

# EDIUS

## リファレンスマニュアル

**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) 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。
- (9) 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。
- (10) Inscrber は Inscrber Technology Corporation の登録商標です。TitleMotion および Inscrber ロゴは Inscrber Technology Corporation の商標です。
- (11) Adobe、Adobe Reader はアドビシステムズ社の登録商標です。
- (12) 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。
- 本文中の内容や画面は、EDIUS Pro 3 を元に説明しています。
- 本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
- 本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書れています。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、TitleMotion Pro や Quick Titler を「Titler」、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	
マニュアルの構成 .....	7
コラムについて .....	8
本書の構成 .....	9

## 第1章 プロジェクト設定

---

1. EDIUS の起動 .....	1-2
起動方法 .....	1-2
2. プロジェクト .....	1-5
プロジェクトの新規作成 .....	1-5
[プロジェクト設定] ダイアログ .....	1-7
プロジェクトファイルの読み込み .....	1-10
プロジェクトのマージ .....	1-12
プロジェクトの保存 .....	1-14
プロジェクト設定の変更 .....	1-17
プロジェクトのコンソリデート .....	1-18
EDL ファイルのインポート .....	1-22
EDL ファイルのエクスポート .....	1-26
3. オフラインクリップの復元 .....	1-33
オフラインクリップ .....	1-33
再リンクして復元 .....	1-35
キャプチャして復元 .....	1-37

## 第2章 操作画面

---

1. 画面構成と機能 .....	2-2
画面構成 .....	2-2
2. 設定値の入力操作 .....	2-9
キーボード操作 .....	2-9
マウス操作 .....	2-11

## 第3章 編集の設定

---

1. [設定] ダイアログ .....	3-2
設定項目 .....	3-2
設定方法 .....	3-4
アプリケーション設定 .....	3-5
ハードウェア設定 (Generic OHCI 設定) .....	3-16
プラグイン設定 .....	3-18
2. 配置のカスタマイズ .....	3-20
レイアウトの保存 .....	3-20
レイアウトの適用 .....	3-22
パレットの結合 .....	3-23

3. 画面のカスタマイズ .....	3-26
操作ボタンの配置.....	3-26
プレビューウィンドウの表示.....	3-30
ビンの表示.....	3-36
4. ショートカット .....	3-41
ショートカットキー.....	3-41
ショートカットキーのカスタマイズ.....	3-42
マウスショートカット.....	3-44

## 第4章 素材ファイルの読み込み

---

1. 素材 (クリップ) .....	4-2
ビンの表示 / 非表示.....	4-2
登録可能なクリップとファイル形式.....	4-3
制限事項.....	4-4
ビンへの登録.....	4-6
クリップの自動登録.....	4-10
クリップの作成.....	4-16
クリップの再生.....	4-20
In/Out 点の設定.....	4-21
オーディオの In/Out 点設定.....	4-24
クリップの修正.....	4-29
2. クリップ管理 (ビン) .....	4-33
クリップビューでの操作.....	4-33
フォルダビューでの操作.....	4-36
ビンのインポート / エクスポート.....	4-39
クリップの検索.....	4-40

## 第5章 外部素材の取り込み

---

1. デッキ制御できる機器からキャプチャ .....	5-2
設定の確認.....	5-2
ソースのプレビュー.....	5-3
キャプチャ操作.....	5-6
ハイブリッドデジタイズ.....	5-8
バッチキャプチャ.....	5-9
2. デッキ制御できない機器からキャプチャ .....	5-14
キャプチャ操作.....	5-14
3. MPEG 対応機器からキャプチャ .....	5-16
制限事項.....	5-16
キャプチャ操作.....	5-17
キャプチャパラメータの設定.....	5-21
4. CD/DVD からのキャプチャ .....	5-25
キャプチャできる形式.....	5-25
キャプチャ操作.....	5-26
[設定] ダイアログ.....	5-29

## 第6章 タイムラインの設定

---

1. 編集モードの設定	6-2
伸縮・固定モード	6-2
上書き / 挿入モード	6-6
同期モード	6-8
タイムラインの初期設定	6-10
2. トラックの設定	6-12
トラックの初期設定	6-12
トラックパネル表示範囲の変更	6-13
トラックパネルの表示	6-14
トラックの追加	6-16
トラックのコピー	6-18
トラックの移動	6-19
トラックの削除	6-20
トラック名の変更	6-21
チャンネルの設定	6-22
3. タイムスケールの設定	6-25
タイムスケールの表示	6-25
単位の変更	6-27

## 第7章 タイムライン編集

1. クリップの配置	7-2
ピンからクリップを配置	7-2
3点編集	7-6
4点編集	7-7
ビデオ / オーディオクリップのみ配置	7-9
チャンネル別に配置	7-11
2. クリップの選択	7-15
複数クリップの選択	7-15
3. クリップの移動	7-16
複数クリップの移動	7-16
選択クリップ以降のクリップの移動	7-18
順番の入れ替え	7-19
リンク	7-20
グループ	7-22
4. クリップ操作	7-23
切り取り / 貼り付け	7-23
コピー / 貼り付け	7-26
コピー / 置き換え	7-27
分割	7-29
速度 / デュレーション	7-31
レイアウト (クロップ)	7-33
5. 削除	7-37
クリップ全体	7-37
タイムラインの In/Out 範囲	7-38
ビデオのみ	7-40
オーディオのみ	7-41
トランジション	7-42
ミキサー	7-44
フィルタ	7-45

オーディオラバーバンド	7-46
6. リップル削除	7-47
クリップ全体	7-47
タイムラインの In/Out 範囲	7-48
ビデオのみ	7-49
オーディオのみ	7-50
スペース (空き部分)	7-51
7. クリップのトリミング	7-52
トリミング動作	7-52
トリミングモード	7-54
数値入力でトリミング	7-56
8. アンドゥ / リドゥ	7-57
実行した操作を元に戻す	7-57
取り消した操作をやり直す	7-58
9. マーカー	7-59
マーカーの設定	7-59
マーカー位置に移動	7-61
マーカーの削除	7-62
マーカーリストのエクスポート	7-63
10. タイムラインのプレビュー	7-64
プレビュー操作	7-64
In/Out 点の設定	7-69
ジャンプ	7-72
マッチフレームジャンプ	7-74
タイムラインの一部をレンダリング	7-77
クリップのレンダリング	7-81
タイムラインからビデオクリップの書き出し	7-83
タイムラインから静止画クリップの書き出し	7-85
一時ファイルの削除	7-86

## 第 8 章 エフェクト

1. [Effect] パレット	8-2
エフェクトの種類	8-2
デフォルトの設定変更	8-4
フォルダショートカット	8-6
プロパティ	8-7
2. [Effect] パレットから設定	8-8
ビデオフィルタ / オーディオフィルタ	8-8
トランジション / オーディオクロスフェード	8-10
キー	8-15
タイトルミキサー	8-16
3. エフェクトの調整	8-17
エフェクトの確認 / 調整	8-17
削除	8-20
フィルタの有効 / 無効の切り替え	8-21
4. ユーザープリセットエフェクト	8-22
登録	8-22
削除	8-23

管理 .....	8-24
5. インポート / エクスポート .....	8-27
ユーザープリセットエフェクト .....	8-27
VST プラグインのインポート .....	8-29
6. タイムラインから設定 .....	8-30
デフォルトのエフェクト .....	8-30
トランスペアレンシー .....	8-31
7. エフェクトの操作 .....	8-32
置き換え .....	8-32
コピー .....	8-33
8. カラーデータの確認 .....	8-34
[Vector Scope] ダイアログ .....	8-34

## 第9章 タイトル

---

1. Quick Titler .....	9-2
Quick Titler の起動 .....	9-2
タイトルの保存 .....	9-4
メイン画面 .....	9-5
2. テキスト .....	9-6
テキストの入力 .....	9-6
文字の種類や大きさの変更 .....	9-8
文字間や行間の調節 .....	9-11
文字飾りの設定 .....	9-12
テキストチャマッピング .....	9-17
テキストのロール / クロール .....	9-24
3. テンプレート .....	9-26
テンプレートの使用 .....	9-26
4. イメージ .....	9-29
イメージの描画 .....	9-29
イメージの大きさ変更 .....	9-31
5. 図形 .....	9-41
図形の描画 .....	9-41
図形の大きさ変更 .....	9-43
6. エフェクト .....	9-53
エフェクトの適用 .....	9-53
7. タイトル位置の調整 .....	9-54
[LAYOUT] ダイアログ .....	9-54
8. タイトルクリップの修正 .....	9-57
リンクを解除して編集 .....	9-57
9. ファイルのインポート / エクスポート .....	9-59
インポート .....	9-59
エクスポート .....	9-60
10. TitleMotion Pro .....	9-61
TitleMotion Pro の起動 .....	9-61
タイトルの保存 .....	9-63

## 第10章 オーディオ

---

- 1. ボリューム調整 ..... 10-2
  - タイムライン..... 10-2
  - オーディオミキサー..... 10-5
  - Vミュート..... 10-8
- 2. オーディオの追加 ..... 10-10
  - ボイスオーバー..... 10-10

## 第11章 出力

---

- 1. ファイル形式で出力 ..... 11-2
  - 出力前の注意..... 11-2
  - 形式の選択..... 11-4
  - ProCoder Express..... 11-6
  - 静止画エクスポート..... 11-9
  - その他のエクスポート..... 11-10
- 2. DVD/CD へ出力 ..... 11-11
  - DVD へ記録..... 11-11
- 3. デッキ制御できる機器へ出力 ..... 11-17
  - Generic OHCI の場合..... 11-17
- 4. デッキ制御できない機器へ出力 ..... 11-19
  - 外部アナログ機器の場合..... 11-19

## 索引

---

- 索引 ..... i

## マニュアルについて

### マニュアルの構成

マニュアル名称	内容
EDIUS ユーザーズガイド	<ul style="list-style-type: none"> <li>• EDIUS を使用したビデオ編集の流れ</li> <li>• EDIUS の機能紹介</li> </ul>
EDIUS リファレンスマニュアル	<ul style="list-style-type: none"> <li>• EDIUS の操作手順</li> </ul>
ヘルプ ※オンラインヘルプです。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• EDIUS の操作設定画面の解説</li> <li>• EDIUS の操作</li> <li>• EDIUS から起動するアプリケーションソフトの解説</li> </ul> <div data-bbox="542 670 843 917" style="text-align: center;"> </div> <p>› EDIUS 起動後に参照する場合</p>

## 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 	
参照	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。

## 本書の構成

### 第1章 プロジェクト設定

プロジェクトの設定や EDL ファイルの入出力、オフラインクリップの復元方法など、EDIUS が起動するまでの操作について説明しています。



### 第2章 操作画面

EDIUS 操作画面の構成と機能について、簡単に説明しています。



## マニュアルについて

### 第3章 編集の設定

EDIUS の初期設定変更方法について説明しています。主に「設定」ダイアログでの設定変更や画面のカスタマイズ方法を中心に説明しています。



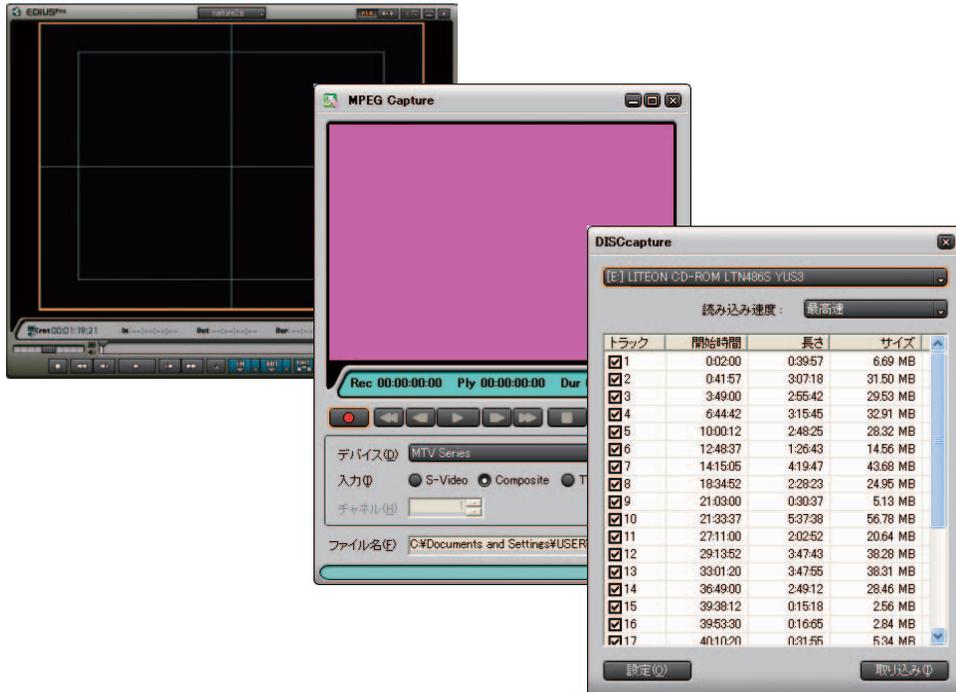
### 第4章 素材ファイルの読み込み

すでにデジタル化されているデータのピン登録やカラーバークリップなどの作成方法を説明しています。ピンでの操作を中心に説明しています。



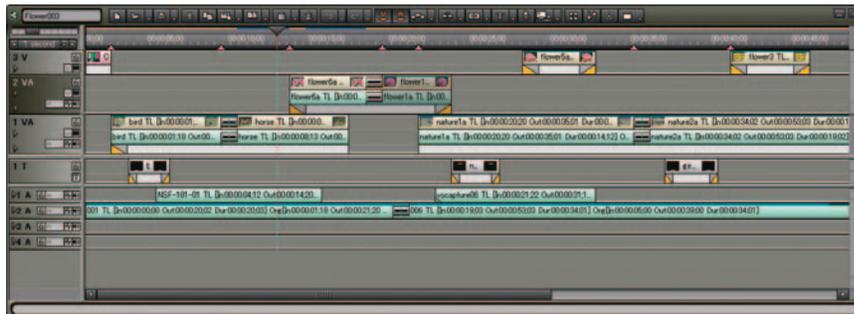
## 第5章 外部素材の取り込み

DV デッキやアナログ機器、MPEG 対応機器、CD や DVD など外部からの素材キャプチャ方法を説明しています。主に Player や [MPEG キャプチャ] ダイアログ、『DISCcapture』での操作を中心に説明しています。



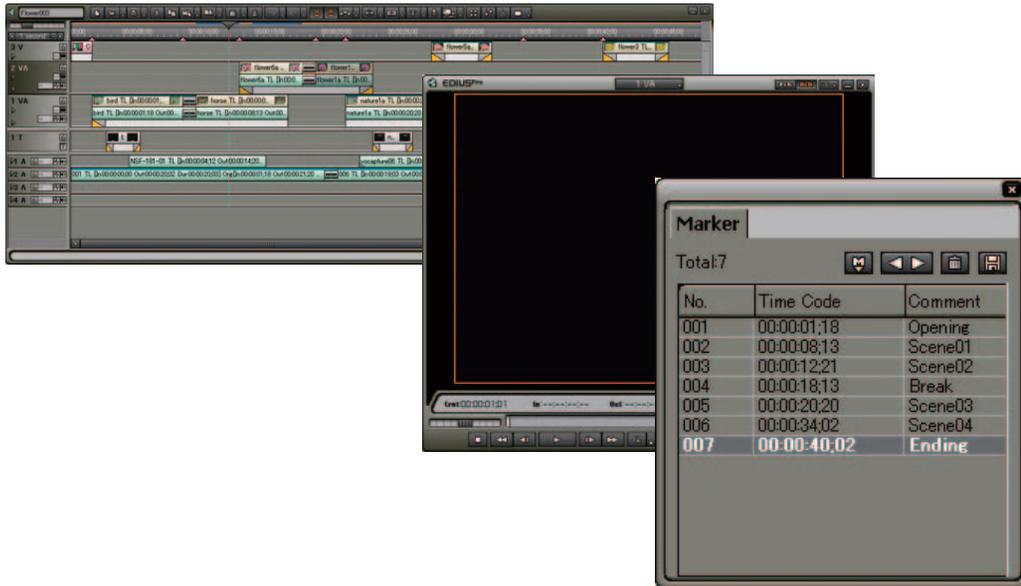
## 第6章 タイムラインの設定

タイムラインでの挙動（モード）やトラック・タイムスケールなどの設定について説明しています。主にタイムラインでの設定を中心に説明しています。



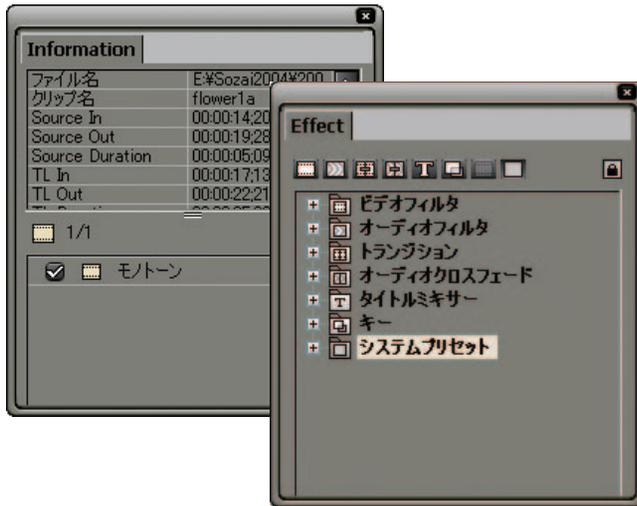
## 第7章 タイムラインの編集

クリップの配置から操作方法などクリップ編集方法について説明しています。主に [Marker] パレットやタイムライン、Recorder での操作を中心に説明しています。



## 第8章 エフェクト

エフェクトの適用方法からユーザープリセット作成方法などエフェクト関連の操作や設定方法について説明しています。主に [Effect] パレットと [Information] パレットでの操作を中心に説明しています。



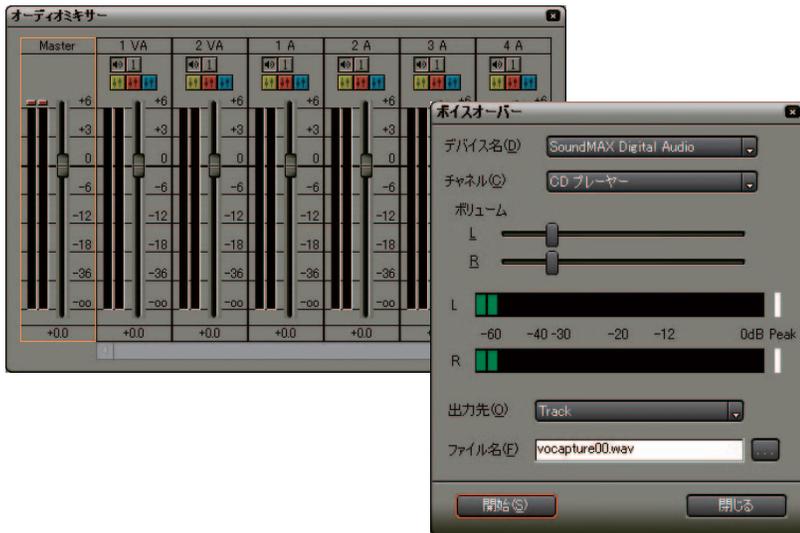
## 第9章 タイトル

Quick Titler でのタイトルクリップ作成方法や TitleMotion Pro を使った場合の EDIUS との連携動作について説明しています。主に Quick Titler での操作を中心に説明しています。



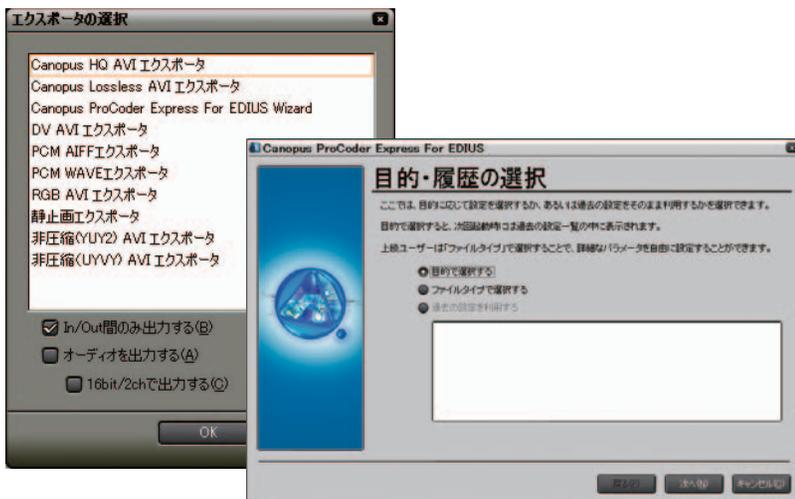
## 第10章 オーディオ

音量調整方法やボイスオーバーの操作方法について説明しています。主にタイムラインでのボリューム調整や、オーディオミキサーやボイスオーバーでの操作を中心に説明しています。



## 第11章 出力

編集済みデータを各機器（各形式）に出力する方法について説明します。主に Recorder や ProCoderExpress、各エクスポートでの操作を中心に説明しています。



# EDIUS

## 第1章

プロジェクト設定

### 1. EDIUS の起動

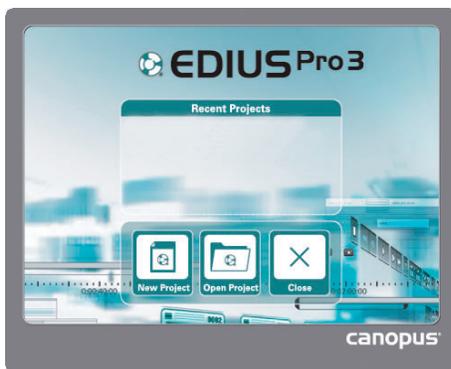
#### 起動方法

編集ソフトウェア（EDIUS）を起動します。

- 1 コンピュータの電源を ON にします。
- 2 アイコンをダブルクリックします。



起動ダイアログが表示されます。



#### [Recent Projects] :

以前作業したプロジェクトファイルが、最新のものから最大 5 件まで表示されます。プロジェクト名をクリックすると、該当するプロジェクトファイルが開きます。

履歴がない（はじめて起動する）場合は、何も表示されません。

#### [New Project] ボタン :

プロジェクトファイルを新規作成します。ボタンをクリックすると、[プロジェクト設定] ダイアログが表示されます。

#### [Open Project] ボタン :

プロジェクトファイルを開きます。ボタンをクリックすると、[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

#### [Close] ボタン :

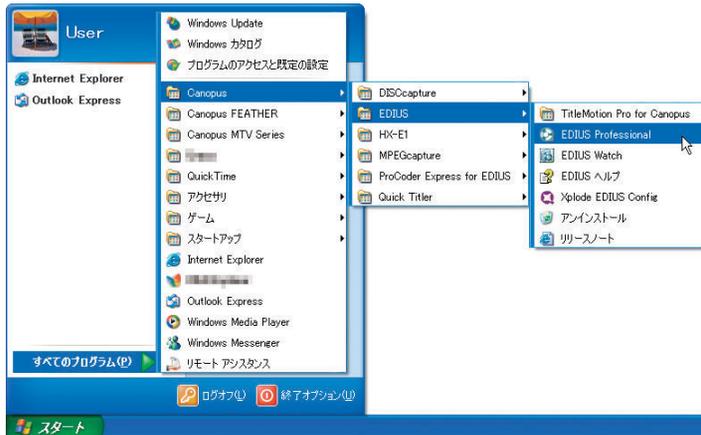
EDIUS を終了します。

---

**その他の方法**

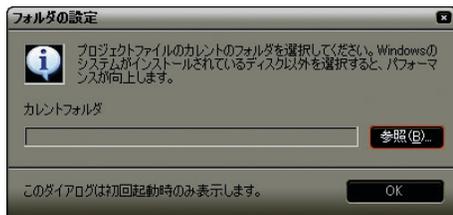
---

画面左下に表示されている [ スタート ] ボタンをクリックし、[すべてのプログラム] から [Canopus] → [EDIUS] → [EDIUS Professional] をクリックします。



## 初めて起動したとき

インストール後にはじめて EDIUS を起動した場合、次のダイアログが表示されます。



- 1 [参照] ボタンをクリックすると、[フォルダの参照] ダイアログが表示されます。

ここで、EDIUS の編集作業で使用するフォルダを指定します。このフォルダに編集作業で使用する素材ファイルを入れておくことを推奨します。

- 2 [OK] ボタンをクリックします。

### ご注意



### ご注意

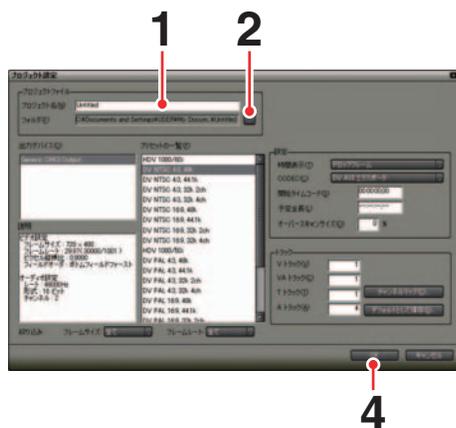
編集作業に使用するフォルダは、システムのインストールされていないハードディスクに作成することを推奨します。編集ソフトウェアの動作効率を良くすることができます。

## 2. プロジェクト

### プロジェクトの新規作成

本製品を起動し、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] ダイアログが表示されます。



- 1 [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。
- 2 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て表示される [フォルダの参照] ダイアログで対象となるフォルダを指定します。
- 3 各項目の内容を設定します。
- 4 [OK] ボタンをクリックします。

操作画面が表示されます。

---

#### 参照

[プロジェクト] 設定ダイアログについては「[プロジェクト設定] ダイアログ」P1-7を参照してください。

#### 参照



## 2. プロジェクト

### 起動後のプロジェクト新規作成

いったんプロジェクトファイルを読み込んで 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。

トラックはクリアされますが、ビンのクリップは引き続き使用できます。

- 1 [新規作成] ボタンをクリックします。

[新規作成] ボタン



現在（編集）中のプロジェクトファイルを保存するかどうかを確認するダイアログが表示された後、[プロジェクト設定]ダイアログが表示されます。

- 2 [プロジェクト設定] ダイアログで各項目を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

---

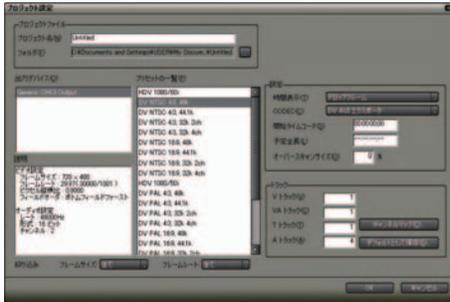
### 関連知識

---

ビンの内容をクリアする場合は、[root] フォルダの右クリックメニューから、[全削除] をクリックします。



## 【プロジェクト設定】ダイアログ



### 【プロジェクト名】：

プロジェクトの名称を入力します。

### 【フォルダ】：

プロジェクトを保存する場所を指定します。

### 【出力デバイス】：

出力に使用するデバイスを選択します。

### 【プリセットの一覧】：

プリセットを選択します。[説明] に選択したプリセットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報が表示されます。

[絞り込み] でフレームサイズやフレームレートを指定すると、該当するフォーマットのみ [プリセットの一覧] に表示されます。

### 【時間表示】：

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

### 【CODEC】：

レンダリングやファイル出力に使用するデフォルトのコーデックを選択します。RGB、UYVY、YUY2 は非圧縮 AVI です。

### 【開始タイムコード】：

タイムライン先頭のタイムコードを入力します。

### 【予定全長】：

完成時の全長が決まっている場合に設定します。設定しておくで、予定全長を超えた部分のタイムラインの色を変え、注意をうながします。

プロジェクトの全長をタイムコードで入力します。

### 【オーバースキャンサイズ】：

オーバースキャンを使用する場合は、比率を入力します。

入力範囲は「0」～「20」です。オーバースキャンを使用しないときは「0」を入力します。

### 【V/VA/T/Aトラック】：

クリップを配置するトラック数を設定します。

## 2. プロジェクト

### [チャンネルマップ] ボタン：

ボタンをクリックすると [オーディオチャンネルマップ] ダイアログが表示され、各トラックのオーディオ出力チャンネルが設定できます。

### [デフォルトとして保存]：

設定したトラック数をデフォルトとして保存します。

### [絞り込み]：

フレームサイズとフレームレートを指定し、[プリセット一覧] に表示される項目を絞り込みます。

#### 参照



#### 参照

マウスでの設定方法については「マウス操作」P2-11 を参照してください。

#### 関連知識

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

#### コーデックの推奨用途

CODEC	推奨用途
Canopus HD	DVCPProHD
Canopus SD50	VCPro50
Canopus DV	DV
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 [Generic OHCI Output] に設定した場合

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。

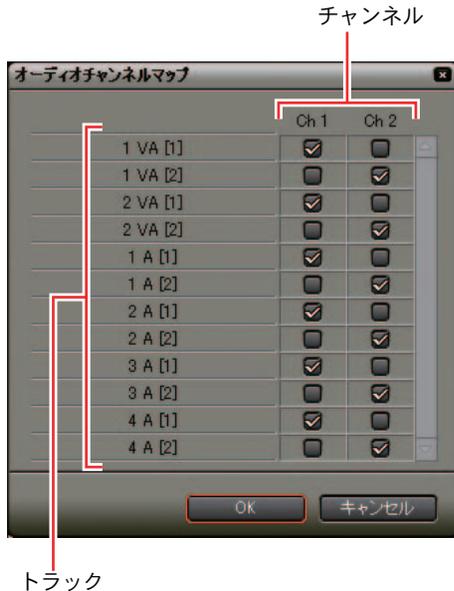
プリセット	用途	推奨 CODEC
HDV xx/xx	HDV 1080i/720p 方式	Canopus HQ
DVCPProHD1080/xx	DVCPProHD	Canopus HD
DVCPPro50 xx	DVCPPro50	Canopus SD50
DV NTSC xx	DVCAM	DV AVI
DV xx/30p	SONY プログレッシブ撮影可能機種	DV AVI
DV xx/24p/24pA	Panasonic AG-DVX100	DV AVI

\* 製品名は一例です。

\* CODEC はオプションを含みます。

## [オーディオチャンネルマップ] ダイアログ

トラックからの出力を、最終的にどの出力チャンネルに出力するかを設定します。



### チャンネル：

最終出力チャンネルを示します。表示されるチャンネル数は、使用するハードウェアとプロジェクト設定により異なります。

### トラック：

プロジェクトでのトラックを示します。1トラックからは最大2チャンネル出力できます。表示されるトラック数やトラックの種類は、プロジェクトでの設定により異なります。

## 関連知識

トラックパネルで設定するオーディオチャンネルでは、配置するクリップのオーディオチャンネルを各トラックに設定します。

## 参照

トラックパネルでのオーディオチャンネル設定については、「チャンネルの設定」P6-22を参照してください。

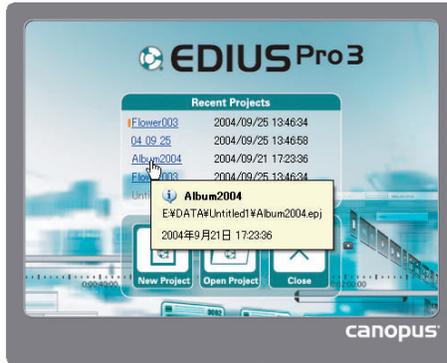
## 参照



## 2. プロジェクト

### プロジェクトファイルの読み込み

- 1 [Recent Projects] には、作業したプロジェクトファイルの履歴が最新のものから最大5件まで残っています。プロジェクト名をクリックします。



履歴がない場合は、[Open Project] ボタンをクリックして [ファイルを開く] ダイアログから対象となるプロジェクトファイルを選択します。

## 起動後のプロジェクトファイル読み込み

EDIUSを起動したあとに、別のプロジェクトファイルを読み込むことができます。

- 1 [プロジェクトを開く] ボタンをクリックします。



- 2 [ファイルを開く] ダイアログで読み込むプロジェクトを選択し、[開く] をクリックします。

---

---

### ショートカットキー

[Ctrl] + [O] キー

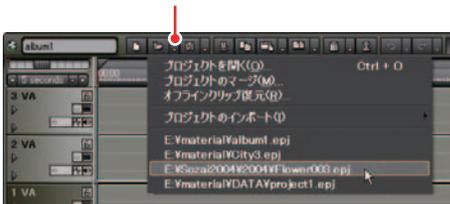
---

---

### 関連知識

[プロジェクトを開く] のリストボタンをクリックすると、最近読み込んだファイルの履歴から選択できます。

リストボタン



## 2. プロジェクト

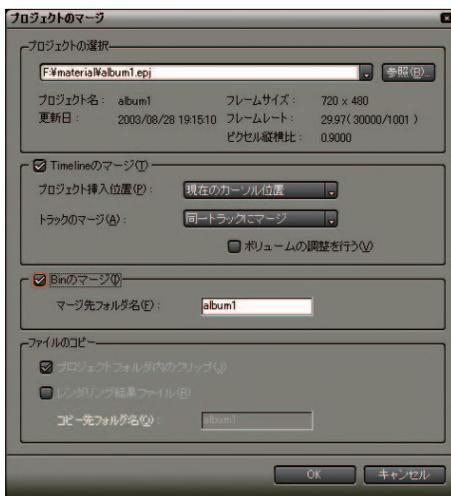
### プロジェクトのマージ

プロジェクトを結合します。

- 1 [プロジェクトを開く] のリストボタンをクリックし、[プロジェクトのマージ] を選択します。



- 2 [プロジェクトのマージ] ダイアログでマージするプロジェクトを選択し、各項目を設定します。



#### [プロジェクトの選択] :

最近読み込んだファイルの履歴を表示し、選択ができます。

#### [参照] ボタン :

[ファイルを開く] ダイアログを表示します。読み込むプロジェクトを選択します。

#### [Timeline のマージ] :

タイムラインの結合を行う場合に選択します。

#### [プロジェクト挿入位置] :

タイムラインの結合位置 (Timeline 開始位置 / 現在のカーソル位置 / Timeline 終了位置) を選択します。

**[トラックのマージ] :**

トラック単位の結合を行うかどうか（同一トラックにマージ / 別トラックにマージ）を選択します。

**[ボリュームの調整を行う] :**

結合するプロジェクトのボリューム設定を反映するように、ボリュームラバーバンドの調整を行います。

**[Bin のマージ] :**

Bin の内容を結合するかどうかを選択します。

**[マージ先フォルダ名] :**

読み込むBinのフォルダ名を設定します。フォルダはルートの下に作成されます。

**[プロジェクトフォルダ内のクリップ] :**

マージ元のプロジェクトフォルダにあるファイルをコピーします。

**[レンダリング結果ファイル] :**

[Timeline のマージ] にチェックを入れている場合に選択できます。

レンダリング結果ファイルをコピーします。

**[コピー先フォルダ名] :**

コピー先のフォルダ名を入力します。フォルダはプロジェクトフォルダの下に作成されます。

**3** [OK] ボタンをクリックします。

---

---

**ご注意**

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

**ご注意**

## 2. プロジェクト

### プロジェクトの保存

プロジェクトはEPJ ファイルと EWS ファイルの二つに保存されます。

現在作成しているプロジェクトのファイル名は、タイムラインの操作エリアに表示されています。



プロジェクトを保存すると、同じフォルダ内に次のファイルが同時に作成されます。

- ・ EPJ ファイル：プロジェクトファイル
- ・ EWS ファイル：ワークスペースファイル
- ・ \$PJ ファイル：バックアップファイル（プロジェクトファイル）
- ・ \$WS ファイル：バックアップファイル（ワークスペースファイル）
- ・ \$P\$ ファイル：オートセーブファイル（プロジェクトファイル）
- ・ \$W\$ ファイル：オートセーブファイル（ワークスペースファイル）

バックアップファイルは、EPJ ファイルや EWS ファイルを破損・紛失した場合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、オートセーブ機能を有効にしている場合に作成されます。通常は EDIUS でプロジェクトの編集作業を行っている間のみ存在し、プロジェクトを閉じると同時に削除されます。予期せぬ理由により EDIUS が異常終了した場合は次回 EDIUS 起動時にオートセーブファイルを開くかどうかを問う合わせるダイアログが表示されます。

バックアップファイルとオートセーブファイルの拡張子を書き替えば、そのままプロジェクトファイルとして使用することができます。

- ・ xxx. \$PJ、xxx. \$P\$ → xxx. EPJ
- ・ xxx. \$WS、xxx. \$W\$ → xxx. EWS

**ご注意**

- ・ EPJ ファイルと EWS ファイルは必ず組で扱い、同じフォルダに置いてください。
- ・ 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または削除すると、オフラインクリップとして扱われます。その場合、オフラインクリップの復元を実行し、ファイルのパスを再設定するか、素材をキャプチャしなおす必要があります。

**ご注意****参照**

オートセーブの設定については、「アプリケーション」P3-14 を参照してください。

**参照****上書き保存**

EDIUS の起動時に設定したプロジェクトファイル名で保存します。

- 1 [プロジェクトを保存] ボタンをクリックします。

[プロジェクトを保存] ボタン

**その他の方法**

[プロジェクトを保存] のリストボタンをクリックし、[プロジェクトの保存] を選択します。

**ショートカットキー**

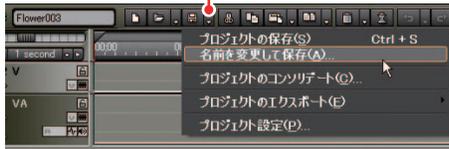
[Ctrl] + [S] キー

## 2. プロジェクト

### 別名保存

- 1 [プロジェクトを保存] のリストボタンから [名前を変更して保存] を選択します。

リストボタン



- 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入力し、[保存] をクリックします。

---

### その他の方法

---

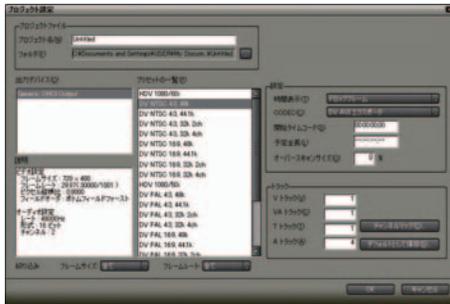
キーボードの [Shift] キーを押しながら [プロジェクトの保存] ボタンをクリックします。

## プロジェクト設定の変更

- 1 [プロジェクトを保存] のリストボタンから [プロジェクト設定] を選択します。



[プロジェクト設定] ダイアログが表示されます。



- 2 設定内容を変更し、[OK] ボタンをクリックします。

---

### 参照

[プロジェクト設定] ダイアログについては「[プロジェクト設定] ダイアログ」P1-7を参照してください。

### 参照



## 2. プロジェクト

### プロジェクトのコンソリデート

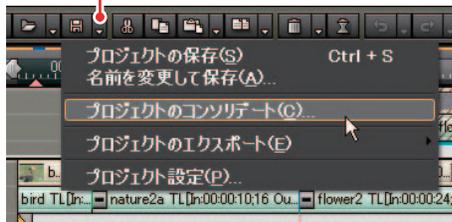
コンソリデート機能を使用すると、プロジェクトフォルダを再構成します。不要なクリップの削除・使用範囲の切り出しなどを実行できます。

#### コンソリデート操作

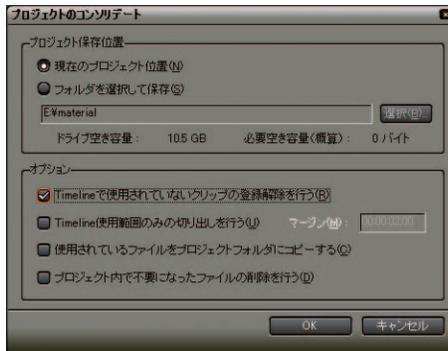
- 1 [プロジェクトの保存] のリストボタンから [プロジェクトのコンソリデート] を選択します。

[コンソリデート設定] ダイアログが表示されます。

リストボタン

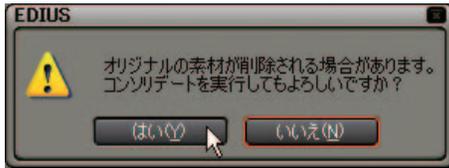


- 2 プロジェクトの保存先とオプションを設定し、[OK] ボタンをクリックします。



※オプション項目のいずれかにチェックが入っている場合のみ [OK] ボタンが有効となります。

- 3 [プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う]にチェックが入っている場合は、確認のメッセージが表示されますので、[はい] ボタンをクリックします。



---

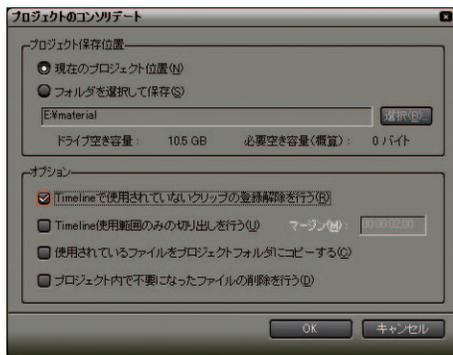
#### 関連知識

---

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

## 2. プロジェクト

### [プロジェクトのコンソリデート] ダイアログ



#### [プロジェクト保存位置] :

コンソリデート後のプロジェクト保存場所を選択します。

#### [現在のプロジェクト位置] :

チェックを入れると、現在のプロジェクトを上書きして保存します。

#### [フォルダを選択して保存] :

チェックを入れると、[選択] ボタンが有効となり保存場所を指定できます。

#### [ドライブ空き容量]、[必要空き容量] :

選択しているドライブの空き容量とコンソリデートによって作成(コピー)されるファイル全体のサイズを表示します。

空き容量よりも必要な容量が大きくなった場合は、赤字で表示します。

#### [オプション] :

コンソリデート実行時のオプションを設定します。いずれかの項目にチェックを入れる必要があります。

#### [Timeline で使用されていないクリップの登録解除を行う] :

チェックを入れると、タイムラインで使用していないクリップをピンから削除します。

#### [Timeline 使用範囲のみの切り出しを行う] :

チェックを入れると、タイムラインで使用しているクリップの使用範囲を別ファイルとして保存し、ファイルを差し替えます (AVI ファイルのみ)。切り出し時のマージンは、「00 : 00 : 00 : 00」～「00 : 01 : 00 : 00」の範囲で設定できます。

※あらたに作成されたファイルは、プロジェクトフォルダ内にフォルダを作成し、そこに保存されます。

#### [使用されているファイルをプロジェクトフォルダにコピーする] :

チェックを入れると、プロジェクトで使用しているすべてのクリップをプロジェクトフォルダ内にコピーします。

### [プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う] :

オプション項目のいずれかにチェックが入っているときのみ、設定可能となります。チェックを入れると、コンソリデート実行時に不要ファイルを削除（またはごみ箱へ移動）します。

---

---

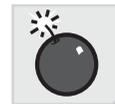
#### ご注意

---

---

[プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う]にチェックが入っていても、フォルダやファイルのアクセス権等の問題でファイルが削除されない場合があります。その際、メッセージは表示されません。

#### ご注意



## 2. プロジェクト

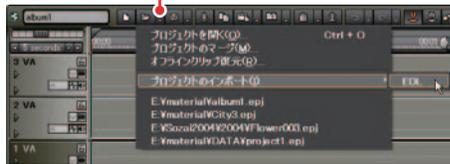
### EDL ファイルのインポート

EDL ファイルを EDIUS に読み込みます。

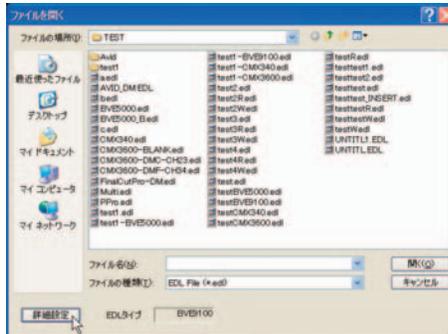
#### インポート方法

- 1 [プロジェクトを開く] のリストボタンをクリックし、[プロジェクトのインポート] から [EDL] を選択します。

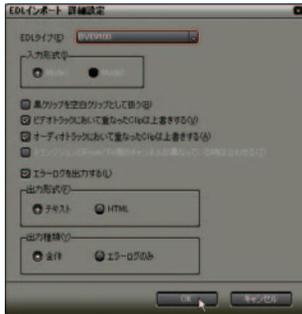
リストボタン



- 2 [ファイルを開く] ダイアログでインポートする EDL ファイルを選択します。
- 3 読み込む EDL ファイルの設定を変更するには、[詳細設定] ボタンをクリックします。



- 4 [EDL インポート詳細設定] ダイアログで各項目を設定し、[OK] ボタンをクリックします。



- 5 [ファイルを開く] ダイアログに戻りますので [開く] ボタンをクリックします。

## インポートできない内容

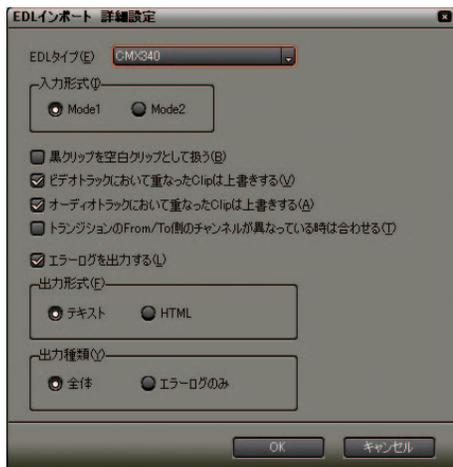
### ● BVE5000/BVE9100

EditMode Field : ASMBL、ASSY1 は非対応  
 EditType Field : C、W、D のみ対応  
 GPI データ行 : 非対応  
 ラーンデータ行 : 非対応

### ● CMX340/CMX3600

EditType Field : C、W、D のみ対応

### [EDL インポート詳細設定] ダイアログ



#### [EDL タイプ] :

入力する EDL 形式を選択します。

#### [入力形式] :

[EDL タイプ] で CMX 系を選択した場合に設定可能となります。速度が変更されている素材の Out 点算出方法を選択します。

[Mode1] にチェックを入れると、素材のデュレーションに速度をかけ合わせ、その値を素材の In 点のタイムコードに加算 (減算) して Out 点のタイムコードを算出します。

素材の In 点のタイムコードを基準とし、+ 方向なら加算、- 方向なら減算します。

[Mode2] にチェックを入れると、素材の In 点と Out 点が素材の In 点と Out 点のタイムコードとなっている場合、Out 点を算出せず素材の Out 点のタイムコードを使用します。

#### [黒クリップを空白クリップとして扱う] :

リール名が BL/BLK/BLACK のクリップ (黒クリップ) を空白クリップとして扱います。この空白クリップはインポートされません。

#### [ビデオトラックにおいて重なった Clip は上書きする] :

#### [オーディオトラックにおいて重なった Clip は上書きする] :

チェックを入れると、インポート時に VA1 (A1) トラックのタイムライン上でクリップが重なった場合、現在のクリップを上書きします。

チェックをはずすと、上書きせず VA2、VA3 (A2、A3) トラックにクリップを配置します。VA2、VA3 (A2、A3) トラックが存在しない場合は、新規でトラックを作成します。

**[トランジションの From/To 側のチャンネルが異なっている時は合わせる] :**

[EDL タイプ] で CMX 系を選択した場合に設定可能となります。チェックを入れると、From 側と To 側でビデオやオーディオの数が異なっていると判断した場合、To 側のビデオやオーディオの数情報を From 側にコピーし整合をとります。

**[エラーログを出力する] :**

チェックを入れると、インポート時にエラーが発生した場合にその内容をファイルとして出力します。

**[出力形式] :**

EDL をインポートしたときに記録されるログファイルのファイルフォーマットを選択 (HTML/テキスト) します。

**[出力種類] :**

ログファイルに記録する内容を選択 (全体 / エラーログのみ) します。[全体] はエラーログを含めすべてのログを記録します。

## 2. プロジェクト

### EDL ファイルのエクスポート

EDIUS で作成したプロジェクトは、EDL ファイルとしてエクスポートできます。

#### エクスポートされる内容

##### ● トラック

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

- ・ ビデオトラック、およびビデオ / オーディオトラックを合わせた下位から 2 つのビデオのトラック
- ・ オーディオトラックの下位から 4 つのトラック
- ・ タイトルトラック

##### ● オーディオ

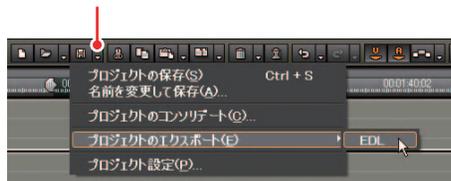
VA1 ~ 2 トラックのオーディオクリップは出力されません。A1 ~ 4 トラックでも EDL タイプによって出力されるチャンネル範囲が異なります。

EDL タイプ	トラック
BVE5000	A1 ~ 2
BVE9100	A1 ~ 4
CMX340	A1 ~ 2
CMX3600	A1 ~ 4

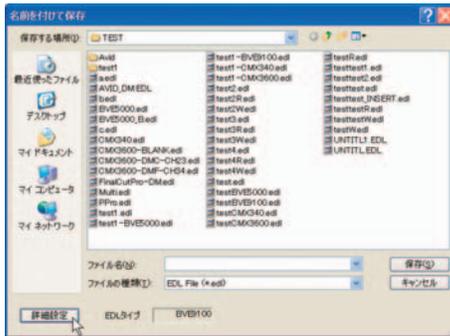
#### エクスポート方法

- 1 [プロジェクトの保存] のリストボタンをクリックし、[プロジェクトのエクスポート] から [EDL] を選択します。

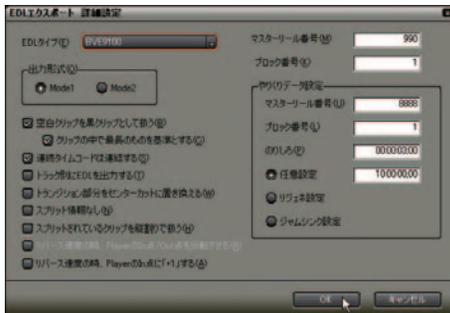
リストボタン



- 2 [名前をつけて保存] ダイアログでファイル名と保存先を設定します。
- 3 出力する EDL ファイルの設定を変更するには、[詳細設定] ボタンをクリックします。



- 4 [EDL エクスポート詳細設定] ダイアログで各項目を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

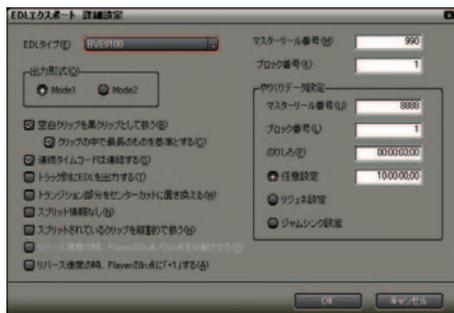


- 5 [保存] ボタンをクリックします。

プロジェクトが、EDL ファイルとしてエクスポートされます。

## 2. プロジェクト

### [EDL エクスポート詳細設定] ダイアログ



#### [EDL タイプ] :

出力する EDL 形式を選択します。

#### [Mode1] :

コメント行が付加されません。

#### [Mode2] :

コメント行が付加されます。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合に選択してください。

#### [空白クリップを黒クリップとして扱う] :

チェックを入れると、タイムライン上に空白が存在した場合、空白を黒クリップとして扱います。[クリップの中で最も長いものを基準とする]にチェックを入れると、タイムライン終端にあるクリップの Out 点をタイムラインの終端として扱い、その間にあるトラックの空白を黒クリップとして扱います。

#### [連続タイムコードは連結する] :

チェックを入れると、並んだ複数のクリップのタイムコードが連続している場合に、1つのクリップとして扱います。ただし、間にトランジションが設定されている場合は、連結されません。

#### [トラック別に EDL を出力する] :

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

- ・ ビデオトラック、およびビデオ / オーディオトラックを合わせた下位から 1 番目のビデオのトラック : 「\_VA1」
- ・ ビデオトラック、およびビデオ / オーディオトラックを合わせた下位から 2 番目のビデオのトラック : 「\_INSERT」
- ・ オーディオトラック : 「\_A」
- ・ タイトルトラック : 「\_T」

VA2 トラックにトランジションがある場合、トランジション部分をセンターカットに置き換えます。

#### [トランジション部分をセンターカットに置き換える] :

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が設定されている箇所すべてを、センターカットに置き換えます。

**【スプリット情報なし】：**

チェックを入れると、ビデオとオーディオのリンクを解除し、ビデオクリップとオーディオクリップを別々に扱います。

他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。

**【スプリットされているクリップを縦割りで扱う】：**

【Split 情報なし】にチェックを入れた場合、設定可能となります。

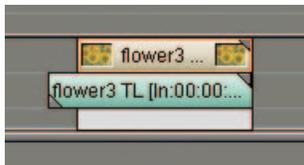
チェックを入れると、スプリットされているクリップのスプリット区間を分割し、スプリットがない状態にします。ただしクリップの速度を変更している場合は、縦割りされません。

---

**関連知識**

---

スプリットとは、クリップのビデオとオーディオの In (または Out) 点が揃っていない状態のことです。

**> スプリットされたクリップ****【リバース速度の時、Player の In 点 /Out 点を反転させる】：**

EDL タイプを CMX 系に設定した場合に、選択可能となります。リバース速度の表示は、通常 Player の In 点から Out 点方向で表示しますが、チェックを入れると Out 点から In 点方向で表示します。

**【リバース速度の時、Player の In 点に「+1」する】：**

通常 (チェックを外した状態) では、リバース速度 (逆回し) 時に Player の Out 点に 1 フレーム追加します。チェックを入れると、リバース速度時に Player の In 点に 1 フレーム追加します。

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

**【マスターリール番号】：**

BVE9100 で使用されているマスターリール番号が設定できます。設定範囲は「0」～「9999」です。

**【ブロック番号】：**

BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は「0」～「999」です。

## 2. プロジェクト

### **[やりくりデータ設定]**

#### **[マスターリール番号]：**

A/A ロール（リール番号が同じクリップ同士でトランジションを行う）が存在した場合、リプレースファイルでその場所を使用するためのリール番号です。オリジナルクリップに同一リール番号が存在した場合、その番号から1つずつ番号を減らしていき、番号の重複を避けます。

#### **[ブロック番号]：**

BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は「0」～「999」です。

#### **[のりしろ]：**

素材クリップの In/Out 点につけるマージンを設定します。

#### **[任意設定]：**

チェックを入れると、任意で開始タイムコードを入力できます。

**[リジネ設定] :**

チェックを入れると、開始タイムコードを一番最初の素材クリップの In 点に設定します。

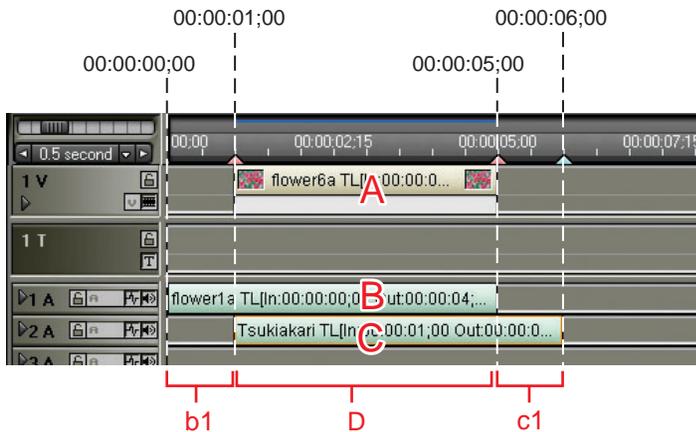
**[ジャムシンク設定] :**

チェックを入れると、素材クリップの In/Out 点をタイムラインの In/Out 点に設定します。

**クリップのスプリットと縦割り**

異なるトラック間に配置されたクリップにリンクが設定されている場合、クリップ間に 3 秒以内のずれがあると EDL ファイル出力時にスプリットされます。

クリップにスプリット情報がある場合は、[EDL エクスポート詳細設定] ダイアログでの設定によって EDL ファイルの出力結果が異なります。ここでは、3つのトラックに配置されたクリップにリンクが設定されている場合を例に説明します。

**● [スプリット情報なし] にチェックが入っている場合**

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

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

## 2. プロジェクト

### ● [スプリット情報なし] のチェックが外されている場合

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

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

### ● [スプリットされているクリップを縦割りで扱う] にチェックが入っている場合

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

① b1 (00:00:00;00 ~ 00:00:01;00) の情報

② c1 (00:00:05;00 ~ 00:00:06;00) の情報

③ D (00:00:01;00 ~ 00:00:05;00) の情報

ご注意



ご注意

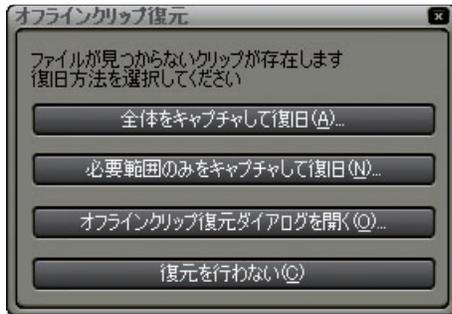
速度を変更しているクリップは、リンクが解除された状態となるためスプリットまたは縦割りされません。

## 3. 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。

#### 【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。

### 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



### 3. オフラインクリップの復元

---

#### その他の方法

---

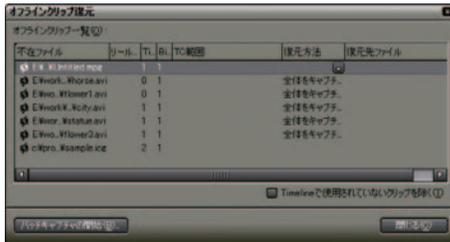
いったんプロジェクトを読み込んだあと、オフラインクリップを復元することができます。[プロジェクトを開く] のリストボタンから [オフラインクリップ復元] を選択します。



## 再リンクして復元

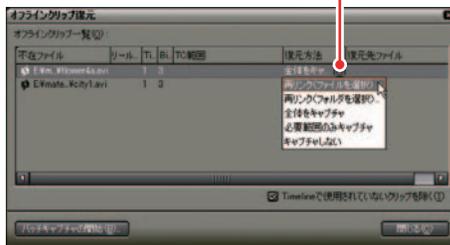
- 1 [オフラインクリップ復元ダイアログを開く] ボタンをクリックします。

[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] からクリップを選択（複数も可能）して、[復元方法] のリストボタンをクリックします。

リストボタン



**[再リンク（ファイルを選択）]：**

[ファイルを開く] ダイアログを表示します。素材クリップを選択し、再リンクします。

**[再リンク（フォルダを選択）]：**

[フォルダ選択] ダイアログを表示します。指定したフォルダに存在する同名ファイルを検索し、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] ボタンをクリックすると、[バッチキャプチャ] ダイアログを表示し素材クリップ全体の情報を登録します。

**[必要な範囲のみキャプチャ]：**

[バッチキャプチャの開始] ボタンをクリックすると、[バッチキャプチャ] ダイアログを表示し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します。

**[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. オフラインクリップの復元

3 [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)] を選択します。

4 [ファイルを開く] ダイアログから素材ファイル (フォルダ) を選択し、[開く] ボタンをクリックします。

選択したファイルが元の素材ファイルの情報と一致した場合、[復元方法] が [キャプチャしない] に変更され、ファイルのリンク先が [復元先ファイル] に表示されます。

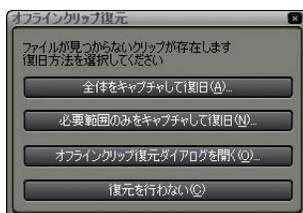
5 [閉じる] ボタンをクリックします。

---

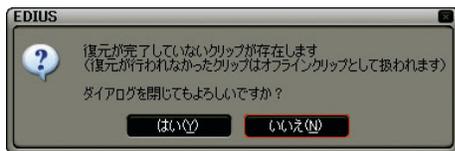
#### 関連知識

---

- ・ [復元方法] で [全体をキャプチャ] または [必要範囲のみキャプチャ] を選択すると、[バッチキャプチャの開始] ボタンが有効となります。
- ・ [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リストに表示します。
- ・ すべてのクリップの復元が完了していない場合は、下記の画面が表示されたままです。



- ・ [復元を行わない] ボタンをクリックすると、復元が完了していないことを示すメッセージが表示されます。



## キャプチャして復元

オフラインクリップの素材ファイルがハードディスク内に存在しない場合は、もう一度キャプチャできます。

- 1 [全体をキャプチャして復旧] ボタン、または [必要範囲のみをキャプチャして復旧] ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャ] ダイアログが表示されます。



- 2 バッチキャプチャを実行します。

---

---

### 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] から [全体をキャプチャ] または [必要範囲のみをキャプチャ] を選択できます。

---

---

### 参照

バッチキャプチャ方法については、「バッチキャプチャ」P5-9 を参照してください。

### 参照



### 3. オフラインクリップの復元

1

キャプチャして復元

# EDIUS

## 第 2 章

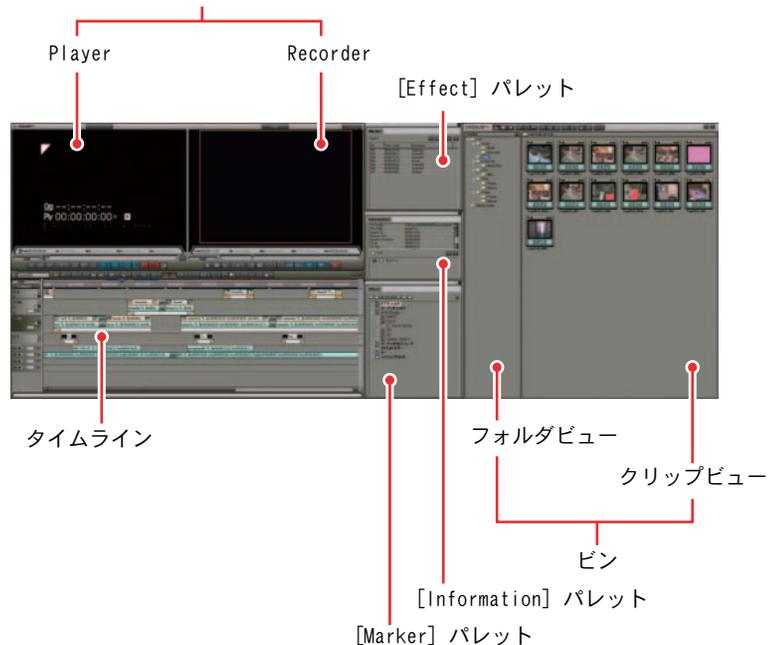
操作画面

## 1. 画面構成と機能

### 画面構成

標準的な操作画面は、3つのウィンドウと3つのパレットで構成されています。

プレビューウィンドウ（モニタの総称）



### 参照



### 参照

- ・ 各画面の役割、ボタンの機能についてはオンラインヘルプを参照してください。
- ・ 3つのパレットを結合し、まとめることができます。「パレットの結合」P3-23を参照してください。

### ショートカットキー

- パレットの表示 / 非表示：[H] キー
- ビンの表示：[B] キー

## プレビューウィンドウ

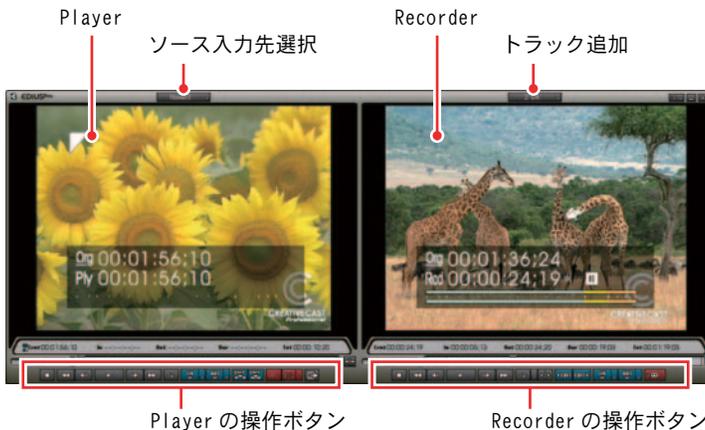
プレビューウィンドウには、Player と Recorder の 2 種類があります。シングルモード時には [Player に切り替え] / [Recorder に切り替え] ボタンで表示ウィンドウを切り替えます。

### ● Player

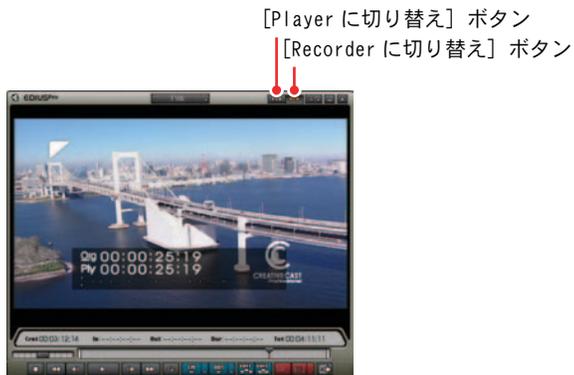
- ・ デジタイズ操作、クリップの作成
- ・ 素材データ・クリップの再生、および In 点 /Out 点の設定

### ● 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

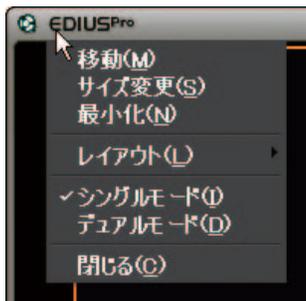


### > シングルモード

## 1. 画面構成と機能

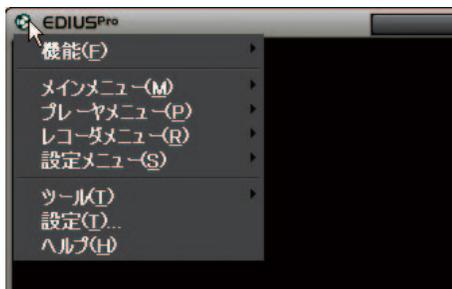
### ● メインメニュー

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。



---

---

### ショートカットキー

---

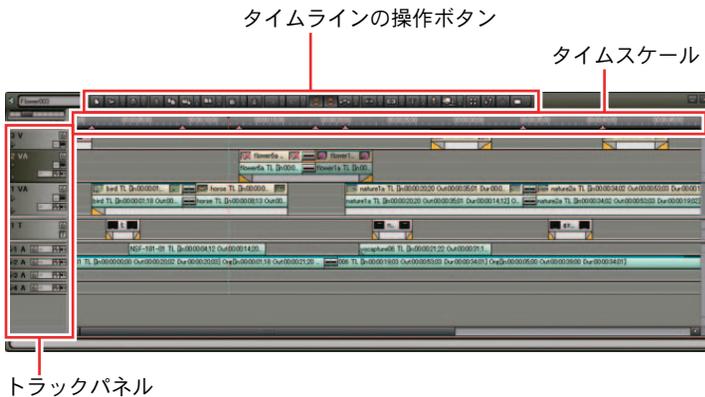
---

[Shift] + [F1] キー

## タイムライン

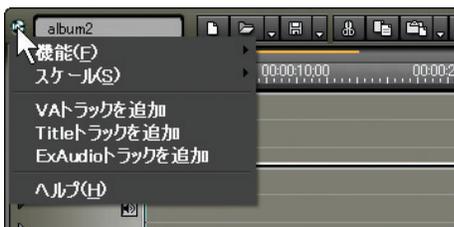
各トラックに素材クリップやエフェクトなどを配置します。クリップはタイムラインの左から右へ時系列に配置します。

- ・ Vトラック：  
ビデオクリップの配置
- ・ VAトラック：  
ビデオクリップの配置、それに付随するオーディオクリップの配置
- ・ Tトラック：  
タイトルクリップの配置、タイトル位置の調整
- ・ Aトラック：  
オーディオクリップの配置、オーディオのウェーブフォームの表示



### ● EDIUS アイコン

ウィンドウのEDIUSアイコンをクリックすると、タイムライ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] + [F2] キー

## 1. 画面構成と機能

### ピン

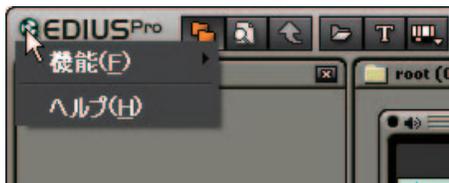
フォルダビューは表示 / 非表示を切り替えることができます。クリップビューは5種類のパターンで表示を切り替えることができます。

- ・ デジタイズしたクリップ・素材クリップの管理、一覧、検索
- ・ クリップ情報の修正（アスペクト比やフレームレート、ポスターフレームなど）



### ● 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。



---

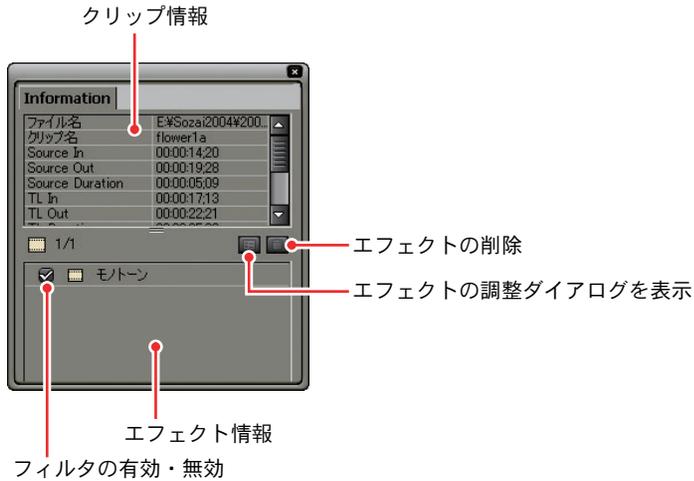
### ショートカットキー

---

[Shift] + [F3] キー

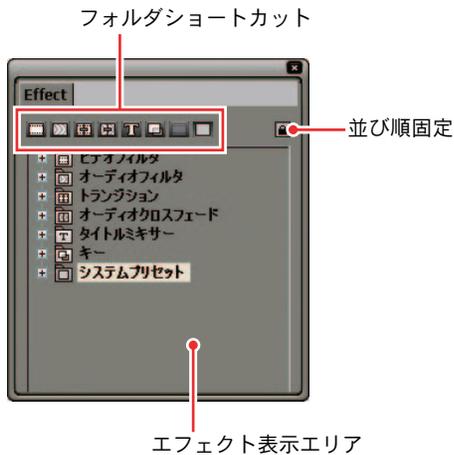
## [Information] パレット

- ・ タイムラインに配置したクリップの情報表示
- ・ 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
- ・ 設定したエフェクトの調整



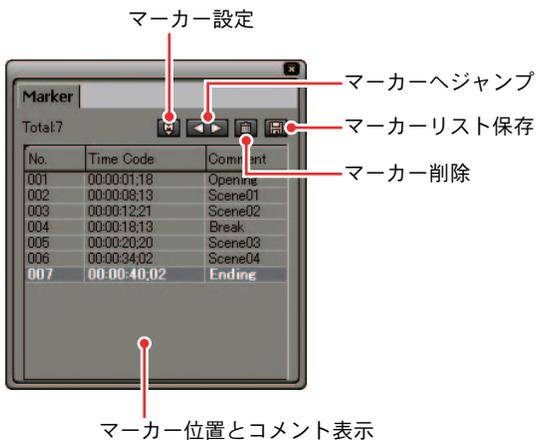
## [Effect] パレット

- ・ エフェクトの一覧、管理
- ・ カスタマイズエフェクトの登録、削除



## 【Marker】パレット

- ・ タイムラインにマーカーを設定、削除
- ・ 任意のマーカーへジャンプ、コメントの追加
- ・ マーカーリストの保存



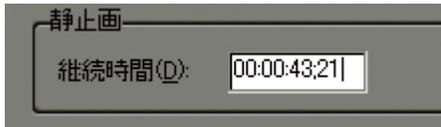
## 2. 設定値の入力操作

各種の設定ダイアログでの設定操作について説明します。

### キーボード操作

#### 数値の直接入力

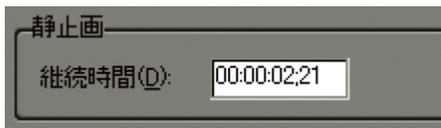
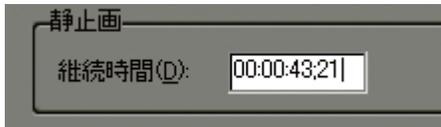
- 1 設定入力欄を選択し、キーボードで数値を入力します。



> 「4321」と入力した場合

#### オフセット入力

- 1 設定入力欄を選択し、現在の設定値からの増減値をキーボードで入力します。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「+」または何も入力しない場合は設定値が増加します。



> 「-4100」と入力した場合

#### カーソルキーでの設定

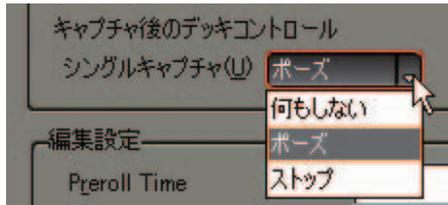
- 1 設定入力欄を選択した状態で、キーボードのカーソル（↑、↓、←、→）キーを使用して、設定値を変更します。

## 2. 設定値の入力操作

### リストからの選択

リストが存在する項目（ボタン）には、下向きの三角マークが付いています（本書では「リストボタン」と呼んでいます）。

- 1 三角マークをクリックするとリストが表示されますので、設定内容を選択します。



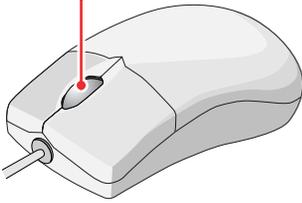
## マウス操作

### マウスホイールでの設定

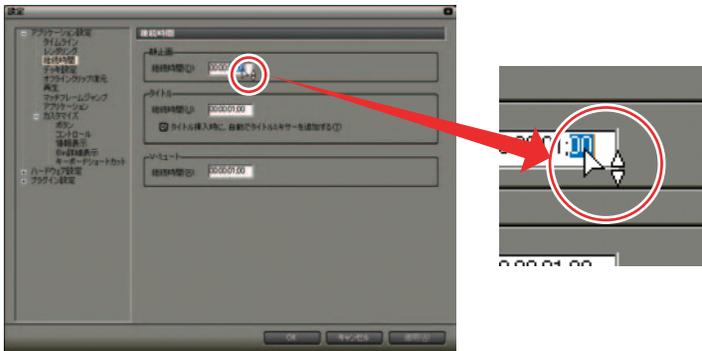
各種の設定値は、マウスのホイールボタンで変更することができます。

ホイールボタンとは、マウス中央にあるボタンのことです。

ホイールボタン



- 1 設定入力欄にカーソルを近づけるとカーソルの形状が変化します。ここでクリックすると、ホイールボタンの回転で数値を変更することができます。



## 2. 設定値の入力操作

---

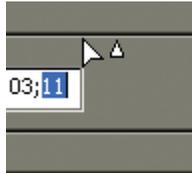
---

### その他の方法

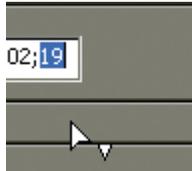
---

---

- ・ 設定入力欄でマウスを右ドラッグし、上方向へ動かす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増えます。



同じようにマウスを右ドラッグし、下方向へ動かすと数値が減少します。



ドラッグ（左ドラッグ）し、上方向へ動かすとマウスの移動量だけ増加します。同じように下方向へ動かすと減少します。この場合、マウスを動かさないと数値は変化しません。

# EDIUS

## 第 3 章

編集の設定

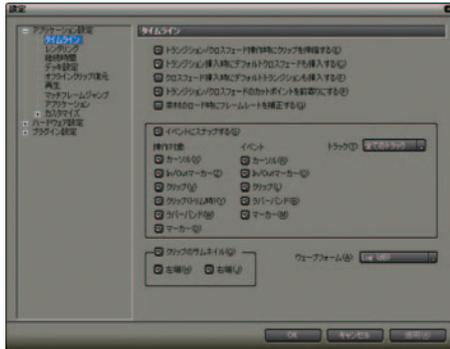
## 1. [設定] ダイアログ

### 1. [設定] ダイアログ

設定は編集作業中も変更することができます。

#### 設定項目

[設定] ダイアログは、各設定を次のように分類しています。



#### ● アプリケーション設定

EDIUS の動作に関する設定を行います。

##### [タイムライン]：

タイムラインでの動作や表示について設定します。

##### [レンダリング]：

レンダリング候補の基準やレンダリングファイルの削除時期などを設定します。

##### [継続時間]：

タイムラインに配置する静止画クリップやVミュートの継続時間などを設定します。

##### [デッキ設定]：

デッキとEDIUSの連携動作について設定します。キャプチャ後のEDIUSやデッキの動作、ファイル分割条件などを設定します。

##### [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。

##### [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。

##### [マッチフレームジャンプ]：

検索方向や検索トラックを設定します。

##### [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틀ー設定などEDIUS全般について設定します。

**[カスタマイズ] :**

EDIUSの表示やキーボードショートカットの割り当てについて設定します。表示は操作ボタン、画面に表示される情報、ピン詳細表示時の項目が設定できます。

**● ハードウェア設定**

使用しているハードウェアについて設定します。ご使用になるハードウェアによって表示される内容が異なります。

本書では、[Generic OHCI 設定] について説明します。

**● プラグイン設定****[静止画エクスポート] :**

静止画出力時の設定を行います。出力するフィールドや補間、アスペクト比の補正が設定できます。

**[MPEG インポート] :**

MPEG ファイル読み込み時の設定を行います。シーク高速化や PTS の使用 / 不使用が設定できます。

---

**参照**

---

各項目の詳細については、次を参照してください。

- ・「タイムライン」 P3-5
- ・「レンダリング」 P3-7
- ・「継続時間」 P3-9
- ・「デッキ設定」 P3-10
- ・「オフラインクリップ復元」 P3-11
- ・「再生」 P3-12
- ・「マッチフレームジャンプ」 P3-13
- ・「ボタン」 P3-26
- ・「コントロール」 P3-32
- ・「情報表示」 P3-33
- ・「Bin 詳細表示」 P3-39
- ・「キーボードショートカット」 P3-43
- ・「Generic OHCI 設定」 P3-16
- ・「静止画エクスポート」 P3-18
- ・「MPEG インポート」 P3-19

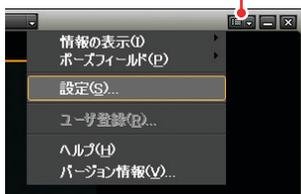
**参照**

## 1. [設定] ダイアログ

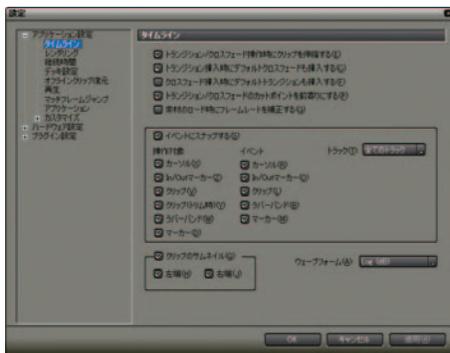
### 設定方法

- 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



[設定] ダイアログを表示します。

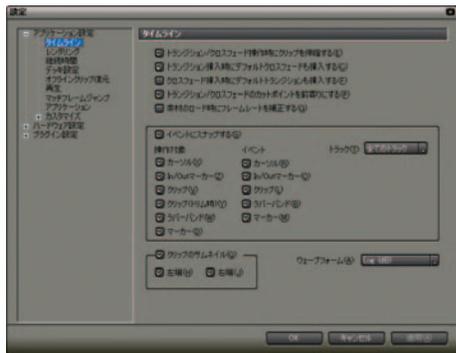


- 2 左側のツリーから設定項目を選択し、各内容を設定します。
- 3 [OK] ボタンをクリックした場合は、設定を保存し、[設定] ダイアログを閉じます。

[適用] ボタンをクリックした場合は、その項目の設定を保存します。

## アプリケーション設定

## タイムライン



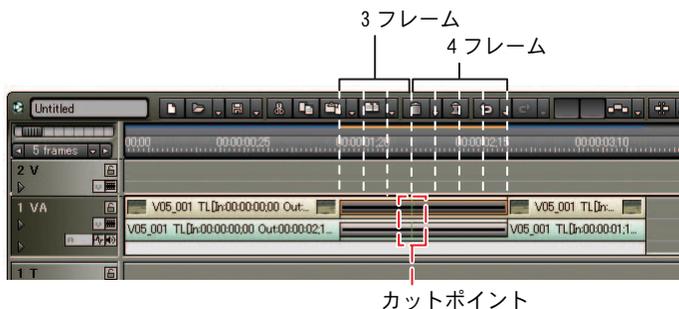
**[トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する] :**  
 チェックを入れると、トランジション / オーディオクロスフェードをタイムライン上のクリップに設定した際、左右のクリップがそれぞれ伸びて重なります (全体の長さは変わりません)。

**[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。



## 1. [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

### [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はずします。

### [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。

---

---

### 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

---

---

### 参照

---

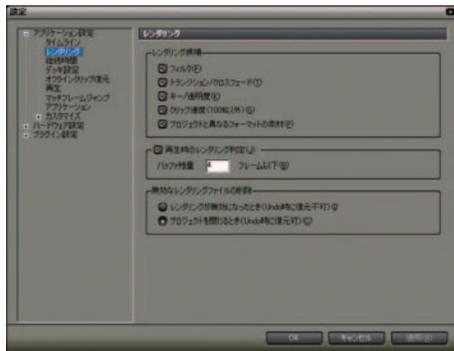
---

- ・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。

参照



## 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オレンジ色になります。[フィルタ]のチェックを外しているとオレンジ色になりません。

初期設定では以下のすべての対象にチェックが入っています。

**[フィルタ] :**

ビデオフィルタをレンダリングの対象にします。

**[トランジション / クロスフェード] :**

トランジション、およびタイトルミキサーをレンダリングの対象にします。

**[キー / 透明度] :**

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

**[クリップ速度] :**

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

**[プロジェクトと異なるフォーマットの素材] :**

クリップのフォーマットが以下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] :**

チェックを入れると、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。

## 1. [設定] ダイアログ

### [バッファ残量]：

レンダリング判定で参照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択します。

---

---

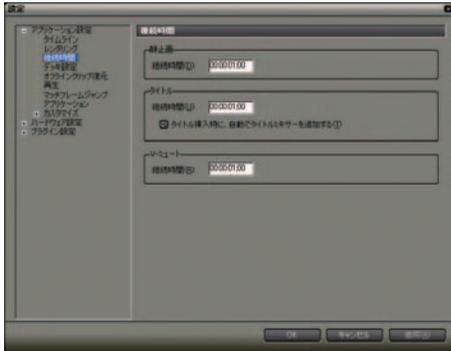
#### 関連知識

---

---

- ・ オレンジ色の部分（レンダリング候補に設定した部分）は、[パーシャルレンダリング] のリストボタンから [全体をレンダリング] または [In-Out 間をレンダリング] の [負荷部分] を選択するとレンダリングされます。
- ・ オレンジ色の部分を通常再生して水色（再生が間に合った）か赤色（再生が間に合わなかった）に判定されていても、[パーシャルレンダリング] のリストボタンから [全体をレンダリング] または [In-Out 間をレンダリング] の [負荷部分] を選択するとレンダリング対象と認識され、レンダリングされます。

## 継続時間

**[静止画]****[継続時間] :**

静止画クリップの継続時間を設定します。

**[タイトル]****[継続時間] :**

タイトルクリップ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挿入したとき、タイトルミキサーが自動的に追加されます。

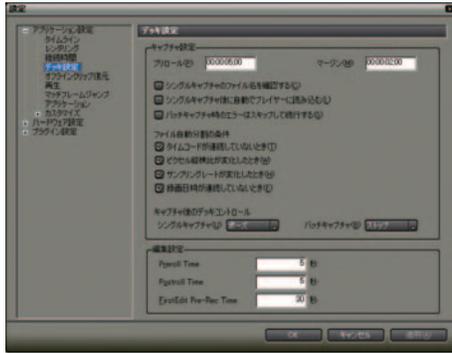
**[V-ミュート]****[継続時間] :**

Vミュートの継続時間を設定します。

Vミュートとは、フレーム単位で音声を消去する機能で、小さな音声ノイズを削除するのに最適です。

## 1. [設定] ダイアログ

### デスク設定



#### [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 点および OUT 点にマージン（のりしろ）を持たせる場合、その長さを設定します。

#### [シングルキャプチャのファイル名を確認する]：

チェックを入れると、キャプチャ時の AVI ファイルのファイル名を確認・変更できます。

#### [シングルキャプチャ後に自動でプレイヤーに読み込む]：

チェックを入れると、キャプチャ後に作成された AVI ファイルを自動的にプレビューできます。

#### [バッチキャプチャ時のエラーはスキップして続行する]：

チェックを入れると、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続けます。

#### [ファイル自動分割の条件]：

キャプチャ時に AVI ファイルが自動的に分割作成される条件を選択します。自動分割の条件は以下のとおりです。

- ・ [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 [ポーズ] [ストップ] [何もしない] の中から指定します。

#### [Preroll Time]

予備動作時間（前）を設定します。

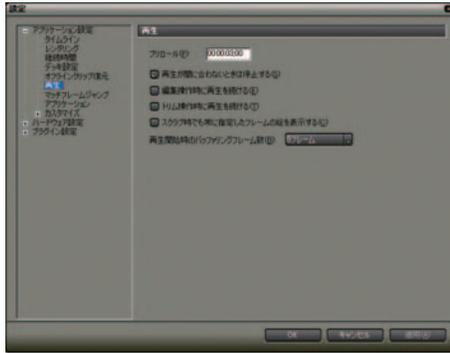
#### [Postroll Time]

予備動作時間（後）を設定します。



## 1. [設定] ダイアログ

### 再生



#### **[プリロール] :**

[Timeline カーソルの周辺を再生] ボタンで再生した場合の予備動作時間 (プリロール) を設定します。

#### **[再生が間に合わないときは停止する] :**

チェックを入れると、再生処理が間に合わない場合、再生を停止します。

#### **[編集作業時に再生を続ける]、[トリム操作時に再生を続ける] :**

チェックを入れると、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] :**

チェックが入っていないと、スクラブ時にタイムラインカーソル付近の映像を表示します。

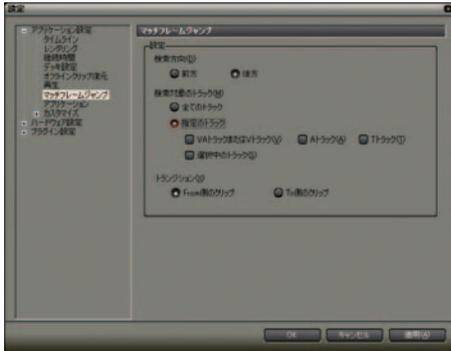
チェックを入れると、スクラブ時にタイムラインカーソル位置の映像を表示します。この設定は、MPEG ファイルのスクラブ時に有効です。

#### **[再生開始時のバッファリングフレーム数] :**

再生開始時にバッファリングするフレーム数を設定します。

再生開始直後に再生が間に合わず停止する場合にフレーム数を増やすと状況が改善される場合があります。

## マッチフレームジャンプ

**[検索方向] :**

[マッチフレームジャンプ (タイムライン)] ボタン使用時、クリップを検索する方向を選択します。最後まで検索すると最初から検索します。

**[検索対象のトラック] :**

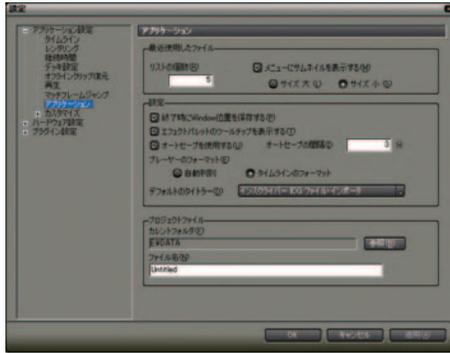
検索するトラックを指定します。[指定のトラック] にチェックを入れると各トラックを指定できるようになります。

**[トランジション] :**

トランジションが設定されている箇所ではマッチフレームジャンプする場合、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。

## 1. [設定] ダイアログ

### アプリケーション



#### [リストの個数]：

[チャンネル / ファイルの選択] ボタン、[プロジェクトを開く] のリスト ボタンをクリックしたときに表示される履歴ファイル数を設定します。

#### [メニューにサムネイルを表示する]：

チェックを入れると、履歴ファイルの左にサムネイルを表示できます。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。

#### [終了時に Windows 位置を保存する]：

チェックを入れると、次のEDIUS起動時に前回終了時のウィンドウとパレットの位置が再現されます。

#### [エフェクトパレットのツールチップを表示する]：

チェックを入れると、エフェクト名の上にマウスポインタ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]：

チェックを入れると、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ー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] を選択します。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]：

ピンやタイムラインの [タイトル作成] ボタンをクリックしたときに起動するタイトラーを選択します。

#### [カレントフォルダ]：

カレントフォルダを変更します。

[参照] ボタン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択します。

### 【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。

---

---

#### 参照

---

---

表示のカスタマイズについて、詳しくは以下の項目を参照してください。

- ・「クリップビューの表示」 P3-37
- ・「操作ボタンの配置」 P3-26
- ・「プレビューウィンドウの表示」 P3-30
- ・「タイムコード、レベルメーター、補助線表示の設定方法」 P3-33

#### 参照



## 1. [設定] ダイアログ

### ハードウェア設定 (Generic OHCI 設定)

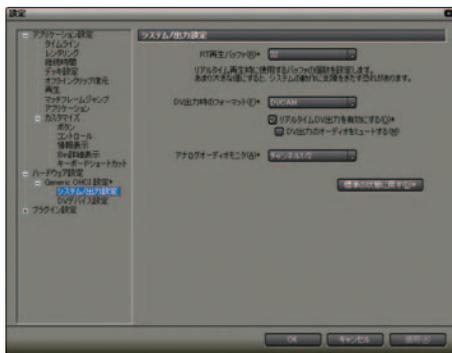
#### 関連知識

ハードウェア名の右についている「\*」は、プロジェクトで現在選択されていることを表します。

Generic OHCI が選択されています。



#### 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フレーム数 (32、48、64、96) を設定します。

#### [DV 出力時のフォーマット] :

リストボタンをクリックしてソフトウェアDVCODEのエンコードフォーマット ([DV]、[DVCAM] のいずれか) を選択します。

#### [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。

#### [DV 出力のオーディオをミュートする] :

DV 出力時にオーディオを消音します。

#### [アナログオーディオモニタ] :

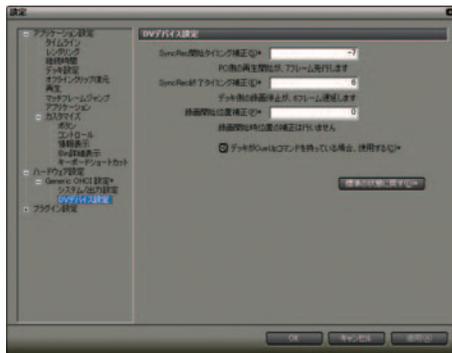
3 チャンネル以上のオーディオトラックを扱えるフォーマットを選択した際、サウンドカードから出力するチャンネルを設定します。

**[標準の状態に戻す] :**

\*のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

**ご注意**

当社製 DVReX-RT Professional、DVReX-RT、DVStorm シリーズで使用される場合は、RT 再生バッファ変更後に、必ず EDIUS を再起動してください。

**ご注意****DV デバイス設定****[SyncRec 開始タイミング補正] :**

コンピュータ側の再生開始のタイミング補正をフレーム数で設定します。

**[SyncRec 終了タイミング補正] :**

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] :**

チェックを入れると、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] :**

\*のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

## 1. [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。

---

---

#### 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。

#### 参照



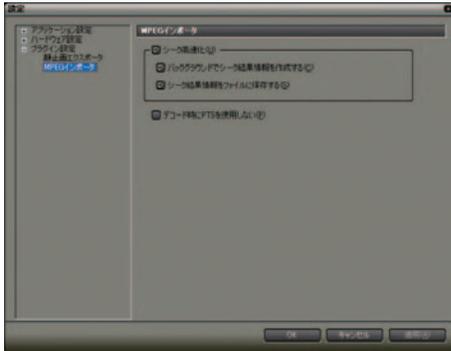
---

---

#### 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。

## MPEG インポータ

**[シーク高速化] :**

MPEG ファイルのシークを高速化する処理を行います。高速化を行うにはまずこの項目をチェックした後、下記の項目を必要に応じてチェックします。

**[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。そのようなファイルをデコードする際に PTS を無視することができます。

### 2. 配置のカスタマイズ

ウィンドウ、パレットのカスタマイズしたレイアウト（配置、大きさ）の保存と呼び出しをすることができます。

#### レイアウトの保存

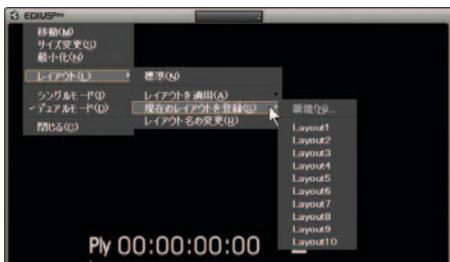
#### レイアウトの登録

- 1 メインメニューから [レイアウト] を選択し、[現在のレイアウトを登録] から [新規] をクリックします。

メインメニュー



レイアウトを 10 種類登録している場合は、[新規] を選択することはできません。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択します。



### レイアウト名の変更

- 1 メインメニューの [レイアウト] から [レイアウト名の変更] を選択します。
- 2 名前を変更するレイアウトを選択します。[名前の変更] ダイアログが表示されます。



- 3 名前を入力し、[OK] ボタンをクリックします。



## 2. 配置のカスタマイズ

### レイアウトの適用

- 1 メインメニューの [レイアウト] から [レイアウトを適用] を選択します。
- 2 適用するレイアウトを選択します。



---

#### 関連知識

---

メインメニューの [レイアウト] から [標準] を選択すると、デフォルトのレイアウトに戻ります。

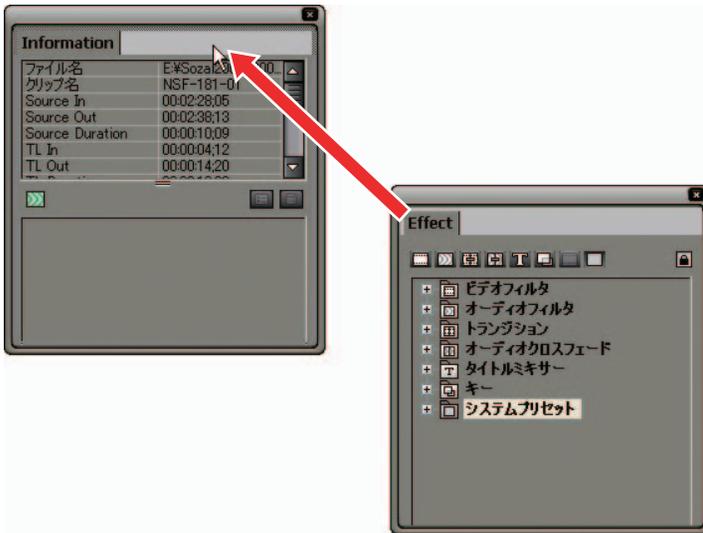
## パレットの結合

以下のパレットを結合し、1つのパレットとして表示できます。パレットをまとめると、モニタ上の表示スペースを有効に活用できます。

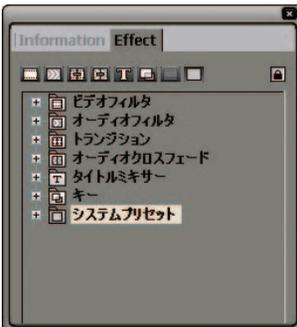
- ・ [Marker] パレット
- ・ [Information] パレット
- ・ [Effect] パレット

## 重ねて結合

- 1 パレットのタブを他のパレットのタブ上へドラッグします。



- 2 パレット上部にタブが追加されます。タブをクリックすると表示パレットが切り替わります。



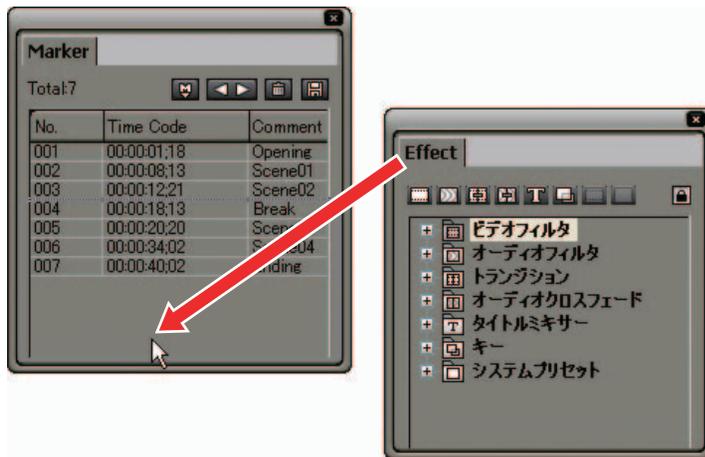
## 2. 配置のカスタマイズ

### 関連知識

- ・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することも可能です。
- ・パレットの結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。

### 上下の結合

- 1 パレットのタブを他のパレットの下端へドラッグします。



- 2 パレットが上下に結合されます。



## 関連知識

- ・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することも可能です。
- ・パレットの結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。
- ・パレットの表示範囲を変更するには、パレット間をドラッグします。



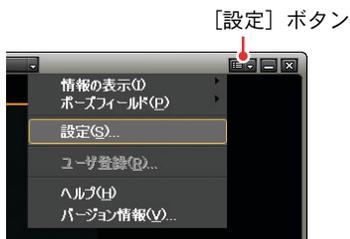
## 3. 画面のカスタマイズ

### 操作ボタンの配置

操作ボタンの追加と削除、順番を設定することができます。

#### 設定方法

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



- 2 [アプリケーション設定] の [カスタマイズ] から [ボタン] を選択します。



- 3 リストボタンでカスタマイズするウィンドウを選択します。

#### [Player] :

プレビューウィンドウの Player の操作ボタン

#### [Recorder] :

プレビューウィンドウの Recorder の操作ボタン

#### [Timeline] :

タイムラインの操作ボタン

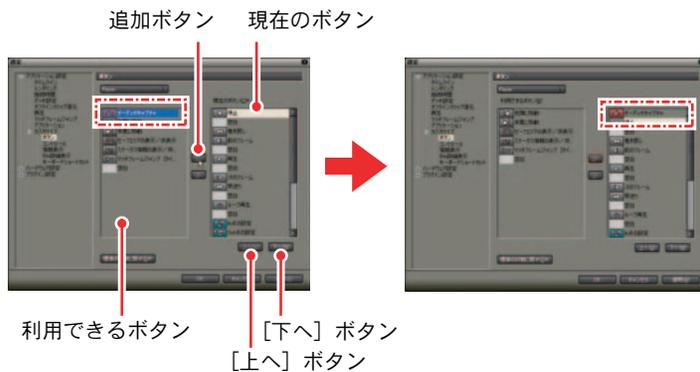
#### [Bin] :

ビンの操作ボタン

- 4 [現在のボタン] の一覧で挿入位置の1つ下のボタンを選択します。

- 5 [利用できるボタン] の一覧から追加するボタンを選択し、追加ボタンをクリックします。

[現在のボタン] の一覧に選択したボタンが追加されます。[空白] を選択した場合、ボタンとボタンとの間に隙間を作成します。



ボタンを削除する場合は、[現在のボタン] の一覧から、削除するボタンを選択します。[空白] を選択した場合、ボタンとボタンとの間の隙間を削除します。

ボタンの位置を変更する場合は、[現在のボタン] の一覧から、ボタンを選択し、[上へ] または [下へ] ボタンをクリックします。クリックするごとに選択したボタンが1つ上、または下へ移動します。

- 6 設定が完了したら [適用] ボタンをクリックします。設定が反映されます。

[OK] ボタンをクリックすると設定を反映し、[設定] 画面を閉じます。[標準に戻す] ボタンをクリックした場合、初期設定に戻ります。

### 3. 画面のカスタマイズ

#### [標準] で表示されていないボタンと機能

##### ● Player

-  : オーディオのデジタイズをします。
-  : ソースの先頭に移動します。
-  : ソースの末尾に移動します。
-  : セーフエリアの表示 / 非表示を切り替えます。
-  : 情報 (タイムコード、レベルメータ、ステータス) の表示 / 非表示を切り替えます。
-  : タイムラインの該当位置へジャンプ (マッチフレームジャンプ) します。ファイル、デッキの両方で使用可能です。

##### ● Recorder

-  : ソースの先頭に移動します。
-  : ソースの末尾に移動します。
-  : セーフエリアの表示 / 非表示を切り替えます。
-  : 情報 (タイムコード、レベルメータ、ステータス) の表示 / 非表示を切り替えます。
-  : ソースクリップの該当場面を Player へ表示 (マッチフレームジャンプ) します。ファイル、デッキの両方で使用可能です。

##### ● Timeline

-  : V ミュートを設定します。
-  : タイムラインカーソル位置に、マーカーを設定します。
-  : ラバーバンドにポイントを追加します。
-  : タイムラインの In 点、Out 点の範囲を削除します。
-  : タイムラインの In 点、Out 点の範囲をリップル削除します。
-  : クリップのビデオ部分を削除します。
-  : クリップのオーディオ部分を削除します。

-  : クリップのビデオ部分をリップル削除します。
-  : クリップのオーディオ部分をリップル削除します。
-  : スナップ機能の使用 / 不使用を切り替えます。
-  : ソースクリップの該当場面を Player へ表示（マッチフレームジャンプ）します。ファイル、デッキの両方で使用可能です。
-  : タイムラインクリップのサムネイルの表示 / 非表示を切り替えます。
-  : Player または Recorder に表示されている映像を静止画保存します。

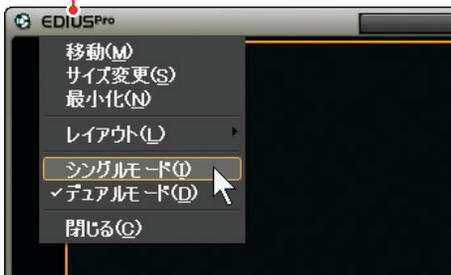
### 3. 画面のカスタマイズ

## プレビューウィンドウの表示

### シングル / デュアルの切り替え

- 1 プレビューウィンドウの左上をクリックするとメインメニューが表示されます。シングルモード、あるいはデュアルモードを選択します。

[メイン] メニュー



> デュアルモード

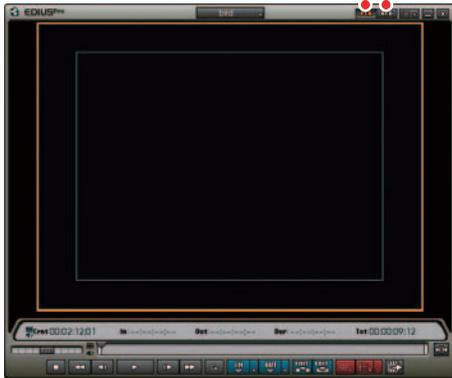


> シングルモード

#### ● シングルモードでのモニタ切り替え

シングルモードでは、Player/Recorder を切り替えることができます。

[Recorder に切り替え] ボタン  
[Player に切り替え] ボタン



---

#### ショートカットキー

---

Player に切り替え : [Ctrl] + [Alt] + [P] キー

Recorder に切り替え : [Ctrl] + [Alt] + [R] キー

Player/Recorder の切り替え : [Tab] キー、または [Shift] + [Tab] キー

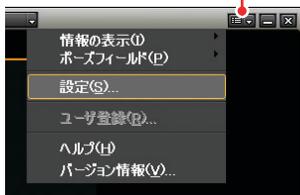
### 3. 画面のカスタマイズ

#### タイムコード、シャトル、スライダーの設定

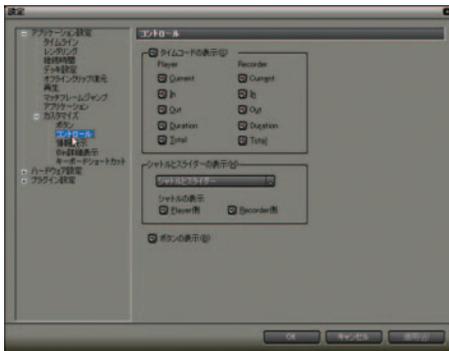


- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

[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。



#### [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。

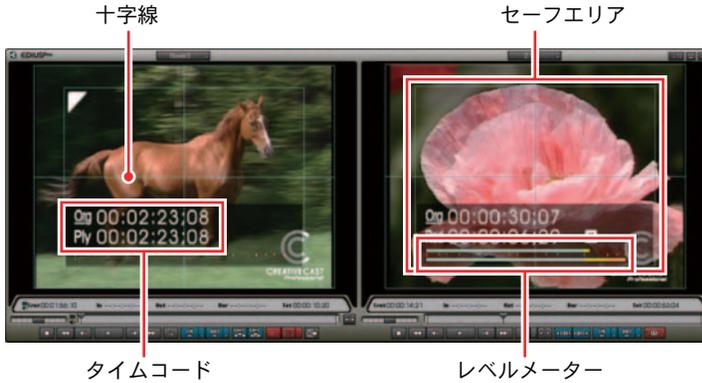
#### [シャトルとスライダーの表示] :

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。

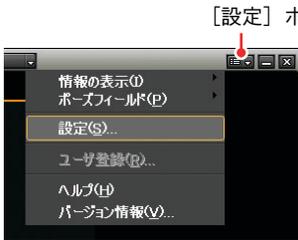
#### [ボタンの表示] :

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。

## タイムコード、レベルメーター、補助線表示の設定方法



- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



- 2 [アプリケーション設定] の [カスタマイズ] から [情報表示] を選択します。



- 3 設定が完了したら [適用] ボタンをクリックします。設定が反映されます。

[OK] ボタンをクリックすると設定を反映し、[設定] 画面を閉じます。

### 3. 画面のカスタマイズ

#### ショートカットキー

セーフエリアの表示 / 非表示 : [Ctrl] + [H] キー  
十字線の表示 / 非表示 : [Shift] + [H] キー

#### 情報表示



#### 【位置】:

タイムコード、レベルメーターのモニタ内の表示位置を選択します。

#### 【文字の大きさ】:

表示する文字の大きさを選択します。

#### 【素材タイムコードの表示】:

[通常編集時]、[トリムモード時]、[エクスポート時] にチェックを入れると、タイムラインタイムコード (Rcd) と共に素材タイムコード (Org) を表示します。

#### 【下位 / 上位トラックを優先】:

素材タイムコードを表示する場合に、タイトルトラックを含む、タイムコード情報を持つクリップを配置したトラックの中から、タイムコードを表示するトラックを設定します。



› 上位トラックを優先



› 下位トラックを優先

#### 【タイムラインタイムコードの表示】:

タイムラインタイムコードの表示 / 非表示を設定します。

**[ステータス表示あり / なし] :**

タイムライン再生の操作状態の表示 / 非表示を設定します。

**関連知識**

- ・ [トリムモード時] にチェックを入れた場合は、常に上位トラックを優先します。
- ・ [下位トラックを優先] を選択している場合でも、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%)、下位トラックの素材タイムコードは表示されません。
- ・ 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。

**[エクスポート時のタイムコード] :**

エクスポートで出力するタイムコードを選択します。タイムコードは、[OHC1] を選択している場合に出力されます。

**[セーフエリアの表示] :**

チェックを入れると、Player と Recorder にセーフエリアを表示します。  
[セーフエリアの表示] にチェックを入れると、[オーバースキャンサイズ] (表示用) が設定可能となります。

**[十字線の表示] :**

チェックを入れると、Player と Recorder に縦横の中心線 (十字線) を表示します。

**[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。

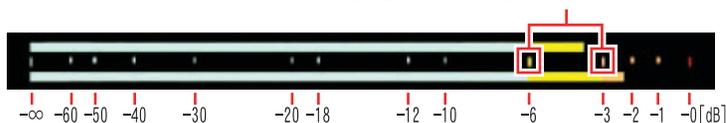
**[配色 & しきい値] :**

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 [ColorSelect] 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] :**

レベルメーターの反転をするか、どうかを切り替えます。  
レベルメーターのマークが表す値は以下のようになります。[配色 & しきい値] で設定した値のマークは少し大きく表示されます。

[配色 & しきい値] で設定したマーク



### 3. 画面のカスタマイズ

#### ビンの表示

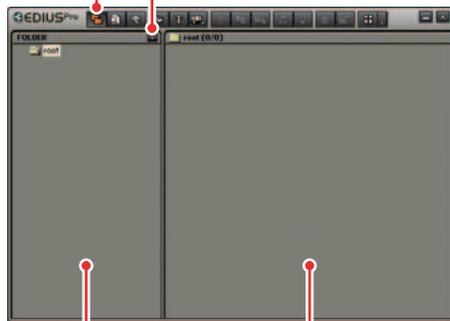
ビン（クリップ管理画面）は、クリップを格納しているフォルダビュー、およびクリップが表示されているクリップビューで構成されています。

#### フォルダビューの表示 / 非表示

- 1 ビンの [フォルダの表示 / 非表示] ボタンをクリックします。[×] ボタンをクリックすると非表示になります。

[フォルダの表示 / 非表示] ボタン

[×] ボタン



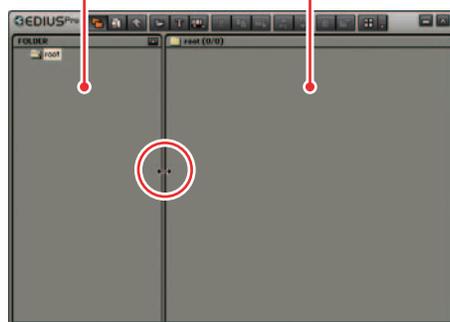
フォルダビュー

クリップビュー

#### サイズの変更

- 1 フォルダビューとクリップビューの境界をドラッグして調整します。

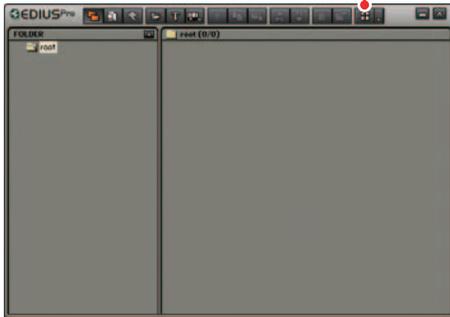
フォルダビュー      クリップビュー



## クリップビューの表示

- 1 ピンの [表示] ボタンをクリックすることにより、表示が変更されます。

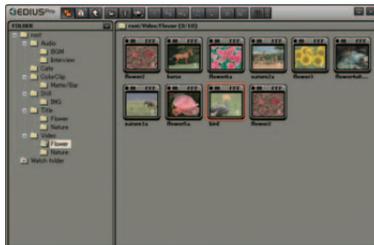
[表示] ボタン



- クリップ (大) :

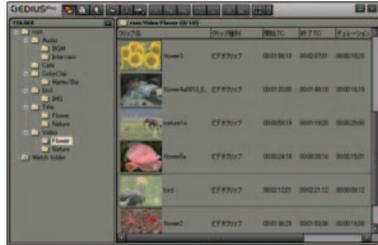


- クリップ (小) :

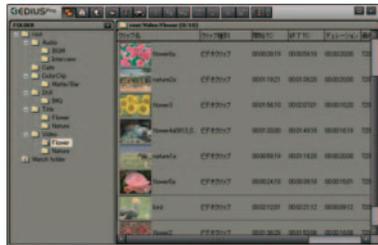


### 3. 画面のカスタマイズ

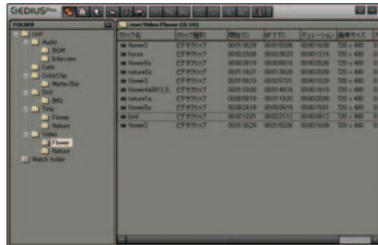
- 詳細（大）：



- 詳細（小）：



- 詳細（アイコン）：



---

---

#### その他の方法

[表示] のリストボタンをクリックして表示方法を選択します。

## 詳細表示の項目設定

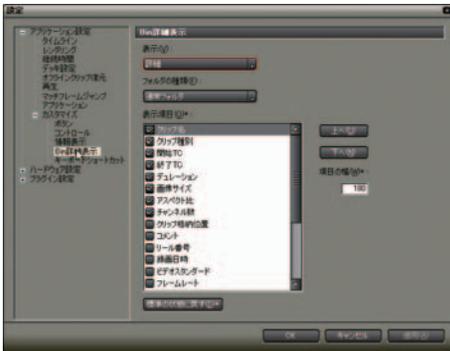
クリップビューを詳細表示したときに表示する項目、およびサムネイル表示したときのツールチップ表示内容の設定ができます。

- 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 [Bin 詳細表示] を選択します。



### [表示] :

詳細表示ごとに表示項目が設定できます。[サムネイル大 (ツールチップ)] が [クリップ (大)]、[サムネイル小 (ツールチップ)] が [クリップ (小)]、[詳細] が [詳細 (アイコン)、(大)、(小)] にそれぞれ対応しています。

### [フォルダの種類] :

[通常フォルダ] と [検索 (検索結果) フォルダ] で別々に表示項目の設定ができます。

### [表示項目] :

表示する項目にチェックを入れます。

### [上へ]、[下へ] :

項目の並び替えができます。

項目を選択して、[上へ] または [下へ] ボタンをクリックすることによって選択した項目が1つ上、または下へ移動します。

### 3. 画面のカスタマイズ

#### 【項目の幅】：

項目を選択して、数値を入力するか、マウスホイールで数値を調整します。  
[表示] が [詳細] 時のみ設定可能です。

3 設定が完了したら [適用] ボタンをクリックします。設定が反映されます。

[OK] ボタンをクリックすると設定を反映し、[設定] 画面を閉じます。[標準に戻す] ボタンをクリックした場合、初期設定に戻ります。

#### その他の方法

- ・項目をドラッグして並び替えることができます。
- ・項目の端をドラッグして、項目の幅を変更することができます。
- ・項目名上での右クリックメニューから表示する項目を選択することができます。

項目名

クリップ名	クリップ種類	開始TO	終了TO	フェーリング	標準サイズ	アスペクト比
■ Home2	ビデオクリップ	00:01:36.20	00:01:53.06	00:00:16.00	720 x 480	0.9000
■ Home2	ビデオクリップ	00:01:56.10	00:02:07.01	00:00:10.20	720 x 480	0.9000
■ Home	ビデオクリップ	00:02:20.08	00:02:26.22	00:00:12.16	720 x 480	0.9000

> ビンのクリップビュー

## 4. ショートカット

### ショートカットキー

キーボードのキーを組み合わせることで、画面のボタンやメニュー、マウス操作をすることなく EDIUS を操作することができます。

#### ● 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] キーを押します。映像の再生（または停止）を行います。

##### 空白のリップル削除

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 [Shift] キーと [Alt] キーを押しながら [S] キーを押します。

---

---

#### 関連知識

---

---

- ・ ショートカットキーは、あらかじめそれぞれの操作にキーボードのキーが割り当てられていますが、お好みでその割り当てを変更することができます。
- ・ ショートカットキーは dat ファイルとして保存・読み込みが可能です。

---

---

#### 参照

---

---

ショートカットキーの変更と入出力については、「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。

#### 参照



## 4. ショートカット

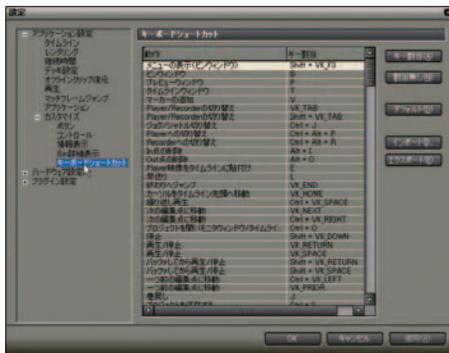
### ショートカットキーのカスタマイズ

キーボードに割り当てたショートカットキーを変更します。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



- 2 [アプリケーション設定] の [カスタマイズ] から [キーボードショートカット] を選択します。



- 3 変更するキー割当項目を選択し、[キー割当] ボタンをクリックします。または、キー割当項目をダブルクリックします。

[キーの割当] ダイアログが表示されます。



- 4 ショートカットキーをキーボードで入力します。

キー割当項目に入力した内容が表示されます。

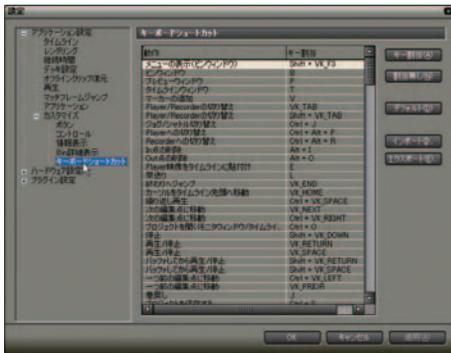
## 5 キー割当項目を確認し、[OK] ボタンまたは[適用] ボタンをクリックします。

### 関連知識

#### 初期設定に戻す方法

- ・ [デフォルト] ボタンをクリックし、[OK] ボタンをクリックします。
- ・ [C ドライブ] から [Documents and Settings] / [ (ユーザー名) ] / [Application Data] / [Canopus] / [EDIUS] フォルダへ進み、[accel.dat] ファイルを削除します。

## 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。

**[デフォルト] ボタン：**  
キー割当を初期設定に戻します。

**[インポート] ボタン：**  
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。  
インポートした内容を確認する場合は、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：**  
キーボードのショートカットキーの内容を書き出します。

## 4. ショートカット

### マウスショートカット

マウスの動作とキーボードのキーを組み合わせることで、画面上のボタンやメニューを使用することなく、EDIUS を操作することができます。

- 例

#### 連結移動

キーボードの [Alt] キーと [Shift] キーを同時に押しながら、マウスでクリップをドラッグします。

#### リップルトリム

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

# EDIUS

## 第4章

素材ファイルの読み込み

## 1. 素材（クリップ）

### 1. 素材（クリップ）

素材クリップはピンで管理します。

#### ビンの表示 / 非表示

- 1 ビンの表示 / 非表示は、タイムラインの [BIN ウィンドウを表示] ボタンをクリックします。

[BIN ウィンドウを表示] ボタン



---

---

#### ショートカットキー

---

---

[B] キー

---

---

#### 参照

---

---

ビンのカスタマイズについては、「ビンの表示」P3-36、「操作ボタンの配置」P3-26を参照してください。

参照



## 登録可能なクリップとファイル形式

### クリップ

ピンには下記のクリップを登録できます。

- ・ ビデオクリップ
- ・ 静止画クリップ
- ・ オーディオクリップ
- ・ カラークリップ  
(ピンで作成したカラーバー、カラーマットのクリップ)
- ・ タイトルクリップ  
(タイトル作成ソフトウェアで作成したクリップ)

### ファイル形式（拡張子）

- ・ MPEG Video Stream (\*.mpv、\*.m2v)
- ・ MPEG Program Stream (\*.mpg、\*.mpeg、\*.m2p、\*.mp2、\*.vob、\*.vro)
- ・ MPEG Transport Stream (\*.m2t)
- ・ MPEG Audio Layer-3 (\*.mp3)
- ・ MPEG Audio Stream (\*.mpa、\*.m2a)
- ・ Aiff File (\*.aif、\*.aiff)
- ・ DV AVI (\*.avi)
- ・ Ogg Vorbis File (\*.ogg)
- ・ Macromedia Flash (\*.swf)
- ・ Quick Time Movie (\*.mov)
- ・ Wave File (\*.wav)
- ・ Inscriber (\*.icg、\*.ips)
- ・ Targa (\*.tga、\*.targa、\*.vda、\*.icb、\*.vst)
- ・ Windows Bitmap (\*.bmp、\*.dib、\*.rle)
- ・ JPEG (\*.jpg、\*.jpeg、\*.jfif)
- ・ Flash Pix (\*.fpx)
- ・ TIFF (\*.tif、\*.tiff)
- ・ Photoshop (\*.psd)
- ・ Portable Network Graphics (\*.png)
- ・ PICT (\*.pic、\*.pct、\*.pict)
- ・ Quick Time Image (\*.qtif、\*.qti、\*.qif)
- ・ Silicon Graphics Image File (\*.sgi、\*.rgb)
- ・ CompuServe GIF (\*.gif)
- ・ Windows Meta File (\*.wmf、\*.emf)
- ・ Maya IFF File (\*.iff)
- ・ Imagination (\*.ivp)

## 1. 素材 (クリップ)

### 制限事項

- AIFF/AIFC ファイルは、PCM のみです。
- Electronic Arts IFF ファイル(\*.iff)は、EDIUS でサポートしていません。
- Imagine プロジェクトファイルを読み込むことができます。

### Quick Time Movie

ファイルによっては、フレームレートを正しく評価できない場合があります。

#### ● 対応拡張子 ".swf" のファイルについて

[登録可能] :

- 非圧縮 SWF (音声無しのみ)

#### ● 対応拡張子 ".mov" のファイルについて

- ビデオあるいは、オーディオフォーマットのみが読み込んだ場合、映像のみ、あるいは音声のみのクリップになります。
- ファイルフォーマットによっては、読み込みに時間がかかることがあります。

[登録可能] :

- Apple BMP
- Apple DV - PAL
- Apple DV/DVCPRO - NTSC
- Apple DVCPRO - PAL
- Apple H. 261
- Apple H. 263
- Apple MPEG4 圧縮プログラム
- Apple Planar RGB
- Apple PNG
- Apple TGA
- Apple TIFF
- Apple アニメーション
- Apple グラフィックス
- Apple コンポーネントビデオ -YUV422
- Apple シネパック
- Apple なし
- Apple ビデオ
- Apple フォト - JPEG
- Apple モーション JPEG A
- Apple モーション JPEG B
- Intel Indeo Video 4.4
- Sorenson Video 3
- Sorenson Video
- BlackMagic

**【登録可能オーディオファイル】：**

- ・ 16 ビット非圧縮

**【登録不可能オーディオファイル】：**

- ・ 16 ビット非圧縮以外のフォーマットファイルはサポートしていません。

**【制限】：**

「QuickTime」で読み込むことができないファイルは基本的に登録することができません。

## 1. 素材 (クリップ)

### ビンへの登録

---

---

#### 参照

---

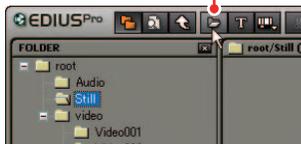
---

ビンに表示されているクリップについては、オンラインヘルプを参照してください。

### クリップの登録

- 1 [クリップの追加] ボタンをクリックします。

[クリップの追加] ボタン



[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

- 2 ファイルを選択し、[開く] をクリックします。

---

---

#### その他の方法

---

---

- ・クリップビューの空白部の右クリックメニューから [クリップの追加] を選択し、登録するファイルを選択したあと、[開く] ボタンをクリックします。



- ・エクスプローラでファイルのあるフォルダを開き、登録するファイルをクリップビュー、またはフォルダビューのフォルダヘドラッグ&ドロップします。

---

---

#### 参照

---

---

フォルダごとビンに登録する方法については、「フォルダの登録」P4-8 を参照してください。

#### 参照



#### 参照



## 連番静止画クリップの登録

連番の静止画クリップを一度に読み込み、ピンに登録します。

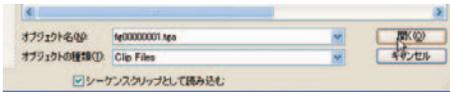
- 1 [クリップの追加] ボタンをクリックします。

[クリップの追加] ボタン



[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つ選択し、[シーケンスクリップとして読み込む] にチェックを入れたあと [開く] ボタンをクリックします。



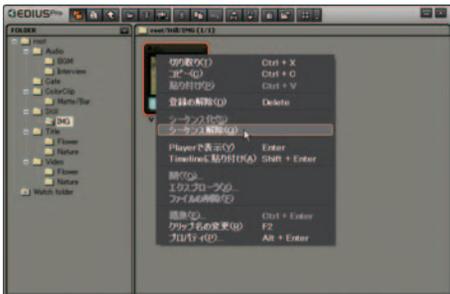
同一フォルダ内にある連番の静止画ファイルが、一つのシーケンスクリップとしてピンに登録されます。

続き番号のファイルを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。

### 関連知識

ピ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するには、シーケンスクリップの右クリックメニューから [シーケンスの解除] を選択します。

再度シーケンスクリップとして扱う場合は、複数の静止画クリップを選択し、右クリックメニューから [シーケンス化] を選択します。ピン上でのクリップ並び順でシーケンス化されます。



## 1. 素材（クリップ）

### フォルダの登録

登録可能なファイルを含むフォルダを、フォルダ構造を保ったまま登録します。

- 1 フォルダビューで登録先フォルダの右クリックメニューから[フォルダを開く]を選択します。



[フォルダの参照] ダイアログが表示されます。

- 2 フォルダを選択し、[OK] ボタンをクリックします。

選択したフォルダが登録されます。

---

#### 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次の場所へドラッグ&ドロップします。

- ・ クリップビュー
- ・ フォルダビューに表示されているフォルダ

## 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ピンに登録できます。

- 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。



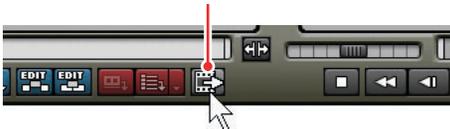

---

### 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&ドロップでピンに登録します。
- ・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&ドロップでピンに登録します。
- ・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] ボタンをクリックします。

[Bin に Clip 情報を反映] ボタン




---

### 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。

### 参照



## 1. 素材 (クリップ)

### クリップの自動登録

EDIUS に付属の『EDIUS Watch Tool』で監視フォルダを指定できます。プログラムの起動中、指定したフォルダにメディアファイルが追加されると、次回 EDIUS を起動させた際、自動的にビンの [Watch folder] にクリップを追加します。

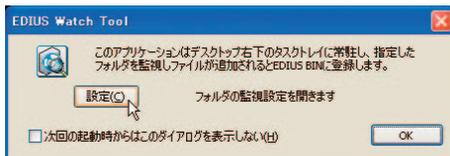


### 監視フォルダの指定方法

- 1 プレビューウィンドウの EDIUS アイコンをクリックし、[ツール] から [EDIUS Watch] を選択します。



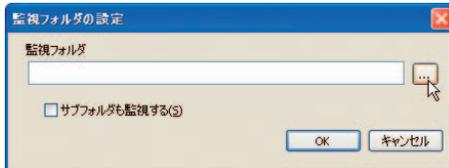
- 2 [設定] ボタンをクリックします。



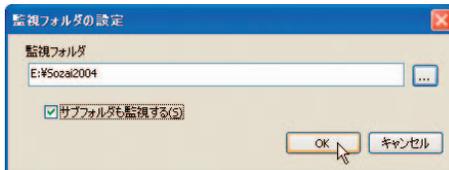
- 3 [追加] ボタンをクリックします。



- 4 [...] ボタンをクリックし、監視フォルダを指定します。



- 5 指定フォルダ内のフォルダも監視する場合は、[サブフォルダも監視する] にチェックをいれ、[OK] ボタンをクリックします。

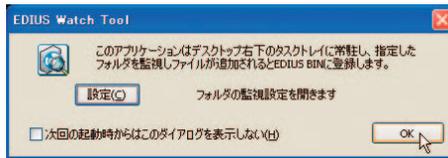


- 6 各項目を設定したあと [OK] ボタンをクリックします。



## 1. 素材 (クリップ)

### 7 [OK] ボタンをクリックします。



プログラムがタスクトレイに常駐します。

プログラムの起動中は、画面右下のタスクトレイに常駐しています。通常は黄色のアイコンで表示されていますが、監視フォルダの状態によって次のように色が変化します。

- ・ 水色：フォルダ監視中
- ・ 赤色：監視フォルダに新しいファイルが追加

#### ご注意



#### ご注意

- ・ 監視フォルダ内のフォルダを移動させると、そのフォルダ内のファイルはオフラインクリップとして扱われます。
- ・ 本プログラムの起動中のみフォルダを監視します。起動していない状態でのファイルの追加 / 削除は、検出されません。

#### 関連知識

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

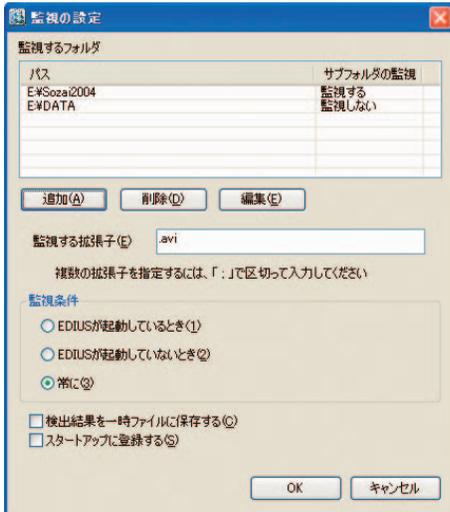
#### 参照



#### 参照

Windows 起動時に『EDIUS Watch Tool』を自動的に起動させることができます。詳しくは「監視の設定」P4-13を参照してください。

## 監視の設定

**[監視するフォルダ]：**

監視対象フォルダを一覧表示します。監視フォルダを追加 / 削除 / 編集する場合は、各ボタンをクリックします。

監視フォルダは、最大 10 個まで設定できます。

**[監視する拡張子]：**

監視するメディアファイルの拡張子を入力します。ワイルドカードは使用できません。

**[監視条件]：**

フォルダを監視する条件を設定します。

**[EDIUS が起動しているとき]：**

EDIUS 起動中に監視フォルダにファイルが追加された場合は、自動的にピンへ登録されます。EDIUS が起動していないときに追加された場合は、登録されません。

**[EDIUS が起動していないとき]：**

EDIUS が起動していない間にファイルが追加された場合のみ、自動的にピンへ登録します。EDIUS 起動中に追加された場合は、登録されません。

**[常に]：**

監視フォルダにファイルが追加されたときは、必ず自動的にピンへ登録します。

## 1. 素材 (クリップ)

### 【検出結果を一時ファイルに保存する】:

チェックを入れると、検出結果を一時ファイルに保存し、次回起動時に前回の状態に復元できます。前回の状態を反映させたくない場合や環境が大きく変わった場合は、チェックを外してください。

### 【スタートアップに登録する】:

Windows 起動時に、『EDIUS Watch Tool』も同時に起動させます。

### 関連知識

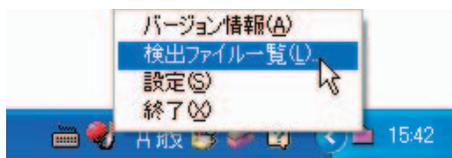
- ・ タスクトレイにあるアイコン上での右クリックメニューから [設定] を選択すると、[監視の設定] ダイアログが表示されます。
- ・ ネットワーク上のフォルダを監視する場合、ユーザー名やパスワードの入力を解除しておいてください。

### ピンへの登録禁止

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

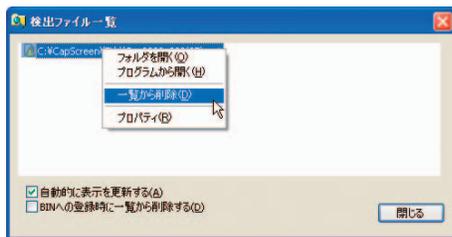
- 1 アイコンの右クリックメニューから [検出ファイル一覧] を選択します。

[検出ファイル一覧] ダイアログが表示されます。



- 2 リスト上でファイルを選択し、右クリックメニューから [一覧から削除] を選択します。

ファイルがリストから削除されます。



**ご注意**

リストからファイル名を削除しても、監視フォルダ内のメディアファイルは削除されません。

**ご注意****検出ファイル一覧****リスト：**

リストには検出されたファイルやピンに登録されているファイルなどを一覧表示します。各ファイルの状態を次のアイコンで示しています。

- ・ ：未登録のファイル
- ・ ：ファイル名の変更が検出されたファイル
- ・ ：削除が検出されたファイル
- ・ ：ピンに登録されたファイル
- ・ ：現在は存在しないファイル

**[自動的に表示を更新する]：**

チェックを入れると、新たにファイルが追加された際、リストを自動的に更新します。

**[BINへの登録時に一覧から削除する]：**

チェックを入れると、ピンへ登録したファイルはリストから削除されます。この変更は再起動後から有効です。

**関連知識**

タスクトレイのアイコン上にカーソルを移動させると、ピンに未登録のファイル数を表示します。すでにピンに登録されたファイルは表示数に含まれていません。

## 1. 素材（クリップ）

### クリップの作成

#### カラーバークリップ

- 1 [クリップ新規作成] ボタンをクリックします。

[クリップ新規作成] ボタン



- 2 [カラーバー] を選択します。



[カラーバー設定] ダイアログが表示されます。



- 3 カラーバーの設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。

---

#### その他の方法

---

タイムラインにある [タイトル作成] のリストボタンから [カラーバー] を選択します。作成したクリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置に配置されます。

---

 関連知識
 

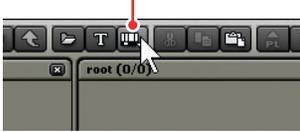
---

カラーバーの種類や基準音設定を変更するには、カラーバークリップを選択して、[プロパティ] ボタンをクリックします。[カラーバー設定] ダイアログが表示され、カラーバーの選択や基準音の設定を変更できます。

## カラーマットクリップ

- 1 [クリップ新規作成] ボタンをクリックします。

[クリップ新規作成] ボタン



- 2 [カラーマット] を選択します。



[カラーマット設定] ダイアログが表示されます。

- 3 カラーボックスをクリックします。

カラーボックス



[色の設定] ダイアログが表示されます。

## 1. 素材 (クリップ)

- 4 色を設定して、[OK] ボタンをクリックします。



- 5 [カラーマット設定] ダイアログに戻りますので、グラデーションにする場合は、色数を設定します。
- 6 グラデーションの方向を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

---

### その他の方法

---

タイムラインにある [タイトル作成] のリストボタンから [カラーマット] を選択します。作成したクリップは、アクティブなトラックのタイムラインカーソルの位置に配置されます。

---

### 関連知識

---

#### 色の調節

- ・ カラーボックスで色を選択し、[カラーチャート] や [カラーバー] をドラッグして調整します。
- ・ カラーチャートとカラーバーの輝度範囲を制限するには、[IRE 警告領域表示] にチェックを入れます。カラーチャートとカラーバーの輝度が、セーフカラーの範囲に制限されます。
- ・ カラーピッカーを使うと Recorder の表示画から色を選択することができます。[カラーピッカー] ボタンをクリックしてから、Recorder の使いたい色をクリックします。

#### グラデーションの設定

- ・ [方向] には、グラデーションの向きを設定します。数値 (単位: 度) 入力、マウスホイール指定、方向プレビュー図形のマウสดラッグ指定などの方法で設定することができます。
- ・ 色やグラデーションの設定を変更するには、カラーマットクリップを選択して、[プロパティ] ボタンをクリックします。[カラーマット設定] ダイアログが表示され、色やグラデーションの設定を変更できます。

## タイトルクリップ

- 1 [タイトル作成] ボタンをクリックします。



Titler が起動します。

- 2 タイトルクリップを作成します。

---

---

### その他の方法

---

---

- ・ タイムラインの [タイトル作成] ボタンをクリックし、いずれかのメニューを選択します。
- ・ タイムラインの [タイトル作成] のリストボタンをクリックし、Titler を選択します。

---

---

### 参照

---

---

- ・ Quick Titler の使用方法については、「1. Quick Titler」P9-2 を参照してください。
- ・ デフォルトで起動するTitlerの設定については、「アプリケーション」P3-14を参照してください。

### 参照



## 1. 素材 (クリップ)

### クリップの再生

#### [再生] ボタンでの再生操作

- 1 クリップビューのクリップを選択します。
- 2 [Player で表示] ボタンをクリックします。



- 3 Player の [再生] ボタンをクリックします。



---

#### 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。
- ・ クリップの右クリックメニューから [Player で表示] を選択します。
- ・ クリップをダブルクリックします。

---

#### ショートカットキー

---

[Enter] キー

---

#### 参照

---

Player の操作ボタンについては「Player の操作ボタン」P5-3 を参照してください。



## In/Out 点の設定

ソースファイルの In (開始) 点および Out (終了) 点を指定します。あらかじめ In/Out 点を指定しておくと、その間の映像のみキャプチャします。指定した部分は「クリップ」と表記します。

### 設定方法

- 1 ソースをプレビューし、In 点にするフレームで [In 点の設定] ボタンをクリックします。



- 2 続けてソースをプレビューし、Out 点にするフレームで [Out 点の設定] ボタンをクリックします。



### 関連知識

In スライダー、または Out スライダーをドラッグして In 点、Out 点を変更することができます。



### 参照

タイムラインにクリップを配置し、In 点、Out 点をトリムによって設定することができます。詳細については「数値入力でのトリミング」P7-56 を参照してください。

### 参照



## 1. 素材 (クリップ)

### In 点、Out 点間の再生

Player の [ループ再生] ボタンをクリックすると、クリップの In 点と Out 点間を繰り返し再生します。

再生は、ポジションバーの現在位置から開始します。



[ループ再生] ボタン

### In (Out) 点への移動

- 1 [In (Out) 点の設定] のリストボタンをクリックします。
- 2 [In (Out) 点に移動] を選択します。

リストボタン



---

### その他の方法

---

キーボードの [Shift] キーを押しながら [In (Out) 点の設定] ボタンをクリックします。

## In (Out) 点の削除

- 1 [In (Out) 点の設定] のリストボタンをクリックします。
- 2 [In (Out) 点を削除] を選択します。



---

### その他の方法

---

In (Out) 点に移動し、キーボードの [Shift] キーを押しながら [In (Out) 点の設定] ボタンをクリックします。

## 1. 素材 (クリップ)

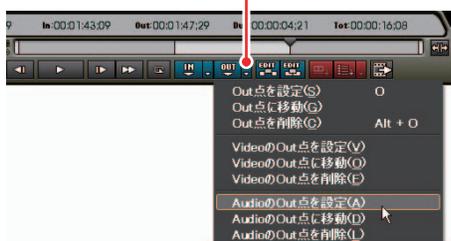
### オーディオの In/Out 点設定

ソースのオーディオ部分の In 点、Out 点をビデオ部分とは別に設定することができます。

#### 設定方法

- 1 ソースの In 点と Out 点を設定します。
- 2 [Out 点の設定] のリストボタンから [Audio (Video) の Out 点を設定] を選択します。

リストボタン



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。ソースがビデオクリップ、またはオーディオクリップのみの場合、分割表示はされません。



オーディオ部分

ビデオ部分

- 3 続けてソースをプレビューし、Out 点にするフレームで [Audio の Out 点の設定] のリストボタンをクリックし、[Audio の Out 点を設定] をクリックします。



#### その他の方法

- ・タイムコードのオーディオマークをクリックすると、[In (Out) 点の設定] ボタンが [Audio の In (Out) 点の設定] ボタンや [Video の In (Out) 点の設定] ボタンに切り替わり、オーディオやビデオそれぞれの In 点、Out 点を設定することができます。



オーディオマーク

- ・オーディオ部分の In、または Out スライダーをドラッグしてオーディオの In 点、Out 点を調整することができます。



## 1. 素材 (クリップ)

### In (Out) 点への移動

- 1 [In (Out) 点の設定] のリストボタンをクリックします。
- 2 [Audio の In (Out) 点に移動] または [Video の In (Out) 点に移動] を選択します。



---

#### その他の方法

---

[Audio の In (Out) 点の設定] ボタンを表示している場合、キーボードの [Shift] キーを押しながら [Audio の In (Out) 点の設定] ボタンをクリックします。

### In (Out) 点の削除

- 1 [In (Out) 点の設定] のリストボタンをクリックします。
- 2 [Audio の In (Out) 点を削除] または [Video の In (Out) 点を削除] を選択します。



---

 その他の方法
 

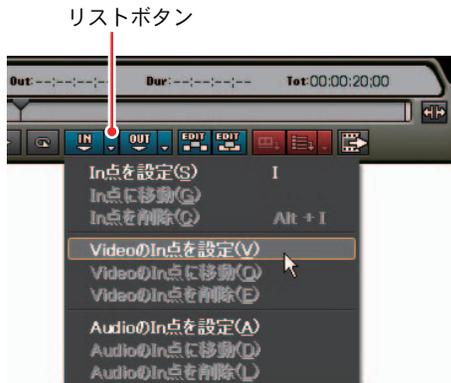
---

[Audio の In (Out) 点の設定] ボタンを表示している場合、In (Out) 点に移動し、キーボードの [Shift] キーを押しながら [Audio の In (Out) 点の設定] ボタンをクリックします。

### ビデオ (オーディオ) のみ In/Out 点設定

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にのみ In/Out 点を設定します。

- 1 ソースをプレビューし、In 点にするフレームで [In 点の設定] のリストボタンから [Video (Audio) の In 点を設定] を選択します。



- 2 続けてソースをプレビューし、Out 点にするフレームで [Video (Audio) の Out 点を設定] ボタンをクリックします。



ビデオ部分、またはオーディオ部分にのみ In/Out 点が設定されます。



## 1. 素材 (クリップ)

### ご注意



### ご注意

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

### 関連知識

In/Out 点設定後、[Timeline に挿入で追加] ボタンまたは [Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックするとビデオ (オーディオ) 部分のみトラックに配置できます。



[Timeline に上書きで追加] ボタン

[Timeline に挿入で追加] ボタン

## クリップの修正

### プロパティでの修正

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。

- 1 クリップビューのクリップを選択します。
- 2 [プロパティ] ボタンをクリックします。



[プロパティ] ダイアログが表示されます。

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：

名前 (クリップ名) の変更、コメントの入力ができます。

#### [ビデオ情報] タブ：

リール番号 (カセット番号) の入力、ポスターフレーム、開始タイムコードの変更ができます。また、アスペクト比やフィールドオーダ、フレームレートの変更ができます。

## 1. 素材（クリップ）

### 【オーディオ情報】タブ：

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：

クリップの詳細情報を表示します。

### 【静止画情報】タブ：

デュレーション、アスペクト比の変更ができます。

---

---

### その他の方法

---

---

- ・トラックに配置されたクリップを選択すると [Information] パレットに情報が表示されます。
- ・クリップビューに登録したクリップの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。
- ・トラックに配置されたクリップの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。

---

---

### ショートカットキー

---

---

[プロパティ] ダイアログの表示：[Alt] + [Enter] キー

---

---

### 関連知識

---

---

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、簡単にマウス操作で変更することができます。サムネイル上でマウスのホイールボタンを押したまま、マウスを左右に動かします。ホイールボタンを離すと設定の変更を完了します。

## 設定ダイアログでの修正

カラークリップの右クリックメニューから [編集] を選択すると、設定ダイアログを表示します。

タイトルクリップの右クリックメニューから [編集] を選択すると、Titler が起動します。

タイムラインに配置したクリップの右クリックメニューから [編集] を選択します。




---

### ショートカットキー

---

[Ctrl] + [Enter] キー

## クリップの保存先の確認

クリップの右クリックメニューから [エクスプローラ] を選択すると、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。



## 1. 素材（クリップ）

### 関連付けされているソフトウェアで開く

クリップの右クリックメニューから「開く」を選択すると、ファイルに関連付けられているアプリケーションソフトウェアでファイルを開きます。



---

### その他の方法

---

タイムラインに配置したクリップの右クリックメニューから「開く」を選択します。

## 2. クリップ管理 (ピン)

### クリップビューでの操作

#### クリップの選択

マウスでクリックします。複数を選択する場合はドラッグします。

キーボードの [Ctrl] キーを押しながらクリップをクリックすると、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。クリップビューを詳細表示にしている場合は、キーボードの [Shift] キーを押しながら選択する範囲の上端と下端をクリックすると、その範囲を一度に選択することができます。

#### クリップのコピー

- 1 クリップを選択 (複数も可能) し、[コピー] ボタンをクリックします。
- 2 [貼り付け] ボタンをクリックします。別のフォルダにコピーする場合は、フォルダを選択し、[貼り付け] ボタンをクリックします。




---

#### その他の方法

---

- ・ クリップの右クリックメニューから [コピー]、[貼り付け] を選択します。
- ・ キーボードの [Ctrl] キーを押しながらクリップをドラッグし、クリップビューの空白位置へドロップします。

---

#### ショートカットキー

---

- ・ コピー : [Ctrl] + [C] キー
- ・ 貼り付け : [Ctrl] + [V] キー

---

#### 参照

---

クリップビューの表示変更については「クリップビューの表示」P3-37 を参照してください。

#### 参照



## 2. クリップ管理（ピン）

### クリップの登録解除（削除）

クリップを選択（複数も可能）し、[登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



#### ご注意



#### ご注意

- ・クリップを登録解除（削除）すると、元に戻すこと（解除操作の取り消し）はできません。
- ・ピンからクリップを登録解除しても、元のソースデータは削除されません。

#### その他の方法

- ・クリップの右クリックメニューから [登録の解除] を選択します。
- ・クリップを選択し、キーボードの [Delete] キーを押します。

### クリップの移動

クリップをドラッグ（複数も可能）し、フォルダまたはクリップビューの任意の位置へドロップします。

そのほかに、クリップを切り取って、貼り付ける方法があります。

- 1 クリップを選択（複数も可能）し、[切り取り] ボタンをクリックします。
- 2 フォルダを選択し、[貼り付け] ボタンをクリックします。

[切り取り] ボタン

[貼り付け] ボタン



#### その他の方法

クリップの右クリックメニューから [切り取り]、[貼り付け] を選択します。

---

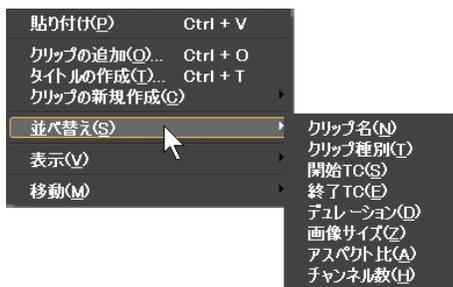
 ショートカットキー
 

---

- ・ 切り取り : [Ctrl] + [X] キー
- ・ 貼り付け : [Ctrl] + [V] キー

### クリップの並び替え

クリップビューの空白部の右クリックメニューから「並べ替え」を選択し、並べ替える項目名を選択します。



クリップビューを詳細表示にしている場合は、項目名をクリックしてソートすることができます。項目名をクリックするごとに、昇順、降順を切り替えます。

---

 参照
 

---

項目の設定は、「詳細表示の項目設定」P3-39 を参照してください。

## 参照



## 2. クリップ管理（ピン）

### フォルダビューでの操作

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。

---

#### 関連知識

---

- ・ [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。

---

#### 参照

---

フォルダビューの表示 / 非表示については「フォルダビューの表示 / 非表示」P3-36を参照してください。

### フォルダの作成

フォルダを選択し、右クリックで表示されるメニューから「新規フォルダ」を選択します。選択したフォルダの下の階層に新規フォルダが作成されます。フォルダ名は変更することができます。



### フォルダの移動

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します。

### フォルダのコピー

フォルダをドラッグし、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら、コピー先のフォルダの上へドロップします。登録しているクリップもコピーされます。



## フォルダの削除

### ご注意

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

### ご注意



削除するフォルダを選択し、[登録の解除] ボタンをクリックします。

削除の確認ダイアログが表示されますので、[OK] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



### 関連知識

[root] フォルダを選択した場合、[root] フォルダを除くすべてのクリップとフォルダが削除されます。

### その他の方法

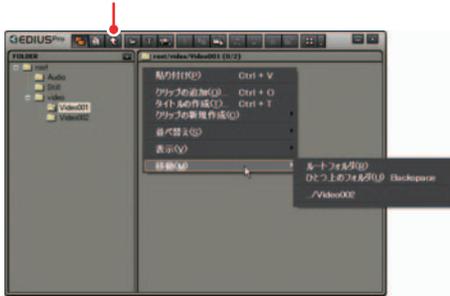
- ・ フォルダの右クリックメニューから削除を選択することができます。
- ・ フォルダを選択し、キーボードの [Delete] キーを押して削除することができます。

## 2. クリップ管理 (ピン)

### 表示フォルダの切り替え

フォルダビューを表示している場合は、表示させたいフォルダを直接クリックします。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分の右クリックメニューから [移動] を選択し、移動先のフォルダ名をクリックします。

[ひとつ上のフォルダに移動] ボタン



---

### その他の方法

---

[ひとつ上のフォルダに移動] ボタンをクリックして切り替えます。

## ピンのインポート / エクスポート

フォルダ構造を保ったまま、ピン情報を ebd ファイルとしてエクスポート（インポート）できます。

### ピンのエクスポート

- 1 エクスポートするフォルダの右クリックメニューから、[エクスポート] を選択します。



[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] ボタンをクリックします。

---

### ご注意

同じファイル名の場合は上書きします。

### ご注意



### ピンのインポート

- 1 ebd ファイルを読み込むフォルダの右クリックメニューから、[インポート] を選択します。



[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択し、[開く] ボタンをクリックします。

## 2. クリップ管理（ピン）

### クリップの検索

条件を設定し、ピ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。

### 検索方法

- 1 ピンの「検索」ボタンをクリックします。またはフォルダビュー上で右クリックで表示されるメニューから「検索」をクリックします。

「検索」ボタン



「Bin 検索」ダイアログが表示されます。



- 2 「検索条件」の「項目」で検索条件を選択します。



選択した項目に対応した検索条件に表示が切り換わります。

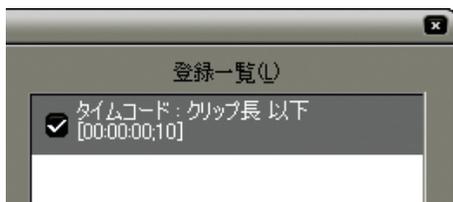


項目に「タイムコード」を選択した場合

- 3 検索条件の設定を行い、[追加] ボタンをクリックします。検索条件は複数追加できます。



[登録一覧] に指定した条件が表示されます。



- 4 [閉じる] ボタンをクリックします。  
フォルダビューに検索結果のフォルダが作成されます。

---

### ショートカットキー

---

[Bin 検索] ダイアログの表示: [Ctrl] + [F] キー

## 2. クリップ管理 (ピン)

# 4

---

---

### 関連知識

---

---

- ・ 絞込検索を行う場合は、検索結果フォルダを選択して、検索の手順 1 から 4 の操作を行います。
- ・ 検索条件を削除する場合は、[登録一覧] で条件を選択し [解除] ボタンをクリックします。
- ・ [カレントフォルダのみ検索] にチェックを入れると、選択して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。



### ご注意



---

---

### ご注意

---

---

検索結果フォルダは移動できません。

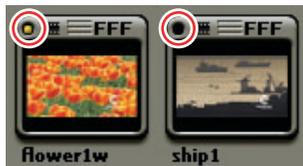
### 未使用クリップの検索

タイムラインで使用されていないクリップを検索する場合は、[検索条件] エリアの [項目] で [タイムライン上での参照] を選択し、タイムライン上で [使用していない] を選択します。



### 関連知識

- ・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、クリップ上の右クリックメニューから [ファイルの削除] を選択します。
- ・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、クリップを選択し [登録の解除] ボタンをクリックします。
- ・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ある丸印が黄色く点灯します。タイムラインで使用していないクリップの丸印は黒くなっています。



## 2. クリップ管理 (ピン)

### 検索条件設定のポイント

- [In 点 /Out 点]

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]

[クリップ長] とは、In 点から Out 点までの長さです。In 点と 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。)

- [フォルダ選択]

多数のフォルダを登録しフォルダの階層構造がだんだん複雑になると、必要なクリップをどこに登録したかを忘れてしまうかもしれません。こんな場合に [フォルダ選択] を使用すると、フォルダの階層構造を気にせず関連するフォルダを選択するだけでクリップを探し出すことができます。[フォルダ選択] による検索では、選択したフォルダとその下位のフォルダに含まれるクリップが、検索結果として表示されます。フォルダ名にその内容を連想するような名前をつけると、より効果的に検索することができます。

たとえば、「夏休み」、「海」、「ビーチバレー」、「夏」、「キャンプ」などたくさんの方々が登録されていると仮定します。

- 「夏」フォルダの下に「夏休み」があって、その中のクリップだったかな？
- 「海」フォルダの下に「夏休み」だったかな？
- 「夏休み」は「海」フォルダの上だったかな？ それとも、…

「夏休み」と「夏」と「海」に関連したフォルダにクリップがある場合には、関連したフォルダを「夏」や「海」など、思いつく順に指定すれば、クリップが見つかります。

絞り込む途中ではリアルタイムに検索しているため、場合によっては最後まで探さなくても途中で探した段階で見つけることができます。

### 検索結果の削除

検索結果フォルダを選択し、[登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



---

---

#### 関連知識

検索結果フォルダの削除は、操作を戻すことができません。

---

---

#### その他の方法

- ・ 検索結果フォルダの右クリックメニューから削除を選択することができます。
- ・ 検索結果フォルダを選択し、キーボードの [Delete] キーを押して削除することができます。

## 2. クリップ管理 (ピン)

# 4

### クリップの検索

# EDIUS

## 第 5 章

外部素材の取り込み

## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

# 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

## 設定の確認

### ご注意



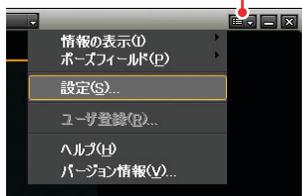
### ご注意

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。プロジェクト設定、デッキへの書き出しで、設定ができないことがあります。また、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。

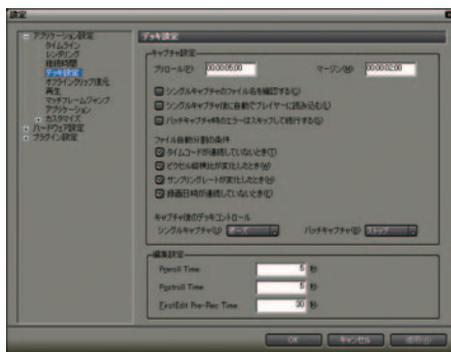
- ・ バッチデジタイズが正常にできない場合があります。
- ・ 自動分割時に不要なファイルが生成されることがあります。
- ・ デジタイズ開始時に不要なファイルが生成されることがあります。

- 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 [ハードウェア設定] や [アプリケーション設定] の [デッキ設定] などで各項目を確認・変更し、[OK] ボタンをクリックします。



### 参照



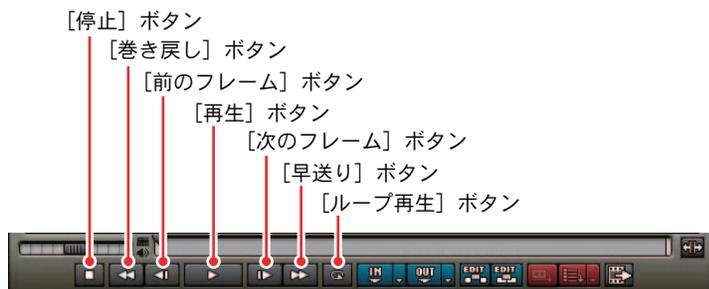
### 参照

各項目の詳細については「ハードウェア設定 (Generic OHCI 設定)」P3-16、「デッキ設定」P3-10 を参照してください。

## ソースのプレビュー

### Player の操作ボタン

Player の操作ボタンについて説明します。



#### **[停止] ボタン：**

ソースの再生を停止します。

#### **[巻き戻し] ボタン：**

ソースを巻き戻します。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。クリックすることに4倍速と12倍速が切り換ります。

#### **[前のフレーム] ボタン：**

クリックすることによってソースを逆方向に1フレームずつ進めます。

#### **[再生] ボタン：**

ソースを正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。再度クリックすると再生します。

#### **[次のフレーム] ボタン：**

クリックすることによってソースデータを正方向に1フレームずつ進めます。

#### **[早送り] ボタン：**

ソースを早送りします。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。クリックすることによって4倍速と12倍速が切り換ります。

#### **[ループ再生] ボタン：**

ソースの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、ソースの最初から、またOut点を設定していない場合は、ソースの最後までを繰り返し再生します。

オーディオのIn点とOut点を設定している場合は、ビデオのIn点とOut点を合わせた、最前端から最後端までを再生します。

---

#### 関連知識

---

[チャンネル / ファイルの選択] ボタンで [Generic OHCI] を選択している場合、[ループ再生] ボタンは [ポーズ] ボタンとして機能します。

## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

### ショートカットキー

- デッキの巻き戻し (高速) : [F3 (F2)] キー
- デッキの早送り (高速) : [F10 (F9)] キー
- デッキの再生 : [F7] キー
- デッキの停止 : [F5] キー
- デッキの一時停止 : [F6] キー
- 前のフレームを表示 (デッキ) : [F4] キー
- 次のフレームを表示 (デッキ) : [F8] キー

### 参照

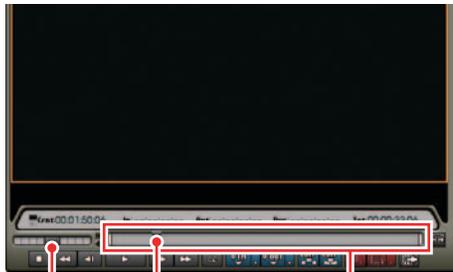


### 参照

- ・ Recorder でのプレビュー操作については「プレビュー操作」P7-64 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。

### シャトル / スライダー

Player のシャトルやスライダーを使ってクリップをプレビューできます。



シャトル                      スライダー                      ポジションバー

#### シャトル :

シャトルをドラッグして、右に動かすと正方向に再生をします。左に動かすと逆方向に再生 (1/20、1/10、1/4、1/2、1、2、4、8、16 倍速) します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り [Pause] となります。

#### スライダー :

ポジションバーのスライダーをドラッグしてスクラビングすることができます。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。

## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

---

---

### ご注意

---

---

デジタイズされていないものは、スライダーで操作できません。

---

---

### 参照

---

---

シャトルとスライダーの表示 / 非表示の切り替えについては「タイムコード、シャトル、スライダーの設定」P3-32 を参照してください。

### ご注意



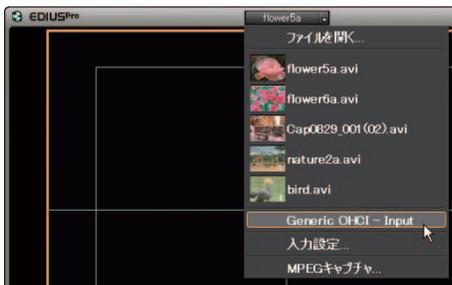
### 参照



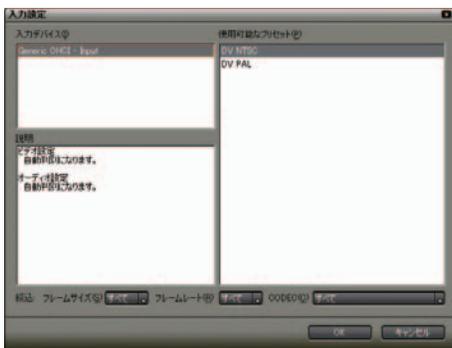
## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

### キャプチャ操作

- 1 Player の [チャンネル / ファイルの選択] ボタンから使用するハードウェアを選択します。



- 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。[絞込] でフレームサイズ、フレームレート、CODEC を指定すると、該当するプリセットのみ表示されます。

#### [説明] :

選択したプリセットの内容を表示します。

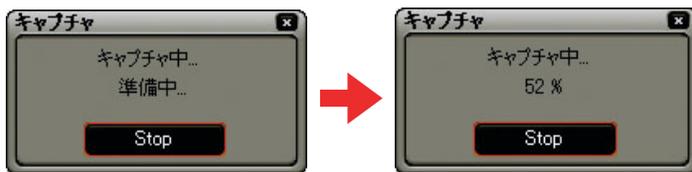
- 3 [OK] ボタンをクリックします。

## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

- 4 [キャプチャ] ボタンをクリックします。



[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。

### その他の方法

- ・ [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] から [ビデオとオーディオ] を選択します。



- ・ [オーディオのみ] を選択した場合、オーディオ部分のみをキャプチャします。



### 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。

### 参照



## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

### ハイブリッドデジタイズ

ソースから直接タイムラインへデジタイズしたクリップを配置します。

- 1 クリップを配置する VA トラックをクリックして選択します。
- 2 タイムスケール上でクリップを配置する位置をクリックします。
- 3 ソースの In 点、Out 点を設定します。
- 4 [Timeline に挿入で追加] ボタンをクリックします。[Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックすると、クリップが上書きモードで配置されます。

デジタイズ後、タイムラインにクリップが配置されます。同時にピンに登録されます。



#### 参照



#### 参照

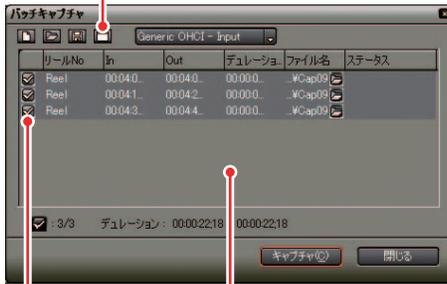
- ・ 3 点編集、4 点編集については、「3 点編集」 P7-6、「4 点編集」 P7-7 を参照してください。
- ・ ソースの In 点、Out 点の設定については「In/Out 点の設定」 P4-21 を参照してください。



## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

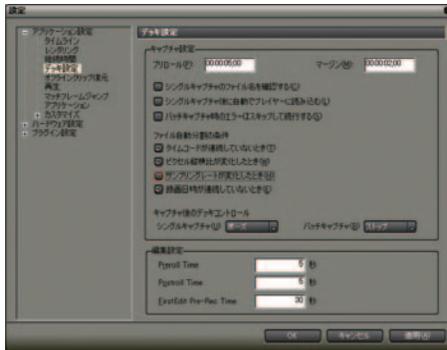
- 5** [バッチキャプチャ] ダイアログのリストからキャプチャするクリップの [選択] ボタンにチェックを入れます (リストに追加直後はチェックが入っています)。

[設定ダイアログの表示] ボタン



[選択] ボタン      リスト

- 6** [設定ダイアログの表示] ボタンをクリックし、[設定] ダイアログの [デッキ設定] を選択します。



- 7** 必要に応じてバッチキャプチャ実行時の条件を設定し、[OK] をクリックします。

## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

8 [キャプチャ] ボタンをクリックします。

デジタル化したクリップが、ビンに登録されます。



### ショートカットキー

バッチキャプチャリストに追加：[Ctrl] + [B] キー

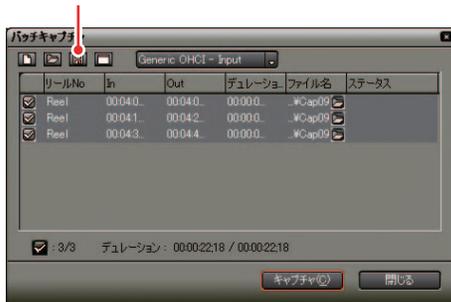
### バッチキャプチャリストのエクスポート

1 [バッチキャプチャリストに追加] のリストボタンから [バッチキャプチャ] をクリックします。



[バッチキャプチャ] ダイアログを表示します。

[バッチキャプチャリストの保存] ボタン



2 [バッチキャプチャリストの保存] ボタンをクリックします。

3 必要に応じてファイル名と保存場所を設定し、[OK] をクリックします。

## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

### バッチキャプチャリストのインポート

保存しているバッチキャプチャリスト (ECL、CSV、RNL ファイル) を読み込みます。

- 1 [バッチキャプチャリストに追加] のリストボタンから [バッチキャプチャ] を選択します。



[バッチキャプチャ] ダイアログを表示します。

[バッチキャプチャリストの読み込み] ボタン



> [バッチキャプチャ] ダイアログ

- 2 [バッチキャプチャリストの読み込み] ボタンをクリックし、ECL、CSV、RNL ファイルのいずれかを選択したあと [開く] ボタンをクリックします。

---

### 関連知識

---

RNL ファイルとは、当社製 StormNavi、RexNavi、RaptorNavi、EzNavi で作成されるファイルです。

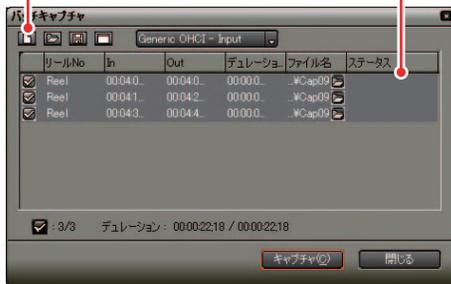
## 1. デッキ制御できる機器からキャプチャ

### 関連知識

**[バッチキャプチャリストの新規作成] ボタン：**  
現在開いているバッチキャプチャリストを保存するかどうか確認し、その後リストを消去します。

**[ファイルを開く] ボタン：**  
デジタイズするファイル名を入力できます。

[バッチキャプチャリストの新規作成] ボタン  
[ファイルを開く] ボタン



## 2. デッキ制御できない機器からキャプチャ

### 関連知識

当社製リアルタイム・ノンリニア編集システムでは、次の製品がアナログからのキャプチャに対応しています。

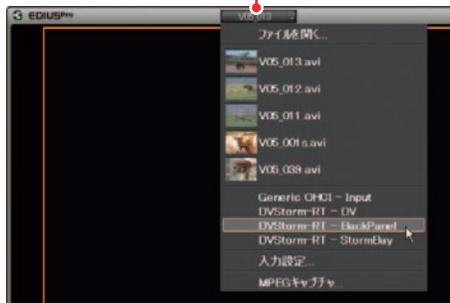
- ・ DVStorm シリーズ
- ・ DVRex-RT
- ・ DVRex-RT Professional
- ・ VELXUS

### キャプチャ操作

- 1 外部入力機器で、キャプチャする部分を頭だししておきます。
- 2 Player の [チャンネル / ファイルの選択] ボタンを [(ご使用の製品) - BackPanel] に切り換えます。

表示される外部入力名は、ご使用の製品によって異なります。

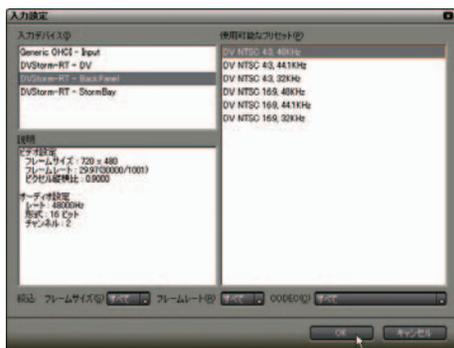
[チャンネル / ファイルの選択] ボタン



[入力設定] ダイアログが表示されます。

## 2. デッキ制御できない機器からキャプチャ

- 3 [入力設定] ダイアログで入力パラメータを設定し、[OK] ボタンをクリックします。



- 4 Player の [キャプチャ] ボタンをクリックします。



[キャプチャ] ボタン

キャプチャを開始します。

- 5 外部入力機器を再生します。
- 6 必要な部分をキャプチャし終わってから、[キャプチャ] ダイアログの [Stop] ボタンをクリックします。



キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがピンに表示されます。

- 7 外部入力機器の再生を停止します。

### 3. MPEG 対応機器からキャプチャ

ここでは、当社製 MTV シリーズでソースデータを MPEG ファイルとして取り込み、EDIUS のピンに登録する手順を例に説明します。

#### 制限事項

##### 組み合わせ可能な製品

MPEG ファイルとしてキャプチャするには、次の当社製品のいずれかを組み合わせている場合に可能となります。

- ・ 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
- ・ DigitalVideo Recorder for USB EMR100

##### 動作可能な環境

各製品が単体で動作する環境が必須となりますので、各製品が動作対象外としている環境では動作保証外となります。

MPEG キャプチャを実行する前に上記各製品が単体で正常に動作していることを確認してください。

##### その他

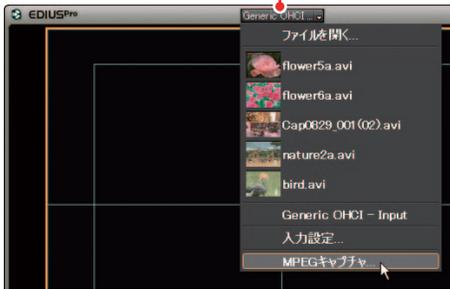
DVStorm シリーズ、および DVReX-RT Professional の MPEG オプションユニットは、MPEG キャプチャに対応していません。

## キャプチャ操作

- 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] を選択します。

[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



- 2 リストボタンをクリックして、キャプチャに使用するハードウェアを選択します。

リストボタン



- 3 入力ソースを選択します。使用するハードウェアによって選択項目が異なります。



### 3. MPEG 対応機器からキャプチャ

- 4 参照ボタンをクリックして、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、[キャプチャパラメータの設定] ダイアログで録画に関する詳細設定を行います。



[設定] ボタン

- 6 [キャプチャ] ボタンをクリックします。

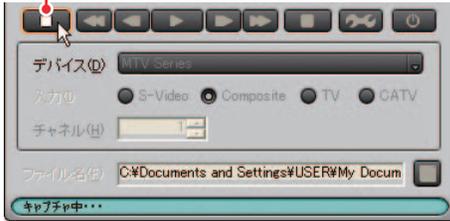
キャプチャが開始されます。

[キャプチャ] ボタン



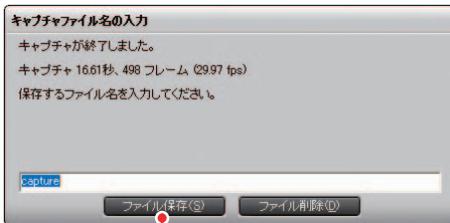
- 7 キャプチャを終了するには、[停止] ボタンをクリックします。

[停止] ボタン



[キャプチャファイル名の入力] ダイアログが表示されます。

- 8 ファイル名を入力し、[ファイル保存] ボタンをクリックします。



[ファイル保存] ボタン

- 9 [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に登録されます。

[終了] ボタン



### 3. MPEG 対応機器からキャプチャ

# 5

---

---

#### 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。



---

---

#### その他の方法

---

---

プレビューウィンドウの EDIUS アイコンをクリックし、[ツール] から [MPEG キャプチャ] を選択します。

#### 参照



---

---

#### 参照

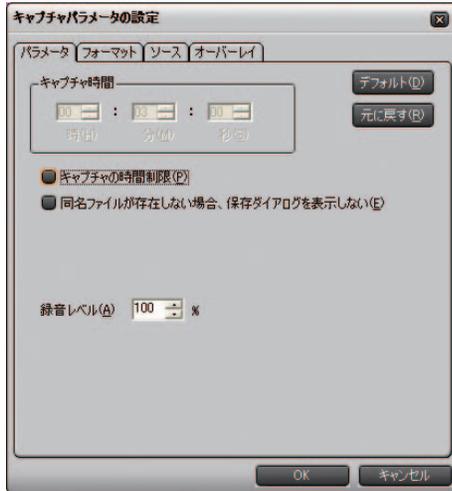
---

---

[キャプチャパラメータの設定] ダイアログについては「キャプチャパラメータの設定」P5-21 を参照してください。

## キャプチャパラメータの設定

### パラメータ



#### **[キャプチャの時間制限] :**

チェックを入れると、[キャプチャ時間] エリアがアクティブになりキャプチャ時間が設定できるようになります。[キャプチャ時間] で設定した時間が経過すると自動的にキャプチャを終了します。

#### **[同名ファイルが存在しない場合、保存ダイアログを表示しない] :**

チェックを入れると、保存先に同名ファイルが存在しない場合は、保存ダイアログを表示しません。

#### **[録音レベル] :**

録音レベルを調整します。

### 3. MPEG 対応機器からキャプチャ

#### フォーマット



**[種類] :**

キャプチャするソースの保存ファイル形式を選択します。

**[拡張子] ボタン :**

[拡張子] ダイアログが表示されますので、保存ファイルの拡張子を設定します。

**[ストリーム] :**

ファイルのストリーム形式を選択します。

**[画質] :**

画質のプリセットを選択します。[マニュアル設定] を選択し [詳細] ボタンをクリックすると、任意のパラメータを設定できます。

## ソース

**【ビデオ】：**

入力信号を選択します。

**【ビデオ入力調整】：**

スライダーで映像の画質を設定します。

**【ビデオプロセッシング】：**

チェックを入れると、ノイズリダクションや3次元YC分離などが有効となります。

**【ゴースト低減機能】：**

チェックを入れると、ゴーストリデューサーが有効となります。

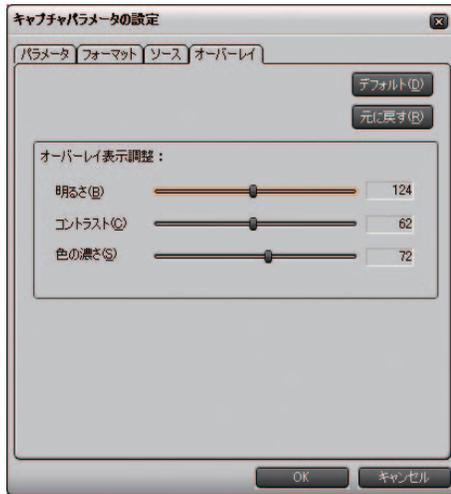
**ご注意**

設定したビデオ入力信号やお使いになるハードウェアによっては、設定できない項目があります。

**ご注意**

### 3. MPEG 対応機器からキャプチャ

#### オーバーレイ



**[オーバーレイ表示調整] :**  
スライダーでオーバーレイの画質を設定します。

## 4. CD/DVD からのキャプチャ

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

---

---

### ご注意

---

---

コピープロテクションのかかったディスクからはキャプチャできません。

### ご注意



### キャプチャできる形式

- Audio CD

WAV ファイルとして取り込みます。

- DVD-Video

MPEG-2 ファイルとして取り込みます。

- DVD-VR

MPEG-2 ファイルとして取り込みます。

---

---

### 関連知識

---

---

DVD-RW と DVD-RAM の DVD-VR 形式に対応しています。

## キャプチャ操作

- 1 プレビューウィンドウのEDIUSアイコンをクリックし、[ツール]から[DISCcapture]を選択します。

『DISCcapture』が起動します。



- 2 書き込みに使用するドライブを選択し、ディスクをセットします。

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。



> Audio CD をセットした場合

- 3 キャプチャするトラックにのみチェックを入れ、[設定] ボタンをクリックします。

※リスト上の右クリックメニューから [すべてのトラックの選択状態を解除する] を選択すると、すべてのチェックが解除されます。



- 4 ファイル名の指定方法や分割方法などを設定したあと [OK] ボタンをクリックします。



## 4. CD/DVD からのキャプチャ

### 5 [取り込み] ボタンをクリックします。

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、[ファイルを保存] ダイアログが表示されますのでファイル名と保存先を設定します。



### 6 キャプチャ完了後は、メッセージを表示しますので [OK] をクリックします。



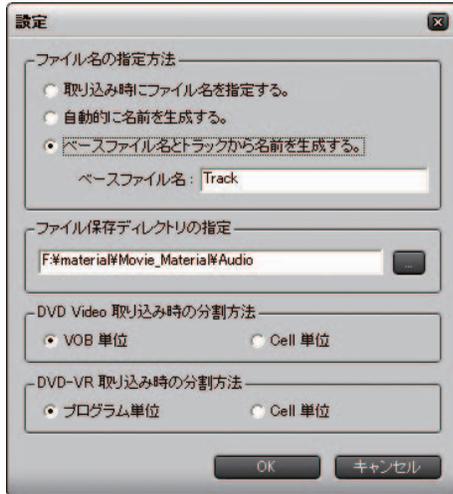
### その他の方法

リスト上の右クリックメニューから [このトラックを取り込む] を選択してキャプチャします。[取り込みを開始する] を選択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。

### 関連知識

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

## [設定] ダイアログ

**[ファイル名の指定方法] :**

取り込むファイルの保存名を設定します。

**[取り込み時にファイル名を指定する。] :**

チェックを入れると、トラックごとにファイル名を設定します。

**[自動的に名前を生成する。] :**

チェックを入れると、現在の日時とトラック番号を組み合わせで自動的にファイル名を生成します。

**[ベースファイル名とトラックから名前を生成する。] :**

チェックを入れると、任意の名称（ベースファイル名）とトラック番号を組み合わせで、自動的にファイル名を生成します。この項目にチェックを入れると「ベースファイル名」が入力可能となります。

**[ファイル保存ディレクトリの指定] :**

ファイルを保存するディレクトリを指定します。

**[DVD Video 取り込み時の分割方法] / [DVD-VR 取り込み時の分割方法] :**

DVD-VideoとDVD-VRキャプチャ時の分割方法をそれぞれ指定します。通常は [VOB単位] または [プログラム単位] を選択します。

[Cell単位] を選択する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。

# 5

【設定】ダイアログ

# EDIUS

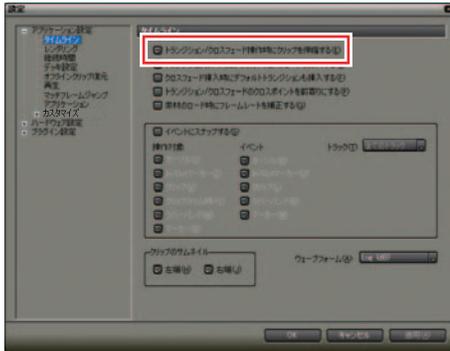
## 第6章

タイムラインの設定

## 1. 編集モードの設定

### 伸縮・固定モード

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設定（削除）したとき、[設定] ダイアログの [タイムライン] で設定した動作モードによって、タイムラインクリップ全体の長さが変わってしまう場合があります。その動作の違いを次の2つのモードで説明します。



### 伸縮・固定モードとは

#### ● 伸縮モード

[設定] ダイアログの [タイムライン] にある [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] にチェックが入っている状態です。トランジション / 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の全長は変化しません。

#### ● 固定モード

[設定] ダイアログの [タイムライン] にある [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] にチェックが入っていない状態です。トランジション / オーディオクロスフェードを追加（削除）すると、タイムラインの全長は短く（長く）なります。

### 参照



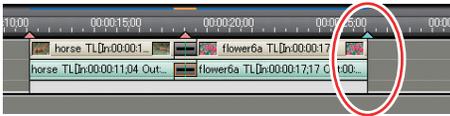
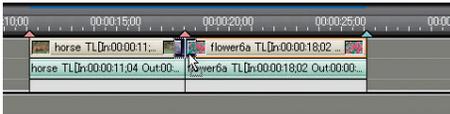
### 参照

- ・ トランジション操作後のタイムラインクリップ長は、上書き / 挿入モード、同期モードによっても異なります。詳しくは、「上書き / 挿入モード」P6-6、「同期モード」P6-8を参照してください。
- ・ そのほか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。詳しくは「同期モード」P6-8を参照してください。

## トランジション / オーディオクロスフェード設定時

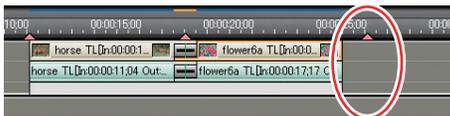
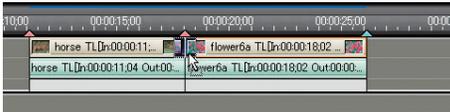
## ● 伸縮モード

前クリップの Out 点が後ろに伸び、後クリップの In 点が前に伸びます。トランジションが設定された分クリップが伸びるため、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わらずに保たれます。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）。



## ● 固定モード

トランジションが設定された分だけ前後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。

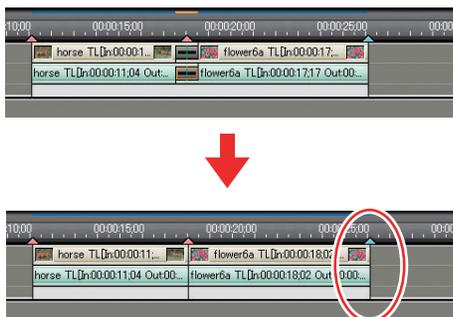


## 1. 編集モードの設定

### トランジション / オーディオクロスフェード削除時

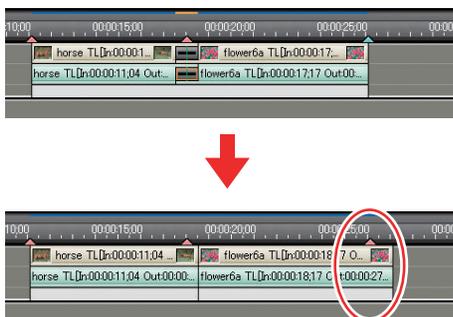
#### ● 伸縮モード

設定時に伸びていた分が縮まりますので、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わらずに保たれます。



#### ● 固定モード

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。



### 関連知識

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した場合、同時にトランジションも削除されます。

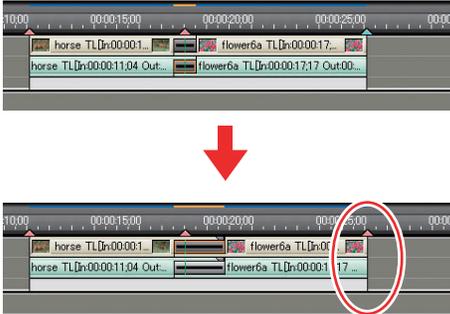
伸縮モードの場合、残ったクリップはトランジションの中心までの長さ（トランジション設定時に伸びた分を含む長さ）に変更されます。

固定モードの場合、残ったクリップの長さは変更されません。

## トランジション / オーディオクロスフェード長さ変更時

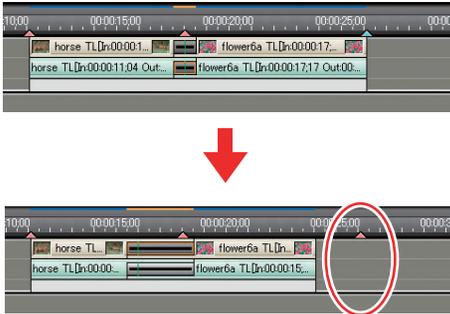
## ● 伸縮モード

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らずに保たれます。



## ● 固定モード

クリップが左右に移動しますので、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化します。



## 関連知識

伸縮モードでトランジションの長さを伸ばす場合、素材クリップのマージン（のりしろ）分だけ伸ばすことができます。

## 1. 編集モードの設定

### 上書き / 挿入モード

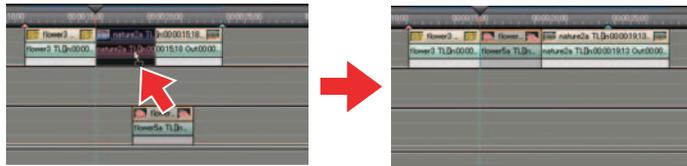
モードにより、クリップの配置、移動、トリミングの結果が異なります。

#### 挿入、上書きモードとは

##### ● 挿入モード

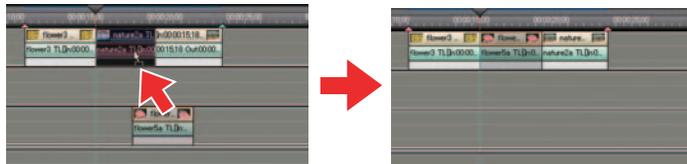
クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、そのクリップを後ろにずらします。

タイムラインカーソルを使用せず、ドラッグ&ドロップで配置する場合は、クリップの前か後ろへクリップを挿入することができます。



##### ● 上書きモード

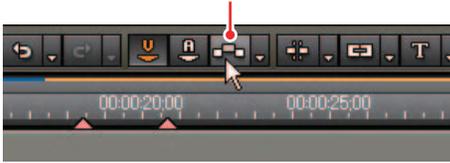
クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、そのクリップを上書きします。



## 切り替え方法

- 1 [上書きモード / 挿入モード切り替え] ボタンをクリックするごとに、挿入モードと上書きモードが切り替わります。

[上書きモード / 挿入モード切り替え] ボタン



> 上書きモード



> 挿入モード

---

### ショートカットキー

---

上書き / 挿入モードの切り替え : [Insert] キー

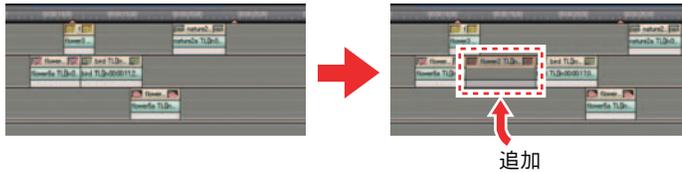
## 1. 編集モードの設定

### 同期モード

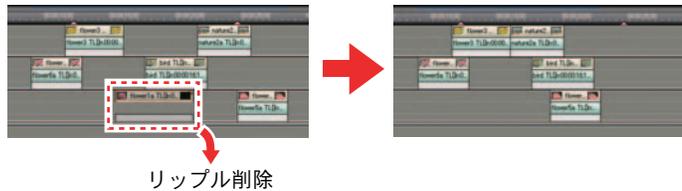
同期モードにした場合、編集時（クリップの挿入、削除など）のトラックの結果が他のトラックにも影響するようになります。

#### 同期モードとは

挿入モードでクリップを追加した場合、他のトラックのクリップも同時に後ろへずれます。



リップル削除をすると他のトラックのクリップも同時に前へずれます。



#### 参照



#### 参照

リップル削除については、「6. リップル削除」P7-47を参照してください。

## 設定方法

- 1 [上書きモード / 挿入モード切り替え] のリストボタンをクリックして、[同期モード] にチェックを入れます。

[上書きモード / 挿入モード切り替え] のリストボタン



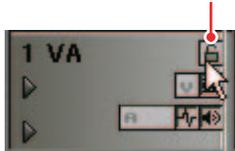
---

## 関連知識

---

- 任意のトラックで同期モードの影響を受けないようにしたり、編集を入れたくない場合には、トラックパネルの [トラックのロック] ボタンをクリックします。

[トラックのロック] ボタン

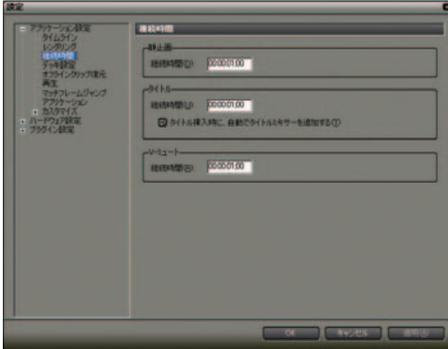


- 同期モードとは、EDIUSの旧バージョンではリップルモードと表現していた機能です。



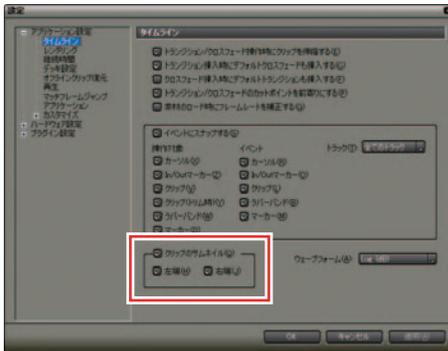
## ● 継続時間の設定

タイムラインに配置する静止画やタイトルクリップなどの配置時間を設定します。またVミュートの継続時間も設定できます。



## ● トラック上のクリップサムネイル表示

トラックに配置されているクリップの端にサムネイルを表示させることができます。両端、左右を選択できます。



### 2. トラックの設定

#### トラックの初期設定

以下の内容は、プロジェクト新規作成時に表示される [プロジェクト設定] ダイアログで設定できます。

- ・ デフォルトのトラック数
- ・ 出力オーディオチャンネル
- ・ タイムラインの予定全長
- ・ タイムラインの開始タイムコード

※トラックに配置するオーディオチャンネルやその他の設定については、編集中でも変更できます。

#### 参照



#### 参照

- ・ プロジェクト新規作成時には、上記以外の項目も設定できます。詳しくは「[プロジェクト設定] ダイアログ」P1-7を参照してください。
- ・ オーディオチャンネルの設定は、「チャンネルの設定」P6-22を参照してください。

## トラックパネル表示範囲の変更

トラックパネルの幅やトラックの高さを変更できます。

### 幅変更

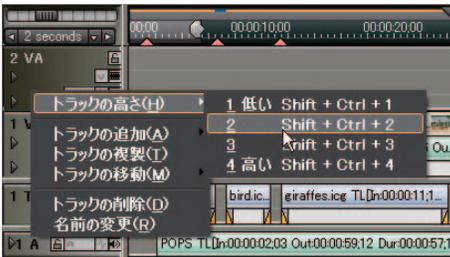
- 1 トラックパネルの右端をドラッグします。



### 高さ変更

トラックの高さは、4段階から選択できます。

- 1 変更するトラックのトラックパネル上で右クリックします。
- 2 [トラックの高さ] からトラックの高さを選択します。

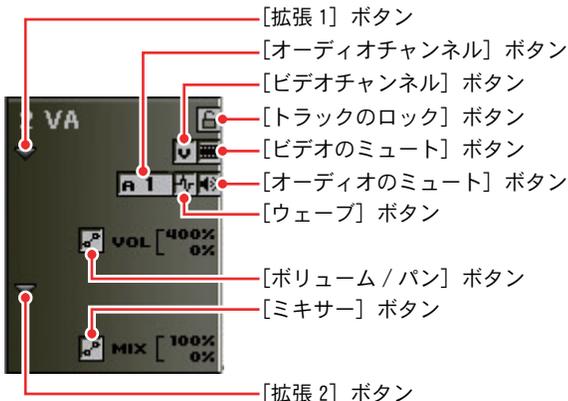


## 2. トラックの設定

### トラックパネルの表示

トラックパネルのアイコンと拡張表示について説明します。

### アイコンの種類と役割



#### 【トラックのロック】 ボタン：

トラックをロックをオン / オフします。

#### 【ビデオチャンネル】 ボタン：

ビデオチャンネルの設定をオン / オフします。ビデオチャンネルをオンにすると、オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分のみを配置します。オンにできるトラックは、V、VAトラックのうちいずれか1つです。

#### 【ビデオのミュート】 ボタン：

ビデオミュートをオン / オフします。ビデオミュートがオンになっているトラックのビデオ部分を消して再生します。

#### 【オーディオチャンネル】 ボタン：

オーディオチャンネルの有効 / 無効を切り替えます。オーディオチャンネルを有効にするには、ボタンクリック時に表示されるメニューからオーディオチャンネルを選択します。多チャンネルのオーディオクリップを配置すると、各チャンネルのトラックに分割して配置されます。オーディオチャンネルを無効にするには、ボタンクリック時に表示されるメニューから [オーディオのみ解除] または [全てのトラックの解除] を選択します。

#### 【ウェーブ】 ボタン：

オーディオの波形表示をオン / オフします。

#### 【オーディオのミュート】 ボタン：

オーディオミュートをオン / オフします。オーディオミュートがオンになっているトラックのオーディオ部分を消して再生します。

**【拡張 1】 ボタン：**

クリックすると [ボリューム /PAN] ボタンが表示されます。[ボリューム /PAN] ボタンは、クリックするたびにボリューム調整モードと PAN 調整モードを切り替えます。

**【拡張 2】 ボタン：**

クリックすると [ミキサー] ボタンが表示されます。[ミキサー] ボタンはトランスペアレンシー調整モードをオン / オフします。

---

---

**関連知識**

- ・ VAトラックのオーディオチャンネルとビデオチャンネルの両方が有効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。
- ・ Vトラックのビデオチャンネルを無効にすると、Vトラックにはクリップが配置できなくなります。

---

---

**参照**

- ・ ビデオチャンネルとオーディオチャンネルの設定については「チャンネルの設定」P6-22 を参照してください。
- ・ オーディオチャンネル設定時の動作については、「チャンネル別に配置」P7-11 を参照してください。

**参照**

---

---

**ショートカットキー**

ウェーブフォーム表示 / 非表示：[Ctrl] + [W] キー  
拡張 1 表示 / 非表示：[Alt] + [S] キー  
拡張 2 表示 / 非表示：[Alt] + [W] キー  
オーディオのミュート有効 / 無効：[Shift] + [S] キー  
ビデオのミュート有効 / 無効：[Shift] + [W] キー  
トラックのロック有効 / 無効：[Shift] + [L] キー

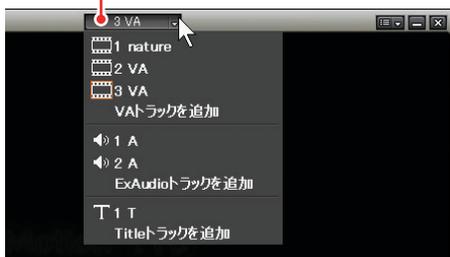
## 2. トラックの設定

### トラックの追加

#### Recorder から追加

- 1 Recorder の [Track の選択] ボタンをクリックします。
- 2 リストから新規に追加するトラックを選択します。

[Track の選択] ボタン



#### [VA トラックを追加] :

新規の VA トラックを最後段（上方向）に追加します。

#### [ExAudio トラックを追加] :

新規の A トラックを最後段（下方向）に追加します。

#### [Title トラックを追加] :

新規の T トラックを最後段（下方向）に追加します。

- 3 選択したトラックがタイムラインに追加されます。

[Track の選択] ボタンには、新しく追加したトラックの名前が表示されます。

#### 参照

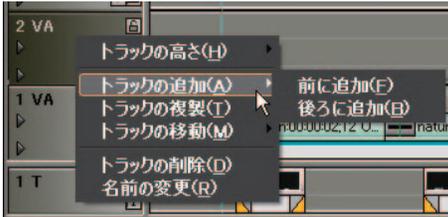


#### 参照

V トラックの追加方法については「位置を指定して追加」P6-17 を参照してください。

### 位置を指定して追加

- 1 トラックの右クリックメニューの [トラックの追加] から追加する位置を指定します。



#### [前に追加] :

右クリックしたトラックパネルの位置に新規トラックを挿入し、元のトラックは後ろへ送られます。

#### [次に追加] :

右クリックしたトラックパネルの後ろに新規トラックを挿入します。

- 2 VA、またはVトラックを選択します。



- 3 追加するトラック数を入力し、[OK] ボタンをクリックします。

## 2. トラックの設定

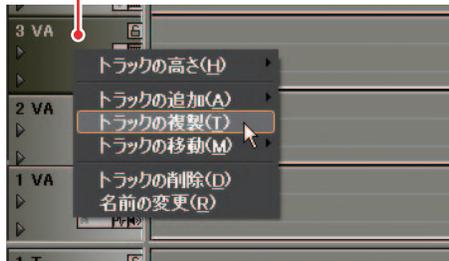
### トラックのコピー

トラックに配置したクリップもコピーされます。

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

右クリックしたトラックパネルの後ろの位置にコピーしたトラックが挿入されます。

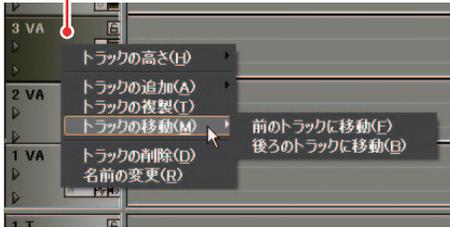
トラックパネル



## トラックの移動

- 1 移動する位置のトラックパネルの右クリックメニューから、[トラックの移動] を選択します。
- 2 サブメニューから [前のトラックに移動]、または [後ろのトラックに移動] を選択します。

トラックパネル



### [前のトラックに移動] :

右クリックしたトラックパネルの位置と1つ前のトラックが入れ替わります。

### [後ろのトラックに移動] :

右クリックしたトラックパネルの位置と1つ後ろのトラックが入れ替わります。

## 2. 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。

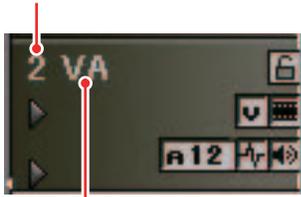
確認ダイアログを表示します。

トラックパネル



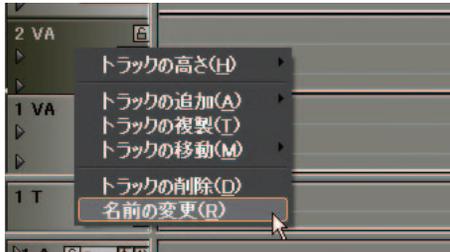
## トラック名の変更

トラック番号



トラック名

- 1 変更する位置のトラックパネルの右クリックメニューから、[名前の変更]を選択します。




---

### その他の方法

---

トラック名をクリックして入力します。




---

### 関連知識

---

- トラック番号はトラックの並び順を常に表示します。
- 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。トラックを複製すると名前も複製します。表示範囲を超えるトラック名は、ツールチップで確認できます。
- トラック名の初期設定は、ビデオトラックは V、ビデオ / オーディオトラックは VA、オーディオトラックは A、タイトルトラックは T です。

## 2. トラックの設定

### チャンネルの設定

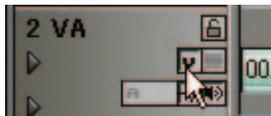
V、VAトラックにビデオチャンネル、A、VAトラックにオーディオチャンネルをそれぞれ設定できます。チャンネルが設定されたトラックにのみビデオクリップまたはオーディオクリップが配置されます。

### ビデオチャンネル

ビデオ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。

- 1 V、またはVAトラックのトラックパネルにある [ビデオチャンネル] ボタンをクリックします。

クリックするたびに、オン / オフが切り替わります。



---

### ショートカットキー

---

設定 : [Shift] + [C] キー  
解除 : [C] キー

## オーディオチャンネル

オーディオチャンネルが設定されたトラックのみ、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際、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。

- 1 VA、またはAトラックのトラックパネルにある [オーディオチャンネル] ボタンをクリックします。
- 2 表示されるメニューから割り当てるチャンネルを選択します。



**[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択します。

**[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択します。

**[オーディオのみ解除] :**

選択したトラックのオーディオチャンネル設定を初期化します。

**[全てのトラックの解除] :**

全オーディオトラックのオーディオチャンネル設定を初期化します。

---

### 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。

### ご注意




---

### 関連知識

オーディオチャンネルの出力先は、初期設定では各トラックの1チャンネル目を出力先の1チャンネル目、2チャンネル目を出力先の2チャンネル目に割り当てています。

## 2. トラックの設定

---

---

### ショートカットキー

---

---

ステレオチャンネル\* : [Shift] + [Ctrl] + [X] キー

モノラルチャンネル\* : [Shift] + [X] キー

オーディオのみ解除 : [X] キー

全てのトラックの解除 : [Z] キー

\*選択トラックと同じ種類のトラックすべてに、チャンネルを設定します。  
若いトラック番号から順にチャンネルを設定します。

---

---

### 参照

---

---

オーディオチャンネルの出力先設定については、「[オーディオチャンネルマップ] ダイアログ」P1-9を参照してください。

参照



## 3. タイムスケールの設定

### タイムスケールの表示

#### タイムスケールの単位

タイムスケールは、次の単位で表示可能です。

- ・ 1、2、5、10 frames (フレーム)
- ・ 0.5、1、2、5、10、15、30 seconds (秒)
- ・ 1、2、5、10、15、30、60 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)

---



---

#### 参照

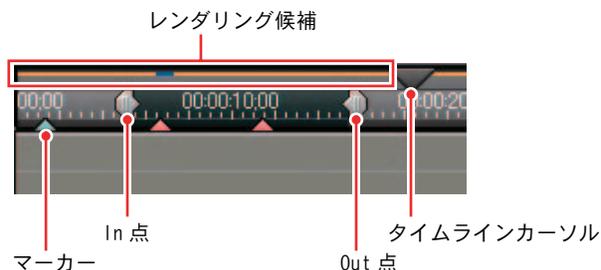
表示単位の変更方法は「単位の変更」P6-27を参照してください。

#### 参照



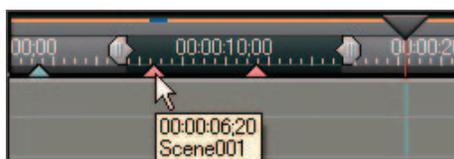
#### タイムスケール上のマーク

タイムスケール上には、複数のマークや色が表示されます。



#### ● マーカー

タイムラインに設定する印で、マーカー位置へジャンプしたりコメントが付加できます。カーソルをマーカー上に移動させると、マーカー位置のタイムコードやコメント(設定している場合)を表示します。現在選択されているマーカーは水色で表示されます。



### 3. タイムスケールの設定

マーカーは [Marker] パレットで設定します。  
タイムラインを DVD-Video 形式で出力する際、マーカー位置をチャプターとして記録できます。

#### ● In 点 /Out 点

タイムラインの In 点と Out 点を示します。操作の対象範囲を限定（指定）できます。Recorder の [In 点の設定] ボタンや [Out 点の設定] ボタンで設定できます。

#### ● レンダリング候補

タイムラインをプレビューするためのレンダリングの必要性を、レベル別に色で表示します。レンダリングする必要がある範囲は、赤色で表示します。

#### ● タイムラインカーソル

三角をドラッグするとタイムラインカーソルを自由に移動させることができます。

#### 参照



---

---

#### 参照

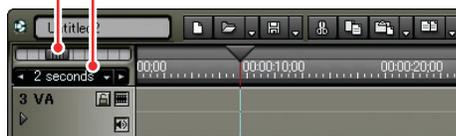
- ・ [Marker] パレットやマーカーの設定方法は、「9. マーカー」P7-59 を参照してください。
- ・ タイムラインの In/Out 点の設定については、「In/Out 点の設定」P7-69 を参照してください。
- ・ レンダリング候補の色については、「タイムスケールでの色分け」P7-77 を参照してください。

## 単位の変更

タイムラインスケールの表示単位の変更は、タイムスケールコントローラや[タイムスケール設定] ボタンから行います。

タイムスケールコントローラ

[タイムスケール設定] ボタン



## タイムスケールコントローラ

スライダーをドラッグして左へ動かすと表示単位が小さくなり、右へ動かすと大きくなります。右端は [Fit] になります。

## [タイムスケール設定] ボタン

現在のタイムスケールの表示単位を表示します。クリックするごとに [Fit] と切り替わります。

◀ ボタンをクリックすると表示単位が小さくなり、▶ ボタンをクリックすると大きくなります。

### 3. タイムスケールの設定

- [タイムスケール設定] のリストボタン

スケールをリスト表示します。



[Undo] :  
変更前の表示単位に戻します。

# EDIUS

## 第7章

タイムライン編集

## 1. クリップの配置

### 1. クリップの配置

#### ビンからクリップを配置

##### 配置方法

- 1 トラックを選択し、クリップを配置する位置でタイムスケールをクリックします。
- 2 クリップを選択し、[Timeline に貼り付け] ボタンをクリックします。

[Timeline に貼り付け] ボタン



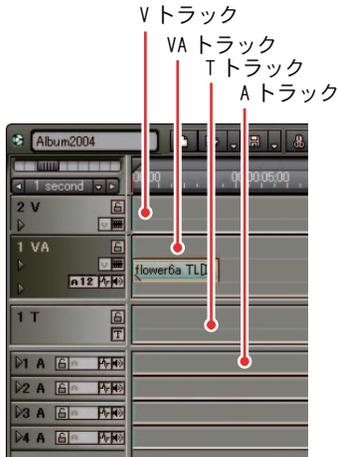
---

##### その他の方法

---

- 配置するクリップ上の右クリックメニューから、[Timeline に貼り付け] を選択します。
- クリップを直接、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 でプレビューし、Player 上にマウスイカーソルを移動させ、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 でプレビューし、[Timeline に挿入 (上書き) で追加] ボタンをクリックします。

## 配置するトラック

**[Vトラック]：**

ビデオ、静止画、タイトル、カラークリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップが配置された場合、オーディオの情報を削除したビデオクリップが配置されます。

**[VAトラック]：**

ビデオ、オーディオ、静止画、タイトル、カラークリップを配置します。

**[Aトラック]：**

オーディオクリップを配置します。  
ビデオクリップを配置した場合、ビデオの情報を削除したオーディオクリップが配置されます。

**[Tトラック]：**

ビデオ、静止画、タイトル、カラークリップを配置します。  
タイトル位置の調整ができます。  
ビデオクリップを配置した場合、オーディオの情報を削除したビデオクリップが配置されます。

**参照**

タイトル位置の調整については「7. タイトル位置の調整」P9-54を参照してください。

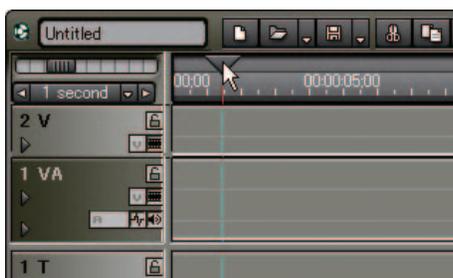
**参照**

## 1. クリップの配置

### 素材クリップの In/Out 点を設定して配置

VAトラックに素材クリップを配置する場合は以下のように操作します。

- 1 クリップを配置する VA トラックをクリックして選択します。
- 2 タイムスケール上でクリップを配置する位置をクリックします。  
クリックした位置にタイムラインカーソルが移動します。



- 3 素材クリップの In 点と Out 点を設定します。
- 4 [Timeline に挿入で追加] ボタンをクリックします。[Timeline に上書きで追加] ボタン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。

[Timeline に挿入で追加] ボタン



[Timeline に上書きで追加] ボタン

---

#### 関連知識

---

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。

---

#### 参照

---

関連する内容について、各項目を参照してください。

- ・「上書き / 挿入モード」 P6-6
- ・「同期モード」 P6-8
- ・「In/Out 点の設定」 P4-21

---

#### その他の方法

---

Player 上にマウスカーソルをおき、そこからドラッグ&ドロップでタイムラインへ配置することができます。



---

---

ショートカットキー

---

---

Player の映像をタイムラインへ貼り付け : [E] キー

## 1. クリップの配置

### 3 点編集

タイムラインの In 点にクリップを配置します (3 点編集)。

- 1 追加する素材クリップを選択します。

Player で映像を確認し、必要な場合は In 点と Out 点を設定します。

- 2 タイムラインカーソルを挿入点へ移動し、[In 点の設定] ボタンをクリックします。

タイムラインスケールに In 点が設定されます。



- 3 クリップを追加するトラックを選択します。
- 4 Player の [Timeline に挿入で追加] ボタンか [Timeline に書きで追加] ボタンをクリックします。



#### 参照



#### 参照

素材クリップの In/Out 点設定については「In/Out 点の設定」P4-21 を参照してください。

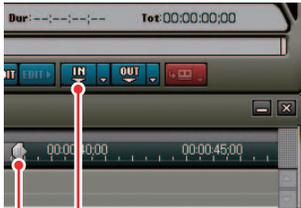
## 4 点編集

タイムラインの指定した範囲にクリップを配置します（4点編集）。

- 1 追加する素材クリップを選択します。

Player で映像を確認し、必要な場合は In 点と Out 点を設定します。

- 2 タイムラインの挿入範囲（In 点と Out 点）を設定します。



[In 点の設定] ボタン

In 点



Out 点

[Out 点の設定] ボタン

- 3 トラックを選択します。

- 4 Player の [Timeline に挿入で追加] ボタンまたは [Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックします。



[Timeline に上書きで追加] ボタン

[Timeline に挿入で追加] ボタン

## 1. クリップの配置

7

4  
点  
編  
集

### 参照



### 参照

素材クリップの In/Out 点設定については「In/Out 点の設定」P4-21 を参照してください。

### ご注意



配置結果の違い

### ご注意

In/Out 点を設定したクリップを 4 点編集で配置した場合は、その範囲に収まるようにクリップの速度が自動調整 (In/Out 点はそのまま再生速度が調整) されます。

In 点と Out 点を設定していないクリップを追加した場合は、タイムラインの設定範囲内に収まるようにトリミングされます。

### 関連知識

In 点と Out 点が設定されていない素材クリップは、In 点と Out 点のタイムコードが「--:--:--;--」と表示されます。



## ビデオ / オーディオクリップのみ配置

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。

### ドラッグして配置

- 1 Player に素材クリップを表示させます。
- 2 [ビデオの追加設定] ボタン（または [オーディオの追加設定] ボタン）をクリックし、配置する素材のボタンを有効にします。

オレンジ色になると有効



> [ビデオの追加設定] ボタン有効時

- 3 Playerのスクリーンからタイムラインのトラック上へドラッグ&ドロップします。



素材クリップのビデオ部分（またはオーディオ部分）のみ、トラックへ配置されます。

---

### ショートカットキー

---

[ビデオの追加設定] ボタンの有効 / 無効 : [Shift] + [J] キー  
 [オーディオの追加設定] ボタンの有効 / 無効 : [Shift] + [K] キー

## 1. クリップの配置

### 挿入 / 上書きで配置

- 1 Playerに素材クリップを表示させ、[In点の設定]のリストボタンから[Video (Audio) の In 点を設定]を選択します。



- 2 [Video (Audio) の Out 点の設定] のリストボタンから [Video (Audio) の Out 点を設定] を選択します。



- 3 [Timelineに挿入で追加] ボタン、または [Timelineに上書きで追加] ボタン をクリックします。



素材クリップのビデオ部分（またはオーディオ部分）のみ、トラックのタイムラインカーソル位置へ配置されます。

## チャンネル別に配置

オーディオチャンネルやビデオチャンネルを使うと、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）を自由に各トラックに分割して配置できます。

### ビデオ / オーディオチャンネル

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、ビデオクリップ配置時の各トラックは次のように動作します。いずれかのトラックにチャンネルが設定されている場合、チャンネルが設定されていないトラックにはクリップを配置できません。

#### ● ビデオ / オーディオチャンネルが設定されていない場合

すべてのトラックは、通常どおり動作します。

#### ● ビデオチャンネルのみが設定されている場合

VA または V トラックは V トラックとして動作し、ビデオ部分のみが配置されます。オーディオ部分は VA、A トラックにも配置されません。



## 1. クリップの配置

### ● オーディオチャンネルのみが設定されている場合

VA または A トラックは A トラックとして動作し、オーディオ部分のみが配置されます。ビデオ部分は V、VA トラックにも配置されません。



※上図の設定の場合、3 チャンネル以上のオーディオクリップを配置すると、タイムラインに配置されるのは2チャンネルまでです。

### ● VA トラックにのみオーディオチャンネルとビデオチャンネルが設定されている場合

VA トラックとして動作します。ほかのトラックにクリップは配置されません。



※上図の設定の場合、3 チャンネル以上のオーディオクリップを配置すると、タイムラインに配置されるのは2チャンネルまでです。

### ● VAトラックとAトラックにオーディオチャンネルが、VAトラックにビデオチャンネルが設定されている場合

VA、AトラックがAトラックとして動作し、オーディオ部分が配置されます。ビデオ部分はVAトラックに配置されます。

多チャンネルのオーディオクリップの場合、各チャンネルが対応したA、またはVAトラックに配置されます。



※上図の設定の場合、2チャンネル以下のオーディオクリップを配置すると、1A、2Aトラックには配置されません。

### ● Vトラックにビデオチャンネルが、Aトラックにオーディオチャンネルが設定されている場合

Vトラックにビデオ部分が配置され、Aトラックにオーディオ部分が配置されます。

多チャンネルのオーディオクリップの場合、各チャンネルが対応したAトラックに配置されます。



※上図の設定の場合、オーディオがモノラル1チャンネルのオーディオクリップを配置すると、2Aトラックには配置されません。

## 1. クリップの配置

---

---

### 関連知識

---

---

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、グループ化されています。

---

---

### 参照

---

---

- ・ ビデオ / オーディオチャンネルの設定方法は、「チャンネルの設定」 P6-22 を参照してください。
- ・ グループ化の解除方法は「グループ」 P7-22 を参照してください。

参照



## 2. クリップの選択

### 複数クリップの選択

右クリックメニューからクリップを選択する方法です。

- 1 トラックの空白部の右クリックメニューから選択するクリップの範囲を選択します。



#### 【選択トラックの全て】：

選択したトラックのすべてのクリップを選択します。

#### 【全てのトラックの全て】：

すべてのトラックのすべてのクリップを選択します。

#### 【選択トラックのカーソル】：

選択したトラックのタイムラインカーソル位置のクリップを選択します。

#### 【全てのトラックのカーソル】：

すべてのトラックのタイムラインカーソル位置のクリップを選択します。

#### 【選択トラックの In/Out】：

選択したトラックの In 点、Out 点の範囲にあるクリップを選択します。

#### 【全てのトラックの In/Out】：

すべてのトラックの In 点、Out 点の範囲にあるクリップを選択します。

#### 【選択トラックの始めまで】：

選択したトラックのタイムラインカーソル位置から、最初までのクリップを選択します。

#### 【全てのトラックの始めまで】：

すべてのトラックのタイムラインカーソル位置から、最初までのクリップを選択します。

#### 【選択トラックの終わりまで】：

選択したトラックのタイムラインカーソル位置から、最後までまでのクリップを選択します。

#### 【全てのトラックの終わりまで】：

すべてのトラックのタイムラインカーソル位置から、最後までまでのクリップを選択します。

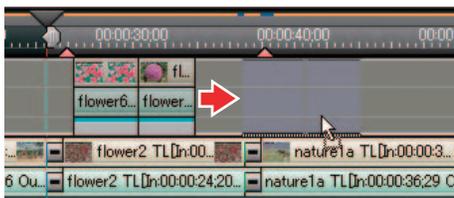
### 3. クリップの移動

## 3. クリップの移動

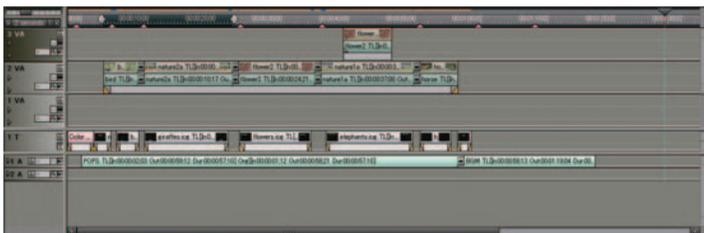
クリップをドラッグし、移動先へドロップします。異なるトラックを含め、任意の場所へ移動することができます。

### 複数クリップの移動

同じトラック内であれば1つのクリップを選択して移動する場合と同じように、複数のクリップを選択しドラッグ&ドロップで移動することができます。



複数のトラック間のクリップを選択し、トラックのないところへクリップを移動する場合は、自動的にトラックを追加します。



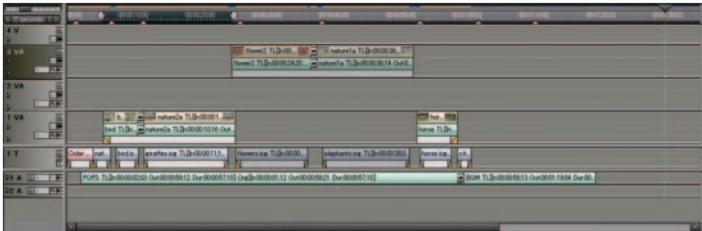
〉 複数のクリップ選択後、1VAトラックから2VAトラックへドラッグ&ドロップした場合

### 3. クリップの移動

#### ご注意

複数のクリップを移動する場合、異なる種類 (V、VA、T、A) のトラック間で移動することはできません。異なる種類のトラックに配置された複数のクリップをトラック間で移動した場合、同じ種類のトラック間に配置されたクリップのみ移動します。

#### ご注意

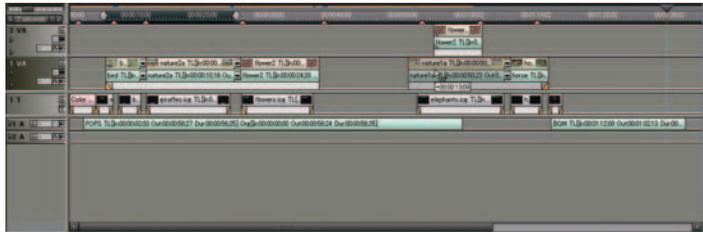


＞ 複数のクリップ選択後、1VAトラックから2VAトラックへドラッグ&ドロップした場合

### 3. クリップの移動

#### 選択クリップ以降のクリップの移動

選択したクリップ以降のクリップを、同じトラック内で同時に移動します。同期モード時には、異なるトラックのクリップも連動します。

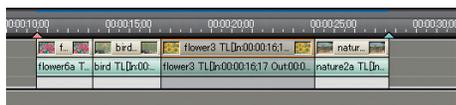
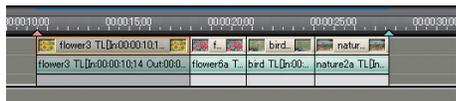


- 1 移動させるクリップの先頭クリップをクリックします。
- 2 キーボードの [Alt] キーと [Shift] キーを同時に押したまま、トラックエリア内をドラッグします。

選択したクリップ以降のクリップが同時に移動します。

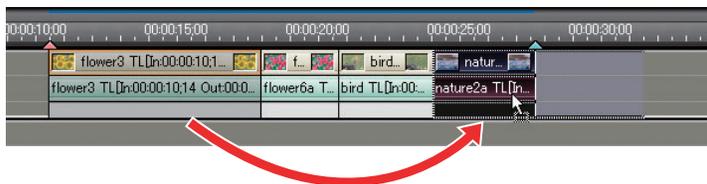
## 順番の入れ替え

クリップの順番を入れ替えます。後ろのクリップを前に移動させた場合、クリップがあったところ以降のクリップは連動して前に詰まります。またクリップを挿入したところ以降のクリップは、連動して後ろにずれます。同期モード時には、すべてのトラックが連動します。



- 1 移動するクリップをドラッグしながら、キーボードの [Alt] キーを押します。
- 2 挿入する位置へクリップをドロップします。

クリップの順番が入れ替わります。



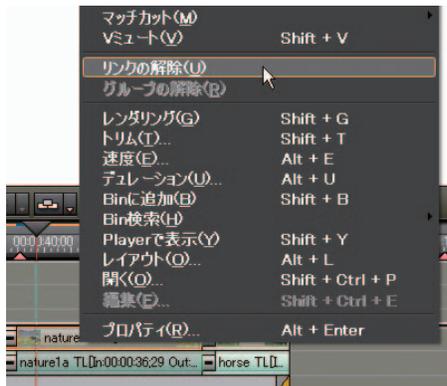
### 3. クリップの移動

## リンク

### リンク解除

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。

- 1 リンクを解除するクリップを選択します。
- 2 クリップの右クリックメニューから [リンクの解除] を選択します。



---

#### ショートカットキー

---

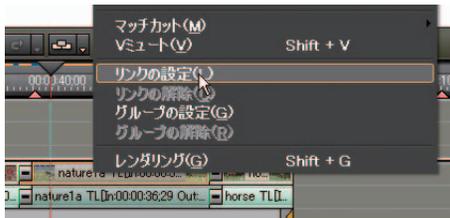
[Shift] + [Ctrl] + [L] キー

## リンク設定

ビデオクリップとオーディオクリップをリンクさせます。同じトラック内に配置され、クリップの一部が重なっている場合のみ、リンクを設定できます。

- 1 リンクをさせるビデオクリップとオーディオクリップを選択します。
- 2 クリップの右クリックメニューから [リンクの設定] を選択します。

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。




---

### ショートカットキー

---

[Ctrl] + [L] キー

---

### 関連知識

---

ビデオとオーディオのクリップがずれている場合は、クリップの頭に赤い四角を表示します。四角内の数字は、ずれているフレーム数を表示しています。



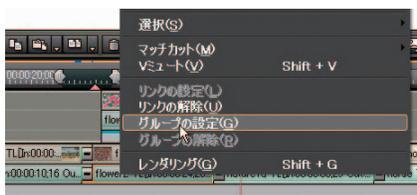
### 3. クリップの移動

#### グループ

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。クリップを選択するときに、グループ化した複数のクリップは同時に選択状態となります。したがってエフェクトの適用や移動・削除等を行ったときに複数のクリップに対する動作となります。またグループ化してトリムを行うと複数のクリップが連動します。

#### グループ設定

- 1 グループ化したい複数のクリップを選択します。
- 2 クリップの右クリックメニューから [グループの設定] を選択します。



---

#### ショートカットキー

---

[Ctrl] + [I] キー

#### グループ解除

- 1 解除したいグループのクリップを、いずれか1つ選択します。
- 2 クリップの右クリックメニューから [グループの解除] を選択します。



---

#### ショートカットキー

---

[Shift] + [Ctrl] + [I] キー

## 4. クリップ操作

### 切り取り / 貼り付け

#### 切り取り

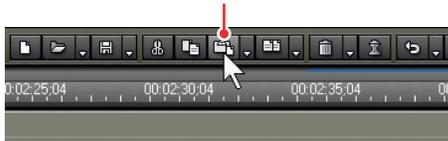
クリップを切り取り、別の場所へ貼り付けます。

- 1 クリップを選択し、[切り取り] ボタンをクリックします。



- 2 貼り付けるトラックを選択し、タイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

[貼り付け] ボタン



タイムカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。

---

---

#### その他の方法

クリップの右クリックメニューから [切り取り] ([貼り付け]) を選択します。

---

---

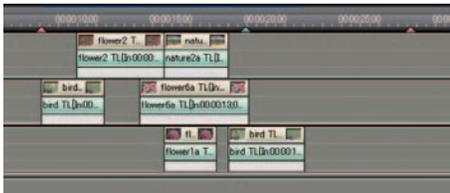
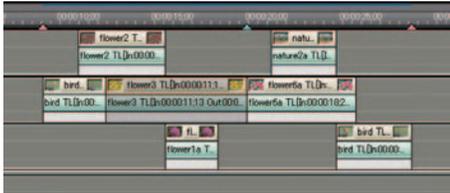
#### ショートカット

切り取り：[Shift] + [Delete] キー、[Ctrl] + [X] キー  
貼り付け：[Ctrl] + [V] キー

## 4. クリップ操作

### 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。

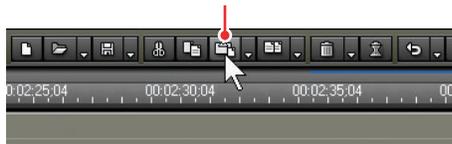


- 1 切り取るクリップ上で右クリックし、[リップル切り取り] を選択します。



- 2 切り取ったクリップを貼り付ける場合は、貼り付けたい位置へタイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

[貼り付け] ボタン



タイムカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。

### 関連知識

貼り付けるところにクリップがある場合は、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。

---

---

### ショートカットキー

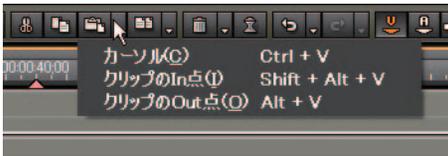
---

---

リップル切り取り：[Alt] + [X] キー  
貼り付け：[Ctrl] + [V] キー

### 貼り付け

- 1 クリップを選択し、[切り取り]（[コピー]）ボタンをクリックします。
- 2 貼り付けるトラックやクリップなどを選択します。または、貼り付ける位置へタイムラインカーソルを移動させます。
- 3 [貼り付け] のリストボタンをクリックし、貼り付け位置を選択します。



#### [カーソル]：

カーソル位置に貼り付けます。

#### [クリップの In 点]：

選択したクリップの In 点に貼り付けます。

#### [クリップの Out 点]：

選択したクリップの Out 点に貼り付けます。

## 4. クリップ操作

### コピー / 貼り付け

- 1 クリップを選択して [コピー] ボタンをクリックします。



- 2 貼り付けるトラックを選択し、タイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

タイムラインカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。



---

---

#### その他の方法

コピーするクリップを移動する位置にドラッグし、キーボードの [Ctrl] キーを押したままドロップしても、クリップをコピーすることができます。

---

---

#### ショートカットキー

コピー : [Ctrl] + [C] キー  
貼り付け : [Ctrl] + [V] キー

---

---

#### 関連知識

追加したトラックにクリップがある場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、コピーしたクリップが上書き、または挿入されます。

## コピー / 置き換え

クリップを置き換えます。置き換えによってクリップの長さは変わりません。

### すべて置き換え

- 1 タイムラインで置き換え元のクリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 置き換え先のクリップをクリックし、[置き換え] ボタンをクリックします。クリップに付随するミキサー、フィルタもすべて置き換えます。



---

---

### ショートカットキー

---

---

- ・コピー : [Ctrl] + [C] キー
- ・置き換え : [Ctrl] + [R] キー

## 4. クリップ操作

### 部分置き換え

- 1 タイムラインで置き換え元のクリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。クリップを選択するとき、グループ化した複数のクリップは同時に選択状態となります。したがってエフェクトの適用や移動・削除等を行ったときに複数のクリップに対する動作となります。またグループ化してトリムを行うと複数のクリップが連動します。

[コピー] ボタン



- 2 置き換え先のクリップをクリックし、[置き換え] のリストボタンのサブメニューから置き換える項目を選択します。

[置き換え] のリストボタン



## 分割

### クリップをカーソル位置で分割

- 1 分割するクリップが配置されたトラックを選択し、分割する位置にタイムラインカーソルを移動させます。
- 2 [クリップのマッチカット] ボタンをクリックします。

[クリップのマッチカット] ボタン



### 関連知識

すべてのトラックのクリップを一度に分割するには、[クリップのマッチカット] のリストボタンから [全てのトラックのカーソル] を選択します。



### その他の方法

[クリップのマッチカット] のリストボタンをクリックし、[選択トラックのカーソル] を選択します。

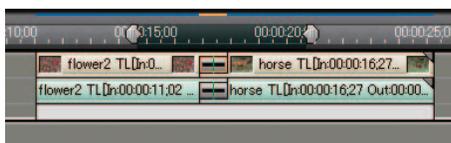
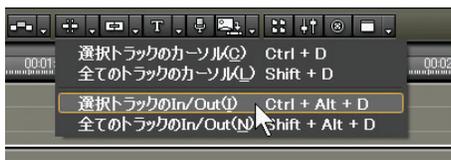
### ショートカットキー

選択トラック：[Ctrl] + [D] キー  
 全てのトラック：[Shift] + [D] キー

## 4. クリップ操作

### 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たトラックを選択し、分割する位置に In 点、また Out 点を設定します。
- 2 [クリップのマッチカット] のリストボタンから [選択トラックの In/Out] を選択します。



---

---

#### 関連知識

すべてのトラックのクリップを一度に分割するには、[クリップのマッチカット] のリストボタンから [全てのトラックの In/Out] を選択します。

---

---

#### その他の方法

タイムラインの右クリックメニューから [マッチカット] を選択します。

---

---

#### ショートカットキー

選択トラック : [Ctrl] + [Alt] + [D] キー  
全てのトラック : [Shift] + [Alt] + [D] キー

## 速度 / デュレーション

- 1 タイムラインクリップの右クリックメニューから [速度] を選択します。



[Clip Speed] ダイアログが表示されます。



### [Rate] :

元の速度に対する比率を入力します。マイナスの値を入力すると、逆再生することができます。

### [Duration] :

クリップの再生時間を入力します。

### [処理オプション] :

スローモーション時のちらつきの対処を設定します。初期設定は [速度が100%未満時にインターレースを解除] になっています。

- 2 [Rate] または [Duration] で、速度を設定します。
- 3 [処理オプション] のどれかを選択し、[OK] ボタンをクリックします。

## ご注意

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

## ご注意



速度変更できないクリップ

## 4. クリップ操作

---

---

### ショートカットキー

---

---

速度 : [Alt] + [E] キー

デュレーション : [Alt] + [U] キー

デュレーション (In側) : [Shift] + [Alt] + [U] キー

デュレーション (Out側) : [Ctrl] + [Alt] + [U] キー

## レイアウト (クロップ)

- 1 タイムラインクリップのビデオ部分の右クリックメニューから [レイアウト] を選択します。

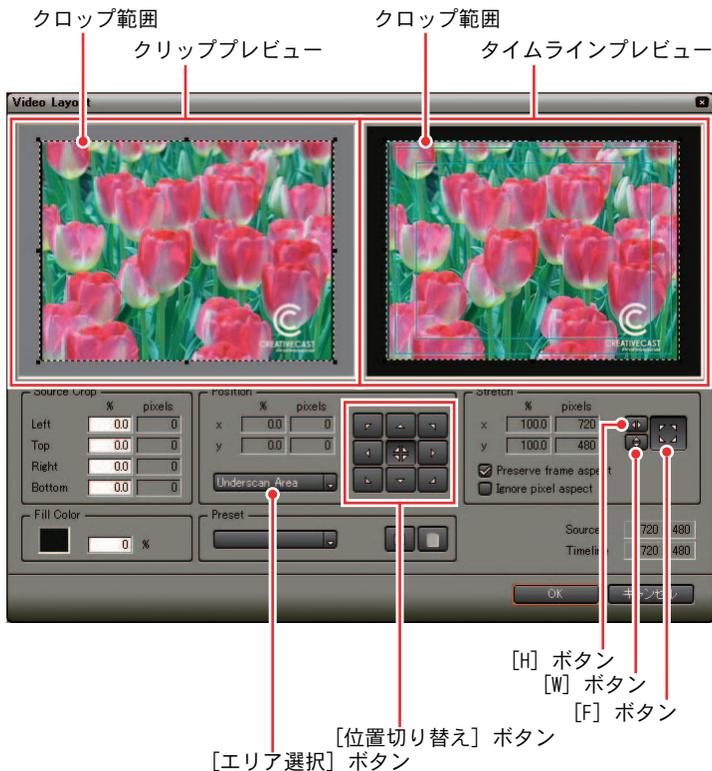


[Video Layout] ダイアログが表示されます。

- 2 Recorder を参照し、レイアウトを [Video Layout] ダイアログで調節します。

## 4. クリップ操作

### [Video Layout] ダイアログ



#### クリッププレビュー：

クリップの映像を表示します。クロップ範囲のポイント（8箇所）のいずれかをドラッグすると、自由に表示範囲（Position）を変更できます。

#### タイムラインプレビュー：

タイムラインでの表示を確認できます。クロップ範囲をドラッグすると位置を自由に変更できます。また、クロップ範囲のポイント（8箇所）のいずれかをドラッグすると自由に表示倍率（Stretch）を変更できます。

#### [Source Crop]：

表示範囲（矩形）を設定します。表示させない部分をカットするような使いかたができます。

#### [Left]：

クリップの元の幅を基準に、左側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

#### [Top]：

クリップの高さを基準に、上側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

**[Right] :**

クリップの元の幅を基準に、右側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

**[Bottom] :**

クリップの高さを基準に、下側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

**[Position] :**

[Source Crop] エリアで設定した表示範囲の配置位置を設定します。

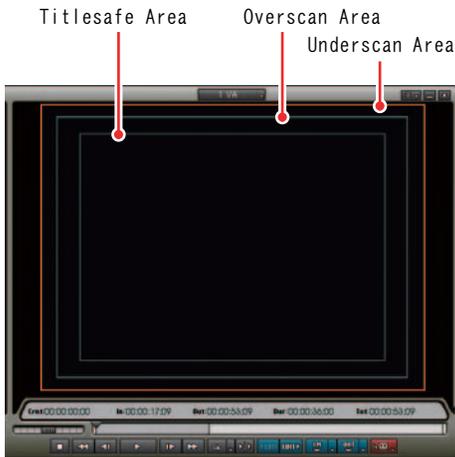
**[位置切り替え] ボタン :**

左上、中央上、…右下の方向を表します。セーフエリア ([エリア選択] ボタンで設定できます) の範囲でクリックした方向に詰めて配置します。複数の方向を同時に選択することはできません。

[位置切り替え] ボタンをクリックして On の状態にした場合、Source Crop や Stretch の設定を変えても、常にその位置を保持します。On のボタンを再びクリックすると数値入力で位置を設定することができます。この場合は、タイムラインの幅、高さを基準にパーセント単位で設定します。

**[エリア選択] ボタン :**

基準エリアを [Underscan Area/Overscan Area/Titlesafe Area] から選択します。

**[Stretch] :**

タイムラインでの表示サイズを設定します。

**[F] ボタン :**

全体が入る最大の大きさに設定します。

**[W] ボタン :**

幅方向が入る最大の大きさに設定します。

## 4. クリップ操作

### [H] ボタン :

高さ方向が入る最大の大きさに設定します。

[F] ボタン、[W] ボタン、[H] ボタンは、最初のクリックでそのボタンの基準方向の大きさに自動設定し、再びクリックすると手動入力（左側の数値入力欄）ができます。パーセント単位で入力します。

### [Preserve frame aspect] :

手動入力の場合に、幅と高さ方向の同期をとります。

### [Ignore pixel aspect] :

pixel aspect ratio と無関係にピクセル等倍のマッピングをします。

### [Fill Color] :

表示されない部分の色と不透明度を設定します。カラーサンプルをクリックすると [色の設定] ダイアログが表示されます。

### [Preset] :

[保存] ボタンをクリックすると、設定内容をプリセットとして保存します。保存したプリセットはリストボタンをクリックすると選択できます。

## 5. 削除

### クリップ全体

タイムラインに配置したクリップを削除します。

- 1 削除するクリップを選択し、[削除] ボタンをクリックします。



---

---

#### その他の方法

---

---

削除するクリップの右クリックメニューから、[削除] を選択します。

---

---

#### ショートカットキー

---

---

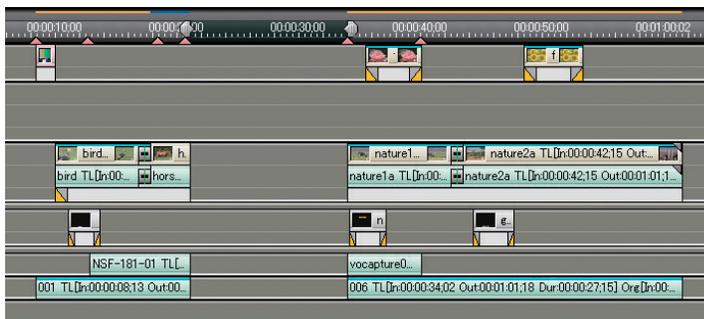
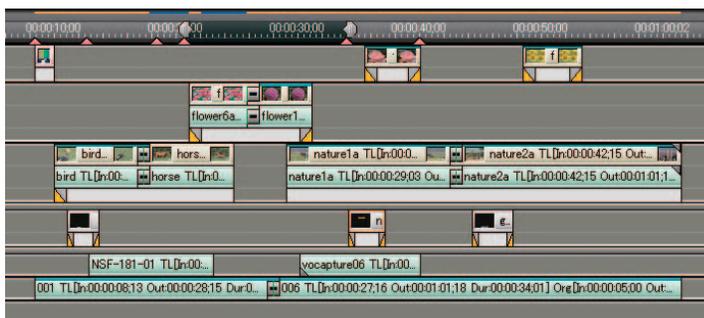
[Delete] キー

## タイムラインの In/Out 範囲

タイムラインの In 点、Out 点の範囲を削除します。

- 1 タイムラインに In 点、Out 点を設定します。
- 2 [削除] のリストボタンをクリックして [In/Out を削除] を選択します。

In 点と Out 点のすべてのクリップを削除します。



### 関連知識

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。

### その他の方法

タイムラインの右クリックメニューから [In/Out を削除] を選択します。

---

---

**ショートカットキー**

---

---

[D] キー

---

---

**参照**

---

---

タイムラインの In/Out 点設定方法については、「In/Out 点の設定」P7-69  
を参照してください。

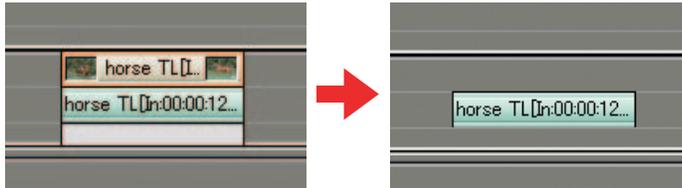
参照



### ビデオのみ

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分を削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] のリストボタンをクリックして [ビデオクリップを削除] を選択します。



---

---

#### その他の方法

---

---

- ・クリップをドラッグして一度オーディオトラックに配置すると、ビデオ部分が削除されます。
- ・クリップの右クリックメニューから、[部分削除] の [ビデオクリップの削除] を選択します。

---

---

#### ショートカットキー

---

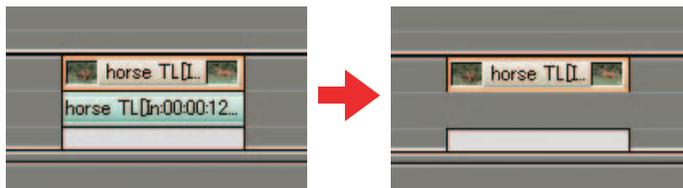
---

[Alt] + [C] キー

## オーディオのみ

オーディオ付きビデオクリップのオーディオ部分を削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] のリストボタンをクリックして [オーディオクリップを削除] を選択します。



---

---

### その他の方法

---

---

- ・ クリップをドラッグして一度タイトルトラックに配置すると、オーディオ部分が削除されます。
- ・ クリップの右クリックメニューから、[部分削除] の [オーディオクリップを削除] を選択します。

---

---

### ショートカットキー

---

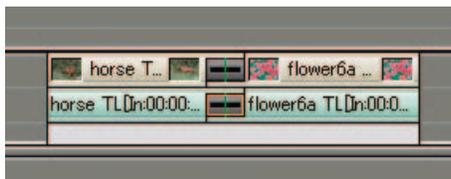
---

[Ctrl] + [Alt] + [C] キー

## トランジション

クリップ間に設定されたトランジション（クリップトランジション）、オーディオクロスフェードを削除します。

- 1 トランジションを含む複数のクリップを選択します。
- 2 [削除] のリストボタンをクリックして [トランジション] から削除する項目を選択します。



> [全て] の場合

---

### その他の方法

---

トランジション、またはクロスフェードをクリックして、キーボードの [Delete] キーを押します。




---

### ショートカットキー

---

クリップトランジション：[Shift] + [Alt] + [T] キー  
 オーディオクロスフェード：[Ctrl] + [Alt] + [T] キー  
 全て：[Alt] + [T] キー

## 参照

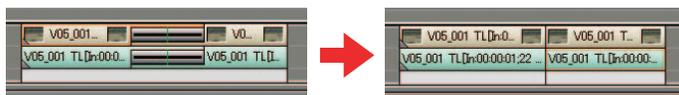
トランジションやオーディオクロスフェードは、[Information] パレットからも削除できます。詳しくは「削除」P8-23 を参照してください。

## 参照



## 関連知識

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クリップの境目を示しています。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。



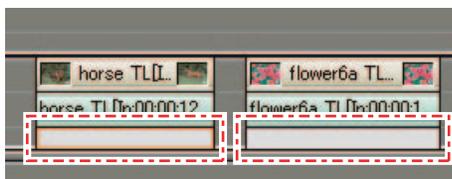
トランジションの長さ変更により、カットポイントがトランジション外に位置した場合は、トランジションの中心に Out 点と In 点が移動します。



## ミキサー

トランスペアレンシー、キー、トラックランジションを削除します。

- 1 ミキサーを選択します。
- 2 [削除] のリストボタンをクリックして [ミキサー] から削除する項目を選択します。



> [全て] の場合

---

### その他の方法

- ・ ミキサーをクリックして、キーボードの [Delete] キーを押します。
- ・ クリップの右クリックメニューにある [部分削除] の [ミキサー] から削除する項目を選択します。

---

### ショートカットキー

- 全て：[Alt] + [G] キー
- キー：[Ctrl] + [Alt] + [G] キー
- トラックランジション：[Shift] + [Alt] + [G] キー
- トランスペアレンシー：[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G] キー

### 参照



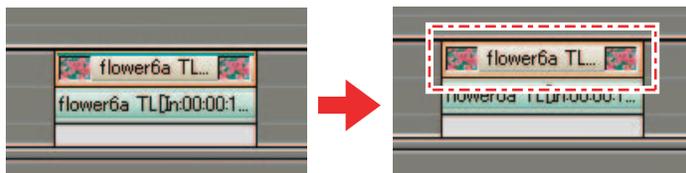
### 参照

トランスペアレンシー以外のミキサーは、[Information] パレットからも削除できます。詳しくは「削除」P8-23を参照してください。

## フィルタ

ビデオフィルタ、オーディオフィルタを削除します。

- 1 クリップを選択します。
- 2 [削除] のリストボタンをクリックして [フィルタ] から削除する項目を選択します。



> [全て] の場合

---

---

### その他の方法

---

---

クリップの右クリックメニューにある [部分削除] の [フィルタ] から削除する項目を選択します。

---

---

### ショートカットキー

---

---

ビデオフィルタ : [Shift] + [Alt] + [F] キー  
オーディオフィルタ : [Ctrl] + [Alt] + [F] キー

---

---

### 参照

---

---

フィルタは、[Information] パレットからも削除できます。詳しくは「削除」P8-23 を参照してください。

### 参照



## 5. 削除

### オーディオラバーバンド

ボリューム、PAN の設定を解除します。

- 1 クリップを選択します。
- 2 [削除] のリストボタンをクリックして、[オーディオラバーバンド] から削除する項目を選択します。



> [ボリューム] の場合

---

#### その他の方法

---

クリップの右クリックメニューにある [部分削除] の [オーディオラバーバンド] から削除する項目を選択します。

---

#### ショートカットキー

---

ボリューム：[Shift] + [Alt] + [H] キー

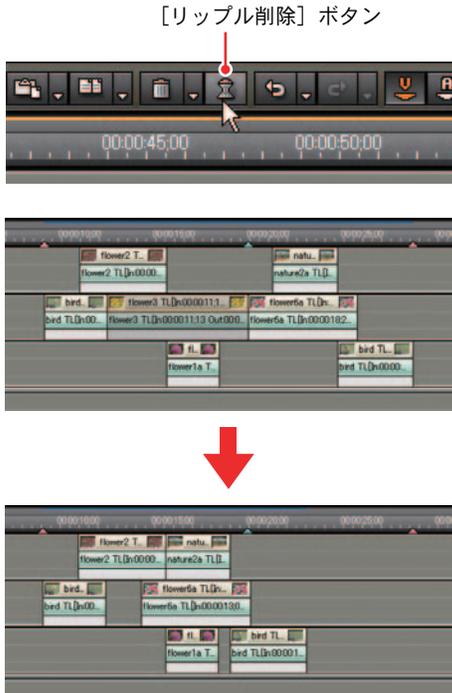
パン：[Ctrl] + [Alt] + [H] キー

## 6. リップル削除

### クリップ全体

クリップを削除し、空いた部分を前に詰めます。

- 1 削除するクリップを選択し、[リップル削除] ボタンをクリックします。



---

---

### その他の方法

クリップの右クリックメニューから [リップル削除] を選択します。

---

---

### ショートカットキー

[Alt] + [Delete] キー

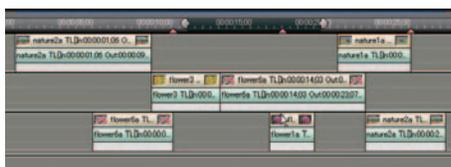
## 6. リップル削除

### タイムラインの In/Out 範囲

タイムラインの In 点、Out 点の範囲をリップル削除します。

- 1 タイムラインに In 点、また Out 点を設定します。
- 2 [削除] のリストボタンをクリックして [In/Out をリップル削除] を選択します。

In 点と Out 点間のすべてのクリップをリップル削除します。



---

---

#### 関連知識

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。

---

---

#### その他の方法

タイムラインの右クリックメニューから [In/Out をリップル削除] を選択します。

---

---

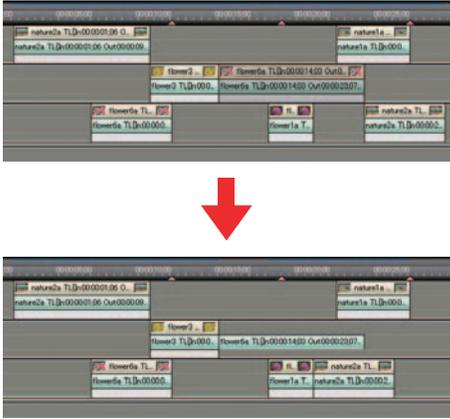
#### ショートカットキー

[Alt] + [D] キー

## ビデオのみ

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分をリップル削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] のリストボタンをクリックして [ビデオクリップをリップル削除] を選択します。



---

---

### その他の方法

---

---

クリップの右クリックメニューから、[部分削除] の [ビデオクリップをリップル削除] を選択します。

---

---

### ショートカットキー

---

---

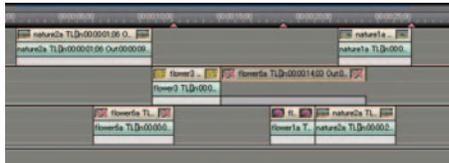
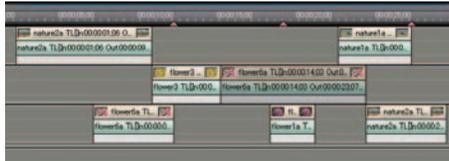
[Alt] + [A] キー

## 6. リップル削除

### オーディオのみ

オーディオ付きビデオクリップのオーディオ部分を削除します。

- 1 クリップを選択し、[削除] のリストボタンをクリックし、[オーディオクリップをリップル削除] を選択します。



---

---

#### その他の方法

クリップの右クリックメニューから、[部分削除] の [オーディオクリップをリップル削除] を選択します。

---

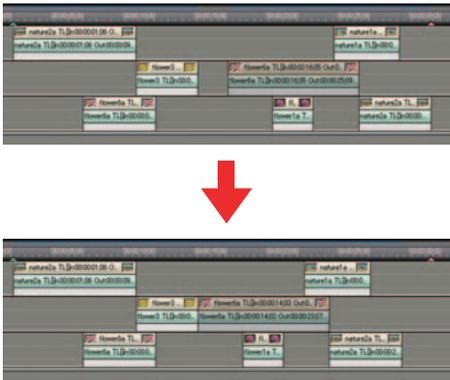
---

#### ショートカットキー

[Ctrl] + [Alt] + [A] キー

## スペース (空き部分)

- 1 スペースの直後にあるクリップを選択します。
- 2 [削除] のリストボタンをクリックし、[スペースをリップル削除] を選択します。



---

---

### その他の方法

- クリップの右クリックメニューから、[スペースをリップル削除] を選択します。
- スペースの右クリックメニューから、[リップル削除] を選択します。

---

---

### ショートカットキー

[Shift] + [Alt] + [S] キー

---

---

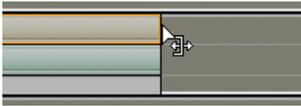
### 関連知識

- 同期モードでは、連動するトラックを含めた最小の詰めの長さになります。他のトラックに全く隙間がない場合は、結果としてリップル削除はされません。
- リップル削除は、挿入モード、上書きモードにかかわらず機能します。

### 7. クリップのトリミング

#### トリミング動作

トリミングするクリップの開始位置、または終了位置にマウスのカーソルを当て、ポインタの形が変わった状態で開始位置または終了位置にドラッグします。

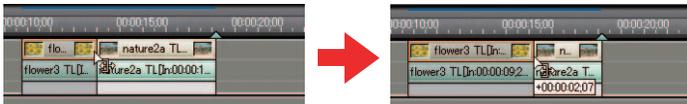


トリミング中は、クリップの開始位置、終了位置の画像をプレビューすることができます。In 点の画像は Player に、Out 点の画像は Recorder に表示されます。

シングルモード時は、Recorder に In 点と Out 点の 2 つ画像が表示されます。

#### 上書きモード時の動作

クリップを伸ばすと後ろに続くクリップが縮み、全体の長さは変わりません。



クリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。



#### 参照

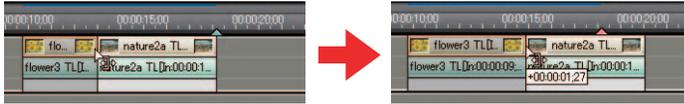


#### 参照

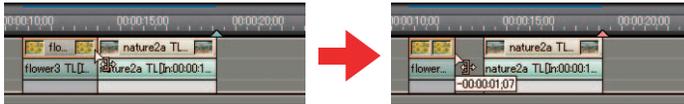
- ・ 後ろのクリップをまとめて一度に移動させる方法は「選択クリップ以降のクリップの移動」P7-18を参照してください。
- ・ 上書きモードと挿入モードの切り替え方法は「上書き / 挿入モード」P6-6を参照してください。

### 挿入モード時の動作

クリップを伸ばすと後ろに続くクリップが後ろにずれます。



クリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。




---

#### 参照

- ・ 後ろのクリップをまとめて一度に移動させる方法は「選択クリップ以降のクリップの移動」P7-18を参照してください。
- ・ 上書きモードと挿入モードの切り替え方法は「上書き / 挿入モード」P6-6を参照してください。

#### 参照



## 7. クリップのトリミング

### トリミングモード

#### リップルトリム

- 1 キーボードの [Alt] キーを押しながら、クリップの端をドラッグします。  
クリップの伸縮に合わせて、後ろのクリップも連動して移動します。



#### スプリットトリム

音声が行先するような処理に使用します。

- 1 キーボードの [Shift] キーを押したまま、クリップの端をドラッグします。



---

#### 関連知識

---

スプリットトリムは、リップルトリム、スライドトリムと併用することができます。

#### スライドトリム

- 1 キーボードの [Alt] + [Ctrl] キーを押したまま、クリップの継ぎ目をドラッグします。

隣り合うクリップの開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



## スリップトリム

- 1 キーボードの [Alt] キーを押したままクリップ内をドラッグします。

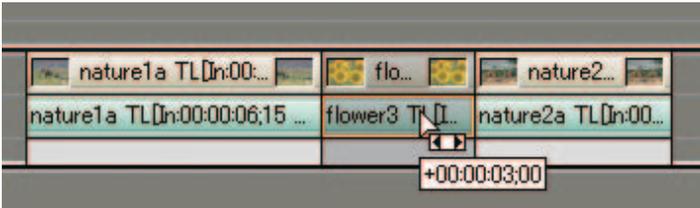
クリップの長さを変えずに、開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



## ローリングトリム

- 1 キーボードの [Alt] キーと [Ctrl] キーを押したままクリップをドラッグします。

ドラッグしたクリップの前後にあるクリップの、開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。

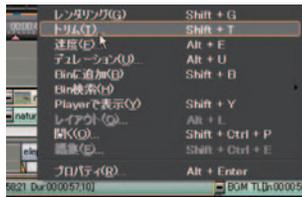


## 7. クリップのトリミング

### 数値入力でトリミング

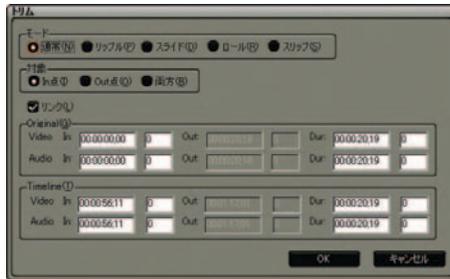
In 点、Out 点などのタイムコードを入力してクリップをトリミングすることができます。

- 1 トリミングするクリップをクリックし、右クリックメニューから [トリム] を選択します。



[トリム] ダイアログが表示されます。

- 2 トリミング方法を選択します。ビデオクリップ、またはオーディオクリップだけをトリミングする場合は、[リンク] のチェックを外します。



- 3 タイムコードを入力します。または、マウスのホイールボタンで設定します。  
クリップの In 点や Out 点 が移動し、クリップがトリミングされます。
- 4 クリップが希望する長さになったら [OK] ボタンをクリックします。

---

#### 関連知識

---

キャンセルする場合は、キーボードの [Esc] キーを押すか、[トリム] ダイアログの [キャンセル] ボタンをクリックします。

---

#### ショートカットキー

---

[トリム] ダイアログの表示 : [Shift] + [T] キー

## 8. アンドゥ / リドゥ

### 実行した操作を元に戻す

- 1 [元に戻す] ボタンをクリックします。



実行した操作が元に戻ります。

---

---

#### 関連知識

[元に戻す] のリストボタンをクリックすると、実行した操作の履歴リストが表示され、元に戻す操作を選択することができます。

---

---

#### ショートカットキー

[Ctrl] + [Z] キー

### 取り消した操作をやり直す

- 1 [やり直し] ボタンをクリックします。  
元に戻した操作が再度実行されます。

[やり直し] ボタン



---

---

#### 関連知識

[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リストが表示され、やり直す操作を選択することができます。

---

---

#### ショートカットキー

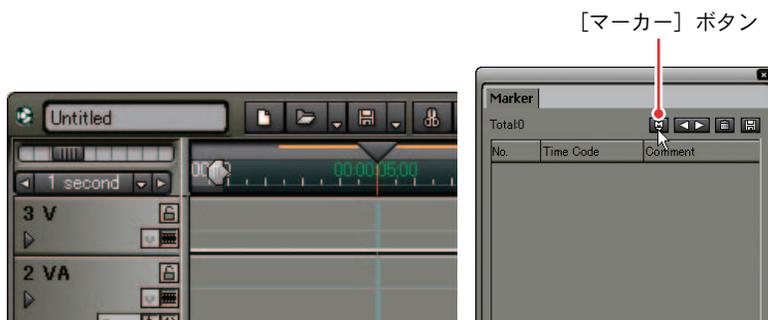
[Ctrl] + [Y] キー、[Shift] + [Ctrl] + [Z] キー

## 9. マーカー

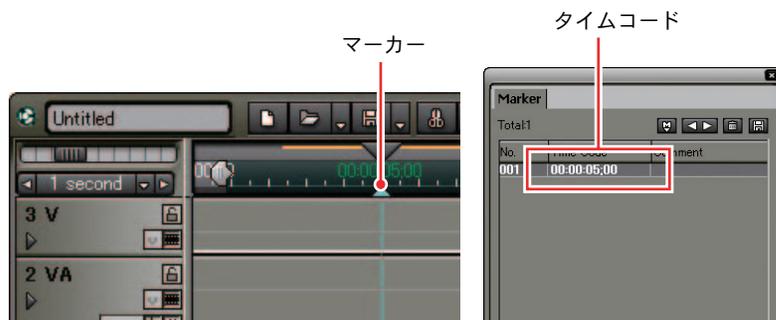
### マーカーの設定

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

- 1 マーカーを設定する位置にタイムラインカーソルを合わせ、[Marker]パレットの [マーカー] ボタンをクリックします。



タイムスケールにマーカーが設定され、[Marker]パレットにタイムコードが表示されます。



#### 関連知識

[Marker]パレットを表示するには、タイムラインの [パレットの表示 / 非表示] のリストボタンをクリックし [Markerパレット] を選択します。

#### その他の方法

タイムスケールの右クリックメニューから [現在位置にマーカーを追加] を選択します。

---

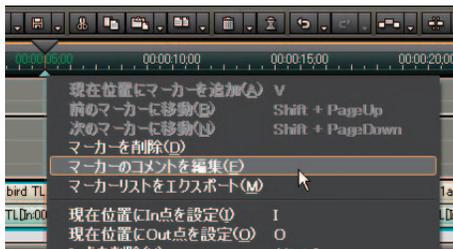
 ショートカットキー
 

---

[V] キー

## マーカーへのコメント入力

- 1 マーカーの右クリックメニューから [マーカーのコメントを編集] を選択します。



- 2 [マーカーコメント] ダイアログでコメントを入力し、[OK] ボタンをクリックします。




---

 その他の方法
 

---

- ・ [Marker] パレットの [Comment] 欄をクリックすると、コメントを入力することができます。
- ・ [Marker] パレットの右クリックメニューから [マーカーのコメントを編集] を選択します。

## マーカー位置に移動

[Marker] パレットの [ジャンプ] ボタンをクリックします。

[ジャンプ] ボタン



---

### その他の方法

---

- ・ [Marker] パレットのマーカーリストをダブルクリックします。
- ・ タイムスケールの右クリックメニューから [前 (次) のマーカーに移動] を選択します。
- ・ タイムスケール上のマーカーをダブルクリックします。

---

### ショートカットキー

---

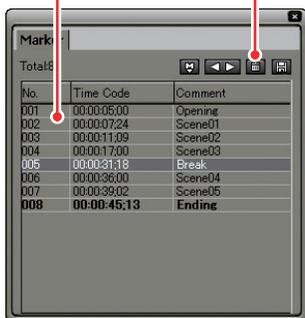
- ・ 前のマーカーに移動：[Shift] + [PageUp] キー
- ・ 次のマーカーに移動：[Shift] + [PageDown] キー

## 9. マーカー

### マーカーの削除

[Marker] パレットのマーカーリストから削除するマーカーを選択し、[削除] ボタンをクリックします。

マーカーリスト [削除] ボタン



---

---

#### その他の方法

- ・ [Marker] パレットのマーカーリストから削除するマーカーを、ドラッグし、[Marker] パレットの外へドロップします。
- ・ マーカーリストから削除するマーカーをドラッグし、[削除] ボタンの上へドロップします。
- ・ マーカーの右クリックメニューから [マーカーを削除] を選択します。

---

---

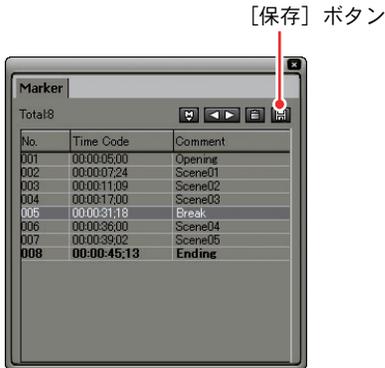
#### ショートカットキー

[Delete] キー

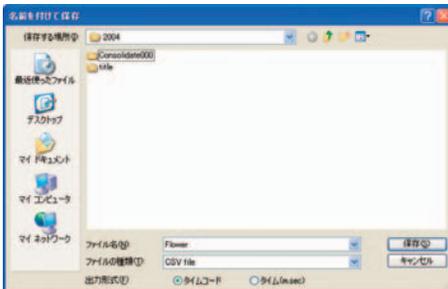
## マーカーリストのエクスポート

[Marker] パレットのリストを CSV ファイルとして出力できます。

- 1 [Marker] パレットの [保存] ボタンをクリックします。



- 2 [名前をつけて保存] ダイアログで保存名と保存フォルダを指定します。
- 3 出力形式を選択し、[OK] ボタンをクリックします。




---

### その他の方法

---

[Marker] パレットの右クリックメニューから [マーカーリストをエクスポート] を選択します。

---

### 関連知識

---

出力した CSV ファイルは、EDIUS にインポートできません。

### 10. タイムラインのプレビュー

#### プレビュー操作

##### スクラビング

タイムラインカーソルをドラッグしてスクラビングができます。

タイムスケールの任意の位置をクリックすると、タイムラインカーソルが移動し、そのフレームを表示します。

タイムラインカーソル

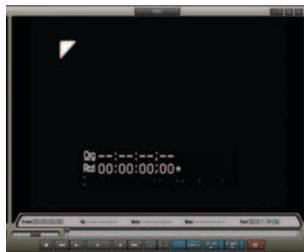


---

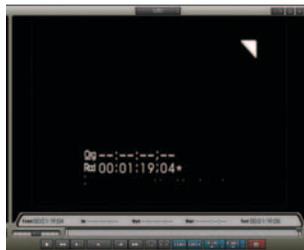
#### 関連知識

---

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

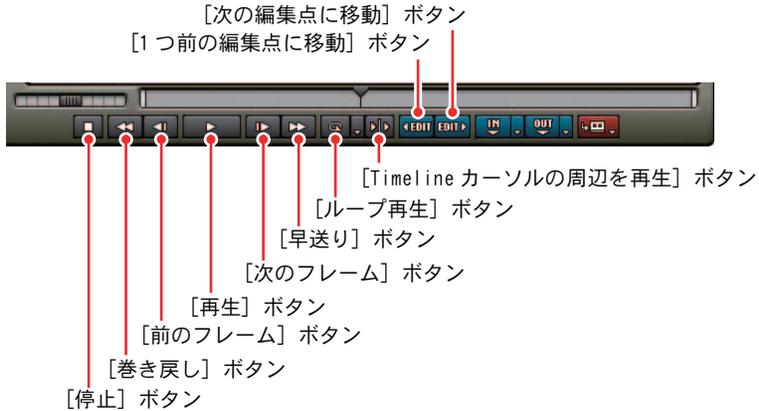


〉 開始フレーム



〉 終了フレーム

## 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倍速が切り換ります。

**[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倍速が切り換ります。

**[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。

## 10. タイムラインのプレビュー

### 【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

#### 参照



---

---

#### 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。

## シャトル / スライダー

**シャトル：**

シャトルをドラッグして、右に動かすと正方向に再生をします。左に動かすと逆方向に再生（1/20、1/10、1/4、1/2、1、2、4、8、16 倍速）します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り [Pause] となります。

**スライダー：**

スライダーをドラッグしてスクラビングができます。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。

**ショートカットキー**

ゆっくりシャトル（早送り）：[Ctrl] + [Alt] + [L] キー

ゆっくりシャトル（巻戻し）：[Ctrl] + [Alt] + [J] キー

**参照**

シャトルとスライダーの表示 / 非表示の切り替えについては、「タイムコード、シャトル、スライダーの設定」P3-32 を参照してください。

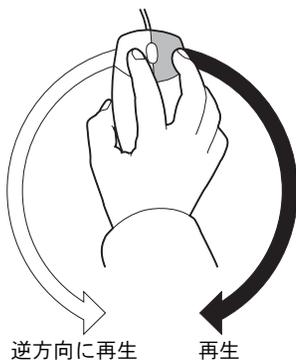
**参照**

## 10. タイムラインのプレビュー

### マウス

Player や Recorder 上にマウスカーソルを置き、右クリックでドラッグしたまま円を描くようにマウスを動かします。時計回りに円を描くと正方向へ、反時計回りに円を描くと逆方向へ再生します。再生速度はマウスの操作に比例して変化します。

右クリックしたまま円を描く



### ご注意



### ご注意

デジタイズされていないものはマウスでプレビュー操作できません。

## In/Out 点の設定

タイムラインに In 点および Out 点を指定します。In/Out 点を設定すると、操作の適応範囲を In/Out 点内に限定できます。

### 設定方法

- 1 In 点を設定したい場面へタイムラインカーソルを移動させ、[In 点の設定] ボタンをクリックします。

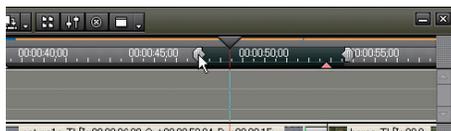


- 2 Out 点を設定したい場面へタイムラインカーソルを移動させ、[Out 点の設定] ボタンをクリックします。



### 関連知識

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



## 10. タイムラインのプレビュー

---

---

### その他の方法

---

---

タイムスケールの右クリックメニューから [現在の位置に In (Out) 点を設定] を選択します。タイムラインカーソルの位置に In (Out) 点を設定します。

---

---

### ショートカットキー

---

---

In 点 : [I] キー  
Out 点 : [O] キー

### In 点、Out 点間の再生

Recorder の [ループ再生] ボタンをクリックすると、タイムラインの In 点と 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 (ポジションバー) の現在位置から開始します。



---

---

### 関連知識

---

---

In 点と Out 点に関係なく、タイムライン全体を繰り返し再生するには、[ループ再生] のリストボタンから [全体をループ再生] を選択します。



## In (Out) 点への移動

- 1 [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] を選択します。



## In (Out) 点の削除

- 1 [In (Out) 点の設定] のリストボタンをクリックし、[In (Out) 点を削除] を選択します。



---

### ショートカットキー

---

- In 点の削除：[Alt] + [I] キー
- Out 点の削除：[Alt] + [O] キー

## 10. タイムラインのプレビュー

### ジャンプ

#### クリップの In/Out 点へジャンプ

- 1 クリップの右クリックメニューにある [ここへジャンプ] から [In 点] または [Out 点] を選択します。

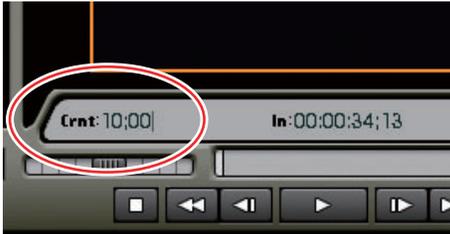


#### 関連知識

タイムラインの In/Out 点へのジャンプは、「In (Out) 点への移動」P7-71を参照してください。

## タイムコードを入力してジャンプ

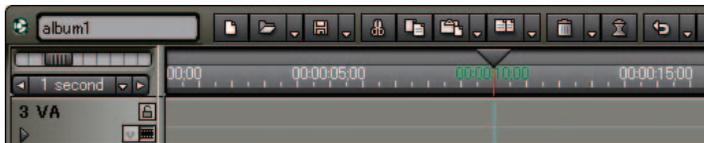
- 1 Recorder をクリックしてアクティブな状態にします。
- 2 キーボードのテンキーでタイムコードを入力します。



> 「1000」と入力した場合の Recorder の表示

- 3 [Enter] キーを押します。

タイムラインカーソル（ポジションバー）が移動します。



---

### 関連知識

---

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。

## 10. タイムラインのプレビュー

### マッチフレームジャンプ

Player に表示されている素材クリップやタイムラインにあるクリップのタイムコードを取得し、該当位置にジャンプします。素材クリップがデッキからの映像（未デジタイズデータ）でも、[マッチフレームジャンプ] ボタンは有効です。

参照



参照

初期設定では [マッチフレームジャンプ (プレビュー / タイムライン)] ボタンは表示されていません。Player とタイムラインにボタンを表示させるには、「操作ボタンの配置」P3-26 を参照してください。

### Player からタイムラインへジャンプ

Player に表示されている素材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。

- 1 Player で素材クリップをプレビューし、ジャンプしたい場面を表示させます。
- 2 Player の [マッチフレームジャンプ (タイムライン)] ボタンをクリックします。

タイムラインカーソルが移動し、Recorder に該当場面を表示します。

[マッチフレームジャンプ (タイムライン)] ボタン



### 関連知識

素材クリップのタイムコードを含むクリップをピン内で検索するには、[マッチフレームジャンプ (タイムライン)] のリストボタンをクリックし [ピン検索] を選択します。  
ピ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。



## 参照

検索方向や検索するトラックの変更については、「マッチフレームジャンプ」P3-13を参照してください。

## 参照



## ショートカットキー

タイムラインへジャンプ：[Ctrl] + [F] キー  
 ビン内のクリップを検索：[Shift] + [Ctrl] + [F] キー

## タイムラインから Player ヘジャンプ

選択した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。

- 1 表示させたい場面までタイムラインカーソルを移動させます。



- 2 クリップの右クリックメニューから [Player で表示] を選択し、素材クリップを Player に表示させます。
- 3 タイムラインの [マッチフレームジャンプ (プレイヤー)] ボタンをクリックします。

タイムライン上のクリップのタイムコードを取得し、Player に該当場面を表示させます。

[マッチフレームジャンプ (プレイヤー)] ボタン



## 10. タイムラインのプレビュー

---

---

### 関連知識

---

---

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ピン内で検索するには、[マッチフレームジャンプ (プレイヤー)] のリストボタンをクリックし [ピン検索] を選択します。  
ピ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。



### 参照



---

---

### 参照

---

---

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ジャンプする場合、タイムコードを取得するクリップを前後のいずれかで設定できます。「マッチフレームジャンプ」P3-13 を参照してください。

---

---

### ショートカットキー

---

---

Playerへジャンプ : [F] キー  
ピン内のクリップを検索 : [Shift] + [F] キー

## タイムラインの一部をレンダリング

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することで、レンダリング時間を最小にします。

### タイムスケールでの色分け

編集を行うと、クリップを配置した範囲のタイムスケールに、色の付いたラインが表示されます。再生を行うと、レンダリングの必要があるかどうかを判定し色が変わります。レンダリング済みで、緑色になっているラインは変化しません。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
紺	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）
オレンジ	レンダリング候補
赤	レンダリングが必要
緑	レンダリング済み

#### ご注意

- ・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、エクスポートでファイルに書き出すことを推奨します。

#### ご注意



#### 参照

- ・レンダリングの判定は、[設定] ダイアロ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赤いラインが表示されます。バッファ残量の設定値変更については、「レンダリング」P3-7を参照してください。
- ・エクスポートでのファイル出力については「1. ファイル形式で出力」P11-2を参照してください。

#### 参照



## 10. タイムラインのプレビュー

### 関連知識

- ・ CG アニメーション等を、1 フレームづつ、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」機能を使い、書き出したクリップを代わりに配置します。
- ・ 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。
- ・ ビデオクリップ、オーディオクリップをタイムラインに反映したくない場合は、トラックパネルの [ビデオのミュート] ボタン、[オーディオのミュート] ボタンをクリックします。

[ビデオのミュート] ボタン



[オーディオのミュート] ボタン

> ミュートオフ



> ミュートオン (グレー表示)

## In-Out 間の過負荷部分（赤）のレンダリング

- 1 タイムラインに In 点、Out 点を設定します。



- 2 [パーシャルレンダリング] ボタンをクリックします。

[パーシャルレンダリング] ボタン



[レンダリング] ダイアログの [中止] ボタンをクリックすると、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に変わります。

---



---

### 関連知識

水色、赤、オレンジに判定された部分すべてをレンダリングするには、[パーシャルレンダリング] のリストボタンをクリックし、[In-Out 間をレンダリング] から [全て] を選択します。

---



---

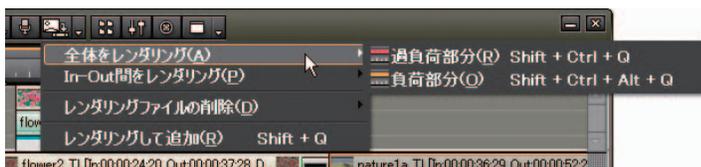
### ショートカットキー

過負荷部分（赤）：[Ctrl] + [Q] キー  
 負荷部分（オレンジ）：[Ctrl] + [Alt] + [Q] キー  
 全て（全色）：[Q] キー

## 10. タイムラインのプレビュー

### タイムライン全体の過負荷部分（赤）のレンダリング

- 1 [パースナルレンダリング] のリストボタンをクリックし、[全体をレンダリング] から [過負荷部分] を選択します。



[レンダリング] ダイアログの [中止] ボタンをクリックすると、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に変わります。

## クリップのレンダリング

タイムラインをプレビュー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。再生するために、クリップ単位でレンダリングを行う方法があります。

- 1 レンダリングを行うタイムラインクリップの右クリックメニューから[レンダリング]を選択します。

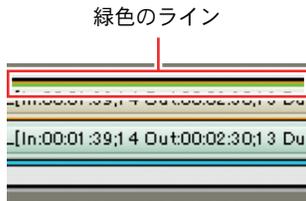
レンダリングを開始します。



[レンダリング] ダイアログの [中止] ボタンをクリックすると、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。



### ご注意

レンダリング用に一時ファイルが [rendered] フォルダに作成されます。レンダリングを始める前にディスクスペースの残量が十分であることを確認してください。

### ご注意



ディスク空残量

## 10. タイムラインのプレビュー

### ご注意



### ご注意

- ・ アルファ付き素材に対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- ・ 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（ミキサー部分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。

### ショートカットキー

[Shift] + [G] キー

### 参照



### 参照

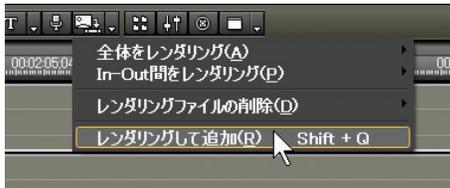
- ・ 一時ファイルについては「一時ファイルの削除」P7-86 を参照してください。
- ・ タイムラインの一部をレンダリングする方法については「タイムラインの一部をレンダリング」P7-77 を参照してください。

## タイムラインからビデオクリップの書き出し

タイムラインで指定した In 点と Out 点の範囲をレンダリングして AVI ファイルに書き出します (ビデオクリップのみ)。書き出したクリップは VA トラックに配置されます。トラックに配置するスペースがない場合は、新たなトラックを追加します。

- 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 点で設定します。
- 2 [パーシャルレンダリング] のリストボタンをクリックし、[レンダリングして追加] を選択します。

レンダリングを開始します。



[レンダリング] ダイアログの [中止] ボタンをクリックすると、書き出しを中止します。



レンダリング後、タイムラインに書き出したクリップ (水色) が配置されます。

---

### その他の方法

---

タイムスケールの右クリックメニューから [レンダリングして追加] を選択します。



## 10. タイムラインのプレビュー

### ご注意



書き出されない部分

### ご注意



書き出したクリップの扱い

### ご注意

- 以下の部分は書き出しに含まれません。
- ・ タイトルトラックのクリップ
  - ・ ミュートが設定されたトラック

### ご注意

- ・ 書き出したクリップは、タイムラインに配置してプロジェクトを保存するか、ピンに登録しておかないと、プロジェクトを終了した時点で削除されます。
- ・ 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。

### 関連知識

書き出したクリップは [rendered] フォルダに保存されます。

## タイムラインから静止画クリップの書き出し

ショートカットキーを使用して静止画をピンに登録します。

- 1 RecorderまたはPlayerで、静止画として保存するフレームを表示します。
- 2 キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [T] キーを押します。

静止画が保存され、ピンに静止画クリップが登録されます。

---

---

### 関連知識

---

---

- ・ 選択して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。

---

---

### その他の方法

---

---

静止画を保存するには、静止画エクスポートを使用する方法があります。

---

---

### 参照

---

---

- ・ 静止画エクスポートからの保存方法については「1. ファイル形式で出力」P11-2、または「静止画エクスポート」P11-9を参照してください。
- ・ 保存する静止画ファイルの設定については「静止画エクスポート」P3-18を参照してください。

参照



## 10. タイムラインのプレビュー

### 一時ファイルの削除

レンダリング用の一時ファイルは [rendered] フォルダ（プロジェクトファイルを保存しているフォルダの中）に作成されます。

一時ファイルが作成されるのは以下の場合です。

- ・ タイムラインからクリップを書き出した場合（P7-83 参照）
- ・ クリップをレンダリングした場合（P7-81 参照）
- ・ タイムラインの一部をレンダリングした場合（P7-77 参照）

一時ファイルは、プロジェクトで参照（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。

#### ご注意



一時ファイルの扱い

#### ご注意

[rendered] フォルダに作成された一時ファイルは自由に操作（リネーム、削除、コピーなど）することができますが、パーシャルレンダリングなどプロジェクトで使用している一時ファイルは、操作することができません。また、[レンダリングして追加] 機能でクリップをタイムラインに配置している場合は、元の一時ファイルを操作すると、オフラインクリップになります。

### 手動削除

[rendered] フォルダの容量が大きくなった場合などは、手動で削除してください。

- 1 [パーシャルレンダリング] のリストボタンをクリックし、[レンダリングファイルの削除] から [全てのファイル]、または [現在、使用していないファイル] を選択します。



#### 参照



#### 参照

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については、「レンダリング」P3-7を参照してください。

# EDIUS

## 第8章

エフェクト

### 1. [Effect] パレット

[Effect]パレットには、EDIUS で使用可能なエフェクトが一覧表示されています。

エフェクトを適用するには、[Effect] パレットでエフェクトをドラッグし、タイムラインクリップの適用部分へドロップします。

参照



参照

- ・「ビデオフィルタ / オーディオフィルタ」 P8-8
- ・「トランジション / オーディオクロスフェード」 P8-10
- ・「キー」 P8-15
- ・「タイトルミキサー」 P8-16
- ・「トランスペアレンシー」 P8-31
- ・「エフェクトの確認 / 調整」 P8-17

### 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

#### 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。



オールドムービー

#### 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。



ブレンドフィルタ + マトリックス

**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。

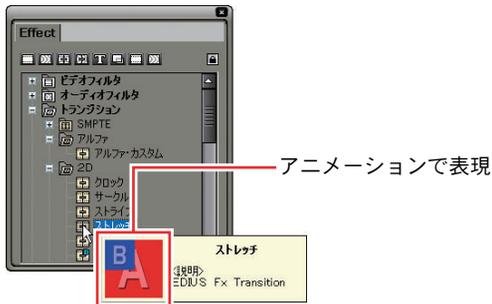
**関連知識**

- ・ [Effect] パレットのタイトルバーをダブルクリックすると、パレットが画面の高さに拡大します。再びダブルクリックすると元にもどります。

この部分をダブルクリックする



- ・ プラグインベースエフェクトのトランジションをクリックすると、トランジションの動作をアニメーションで表現します。

**参照**

- ・ デフォルトエフェクトやデュレーションの変更方法については「デフォルトの設定変更」P8-4を参照してください。
- ・ VAクリップへのトランジション適用時、同時にデフォルトオーディオクロスフェードが適用されます。反対にオーディオクロスフェード適用時、同時にデフォルトトランジションを適用することができます。設定方法については、「タイムライン」P3-5を参照してください。
- ・ Tトラックにクリップを配置時、デフォルトミキサーがクリップに適用されます。設定を変更するには、「継続時間」P3-9を参照してください。

**参照**

## 1. [Effect] パレット

### デフォルトの設定変更

#### デフォルトエフェクトの変更

- 1 [Effect] パレットで、デフォルトに設定するエフェクトを右クリックします。
- 2 右クリックメニューから [このエフェクトをデフォルトにする] を選択します。

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。



#### デュレーションの変更

デフォルトのデュレーション（継続時間）を設定します。

- 1 [Effect] パレット上で右クリックし、[デュレーション] を選択します。
- 2 サブメニューが表示されますので、デュレーションを変更するエフェクトを選択します。



- 3 適用時間を入力し、[OK] ボタンをクリックします。



---

#### 関連知識

---

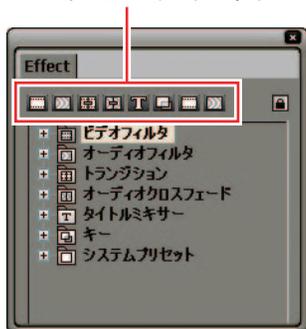
適用時間の入力には、マウスのホイールボタン、またはキーボードのカーソル（↑、↓）キーを使用することができます。

## 1. [Effect] パレット

### フォルダショートカット

フォルダショートカットをクリックすると、設定したフォルダを展開して表示します。

フォルダショートカット



---

#### 関連知識

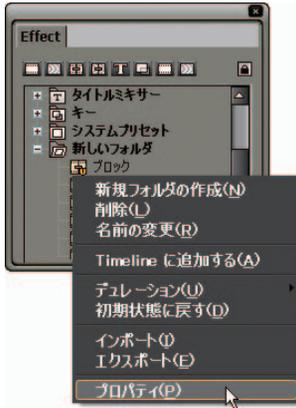
---

- 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] キー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の登録を変更する場合は、新たなショートカット先のフォルダをショートカットアイコンにドラッグ&ドロップします。

## プロパティ

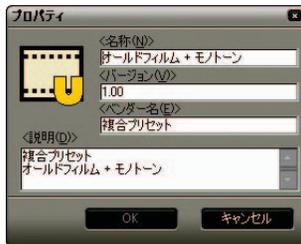
[Effect] パレットのエフェクト上にカーソルを移動させると、そのエフェクトの簡単な説明が表示されます。

- 1 説明などを変更するには、ユーザープリセットの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。



[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] ボタンをクリックします。



### 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。

### ご注意



編集できるエフェクト

### 2. [Effect] パレットから設定

#### ビデオフィルタ / オーディオフィルタ

- 1 [Effect] パレットのエフェクト表示エリアで、ビデオフィルタまたはオーディオフィルタのアイコンをダブルクリックし、フィルタを表示します。

エフェクト表示エリア



- 2 リストから使用するフィルタを選択し、タイムラインのクリップ上にドラッグします。適用するフィルタの数に制限はありません。

フィルタを適用したクリップには水色のラインが表示されます。



#### その他の方法

適用するクリップを選択し、フィルタの右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択します。

#### 参照

ホワイトバランスの設定ダイアログが新しくなり、一段と操作性が向上しました。また、カラーコレクション類に他の映像と比較するための機能が追加になりました。

ホワイトバランスの設定ダイアログやカラーコレクション類のプレビューについては、オンラインヘルプを参照してください。

#### 参照



---

 関連知識
 

---

オーディオクリップにフィルタを適用する際、ウェーブフォーム（波形）を表示しておくことでエフェクトの効果を確認できます。ウェーブフォームを表示するには、[拡張1] ボタンをクリックしてください。[ウェーブ] ボタンをクリックするごとに表示 / 非表示を切り換えます。



### 複合フィルタ

以下のビデオフィルタは、パラメータ設定において複数のビデオフィルタを使用することができます。ユーザープリセットエフェクトやシステムプリセットエフェクトも使用可能です。

- ・ 矩形フィルタ
- ・ クロミナンス
- ・ 複合フィルタ
- ・ ブレンドフィルタ

---

 ご注意
 

---

矩形フィルタは、[オールドムービー] と [トンネルビジョン] が選択できません。また、それらを含むユーザープリセットエフェクトや複合プリセットエフェクトも選択できません。

## ご注意



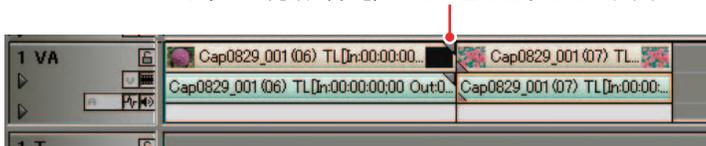
矩形フィルタ

## 2. [Effect] パレットから設定

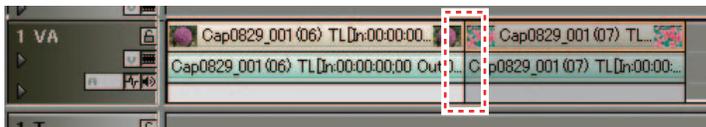
### トランジション / オーディオクロスフェード

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設定するには、両クリップにマージン（のりしろ）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と後ろのクリップの開始側に Out 点と In 点を設定してください。

クリップの両端にある黒い三角マークは、それぞれ素材クリップの先頭（末尾）であることを示しています。



#### > 両クリップにマージンがない状態



#### > 前クリップの末尾と後ろクリップの先頭にマージンがある状態

#### 関連知識

- ・ 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設定できます。この場合トランジションを適用した長さ分だけ、タイムラインの長さが短くなります。
- ・ 設定された編集モードにより、タイムラインクリップの長さが変化します。

#### 参照

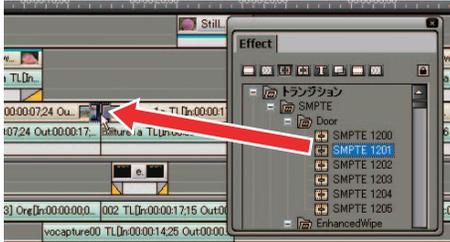


#### 参照

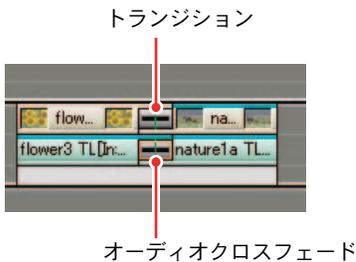
- ・ 編集モード（固定モードを含む）の詳細については、「1. 編集モードの設定」P6-2を参照してください。
- ・ トランジションに SMPTE トランジション類が追加になり、アルファに対応しました（Xplode EDIUS 以外）。詳しくはオンラインヘルプを参照してください。

## トランジションの使用（クリップトランジション）

- 1 [Effect] パレットで選択したトランジションを、クリップの継ぎ目にドラッグします。



タイムラインの表示が次のように変わります。オーディオ部分には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。




---

 その他の方法
 

---

タイムラインでクリップを選択し、[Effect] パレットにあるトランジション名の右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択します。

---

 参照
 

---

- オーディオ部分にデフォルトのオーディオクロスフェードを追加しないように設定するには「タイムライン」P3-5 を参照してください。
- 異なったトラック間にトランジションを設定する方法については「トラック間に使用（トラックトランジション）」P8-13 を参照してください。
- トランジション上の緑のライン（カットポイント）は、トランジション設定前のクリップの境目を示しています。詳しくは「トランジション」P7-42 の関連知識を参照してください。

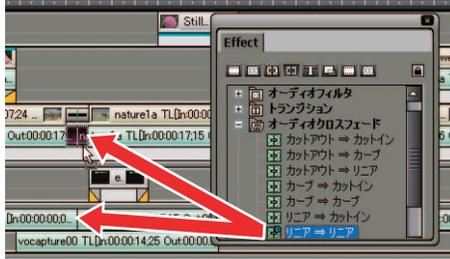
## 参照



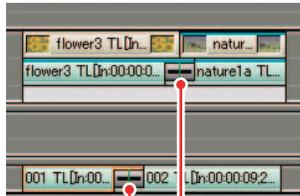
## 2. [Effect] パレットから設定

### オーディオクロスフェードの使用

- 1 [Effect] パレットで選択した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します。



タイムラインの表示が次のようになります。



オーディオクロスフェード

---

---

#### その他の方法

---

---

タイムラインでクリップを選択し、[Effect] パレットにあるオーディオクロスフェード名の右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択します。

#### 参照



---

---

#### 参照

---

---

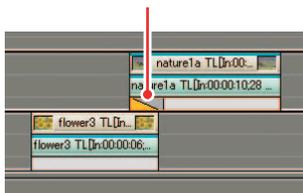
- ・オーディオクロスフェード適用時、自動的にビデオ部分にデフォルトのトランジションを設定できます。「タイムライン」P3-5 を参照してください。
- ・オーディオクロスフェード上の緑のライン（カットポイント）は、オーディオクロスフェード設定前のクリップの境目を示しています。「トランジション」P7-42 の関連知識を参照してください。

### トラック間に使用（トラックトランジション）

- 1 [Effect] パレットで選択したトランジションを、クリップの下にあるエリア（ミキサー）にドラッグします。

クリップの最初（または最後）にエフェクトが設定されます。

クリップの最初にエフェクトを設定した場合



## 2. [Effect] パレットから設定

### トランジション / オーディオクロスフェードの長さの変更

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。

- 1 タイムライン上のトランジション (オーディオクロスフェード) の端にカーソルを置き、カーソルの形状が変わったらドラッグします。



Player と Recorder が 2 画面表示になります。それぞれ、Player の映像がトランジション開始フレーム、Recorder がトランジション終了フレームです。



- 2 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。

---

#### 関連知識

---

トランジション / オーディオクロスフェードは、素材クリップのマージン (In 点と Out 点内に含まれない映像) 分だけ伸ばすことができます。

---

#### ショートカットキー

---

デュレーション設定画面表示 : [Alt] + [U] キー

---

#### 参照

---

デュレーションのデフォルト値を変更する方法については、「デフォルトの設定変更」P8-4 を参照してください。

参照



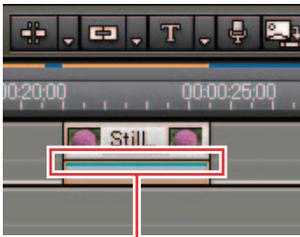
## キー

- 1 [Effect] パレットで選択したキーを、クリップのミキサー部分にドラッグ & ドロップします。



ミキサー部分

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。



水色線

## 参照

合成キーが追加になりました。  
合成キーについては、オンラインヘルプを参照してください。

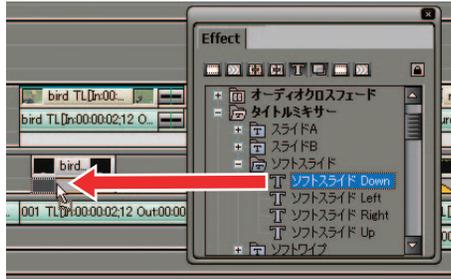
## 参照



## 2. [Effect] パレットから設定

### タイトルミキサー

- 1 [Effect] パレットからタイトルミキサーのエフェクトを、タイトルクリップのミキサー部分にドラッグ&ドロップします。In 点、Out 点に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。



#### 参照



#### 参照

- ・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。詳しくは「継続時間」P3-9を参照してください。
- ・デュレーションのデフォルト値を変更する方法については、「デフォルトの設定変更」P8-4を参照してください。

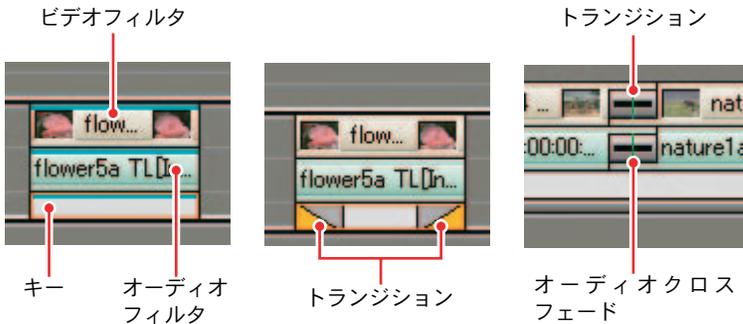
## 3. エフェクトの調整

### エフェクトの確認 / 調整

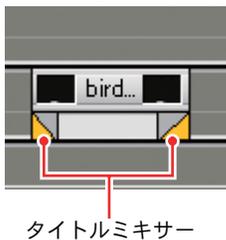
タイムライン上のクリップやトランジションを選択すると、[Information] パレットにクリップやトランジションの情報と、適用されているエフェクトのリストが表示されます。

- 1 [Information] パレットを表示します。
  - 2 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します。
- [Information] パレットのリストにエフェクトの種類が表示されます。

#### VAトラック：



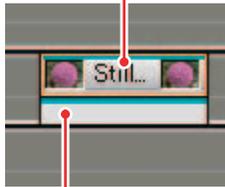
#### Tトラック：



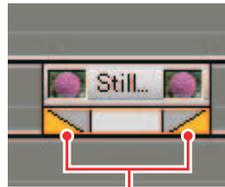
### 3. エフェクトの調整

#### Vトラック：

ビデオフィルタ

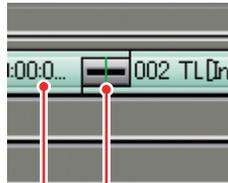


キー



トランジション

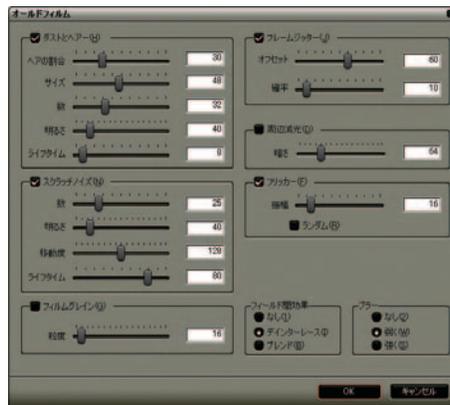
#### Aトラック：



オーディオクロスフェード

オーディオフィルタ

- 3 [Information] パレットに表示されたエフェクト名をダブルクリックします。



#### 〉 オールドフィルムの設定ダイアログ

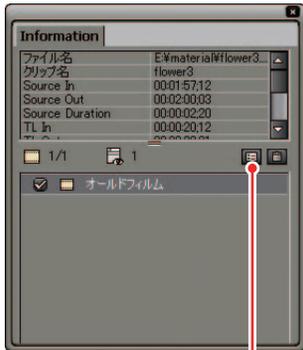
エフェクト調整用の設定ダイアログが表示されます。

---

 その他の方法
 

---

- ・ エフェクト名の右クリックメニューから [設定] を選択します。
- ・ エフェクト名を選択し、[設定] ボタンをクリックします。
- ・ エフェクト名を [設定] ボタン上でドラッグ&ドロップします。



[設定] ボタン

---

 関連知識
 

---

[Information] パレットを表示するには、タイムラインの [パレットの表示 / 非表示] ボタンをクリックし、[Information パレット] をクリックします。

[パレットの表示 / 非表示] ボタン




---

 参照
 

---

- ・ 設定ダイアログは各エフェクトによって異なります。エフェクトの特長や設定ダイアログの詳細については、オンラインヘルプを参照して設定してください。
- ・ 設定したパラメータは、名前を付けて [Effect] パレットに保存することができます。詳細は「4. ユーザープリセットエフェクト」P8-22 を参照してください。

## 参照



### 3. エフェクトの調整

#### 削除

- 1 [Information] パレット上で削除するエフェクトを選択して、[削除] ボタンをクリックします。



---

---

#### その他の方法

---

---

- ・ [削除] ボタンの上にドラッグします。
- ・ ドラッグして [Information] パレットの外に出します。
- ・ キーボードの [Delete] キーを押します。
- ・ 右クリックメニューから [削除] を選択します。

#### 参照



---

---

#### 参照

---

---

タイムライン上でエフェクトを削除する方法については「トランジション」P7-42、「ミキサー」P7-44、「フィルタ」P7-45を参照してください。

## フィルタの有効 / 無効の切り替え

ビデオフィルタとオーディオフィルタは、一時的に効果を無効にすることができます。

無効にする場合は、[Information] パレットに表示されているフィルタ名のチェックボックスをクリックしてチェックを外します。再度有効にするには、チェックボックスをクリックしてチェックを入れます。



チェックボックス

---

### その他の方法

---

フィルタ名を右クリックし、表示される右クリックメニューから [有効 / 無効の切り替え] を選択します。

---

### ショートカットキー

---

[Ctrl] + [F] キー

### 4. ユーザープリセットエフェクト

#### 登録

パラメータの調整、名前の変更、複数エフェクトの集約など、カスタマイズした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、[Effect] パレットに登録することができます。

- 1 [Effect] パレットでユーザープリセットエフェクトを登録するフォルダを選択します。
- 2 [Information] パレットで、ユーザープリセットエフェクトを登録するエフェクトの右クリックメニューから [1つ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。

- 3 ユーザープリセットエフェクトの名前を入力します。

---

#### 関連知識

---

複数のエフェクトをまとめて1つのエフェクトとして登録する場合は、複数のエフェクトを選択したあと [1つのユーザープリセットとして作成] を選択します。それぞれ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] を選択します。

---

#### その他の方法

---

[Information] パレットから [Effect] パレットへ、登録するエフェクトをドラッグ&ドロップします。

## 削除

[Effect] パレット上で、削除するユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を選択し、右クリックメニューから [削除] を選択します。



選択したユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）が削除されます。

---

### ショートカットキー

---

[Delete] キー

---

### 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。それらのエフェクトを選択してキーボードの [Delete] キーを押すと、次のメッセージが表示されます。



- 選択した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、確認ダイアログが表示されます。[OK] ボタンをクリックすると、ユーザープリセットエフェクトのみが削除されます。
- 選択したフォルダに、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] ボタンをクリックすると、選択したフォルダが削除されます。

### ご注意



## 4. ユーザープリセットエフェクト

### 管理

#### フォルダの作成

[Effect] パレットで、フォルダあるいはエフェクトの右クリックメニューから [新規フォルダの作成] をクリックします。



---

---

#### 関連知識

[Effect] パレットの空きスペースの右クリックメニューから [新規フォルダの作成] を選択すると一番上の階層にフォルダが作成されます。

#### エフェクト（フォルダ）の移動

エフェクト、またはフォルダをドラッグし、任意の位置へドロップします。

#### 参照



---

---

#### 参照

並び順やフォルダ構成を固定する方法は「並び順とフォルダ構成の固定」P8-26 を参照してください。

## エフェクト（フォルダ）の名前変更

エフェクト、またはフォルダの右クリックメニューから [名前の変更] を選択します。



---

---

### 関連知識

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以外のエフェクトの名前が変更できます。

---

---

### その他の方法

- ・ エフェクト、またはフォルダの名前部分をクリックします。
- ・ エフェクトの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。

## 4. ユーザープリセットエフェクト

### 並び順とフォルダ構成の固定

- 1 [Effect] パレットの [移動のロック] ボタンをクリックします。

[移動のロック] ボタン



#### ご注意

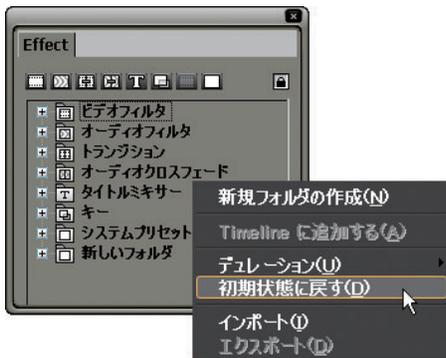


#### ご注意

[Effect] パレットの右クリックメニューから [初期設定に戻す] を選択した場合は、[移動のロック] ボタンをクリックしていても、初期状態の並び順に戻ります。

### 初期状態に戻す

[Effect] パレットの右クリックメニューから [初期状態に戻す] を選択します。



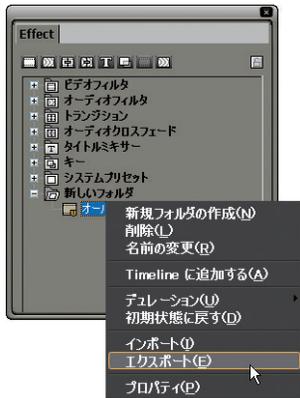
## 5. インポート / エクスポート

### ユーザープリセットエフェクト

ユーザープリセットエフェクトファイルの拡張子は、「tpd」です。

### エクスポート

- 1 [Effect] パレットで、出力するユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を選択し、右クリックします。

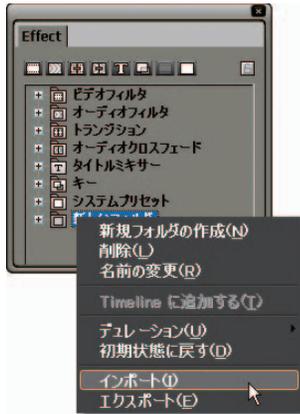


- 2 右クリックメニューから [エクスポート] を選択します。  
[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。
- 3 出力ファイル名と出力先を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

## 5. インポート / エクスポート

### インポート

- 1 [Effect] パレットで、ユーザープリセットエフェクトを保存するフォルダを選択し、右クリックメニューから [インポート] を選択します。



- 2 ファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。

選択したフォルダに新規フォルダが作成され、フォルダにエフェクトが登録されます。



### VST プラグインのインポート

- 1** EDIUSをインストールしたハードディスク内にある [EDIUS] フォルダの [PlugIn] フォルダから、[VST] フォルダを開きます。
- 2** [VST] フォルダに VST の DLL をコピーします。  
  
[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、プラグインを表示します。

### 6. タイムラインから設定

#### デフォルトのエフェクト

デフォルトのエフェクトは以下のように設定されています。

トランジション：ディゾルブ  
オーディオクロスフェード：リニア⇒リニア  
タイトルミキサー：フェード

参照



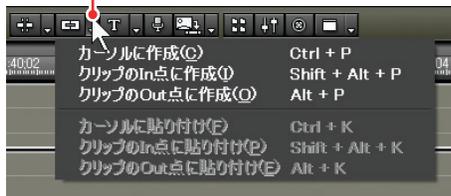
参照

デフォルトのエフェクト変更については、「デフォルトの設定変更」P8-4を参照してください。

#### デフォルトトランジション

- 1 連続したクリップの前側（後側）をクリックします。
- 2 [デフォルトトランジションを適用] のリストボタンをクリックし、トランジションを作成する位置を選択します。

[デフォルトトランジションを適用] のリストボタン



#### ショートカットキー

選択クリップの In 点へ使用：[Shift] + [Alt] + [P] キー  
選択クリップの Out 点へ使用：[Alt] + [P] キー  
カーソル位置にあるクリップの後ろ（前）へ使用：[Ctrl] + [P] キー

## トランスペアレンシー

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

- 1 調整するクリップを含むトラックの [拡張2] ボタンをクリックします。

トラックを拡張すると、[ミキサー] ボタンが表示されます。

[拡張2] ボタン

[ミキサー] ボタン



- 2 [ミキサー] ボタンをクリックします。

トランスペアレンシーのラバーバンドが表示されます。

- 3 ラバーバンドをクリックし、キーフレームを表すポイントを設定します。上下にドラッグしてラバーバンドを調節します。

ラバーバンド



### 関連知識

- ・ ラバーバンドを微調整するには、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらドラッグします。
- ・ ラバーバンドを全体的に変更するには、キーボードの [Alt] キーを押しながらラインをドラッグします。

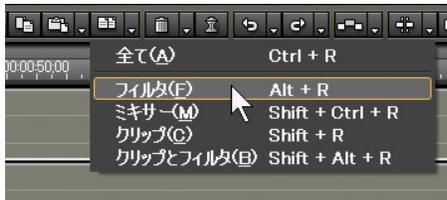
## 7. エフェクトの操作

### 置き換え

- 1 フィルタ、ミキサーの使用されているクリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 フィルタ、ミキサーを貼り付けたいクリップをクリックします。
- 3 [置き換え] のリストボタンをクリックし [フィルタ]、または [ミキサー] を選択します。



## コピー

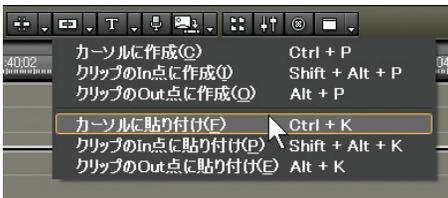
コピー元のエフェクトを [Information] パレットに表示させ、そのエフェクトをドラッグし、コピー先の適用部分へドロップします。元の設定を残したままエフェクトを追加できます。

## トランジションのコピー

- 1 トランジションを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 トランジションを貼り付けるクリップを選択します。またはトラックを選択し、タイムラインカーソルを貼り付け位置に動かします。
- 3 [デフォルト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かたを選択します。



### 8. カラーデータの確認

#### [Vector Scope] ダイアログ

ベクトルスコープやウェーブフォームを表示し、Recorder に表示されている画像のカラーデータを確認することができます。

情報エリア

ベクトルスコープ

ウェーブフォーム



#### 情報エリア：

スクリーン上の座標 (X, Y) と、YUV、IRE、RGB の値が表示されます。

#### ベクトルスコープ：

Recorder に表示されている画像のカラー分布を表示します。

#### ウェーブフォーム：

Recorder に表示されている画像の彩度と輝度のレベルを表示します。

#### 表示方法

- 1 タイムラインカーソルを動かし、カラーデータを確認する映像をRecorder に表示させます。
- 2 [ベクトルスコープ / ウェーブフォーム] ボタンをクリックします。

[ベクトルスコープ / ウェーブフォーム] ボタン



[Vector Scope] ダイアログが表示されます。

### 表示画面の選択

- ダイアログ最大表示時にはパラメータと、ベクトルスコープ、ウェーブフォームがすべて表示されます。
- ベクトルスコープを隠すには、[V] ボタンをクリックします。ベクトルスコープを表示させるには、再度 [V] ボタンをクリックします。
- ウェーブフォームを隠すには、[W] ボタンをクリックします。ウェーブフォームを表示させるには、再度 [W] ボタンをクリックします。
- パラメータと Select (選択) ツールのみ表示するには、[V] ボタンと [W] ボタンを両方クリックします。



[V] ボタン

[W] ボタン

## 8. カラーデータの確認

### 表示内容の切り替え

#### ● ベクトルスコープ

[Shade] ボタンをクリックするとドット表示になります。[Line] ボタンをクリックするとドット間がラインで接続されます。



[Line] ボタン  
[Shade] ボタン

#### ● ウェーブフォーム

[Chroma] ボタンをクリックすると彩度が表示されます。[IRE] ボタンをクリックすると輝度が表示されます。



[IRE] ボタン  
[Chroma] ボタン

## 特定位置情報の保存

- 1 Select ツールのチェックボタンをクリックしてチェックを入れます。
- 2 [-] ボタンをクリックし、Recorder の任意の位置でクリックします。

ボックスにその位置の Y 座標が表示され、ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が、その位置のカラーデータに固定されます。

チェックボタン

[-] ボタン



---

### その他の方法

---

- ・ [-] ボタンを使わず、ボックスに直接 Y 座標を入力することもできます。
- ・ 一度チェックボタンのチェックを外しても、再度チェックを入れると直前に表示したベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が再現されます。

## 8. カラーデータの確認

# 8

[Vector Scope] ダイアログ

# EDIUS

## 第9章

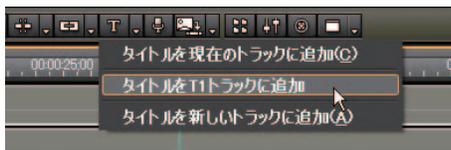
タイトル

## 1. Quick Titler

Quick Titler の起動方法と画面構成について説明します。

### Quick Titler の起動

- 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たあと、[タイトル作成] ボタンをクリックし、タイトルを追加するトラックを選択します。

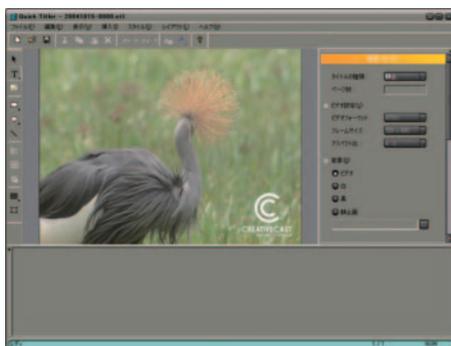


**[タイトルを現在のトラックに追加] :**  
現在選択しているトラックにタイトルクリップを配置します。

**[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。

- 2 Quick Titler が起動します。



---

### 関連知識

---

EDIUS の [設定] ダイアログで TitleMotion Pro をデフォルトの Titler に変更することができます。

---

---

### 参照

---

---

デフォルトの Titler 変更については、「アプリケーション」 P3-14 を参照してください。

---

---

### ご注意

---

---

TitleMotion Pro は EDIUS Pro 3 にのみ付属しています。

### 参照

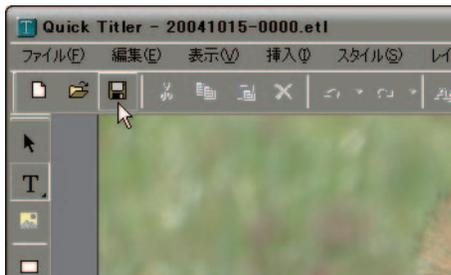


### ご注意



## タイトルの保存

- 1 ツールバーの [保存] ボタンをクリックします。



タイトルクリップを保存して、トラックに配置します。Quick Titler を終了します。

---

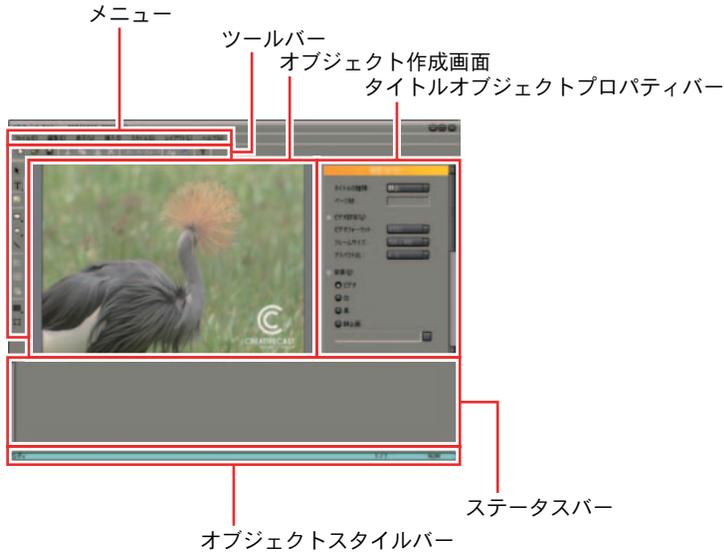
### 関連知識

---

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

## メイン画面

Quick Titler が起動すると以下の画面が表示されます。



### メニュー：

Quick Titler 全般に関する操作を行います。

### ツールバー：

Quick Titler のファイルおよびオブジェクト（編集中のタイトル）に関する操作を行います。

### オブジェクト作成画面：

タイトルの編集を行います。

### タイトルオブジェクトプロパティバー：

選択したオブジェクト（編集中のタイトル）のプロパティを設定します。選択したオブジェクトによって表示される内容は異なります。

### オブジェクトスタイルバー：

現在選択しているコマンドのスタイル一覧が表示されます。

### ステータスバー：

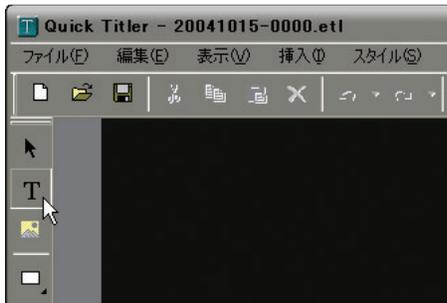
コマンドの簡易説明やキーボードの状態、オブジェクト（編集中のタイトル）位置などを表示します。

### 2. テキスト

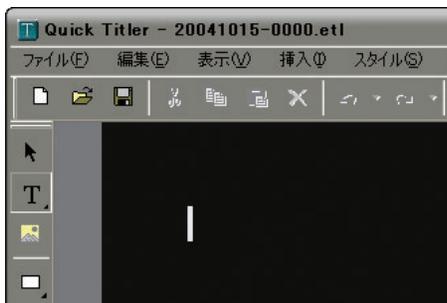
テキストの入力方法について説明します。

#### テキストの入力

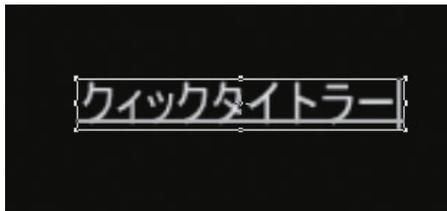
- 1 オブジェクトツールバーから [テキスト] を選択します。ここでは [横書きテキスト] を選択しています。



- 2 オブジェクト作成画面上をクリックすると、マウスカーソルがテキストカーソルに変わります。

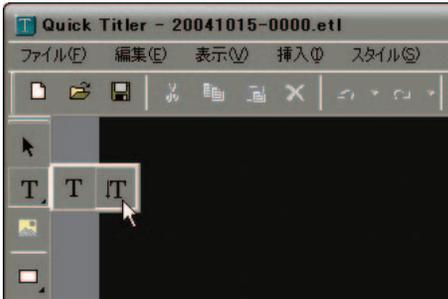


- 3 キーボードから文字を入力します。

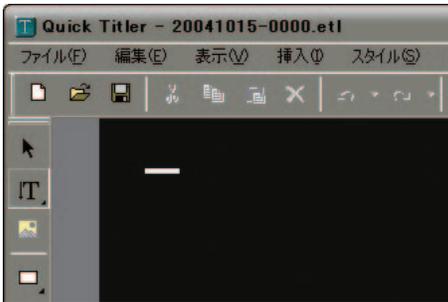


## 縦方向に文字入力

- 1 オブジェクトツールバーの[テキスト]から[縦書きテキスト]を選択します。



- 2 テキストカーソルが縦方向に点滅します。



- 3 文字を入力します。

---

### 関連知識

---

テキスト入力後に、タイトルオブジェクトプロパティバーの [フォント] から縦書き、横書き双方に変更することができます。



## 文字の種類や大きさの変更

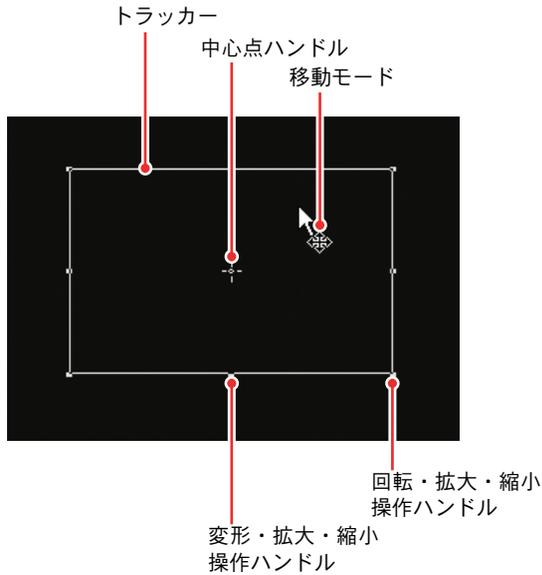
文字の大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグすると任意の大きさに変更することができます。大きさを指定したりフォントを変更するには、タイトルオブジェクトプロパティバーの [フォント] ツリーから行います。



- ・ フォントを変更する：[フォント] から任意のフォントを選択します。
- ・ サイズを変更する：[初期サイズ] から任意のサイズを選択します。
- ・ 太字・斜体字にする：文字を太字にするには [太字] ボタンをクリックします。文字を斜体字にするには [イタリック体] ボタンをクリックします。
- ・ アンダーラインをつける：文字の下にアンダーラインをつけるには [下線] ボタンをクリックします。

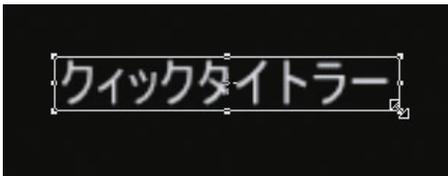
## オブジェクト枠をドラッグして変更（文字）

オブジェクト枠の端をドラッグして、文字の大きさや形を変更することができます。



### ● 文字サイズの変更

- 1 カーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させます。
- 2 カーソルが次の形状に変化したらドラッグします。



## 2. テキスト

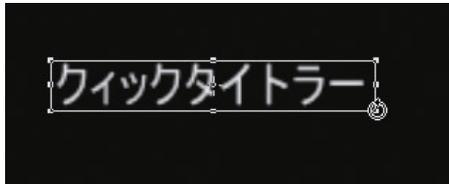
### ● テキストの移動

- 1 カーソルをオブジェクト枠の中に入れます。
- 2 カーソルが次の形状に変化したらドラッグします。



### ● テキストの回転

- 1 [Ctrl] キーを押しながら、カーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させます。
- 2 カーソルが次の形状に変化したらドラッグします。



---

---

### 関連知識

---

---

テキストの回転時に [Shift] キーを押しているとき、15 度刻みで回転します。[Alt] キーを押しながら回転を行うと対角中心になります。また、回転軸の移動は中心点ハンドルを移動して行ってください。

## 文字間や行間の調節

- 1 文字間や行間を変更する文字列を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [変形] ツリーを選択します。



- 3 文字間を変更する場合は、[文字間隔] のスライダを動かし調節します。文字間隔をデフォルトに戻す場合は [R] ボタンをクリックします。行間を変更する場合は、[行間隔] のスライダを動かし調節します。行間をデフォルトに戻す場合は [R] ボタンをクリックします。



## 2. テキスト

### 文字飾りの設定

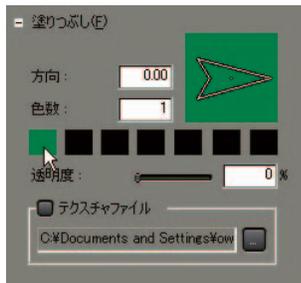
入力したテキストに色をつけたり、影をつけたりすることができます。

#### 色の変更

- 1 色を変更する文字列を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [塗りつぶし] ツリーを選択します。



- 3 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。



- 4 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し色を指定します。



### ご注意

[テクスチャファイル] にチェックが入っている場合、色の変更はテキストに反映されません。

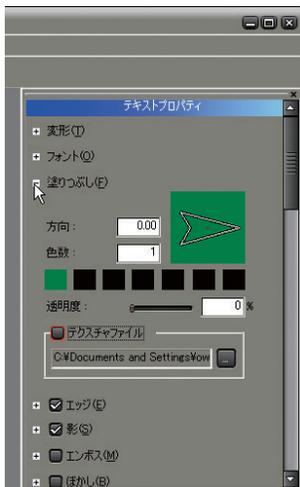
### ご注意



## 文字の透明化

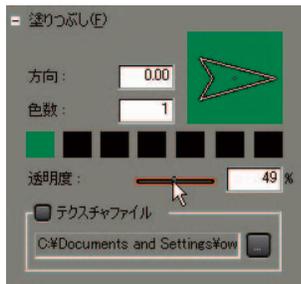
文字を透明にし、背景が分かるようにできます。

- 1 透明にする文字列を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [塗りつぶし] ツリーを選択します。



## 2. テキスト

- 3 [透明度] のスライダを動かし調節します。



### ご注意



### ご注意

[テキストチャファイル] にチェックが入っている場合、透明度を変更できません。

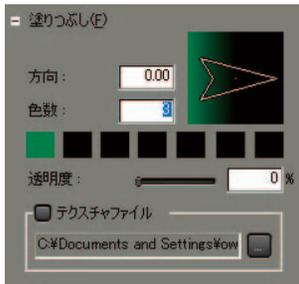
## 傾斜 (グラデーション) の設定

傾斜とは、ある色から別の色へ移り変わるグラデーションのことです。

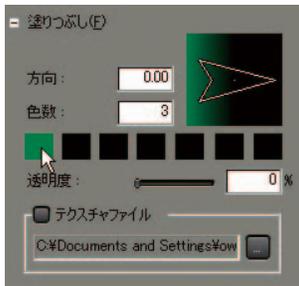
- 1 傾斜を設定する文字列を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [塗りつぶし] ツリーを選択します。



- 3 [色数] に数値を入力し傾斜に使用する色数を指定します。



- 4 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。



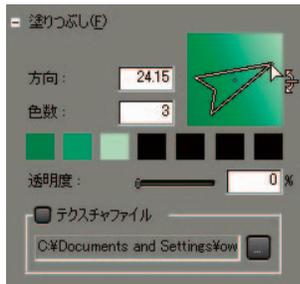
- 5 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し色を指定します。



- 6 指定した色数について手順 4、5 を繰り返します。

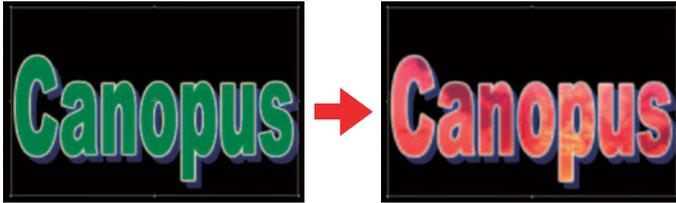
## 2. テキスト

- 7 [方向] に直接数値を入力するか、[傾斜方向] の矢印を移動させ傾斜を調節します。

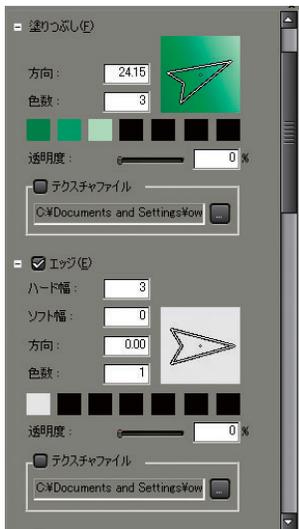


## テキストチャマッピング

テキストのボディやエッジに画像ファイルを貼り付けます。



- 1 テクスチャマッピングする文字列を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [塗りつぶし] ツールを選択します。エッジに画像を貼り付ける場合は、[エッジ] ツールを選択します。

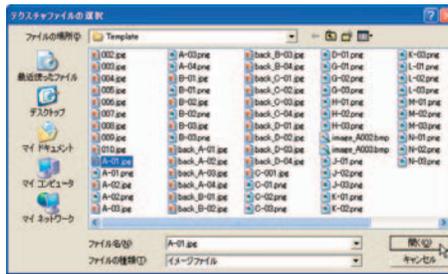


- 3 [テクスチャファイル] にチェックを入れ、参照ボタンをクリックします。



## 2. テキスト

- 4 貼り付ける画像ファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。



---

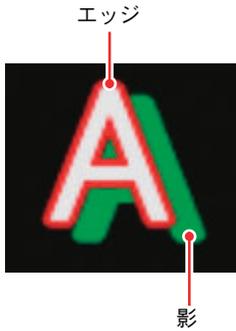
### 関連知識

---

貼り付けできるファイル形式は、次のとおりです。

- ・ ビットマップ形式 (. bmp)
- ・ GIF 形式 (. gif)
- ・ JPEG 形式 (. jpeg、. jpg)
- ・ PNG 形式 (. png)
- ・ TIFF 形式 (. tiff)
- ・ Windows 拡張メタファイル (. emf、. wmf)
- ・ Photoshop 形式 (. psd)
- ・ Targa 形式 (. tga、. targa、. vda、. icb、. vst)

## エッジや影の設定



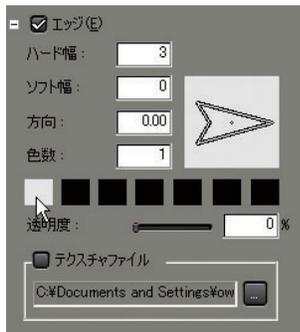
### ● エッジ

- 1 エッジをつける文字列を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [エッジ] ツリーを選択し、チェックを入れます。



## 2. テキスト

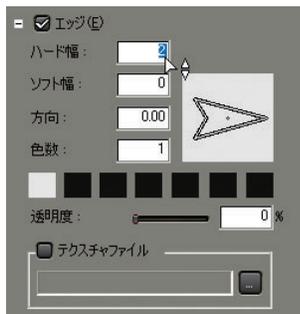
- 3 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。



- 4 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し色を指定します。



- 5 [ハード幅]、[ソフト幅] に直接数値を入力し、エッジの幅を指定します。



## 参照

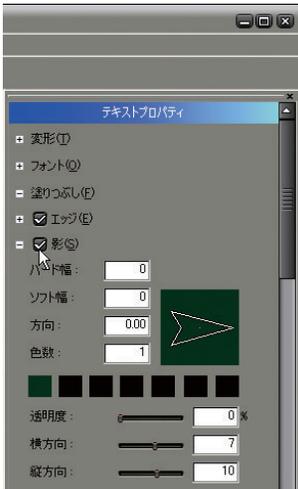
- ・ エッジに傾斜を設定するには、「傾斜（グラデーション）の設定」 P9-14 を参照してください。
- ・ エッジに画像を貼り付けるには、「テクスチャマッピング」 P9-17 を参照してください。

## 参照



## ● 影

- 1 影をつけたい文字列を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [影] ツリーを選択し、チェックを入れます。



- 3 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。

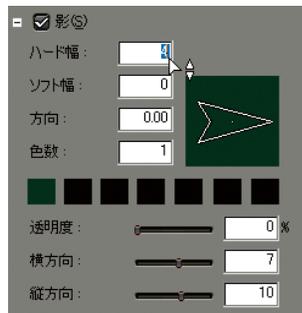


## 2. テキスト

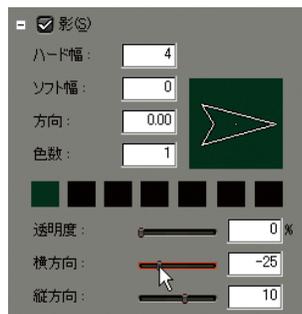
- 4 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定します。



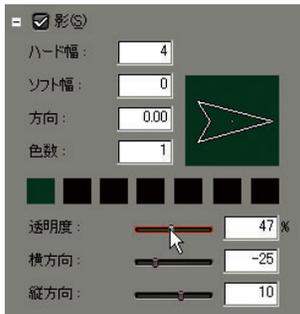
- 5 [ハード幅]、[ソフト幅] に直接数値を入力し、影の幅を指定します。



- 6 [横方向] または [縦方向] のスライダを動かし、影の位置を調節します。



- 7 [透明度] のスライダを動かし、影の透明度を調節します。



---

**参照**

---

影に傾斜を設定するには、「傾斜（グラデーション）の設定」P9-14を参照してください。

**参照**

## 2. テキスト

### テキストのロール / クロール

#### ロール / クロール方向の設定

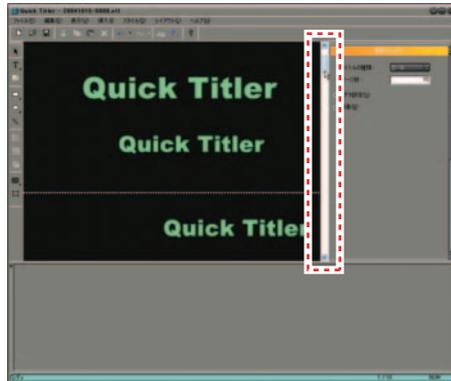
- 1 タイトルオブジェクトプロパティバーの [タイトルの種類] から [ロール]、または [クロール] を選択します。



#### [ロール] :

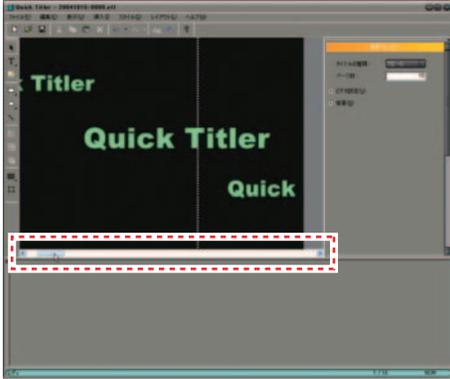
テキストを縦方向に表示させます。[ロール] を選択した場合は、縦方向のスクロールバーが表示されます。

画面上には、改ページ位置に白い点線を表示しますが、実際の映像には表示されません。



**【クロール】：**

テキストを横方向に表示させます。[クロール] を選択した場合は、横方向のスクロールバーが表示されます。



**2** テキストを入力します。

**ロール / クロール速度の調整**

速度はタイムライン上で設定します。タイムラインに配置したときのタイトルクリップの長さによってロール / クロール速度が変わります。早く表示させたいときはクリップの長さを縮めます。ゆっくり表示させたいときは、クリップの長さを伸ばします。

## 3. テンプレート

オブジェクトスタイルバーから使用できるテンプレートについて説明します。ここではテキストのテンプレートについて説明していますが、イメージや図形のテンプレートも同様の操作で使用できます。

### テンプレートの使用

#### テキストスタイルの使用

登録されているスタイルチップを使用すると、簡単に文字飾りを設定することができます。

- 1 スタイルを適用する文字列を選択します。
- 2 適用したいスタイルチップをクリックして選択します。

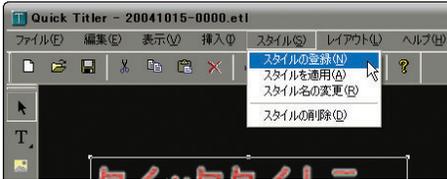


- 3 オブジェクト作成画面をクリックすると、選択したスタイルが適用されます。



## スタイルの登録

- 1 登録するスタイルのテキストを選択します。
- 2 [スタイル] メニューの [スタイルの登録] をクリックします。



- 3 スタイル名を入力し、[OK] をクリックします。

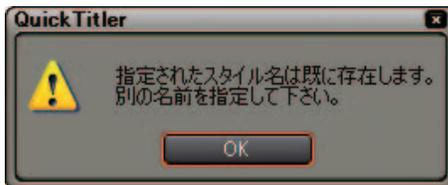


---

### 関連知識

---

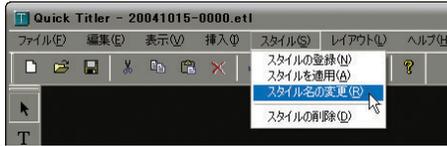
入力したスタイル名が既に存在する場合は、次の画面が表示されます。別名で登録してください。



### 3. テンプレート

#### スタイル名の変更

- 1 名称を変更したいスタイルチップを選択します。
- 2 [スタイル] メニューの [スタイル名の変更] をクリックします。



- 3 新しい名称を入力します。

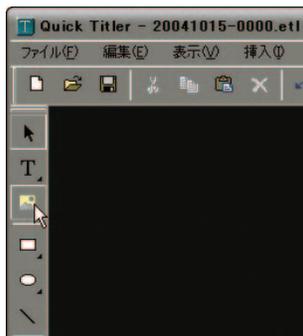


## 4. イメージ

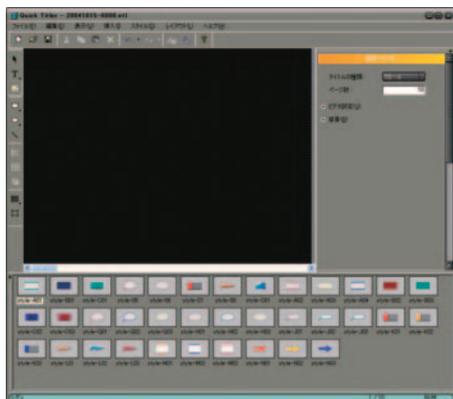
イメージの作成方法について説明します。

### イメージの描画

- 1 オブジェクトツールバーから [イメージ] を選択します。

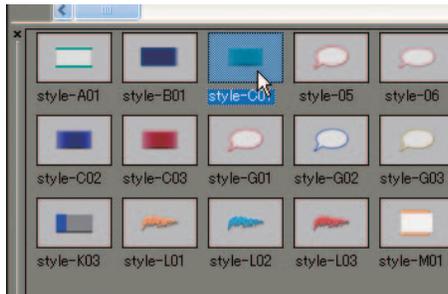


- 2 オブジェクトスタイルバーにスタイルチップが表示されます。

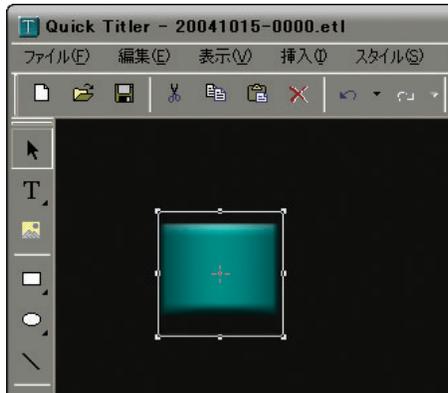


## 4. イメージ

- 3 適用したいスタイルチップをクリックして選択します。



- 4 オブジェクト作成画面をクリックすると、選択したスタイルが適用されます。



## イメージの大きさ変更

イメージの大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグすると任意の大きさに変更することができます。大きさを指定するには、タイトルオブジェクトプロパティバーの「変形」ツリーから行います。

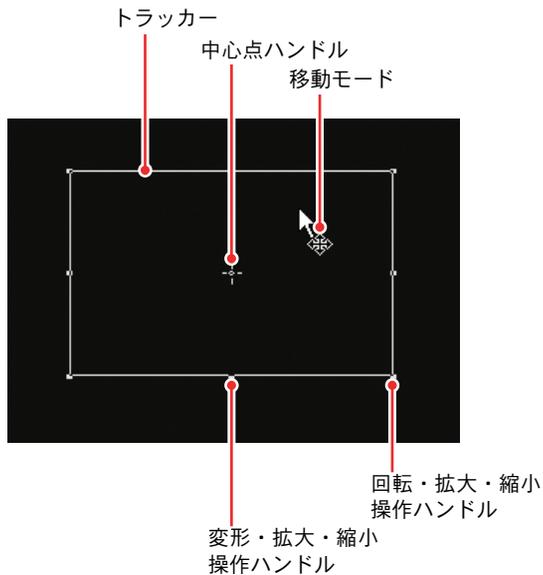


## 数値入力して変更

[幅]、[高さ] に直接数値を入力し、大きさを変更します。大きさを変更する際に縦横比を固定する場合は、[縦横比固定] にチェックを入れます。

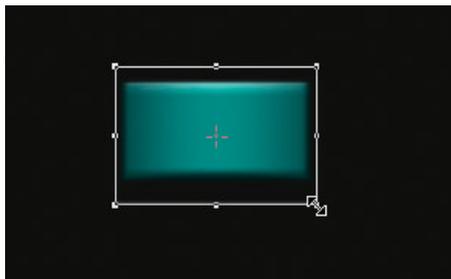
## オブジェクト枠をドラッグして変更（イメージ）

オブジェクト枠の端をドラッグして、イメージの大きさや形を変更することができます。



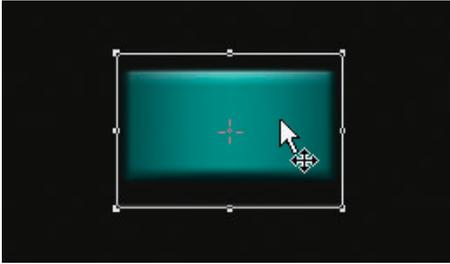
### ● イメージの大きさ変更

- 1 カーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させます。
- 2 カーソルが次の形状に変化したらドラッグします。



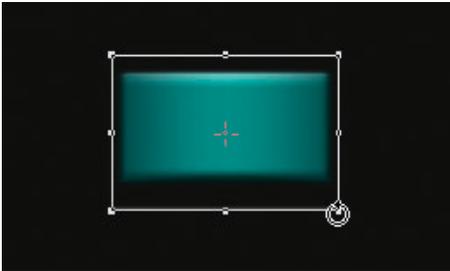
- イメージの移動

- 1 カursorをオブジェクト枠の中に入れます。
- 2 カursorが次の形状に変化したらドラッグします。



- イメージの回転

- 1 [Ctrl] キーを押しながら、カursorをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させます。
- 2 カursorが次の形状に変化したらドラッグします。



---

---

#### 関連知識

イメージの回転時に [Shift] キーを押しているとき、15 度刻みで回転します。[Alt] キーを押しながら回転を行うと対角中心になります。また、回転軸の移動は中心点ハンドルを移動して行ってください。

### イメージの透明化

イメージを透明にし、背景が分かるようにできます。

- 1 透明にするイメージを選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [塗りつぶし] ツリーを選択し、チェックを入れます。

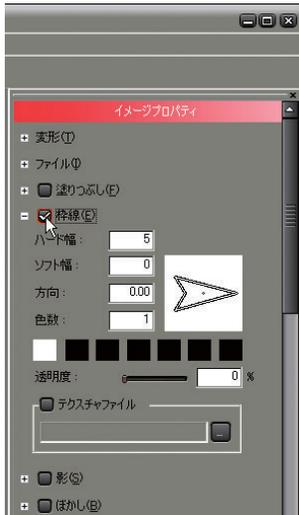


- 3 [透明度] のスライダを動かし、調節します。

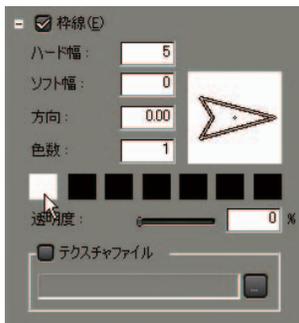


## 枠の設定 (イメージ)

- 1 枠をつけるイメージを選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [枠線] ツリーを選択し、チェックを入れます。



- 3 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。

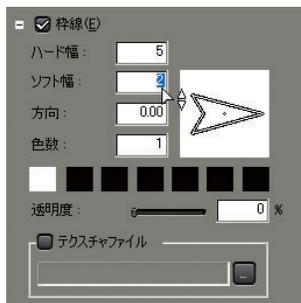


## 4. イメージ

- 4 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定します。



- 5 [ハード幅]、[ソフト幅] に直接数値を入力し、枠の幅を設定します。



### 参照

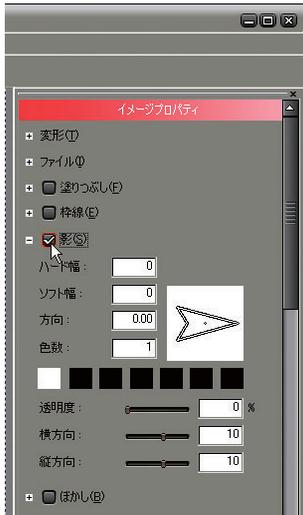


### 参照

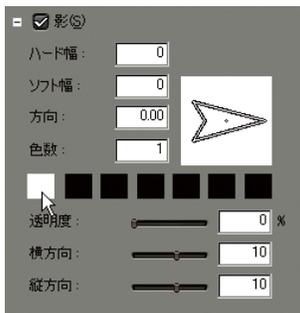
枠に傾斜を設定するには、「傾斜 (グラデーション) の設定」P9-14 を参照してください。

## 影の設定 (イメージ)

- 1 影をつけたいイメージを選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [影] ツリーを選択し、チェックを入れます。



- 3 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。

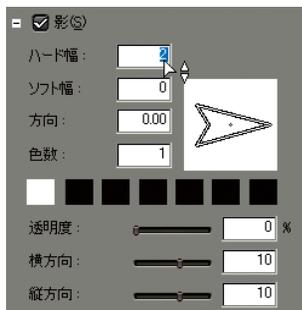


## 4. イメージ

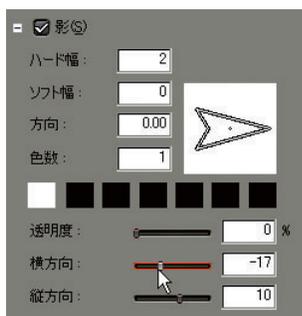
- 4 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し色を指定します。



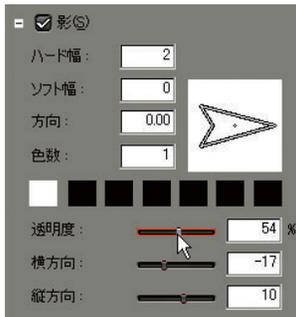
- 5 [ハード幅]、[ソフト幅] に直接数値を入力し、影の幅を指定します。



- 6 [横方向] または [縦方向] のスライダを動かし、影の位置を調節します。



- 7 [透明度] のスライダを動かし、影の透明度を調節します。



---

**参照**

影に傾斜を設定するには、「傾斜（グラデーション）の設定」P9-14を参照してください。

**参照**

### ぼかしの設定（イメージ）

- 1 ぼかしをつけたいイメージを選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [ぼかし] ツリーを選択し、チェックを入れます。



- 3 イメージと枠線にぼかしをつけたい場合は [イメージと枠線]、枠線のみ  
にぼかしをつけたい場合は [枠線]、影のみにぼかしをつけたい場合は [影]  
のスライダを動かすか、または直接数値を入力して設定します。

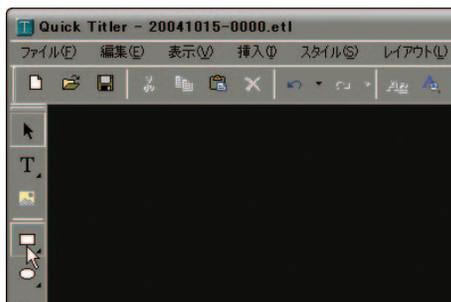
## 5. 図形

図形の作成方法について説明します。

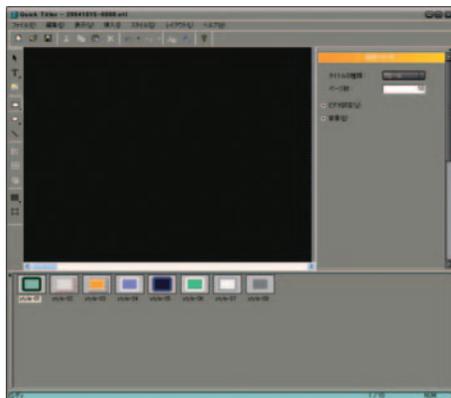
### 図形の描画

ここでは四角形を描画する方法について説明します。

- 1 オブジェクトツールバーから [四角形] を選択します。

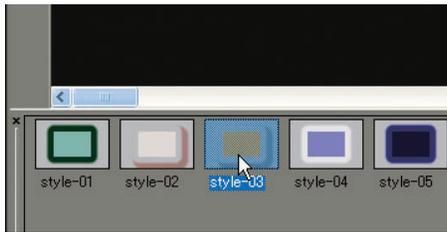


- 2 オブジェクトスタイルバーにスタイルチップが表示されます。

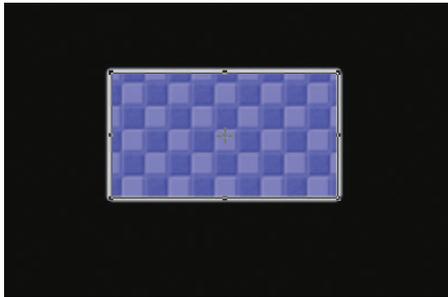


## 5. 図形

- 3 適用したいスタイルチップをクリックして選択します。



- 4 オブジェクト作成画面をクリックすると、選択したスタイルが適用されます。



## 図形の大きさ変更

図形の大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグすると任意の大きさに変更することができます。大きさを指定するには、タイトルオブジェクトプロパティバーの「変形」ツリーから行います。

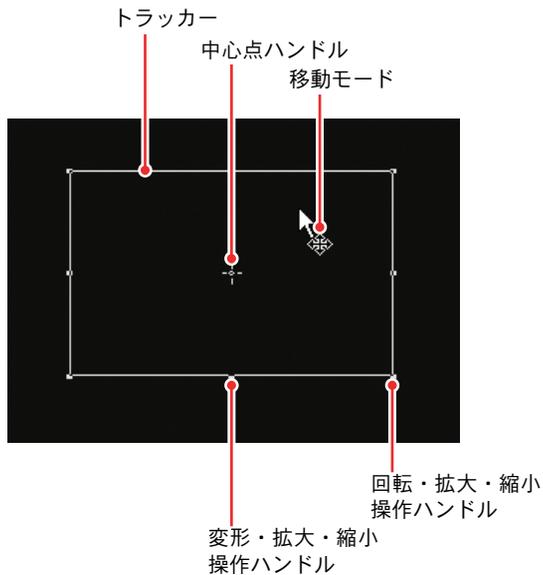


## 数値入力して変更

「幅」、「高さ」に直接数値を入力し大きさを変更します。大きさを変更する際に縦横比を固定する場合は、「縦横比固定」にチェックを入れます。

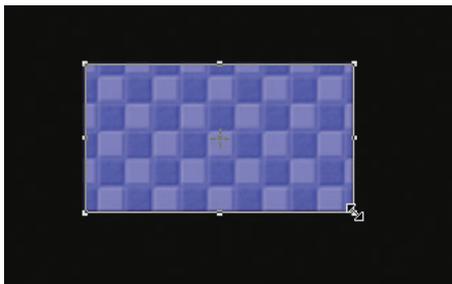
## オブジェクト枠をドラッグして変更（図形）

オブジェクト枠の端をドラッグして、図形の大きさや形を変更することができます。



### ● 図形の大きさ変更

- 1 カーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させます。
- 2 カーソルが次の形状に変化したらドラッグします。



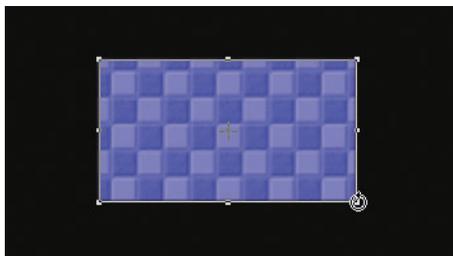
- 図形の移動

- 1 カursorをオブジェクト枠の中に入れます。
- 2 カursorが次の形状に変化したらドラッグします。



- 図形の回転

- 1 [Ctrl] キーを押しながら、カursorをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させます。
- 2 カursorが次の形状に変化したらドラッグします。



---

---

### 関連知識

図形の回転時に [Shift] キーを押しているとき、15 度刻みで回転します。  
[Alt] キーを押しながら回転を行うと対角中心になります。また、回転軸の移動は中心点ハンドルを移動して行ってください。

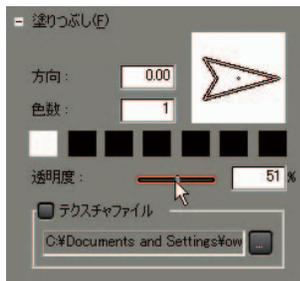
## 図形の透明化

図形を透明にし、背景が分かるようになります。

- 1 透明にする図形を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [塗りつぶし] ツリーを選択します。



- 3 [透明度] のスライダを動かし、調節します。

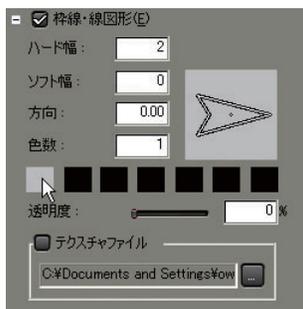


## 枠の設定 (図形)

- 1 枠をつける図形を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [枠線・線図形] ツリーを選択し、チェックを入れます。



- 3 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。

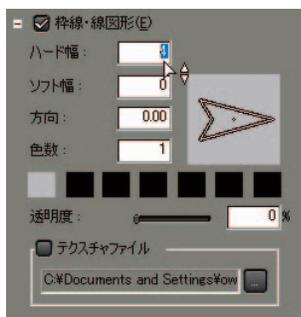


## 5. 図形

- 4 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定します。



- 5 [ハード幅]、[ソフト幅] に直接数値を入力し、枠の幅を設定します。



### 参照



### 参照

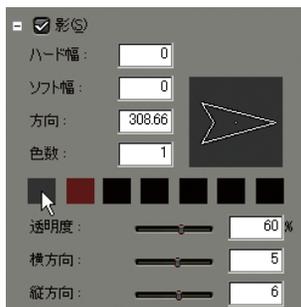
枠に傾斜を設定するには、「傾斜（グラデーション）の設定」P9-14を参照してください。

## 影の設定（図形）

- 1 影をつけたい図形を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [影] ツリーを選択し、チェックを入れます。



- 3 カラーパレットをクリックし、[色の設定] ダイアログを表示させます。

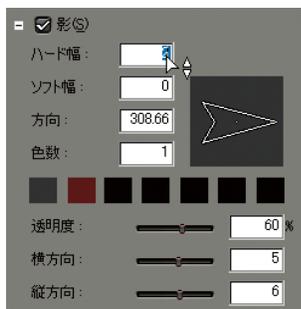


## 5. 図形

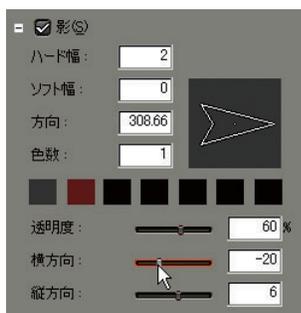
- 4 カラーピッカーまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定します。



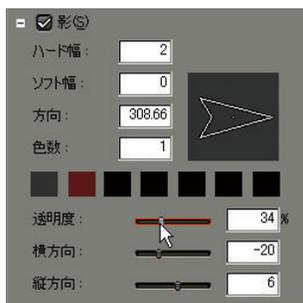
- 5 [ハード幅]、[ソフト幅] に直接数値を入力し、影の幅を指定します。



- 6 [横方向] または [縦方向] のスライダを動かして、影の位置を調節します。



- 7 [透明度] のスライダを動かし影の透明度を調節します。



---

---

### 参照

影に傾斜を設定するには、「傾斜（グラデーション）の設定」P9-14を参照してください。

### 参照



### ぼかしの設定（図形）

- 1 ぼかしをつけたい図形を選択します。
- 2 タイトルオブジェクトプロパティバーの [ぼかし] ツリーを選択し、チェックを入れます。



- 3 図形と枠線にぼかしをつけたい場合は [図形と枠線]、枠線のみにぼかしをつけたい場合は [枠線]、影のみにぼかしをつけたい場合は [影] のスライダーを動かすか、または直接数値を入力して設定します。

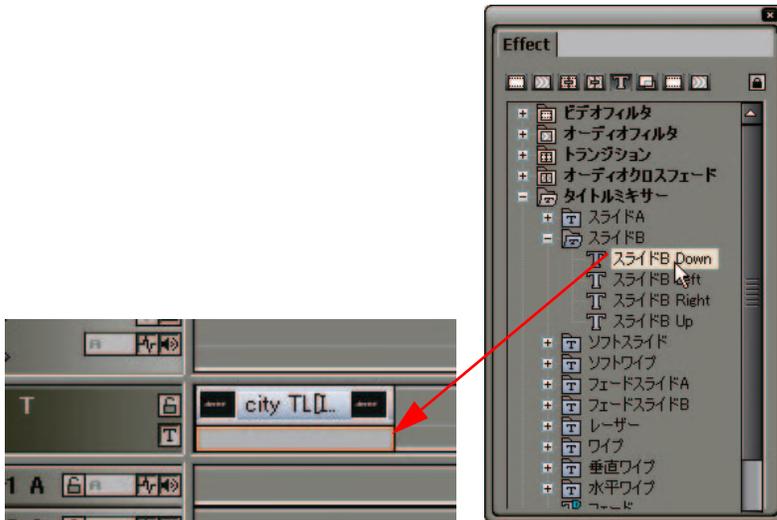
## 6. エフェクト

### エフェクトの適用

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。

- 1 [Effect] パレットのタイトルミキサーから任意のエフェクトを選択し、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します。



- 2 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して行ってください。

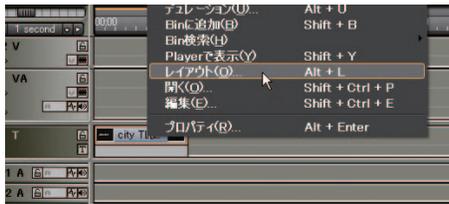
## 7. タイトル位置の調整

### 7. タイトル位置の調整

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。

#### [LAYOUT] ダイアログ

- 1 タイトルクリップの右クリックメニューから [レイアウト] を選択します。



[LAYOUT] ダイアログが表示されます。



- 2 [LAYOUT] ダイアログ内でタイトルをドラッグし、位置を変更します。



- 3 移動したタイトル位置を保存する場合は、[OK] ボタンをクリックして [LAYOUT] ダイアログを閉じます。

### タイトルの位置合わせ

- ・ [LAYOUT] ダイアログに表示されている水平ガイド、垂直ガイドを使用してタイトル位置を調整する場合は、[水平位置合わせ] ボタン、[垂直位置合わせ] ボタンをクリックしてガイドを表示させます。



## 7. タイトル位置の調整

- ・ [LAYOUT] ダイアログに表示される位置合わせマークを使用してタイトル位置を調整する場合は、位置合わせの基準となるベーシックエリアを選択し、[センター合わせ / コーナー合わせ] ボタンをクリックして調整します。



ベーシックエリア選択  
[センター合わせ / コーナー合わせ] ボタン

## 8. タイトルクリップの修正

### リンクを解除して編集

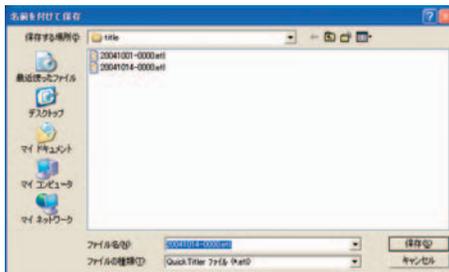
同じタイトルクリップをトラック上で複数使用している場合には、そのタイトルクリップを編集するとリンクしている全てのタイトルクリップの内容が更新されます。

同じタイトルクリップのうち任意の一つだけを編集したい場合には、タイトルクリップのリンクを解除します。

- 1 タイムライン上のタイトルクリップのうち編集するタイトルクリップをダブルクリックします。
- 2 Quick Titler (TitleMotion Pro) 上で編集し、[ファイル] メニューから [名前を付けて保存] ([別名で保存して終了]) を選択します。

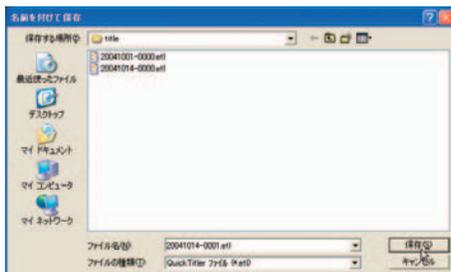


[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。



## 8. タイトルクリップの修正

- 3 既存のタイトルクリップと異なる名前を入力し、[保存] ボタンをクリックします。



選択して編集したタイトルクリップのみが更新され、ピンに新たなタイトルクリップとして保存されます。

---

### 関連知識

---

- ピンからリンクを解除する場合は、ピンにあるタイトルクリップをダブルクリックします。
- TitleMotion Pro で作成したタイトルクリップは、クリップをダブルクリックした際、TitleMotion Pro が起動します。
- Quick Titerで作成したタイトルクリップには拡張子「.etl」、TitleMotion Proで作成したタイトルクリップには拡張子「.ICG」が付加されています。

## 9. ファイルのインポート / エクスポート

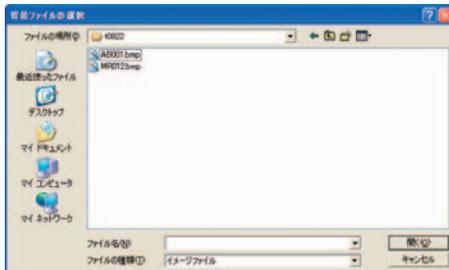
タイトルクリップの背景として使用するためにファイルをインポートしたり、作成したタイトルを静止画としてエクスポートすることができます。

### インポート

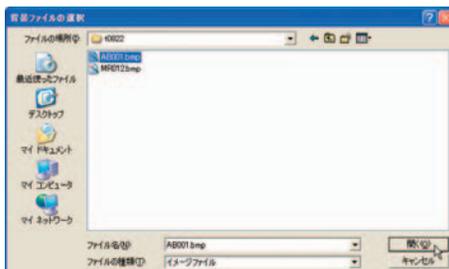
- 1 タイトルオブジェクトプロパティバーの [...] ボタンをクリックします。



[背景ファイルの選択] ダイアログが表示されます。



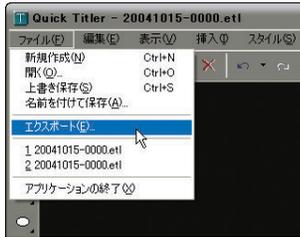
- 2 インポートする静止画ファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。



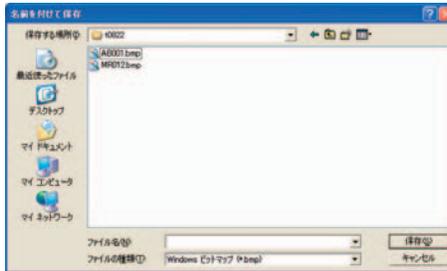
## 9. ファイルのインポート / エクスポート

### エクスポート

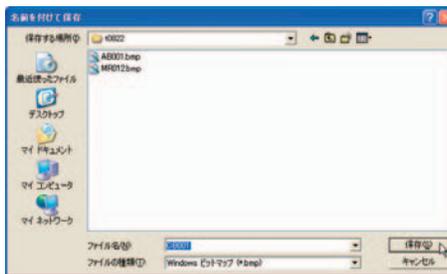
- 1 タイトルを作成し、[ファイル]メニューから[エクスポート]を選択します。



[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。



- 2 保存する場所、ファイル名、ファイル形式を設定し [保存] をクリックします。



## 10. TitleMotion Pro

### ご注意

TitleMotion Pro は EDIUS Pro 3 にのみ付属しています。

### ご注意



### 参照

TitleMotion Pro の操作方法や画面については、ヘルプ（英語版）または PDF マニュアルを参照してください。

### 参照



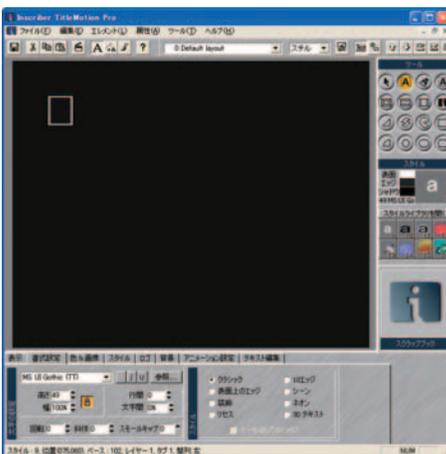
## TitleMotion Pro の起動

- 1 タイトルを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させ、[タイトル作成] のリストボタンから [タイトルモーションプロ] を選択します。

リストボタン



- 2 TitleMotion Pro が起動します。



## 10. TitleMotion Pro

---

---

### 関連知識

---

---

EDIUSの[設定]ダイアログでTitleMotion ProをデフォルトのTitlerに変更することができます。

---

---

### 参照

---

---

デフォルトのTitler変更については、「アプリケーション」P3-14を参照してください。

参照



## タイトルの保存

- 1 ツールバーの「保存して終了」ボタンをクリックします。



- 2 ファイルが保存され、TitleMotion Pro が閉じます。

---

---

### 関連知識

---

---

- ・ビンから TitleMotion Pro を起動した場合、タイトルクリップはビンに保存されます。
- ・[ファイル] メニューの「別名で保存して終了」を選択すると、タイトルクリップはビンに保存されます。
- ・作成したタイトルクリップは、プロジェクトファイルが保存されているフォルダの「title」フォルダ内に保存されます。ファイル名は「年月日 - 四桁の連番」が割り当てられます。

# 9

## タイトルの保存

# EDIUS

## 第 10 章

オーディオ

## 1. ボリューム調整

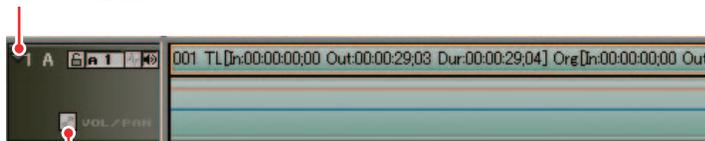
### タイムライン

タイムラインに配置したオーディオクリップ上には、ボリュームの変化を示すボリュームのラバーバンドと、パンの変化を示すパンのラバーバンドが表示されています。

### ボリュームとパンの調整

- 1 [トラック拡張] ボタンをクリックしてトラックを拡張します。

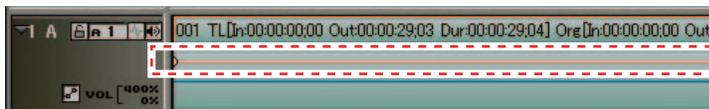
[トラック拡張] ボタン



[ボリューム / PAN] ボタン

- 2 [ボリューム / PAN] ボタンをクリックして、ボリュームまたはパンを選択します。

ボリュームのラバーバンド (赤色の線) :



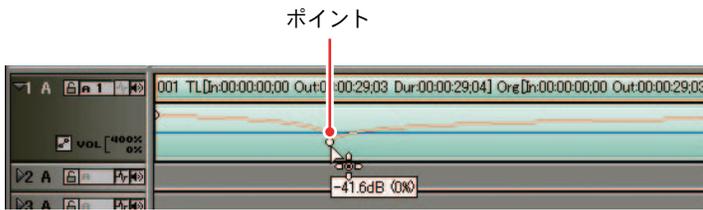
パンのラバーバンド (青色の線) :



- 3 変化をつけたいところで、ボリューム (またはパン) のラバーバンドをクリックします。

ボリューム (またはパン) を表すポイントが追加されます。

- 4 ポイントを上下左右にドラッグし、ラバーバンドの形を調整します。



### 関連知識

- ・ ボリュームまたはパンを微調整する場合はキーボードの [Shift] キー、上下に微調整する場合は [Ctrl] キーを押しながら、ポイントをドラッグします。
- ・ ボリュームまたはパンを全体的に変更する場合は、キーボードの [Alt] キーを押しながら、ラバーバンドをドラッグします。

### ショートカットキー

ボリューム / パンの切り替え : [S] キー

### 数値を入力して調整

ラバーバンドの調節を数値入力で行うことができます。

- 1 ラバーバンドの右クリックメニューから調節方法を選択します。

数値入力ダイアログが表示されます。



#### 【移動】：

選択したラバーバンドポイントのボリューム、タイムコードの調節をします。

#### 【全て移動】：

ラバーバンド全体のボリュームを調節します。

#### 【全て比率】：

ラバーバンド全体のボリュームを倍率で調節します。

## 1. ポリューム調整

- 2 数値を入力します。



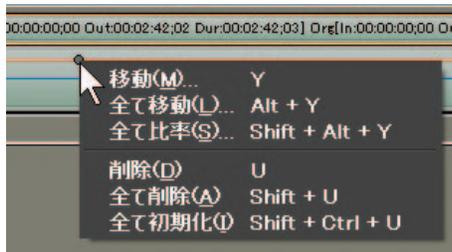
> ポリューム



> PAN

## ラバーバンドポイントの削除 / 初期化

- 1 ラバーバンドのポイントの右クリックメニューから削除方法、または [全て初期化] を選択します。



**[削除] :**  
選択したポイントを削除します。

**[全て削除] :**  
ポイントを削除し、ラバーバンド全体を初期値にします。

**[全て初期化] :**  
ラバーバンド全体を初期値にします。

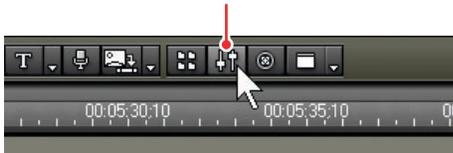
## オーディオミキサー

オーディオミキサーを使うと、全トラック、または各トラック単位でボリュームを調整することができます。ボリュームやパンのラバーバンドのように時間軸に沿ってボリュームを調整するのではなく、トラックの最初から最後まで全体の音量を調整することができます。

### オーディオミキサーの表示

Recorder の [マスターボリュームの設定] ボタンをクリックすると、[オーディオミキサー] ダイアログが表示されます。

[マスターボリュームの設定] ボタン



---

---

#### 参照

ラバーバンドでの音量調整については、「ボリュームとパンの調整」P10-2を参照してください。

#### 参照



## 1. ボリューム調整

10

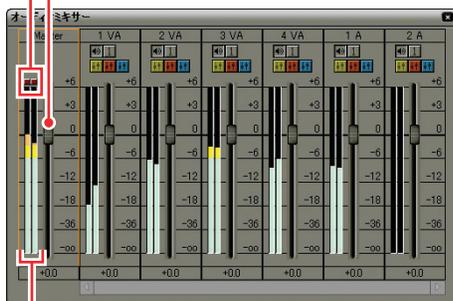
オーディオミキサー

### 音量の調整

全トラックの音量を調整するには、Master のフェーダを上下させます。

各トラックの音量を調整するには、各トラックのフェーダを上下させます。

レベルオーバーインジケータ  
フェーダ



レベルメーター

#### 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。

---

### 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。

---

### 関連知識

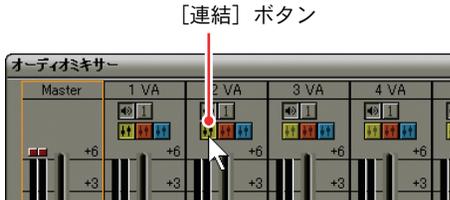
---

調節した音量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。



## 音量差を保ったまま調整

同時に調整するトラックの各 [ 連結 ] ボタンをクリックすると、フェーダの色が変化します。いずれかのフェーダを調整すると、同じ色をしたフェーダのトラックすべてが、その音量差を保って調整されます。



## 指定トラックのみ再生

再生するトラックの [ ソロ ] ボタンをクリック（複数選択可能）すると、そのトラックを再生します。

[ ミュート ] ボタンをクリックすると、そのトラックのみ消音します。



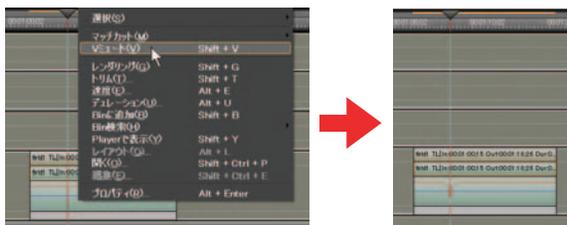
## 1. ボリューム調整

### V ミュート

短時間の部分的な消音に便利です。

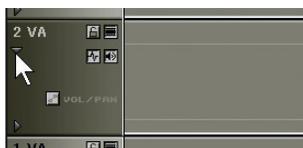
#### 設定

- 1 ボリュームを0にする位置に、タイムラインカーソルを移動させます。
- 2 Vミュートするクリップの右クリックメニューから[V-Mute]を選択します。



### 継続時間（ボリューム変化開始から終了までの時間）の調節

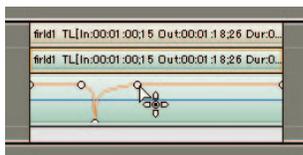
- 1 [拡張 (1)] ボタンをクリックします。



- 2 [ボリューム / PAN] ボタンをクリックし、ボリュームを選択します。



- 3 ポイントを左右にドラッグして調節します。



---

---

### 参照

---

---

V ミュートの継続時間のデフォルト値は、[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。詳しくは「継続時間」P3-9を参照してください。

### 参照



## 2. オーディオの追加

### 2. オーディオの追加

#### ボイスオーバー

ボイスオーバーは、タイムラインクリップをプレビューしながら、ナレーションや効果音を追加する機能です。できあがった映像を見ながら音声（効果音）を追加することができます。

- 1 タイムラインの [ボイスオーバーダイアログを表示] ボタンをクリックします。

[ボイスオーバーダイアログを表示] ボタン



[ボイスオーバー] ダイアログが表示されます。



- 2 [デバイス名] ボタンをクリックし、入力元を選択します。  
デバイス名には、お使いのサウンドデバイスの名称が表示されます。
- 3 [チャンネル] メニューをクリックしてリストを表示し、追加するオーディオのソースを選択します。

選択したソースに応じて、[ボイスオーバー] ダイアログの表示が変わりません。モノラルのソース（モノラルミキサー、マイク、電話線）を選択した場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。

- 4 [ボリューム] スライダーで、ソースデータのボリュームを設定します。

**5** [出力先] ボタンをクリックしてリストを表示し、[Track] を選択します。

[Track] :

Aトラックとピンにオーディオクリップを作成します。

[Bin] :

ピンだけにオーディオクリップを作成します。

**6** ファイル名を入力し、[...] ボタンをクリックして保存先を指定します。

**7** 配置するAトラックを選択し、配置位置にタイムラインカーソルを移動させます。

**8** ソースを準備し（必要に応じて頭出しして）、[開始] ボタンをクリックします。

[開始] ボタンが [停止] ボタンに変わり、タイムラインクリップの再生とオーディオソースデータの作成が始まります。

**9** [停止] ボタンをクリックします。

タイムラインクリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、「このファイルを登録しますか?」というメッセージが表示されます。

**10** [はい] をクリックします。

選択した A トラックにオーディオクリップが配置され、オーディオソースデータが保存されます。

---

#### 関連知識

---

- ・ ボリュームが 0dB を超えたときは（デジタルクリップ）レベルメーター右側の白いラインが赤に変わります。レベルをリセットするには、赤のラインをクリックします。
- ・ 手順 5 で [Bin] を選択した場合は、オーディオクリップは A トラックに配置されず、ピンにオーディオクリップが登録されます。

## 2. オーディオの追加

# 10

ポインターバー

# EDIUS

## 第 11 章

出力

## 1. ファイル形式で出力

### 1. ファイル形式で出力

編集した映像を、AVI 形式や MPEG 形式などのファイル形式を選択し、出力する方法を説明します。静止画や音声だけを出力する場合も、同様の手順で行います。

#### 出力前の注意

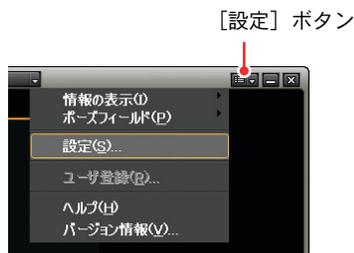
##### 出力範囲の指定

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] ボタンと [Out 点の設定] ボタンで出力範囲を指定しておいてください。



##### 出力設定の確認

- 1 プレビューウィンドウの [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。



- 2 [ハードウェア設定]、または [プラグイン設定] の [静止画エクスポート] をダブルクリックします。



- 3** 出力設定を確認し、必要に応じて変更します。変更後、[OK] ボタンをクリックします。

### チャプター位置の設定

チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にマーカーを設定しておいてください。

---

---

#### ご注意

- Canopus ProCoder Express for EDIUSで使用できるチャプター数は50個までです。マーカーポイントをチャプターにする場合には、マーカーを50個までにしてください。
- Canopus ProCoder Express for EDIUSは、1GOPが15フレームとなります。チャプターはGOPの先頭に設定されるため、マーカーポイントとチャプターは最大で14フレームずれることがあります。

---

---

#### 参照

マーカーの設定方法については「マーカーの設定」P7-59を参照してください。

#### ご注意



#### 参照



## 1. ファイル形式で出力

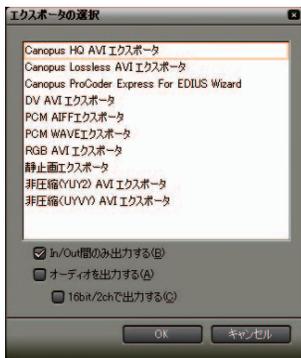
### 形式の選択

- 1 Recorder の [Export] ボタンをクリックします。



- 2 [ファイルに出力]、または [ファイルに出力 (タイムコードを表示)] をクリックします。

[エクスポートの選択] ダイアログが表示されます。



#### [In/Out 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。

#### [オーディオを出力する] :

チェックを入れると、オーディオ部分も同時に出力します。多チャンネルのプロジェクトをエクスポートし、他社製のソフトウェアで使用する場合は、[16bit/2chで出力する] にチェックを入れてください。

- 3 出力するファイル形式に応じてエクスポートを選択し、[OK] をクリックします。

以降は、選択したエクスポート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。

---

---

### 関連知識

---

---

出力するファイルのエクスポートがない場合や任意でファイルのパラメータを設定する場合は、[Canopus ProCoder Express for EDIUS] を選択してください。

## ProCoder Express

### 出力可能なファイル形式

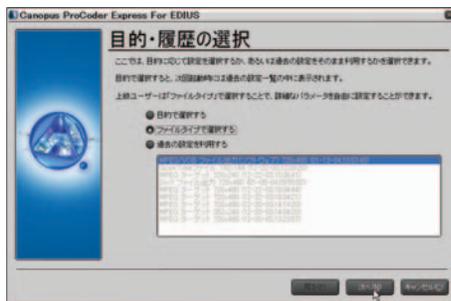
[Canopus ProCoder Express for EDIUS] で出力可能なファイル形式は次のとおりです。

- AVI
- AVI (DV)
- MPEG
- MPEG (ハードウェアエンコーダ)
- Quick Time
- Quick Time エクスポート
- WindowsMedia
- Real Media
- Raw DV

### 出力方法

ここでは、WindowsMedia 形式で出力する方法を例に説明します。

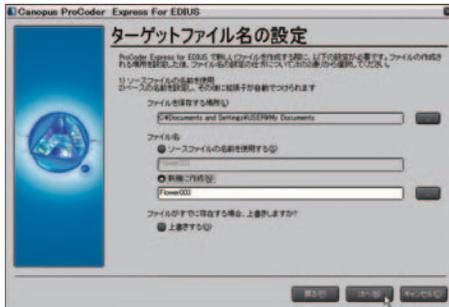
- 1 [ファイルタイプで選択する] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



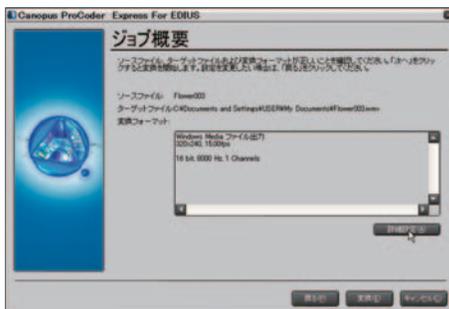
- 2 [WindowsMedia] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



- 3 保存場所と保存ファイル名を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。

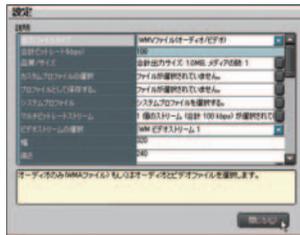


- 4 設定内容を確認し、[詳細設定] ボタンをクリックします。



## 1. ファイル形式で出力

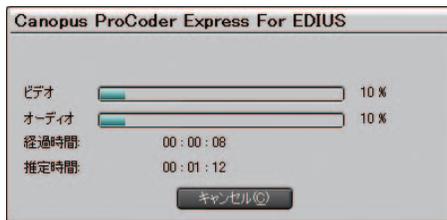
- 5 必要があれば出力パラメータを設定し、[閉じる]ボタンをクリックします。



- 6 [変換] ボタンをクリックします。



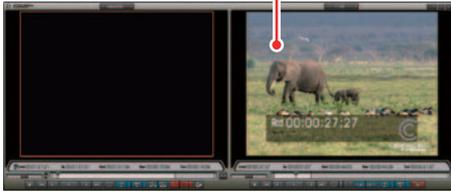
ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。



## 静止画エクスポート

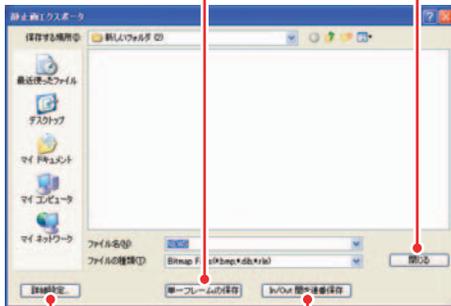
[Export] ボタンをクリックする前に、静止画で出力する場面へタイムラインカーソルを移動させておきます。Recorder に表示されている映像が、静止画として出力されます。

静止画として保存される映像



- 1 ファイル名と出力先を入力し、出力形式を選択します。

[単一フレームの保存] ボタン [閉じる] ボタン



[詳細設定] ボタン

[In/Out 間を連番保存] ボタン

**[詳細設定] ボタン：**

アスペクト比の補正や出力フィールドなどを設定することができます。

**[単一フレームの保存] ボタン：**

タイムラインカーソル位置のフレームを静止画ファイルとして出力します。

**[In/Out 間を連番保存] ボタン：**

タイムラインの In/Out 点間の全フレームを静止画ファイルとして出力します。ファイル名末尾には 5 桁連番が付加されます。

- 2 [単一フレームの保存] ボタン、または [In/Out 間を連番保存] ボタンをクリックします。

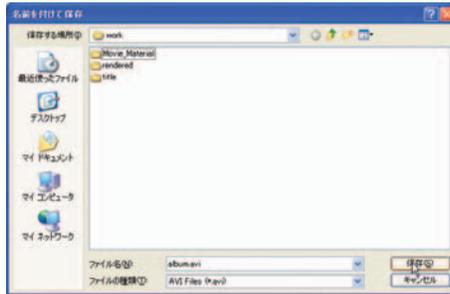
映像が、静止画として出力されます。

- 3 [閉じる] ボタンをクリックします。

## 1. ファイル形式で出力

### その他のエクスポータ

- 1 ファイル名を入力し、保存先を選択して [保存] をクリックします。



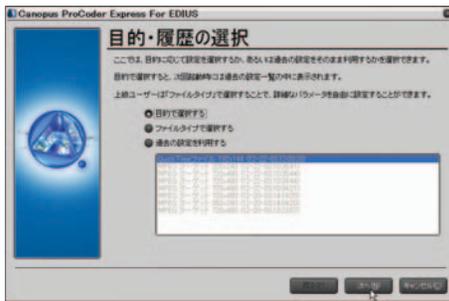
## 2. DVD/CD へ出力

[エクスポートの選択] ダイアログで [Canopus ProCoder Express for EDIUS] を選択した場合、ProCoder Express for EDIUS が起動し、[目的・履歴の選択] ダイアログが表示されます。

[目的・履歴の選択] ダイアログで選択する項目によって、出力手順が異なります。ここで説明する手順は、DVD に記録するためのファイル出力方法の一例です。

### DVD へ記録

- 1 [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。

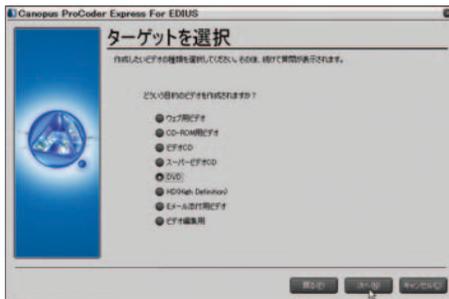


[目的で選択する]：  
映像の用途別にプリセットが選択できます。

[ファイルタイプで選択する]：  
ファイル形式が選択できます。

[過去の設定を利用する]：  
以前使用した設定の履歴リストから出力パラメータが選択できます。

- 2 [DVD] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



## 2. DVD/CD へ出力

- 3 [NTSC]、または [PAL] のどちらかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



- 4 DVD にそのまま記録する場合は [VOB] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。

出力後の映像をDVDオーサリングソフトウェアでオーサリングする場合は、[MPEG-2 プログラムストリーム (m2p)]、あるいは [MPEG-2 エレメンタルストリーム (m2v) とオーディオファイル] のどちらかを選択します。



- 5 [CBR] または [VBR] のどちらかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



- 6 記録するビデオの長さを設定し、[次へ] ボタンをクリックします。

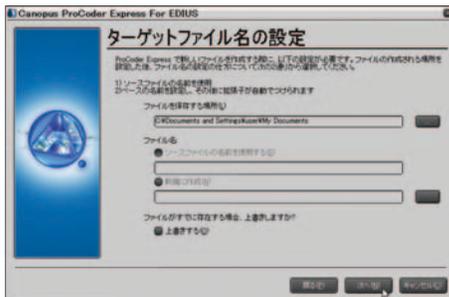


- 7 [画質優先] または [速度優先] のどちらかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。

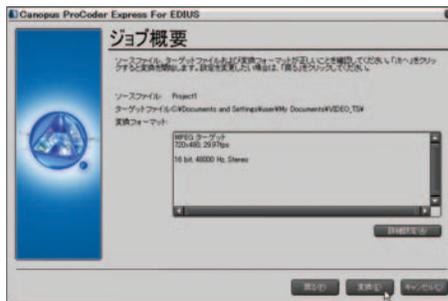


- 8 保存場所や上書きの有無を設定し、[次へ] ボタンをクリックします。

DVD のファイルタイプに「VOB」を指定した場合は、DVD の規格に準拠したファイル名を使用するため、ファイル名の変更はできません。

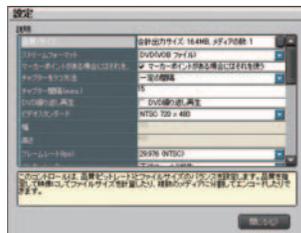


### 9 設定内容を確認します。



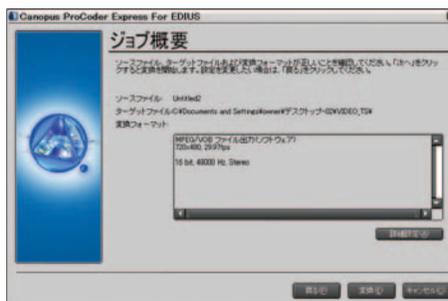
### 関連知識

- ・ [詳細設定] ボタンをクリックすると、詳細な項目を設定することができます。

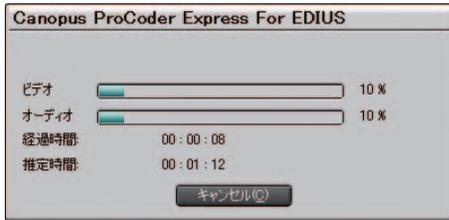


- ・ マーカーをチャプターとして出力する場合は、[マーカーポイントがある場合にはそれを使う] にチェックを入れます。

### 10 [変換] ボタンをクリックします。



[変換ステータス] ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。



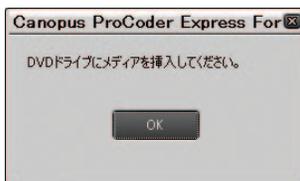
**11** 設定を確認し、[次へ] ボタンをクリックします。



書き込みを開始します。



書き込み可能な DVD メディアがドライブに挿入されていない場合は、確認ダイアログを表示します。

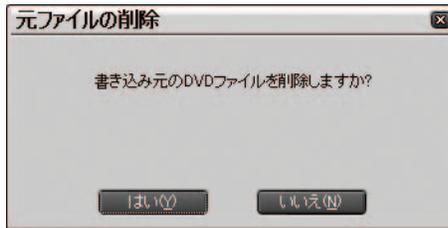


## 2. DVD/CD へ出力

# 11

DVD へ記録

**12** 元のファイルを保存するかどうかを選択します。



**13** [次へ] ボタンをクリックします。



**14** [終了] ボタンをクリックします。



## 3. デッキ制御できる機器へ出力

## 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。

## ご注意



## Generic OHCI の場合

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

チャンネル / ファイル選択ボタン

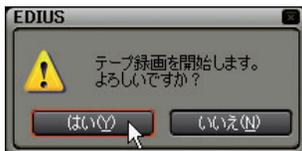


- 2 Recorder の [Export] ボタンをクリックし、[テープに出力]、または [テープに出力 (タイムコードを表示)] を選択します。

[Export] ボタン



- 3 [はい] をクリックします。



[テープ出力] ダイアログが表示され、タイムラインクリップの再生とデッキへの出力を開始します。最後まで出力すると [テープ出力] ダイアログが閉じます。



### 3. デッキ制御できる機器へ出力

---

---

#### 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。

## 4. デッキ制御できない機器へ出力

### 外部アナログ機器の場合

1 アナログ機器の設定を外部入力に切り替え、録画状態にします。

2 Recorder の [再生] ボタンをクリックします。

データの出力を開始します。



3 出力を停止するときは、Recorder の [停止] ボタンをクリックします。

データの出力を停止します。



4 アナログ機器の録画を停止します。

---

### 関連知識

---

当社製リアルタイム・ノンリニア編集システムでは、次の製品がアナログ機器への出力に対応しています。

- ・ DVStorm シリーズ
- ・ DVRex-RT
- ・ DVRex-RT Professional
- ・ VELXUS

#### 4. デッキ制御できない機器へ出力

# 11

外部アナログ機器の場合

# EDIUS

索引

# 索引

## D

DISCcapture 5-25  
DVD へ記録 11-11

## E

EDIUS Watch Folder Tool 4-10  
[EDL インポート詳細設定] ダイアログ 1-24  
[EDL エクスポート詳細設定] ダイアログ 1-28  
[Effect] パレット 2-7

## I

In/Out 点の設定 (ソースのオーディオ) 4-24  
In/Out 点の設定 (ソース) 4-21  
In/Out 点の設定 (タイムライン) 7-69  
[Information] パレット 2-7

## L

[LAYOUT] ダイアログ 9-54

## M

[Marker] パレット 2-8  
MPEG インポート 3-3, 3-19

## P

ProCoder Express 11-6

## Q

Quick Titler 9-2

## T

TitleMotion Pro 9-61

## V

Vector Scope 8-34  
[Video Layout] ダイアログ 7-34  
Vトラックの追加 6-17  
Vミュート 10-8

## あ

アプリケーション 3-2, 3-14  
アンドゥ 7-57

## い

一時ファイル 7-86  
移動 (トラック) 6-19  
移動 (複数クリップ) 7-16, 7-18  
イメージの描画 9-29  
インポート (EDL ファイル) 1-22  
インポート (VST プラグイン) 8-29  
インポート (タイトル) 9-59  
インポート (バッチキャプチャリスト) 5-12  
インポート (ピン) 4-39  
インポート (ユーザープリセットエフェクト) 8-28

## う

ウェーブフォーム 8-34  
上書き / 挿入モード切り替え 6-7  
上書きモード 6-6

## え

エクスポート (EDL ファイル) 1-26  
エクスポート (タイトル) 9-60  
エクスポート (バッチキャプチャリスト) 5-11  
エクスポート (ピン) 4-39  
エクスポート (マーカーリスト) 7-63  
エクスポート (ユーザープリセットエフェクト)  
8-27  
エフェクトの調整 8-17

## お

オーディオクロスフェード 8-10, 8-12, 8-14  
オーディオチャンネル 6-23, 7-11  
[オーディオチャンネルマップ] ダイアログ 1-9  
オーディオフィルタ 8-8  
オーディオミキサー 10-5  
[オーバーレイ] タブ 5-24  
置き換え 7-27  
置き換え (エフェクト) 8-32  
オフラインクリップの復元 1-33  
オフラインクリップ復元 3-2, 3-11  
オフラインクリップ復元ダイアログ 1-33

## か

カスタマイズ 3-3  
カラーバークリップ 4-16  
カラーマツクリップ 4-17  
監視の設定 4-13

## き

- キー 8-15
- キーボードショートカット 3-43
- 起動ダイアログ 1-2
- キャプチャパラメータの設定 5-21
- キャプチャ (Back Panel) 5-14
- キャプチャ (CD/DVD) 5-26
- キャプチャ (MPEG) 5-17
- キャプチャ (OHC1) 5-6
- 行間 9-11
- 切り取り 7-23

## く

- クイックタイトラー 9-5
- クリップチャンネル 6-22
- クリップトランジション 8-11
- クリップの検索 4-40
- クリップの縦割り 1-31
- クリップのマッチカット 7-29, 7-30
- クリップビューの表示 3-37
- グループ 7-22
- クロップ 7-33

## け

- 継続時間 3-2, 3-9
- 検索結果の削除 4-45
- 検索条件設定のポイント 4-44
- 検出ファイル一覧 4-15

## こ

- 固定モード 6-2
- コピー (エフェクト) 8-33
- コピー (クリップ) 7-26
- コピー (トラック) 6-18
- コンソリデート 1-18
- コントロール 3-32

## さ

- 再生 3-2, 3-12
- 削除 7-37
- 削除 (エフェクト) 7-42, 7-44, 7-45, 8-20
- 削除 (オーディオのみ) 7-41
- 削除 (タイムラインの In/Out 点間) 7-38
- 削除 (タイムラインの In/Out 点) 7-71
- 削除 (トラック) 6-20
- 削除 (ビデオのみ) 7-40
- 削除 (マーカー) 7-62
- 削除 (ユーザープリセットエフェクト) 8-23
- 削除 (ラバーバンドポイント) 7-46, 10-4

## 3点編集 7-6

## し

- システム / 出力設定 3-16
- システムプリセットエフェクト 8-2
- シャトル 3-32, 7-67
- ジャンプ (クリップの In/Out 点) 7-72
- ジャンプ (タイムラインの In/Out 点) 7-71
- ジャンプ (タイムラインの TC) 7-73
- ジャンプ (マーカー) 7-61
- 出力可能なファイル形式 11-6
- 出力設定の確認 11-2
- 出力範囲の指定 11-2
- 出力 (Back Panel) 11-19
- 出力 (Generic OHC1) 11-17
- 詳細表示の項目設定 3-39
- 情報表示 3-34
- ショートカットキー 3-41
- 初期設定 6-10, 6-12
- 伸縮モード 6-2

## す

- スクラビング 7-64
- 図形の描画 9-41
- スプリット 1-29
- スプリットトリム 7-54
- スペースをリップル削除 7-51
- スライダ 3-32, 7-67
- スライドトリム 7-54
- スリットトリム 7-55

## せ

- 静止画エクスポータ 3-3, 3-18, 11-9
- 静止画クリップの書き出し 7-85
- [設定] ダイアログ (DISCcapture) 5-29
- [設定] ダイアログ (EDIUS) 3-2

## そ

- 操作ボタン (Player) 5-3
- 操作ボタン (Recorder) 7-65
- 挿入モード 6-6
- [ソース] タブ 5-23
- 速度 7-31

## た

- タイトルクリップ 4-19
- タイトルクリップの修正 9-57
- タイトルミキサー 8-16, 9-53
- タイムコード 3-32, 3-33

タイムスケールコントローラ 6-27  
タイムスケール上のマーク 6-25  
[タイムスケール設定] ボタン 6-27  
タイムスケールでの色分け 7-77  
タイムスケールの単位 6-25  
タイムライン 2-5, 3-2, 3-5

## ち

チャプター位置の設定 11-3

## て

テキストスタイル 9-26  
テキストの移動 9-10  
テキストの回転 9-10  
テキストの入力 9-6  
テキストのロール / クロール 9-24  
テクスチャマッピング 9-17  
デッキ設定 3-2, 3-10  
デバイス設定 3-17  
デフォルトエフェクト 8-3, 8-4  
デフォルトトランジション 8-30  
デュレーション 7-31

## と

同期モード 6-8, 6-9  
トラック 7-3  
トラックトランジション 8-13  
トラックの追加 6-16  
トラックパネル 6-13, 6-14  
トランジション 8-10, 8-11, 8-14  
トランスペアレンシー 8-31  
トリミング 7-52, 7-56

## に

[入力設定] ダイアログ 5-6

## は

ハードウェア設定 3-3, 3-16  
配置 7-2, 7-4, 7-11  
ハイブリッドデジタイズ 5-8  
パッチキャプチャ 5-9  
[パラメータ] タブ 5-21  
貼り付け 7-25  
パレットの結合 3-23  
パン 10-2

## ひ

ビデオチャンネル 6-22, 7-11

ビデオフィルタ 8-8  
表示されていないボタン 3-28  
ビン 2-6, 3-36, 4-2

## ふ

フィルタ 8-21  
[フォーマット] タブ 5-22  
フォルダショートカット 8-6  
フォルダの登録 4-8  
フォルダビューの表示 / 非表示 3-36  
複合フィルタ 8-9  
部分置き換え 7-28  
プラグインベースエフェクト 8-2  
プレビューウィンドウ 2-3, 3-30  
[プロジェクト設定] ダイアログ 1-7  
[プロジェクトのコンソリデート] ダイアログ 1-20  
プロパティ (エフェクト) 8-7  
プロパティ (クリップ) 4-29  
分割 7-29

## へ

ベクトルスコープ 8-34  
編集モード 6-2

## ほ

ボイスオーバー 10-10  
補助線 3-33  
保存 (タイトル) 9-4  
保存 (プロジェクト) 1-14  
ボタン 3-26  
ボリューム 10-2

## ま

マーカーの設定 7-59  
マーカーへのコメント入力 7-60  
マージ 1-12  
マウスショートカット 3-44  
マッチフレームジャンプ 3-2, 3-13, 7-74  
マッチフレームジャンプ (タイムライン) 7-74  
マッチフレームジャンプ (プレイヤー) 7-75

## み

未使用クリップの検索 4-43

## も

文字飾り 9-12  
文字間 9-11  
文字サイズの変更 9-9

文字の種類や大きさの変更 9-8

## ゆ

ユーザープリセットエフェクト 8-2, 8-22

## よ

4点編集 7-7

## り

リップル切り取り 7-24

リップル削除 7-47

リップル削除（オーディオのみ） 7-50

リップル削除（スペース） 7-51

リップル削除（タイムラインの In/Out 点間） 7-48

リップル削除（ビデオのみ） 7-49

リップルトリム 7-54

リドゥ 7-57

リンク 7-20

## る

ループ再生（Recorder） 7-70

## れ

レイアウト（ウィンドウ / パレット） 3-20

レイアウト（タイトル） 9-54

レイアウト（ビデオ） 7-33

レベルメーター 3-33

レンダリング 3-2, 3-7

レンダリングして追加 7-83

レンダリング（過負荷部分） 7-79, 7-80

レンダリング（クリップ） 7-81

連番静止画クリップの登録 4-7

## ろ

ローリングトリム 7-55

ロール / クロール速度の調整 9-25

