grass valley

EDIUS Pro 5

リファレンスマニュアル



F095807221

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) EDIUS／エディウスおよびそのロゴは、トムソン・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 DIGITAL 5.1 CREATOR 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) S × S メモリーカード、XDCAM、XDCAM EX はソニー株式会社の商標です。
(15) HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、HDMI Licensing, LLC の商標または登録商標です。
(16) その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

表記について

■本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
■本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
■本書は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、Microsoft® Windows® Vista operating system を Windows Vista (Ultimate、Home Premium、Home Basic、Business、Enterprise の総称) と表記します。
■本書では、Microsoft® Windows® XP Professional operating system を Windows XP と表記します。

⚠ 警 告

健康上の注意

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

著作権について

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

EDIUS Pro 5
リファレンスマニュアル
July 22, 2008
Copyright © 2008 Thomson 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 …… 8

3　EDIUS の起動

起動方法 …… 10
はじめて起動したとき …… 11
終了方法 …… *[Alt] + [F4]* … 12

4　画面構成

全体の画面構成 …… 14
プレビューウィンドウ …… 15
タイムラインウィンドウ …… 19
ビンウィンドウ …… 20
パレット …… 21

5　数値の入力方法

数値を直接入力 …… 24
オフセット入力 …… 24
十字キーでの設定 …… 24
マウスホイールでの入力 …… 25

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 …… 29
起動時のプロジェクト新規作成 …… 34
起動後のプロジェクト新規作成 …… *[Ctrl] + [N]* … 35
プロジェクト設定の切り替え …… 38
プロジェクト設定の変更 …… 39
プロジェクトプリセットの削除 …… 40
プロジェクト設定の読み込み【インポート】 …… 41
プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】 …… 41
シーケンス設定 …… 42
プロファイルの登録 …… 45

プロファイルの変更 45
プロファイルの削除 46
プロファイルの切り替え 46
プロファイルの読み込み【インポート】 47
プロファイルの書き出し【エクスポート】 47
上書き保存 *[Ctrl] + [S]* 49
別名保存 *[Shift] + [Ctrl] + [S]* 49
オートセーブ／バックアップ 50
起動時のプロジェクトファイルの読み込み 52
起動後のプロジェクトファイルの読み込み *[Ctrl] + [O]* 53
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 53
プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】 55
AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】 59
EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】 64
AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】 70
EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】 70
P2 PLAYLIST の読み込み【P2 PLAYLIST インポート】 73
SST ファイルの読み込み【SST インポート】 74
XDCAM ファイルの読み込み【XDCAM インポート】 74

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 77
再リンクして復元 79
キャプチャして復元 81
リール番号をもとにファイルを検索して復元 82

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 85
ハードウェア設定 102
プラグイン設定 140

2 配置のカスタマイズ

レイアウトの登録 155
レイアウト名の変更 155
レイアウトの適用 156
レイアウトの削除 156
ビンウィンドウとパレットを結合 157

3 画面のカスタマイズ

操作ボタンの設定 159
追加できるボタンと機能 162
シングルモード／デュアルモードの切り替え 166
プレビューウィンドウの情報の表示／非表示 167
セーフエリア／ステータスなどの表示の設定 168
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定 170
再生を停止したときの画面表示の切り替え 172
フォルダビューの表示／非表示 *[Ctrl] + [R]* 174

フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更 174
クリップビューの表示 175
ビンの詳細表示の項目設定 176
操作画面の色の変更 180

4 ショートカットキー

ショートカットキーについて 182
キーボードショートカットの割り当てを変更 182

CHAPTER 3

素材の取り込み

1 外部から素材を取り込む

設定の確認 187
外部機器との接続 188
DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】 190
デッキ制御できない機器から取り込む 195
Web カメラから取り込む 196
DVD/CD から取り込む 198
取り込みと同時にタイムラインに配置 204
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 *[F10]* 206
バッチキャプチャリストの保存 208
バッチキャプチャリストの読み込み 209

2 ファイルを取り込む

登録可能なファイル形式 211
ファイルをクリップとしてビンに登録 *[Ctrl] + [O]* 212
AVCHD ファイルの取り込み 213
連番静止画の登録 *[Ctrl] + [O]* 214
フォルダの登録 215
テロップ素材を取り込む 216

3 素材の再生

Player の操作ボタンで再生 *[Enter]* 219
シャトル／スライダーで再生 220
マウスで再生【マウスジェスチャ】 221
クリップを Player で表示 222
In 点、Out 点の設定 *[I] / [O]* 224
ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定 224
In-Out 点間を再生【ループ再生】 *[Ctrl] + [Space]* 226
In 点、Out 点に移動 *[Q] / [W]* 227
In 点、Out 点の削除 *[Alt] + [I] / [Alt] + [O]* 228

CHAPTER 4

ビンの操作

1 ビンとクリップ

ビンウィンドウの表示／非表示 [B] 231
登録可能なクリップの種類 231
監視フォルダの指定 237
監視の設定 240
ビンへの登録禁止 243
複数クリップの結合【シーケンス化】 246
シーケンスの解除 247
カラーバークリップ 249
カラーマットクリップ 250
タイトルクリップ [Ctrl] + [T] 252
プロパティの修正 [Alt] + [Enter] 254
設定ダイアログの修正 [Ctrl] + [Enter] 255
ファイルの変換 256
MPEG ファイルのメディア設定 257
クリップの保存先の確認 258
ソフトウェアで開く 259

2 クリップの管理

クリップの選択 262
クリップのコピー [Ctrl] + [C] 262
クリップの切り取り [Ctrl] + [X] 262
クリップの貼り付け [Ctrl] + [V] 263
タイムラインからの登録 [Shift] + [B] 263
クリップの登録解除 [Delete] 264
クリップの並べ替え 265
クリップの色分け 266
フォルダの作成 268
フォルダの移動 268
フォルダの複製 268
フォルダの削除 269
表示フォルダの切り替え 269
ビンの書き出し【エクスポート】 271
ビンの読み込み【インポート】 271
登録情報の出力【HTML 出力】 272
ビン内の検索 [Ctrl] + [F] 274
簡易検索バーで検索 [F3] 276
未使用クリップの検索 277
検索結果の削除 278

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] 282
同期モード 282

リップルモード……[R]…283
伸縮モード……285
固定モード……286

2 トラックの設定

トラックの設定方法……289
トラックパネル……289
トラックの幅変更……292
トラックの高さ変更……292
トラック名変更……293
トラックの複製……295
トラックの移動……295
トラックの追加……296
トラックの削除……296
ビデオチャンネル設定……[7]…298
オーディオチャンネル設定……298

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケールのマーク……301
タイムスケールの表示単位……301
タイムスケール設定……302

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]…305
クリップの両端に In 点、Out 点を設定……[Z]…306
タイムラインの In 点、Out 点を削除……[Alt] + [I] / [Alt] + [O]…307
クリップを配置……[Shift] + [Enter]…309
クリップに In 点、Out 点を設定して配置……312
ビデオ／オーディオクリップのみ配置……313
チャンネル別に配置……314
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】……315
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】……316
タイムラインに特殊なクリップを配置……317
複数クリップの選択……320
クリップを移動……321
選択クリップ以降のクリップの移動……322
クリップの順番の入れ替え……323
タイムライン上のクリップをビン内で検索……325

2 クリップの操作

リンク解除……[Alt] + [Y]…327
リンク設定……[Y]…327
グループ設定……[G]…329
グループ解除……[Alt] + [G]…329
コピー……[Ctrl] + [C]…332
切り取り……[Shift] + [Delete]、[Ctrl] + [X]…332
リップル切り取り……[Alt] + [X]…332

貼り付け……[Ctrl] + [V]‥333
クリップの In 点、Out 点に貼り付け……334
置き換え……[Ctrl] + [R]‥335
部分置き換え……335
タイムラインのクリップの色分け……337
クリップをタイムラインカーソル位置で分割……[C]‥339
クリップを In 点、Out 点で分割……[Alt] + [C]‥340
分割したクリップを結合……[Ctrl] + [Delete]‥341
クリップの有効化／無効化……[0 (Zero)]‥343
クリップを削除……[Delete]‥345
タイムラインの In-Out 点間を削除……[D]‥345
ビデオ／オーディオクリップのみ削除……[Alt] + [V] / [Alt] + [A]‥346
クリップをリップル削除……[Alt] + [Delete]‥349
タイムラインの In-Out 点間をリップル削除……[Alt] + [D]‥349
ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除……‥350
ギャップ（空き部分）を削除……‥351
クリップ全体の速度変更……[Alt] + [E]‥354
部分的な速度変更【タイムリマップ】……[Shift] + [Alt] + [E]‥355
コマ止め再生【フリーズフレーム】……359
レイアウト（クロップ）……[F7]‥362

3 クリップのトリミング

トリムモードに切り替え……[F6]‥369
トリムウィンドウについて……370
トリミングの操作方法……372
プレビューウィンドウ上でトリミング……376
数値入力でトリミング……378
ショートカットでトリミング……381
リップルトリム……383
スプリットトリム……384
スライドトリム……386
スリップトリム……387
ローリングトリム……388

4 マーカー

キャプチャ時のクリップマーカーの設定……[V]‥391
クリップマーカーの設定……[V]‥391
クリップマーカーの削除……392
クリップマーカーの表示／非表示……394
〈Sequence marker〉パレットの表示／非表示……396
シーケンスマーカーの設定……[V]‥397
シーケンスマーカーの削除……[Delete]‥398
クリップマーカーへのコメント入力……401
シーケンスマーカーへのコメント入力……402
クリップマーカー位置に移動……[Ctrl] + [←] ／ [Ctrl] + [→]‥402
シーケンスマーカー位置に移動……[Shift] + [Page up] ／ [Shift] + [Page down]‥403
シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】……403
シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】……404

5 タイムラインの再生

スクラビングで再生……407
Recorder の操作ボタンで再生……[Enter]‥408

シャトル／スライダーで再生 410
マウスで再生【マウスジェスチャ】 411
タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】 *[Ctrl] + [Space]* 411
タイムラインカーソルの周辺を再生 412
タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ *[Q] / [W]* 414
タイムコードを入力してジャンプ 414
マッチフレームとは 415
Player からタイムラインへジャンプ *[Ctrl] + [F]* 415
タイムラインから Player へジャンプ *[Alt] + [F]* 416
タイムスケールの色分けについて 420
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング *[Shift] + [Ctrl] + [Q]* 421
プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング 421
過負荷部分／負荷部分のみレンダリング 422
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング *[Ctrl] + [Q]* 422
タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング 423
クリップ／トランジションのレンダリング *[Shift] + [G]* 424
タイムラインからビデオクリップの書き出し *[Shift] + [Q]* 425
タイムラインから静止画クリップの書き出し *[Ctrl] + [T]* 426
一時ファイルの手動削除 427

6 シーケンス

シーケンスとは 429
シーケンスの新規作成 *[Shift] + [Ctrl] + [N]* 430
シーケンスを開いて編集 432
シーケンスを閉じる 432
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 435
トラックに空のシーケンスクリップを作成 436
シーケンスの複製 436
シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】 437

7 マルチカムモード

マルチカムモードに切り替え *[F8]* 439
同期ポイントを設定してクリップを配置 440
画面数の変更 442
カメラ割り当ての変更 443
カメラ切り替えポイントの設定 *[Num0]* 446
再生中のカメラ切り替えポイントの設定 447
カメラ切り替えポイントの移動 448
カメラ切り替えポイントの削除 449
選択カメラの切り替え 451
カメラ切り替えポイント周辺の再生 452
採用クリップのみをトラックにコピー 453

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]* 456
取り消した操作をやり直す【リドゥ】 *[Ctrl] + [Y]*、*[Shift] + [Ctrl] + [Z]* 456

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……459
エフェクトビューの表示／非表示……461
エフェクトの種類……462
エフェクトのプロパティ……463
エフェクトの適用方法……464

2 エフェクトの設定

色／明るさ調整【カラーコレクション】……467
ビデオフィルタ……476
複数のフィルタを使用【複合フィルタ】……477
オーディオフィルタ……477
クリップのマージン……479
クリップトランジション……480
トラックトランジション……481
オーディオクロスフェード……482
デフォルトエフェクト……*[Ctrl] + [P]*……484
デフォルトエフェクトの変更……485
トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更……487
エフェクトのデュレーション変更……488
合成……491
ピクチャー・イン・ピクチャー……492
3D・ピクチャー・イン・ピクチャー……497
キー……500
トランスペアレンシー……504
フェードイン／フェードアウト……506
アルファチャンネル……507
タイトルミキサー……512

3 エフェクトの操作

〈Information〉パレットの表示／非表示……514
エフェクトの確認／調整……516
エフェクトの有効／無効切り替え……517
エフェクトの削除……518
エフェクトのコピー……521
エフェクトの置き換え……523

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……525
〈Effect〉パレットからエフェクトを削除……526
〈Effect〉パレットにフォルダ作成……528
エフェクトの名前変更……528
〈Effect〉パレットのフォルダ構成……529
フォルダショートカット……529
〈Effect〉パレットの初期化……532

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】……534
エフェクトの読み込み【インポート】……534
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……536

CHAPTER 8

タイトルの作成

1 Quick Titler
Quick Titler の起動 …… [T]…543
タイトルの保存……545
2 エフェクト
タイトルミキサーの適用……548
ロール／クロール設定……550
3 TitleMotion Pro
TitleMotion Pro の起動 ……553
タイトルの保存……554
4 タイトル位置の調整
レイアウトの設定……556

CHAPTER 9

オーディオの操作

1 ボリューム調整
ラバーバンドポイントの追加……561
ラバーバンドの調整……562
数値を入力して調整……564
パンのラバーバンドをセンターに合わせる……565
ラバーバンドポイントの削除／初期化……566
オーディオミキサーでの調整……569
音量差を保ったまま調整……571
指定トラックのみ再生／ミュート……572
ウェーブフォーム（波形）表示……574
V ミュート設定…… [Shift] + [V]…574
2 オーディオの追加
ボイスオーバーの設定……577

CHAPTER 10

編集内容の出力

1 ファイル形式で出力

ファイルに出力する前に確認しておきたいこと……582
エクスポータでファイル出力……585
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力……590
コーデックを選んで AVI 形式に出力……595
音声を出力……596
Quick Time 再生形式に出力……597
DVD に出力……598
Blu-ray Disc に出力……607
静止画を出力……613
Flash Video を出力……615
MXF 形式に出力……615
GXF 形式に出力……619
プリセットエクスポータの作成……623
プリセットエクスポータの削除……624
プリセットエクスポータの読み込み【インポート】……624
プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】……625
出力する範囲をバッチリストに登録……627
複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】……628
登録した範囲をバッチリストから削除……631

2 テープへ出力

HDV 機器（Generic HDV）へ出力……633
DV 機器（Generic OHCI）へ出力……637
デッキ制御できない機器へ出力……639

CHAPTER 11

各種デバイスとの連携

1 P2

P2 デバイスから素材を取り込む……643
P2 データのバックグラウンド転送……645
プロキシクリップで編集する……646
P2 カードに出力……649

2 VARICAM

VARICAM 素材の取り込み……652
クリップの出力……653

3 XDCAM

XDCAM EX クリップを読み込む……657
S × S メモリーカードに出力……658
サーバーの素材を取り込む（FTP 接続）……662
XDCAM デバイスから素材を取り込む……666
ローカルから取り込む……668
ハイレゾデータのバックグラウンド処理……670

編集後にプロキシデータ、ハイレゾデータを取り込む……671
ローカルから XDCAM Recorder へ書き出す……672

4 Infinity

Infinity デバイスから素材を取り込む ……676
ファイルのバックグラウンド転送……678
Infinity デバイスに出力 ……680

5 K2

サーバーの素材を取り込む（FTP 接続）……682

6 GF

GF デバイスから素材を取り込む ……689
ファイルのバックグラウンド転送……691
GF デバイスに出力 ……693

7 VTR Emulation

VTR Emulation を使う……696

付　録

1 入出力フォーマット一覧

出力デバイス……698
入力デバイス……706

2 エフェクト一覧 …… 716

3 キーボードショートカット …… 723

4 付属アプリケーションソフトウェア

モードを切り替える……728
ADVC Mode Controller の設定 ……731
HQX-E1 Monitor を使う ……736

5 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？…740
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？…741
リップルモードと同期モードはどう違うの？……741

6 索　引 …… 742

逆引き目次

概　要

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
起動と終了の方法を知りたい …… 9
EDIUS で使われる画面について知りたい …… 13
キーボードやマウスで数値を入力したい …… 23

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 …… 28
プロジェクトの設定を変更したい …… 37
編集環境を登録して簡単に切り替えたい …… 44
プロジェクトを保存したい …… 48
EDIUS で編集したプロジェクトファイルを読み込みたい／書き出したい … 51
他のビデオ編集システムで作成したファイルを読み込みたい …… 69
素材のリンクを復元したい …… 76

CHAPTER 2

編集の設定

編集操作や画面表示の設定を変えたい …… 84
画面のレイアウトを変えたい …… 154
表示される操作ボタンを変えたい …… 158
プレビューウィンドウの表示を変えたい …… 165
ビンウィンドウの表示を変えたい …… 173
操作画面の色を変えたい …… 179
ショートカットキーを使いたい …… 181

CHAPTER 3

素材の取り込み

素材を取り込む前に確認しておきたい……186
カメラやＣＤなどから素材を取り込みたい……189
取り込みと同時にタイムラインに配置したい……203
素材をまとめて取り込みたい……205
PC に保存しているファイルを取り込みたい……210
素材を再生して確認したい……218
素材に In 点、Out 点を設定したい……223

CHAPTER 4

ビンの操作

ビンのクリップについて知りたい……230
クリップを自動で登録したい……236
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい……245
カラーバーやタイトルクリップを作成したい……248
クリップの情報や内容を変更したい……253
クリップビューでの操作方法を知りたい……260
フォルダビューでの操作方法を知りたい……267
ビンの情報を書き出ししたい／読み込みたい……270
ビンに登録したクリップを検索したい……273

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……280
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……284
トラックの設定を変更したい……288
トラックパネルの表示をカスタマイズしたい……291
トラック数を変えたり移動したりしたい……294
チャンネルの設定をしたい……297
タイムスケール上の表示について知りたい……300

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……304
クリップを配置したい……308
クリップを好きな位置に移動したい……319
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……324
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……326
複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい……328
クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい……330
クリップを好きなところで分割したい……338
クリップが再生されないようにしたい……342
クリップを削除したい……344
クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい……348
再生速度を変えたい……353
映像の表示範囲を指定したい……361
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……368
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……375
トリミングの種類について知りたい……382
素材にマーカーを設定したい……390
タイムラインにマーカーを設定したい……395
マーカーを利用したい……400
タイムラインを再生したい……406
見たいシーンをすぐに表示したい……413
スムーズに再生したい……418
シーケンスを新しく作成したい……428
シーケンスを編集したい……431
ネストシーケンス機能を使って効率的に編集したい……434
複数のクリップを同時に表示して編集したい……438
カメラを切り替えるポイントを設定したい……445
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……450
操作を取り消したい／取り消した操作をやり直したい……455

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……458
クリップ全体に効果を与えたい……466
映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい……478
タイムラインからエフェクトを設定したい……483
エフェクトのデュレーションを変更したい……486
映像を合成したい……489
タイトルにエフェクトを適用したい……511
エフェクトの確認や調整をしたい……513
調整したエフェクトを他のクリップに適用したい……520
自分で作成したエフェクトを登録したい……524
〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい……527
作成したエフェクトを書き出したい／読み込みたい……533
テレビモニタで表示できるように調整したい……535

CHAPTER 8

タイトルの作成

Quick Titler を使いたい……542
作成したタイトルにエフェクトをかけたい……547
タイトルの動きを設定したい……549
TitleMotion Pro を使いたい……552
作成したタイトルの位置を調整したい……555

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……560
トラック単位でボリュームを調整したい……568
部分的に音を消したい……573
ナレーションや効果音を追加したい……576

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……580
エクスポータの設定をプリセットとして登録したい……622
複数のシーケンス・範囲をまとめて出力したい……626
テープへ出力したい……632

CHAPTER 11

各種デバイスとの連携

P2 デバイスと連携したい……642
VARICAM デバイスと連携したい……651
XDCAM EX デバイスと連携したい……656
XDCAM HD デバイスと連携したい……661
Infinity デバイスと連携したい……675
K2 システムと連携したい……681
GF デバイスと連携したい……688
EDIUS のプロジェクトを外部からコントロールして再生したい……695

付　録

ADVC Mode Controller……728
HQX-E1 Monitor……736
よくあるご質問……739

概　要

1 マニュアルについて

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。

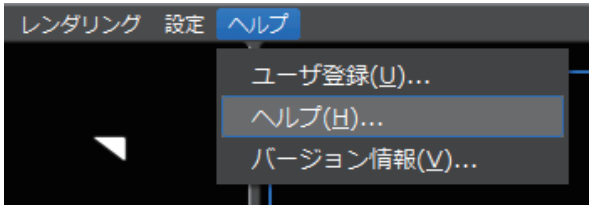
リファレンスマニュアルの引きかた ▶ P3

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

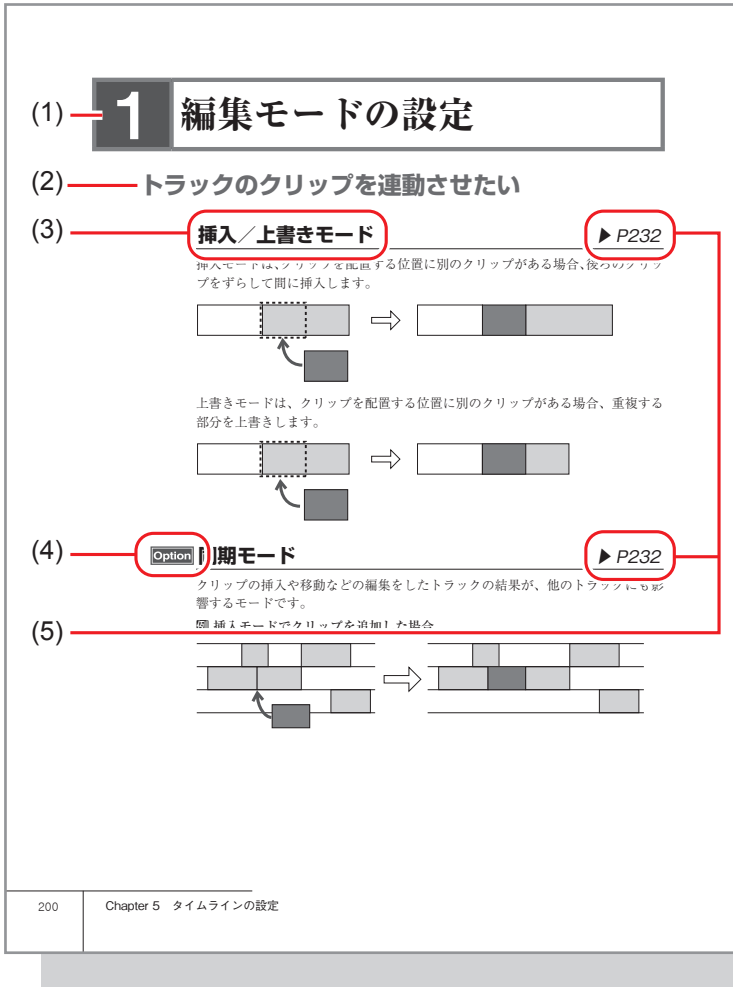
インストールマニュアル	インストール、アンインストール方法について記載しています。
ユーザーズガイド	EDIUS の起動から出力まで、ビデオ編集に必要な基本操作を記載しています。 また、よく使う機能なども紹介しています。
リファレンスマニュアル（本書）	EDIUS の機能と操作方法について記載しています。
ヘルプ	EDIUS を起動し、メニューバーの〈ヘルプ〉→〈ヘルプ〉をクリックするとリファレンスマニュアルを表示できます。 

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	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。

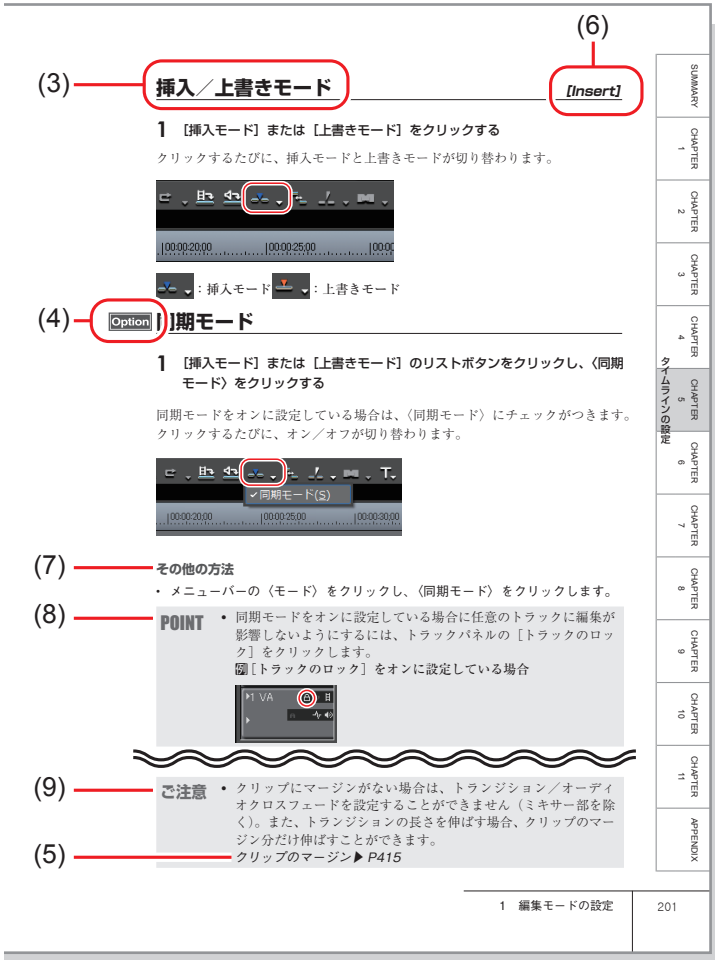
(4) Option

オプション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いますので、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、(5) 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) キーボードショートカットや (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 ▶ P8

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 13GB（ギガバイト））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。
EDIUS では、AVCHD 規格の動画ファイル（*.m2ts など）をそのまま取り込んで編集することができますが、HDV の 2 倍以上の圧縮率で記録する AVCHD は、非常に高度かつ複雑な圧縮方式を採用しているため、そのデコード処理には強力な CPU パワーが必要です。
快適な編集を行うためには AVCHD ファイルを AVI ファイルに変換することをお勧めします。

AVCHD ファイルの取り込み▶ P213
ファイルの変換▶ P256

Canopus HQ Codec について

EDIUS は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 HDV と比較しておおよそ 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

起動と終了の方法を知りたい

起動方法 ▶ P10

EDIUS の起動方法を説明しています。

はじめて起動したとき ▶ P11

インストール後、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。

終了方法 ▶ P12

EDIUS の終了方法を説明しています。

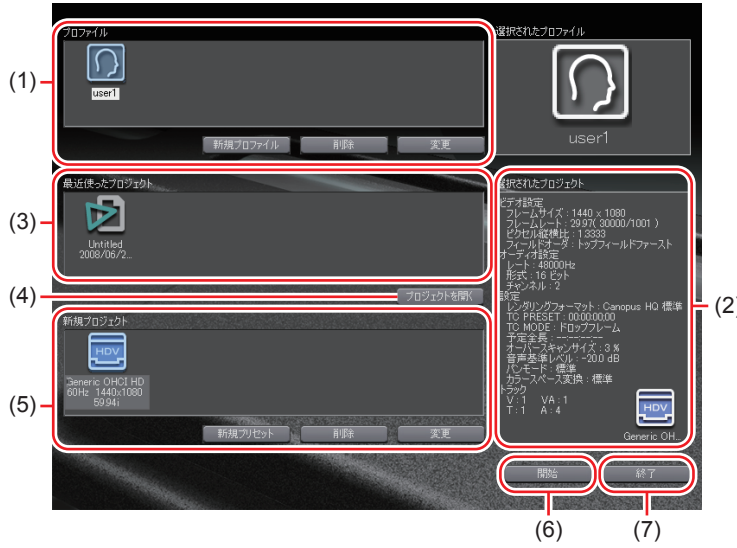
起動方法

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



(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▶ P45*
(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▶ P29* • 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。

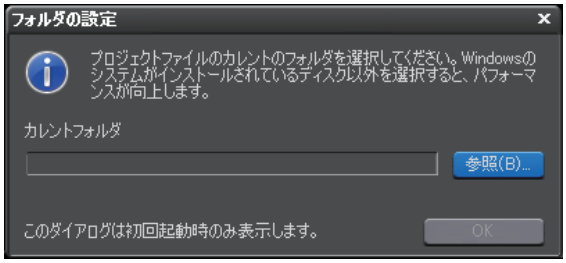
その他の方法

• ［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〉→〈EDIUS 5〉→〈EDIUS 5〉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▶ P99

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 ▶ P14

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 ▶ P15

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 ▶ P19

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 ▶ P20

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 ▶ P21

クリップの情報やエフェクト、シーケンス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。

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

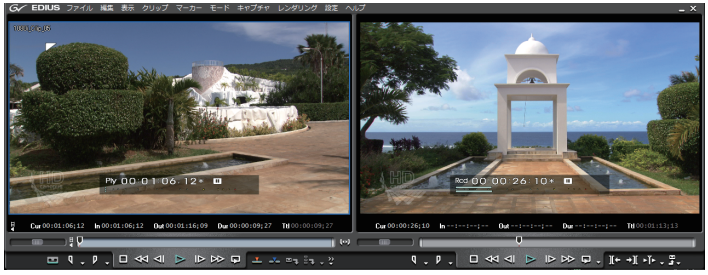
- 複数のウィンドウをそろえて配置している場合、その一つをリサイズすると、スナップしているウィンドウすべてを連動してリサイズできます。キーボードの［Shift］を押しながらリサイズすると、選んだウィンドウのみをリサイズします。ただし、Windows の設定によって連動機能は無効になる場合があります。

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▶ P166

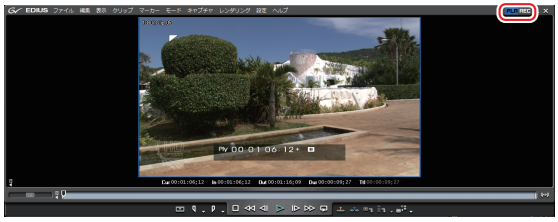
デュアルモード

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 EDIUS をクリックすると、プレビューウィンドウで使用するボタンをメニュー表示したり、付属アプリケーションを選んだりすることなどができます。

メニューバーについて

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。
- 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]***
- 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

素材クリップの再生や外部機器からキャプチャ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▶ P219*
(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

タイムラインの再生やクリップ編集を行うときに使用するウィンドウです。

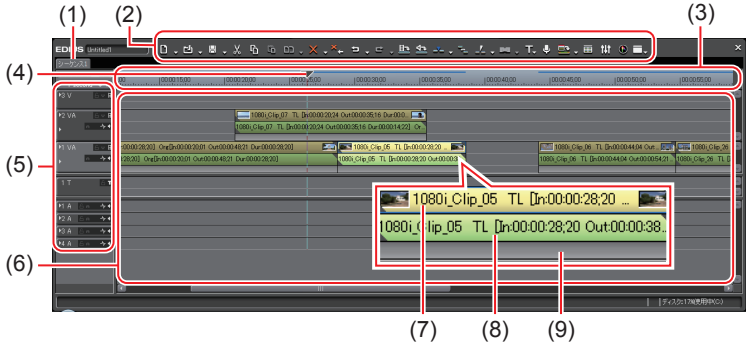


(1) タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2) タイムライン再生時に使うボタン	タイムラインに配置したクリップの制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 *Recorder の操作ボタンで再生▶ P408*
(3) タイムラインの編集時に使うボタン	In 点、Out 点の設定、編集点（クリップの境界点）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▶ P288
クリップの配置▶ P304

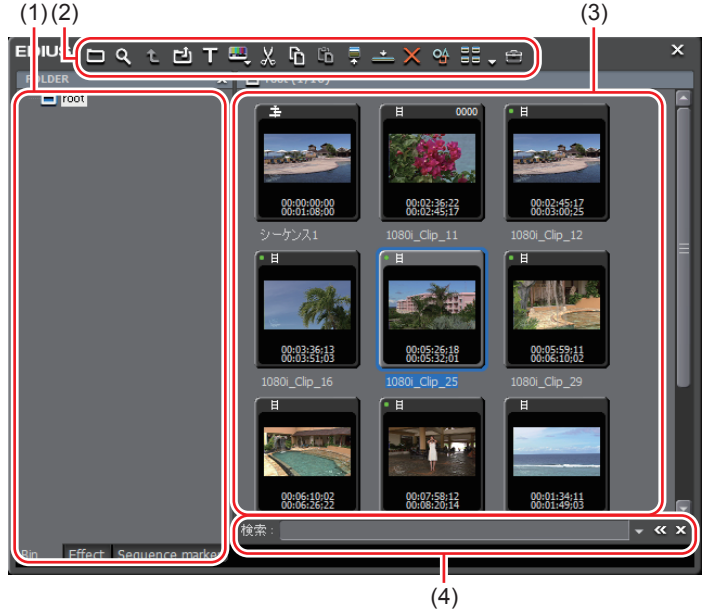


(1)	シーケンスタブ	タイムラインに配置したクリップを 1 つのまとまりとして扱うためのタブです。
(2)	操作ボタン	各種操作を行います。
(3)	タイムスケール	タイムラインの時間の尺度を表します。
(4)	タイムラインカーソル	タイムラインの再生位置や編集位置を示します。
(5)	V トラック	ビデオクリップを配置するエリアです。
	VA トラック	ビデオクリップと付随するオーディオクリップを配置するエリアです。
	T トラック	タイトルクリップの配置、タイトル位置の調整を行うエリアです。
	A トラック	オーディオクリップの配置、オーディオのウェーブフォームの表示を行うエリアです。
(6)	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（アスペクト比やフレームレート、ポスターフレームなど）の確認・修正を行います。
クリップの管理▶ P260



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

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。

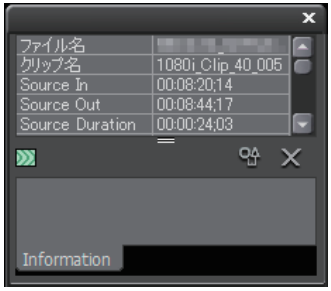


パレット

Informationパレット、Effectパレット、Sequence 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▶ P514



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

〈Effect〉パレット

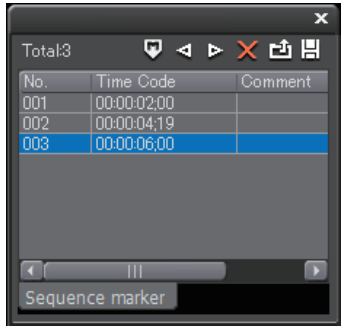
〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P459



- 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。

〈Sequence marker〉パレット

〈Sequence marker〉パレットの表示／非表示▶ P396



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

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▶ P157
- 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 ▶ P24

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 ▶ P24

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 ▶ P24

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 ▶ P25

マウスホイールで数値を入力することができます。

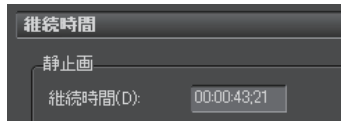
数値を直接入力

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



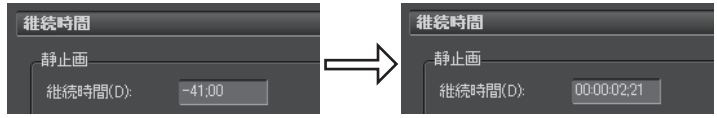
オフセット入力

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。

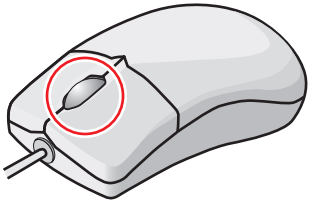
十字キーでの設定

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

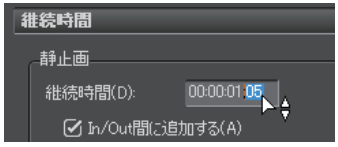
設定値は、マウスホイールで変更することができます。マウスホイールとは、マウス中央にあるボタンのことです。



1 設定入力欄にマウスカーソルを近づける

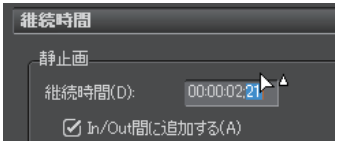
マウスカーソルの形状が変わります。

2 数値をクリックして、マウスホイールを回転させる

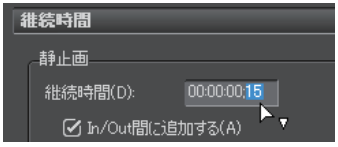


その他の方法

- 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 ▶ P29

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 ▶ P34

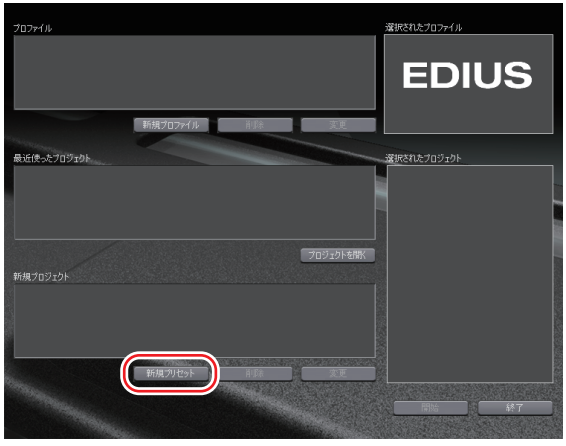
EDIUS を起動するときにプロジェクトを新規作成するかどうかを選ぶことができます。

起動後のプロジェクト新規作成 ▶ P35

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。

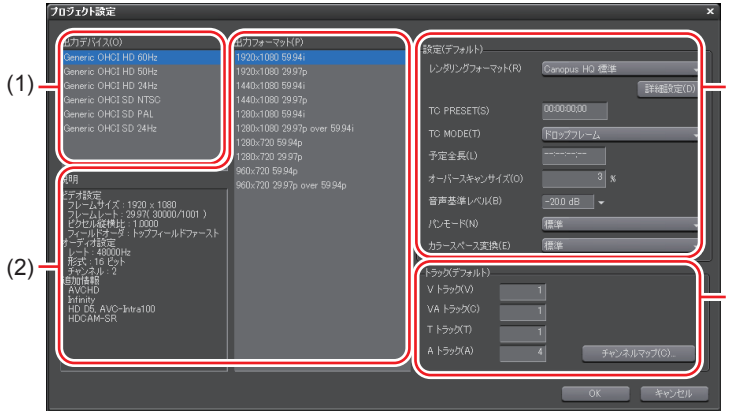
プロジェクトプリセットの新規作成

1 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



(1) 出力デバイス	出力に使用するデバイスを選びます。 当社製品をご使用の場合は、それぞれの機器に対応した出力デバイスが表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P698* *当社製品をご使用の場合の出力デバイス▶ P31*

(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▶ P698*
(3) 設定（デフォルト）	**レンダリングフォーマット** 編集作業中のレンダリングやファイル出力に使用するデフォルトのコーデックを選びます。RGB、UYVY、YUY2 は非圧縮 AVI です。 コーデックによっては、［詳細設定］をクリックしてレンダリングの品質を設定することができます。 *コーデックの詳細設定▶ P32* **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。

(3) 設定（デフォルト）	**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。
(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▶ P33*

数値の入力方法▶ P23

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。

当社製品をご使用の場合の出力デバイス

お使いの機器により、表示される出力デバイスが異なります。

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

コーデックの詳細設定

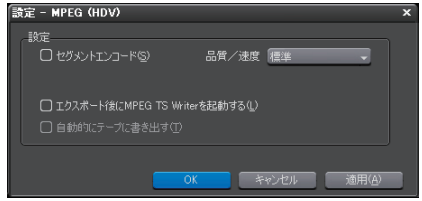
Canopus HQ AVI



項目の内容については、ハードウェア設定の〈Canopus HQ codec 設定〉を参照してください。[デフォルトとして保存] をクリックすると、現在の設定内容をデフォルトの設定として保存します。

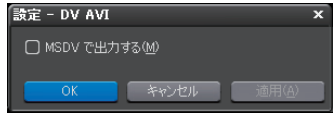
Canopus HQ codec 設定▶ P107

MPEG（HDV）



セグメントエンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。 ※出力フォーマットのフレームレートが 23.98p の場合、セグメントエンコードはできません。 **品質／速度** リストから、再エンコードを行う部分の品質を選びます。
エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する	チェックを入れると、ファイルに出力後 MPEG TS Writer が自動的に起動します。 *出力したファイルをテープに出力▶ P635*
自動的にテープに書き出す	〈エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する〉にチェックを入れると有効になります。チェックを入れると、生成したファイルのデータを MPEG TS Writer でテープに出力します。 *出力したファイルをテープに出力▶ P635*

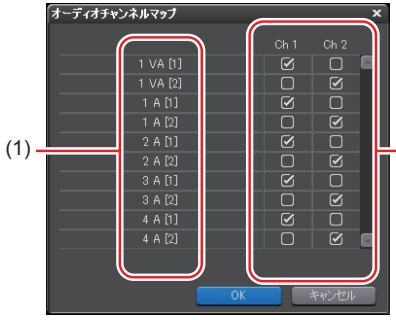
DV AVI



チェックを入れると、MSDV コーデックの AVI に書き出します。

〈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

- 当社製品 HQX-E1 と外部デバイスを HDMI ケーブルで接続して多チャンネルのオーディオ素材を取り込む場合、付属の HQX-E1 Monitor ツールでモニタの受信可能なオーディオチャンネル数とスピーカー配置を確認できます。HQX-E1 Monitor で表示されるチャンネル割当をもとに、チャンネルマップを設定します。
  HQX-E1 Monitor ▶ P736
- 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▶ P298

ご注意

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

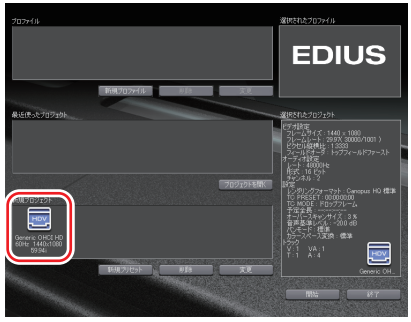
2 プロジェクト設定を行い、[OK] をクリックする

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。

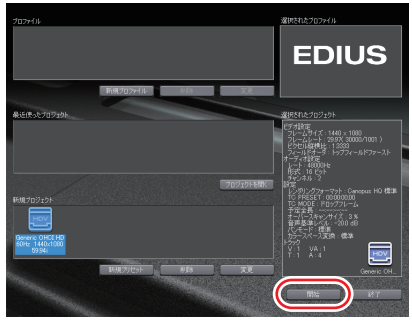
起動時のプロジェクト新規作成

1 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▶ P29

2 [開始] をクリックする



3 プロジェクト名を入力し、[OK] 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



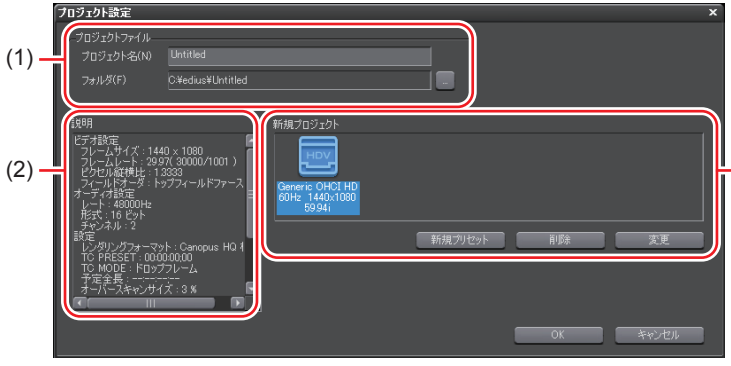
編集中に新規作成をすると、プロジェクトファイルを保存するかを確認するダイアログが表示されます。
〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログが表示されます。

その他の方法

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

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

〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログ



(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▶ P29* • 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。 *プロジェクトプリセットの削除▶ P40* **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。 *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▶ P40*

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

プロジェクトの設定を変更したい

プロジェクト設定の切り替え ▶ P38

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 ▶ P39

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 ▶ P40

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】 ▶ P41

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】 ▶ P41

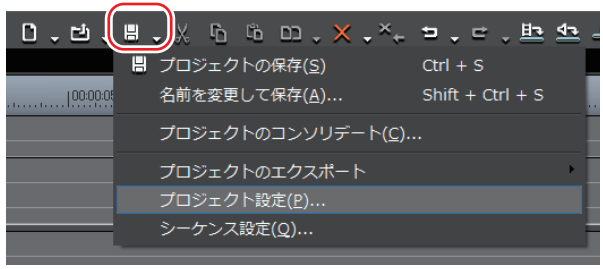
プロジェクトプリセットを書き出します。

シーケンス設定 ▶ P42

〈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

- EDIUS 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▶ P42

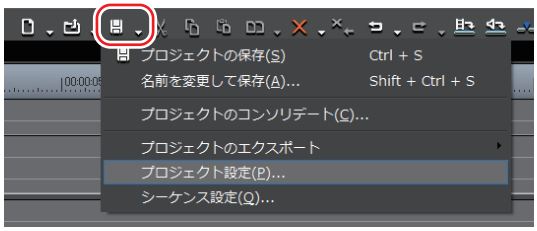
プロジェクト設定の変更

ご注意
- EDIUS 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▶ P42

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▶ P38

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



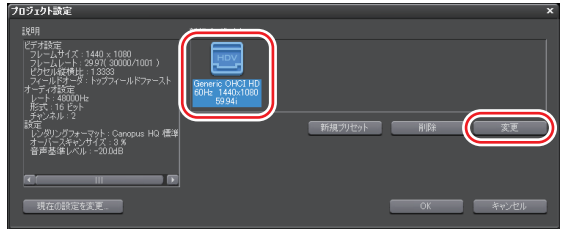
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

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

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

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

プロジェクトプリセットの削除

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

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

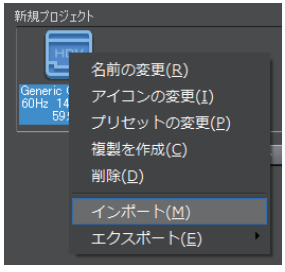
- プロジェクトプリセット一覧でプリセットを右クリックし、〈削除〉をクリックします。

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。

プロジェクト設定の読み込み【インポート】

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

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



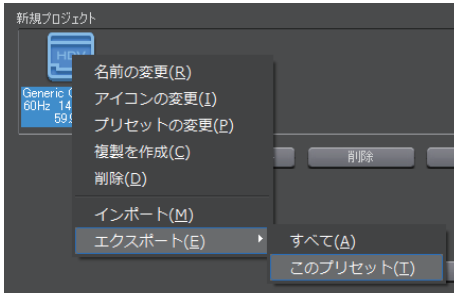
2 プロジェクトプリセットを選び、［開く］をクリックする

プロジェクト設定の書き出し【エクスポート】

起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で操作できます。

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

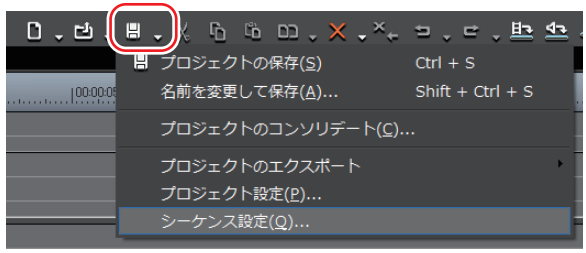
〈すべて〉をクリックすると、登録されているプリセットすべてを書き出します。



2 保存先を指定し、［OK］をクリックする

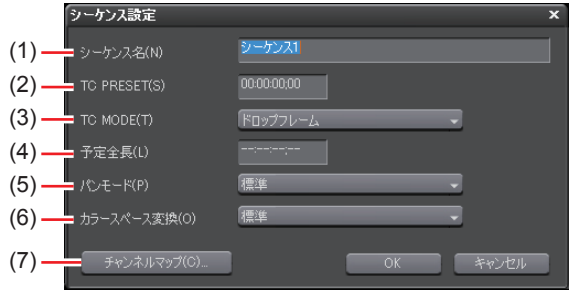
シーケンス設定

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 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。
(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 Pro3以前のEDIUSを使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
(7) チャンネルマップ	各トラックのオーディオ出力チャンネルを設定します。

数値の入力方法▶ P23

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

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 ▶ P45

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 ▶ P45

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 ▶ P46

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 ▶ P46

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】 ▶ P47

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】 ▶ P47

プロファイルを書き出します。

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。

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。

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

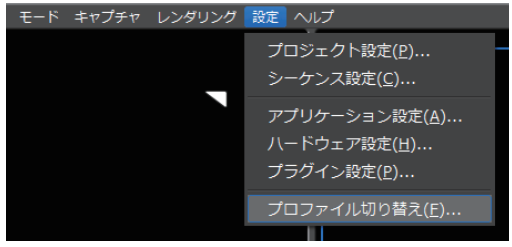


その他の方法

- プロファイルを一覧でプロファイルを右クリックし、〈削除〉をクリックします。

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。

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

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

▶ P49

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

▶ P49

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

▶ P50

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

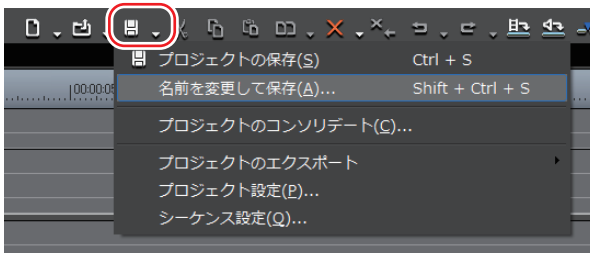


その他の方法

- ［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▶ P99

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▶ P53
  別名保存▶ P49

EDIUS で編集した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 ▶ P52

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 ▶ P53

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。

シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 ▶ P53

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。

プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】 ▶ P55

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。

AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】 ▶ P59

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。

EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】 ▶ P64

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 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ダブルクリックします。
- 〈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。

POINT

- ネットワーク上で、複数台の PC でプロジェクトファイルを編集する場合、ある PC でプロジェクトファイルを編集している間、他の PC では、同じプロジェクトファイルを読み取り専用として開くことができます。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み *[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

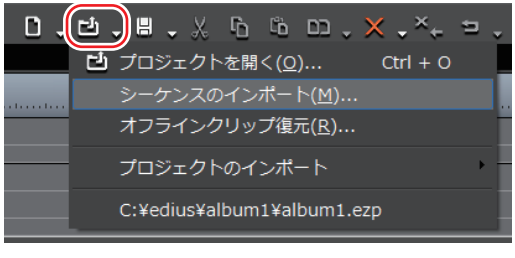
- ［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、最近使ったファイルから選びます。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈最近開いたプロジェクト〉→最近使ったファイルから選びます。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトを開く〉をクリックしてプロジェクトを選びます。

POINT

- ネットワーク上で、複数台の PC でプロジェクトファイルを編集する場合、ある PC でプロジェクトファイルを編集している間、他の PC では、同じプロジェクトファイルを読み取り専用として開くことができます。

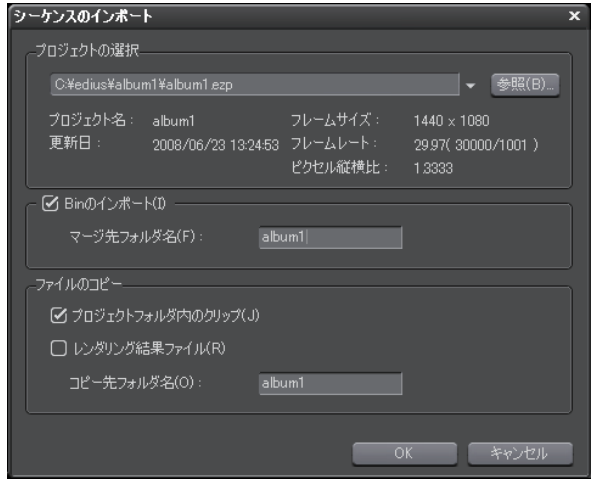
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】

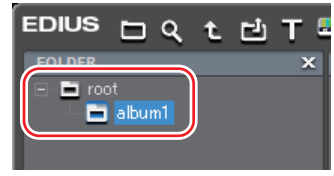
1 ［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、〈シーケンスのインポート〉をクリックする



〈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。

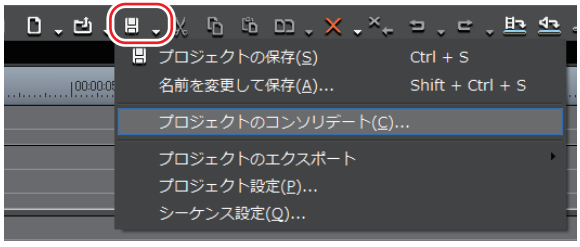
2 **各項目を設定し、［OK］をクリックする**

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。

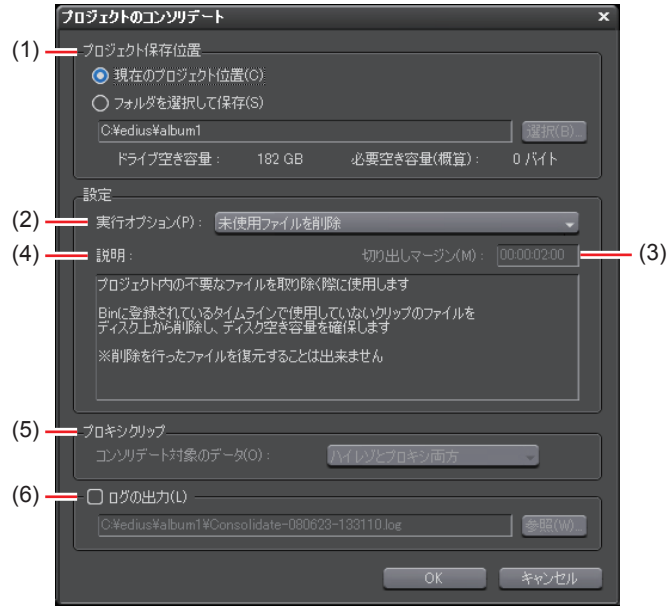
プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】

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



(1) 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。
(2) 実行オプション	コンソリデート実行時に行う動作をリストから選びます。 **未使用ファイルを削除** プロジェクト内の不要なファイルを削除する場合に選びます。 ビンに登録されているが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、ハードディスクから削除します。

(2) 実行オプション	**使用範囲のみ切り出し** プロジェクト内で使用している部分のバックアップを行う場合に選びます。 タイムラインで使用しているクリップの使用範囲のみを別ファイルとして保存した後、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。ただし、タイムラインで使用しているクリップがビンに登録されている場合、ファイル全体がコピーされます。 **使用ファイルをすべてコピー** プロジェクト全体のバックアップを行う場合に選びます。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。 **切り出しと削除** 上記の〈未使用ファイルを削除〉と〈使用範囲のみ切り出し〉の動作を組み合わせて行います。 **コピーと削除** 上記の〈未使用ファイルを削除〉と〈使用ファイルをすべてコピー〉の動作を組み合わせて行います。 **カスタム** 手動でコンソリデートの設定を行います。 **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。 ※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。
(3) 切り出しマージン	〈実行オプション〉で切り出しを行う設定を選んでいる場合、切り出し時のマージンを「00：00：00：00」～「00：01：00：00」の範囲で設定できます。
(4) 説明	実行オプションで選んだ動作についての説明を表示します。

(5) 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。
(6) ログの出力	チェックを入れると、コンソリデートの実行結果が記述されたログファイルを出力できます。［参照］をクリックして、出力先とファイル名を設定します。

POINT
- バックアップを行う動作を選んでいる場合、コピーできない種類のクリップが存在するときは、コンソリデート実行前に、処理を続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。
- 切り出しを行う動作を選んでいる場合、切り出しできない種類のクリップが存在するときは、コンソリデート実行前に、処理を続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ご注意
- 不要なファイルを削除する動作を選んでいても、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。
- 不要なファイルを削除する動作を選んだ場合、コンソリデートを実行した後、削除されたファイルを復元することはできません。

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。
不要なファイルを削除する動作を選んでいる場合は、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。

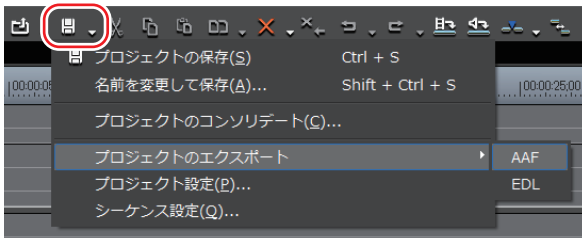
POINT
- 「コンソリデートを実行するのに必要な空き容量が不足しています。」というメッセージが表示された場合は、保存先を変更してください。

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。

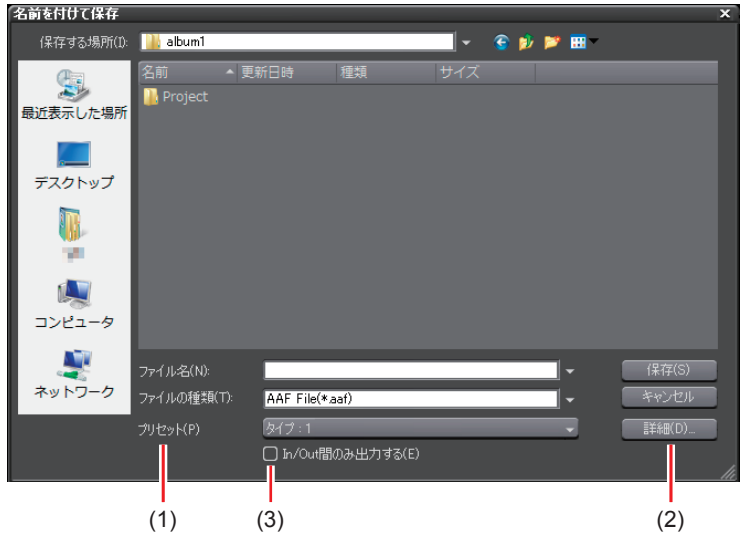
1 ［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのエクスポート〉→〈AAF〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

その他の方法

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



(1) プリセット	**タイプ 1** オーディオクリップの情報が AAF ファイルに書き込まれ、オーディオクリップが参照している素材は AIFF ファイルとしてエクスポートされます。 ビデオの情報は AAF ファイルに書き込まれませんが、AAF がエクスポートする範囲のビデオを MPEG-1 ファイルとしてエクスポートします。 AAF ファイルをオーディオ編集ソフトで読み込む場合はタイプ 1 を選びます。 ※ビデオは手動で読み込ませてください。 ※ProTools 7.4 以降でインポートする場合は、〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログで、〈ファイルパス〉を〈RFC2386〉に変更する必要があります。 *〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログ▶ P61* **タイプ 2** ビデオクリップの情報が AAF ファイルに書き込まれ、ビデオクリップが参照している素材はコピー・エクスポートされません。 オーディオの情報は AAF がエクスポートする範囲のオーディオを AIFF ファイルとしてエクスポートし、1 つのクリップとして AAF ファイルに書き込みます。 AAF ファイルを合成系ソフトで読み込む場合はタイプ 2 を選びます。

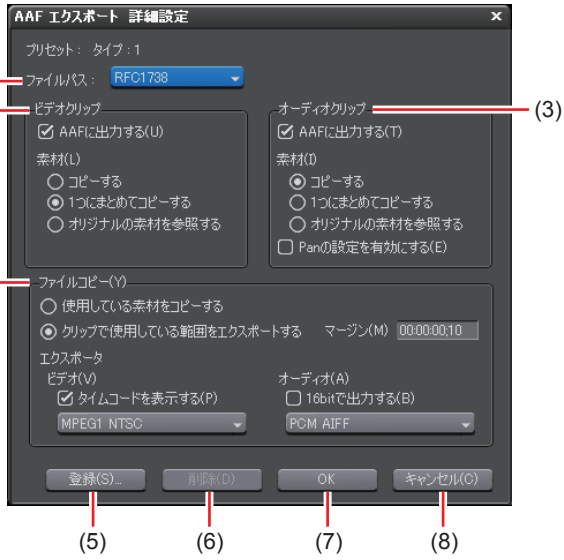
(1) プリセット	**タイプ３** ビデオクリップとオーディオクリップの情報がフレーム単位で AAF ファイルに書き込まれます。クリップが参照している素材はコピー・エクスポートされません。
(2) 詳細	〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログが表示されます。 *〈AAF エクスポート詳細設定〉ダイアログ▶ P61*
(3) In/Out 間のみ出力する	チェックを入れると、In/Out が設定してある場合に In/Out 間のみ出力します。

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

(2) 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。
(3) 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。VA、A トラック両方にオーディオがある場合、A トラックの先頭クリップ名／ファイル名になります。 **オリジナルの素材を参照する** コピーを行わず、オリジナルの素材を直接参照します。 **Pan の設定を有効にする** チェックを入れると、ステレオトラックが 1 チャンネルごとにモノラルとして出力されます。チェックをはずすと、ダウンミックスされ、モノラルクリップとして出力されます。チャンネルマップはトラック番号が奇数の場合はトラックの 1ch（L 側）、偶数の場合はトラックの 2ch（R 側）が使用されます。クリップ名は奇数トラックの場合は「クリップ名 +.L」、偶数トラックの場合は「クリップ名 +.R」になります。

(4) 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。 〈オーディオクリップ〉で素材を〈コピーする〉を選んでいる場合は、ダウンミックスされてモノラルクリップとして出力されます。 **エクスポータ** **ビデオ** ビデオをエクスポートするためのエクスポータを選びます。 **タイムコードを表示する** チェックを入れると、タイムラインのタイムコードがエクスポートされる映像に表示されます。 **オーディオ** 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。 **16bit に変換する** チェックを入れると、プロジェクト設定にかかわらず 16 ビット形式オーディオに変換して出力されます。
(5) 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。
(6) 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。
(7) 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。
(8) 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。

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。

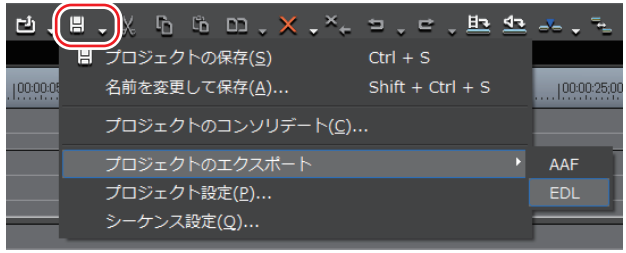
- 1 ～ 2VA（1 ～ 2V）トラック
- 1 ～ 4A トラック
- T トラック（全トラック）

◆ 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。

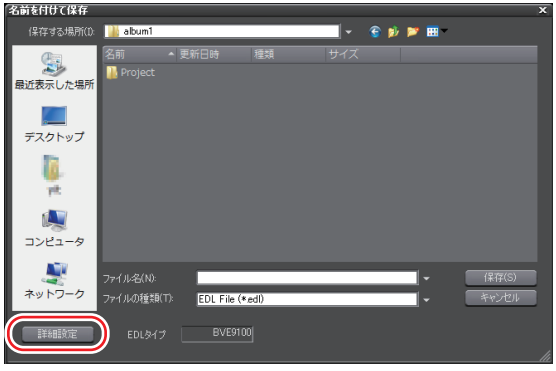
EDL タイプ	トラック
BVE5000	1 ～ 2A
BVE9100	1 ～ 4A
CMX340	1 ～ 2A
CMX3600	1 ～ 4A

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



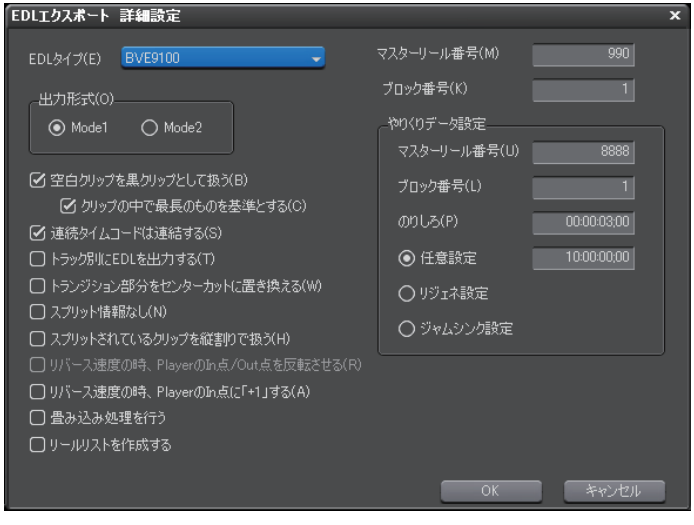
2 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定する

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）トラックのビデオ ：「_V」
- A トラック ：「_A」
- 2VA（2V）トラックのビデオ ：「_INSERT」
- T トラック ：「_T」

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

トランジション部分をセンターカットに置き換える

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

スプリット情報なし

ビデオとオーディオのグループを解除し、ビデオクリップとオーディオクリップを別々に扱います。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。
チェックを入れた場合は、〈スプリットされているクリップを縦割りで扱う〉が設定できません。
クリップのスプリットと縦割り▶ P68

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▶ P68

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**

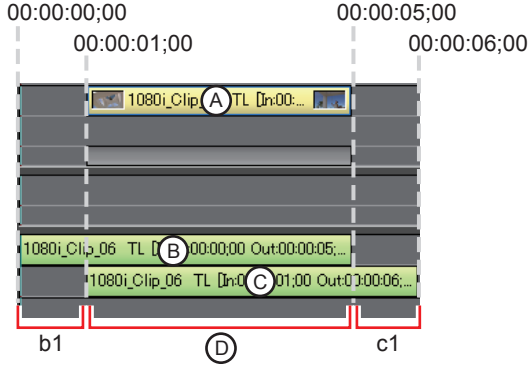
5 **［保存］をクリックする**

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。

他のビデオ編集システムで作成したファイルを読み込みたい

AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】 ▶ P70

AAF ファイルを読み込み、EDIUS で編集することができます。

EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】 ▶ P70

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。

P2 PLAYLIST の読み込み【P2 PLAYLIST インポート】 ▶ P73

P2 モバイルレコーダー（AJ-HPM100 または AJ-HPM110）で編集したプレイリストを読み込み、EDIUS で編集することができます。

Option SST ファイルの読み込み【SST インポート】 ▶ P74

SST で作成した字幕ファイルを読み込むことができます。

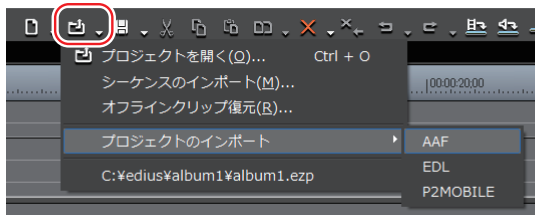
Option XDCAM ファイルの読み込み【XDCAM インポート】 ▶ P74

XDCAM HD デッキや XDCAM 付属ソフトウェアなどで作成した編集リストを読み込み、EDIUS で編集することができます。

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

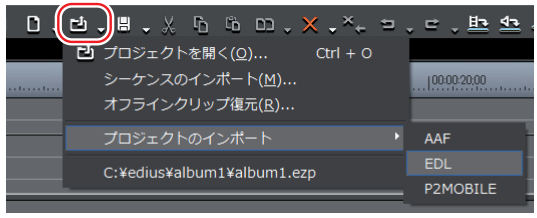
POINT
- 〈新規シーケンス〉にチェックを入れると、シーケンスを新しく作成して AAF ファイルを読み込みます。チェックをはずした場合は、新しくトラックが作成され、AAF ファイルが読み込まれます。

その他の方法

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

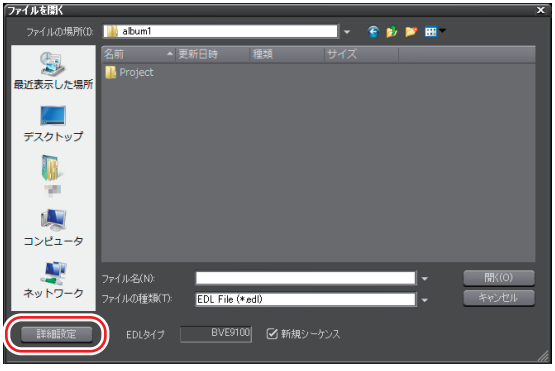
EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】

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

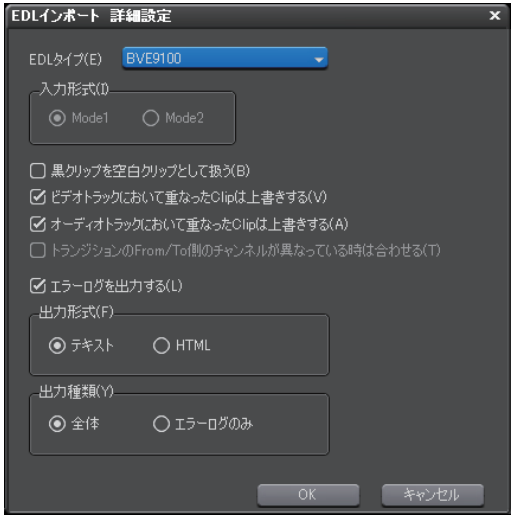
3 ［詳細設定］をクリックする



〈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。チェックをはずした場合は、新しくトラックが作成され、EDL ファイルが読み込まれます。

〈EDL 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▶ P76

その他の方法

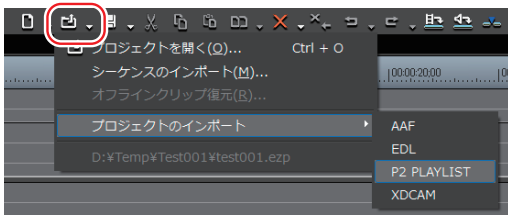
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→〈EDL〉をクリックします。

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

P2 PLAYLIST の読み込み【P2 PLAYLIST 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〉→〈P2 PLAYLIST〉をクリックする



2 〈ファイルを開く〉ダイアログで「EDITLIST」フォルダ内の XML ファイルを選び、［開く］をクリックする

タイムラインにクリップが配置されます。

その他の方法

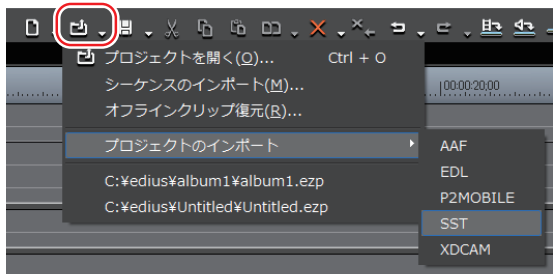
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→〈P2 PLAYLIST〉をクリックします。

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 XML ファイルを読み込みます。開始タイムコードは、読み込むプレイリストを優先して設定されます。
  チェックをはずした場合は、選んでいるシーケンスに XML ファイルが読み込まれます。開始タイムコードは、選んでいるシーケンスを優先して設定されます。
- 〈ファイルコピー〉にチェックを入れると、［参照］をクリックして指定したフォルダに素材ファイルをコピーし、コピーした素材ファイルを参照します。
  チェックをはずした場合は、元の素材を参照します。
- オーディオクリップは A トラックに配置されます。

Option SST ファイルの読み込み【SST 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〉→〈SST〉をクリックする



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

T トラックが新しく作成され、読み込んだ SST ファイルが配置されます。

その他の方法

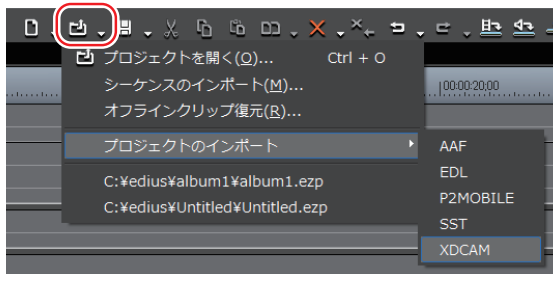
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→〈SST〉をクリックします。

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 SST ファイルを読み込みます。チェックをはずした場合は、新しく T トラックが作成され、SST ファイルが読み込まれます。

ご注意
- 選んだ SST ファイルと同じフォルダに、使用している Tiff ファイルが存在しない場合、正常に読み込めません。

Option XDCAM ファイルの読み込み【XDCAM 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〉→〈XDCAM〉をクリックする



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

- XDCAM ディスクの場合は、「Edit」フォルダ内の SMI ファイルを選びます。
- PDZ-1 の拡張クリップリストの場合は、「General」フォルダ内の SMI ファイルを選びます。
- PDZ-1 の拡張クリップリスト（一枚のディスクだけで構成されているもの）をディスクに書き戻した時の場合は、「General」→「ExtClipList」フォルダ内の SMI ファイルを選びます。
- PDW-U1（SAM 形式）の場合は、「EDTR」→「EDITLIST 名」フォルダ内の SMI ファイルを選びます。
- PDW-U1（SAM 形式）の拡張クリップリストの場合は「General」→「ExtClipList」フォルダ内の SMI ファイルを選びます。

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〉→〈XDCAM〉をクリックします。

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 SMI ファイルを読み込みます。開始タイムコードは、読み込むプレイリストを優先して設定されます。
  チェックをはずした場合は、選んでいるシーケンスに SMI ファイルが読み込まれます。開始タイムコードは、選んでいるシーケンスを優先して設定されます。
- 〈ファイルコピー〉にチェックを入れると、［参照］をクリックして指定したフォルダに素材ファイルをコピーし、コピーした素材ファイルを参照します。
  チェックをはずした場合は、元の素材を参照します。
- オーディオクリップは、A トラックに配置されます。
- XDCAM ファイル読み込み時の設定は、プラグイン設定の〈XDCAM インポーター〉で変更できます。
  〈XDCAM インポーター〉の設定で〈ディスク上のクリップを直接編集時、プロキシ編集する。〉にチェックが入っていると、ハイレゾデータが存在している場合でもプロキシ編集になります。この場合、タイムライン上のクリップには［P］のアイコンが表示されます。
  XDCAM インポーター▶ P146

ご注意

- 選んだ SMI ファイルと同じフォルダに、対になる XML ファイルが存在しない場合、正常に読み込めません。この XML ファイルには、タイムラインの開始タイムコードと TC MODE の設定（ドロップ／ノンドロップ）が記述されています。

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 ▶ P77

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 ▶ P79

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 ▶ P81

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。

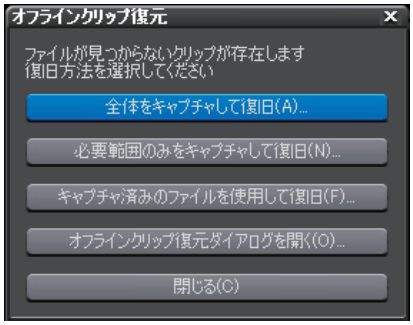
リール番号をもとにファイルを検索して復元 ▶ P82

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。

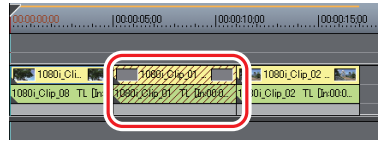
オフラインクリップの復元とは

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

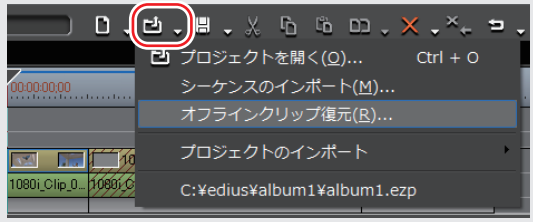


全体をキャプチャして復旧	〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。素材全体をキャプチャします。 *キャプチャして復元▶ P81*
必要範囲のみをキャプチャして復旧	〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。タイムライン上で使用されている部分のみをキャプチャします。複数のオフラインクリップがある場合、各オフラインクリップをキャプチャした素材に置き換えます。 *キャプチャして復元▶ P81*
キャプチャ済みのファイルを使用して復旧	キャプチャ済みのファイルの中から、リール番号（Ubit）とタイムコード範囲（In-Out 点間）が当てはまる素材を検索します。 *リール番号をもとにファイルを検索して復元▶ P82*
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▶ P79*

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。

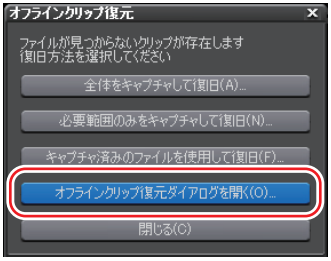


ご注意

- 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

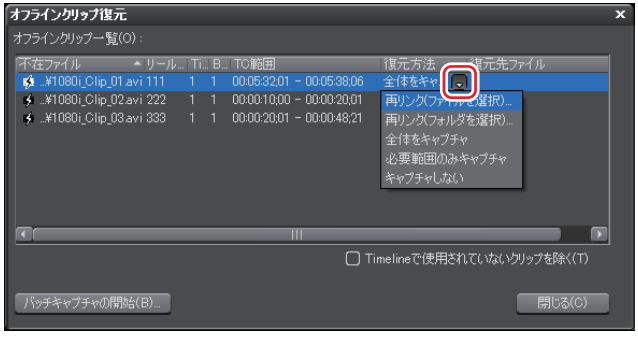
再リンクして復元

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



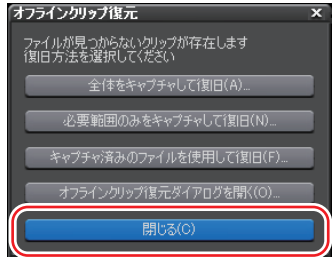
再リンク（ファイルを選択）	〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。素材を選び、再リンクします。
再リンク（フォルダを選択）	〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。指定したフォルダに存在する同名の素材を検索し、再リンクします。
全体をキャプチャ	［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、素材全体の情報を登録できます。 *素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P206*
必要範囲のみキャプチャ	［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、タイムラインで使用されている部分のクリップ情報を登録できます。
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 2 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。

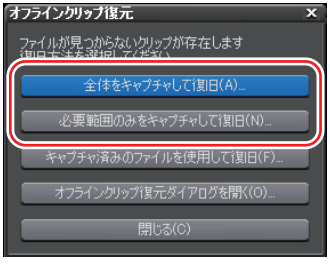
POINT

- 〈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】▶ P206

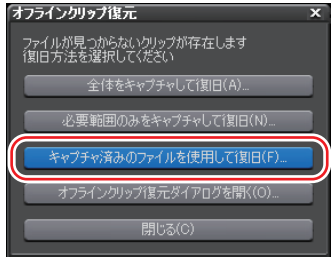
2 バッチキャプチャを実行する

その他の方法

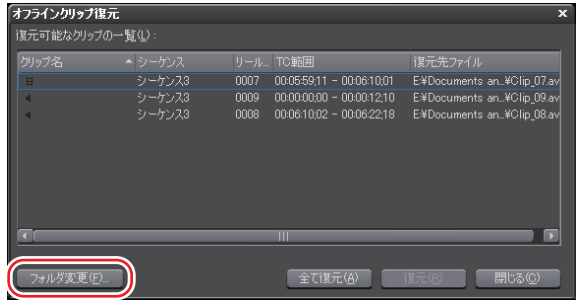
- 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈復元方法〉のリストから〈全体をキャプチャ〉または〈必要範囲のみキャプチャ〉を選びます。

リール番号をもとにファイルを検索して復元

1 〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログで、［キャプチャ済みのファイルを使用して復元］をクリックする

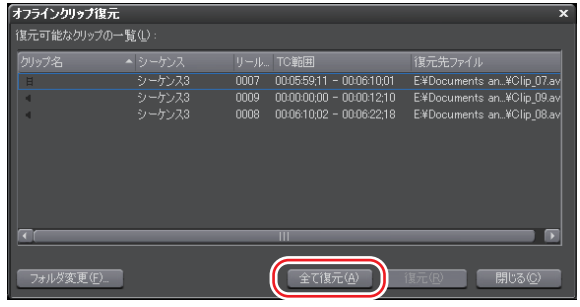


〈オフラインクリップ復元〉ダイアログが表示されます。
プロジェクトが保存されているフォルダからファイルの検索を行います。ファイルが見つからない場合は［フォルダ変更］をクリックし、キャプチャ済みのファイルが保存されているフォルダを選んで［OK］をクリックします。



2 ［全て復元］をクリックする

任意のファイルのみ復元する場合は、〈オフラインクリップ一覧〉からクリップを選び、［復元］をクリックします。



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

▶ P85

EDIUS の動作に関する設定ができます。

ハードウェア設定

▶ P102

ハードウェアの設定ができます。

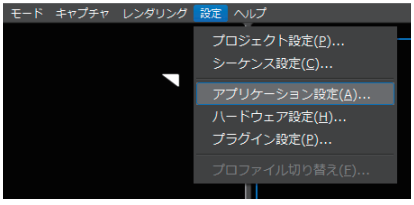
プラグイン設定

▶ P140

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。

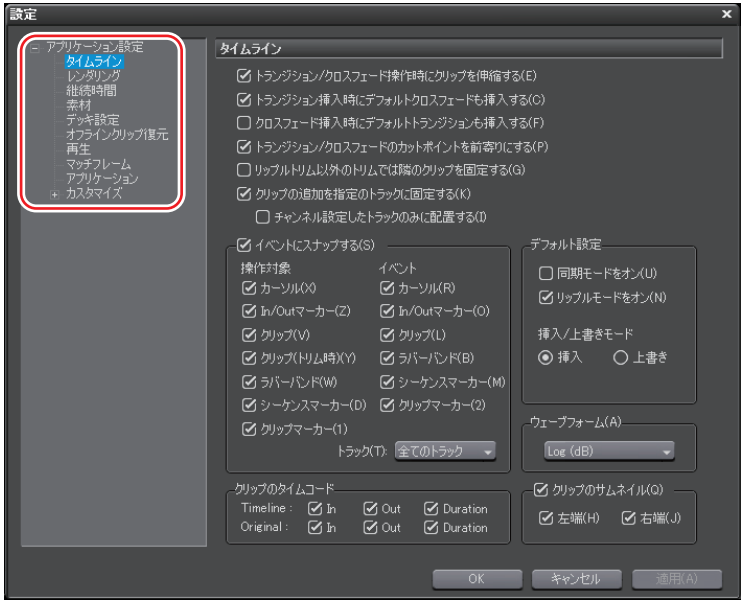
2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

〈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。

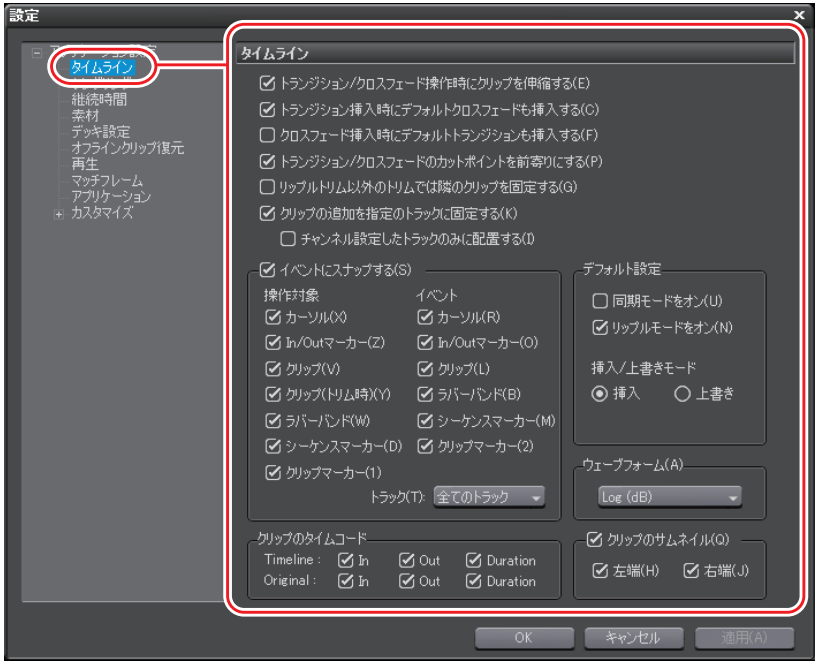
〈アプリケーション設定〉ダイアログ



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▶ P87*

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を削除するタイミングなどを設定します。 *レンダリング▶ P89*
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▶ P91*
素材	素材取り込み時にフレームレート補正を行うかの設定、および素材の色表現範囲を設定します。 *素材▶ P92*
デッキ設定	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▶ P93*
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▶ P95*
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▶ P96*
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▶ P98*
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▶ P99*
カスタマイズ	操作ボタン、タイムコード・セーフエリアの表示やキーボードショートカットの割り当てなどについて設定します。 *カスタマイズ▶ P101*

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▶ P285
固定モード▶ P286

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▶ P485

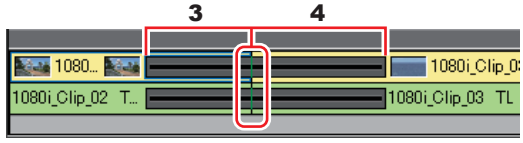
クロスフェード挿入時にデフォルトトランジションも挿入する

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▶ P485

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、3フレームと4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。



リップルトリム以外のトリムでは隣のクリップを固定する

リップルモードオフのトリミング操作で、左右のクリップの境界線を越えてクリップを伸ばすことができないようにします。

クリップの追加を指定のトラックに固定する

タイムラインにクリップを配置するとき、ビデオチャンネル、オーディオチャンネルを設定したトラックにクリップを振り分けます。チェックをはずすと、選択トラックと、一番小さいチャンネル番号が設定されているトラック（A1、A12など）を基点として選択トラックの相対位置にあるトラックにクリップが配置されます。

チャンネル設定したトラックのみに配置する
チャンネルが設定されているトラックのみにクリップが配置されます。

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▶ P280

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。

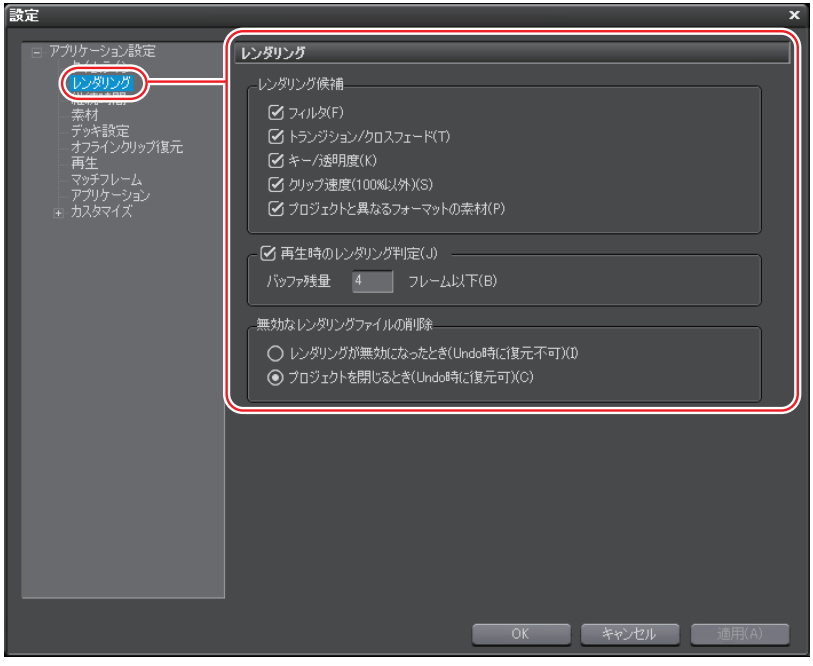
クリップのタイムコード

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]***

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。

タイムスケールの色分けについて▶ P420

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。

レンダリング候補

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

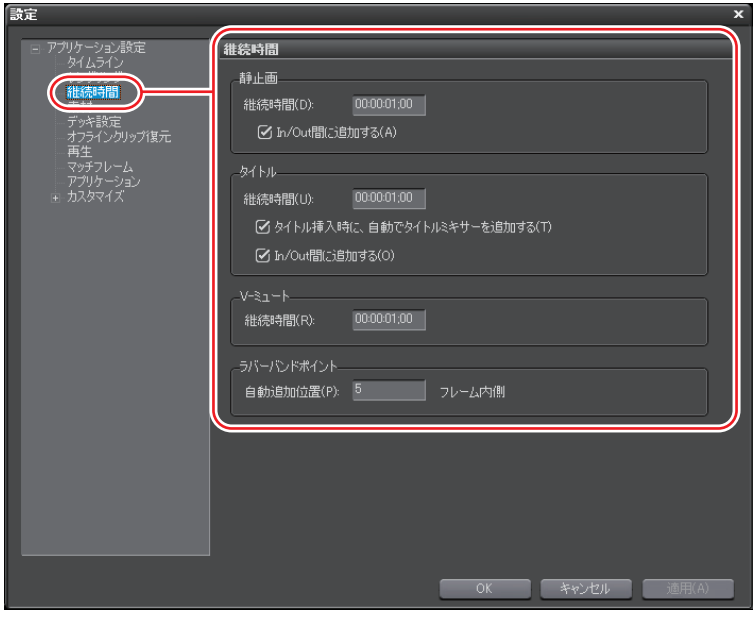
レンダリング判定の基準とするバッファ残量を設定します。

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。

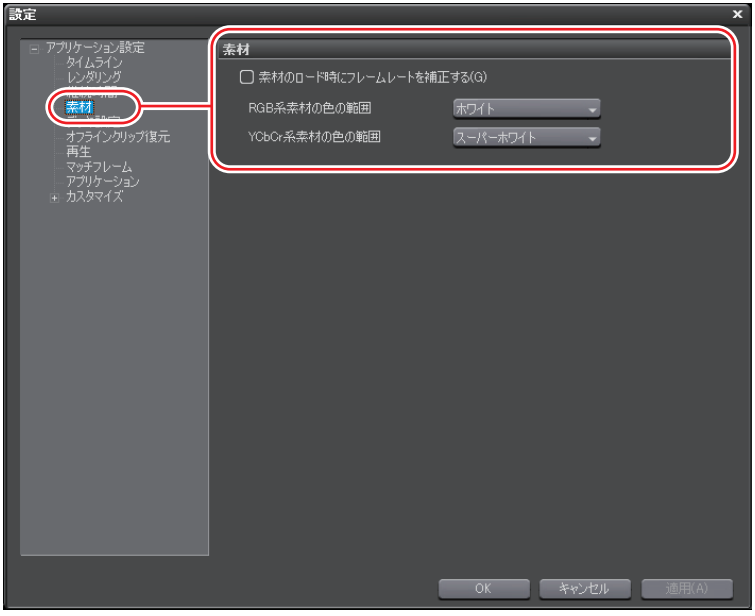
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング▶ P421
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P422

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。 **In/Out 間に追加する** チェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間に静止画クリップを配置します。
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** 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。 **In/Out 間に追加する** チェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間にタイトルクリップを配置します。
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。
ラバーバンドポイント	
	2 点のラバーバンドポイント間をキーボードの [Alt] を押しながらドラッグしたときに、追加されるラバーバンドポイントの位置が、元の 2 点のラバーバンドポイントから内側に何フレームの位置に追加するかを設定します。

◇ 素材



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

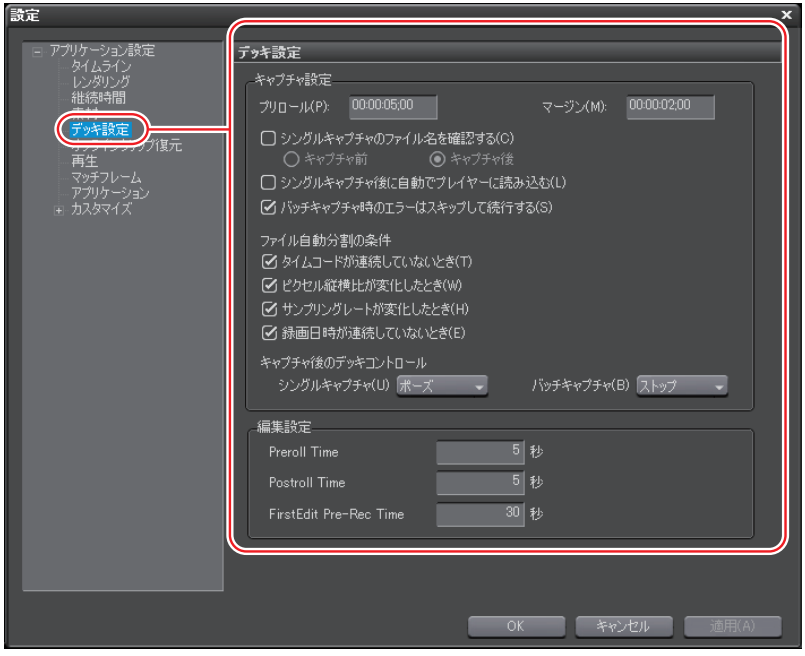
RGB 系素材の色の範囲／ YCbCr 系素材の色の範囲

RGB カラースペースの素材、YCbCr カラースペースの素材が、それぞれどのような色表現範囲を想定しているかを選びます。
〈スーパーホワイト〉を選ぶと、RGB 値（16, 16, 16）が 0IRE の黒、RGB 値（235, 235, 235）が 100IRE の白に対応した素材として扱います。〈ホワイト〉を選ぶと、RGB 値（0, 0, 0）を 0IRE の黒、RGB 値（255, 255, 255）を 100IRE の白に対応した素材として扱います。

POINT

- 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。
プロパティの修正▶ P254
- 素材によっては、〈RGB 系素材の色の範囲〉または〈YCbCr 系素材の色の範囲〉で設定したデフォルトの色表現範囲を変更することができます。
プロパティの修正▶ P254

デッキ設定



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。

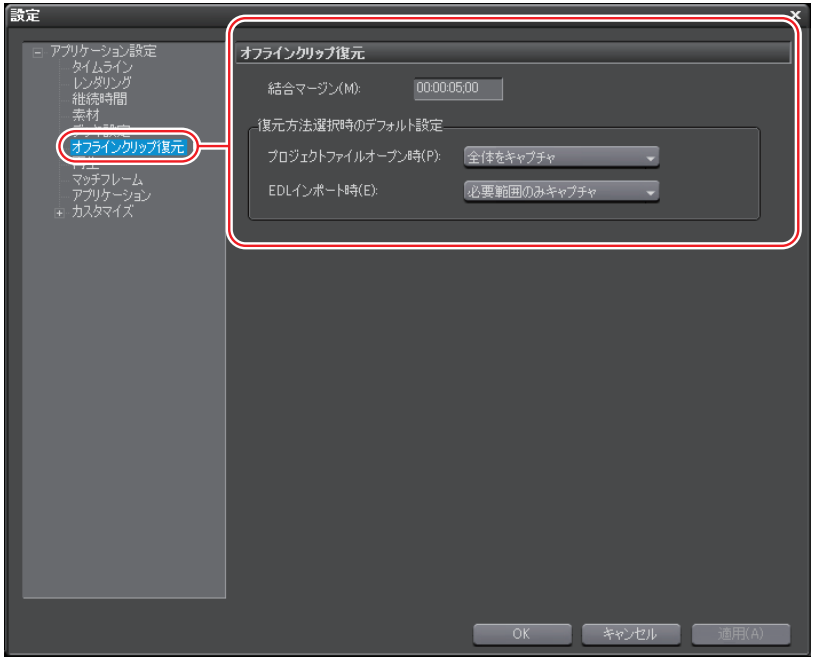
バッチキャプチャ時のエラーはスキップして続行する
バッチキャプチャ時にエラーが発生してもキャプチャをそのまま継続します。

キャプチャ設定	
	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。
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〉の〈マージン〉で設定してください。
  再生▶ P96
  デッキ設定▶ P93

◆ オフラインクリップ復元



結合マージン

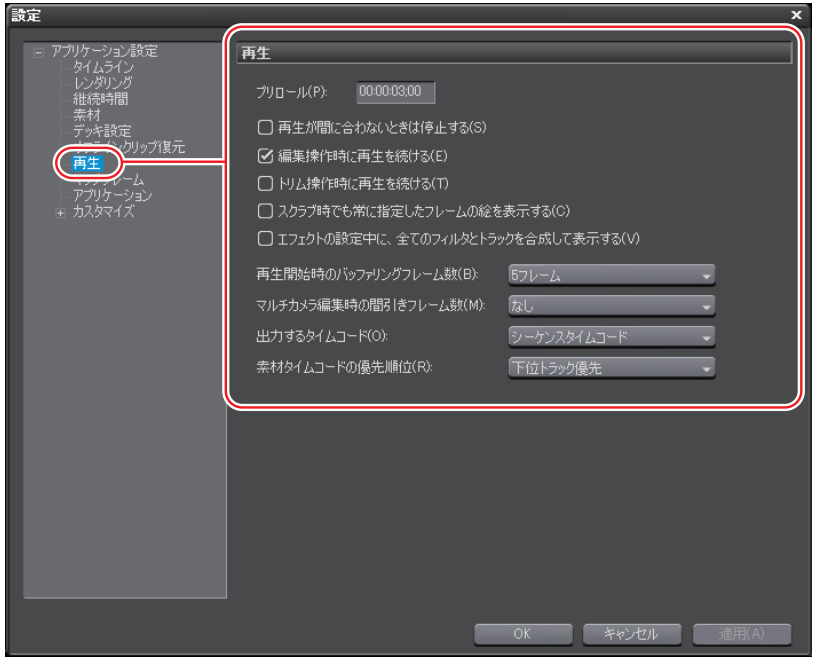
必要な範囲（タイムラインで使用されている部分）のみキャプチャする場合、最適化（キャプチャ範囲の結合）に使用するマージンを設定します。複数のオフラインクリップが結合マージン時間より近い位置に配置されている場合は、1つのクリップとして結合（最適化）されます。

復元方法選択時のデフォルト設定

プロジェクトファイルオープン時とEDLインポート時における〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈復元方法〉について、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の復元▶ P76

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▶ P412

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▶ P466

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。

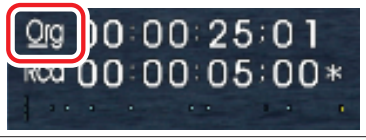
素材タイムコードの優先順位

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



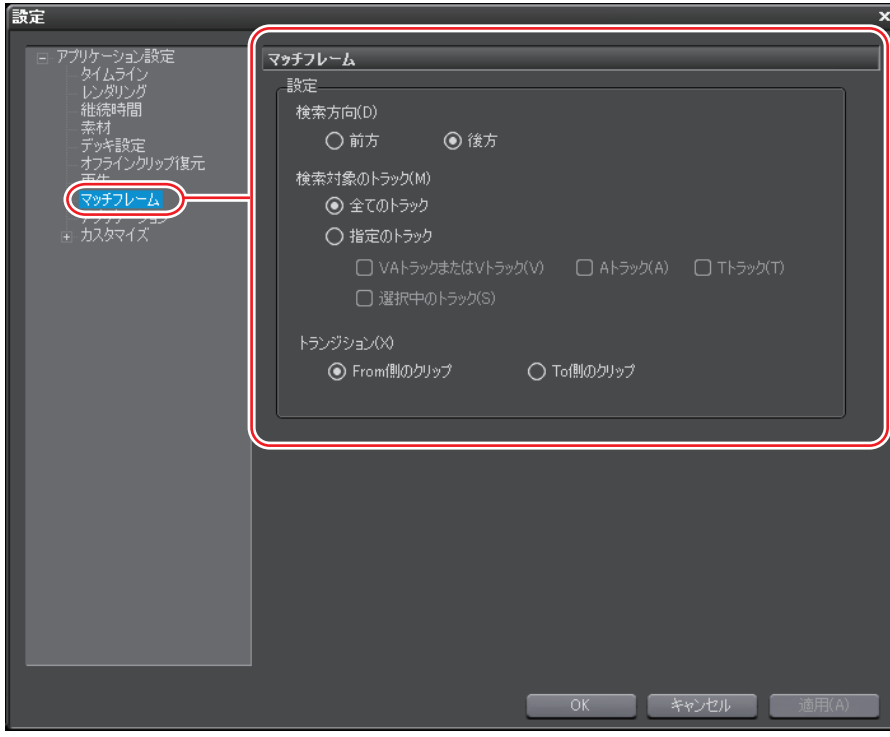
下位トラック優先



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。

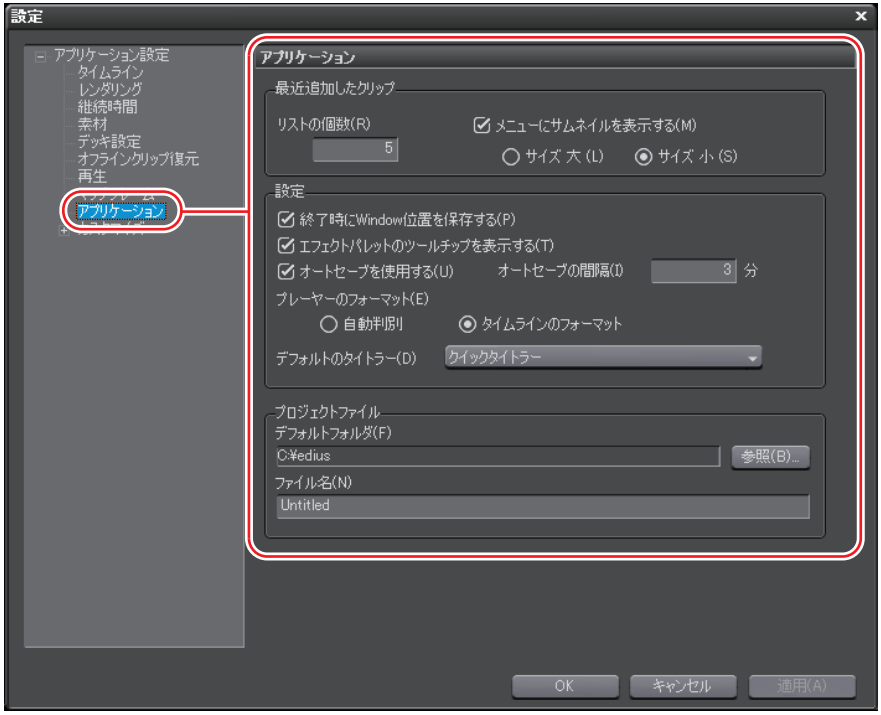
マッチフレーム



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▶ P415

アプリケーション



最近追加したクリップ

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と、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〉で表示される履歴クリップ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
次の起動時に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。

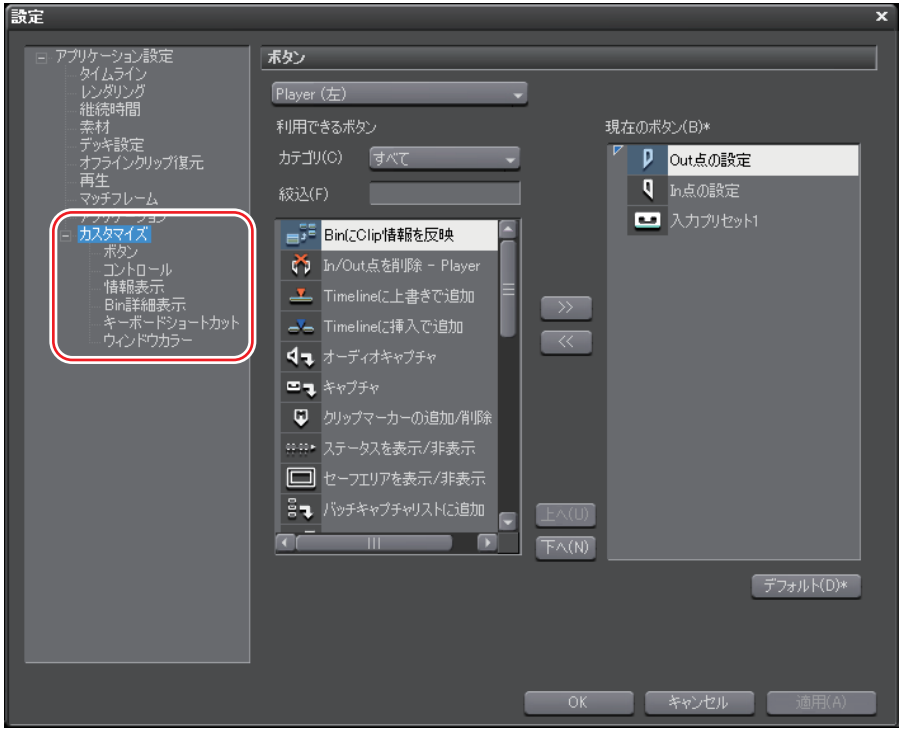
デフォルトのタイトラー
ビンやタイムラインの［タイトルの作成］をクリックしたときに起動するタイトラー（タイトル作成ソフトウェア）を選びます。

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。

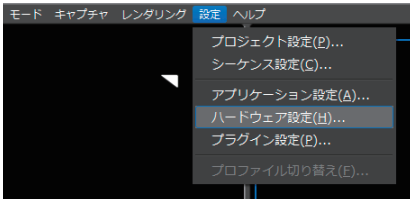
カスタマイズ



ボタン▶ P159
コントロール▶ P171
情報表示▶ P169
Bin 詳細表示▶ P177
キーボードショートカット▶ P183
ウィンドウカラー▶ P180

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

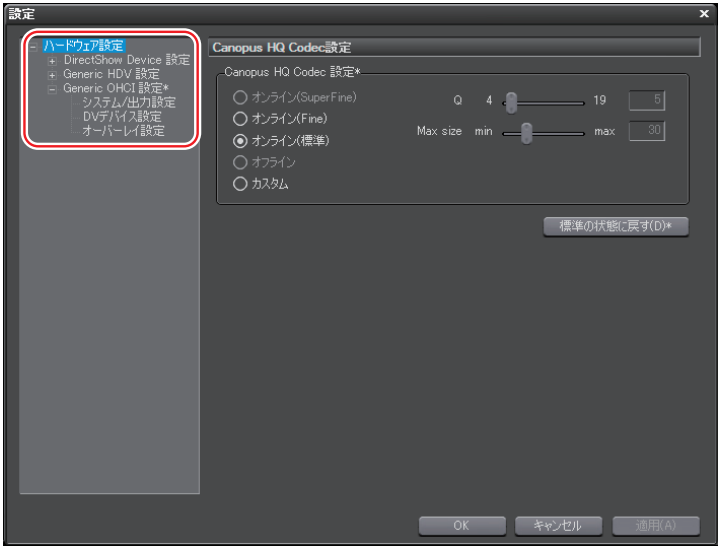
4 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[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

※当社製品をご使用の場合は、それぞれの機器に対応したハードウェア設定が表示されます。

RX-E1 設定▶ P112
SHX-E1/E2 設定▶ P117
NHX-E1/E2 設定▶ P125
HQX-E1 設定▶ P133



DirectShow Device 設定▶ P104
Generic HDV 設定▶ P107
Generic OHCI 設定▶ P109

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

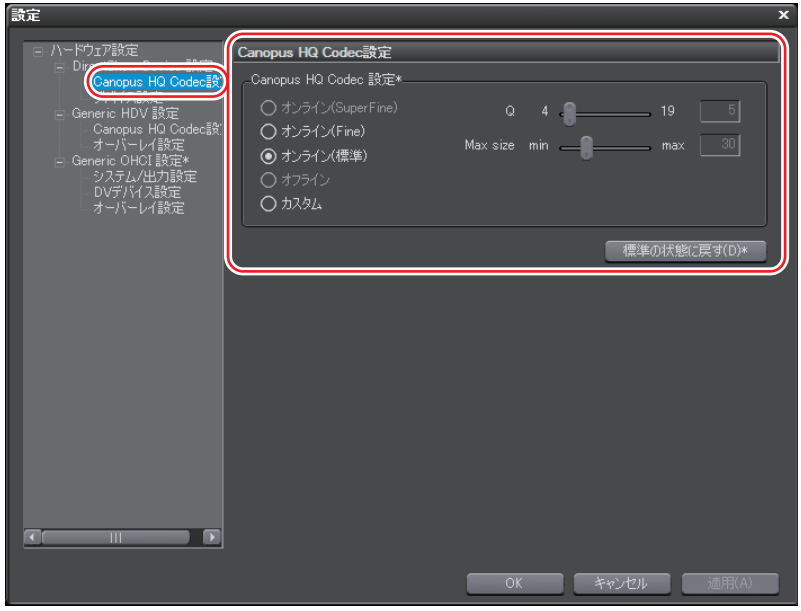


- PC にインストールされているハードウェアによって設定できる項目は異なります。設定の前に外部機器を接続し、可能な場合は入力信号の同期をとってください。
- 入力設定は、〈入力設定〉ダイアログで設定します。
  〈入力設定〉ダイアログ▶ P191

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



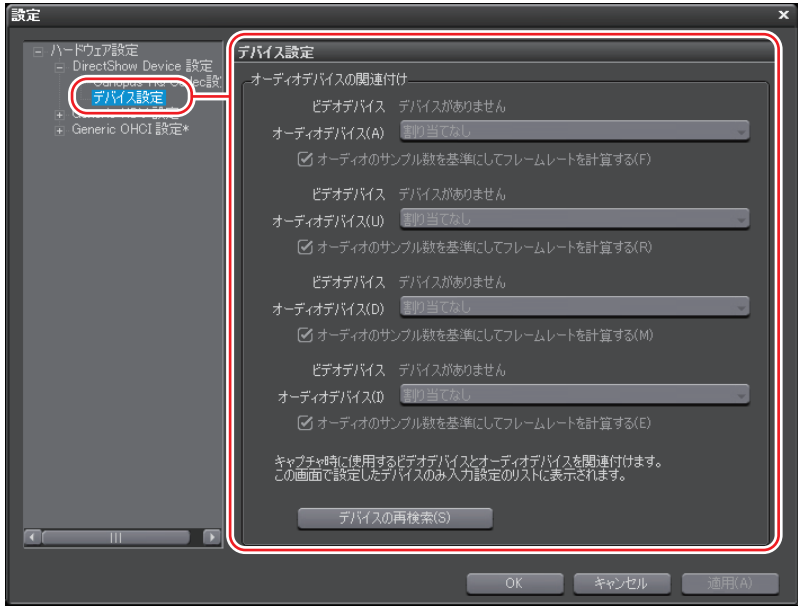
Canopus HQ Codec 設定	**オンライン（SuperFine）** 現在は選ぶことができません。今後のアップグレード情報をご覧ください。 **オンライン（Fine）** 最も高画質な設定ですが、ファイルサイズも大きくなります。高画質の取り込みが必要な場合に選びます。 **オンライン（標準）** 通常はこの設定で十分な画質を得ることができます。 **オフライン** 選ぶことができません。

Canopus HQ Codec 設定	**カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 〈Q〉は画質を調節します。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〉は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。たとえば、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。
  DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶ P190

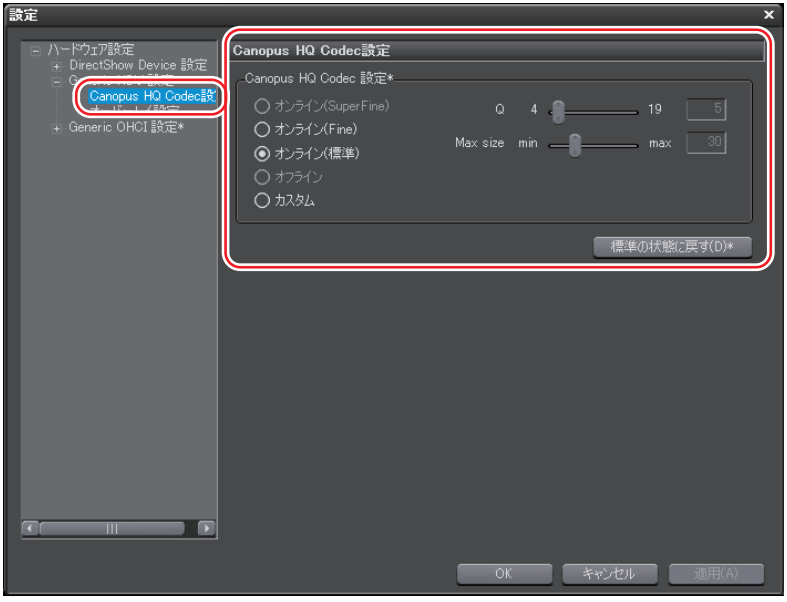
◇ デバイス設定



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。

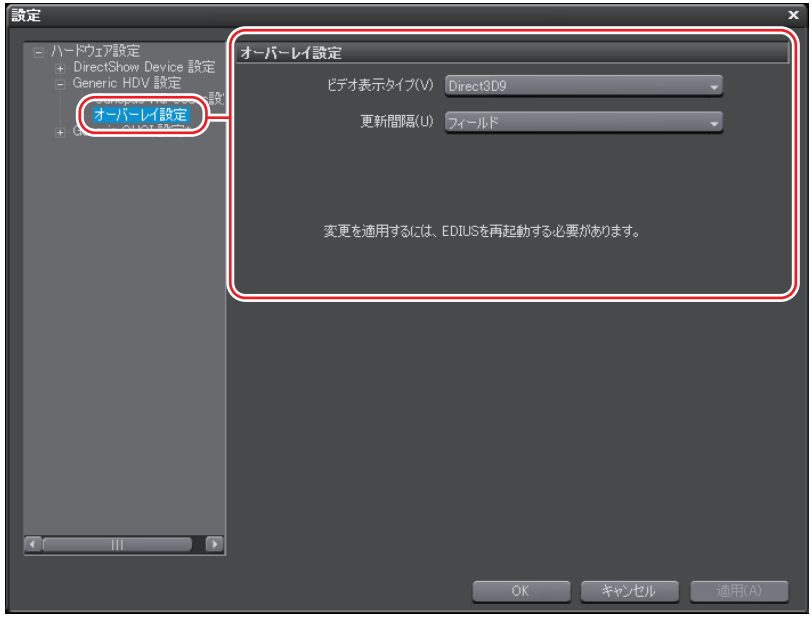
Generic HDV 設定

Canopus HQ Codec 設定



Canopus HQ Codec 設定	**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** 選ぶことができません。 **カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 〈Q〉は画質を調節します。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〉は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。たとえば、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。

◇ オーバーレイ設定

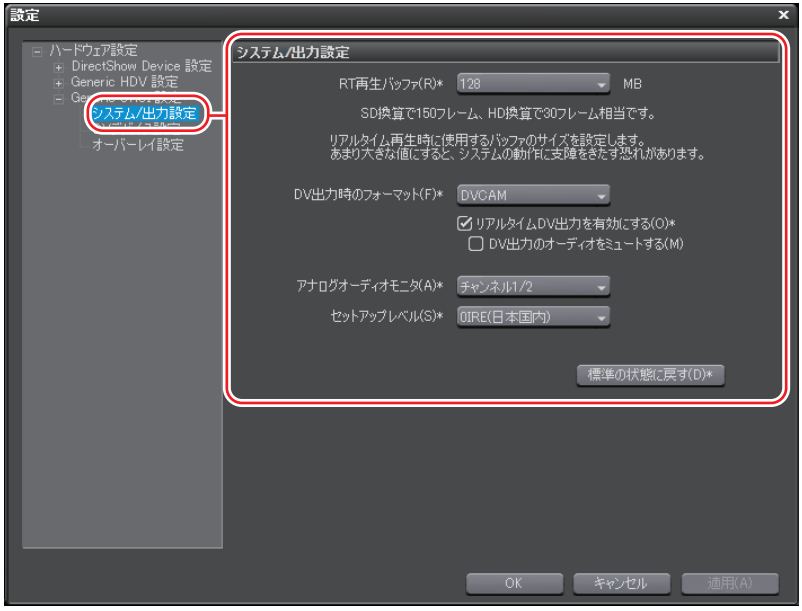


ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレース画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** 例え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

ご注意 • 設定変更後は、必ず EDIUS を再起動してください。

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 MB（メガバイト）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。

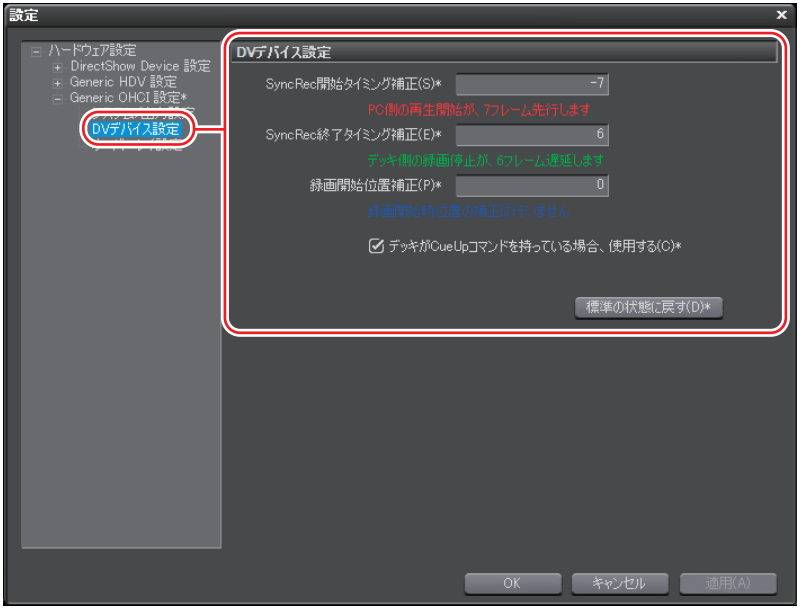
セットアップレベル

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。

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。

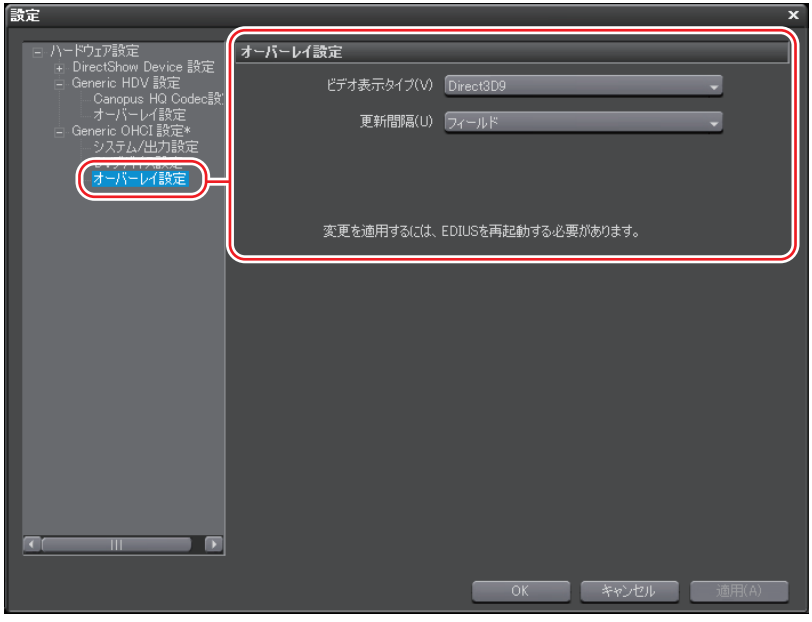
デッキが CueUp コマンドを持っている場合、使用する

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

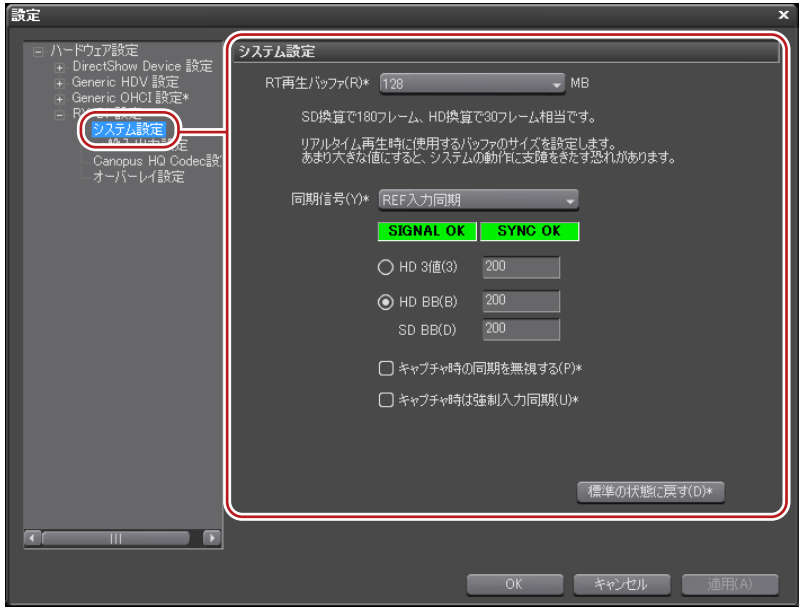


ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレース画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** 例え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

ご注意 • 設定変更後は、必ず EDIUS を再起動してください。

RX-E1 設定

◇ システム設定

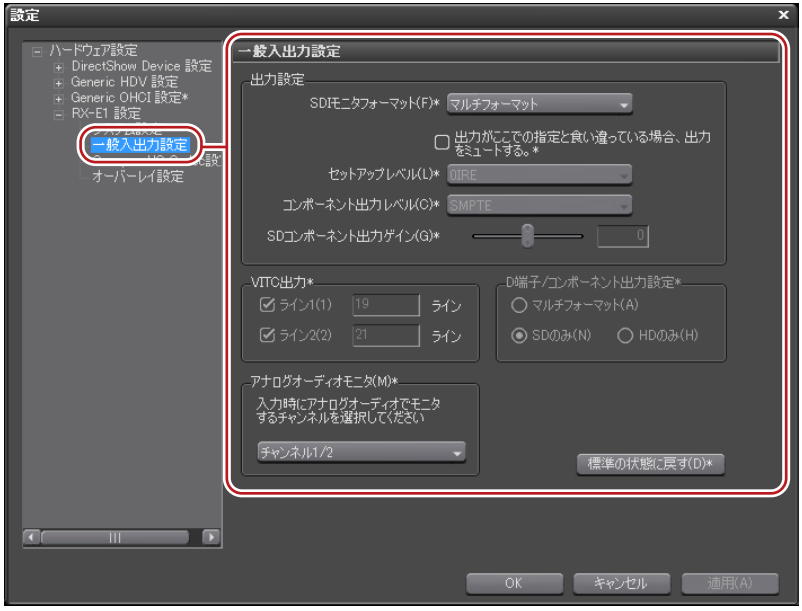


RT 再生バッファ	リアルタイム再生時に使用するバッファのフレーム数を〈32〉、〈48〉、〈64〉、〈96〉から設定します。フレーム数を多くするとリアルタイム再生がしやすくなりますが、その分メモリを消費します。
同期信号	〈REF 入力同期〉、〈入力同期〉、〈フリーラン〉の中から同期信号を選びます。 下段は同期状態を表示します。〈NO SIGNAL/SIGNAL OK〉は、入力端子に何らかの入力があるかどうかを示します。〈NO SYNC/SYNC OK〉は、現在のシステムが、入力されている信号と同期がとれているかどうかを示します。 **HD 3 値** チェックを入れると HD REF として､HD3 値 REF を使用します。数値を入力し、REF 位相を調整します。 **HD BB** チェックを入れると HD REF として、SD Black Burst REF を使用します。数値を入力し、REF 位相を調整します。 **SD BB** SD REF として、SD Black Burst REF を使用します。 数値を入力し、REF 位相を調整します。
キャプチャ時の同期を無視する	使用できません。

キャプチャ時は強制入力同期	キャプチャ時は、強制的に入力同期を使用します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

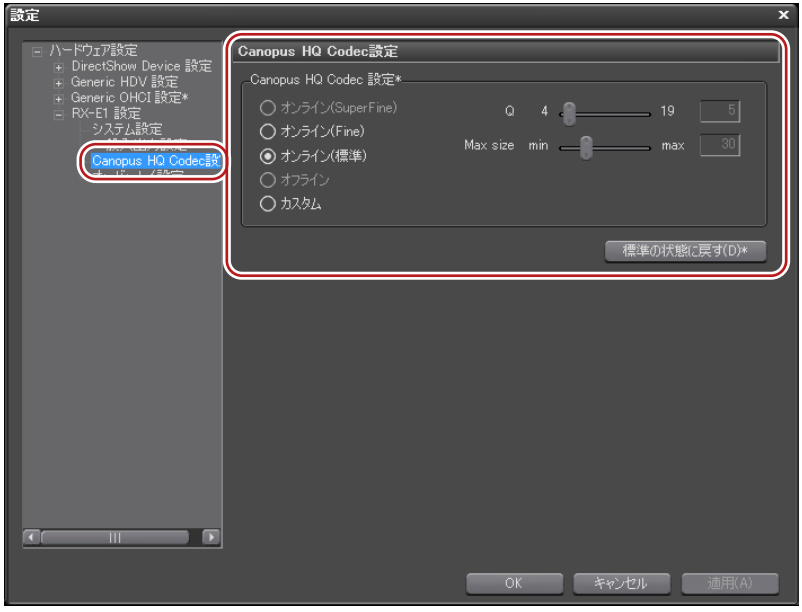
ご注意 • RX-E1 の場合、〈キャプチャ時の同期を無視する〉が表示されますが、チェックは入れないでください。

◇ 一般入出力設定



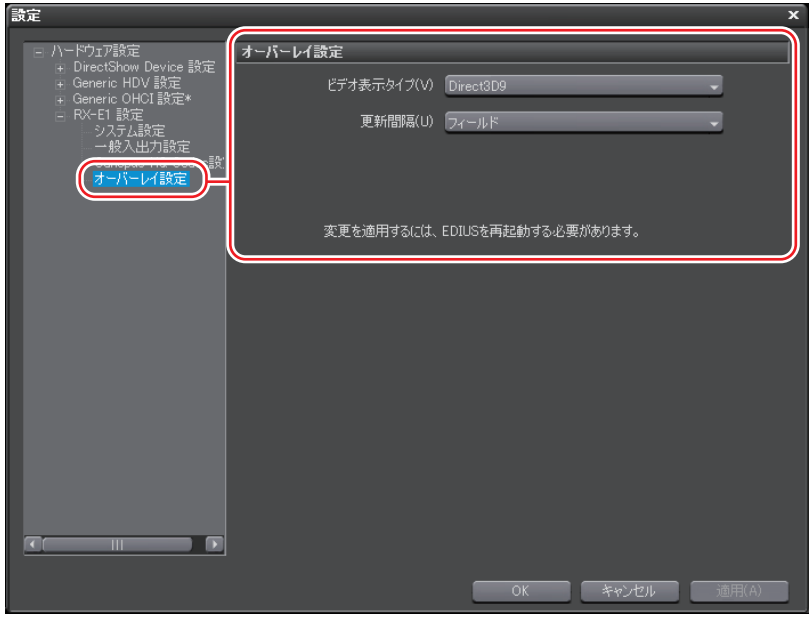
出力設定	**SDI モニタフォーマット** 〈SD〉、〈HD〉、〈マルチフォーマット〉からフォーマットを選びます。SDI 接続のモニタに関する設定です。SD/HD の切り替えを自動認識するモニタの場合は、〈マルチフォーマット〉を、SD/HD 端子が別々になっているモニタの場合は、〈HD〉もしくは〈SD〉を設定します。 **出力がここでの指定と食い違っている場合、出力をミュートする。** 上記設定とタイムラインのビデオフォーマット設定が異なる場合に、信号を出力しない場合はチェックを入れます。 **セットアップレベル** NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を〈0IRE〉、〈7.5IRE〉から設定します。日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。 **コンポーネント出力レベル** コンポーネントレベルを〈SMPTE〉、〈BETACAM〉から選びます。 **SD コンポーネント出力ゲイン** SD コンポーネントの出力ゲインを調整します。
VITC 出力	**ライン 1、ライン 2** VITC 出力を行うライン数を設定します。
アナログ オーディオモニタ	入力時にアナログオーディオでモニタするチャンネル（チャンネル 1/2、3/4、5/6、7/8）を選びます。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

Canopus HQ Codec 設定



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** 選ぶことができません。 **カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 〈Q〉は画質を調節します。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〉は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。たとえば、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。

◇ オーバーレイ設定

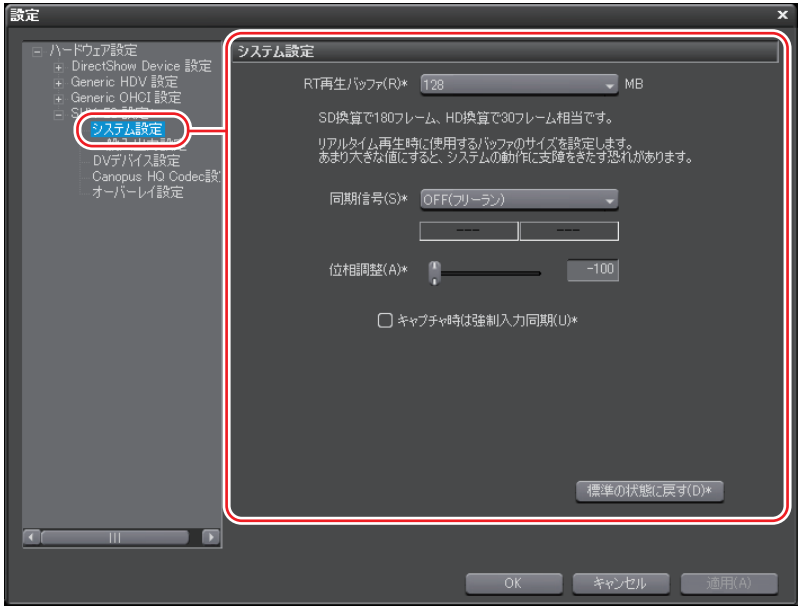


ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレス画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** 例えば、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

SHX-E1/E2 設定

※ここでは SHX-E2 でのダイアログを例に説明していますが、SHX-E1 でも設定項目に違いはありません。

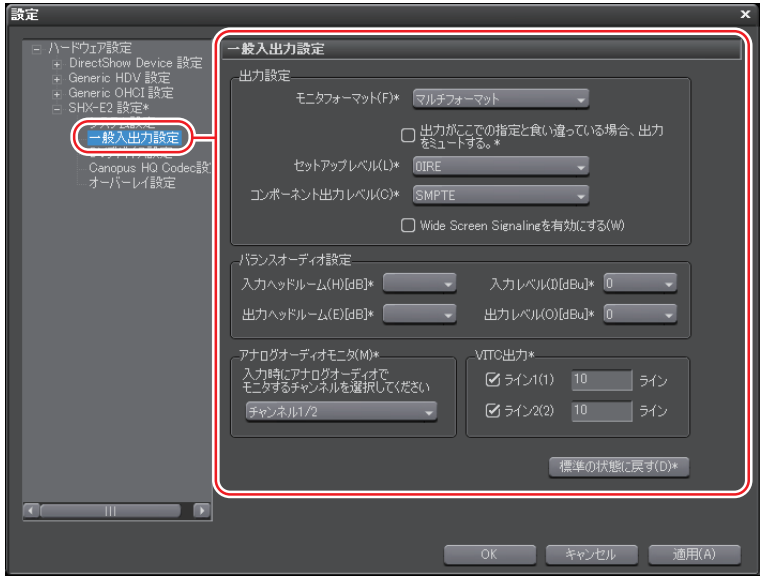
◇ システム設定



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 MB（メガバイト）単位で指定します。
同期信号	〈REF 同期〉、〈入力同期〉、〈OFF（フリーラン）〉の中から同期信号を選びます。指定された同期信号で同期が取れない場合には、自動的に適切なモードに移行します。 たとえば再生時に選んだ同期信号が入力されていない場合は、フリーランモードになります。キャプチャ時に〈OFF（フリーラン）〉を選んでいる場合は、自動的に入力同期モードになります。 下段には同期状態を表示します。「NO SYNC/SYNC OK」は、現在のシステムが、入力されている信号と同期がとれているかどうかを示します。「NO SIGNAL/SIGNAL OK」は、入力端子に何らかの入力があるかどうかを示します。
位相調整	同期モードの位相を調整します。
キャプチャ時は強制入力同期	キャプチャ時の同期信号を強制的に入力同期に設定する場合にチェックを入れます。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

POINT • 〈入力同期〉に設定した時点で、同期信号の入力がない場合は、自動的に〈OFF（フリーラン）〉で動作します（設定は、〈入力同期〉のままです）。その後、同期信号が入力されても動作は〈OFF（フリーラン）〉のままで動作は変更されません。この場合、EDIUS のプレビューウィンドウで Player と Recorder をクリックし、アクティブなモニタに切り替えてください。同期信号を認識し、動作が〈入力同期〉に戻ります。

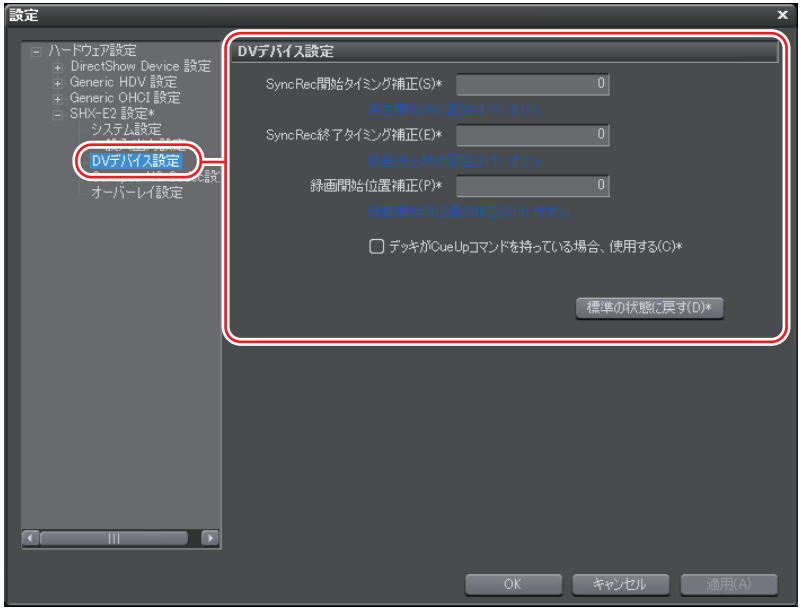
◇ 一般入出力設定



出力設定	**モニタフォーマット** モニタに関する設定です。SD ／ HD の切り替えを自動認識するモニタの場合は、〈マルチフォーマット〉を、SD ／ HD 端子が別々になっているモニタの場合は、〈HD〉または〈SD〉を設定します。 **出力がここでの指定と食い違っている場合、出力をミュートする。** 上記設定とタイムラインのビデオフォーマット設定が異なる場合に、信号を出力しない設定にします。 **セットアップレベル** NTSC 時の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。 **コンポーネント出力レベル** NTSC 時のコンポーネントレベルを選びます。 **Wide Screen Signaling を有効にする** Wide Screen Signal（WSS：アスペクト比を切り替えるための信号）に対応したテレビの場合は、自動でアスペクト比（4:3、または 16:9）が切り替わります。WSS が不要な場合は、チェックを外してください。

バランスオーディオ設定	**入力ヘッドルーム［dB］** 基準の入力レベルからのヘッドルームを設定します。 **入力レベル［dBu］** 基準の入力レベルを選びます。 **出力ヘッドルーム［dB］** 基準の出力レベルからのヘッドルームを設定します。 **出力レベル［dBu］** 基準の出力レベルを設定します。
アナログオーディオモニタ	モニタするオーディオチャンネルをリストから選びます。SHX-E1 では表示されません。
VITC 出力	**ライン 1** VITC を SDI ビデオ出力にエンコードして、ライン 1 から出力します。 **ライン 2** VITC を SDI ビデオ出力にエンコードして、ライン 2 から出力します。SHX-E1 では表示されません。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

DV デバイス設定



SyncRec 開始タイミング補正	コンピュータ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	VTR 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	チェックを入れるとデッキの CueUp 機能を使用します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◇ 入力設定

※〈キャプチャ〉メニューで〈SHX-E1-Composite〉／〈SHX-E2-Composite〉、〈SHX-E1-S〉／〈SHX-E2-S〉または〈SHX-E1-Component〉／〈SHX-E2-Component〉を選んでいる場合に表示されます。

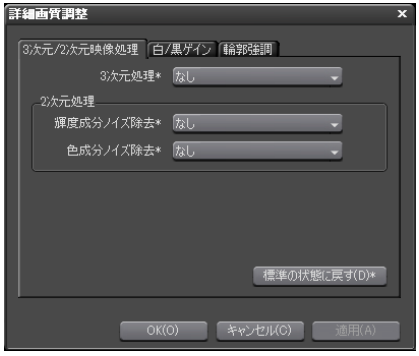


明るさ	映像の明るさを調整します。値が小さいほど暗くなり、大きいほど明るくなります。
コントラスト	画像のコントラストを調整します。値が小さいほどコントラストは弱くなり、大きいほど強くなります。
色相	映像の色合いを調整します。値が小さいほど赤色が強くなり、値が大きいほど緑色が強くなります。
彩度	色の濃さを調整します。値が小さいほど色が薄くなり、大きいほど濃くなります。最小値の 0 に設定すると、完全なグレースケールになります。
シャープネス	映像の輪郭の先鋭さを調整します。値が小さいほど映像の輪郭がぼやけ、大きいほど輪郭が強調されます。

詳細画質調整	〈詳細画質調整〉ダイアログを表示します。 *〈詳細画質調整〉ダイアログ▶ P121*
セットアップレベル	NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0IRE が使用されます。
コンポーネントレベル	NTSC 時のコンポーネントレベルを選びます。
ゲインコントロール	映像輝度を設定します。マニュアルは輝度を手動で設定します。オートの場合は、自動で輝度を最適に調整します。
オーディオマッピング	バランスオーディオ、あるいはアンバランスオーディオを指定します。
コントロールマッピング	RS-422 リモートコントロールを使用するかどうかを選びます。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◇〈詳細画質調整〉ダイアログ

◆〈3次元 / 2次元映像処理〉タブ



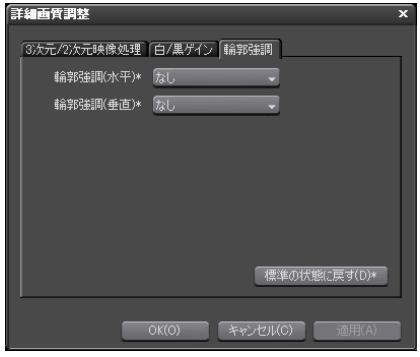
3 次元処理	3 次元ノイズリダクション、および 3 次元ビデオプロセッシング（コンポジット入力の場合のみ）の効果を設定します。
2 次元処理	非線形ノイズ抽出フィルタによりノイズを除去します。3 次元処理とは別に設定することが可能です。
輝度成分ノイズ除去	輝度成分（Y）のノイズリダクションの効果を設定します。
色成分ノイズ除去	色成分（C）のノイズリダクションの効果を設定します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◆〈白 / 黒ゲイン〉タブ



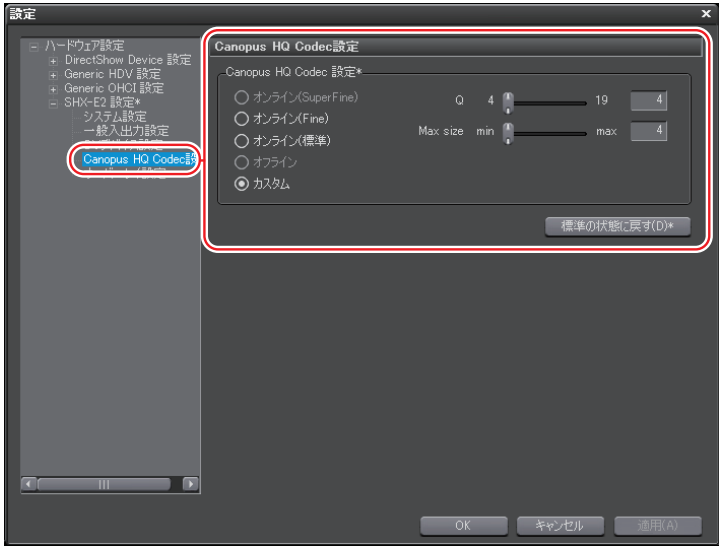
黒ゲイン自動調整	輝度信号に対し、低輝度部分のゲインを強めます。設定を強くするほど、黒が強調されます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	黒伸張補正量を設定します。補正量が強いほど黒が強調されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで黒く強調するかを設定します。カーソルを右に移動するほど明るいレベルに設定されます。
白ゲイン自動調整	輝度信号に対し、高輝度部分のゲインを弱めます。輝度が高く、白くつぶれてしまっているような部分の階調再現性を向上させます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	白ゲイン制限補正量を設定します。制限量が強いほど白ゲインが低く補正されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで白ゲインを低く補正するかを設定します。カーソルを左に移動するほど暗いレベルに設定されます。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◆〈輪郭強調〉タブ



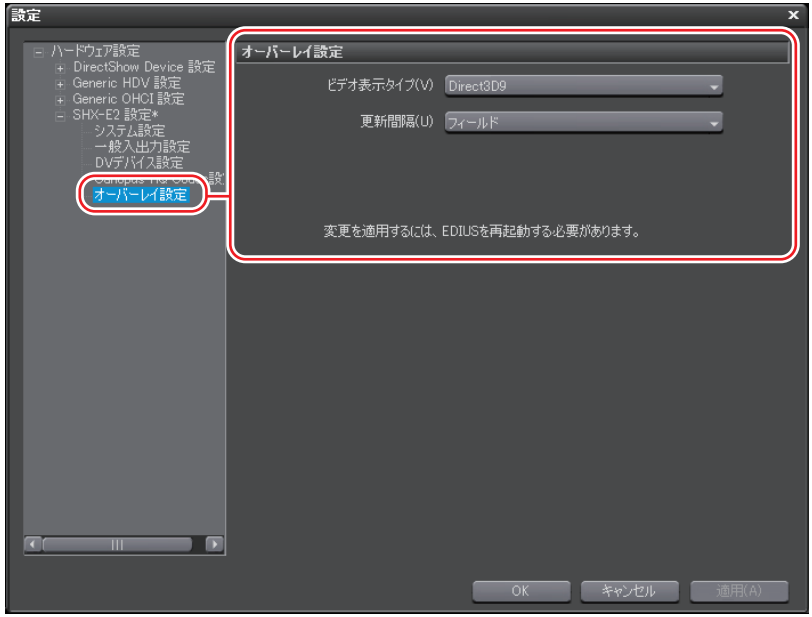
輪郭強調（水平）	水平方向（横線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
輪郭強調（垂直）	垂直方向（縦線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

Canopus HQ Codec 設定



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** 選ぶことができません。 **カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 〈Q〉は画質を調節します。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〉は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。たとえば、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。

◇ オーバーレイ設定

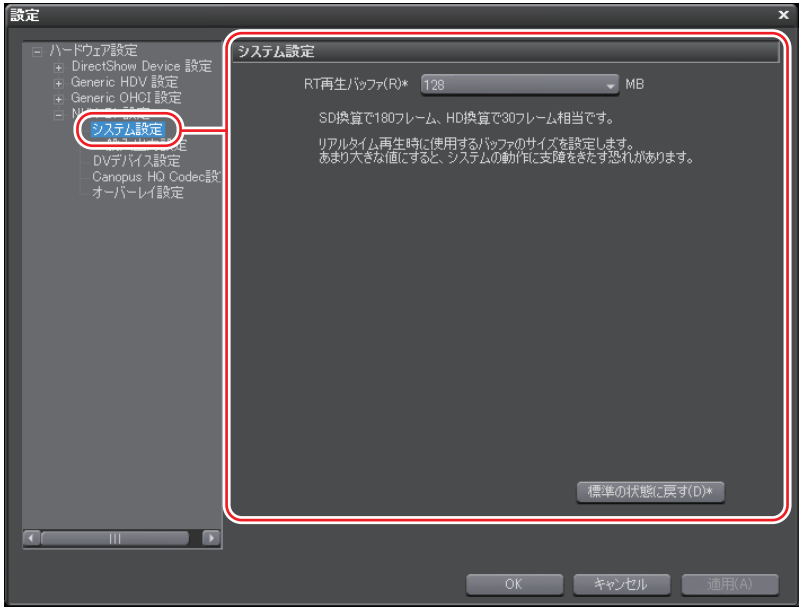


ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレス画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** たとえば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** たと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

NHX-E1/E2 設定

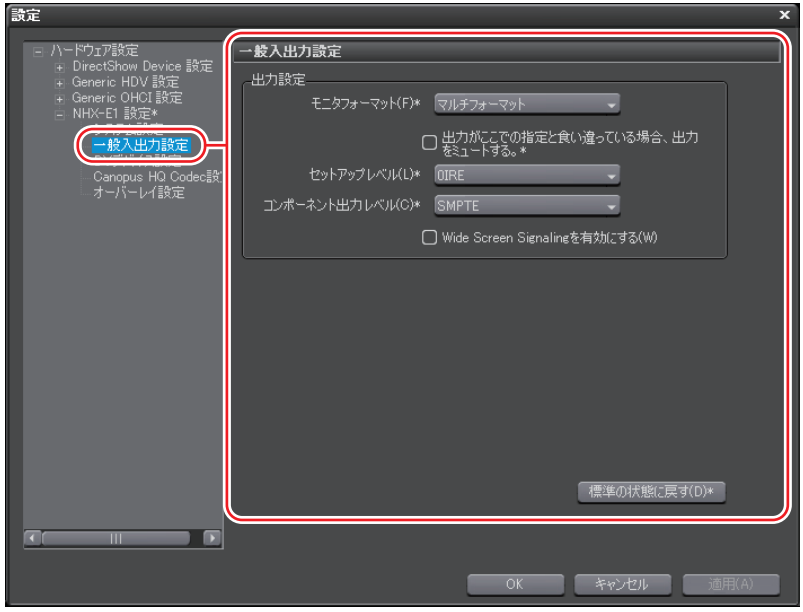
※ここでは NHX-E1 でのダイアログを例に説明していますが、NHX-E2 でも設定項目に違いはありません。

◇ システム設定



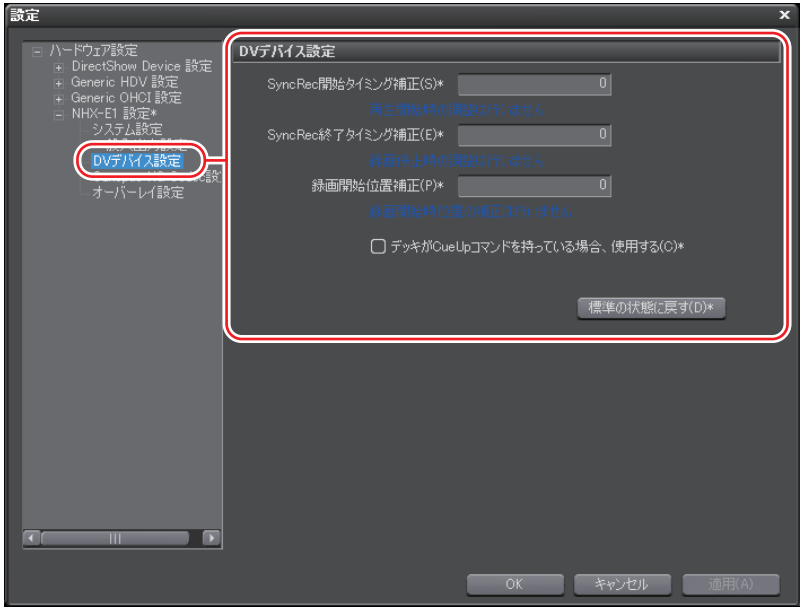
RT 再生バッファ	リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを MB（メガバイト）バイト単位で指定します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◇ 一般入出力設定



出力設定	**モニタフォーマット** モニタに関する設定です。SD ／ HD の切り替えを自動認識するモニタの場合は、〈マルチフォーマット〉を、SD ／ HD 端子が別々になっているモニタの場合は、〈HD〉または〈SD〉を設定します。 **出力がここでの指定と食い違っている場合、出力をミュートする。** 上記設定とタイムラインのビデオフォーマット設定が異なる場合に、信号を出力しない設定にします。 **セットアップレベル** NTSC 時の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。 **コンポーネント出力レベル** コンポーネントレベルを選びます。 **Wide Screen Signaling を有効にする** Wide Screen Signal（WSS：アスペクト比を切り替えるための信号）に対応したテレビの場合は、自動でアスペクト比（4:3、または 16:9）が切り替わります。WSS が不要な場合は、チェックを外してください。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

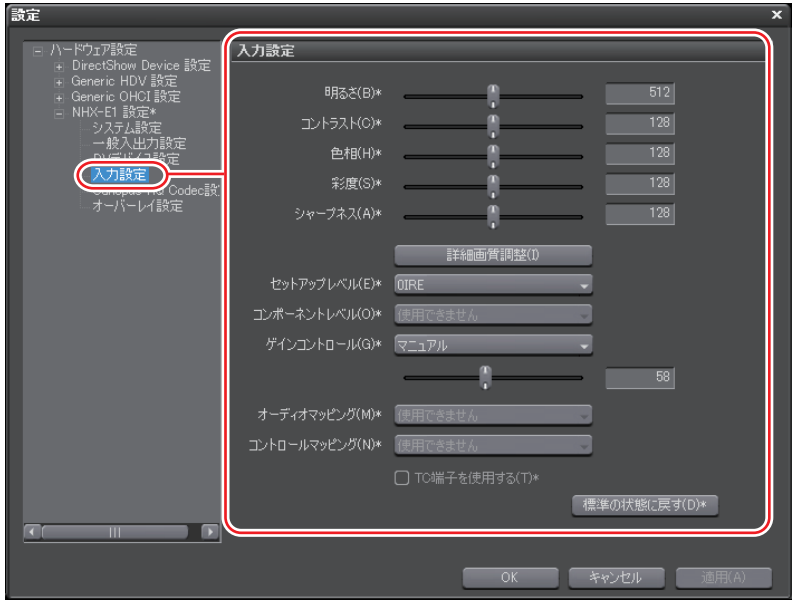
DV デバイス設定



SyncRec 開始タイミング補正	コンピュータ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	VTR 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	チェックを入れるとデッキの CueUp 機能を使用します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◇ 入力設定

※〈キャプチャ〉メニューで〈NHX-E1-Composite〉／〈NHX-E2-Composite〉または〈NHX-E1-S〉／〈NHX-E2-S〉を選んでいる場合に表示されます。また、オプションの Bay 装着時は〈NHX-E1-Bay Composite〉または〈NHX-E1-Bay S〉となります。

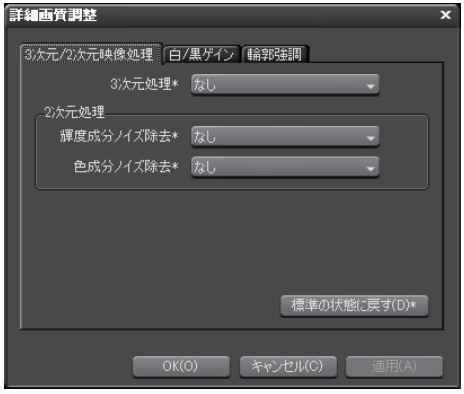


明るさ	映像の明るさを調整します。値が小さいほど暗くなり、大きいほど明るくなります。
コントラスト	画像のコントラストを調整します。値が小さいほどコントラストは弱くなり、大きいほど強くなります。
色相	映像の色合いを調整します。値が小さいほど赤色が強くなり、値が大きいほど緑色が強くなります。
彩度	色の濃さを調整します。値が小さいほど色が薄くなり、大きいほど濃くなります。最小値の 0 に設定すると、完全なグレースケールになります。
シャープネス	映像の輪郭の先鋭さを調整します。値が小さいほど映像の輪郭がぼやけ、大きいほど輪郭が強調されます。
詳細画質調整	〈詳細画質調整〉ダイアログを表示します。 *〈詳細画質調整〉ダイアログ▶ P129*
セットアップレベル	NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0IRE が使用されます。
コンポーネントレベル	NHX-E1/E2 では使用できません。
ゲインコントロール	映像輝度を設定します。マニュアルは輝度を手動で設定します。オートの場合は、自動で輝度を最適に調整します。
オーディオマッピング	NHX-E1/E2 では使用できません。

コントロールマッピング	NHX-E1/E2 では使用できません。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◇〈詳細画質調整〉ダイアログ

◆〈3次元 / 2次元映像処理〉タブ



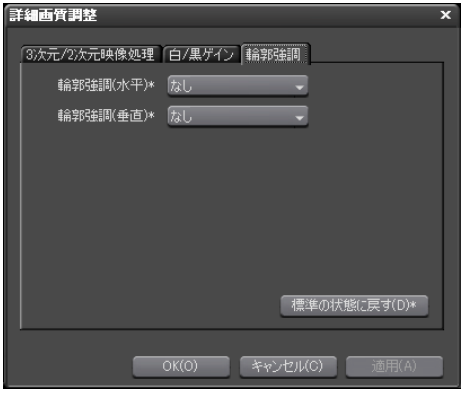
3 次元処理	3 次元ノイズリダクション、および 3 次元ビデオプロセッシング（コンポジット入力の場合のみ）の効果を設定します。
2 次元処理	非線形ノイズ抽出フィルタによりノイズを除去します。3 次元処理とは別に設定することが可能です。 **輝度成分ノイズ除去** 輝度成分（Y）のノイズリダクションの効果を設定します。 **色成分ノイズ除去** 色成分（C）のノイズリダクションの効果を設定します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◆〈白 / 黒ゲイン〉タブ



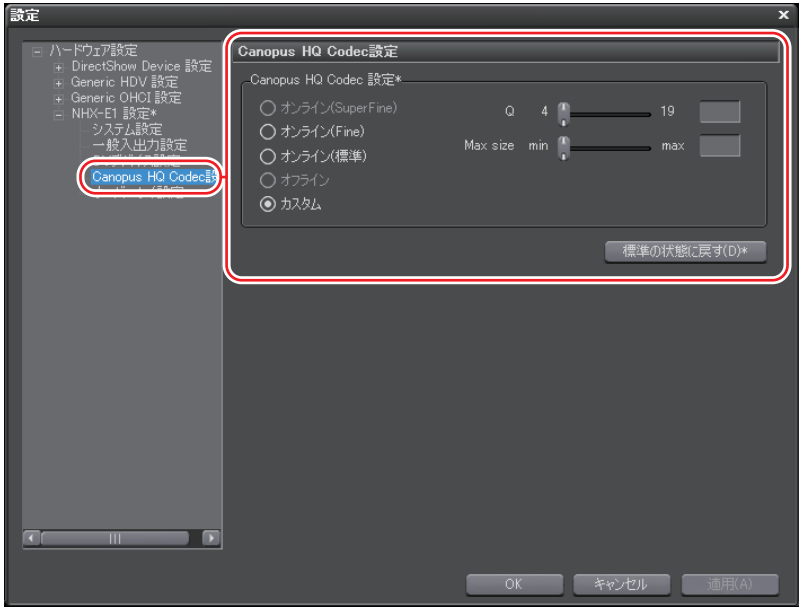
黒ゲイン自動調整	輝度信号に対し、低輝度部分のゲインを強めます。設定を強くするほど、黒が強調されます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	黒伸張補正量を設定します。補正量が強いほど黒が強調されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで黒く強調するかを設定します。カーソルを右に移動するほど明るいレベルに設定されます。
白ゲイン自動調整	輝度信号に対し、高輝度部分のゲインを弱めます。輝度が高く、白くつぶれてしまっているような部分の階調再現性を向上させます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	白ゲイン制限補正量を設定します。制限量が強いほど白ゲインが低く補正されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで白ゲインを低く補正するかを設定します。カーソルを左に移動するほど暗いレベルに設定されます。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◆〈輪郭強調〉タブ



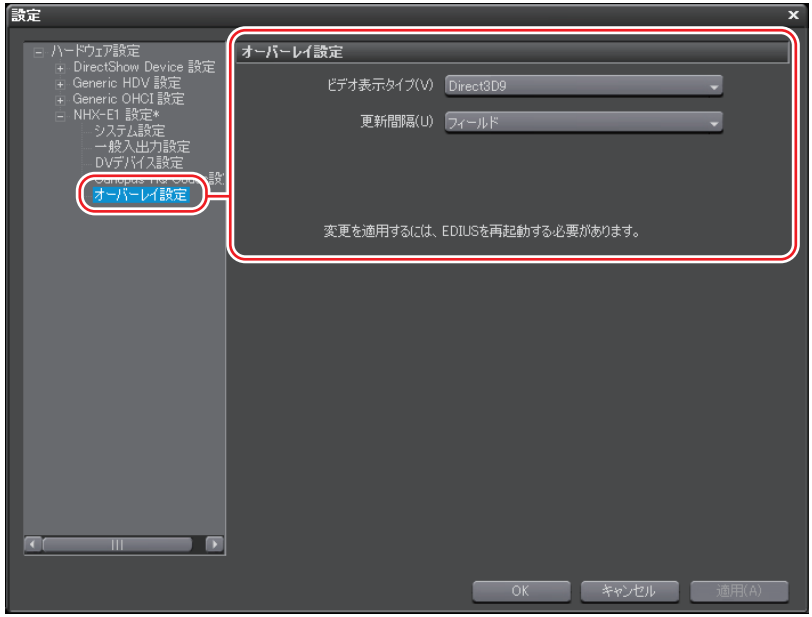
輪郭強調（水平）	水平方向（横線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
輪郭強調（垂直）	垂直方向（縦線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

Canopus HQ Codec 設定



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** 選ぶことができません。 **カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 〈Q〉は画質を調節します。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〉は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。

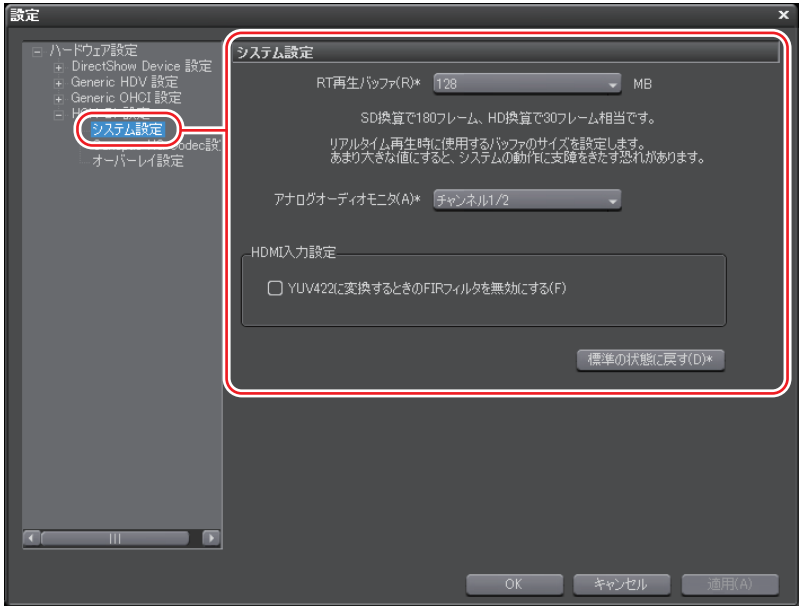
◇ オーバーレイ設定



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。

HQX-E1 設定

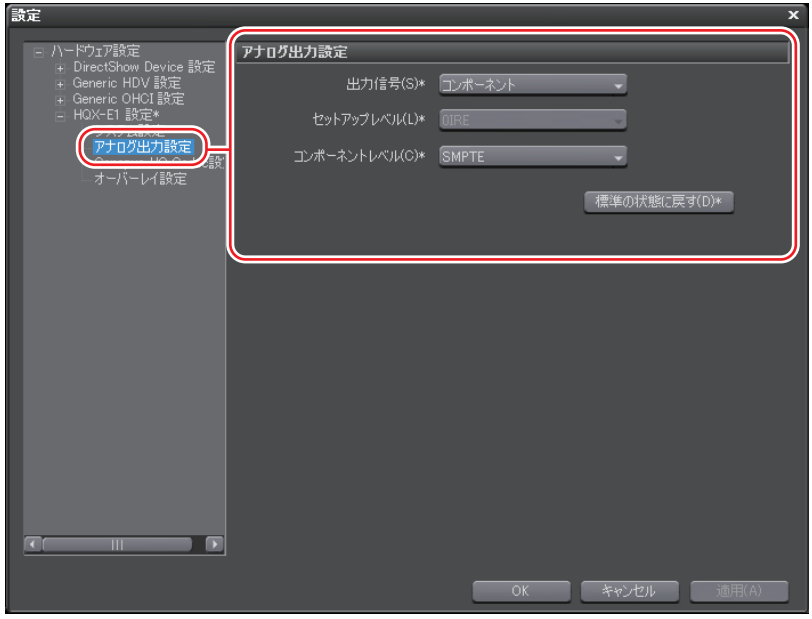
◈ システム設定



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 MB（メガバイト）単位で指定します。
アナログオーディオモニタ	キャプチャ時にアナログオーディオでモニタするオーディオチャンネルを選びます。
HDMI 入力設定	**YUV422 に変換するときの FIR フィルタを無効にする** チェックを入れると、デジタルテレビ用の色表現である YUV422 に変換するときに、FIR フィルタを無効にします。

◈ アナログ出力設定

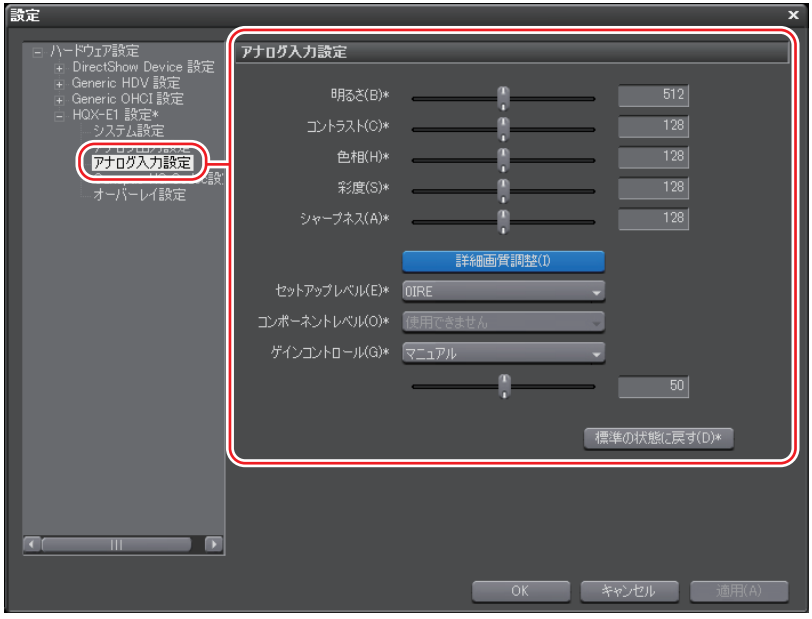
※オプションの BAY を装着している場合に表示される設定項目です。



出力信号	〈コンポーネント〉または〈コンポジット /S ビデオ〉からモニタに出力する信号を選びます。
セットアップレベル	〈出力信号〉で〈コンポジット /S ビデオ〉を選んだ場合、もしくは〈コンポーネントレベル〉で〈BETACAM〉を選んだ場合に設定可能となります。NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を〈0IRE〉、〈7.5IRE〉から設定します。日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。
コンポーネントレベル	〈出力信号〉で〈コンポーネント〉を選んだ場合に設定可能となります。コンポーネントレベルを〈SMPTE〉、〈BETACAM〉から選びます。

アナログ入力設定

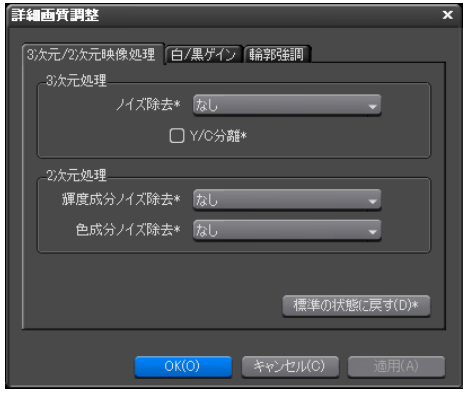
※オプションの BAY を装着時、〈キャプチャ〉メニューで〈HQX-E1-Composite〉、〈HQX-E1-S〉または〈HQX-E1-Component〉を選んでいる場合に表示されます。



明るさ	映像の明るさを調整します。値が小さいほど暗くなり、大きいほど明るくなります。
コントラスト	画像のコントラストを調整します。値が小さいほどコントラストは弱くなり、大きいほど強くなります。
色相	映像の色合いを調整します。値が小さいほど赤色が強くなり、値が大きいほど緑色が強くなります。
彩度	色の濃さを調整します。値が小さいほど色が薄くなり、大きいほど濃くなります。最小値の 0 に設定すると、完全なグレースケールになります。
シャープネス	映像の輪郭の先鋭さを調整します。値が小さいほど映像の輪郭がぼやけ、大きいほど輪郭が強調されます。
詳細画質調整	〈詳細画質調整〉ダイアログを表示します。 *〈詳細画質調整〉ダイアログ▶ P136*
セットアップレベル	NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0IRE が使用されます。
コンポーネントレベル	NTSC 時のコンポーネントレベルを選びます。
ゲインコントロール	映像輝度を設定します。マニュアルは輝度を手動で設定します。オートの場合は、自動で輝度を最適に調整します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

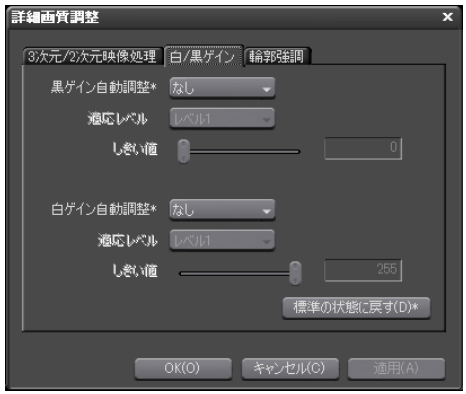
◇〈詳細画質調整〉ダイアログ

◆〈3次元 / 2次元映像処理〉タブ



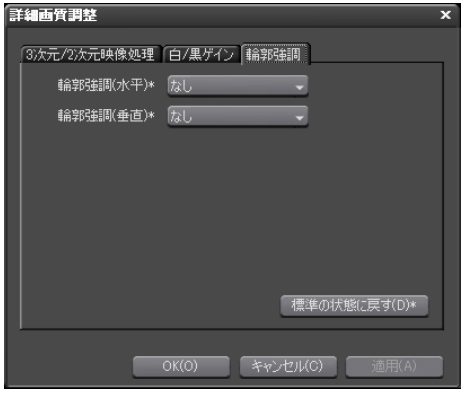
3 次元処理	3 次元ノイズリダクション、および 3 次元ビデオプロセッシング（コンポジット入力の場合のみ）の効果を設定します。
2 次元処理	非線形ノイズ抽出フィルタによりノイズを除去します。3 次元処理とは別に設定することが可能です。 **輝度成分ノイズ除去** 輝度成分（Y）のノイズリダクションの効果を設定します。 **色成分ノイズ除去** 色成分（C）のノイズリダクションの効果を設定します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◆〈白 / 黒ゲイン〉タブ



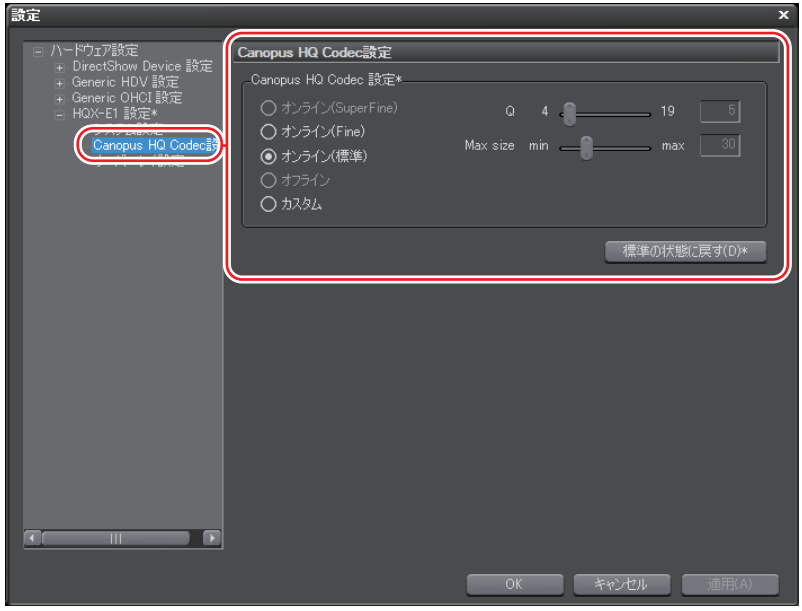
黒ゲイン自動調整	輝度信号に対し、低輝度部分のゲインを強めます。設定を強くするほど、黒が強調されます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	黒伸張補正量を設定します。補正量が強いほど黒が強調されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで黒く強調するかを設定します。カーソルを右に移動するほど明るいレベルに設定されます。
白ゲイン自動調整	輝度信号に対し、高輝度部分のゲインを弱めます。輝度が高く、白くつぶれてしまっているような部分の階調再現性を向上させます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	白ゲイン制限補正量を設定します。制限量が強いほど白ゲインが低く補正されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで白ゲインを低く補正するかを設定します。カーソルを左に移動するほど暗いレベルに設定されます。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◆〈輪郭強調〉タブ



輪郭強調（水平）	水平方向（横線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
輪郭強調（垂直）	垂直方向（縦線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
標準の状態に戻す	＊のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

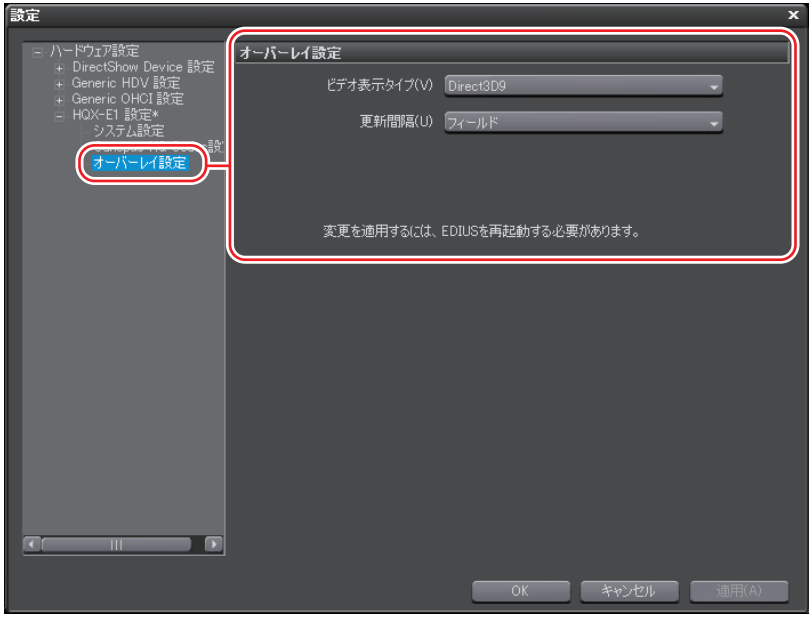
Canopus HQ Codec 設定



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** 選ぶことができません。 **カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 〈Q〉は画質を調節します。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〉は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 • 〈Q〉、〈Max size〉を大きく変更すると、エンコードが間に合わずキャプチャに失敗する場合があります。適切な値に設定してください。

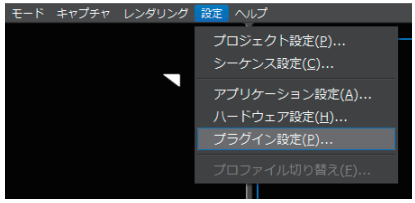
◇ オーバーレイ設定



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。

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



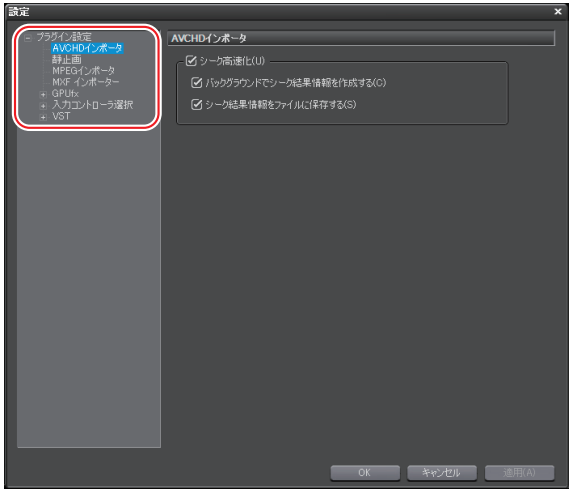
〈プラグイン設定〉ダイアログが表示されます。

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

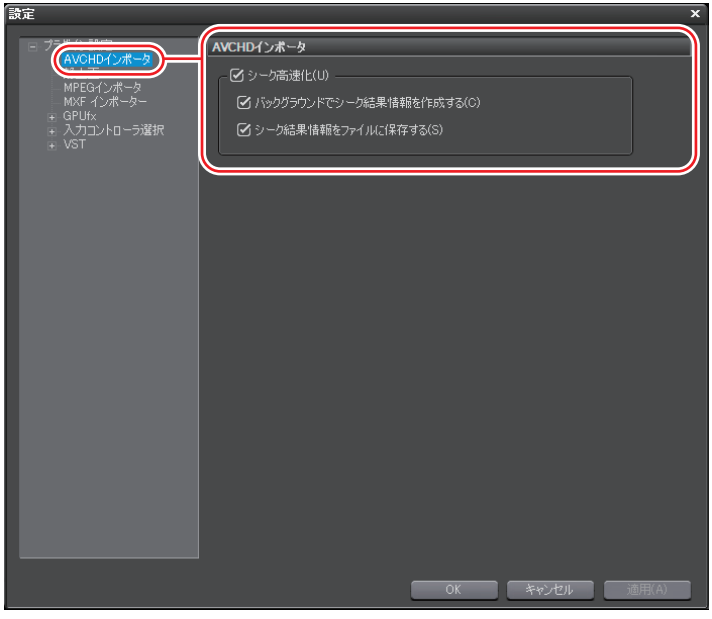
[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

〈プラグイン設定〉ダイアログ



AVCHD インポータ▶ P141
静止画▶ P142
Option *HD P2 クリップ▶ P143*
MPEG インポータ▶ P144
MXF インポーター▶ P145
Option *XDCAM インポーター▶ P146*
GPUfx ▶ P147
入力コントローラ選択▶ P148
VST ▶ P152

AVCHD インポータ



シーク高速化

AVCHD 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。

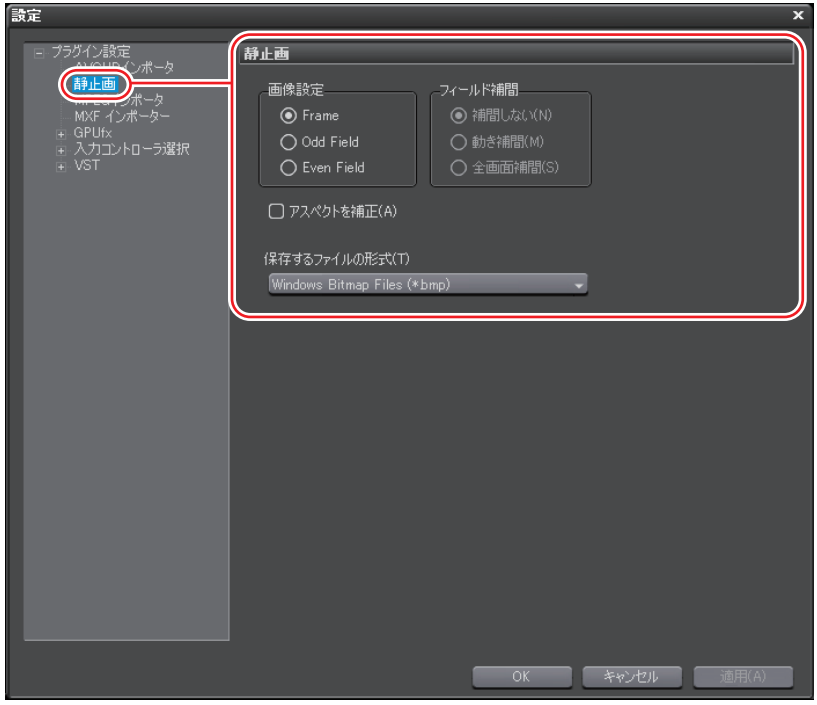
バックグラウンドでシーク結果情報を作成する

アイドル時に AVCHD 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。

◇ 静止画

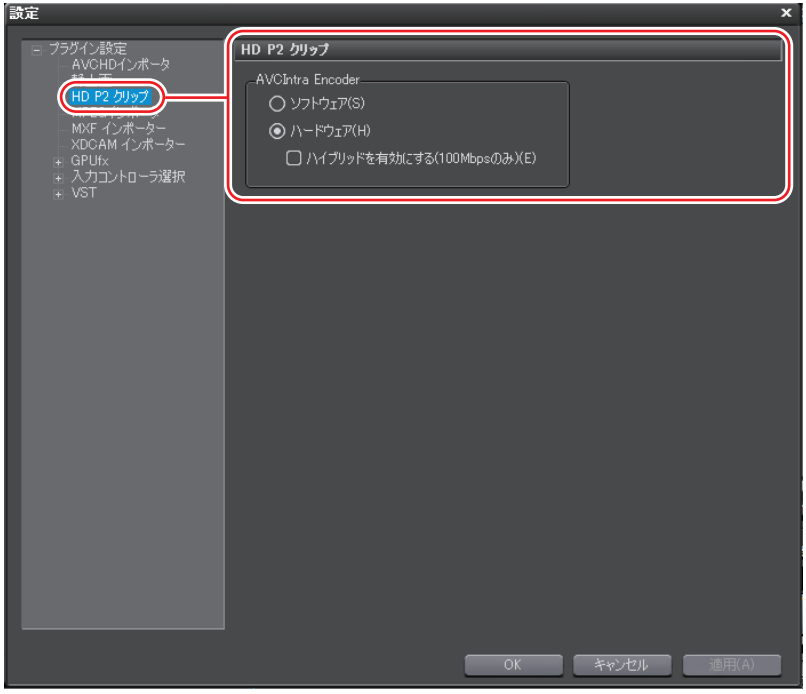


画像設定	
	最も高画質な画像は〈Frame〉ですが、動きの激しい映像は、くし状にぶれる場合があります。その場合は、〈Odd Field〉または〈Even Field〉を選んでください。
フィールド補間	
	〈画像設定〉で〈Odd Field〉または〈Even Field〉を選んだ場合に、画質の劣化を補う機能です。一部分がぶれる場合には〈動き補間〉、全体的にぶれる場合には〈全画面補間〉が適しています。
アスペクトを補正	
	編集で扱う動画と、PC で扱う静止画は縦横比が異なります。チェックを入れると、PC のモニタで表示したときに縦横比が補正されます。
保存するファイルの形式	
	静止画として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▶ P426
静止画を出力▶ P613

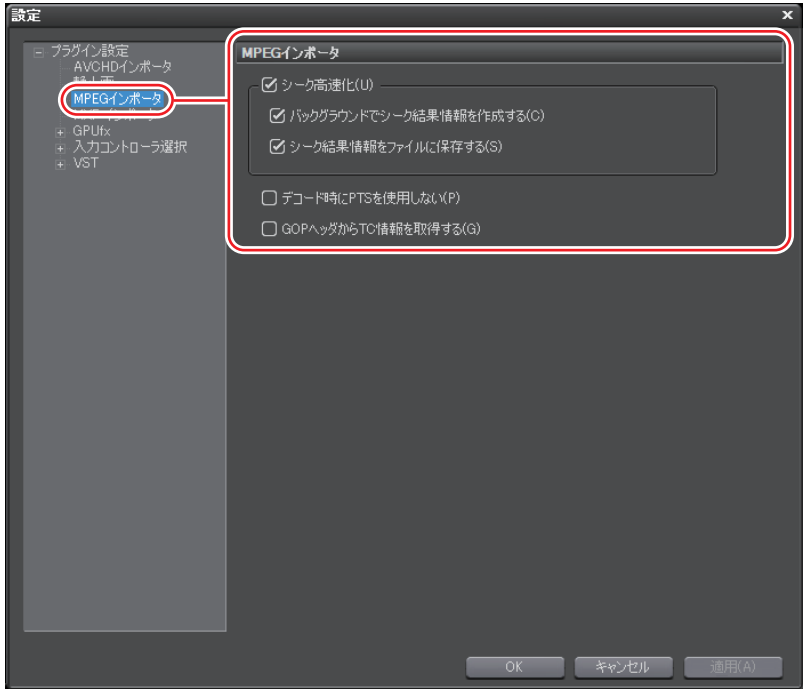
Option ◆ HD P2 クリップ

AVC-Intra Option と AVC-Intra 用ハードウェアエンコーダ（AVC-C1）をお持ちの場合に表示され、エンコード方法を切り替えられます。



ソフトウェア	ソフトウェアエンコーダでエンコードします。コーデックは、出力時に P2 エクスポータの設定ダイアログで選べます。
ハードウェア	ハードウェアエンコーダでエンコードします。コーデックは、出力時に P2 エクスポータの設定ダイアログで選べます。
ハイブリッド	ハードウェアエンコーダとソフトウェアエンコーダの両方を用いてエンコードし、変換速度を向上させます。

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。

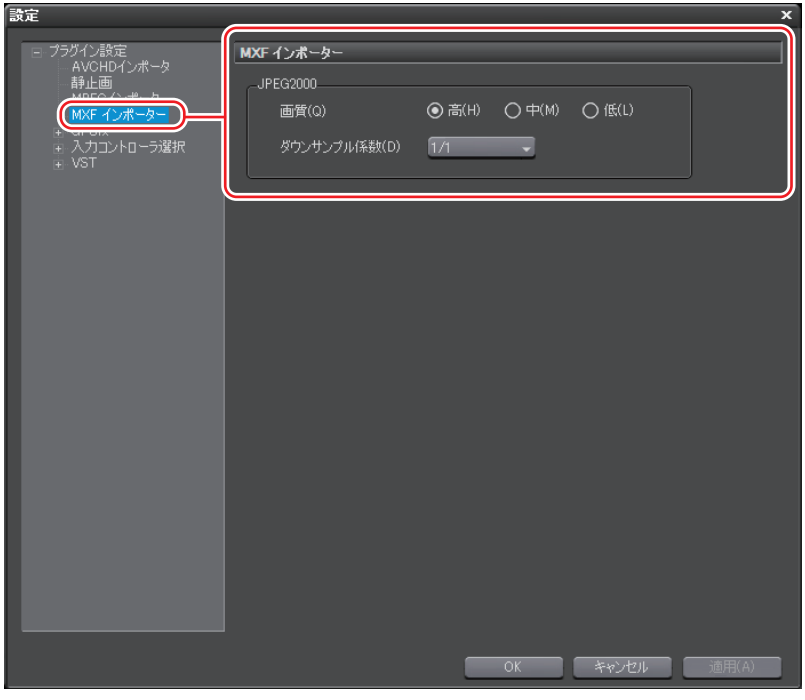
デコード時に PTS を使用しない

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

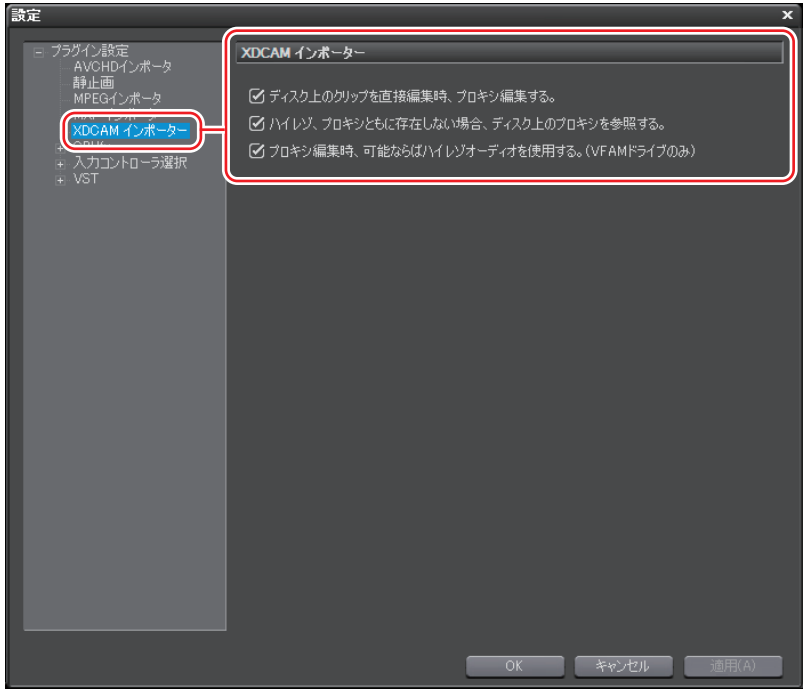
MPEG ファイルによってはヘッダー部分に TC 情報を持っているものがあります。TC 情報を利用するときはチェックを入れます。

MXF インポーター



画質	デコードするレイヤーを指定します。 **高** 全レイヤーをデコードします。 **中** 半分のレイヤーをデコードします。 **低** 1 レイヤーをデコードします。
ダウンサンプル係数	デコード時のダウンサンプル（スケーリング）係数を指定します。

Option ✥ XDCAM インポーター



ディスク上のクリップを直接編集時、プロキシ編集する。

XDCAM ディスク上にあるクリップを直接編集する場合、通常編集時にプロキシファイルを使用します。ファイルに出力またはテープに出力するときは、ハイレゾファイルを使用します。

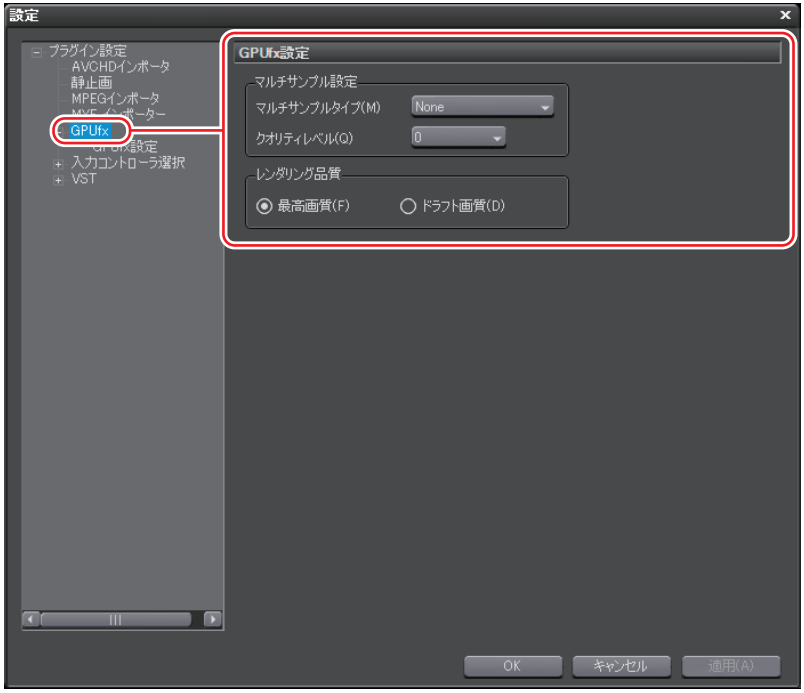
ハイレゾ、プロキシともに存在しない場合、ディスク上のプロキシを参照する。

ローカルにダウンロードしたクリップのメタデータしかない場合、そのクリップに対応する XDCAM ディスク上のプロキシファイルを参照します。

プロキシ編集時、可能ならばハイレゾオーディオを使用する。(VFAM ドライブのみ)

VFAM ドライブの場合、プロキシ編集するときにハイレゾオーディオを使用します。

GPUfx



マルチサンプル設定	GPUfx を適用したときのアンチエイリアス（ジャギーを目立たなくする処理）について設定します。 **マルチサンプルタイプ** 使用できるマルチサンプルタイプを選びます。 **クオリティレベル** 〈マルチサンプルタイプ〉で選んだタイプのクオリティレベルを設定します。 ※GPU の種類によって選べる項目は異なります。
レンダリング品質	GPUfx を適用した部分の、編集時の画質を設定します。 〈最高画質〉を選ぶと、GPU を最大限に使用して表示されます。 〈ドラフト画質〉を選ぶと、編集時の負荷を低減できますが、低画質になります。

ご注意

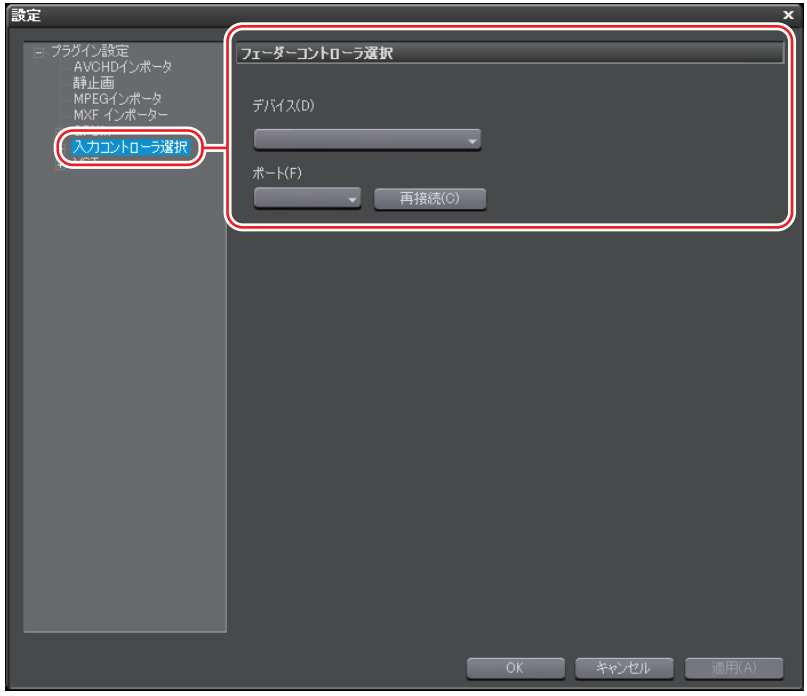
- GPUfx トランジションを使用するには、以下の動作環境が必要です。お使いの PC の GPU の性能が動作条件に満たない場合、エラー内容が表示されます。
  - メモリ容量 128MB（メガバイト）未満 :
    GPUfx は使用できません。〈Effect〉パレットに〈GPU〉フォルダも表示されません。
  - メモリ容量 128MB 以上 256MB 未満 :
    SD 画質でのみ使用できます。HD 画質で編集時は、オフライン表示になります。
  - メモリ容量 256MB 以上 :
    SD/HD どちらでも使用できます。

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」
- HDWS / REXCEED シリーズオプション「MKB-88 for EDIUS」

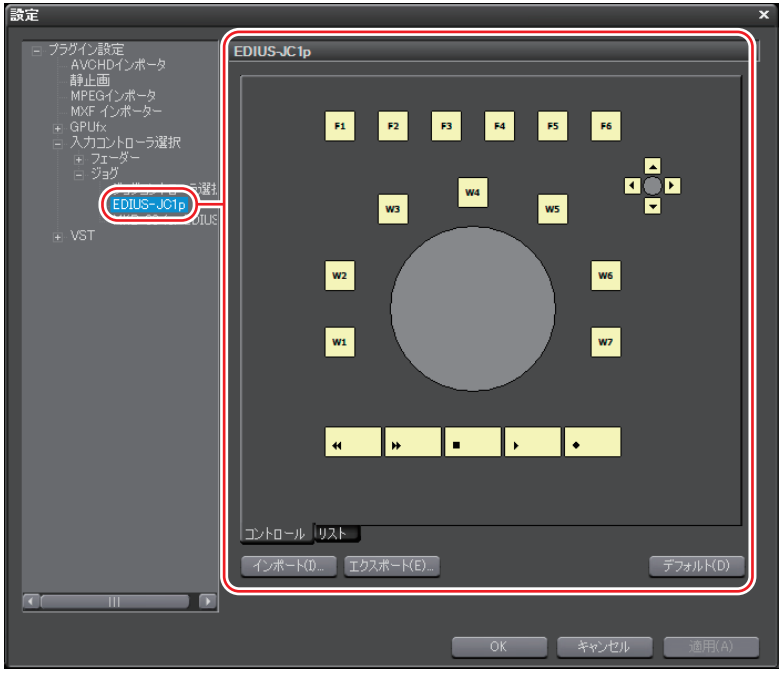
ご注意
- 初めて Behringer BCF2000 の設定をするときには、プリセットのインストールを実行する必要がある旨のメッセージが表示されます。〈プリセット No.〉のリストからインストールする対象のプリセット No. を選び、[次へ]をクリックします。[開始]をクリックしてインストールを開始します。
  この操作は最初に一度行うだけで、次回からは必要ありません。



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



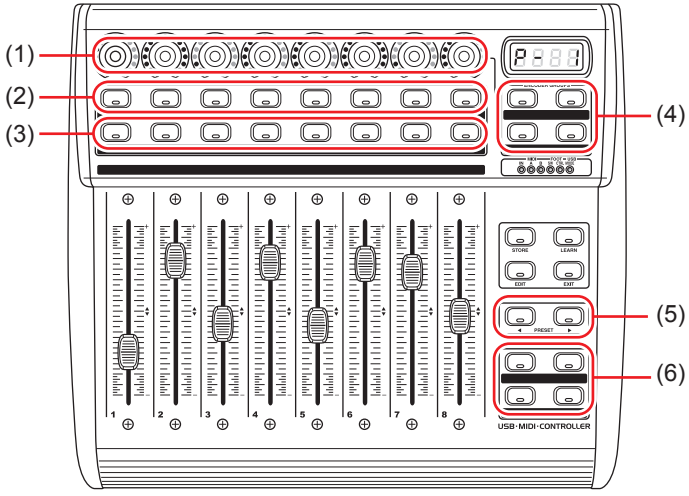
コントローラ表示	**〈コントロール〉タブ** コントローラの概観が表示されます。動作が割り当てられているボタンは黄色で表示されます。動作を割り当てるボタンをクリックすると、〈動作の選択〉ダイアログが表示されます。 **〈リスト〉タブ** ボタン、割り当てられている動作、リピートの有効／無効を一覧で表示します。リストをクリックし、[コマンド割当] をクリックすると〈動作の選択〉ダイアログが表示されます。[割当無し] をクリックすると、動作の割り当てを解除します。
インポート／エクスポート	コントローラ設定の読み込み／書き出しができます。
デフォルト	初期設定に戻します。

〈動作の選択〉ダイアログ



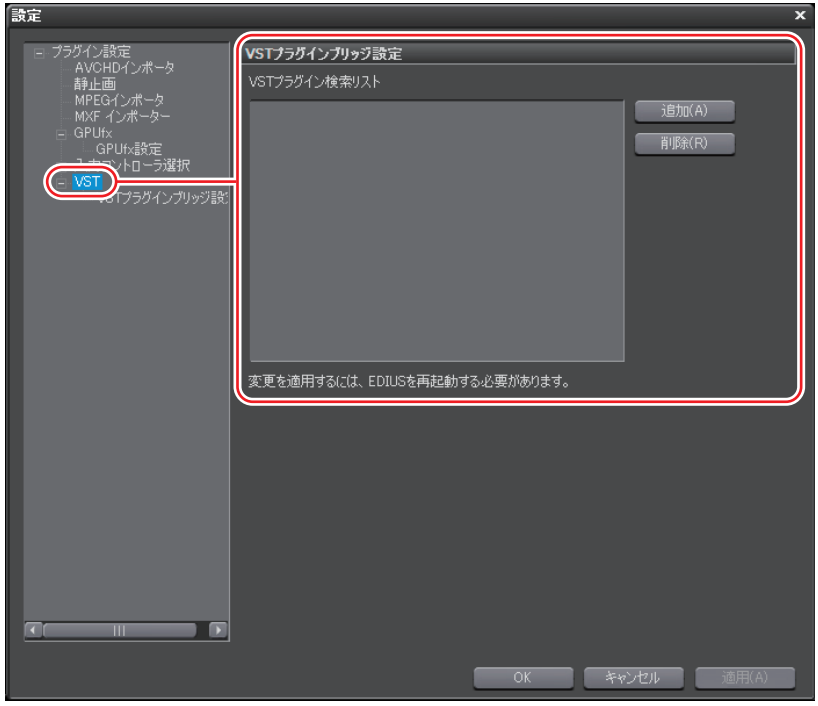
(1) **カテゴリ**	動作のカテゴリをリストから選び、項目を絞り込むことができます。
(2) **絞込**	キーワードを入力して項目を絞り込むことができます。
(3) **動作一覧**	割り当てられる動作が表示されます。動作をドラッグし、〈キー割り当て〉ダイアログのボタンまたはリスト上にドロップして割り当てることもできます。
(4) **キーリピートを使用する**	チェックを入れると、キーを押し続けたときに動作を繰り返し行います。
(5) **ショートカット検索**	クリックしてキーボードを押すことで、そのキーに割り当てられているショートカットの動作を選ぶことができます。

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▶ P140

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〈EDIUS 5〉→〈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、〈EDIUS 5〉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 ▶ P155

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 ▶ P155

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 ▶ P156

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 ▶ P156

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 ▶ P157

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〉→〈現在のレイアウトを登録〉→〈新規〉をクリックする

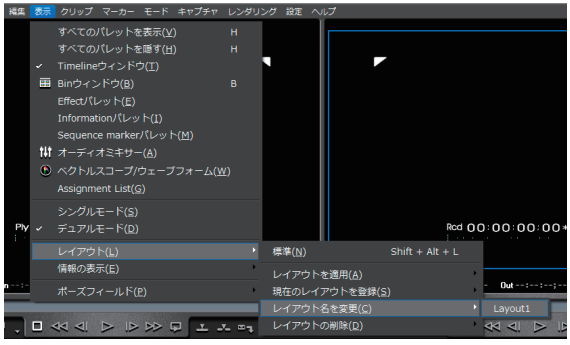


2 名前を入力し、[OK] をクリックする

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

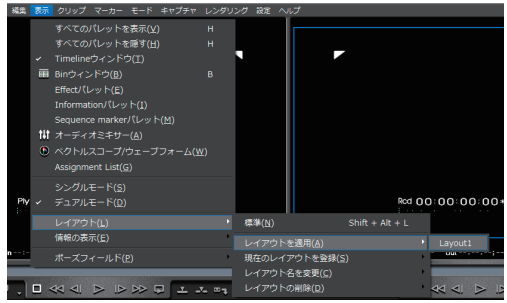
1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈レイアウト名を変更〉→名前を変更するレイアウトをクリックする



2 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〉→〈レイアウトを適用〉→適用するレイアウトをクリックする

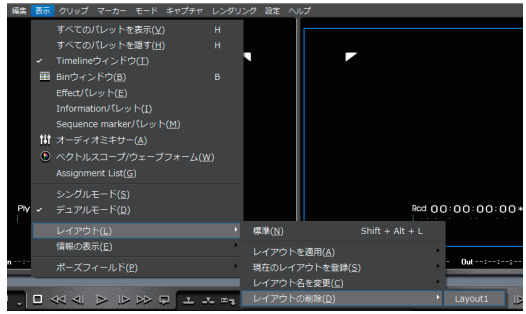


POINT

- 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

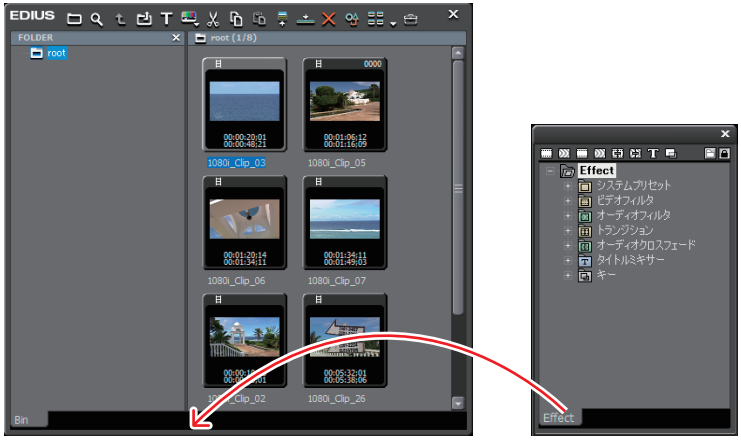
1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈レイアウトの削除〉→削除するレイアウトをクリックする



2 ［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。
  〈Sequence marker〉パレット▶ P396
  〈Effect〉パレット▶ P460
  〈Information〉パレット▶ P515
- 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 ▶ P159

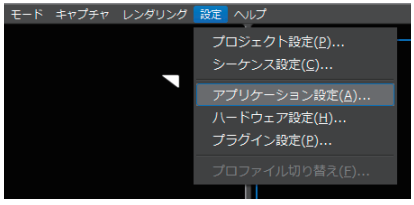
操作画面に表示される操作ボタンを追加／削除したり、配置の順番を変えたりすることができます。

追加できるボタンと機能 ▶ P162

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

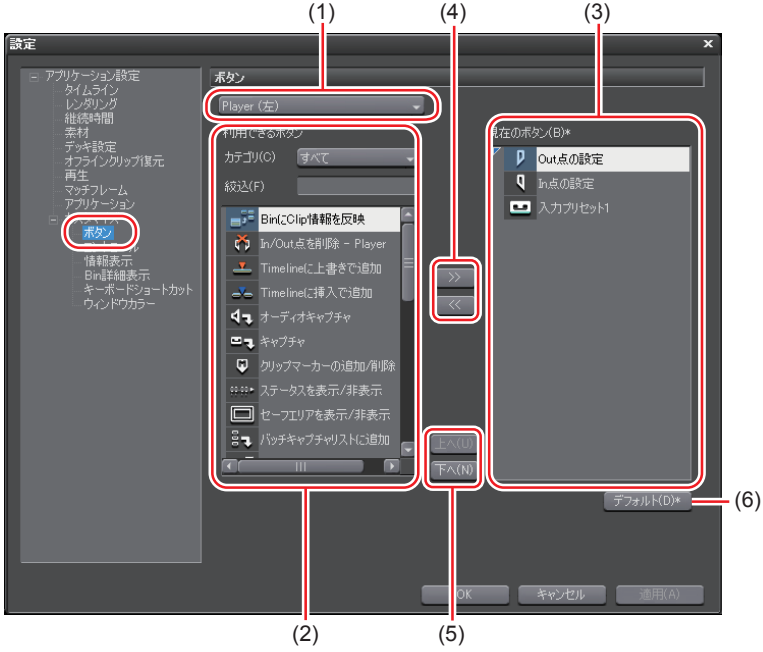
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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) 〉〉／〈〈	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、[〉〉]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[〈〈]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

ボタン	機　能
	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

ボタン	機　能
	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

ボタン	機　能
	クリップマーカーの追加／削除
	末尾に移動
	次のフレーム
–	空白

Recorder

ボタン	機　能
	1 つ前の編集点に移動
–	空白

Bin

ボタン	機　能
	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

ボタン	機　能
	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

ボタン	機　能
	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）

ボタン	機　能
	オーディオミキサーダイアログを表示／非表示
	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

Timeline

ボタン	機　能
	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／非表示
–	空白

ボタン	機　能
	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
	フリーズフレームの設定
	マスタークリップを表示
	マルチカム
	シーケンスマーカーの追加／削除
	ラバーバンドポイントの追加／削除 - カーソル
	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

Effect

ボタン	機　能
	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

ボタン	機　能
	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 ▶ P166

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 ▶ P167

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 ▶ P168

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 ▶ P170

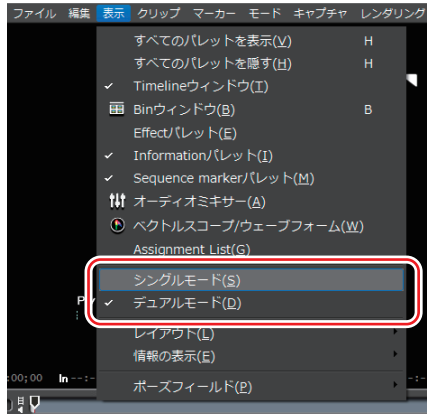
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタンの表示項目やサイズを設定できます。

再生を停止したときの画面表示の切り替え ▶ P172

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

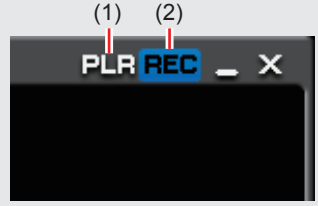


プレビューウィンドウの表示がシングルモードまたはデュアルモードに切り替わります。

プレビューウィンドウ▶ P15

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。



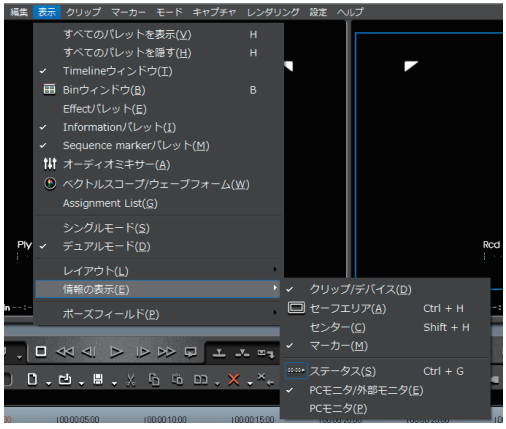
(1) Player に切り替え
(2) Recorder に切り替え

- 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]***

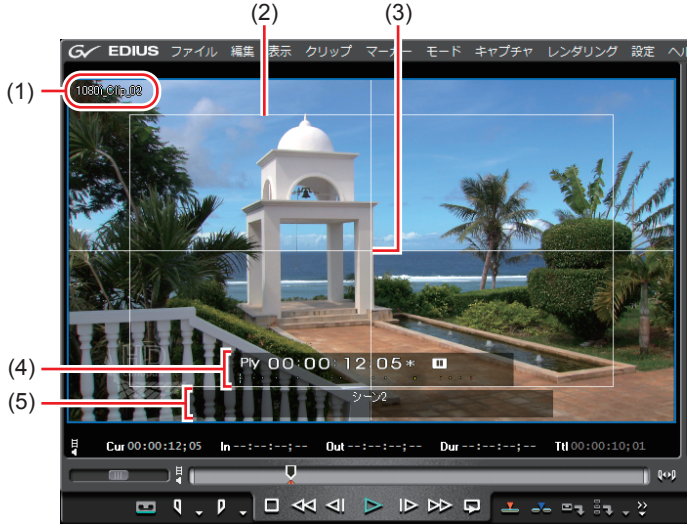
プレビューウィンドウの情報の表示／非表示

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　(5) クリップマーカーコメント

その他の方法

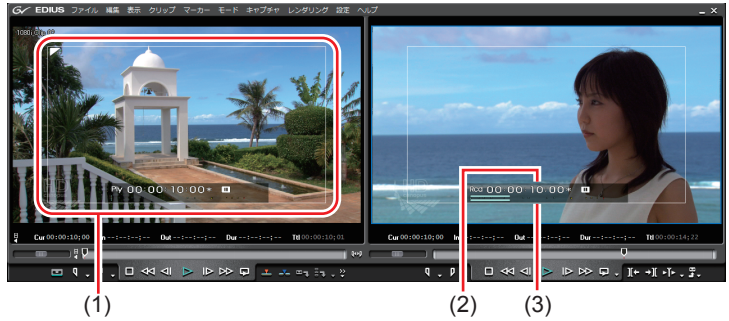
- セーフエリアの表示／非表示：***[Ctrl] + [H]***
- センターの表示／非表示：***[Shift] + [H]***
- ステータスの表示／非表示：***[Ctrl] + [G]***

POINT

- 表示する項目に〈マーカー〉を選んでいる場合、Player では、スライダーがクリップマーカーの真上にあるときのみ、クリップマーカーコメントが表示されます。また、Recorder では、タイムラインカーソルがシーケンスマーカーの真上にあるときのみ、シーケンスマーカーコメントが表示されます。ただし、再生中は表示されません。
- 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▶ P168

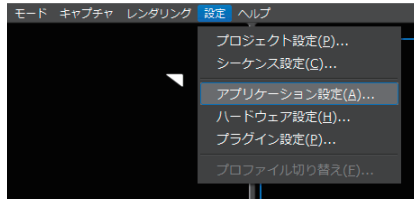
セーフエリア／ステータスなどの表示の設定

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ P167



(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

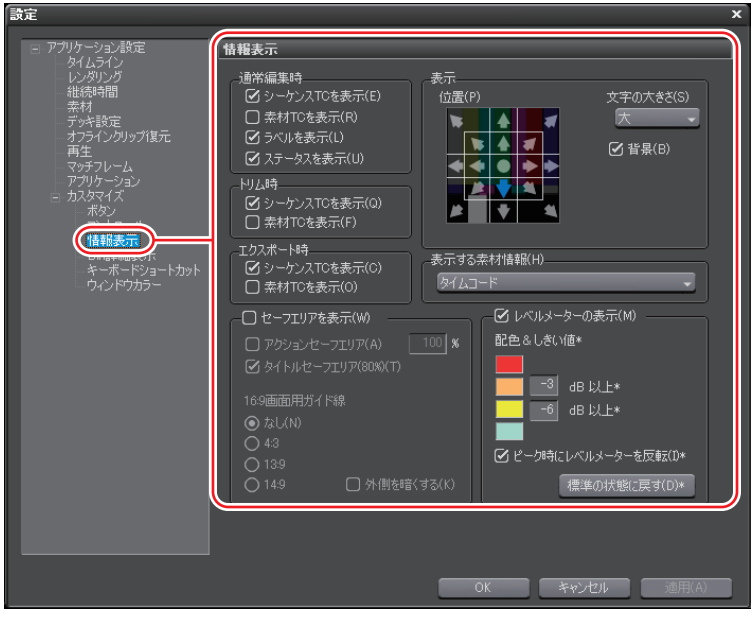


〈アプリケーション設定〉ダイアログが表示されます。

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。

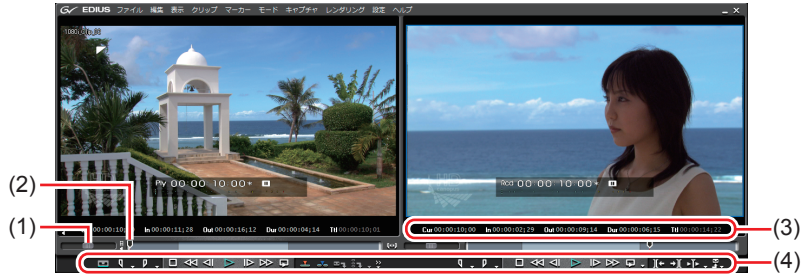
ピーク時にレベルメーターを反転
ピーク時にレベルメーターの反転をするかどうかを切り替えます。

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。

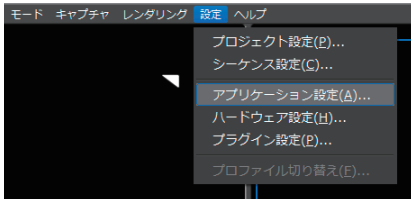
POINT • ミュートしているトラックの素材タイムコードは表示されません。

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

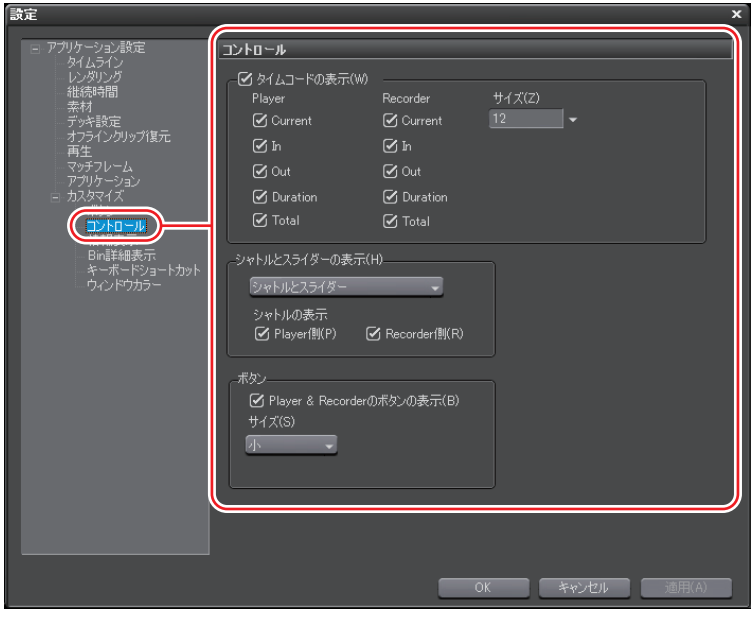
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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



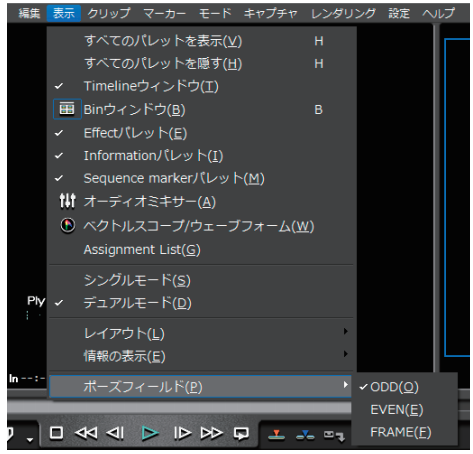
タイムコードの表示

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▶ P20

フォルダビューの表示／非表示 ▶ P174

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 ▶ P174

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 ▶ P175

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 ▶ P176

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]*

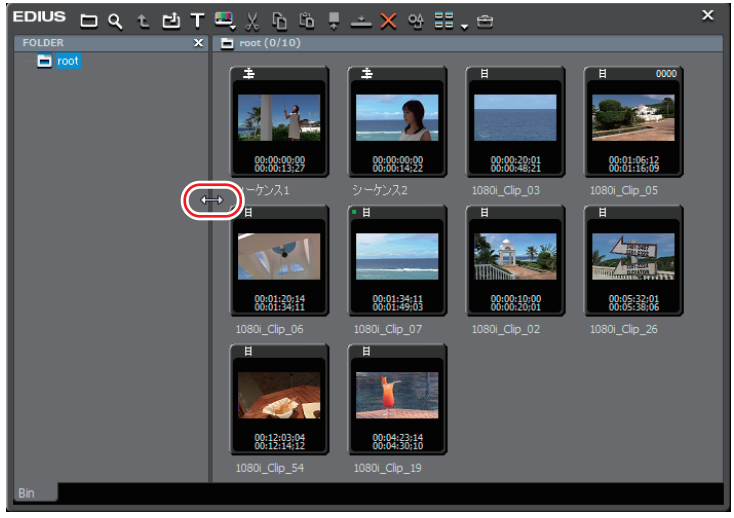
1 ビンウィンドウの［フォルダの表示／非表示］をクリックする

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

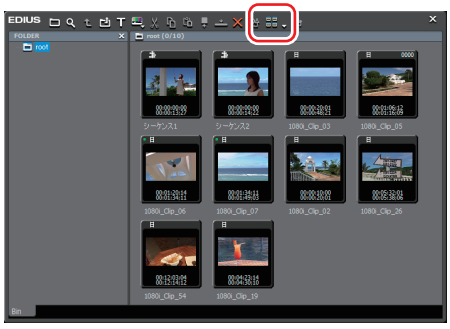
1 ビンウィンドウのフォルダビューとクリップビューの境界をドラッグする



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

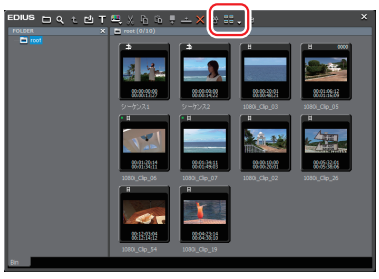
クリックするたびに、表示方法が変更されます。

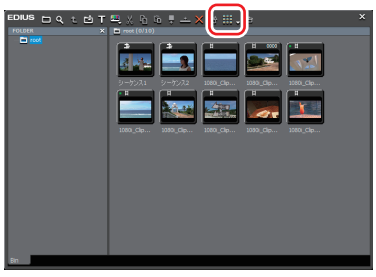


クリップ（大）



クリップ（小）

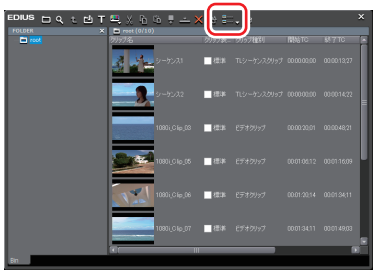


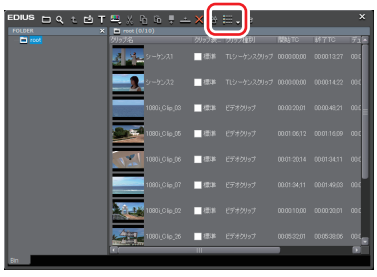


詳細（大）

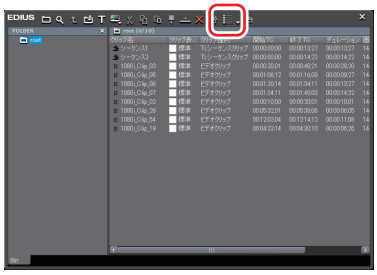


詳細（小）





詳細（アイコン）



その他の方法

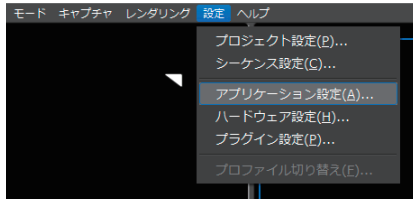
- ［表示］のリストボタンをクリックして表示方法を選びます。
- クリップビューの空白部を右クリックして〈表示〉→表示方法を選びます。

POINT

- キーボードの［F3］を押すと、クリップビューの下部に、簡易検索バーが表示されます。
簡易検索バーで検索▶ P276

ビンの詳細表示の項目設定

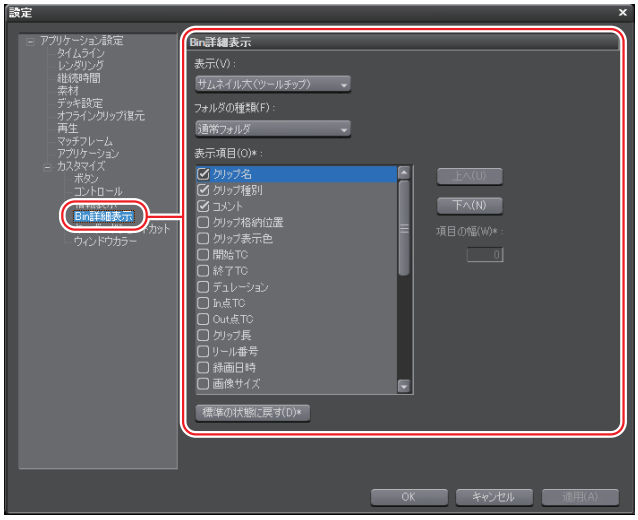
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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



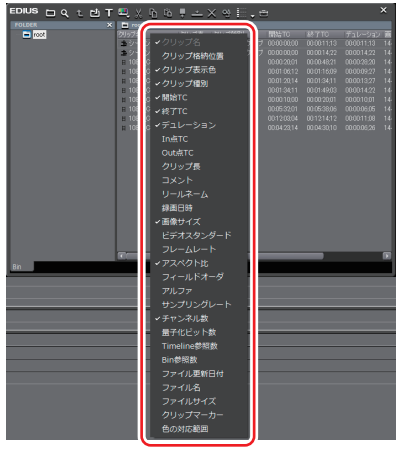
表示	クリップビューの表示ごとに情報の表示項目が設定できます。 **〈サムネイル大(ツールチップ)〉／〈サムネイル小(ツールチップ)〉** クリップビューの表示を〈クリップ（大)〉／〈クリップ（小)〉に設定している場合、ビンのクリップにマウスカーソルを合わせた時に表示される項目を設定します。 **〈詳細〉** クリップビューの表示を〈詳細（大)〉／〈詳細（小)〉／〈詳細（アイコン)〉に設定している場合、ビンのクリップビューに表示される項目を設定します。
フォルダの種類	〈通常フォルダ〉と〈検索フォルダ〉(検索結果フォルダ)で別々に表示項目の設定ができます。
表示項目	表示する項目にチェックを入れます。
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。
  - 項目を右クリックし、表示する項目にチェックを入れる。



操作画面の色を変えたい

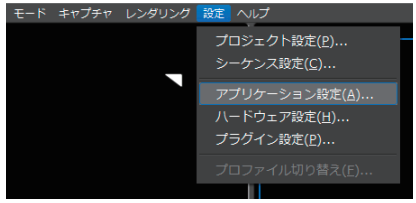
操作画面の色の変更

▶ P180

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 ▶ P182

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 ▶ P182

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

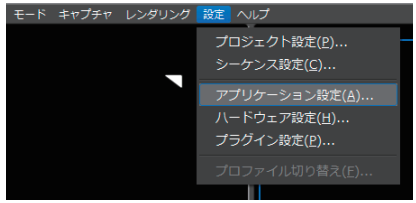
キーボードの［Shift］と［Alt］を押しながら、マウスでクリップをドラッグします。

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

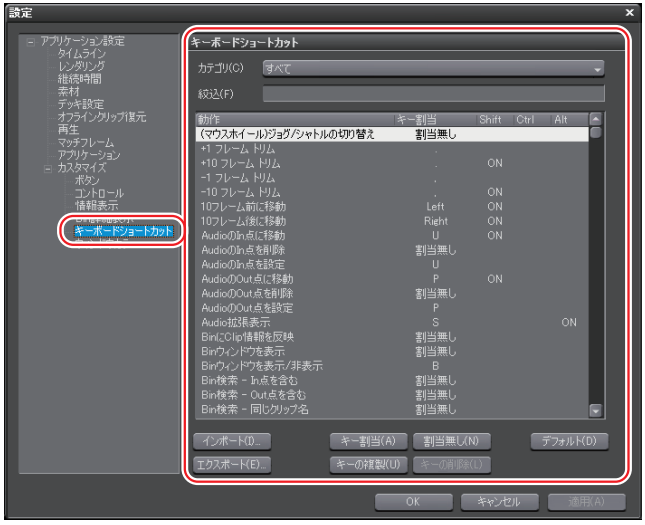
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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。
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。
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。

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は 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

素材の取り込み

1 外部から素材を取り込む

素材を取り込む前に確認しておきたい

設定の確認 ▶ P187

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。

外部機器との接続 ▶ P188

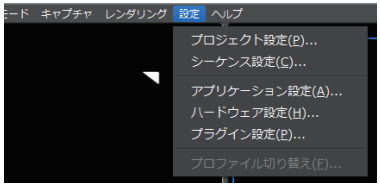
外部機器との接続で注意する事項を説明しています。

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。

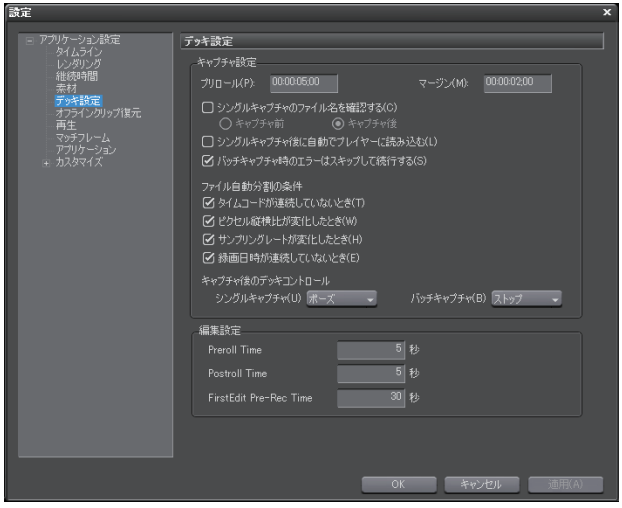
- バッチキャプチャが正常にできない。
- 自動分割時に不要なファイルが生成される。
- キャプチャ開始時に不要なファイルが生成される。

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

ハードウェア設定▶ P102
デッキ設定▶ P93



外部機器との接続

キャプチャの前に素材を取り込むカメラなどの外部機器と PC を接続してください。
HDV 規格の素材をキャプチャする場合は、HDV デバイスを DV ケーブルで PC の IEEE1394 端子に接続します。お使いの HDV デバイスが 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デバイスの取扱説明書をご覧ください。
当社製品 HQX-E1 を装着している場合はデバイスと PC を HDMI 端子で接続します。
DV 規格の素材をキャプチャする場合は、DV デバイスを DV ケーブルで PC の IEEE1394 端子に接続します。
SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 ボードで DV 形式の素材をキャプチャする場合は、DV デバイスをボードの DV 端子に接続し、入力設定で「SHX-E1/E2 DV」／「NHX-E1/E2 DV」を選ぶと、キャプチャ中の映像をアナログモニタに出力することができます。
アナログデバイスや外部モニタとの接続について詳しくは、製品付属のセットアップマニュアルを参照してください。

ご注意
- EDIUS 5 は、当社製品 DVStorm-RT、DVX-E1 を装着しての DV 規格の素材の取り込みについて動作を保証していません。

カメラやCDなどから素材を取り込みたい

POINT

- AVCHD カメラから素材を取り込む場合は、まず PC と AVCHD カメラを接続してディスク内のファイル（*.m2ts など）を PC にコピーし、コピーしたファイルをビンに登録します。ディスク内のフォルダ構成や接続方法についてはカメラの取扱説明書をご覧ください。
  AVCHD ファイルの取り込み▶ P213
  また、当社製品 HQX-E1 が装着されている場合は、カメラとボードを HDMI 端子で接続し、Canopus HQ Codec で AVI に変換しながら取り込むことができます。EDIUS から AVCHD カメラを制御することはできません。

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】 ▶ P190

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 ▶ P195

当社製品や Bay、A/D コンバータを通して、ビデオテープなどに保存したアナログ素材を取り込むことができます。また HQX-E1 が装着されている場合は、HDMI 端子で接続された AVCHD 機器から素材を取り込むことができます。

Web カメラから取り込む ▶ P196

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 ▶ P198

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。

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】

カメラと PC を接続し、DV テープに記録された HDV、DV 規格の素材を独自のコーデックである Canopus HQ や MPEG TS で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、EDIUS では 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▶ P8
入出力フォーマット一覧▶ P698

Option EDIUS Ingest、EDIUS Simul Edit をインストールすると、キャプチャしながら編集を開始する、時差編集が可能です。

例 IEEE1394 端子で接続した HDV 機器から素材を取り込む

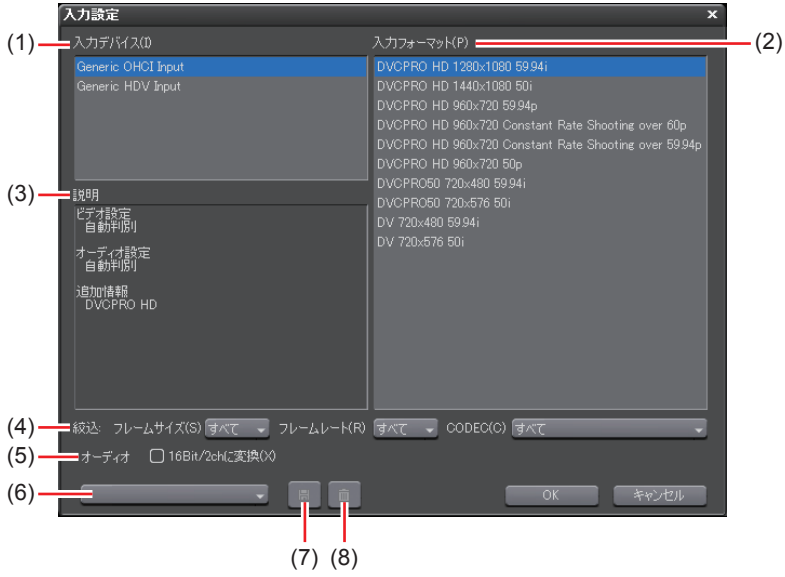
ご注意
- ここでは IEEE1394 端子で PC と HDV 機器を接続し、PC ディスプレイで確認しながらキャプチャする方法を説明します。入力デバイスや入力フォーマットは、お使いの機器・フォーマットに合わせて設定してください。

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。 HDV 素材を取り込む場合は、HDV 機器を IEEE1394 端子に接続し、〈Generic HDV Input〉を選びます。当社製品 HQX-E1 を装着し、HDMI 端子に接続した場合は、〈HQX-E1 HDMI〉を選びます。 DV 素材を取り込む場合は、DV 機器を IEEE1394 端子に接続し、〈Generic OHCI Input〉を選びます。当社製品 SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 を装着し、DV 端子に接続した場合は、〈ボード名 DV〉を選びます。 アナログ素材を取り込む場合は、アナログ機器を A／D コンバータのコンポジット端子、S 端子、コンポーネント端子とオーディオ端子にそれぞれ接続し、〈ボード名 Composite〉、〈ボード名 S〉、〈ボード名 Component〉を選びます。 その他、当社製品／ Bay を装着している場合または当社製 HDWS などをお使いの場合は、それぞれ入力に使用するデバイスに機器を接続し、入力デバイスを選んでください。

(2) 入力フォーマット	キャプチャ素材のフォーマットを選びます。〈絞込〉の〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉で項目を指定すると、該当するフォーマットのみ表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P698*
(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▶ P159
- 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〉を選び、〈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▶ P219

POINT

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



ご注意

- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目を確認してください。Windows Vista ではデバイス名、Windows XP では〈AV/C テープ デバイス〉と表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかを確認してください。
- 当社製品（SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2）に機器を接続し、入力設定を行っても認識できない場合は、ADVC Mode Controller のモードが〈EDIUS モード〉になっているかを確認してください。EDIUS モード以外に設定されている場合は EDIUS で SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 を認識できません。
ADVC Mode Controller ▶ P728

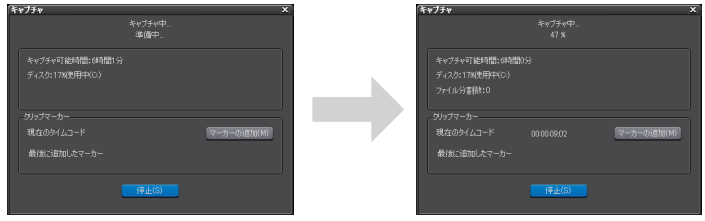
4 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

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▶ P224

5 ［キャプチャ］をクリックする



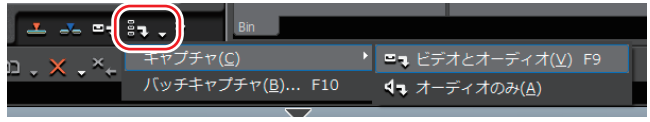
キャプチャを開始します。〈キャプチャ〉ダイアログが表示され、Out 点でキャプチャが自動的に終了します。
キャプチャを途中でやめるときは、［停止］をクリックします。



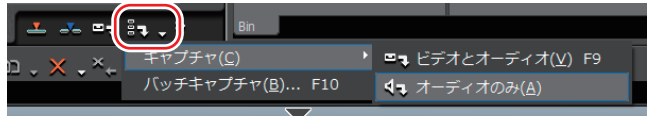
ビンにクリップが登録されます。

その他の方法

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



- 〈オーディオのみ〉を選んだ場合、オーディオ部分のみをキャプチャします。



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

POINT

- キャプチャ時にファイルを自動的に分割できます。
  デッキ設定▶ P93
- キャプチャ中、素材クリップにマーカーを付けることができます。ただし、コーデックに MPEG TS を選んでいる場合はクリップマーカーを設定することはできません。
  キャプチャ時のクリップマーカーの設定▶ P391
- 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

ご注意
- アナログ機器や、HDMI 端子で接続された機器からキャプチャする場合は、EDIUS から機器を制御することはできません。
- EDIUS 5 は、当社製品 DVStorm-RT、DVX-E1 を装着しての素材の取り込みについて動作を保証していません。

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▶ P191

3 〈入力デバイス〉で外部入力機器を接続したコンバータをクリックし、〈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。
入出力フォーマット一覧▶ P698

4 [OK] をクリックする

ご注意
- 当社製品（SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2）に機器を接続し、入力設定を行っても認識できない場合は、ADVC Mode Controller のモードが〈EDIUS モード〉になっているかを確認してください。EDIUS モード以外に設定されている場合は EDIUS で SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 を認識できません。
ADVC Mode Controller ▶ P728

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［停止］をクリックする

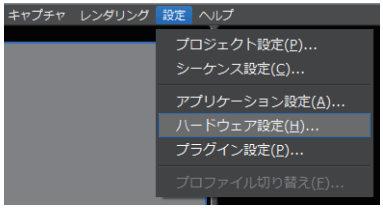
キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがビンに登録されます。

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



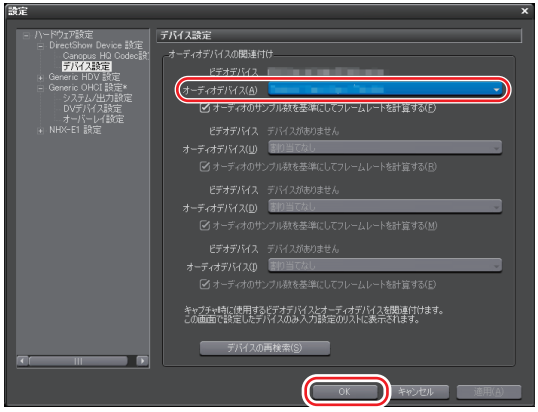
〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

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▶ P104

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。

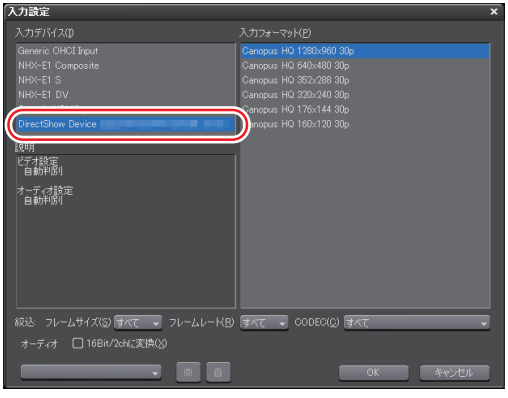


4 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする

〈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▶ P191

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［停止］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

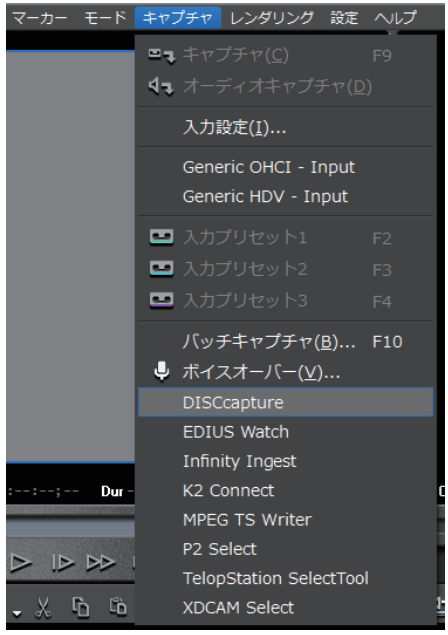
次の形式から取り込めます。
- Audio CD：WAV ファイル
- DVD-Video：MPEG-2 ファイル
- DVD-VR：MPEG-2 ファイル

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。

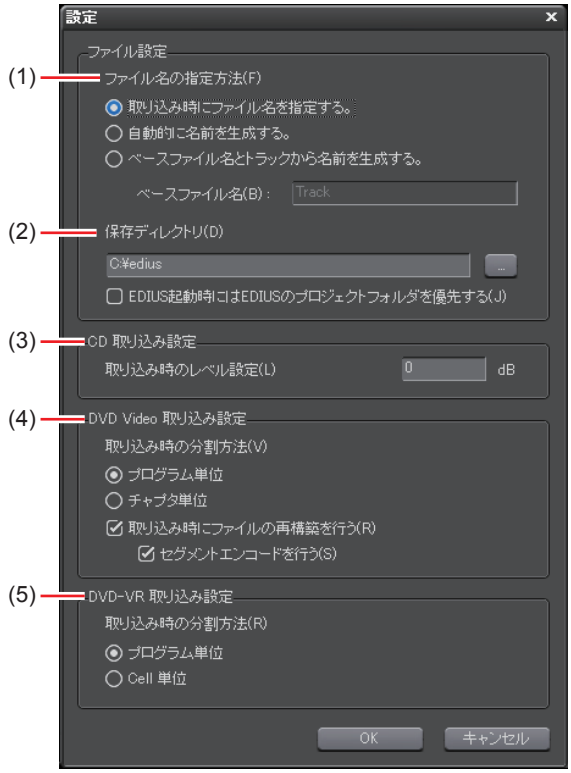
3 キャプチャするトラックにチェックを入れ、［設定］をクリックする

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



〈設定〉ダイアログが表示されます。

DISCcapture の〈設定〉ダイアログ



(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

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

取り込みと同時にタイムラインに配置したい

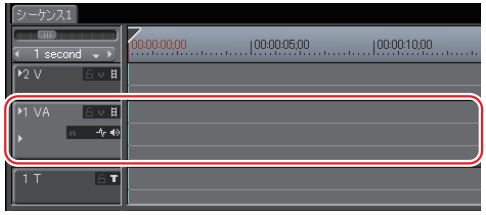
取り込みと同時にタイムラインに配置

▶ P204

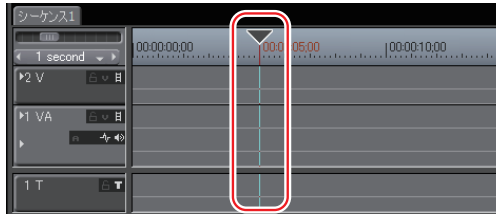
キャプチャした素材を直接タイムラインへ配置します。

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▶ P309

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▶ P224

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



：Timeline に上書きで追加　　：Timeline に挿入で追加

キャプチャ後、クリップはタイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。同時にビンにも登録されます。
[Timeline に上書きで追加] をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】▶ P315
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】▶ P316

POINT

- キャプチャ中、素材クリップにマーカーを付けることができます。ただし、コーデックに MPEG TS を選んでいる場合はクリップマーカーを設定することはできません。
キャプチャ時のクリップマーカーの設定▶ P391

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】 ▶ P206

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 ▶ P208

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 ▶ P209

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、ALE、FCL 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 CSV ファイルとして保存します。
(4)	設定ダイアログの表示	〈アプリケーション設定〉ダイアログを表示します。〈素材〉や〈デッキ設定〉の確認・変更ができます。
(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。
(9) クリップマーカー	キャプチャ中、素材クリップにマーカーを付けることができます。現在のタイムコードと、最後に追加したクリップマーカーのタイムコードが表示されます。クリップマーカーは複数付けることができます。ただし、コーデックに MPEG TS を選んでいる場合はクリップマーカーを設定することはできません。 *キャプチャ時のクリップマーカーの設定▶ P391*

2 〈入力設定〉のリストから入力設定を行う

3 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▶ P224

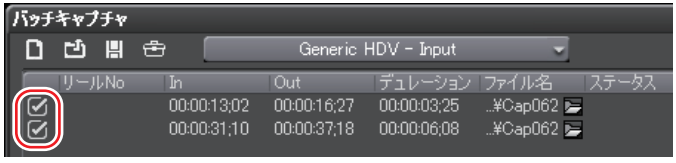
4 ［バッチキャプチャリストに追加］をクリックする



5 手順２～４の操作を繰り返す

6 〈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。



7 ［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]***

Option **POINT**
- EDIUS Ingest、EDIUS Simul Edit をインストールすると、キャプチャしながら編集を開始する、時差編集が可能です。

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▶ P206

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

POINT
- 保存形式で「Model1」を選んだ場合、時／分／秒／フレームが 1 カラムに記述されます。「Model2」を選ぶと、時／分／秒／フレームがそれぞれのカラムに記述されます。

バッチキャプチャリストの読み込み

読み込み可能なバッチキャプチャリストのファイル形式は次のとおりです。

- バッチキャプチャリスト (*.ecl) : バッチキャプチャリストのバイナリ形式のファイル
- CSV ファイル (*.csv) : データをカンマで区切ったテキスト形式のファイル
- RNL ファイル (*.rnl) : 当社製 StormNavi、RexNavi、RaptorNavi、EzNavi で作成されるファイル
- ALE ファイル (*.ale) : Avid Log Exchange のバッチキャプチャリストに相当するファイル
- FCL ファイル (*.fcl) : Final Cut Pro のバッチキャプチャリストに相当するファイル

ご注意

- EDIUS で FCL 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。
  - 「名前」、「リール」、「メディアの開始」、「メディアの終了」のカラムが記述されているファイル
  - 「.fcl」の拡張子が付いているファイル
  - Final Cut Pro 6 以降で書き出したファイル
- EDIUS で ALE ファイルを読み込む場合は、「Name」、「Start」、「End」または「Duration」のカラムが ALE ファイルに記述されている必要があります。

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▶ P206

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 〈ファイルの種類〉で読み込むファイルの拡張子を選び、[開く]をクリックする

2 ファイルを取り込む

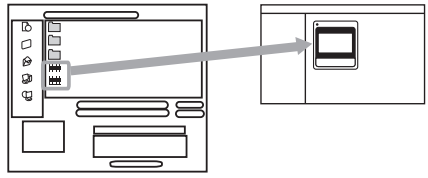
PC に保存しているファイルを取り込みたい

登録可能なファイル形式 ▶ P211

EDIUS に取り込めるファイル形式について説明します。

ファイルをクリップとしてビンに登録 ▶ P212

素材を選んでビンに登録します。

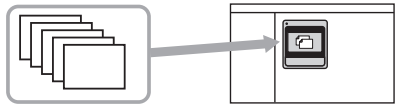


AVCHD ファイルの取り込み ▶ P213

AVCHD カメラから AVCHD 形式のファイルを取り込みます。

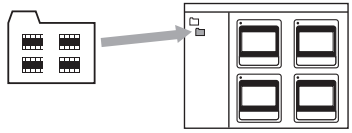
連番静止画の登録 ▶ P214

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 ▶ P215

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。



Option テロップ素材を取り込む ▶ P216

朋栄製テロップシステム「VWS シリーズ」(2D/3D 及び 300 系システム) のテロップ素材を、番組／項目／テロップの階層構造を保ったままビンに登録できます。

登録可能なファイル形式

- AVCHD（*.m2ts、*.mts）

Option
- GF Clip File（*.xml）
- AVI File（*.avi）
- DIF stream（*.dif、*.dv）

Option
- Frontec VZ50 CRAWL、Frontec VZ50 ROLL（*.EOL）

Option
- Frontec VZ50 STILL（*.TLP）
- Sony HVR-DR60 Meta File（*.idx）
- Inscriber（*.icg、*.ips）
- Ogg Vorbis File（*.ogg）
- AIFF File（*.aif、*.aiff）
- Wave File（*.wav）
- Shockwave Flash（*.swf）
- Quick Time Movie（*.mov）
- Targa Files（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst）
- Windows Bitmap Files（*.bmp、*.dib、*.rle）
- JPEG Files（*.jpg、*.jpeg）
- Flash Pix Files（*.fpx）
- TIFF Files（*.tif、*.tiff）
- Photoshop Files（*.psd）
- JPEG File Interchange Format Files（*.jfif）
- Portable Network Graphics Files（*.png）
- Mac Pict Files（*.pic、*.pct、*.pict）
- Quick Time Image Files（*.qtif、*.qti、*.qif）
- SGI Files（*.sgi、*.rgb）
- CompuServe GIF（*.gif）
- Windows Meta File（*.wmf、*.emf）
- Maya IFF File（*.iff）
- DPX（SAMPTE 268M-2003）File（*.dpx）
- Quick Titler（*.etl）
- Infinity Clip Files（*.xml）
- MPEG Program Stream（*.mpg、*.mpeg、*.m2p、*.mp2、*.vob、*.vro）
- MPEG Transport Stream（*.m2t）
- MPEG HDD MOVIE（*.mod、*.tod）
- MPEG Video Stream（*.mpv、*.m2v）
- VMF MPEG Video Stream（*.vid）
- MPEG Audio Stream（*.mpa、*.m2a）
- Dolby Digital（*.ac3）
- MPEG Audio Layer-3（*.mp3）
- MXF File（*.mxf）
- MPEG4 File（*.mp4）
- 3GPP Files（*.3gp, *.3g2, *.amc）

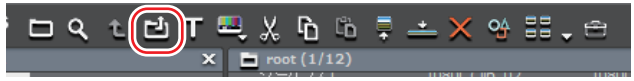
- ACC Files（*.aac、*.m4a）
- Windows Media Audio（*.wma）
- Windows Media（*.wmv、*.asf）
- XDCAM EX（*.mp4, *.smi, *.xml）

※ 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。
Option ※ Telop Station Select Tool で朋栄社製テロップ作成システム（VWS）のテロップ素材を取り込むことができます。

POINT
- 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 ファイルの取り込み▶ P213

ファイルをクリップとしてビンに登録 *[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、〈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▶ P215
- 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。

AVCHD ファイルの取り込み

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

POINT

- 当社製品 HQX-E1 が装着されている場合は、ボードに AVCHD カメラを接続し、Canopus HQ Codec の AVI に変換しながら PC に取り込み、同時にビンに登録することができます。AVCHD カメラを EDIUS で制御することはできません。キャプチャ操作は「デッキ制御できない機器から取り込む」を参照してください。
デッキ制御できない機器から取り込む▶ P195

AVCHD ファイルをそのまま取り込む

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

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

2 コピーしたファイルをビンに登録する

ファイルをクリップとしてビンに登録▶ P212

AVCHD converter で変換して取り込む

POINT

- ビンに登録した AVCHD ファイルを右クリックし、プリセットから変換設定を選んで簡単に変換することもできます。変換設定をカスタマイズする場合は AVCHD converter で変換してください。
ファイルの変換▶ P256

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

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

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

3 〈AVCHD converter〉フォルダ内の〈setup.exe〉をダブルクリックし、AVCHD converter をインストールする

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

4 AVCHD converter で AVCHD ファイルを変換する

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

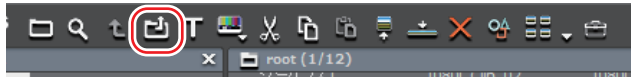
5 変換した AVI ファイルをビンに登録する

ファイルをクリップとしてビンに登録▶ P212

POINT
- EDIUS を起動している場合は、変換された AVI は自動的にビンに登録されます。

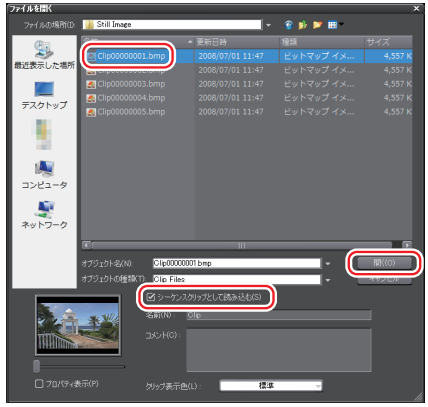
連番静止画の登録 *[Ctrl] + [O]*

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

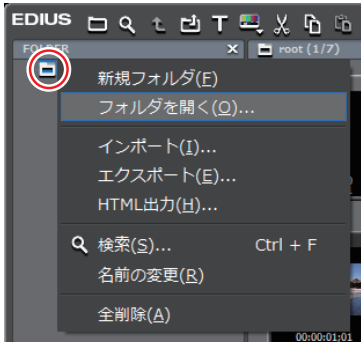


同一フォルダ内にある連番の静止画ファイルが、1つのシーケンスクリップとしてビンに登録されます。
連番のファイルを1つのシーケンスクリップとして扱いますので、ファイル番号が途切れるとそれ以降のファイルは読み込みません。

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▶ P247
  複数クリップの結合【シーケンス化】▶ P246

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

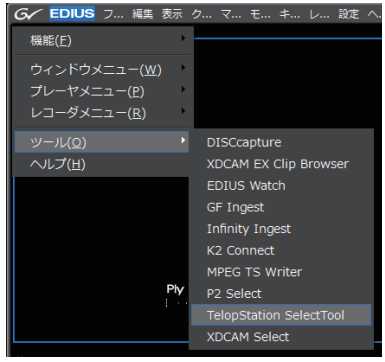
- エクスプローラでフォルダを表示し、登録するフォルダをクリップビューまたはフォルダビューに表示されているフォルダへドラッグ & ドロップします。

Option テロップ素材を取り込む

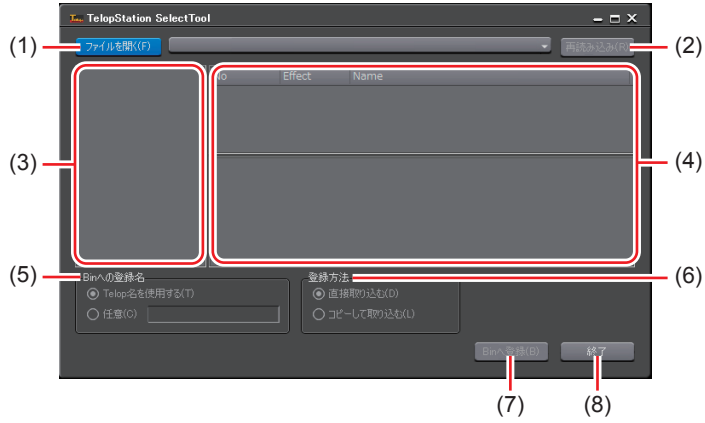
朋栄製テロップシステム（VWS）からエクスポートしたXMLファイルを読み込み、ビンに登録します。

POINT • VWS Option をご使用いただくには、同梱の USB キーを PC の USB ポートに装着する必要があります。

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



TelopStation SelectTool が起動します。



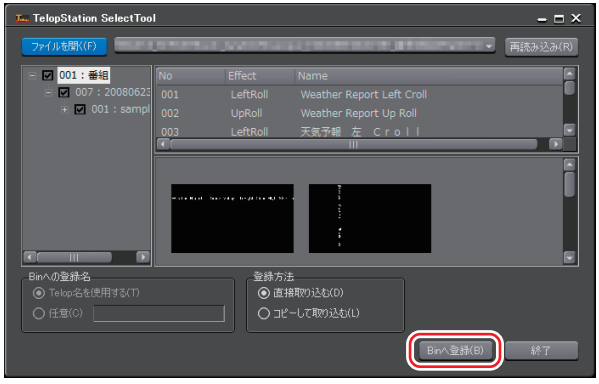
(1) ファイルを開く	クリックして VWS からエクスポートしたファイルを選びます。
(2) 再読み込み	VWS がエクスポートするフォルダをリストから選び、［再読み込み］をクリックすると、テロップ一覧を更新します。

(3) フォルダー一覧	選んでいる番組フォルダ内の構造を表示します。
(4) テロップ一覧	フォルダ一覧で選んでいるフォルダの内容またはテロップの詳細を表示します。
(5) Bin への登録名	ビンに登録するときのクリップ名を設定します。フォルダごと登録する場合は設定できません。
(6) 登録方法	〈直接取り込む〉を選んだ場合は、取り込み元のフォルダからテロップを参照します。 〈コピーして取り込む〉を選んだ場合は、プロジェクトの保存先フォルダに〈VWS〉フォルダが作成され、テロップファイルがコピーされます。
(7) Bin へ登録	クリックすると選んだフォルダまたはテロップがビンに登録されます。
(8) 終了	TelopStation SelectTool を終了します。

2 ［ファイルを開く］をクリックし、XML ファイルを選んで［開く］をクリックする

3 フォルダー一覧でビンに登録するフォルダ・テロップにチェックを入れる

4 登録時の設定を行い、［Bin へ登録］をクリックする



選んだテロップ素材が、番組／項目／テロップの階層構造を保持したままビンに登録されます。
任意のテロップ１つを登録した場合でも、階層構造は保持されます。

3 素材の再生

素材を再生して確認したい

Player の操作ボタンで再生 ▶ P219

Player の操作ボタンを使って素材の再生やフレーム単位での移動などができます。

シャトル／スライダーで再生 ▶ P220

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】 ▶ P221

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 ▶ P222

ビンに登録されたクリップを Player で表示します。

Player の操作ボタンで再生 *[Enter]*

Recorder の操作ボタンで再生▶ P408
操作ボタンの設定▶ P159

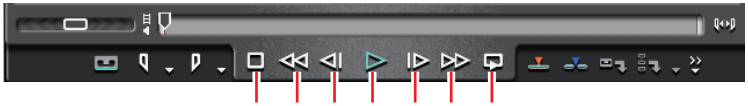
1 Player の［再生］をクリックする

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	再生を停止します。	***[K]、[Shift] + [↓]***
(2) 巻き戻し	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	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	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 ※3	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最初から、また Out 点を設定していない場合は、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。
※ 3 外部素材はループ再生できません。［ループ再生］は［一時停止］に置き換わります。

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。

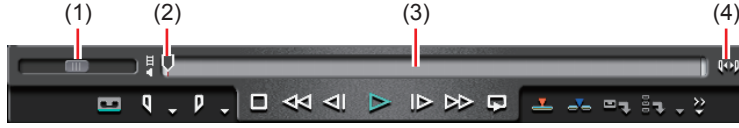
シャトル／スライダーで再生

ご注意 • キャプチャされていない素材は、スライダーで再生操作できません。

1 シャトル／スライダーをドラッグする

Player に、スライダーの位置のフレームが表示されます。

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 で表示している素材のタイムラインを示します。
(4) スライダーの拡大	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。

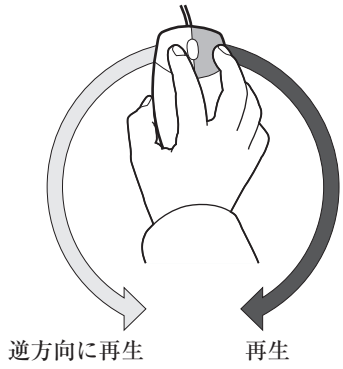
※ 2 キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すと、減速します。

マウスで再生【マウスジェスチャ】

ご注意 • キャプチャされていない素材は、マウスで再生操作できません。

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。

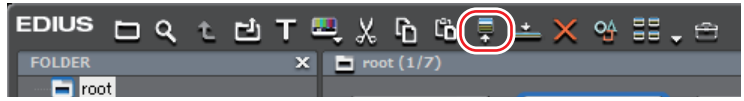


その他の方法

• 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。

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▶ P219

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。

素材に In 点、Out 点を設定したい

ご注意 • キャプチャされていない素材は、In 点、Out 点の設定／削除以外はできません。

In 点、Out 点の設定 ▶ P224

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、その間のみキャプチャしたりタイムラインに配置したりすることができます。

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定 ▶ P224

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】 ▶ P226

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▶ P220

In 点、Out 点に移動 ▶ P227

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▶ P220

In 点、Out 点の削除 ▶ P228

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

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

その他の方法

- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈In 点の設定〉または〈Out 点の設定〉をクリックします。

POINT

- キャプチャされた素材は、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

ご注意

- キャプチャされていない素材は、ビデオとオーディオ別々に In 点、Out 点を設定することはできません。

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

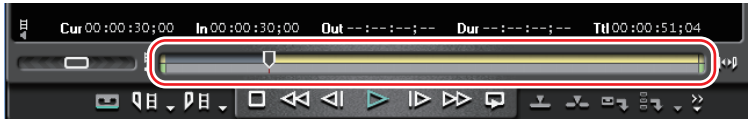


Player の［In（Out）点の設定］が［Video の In（Out）点を設定］（［Audio の In（Out）点を設定］）に変わります。

（）：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

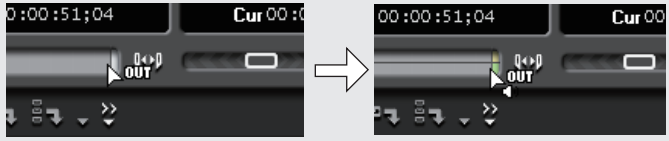
- ビデオ（オーディオ）部分の In スライダー、Out スライダーをドラッグしてビデオ（オーディオ）の In 点、Out 点を調整することができます。

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]*

ご注意

- キャプチャされていない素材は、ループ再生はできません。

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。

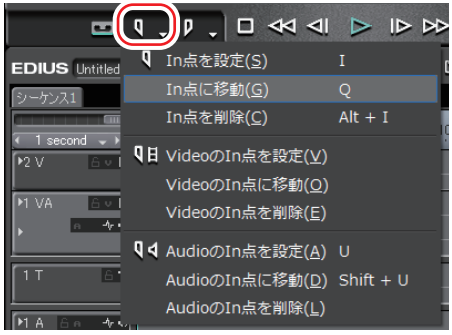


In 点、Out 点に移動 *[Q] / [W]*

ご注意 • キャプチャされていない素材は、In 点、Out 点への移動はできません。

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。

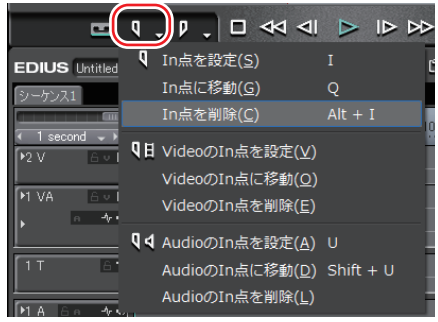
その他の方法

- 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

- キャプチャされた素材の場合は、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。

CHAPTER 4

ビンの操作

1 ビンとクリップ

ビンのクリップについて知りたい

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

▶ P231

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の種類

▶ P231

ビンに登録できるクリップ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／非表示］をクリックする

［Bin ウィンドウを表示／非表示］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の種類

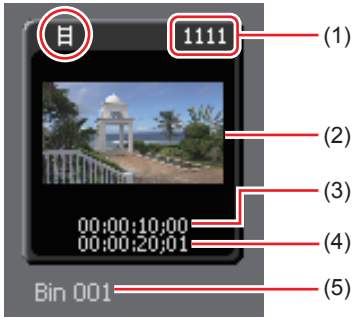
クリップ

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
- カラーバークリップ
- カラーマットクリップ
- 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

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。

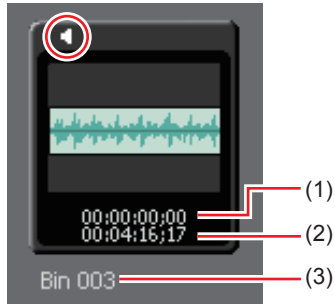
POINT
- クリップビューをクリップ表示したときに表示されるポスターフレームを、マウス操作で簡単に変更することができます。サムネイル上でマウスホイールを押したまま、マウスを左右に動かします。マウスホイールを離すと設定の変更を完了します。

◆ 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。

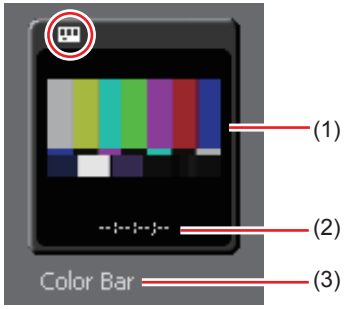
◆ オーディオクリップ



(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。

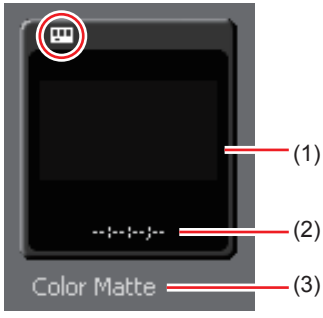
(2) 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
(3) クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

◆ カラーバークリップ



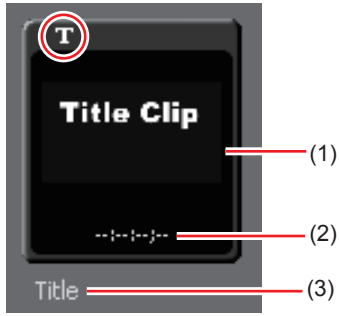
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Bar」となります。

◆ カラーマットクリップ



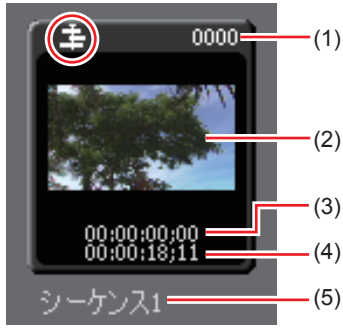
(1) サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
(2) デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3) クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Matte」となります。

◆ 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。「EDIUS Watch Tool」を起動中、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

▶ P237

監視フォルダにファイルを格納すると、ビンに自動的に登録することができます。

監視の設定

▶ P240

監視について設定します。

ビンへの登録禁止

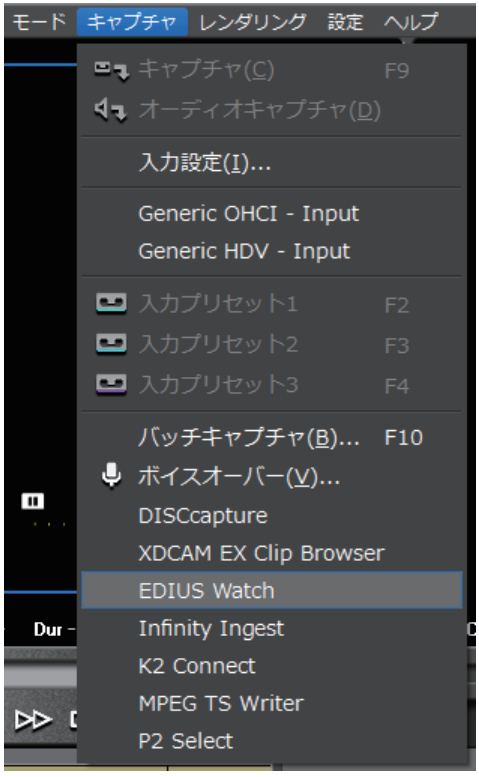
▶ P243

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。

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

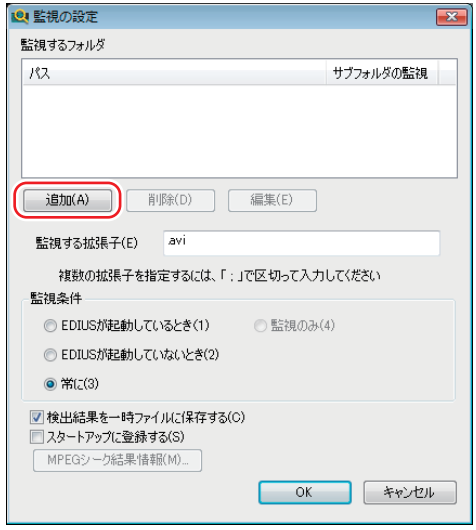
プログラムが起動し、画面右下のタスクトレイに EDIUS Watch のアイコンが表示されます。



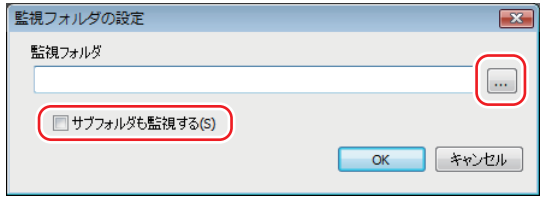
2 タスクトレイにある監視フォルダのアイコンを右クリックし、〈設定〉をクリックする

監視の設定▶ P240

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。
監視フォルダを複数指定する場合は、手順3と4を繰り返します。

Option **POINT**

- EDIUS Simul Edit オプションをご使用の場合、〈ネットワークからの通知を処理する〉が表示されます。ネットワーク編集システムで、共有しているすべての端末でこの項目にチェックを入れてください。〈監視の設定〉ダイアログの〈ネットワーク設定〉で、〈変更をブロードキャストする〉を設定している端末は、監視フォルダ内のファイルに変更があった場合に、他の端末に変更内容を通知します。変更内容を受信した端末は、〈監視の設定〉の設定内容に応じて処理を行います。〈ネットワークからの通知を処理する〉のチェックをはずした場合は、変更内容の通知および受信を行いません。

〈監視の設定〉ダイアログ▶ P240

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

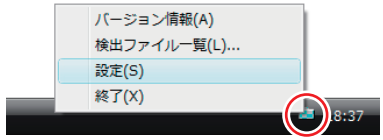
通常は黄色のアイコンで表示されていますが、監視フォルダの状態によって次のように色が変化します。
水色：フォルダ監視中
赤色：監視フォルダに新しいファイルが追加

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▶ P240

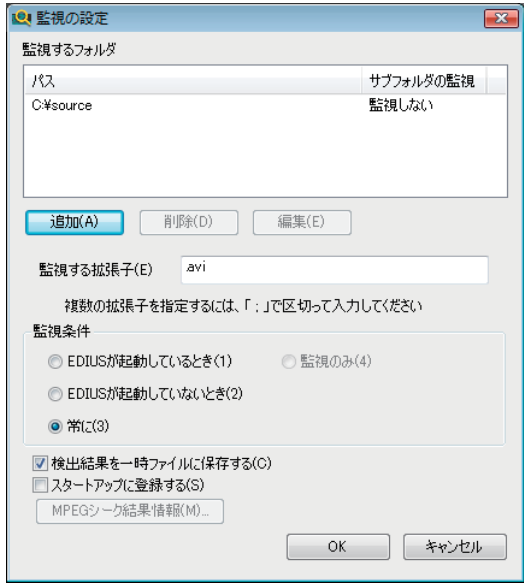
監視の設定

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

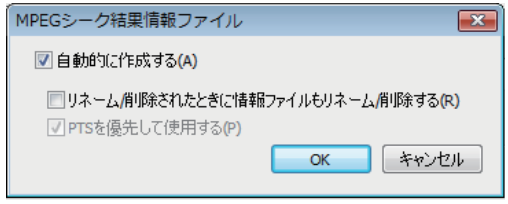
※ 画面はオプションなしの場合です。



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。
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。複数の拡張子を指定する場合は、「;」で区切って入力します。ワイルドカード（＊や？）は使用できません。

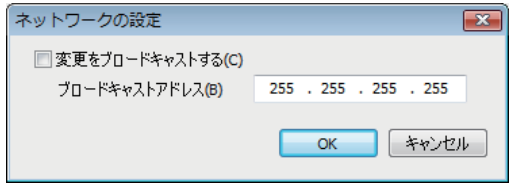
	監視条件	フォルダを監視する条件を設定します。 **EDIUS が起動しているとき** EDIUS 起動中に監視フォルダにファイルが追加された場合は、自動的にビンへ登録されます。EDIUS が起動していないときに追加された場合は、登録されません。 **EDIUS が起動していないとき** EDIUS が起動していない間にファイルが追加された場合のみ、自動的にビンへ登録します。EDIUS 起動中に追加された場合は、登録されません。 **常に** 監視フォルダにファイルが追加されたときは、必ず自動的にビンへ登録します。
	監視条件	**監視のみ** 〈監視する拡張子〉に MPEG ファイルを指定した場合や、EDIUS Simul Edit オプションを使用してネットワーク編集システムで時差編集を行う場合にのみ有効になります。常に監視フォルダを監視して、ファイルが追加された場合、〈検出ファイル一覧〉に追加しますが、ビンには登録されません。ネットワーク編集システム環境で時差編集を行う場合、キャプチャ用端末ではこの項目を選んでください。 *〈検出ファイル一覧〉ダイアログ▶ P244*
	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。
	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。
	MPEG シーク結果情報	〈監視する拡張子〉に MPEG ファイルの拡張子（.m2t、.mpg など）を入力した場合、有効になります。クリックすると、〈MPEG シーク結果情報ファイル〉ダイアログが表示されます。 *〈MPEG シーク結果情報ファイル〉ダイアログ▶ P242*
Option	時差編集ファイルを使用する	EDIUS Simul Edit オプションをご使用の場合、表示されます。 チェックを入れると、キャプチャ途中のファイルであっても監視条件に応じてビンに登録され、既に取り込みが完了している部分を EDIUS で編集することができます。
Option	ネットワーク設定	EDIUS Simul Edit オプションをご使用の場合、表示されます。クリックすると、〈ネットワーク設定〉ダイアログが表示されます。 *〈ネットワーク設定〉ダイアログ▶ P242*

◆〈MPEG シーク結果情報ファイル〉ダイアログ



自動的に作成する	チェックを入れると、監視フォルダに MPEG ファイルが追加されたときに、自動的にバックグラウンドでシーク情報結果ファイルを作成します。このファイルを作成しておくと、追加された MPEG ファイルを EDIUS で開くときにシークが高速化されます。 **リネーム / 削除されたときに情報ファイルもリネーム / 削除する** チェックを入れると、監視フォルダ内の MPEG ファイルのファイル名が変更、またはファイルが削除された場合、MPEG シーク結果情報ファイルも同様にファイル名の変更、またはファイルを削除します。 **PTS を優先して使用する** この項目は変更できません。EDIUS では、シークの基準時間は PTS（タイムスタンプ情報）を優先します。

Option ◆〈ネットワーク設定〉ダイアログ

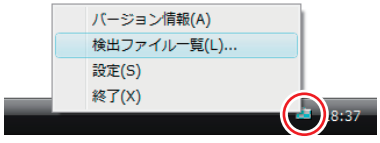


変更をブロードキャストする	一部のファイルシステムでは、共有しているフォルダ内の変更（ファイル追加、削除、またはファイル名の変更など）を行っても、他の端末にその変更内容が反映されない場合があります。共有フォルダを監視フォルダに指定している場合、チェックを入れると、フォルダ内を変更したときにEDIUS Watch Toolがネットワーク上の他の端末で動作しているEDIUS Watch Toolに対しても変更内容を反映します。直接、ファイルを共有フォルダに書き出すキャプチャ用端末にのみ設定します。 **ブロードキャストアドレス** 変更内容の通知に使用するブロードキャストアドレスを設定します。グローバルアドレス（255.255.255.255）より、サブネットのブロードキャストアドレスを設定することを推奨します。サブネットのブロードキャストアドレスは、例えば、「192.168.0.x」のアドレスに対しては「192.168.0.255」、「10.0.x.x」のアドレスに対しては「10.0.x.x」のように設定します。 共有しているすべての端末で同一のアドレスを設定する必要があります。

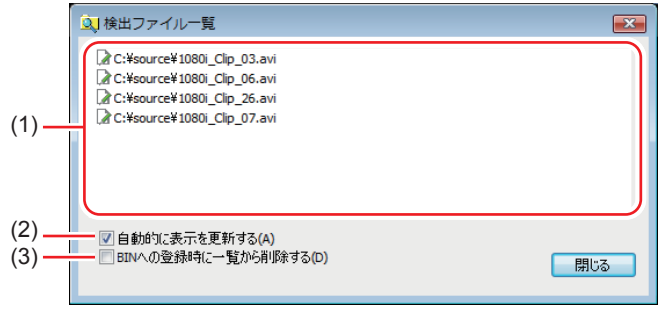
POINT
- ネットワーク上のフォルダを監視する場合、ユーザー名やパスワードの入力を解除しておいてください。

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。

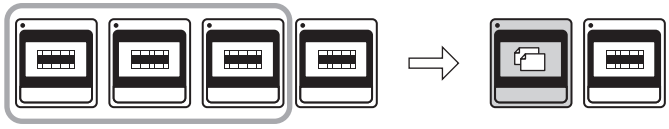
ご注意
- リストからファイル名を削除しても、監視フォルダ内のファイルは削除されません。

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】

▶ P246

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

▶ P247

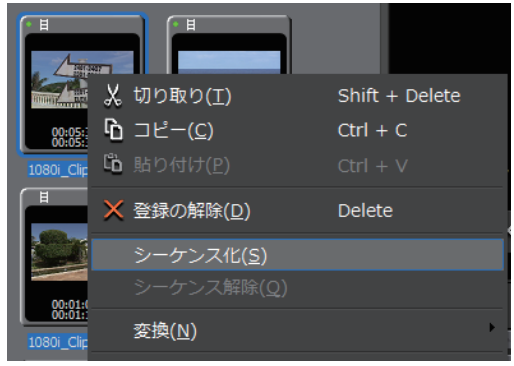
シーケンスクリップの結合を解除します。



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。
シーケンス化したクリップは、結合された先頭のクリップ名になります。



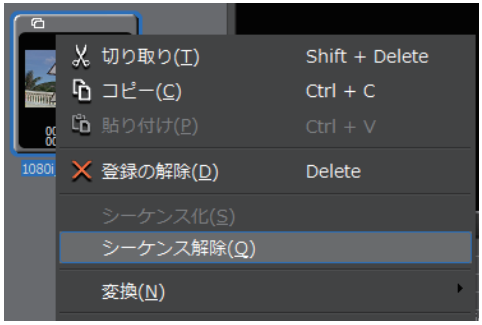
連番静止画の登録▶ P214

POINT
- クリップは、ビンの並び順にしたがって結合されます。
- 元のクリップが持っているビデオ部分の In 点、Out 点の設定を保持したまま結合されます。

ご注意
- 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。
  - オーディオの場合、すべてのクリップのサンプリングレート、量子化ビット数、チャンネル数が一致している。

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。

POINT
- 結合される前のクリップが持っていた In 点、Out 点の設定を復元します。

カラーバーやタイトルクリップを作成したい

カラーバークリップ ▶ P249

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 ▶ P250

カラーマットクリップを作成します。

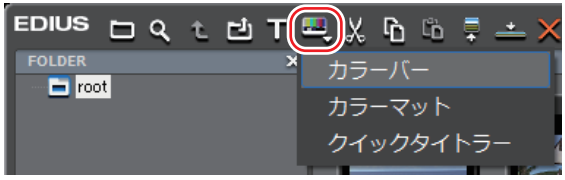


タイトルクリップ ▶ P252

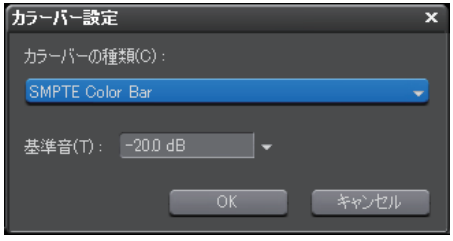
タイトルクリップを作成します。

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

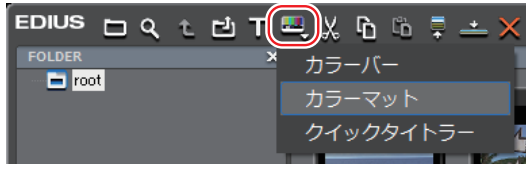
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈クリップの新規作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。カラーバークリップがビンに登録されます。

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。
  - ビンのカラーバークリップをダブルクリックする。
- ビンに登録せずに、カラーバークリップをタイムラインに配置することもできます。
  タイムラインに特殊なクリップを配置▶ P317

カラーマットクリップ

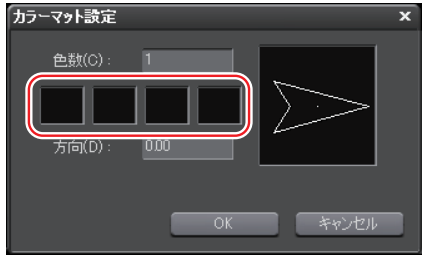
1 ［クリップ新規作成］をクリックし、〈カラーマット〉をクリックする



〈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

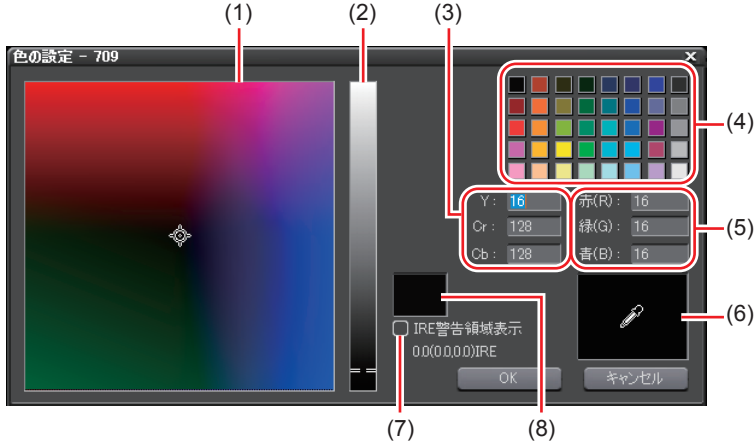
カラーパレットは左から順に設定します。



〈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) カラースペクトル	カーソルをドラッグして色差（Cr, Cb）を設定します。
(2) 輝度スライダー	スライダーをドラッグして輝度（Y）を設定します。
(3) YCrCb 値入力欄	明るさと色差の数値を入力して色を設定します。
(4) カラーパレット	標準カラーパレットから色を選びます。
(5) RGB 値入力欄	赤（R）、緑（G）、青（B）の数値を入力して色を設定します。
(6) 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。
(7) IRE 警告領域表示	チェックを入れると、カラースペクトルと輝度スライダーを 0 ～ 100IRE の範囲に限定して表示します。チェックボックスの下に、選んでいる色の IRE 値が表示されます。
(8) 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

- 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。カラーマットクリップがビンに登録されます。

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。
  – ビンのカラーマットクリップをダブルクリックする。
- ビンに登録せずに、カラーマットクリップをタイムラインに配置することもできます。
  タイムラインに特殊なクリップを配置▶ P317

タイトルクリップ　*[Ctrl] + [T]*

POINT
- TitleMotion Pro をインストールした場合、TitleMotion Pro でタイトルを作成することができます。
  ※ TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。
- 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▶ P99

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

2 タイトルクリップを作成する

Quick Titler ▶ P542
TitleMotion Pro ▶ P552

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。
- 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。デフォルトのタイトラーが TitleMotion Pro の場合は、TitleMotion Pro が起動します。
- 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〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。

クリップの情報や内容を変更したい

プロパティの修正 ▶ P254

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。

設定ダイアログの修正 ▶ P255

カラーバーやカラーマット、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。

ファイルの変換 ▶ P256

AVCHD や HDV 規格のネイティブファイルを、Canopus HQ コーデックなどの AVI に変換したり、SD 画質にダウンコンバートしたりできます。

MPEG ファイルのメディア設定 ▶ P257

MPEG 形式のクリップは、クリップごとにシークを高速化する処理などの設定を変更することができます。

クリップの保存先の確認 ▶ P258

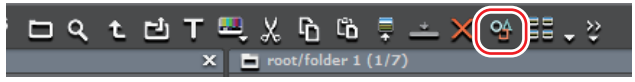
クリップの保存先のフォルダを表示します。

ソフトウェアで開く ▶ P259

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。

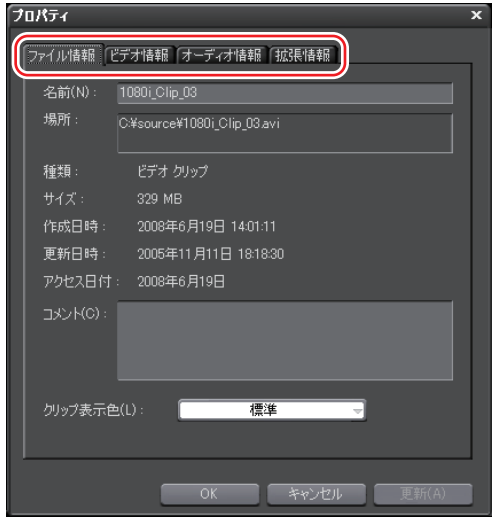
プロパティの修正 *[Alt] + [Enter]*

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、色の対応範囲、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、色の対応範囲の変更ができます。

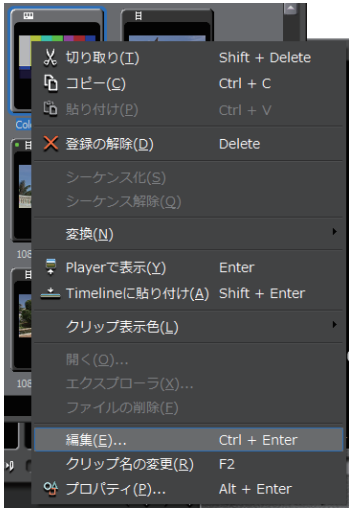
その他の方法

- クリップを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックします。

設定ダイアログの修正 *[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▶ P249
カラーマットクリップ▶ P250
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 ▶ P542



その他の方法

- ビンのクリップをダブルクリックします。

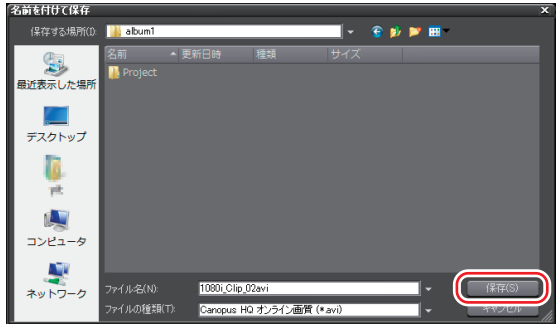
ファイルの変換

1 クリップを右クリックし、〈変換〉→〈ファイル変換〉をクリックする

複数のクリップを選んで〈変換〉→〈ファイル変換（一括）〉をクリックすると、一度に複数のファイルを変換できます。



2 〈ファイルの種類〉のリストからコーデックと画質を選び［保存］をクリックする



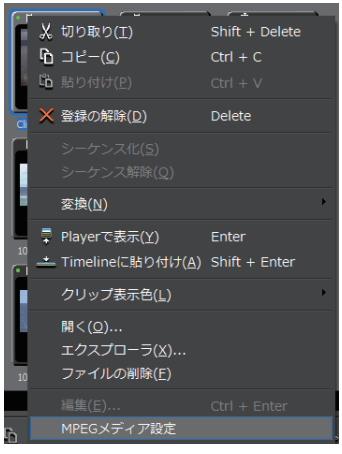
POINT

- AVCHD 規格の動画ファイルを Canopus HQ コーデックで変換する場合、AVCHD converter を使って変換することもできます。AVCHD converter では音声や画像などの設定をカスタマイズして変換することができます。

MPEG ファイルのメディア設定

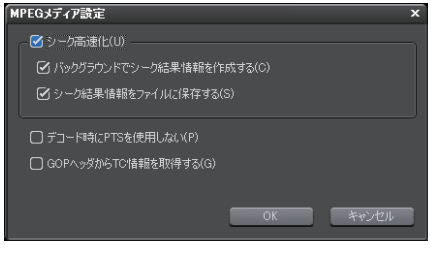
ご注意 • 対象が MPEG ファイルでない場合、〈MPEG メディア設定〉は表示されません。

1 クリップを右クリックし、〈MPEG メディア設定〉をクリックする



〈MPEG メディア設定〉ダイアログが表示されます。

〈MPEG メディア設定〉ダイアログ



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。

2 各項目を設定し、[OK]をクリックする

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、〈MPEGメディア設定〉をクリックします。

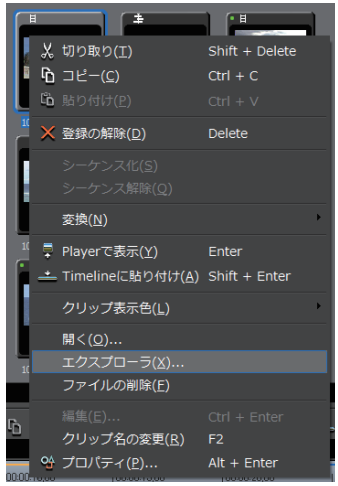
POINT

- EDIUSに取り込むMPEGファイル全てに対して、上記の設定を変更することができます。
MPEGインポータ▶ P144

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

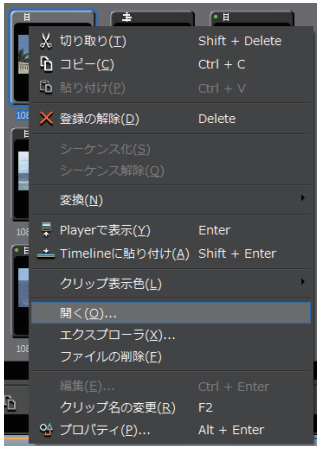
エクスプローラが起動し、クリップの保存先のフォルダを表示します。



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。



POINT

- 次の操作で、タイムラインに配置したクリップを関連付けされているアプリケーションソフトウェアで開くことができます。
  - 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クリックし、メニューバーの〈クリップ〉→〈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]***

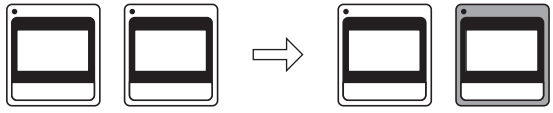
2 クリップの管理

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▶ P175

クリップの選択 ▶ P262

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 ▶ P262

クリップをコピーします。

クリップの切り取り ▶ P262

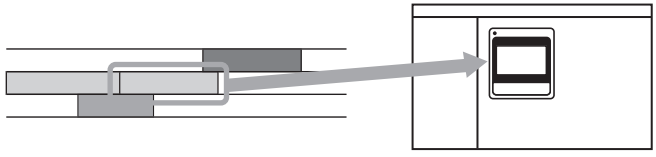
クリップを切り取ります。切り取りされたクリップは、ビンから削除されます。

クリップの貼り付け ▶ P263

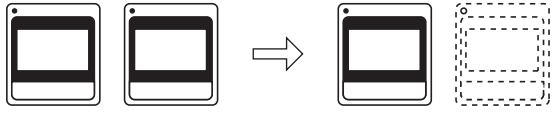
コピー、切り取りしたクリップを貼り付けます。

タイムラインからの登録 ▶ P263

トラックに配置したクリップをビンに登録できます。

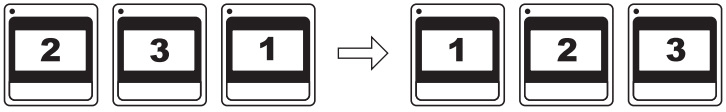


クリップの登録解除 ▶ P264



クリップの並べ替え

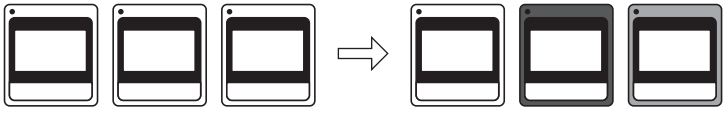
▶ P265



クリップの色分け

▶ P266

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▶ P262
クリップの切り取り▶ P262

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。



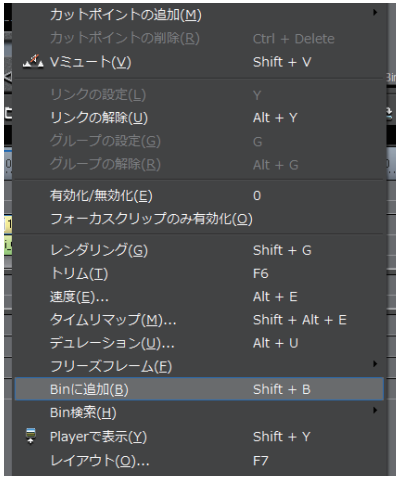
その他の方法

- 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。

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▶ P425

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。
- クリップを選び、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もと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。それ以外の方法でタイムラインからビンへクリップの追加を行った場合は、新しく別のクリップが登録されます。ただしクリップ名は同じになります。

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▶ P176

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

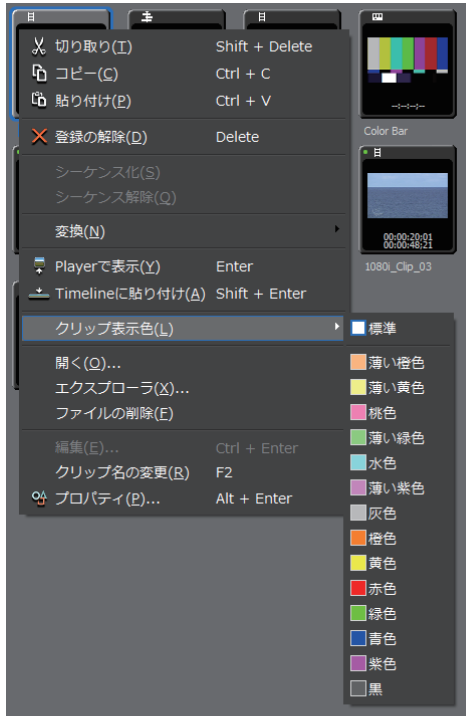
その他の方法

- 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 表示色をクリックする

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〉のリストから表示色を選びます。
〈プロパティ〉ダイアログ▶ P254

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。

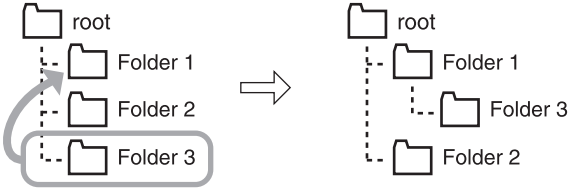
フォルダビューの表示／非表示▶ P174

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 ▶ P268



フォルダの移動 ▶ P268



フォルダの複製 ▶ P268

フォルダを複製します。

フォルダの削除 ▶ P269

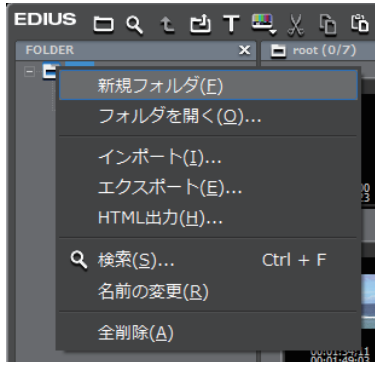
フォルダを削除します。

表示フォルダの切り替え ▶ P269

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

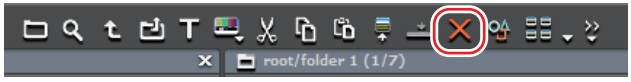
1 フォルダをドラッグし、キーボードの［Ctrl］を押したまま複製先のフォルダの上へドロップする

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 ［はい］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、［はい］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、［はい］をクリックします。

POINT
- 〈root〉フォルダを右クリックし、〈全削除〉をクリックした場合、〈root〉フォルダ内のすべてのクリップ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。

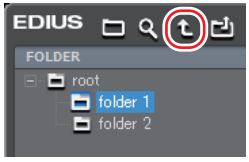
表示フォルダの切り替え

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】 ▶ P271

ビン情報を書き出します。

ビンの読み込み【インポート】 ▶ P271

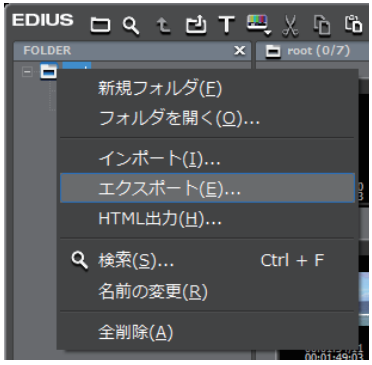
ビン情報を読み込みます。

登録情報の出力【HTML 出力】 ▶ P272

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



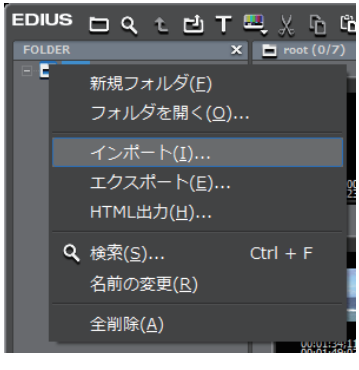
〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

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

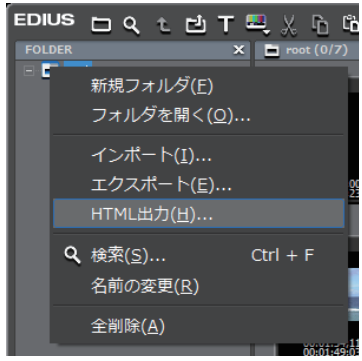


〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

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 出力するフォルダを右クリックし、〈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こともできます。

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 ▶ P274

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。

簡易検索バーで検索 ▶ P276

ビンの簡易検索バーでフォルダ内のクリップを検索します。検索すると、フォルダ内のクリップで、検索文字列に部分一致したクリップのみがクリップビューに表示されます。

未使用クリップの検索 ▶ P277

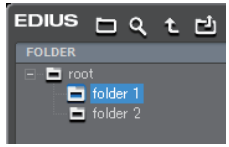
タイムラインで使用されていないクリップを検索します。

検索結果の削除 ▶ P278

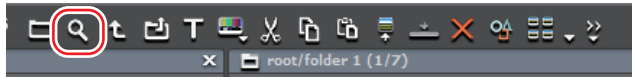
不要になった〈検索結果〉フォルダを削除します。

ビン内の検索 *[Ctrl] + [F]*

1 フォルダビューで検索対象のフォルダをクリックする

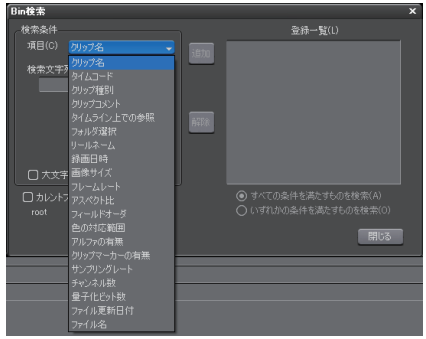


2 ［検索］をクリックする



〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

3 〈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。

4 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。

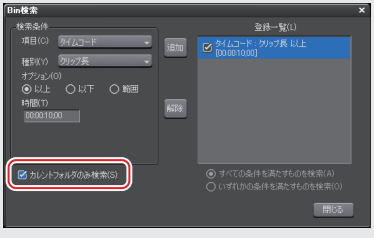
5 ［閉じる］をクリックする

その他の方法

- フォルダビューで検索対象のフォルダを右クリックし、〈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2～5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。



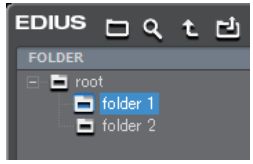
- 〈すべての条件を満たすものを検索〉または〈いずれかの条件を満たすものを検索〉をクリックして、追加した検索条件をすべて満たすものを検索するか、または追加した検索条件のいずれかを満たすものを検索するかを選ぶことができます。
- 静止画クリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップには、In点、Out点がありません。そのため、これらのクリップをIn点、Out点で検索しても見つかりません。
- 〈タイムコード〉の〈クリップ長〉とは、In-Out点間の長さです。In点、Out点が設定されていないクリップは、検索条件で〈クリップ長〉を追加しても検索されません。（クリップ長は、クリップの〈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▶ P254
- 〈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。

簡易検索バーで検索 *[F3]*

1 フォルダビューで検索対象のフォルダをクリックする



2 キーボードの [F3] を押す

簡易検索バーが表示されます。

簡易検索バー



(1) 検索	検索文字列を入力します。リストから過去に検索した検索文字列を選ぶこともできます。
(2) 条件	リストから検索条件を選びます。
(3) 検索条件の表示／非表示	検索条件の表示／非表示を切り替えます。
(4) 閉じる	簡易検索バーを閉じ、フォルダ内のすべてのクリップを表示します。

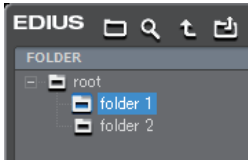
3 検索条件を設定し、キーボードの［Enter］を押す

フォルダ内のクリップで、検索文字列に部分一致したクリップのみがクリップビューに表示されます。

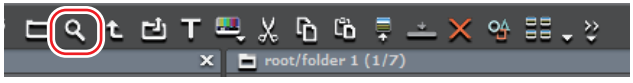
POINT
- 簡易検索バーでの検索実行時は、大文字／小文字は区別されません。
- 入力した検索文字列の履歴は、プロファイルごとに最大 20 個まで保存されます。

未使用クリップの検索

1 フォルダビューで検索対象のフォルダをクリックする



2 ［検索］をクリックする



〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

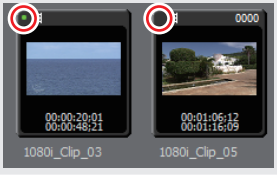
3 〈検索条件〉の〈項目〉で〈タイムライン上での参照〉を選ぶ

4 〈使用していない〉を選び、［追加］をクリックする



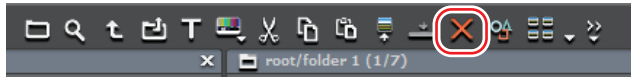
POINT

- 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 ［はい］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［はい］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、［はい］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〉およびその下位のフォルダ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 5

タイムラインの設定

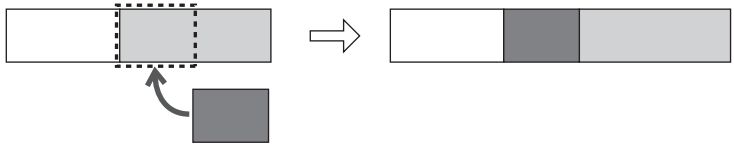
1 編集モードの設定

トラックのクリップを連動させたい

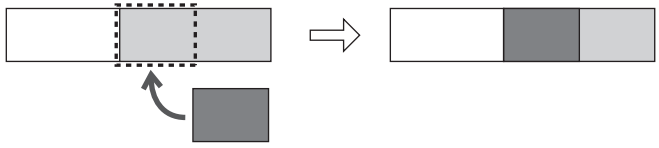
挿入／上書きモード

▶ P282

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。

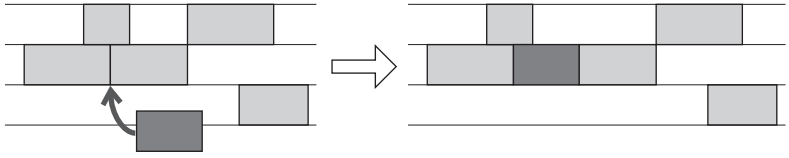


同期モード

▶ P282

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

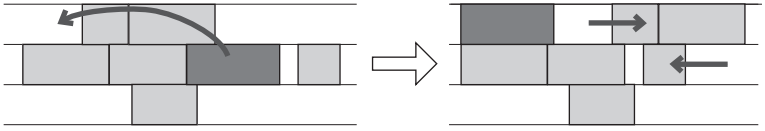


リップルモード

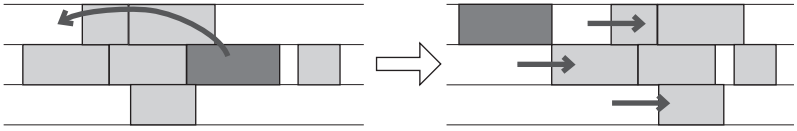
▶ P283

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）



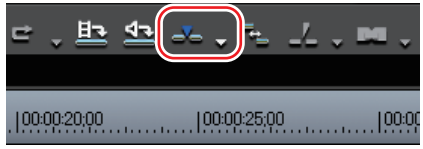
例 リップルモードオン、同期モードオンでクリップを挿入した場合（挿入モード）



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

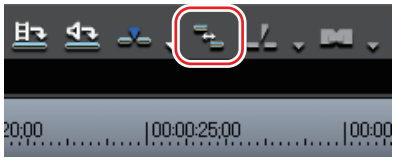
- 同期モードをオンに設定している場合に任意のトラックに編集が影響しないようにするには、トラックパネルの［トラックのロック］をクリックします。
  例［トラックのロック］をオンに設定している場合



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。

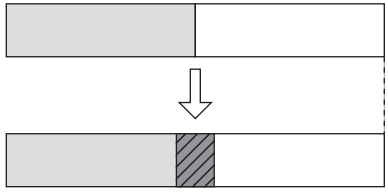
POINT
- リップルモードの初期設定はオンです。

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

▶ P285

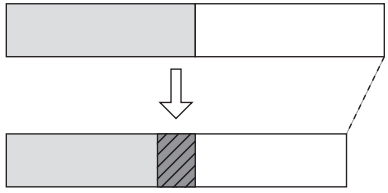
クリップ全体の長さを変えずにトランジションやオーディオクロスフェードを追加できます。



固定モード

▶ P286

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。

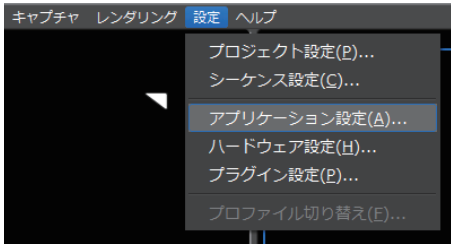


伸縮モード

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▶ P480
オーディオクロスフェード▶ P482

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▶ P479

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

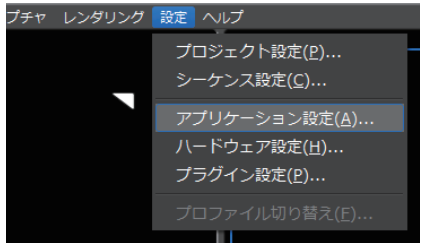
- トランジションが設定されているクリップの片方を削除すると、同時にトランジションも削除されます。残ったクリップはトランジションの中心までの長さ（トランジション設定時に伸びた分を含む長さ）に変更されます。

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▶ P480
オーディオクロスフェード▶ P482

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

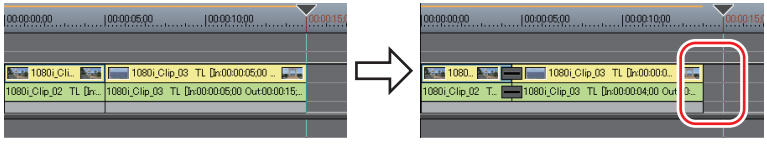


2 〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈タイムライン〉をクリックする

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。

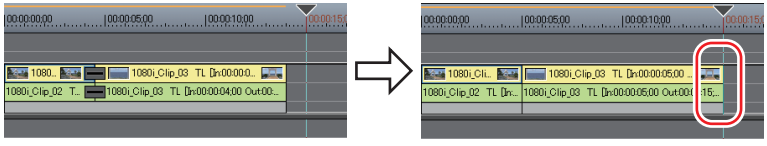


トランジションの長さを変更したときはクリップが左に移動し、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションの長さに応じて変わります。



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▶ P282
  同期モード▶ P282
- 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

トラックの設定方法 ▶ P289

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 ▶ P289

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。

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。

プロジェクト新規作成時に設定する場合は「プロジェクトプリセットの新規作成」を、編集中に設定を変更する場合は「プロジェクト設定の変更」を参照してください。

プロジェクトプリセットの新規作成▶ P29
プロジェクト設定の変更▶ P39

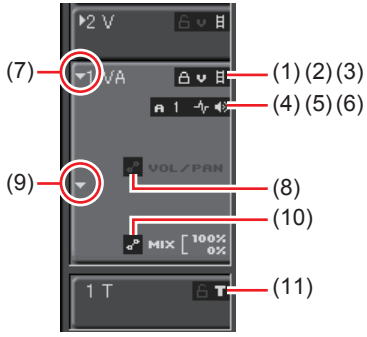
シーケンスごとの設定変更は「シーケンス設定」を参照してください。

シーケンス設定▶ P42

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。 ***[7]***
(3) ビデオのミュート	オフ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▶ P504*
(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。 ***[Shift] + [W]***

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

▶ P292

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

▶ P292

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。

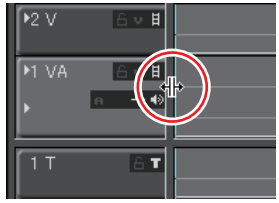
トラック名変更

▶ P293

トラック名を変更できます。

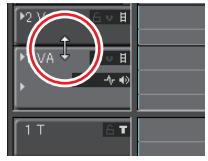
トラックの幅変更

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

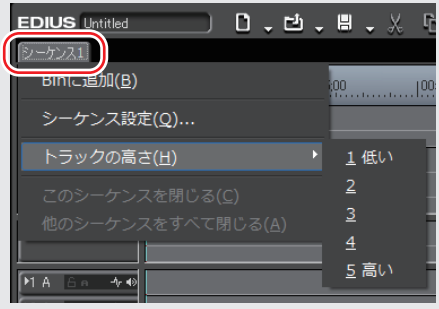


その他の方法

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

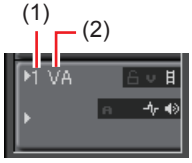
POINT

- 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。



ドラッグ操作では一度に複数のトラックの高さを変更することはできません。

トラック名変更



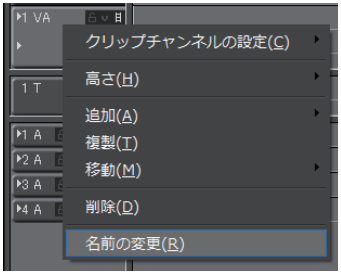
(1) トラック番号　(2) トラック名

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。



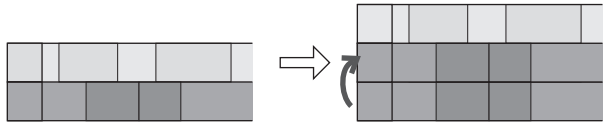
POINT

- 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

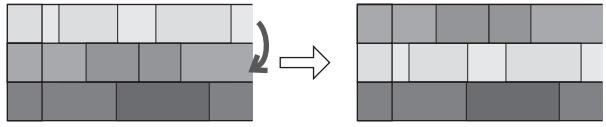
トラックの複製

▶ P295



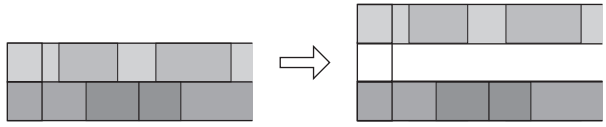
トラックの移動

▶ P295



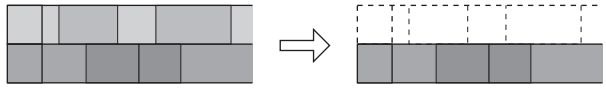
トラックの追加

▶ P296



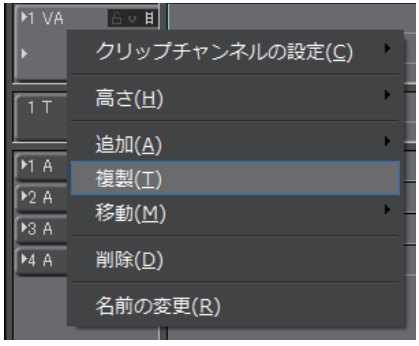
トラックの削除

▶ P296



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 トラックパネルを選び、移動先へドラッグ＆ドロップする



その他の方法

- 変更するトラックパネルを右クリックし、〈移動〉→〈上に移動〉または〈下に移動〉をクリックします。

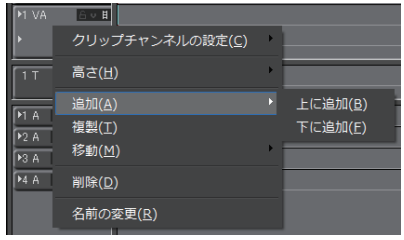
POINT

- 同じ種類のトラック（ビデオ、オーディオ、タイトルトラック）間でのみ移動できます。
- 複数のトラックを選んで移動させることはできません。

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



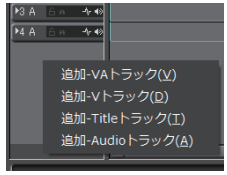
3 追加するトラック数を入力する

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

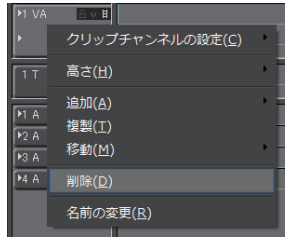
その他の方法

- トラックパネルの空白部分を右クリックし、追加するトラックを選びます。



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

▶ P298

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

▶ P298

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。

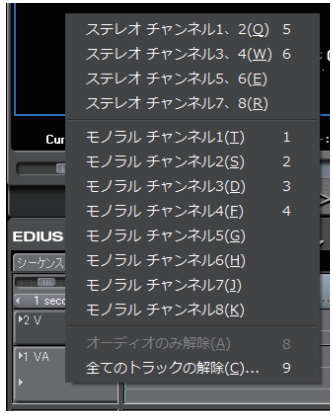
例 オンに設定した場合



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▶ P33

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 ▶ P301

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シーケンスマーカーを付けることができます。

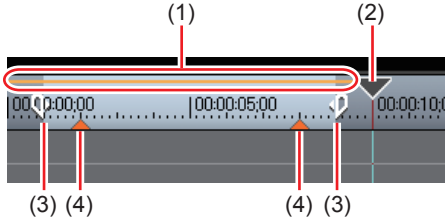
タイムスケールの表示単位 ▶ P301

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 ▶ P302

タイムスケールの設定を変更できます。

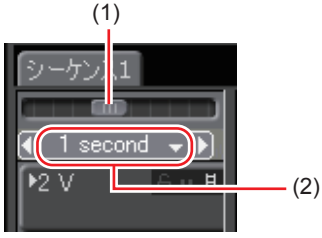
タイムスケールのマーク



(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。 *タイムスケールの色分けについて▶ P420*
(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▶ P305*
(4) シーケンスマーカー	タイムラインに設定する印です。マウスカーソルをシーケンスマーカーに合わせるとシーケンスマーカーの色が黄色に変わり、シーケンス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。 *シーケンスマーカーの設定▶ P397*

タイムスケールの表示単位

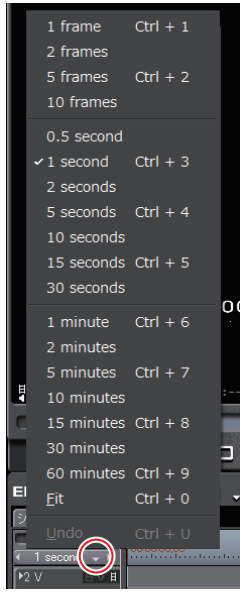
タイムスケールは次の単位で表示できます。
frames（フレーム）、seconds（秒）、minutes（分）
Fit（タイムラインウィンドウの表示範囲に合わせて表示単位を自動調整）



(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 ▶ P305

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 ▶ P306

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 ▶ P307

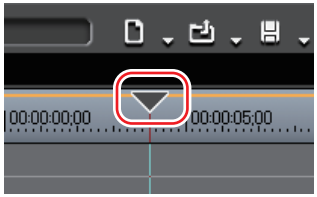
タイムラインの In 点、Out 点を削除できます。

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。

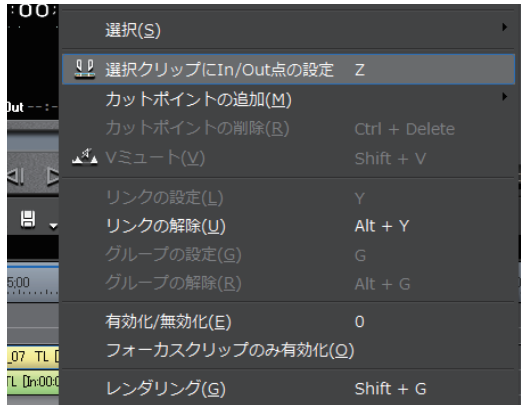


- Out 点を In 点より前に設定した場合、In-Out 点間のタイムスケールが赤色に変わり、Recorder のタイムコードの一部が赤色で表示されます。

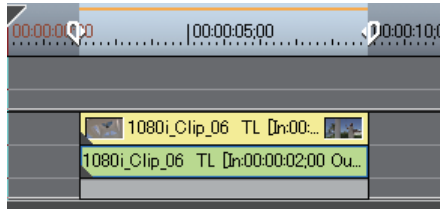
クリップの両端に In 点、Out 点を設定 *[Z]*

クリップを配置▶ P309

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 ▶ P309

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 ▶ P312

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 ▶ P313

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 ▶ P314

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】 ▶ P315

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】 ▶ P316

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。

タイムラインに特殊なクリップを配置 ▶ P317

タイムラインに、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▶ P282
同期モード▶ P282
リップルモード▶ P283

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▶ P555*
(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

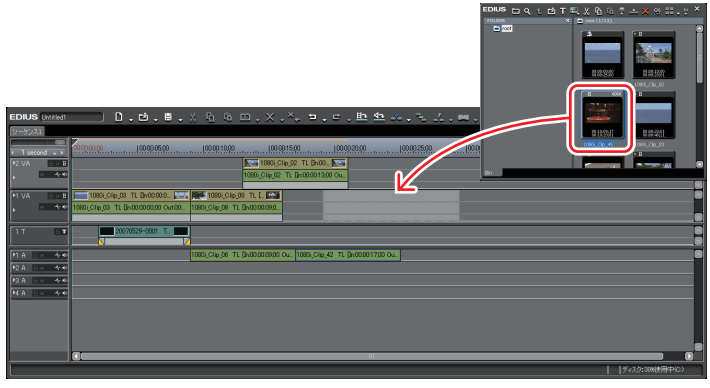
3 ビンからクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする



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。

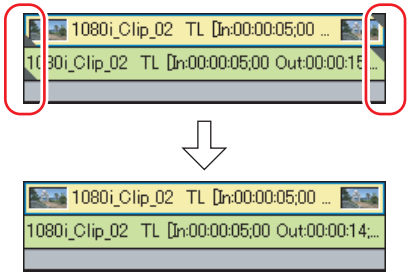


- ビンのクリップを右クリックし、〈Timeline に貼り付け〉 をクリックします。
- クリップを Player で再生し、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- クリップを Player で再生し、[Timeline に挿入で追加] または [Timeline に上書きで追加] をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加：***[E]***
- トラックを選択し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させます。クリップを Recorder にドラッグ & ドロップすると、タイムラインカーソルの位置を In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

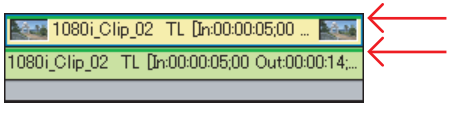
配置されたクリップについて

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。

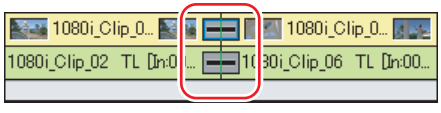
クリップの両端にある三角のマークは、クリップの先頭と末尾を示しています。クリップがトリミングされると、三角のマークはなくなります。



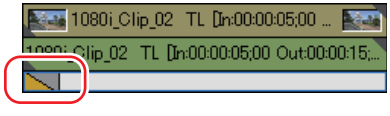
クリップの上部には、レンダリングした場合は緑色、フィルタを設定したときは水色のラインが表示されます。



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。

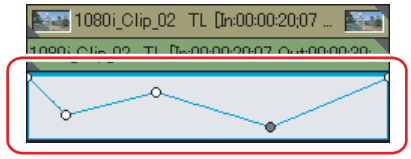


クリップの開始位置にトラックトランジションを設定すると、ミキサー部に下図のような三角が表示されます。



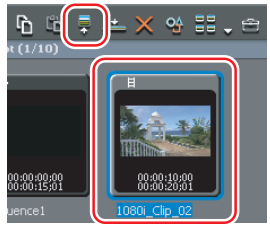
［拡張２］をクリックしてミキサーを表示すると、トランスペアレンシーのラバーバンドが表示されます。

トラックパネル▶ P289



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▶ P224

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

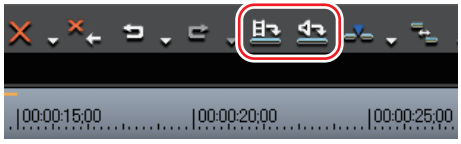


Player で映像を確認し、必要な場合は In 点、Out 点を設定します。
In 点、Out 点の設定▶ P224

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▶ P224
- ［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▶ P298
オーディオチャンネル設定▶ P298
クリップを配置▶ P309



(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

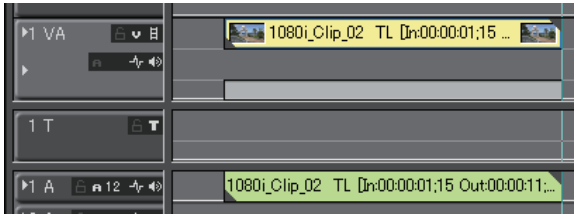
例 1VA トラックに［ビデオチャンネル］を、1A トラックに［オーディオチャンネル］の〈ステレオチャンネル 1、2〉を設定した場合



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

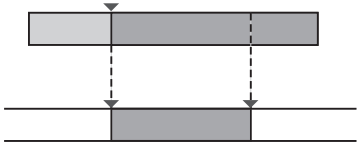
クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。



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▶ P329

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▶ P224

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

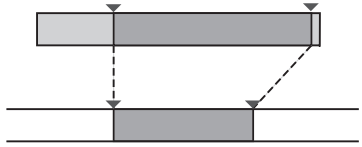
タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P305

4 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする

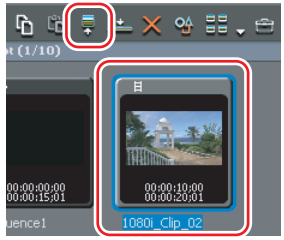


クリップがタイムラインの In-Out 点間の長さ分にトリミングされて配置されます。In 点または Out 点を設定している場合は、それぞれの位置を基準に配置されます。
配置されたクリップの再生速度は変わりません。
［Timeline に上書きで追加］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

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▶ P224

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▶ P305

4 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする

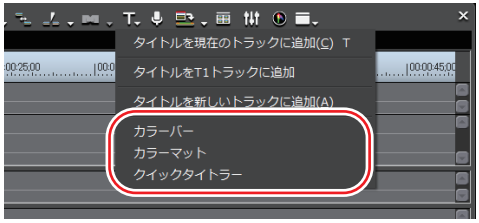


クリップの In-Out 点間がタイムラインの In-Out 点間に配置されます。クリップの再生速度はタイムラインの In-Out 点間の長さに応じて自動調整されます。
［Timeline に上書きで追加］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

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。

タイムラインに特殊なクリップを配置

1 ［タイトルの作成］のリストボタンをクリックし、作成するクリップをクリックする



タイムラインに In 点、Out 点が設定されていない場合は、タイムラインカーソルの位置に選んだクリップが作成されます。作成されるクリップのデフォルトのデュレーションは、アプリケーション設定の〈継続時間〉で設定できます。
継続時間▶ P91
タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、選んでいるトラックの In-Out 点間に選んだクリップが作成されます。In-Out 点間に作成するか、タイムラインにカーソルの位置にデフォルトの継続時間で作成するかをアプリケーション設定の〈継続時間〉で設定できます。
継続時間▶ P91

2 クリップを作成する

カラーバークリップ▶ P249
カラーマットクリップ▶ P250
Quick Titler ▶ P542

その他の方法

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

POINT

- 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。
  TitleMotion Pro ▶ P552
- 次の操作で、カラーマットバー、カラーマットの設定を変更することができます。
  - タイムラインに配置したカラーバークリップまたは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バークリップまたはカラーマットクリップをクリックし、メニューバーの〈クリップ〉→〈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またはカラーマットクリップをダブルクリックする。

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 ▶ P320

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 ▶ P321

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 ▶ P322

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 ▶ P323

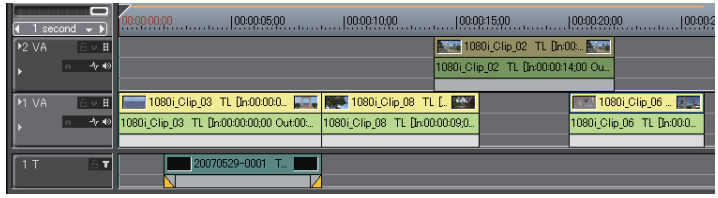
クリップの順番を入れ替えます。

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。

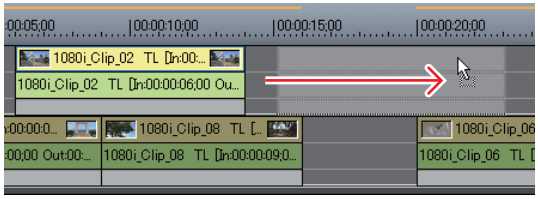
その他の方法

- 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

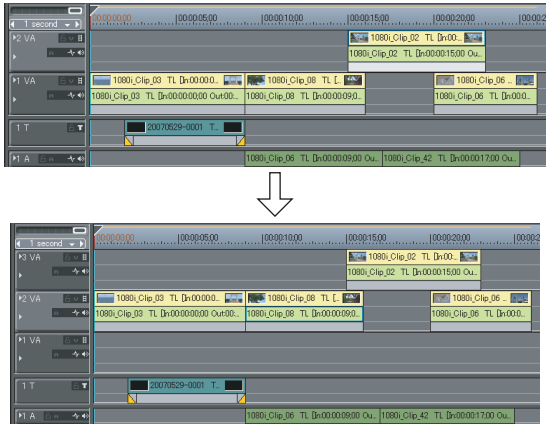
複数のクリップを同時に移動することもできます。
複数クリップの選択▶ P320

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▶ P282
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。

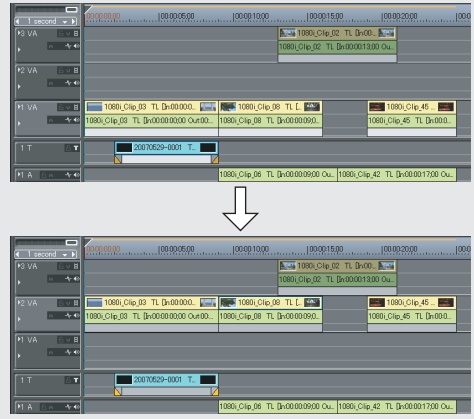
例 1VA トラックと 2VA トラックのクリップを複数選び、1 つ上のトラックにドラッグ & ドロップした場合



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。

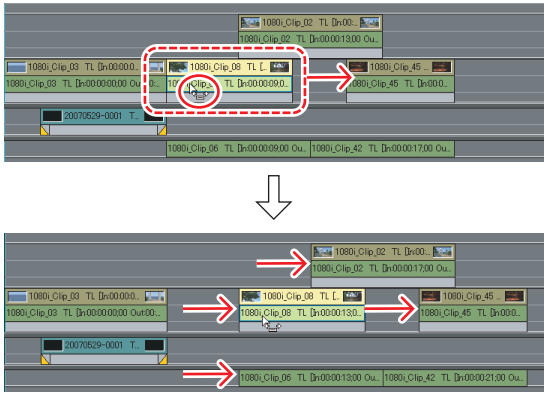
選択クリップ以降のクリップの移動

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▶ P282

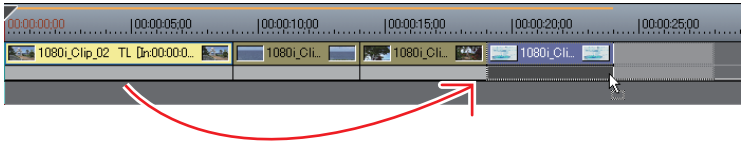
例 同期モードをオンに設定している場合



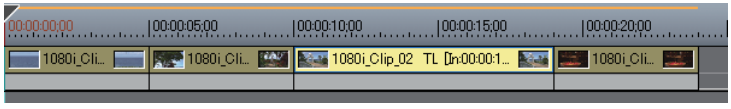
3 挿入する位置へクリップをドロップする

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▶ P282
  リップルモード▶ P283

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 ▶ P325

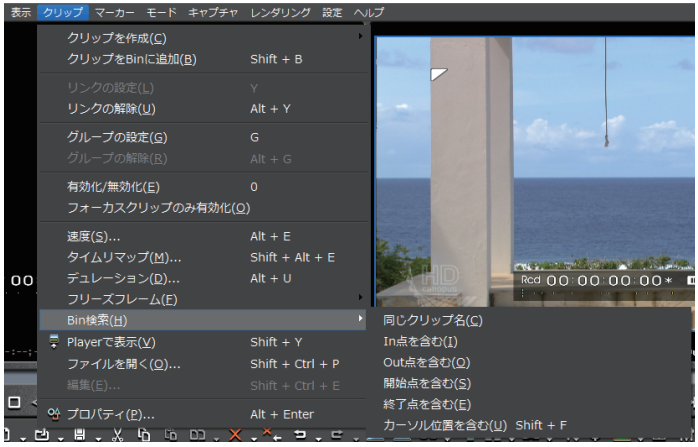
タイムライン上に配置されているクリップを、条件を指定してビン内で検索します。ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成されます。

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▶ *P274*
  検索結果の削除▶ *P278*
- 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

▶ P327

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。

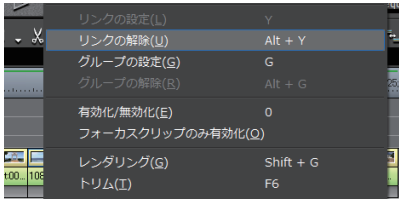
リンク設定

▶ P327

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



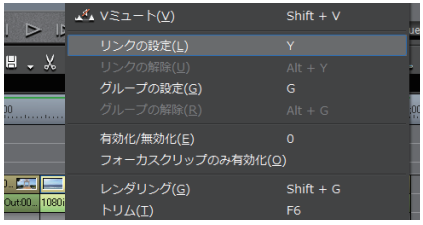
その他の方法

- 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



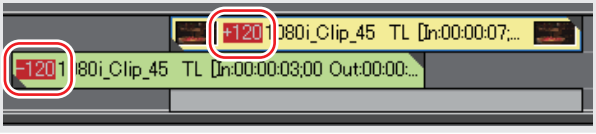
リンクが設定され、1つのクリップとして扱えるようになります。

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 ▶ P329

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。

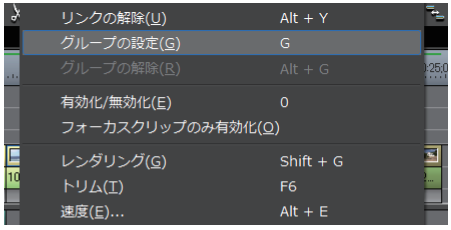
グループ解除 ▶ P329

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

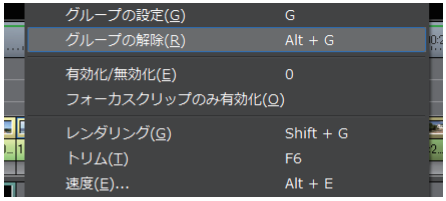


その他の方法

- 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



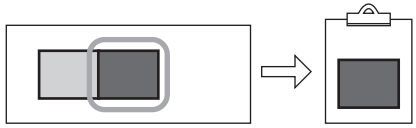
その他の方法

- 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

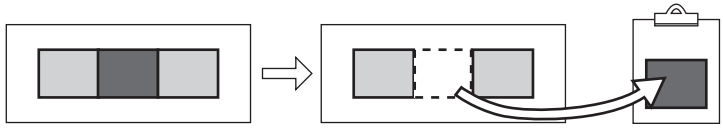
▶ P332



切り取り

▶ P332

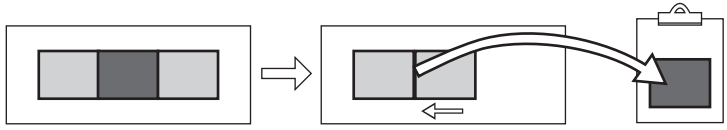
クリップを切り取ります。切り取ったクリップはその位置から削除されます。



リップル切り取り

▶ P332

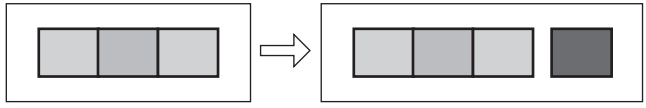
クリップを切り取り、空いた部分を前に詰めます。



貼り付け

▶ P333

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。

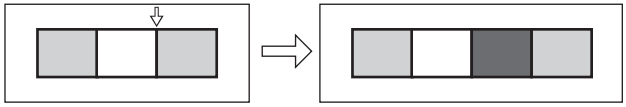


クリップの In 点、Out 点に貼り付け

▶ P334

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

▶ P335

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

▶ P335

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

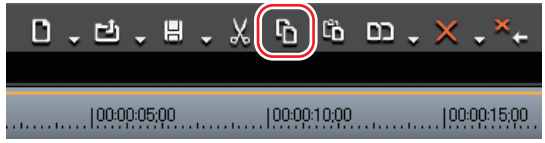
▶ P337

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。

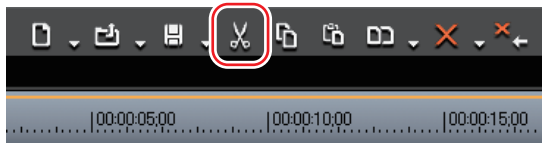
その他の方法

- 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。

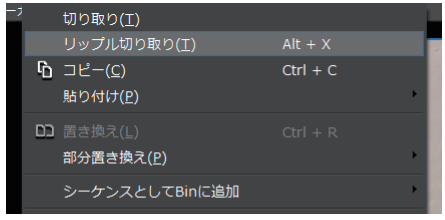
その他の方法

- 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

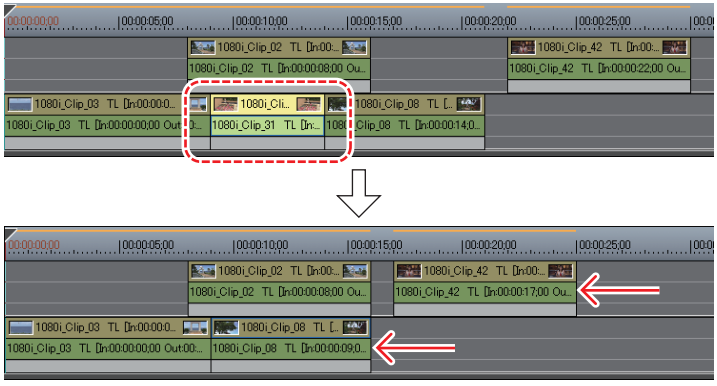
[Alt] + [X]

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

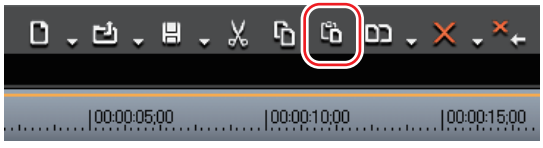
［クリップボードに切り取り］、［リップル切り取り］をクリックしても貼り付けは可能です。

コピー▶ P332
切り取り▶ P332
リップル切り取り▶ P332

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

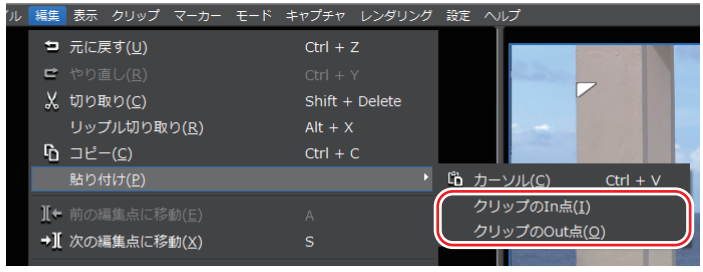
1 クリップを選び、［クリップボードにコピー］をクリックする

［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▶ P332
切り取り▶ P332
リップル切り取り▶ P332

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

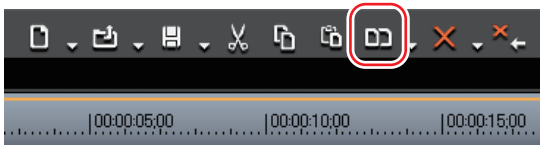
[Ctrl] + [R]

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▶ P332
切り取り▶ P332
リップル切り取り▶ P332

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

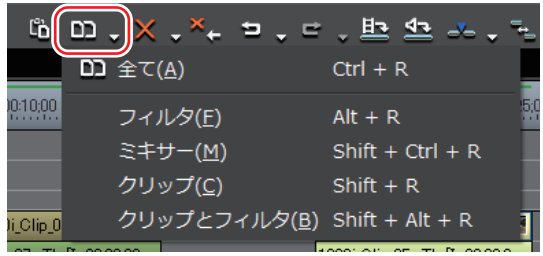
1 置き換え元のクリップをクリックし、[クリップボードにコピー] をクリックする

[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▶ P332
切り取り▶ P332
リップル切り取り▶ P332

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

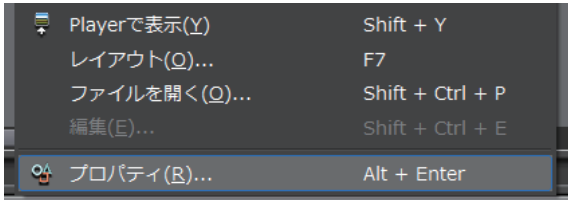


その他の方法

- 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 ▶ P339

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 ▶ P340

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 ▶ P341

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]

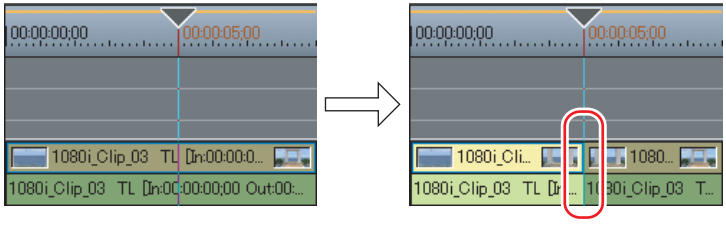
1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする

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]***

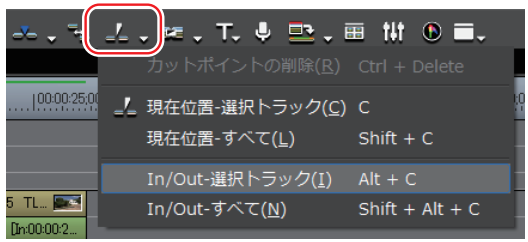
クリップを In 点、Out 点で分割　*[Alt] + [C]*

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▶ P305

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

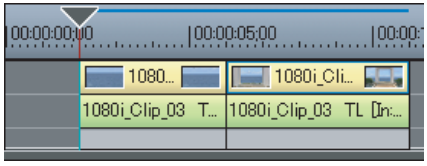
- カットポイントを追加するトラックにある任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out －選択トラック〉をクリックします。
- 分割するクリップが配置されているトラックを選んでメニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out －選択トラック〉をクリックします。

POINT

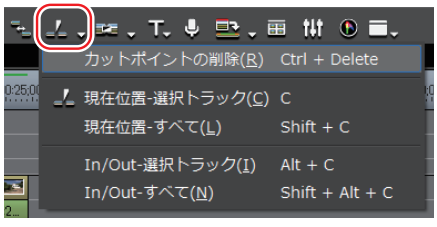
- 次の操作で、すべてのトラックのクリップをタイムラインの In 点、Out 点で一度に分割できます。
  - ［カットポイントの追加］のリストボタンをクリックし、〈In/Out －すべて〉をクリックする。
  - 任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out －すべて〉をクリックする。
  - メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out －すべて〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Alt] + [C]***

分割したクリップを結合 *[Ctrl] + [Delete]*

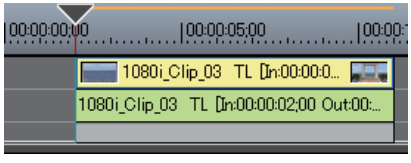
1 結合したい２つのクリップを選ぶ



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。ただし、結合前のクリップに別々のエフェクト（ビデオフィルタなど）が適用されている場合、タイムラインの一番左に配置されているクリップのエフェクトが結合後のクリップに適用され、他のエフェクトは削除されます。

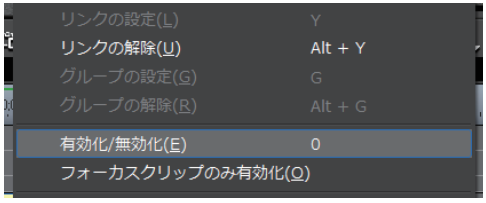
クリップが再生されないようにしたい

クリップの有効化／無効化 ▶ P343

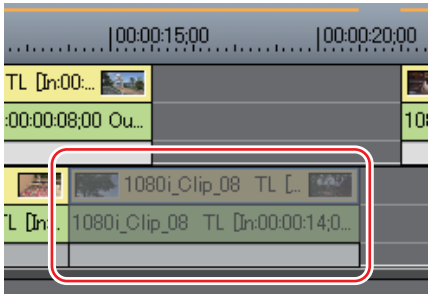
タイムラインに配置したクリップを無効にすることができます。無効にしたクリップは、再生されません。

クリップの有効化／無効化 *[0 (Zero)]*

1 無効にするクリップを右クリックし、〈有効化／無効化〉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。



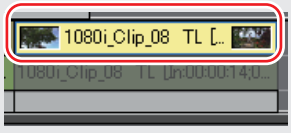
その他の方法

- 無効にするクリップを選んでメニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈有効化／無効化〉をクリックします。

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、〈フォーカスクリップのみ有効〉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▶ P327
グループ設定▶ P329

クリップを削除したい

クリップを削除 ▶ P345

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 ▶ P345

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 ▶ P346

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▶ P282

その他の方法

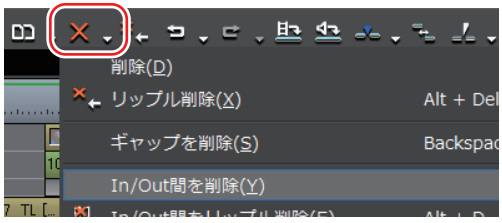
- ［削除］のリストボタンをクリックし、〈削除〉をクリックします。
- 削除するクリップを右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈削除〉をクリックします。

タイムラインの In-Out 点間を削除 *[D]*

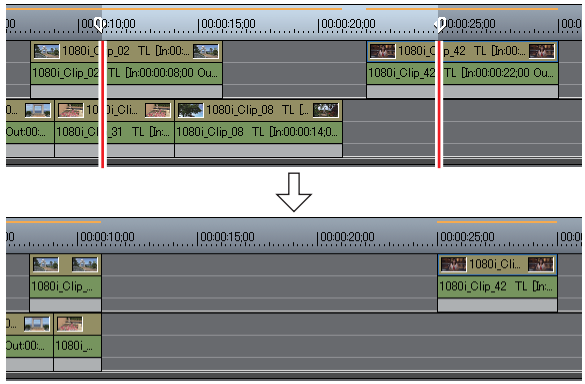
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P305

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。

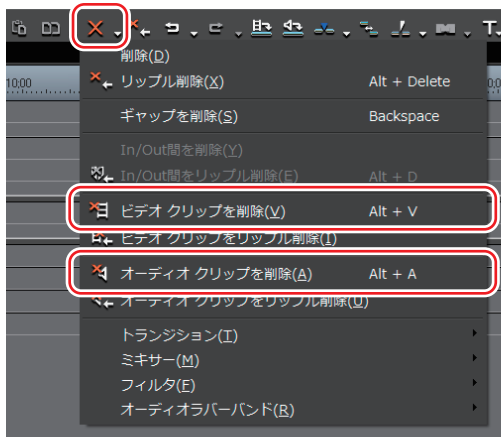
POINT

- 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。

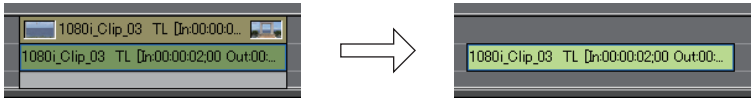
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 *[Alt] + [V] / [Alt] + [A]*

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▶ P327
- 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 ▶ P349

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 ▶ P349

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 ▶ P350

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 ▶ P351

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▶ P282

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。

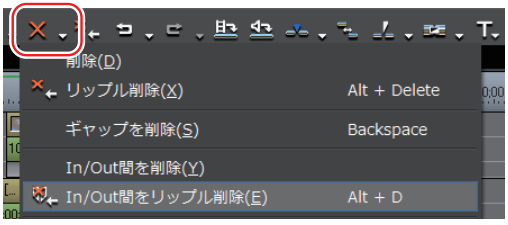
POINT
- ［リップル削除］は、リップルモードの設定にかかわらず機能します。

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

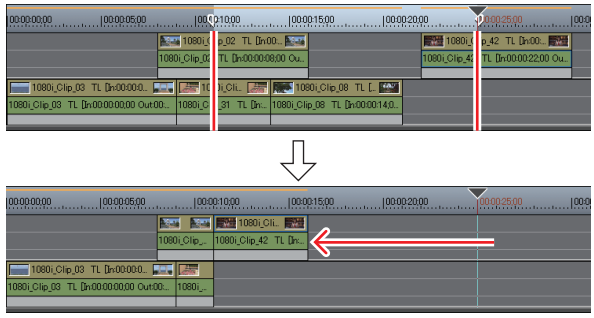
1 **タイムラインに In 点、Out 点を設定する**

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P305

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。

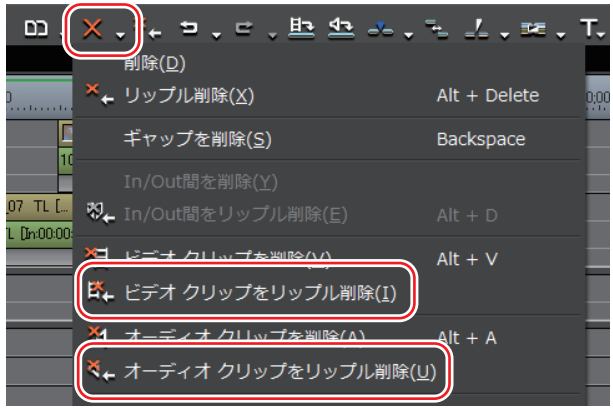
POINT

- 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



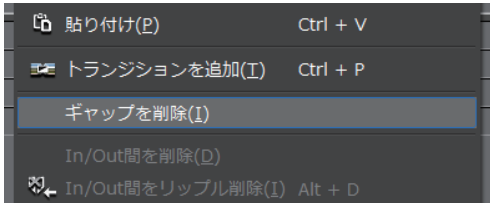
ビデオクリップまたはオーディオクリップのみが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。
同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。
同期モード▶ P282

その他の方法

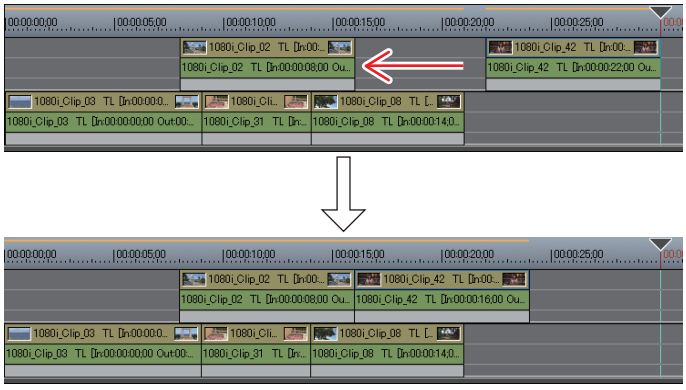
- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックします。
- クリップを選んでメニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックします。

ギャップ（空き部分）を削除

1 削除したいギャップを右クリックし、〈ギャップを削除〉をクリックする



ギャップが削除され、後ろのクリップが前のクリップと連結します。



その他の方法

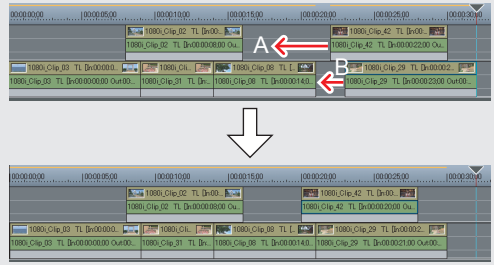
- 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、[削除] のリストボタンをクリックし、〈ギャップを削除〉をクリックします。
- 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、キーボードの［Shift］＋［Alt］＋［S］か［Backspace］を押します。
- 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、メニューバーの〈編集〉→〈ギャップを削除〉→〈選択クリップ〉をクリックします。
- 削除したいギャップの位置にタイムラインカーソルを移動し、トラックを選択してメニューバーの〈編集〉→〈ギャップを削除〉→〈現在位置〉をクリックします。

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

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 ▶ P354

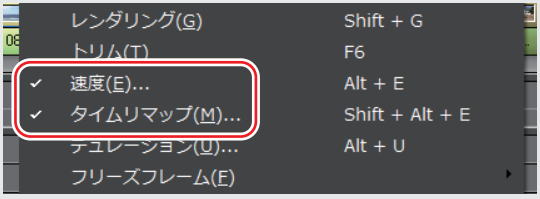
クリップの再生速度を変えることができます。

部分的な速度変更【タイムリマップ】 ▶ P355

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。

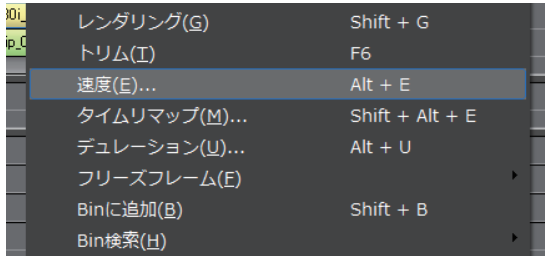


コマ止め再生【フリーズフレーム】 ▶ P359

クリップの In 点または Out 点を静止させて再生します。クリップの長さ分静止させるだけでなく、任意のフレームより前半または後半を静止させることもできます。

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▶ P23

3 〈処理オプション〉のいずれかを選び、［OK］をクリックする

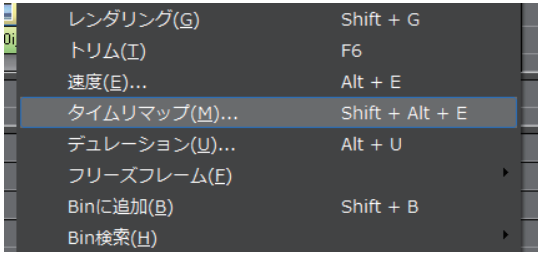
その他の方法

- 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▶ P384

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



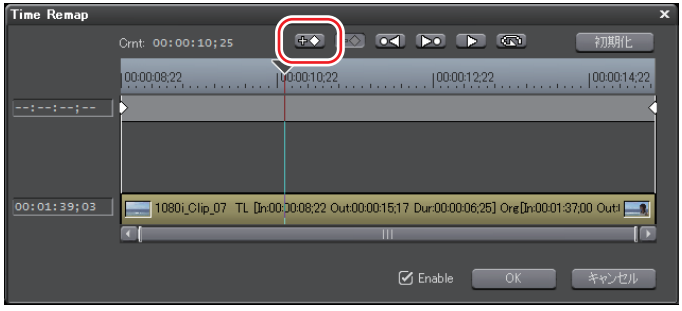
〈Time Remap〉ダイアログが表示されます。
〈Time Remap〉ダイアログ▶ P357

その他の方法

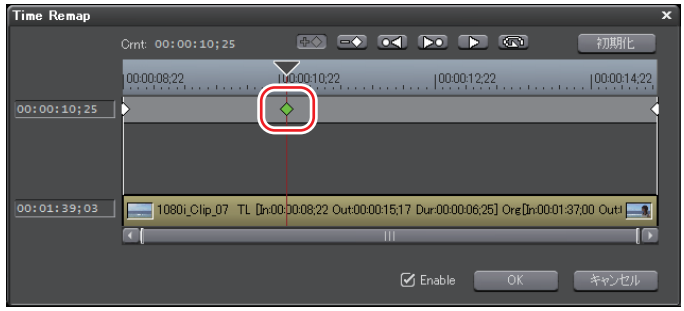
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈タイムリマップ〉をクリックします。

2 タイムラインカーソルをドラッグする

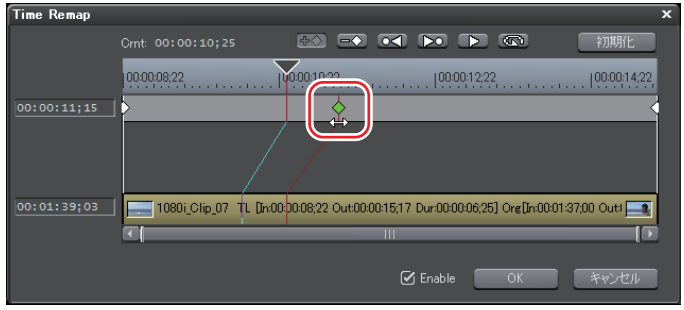
3 キーを追加する位置で［キーの追加］をクリックする



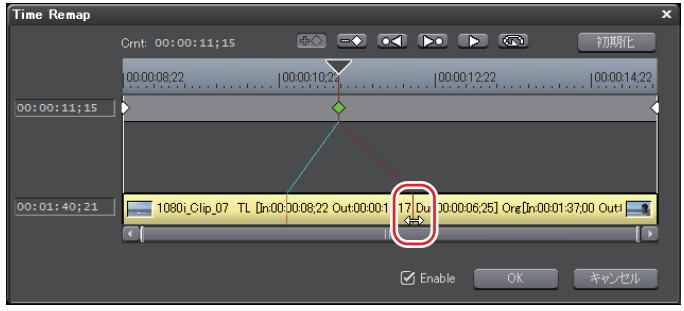
キー設定領域にキーが追加されます。



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。

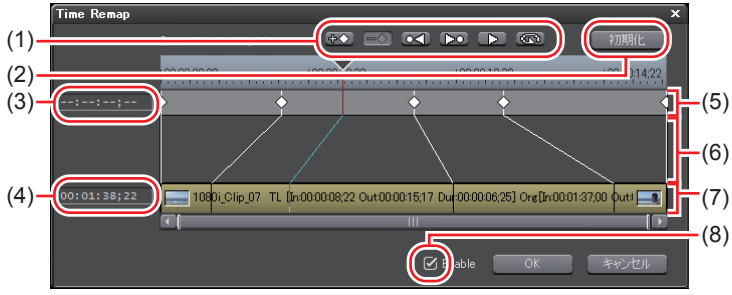


5 ［再生］または［ループ再生］をクリックし、映像を確認する



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▶ P23

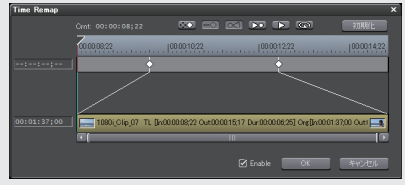
その他の方法

- 〈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▶ P339
- 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。



コマ止め再生【フリーズフレーム】

ご注意
- フリーズフレームを設定できるのは、タイムライン上にあるビデオクリップです。
- フリーズフレームを設定したクリップをタイムラインからビンへ追加すると、フリーズフレームの設定は削除されます。

1 静止させるクリップを選ぶ

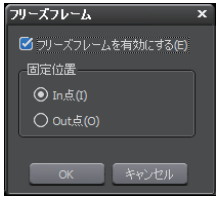
2 メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈フリーズフレーム〉→〈設定〉をクリックする



その他の方法

- クリップを右クリックし、〈フリーズフレーム〉→〈設定〉をクリックします。

3 〈フリーズフレームを有効にする〉にチェックを入れる



フリーズフレームが有効に設定されたクリップの場合、メニューの〈設定〉の項目にチェックがつきます。

4 固定位置を選び、[OK] をクリックする

In 点を選ぶと In 点のフレームが、Out 点を選ぶと Out 点のフレームがクリップの長さ分、コマ止め再生されます。

POINT
- フリーズフレームを有効に設定したクリップをトリミングすると、固定位置によって次のように動作が変わります。
  - In 点を固定したクリップの In 点側をトリミングすると、表示されるフレームもトリミングに合わせて移動します。Out 点側をトリミングした場合は影響ありません。
  - Out 点を固定したクリップの Out 点側をトリミングすると、表示されるフレームもトリミングに合わせて移動します。In 点側をトリミングした場合は影響ありません。

任意のフレームより前半または後半をコマ止め再生する

1 クリップを選び、静止させるフレームにタイムラインカーソルを移動させる

2 メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈フリーズフレーム〉→〈カーソル前〉または〈カーソル後〉をクリックする

選んだクリップがタイムラインカーソル位置でカットされ、カーソル後またはカーソル前のクリップにフリーズフレームが設定されます。カーソル後に設定した場合は固定位置が In 点に、カーソル前に設定した場合は固定位置が Out 点になります。

その他の方法

- クリップを右クリックし、〈フリーズフレーム〉→〈カーソル前〉または〈カーソル後〉をクリックします。

ご注意
- クリップ間トランジションにタイムラインカーソルがある場合はフリーズフレームを設定できません。

映像の表示範囲を指定したい

レイアウト（クロップ）

▶ P362

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

レイアウト（クロップ） *[F7]*

POINT
- タイトルクリップ中のテキスト・オブジェクトのレイアウト設定もできます。
  レイアウトの設定▶ P556

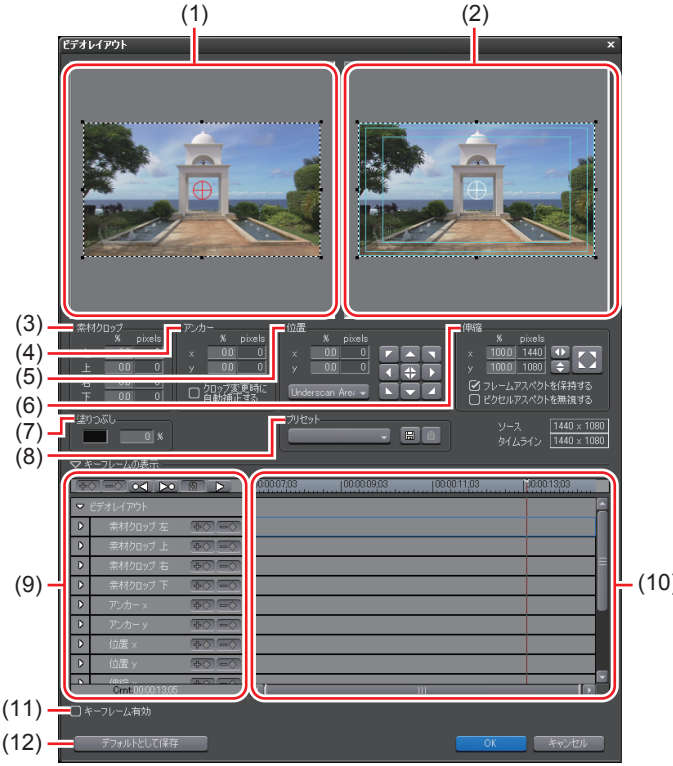
1 ビデオ部分を含むクリップを選び、〈Information〉パレットの〈ビデオレイアウト〉をダブルクリックする

〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P514
〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示されます。

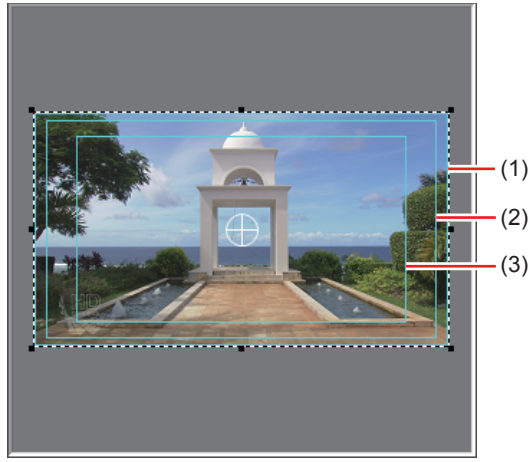
その他の方法

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

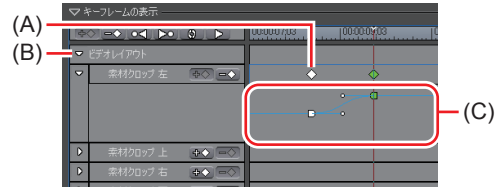
〈ビデオレイアウト〉ダイアログ



(1) クロップ プレビュー	クロップする範囲を表示します。点線で囲まれた部分がクロップ後の表示部分になり、8 箇所の操作ハンドルをドラッグして、範囲を指定できます。 アンカーをドラッグして位置を指定することができます。アンカーについては (4) アンカー、(5) 位置を参照してください。
(2) レイアウト プレビュー	クロップされた表示範囲をドラッグしてレイアウトできます。8 箇所の操作ハンドルをドラッグすると、拡大／縮小されます。
(3) 素材クロップ	クロップする範囲を数値入力で指定します。元のクリップの幅および高さを 100%として、上下左右それぞれの部分について切り取る割合を入力します。数値を入力すると、切り取られるピクセル数が表示されます。 **左** クリップの元の幅を 100%として、左側からクロップする範囲をパーセントで入力します。 **上** クリップの元の高さを 100%として、上側からクロップする範囲をパーセントで入力します。 **右** クリップの元の幅を 100%として、右側からクロップする範囲をパーセントで入力します。 **下** クリップの元の高さを 100%として、下側からクロップする範囲をパーセントで入力します。
(4) アンカー	映像の基準位置を設定します。クロップする前の映像の中央を x = 0%、y = 0%とし、x 軸方向に − 50 〜 50%、y 軸方向に 50 〜 − 50%の範囲から入力します。数値を入力すると中央から移動した分のピクセル数が表示されます。 **クロップ変更時に自動補正する** チェックを入れると、クロップする量に応じてアンカー位置も変更されます。チェックをはずすとクロップ値を変更してもアンカーは動きません。

(5) 位置	クロップした表示範囲のレイアウト位置を、数値入力で指定したり、セーフエリアに合わせたりして設定できます。 **x、y** アンカーで設定した基準位置をどこに配置するかを数値入力で指定できます。フレーム中央を x = 0%、y = 0%とし、x 軸方向に－ 500 ～ 500%、y 軸方向に 500 ～ － 500%の範囲から入力します。 **エリア選択** 位置フィットボタンでフィットさせるエリアをリストから選びます。  (1) Underscan Area 映像のすべてが表示されるエリアです。PC のモニタなどではこのエリアまで表示されます。 (2) Overscan Area テレビで表示されるエリアです。 (3) Titlesafe Area どんなテレビで表示させても、確実に表示できるエリアです。 **位置フィットボタン** クロップされた表示範囲の左上、上端、右上、左端、中央、右端、左下、下端、右下のポイントを、〈エリア選択〉で選んだガイドのそれぞれの位置に合わせて配置します。アンカーもフィットさせる位置に変更されます。

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

(9) キーフレーム設定ボタン	キーフレームの追加や削除、再生などを行うボタンです。キーフレーム設定を行うときは、まず〈キーフレーム有効〉にチェックを入れてください。  : キーフレームタイムラインカーソルの位置に、キーフレームを追加します。  : キーフレームを削除します。  ／  : 前／次のキーフレームに移動します。  : キーフレームタイムラインカーソルの位置にキーフレームを追加し、デフォルトとして保存されているレイアウトに設定します。  ／  : タイムラインを再生して動きを確認できます。再生中は［停止］になります。
(10) キーフレーム用タイムライン	キーフレームタイムラインカーソル位置でクロップやレイアウトの設定を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。また、〈ビデオレイアウト〉以下のタイムラインは、クロップ・位置・伸縮の項目について上下または左右方向の動きを表示し、［拡張］をクリックすると、それぞれの動きについて各キーフレーム間の補間方法を詳細に設定することもできます。  **(A) キーフレーム** 追加したキーフレームです。右クリックすると、コピーや貼り付けができます。 **(B) 拡張ボタン** クリックするとキーフレーム間の補間方法について設定ができます。 **(C) 補間曲線（直線）** ポイントを右クリックし、補間方法を〈固定〉、〈直線〉、〈ベジェ〉から選ぶことができます。〈ベジェ〉を選んだ場合はポイントから出ているハンドルをドラッグして、曲線を編集することができます。

(11)	キーフレーム有効	チェックを入れると、キーフレームの設定ができます。
(12)	デフォルトとして保存	クリックすると、現在のタイムラインカーソル位置の〈素材クロップ〉、〈アンカー〉、〈位置〉、〈伸縮〉、〈塗りつぶし〉の設定値を、デフォルトとして保存します。キーフレームの設定は保存されません。 保存した設定は、デフォルトとして保存したときのプロジェクト設定・クリップと同じフレームサイズ・アスペクト比の場合に有効です。

数値の入力方法▶ P23

2 クロッププレビューを確認しながら、表示範囲を設定する

3 レイアウトプレビューを確認しながら、表示位置と倍率を設定する

POINT

- 変更したレイアウト（クロップ）の設定を、オリジナルエフェクト（ユーザープリセットエフェクト）として〈Effect〉パレットに登録することができます。
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P525

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 ▶ P369

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 ▶ P370

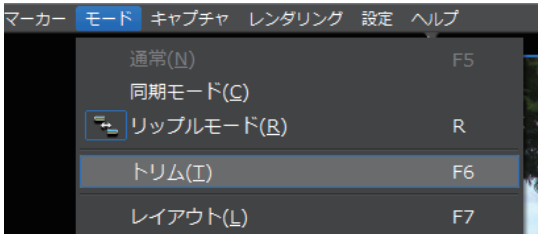
トリムウィンドウの操作ボタンを使ったり、タイムコードに数値を入力したりすることで、より正確なトリミングが可能になります。

トリミングの操作方法 ▶ P372

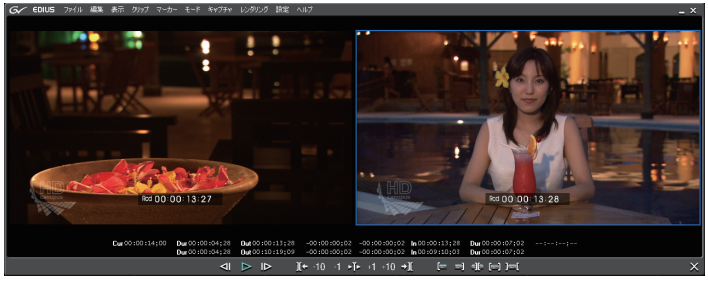
In 点トリムや Out 点トリムなど、リップルモードがオフの状態でのトリミング操作について説明します。

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。



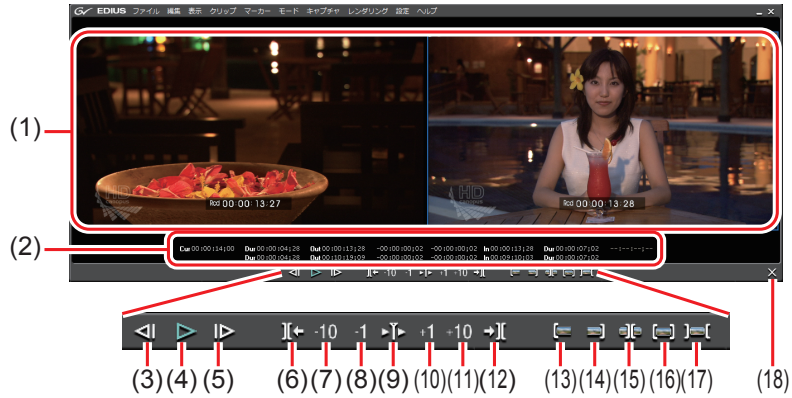
その他の方法

- 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▶ P23

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▶ P282
リップルモード▶ P283
同期モード▶ P282

POINT

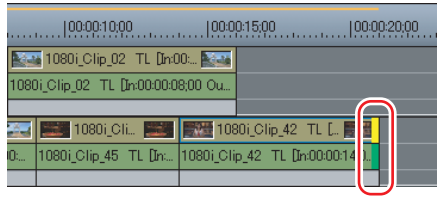
- リップルモードオフかつ上書きモードに設定していても、トリミング時に後ろのクリップを誤って上書きしないように隣のクリップを固定できます。
  タイムライン▶ P87

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。

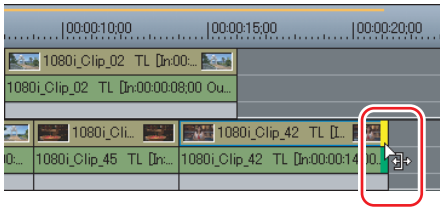
POINT

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

2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、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▶ P381

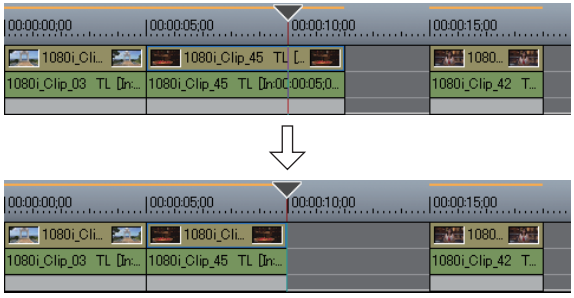


プレビュー ウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

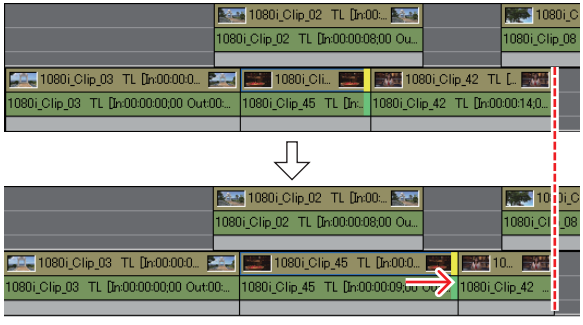
- クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
  - クリップの In 側をトリミング：***[N]***
  - クリップの Out 側をトリミング：***[M]***

例 クリップの Out 側を［M］でトリミングした場合



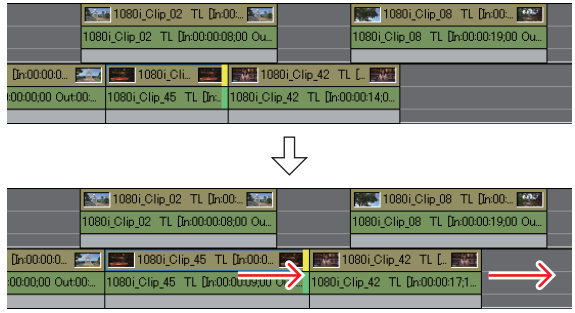
上書きモードの場合

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。



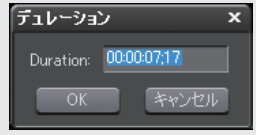
挿入モードの場合

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▶ P381
- 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▶ P487
- 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▶ P322
- 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

▶ P376

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

▶ P378

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。

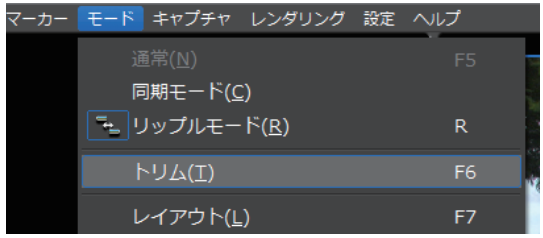
ショートカットでトリミング

▶ P381

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▶ P383
スプリットトリム▶ P384
スライドトリム▶ P386
スリップトリム▶ P387
ローリングトリム▶ P388

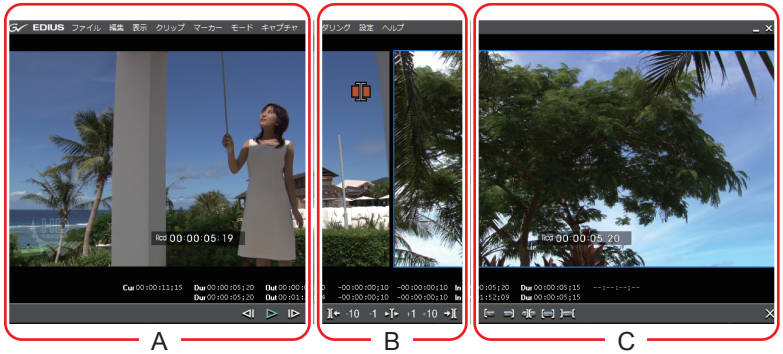
3 プレビューウィンドウにマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

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。

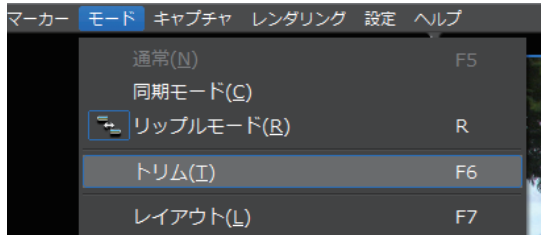
スリップトリム 

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

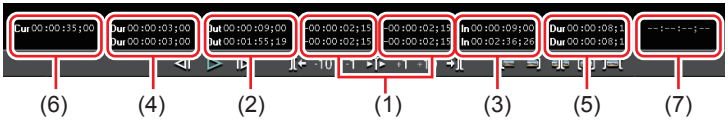
カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。
トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。
In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。
リップルトリム▶ P383
スプリットトリム▶ P384
スライドトリム▶ P386
スリップトリム▶ P387
ローリングトリム▶ P388

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▶ P23



トリムウィンドウのタイムコード

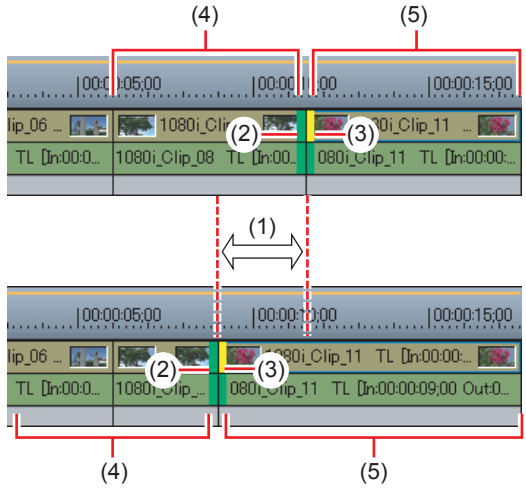


上段がシーケンスのタイムラインコード、下段が素材のタイムラインコードです。
どちらでも数値入力でトリミングすることができます。

(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

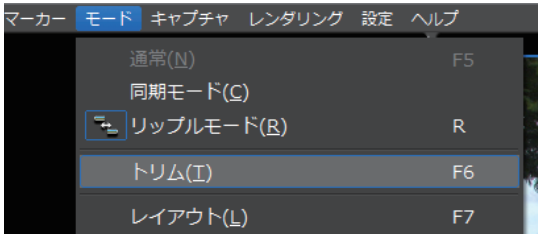


4 キーボードの［Enter］を押す

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▶ P383
スプリットトリム▶ P384
スライドトリム▶ P386
スリップトリム▶ P387
ローリングトリム▶ P388

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 ▶ P383

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 ▶ P384

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 ▶ P386

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 ▶ P387

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 ▶ P388

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します。

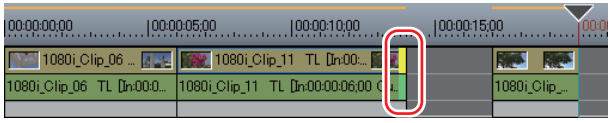
リップルトリム

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▶ P283

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▶ P370

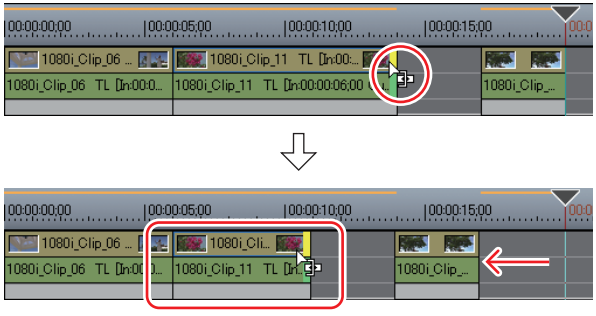


2 クリップの In 点、Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

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▶ P381

例 クリップの Out 側をトリミングする場合（挿入モード）

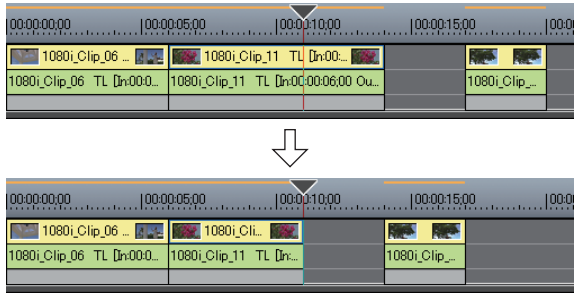


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。リップルモードをオンに設定すると、同じトラックの後ろのクリップが連動します。同期モードも合わせてオンに設定すると、すべてのトラックのクリップが連動します。

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

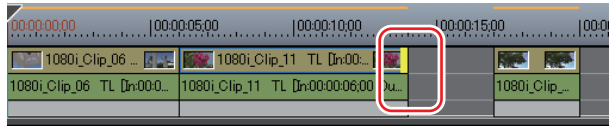


スプリットトリム

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。

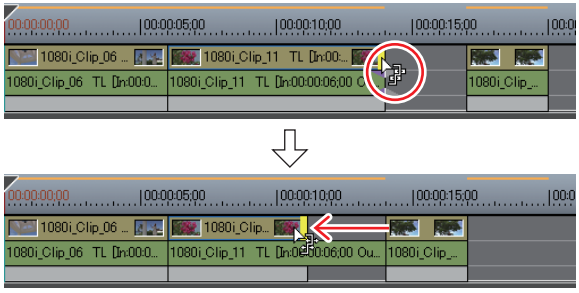


2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

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▶ P381

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）

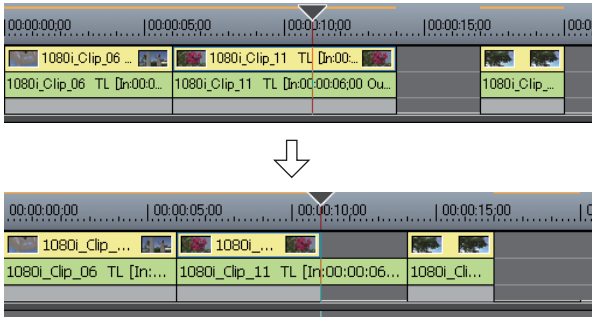


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

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。

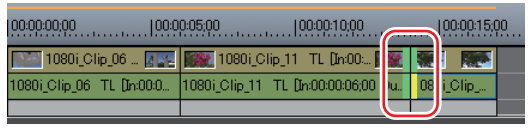
スライドトリム

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▶ P370

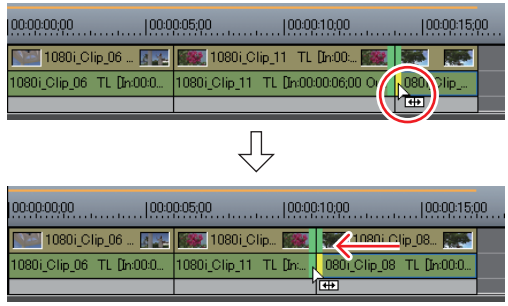


2 クリップの境界にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

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▶ P381

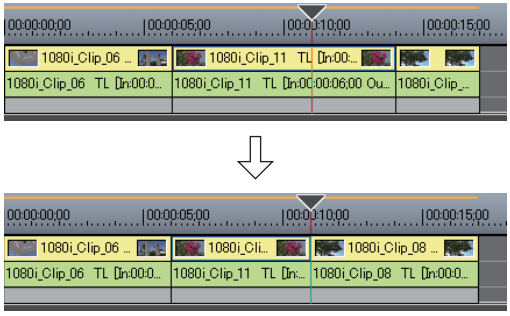


プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

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

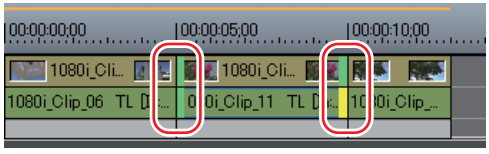
- トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

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。

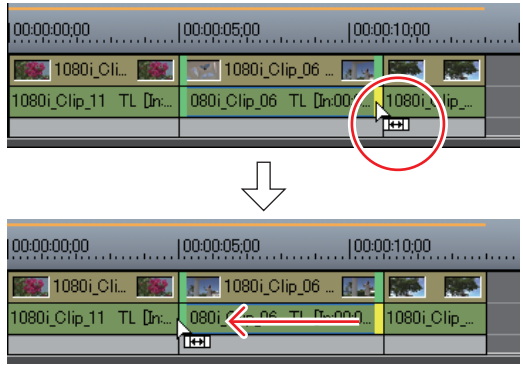
トリムウィンドウの［トリム－スリップ選択］をクリックしても、スリップトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P370



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▶ P381



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

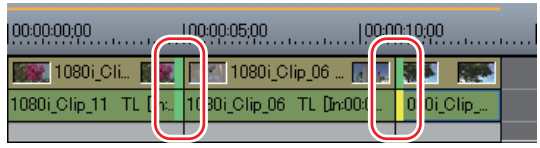
- トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

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。

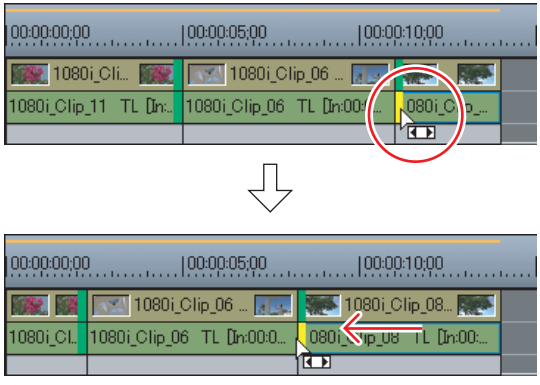
トリムウィンドウの［トリム－ローリング選択］をクリックしても、ローリングトリムできる状態でカットポイントを選ぶことができます。
トリムウィンドウについて▶ P370



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▶ P381



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

素材にマーカーを設定したい

ご注意 • クリップマーカーは〈Sequence marker〉パレットで操作することはできません。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ P391

キャプチャをしながら素材クリップにマーカーを設定できます。

クリップマーカーの設定 ▶ P391

ビンに登録した素材クリップや Player に表示させている素材にクリップマーカーを設定することができます。

クリップマーカーの削除 ▶ P392

設定したクリップマーカーを削除することができます。

クリップマーカーの表示／非表示 ▶ P394

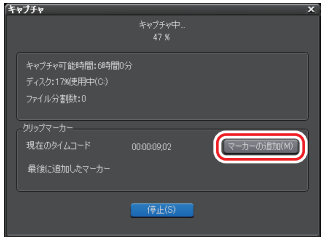
設定したクリップマーカーの表示／非表示を Player での表示とタイムラインでの表示のそれぞれについて、切り替えることができます。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定 [V]

1 素材のキャプチャを開始する

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶ P190
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P206

2 クリップマーカーを設定する場面で［マーカーの追加］をクリックする



現在のタイムコードと、最後に追加したマーカーのタイムコードが表示されます。
クリップマーカーは複数設定することができます。
設定したクリップマーカーを確認するには、ビンに登録されたクリップを Player に表示させます。



クリップマーカーの設定 [V]

1 Player に素材を表示させる

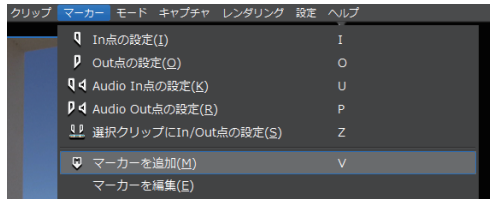
クリップを Player で表示▶ P222

2 クリップマーカーを設定する位置に Player のスライダーを移動させる

シャトル／スライダーで再生▶ P220



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





POINT

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



ご注意

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

クリップマーカーの削除

1 クリップマーカーを設定したクリップを Player に表示させる

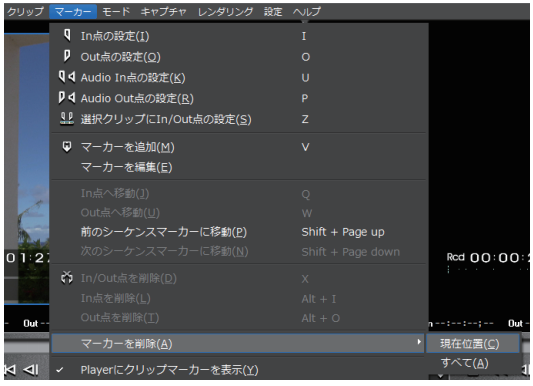
クリップを Player で表示▶ P222

2 削除するクリップマーカーにスライダーを合わせる

シャトル／スライダーで再生▶ P220



3 メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを削除〉→〈現在位置〉をクリックする



その他の方法

- 〈マーカーコメント〉ダイアログで［削除］をクリックします。
  クリップマーカーへのコメント入力▶ P401

POINT

- すべてのクリップマーカーを削除するときは、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを削除〉→〈すべて〉をクリックします。

ご注意

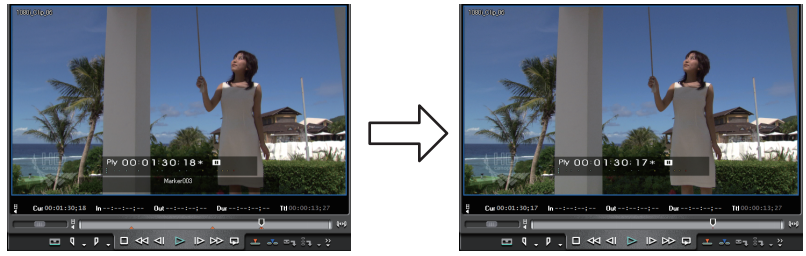
- マーカーを削除するきに、Player がフォーカスされているとクリップマーカーが、タイムラインがフォーカスされているとシーケンスマーカーが削除されます。

クリップマーカーの表示／非表示

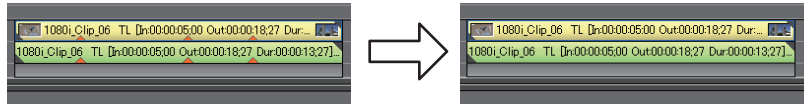
1 メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈Player にクリップマーカーを表示〉をクリックする



項目にチェックが入っているときは、クリップマーカーやコメントが表示されます。チェックをはずすと表示されなくなります。



また、〈タイムラインにクリップマーカーを表示〉をクリックしてチェックを入れると、タイムライン上のクリップにクリップマーカーが表示されます。チェックをはずすと表示されなくなります。



POINT

- クリップマーカーのコメントのみ非表示にすることもできます。〈情報の表示〉で〈マーカー〉のチェックをはずします。
プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ P167

タイムラインにマーカーを設定したい

〈Sequence marker〉パレットの表示／非表示 ▶ P396

〈Sequence marker〉パレットの表示／非表示を切り替えます。

シーケンスマーカーの設定 ▶ P397

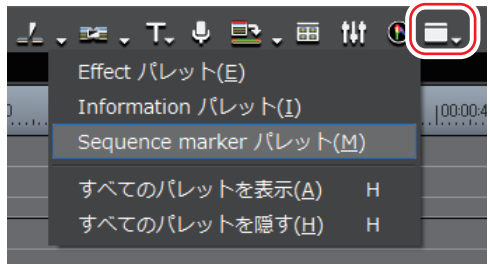
タイムラインにシーケンスマーカーを設定して、マーカー位置へのジャンプ、コメントの追加ができます。

シーケンスマーカーの削除 ▶ P398

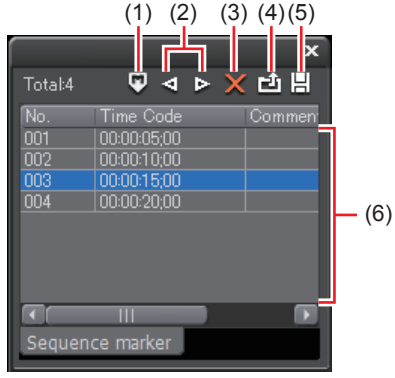
設定したシーケンスマーカーを削除することができます。

〈Sequence 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、〈Sequence marker パレット〉をクリックする



〈Sequence marker〉パレット



(1) マーカー	タイムラインカーソルの位置にシーケンス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／次のシーケンスマーカーに移動します。
(3) 削除	シーケンスマーカーリストからシーケンスマーカーを選んで削除します。
(4) インポート	シーケンスマーカーリストを読み込みます。
(5) 保存	シーケンスマーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
(6) シーケンスマーカーリスト	設定したシーケンスマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

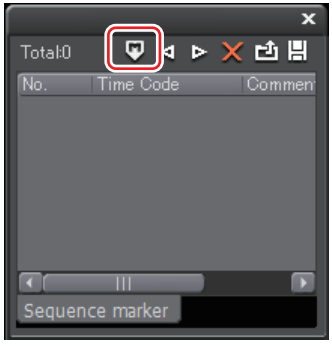
その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Sequence 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、〈Sequence 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▶ P460
  〈Information〉パレット▶ P515

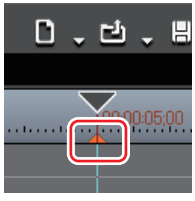
シーケンスマーカーの設定 *[V]*

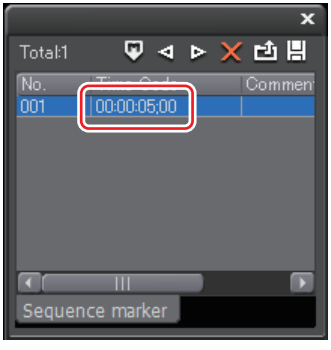
1 シーケンスマーカーを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 〈Sequence marker〉パレットの［マーカー］をクリックする



タイムスケールにシーケンスマーカーが設定され、〈Sequence marker〉パレットにシーケンス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、〈現在位置にシーケンスマーカーを追加〉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。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈現在位置にシーケンスマーカーを追加／削除〉をクリックします。

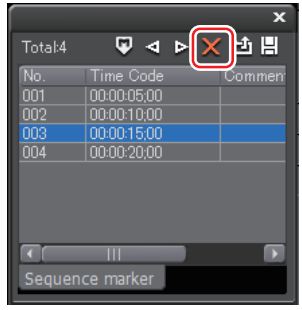
POINT

- タイムスケール上のシーケンスマーカーをドラッグして、マーカー位置を移動させることができます。

シーケンスマーカーの削除 *[Delete]*

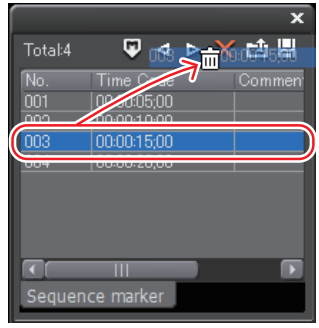
1 〈Sequence marker〉パレットのシーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーを選ぶ

2 ［削除］をクリックする



その他の方法

- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、〈Sequence marker〉パレットの外へドロップします。
- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、［削除］の上へドロップします。



- シーケンスマーカーリストのマーカーを右クリックし、〈シーケンスマーカーを削除〉をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈現在位置にシーケンスマーカーを追加／削除〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンス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。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを削除〉→〈現在位置〉をクリックします。
- シーケンスマーカーの〈マーカーコメント〉ダイアログで［削除］をクリックします。

シーケンスマーカーへのコメント入力▶ *P402*

POINT

- すべてのシーケンス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シーケンス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

ご注意 • クリップマーカーは〈Sequence marker〉パレットで操作することはできません。

クリップマーカーへのコメント入力 ▶ P401

設定したクリップマーカーにコメントを追加することができます。

シーケンスマーカーへのコメント入力 ▶ P402

設定したシーケンスマーカーにコメントを追加することができます。

クリップマーカー位置に移動 ▶ P402

設定したクリップマーカーの位置にジャンプすることができます。

シーケンスマーカー位置に移動 ▶ P403

設定したシーケンスマーカーの位置にジャンプすることができます。

シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】 ▶ P403

シーケンスマーカーリストを読み込むことができます。

シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】 ▶ P404

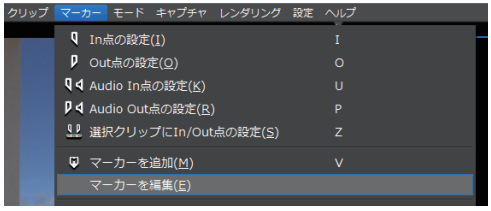
〈Sequence marker〉パレットのシーケンスマーカーリストを CSV ファイルに書き出すことができます。

クリップマーカーへのコメント入力

1 クリップマーカーを設定したクリップを Player に表示させ、コメントを入力するクリップマーカーにスライダーを合わせる

クリップを Player で表示▶ P222
シャトル／スライダーで再生▶ P220

2 メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを編集〉をクリックする



3 〈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



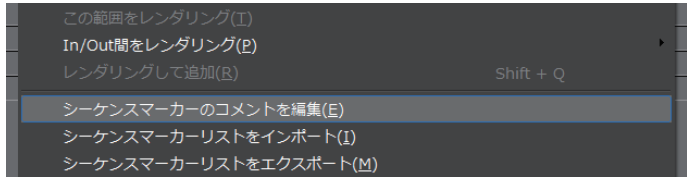
入力したコメントは、クリップマーカーにスライダーを合わせると Player に表示されます。

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。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されているクリップに、コメントを追加したり既存のコメントを編集したりした場合は、[Bin に Clip 情報を反映] をクリックし、ビンのクリップやタイムラインのクリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。

シーケンスマーカーへのコメント入力

1 タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、〈シーケンス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

- 〈Sequence marker〉パレットの〈コメント〉欄をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈シーケンスマーカーのコメントを編集〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを編集〉をクリックします。
- コメント改行：***[Ctrl] + [Enter]***

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。

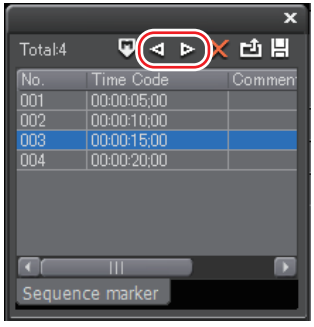
クリップマーカー位置に移動 *[Ctrl] + [←] ／ [Ctrl] + [→]*

1 キーボードの [Ctrl] を押しながら、キーボードの [←] または [→] を押す

[Ctrl] + [→] で次のクリップマーカーへ移動します。In 点、Out 点、クリップの先頭・末尾も移動の対象になります。
Player がフォーカスされているときは、そのクリップに設定されているクリップマーカーの位置にスライダーが移動します。
Recorder がフォーカスされているときは、タイムライン上に配置されているクリップのクリップマーカーと、タイムラインに設定されているシーケンスマーカーの位置に、タイムラインカーソルが順番に移動します。

シーケンスマーカー位置に移動 *[Shift]+[Page up]／[Shift]+[Page down]*

1 〈Sequence marker〉パレットの［ジャンプ］をクリックする



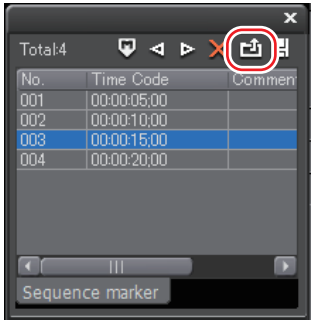
シーケンスマーカーが前後に移動します。

その他の方法

- シーケンスマーカーリストから、移動したい位置のシーケンス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、〈前のシーケンスマーカーに移動〉または〈次のシーケンスマーカーに移動〉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シーケンス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、〈前のシーケンスマーカーに移動〉または〈次のシーケンスマーカーに移動〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーをダブルクリックします。

シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】

1 〈Sequence marker〉パレットの［インポート］をクリックする



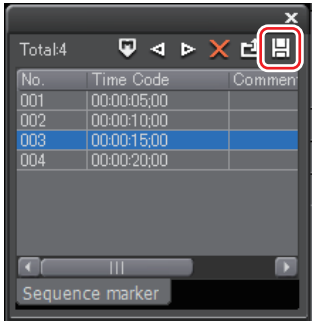
2 〈ファイルを開く〉ダイアログで CSV ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈シーケンスマーカーリストをインポート〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈シーケンスマーカーリストをインポート〉をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈シーケンスマーカーリストをインポート〉をクリックします。

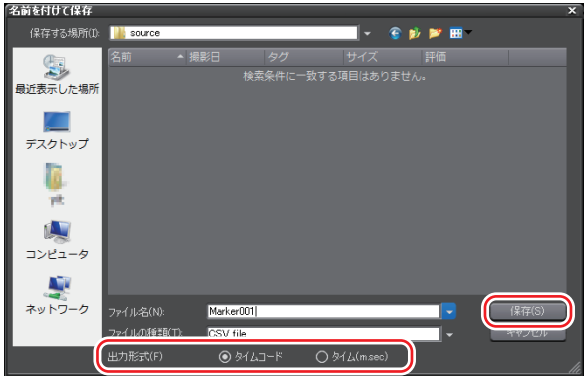
シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】

1 〈Sequence 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

- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈シーケンスマーカーリストをエクスポート〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈シーケンスマーカーリストをエクスポート〉をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈シーケンス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 ▶ P407

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 ▶ P408

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 ▶ P410

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】 ▶ P411

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】 ▶ P411

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。

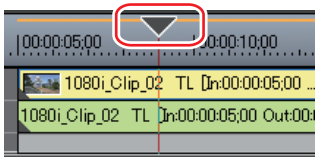
タイムラインカーソルの周辺を再生 ▶ P412

タイムラインカーソルの周辺を再生できます。

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▶ P219
操作ボタンの設定▶ P159

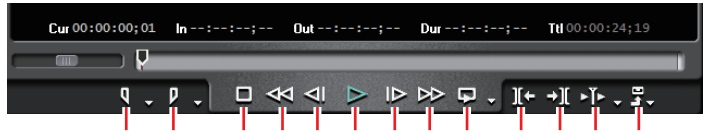
1 Recorder の［再生］をクリックする

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) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13)

(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▶ P305*
(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▶ P305*
(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▶ P102
  – 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▶ P422
  クリップ／トランジションのレンダリング▶ P424
- 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] + [→]***

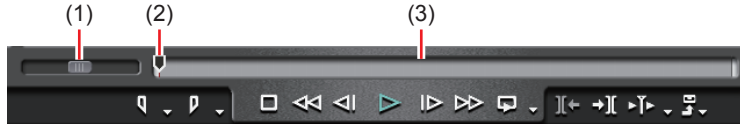
シャトル／スライダーで再生

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定▶ P170

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]***

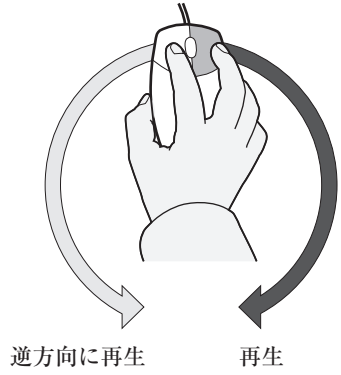
※ 1 キーボードの［Ctrl］＋［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］＋［J］を押すと、減速します。

※ 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▶ P305

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▶ P96

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 ▶ P414

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 ▶ P414

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 ▶ P415

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 ▶ P415

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 ▶ P416

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▶ P305

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

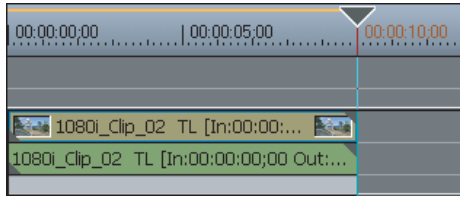
2 キーボードのテンキーでタイムコードを入力する

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▶ P23

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▶ P159

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▶ P159
- 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。



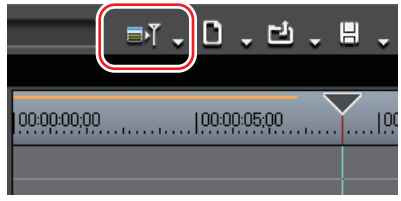
  – ***[Shift] + [Ctrl] + [F]***

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



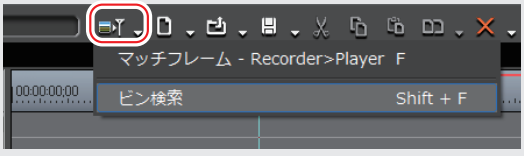
Player に該当するフレームが表示されます。

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▶ P159
- ［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▶ P325
- タイムライン上のクリップをクリックして選び、次の操作を行うと、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▶ P98

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。

タイムスケールの色分けについて ▶ P420

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 ▶ P421

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 ▶ P421

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 ▶ P422

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 ▶ P422

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。

タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング ▶ P423

タイムラインカーソル位置の周辺の過負荷部分（赤色）、または負荷部分（橙色）のみ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 ▶ P424

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します。

タイムラインからビデオクリップの書き出し ▶ P425

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 ▶ P426

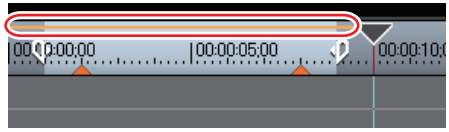
ショートカットキーを使用して静止画をビンに登録します。

一時ファイルの手動削除 ▶ P427

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

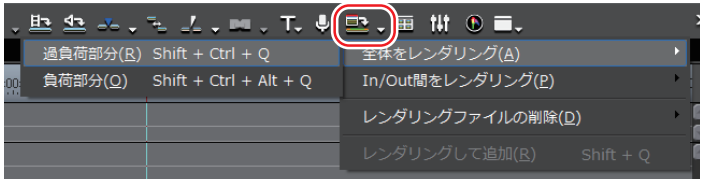
- レンダリングの判定は、アプリケーション設定の〈レンダリング〉で設定したバッファ残量を基準に行われ、バッファ残量が設定値より低くなると過負荷部分（赤色）のラインが表示されます。
  レンダリング▶ P89
- CG アニメーションなどを、1 フレームずつ、連番の静止画でタイムラインに配置した場合、その範囲をレンダリングしても再生処理は軽くなりません。この場合は、〈レンダリングして追加〉を使い、書き出したクリップを代わりに配置します。
  タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P425
- リップル削除などでクリップがずれた場合でも、レンダリングは有効です。

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▶ P580
- 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▶ P427

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

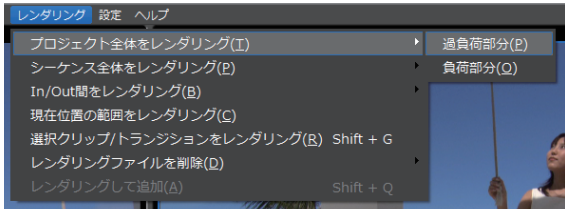
- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈シーケンス全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。

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▶ P422

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▶ P305

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。

タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング

1 レンダリングを行う部分にタイムラインカーソルを移動させる

2 メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈現在位置の範囲をレンダリング〉をクリックする

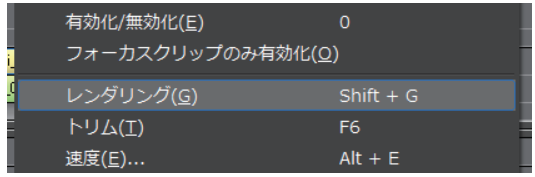
〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
タイムラインカーソル位置の周辺で、タイムスケールのラインの色が同じ色である範囲内のみ、レンダリングを行います。

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。



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**



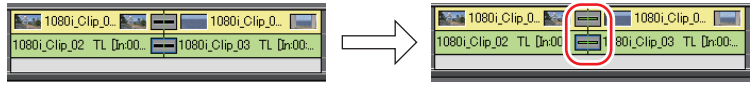
〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングが完了すると、クリップ上に緑色のラインが表示されます。

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。

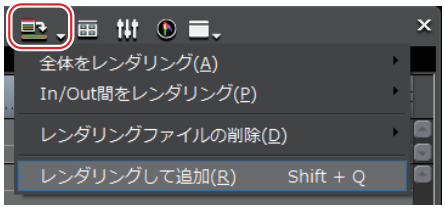
ご注意
- アルファ付きクリップに対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- キー、トランスペアレンシー、トラック間のトランジション（ミキサー部に設定したエフェクト）をレンダリングすることはできません。このような場合は、タイムラインの一部をレンダリングする方法で代用することができます。

タイムラインからビデオクリップの書き出し　*[Shift] + [Q]*

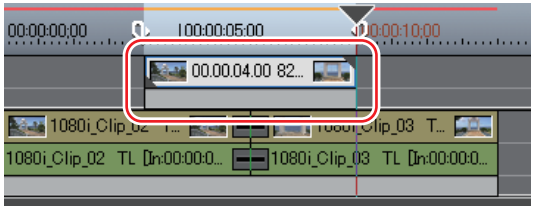
1　タイムラインからクリップに書き出す範囲を、In 点と Out 点で設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P305

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 *[Ctrl] + [T]*

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 メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈現在位置のフレームを Bin に追加〉をクリックする

静止画がプロジェクトと同じフォルダに保存され、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▶ P613

POINT

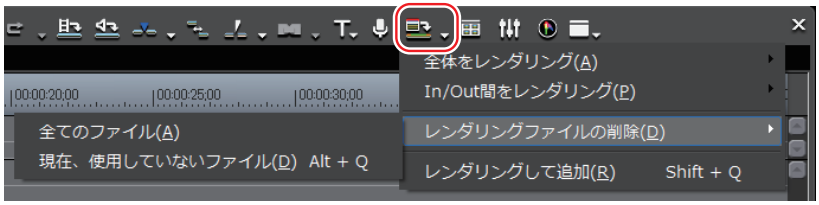
- 選んでいるプレビューウィンドウ（Player/Recorder）の映像が、静止画クリップとして書き出されます。
- デッキからの映像も静止画クリップとして保存できます。
- フレームサイズによっては、静止画の縦横比が元の画像と違って出力される場合があります。正しく出力するには、アスペクト比を補正するように設定してください。書き出す静止画の設定は、プラグイン設定の〈静止画〉で変更できます。
  静止画▶ P142

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▶ P89
- 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▶ P77

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 ▶ P429

シーケンスについて説明しています。

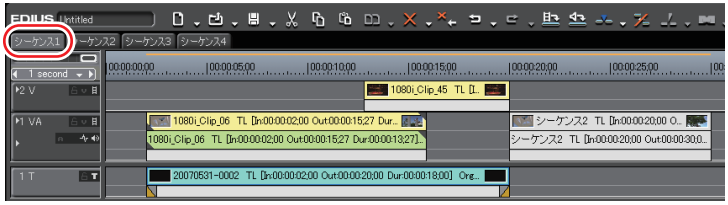
シーケンスの新規作成 ▶ P430

シーケンスを新しく作成します。

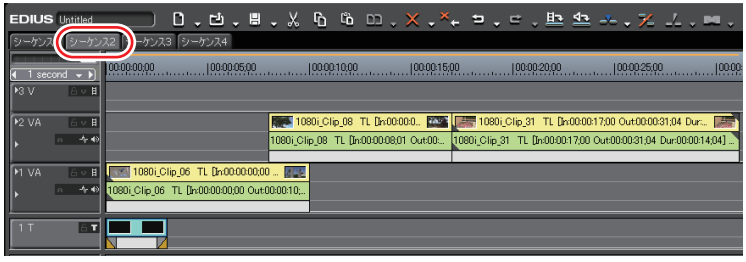
シーケンスとは

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▶ *P432*

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▶ *P42*
- 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 ▶ P432

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します。

シーケンスを閉じる ▶ P432

シーケンスを閉じます。

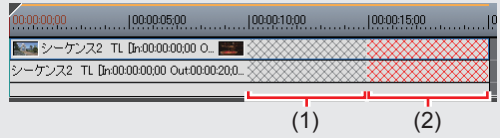
シーケンスを開いて編集

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）

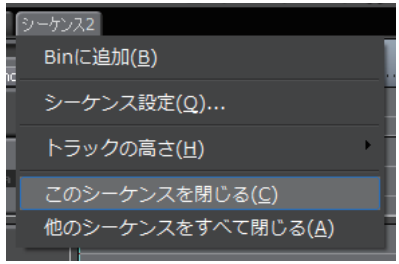
- 予定全長はシーケンス設定で変更することができます。
シーケンス設定▶ P42
- 別プロジェクトのタイムラインシーケンスを読み込むことができます。
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】▶ P53

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



その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈シーケンスを閉じる〉→〈アクティブなシーケンス〉をクリックします。

POINT

- 次の操作で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ことができます。
  - 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〉をクリックする。
  - 残したいシーケンスタブをクリックし、メニューバーの〈ファイル〉→〈シーケンスを閉じる〉→〈アクティブなシーケンス以外すべて〉をクリックする。
- 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閉じ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 ▶ P435

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 ▶ P436

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 ▶ P436

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】 ▶ P437

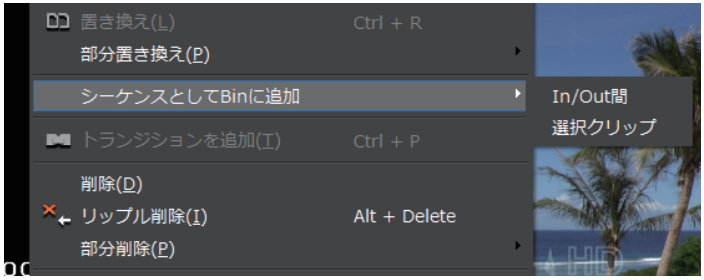
タイムラインシーケンスクリップを別のタイムラインシーケンス上に配置することができます。

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▶ P305
タイムライン上のクリップをタイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録する場合は、クリップを選びます。

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



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

その他の方法

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

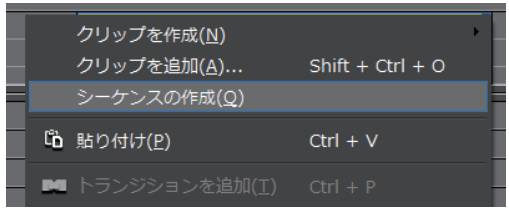
POINT

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

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

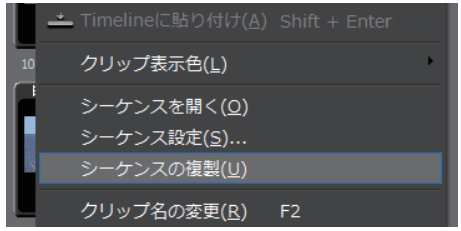
2 シーケンスを作成するトラックを右クリックし、〈シーケンスの作成〉をクリックする



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



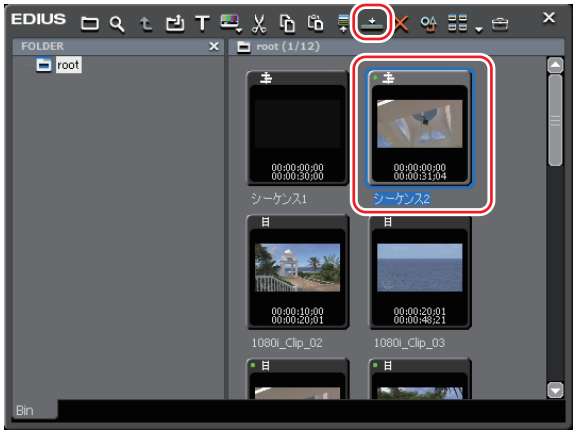
複製されたクリップの名称は、複製元のクリップ名をベースにした連番のクリップ名になります。

シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】

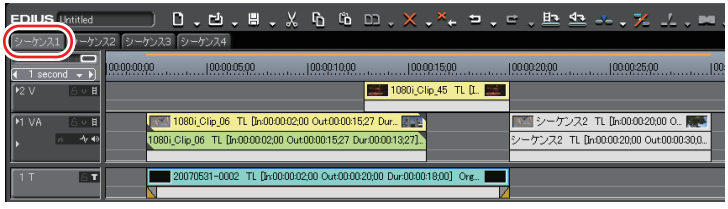
1 タイムラインシーケンスクリップを配置するトラックをクリックする

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]***

7 マルチカムモード

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 ▶ P439

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 ▶ P440

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 ▶ P442

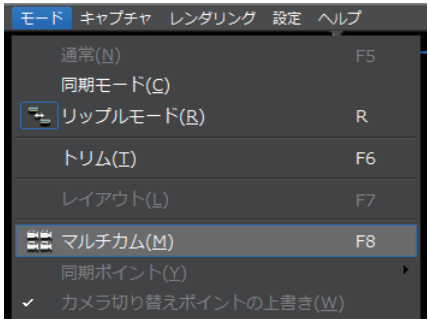
Recorder のマルチカメラ画面数を 4 パターンに切り替えられます。

カメラ割り当ての変更 ▶ P443

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。

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。

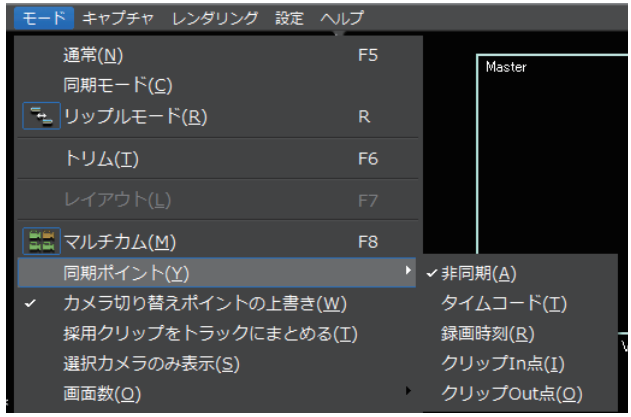


POINT

- 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▶ P447
- 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。

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

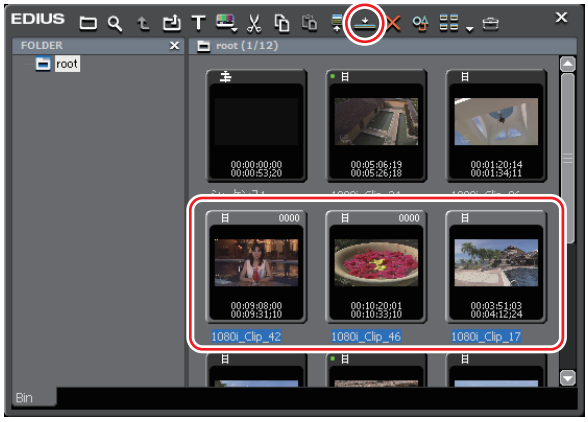


非同期	選んだトラックのタイムラインカーソルの位置から、ビンの並び順に詰めて配置します。
タイムコード	各クリップの開始タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始タイムコードが存在しない場合は、開始タイムコードを「00：00：00：00」とします。
録画時刻	各クリップの録画時刻を基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始時刻が存在しない場合は、録画時刻を「00：00：00」とします。 ※録画日にかかわらず、録画時刻を基準とします。
クリップ In 点	クリップの In 点タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始 In 点タイムコードが存在しない場合は、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▶ P447
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



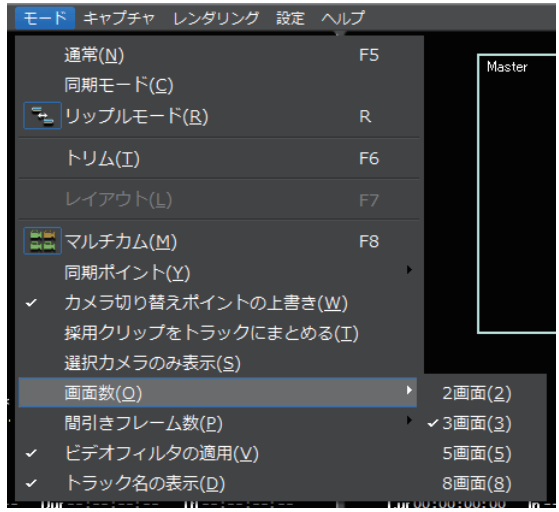
(1) マスター（選択カメラ）の映像
(2) カメラが割り当てられている各トラックの映像

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。

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〉→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

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。

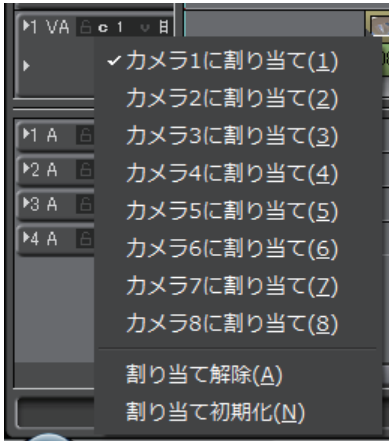
カメラ割り当ての変更

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▶ P442

- マルチカメラ画面の各画面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。

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 ▶ P446

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 ▶ P447

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 ▶ P448

カメラ切り替えポイントを移動します。

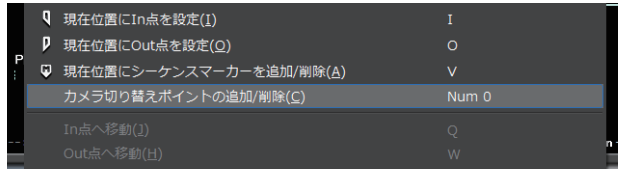
カメラ切り替えポイントの削除 ▶ P449

カメラ切り替えポイントを削除します。

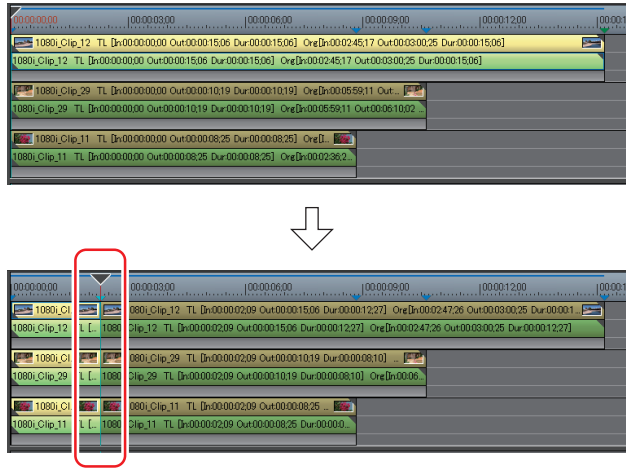
カメラ切り替えポイントの設定 *[NumO]*

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。



手順1、2を繰り返し、カメラ切り替えポイントを設定します。使用するクリップの有効／無効は、選択カメラの切り替えで設定します。

選択カメラの切り替え▶ P451
クリップの有効化／無効化▶ P343

その他の方法

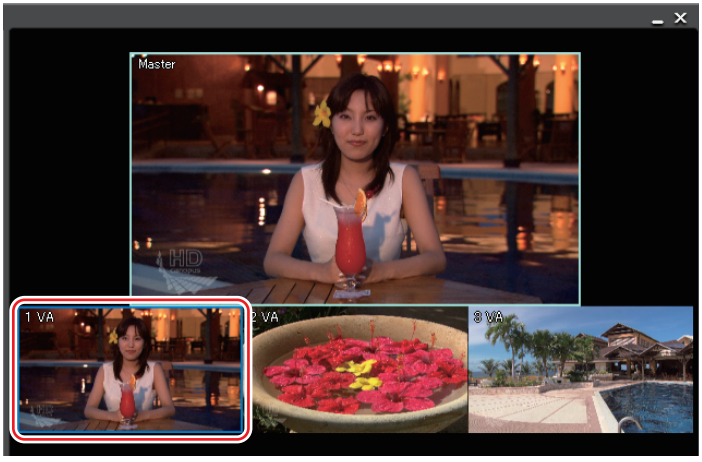
- カメラ切り替えポイントを設定する位置で、タイムスケールをダブルクリックします。
- Recorder の各トラックのカメラ映像をダブルクリックします。

POINT • 再生中も同様に操作できます。

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 最初に有効にするクリップの Recorder のカメラ映像をクリックする

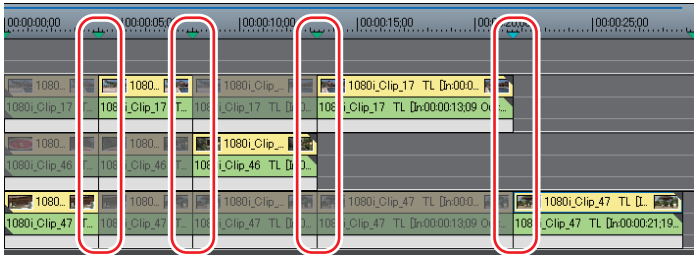


3 Recorder の［再生］をクリックする



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

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



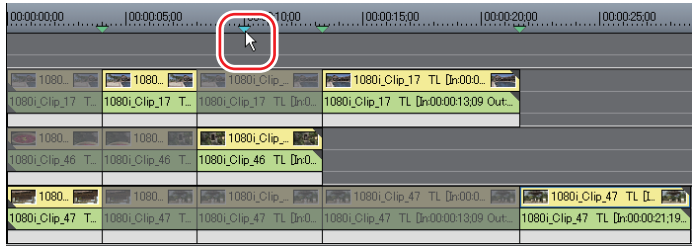
POINT

- 1つ目のカメラ切り替えポイントを追加してから、再生を停止した位置までに存在するカメラ切り替えポイントは、上書きされるため削除されます。
- 再生中にカメラ切り替えポイントを設定する場合、通過したカメラ切り替えポイントを削除しないように設定することができます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
  - ［マルチカム］のリストボタンをクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
- クリップに適用しているビデオフィルタを無効に切り替えられます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈ビデオフィルタの適用〉をクリックしてチェックをはずす。
  - ［マルチカム］のリストボタンをクリックし、〈ビデオフィルタの適用〉をクリックしてチェックをはずす。
- 初期設定では［マルチカム］は表示されていません。アプリケーション設定で表示させるボタンをカスタマイズできます。
  操作ボタンの設定▶ P159

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。

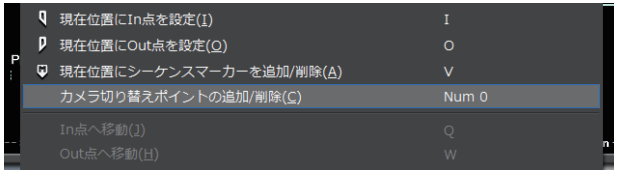
POINT

- 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。

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化／無効化の設定は、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。

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 ▶ P451

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 ▶ P452

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 ▶ P453

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。

選択カメラの切り替え

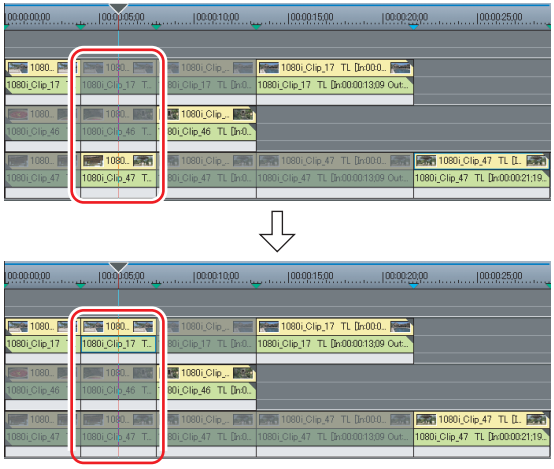
1 再生停止中に選択カメラを切り替えるクリップの上に、タイムラインカーソルを移動させる

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

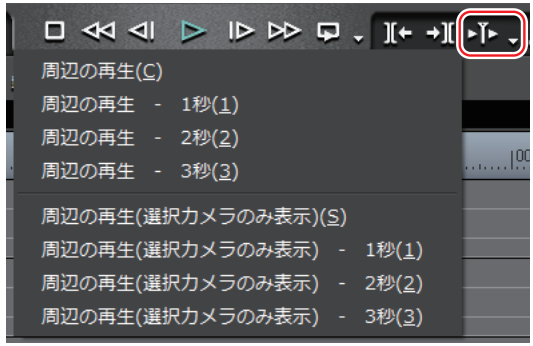


その他の方法

- 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。

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。

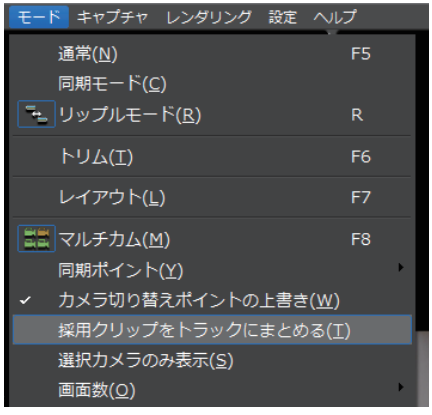
POINT

- 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▶ P96
- 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▶ P447
- 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。

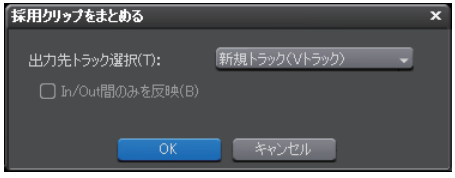
採用クリップのみをトラックにコピー

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。

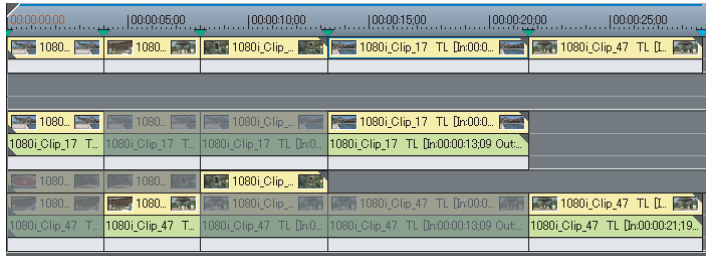


2 〈出力先トラック選択〉のリストから、採用クリップをコピーするトラックを選ぶ

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

- 初期設定では［マルチカム］は表示されていません。アプリケーション設定で表示させるボタンをカスタマイズできます。
  操作ボタンの設定▶ P159
- 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】 ▶ P456

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】 ▶ P456

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



実行した操作や、タイムラインカーソルの位置、In/Out 点の位置が元に戻ります。

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



元に戻した操作や、タイムラインカーソルの位置、In/Out 点の位置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 ▶ P459

〈Effect〉パレットには、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 ▶ P461

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 ▶ P462

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 ▶ P463

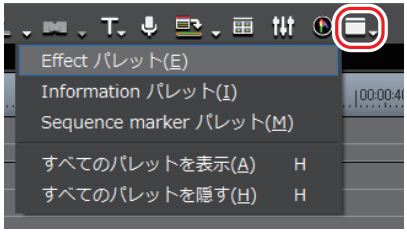
どのようなエフェクトかをアニメーションなどで確認できます。また、ユーザープリセットエフェクトはプロパティを変更できます。

エフェクトの適用方法 ▶ P464

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〉、〈Sequence 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▶ P515
〈Sequence marker〉パレット▶ P396

〈Effect〉パレット

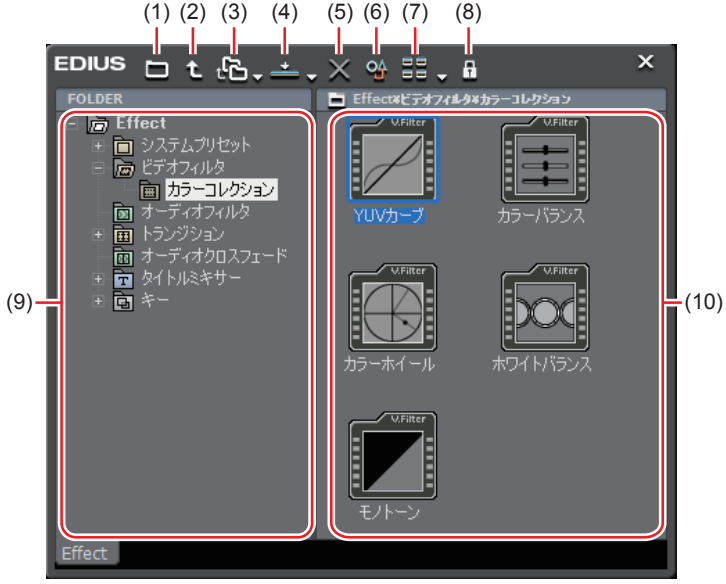


(1) フォルダショートカット	各フォルダのボタンをクリックすると、ショートカットに設定したフォルダを展開して表示します。複数のフォルダを同時に展開する場合は、キーボードの［Ctrl］を押したままフォルダショートカットをクリックします。 *フォルダショートカット▶ P529*
(2) ツリー	クリックするとフォルダが開き、エフェクトが表示されます。
(3) エフェクトビューの表示	クリックすると、エフェクトビューが表示されます。
(4) 移動のロック	エフェクトのフォルダ構成などが変更されないようにロックすることができます。

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▶ P529*
(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▶ P526*
(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▶ P463*
(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▶ P525



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▶ P485



エフェクトのプロパティ

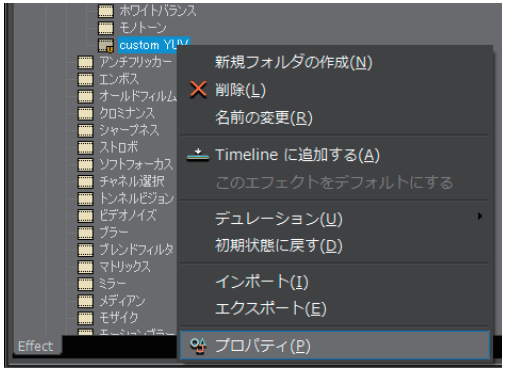
1 〈Effect〉パレットのエフェクト上にマウスカーソルを移動させる

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。

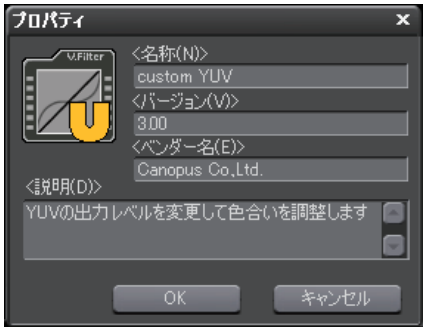
〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P459

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。

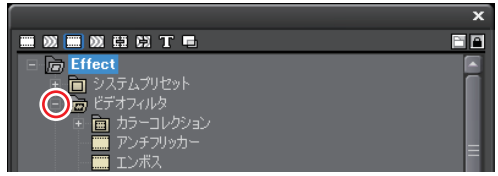
エフェクトの適用方法

ドラッグ＆ドロップで適用

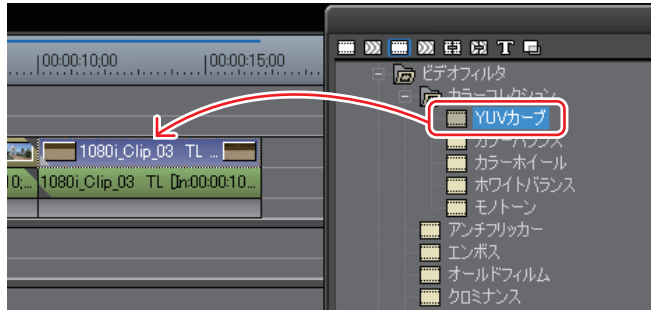
エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

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。

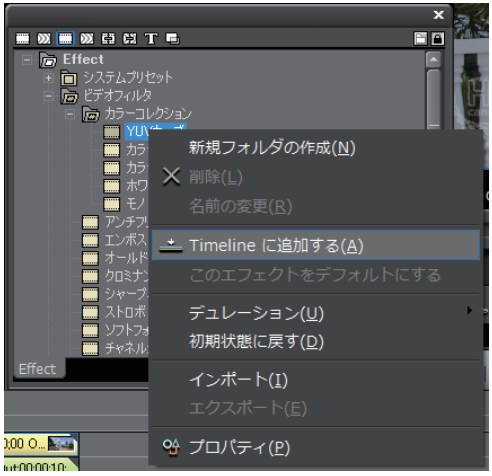
例〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

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

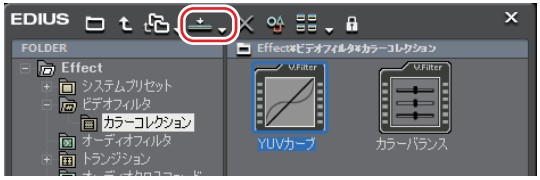
3 適用するエフェクトを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックする

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】 ▶ P467

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 ▶ P476

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】 ▶ P477

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 ▶ P477

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▶ P468

◆ 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▶ P470

◆ 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▶ P472

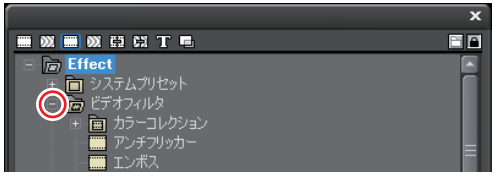
◆ ホワイトバランス

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▶ P473

◆ モノトーン

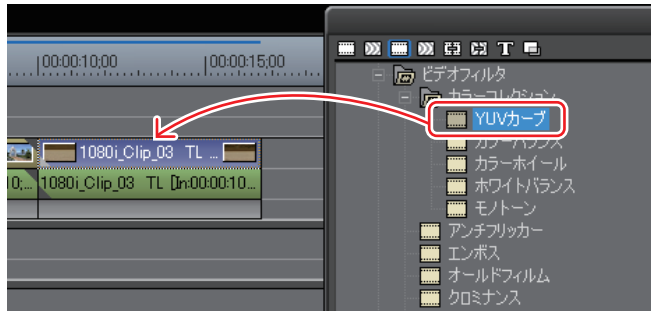
映像をモノトーンにします。
モノトーンを調整する▶ P475

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。

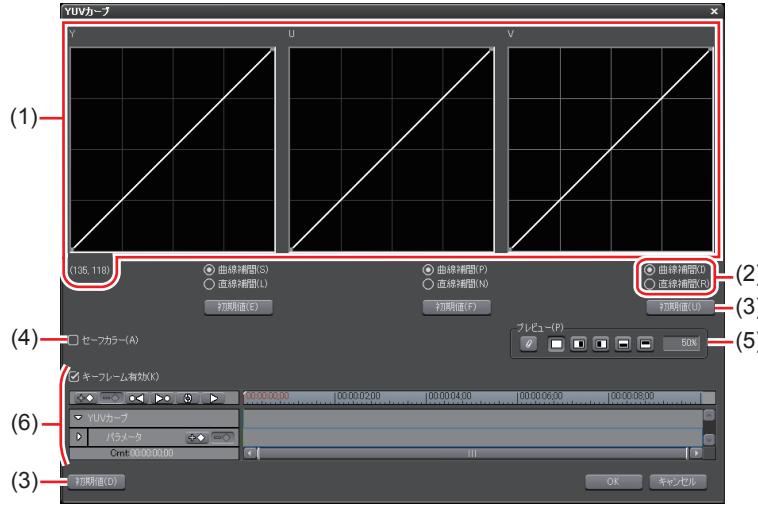
YUV カーブを調整する

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▶ P516

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

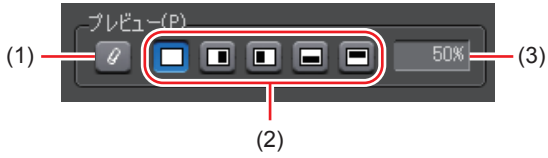


(1) YUV カーブ	Y、U、V のそれぞれについてグラフのラインをドラッグして調整します。Y カーブ左下の数値は（入力値，出力値）を示しています。
(2) 曲線補間 直線補間	グラフラインをカーブにするか直線にするか設定できます。
(3) 初期値	各グラフの［初期値］をクリックすると、Y、U、V それぞれが初期値に戻った値がキーとして追加されます。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、すべてのキーが削除され、グラフが初期値に戻ります。
(4) セーフカラー	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(5) プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P469*
(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▶ P470*

◇ カラーコレクションダイアログ共通部

◆ プレビュー設定

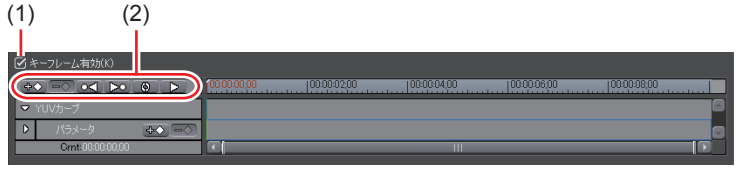
カラーコレクションを適用した画像と、元の画像を並べて比較することができます。



(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。
(2)	キーフレームを削除します。
(2)	前／次のキーフレームへ移動します。
(2)	フィルタの初期値をキーに設定します。
(2)	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

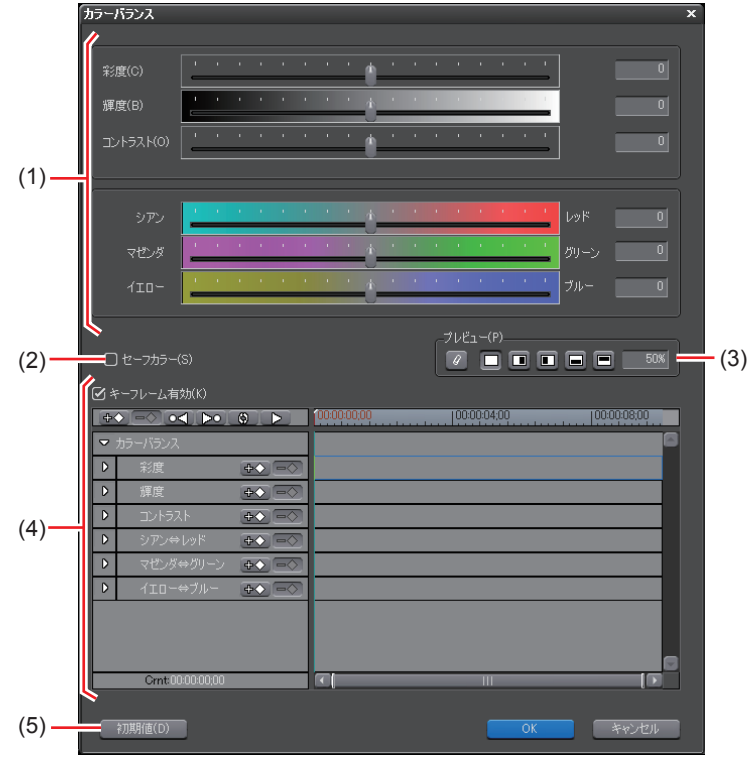
1 〈Information〉パレットを表示し、〈カラーバランス〉をダブルクリックする

〈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▶ P516

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▶ P469*
(4) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P470*
(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。

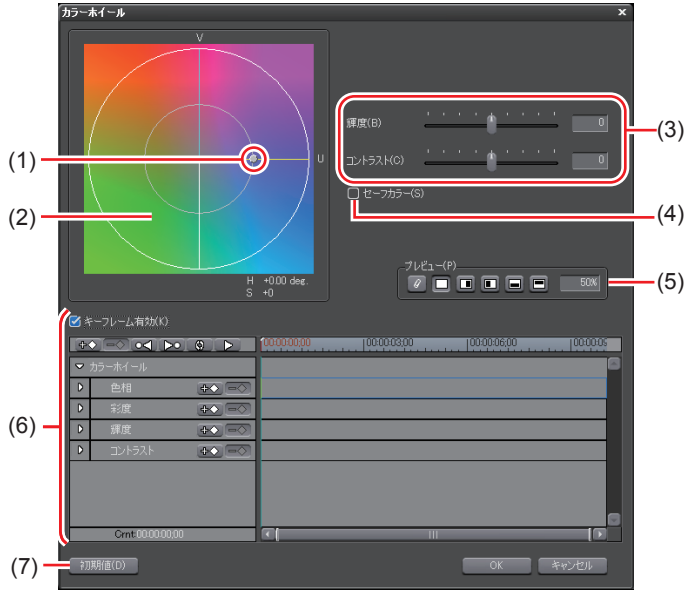
カラーホイールを調整する

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▶ P516

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▶ P469*
(6) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P470*
(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。

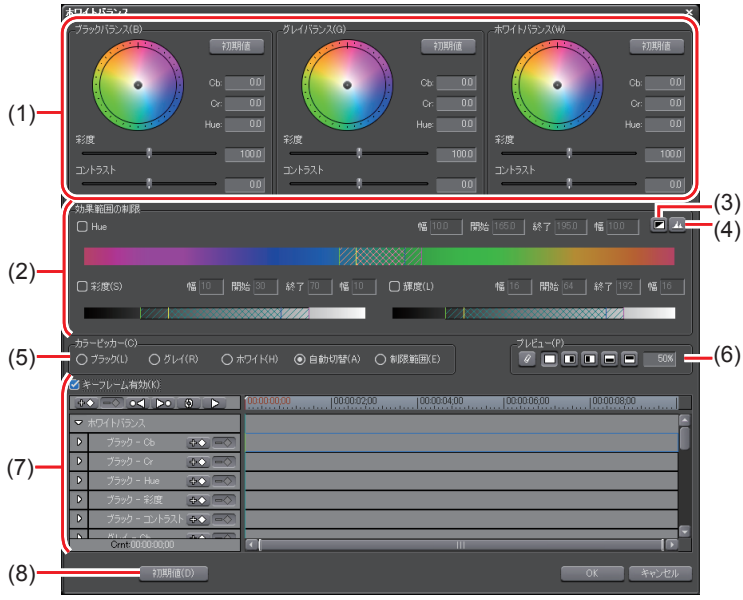
ホワイトバランスを調整する

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

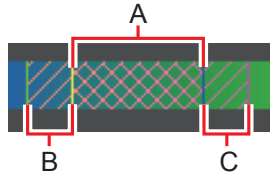
〈ホワイトバランス〉ダイアログが表示されます。
エフェクトの確認／調整▶ P516

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）、〈彩度〉、〈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、彩度、輝度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▶ P469*
(7) キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P470*
(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、彩度、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

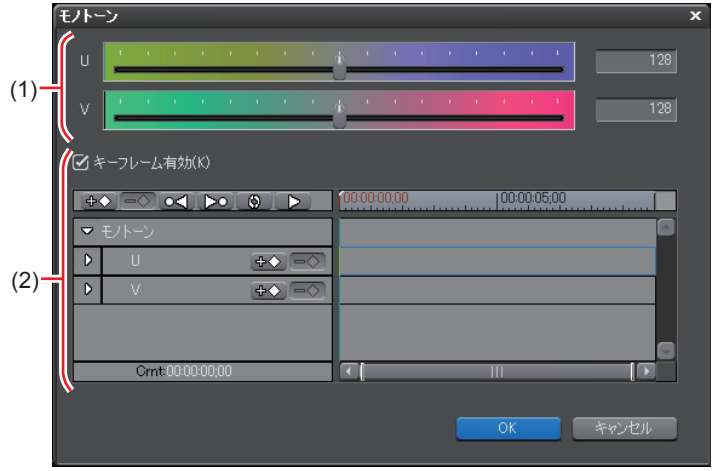
モノトーンを調整する

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▶ P516

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▶ *P470*

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】

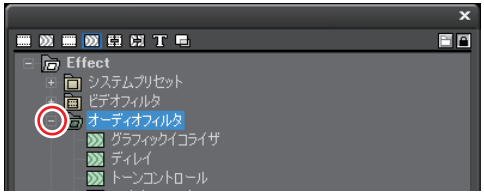
次のビデオフィルタは、パラメータ設定において複数のフィルタを組み合わせて使用することができます。ユーザープリセットエフェクトやシステムプリセットエフェクトも使用できます。

- 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

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 ▶ P479

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 ▶ P480

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 ▶ P481

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 ▶ P482

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

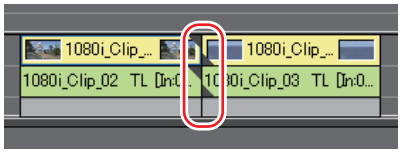
２つのクリップ間にトランジション／オーディオクロスフェードを適用するには、両クリップにマージンが必要です。マージンがない場合は、前のクリップの終了側に Out 点、後ろのクリップの開始側に In 点を設定してください。

In 点、Out 点の設定▶ P224

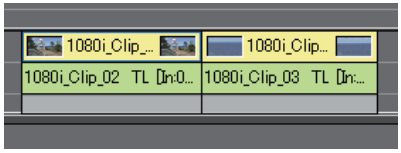
◆ クリップのマージン

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



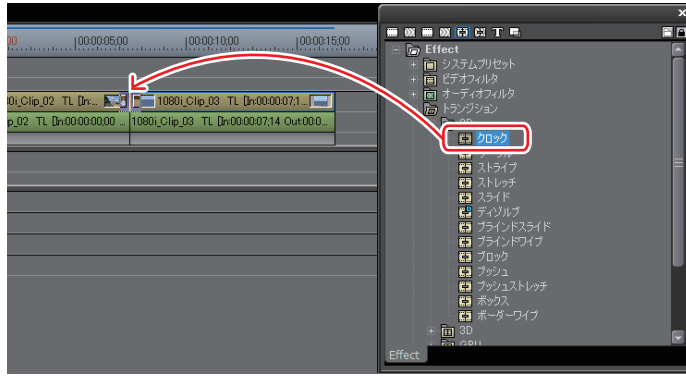
POINT

- 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▶ P285
固定モード▶ P286

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▶ P485

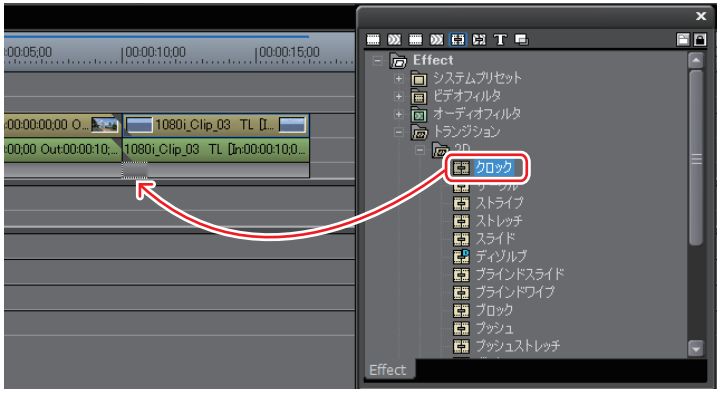


POINT

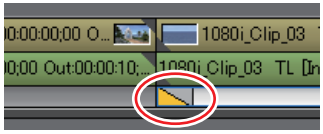
- トランジション適用時にデフォルトのオーディオクロスフェードを適用しないように設定できます。
  タイムライン▶ P87
- トランジション上の緑のライン(カットポイント)は、トランジション設定前のクリップの境目を示しています。
- タイムライン上のクリップトランジションは、ドラッグ&ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。
- お使いの PC の GPU を使って、より高品質で複雑な GPUfx トランジションを適用できます。〈GPU〉のフォルダが表示されない場合、プラグイン設定でエラー情報を確認できます。
  GPUfx ▶ P147

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



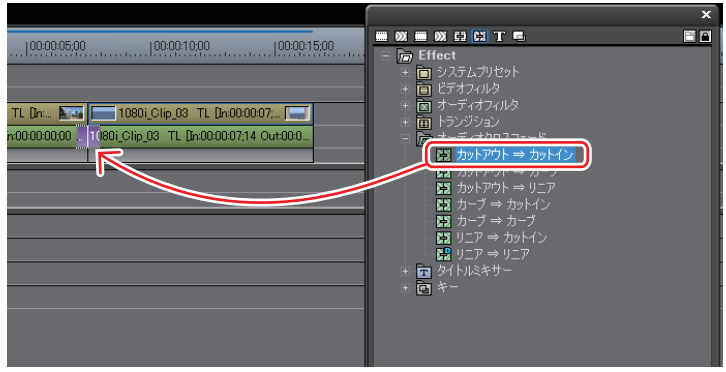
クリップの最初（または最後）にエフェクトが適用されます。



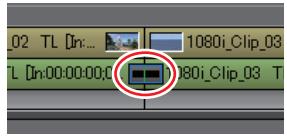
POINT • タイムライン上のトラックトランジションは、ミキサー部をドラッグ＆ドロップして他のミキサー部にも適用することができます。

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▶ P87
- 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

▶ P484

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

▶ P485

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

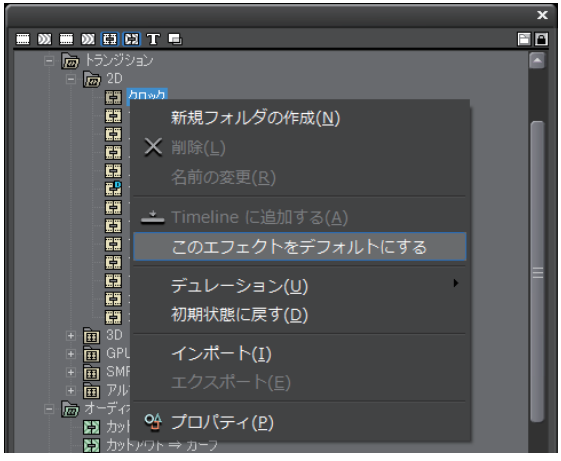


タイムラインカーソルの位置にエフェクトが適用されます。
［デフォルトのトランジションを適用］のリストボタンをクリックすると、エフェクトを適用する位置を選べます。

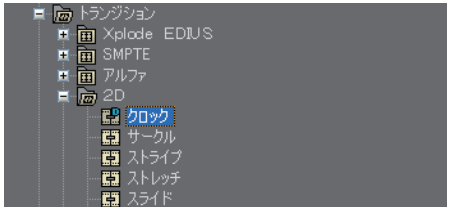
デフォルトエフェクトの変更

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 ▶ P487

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。

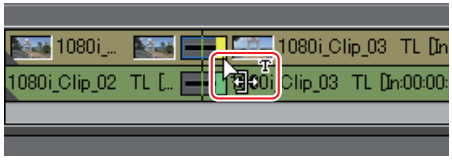
エフェクトのデュレーション変更 ▶ P488

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。

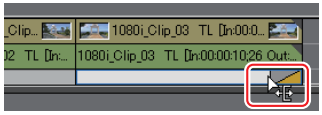
トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更

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

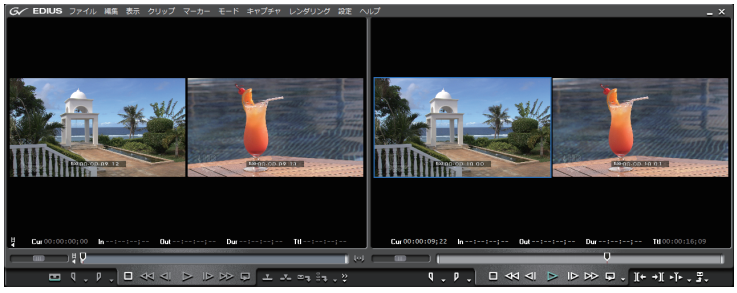
例 クリップトランジションの場合



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。



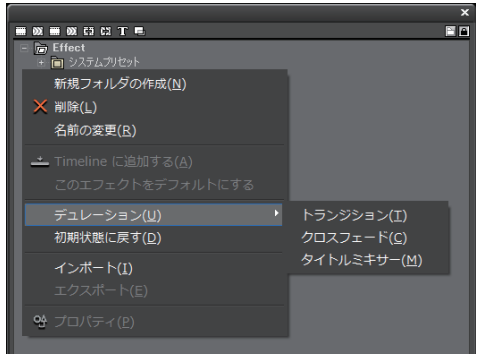
POINT

- 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▶ P488

エフェクトのデュレーション変更

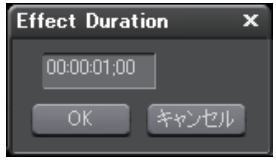
トランジションやオーディオクロスフェードなどを適用したときのデフォルトのデュレーションを設定します。

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

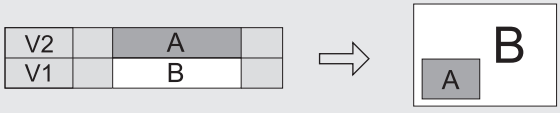


映像を合成したい

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。



合成 ▶ P491

2つの映像を合成します。

ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P492

映像の中に子画面を表示させます。

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P497

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 ▶ P500

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 ▶ P504

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。

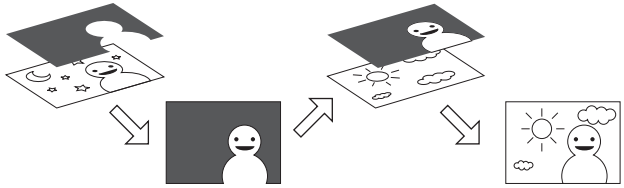
フェードイン／フェードアウト ▶ P506

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

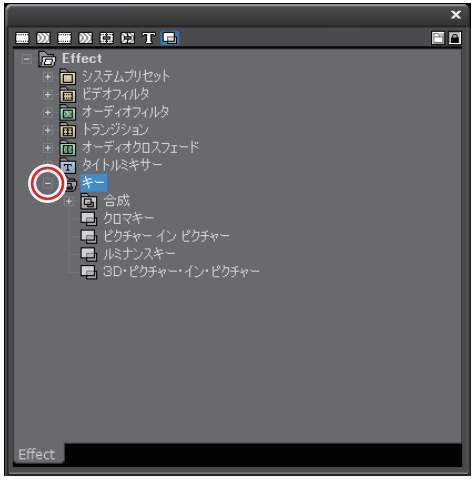
▶ P507

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。

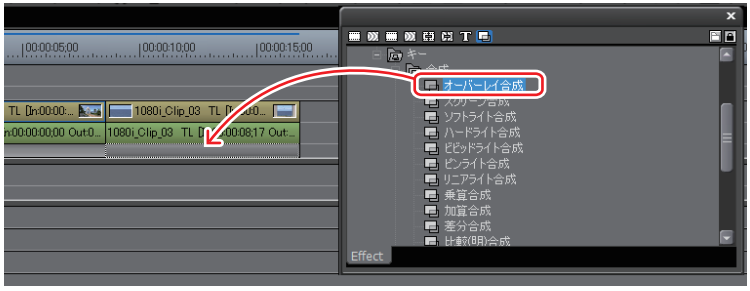


合成

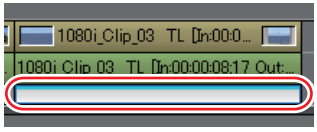
1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする



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

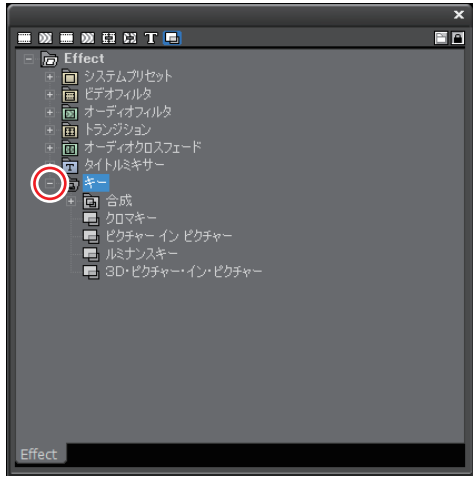


合成の内容については、プロパティの説明文や実際に合成を適用することでご確認ください。
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

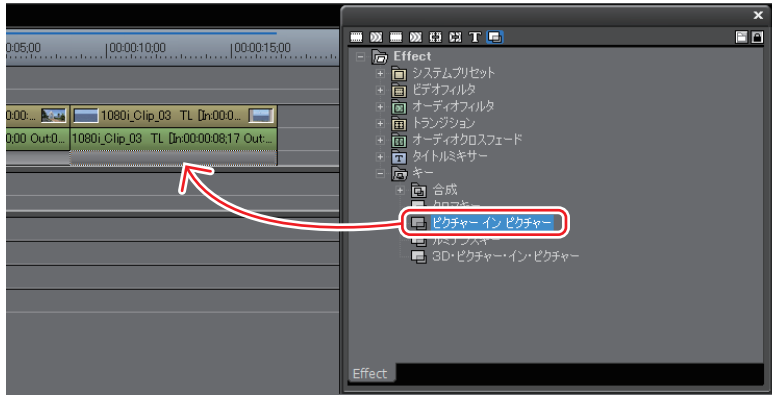


ピクチャー・イン・ピクチャー

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



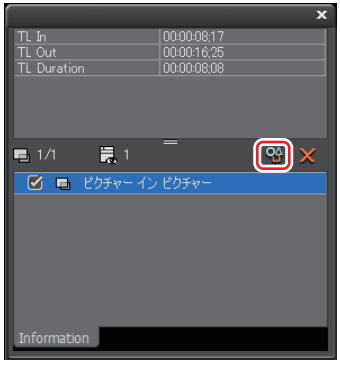
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

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

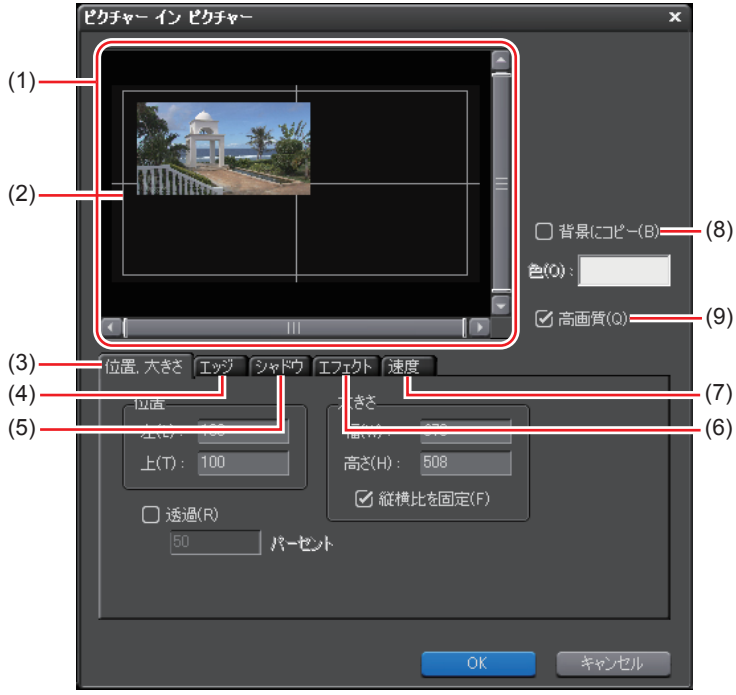
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P514

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



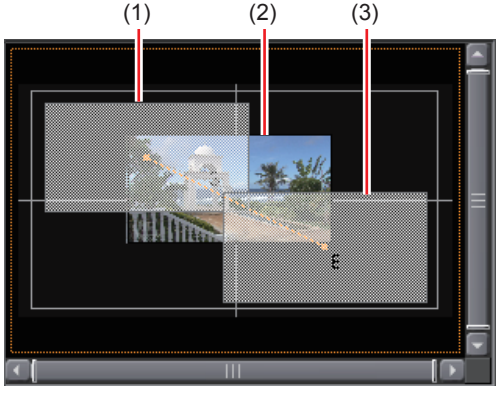
(1) プレビューウィンドウ	子画面の位置や大きさ、動きなどを確認できます。 子画面をドラッグして直感的に位置や大きさを設定することもできます。また、プレビューウィンドウを右クリックし、〈レイアウト〉から大きさや位置を設定することもできます。
(2) セーフティゾーン	編集後の作品をテレビモニタなどで視聴する場合、モニタによっては上下左右の端が映らないことがあります。セーフティゾーンは、モニタに確実に映すことができる範囲となります。
(3) 位置、大きさ	子画面の位置や大きさを数値入力で設定します。 〈透過〉にチェックを入れて数値を入力すると、子画面の透明度を設定できます。
(4) エッジ	〈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。

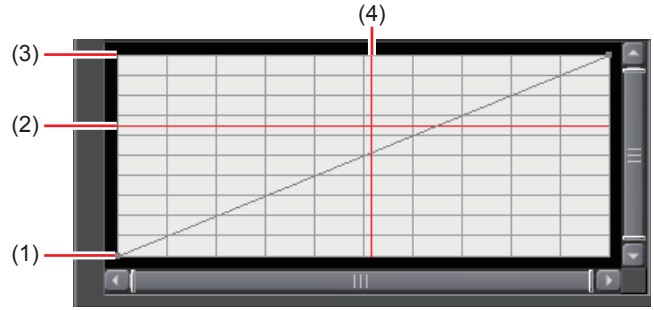


(1) スタート位置

(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）

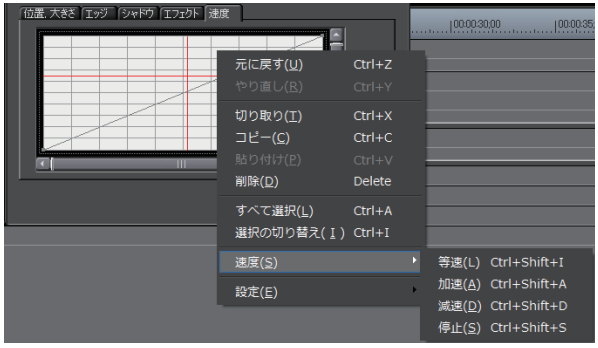
(3) エンド位置

(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

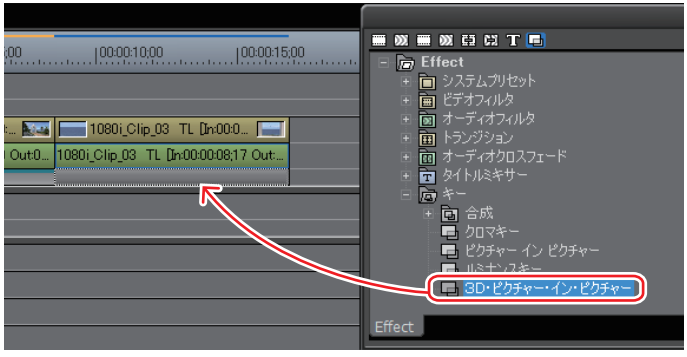


角度が急になると移動速度が速くなります。ポイントをドラッグして設定することもできます。

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



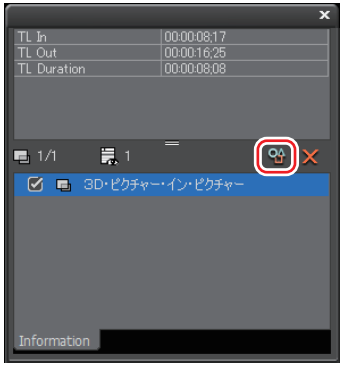
キーを適用したクリップのミキサー部には水色のラインが表示されます。

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

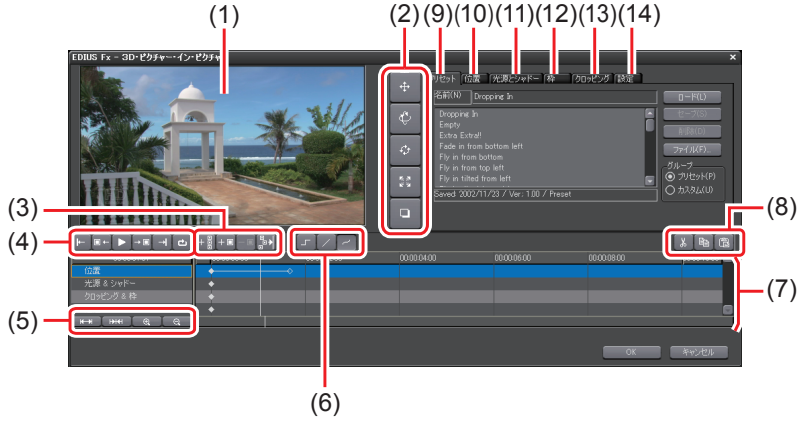
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P514

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。

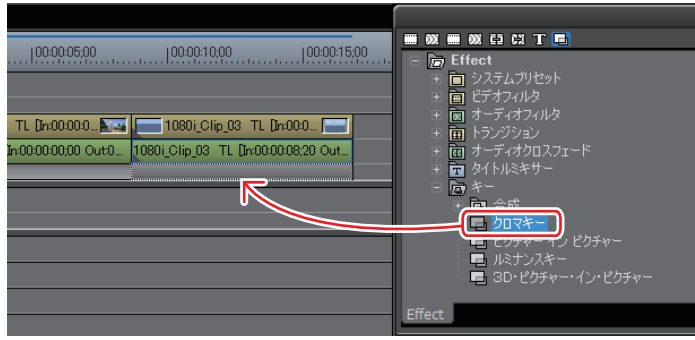
(3) キーフレームの操作ボタン	キーフレームの追加／削除や調整ができます。 ：タイムラインカーソルの位置で全ラインにキーフレームを追加します。 ：タイムラインカーソルの位置で選択ラインにキーフレームを追加します。 ：タイムラインカーソルの位置で選択ラインのキーフレームを削除します。 ：最後のキーフレームがタイムラインの最後にくるように全体のキーフレームの位置を調整します。
(4) 操作ボタン	［再生］や［先頭に戻る］などの操作ができます。
(5) タイムライン表示設定	タイムラインの表示について、拡大や縮小などができます。
(6) 補間ボタン	：キーフレームの動きを補間しません。 ：キーフレ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。

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**



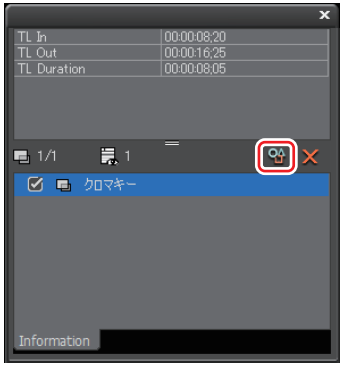
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

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**

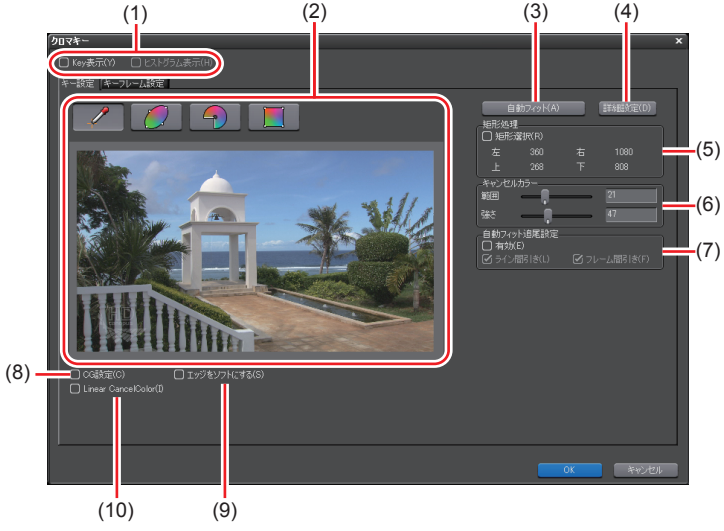
〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P514

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



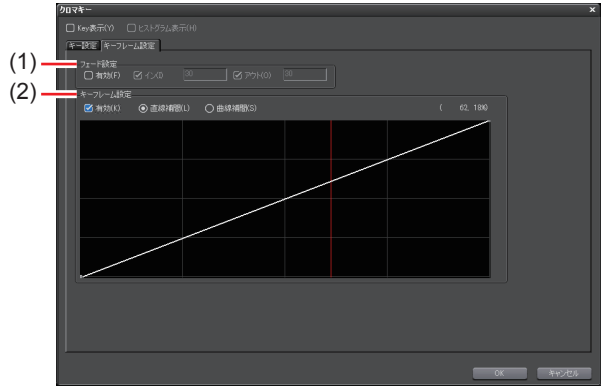
3 設定を行い、[OK] をクリックする

〈クロマキー〉ダイアログ



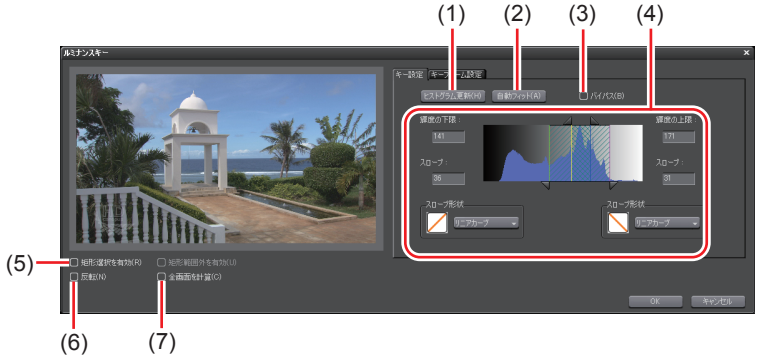
(1) 表示切替	〈Key 表示〉にチェックを入れると、抜ける部分が黒色で表示されます。〈ヒストグラム表示〉にチェックを入れると、ヒストグラムが表示されます。
(2) 色選択	ウィンドウから透過させる色を選びます。 4 種類の選択方法から透過させる色（キーカラー）を選ぶことができます。

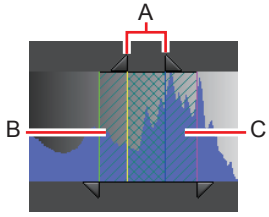
(3) 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(4) 詳細設定	キー設定について詳細な設定を行うことができます。
(5) 矩形処理	任意の範囲にのみクロマキーを適用することができます。
(6) キャンセルカラー	キーカラーとその他の色が接する部分にキーカラーと反対色を入れることで、合成画像をより自然にします。
(7) 自動フィット追尾設定	〈有効〉にチェックを入れると、キーカラーの変化を自動的に補正します。
(8) CG 設定	チェックを入れると CG 用のパラメータに設定されます。チェックをはずすと自然画むけになります。
(9) エッジをソフトにする	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。

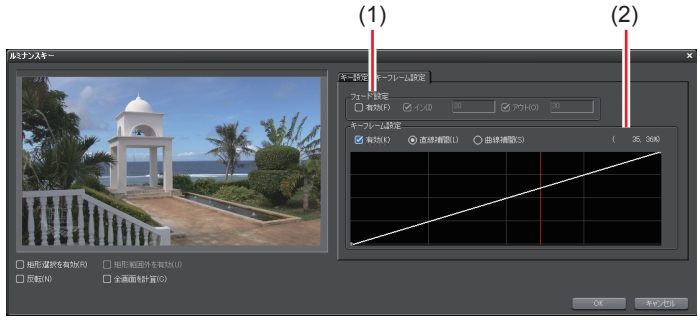


(1) フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2) キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

〈ルミナンスキー〉ダイアログ



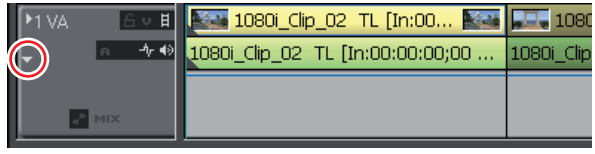
(1) ヒストグラム更新	クリックするとヒストグラム表示を更新します。
(2) 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(3) バイパス	ルミナンスキーを適用した画像と元の画像を切り替えます。
(4) 適用範囲設定	各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして適用範囲を設定します。  A：100％適用する範囲 B：ルミナンスキーの効果を徐々に上げていく範囲 C：ルミナンスキーの効果を徐々に下げていく範囲 B、C の範囲（スロープ）について、効果の上げかたと下げかたの形状を選べます。
(5) 矩形選択を有効	ルミナンスキーを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。



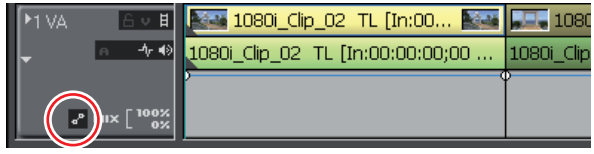
(1) フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2) キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

トランスペアレンシー

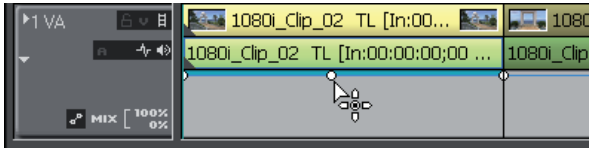
1 透明度を変更するクリップを配置しているトラックパネルの［拡張 2］をクリックする



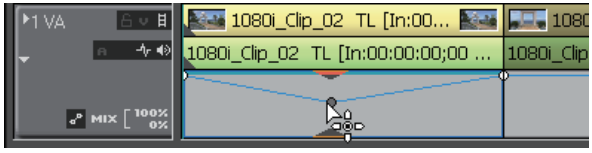
2 ［ミキサー］をクリックする



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

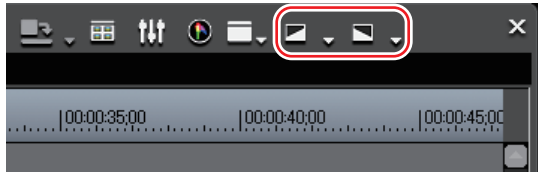
- ラバーバンドを微調整するには、キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグします。
- ラバーバンドを全体的に変更するには、キーボードの［Shift］を押しながらラインをドラッグします。
- キーフレームを数値入力で調整、削除する方法は、オーディオラバーバンドでの方法と同様です。
  数値を入力して調整▶ P564
  ラバーバンドポイントの削除／初期化▶ P566

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

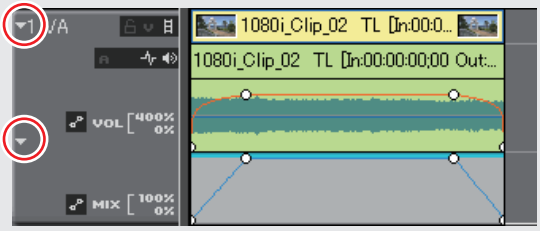
3 ［フェードイン］または［フェードアウト］をクリックする



［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▶ P159
- 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。
  – 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〉→〈ミキサー〉→〈トランスペアレンシー〉をクリックします。
  – 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〉→〈オーディオラバーバンド〉→〈ボリューム〉をクリックします。

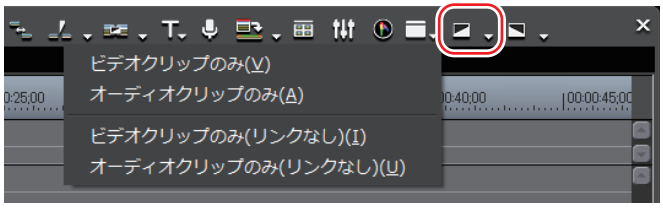
ビデオ部分またはオーディオ部分にフェードイン／フェードアウトを別々に設定するには

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



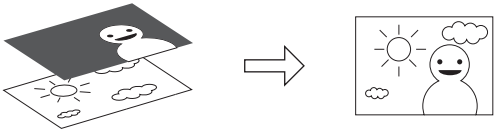
POINT
- 〈ビデオクリップのみ（リンクなし）〉または〈オーディオクリップのみ（リンクなし）〉をクリックすると、クリップのグループまたはリンクに関係なく、最後にクリックしたクリップのみに適用されます。

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。

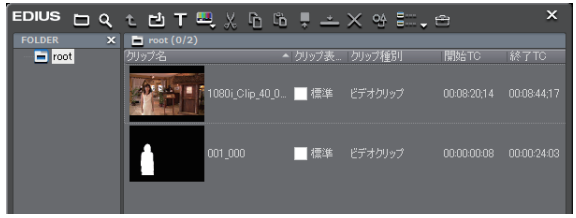


ご注意

- 「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

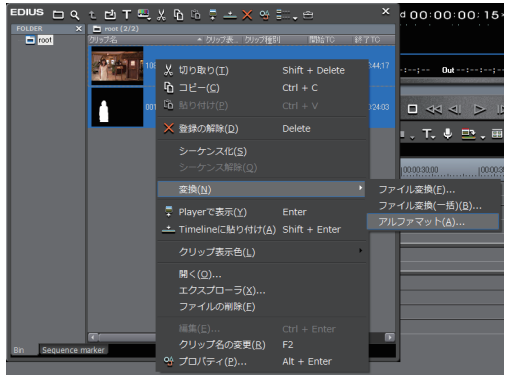
  ※アスペクト比とフィールドオーダは〈Information〉パレットで確認できます。

1 ビンウィンドウに「Fill」、「Key」となるクリップを登録する



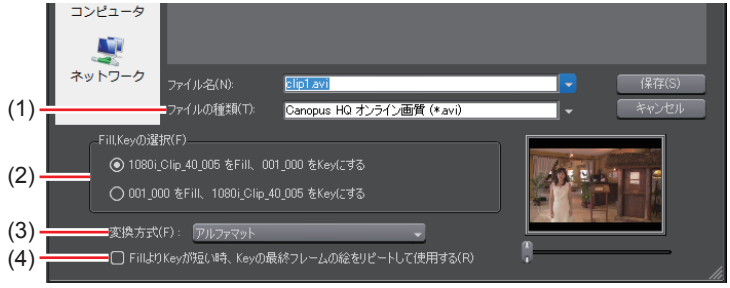
2 ビンウィンドウで２つのクリップを選ぶ

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。

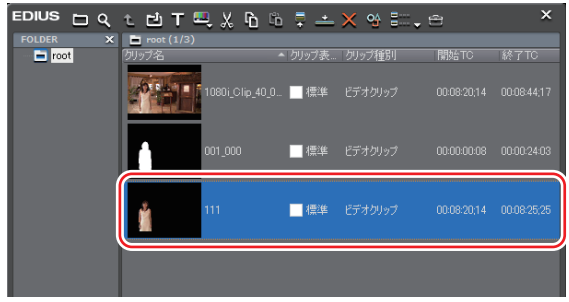
アルファマットの〈名前を付けて保存〉ダイアログ



(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

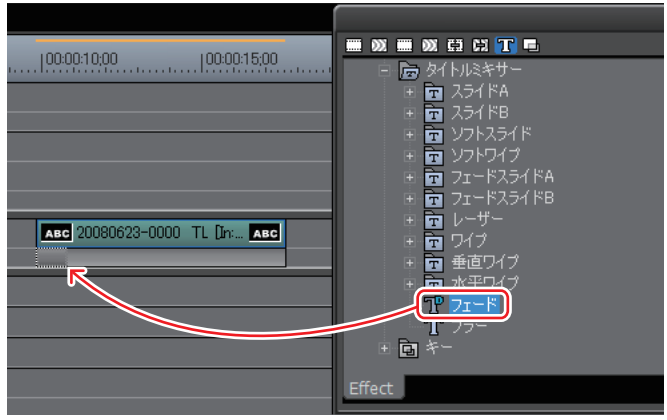
▶ P512

タイトルクリップの In、Out にエフェクトを適用できます。

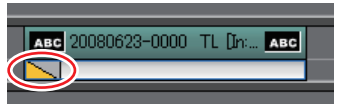
タイトルミキサー

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▶ P463

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▶ P91
- 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▶ P487

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 ▶ P514

〈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 ▶ P516

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 ▶ P517

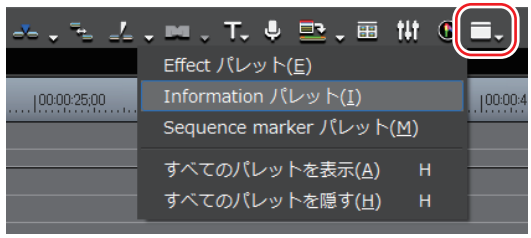
キーとフィルタの効果を一時的に無効にすることができます。

エフェクトの削除 ▶ P518

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



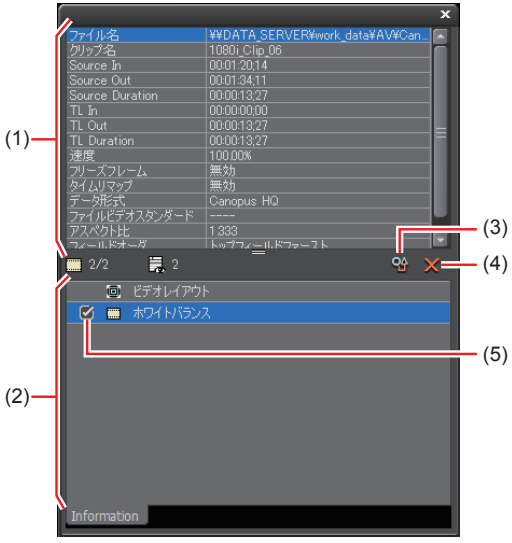
〈Information〉パレットが表示されます。

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〉、〈Sequence 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▶ P460
〈Sequence marker〉パレット▶ P396

〈Information〉パレット

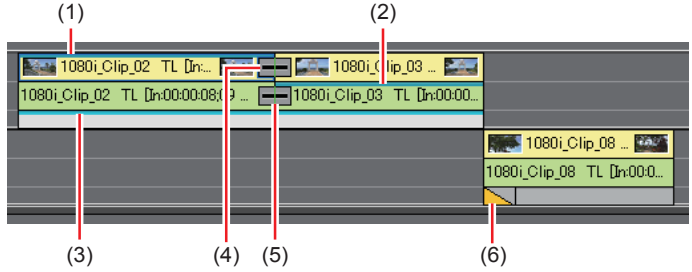


(1) 情報表示部	ファイル名やデュレーションなどの情報が表示されます。表示される内容は、タイムライン上で選ばれている対象によって異なります。
(2) エフェクトリスト	適用されているエフェクトを一覧で表示します。ビデオ部を持つクリップの場合、〈ビデオレイアウト〉が表示されます。項目をダブルクリックすると〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示され、クロップ、レイアウトができます。〈ビデオレイアウト〉の項目は常に表示され、削除や並び替えはできません。 *レイアウト（クロップ）▶ P362* 左上の数字は「有効エフェクト数／適用エフェクト数」を表しています。 *エフェクトの有効／無効切り替え▶ P517*
(3) 設定	各エフェクトを調整する設定ダイアログまたは〈ビデオレイアウト〉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。ビデオレイアウトの項目は削除できません。
(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。 ビデオレイアウトの項目は、有効／無効を切り替えることはできません。

エフェクトの確認／調整

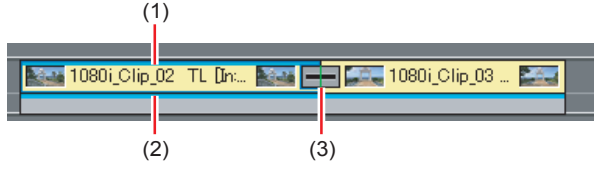
1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

◆ VA トラック



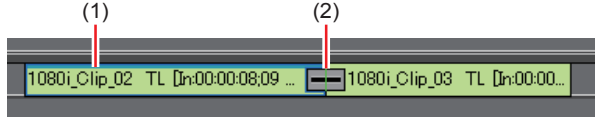
(1) ビデオフィルタ　(2) オーディオフィルタ　(3) キー
(4) クリップトランジション　(5) オーディオクロスフェード
(6) トラックトランジション

◆ V トラック



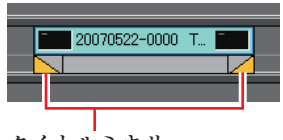
(1) ビデオフィルタ　(2) キー　(3) トランジション

◆ 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

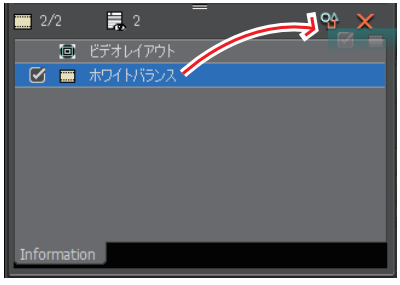
〈Information〉パレットのエフェクトリストに適用されているエフェクトが表示されます。

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。

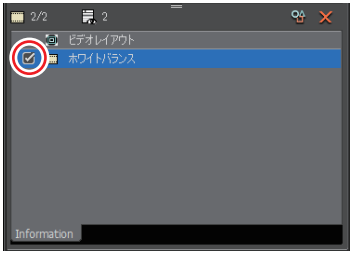
POINT
- 調整したパラメータは、名前を付けて〈Effect〉パレットに保存できます。
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P525

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▶ P516

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。

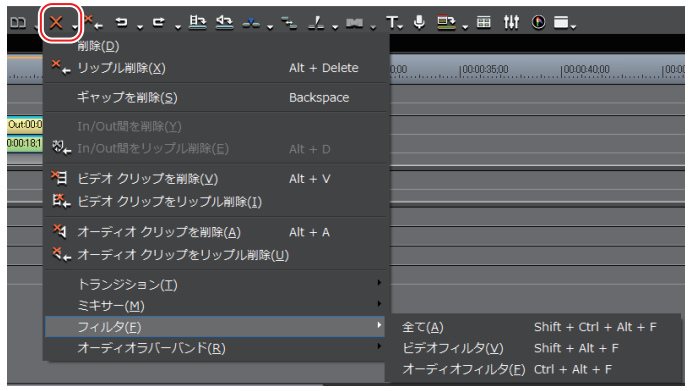
エフェクトの削除

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

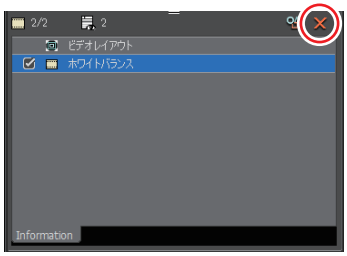
- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈フィルタ〉→項目をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈フィルタ〉→項目をクリックします。
- エフェクトを設定しているクリップのミキサー部を右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- クリップトランジション：***[Shift] ＋ [Alt] ＋ [T]***
- オーディオクロスフェード：***[Ctrl] ＋ [Alt] ＋ [T]***
- キー：***[Ctrl] ＋ [Alt] ＋ [G]***
- トランスペアレンシー：***[Shift] ＋ [Ctrl] ＋ [Alt] ＋ [G]***
- 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

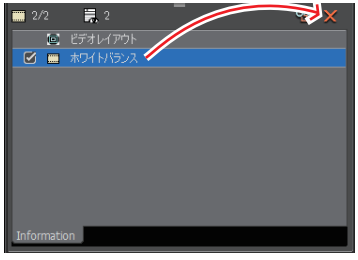
エフェクトの確認／調整▶ P516

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

▶ P521

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

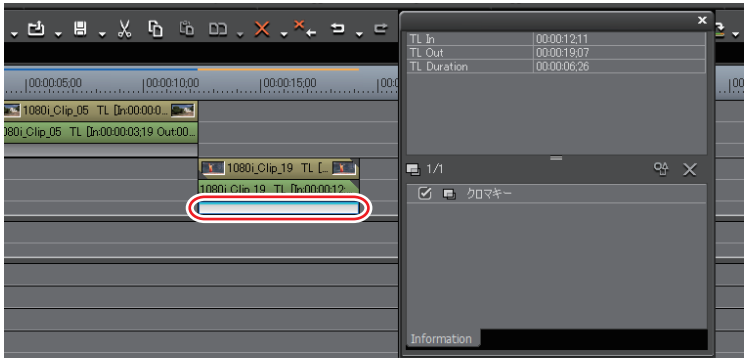
▶ P523

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。

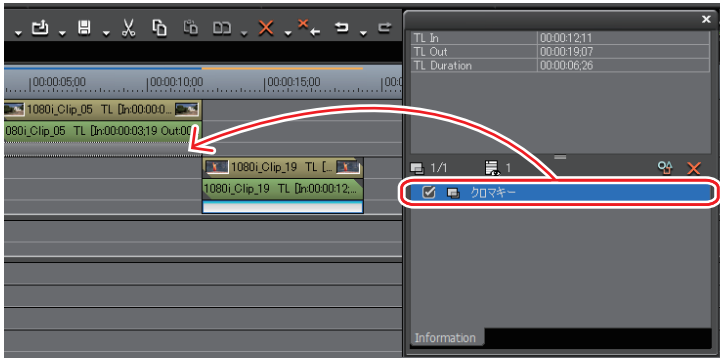
エフェクトのコピー

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▶ P516



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

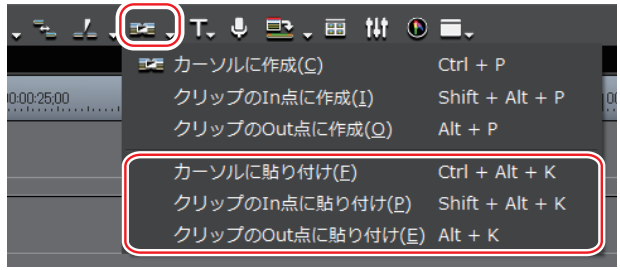
1 タイムライン上で設定されているトランジションをクリックし、［クリップボードにコピー］をクリックする



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



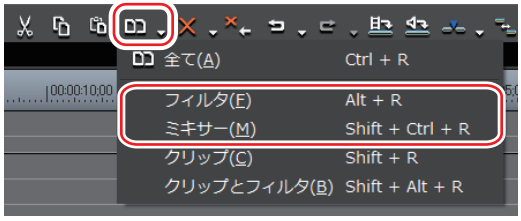
エフェクトの置き換え

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 ▶ P525

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 ▶ P526

ユーザープリセットエフェクトを削除します。

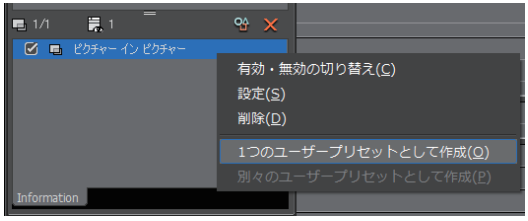
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録

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

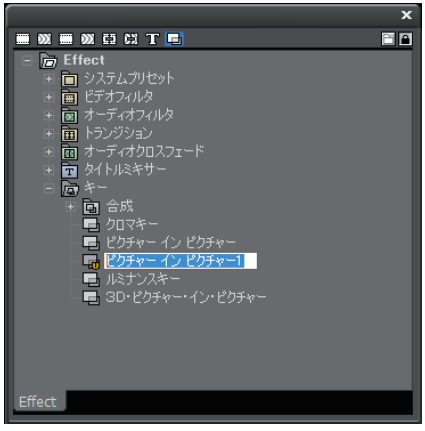
2 〈Effect〉パレットで、エフェクトを登録するフォルダをクリックする

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▶ P528

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▶ P462



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。

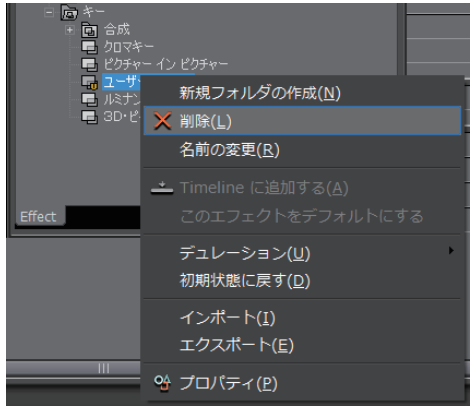
POINT

- 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▶ P461

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 ▶ P528

〈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 ▶ P528

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 ▶ P529

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 ▶ P529

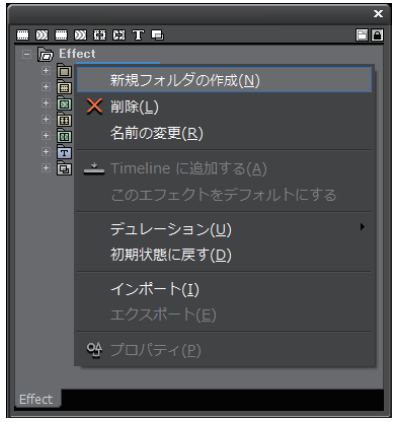
フォルダショートカットによく使用するフォルダを割り当てると、すぐにフォルダを開くことができるようになります。

〈Effect〉パレットの初期化 ▶ P532

〈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

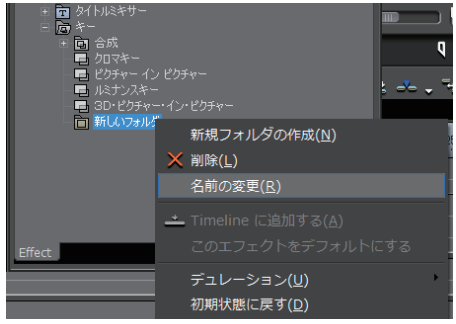
1 〈Effect〉パレットでフォルダを右クリックし、〈新規フォルダの作成〉をクリックする



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。

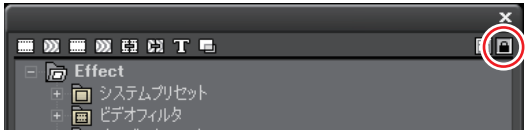
POINT
- プラグインベースエフェクトとシステムプリセットエフェクトは名前変更できません。

〈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



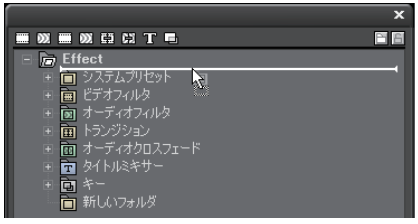
［移動のロック］をクリックするたびに、ロックのオン／オフが切り替わります。

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▶ P532

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



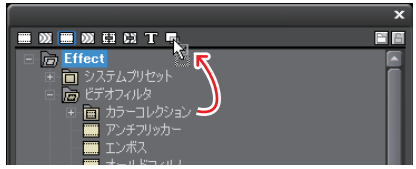
フォルダショートカット

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

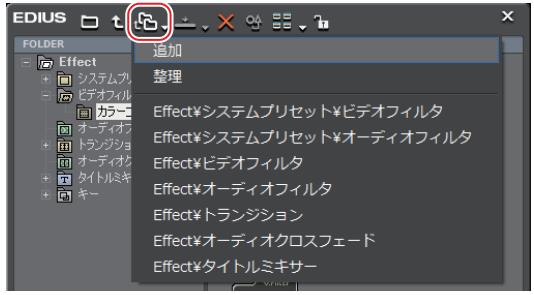
1 ショートカットに設定するフォルダをアイコンにドラッグ & ドロップする



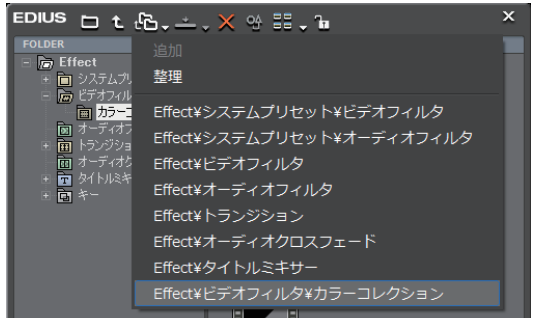
エフェクトビュー表示中に設定

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

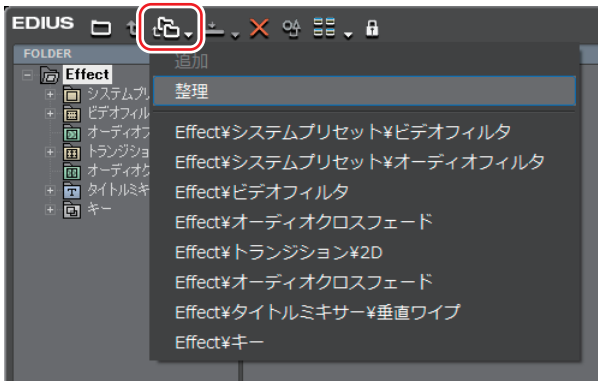


選んだフォルダがリストに追加されます。



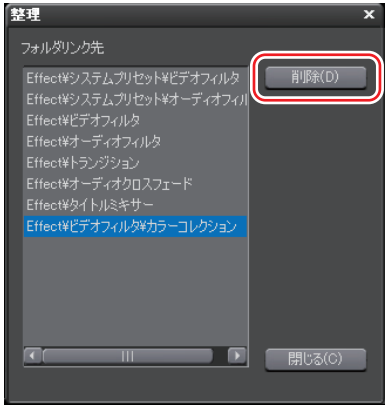
フォルダショートカットの削除

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。

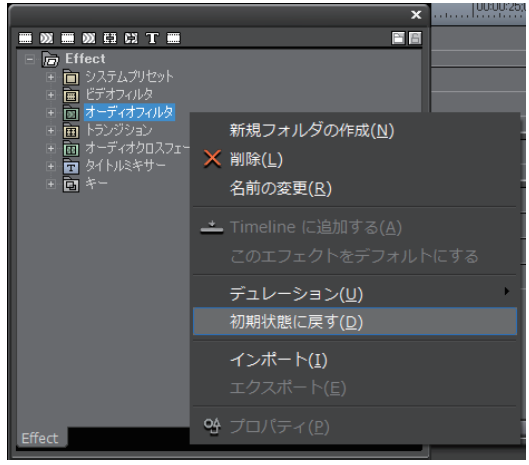
2 削除するショートカットを選び、［削除］をクリックする



［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】

▶ P534

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。

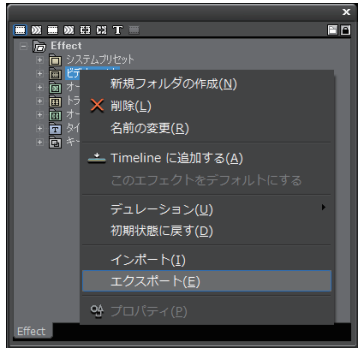
エフェクトの読み込み【インポート】

▶ P534

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

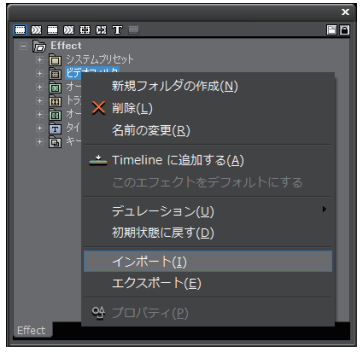


〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

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
- オーディオ用のエフェクトは、VST プラグインを登録することでも読み込みができます。
VST プラグインの登録▶ P152

6 カラーデータの確認

テレビモニタで表示できるように調整したい

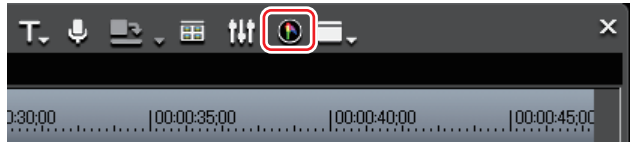
ベクトルスコープ／ウェーブフォーム ▶ P536

PC モニタで問題なく表示されている映像を、実際にテレビモニタで表示した場合、白飛びや黒つぶれなどの不具合が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。

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



〈ベクトルスコープ & ウェーブフォーム〉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、〈ベクトルスコープ & ウェーブフォーム〉ダイアログで測定すると、IRE100 が表示されます。(⑴の位置)

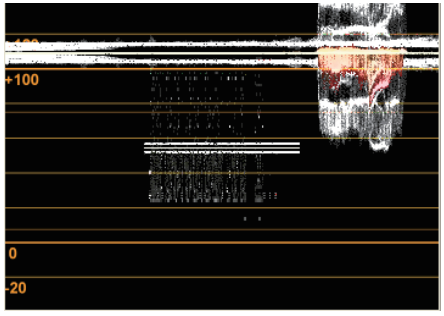
カラーマットクリップ▶ P250



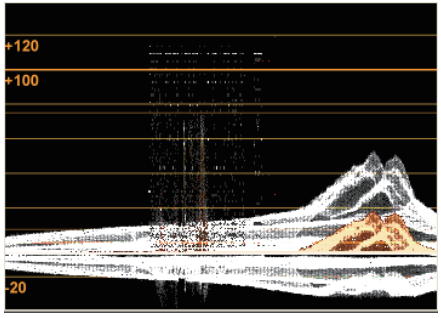
セーフカラーの範囲で作成した黒色のカラーマットクリップの場合は、IRE0 が表示されます。(⑵の位置) IRE がマイナスになっている場合は、調整が必要です。



輝度が高い場合は、次のように表示されます。

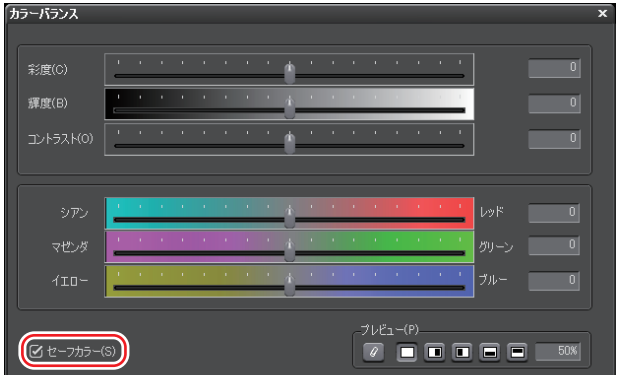


輝度が低い場合は、次のように表示されます。



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▶ P470

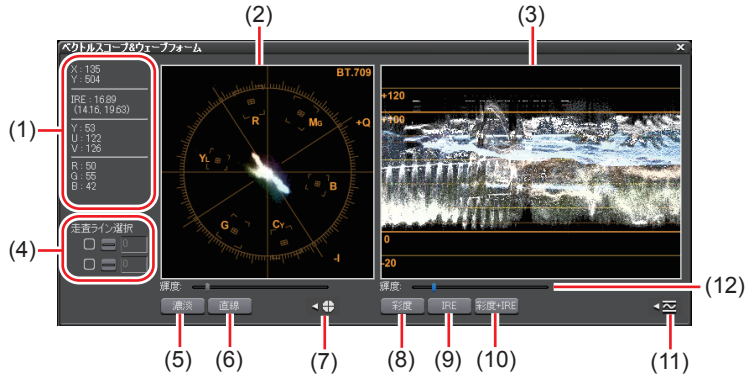


その他の方法

- 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。

〈ベクトルスコープ & ウェーブフォーム〉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) 走査ライン選択	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) 濃淡	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) 直線	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) ベクトルスコープ表示／非表示	ベクトルスコープを表示／非表示します。
(8) 彩度	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) 彩度 +IRE	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) ウェーブフォーム表示／非表示	ウェーブフォームを表示／非表示します。
(12) 輝度スライダー	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 を使いたい

ご注意
- 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▶ P99
- Quick Titler の操作方法や画面については、Quick Titler リファレンスマニュアルを参照してください。Quick Titler リファレンスマニュアルは、Quick Titler メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈Quick Titler のヘルプ〉をクリックすると表示できます。

Quick Titler の起動 ▶ P543

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 ▶ P545

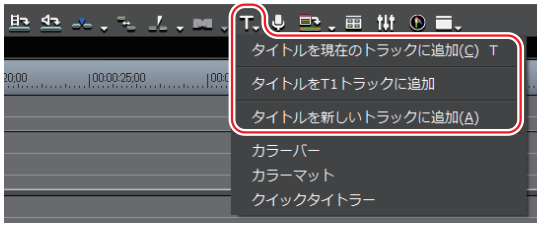
Quick Titler で作成したタイトルを保存すると、タイムライン上で使うことができます。

Quick Titler の起動 [T]

タイムラインにタイトルクリップを作成する場合

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。デフォルトのタイトラーが TitleMotion Pro の場合は、TitleMotion Pro が起動します。
作成したタイトルクリップは、タイムラインに配置され、同時にビンにも登録されます。
タイムラインに In 点、Out 点を設定していない場合、タイトルを作成して保存すると、タイトルクリップは選んだトラック上のタイムラインカーソルの位置に配置されます。デフォルトのデュレーションは EDIUS のアプリケーション設定の〈継続時間〉で設定できます。
継続時間▶ P91
タイムラインに In 点、Out 点を設定している場合、タイトルを作成して保存すると、タイトルクリップは選んだトラック上の In-Out 点間に配置されます。In 点、Out 点を設定していても、デフォルトのデュレーションで配置するように設定することもできます。
継続時間▶ P91

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〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- タイトルクリップを配置するトラックを右クリックし、〈クリップを作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。

タイトルクリップをタイムラインに配置せずにビンに登録する場合

1 ビンウィンドウの［タイトル作成］をクリックする

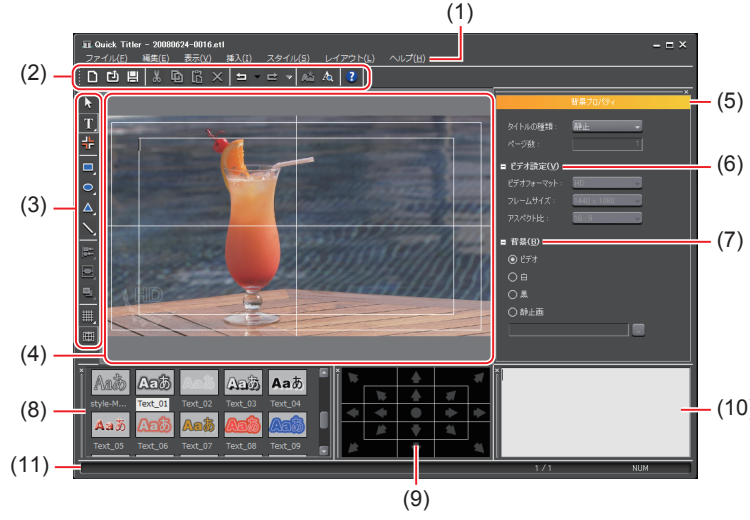


Quick Titler が起動します。デフォルトのタイトラーが TitleMotion Pro の場合は、TitleMotion Pro が起動します。

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。
- 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。デフォルトのタイトラーが TitleMotion Pro の場合は、TitleMotion Pro が起動します。
- 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〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。

Quick Titler メイン画面



(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) ファイルツールバー	ファイルの新規作成・保存、コピー・削除、スタイル登録、プレビューなどの操作ボタンです。
(3) オブジェクトツールバー	選択、テキスト入力、オブジェクトの作成や整列などの操作ボタンです。
(4) オブジェクト作成画面	タイトルの編集を行います。
(5) プロパティバー	選んだテキスト・オブジェクト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。
(6) 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。 作成するタイトルのビデオフォーマット、フレームサイズ、アスペクト比を設定します。
(7) 背景	タイトルクリップ編集画面の背景を設定します。
(8) タイトル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に適用できるスタイルが一覧で表示されます。
(9) レイアウトバー	オブジェクトを、中心・タイトルセーフエリア・オーバースキャンエリアに合わせて整列させます。
(10) テキスト入力バー	テキストを入力できます。初めて起動したときは表示されていません。テキストはオブジェクト作成画面に直接入力することもできます。
(11) ステータスバー	操作ボタンやメニューの簡易説明やキーボードの状態、テキスト・オブジェクト位置などを表示します。

タイトルの保存

1 ファイルツールバーの［保存］をクリックする



タイトルクリップを保存して、Quick Titler を終了します。

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

- ［保存］をクリックすると、ファイルはプロジェクトファイルを保存しているフォルダの〈title〉フォルダに作成されます。ファイル名は、「保存した年月日－４桁の連番 .etl」となります。

2 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

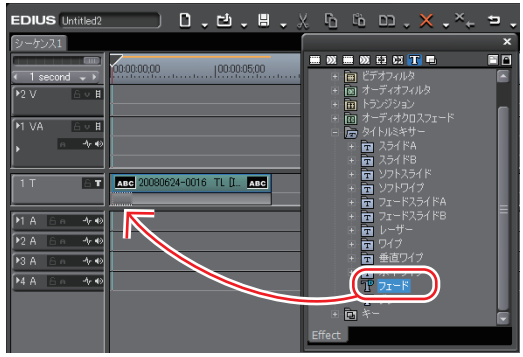
▶ P548

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▶ P485
  継続時間▶ P91

タイトルの動きを設定したい

ロール／クロール設定

▶ P550

タイトルクリップに設定したロール／クロールの動きを、画面外から始めるか、画面内から始めるかなどの設定ができます。

ロール／クロール設定

1 タイトルクリップを右クリックし、〈ロール／クロール設定〉をクリックする

〈ロール／クロール設定〉ダイアログが表示されます。

〈ロール／クロール設定〉ダイアログ



開始位置	テキストやオブジェクトの動きをどこから始めるかを設定します。 **画面外** テキスト・オブジェクトが画面の外から流れ始めます。 **画面内** テキスト・オブジェクトの１ページ目が画面内にある状態から流れ始めます。 **指定位置** 右の入力欄にロール／クロールを始める位置を入力します。
終了位置	テキストやオブジェクトの動きをどこで終わるかを設定します。 **画面外** すべてのテキスト・オブジェクトが画面外に出てしまうまでロール／クロールを続けます。 **画面内** テキスト・オブジェクトの最後のページが画面に表示された時点でロール／クロールを終了します。 **指定位置** 右の入力欄にテキスト・オブジェクトの最後のページがロール／クロールを終了する位置を入力します。
IN 側効果時間	テキスト・オブジェクトが流れ出すまでに止まっているフレーム数を入力します。
OUT 側効果時間	ロール／クロール後、テキスト・オブジェクトが止まっているフレーム数を入力します。

POINT

- タイトルクリップにロール／クロールが設定されている場合にのみ設定できます。タイトルの種類が〈静止画〉の場合は設定できません。タイトルの種類については、Quick Titler リファレンスマニュアルの「ロール／クロールの設定」を参照してください。
- ロール／クロール設定は、TitleMotion Pro のロール／クロールクリップには対応していません。

3 TitleMotion 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 の操作や設定については、付属のマニュアルを参照してください。

TitleMotion Pro の起動 ▶ P553

TitleMotion Pro を起動してタイトルを作成できます。

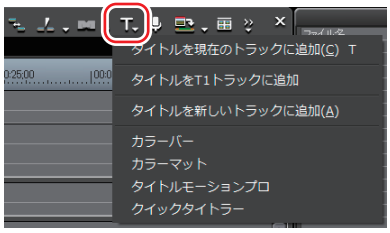
タイトルの保存 ▶ P554

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。

TitleMotion Pro の起動

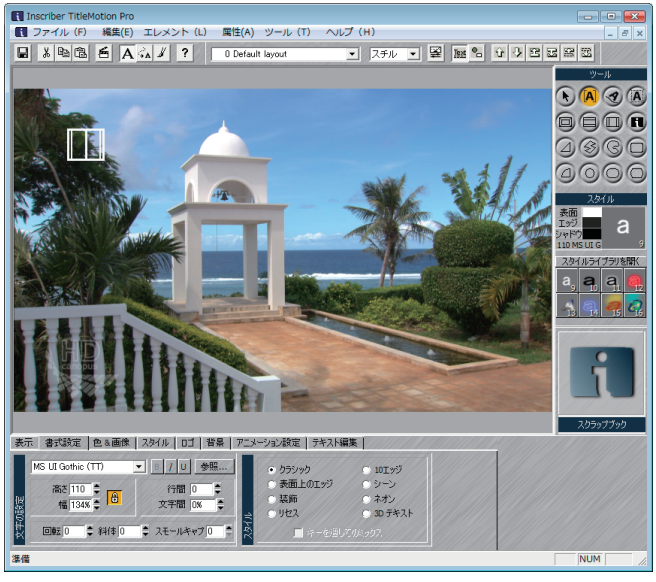
1 タイトルを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 ［タイトルの作成］をクリックし、〈タイトルモーションプロ〉をクリックする



TitleMotion Pro が起動します。

デフォルトのタイトラーを TitleMotion Pro に設定している場合は、〈タイトルを現在のトラックに追加〉、〈タイトルを T1 トラックに追加〉、〈タイトルを新しいトラックに追加〉をクリックしても起動できます。

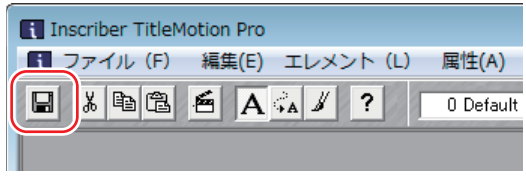


POINT

- 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▶ P99

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 が終了します。

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。
- 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。

4 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

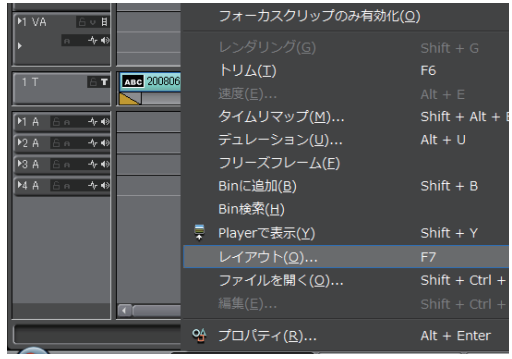
レイアウトの設定

▶ P556

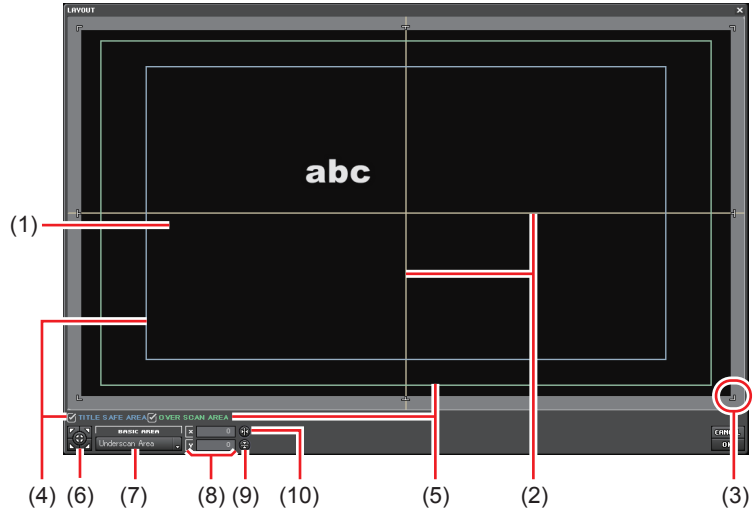
タイムライン上に配置したタイトルクリップから、画面に表示されるタイトル位置の調整を行うことができます。

レイアウトの設定

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) レイアウトプレビュー	設定がプレビュー表示されます。
(2) 水平ガイド、垂直ガイド	水平、垂直、中心を示しています。
(3) タイトル枠	作成したタイトルの端を示しています。
(4) TITLE SAFE AREA	チェックを入れるとタイトルセーフエリアを表示します。
(5) OVER SCAN AREA	チェックを入れるとオーバースキャンエリアを表示します。

(6) 位置フィット	中央または〈BASIC AREA〉で選んだエリアのコーナーに、タイトル枠を合わせます。
(7) BASIC AREA	リストから位置フィットボタンでフィットさせるエリアを選びます。
(8) 位置入力欄	x、y の値を入力して位置を指定できます。
(9) 垂直フィット	タイトルを上下中央に合わせます。
(10) 水平フィット	タイトルを左右中央に合わせます。

2 タイトルのレイアウトを設定し、[OK] をクリックする

レイアウトが保存されます。

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

ラバーバンドポイントの追加 ▶ P561

タイムラインに配置したオーディオクリップに、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）またはステレオのL/Rのバランスを変えるパンのラバーバンド(青色の線)を表示します。ラバーバンドの形状を調整するラバーバンドポイントを追加します。

ラバーバンドの調整 ▶ P562

クリップのボリューム、パンを調整することができます。また、ラバーバンドの形状を調整することにより、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 ▶ P564

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 ▶ P565

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 ▶ P566

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。

ラバーバンドポイントの追加

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。



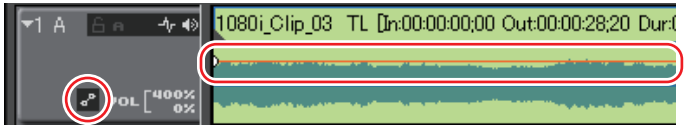
その他の方法

- オーディオの拡張表示：***[Alt] + [S]***

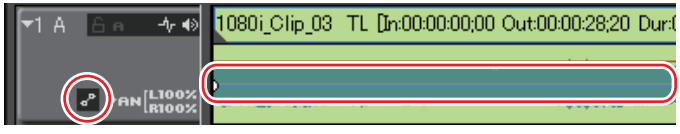
2 ［ボリューム／ PAN］をクリックする

クリックするたびにボリューム／パン／ロック状態に切り替わります。

◆ 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、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。

その他の方法

- 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〉をクリックします。

ラバーバンドの調整

ポイントでの調整

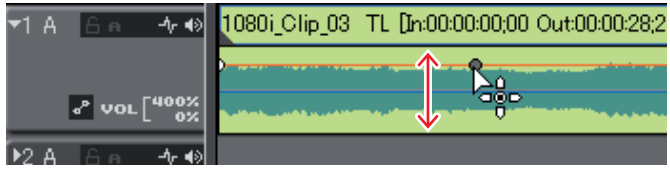
1 ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示し、ラバーバンドポイントを追加する

ラバーバンドポイントの追加▶ P561

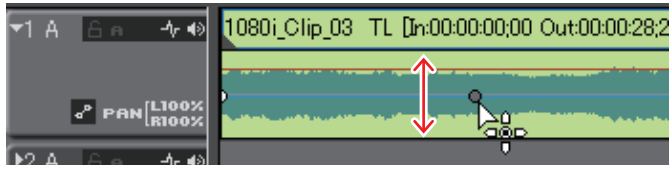
2 ポイントを上下左右にドラッグする

キーボードの［Ctrl］を押しながらポイントをドラッグすると、微調整することができます。
キーボードの［Alt］を押しながらポイントをドラッグすると、ラバーバンド全体を調整できます。

◆ 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。



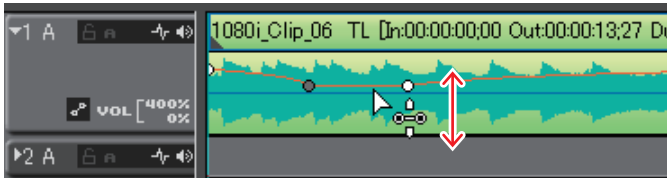
2 点のポイント間の調整

1 ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示し、ラバーバンドポイントを追加する

ラバーバンドポイントの追加▶ P561

2 キーボードの［Shift］を押しながら調整するポイント間のラバーバンドを上下にドラッグする

ポインタの形状が変わり、2 点のポイント間のラバーバンドを平行移動して調整できます。
キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると、微調整することができます。



また、キーボードの［Alt］を押しながらドラッグすると、2 点のポイント間の内側に新しくポイントを自動で追加して平行に移動することができます。アプリケーション設定で、何フレーム分内側にポイントを追加するかを設定することができます。
継続時間▶ P91

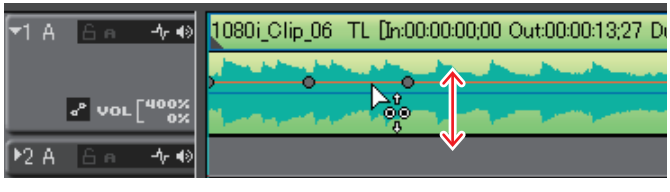
ラバーバンド全体の調整

1 ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示し、ラバーバンドポイントを追加する

ラバーバンドポイントの追加▶ P561

2 キーボードの［Shift］＋［Alt］を押しながらラバーバンドまたはラバーバンドポイントを上下にドラッグする

ポインタの形状が変わり、ラバーバンド全体を調整できます。
選んだラバーバンドまたはポイントの増減に応じた割合で、すべてのポイントが移動します。
キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると、微調整することができます。

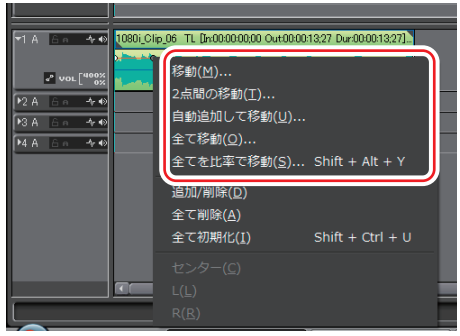


数値を入力して調整

1 ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示する

ラバーバンドポイントの追加▶ P561

2 ラバーバンドのポイントを右クリックし、調整方法をクリックする



移動	選んだポイントのボリューム、タイムコードも調整します。
2 点間の移動	選んだポイントの増減に応じた割合で、選んだポイントと右隣のポイントの間のラバーバンドが水平に移動します。 *ラバーバンドの調整▶ P562*
自動追加して移動	選んだポイントと右隣のポイントの間に新しくポイントを 2 点追加して、追加したポイントの増減に応じた割合で、追加したポイント間のラバーバンドが水平に移動します。 *ラバーバンドの調整▶ P562*
全て移動	選んだポイントの増減に応じた割合で、他のポイントも移動します。
全てを比率で移動	すべてのポイントのボリュームを同じ比率で調整します。 ***[Shift] + [Alt] + [Y]***

数値入力ダイアログが表示されます。

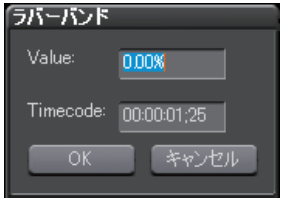
3 数値を入力する

数値の入力方法▶ P23

ボリューム



パン



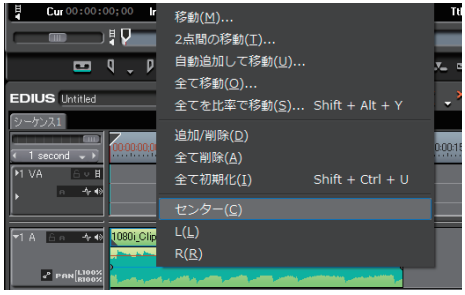
4 ［OK］をクリックする

パンのラバーバンドをセンターに合わせる

1 パンのラバーバンドを表示する

ラバーバンドポイントの追加▶ P561

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



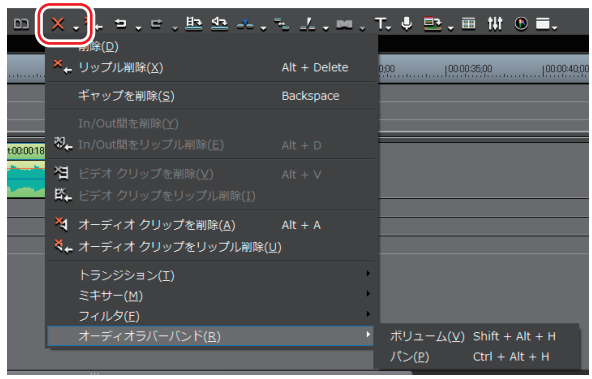
すべてのラバーバンドポイントが削除され、ラバーバンドがセンターになります。〈L〉または〈R〉をクリックすると、すべてのラバーバンドポイントが削除され、ラバーバンドがＬまたはＲ側になります。

ラバーバンドポイントの削除／初期化

クリップのラバーバンドポイントをすべて削除

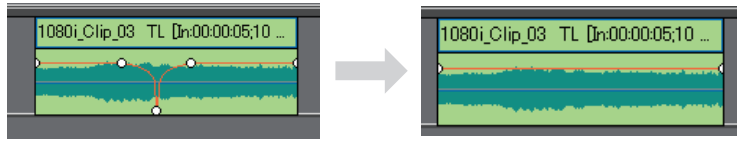
1 ラバーバンドポイントを削除するクリップを選ぶ

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



ポイントがすべて削除され、ラバーバンド全体が初期化されます。

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

POINT

- 次の操作でラバーバンドポイントを残したまま位置だけを初期化できます。
  - ラバーバンドを右クリックし、〈全て初期化〉をクリックする
  - ***[Shift] + [Ctrl] + [U]*** ※

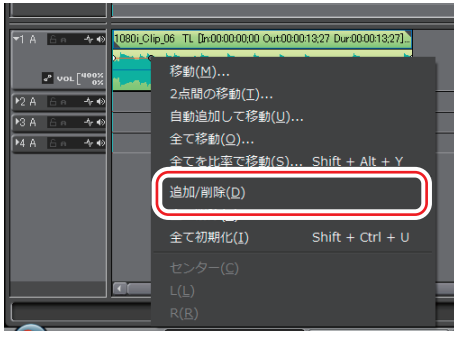
※あらかじめ任意のラバーバンドポイントを選んでから操作します。

ラバーバンドポイントを選んで削除

1 ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示する

ラバーバンドポイントの追加▶ P561

2 ラバーバンドポイントを右クリックし、〈追加／削除〉をクリックする



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 ▶ P569

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 ▶ P571

複数のトラックのフェーダを連動させます。

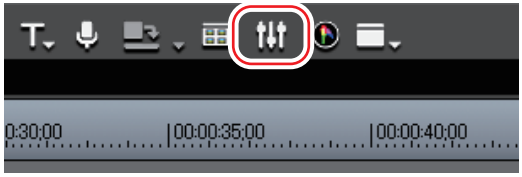
指定トラックのみ再生／ミュート ▶ P572

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。

オーディオミキサーでの調整

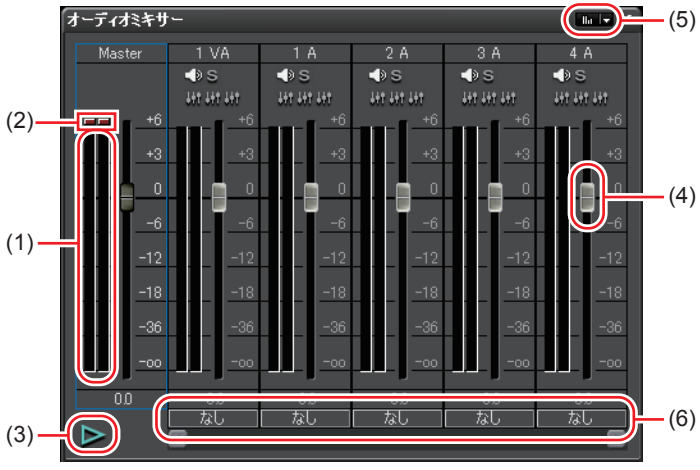
全トラックまたは各トラック全体のボリュームを調整します。
タイムラインに沿ってクリップごとにボリュームを調整する場合は、ラバーバンドを操作して調整します。
ラバーバンドポイントの追加▶ P561
ラバーバンドの調整▶ P562

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。 *〈プロジェクト設定〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P29*
(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。

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。

音量差を保ったまま調整

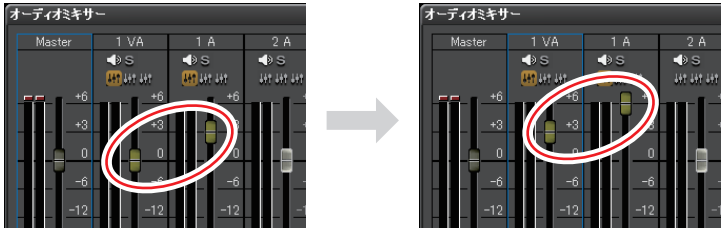
［連結 1］（黄色）、［連結 2］（赤色）、［連結 3］（青色）の 3 パターンが設定できます。

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。

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［ミュート］または［ソロ］をクリックする

［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。［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。



(1) ミュート　(2) ソロ

部分的に音を消したい

ウェーブフォーム（波形）表示 ▶ P574

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。

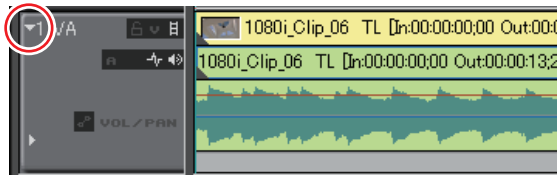
V ミュート設定 ▶ P574

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

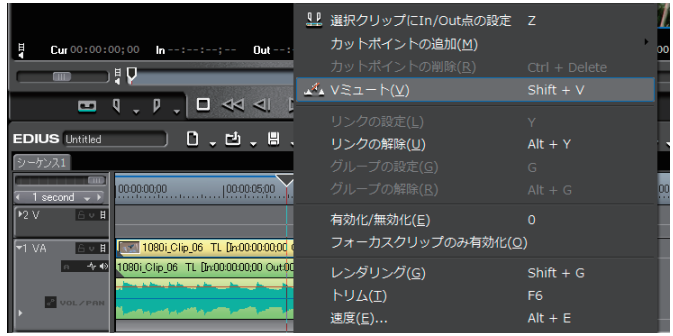
- 波形の表示は、アプリケーション設定の〈タイムライン〉で変更することができます。
タイムライン▶ P87

V ミュート設定 *[Shift] + [V]*

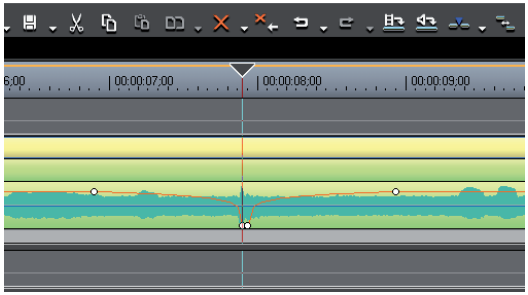
1 ボリュームを 0 にする位置に、タイムラインカーソルを移動する

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。

ラバーバンドの調整▶ P562
継続時間▶ P91

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 ▶ P577

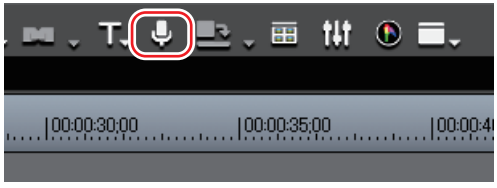
ボイスオーバーは、タイムラインに配置したクリップを再生しながら、ナレーションや効果音を追加する機能です。映像を見ながら音声（効果音）を追加することができます。

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▶ P305

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

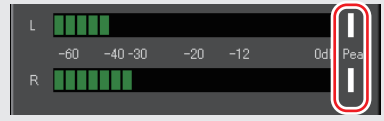
クリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、作成したファイルを登録するかを確認するダイアログが表示されます。

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

ファイルに出力する前に確認しておきたいこと ▶ P582

出力する前に確認しておく設定や、エクスポータでファイル出力する場合に知っておきたいことについて説明します。

エクスポータでファイル出力 ▶ P585

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。

プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力 ▶ P590

エクスポータを使用して、プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイルを出力することができます。

コーデックを選んで AVI 形式に出力 ▶ P595

プロジェクトを、圧縮形式を選んで AVI ファイルに出力することができます。

音声を出力 ▶ P596

プロジェクトの音声のみを出力することができます。

Quick Time 再生形式に出力 ▶ P597

Quick Time ムービーなどで再生できる MPEG4 形式、携帯電話で再生できる 3GP 形式などに出力することができます。

DVD に出力 ▶ P598

Canopus DVD Creator を使って、DVD へ出力することができます。

Blu-ray Disc に出力 ▶ P607

プロジェクトをハイビジョンでファイル出力し、付属のオーサリングソフトで Blu-ray Disc に出力することができます。

静止画を出力

▶ P613

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

▶ P615

「Adobe Flash CS3 Professional」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。

MXF 形式に出力

▶ P615

サーバー送出などで使用される業務用映像ファイル形式、MXF に出力することができます。

Option GXF 形式に出力

▶ P619

Canopus GXF SpeedEncoder を使用して、K2 Media Client で採用されている GXF 形式でプロジェクトを出力します。

ファイルに出力する前に確認しておきたいこと

マーカーの設定について

編集した映像の一部だけを出力する場合は、Recorder の［In 点の設定］と［Out 点の設定］で出力範囲を指定しておいてください。
チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にシーケンスマーカーを設定しておいてください。

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P305
シーケンスマーカーの設定▶ P397

出力フォーマットについて

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

エクスポータでファイル出力▶ P585
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P590

出力可能なファイル形式は次のとおりです。

◆ **動画**

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
非圧縮 AVI（*.avi）	RGB AVI 非圧縮（UYVY）AVI 非圧縮（YUY2）AVI	−
AVI（*.avi）	Canopus HQ AVI Canopus Lossless AVI DV AVI DVCPRO HD AVI DVCPRO50 AVI	▶ *P595*
MPEG2 Transport Stream（*.m2ts）	H.264 エクスポータ	▶ *P607*
MPEG2 Transport Stream（*.m2t）	MPEG（HDV）	▶ *P633*
MPEG2 Program Stream（*.mpg、*.m2t）	MPEG（Generic）	▶ *P609*
MXF（*.mxf）	AVCIntra MXF D10 MXF DV MXF DVCPRO25 MXF DVCPRO50 MXF DVCPRO HD MXF MPEG2 MXF	▶ *P615*

	ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
Option	GXF（*.gxf）※1	Canopus GXF SpeedEncoder	▶ P619
	Windows Media Video（*.wmv）	WindowsMediaVideo	▶ P585
	DV ストリーム（*.dv）	DV ストリーム	–
	Quick Time 再生形式 • Quick Time ムービー（*.mov） • MPEG4（*.mp4, *.m4v） • 携帯動画形式（*.3gp） • AVI（*.avi） • DV ストリーム（*.dv） • Flick アニメーション（*.flc）	Quick Time	▶ P597
	DivX（one pass VBR、two-pass VBR）（*.divx）※2		–
	FlashVideo（FLV）（*.flv）※3	Quick Time	▶ P615
	P2 カード書き出し形式	HD P2 クリップ P2 クリップ	▶ P649
	Infinity 書き出し形式	Infinity DV Infinity JPEG2000 Infinity MPEG	▶ P680
	XDCAM EX 書き出し形式	XDCAM EX	▶ P658
Option	XDCAM 書き出し形式	XDCAM DV XDCAM HD XDCAM HD 422 XDCAM HD 720P XDCAM MPEG IMX	▶ P672
Option	GF 書き出し形式	GF クリップ	▶ P693

※1　Canopus GXF Speed Encoder がシステムにインストールされていること。
※2　DivX Codec がシステムにインストールされていること。
※3　Adobe Flash CS3 Professional がシステムにインストールされていること。
　　Adobe Flash CS2 Professional 以前のバージョンには未対応。

◆ 音声

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
AC3 Audio files（*.ac3）	Dolbv Digital（AC-3）	▶ P596
AIFF（16bit PCM）（*.aif）	PCM AIFF	
WAVE（16bit PCM）（*.wav）	PCM WAVE	
Quick Time 再生形式 • AIFF（*.aif） • AU（*.au） • Wave（*.wav）	Quick Time	
Windows Media Audio（*.wma）	WindowsMediaAudio	

◆ 静止画

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
Targa Files（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst） Windows Bitmap Files（*.bmp、*.dib、*.rle） JPEG Files（*.jpg、*.jpeg） TIFF Files（*.tif、*.tiff） Photoshop Files（*.psd） JPEG File Interchange Format Files（*.jfif） Portable Network Graphics Files（*.png） Mac Pict Files（*.pic、*.pct、*.pict） QuickTime Image Files（*.qtif、*.qti、*.qif） SGI Files（*.sgi、*.rgb）	静止画	▶ P613

出力設定の登録

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

プリセットエクスポータの作成▶ P623

エクスポータでファイル出力

例 Windows Media Video 形式で出力する場合

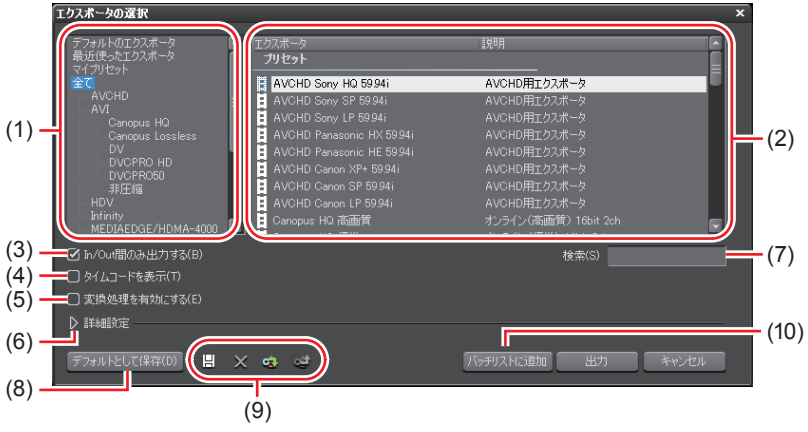
1 Recorder の［出力］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉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



(1) カテゴリツリー	カテゴリを選んで、エクスポータを絞り込むことができます。 **デフォルトのエクスポータ** デフォルトのエクスポータを表示します。 **最近使ったエクスポータ** 最近使用された順にエクスポータを一覧で表示します。 **マイプリセット** ユーザーが登録したプリセットエクスポータを一覧で表示します。 **全て** すべてのエクスポータを一覧で表示します。フォーマット別のカテゴリを選ぶと、エクスポータを絞り込むことができます。
(2) エクスポータ／プリセット一覧	選んだカテゴリ内のエクスポータが一覧で表示されます。 **プリセット** 初期登録されているプリセットエクスポータ、およびユーザーが登録したプリセットエクスポータが表示されます。 *プリセットエクスポータの作成▶ P623* *プリセットエクスポータの削除▶ P624* *プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】▶ P625* **：ビデオエクスポータ** ビデオ部分を含むファイルを出力するエクスポータを表します。 **：オーディオエクスポータ** オーディオ部分を出力するエクスポータを表します。 **：変換処理が行われるプリセット** 〈変換処理を有効にする〉にチェックを入れると、プロジェクト設定と異なるフォーマットのプリセットエクスポータもすべて表示されます。 *プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P590* *プリセットエクスポータの作成▶ P623*
(3) 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。
(4) タイムコードを表示	チェックを入れると、画面にタイムコードを表示した状態で出力します。

(5) 変換処理を有効にする	チェックを入れると、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換処理が有効になります。 *プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P590*
(6) 詳細設定	[拡張] をクリックすると、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換処理について設定できます。 *〈エクスポータの選択〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P585*
(7) 検索	エクスポータを検索することができます。
(8) デフォルトとして保存	〈エクスポータ／プリセット一覧〉でエクスポータを選び、[デフォルトとして保存] をクリックすると、〈デフォルトのエクスポータ〉内に設定内容が保存されます。[出力] から〈デフォルトエクスポータ（ファイルに出力）〉を選ぶと、簡単に保存したデフォルトのエクスポータを選べます。
(9) プリセット操作ボタン	**：プリセットの保存** 〈エクスポータ／プリセット一覧〉で選んだエクスポータと〈詳細設定〉で設定した変換処理を組み合わせて、プリセットエクスポータとして登録します。 *プリセットエクスポータの作成▶ P623* **：プリセットの削除** 〈エクスポータ／プリセット一覧〉で選んだプリセットエクスポータを削除します。 *プリセットエクスポータの削除▶ P624* **：プリセットのインポート** 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読み込み【インポート】▶ P624* **：プリセットのエクスポート** 〈エクスポータ／プリセット一覧〉で選んだ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書き出し【エクスポート】▶ P625*
(10) 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▶ P627*

その他の方法

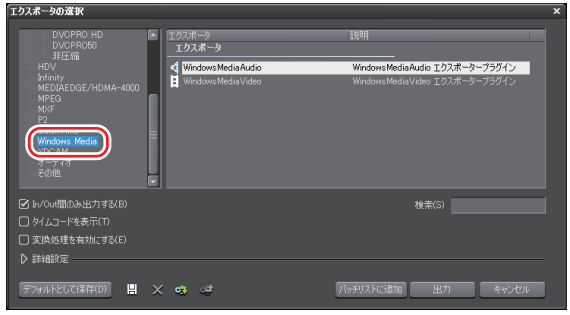
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

POINT

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

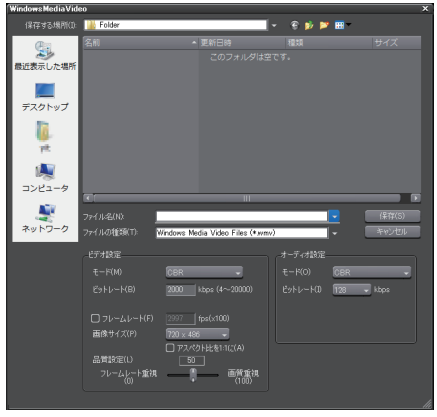
3 カテゴリツリーで〈Windows Media〉をクリックする

〈Windows Media〉内のエクスポータが一覧で表示されます。



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

〈WindowsMediaVideo〉ダイアログが表示されます。



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

5 出力内容を設定する

6 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。

プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力

1 Recorder の［出力］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P585

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 カテゴリツリーでカテゴリをクリックし、〈変換処理を有効にする〉にチェックを入れる

プロジェクト設定の出力フォーマットと設定が異なるすべてのエクスポータ、プリセットエクスポータが表示されます。変換処理が行われるプリセットエクスポータは、アイコンに「→」の記号が付いています。

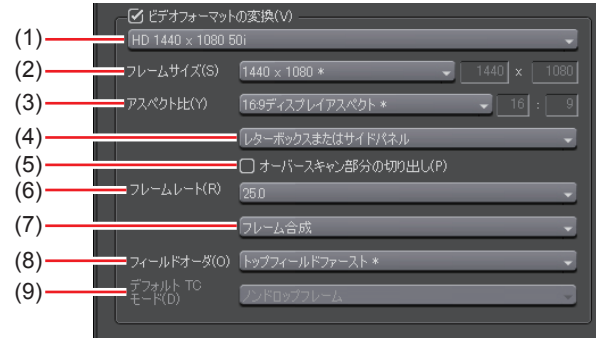
4 エクスポータを選び、〈詳細設定〉の［拡張］をクリックする

初期登録されているプリセットエクスポータを選ぶこともできます。
〈エクスポータの選択〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉（詳細設定）ダイアログ

手順 4 でプリセットエクスポータを選んでいる場合は、そのプリセットエクスポータの出力フォーマット設定に切り替わります。

〈ビデオフォーマットの変換〉の設定

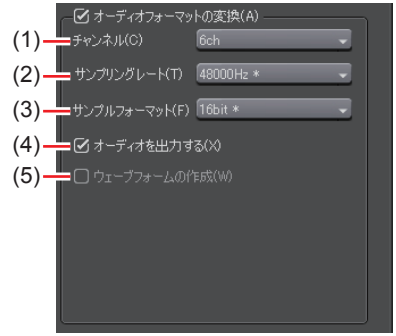


〈ビデオフォーマットの変換〉にチェックを入れると、下記の項目で設定したビデオフォーマットに変換して出力します。
設定内容の右横の「*」は、プロジェクト設定と一致する設定であることを示しています。

(1) ビデオプロファイルリスト	一般的に使用されるビデオフォーマットの一覧です。リストからビデオフォーマットを選ぶと、〈フレームサイズ〉などの各項目が、選んだビデオフォーマットの設定に切り替わります。
(2) フレームサイズ	リストからフレームサイズを選びます。〈カスタム〉を選ぶと、ピクセル単位で数値入力して設定できます。
(3) アスペクト比	リストからアスペクト比を選びます。〈任意のディスプレイアスペクト比〉または〈任意のピクセルアスペクト比〉を選ぶと、数値入力して設定できます。アスペクト比をカスタマイズした場合は、〈アスペクト比変換設定〉で変換方法を選んでください。
(4) アスペクト比変換設定	〈アスペクト比〉で設定したアスペクト比が、プロジェクト設定と異なる場合にどのように変換を行うかをリストから選びます。 *アスペクト比変換設定について▶ P593*
(5) オーバースキャン部分の切り出し	チェックを入れると、オーバースキャンサイズでカットした後、アスペクト比の変換処理を行います。オーバースキャンサイズは、プロジェクト設定によって異なります。

(6) フレームレート	リストからフレームレートを選びます。フレームレートをカスタマイズした場合は、〈フレームレート変換設定〉で変換方法を選んでください。
(7) フレームレート変換設定	〈フレームレート〉で設定したフレームレートが、プロジェクト設定と異なる場合にどのように変換を行うかをリストから選びます。 〈フレーム合成〉を選ぶと、補完フレームに前後2つのフレームを合成したフレームを使用します。〈近傍フレーム〉を選ぶと、補完フレームに一番近いフレームを使用します。
(8) フィールドオーダ	リストからフィールドオーダを選びます。〈自動〉を選ぶと、最適と思われるフィールドオーダを自動的に選んで設定します。
(9) デフォルト TC モード	出力するビデオのタイムコードを、デフォルトで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。

◆〈オーディオフォーマットの変換〉の設定



〈オーディオフォーマットの変換〉にチェックを入れると、下記の項目で設定したオーディオフォーマットに変換して出力します。
設定内容の右横の「*」は、プロジェクト設定と一致する設定であることを示しています。
チェックをはずした場合は、サンプルフォーマットが16bit、チャンネルが2ch、サンプリングレートが48000Hzのフォーマットでオーディオが出力されます。

(1) チャンネル	リストからチャンネル数を選びます。選んだチャンネル数がプロジェクト設定より少ない場合は、1chから順番に出力されます。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〈2ch〉を選んでください。
(2) サンプリングレート	リストからサンプリングレートを選びます。

(3) サンプルフォーマット	リストからサンプルフォーマットを選びます。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〉を選んでください。
(4) オーディオを出力する	チェックを入れると、オーディオ部分を出力します。
(5) ウェーブフォームの作成	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。

5 出力するフォーマットの内容を設定する

POINT
- ［デフォルトとして保存］をクリックすると、現在の設定内容が保存され、Recorder の［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ぶことができます。
  〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P585
- 現在の設定内容をプリセットとして保存できます。
  プリセットエクスポータの作成▶ P623

6 ［出力］をクリックし、表示される画面にしたがって設定する

7 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

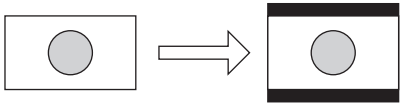
POINT
- 手順 5 以降は、設定したエクスポータによって手順が異なります。表示される画面にしたがって、操作してください。

アスペクト比変換設定について

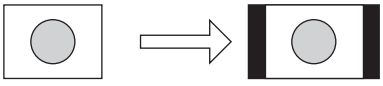
〈エクスポータの選択〉（詳細設定）ダイアログで設定する〈アスペクト比変換設定〉のリストの項目について、16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合、4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合を例に説明します。

◆ **レターボックスまたはサイドパネル**

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
16：9 画面を 4：3 画面の中央に表示して、上下にレターボックスを付加します。

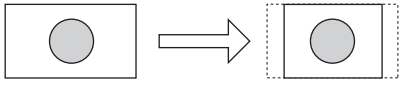


4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面を 16：9 画面の中央に表示して、両端にサイドパネルを付加します。

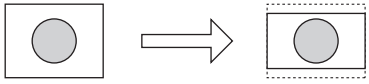


◆ サイドカットまたは上下カット

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
16：9 画面を 4：3 画面のサイズに合わせる形で、左右をカットします。

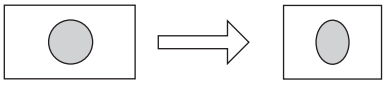


4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面を 16：9 画面のサイズに合わせる形で、上下をカットします。

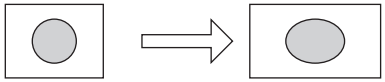


◆ アナモフィック

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
16：9 画面の左右を圧縮して 4：3 画面のサイズに合わせます。フレームアスペクト比は維持されません。

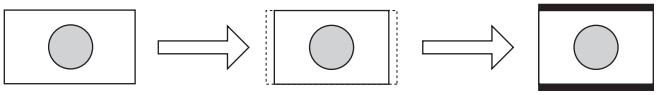


4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面の左右を引き伸ばして 16：9 画面のサイズに合わせます。フレームアスペクト比は維持されません。

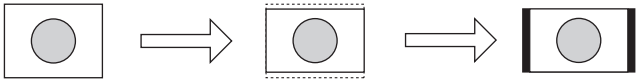


◆ セミレターボックス（14：9/13：9）

16：9 画面を 4：3 画面に変換する場合：
16：9 画面を 14：9 または 13：9 でカットした後、4：3 画面の中央に表示して、上下にレターボックスを付加します。



4：3 画面を 16：9 画面に変換する場合：
4：3 画面を 14：9 または 13：9 でカットした後、16：9 画面の中央に表示して、左右にサイドパネルを付加します。



コーデックを選んで AVI 形式に出力

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈AVI〉のコーデックをクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P585



2 エクスポータを選び、［出力］をクリックする

POINT

- Canopus HQ AVI のコーデック設定の項目については、ハードウェア設定などの〈Canopus HQ Codec 設定〉ダイアログの説明を参照してください。
  〈Canopus HQ Codec 設定〉ダイアログ▶ P107
- 〈DV AVI〉エクスポータを選んだ場合、〈MSDV で出力する〉にチェックを入れると MSDV コーデックの AVI に書き出します。

3 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

音声を出力

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

エクスポータでファイル出力▶ P585



Windows Media Audio を出力するときは、カテゴリツリーで〈Windows Media〉をクリックします。

2 エクスポータを選び、［出力］をクリックする

3 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

POINT

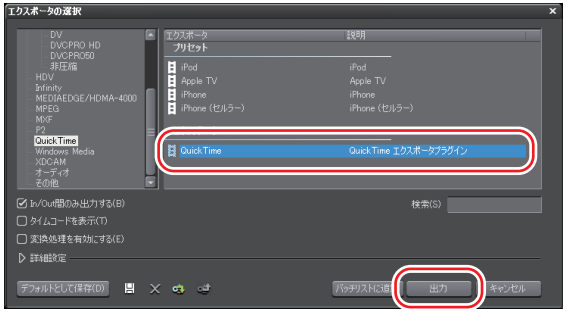
- 〈Dolby Digital（AC-3)〉エクスポータを選んだ場合、〈Fomat〉のリストからビットレートを選びます。
- 〈WindowsMediaAudio〉エクスポータを選んだ場合、転送モードを選びます。〈CBR〉（固定転送モード）を選んだ場合は〈ビットレート〉のリストから、〈VBR（品質ベース)〉（可変転送モード）を選んだ場合は〈品質〉のリストからビットレートを選びます。

Quick Time 再生形式に出力

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

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 〈Quick Time〉を選び、［出力］をクリックする



3 〈ファイルの種類〉のリストからファイル形式を選び、［詳細設定］をクリックする

ファイル形式によっては［詳細設定］ができない場合があります。



4 出力の設定を行い、ファイル名を入力して［保存］をクリックする

POINT

- 各ファイル出力の詳細設定について、詳しくはQuickTime Playerヘルプを参照してください。QuickTime Playerヘルプは QuickTime Player メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈QuickTime Player ヘルプ〉をクリックすると表示できます。
- 〈Quick Time〉エクスポータで出力したDVストリームは Apple DV codec を、〈DV ストリーム〉エクスポータで出力したDVストリームは Canopus DV codec を使用してエンコードされます。Canopus DV codec でエンコードしたDVストリームは、スマートレンダリングに対応しています。

DVD に出力

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

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

「Canopus DVD Creator」が起動します。

その他の方法

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

POINT

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

3 〈ムービー選択〉タブをクリックし、DVD に出力するムービーを設定する

〈ムービー選択〉ダイアログ



(1) ステータスバー	追加するタイトルの数、容量、DVD の残り容量が表示されます。
(2) メディア	出力する DVD の種類をリストから選びます。
(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

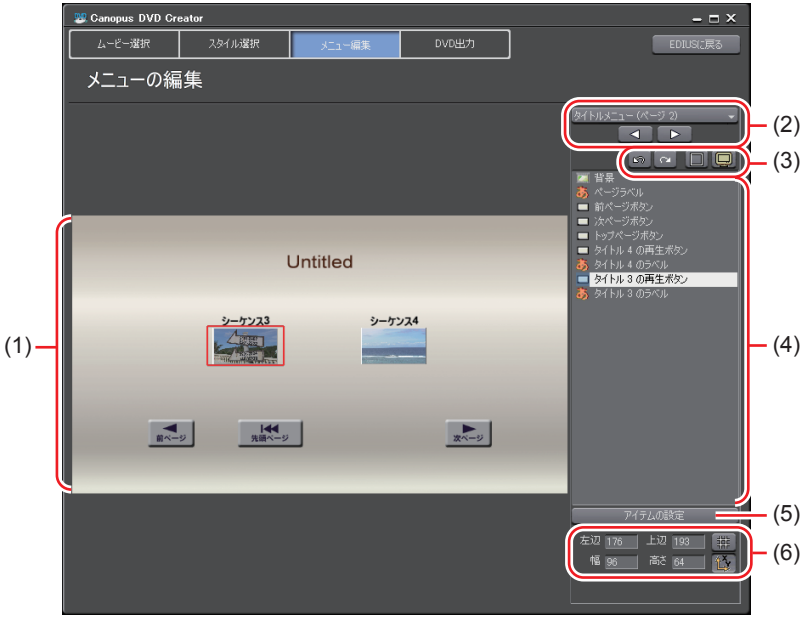
〈スタイル選択〉ダイアログ



(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、ピクチャの移動や大きさの変更をしたり、アイテムを直接編集することができます。アイテムやピクチャをダブルクリックまたは右クリックして〈アイテムの設定〉をクリックすると、〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。*〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P602*
(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。

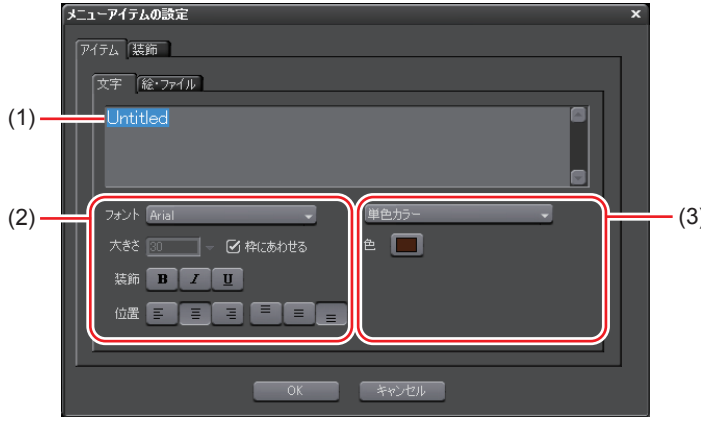
(4) アイテム一覧	編集画面に表示されているアイテムを一覧で表示します。クリックすると、選んだアイテムが編集画面上で赤色の枠で囲まれます。アイテムをダブルクリックまたは右クリックして〈アイテムの設定〉をクリックすると、〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。 *〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P602*
(5) アイテムの設定	アイテムを選んでクリックすると、〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。 *〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P602*
(6) アイテムの位置／大きさ	アイテムの位置や大きさを数値入力で変更できます。  : 選んでいるアイテムを基準として、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。
- アイテム一覧を右クリックして、アイテム、ピクチャを追加できます。追加したアイテム、ピクチャは右クリックして〈削除〉をクリックすると削除できます。

〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ

〈文字〉タブ



(1) テキスト欄	表示するテキストを入力します。

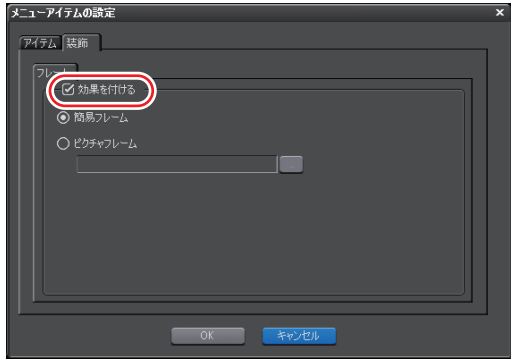
(2) 文字の設定	フォント、文字サイズ、装飾、アイテム表示枠内での文字位置を設定します。
(3) 色の設定	〈単色カラー〉、〈グラデーションカラー〉、〈テクスチャファイル〉から選びます。〈色〉をクリックすると、〈色の設定〉ダイアログが表示されます。 *〈色の設定〉ダイアログ▶ P250* テクスチャファイルから選ぶ場合は、[…] をクリックし、ファイルを選びます。

◆〈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

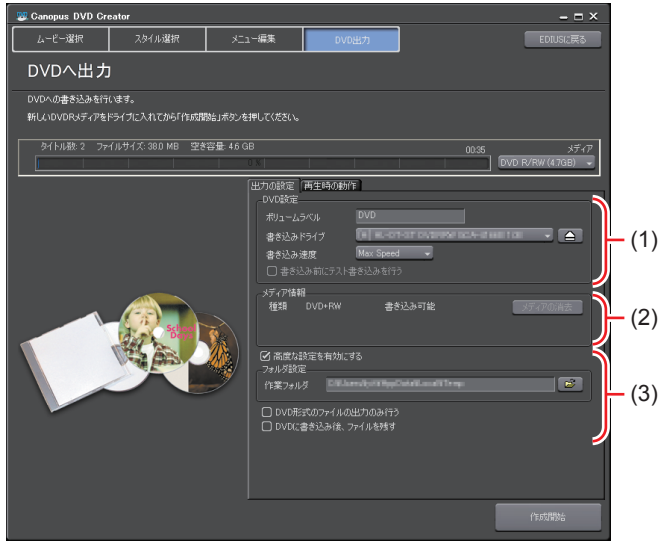


効果をつける	チェックを入れるとサムネイルにフレームや影などの効果をつけます。〈ピクチャーフレーム〉を選んだ場合は、[...] をクリックし、フレームとして使用するファイルを選びます。

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

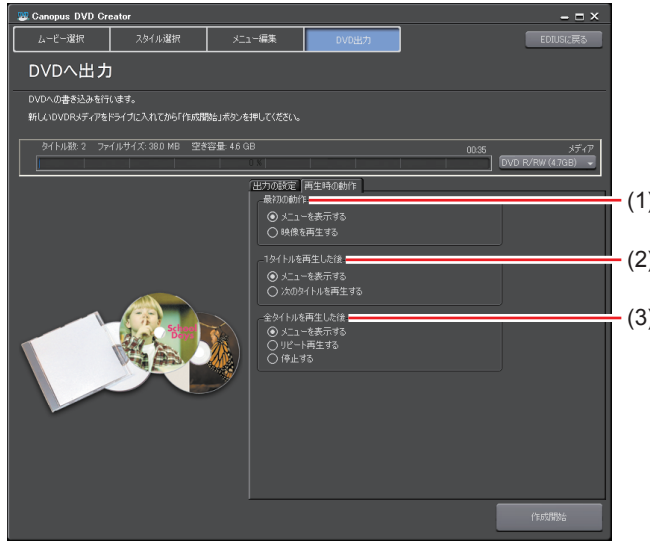


(1) DVD 設定	DVD のボリュームラベル、書き込みドライブ、速度を設定します。
(2) メディア情報	挿入されているメディアの情報が表示されます。
(3) 高度な設定を有効にする	チェックを入れると、設定項目が追加されます。 **フォルダ設定** DVD 作成のために作られる、MPEG ファイルや DVD ファイルを保存するフォルダを指定します。 **DVD 形式のファイルの出力のみ行う** チェックを入れると DVD ファイルの作成までを行い、メディアへの書き込みは行いません。 **DVD に書き込み後、ファイルを残す** チェックを入れると DVD メディアへ書き込み後、作成したフ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


Canopus DVD Creator
ムービー選択
スタイル選択
メニュー編集
DVD出力
EDIUSに戻る
DVDへ出力
DVDへの書き込みを行います。
新しいDVDRメディアをドライブに入れてから「作成開始」ボタンを押してください。
タイトル数: 2　ファイルサイズ: 380 MB　空き容量: 4.6 GB
0.0
0.5
0.0
0.0
0.0

Blu-ray Disc に出力

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

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

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

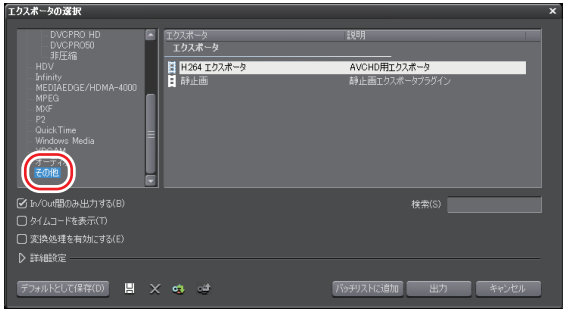
AVCHD 用エクスポータを使って H.264 の圧縮形式で出力した場合、圧縮率の倍増により出力には多くの時間がかかりますが、長い映像の記録が可能です。

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

H.264 エクスポータでファイル出力

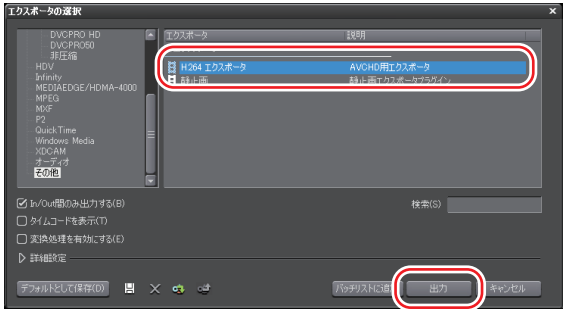
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈その他〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P585



2 〈H.264 エクスポータ〉をクリックし、［出力］をクリックする

〈H.264 エクスポータ〉ダイアログが表示されます。



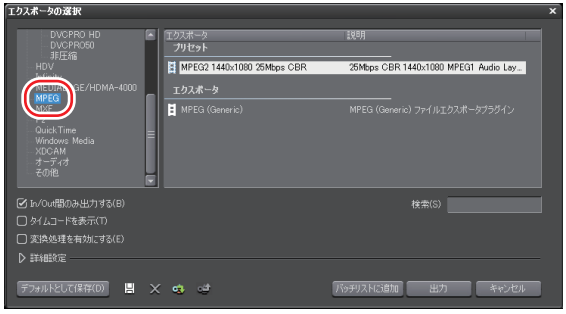
ビデオ設定	ビットレートタイプを選びます。 **固定** 一定のビット数を割り当てます。ノイズなどが発生する場合がありますがエンコード処理は速くなります。 〈平均ビットレート〉のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 **可変** 動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。〈固定〉に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。 〈平均ビットレート〉と〈最大ビットレート〉のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。 〈2-pass〉にチェックを入れると、映像の複雑さの解析を行った後、解析結果から指定した平均ビットレートになるようにエンコードを行います。チェックをはずすと直変換となり、2pass でエンコードするよりも速くエンコードできますが、画質が 2pass より劣ったり、ファイルサイズが大きくなったりする場合があります。 **画質** 一定の画質でエンコードします。〈画質〉のリストから、画質を選びます。
オーディオ設定	ビットレートを選びます。 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 6ch 以上の場合は、7ch/8ch が切り捨てられ、1ch：L、2ch：R、3ch：C、4ch：LFE、5ch：Ls、6ch：Rs の 5.1ch として出力されます。リストからビットレートを選びます。 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 5ch 以下の場合は、1/2ch 以外が切り捨てられて 2ch で出力されます。ビットレートは 256kbps で固定されます。

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

MPEG（Generic）エクスポータでファイル出力

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

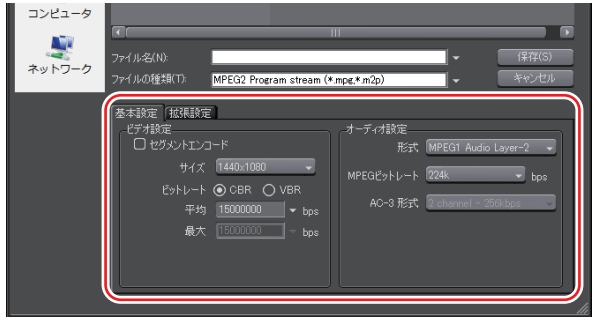
エクスポータでファイル出力▶ P585



2 **〈MPEG（Generic）〉をクリックし、［出力］をクリックする**

〈MPEG（Generic）〉ダイアログが表示されます。

◆〈基本設定〉タブ



ビデオ設定	**セグメントエンコード** チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 **サイズ** 画質を選びます。ハイビジョン画質で出力する場合は〈1440 × 1080〉を選びます。 **ビットレート** ビットレートタイプを選びます。 〈CBR〉は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。〈平均〉のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 〈VBR〉は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。〈固定〉に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。〈平均〉と〈最大〉のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。
オーディオ設定	オーディオの圧縮形式を〈形式〉のリストから選びます。〈MPEG1 Audio Layer-2〉を選んだ場合は、〈MPEG ビットレート〉のリストからビットレートを選びます。多くの場合、224kbps または 256kbps が標準で使用されています。 〈Linear PCM〉は、圧縮を行わないオーディオ形式です。〈Dolby Digital（AC-3）〉は、Dolby Digital DVD などで使用されているオーディオ形式です。〈AC-3 形式〉をリストから選びます。

◆〈拡張設定〉タブ



ビデオ設定	**フィールドオーダー** インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。〈Default〉を選ぶとプロジェクト設定にしたがいます。 **品質／速度** 品質をリストから選びます。 **GOP** MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮／伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I ピクチャ」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P ピクチャ」、前と後ろの画像の差分から再現する「B ピクチャ」があります。〈ピクチャ枚数〉で 1 グループに含まれるフレーム数を、〈周期〉で 1 グループに含まれる I ピクチャと P ピクチャの数を設定します。 **I Frame Only** チェックを入れると、GOP をすべて I ピクチャで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。再編集が必要なときはチェックを入れてください。 **Closed GOP** チェックを入れると、GOP の境界において B ピクチャが GOP をまたいで参照しないようになります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

オーディオ設定	**チャンネル** 〈ステレオ〉、〈デュアルチャネル〉、〈ジョイントステレオ〉から選べます。〈ステレオ〉は左右を別々に記録する通常のステレオです。左右の音声が大きく違う場合に、音量が大きい方を重視して保存するステレオに比べ、〈デュアルチャネル〉は音質が一方に偏らないよう完全に独立させて記録します。2ヶ国語でナレーションを入れるなどの場合に選びます。〈ジョイントステレオ〉は左右を別々に記録する場合と、左右の同じ音声をまとめた1チャンネル、左右で違う音声をもう1チャンネルとする場合を自動で使い分けて音質・圧縮率を向上させます。 **エンファシス** 高域を強調して保存する高域補正についてリストから選びます。〈なし〉は高域補正なし、〈50/15ms〉は一部のオーディオCDなどで採用されていたエンファシス設定です。〈CCITT J.17〉はCCITTが勧告している通信規格です。 **プロテクション** 誤り検出および補償を可能にするために、音響ビット流に冗長性を付加しているかどうかを示す〈protection_bit〉が、チェックを入れると冗長性を付加していることを示す「1」になります。チェックをはずすと冗長性を付加していないことを示す「0」になります。 **オリジナル** チェックを入れると、〈original_copy〉のビットが原本を示す「1」になります。チェックをはずすと複製を示す「0」になります。 **コピーライト** チェックを入れると、〈copyright〉のビットが著作権が保護されていることを示す「1」になります。チェックをはずすと著作権は存在しないことを示す「0」になります。

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

Blu-ray Disc に書き出し

エクスポータで出力した M2TS、HDV ファイルを、付属のオーサリングソフトを使って Blu-ray Disc に書き込みます。
書き込み操作や設定については、付属のマニュアルを参照してください。

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

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

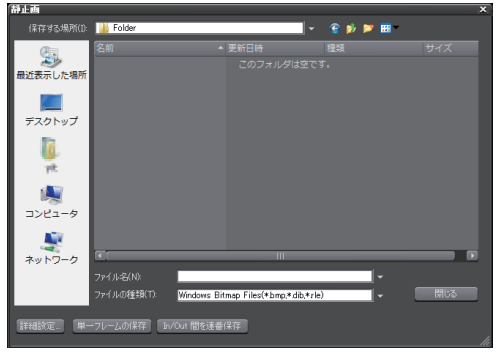
エクスポータでファイル出力▶ P585



3 **〈静止画〉をクリックし、［出力］をクリックする**

4 ファイル名と出力先を指定し、出力形式を選ぶ

入力したファイル名を元に連番が付加されます。



詳細設定	アスペクト比の補正や出力フィールドなどの設定を変更することができます。プラグイン設定の〈静止画〉の設定が、デフォルトになります。 *静止画▶ P142*
単一フレームの保存	タイムラインカーソル位置のフレームを静止画ファイルとして出力します。
In/Out 間を連番保存	タイムラインの In-Out 点間の全フレームを静止画ファイルとして出力します。

POINT

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

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

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

その他の方法

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

POINT

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

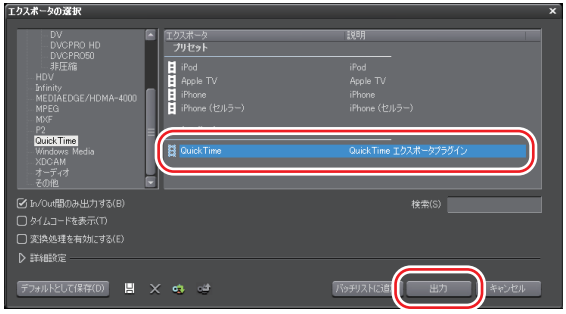
Flash Video を出力

ご注意
- Flash Video を出力するには、あらかじめ「Adobe Flash CS3 Professional」が PC にインストールされており、Adobe Systems 社の Flash Video が使用できる環境である必要があります。「Adobe Flash CS3 Professional」、「Flash Video」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 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈Quick Time〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 〈Quick Time〉をクリックし、［出力］をクリックする



3 〈ファイルの種類〉で〈Flash Video（FLV)〉を選ぶ

POINT
- ［詳細設定］をクリックすると、エンコードの設定やビデオサイズの変更などを行うことができます。

4 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

MXF 形式に出力

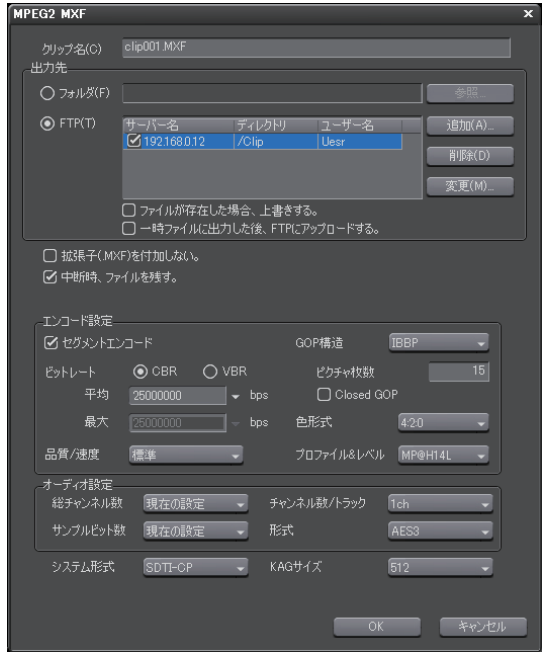
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈MXF〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 エクスポータを選び、［出力］をクリックする

出力設定のダイアログが表示されます。エクスポータによって設定項目が異なります。

例〈MPEG2 MXF〉を選んだ場合



クリップ名	出力するクリップ（ファイル）の名前を入力します。
出力先	ローカルディスクのフォルダに出力するか、FTP サーバーに出力するかを選びます。 〈フォルダ〉を選んだ場合は、［参照］をクリックし、保存先を指定します。 〈FTP〉を選んだ場合は、出力するサーバー名を選びます。新しくサーバーの接続設定を行う場合は［追加］をクリックし、アドレスなどの設定を行います。 サーバー名を選んで［削除］をクリックすると、接続設定を削除します。［変更］をクリックすると、接続設定を変更できます。 **ファイルが存在した場合、上書きする。** チェックを入れると、出力先のサーバーに同じファイル名のファイルがあった場合に上書きします。チェックをはずすと確認のメッセージを表示します。

出力先	**一時ファイルに出力した後、FTP にアップロードする。** チェックを入れると、一時ファイルを先にアップロードした後、実データのアップロードを開始します。アップロードを中断すると、それまでにアップロードしたファイルも削除します。
拡張子（.MXF）を付加しない。	チェックを入れると、〈クリップ名〉に入力した名前をそのままクリップファイル名として出力します。チェックをはずすと、クリップ名の拡張子が（.MXF、.mxf）でない場合に拡張子（.MXF）を付加します。
中断時、ファイルを残す。	〈一時ファイルに出力した後、FTP にアップロードする。〉のチェックをはずした場合に有効になります。 チェックを入れると、アップロードを中断した場合、アップロード中のファイルまでを完結させて中断します。
エンコード設定	〈MPEG2 MXF〉エクスポータでのみ設定できる項目です。 **セグメントエンコード** チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 **ビットレート** ビットレートタイプを選びます。 〈CBR〉は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。〈平均〉に平均ビットレートを入力します。 〈VBR〉は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。〈平均〉に平均ビットレート、〈最大〉に最大ビットレートを入力します。 **品質／速度** 品質をリストから選びます。 **GOP 構造** GOP の I、P、B ピクチャのパターンをリストから選びます。通常は〈IBBP〉を選んでください。 〈I only〉は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。 **ピクチャ枚数** 1 つの GOP に含まれるフレーム数を入力します。 **Closed GOP** チェックを入れると、Closed GOP になります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

エンコード設定	**色形式** YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。 **プロファイル＆レベル** プロファイル＆レベルを選びます。〈色形式〉が 4:2:0 の場合、プロファイルは Main Profile、4:2:2 の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル＆レベルは〈色形式〉で選んだフォーマットに合わせて変更されます。
ビットレート	〈D10 MXF〉エクスポータでのみ設定できる項目です。ビットレートをリストから選びます。
オーディオ設定	**総チャンネル数** 出力するオーディオチャンネル数をリストから選びます。〈現在の設定〉はプロジェクト設定で設定されているチャンネル数になります。エクスポータの〈変換処理を有効にする〉のチェックを入れ、オーディオフォーマットのチャンネル数をプロジェクト設定から変更している場合は、こちらの設定になります。 **サンプルビット数** サンプル時に使用するビット数をリストから選びます。〈現在の設定〉はプロジェクト設定で設定されているビット数になります。 **チャンネル数／トラック** MXF の 1 オーディオトラックに含まれるチャンネル数を指定します。 **形式** 出力するオーディオ形式を選びます。
システム形式	システムアイテムの形式を選びます。
KAG サイズ	KAG（KLV Alignment Grid）サイズを選びます。

3 出力の設定をし、［OK］をクリックする

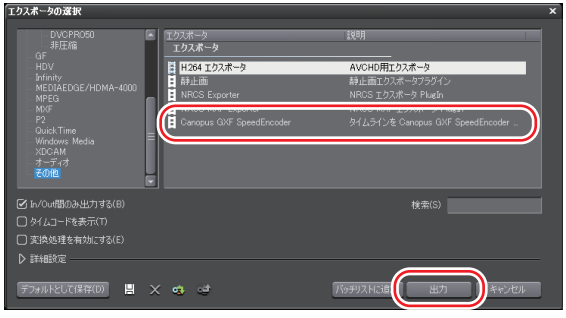
Option GXF 形式に出力

ご注意
- GXF 形式に出力するには、同梱の USB キーを PC の USB ポートに装着し、GXF Exporter インストール CD 内の〈cnpsk2se.msi〉をダブルクリックして Canopus GXF SpeedEncoder をインストールしてください。
- プロジェクトプリセットが 24 ビット形式オーディオに設定されている場合にも、16 ビット形式オーディオとして出力されます。

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

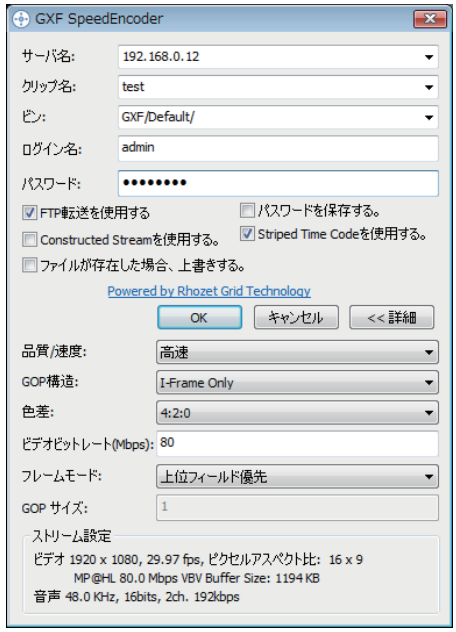
エクスポータでファイル出力▶ P585

2 〈Canopus GXF SpeedEncoder〉をクリックし、［出力］をクリックする



〈Canopus GXF SpeedEncoder〉画面が表示されます。

3 接続先の設定を行い、［OK］をクリックする



サーバ名	サーバーのアドレスを入力します。
クリップ名	出力するクリップ（ファイル）の名前を入力します。
ビン	出力したクリップを登録するビンのアドレスを入力します。
ログイン名／パスワード	接続時に必要なログイン名とパスワードを入力します。
FTP 転送を使用する	チェックを入れると、FTP サーバーに出力します。
パスワードを保存する。	チェックを入れるとパスワードが保存されます。
Constructed Stream を使用する。	チェックを入れると、一時フォルダに GXF ファイル全体を出力してから FTP でアップロードを行います。
Streamed Time Code を使用する。	チェックを入れるとタイムコードを GXF ファイルに埋め込みます（タイムコードつきでエクスポートします）。
ファイルが存在した場合、上書きする。	出力先に同名のファイルがある場合、上書きします。
詳細	クリックすると、出力する品質などの詳細設定を行うことができます。

品質 / 速度	リストから品質を選びます。
GOP 構造	GOP の方式を〈I-Frame Only〉、〈IPPP〉、〈IBP〉、〈IBBP〉の中から選びます。
色差	リストから色差（YUV 値）を選びます。
ビデオビットレート（Mbps）	ビデオ部分のビットレートを指定します。
フレームモード	フレームモードを〈上位フィールド優先〉にするか、〈下位フィールド優先〉にするかを選びます。
GOP サイズ	1 つの GOP に含まれるフレーム数を入力します。〈GOP 構造〉で〈I-Frame Only〉以外の項目を選んだ場合に有効になります。

※ 画面は一例です。選べる接続先は、環境により異なります。

ファイル出力を開始します。

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 ▶ P623

よく使うエクスポータの設定をプリセットとして登録できます。また、エクスポータの設定と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定を組み合わせて登録することもできます。

プリセットエクスポータの削除 ▶ P624

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】 ▶ P624

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】 ▶ P625

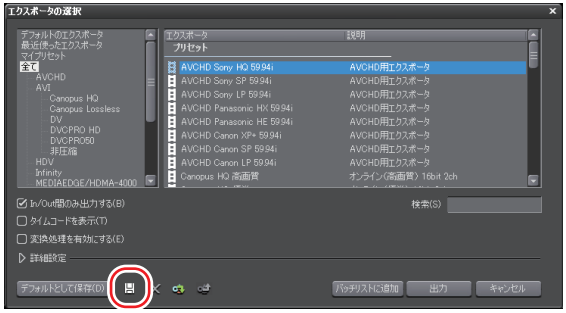
作成したプリセットエクスポータを書き出します。

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、エクスポータを選ぶ

エクスポータでファイル出力▶ P585
プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定をプリセットとして登録する場合は、変換設定をしておきます。
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P590

2 ［プリセットの保存］をクリックする



〈プリセット〉ダイアログが表示されます。

3 〈プリセット名〉にプリセットエクスポータ名を入力し、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。

POINT
- 〈説明〉に任意の内容を入力できます。〈エクスポータの選択〉ダイアログの〈エクスポータ／プリセット一覧〉に表示されます。

4 ［OK］をクリックする

〈エクスポータ／プリセット一覧〉に作成したプリセットが登録されます。

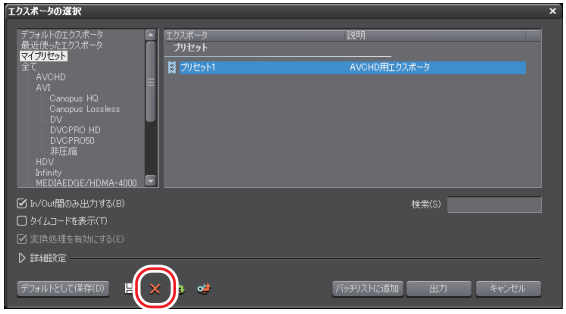
POINT
- カテゴリツリーで〈マイプリセット〉をクリックすると、〈エクスポータ／プリセット一覧〉に、ユーザーが登録したプリセットエクスポータがすべて表示されます。
- 作成済みのプリセットエクスポータの設定を変更する場合は、変更するプリセットエクスポータを選んで、［プリセットの保存］をクリックし、設定を変更します。

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、削除するプリセットエクスポータを選ぶ

エクスポータでファイル出力▶ P585

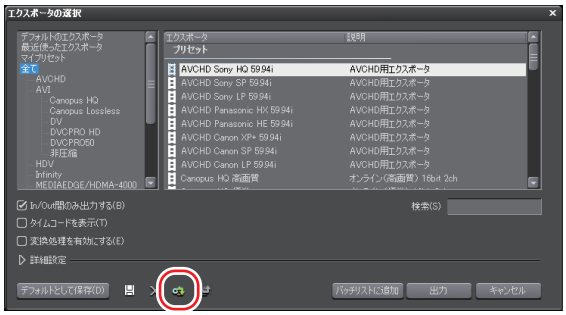
2 ［プリセットの削除］をクリックする



POINT
- 削除できるプリセットエクスポータは、ユーザーが登録したプリセットエクスポータのみです。

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、［プリセットのインポート］をクリックする



エクスポータでファイル出力▶ P585

2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

POINT

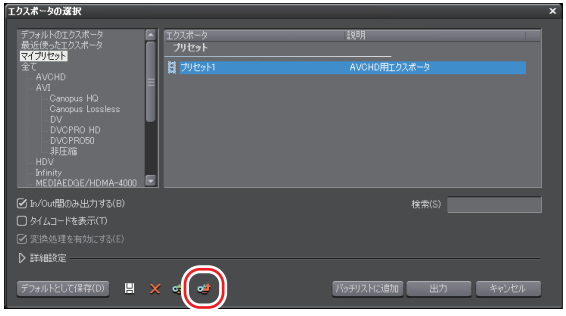
- カテゴリツリーで〈マイプリセット〉をクリックすると、〈エクスポータ／プリセット一覧〉に、読み込んだプリセットエクスポータが表示されます。

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、プリセットエクスポータを選ぶ

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 ［プリセットのエクスポート］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が登録したプリセットエクスポータ、デフォルトのエクスポータ、最近使ったエクスポータです。

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 ▶ P627

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】 ▶ P628

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 ▶ P631

バッチリストに登録した出力範囲を削除します。

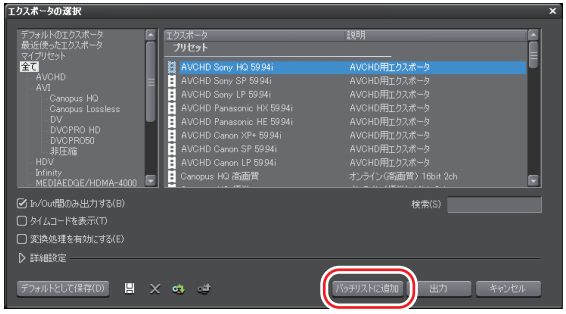
出力する範囲をバッチリストに登録

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▶ P305

2 **〈エクスポータの選択〉ダイアログで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**

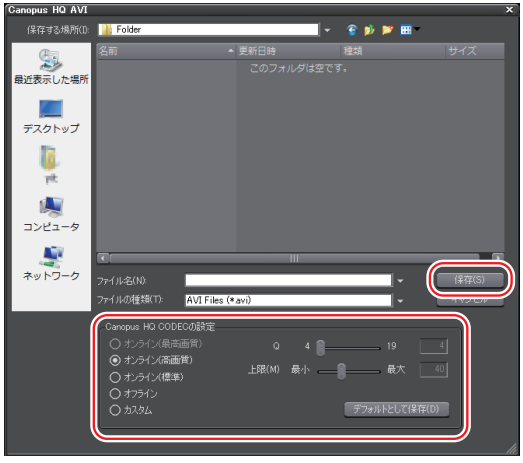
エクスポータでファイル出力▶ P585



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。

3 **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、タイムスケールを右クリックし、〈バッチエクスポート項目を追加〉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▶ P629

POINT

- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムスケールを右クリックし、〈バッチエクスポート項目を追加（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（MPEG の場合）：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▶ P585
- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムスケールを右クリックし、〈バッチエクスポート項目を追加（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。

複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】

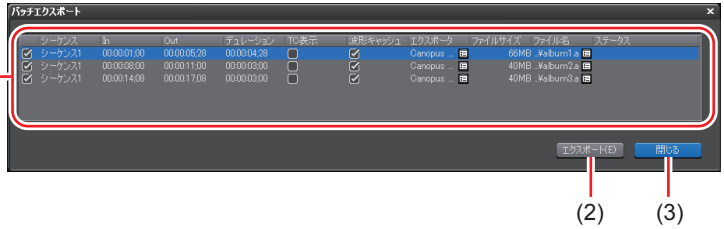
1 Recorder の［出力］をクリックする



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。

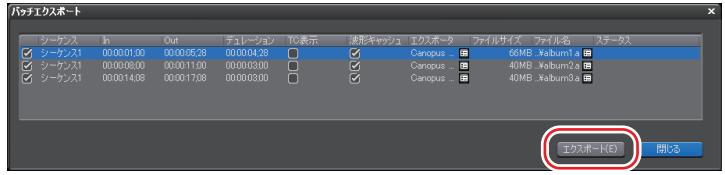
〈バッチエクスポート〉ダイアログ



(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。 **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▶ P585* **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。

(1) エクスポートリスト	**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。複数の項目を選んで、エクスポータを変更することもできます。ただし、選んだ項目の中に、P2 エクスポータなどのファイル名が設定できないエクスポータが含まれている場合は、そのエクスポータ以外のエクスポータに変更内容が適用されます。

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。

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▶ P629

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 ▶ P633

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 ▶ P637

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 ▶ P639

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

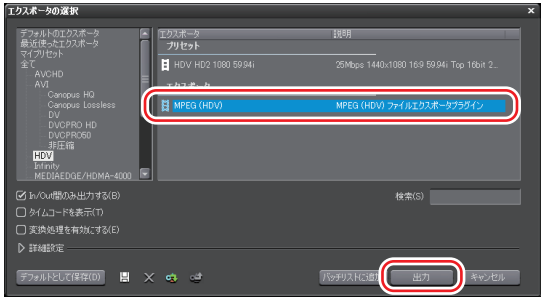
ご注意 • 出力前には、必ずプロジェクトを保存しておいてください。

MPEG（HDV）エクスポータでファイル出力

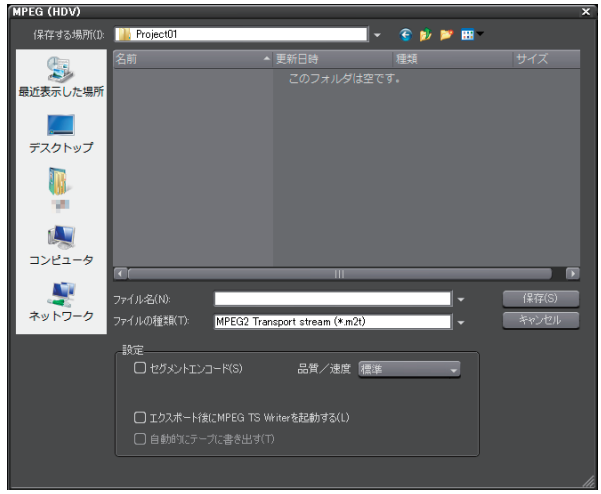
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈HDV〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 〈MPEG（HDV）〉をクリックし、［出力］をクリックする



〈MPEG(HDV)〉ダイアログが表示されます。



セグメントエンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 ※出力フォーマットのフレームレートが 23.98p の場合、セグメントエンコードはできません。 **品質／速度** リストから、再エンコードを行う部分の品質を選びます。
形式	出力フォーマットのフレームレートが 23.98p のときにのみ表示されます。形式を〈HDV30p Record (Canon XL-H1, Sony HVR-Z7 etc.)〉または〈HDV30p Scan（Sony HVR-V1, HDV1080i devices)〉 から選びます。
エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する	チェックを入れると、ファイルに出力後 MPEG TS Writer が自動的に起動します。 *出力したファイルをテープに出力▶ P635*
自動的にテープに書き出す	〈エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する〉にチェックを入れると有効になります。チェックを入れると、生成したファイルのデータを MPEG TS Writer でテープに出力します。 *出力したファイルをテープに出力▶ P635*

3 ファイル名を入力して保存先を選び、[保存] をクリックする

ファイルが生成され、ビンに登録されます。

出力したファイルをテープに出力

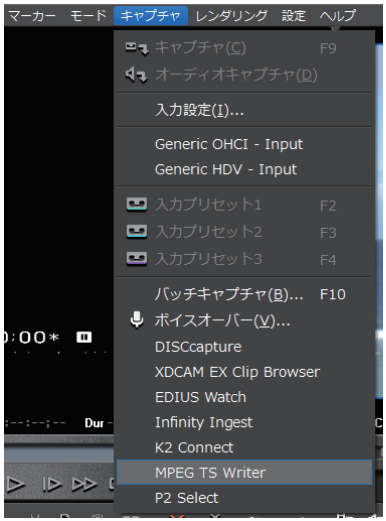
1 DV ケーブルで、PC の IEEE1394 端子と HDV 機器を接続する

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。

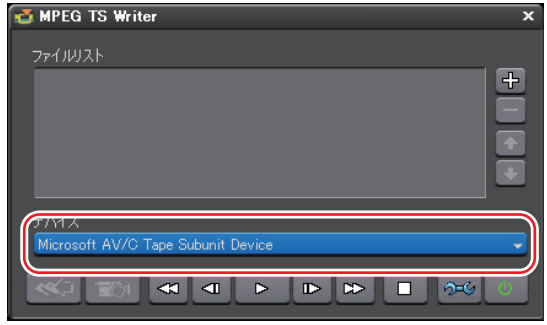
2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックする



その他の方法

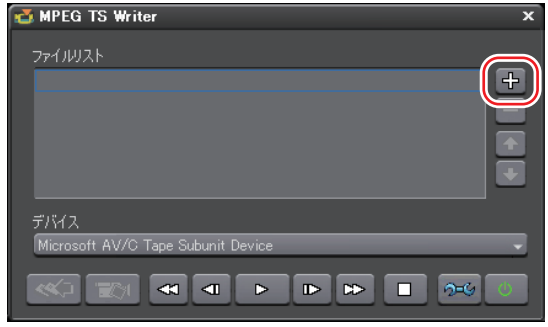
- ビンウィンドウの［ツール］をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックします。

3 〈デバイス〉のリストから〈Microsoft AV/C Tape Subunit Device〉を選ぶ



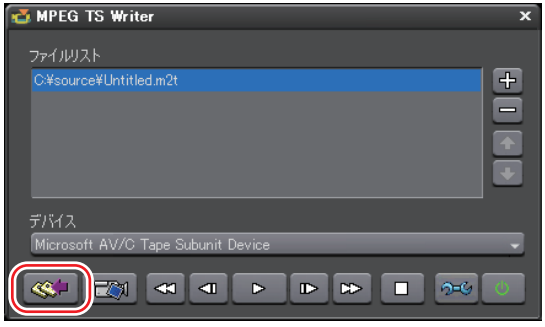
ご注意
- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャの〈サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラ〉の項目を確認してください。Windows Vista ではデバイス名、Windows XP では〈AV/C テープ デバイス〉と表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかを確認してください。

4 ［追加］をクリックする



5 出力したファイルを選び、［開く］をクリックする

6 ［デバイスに記録する］をクリックする



出力を開始します。

7 ［OK］をクリックする

8 ［アプリケーションの終了］をクリックする



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

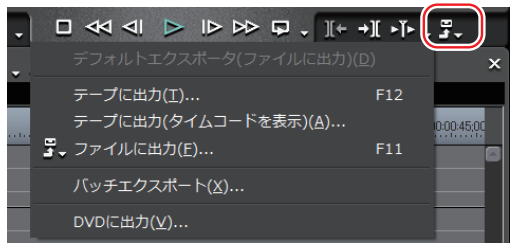
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。
〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ▶ P29

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 ［次へ］をクリックする

POINT

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



9 内容を確認し、[出力] をクリックする

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

POINT

- 出力を中断するときは、[中止] をクリックしてください。
- タイムラインに In 点、Out 点の設定をしている場合は、その範囲を出力します。

デッキ制御できない機器へ出力

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

CHAPTER 11

各種デバイスとの連携

1 P2

P2 デバイスと連携したい

P2 デバイスから素材を取り込む ▶ P643

P2 デバイスから素材を取り込みます。

P2 データのバックグラウンド転送 ▶ P645

P2 データを取り込むときに〈コピーして取り込む〉を選ぶと、編集しながらバックグラウンド処理でファイルがコピーされます。運用上の理由により、P2 カードの内容を消去したい場合などに使用します。

プロキシクリップで編集する ▶ P646

ラップトップタイプのビデオ編集システムなどでの簡易編集、オフライン編集などでプロキシクリップを使う場合は、仮編集したプロジェクトを素材サーバー／編集端末にコピーした後、素材を取り込んだ本編集用プロジェクトに仮編集プロジェクトを読み込み、再リンクさせます。

P2 カードに出力 ▶ P649

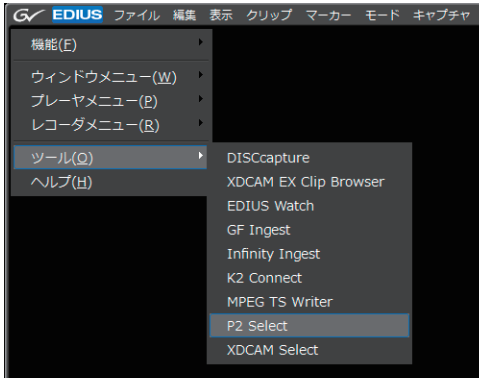
プロジェクトを P2 カードに書き出します。

P2 デバイスから素材を取り込む

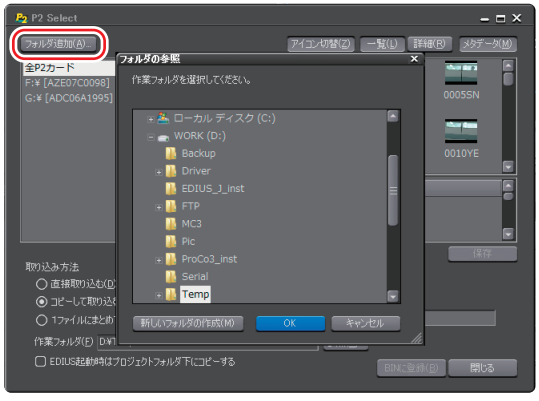
P2 デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。

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

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

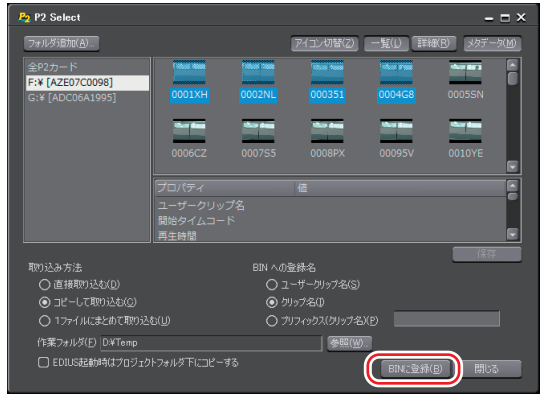


P2 ドライブに P2 カードが挿入されている場合、自動的にフォルダリストに P2 カードの一覧が表示されます。P2 クリップをローカルディスク（ハードディスク）にコピーしている場合のみ、[フォルダ追加]をクリックし、フォルダの選択を行ってください。



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

EDIUS のビンウィンドウにクリップが登録されます。



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

POINT

- EDIUS での編集時は、P2 クリップは AVI クリップと同じように使用できます。ハードディスクからの編集の場合は、リアルタイムのパフォーマンスは同じ形式の AVI ファイルと同等になります。P2 ドライブから直接編集している場合は、DV のときで 2 ストリームリアルタイム、DVCPRO50※のときで 1 ストリームリアルタイムになります。

※上記パフォーマンスは当社で測定したものです。USB のパフォーマンスは、ご使用のシステムにより異なります。

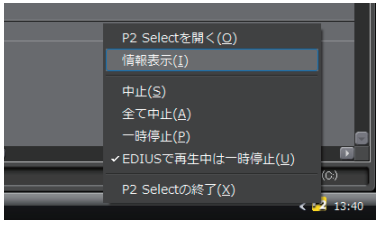
P2 データのバックグラウンド転送

P2 カードの取り込み方法で〈コピーして取り込む〉を選ぶと、バックグラウンドでのデータ転送が始まり、処理が完了するまでの間、タスクトレイの P2 アイコンが点滅します。

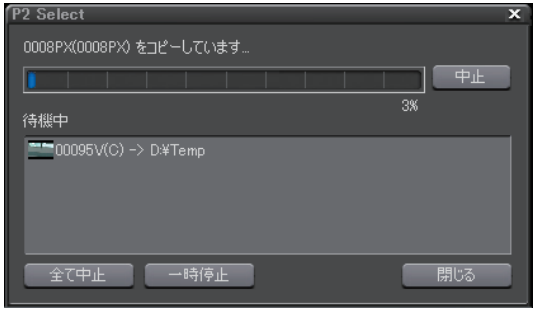


バックグラウンド転送の進行状況の確認

1 点滅中のアイコン上で右クリックし、〈情報表示〉をクリックする



データ進行状況を表すダイアログが表示されます。



プロキシクリップで編集する

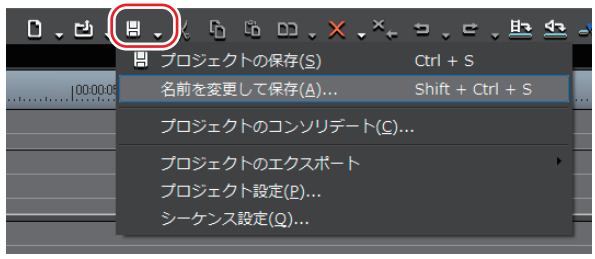
POINT

- プロキシクリップを読み込むには P2 viewer のインストールが必要です。最新の P2 viewer は Panasonic Web サイトより無償でダウンロードできます。
- HD P2 クリップ、または P2 プロキシクリップが使用できます。
- DVCPRO に対応したフォーマット（例：1280 × 1080 59.94i）の場合、P2 カードからダイレクトに素材の読み込みを行います。HD P2 クリップは、ラップトップタイプのノンリニアビデオ編集システムに内蔵されているハードディスクにはコピーされません。
- P2 プロキシクリップの場合、SD カードから読み込みを行います。P2 カードに記録された P2 プロキシクリップには対応していません。

1 プロキシクリップでプロジェクトを仮編集する

編集フォーマットは DVCPRO に対応したフォーマット（例：1280 × 1080 59.94i）を選びます。

2 ［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



3 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名を入力し、素材サーバーへ保存する

4 編集端末で本編集用プロジェクトを作成する

編集フォーマットは出力したいフォーマットに合わせて選びます。

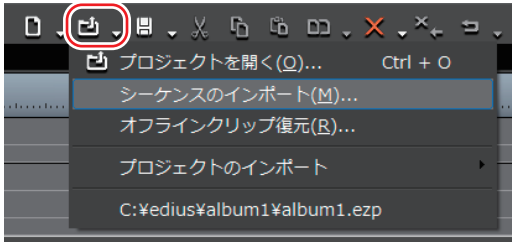
5 P2 Select で P2 クリップを取り込む

P2 デバイスから素材を取り込む▶ P643

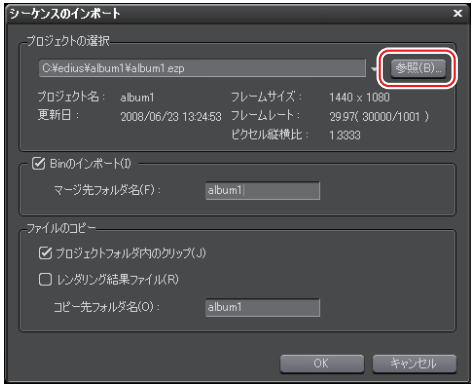
ご注意

- P2 Select で P2 クリップを取り込むときは、クリップ名の重複を避けるため、仮編集プロジェクトごとに作業フォルダを変更するなどして取り込んでください。取り込み時にクリップ名が重複すると、クリップ名の先頭 4 文字の数字部分が自動的に変更され、本編集用プロジェクトでのオフラインクリップの復元に失敗する場合があります。

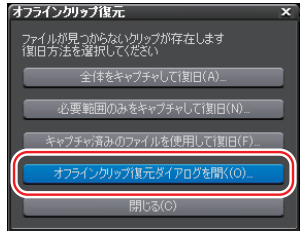
6 ［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、〈シーケンスのインポート〉をクリックする



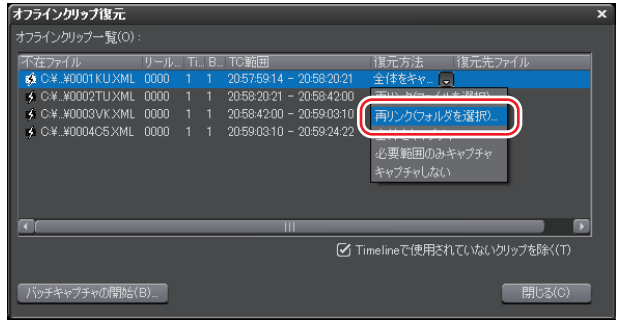
7 ［参照］をクリックして仮編集プロジェクトを選び、［OK］をクリックする



8 〈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



9 〈復元方法〉のリストから〈再リンク（フォルダを選択)〉を選び、P2 クリップを取り込んだフォルダを選ぶ



複数のオフラインクリップを選んで復元方法から〈再リンク（フォルダを選択)〉を選ぶと、フォルダ内にあるクリップすべてを復元することができます。

ご注意
- 〈再リンク（フォルダを選択)〉でオフラインクリップの復元に失敗した場合は、復元方法で〈再リンク（ファイルを選択)〉を選び、XML ファイルを個別に選んでください。

10 [閉じる] をクリックする

P2 カードに出力

P2 デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。

Option **POINT**

- AVC-Intra Option をお持ちの場合は、出力設定時に AVCIntra50 ／ AVCIntra100 のコーデックを選ぶことができます。
- 当社製ハードウェアエンコーダ AVC-C1 ボードをお持ちの場合は、出力時にハードウェアエンコーダを使ってエンコードができます。プラグイン設定で設定を変更できます。
  HD P2 クリップ▶ P143

ご注意

- プロジェクトプリセットが 24 ビット形式オーディオに設定されている場合にも、16 ビット形式オーディオとして出力されます。

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈P2〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P585

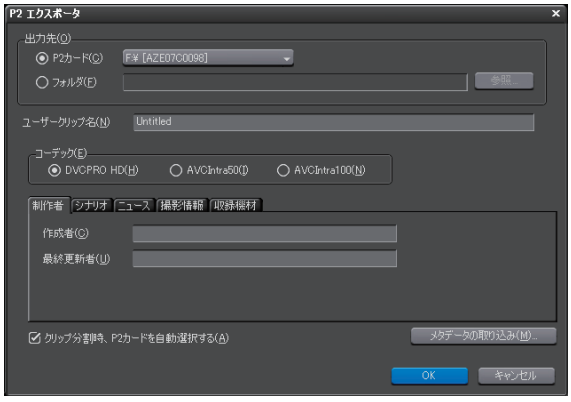
2 エクスポータを選び、［出力］をクリックする

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

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

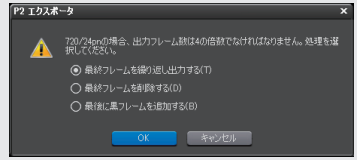
エクスポータによって設定内容が異なります。

例〈HD P2 クリップ〉選んだ場合



POINT

- 製作者や撮影情報などのメタデータを他の P2 クリップから取り込むことができます。［メタデータの取り込み］をクリックし、取り込む XML ファイルを選びます。
- 出力先に空き容量が無くなった場合、またはクリップを構成するファイルサイズが 4GB（ギガバイト）を超える場合、クリップは分割して出力されます。
  〈クリップ分割時、P2 カードを自動選択する〉にチェックを入れると、クリップ分割時に自動で空きのある P2 カードドライブを選んで出力します。チェックをはずすとクリップ分割時に出力先を選ぶダイアログが表示されます。
- 720p 出力の場合、出力フレームは偶数フレームになる必要があります。選択肢から処理方法を選んでください。



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

2 VARICAM

VARICAM デバイスと連携したい

VARICAM 素材の取り込み

▶ P652

VARICAM で録画された素材を IEEE1394 で接続された AJ-HD1400 または AJ-HD1200A から取り込み、PC で編集できます。

クリップの出力

▶ P653

EDIUS で編集したクリップを AJ-HD1400 または AJ-HD1200A に出力します。

VARICAM 素材の取り込み

取り込む前に EDIUS をインストールした編集システムと AJ-HD1400 または AJ-HD1200A を IEEE1394 ケーブルで接続してください。
AJ-HD1200A を IEEE1394 接続する場合は、オプションボードを装着する必要があります。

ご注意
- IEEE1394 による入出力を行うため、フレーム周波数が 60.00Hz で撮影した素材の場合でも、編集時にはデッキのフレーム周波数の設定を 59.94Hz に変更してください。
- プロジェクト設定の〈TC PRESET〉が「00」以外に設定されている場合、ストリーム出力時の TC とアクティブフレーム情報のシーケンスが一致しない場合があります。
〈プロジェクト設定〉〈詳細設定〉ダイアログ▶ P29

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。

2 〈入力デバイス〉から〈Generic OHCI Input〉、〈入力フォーマット〉から使用する入力フォーマットを選ぶ

DVCPRO HD 720/59.94p	VARICAM で撮影した素材をアクティブフレーム情報を参照せずにキャプチャを行う場合や、AJ-HDX900 等で撮影した 720/59.94p、720/29.97p、720/23.98p のキャプチャを行う場合に使用します。
DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 59.94p DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 60p	それぞれ、撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したプロファイルを選んでください。アクティブフレーム情報の設定されたフレームのみをキャプチャします。

DVCPRO HD 720/50p

AJ-HDX900 等で撮影した 720/50p、720/25p のキャプチャを行う場合に使用します。

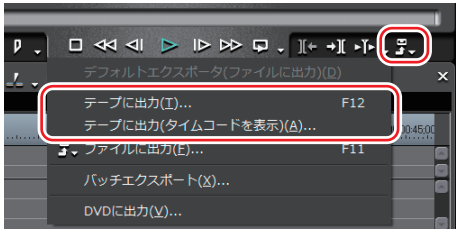
ご注意

- プロジェクトのフレームレートと素材のフレームレートが一致しない場合、再生時間に合わせて音声の速度も変更されるためにピッチ（音程）が変化します。必要があれば波形編集ソフトウェアや VST プラグインのピッチシフターで調整してください。
- 〈DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 60p〉のフォーマットでキャプチャを行ったファイルでは、以下の機能が正しく動作しません。
  - マッチフレームジャンプ
  - EDL のインポート／エクスポート
  - オフラインクリップの復元

  また、プロジェクト設定で以下の出力フォーマットを選んでいる場合、EDL のインポート／エクスポート機能は正しく動作しません。
  - 960 × 720 59.94p
  - 960 × 720 23.98p over 59.94p
  - 960 × 720 29.97p over 59.94p
  - 960 × 720 24p over 60p
  - 960 × 720 25p over 60p
  - 960 × 720 50p over 60p
  - 960 × 720 50p
  - 960 × 720 25p over 50p
- 編集中はビデオ出力されません。

クリップの出力

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



ご注意
- フレーム周波数が 59.94Hz と 60.00Hz の場合ではオーディオのサンプリングレートが異なります。
- 1 ショットでフレームレートを変化させた場合は、リップシンクがずれます。必要があれば波形編集ソフトウェアでシンクを合わせて出力してください。

VARICAM の特長を活かした撮影について

VARICAM の特長を活かしてきれいにスローモーションやクイックモーションするためには、編集結果として必要になる速度をあらかじめ計算しておいて撮影する必要があります。再生速度は以下の式のようになります。

$$\text{再生速度（\%）} = \frac{\text{タイムラインのフレームレート}}{\text{撮影時のフレームレート}} \times 100$$

「アンダークランク撮影」と「オーバークランク撮影」とは

アンダークランク撮影

低速度撮影の意で、ワープ効果やストロボ効果、ゴースト効果などの演出効果が得られます。

オーバークランク撮影

高速度撮影の意で、密度の高いフレーム映像が滑らかで高画質のスローモーションを使用した演出効果が得られます。

アンダークランク撮影をしてクイックモーションにしたい場合のポイント

- 撮影のフレームレートを再生のフレームレートよりも下げて撮影します。

  例15p で撮影して 30p のタイムラインを作成すると、2 倍速のクイックモーションになる。
- 撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したキャプチャのフォーマット（〈DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 60p〉）を選びます。
  このモードでキャプチャすると、アクティブフレームのみを取り込みバリアブルフレームレート編集対象ファイルになります。

オーバークランク撮影をしてスローモーションにしたい場合のポイント

- 撮影のフレームレートを再生のフレームレートよりも上げて撮影します。

  例45p で撮影して 30p のタイムラインを作成すると、2/3 倍速のスローモーションになる。

- 撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したキャプチャのフォーマット（〈DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 720 Constant Rate Shooting over 60p〉）を選びます。
  このモードでキャプチャすると、アクティブフレームのみを取り込みバリアブルフレームレート編集対象ファイルになります。

スローモーション・クイックモーションにする必要がない場合

60p（59.94p）のキャプチャのフォーマットを選びます。
このモードでキャプチャすると、撮影時の実時間をキープするように調整されます。従来のスピード設定も反映されるため、スローモーションにもクイックモーションにも対応できますが、VARICAM 本来の性能を有効に活用した方法ではありません。

詳細につきましては VARICAM 付属のマニュアル、および松下電器産業株式会社ホームページを参照してください。

3 XDCAM

XDCAM EX デバイスと連携したい

XDCAM EX クリップを読み込む ▶ P657

XDCAM EX Clip Browser を使ってＳ×Ｓメモリーカードの素材を EDIUS のビンにコピーします。

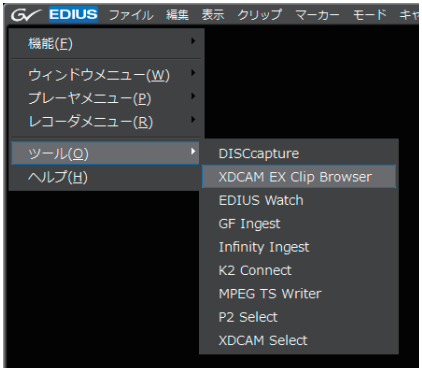
Ｓ×Ｓメモリーカードに出力 ▶ P658

プロジェクトをＳ×Ｓメモリーカードに書き出します。

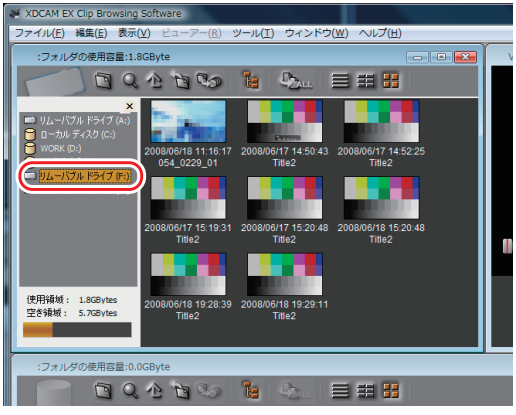
XDCAM EX クリップを読み込む

ご注意
- XDCAM EX クリップを読み込むには、あらかじめ XDCAM EX カメラに付属の XDCAM EX Clip Browser ソフトウェアをインストールしておく必要があります。

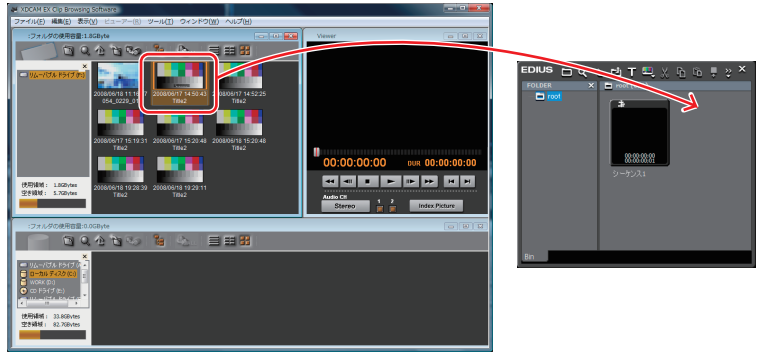
1 EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈XDCAM EX Clip Browser〉をクリックする



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



3 クリップを EDIUS のビンウィンドウにドラッグ & ドロップする



ビンにクリップが登録されます。

POINT

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

Ｓ×Ｓメモリーカードに出力

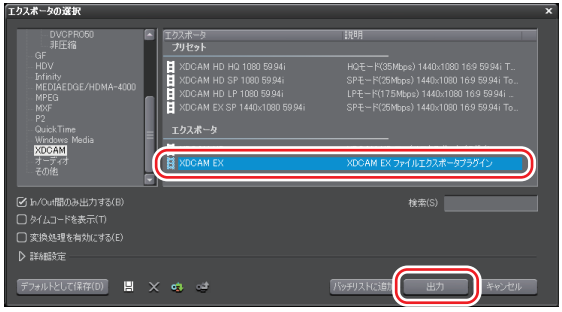
ご注意

- Ｓ×Ｓメモリーカードはあらかじめフォーマットしておいてください。

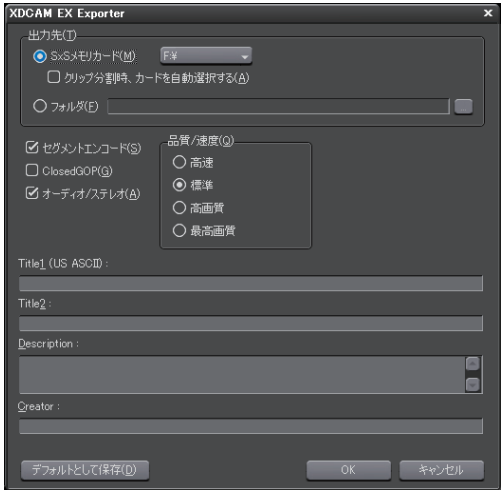
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈XDCAM〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 〈XDCAM EX〉をクリックし、[出力]をクリックする



3 出力先や品質、メタデータなどを設定し、[OK]をクリックする



出力先	S×Sメモリカードに出力するか、ローカルフォルダに保存するかを選びます。 〈S×Sメモリカード〉を選んだ場合は、リストからカードを選びます。 〈クリップ分割時、カードを自動選択する〉にチェックを入れると、出力先に選んだS×Sメモリーカードの空き容量がなくなった場合、自動で空きのあるS×Sメモリーカードを選んで出力します。チェックをはずすと出力先を選ぶダイアログが表示されます。 〈フォルダ〉を選んだ場合は、[…]をクリックして保存先を指定します。

セグメントエンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。
ClosedGOP	チェックを入れると、GOP の境界においてBピクチャがGOP をまたいで参照しないようになります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますがGOP単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。
オーディオ／ステレオ	チェックを入れると、オーディオをステレオトラックとして出力します。オーディオチャンネルが2チャンネルのときのみ表示されます。
品質／速度	品質を選びます。
メタデータ	出力するクリップにタイトルやコメントなどのメタデータを入力できます。

POINT

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

Option XDCAM HD デバイスと連携したい

ご注意 • XDCAM Option をご使用いただくには、同梱の USB キーを PC の USB ポートに装着する必要があります。

サーバーの素材を取り込む（FTP 接続） ▶ P662

サーバーから FTP 経由で XDCAM 素材をダウンロードして取り込みます。

XDCAM デバイスから素材を取り込む ▶ P666

i.Link 接続された XDCAM デバイスからビンにクリップを登録してローカルへクリップをダウンロードします。

ローカルから取り込む ▶ P668

ローカルドライブにある XDCAM ファイルを取り込みます。サーバーや XDCAM ドライブのダウンロード先に登録されているフォルダなどにアクセスし、ダウンロード中の XDCAM ファイルのメタデータを読み込んで編集することができます。

ハイレゾデータのバックグラウンド処理 ▶ P670

サーバー、XDCAM ディスクから XDCAM クリップをビンに登録すると、先にプロキシデータがダウンロードされ、バックグラウンドでハイレゾデータのダウンロードが行われます。ハイレゾデータのダウンロード中に編集を開始でき、処理の進捗を確認することもできます。

編集後にプロキシデータ、ハイレゾデータを取り込む ▶ P671

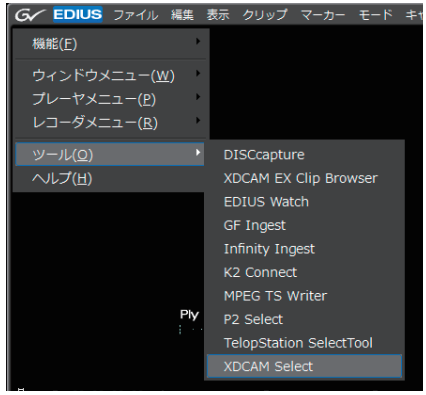
メタデータやプロキシクリップで仮編集した後に、必要な範囲だけ EDIUS からプロキシデータおよびハイレゾデータの読み込みができます。

ローカルから XDCAM Recorder へ書き出す ▶ P672

EDIUS で編集したプロジェクトを XDCAM エクスポータで MXF ファイルに出力し、ディスクにアップロードします。

Option サーバーの素材を取り込む（FTP 接続）

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



〈XDCAM Select〉ダイアログが表示されます。

〈XDCAM Select〉ダイアログ

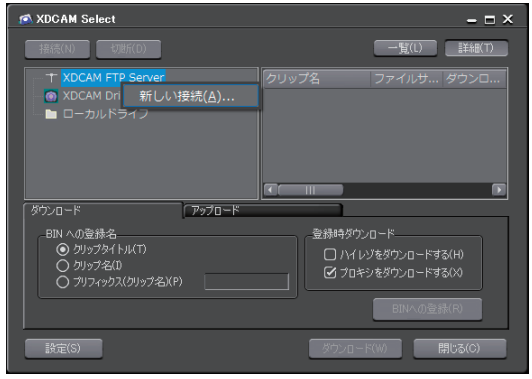


(1) 接続／切断	［接続］をクリックすると、選んだ FTP サーバーに接続します。［切断］をクリックすると、FTP サーバーとの接続を切断します。

(2) 一覧／詳細	クリップの表示をサムネイル一覧または詳細情報に切り替えます。
(3) 接続先	FTP サーバー／ XDCAM ドライブ／ローカルドライブで、設定された接続先の一覧が表示されます。接続先を選ぶと保存されているクリップが一覧に表示されます。
(4) クリップ一覧	選んでいる接続先に保存されているクリップが一覧で表示されます。
(5) BIN への登録名	ビンに登録する名前を選びます。〈プリフィックス（クリップ名）〉を選んだ場合は、入力欄に接頭語を入力します。
(6) 登録時ダウンロード	ダウンロードするデータを選びます。どちらにもチェックを入れない場合は XML ファイルのみダウンロードされ、クリップに［X］のアイコンが表示されます。メタデータのみでも編集が可能です。 **ハイレゾをダウンロードする** ハイレゾデータをローカルにコピーします。 **プロキシをダウンロードする** プロキシデータをローカルにコピーします。プロキシのみダウンロードした場合は、クリップに［P］のアイコンが表示されます。
(7) BIN への登録	クリックすると選んだクリップをビンに登録し、〈登録時ダウンロード〉の設定に従ってプロキシデータおよびハイレゾデータのコピーをバックグラウンドで開始します。〈プロキシをダウンロードする〉、〈ハイレゾをダウンロードする〉の両方のチェックをはずした場合でも、メタデータ（XML ファイル）がダウンロードされ、編集が可能です。
(8) 設定	〈設定〉ダイアログを表示します。FTP 接続設定、XDCAM ドライブからファイルをダウンロードするときの設定、アップロードの設定、ローカルディスクの保存先設定ができます。
(9) アップロード	XDCAM 用のエクスポータで出力した MXF ファイルを FTP サーバーまたは XDCAM ドライブにアップロードする候補として一覧で表示します。アップロード候補を追加する場合は、［追加］をクリックし、クリップを選びます。候補を削除する場合はリストからクリップを選び、［削除］をクリックします。［結果］をクリックすると、アップロードします。

(10) ダウンロード／アップロード	〈登録時ダウンロード〉の設定にしたがってローカルへファイルをコピーし、ビンへの登録は行いません。
(11) 閉じる	〈XDCAM Select〉ダイアログを閉じます。ダイアログを閉じたり、EDIUS を終了したりしても XDCAM Select は終了しません。終了するときはタスクトレイのアイコンを右クリックし、〈XDCAM Select の終了〉をクリックします。

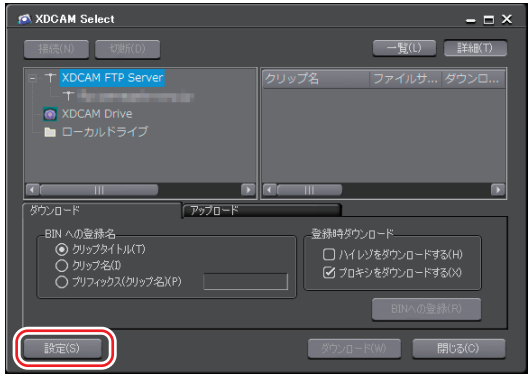
2 〈XDCAM FTP Sever〉を右クリックし、〈新しい接続〉をクリックする



POINT

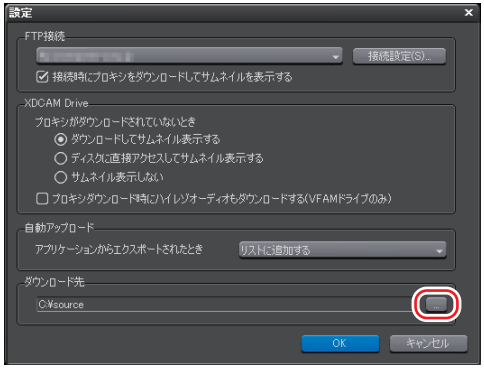
- すでに設定した FTP サーバーに接続する場合は、接続先を選びんで［接続］をクリックし、手順 7 に進みます。
- 作成した FTP の接続先を削除するときは、接続先を右クリックし、〈削除〉をクリックします。

3 ［設定］をクリックする



〈設定〉ダイアログが表示されます。

4 ［…］をクリックしてダウンロード先のフォルダを選び、［OK］をクリックする

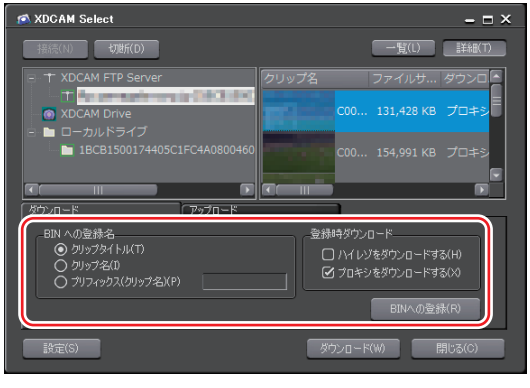


5 サーバーのアドレス、接続時のユーザー名とパスワードを入力し、［OK］をクリックする

サーバーのアドレスがツリーに表示されます。

6 接続先を選び、［接続］をクリックする

7 クリップを選び、ダウンロード時の設定をして［BIN への登録］をクリックする



その他の方法

- ダウンロード時の設定をした後、取り込むクリップを右クリックして〈BIN への登録〉をクリックします。

POINT

- ダウンロードを開始すると、すべてのプロキシデータが先にコピーされ、次にハイレゾデータがコピーされます。ダウンロードが完了したプロキシデータには［P］のアイコンが表示され、ハイレゾデータのコピー完了を待たずに編集を開始することができます。プロキシクリップは、ハイレゾデータのダウンロードが完了すると順に置き換えられ、［P］のアイコンが消えます。
- ハイレゾデータを持たないプロキシクリップは、クリップレンダリングおよびパーシャルレンダリングを行うことができません。

Option XDCAM デバイスから素材を取り込む

POINT

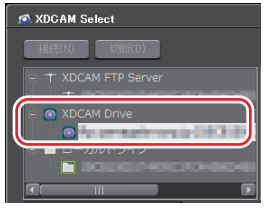
- IEEE1394 接続方法については XDCAM 同梱のマニュアルを参照してください。
- SAM モードに対応しています。

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



〈XDCAM Select〉ダイアログが表示されます。
〈XDCAM Select〉ダイアログ▶ P662

2 i.LINK 接続された機器のドライブを選ぶ

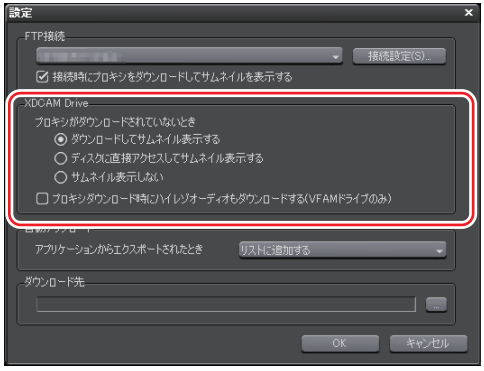


ご注意

- ディスクが挿入されていないドライブは表示されません。

3 ［設定］をクリックする

〈設定〉ダイアログが表示されます。



プロキシがダウンロードされていないとき

プロキシファイルがダウンロードされていないときのサムネイルの表示方法を指定します。サムネイルはクリップの一覧表示などで使用されます。

ダウンロードしてサムネイル表示する
〈登録時ダウンロード〉の設定に関わらず、プロキシファイルをダウンロードしてからサムネイルを表示します。

ディスクに直接アクセスしてサムネイル表示する
直接 DISC ドライブにアクセスしてプロキシファイルを読み込み、サムネイルを表示します。

サムネイル表示しない
サムネイルは表示しません。

プロキシダウンロード時にハイレゾオーディオもダウンロードする（VFAM ドライブのみ）

SAM 形式ハイレゾオーディオをダウンロードするかどうかを設定します。ドライブが VFAM ドライブでない場合、設定は無効です。
ハイレゾオーディオをダウンロードすると、プロキシ編集時にハイレゾオーディオを使用できます。ハイレゾオーディオ使用の設定はプラグイン設定の〈XDCAM インポーター〉で変更できます。
XDCAM インポーター▶ P146

POINT

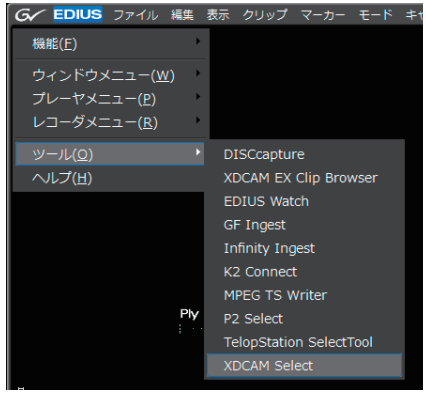
- ハイレゾデータを持たないプロキシクリップは、クリップレンダリングおよびパーシャルレンダリングを行うことができません。

4 クリップを選び、ダウンロード時の設定をして［BIN への登録］をクリックする

〈XDCAM Select〉ダイアログ▶ P662

Option ローカルから取り込む

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



2 〈ローカルドライブ〉を右クリックし、〈新しい参照先〉をクリックする

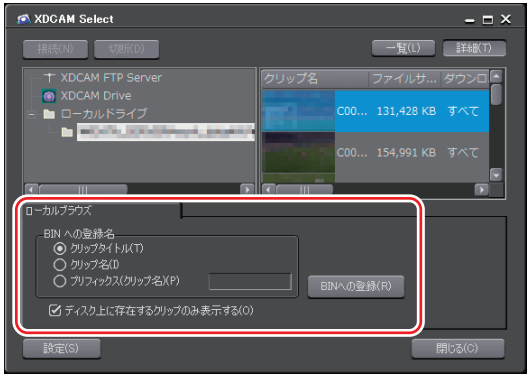


3 ローカルディスクにある XDCAM フォルダを指定し、[OK] をクリックする

POINT

- フォルダを右クリックし、〈タイトルを設定する〉をクリックすると、フォルダのタイトルを変更できます。タイトルは XDCAM Select 上でのみ表示され、実際のディスクタイトルには反映されません。
- フォルダを右クリックし、〈リストから削除する〉をクリックすると、ツリー表示から削除されます。実際のフォルダは削除されません。

4 クリップを選び、〈ローカルブラウズ〉の設定をして [BIN への登録] をクリックする



ビンにクリップが登録されます。

POINT

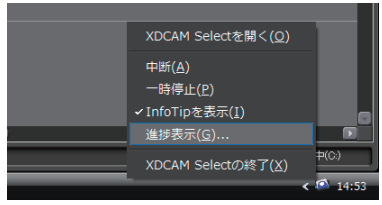
- XDCAM ドライブからのダウンロード先に指定しているフォルダを選んでいる場合、〈ディスク上に存在するクリップのみ表示する〉にチェックを入れると未ダウンロードのクリップ（ディスク上に残っているクリップ）のみ表示します。チェックをはずすとダウンロード済みのクリップもすべて表示され、ダウンロードが完了したクリップはグレーで表示されます。

Option ハイレゾデータのバックグラウンド処理

タスクトレイの XDCAM アイコンを右クリックして、ダウンロードの進行状況の確認ができます。



1 アイコン上で右クリックし、〈進捗表示〉をクリックする

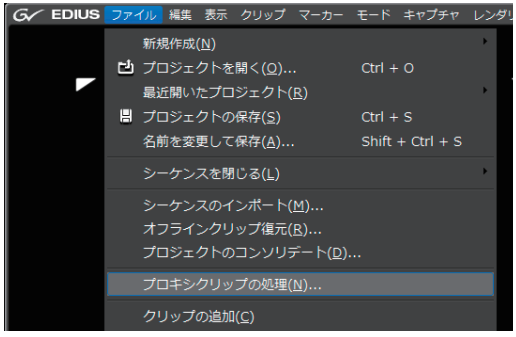


ダウンロード待機中のクリップ一覧と、ダウンロードの進捗が表示されます。
クリップ名の後ろには、クリップの種類を表す文字が付けられています。
(H) : ハイレゾデータ
(P) : プロキシデータ
(M) : メタデータ
(A) : ハイレゾオーディオデータ

POINT
- [一時中止] をクリックすると、ダウンロードを一時停止します。[中止] をクリックすると、待機中のクリップもすべてダウンロードを中止します。

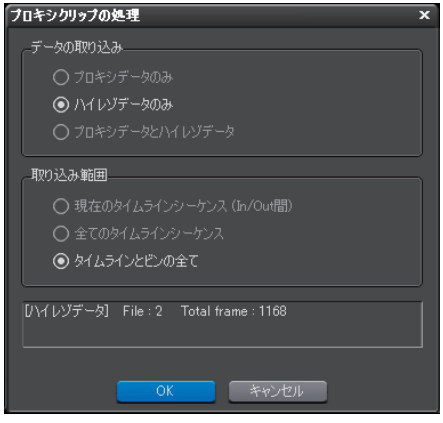
Option 編集後にプロキシデータ、ハイレゾデータを取り込む

1 メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロキシクリップの処理〉をクリックする



〈プロキシクリップの処理〉ダイアログが表示されます。

〈プロキシクリップの処理〉ダイアログ



データの取り込み	取り込むデータを選びます。
取り込み範囲	取り込むデータの範囲を選びます。

2 項目を設定し、[OK] をクリックする

Option ローカルから XDCAM Recorder へ書き出す

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

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 エクスポータを選び、［出力］をクリックする

プロジェクトの画像サイズにより〈XDCAM DV〉、〈XDCAM MPEG IMX〉、〈XDCAM HD〉、〈XDCAM HD422〉、〈XDCAM HD 720P〉のいずれかが選べます。
プロジェクト設定に対応していないエクスポータは表示されません。
プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合は、変換処理を有効にしてください。
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P590

3 〈XDCAM にアップロードする〉にチェックを入れ、出力設定をして［保存］をクリックする

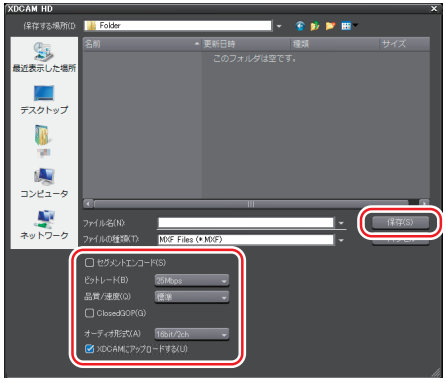
例〈XDCAM DV〉を選んだ場合



例〈XDCAM MPEG IMX〉を選んだ場合
〈ビットレート〉、〈オーディオ形式〉を設定します。



例〈XDCAM HD〉または〈XDCAM HD422〉、〈XDCAM HD 720P〉を選んだ場合
セグメントエンコードするかどうか、ClosedGOP にするかどうかをチェックし、〈ビットレート〉、〈品質／速度〉、〈オーディオ形式〉を設定をリストから選びます。設定画面はエクスポータによって変わります。

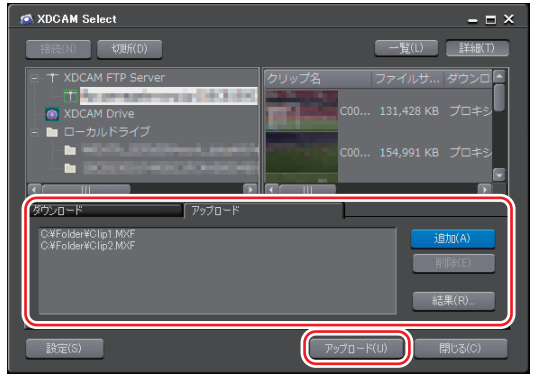


〈Canopus XDSelect〉ダイアログが表示されます。

POINT

- ハイレゾおよびプロキシデータの取り込みを行っていないクリップの出力を行った場合、出力前の処理を設定するダイアログが表示されます。処理方法を選び、[OK] をクリックします。
- 〈保存する場所〉で XDCAM ドライブ（FAM ドライブ）の〈Clip〉フォルダを指定し、XDCAM の命名規則にしたがってファイル名を設定して [保存] をクリックすると、ダイレクトに XDCAM ディスクにエクスポートできます。
- 〈XDCAM IMX エクスポータ〉を選んだ場合、720 × 480 の映像は上下に 3 ライン（黒）を付け足し、Even（トップフィールドファースト）として出力します。
  また、720 × 576（Odd）の映像は 1 ラインずらし、Even（トップフィールドファースト）として出力します。

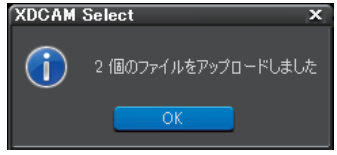
4 〈アップロード〉タブをクリックし、出力した MXF ファイルがリストに表示されていることを確認して［アップロード］をクリックする



ファイルのコピーを開始します。

POINT
- アップロードするファイルを追加する場合は、［追加］をクリックし、ファイルを選んで［開く］をクリックします。
- アップロードの候補を削除する場合は、ファイルを選んで［削除］をクリックします。

5 ［OK］をクリックする



POINT
- XDCAM Recorder へ書き込まれるファイル名は自動的に設定されます。設定されるファイル名は［結果］をクリックすると確認することができます。

4 Infinity

Infinity デバイスと連携したい

Infinity デバイスから素材を取り込む ▶ P676

Infinity デバイスから素材を取り込みます。

ファイルのバックグラウンド転送 ▶ P678

クリップを登録するときに［転送］をクリックすると、EDIUS への登録と同時にバックグラウンド処理でファイルが指定したフォルダにコピーされます。運用上の理由により、デバイスの内容を消去したい場合などに使用します。

Infinity デバイスに出力 ▶ P680

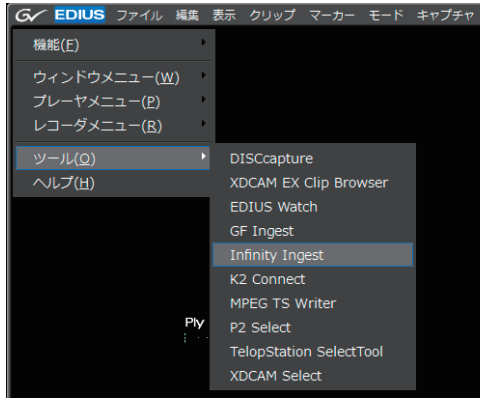
Infinity デバイスにプロジェクトを書き出します。

Infinity デバイスから素材を取り込む

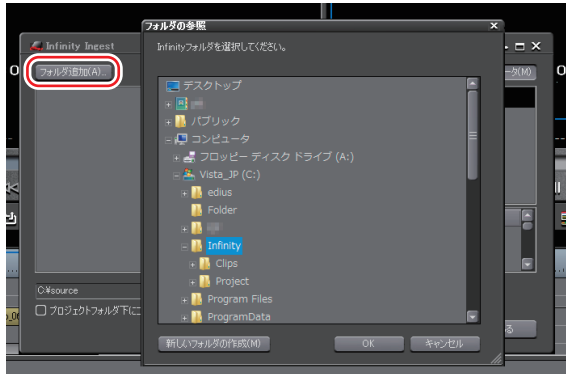
Infinity デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。

ご注意
- Infinity Ingest をお使いになる前に、Infinity 機器付属のドライバ類をインストールしてください。

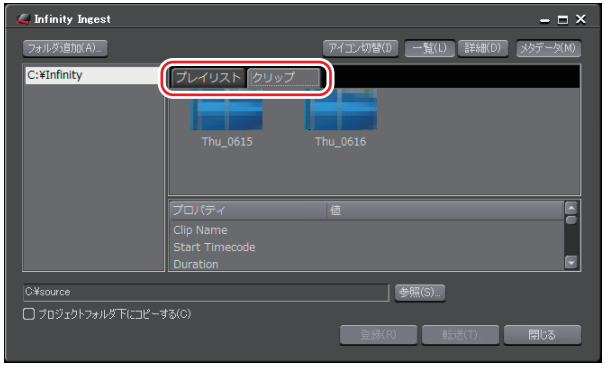
1 EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈Infinity Ingest〉をクリックする



フォルダビューに Infinity デバイスが接続されているドライブ名とボリュームラベルが一覧で表示されます。クリップをローカルディスク（ハードディスク）にコピーしている場合は、［フォルダ追加］をクリックし、フォルダの選択を行ってください。



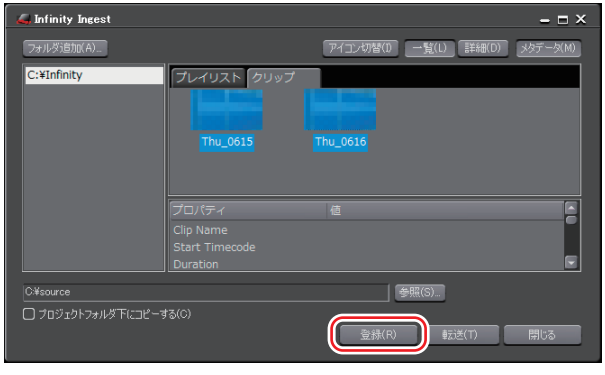
2 〈プレイリスト〉タブまたは〈クリップ〉タブをクリックする



フォルダビューで選んでいるデバイスまたはフォルダにある、プレイリスト／クリップの一覧が表示されます。

3 取り込むプレイリストまたはクリップを選び、［登録］をクリックする

EDIUS のビンウィンドウにクリップが登録されます。



登録先フォルダ	プレイリスト／クリップのコピー先として使用するフォルダを指定します。変更する場合は［参照］をクリックし、フォルダを選びます。
プロジェクトフォルダ下にコピーする	チェックを入れると、EDIUS 起動時は〈登録先フォルダ〉の設定に関わらず、編集中のプロジェクトフォルダにファイルのコピーを行います。
登録	デバイス内のファイルを直接参照します。

転送	〈登録先フォルダ〉で指定したフォルダまたは編集中のプロジェクトフォルダにファイルをコピーし、コピーしたファイルを参照します。転送が完了すると、転送されたファイルの一覧が表示されます。 *ファイルのバックグラウンド転送▶ P678*
閉じる	メインウィンドウを閉じます。Infinity Ingest、バックグラウンド処理は終了しません。

POINT

- JPEG2000 形式のクリップを取り込むときにデコードするレイヤーやダウンサンプルの設定ができます。
  MXF インポーター▶ P145
- プレイリストはシーケンスクリップとして EDIUS のビンウィンドウのカレントフォルダに登録されます。登録するとき、ビンにはプレイリストと同名のフォルダが作成され、そのフォルダにプレイリストが使用しているクリップすべてが登録されます。
- クリップを登録するときは、ビンに登録するクリップを使用しているプレイリストと同名のフォルダが作成され、そのフォルダに登録されます。
- EDIUS 起動時、クリップを右クリックし、〈EDIUS で再生〉をクリックすると EDIUS の Player でクリップを再生できます。

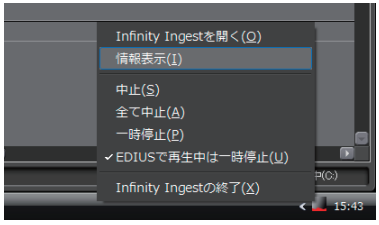
ファイルのバックグラウンド転送

転送でクリップ登録を行うと、バックグラウンドでのデータ転送が始まり、処理が完了するまでの間、タスクトレイの Infinity Ingest アイコンが一定時間ごとに変化します。

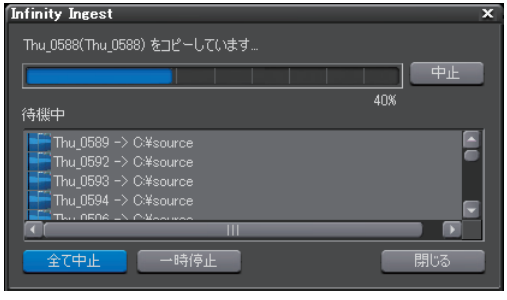


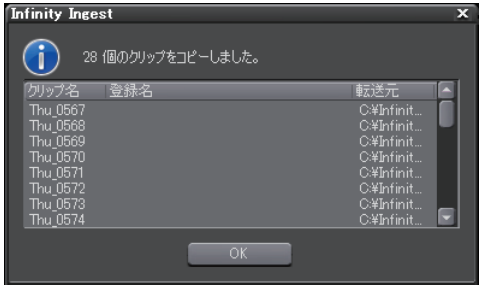
バックグラウンド転送の進行状況の確認

1 アイコン上で右クリックし、〈情報表示〉をクリックする



データ転送状況を表すダイアログが表示されます。





Infinity デバイスに出力

Infinity デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
ローカルディスクにファイル出力することもできます。

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

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 エクスポータを選び、［出力］をクリックする

エクスポータは〈Infinity DV〉、〈Infinity JPEG2000〉、〈Infinity MPEG〉のいずれかを選びます。プロジェクト設定に対応していないエクスポータは表示されません。
プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合は、変換処理を有効にしてください。
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力▶ P590

3 出力先やクリップ名、プレイリスト名などを設定し、［OK］をクリックする

エクスポータによって設定できる項目が異なります。

5 K2

K2 システムと連携したい

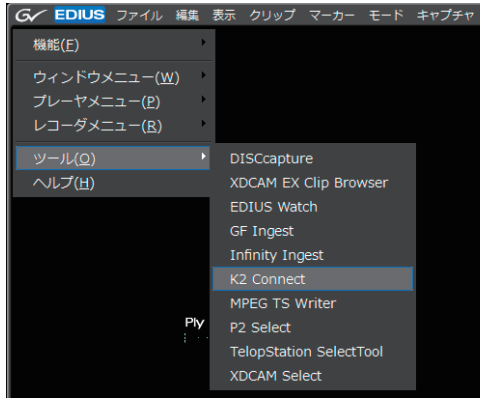
サーバーの素材を取り込む（FTP 接続）

▶ P682

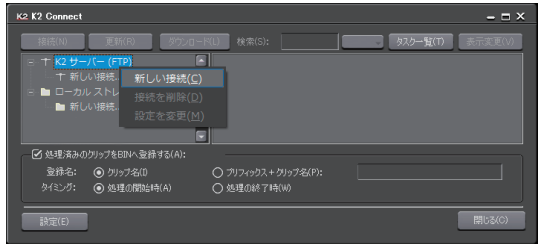
K2 サーバーにある GXF ファイルを FTP 経由でダウンロードし、MXF ファイルに変換して取り込みます。

サーバーの素材を取り込む（FTP 接続）

1 EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈K2 Connect〉をクリックする



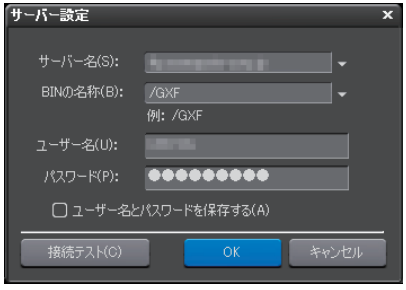
2 〈K2 サーバー（FTP)〉を右クリックし、〈新しい接続〉をクリックする



POINT

- 初めて FTP 接続をするときは、〈新しい接続…〉をダブルクリックしても同じ操作ができます。
- 作成した FTP の設定を変更するときは、接続先をダブルクリックするか、右クリックして〈設定を変更〉をクリックします。
- 作成した FTP の接続先を削除するときは、接続先を右クリックし、〈接続を削除〉をクリックします。
- ローカルディスクなどに既にあるファイルを取り込む場合は、〈ローカル ストレージ〉をダブルクリックします。GXF ファイルを選んで［開く］をクリックすると、GXF ファイルは MXF ファイルに変換され、指定したフォルダに保存されます。

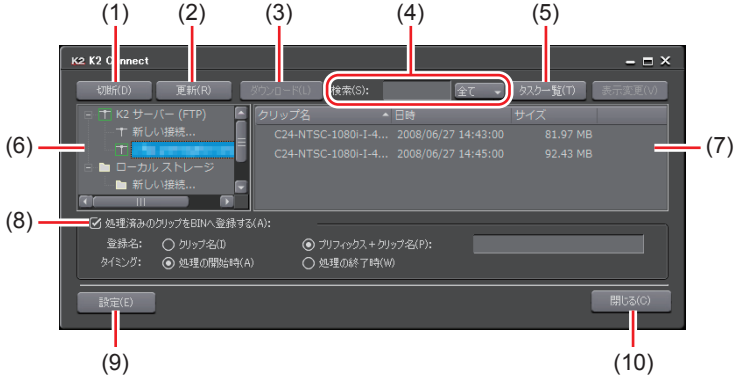
3 サーバーの設定を行い、[OK] をクリックする



サーバー名	サーバーのアドレスを入力します。
BIN の名称	ビンのアドレスが入力されています。通常は変更する必要はありません。
ユーザー名／パスワード	接続時に必要なユーザー名とパスワードを入力します。
ユーザー名とパスワードを保存する	チェックを入れるとユーザー名とパスワードが保存されます。
接続テスト	クリックすると入力されているユーザー名・パスワードで FTP への接続をテストします。接続結果をテキストファイルとして保存しておくこともできます。

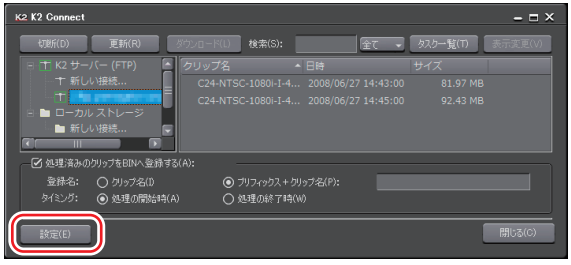
サーバー上のクリップが一覧で表示されます。

〈K2 Connect〉ダイアログ

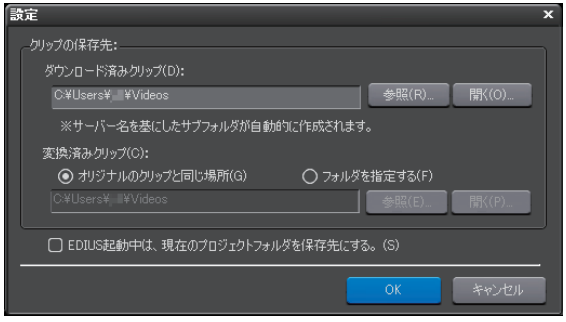


(1) 接続／切断	サーバーを選んでクリックすると、サーバーへ接続します。接続中のサーバーを選んでいるときは［切断］に切り替わります。
(2) 更新	サーバーから最新の情報を取得し、クリップリストを更新します。ボタンをクリックしなくても、リストは自動で更新されます。
(3) ダウンロード／変換	FTP 接続の場合、［ダウンロード］になり、クリップ一覧でファイルを選んでクリックするとダウンロードを開始します。 ローカルストレージに接続した場合、［変換］になり、クリップ一覧でファイルを選んでクリックするとMXF ファイルに変換されます。
(4) 検索	クリップ一覧に表示されているクリップに対し、キーワードを入力して表示を絞り込むことができます。右のリストからカテゴリを選ぶと、キーワードが対象とする情報を限定することができます。
(5) タスク一覧	ダウンロードまたは変換中のファイルが一覧で表示されます。
(6) 接続先一覧	接続先が一覧で表示されます。FTP 接続の設定や削除などもできます。 リンクが切れたフォルダは、フォルダに×アイコンが付きます。
(7) クリップ一覧	接続先にある GXF ファイルが一覧で表示されます。 ：ダウンロード・変換中のファイル ：ダウンロード・変換処理待ちのファイル ：処理を中止したファイル また、アップロード中のファイルは、「ファイル名（録画中）」と表示されます。録画中のファイルでもダウンロードおよびビンへの登録は可能です。
(8) 処理済みのクリップを BIN へ登録する	チェックを入れると、設定が有効になります。 **登録名** ファイル名をそのままクリップ名として登録するか、接頭語を付けるかを選べます。 **タイミング** ビンへ登録するタイミングを選びます。ダウンロード・変換中に編集（時差編集）をする場合は〈処理の開始時〉を選んでください。
(9) 設定	ダウンロード・変換したファイルの保存先について設定するダイアログを表示します。
(10) 閉じる	ダイアログを閉じます。K2 Connect は終了しません。

4 ［設定］をクリックする

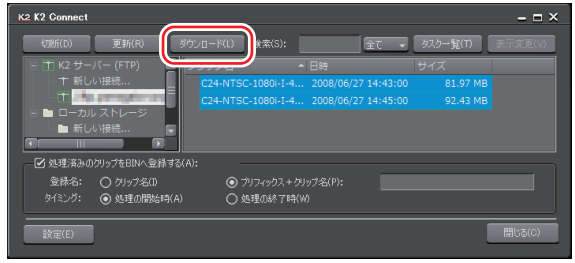


5 クリップの保存先を設定し、［OK］をクリックする

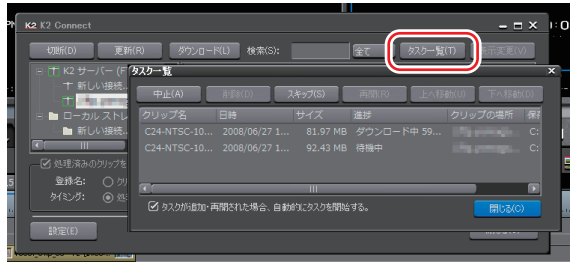


ダウンロード済みクリップ	FTP サーバーからダウンロードした場合の、ファイルの保存先を指定します。
変換済みクリップ	ローカルディスクなどにある GXF ファイルを取り込む場合のファイルの保存先を指定します。GXF ファイルは取り込みと同時に MXF ファイルに変換されます。 **オリジナルのクリップと同じ場所** もとのファイルと同じ場所に変換したファイルを保存します。 **フォルダを指定する** もとのファイルとは別の場所に保存する場合はこちらを選び、［参照…］をクリックしてフォルダを指定します。
EDIUS 起動中は、現在のプロジェクトフォルダを保存先にする。	チェックを入れると、EDIUS 起動中は自動的にプロジェクトの保存先に指定しているフォルダへファイルを保存します。

6 ビンに登録するクリップを選び、［ダウンロード］をクリックする



ダウンロードが開始されます。
〈タスク一覧〉ダイアログが表示され、ダウンロードまたは変換中のクリップが表示されます。
ファイルはリストの上から順に処理されます。リストの順番はドラッグ＆ドロップで変更できます。
［中止］をクリックすると、すべてのダウンロード・変換処理が中止されます。再開する場合は［再開］をクリックしてください。
［スキップ］をクリックすると、現在処理中のファイルを中止し、次のファイルの処理を開始します。
ダウンロードが終了すると一覧から表示が消えます。



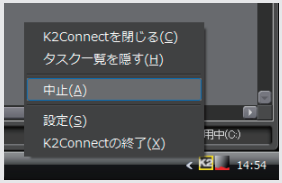
ダウンロード・変換処理開始時にクリップをビンに登録する設定にしている場合は、ビンのクリップにダウンロードの状態が表示されます。［H］のアイコン表示が消えると、ダウンロード完了です。



クリップはダウンロード・変換中でも EDIUS で編集することができます。

POINT

- EDIUS を終了しても K2 Connect のダウンロード・変換処理は中断されません。
- ダウンロード・変換処理を中止する場合は、〈タスク一覧〉ダイアログで［中止］をクリックします。タスクトレイの K2 アイコンを右クリックし、〈中止〉をクリックしても同じ動作になります。



ご注意

- すでに〈タスク一覧〉ダイアログに表示されているクリップは、保存先の設定を変更できません。
- FTP 接続で表示されているクリップ一覧のファイルサイズの値は、実際と異なる場合があります。

Option

6 GF

Option GF デバイスと連携したい

ご注意 • GF Option をご使用いただくには、同梱の USB キーを PC の USB ポートに装着する必要があります。

GF デバイスから素材を取り込む ▶ P689

GF デバイスから素材を取り込みます。

ファイルのバックグラウンド転送 ▶ P691

クリップを登録するときに［転送］をクリックすると、EDIUS への登録と同時にバックグラウンド処理でファイルが指定したフォルダにコピーされます。運用上の理由により、デバイスの内容を消去したい場合などに使用します。

GF デバイスに出力 ▶ P693

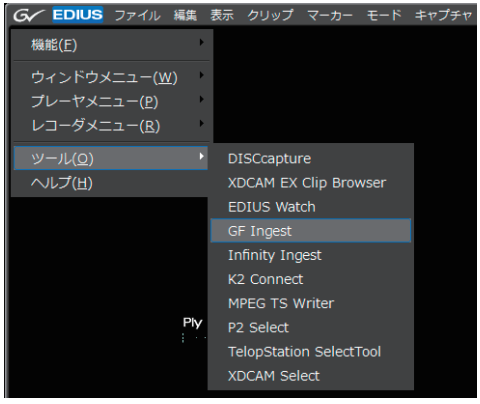
GF デバイスにプロジェクトを書き出します。

Option GF デバイスから素材を取り込む

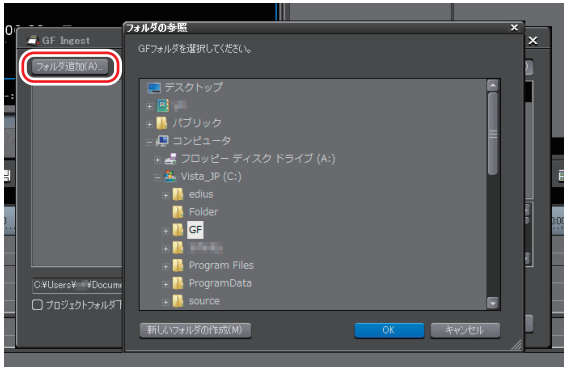
GF デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。

ご注意
- GF Ingest をお使いになる前に、GF 機器付属のドライバ類をインストールしてください。

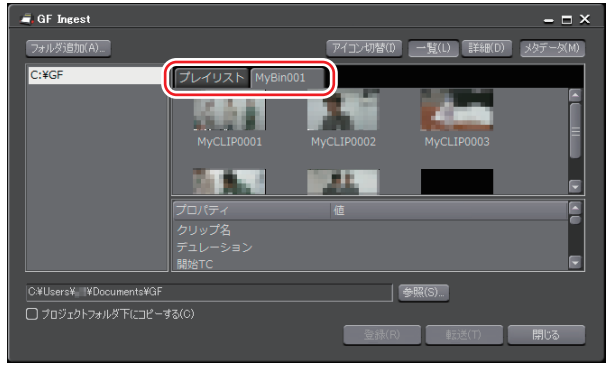
1 EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈GF Ingest〉をクリックする



フォルダビューに GF デバイスが接続されているドライブ名とボリュームラベルが一覧で表示されます。クリップをローカルディスク(ハードディスク)にコピーしている場合は、[フォルダ追加]をクリックし、フォルダの選択を行ってください。



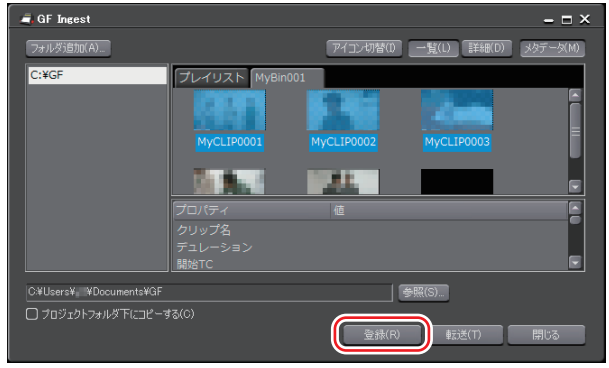
2 〈プレイリスト〉タブまたは〈ビン〉タブをクリックする



フォルダビューで選んでいるデバイスまたはフォルダにある、プレイリスト／クリップの一覧が表示されます。

3 取り込むプレイリストまたはクリップを選び、［登録］をクリックする

EDIUS のビンウィンドウにクリップが登録されます。



登録先フォルダ	プレイリスト／クリップのコピー先として使用するフォルダを指定します。変更する場合は［参照］をクリックし、フォルダを選びます。
プロジェクトフォルダ下にコピーする	チェックを入れると、EDIUS 起動時は〈登録先フォルダ〉の設定に関わらず、編集中のプロジェクトフォルダにファイルのコピーを行います。
登録	ファイルを直接 EDIUS のビンに登録します。

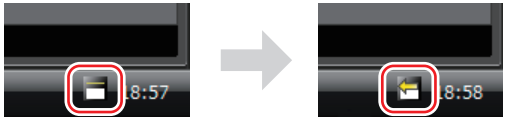
転送	〈登録先フォルダ〉で指定したフォルダまたは編集中のプロジェクトフォルダに、ファイルをコピーしてEDIUSのビンに登録します。転送が完了すると、転送されたファイルの一覧が表示されます。
閉じる	メインウィンドウを閉じます。GF Ingest、バックグラウンド処理は終了しません。

POINT

- ［アイコン切替］をクリックすると、サムネイルの大／小を切り替えることができます。
- ［一覧］をクリックすると、サムネイルとクリップ名で表示されます。［詳細］をクリックすると、詳細表示に切り替えます。表示する項目はヘッダを右クリックして設定できます。クリップ一覧を表示している場合は、［メタデータ］をクリックしてメタデータを表示することができます。
- プレイリストはシーケンスクリップとしてEDIUSのビンウィンドウのカレントフォルダに登録されます。登録するとき、ビンにはプレイリストと同名のフォルダが作成され、そのフォルダにプレイリストが使用しているクリップすべてが登録されます。
- クリップを登録するときは、ビンに登録するクリップを使用しているプレイリストと同名のフォルダが作成され、そのフォルダに登録されます。
- EDIUS起動時、プレイリスト／クリップを右クリックし、〈EDIUSで再生〉をクリックするとEDIUSのPlayerでクリップを再生できます。

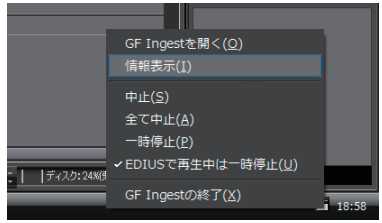
Option ファイルのバックグラウンド転送

クリップを登録するときに［転送］をクリックすると、EDIUSへの登録と同時にバックグラウンド処理でファイルが指定したフォルダにコピーされます。運用上の理由により、デバイスの内容を消去したい場合などに使用します。
転送でクリップ登録を行うと、バックグラウンドでのデータ転送が始まり、処理が完了するまでの間、タスクトレイのGF Ingestアイコンが一定時間ごとに変化します。

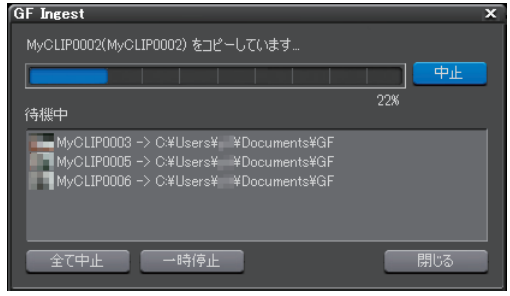


バックグラウンド転送の進行状況の確認

1 アイコン上で右クリックし、〈情報表示〉をクリックする



データ転送状況を表すダイアログが表示されます。



Option GF デバイスに出力

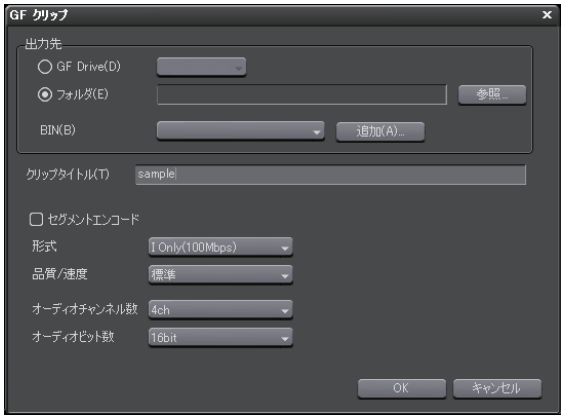
GF デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
ローカルディスクにファイル出力することもできます。

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

エクスポータでファイル出力▶ P585

2 〈GF クリップ〉をクリックし、[出力] をクリックする

プロジェクト設定に対応していないエクスポータは表示されません。
〈GF クリップ〉ダイアログが表示されます。



出力先	GF のドライブに出力するか、ローカルディスクのフォルダに保存するかを選びます。 〈GF Drive〉を選んだ場合は、リストから Drive を選びます。 〈フォルダ〉を選んだ場合は、[参照] をクリックして保存先を指定します。 **BIN** 出力したクリップを登録する BIN を設定します。リストから選ぶ、または [追加] をクリックして BIN タイトルを入力し、新たにリストに登録します。
クリップタイトル	出力するクリップの名前を入力します。
セグメントエンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。

形式	GOP タイプは〈I Only（100Mbps)〉に固定になり、変更できません。
品質／速度	品質を選びます。
オーディオ チャンネル数	オーディオチャンネル数を選びます。
オーディオビット数	オーディオビット数を選びます。

3 出力先や出力する BIN、クリップ名などを設定し、［OK］をクリックする

エクスポータによって設定できる項目が異なります。

POINT

- クリップを構成するファイルサイズが 4GB（ギガバイト）を超える場合、クリップは分割して出力されます。

Option

7 VTR Emulation

Option EDIUS のプロジェクトを外部からコントロールして再生したい

ご注意 • VTR Emulation をご使用いただくには、同梱の USB キーを PC の USB ポートに装着する必要があります。

VTR Emulation を使う

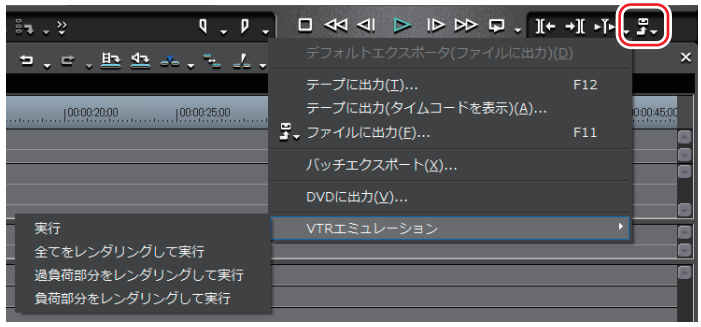
▶ P696

送出サーバなどの外部機器から RS-422A 制御により、EDIUS のプロジェクトの再生（ジョグ・シャトルなど）コントロールができます。

Option VTR Emulation を使う

VTR Emulation をご使用の前に、対応機器と HDWS Series MIP/HDWS/SDWS Series + HDBX-1000H/S 背面の RS422A 端子を RS422 ケーブルおよびクロスケーブル（同梱）で接続する必要があります。
HDBX-1000（HDWS Series MIP）をご使用の場合は、HDBX-1000（HDWS Series MIP）の 2 つの RS422 端子のうち、B 側に接続する必要があります。

1 [出力]をクリックし、〈VTR エミュレーション〉→使用する実行方法をクリックする



以下の実行画面が表示されます。



［キャンセル］をクリックすると操作を中止します。

POINT

- VTR Emulation 実行前には、レンダリングすることが推奨されます。これは、VTR Emulation 実行中に負荷がかかりすぎて再生が間に合わなくなるような状態を防ぐためです。このため、VTR Emulation に入る前には、レンダリングを実行するかどうかについての選択肢が表示されますので、ご使用の環境に合わせてレンダリング方法を選んでください。

ご注意

- あらかじめ正しくタイムライン再生ができているかどうかを確認してください。
- 動作中は他のアプリケーションを起動しないでください。

付　録

1 入出力フォーマット一覧

出力デバイス

ご注意 • 用途に記載されているモデル名は一例です。

Generic OHCI HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p	AVC-Intra100, HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p	HDV, AVC-Intra50, HDCAM
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94i	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

Generic OHCI HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p	AVC-Intra100, HDCAM-SR
1440x1080 50i 48kHz 8ch	DVCPRO HD
1440x1080 50i 48kHz 2ch	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p	HDV, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p over 50i	DVCPRO HD
1280x720 50p	HDV, AVCHD, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	
960x720 50p over 60p	DVCPRO HD
960x720 25p over 60p	

Generic OHCI HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 24p	HDCAM-SR
1920x1080 23.98p	AVCHD, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1440x1080 24p	HDCAM
1440x1080 23.98p	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1280x1080 23.98p over 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 23.98pA over 59.94i	
1280x720 23.98p	HDV, AVC-Intra100
960x720 24p over 60p	DVCPRO HD
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50

Generic OHCI SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3 (DVD)	DVD
720x480 59.94i 16:9 (DVD)	
720x480 59.94i 4:3 48kHz 4ch	DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9 48kHz 4ch	
720x480 59.94i 4:3 48kHz 2ch	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	HDV

Generic OHCI SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3 (D1, DVD)	D1, DVD
720x576 50i 16:9 (D1, DVD)	
720x576 50i 4:3 48kHz 4ch	DVCPRO50
720x576 50i 16:9 48kHz 4ch	
720x576 50i 4:3 48kHz 2ch	DV, DVCAM
720x576 50i 4:3 44.1kHz	
720x576 50i 4:3 32kHz 2ch	

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3 32kHz 4ch	DV, DVCAM
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 50p 4:3	HDV
720x576 50p 16:9	
720x576 25p 16:9	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

Generic OHCI SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 23.98p over 59.94i 4:3 48kHz	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	

RX-E1 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97PsF	HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97PsF	HDCAM
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVC-PRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

RX-E1 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25PsF	HDCAM-SR
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25PsF	HDCAM

RX-E1 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 24PsF	HDCAM-SR
1920x1080 23.98PsF	
1440x1080 24PsF	HDCAM
1440x1080 23.98PsF	
1280x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD
1280x1080 23.98pA over 59.94i	
1280x720 23.98p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD

RX-E1 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3（DVD）	DVD
720x480 59.94i 16:9（DVD）	
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	

RX-E1 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3（D1, DVD）	D1, DVD
720x576 50i 16:9（D1, DVD）	
720x576 50i 4:3（DV）	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x576 50i 16:9（DV）	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

RX-E1 SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 23.98p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 23.98p over 59.94i 16:9	

SHX-E1/E2 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p over 59.94i	HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p over 59.94i	
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

SHX-E1/E2 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p over 50i	HDCAM-SR
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p over 50i	HDV, AVC-Intra50, HDCAM
1280x720 50p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p over 50p	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	

SHX-E1/E2 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 23.98p over 59.94i	HDCAM-SR
1440x1080 23.98p over 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1280x1080 23.98p over 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 23.98pA over 59.94i	
1280x720 23.98p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD

SHX-E1/E2 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3（DVD）	DVD
720x486 59.94i 16:9（DVD）	

出力フォーマット	用途
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	

SHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3 (D1, DVD)	D1, DVD
720x576 50i 16:9 (D1, DVD)	
720x576 50i 4:3 (DV)	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x576 50i 16:9 (DV)	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

SHX-E1/E2 SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 29.98p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.98p over 59.94i 16:9	
720x480 29.98pA over 59.94i 4:3	
720x480 29.98pA over 59.94i 16:9	

NHX-E1/E2 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p over 59.94i	HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p over 59.94i	
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

NHX-E1/E2 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p over 50i	HDCAM-SR

出力フォーマット	用途
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p over 50i	HDV, AVC-Intra50, HDCAM
1280x720 50p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p over 50p	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	

NHX-E1/E2 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 23.98p over 59.94i	HDCAM-SR
1440x1080 23.98p over 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1280x1080 23.98p over 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 23.98pA over 59.94i	
1280x720 23.98p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD

NHX-E1/E2 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3（DVD）	DVD
720x486 59.94i 16:9（DVD）	
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	

NHX-E1/E2 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3（D1, DVD）	D1, DVD
720x576 50i 16:9（D1, DVD）	
720x576 50i 4:3（DV）	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x576 50i 16:9（DV）	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

NHX-E1/E2 SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 29.98p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.98p over 59.94i 16:9	
720x480 29.98pA over 59.94i 4:3	
720x480 29.98pA over 59.94i 16:9	

HQX-E1 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p	AVCHD
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p	HDV, XDCAM
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50

HQX-E1 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p	AVCHD, XDCAM
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p	HDV, XDCAM
1280x720 50p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50

HQX-E1 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 23.98p	AVCHD
1440x1080 23.98p	HDV, XDCAM
1280x1080 23.98p	DVCPRO HD

HQX-E1 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	

出力フォーマット	用途
720x480 59.94i 4:3（DVD）	DVD
720x480 59.94i 16:9（DVD）	
720x480 59.94i 4:3（DV）	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9（DV）	
720x480 59.94p 4:3	
720x480 59.94p 16:9	

HQX-E1 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3（D1, DVD）	D1, DVD
720x576 50i 16:9（D1, DVD）	
720x576 50i 4:3（DV）	DV, DVCAM, DVCPRO
720x576 50i 16:9（DV）	
720x576 50p 4:3	
720x576 50p 16:9	

入力デバイス

ご注意 • 用途に記載されているモデル名は一例です。

Generic OHCI Input

入力フォーマット	コーデック	用途
DVCPRO HD 1280x1080 59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD
DVCPRO HD 1440x1080 50i		
DVCPRO HD 960x720 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 Constant Rate Shooting over 60p		
DVCPRO HD 960x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 50p		
DVCPRO HD 960x720 29.97p, 23.98p		
DVCPRO HD 960x720 25p		
DVCPRO50 720x480 59.94i	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x576 50i		
DV 720x480 59.94i	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x576 50i		

Generic HDV Input

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 1920x1080 59.94i	Canopus HQ	ADVC-HDM1
Canopus HQ 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		HDV（Sony / Canon）
Canopus HQ 1440x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 29.97p		
Canopus HQ 1440x1080 25p		
Canopus HQ 1440x1080 23.98p over 59.94i		
Canopus HQ 1440x1080 23.98pA over 59.94i		HDV（Canon）
Canopus HQ 1280x720 59.94p		HDV（JVC）
Canopus HQ 1280x720 50p		
Canopus HQ 1280x720 29.97p		
Canopus HQ 1280x720 25p		
Canopus HQ 1280x720 23.98p over 59.94p		
Canopus HQ 720x480 59.94p		
Canopus HQ 720x576 50p		
Canopus HQ 720x576 25p		
MPEG TS 1920x1080 59.94i	ー※	ADVC-HDM1
MPEG TS 1920x1080 50i		
MPEG TS 1440x1080 59.94i, 29.97p, 23.98p		HDV（Sony / Canon）
MPEG TS 1440x1080 50i, 25p		
MPEG TS 1280x720 59.94p, 23.98p over 59.94p		HDV（JVC）
MPEG TS 1280x720 50p, 25p		
MPEG TS 1280x720 29.97p		

※ HDV ネイティブの MPEG TS 形式のまま取り込みを行います。

RX-E1 BackPanel

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 1920x1080 59.94i	Canopus Uncompressed (YUY2)	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Uncompressed 1920x1080 50i		
Uncompressed 1920x1080 29.97PsF		HDCAM-SR
Uncompressed 1920x1080 25PsF		
Uncompressed 1920x1080 24PsF		
Uncompressed 1920x1080 23.98PsF		
Uncompressed 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
Uncompressed 1440x1080 50i		HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
Uncompressed 1440x1080 29.97PsF		HDCAM
Uncompressed 1440x1080 25PsF		

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 1440x1080 24PsF	Canopus Uncompressed (YUY2)	HDCAM
Uncompressed 1440x1080 23.98PsF		
Uncompressed 1280x720 59.94p		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Uncompressed 1280x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		DVCPRO HD
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3		D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9		
Uncompressed 720x576 50i 4:3		
Uncompressed 720x576 50i 16:9		
Canopus HQ 1920x1080 59.94i	Canopus HQ (CUVC)	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1920x1080 29.97PsF		HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 25PsF		
Canopus HQ 1920x1080 24PsF		
Canopus HQ 1920x1080 23.98PsF		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 50i		HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 29.97PsF		HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 25PsF		
Canopus HQ 1440x1080 24PsF		
Canopus HQ 1440x1080 23.98PsF		
Canopus HQ 1280x720 59.94p		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Canopus HQ 1280x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		DVCPRO HD
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3		D1
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3	Canopus Lossless (CLLC)	
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3		
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9		
DVCPRO HD 1280x1080 59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD
DVCPRO HD 1440x1080 50i		
DVCPRO HD 960x720 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		
DVCPRO50 720x480 59.94i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x480 59.94i 16:9		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9		

入力フォーマット	コーデック	用途
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV (CDVC)	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		

RX-E1 HD-SDI

HDBX-1000 を接続している場合のみ表示されます。

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 1920x1080 59.94i	Canopus Uncompressed (YUY2)	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Uncompressed 1920x1080 50i		
Uncompressed 1920x1080 29.97PsF		HDCAM-SR
Uncompressed 1920x1080 25PsF		
Uncompressed 1920x1080 24PsF		
Uncompressed 1920x1080 23.98PsF		
Uncompressed 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
Uncompressed 1440x1080 50i		HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
Uncompressed 1440x1080 29.97PsF		HDCAM
Uncompressed 1440x1080 25PsF		
Uncompressed 1440x1080 24PsF		HDCAM
Uncompressed 1440x1080 23.98PsF		
Uncompressed 1280x720 59.94p		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Uncompressed 1280x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		DVCPRO HD
Canopus HQ 1920x1080 59.94i	Canopus HQ (CUVC)	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1920x1080 29.97PsF		HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 25PsF		
Canopus HQ 1920x1080 24PsF		
Canopus HQ 1920x1080 23.98PsF		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 50i		HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 29.97PsF		HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 25PsF		HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 24PsF		HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 23.98PsF		
Canopus HQ 1280x720 59.94p		HDV, Infinity, AVC-Intra100

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 1280x720 Constant Rate Shooting over 59.94p	Canopus HQ (CUVC)	DVCPRO HD
DVCPRO HD 1280x1080 59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD
DVCPRO HD 1440x1080 50i		
DVCPRO HD 960x720 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		

RX-E1 Composite/S/Component

HDBX-1000 を接続している場合のみ表示されます。

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3	Canopus Uncompressed (YUY2)	D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9		
Uncompressed 720x576 50i 4:3		
Uncompressed 720x576 50i 16:9		
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3	Canopus HQ (CUVC)	
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3	Canopus Lossless (CLLC)	
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3		
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9		
DVCPRO50 720x480 59.94i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x480 59.94i 16:9		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV (CDVC)	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		

RX-E1 SD-SDI

HDBX-1000 を接続している場合のみ表示されます。

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3	Canopus Uncompressed (YUY2)	D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9		
Uncompressed 720x576 50i 4:3		
Uncompressed 720x576 50i 16:9		

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3	Canopus HQ (CUVC)	D1
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3	Canopus Lossless (CLLC)	
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3		
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9		
DVCPRO50 720x480 59.94i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x480 59.94i 16:9		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV (CDVC)	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		

SHX-E1/E2 DV

入力フォーマット	コーデック	用途
D1 720x480 59.94i	Canopus DV	DV
D1 720x576 50i		

SHX-E1/E2 Composite/S/Component

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3	Canopus Uncompressed (YUY2)	D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9		
Uncompressed 720x576 50i 4:3		
Uncompressed 720x576 50i 16:9		
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3	Canopus HQ (CUVC)	
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3	Canopus Lossless	
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3		
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9		
DVCPRO50 720x486 59.94i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x486 59.94i 16:9		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9		

入力フォーマット	コーデック	用途
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x480 59.94i (Software) 4:3		
DV 720x480 59.94i (Software) 16:9		
DV 720x576 50i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x576 50i 16:9		
DV 720x576 50i (Software) 4:3		
DV 720x576 50i (Software) 16:9		

SHX-E1/E2 SD-SDI

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3 4ch	Canopus Uncompressed (YUY2)	D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9 4ch		
Uncompressed 720x576 50i 4:3 4ch		
Uncompressed 720x576 50i 16:9 4ch		
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3 4ch	Canopus HQ (CUVC)	
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9 4ch		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3 4ch		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9 4ch		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3 4ch	Canopus Lossless	
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9 4ch		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3 4ch		
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9 4ch		
DVCPRO50 720x480 59.94i 4:3 4ch	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x480 59.94i 16:9 4ch		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3 4ch		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9 4ch		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x480 59.94i (Software) 4:3		
DV 720x480 59.94i (Software) 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		
DV 720x576 50i (Software) 4:3		
DV 720x576 50i (Software) 16:9		

NHX-E1/E2 DV

入力フォーマット	コーデック	用途
D1 720x480 59.94i	Canopus DV	DV
D1 720x576 50i		

NHX-E1/E2 Composite/S/Component

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3	Canopus Uncompressed (YUY2)	D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9		
Uncompressed 720x576 50i 4:3		
Uncompressed 720x576 50i 16:9		
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3	Canopus HQ (CUVC)	
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3	Canopus Lossless	
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9		
DVCPRO50 720x486 59.94i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x486 59.94i 16:9		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x480 59.94i (Software) 4:3		
DV 720x480 59.94i (Software) 16:9		
DV 720x576 50i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x576 50i 16:9		
DV 720x576 50i (Software) 4:3		
DV 720x576 50i (Software) 16:9		

NHX-E1/E2 SD-SDI

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3 4ch	Canopus Uncompressed (YUY2)	D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9 4ch		
Uncompressed 720x576 50i 4:3 4ch		
Uncompressed 720x576 50i 16:9 4ch		
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3 4ch	Canopus HQ (CUVC)	
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9 4ch		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3 4ch		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9 4ch		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3 4ch	Canopus Lossless	
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9 4ch		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3 4ch		
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9 4ch		

入力フォーマット	コーデック	用途
DVCPRO50 720x480 59.94i 4:3 4ch	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x480 59.94i 16:9 4ch		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3 4ch		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9 4ch		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x480 59.94i (Software) 4:3		
DV 720x480 59.94i (Software) 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		
DV 720x576 50i (Software) 4:3		
DV 720x576 50i (Software) 16:9		

HQX-E1 HDMI（PCIe boad）／HDMI（Bay）

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 1920x1080 59.94i	Canopus HQ	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50 HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 50i		
Canopus HQ 1280x720 59.94i		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Canopus HQ 720x480 59.94i 4:3		DVD
Canopus HQ 720x480 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x480 59.94p 4:3		
Canopus HQ 720x480 59.94p 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		D1, DVD
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50p 4:3		
Canopus HQ 720x576 50p 16:9		

HQX-E1 Composite/S

HDSTORM BAY を装着している場合のみ表示されます。

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3	Canopus HQ	D1
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		D1, DVD
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM, DVCPRO50
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		

HQX-E1 Component

HDSTORM BAY を装着している場合のみ表示されます。

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 1920x1080 59.94i	Canopus HQ	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50 HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 50i		
Canopus HQ 1280x720 59.94i		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3		D1
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x480 59.94p 4:3		
Canopus HQ 720x480 59.94p 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		D1, DVD
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50p 4:3		
Canopus HQ 720x576 50p 16:9		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV	DV, DVCAM, DVCPRO50
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		

2 エフェクト一覧

POINT • 〈Effect〉パレットのエフェクトにマウスカーソルを合わせると、エフェクトの簡単な説明が表示されます。

システムプリセット

セピア、オールドムービーのビデオフィルタや、高音／低音増強、エコーのオーディオフィルタなど、よく使うエフェクトをシステムプリセットとして収録しています。

ビデオフィルタ

カラーコレクション
YUV カーブやホワイトバランスなど、色調整用のビデオフィルタを収録しています。
色／明るさ調整【カラーコレクション】▶ P467

エンボス
石版を彫ったような立体的なモノトーン画像になります。影の方向と深さを設定できます。

シャープネス
輪郭を際立たせて、解像度が上がったような効果をつけます。

ソフトフォーカス
霧がかったような効果をつけ、やわらかい映像にします。

ブラー
ピントがぼけたような効果をつけます。

ブレンドフィルタ
2 種類のビデオフィルタの効果を任意の比率でブレンドします。ブレンド比は、キーフレームを設定することにより時間軸に沿って変化させることができます。

ミラー
画像を反転させます。

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

モーションブラー
動いているものに対してだけ〈ブラー〉（ぼかし）の効果をつけます。パンやチルトなど画面全体が動く場合に適用できます。

ラスタースクロール
画像を波状に変形させます。

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

線画
輪郭を鉛筆でなぞったような画像になります。

高品位ブラー
変色を抑えながらピントがぼけたような効果をつけます。

アンチフリッカー
画面のちらつきを抑えます。動きの少ない画像に対して効果があります。

オールドフィルム
古いフィルムのような効果をつけます。

クロミナンス
特定の色をキーカラーとして指定し、その色を中心に境界領域、内側、外側の画像に独立したフィルタを設定します。

ストロボ
画面が点滅しているような効果をつけます。

チャネル選択
アルファチャンネル付きのクリップをキーまたはフィル出力に切り替えます。
アルファチャンネル▶ P507

トンネルビジョン
トンネルの中にいるような効果をつけます。〈ループスライド〉と組み合わせて使うと効果的です。

ビデオノイズ
ノイズを加えます。

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

メディアン
画像を滑らかに平均化してノイズ成分を減らします。閾値を大きくすると絵筆で描いたような効果になります。

ループスライド
画像を上下左右がつながっているかのようにスライドさせます。

矩形フィルタ
画面の一部に矩形または楕円形の境界線を設定して、その内側と外側に異なるフィルタをかけます。〈オールドフィルム〉と〈トンネルビジョン〉は選べません。

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

オーディオフィルタ

グラフィックイコライザ
マスターフェーダまたは周波数帯ごとのフェーダを調整して、周波数特性を設定します。

ディレイ
同じ音に間差をつけたり、レベルを変えて繰り返すことにより、エコーのような効果をつけます。

トーンコントロール
低音と高音の強さを設定します。

ハイパスフィルタ
設定した周波数より下の帯域の音をカットします。

パラメトリックイコライザ
特定の周波数を強調または抑制します。

パンポット&バランス
左右のチャンネルから入力されたオーディオ信号を左、右、中央に振り分けます。また、左右のチャンネルの入力レベルと出力バランスを設定できます。

ローパスフィルタ
設定した周波数より上の帯域の音をカットします。

トランジション

POINT
- 〈Effect〉パレットのトランジションにマウスカーソルを合わせるとアニメーションが表示され、動きを確認できます。

GPU
GPU（Graphics Processing Unit）を使用して、高品質で複雑なトランジションを設定できます。〈GPU〉エフェクトフォルダには多数のプリセットが用意されています。パラメータを設定して新たに作成したい場合は、〈詳細設定〉フォルダから適用して設定してください。

各トランジションの設定ダイアログには、動き方や光の当て方などを調整する〈デザイン〉の設定と、キーフレームを指定して時間軸に沿って動きを変化させる〈時間〉の設定があります。これらの設定により、複雑な動きや効果をつけることができます。

プラグイン設定で、GPUfx を適用したときのアンチエイリアスや画質について設定できます。

〈Effect〉パレットに〈GPU〉が表示されない場合、または動作しない場合は、プラグイン設定のエラー情報および動作環境を確認してください。

GPUfx ▶ P147
クリップトランジション▶ P480

POINT
- 〈詳細設定〉フォルダ内のエフェクトを適用した場合、デフォルトの設定では、エフェクトの効果を確認できない場合があります。適用したエフェクトを調整するか、プリセットを適用してください。
エフェクトの確認／調整▶ P516

アコーディオン
映像をじゃばらに折りたたみながら切り替えます。

エクステンド
映像を伸ばしながら切り替えます。

エクスプロージョン
映像を破裂させたような効果をつけて切り替えます。

キューブ・チューブ
立方体を回転させながら映像を切り替えます。
デフォルトの設定では効果を確認できません。適用後、パラメータを変更してください。

クラッパーボード
撮影用のカチンコのような動きで映像を切り替えます。

スフィア
映像をボール状に丸めながら切り替えます。

チューブ
映像をパイプ状に丸めながら切り替えます。

ツイスト
映像をひねりながら切り替えます。

ツー・ページ
映像を 2 方向にめくって切り替えます。

トランスフォーム
映像を自由自在に変形させながら切り替えます。

デフォルトの設定では効果を確認できません。適用後、パラメータを変更してください。

ドア
ドアを開くように映像を切り替えます。

ピール
映像をめくったり丸めたりしながら切り替えます。

フォルダ
映像を折りたたむようにして切り替えます。

フォー・ページ
映像を 4 方向にめくって切り替えます

フライ・アウェイ
映像が飛び去って切り替わります。

フライ・イン
映像が飛び込んできて切り替わります。

フリップ
映像をひっくり返すように切り替えます。

ブラインド・ウェーブ
映像をタイル・ストライプ状に分割し、ひっくり返しながら切り替えます。

リップル
波のような動きをつけながら映像を切り替えます。

ローテーション
映像を回転させながら切り替えます。

詳細設定
基本の動きを適用してお好みに設定することができます。

アルバム
アルバムをめくるように映像を切り替えます。

2D
平面的な動きのトランジションです。各トランジションの設定ダイアログで、プリセットを呼び出して適用することもできます。

クロック
時計の針のような動きで映像を切り替えます。

サークル
円が広がって映像を切り替えます。

ストライプ
ストライプ状のパートごとに映像を切り替えます。

ストレッチ
ビデオ B を拡大しながら切り替えます。

スライド
ビデオ B が指定した方向から挿入されて切り替わります。

ディゾルブ
ビデオ A からビデオ B に徐々に切り替わります。初期設定ではデフォルトのトランジションに設定されています。

ブラインドスライド
ストライプ状に分けられたビデオ B が左右（上下から挿入されて切り替わります。

ブラインドワイプ
ストライプ状に分けられたビデオ B が左右（上下）から現れます。

ブロック
ブロック状に分けられたビデオ B が指定した動きで現れます。

プッシュ
ストライプ状に分けられたビデオ B とビデオ A が入れ替わります。

プッシュストレッチ
ビデオ B がビデオ A を押しつぶすように切り替わります。

ボックス
四角が広がって映像を切り替えます。

ボーダーワイプ
指定した方向からビデオ B に切り替えます。

3D
立体的な動きのトランジションです。各トランジションの設定ダイアログで、プリセットを呼び出して適用することもできます。

キューブ・スピン
ビデオ A とビデオ B が 1 つの面に映された立方体が回転して映像を切り替えます。

シングル・ドア
ドアを開くように映像を切り替えます。

スフィア
ビデオ A が球体になって飛び去ります。

ダブル・ドア
2枚のドアを開くように映像を切り替えます。

ツー・ページ
ビデオ A を 2 方向にめくってビデオ B に切り替えます。

ピール・アウェイ
ビデオ A をめくるようにして取り去ります。

ピール・オーバー
ビデオ A をめくるようにしてひっくり返し、ビデオ B に切り替えます。

フォー・ページ
ビデオ A を 4 方向にめくってビデオ B に切り替えます。

フライ・アウェイ
ビデオ A が飛び去ってビデオ B に切り替わります。

フリップ
映像をひっくり返すように切り替えます。

ブラインド
ストライプ状に分けられたビデオ A をひっくり返しながらビデオ B に切り替えます。

ページ・ピール
映像をめくるようにして切り替えます。

3D ディゾルブ
通常のディゾルブに加え、光や影、動きなどを設定することができます。

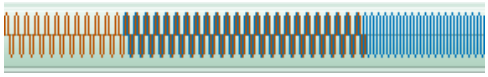
SMPTE
SMPTE 標準のトランジションが収録されています。各トランジションはカテゴリごとにフォルダ分けされています。パラメータの変更はできません。

アルファ

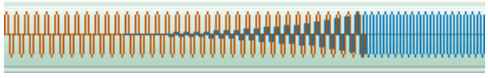
アルファ・カスタム
ディゾルブのような切り替えですが、ディゾルブのしかたにムラをつけたり、方向や回転、速度などを変化させたりできます。

オーディオクロスフェード
イラストはオーディオクロスフェードを適用した部分のボリューム変化のイメージです。

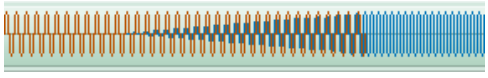
カットアウト⇒カットイン



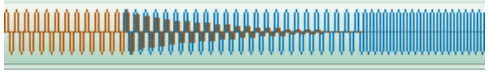
カットアウト⇒カーブ



カットアウト⇒リニア



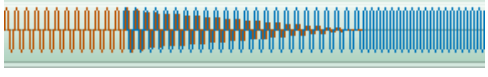
カーブ⇒カットイン



カーブ⇒カーブ



リニア⇒カットイン



リニア⇒リニア
初期設定ではデフォルトのオーディオクロスフェードに設定されています。



タイトルミキサー

タイトルの現れ方、消え方に変化をつけます。イン側とアウト側で別の効果を適用することができます。

〈ソフトスライド〉と〈ソフトワイプ〉のみパラメータを変更できます。

スライド A

選んだ方向へタイトルが面外から入り、画面外へ出ます。

スライド B

選んだ方向へ、タイトルが矩形内をスライドします。矩形はタイトル作成時のテキストフレーム、および他のオブジェクトなど全てを含む範囲になります。

ソフトスライド

選んだ方向へタイトルが画面外から入り、矩形範囲までスライドします。インとアウト時に境界をぼかします。

ソフトワイプ

選んだ方向へワイプしながらタイトルを表示します。ワイプ境界をぼかします。

フェードスライド A

ディゾルブしながらスライド A の動きをします。

フェードスライド B

ディゾルブしながらスライド B の動きをします。

レーザー

レーザーで映し出されるようにタイトルが表示されます。アウト時は逆の動きになります。

ワイプ

選んだ方向へワイプしながらタイトルを表示します。

垂直ワイプ

垂直方向にワイプしながらタイトルを表示します。

水平ワイプ

水平方向にワイプしながらタイトルを表示します。

フェード

ディゾルブと同じ効果です。初期設定ではデフォルトのタイトルミキサーに設定されています。

ブラー

タイトルをぼかしながらディゾルブします。

キー

キーは複数の映像を重ねて合成させるためのエフェクトです。

合成

２つの映像を重ね合わせます。画像は、1VA の映像をビデオ A、2VA をビデオ B として、ビデオ B をビデオ A の上に合成させたイメージです。

左のイメージは、青いグラデーションをビデオ A（背景）、赤いグラデーションをビデオ B（前景）として合成する例です。

右のイメージは、スカイダイビングの映像をビデオ A（背景）、湖の上を飛ぶ飛行機の映像をビデオ B（前景）として合成する例です。

＜元画像＞

ビデオ B
（前景）
キー適用側





ビデオ A
（背景）





オーバーレイ合成

背景が暗い部分の合成は乗算の効果でより暗く、明るい部分の合成はスクリーンの効果でより明るくなります。





スクリーン合成

反転色同士を乗算した結果を反転するため、明るくなります。





ソフトライト合成

乗算とスクリーンの効果、前景が暗い部分で背景はより暗く、前景が明るい部分で背景はより明るくなります。




ハードライト合成

前景が暗い部分の合成は乗算の効果でより暗く、明るい部分の合成はスクリーンの効果でより明るくなります。




ビビッドライト合成

前景が明るい部分の合成はコントラストは落として明るく、暗い部分の合成はコントラストを上げて暗くなります。




ピンライト合成

前景が明るい部分はより暗い部分を置き換え、暗い部分はより明るい部分を置き換えます。




リニアライト合成

前景が明るい部分は明るさを上げて、暗い部分は明るさを落とします。



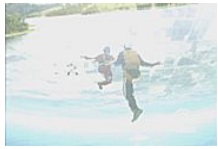

乗算合成

色を乗算するため、暗くなります。




加算合成

色を加算するため、明るくなります。

差分合成

背景と前景の差を絶対値に換算した色を描画します。




比較（明）合成

背景と前景を比較して、明るい色を描画します。




比較（暗）合成

背景と前景を比較して、暗い色を描画します。



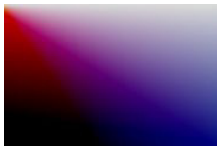

減算合成

背景から前景を減算するため、前景で明るい部分が暗くなります。




焼き込みカラー合成

背景の色相はそのまま、重ねた部分は暗くなります。




覆い焼きカラー合成

背景の色相はそのまま、重ねた部分は明るくなります。




除外合成

背景と前景の排他的論理和に換算した色を描画します。




3D・ピクチャー・イン・ピクチャー

ピクチャー・イン・ピクチャーの子画面を回転させるなどの立体的な表示ができます。

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー▶ P497

クロマキー

特定の色を透過させて下の映像を表示させます。

クロマキー▶ P500

ピクチャー・イン・ピクチャー

映像の中に子画面を表示させます。

ピクチャー・イン・ピクチャー▶ P492

ルミナンスキー

特定の明るさを透過させて下の映像を表示させます。

ルミナンスキー▶ P500

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。

◆ タイムライン

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]*
クリップの有効化 / 無効化	*[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] + [↑]*
フォーカス反転選択 - 下	*[Ctrl] + [Alt] + [↓]*
フォーカス反転選択 - 右	*[Ctrl] + [Alt] + [→]*
フォーカス反転選択 - 左	*[Ctrl] + [Alt] + [←]*
フォーカス移動 - 上	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↑]*
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]*
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	*[↑]*
トラック選択移動 - 下	*[↓]*
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] + [↓]*
フォーカス移動 - 右	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [→]*
フォーカス移動 - 左	*[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [←]*
フォーカス追加範囲選択 - 上	*[Shift] + [Alt] + [↑]*
フォーカス追加範囲選択 - 下	*[Shift] + [Alt] + [↓]*
フォーカス追加範囲選択 - 右	*[Shift] + [Alt] + [→]*
フォーカス追加範囲選択 - 左	*[Shift] + [Alt] + [←]*
フォーカス選択移動 - 上	*[Alt] + [↑]*
フォーカス選択移動 - 下	*[Alt] + [↓]*
フォーカス選択移動 - 右	*[Alt] + [→]*
フォーカス選択移動 - 左	*[Alt] + [←]*
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]*
ラバーバンドの比率	*[Shift] + [Alt] + [Y]*
先頭へ移動	*[Home]*
前の編集点に移動	*[Ctrl] + [←]*
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] + [→]*
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]*
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 - １５分	*[Ctrl] + [8]*
タイムスケール - １５秒	*[Ctrl] + [5]*
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 - 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]*
タイムスケール -Fit	*[Ctrl] + [0]*
タイムスケール - アンドゥ	*[Ctrl] + [U]*
トラックの高さ - 低	*[Ctrl] + [↓]*
トラックの高さ - 高	*[Ctrl] + [↑]*
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]*
レイアウト - 標準	*[Shift] + [Alt] + [L]*
前のシーケンスへ切り替え（タイムラインウィンドウ）	*[Shift] + [Ctrl] + [Tab]*
次のシーケンスへ切り替え（タイムラインウィンドウ）	*[Ctrl] + [Tab]*

※「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] + [←]*
10 フレーム後に移動	*[Shift] + [→]*
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	*[Shift] + [↓]*
一時停止	*[Ctrl] + [K]*
一時停止	*[K]*
再生 / 停止	*[Space]*
再生 / 停止	*[Enter]*
前のフレームに移動	*[←]*
巻き戻し	*[J]*
早送り	*[L]*
次のフレームに移動	*[→]*
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]*
前のシーケンスマーカーに移動	*[Shift] + [Page up]*
次のシーケンマーカーに移動	*[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]*

◆ モードーマルチカム

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 付属アプリケーションソフトウェア

ADVC Mode Controller

ご注意
- ADVC Mode Controller は SHX-E1/E2、NHX-E1/E2 用のソフトウェアです。その他の製品では使用できません。

ADVC Mode Controller は、当社製品 SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 を他の編集アプリケーションソフトウェアで使用するためのソフトウェアです。使用する編集アプリケーションソフトウェアによってモードを切り替えます。

モードを切り替える

1 デスクトップにある ADVC Mode Controller のアイコンをダブルクリックする

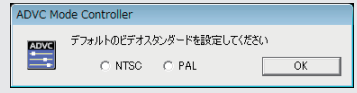


ADVC Mode Controller

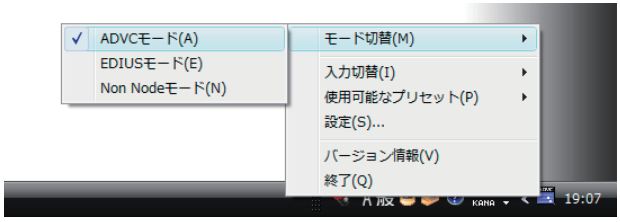
起動するとタスクトレイに常駐します。



POINT
- ADVC Mode Controller を初めて起動したときに、次のダイアログが表示されます。ご使用の環境に合わせてビデオスタンダードを選び、［OK］をクリックします。



2 アイコンを右クリックし、〈モード切替〉→〈ADVC モード〉をクリックする

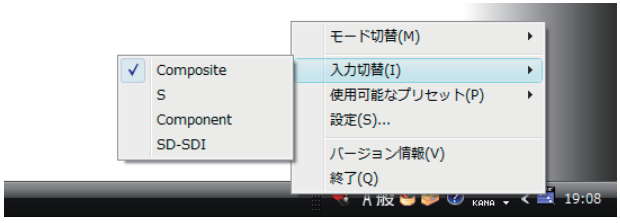


ADVC モード	ADVC モードは、SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 をコンバータとして使用します。ADVC モード中は、EDIUS から SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 を認識しません。
EDIUS モード	SHX-E1、SHX-E2、NHX-E1、NHX-E2 を EDIUS から使用します。ADVC Mode Controller を使用しない場合と同様の動作モードです。
Non Node モード	OHCI 対応アプリケーションソフトから、エクスパンションボードの DV 端子に接続した DV カメラを正常に操作できない場合、このモードにすると問題が解決する場合があります。

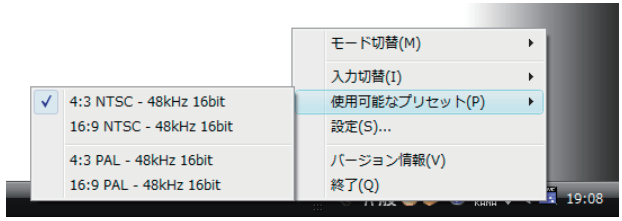
POINT
- EDIUS でビデオ編集を行う場合は、EDIUS を起動する前に、ADVC Mode Controller を起動し、モードを選んでおきます。

ご注意
- 編集アプリケーションソフトの起動中はモード切替を行わないでください。

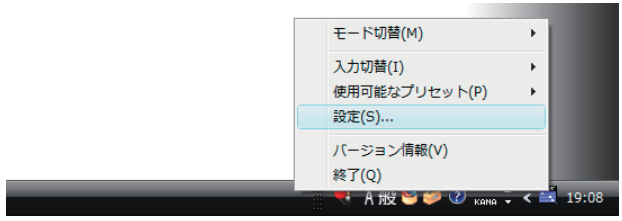
3 アイコンを右クリックし、〈入力切替〉→入力先をクリックする



4 アイコンを右クリックし、〈使用可能なプリセット〉→プリセットをクリックする



5 アイコンを右クリックし、〈設定〉をクリックする



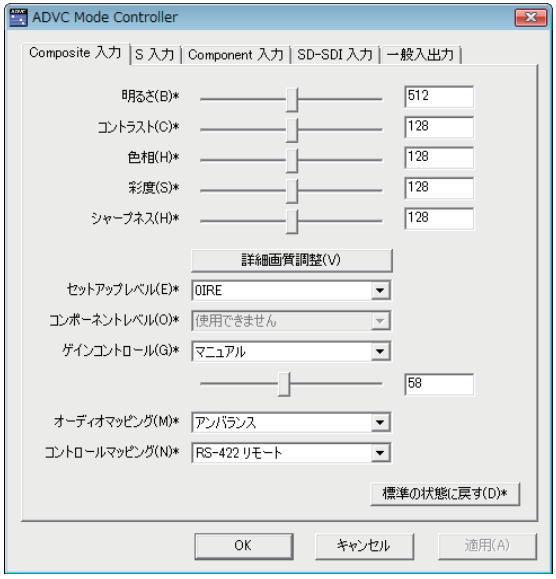
〈設定〉ダイアログが表示されます。

ADVC Mode Controller の設定▶ P731

ADVC Mode Controller の設定

設定内容は、ADVC モードで有効になります。
EDIUS を使用するときはモードを〈EDIUS モード〉に設定し、EDIUS で入力デバイスの設定、入力設定を行います。EDIUS モード中は ADVC Mode Controller の設定は無効になります。

Composite 入力 /S 入力 /Component 入力 /SD-SDI 入力

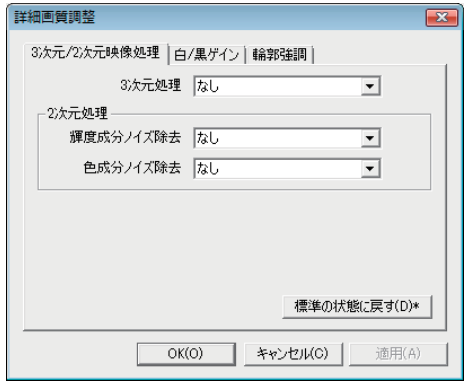


明るさ	映像の明るさを調整します。値が小さいほど暗くなり、大きいほど明るくなります。
コントラスト	画像のコントラストを調整します。値が小さいほどコントラストは弱くなり、大きいほど強くなります。
色相	映像の色合いを調整します。値が小さいほど赤色が強くなり、値が大きいほど緑色が強くなります。
彩度	色の濃さを調整します。値が小さいほど色が薄くなり、大きいほど濃くなります。最小値の 0 に設定すると、完全なグレースケールになります。
シャープネス	映像の輪郭の先鋭さを調整します。値が小さいほど映像の輪郭がぼやけ、大きいほど輪郭が強調されます。
詳細画質調整	〈詳細画質調整〉ダイアログを表示します。

セットアップレベル	NTSC 時の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。
コンポーネントレベル	NTSC 時のコンポーネントレベルを選択します。
ゲインコントロール（マニュアル／オート）	映像輝度を設定します。マニュアルは輝度を手動で設定します。オートの場合は、自動で輝度を最適に調整します。
オーディオマッピング	バランスオーディオ、あるいはアンバランスオーディオを指定します。
コントロールマッピング	RS-422 リモートコントロールを使用するかどうかを選びます。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

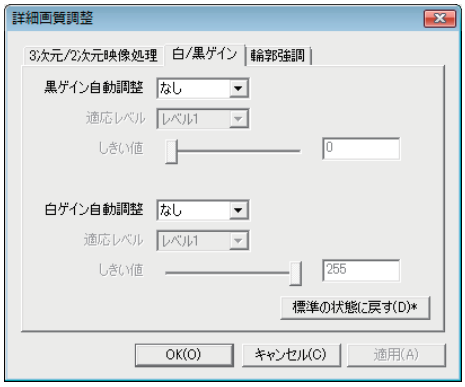
◇〈詳細画質調整〉ダイアログ

◆〈3次元／2次元映像処理〉タブ



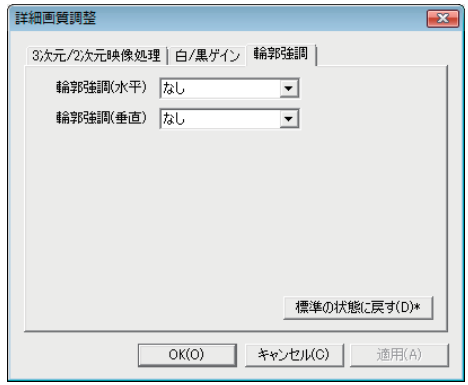
3 次元処理	3 次元ノイズリダクション、および 3 次元ビデオプロセッシング（コンポジット入力の場合のみ）の効果を設定します。
2 次元処理	非線形ノイズ抽出フィルタによりノイズを除去します。3 次元処理とは別に設定することが可能です。 **輝度成分ノイズ除去** 輝度成分（Y）のノイズリダクションの効果を設定します。 **色成分ノイズ除去** 色成分（C）のノイズリダクションの効果を設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

◆〈白／黒ゲイン〉タブ



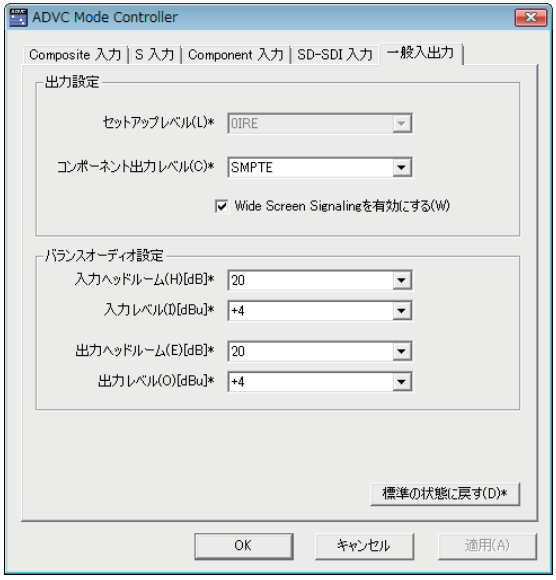
黒ゲイン自動調整	輝度信号に対し、低輝度部分のゲインを強めます。設定を強くするほど、黒が強調されます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	黒伸張補正量を設定します。補正量が強いほど黒が強調されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで黒く強調するかを設定します。カーソルを右に移動するほど明るいレベルに設定されます。
白ゲイン自動調整	輝度信号に対し、高輝度部分のゲインを弱めます。輝度が高く、白くつぶれてしまっているような部分の階調再現性を向上させます。〈なし〉に設定した場合、〈適応レベル〉、〈しきい値〉の項目は無効になります。
適応レベル	白ゲイン制限補正量を設定します。制限量が強いほど白ゲインが低く補正されます。
しきい値	どのレベルの輝度（明るさ）まで白ゲインを低く補正するかを設定します。カーソルを左に移動するほど暗いレベルに設定されます。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

◆〈輪郭強調〉タブ



輪郭強調（水平）	水平方向（縦線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
輪郭強調（垂直）	垂直方向（横線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

一般入出力



出力設定	**セットアップレベル** NTSC 時の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。 **コンポーネント出力レベル** NTSC 時のコンポーネントレベルを選択します。 **Wide Screen Signaling を有効にする** Wide Screen Signal（WSS：アスペクト比を切り替えるための信号）に対応したテレビの場合は、自動でアスペクト比（4：3、または 16：9）が切り替わります。WSS が不要な場合は、チェックを外してください。
バランスオーディオ設定	**入力ヘッドルーム［dB］** 基準の入力レベルからのヘッドルームを設定します。 **入力レベル［dBu］** 基準の入力レベルを選択します。 **出力ヘッドルーム［dB］** 基準の出力レベルからのヘッドルームを設定します。 **出力レベル［dBu］** 基準の出力レベルを設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

HQX-E1 Monitor

ご注意
- HQX-E1 Monitor は HQX-E1 用のソフトウェアです。他の製品では使用できません。
- HQX-E1 Monitor は EDIUS が起動中でも使用できますが、EDIUS から HQX-E1 を認識させる（プロジェクト設定の出力デバイスや入力設定の入力デバイスに HQX-E1 を選ぶなど）と HDMI スルー機能は使用できなくなります。

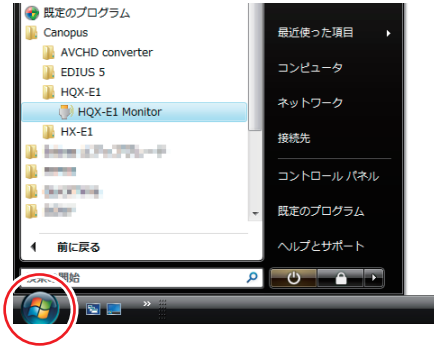
HQX-E1 Monitor は、当社製品 HQX-E1 とデバイスを HDMI ケーブルで接続してキャプチャする場合に、取り込まれる映像の解像度や音声のチャンネル数、モニタ機器の映像表示能力や受信可能なオーディオチャンネル数などを事前に確認するためのソフトウェアです。また、入力した映像や音声を出力へスルーさせることができます。

HQX-E1 Monitor を使う

HQX-E1 ドライバをインストールすると、HQX-E1 Monitor も自動的にインストールされます。

1 HQX-E1 とデバイスを HDMI ケーブルで接続する

2 [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〉→〈HQX-E1〉→〈HQX-E1 Monitor〉をクリックする



起動するとタスクトレイに常駐します。

3 タスクトレイのアイコンをクリックする



〈HQX-E1 Monitor〉ダイアログが表示されます。



(1) 表示切り替え	表示させる HQX-E1 の入力／出力ポートをリストから選びます。 〈HDMI 入力［PCIe ボード］〉を選んだ場合は接続したデバイスから HQX-E1 への入力状況、〈HDMI 出力［PCIe ボード］〉を選んだ場合は接続した HQX-E1 からデバイスへの出力状況を表示します。HDSTORM BAY（オプション）を装着している場合は、リストに BAY のポートも表示されます。
(2) 入力／出力状況	(1) で選んだポートの入力／出力状況が表示されます。HQX-E1 を使用中、最後に流れた信号の情報が表示されます。
(3) モニタ表示切り替え	能力を表示させたいモニタが接続されているポートをリストから選びます。
(4) モニタ映像表示能力	HQX-E1 を使用中、最後に接続されたモニタの映像表示能力が表示されます。
(5) オーディオ チャンネルマッピング	モニタの受信可能なオーディオチャンネル数とスピーカー配置を表示します。
(6) HDMI スルー設定	EDIUS で HQX-E1 を選んでいない場合に、入力を出力へスルーすることができ、その入力元→出力先をリストから選びます。HDSTORM BAY（オプション）を装着している場合は、リストに BAY に接続している場合の選択肢も表示されます。
(7) インフォメーション	HQX-E1 Monitor の動作状態を表示します。

4 素材のオーディオチャンネル数とモニタのオーディオチャンネル数、スピーカー配置を確認する

ご注意
- HDMI では 3ch 以上の音声のチャンネル番号は、スピーカーの種別によって決まります。3ch 以上の音声を出力する場合には、お使いのモニタのスピーカー配置に合うようにチャンネルマップを設定する必要があります。〈HQX-E1 Monitor〉ダイアログの (5) オーディオチャンネルマッピングの〈チャンネル割当〉が EDIUS のチャンネルマップに相当します。

5 EDIUS のプロジェクト設定でチャンネルマップを設定する

チャンネルマップは〈プロジェクト設定〉(詳細設定) ダイアログで設定できます。
プロジェクトプリセットの新規作成▶ P29
プロジェクト設定の変更▶ P39

5 FAQ

よくあるご質問

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？ ▶ P740

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。

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？ ▶ P741

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？ ▶ P741

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。

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

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▶ P283
同期モード▶ P282

6 索　引

Num

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー 497
3 点編集 315
4 点編集 316

A

AAF
　書き出し（エクスポート） 59
　読み込み（インポート） 70
ADVC Mode Controller 728
AVCHD 7
　取り込み 213
A トラック 309

B

BGM
　DVD ／ CD から取り込み 198
　ボリューム調整 560
Blu-ray Disc に出力 607

C

Canopus DVD Creator 598
Canopus HQ Codec 8
Clip Speed 354

D

DISCcapture 198
DVD に出力 598
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 637

E

EDIUS Watch Tool 236
EDL
　書き出し（エクスポート） 64
　読み込み（インポート） 70
Effect パレット 21, 459

F

Fader 148
Fill 507
Fit 302
Flash Video を出力 615

G

GF Option 688
GPUfx
　エフェクト一覧 717
　適用 480, 481
　プラグイン設定 147
GXF Option 619
GXF SpeedEncorder 619

H

HDV 7
HDV 機器（Generic HDV）へ出力 633
HQX-E1
　入出力フォーマット 698
　ハードウェア設定 133
　プロジェクト設定 29
HQX-E1 Monitor 736
HTML 出力 272
Hue 473

I

Infinity
　出力 680
　取り込み 676
　プラグイン設定 145
Information パレット 21, 514
In 点 224, 305
In 点 /Out 点（Player）
　削除 228
　ジャンプ 227
　設定 223
　設定（ビデオ／オーディオ） 224
　ループ再生 226
In 点 /Out 点（タイムライン）
　In-Out 点間にクリップ配置 315, 316, 317
　In-Out 点間のクリップ削除 345, 349
　クリップの分割 340
　削除 307
　設定 304

IRE
Generic OHCI 109
HQX-E1 134, 135
NHX-E1/E2 125
RX-E1 113
SHX-E1/E2 118
輝度範囲の調整 535

J

Jog 148

K

K2 Connect 682
Key
アルファチャンネル 507
エフェクト 500

M

MPEG TS Writer 635
MXF インポーター 145
MXF 形式に出力 615

N

NHX-E1/NHX-E2
入出力フォーマット 703
ハードウェア設定 125
プロジェクト設定 29

O

Out 点 224, 305

P

P2 PLAYLIST 73
P2 Select 643
Player 17
再生 218
操作ボタン 219

Q

Quick Titler 542

R

Recorder 18
再生 406
操作ボタン 408
ビデオレイアウト 362
RX-E1
入出力フォーマット 700
ハードウェア設定 112
プロジェクト設定 29

S

Sequence marker パレット 22, 396
SHX-E1/SHX-E2
入出力フォーマット 702
ハードウェア設定 117
プロジェクト設定 29
SST 74

T

Telop Station SelectTool 216
Time Remap 355
TitleMotion Pro 552
T トラック 309

V

VARICAM
出力 653
取り込み 652
VA トラック 309
VectorScope&WaveForm 535
VST プラグイン 152
VTR Emulation 695
V トラック 309
V ミュート
設定 574
デュレーション変更 91, 574

W

Watch folder 236

X

XDCAM EX
クリップ読み込み 657
出力 658
XDCAM HD
出力 672
取り込み 662, 666, 668
XDCAM Option 661

Y

YUV カーブ 468

あ

アプリケーション設定 85, 99
アルファチャンネル 507
アンドゥ 456

い

インフォメーション
　パレットの表示／非表示 514
インポート
　AAF 70
　EDL 70
　P2 PLAYLIST 73
　SST 74
　XDCAM 75
　エフェクト 534
　キーボードショートカット 183
　コントローラ設定 149
　シーケンス 53
　シーケンスマーカーリスト 403
　テロップ 216
　ビン 271
　プリセットエクスポータ 624
　プロジェクト設定 41
　プロファイル 47

う

ウィンドウカラー 180
ウィンドウレイアウト 14, 154
ウェーブフォーム表示 536, 574
上書き保存 49
上書きモード 280
　切り替え 282

え

エクスポート
　AAF 59
　EDL 64
　エフェクト 534
　キーボードショートカット 183
　コントローラ設定 149
　シーケンスマーカーリスト 404
　テープへ出力 632
　バッチエクスポート 628
　ビン 271
　ファイルに出力 580
　プリセットエクスポータ 625
　プロジェクト設定 41
　プロファイル 47
エフェクト 458, 516
　一覧 716
　置き換え 335, 523
　書き出し（エクスポート） 534
　確認／調整 516
　カラーコレクション 467
　合成 491
　コピー 521
　削除 518
　適用 464
　デフォルトエフェクト 484
　デュレーション変更 488
　トランジション／オーディオクロスフェード 478
　パレット初期化 532
　パレットのカスタマイズ 527
　パレットの表示／非表示 459
　フィルタ 476, 477
　プロパティ 463
　有効／無効 517
　ユーザープリセットエフェクトの登録／削除 524
　読み込み（インポート） 534
エフェクトビュー 461

お

オーディオ
　In 点、Out 点設定 224
　クロスフェード 482
　削除 346, 350
　波形表示 574
　フィルタ 477
　フェードイン／フェードアウト 506
　ボリューム調整 560
　ミュート 289, 572
　ラバーバンド 562
　リンク設定／解除 326
オーディオクリップ 232, 311
オーディオクロスフェード
　削除 518
　適用 482
オーディオチャンネル 289
　オーディオチャンネル設定 298
　オーディオチャンネルマップ 33
オーディオ部 19
オーディオフィルタ 477
オーディオミキサー 569
オーディオラバーバンド 562
オートセーブ 50
置き換え
　エフェクト 335, 523
　クリップ 335
オフラインクリップ復元 76
　設定 95

か

カスタマイズ
　ウィンドウカラー 180

画面レイアウト 14, 154
キーボードショートカット 182
シャトル／スライダー 170
情報表示 168
タイムコード 170
トラックパネル 291
ビンの詳細表示項目 176
ボタン 159, 170
カットポイント 338
画面構成 14, 154
画面色の変更 180
カラーコレクション 467
カラースペース 29
カラーバークリップ
In-Out 点間に配置 317
作成 249
設定変更 255
カラーバランス 470
カラーホイール 472
カラーマットクリップ
In-Out 点間に配置 317
作成 250
設定変更 255
カレントフォルダ設定 99
環境設定 99

き

キー 500
キーボード
ショートカット 182, 723
数値入力 24
起動 9
輝度範囲の調整 535
ギャップを削除 351
キャプチャ 186, 189, 203
設定 93
バッチキャプチャ 205

く

クイックタイトラー 542
クリップ
オフラインクリップ復元 76
ソフトウェアで開く 259
チャンネル別に配置 314
配置 309
ビデオ／オーディオクリップのみ配置 313
プロパティ 254
クリップ（タイムライン）
移動 319
色分け 337
置き換え 335
ギャップ（空き部分）を削除 351
切り取り 332
クリップの In 点、Out 点に貼り付け 334
グループ設定／解除 328
検索 325
コピー 332
削除 344, 348
シーケンス 428
静止画クリップ書き出し 426
貼り付け 333
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 346
ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 350
複数選択 320
部分置き換え 335
分割／結合 338
マージン 479
有効化／無効化 343
リップル切り取り 332
リップル削除 349
リンク設定／解除 326
レイアウト（映像の表示） 362
レンダリングして追加 425
クリップトランジション 480
クリップビュー 175
クリップ（ビン） 211, 231
色分け 266
切り取り 262
検索 273
コピー 262
削除（登録解除） 264
シーケンスクリップ 234, 245
自動登録 236
選択 262
登録 210, 263
登録解除 264
並べ替え 265
貼り付け 263
フォルダ操作 267
フォルダの登録 215
保存先確認 258
クリップマーカー
移動 402
コメント入力 401
設定／削除 390
表示／非表示 394
グループ解除 329
グループ設定 329
クロマキー 500

け

継続時間 91
検索 273, 325

こ

効果音 576

合成 491
固定モード 286
コピー
エフェクト 521
クリップ 262, 332

さ

再生（素材） 218
Player の操作ボタン 219
シャトル／スライダー 220
マウス 221
ループ再生 226
再生（タイムライン） 406
Recorder の操作ボタン 408
カーソル周辺を再生 412
再生速度を変更 353
シャトル／スライダー 410
スクラビング 407
設定 96
マウス 411
ループ再生 411
レンダリング 418
削除
In 点、Out 点（素材） 228
In 点、Out 点（タイムライン） 307
エフェクト 518, 526
カメラ切り替えポイント 449
ギャップ 351
クリップ 345, 349
クリップマーカー 392
シーケンスマーカー 398
タイムラインの In-Out 点間 345, 349
トラック 296
バッチリスト 631
ビデオ／オーディオのみ 346, 350
プリセットエクスポータ 624
プロジェクトプリセット 40
プロファイル 46
ラバーバンドポイント 566
レイアウト 155

し

シーケンス 428
新規作成 430
タイムラインのシーケンスを閉じる 432
ビンのクリップをシーケンス化 246
ビンのシーケンスクリップを解除 247
複製 436
編集 432, 437
読み込み（インポート） 53
シーケンスクリップ 234, 235, 429
シーケンス設定 42
シーケンスマーカー
移動 403
書き出し（エクスポート） 404
コメント入力 402
設定／削除 395
パレットの表示／非表示 396
読み込み（インポート） 403
システムプリセット
エクスポータ 585
エフェクト 462
シャトル
再生 220, 410
表示／非表示 170
ジャンプ
In 点、Out 点へジャンプ 414
タイムコード入力 414
マッチフレーム 415
終了 12
出力
AVI 595
Blu-ray Disc 607
DVD 598
Flash Video 615
GXF 619
MXF 615
Quick Time 形式 597
音声 596
出力フォーマット 698
静止画 613
テープへ出力 632
バッチエクスポート 626
ファイルに出力 580
プリセットエクスポータ 622
ショートカットキー 182, 723
伸縮モード 285

す

数値入力 23
スクラビング 407
ステレオチャンネル 298
スプリットトリム 384
スライダー
再生 220, 410
表示／非表示 170
スライドトリム 386
スリップトリム 387

せ

静止画出力 426, 613
セーフエリア
Recorder 168
クイックタイトラー 556

そ

操作ボタン 158
挿入モード 280
　切り替え 282
速度変更 353
素材
　In 点、Out 点設定 223, 312
　キャプチャ 189, 203, 205
　再生 218
　再リンク 76
　取り込み 210
　ループ再生 226

た

タイトル
　Quick Titler 542
　TitlerMotion Pro 552
　エフェクト 512, 547
　作成 252, 317
タイムコード
　Player 17
　Recoder 18, 168, 170
　クリップ検索 325
　シーケンス設定 42
　ジャンプ 413
　トリミング 368, 375, 382
　プロジェクト設定 29
　マッチフレーム 415, 416
タイムスケール 301
　表示単位 301, 302
　レンダリング候補 420
タイムライン
　ウィンドウ 19
　カーソル 301
　設定 87
タイムラインシーケンスクリップ 234
タイムリマップ 355

ち

チャンネル
　オーディオチャンネル設定 298
　オーディオチャンネルマップ 33
　チャンネル別に配置 314
　ビデオチャンネル設定 298

て

デフォルトエフェクト 484
デュレーション 91

と

同期ポイント 440
同期モード 280
　切り替え 282
登録
　クリップ 210, 236
　タイムラインシーケンスクリップ 435
　バッチリスト 627
　プロファイル 45
　ユーザープリセットエフェクト 525
　レイアウト 155
トラック
　移動 295
　設定 288
　追加 296
　複製 295
　ロック 289
　削除 296
トラックトランジション 481
トラックパネル 289
　カスタマイズ 291
トランジション
　適用 480, 481
　削除 518
トランスペアレンシー 504
トリミング 372
　数値入力 378
　操作方法 375, 372
　モード切り替え 369
トリムウィンドウ 370, 376
トリムモード 369

な

ナレーション 576

に

入力設定 191
入力フォーマット 706

ね

ネストシーケンス 437

は

ハードウェア設定 102
バックアップ 50
バッチエクスポート 628
　バッチリスト 627
バッチキャプチャ 205
　バッチキャプチャリスト 208

パレット
〈Effect〉パレット 21, 460
〈Information〉パレット 21, 515
〈Sequence marker〉パレット 22, 396
パン 561

ひ

ピクチャー・イン・ピクチャー 492
ビデオ
In 点、Out 点設定 224
削除 346, 350
タイムラインからクリップ書き出し 425
トランジション 480, 481
フィルタ 476
フェードイン／フェードアウト 506
ミュート 289
リンク設定／解除 326
ビデオクリップ 231, 311
ビデオチャンネル 289
ビデオチャンネル設定 298
ビデオ部 19
ビデオフィルタ 476
ビデオレイアウト 362
ビンウィンドウ 20
HTML 出力 272
書き出し（エクスポート） 271
クリップ検索 273
クリップ登録 210
表示設定 173
表示／非表示 231
フォルダ登録 215
読み込み（インポート） 271

ふ

フィルタ
オーディオフィルタ 477
ビデオフィルタ 467, 476
フェードアウト 506
フェードイン 506
フォルダビュー 174
復元 76
複合フィルタ 477
プラグイン設定 140
プラグインベースエフェクト 462
プリセットエクスポータ 623
書き出し（エクスポート） 625
読み込み（インポート） 624
プレビューウィンドウ 15
シャトル表示設定 170
情報表示 167, 168
シングルモード／デュアルモード切り替え 166
ステータス表示 167, 168
スライダー表示設定 170
セーフエリア表示 167, 168
タイムコード表示設定 170
ボタン表示設定 158, 170
プロジェクト
オーディオチャンネルマップ 33
再構成（コンソリデート） 55
シーケンス設定 42
新規作成 28
設定変更 37
開く 51, 69
保存 48
プロジェクト設定
書き出し（エクスポート） 41
設定ダイアログ 29, 35
プリセット新規作成 29
変更 37
読み込み（インポート） 41
プロパティ
エフェクト 463
クリップ 254
プロファイル 44

へ

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム 536
別名保存 49
ヘルプ 3

ほ

ボイスオーバー 577
ポーズフィールド 172
ボタン
一覧 162
カスタマイズ 159, 170
ボリューム調整 560, 568
ホワイトバランス 473

ま

マーカー
クリップマーカー 390
シーケンスマーカー 395
マーカーコメント 401, 402
マーカーリスト 403, 404
マージン 479
マウス操作
再生 221, 411
数値入力 25
マスタークリップを表示 416
マッチフレーム
設定 98
素材からタイムライン 415
タイムラインから素材 416

マルチカム 438
カメラ切り替えポイント周辺の再生 452
カメラ切り替えポイントの設定／編集 445
画面数の変更 442
クリップ配置 440
選択カメラ（有効クリップ）の切り替え 451
トラックにカメラ割り当て 443
モード切り替え 439
有効クリップを抽出してトラックにコピー 453

み

ミキサー部 19
ミュート
オーディオ 289, 572
トラック 289

め

メニューバー 16

も

元に戻す 456
モノトーン 475
モノラルチャンネル 298

や

やり直す 456

ゆ

ユーザープリセットエフェクト 524

ら

ラバーバンド 560
トランスペアレンシー 504
パン 560
ボリューム 560
操作 562, 564

り

リップルトリム 383
リップルモード 281
切り替え 283
リドゥ 456

る

ループ再生 226, 411
ルミナンスキー 500

れ

レイアウト
ウィンドウ配置 154
タイトルのレイアウト 556
ビデオレイアウト 362
レンダリング 418
In-Out 点間 422
過負荷部分／負荷部分のみ 422
クリップ／トランジション 424
シーケンス全体 421
設定 89
プロジェクト全体 421
レンダリングファイル削除 427
連番静止画 214

ろ

ローリングトリム 388

grass valley

EDIUS Pro 5.1

補足マニュアル



F095903201

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) EDIUS ／エディウスおよびそのロゴは、トムソン・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) 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。
(13) XDCAM はソニー株式会社の商標です。
(14) HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、HDMI Licensing, LLC の商標または登録商標です。
(15) 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 5 のリファレンスマニュアルからの差分のみを記載しています。本文の詳細については、EDIUS Pro version 5 のリファレンスマニュアルを参照してください。本文中の内容や画面は、EDIUS Pro version 5.1 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 5.1 や EDIUS シリーズを「EDIUS」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 Pro 5.1 補足マニュアル
March 27, 2009
Copyright © 2009 Thomson Canopus Co., Ltd.
All rights reserved.

目 次

1 マニュアルについて

本マニュアルの見かた ····· 1

2 追加・変更機能

追加・変更機能一覧
プロジェクトの設定 ····· 2
編集の設定 ····· 8
素材の取り込み ····· 11
ビンの操作 ····· 14
タイムラインの設定 ····· 15
タイムラインの編集 ····· 15
エフェクトの適用 ····· 17
タイトルの作成 ····· 17
オーディオの操作 ····· 17
編集内容の出力 ····· 18
各種デバイスとの連携 ····· 20
Quick Titler ····· 21

3 機能詳細

HTX-E1 をお使いの場合
プロジェクト設定（HTX-E1）····· 24
ハードウェア設定（HTX-E1）····· 25
入力設定（HTX-E1）····· 31
入出力フォーマット（HTX-E1）····· 32
HSX-E1 をお使いの場合
プロジェクト設定（HSX-E1）····· 36
ハードウェア設定（HSX-E1）····· 37
出力フォーマット（HSX-E1）····· 39
レンダリングフォーマットのコーデック詳細設定 ····· 41
サーバーでプロファイルを管理する
プロファイル管理先の設定 ····· 43
ローカル端末でのプロファイルの設定 ····· 45
複数クリップのプロパティの修正 ····· 47
クリップ全体の速度変更 ····· 51
クリップマーカー
〈Clip marker〉リストの表示 ····· 53
キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ····· 55
クリップマーカーの設定 ····· 55

範囲付きクリップマーカーの設定 …… 57
クリップマーカーの削除 …… 58
クリップマーカーの表示／非表示 …… 60
クリップマーカーへのコメント入力 …… 61
クリップマーカー位置に移動 …… 62
クリップマーカーリストの読み込み【インポート】…… 63
クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】…… 63

シーケンスマーカー
〈Sequence marker〉リストの表示 …… 65
シーケンスマーカーの設定 …… 67
範囲付きシーケンスマーカーの設定 …… 68
シーケンスマーカーの削除 …… 69
シーケンスマーカーへのコメント入力 …… 70
シーケンスマーカー位置に移動 …… 71
シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】…… 72
シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】…… 72

タイトル詳細設定 …… 74

ノーマライズの設定
複数クリップにノーマライズを適用 …… 76
クリップのゲイン値を確認・変更 …… 77

ファイル形式で出力
動画ファイルの出力フォーマットについて …… 79
H.264/MPEG-4 AVC で出力 …… 79
MPEG2 形式にファイル出力 …… 85
FIRECODER Blu を使用してファイル出力 …… 88

DVD/BD に出力
DVD/BD に出力 …… 92
イメージファイルをディスクに書き込み …… 101

部分転送
必要な部分を転送 …… 104
部分転送したクリップを元に戻す …… 106
タイムラインへの追加・ビンへの登録時の部分転送 …… 106

1 マニュアルについて

本マニュアルの見かた

本マニュアルは、EDIUS Pro version 5.1 で追加・変更された機能を補足説明するマニュアルです。

EDIUS Pro version 5.0 から version 5.1 のバージョンアップで追加・変更された機能を、「追加・変更機能一覧」で確認できます。より詳しい説明については、EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアルおよび本マニュアルの「機能詳細」を参照してください。

また、Option マークがある機能については、オプションのハードウェア製品またはライセンスが必要です。

2 追加・変更機能

追加・変更機能一覧

EDIUS Pro version 5.1 で追加・変更された機能は次のとおりです。EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアルの章構成に基づいて、カテゴリごとに記載しています。

プロジェクトの設定

■ プロジェクトの履歴を削除できます

起動ダイアログに[履歴のクリア]が追加されました。〈最近使ったプロジェクト〉からプロジェクトのアイコンを選び、[履歴のクリア]をクリックすると、最近使ったプロジェクトの履歴を削除できます。



プロジェクトのアイコンを右クリックし、〈履歴のクリア〉をクリックしても、同様に削除できます。

■ プロジェクトプリセットのアイコンの並び順を変更できます

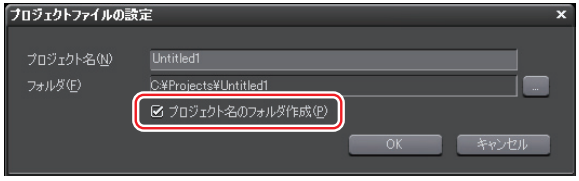
起動ダイアログや〈プロジェクト設定〉（簡易設定）ダイアログなどのプロジェクトプリセット一覧画面で、プロジェクトプリセットのアイコンをドラッグして、並び順を変更できます。

■ レンダリングフォーマットが追加されました

レンダリングフォーマットのコーデック詳細設定▶ P41

■ プロジェクトの保存先に、プロジェクト名のフォルダを作成できます

〈プロジェクトファイルの設定〉ダイアログなどの、プロジェクトファイルの保存先を指定する画面で、〈プロジェクト名のフォルダ作成〉が追加されました。チェックを入れると、保存先にプロジェクト名と同名のフォルダを作成します。

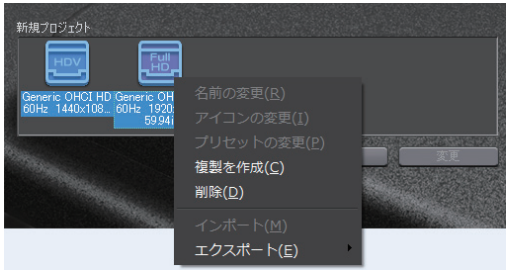


■ プロジェクトプリセットをエクスポートするとき、ファイル名を指定できます

プロジェクトプリセット一覧画面で、プロジェクトプリセットのアイコンを右クリックし、〈エクスポート〉→〈選択されたプリセット〉をクリックすると、ファイル名と保存先を指定するダイアログが表示されます。
ただし、複数のプロジェクトプリセットを一度にエクスポートする場合、ファイル名を指定することはできません。

■ 複数のプロジェクトプリセットを選んで、複製／削除／エクスポートの操作ができます

プロジェクトプリセット一覧画面で、複数のプロジェクトプリセットのアイコンを選んで右クリックし、〈複製を作成〉、〈削除〉、または〈エクスポート〉をクリックします。



また、〈エクスポート〉をクリックしたときのメニュー名〈このプリセット〉が、〈選択されたプリセット〉に変更されました。

■ プロファイルに保存される設定内容が追加されました

次の設定内容がプロファイルに保存されるようになりました。

- 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デフォルトエフェクト
- 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デフォルトデュレーション

■ プロファイルを切り替えるときも、プロファイルの新規登録や変更などの操作ができます

起動時のプロファイル一覧画面と同様に、起動後にプロファイルを切り替える〈プロファイル切り替え〉ダイアログで、[新規プロファイル]、[変更]、[削除]、アイコンの右クリックメニューが追加されました。ボタンや右クリックメニューの操作方法は、起動時のプロファイル一覧画面と同じです。

編集環境を登録して簡単に切り替えたい▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 1 章「1　プロジェクトの操作」

また、〈現在のプロファイル〉に現在使用しているプロファイルが表示されるようになりました。



ご注意
- 〈プロファイル切り替え〉ダイアログで、現在のプロファイルを削除することはできません。

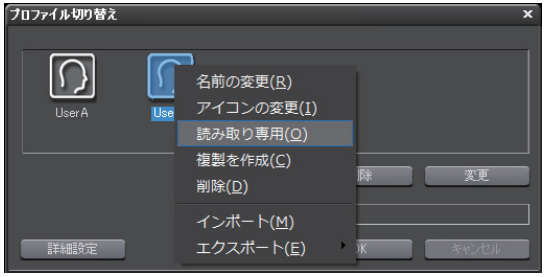
■ プロファイルのアイコンの並び順を変更できます

起動時のプロファイル一覧画面や〈プロファイル切り替え〉ダイアログで、プロファイルのアイコンをドラッグして、並び順を変更できます。

■ プロファイルを読み取り専用にできます

起動時のプロファイル一覧画面や〈プロファイル切り替え〉ダイアログで、プロファイルを右クリックして、〈読み取り専用〉をクリックします。読み取り専用のプロファイルを示すアイコンに変わります。

プロファイルの種類について▶ P44



■ プロファイルをエクスポートするとき、ファイル名を指定できます

プロファイル一覧画面で、プロファイルのアイコンを右クリックし、〈エクスポート〉→〈選択されたプロファイル〉をクリックすると、ファイル名と保存先を指定するダイアログが表示されます。

ただし、複数のプロファイルを一度にエクスポートする場合、ファイル名を指定することはできません。

■ 複数のプロファイルを選んで、複製／削除／エクスポートの操作ができます

プロファイル一覧画面で、複数のプロファイルのアイコンを選んで右クリックし、〈複製を作成〉、〈削除〉、または〈エクスポート〉をクリックします。



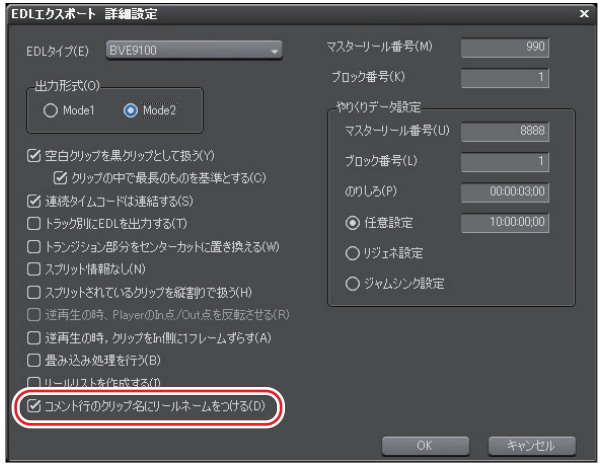
また、〈エクスポート〉をクリックしたときのメニュー名〈このプロファイル〉が、〈選択されたプロファイル〉に変更されました。

■ 複数の端末で EDIUS を使用している場合、プロファイルをサーバーで管理できます

サーバーでプロファイルを管理する▶ P43

■ EDL にエクスポートするとき、コメント行のクリップ名にリールネームをつけるかどうかを設定できます

プロジェクトを EDL にエクスポートするときの〈EDL エクスポート 詳細設定〉ダイアログに、〈コメント行のクリップ名にリールネームをつける〉の項目が追加されました。



この項目は、〈出力形式〉で〈Mode2〉（コメント行を付加する出力形式）を選んでいる場合のみ変更できます。

チェックを入れると、コメント行に出力されるクリップ名に、リールネームが付加されます。

EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 1 章「1　プロジェクトの操作」

■ AAF や EDL などの Edit List ファイルを読み込むとき、モノラル設定のオーディオクリップはモノラル設定のままインポートできます

オーディオクリップがモノラル設定の場合、オーディオチャンネル設定は次のように設定されます。

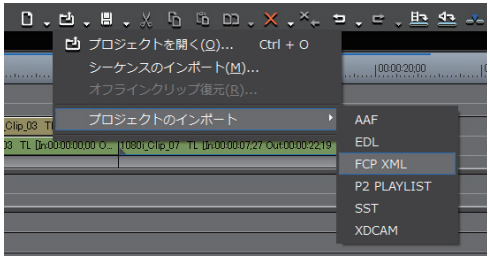
- A1：チャンネル 1
- A2：チャンネル 2
- A3：チャンネル 3
- A4：チャンネル 4

POINT

- シーケンス設定の〈パンモード〉が〈標準〉の場合、Pan はクリップが配置されたトラックが偶数の場合は L、奇数の場合は R に振り分けされます。〈EDIUS Pro3 互換〉の場合は Pan の振り分けは行いません。

■ Final Cut Pro で出力した XML ファイルをインポートして、EDIUS でプロジェクトを復元できます

［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、〈プロジェクトのインポート〉→〈FCP XML〉をクリックして Final Cut Pro 6.02 で出力した XML ファイルをインポートできます。



インポートした後は、オフラインクリップの復元でクリップを再リンクしてください。

オフラインクリップの復元▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 1 章

POINT

- Final Cut Pro のエフェクト、「カラーバーとトーン」、「マット」、「黒み」については、次のように置き換えられます。
  - カラーバーとトーン→カラーバークリップ
  - マット（カラーマット／単色）→黒のカラーマットクリップ
  - 黒み→黒のカラーマットクリップ
- Final Cut Pro のマルチクリップは、マルチクリップ内で選ばれているものが EDIUS のタイムラインに配置されます。
- 次のものは EDIUS で復元できません。
  - タイトル（テキスト）クリップ
  - クリップと空白に適用されているトランジション
  - ディゾルブ以外のトランジション（すべてディゾルブに置き換えられます。）
  - キーフレーム
  - ビデオフィルタ

  また、同じシーケンスクリップでも別のシーケンスクリップとして取り込まれる場合があります。同じシーケンスクリップとして取り込まれるのは、シーケンス ID だけが記載されていて内部タグが空の場合のみです。

編集の設定

■ オーディオを均一化（ノーマライズ）できます

複数のクリップを選んでオーディオを均一化(ノーマライズ)できます。また、ノーマライズを処理するときに、どのくらいの時間をサンプルにして値を算出するか（ウィンドウ値）をアプリケーション設定の〈素材〉ダイアログで変更できます。

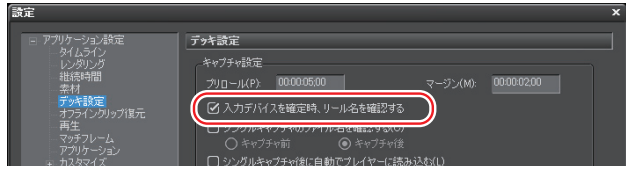
アプリケーション設定▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「1 〈設定〉ダイアログ」
ノーマライズの設定▶ P76

■ デバイスから直接 Player にロードした素材を取り込むとき、必要な部分のみを取り込みできます

タイムラインへの追加・ビンへの登録時の部分転送▶ P106

■ 素材をキャプチャするとき、リールネームを確認するかどうかを設定できます

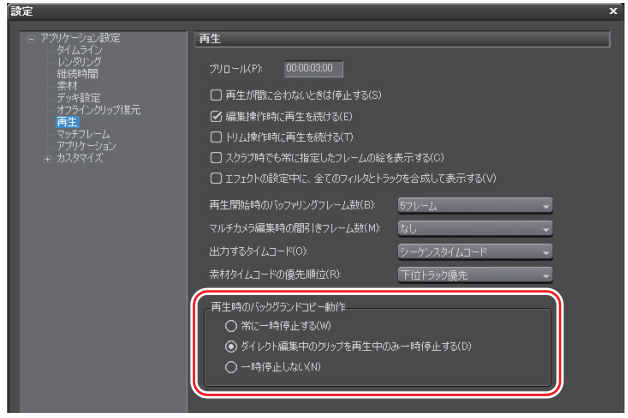
アプリケーション設定の〈デッキ設定〉ダイアログで、〈入力デバイスを確定時、リール名を確認する〉が追加されました。チェックを入れると、キャプチャ時、〈入力設定〉ダイアログで入力設定後、リールネームを確認するダイアログが表示されます。



素材の取り込み▶ P11

■ デバイスのディスクからファイルをコピー中に、EDIUS でファイルを再生した場合、一時停止しないように設定できます

アプリケーション設定の〈再生〉ダイアログに〈再生時のバックグラウンドコピー動作〉の項目が追加されました。

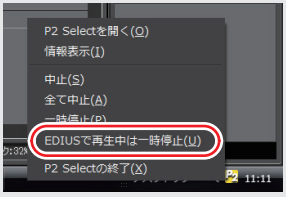


〈常に一時停止する〉を選ぶと、バックグラウンドコピー中にクリップを再生すると、コピーを一時停止します。
〈ダイレクト編集中のクリップを再生中のみ一時停止する〉を選ぶと、P2、Infinity、GF の各デバイスのディスクまたは XDCAM Select で XDCAM ディスクから直接タイムラインに配置しているクリップ以外のファイルであれば、クリップを EDIUS で再生しても、バックグラウンドコピーは一時停止されません。※
〈一時停止しない〉を選ぶと、バックグラウンドコピー中にクリップを再生してもコピーは一時停止されません。

※ GF デバイスから素材を取り込むには、GF Support Option が必要です。
※ XDCAM デバイスから素材を取り込むには、EDIUS XDCAM Support Option が必要です。

ご注意

- タスクトレイの P2 Select、Infinity Ingest、GF Ingest※のアイコンを右クリックし、〈EDIUS で再生中は一時停止〉のチェックをはずしている場合は、各ツールの設定が優先され、アプリケーション設定に関わらず、バックグラウンドコピーは一時停止されません。



※ GF Ingest を起動するには GF Support Option が必要です。

- ドライブが複数接続されていて、再生しているドライブとコピーしているドライブが異なる場合でも、設定によってはコピーが一時停止されます。

■ 最近追加したクリップや最近開いたプロジェクトの履歴を非表示に設定できます

アプリケーション設定の〈アプリケーション〉ダイアログで、〈最近追加したクリップ〉の〈リストを表示する〉が追加されました。チェックを入れると、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〉で履歴クリップのリストを表示します。表示する履歴クリップの数を〈個数〉で設定します。
さらに、〈最近開いたプロジェクト〉が追加されました。〈リストを表示する〉にチェックを入れると、起動ダイアログの〈最近使ったプロジェクト〉一覧、［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〉で履歴ファイルのリストを表示します。表示する履歴ファイルの数を〈個数〉で設定します。



■ 当社製品 HTX-E1 を使用して映像の入出力ができます

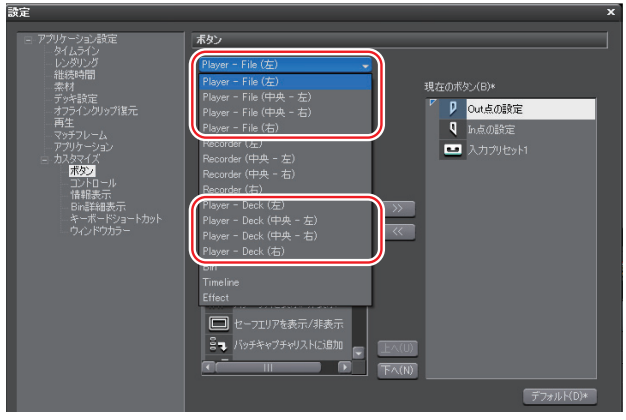
HTX-E1 をお使いの場合▶ P24

■ 当社製品 HSX-E1 を使用して映像の出力ができます

HSX-E1 をお使いの場合▶ P36

■ ファイル操作時とデッキ操作時で別々に Player の操作ボタンをカスタマイズできます

アプリケーション設定の〈ボタン〉ダイアログで、エリアのリストに〈Player – File（エリア）〉と〈Player - Deck（エリア）〉が追加されました。ファイル操作時は〈Player – File（エリア）〉、デッキ操作時は〈Player - Deck（エリア）〉を選んで、操作ボタンを設定します。



■ ビンの詳細表示で表示できる項目が追加されました

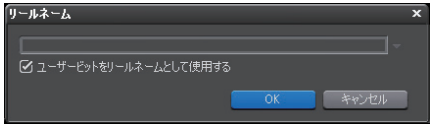
アプリケーション設定の〈Bin 詳細表示〉ダイアログで、〈表示項目〉に次の項目が追加されました。

- ビデオコーデック
- オーディオコーデック
- コンテナ
- ゲイン

素材の取り込み

■ キャプチャする素材のリールネームを設定できます

〈入力設定〉ダイアログで入力設定後、〈リールネーム〉ダイアログが表示されるようになりました。必要に応じて〈ユーザービットをリールネームとして使用する〉のチェックをはずして、リールネームを入力します。



リールネームを設定すると、Player の左上にリールネームが表示されます。
テープを入れ替える場合など、リールネームを途中で変更したいときは、メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈リールネーム設定〉をクリックします。

ご注意

- MPEG TS 形式でキャプチャした場合、設定したリールネームの情報は、キャプチャした素材ファイルには記録されず、プロジェクトファイルに記録されます。EDIUS を再起動後、別のプロジェクトファイルでその素材ファイルを開いても、キャプチャ時に設定したリールネームの情報は反映されていないのでご注意ください。

■ キャプチャ時、追加したクリップマーカーについての情報が表示されます

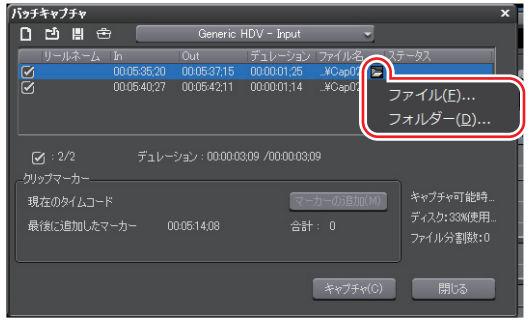
〈キャプチャ〉ダイアログや〈バッチキャプチャ〉ダイアログの〈クリップマーカー〉に次の内容が表示されます。

- クリップマーカーを追加すると、メッセージが表示されます。
- 追加したクリップマーカーの総数が表示されます。バッチキャプチャ時は、バッチアイテムごとの総数が表示されます。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定▶ P55

■ バッチキャプチャ時、複数の素材の保存先を一度に指定できます

〈バッチキャプチャ〉ダイアログで、［ファイル／フォルダー］をクリックすると、メニューが表示されるようになりました。
〈ファイル〉をクリックすると、キャプチャする素材のファイル名と保存先を指定できます。複数の素材を選んで〈ファイル〉をクリックし、ファイル名を入力すると、最後に選んだ素材を基に連番のファイル名になります。
〈フォルダー〉をクリックすると、キャプチャする素材の保存先を指定できます。複数の素材を選んで保存先を指定することもできます。

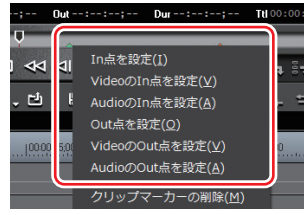


■ EDIUS では、長時間録画により分割保存された AVCHD ファイル（*.mts）を連結して扱います

EDIUS では、AVCHD ファイルのフォルダ構成に含まれている、長時間録画により分割保存された MTS ファイル（00000.MTS、00001.MTS、00002.MTS など）の先頭のファイルを取り込むと、これらの連番のファイルを連結して扱います。

■ Player のスライダーに右クリックメニューが追加され、クリップマーカーの位置に In 点、Out 点を設定できます





素材に In 点、Out 点を設定するとき

In 点、Out 点を設定する位置に Player のスライダーを移動させ、スライダーを右クリックします。〈In 点を設定〉または〈Out 点を設定〉をクリックします。
また、クリップマーカーの位置に In 点、Out 点を設定したい場合は、Player のスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈In 点を設定〉または〈Out 点を設定〉をクリックします。

素材にビデオ／オーディオの In 点、Out 点を設定するとき

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点を設定する位置に Player のスライダーを移動させ、スライダーを右クリックします。〈Video（Audio）の In 点を設定〉または〈Video（Audio）の Out 点を設定〉をクリックします。
また、クリップマーカーの位置にビデオまたはオーディオの In 点、Out 点を設定したい場合は、Player のスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈Video（Audio）の In 点を設定〉または〈Video（Audio）の Out 点を設定〉をクリックします。

素材の In 点、Out 点に Player のスライダーを移動するとき

Player のスライダーを右クリックし、〈In 点に移動〉または〈Out 点に移動〉をクリックします。
ビデオ、オーディオの In（Out）点に移動する場合は、〈Video の In（Out）点に移動〉または〈Audio の In（Out）点に移動〉をクリックします。

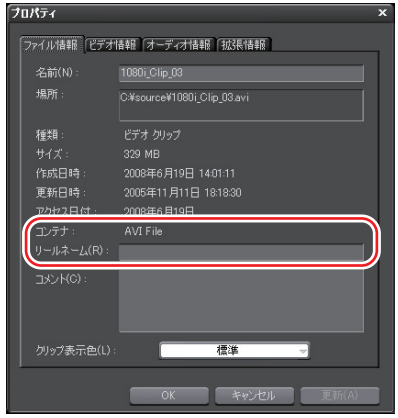
素材の In 点、Out 点を削除するとき

Player のスライダーを右クリックし、〈In 点を削除〉または〈Out 点を削除〉をクリックします。
ビデオ、オーディオの In（Out）点を削除する場合は、〈Video の In（Out）点を削除〉または〈Audio の In（Out）点を削除〉をクリックします。

ビンの操作

■〈プロパティ〉ダイアログでクリップのコンテナフォーマットを確認できます

クリップのプロパティを表示する〈プロパティ〉ダイアログで、〈ファイル情報〉タブに〈コンテナ〉が追加されました。映像・音声データ、メタデータなどを格納しているコンテナのファイル形式を確認できます。
また、〈リールネーム〉は〈ビデオ情報〉タブから〈ファイル情報〉タブに移動されました。

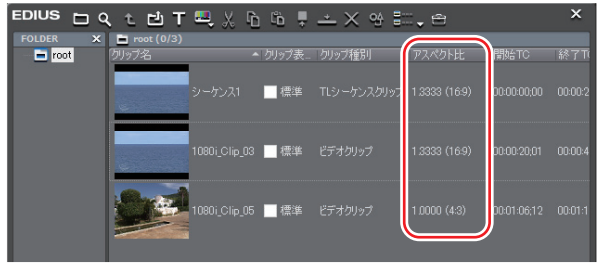


■ 複数クリップのプロパティを一度に変更できます

ビンのクリップビューを詳細表示にすると、複数のクリップを選択して、クリップ名やクリップ表示色などの設定を一度に変更できます。
複数クリップのプロパティの修正▶ P47

■ ビンの詳細表示で出力アスペクト比が確認できます

ビンの詳細表示でアスペクト比を表示している場合、出力アスペクト比が 1 : 1、4 : 3 または 16 : 9 のときは、従来のピクセルアスペクト比の値の横に出力アスペクト比が表示されます。



■ ビン内の検索時、設定できる検索条件が追加されました

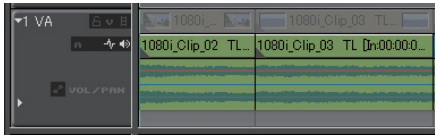
ビン内のクリップを検索するときの検索条件を設定する〈Bin 検索〉ダイアログで次の検索条件が追加されました。

- ビデオコーデック
- オーディオコーデック
- コンテナ
- デュレーション

タイムラインの設定

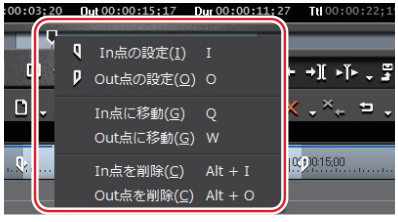
■ ミュートを設定したトラックのビデオ、またはオーディオ部分はグレーで表示されます

トラックパネルで、ビデオのミュートを設定した場合、ミュートしたトラックにあるクリップのビデオ部分とミキサー部分は、グレーで表示されます。
また、オーディオのミュートを設定した場合、ミュートしたトラックにあるクリップのオーディオ部分とボリューム／ PAN 部分は、グレーで表示されます。



タイムラインの編集

■ Recorder のスライダーに右クリックメニューが追加されました



タイムラインに In 点、Out 点を設定するとき

In 点、Out 点を設定する位置に Recorder のスライダーを移動させ、スライダーを右クリックします。〈In 点の設定〉または〈Out 点の設定〉をクリックします。

タイムラインの In 点、Out 点にジャンプするとき

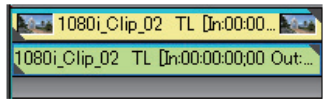
Recorder のスライダーを右クリックし、〈In 点に移動〉または〈Out 点に移動〉をクリックします。

タイムラインの In 点、Out 点を削除するとき

Recorder のスライダーを右クリックし、〈In 点を削除〉または〈Out 点を削除〉をクリックします。

■ 速度変更、タイムリマップ、レイアウト（クロップ）、ノーマライズを設定したクリップは水色のラインが表示されます

例 速度変更したクリップ



クリップ全体の速度変更▶ P51
ノーマライズの設定▶ P76

■ タイムライン上のクリップをリップル削除する操作が変わりました

次の操作で、編集モードに関わらず、他のクリップの位置を変えずにクリップを削除できます。

- クリップを選び、[削除] のリストボタンをクリックし、〈削除（リップルなし）〉をクリックする
- クリップを右クリックし、〈削除（リップルなし）〉をクリックする
- クリップを選び、メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈削除（リップルなし）〉をクリックする

また、次の操作で、編集モードに関わらず、他のクリップの位置を変えずにビデオ／オーディオクリップを削除できます。

- クリップを選び、[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（リップルなし）〉または〈オーディオクリップを削除（リップルなし）〉をクリックする
- 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（リップルなし）〉または〈オーディオクリップを削除（リップルなし）〉をクリックする
- 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（リップルなし）〉または〈オーディオクリップを削除（リップルなし）〉をクリックする

■ タイムライン上でクリップの長さを変えずにスローモーションを設定できます

クリップ全体の速度変更▶ P51

■ ビデオレイアウトの設定を初期状態に戻すことができます

レイアウト（クロップ）を設定する〈ビデオレイアウト〉ダイアログで、[初期化] が追加されました。クリックすると、ビデオレイアウトの設定を初期状態に戻します。

レイアウト（クロップ）▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 6 章「2　クリップの操作」

■ タイムライン上のクリップを切り取る操作が変わりました

次の操作で、編集モードに関わらず、他のクリップの位置を変えずにクリップを切り取ることができます。

- クリップを右クリックし、〈切り取り（リップルなし）〉をクリックする
- クリップを選び、メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈切り取り（リップルなし）〉をクリックする

タイムラインの操作ボタン［クリップボードに切り取り］やショートカットでクリップを切り取った場合、編集モードによって編集結果が異なります。

同期モード▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 5 章「1　編集モードの設定」
リップルモード▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 5 章「1　編集モードの設定」

■ クリップマーカーの操作が変わりました

クリップマーカー▶ P53

■ 範囲付きのクリップマーカーを設定できます

範囲付きクリップマーカーの設定▶ P57

■ シーケンスマーカーの操作が変わりました

シーケンスマーカー▶ P65

■ 範囲付きのシーケンスマーカーを設定できます

範囲付きシーケンスマーカーの設定▶ P68

エフェクトの適用

■ ビデオフィルタの「チャネル選択」に、透明部分を黒で塗りつぶす機能が追加されました

「チャネル選択」エフェクトの設定ダイアログに、〈透明部分を黒で塗りつぶす〉が追加されました。〈フィル〉を選んでいる場合に設定を変更できます。チェックを入れるとフィルの透明部分を黒で塗りつぶします。

タイトルの作成

■ タイトルクリップのリサイズができます

タイトル詳細設定▶ P74

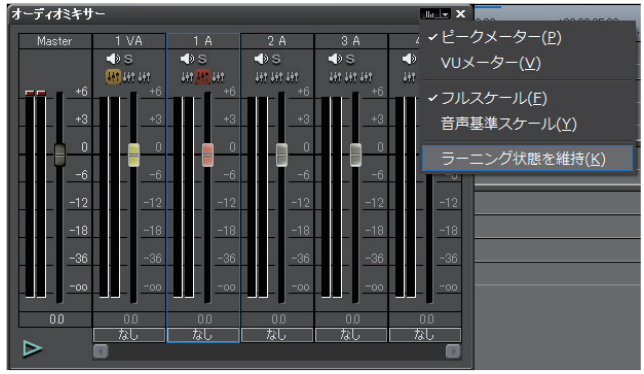
オーディオの操作

■ ステレオオーディオの場合、L/R 両チャンネルの波形が表示されます

トラックパネルの［拡張］をクリックして波形を表示すると、ステレオオーディオクリップの場合は L/R 両チャンネルの波形がそれぞれ表示されます。

■ オーディオミキサー編集中のラーニングモードを維持できます

〈オーディオミキサー〉ダイアログのメニューに〈ラーニング状態の維持〉が追加されました。



クリックして ON にすると、ラーニング中に再生を停止してもラーニングモード（動作設定）は維持され、「なし」に戻らなくなります。

ご注意
- 〈オーディオミキサー〉ダイアログを閉じると、〈ラーニング状態の維持〉は OFF に戻ります。

■ 任意の複数クリップの音量の均一化（ノーマライズ）ができます

ノーマライズの設定▶ P76

■ ボイスオーバー編集中、選択トラックの In-Out 点間がミュートになります

ボイスオーバーを開始すると、選んだトラックの In 点からミュートになり、Out 点を超えるとミュートが解除されます。

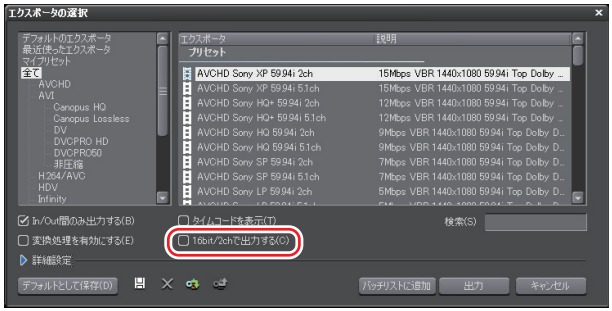
編集内容の出力

■ 出力できる動画のファイル形式が増えました

ファイル形式で出力▶ P79

■ オーディオを 16bit/2ch で出力するどうかを簡単に切り替えられます

〈エクスポータの選択〉ダイアログに、〈16bit/2ch で出力する〉の項目が追加されました。



エクスポータでファイル出力▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 10 章「1　ファイル形式で出力」

チェックを入れると、プロジェクト設定または選んだプリセットエクスポータのオーディオフォーマットに関わらず、16bit/2ch で出力します。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にチェックを入れておくと便利です。

チェックをはずすと、選んだプリセットの設定またはプロジェクトのオーディオフォーマットにしたがって出力します。

■ Windows Media Video 形式で出力時に、ビデオ・オーディオ共に転送モードで〈CBR（2-pass)〉が選べます

Windows Media Video エクスポータで出力する場合、ビデオ設定／オーディオ設定の転送モードで〈CBR（2-pass)〉が選べます。

Option

■ MXF ファイル出力時に、ハードウェアエンコーダが使用できます

AVC-Intra Option と AVC-Intra 用ハードウェアエンコーダ（AVC-C1）をお持ちの場合、プラグイン設定に〈AVCIntra MXF〉の項目が表示され、MXF ファイル出力時に使用するエンコーダの設定ができます。

プラグイン設定▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「1　〈設定〉ダイアログ」

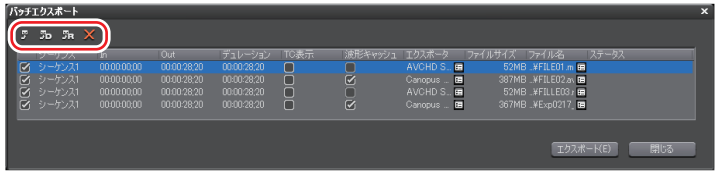
■ 当社製品 FIRECODER Blu を使用してファイル出力できます

当社製品 FIRECODER Blu を使用している場合は、ハードウェア・ソフトウェア両方のエンコーダを使用してより速く、H.264/MPEG-4 AVC 形式のファイルや MPEG-TS 形式のファイルに出力することができます。

FIRECODER Blu を使用してファイル出力▶ P88

■ エクスポート範囲のバッチリストへの追加／削除がボタンで操作できます

〈バッチエクスポート〉ダイアログに、[バッチエクスポート項目の追加]／[バッチエクスポート項目の削除]が追加されました。



エクスポートする範囲を選んで［バッチエクスポート項目の追加］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。出力の設定を行うと、バッチリストに項目が追加されます。［バッチエクスポート項目の追加（デフォルトエクスポータ）］をクリックするとデフォルトエクスポータで、［バッチエクスポート項目の追加（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の〈レンダリングフォーマット〉に設定しているフォーマットで、それぞれ出力設定され、バッチリストに項目が追加されます。また、リストから項目を選んで［バッチエクスポート項目の削除］をクリックするとバッチリストから削除されます。

複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 10 章「1　ファイル形式で出力」

■ BD への出力、イメージファイルの出力／書き込みができます

DVD/BD に出力▶ P92

各種デバイスとの連携

■ ファイルをローカルにコピーするときに、使用している部分のみコピーできます

部分転送▶ P104

Option

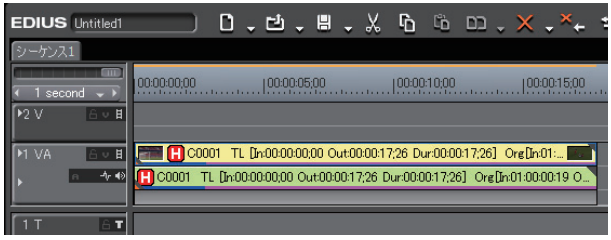
■ XDCAM Select で素材をダウンロードする場合、素材の保存先は自動的にプロジェクトフォルダ下に設定されます

XDCAM Select の〈設定〉ダイアログで、〈EDIUS 起動中は、プロジェクトフォルダ下にダウンロードする。〉にチェックを入れている場合、XDCAM HD の素材をダウンロードすると、素材ファイルの保存フォルダは自動的にプロジェクトフォルダ下に作成されます。

サーバーの素材を取り込む（FTP 接続）▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 11 章「3　XDCAM」

■ XDCAM クリップのハイレゾをダウンロードするとき、タイムライン上のクリップにもプログレスバーが表示されます

XDCAM のプロキシクリップをタイムラインに配置すると、ビデオ・オーディオの下部に桃色のラインが表示されます。ハイレゾデータをダウンロードすると、ダウンロードの進捗状況を青色のプログレスバーで表示します。



Option

■ VTR Emulation 用の操作ボタン、ショートカットキーが追加されました

VTR Emulation のメニューに対応したボタン、ショートカットキーが追加され、カスタマイズできます。

操作ボタンの設定▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「3　画面のカスタマイズ」

キーボードショートカットの割り当てを変更▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「4　ショートカットキー」

Option

■ GF デバイス用のエクスポータに、SD フォーマットが追加されました。

〈エクスポータの選択〉ダイアログで､GF デバイス用のエクスポータ〈GF クリップ（SD)〉〉が追加されました。

GF デバイスに出力▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 11 章「6　GF」

Quick Titler

■ タイトル保存時に、自動で別名保存できます

保存メニューに、［自動で名前を付けて保存］が追加されました。

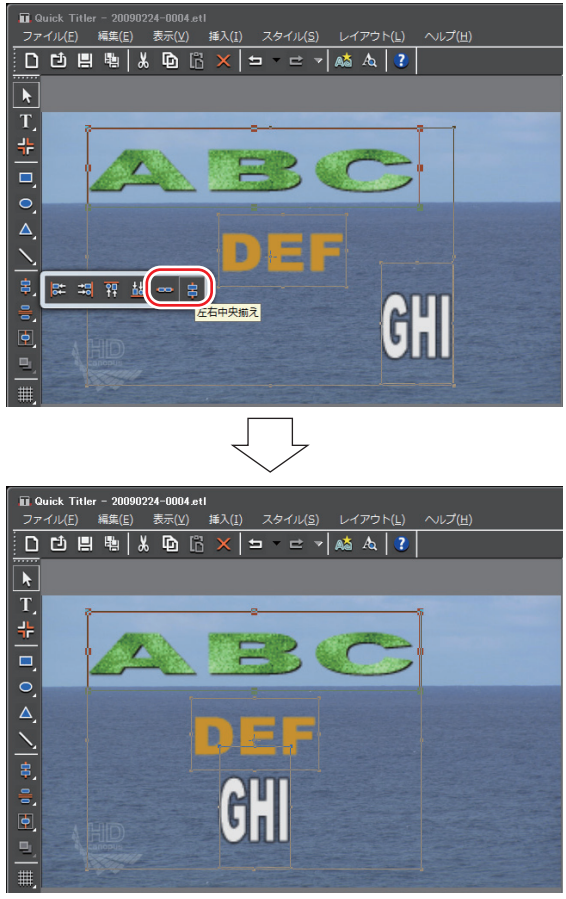


タイトル編集後、自動で名前を付けて保存すると、ファイル名は「保存した年月日－４桁の連番 .etl」で新しく保存されます。

■ オブジェクトのレイアウトで、複数のオブジェクトを上下中央揃え、左右中央揃えに整列できます

複数のオブジェクトを選んで次の操作を行うと、最後に選んだオブジェクトを基準に上下／左右中央に整列できます。

- オブジェクトツールバーの［上下中央揃え］または［左右中央揃え］をクリックする
- メニューバーの〈レイアウト〉をクリックし、〈整列〉→〈上下中央揃え〉または〈左右中央揃え〉をクリックする
- 選んだオブジェクトを右クリックし、〈レイアウト〉→〈整列〉→〈上下中央揃え〉または〈左右中央揃え〉をクリックする



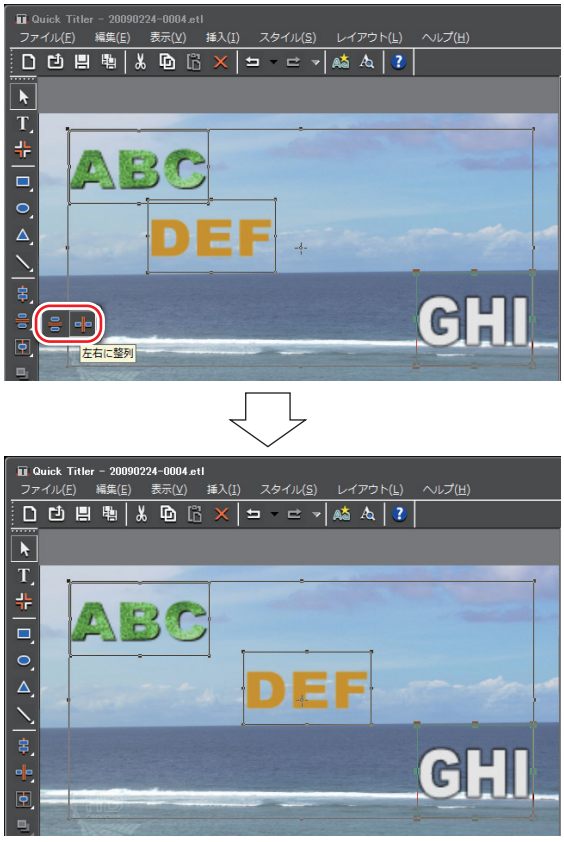
■ オブジェクトのレイアウトで、画面の上下中央、左右中央揃えの操作が一部変わりました

オブジェクトを選んで、メニューバーの〈レイアウト〉→〈画面内で中央に配置〉→〈左右〉または〈上下〉をクリックします。
オブジェクトツールバーからのボタン操作は変更ありません。
詳しくは、Quick Titler リファレンスマニュアルの「テキスト・オブジェクトの整列」を参照してください。

■ オブジェクトのレイアウトで、左右均等・上下均等ができます

レイアウトメニューに〈均等スペース〉メニューが追加されました。3 つ以上のオブジェクトを選んで次の操作を行うと、オブジェクトを左右／上下に均等に配置することができます。

- オブジェクトツールバーの［上下に整列］または［左右に整列］をクリックする
- メニューバーの〈レイアウト〉をクリックし、〈均等スペース〉→〈上下に整列〉または〈左右に整列〉をクリックする
- 選んだオブジェクトを右クリックし、〈レイアウト〉→〈均等スペース〉→〈上下に整列〉または〈左右に整列〉をクリックする



3 機能詳細

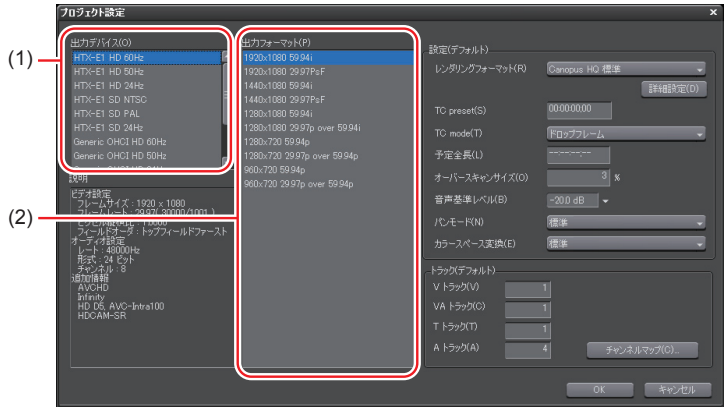
HTX-E1 をお使いの場合

プロジェクト設定、ハードウェア設定、キャプチャ時の入力設定で HTX-E1 に対応した設定項目が表示されますので、ご使用の環境に合わせて設定を行ってください。

プロジェクト設定（HTX-E1）

〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログで、HTX-E1 に対応した出力デバイスと出力フォーマットが表示されます。

プロジェクトプリセットの新規作成▶ EDIUS Pro 5リファレンスマニュアル1章「1 プロジェクトの操作」



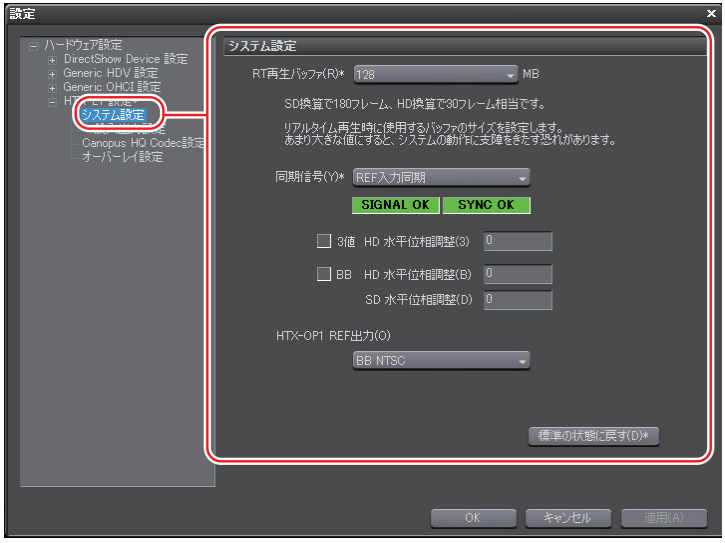
(1) 出力デバイス	出力に使用するデバイスを選びます。 **HTX-E1 XXX** HTX-E1 を利用して、映像や音声の取り込み、編集中のリアルタイムビデオ出力、編集完了後のテープ出力を行う場合に選びます。 **Generic OHCI XXX** PC に装備されている IEEE1394 端子と PC のディスプレイだけを利用して編集する場合に使用します。
(2) 出力フォーマット	フォーマットを選びます。〈説明〉には、選んだフォーマットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報が表示されます。 *入出力フォーマット（HTX-E1）▶ P32*

ハードウェア設定（HTX-E1）

〈ハードウェア設定〉ダイアログで、HTX-E1 に対応したハードウェア設定が表示されます。

ハードウェア設定▶EDIUS Pro 5リファレンスマニュアル2章「1 設定ダイアログ」

システム設定

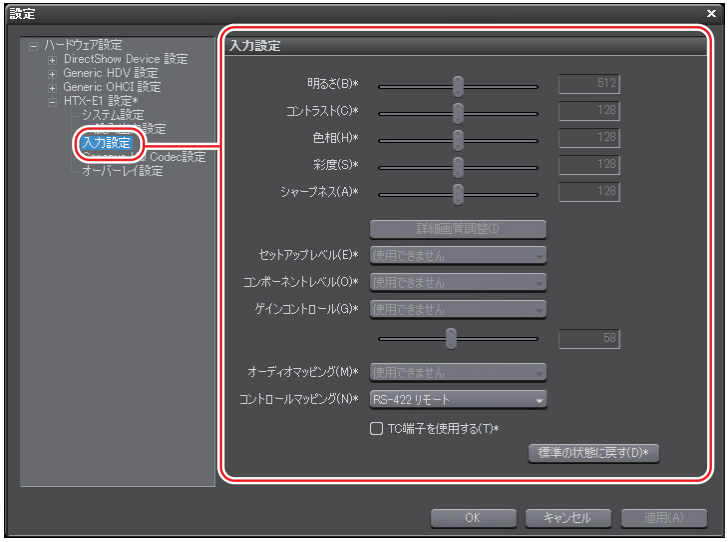


RT 再生バッファ	リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを MB（メガバイト）単位で指定します。

同期信号	〈REF 入力同期〉、〈入力同期〉の中から同期信号を選びます。 下段は同期状態を表示します。 〈NO SIGNAL/SIGNAL OK〉は、入力端子に何らかの入力があるかどうかを示します。〈NO SYNC/SYNC OK〉は、現在のシステムが、入力されている信号と同期がとれているかどうかを示します。 指定された同期信号で同期が取れない場合には、自動的に適切なモードに移行します。 **3 値　HD 水平位相調整** チェックを入れると HD REF として、HD3 値 REF を使用します。数値を入力し、REF 位相を調整します。 **BB　HD 水平位相調整** チェックを入れると HD REF として、SD Black Burst REF を使用します。数値を入力し、REF 位相を調整します。 **BB　SD 水平位相調整** SD REF として、SD Black Burst REF を使用します。数値を入力し、REF 位相を調整します。
HTX-OP1 REF 出力	オプションボード HTX-OP1 をお使いの場合に設定できる項目です。 REF 信号を送出するフォーマットを〈BB NTSC〉、〈BB PAL〉、〈3 値 1080/59.94i〉、〈3 値 1080/50i〉、〈3 値 1080/23.98PsF〉、〈3 値 1080/24PsF〉の中から選びます。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

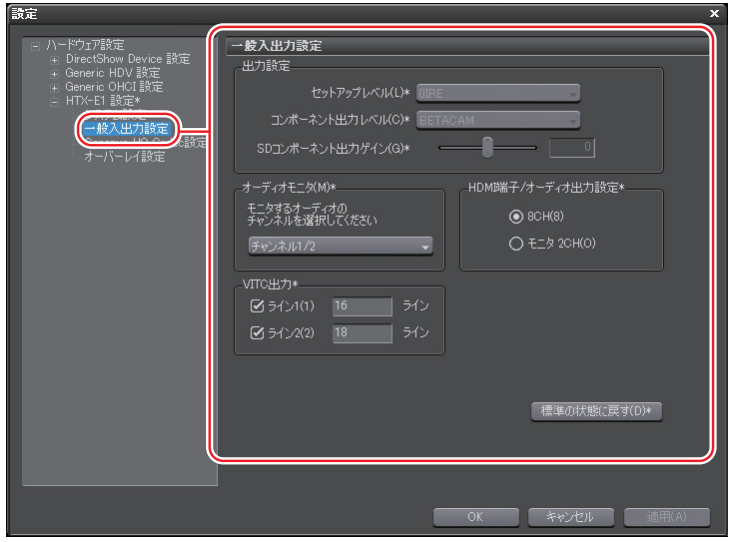
入力設定

※ 〈キャプチャ〉メニューで〈HTX-E1-BackPanel〉を選んでいる場合に表示されます。



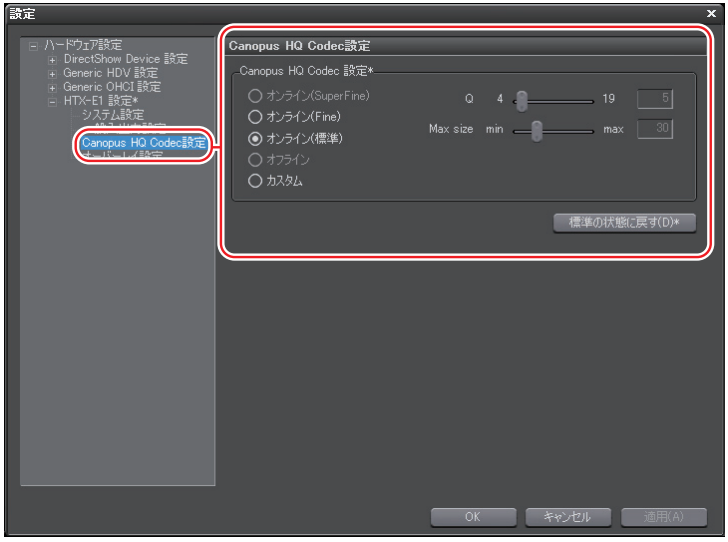
明るさ	HTX-E1 では使用できません。
コントラスト	HTX-E1 では使用できません。
色相	HTX-E1 では使用できません。
彩度	HTX-E1 では使用できません。
シャープネス	HTX-E1 では使用できません。
詳細画質調整	HTX-E1 では使用できません。
セットアップレベル	HTX-E1 では使用できません。
コンポーネントレベル	HTX-E1 では使用できません。
ゲインコントロール	HTX-E1 では使用できません。
オーディオマッピング	HTX-E1 では使用できません。
コントロールマッピング	RS-422 リモートコントロールを使用するかどうかを選びます。
TC 端子を使用する	TC（タイムコード）情報取得を TC 端子優先にします。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

一般入出力設定



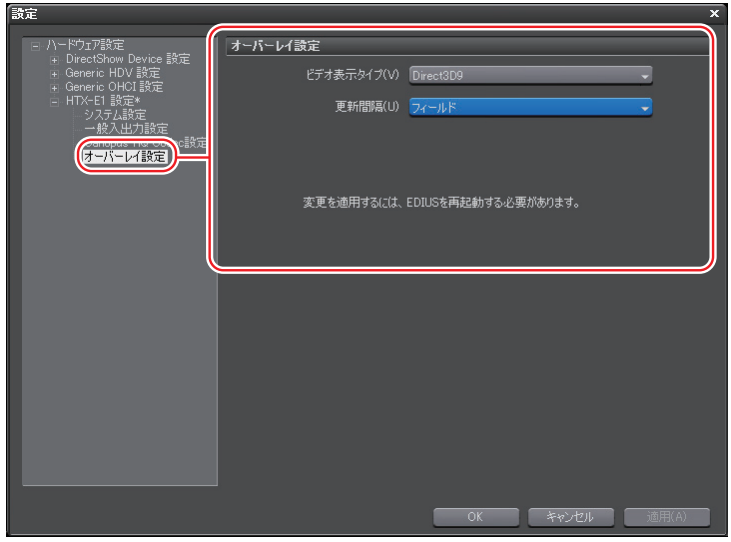
出力設定	HTX-E1 では使用できません。
オーディオモニタ	入力時にアナログオーディオでモニタするチャンネルを選びます。 ここで設定した内容は、プロジェクト設定のオーディオチャンネルマップと関連付けされます。 *〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 1 章「1　プロジェクトの操作」*
HDMI 端子 / オーディオ出力設定	HDMI 端子からの出力を設定します。8ch で出力するか、アナログ 2ch で指定したチャンネルで出力するかを選びます。
VITC 出力	**ライン 1、ライン 2** VITC 出力を行うライン数を設定します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

Canopus HQ Codec 設定



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** 選ぶことができません。 **カスタム** 〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 〈Q〉は画質を調節します。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〉は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。たとえば、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。

オーバーレイ設定

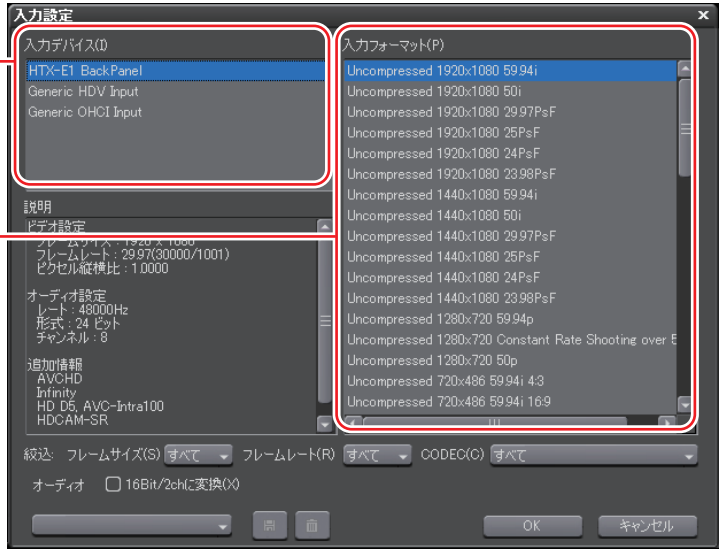


ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレース画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。 **フィールド** 例えば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **フレーム** 例え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

入力設定（HTX-E1）

キャプチャ時の〈入力設定〉ダイアログで、HTX-E1 に対応した入力デバイスと入力フォーマットが表示されます。

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶ EDIUS Pro 5リファレンスマニュアル3章「1　外部から素材を取り込む」



(1) 入力デバイス	入力に使用するデバイスを選びます。 **HTX-E1 BackPanel** HTX-E1 を使用して素材を取り込む場合に選びます。入力機器を SDI 端子に接続します。 **Generic HDV Input** HDV 素材を取り込む場合に選びます。HDV 機器を IEEE1394 端子に接続します。 **Generic OHCI Input** DV 素材を取り込む場合に選びます。DV 機器を IEEE1394 端子に接続します。
(2) 入力フォーマット	キャプチャ素材のフォーマットを選びます。〈絞込〉の〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉で項目を指定すると、該当するフォーマットのみ表示されます。 *入出力フォーマット（HTX-E1）▶ P32*

入出力フォーマット（HTX-E1）

出力デバイス

ご注意 • 用途に記載されているモデル名は一例です。

◆ HTX-E1 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97PsF	HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97PsF	HDCAM
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVC-PRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

◆ HTX-E1 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25PsF	HDCAM-SR
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25PsF	HDCAM
1280x720 50p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p over 50p	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	DVCPRO HD

◆ HTX-E1 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 24PsF	HDCAM-SR
1920x1080 23.98PsF	
1440x1080 24PsF	HDCAM
1440x1080 23.98PsF	
1280x1080 23.98p over 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 23.98pA over 59.94i	
1280x720 23.98p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD

◆ HTX-E1 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3(DVD)	DVD
720x480 59.94i 16:9(DVD)	
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	

◆ HTX-E1 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3(D1, DVD)	D1, DVD
720x576 50i 16:9(D1, DVD)	
720x576 50i 4:3(DV)	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x576 50i 16:9(DV)	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

◆ HTX-E1 SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 23.98p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 23.98p over 59.94i 16:9	

入力デバイス

ご注意 • 用途に記載されているモデル名は一例です。

◆ HTX-E1 BackPanel

入力フォーマット	コーデック	用途
Uncompressed 1920x1080 59.94i	Canopus Uncompressed (YUY2)	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Uncompressed 1920x1080 50i		
Uncompressed 1920x1080 29.97PsF		HDCAM-SR
Uncompressed 1920x1080 25PsF		
Uncompressed 1920x1080 24PsF		
Uncompressed 1920x1080 23.98PsF		
Uncompressed 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
Uncompressed 1440x1080 50i		HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
Uncompressed 1440x1080 29.97PsF		HDCAM
Uncompressed 1440x1080 25PsF		
Uncompressed 1440x1080 24PsF		
Uncompressed 1440x1080 23.98PsF		
Uncompressed 1280x720 59.94p		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Uncompressed 1280x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		DVCPRO HD
Uncompressed 1280x720 50p		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Uncompressed 720x486 59.94i 4:3		D1
Uncompressed 720x486 59.94i 16:9		
Uncompressed 720x576 50i 4:3		
Uncompressed 720x576 50i 16:9		

入力フォーマット	コーデック	用途
Canopus HQ 1920x1080 59.94i	Canopus HQ(CUVC)	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1920x1080 29.97PsF		HDCAM-SR
Canopus HQ 1920x1080 25PsF		
Canopus HQ 1920x1080 24PsF		
Canopus HQ 1920x1080 23.98PsF		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 50i		HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 29.97PsF		HDCAM
Canopus HQ 1440x1080 25PsF		
Canopus HQ 1440x1080 24PsF		
Canopus HQ 1440x1080 23.98PsF		
Canopus HQ 1280x720 59.94p		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Canopus HQ 1280x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		DVCPRO HD
Canopus HQ 1280x720 50p		HDV, Infinity, AVC-Intra100
Canopus HQ 720x486 59.94i 4:3		D1
Canopus HQ 720x486 59.94i 16:9		
Canopus HQ 720x576 50i 4:3		
Canopus HQ 720x576 50i 16:9		
Canopus Lossless 720x486 59.94i 4:3	Canopus Lossless (CLLC)	
Canopus Lossless 720x486 59.94i 16:9		
Canopus Lossless 720x576 50i 4:3		
Canopus Lossless 720x576 50i 16:9		
DVCPRO HD 1280x1080 59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD
DVCPRO HD 1440x1080 50i		
DVCPRO HD 960x720 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 Constant Rate Shooting over 59.94p		
DVCPRO HD 960x720 50p		
DVCPRO50 720x480 59.94i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50
DVCPRO50 720x480 59.94i 16:9		
DVCPRO50 720x576 50i 4:3		
DVCPRO50 720x576 50i 16:9		
DV 720x480 59.94i 4:3	Canopus DV(CDVC)	DV, DVCAM
DV 720x480 59.94i 16:9		
DV 720x576 50i 4:3		
DV 720x576 50i 16:9		

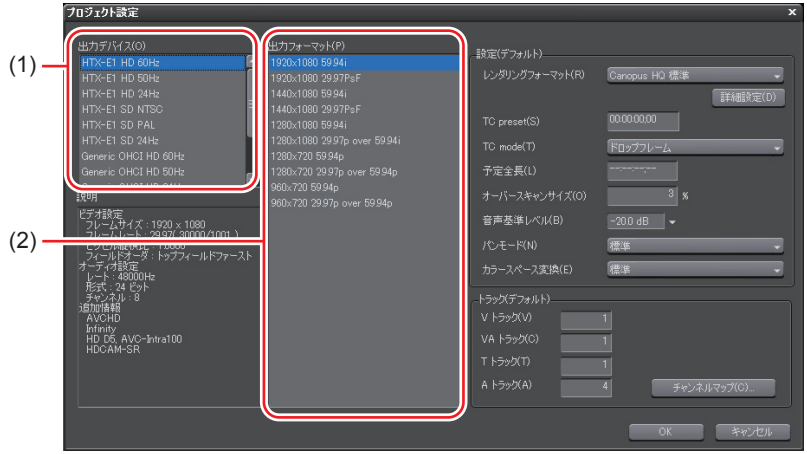
HSX-E1 をお使いの場合

プロジェクト設定、ハードウェア設定で HSX-E1 に対応した設定項目が表示されますので、ご使用の環境に合わせて設定を行ってください。

プロジェクト設定（HSX-E1）

〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログで、HSX-E1 に対応した出力デバイスと出力フォーマットが表示されます。

プロジェクトプリセットの新規作成▶ EDIUS Pro 5リファレンスマニュアル1章「1 プロジェクトの操作」



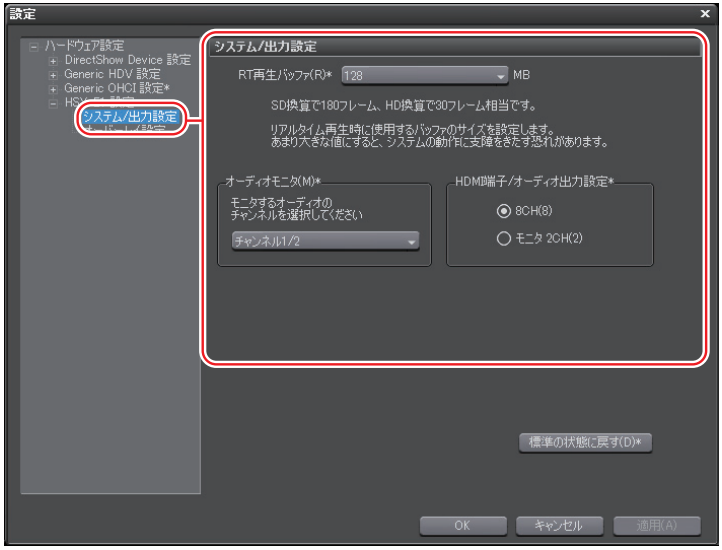
(1) 出力デバイス	出力に使用するデバイスを選びます。 **HSX-E1 XXX** HSX-E1 を使用して、外部モニタで確認しながら編集を行う場合に選びます。 **Generic OHCI XXX** PC に装備されている IEEE1394 端子と PC のディスプレイだけを利用して編集する場合に使用します。
(2) 出力フォーマット	フォーマットを選びます。〈説明〉には、選んだフォーマットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報が表示されます。 *出力フォーマット（HSX-E1）▶ P39*

ハードウェア設定（HSX-E1）

〈ハードウェア設定〉ダイアログで、HSX-E1 に対応したハードウェア設定が表示されます。

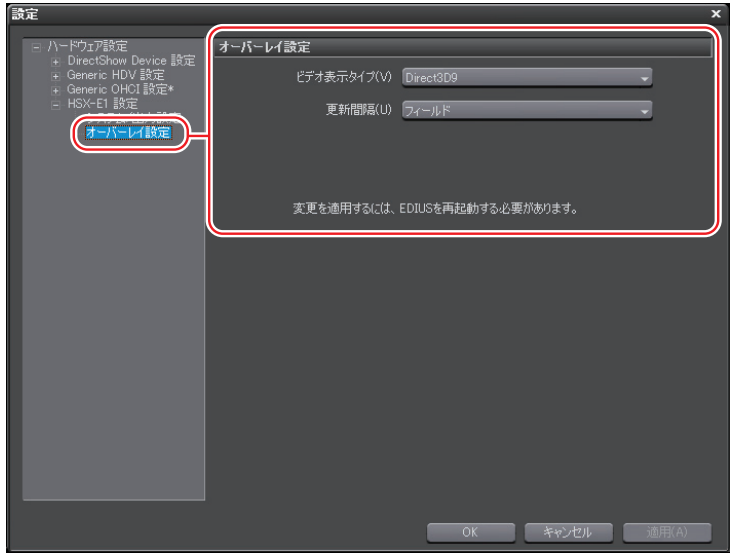
ハードウェア設定▶EDIUS Pro 5リファレンスマニュアル2章「1 設定ダイアログ」

◈ 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 MB（メガバイト）単位で指定します。
オーディオモニタ	モニタするオーディオチャンネルを選びます。
HDMI 端子 / オーディオ出力設定	HDMI 端子からの出力を設定します。8ch で出力するか、アナログ 2ch で指定したチャンネルで出力するかを選びます。
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



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。

出力フォーマット（HSX-E1）

出力デバイス

ご注意 • 用途に記載されているモデル名は一例です。

◆ HSX-E1 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p over 59.94i	HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p over 59.94i	
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

◆ HSX-E1 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p over 50i	HDCAM-SR
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p over 50i	HDV, AVC-Intra50, HDCAM
1280x720 50i	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p over 50i	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	

◆ HSX-E1 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 23.98p	HDCAM-SR
1920x1080 23.98p over 59.94i	
1440x1080 23.98p	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 23.98p over 59.94i	
1280x1080 23.98p	DVCPRO HD
1280x1080 23.98p over 59.94i	
1280x720 23.98p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD

◆ HSX-E1 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3（DVD）	DVD
720x480 59.94i 16:9（DVD）	
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	

◆ HSX-E1 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3（D1, DVD）	D1, DVD
720x576 50i 16:9（D1, DVD）	
720x576 50i 4:3（DV）	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x576 50i 16:9（DV）	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

◆ HSX-E1 SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 23.98p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 23.98p over 59.94i 16:9	

レンダリングフォーマットのコーデック詳細設定

〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログで、〈レンダリングフォーマット〉に〈MPEG（Generic）〉と〈MPEG2 for XDCAM HD422〉が追加されました。
プロジェクトプリセットの新規作成▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 1 章「1　プロジェクトの操作」

MPEG（Generic）／MPEG2 for XDCAM HD422／MPEG2 for XDCAM HD LP／MPEG2 for XDCAM HD SP／MPEG2 for XDCAM HD HQ

〈レンダリングフォーマット〉のリストからフォーマットを選び、［詳細設定］をクリックすると、コーデックの詳細設定ができます。

◆〈基本設定〉タブ

画面は〈MPEG（Generic）〉の場合です。どのコーデックも設定項目は同じです。



セグメントエンコード	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。
サイズ	画質を選びます。
品質／速度	品質をリストから選びます。
ビットレート	ビットレートタイプを選びます。 〈CBR〉は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。〈平均〉のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 〈VBR〉は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。〈固定〉に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。〈平均〉と〈最大〉のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。

◆〈拡張設定〉タブ



フィールドオーダー	インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。
色形式	YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。
プロファイル＆レベル	プロファイル＆レベルを選びます。〈色形式〉が 4:2:0 の場合、プロファイルは Main Profile、4:2:2 の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル＆レベルは〈色形式〉で選んだフォーマットに合わせて変更されます。
GOP 構造	MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮／伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は〈IBBP〉を選んでください。 〈I-Frame only〉は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。
ピクチャ枚数	1 グループに含まれるフレーム数を設定します。
Closed GOP	チェックを入れると、GOP の境界において B ピクチャが GOP をまたいで参照しないようになります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

サーバーでプロファイルを管理する

複数の端末で EDIUS を使用している場合、プロファイルをサーバーで管理することができます。サーバーで管理しているプロファイル（ネットワークプロファイル）は、それぞれの端末で共有して使用できます。

プロファイル管理先の設定

プロファイルを複数の端末で共有するには、管理するサーバーまたは PC に EDIUS をインストールし、プロファイル管理ツールで設定を行います。

ご注意
- あらかじめ、管理先となるサーバーまたは PC に EDIUS をインストールしておいてください。
- プロファイル管理ツールを使用している間は、プロファイル管理先を参照しているすべての端末の EDIUS を終了しておく必要があります。

1 EDIUS をインストールしたハードディスクの〈EDIUS 5〉フォルダ内の ConfigProfile.exe をダブルクリックする

※ 通常、〈EDIUS 5〉フォルダは〈C ドライブ〉→〈Program Files〉→〈Canopus〉内にあります。

プロファイル管理ツールが起動します。

2 [...]をクリックして管理するプロファイルの保存先を指定し、[OK] をクリックする



3 [管理] をクリックし、[OK] をクリックする



〈プロファイル管理〉ダイアログ

EDIUS 起動時などのプロファイル一覧画面と同様、プロファイルの新規登録・変更・削除・複製を作成・インポート・エクスポートの操作ができます。

編集環境を登録して簡単に切り替えたい▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 1 章「1　プロジェクトの操作」



各端末でネットワークプロファイルを使用中に、変更したプロファイルの設定内容を上書きできないようにするには、プロファイルを右クリックし、〈読み取り専用〉をクリックします。読み取り専用のプロファイルを示すアイコンに変わります。

4　管理するプロファイルについて設定し、［閉じる］をクリックする

プロファイルの種類について

ローカルプロファイル



ローカル端末で作成したプロファイルです。使用中に変更したプロファイルの設定内容は上書きされます。

読み取り専用プロファイル



読み取り専用のプロファイルです。使用中に変更したプロファイルの設定内容は上書きされません。
また、読み取り専用プロファイルの名前・アイコンの変更、削除はできません。

ネットワークプロファイル



プロファイル管理ツールを使用して作成したプロファイルです。読み取り専用に設定されていない限り、使用中に変更したプロファイルの設定内容は上書きされます。
また、ローカル端末でネットワークプロファイルの名前・アイコンの変更、削除はできません。

◆ オフライン状態のネットワークプロファイル



オフライン状態のネットワークプロファイルです。ネットワークプロファイルを使用していたローカル端末で、管理先のサーバーとの接続ができないときに表示されます。

POINT

- ネットワークプロファイルを使用している場合、途中で管理先のサーバーとの接続が切れたときや、同じネットワークプロファイルに他の端末が保存処理を行っているときに、プロファイルの設定内容をサーバーに保存できない場合があります。次回 EDIUS 起動時にサーバーとの接続が回復し、サーバーに同名のネットワークプロファイルがあれば、前回保存できなかったプロファイルの設定内容をサーバーに書き戻すかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ローカル端末でのプロファイルの設定

各端末でプロファイルの操作を制限する設定などを行います。

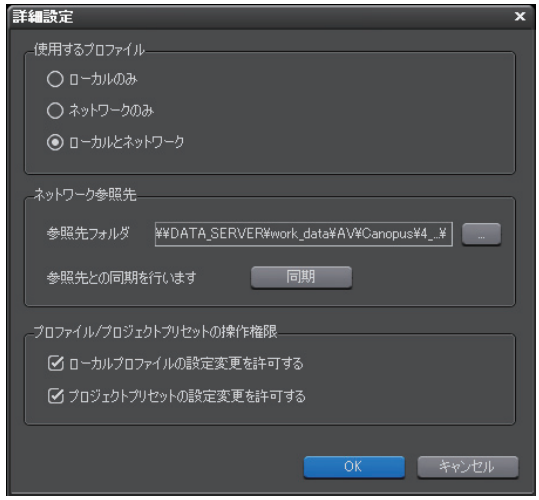
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロファイル切り替え〉をクリックする



2 ［詳細設定］をクリックする



3 各項目を設定し、[OK] をクリックする



使用するプロファイル	**ローカルのみ** ローカルプロファイルのみ使用できます。 **ネットワークのみ** ネットワークプロファイルのみ使用できます。ローカル端末でのプロファイルの新規登録・変更・削除・複製を作成・インポートの操作はできません。 **ローカルとネットワーク** ローカルプロファイル、ネットワークプロファイルともに使用できます。
ネットワーク参照先	[…] をクリックし、ネットワークプロファイルが保存されているフォルダを指定します。 [同期] をクリックすると、ネットワーク参照先のプロファイルと同期します。
プロファイル / プロジェクトプリセットの操作制限	〈ローカルプロファイルの設定変更を許可する〉のチェックをはずすと、ローカル端末でのプロファイルの新規登録・変更・削除・複製を作成・インポート・エクスポートの操作ができなくなります。 〈プロジェクトプリセットの設定変更を許可する〉のチェックをはずすと、ローカル端末でのプロジェクトプリセットの新規登録・変更・削除・複製を作成・インポート・エクスポートの操作ができなくなります。

複数クリップのプロパティの修正

ビンのクリップビューを詳細表示にすると、複数のクリップを選択して、クリップ名やクリップ表示色などの設定を一度に変更できます。
複数のクリップを一度に修正できる項目は、次のとおりです。

- クリップ名
- リールネーム
- コメント
- クリップ表示色
- フレームレート
- アスペクト比
- フィールドオーダ
- 色の対応範囲

POINT
- 修正したい項目が表示されていない場合は、アプリケーション設定の〈Bin 詳細表示〉で表示項目を設定します。
  ビンの詳細表示の項目設定▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「3　画面のカスタマイズ」

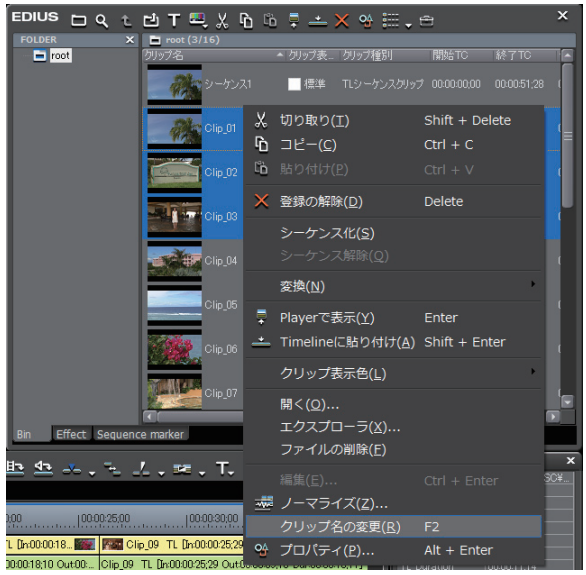
ご注意
- 選んだクリップに、設定が無効なクリップが含まれる場合、設定の変更を続けるかどうかの警告メッセージが表示されます。そのまま設定を変更した場合、そのクリップには変更内容が反映されません。

クリップ名・リールネーム・コメントの修正

1 クリップビューを詳細表示にする

クリップビューの表示▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「3　画面のカスタマイズ」

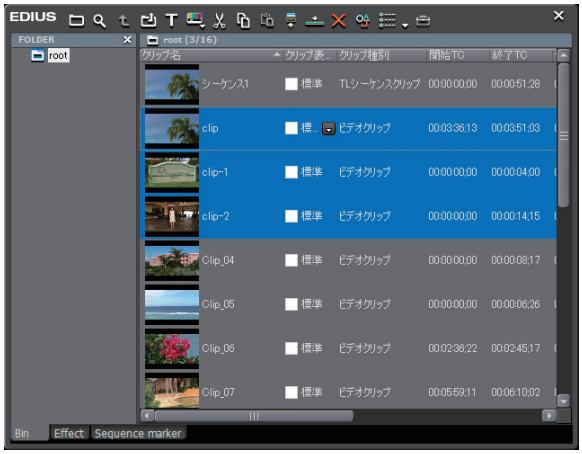
2 プロパティを変更する複数のクリップを選んで右クリックし、〈クリップ名の変更〉をクリックする



3 キーボードの［Tab］を押し、修正する項目を選ぶ

4 内容を入力する

クリップ名を修正した場合、入力したクリップ名を基に、上から順番に枝番が追加されます。
リールネームとコメントを修正した場合、入力した内容が選んだクリップすべてに反映されます。



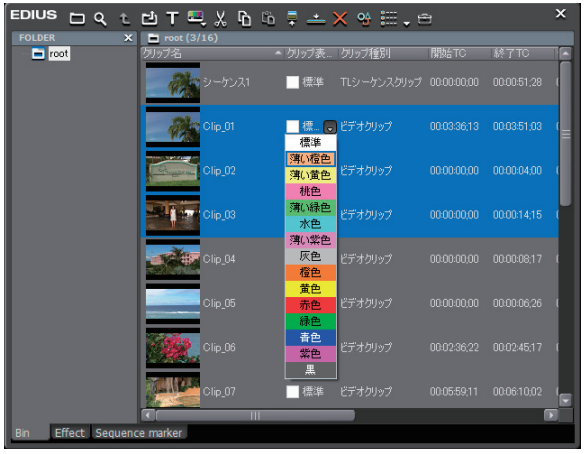
表示色・フレームレート・アスペクト比・フィールドオーダ・色の対応範囲の修正

1 クリップビューを詳細表示にする

クリップビューの表示▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「3　画面のカスタマイズ」

2 プロパティを変更する複数のクリップを選ぶ

3 リストから項目を選んで修正する



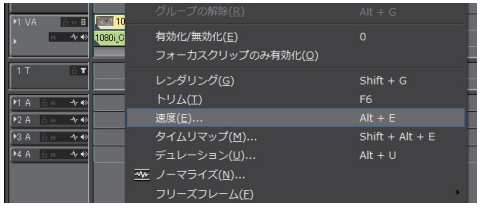
POINT

- リストをクリックして表示される項目の右横の「*」は、デフォルトの設定であることを示しています。
- 複数クリップのフレームレート、アスペクト比、フィールドオーダを、各クリップのデフォルトの設定に戻すには、リストをクリックし、〈デフォルトに戻す〉を選びます。

クリップ全体の速度変更

〈Clip Speed〉ダイアログで、タイムライン上でクリップの長さを変えずにスローモーションを設定できるようになりました。

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



Clip Speed	チェックを入れると、クリップの再生速度を設定できます。 〈Rate〉に元の速度に対する比率を入力します。 **タイムライン上での長さを変更する** チェックを入れると、〈Duration〉にクリップの再生時間を入力できます。〈Duration〉と〈Rate〉の値は同期しています。 スローモーション時に、クリップの再生時間を変えずにトリミングする場合は、チェックをはずします。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。

処理オプション	チェックを入れると、スローモーション時のちらつきの対処を設定できます。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** 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。

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。
- キーボードの［Alt］+［E］を押します。

2 各項目を設定し、［OK］をクリックする

速度変更したクリップには水色のラインが表示されます。

POINT

- 別のトラックに配置されている複数のクリップを選んで、速度を一度に変更することができます。クリップの組み合わせによって、速度変更の設定ができない場合は、メッセージが表示されます

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▶EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 6章「3　クリップのトリミング」

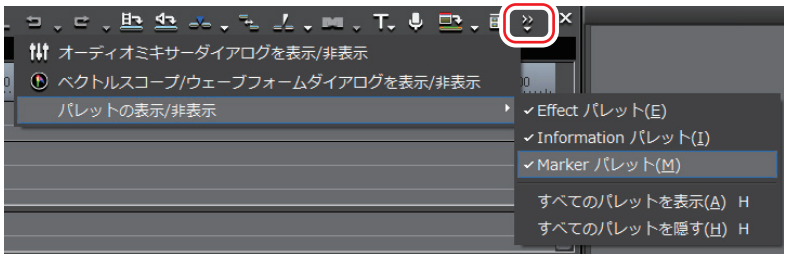
クリップマーカー

〈Marker〉パレットの〈Clip marker〉リストで、クリップマーカーについての操作ができるようになりました。
また、範囲付きのクリップマーカーを設定できるようになりました。

〈Clip marker〉リストの表示

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

ウィンドウ、パレットのレイアウトが標準（初期設定）の場合、［パレットの表示／非表示］は表示されていません。［拡張］をクリックし、メニューから〈パレットの表示／非表示〉を選んでください。

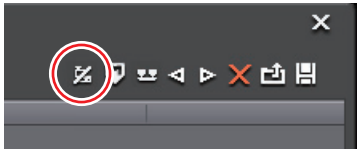


その他の方法

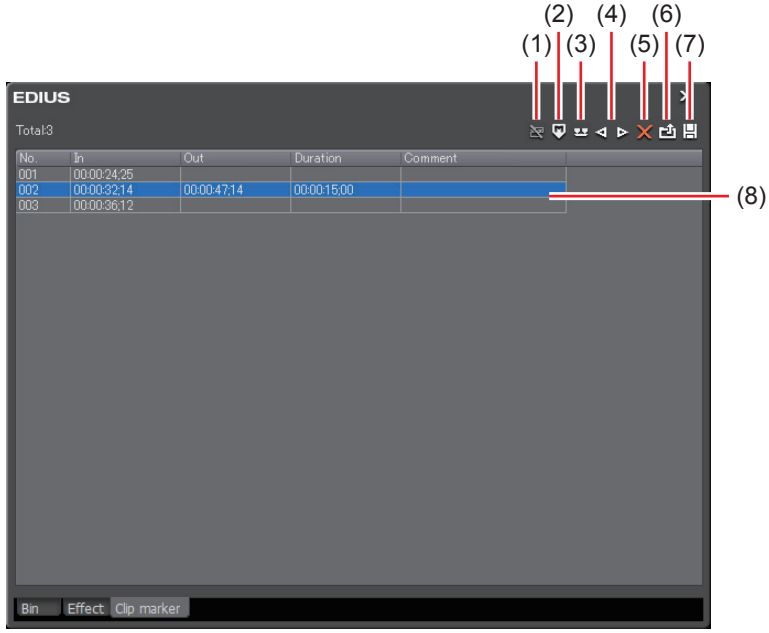
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Marker〉、〈Effect〉、〈Information〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- パレットを表示／非表示：***[H]***

2 〈Marker〉パレットで［シーケンスマーカー／クリップマーカーの切り替え］をクリックする

クリックするたびに〈Clip marker〉リストと〈Sequence marker〉リストが切り替わります。
〈Sequence marker〉リストの表示▶ P65



〈Clip marker〉リスト



(1)	シーケンスマーカー／クリップマーカーの切り替え	〈Clip marker〉リストと〈Sequence marker〉リストを切り替えます。
(2)	マーカーの追加	Player のスライダーの位置にクリップマーカーを追加します。
(3)	In/Out 間にマーカーを追加	Player で表示させているクリップの In-Out 点間に範囲付きのクリップマーカーを追加します。
(4)	前のマーカーに移動／次のマーカーに移動	前／次のクリップマーカーに移動します。
(5)	マーカーの削除	クリップマーカーリストからクリップマーカーを選んで削除します。
(6)	マーカーリストをインポート	クリップマーカーリストを読み込みます。
(7)	マーカーリストをエクスポート	クリップマーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
(8)	クリップマーカーリスト	設定したクリップマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

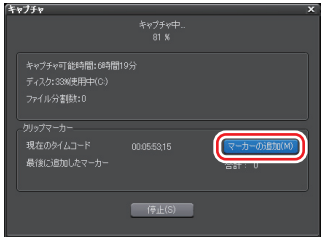
ご注意
- 〈Clip marker〉リストは、Player にフォーカスされているときは Player に表示されているクリップのクリップマーカー情報、Recorder にフォーカスされているときはタイムライン上で選んでいるクリップのクリップマーカー情報を表示します。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定 *[V]*

1 素材のキャプチャを開始する

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 3 章「1　外部から素材を取り込む」
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 3 章「1　外部から素材を取り込む」

2 クリップマーカーを設定する場面で［マーカーの追加］をクリックする



現在のタイムコードと、最後に追加したマーカーのタイムコード、マーカーの総数が表示されます。
クリップマーカーは複数設定することができます。
設定したクリップマーカーを確認するには、ビンに登録されたクリップを Player に表示させます。



クリップマーカーの設定 *[V]*

1 Player に素材を表示させる

2 クリップマーカーを設定する位置に Player のスライダーを移動させる

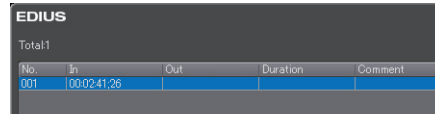


3 〈Clip marker〉リストの［マーカーの追加］をクリックする



Player のスライダーにクリップマーカーが設定され、〈Clip marker〉リストにクリップマーカーのタイムコードが表示されます。





その他の方法

- 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。
- クリップ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〉をクリックします。
- Player のスライダーを右クリックし、〈クリップマーカーの追加 / 削除〉をクリックします。

POINT

- 次の操作で、マーカー位置を移動させることができます。
  - 〈Clip marker〉リストの〈In〉のタイムコードをクリックし、数値を入力する
    数値の入力方法▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル概要「5　数値の入力方法」
  - スライダー上のクリップマーカーをキーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグする



- クリップマーカーの設定と同時にコメントを入力することができます。
  メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを編集〉をクリックしてコメントを入力します。
  クリップマーカーへのコメント入力▶ P61

ご注意
- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーを設定することができません。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されているクリップに、クリップマーカーを追加したり既存のクリップマーカーを編集したりした場合は、ビンのクリップやタイムラインのクリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。
- 〈Sequence marker〉リストでクリップマーカーを設定することはできません。

範囲付きクリップマーカーの設定

ビンに登録した素材クリップや Player で表示させている素材に、範囲付きのクリップマーカーを設定できます。

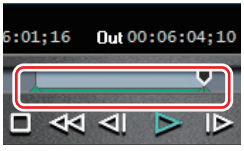
1 Player に素材を表示させる

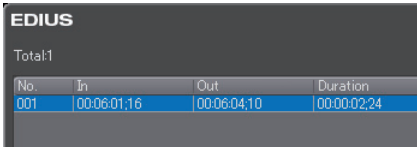
2 素材クリップに In 点、Out 点を設定する

3 〈Clip marker〉リストで［In/Out 間にマーカーを追加］をクリックする



Player のスライダーに範囲付きのクリップマーカーが設定され、〈Clip marker〉リストにクリップマーカーの In 点（Out 点）タイムコード、デュレーションが表示されます。





その他の方法

- クリップマーカーリストを右クリックし、〈In/Out 間にマーカーを追加〉をクリックします。
- Player のスライダーを右クリックし、〈In/Out 間にクリップマーカーを追加〉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、〈In/Out 間にマーカーを追加〉をクリックします。

POINT

- 手順 1 で In 点を設定していない場合は、クリップの先頭を In 点とし、Out 点を設定していない場合はクリップの末尾を Out 点として、範囲付きのクリップマーカーが設定されます。
- 〈Clip marker〉リストの〈In〉、〈Out〉、または〈Duration〉のタイムコードをクリックして数値を入力し、クリップマーカーの範囲を変更できます。
  数値の入力方法▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル概要「5　数値の入力方法」
- スライダー上の範囲付きクリップマーカーをキーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると、マーカー位置を移動させることができます。



- 範囲付きのクリップマーカーは、そのクリップマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のクリップマーカーのみが表示されます。

ご注意

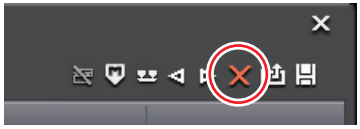
- ビデオとオーディオの In 点の位置、またはビデオとオーディオの Out 点の位置が異なっている場合は、範囲付きのクリップマーカーを設定することはできません。
- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーを設定することができません。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されているクリップに、クリップマーカーを追加したり既存のクリップマーカーを編集したりした場合は、ビンのクリップやタイムラインのクリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。
- 〈Sequence marker〉リストでクリップマーカーを設定することはできません。

クリップマーカーの削除 *[Delete]*

1 Player にクリップマーカーを設定したクリップを表示させる

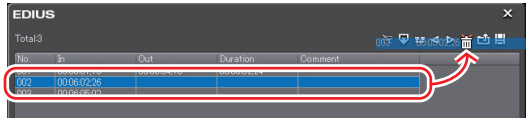
2 〈Clip marker〉リストのクリップマーカーリストから削除するクリップマーカーを選ぶ

3 ［マーカーの削除］をクリックする



その他の方法

- クリップマーカーリストから削除するクリップマーカーをドラッグし、〈Clip marker〉リストの外へドロップします。
- クリップマーカーリストから削除するクリップマーカーをドラッグし、［マーカーの削除］の上へドロップします。



- クリップマーカーリストで削除するクリップ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。
- Player のスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈クリップマーカーの削除〉をクリックします。
- Player のスライダーを削除するクリップマーカーに合わせ、スライダーを右クリックし、〈クリップマーカーの追加 / 削除〉をクリックします。
- Player のスライダーを削除するクリップマーカーに合わせ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを削除〉→〈現在位置〉をクリックします。
- クリップマーカーの〈マーカーコメント〉ダイアログで［削除］をクリックします。

クリップマーカーへのコメント入力▶ *P61*

POINT

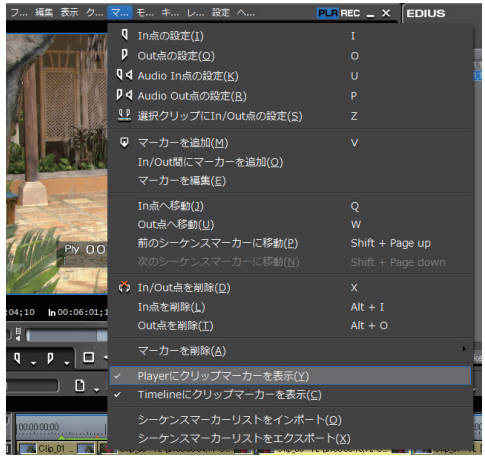
- クリップマーカーリスト内のすべてのクリップマーカーを一度に削除することもできます。
  - メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを削除〉→〈すべて〉をクリックします。
  - ***[Shift] + [Alt] + [V]***

ご注意

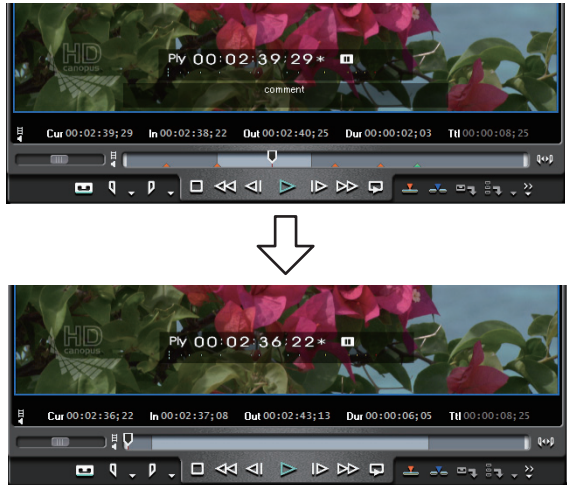
- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーを削除することができません。

クリップマーカーの表示／非表示

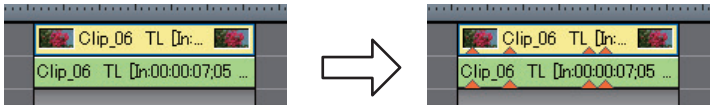
1 メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈Player にクリップマーカーを表示〉をクリックする



項目にチェックが入っているときは、クリップマーカーやコメントが表示されます。チェックをはずすと表示されなくなります。



また、〈Timeline にクリップマーカーを表示〉をクリックしてチェックを入れると、タイムライン上のクリップにクリップマーカーが表示されます。チェックをはずすと表示されなくなります。



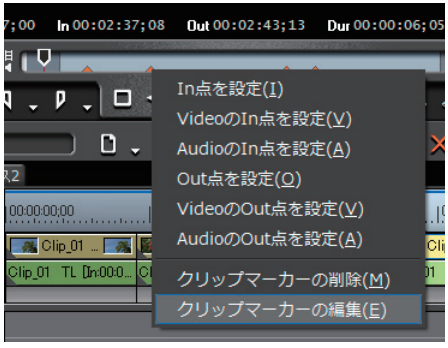
POINT

- クリップマーカーのコメントのみ非表示にすることもできます。〈情報の表示〉で〈マーカー〉のチェックをはずします。
  プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「3　画面のカスタマイズ」
- 範囲付きのクリップマーカーは、そのクリップマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のクリップマーカーのみが表示されます。

クリップマーカーへのコメント入力

1 クリップマーカーを設定したクリップを Player に表示させる

2 スライダー上のクリップマーカーを右クリックし、〈クリップマーカーの編集〉をクリックする



3 〈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



入力したコメントは、クリップマーカーにスライダーを合わせると Player に表示されます。範囲付きのクリップマーカーを設定した場合は、Player のスライダーがクリップマーカーの In-Out 点の範囲内にある間、コメントが表示されます。

その他の方法

- Player のスライダーをクリップマーカーに合わせ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを編集〉をクリックします。
- 〈Clip marker〉リストの〈Comment〉欄をクリックします。
- クリップ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。
- コメント改行：***[Ctrl] + [Enter]***

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。
- ビンに登録されているクリップやタイムラインに配置されているクリップに、コメントを追加したり既存のコメントを編集したりした場合は、[Bin に Clip 情報を反映] をクリックし、ビンのクリップやタイムラインのクリップに新しいクリップ情報を反映させる必要があります。
- クリップマーカーを設定したクリップをタイムラインに配置した場合、クリップマーカーの位置にタイムラインカーソルを合わせると Recorder にコメントが表示されます。範囲付きのクリップマーカーを設定した場合は、タイムラインカーソルがクリップマーカーの In-Out 間にある間、Recorder にコメントが表示されます。

ご注意

- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーにコメントを入力することができません。

クリップマーカー位置に移動 *[Ctrl] + [←] ／ [Ctrl] + [→]*

1 〈Clip marker〉リストの[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

クリップマーカーが前後に移動します。



Player がフォーカスされているときは、そのクリップに設定されているクリップマーカーの位置にスライダーが移動します。
Recorder がフォーカスされているときは、タイムライン上で選んでいるクリップのクリップマーカーの位置に、タイムラインカーソルが順番に移動します。

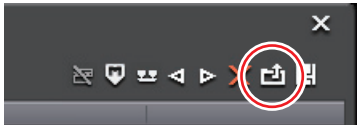
その他の方法

- クリップマーカーリストで、移動したい位置のクリップマーカーをダブルクリックします。
- クリップマーカーリストを右クリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉をクリックします。

クリップマーカーリストの読み込み【インポート】

1 読み込み先のクリップを Player に表示させる

2 〈Clip marker〉リストの［マーカーリストをインポート］をクリックする



3 〈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

- クリップ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。

ご注意
- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーリストを読み込むことができません。

クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】

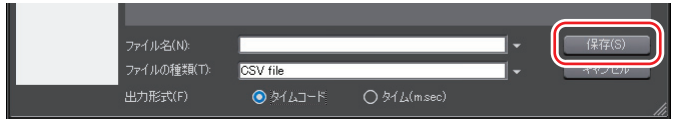
1 クリップマーカーリストを書き出したいクリップを Player に表示させる

2 〈Clip marker〉リストの［マーカーリストをエクスポート］をクリックする



3 〈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

4 出力形式を選び、[保存] をクリックする



その他の方法

- クリップ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。

ご注意
- Recorder にフォーカスされているときは、クリップマーカーリストを書き出すことができません。

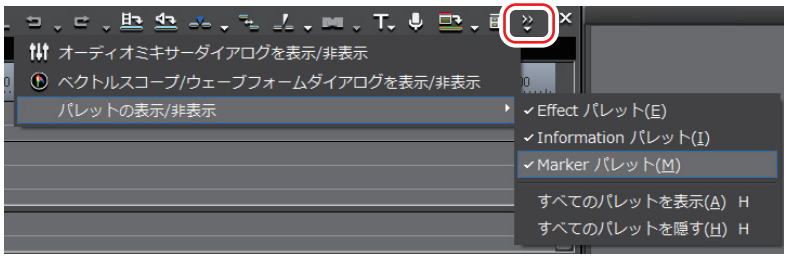
シーケンスマーカー

〈Marker〉パレットで〈Sequence marker〉リストと〈Clip marker〉リストとを切り替えて表示する仕様に変更されたことにより、シーケンスマーカーについての操作が変わりました。
また、範囲付きのシーケンスマーカーを設定できるようになりました。

〈Sequence marker〉リストの表示

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

ウィンドウ、パレットのレイアウトが標準（初期設定）の場合、［パレットの表示／非表示］は表示されていません。［拡張］をクリックし、メニューから〈パレットの表示／非表示〉を選んでください。



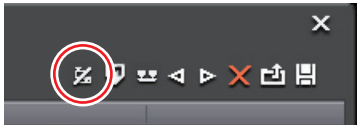
その他の方法

- 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]***

2 〈Marker〉パレットで［シーケンスマーカー／クリップマーカーの切り替え］をクリックする

クリックするたびに〈Sequence marker〉リストと〈Clip marker〉リストが切り替わります。

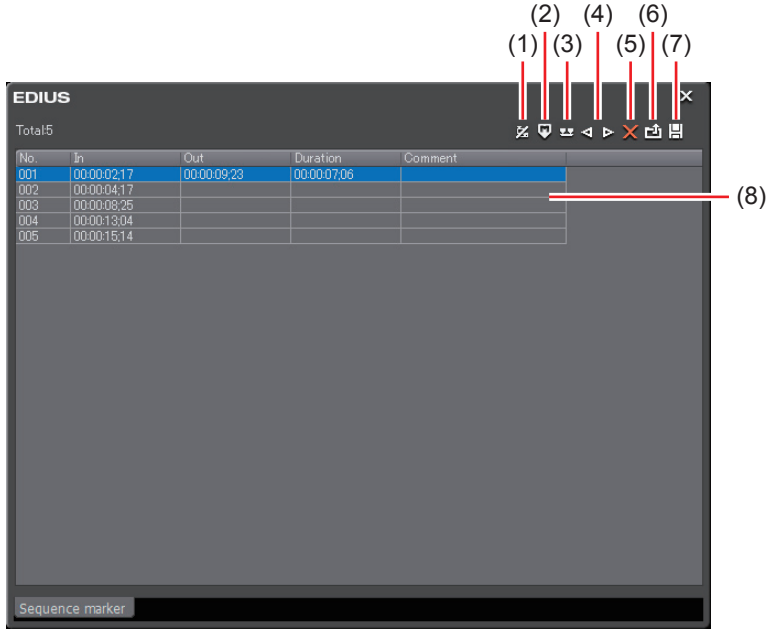
〈Clip marker〉リストの表示▶ P53



ご注意

- プレビューウィンドウで Player がフォーカスされているときは、〈Sequence marker〉リストに切り替えることができません。Recorder を選んでから切り替えてください。

〈Sequence marker〉リスト

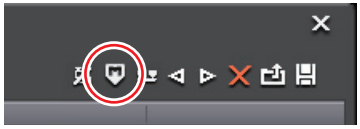


(1)	シーケンスマーカー／クリップマーカーの切り替え	〈Clip marker〉リストと〈Sequence marker〉リストを切り替えます。
(2)	マーカーの追加	タイムラインカーソルの位置にシーケンスマーカーを追加します。
(3)	In/Out 間にマーカーを追加	タイムラインの In-Out 点間に範囲付きのシーケンスマーカーを追加します。
(4)	前のマーカーに移動／次のマーカーに移動	前／次のシーケンスマーカーに移動します。
(5)	マーカーの削除	シーケンスマーカーリストからシーケンスマーカーを選んで削除します。
(6)	マーカーリストをインポート	シーケンスマーカーリストを読み込みます。
(7)	マーカーリストをエクスポート	シーケンスマーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
(8)	シーケンスマーカーリスト	設定したシーケンスマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

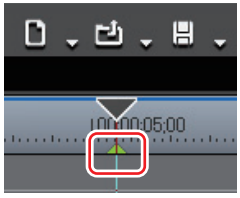
シーケンスマーカーの設定 [V]

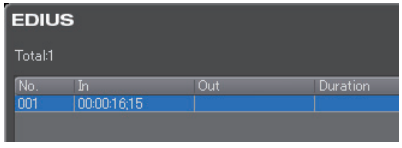
1 シーケンスマーカーを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 〈Sequence marker〉リストの［マーカーの追加］をクリックする



タイムスケールにシーケンスマーカーが設定され、〈Sequence marker〉リストにシーケンス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、〈現在位置にシーケンスマーカーを追加／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、〈マーカーを追加〉をクリックします。
- シーケンス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〉をクリックします。

POINT

- 次の操作で、マーカー位置を移動させることができます。
  - 〈Sequence marker〉リストの〈In〉のタイムコードをクリックし、数値を入力する
    数値の入力方法▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル概要「5　数値の入力方法」
  - タイムスケール上のシーケンスマーカーをドラッグする
- シーケンスマーカーの設定と同時にコメントを入力することができます。
  メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを編集〉をクリックしてコメントを入力します。
  シーケンスマーカーへのコメント入力▶ P70

ご注意

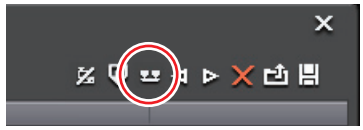
- 〈Clip marker〉リストでシーケンスマーカーを設定することはできません。

範囲付きシーケンスマーカーの設定

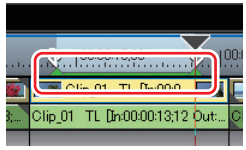
タイムライン上の In-Out 点間に範囲付きのシーケンスマーカーを設定できます。

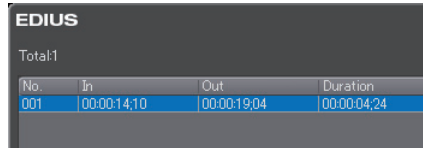
1 **タイムラインに In 点、Out 点を設定する**

2 **〈Sequence marker〉リストで［In/Out 間にマーカーを追加］をクリックする**



タイムスケールに範囲付きのシーケンスマーカーが設定され、〈Sequence marker〉リストにシーケンスマーカーの In 点（Out 点）タイムコード、デュレーションが表示されます。





その他の方法

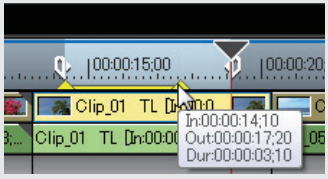
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈In/Out 間にマーカーを追加〉をクリックします。
- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈In/Out 間にマーカーを追加〉をクリックします。

POINT

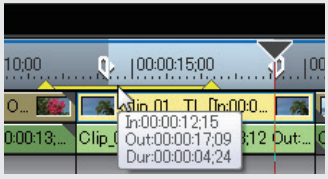
- 手順 1 で In 点を設定していない場合は、タイムラインの先頭が範囲付きシーケンスマーカーの In 点として設定されます。また、Out 点を設定していない場合は、タイムライン上の末尾のクリップの Out 点が範囲付きのシーケンスマーカーの Out 点として設定されます。
- 〈Sequence marker〉リストの〈In〉、〈Out〉、または〈Duration〉のタイムコードをクリックして数値を入力し、シーケンスマーカーの範囲を変更できます。
  数値の入力方法▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル概要「5　数値の入力方法」

POINT

- タイムスケール上の範囲付きシーケンスマーカーの In 点または Out 点をドラッグして、シーケンスマーカーのデュレーションを変更することができます。



また、In 点と Out 点の間のライン部分をドラッグすると、シーケンスマーカーを移動させることができます。



- 範囲付きのシーケンスマーカーは、そのシーケンスマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のシーケンスマーカーのみが表示されます。

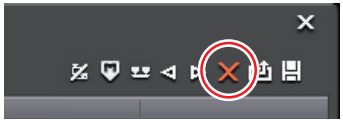
ご注意

- 〈Clip marker〉リストでシーケンスマーカーを設定することはできません。

シーケンスマーカーの削除 *[Delete]*

1 〈Sequence marker〉リストのシーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーを選ぶ

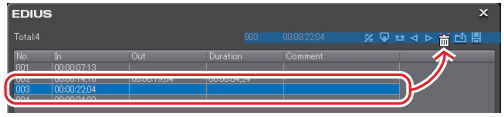
2 ［マーカーの削除］をクリックする



その他の方法

- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、〈Sequence marker〉リストの外へドロップします。

- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、［マーカーの削除］の上へドロップします。



- シーケンス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。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、〈シーケンスマーカーを削除〉→〈現在のシーケンスマーカー〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを削除〉→〈現在位置〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせて右クリックし、〈現在位置にシーケンスマーカーを追加 / 削除〉をクリックします。
- シーケンスマーカーの〈マーカーコメント〉ダイアログで［削除］をクリックします。

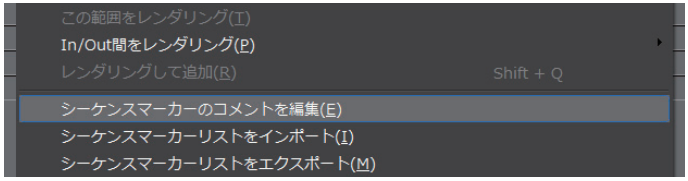
シーケンスマーカーへのコメント入力▶ *P70*

POINT

- すべてのシーケンス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シーケンスマーカーを右クリックし、〈シーケンスマーカーを削除〉→〈すべて〉をクリックします。
  - Recorder にフォーカスされているときに、キーボードの［Shift］+［Alt］+［V］を押します。

シーケンスマーカーへのコメント入力

1 タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、〈シーケンス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

- 〈Sequence marker〉リストの〈Comment〉欄をクリックします。
- シーケンス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。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせ、メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを編集〉をクリックします。
- コメント改行：***[Ctrl] + [Enter]***

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。

シーケンスマーカー位置に移動 *[Shift]+[Page up]／[Shift]+[Page down]*

1 〈Sequence marker〉リストの [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



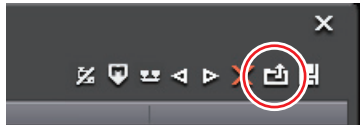
シーケンスマーカーが前後に移動します。

その他の方法

- シーケンスマーカーリストで、移動したい位置のシーケンスマーカーをダブルクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈前のシーケンスマーカーに移動〉または〈次のシーケンスマーカーに移動〉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シーケンス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、〈前のシーケンスマーカーに移動〉または〈次のシーケンスマーカーに移動〉をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーをダブルクリックします。

シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】

1 〈Sequence marker〉リストの［マーカーリストをインポート］をクリックする



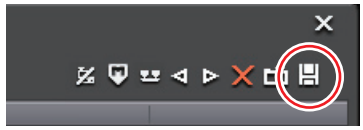
2 〈ファイルを開く〉ダイアログで CSV ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈シーケンスマーカーリストをインポート〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈シーケンスマーカーリストをインポート〉をクリックします。
- シーケンス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。

シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】

1 〈Sequence marker〉リストの［マーカーリストをエクスポート］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

- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈シーケンスマーカーリストをエクスポート〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈シーケンスマーカーリストをエクスポート〉をクリックします。
- シーケンス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。

タイトル詳細設定

タイトルクリップのリサイズができるようになり、〈ロール／クロール設定〉のメニュー名が〈タイトル詳細設定〉に変更になりました。

1 タイトルクリップを右クリックし、〈タイトル詳細設定〉をクリックする

〈タイトル詳細設定〉ダイアログが表示されます。

◇〈タイトル詳細設定〉ダイアログ



タイトルのリサイズ	タイトルクリップを画面に合わせてリサイズするかどうかを選びます。 **画面に合わせる** プロジェクト設定のフレームサイズと同じサイズで表示します。タイムラインにタイトルクリップを配置後にプロジェクト設定のフレームサイズを変更しても、タイトルクリップも合わせてリサイズされます。 **リサイズしない（タイトルのサイズ）** タイトル作成時のフレームサイズと同じサイズで表示します。タイムラインにタイトルクリップを配置後にプロジェクト設定のフレームサイズを変更しても、タイトルクリップはリサイズされません。

ロール／クロール設定	**開始位置** テキストやオブジェクトの動きをどこから始めるかをリストから選びます。 〈画面外〉は、テキスト・オブジェクトが画面の外から流れ始めます。 〈画面内〉は、テキスト・オブジェクトの１ページ目が画面内にある状態から流れ始めます。 〈指定位置〉は、右の入力欄にロール／クロールを始める位置を入力します。 **終了位置** テキストやオブジェクトの動きをどこで終わるかをリストから選びます。 〈画面外〉は、すべてのテキスト・オブジェクトが画面外に出てしまうまでロール／クロールを続けます。 〈画面内〉は、テキスト・オブジェクトの最後のページが画面に表示された時点でロール／クロールを終了します。 〈指定位置〉は、右の入力欄にテキスト・オブジェクトの最後のページがロール／クロールを終了する位置を入力します。 **IN 側効果時間** テキスト・オブジェクトが流れ出すまでに止まっているフレーム数を入力します。 **OUT 側効果時間** ロール／クロール後、テキスト･オブジェクトが止まっているフレーム数を入力します。

POINT

- ロール／クロール設定は、タイトルクリップにロール／クロールが設定されている場合にのみ設定できます。タイトルの種類が〈静止画〉の場合は設定できません。タイトルの種類については、Quick Titler リファレンスマニュアルの「ロール／クロールの設定」を参照してください。

ノーマライズの設定

複数クリップにノーマライズを適用

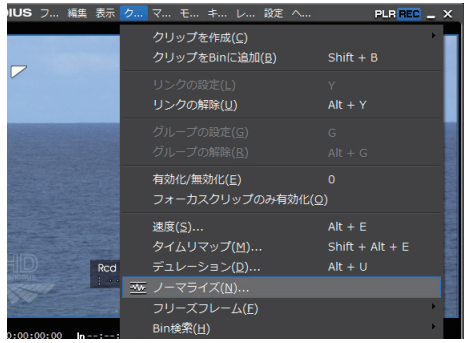
任意の複数クリップ、トラックに基準とするオーディオレベルを設定して、音量の均一化（ノーマライズ）ができます。

POINT

- 次のクリップにはノーマライズは適用できません。
  - タイムラインシーケンスクリップ
  - 時差編集中のクリップ
  - プロキシクリップ
- ノーマライズを処理するときに、どのくらいの時間をサンプルにして値を算出するかを設定する〈ウィンドウ値〉がアプリケーション設定の〈素材〉に追加され、設定を変更できます。
  アプリケーション設定▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「1 〈設定〉ダイアログ」

1 ノーマライズ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、〈ノーマライズ〉をクリックする



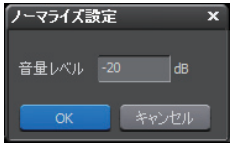
〈ノーマライズ設定〉ダイアログが表示されます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、〈ノーマライズ〉をクリックします。

3 基準にする音量レベルを入力し、[OK] をクリックする

初期設定はプロジェクト設定の〈音声基準レベル〉になっています。
ノーマライズを適用すると、クリップのオーディオ部分の下部に水色のラインが表示されます。



クリップのゲイン値を確認・変更

1 ゲイン値を確認・変更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、〈プロパティ〉をクリックする

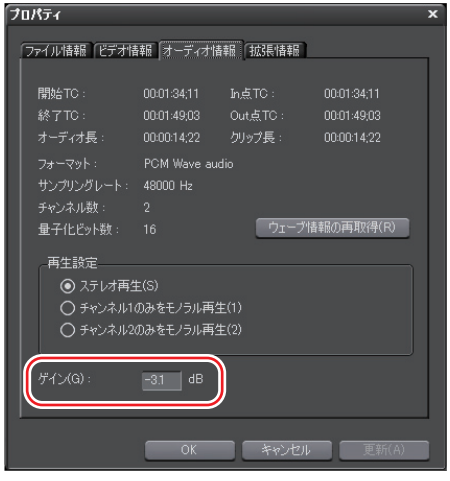
〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。

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。

3 〈オーディオ情報〉タブをクリックする

〈ゲイン〉にクリップのゲイン値が表示されます。



4 ゲイン値を入力し、[OK] をクリックする

5 ［はい］または［いいえ］をクリックする

［いいえ］をクリックすると、オーディオチャンネル設定で指定された、チャンネルのゲイン値のみが変更されます。

POINT

- ノーマライズのゲイン値は、〈Information〉パレット、ビンの詳細表示でも確認できます。
- タイムライン上でゲイン値を変更したクリップをビンに登録した場合、ゲイン値は保持されます。

ファイル形式で出力

動画ファイルの出力フォーマットについて

追加、変更されたファイル形式は次のとおりです。

ファイル形式	エクスポータ	出力設定参照先
MPEG4（*.mp4）	H.264/AVC プレイステーション・ポータブル iPod	*本書▶P79*
MPEG2 Transport Stream（*.m2ts）	Blu-ray AVCHD ※1	*本書▶P79*
	FIRECODER Blu - Blu-ray ※2	*本書▶P89*
MPEG2 Transport Stream（*.m2t）	FIRECODER Blu - HDV ※2	*本書▶P91*
MPEG2 Program Stream（*.mpg、*.m2p）	MPEG（Generic）	*本書▶P85*
MPEG Elementary Stream（*.m2v、*.mpv、*.mpa、*.wav、*.ac3）	MPEG（Elementary Stream）	*本書▶P85*

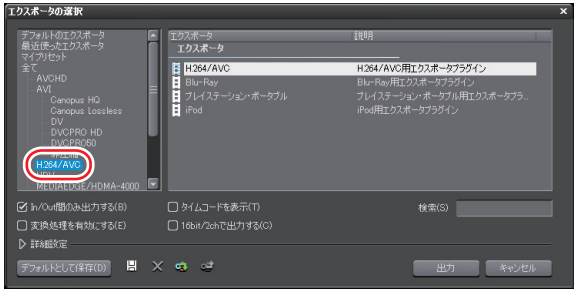
※1　H.264 エクスポータは、EDIUS Pro version 5.1 で AVCHD エクスポータに名前が変更されました。

※2　当社製品 FIRECODER Blu を装着し、FIRECODER WRITER がシステムにインストールされている必要があります。

H.264/MPEG-4 AVC で出力

1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈H.264/AVC〉をクリックする

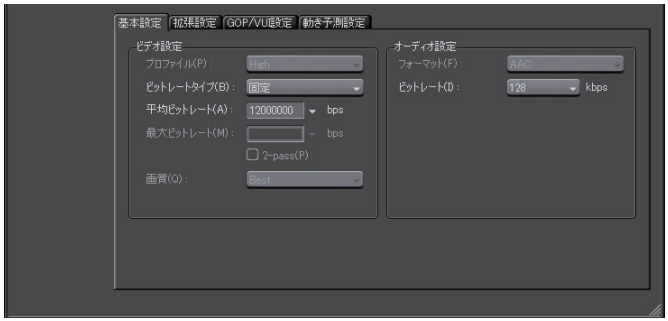
エクスポータでファイル出力▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 10 章「1　ファイル形式で出力」



2 使用するエクスポータをクリックし、［出力］をクリックする

MPEG2 形式のファイル（*.m2ts）に出力する場合は〈Blu-ray〉を、MPEG-4 形式のファイル（*.mp4）に出力する場合は、ファイルの用途に合わせて〈H.264/AVC〉／〈プレイステーション・ポータブル〉／〈iPod〉のいずかを選びます。選んだエクスポータによって、設定できる項目や表示される設定項目が一部異なります。

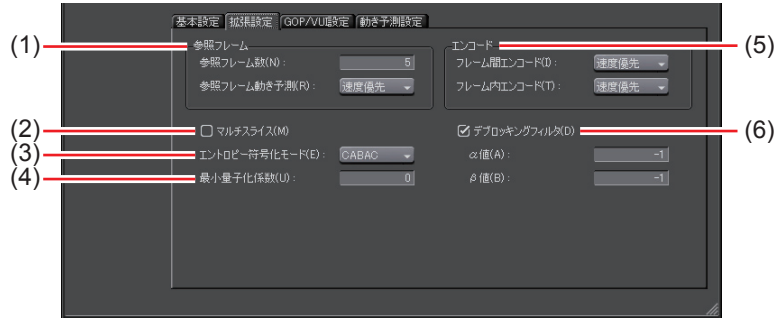
◆〈基本設定〉タブ



ビデオ設定	**プロファイル** プロファイルを設定します。出力するフレームサイズによって選べるプロファイルは異なります。 **ビットレートタイプ** 〈固定〉は、一定のビット数を割り当てます。ノイズなどが発生する場合がありますが、エンコード処理は速くなります。 〈可変〉は、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。〈固定〉に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。 **平均ビットレート** ビットレートタイプで〈固定〉または〈可変〉を選んだ場合に設定します。リストから選ぶか、直接入力ができます。

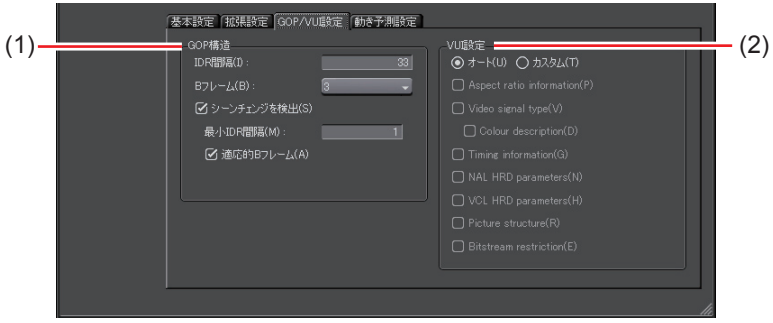
ビデオ設定	**最大ビットレート** ビットレートタイプで〈可変〉を選んだ場合に設定します。リストから選ぶか、直接入力ができます。 〈2-pass〉にチェックを入れると、映像の複雑さの解析を行った後、解析結果から指定した平均ビットレートになるようエンコードを行います。チェックをはずすと直変換となり、2pass でエンコードするよりも速くエンコードできますが、画質が 2pass より劣ったり、ファイルサイズが大きくなったりする場合があります。 **画質** ビットレートタイプで〈画質〉を選んだ場合に設定します。リストから画質を選びます。 **サイズ** 〈プレイステーション・ポータブル〉エクスポータ、〈iPod〉エクスポータの場合に表示されます。フレームサイズが選んだサイズに変換され、プログレッシブになります。
オーディオ設定	**フォーマット** オーディオの圧縮形式をリストから選びます。表示される項目は、選んだエクスポータ／ AVCHD のサイズによって異なります。 ※〈Dolby Digital(AC-3)〉の場合： プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 6ch 以上の場合は、7ch/8ch が切り捨てられ、1ch：L、2ch：R、3ch：C、4ch：LFE、5ch：Ls、6ch：Rs の 5.1ch として出力されます。 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 5ch 以下の場合は、1/2ch 以外が切り捨てられて 2ch で出力されます。 ※〈Linear PCM〉の場合： プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 8ch の場合は 8ch、6ch/7ch の場合は 6ch、4ch/5ch の場合は 4ch 、3ch の場合は 2ch で出力されます。 ※〈AAC〉の場合： プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 8ch、6ch/7ch の場合は 6ch で、4ch/5ch の場合は 4ch で、3ch の場合は 2ch で出力されます。 **ビットレート** リストからビットレートを選びます。

◆〈拡張設定〉タブ



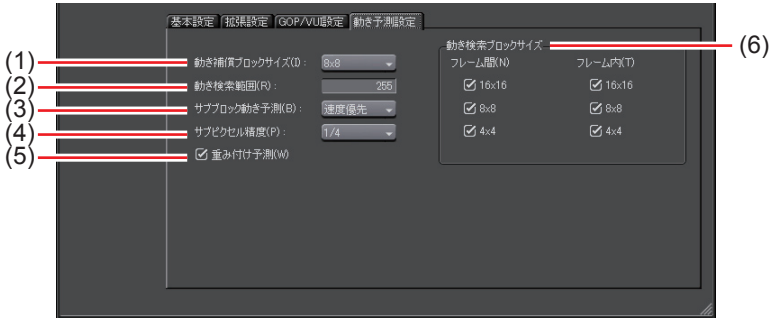
(1) 参照フレーム	**参照フレーム数** 動き予測時に何フレームまで考慮して動き予測を行うかを設定します。 **参照フレーム動き予測** 〈速度優先〉または〈画質優先〉から選びます。
(2) マルチスライス	チェックを入れると、1 フレームを 4 分割します。デコーダーがマルチスライスに対応している場合は、デコードが速くなる場合があります。
(3) エントロピー符号化モード	H.264 の符号化モードを選びます。
(4) 最小量子化係数	0 ～ 51 までの数値を入力できます。数値が大きいほど最小ビットレートが大きくなります。
(5) エンコード	フレーム間、フレーム内のそれぞれのエンコードについて、〈速度優先〉または〈画質優先〉を選びます。
(6) デブロッキングフィルタ	チェックを入れるとブロックノイズを軽減できます。ただし、処理量は多くなります。〈α 値〉はフィルタを適用するエッジ部分の差の閾値、〈β 値〉はフィルタを適用するディテイルの閾値についての設定です。

◆〈GOP/VUI 設定〉タブ



(1) GOP 構造	**IDR 間隔** IDR フレームの間隔を入力し、GOP 長を設定します。 **B フレーム** GOP に含まれる B フレームの数を設定します。 **シーンチェンジを検出** チェックを入れると、シーンチェンジを検出したときに強制的に IDR フレームを挿入します。〈最小 IDR 間隔〉で最小の IDR フレーム周期を入力します。〈適応的 B フレーム〉にチェックを入れるとシーンの複雑さに応じて B フレームを使用します。
(2) VUI 設定	デコード時に使用されるビデオ表示情報を設定します。

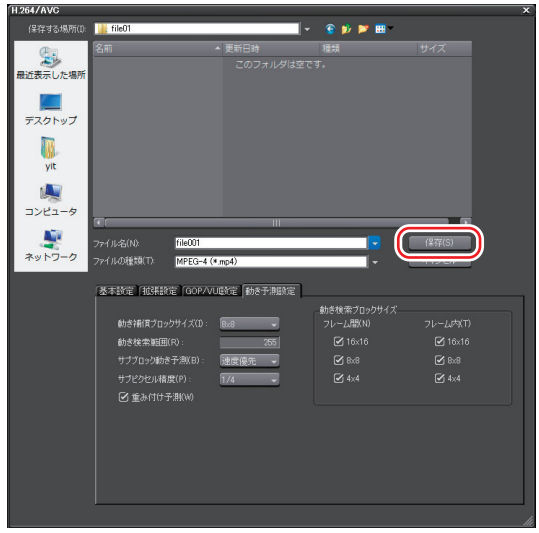
◆〈動き予測設定〉タブ



(1) 動き補償ブロックサイズ	動き補償に利用するブロックサイズをリストから選びます。
(2) 動き検索範囲	動き検索時の範囲を設定します。数値が大きいほど高画質になります。
(3) サブブロック動き予測	サブブロックの動き予測について、〈速度優先〉または〈画質優先〉を選びます。

(4) サブピクセル精度	動き補償ブロックの分割単位をリストから選びます。
(5) 重み付け予測	チェックを入れると、フェードやディゾルブなどを使用している動画の画質を向上させることができます。
(6) 動き検索ブロックサイズ	動き検索時のブロックサイズを、フレーム間／フレーム内について設定します。

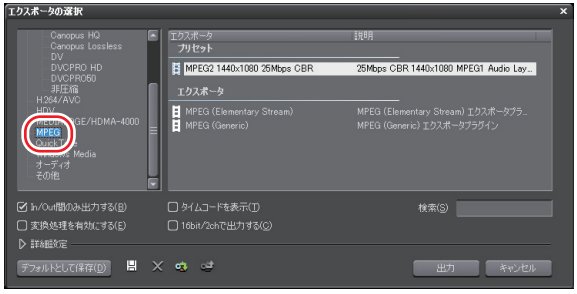
3 出力内容を設定し、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする



MPEG2 形式にファイル出力

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

エクスポータでファイル出力▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 10 章「1　ファイル形式で出力」



2 〈MPEG（Elementary Stream)〉または〈MPEG（Generic)〉をクリックし、[出力] をクリックする

◆〈基本設定〉タブ

画面は〈MPEG（Generic)〉の場合です。どちらのエクスポータも、設定項目は同じです。



ビデオ設定	**セグメントエンコード** チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 **サイズ** 画質を選びます。 **品質／速度** 品質をリストから選びます。 **ビットレート** ビットレートタイプを選びます。 〈CBR〉は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。〈平均〉のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 〈VBR〉は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。〈固定〉に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。〈平均〉と〈最大〉のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。
オーディオ設定	**形式** オーディオの圧縮形式をリストから選びます。 **チャンネル** 〈ステレオ〉、〈デュアルチャネル〉、〈ジョイントステレオ〉から選べます。〈ステレオ〉は左右を別々に記録する通常のステレオです。左右の音声が大きく違う場合に、音量が大きい方を重視して保存するステレオに比べ、〈デュアルチャネル〉は音質が一方に偏らないよう完全に独立させて記録します。2ヶ国語でナレーションを入れるなどの場合に選びます。〈ジョイントステレオ〉は左右を別々に記録する場合と、左右の同じ音声をまとめた1チャンネル、左右で違う音声をもう1チャンネルとする場合を自動で使い分けて音質・圧縮率を向上させます。 **ビットレート** ビットレートをリストから選びます。

◆〈拡張設定〉タブ



ビデオ設定	**フィールドオーダー** インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。 **色形式** YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。 **プロファイル＆レベル** プロファイル＆レベルを選びます。〈色形式〉が 4:2:0 の場合、プロファイルは Main Profile、4:2:2 の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル＆レベルは〈色形式〉で選んだフォーマットに合わせて変更されます。 **GOP 構造** MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮／伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は〈IBBP〉を選んでください。 〈I-Frame only〉は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。 **ピクチャ枚数** 1 グループに含まれるフレーム数を設定します。 **Closed GOP** チェックを入れると、GOP の境界において B ピクチャが GOP をまたいで参照しないようになります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

オーディオ設定	**エンファシス** 高域を強調して保存する高域補正についてリストから選びます。〈なし〉は高域補正なし、〈50/15ms〉は一部のオーディオ CD などで採用されていたエンファシス設定です。〈CCITT J.17〉は CCITT が勧告している通信規格です。 **プロテクション** 誤り検出および補償を可能にするために、音響ビット流に冗長性を付加しているかどうかを示す〈protection_bit〉が、チェックを入れると冗長性を付加していることを示す「1」になります。チェックをはずすと冗長性を付加していないことを示す「0」になります。 **オリジナル** チェックを入れると、〈original_copy〉のビットが原本を示す「1」になります。チェックをはずすと複製を示す「0」になります。 **コピーライト** チェックを入れると、〈copyright〉のビットが著作権が保護されていることを示す「1」になります。チェックをはずすと著作権は存在しないことを示す「0」になります。

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

〈MPEG（Elementary Stream）〉を選んだ場合は、［選択］をクリックしてビデオとオーディオの出力先をそれぞれ設定し、［OK］をクリックします。

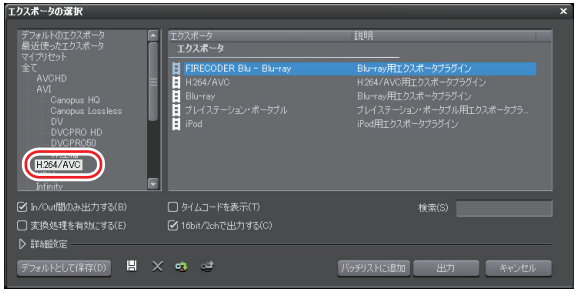
FIRECODER Blu を使用してファイル出力

ご注意
- FIRECODER Blu を使用してファイル出力するには、あらかじめ、製品に付属の FIRECODER WRITER をインストールしておく必要があります。

H.264/MPEG-4 AVC 形式で出力する

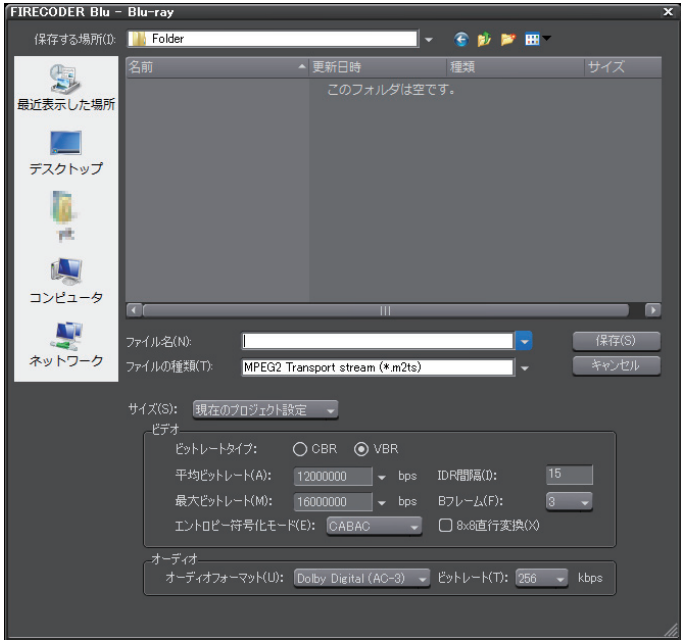
1 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈H.264/AVC〉をクリックする

エクスポータでファイル出力▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 10 章「1　ファイル形式で出力」



2 〈FIRECODER Blu - Blu-ray〉を選び、［出力］をクリックする

〈FIRECODER Blu - Blu-ray〉ダイアログが表示されます。



サイズ	画質を選びます。

ビデオ	**ビットレートタイプ** ビットレートタイプを選びます。 〈CBR〉は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。 〈VBR〉は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。〈CBR〉に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。 **平均ビットレート** リストからビットレートを選ぶか、直接入力ができます。 **最大ビットレート** ビットレートタイプで〈VBR〉を選んだ場合に設定します。 リストからビットレートを選ぶか、直接入力ができます。 **エントロピー符号化モード** H.264 の符号化モードを選びます。 **IDR 間隔** IDR フレームの間隔を入力し、GOP 長を設定します。 **B フレーム** GOP に含まれる B フレームの数を設定します。 **8x8 直行変換** チェックを入れると、8x8 画素の直交変換を行います。
オーディオ	**オーディオフォーマット** オーディオの圧縮形式をリストから選びます。 **ビットレート** オーディオフォーマットで〈Dolby Digital（AC-3)〉を選んだ場合、ビットレートをリストから選びます。 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 3ch 以上の場合は、3ch 以降が切り捨てられて 2ch で出力されます。

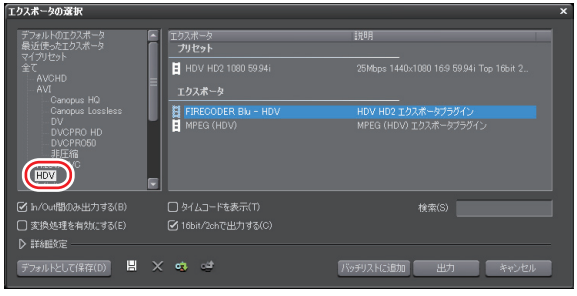
3 ビデオ・オーディオの設定を行い、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする

出力したファイルを BD や DVD に出力できます。
DVD/BD に出力▶ P92
FIRECODER WRITER でディスクに出力する場合は、製品に付属のマニュアルを参照してください。

MPEG-TS 形式で出力する

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

エクスポータでファイル出力▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 10 章「1　ファイル形式で出力」



2 〈FIRECODER Blu - HDV〉を選び、［出力］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

出力したファイルを HDV 機器に出力できます。
出力したファイルをテープに出力▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 10 章「2　テープへ出力」

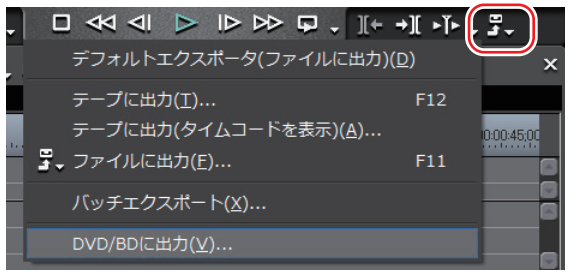
DVD/BD に出力

DVD/BD に出力

プロジェクトを DVD や BD に書き込みます。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
- ディスクに出力時には、十分な 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/BD 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/BD に出力〉をクリックします。

POINT
- ［EDIUS に戻る］をクリックすると、設定を終了して EDIUS に戻ります。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/BD に出力」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、ディスク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、ディスクの残り容量が表示されます。
(2) メディア	出力するディスク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〈ムービーの追加〉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

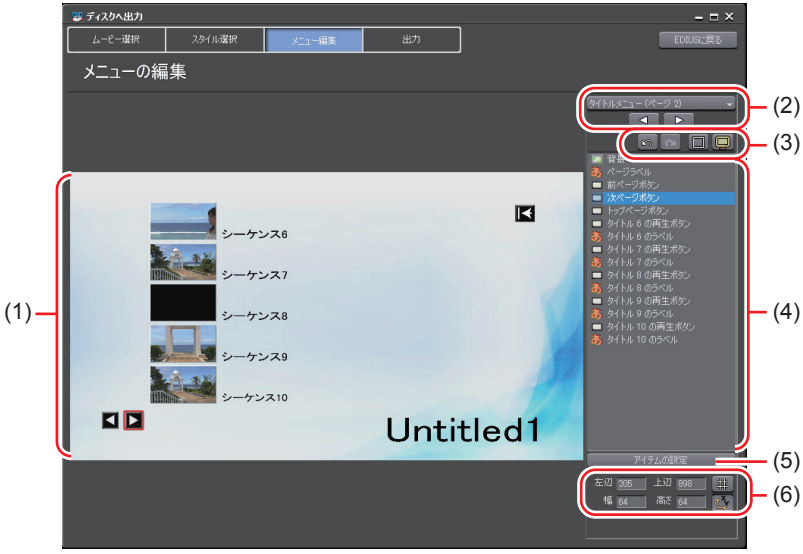
〈スタイル選択〉ダイアログ



(1) 出力	出力するディスクの種類を選択します。
(2) メニューをつける	チェックを入れるとメニュー画面付きのディスクを作成できます。 **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。 **アスペクト比** メニュー画面の大きさを選びます。〈出力〉で〈BD〉を選んだ場合、〈4:3〉は選べません。 **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。
(3) 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、ピクチャの移動や大きさの変更をしたり、アイテムを直接編集することができます。アイテムやピクチャをダブルクリックまたは右クリックして〈アイテムの設定〉をクリックすると、〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。*〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P96*
(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。

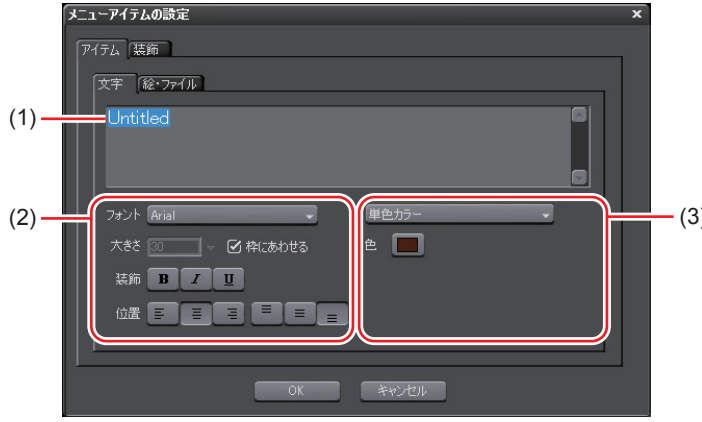
(4) アイテム一覧	編集画面に表示されているアイテムを一覧で表示します。クリックすると、選んだアイテムが編集画面上で赤色の枠で囲まれます。アイテムをダブルクリックまたは右クリックして〈アイテムの設定〉をクリックすると、〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。 *〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P96*
(5) アイテムの設定	アイテムを選んでクリックすると、〈メニューアイテムの設定〉ダイアログが表示されます。 *〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ▶ P96*
(6) アイテムの位置／大きさ	アイテムの位置や大きさを数値入力で変更できます。  ： 選んでいるアイテムを基準として、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。
- アイテム一覧を右クリックしてアイテム、ピクチャを追加できます。追加したアイテム、ピクチャは右クリックして〈アイテムを削除〉をクリックすると削除できます。

〈メニューアイテムの設定〉ダイアログ

〈文字〉タブ



(1) テキスト欄	表示するテキストを入力します。

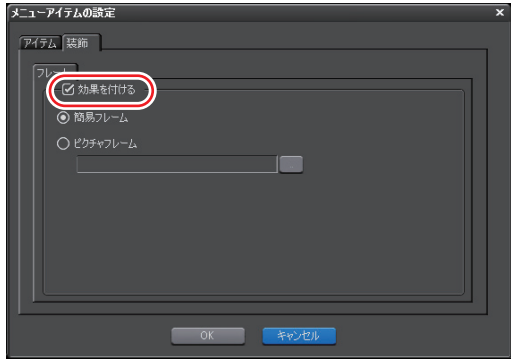
(2) 文字の設定	フォント、文字サイズ、装飾、アイテム表示枠内での文字位置を設定します。
(3) 色の設定	〈単色カラー〉、〈グラデーションカラー〉、〈テクスチャファイル〉から選びます。〈色〉をクリックすると、〈色の設定〉ダイアログが表示されます。 テクスチャファイルから選ぶ場合は、[...] をクリックし、ファイルを選びます。

◆〈絵・ファイル〉タブ



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

◆〈装飾〉タブ

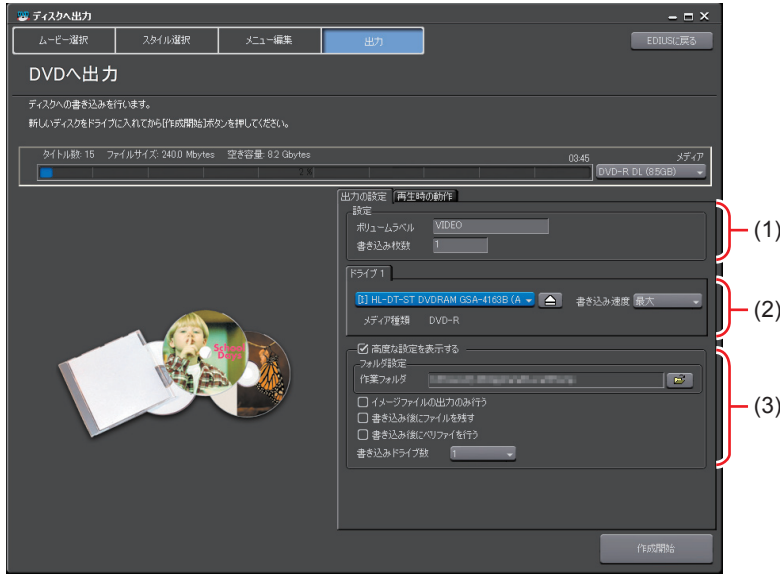


効果をつける	チェックを入れるとサムネイルにフレームや影などの効果をつけます。〈ピクチャーフレーム〉を選んだ場合は、[...] をクリックし、フレームとして使用するファイルを選びます。

6 〈出力〉タブをクリックし、出力の設定をする

◇〈出力〉ダイアログ

◆〈出力の設定〉タブ

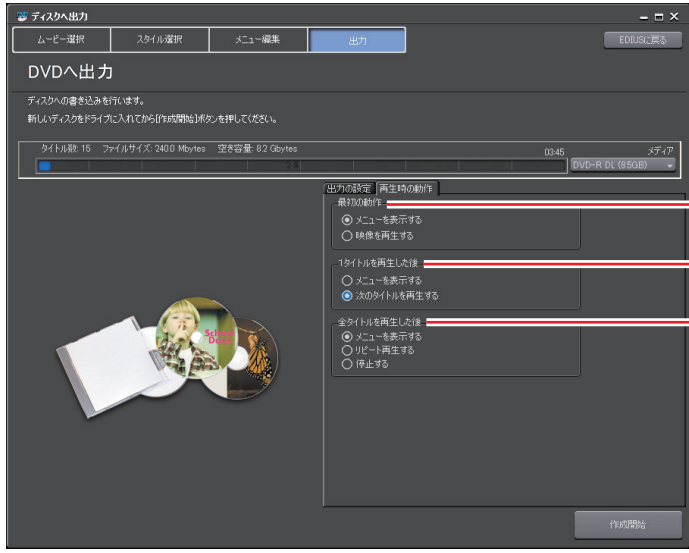


(1) 設定	ディスクのボリュームラベル、書き込み枚数を設定します。
(2) ドライブ情報	ドライブの選択や書き込み速度の設定ができます。
(3) 高度な設定を表示する	チェックを入れると、設定項目が追加されます。 **フォルダ設定** ディスク作成のために作られる、MPEG ファイルやイメージファイルを保存するフォルダを指定します。 **イメージファイルの出力のみ行う** チェックを入れるとイメージファイルの作成までを行い、メディアへの書き込みは行いません。 **書き込み後にファイルを残す** チェックを入れるとディスクへ書き込み後、作成したイメージファイルの削除を行いません。HDD にディスクイメージを残す場合はチェックを入れておきます。 **書き込み後にベリファイを行う** チェックを入れると、書き込み後にメディアからデータを読み出し、書き込まれたデータが正しく読み出せるかをチェックします。 **書き込みドライブ数** 指定した複数のドライブに、同時に書き込みを行います。〈ドライブ情報〉に各ドライブの設定タブが表示されます。

POINT

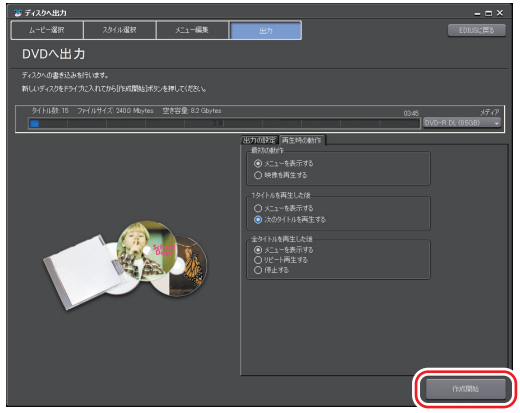
- 同じ内容のディスクを複数作成する場合は、1 枚目を作成後にメディアを入れ替え、続けて作成を行ってください。
- 〈書き込み後にファイルを残す〉にチェックを入れて保存されたイメージファイルは、別のムービーを出力すると上書きされます。ファイルが必要な場合は、フォルダ設定を変更するか、保存先からファイルを移動させてください。

◆〈再生時の動作〉タブ



(1) 最初の動作	作成したディスクをディスク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



ディスクへの書き込みを開始します。

イメージファイルをディスクに書き込み

保存されたイメージファイルをディスクに書き込むことができます。あらかじめイメージファイルを任意のフォルダに保存しておいてください。

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



その他の方法

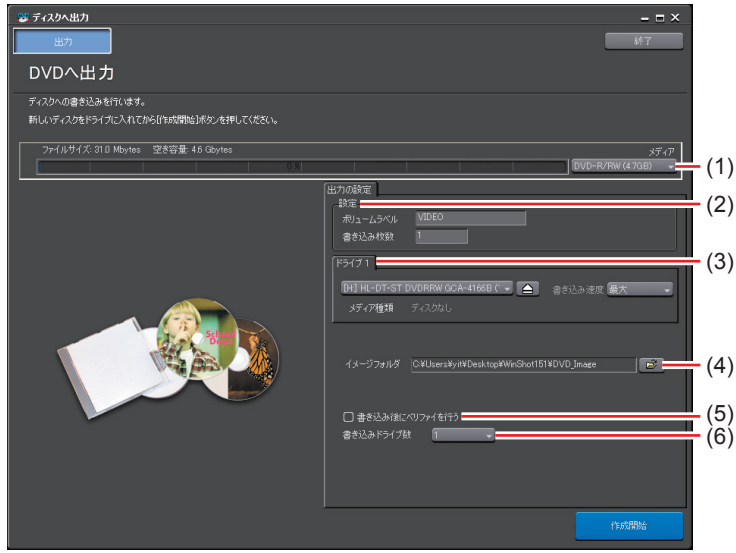
- EDIUS マークをクリックし、〈ツール〉→〈Disc Burner〉をクリックします。
- ［スタート］をクリックしてスタートメニューを表示し、〈すべてのプログラム〉→〈Canopus〉→〈EDIUS 5〉→〈Disc Burner〉をクリックします。

POINT

- スタートメニューから起動した場合、EDIUS を起動しなくてもイメージファイルの書き込みができます。

2 イメージファイルを保存したフォルダを選び、［OK］をクリックする

3 出力の設定をする

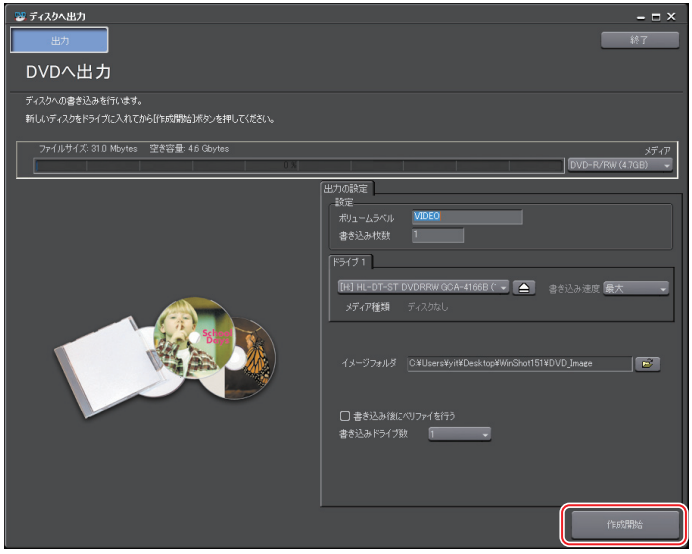


(1) メディア	出力するメディアの種類をリストから選びます。
(2) 設定	ディスクのボリュームラベル、書き込み枚数を設定します。
(3) ドライブ情報	ドライブの選択や書き込み速度の設定ができます。
(4) イメージフォルダ	イメージフォルダが保存されたフォルダを選びます。DVD に出力する場合は、〈VIDEO_TS〉フォルダと〈AUDIO_TS〉フォルダがあるフォルダを指定してください。BD に出力する場合は、〈BDMV〉フォルダと〈CERTIFICATE〉フォルダがあるフォルダを指定してください。
(5) 書き込み後にベリファイを行う	チェックを入れると、書き込み後にメディアからデータを読み出し、書き込まれたデータが正しく読み出せるかをチェックします。
(6) 書き込みドライブ数	指定した複数のドライブに、同時に書き込みを行います。〈ドライブ情報〉に各ドライブの設定タブが表示されます。

POINT

- 同じ内容のディスク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。

4 ［作成開始］をクリックする



ディスクへの書き込みを開始します。

部分転送

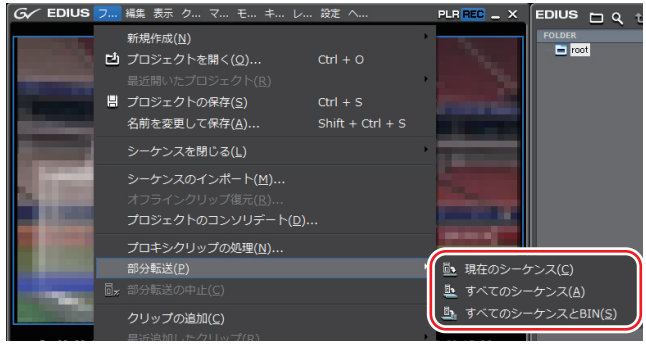
P2、Infinity、XDCAM、GF の各種デバイスから素材をローカルに取り込むとき、必要な部分のみをコピーすることができます。

POINT
- XDCAM デバイスから素材を取り込むには、EDIUS XDCAM Support Option が必要です。
- GF デバイスから素材を取り込むには、GF Support Option が必要です。

必要な部分を転送

P2、Infinity、XDCAM、GF の各種デバイスのメディアから直接リンクしているクリップ、また、ハイレゾをダウンロードしていない状態の XDCAM クリップがある場合、使用している部分のみを一括でローカルにコピーできます。

1 メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈部分転送〉→項目をクリックする



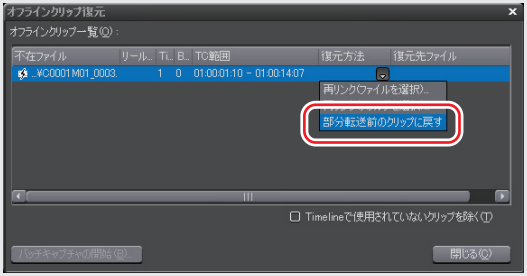
部分転送が開始され、転送されたファイルがプロジェクトフォルダ下の「PartialFiles」フォルダに保存されます。

XDCAM クリップの部分転送を行うときにハイレゾデータの保存場所と接続されていない場合は、メッセージが表示されます。ディスクの挿入または FTP 接続設定を行い、［OK］をクリックします。

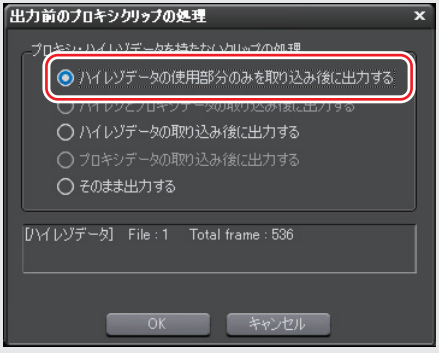
転送を中止する場合は、メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈部分転送の中止〉をクリックします。部分転送を中止したクリップは元のクリップに戻ります。

POINT

- 部分転送後のクリップがオフラインクリップになった場合、〈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〈部分転送前のクリップに戻す〉が選べます。



- 〈テープに出力〉または〈ファイルに出力〉時、タイムラインにXML／プロキシクリップがある場合は、〈出力前のプロキシクリップの処理〉ダイアログで〈ハイレゾデータの使用部分のみを取り込み後に出力する〉が選べます。



部分転送したクリップを元に戻す

必要部分のみ転送したクリップを、元のクリップに戻します。

1 部分転送したクリップを右クリックし、〈部分転送クリップを元のクリップに戻す〉をクリックする



メディアから直接リンクしたクリップを部分転送した場合は、リンク先が転送後のファイルからメディア内のファイルに戻ります。
XML ／プロキシクリップを部分転送した場合は、XML ／プロキシクリップに戻ります。

タイムラインへの追加・ビンへの登録時の部分転送

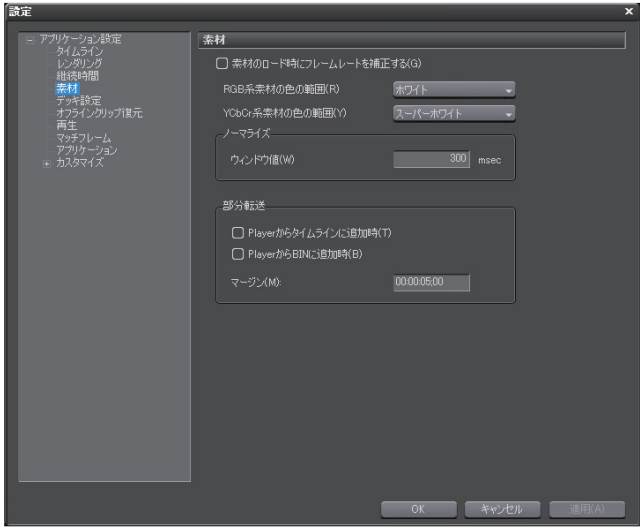
P2、Infinity、XDCAM、GF の各種デバイスのメディアから直接リンクしているクリップ、また、ハイレゾをダウンロードしていない状態の XDCAM クリップを Player にロードし、In 点、Out 点を設定して取り込むときに、必要部分のみをローカルにコピーすることができます。

POINT
- XDCAM デバイスから素材を取り込むには、EDIUS XDCAM Support Option が必要です。
- GF デバイスから素材を取り込むには、GF Support Option が必要です。

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、〈素材〉をクリックする

〈素材〉ダイアログが表示されます。



素材のロード時にフレームレートを補正する	*アプリケーション設定▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「1 〈設定〉ダイアログ」*
RGB 系素材の色の範囲／YCbCr 系素材の色の範囲	*アプリケーション設定▶ EDIUS Pro 5 リファレンスマニュアル 2 章「1 〈設定〉ダイアログ」*
ノーマライズ	*ノーマライズの設定▶ P76*
部分転送	**Player からタイムラインに追加時** チェックを入れると、タイムラインに追加時に部分転送を行います。 **Player から BIN に追加時** チェックを入れると、ビンに登録時に部分転送を行います。 **マージン** 付加するマージンを設定します。

3 項目を設定し、［OK］をクリックする

POINT • 転送されたファイルは、プロジェクトフォルダ下に保存されます。