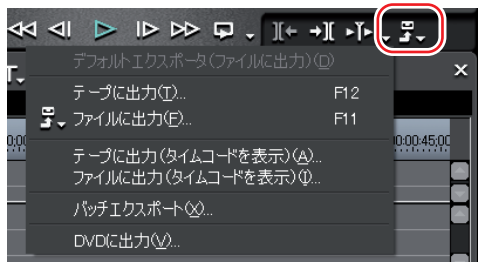
ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。

DVD に出力

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

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

1 Recorder の［出力］をクリックする



2 〈DVD に出力〉をクリックする

その他の方法

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

「Canopus DVD Creator」が起動します。

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

3 〈ムービー選択〉タブをクリックし、DVD に出力するムービーを設定する

〈ムービー選択〉ダイアログ



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

4 〈スタイル選択〉タブをクリックし、メニュー画面のスタイルを設定する

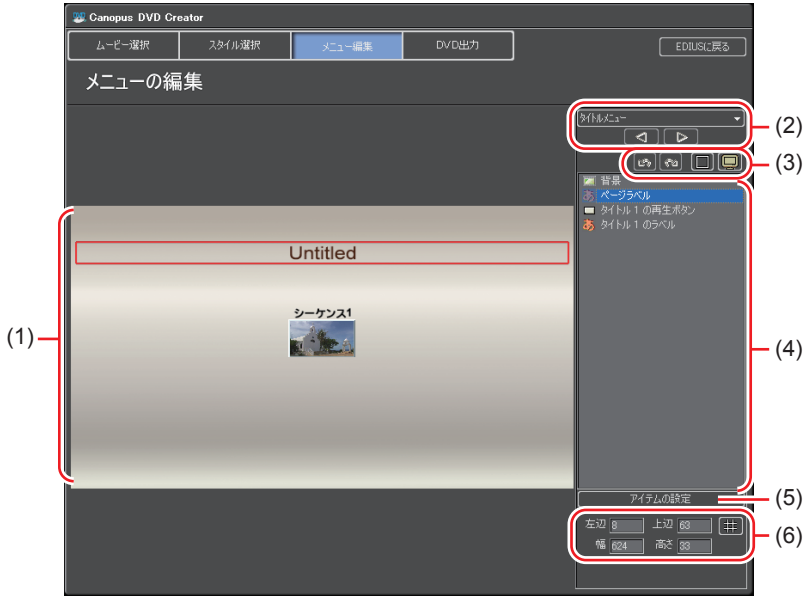
〈スタイル選択〉ダイアログ



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

5 〈メニュー編集〉タブをクリックし、メニューを編集する

〈メニュー編集〉ダイアログ



(1) 編集画面	メニューのプレビューが表示されます。タイトルをクリックして文字を入力したり、ボタンの移動や大きさの変更をしたり、アイテムを直接編集することができます。
(2) ページ選択	リストから編集するメニューのページを選びます。ボタンをクリックすると前のページ、次のページを表示します。
(3) 編集ボタン	: 実行した操作を取り消し、1つ前の状態に戻します。 : 取り消した操作をやり直します。 : 目安となる線を表示します。 : TV で視聴する場合のプレビューを表示します。

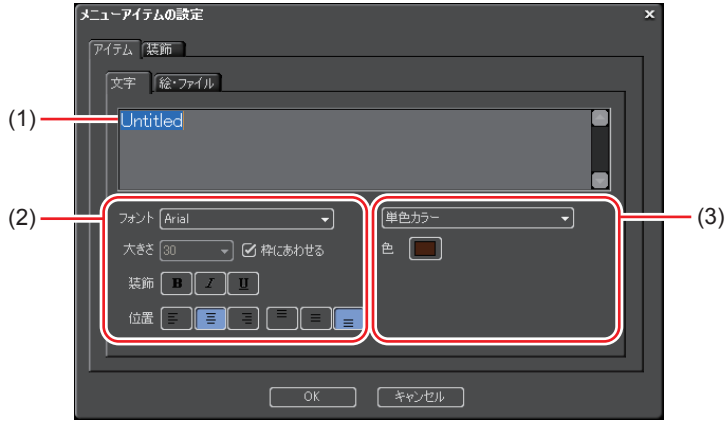
(4) アイテム一覧	編集画面に表示されているアイテムを一覧で表示します。クリックすると、選んだアイテムが編集画面上で赤色の枠で囲まれます。アイテムをダブルクリックすると〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。 *〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P550*
(5) アイテムの設定	アイテムを選んでクリックすると、〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。 *〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P550*
(6) アイテムの位置／大きさ	アイテムの位置や大きさを数値入力で変更できます。  ： 選んでいるアイテムを基準として、目安となる線を表示します  ： 選んでいるアイテムの縦横比を固定します。

POINT

- キーボードの［Shift］を押しながらアイテムをクリックすると、複数のアイテムを選ぶことができます。この状態で右クリックし、〈位置を揃える〉を選んで上揃えや左揃えなどができます。

〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ

〈文字〉タブ



(1) テキスト欄	表示するテキストを入力します。
(2) 文字の設定	フォント、文字サイズ、装飾、アイテム表示枠内での文字位置を設定します。

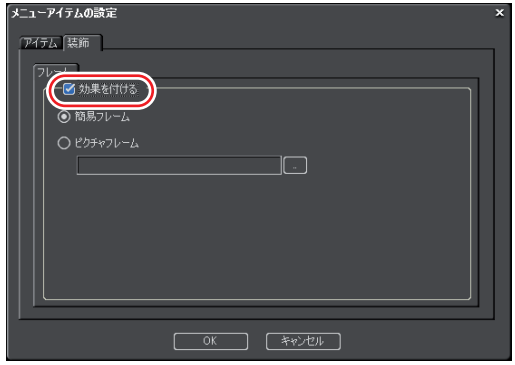
(3) 色の設定	〈単色カラー〉、〈グラデーションカラー〉、〈テクスチャファイル〉から選びます。〈色〉をクリックすると、〈色の設定〉ダイアログが表示されます。 *〈色の設定〉ダイアログ▶ P169* テクスチャファイルから選ぶ場合は、[...] をクリックし、ファイルを選びます。

◆〈絵・ファイル〉タブ



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

◆〈装飾〉タブ

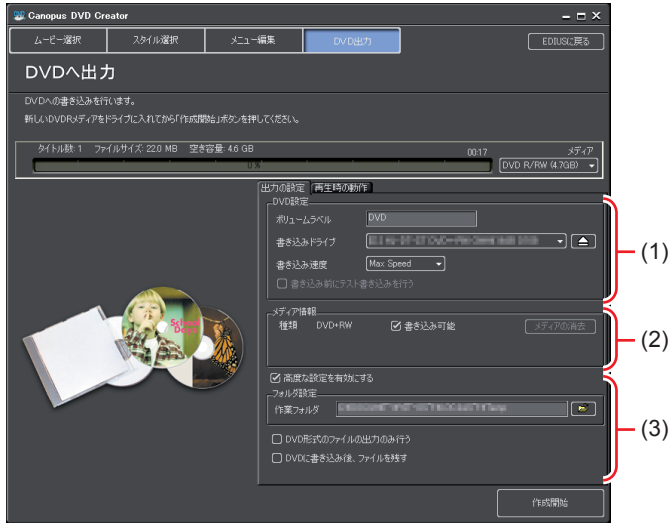


効果をつける	チェックを入れるとサムネイルにフレームや影などの効果をつけます。〈ピクチャーフレーム〉を選んだ場合は、[...] をクリックし、フレームとして使用するファイルを選びます。

6 〈DVD 出力〉タブをクリックし、出力の設定をする

◇〈DVD 出力〉ダイアログ

◆〈出力の設定〉タブ

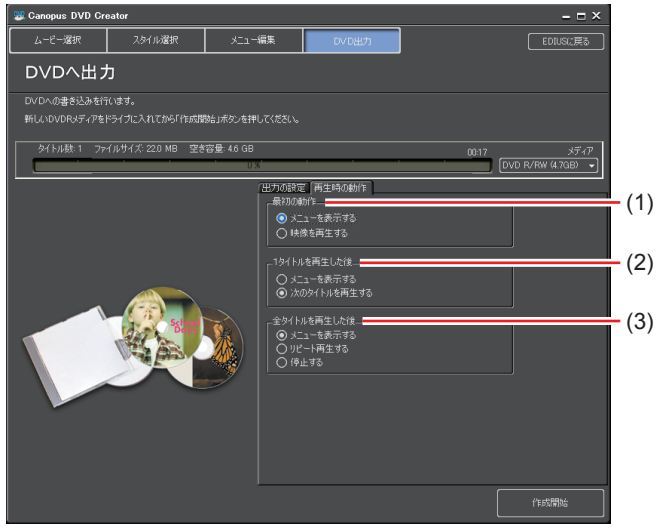


(1) DVD 設定	DVD のボリュームラベル、書き込みドライブ、速度を設定します。
(2) メディア情報	挿入されているメディアの情報が表示されます。
(3) 高度な設定を有効にする	チェックを入れると、設定項目が追加されます。 **フォルダ設定** DVD 作成のために作られる、MPEG ファイルや DVD ファイルを保存するフォルダを指定します。 **DVD 形式のファイルの出力のみ行う** チェックを入れると DVD ファイルの作成までを行い、メディアへの書き込みは行いません。 **DVD に書き込み後、ファイルを残す** チェックを入れると DVD メディアへ書き込み後、作成したファイルの削除を行いません。HDD に DVD イメージを残す場合はチェックを入れておきます。

POINT

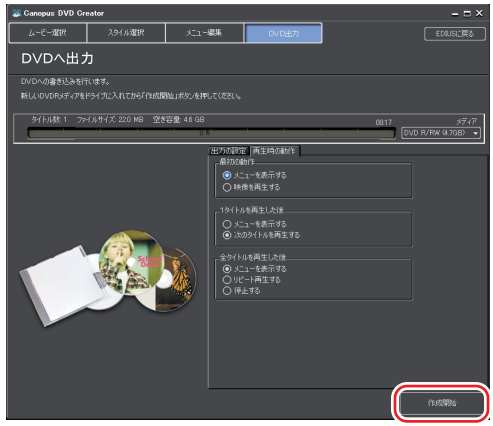
- 同じ内容の DVD を複数作成する場合は、1 枚目を作成後にメディアを入れ替え、続けて作成を行ってください。
- 〈DVD に書き込み後、ファイルを残す〉にチェックを入れて保存されたファイルは、別のムービーを出力すると上書きされます。ファイルが必要な場合は、フォルダ設定を変更するか、保存先からファイルを移動させてください。

◆〈再生時の動作〉タブ



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

7 ［作成開始］をクリックする

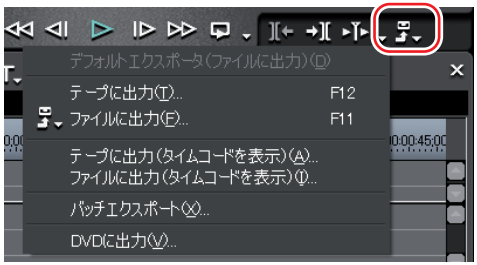


DVD への書き込みを開始します。

静止画を出力

1 静止画で出力する場面へタイムラインカーソルを移動させる

2 Recorder の［出力］をクリックする



3 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

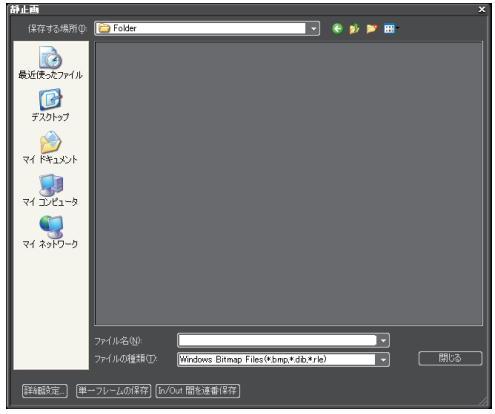
〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

4 〈静止画〉をクリックし、［OK］をクリックする

5 ファイル名と出力先を入力し、出力形式を選ぶ



詳細設定	アスペクト比の補正や出力フィールドなどを設定することができます。出力する静止画の設定は、プラグイン設定の〈静止画〉で変更できます。 *静止画▶ P102*
単一フレームの保存	タイムラインカーソル位置のフレームを静止画ファイルとして出力します。
In/Out 間を連番保存	タイムラインの In-Out 点間の全フレームを静止画ファイルとして出力します。ファイル名末尾には 8 桁連番が付加されます。

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

映像が、静止画として出力されます。

7 [閉じる] をクリックする

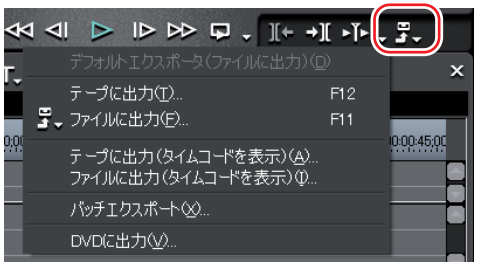
その他の方法

- Player または Recorder に静止画として保存するフレームを表示させ、キーボードの [Ctrl] + [T] を押します。この操作で出力した静止画の保存先は、プロジェクトファイルと同じになります。

Flash Video を出力

ご注意
- Flash Video を出力するには、あらかじめ「Macromedia Flash MX」が PC にインストールされており、Adobe Systems 社の Flash Video Exporter が使用できる環境である必要があります。「Macromedia Flash MX」、「Flash Video Exporter」につきましては、Adobe Systems 社提供のマニュアルなどをご覧ください。

1 Recorder の［出力］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈Flash Video〉をクリックし、［OK］をクリックする

4 〈ファイルの種類〉で〈Flash Video〉を選び、［OK］をクリックする

〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

5 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

POINT
- 〈名前を付けて保存〉ダイアログで［設定］をクリックすると、設定ダイアログが表示されます。
※［Encoding Method］で、［Best（2 Pass）］を選んでも機能しません。

エクスポータの設定をプリセットとして登録したい

プリセットエクスポータの作成 ▶ P559

よく使う設定などをプリセットとして登録できます。

プリセットエクスポータの変更 ▶ P561

作成したプリセットエクスポータの設定変更ができます。

プリセットエクスポータの削除 ▶ P561

作成したプリセットエクスポータの削除ができます。

プリセットエクスポータの読み込み【インポート】 ▶ P562

プリセットエクスポータを読み込みます。

プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】 ▶ P562

作成したプリセットエクスポータを書き出します。

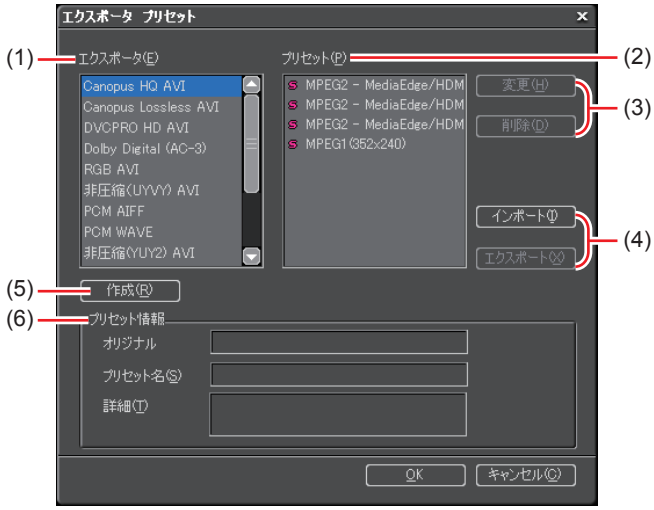
プリセットエクスポータの作成

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログで［プリセット］をクリックする



エクスポータでファイル出力▶ P539
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータ プリセット〉ダイアログ



(1) エクスポータ	カスタマイズするエクスポータを選びます。
(2) プリセット	登録されているプリセットの一覧です。 **：システムプリセット** 初期登録されているプリセットです。変更、削除、エクスポートはできません。「S」の文字が付きます。 **：ユーザープリセット** ユーザーが登録したプリセットです。変更、削除、エクスポートができます。「U」の文字が付きます。
(3) 変更／削除	*プリセットエクスポータの変更・削除▶ P561*

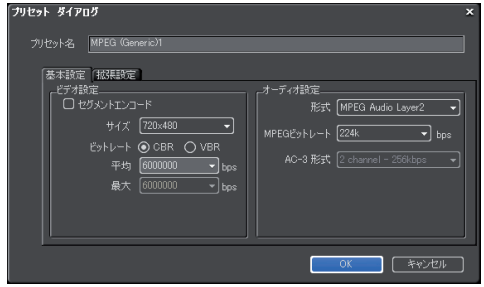
(4) インポート／エクスポート	*プリセットエクスポータの読み込み【インポート】▶ P562* *プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】▶ P562*
(5) 作成	〈プリセット ダイアログ〉が開き、設定内容をカスタマイズできます。
(6) プリセット情報	オリジナルのエクスポータ、プリセット名、詳細が確認できます。ユーザープリセットの場合は、ここをクリックしてプリセット名、詳細を変更できます。

2 エクスポータを選び、［作成］をクリックする

3 出力内容を設定する

出力内容の設定はエクスポータによって異なります。

例 MPEG(Generic) の場合



4 ［OK］をクリックする

〈プリセット〉に作成したプリセットが登録されます。

5 ［OK］をクリックする

プリセットエクスポータの変更

1 **〈エクスポータの選択〉ダイアログで［プリセット］をクリックする**



エクスポータでファイル出力▶ P539
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログ▶ P559

2 **プリセットを選び、［変更］をクリックする**

3 **出力内容を設定し、［OK］をクリックする**

出力内容の設定はエクスポータによって異なります。

4 **［OK］をクリックする**

POINT
- 〈プリセット名〉と〈詳細〉は、〈エクスポータ プリセット〉ダイアログで表示欄をクリックして編集することができます。
- 変更できるプリセットはユーザープリセットのみです。

プリセットエクスポータの削除

1 **〈エクスポータの選択〉ダイアログで［プリセット］をクリックする**



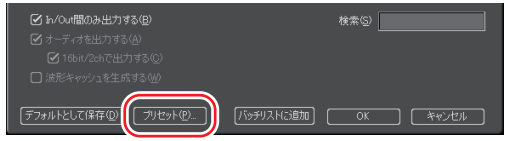
エクスポータでファイル出力▶ P539
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログ▶ P559

2 **プリセットを選び、［削除］をクリックする**

POINT
- 削除できるプリセットはユーザープリセットのみです。

プリセットエクスポータの読み込み【インポート】

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログで［プリセット］をクリックする



エクスポータでファイル出力▶ P539
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログ▶ P559

2 ［インポート］をクリックする

3 ファイルを選び、［開く］をクリックする

プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログで［プリセット］をクリックする



エクスポータでファイル出力▶ P539
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータ プリセット〉ダイアログ▶ P559

2 プリセットを選び、［エクスポート］をクリックする

3 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

POINT • エクスポートできるプリセットはユーザープリセットのみです。

Pro 複数のシーケンス・範囲をまとめて出力したい

出力する範囲をバッチリストに登録 ▶ P564

出力する範囲とエクスポータを指定してバッチリストに登録します。

複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】 ▶ P566

バッチリストに登録した複数の範囲をまとめて出力することができます。

登録した範囲をバッチリストから削除 ▶ P569

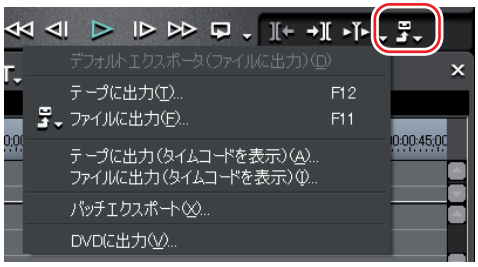
バッチリストに登録した出力範囲を削除します。

Pro 出力する範囲をバッチリストに登録

1 出力する範囲に In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P255

2 Recorder の［出力］をクリックする



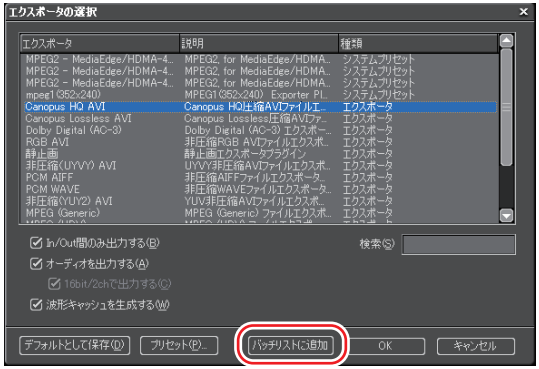
3 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

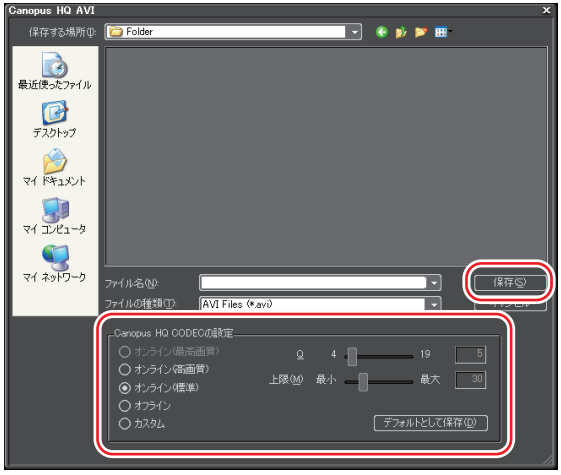
4 エクスポータを選び、［バッチリストに追加］をクリックする



ご注意

- バッチエクスポートに対応していないエクスポータを選んでいる場合、［バッチリストに追加］が無効になり、バッチリストに追加できません。

5 出力内容を設定し、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする



［保存］をクリックすると、バッチリストに登録されます。
出力内容の設定はエクスポータによって異なります。
プロジェクト内の複数の範囲をバッチリストに追加する場合は、In 点、Out 点を設定してバッチリストに追加する操作を繰り返します。

その他の方法

- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムラインスケールを右クリックし、〈バッチリストに追加〉をクリックします。
- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、〈バッチエクスポート〉ダイアログのエクスポートリストで右クリックし、〈新規追加〉をクリックします。
  〈バッチエクスポート〉ダイアログ▶ P567

POINT

- デフォルトエクスポータが設定されている場合、出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムラインスケールを右クリックし、〈バッチリストに追加（デフォルトエクスポータ）〉※を選べます。このときファイル名や保存先は自動的に次のように設定されます。（デフォルトエクスポータが設定されていない場合は選べません。）
  - ファイル名：Exp 月日 _000.mpg（3 桁連番）
  - 保存先：プロジェクトファイルの保存先と同じフォルダ

  〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540
- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムラインスケールを右クリックし、〈バッチリストに追加（レンダリングフォーマット）〉※をクリックすると、〈プロジェクト設定〉（詳細設定）の〈レンダリングフォーマット〉で指定したフォーマットでバッチリストに追加します。このときファイル名や保存先は自動的に次のように設定されます。
  - ファイル名：Exp 月日 _000.mpg（3 桁連番）
  - 保存先：プロジェクトファイルの保存先と同じフォルダ

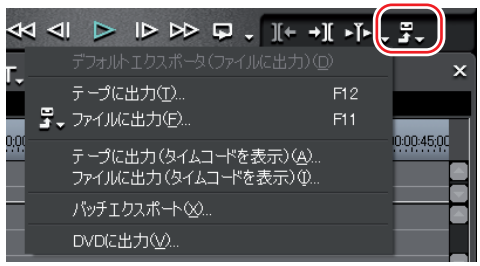
  〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

※［出力］が無効の場合、メニュー項目も無効になり、選べません。

- バッチリストの内容は、〈バッチエクスポート〉ダイアログで変更できます。

Pro 複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】

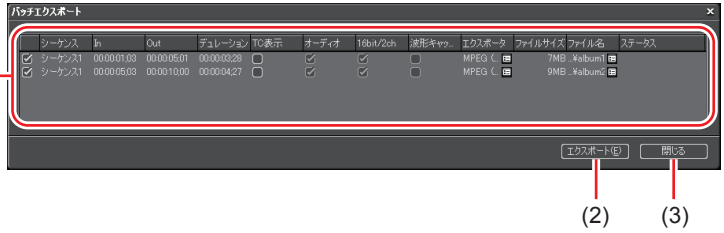
1 Recorder の［出力］をクリックする



2 〈バッチエクスポート〉をクリックする

〈バッチエクスポート〉ダイアログが表示されます。

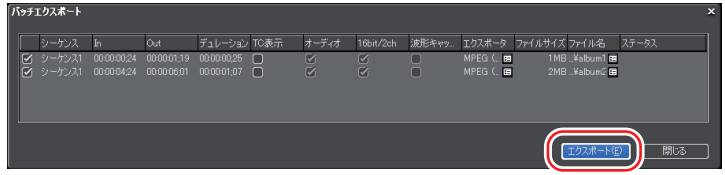
〈バッチエクスポート〉ダイアログ



(1) エクスポートリスト	追加したバッチリストが表示され、出力内容の確認・変更ができます。エクスポートするものにチェックを入れます。 **シーケンス** シーケンス名が表示されます。 **In ／ Out ／デュレーション** クリックして数値を編集できます。Out 点が In 点より前に設定されている場合や In 点がクリップの範囲を超えている場合は赤色で表示され、エクスポートすることはできません。 **TC 表示** チェックを入れるとタイムコードを表示した状態でエクスポートします。 **オーディオ／ 16bit/2ch** チェックを入れると、オーディオ部分も同時に出力します。多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は、〈16bit/2ch〉にチェックを入れてください。選んでいるエクスポータによっては設定できない場合があります。 **波形キャッシュ** チェックを入れると、ウェーブ情報（オーディオの波形表示）を生成します。選んでいるエクスポータによっては設定できない場合があります。 **エクスポータ** エクスポータ名横のアイコンをクリックすると〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。 *〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540*

(1) エクスポートリスト	**ファイルサイズ** ファイルサイズが表示されます。エクスポートするファイルの合計容量が出力先の空き容量を超える場合、警告ダイアログが表示され、エクスポートできない場合があります。 ※表示されるファイルサイズはあくまで目安です。選んでいるエクスポータによっては、映像の内容により出力されるファイルサイズが変わる場合があります。 **ファイル名** ファイル名横のアイコンをクリックすると、ファイル名と保存先、出力内容の変更ができます。 **ステータス** エクスポートの状態が表示されます。
(2) エクスポート／キャンセル	エクスポートを開始します。 エクスポート中は［キャンセル］に切り替わり、クリックするとエクスポートを中止します。
(3) 閉じる	〈バッチエクスポート〉ダイアログを閉じます。

3 エクスポートする項目にチェックを入れ、［エクスポート］をクリックする



エクスポートが開始され、状態が〈ステータス〉に表示されます。
エクスポートしたファイルはビンに登録されます。

POINT

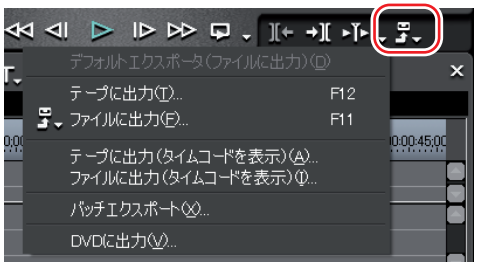
- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、エクスポートリストで右クリックし、〈新規追加〉をクリックすると新規に出力範囲を登録できます。
- エクスポートリストで右クリックし、〈全て選択〉をクリックすると、登録されている出力範囲のすべての項目を選ぶことができます。複数の項目を選んでいる状態でいずれかにチェックを入れると、選んでいる項目すべてをチェックすることができます。
- エクスポートリストの項目を右クリックし、〈エクスポータの変更〉をクリックすると、エクスポータを変更できます。

ご注意

- バッチリストに登録しているシーケンスをタイムラインとビンの両方で削除した場合、そのバッチリストは無効となり、赤色で表示されます。
- バッチリストに登録しているシーケンスのシーケンス設定やプロジェクト設定を変更した場合、設定の変更はバッチリストにも反映されます。変更によって、設定されているエクスポータが使用できなくなった場合、バッチリストのエクスポータが赤色で表示され、エクスポートできなくなります。
- Canopus ProCoder Express For EDIUSなど､エクスポータによってはバッチエクスポートで使用できないものがあります。
- ユーザープリセットエクスポータをバッチリストに登録した場合、〈エクスポータ〉にはオリジナルのエクスポータ名が表示されます。
プリセットエクスポータの作成▶ P559

Pro 登録した範囲をバッチリストから削除

1 Recoder の［出力］をクリックする



2 〈バッチエクスポート〉をクリックする

〈バッチエクスポート〉ダイアログが表示されます。
〈バッチエクスポート〉ダイアログ▶ P567

3 削除する項目を右クリックし、〈削除〉をクリックする

POINT

- 〈バッチエクスポート〉ダイアログで出力範囲の項目のチェックをはずすと、登録を削除せずにエクスポートの対象からはずすことができます。

2 テープへ出力

テープへ出力したい

HDV 機器（Generic HDV）へ出力 ▶ P571

編集結果を HDV 機器へ出力する形式（MPEG-TS 形式）に変換し、変換したファイルを HDV 機器へ出力します。

DV 機器（Generic OHCI）へ出力 ▶ P577

DV 機器へデータを出力することができます。

デッキ制御できない機器へ出力 ▶ P579

アナログ機器などへデータを出力することができます。

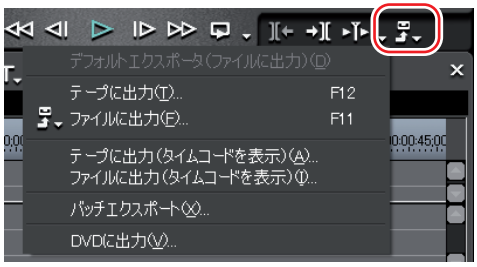
HDV 機器（Generic HDV）へ出力

ファイル出力の方法には HDV SpeedEncoder を使って行います。Pro 版では、Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard を使って行う方法もあります。

ご注意 • 出力前には、必ずプロジェクトを保存しておいてください。

HDV SpeedEncoder を使ってファイル出力

1 Recorder の［出力］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈HDV SpeedEncoder〉をクリックし、［OK］をクリックする

4 〈品質／速度〉のリストから出力するファイルの品質を選ぶ

ファイル出力にかかる時間は選んだ品質によって変わります。品質が高いほどファイル出力に時間がかかります。



5 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

「出力したファイルをテープに出力」の手順１へ進みます。
出力したファイルをテープに出力▶ P575

Pro Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard を使ってファイル出力

1 Recorder の［出力］をクリックする

2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P540

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

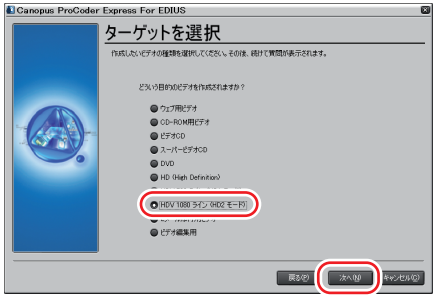
3 〈Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard〉をクリックし、[OK]をクリックする

「Canopus ProCoder Express For EDIUS」が起動し、〈目的・履歴の選択〉ダイアログが表示されます。
〈目的・履歴の選択〉ダイアログ▶ P543

4 〈目的で選択する〉を選び、［次へ］をクリックする



5 〈HDV 1080 ライン（HD2 モード）〉を選び、［次へ］をクリックする

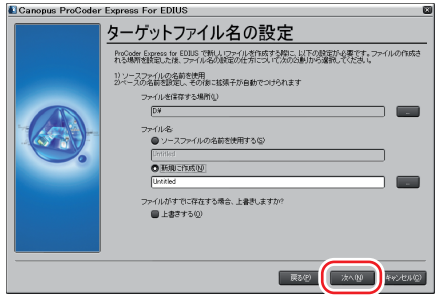


HD2 モードはソニー、キヤノン製機器に、HD1 モードはビクター（JVC）製機器に対応しています。

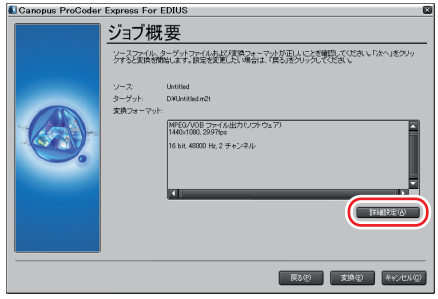
6 〈HDV 1080/60i（1080 ライン、インターレース、29.97fps）〉を選び、［次へ］をクリックする



7 ファイルの保存場所、ファイル名を入力し、［次へ］をクリックする

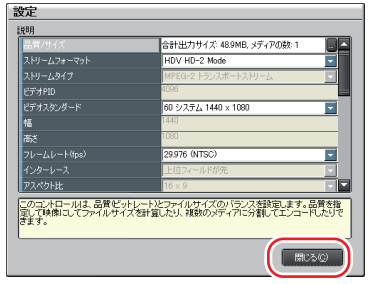


8 設定内容を確認し、［詳細設定］をクリックする

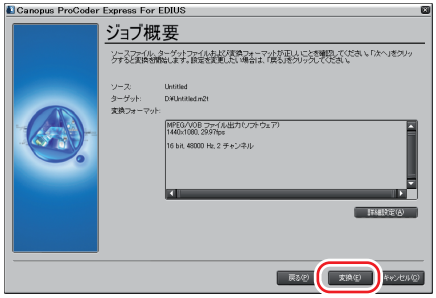


9 出力内容を設定し、［閉じる］をクリックする

通常はデフォルトの設定で問題ありません。



10［変換］をクリックする



ファイルが出力されます。出力には、再生時間の 3 ～ 8 倍の時間が必要です。
「出力したファイルをテープに出力」の手順 1 へ進みます。
出力したファイルをテープに出力▶ P575

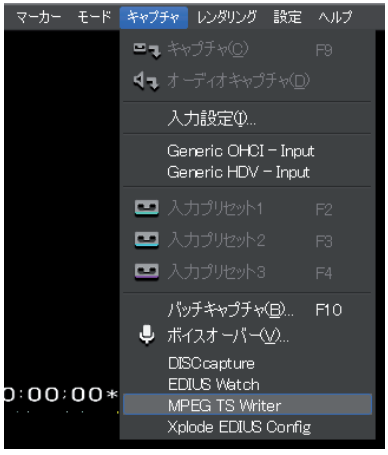
出力したファイルをテープに出力

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

HDV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

POINT
- お使いの HDV 機器が HDV モードに設定できる場合には HDV モードにしてください。設定方法については HDV 機器の取扱説明書をご覧ください。

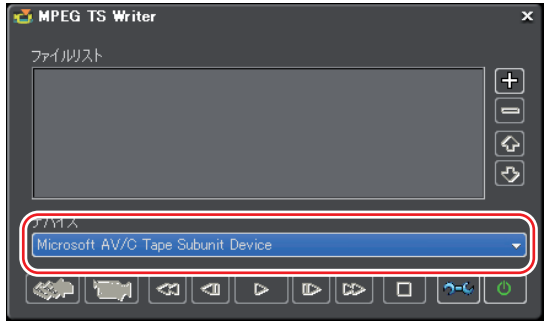
2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックする



その他の方法

- ビンウィンドウの［ツール］をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックします。

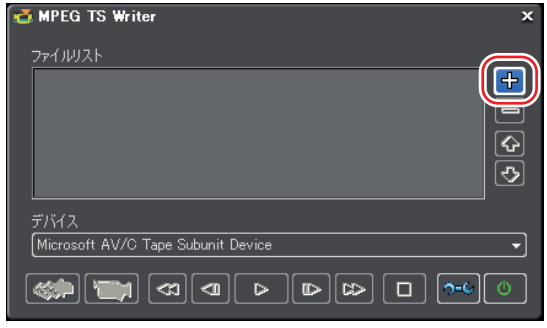
3 〈デバイス〉のリストから〈Microsoft AV/C Tape Subunit Device〉を選ぶ



ご注意

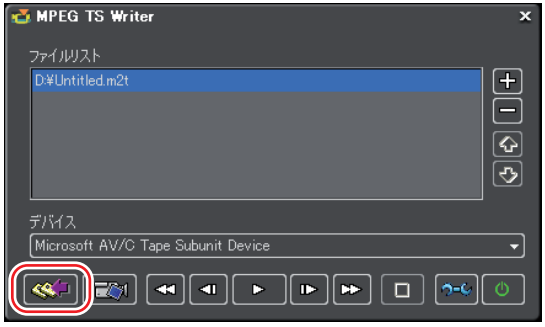
- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目に〈AV/C テープ デバイス〉として認識されているかどうかご確認ください。認識されていない場合には、Windows XP Service Pack2 が適用されているかどうか、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかどうかご確認ください。

4 ［追加］をクリックする



5 出力したファイルを選び、［開く］をクリックする

6 ［デバイスに記録する］をクリックする



出力を開始します。

7 ［OK］をクリックする

8 ［閉じる］をクリックする

POINT

- ［デバイスに記録せず出力する］をクリックすると、HDV カメラのコンポーネント出力から映像を出力します。（テープには記録されません。）



DV 機器（Generic OHCI）へ出力

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

DV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

2 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロジェクト設定〉をクリックする

3 ［現在の設定の変更］をクリックする

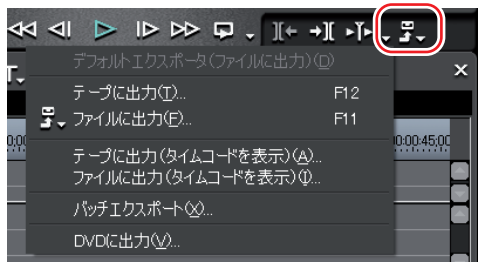
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

4 〈出力デバイス〉で〈Generic OHCI SD NTSC〉をクリックし、出力フォーマットを選ぶ

5 ［OK］をクリックする

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

6 Recorder の［出力］をクリックする



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

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈テープに出力〉または〈テープに出力（タイムコードを表示)〉をクリックします。
- テープに出力：***[F12]***

8 ［出力］をクリックする

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

POINT
- 出力を中断するときは、［中止］をクリックしてください。
- タイムラインに In 点、Out 点の設定をしている場合は、その範囲を出力します。

デッキ制御できない機器へ出力

1 アナログ機器の設定を外部入力に切り替え、録画状態にする

2 Recorder の［再生］をクリックする



データの出力を開始します。

3 Recorder の［停止］をクリックし、出力を停止する



データの出力を停止します。

4 アナログ機器の録画を停止する

付　録

1 入出力フォーマット一覧

入出力デバイスごとのフォーマット内容を知りたい

出力デバイス

Generic OHCI HD 60Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
1920x1080 59.94i	Canopus HQ	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR	
1440x1080 59.94i		HDV（Sony / Canon）, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM	
1440x1080 29.97p		HDV(Sony / Canon)	
1280x720 59.94p		HDV(JVC), Infinity, AVC-Intra100	
1280x720 29.97p		HDV（JVC）	
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※
1280x1080 29.97p over 59.94i			※
960x720 59.94p		DVCPRO HD, AVC-Intra50	※
960x720 29.97p over 59.94p		DVCPRO HD	※

Generic OHCI HD 50Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
1920x1080 50i	Canopus HQ	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR	
1440x1080 50i 48kHz 2ch		HDV（Sony / Canon）, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM	
1440x1080 25p		HDV(Sony / Canon)	
1280x720 50p		HDV(JVC), Infinity, AVC-Intra100	
1280x720 25p		HDV（JVC）	
1440x1080 50i 48kHz 8ch	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※
1440x1080 25p over 50i			※
960x720 50p		DVCPRO HD, AVC-Intra50	※
960x720 25p over 50p		DVCPRO HD	※
960x720 50p over 60p			※
960x720 25p over 60p			※

Generic OHCI HD 24Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
1440x1080 23.98p	Canopus HQ	HDV (Sony / Canon)	
1280x720 23.98p		HDV（JVC）	
1280x1080 23.98p over 59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※
1280x1080 23.98pA over 59.94i			※
960x1080 23.98p over 59.94p			※
960x1080 24p over 60p			※

Generic OHCI SD NTSC

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
720x480 59.94i 4:3 48kHz 4ch	DVCPRO50	DVCPRO50	※
720x480 59.94i 16:9 48kHz 4ch			※
720x480 59.94i 4:3 48kHz 2ch	Canopus DV	DV, DVCAM	
720x480 59.94i 4:3 44.1kHz			
720x480 59.94i 4:3 32kHz 2ch			
720x480 59.94i 4:3 32kHz 4ch			
720x480 59.94i 16:9 48kHz 2ch			
720x480 59.94i 16:9 44.1kHz			
720x480 59.94i 16:9 32kHz 2ch			
720x480 59.94i 16:9 32kHz 4ch			
720x480 29.97p over 59.94i 4:3			
720x480 29.97p over 59.94i 16:9			
720x480 59.94p 16:9	Canopus HQ	HDV（JVC）	

Generic OHCI SD PAL

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
720x576 50i 4:3 48kHz 4ch	DVCPRO50	DVCPRO50	※
720x576 50i 16:9 48kHz 4ch			※
720x576 50i 4:3 48kHz 2ch	Canopus DV	DV, DVCAM	
720x576 50i 4:3 44.1kHz			
720x576 50i 4:3 32kHz 2ch			
720x576 50i 4:3 32kHz 4ch			
720x576 50i 16:9 48kHz 2ch			
720x576 50i 16:9 44.1kHz			
720x576 50i 16:9 32kHz 2ch			
720x576 50i 16:9 32kHz 4ch			
720x576 25p over 50i 4:3			
720x576 25p over 50i 16:9			

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
720x576 50p 4:3	Canopus HQ	HDV（JVC）	
720x576 50p 16:9			
720x576 25p 16:9			

Generic OHCI SD 24Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
720x480 23.98p over 59.94i 4:3 48kHz	Canopus DV	DV, DVCAM	
720x480 23.98p over 59.94i 16:9 48kHz			
720x480 23.98pA over 59.94i 4:3 48kHz			
720x480 23.98pA over 59.94i 16:9 48kHz			

ご注意 ※CODEC オプションが必要です。
- 用途に記載されているモデル名は一例です。

入力デバイス

Generic OHCI Input

入力フォーマット	コーデック	用途	備考
DVCPRO HD 1080/59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※ 1
DVCPRO50 59.94i	DVCPRO50	DVCPRO50	※ 1
DV 59.94i	Canopus DV		
DVCPRO HD 1080/50i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※ 1
DVCPRO50 50i	DVCPRO50	DVCPRO50	※ 1
DV 50i	Canopus DV		
DVCPRO HD 720/59.94p	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※ 1
DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 59.94p			※ 1
DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 60p			※ 1
DVCPRO HD 720/50p			※ 1

Generic HDV Input

入力フォーマット	コーデック	用途	備考
Canopus HQ 1920x1080/59.94i	Canopus HQ	ADVC-HDM1	
Canopus HQ 1440x1080/59.94i		HDV（Sony / Canon）	
Canopus HQ 1440x1080/50i			
Canopus HQ 1440x1080/29.97p			
Canopus HQ 1440x1080/23.98p over 59.94i			
Canopus HQ 1440x1080/23.98pA over 59.94i		HDV（Canon）	
Canopus HQ 1440x1080/25p		HDV（Sony / Canon）	

入力フォーマット	コーデック	用途	備考
Canopus HQ 720/59.94p	Canopus HQ	HDV（JVC）	
Canopus HQ 720/29.97p			
Canopus HQ 720/23.98p over 59.94p			
Canopus HQ 720/50p			
Canopus HQ 720/25p			
Canopus HQ 480/59.94p			
Canopus HQ 576/25p			
Canopus HQ 576/50p			
MPEG TS 1920x1080/59.94i	–	ADVC-HDM1	※2
MPEG TS 1440x1080/59.94i		HDV（Sony / Canon）	※2
MPEG TS 1440x1080/50i			※2
MPEG TS 720/29.97p		HDV（JVC）	※2
MPEG TS 720/59.94p, 720/23.98p over 59.94p			※2
MPEG TS 720/50p, 720/25p			※2

ご注意 ※1 CODEC オプションが必要です。
※2 HDV ネイティブの MPEG TS 形式のまま取り込みを行います。
- 用途に記載されているモデル名は一例です。

2 FAQ

よくあるご質問

Pro シーケンス設定の〈パンモード〉で「標準」と「EDIUS Pro3 互換」はどう違うの？ ▶ P587

シーケンス設定の中にある項目〈パンモード〉で、「標準」に設定した場合と「EDIUS Pro3 互換」に設定した場合での違いを説明します。

Pro プロジェクト設定の〈TC PRESET〉とシーケンス設定の〈TC PRESET〉はどう違うの？ ▶ P588

プロジェクト設定とシーケンス設定のどちらにもある項目の違いについて説明します。

リップルモードと同期モードはどう違うの？ ▶ P588

リップルモードで編集したときの影響範囲と、同期モードで編集したときの影響範囲の違いを説明します。

Pro シーケンス設定の〈パンモード〉で「標準」と「EDIUS Pro3 互換」はどう違うの？

次のような場合にクリップの音声の配置方法が異なります。

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

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

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

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

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

POINT

- クリップをシーケンスに配置したあとのパンの動作は同じです。

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

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

Pro プロジェクト設定の〈TC PRESET〉とシーケンス設定の〈TC PRESET〉はどう違うの？

TC PRESET、TC MODE、予定全長の3項目について、プロジェクト設定またはシーケンス設定で設定した場合では次のような違いがあります。

プロジェクト設定	プロジェクトを新規作成した場合、またはプロジェクトを開いたあとにシーケンスを新規作成した場合は、プロジェクト設定内の TC PRESET、TC MODE、予定全長項目の設定内容で作成されます。 プロジェクトを開いたあとにこれらの設定項目を変更しても、すでに作成済みのシーケンスの設定が変更されることはありません。
シーケンス設定	プロジェクトを開き、すでに作成したシーケンスの TC PRESET、TC MODE、予定全長を変更したい場合に、個別に変更することができます。

リップルモードと同期モードはどう違うの？

リップルモードと同期モードの違いは次のとおりです。

リップルモード	クリップの削除やトリミングをした場合に、タイムライン上にギャップができないよう、後ろのクリップを詰めます。影響範囲は編集を行っているトラックのみです。リップル削除やリップル切り取り、ショートカットでのトリミング時はリップルモード中でなくても同じ効果になります。
同期モード	クリップの挿入やトリミングをした場合に、その結果が他のトラックにも影響するモードです。

リップルモードは次の場合に有効です。

- トリミング時
- 削除実行時
- 挿入編集実行時（リップルモード中は、空白の長さを保持して挿入可能）
- 「速度」変更時

また、リップルモードを解除しているときでも、リップル削除、リップル切り取り、ショートカットでもリップルトリム実行時は同じ効果になります。

リップルモード▶ P233
同期モード▶ P232

EDIUS Pro 3 をお使いのお客様へ

トリミング操作の変更

▶ P590

トリミングの操作方法は大きく改善されています。

「スペースをリップル削除」の変更

▶ P590

「スペースをリップル削除」は、「ギャップを削除」に変更されました。

機能の移動

▶ P590

EDIUS Pro 3 での機能がどこへ移動したかを一覧で説明します。

トリミング操作の変更

EDIUS Pro 3まで搭載していた機能「トリムダイアログ」、また「キーボードの[Shift]を押しながら」「キーボードの[Shift]+[Alt]を押しながら」マウスドラッグするなど、複雑だったトリム操作を見直しました。
クリップのトリミング▶ P313

「スペースをリップル削除」の変更

EDIUS Pro 3での機能「スペースをリップル削除」を「ギャップを削除」と名称変更し、手順、ショートカットキーの割り当てを見直しました。
ギャップ（空き部分）を削除▶ P300

機能の移動

次の機能は設定場所が変更になりました。

入力設定	メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックします。 *〈入力設定〉ダイアログ▶ P210*
ステータス表示	メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈情報の表示〉→〈ステータス〉をクリックします。 ***[Ctrl] + [G]*** *プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ P124*
ポーズフィールド	メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈ポーズフィールド〉から項目を選んでクリックします。 *再生を停止したときの画面表示の切り替え▶ P129*
バージョン情報	メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈バージョン情報〉をクリックします。
デッキ設定	メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックします。〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈デッキ設定〉（Neo：キャプチャ）をクリックします。 *デッキ設定（Neo：キャプチャ）▶ P84*
ボタンのカスタマイズ	メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックします。〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックし、〈ボタン〉をクリックします。 *操作ボタンの設定▶ P115*
Jog/Fader の設定	メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プラグイン設定〉をクリックします。〈プラグイン設定〉のツリーをクリックし、〈入力コントローラ選択〉をクリックします。 *入力コントローラ選択▶ P104* ※Neo版をご使用の場合、〈入力コントローラ選択〉の項目はありません。

3 キーボードショートカット

動作のカテゴリごとにショートカットを一覧で掲載しています。

◆ Bin

Player のクリップを Bin に追加	*[Shift] + [Ctrl] + [B]*
クリップの元ファイルを開く	*[Shift] + [Ctrl] + [P]*
クリップの追加 -Recorder	*[Shift] + [Ctrl] + [O]*
テープに出力	*[F12]*
フレーム検索 -Player	*[Shift] + [Ctrl] + [F]*
フレーム検索 -Recorder	*[Shift] + [F]*
プロジェクトを保存	*[Ctrl] + [S]*
プロジェクトを開く	*[Ctrl] + [O]*
レンダリングファイルの削除 - 未使用ファイル	*[Alt] + [Q]*
名前を変更して保存	*[Shift] + [Ctrl] + [S]*
新規シーケンス	*[Shift] + [Ctrl] + [N]*
新規作成	*[Ctrl] + [N]*
現在位置のフレームを Bin に追加	*[Ctrl] + [T]*

◆ 編集

＋ 1 フレームトリム	*[.]*
＋ 10 フレームトリム	*[Shift] + [.]*
－ 1 フレームトリム	*[,]*
－ 10 フレームトリム	*[Shift] + [,]*
Timeline に上書きで貼り付け	*[Shift] + [ ]]*
Timeline に上書きで追加	*[ ]]*
Timeline に挿入で貼り付け	*[Shift] + [[ ]*
Timeline に挿入で追加	*[[ ]*
V ミュート	*[Shift] + [V]*
やり直し	*[Shift] + [Ctrl] + [Z]*
やり直し	*[Ctrl] + [Y]*
オーディオの追加設定	*[Shift] + [K]*
カットポイントの削除	*[Ctrl] + [Delete]*
カットポイントの追加 - 選択トラック	*[C]*
カーソル位置にトランジションを貼り付け	*[Ctrl] + [Alt] + [K]*
カーソル位置に貼り付け（タイムラインウィンドウ）	*[Shift] + [Insert]*
カーソル位置に貼り付け（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [V]*
クリップのプロパティ	*[Alt] + [Enter]*
クリップの有効 / 無効	*[0]*
クリップチャンネルの解除 - オーディオ	*[8]*
クリップチャンネルの解除 - 全て	*[9]*
クリップチャンネルの設定 - ビデオ	*[7]*
クリップチャンネルの設定 - モノラルチャンネル	*[Shift] + [X]*
クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [Insert]*
クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [C]*
クリップボードに切り取り（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [X]*
クリップボードに切り取り（タイムラインウィンドウ）	*[Shift] + [Delete]*
グループの解除	*[Alt] + [G]*
ステレオチャンネル 1、2（選択トラック）	*[5]*
ステレオチャンネル 3、4（選択トラック）	*[6]*
スプリットスライドトリム Out モード	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]*
タイトルを現在のトラックに追加	*[T]*
タイムラインに追加	*[E]*
タイムリマップ	*[Shift] + [Alt] + [E]*
デフォルトのトランジションを適用	*[Ctrl] + [P]*
デュレーション	*[Alt] + [U]*
トラックのロック	*[Alt] + [L]*
トランジションを貼り付け -In 側	*[Shift] + [Alt] + [K]*
トランジションを適用（1 秒）	*[Alt] + [1]*
トランジションを適用（2 秒）	*[Alt] + [2]*

トランジションを適用（3秒）	*[Alt] + [3]*
トランジションを適用（4秒）	*[Alt] + [4]*
トランジションを適用（5秒）	*[Alt] + [5]*
ビデオの追加設定	*[Shift] + [J]*
ビデオミュート	*[Shift] + [W]*
フォーカス反転選択 - 上	*[Ctrl] + [Alt] + [Up]*
フォーカス反転選択 - 下	*[Ctrl] + [Alt] + [Down]*
フォーカス反転選択 - 右	*[Ctrl] + [Alt] + [Right]*
フォーカス反転選択 - 左	*[Ctrl] + [Alt] + [Left]*
フォーカス移動 - 上	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Up]*
ミキサー - トランジション -Out 点	*[Ctrl] + [Alt] + [U]*
ミュート	*[Shift] + [S]*
モノラル チャンネル 1（選択トラック）	*[1]*
モノラル チャンネル 2（選択トラック）	*[2]*
モノラル チャンネル 3（選択トラック）	*[3]*
モノラル チャンネル 4（選択トラック）	*[4]*
ラバーバンドの初期化	*[Shift] + [Ctrl] + [U]*
リップル切り取り	*[Alt] + [X]*
リンクの解除	*[Alt] + [Y]*
リンクの設定	*[Y]*
取り消し	*[Ctrl] + [Z]*
編集（クリップの設定変更）	*[Shift] + [Ctrl] + [E]*
置き換え - 全て（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [R]*
速度	*[Alt] + [E]*
選択クリップを Bin ウィンドウに追加	*[Shift] + [B]*
部分置き換え - クリップ	*[Shift] + [R]*
部分置き換え - クリップとフィルタ	*[Shift] + [Alt] + [R]*
部分置き換え - フィルタ	*[Alt] + [R]*
部分置き換え - ミキサー	*[Shift] + [Ctrl] + [R]*

◆ 編集－削除

In/Out 間をリップル削除	*[Alt] + [D]*
In/Out 間を削除	*[D]*
PAN を削除	*[Ctrl] + [Alt] + [H]*
ギャップを削除	*[Backspace]*
ギャップを削除	*[Shift] + [Alt] + [S]*
ボリュームを削除	*[Shift] + [Alt] + [H]*
リップル削除	*[Alt] + [Delete]*
削除	*[Delete]*
右クリックメニューを開く	*[Application]*
選択クリップ間のトランジションを削除	*[Alt] + [T]*
部分削除 - オーディオ	*[Alt] + [A]*
部分削除 - オーディオフィルタ	*[Ctrl] + [Alt] + [F]*
部分削除 - キー	*[Ctrl] + [Alt] + [G]*
部分削除 - クロスフェード	*[Ctrl] + [Alt] + [T]*
部分削除 - トランジション	*[Shift] + [Alt] + [T]*
部分削除 - トランスペアレンシー	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]*
部分削除 - ビデオ	*[Alt] + [V]*
部分削除 - ビデオフィルタ	*[Shift] + [Alt] + [F]*
部分削除 - 全フィルタ	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]*

◆ 編集－選択

タイムラインカーソルから全てのトラックの先頭まで選択	*[Shift] + [Home]*
タイムラインカーソルから全てのトラックの末尾まで選択	*[Shift] + [End]*
トラック選択移動 - 上	*[Up]*
トラック選択移動 - 下	*[Down]*
フォーカスを選択	*[Alt] + [Space]*
フォーカスを選択 / 非選択	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Space]*
フォーカス移動 - 下	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Down]*
フォーカス移動 - 右	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Right]*
フォーカス移動 - 左	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Left]*
フォーカス追加範囲選択 - 上	*[Shift] + [Alt] + [Up]*
フォーカス追加範囲選択 - 下	*[Shift] + [Alt] + [Down]*
フォーカス追加範囲選択 - 右	*[Shift] + [Alt] + [Right]*
フォーカス追加範囲選択 - 左	*[Shift] + [Alt] + [Left]*
フォーカス選択移動 - 上	*[Alt] + [Up]*
フォーカス選択移動 - 下	*[Alt] + [Down]*
フォーカス選択移動 - 右	*[Alt] + [Right]*
フォーカス選択移動 - 左	*[Alt] + [Left]*
前のクリップへ選択移動	*[Alt] + [Page up]*
次のクリップへ選択移動	*[Alt] + [Page down]*
選択 - 全トラック	*[Shift] + [A]*
選択 - 選択トラック	*[Ctrl] + [A]*
選択をクリア	*[Shift] + [Esc]*

◆ 編集ー移動

TC ジャンプ（+）	*[Num +]*
TC ジャンプ（−）	*[Num -]*
ファイルに出力	*[F11]*
マスタークリップを表示	*[Alt] + [F]*
マッチフレーム -Player>Recorder	*[Ctrl] + [F]*
マッチフレーム -Recorder>Player	*[F]*
先頭へ移動	*[Home]*
前の編集点に移動	*[Ctrl] + [Left]*
前の編集点に移動	*[A]*
前の編集点に移動 - トリム	*[Page up]*
末尾へ移動	*[End]*
次の編集点に移動	*[Ctrl] + [Right]*
次の編集点に移動	*[S]*
次の編集点に移動 - トリム	*[Page down]*
選択 -1A トラック	*[Shift] + [1]*
選択 -1VA/V トラック	*[Shift] + [5]*
選択 -2A トラック	*[Shift] + [2]*
選択 -2VA/V トラック	*[Shift] + [6]*
選択 -3A トラック	*[Shift] + [3]*
選択 -4A トラック	*[Shift] + [4]*

◆ 表示

Audio 拡張表示	*[Alt] + [S]*
Bin ウィンドウを表示	*[B]*
Mixer 拡張表示	*[Alt] + [W]*
Player/Recorder の切り替え	*[Tab]*
Player への切り替え	*[Ctrl] + [Alt] + [P]*
Recorder への切り替え	*[Ctrl] + [Alt] + [R]*
ウェーブフォームを表示 / 非表示	*[Ctrl] + [W]*
クリップチャンネルの設定 - ステレオチャンネル	*[Shift] + [Ctrl] + [X]*
グループの設定	*[G]*
サムネイルを表示 / 非表示	*[Alt] + [H]*
シーケンスの切り替え（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [Tab]*
スクロール - 上	*[Shift] + [Ctrl] + [Page up]*
スクロール - 下	*[Shift] + [Ctrl] + [Page down]*
スクロール - 右	*[Ctrl] + [Page down]*
スクロール - 左	*[Ctrl] + [Page up]*
スケール - ズームアウト	*[Ctrl] + [Num-]*
スケール - ズームイン	*[Ctrl] + [Num+]*
ステータスを表示 / 非表示	*[Ctrl] + [G]*
センターの表示 / 非表示	*[Shift] + [H]*
セーフエリアを表示 / 非表示	*[Ctrl] + [H]*
タイムスケール -Fit	*[Ctrl] + [0]*
タイムスケール - アンドゥ	*[Ctrl] + [U]*
タイムスケール - 1 フレーム	*[Ctrl] + [1]*
タイムスケール - 1 分	*[Ctrl] + [6]*
タイムスケール - 1 時間	*[Ctrl] + [9]*
タイムスケール - 1 秒	*[Ctrl] + [3]*
タイムスケール - 1 5 分	*[Ctrl] + [8]*
タイムスケール - 1 5 秒	*[Ctrl] + [5]*
タイムスケール - 5 フレーム	*[Ctrl] + [2]*
タイムスケール - 5 分	*[Ctrl] + [7]*
タイムスケール - 5 秒	*[Ctrl] + [4]*
トラックの高さ - 低	*[Ctrl] + [Down]*
トラックの高さ - 高	*[Ctrl] + [Up]*
バッチキャプチャダイアログを表示 / 非表示	*[F10]*
パレットを表示 / 非表示	*[H]*
ヘルプ※	*[F1]*
メニューにフォーカス	*[Shift] + [F1]*
ラバーバンドの比率	*[Shift] + [Alt] + [Y]*
レイアウト - 標準	*[Shift] + [Alt] + [L]*

※「ヘルプ」はカスタマイズによるキーボードショートカットの変更はできません。

◆ 再生

10 フレーム前に移動	*[Shift] + [Left]*
10 フレーム後に移動	*[Shift] + [Right]*
Timeline カーソルの周辺を再生	*[Ctrl] + [/]*
カットポイントの周辺を再生	*/]*
ジョグ（正方向）	*[Ctrl] + [L]*
ジョグ（逆方向）	*[Ctrl] + [J]*
バッファしてから再生 / 停止	*[Shift] + [Space]*
バッファしてから再生 / 停止	*[Shift] + [Enter]*
ループ再生	*[Ctrl] + [Space]*
一時停止	*[Ctrl] + [K]*

一時停止	*[K]*
一時停止	*[Shift] + [Down]*
再生 / 停止	*[Space]*
再生 / 停止	*[Enter]*
前のフレームに移動	*[Left]*
巻き戻し	*[J]*
早送り	*[L]*
次のフレームに移動	*[Right]*
選択クリップを Player で表示	*[Shift] + [Y]*

◆ マーカー

Audio の In 点に移動	*[Shift] + [U]*
Audio の In 点を設定	*[U]*
Audio の Out 点に移動	*[Shift] + [P]*
Audio の Out 点を設定	*[P]*
In/Out 点を削除	*[X]*
In 点の設定	*[I]*
In 点へ移動	*[Q]*
In 点へ移動	*[Shift] + [I]*
In 点を削除	*[Alt] + [I]*
Out 点の設定	*[O]*
Out 点へ移動	*[W]*
Out 点へ移動	*[Shift] + [O]*
Out 点を削除	*[Alt] + [O]*
カットポイントの追加 -In/Out- すべて	*[Shift] + [Alt] + [C]*
カットポイントの追加 -In/Out- 選択トラック	*[Alt] + [C]*
カットポイントの追加 - すべて	*[Shift] + [C]*
カーソル上のクリップに In/Out 点の設定	*[Shift] + [Z]*
スライドトリム In モード	*[Ctrl] + [Alt] + [N]*
スライドトリム Out モード	*[Ctrl] + [Alt] + [M]*
トランジションが設定されたカットポイントをカーソル位置にスライド	*[Shift] + [Ctrl] + [T]*
トランジションを貼り付け -Out 側	*[Alt] +[K]*
トランジションを適用 -In 側	*[Shift] + [Alt] + [P]*
トランジションを適用 -Out 側	*[Alt] + [P]*
トリム -In 点	*[N]*
トリム -Out 点	*[M]*
マーカーの追加	*[V]*
マーカーを削除 - すべて	*[Shift] + [Alt] + [V]*
ミキサー - トランジション -In 点	*[Shift] + [Alt] + [U]*
リップルトリム In モード	*[Alt] + [N]*
リップルトリム Out モード	*[Alt] + [M]*
前のマーカーに移動	*[Shift] + [Page up]*
次のマーカーに移動	*[Shift] + [Page down]*
選択クリップに In/Out 点の設定	*[Z]*

◆ モード

スプリットスライドトリム In モード	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]*
スプリットトリム In モード	*[Shift] + [N]*
スプリットトリム Out モード	*[Shift] + [M]*
スプリットリップルトリム In モード	*[Shift] + [Alt] + [N]*
スプリットリップルトリム Out モード	*[Shift] + [Alt] + [M]*
トリム	*[F6]*
ビデオレイアウト	*[F7]*
リップルモードの設定	*[R]*
挿入 / 上書き切り替え	*[Insert]*
通常	*[F5]*

◆ モード−マルチカム

マルチカム	*[F8]*

◆ キャプチャ

キャプチャ	*[F9]*
バッチキャプチャリストに追加	*[Ctrl] + [B]*
入力プリセット 1	*[F2]*
入力プリセット 2	*[F3]*
入力プリセット 3	*[F4]*

◆ レンダリング

In/Out をレンダリング - 負荷部分［オレンジ色］	*[Ctrl] + [Alt] + [Q]*
In/Out 間をレンダリング - 全て	*[Shift] + [Alt] + [Q]*
In/Out 間をレンダリング - 過負荷部分［赤色］	*[Ctrl] + [Q]*
クリップレンダリング	*[Shift] + [G]*
レンダリングして追加	*[Shift] + [Q]*

全体をレンダリング - 負荷部分［オレンジ色］	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] +[Q]*
全体をレンダリング - 過負荷部分［赤色］	*[Shift] + [Ctrl] + [Q]*

4 索　引

Num

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー 433
3 点編集 265
4 点編集 266

A

AAF
　書き出し（エクスポート） 57
　読み込み（インポート） 54
AVCHD 7
　取り込み 145, 153
A トラック 259

B

BGM
　DVD ／ CD から取り込み 217
　ボリューム調整 520

C

Canopus DVD Creator 546
Canopus HQ Codec 7
Canopus ProCoder Express For EDIUS 542
Clip Speed 303

D

DISCcapture 217
DVD に出力 546
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 577

E

EDIUS Watch Tool 156
EDL
　書き出し（エクスポート） 62
　読み込み（インポート） 54
Effect パレット 20, 395

F

Fader 104
Fill 443
Fit 252
Flash Video を出力 557

H

HDV 7
HDV SpeedEncorder 571
HDV 機器（Generic HDV）へ出力 571
HTML 出力 198
Hue 409

I

Information パレット 20, 450
In 点 178, 255
In 点 /Out 点（Player）
　削除 181
　ジャンプ 180
　設定 178
　設定（ビデオ／オーディオ） 178
　ループ再生 180
In 点 /Out 点（タイムライン）
　In-Out 点間にクリップ配置 265, 266, 267
　In-Out 点間のクリップ削除 294, 298
　クリップの分割 289
　削除 257
　設定 254
IRE
　輝度範囲の調整 470
　セットアップレベルの設定 99

J

Jog 104

K

Key
　アルファチャンネル 443
　エフェクト 436

M

Marker パレット 21, 336
MPEG TS Writer 575

O

Out 点 178, 255

P

Player 16
　再生 172
　操作ボタン 174

Q

Quick Titler 476

R

Recorder 17
　再生 343
　操作ボタン 345
　ビデオレイアウト 309

T

Time Remap 304
TitleMotion Pro 516
T トラック 259

V

VA トラック 259
VectorScope&WaveForm 470
VST プラグイン 108
V トラック 259
V ミュート
　設定 532
　デュレーション変更 83, 532

W

Watch folder 156

Y

YUV カーブ 404

あ

アプリケーション設定 77, 90
アルファチャンネル 443
アンドゥ 391

い

インフォメーション
　パレットの表示／非表示 450
インポート
　AAF 54
　EDL 54
　エフェクト 469
　キーボードショートカット 140
　コントローラ設定 105
　シーケンス 50
　ビン 197
　プリセットエクスポータ 562
　プロジェクト設定 38
　プロファイル 44
　マーカーリスト 341

う

ウィンドウカラー 137
ウィンドウレイアウト 13, 110
ウェーブフォーム表示 471
上書き保存 46
上書きモード 230
　切り替え 232

え

エクスポート
　AAF 57
　EDL 62
　エフェクト 469
　キーボードショートカット 140
　コントローラ設定 105
　テープへ出力 570
　バッチエクスポート 563
　ビン 197
　ファイルに出力 538
　プリセットエクスポータ 562
　プロジェクト設定 38
　プロファイル 44
　マーカーリスト 342
エフェクト 394, 452
　置き換え 284, 459
　書き出し（エクスポート） 469
　確認／調整 452
　カラーコレクション 403
　合成 425
　コピー 457
　削除 454
　適用 400
　デフォルトエフェクト 419
　デュレーション変更 422
　トランジション／オーディオクロスフェード 414
　パレット初期化 467

パレットのカスタマイズ 463
パレットの表示／非表示 395
フィルタ 412, 413
プロパティ 399
有効／無効 453
ユーザープリセットエフェクトの登録／削除 460
読み込み（インポート） 469
エフェクトビュー 397

お

オーディオ
In 点、Out 点設定 178
クロスフェード 418
削除 296, 299
波形表示 532
フィルタ 413
フェードイン／フェードアウト 442
ボリューム調整 520
ミュート 239, 530
ラバーバンド 521
リンク設定／解除 275
オーディオクリップ 148, 261
オーディオクロスフェード
削除 454
適用 418
オーディオチャンネル 239
オーディオチャンネル設定 248
オーディオチャンネルマップ 31
オーディオ部 18
オーディオフィルタ 413
オーディオミキサー 527
オーディオラバーバンド 521
オートセーブ 47
置き換え
エフェクト 284, 459
クリップ 284
オフラインクリップ復元 68
設定 86

か

カスタマイズ
ウィンドウカラー 137
画面レイアウト 13, 110
キーボードショートカット 138
シャトル／スライダー 127
情報表示 125
タイムコード 127
トラックパネル 241
ビンの詳細表示項目 133
ボタン 115, 127
カットポイント 287
画面構成 13, 110
画面色の変更 137
カラーコレクション 403
カラースペース 29
カラーバークリップ
In-Out 点間に配置 267
作成 167
設定変更 184
カラーバランス 406
カラーホイール 408
カラーマットクリップ
In-Out 点間に配置 267
作成 168
設定変更 184
カレントフォルダ設定 90
環境設定 90

き

キー 436
キーボード
ショートカット 138, 591
数値入力 23
起動 8
輝度範囲の調整 470
ギャップを削除 300
キャプチャ 208, 222
設定 84
バッチキャプチャ 224

く

クイックタイトラー 476
クリップ
オフラインクリップ復元 68
ソフトウェアで開く 186
チャンネル別に配置 264
配置 258
ビデオ／オーディオクリップのみ配置 263
プロパティ 183
クリップ（タイムライン）
移動 268
色分け 286
置き換え 284
ギャップ（空き部分）を削除 300
切り取り 281
クリップの In 点、Out 点に貼り付け 283
グループ設定／解除 277
検索 273
コピー 281
削除 293, 297
シーケンス 364
静止画クリップ書き出し 362
貼り付け 282
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 296
ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 299
複数選択 269

部分置き換え 284
分割／結合 287
マージン 415
有効／無効 291
リップル切り取り 281
リップル削除 298
リンク設定／解除 275
レイアウト（映像の表示） 309
レンダリングして追加 361
クリップ（ビン） 145
色分け 192
切り取り 189
検索 199
コピー 189
削除（登録解除） 190
シーケンスクリップ 163, 150
自動登録 156
選択 189
登録 152, 155
登録解除 190
並べ替え 191
貼り付け 190
フォルダ操作 193
フォルダの登録 154
保存先確認 185
クリップトランジション 416
クリップビュー 132
グループ解除 278
グループ設定 278
クロマキー 436

け

継続時間 83
検索 199, 273

こ

効果音 534
合成 427
固定モード 234
コピー
エフェクト 457
クリップ 281

さ

再生（素材） 172
Player の操作ボタン 173
シャトル／スライダー 175
マウス 176
ループ再生 180
再生（タイムライン） 343
Recorder の操作ボタン 345
カーソル周辺を再生 349
再生速度を変更 302
シャトル／スライダー 347
設定 87
マウス 348
ループ再生 348
レンダリング 355
削除
In 点、Out 点（素材） 181
In 点、Out 点（タイムライン） 257
エフェクト 454, 462
カメラ切り替えポイント 384
ギャップ 300
クリップ 294, 298
タイムラインの In-Out 点間 294, 298
トラック 246
バッチリスト 569
ビデオ／オーディオのみ 296, 299
プリセットエクスポータ 561
プロジェクトプリセット 37
プロファイル 43
マーカー 338
ラバーバンドポイント 524
レイアウト 112
サチュレーション 409

し

シーケンス 365
新規作成 366
タイムラインのシーケンスを閉じる 368
ビンのクリップをシーケンス化 163
ビンのシーケンスクリップを解除 165
複製 371
編集 368, 369
読み込み（インポート） 50
シーケンスクリップ 150, 365
シーケンス設定 39
システムプリセット
エクスポータ 559
エフェクト 398
シャトル
再生 175, 347
表示／非表示 127
ジャンプ
In 点、Out 点へジャンプ 351
タイムコード入力 351
マッチフレーム 350
終了 11
出力
DVD 546
Flash Video 557
出力フォーマット 582
静止画 555
テープへ出力 570

バッチエクスポート 563
ファイルに出力 538, 539
プリセットエクスポータ 558
ショートカットキー 138, 591
伸縮モード 234

す

数値入力 22
スクラビング 344
ステレオチャンネル 248
スプリットトリム 329
スライダー
再生 175, 347
表示／非表示 127
スライドトリム 331
スリップトリム 332

せ

静止画出力
クイックタイトラーから 515
タイムラインから 362, 555
セーフエリア
Recorder 125
クイックタイトラー 478, 510

そ

操作ボタン 114
挿入モード 230
切り替え 232
速度変更 302

た

素材
In 点、Out 点設定 177
キャプチャ 208, 222, 224
再生 172
再リンク 68
取り込み 145
ループ再生 180
タイトル
Quick Titler 476
TitlerMotion Pro 516
位置の調整 509
エフェクト 448, 507
オブジェクト編集 498
作成 171
静止画として書き出し 515
テキスト編集 480
テンプレート作成 494
リンク解除 512
タイトルクリップ
In-Out 点間に配置 267
タイムコード
Player 16
Recoder 17, 125, 127
クリップ検索 200
シーケンス設定 39
ジャンプ 351
トリミング 323
プロジェクト設定 29
マッチフレーム 352, 353
タイムスケール 251
表示単位 251, 252
レンダリング候補 356
タイムライン
ウィンドウ 18
カーソル 251
設定 79
タイムラインシーケンスクリップ 150
タイムリマップ 304

ち

チャンネル
オーディオチャンネル設定 248
オーディオチャンネルマップ 31
チャンネル別に配置 264
ビデオチャンネル設定 248

て

デフォルトエフェクト 420
デュレーション 83

と

同期ポイント 375
同期モード 230
切り替え 232
登録
クリップ 152
タイムラインシーケンスクリップ 370
バッチリスト 564
プロファイル 42
ユーザープリセットエフェクト 461
レイアウト 111
トラック
移動 245
設定 238
追加 246
複製 245
ロック 239
削除 246
トラックトランジション 417

トラックパネル 239
カスタマイズ 241
トランジション
適用 416, 417
削除 454
トランスペアレンシー 440
トリミング 327
数値入力 323
操作方法 320, 327
モード切り替え 314
トリムウィンドウ 315, 321
トリムモード 314

な

ナレーション 534

に

入力設定 210
入力フォーマット 584

ね

ネストシーケンス 372

は

ハードウェア設定 93
バックアップ 47
バッチエクスポート 564
バッチリスト 563
バッチキャプチャ 224
バッチキャプチャリスト 227
パレット
〈Effect〉パレット 20, 395
〈Information〉パレット 20, 450
〈Marker〉パレット 21, 336
表示／非表示 20
パン 521

ひ

ピクチャー・イン・ピクチャー 428
ビデオ
In 点、Out 点設定 178
削除 296, 299
タイムラインからクリップ書き出し 361
トランジション 416, 417
フィルタ 412
フェードイン／フェードアウト 442
ミュート 239
リンク設定／解除 275
ビデオクリップ 147, 261
ビデオチャンネル 239
ビデオチャンネル設定 248
ビデオ部 18
ビデオフィルタ 412
ビデオレイアウト 309
ビンウィンドウ 19
HTML 出力 198
書き出し（エクスポート） 197
クリップ検索 199
クリップ登録 153
表示／非表示 145
表示設定 130
フォルダ登録 154
読み込み（インポート） 197

ふ

フィルタ
オーディオフィルタ 413
ビデオフィルタ 403, 412
フェードアウト 442
フェードイン 442
フォルダビュー 131
復元 68
複合フィルタ 413
プラグイン設定 101
プラグインベースエフェクト 398
プリセットエクスポータ 558
書き出し（エクスポート） 562
読み込み（インポート） 562
プレビューウィンドウ 14
シャトル表示設定 127
情報表示 124, 125
シングルモード／デュアルモード切り替え 123
ステータス表示 124, 125
スライダー表示設定 127
セーフエリア表示 124, 125
タイムコード表示設定 127
ボタン表示設定 114, 127
プロジェクト
オーディオチャンネルマップ 31
再構成（コンソリデート） 52
シーケンス設定 39
新規作成 26
設定変更 34
開く 48
保存 45
プロジェクト設定
書き出し（エクスポート） 38
設定ダイアログ 29, 32
プリセット新規作成 27
変更 34
読み込み（インポート） 38
プロパティ
エフェクト 399

クリップ 183
プロファイル 41

へ

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム 470
別名保存 46
ヘルプ 3

ほ

ボイスオーバー 534
ポーズフィールド 129
ボタン
一覧 118
カスタマイズ 115, 127
ボリューム調整 520, 526
ホワイトバランス 409

ま

マーカー 335
移動 341
書き出し（エクスポート） 342
コメント入力 340
設定／削除 335
パレットの表示／非表示 336
読み込み（インポート） 341
マーカーコメント 340
マーカーリスト 341, 342
マージン 415
マウス操作
再生 348
数値入力 24
マスタークリップを表示 353
マッチフレーム
設定 89
素材からタイムライン 352
タイムラインから素材 353
マルチカム 373
カメラ切り替えポイント周辺の再生 387
カメラ切り替えポイントの設定／編集 380
画面数の変更 377
クリップ配置 375
選択カメラ（有効クリップ）の切り替え 386
トラックにカメラ割り当て 378
モード切り替え 374
有効クリップを抽出してトラックにコピー 388

み

ミキサー部 18
ミュート
オーディオ 239, 530
トラック 239

め

メニューバー 15

も

元に戻す 391
モノトーン 411
モノラルチャンネル 248

や

やり直す 391

ゆ

ユーザープリセットエフェクト 460

り

リップルトリム 328
リップルモード 231
切り替え 233
リドゥ 391

る

ループ再生 180, 348
ルミナンス 409
ルミナンスキー 436

れ

レイアウト 110
クロップ 309
レンダリング 355
In-Out 点間 359
過負荷部分／負荷部分のみ 358
クリップ／トランジション 360
シーケンス全体 357
設定 81
プロジェクト全体 358
レンダリングファイル削除 363
連番静止画 153

ろ

ローリングトリム 333