

EDIUS Pro 3

V3.3 補足マニュアル

canopus®



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いたしました。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、ディスアセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、CANOPUS/ カノープス、EDIUS/ エディウス、ProCoder およびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) 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じように行ってください。
- 本書では、EDIUS Pro 3 や EDIUS シリーズを「EDIUS」と表記します。



警告

■健康上のご注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い光の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な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、静止画に関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当社では一切負いかねますのでご注意ください。

目次

マニュアルについて	iii
本マニュアルの見かた	iii
コラムについて	iv

1 章 追加機能

1. オフラインクリップの復元	1-2
オフラインクリップ	1-2
2. 操作画面	1-4
プレビューウィンドウ	1-4
3. [設定] ダイアログ	1-7
アプリケーション設定	1-7
ハードウェア設定 (Generic HDV 設定)	1-12
プラグイン設定	1-14
4. 素材 (クリップ)	1-17
ピンへの登録	1-17
クリップの色分け	1-20
ツールの使用	1-22
5.トラックの設定	1-23
トラックの削除	1-23
6. タイムラインのプレビュー	1-24
Recorder の操作ボタン	1-24
クリップの有効 / 無効	1-26
7. エフェクト	1-27
[ホワイトバランス] ダイアログ	1-27
8. 輝度の調整	1-29
[Vector Scope] ダイアログ	1-29
9. ボリューム調整	1-30
オーディオミキサー	1-30
10. 出力	1-32
ファイル形式で出力	1-32
デッキ制御できる機器へ出力	1-34
11. Quick Titler	1-40
背景プロパティ	1-40

2 章 HDV/MPEG Capture

1. HDV、MPEG の入力 / 出力	2-2
対応製品	2-2
編集の流れ	2-3
プロジェクトの設定	2-4
映像の取り込み -MPEG Capture-	2-7

録画詳細設定ダイアログ (HDV キャプチャの設定)	2-12
設定ダイアログ (MPEG キャプチャの設定)	2-16
HDV キャプチャ	2-21
HDV をファイルへ出力	2-23
HDV ファイルを書き出し -MPEG TS Writer-	2-27


マニュアルについて

本マニュアルの見かた

本書は、EDIUS Pro 3 (- V3.1 以降-) に追加された機能を中心に、変更された機能などを補足説明するマニュアルです。




EDIUS リファレンスマニュアル (- V3.0 の機能説明-) の記載内容から、新たに追加された機能 (NEW!)、変更された機能 (UPDATE!) について、次の表記を使用しています。

 : 新機能

 : 変更になった機能

マニュアルについて

コラムについて

表 記	内 容
ご注意	特に注意していただきたい事柄を説明しています。
ご注意 	
リファレンス参照	EDIUS リファレンスマニュアルに記載されている、関連する項目や参照ページを記載しています。
リファレンス参照 	
参照	本書の関連する項目について記載しています。
参照 	
その他の方法	関連する操作方法を説明しています。
関連知識	関連する知識を説明しています。
ショートカットキー	キーボードにデフォルトで割り当てられている、ショートカットキーを使用した方法を記載しています。

EDIUS

第 1 章

追加機能

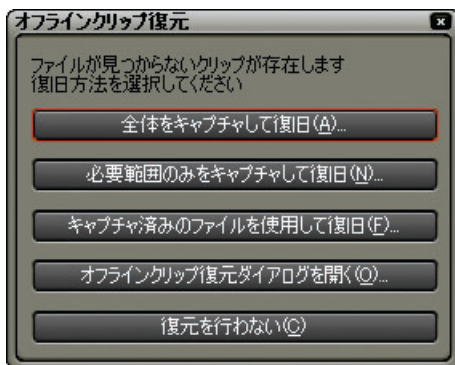
1. オフラインクリップの復元

1. オフラインクリップの復元

オフラインクリップ

ピンに登録したクリップは、素材ファイルとリンクしています。プロジェクトファイルを保存した後、素材ファイルを移動・削除した場合、そのファイル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。



【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。ファイル全体をキャプチャします。

【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ファイルに置き換えます。

【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) が当てはまるファイルを検索します。ファイルが見つからない場合、【オフラインクリップ復元】ダイアログで【フォルダ変更】ボタンをクリックし、検索先を変更することができます。復元を行う場合、【オフラインクリップ復元】ダイアログで【全て復元】ボタンをクリックします。個別に復元を行う場合は、クリップ名を一覧から選択し、【復元】ボタンをクリックします。

【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。リンクが切れたファイルを再リンクできます。

【復元を行わない】：

オフラインクリップの復元を行わず、EDIUS を起動させます。

NEW!

1. オフラインクリップの復元

ご注意

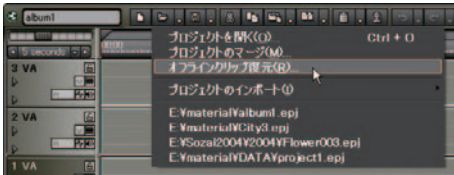
- ・ 参照 AVI ファイルをクリップとして登録している場合は、ファイルを移動するとオフラインクリップになります。この場合、オフラインクリップを復元することはできません。
- ・ EDIUS 以外のソフトウェアで作成したファイルは、キャプチャして復元することはできません。

ご注意



その他の方法

いったんプロジェクトを読み込んだあと、オフラインクリップを復元することができます。[プロジェクトを開く] のリストボタンから [オフラインクリップ復元] を選択します。



2. 操作画面

プレビューウィンドウ

プレビューウィンドウには、Player と Recorder の 2 種類があります。シングルモード時には [Player に切り替え] / [Recorder に切り替え] ボタンで表示ウィンドウを切り替えます。

UPDATE!

[チャンネル/ファイルの選択] ボタンと [Track の選択] ボタンの大きさが伸長され、ファイル名や入力デバイス名が認識しやすくなりました。

● Player

- ・ デジタイズ操作、クリップの作成
- ・ 素材データ・クリップの再生、および In 点 /Out 点の設定

UPDATE!

動作中は、表示した素材データのカレント位置を保持しています。そのためマッチフレームジャンプや別クリップのプレビューによりPlayerに他のクリップを表示させても、もう一度元のクリップを表示すると最後に表示した位置の映像を表示します。

● Recorder

- ・ タイムラインの再生、およびタイムラインの In 点 /Out 点を設定



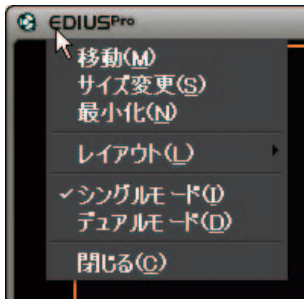
> デュアルモード




> シングルモード

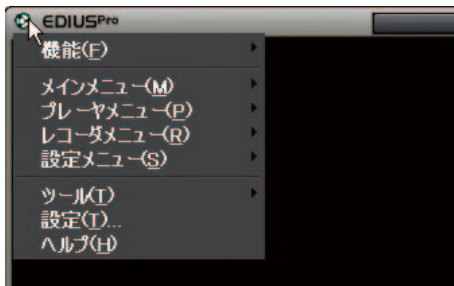
● メインメニュー

ウィンドウの EDIUS マークをクリックすると、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。



● EDIUS アイコン

ウィンドウの EDIUS アイコン  をクリックすると、プレビューウィンドウのすべての設定メニューを表示します。



2. 操作画面

UPDATE!

ショートカットキー

すべての設定メニュー表示：[Shift] + [F1] キー

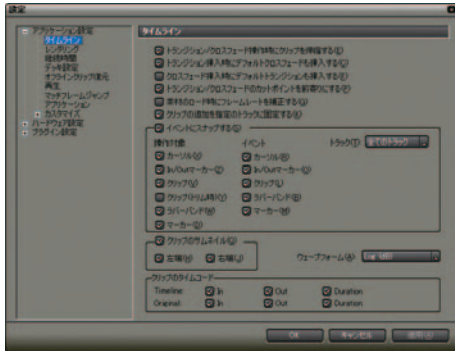
Player のポップアップメニュー表示：[Shift] + [F4] キー

Recorder のポップアップメニュー表示：[Shift] + [F5] キー

3. [設定] ダイアログ

アプリケーション設定

タイムライン

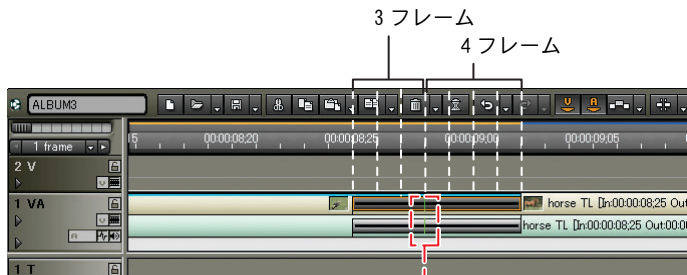


[トランジション/クロスフェード操作時にクリップを伸縮する] :
 チェックを入れると、トランジション/オーディオクロスフェードをタイムライン上のクリップに設定した際、左右のクリップがそれぞれ伸びて重なります（全体の長さは変わりません）。

[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] :
 チェックを入れると、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際、同じ位置のオーディオクリップにも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。

[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] :
 チェックを入れると、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際、同じ位置のビデオクリップにもデフォルトのトランジションが同時に追加されます。

[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] :
 チェックを入れると、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。



カットポイント

3. [設定] ダイアログ

[素材のロード時にフレームレートを補正する]：

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

29.97：30.00
59.94：60.00
23.976：24.00



[クリップの追加を指定のトラックに固定する]：

チェックを入れると、クリップの振り分け時に、すでにクリップが存在する場合は上書きします。チェックを外すと、自動的にあいているトラックに振り分けます。

[イベントにスナップする]：

チェックを入れると、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択します。

[イベント]：

スナップ先として表示されるイベントを選択します。

[トラック]：

イベントの有効範囲を選択します。

[クリップのサムネイル]：

チェックを入れると、タイムライン上にあるクリップの端に In/Out 点のサムネイルを表示します。表示させない場合は両方のチェックを外します。

[ウェーブフォーム]：

タイムラインのウェーブフォームの表示方法を、[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のみクリップに表示します。タイムコードを表示させない場合は、すべてのチェックを外します。

その他の方法

クリップのフレームレートは、クリップの [プロパティ] ダイアログで変更できます。

ショートカットキー

クリップサムネイルの表示 / 非表示：[Alt] + [H] キー

3. [設定] ダイアログ

リファレンス参照

- ・クリップの伸縮については、「伸縮・固定モード」P6-2 を参照してください。
- ・デフォルトのトランジションやオーディオクロスフェードの設定については、「デフォルトの設定変更」P8-4 を参照してください。

リファレンス参照

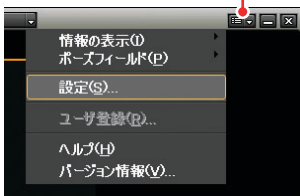


カスタマイズ (コントロール)

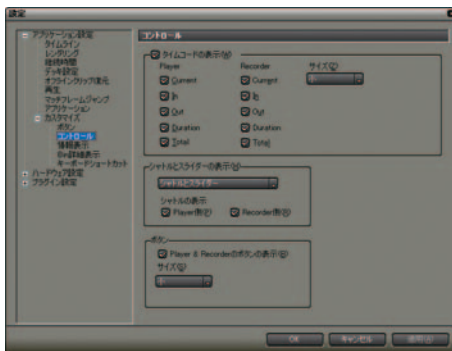


- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

[設定] ボタン



- 2 [アプリケーション設定] の [カスタマイズ] から [コントロール] を選択します。



3. [設定] ダイアログ

NEW!

[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項目 ([Current]、[In]、[Out]、[Duration]、[Total]) の表示 / 非表示を設定します。

[サイズ] から文字の表示サイズ ([極小]、[小]、[中]、[大]、[極大]) が指定できます。

[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。

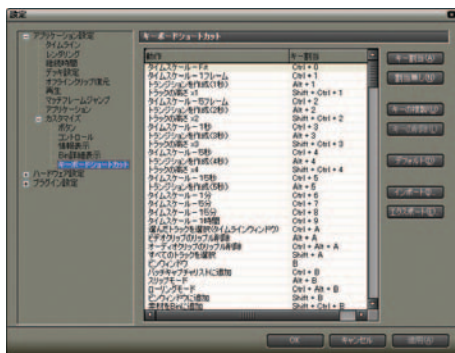
[ボタンの表示] :

プレビューウィンドウの操作ボタンの表示 / 非表示を設定します。

[サイズ] から、プレビューウィンドウとタイムラインにある操作ボタンの表示サイズ ([極小]、[小]、[中]、[大]、[極大]) が指定できます。

NEW!

カスタマイズ (キーボードショートカット)



[キー割当] ボタン :

キー割当を設定する状態にします。

[割当無し] ボタン :

割り当てられたショートカットキーをクリアします。

[キーの複製] ボタン :

動作 (機能) に複数のショートカットキーを割り当てる場合に使用します。ショートカットキーを選択し、[キーの複製] ボタンをクリックすると、選択中のショートカットキーを複製します。このときキー割当は、[割当なし] に設定されます。

[キーの削除] ボタン :

ショートカットキーを削除します。ショートカットキーを選択し、[キーの削除] ボタンをクリックすると、選択中のショートカットキーを削除します。

* ショートカットキーが1つしか存在しない (複数のキー割当を行っていない) 場合、[キーの削除] ボタンをクリックすることはできません。

[デフォルト] ボタン :

キー割当を初期設定に戻します。

NEW!

3. [設定] ダイアログ

【インポート】 ボタン：

「キーボードショートカット」の「ショートカットキー」の内容を読み込みます。

インポートした内容を確定する場合は、続けて [適用] ボタンをクリックします。

【エクスポート】 ボタン：

「キーボードショートカット」の「ショートカットキー」の内容を書き出します。

リファレンス参照

キーボードショートカットの設定については、「ショートカットキーのカスタマイズ」P3-42 を参照してください。

リファレンス
参照

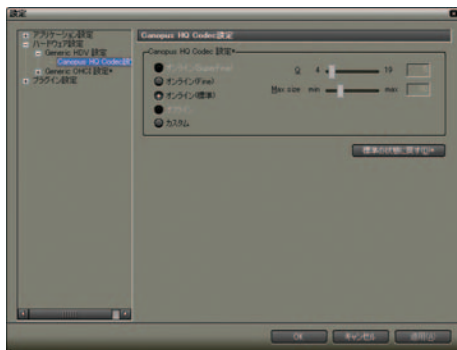


3. [設定] ダイアログ

NEW!

ハードウェア設定 (Generic HDV 設定)

Canopus HQ Codec 設定



[オンライン (SuperFine)] :

現在は選択できません。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択します。

[オンライン (標準)] :

通常はこの設定で十分な画質を得ることができます。

[オフライン] :

現在は選択できません。今後のアップグレード情報をご覧ください。

[カスタム] :

チェックを入れると、[Q]、[Max size] を調節することができます。

[Q] :

画質を調節します。4 から 30 の間で設定し、少ないほど高画質になります。

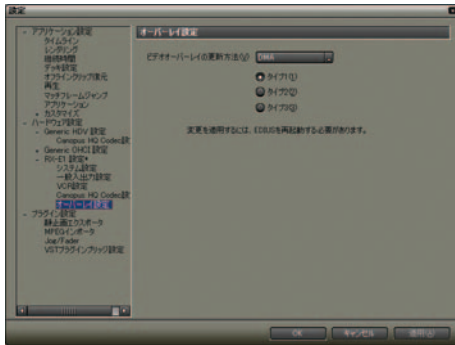
[Max size] :

最大ビットレートを設定します。ノイズの多い画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 60i 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] :

*のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

オーバーレイ設定

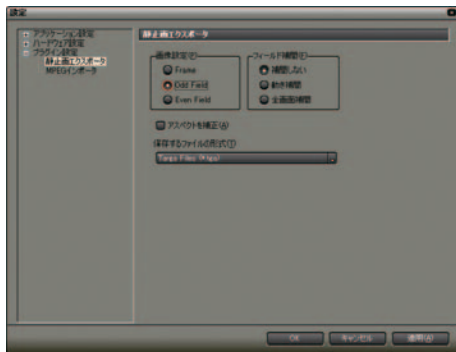


オーバーレイが正常に表示されない場合、お使いの環境に合わせてオーバーレイの更新方法を選択します。[タイプ1] で正常に表示されない場合は、[タイプ2]、[タイプ3] の順にお試しください。

3. [設定] ダイアログ

プラグイン設定

静止画エクスポート



[画像設定] :

映像を静止画として出力する際、出力されるフィールドを設定します。

[フィールド補間] :

出力されるフィールドの補間方法を設定します。

[アスペクトを補正] :

出力される静止画の縦横比を補正します。

[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。

NEW!

関連知識

ここでの設定は、静止画クリップの書き出しや静止画エクスポートで出力される静止画ファイルに反映されます。

リファレンス参照

静止画クリップの書き出しについては、「タイムラインから静止画クリップの書き出し」 P7-85、静止画エクスポートからの出力については「静止画エクスポート」 P11-9を参照してください。

リファレンス
参照



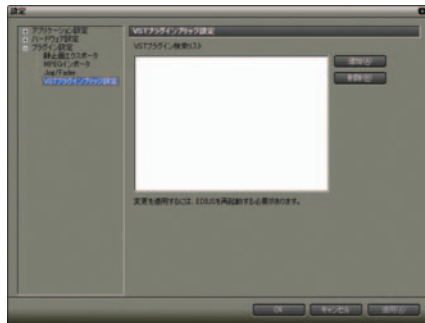
Jog/Fader



オプションのジョグシャトルコントローラ、およびフェーダーコントローラを使用する場合にコントローラのポートへの割り当てや、ジョグシャトルコントローラのボタンへのキー割り当てを行います。

使用方法は、コントローラ付属のマニュアルをご覧ください。

VST プラグインブリッジ設定



[追加] :

VST プラグインのあるフォルダを指定します。

[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

- 1 VST プラグイン (VST の DLL) を、お使いのコンピュータ上の任意のフォルダにご用意ください。
- 2 [設定] ダイアログを開き、[プラグイン設定] の [VST プラグインブリッジ設定] を選択します。
- 3 [追加] ボタンをクリックし、[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指定します。

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。

NEW!

NEW!

UPDATE!

3. [設定] ダイアログ

4 EDIUS を一度終了し、再び起動します。

[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 プラグインを選択することができます。

*手順 3 で登録済みのフォルダに VST の DLL 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。

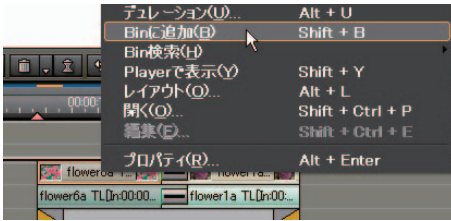
4. 素材 (クリップ)

ビンへの登録

タイムラインからの登録

トラックに配置したクリップをビンに登録できます。

- 1 登録するクリップ上の右クリックメニューから、[Bin に追加] を選択します。



その他の方法

- ・ クリップ上にマウスカーソルを置き、そこからドラッグ&ドロップでビンに登録します。
- ・ クリップをダブルクリックしてPlayerに表示し、Player上にマウスカーソルを置き、そこからドラッグ&ドロップでビンに登録します。
- ・ 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] のリストボタンから [Bin にクリップを追加] を選択します。

[Bin にClip 情報を反映] ボタン



リファレンス参照

詳しくは「タイムラインからビデオクリップの書き出し」 P7-83 を参照してください。



リファレンス
参照

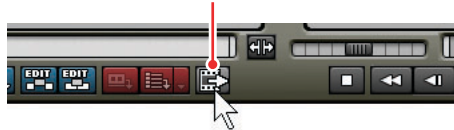


4. 素材（クリップ）

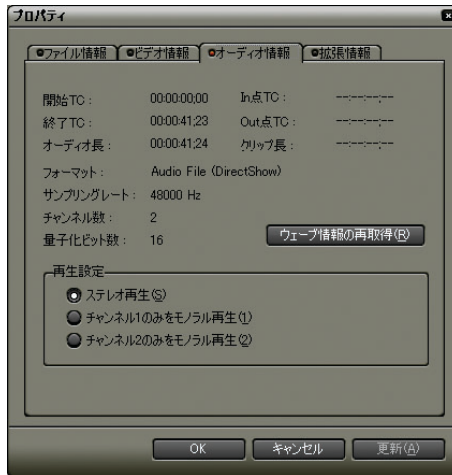
関連知識

タイムライン上でクリップの In/Out 点を変更し、その情報をピン上のクリップに反映させる場合は、[Bin に Clip 情報を反映] ボタンをクリックします。

[Bin に Clip 情報を反映] ボタン



対応フォーマット



> クリップのプロパティダイアログ



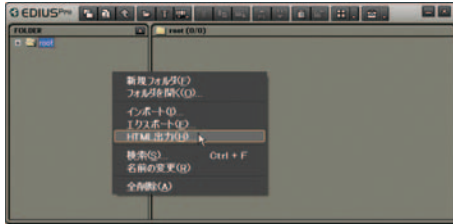
DolbyDigital AC-3 の DirectShow Filter がシステムに存在する場合、AC-3 の対応が可能です。

登録情報の出力

ピ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。

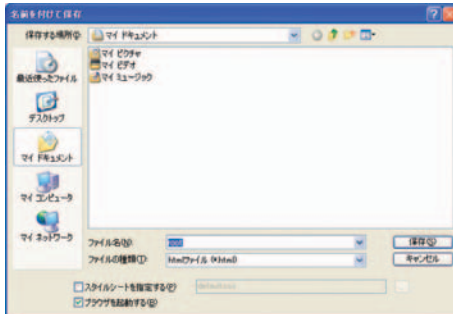


- 1 ビンウィンドウのフォルダビューの右クリックメニューから、[HTML出力]を選択します。



[名前をつけて保存] ダイアログが表示されます。

- 2 ファイル名や出力の設定を行い、[保存] ボタンをクリックします。



スタイルシートを使用し、お好みのスタイルで表示可能です。

4. 素材 (クリップ)

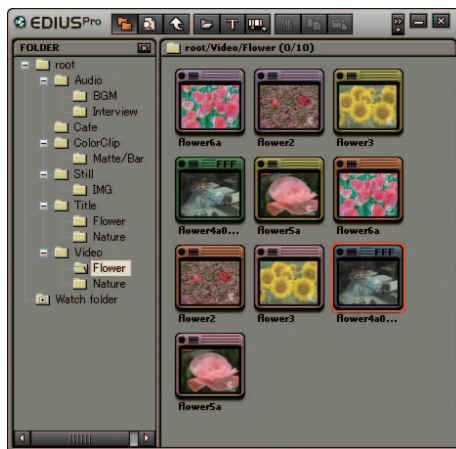
NEW!

クリップの色分け

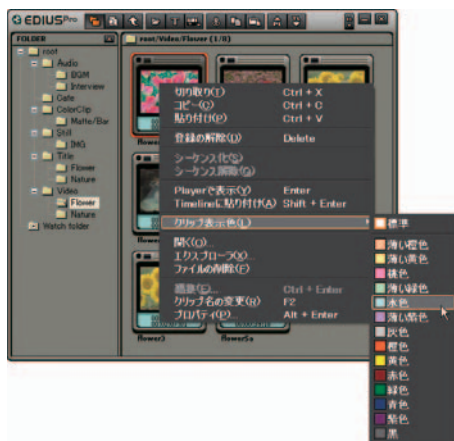
ピンやタイムラインのクリップに色を付けることができます。色を設定したクリップをタイムラインに配置したりピンに登録した場合でも、その色を保持します。

ピンに表示されているクリップ

ピンに表示されているクリップに色をつけて分類します。

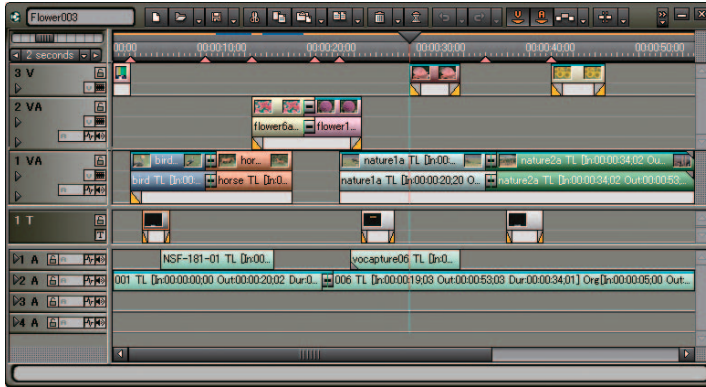


- 1 クリップを選択します。
- 2 右クリックメニューから [クリップ表示色] を選択し、色を指定します。

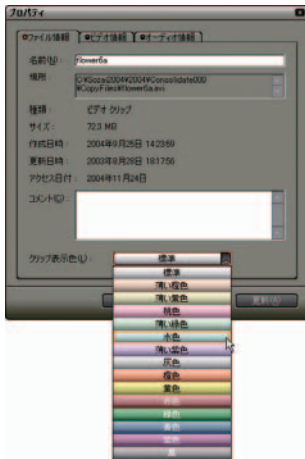


タイムラインに配置されているクリップ

タイムラインに配置されているクリップに色をつけて分類します。



- 1 クリップを選択し、右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。
- 2 [ファイル情報] タブの [クリップ表示色] から色を指定します。



4. 素材（クリップ）

ツールの使用



ツールの呼び出し

ピンウィンドウの [ツール] ボタンから、ツールの実行ができます。



参照



参照

- MPEG キャプチャについては、「映像の取り込み -MPEG Capture-」 P2-7 を参照してください。
- MPEG TS Writerについては、「HDVファイルを書き出し-MPEG TS Writer-」 P2-27 を参照してください。


リファレンス参照

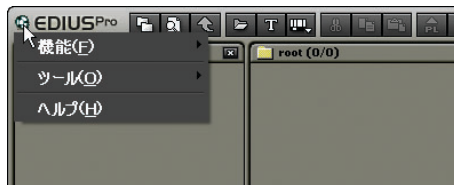


リファレンス参照

- EDIUS Watch については、「クリップの自動登録」 P4-10 を参照してください。
- DISCcapture については、「4. CD/DVD からのキャプチャ」 P5-25 を参照してください。

● EDIUS アイコン

ウィンドウの EDIUS アイコン  をクリックすると、ピンのすべての設定メニューを表示します。



ショートカットキー

[Shift] + [F3] キー

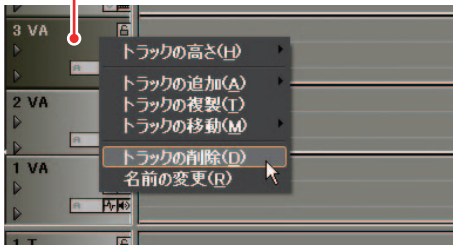
5. トラックの設定

トラックの削除

- 1 削除する位置のトラックパネルの右クリックメニューから、[トラックの削除] を選択します。

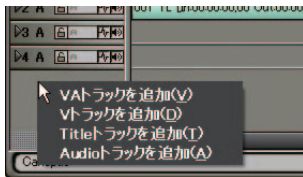
確認ダイアログが表示されます。

トラックパネル



関連知識

- ・ Tトラック、もしくはVトラック（またはVAトラックのどちらか）は、タイムラインのトラック上からすべて削除できます。他のトラックについては、タイムライン上に必ず1トラックは表示されます。
- ・ トラックパネルの空白部分で右クリックすると、トラックを追加するメニューが表示されます。



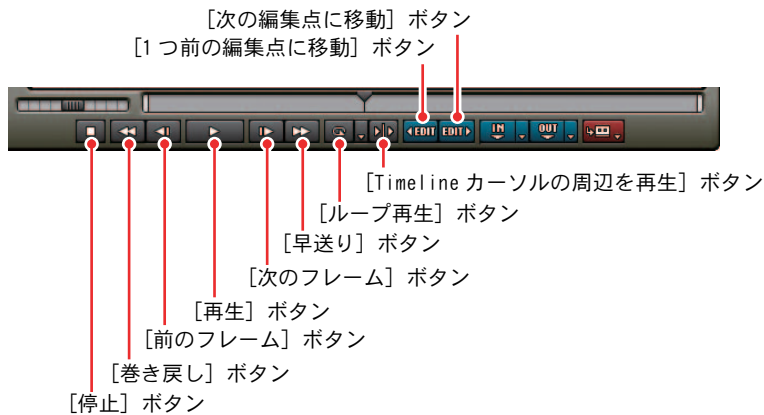
UPDATE!

NEW!

6. タイムラインのプレビュー

6. タイムラインのプレビュー

Recorder の操作ボタン



[停止] ボタン：

タイムラインの再生を停止します。

[巻き戻し] ボタン：

タイムラインを巻き戻します。再生中にこのボタンをクリックした場合、逆方向に4倍速、または12倍速で再生します。クリックするごとに4倍速と12倍速が切り替わります。

[前のフレーム] ボタン：

クリックするごとにタイムラインを逆方向に1フレームずつ戻します。

[再生] ボタン：

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。

[次のフレーム] ボタン：

クリックするごとにタイムラインを正方向に1フレームずつ進めます。

[早送り] ボタン：

タイムラインを早送りします。再生中にこのボタンをクリックした場合、4倍速、または12倍速で再生します。クリックするごとに4倍速と12倍速が切り替わります。

[ループ再生] ボタン：

タイムラインの In 点と Out 点の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。リストボタンからタイムライン全体のループ再生を選択することもできます。

[Timeline カーソルの周辺を再生] ボタン：

タイムラインカーソルの前後を再生します。

[1つ前の編集点に移動] ボタン：

タイムラインカーソル位置から左方向の編集点にタイムラインカーソルが移動します。

[次の編集点に移動] ボタン：

タイムラインカーソル位置から右方向の編集点にタイムラインカーソルが移動します。

関連知識

再生処理が重い場合は、次の方法をお試しください。

- ・ [Shift] キーを押しながら [再生] ボタンをクリックする。一時的に再生用バッファをためてから再生します。
- ・ クリップやタイムラインの一部をレンダリングする。

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] キーを、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] キーを押してください。

ショートカットキー

停止：[K] キー、[Shift] + [Down] キー

巻き戻し：[J] キー

早送り：[L] キー

再生：[Enter] キー、[Space] キー

ループ再生：[Ctrl] + [Space] キー

前のフレーム：[←] キー

前の10フレーム：[Shift] + [←] キー

次のフレーム：[→] キー

次の10フレーム：[Shift] + [→] キー

前の編集点へジャンプ：[PageUp] キー

次の編集点へジャンプ：[PageDown] キー

* [L] キーを2回押したあと [J] キーを押すと、通常で再生しませず (減速)。

リファレンス参照

- ・ Player でのプレビュー操作については、「ソースのプレビュー」P5-3 を参照してください。
- ・ マウスでのプレビュー操作については、「マウス」P7-68 を参照してください。
- ・ レンダリング方法については、「タイムラインの一部をレンダリング」P7-77、「クリップのレンダリング」P7-81 を参照してください。
- ・ 表示させるボタンの指定については、「操作ボタンの配置」P3-26 を参照してください。



リファレンス
参照



6. タイムラインのプレビュー

NEW!

クリップの有効 / 無効

タイムラインに配置したクリップを無効にできます。無効にされたクリップは、プレビュー時に表示されません。

- 1 クリップを選択します。
- 2 右クリックメニューから [有効/無効] を選択します。選択するたび、有効/無効を切り替えます。



無効になったクリップは、全体が白っぽく表示されます。

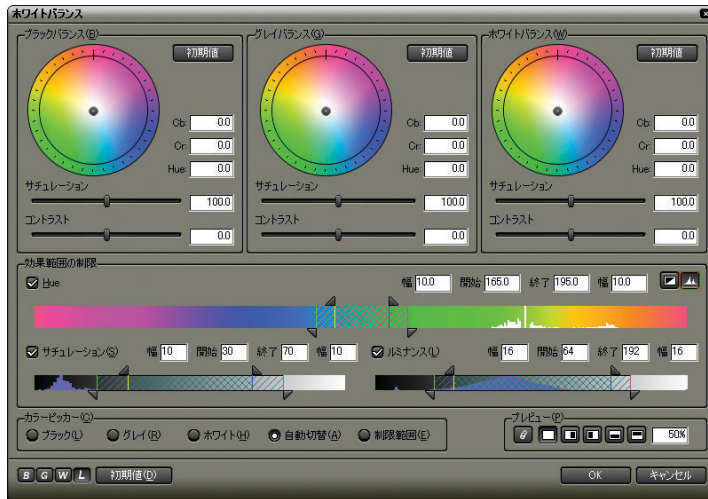


関連知識

リンクやグループが設定されている複数のクリップのうち、選択したクリップのみ有効にすることができます。クリップを選択し、右クリックメニューから [このみ有効] を選択します。

7. エフェクト

[ホワイトバランス] ダイアログ



[初期値] ボタン：

各バランス枠のボタンを押すとそのバランスに関連するパラメータのみが初期値に設定されます。ウィンドウスタイル変更ボタンの右隣のボタンを押すと、すべてのパラメータが初期値に設定されます。

[カラーピッカー]：

カラーピッカーを使って Player や Recorder の表示画像から色を選択することができます。ブラックを指定した場合には、カラーピッカーで取得した色が黒になるように調整します。同様にグレイでは灰色に、ホワイトでは白になるように調整します。自動切替の場合には、取得した色の明るさから自動判定します。たとえば明るい色を取得したときに白に調整します。[制限範囲] を選択し、プレビュー内の色をクリックするとその部分の画面の色のみが制限範囲として選択されます。キーボードの [Shift] キーを押しながらプレビュー内の色をクリックした場合は、現在の制限範囲に加えてその部分の画面の色も制限範囲に含めるように範囲が広がります。



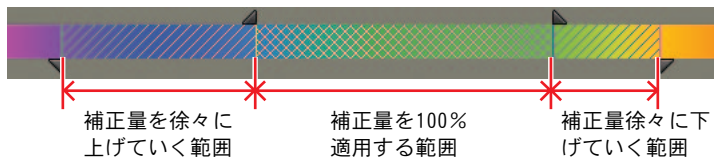
7. エフェクト

NEW!

【効果範囲の制限】：

指定した範囲にのみホワイトバランスを適用します。チェックを入れると、Hue（色相）、サチュレーション（彩度）、ルミナンス（輝度）に対して範囲を指定できます。各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダや格子、斜線部分をドラッグして効果範囲を設定します。

【開始】から【終了】の範囲には補正量を100%適用します。【開始】 / 【終了】から【幅】の範囲には徐々に補正量を変化させていきます。



【キー表示】 ボタンを使用すると、【効果範囲の制限】の設定によりプレビュー中のどの領域に効果が出るのかを確認できます。効果が100%の領域は白、0%の領域は黒で表示されます。

【ヒストグラム表示】 ボタンは、プレビューから計算したヒストグラムを、【Hue】、【サチュレーション】、【ルミナンス】の各項目で表示します。

【プレビュー】：

Recorder の画面を分割して、2つの画像を同時に確認できます。フィルタの効果がかった状態とかかかっていない状態の確認や、別クリップの別フレームと見比べることができます。

ウィンドウスタイル変更ボタン：

ダイアログに表示する項目を切り替えます。



B：ブラックバランスだけを表示します。



G：グレイバランスだけを表示します。



W：ホワイトバランスだけを表示します。



L：3つのバランス項目だけを表示します。



▶：1つのバランス項目だけを表示している場合に表示されます。元の表示に戻します。

NEW!

NEW!

関連知識

ホワイトバランスの調整方法

まず、カラーピッカーでプレビューウィンドウ上にある色をクリックし、色の情報を取得します。バランス枠に取得した色情報が表示されますので、カラーサークルコントロールでバランスを調整します。調整によって他の色に影響が出た場合は、Hue やサチュレーション、ルミナンスの順で調整範囲を制限して調整していきます。

8. 輝度の調整

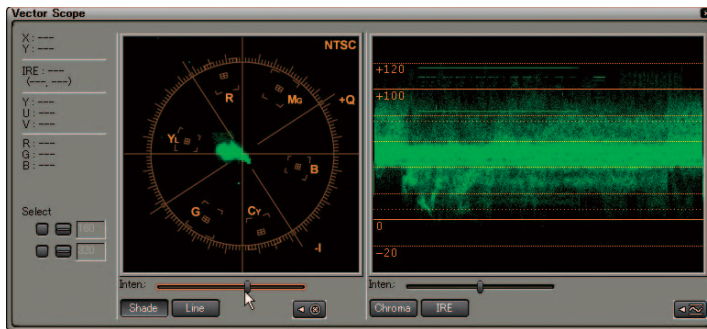


[Vector Scope] ダイアログ

カラーデータを確認しながら、輝度を調整できます。

- 1 [Inten] のスライダを左右に動かします。

右へ動かすほど輝度が増加します。



9. ボリューム調整

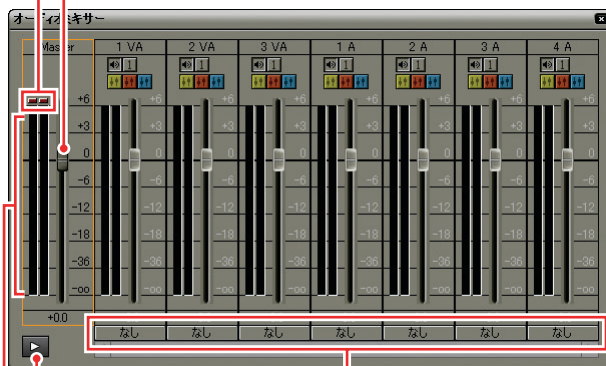
9. ボリューム調整

オーディオミキサー

ボリュームの調整

全トラックのボリュームを調整するには、Master のフェーダを上下させます。
各トラックのボリュームを調整するには、各トラックのフェーダを上下させます。

レベルオーバーインジケータ
フェーダ



[再生] ボタン
レベルメーター

[動作設定] ボタン

レベルメーター :

左右独立したレベルメーターを表示します。ピークホールド機能は通常の再生を行った場合に機能します。

レベルオーバーインジケータ :

レベルオーバーした場合に点灯します。クリックすると消灯します。

[再生] ボタン :

タイムラインカーソル位置からタイムラインを再生します。

[動作設定] ボタン :

ボタンをクリックすると表示されるメニューから、ラーニングモードを切り替えます。



NEW!

NEW!

[Track] : トラックのボリュームを調整します。ラーニングは行いません。

[なし] : オーディオミキサーは使用できません。

[Latch] : ボリューム調整開始から再生停止までのラーニングを行います。

[Touch] : ボリューム調整中のラーニングを行います。

[Write] : 再生開始から停止までのラーニングを行います。以前のボリューム値をすべて上書きします。

「ボリューム調整開始」とはフェーダをドラッグし始めたとき、「ボリューム調整中」とはフェーダをドラッグしてドロップするまでを意味します。

[Latch]、[Touch]、[Write] のどれかを設定している場合、再生を停止すると [なし] の設定に戻ります。

その他の方法

フェーダは、キーボードのカーソルキーで調整することができます。

- ・ 左右のカーソルキーでトラックを選択します。
- ・ 上下のカーソルキーを押すごとに1dBずつ変更されます。また、Shiftキーを押しながら上下カーソルキーを押すと0.1dBごとに変更されます。
- ・ キーボードのカーソルキーの他に、マウスホイールでも同じ操作が可能です。

関連知識

フェーダの位置をリセットするには、オーディオミキサー上の右クリックメニューから [リセット] または [全てをリセット] を選択します。



関連知識

オプションのフェーダーコントローラを使用してフェーダを操作することができます。

使用方法は、製品付属のマニュアルをご覧ください。

10. 出力

ファイル形式で出力

FlashVideo エクスポート



ご注意



ご注意

FlashVideo エクスポートを使用するには、あらかじめ「Macromedia Flash MX」がパソコンにインストールされており、Macromedia 社の Flash Video Exporter が使用できる環境である必要があります。「Macromedia Flash MX」、「Flash Video Exporter」につきましては、Macromedia 社のマニュアル等をご覧ください。

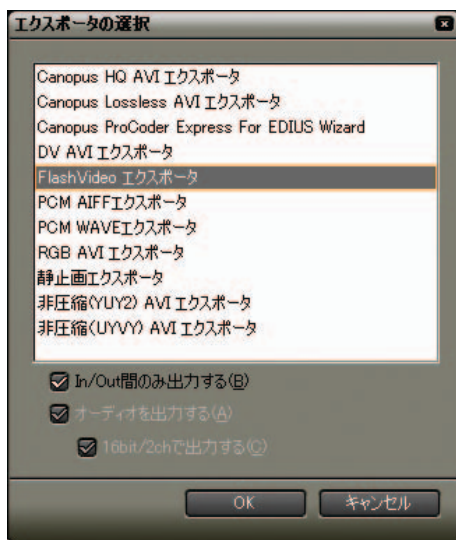
リファレンス参照



リファレンス参照

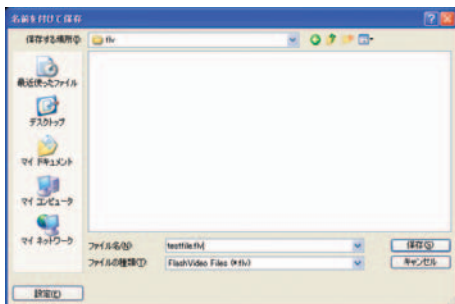
ファイル形式の出力、およびエクスポートの選択については、「1. ファイル形式で出力」P11-2を参照してください。

- 1 [エクスポートの選択] ダイアログで [FlashVideo エクスポート] を選択し、[OK] ボタンをクリックします。



[名前をつけて保存] ダイアログが表示されます。

- 2 ファイル名や出力の設定を行い、[保存] ボタンをクリックします。



関連知識

[名前をつけて保存] ダイアログで [設定] ボタンをクリックすると設定ダイアログを表示します。



* [Encoding Method] で、[Best (2 Pass)] を選択しても機能しません。

デッキ制御できる機器へ出力

リファレンス
参照



リファレンス参照

「3. デッキ制御できる機器へ出力」 P11-17 に記載されている出力方法は変更されました。



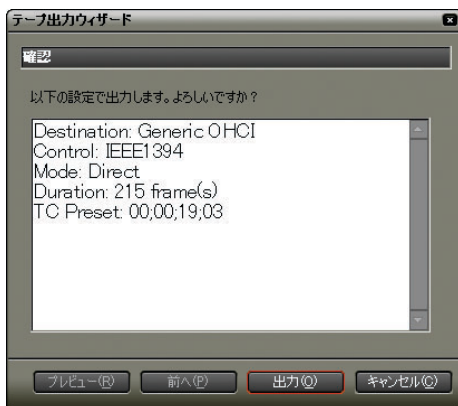
Generic OHCI の場合

- 1 Recorder の [Export] ボタンをクリックし、[テープに出力]、または [テープに出力 (タイムコードを表示)] を選択します。

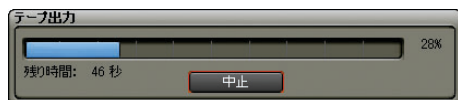


[テープ出力ウィザード] ダイアログが表示されます。

- 2 パラメータを確認し、[出力] ボタンをクリックします。



[テープ出力] ダイアログが表示され、タイムライン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。



関連知識

- ・ 出力を中断するときは、[中止] ボタン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。

9 ピン制御機器の場合

ご注意

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



ご注意



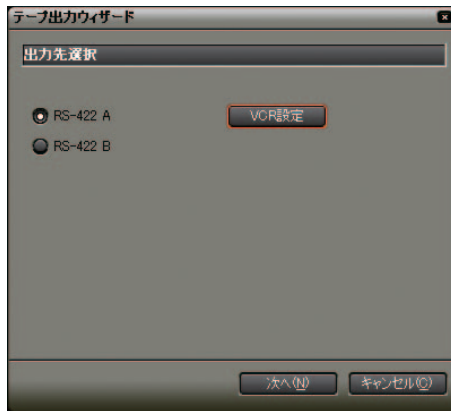
- 1 Recorder の [Export] ボタンをクリックし、[テープに出力]、または [テープに出力 (タイムコードを表示)] を選択します。



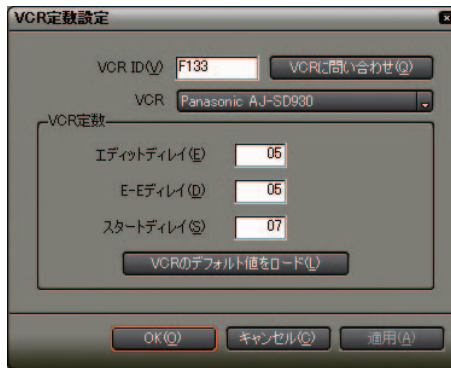
[テープ出力ウィザード] ダイアログが表示されます。

10. 出力

- 2 出力先の VTR が接続されているリモート端子を選択し、[VCR 設定] ボタンをクリックします。



[VCR 定数設定] ダイアログが表示されます。リモート端子のそれぞれで設定可能です。



[VCR ID] :

VTR Constant 1 byte1, byte2 が表示されます。
SONY 製 VTR では deck ID (model/mode が含まれる) が表示されます。

[VCR に問い合わせ] ボタン :

[VCR に問い合わせ] ボタンをクリックすると、接続した VTR から VTR ID (deck ID) を読み込みます。

[VCR] :

VTR ID に該当する VTR 名を表示します (プリセットされている ID と VTR 名のみ)。同じ ID の VTR が複数登録されている場合はすべてを表示します。

● [VCR 定数] エリア

[エディットディレイ] :

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

[E-E ディレイ] :

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

[スタートディレイ] :

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

[VCR のデフォルト値をロード] ボタン :

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

3 [VCR に問い合わせ] ボタンをクリックします。

[VCR] ボタンに VTR 名が表示され、[VCR 定数] に規定の値が入力されます。

* 複数の該当機種がある場合は、リストボタンが表示されます。[VCR] ボタンのリストボタンをクリックして VTR を選択します。

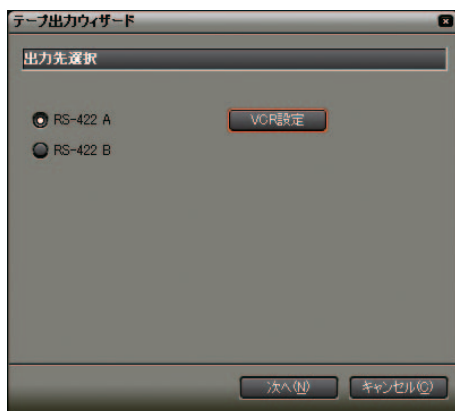
4 [VCR 定数] の値を確認し、[VCR のデフォルト値をロード] ボタンをクリックします。

* [VCR のデフォルト値をロード] ボタンをクリックしないと設定されません。

5 [OK] ボタンをクリックします。

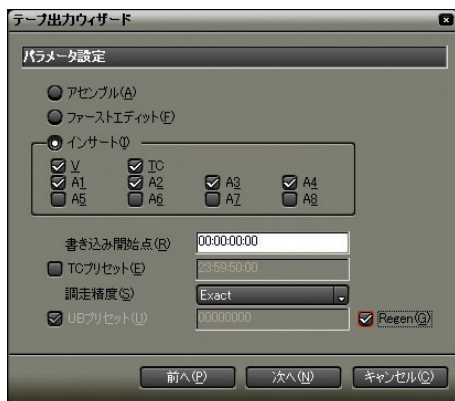
[VCR 定数設定] ダイアログを閉じます。

6 [次へ] ボタンをクリックします。



10. 出力

7 パラメータを設定し、[次へ] ボタンをクリックします。



[アセンブル] :

テープ (タイムコード有り) に続けて追記します。

[ファーストエディット] :

テープ (タイムコード無し、または新規上書き) に書き出します。

[インサート] :

テープに追記 (挿入) します。

[書き込み開始点] :

テープの書き込み位置を設定します。

[TC プリセット] :

アセンブルを選択、またはインサートを選択し、TC にチェックを入れた場合に、テープに書き込むタイムコードを設定します。

[調定精度] :

アセンブル、またはインサートを選択した場合にテープへ書き込むフレームずれの許容値を設定します。

Exact :

ずれを許容しません。フレームずれが発生すると書き出しはできません。

Rough :

フレームずれ± 1 を許容します。

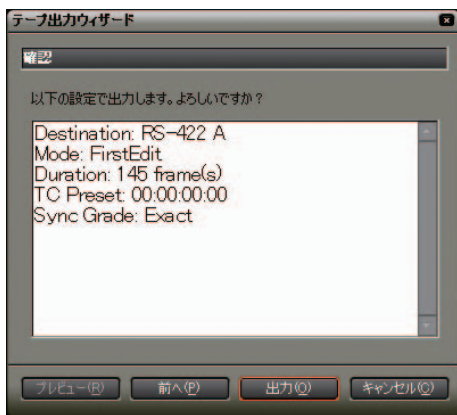
[UB プリセット] :

ユーザーズビットを追加します。

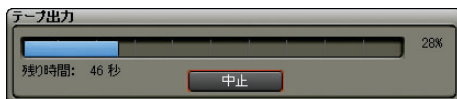
[Regen] :

テープの Rec In 点で取得したユーザービットを、書き出しの開始点 (プリセット値) として設定します。

- 8 パラメータを確認し、[出力] ボタンをクリックします。



[テープ出力] ダイアログが表示され、タイムライン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。



関連知識

- ・ 出力を中断するときは、[中止] ボタン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。

11. Quick Titler

背景プロパティ

テキストのロール / クロール



[タイトルの種類]：

静止：テキストを表示します。

ロール（下から）：テキストを下から上に動かします。

ロール（上から）：テキストを上から下に動かします。

クロール（右から）：テキストを右から左に動かします。

クロール（左から）：テキストを左から右に動かします。



リファレンス 参照



リファレンス参照

ロール、クロールについては、「テキストのロール / クロール」 P9-24 を参照してください。

ご注意



ご注意

以下の機能は、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。

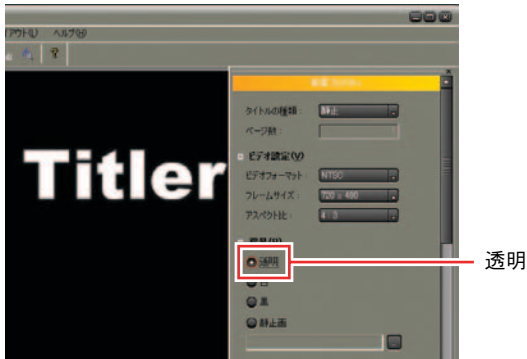
ビデオ設定

[元に戻す] / [繰り返す] ボタン



[ビデオ設定] の設定は、[元に戻す]、[繰り返す] に対応しています。

背景



背景に透明を選択することが可能です。

11. Quick Titrer

EDIUS

第 2 章

HDV/MPEG Capture

1. HDV、MPEG の入力 / 出力

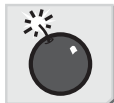
1. HDV、MPEG の入力 / 出力

対応製品

HDV キャプチャは汎用 OHCI ボードが必要です。

* 当社製 DV 編集システムの DV 端子は、DV 機器専用の接続端子ですので、この端子に接続して使用することはできません。

ご注意



ご注意

HDV キャプチャを行う場合は、汎用 OHCI に接続してください。

MPEG キャプチャは以下の当社製品でご使用になれます。

- MTV シリーズ (ハードウェアエンコード機能搭載機種のみ)
- MTU シリーズ・MVR-D2000
- DigitalVideo Recorder (EMR100)
- VELXUS シリーズ

編集の流れ

- 1 EDIUS を起動します。
- 2 プロジェクトの設定を行います。

参照

「プロジェクトの設定」P2-4 を参照してください。

- 3 HDV カメラからキャプチャします。

参照

- ・ HDV を MPEG 形式でキャプチャする場合や、当社製対応製品で MPEG 形式のキャプチャをする場合は、「映像の取り込み -MPEG Capture-」P2-7 を参照してください。
- ・ HDV を AVI 形式でキャプチャする場合は、「HDV キャプチャ」P2-21 を参照してください。

- 4 映像の編集を行います。
- 5 編集結果をファイルへ出力します。

参照

「HDV をファイルへ出力」P2-23 を参照してください。

- 6 ファイルを HDV カメラへ書き出し（書き戻し）ます。

参照

「HDV ファイルを書き出し -MPEG TS Writer-」P2-27 を参照してください。

参照



プロジェクトについて

参照



HDVキャプチャについて

参照



ファイル出力について

参照

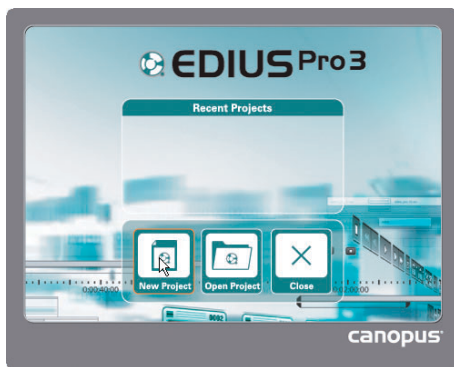


HDV書き出しについて

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

プロジェクトの設定

- 1 起動ダイアログで、[New Project] ボタンをクリックします。



[プロジェクト設定] ダイアログの [プリセット] タブが表示されます。



- 2 [プロジェクトファイル] エリアの [プロジェクト名] に、作業するプロジェクト名を入力します。
- 3 作業するフォルダを変更する場合は、[...] ボタンをクリックし、表示される [フォルダの参照] ダイアログからフォルダを指定します。

関連知識

EDIUS の作業効率を良くするために、フォルダはシステムのインストールされていないハードディスク (2 台目のハードディスク等) に作成することを推奨します。

- 4 [出力デバイス] で、[Generic OHCI Output] を選択します。
ここでは、IEEE1394 の場合で説明しています。
- 5 [プリセットの一覧] からプリセットを選択します。
- 6 設定エリアの [CODEC] を選択し、[OK] ボタンをクリックします。

関連知識

下記を参照し、CODEC を設定してください（自動で CODEC は設定されません）。プリセットにより、選択できる CODEC は異なります。また、オプションの有無によって表示されるプリセットは異なります。

コーデックの推奨用途

CODEC	推奨用途
Canopus HD	DVCPProHD
Canopus SD50	DVCPPro50
Canopus DV	DV AVI
Canopus HQ	HDCAM, HDV(1080i/720p)
Canopus Lossless	高画質、CG 合成等（可逆圧縮）

出力デバイスをお使いのカノープス製品に設定した場合

プリセット	推奨用途	推奨 CODEC
HD 1280x1080/60i	DVCPProHD 59.94i	Canopus HD
HD 1440x1080/60i	HDCAM 59.94i, HDV 1080/59.94i	Canopus HQ
HD 1440x1080/50i	DVCPProHD 50i	Canopus HD
	HDCAM 50i, HDV 1080/50i	Canopus HQ
DV (NTSC/PAL) 16:9/4:3	DVCAM/DV	DV AVI
D1 (NTSC/PAL) 16:9	Digital Betacam (16:9 撮影)	非圧縮 YUY2
D1 (NTSC/PAL) 4:3	Digital Betacam, IMX	非圧縮 YUY2
	DVCPPro50	Canopus SD50

* お使いの製品 (出力デバイス) により選択できるコーデックは異なります。

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

出力デバイスを [Generic OHCI Output] に設定した場合

プリセット	推奨用途	推奨 CODEC
HDV xx/xx	HDV 1080i/720p Specification	Canopus HQ
DVCProHD1080/xx	DVCProHD	Canopus HD
DVCPro50 xx	DVCPro50	Canopus SD50
DV NTSC xx	DVCAM	DV AVI
DV xx/30p	SONY プログレッシブ撮影可能機種	
DV xx/24p/24pA	Panasonic AG-DVX100	

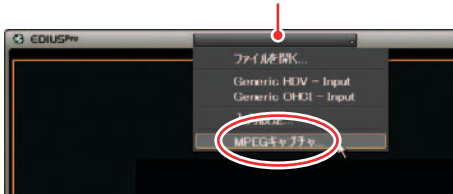
* 製品名は一例です。

映像の取り込み -MPEG Capture-

- 1 [チャンネル / ファイルの選択] ボタンをクリックし、[MPEG キャプチャ] をクリックします。

[MPEG Capture] ダイアログが表示されます。

[チャンネル / ファイルの選択] ボタン



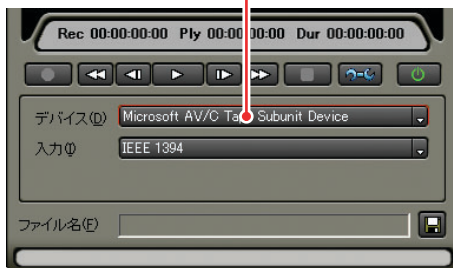
関連知識

ピンウィンドウの[ツール]ボタンから、[MPEGキャプチャ]を実行できます。

- 2 使用するデバイス名 (例: Microsoft AV/C Tape Subunit Device) が表示されていることを確認します。表示されていない場合は、デバイスのリストボタンをクリックして選択します。

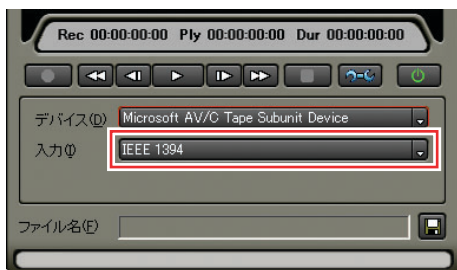
HDV キャプチャを行う場合、または MPEG キャプチャを行う場合、それぞれのキャプチャに対応したデバイスを選択してください。ここでは HDV キャプチャの場合を説明しています。

リストボタン



1. HDV、MPEGの入力 / 出力

- 3 入力先を選択します。



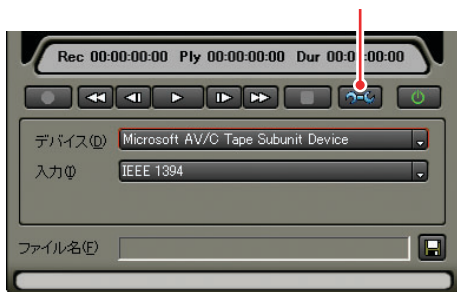
- 4 [参照] ボタンをクリックし、キャプチャデータの保存先を設定します。



[参照] ボタン

- 5 [設定] ボタンをクリックし、[設定] ダイアログでキャプチャの設定を行います。設定が完了したら [OK] をクリックし、[設定] ダイアログを閉じます。

[設定] ボタン



参照



参照

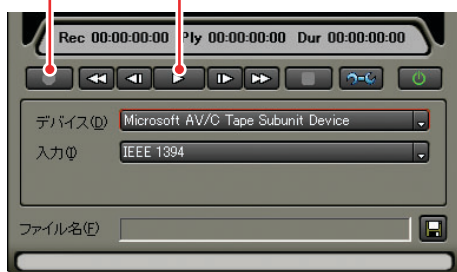
- ・ HDV キャプチャを行う場合は、「録画詳細設定ダイアログ (HDV キャプチャの設定)」 P2-12 を参照してください。
- ・ MPEG キャプチャを行う場合は、「設定ダイアログ (MPEG キャプチャの設定)」 P2-16 を参照してください。

- 6 [再生] ボタンをクリックし、プレビュー画面に映像が表示されるのを確認してから、[キャプチャ] ボタンをクリックします。

* プレビュー画面に映像が表示されていない状態ではキャプチャができません。

[キャプチャ] ボタン

[再生] (一時停止) ボタン



関連知識

MPEG キャプチャ (デッキ制御できない機器からのキャプチャ) の場合は、[早戻し] から [停止] までのボタンは機能しません (HDV キャプチャの場合は使用できます)。

使用できません (HDV キャプチャの場合は使用できます)



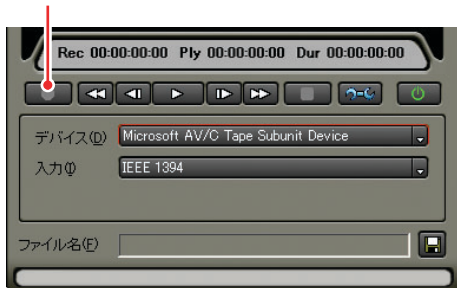
[キャプチャ] / [停止] ボタン

キャプチャを行うには、取り込む映像を再生し、Player で確認しながらタイミングを見計らって [キャプチャ] ボタンをクリックします。キャプチャを停止するときは、再度 [キャプチャ] ボタン (キャプチャ中は [停止] ボタンの機能) をクリックします。

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

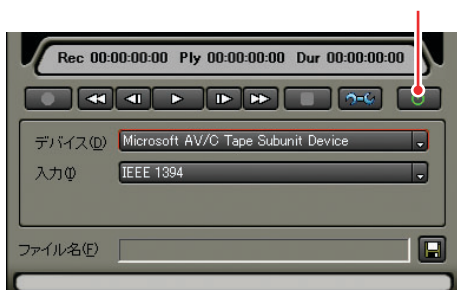
- 7** キャプチャを停止するときは、再度 [キャプチャ] ボタン (キャプチャ中は [停止] ボタンの機能) をクリックします。

[停止] ボタン



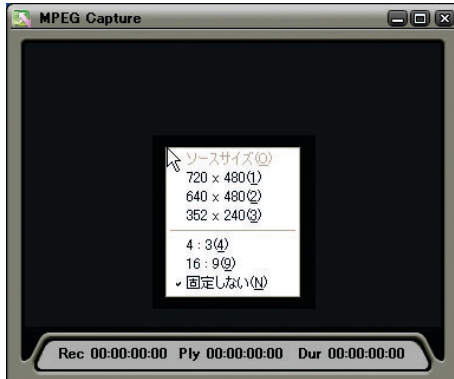
- 8** [終了] ボタンをクリックし、[MPEG Capture] ダイアログを閉じます。キャプチャした映像が、クリップとしてピンウィンドウに登録されます。

[終了] ボタン



関連知識

オーバーレイウィンドウ上で右クリックすると、オーバーレイウィンドウのサイズとオーバーレイウィンドウで表示される映像のピクセル縦横比（アスペクト比）が設定できます。



録画詳細設定ダイアログ (HDV キャプチャの設定)

● [キャプチャ] タブ



キャプチャ種別：
ストリーム方法を選択します。

[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択します。

[Standard]：
通常はこの設定で十分な画質を得ることができます。

[Custom]：
チェックを入れると、[Q]、[Max size] を調節することができます。

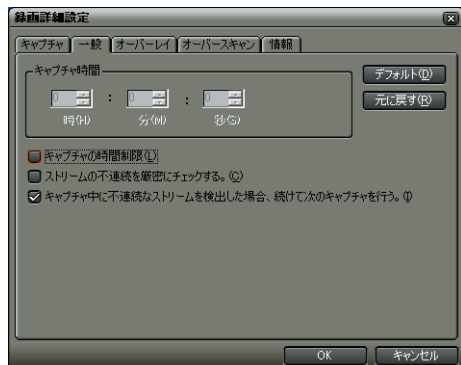
[Q]：
画質を調節します。少ないほど高画質になります。

[Max size]：
最大ビットレートを調節します。ノイズの多い画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 60i 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。

[デフォルト] ボタン：
初期値にします。

[元に戻す] ボタン：
変更前の設定に戻します。

● [一般] タブ



[キャプチャ時間] :
キャプチャを行う時間を設定します。

[キャプチャの時間制限] :
[キャプチャ時間] で設定した時間でキャプチャを停止します。

[ストリームの不連続を厳密にチェックする。] :
テープ再生中のノイズ等によるストリームの乱れも不連続として検出します。

[キャプチャ中に不連続なストリームを検出した場合、続けて次のキャプチャを行う。] :
キャプチャ中に不連続なストリームを検出した場合、キャプチャを停止せず、新しいファイルを作ってキャプチャを続けます。

[デフォルト] ボタン :
初期値にします。

[元に戻す] ボタン :
変更前の設定に戻します。

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

● [オーバーレイ] タブ



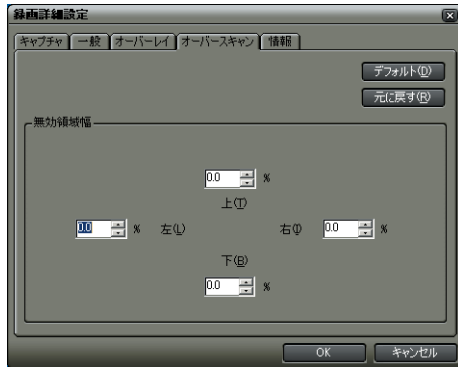
【効果】：
設定にかかわらず、HDV カメラの仕様に準じます。

【画質】：
オーバーレイの画質を調節します。キャプチャデータ（ファイル）には影響しません。

【デフォルト】 ボタン：
初期値にします。

【元に戻す】 ボタン：
変更前の設定に戻します。

● [オーバースキャン] タブ



【無効領域幅】：

オーバーレイのオーバースキャンを調節します。キャプチャデータ（ファイル）には影響しません。

【デフォルト】 ボタン：

初期値にします。

【元に戻す】 ボタン：

変更前の設定に戻します。

● [情報] タブ



【バージョン情報】：

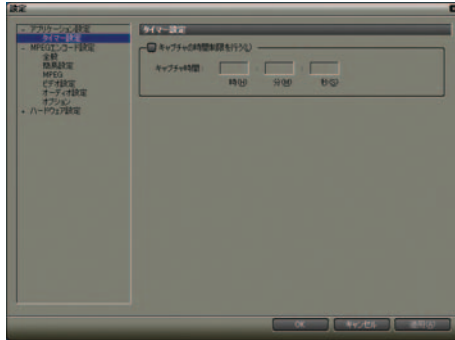
プラグインのバージョン情報を表示します。

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

設定ダイアログ (MPEG キャプチャの設定)

アプリケーション設定

- タイマー設定

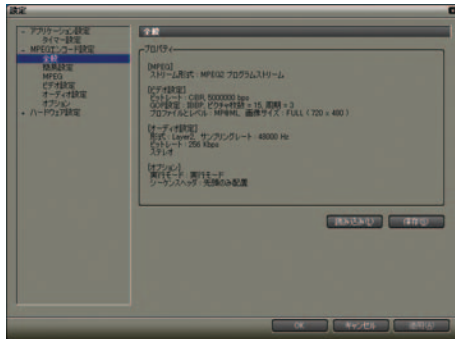


[キャプチャの時間設定を行う] :

キャプチャを行う時間を設定します。設定した時間でキャプチャを停止します。

MPEG エンコード設定

- 全般



[プロパティ] :

現在の設定内容を表示します。

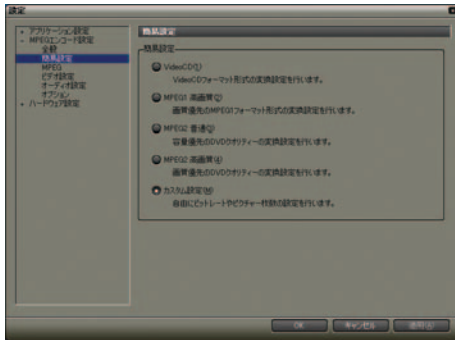
[読み込み] ボタン :

設定を読み込みます。

[保存] ボタン :

設定を保存します。

● 簡易設定

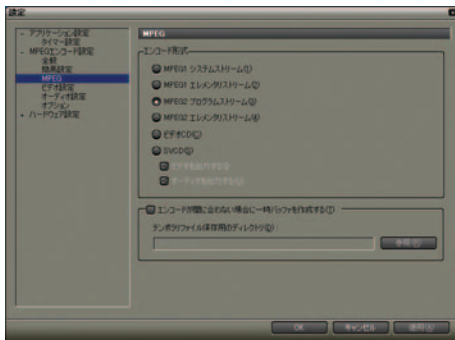


[簡易設定] :

エンコードのプリセットを選択します。

[カスタム設定] にチェックを入れると、任意の設定値を設定できます。

● MPEG



[エンコード形式] :

MPEGのエンコード形式を選択します。

MPEG1/MPEG2 elementary streamsを選択すると、ビデオまたはオーディオを単独でエンコードできるようになります。

[エンコードが間に合わない場合に一時バッファを作成する] :

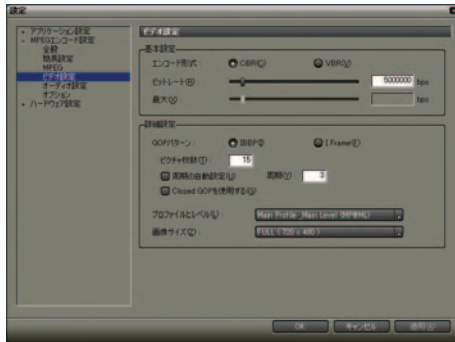
バッファを使用するかどうかを選択します。

[テンポラリファイル保存用のディレクトリ] :

テンポラリファイルを保存するディレクトリを指定します。[参照] ボタンをクリックし、ディレクトリを選択することができます。

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

● ビデオ設定



基本設定

[エンコード形式] :

ビットレートのコントロール方法を設定します。

[CBR] を選択すると、ビデオのビットレート値をほぼ一定に保ちます（固定ビットレート）。[ビットレート] にビットレートの平均値を入力します。

[VBR] を選択すると、ビデオのビットレート値が変動します（可変ビットレート）。[ビットレート] にビットレートの平均値を、[最大] に上限値を入力します。

詳細設定

[GOP パターン] :

[IBBP] を選択すると、前後のピクチャを参照して映像を構成します。[I Frame] を選択すると、前後のフレームを参照することなくフレーム単位で映像を構成します。[I Frame] を選択するとデータサイズが大きくなるため、通常は [IBBP] を選択してください。

[IBBP] を選択した場合、ピクチャ枚数と周期、Closed GOP が設定可能となります。

[ピクチャ枚数] :

ひとつの GOP に含まれるフレームの数を設定します。

[周期] :

ひとつの GOP に含まれる I、または P フレームの間隔を設定します。[周期の自動設定] にチェックを入れると、自動的に最適な周期を設定します。

[Closed GOP を使用する] :

チェックを入れると、各 GOP 内で情報が完結します。ただし圧縮効率が低下するため、Closed GOP 構造の MPEG ファイルを GOP 単位で編集する場合のみチェックを入れます。

[プロファイルとレベル] :

プロファイルとレベルを選択します。この項目は、MPEG2 を作成する場合に選択可能となります。

[画像サイズ] :

1 画面を構成するピクセル数を設定します。大きいほど解像度は高くなります。

● **オーディオ設定****基本設定****[サンプリングレート] :**

オーディオ信号の標準化周波数を選択します。MPEG2 を作成する場合は 48 k Hz、MPEG1 やオーディオ CD、VideoCD を作成する場合は 44.1 k Hz、データ量を少なくする場合は 32 k Hz を選択することをお勧めします。

[形式] :

オーディオの圧縮形式を選択します。

[ビットレート] :

オーディオの 1 秒あたりのビット量を選択します。

詳細設定**[チャンネル] :**

L チャンネルと R チャンネルにある程度相関がある場合は [ステレオ]、1 チャンネルだけのオーディオ信号を記録する場合は [モノラル]、各チャンネルにまったく別の音を記録する場合は [デュアル] を選択します。

[エンファシス] :

高音域を強調します。

[プロテクション] :

チェックを入れると、コピー禁止のヘッダーを追加します。

[オリジナル] :

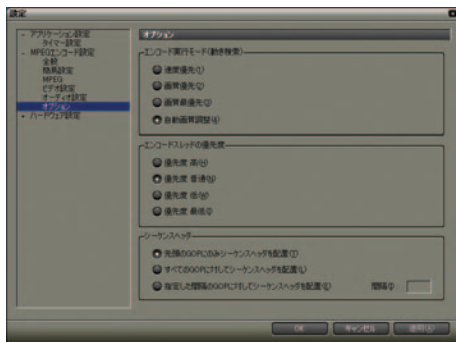
チェックを入れると、オリジナルデータであることを示す情報を記録します。

[コピーライト] :

チェックを入れると、データに著作権があることを示す情報を記録します。

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

● オプション



[エンコード実行モード (動き検索)] :

エンコードの優先項目を選択します。[自動画質調整]を選択した場合、CPUの負荷に応じて画質を自動的に調整します。

[エンコードスレッドの優先度] :

エンコードスレッドの優先度を選択します。

[シーケンスヘッダ] :

シーケンスヘッダを配置する場所を選択します。[指定した間隔のGOPに対してシーケンスヘッダを配置]にチェックを入れると任意の間隔が設定できます。

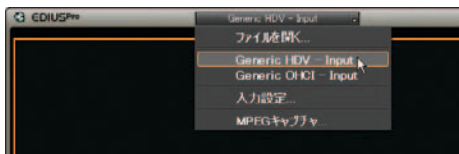
ハードウェア設定

ハードウェア設定については、各製品付属のマニュアルをご覧ください。

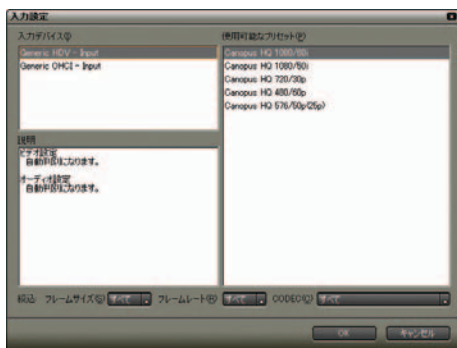
HDV キャプチャ



- 1 Player の [チャンネル / ファイルの選択] ボタンから [Generic HDV-Input] を選択します。



- 2 [入力設定] ダイアログで各設定を行います。



【入力デバイス】：
入力元を選択します。

【使用可能なプリセット】：
使用するプリセットを選択します。使用できるプリセットは Canopus HQ コーデックのみです。

【説明】：
選択したプリセットの内容を表示します。

- 3 [OK] ボタンをクリックします。

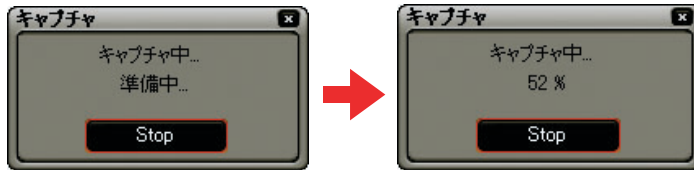
1. HDV、MPEGの入力 / 出力

- 4 [キャプチャ] ボタンをクリックします。

[キャプチャ] ボタン



[キャプチャ] ダイアログが表示されます。[Stop] ボタンをクリックすると、デジタイズを中止します。



- 5 デジタイズが終了すると、ピンにデジタイズしたクリップが登録されます。

リファレンス
参照



リファレンス参照

キャプチャ時にファイルを自動的に分割できます。分割条件の設定については「デッキ設定」P3-10を参照してください。

関連知識

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。

HDV をファイルへ出力

EDIUS で編集した映像をファイルに出力します。

- 1 タイムラインモニタの [In 点の設定] ボタン、および [Out 点の設定] ボタンで、出力範囲を設定します。



- 2 タイムラインモニタの [Export] ボタンから [ファイルに出力] をクリックします。

エクスポートメニューが表示されます。



- 3 [エクスポートの選択] ダイアログで、[Canopus ProCoder Express For EDIUS Wizard] を選択します。



1. HDV、MPEGの入力 / 出力

- 4 [目的で選択する] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



- 5 [HD(High Definition)] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



- 6 [MPEG-2] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



- 7 ご使用のHDV機器に合わせてMODE2、またはMODE1を選択し、[次へ]ボタンをクリックします。



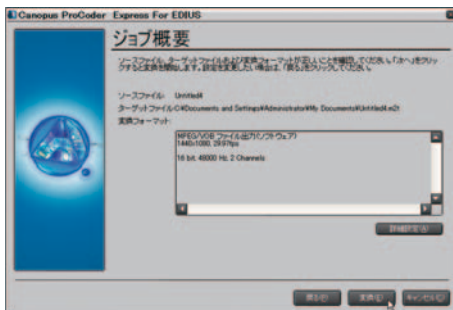
関連知識

フォーマット [HDV MODE2 ...] は SONY 製機器に、[HDV MODE1 ...] は Victor 製機器に対応しています。

- 8 ファイルの保存場所、ファイル名を設定し、[次へ]ボタンをクリックします。

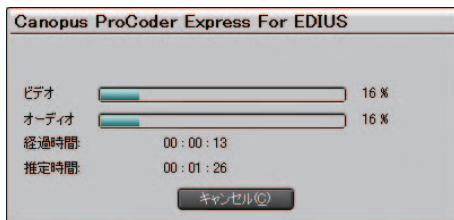


- 9 ジョブ概要を確認し、[変換]ボタンをクリックします。



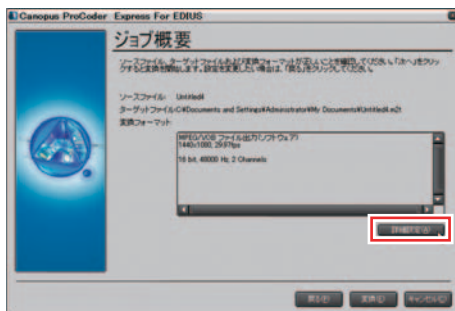
1. HDV、MPEGの入力 / 出力

ファイルが出力されます。



関連知識

設定を変更する場合は、[詳細設定] ボタンをクリックします。



[設定] ダイアログで設定を変更できます。



HDV ファイルを書き出し -MPEG TS Writer-

ご注意

- ・ 書き出し（書き戻し）は、[MPEG TS Writer]で行います。
- ・ 作成した HDV ファイルを HDV 機器へ書き出す場合は、機器側を HDV モードに 固定してください。自動切換えモードなどでお使いの場合は、DV ストリームを検出しカメラ側が DV モードに切替る場合があります。たとえば、SONY HDR-FX1 をご使用の場合、[HDV ONLY] に設定してください。

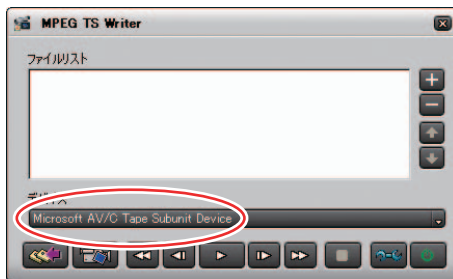
- 1 HDV カメラをパソコンに接続し、電源が入っていることを確認します。
- 2 EDIUS マークをクリックし、[ツール] から [MPEG TS Writer] を選択します。



関連知識

ピンウィンドウの[ツール]ボタンから、[MPEG TS Writer]を実行できます。

- 3 [デバイス] で、出力先の HDV カメラを選択します。



ご注意



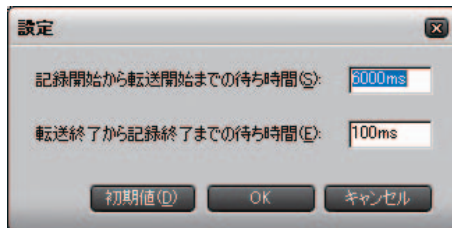
NEW!

1. HDV、MPEGの入力 / 出力

- 4 [追加] ボタンをクリックし、書き出すファイル (MPEG TS 形式) を選択します。



- 5 [設定] ボタンをクリックします。
- 6 設定値を確認し、[OK] ボタンをクリックします。



- 7 [書き出し] ボタンをクリックします。

1. HDV、MPEG の入力 / 出力

canopus®

カノープス株式会社

本社 / 〒 651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2

※本書は、再生紙（古紙率100%）を使用しています。

F095504061