

EDIUS Neo 2

リファレンスマニュアル



🛄 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) Adobe、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
- (12) DCIDOLBY 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) 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。
- (14) その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

🛄 表記について

■本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。

■本書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 Neo version 2.0 や EDIUS シリーズを「EDIUS」と表記します。
- ■本書では、Microsoft[®] Windows[®] Vista operating system を Windows Vista (Ultimate、Home Premium、Home Basic、Business、Enterprise の総称)と表記します。

■本書では、Microsoft[®] Windows[®] XP Professional operating system を Windows XP と表記します。



健康上の注意

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

著作権について

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

EDIUS

リファレンスマニュアル

March 27, 2009 Copyright © 2009 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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
4	画面構成 全体の画面構成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
5	数値の入力方法 数値を直接入力・・・・・・24 オフセット入力・・・・・24 +字キーでの設定・・・・・24 マウスホイールでの入力・・・・・・25
D	

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

1	プロジェクトの操作
	起動時のプロジェクト新規作成
	ノロシェクトノリセットの新規作成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	起動後のノロシェクト新規作成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	ノロシェクト設定の切り替え・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	ノロジェクト設定の変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	ノロシェクトフリビットの削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	プロジェクト設定の説み処め(イフボート)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	ト書き保存・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	「 別名保存・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・「Shift] + [Ctrl] + [S]・・・40
	オートセーブ/バックアップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

目

次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

起動時のプロジェクトファイルの読み込み・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	43
起動後のプロジェクトファイルの読み込み・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・.[Ctrl] + [0] ・・・	44

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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	46
再リンクして復元・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	48
キャプチャして復元・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	50
リール番号をもとにファイルを検索して復元・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	51

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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	55
ハードウェア設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	72
プラグイン設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	84

2 配置のカスタマイズ

レイアウトの登録・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	90
レイアウト名の変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	90
レイアウトの適用・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	91
レイアウトの削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	91
ビンウィンドウとパレットを結合・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	92

3 画面のカスタマイズ

操作ボタンの設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 94
追加できるボタンと機能・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
シングルモード / デュアルモードの切り替え
プレビューウィンドウの情報の表示/非表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・102
セーフエリア/ステータスなどの表示の設定
タイムコード/シャトル/スライダー/ボタン表示の設定105
再生を停止したときの画面表示の切り替え・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・107
フォルダビューの表示/非表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・.[Ctrl] + [R] ·· 109
フォルダビュー/クリップビューのサイズの変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・109
クリップビューの表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・110
ビンの詳細表示の項目設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
操作画面の色の変更・・・・・・115

4 ショートカットキー

ショートカットキーについて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	1	7	'
キーボードショートカットの割り当てを変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	1	7	'

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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	123
外部機器との接続・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	124
DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	126

アナログ形式の素材を取り込む・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
Web カメラから取り込む・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	З
DVD/CD から取り込む ・・・・・・13!	5
取り込みと同時にタイムラインに配置・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・14	1
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・[F10]・14	4
バッチキャプチャリストの保存・・・・・・14	6
バッチキャプチャリストの読み込み・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・14	7

2 ファイルを取り込む

登録可能なファイル形式・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	149
ファイルをクリップとしてビンに登録・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・[Ctrl] + [0]・・	150
AVCHD ファイルの取り込み ······	150
連番静止画の登録······[Ctrl] + [O]··	152
フォルダの登録・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	153

3 素材の再生

Player の操作ボタンで再生・・・・・155 シャトル/スライダーで再生・・・・・156 マウスで再生【マウスジェスチャ】・・・・・157 クリップを Player で表示・・・・・・157 In 点、Out 点の設定・・・・・・・159 ビデオ/オーディオの In 点、Out 点設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			
シャトル/スライダーで再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	Plaver の操作ボタンで再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	[Enter] · ·]	155
シャトル/スライダーで再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			100
マウスで再生【マウスジェスチャ】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	シャトル/スライダーで再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	• • • • • • • • • 1	156
クリップを Player で表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	マウスで再生【マウスジェスチャ】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	157
In 点、Out 点の設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	クリップを Player で表示 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	• • • • • • • • • 1	157
ビデオ/オーディオの In 点、Out 点設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	In 点、Out 点の設定 ·······	1] / [0] • • 1	159
In-Out 点間を再生【ループ再生】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・[<i>Ctrl</i>] + [<i>Space</i>] ·· 161 In 点、Out 点に移動 ······.[Q] / [<i>W</i>] ·· 162 In 点、Out 点の削除 ·······	ビデオ/オーディオの In 点、Out 点設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	159
ln 点、Out 点に移動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [Q] / [W]・・162 ln 点、Out 点の削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [Alt] + [I] / [Alt] + [O]・・163	In-Out 点間を再生【ループ再生】 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Space] · · 1	161
ln 点、Out 点の削除 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・[Alt] + [J] / [Alt] + [O] ・・ 163	In 点、Out 点に移動 ······ [Q] / [W] · · 1	162
	In 点、Out 点の削除 ・・・・・・] + [0] • • 1	163

CHAPTER 4

1

ビンの操作

ビンとクリップ
ビンウィンドウの表示/非表示・ [B]・167 登録可能なクリップの種類・ 167 複数クリップの結合【シーケンス化】 173 シーケンスの解除・ 174 カラーバークリップ・ 176 カラーマットクリップ・ 177 タイトルクリップ・ 177 プロパティの修正・ [Alt] + [Enter]・ 複数クリップのプロパティの修正・ 182 設定ダイアログの修正・ [Ctrl] + [Enter]・ ファイルの変換・ 187 MPEG ファイルのメディア設定・ 188 クリップの存在先の確認・ 189
ソフトウェアで開く・・・・・190

2 クリップの管理

クリップの選択・・・・・・・193	3
クリップのコピー・・・・・.[Ctrl] + [C] ・・ 193	3
クリップの切り取り・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・[Shift] + [Delete] · 193	3
クリップの貼り付け・・・・・.[Ctrl] + [V]・194	1
タイムラインからの登録・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [Shift] + [B]・・194	ŧ

CHAPTER 11

APPENDIX

目

次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

クリップの登録解除・・・・・・[Delete]•• 195
クリップの並べ替え・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	196
クリップの色分け・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	197
フォルダの作成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	199
フォルダの移動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	199
フォルダの複製・・・・・	199
フォルダの削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	200
表示フォルダの切り替え・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	200
ビンの書き出し【エクスポート】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	202
ビンの読み込み【インポート】	202
登録情報の出力【HTML 出力】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	203
ビン内の検索・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [Ctrl] + [F	1. 205
簡易検索バーで検索・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・·[F3	3] 207
未使用クリップの検索・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	208
検索結果の削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	209

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] ·· 214
同期モード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
リップルモード・・・・・	
伸縮モード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
固定モード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	

2 トラックの設定

トラックパネル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
トラックの幅変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
トラックの高さ変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
トラック名変更・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
トラックの複製・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
トラックの移動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
トラックの追加・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
トラックの削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ビデオチャンネル設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	[7] 230
オーディオチャンネル設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケールのマーク・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	233
タイムスケールの表示単位・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	233
タイムスケール設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	234

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 ln 点、C)ut 点を設定・・・・・・[1] /	[0]・・	237
クリップの両端に ln 点、	Out 点を設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	[Z] · ·	238

タイムラインの In 点、Out 点を削除······ [Alt] + [] / [Alt] + [] / [Alt] + [0] ··239
クリップを配置・・・・・・[Shift] + [Enter] · · 241
クリップに In 点、Out 点を設定して配置・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・244
ビデオ/オーディオクリップのみ配置・・・・・ 245
チャンネル別に配置・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】 ・・・・・・・・・・・・・・・・ 247
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】 ・・・・・ 248
タイムラインに特殊なクリップを配置・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・249
複数クリップの選択・・・・・ 252
クリップを移動・・・・・・253
選択クリップ以降のクリップの移動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
クリップの順番の入れ替え・・・・・255
タイムライン上のクリップをビン内で検索・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・257

2 クリップの操作

11、7分磁险	·····
リンク設定	[AII] / [1] 233
リノノ設定 ガルニプシテ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
フルーフ設定 グループ般院	
フルーフ府际	$[Ait] + [0] \cdot 201$
	$\begin{bmatrix} Chift \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} Doloto \end{bmatrix} \begin{bmatrix} Ctri \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} V \end{bmatrix} = 264$
	(5) = (1) + (Delete), (0) + (X) +
リッフル切り取り・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	$[AIt] + [X] \cdot 265$
	······[Utri] + [V] ·· 266
クリッフのIII 点、Out 点に貼り付け・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	$\cdots \cdots [Ctrl] + [R] \cdots 267$
タイムラインのクリップの色分け・・・・・	
クリップをタイムラインカーソル位置で分割・・・・・・	[C]271
クリップを In 点、Out 点で分割・・・・・	····· [Alt] + [C] ·· 272
分割したクリップを結合・・・・・・・・・・・・・・・	····· [Ctrl] + [Delete] ·· 273
クリップの有効化/無効化・・・・・・・・・・・・・・・・	······[0 (Zero)] ·· 275
クリップを削除・・・・・	·····[Delete] ·· 277
タイムラインの In-Out 点間を削除 ・・・・・・	[D]277
ビデオ/オーディオクリップのみ削除・・・・・	$\dots \dots \dots \dots [Alt] + [V] / [Alt] + [A] \dots 278$
クリップをリップル削除・・・・・・・・・・・・・	······ [Alt] + [Delete] ·· 281
タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 ・・・・・・	····· [Alt] + [D] ·· 281
ビデオ/オーディオクリップのみリップル削除・・・・・	
ギャップ(空き部分)を削除・・・・・・	
クリップ全体の速度変更・・・・・・・・・・・・・・	····· [Alt] + [E] ·· 286
コマ止め再生【フリーズフレーム】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
レイアウト (クロップ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	[F7]291

3 クリップのトリミング

トリムモードに切り替え・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ [Fe	5]••298
トリムウィンドウについて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	299
トリミングの操作方法・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	300
プレビューウィンドウ上でトリミング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	305
数値入力でトリミング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	307
ショートカットでトリミング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	310
リップルトリム・・・・・・	312
スプリットトリム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	313
スライドトリム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	315

CHAPTER APPENDIX

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

スリップトリム・・・・・	3.	16	6
ローリングトリム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3.	1	7

4 マーカー

〈Clip marker〉リストの表示 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
キャプチャ時のクリップマーカーの設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・[V]・・322
クリップマーカーの設定·······[V]··322
範囲付きクリップマーカーの設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
クリップマーカーの削除・・・・・・.[Delete]・・325
クリップマーカーの表示/非表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
クリップマーカーへのコメント入力・・・・・ 330
クリップマーカー位置に移動・・・・・・ [Ctrl] + [←] / [Ctrl] + [→] ··331
クリップマーカーリストの読み込み【インポート】
クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
〈Sequence marker〉リストの表示・・・・・・335
シーケンスマーカーの設定······· [V]··337
範囲付きシーケンスマーカーの設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・338
シーケンスマーカーの削除
シーケンスマーカーへのコメント入力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・342
シーケンスマーカー位置に移動
シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・343
シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】

5 タイムラインの再生

スクラビングで再生・・・・・	
Recorder の操作ボタンで再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·····347
シャトル/スライダーで再生・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
マウスで再生【マウスジェスチャ】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
タイムラインの In-Out 点間を再生 【ループ再生】 ・・・・・・・・・・	···· [Ctrl] + [Space] ·· 350
タイムラインカーソルの周辺を再生・・・・・・・・・・・・	
タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	····· [Q] / [W] ·· 353
タイムコードを入力してジャンプ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
マッチフレームとは・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
Player からタイムラインヘジャンプ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	····· [Ctrl] + [F] ·· 354
タイムラインから Player ヘジャンプ ·····	······[Alt] + [F] ·· 355
タイムスケールの色分けについて・・・・・・・・・・・・・・	
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	···· [Shift] + [Ctrl] + [Q] ·· 360
プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング ・・・・・	
過負荷部分/負荷部分のみレンダリング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	······[Ctrl] + [Q] ·· 361
タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング・・・・・	
クリップ/トランジションのレンダリング・・・・・	····· [Shift] + [G] ·· 363
タイムラインからビデオクリップの書き出し・・・・・	····· [Shift] + [Q] ·· 364
タイムラインから静止画クリップの書き出し・・・・・	······ [Ctrl] + [T] ·· 365
一時ファイルの手動削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	

6 シーケンス

シーケンスとは・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			368
シーケンスの新規作成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	· [Shift] + [Ctrl]	+ [N] · ·	369
シーケンスを開いて編集・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		• • • • • • • • •	371
シーケンスを閉じる・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		• • • • • • • • •	371
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・・・・・・		• • • • • • • •	374

トラックに空のシーケンスクリップを作成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・37	75
シーケンスの複製・・・・・・37	′5
シーケンスを別のシーケンスに配置 【ネストシーケンス】 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・37	′6

7 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]・・3	378
取り消した操作をやり直す【リドゥ】・・・・・・・・・・・・・・・・・[Ctrl] + [Y]、[Shift] + [Ctrl] + [Z] … 3	378

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・・・・・・381 エフェクトビューの表示/非表示・・・・・・383 エフェクトの種類・・・・・・・384 エフェクトのプロパティ・・・・・・385 エフェクトの適用方法・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
2	エフェクトの設定
	色/明るさ調整 [カラーコレクション]・389ビデオフィルタ・398オーディオフィルタ・399クリップのマージン401クリップのマージン402トラックトランジション403オーディオクロスフェード404デフォルトエフェクト[Ctrl] + [P]・ 406デフォルトエフェクトの変更・407トランジション/オーディオクロスフェードの長さ変更・409エフェクトのデュレーション変更・410ピクチャー・イン・ピクチャー412キー417トランスペアレンシー421フェードイン/フェードアウト422アルファチャンネル424タイトルミキサー429
З	エフェクトの操作
	〈Information〉パレットの表示/非表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
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・・・・・、

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

〈Effect〉パレットのフォルダ構成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	146
フォルダショートカット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	146
〈Effect〉パレットの初期化······2	149

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】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	451
エフェクトの読み込み	【インポート】 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	451

CHAPTER 8

タイトルの作成

1	Quick Titler Quick Titlerの起動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
2	エフェクト タイトルミキサーの適用・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
3	94 Fル詳細設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
<u> </u>
パンのラバーバンドをセンターに合わせる・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・473
ラバーバンドポイントの削除/初期化・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ウェーブフォーム(波形)表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
V ミュート設定・・・・・・ [Shift] + [V] ・・ 477

2 オーディオの追加

ボイスオーバーの設定・・・・・	
-----------------	--

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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	486
エクスポータでファイル出力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	489
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・・・・・・	494
コーデックを選んで AVI 形式に出力 ・・・・・	499
音声を出力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	500
QuickTime 再生形式に出力 ······	501

	H.264/MPEG-4 AVC で出力・・・・・502 MPEG2 形式にファイル出力・・・・・507 静止画を出力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
2	ディスクに出力	
	ディスクに出力・・・・・・・521 イメージファイルをディスクに書き込み・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・530	
З	テープへ出力	
	HDV 機器(Generic HDV)へ出力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・534 DV 機器(Generic OHCI)へ出力・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	

各種デバイスとの連携

1	VARICAM
	VARICAM 素材の取り込み · · · · · · 543 クリップの出力 · · · · · · · · · 545

付録

1	入出力フォーマット一覧
	出力デバイス・・・・・・548 入力デバイス・・・・・552
2	エフェクト一覧 ・・・・・ 554
З	キーボードショートカット ・・・・・ 559
4	FAQ
	リップルモードと同期モードはどう違うの?・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・565
5	索 引

目 次

目次

CHAPTER 1

CHAPTER 2

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	3
キーボードやマウスで数値を入力したい	3

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・・・・・	34
プロジェクトを保存したい	39
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・・・・	42
素材のリンクを復元したい	45

CHAPTER 2

編集の設定

編集操作や画面表示の設定を変えたい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	• 54
画面のレイアウトを変えたい・・・・・	· 89
表示される操作ボタンを変えたい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	· 93
プレビューウィンドウの表示を変えたい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	100
ビンウィンドウの表示を変えたい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	108
操作画面の色を変えたい・・・・・	114
ショートカットキーを使いたい	116

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・・・・・・・	22
--------------	--------------	----

カメラやCDなどから素材を取り込みたい
取り込みと同時にタイムラインに配置したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
素材をまとめて取り込みたい・・・・・ 143
PC に保存しているファイルを取り込みたい
素材を再生して確認したい
素材に In 点、Out 点を設定したい

ビンの操作

ビンのクリップについて知りたい
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい 172
カラーバーやタイトルクリップを作成したい・・・・・・・・・・・175
クリップの情報や内容を変更したい
クリップビューでの操作方法を知りたい
フォルダビューでの操作方法を知りたい・・・・・・・・・・・・・・・・198
ビンの情報を書き出ししたい/読み込みたい・・・・・・201
ビンに登録したクリップを検索したい

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
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216
トラックの設定を変更したい
トラックパネルの表示をカスタマイズしたい
トラック数を変えたり移動したりしたい
チャンネルの設定をしたい
タイムスケール上の表示について知りたい

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 ······236

目次

クリップを配置したい	240
クリップを好きな位置に移動したい	251
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	256
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~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	258
複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい	260
クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい	262
クリップを好きなところで分割したい	270
クリップが再生されないようにしたい・・・・・・	274
クリップを削除したい	276
クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい	280
再生速度を変えたい・・・・・・	285
映像の表示範囲を指定したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	290
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~~	297
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	304
トリミングの種類について知りたい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	311
素材にマーカーを設定したい・・・・・・	319
クリップマーカーを利用したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	329
タイムラインにマーカーを設定したい	334
シーケンスマーカーを利用したい・・・・・	341
タイムラインを再生したい	345
見たいシーンをすぐに表示したい・・・・・	352
スムーズに再生したい	357
シーケンスを新しく作成したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	367
シーケンスを編集したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	370
ネストシーケンス機能を使って効率的に編集したい	373
操作を取り消したい/取り消した操作をやり直したい・・・・・・・・・・	377

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	380
クリップ全体に効果を与えたい	388

映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい ・・・・・・・・・・・・・・・・400
タイムラインからエフェクトを設定したい405
エフェクトのデュレーションを変更したい 408
映像を合成したい ・・・・・・411
タイトルにエフェクトを適用したい 428
エフェクトの確認や調整をしたい430
調整したエフェクトを他のクリップに適用したい・・・・・・・・・・・437
自分で作成したエフェクトを登録したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・441
〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい444
作成したエフェクトを書き出したい/読み込みたい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・450

タイトルの作成

Quick Titler を使いたい
作成したタイトルにエフェクトをかけたい459
タイトルのサイズや動きを設定したい461
作成したタイトルの位置を調整したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・464

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468
部分的に音を消したい476
ナレーションや効果音を追加したい479

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・・・・・・・・・・・・・・・・・・	484
エクスポータの設定をプリセットとして登録したい	516
DVD や BD に出力したい ······	520
テープへ出力したい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	533

APPENDIX

各種デバイスとの連携

VARICAM デバイスと連携したい ………

付録

よくあるご	質問		
-------	----	--	--





「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



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。

概

要

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

~

リファレンスマニュアルの見かた



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、(4)のページを開きます。



「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、(5)キーボードショートカットや(6)異なる方法で同じ機能を操作する方法、 (7)操作を行うにあたってのポイントや発展的な知識、(8)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。

1 マニュアルについて

5

CHAPTER 11

APPENDIX

概

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、ソニー株式会社とパナソニック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▶ P150

ファイルの変換▶ P187

ശ

概

要

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

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。



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



最近使った (1) 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。
(2) 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。
(3) 履歴のクリア	〈最近使ったプロジェクト〉から選んだプロジェ クトの履歴を削除します。
(4) 新規プロジェクト	あらかじめ、よく使用するフォーマットがプリ セットとして用意されています。 アイコンをクリックすると、〈説明〉にプリセッ トの内容が表示されます。 プロジェクトプリセットを新規に登録することも できます。 プロジェクトプリセットの新規作成▶ P30

(5) 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。
(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 Neo 2〉 → 〈EDIUS Neo 2〉 をクリックします。

はじめて起動したとき

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。

フォルダの	設定 ×
i	プロジェクトファイルのカレントのフォルダを選択してください。Windowsの システムがインストールされているディスク以外を選択すると、パフォーマ ンスが向上します。
カレントフ	7ォルダ
	参照(B)
20ダイフ	Pログは初回起動時のみ表示します。

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。 アプリケーション設定 ▶ P55

CHAPTER 1 CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER 7 CHAPTER 8 CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX 11

概要

終了方法

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。





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▶ P101

デュアルモード

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



シングルモード

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



POINT ・ プレビューウィンドウの GV アイコン G をクリックすると、 ウィンドウのレイアウトに関するメニューが表示されます。

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

メニューバーについて

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。



CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER 7 8 9 10 11

APPENDIX

15

概

要

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

- **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。 <i>Player の操作ボタンで再生</i> ▶ <i>P155</i>

(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。 <i>Recorder の操作ボタンで再生 ▶ P347</i>
タイムラインの (3) 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。

CHAPTER CHAPTER APPENDIX

概要

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

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 ▶ P220 クリップの配置 ▶ P236



(1) シーケンフタブ	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。
(ハ) タイムライン	タイムラインの再生位置や編集位置を示します。
(*) カーソル	
	各トラックのミュート、ロック、チャンネル設定な
(5) トラックパネル	どを行うパネルです。トラックの追加もパネルで行
	います。
(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機能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▶ P191



(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。

EDIUS 🗖 ଦ୍	ᡧᡛᠯᠮ᠊ᄤᆕᢤ᠖᠖ᡎᢩᢆᢩ᠆᠆ᠷ᠅᠄᠄᠄᠂ᡧ					
root						

CHAPTER CHAPTER APPENDIX

概

要

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER 9

ω

パレット

Information $\mathcal{N} \cup \mathcal{V} \cup \mathcal{V}$ 、Effect $\mathcal{N} \cup \mathcal{V} \cup \mathcal{V}$ 、Marker $\mathcal{N} \cup \mathcal{V} \cup \mathcal{V}$ 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▶ P431

	×
<u>ファイル名</u>	
クリップ名	1080i_Clip_40_005 👩
Source In	00:08:20;14
Source Out	00:08:44;17
Source Duration	00:00:24;03
>>>	= °° ×
Information	

- 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 ▶ P381

	×
Effect	
🗉 🛅 システムプリセット	
🗉 🧰 ビデオフィルタ	
∃ 🔄 オーディオフィルタ	
国 画 トランジション	
国 回 オーディオクロスフェード	
田 〒 タイトルミキサー	
Effect	

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

〈Marker〉パレットでは、〈Sequence marker〉リストと〈Clip marker〉リスト とを切り替えて表示します。

● 〈Sequence marker〉リスト
 〈Sequence marker〉リストの表示▶ P335

		×
Total:6 🔀	;⊽ = ⊲ ⊳)	< 🗗 🗒
No.	In	Out
001	00:00:02;17	00:00:09;23
002	00:00:04;17	
003	00:00:08;25	
004	00:00:13;04	
005	00:00:14;13	00:00:17;07
006	00:00:15;14	
Sequen	ce marker	

- 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。

● 〈Clip Marker〉リスト 〈Clip marker〉リストの表示 ▶ P320

		×
Total:4	∞ 🛡 ײ ⊲ ⊳	× 🗅 🗏
No.	In	Out
001	00:02:37;22	
002	00:02:38;09	00:02:40;09
003	00:02:40;24	
004	00:02:43;13	
Clip ma	arker	

- クリップにクリップマーカーの設定、 削除を行います。
- 任意のクリップマーカーへジャンプ、 コメントの追加を行います。
- クリップマーカーリストの、読み込み や書き出しを行います。



概

要

CHAPTER 1 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 ▶ P92 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。 X

Effect



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

囫 [4321] と入力した場合

1	推続時間		
	静止面		
	維続時間(D):	00:00:43;21	

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。

囫「-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

- 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

維続時間	
維続時間(D):	00:00:01 05
🖌 In/Out間(こ追	加する(A)

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。

維続時間
維続時間(D): 00:00:00:15
🖌 In/Out間に追加する(A)

 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 APPENDIX

概

要

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

ω

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

起動時のプロジェクト新規作成

▶ P29

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。

プロジェクトプリセットの新規作成 ▶ P30

作成するプロジェクトの出力先と、フォーマットを設定し、プリセットとして登録します。

起動後のプロジェクト新規作成

▶ P31

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。



が表示されます。

入出力フォーマット一覧▶ P548

◆ 〈プロジェクト設定〉(詳細設定) ダイアログ

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。

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	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** 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
- 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。 POINT 「…」をクリックし、ファイルを選びます。

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。
- 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 POINT 除) されます。

SUMMARY

CHAPTER N

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER ~

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

APPENDIX

ω

ശ

ი

σı

プロジェクトの設定 CHAPTER

◆ 〈プロジェクト設定〉(簡易設定)ダイアログ



	プロジェクト名
	人力 欄をクリックし、フロンエクト名を入力します。 フェルグ
プロジェクト (1) フェイリ	フォルタ プロジェクトの保存先を設定します。変更する場合は
() ファイル	[…]をクリックし、フォルダを選びます。
	〈プロジェクト名のフォルダ作成〉にチェックを入れる
	と、保存先にプロジェクト名のフォルダを作成します。
(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。
	登録されているプロジェクト設定のプリセットを一覧
	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▶ P30
	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
卒 后土日	成できます。
(3) ^{利1万元} プロジェクト	〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログ▶ P30
	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▶ P37
	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▶ P36

SUMMARY プロジェクトの設定 CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER ი CHAPTER 7 CHAPTER œ CHAPTER 9 CHAPTER 10

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▶ P30

CHAPTER 11

APPENDIX

プロジェクトの設定を変更したい

プロジェクト設定の切り替え

▶ P35

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

プロジェクト設定の変更 ▶ P35

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

プロジェクトプリセットの削除 ▶ P37

プロジェクトプリセットを削除します。

プロジェクト設定の読み込み [インポート] ▶ P37

プロジェクトプリセットを読み込みます。

プロジェクト設定の書き出し [エクスポート] ▶ P38

プロジェクトプリセットを書き出します。

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▶ P30

プロジェクト設定の変更

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 リヤットを作成せずに変更する

ここでは編集中のプロジェクトの設定をプロジェクトプリセットを作成せずに変 更する方法を説明します。変更内容はプロジェクトプリセットへ保存されません。 変更した設定をプロジェクトプリセットへ保存する場合は、プロジェクトプリ セットの新規作成または設定変更を行ってください。 プロジェクト設定の切り替え ▶ P35

 【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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

ω

ശ

~

ი

4

сл

N

プ

ロジェクトの設定

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▶ P30

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。

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。
- **ご注意** 初期設定で登録されているプロジェクトプリセットは変更できません。
- 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 [はい] 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。
 - 初期設定で登録されているプロジェクトプリセットは削除できません。

プロジェクト設定の読み込み [インポート]

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

37

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

σι

ດ

プロジェクトの設定

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〉→〈選択されたプリセット〉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、[保存]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

▶ P40

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

~

ი

σı

4

N

プロジェクトの設定

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

▶ P40

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 ▶ P41

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。

CHAPTER 10

上書き保存

] [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]

【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▶ P55

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
- ・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 ▶ P44

別名保存▶ P40

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

сл

ດ

プロジェクトの設定

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 ▶ P43

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 ▶ P44

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。

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

プロジェクトの設定

APPENDIX

起動後のプロジェクトファイルの読み込み [Ctrl] + [0]

1 [プロジェクトを開く] をクリックする



くファイルを開く〉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。

オフラインクリップの復元 2

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

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

▶ P48

▶ P46

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

▶ P50

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 ▶ P51

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。



CHAPTER 11 APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER N

CHAPTER

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER ດ

CHAPTER

CHAPTER ω

CHAPTER

~

сл

ω

プロジェクトの設定 CHAPTER

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

オフラインクリップ復元	x
ファイルが見つからないクリップが存在します 復旧方法を選択してください	
全体をキャプチャして復旧(A)	
必要範囲のみをキャプチャして復旧(N)	
キャプチャ済みのファイルを使用して復旧(F)	
オフラインクリップ復元ダイアログを開く(0)	
開じる(C)	

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。 <i>キャプチャして復元▶ P50</i>
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▶ P50
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 ▶ P51
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▶ P48



再リンクして復元

(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

オフラインクリップ復元		x
オフラインクリップ一覧(0):		
「イ在ファイル ー リール」	TiB. TCMEE 1 00053201 - 00053806 1 00001000 - 00002001 1 00002001 - 00004821	復元方法 全はをキャー 再リングバフィルダを選択し 用リングフォルダを選択し 全はをキャプチャ 必要範囲のみキャプチャ キャプチャしない
	III T	melineで使用されていないクリップを除く(T)
/バッチキャプチャの開始(B)		

再リンク	〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。素材を選
(ファイルを選択)	び、再リンクします。
再リンク	〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。指定した
(フォルダを選択)	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】▶ P144
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。

CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

N

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

ω

ശ

~

プロジェクトの設定

49

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。

(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】 ▶ P144

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

(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。

オフラインクリップ復元				×		
復元可能なクリップの一覧(生):						
クリップ名	▲ シーケンス	リール	TC範囲	復元先ファイル		
H				E¥Documents an¥Clip_07.av		
4			00:00:00;00 - 00:00:12;10	E¥Documents an¥Clip_09.av		
4				E¥Documents an¥Clip_08.av		
		_				
フォルダ変更(<u>F</u>)_			全て復元(<u>A</u>)	<u>夏元(R)</u> 開じる(C)		

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。

オフラインクリップ復う	τ.			×
復元可能なクリップの	→覧(1):			
クリップ名	▲ シーケンス	リール.	TC範囲	復元先ファイル
				E:¥Documents an¥Clip_07.av
4			00:00:00;00 - 00:00:12;10	E:¥Documents an¥Clip_09.av
•				E¥Documents an¥Clip_08.av
		_		
フォルダ変更(<u>F)</u> _			全て復元④	復元(R) 閉じる(C)

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

プロジェクトの設定





〈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 ▶ P55

EDIUS の動作に関する設定ができます。

ハードウェア設定 ▶ P72

▶ P84

ハードウェアの設定ができます。

プラグイン設定

プラグインの設定ができます。

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



SUMMARY

CHAPTER

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 ▶ P59			
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。 <i>継続時間 ▶ P61</i>			
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 ▶ P62			
キャプチャ	キャプチャ後の EDIUS の動作、ファイル分割条件などを設定します。 キャプチャ ▶ P63			
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 ▶ P65			
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▶ P66			
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▶ P68			
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。 アプリケーション設定▶ P55			
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▶P71			
◆ タイムライン

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(E) ② 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(C) □ 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(F) ③ 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守)にする(P) □ リッブルトリムとは残めのリップを固定する(G) ③ クリップの追加を指定のトラッグに固定する(K) □ チャンネル設定したトラックのみに配置する(D) ③ チャンネル設定したトラックのみに配置する(D) ③ イッシャンオス(C)
(ビ 1 へ / 1 < / 1 > 0 / 3 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 5 < / > 0 / 3 / 1 < 1 < 1 < 1 < 1 < 1 < 1 < 1 < 1 < 1
トラック(T): 全てのトラック ・ クリップのタイムコード Timeline: ② h ③ Out ③ Duration Original: ③ h ③ Out ④ Duration

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▶ P217

固定モード▶ P218

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▶ P407

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▶ P407

APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

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 ▶ P212

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 ▶ P359

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。 SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER

G

ω

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▶ P360 In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P361

◆ 継続時間

設定	x
 アカリケーション設定 タイムライン 単純時間 キャブチャ オフラインクリップ(度元 再生 アッチフレーム アッチフレーム アッチフレーム アッチフレーム アッチスレース オスタマイズ 	##終時間 静止画 総称時間(D): 00000100 ④ h/Out間(3)8加する(A) タイトル- 総称時間(U): 00000100 ④ タイトル挿入時(C, 自動でタイトルミキサーを追加する(T) ④ h/Out間(3)8加する(O) V-ミュート 総統時間(R): 00000100 ラバットジンドボイント 自動追加位置(P): 5 フレーム/均倒
	OK キャンセル 適用(A)

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	
静止画 チェックを入れると、フォーカストラック(タイトルトラック以外)	に対して、
タイムラインの In-Out 点間にカラーバー、カラーマット、タイトル	·クリップ
を配置します。ただし、ドラッグ&ドロップで配置した場合は適用さ	れません。
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
タイトル 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、フォーカストラック(タイトルトラックのみ)	に対して、
タイムラインの In-Out 点間にカラーバー、カラーマット、タイトル	クリップ
を配置します。ただし、ドラッグ&ドロップで配置した場合は適用さ	れません。
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
↓ - ニュート 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	過です 。
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	F.,

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2 2 に

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

◆ 素材

設定			×
 アプリケーション設定 タイムライン レングリング 素材 オフラインクリップ選元 再生 マッチフレーム アプリケーション ナカスタマイズ 	素材 二 素材のロード時にフレームレートを R3B系素材の色の範囲 YCbCr系素材の色の範囲	補正する(G) ホワイト スーパーホワイト ・	×
		ок <i>туди</i>	通用(A)

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▶ P181
 - 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▶ P181

◆ キャプチャ



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。

入力デバイスを確定時、リール名を確認する

キャプチャ時に〈入力設定〉ダイアログで設定した後、リールネームを確認するダ イアログを表示します。

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。

ω

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ശ

SUMMARY

CHAPTER

編集の設定

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。

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〈キャプチャ〉の〈マージン〉で設定してください。

再生 ▶ P66 キャプチャ ▶ P63

◆ オフラインクリップ復元

一設定	*
□ アプリケーション設定	オフラインクリップ復元
タイムライン 	
素材	
オフラインクリップ復元	ブロジェクトファイルオーブン時(P): 全体をキャプチャ
ー マッチフレーム ー アプリケーション	
■ カスタマイズ	
	の人、キャンセル、週刊には

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▶ P45

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 2 2 に 日本の設定 ◆ 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▶ P351

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▶ P388

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。

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。

67

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

> > CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

4

◆ マッチフレーム

設定	X
 アブリケーション設定 タイムライン シグリング 総統時間 素材 キャブチャ オフライングリップ復元 エキ マッチフレーム オッティングシップである オスタマイズ 	マッチフレーム 設定 検索方向(D) 前方 ④ 後方 検索対象のトラック ● 指定のトラック ● 水ーのトラック □ VAトラックまたはVトラック(A) □ 選択中のトラック(S) トランジション(X) ● From(側のクリップ To(例のクリップ
	OK キャンセル 通用(A)

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

設定 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▶ P354

アプリケーション

設定	×
 アプリケーション設定 タイムライン レンタリング 批読時間 素材 キャブチャ オフライングリップ復元 再生 	 アプリケーション 最近追加したグリップ ビ リストを表示する(W) 個数(R) 5 ビ メニューにサムネイルを表示する(M) ○ サイズ 大 (L) ● サイズ 小 (S)
	 最近間(応プロジェクト) ⑦ リストを表示する(H) (個数(0) 5 設定 ② 於了時(こWindow(位置を保存する(P)) ⑦ エフェクトパレットのツールチップを表示する(T) ⑦ オートセーブを使用する(U) オートセーブの間隔(D) 3 分 ブレーヤーのフォーマット(E) ○ 自動非鳴) ● タイムラインのフォーマット
	 デフォルトのタイトラー(D) クイックタイトラー プロジェクトファイル デフォルトフォルダ(F) F#projects ファイルを(N) Unitiled

最近追加したクリップ

リストを表示する

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〉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。

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。

最近開いたプロジェクト

リストを表示する

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。 SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

G

ω

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▶ P94 コントロール▶ P106 情報表示▶ P104 Bin 詳細表示▶ P112 キーボードショートカット▶ P559 ウィンドウカラー▶ P115

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。 HSX-E1 設定 ▶ P82

設定			×
 ハードウェア設定 ・ DirectShow Device 設定 ・ Generic HOV 設定 ・ Generic OHOI 設定 ・ システム/出力設定 ・ システム/出力設定 ・ サーバーレイ設定 	Canopus HQ Codeci設定 Canopus HQ Codeci 設定* クオンライン(SuperFine) クオンライン(Fine) クオンライン(標準) クオンライン(標準) クオフライン クオフライン	Q 4 9 19 E	
		標準の状態に戻す(i)*
		OK キャンセル 適用	(A)

DirectShow Device 設定 ▶ P74 Generic HDV 設定 ▶ P77 Generic OHCI 設定 ▶ P79

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。



- 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▶ P127

CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER

SUMMARY

CHAPTER

_

CHAPTER 2 2 こ

> CHAPTER 9

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



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 Canopus HQ 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。

Codec 設定

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】 ▶ P126

APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

> > CHAPTER

4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

◆ 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。
	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。
オーディオデバイス	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。
オーディオのサンフ	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。
	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
デバイスの再検索	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

Y-P517設定 ● DirectShow Device 設定 ● Canopus HQ Codec 設定 ● Canopus HQ Codec 設定 ● オンライン(Super Fine) 0 4 0 19 5 ● オンライン(保障) Max size min max 30 ● オンライン(標準) ● オンライン(4) ● オン(4) ● オン(4				×
標準の状態に戻す(D)*	ハードウェア順定 + DirectShow Device 単定 Canopus HO Codecils + Generic OHCI 設定*	Canopus HQ Codec読定 - Canopus HQ Codec 設定* () オンライン(SuperFine) () オンライン(Fine) () オンライン(標準) () オンライン (標準) () オフライン () カスタム	O 4 .	— 19 <u>5</u> — max 30
				準の状態に戻す(D)*

	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。	
Canopus HQ Codec 設定	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。	

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2 編集の設定

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

◆ オーバーレイ設定

設定		×
日 ハードウェア設定	オーバーレイ設定	
H DirectShow Device 設定 Generic HDV 設定	ビデオ表示タイプ(V) Direc	st3D9 👻
	更新間隔(U) フィー	лк 🔸
	変更を適用するには、EDIUS	を再起動する必要があります。
4		
		OK キャンセル 適用(A)

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。
	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。
更新間隔	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 29.97 fps 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

說足	×
□ ハードウェア設定	システム/出力設定
H Directsnow Device 設定 Generic HDV 設定 Generic HDV 設定	RT再生バッファ(R)* 128 MB
システム/出力設定	SD換算で150フレーム、HD換算で30フレーム相当です。
オーバーレイ設定	リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを設定します。 あまり大きな値にすると、システムの動作に支障をきたす恐れがあります。
	DV出力時のフォーマット(F)* DVCAM
	✓ リアルタイムDV出力を有効にする(O)*
	□ DV出力のオーディオをミュートする(M)
	アナログオーディオモニダ(A)* チャンネル1/2
	セットアップレベル(S)* OIRE(日本国内) -
	標準の状態に戻す(D)*
	OK キャンセル 通用(A)

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 OIRE、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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

G

~

◆ 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。

設定	-	×	
□ ハードウェア設定	オーバーレイ設定		
■ Directionow Device 設定 ■ Generic HDV 設定 Canopus HD Codes 影	ビデオ表示タイプ(V)	Direct3D9	
オーバーレイ設定 Generic OHCI設定*	更新間隔(U)	フィールド 🗸	
- システム/出力設定			
	変更を適用するには、	EDIUSを再起動する必要があります。	
l	L)	
		OK キャンセル 適用(A)	

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。
	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
更新間隔	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。

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 2 2 に

HSX-E1 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。
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 /	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
オーディオ出力設定	で指定したチャンネルで出力するかを選択します。
標準の状態に戻す	デフォルトの設定値に戻します。

設定	x
 ローバードウェア設定 DirectShow Device 設定 	オーバーレイ設定
	ビデオ表示タイプ(V) Direct3D9 🗸
- HSX-EI 設定	更新間隔(U) フィールド
	変更を適用するには、EDIUSを再起動する必要があります。
	OK キャンセル 適用(A)

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。

CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2 編集の設定

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

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

設定		×
 フラワイン経定 科公日の(2市一支) 科EGG(2市一支) 科EGG(2市一支) ・ のFU/A ・ OFU/A ・ VST 	▲ ●	
	OK キャンセル 適用(A)	

AVCHD インポータ▶ P85 静止画▶ P85 MPEG インポータ▶ P86 GPUfx ▶ P87 VST ▶ P88

◆ AVCHD インポータ

設定	×
E 7 VCHD42 #- Ø MPEG12#-Ø + GPUfx + VST	AVCHDインボータ
	OK キャンセル 通用(A)

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

設定	×
- フラグイン設定 ★ ・ ホータ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	静止画 画像設定 ○ イールド補間 ○ dd Field ○ dd Field ○ Even Field ○ アスペクトを補正(A) (保存するファイルの形式(T) Windows Bitmap Files (* bmp) ▼
	OK キャンセル 通用(A)

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。 編集の設定 CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER ~ CHAPTER ω CHAPTER 9 CHAPTER 10

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 11

APPENDIX

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〈動き補問〉、全体的にぶれる場合には〈全画面補問〉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▶ P365 静止画を出力▶ P511

◆ MPEG インポータ

設定 P ブラガイン設定 AVOHDインボータ MEEGインボータ + VST	× MPEGインポータ ② シーク高速化(U) ② バックグラウンドでシーク結果情報を作成する(C) ③ シーク結果情報を7のイルに保存する(S)
	 □ デコード時にPTSを使用しない(P) □ GOPヘッダからTC情報を取得する(G)
	OK キャンセル 通用(A)

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。

GPUfx		
	GPUfx設定 マルチサンブル設定 マルチサンブルタイブ(M) None ウオリティレベル(Q) ・レンダリング品質 ・レンダリング品質 ・ ・ ・ ・ ・ ・ マリンボーンボーン ・ <th></th>	
	OK キャンセル 適用(A)	-

	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 設定	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。
しいガリング	GPUfx を適用した部分の、編集時の画質を設定します。
レノノリリノノ	〈最高画質〉を選ぶと、GPU を最大限に使用して表示されます。
吅具	〈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 ・ GPUf の GP - メニ GP	x 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 PU 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。 モリ容量 128MB(メガバイト)未満: Ufx 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。

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11 VST

設定	×
- フラグイン設定 AVCHDインボータ 静止面 MPEGインボータ - VST フラグインフリッジ設定	VSTプラグイングリッジ設定 VSTプラグイン検索リスト 通知(A) 前原家(R) 東原を適用するには、EDIUSを再起動する必要があります。
	OK キャンセル 通用(A)

 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▶ P84

- **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 Neo 2〉→〈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 Neo 2〉 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。



CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

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

】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

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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER 6

сл

編集の設定

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。

EDIUS	×
m 00 m 00 C2 C2 T =	
 	
※ 面 ビデオフィルタ	
* 🕅 0 - 2 40 24/02 * 🛅 F52/2922	
 ・ (i) オーディオクロスフェード ・ (i) タイトルSをサー ・ ・ (i) タイトルSをサー ・ ・ ・	
+ 🖬 +-	
Bin Effect	

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。 $\langle Marker \rangle \mathcal{N} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V}$ ⟨Effect⟩ パレット▶ P380 (Information) $\mathcal{N} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V} \mathcal{V}$ 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



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2 こ

CHAPTER

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

ω

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

▶ P97

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



		A B C D	SUMMARY		
		A:Player - File (左) B:Player - File (中央一左)	CHAPTER 1		
(1)	エリア	C: Player - File(中央 - 右) D: Player - File(右) ※ファイル操作時は〈Player - File(エリア)〉、デッキ	CHAPTER 2 編集の設定		
		操作時は〈Player - Deck(エリア)〉とそれぞれの場合 についてカスタマイズできます。 ※Recorder も同様です。 Bin ビンウィンドウの操作ボタン	CHAPTER 3		
		Bin Cシノキシーノの採作ボタン 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	CHAPTER 4		
(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	CHAPTER 5		
		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。	CHAPT 6		
(3)	現在のボタン	表示するボタンです。	F		
(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。	بر		
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	CHAPTER 8		

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。

CHAPTER ശ

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

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。
- Player File (中央 左) / Player File (中央 右)、Player -Deck (中央 - 左) / Player - Deck (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 - File/Player - Deck

ボタン	機能				
=22	Bin に Clip 情報を反映				
ð,	In/Out 点を削除 - Player				
Q	n/Out 点を削除 - Player n 点の設定 Dut 点の設定 Fimeline に上書きで追加 Fimeline に挿入で追加 イジェクト ※Player - Deck のみ オーディオキャプチャ キャプチャ クリップマーカーの追加/削除 スタンバイ - オフ ※Player - Deck のみ ステータスを表示/非表示 ヒーフエリアを表示/非表示 パッチキャプチャリストに追加 ポーズ ※Player - Deck のみ マッチフレーム - Player>Recoder				
V	Out 点の設定				
<u> </u>	Timeline に上書きで追加				
_	Timeline に挿入で追加				
	イジェクト				
	In/Out 点を削除 - PlayerIn 点の設定Out 点の設定Timeline に上書きで追加Timeline に挿入で追加イジェクト **Player - Deck のみオーディオキャブチャキャブチャクリップマーカーの追加/削除スタンバイ - オフ **Player - Deck のみステータスを表示/非表示レーフエリアを表示/非表示バッチキャプチャリストに追加ボーズ **Player - Deck のみマッチフレーム - Player>Recoderループ再生 **Player - Deck のみソールネーム設定 **Player - Deck のみ				
4 7	オーディオキャプチャ				
=,	キャプチャ				
٢	クリップマーカーの追加/削除				
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・					
=	※Player - Deck のみ				
00-00 M	Timeline に挿入で追加 イジェクト ※Player - Deck のみ オーディオキャプチャ キャプチャ クリップマーカーの追加/削除 スタンバイ - オフ ※Player - Deck のみ ステータスを表示/非表示 マーフエリアを表示/非表示 マーフエリアを表示/非表示 ギーズ ※Player - Deck のみ マッチフレーム - Player>Recoder レーブ再生 ※Player - File のみ				
	セーフエリアを表示/非表示				
8.	バッチキャプチャリストに追加				
	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 ポーズ ※Player - Deck のみ				
	スタンバイ・オフ ※Player - Deck のみ ステータスを表示/非表示 セーフエリアを表示/非表示 レーフエリアを表示/非表示 パッチキャブチャリストに追加 ポーズ ※Player - Deck のみ マッチフレーム - Player>Recoder ルーブ再生				
∎×ĭ	マッチフレーム - Player>Recoder				
	ループ再生				
4	※Player - File のみ				
	リールネーム設定				
	**Player - Fileのみ リールネーム設定 **Player - Deckのみ				
	停止				

Playe	r - File/Player - Deck	
ボタン	機能	
[⊲	先頭に移動	
	入力プリセット 1 ~ 8	編集の設
\triangleright	再生	定
≙	前のフレーム	
₹	巻き戻し	
₿	早送り	
▶]	末尾に移動	
≙	次のフレーム	
_	空白	

Recorder

ボタン	機能
*	In/Out 点を削除 - Recorder
Q	In 点の設定
P	Out 点の設定
►Ĭ►	カーソルの周辺を再生
999×	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
∎۲	マスタークリップを表示
Ģ	ループ再生
	停止

97

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

Recorder

ボタン	機能
[⊲	先頭に移動
\triangleright	再生
\triangleleft	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
<u></u>	選択クリップに In/Out 点の設定
G ⊳	 選択クリップをレビュー
][+	1 つ前の編集点に移動
-	空白

O Bin

ボタン	機能
	フォルダの表示/非表示
٩	検索
t	ひとつ上のフォルダへ移動
년	クリップの追加
Т	タイトル作成
	クリップ新規作成
X	切り取り
ĥ	<u>コピー</u>

O Bin ボタン 機能 Cò 貼り付け Ē. Player で表示 Timeline に貼り付け 登録の解除 **0**4 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 比 プロジェクトを開く プロジェクトの保存 χ クリップボードに切り取り (タイムラインウィンドウ) տ クリップボードにコピー (タイムラインウィンドウ) ſ'n カーソル位置に貼り付け(タイムラインウィンドウ) כם 置き換え-全て(タイムラインウィンドウ) 削除 リップル削除 5 取り消し C. やり直し 羟 タイムラインへ追加時にビデオを使用

♦ Timeline

ボタン	機能
1	タイムラインへ追加時にオーディオを使用
~	挿入/上書き切り替え
7	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
32	デフォルトのトランジションを適用
T.	タイトルの作成
Ļ	ボイスオーバーダイアログを表示 / 非表示
.	 n/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
	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
×2×	VEI-F
1	イベントにスナップ
×	オーディオクリップのリップル削除
1	サムネイルを表示/非表示
Ψ	シーケンスマーカーの追加/削除
	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
	フェードアウト
	フェードイン

Timel	ine
ボタン	機能
∎ •∎	フリーズフレームの設定
≣•ĭ	マスタークリップを表示
	ラバーバンドポイントの追加/削除 - カーソル
,	リップルトリム In モード
<u>+</u> ,	リップルトリム Out モード
Ó	現在位置のフレームを Bin に追加
×	部分削除 - オーディオ
皆	部分削除 - ビデオ
-	空白

Effect

·					
ボタン	機能				
	エフェクトビューの非表示				
t	ひとつ上のフォルダへ移動				
t ² ⊡ .	フォルダへのリンク				
<u>*</u>	タイムラインに追加				
×	削除				
\$	プロパティ				
==	表示				
ſ	移動のロック				
_	空白				

99

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 ▶ P101

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 ▶ P102

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 ▶ P103

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 ▶ P105

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 ▶ P107

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

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



CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

> > CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

~

ω

4

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。



Ø Player の場合



(1) クリップ/デバイス(キャプチャ中)/リールネーム(キャプチャ中)
(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

- セーフェリアの表示/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▶ P103

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 ▶ P102



- (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 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2 に 日本の設定

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

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。

PNINT ・ 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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

> > CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER 7

4

105

CHAPTER 10 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



CHAPTER σı CHAPTER ი CHAPTER ~ CHAPTER ω CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

107

SUMMARY

CHAPTER

_

CHAPTER 2 2 こ

> CHAPTER 3

> > CHAPTER

4

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 ▶ P109

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 ▶ P109

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

▶ P110

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

▶ P111

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]

【 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



SUMMARY CHAPTER CHAPTER 2 編集の設定 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER σı CHAPTER ი CHAPTER ~ CHAPTER ω CHAPTER G CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

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。



110



Image: 1 Image: 2	EDIUS LQ t L	T 📇 X h 🗅	₹ ± 3	×				×
2 2 2 2 2 2 3 2 1 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2		2797%5 	91979R-	12/20/2018/1	MOD CO CO	10001222	730-232	
1980.0413 1980.0419		+	6238					
		# 1080i_Clip.03	623					
1 10005-04月 10日		# 1060i Clip.05	622					
1 1000_01_07		1060i_Clip_06	62					
- 1990,0-0-0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 =		# 1080i_Clip_07	使波					
_ 1980_01_0.3 1980_04_05 1980_04 1980_04 1980_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 19800_05 198000_05 1980000000000000000000000		# 1080i_C1ip_02	使業					
_1000_04_54 8 8 (***07) 0110004 0011413 000010 -1000_04_5 8 8 (***07) 0041014 004204 0004028		# 1080i_C10_26	83X					
n 1000_06_19 ■88 ±555027 00043016 00043010 0000052		8 1060 CI 0.54	(1)(1)					
		8 1060 CI p.19	(語)本					

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 ▶ P207

ビンの詳細表示の項目設定

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



- 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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

◆ Bin 詳細表示

	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
表示	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	〈通常フォルダ〉と〈検索フォルダ〉(検索結果フォルダ)で別々
種類	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。
	項目の並び替えができます。
上へ/下へ	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。
ありり	項目を選び、数値を入力します。〈表示〉が〈詳細〉時のみ設
項目の幅	定可能です。
標準の状態	初期設定に戻ります。
に戻す	

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

▶ P115

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

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2 こ

> CHAPTER 3

> > CHAPTER

4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

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 ▶ *P117*

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 ▶ P117

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。

⑦ 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

🕼 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。 **Ø 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

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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

~

◆ キーボードショートカット

設定				×
77-911 40 - 21-22 - 20-55				
ニーアフリケーション(家))と ニータイトライン	オーホートソヨートカット			
- レンダリング	カテゴリ(C) すべて			-
推続時間				
**** キャプチャ				
オフラインクリップ復元	動作	オー割用	Shift Ctrl	Alt
再生	(マウスホイール)ジョグ/シャトルの切り替え	割当無し		
マッナフレーム	+1 フレーム トリム			
ニ カスタマイズ				
- ボタン				
- コントロール				
情報表示	10フレーム前に移動			
A CONTRACTOR AND A CONT	10フレーム後に移動	Right		
D.2. (80195-	AudioのIn点に移動			
	Audio()」In点を削除	割当無し		
	AudioのIn点を設定			
	AudioのUut.R.L.tを助 AudioのUut.R.L.tを助			
	AudioのOut点を計算す AudioのOut点を計算す	割目悪し		
	Audiot/Jourge Vegy 2			ON
	Ria(Clinikasch)	*1141年1.		ON
	BinD之水的を素子	割三冊1.		
	BinD之水的を表示/非表示			
	Bin検索 - In占を含む	割当無1.		
	Bin検索 - Out占を含む	利元年1		
	Bin検索 - 同じクリップ名	割当無し		
	Bin検索 - 終了点を含む			
	- Rin檜宏 - 開始占ち会た	111년 111년 111년 111년 111년 111년 111년 111		×
	(A)			===
				5.7870F(C)
	エクスポート(E) キーの複	製(U) キーの削除	(L)	
			Se a deut	
			キャンセル	7四月(A)

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。

▲ 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。



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2 2

> CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

~

ი

сл

CHAPTER 3 素材の取り込み

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

▶ P123

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

▶ P124

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。

】 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〈キャプチャ〉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▶ P72 キャプチャ▶ P63



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER

σı

4

CHAPTER 3

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。

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。

カメラやCDなどから素材を取り込みたい

• AVCHD カメラから素材を取り込む場合は、まず PC と AVCHD POINT 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▶ P150

DV テープから素材を取り込む [キャプチャ] ▶ P126

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。

アナログ形式の素材を取り込む

▶ P131

P133

▶ P135

当社製品 ADVC-110 for Windows を使用すると、ビデオテープなどに保存した アナログ形式の素材をデジタルに変換して EDIUS に取り込むことができます。

Web カメラから取り込む

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

付属の「DISC Capture」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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER σı

CHAPTER

ი

4

糸材の取り込み CHAPTER 3

125

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 ▶ P548

Ø 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。

| 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。

人力デバイスの	人力フォーマット(P)
Generic HDV Input	Canopus HQ 1920x1080 59,94i
Generic OHCI Input	Canopus HQ 1920x1080 50i
	Canopus HQ 1440x1080 59,94i
	Canopus HQ 1440×1080 50i
	Canopus HQ 1440x1080 29,97p
	Canopus HQ 1440x1080 25p
	Canopus HQ 1440x1080 23.98p over 59.941
ビデオ設定	Canopus HU 1440x1080 2398pA over 59.941 -
自動判別	Canapus HQ 1280X720 59.94p
オーディオ設定	Canopus HQ 1280x720 30p
目動刀干小方小	Canopus HQ 1280x720 255
追加情報 Compute MREC	Canopus HQ 1280x720 23.98p over 59.94p
Generic MirEG	Canopus HQ 720x480 59.94p
	Canopus HQ 720x576 50p
	Canopus HQ 720x576 25p
	MPEG TS 1920×1080 59.94i
	MD50 TC 1000 1000 50

(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。 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。
(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▶ P548
(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。

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

cHAPTER 3

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 (7) 登録 ができます。また、[入力プリセット]が有効になります。 Cur 00:00:00;00 In ---:--;μD a D リストからプリセットを選んで「削除」をクリックす (8) 削除 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 ▶ P94

- あらかじめ、入力プリセットが3種類登録されており、ショート カットキーで選ぶことができます。
 - 入力プリセット1 (Generic OHCI Input、DV 720 × 480 59.94i/23.98p/23.98pA/ 23.97p):**[F2]**
 - 入力プリセット2 (Generic HDV Input、MPEG TS 1440 × 1080 59.94i/29.97p/ 23.98p):**[F3]** - 入力プリセット3

(Generic HDV Input, MPEG TS 1280 × 720 59.94p/23.98p over 59.94p) : **[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▶ P155

 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。



 キャプチャする素材のリールネームを設定することができます。 アプリケーション設定の〈キャプチャ〉で〈入力デバイスを確定時、 リール名を確認する〉にチェックを入れておきます。

キャプチャ▶ P63 上記の設定をしておくと、入力設定後、〈リールネーム〉ダイアロ グが表示されます。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。

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。

- 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。
- ・ 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 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 ▶ P159

APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

ω

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。

14v75v ×	5+73+	×
キャプチャ中 準備中	キャプチャ中. 47 %	
キャプチャ可能時間:は時間:分 ディ2カ:17%使用中(C)	キャプチッマ1社内部: 646間2分 ディス2:1780(男子40C) ファイル分割(数:0	
グリップマーカー 現立のダイムコード マーカーの通知(M) 最後まご登知したマーカー	フリッオーカー 現在のメルコード 00:00:00: (マーカーの活動の)MI 載(旅ご店切したマーカー	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	停止的	

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。

_ =-	Bin Bin		
n _ X _ X_	キャプチャ(<u>C</u>)	Þ	□ , ビデオとオーディオ(<u>V</u>) F9
	バッチキャプチャ(<u>B</u>) F10		∮ ┓ オーディオのみ(<u>A</u>)

〈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。
 - キャプチャ▶ P63
 - 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。 MPEG TS 形式でキャプチャした場合、設定したクリップマーカー 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 定したクリップマーカーの情報は反映されていないのでご注意く ださい。
 - キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ P322
 - 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。

アナログ形式の素材を取り込む

- | PCのIEEE1394 端子とADVC-110 for Windows を接続する
- 2 ADVC-110 for Windows と外部入力機器を接続する

ØPCとADVC-110 for WindowsとVHSを接続する場合



接続方法について詳しくは、ADVC-110 for Windowsのマニュアルや、お使いの外部入力機器のマニュアルを参照してください。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

сл

4

3 ADVC-110 for Windows で ANALOG IN モードに設定する

ADVC-110 for Windows の操作方法について詳しくは製品付属のマニュアルを 参照してください。

4 外部入力機器で、キャプチャする部分を頭出ししておく

5 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▶ P127

- 6 〈入力デバイス〉で〈Generic OHCI Input〉を選び、〈入力フォーマット〉 を選ぶ
- 7 [OK] をクリックする
- 8 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

- キーボードの [F9] を押します。
- 9 外部入力機器を再生する
- 10 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。

1 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 ▶ P74

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▶ P127

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER сл

ი

4

糸材の取り込み CHAPTER 3

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

入力設定	×
入力デバイス(1)	
Generic HDV Input	Canopus HQ 1280x960 30p
Chicard Shaw Davies	Canopus HQ 640x480 30p
Directionow Device	Janopus HQ 302x200 30p
	Canopus HQ 176x144 30p
	Canopus HQ 160x120 30p
訊明	
ビデオ設定 自動判 仮 」	
オーディオ設定	
自動形的	
絞込:フレームサイズ(S) すべて → フレームレート()	৬ বিশ্ব 🗸 🔍 CODECIC) বিশ্ব
オーディオ 🗌 16Bit/2ch(ご変換(凶)	
	OK #87/17/

6 [OK] をクリックする

7 Player の [キャプチャ] をクリックする

(CCC - DDD) # [0.00
📼 q . p .	-×(==);= . ?

キャプチャを開始します。

その他の方法

- キーボードの [F9] を押します。
- 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。

- **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。

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。

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、〈DISC Capture〉をクリッ クする

「DISC Capture」が起動します。



SUMMARY

135

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。

DISCcaptur	e			×
[E1 HEHE	-31 Diffe-rate	Contraction of the		
	í	読み込み速度:	最高速	
	開始時間	長さ		
⊡ 1	0.02:00	4:40:00	47.10 MB	
☑ 2	4:42:00	4:02:17	40.75 MB	
🖸 3	8:44:17	4:54:25	49.52 MB	
✓ 4	13:38:42	5:19:58	53.79 MB	
2 5	18:58:25	4:22:40	44.17 MB	
<u>6</u>	23:20:65	5:18:52	53.61 MB	
<u>2</u> 7	28:39:42	5:22:05	54.18 MB	
<u> 🖸 :</u>	34:01:47	4:22:55	44.20 MB	
<u> 9</u>	38:24:27	4:42:55	47.56 MB	
10	43:07:07	3:59:70	40.36 MB	
<u>∠</u> 11	47:07:02	4:19:60	43.71 MB	
12	51:26:62	4:06:35	41.46 MB	
<u>⊌13</u>	55:33:22	3:57:60	40.00 MB	
14	59:31:07	3:40:23	37.06 MB	
<u>€ 15</u>	63:11:30	3:46:72	38.18 MB	
<u>16</u>	66:58:27	4:41:28	47.33 MB	
217	71:39:55	4:34:62	46.23 MB	
				1 63

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。

DISCcaptur	e			×
(column)				
	-ST DED-HOR	CARANTERIS DA D		
	-	吉みうみ声度・	最高速	
			(FIGHER ALL	
トラック	開始時間	長さ	サイズ	
01	0:02:00	4:40:00	47.10 MB	
	4:42:00	4:02:17	40.75 MB	
3	8:44:17	4:54:25	49.52 MB	
4	13:38:42	5:19:58	53.79 MB	
05	18:58:25	4:22:40	44.17 MB	
	23:20:65	5:18:52	53.61 MB	
₫7	28:39:42	5:22:05	54.18 MB	
⊠ 8	34:01:47	4:22:55	44.20 MB	
09	38:24:27	4:42:55	47.56 MB	
10	43:07:07	3:59:70	40.36 MB	
011	47:07:02	4:19:60	43.71 MB	
012	51:26:62	4:06:35	41.46 MB	
0 13	55:33:22	3:57:60	40.00 MB	
14	59:31:07	3:40:23	37.06 MB	
0 15	63:11:30	3:46:72	38.18 MB	
016	66:58:27	4:41:28	47.33 MB	
017	71:39:55	4:34:62	46.23 MB	
			ننا (بنار	
100				

〈設定〉ダイアログが表示されます。



APPENDIX

	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
(2) 保存ディレクトリ	ルダを優先する
(-) ((1)) (0)	チェックを入れると、EDIUS 起動時はDISC
	Capture 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。
	オリジナルの音量に対して取り込み時の音声レベ
(3) 50 取り込み設定	ルを dB 単位で下げることができます。
	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
DVD Video	像がうまく再生できない場合、〈取り込み時にファ
(4) 取り込み設定	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。
	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-VR	〈Cell 単位〉を選ぶとファイルを細かく分割できま
(シ) 取り込み設定	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。
 (3) CD取り込み設定 (4) DVD Video 取り込み設定 (5) DVD-VR 取り込み設定 	ルを dB 単位で下げることができます。 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。 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。

DISCcaptu	re			>
[E:] HL-D	F-ST DHD+-PAR	Over1949 Of B	1	-
		志み込み速度・	最高速	_
	•	007)_7)&l& ·	140(161)(2)	
トラック	開始時間	長さ	サイズ	
01		4:40:00	47.10 MB	
⊡ 2	4:42:00	4:02:17	40.75 MB	
☑ 3	8:44:17	4:54:25	49.52 MB	
4	13:38:42	5:19:58	53.79 MB	
	18:58:25	4:22:40	44.17 MB	
	23:20:65	5:18:52	53.61 MB	
2 7	28:39:42	5:22:05	54.18 MB	
8	34:01:47	4:22:55	44.20 MB	
09	38:24:27	4:42:55	47.56 MB	
🗹 10	43:07:07	3:59:70	40.36 MB	
011	47:07:02	4:19:60	43.71 MB	
12	51:26:62	4:06:35	41.46 MB	
13	55:33:22	3:57:60	40.00 MB	
14	59:31:07	3:40:23	37.06 MB	
15	63:11:30	3:46:72	38.18 MB	
16	66:58:27	4:41:28	47.33 MB	
017	71:39:55	4:34:62	46.23 MB	
_				
				1 123

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。

PNINT	٠	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
UNI		ます。
		$1 \rightarrow 1$

 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。

CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER 7 CHAPTER ω CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX 139

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

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 ▶ P141

キャプチャした素材を直接タイムラインへ配置します。



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。
 MPEG TS 形式でキャプチャした場合、設定したクリップマーカーの情報は、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クリップマーカーの情報は反映されていないのでご注意ください。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ P322

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] ▶ P144

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 ▶ P146

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 ▶ P147

保存したバッチキャプチャリストを読み込みます。

【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、〈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	保存しているバッチキャプチャリスト (ECL、
リストの読み込み	CSV、RNL、ALE、FCL ファイル)を読み込みます。
(3) バッチキャプチャ	バッチキャプチャリストの内容を CSV ファイル
リストの保存	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〈キャプチャ〉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}	リストからキャプチャする素材にチェックを入れ
素材	ます。

ファイル/ (7) フォルダー	〈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。〈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。
(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。MPEG TS 形式でキャプチャした場合、 設定したクリップマーカーの情報は、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クリップマーカー の情報は反映されていないのでご注意ください。 キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ P322

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 ▶ P159

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

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER

ω

9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

chapter 3 これの取り込み

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。

バッチ	キャブ	Ŧ٧					
	Ľ	H	÷ (Generic	HDV – Input	~	
				Out	デュレーション	ファイル名	ステータス
			00:00:13;02	00:00:16;27	00:00:03;25	¥Cap062 🖕	
\bigcirc	J		00:00:31;10	00:00:37;18	00:00:06;08	¥Cap062 🛌	

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]

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▶ P144

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「Modell」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。
- [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▶ P144

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 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

148

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

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 ▶ P150

素材を選んでビンに登録します。

60000 ■

AVCHD ファイルの取り込み

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

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

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。

▶ P150

▶ P152

▶ P153

▶ P149

登録可能なファイル形式	SUMMARY
• AVCHD (*.m2ts、*.mts) • AVL File (*.nvi)	<u>Ω</u>
• DIF stream (*dif. *dv)	1 1
• DivX File (* divx, * div)	Ŗ
• Sony HVR-DR60/HVR-MRC1 Meta File (*.idx)	
• Ogg Vorbis File (*.ogg)	
• AIFF File (*.aif, *.aiff)	TER
• Wave File (*.wav)	素
• QuickTime Movie (*.mov)	材 CHA
• Targa Files (*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst)	
• Windows Bitmap Files (*.bmp、*.dib、*.rle)	込 み
• JPEG Files (*.jpg、*.jpeg)	Р
• Flash Pix Files (*fpx)	4
• TIFF Files (*.tif, *.tiff)	무
• Photoshop Files (*.psd)	
• JPEG File Interchange Format Files (*.jfif)	5 5
• Portable Network Graphics Files (*.png)	TER
• Mac Pict Files (*.pic、*.pct、*.pict)	
• QuickTime Image Files (*.qtif、*.qti、*.qif)	CHA
• SGI Files (*.sgi、*.rgb)	6 PTE
• CompuServe GIF Files (*.gif)	π
• Windows Meta Files (*.wmf、*.emf)	우
• Maya IFF Files (*.iff)	IAPT 7
• DPX (SAMPTE 268M-2003) Files (*.dpx)	무
• Quick Titler (*.etl)	
• MPEG Program Stream (*.mpg、*.mpg、*.m2p、*.mp2、*.vob、*.vro)	8 BAH
• MPEG Transport Stream (*.m2t)	TER
• MPEG HDD MOVIE (*.mod、*.tod)	
• MPEG Video Stream (*.mpv、*.m2v)	CHA
• MPEG Audio Stream (*.mpa、*.m2a)	9 PTE
• Dolby Digital (".ac3)	⊽
• MPEG Audio Layer-3 (".mp3)	우
• MPEG4 File (*.mp4)	10 IAPT
• 3GPP Files (1.3gp, 1.3g2, 1.amc)	я Я
• AAC Files (.aac, .m4a)	0
• Windows Media Audio (.wma)	1, HAP
・WINDOWS MICULA (、WINV、 .dSI) ※ Divy ファイルを誇み込まれたけ、明冷コーデックが必要です	TER
※ DIVA ファイルが読み込めたい堪合け、DISC Conture を利用してセンプチャ	
~ YOD ノノイルルで読みためない物白は、DIOU Capture を利用してイヤノアヤート アイだちい	APP
して、ハニマ・。 ※ AIFF/AIFC ファイルは PCM のみです	ENDI
$ \qquad \qquad$	-

※ Electronic Arts IFF ファイル(*.iff)は、EDIUSでサポートしていません。
 ※ 当社製 Imaginate のプロジェクトファイルを読み込むことができます。

 POINT ・ AVCHD 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 ▶ P150

ファイルをクリップとしてビンに登録 [Ctrl] + [0]

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▶ P153
- 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。

AVCHD ファイルをそのまま取り込む

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▶ P150

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 ▶ P187
- 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▶ P150

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。 CHAPTER CHAPTER CHAPTER 9 10 11

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 8

4

連番静止画の登録

[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▶ P174 複数クリップの結合【シーケンス化】▶ P173

フォルダの登録

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ヘドラッグ&ドロップします。 SUMMARY

CHAPTER



素材を再生して確認したい

Player の操作ボタンで再生 ▶ P155

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 ▶ P156

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] ト P157

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 ▶ P157

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]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

CHAPTER 3

Recorder の操作ボタンで再生 ▶ P347 操作ボタンの設定 ▶ P94

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

											Q-O J
	۹.	Ρ,	- -	44 41			P	-	~ •	97 87	
			(1)	(2) (3)	(4)	(5) (6)	(7)				

(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
() = = = = =	倍速を切り替えて冉生します。 【J】	× 1
前の	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
(3) 71, 1	リックしたままの状態を維持すると、逆方向に等速再生	主し
JD-A	ます。デッキ操作の場合はコマ戻しします。	[→]
	正方向に再生します。再生中にクリックした場合、-	一時
(4) 再生	停止します。再度クリックすると再生します。	
	[Enter]、[Spac	ce]
ን መጣ	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
(5) 71 - 1	リックしたままの状態を維持すると、正方向に等速再生	ŧι
	ます。デッキ操作の場合はコマ送りします。	'→]
	早送りします。クリックするたびに4倍速、12倍速を	を切
(0) 千达り	り替えて再生します。 【上】	* 2
	In-Out 点間を繰り返し再生します。In 点を設定してい	いな
	い場合は最初から、また Out 点を設定していない場合	合は、
, ループ再生	最後までを繰り返し再生します。オーディオの In A	点と
(1) *3	Out 点を設定している場合は、ビデオの In 点と Ou	t 点
	を合わせた最前端から最後端までを再生します。	
	[Ctrl] + [Spac	ce]

※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。

3 素材の再生

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 [マゥスジェスチャ]

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。

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 ▶ P155

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ശ

~

158

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

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 ▶ *P159*

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]

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▶ P156

In 点、Out 点に移動

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▶ P156

In 点、Out 点の削除

In (Out) 点を削除します。

▶ P162

▶ P161

▶ P163

▶ P159



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。

💹 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。

- Q日、(Qd、): Video (Audio) の In 点の設定 D日、(Dd、): Video (Audio) の Out 点の設定
- 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

- In 点にするフレームで Player の [In (Out) 点の設定] のリストボタンをクリックし、(Video (Audio) の In 点を設定) をクリックします。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。
- Playerのスライダーを右クリックし、〈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。
- ・ オーディオの In/Out 点の設定: [U] / [P]
- 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。



ł	Cur 00 :00 :4	5;00	in 00 :	:00:30	;00	Out 0	0:00:4	45;00	Dur 00 :	:00:15;	00	Ttl 00	:00:5	1;04	
		₹ 💼	_					Ų			_	_	-		HQD4
		۹.	۶.		⊲⊲	۹I	⊳	₽) 🕹	~~	₽7	87		

161

CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

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。

- 】 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。
- 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。
- ・ 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。
- 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。



163

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

4

系材の取り込み




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 ▶ P167

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

▶ P167

ビンに登録できるクリップについて説明します。



(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。

CHAPTER CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

ω

APPENDIX

● 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]



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

> CHAPTER 5

> > CHAPTER

ი

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]

▶ P173

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

▶ P174

シーケンスクリップの結合を解除します。



172



 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。

173

APPENDIX

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

a					
	X	切り取り(<u>T</u>)		Shift + Delete	
HIRAN	ĥ	コピー(<u>C</u>)		Ctrl + C	
8	Ľò				
1080i	×	登録の解除(<u>D</u>)		Delete	
		シーケンス解除	(Q)		
		変換(<u>N</u>)			Þ

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

▶ P176

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

> CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

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 ▶ *P*177

カラーマットクリップを作成します。



タイトルクリップ

▶ P179

タイトルクリップを作成します。

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。

カラーバー設定	1	×
カラーバーの種	漢頁(C):	
SMPTE Cold	or Bar	
基準音(T):	-20.0 dB 🗸 🗸	
	ОК	キャンセル

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 ▶ P249

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

EDIUS 🗖 🤉 t 🗗 T	프) 🛛 🗅 투 📥 🗙
FOLDER X	カラーバー
	カラーマット
	クイックタイトラー

〈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。

カラー	マット設定		×
	色数(C):		
	方向(D):	0.00	
		OK キャンセル	

〈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

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

> CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

~

(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。
- アOINT
 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 ▶ P249

タイトルクリップ

[Ctrl] + [T]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 ビンの操作

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER ~

ω

ი

 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 POINT ション〉で変更できます。 アプリケーション設定 ▶ P55

1 ビンの [タイトル作成] をクリックする



Quick Titler が起動します。

2 タイトルクリップを作成する

Quick Titler ▶ P454

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。
- 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。

180

クリップの情報や内容を変更したい

プロパティの修正

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。

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。

設定ダイアログの修正

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

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

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

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

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。

▶ P187

▶ P190

▶ P182

▶ P186

▶ P181

▶ P188

▶ P189

プロパティの修正

[Alt] + [Enter]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ი

CHAPTER 4 4

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。

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。

◆ 〈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などを確認できます。ま た、クリップ名の変更、リールネームの変更、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、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。

POINT ・修正する項目によっては、複数のクリップのプロパティを一度に 修正できます。 複数クリップのプロパティの修正 ▶ P182

2 内容を修正し、[OK] をクリックする

複数クリップのプロパティの修正

ビンを詳細表示にして、複数のクリップのプロパティを一度に修正できます。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。
 Bin 詳細表示 ▶ P112
- 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▶ P110

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

183

SUMMARY

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▶ P110
- 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





 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。 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

> CHAPTER 5

> > CHAPTER

CHAPTER 7

CHAPTER 8

ი

185

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▶ P176 カラーマットクリップ▶ P177

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 ► P454



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



APPENDIX

CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 ビンの操作

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER ω

CHAPTER

ശ

~

ი

σı

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



 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	MPEG ファイルによっては有効な PTS(タイムスタンプ
PTS を使用し	情報)を持っていないものがあります。PTS を含まない
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	MPEGファイルによってはヘッダー部分に TC 情報を
ら TC 情報を取	持っているものがあります。TC 情報を利用するときは
得する	チェックを入れます。
ら IC 情報を取	持っているものがあります。TC 情報を利用するとき
得する	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▶ P86

クリップの保存先の確認

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。



SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

> CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

~

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。

	_		
	X	切り取り(<u>工</u>)	Shift + Delete
	ĥ	⊐ピー(<u>c</u>)	Ctrl + C
	ľò		
108	×	登録の解除(<u>D</u>)	Delete
F			
		変換(<u>N</u>)	•
108	Ę	Playerで表示(Y)	Enter
	-	Timelineに貼り付け(<u>A</u>)	Shift + Enter
		クリップ表示色(<u>L</u>)	•
		開<(<u>Q</u>)	
		エクスプローラ(<u>X</u>)	
301		ファイルの削除(E)	
			Ctrl + Enter
ò		クリップ名の変更(<u>R</u>)	F2
	얩	プロバティ(<u>P</u>)	Alt + Enter

- **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]





クリップの色分け

▶ P197

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]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

G

~

CHAPTER 4 4

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

[Shift] + [Delete]

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。
- [Ctrl] + [X]

クリップの貼り付け

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 ▶ P193 クリップの切り取り ▶ P193

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

م ^ی د	カットポイントの追加(<u>M</u>) カットポイントの削除(<u>R</u>) Vミュート(<u>V</u>)	Ctrl + Delete Shift + V
	リンクの設定(L) リンクの解除(<u>U)</u> グループの設定(<u>G)</u> グループの解除(<u>R</u>)	Y Alt + Y G Alt + G
1	有効化/無効化(E) フォーカスクリップのみ有効化(<u>O</u>	o)
	レンダリング(<u>G)</u> トリム(<u>T</u>) 速度(<u>E</u>) デュレーション(<u>U</u>) フリーズフレーム(<u>E)</u>	Shift + G F6 Alt + E Alt + U
	Bin(こ追加(<u>B</u>)	Shift + B
Ţ	Bin検索(<u>H)</u> Playerで表示(<u>Y)</u> レイアウト(<u>Q</u>) ファイルを開く(<u>Q</u>)	Shift + Y F7 Shift + Ctrl + P

タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P364

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ヘク 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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 5

CHAPTER 4 4

クリップの並べ替え

ビンの詳細表示の項目設定 ▶ P111

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

ſ	Ħ	±		
	Х С С	切り取り(<u>I</u>) コピー(<u>C</u>) 貼り付け(<u>P</u>)	Shift + Delete Ctrl + C Ctrl + V	
ſ	×	登録の解除(<u>D</u>) シーケンス化(<u>S</u>)	Delete	Color Bar
		シーケンス解除(<u>Q</u>) 変換(<u>N</u>)		00:00:20:01
ſ	- -	Playerで表示(Y) Timelineに貼り付け(<u>A</u>)	Enter Shift + Enter	1080i_Clip_03
I		クリップ表示色(<u>L</u>)		▶ ■標準
Į		開く(<u>0</u>) エクスプローラ(<u>X</u>) ファイルの削除(<u>F</u>)		 ■薄い橙色 ■薄い黄色 ■桃色
	og	編集(E) クリップ名の変更(<u>R)</u> プロパティ(<u>P</u>)	Ctrl + Enter F2 Alt + Enter	■薄い緑色 ■水色 ■薄い紫色
				■ (((((((((((((

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▶ P181
- POINT ・一度に複数のクリップの表示色を変更することができます。 複数クリップのプロパティの修正 ▶ P182

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 ▶ P109

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

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。

2 フォルダ名を入力する

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

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。

EDIUS 🗖 Q (t) 🖄
FOLDER
🖃 🖻 root
🗖 folder 1
i folder 2

・ひとつ上のフォルダに移動:【Backspace】
SUMMARY ビンの情報を書き出ししたい/読み込みたい CHAPTER ビンの書き出し [エクスポート] ▶ P202 ビン情報を書き出します。 CHAPTER ビンの読み込み [インポート] ▶ P202 N ビン情報を読み込みます。 CHAPTER 登録情報の出力 [HTML 出力] ▶ P203 ω 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。 CHAPTER 4 ビンの操作 CHAPTER σı CHAPTER ი CHAPTER ~ CHAPTER ω CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

ビンの書き出し [エクスポート]

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。

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

> CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

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

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

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

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

不要になった〈検索結果〉フォルダを削除します。

Chapter 4 ビンの操作

▶ P205

▶ P209

▶ P207

▶ P208

ビン内の検索

[Ctrl] + [F]

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〉	Ø	〈項目〉	で検索条	件を選ぶ
Bin検索					×
- 株常/ 項目 - 枝常 			 عدمیها عدمیها نامیها 	お一覧(() を減たすらの日本(A) 特も減たすらの日本(A) 開しる	,
	ビデオコーデック オーディオコーデック コンテナ				

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。

囫〈項目〉で「タイムコード」を選んだ場合

Bin確需	×
	登禄一覧(L)
検部(Y) りリップ長 し 追加 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
オプション(0)	
④ 以上 ○ 以下 ○ 範囲	
44/8/(T) 00:00:00:00	
□ カレントフォルダのみ検索(S)	● すべての条件を満たすものを検索(A) ○ いずれかの条件を満たすものを検索(A)
1001	O TO THE WART CARE S OUT ARENOT
	閉じる

〈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。

SUMMARY CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 ビンの操作 CHAPTER σı CHAPTER ი CHAPTER ~ CHAPTER ω CHAPTER G CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

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。

Bin梭索			
項目(C) タイムコード -	isto	● タイムコード:クリップ長 以上	
種\$9(\$Y) 000万長 -	_		
時間(T)	ASIE		
☑ カレントフォルダのみ検索(S)			
		開ける	

- 〈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▶ P181
- 〈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]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

> CHAPTER 5

> > CHAPTER

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

ი

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

EDIUS	ь	٩	t	넌
FOLDER				
	t folder folder			

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。 CHAPTER CHAPTER APPENDIX

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

EDIUS		۹	t	넌
FOLDER				
🖃 🖬 roo				
-	folder			
-	folder			

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

| 〈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。



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 7

ი

σı

CHAPTER 5 タイムラインの設定

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

▶ P214

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

▶ P214

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。

🞯 挿入モードでクリップを追加した場合



212



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





APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

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。



同期モード

【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。
 [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]

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

マイムラインの設定

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

▶ P217

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

▶ P218

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▶ P402 オーディオクロスフェード▶ P404

 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 ▶ P401 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

タ

イムラインの設定

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▶ P402 オーディオクロスフェード▶ P404

 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 ▶ P214
 同期モード ▶ P214
 - 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。

CHAPTER CHAPTER CH

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

~

タイムラインの設定

CHAPTER 10

CHAPTER APPENDIX

2 トラックの設定

トラックの設定を変更したい

トラックパネル

▶ P221

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 (2) 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。 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。 [Shift] + [W]
(4) オーディオ (4) 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。 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。 [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。

CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

_

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

マイムラインの設定

(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▶ P421
(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

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

▶ P224

▶ P225

▶ P224

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

トラック名を変更できます。

CHAPTER 3 CHAPTER 4 タイムラインの設定 CHAPTER 5

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

N

_

CHAPTER ი CHAPTER ~ CHAPTER

CHAPTER 9

ω

CHAPTER 10

CHAPTER 11 APPENDIX

223

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。

EDIUS Untitled ・ ビー・ビー	¥	H	• %	r _b t
		:00		100:00:10
トラックの高さ(<u>H</u>)		1	低い	
このシーケンスを閉じる(<u>C</u>) 他のシーケンスをすべて閉じる(<u>A</u>)		2 3 4	÷.,	
▶1 A <u>6 a -</u> /- +>		5		

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。



(1) トラック番号 (2) トラック名

2 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

VA		
F	a -∿∎	19
 T T	61	r

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。

▶1 VA	£v∄	
► I	クリップチャンネルの設定(<u>C</u>)	<u> </u>
 1 T	高さ(山)	•
	追加(<u>A</u>)	•
MA	複製(<u>T</u>)	
▶2 A	移動(<u>M</u>)	<u> </u>
▶4 A	削除(<u>D)</u>	Ī
	名前の変更(<u>R</u>)	

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。

А

Т

- 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
 - タイトルトラック

APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

ი

マイムラインの設定



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

▶1 VA	Av H	
F	クリップチャンネルの設定(<u>C</u>)	<u> </u>
	高さ(<u>H</u>)	<u> </u>
	追加(<u>A</u>)	•
P1 A	複製(<u>T</u>)	-
▶2 A ▶3 A	移動(<u>M</u>)	•
▶4 A	削除(<u>D)</u>	1
	名前の変更(<u>R</u>)	

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

タイムラインの設定

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

M VA	Av∎		
۲.	クリップチャンネルの設定(<u>C</u>)		
11	高さ(旦)		
	追加(<u>A</u>)		上(こ追加(B) =
P2 A	複製(<u>I</u>)		下に追加(E) -
▶3 A	移動(<u>M</u>)	•	
▶4 A	削除(<u>D)</u>		
	名前の変更(<u>R</u>)		

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 VA	A v H	
×	クリップチャンネルの設定(<u>C</u>)	- 1
1T	高さ(旦)	•
▶1 A ▶2 A ▶3 A	追加(<u>A)</u> 複製(<u>T)</u> 移動(<u>M</u>)	> = - -
▶4 A	削除(<u>D)</u>	
	名前の変更(<u>R</u>)	

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



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



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。 SUMMARY

CHAPTER

ビデオチャンネル設定

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。 **Ø 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(<u>Q</u>)	
	ステレオ チャンネル3、4(<u>W</u>)	
	ステレオ チャンネル5、6(<u>E</u>)	
	ステレオ チャンネル7、8(<u>R</u>)	
Cur	モノラル チャンネル1(<u>T</u>)	
	モノラル チャンネル2(<u>S</u>)	
_	モノラル チャンネル3(<u>D</u>)	
	モノラル チャンネル4(E)	
EDIUS	モノラル チャンネル5(<u>G</u>)	
シーケンス	モノラル チャンネル6(<u>H</u>)	
	モノラル チャンネル7(<u>]</u>)	
<1 secc ▶2 V	モノラル チャンネル8(<u>K</u>)	
PI VA	全てのトラックの解除(<u>C</u>)	

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])
- 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 POINT 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]
- 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。

CHAPTER 7 CHAPTER œ CHAPTER

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER ი

タイムラインの設定 CHAPTER 5

_

CHAPTER 10

9

231

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

▶ P233

▶ P233

▶ P234

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

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

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 CHAPTER

CHAPTER ശ

CHAPTER 10

CHAPTER 11

ω

タイムスケール設定

[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。

シーケンス: ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・		00:00:00;0
▶2 ∨	ê v ₿	

- 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〈lframe〉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。



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 ▶ P237

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 ▶ P238

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 ▶ P239

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 [1] / [0] 1 H D Q p (1) (2) (1) In 点の設定 (2) Out 点の設定 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 Т 0.0.8 00:00:05;00 00;00:00;00 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 ▲ 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。 ・ 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。 • タイムスケール上の In 点スライダー、Out 点スライダーをドラッ POINT グして In 点、Out 点の位置を変更できます。 00:00:05; 10 • 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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

œ

ശ

~

タ

イムラインの編集

4

クリップを配置▶ P241

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

:00:		選択(<u>S)</u>	•
	10	選択クリップにIn/Out点の設定	
)ut :-		カットポイントの追加(<u>M</u>)	•
	<u>م</u> ²⁴		
Η.		リンクの解除(<u>U</u>)	Alt + Y
5;00			
		有効化/無効化(<u>E</u>)	
_07 TL (フォーカスクリップのみ有効化(<u>O</u>	.)
TL [In:00:0		レンダリング(<u>G</u>)	Shift + G

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。

00:00:00	00:00:05:00	0000:10:0
	1080i_Clip_06 TL [In:00: 🚛	
	1080i_Clip_06 TL [In:00:00:02;00 Ou	

- 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] + [1] / [Alt] + [0]

】 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

[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。
- 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。

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]**

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

~

タ

CHAPTER 6 6

クリップを配置

▶ P241

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 ▶ P244

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 ▶ P245

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

▶ P246

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] ▶ P247

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] ▶ P248

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 ▶ P249

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

挿入/上書きモード▶ P214 同期モード▶ P214 リップルモード▶ P215

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、
(=) 0701 200	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 ▶ P464
(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

SUMMARY

APPENDIX

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。

, • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
1081, C14, DO TL (0.0000000 0 1000, C14, 22 TL (0.00001700 0
224 - 44
PEA IV- 4.4

- ・ 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 ln 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、 速度変更したとき、またはレイアウト(クロップ)を設定したときは水色のライ ンが表示されます。

御レンダリングした場合



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。

1080i_	Clip_02 TL [In:00:00:05;00) 💽
1000: Clip_0	2 TL [In:00:00:05;00 Out:0	00:00:15;

タイムラインの編集

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

N

[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▶ P221



クリップに In 点、Out 点を設定して配置

】 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 ▶ P159

- **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。

- 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

】 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 ▶ P159

2 [タイムラインへ追加時にビデオを使用]または [タイムラインへ追加時に オーディオを使用]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。 **Ø**[タイムラインへ追加時にビデオを使用]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。 CHAPTER CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 7

タ

CHAPTER 6 6

4

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、[タイムラインへ追加時にビデオを使用]または[タイムラインへ追加時にオーディオを使用]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 ▶ P159

- ・ [タイムラインへ追加時にビデオを使用]の有効/無効: [Shift] + [J]
- ・ [タイムラインへ追加時にオーディオを使用]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 ▶ P230 オーディオチャンネル設定 ▶ P230 クリップを配置 ▶ P241



(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

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

▶1 VA	
1 T	<u>a t</u>
▶1 A	n 12)r 40

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▶ P261

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置 [3 点編集]



】 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 ▶ P159

2 クリップを配置するトラックをクリックする

SUMMARY

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 ▶ P237

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]



】 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* ▶ *P159*

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 ▶ P237





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

【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 ▶ P61

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* ▶ P61

2 クリップを作成する

カラーバークリップ▶ P176 カラーマットクリップ▶ P177 Quick Titler ▶ P454 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

> CHAPTER 6

> > CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

œ

ശ

タ

イムラインの編集

4

N

- 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
 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

▶ P252

▶ P253

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER ω

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER ~

CHAPTER ω

CHAPTER ശ

σı

タイムラインの編集 CHAPTER 6

4

N

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

クリップを移動

時に移動することもできます。

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

選択クリップ以降のクリップの移動 ▶ P254

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

クリップの順番を入れ替えます。

▶ P255

251

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

0		クリップを作成(<u>N</u>) クリップを追加(<u>A</u>) シーケンスの作成(<u>Q</u>)	Shift + Ctrl + O		
1	ľò				
Ī	M				
ł		ギャップを削除(<u>I</u>)			
	₩	In/Out間を削除(<u>D)</u> In/Out間をリップル削除(<u>I</u>)	Alt + D		
I		選択(<u>S)</u>		選択トラック(<u>A</u>)	Ctrl + A
				全トラック(<u>L</u>)	Shift + A

トラックのクリップがすべて選ばれます。

	cond → ►	00-00-00-00 00:00:05:00	100:00:10:00	00:00:15:00	00:00:20;00 00:00:2
▶2 VA	6 v H			1080i_Clip_02 T	L [in:00: 💽 🔤
	∩ -∿•€)			1080i_Clip_02 TL [In:0	0:00:14;00 Ou
▶1 VA	6 v 🛔	🔚 1080i_Clip_03 TL [In:00:00:0 📰	1080i_Clip_08 TL	. [1080i_Clip_06 255
•	∩ -∿•€)	1080i_Clip_03 TL [In:00:00:00;00 Out:00:	1080i_Clip_08 TL [In:00	00009;0	1080i_Clip_06 TL [In:00:0
1 T	ΑT	20070529-0001 T.			

〈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。

- 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 ▶ P252**

クリップを選び、移動先へドラッグ&ドロップする

:00:05;00		00:00:15;00	00:00:20:00
1080i_ 1080i_Clip_0	Clip_02 TL [In:00: 📷 2 TL [In:00:00:06;00 Ou		
:00:00:0 [:00;00 Out:00:	1080i_Clip_08 T 1080i_Clip_08 TL [In:0	L [[1080i_Clip_06 1080i_Clip_06 TL [

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 ▶ P214

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ヘク リップを移動した場合は、自動的にトラックが追加されます。

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



CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

~

ω

R CHAPTER 6 の の 編集

4



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 ▶ P214



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 ▶ P257

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

S フ 編集 表示 <mark>ク</mark> .	マ モ キ レ 設定 ヘ	PLR REC _ >	k EDIUS 🗖 Q t 🗗 T 🕮 🗶
r an	クリップを作成(<u>C)</u> クリップをBinに追加(<u>B</u>)	, Shift + B	FOLDER X root
	リンクの設定(<u>L)</u> リンクの解除(<u>U</u>)	Y Alt + Y	
		G Alt + G	
	有効化/無効化(<u>E)</u> フォーカスクリップのみ有効化(<u>C</u>	0 !)	
Red	速度(<u>S</u>) デュレーション(<u>D</u>) フリーズフレーム(<u>E</u>)	Alt + E Alt + U	108
	Bin検索(日)		同じクリップ名(<u>C</u>)
	Playerで表示(<u>V</u>)	Shift + Y	In点を含む(<u>I</u>)
0:00;00 In::	ファイルを開く(<u>Q</u>) 編集(<u>E</u>)	Shift + Ctrl + P Shift + Ctrl + E	Out点を含む(<u>O</u>) 開始点を含む(<u>S</u>)
9 - 9	∲ プロパティ(₽)	Alt + Enter	終了点を含む(E) カーソル位置を含む(<u>U</u>) Shift + F

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 ▶ P205
 検索結果の削除 ▶ P209
 - 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。



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

ω

~

タ

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

▶ P259

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

▶ P259

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]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 7

タ

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

	リンクの設定(<u>L</u>)	Y	:46
- X	リンクの解除(旦)		1
	グループの設定(<u>G</u>)		_
			25.
	有効化/無効化(<u>E</u>)		
	フォーカスクリップのみ有効化	(<u>Q</u>)	- 1
	レンダリング(<u>G</u>)	Shift + G	1
t00 108	トリム(I)	F6	

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

	▲ Vミュート(<u>V</u>)	Shift + V	110
. 🛩	リンクの設定(L)		
₿↓Х			,
	グループの設定(<u>G</u>)		
20			00
	有効化/無効化(E)		
	フォーカスクリップのみれ	与効化(<u>O</u>)	- 1
) 💷 🔚	レンダリング(<u>G</u>)	Shift + G	
Out:00 1080i	トリム(T)	F6	

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。

 Image: State St

CHAPTER CHAPTER CHAPTER APPENDIX 8 9 10 11

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

▶ P261

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

▶ P261

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

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

\$	リンクの解除(<u>U</u>)	Alt + Y	all all
	グループの設定(<u>G</u>)		
):25;0
	有効化/無効化(<u>E)</u> フォーカスクリップのみ有	o 劾化(<u>O)</u>	
10	レンダリング(<u>G)</u> トリム(<u>T</u>) 速度(<u>E</u>)	Shift + G F6 Alt + E	

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]

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

グループの設定(<u>G</u>)		
 グループの解除(<u>R</u>)	Alt + G	0:
有効化/無効化(<u>E)</u> フォーカスクリップのみ有効化(<u>O</u>		
レンダリング(<u>G)</u> トリム(I) 速度(E)	Shift + G F6 Alt + E	2

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。

CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 タイムラインの編集 CHAPTER 6 CHAPTER ~ CHAPTER 8 CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX 261

SUMMARY

[G]





切り取り



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



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

▶ P266

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。





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]

クリップを選び、メニューバーの〈編集〉をクリックして〈切り取り(リッ プルなし)〉をクリックする

7	編集	表示 ク	₹	ŧ	ŧ	V	設定	<u>∧</u>	P	LR <mark>REC</mark> -
	Ú	元に戻す(<u>(U)</u>					Ctrl + Z		
	¢									
		切り取り(プルな	:L)(<u>(</u>	<u>]</u>)				
-		リップルt	辺り取	り <u>(R</u>				Alt + X		1 11
	ĥ	⊐ピ−(<u>c</u>)						Ctrl + C		211
		貼り付け(<u>P)</u>						•	WIT A
1125										CARLES COMPANY

ショートカットによる切り取りの編集結果は、編集モードによって異なります。 同期モード▶ P214

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(リップルなし))をクリックします。

POINT ・リップルモードをオフに設定すると、タイムラインの操作ボタン [クリップボードに切り取り] で同様に切り取りできます。 リップルモード▶ P215

リップル切り取り

[Alt] + [X]

 クリップを選び、メニューバーの〈編集〉をクリックして〈リップル切り取 り〉をクリックする

7	編集	表示	ク	₹	ŧ	‡	<i>V</i>	設定	<u>^</u>	P	LR REC
	Ú	元に	戻す(<u>U)</u>					Ctrl + Z		
	¢										
		切り	取り(<u>ม</u> พว	プルた	£ل)(<u>(</u>	2)				
-			プルは	刀り取	り(<u>R</u>						11.
	ĥ	コピ	-(<u>C</u>)						Ctrl + C		211
N.		貼り	付け(<u>P)</u>						•	17A
13	11-										

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。





続けて貼り付けや置き換えができます。

- ・ 切り取るクリップを右クリックし、〈リップル切り取り〉をクリックします。
- POINT
 タイムラインの操作ボタン [クリップボードに切り取り] 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▶ P214
 リップルモード▶ P215

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 ▶ P264 切り取り ▶ P264 リップル切り取り ▶ P265

- **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

Ο.	Ċ.	8	. %	ĥ	, כם	×	↓× ←
	100:00:0	5;00		100:00:10;00			:00:15;00

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。

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▶ P264

切り取り▶ P264

リップル切り取り▶ P264

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。

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。

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

その他の方法

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

置き換え

[Ctrl] + [R]

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 ▶ P264 切り取り ▶ P264 リップル切り取り ▶ P265

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER 9

ω

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

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。

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▶ P264

切り取り▶ P264

リップル切り取り▶ P265

- **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



- ・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]

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。



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 ▶ P271

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 ▶ P272

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

▶ P273

一度分割したクリップを結合します。



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 置一選択トラック〉をクリックします。



CHAPTER

CHAPTER ശ

CHAPTER 10

CHAPTER 11

m

クリップを In 点、Out 点で分割

- **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 ▶ P237

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



- カットポイントを追加するトラックにある任意のクリップを右クリックし、 〈カットポイントの追加〉→〈In/Out -選択トラック〉をクリックします。
- 分割するクリップが配置されているトラックを選んでメニューバーの〈編集〉 をクリックし、〈カットポイントの追加〉→〈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]
1 結合したい2つのクリップを選ぶ

00:00:00;1	0	0:05;00 00:0():
	1080	1080i_Cli 📰	
	1080i_Clip_03 T	1080i_Clip_03 TL [In:	

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

	4	.)== .	т. 🌷	₽.	=	ilt 🤇		
		カットポ	イントの)削除(<u>R</u>)) Ctrl	+ De	elete	
0:25:00	_'_	現在位置 現在位置	-選択ト] -すべて(ラック(⊆ <u>⊾</u>)	;) C Shi	ft + C		
3		In/Out- In/Out-	選択トラ すべて(<u>№</u>	ック(<u>I</u>) !)	Alt Shi	+ C ft + A	lt + C	

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。

00:00:00:0	0 100:00:05:00 100:00):7
	1080i_Clip_03 TL [In:00:00:0 📰	
	1080i_Clip_03 TL [In:00:00:02;00 Out:00:	

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。

PRINT • 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。

CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

タ

イムラインの編集

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

▶ P275

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

[O (Zero)]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

G

ω

7

タ

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

e -	リンクの設定(<u>L)</u> リンクの解除(<u>U</u>)	Y Alt + Y
);(
	有効化/無効化(<u>E</u>)	
	フォーカスクリップのみ有効化(<u>O</u>	.)

00:00:15:00 00:00:20:00		
TL (In:00: 🌆		
:00:00:08;00 Ou 10:		
1080i_Cli	0i_Clip_08 TL [

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。
 図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▶ P259 グループ設定▶ P261

2 クリップの操作

クリップを削除

▶ P277

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 ▶ P277

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 ▶ P278

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

SUMMARY CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3

4

CHAPTER

- CHAPTER 5 タ CHAPTER 6
- イムラインの編集 CHAPTER ~ CHAPTER

ω

[D]

- CHAPTER ശ CHAPTER 10
- CHAPTER 11 APPENDIX

277

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▶ P214

- 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 POINT ずにクリップを削除できます。
 - [削除] のリストボタンをクリックし、〈削除(リップルなし)〉 をクリックします。
 - 削除するクリップを右クリックし、〈削除(リップルなし)〉を クリックします。
 - メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈削除(リップルなし)〉 をクリックします。

タイムラインの In-Out 点間を削除

- ┃ 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 ▶ P237
- 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



[Delete]

In-Out 点間のすべてのクリップが削除されます。

2001 00	p:10;00 00:00:15;0	0 00:00	:20;00	0:00:25:00	. 00:0
1080i_Clip_02	p_02 TL [In:00: 100]		1080i_Clip_42	p_42 TL [In:00: 🚮 TL [In:00:00:22;00 Ou	
0 1080i_CI)i_Cli 🔝 🐜 1080i_Cl _31 TL [In 1080i_Clip_08	ip_08 TL [**** TL [In:00:00:14;0			
		$\sqrt[n]{}$			
0	0:10:00	0	20;00	00:00:25;00	. 00:0
1080i_Clip				1080i_Cli 🕅 1080i_Clip_42 TL [Int	
D [] [Dut:00: 1080i					

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]

2 クリップを選ぶ

[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



Ø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(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(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▶ P259
- 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。



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

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

▶ P281

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 ▶ P281

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 ▶ P282

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

▶ P283

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]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

G

ω

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

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 ▶ P214

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 ▶ P237

[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 ▶ P214

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。



CHAPTER CHAPTER CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

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。



再生速度を変えたい

クリップ全体の速度変更

▶ P286

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

4

N

クリップの再生速度を変えることができます。

 (速度)を設定すると、設定する場合に表示されるメニュー項目 POINT にチェックが付きます。 レンダリング(<u>G</u>) Shift + G 速度(<u>E</u>)... Alt + E Alt + U デュレーション(<u>U</u>)... フリーズフレーム(E) Bin(こ追加(B) Shift + B

コマ止め再生 [フリーズフレーム]

▶ P287

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。

1 クリップを右クリックし、〈速度〉をクリックする

0:00	有効化/無効化(<u>E)</u> フォーカスクリップのみ有	0 ī劾化(<u>O</u>)	
	レンダリング(<u>G)</u> トリム(<u>T</u>)	Shift + G F6	
	速度(<u>E</u>)	Alt + E	
	デュレーション(<u>U</u>)	Alt + U	
	フリーズフレーム(<u>F</u>)		×

〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。

♦ 〈Clip Speed〉ダイアログ

Clip Speed	x
Clip Speed(S)	
Rate(R): 100.00 %	
☑ タイムライン上での長さを変更する(C)	
Duration(D): 00:00:10;01	
- □ 処理オブション(P)	
● 速度が100%未満時にインターレースを解除(B)	
○ 常にインターレースを解除(A)	
○ なし(N)	
□ 最近傍法で補間する(E)	
OK キャンセル]

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

Clip Speed	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。

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 ▶ P313

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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

タ

イムラインの編集

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

タ

CHAPTER 6 6

レイアウト(クロップ)

▶ P291

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)

- 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 ▶ P465
- 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 ▶ P431 〈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



(13)

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

G

タ

イムラインの編集

4

[F7]

(1) クロップ (1) 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。 た 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。 た 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。 た 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。 た
(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。

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

х、у

アンカーで設定した基準位置をどこに配置するかを数 値入力で指定できます。フレーム中央をx = 0%、y = 0%とし、x 軸方向に - 500 ~ 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。



(5) 位置

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

(2) Overscan Area テレビで表示されるエリアです。

(3) Titlesafe Area どんなテレビで表示させても、確実に表示できるエリ アです。

位置フィットボタン

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

APPENDIX

293

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

	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
(6) 仲嫔	クロップした表示範囲が、画面の縦および横にフィッ
(0) 1中和日	下するように拡入・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。
	クロップした表示範囲外に色と透明度を指定できます。
(7) 塗りつぶし	カフーホックスをクリックすると、〈巴の設定〉タイプ ログが手テキれます。左側の入力欄に添明度0(添明)
	~ 100(不透明)を入力して設定します。
	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
(8) プリセット	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。 (9) 設定ボタン (10) キーフレーム用 (10) キーフレーム キーフレーム (11) キーフレーム キーフレーム (12) キーフレーム (13) キーフレーム (14) キーフレーム (15) キーフレーム (16) キーフレーム (17) キーフレーム (18) 中 (19) 中		
(10) キーフレーム用 $(10) = \frac{1}{g(L)}$ $(10) = \frac$	(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。
(10) キーフレーム用 (A) マキーフレーム目 (A) マキーフレーム (A) キーフレーム (A) キーフレーム 道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。		タイムラインを再生して動きを確認できます。再生中は[停止]になります。 キーフレームタイムラインカーソル位置でクロップやレイアウトの設定を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。また、〈ビデオレイアウト〉以下のタイムラインは、クロップ・位置・伸縮の項目について上下または左右方向の動きを表示し、[拡張]をクリックすると、それぞれの動きについて各キーフレーム間の補間方法を詳細に設定することもできます。
	(10) キーフレーム用 タイムライン	 (A) マムーフレームの味売 (B) ビデオルグロット (C) ボボガロック エー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

2 クリップの操作

295

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

(¹¹⁾ キーフレーム 有効	チェックを入れると、キーフレームの設定ができます。
デフォルトと ⁽¹²⁾ して保存	クリックすると、現在の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。
(13) 初期化	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。

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

4 [OK] をクリックする

レイアウト(クロップ)を設定したクリップには水色のラインが表示されます。

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▶ P442

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

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

▶ P299

P300

P298

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

CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

σı

タ

CHAPTER 6 6

4

ω

N

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	SUMMARY
G/ EDNS フォル MA 表示 クリップ マーカー モード キロ		CHAPTER 1
(1)— (1)— (1)—(1)—(1)—(1)—(1)—(1)—(1)—(1)—(1)—(1)—		CHAPTER 2
		CHAPTER 3
(3)(4)(5) (6)(7)(8)(9)(10)(11)(12) (13)(14)(15)(16)(17)(18)	CHAPTER 4
(1) プレビューウィンドウ	4画面に切り替わります。	СН
(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。	APTER 5 9 1
(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。【】	CHAPT 6 ムライン
(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]	ンの編集 の編集
(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。【→】	CHAPT
(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	ER CHAPTER
	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]	CHAPTER 9
(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】+【,】	<u></u>
(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。 【,】	10
(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。 【/】	CHAPTER 11
(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。 [.]	APPENDI
		I x

299

(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
	することかできます。 [Snift] + [.]
	現在のカットポイント位置の右側にある編集
	点(カットポイント)に、フォーカスとタイム
	ラインカーソルが移動します。カットポイン
(12) 次の編集点に移動	トが選ばれていない場合は、タイムラインカー
()	ソル位置の右側にある選択トラックの編集点
	にフォーカスとタイムラインカーソルが移動
	します。 [Page down]
	選択トラックのタイムラインカーソルに最も
(13) トリムー In 点選択	近いクリップの In 点を選びます。
	選択トラックのタイムラインカーソルに最も
(14) トリムー Out 点選択	近いクリップの Out 点を選びます。
	選択トラックのタイムラインカーソルに最も
(15) トリム-スライド選択	近いカットポイントをスライドトリムできる
	状態で選びます。
	選択トラックのタイムラインカーソル上にあ
(16) トリムースリップ選択	るクリップのカットポイントをスリップトリ
	ムできる状態で選びます。
	選択トラックのタイムラインカーソル上にあ
(17) トリム-ローリング選択	るクリップのカットポイントをローリングト
	リムできる状態で選びます。
(40) 译音	トリムモードを通常モードへ切り替えます。
(10) 週吊	[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▶ P214 リップルモード▶ P215 同期モード▶ P214

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▶ P57

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。

🕼 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。

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▶ P310



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。

301

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

ω

ശ

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

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]

切クリップのOut 側を [M] でトリミングした場合

00:00:00;00	100:00:05;00	00:00:10:00	00:00:15;00
1080i_Cli 🎦	1080i_Clip_45 Tl	. [🔛	1080
1080i_Clip_03 TL [In:	1080i_Clip_45 TL [In:00	:00:05;0	1080i_Clip_42 T
	4	J	
00:00:00;00	100:00:05:00	00:00:10:00	00:00:15;00
1080i_Cli 🌌	1080i_Cli		1080
1080i_Clip_03 TL [In:	1080i_Clip_45 TL [In:		1080i_Clip_42 T
2	8		2

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。

	🍯 1080i_Clip_02 - TL [Ind	00: 💽	1080i_0
108	0i_Clip_02 TL [In:00:00:0	08;00 Ou	1080i_Clip_08
1080i_Clip_03 TL [In:00:00:0 🔛	1080i_Cli 🔜	1080i_Clip_42 1	TL [式
1080i_Clip_03 TL [In:00:00:00;00 Out:00:	1080i_Clip_45 TL [In:	1080i_Clip_42 TL [In:0	00:00:14:0
	Ţ		
	~		
B	¥ 1080i_Clip_02 - TL [In:(DO: 💽 🚎	10 Di_0
108	0i_Clip_02 TL [In:00:00:0	08;00 Ou	1080i_CI _08
💭 1080i_Clip_03 TL [In:00:00:0 🌅	1080i_Clip_45 TL	. [In:00:0 🛒 🎫	10 式
1080i_Clip_03 TL [In:00:00:00;00 Out:00:	1080i_Clip_45 TL [In:00	0:00:09, 60 000 1080i_	Clip_42

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▶ P310
 - 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▶ P409
 - 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▶ P254
 - 次の操作で、クリップのOut 点側をトリミングすることができます。
 クリップを選んで右クリックし、〈デュレーション〉をクリックします。〈デュレーション〉ダイアログで、In 点からの再生時間を入力します。
 - クリップを選んでキーボードの [Alt] + [U] を押します。〈デュ レーション〉ダイアログで、In 点からの再生時間を入力します。



CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

> CHAPTER 6

> > CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

~

m

ശ

タ

イムラインの編集

4

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 ▶ P305

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

▶ P307

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 ▶ P310

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。



APPENDIX

CHAPTER 10

CHAPTER 11

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。 図 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。





C:ln 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。

💹 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。

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

7

ω

タ

CHAPTER 6 ほ

4

307

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▶ P312 スプリットトリム▶ P313 スライドトリム▶ P315 スリップトリム▶ P316 ローリングトリム▶ P317

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。
💹 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。

309

ショートカットでトリミング

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▶ P312 スプリットトリム▶ P313 スライドトリム▶ P315 スリップトリム▶ P316 ローリングトリム▶ P317

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

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

▶ P313

▶ P312

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

4

CHAPTER 5

> CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

R CHAPTER 6 6

N

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

▶ P315

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

▶ P316

▶ P317

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

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。

CHAPTER CHAPTER

APPENDIX

311

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▶ P215

】 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▶ P299



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▶ P310



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。

Chapter 6 タイムラインの編集

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



<u>スプリットトリム</u>

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▶ P310 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

N

囫 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]

Ø 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▶ P299



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▶ P310



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。

SUMMARY CHAPTER CHAPTER N CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER σı タ イムラインの編集 CHAPTER 6 CHAPTER ~ CHAPTER ω CHAPTER ശ CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX 315

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]
 - **切**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▶ P299

00:00:00;00	100:00:05:00	100:00:10:00
1080i_Cli [1]	1080i_Cli 0 0i_Clip_11 TL 0	E N E NE

SUMMARY CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 タ イムラインの編集 CHAPTER 6 CHAPTER ~ CHAPTER ω CHAPTER ശ CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

317

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▶ P310

00:00:00;00	100:00:05;00 100:0	iQ:10;Q0
1080i_Cli 🎆	1080i_Clip_06 🜆	
1080i_Clip_11 TL [In:	080i_Clip_06 TL [In:00	1080i_\lip
	П	
	\checkmark	
00:00:00;00	00:00:05;00 00:0	0:10:00
1080i_Cli 🎆	1080i_Clip_06	
1080i_Clip_11 TL [In:	080i	1080i_Clip
	ή μα	

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 ln 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▶ P299



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。



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。

318

	SUMMARY
こマーカーを設定したい	2
(Clip marker) リストの表示 ▶ P32	0
〈Marker〉パレットで〈Clip marker〉リストを表示します。	3
キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ P32	2
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 ▶ P32	2
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 カーを設定することができます。	- 5 5 2
範囲付きクリップマーカーの設定 ▶ P32	
ー 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 リップマーカーを設定できます。	ー ク の 編 集 。
クリップマーカーの削除 ▶ P32	5
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 ▶ P32	7
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 の表示のそれぞれについて、切り替えることができます。	СнАртек 9
	10 10
	11 11
	APPENUIX

範囲へ

クリッ

クリッ

〈Clip marker〉 リストの表示

【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】 〈Effect〉パレット▶ P380 〈Information〉パレット▶ P432
- 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 ▶ P335



�〈Clip marker〉リス↓	(2) (4) (6)	SUMMARY
EDIUS		CHAPTER 1
Total3 No. In Out Dur 001 00002425 002 00003214 000047,14 000 003 00003612	ation Comment 01500 (8)	CHAPTER 2
		CHAPTER 3
		CHAPTER 4
		CHAPTER 5 9
Bin Effect <u>Clip marker</u>		CHAPTER 6 てムラインの
ジーケンスマーカー/ (1) 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。	CHAPTER 7
(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。	0
In/Out 間にマー (3) 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。	HAPTER 8
(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。	CHAPTE 9
(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。	R 0
(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。	10
(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。	CHAPT 11
(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。	ER A
		PPENDIX

321

4 マーカー

 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】 ▶ P126 素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 ▶ P144

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

キャプチャ		×
	キャプチャ中 81 %	
キャプチャ可能時間:0時間10 ディスク:33%(使用中(C:) ファイル分割数:0		
クリップマーカー 現在のタイムコード 最後に追加したマーカー		マーカーの注意力(M0) 会計: 0
	停止(S)	

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]

Player に素材を表示させる

クリップを Player で表示 ▶ P157

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▶ P156



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 ▶ P23

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▶ P330

- **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

Player に素材を表示させる

クリップを Player で表示 ▶ P157

- **2**素材クリップに In 点、Out 点を設定する
- In 点、Out 点の設定 ▶ P159
- 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。

- 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未尾を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 ▶ P23
 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
- クリップを Player で表示 ▶ P157
- 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

APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

ω

ശ

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

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 ▶ P330

- 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。



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 ▶ P102
 - 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。

クリップマーカーを利用したい

クリップマーカーへのコメント入力 ▶ P330

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。

クリップマーカー位置に移動 ▶ P331

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。

クリップマーカーリストの読み込み [インポート] ▶ P332

クリップマーカーリストを読み込むことができます。

クリップマーカーリストの書き出し [エクスポート] ▶ P332

〈Clip marker〉リストのクリップマーカーリストを CSV ファイルに書き出すこ とができます。

タイムラインの編集

SUMMARY

CHAPTER

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

クリップを Player で表示 ▶ P157

 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]

- **PRINT** 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] + [→]

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 5

> CHAPTER 6

> > CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

ω

タ

イムラインの編集

4

ω

N

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

クリップを Player で表示 ▶ P157

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

クリップを Player で表示 ▶ P157

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

ファイル名(N):			<u> </u>	保存(S)
ファイルの種類(T):	CSV file		`	44707
出力形式(F)	💿 ष्र1ढा-४	○タイム(m.sec)		

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。

タイムラインにマーカーを設定したい

〈Sequence marker〉リストの表示 ▶ P335

〈Marker〉 パレットで〈Sequence marker〉 リストを表示します。

シーケンスマーカーの設定

▶ P337

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。

範囲付きシーケンスマーカーの設定 ▶ P338

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。

シーケンスマーカーの削除

▶ P340

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〉 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】 〈Effect〉パレット▶ P380 〈Information〉パレット▶ P432
- 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▶ P320



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。

335

EDIU: Total5	s	(2) (4) (6) (1) (3) (5) (7)
No. 001 003 004 005	In Out Du 00000217 00000923 00 00000017 00000825 00001504 00001514	ration Comment 000706 (8)
Seque	nce marker	
(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

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。

0.0.8.	EDIU	IS		
	Total:1			
	No. 001	In 00:00:16;15	Out	Duration

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 ▶ P23 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 ▶ P342 	
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。 	

CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

~

R CHAPTER 6 の の 編集

[V]

範囲付きシーケンスマーカーの設定

】 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 ▶ P237

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。

		EDIU	IS		
		Total:1			
3		No.	In		
		001	00:00:14;10	00:00:19;04	00:00:04;24
5,	Clip_01 TL (In:00:00:13;12 Put: C				

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。



CHAPTER ശ CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

シーケンスマーカーの削除

- く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 ▶ P342

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を利用したい

シーケンスマーカーへのコメント入力 ▶ P342

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。

シーケンスマーカー位置に移動 ▶ P342

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 [ィンポート] ▶ P343

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] ▶ P343

〈Sequence marker〉リス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。 SUMMARY

シーケンスマーカーへのコメント入力

 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

この範囲をレンダリング(I) In/Out間をレンダリング(<u>P)</u> レンダリングして追加(<u>R</u>)	shift + Q
シーケンスマーカーのコメントを編集(<u>E</u>)	
シーケンスマーカーリストをインポート(<u>I</u>)	
シーケンスマーカーリストをエクスポート(<u>M</u>)	

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

マーカーコメント		×
	000000	
『『「「」『「」「」()	OK ##>セル	

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]

PNINT • 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]

く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。

- 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]

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]

(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



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

G

ω

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集 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

名前を付けて保存 保存する場所(I): 🕌 source - 😮 📂 📰 タグ サイズ 評価 検索条件に一致する項目はありません。 9 最近表示した場所 デスクトップ 10 コンピュータ ネットワーク Marker001 SW file ⊙ タイムコード ○ タイム(m.sec) 出力形式(F)

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。


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

Player の操作ボタンで再生 ▶ P155 操作ボタンの設定 ▶ P94

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



	タイムラインの再生中、任意の場所に In 点を設定する
(1) In 点の設定	ことができます。 [1]
	タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237
	タイムラインの再生中、任意の場所に Out 点を設定す
(2) Out 点の設定	ることができます。 [O]
	タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P237
(3) 停止	タイムラインの再生を停止します。 【K】、【Shift】 +【↓】
(4) 券土百1	タイムラインを巻き戻します。クリックするたびに逆方
(4) 谷さ庆し	向に4倍速、12倍速を切り替えて再生します。【 J】 *1
	クリックするたびにタイムラインを逆方向に1フレー
(5) 前のフレーム	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。 【←】
	タイムラインを正方向に再生します。再生中にクリッ
(6) 再生	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]
	クリックするたびにタイムラインを正方向に1フレー
(7) 次のフレーム	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。 【→】
(0) 日洋り	タイムラインを早送りします。クリックするたびに正方
(o) 十 <u>応</u> り	向に / 位沛 19 位沛を切り 麸うて再出します 『1 1 * 2

R CHAPTER 6 の編集

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

[Enter]

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER APPENDIX

(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。

- **PחוNT** 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▶ P72
 - 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▶ P361
 クリップ/トランジションのレンダリング▶ P363
 - 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(早送り)^{*1}:[Ctrl]+[L]
- シャトル(巻戻し)^{*2}:[Ctrl]+[J]
- ※1 キーボードの「Ctrl] + 「L] を押すたびに、1/16~32 倍速の12 段階に切 り替えて早送りします。キーボードの「Ctrl]+「I]を押すと、減速します。 ※2 キーボードの「Ctrl] + 「I]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。

CHAPTER

CHAPTER ശ

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

マウスで再生 [マウスジェスチャ]

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]

】 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 ▶ P237

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。



CHAPTER 11

APPENDIX

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 ▶ P353

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 ▶ P353

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 ▶ P354

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 からタイムラインヘジャンプ ト P354

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 ヘジャンプ ▶ P355

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]

- 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
- [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 ▶ P237

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。
- 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

囫「1000」と入力した場合



タ

イムラインの編集

353

SUMMARY

CHAPTER

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。

 ・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 ▶ P94

Player からタイムラインヘジャンプ [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。

- 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。

• 初期設定では「マッチフレーム - Plaver>Recorder」は表示され POINT ていません。操作の前に、あらかじめ Plaver にボタンを表示さ せておきます。 操作ボタンの設定 ▶ P94 • 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。 Cur 00:01:27:13 Ħ In --- : --- ; ---Out --:--: Q D √検索 Shift + Ctrl + F EDIUS Untitled [Shift] + [Ctrl] + [F]

タイムラインから Player ヘジャンプ [Ait] + [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。

CHAPTER 5 タ イムラインの編集 CHAPTER 6 CHAPTER CHAPTER œ CHAPTER ശ CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4

N

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。 操作ギタンの設定 > PO4

操作ボタンの設定▶ P94

- [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。

	D, D	Ċ.,	8.	X	r _b	Ľb	co	•	×	•
	マッチフレ	·-ሌ - ዞ	Record	ler>F	Playe	r F				
00:00:00;00	ビン検索						nift +			

- 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 ▶ P257

- 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▶ P68

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

► P359

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 ▶ P360

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 ▶ P360

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 ▶ P361

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 ▶ P361

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 ▶ P362

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 ▶ P363

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 ▶ P364

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER

σı

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

N

APPENDIX

タイムラインから静止画クリップの書き出し ▶ P365

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

▶ P366

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▶ P59
 - 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▶ P364
 - 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▶ P484
 - 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。

ー時ファイルの手動削除▶ P366

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

ω

~

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング [Shift] + [Ctrl] + [Q]

【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 ▶ P361

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

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

9	現在位置にIn点を設定(I)	I
- P	現在位置にOut点を設定(<u>O</u>)	0
Ψ	現在位置にシーケンスマーカーを追加/削除(<u>A</u>)	v
D		Q
		w
*		Shift + Page up
		Shift + Page down
		Alt + I
🗖 🔿		
	シーケンスマーカーを削除(<u>D)</u>	•
		-
₽,		
	この範囲をレンダリング(I)	
	In/Out間をレンダリング(P)	•

〈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]

】 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 ▶ P237

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。 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

ω

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集 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、In-Out 点間に含まれる範囲のみレンダリングさ れます。

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
- 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]

 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

有効化/無効化(<u>E)</u> フォーカスクリップのみ有:	0 劾化(<u>O)</u>
レンダリング(<u>G</u>)	Shift + G
トリム(<u>I</u>)	F6
速度(<u>E</u>)	Alt + E

〈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。

🕼 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。

Ø 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。

APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

ω

ശ

~

タ

CHAPTER 6 イムラインの編集

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 ▶ P237

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

	X
全体をレンダリング(<u>A</u>)	•
In/Out間をレンダリング(<u>P</u>)	
レンダリングファイルの削除(<u>D</u>)	•
レンダリングして追加(<u>R</u>) Shift + Q	

〈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]

- 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
- 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▶ P511
- **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 ▶ P85

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

タ

イムラインの編集

4

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。

- 】 [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]**

3 [はい] をクリックする

- 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▶ P59
 ・ 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



CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

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。

[1]「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、シーケンスをビンに追加したり、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。



EDIUS Untitled		۵	. U	Ŧ	H	Ŧ
シーケンス: シーケン	32					
I second →	00:00:00;00			0:05;(<u>00</u>	



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 ▶ P371
- **POINT** ・ 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。

タ

イムラインの編集

SUMMARY

CHAPTER 11

APPENDIX

シーケンスを編集したい

シーケンスを開いて編集

▶ P371

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

▶ P371

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灰色の網で表示されます。



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。
 - 一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 ▶ P374

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 ▶ P375

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

▶ P375

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] ▶ P376

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。 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

タ

イムラインの編集

4

ω

N

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録

┃ タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P237

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 問〉 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

- 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
- 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

		クリップを作成(<u>N</u>) クリップを追加(<u>A</u>) シーケンスの作成(<u>Q</u>)	Shift + Ctrl + O	•
	ĉ	貼り付け(<u>P</u>)	Ctrl + V	
-	M	トランジションを追加(<u>T</u>)	Ctrl + P	

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

 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。 SUMMARY

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 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] ▶ P378

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] ▶ P378

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

R CHAPTER 6 6

4

ω

実行した操作を元に戻す(アンドゥ)

】 [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]

【 [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

〈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 ▶ P381

〈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 ▶ P383

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

▶ P384

▶ P385

▶ P386

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

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

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 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。



〈Effect〉パレットが表示されます。

その他の方法

- ・ メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Effect パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈す べてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Effect〉、〈Information〉、〈Marker〉 パレットを同時に表示/非表示できます。
- ・ すべてのパレットを表示: [H] 〈Information〉パレット▶ P432 〈Marker〉パレット▶ P21

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

エフェクトの適用

4

♦ 〈Effect〉 パレット



フォルダショート (1) 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 ▶ P446
(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。



(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▶ P442



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▶ P407



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* ▶ *P381*

プロパティの変更

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。

SUMMARY

CHAPTER

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。 Ø〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

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



2 適用するエフェクトをタイムライン上のクリップにドラッグ&ドロップする



右クリックのメニューから適用 エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。 Ø〈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。
- 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 POINT 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。

エフェクトの適用

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER N

CHAPTER 3

CHAPTER

4

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] ▶ P389

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

▶ P398

▶ P399

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。

オーディオフィルタ

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 ▶ P390

● 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 ▶ P392

● 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▶ P394

● 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▶ P395

● 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 ▶ P397

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

10 CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

P

エフェクトの適用

389

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

】 〈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 ▶ P433

2 YUV カーブを調整し、[OK] をクリックする





(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 ▶ P391
(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▶ P392

◆ 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。

CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

> CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER

9

エフェクトの適用

● 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。
+	任意のタイミングでキーフレームを追加できます。
	キーフレームを削除します。
(2)	前/次のキーフレームへ移動します。
0	フィルタの初期値をキーに設定します。
	設定中のクリップを再生、停止します。

POINT ・ キーやキーフレーム用のタイムラインを右クリックすると、キー を追加/削除したり、キーフレーム間の補間方法を切り替えたり することができるメニューが表示されます。キーフレーム間の補 間方法は、〈固定〉、〈直線〉、〈ベジエ〉から選ぶことができます。

カラーバランスを調整する

【 (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▶ P433

2 カラーバランスを調整し、[OK] をクリックする



CHAPTER 11

APPENDIX

カラーホイールを調整する

【 (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▶ P433

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



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▶ P433

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



CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER

ശ

σı

4

	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。
(2) 効果範囲の制限	A B C
	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 ▶ P391
(7) キーフレーム設定	キーフレーム設定 ▶ P392
(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。

SUMMARY CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 エフェクトの適用 CHAPTER CHAPTER ω CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

〈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。

御 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▶ P433

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 ▶ P392

ビデオフィルタ

【 〈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

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

CHAPTER CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

エフェクトの適用 CHAPTER ~

œ

_

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

▶ P401

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 ▶ P402

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 ▶ P403

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 ▶ P404

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 ▶ P159

● 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

	\frown	
1080i_Clip 📓		1080i_Clip
1080i_Clip_02 TL [In:0	N (C	0i_Clip_03 TL [In:0

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。
 - ・ 設定された編集モードにより、クリッフの長さが変化しま 伸縮モード▶ P217

固定モード▶ P218

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

CHAPTER 7 7

クリップトランジション

【 〈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▶ P407



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▶ P57

- 固定モード時は、トランジション設定前のクリップの境目が緑の ライン(カットポイント)で表示されます。
 固定モード▶ P218
- 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 ▶ P87

トラックトランジション

【 〈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。



SUMMARY

オーディオクロスフェード

【 〈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▶ P57
 - 固定モード時は、オーディオクロスフェード設定前のクリップの境目が緑のライン(カットポイント)で表示されます。
 固定モード▶ P218
 - 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。



デフォルトエフェクト

▶ P406

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 7 7

_

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 ▶ P407

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

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

1 エフェクトを適用する位置にタイムラインカーソルを移動する

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。 クリップを選んで[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。

(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。



SUMMARY CHAPTER CHAPTER N CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER сл CHAPTER 6 エフェクトの適用 CHAPTER CHAPTER ω CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

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 ▶ P409

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 ▶ P410

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

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

Ø クリップトランジションの場合



🕅 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▶ P410

APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

CHAPTER 7 7

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。

】 〈Effect〉パレットを右クリックし、〈デュレーション〉を選ぶ

	×
	E 🖬
 Effect +	_
新規フォルダの作成(<u>N</u>)	
★ 削除(<u>L</u>)	
名前の変更(<u>R</u>)	
📥 Timeline (こ追加する(<u>A</u>)	
デュレーション(<u>U</u>)	・ トランジション(I)
初期状態に戻す(D)	クロスフェード(<u>C</u>)
インボート(I)	タイトルミキサー(M)
哈 プロパティ (<u>P</u>)	

- 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。



ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P412

映像の中に子画面を表示させます。

▶ P417

▶ P424

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

ശ

エフェクトの適用

σı

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 ▶ P421

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 ▶ P422

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

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。



ピクチャー・イン・ピクチャー

┃ 〈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▶ P431

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

SUMMARY CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 エフェクトの適用 CHAPTER CHAPTER œ CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX 413



◆ 〈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

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

CHAPTER 7 7

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。

416
┃ 〈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 ▶ P431

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

TL In TL Out TL Duration	00:00:08;20 00:00:16;25 00:00:08;05	×
■ 1/1 📑 1 🕜 ■ クロマキー	=	¥
Information		

SUMMARY CHAPTER CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 エフェクトの適用 CHAPTER 7 CHAPTER ω CHAPTER G CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

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。



(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



SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 7 7

(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。
	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。
(4) 適用範囲設定	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。

キーフレーム	〈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。
(2) 記守	ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポ
EXAL	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

►1 VA	6 v H	1080i_Clip_02 TL [In:00 🔤	1080
\bigcirc	a -∿∢)	1080i_Clip_02 TL [In:00:00:00;00	1080i_Clip
			2.
a ^p	міх		

2 [ミキサー] をクリックする

▶1 VA 💧 🛛 🗄	💵 1080i_Clip_02 TL [In:00 🔤	1080
	1080i_Clip_02 TL [In:00:00:00;00	1080i_Clip
(a ²)Ⅱ× [¹⁰⁰ %		,

3 ラバーバンドをクリックし、キーフレームを設定する

NA 6∘∎	🌆 1080i_Clip_02 TL [In:00 🌆	1080
_ -∱r 4 ∂	1080i_Clip_02 TL [In:00:00:00;00	1080i_Clip
а ^р МІХ [100% 0%		,

4 上下にドラッグして透明度を調整する

MIVA ≜⊽∎	🌆 1080i_Clip_02 TL [In:00 🔤	1080
∱ 4 ∂	1080i_Clip_02 TL [In:00:00:00;00	1080i_Clip
		P
а ^р МІХ [100% 0%		

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。

▶1 VA <u>ि ∨ H</u> ▼ <u>• •</u> •	1080i_Clip_02 TL [In:00 1080i_Clip_02 TL [In:00:00;00 1080i_Clip_02 TL [In:00:00;00 1080i_C
₽ MIX [100% 0%	512
▶1A & A + +>	
►3A 6	
	0
(51%)	

- **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 ▶ P472
 ラバーバンドポイントの削除/初期化 ▶ P474

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
- 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



423

[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 ▶ P94

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
- 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

CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

ω

エフェクトの適用

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。



- 「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。
- 】 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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

CHAPTER 7 7

◆ アルファマットの〈名前を付けて保存〉ダイアログ



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



SUMMARY CHAPTER _ CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 エフェクトの適用 CHAPTER CHAPTER œ CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

タイトルにエフェクトを適用したい

タイトルミキサー

▶ P429

タイトルクリップの In、Out にエフェクトを適用できます。

┃ 〈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▶ P385

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▶ P61

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▶ P409

2 エフェクトの設定



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 ▶ P431

〈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 ▶ P433

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 ▶ P434

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

▶ P435

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

【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。

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、 〈Information パレット〉 をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈す べてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Information〉、〈Effect〉、〈Marker〉 パレットを同時に表示/非表示できます。
- ・ すべてのパレットを表示:【H】 〈Effect〉パレット▶ P380 〈Marker〉パレット▶ P21

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

エフェクトの適用

σı

◆ 〈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) ▶ P291 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▶ P434
(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

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



-	20	070522	-0000) T	-		
						4	
_							

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。

3 エフェクトの操作

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

CHAPTER 7 7

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] ヘドラッグ&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▶ P442

エフェクトの有効/無効切り替え

9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▶ P433

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

⑦ 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

. כם	× .	・ □ ・ □ 、 <u>即</u> 空 → ・ 元 = 削除(リップルなし)(<u>D</u>)	′.≡.T.	Ļ	≞,⊞∎,	>
	×	リップル削除(<u>X</u>)	Alt + Delete		100:00:35,00	00:00:40,00 00:00:45,00
		ギャップを削除(<u>S</u>)	Backspace			C
00:0 19 Out:	ন্থ					
	B,	ビデオ クリップを削除(リップルなし)(<u>V</u>) ビデオ クリップをリップル削除 <u>(I)</u>				
lut:00:	×₊	オーディオ クリップを削除(リップルなし)(<u>A</u> オーディオ クリップをリップル削除(<u>U)</u>				
		トランジション(I) ミキサー(<u>M</u>)		;		
		フィルタ(E) オーディオラバーバンド(<u>R)</u>		•	全て(<u>A</u>) ビデオフィルタ(⊻) オーディオフィルタ(<u>F</u>)	Shift + Ctrl + Alt + F Shift + Alt + F Ctrl + Alt + F

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]
- +-: [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]

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 8

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ശ

CHAPTER 7 7 〈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 ▶ P433
- **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] ヘドラッグ&ドロップします。



. [In:00:00:00;0... 📑 🕴 🖬 1080i_Clip_03

- 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 • 固定モード時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、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。 固定モード▶ P218 |00:00:05;00 |00:00:10; 02 TL [In:0... 🔤 🚛 1080i_Clip_03

7/

Dn:00:00:00:00 O... 1080i_Clip_03 TL

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

▶ P438

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER œ

9

エフェクトの適用 CHAPTER

_

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

▶ P440

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

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 ▶ P433



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

 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

- =	🗷 ,) T. 🌵 🖻 . 🖩 🔳 .	
	■ カーソルに作成(<u>C</u>)	Ctrl + P
0:00:25;00	クリップのIn点に作成(<u>I</u>)	Shift + Alt + P
	クリップのOut点に作成(<u>O</u>)	Alt + P
	カーソルに貼り付け(<u>E</u>)	Ctrl + Alt + K
	クリップのIn点に貼り付け(<u>P</u>)	Shift + Alt + K
	クリップのOut点に貼り付け(E)	Alt + K

CHAPTER CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 7 7

エフェクトの置き換え

 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 ▶ P442

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 ▶ P443

ユーザープリセットエフェクトを削除します。

CHAPTER 4 CHAPTER σı CHAPTER ი エフェクトの適用 CHAPTER CHAPTER ω CHAPTER ശ CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER

ω

〈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 ▶ P445

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▶ P441



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ヘドラッグ&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

 〈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▶ P383

エノエクドビューの表示/ 非表示 / P303

- **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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ω

ശ

エフェクトの適用

〈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 ▶ P445

〈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

▶ P445

▶ P449

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 ▶ P446

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 ▶ P446

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

〈Effect〉 パレットを初期状態に戻します。



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

[移動のロック]をオンに設定している場合

】 〈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▶ P449

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

	×
Effect	
🗉 💼 システムプリセット 🛛 🔪	
Ⅲ 画 ビデオフィルタ	
田田 トラノンソヨノ 南京 オーディオクロフラテード	
国 回 オーナイカクロスフェート	
「「「新しいフォルダ	

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
(二)	トランジション

- 第二オーディオクロスフェード
 第二キオー
- 1.94172349

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]
 P451

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] ▶ P451

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。


CHAPTER 8 タイトルの作成

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▶ P55
 - 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

▶ P455

▶ P458

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

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。

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。

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 ▶ P61

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 ▶ P61

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

ശ

タイトルの作成

[T]

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。

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。
- 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	ファイルの新規作成・保存、コピー・削除、スタイ
バー	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 (3) 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 (4) 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。
タイトル (8) 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。初め て起動したときは表示されていません。
(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。

CHAPTER CHAPTER 8 9 9 タイトルの作成

> CHAPTER 10

CHAPTER 7

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER APPENDIX

タイトルの保存

] 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

▶ P460

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。 SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

タイトルの作成

ω

タイトルミキサーの適用

- 【 〈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▶ P407
 継続時間▶ P61

タイトルのサイズや動きを設定したい

タイトル詳細設定

▶ P462

タイトルクリップをプロジェクトのフレームサイズに合わせてリサイズするかど うかを設定できます。また、タイトルクリップにロール/クロールの動きを設定 している場合は、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。 SUMMARY

タイトル詳細設定

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

タイトル詳細設定	×
ቃイトルのリサイズ	
○ 画面(こあわせる(A)	
● リサイズしない(タイトルのサイズ)(T) 1440 × 1080	
ロールノクロール設定	
開始位置(S) 画面外 - 1080 Pixel	
終了位置(E) 画面外 → 1080 Pixel	
IN(割効果時間(I) Frame	
OUT(則効果時間(O) 0 Frame	
<u> のK</u> キャンセル	
	<u> </u>

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。

	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。
ロール / クロール 設定	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。 SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

タイトルの作成

3 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

▶ P465

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

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

M VA 6 • H		フォーカスクリップのみ有効化(<u>(</u>	2)
► <u>~ ~</u> 0			
		トリム(I)	F6
MA 6 - 4 - 40		デュレーション(<u>U</u>)	Alt + U
▶2 A 6 n -1/r 40		フリーズフレーム(<u>E</u>)	
▶3 A 6 n 1+ = 0		Bin(C追加(<u>B</u>)	Shift + B
▶4 A & A → + +0		Bin検索(<u>H</u>)	
	Ē	Playerで表示(Y)	Shift + Y
		レイアウト(<u>Q</u>)	
		ファイルを開く(<u>0</u>)	Shift + Ctrl + P
		編集(<u>E</u>)	Shift + Ctrl + E
		タイトル詳細設定(<u>D</u>)	
	ᅆ	プロパティ(<u>R</u>)	Alt + Enter

[〈]LAYOUT〉ダイアログが表示されます。



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8 8

(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

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

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

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

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 ▶ P473

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 ▶ P474

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。

468

▶ P470

▶ P472

▶ P469



ラバーバンドの調整

ポイントでの調整

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▶ P469

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

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▶ P469

-9 Åd⊾ (32.22%)

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▶ P61

▶2 A

ラバーバンド全体の調整

上下にドラッグする

-∿-∢>

-h-

₽ VOL 400%

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▶ P469

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。

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。

Clip 03 TL [In:00:00:00:00 Out:00:00:14;15 Dur:00:00:

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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

オーディオの操作

ດ

4

N

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▶ P469

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 ▶ P470
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▶ P470
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	ユ	_	ム
----	---	---	---



パン **ラバーバンド** Value: 0000% Timecode: 00:00:01;25 OK キャンセル

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▶ P469

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

EDIUS Untitled1	1930(凹)… 2点間の移動(工)… 自動追加して移動(U)… 全て移動(Q)… 全てを比率で移動(S)…	Shift + Alt + Y	
M VA <u>A v H</u>	追加/削除(<u>D)</u> 全て削除(<u>A)</u> 全て初期化(<u>I</u>)	Shift + Ctrl + U	
	センター(<u>C</u>)		
▼1 A 🔓 🛧 🚸 <mark>1080i_Clip_(</mark>	L(<u>L)</u> R(<u>R</u>)		0

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。

CHAPTER 4 CHAPTER σı CHAPTER ი CHAPTER ~ CHAPTER œ オーディオの操作 CHAPTER ശ CHAPTER 10 CHAPTER 11 APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

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。 **Ø**〈ボリューム〉の場合



その他の方法

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

474

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▶ P469



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

SUMMARY

CHAPTER

ウェーブフォーム(波形)表示 ▶ P477

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

▶ P477

ー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。



速度(E)..

▶1 A

**

CHAPTER 11

APPENDIX

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 ▶ P470
 継続時間 ▶ P61

Chapter 9 オーディオの操作



ボイスオーバーの設定

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 ▶ P237

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。

ボイスオーバー	×
デバイス名(D)	マイク (SoundMAX Integrated Dig 👻
チャネル(C)	マスタ音量
ボリューム	— , —
L	
	40-30 -20 -12 OdB Peak
R	
出力先(0)	Track 🔹
ファイル名(F)	vocapture00.wav
開始(S)	 閉じる

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。出力先のトラックにオーディオクリップがある場合は、録音開始と同時にそのトラックのオーディオはミュートになります。

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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

P

HAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

オーディオの操作

~

4

CHAPTER 10 編集内容の出力

484

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 ▶ P486

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 ▶ P489

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 ▶ P494

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 ▶ P499

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

プロジェクトの音声のみを出力することができます。

QuickTime 再生形式に出力

QuickTime 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。

H.264/MPEG-4 AVC で出力

H.264/MPEG-4 AVC の動画圧縮方式を用いて、プロジェクトをさまざまな用途 に合わせたファイルに出力できます。

MPEG2 形式にファイル出力

プロジェクトを、MPEG2形式のファイルに出力できます。

静止画を出力

▶ P511

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。

▶ P500

▶ P501

P507

▶ P502

Flash Video を出力

▶ P512

「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。

FIRECODER Blu を使用してファイル出力 ▶ P513

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。 SUMMARY

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 ▶ P237 シーケンスマーカーの設定 ▶ P337

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▶ P489 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▶ P494

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	▶ P499
MPEG4 (*.mp4)	H.264/AVC プレイステーション・ ポータブル iPod	▶ P502
MPEG2 Transport Stream (*.m2ts)	Blu-ray AVCHD	▶ P502
	FIRECODER Blu - Blu-ray ^{**1}	▶ P513
MPEG2 Transport Stream (*.m2t)	MPEG (HDV)	▶ P534
	FIRECODER Blu - HDV ^{*1}	▶ P515

ファイル形式	エクスポータ	出力設定 参照先
MPEG2 Program Stream(*.mpg、*.m2p)	MPEG (Generic)	▶ P507
MPEG Elementary Stream (*.m2v, *.mpv, *.mpa, *.wav, *.ac3)	MPEG (Elementary Stream)	▶ P507
Windows Media Video (*.wmv)	WindowsMediaVideo	▶ P489
DV ストリーム (*.dv)	DV ストリーム	_
QuickTime 再生形式 • QuickTime 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) • イメージシーケンス	QuickTime	▶ P501
FlashVideo (FLV) (*.flv) **2	QuickTime	▶ P512

※1 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こと。

※2 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)	
AIFF (16bit PCM) (*.aif)	PCM AIFF	
WAVE (16bit PCM) (*.wav)	PCM WAVE	
QuickTime 再生形式 • AIFF(*.aif) • AU(*.au) • Wave(*.wav)	QuickTime	▶ P500
Windows Media Audio (*.wma)	WindowsMediaAudio	

編集内容の出力

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 8

~

ი

● 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, *.qtif) SGI Files (*.sgi, *.rgb)	静止画	▶ P511

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 ▶ P517

Chapter 10 編集内容の出力


(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 ▶ P517 プリセットエクスポータの作成 ▶ P518 プリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】 ▶ P519 ビデオエクスポータ ビデオエクスポータ ビデオエクスポータ ビディオエクスポータ 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 プロジェクト設定と異なるフォーマットのプリセット 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▶ P494 プリセットエクスポータの作成 ▶ P517
(3) 検索	エクスポータを検索することができます。
(4) 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。

(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▶ P494
(6)	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。
(7)	16bit/2ch で 出力する	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。
(8)	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▶ P495
(9)	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。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。
(10)	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▶ P517 ご 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▶ P518 ご: プリセットのインボート ブ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】▶ P518 ご: 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。 ブリセットエクスポータの書き出し【エクスポート】▶ P519

APPENDIX

CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

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、〈16bit/2ch で出力する〉にチェックを入れるか、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。



 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。 〈CBR(2-pass)〉は動きや画像の複雑さの解析を行ってから転送を行います。 〈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 マイズさい
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。
 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。 〈CBR(2-pass)〉は音の複雑さの解析を行ってから転送を行います。 〈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。

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

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10 **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

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▶ P489

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 (1) 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▶ P497
(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。

CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

σı

(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。ただし、〈16bit/2ch で出力す る〉にチェックを入れている場合、〈チャンネル〉と〈サンプルフォーマット〉 の設定は固定されます。

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) 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。
/ _{[、} ウェーブフォー	チェックを入れると、ウェーブ情報(オーディオの
⁽³⁾ ムの作成	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▶ P489
 用すの恐宕中空たプリトットトーズ但有空きます。
 - 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 ▶ P517

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。



SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 11

APPENDIX

CHAPTER 10

ω

ი

● 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

- 【 〈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▶ P489

エクスポータの選択			>
デフォルトのエクスポータ 最近使ったエクスポータ コイーのいたい	 エクスポータ プリセット 	說明	Ê
±₹	Canopus HQ 高画質	オンライン(高画質) 16bit 2ch	
	_ Canopus HQ 標準		
Canopus HQ	Canopus HQ オフライン		
Canopus Lossless	Canopus HQ 1440x1080		
DV	Canopus Lossless 1440x1080		
DVCPR0 HD	- 非圧縮(YUY2) AVI 1440x1080		
北田福	非圧縮(UYVY) AVI 1440×1080		
	■ 非圧縮(RGB) AVI 1440×1080		
HDV MEDIAEDGE/HDMA-4000	▼		
☑ In/Out間のみ出力する(B)	□ タイムコードを表示(T)	検索(S)	
 □ 変換処理を有効(ごずる(E) ▶ 詳細設定 	□ 16bit/2chで出力する(C)		
デフォルトとして(保存(D) 🖁	X 🔹 😅	出力	キャンセル

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 ▶ P77
 〈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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 11

APPENDIX

CHAPTER 10

ი

~

音声を出力

【 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈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▶ P489

エクスポータの選択			×
Canopus HQ Canopus Lossless	エクスポータ プリセット	說明	F
DVCPR0 HD DVCPR060 JEEM H284/AVC HDV MEDIAEDGE/HDMA-4000 MPEG Cuck Time (J=J4) dis	 ◆ Doby Digital (AC-3) 1c ◆ Doby Digital (AC-3) 2c ◆ Doby Digital (AC-3) 2c ◆ Doby Digital (AC-3) 5c ◆ POM AIFF 16bit 2ch ◆ POM WAVE 16bit 2ch ▲ POM WAVE 16bit 2ch 	ch 98kbps 1 ch 98kbps h 696kbps 2 ch 266kbps h 696kbps 5 ch 489kbps 1 ch 640kbps 5 ch 640kbps 1 ch 640kbps 5 ch 640kbps 1 ch 2 ch 1 ch 2 ch	≡
	Dolby Digital (AC-3)		
 ☑ h/Out間のみ出力する(B) □ 変換処理を有効にする(E) D 詳細設定 	□ タイムコードを表示(T) □ 16bit/2ehで出力する(C)	検索(3)	
デフォルドとして(保存(D) 📙	× 🔹 🥶	出力	キンセル

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。

QuickTime 再生形式に出力

- くエクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈QuickTime〉を クリックする
- エクスポータでファイル出力▶ P489
- 2 〈QuickTime〉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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER

G

編集内容の出力

~

сл

ი

- 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。
 - 〈QuickTime〉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。

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▶ P489



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

Ì	基本設定 「拡張設定」GO	P/VU設定「動き」	予測設定			
	ビデオ設定			オーディオ設定		
		High	× 1		AAG	
	ビットレートタイプ(B):	固定		ピットレート(D):	128 🖵 kb	ps
	平均ビットレート(A):	12000000 🗸				
		Best				

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。

最大ビットレート

ビデオ設定 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。 CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

ശ

CHAPTER 10 10

m

ი

σı

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:
	 ペ Chinear Form/ 50% ロギ 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、4ch/5ch の場合は 4ch、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。
デブロッキング (6) 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



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。
(1) GOP 構造	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。

編集内容の出力

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

APPENDIX

●〈動き予測設定〉タブ



(1) 動き補償ブロック	動き補償に利用するブロックサイズをリストから
サイズ	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	サブブロックの動き予測について、〈速度優先〉ま
予測	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	動き検索時のブロックサイズを、フレーム間/フ
サイズ	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

- く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▶ P489

エクスポータの選択		
- Canopus HQ - Canopus Lossless	エクスポータ プリセット	i说明
DVCPRO HD	MPEG2 1440×1080 25Mbps CBR	25Mbps CBR 1440x1080 MPEG1 Audio Lay
非圧縮		
MPUC MEEDINGE/HDMA-4000	MPEG (Elementary Stream) MPEG (Generic)	MPEG (Elementary Stream) エクスポータグラ MPEG (Generic) エクスポータブラグイン
Quick Media オーディオ その抱		
☑ In/Out間のみ出力する(B)	□ タイムコードを表示(①	検索(S)
 □ 変換処理を有効にする(E) ▶ 詳細設定 	□ 16bit/2chで出力する(©)	
デフォルトとして(保存(①) 🗏 🗙	ි ල . ඒ	出力 キャンセル

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

ビデオ設定

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。

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。

CHAPTER 9

CHAPTER 11

APPENDIX

CHAPTER 10

SUMMARY

CHAPTER

	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。
ビデオ設定	〈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
	ベ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。
	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
	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〉
	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
	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
	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
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
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
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
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
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
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。
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。 ビットレート

●〈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。 CHAPTER CHAPTER

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER

~

œ

G

σı

4

CHAPTER 11

編集内容の出力

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。

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▶ P489



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▶ P85
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。

編集内容の出力

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER

ω

~

σı

In/Out 間を連番保存 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

- 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。
- 【 〈エクスポータの選択〉ダイアログのカテゴリツリーで、〈QuickTime〉を クリックする

エクスポータでファイル出力▶ P489



2 〈QuickTime〉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
- [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 POINT ズの変更などを行うことができます。
- Δ 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

FIRECODER Blu を使用してファイル出力

• FIRECODER Blu を使用してファイル出力するには、あらかじめ、 ご注意 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▶ P489



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。

FIRECODER Blu -	- Blu-ray	x
(保存する場所(1):	🕌 Folder 🗧 😴 📂 🖼 🗸	
した場所	名前 ・更新日時 種類 サイズ このフォルダは空です。	
デスクトップ		
N.		
(人) コンピュータ		
ネットワーク	ファイル名(W) 【 ファイルの推測(T) MPEQ2 Transport stream (*m2ts) マキシセル	
	サイズ(5): 現在のプロジェクト設定 ↓ ビデオ ビットレートタイブ: ○ CBR ● VBR 平均ビットレード(A): 12000000 → bps IDR間類(0): 15 最大ビットレード(M): 18000000 → bps Bフレーム(F): 3 ↓ エントロピー符号(比モード(E): ○ABAC ↓ □ 8.48直行実換(A) オーディオ オーディオフォーマッド(U): Doby Digital (AC-3) ↓ ビットレード(T): 256 ↓ kbps	
		4

サイズ	画質を選びます。
	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 ベ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。
ビデオ	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。

ビデオ	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	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。

ディスクに出力▶ P521

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▶ P489



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 ▶ P536 SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 11

APPENDIX

CHAPTER 10

ω

ი

~

σı

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 ▶ P517

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 ▶ P518

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] ▶ P518

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] ▶ P519

作成したプリセットエクスポータを書き出します。



 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。

CHAPTER 11

APPENDIX

プリセットエクスポータの削除

- 【 〈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▶ P489
- 2 [プリセットの削除] をクリックする

エクスポータの選択			×
デフォルトのエクスポータ 最近使ったエクスポータ マイクルヤット	エクスポータ プリセット	説印月 	
CAVCHD AVI Campus Lossless DVCPR0 H0 DVCPR0 H0 DVCPR0 H0 DVCPR0 H0 DVCPR0 H0 H0X4/NC H0X MK0JARC06/H0MA-4000 IF	日 ^{プリセット1}		
 ☑ In/Out間のみ出力する(B) ☑ 変換処理を有効(こする(E) 	□ タイムコードを表示(T) □ 16bit/2chで出力する(C)	栈索(S)	
D 詳新語的定 デフォルトとして(保存(D) 増く)	出力をやうセル	

3 [はい] 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]

く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▶ P489
- 2 ファイルを選び、[開く] をクリックする

 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 POINT 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▶ P489

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
- 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 POINT 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。

APPENDIX

編集内容の出力

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER σı

CHAPTER ი

CHAPTER ~

ω

2 ディスクに出力

DVD や BD に出力したい

ディスクに出力

▶ P521

プロジェクトをイメージファイルに出力し、DVD や BD へ書き込むことができ ます。

イメージファイルをディスクに書き込み ▶ P530

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。

ディスクに出力

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。

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、「ディス クへ出力」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

APPENDIX

521

編集内容の出力

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

◆ 〈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。〈目動〉のチェックをはす 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
	けす、チャブ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。

523

CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

にHAPTER 10 にHAPTER

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▶ P525
(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。
	ETV 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▶ P525
---------------------	---
(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▶ P525
(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



CHAPTER APPENDIX

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 7

CHAPTER

CHAPTER 9

CHAPTER 10

ω

ი

σı

(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▶P177 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) <mark>画像ファイル</mark> 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 メニューアイテムの設定 ×	
アイテム 菜粕 71 ④ 防馬を付ける ● 防馬フレーム	
ок *v>/си	
チェックを入れるとサムネイルにフレームや影などの	



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



2 ディスクに出力

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER

CHAPTER 10

CHAPTER 11

APPENDIX

9

編集内容の出力

7

(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。
 (2) ドライブ情報 高度な設定を 表示する 	 ドライブの選択や書き込み速度の設定ができます。 チェックを入れると、設定項目が追加されます。 フォルダ設定 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	2 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。

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

CHAPTER 3

_

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。

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〉 \rightarrow 〈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 Neo 2〉 → 〈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。	
 DOINT • 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 		

POINT ・ 同じ内谷のケイスクを複数作成する場合は、1枚目を作成後に ディアを入れ替え、続けて作成を行ってください。 編集内容の出力

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

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。



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▶ P489

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 MPE 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 ▶ P536	
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▶ P536

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。

APPENDIX

CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

編集内容の出力 10

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

- EDIUS マークをクリックし、 $\langle \vartheta \mu \rangle \rightarrow \langle MPEG TS Writer \rangle$ をクリックします。
- 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

🚭 MPEG TS Writer	x
ℸℸ℩⋓ℷ℩	
	+
CELLA I	
Microsoft AV/C Tape Subunit Device	

- ・ 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

MPEG TS Writer	×
ファイルリスト	
	(+)
	•
รีที่หัว	
Microsoft AV/C Tape Subunit Device	
	<u>~~</u>

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

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。</p>〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログ▶ P30

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

SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER 2

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。
	(テーブ出力ウィザード × 出力先満訳 ④ IEEE1394 VOR時面(V)

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。

CHAPTER 11 各種デバイスとの連携

VARICAM

VARICAM デバイスと連携したい

VARICAM 素材の取り込み

VARICAM で録画された素材を IEEE1394 で接続された機材から取り込み、PC で編集できます。

クリップの出力

▶ P545

▶ P543

EDIUS で編集したクリップに出力します。

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機材を 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▶ P30
- マ... モ... 非... レ... 酸症 ヘ... PLR REC _ X EDIUS C キャブチャ(Ω) F9 く オーディオキャブチャ(Ω) 入力酸症(1)... ロ リールネーム酸症(8)... Generic HDV - Input Generic HDV - Input Generic OHCI - Input U DV 59.94i/23.98p/23.98pA/23.97p F2 HDV 1080/59.94i/23.98p/29.97p(TS) F3 HDV 720/59.94p/23.98p(TS) F4 バッチキャブチャ(B)... F10
- 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〉からデバイス、〈入力フォーマット〉からフォーマットを選ぶ

DVCPRO HD 1280 × 1080 59.94i DVCPRO HD 1440 × 1080 50i

DVCPRO HD の規格に準拠した機材からの取り込み時に、それぞれ 撮影時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。

DVCPRO HD 960 × 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。 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER

CHAPTER 8

CHAPTER

ശ

~

Ν

各種デバイスとの連携

DVCPRO HD 960 \times 720 Constant Rate Shooting over 60p DVCPRO HD 960 \times 720 Constant Rate Shooting over 59.94p

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 960 × 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オーディオフィルタのピッチシフターで調整してください。
 - 〈DVCPRO HD 960 × 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 960 × 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 \times 720 29.97p over 59.94p
 - 960 \times 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

[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。

再生速度(%) = タイムラインのフレームレート 撮影時のフレームレート × 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。 SUMMARY

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。
 Ø15p 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 960 × 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 960 × 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 960 × 720 Constant Rate Shooting over 59.94p〉もしくは〈DVCPRO HD 960 × 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、およびパナソニック株式会 社ホームページを参照してください。



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		
960x720 29.97p over 59.94p	DVCPRO HD, AVC-INU 350	

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	
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	
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
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	
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3 (DVD)	
720x480 59.94i 16:9 (DVD)	
720x480 59.94i 4:3 48kHz 4ch	
720x480 59.94i 16:9 48kHz 4ch	DVCFN050
720x480 59.94i 4:3 48kHz 2ch	
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

Generic OHCI SD PAL		CHA
出力フォーマット	用途	0 PTER
720x576 50i 4:3 (D1, DVD)		
720x576 50i 16:9 (D1, DVD)		CH
720x576 50i 4:3 48kHz 4ch	DVCDDOED	
720x576 50i 16:9 48kHz 4ch	DVCPR050	Ω
720x576 50i 4:3 48kHz 2ch		
720x576 50i 4:3 44.1kHz	DV, DVCAM	াত
720x576 50i 4:3 32kHz 2ch		録

CHAPTER 8 CHAPTER 9

SUMMARY

CHAPTER _

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3 32kHz 4ch	
720x576 50i 16:9 48kHz 2ch	
720x576 50i 16:9 44.1kHz	DV, DVCAM
720x576 50i 16:9 32kHz 2ch	
720x576 50i 16:9 32kHz 4ch	
720x576 50p 4:3	
720x576 50p 16:9	HDV
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	
720x480 23.98p over 59.94i 16:9 48kHz	
720x480 23.98pA over 59.94i 4:3 48kHz	DV, DVCAN
720x480 23.98pA over 59.94i 16:9 48kHz	

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	
1440x1080 29.97p over 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-III(1850, 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	
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

出力フォーマット	用途
1280x720 50i	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p over 50i	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	
960x720 25p over 50p	

HSX-E1 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 23.98p	
1920x1080 23.98p over 59.94i	HDCAM-SR
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	
720x486 59.94i 16:9	וט
720x480 59.94i 4:3 (DVD)	DVD
720x480 59.94i 16:9 (DVD)	
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPR050
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, DVCPR050
720x576 50i 16:9 (DV)	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

付録

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

CHAPTER 10

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	DV, DVCAW

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 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		
DVCPR050 720x480 59.94i		DVCPR050
DVCPR050 720x576 50i	DVCPR050	
DV 720x480 59.94i		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 1920x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 59.94i		
Canopus HQ 1440x1080 50i		
Canopus HQ 1440x1080 29.97p		HDV (Sony / Canon)
Canopus HQ 1440x1080 25p		
Canopus HQ 1440x1080 23.98p over 59.94i	Canopus HQ HDV (Canon) HDV (JVC)	
Canopus HQ 1440x1080 23.98pA over 59.94i		HDV (Canon)
Canopus HQ 1280x720 59.94p		
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		

入力フォーマット	コーデック	用途
MPEG TS 1920x1080 59.94i		
MPEG TS 1920x1080 50i]	
MPEG TS 1440x1080 59.94i, 29.97p, 23.98p		
MPEG TS 1440x1080 50i, 25p	-*	HDV (Solly / Callon)
MPEG TS 1280x720 59.94p, 23.98p over 59.94p]	
MPEG TS 1280x720 50p, 25p		HDV (JVC)
MPEG TS 1280x720 29.97p	1	

※ HDV ネイティブの MPEG TS 形式のまま取り込みを行います。

SUMMARY

553

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】 ▶ P389

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。

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。

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。

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。

ストロボ

画面が点滅している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。

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▶ P424

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。

ノイズを加えます。

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。

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。

ミラー

画像を反転させます。

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。

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。

モージョンブラー

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。

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。

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。

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。

線面

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。

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。

設定した周波数より下の帯域の音をカットします。

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 カレベルと出力バランスを設定できます。

音声のピッチを調節します。

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

• 〈Effect〉 パレットのトランジション POINT 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。

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、プリヤットを呼び出して適用する こともできます。

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。

ストライプ状のパートごとに映像を切り替えます。

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。

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。

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。

CHAPTER CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER сл CHAPTER CHAPTER ~ CHAPTER œ CHAPTER ശ P 10

SUMMARY

CHAPTER

N

付 録 CHAPTER 11

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。

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。

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 ▶ P87

クリップトランジション▶ P402

 〈詳細設定〉フォルダ内のエフェクト POINT 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 ▶ P433

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。

アルバム アルバムをめくるように映像を切り替えます。

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。

556

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 Β 📃

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 💻

選んだ方向ヘ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 イブ境界をぼかします。

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。 SUMMARY

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

CHAPTER

ശ

~

m

ω

4

N

CHAPTER 11

付

録

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。

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。

+-▶ P417

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▶ P412

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。

+−▶ P417

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。

● 編集

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	[[]
やり直し	[Shift] + [Ctrl] + [Z]
やり直し	[Ctrl] + [Y]
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]
トランジションを貼り付け -In 側	[Shift] + [Alt] + [K]
トランジションを貼り付け -Out 側	[Alt] +[K]
リップル切り取り	[Alt] + [X]
取り消し	[Ctrl] + [Z]

● 表示

スクロール - 上	[Shift] + [Ctrl] + [Page up]
スクロール - 左	[Ctrl] + [Page up]
スクロール - 下	[Shift] + [Ctrl] + [Page down]
スクロール - 右	[Ctrl] + [Page down]
Bin ウィンドウを表示/身	非表示 [B]
ステータスを表示 / 非表	示 [Ctrl] + [G]

サムネイルを表示 / 非表示	[Alt] + [H]
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]
パレットを表示 / 非表示	[H]
レイアウト - 標準	[Shift] + [Alt] + [L]
メニューにフォーカス	[Shift] + [F1]
バッチキャプチャダイアログを表示	/ 非表示 [F10]
ヘルプ*	[F1]

※「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。

● タイムライン

ギャップを削除	[Backspace]
前のシーケンスへ切り替え	
(タイムラインウィンドウ)	
次のシーケンスへ切り替え	[Ctrl] + [Tab]
(タイムラインウィンドウ)	
末尾へ移動	[End]
先頭へ移動	[Home]
前の編集点に移動	[Ctrl] + [←]
次の編集点に移動	[Ctrl] + [→]
タイムスケール -Fit	[Ctrl] + [0]
タイムスケール - 1フレーム	[Ctrl] + [1]
タイムスケール - 5フレーム	[Ctrl] + [2]
タイムスケール - 1秒	[Ctrl] + [3]
タイムスケール - 5秒	[Ctrl] + [4]
タイムスケール - 15秒	[Ctrl] + [5]
タイムスケール - 1分	[Ctrl] + [6]
タイムスケール - 5分	[Ctrl] + [7]
タイムスケール - 1 5分	[Ctrl] + [8]
タイムスケール - 1 時間	[Ctrl] + [9]
前の編集点に移動	[A]
In/Out 間をリップル削除	[Alt] + [D]
In/Out 間を削除	[D]

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

3 キーボードショートカット

559

録

フレーム検索 -Player	[Shift] + [Ctrl] + [F]
フレーム検索 -Recorder	[Shift] + [F]
マスタークリップを表示	[Alt] + [F]
新規シーケンス	[Shift] + [Ctrl] + [N]
新規作成	[Ctrl] + [N]
プロジェクトを開く	[Ctrl] + [O]
ギャップを削除	[Shift] + [Alt] + [S]
プロジェクトを保存	[Ctrl] + [S]
名前を変更して保存	[Shift] + [Ctrl] + [S]
次の編集点に移動	[S]
現在位置のフレームを Bin に追加	[Ctrl] + [T]
タイムスケール - アンドゥ	[Ctrl] + [U]
ミキサー - トランジション -In 点	[Shift] + [Alt] + [U]
ミキサー - トランジション -Out 点	[Ctrl] + [Alt] + [U]
ラバーバンドの初期化	[Shift] + [Ctrl] + [U]
ラバーバンドの全ては比率で移動	[Shift] + [Alt] + [Y]
スケール - ズームイン	[Ctrl] + [Num+]
スケール - ズームアウト	[Ctrl] + [Num-]
カットポイントの周辺を再生	[/]

● プレビュー

Player/Recorder の切り替え	[Tab]
バッファしてから再生 / 停止	[Shift] + [Enter]
再生 / 停止	[Enter]
バッファしてから再生 / 停止	[Shift] + [Space]
ループ再生	[Ctrl] + [Space]
再生 / 停止	[Space]
10 フレーム前に移動	[Shift] + [←]
前のフレームに移動	[←]
10 フレーム後に移動	[Shift] + [\rightarrow]
次のフレームに移動	[→]
一時停止	[Shift] + [↓]
タイムラインに追加	[E]
ジョグ(逆方向)	[Ctrl] + [J]
巻き戻し	[J]
一時停止	[Ctrl] + [K]
一時停止	[K]
ジョグ(正方向)	[Ctrl] + [L]

早送り	[L]
Player への切り替え	[Ctrl] + [Alt] + [P]
Recorder への切り替え	[Ctrl] + [Alt] + [R]
TC ジャンプ(+)	[Num +]
TC ジャンプ (-)	[Num -]
Timeline カーソルの周辺を再生	[Ctrl] + [/]

● プレビュー - プレイヤー

Player のクリップを Bin に追加	[Shift] + [Ctrl] + [B]
マッチフレーム -Player>Recorder	[Ctrl] + [F]
マッチフレーム -Recorder>Player	[F]

● プレビュー - レコーダー

クリップの追加 -Recorder	[Shift] + [Ctrl] + [O]
ファイルに出力	[F11]
テープに出力	[F12]

● トリム

前の編集点に移動 - トリム	[Page up]
次の編集点に移動 - トリム	[Page down]
スプリットスライドトリム Out モード	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]
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 Out モード	[Shift] + [Alt] + [M]
スライドトリム Out モード	[Ctrl] + [Alt] + [M]
トリム -Out 点	[M]
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]
スプリットリップルトリム In モード	[Shift] + [Alt] + [N]
スライドトリム In モード	[Ctrl] + [Alt] + [N]
トリム -In 点	[N]
-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] + [.]

560
● クリップ

クリップのプロパティ	[Alt] + [Enter]
カットポイントの削除	[Ctrl] + [Delete]
クリップの有効化 / 無効化	[0]
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]
選択クリップを Bin ウィンドウに追	1111 [Shift] + [B]
カットポイントの追加	[Shiff] + [Alt] + [C]
-In/Out-すべて	
カットポイントの追加	[Alt] + [C]
-In/Out- 選択トラック	[] [0]
カットポイントの追加 - すべて	[Shift] + [C]
カットポイントの追加 - 選択トラッ	р [C]
編集(クリップの設定変更)	[Shift] + [Ctrl] + [E]
速度	[Alt] + [E]
グループの解除	[Alt] + [G]
グループの設定	[G]
ボリュームを削除	[Shift] + [Alt] + [H]
クリップの元ファイルを開く	[Shift] + [Ctrl] + [P]
デフォルトのトランジションを適用	[Ctrl] + [P]
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]
置き換え - 全て(タイムラインウィ	ンドウ) [Ctrl] + [R]
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]
タイトルを現在のトラックに追加	[T]
デュレーション	[Alt] + [U]
Vミュート	[Shift] + [V]
リンクの解除	[Alt] + [Y]
リンクの設定	[Y]
選択クリップを Player で表示	[Shift] + [Y]
ビデオレイアウト	[F7]

● クリップ - 削除

	リップル削除	[Alt] + [Delete]
Ì	削除	[Delete]
	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 - ビデオフィルタ	[Shift] + [Alt] + [F]
	部分削除 - 全フィルタ	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]
	部分削除 - キー	[Ctrl] + [Alt] + [G]
i i	部分削除 - トランスペアレンシー	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]
]	PAN を削除	[Ctrl] + [Alt] + [H]
	選択クリップ間のトランジションを	·削除 [Alt] + [7]
	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 - ビデオ	[Alt] + [V]

● クリップ - 選択

[Shift] + [Esc]	選択をクリア
[Alt] + [Space]	フォーカスを選択
[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Space]	フォーカスを選択 / 非選択
[Alt] + [Page up]	前のクリップへ選択移動
[Alt] + [Page down]	次のクリップへ選択移動
[Shiff] + [End]	タイムラインカーソルから全て
[3////] + [E//0]	のトラックの末尾まで選択
[Shift] + [Homo]	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
[Ctrl] + [Alt] + [←]	フォーカス反転選択 - 左
[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [←]	フォーカス移動 - 左
[Shift] + [Alt] + [←]	フォーカス追加範囲選択 - 左
[Alt] + [←]	フォーカス選択移動 - 左
[Ctrl] + [Alt] + [↑]	フォーカス反転選択 - 上
[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↑]	フォーカス移動 - 上
[Shift] + [Alt] + [↑]	フォーカス追加範囲選択 - 上
[Alt] + [↑]	フォーカス選択移動 - 上
[Ctrl] + [Alt] + [→]	フォーカス反転選択 - 右
$[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [\rightarrow]$	フォーカス移動 - 右
[Shift] + [Alt] + [→]	フォーカス追加範囲選択 - 右
[Alt] + [→]	フォーカス選択移動 - 右
[Ctrl] + [Alt] + [↓]	フォーカス反転選択 - 下
[Ctrl] + [Alt] + [↓]	フォーカス反転選択 - 下

	SUMMARY
-	CHAPTER
2	CHAPTER
ω	CHAPTER
4	CHAPTER
თ	CHAPTER
თ	CHAPTER
7	CHAPTER
œ	CHAPTER
Q	CHAPTER
10	CHAPTER
=	CHAPTER

3 キーボードショートカット

付 録

フォーカス選択移動 - 下	[Alt] + [↓]
フォーカス追加範囲選択 - 下	[Shift] + [Alt] + [↓]
フォーカス移動 - 下	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↓]
選択 - 全トラック	[Shift] + [A]
選択 - 選択トラック	[Ctrl] + [A]

● トラック

トラックの高さ - 高	[Ctrl] + [↑
トラック選択移動 - 上	[] []
トラックの高さ - 低	[Ctrl] + [↓]
トラック選択移動 - 下	[↓]
モノラル チャンネル1 (選択トラッ	ク) [1]
選択 -1A トラック	[Shift] + [1]
モノラル チャンネル2 (選択トラッ	ク) [2]
選択 -2A トラック	[Shift] + [2]
モノラル チャンネル3 (選択トラッ	ク) [3]
選択 -3A トラック	[Shift] + [3]
モノラル チャンネル4 (選択トラッ	ク) [4]
選択 -4A トラック	[Shift] + [4]
ステレオチャンネル 1、2(選択トラ	・ック) [5]
選択 -1VA/V トラック	[Shift] + [5]
ステレオチャンネル 3、4(選択トラ	・ック) [6]
選択 -2VA/V トラック	[Shift] + [6]
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解除 - オーデ	イオ [8]
クリップチャンネルの解除 - 全て	[9]
トラックのロック	[Alt] + [L]
ミュート	[Shift] + [S]
Audio 拡張表示	[Alt] + [S]
ビデオミュート	[Shift] + [W]
ウェーブフォームを表示 / 非表示	[Ctrl] + [W]
Mixer 拡張表示	[Alt] + [W]
クリップチャンネルの設定	[Shift] + [X
- モノラルチャンネル	
クリップチャンネルの設定	[Shift] + [Ctrl] + [X
- ステレオチャンネル	

● マーカー

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]
In 点を削除	[Alt] + [l]
In 点へ移動	[Q]
In 点の設定	[1]
Out 点を削除	[Alt] + [O]
Out 点へ移動	[Shift] + [O]
Out 点の設定	[0]
Audio の Out 点に移動	[Shift] + [P]
In 点へ移動	[Shift] + [I]
トランジションが設定されたカット	[Shift] + [Ctrl] + [T]
ポイントをカーソル位置にスライド	
Audio の In 点を設定	[U]
Audio の In 点に移動	[Shift] + [U]
全てのマーカーを削除	[Shift] + [Alt] + [V]
マーカーの追加	[V]
Out 点へ移動	[W]
In/Out 点を削除	[X]
選択クリップに In/Out 点の設定	[Z]
カーソル上のクリップに In/Out	点の設定 [Shift] + [Z]

● モード

挿入 / 上書き切り替え	[Insert]
タイムラインへ追加時にビデオを使用	[Shift] + [J]
タイムラインへ追加時にオーディオを使用	[Shift] + [K]
リップルトリム Out モード	[Alt] + [M]
リップルトリム In モード	[Alt] + [N]
リップルモードの設定	[R]
通常	[F5]
トリム	[F6]

● キャプチャ

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]
キャプチャ	[F9]

● レンダリング

クリップレンダリング	[Shift] + [G]
全体をレンダリング	[Shiff] + [Ctrl] + [0]
- 過負荷部分 [赤色]	
全体をレンダリング	
- 負荷部分[オレンジ色]	[Sinii] + [Cin] + [Aii] + [Q]
レンダリングファイルの削除	[4]+1 [0]
- 未使用ファイル	[AII] + [Q]
レンダリングして追加	[Shift] + [Q]
In/Out 間をレンダリング	[Ot+I] + [O]
- 過負荷部分 [赤色]	[C(II] + [Q]
In/Out 間をレンダリング - 全て	[Shift] + [Alt] + [Q]
In/Out をレンダリング	
- 負荷部分[オレンジ色]	[C(II] + [AII] + [Q]

		SUMMARY
	-	CHAPTER
	2	CHAPTER
	ω	CHAPTER
	4	CHAPTER
	თ	CHAPTER
	6	CHAPTER
	7	CHAPTER
	8	CHAPTER
	9	CHAPTER
	10	CHAPTER
	11	CHAPTER
付録		

4 FAQ

よくあるご質問

リップルモードと同期モードはどう違うの? ▶ P565

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。

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▶ P215

同期モード▶ P214

CHAPTER CHAPTER 10 11

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

5

索引

Num

3	点編集	 247
4	点編集	 248

Α

AVCHD	7
取り込み	150
A トラック	241

В

BGM	
DVD / CD から取り込み	135
ボリューム調整	468

С

Canopus HQ Codec	8
Clip marker リスト	, 320
Clip Speed	. 286

D

DISC Capture				135
DV 機器	(Generic OHCI)	へ出力		538

Е

F

Fill	424
FIRECODER Blu	513
Fit	234
Flash Video を出力	512

G

GPUfx

エフェクト一覧	 556
適用	 403
プラグイン設定	 87

Н

HDV7 HDV 機器 (Generic HDV) へ出力534
H5A-E1 出力フォーマット
ハートリェノ設定
HTML 出刀

Τ

Information $\mathcal{N} \lor \mathcal{V} \lor \mathcal{V}$	431
In 点	237
In 点 /Out 点 (Player)	
In-Out 点間にクリップマーカー設定	324
削除	163
ジャンプ	162
設定	158
設定(ビデオ/オーディオ)	159
ループ再生	161
In 点 /Out 点(タイムライン)	
In-Out 点間にクリップ配置	249
In-Out 点間にシーケンスマーカー設定	338
In-Out 点間のクリップ削除	281
クリップの分割	272
削除	239
設定	236

IRE

Generic OHCI	79
--------------	----

К

Key	
アルファチャンネル	424
エフェクト	417

Μ

Marker パ	レット		21
MPEG TS	Writer	•	536

0

P

Player	16
再生	154
操作ボタン	155

Q

Quick Titler	54
--------------	----

R

Recorder	17
再生	345
操作ボタン	347
ビデオレイアウト	291

s

Sequence marker	リス	ŀ		21,	335
-----------------	----	---	--	-----	-----

Т

Т	ŀ	ラ	ッ	ク	 241

V

VARICAM	
出力	545
取り込み	
VA トラック	
VST プラグイン	
V トラック	
Vミュート	
設定	
デュレーション変更	

Y

YUV カーブ	. 390
---------	-------

ぁ

アプリケーション設定	55,	69
アルファチャンネル	4	424
アンドゥ	:	378

い

イ	ンフォメーション	
	パレットの表示/非表示	431
イ	ンポート	
	エフェクト	451
	キーボードショートカット	118

クリップマーカーリスト	332
シーケンスマーカーリスト	343
ビン	202
プリセットエクスポータ	518
プロジェクト設定	. 37

う

ウィンドウカラー	115
ウィンドウレイアウト	14, 89
ウェーブフォーム表示	477
上書き保存	40
上書きモード	212
切り替え	214

え

エクスポート	
エフェクト	451
キーボードショートカット	118
クリップマーカーリスト	332
シーケンスマーカーリスト	343
テープへ出力	533
ビン	202
ファイルに出力	484
プリセットエクスポータ	519
プロジェクト設定	38
エフェクト	433
一覧	554
置き換え	440
書き出し(エクスポート)	451
確認/調整	433
カラーコレクション	389
合成	411
コピー	438
削除	435
適用	386
デフォルトエフェクト	406
デュレーション変更	410
トランジション/オーディオクロスフェード	400
パレット初期化	449
パレットのカスタマイズ	444
パレットの表示/非表示	381
フィルタ	399
プロパティ	385
有効/無効	434
ユーザープリセットエフェクトの登録/削除	441
読み込み(インポート)	451
エフェクトビュー	383

お

オーディオ		
In 点、(Out 点設定	 159

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 7

CHAPTER 11

付

録

クロスフェード	404
削除	282
波形表示	477
フィルタ	399
フェードイン/フェードアウト	422
ボリューム調整	468
ミュート	221
ラバーバンド	470
リンク設定/解除	258
オーディオクリップ	243
オーディオクロスフェード	
削除	435
適用	404
オーディオチャンネル	221
オーディオチャンネル設定	230
オーディオ部	18
オーディオフィルタ	399
オーディオラバーバンド	470
オートセーブ	41
置き換え	
エフェクト	440
クリップ	267
オフラインクリップ復元	45
設定	65

か

カスタマイズ
ウィンドウカラー
画面レイアウト 14,89
キーボードショートカット 118
シャトル/スライダー 105
情報表示
タイムコード
トラックパネル
ビンの詳細表示項目
ボタン
カットポイント
画面構成
画面色の変更
カラーコレクション
カラーバークリップ
In-Out 点間に配置 249
作成
設定変更
カラーバランス
カラーホイール
カラーマットクリップ
In-Out 点間に配置 249
作成
設定変更
カレントフォルダ設定
環境設定

き

+
キーボード
ショートカット 117,559
数值入力
起動
ギャップを削除
キャプチャ
設定
バッチキャプチャ

<u><</u>

クイックタイトラー	454
クリップ	
オフラインクリップ復元	45
ソフトウェアで開く	190
チャンネル別に配置	246
配置	241
ビデオ/オーディオクリップのみ配置	245
プロパティ	181
クリップ(タイムライン)	
移動	251
色分け	269
置き換え	267
ギャップ(空き部分)を削除	283
切り取り	264
クリップの In 点、Out 点に貼り付け	266
グループ設定/解除	260
検索	257
コピー	264
削除	280
シーケンス	367
静止画クリップ書き出し	365
貼り付け	266
ビデオ/オーディオクリップのみ削除	278
ビデオ/オーディオクリップのみリップル削除	282
複数選択	252
部分置き換え	268
分割/結合	270
マージン	401
有効化/無効化	274
リップル切り取り	265
リップル削除	281
リンク設定/解除	258
レイアウト(映像の表示)	290
レンダリングして追加	364
クリップトランジション	402
クリップビュー	110
クリップ(ビン)149,	167
色分け	197
切り取り	193
検索	204
コピー	193

削除 (登録解除)	195
シーケンスクリップ 170,	172
選択	193
登録	194
登録解除	195
並べ替え	196
貼り付け	194
フォルダ操作	198
フォルダの登録	153
保存先確認	189
クリップマーカー	
移動	331
書き出し(エクスポート)	332
コメント入力	330
設定/削除	319
リストの表示/非表示	320
読み込み(インポート)	332
グループ解除	261
グループ設定	261
クロマキー	417

け

継続日	侍間		61
検索		204,	257

z

効果音	479
固定モード	218
コピー	
エフェクト	438
クリップ	264

さ

再生 (素材)	154
Player の操作ボタン	155
シャトル/スライダー	156
マウス	157
ループ再生	161
再生 (タイムライン)	345
Recorder の操作ボタン	347
カーソル周辺を再生	351
再生速度を変更	285
シャトル/スライダー	349
スクラビング	346
設定	66
マウス	350
ループ再生	350
レンダリング	357
削除	
In 点、Out 点(素材)	163
In 点、Out 点(タイムライン)	239

エフェクト	443
ギャップ	283
クリップ	281
クリップマーカー	325
シーケンスマーカー	340
タイムラインの In-Out 点間	281
トラック	228
ビデオ/オーディオのみ	282
プリセットエクスポータ	518
プロジェクトプリセット	37
ラバーバンドポイント	474
レイアウト	91

τ

シーケンス	367
新規作成	369
タイムラインのシーケンスを閉じる	371
ビンのクリップをシーケンス化	173
ビンのシーケンスクリップを解除	174
複製 (375
編集	376
シーケンスクリップ	368
シーケンスマーカー	
移動	342
書き出し(エクスポート)	343
コメント入力	342
設定/削除	334
リストの表示/非表示	335
読み込み(インポート)	343
システムプリセット	
エクスポータ	489
エフェクト	384
シャトル	
再生 156 5	349
表示/非表示	105
ジャンプ	100
In 貞、Out 貞へジャンプ	353
タイムコード入力	353
マッチフレーム	354
終了	12
出力	
AVI	499
Flash Video	512
H.264/MPEG-4 AVC502.5	513
MPEG2	507
QuickTime 形式	501
音声	500
出力フォーマット	548
静止面	511
ディスク	520
テープへ出力	533
ファイルに出力	484
プリセットエクスポータ	516
ショートカットキー 118.5	559

CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER 7 CHAPTER 8 CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11

SUMMARY

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

付 録

す

数值入力	3
スクラビング	3
ステレオチャンネル)
スプリットトリム	3
スライダー	
再生)
表示/非表示	5
スライドトリム	5
スリップトリム	3

せ

静止画出力	511
セーフエリア	
Recorder	103
クイックタイトラー	465

そ

操作ボタン	
挿入モード	
切り替え	
速度変更	
素材	
In 点、Out 点設定	
キャプチャ	
再生	
再リンク	
取り込み	
ループ再生	

た

タイトル	
Quick Titler	
エフェクト	
作成	179, 249
タイムコード	
Player	
Recoder	17, 103, 105
クリップ検索	
ジャンプ	
トリミング	297, 304, 311
マッチフレーム	
タイムスケール	
表示単位	
レンダリング候補	
タイムライン	
ウィンドウ	
カーソル	

設定	57
タイムラインシーケンスクリップ	170

ち

ブヤンヘル	
オーディオチャンネル設定	230
チャンネル別に配置	246
ビデオチャンネル設定	230

τ

ディスクに出力	520
デフォルトエフェクト	406
デュレーション	. 61

٤

同期モード	212
切り替え	214
登録	
クリップ	194
タイムラインシーケンスクリップ	374
ユーザープリセットエフェクト	442
レイアウト	90
トラック	
移動	227
設定	220
追加	228
複製	227
ロック	221
削除	228
トラックトランジション	403
トラックパネル	221
カスタマイズ	223
トランジション	
適用	403
削除	435
トランスペアレンシー	421
トリミング	300
数值入力	307
操作方法	304
モード切り替え	298
トリムウィンドウ	305
トリムモード	298

な

に

入力設定	 127
入力フォーマット	 552

ね

は

ハードウェア設定	
バックアップ	41
バッチキャプチャ	
バッチキャプチャリスト	
パレット	
〈Effect〉 パレット	20, 381
〈Information〉 パレット	
〈Marker〉パレット	
パン	

υ

ピクチャー・イン・ピクチャー
ビデオ
In 点、Out 点設定
削除
タイムラインからクリップ書き出し
トランジション
フィルタ
フェードイン/フェードアウト
ミュート
リンク設定/解除
ビデオクリップ
ビデオチャンネル
ビデオチャンネル設定
ビデオ部
ビデオフィルタ
ビデオレイアウト
ビンウィンドウ
HTML 出力 203
書き出し(エクスポート)
クリップ検索
クリップ登録
表示設定
表示/非表示
フォルダ登録
読み込み(インポート)

ß

フィルタ	
オーディオフィルタ	
ビデオフィルタ	
フェードアウト	
フェードイン	
フォルダビュー	
復元	
プラグイン設定	
プラグインベースエフェクト	

プリセットエクスポータ 516
書き出し(エクスポート) 519
読み込み(インポート) 518
プレビューウィンドウ
シャトル表示設定
情報表示
シングルモード/デュアルモード切り替え
ステータス表示
スライダー表示設定
セーフエリア表示
タイムコード表示設定
ボタン表示設定
プロジェクト
新規作成
設定変更
開く
保存
プロジェクト設定
書き出し(エクスポート)
設定ダイアログ
プリセット新規作成
変更
読み込み(インポート)
プロパティ
エフェクト
クリップ

$\overline{}$

別名保存	40
ヘルプ	3

ほ

ボイスオーバー	480
ポーズフィールド	107
ボタン	
一覧	
カスタマイズ	94, 105
ボリューム調整	468
ホワイトバランス	395

ま

マーカー	
クリップマーカー	319
シーケンスマーカー	334
マーカーコメント	342
マーカーリスト	343
マージン	401
マウス操作	
再生	350
数值入力	25
マスタークリップを表示	355

SUMMARY CHAPTER 1 CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER 7 CHAPTER 8 CHAPTER 9 CHAPTER 10 CHAPTER 11

付録

マッチフレーム	
設定	68
素材からタイムライン	
タイムラインから素材	

ን

ミキサー部	18
ミュート	
オーディオ 2	21
トラック	21

め

も

元に戻す	378
モノトーン	397
モノラルチャンネル	230

や

やり直す		378
------	--	-----

ø

ユー	ザー	プ	ŋ.	セ	ッ	ŀ	エ	フ	I	ク	\mathbb{P}		384
----	----	---	----	---	---	---	---	---	---	---	--------------	--	-----

5

ラバーバンド	468
トランスペアレンシー	421
パン	468
ボリューム	468
操作	472

b

リップルトリム	312
リップルモード	213
切り替え	215
リドゥ	378

る

ループ再生		161,	350
ルミナンス	+		417

n

レイアウト	
ウィンドウ配置	. 89
タイトルのレイアウト	465
ビデオレイアウト	291
レンダリング	357
In-Out 点間	361
過負荷部分/負荷部分のみ	361
クリップ/トランジション	363
シーケンス全体	360
設定	. 59
プロジェクト全体	360
レンダリングファイル削除	366
連番静止画	152

<u> </u>	IJ	$\boldsymbol{\mathcal{V}}$	グ	ŀ	IJ	Ц		317
----------	----	----------------------------	---	---	----	---	--	-----