EDIUS

リファレンスマニュアル

ご注意

(1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
(2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
(3) 本製品は内容について万全を期して作成しましたが、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの点がございましたら、当社までご連絡ください。
(4) 運用した結果については、(3)項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
(5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
(6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアッセンブリを禁じます。
(7) カノープス、CANOPUS／カノープス、EDIUS／エディウス、ProCoder およびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
(8) HDV はソニー株式会社と日本ビクター株式会社の商標です。
(9) Microsoft、Windows は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。
(10) Intel、Pentium、Xeon は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるインテル コーポレーションまたはその子会社の商標または登録商標です。
(11) 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。
(12) Inscriber は Inscriber Technology Corporation の登録商標です。TitleMotion および Inscriber ロゴは Inscriber Technology Corporation の登録商標です。
(13) Adobe、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
(14) DOLBY DIGITAL 5.1 CREATOR Dolby、ドルビーおよびダブル D 記号はドルビーラボラトリーズの商標です。ドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。
(15) その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。

表記について

■ 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
■ 本文中の内容や画面は、EDIUS Pro version 4 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なうことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同様に行なってください。
■ 本書では、EDIUS Pro version 4 や EDIUS シリーズを「EDIUS」と表記します。

⚠ 警 告

健康上の注意

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

著作権について

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

EDIUS
リファレンスマニュアル
July 31, 2006
Copyright © 2006 Canopus Co., Ltd.
All rights reserved.

目　次

概　要

1　マニュアルについて

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

2　HDV とは

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

3　PC の動作環境

PC の動作環境 …… 9

4　EDIUS の起動

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

5　画面構成

全体の画面構成 …… 14
プレビューウィンドウ …… 15
タイムラインウィンドウ …… 18
ビンウィンドウ …… 19
パレット …… 20

6　数値の入力方法

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

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

1　プロジェクトの操作

起動時のプロジェクト新規作成 …… 29
起動後のプロジェクト新規作成 …… *[Ctrl] + [N]* ····29
プロジェクト設定の変更 …… 33
シーケンス設定 …… 34
上書き保存 …… *[Ctrl] + [S]* ····37
別名保存 …… *[Shift] + [Ctrl] + [S]* ····37
オートセーブ／バックアップ …… 38
起動時のプロジェクトファイルの読み込み …… 40

起動後のプロジェクトファイルの読み込み……[Ctrl] + [O] ……40
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】……41
プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】……43
EDL ファイルの読み込み【EDL ファイルのインポート】……45
EDL ファイルの書き出し【EDL ファイルのエクスポート】……48

2 オフラインクリップの復元

オフラインクリップの復元とは……55
再リンクして復元……57
キャプチャして復元……60

CHAPTER 2

編集の設定

1 〈設定〉ダイアログ

アプリケーション設定……63
ハードウェア設定……78
プラグイン設定……83

2 配置のカスタマイズ

レイアウトの登録……90
レイアウト名の変更……91
レイアウトの適用……92
レイアウトの削除……92
ビンウィンドウとパレットを結合……93

3 画面のカスタマイズ

操作ボタンの設定……95
追加できるボタンと機能……97
シングルモード／デュアルモードの切り替え……99
プレビューウィンドウの情報の表示／非表示……100
セーフエリア／ステータスエリアなどの表示の設定……101
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定……104
再生を停止したときの画面表示の切り替え……106
フォルダビューの表示／非表示……108
フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更……108
クリップビューの表示……109
ビンの詳細表示の項目設定……111
操作画面の色の変更……114

4 ショートカットキー

ショートカットキーについて……116
キーボードショートカットの割り当てを変更……117

CHAPTER 3

素材の読み込み

1 クリップの登録

ビンウィンドウの表示／非表示 [B] 121
登録可能なクリップとファイル形式 121
クリップの登録 [Ctrl] + [O] 128
連番静止画クリップの登録 [Ctrl] + [O] 128
フォルダの登録 129
タイムラインからの登録 [Shift] + [B] 130
監視フォルダの指定 132
監視の設定 134
ビンへの登録禁止 136
複数クリップの結合【シーケンス化】 139
シーケンスの解除 140
カラーバークリップ 142
カラーマットクリップ 143
タイトルクリップ [Ctrl] + [T] 145
クリップを Player で表示 147
Player の操作ボタンで再生 [Enter] 147
シャトル／スライダーで再生 148
マウスで再生【マウスジェスチャ】 149
In 点、Out 点の設定 [I] / [O] 151
ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定 151
In-Out 点間を再生【ループ再生】 [Ctrl] + [Space] 153
In 点、Out 点に移動 [Q] / [W] 153
In 点、Out 点の削除 [Alt] + [I] / [Alt] + [O] 154
プロパティでの修正 [Alt] + [Enter] 156
設定ダイアログでの修正 [Ctrl] + [Enter] 157
クリップの保存先の確認 158
ソフトウェアで開く 158

2 クリップの管理

クリップの選択 161
クリップのコピー [Ctrl] + [C] 161
クリップの切り取り [Ctrl] + [X] 161
クリップの貼り付け [Ctrl] + [V] 162
クリップの登録解除 [Delete] 162
クリップの並べ替え 163
クリップの色分け 164
フォルダの作成 166
フォルダの移動 166
フォルダの複製 166
フォルダの削除 166
表示フォルダの切り替え 167
ビンの書き出し【エクスポート】 169
ビンの読み込み【インポート】 169
登録情報の出力【HTML 出力】 170
ビン内の検索 [Ctrl] + [F] 172
未使用クリップの検索 174
検索結果の削除 175

CHAPTER 4

外部素材の取り込み

1 取り込み前の確認

設定の確認 …… 179

2 外部から素材を取り込む

素材を取り込む【キャプチャ操作】 …… 181
デッキ制御できない機器から取り込む …… 185
DVD/CD から取り込む …… 186

3 特殊な取り込み方法

取り込みと同時にタイムラインに配置 …… 192
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 ……[F10] ‥ 194
バッチキャプチャリストの保存 …… 197
バッチキャプチャリストの読み込み …… 197

CHAPTER 5

タイムラインの設定

1 編集モードの設定

挿入／上書きモード ……[Insert] ‥ 202
同期モード …… 202
リップルモード ……[R] ‥ 203
伸縮モード …… 205
固定モード …… 206

2 トラックの設定

トラックの設定方法 …… 209
トラックパネル …… 209
トラックの幅変更 …… 212
トラックの高さ変更 …… 212
トラック名変更 …… 213
トラックの複製 …… 215
トラックの移動 …… 215
トラックの追加 …… 216
トラックの削除 …… 216
ビデオチャンネル設定 ……[7] ‥ 218
オーディオチャンネル設定 …… 218

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケールのマーク …… 221
タイムスケールの表示単位 …… 221
タイムスケール設定 …… 222

CHAPTER 6

タイムラインの編集

1 クリップの配置

タイムラインに In 点、Out 点を設定 …… *[I] / [O]* … 225
クリップの両端に In 点、Out 点を設定 …… *[Z]* … 226
タイムラインの In 点、Out 点を削除 …… *[Alt] + [I] / [Alt] + [O]* … 227
クリップを配置 …… *[Shift] + [Enter]* … 229
クリップに In 点、Out 点を設定して配置 …… 232
ビデオ／オーディオクリップのみ配置 …… 232
チャンネル別に配置 …… 234
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】 …… 235
タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】 …… 236
複数クリップの選択 …… 238
クリップを移動 …… 239
選択クリップ以降のクリップの移動 …… 241
クリップの順番の入れ替え …… 242
タイムライン上のクリップをビン内で検索 …… 244

2 クリップの操作

リンク解除 …… *[Alt] + [Y]* … 246
リンク設定 …… *[Y]* … 246
グループ設定 …… *[G]* … 248
グループ解除 …… *[Alt] + [G]* … 248
コピー …… *[Ctrl] + [C]* … 251
切り取り …… *[Shift] + [Delete]*、*[Ctrl] + [X]* … 251
リップル切り取り …… *[Alt] + [X]* … 252
貼り付け …… *[Ctrl] + [V]* … 252
クリップの In 点、Out 点に貼り付け …… 253
置き換え …… *[Ctrl] + [R]* … 254
部分置き換え …… 255
タイムラインのクリップの色分け …… 256
クリップをタイムラインカーソル位置で分割 …… *[C]* … 258
クリップを In 点、Out 点で分割 …… *[Alt] + [C]* … 259
分割したクリップを結合 …… *[Ctrl] + [Delete]* … 259
クリップの有効／無効 …… *[0 (Zero)]* … 262
クリップを削除 …… *[Delete]* … 264
タイムラインの In-Out 点間を削除 …… *[D]* … 265
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 …… *[Alt] + [V] / [Alt] + [A]* … 266
クリップをリップル削除 …… *[Alt] + [Delete]* … 268
タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 …… *[Alt] + [D]* … 269
ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 …… 270
ギャップ（空き部分）を削除 …… 271
クリップ全体の速度変更 …… *[Alt] + [E]* … 273
部分的な速度変更【タイムリマップ】 …… *[Shift] + [Alt] + [E]* … 274
レイアウト（クロップ） …… *[F7]* … 279

3 クリップのトリミング

トリムモードに切り替え …… *[F6]* … 284
トリムウィンドウについて …… 285
トリミングの操作方法 …… 287

プレビューウィンドウ上でトリミング…… 291
数値入力でトリミング…… 293
リップルトリム…… 296
スプリットトリム…… 297
スライドトリム…… 299
スリップトリム…… 301
ローリングトリム…… 302

4 マーカー

〈Marker〉パレットの表示／非表示…… 304
マーカーの設定…… *[V]* ‥ 305
マーカーの削除…… *[Delete]* ‥ 306
マーカーへのコメント入力…… 308
マーカー位置に移動…… 309
マーカーリストの書き出し【エクスポート】…… 310

5 タイムラインの再生

スクラビングで再生…… 312
Recorder の操作ボタンで再生…… *[Enter]* ‥ 313
シャトル／スライダーで再生…… 315
マウスで再生【マウスジェスチャ】…… 316
タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】…… *[Ctrl] + [Space]* ‥ 316
タイムラインカーソルの周辺を再生…… 317
タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ…… *[Q] / [W]* ‥ 319
タイムコードを入力してジャンプ…… 319
マッチフレームとは…… 320
Player からタイムラインへジャンプ…… *[Ctrl] + [F]* ‥ 320
タイムラインから Player へジャンプ…… *[Alt] + [F]* ‥ 321
タイムスケールでの色分けについて…… 324
シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング…… *[Shift] + [Ctrl] + [Q]* ‥ 325
プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング…… 326
過負荷部分／負荷部分のみレンダリング…… 326
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング…… *[Ctrl] + [Q]* ‥ 327
クリップ／トランジションのレンダリング…… *[Shift] + [G]* ‥ 328
タイムラインからビデオクリップの書き出し…… *[Shift] + [Q]* ‥ 329
タイムラインから静止画クリップの書き出し…… 330
一時ファイルの手動削除…… 330

6 シーケンス

シーケンスとは…… 333
シーケンスの新規作成…… *[Shift] + [Ctrl] + [N]* ‥ 334
シーケンスを開いて編集…… 336
シーケンスを閉じる…… 337
タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録…… 339
トラックに空のシーケンスクリップを作成…… 340
シーケンスの複製…… 340
シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】…… 341

7 マルチカムモード

マルチカムモードに切り替え…… *[F8]* ‥ 343
同期ポイントを設定してクリップを配置…… 344
画面数の変更…… 346

カメラ割り当ての変更 …… 347
カメラ切り替えポイントの設定 …… [NumO] … 350
再生中のカメラ切り替えポイントの設定 …… 351
カメラ切り替えポイントの移動 …… 352
カメラ切り替えポイントの削除 …… [NumO] … 353
選択カメラの切り替え …… 355
カメラ切り替えポイント周辺の再生 …… 356
採用クリップのみをトラックにコピー …… 357

8 操作の取り消し／取り消しのやり直し

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 …… [Ctrl] + [Z] … 360
取り消した操作をやり直す【リドゥ】 …… [Ctrl] + [Y]、[Shift] + [Ctrl] + [Z] … 360

CHAPTER 7

エフェクトの適用

1 〈Effect〉パレット

〈Effect〉パレットの表示／非表示 …… 363
エフェクトビューの表示／非表示 …… 365
エフェクトの種類 …… 366
エフェクトのプロパティ …… 367
エフェクトの適用方法 …… 368

2 エフェクトの設定

色／明るさ調整【カラーコレクション】 …… 371
ビデオフィルタ …… 380
複数のフィルタを使用【複合フィルタ】 …… 381
オーディオフィルタ …… 381
クリップのマージン …… 383
クリップトランジション …… 384
トラックトランジション …… 385
オーディオクロスフェード …… 386
デフォルトエフェクト …… [Ctrl] + [P] … 388
デフォルトエフェクトの変更 …… 389
トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更 …… 391
エフェクトのデュレーション変更 …… 392
合成 …… 394
ピクチャー・イン・ピクチャー …… 395
3D・ピクチャー・イン・ピクチャー …… 399
キー …… 403
トランスペアレンシー …… 407
アルファチャンネル …… 408
タイトルミキサー …… 413

3 エフェクトの操作

〈Information〉パレットの表示／非表示 …… 415
エフェクトの確認／調整 …… 417
エフェクトの有効／無効切り替え …… 418
エフェクトの削除 …… 419
エフェクトのコピー …… 422

エフェクトの置き換え…… 423

4 ユーザープリセットエフェクト

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録…… 425
〈Effect〉パレットからエフェクトを削除…… 426
〈Effect〉パレットにフォルダ作成…… 429
エフェクトの名前変更…… 429
〈Effect〉パレットのフォルダ構成…… 430
フォルダショートカット…… 430
〈Effect〉パレットの初期化…… 432

5 インポート／エクスポート

エフェクトの書き出し【エクスポート】…… 434
エフェクトの読み込み【インポート】…… 434

6 カラーデータの確認

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム…… 436

CHAPTER 8

タイトルの作成

1 Quick Titler

Quick Titler の起動 …… *[T]* ‥ 441
タイトルの保存…… 444

2 テキスト

テキストの入力…… 446
テキストの設定変更…… 447
文字飾りの設定…… 449
テクスチャ貼り付け…… 453
エッジや影の設定…… 455
テキストのロール／クロール…… 458
エンボスの設定…… 459
ぼかしの設定…… 460

3 テンプレート

テキストスタイルの使用…… 462
スタイルの登録…… 462
スタイル名の変更…… 463
スタイルの削除…… 464

4 イメージ、図形

イメージ、図形の描画…… 466
イメージ、図形の設定変更…… 467
イメージ、図形の透明化…… 469
枠の設定…… 469
影の設定…… 471
ぼかしの設定…… 472
線のスタイル設定…… 473
エンボスの設定…… 474

5 エフェクト
タイトルミキサーの適用 476
6 タイトル位置の調整
タイトルの位置合わせ 478
7 タイトルクリップの修正
リンクを解除して編集 481
8 ファイルの書き出し／読み込み
背景の読み込み 483
静止画の書き出し 484
9 TitleMotion Pro
TitleMotion Pro の起動 486
タイトルの保存 487

CHAPTER 9
オーディオの操作
1 ボリューム調整
ボリュームとパンの調整 491
数値を入力して調整 492
パンのラバーバンドをセンターに合わせる 493
ラバーバンドポイントの削除／初期化 494
オーディオミキサーでの調整 497
音量差を保ったまま調整 499
指定トラックのみ再生／ミュート 500
ウェーブフォーム（波形）表示 502
V ミュート設定 *[Shift] + [V]* 502
2 オーディオの追加
ボイスオーバーの設定 505

CHAPTER 10
編集内容の出力
1 ファイル形式で出力
確認しておきたいこと 509
エクスポータでファイル出力 509
Canopus ProCoder Express for EDIUS でファイル出力 512
DVD/CD へ出力 516
静止画を出力 523
Flash Video を出力 525

2 テープへ出力
HDV 機器（Generic HDV）へ出力 …… 528
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 …… 535
デッキ制御できない機器へ出力 …… 537

付　録

1 入出力フォーマット一覧
出力デバイス …… 540
入力デバイス …… 542

2 FAQ
シーケンス設定の〈パンモード〉で「標準」と「EDIUS Pro3 互換」はどう違うの？ …… 544
プロジェクト設定の〈TC PRESET〉とシーケンス設定の〈TC PRESET〉はどう違うの？ …… 545
リップルモードと同期モードはどう違うの？ …… 545
トリミング操作の変更 …… 547
「スペースをリップル削除」の変更 …… 547
機能の移動 …… 547

3 キーボードショートカット …… 548

4 索　引 …… 552

逆引き目次

概　要

EDIUS に付属するマニュアルの使いかたを知りたい ……2
HDV 映像について知りたい ……6
EDIUS を使いこなすための PC 環境を知りたい ……8
EDIUS の起動と終了の方法を知りたい …… 10
EDIUS で使われる画面について知りたい …… 13
キーボードやマウスで数値を入力したい…… 22

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

プロジェクトを新しく作成したい…… 28
プロジェクトを保存したい…… 36
プロジェクトファイルを読み込みたい／書き出したい…… 39
素材のリンクを復元したい…… 54

CHAPTER 2

編集の設定

編集操作や画面表示の設定を変えたい…… 62
画面のレイアウトを変えたい…… 89
表示される操作ボタンを変えたい…… 94
プレビューウィンドウの表示を変えたい…… 98
ビンウィンドウの表示を変えたい…… 107
操作画面の色を変えたい…… 113
ショートカットキーを使いたい…… 115

CHAPTER 3

素材の読み込み

クリップの管理方法を知りたい…… 120
クリップをビンに登録したい…… 127
クリップを自動で登録したい…… 131
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい …… 138
特殊なクリップを作成したい…… 141
クリップを再生したい…… 146
In 点、Out 点を設定したい …… 150
クリップを修正したい…… 155
クリップビューでの操作方法を知りたい…… 159
フォルダビューでの操作方法を知りたい…… 165
ビンの情報を書き出ししたい／読み込みたい…… 168
ビンに登録したクリップを検索したい…… 171

CHAPTER 4

外部素材の取り込み

素材を取り込む前に確認しておきたい…… 178
いろいろな方法で素材を取り込みたい…… 180
取り込みと同時にタイムラインに配置したい…… 191
素材をまとめて取り込みたい…… 193

CHAPTER 5

タイムラインの設定

トラックのクリップを連動させたい…… 200
クリップの長さを変えずにトランジションを追加したい…… 204
トラックの設定を変更したい…… 208
トラックパネルの表示をカスタマイズしたい…… 211
トラック数を変えたり移動したりしたい…… 214
チャンネルの設定をしたい…… 217
タイムスケール上の表示について知りたい…… 220

CHAPTER 6

タイムラインの編集

タイムラインに In 点、Out 点を設定したい …… 224
クリップを配置したい …… 228
クリップを好きな位置に移動したい …… 237
タイムラインに配置したクリップをビン内で検索したい …… 243
クリップのビデオ部分またはオーディオ部分を別々に扱いたい …… 245
複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい …… 247
クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい …… 249
クリップを好きなところで分割したい …… 257
クリップが再生されないようにしたい …… 261
クリップを削除したい …… 263
クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい …… 267
再生速度を変えたい …… 272
映像の表示範囲を指定したい …… 278
タイムライン上でクリップの長さや使用する範囲を変更したい …… 283
トリムウィンドウでできる便利なトリミング操作について知りたい …… 290
トリミングの種類について知りたい …… 295
マーカーを設定／削除したい …… 303
マーカーを利用したい …… 307
タイムラインを再生したい …… 311
見たいシーンをすぐに表示したい …… 318
スムーズに再生したい …… 323
シーケンスを新しく作成したい …… 332
シーケンスを編集したい …… 335
ネストシーケンス機能を使って効率的に編集したい …… 338
複数のクリップを同時に表示して編集したい …… 342
カメラを切り替えるポイントを設定したい …… 349
使いたいクリップを選んで 1 つのトラックにまとめたい …… 354
操作を取り消したい／取り消した操作をやり直したい …… 359

CHAPTER 7

エフェクトの適用

EDIUS で使用できるエフェクトについて知りたい …… 362
クリップ全体に効果を与えたい…… 370
映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい…… 382
タイムラインからエフェクトを設定したい…… 387
エフェクトのデュレーションを変更したい…… 390
映像を合成したい…… 393
タイトルにエフェクトを適用したい…… 412
エフェクトの確認や調整をしたい…… 414
調整したエフェクトを他のクリップに適用したい…… 421
自分で作成したエフェクトを登録したい…… 424
〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい…… 428
作成したエフェクトを書き出したい／読み込みたい …… 433
テレビモニタで表示できるように調整したい…… 435

CHAPTER 8

タイトルの作成

Quick Titler の使用方法を知りたい …… 440
いろいろなテキストの入力方法を知りたい…… 445
テンプレートを使ってタイトルを作成したい…… 461
タイトルに入れるイメージ、図形を作成したい…… 465
作成したタイトルにエフェクトをかけたい…… 475
作成したタイトルの位置を調整したい…… 477
クリップ内のタイトルを編集したい…… 480
タイトルを書き出したい／背景を読み込みたい…… 482
TitleMotion Pro を使いたい …… 485

CHAPTER 9

オーディオの操作

タイムラインに沿ってボリュームとパンを調整したい…… 490
トラック単位でボリュームを調整したい…… 496
部分的に音を消したい…… 501
ナレーションや効果音を追加したい…… 504

CHAPTER 10

編集内容の出力

いろいろな形式でファイルに出力したい…… 508
テープへ出力したい…… 527

付　録

入出力デバイスごとのフォーマット内容を知りたい…… 540
よくあるご質問…… 543
EDIUS Pro 3 をお使いのお客様へ…… 546

概　要

1 マニュアルについて

EDIUS に付属するマニュアルの使いかたを知りたい

付属マニュアルの構成 ▶ P3

EDIUS に付属するすべてのマニュアルについて説明しています。

リファレンスマニュアルの引きかた ▶ P3

本書の引きかたについて説明しています。

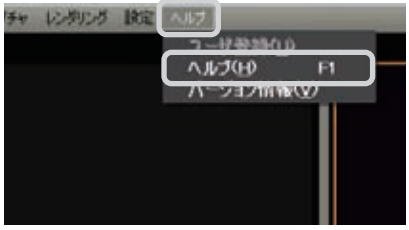
リファレンスマニュアルの見かた ▶ P4

本書の構成やページの成り立ちについて説明しています。

付属マニュアルの構成

インストールマニュアル	EDIUS のインストール、アンインストール方法について記載しています。
ユーザーズガイド	EDIUS を使用して 1 つの作品が完成するまでを、作成の流れがわかるように記載しています。 また、よく使う機能なども紹介しています。
リファレンスマニュアル（本書）	EDIUS の機能と操作方法について記載しています。
ヘルプ※	EDIUS の操作の解説、EDIUS から起動するアプリケーションソフトの解説について記載しています。

※ EDIUS を起動し、メニューバーから表示する「ヘルプ」となります。

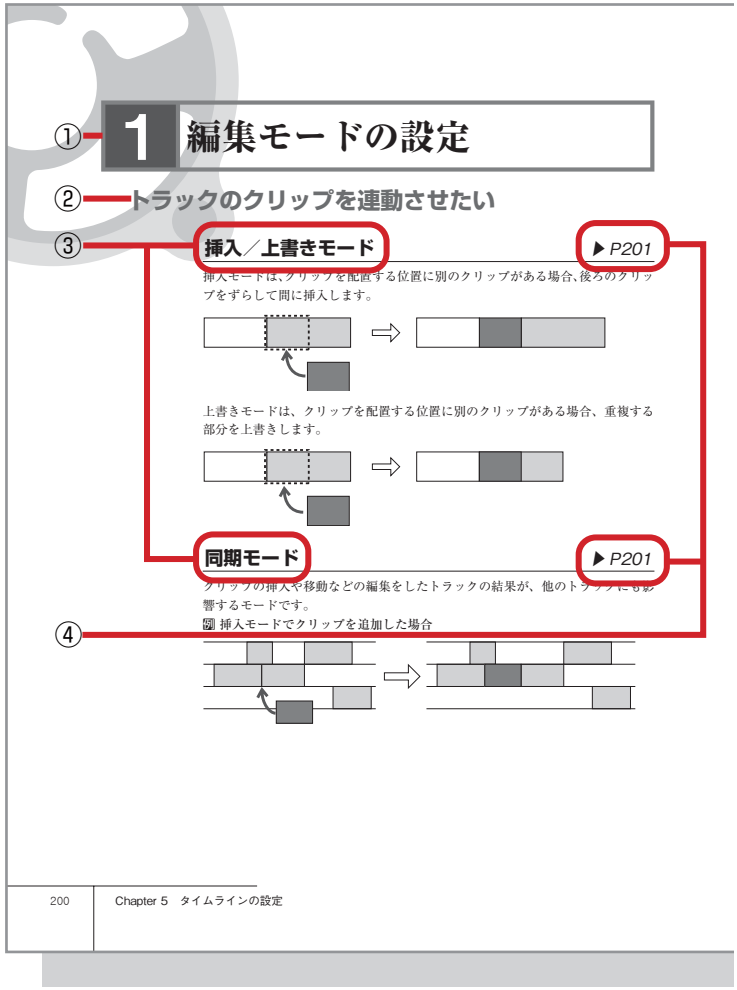


リファレンスマニュアルの引きかた

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

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

リファレンスマニュアルの見かた



① タイトル

機能を1つのタイトルでまとめています。

② 逆引きタイトル

目的で機能を調べることができるように構成されています。

③ 機能名

説明している機能の名前を示しています。

④ 参照ページ

目的から調べるときの記載先や、関連ページを示しています。

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

⑤ ショートカット

機能が持つショートカットを示しています。

⑥ その他の方法

手順の流れとは違う、他の方法で同じ操作を行う方法を説明しています。

⑦ POINT

機能を行ううえでポイントとなることについて説明しています。

⑧ ご注意

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

「機能名」の参照先には、その機能を行うための手順を紹介しています。
また、⑤ショートカットや⑥異なる方法で同じ機能を操作する方法、⑦操作を行うにあたってのポイントや発展的な知識、⑧注意しなければならないこと、制限されることなどが紹介されています。
目的から機能を調べる以外にも、目次、サイドインデックス、①タイトルを使ったり、調べたいキーワードがある場合は、索引からすぐに調べたりすることもできます。
※イラストはイメージです。本文中のページとは異なります。

2 HDV とは

HDV 映像について知りたい

HDV とは

▶ P7

HDV 規格について説明しています。

Canopus HQ Codec について

▶ P7

EDIUS での HDV 映像の扱い方について説明しています。

HDV とは

HDV とは、日本のカメラメーカー 4 社が策定したハイビジョン映像の記録方式規格です。
HDV テープに記録されるデータ量こそ、DV 規格と同じ 25Mbps（1 時間あたり約 13G バイト）ですが、画素数は HDV1080i で 1440 × 1080 ピクセル、HDV720p でも 1280 × 720 ピクセルと、DV 規格の 3 ～ 4 倍もの大きさになります。この差を埋めるために、HDV では MPEG2 形式で圧縮をかけ、テープに記録します。1 フレーム単位での編集が難しく、DV よりもデータ量が多くなり、編集のたびに伸長しなければならないため、PC 側に極めて高い性能が要求されます。

		HDV1080i	DV
記録メディア		DV テープ	
60 分テープ使用時の記録時間		約 60 分	
映像	圧縮単位	15 フレーム	1 フレーム
	ビットレート	25Mbps	25Mbps
	記録解像度	1440 × 1080	720 × 480
	表示解像度	1920 × 1080	720 × 480
音声	記録方式	MPEG1 オーディオレイヤー 2	非圧縮
	ビットレート	384kbps	1.5Mbps
	サンプリング周波数	16 ビット・48kHz	

Canopus HQ Codec について

EDIUS では、テープに記録された HDV 映像を PC に取り込むときに、Canopus HQ という独自のコーデックを用いて HQ AVI に変換し、圧縮データを伸長することで、1 フレーム単位での編集を快適にし、PC にかかる負担を軽減しています。
HQ Codec は負担の軽減に寄与しますが、データ量は増大するため、可能な限り大容量のハードディスクを用意されることをお勧めいたします。
HQ AVI 形式に変換するとファイル容量は、およそ 7 倍（映像や設定によって上下します）になるためです。

3 PC の動作環境

EDIUS を使いこなすための PC 環境を知りたい

PC の動作環境

▶ P9

HDV 編集を行うのに必要な PC 動作環境を基本として説明しています。

PC の動作環境

- Windows や EDIUS がインストールされているドライブとは別に、映像データ専用のドライブを設けることをお勧めします。
- 編集環境を快適にするため、モニタを 2 つ設置してデュアルモニタ環境にすることをお勧めします。

対応 OS		Microsoft Windows XP Home Edition 日本語版 + SP2 Microsoft Windows XP Professional 日本語版 + SP2 ※ Microsoft Windows XP Professional x64 Edition には対応しておりません。
CPU		Intel Xeon 2.8GHz デュアルプロセッサ（Hyper-Threading 対応）× 2 ※ Microsoft Windows XP Home Edition はデュアルプロセッサには対応しておりません。 （DV 編集時は Intel Pentium 4 2.6GHz 以上）
メモリ		1GB 以上（DV 編集時は 512MB 以上）
HDD		RAID 0 を推奨 （DV 編集時は映像用に ATA100/5400 回転以上） ※ ソフトウェアのインストールに 800MB 以上の空き容量が必要です。 ※ 非圧縮ファイルを含むストリームを 2 つ以上再生するには Ultra SCSI 160 以上が必要です。 ※ HDD の空き容量は、編集するファイル容量の 2 倍程度が必要です。
グラフィック	色／解像度	1024 × 768 ピクセル 32bit 以上の解像度をもち、DirectDraw のオフスクリーンによるオーバーレイに対応したもの。 （デュアルディスプレイ対応）
	RAM	128MB 以上（Xplode for EDIUS 使用時） （DV 編集時は 64MB 以上） ※ NVIDIA 社製グラフィックカードで推奨
サウンドシステム		必要
光学ドライブ		CD-ROM ドライブ（インストール用に必要） DVD ± R/RW ドライブ（ProCoder Express for EDIUS の機能を使って DVD-Video を作成する場合に必要）
USB ポート		1 つ使用（USB1.1 以上、USB キー用）
対応ハードウェア		・IEEE1394 端子（OHCI 準拠） ・DVStorm シリーズ ※ DVRex-RT シリーズはサポート対象外です。
その他		インターネット接続環境・メールアドレス （ユーザー登録、サポート、ソフトウェアのアップデートに必要）

PC 本体以外にあれば便利な機材（推奨）

- HDV カメラ、DV カメラ
- マイク

4 EDIUS の起動

EDIUS の起動と終了の方法を知りたい

起動方法

▶ P11

EDIUS の起動方法を説明しています。

はじめて起動したとき

▶ P12

EDIUS をインストールし、はじめて起動したときは、EDIUS の編集作業で使用する画像の保存フォルダを指定します。あらかじめ保存フォルダを作成しておいてください。

終了方法

▶ P12

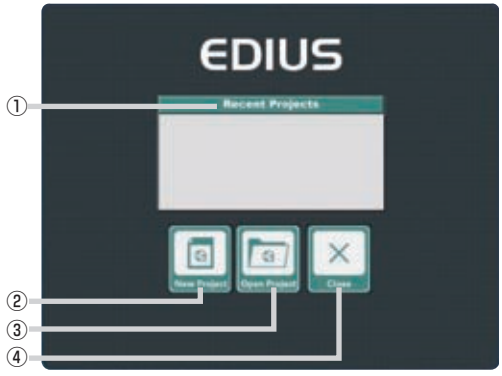
EDIUS の終了方法を説明しています。

起動方法

1 デスクトップのアイコンをダブルクリックする

起動ダイアログが表示されます。

◇ 起動ダイアログ



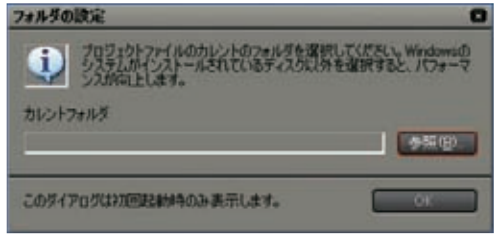
① Recent Projects	作業したプロジェクトファイルの最新のものから最大5件まで表示されます。プロジェクト名をクリックすると、プロジェクトファイルが開きます。 • はじめて起動するときやプロジェクトファイルがないときは、表示されません。
② New Project	プロジェクトファイルを新規作成します。 クリックすると、〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。
③ Open Project	プロジェクトファイルを開きます。 クリックすると、〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。
④ Close	EDIUS を終了します。

その他の方法

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

はじめて起動したとき

1 EDIUS を起動する



〈フォルダの設定〉ダイアログが表示されます。

2 ［参照］をクリックし、 プロジェクトファイルを保存するフォルダを指定する

3 ［OK］をクリックする

POINT メニューバーの〈設定〉をクリックし、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で「カレントフォルダ」の再設定ができます。
アプリケーション▶ P75

終了方法 *[Alt] + [F4]*

1 メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈終了〉をクリックする

2 ［はい］をクリックする

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

その他の方法

プレビューウィンドウまたはタイムラインウィンドウの［閉じる］をクリックします。

5 画面構成

EDIUS で使われる画面について知りたい

全体の画面構成 ▶ P14

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

プレビューウィンドウ ▶ P15

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

タイムラインウィンドウ ▶ P18

クリップやエフェクトなどを配置するウィンドウについて説明しています。

ビンウィンドウ ▶ P19

読み込んだクリップを管理するウィンドウについて説明しています。

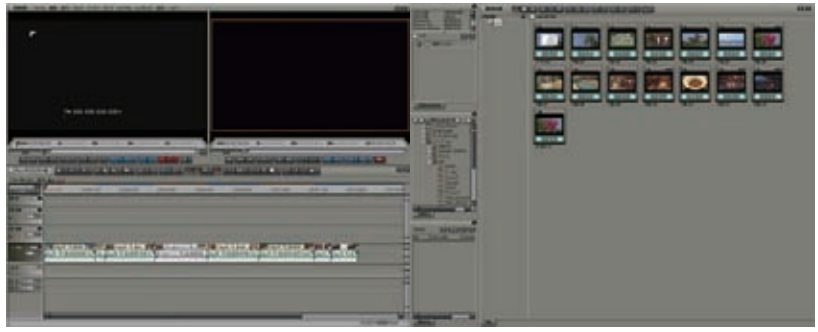
パレット ▶ P20

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

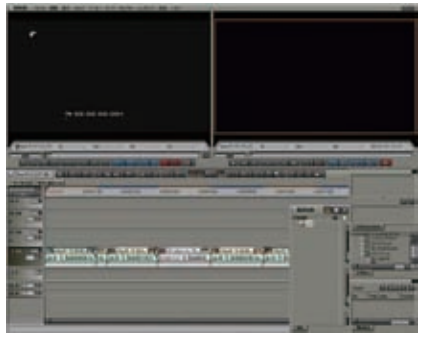
全体の画面構成

EDIUS にはさまざまなウィンドウが表示されますが、合計 6 つのウィンドウを使って作業することが基本となります。デュアルモニタ環境では各ウィンドウが重ならずに配置することができますので快適に編集することが可能です。
また、画面のレイアウトをお好みの位置にカスタマイズし、保存しておくこともできます。
配置のカスタマイズ▶ P89

デュアルモニタで表示したとき



シングルモニタで表示したとき



プレビューウィンドウ

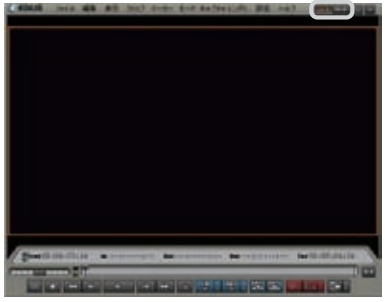
シングルモード／デュアルモードの切り替え▶ P99

デュアルモード

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

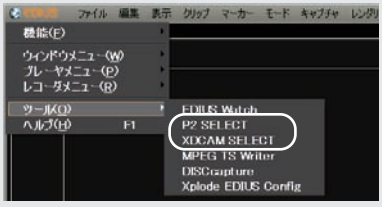
シングルモード

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



POINT

- プレビューウィンドウの EDIUS アイコン をクリックすると、ウィンドウのレイアウトに関するメニューが表示されます。
- プレビューウィンドウの EDIUS マーク EDIUS をクリックすると、プレビューウィンドウで使用するボタンをメニュー表示したり、付属アプリケーションを選んだりすることなどができます。
- プレビューウィンドウの EDIUS マーク→〈ツール〉内の〈XDCAM SELECT〉、〈P2 SELECT〉はオプション機能です。



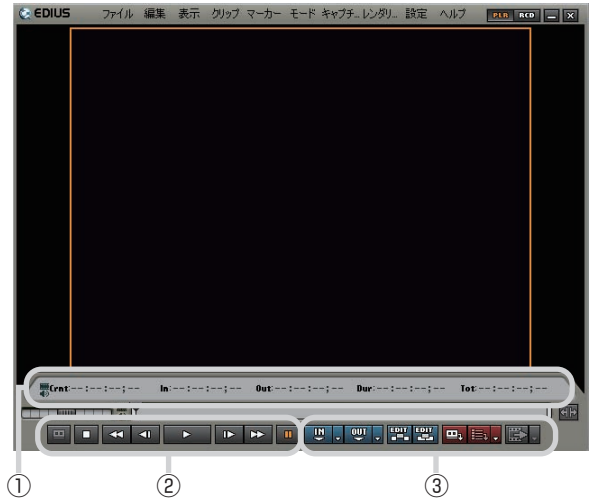
メニューバーについて

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

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

Player について

クリップの再生や外部機器の制御を行うときに使用するウィンドウです。

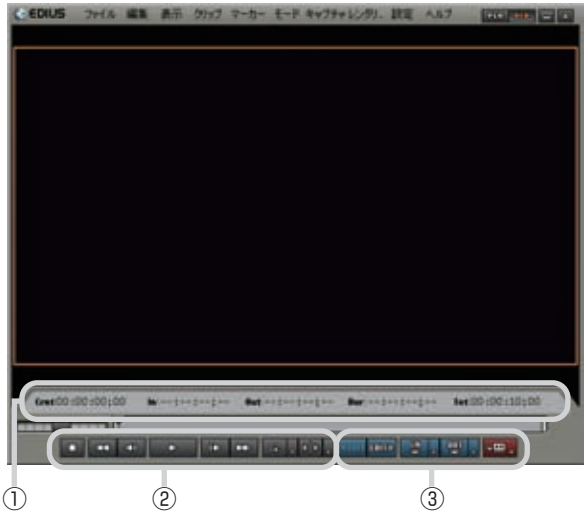


① タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色表示になります。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。

② 素材の再生時に使うボタン	クリップの再生や外部機器の制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 *Player の操作ボタンで再生▶ P147*
③ 素材の編集時に使うボタン	In 点、Out 点の設定、タイムラインへのクリップ挿入、キャプチャ、ビンへのクリップ反映に使うボタンです。

Recorder について

タイムライン上での再生やクリップ操作を行うときに使用するウィンドウです。

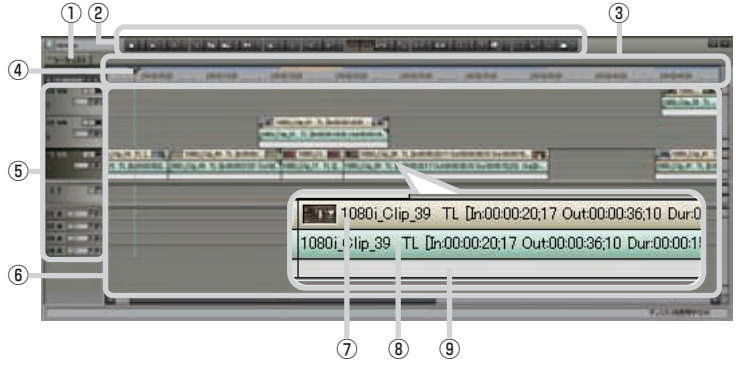


① タイムコードエリア	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色表示になります。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。 また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
② タイムライン再生時に使うボタン	タイムラインに配置したクリップの制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 *Recorder の操作ボタンで再生▶ P313*
③ クリップの編集時に使うボタン	編集点（クリップの境界点）へのジャンプ、In 点、Out 点の設定、ファイルやテープへの出力に使うボタンです。

タイムラインウィンドウ

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

トラックの設定▶ P208
クリップの配置▶ P224



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

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

ビンウィンドウ

EDIUS に読み込んだクリップを管理できます。
フォルダビューは表示／非表示を切り替えることができます。クリップビューは5種類のパターンで表示を切り替えることができます。
キャプチャしたクリップの管理、一覧、検索を行います。
クリップ情報の修正を行います。（アスペクト比やフレームレート、ポスターフレームなど）
クリップの管理▶ P159

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

POINT ビンウィンドウの EDIUS アイコン をクリックすると、ビンで使用するボタンのメニューなどが表示されます。

パレット

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

〈Information〉パレット

〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P415

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

〈Effect〉パレット

〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P363

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

〈Marker〉パレット

〈Marker〉パレットの表示／非表示▶ P304

- タイムラインにマーカーの設定、削除を行います。
- 任意のマーカーへジャンプ、コメントの追加を行います。
- マーカーリストの保存を行います。

POINT
- 3つのパレットをまとめて表示／非表示できます。メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示（隠す）〉をクリックします。
- 3つのパレットを結合し、まとめることができます。また、ビンウィンドウに各パレットをまとめることもできます。
  ビンウィンドウとパレットを結合▶ P93

6 数値の入力方法

キーボードやマウスで数値を入力したい

設定ダイアログでの数値の設定操作について説明します。

数値を直接入力 ▶ P23

キーボードの［0］～［9］で直接数値を入力することができます。

オフセット入力 ▶ P23

入力欄に増減値を入力することができます。

十字キーでの設定 ▶ P24

キーボードのキーを使って数値を入力することができます。

マウスホイールでの入力 ▶ P24

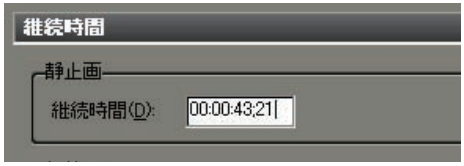
マウスホイールで数値を入力することができます。

数値を直接入力

1 設定入力欄を選び、キーボードで数値を入力する

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

2 キーボードの［Enter］を押す



「4321」と入力した場合

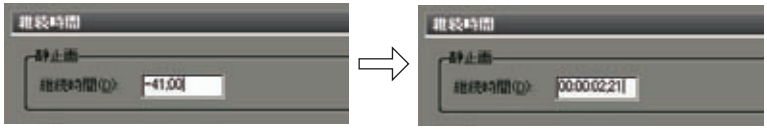
オフセット入力

1 設定入力欄を選び、現在の設定値からの増減値を入力する

2 キーボードの［Enter］を押す

数値の前に「－」を入力した場合は、設定値が減少します。

数値の前に「＋」を入力した場合は、設定値が増加します。



「- 4100」と入力した場合

POINT　オフセット入力はタイムコードの入力時のみ使えます。

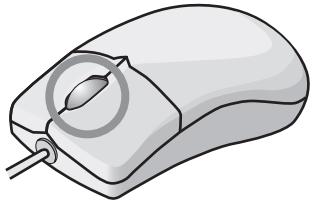
十字キーでの設定

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

2 **キーボードの［Enter］を押す**

マウスホイールでの入力

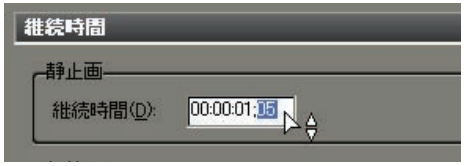
設定値は、マウスホイールで変更することができます。マウスホイールとは、マウス中央にあるボタンのことです。



1 **設定入力欄にマウスカーソルを近づける**

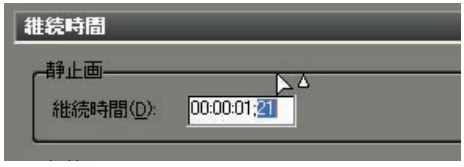
マウスカーソルの形状が変わります。

2 **数値をクリックして、マウスホイールを回転させる**

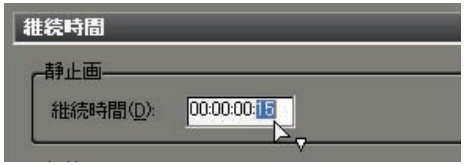


その他の方法

設定入力欄でマウスを右ドラッグし、そのまま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大きくなります。



同じようにマウスを右ドラッグし、そのまま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。

CHAPTER 1

プロジェクトの設定

1 プロジェクトの操作

プロジェクトを新しく作成したい

起動時のプロジェクト新規作成 ▶ P29

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

起動後のプロジェクト新規作成 ▶ P29

EDIUS を起動したあとでも、プロジェクトを新規作成できます。

プロジェクト設定の変更 ▶ P33

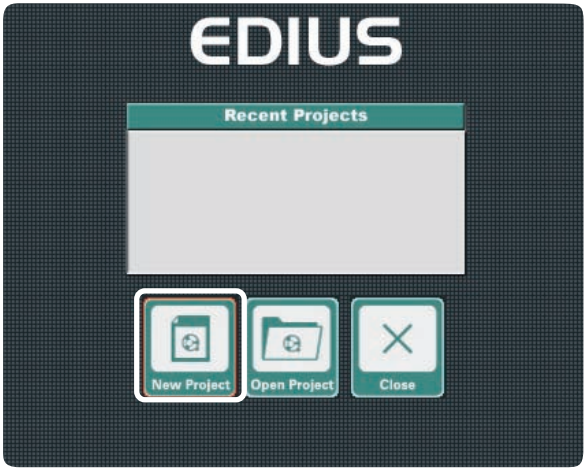
〈プロジェクト設定〉ダイアログで、プロジェクトの設定を変更することができます。

シーケンス設定 ▶ P34

〈シーケンス設定〉ダイアログでシーケンスの設定を変更することができます。

起動時のプロジェクト新規作成

1 EDIUS を起動し、起動ダイアログで［New Project］をクリックする



〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。

〈プロジェクト設定〉ダイアログ▶ P30

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

3 各項目の内容を設定し、［OK］をクリックする

操作画面が表示されます。

起動後のプロジェクト新規作成 *[Ctrl] + [N]*

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

編集中のプロジェクトファイルを保存するかを確認するダイアログで［はい］または［いいえ］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。

〈プロジェクト設定〉ダイアログ▶ P30

以降の操作については「起動時のプロジェクト新規作成」の手順２～３を参照してください。

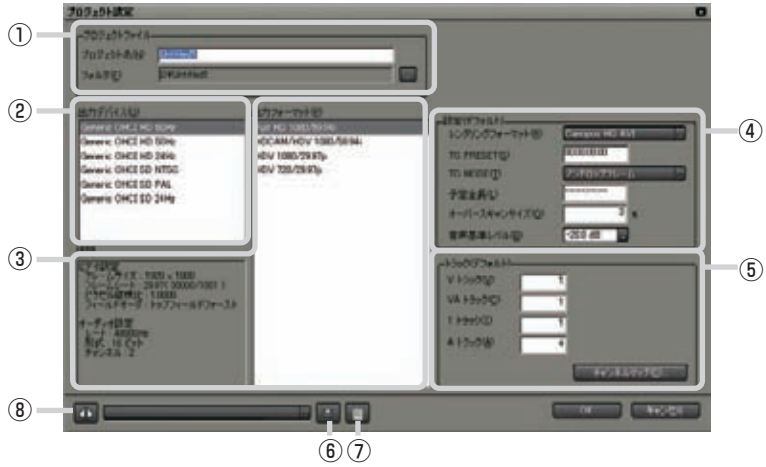
起動時のプロジェクト新規作成▶ P29

その他の方法

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

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

〈プロジェクト設定〉ダイアログ



①	プロジェクトファイル	**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。フォルダを変更する場合は、[...] をクリックすると〈フォルダの参照〉ダイアログから指定することができます。
②	出力デバイス	出力に使用するデバイスを選びます。 *入出力フォーマット一覧▶ P540*
③	出力フォーマット	フォーマットを選びます。〈説明〉には、選んだフォーマットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報が表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P540*

④ 設定	**レンダリングフォーマット** レンダリングやファイル出力に使用するデフォルトのコーデックを選びます。RGB、UYVY、YUY2 は非圧縮 AVI です。 **TC PRESET** タイムラインの開始タイムコードを入力します。 **TC MODE** 出力デバイス（②）で NTSC を選んでいる場合、タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。 **予定全長** 完成時の全長が決まっている場合に数値入力で設定します。設定しておくと、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。 **オーバースキャンサイズ** オーバースキャンを使用する場合は、比率を入力します。入力範囲は「0」～「20」です。オーバースキャンを使用しないときは「0」を入力します。 **音声基準レベル** 〈オーディオミキサー〉ダイアログで、インジケーター表示を〈音声基準スケール〉に設定した場合の、目盛り数値「0」に設定するサンプリング値を設定します。
⑤ トラック	**V/VA/T/A トラック** クリップを配置するトラック数を設定します。 トラックは、プロジェクトを開いたあとでも任意に追加・削除できます。 **チャンネルマップ** 〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログで、各トラックのオーディオ出力チャンネルが設定できます。 *〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ▶ P33*
⑥ プリセットとして保存	出力デバイスと出力フォーマット、トラック数の設定を保存できます。 ［プリセットとして保存］をクリックし、〈新規作成〉ダイアログでプリセット名を入力して［OK］をクリックすると、現在の設定内容が保存されます。保存したプリセットは、リストボタンをクリックすると選ぶことができます。 設定を削除するには、リストボタンからプリセットを選び、［削除］（⑦）をクリックします。

⑧ 通常／簡易画面切り替え	通常画面と簡易画面を切り替えてプロジェクト設定ができます。クリックするごとに、通常／簡易画面が切り替わります。 簡易画面では、通常画面で設定したプリセットを［プリセットとして保存］のリストボタンから選び、残りの設定を行います。〈プロジェクト設定〉ダイアログの表示画面は、前回の設定にしたがいます。

数値の入力方法▶ P22

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

〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ

トラックからの出力を、最終的にどのチャンネルに出力するかを設定します。

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

POINT トラックパネルで設定するオーディオチャンネルでは、配置するクリップのオーディオチャンネルを各トラックに設定します。
オーディオチャンネル設定▶ P218

プロジェクト設定の変更

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

〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。

〈プロジェクト設定〉ダイアログ▶ P30

2 設定内容を変更し、[OK] をクリックする

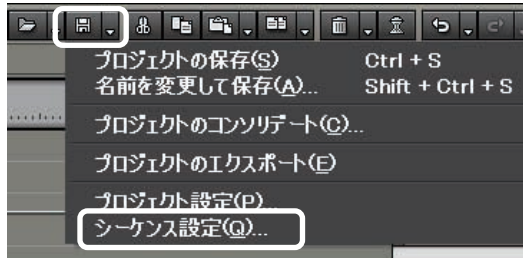
その他の方法

メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロジェクト設定〉をクリックします。

ご注意 プロジェクトを編集中に、プロジェクト設定の〈TC PRESET〉、〈TC MODE〉、〈予定全長〉、〈チャンネルマップ〉などの設定を変更しても、作成済みのシーケンスには内容が反映されません。作成済みのシーケンスの設定は、各シーケンスの〈シーケンス設定〉で変更することができます。
シーケンス設定▶ P34

シーケンス設定

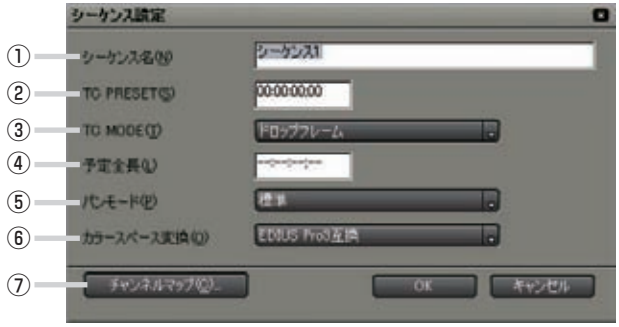
1 [プロジェクトの保存] のリストボタンをクリックし、〈シーケンス設定〉をクリックする



その他の方法

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

〈シーケンス設定〉ダイアログ



① シーケンス名	シーケンスの名前を入力します。
② TC PRESET	タイムラインの開始タイムコードを設定します。
③ TC MODE	プロジェクト設定の〈出力デバイス〉で NTSC を選んでいる場合、タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。
④ 予定全長	シーケンスのタイムラインの予定全長を数値入力で設定します。設定すると、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。
⑤ パンモード	トラックパネルの［オーディオチャンネル］を〈モノラルチャンネル〉に設定した場合のパンモードを設定します。 **標準** パンのオーディオラバーバンドが上方（L100%、R0%）または下方（R100%、L0%）に表示され、音声は L/R の片方から出力されます。 **EDIUS Pro3 互換** パンのオーディオラバーバンドがセンター（L/R100%）に表示され、音声が L/R で均等に出力されます。EDIUS Pro 3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
⑥ カラースペース変換	**標準** 規格によって異なるカラースペースを自動判別し、適切な色に変換処理できます。 **EDIUS Pro3 互換** 規格が混在する場合でも、素材そのものが持つカラースペースで処理します。EDIUS Pro 3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。
⑦ チャンネルマップ	各トラックのオーディオ出力チャンネルを設定します。

数値の入力方法▶ P22

プロジェクトを保存したい

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

上書き保存

▶ P37

プロジェクトを新規作成したときに設定したプロジェクト名で保存できます。

別名保存

▶ P37

編集中のプロジェクトファイルに別の名前を付けて保存できます。

オートセーブ／バックアップ

▶ P38

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

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

上書き保存

[Ctrl] + [S]

1 ［プロジェクトを保存］をクリックする

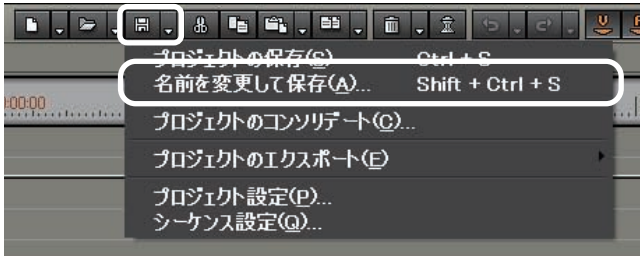
その他の方法

- ［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〉をクリックします。
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈プロジェクトの保存〉をクリックします。

別名保存

[Shift] + [Ctrl] + [S]

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



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

その他の方法

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

オートセーブ／バックアップ

バックアップファイルは、プロジェクトファイルを破損・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、オートセーブを設定している場合に作成されます。
オートセーブの設定は、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で行います。
アプリケーション▶ P75

オートセーブファイルとバックアップファイルの保存先とファイル名

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

ご注意

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

起動後のプロジェクトファイルの読み込み▶ P40
別名保存▶ P37

プロジェクトファイルを読み込みたい／書き出したい

起動時のプロジェクトファイルの読み込み ▶ P40

EDIUS を起動するときに読み込むプロジェクトを選ぶことができます。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み ▶ P40

EDIUS を起動したあとでも、別のプロジェクトを読み込むことができます。

シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 ▶ P41

別のプロジェクトのシーケンスを読み込むことができます。

プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】 ▶ P43

不要なクリップの削除・使用範囲の切り出しなどができます。

EDL ファイルの読み込み【EDL ファイルのインポート】 ▶ P45

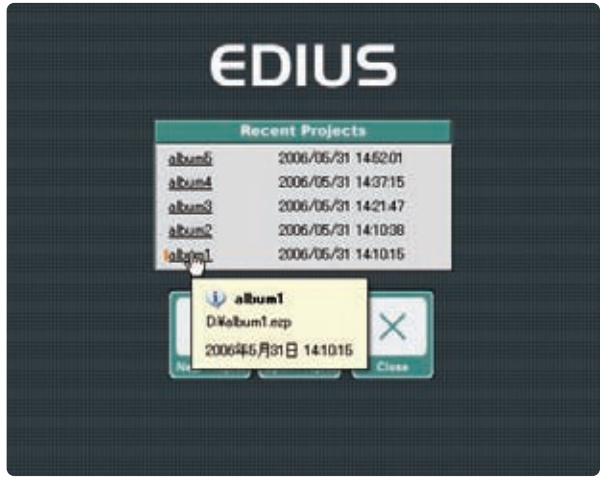
EDL ファイル（編集リスト）を読み込み、オンライン編集することができます。

EDL ファイルの書き出し【EDL ファイルのエクスポート】 ▶ P48

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

起動時のプロジェクトファイルの読み込み

1 EDIUS を起動し、起動ダイアログの［Recent Projects］からプロジェクト名をクリックする



［Recent Projects］には、最新のものから最大５件までのプロジェクトファイルが表示されます。

表示された以外のプロジェクトファイルを読み込みたい場合は、［Open Project］をクリックして〈ファイルを開く〉ダイアログから選びます。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み *[Ctrl] + [O]*

1 ［プロジェクトを開く］をクリックする

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

その他の方法

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

シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】

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

〈シーケンスのインポート〉ダイアログが表示されます。

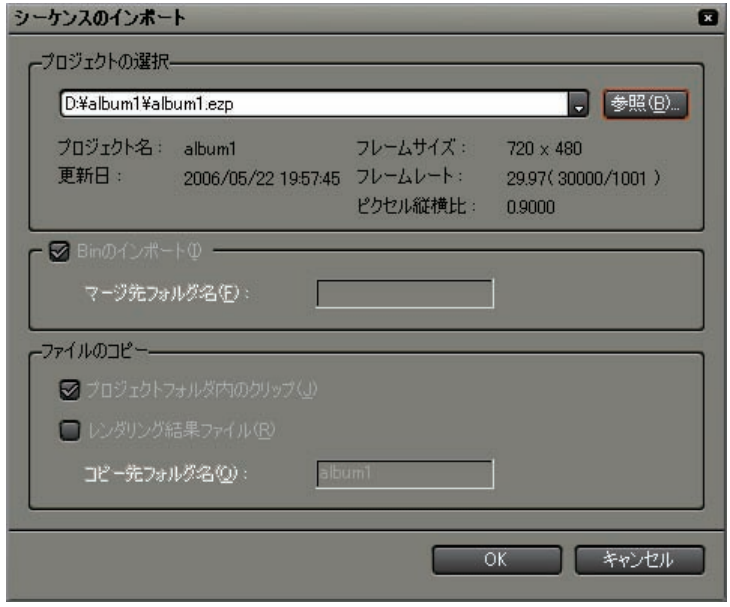
〈シーケンスのインポート〉ダイアログ▶ P42

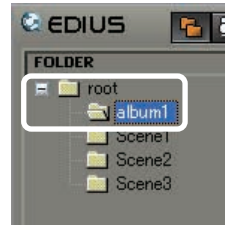
2 各項目を設定し、［OK］をクリックする

その他の方法

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

〈シーケンスのインポート〉ダイアログ



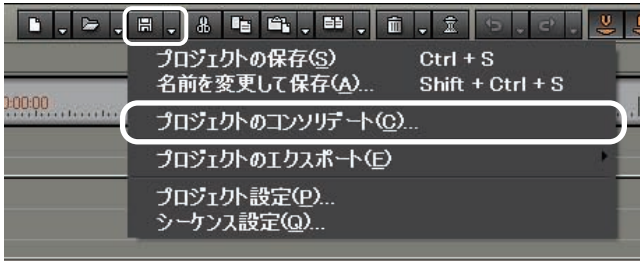
プロジェクトの選択	リストボタンから、最近読み込んだファイルを選びます。［参照］をクリックすると、〈ファイルを開く〉ダイアログからファイルを選ぶことができます。プロジェクトファイルを選ぶと、プロジェクト名や更新日などの詳細情報が表示されます。フレームサイズやピクセル縦横比が異なる場合は、赤字で表示されます。
Bin のインポート	ビンの内容を統合することができます。〈マージ先フォルダ名〉には、読み込むビンのクリップを管理するフォルダ名を入力します。フォルダはビンの〈root〉フォルダの下に作成されます。 例フォルダ名に「album1」と入力してインポートした場合 

ファイルのコピー	**プロジェクトフォルダ内のクリップ** 統合元のプロジェクトフォルダにあるファイルをコピーします。 **レンダリング結果ファイル** レンダリング結果ファイルをコピーします。 **コピー先フォルダ名** コピーしたファイルを管理するフォルダ名を設定します。フォルダはプロジェクトフォルダの下に作成されます。

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

プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】

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



〈プロジェクトのコンソリデート〉ダイアログが表示されます。

〈プロジェクトのコンソリデート〉ダイアログ▶ P44

2 プロジェクトの保存先とオプションを設定し、［OK］をクリックする

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

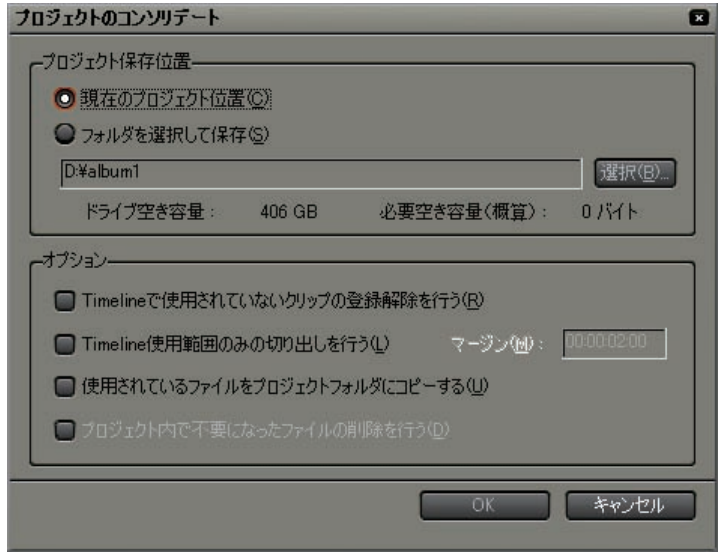
〈プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う〉にチェックが入っている場合は、確認のメッセージが表示されますので、［はい］をクリックします。

その他の方法

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

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

〈プロジェクトのコンソリデート〉ダイアログ



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

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

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

EDL ファイルの読み込み【EDL ファイルのインポート】

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

2 〈ファイルを開く〉ダイアログで読み込む EDL ファイルを選ぶ

3 ［詳細設定］をクリックする

〈EDL インポート詳細設定〉ダイアログが表示されます。

〈EDL インポート詳細設定〉ダイアログ▶ P47

4 各項目を設定し、［OK］をクリックする

5 ［開く］をクリックする

タイムラインウィンドウにシーケンスが追加され、〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログが表示されます。オフラインクリップの復元を行ってください。

オフラインクリップの復元▶ P54

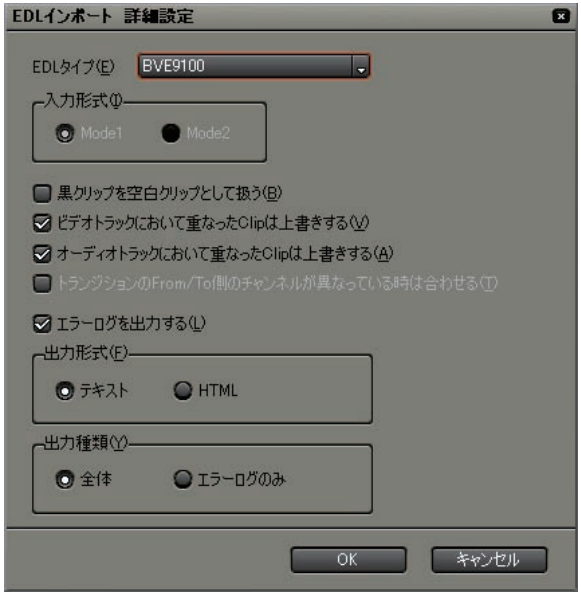
その他の方法

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

ご注意 **インポートできない情報**

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

〈EDL インポート詳細設定〉ダイアログ



EDL タイプ	入力する EDL 形式を選びます。
入力形式	〈EDL タイプ〉で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。速度がかかっている素材の Out 点算出方法を選びます。 **Mode1** 素材のデュレーションに速度を掛け合わせ、その値を Player の In 点のタイムコードに加算（減算）して Out 点のタイムコードを算出します。Player の In 点のタイムコードを基準とし、+ 方向なら加算、− 方向なら減算します。 **Mode2** Player の In 点と Out 点が素材の In 点と Out 点のタイムコードとなっている場合、Out 点を算出せず Player の Out 点のタイムコードを使用します。
黒クリップを空白クリップとして扱う	リール名（テープごとに付ける番号）が BL/BLK/BLACK となっているものを黒クリップとして扱い、黒クリップを空白クリップとして扱います。

ビデオトラックにおいて重なった Clip は上書きする／ オーディオトラックにおいて重なった Clip は上書きする	インポート時に 1VA（1V、1A）トラックのタイムライン上でクリップが重なった場合、現在のクリップを上書きします。チェックをはずすと、上書きせず 2VA、3VA（2V、3V、2A、3A）トラックにクリップを配置します。2VA、3VA（2V、3V、2A、3A）トラックが存在しない場合は、新しくトラックを作成します。
トランジションの From/To 側のチャンネルが異なっている時は合わせる	From 側と To 側でビデオやオーディオの数が異なっていると判断した場合、To 側のビデオやオーディオの数情報を From 側にコピーし整合をとります。〈EDL タイプ〉で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。
エラーログを出力する	インポート時にエラーが発生した場合にその内容をファイルとして出力します。〈出力形式〉、〈出力種類〉を設定することができます。〈出力種類〉で〈全体〉を選んだ場合は、インポートした内容とエラー箇所を明記します。

EDL ファイルの書き出し【EDL ファイルのエクスポート】

エクスポートされる内容

• トラック

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

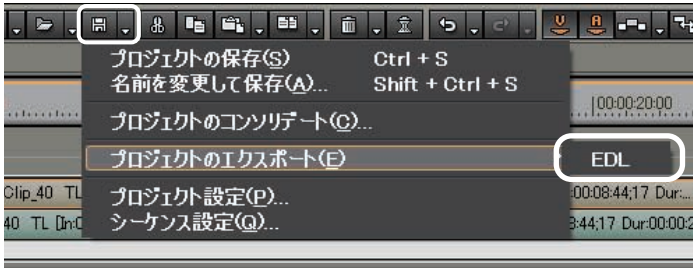
1 ～ 2VA（1 ～ 2V）トラック
1 ～ 4A トラック
T トラック（全トラック）

• オーディオ

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

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

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



2 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定する

3 ［詳細設定］をクリックする

〈EDL エクスポート詳細設定〉ダイアログが表示されます。

〈EDL エクスポート詳細設定〉ダイアログ▶ P50

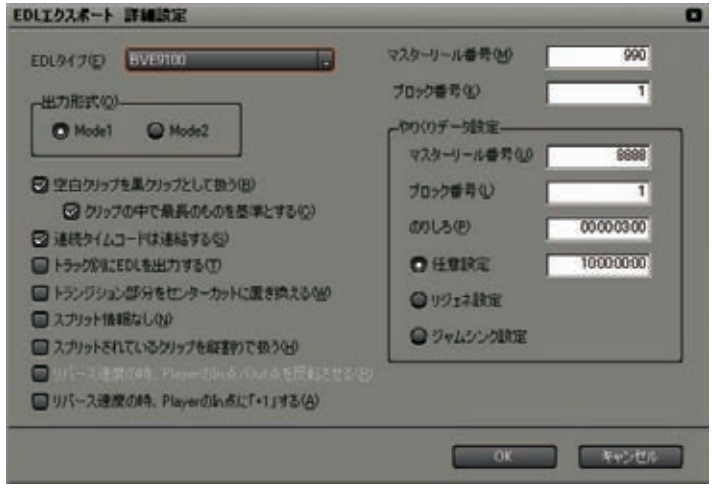
4 各項目を設定し、［OK］をクリックする

5 ［保存］をクリックする

その他の方法

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

〈EDL エクスポート詳細設定〉ダイアログ



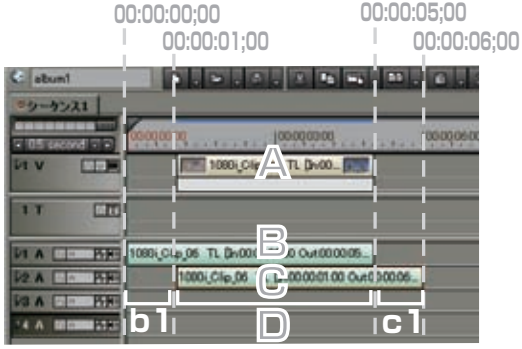
EDL タイプ	出力する EDL 形式を選びます。
出力形式	**Mode1** コメント行が付加されません。 **Mode2** コメント行が付加されます。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合に選んでください。
空白クリップを黒クリップとして扱う	タイムライン上に空白が存在した場合、空白を黒クリップとして扱います。〈クリップの中で最長のものを基準とする〉にチェックを入れると、タイムライン終端にあるクリップの Out 点をタイムラインの終端として扱い、その間にあるトラックの空白を黒クリップとして扱います。
連続タイムコードは連結する	並んだ複数のクリップのタイムコードが連続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

トラック別に EDL を出力する	プロジェクトファイルをトラック別に出力します。それぞれのファイルの名称末尾には、次の文字が付加されます。 • 1VA（1V）トラック ：「_V」 • A トラック ：「_A」 • 2VA（2V）トラック ：「_INSERT」 • T トラック ：「_T」 2VA（2V）トラックにトランジションがある場合、トランジション部分をセンターカットに置き換えます。
トランジション部分をセンターカットに置き換える	トランジションやオーディオクロスフェードが設定されている箇所すべてを、センターカットに置き換えます。
スプリット情報なし	ビデオとオーディオのグループを解除し、ビデオクリップとオーディオクリップを別々に扱います。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。 チェックを入れた場合は、〈スプリットされているクリップを縦割りで扱う〉が設定できません。 *クリップのスプリットと縦割り▶ P53*
スプリットされているクリップを縦割りで扱う	スプリットされているクリップのスプリット区間を分割し、スプリットがない状態にします。ただしクリップの速度を変更している場合は、縦割りされません。〈スプリット情報なし〉にチェックを入れた場合は設定できません。 *クリップのスプリットと縦割り▶ P53*
リバース速度の時、Player の In 点 /Out 点を反転させる	リバース速度の表示が、Out 点から In 点方向で表示します。リバース速度の表示は、通常 In 点から Out 点方向で表示します。EDL タイプを CMX 系に設定した場合に選べます。
リバース速度の時、Player の In 点に「+1」する	リバース速度時に Player の In 点に 1 フレーム追加します。出力した EDL ファイルを他社製品で正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。オリジナルタイムコードが全体的に 1 フレーム前にずれ込むのを防止します。通常は、リバース速度時に Player の Out 点に 1 フレーム追加します。
マスターリール番号	BVE9100 で使用されているマスターリール番号が設定できます。設定範囲は「0」～「9999」です。
ブロック番号	BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は「0」～「999」です。

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

クリップのスプリットと縦割り

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



〈スプリット情報なし〉にチェックが入っている場合

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

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

〈スプリット情報なし〉のチェックがはずれている場合

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

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

〈スプリットされているクリップを縦割りで扱う〉にチェックが入っている場合

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

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

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

2 オフラインクリップの復元

素材のリンクを復元したい

オフラインクリップの復元とは ▶ P55

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

再リンクして復元 ▶ P57

ハードディスク内から素材を検索して再リンクできます。

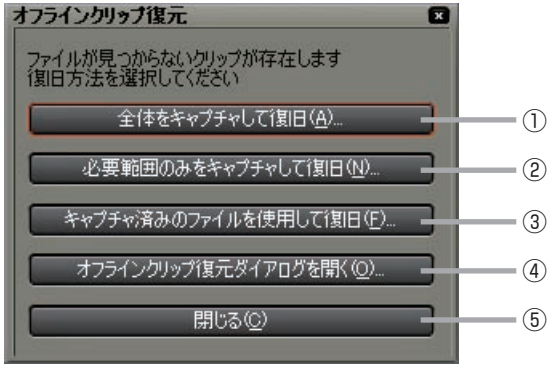
キャプチャして復元 ▶ P60

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

オフラインクリップの復元とは

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

◇〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログ



①	**全体をキャプチャして復旧** 〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。素材全体をキャプチャします。 *素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P194*
②	**必要範囲のみをキャプチャして復旧** 〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。タイムライン上で使用されている部分のみをキャプチャします。複数のオフラインクリップがある場合、各オフラインクリップをキャプチャした素材に置き換えます。
③	**キャプチャ済みのファイルを使用して復旧** キャプチャ済みのファイルの中から、リール番号（Ubit）とタイムコード範囲（In-Out 点間）が当てはまる素材を検索します。素材が見つからない場合、〈オフラインクリップ復元〉ダイアログで［フォルダ変更］をクリックし、検索先を変更することができます。復元を行う場合、〈オフラインクリップ復元〉ダイアログで［全て復元］をクリックします。個別に復元を行う場合は、クリップ名を一覧から選び、［復元］をクリックします。
④	**オフラインクリップ復元ダイアログを開く** 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログが表示されます。リンクが切れた素材を再リンクします。 *再リンクして復元▶ P57*

⑤

閉じる

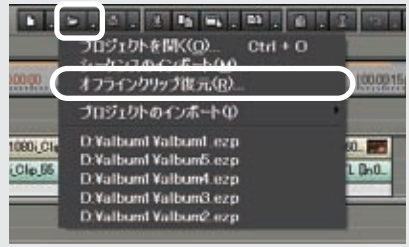
［閉じる］をクリックして［OK］をクリックすると、オフラインの復元を行わずに操作画面を表示します。この場合、オフラインクリップは次のように表示され、再生時にはビデオもオーディオもミュートされます。

例タイムラインのオフラインクリップ

例ビンのオフラインクリップ

POINT

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

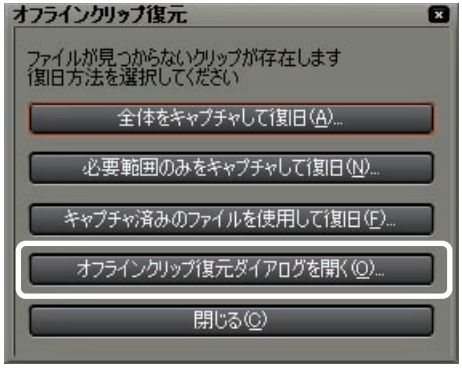


ご注意

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

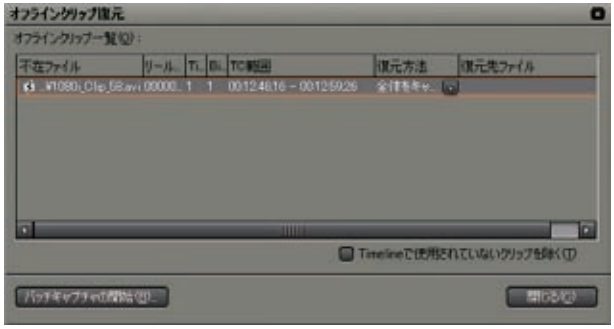
再リンクして復元

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

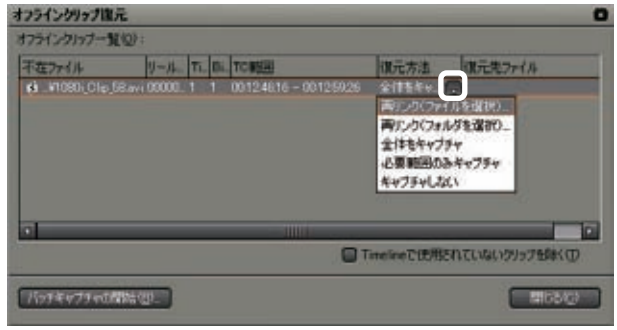


〈オフラインクリップ復元〉ダイアログが表示されます。

◇〈オフラインクリップ復元〉ダイアログ



2 〈オフラインクリップ一覧〉からクリップ（複数も可能）を選び、〈復元方法〉のリストボタンをクリックする



復元方法	**再リンク（ファイルを選択）** 〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。素材を選び、再リンクします。 **再リンク（フォルダを選択）** 〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。指定したフォルダに存在する同名の素材を検索し、再リンクします。 **全体をキャプチャ** ［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、素材全体の情報を登録できます。 *素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P194* **必要範囲のみキャプチャ** ［バッチキャプチャの開始］をクリックすると、〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示され、タイムラインで使用されている部分のクリップ情報を登録できます。 **キャプチャしない** オフラインクリップの再リンク、キャプチャを行いません。

3 〈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）〉をクリックする

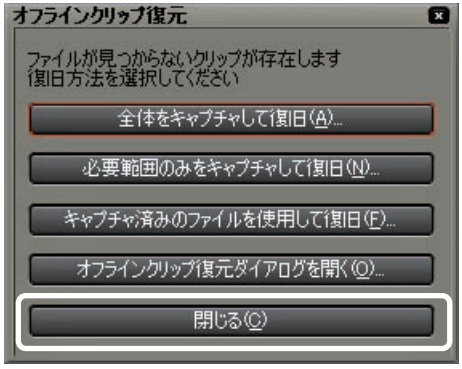
4 〈ファイルを開く〉ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックする

〈ファイルを選択〉ダイアログでは、選んだファイルが元の素材の情報と一致した場合のみ［開く］が有効になります。

手順３で〈再リンク（フォルダを選択）〉をクリックした場合は〈フォルダの参照〉ダイアログからフォルダを選び、［OK］をクリックします。

5 ［閉じる］をクリックする

6 〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログで、[閉じる] をクリックする

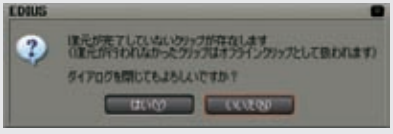


その他の方法

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

POINT

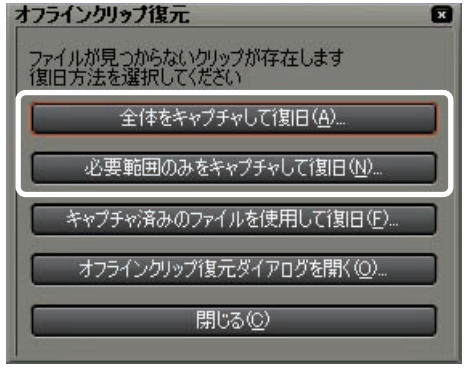
- 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈復元方法〉のリストボタンから〈全体をキャプチャ〉または〈必要範囲のみキャプチャ〉を選ぶと、[バッチキャプチャの開始] が有効となります。
- 〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈Timeline で使用されていないクリップを除く〉にチェックを入れると、タイムラインで使用されているクリップのみ〈オフラインクリップ一覧〉に表示します。
- すべてのクリップの復元が完了していない場合に〈オフラインクリップ復元〉選択ダイアログの [閉じる] をクリックすると、復元が完了していないことを示すメッセージが表示されます。



キャプチャして復元

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

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



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶ P194

2 バッチキャプチャを実行する

その他の方法

〈オフラインクリップ復元〉ダイアログの〈復元方法〉のリストボタンをクリックし、〈全体をキャプチャ〉または〈必要範囲のみをキャプチャ〉を選びます。

CHAPTER 2

編集の設定

1 〈設定〉ダイアログ

編集操作や画面表示の設定を変えたい

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

アプリケーション設定 ▶ P63

EDIUSの動作に関する設定ができます。

ハードウェア設定 ▶ P78

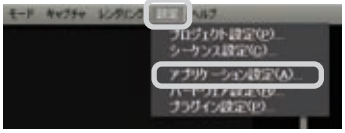
ハードウェアの設定ができます。

プラグイン設定 ▶ P83

プラグインの設定ができます。

アプリケーション設定

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



〈アプリケーション設定〉ダイアログが表示されます。

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

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

3 各項目を設定し、[OK] をクリックする

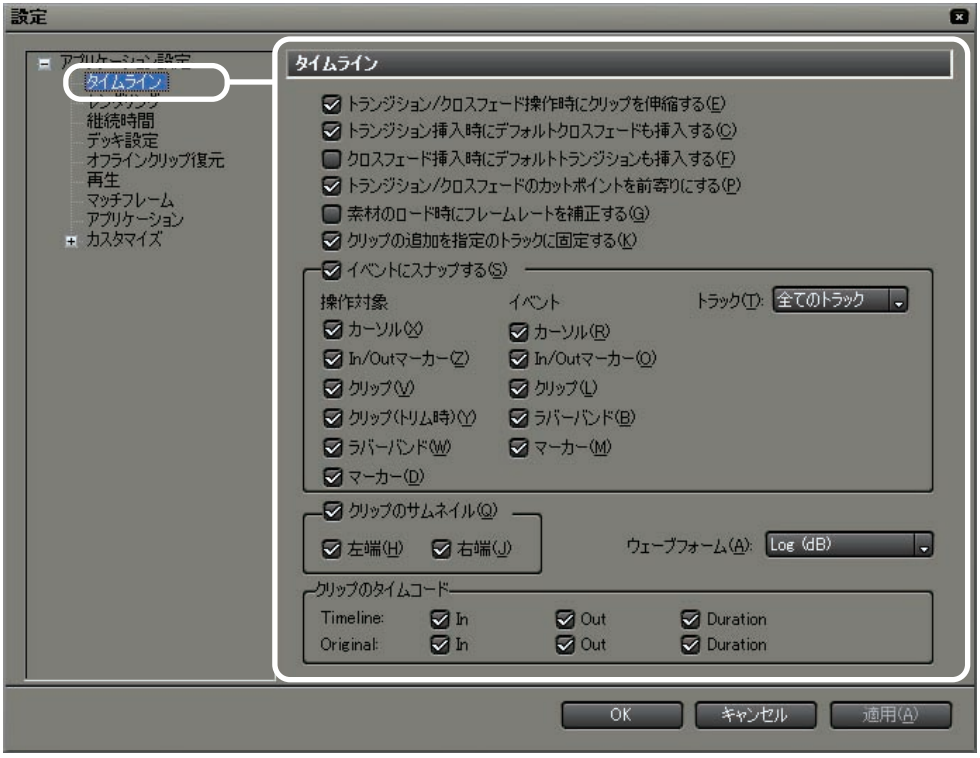
[適用] をクリックすると、設定を続けることができます。

◇ 〈アプリケーション設定〉ダイアログ

タイムライン	タイムラインでの動作や表示を設定します。
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	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トラー設定など 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。操作ボタン、画面に表示される情報、ビン詳細表示時の項目も設定できます。

- *タイムライン* ▶ *P65*
- *レンダリング* ▶ *P67*
- *継続時間* ▶ *P69*
- *デッキ設定* ▶ *P70*
- *オフラインクリップ復元* ▶ *P72*
- *再生* ▶ *P73*
- *マッチフレーム* ▶ *P74*
- *アプリケーション* ▶ *P75*
- *カスタマイズ* ▶ *P77*

タイムライン



トランジション／クロスフェード操作時にクリップを伸縮する

クリップトランジション／オーディオクロスフェードをタイムライン上のクリップに設定した際、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。

伸縮モード▶ P205
固定モード▶ P206

トランジション挿入時にデフォルトクロスフェードも挿入する

VA トラック上でビデオクリップにトランジションを設定した際、同じ位置のオーディオクリップにも同じ長さのデフォルトのオーディオクロスフェードが同時に追加されます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P389

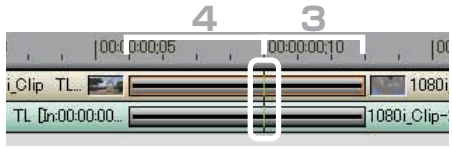
クロスフェード挿入時にデフォルトトランジションも挿入する

VA トラック上でオーディオクリップにクロスフェードを設定した際、同じ位置のビデオクリップにも同じ長さのデフォルトのトランジションが同時に追加されます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P389

トランジション／クロスフェードのカットポイントを前寄りにする

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



素材のロード時にフレームレートを補正する

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

29.97：30.00
59.94：60.00
23.976：24.00

クリップの追加を指定のトラックに固定する

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

イベントにスナップする

スナップ機能を有効にします。

操作対象
スナップを行う操作対象を選びます。

イベント
スナップ先として表示されるイベントを選びます。

トラック
イベントの有効範囲を選びます。

クリップのサムネイル

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

ウェーブフォーム

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

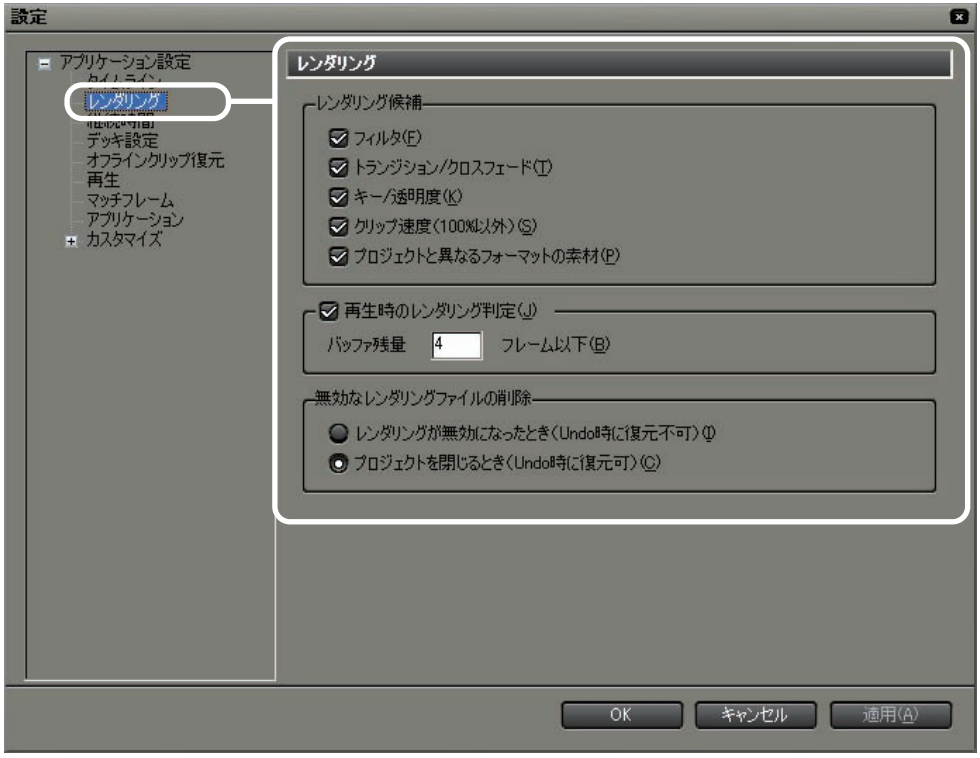
クリップのタイムコード

チェックを入れたタイムコードをクリップに表示します。

その他の方法

クリップのフレームレートは、クリップの〈プロパティ〉ダイアログで変更できます。
プロパティでの修正▶ P156

レンダリング


設定
アプリケーション設定
レンダリング
デッキ設定
オフラインクリップ復元
再生
マッチフレーム
アプリケーション
カスタマイズ
レンダリング
レンダリング候補
フィルタ(F)
トランジション/クロスフェード(T)
キー/透明度(K)
クリップ速度(100%以外)(S)
プロジェクトと異なるフォーマットの素材(P)
再生時のレンダリング判定(J)
バッファ残量
4
フレーム以下(B)
無効なレンダリングファイルの削除
レンダリングが無効になったとき(Undo時に復元不可)(I)
プロジェクトを閉じるとき(Undo時に復元可)(C)
OK
キャンセル
適用(A)

レンダリング候補

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

フィルタ
ビデオフィルタをレンダリングの対象にします。

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

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

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

プロジェクトと異なるフォーマットの素材
クリップのフォーマットが次のいずれかに該当する場合をレンダリングの対象にします。
- フレームサイズがプロジェクトと異なる。
- アスペクト比がプロジェクトと異なる。
- フレームレートがプロジェクトと異なる。
- フィールドオーダーがプロジェクトと異なる。
- 圧縮形式がプロジェクト設定で指定された CODEC（が扱う圧縮形式）と異なる。
- アルファ情報を持つ。

再生時のレンダリング判定

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

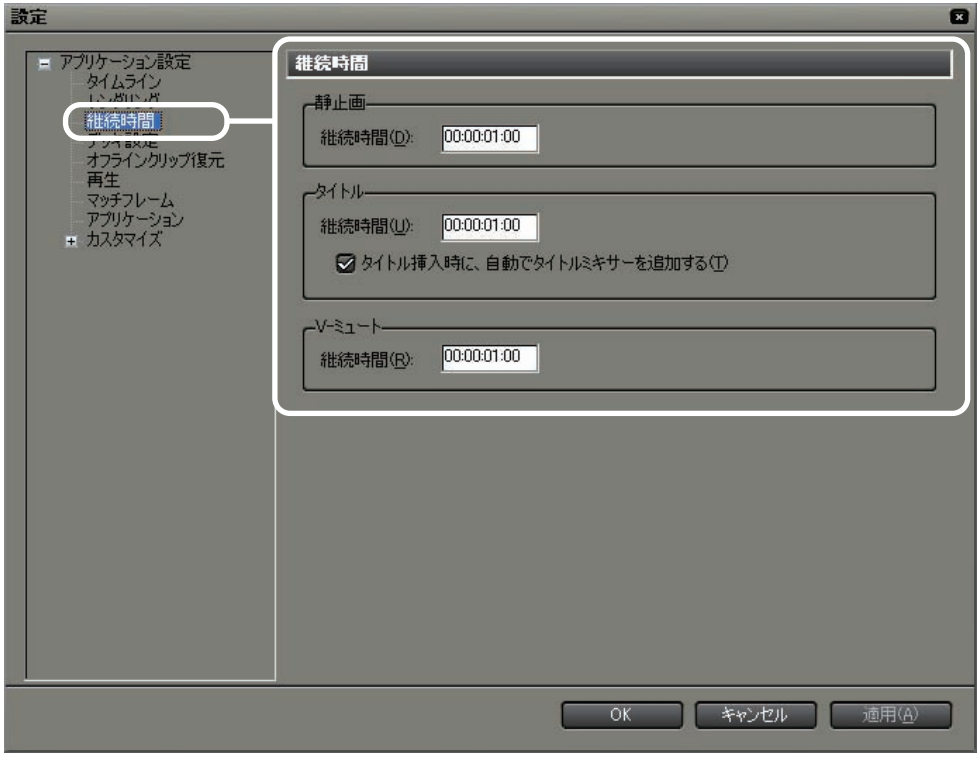
バッファ残量
レンダリング判定の基準とするバッファ残量を設定します。

無効なレンダリングファイルの削除

レンダリングファイルを削除するタイミングを選びます。

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング▶ P325
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P327

◇ 継続時間



静止画	静止画クリップの継続時間を設定します。
タイトル	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〉に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適用されます。
V-ミュート	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。

◇ デッキ設定

キャプチャ設定

プリロール
キャプチャ位置からの予備動作時間（プリロール）を設定します。

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

シングルキャプチャのファイル名を確認する
キャプチャ時の 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
キャプチャ後に作成された AVI ファイルを自動的に再生できます。

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

ファイル自動分割の条件

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

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

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。

編集設定

Preroll Time
予備動作時間（前）を設定します。

Postroll Time
予備動作時間（後）を設定します。

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

POINT ボイスオーバーのプリロールは、アプリケーション設定の〈再生〉で設定してください。また、ボイスオーバーのマージンは〈デッキ設定〉の〈マージン〉で設定してください。
再生▶ P73

◇ オフラインクリップ復元

結合マージン

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

復元方法選択時のデフォルト設定

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

〈オフラインクリップ復元〉ダイアログ▶ P57

◇ 再生

プリロール

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

タイムラインカーソルの周辺を再生▶ P317

再生が間に合わないときは停止する

再生処理が間に合わない場合、再生を停止します。

編集操作時に再生を続ける／トリム操作時に再生を続ける

タイムライン再生時に各編集操作を行った場合でも再生を継続します。

スクラブ時でも常に指定したフレームの絵を表示する

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

再生開始時のバッファリングフレーム数

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

マルチカメラ編集時の間引きフレーム数

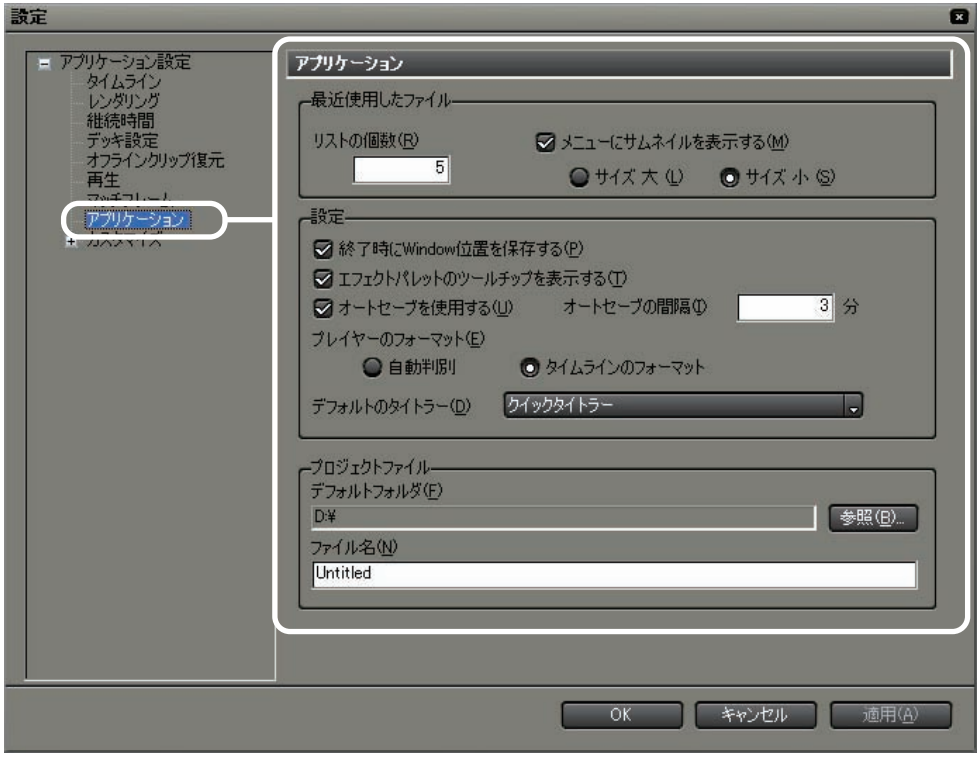
マルチカメラ編集時に何フレームおきに再生するかを設定します。間引きフレーム数を増やすと PC 負担を軽減することができます。

◇ マッチフレーム

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

マッチフレームとは▶ P320

アプリケーション



最近使用したファイル

リストの個数

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

メニューにサムネイルを表示する

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

設定

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

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

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

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

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

プロジェクトファイル

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

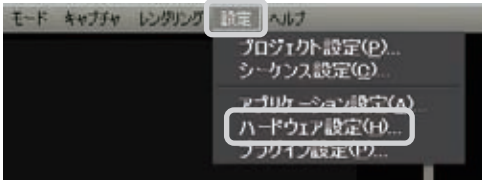
ファイル名
新規作成したときのデフォルトのプロジェクトファイル名を変更します。変更する場合は、テキストボックスに新しいファイル名を入力します。

カスタマイズ

- ボタン ▶ *P95*
- コントロール ▶ *P105*
- 情報表示 ▶ *P102*
- Bin 詳細表示 ▶ *P111*
- キーボードショートカット ▶ *P117*
- ウィンドウカラー ▶ *P114*

ハードウェア設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

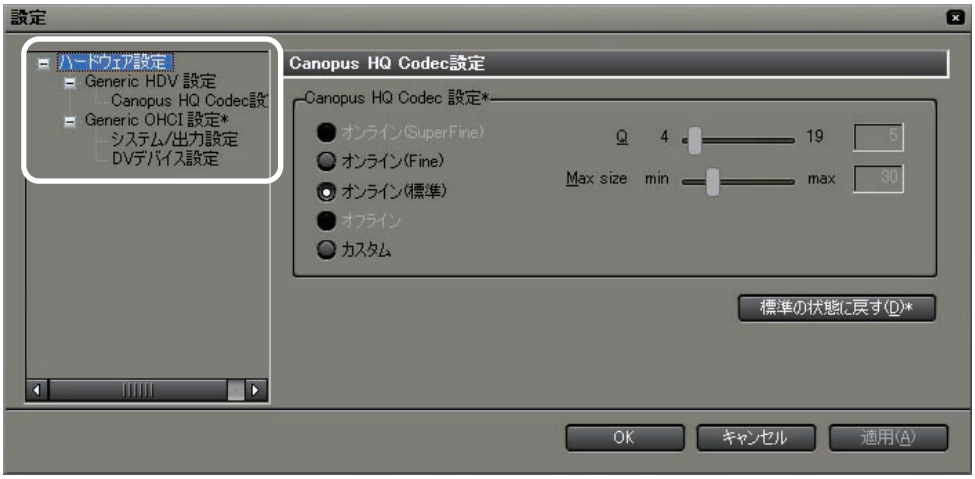
2 〈ハードウェア設定〉のツリーをクリックし、〈Generic HDV 設定〉または〈Generic OHCI 設定〉のツリーをクリックする

3 設定する項目をクリックする

4 各項目を設定し、［OK］をクリックする

［適用］をクリックすると、設定を続けることができます。

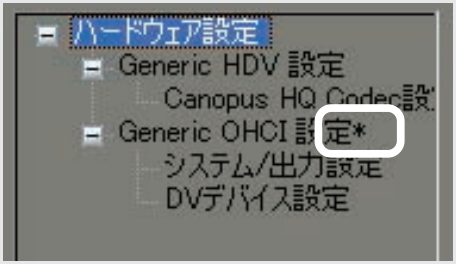
◈ 〈ハードウェア設定〉ダイアログ



- *Generic HDV 設定* ▶ *P80*
- *Generic OHCI 設定* ▶ *P81*

POINT

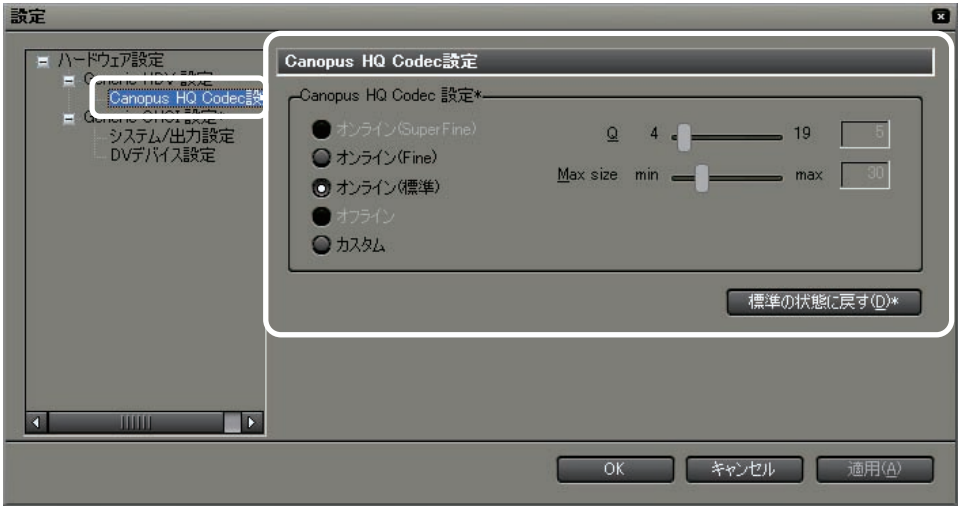
- ハードウェア名の右上の * は、プロジェクト設定で選んでいる出力デバイスを表します。
  〈プロジェクト設定〉ダイアログ▶ P30



- PC にインストールされているハードウェアによって設定できる項目は異なります。設定の前に外部機器を接続し、可能な場合は入力信号の同期をとってください
- 入力設定は、〈入力設定〉ダイアログで設定します。
  〈入力設定〉ダイアログ▶ P182

Generic HDV 設定

◈ Canopus HQ Codec 設定



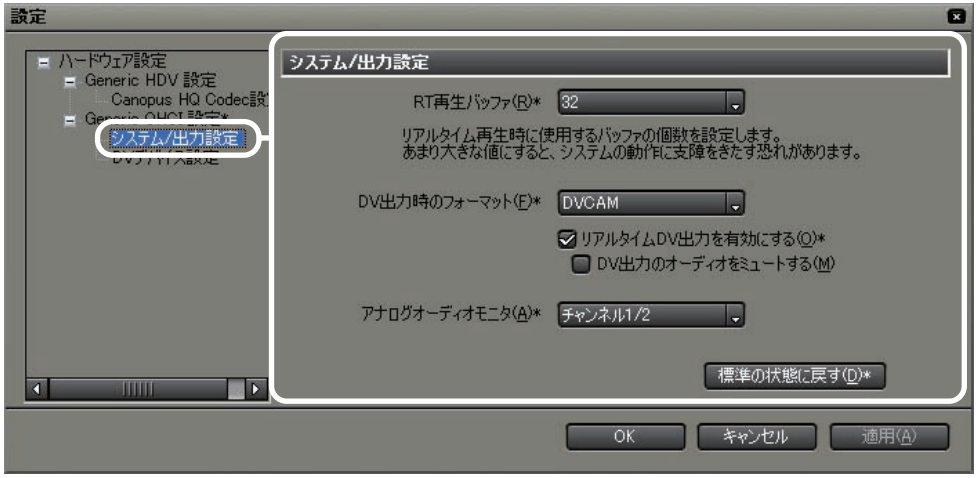
オンライン（SuperFine）	現在は選ぶことができません。今後のアップグレード情報をご覧ください。
オンライン（Fine）	最も高画質な設定ですが、ファイルサイズも大きくなります。高画質の取り込みが必要な場合に選びます。
オンライン（標準）	通常はこの設定で十分な画質を得ることができます。
オフライン	現在は選ぶことができません。今後のアップグレード情報をご覧ください。
カスタム	〈Q〉、〈Max size〉を調節することができます。 **Q** 画質を調節します。4 から 19 の間で設定し、少ないほど高画質になります。 **Max size** 最大ビットレートを設定します。ノイズの多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

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

素材を取り込む【キャプチャ操作】▶ P181

Generic OHCI 設定

◇ システム／出力設定



RT 再生バッファ

リアルタイム再生時に使用するバッファのフレーム数（〈32〉／〈48〉／〈64〉／〈96〉）を設定します。フレーム数を多くするとリアルタイム再生がしやすくなりますが、その分メモリを消費します。

DV 出力時のフォーマット

リストボタンをクリックしてハードウェア DVCODE のエンコードフォーマット（〈DV〉／〈DVCAM〉）を選びます。

リアルタイム DV 出力を有効にする

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

アナログオーディオモニタ

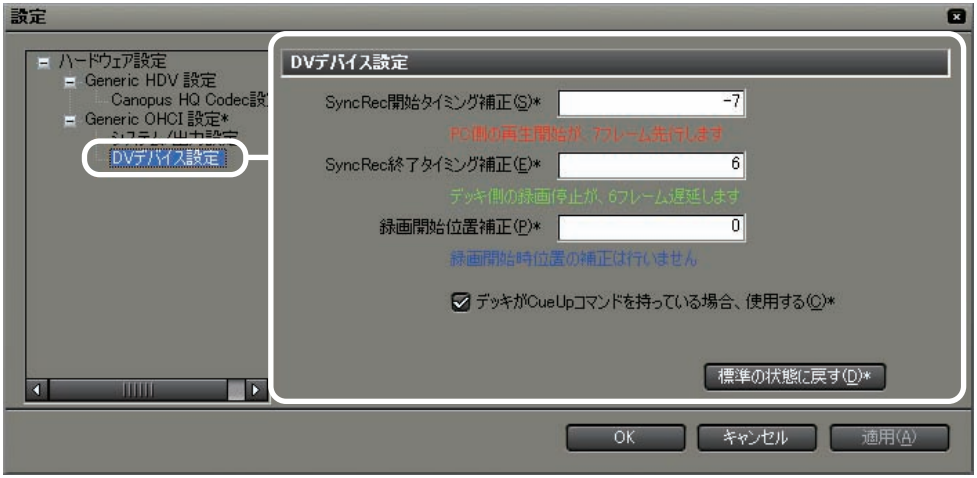
3 チャンネル以上のオーディオトラックを扱えるフォーマットを選んだ際、サウンドカードから出力するチャンネル（〈チャンネル 1 ／ 2〉／〈チャンネル 3 ／ 4〉／〈チャンネル 5 ／ 6〉／〈チャンネル 7 ／ 8〉）を設定します。

標準の状態に戻す

デフォルトの設定値に戻します。

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

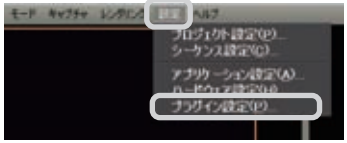
DV デバイス設定



SyncRec 開始タイミング補正	
	PC 側の再生開始のタイミング補正をフレーム数で設定します。
SyncRec 終了タイミング補正	
	デッキ側の録画停止のタイミング補正をフレーム数で設定します。
録画開始位置補正	
	録画開始の位置補正をステップ数で設定します。
デッキが CueUp コマンドを持っている場合、使用する	
	CueUp 機能があるデッキの場合、頭出し動作が速くなる場合があります。
標準の状態に戻す	
	デフォルトの設定値に戻します。

プラグイン設定

1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プラグイン設定〉をクリックする



〈プラグイン設定〉ダイアログが表示されます。

2 〈プラグイン設定〉のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

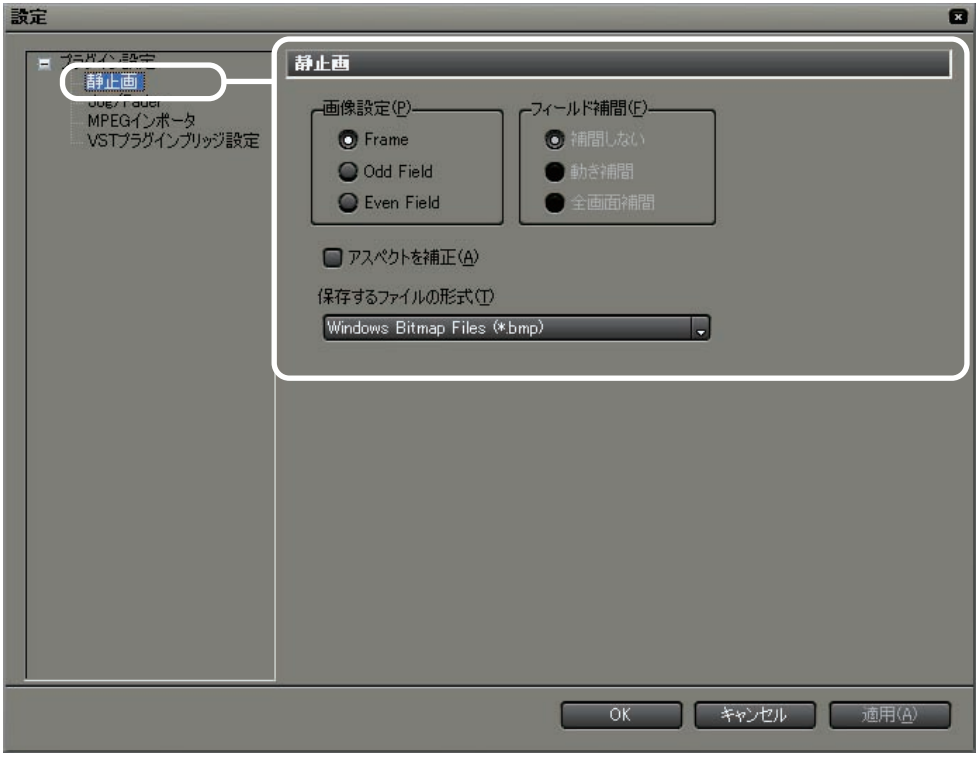
3 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、設定を続けることができます。

◇ 〈プラグイン設定〉ダイアログ

- *静止画* ▶ *P84*
- *Jog/Fader* ▶ *P85*
- *MPEG インポータ* ▶ *P86*
- *VST プラグインブリッジ設定* ▶ *P87*

◇ 静止画



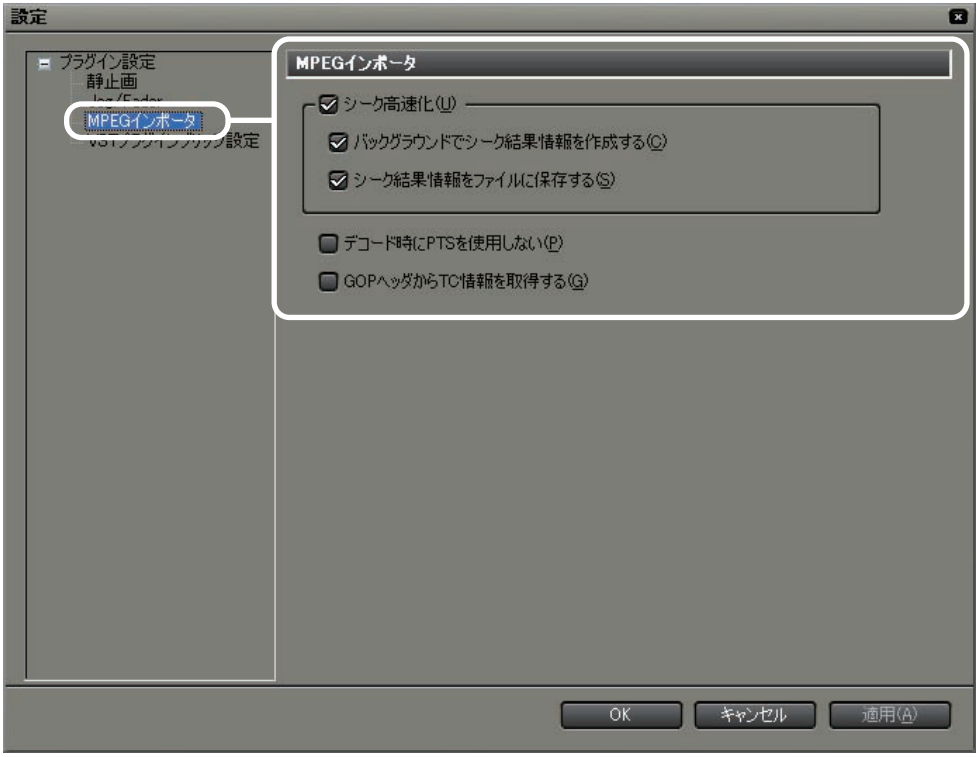
画像設定	
	最も高画質な画像は〈Frame〉ですが、動きの激しい映像は、くし状にぶれる場合があります。その場合は、〈Odd Field〉または〈Even Field〉を選んでください。
フィールド補間	
	〈画像設定〉で〈Odd Field〉または〈Even Field〉を選んだ場合に、画質の劣化を補う機能です。一部分がぶれる場合には〈動き補間〉、全体的にぶれる場合には〈全画面補間〉が適しています。
アスペクトを補正	
	編集で扱う動画と、PC で扱う静止画は縦横比が異なります。チェックを入れると、PC のディスプレイで表示した時に縦横比が補正されます。
保存するファイルの形式	
	静止画と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

タイムラインから静止画クリップの書き出し▶ P330
静止画を出力▶ P523

Jog/Fader

オプションのジョグシャトルコントローラ、およびフェーダコントローラを使用する場合にコントローラのポートへの割り当てや、ジョグシャトルコントローラのボタンにキー割り当てを行います。使用方法は、コントローラ付属のマニュアルをご覧ください。

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あと、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。PTS を含まないファイルをデコードする際にチェックを入れます。

GOP ヘッダから TC 情報を取得する

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

◇ VST プラグインブリッジ設定

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

VST プラグインの登録

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

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

プラグイン設定▶ P83

2 〈VST プラグインブリッジ設定〉をクリックする

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

フォルダが登録され、〈VST プラグイン検索リスト〉に表示されます。

4 ［OK］をクリックし、EDIUS を再起動する

〈Effect〉パレットの〈オーディオフィルタ〉に VST フォルダが登録されます。

VST フォルダから VST プラグインを選ぶことができます。

手順 3 で登録済みのフォルダに VST の DLL ファイルを追加した場合、フォルダの登録を改めて行う必要はありません。

その他の方法

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

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

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

2 配置のカスタマイズ

画面のレイアウトを変えたい

レイアウトの登録 ▶ P90

お好みの配置や大きさに設定した操作画面のレイアウトを登録できます。

レイアウト名の変更 ▶ P91

登録したレイアウトの名称を変更できます。

レイアウトの適用 ▶ P92

登録したレイアウトを適用し、お好みのレイアウトに変更できます。

レイアウトの削除 ▶ P92

登録したレイアウトを削除できます。

ビンウィンドウとパレットを結合 ▶ P93

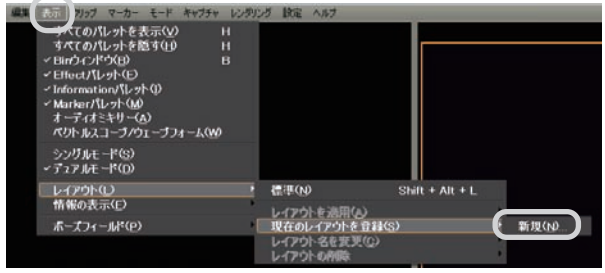
ビンウィンドウや各パレットを組み合わせ、モニタ上の表示スペースを有効に活用できます。

レイアウトの登録

操作に入る前に、ウィンドウやパレットを登録したいレイアウトに配置します。

1 **メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ**

2 **〈現在のレイアウトを登録〉を選び、〈新規〉をクリックする**



〈レイアウトの登録〉ダイアログが表示されます。

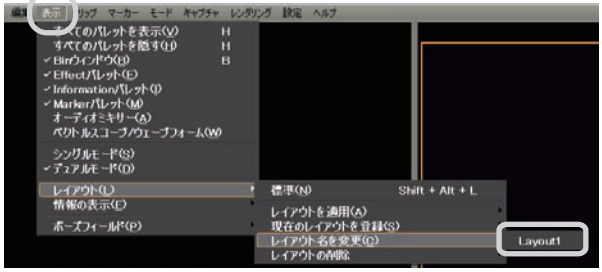
3 **名前を入力し、[OK] をクリックする**

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

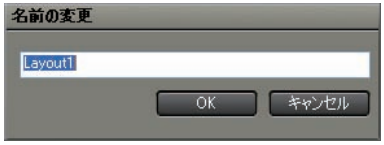
レイアウト名の変更

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ

2 〈レイアウト名を変更〉を選び、名前を変更するレイアウトをクリックする



〈名前の変更〉ダイアログが表示されます。

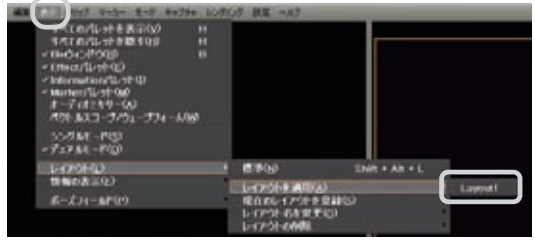


3 名前を入力し、[OK] をクリックする

レイアウトの適用

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ

2 〈レイアウトを適用〉を選び、適用するレイアウトをクリックする

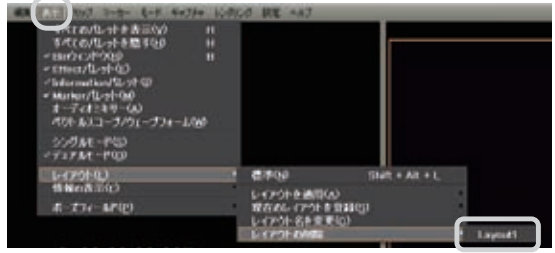


POINT
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉→〈標準〉をクリックすると、デフォルトのレイアウトに戻ります。
- レイアウトを標準に戻す：***[Shift] + [Alt] + [L]***

レイアウトの削除

1 メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈レイアウト〉を選ぶ

2 〈レイアウトの削除〉を選び、削除するレイアウトをクリックする



ビンウィンドウとパレットを結合

1 パレットのタブをビンウィンドウのタブ上へドラッグする

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

POINT
- ビンウィンドウと各パレットの組み合わせは自由です。3つのパレットを1つのパレットに結合したり、ビンウィンドウと3つのパレットを1つのウィンドウに結合することも可能です。
  〈Marker〉パレット▶ P304
  〈Effect〉パレット▶ P364
  〈Information〉パレット▶ P416
- 結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。

3 画面のカスタマイズ

表示される操作ボタンを変えたい

操作ボタンの設定

▶ P95

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

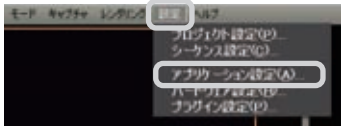
追加できるボタンと機能

▶ P97

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

操作ボタンの設定

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



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

3 〈ボタン〉をクリックし、リストボタンでカスタマイズするウィンドウを選ぶ

◆ ボタン

①	リストボタン	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	タイムラインウィンドウの操作ボタン
		Bin	ビンウィンドウの操作ボタン
②	利用できるボタン		
③	現在のボタン		
④	追加		
⑤	削除		

4 〈現在のボタン〉の一覧で挿入位置の１つ下のボタンを選ぶ

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

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

ボタンを削除する場合

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

ボタンの位置を変更する場合

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

6 ［OK］をクリックする

［標準の状態に戻す］をクリックすると、初期設定に戻ります。

［適用］をクリックすると、設定を続けることができます。

その他の方法

- ボタンを追加する場合、〈現在のボタン〉の一覧で挿入位置の１つ下のボタンを選んだあと、〈利用できるボタン〉の一覧から追加するボタンをダブルクリックします。
- ボタンを削除する場合、〈現在のボタン〉の一覧から削除するボタンをダブルクリックします。

追加できるボタンと機能

Player

オーディオキャプチャ	オーディオのキャプチャを行います。
先頭に移動	素材の先頭に移動します。
末尾に移動	素材の末尾に移動します。
セーフエリアの表示／非表示	セーフエリアの表示／非表示を切り替えます。
ステータスの表示／非表示	ステータスの表示／非表示を切り替えます。
マッチフレーム［タイムライン］	タイムラインの該当位置へジャンプ（マッチフレーム）します。ファイル、デッキの両方で使用可能です。
In/Out 点を削除	In 点、Out 点を削除します。
入力プリセット２	入力プリセット 2 に登録した入力設定に切り替えることができます。
入力プリセット３	入力プリセット 3 に登録した入力設定に切り替えることができます。

Recorder

先頭に移動	タイムラインの先頭に移動します。
末尾に移動	タイムラインの末尾に移動します。
セーフエリアの表示／非表示	セーフエリアの表示／非表示を切り替えます。
ステータスの表示／非表示	ステータスの表示／非表示を切り替えます。
マッチフレーム［プレイヤー］	クリップの該当場面を Player へ表示（マッチフレーム）します。ファイル、デッキの両方で使用可能です。
In/Out 点を削除	In 点、Out 点を削除します。
選択クリップに In/Out 点の設定	選んだクリップに In 点、Out 点を設定します。

Timeline

V Mute 処理を行う	V ミュートを設定します。
マーカーを設定する	タイムラインカーソル位置に、マーカーを設定します。
ラバーバンドポイントの追加／削除	ラバーバンドにポイントを追加します。
In/Out 間を削除	タイムラインの In-Out 点間を削除します。
In/Out 間をリップル削除	タイムラインの In-Out 点間をリップル削除します。
ビデオクリップを削除	クリップのビデオ部分を削除します。
オーディオクリップを削除	クリップのオーディオ部分を削除します。
ビデオクリップのリップル削除	クリップのビデオ部分をリップル削除します。
オーディオクリップのリップル削除	クリップのオーディオ部分をリップル削除します。
イベントにスナップ	スナップ機能の使用／不使用を切り替えます。
マッチフレーム［プレイヤー］	クリップの該当場面を Player へ表示（マッチフレーム）します。ファイル、デッキの両方で使用可能です。
サムネイルの表示／非表示	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。
現在位置のフレームを Bin に追加	Player または Recorder に表示されている映像を静止画保存します。
マルチカメラ編集	Recorder のマルチカメラ表示／非表示を切り替えます。

Bin：なし

プレビューウィンドウの表示を変えたい

シングルモード／デュアルモードの切り替え ▶ P99

プレビューウィンドウをシングルモードとデュアルモードで切り替えられます。

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示 ▶ P100

セーフエリアやステータスエリア、センターなどの表示／非表示を切り替えます。

セーフエリア／ステータスエリアなどの表示の設定 ▶ P101

タイムコード／レベルメーターなどの表示内容を設定できます。

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定 ▶ P104

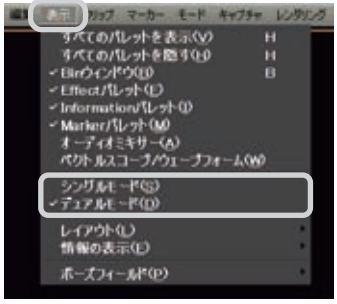
タイムコード／シャトル／スライダー／ボタンの表示項目やサイズを設定できます。

再生を停止したときの画面表示の切り替え ▶ P106

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

シングルモード／デュアルモードの切り替え

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

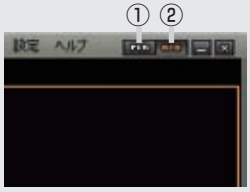


プレビューウィンドウの表示がシングルモードまたはデュアルモードに切り替わります。

プレビューウィンドウ▶ P15

POINT

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



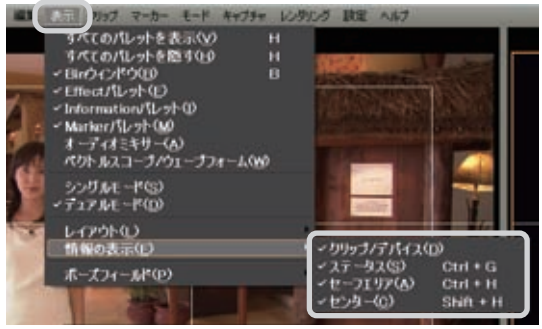
① Player に切り替え
② Recorder に切り替え

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

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示

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

クリックしたメニューにチェックが入り、プレビューウィンドウに選んだ情報が表示されます。



例 Player の場合

①クリップ／デバイス　②セーフエリア　③センター　④ステータスエリア

※〈ステータス〉にチェックを入れると、セーフエリアの左上隅や右上隅に開始フレームや最終フレームを示す白い三角形も表示されます。

セーフエリア／ステータスエリアなどの表示の設定▶ P101

その他の方法

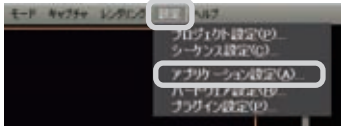
- セーフエリアの表示／非表示：***[Ctrl] + [H]***
- ステータスエリアの表示／非表示：***[Ctrl] + [G]***
- センターの表示／非表示：***[Shift] + [H]***

セーフエリア／ステータスエリアなどの表示の設定

プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ P100

①セーフエリア　②ステータスエリア　③タイムコード　④レベルメーター

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



〈アプリケーション設定〉ダイアログが表示されます。

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

3 〈情報表示〉をクリックする

情報表示

表示

位置
ステータスエリアのモニタ内の表示位置を選びます。

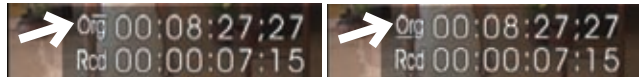
文字の大きさ
ステータスエリアの文字の大きさを選びます。

背景の表示
ステータスエリアの背景の表示／非表示を設定します。

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、各操作時に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、T 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

タイムコードの表示／非表示を設定します。〈モード〉と〈ステータス〉の表示／非表示も設定できます。

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びます。タイムコードは、〈OHCI〉を選んでいる場合に出力されます。

セーフエリアの表示

Player と Recorder にセーフエリアを表示します。 ***[Ctrl] + [H]***

〈表示項目〉と〈アクションセーフエリア〉が設定可能となります。〈表示項目〉の設定内容は次のとおりです。

タイトルエリア（80%）＋アクションエリア（100%）
タイトルエリアとアクションエリアを表示します。アクションエリアの線の位置は任意に設定できます。

アクションエリア（100%）
アクションエリアを表示します。アクションエリアの線の位置は任意に設定できます。

4：3
4：3 のガイド線を表示します。オーバーレイの画角が 16：9 のときのみ表示されます。

13：9
13：9 のガイド線を表示します。オーバーレイの画角が 16：9 のときのみ表示されます。

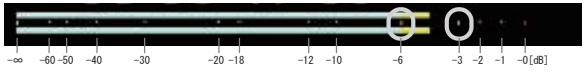
14：9
14：9 のガイド線を表示します。オーバーレイの画角が 16：9 のときのみ表示されます。

レベルメーターの表示

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

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

ピーク時にレベルメーターを反転
ピーク時にレベルメーターの反転をするかどうかを切り替えます。レベルメーターのマークが表す値は次のようになります。〈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。

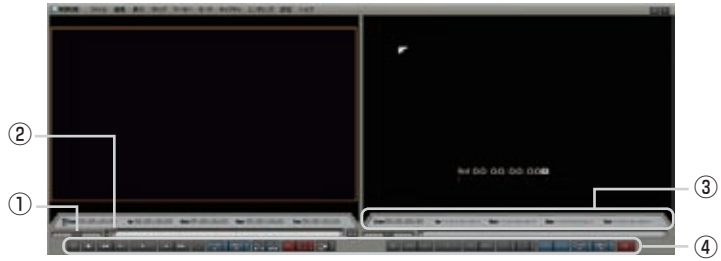


4 各項目を設定し、［OK］をクリックする

［適用］をクリックすると、設定を続けることができます。

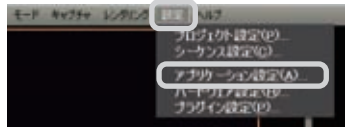
POINT
- 〈トリムモード時〉にチェックを入れた場合は、常に上位トラックを優先します。
- 〈下位トラックを優先〉を選んでいる場合でも、上位トラックの透明度が設定されていない場合（トランスペアレンシーが100%）、下位トラックの素材タイムコードは表示されません。
- ミュートしているトラックの素材タイムコードは表示されません。

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定



①シャトル　②スライダー　③タイムコード　④ボタン

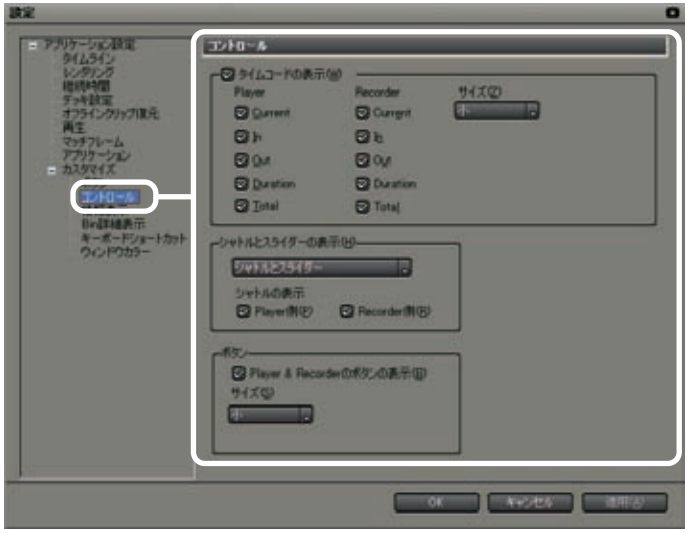
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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

3 〈コントロール〉をクリックする

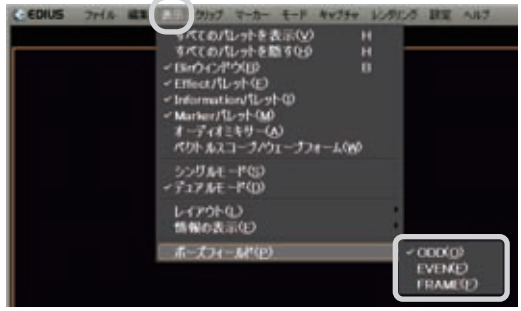
◇ コントロール



タイムコードの表示	
	プレビューウィンドウに表示するタイムコードの項目（〈Current〉／〈In〉／〈Out〉／〈Duration〉／〈Total〉）の表示／非表示、サイズを設定します。
シャトルとスライダーの表示	
	プレビューウィンドウのシャトル、スライダーの表示／非表示を設定します。
ボタン	
	プレビューウィンドウの操作ボタンの表示／非表示、サイズを設定します。

再生を停止したときの画面表示の切り替え

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



ビンウィンドウの表示を変えたい

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

フォルダビューの表示／非表示 ▶ *P108*

フォルダビューの表示／非表示を切り替えられます。

フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更 ▶ *P108*

フォルダビューとクリップビューのサイズを変えることができます。

クリップビューの表示 ▶ *P109*

クリップビューのクリップの表示を切り替えられます。

ビンの詳細表示の項目設定 ▶ *P111*

クリップビューの項目の設定ができます。

フォルダビューの表示／非表示

1 ビンウィンドウの［フォルダの表示／非表示］をクリックする

クリックするたびに、フォルダビューの表示／非表示が切り替わります

また、［閉じる］をクリックしても、非表示になります。

フォルダビュー／クリップビューのサイズの変更

1 ビンウィンドウのフォルダビューとクリップビューの境界をドラッグする

クリップビューの表示

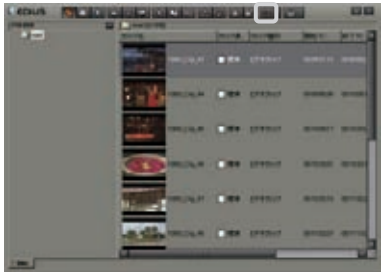
1 ビンウィンドウの［表示］をクリックする

クリックするたびに、表示方法が変更されます。

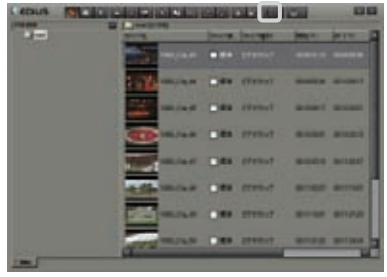
クリップ（大）

クリップ（小）

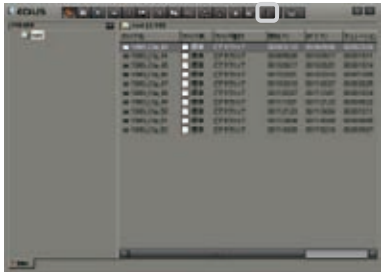
詳細（大）



詳細（小）



詳細（アイコン）

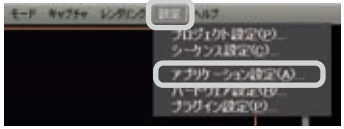


その他の方法

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

ビンの詳細表示の項目設定

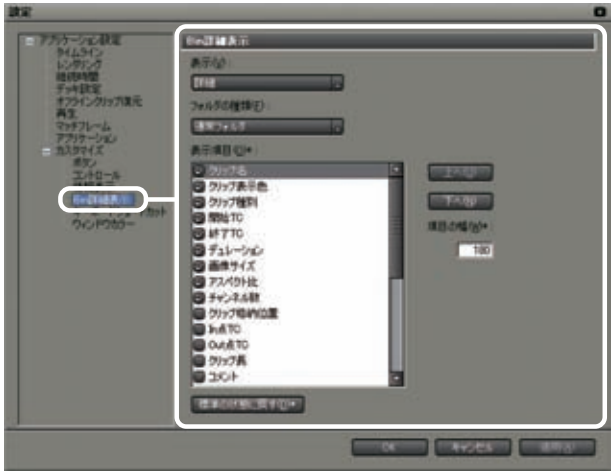
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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

3 〈Bin 詳細表示〉をクリックする

◇ Bin 詳細表示



表示	クリップビューの表示ごとに情報の表示項目が設定できます。 **〈サムネイル大(ツールチップ)〉／〈サムネイル小(ツールチップ)〉** クリップビューの表示を〈クリップ（大)〉／〈クリップ（小)〉に設定している場合、ビンのクリップにマウスカーソルを合わせた時に表示される項目を設定します。 **〈詳細〉** クリップビューの表示を〈詳細（大)〉／〈詳細（小)〉／〈詳細（アイコン)〉に設定している場合、ビンのクリップビューの上部に表示される項目を設定します。

フォルダの種類	〈通常フォルダ〉と〈検索フォルダ〉(検索結果フォルダ)で別々に表示項目の設定ができます。
表示項目	表示する項目にチェックを入れます。
上へ／下へ	項目の並び替えができます。 項目を選び、[上へ] または [下へ] をクリックするたびに選んだ項目が1つ上、または下へ移動します。
項目の幅	項目を選び、数値を入力します。〈表示〉が〈詳細〉時のみ設定可能です。

4 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[標準の状態に戻す] をクリックすると、初期設定に戻ります。

[適用] をクリックすると、設定を続けることができます。

その他の方法

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

操作画面の色を変えたい

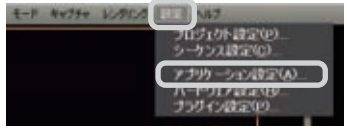
操作画面の色の変更

▶ P114

ウィンドウやパレットなどの操作画面をお好みの色に変えることができます。

操作画面の色の変更

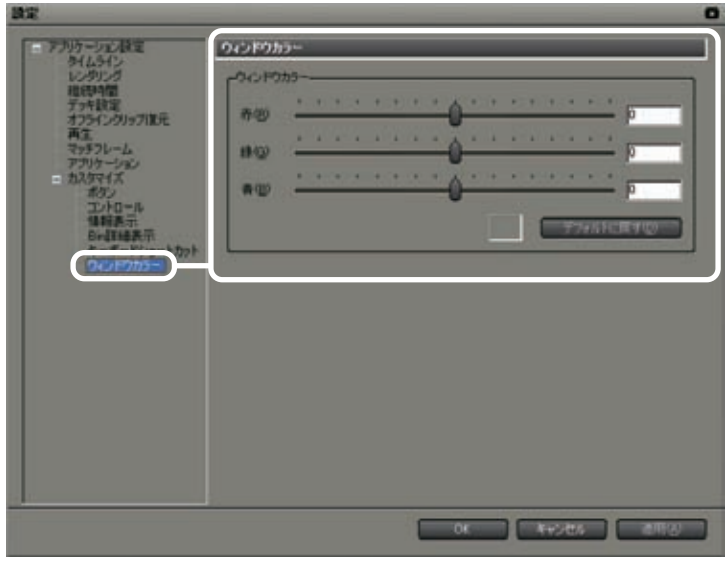
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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

3 〈ウィンドウカラー〉をクリックする

◇ ウィンドウカラー



ウィンドウカラー	RGB 値を指定して、お好みの色にカスタマイズします。カラーサンプルに、指定した色が表示されます。

4 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[デフォルトに戻す] をクリックすると、初期設定に戻ります。

[適用] をクリックすると、設定を続けることができます。

4 ショートカットキー

ショートカットキーを使いたい

ショートカットキーについて ▶ P116

ショートカットを使って効率的に操作することができます。

キーボードショートカットの割り当てを変更 ▶ P117

キーボードに割り当てたショートカットキーを変更します。

ショートカットキーについて

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

キーボードショートカットの場合

例再生と停止

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

例ギャップを削除（クリップ間のスペースを削除）

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

マウスショートカットの場合

例連結移動

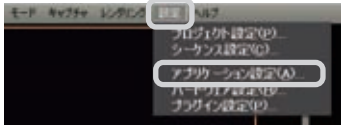
キーボードの［Shift］と［Alt］を押しながら､マウスでクリップをドラッグします。

例プロジェクトの別名保存

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

キーボードショートカットの割り当てを変更

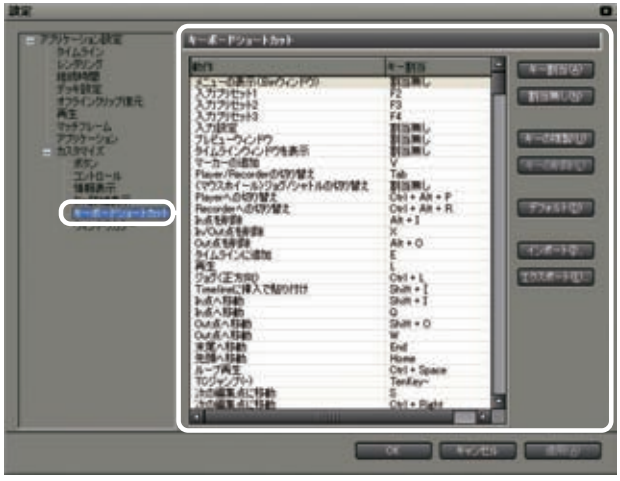
1 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックする



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

3 〈キーボードショートカット〉をクリックする

◇ キーボードショートカット

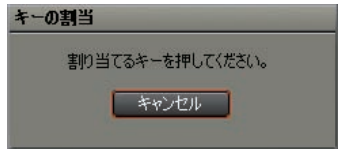


キー割当	キーの割り当てを設定する状態にします。
割当無し	割り当てられたショートカットキーを〈割当無し〉に変更します。
キーの複製	ショートカットの〈動作〉をコピーできます。〈キー割当〉は〈割当無し〉となります。
キーの削除	〈キーの複製〉でショートカットを複製した場合、同じ〈動作〉のいずれかのショートカットを削除できます。
デフォルト	キーの割り当てを初期設定に戻します。
インポート	キーボードのショートカットキーの内容を読み込みます。
エクスポート	キーボードのショートカットキーの内容を dat ファイルに書き出します。

4 変更する〈キー割当〉項目を選び、[キー割当] をクリックする

〈キーの割当〉ダイアログが表示されます。

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



5 割り当てるショートカットキーをキーボードで入力する

〈キー割当〉項目に、入力したショートカットが表示されます。

6 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[デフォルト] をクリックすると、初期設定に戻ります。

[適用] をクリックすると、設定を続けることができます。

POINT
- カスタマイズしたショートカットは dat ファイルとしてエクスポートできます。dat ファイルは EDIUS をインストールした別の環境にインポートできます。
- カスタマイズした dat ファイルを削除するときは、〈C ドライブ〉から〈Documents and Settings〉→〈(ユーザー名)〉→〈Application Data〉→〈Canopus〉→〈EDIUS〉→〈4.00〉フォルダへ進み、〈accel.dat〉を削除します。

CHAPTER 3

素材の読み込み

1 クリップの登録

クリップの管理方法を知りたい

クリップはビンに登録して管理します。

ビンウィンドウの表示／非表示 ▶ P121

ビンウィンドウの表示／非表示を切り替えます。

登録可能なクリップとファイル形式 ▶ P121

ビンに登録できるクリップとファイル形式について説明します。

ビンウィンドウの表示／非表示 [B]

1 タイムラインの［Bin ウィンドウを表示］をクリックする

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

その他の方法

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

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

登録可能なクリップとファイル形式

クリップ

ビンには下記のクリップを登録できます。

- ビデオクリップ
- 静止画クリップ
- オーディオクリップ
- カラークリップ（ビ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）
- タイムラインシーケンスクリップ
- シーケンスクリップ

ファイル形式（拡張子）

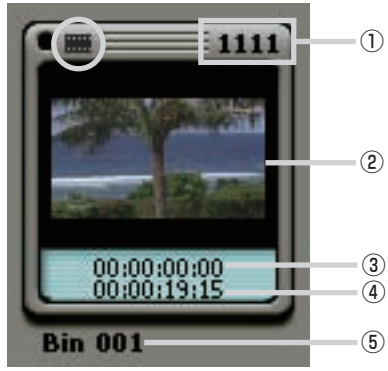
- MPEG Video Stream（*.mpv、*.m2v）
- MPEG Program Stream（*.mpg、*.mpeg、*.m2p、*.mp2、*.vob、*.vro）
- MPEG Transport Stream（*.m2t）
- MPEG Audio Layer-3（*.mp3）
- MPEG Audio Stream（*.mpa、*.m2a）
- AIFF File（*.aif、*.aiff）
- DV AVI（*.avi）
- Ogg Vorbis File（*.ogg）
- Macromedia Flash（*.swf）
- Quick Time Movie（*.mov）
- 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）
- Windows Media（*.wmv、*.asf）
- Windows Media Audio（*.wma）
- Dolby Digital（*.ac3）

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

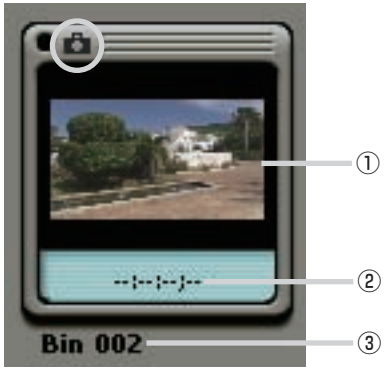
クリップの表示

◆ビデオクリップ



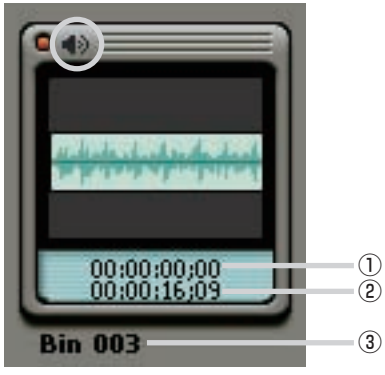
① リールネーム	リールネームが設定されている場合は表示されます。
② ポスターフレーム	クリップの代表画です。
③ 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
④ 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
⑤ クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

◆静止画クリップ



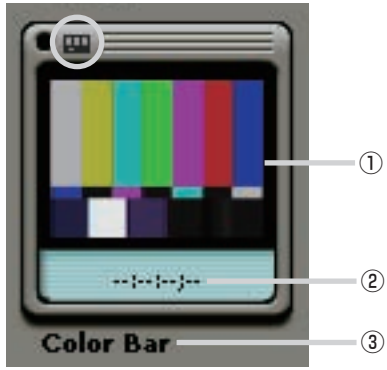
① サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
② デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。一度トラックに配置すると、設定されます。
③ クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

◆オーディオクリップ



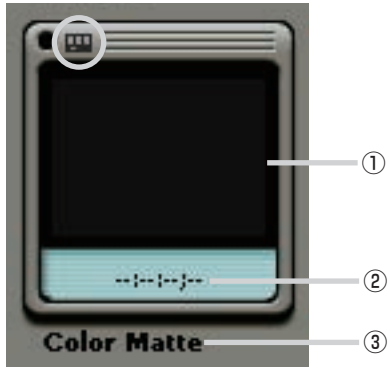
① 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
② 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
③ クリップ名	自動的にファイル名が割り当てられます。

◆カラーバークリップ



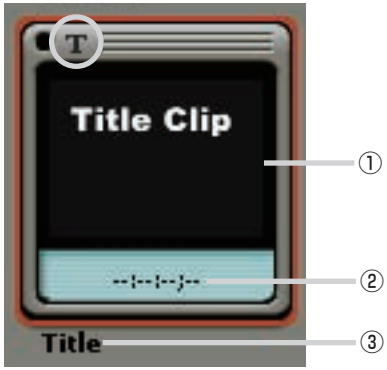
① サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
② デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。一度トラックに配置すると、設定されます。
③ クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Bar」となります。

◆カラーマットクリップ



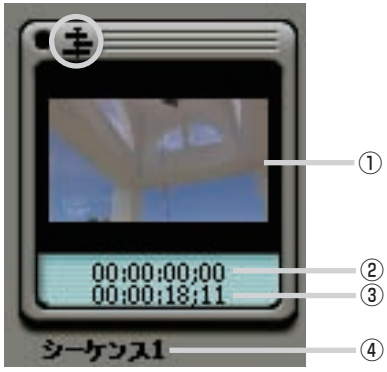
① サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
② デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。一度トラックに配置すると、設定されます。
③ クリップ名	作成時のクリップ名は「Color Matte」となります。

◆タイトルクリップ



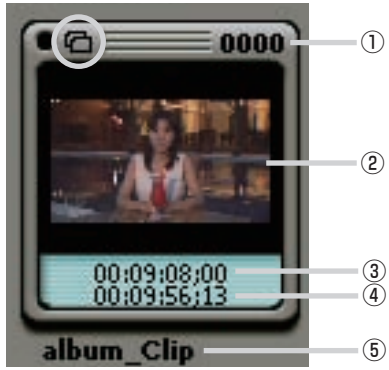
① サムネイル表示	サムネイルが表示されます。
② デュレーション	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。一度トラックに配置すると、設定されます。アニメーションタイトルの場合、デュレーションは設定されています。
③ クリップ名	作成時のクリップ名はタイトル作成ソフトウェアで作成した名前となります。

◆タイムラインシーケンスクリップ



① ポスターフレーム	クリップの代表画です。
② 開始タイムコード	クリップの開始タイムコードが表示されます。
③ 終了タイムコード	クリップの終了タイムコードが表示されます。
④ クリップ名	作成時に自動的に割り当てられます。

◆シーケンスクリップ



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

POINT

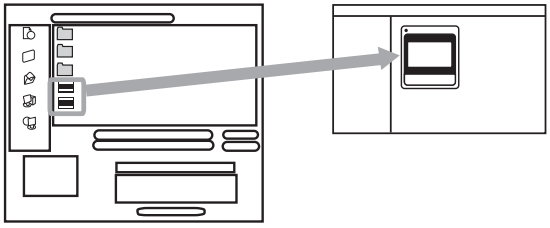
- すでに作成されているタイトルファイルがある場合は、ビンウィンドウの［クリップの追加］をクリックして〈ファイルを開く〉ダイアログを表示し、ファイルを開きます。タイトルファイルが用意されていない場合は、ビンウィンドウの［タイトル作成］をクリックし、タイトル作成ソフトウェアを起動してタイトルファイルを作成します。
- クリップ名は変更することができます。
  – クリップを選び、クリップ名をクリックする。
  – クリップを右クリックし、〈クリップ名の変更〉をクリックする。
  – ***[F2]***

クリップをビンに登録したい

クリップの登録

▶ P128

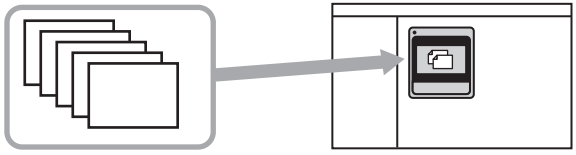
素材を選んでビンに登録します。



連番静止画クリップの登録

▶ P128

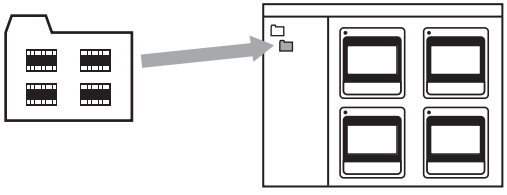
連番の静止画クリップを一度に読み込み、ビンに登録します。



フォルダの登録

▶ P129

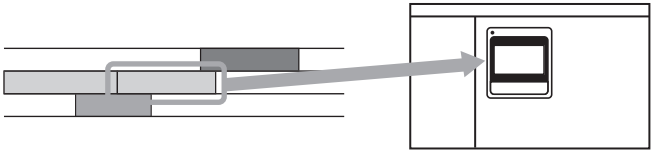
登録可能な素材を含むフォルダを、フォルダの階層構造を保ったまま登録します。



タイムラインからの登録

▶ P130

トラックに配置したクリップをビンに登録できます。



クリップの登録 *[Ctrl] + [O]*

1 ［クリップの追加］をクリックする

〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

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

フォルダの登録▶ P129

連番静止画クリップの登録 *[Ctrl] + [O]*

1 ［クリップの追加］をクリックする

〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

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

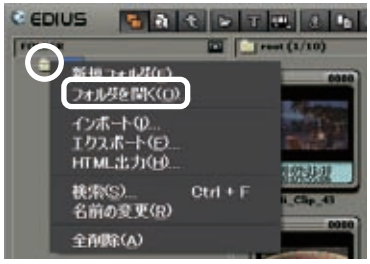
同一フォルダ内にある連番の静止画ファイルが、１つのシーケンスクリップとしてビンに登録されます。

連番のファイルを１つのシーケンスクリップとして扱いますので、ファイル番号が途切れるとそれ以降のファイルは読み込みません。

POINT ビンに登録したシーケンスクリップをそれぞれ１枚の静止画クリップとして分割したり、再度シーケンスクリップとして扱ったりすることができます。
シーケンスの解除▶ P140
複数クリップの結合【シーケンス化】▶ P139

フォルダの登録

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



〈フォルダの参照〉ダイアログが表示されます。

2 フォルダを選び、[OK] をクリックする

その他の方法

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

タイムラインからの登録 *[Shift] + [B]*

1 登録するクリップを右クリックし、〈Bin に追加〉をクリックする

タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P329

その他の方法

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

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

クリップを自動で登録したい

付属の「EDIUS Watch Tool」で監視フォルダを指定できます。プログラムの起動中、指定したフォルダにファイルが追加されると、次回 EDIUS を起動させた際、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

▶ P132

自動的にビンに登録させるファイルを格納するフォルダを指定します。

監視の設定

▶ P134

監視について設定します。

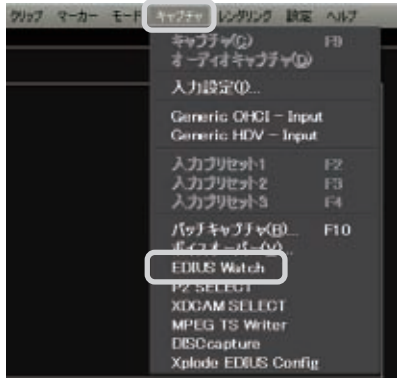
ビンへの登録禁止

▶ P136

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

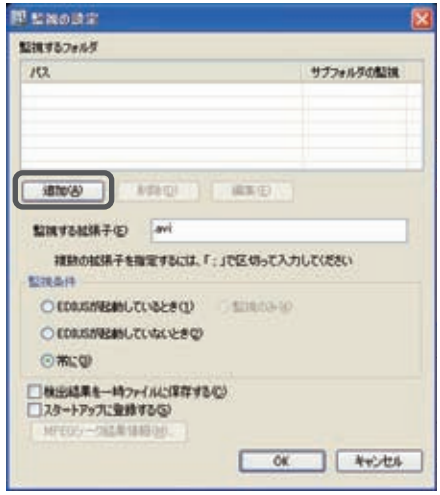
監視フォルダの指定

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

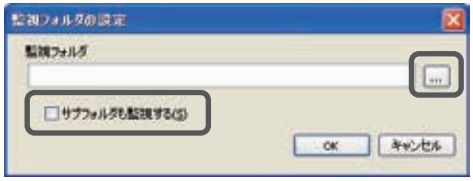


2 ［設定］をクリックする

3 ［追加］をクリックする



4 [...] をクリックし、監視フォルダを指定する



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

5 各項目を設定し、[OK] をクリックする

6 [OK] をクリックする

プログラムが起動し、画面右下のタスクトレイに常駐します。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。

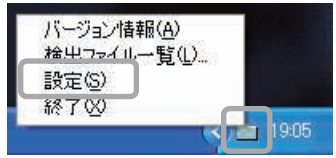
水色：フォルダ監視中
赤色：監視フォルダに新しいファイルが追加

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

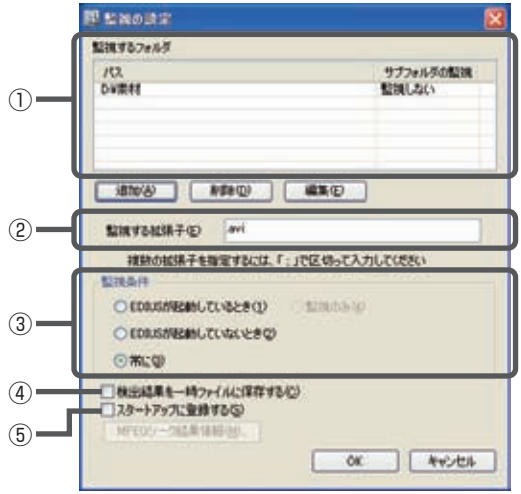
ご注意
- 監視フォルダ内のフォルダを移動させると、そのフォルダ内のファイルはオフラインクリップとして扱われます。
- 本プログラムの起動中のみフォルダを監視します。起動していない状態でのファイルの追加／削除は、検出されません。Windows起動時に「EDIUS Watch Tool」を自動的に起動するように設定できます。
監視の設定▶ P134

監視の設定

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



〈監視の設定〉ダイアログ



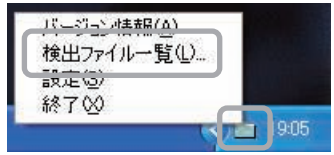
① 監視するフォルダ	監視対象フォルダを一覧表示します。監視フォルダを追加／削除／編集する場合は、各ボタンをクリックします。監視フォルダは、最大 10 個まで設定できます。
② 監視する拡張子	監視するファイルの拡張子を入力します。ワイルドカード（＊や？）は使用できません。

③ 監視条件	フォルダを監視する条件を設定します。 **EDIUS が起動しているとき** EDIUS 起動中に監視フォルダにファイルが追加された場合は、自動的にビンへ登録されます。EDIUS が起動していないときに追加された場合は、登録されません。 **EDIUS が起動していないとき** EDIUS が起動していない間にファイルが追加された場合のみ、自動的にビンへ登録します。EDIUS 起動中に追加された場合は、登録されません。 **常に** 監視フォルダにファイルが追加されたときは、必ず自動的にビンへ登録します。
④ 検出結果を一時ファイルに保存する	チェックを入れると、検出結果を一時ファイルに保存し、次回起動時に前回の状態に復元できます。前回の状態を反映させたくない場合や環境が大きく変わった場合は、チェックを外してください。
⑤ スタートアップに登録する	Windows 起動時に、「EDIUS Watch Tool」も同時に起動させます。

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

ビンへの登録禁止

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



〈検出ファイル一覧〉ダイアログ

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

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

ファイルがリストから削除されます。

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

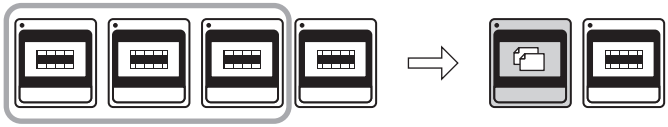
ご注意　リストからファイル名を削除しても、監視フォルダ内のファイルは削除されません。

複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめたい

複数クリップの結合【シーケンス化】

▶ P139

複数のビデオクリップをまとめて 1 つのシーケンスクリップにします。



シーケンスの解除

▶ P140

シーケンスクリップの結合を解除します。

複数クリップの結合【シーケンス化】

1 ビンで複数のクリップを選び、右クリックする

2 〈シーケンス化〉をクリックする

シーケンスクリップとしてビンに登録されます。

連番静止画クリップの登録▶ P128

POINT　クリップは、ビンの並び順にしたがって結合されます。

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

シーケンスの解除

1 シーケンスクリップを右クリックし、〈シーケンス解除〉をクリックする

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

特殊なクリップを作成したい

カラーバークリップ

▶ P142

カラーバークリップを作成します。

カラーマットクリップ

▶ P143

カラーマットクリップを作成します。

タイトルクリップ

▶ P145

タイトルクリップを作成します。

カラーバークリップ

1 ［クリップ新規作成］をクリックし、〈カラーバー〉をクリックする

〈カラーバー設定〉ダイアログが表示されます。

2 カラーバーの設定を行い、［OK］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。
- 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、〈カラーバー〉をクリックします。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。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈クリップの新規作成〉→〈カラーバー〉をクリックします。

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

カラーマットクリップ

1 ［クリップ新規作成］をクリックし、〈カラーマット〉をクリックする

〈カラーマット設定〉ダイアログが表示されます。

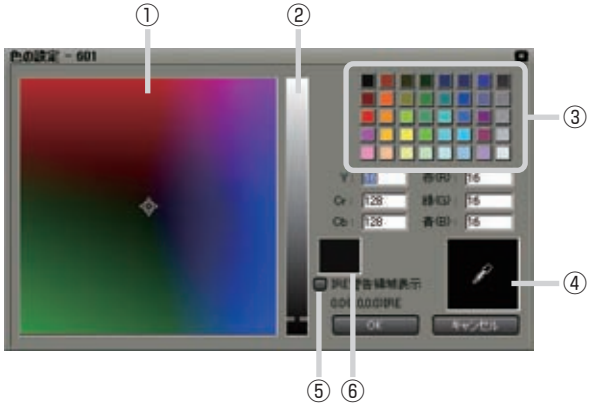
2 カラーパレットをクリックする

カラーパレットは左から順に設定します。

〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

3 色を設定する

◇〈色の設定〉ダイアログ



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

4 ［OK］をクリックする

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

5 グラデーションの方向を設定し、［OK］をクリックする

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

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。
- 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、〈カラーマット〉をクリックします。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。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈クリップの新規作成〉→〈カラーマット〉をクリックします。

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

タイトルクリップ

[Ctrl] + [T]

1 ビンの［タイトル作成］をクリックする

Quick Titler が起動します。

2 タイトルクリップを作成する

Quick Titler ▶ P440

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- タイムラインの［タイトル作成］をクリックし、いずれかのメニューを選びます。
- クリップビューの空白部を右クリックし、〈タイトルの作成〉をクリックします。

クリップを再生したい

クリップを Player で表示 ▶ P147

クリップを Player で表示します。

Player の操作ボタンで再生 ▶ P147

Player の操作ボタンを使って再生やフレーム単位での移動ができます。

シャトル／スライダーで再生 ▶ P148

Player のシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。

マウスで再生【マウスジェスチャ】 ▶ P149

Player の上でマウスを動かして再生できます。

クリップを Player で表示

1 クリップビューのクリップを選び、［Player で表示］をクリックする

2 Player の［再生］をクリックする

Player の操作ボタンで再生▶ P147

その他の方法

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

※ビデオ、オーディオ、静止画、シーケンスクリップの場合に限ります。

Player の操作ボタンで再生 *[Enter]*

Recorder の操作ボタンで再生▶ P313
操作ボタンの設定▶ P95

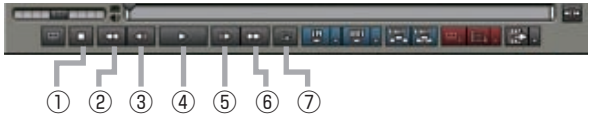
1 Player の［再生］をクリックする

Player で再生が始まります。

2 Player の［停止］をクリックする

再生が停止します。

Player の操作ボタン



① 停止	クリップの再生を停止します。 ***[K]、[Shift] + [↓]***
② 巻き戻し	クリップを巻き戻します。クリックするたびに逆方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 ***[J]*** ※1
③ 前のフレーム	クリックするたびにクリップを逆方向に 1 フレームずつ戻します。クリックしたままの状態を維持すると、逆方向に等速再生します。デッキ操作の場合はコマ戻しします。 ***[←]***

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

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

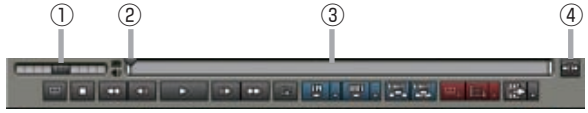
ご注意 デッキ操作の場合、デッキによっては早送り、巻き戻しなどの操作が制限されます。また、［ループ再生］は一時停止として機能します。

シャトル／スライダーで再生

1 シャトル／スライダーをドラッグする

Player に、スライダーの位置のフレームが表示されます。

シャトル／スライダー



① シャトル	シャトルを右にドラッグすると正方向に、左にドラッグすると逆方向に再生します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り、一時停止します。再生速度は正方向、逆方向ともに 1/20 ～ 16 倍速の 21 段階です。
② スライダー	ポジションバー（③）の任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。

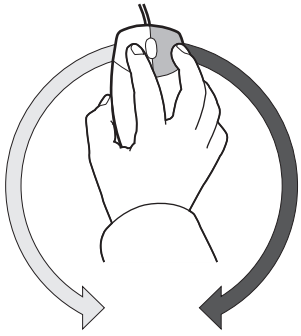
④ スライダの拡大	クリップに In 点、Out 点を設定している場合にクリックすると、In-Out 点間の範囲がポジションバーに表示されます。In-Out 点間以外は隠れます。

ご注意 キャプチャされていないものは、スライダーで再生操作できません。

マウスで再生【マウスジェスチャ】

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

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



逆方向に再生　　再生

その他の方法

Player 上にマウスカーソルを置き、マウスホイールを回転させます。

ご注意 キャプチャされていないものは、マウスで再生操作できません。

In 点、Out 点を設定したい

In 点、Out 点の設定 ▶ P151

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

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定 ▶ P151

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

In-Out 点間を再生【ループ再生】 ▶ P153

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

シャトル／スライダーで再生▶ P148

In 点、Out 点に移動 ▶ P153

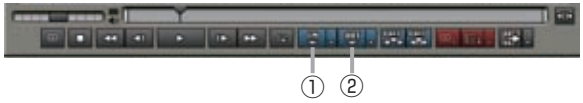
ポジションバーのスライダーを In（Out）点へ移動します。

シャトル／スライダーで再生▶ P148

In 点、Out 点の削除 ▶ P154

In（Out）点を削除します。

In 点、Out 点の設定 *[I] / [O]*



① In 点の設定　② Out 点の設定

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

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

その他の方法

タイムラインにクリップを配置し、In 点、Out 点をトリミングによって設定することができます。
トリミングの操作方法▶ *P287*

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

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

ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定

1 タイムコードのビデオ／オーディオマークをクリックする

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

例 ビデオの In 点、Out 点を設定する場合

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

V-IN（A-IN）：Video（Audio）の In 点の設定

V-OUT（A-OUT）：Video（Audio）の Out 点の設定

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

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

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

その他の方法

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

POINT

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

  例ビデオ部分のスライダーをドラッグした場合

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

  例ポジションバーの右端にカーソルを合わせた場合

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

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

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

1 Player の［ループ再生］をクリックする

再生は、スライダーの現在位置から開始します。

In 点、Out 点に移動 *[Q] / [W]*

1 Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点に移動〉をクリックする

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

その他の方法

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

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

1 Player の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックする

2 〈In（Out）点を削除〉をクリックする

その他の方法

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

クリップを修正したい

プロパティでの修正 ▶ P156

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

設定ダイアログでの修正 ▶ P157

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

クリップの保存先の確認 ▶ P158

クリップの保存先のフォルダを表示します。

ソフトウェアで開く ▶ P158

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

プロパティでの修正 *[Alt] + [Enter]*

1 クリップビューのクリップを選び、［プロパティ］をクリックする

〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。

◈〈プロパティ〉ダイアログ

クリップの種類により、表示されるタブは異なります。

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

その他の方法

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

POINT
- クリップビューをクリップ表示したときに表示されるポスターフレームを、マウス操作で簡単に変更することができます。サムネイル上でマウスホイールを押したまま、マウスを左右に動かします。マウスホイールを離すと設定の変更を完了します。
- リールネームやアスペクト比の設定をキャプチャ時の状態に戻す場合は、［キャプチャ時の値に戻す］をクリックします。

設定ダイアログでの修正 *[Ctrl] + [Enter]*

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

カラーバー、カラーマットクリップでは、設定ダイアログが表示されます。

カラーバークリップ▶ P142
カラーマットクリップ▶ P143

タイトルクリップでは、タイトル作成ソフトウェアが起動します。

Quick Titler ▶ P440

その他の方法

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

クリップの保存先の確認

1 クリップを右クリックし、〈エクスプローラ〉をクリックする

エクスプローラが起動し、クリップの保存先のフォルダを表示します。

ソフトウェアで開く

1 クリップを右クリックし、〈開く〉をクリックする

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

その他の方法

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

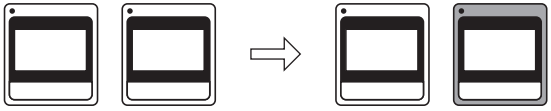
2 クリップの管理

クリップビューでの操作方法を知りたい

クリップビューの表示▶ P109

クリップの選択 ▶ P161

クリップビューでクリップを選びます。選んだクリップは色が暗くなります。



クリップのコピー ▶ P161

クリップをコピーします。

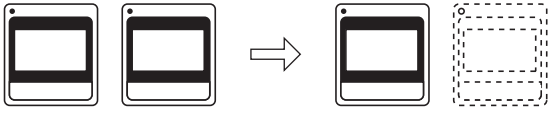
クリップの切り取り ▶ P161

クリップを切り取ります。切り取りされたクリップは、ビンから削除されます。

クリップの貼り付け ▶ P162

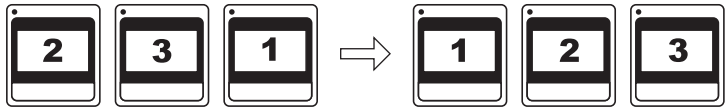
コピー、切り取りしたクリップを貼り付けます。

クリップの登録解除 ▶ P162



クリップの並べ替え

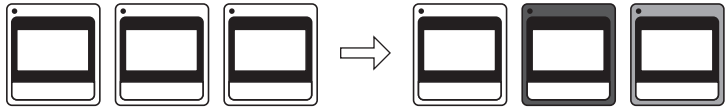
▶ P163



クリップの色分け

▶ P164

ビンに表示されているクリップに色を付けて分類します。



クリップの選択

1 クリップをクリックする

複数を選ぶ場合はマウスカーソルで囲みます。

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

クリップのコピー *[Ctrl] + [C]*

1 クリップを選び、［コピー］をクリックする

続けて貼り付けができます。

その他の方法

クリップを右クリックし、〈コピー〉をクリックします。

クリップの切り取り *[Ctrl] + [X]*

1 クリップを選び、［切り取り］をクリックする

続けて貼り付けができます。

その他の方法

クリップを右クリックし、〈切り取り〉をクリックします。

クリップの貼り付け

[Ctrl] + [V]

1 クリップを選び、［コピー］をクリックする

［切り取り］をクリックしても貼り付けは可能です。

クリップのコピー▶ P161
クリップの切り取り▶ P161

2 ［貼り付け］をクリックする

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

その他の方法

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

クリップの登録解除

[Delete]

1 クリップを選び、［登録の解除］をクリックする

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

その他の方法

クリップを右クリックし、〈登録の解除〉をクリックします。

クリップの並べ替え

ビンの詳細表示の項目設定▶ P111

1 クリップビューの空白部を右クリックし、[並べ替え] を選ぶ

2 並べ替える項目名をクリックする

その他の方法

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

クリップの色分け

ビンのクリップに色を付けることができます。

1 クリップを右クリックし、〈クリップ表示色〉を選ぶ

2 お好みの色をクリックする

その他の方法

〈プロパティ〉ダイアログの〈ファイル情報〉タブをクリックします。〈クリップ表示色〉のリストボタンをクリックし、お好みの色をクリックします。

〈プロパティ〉ダイアログ▶ P156

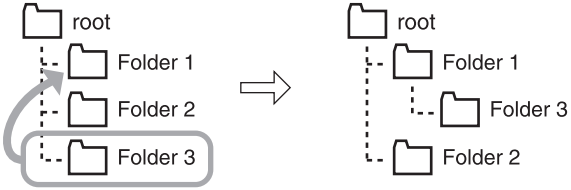
フォルダビューでの操作方法を知りたい

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

フォルダビューの表示／非表示▶ P108

フォルダの作成 ▶ P166

フォルダの移動 ▶ P166



フォルダの複製 ▶ P166

フォルダを複製します。

フォルダの削除 ▶ P166

フォルダを削除します。

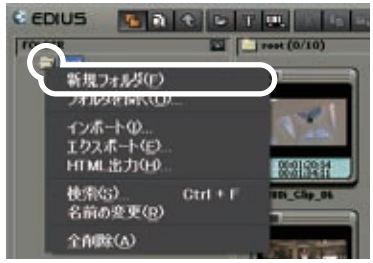
表示フォルダの切り替え ▶ P167

表示しているフォルダを切り替えます。

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

フォルダの作成

1 フォルダを右クリックし、〈新規フォルダ〉をクリックする



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

フォルダの移動

1 フォルダをドラッグし、移動先のフォルダの上へドロップする

フォルダの複製

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

登録しているクリップも複製されます。

フォルダの削除

1 削除するフォルダを選び、［登録の解除］をクリックする

削除の確認ダイアログが表示されます。

2 ［OK］をクリックする

その他の方法

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

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

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

表示フォルダの切り替え

1　表示させるフォルダをクリックする

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

その他の方法

- ［ひとつ上のフォルダに移動］をクリックして切り替えます。

- ひとつ上のフォルダに移動：***[Backspace]***

ビンの情報を書き出ししたい／読み込みたい

ビンの書き出し【エクスポート】 ▶ P169

ビン情報を書き出します。

ビンの読み込み【インポート】 ▶ P169

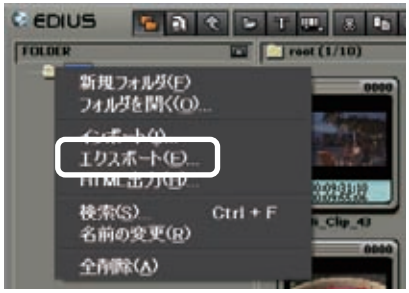
ビン情報を読み込みます。

登録情報の出力【HTML 出力】 ▶ P170

ビンに登録したクリップの情報を HTML ファイルに出力します。

ビンの書き出し【エクスポート】

1 書き出すフォルダを右クリックし、〈エクスポート〉をクリックする



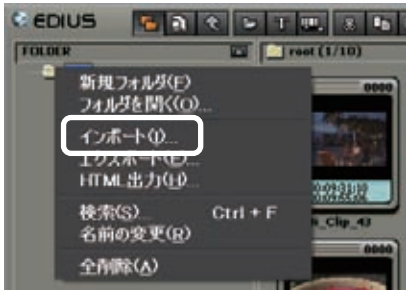
〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

2 ファイル名と出力先を設定し、[保存] をクリックする

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

ビンの読み込み【インポート】

1 読み込むフォルダを右クリックし、〈インポート〉をクリックする

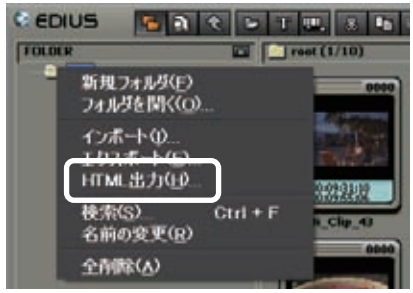


〈ファイルを開く〉ダイアログが表示されます。

2 読み込むファイルを選び、[開く] をクリックする

登録情報の出力【HTML 出力】

1 フォルダビューを右クリックし、〈HTML 出力〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

2 ファイル名と出力先などの設定を行い、［保存］をクリックする

スタイルシートを使用すると、お好みのスタイルで表示できます。

ビンに登録したクリップを検索したい

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

ビン内の検索

▶ P172

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

未使用クリップの検索

▶ P174

タイムラインで使用されていないクリップを検索します。

検索結果の削除

▶ P175

不要になった〈検索結果〉フォルダを削除します。

ビン内の検索 *[Ctrl] + [F]*

1 ビンウィンドウの［検索］をクリックする

〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

2 〈検索条件〉の〈項目〉で検索条件を選ぶ

選んだ項目に対応した検索条件に表示が切り替わります。

例〈項目〉で「タイムコード」を選んだ場合

3 検索条件を設定し、［追加］をクリックする

検索条件は複数追加できます。

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

4 ［閉じる］をクリックする

その他の方法

フォルダビューを右クリックし、〈検索〉をクリックします。

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

- 静止画クリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップには、In 点、Out 点がありません。そのため、これらのクリップを In 点、Out 点で検索しても見つかりません。
- 〈タイムコード〉の〈クリップ長〉とは、In-Out 点間の長さです。In 点、Out 点が設定されていないクリップは、検索条件で〈クリップ長〉を追加しても検索されません。（クリップ長は、クリップの〈プロパティ〉ダイアログで確認できます。）
  〈プロパティ〉ダイアログ▶ P156
- 〈検索条件〉の〈項目〉で〈フォルダ選択〉を選び、検索するフォルダを選ぶと、選んだフォルダとその下位のフォルダに含まれるクリップがすべて表示されます。さらに絞り込み検索をすることで、フォルダの階層構造が複雑になった場合でも簡単に目的のクリップを探し出すことができます。

ご注意　〈検索結果〉フォルダは移動できません。

未使用クリップの検索

1　ビンウィンドウの［検索］をクリックする

〈Bin 検索〉ダイアログが表示されます。

ビン内の検索▶ P172

2 〈検索条件〉の〈項目〉で〈タイムライン上での参照〉を選ぶ

3 〈使用していない〉を選び、［追加］をクリックする

POINT
- タイムラインで使用されていないクリップのソースファイルを削除するには、クリップを右クリックし、〈ファイルの削除〉をクリックします。
- タイムラインで使用されていないクリップを登録解除するには、クリップを選び［登録の解除］をクリックします。
- タイムラインで使用しているクリップは、クリップ表示の左上にある丸印が橙色になります。タイムラインで使用していないクリップの丸印は黒色です。

検索結果の削除

1 〈検索結果〉フォルダを選び、［登録の解除］をクリックする

削除の確認ダイアログが表示されます。

2 ［OK］をクリックする

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

POINT 〈検索結果〉フォルダを削除すると、元に戻すことはできません。

CHAPTER 4

外部素材の取り込み

1 取り込み前の確認

素材を取り込む前に確認しておきたい

設定の確認

▶ P179

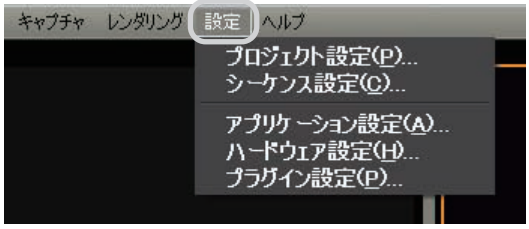
素材を取り込む前に確認しておく事項を説明しています。

設定の確認

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

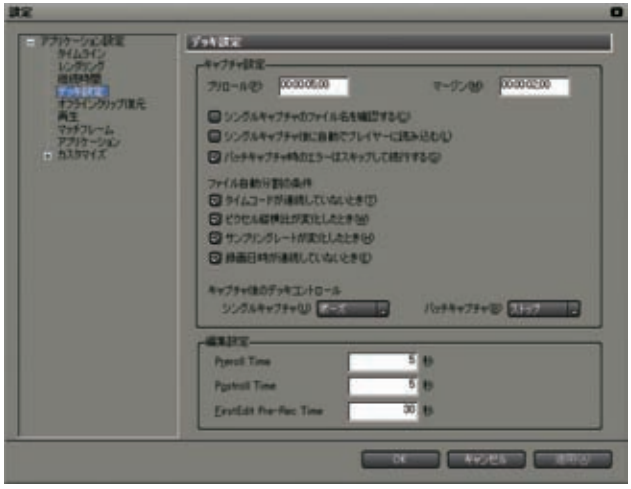
- バッチキャプチャが正常にできない。
- 自動分割時に不要なファイルが生成される。
- キャプチャ開始時に不要なファイルが生成される。

1 メニューバーの〈設定〉をクリックする



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

ハードウェア設定▶ P78
デッキ設定▶ P70



2 外部から素材を取り込む

いろいろな方法で素材を取り込みたい

素材を取り込む【キャプチャ操作】 ▶ P181

簡単な操作で HDV 形式、DV 形式の素材を取り込むことができます。

デッキ制御できない機器から取り込む ▶ P185

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

DVD/CD から取り込む ▶ P186

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

素材を取り込む【キャプチャ操作】

HQ AVI ファイル形式は、HD 画質を高画質のまま軽快に編集できる Canopus HQ Software Codec で圧縮したファイル形式です。
HDV 映像を、HQ AVI ファイルとしてキャプチャするには、HQ キャプチャ（Canopus HQ Software Codec を使ったリアルタイム・トランスコードキャプチャ機能）を行います。HQ キャプチャを行うには、推奨以上の動作環境が必要です。
HDV 形式は、HD 映像を DV テープで録画、再生する規格で、DV 形式と同じデータ量にするため、MPEG2 技術を利用して圧縮しています。HDV はキャプチャ時、MPEG-TS 形式で映像を PC に出力します。
EDIUS は MPEG-TS 形式のファイルをそのままクリップとして編集することができますが、タイムラインの再生時に PC の動作が重くなることがあります。あらかじめ MPEG-TS 形式のファイルを HQ AVI ファイルに変換しておくと、編集をより軽快に行うことができます。

動作環境（CPU スペック）

◆ HDV 編集の場合
最低：Intel Pentium 4 3.0 GHz（Hyper-Threading 対応）以上
推奨：Intel Pentium D 3.0 GHz（デュアルコア、EM64T) 以上
推奨：Intel Xeon 2.8 GHz（Hyper-Threading 対応）× 2

◆ DV/SD MPEG 編集の場合
最低：Intel Celeron 1.7 GHz 以上
推奨：Pentium 4 2.4 GHz 以上

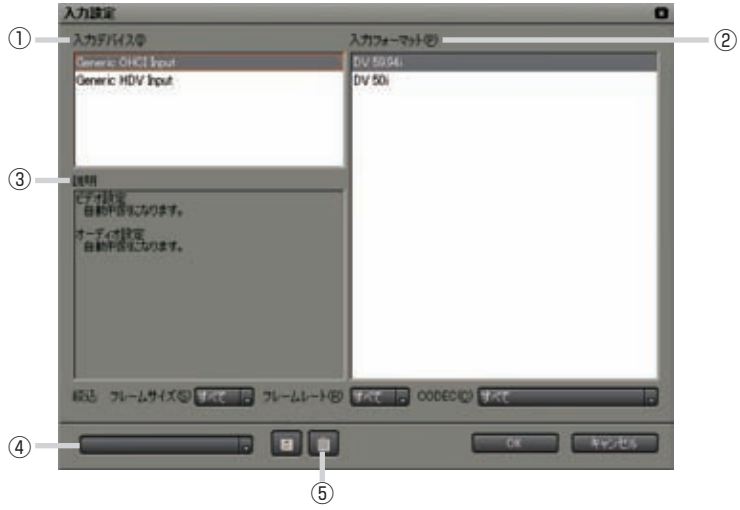
ご注意
- HDV 機器を PC に接続する場合は、汎用 OHCI の IEEE1394 端子、または当社製メインボード（SHX-E1、NHXE1、NHX-E2）とエクスパンションボードを組み合わせて装着した場合のメインボードの DV 端子に接続してください。上記の組み合わせを除く当社製 DV 編集システムの DV 端子は、DV 機器専用の接続端子ですので、この端子に接続して使用することはできません。
- 当社製メインボード（SHX-E1、NHX-E1、NHX-E2）とエクスパンションボードを組み合わせて装着している場合は、メインボードの DV 端子を使用して HDV 機器を接続してください。
- お使いの HDV 機器が HDV モードに設定できる場合には HDV モードにしてください。設定方法については HDV 機器の取扱説明書をご覧ください。

例 HDV 機器から素材を取り込む

1 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする

〈入力設定〉ダイアログが表示されます。

〈入力設定〉ダイアログ



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

② 入力フォーマット	フォーマットを選びます。〈絞込〉の〈フレームサイズ〉、〈フレームレート〉、〈CODEC〉で項目を指定すると、該当するフォーマットのみ表示されます。 *入出力フォーマット一覧▶ P540*
③ 説明	選んだフォーマットの内容を表示します。
④ プリセットリストボタン	入力デバイスや入力フォーマットの設定を保存できます。〈プリセット〉のリストボタンをクリックして〈未登録（入力プリセット 1 ～ 3)〉を選び、[登録] をクリックします。〈入力プリセット登録〉ダイアログでプリセット名を入力し、[OK] をクリックすると保存されます。保存すると、メニューバーの〈キャプチャ〉から〈プリセット 1〉～〈プリセット 3〉をクリックして選ぶことができます。また、[入力プリセット] が有効になります。 設定を削除するには、リストボタンをクリックしてプリセットを選び、[削除]（⑤）をクリックします。

POINT
- 〈未登録（入力プリセット 2 ～ 3)〉に設定を保存した場合、初期設定では [入力プリセット 2] ／ [入力プリセット 3] は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレビューウィンドウにボタンを表示させておきます。
  追加できるボタンと機能▶ P97
- 入力プリセット 1 : ***[F2]***
- 入力プリセット 2 : ***[F3]***
- 入力プリセット 3 : ***[F4]***

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

3 [OK] をクリックする

Player の操作ボタンで HDV 機器を操作できるようになります。

Player の操作ボタンで再生▶ P147

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

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

4 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

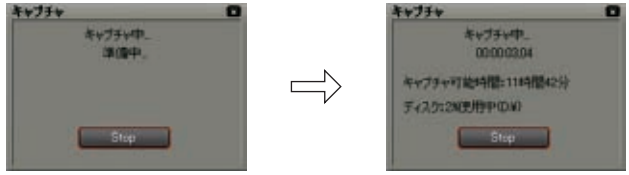
In 点、Out 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。

In 点、Out 点の設定▶ P151

5 ［キャプチャ］をクリックする

キャプチャを開始します。〈キャプチャ〉ダイアログが表示され、Out 点でキャプチャが自動的に終了します。

キャプチャを途中でやめるときは、［Stop］をクリックします。



ビンにクリップが登録されます。

その他の方法

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

- 〈オーディオのみ〉を選んだ場合、オーディオ部分のみをキャプチャします。

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

POINT
- キャプチャ時にファイルを自動的に分割できます。
デッキ設定▶ P70
- バッチキャプチャ機能は、タイムコードが取得できる機種のみに対応しています。機種によっては、タイムコードに対応していないものがあります。
- 直前に設定された〈入力設定〉の内容を簡単に呼び出すことができます。メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈Generic HDV Input〉などの入力デバイス名をクリックします。

デッキ制御できない機器から取り込む

1 外部入力機器で、キャプチャする部分を頭出ししておく

2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックする

〈入力設定〉ダイアログが表示されます。

〈入力設定〉ダイアログ▶ P182

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

ご使用の製品によって表示される外部入力名は異なります。

入出力フォーマット一覧▶ P540

4 [OK] をクリックする

5 Player の [キャプチャ] をクリックする

キャプチャを開始します。

その他の方法

手順 4 のあと、キーボードの [F9] を押します。

6 外部入力機器を再生する

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

キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがビンに登録されます。

8 **外部入力機器の再生を停止する**

DVD/CD から取り込む

次の形式から取り込めます。

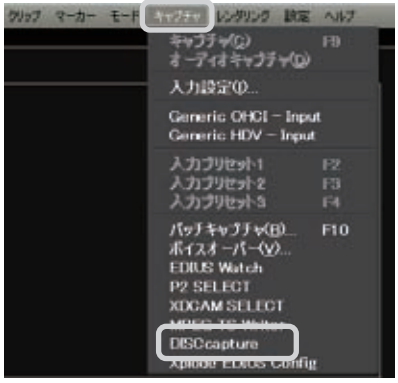
- Audio CD：WAV ファイル
- DVD-Video：MPEG-2 ファイル
- DVD-VR：MPEG-2 ファイル

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

ご注意　コピープロテクトのかかったディスクからはキャプチャできません。

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

「DISCcapture」が起動します。



2 キャプチャに使用するドライブを選び、ディスクをセットする

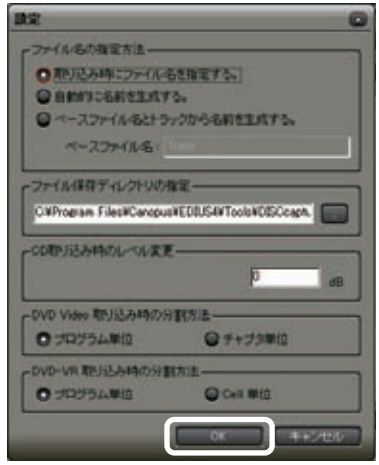
ディスク内の情報がリストに表示されます。挿入するディスクによって表示内容が異なります。

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

3 キャプチャするトラックのみチェックを入れ、［設定］をクリックする

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

4 ファイル名の指定方法や分割方法などを設定し、[OK] をクリックする



5 [取り込み] をクリックする

キャプチャを開始します。〈ファイル名の指定方法〉で〈取り込み時にファイル名を指定する。〉に設定した場合は、〈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。

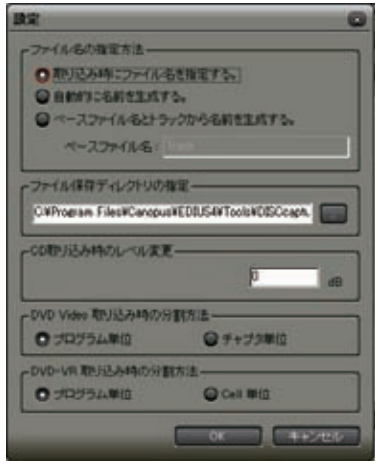
6 ［OK］をクリックする

その他の方法

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

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

DISCcapture の〈設定〉ダイアログ



① ファイル名の指定方法	取り込むファイルの保存名を設定します。 **取り込み時にファイル名を指定する。** トラックごとにファイル名を設定します。 **自動的に名前を生成する。** 現在の日時とトラック番号を組み合わせて自動的にファイル名を生成します。 **ベースファイル名とトラックから名前を生成する。** ベースファイル名とトラック番号を組み合わせて、自動的にファイル名を生成します。この項目にチェックを入れると〈ベースファイル名〉が入力可能となります。
② 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。
③ CD 取り込み時のレベル変更	オリジナルの音量に対して音声レベルを dB 単位で下げることができます。
④ DVD Video 取り込み時の分割方法 DVD-VR 取り込み時の分割方法	キャプチャ時の分割方法をそれぞれ指定します。通常は〈プログラム単位〉を選びます。 〈Cell 単位〉を選ぶとファイルを細かく分割できますが、ストリームによっては取り込んだ際に再生できない MPEG ファイル（MPEG の規格に満たないファイル）が作成される場合があります。

3 特殊な取り込み方法

取り込みと同時にタイムラインに配置したい

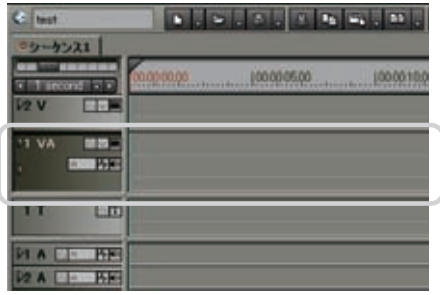
取り込みと同時にタイムラインに配置

▶ P192

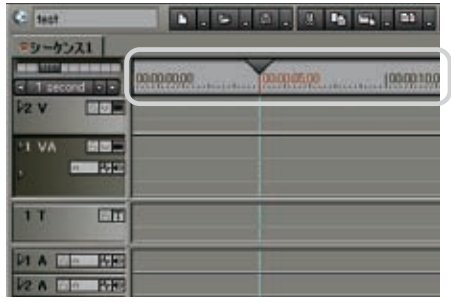
キャプチャした素材を直接タイムラインへ配置します。

取り込みと同時にタイムラインに配置

1 素材を配置するトラックをクリックする



2 素材を配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる



クリップを配置▶ P229

3 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点を設定せずに素材をすべてキャプチャすることもできます。

In 点、Out 点の設定▶ P151

4 [Timeline に挿入で追加] をクリックする

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

キャプチャ後、クリップはタイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。同時にビンにも登録されます。

[Timeline に上書きで追加] をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】▶ P235
タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】▶ P236

素材をまとめて取り込みたい

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 ▶ P194

取り込む場所をあらかじめ決めておいて、まとめて取り込むことができます。

バッチキャプチャリストの保存 ▶ P197

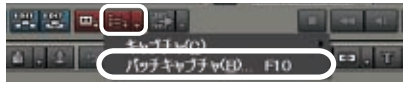
まとめて取り込んだ素材を、リストとして保存することができます。

バッチキャプチャリストの読み込み ▶ P197

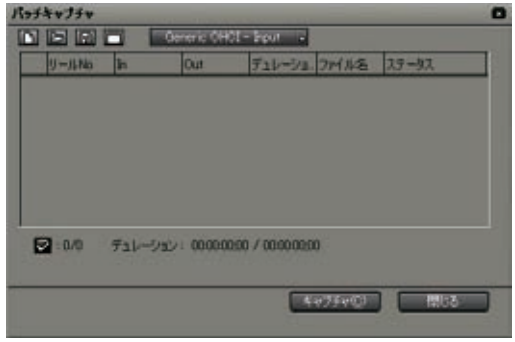
保存したバッチキャプチャリストを読み込みます。

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 *[F10]*

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



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。



2 **キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する**

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

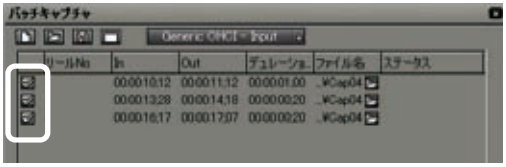
In 点、Out 点の設定▶ P151

3 **［バッチキャプチャリストに追加］をクリックする**

4 **手順 2、3 の操作を繰り返す**

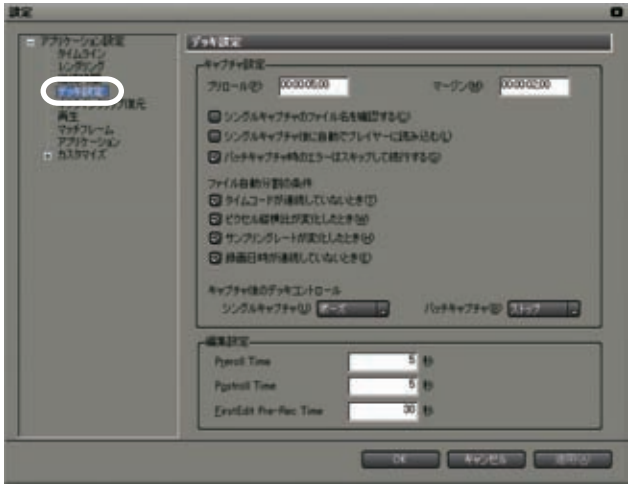
5 〈バッチキャプチャ〉ダイアログのリストからキャプチャする素材のチェックボタンにチェックを入れる

リストに追加直後はチェックが入っています。



6 ［設定ダイアログの表示］をクリックする

アプリケーション設定の〈デッキ設定〉が表示されます。



7 バッチキャプチャ実行時の条件を設定し、［OK］をクリックする

デッキ設定▶ P70

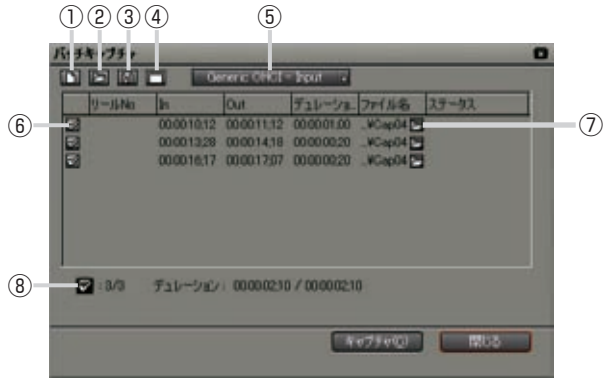
8 ［キャプチャ］をクリックする

キャプチャしたクリップが、ビンに登録されます。

その他の方法

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

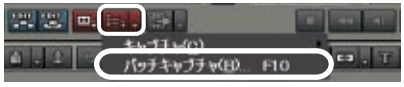
〈バッチキャプチャ〉ダイアログ



①	**バッチキャプチャリストの新規作成**	バッチキャプチャリストを新しく作成します。
②	**バッチキャプチャリストの読み込み**	保存しているバッチキャプチャリスト（ECL、CSV、RNL ファイル）を読み込みます。
③	**バッチキャプチャリストの保存**	バッチキャプチャリストの内容を ECL または CSV ファイルとして保存します。
④	**設定ダイアログの表示**	〈デッキ設定〉ダイアログを表示します。
⑤	**入力設定**	入力するデバイスや入力フォーマットについて設定できます。
⑥	**キャプチャする素材**	リストからキャプチャする素材にチェックを入れます。
⑦	**ファイルを開く**	キャプチャする素材にファイル名を入力できます。
⑧	**素材数とデュレーション**	チェックを入れている素材数／リストの総素材数と、各デュレーションを表示しています。キャプチャ中は、キャプチャ可能時間、ディスク容量の使用率、ファイル分割数も表示されます。

バッチキャプチャリストの保存

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



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。

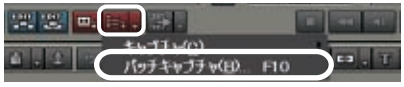
〈バッチキャプチャ〉ダイアログ▶ *P196*

2 ［バッチキャプチャリストの保存］をクリックする

3 ファイル名と保存場所を設定し、［OK］をクリックする

バッチキャプチャリストの読み込み

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



〈バッチキャプチャ〉ダイアログが表示されます。

〈バッチキャプチャ〉ダイアログ▶ *P196*

2 ［バッチキャプチャリストの読み込み］をクリックする

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

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

CHAPTER 5

タイムラインの設定

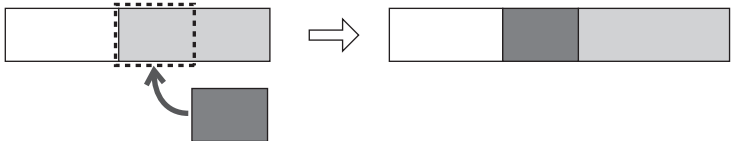
1 編集モードの設定

トラックのクリップを連動させたい

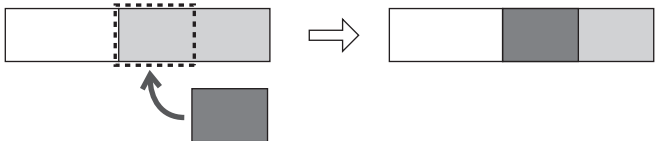
挿入／上書きモード

▶ P202

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



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

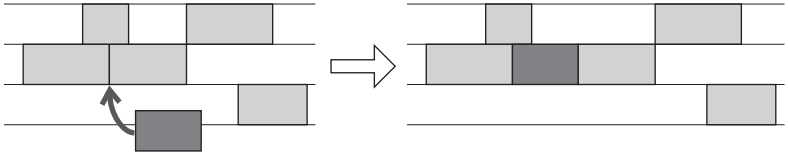


同期モード

▶ P202

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

例 挿入モードでクリップを追加した場合

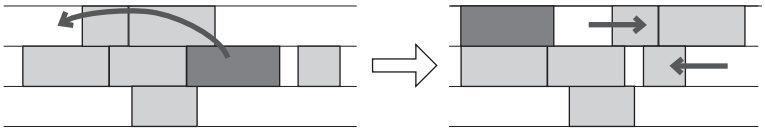


リップルモード

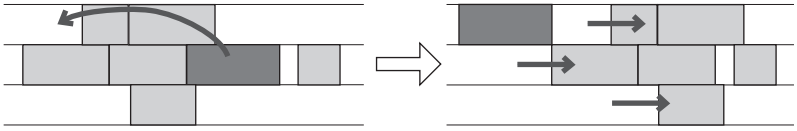
▶ P203

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

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



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



挿入／上書きモード *[Insert]*

1 ［挿入／上書きモード］をクリックする

クリックするたびに、挿入モードと上書きモードが切り替わります。

：挿入モード　：上書きモード

同期モード

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

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

その他の方法

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈同期モード〉をクリックします。

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

例［トラックのロック］をオンに設定している場合

リップルモード *[R]*

1 ［リップルモード］をクリックする

クリックするたびにオン／オフが切り替わります。

オンに設定している場合のボタン表示色は橙色、オフは白色です。

その他の方法

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈リップルモード〉をクリックします。

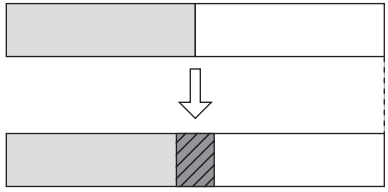
POINT　リップルモードの初期設定はオフです。

クリップの長さを変えずにトランジションを追加したい

伸縮モード

▶ P205

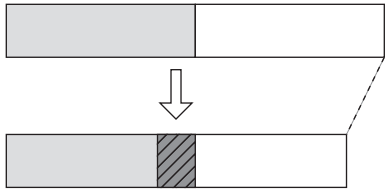
クリップ全体の長さを変えずにトランジションやオーディオクロスフェードを追加できます。



固定モード

▶ P206

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

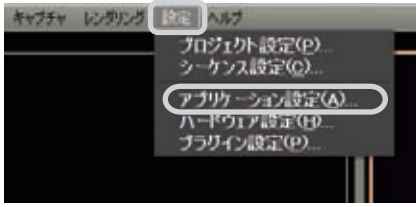


伸縮モード

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

クリップトランジション▶ P384
オーディオクロスフェード▶ P386

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



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

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

トランジション／オーディオクロスフェードを設定すると…

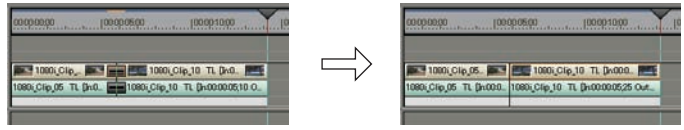
トランジションの設定や長さの変更をした場合に、左右のクリップの In 点と Out 点が伸びるため、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わりません。

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

クリップのマージン▶ P383

トランジション／オーディオクロスフェードを削除すると…

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



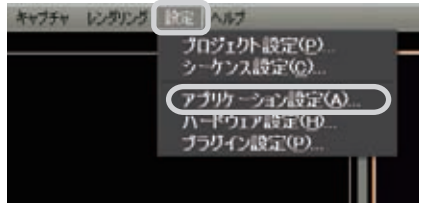
POINT　トランジションが設定されているクリップの片方を削除すると、同時にトランジションも削除されます。残ったクリップはトランジションの中心までの長さ（トランジション設定時に伸びた分を含む長さ）に変更されます。

固定モード

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

クリップトランジション▶ P384
オーディオクロスフェード▶ P386

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



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

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

トランジション／オーディオクロスフェードを設定すると…

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

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

トランジション／オーディオクロスフェードを削除すると…

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

POINT

- トランジション操作後のタイムライン上のクリップ全体の長さは、挿入／上書きモード、同期モードの設定によっても異なります。
  挿入／上書きモード▶ P202
  同期モード▶ P202
- 他のトラックのクリップも連動して移動させたい場合は、同期モードをオンにします。

2 トラックの設定

トラックの設定を変更したい

トラックの設定方法 ▶ P209

トラックの基本的な設定について説明します。

トラックパネル ▶ P209

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

トラックの設定方法

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

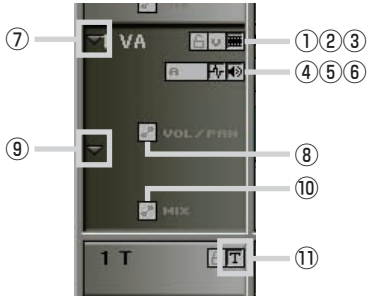
- TC PRESET
- TC MODE
- タイムラインの予定全長
- トラック数※
- オーディオチャンネルマップ

※ シーケンス設定では設定できません。

〈プロジェクト設定〉ダイアログ▶ P30
〈シーケンス設定〉ダイアログ▶ P35

トラックパネル

トラックパネルでは次の設定ができます。



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

④ オーディオチャンネル	オーディオチャンネルの割り当てを設定します。いずれかのトラックをオンにすると、オーディオクリップはそのトラックに配置されます。
⑤ ウェーブ	オンにするとオーディオを波形で表示します。 ***[Ctrl] + [W]***
⑥ オーディオのミュート	オンにするとそのトラックのオーディオ部分を消音します。 ***[Shift] + [S]***
⑧ ボリューム／PAN	［拡張 1］（⑦）をクリックすると表示されます。 ***[Alt] + [S]*** ボリューム調整モードと PAN 調整モードを切り替えます。
⑩ ミキサー	［拡張 2］（⑨）をクリックすると表示されます。 ***[Alt] + [W]*** トランスペアレンシー調整モードのオン／オフを切り替えます。 *トランスペアレンシー▶ P407*
⑪ タイトル	T トラックのみで表示されます。タイトルの表示／非表示を切り替えます。非表示にすると再生されません。

その他の方法

トラック選択移動：***[↑] / [↓]***

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

トラックパネルの表示をカスタマイズしたい

トラックの幅変更

▶ P212

トラックパネルの幅を変更できます。

トラックの高さ変更

▶ P212

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

トラック名変更

▶ P213

トラック名を変更できます。

トラックの幅変更

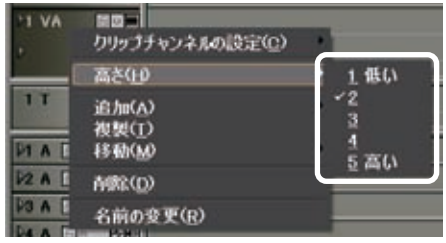
1 トラックパネルの右端をドラッグする

トラックの高さ変更

1 変更するトラックパネルを右クリックする

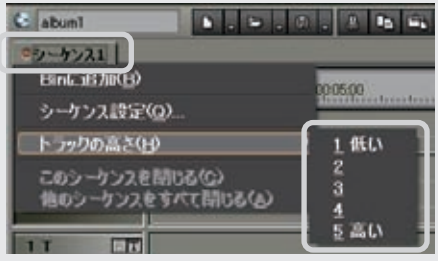
2 〈高さ〉を選び、お好みの高さをクリックする

選んだトラックの高さが変更されます。



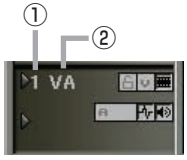
POINT

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



- V/VA/T トラックの高さを〈1 低い〉に設定した場合は、ミキサー部が非表示になります。

トラック名変更

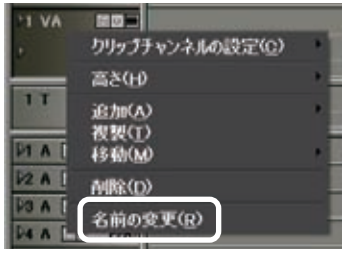


①トラック番号　②トラック名

1 変更するトラックパネルのトラック名をクリックし、トラック名を入力する

その他の方法

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



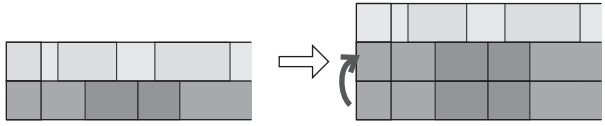
POINT

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

トラック数を変えたり移動したりしたい

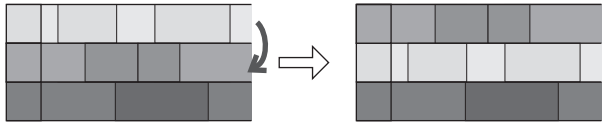
トラックの複製

▶ P215



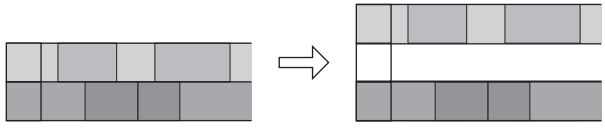
トラックの移動

▶ P215



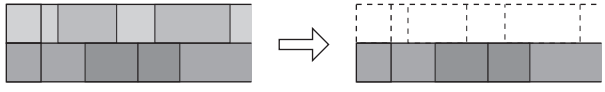
トラックの追加

▶ P216



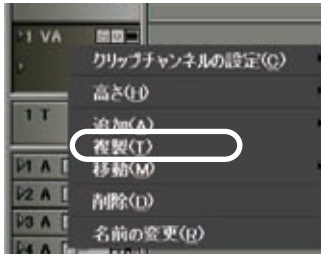
トラックの削除

▶ P216



トラックの複製

1 複製するトラックパネルを右クリックし、〈複製〉をクリックする

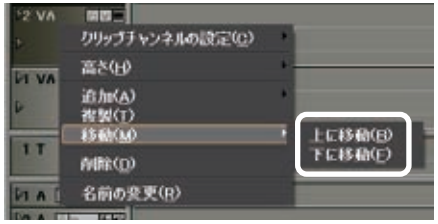


右クリックしたトラックの上にトラックが複製されます。

トラックの移動

1 移動するトラックパネルを右クリックする

2 〈移動〉を選び、〈上に移動〉または〈下に移動〉をクリックする



トラックの追加

1 トラックパネルを右クリックする

2 〈追加〉を選び、〈上に追加〉または〈下に追加〉をクリックする

3 追加するトラック数を入力する

V/VA トラックで右クリックした場合は、追加する方のトラックを選びます。

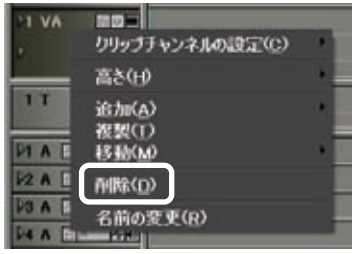
4 [OK] をクリックする

その他の方法

トラックの空白部を右クリックし、追加するトラックの種類をクリックします。

トラックの削除

1 削除するトラックパネルを右クリックし、〈削除〉をクリックする



クリップを配置していないトラックは、この時点で削除されます。

2 [OK] をクリックする

チャンネルの設定をしたい

ビデオチャンネル設定

▶ P218

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

オーディオチャンネル設定

▶ P218

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

ビデオチャンネル設定 *[7]*

1 トラックパネルの［ビデオチャンネル］をクリックする

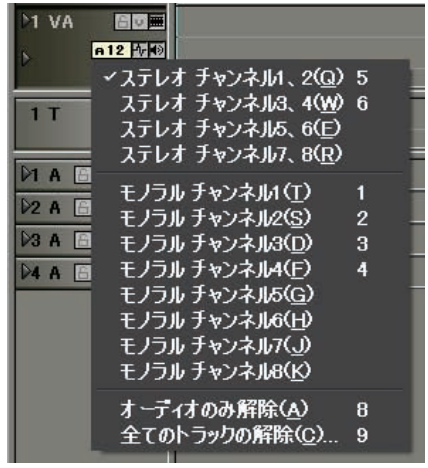
クリックするたびに、オン／オフが切り替わります。

例オンに設定した場合

オーディオチャンネル設定

1 トラックパネルの［オーディオチャンネル］をクリックする

2 メニューから割り当てるチャンネルをクリックする



ステレオチャンネル1、2（3、4～7、8）	1つのトラックに2チャンネルのオーディオクリップを配置します。2チャンネルまとめてステレオ素材として扱う場合に選びます。
モノラルチャンネル1（2～8）	1つのトラックに1チャンネルのオーディオクリップを配置します。複数のチャンネルを別々のモノラル素材として扱う場合に選びます。
オーディオのみ解除	すべてのトラックのオーディオチャンネルを解除します。 *[8]*
全てのトラックの解除	すべてのトラックのビデオチャンネル／オーディオチャンネルを解除します。 *[9]*

その他の方法

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

POINT

- 次の操作で、選んだトラックと同じ種類のトラックすべてにオーディオチャンネルを設定します。トラック番号の小さい順にチャンネルを設定します。
  - トラックパネルを右クリックし、〈クリップチャンネルの設定〉をクリックします。〈モノラルチャンネル〉または〈ステレオチャンネル〉をクリックします。
  - モノラルチャンネル：***[Shift] + [X]***
  - ステレオチャンネル：***[Shift] + [Ctrl] + [X]***
- オーディオチャンネルの出力先は、初期設定では各トラックの 1 チャンネル目を出力先の 1 チャンネル目、2 チャンネル目を出力先の 2 チャンネル目に割り当てています。
  〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ▶ P33

ご注意 複数のトラックに同じチャンネルは割り当てられません。

3 タイムスケールの表示設定

タイムスケール上の表示について知りたい

タイムスケールのマーク ▶ P221

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

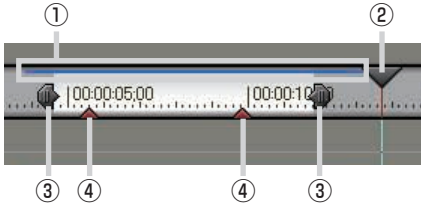
タイムスケールの表示単位 ▶ P221

タイムスケールの表示単位を変更することができます。

タイムスケール設定 ▶ P222

タイムスケールの設定を変更できます。

タイムスケールのマーク



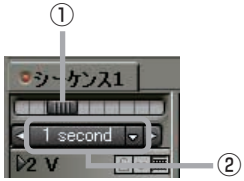
① レンダリング候補	タイムラインを再生するためのレンダリングの必要性を、レベル別に色で表示します。 *タイムスケールでの色分けについて▶ P324*
② タイムラインカーソル	左右にドラッグしてタイムラインカーソルを移動させることができます。
③ In 点 /Out 点	タイムラインの In 点と Out 点を示します。操作の適用範囲を In-Out 点間に限定できます。 *タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225*
④ マーカー	タイムラインに設定する印です。マウスカーソルをマーカーに合わせるとマーカーの色が黄色に変わり、マーカー位置のタイムコードやコメント（設定している場合）が表示されます。 *マーカーの設定▶ P305*

タイムスケールの表示単位

タイムスケールは次の単位で表示できます。

frames（フレーム）、seconds（秒）、minutes（分）

Fit（タイムラインウィンドウの表示範囲に合わせて表示単位を自動調整）

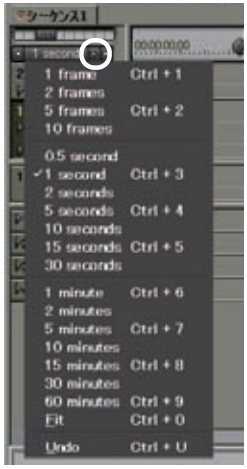


①タイムスケールコントローラ　　②タイムスケール設定

タイムスケール設定

1 ［タイムスケール設定］のリストボタンをクリックする

タイムスケールの表示単位がすべて表示されます。



2 表示単位をクリックする

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

その他の方法

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

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

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

CHAPTER 6

タイムラインの編集

1 クリップの配置

タイムラインに In 点、Out 点を設定したい

タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P225

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

クリップの両端に In 点、Out 点を設定 ▶ P226

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

タイムラインの In 点、Out 点を削除 ▶ P227

タイムラインの In 点、Out 点を削除できます。

タイムラインに In 点、Out 点を設定 *[I] / [O]*

① In 点の設定　② Out 点の設定

1 In 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 Recorder の［In 点の設定］をクリックする

3 Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

4 Recorder の［Out 点の設定］をクリックする

その他の方法

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

POINT

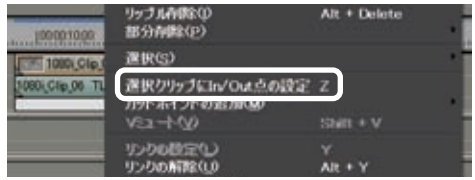
- タイムスケール上の In 点スライダー、Out 点スライダーをドラッグして In 点、Out 点の位置を変更できます。

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

クリップの両端に In 点、Out 点を設定 *[Z]*

クリップを配置▶ P229

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



クリップの両端にタイムラインの In 点、Out 点が設定されます。

その他の方法

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

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

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

2 〈In（Out）点を削除〉をクリックする

例［In 点の設定］のリストボタンをクリックした場合

その他の方法

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

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

クリップを配置したい

クリップを配置 ▶ P229

ビンに登録したクリップをタイムラインに配置できます。

クリップに In 点、Out 点を設定して配置 ▶ P232

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

ビデオ／オーディオクリップのみ配置 ▶ P232

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

チャンネル別に配置 ▶ P234

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

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】 ▶ P235

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

タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】 ▶ P236

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

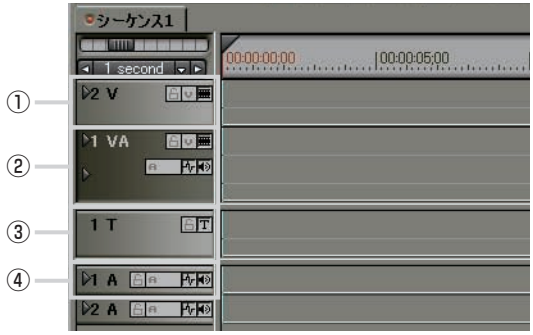
クリップを配置

[Shift] + [Enter]

挿入／上書きモード▶ P202
同期モード▶ P202
リップルモード▶ P203

1 クリップを配置するトラックをクリックする

配置するトラック



① V トラック	ビデオ、静止画、タイトル、カラークリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、オーディオ部分を無効にしたビデオクリップが配置されます。
② VA トラック	ビデオ、オーディオ、静止画、タイトル、カラークリップを配置します。
③ T トラック	ビデオ、静止画、タイトル、カラークリップを配置します。タイトル位置の調整ができます。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、オーディオ部分を無効にしたビデオクリップが配置されます。 *タイトル位置の調整▶ P477*
④ A トラック	オーディオクリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、ビデオ部分を無効にしたオーディオクリップが配置されます。

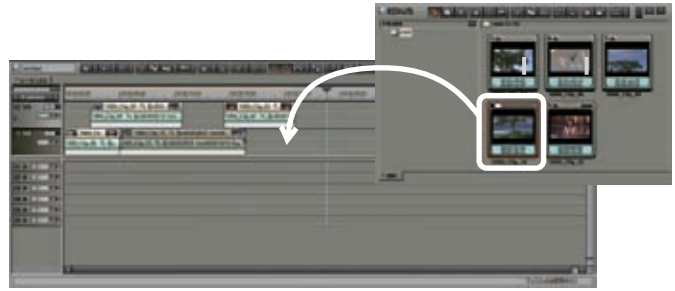
2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ビンからクリップを選び、［Timeline に貼り付け］をクリックする

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

その他の方法

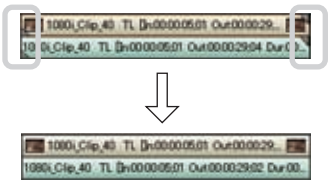
- ビンのクリップをドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。



- ビンのクリップを右クリックし、〈Timeline に貼り付け〉をクリックします。
- クリップを Player で再生し、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- クリップを Player で再生し、［Timeline に挿入で追加］または［Timeline に上書きで追加］をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加：***[E]***

配置されたクリップについて

トラックに配置されたクリップの表示から、フィルタやトランジションなどが設定されていることを確認することができます。
クリップの両端にある黒い三角のマークは、クリップの先頭と末尾を示しています。クリップがトリミングされると、三角のマークはなくなります。

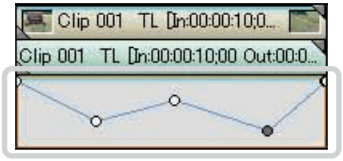


クリップの上部には、レンダリングした場合は緑色、フィルタを設定したときは水色のラインが表示されます。

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

クリップの開始位置にトラックトランジションを設定すると、ミキサー部に橙色の三角が表示されます。

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



クリップに In 点、Out 点を設定して配置

1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする

2 クリップに In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点の設定▶ P151

3 クリップを配置するトラックをクリックする

4 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

5 [Timeline に挿入で追加] をクリックする

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

[Timeline に上書きで追加] をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

その他の方法

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

ビデオ／オーディオクリップのみ配置

1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする

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

In 点、Out 点の設定▶ P151

2 ［ビデオの追加設定］または［オーディオの追加設定］をクリックする

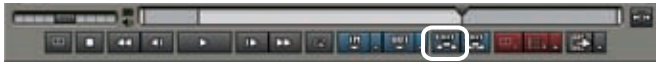
配置するボタンの表示色を橙色に切り替えます。ボタン表示色を白色に切り替えると、該当するクリップは配置されません。

例［ビデオの追加設定］有効時

3 クリップを配置するトラックをクリックする

4 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

5 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする



クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみが、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。

［Timeline に上書きで追加］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

その他の方法

- 手順２までを操作後、Player からドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみにそれぞれ In 点、Out 点を設定し、［Timeline に挿入（上書き）で追加］をクリックしてタイムラインに配置することができます。この場合、［ビデオの追加設定］または［オーディオの追加設定］の設定にかかわらず、In 点、Out 点を設定したクリップのみがタイムラインに配置されます。
  ビデオ／オーディオの In 点、Out 点設定▶ P151
- ［ビデオの追加設定］の有効／無効：***[Shift] + [J]***
- ［オーディオの追加設定］の有効／無効：***[Shift] + [K]***

チャンネル別に配置

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

ビデオチャンネル設定▶ P218
オーディオチャンネル設定▶ P218
クリップを配置▶ P229

①ビデオチャンネル
②オーディオチャンネル

1 各トラックに設定するチャンネルをクリックする

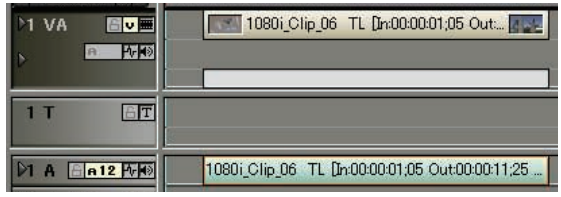
チャンネルの色が白色に変わります。

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

2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

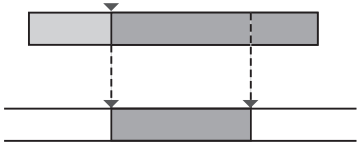
3 ビンからクリップを選び、［Timeline に貼り付け］をクリックする

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



POINT
- 配置できるオーディオクリップのチャンネルは、設定している［オーディオチャンネル］のチャンネル数に限定されます。
- 分割して配置されたビデオクリップとオーディオクリップは、グループ設定されています。
グループ解除▶ P248

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】



1 ビンからクリップを選び、［Player で表示］をクリックする

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

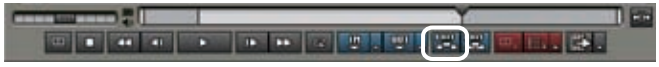
In 点、Out 点の設定▶ P151

2 クリップを配置するトラックをクリックする

3 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

4 ［Timeline に挿入で追加］をクリックする

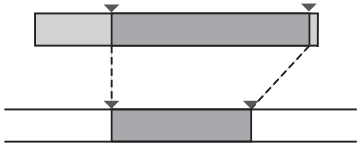


クリップがタイムラインの In-Out 点間の長さ分にトリミングされて配置されます。In 点または Out 点を設定している場合は、それぞれの位置を基準に配置されます。

配置されたクリップの再生速度は変わりません。

［Timeline に上書きで追加］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

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



1 ビンからクリップを選び、[Player で表示] をクリックする

Player で映像を確認し、In 点、Out 点を設定します。

In 点、Out 点の設定▶ P151

2 クリップを配置するトラックをクリックする

3 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

4 [Timeline に挿入で追加] をクリックする

クリップの In-Out 点間がタイムラインの In-Out 点間に配置されます。クリップの再生速度はタイムラインの In-Out 点間の長さに応じて自動調整されます。

[Timeline に上書きで追加] をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

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

クリップを好きな位置に移動したい

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

複数クリップの選択 ▶ P238

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

クリップを移動 ▶ P239

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

選択クリップ以降のクリップの移動 ▶ P241

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

クリップの順番の入れ替え ▶ P242

クリップの順番を入れ替えます。

複数クリップの選択

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

トラックのクリップがすべて選ばれます。

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

その他の方法

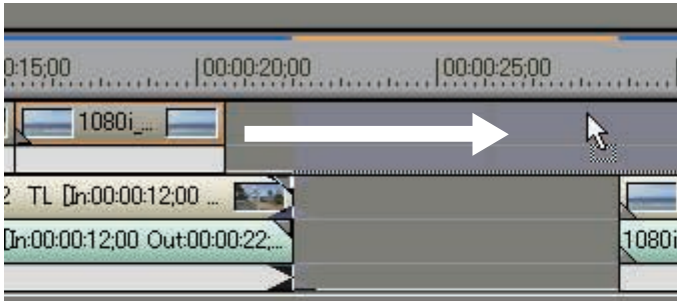
- キーボードの［Ctrl］を押しながらクリップをクリックし、クリップを 1 つずつ追加、あるいは解除します。
- タイムライン上のクリップをマウスカーソルで囲みます。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈選択〉→〈選択トラック〉または〈全トラック〉をクリックします。
- 選択トラックのクリップをすべて選択：***[Ctrl] + [A]***
- タイムライン上のクリップをすべて選択：***[Shift] + [A]***

クリップを移動

複数のクリップを同時に移動することもできます。

複数クリップの選択▶ P238

1 クリップを選び、移動先へドラッグ＆ドロップする

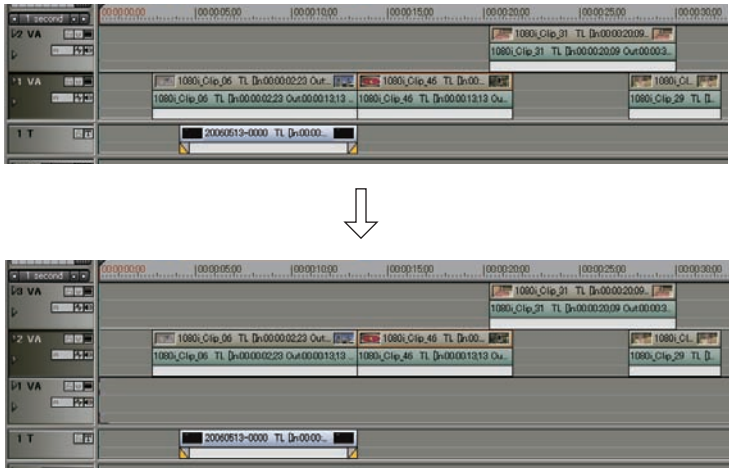


同期モードをオンに設定している場合には、異なるトラックのクリップも連動します。

同期モード▶ P202

複数のトラック間のクリップを選び、対応する種類のトラックのないところへクリップを移動した場合は、自動的にトラックが追加されます。

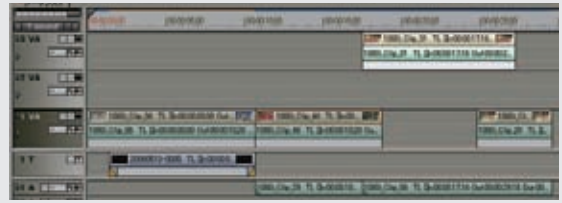
例 1VA トラックと 2VA トラックのクリップを複数選び、1 つ上のトラックにドラッグ & ドロップした場合

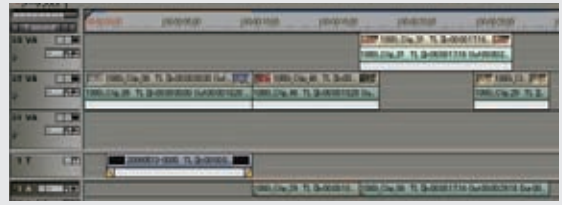


ご注意

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

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





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

選択クリップ以降のクリップの移動

1 **移動させるクリップの先頭クリップをクリックする**

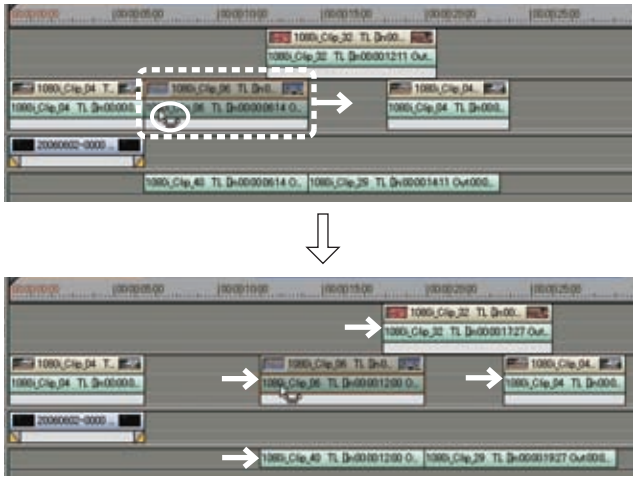
2 **キーボードの［Shift］と［Alt］を押したまま、トラックエリア内をドラッグする**

マウスカーソルの形状が変わり、選んだクリップより後ろのクリップが同時に移動します。

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

同期モード▶ P202

例同期モードをオンに設定している場合

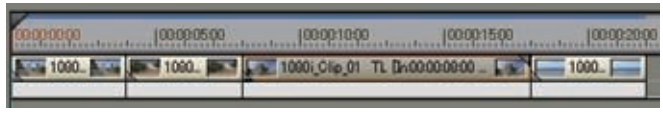


3 **挿入する位置へクリップをドロップする**

クリップの順番の入れ替え

1 クリップをドラッグし、入れ替える位置へドロップする

クリップの順番が入れ替わります。



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

POINT 挿入モード、リップルモードをオンに設定してから操作してください。
挿入／上書きモード▶ P202
リップルモード▶ P203

タイムラインに配置したクリップをビン内で検索したい

タイムライン上のクリップをビン内で検索 ▶ P244

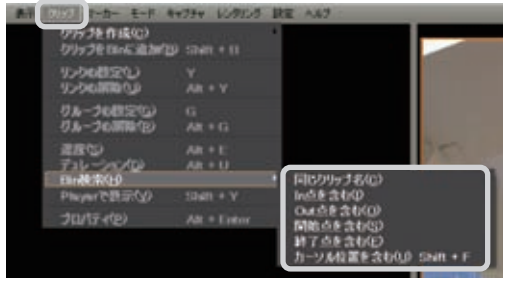
タイムライン上に配置されているクリップを、条件を指定してビン内で検索します。ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成されます。

タイムライン上のクリップをビン内で検索

1 タイムラインから検索するクリップを選ぶ

2 メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈Bin 検索〉をクリックする

3 検索する条件をクリックする



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

その他の方法

クリップを右クリックし、〈Bin 検索〉→検索する条件をクリックします。

POINT

- 一度条件を指定して作成された検索結果フォルダは、開いて確認するたびにその条件に合致するクリップを検索します。新たにビンに登録されたクリップもその検索対象となります。
- 検索結果フォルダのクリップに対し、ビン内で絞り込み検索や検索条件の変更ができます。
  ビン内の検索▶ P172
  検索結果の削除▶ P175
- 検索する条件で〈カーソル位置を含む〉をクリックした場合は、検索結果フォルダ名が素材タイムコードで表示されます。

2 クリップの操作

クリップのビデオ部分またはオーディオ部分を別々に扱いたい

リンク解除

▶ P246

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

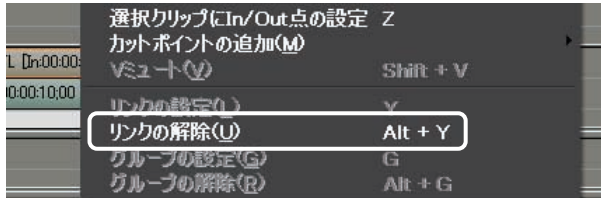
リンク設定

▶ P246

リンクを解除したビデオクリップとオーディオクリップを再度リンクさせます。

リンク解除 *[Alt] + [Y]*

1 リンクを解除するクリップを右クリックし、〈リンクの解除〉をクリックする



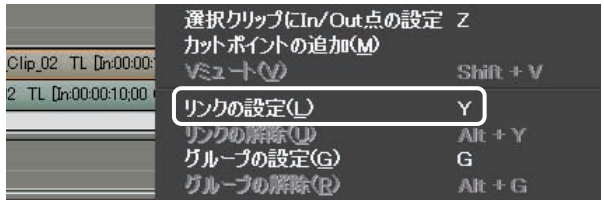
その他の方法

メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈リンクの解除〉をクリックします。

リンク設定 *[Y]*

1 リンクさせるビデオクリップとオーディオクリップをそれぞれ選ぶ

2 クリップを右クリックし、〈リンクの設定〉をクリックする



リンクが設定され、1つのクリップとして扱えるようになります。

その他の方法

メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈リンクの設定〉をクリックします。

POINT

- リンク設定の条件は次のとおりです。
  - 同じトラック内に配置されている。
  - クリップの一部が重なっている。
  - 同じ素材を参照している。
- リンクが設定されているビデオとオーディオのクリップの開始位置がずれている場合は、クリップの頭に赤色の四角が表示されます。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。

複数のクリップを 1 つのクリップとして扱いたい

グループ設定

▶ P248

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

グループ解除

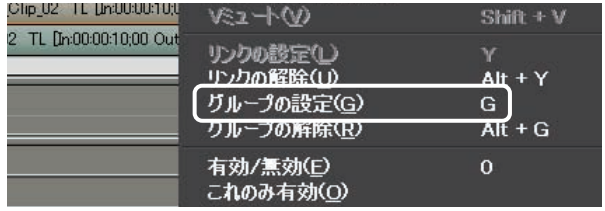
▶ P248

グループ化したクリップを元の分割された状態に戻します。

グループ設定 *[G]*

1 グループ化する複数のクリップを選ぶ

2 クリップを右クリックし、〈グループの設定〉をクリックする

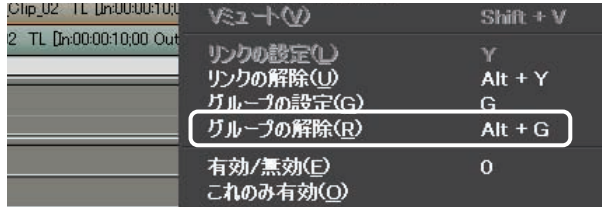


その他の方法

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

グループ解除 *[Alt] + [G]*

1 グループのクリップを右クリックし、〈グループの解除〉をクリックする



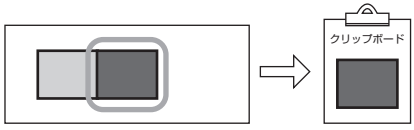
その他の方法

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

クリップを切り取ったり、配置を変えたりしたい

コピー

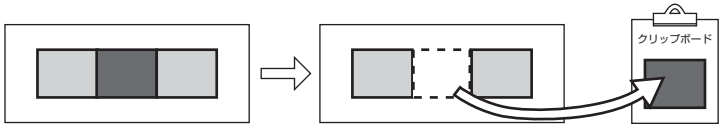
▶ P251



切り取り

▶ P251

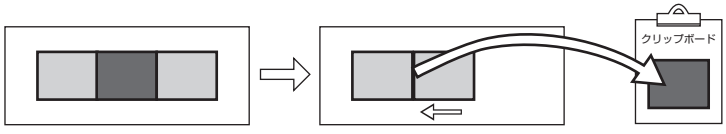
クリップを切り取ります。切り取ったクリップはその位置から削除されます。



リップル切り取り

▶ P252

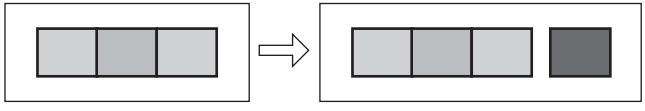
クリップを切り取り、空いた部分を前に詰めます。



貼り付け

▶ P252

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

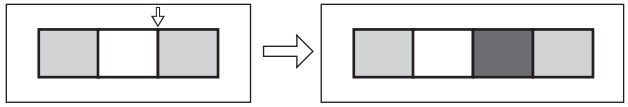


クリップの In 点、Out 点に貼り付け

▶ P253

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

例白色のクリップの Out 点に他のクリップを貼り付ける場合



置き換え

▶ P254

コピーや切り取り、リップル切り取りしたクリップを置き換えます。

部分置き換え

▶ P255

フィルタのみ、ミキサーのみなど部分的に置き換えることができます。

タイムラインのクリップの色分け

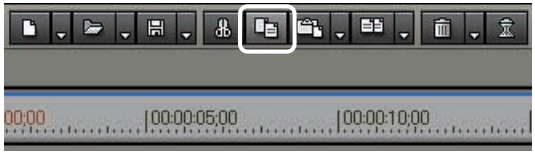
▶ P256

タイムラインに配置したクリップに色を付けて分類することができます。

コピー

[Ctrl] + [C]

1 クリップを選び、［コピー］をクリックする



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

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

切り取り

[Shift] + [Delete]、[Ctrl] + [X]

1 クリップを選び、［切り取り］をクリックする

続けて貼り付けや置き換えができます。

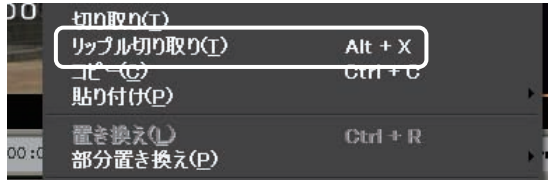
その他の方法

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

リップル切り取り

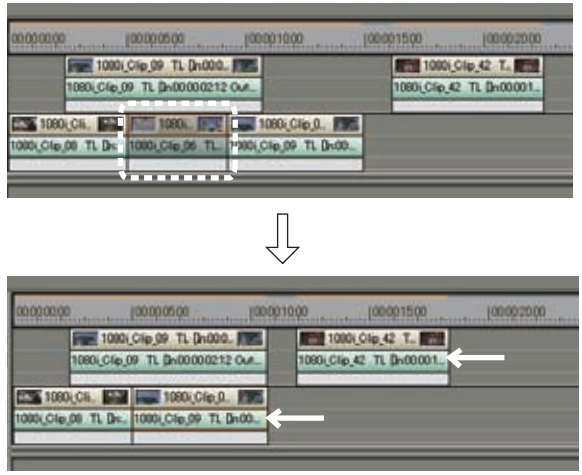
[Alt] + [X]

1 切り取るクリップを右クリックし、〈リップル切り取り〉をクリックする



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

例 同期モードをオンに設定している場合



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈リップル切り取り〉をクリックします。

貼り付け

[Ctrl] + [V]

1 クリップを選び、［コピー］をクリックする

［切り取り］、［リップル切り取り］をクリックしても貼り付けは可能です。

コピー▶ P251
切り取り▶ P251
リップル切り取り▶ P252

2 クリップを貼り付けるトラックをクリックする

3 クリップを貼り付ける位置にタイムラインカーソルを移動させる

4 [貼り付け] をクリックする

クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。

その他の方法

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

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

クリップの In 点、Out 点に貼り付け

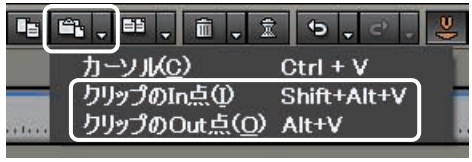
1 クリップを選び、[コピー] をクリックする

[切り取り]、[リップル切り取り] をクリックしても貼り付けは可能です。

コピー▶ P251
切り取り▶ P251
リップル切り取り▶ P252

2 貼り付けの基準とするクリップをクリックする

3 ［貼り付け］のリストボタンをクリックし、〈クリップの In 点〉または〈クリップの Out 点〉をクリックする



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

その他の方法

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

置き換え *[Ctrl] + [R]*

1 置き換え元のクリップを選び、［コピー］をクリックする

［切り取り］、［リップル切り取り］をクリックしても置き換えは可能です。

コピー▶ P251
切り取り▶ P251
リップル切り取り▶ P252

2 置き換え先のクリップを選び、［置き換え］をクリックする

クリップに適用しているフィルタ、ミキサーもすべて置き換えます。

その他の方法

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

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

部分置き換え

1 **置き換え元のクリップをクリックし、［コピー］をクリックする**

［切り取り］、［リップル切り取り］をクリックしても部分置き換えは可能です。

コピー▶ P251
切り取り▶ P251
リップル切り取り▶ P252

2 **置き換え先のクリップを選ぶ**

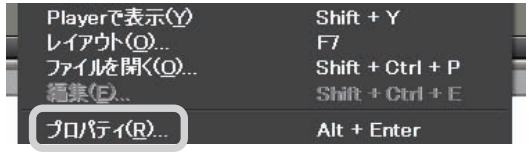
3 **［置き換え］のリストボタンをクリックし、置き換える項目をクリックする**

その他の方法

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

タイムラインのクリップの色分け

1 クリップを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックする



〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。

2 〈ファイル情報〉タブをクリックし、〈クリップ表示色〉のリストボタンをクリックする

3 お好みの色をクリックする

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

クリップを好きなところで分割したい

クリップをタイムラインカーソル位置で分割 ▶ P258

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

クリップを In 点、Out 点で分割 ▶ P259

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

分割したクリップを結合 ▶ P259

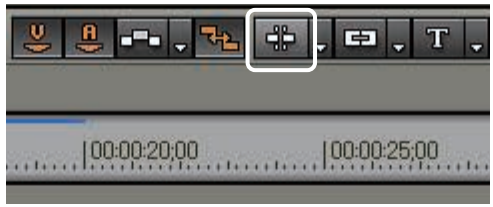
一度分割したクリップを結合します。

クリップをタイムラインカーソル位置で分割 *[C]*

1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする

2 クリップを分割する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ［カットポイントの追加］をクリックする



タイムラインカーソルの位置でクリップが分割されます。

その他の方法

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

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

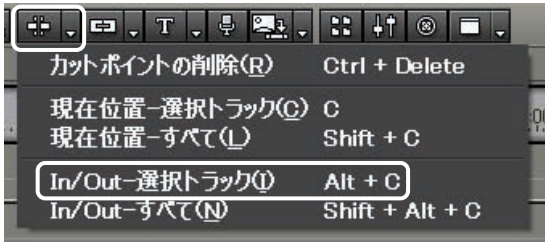
クリップを In 点、Out 点で分割 *[Alt] + [C]*

1 分割するクリップが配置されているトラックをクリックする

2 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

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



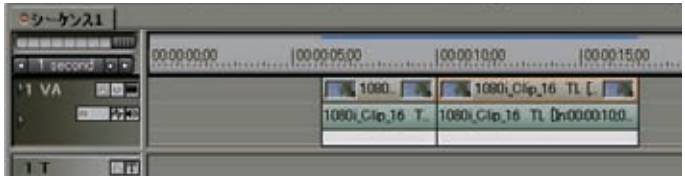
その他の方法

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

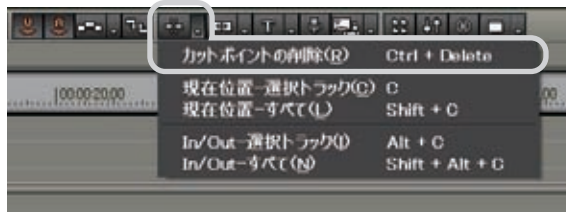
POINT
次の操作で、すべてのトラックのクリップをタイムラインの In 点、Out 点で一度に分割できます。
- ［カットポイントの追加］のリストボタンをクリックし、〈In/Out －すべて〉をクリックする。
- 任意のクリップを右クリックし、〈カットポイントの追加〉→〈In/Out －すべて〉をクリックする。
- ***[Shift] + [Alt] + [C]***

分割したクリップを結合 *[Ctrl] + [Delete]*

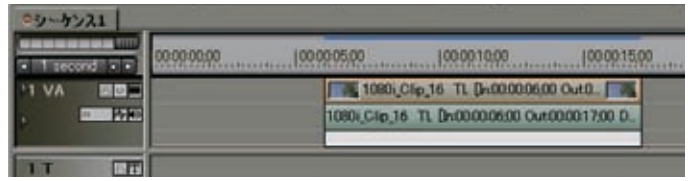
1 結合したい 2 つのクリップを選ぶ



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



2つのクリップが結合され、1つのクリップとして扱えるようになります。



その他の方法

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

POINT　同様の操作で、3つ以上のクリップを結合することもできます。

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

クリップが再生されないようにしたい

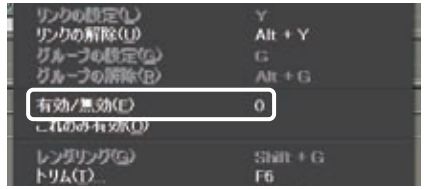
クリップの有効／無効

▶ P262

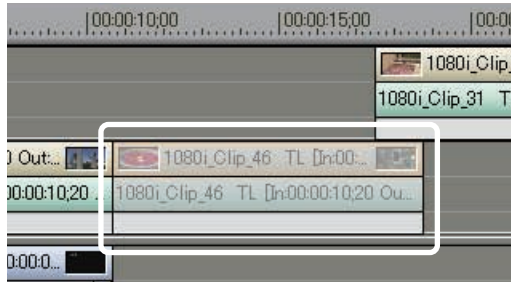
タイムラインに配置したクリップを無効にすることができます。無効にしたクリップは、再生されません。

クリップの有効／無効 *[0 (Zero)]*

1 無効にするクリップを右クリックし、〈有効／無効〉をクリックする



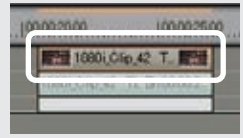
無効になったクリップは、全体が白っぽく表示されます。



POINT

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

例オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分を選んだ場合



リンク設定▶ P246
グループ設定▶ P248

クリップを削除したい

クリップを削除 ▶ P264

タイムラインに配置したクリップを削除します。

タイムラインの In-Out 点間を削除 ▶ P265

タイムラインの In-Out 点間を削除します。

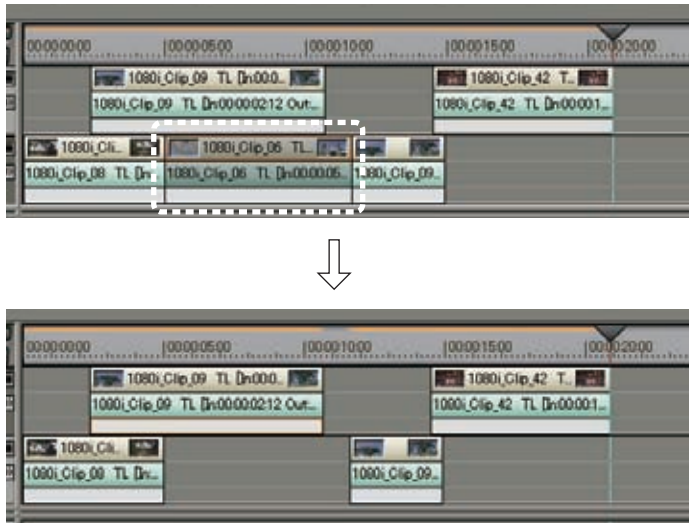
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 ▶ P266

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

クリップを削除 *[Delete]*

1 クリップを選び、［削除］をクリックする

選んだクリップが削除され、ギャップ（スペース）が空きます。



その他の方法

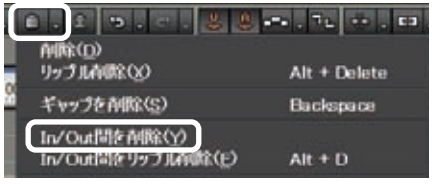
- ［削除］のリストボタンをクリックし、〈削除〉をクリックします。
- 削除するクリップを右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈削除〉をクリックします。

タイムラインの In-Out 点間を削除 *[D]*

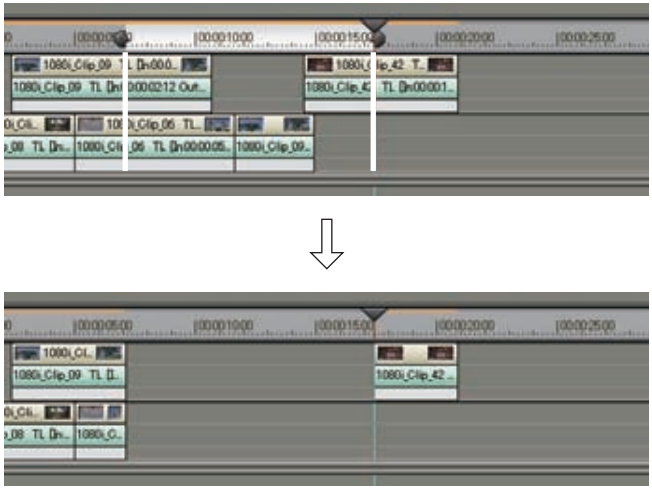
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

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



In-Out 点間のすべてのクリップが削除されます。



その他の方法

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

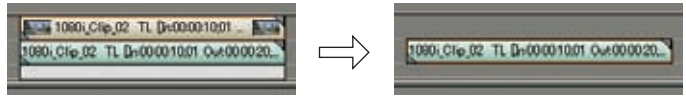
POINT　In 点のみ設定した場合は In 点以降、Out 点のみ設定した場合はタイムラインの最初から Out 点までを削除します。

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

1 クリップを選ぶ

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

例ビデオクリップ削除の場合



その他の方法

- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップを削除〉または〈オーディオクリップを削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップを削除〉または〈オーディオクリップを削除〉をクリックします。
- クリップのリンクを解除し、ビデオクリップまたはオーディオクリップのみを選んで［削除］をクリックします。
  リンク解除▶ P246
- クリップをドラッグして一度 A トラック（V トラック）に配置すると、ビデオ部分（オーディオ部分）が無効になります。

クリップを削除して、後ろのクリップを詰めたい

クリップをリップル削除 ▶ P268

クリップを削除し、空いた部分を前に詰めます。

タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 ▶ P269

タイムラインの In-Out 点間のクリップをリップル削除します。

ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除 ▶ P270

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

ギャップ（空き部分）を削除 ▶ P271

クリップ間のスペースを削除して、後ろのクリップを詰めます。

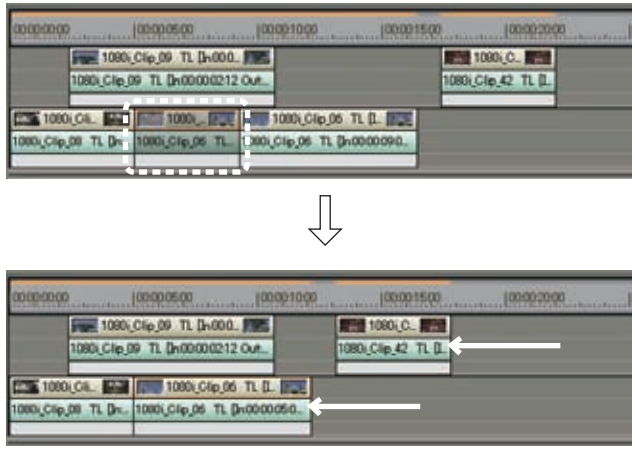
クリップをリップル削除 *[Alt] + [Delete]*

1 クリップを選び、［リップル削除］をクリックする

クリップが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。

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

例 同期モードをオンに設定している場合



その他の方法

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

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

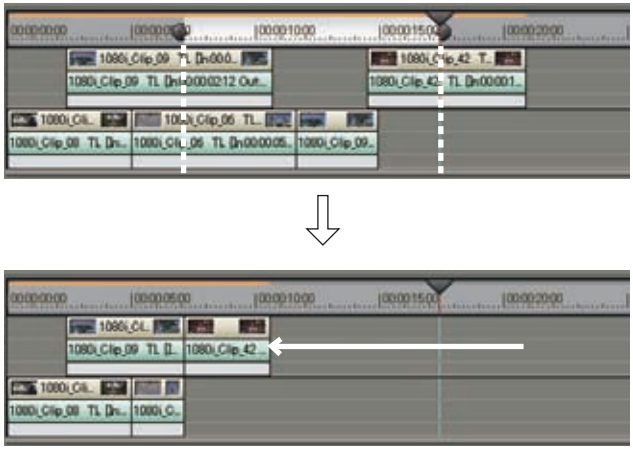
タイムラインの In-Out 点間をリップル削除 *[Alt] + [D]*

1 **タイムラインに In 点、Out 点を設定する**

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

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

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



その他の方法

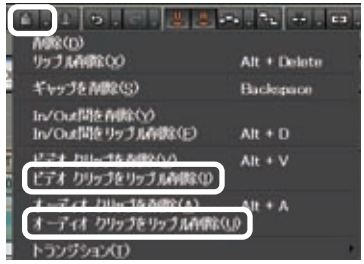
- タイムスケールを右クリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。
- トラックを右クリックし、〈In/Out 間をリップル削除〉をクリックします。

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

ビデオ／オーディオクリップのみリップル削除

1 クリップを選ぶ

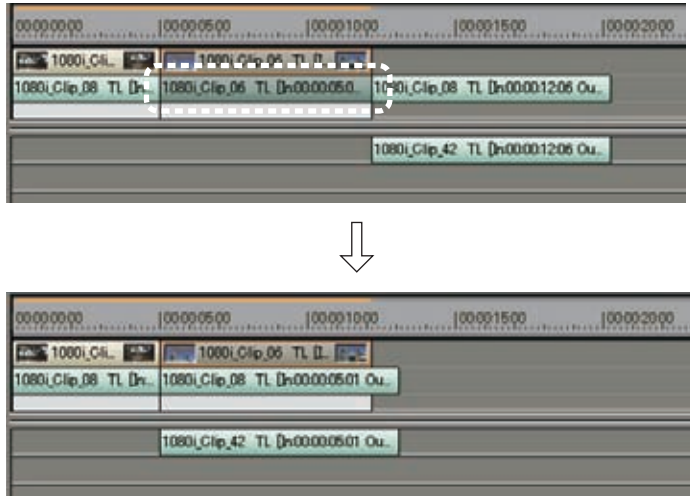
2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックする



ビデオクリップまたはオーディオクリップのみが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。

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

例 同期モードをオンに設定している場合

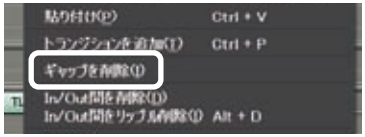


その他の方法

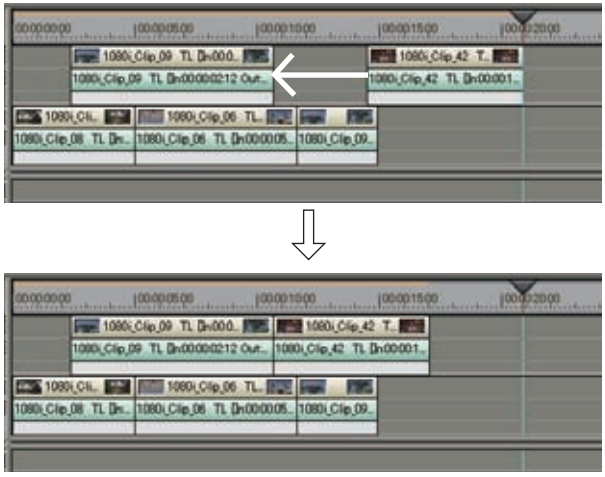
クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈ビデオクリップをリップル削除〉または〈オーディオクリップをリップル削除〉をクリックします。

ギャップ（空き部分）を削除

1 ギャップを右クリックし、〈ギャップを削除〉をクリックする



ギャップが削除され、後ろのクリップが前のクリップと連結します。



その他の方法

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

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

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

例 同期モードをオンに設定している状態で A のギャップを削除する場合

A のギャップ削除は B のギャップの長さにとどまります。

再生速度を変えたい

クリップ全体の速度変更 ▶ P273

クリップの再生速度を変えることができます。

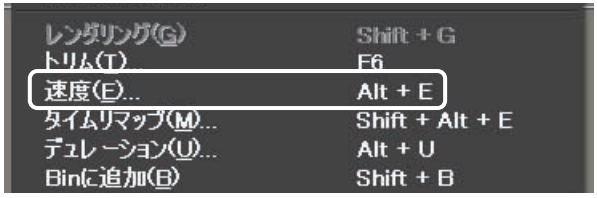
部分的な速度変更【タイムリマップ】 ▶ P274

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

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

クリップ全体の速度変更 *[Alt] + [E]*

1 クリップを右クリックし、〈速度〉をクリックする



〈Clip Speed〉ダイアログが表示されます。

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

2 〈Rate〉または〈Duration〉で、速度を設定する

数値の入力方法▶ P22

3 〈処理オプション〉のいずれかを選び、[OK] をクリックする

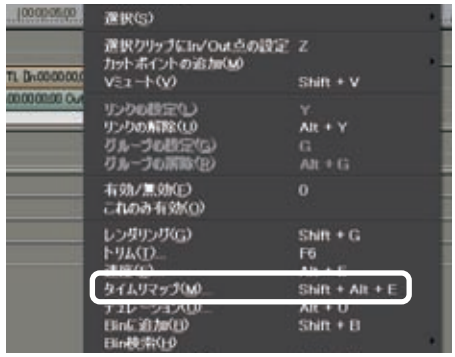
その他の方法

メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈速度〉をクリックします。

ご注意 VA トラックにあるスプリットトリムしたクリップは、再生速度を変更することができません。
スプリットトリム▶ P297

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

1 クリップを右クリックし、〈タイムリマップ〉をクリックする

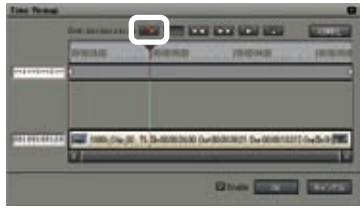


〈Time Remap〉ダイアログが表示されます。

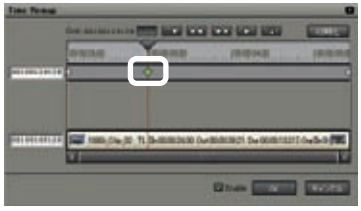
〈Time Remap〉ダイアログ▶ P276

2 タイムラインカーソルをドラッグする

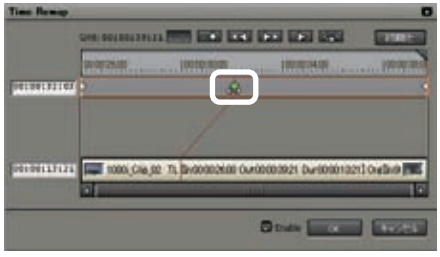
3 キーを追加する位置で［キーの追加］をクリックする



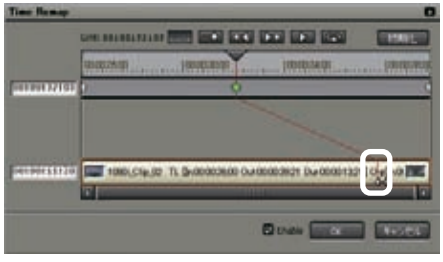
キー設定領域にキーが追加されます。



4 キーの上にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする



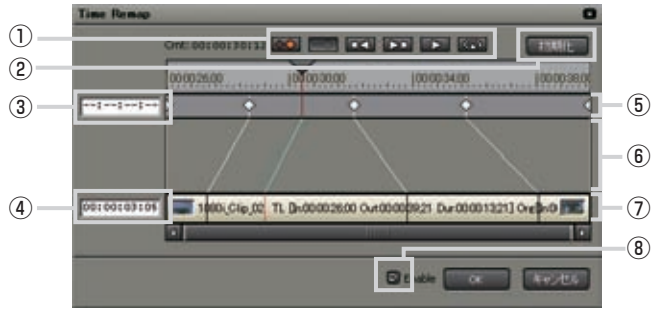
クリップのフレームも左右にドラッグできます。



5 ［再生］または［ループ再生］をクリックし、映像を確認する

Recorder に映像が表示されます。

〈Time Remap〉ダイアログ



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

数値の入力方法▶ P22

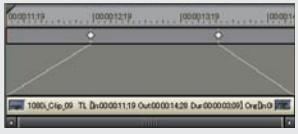
その他の方法

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

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

POINT

- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈タイムライン時間を表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭フレームを［00:00:00;00］に変更することができます。
- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈情報の表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭と末尾に表示されているサムネイルとタイムコードを非表示に切り替えることができます。
- 〈Time Remap〉ダイアログを右クリックし、〈オリジナルのソース時間を表示〉をクリックしてチェックをはずすと、クリップの In 点を［00:00:00;00］としたタイムコードが表示されます
- キーを追加していないクリップでも、先頭と末尾に 1 つずつキーが設定されています。
- クリップに通常の再生速度を維持したい範囲がある場合は、その部分を［カットポイントの追加］で別クリップにし、速度変更したい部分のクリップだけにタイムリマップを適用します。
  クリップをタイムラインカーソル位置で分割▶ P258
- クリップの先頭または末尾に止めを設定したい場合は、〈キー設定領域〉に最初から設定されている先頭、末尾のキーを、止めを維持したい場所までドラッグします。先頭、末尾からその時点まで先頭、末尾のフレームを固定表示し、他の区間の速度は速くなります。



映像の表示範囲を指定したい

レイアウト（クロップ）

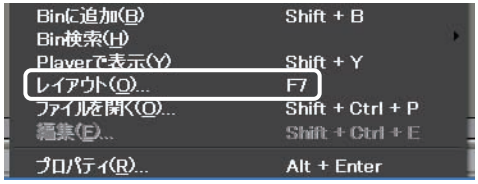
▶ P279

映像の表示範囲を矩形で指定したり、表示倍率を変更できます。

レイアウト（クロップ） *[F7]*

1 タイムラインの V/VA クリップのビデオ部分を右クリックする

2 〈レイアウト〉をクリックする



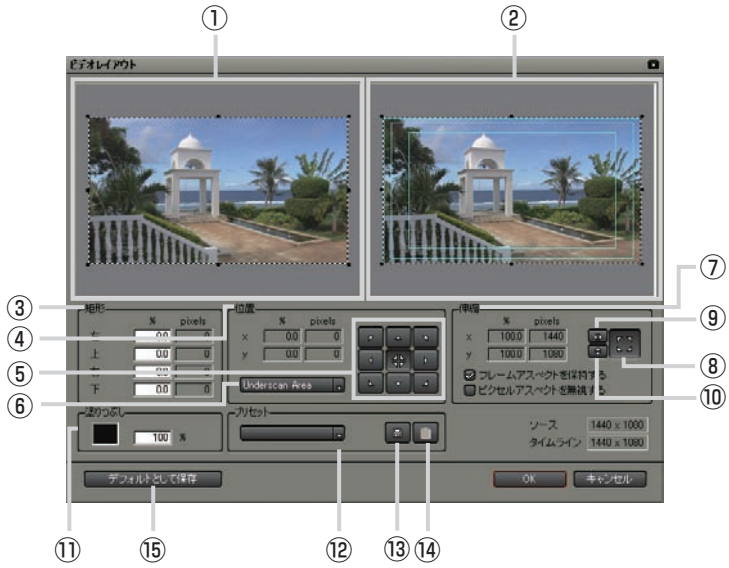
〈ビデオレイアウト〉ダイアログが表示されます。

3 Recorder に表示されている映像を確認しながら、レイアウトを〈ビデオレイアウト〉ダイアログで調節する

その他の方法

メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈レイアウト〉をクリックします。

〈ビデオレイアウト〉ダイアログ



①	クリッププレビュー	クリップの映像を表示します。クロップ範囲のポイント（8 箇所）をドラッグし、表示範囲を変更します。
②	タイムラインプレビュー	タイムラインの映像を表示します。クロップ範囲をドラッグし、位置を変更します。また、クロップ範囲のポイント（8 箇所）をドラッグし、表示倍率を変更します。
③	矩形	表示範囲を設定します。表示させない部分をカットする設定方法です。 **左** クリップの元の幅を基準に、左側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。 **上** クリップの高さを基準に、上側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。 **右** クリップの元の幅を基準に、右側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。 **下** クリップの高さを基準に、下側から表示しない範囲をパーセント単位で設定します。

④ 位置	〈矩形〉で設定した表示範囲の配置位置を設定します。 **位置切り替え（⑤）** 左上、中央上、…右下の方向を表します。〈エリア選択〉で設定した基準エリアの範囲内で、クリックした方向に詰めて配置します。複数の方向を同時に選ぶことはできません。中央の［位置切り替え］をクリックしてオンに設定した場合、〈矩形〉や〈伸縮〉の設定を変えても、常にその位置を保持します。［位置切り替え］を再度クリックすると、タイムラインの幅、高さを基準にパーセント単位で位置を設定することができます。 **エリア選択（⑥）** 基準エリアを［Underscan Area］／［Overscan Area］／［Titlesafe Area］から選びます。 A Underscan Area B Overscan Area C Titlesafe Area
⑦ 伸縮	タイムラインでの表示サイズを設定します。 **[F]（⑧）** 全体が入る最大の大きさに設定します。 **[W]（⑨）** 幅方向が入る最大の大きさに設定します。 **[H]（⑩）** 高さ方向が入る最大の大きさに設定します。 ［F］、［W］、［H］は、最初のクリックで選んだボタンの基準方向の大きさに自動設定し、再度クリックするとパーセント単位で大きさを設定することができます。 **フレームアスペクトを保持する** 手動入力の場合に、幅と高さ方向の同期をとります。 **ピクセルアスペクトを無視する** ピクセルアスペクトと無関係にピクセル等倍のマッピングをします。

⑪ 塗りつぶし	表示されない部分の色と下位のトラックの透過度を設定します。カラーサンプルをクリックすると〈色の設定〉ダイアログが表示されます。
⑫ プリセット	［プリセットとして保存］（⑬）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、リストボタンから選ぶことができます。 削除するには、リストボタンからプリセットを選び、［削除］（⑭）をクリックします。
⑮ デフォルトとして保存	［デフォルトとして保存］をクリックすると、現在の設定内容をデフォルトの設定として保存します。 ※変更前のデフォルトの設定は、アスペクト比を保持した状態でレイアウト全体が収まる最大値に設定されています。

数値の入力方法▶ P22

3 クリップのトリミング

タイムライン上でクリップの長さや使用する範囲を変更したい

トリムモードに切り替え ▶ P284

トリムウィンドウに切り替えて編集すると、ボタン操作で 1 フレーム単位または 10 フレーム単位で微調整することができます。通常モードでも、マウスをドラッグしてトリミングすることができます。

トリムウィンドウについて ▶ P285

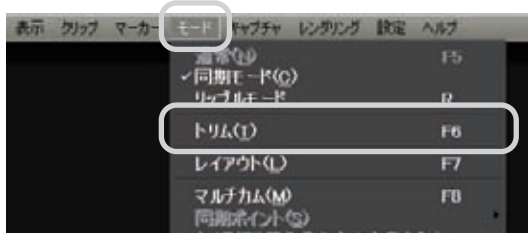
トリムウィンドウの操作ボタンを使ったり、タイムコードに数値を入力したりすることで、より正確なトリミングが可能になります。

トリミングの操作方法 ▶ P287

In 点トリムや Out 点トリムなど、通常のトリミング操作について説明します。

トリムモードに切り替え *[F6]*

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

その他の方法

- クリップの In 点または Out 点をダブルクリックします。
- クリップを右クリックし、〈トリム〉をクリックします。

POINT 次の操作で、トリムモードから通常モードに切り替えることができます。
– メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈通常〉または〈トリム〉をクリックする。
– トリムウィンドウの右下の「×」をクリックする。
– 再度キーボードの［F6］を押す。
– 通常モードへの切り替え：***[F5]***

トリムウィンドウについて

① プレビューウィンドウ	トリミング操作によって、1 画面／2 画面／4 画面に切り替わります。
② タイムコード	編集対象のクリップの In 点、Out 点などのタイムコードを表示します。数値を入力してトリミング位置を変更することもできます。
③ 前のフレーム	1 フレーム前に移動することができます。***[←]***
④ 再生	タイムラインを正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。 ***[Enter]***
⑤ 次のフレーム	1 フレーム後に移動することができます。***[→]***
⑥ 前の編集点に移動	現在のカットポイント位置の左側にある編集点（カットポイント）に、フォーカスとタイムラインカーソルが移動します。カットポイントが選ばれていない場合は、タイムラインカーソル位置の左側にある選択トラックの編集点にフォーカスとタイムラインカーソルが移動します。 ***[Page up]***
⑦ -10 フレームトリム	− 10 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 ***[Shift] + [,]***
⑧ -1 フレームトリム	− 1 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 ***[,]***
⑨ カットポイントの周辺を再生	フォーカスしているカットポイントの周辺を繰り返し再生します。再度クリックすると停止します。 ***[/]***
⑩ +1 フレームトリム	+ 1 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 ***[.]***
⑪ +10 フレームトリム	+ 10 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 ***[Shift] + [.]***

⑫ 次の編集点に移動	現在のカットポイント位置の右側にある編集点（カットポイント）に、フォーカスとタイムラインカーソルが移動します。カットポイントが選ばれていない場合は、タイムラインカーソル位置の右側にある選択トラックの編集点にフォーカスとタイムラインカーソルが移動します。 ***[Page down]***
⑬ トリムー In 点選択	選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いクリップの In 点を選びます。
⑭ トリムー Out 点選択	選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いクリップの Out 点を選びます。
⑮ トリムースライド選択	選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いカットポイントをスライドトリムできる状態で選びます。
⑯ トリムースリップ選択	選択トラックのタイムラインカーソル上にあるクリップのカットポイントをスリップトリムできる状態で選びます。
⑰ トリムーローリング選択	選択トラックのタイムラインカーソル上にあるクリップのカットポイントをローリングトリムできる状態で選びます。

※ 操作ボタンによっては、トリミングが無効な状態でカットポイントが選ばれている場合や、選択トラック上に移動できるカットポイントがない場合は無効となる場合があります。

数値の入力方法▶ P22

トリミングの操作方法

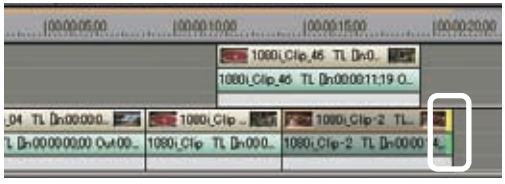
挿入／上書きモード▶ P202
リップルモード▶ P203
同期モード▶ P202

1 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。黄色は選んでいる状態を表します。

トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。

例クリップの Out 点をクリックした場合



となり合うクリップの In 点と Out 点を一度に選ぶには、クリップの境界をクリックします。

2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせて、左右にドラッグする

マウスカーソルの形状が変わったポイントでドラッグします。

トリムウィンドウの［フレームトリム］をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

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

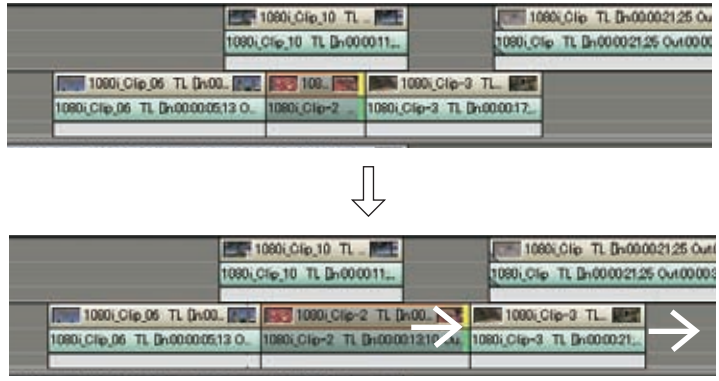
リップルモードをオンに設定すると、同じトラックの後ろのクリップが連動します。同期モードも合わせてオンに設定すると、すべてのトラックのクリップが連動します。

上書きモードの場合

クリップを伸ばすと、後ろに続くクリップが縮みます。全体の長さは変わりません。

挿入モードの場合

クリップを伸ばすと、後ろに続くクリップがそのまま後ろに移動します。



その他の方法

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

ークリップの In 側をトリミング：***[N]***

ークリップの Out 側をトリミング：***[M]***

例クリップの Out 側を［M］でトリミングした場合

POINT

- トランジションも同様にトリミングできます。
  トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更▶ P391
- あらかじめクリップを配置する位置にタイムラインカーソルを合わせておくと、より正確に配置することができます。
- トリミング中は、クリップのカットポイントの画像を表示することができます。In 点の画像は Recorder に、Out 点の画像は Player に表示されます。トリミングの種類によっては、Player/Recorder に 2 画面ずつ、計 4 画面で表示されます。
- シングルモード時は、Recorder にカットポイントの画像が 2 画面で表示されます。
- 後ろのクリップをまとめて一度に移動できます。
  選択クリップ以降のクリップの移動▶ P241
- クリップを選んでキーボードの［Alt］+［U］を押すと、〈デュレーション〉ダイアログが表示され、クリップの再生速度を変えずに再生する範囲を調整することができます。クリップの In 点の位置は変わらず、Out 点側がトリミングされます。

トリムウィンドウでできる便利なトリミング操作について知りたい

プレビューウィンドウ上でトリミング ▶ P291

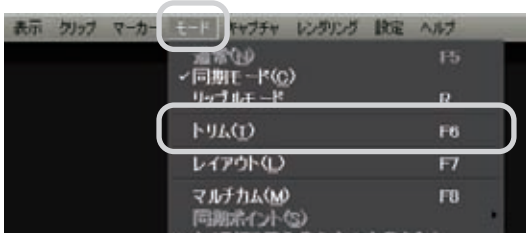
プレビューウィンドウ上でマウスをドラッグしてトリミングができます。

数値入力でトリミング ▶ P293

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。

プレビューウィンドウ上でトリミング

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。

In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。

リップルトリム▶ P296
スプリットトリム▶ P297
スライドトリム▶ P299
スリップトリム▶ P301
ローリングトリム▶ P302

3 プレビューウィンドウにマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする

マウスカーソルの形状が変わります。

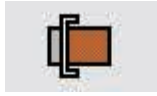
プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

In 点トリム、Out 点トリム、スライドトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビューウィンドウの左側（Out 点）と右側（In 点）に 1 画面ずつ表示されます。
ドラッグの開始位置（A、B、C）によって、トリミングの種類が変わります。

A：Out 点トリム

B：スライドトリム

C：In 点トリム 

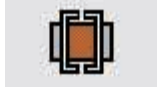
例スライドトリムの場合

POINT　手順 1 のあと、プレビューウィンドウをクリックすると、クリックした位置（A、B、C）に応じて選択トラックのタイムラインカーソルに最も近いカットポイントを選ぶことができます。

スリップトリム、ローリングトリムの場合

カットポイントのフレームが、プレビュー画面の左側と右側に 2 画面ずつ表示されます。

左側には、対象となるクリップの前のクリップの Out 点フレームと対象となるクリップの In 点フレームが、左から順に表示されます。右側には、対象となるクリップの Out 点フレームと対象となるクリップの後ろのクリップの In 点フレームが左から順に表示されます。

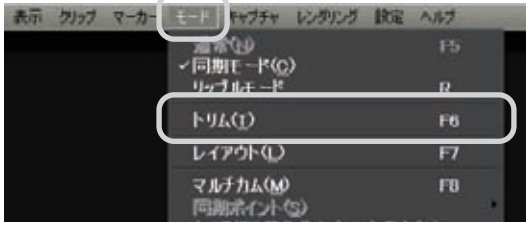
スリップトリム 

ローリングトリム

例スリップトリムの場合

数値入力でトリミング

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トリム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからトリムモードに切り替わります。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

トリムウィンドウの［トリム］の各ボタンをクリックすると、トリミングの種類に応じてカットポイントを選ぶことができます。

In 点、Out 点の選びかたによって、トリミングの種類が変わります。

リップルトリム▶ P296
スプリットトリム▶ P297
スライドトリム▶ P299
スリップトリム▶ P301
ローリングトリム▶ P302

3 タイムコードを入力する

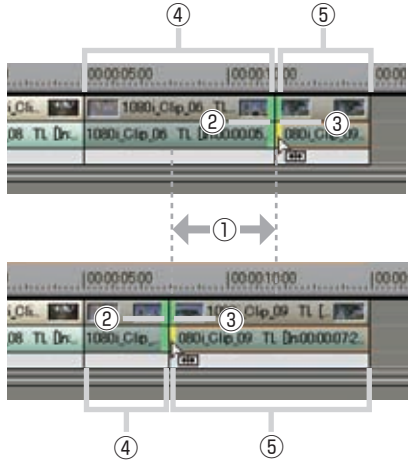
トリムウィンドウ下部のタイムコードにマウスカーソルを合わせると、タイムコードの下に橙色のラインが表示され、マウスカーソルの形状が変わります。

数値の入力方法▶ P22

トリムウィンドウのタイムコード

①フォーカスしたカットポイントが移動したフレーム数
②フォーカスしたカットポイント（クリップの Out 点）のタイムラインタイムコード
③フォーカスしたカットポイント（クリップの In 点）のタイムラインタイムコード
④トリミング対象のクリップの長さ（Out 点側のクリップ）
⑤トリミング対象のクリップの長さ（In 点側のクリップ）
⑥タイムラインカーソルのタイムラインタイムコード
⑦トリミング対象のトランジション／オーディオクロスフェードの長さ

例スライドトリムの場合



4 キーボードの［Enter］を押す

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

トリミングの種類について知りたい

リップルトリム ▶ P296

クリップの伸縮に合わせて、となり合うクリップも移動します。

スプリットトリム ▶ P297

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみをトリミングできます。

スライドトリム ▶ P299

となり合うクリップの開始位置と終了位置を前後にシフトします。前後のクリップの合計時間は変わりません。

スリップトリム ▶ P301

クリップの長さや位置を変えず、使用する部分を変更することができます。となり合うクリップの長さや位置は変わりません。

ローリングトリム ▶ P302

特定のクリップの長さを変えず、前後にあるクリップの開始位置と終了位置をシフトさせます。

リップルトリム

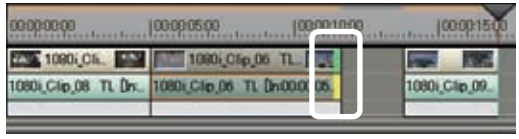
1 ［リップルモード］をクリックする

ボタン表示色を橙色に切り替えます。

2 クリップの In 点または Out 点をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

トリムウィンドウの［トリム－ In 点選択］または［トリム－ Out 点選択］をクリックしても、カットポイントを選ぶことができます。



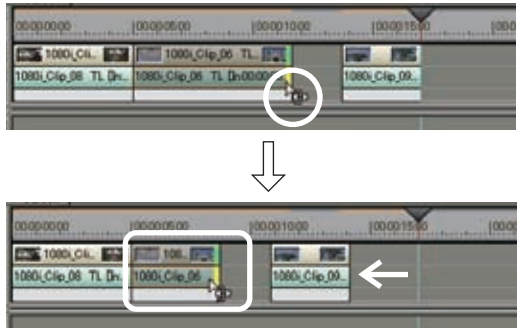
3 クリップの In 点、Out 点にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする

マウスカーソルの形状が変わったポイントでドラッグします。

クリップの伸縮に合わせ、後ろのクリップも連動します。同期モードも合わせてオンに設定している場合、すべてのトラックのクリップが連動します。

トリムウィンドウの［フレームトリム］をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

例クリップの Out 側をトリミングする場合（挿入モード）



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

その他の方法

クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。リップルモードをオンに設定していなくても、リップルトリムが可能です。

ーリップルトリム（クリップの In 側）：***[Alt] + [N]***

ーリップルトリム（クリップの Out 側）：***[Alt] + [M]***

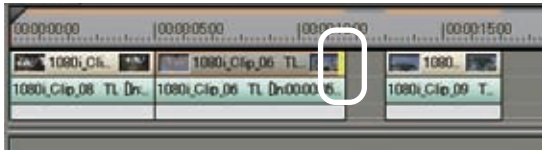
例 クリップの Out 側をリップルトリム（[Alt] + [M]）でトリミングした場合

スプリットトリム

1 クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点または Out 点を、キーボードの［Alt］を押しながらクリックする

カットポイントが黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

となり合うクリップの境界を選ぶには、キーボードの［Alt］を押しながらそれぞれの In 点、Out 点をクリックします。



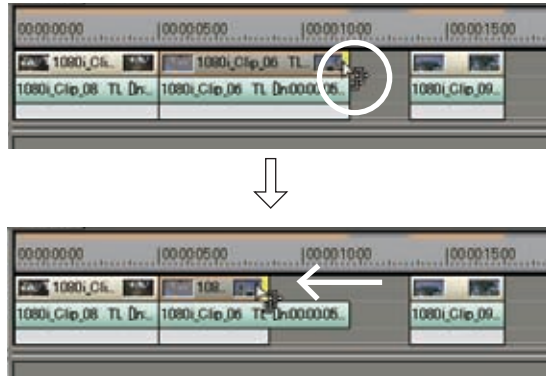
2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする

マウスカーソルの形状が変わったポイントでドラッグします。

ビデオ部分、またはオーディオ部分のみがトリミングされます。

トリムウィンドウの［フレームトリム］をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

例 オーディオ付きビデオクリップの Out 側をトリミングする場合（ビデオ部分）



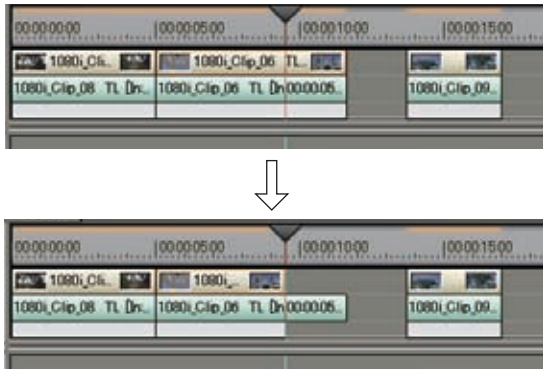
プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

その他の方法

クリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点または Out 点を、キーボードの［Alt］を押しながらクリックします。タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。

－スプリットトリム（クリップの In 側）：***[Shift] + [N]***
－スプリットトリム（クリップの Out 側）：***[Shift] + [M]***
－スプリットリップルトリム（クリップの In 側）：***[Shift] + [Alt] + [N]***
－スプリットリップルトリム（クリップの Out 側）：***[Shift] + [Alt] + [M]***
－スプリットスライドトリム（クリップの In 側）：***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]***
－スプリットスライドトリム（クリップの Out 側）：***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]***

例クリップの Out 側をスプリットトリム（[Shift]+[M]）でトリミングした場合

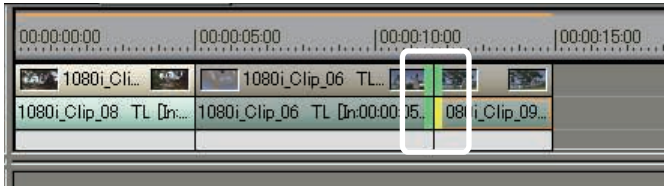


スライドトリム

1 クリップの境界をクリックする

境界のカットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

トリムウィンドウの［トリム－スライド選択］をクリックしても、スライドトリムができる状態でカットポイントを選ぶことができます。

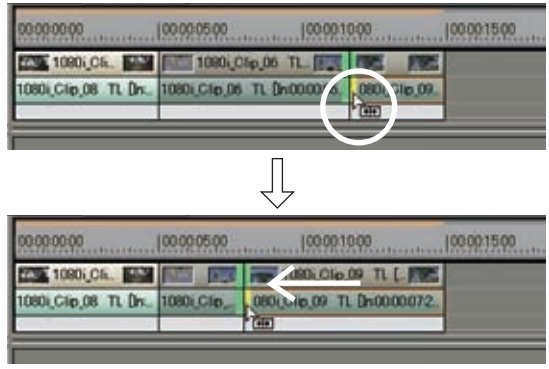


2 クリップの境界にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする

マウスカーソルの形状が変わったポイントでドラッグします。

クリップの境界が左右に移動します。となり合うクリップを合計した長さは変わりません。

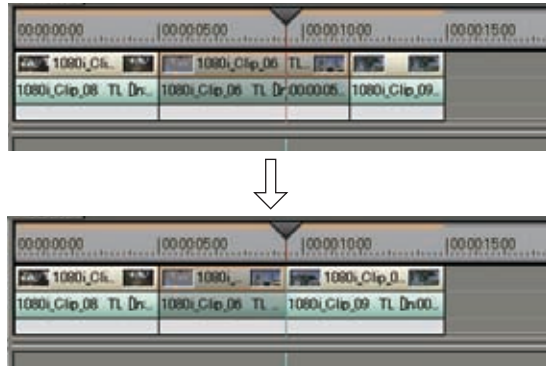
トリムウィンドウの［フレームトリム］をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。



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

その他の方法

クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルをトリミングする位置まで移動させたあと、次のショートカットを押します。
ースライドトリム（クリップの In 側）：***[Ctrl] + [Alt] + [N]***
ースライドトリム（クリップの Out 側）：***[Ctrl] + [Alt] + [M]***
例クリップの Out 側をスライドトリム（[Ctrl] + [Alt] + [M]）でトリミングした場合

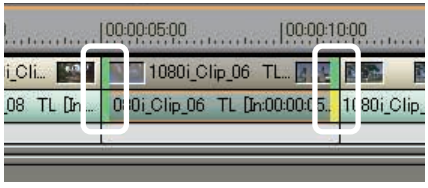


スリップトリム

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、クリップの In 点と Out 点の内側をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

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



2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする

マウスカーソルの形状が変わったポイントでドラッグします。

クリップの長さと位置はそのままで、使用する部分が変わります。

トリムウィンドウの［フレームトリム］をクリックすると、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

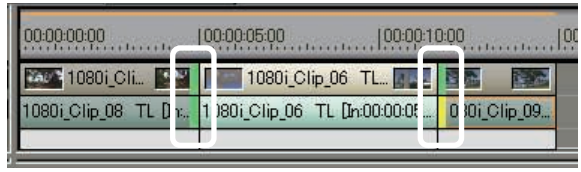
プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

ローリングトリム

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、クリップの In 点と Out 点の外側をクリックする

カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

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



2 クリップの In 点または Out 点にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする

マウスカーソルの形状が変わったポイントでドラッグします。

ドラッグしているクリップの長さや使用する部分はそのままで位置が変わるため、となり合うクリップがトリミングされます。

トリムウィンドウの［フレームトリム］をクリックしても、1 フレームまたは 10 フレーム単位で微調整することができます。

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

4 マーカー

マーカーを設定／削除したい

〈Marker〉パレットの表示／非表示 ▶ P304

〈Marker〉パレットの表示／非表示を切り替えます。

マーカーの設定 ▶ P305

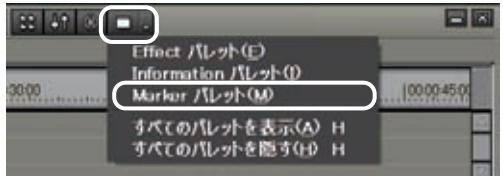
タイムラインにマーカーを設定すると、マーカー位置へのジャンプ、コメントの追加ができます。

マーカーの削除 ▶ P306

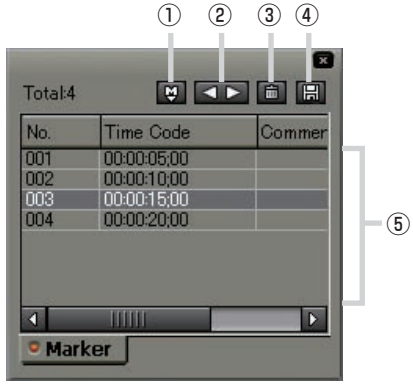
設定したマーカーを削除することができます。

〈Marker〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Marker パレット〉をクリックする



◇〈Marker〉パレット



① マーカー	タイムラインカーソルの位置にマーカーを追加します。
② ジャンプ	タイムラインカーソルの前／次のマーカーに移動します。
③ 削除	マーカーリストからマーカーを選んで削除します。
④ 保存	マーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
⑤ マーカーリスト	設定したマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

その他の方法

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

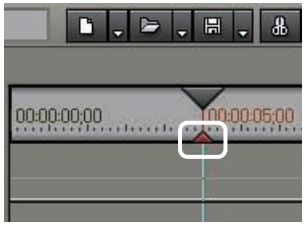
〈Effect〉パレット▶ P364
〈Information〉パレット▶ P416

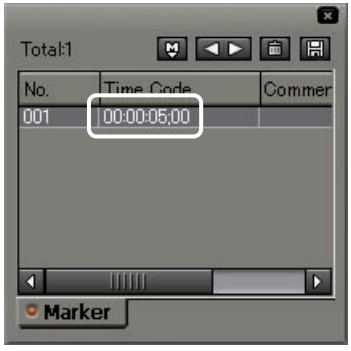
マーカーの設定 *[V]*

1 マーカーを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 〈Marker〉パレットの［マーカー］をクリックする

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





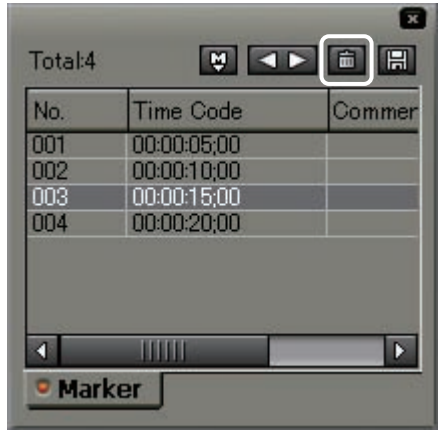
その他の方法

- タイムスケールを右クリックし、〈現在位置にマーカーを追加〉をクリックします。
- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈マーカーを追加〉をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈現在位置にマーカーを追加／削除〉をクリックします。

マーカーの削除 *[Delete]*

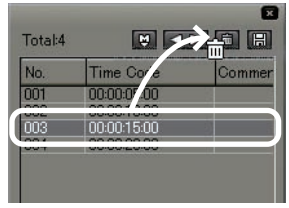
1 〈Marker〉パレットのマーカーリストから削除するマーカーを選ぶ

2 ［削除］をクリックする



その他の方法

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



- マーカーリストのマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈現在位置にマーカーを追加／削除〉をクリックします。
- タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉→〈現在のマーカー〉をクリックします。

POINT すべてのマーカーを一度に削除することもできます。
－タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーを削除〉→〈すべて〉をクリックします。
－***[Shift] + [Alt] + [V]***

マーカーを利用したい

マーカーへのコメント入力 ▶ P308

設定したマーカーにコメントを追加することができます。

マーカー位置に移動 ▶ P309

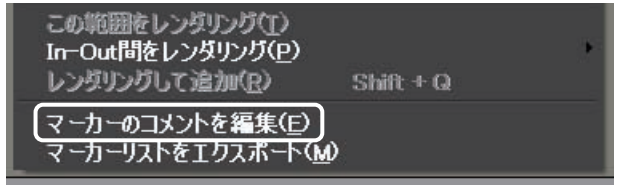
設定したマーカーの位置にジャンプすることができます。

マーカーリストの書き出し【エクスポート】 ▶ P310

〈Marker〉パレットのマーカーリストを CSV ファイルに書き出すことができます。

マーカーへのコメント入力

1 タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーのコメントを編集〉をクリックする



2 〈マーカーコメント〉ダイアログでコメントを入力し、[OK] をクリックする

その他の方法

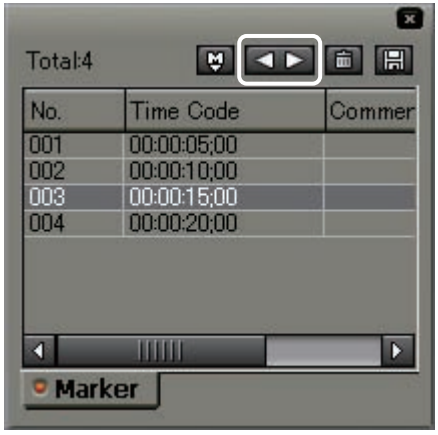
- 〈Marker〉パレットの〈Comment〉欄をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈マーカーのコメントを編集〉をクリックします。
- コメント入力開始：***[F2]***
- コメント改行※：***[Ctrl] + [Enter]***
- 先頭のマーカーにコメント入力※：***[Ctrl] + [Home]、[Page up]***
- 最後のマーカーにコメント入力※：***[Ctrl] + [End]、[Page down]***
- 前後のマーカーにコメント入力※：***[Ctrl] + [↑]、[Ctrl] + [↓]***

※ コメント入力開始後（[F2] を押した後）、有効になります。

POINT　同じ操作で入力済みのコメントを編集することもできます。

マーカー位置に移動

1 〈Marker〉パレットの［ジャンプ］をクリックする



マーカーが前後に移動します。

その他の方法

- マーカーリストから、移動したい位置のマーカーをダブルクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉をクリックすると、タイムラインカーソルの前または次のマーカーに移動します。
- メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈前のマーカーに移動〉または〈次のマーカーに移動〉をクリックします。
- タイムスケール上のマーカーをダブルクリックします。
- 前のマーカーに移動：***[Shift] + [Page up]***
- 次のマーカーに移動：***[Shift] + [Page down]***

マーカーリストの書き出し【エクスポート】

1 〈Marker〉パレットの［保存］をクリックする

2 〈名前を付けて保存〉ダイアログでファイル名と保存先を設定する

3 出力形式を選び、［保存］をクリックする

その他の方法

- タイムスケール上のマーカーを右クリックし、〈マーカーリストをエクスポート〉をクリックします。
- マーカーリストを右クリックし、〈マーカーリストをエクスポート〉をクリックします。

ご注意 書き出したCSVファイルは、EDIUSに読み込むことはできません。

5 タイムラインの再生

タイムラインを再生したい

スクラビングで再生 ▶ P312

タイムラインカーソルを、前後にドラッグしてタイムラインの確認したい位置に移動することができます。

Recorder の操作ボタンで再生 ▶ P313

Recorder の操作ボタンを使って再生やフレーム単位での移動ができます。

シャトル／スライダーで再生 ▶ P315

Recorder のシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。

マウスで再生【マウスジェスチャ】 ▶ P316

Recorder の上でマウスを動かして再生できます。

タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】 ▶ P316

タイムラインの In 点、Out 点の範囲を繰り返し再生できます。

タイムラインカーソルの周辺を再生 ▶ P317

タイムラインカーソルの周辺を再生します。

スクラビングで再生

1 タイムラインカーソルを前後にドラッグする

タイムラインカーソルが移動し、Recorder にそのフレームが表示されます。

POINT

- デュアルモードの場合、Recorder に関する操作を行っているときは、Recorder の周りに橙色のラインが表示されます。
- タイムラインの開始フレームを表示しているときは、左上隅に白色の三角形が表示されます。

Recorder の操作ボタンで再生 *[Enter]*

Player の操作ボタンで再生▶ P147
操作ボタンの設定▶ P95

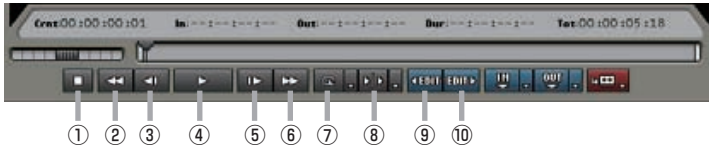
1 Recorder の［再生］をクリックする

Recorder で再生が始まります。

2 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

Recorder の操作ボタン



①	停止	タイムラインの再生を停止します。***[K]*、*[Shift] + [↓]***
②	巻き戻し	タイムラインを巻き戻します。クリックするたびに逆方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 ***[J]*** ※1
③	前のフレーム	クリックするたびにタイムラインを逆方向に 1 フレームずつ戻します。クリックしたままの状態を維持すると、逆方向に等速再生します。 ***[←]***
④	再生	タイムラインを正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。再度クリックすると再生します。 ***[Enter]*、*[Space]***
⑤	次のフレーム	クリックするたびにタイムラインを正方向に 1 フレームずつ進めます。クリックしたままの状態を維持すると、正方向に等速再生します。 ***[→]***
⑥	早送り	タイムラインを早送りします。クリックするたびに正方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。***[L]*** ※2
⑦	ループ再生	タイムラインの In-Out 点間を繰り返し再生します。In 点を設定していない場合はタイムラインの最初から、また Out 点を設定していない場合は、タイムラインの最後までを繰り返し再生します。タイムライン全体をループ再生することもできます。 ***[Ctrl] + [Space]***
⑧	Timeline カーソルの周辺を再生	タイムラインカーソルの前後を再生します。

⑨	1 つ前の編集点に移動	タイムラインカーソル位置の左側にある編集点（クリップの境界やタイムラインの In 点、Out 点）にタイムラインカーソルが移動します。 ***[A]、[Ctrl] + [←]***
⑩	次の編集点に移動	タイムラインカーソル位置の右側にある編集点にタイムラインカーソルが移動します。***[S]、[Ctrl] + [→]***

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

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

POINT

- 再生処理が重い場合は、次の方法をお試しください。
  － キーボードの［Shift］を押しながら［再生］をクリックする。
  ※一時的に再生用バッファをためてから再生します。RT 再生バッファは、ハードウェア設定の〈システム設定〉で変更できます。
  ハードウェア設定▶ P78
  － タイムラインの一部やクリップをレンダリングする。
  過負荷部分／負荷部分のみレンダリング▶ P326
  クリップ／トランジションのレンダリング▶ P328
- タイムラインの先頭へタイムラインカーソルを移動させるにはキーボードの［Home］を、タイムラインの終端へタイムラインカーソルを移動させるにはキーボードの［End］を押してください。
- 前に 10 フレーム移動：***[Shift] + [←]***
- 次に 10 フレーム移動：***[Shift] + [→]***

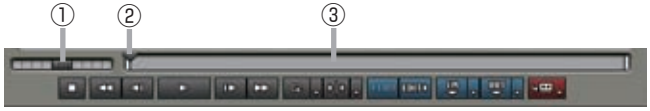
シャトル／スライダーで再生

タイムコード／シャトル／スライダー／ボタン表示の設定▶ P104

1 シャトル／スライダーをドラッグする

Recorder に、スライダーの位置のフレームが表示されます。

シャトル／スライダー



① シャトル	シャトルを右にドラッグすると正方向に再生、左にドラッグすると逆方向に再生します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り、一時停止します。 再生速度は正方向、逆方向ともに 1/20 ～ 16 倍速の 21 段階です。
② スライダー	ポジションバー（③）の任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。

その他の方法

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

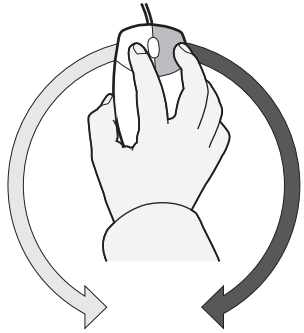
※ 1 キーボードの［Ctrl］+［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］+［J］を押すと、減速します。

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

マウスで再生【マウスジェスチャ】

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

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



逆方向に再生　　再生

その他の方法

Recorder 上にマウスカーソルを置き、マウスホイールを回転させます。

タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】　*[Ctrl] + [Space]*

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

2 Recorder の［ループ再生］をクリックする

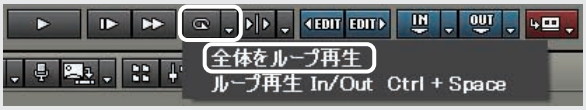
タイムラインの In-Out 点間を繰り返し再生します。

再生は、タイムラインカーソルの現在位置から開始します。

3 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

POINT 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] のリストボタンをクリックし、〈全体をループ再生〉をクリックします。



タイムラインカーソルの周辺を再生

1 タイムラインカーソルを再生したい位置に移動させる

2 [Timeline カーソルの周辺を再生] をクリックする

タイムラインカーソルの周辺を繰り返し再生します。

3 Recorder の [停止] をクリックする

再生が停止します。

POINT
- タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近いカットポイントの周辺を指定した長さで再生することもできます。[Timeline カーソルの周辺を再生] のリストボタンをクリックし、〈カットポイント周辺の再生－1秒〉、〈カットポイント周辺の再生－2秒〉または〈カットポイント周辺の再生－3秒〉をクリックします。
- 予備動作時間（プリロール）は、アプリケーション設定の〈再生〉で設定することができます。
再生▶ P73

見たいシーンをすぐに表示したい

タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ ▶ P319

タイムラインの In 点、Out 点にジャンプできます。

タイムコードを入力してジャンプ ▶ P319

タイムラインのタイムコードを数値で入力して、その位置にジャンプすることができます。

マッチフレームとは ▶ P320

Player に表示されているフレームを Recorder に、Recorder に表示されているフレームを Player に表示させることができます。

Player からタイムラインへジャンプ ▶ P320

Player に表示されているクリップのタイムコードを取得したあと、タイムラインクリップの該当する箇所へジャンプし、Recorder に表示します。

タイムラインから Player へジャンプ ▶ P321

選んだトラックとタイムラインカーソル上にあるタイムラインクリップのタイムコードを取得したあと、Player に表示されているクリップの該当場面へジャンプし、表示します。

タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ *[Q] / [W]*

1 Recorder の［In（Out）点の設定］のリストボタンをクリックし、〈In（Out）点に移動〉をクリックする

例［In 点の設定］のリストボタンをクリックした場合

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

その他の方法

メニューバーの〈マーカー〉をクリックし、〈In 点へ移動〉または〈Out 点へ移動〉をクリックします。

タイムコードを入力してジャンプ

1 Recorder をクリックする

2 キーボードのテンキーでタイムコードを入力する

例「1000」と入力した場合

3 キーボードの［Enter］を押す

タイムラインカーソルが移動します。

POINT テンキーで数字を入力する前に「+」または「－」を入力すると、入力した数字分、タイムラインカーソルが前後にジャンプします。
数値の入力方法▶ P22

マッチフレームとは

Player に表示されている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。素材がデッキ制御できる機器からの映像の場合は、マッチフレームは有効です。

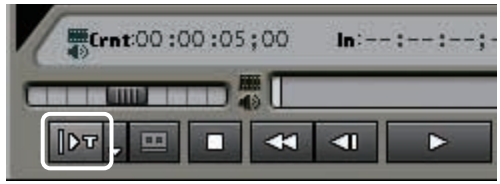
POINT 初期設定では［マッチフレーム［タイムライン］］／［マッチフレーム［プレイヤー］］は表示されていません。操作の前に、あらかじめ Player ／タイムラインまたは Recorder にボタンを表示させておきます。

追加できるボタンと機能▶ P97

Player からタイムラインへジャンプ *[Ctrl] + [F]*

1 Player でクリップを再生し、ジャンプしたいフレームを表示させる

2 Player の［マッチフレーム［タイムライン］］をクリックする



タイムラインカーソルが移動し、Recorder に該当するフレームが表示されます。

POINT Player に表示しているクリップのタイムコードを含むクリップをビン内で検索できます。

－［マッチフレーム［タイムライン］］のリストボタンをクリックし、〈ビン検索〉をクリックする。

－ ***[Shift] + [Ctrl] + [F]***

タイムラインから Player へジャンプ *[Alt] + [F]*

1 タイムラインカーソルを移動させ、ジャンプしたいフレームを Recorder に表示させる

2 タイムラインまたは Recorder の［マッチフレーム［プレイヤー］］のリストボタンをクリックし、〈マスタークリップを表示〉をクリックする

例タイムラインの［マッチフレーム［プレイヤー］］の場合

Player に該当するフレームが表示されます。

その他の方法

・手順 1 のあと、クリップを右クリックし、〈Player で表示〉をクリックします。選んだクリップの任意のフレームが Player に表示されますので、タイムラインの［マッチフレーム［プレイヤー］］をクリックします。
・マッチフレーム［プレイヤー］：***[F]***

POINT

- タイムラインクリップのタイムコードを含むクリップをビン内で検索できます。ビンのフォルダビューに検索結果フォルダが作成されます。
  – [マッチフレーム［プレイヤー］] のリストボタンをクリックし、〈ビン検索〉をクリックする。
  例 **タイムラインの［マッチフレーム［プレイヤー］］の場合**

  – タイムラインカーソル位置のクリップをビン内で検索:***[Shift] + [F]***
  タイムライン上のクリップをビン内で検索▶ P244
- 次の操作で、タイムラインカーソルの位置のクリップを Player に表示できます。
  – メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈Player で表示〉をクリックする。
  – ***[Shift] + [Y]***
- トランジションが設定されている場面では、同一トラック上で 2 つのクリップが重なっています。重なっているクリップ上でマッチフレームする場合、タイムコードを取得するクリップを前後のいずれにするか設定できます。
  マッチフレーム▶ P74

スムーズに再生したい

レンダリングが必要な部分を判定し、必要部分のみをレンダリングします。

タイムスケールでの色分けについて ▶ P324

タイムラインを再生したときにリアルタイム処理が間に合わない場合があります。タイムスケールには、レンダリングの必要性によって色の付いたラインが表示されます。

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング ▶ P325

シーケンス全体で過負荷部分(赤色)と判定された部分をすべてレンダリングします。

プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング ▶ P326

複数のシーケンスで構成されているプロジェクト全体で、過負荷部分（赤色）と判定された部分をすべてレンダリングします。

過負荷部分／負荷部分のみレンダリング ▶ P326

過負荷部分（赤色）または負荷部分（橙色）と判定された部分のみをレンダリングします。

In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング ▶ P327

タイムラインの In-Out 点間で、過負荷部分（赤色）と判定された部分をレンダリングします。

クリップ／トランジションのレンダリング ▶ P328

クリップ単位またはトランジション単位でレンダリングすることができます。

タイムラインからビデオクリップの書き出し ▶ P329

タイムラインの In-Out 点間をレンダリングし、ビデオクリップのみ AVI ファイルに書き出します。書き出したクリップは V/VA トラックに配置されます。

タイムラインから静止画クリップの書き出し ▶ P330

ショートカットキーを使用して静止画をビンに登録します。

一時ファイルの手動削除 ▶ P330

レンダリング時に作成される一時ファイルを手動で削除します。参照していない一時ファイルはプロジェクトを終了した時点で、自動的に削除されます。

タイムスケールでの色分けについて

クリップを配置した範囲のタイムスケールには、色の付いたラインが表示されます。再生を行い、レンダリングの必要があると判定された部分のラインは色が変わります。

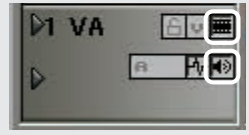
ラインの色は、それぞれ次の状態を示しています。

ラインの色	タイムラインの状態
ライン無し	クリップが存在しない
青　色	プロジェクト設定に一致するクリップが配置されている
水　色	再生が間に合う（レンダリングが必要な場合がある）
橙　色	レンダリング候補（負荷部分）
赤　色	レンダリングが必要（過負荷部分）
緑　色	レンダリング済み

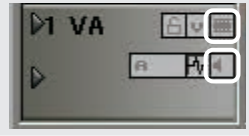
POINT

- レンダリングの判定は、アプリケーション設定の〈レンダリング〉で設定したバッファ残量を基準に行われ、バッファ残量が設定値より低くなると過負荷部分（赤色）のラインが表示されます。
  レンダリング▶ P67
- CG アニメーションなどを、1 フレームずつ、連番の静止画でタイムラインに配置した場合、その範囲をレンダリングしても再生処理は軽くなりません。この場合は、〈レンダリングして追加〉を使い、書き出したクリップを代わりに配置します。
  タイムラインからビデオクリップの書き出し▶ P329
- 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］、［オーディオのミュート］をクリックします。

  ミュートオフ



  ミュートオン（グレー表示）



ご注意
- ビデオ部分のミュートが設定されているトラックは、レンダリングすることができません。
- レンダリング済みのクリップが必要な場合は、エクスポータでファイルに書き出すことを推奨します。
ファイル形式で出力▶ P508
- レンダリング時に作成された一時ファイルは、〈rendered〉フォルダに作成されます。レンダリングを始める前に作業ドライブの残量が十分あることを確認してください。
一時ファイルの手動削除▶ P330

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

1 ［パーシャルレンダリング］をクリックする

〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。

レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

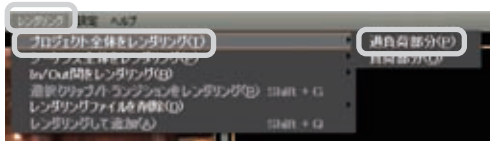
その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈シーケンス全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。
- ［パーシャルレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。

POINT
- シーケンス全体の過負荷部分（赤色）と負荷部分（橙色）を一度にレンダリングすることができます。
  - ［パーシャルレンダリング］のリストボタンをクリックし、〈全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈シーケンス全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]***
- タイムラインに In 点、Out 点を設定している場合は、In-Out 点間のみをレンダリングします。
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング▶ P327

プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング

1 メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈プロジェクト全体をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックする



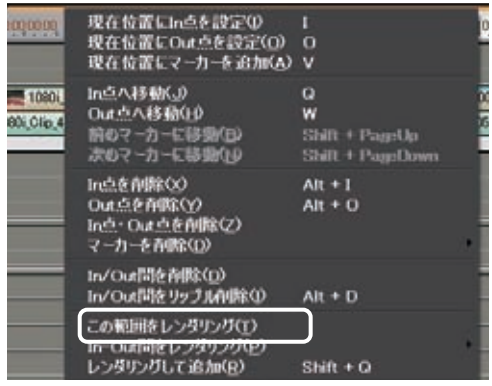
〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。

レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

POINT　プロジェクト全体の過負荷部分（赤色）と負荷部分（橙色）を一度にレンダリングすることができます。メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈プロジェクト全体をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックします。

過負荷部分／負荷部分のみレンダリング

1 タイムスケールの過負荷部分（赤色）または負荷部分（橙色）のラインを右クリックし、〈この範囲をレンダリング〉をクリックする



〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。

レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング *[Ctrl] + [Q]*

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

2 [パーシャルレンダリング] をクリックする

〈レンダリング〉ダイアログの [中止] をクリックすると、レンダリングを中止します。

レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈In/Out 間をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。
- [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〉→〈過負荷部分〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈過負荷部分〉をクリックします。

POINT

- In-Out 点間の赤色、橙色、水色に判定された部分すべてをレンダリングすることができます。
  - メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈In/Out 間をレンダリング〉→〈すべて〉をクリックする。
  - [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〉→〈全て〉をクリックする。
  - タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈全て〉をクリックする。
  - ***[Shift] + [Alt] + [Q]***
- In-Out 点間の過負荷部分（赤色）と負荷部分（橙色）を一度にレンダリングすることができます。
  - メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈In/Out 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - [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〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間をレンダリング〉→〈負荷部分〉をクリックする。
  - ***[Ctrl] + [Alt] + [Q]***
- 過負荷部分、または負荷部分にまたがるように In 点、Out 点を設定した場合は、レンダリングできません。過負荷部分、または負荷部分がすべて収まるように In 点、Out 点を設定し直してください。

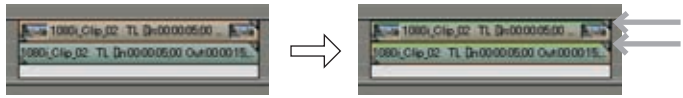
クリップ／トランジションのレンダリング *[Shift] + [G]*

1 レンダリングを行うクリップまたはトランジションを右クリックし、〈レンダリング〉をクリックする

〈レンダリング〉ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。

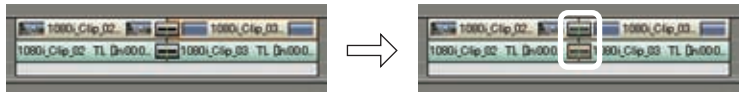
レンダリングが完了すると、クリップ上に緑色のラインが表示されます。

例クリップをレンダリングした場合



トランジションをレンダリングした場合は、トランジションの中心にあるラインが緑色に変わります。

例クリップトランジションをレンダリングした場合



その他の方法

メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈選択クリップ／トランジションをレンダリング〉をクリックします。

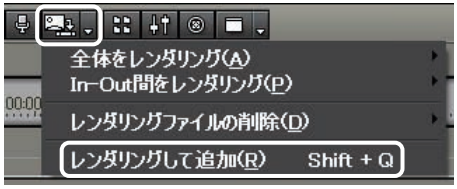
ご注意
- アルファ付きクリップに対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- キー、トランスペアレンシー、トラック間のトランジション（ミキサー部に設定したエフェクト）をレンダリングすることはできません。このような場合は、タイムラインの一部をレンダリングする方法で代用することができます。

タイムラインからビデオクリップの書き出し *[Shift] + [Q]*

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

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

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〉をクリックする



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

レンダリングが完了すると、タイムラインの V/VA トラックに書き出したビデオクリップ（水色）が配置されます。

トラックに配置するスペースがない場合は、新たに V トラックが追加されます。

その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、〈レンダリングして追加〉をクリックします。

POINT　書き出したクリップはプロジェクトフォルダ内の〈rendered〉フォルダに保存されます。

ご注意
- タイトルトラックのクリップとミュートが設定されたトラック部分は黒クリップとして書き出されます。
- 書き出したクリップは、プロジェクト内で使用されていない状態でプロジェクトを終了すると、自動的に削除されます。継続して必要な場合はタイムラインに配置するか、ビンに登録した状態でプロジェクトを保存してください。
- 書き出したクリップを他で使用する場合は、ファイルを別のフォルダにコピーしてください。

タイムラインから静止画クリップの書き出し

1 Recorder または Player で、静止画として保存するフレームを表示する

2 キーボードの［Ctrl］を押しながら［T］を押す

静止画が保存され、ビンに静止画クリップが登録されます。

その他の方法

静止画エクスポータを使用します。
静止画を出力▶ P523

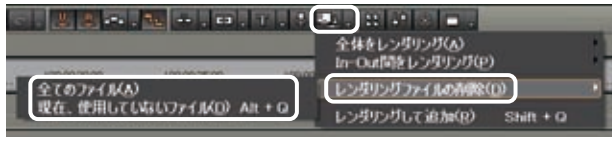
POINT
- 選んでいるプレビューウィンドウ（Player/Recorder）の映像が、静止画クリップとして書き出されます。
- デッキからの映像も静止画クリップとして保存できます。
- 書き出す静止画の設定は、プラグイン設定の〈静止画〉で変更できます。
  静止画▶ P84

一時ファイルの手動削除

レンダリング用の一時ファイルはプロジェクトフォルダ内に作成された〈rendered〉フォルダに一時的に保存されます。一時ファイルはプロジェクトで参照されていない状態の場合、プロジェクトを終了すると自動的に削除されますが、〈rendered〉フォルダの容量が大きくなった場合などは手動で削除してください。

1 ［パーシャルレンダリング］のリストボタンをクリックする

2 〈レンダリングファイルの削除〉を選び、〈全てのファイル〉または〈現在、使用していないファイル〉をクリックする



その他の方法

- メニューバーの〈レンダリング〉をクリックし、〈レンダリングファイルの削除〉→〈現在、使用していないファイル〉または〈すべて〉をクリックします。
- 現在、使用していないファイルを削除：***[Alt] + [Q]***

POINT

- 無効な（プロジェクトで参照されていない）レンダリングファイルを自動削除するタイミングは、アプリケーション設定の〈レンダリング〉で設定します。
  レンダリング▶ P67
- 一時ファイルが作成されるのは次の場合です。
  – タイムラインからクリップを書き出した場合
  – タイムラインの一部をレンダリングした場合
  – クリップをレンダリングした場合

ご注意 〈rendered〉フォルダに作成された一時ファイルは操作（リネーム、削除、コピーなど）することができますが、パーシャルレンダリングなどプロジェクトで参照している一時ファイルは、操作することができません。また、〈レンダリングして追加〉機能でクリップをタイムラインに配置している場合は、元の一時ファイルを操作すると、オフラインクリップになります。
オフラインクリップの復元とは▶ P55

6 シーケンス

シーケンスを新しく作成したい

シーケンスとは ▶ P333

1つのプロジェクトは、複数のシーケンスで構成することができます。

シーケンスの新規作成 ▶ P334

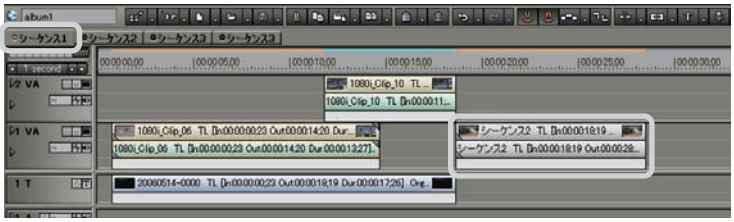
シーケンスを新しく作成します。

シーケンスとは

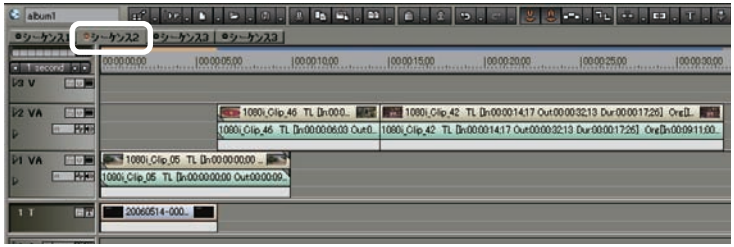
タイムライン上に並べられたクリップのまとまりを「シーケンス」といいます。シーケンスは、タイムラインで開いて編集することができます。1つのプロジェクトは複数のシーケンスで構成することが可能で、編集したいシーケンスはシーケンスタブをクリックして選ぶことができます。ビンには、「TL（タイムライン）シーケンスクリップ」として登録されています。

あるシーケンスを1つのクリップのように別のシーケンスに配置し、編集できる機能を「ネストシーケンス機能」といいます。

例「シーケンス2」をシーケンス1の1VAトラックに配置している場合



シーケンス1に配置している「シーケンス2」のクリップは、タイムラインウィンドウで開いて編集できます。



POINT　シーケンスタブを右クリックすると、シーケンス設定を変更したり、シーケンスを閉じたりすることができるメニューが表示されます。設定したいシーケンスのシーケンスタブを右クリックしてください。

シーケンスの新規作成 *[Shift] + [Ctrl] + [N]*

1 ［新規シーケンス］をクリックする

タイムラインウィンドウに空のシーケンスが作成され、同時にビンにもタイムラインシーケンスクリップが登録されます。

シーケンスを選ぶ場合は、シーケンスタブをクリックします。

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈シーケンス〉をクリックします。
- ビンのクリップビューの空白部を右クリックし、〈新規シーケンス〉をクリックします。この場合、空のタイムラインシーケンスクリップがビンに登録されますが、タイムラインウィンドウには表示されません。
  シーケンスを開いて編集▶ P336

POINT
- シーケンスの設定は変更することができます。
  シーケンス設定▶ P34
- シーケンスタブをドラッグ＆ドロップして、シーケンスタブの並び順を入れ替えることができます。
- シーケンスタブを右ダブルクリックして、シーケンス名を変更することができます。

シーケンスを編集したい

シーケンスを開いて編集 ▶ P336

タイムラインシーケンスクリップをタイムラインウィンドウで開いて編集することができます。

シーケンスを閉じる ▶ P337

シーケンスを閉じることができます。

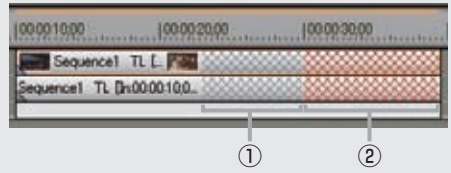
シーケンスを開いて編集

1 ビンまたはタイムラインのタイムラインシーケンスクリップをダブルクリックする

タイムラインウィンドウにシーケンスが表示されます。シーケンスタブをクリックして編集するシーケンスを選びます。

POINT

- タイムラインシーケンスクリップを編集すると、配置先のタイムラインシーケンスにも編集内容が反映されます。ただし、配置先のタイムラインシーケンスの長さは変わりませんので、編集後にクリップの長さが足りなくなった場合は次のように表示されます。予定全長はシーケンス設定で変更することができます。



①シーケンスの予定全長内でクリップが存在しない部分（灰色）
②シーケンスの予定全長を超え、クリップが存在しない部分（赤色）
シーケンス設定▶ P34

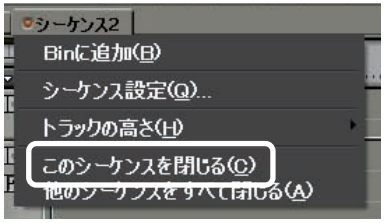
- 別プロジェクトのタイムラインシーケンスを読み込むことができます。
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】▶ P41

その他の方法

ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、〈シーケンスを開く〉をクリックします。

シーケンスを閉じる

1 シーケンスタブを右クリックし、〈このシーケンスを閉じる〉をクリックする



POINT 表示されているシーケンスのうち、1つを残してすべて閉じるには、残したいシーケンスタブを右クリックし、〈他のシーケンスをすべて閉じる〉をクリックします。タイムラインウィンドウに表示されているシーケンスをすべて非表示にすることはできません。

ネストシーケンス機能を使って効率的に編集したい

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録 ▶ P339

タイムラインに配置している In-Out 点間のクリップをビンに登録することができます。クリップを選び、タイムラインシーケンスクリップとして登録することもできます。

トラックに空のシーケンスクリップを作成 ▶ P340

シーケンスを入れたい位置に空のタイムラインシーケンスクリップをあらかじめ配置しておくことができます。

シーケンスの複製 ▶ P340

ビンのタイムラインシーケンスクリップを複製することができます。同じ情報を持った別名のシーケンスを作成します。

シーケンスを別のシーケンスに配置 [ネストシーケンス] ▶ P341

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

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

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

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

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

その他の方法

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

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

トラックに空のシーケンスクリップを作成

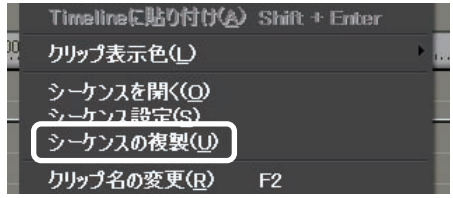
1 タイムラインシーケンスクリップを作成する位置にタイムラインカーソルを移動させる

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

空のタイムラインシーケンスクリップが、タイムラインカーソルの位置を In 点としてトラックに配置されます。同時にビンにも登録されます。

シーケンスの複製

1 ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、〈シーケンスの複製〉をクリックする



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

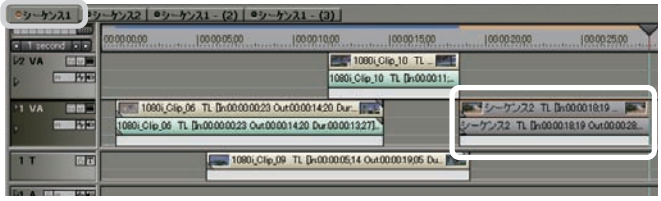
シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】

1 タイムラインシーケンスクリップを配置するトラックをクリックする

2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 ビンからタイムラインシーケンスクリップを選び、[Timeline に貼り付け] をクリックする

ビンのタイムラインシーケンスクリップ(灰色)が別のシーケンス上に配置されます。



その他の方法

- ビンのタイムラインシーケンスクリップをドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、〈Timeline に貼り付け〉をクリックします。
- タイムラインシーケンスクリップを Player で再生し、[Timeline に挿入で追加] または [Timeline に上書きで追加] をクリックします。
- Player で表示しているクリップをタイムラインに追加：***[E]***

7 マルチカムモード

複数のクリップを同時に表示して編集したい

マルチカムモードに切り替え ▶ P343

マルチカムモードでは、最大 8 画面まで複数のクリップの映像を同時に再生し、編集することができます。

同期ポイントを設定してクリップを配置 ▶ P344

マルチカムモードで複数のクリップを配置する際の基準となる同期ポイントを選び、クリップを配置します。

画面数の変更 ▶ P346

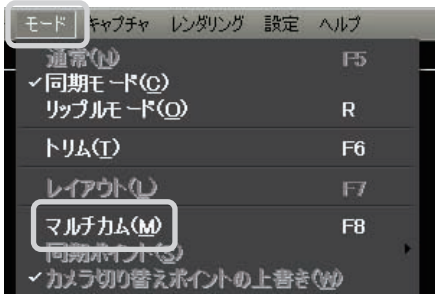
Recorder のマルチカメラ画面数を 4 パターンに切り替えられます。

カメラ割り当ての変更 ▶ P347

各トラックに割り当てるカメラを変更することができます。

マルチカムモードに切り替え *[F8]*

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈マルチカム〉をクリックする



プレビューウィンドウが、通常モードからマルチカムモードに切り替わります。タイムラインウィンドウのトラックパネルに[カメラの割り当て]が表示されます。

POINT
- 次の操作で、マルチカムモードから通常モードに切り替えることができます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈通常〉または〈マルチカム〉をクリックする。
  - 再度キーボードの［F8］を押す。
  - 通常モードへの切り替え：***[F5]***
- マルチカムモードのクリップやトラックに関する操作は通常モードと同様ですが、ショートカットキーは通常モードとは異なります。

その他の方法

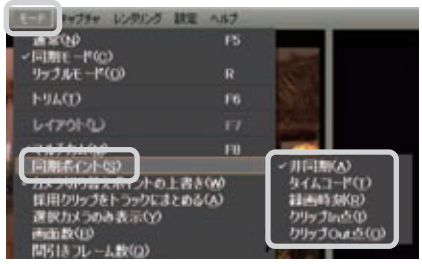
［マルチカメラ編集］をクリックし、ボタン表示色を橙色に切り替えます。通常モード設定時のボタン表示色は、白色です。

例［マルチカメラ編集］有効時

※ 初期設定では［マルチカメラ編集］は表示されていません。操作の前に、あらかじめタイムラインにボタンを表示させておきます。
追加できるボタンと機能▶ P97

同期ポイントを設定してクリップを配置

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし〈同期ポイント〉→設定したい同期ポイントをクリックする



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

2 V/VA トラックを選ぶ

クリップを配置するトラックを選びます。手順 1 で〈非同期〉を選んだ場合は、選んだトラックにクリップが配置されますが、その他の同期ポイントを選んだ場合は、選んだトラックより上にクリップが配置されます。トラックに配置するスペースがない場合は、新たにトラックが追加されます。

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

手順 1 で選んだ同期ポイントにしたがって、クリップが配置されます。Recorder には、タイムラインに配置したクリップがマルチカメラ画面で表示されます。

例3 画面表示の場合

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

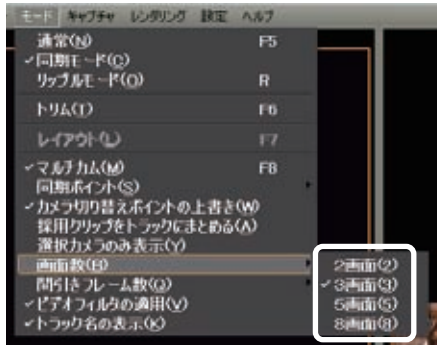
その他の方法

ビンのクリップをドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。

画面数の変更

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈画面数〉をクリックする

2 お好みの画面数をクリックする

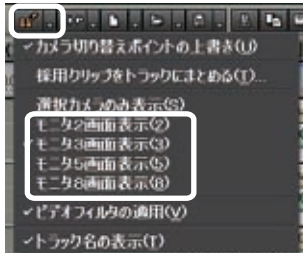


画面数の設定と、カメラの割り当ては次のとおりです。マスターのカメラ映像はすべての設定で表示されます。

2画面	カメラ1～2
3画面	カメラ1～3
5画面	カメラ1～5
8画面	カメラ1～8

その他の方法

［マルチカメラ編集］のリストボタンをクリックし、表示させる画面数をクリックします。



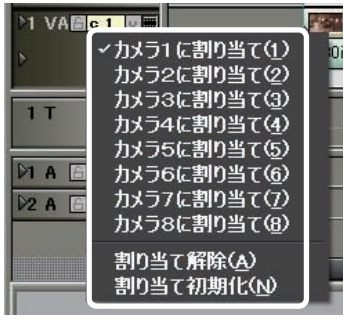
POINT
マスターのカメラ映像のみを表示することができます。
－メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈選択カメラのみ表示〉をクリックしてチェックを入れる。
－［マルチカメラ編集］のリストボタンをクリックし、〈選択カメラのみ表示〉をクリックしてチェックを入れる。

カメラ割り当ての変更

マルチカムモードではじめてクリップをタイムラインに配置した場合は、クリップがある V/VA トラックのトラック番号順にカメラが割り当てられています。

1 V/VA トラックのトラックパネルの［カメラの割り当て］をクリックする

2 選んだトラックに割り当てたいカメラをクリックする



〈割り当て解除〉をクリックすると、選んだトラックに設定している割り当てを解除します。

〈割り当て初期化〉をクリックすると、トラックに設定しているすべてのカメラの割り当てを初期化します。V/VA トラックのトラック番号順にカメラが再度割り当てられます。

POINT

- ［カメラ割り当て］は、マルチカムモード時のみ表示されます。
- カメラが割り当てられていないトラックは、マルチカムモードで表示されません。
- カメラの割り当ては、編集中でも変更できます。
- マルチカメラ画面に表示されないカメラ番号が割り当てられている場合は、［カメラ割り当て］の表示色が灰色で表示されます。

画面数の変更▶ P346

- マルチカメラ画面の各カメラの左上にあるトラック名を非表示に切り替えられます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈トラック名の表示〉をクリックしてチェックをはずす。
  - ［マルチカメラ編集］のリストボタンをクリックし、〈トラック名の表示〉をクリックしてチェックをはずす。

カメラを切り替えるポイントを設定したい

カメラ切り替えポイントの設定 ▶ P350

カメラを切り替えるタイミングとなるカメラ切り替えポイントを設定します。

再生中のカメラ切り替えポイントの設定 ▶ P351

再生中にカメラ切り替えポイントを設定できます。再生操作は通常モードと同様です。

カメラ切り替えポイントの移動 ▶ P352

カメラ切り替えポイントを移動することができます。

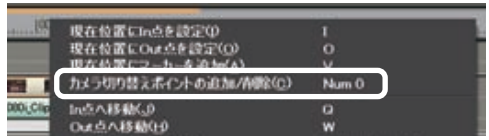
カメラ切り替えポイントの削除 ▶ P353

カメラ切り替えポイントを削除します。

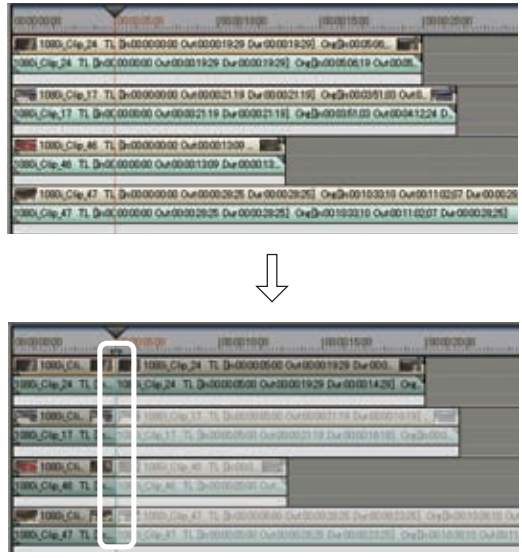
カメラ切り替えポイントの設定 *[Num 0]*

1 カメラ切り替えポイントを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 タイムスケールを右クリックし、〈カメラ切り替えポイントの追加／削除〉をクリックする



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



カメラ切り替えポイントの後ろにあるクリップが1つを残して白っぽく表示されます。白っぽく表示されているのは無効なクリップです。有効なクリップは、選択カメラとしてマルチカメラ画面のマスターに表示されます。

カメラ切り替えポイントを設定した場合のクリップの有効／無効の設定は、前のクリップに依存します。ただし、有効なクリップが複数ある場合は、最上位のクリップが優先的に有効になります。

選択カメラを切り替えると、クリップの有効／無効が切り替わります。

選択カメラの切り替え▶ P355
クリップの有効／無効▶ P262

その他の方法

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

POINT　再生中も同様に操作できます。

再生中のカメラ切り替えポイントの設定

1　再生を開始する位置にタイムラインカーソルを移動する

2　Recorder の［再生］をクリックする

3　選択カメラを切り替える位置で Recorder の各トラックのカメラ映像をクリックする

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

POINT
- 1つ目のカメラ切り替えポイントを追加してから、再生を停止した位置までに存在するカメラ切り替えポイントは、上書きされるため削除されます。
- 再生中にカメラ切り替えポイントを設定する場合、通過したカメラ切り替えポイントを削除しないように設定することができます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
  - [マルチカメラ編集] のリストボタンをクリックし、〈カメラ切り替えポイントの上書き〉をクリックしてチェックをはずす。
- クリップに適用しているビデオフィルタを無効に切り替えられます。
  - メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈ビデオフィルタの適用〉をクリックしてチェックをはずす。
  - [マルチカメラ編集] のリストボタンをクリックし、〈ビデオフィルタの適用〉をクリックしてチェックをはずす。

カメラ切り替えポイントの移動

1 カメラ切り替えポイントをドラッグする

選んでいるカメラ切り替えポイントは水色で表示されます。

ドラッグ中は、Recorder の各トラックのカメラにカメラ切り替えポイント前後のフレームの画像が表示されます。

その他の方法

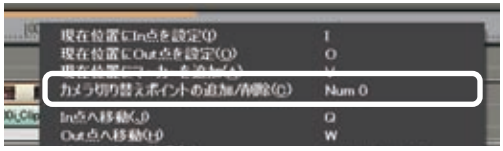
キーボードの［Shift］を押しながら、Recorder 上にマウスカーソルを置いてマウスホイールを回転させます。Recorder には、移動させているカメラ切り替えポイントの位置のマスターと各トラックの映像が表示されます。映像を確認し、カメラ切り替えポイントを配置したい位置で［Shift］を離すと、カメラ切り替えポイントが移動先に配置されます。

POINT 他のカメラ切り替えポイントを通過して移動した場合は、間に存在するカメラ切り替えポイントは削除されます。

カメラ切り替えポイントの削除 *[Num 0]*

1 削除するカメラ切り替えポイントにタイムラインカーソルを合わせる

2 タイムスケールを右クリックし、〈カメラ切り替えポイントの追加／削除〉をクリックする



カメラ切り替えポイントが削除され、カットポイントが追加されていたクリップが結合されます。カメラ切り替えポイントを削除した場合のクリップの有効／無効の設定は、前のクリップに依存します。

その他の方法

- 削除するカメラ切り替えポイントを右クリックし、〈カメラ切り替えポイントの削除〉をクリックします。
- カメラ切り替えポイントをダブルクリックします。

POINT
- タイムスケール上のすべてのカメラ切り替えポイントを削除するには、タイムスケールを右クリックし、〈全てのカメラ切り替えポイントを削除〉をクリックします。
- タイムラインの In-Out 点間にあるカメラ切り替えポイントを削除するには、タイムスケールを右クリックし、〈In-Out 間のカメラ切り替えポイントを削除〉をクリックします。

使いたいクリップを選んで 1 つのトラックにまとめたい

選択カメラの切り替え ▶ P355

カメラ切り替えポイント単位で使いたいクリップを有効に切り替えることができます。

カメラ切り替えポイント周辺の再生 ▶ P356

カメラ切り替えポイントの周辺を再生し、映像を確認することができます。通常の再生操作でも同様に確認できます。

採用クリップのみをトラックにコピー ▶ P357

選択カメラのクリップを集約し、1 つのトラックにコピーします。

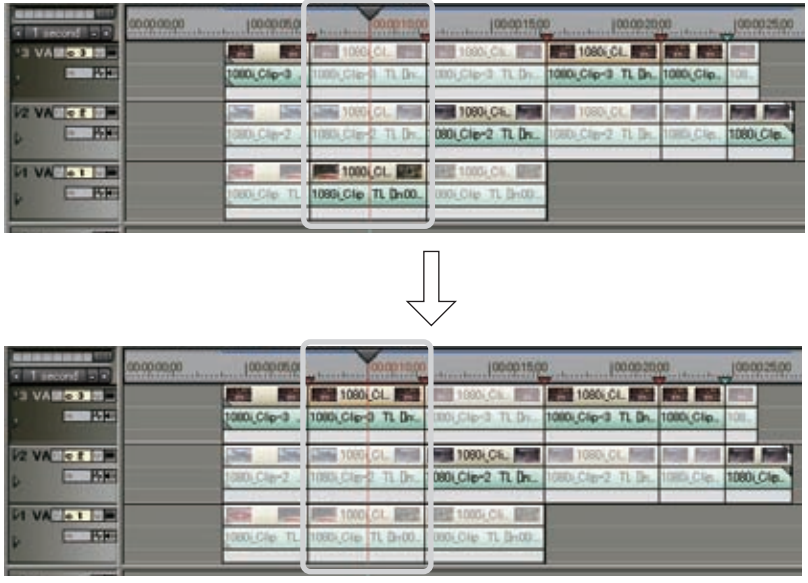
選択カメラの切り替え

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

2 各トラックのカメラ映像のうち、選択カメラに切り替えるカメラ映像をクリックする

指定したカメラのクリップが有効になり、それ以外のクリップは無効になります。

例 タイムラインカーソルの位置のクリップの選択カメラを［C1］から［C3］に切り替える場合



その他の方法

- 選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させ、テンキーの［1］～［8］（カメラ番号）を押します。
- 次の操作で、カメラ切り替えポイントの設定と選択カメラの切り替えを同時に行うことができます。
  －選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させ、キーボードの［Ctrl］＋テンキーの［1］～［8］（カメラ番号）を押す。
  －選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させ、Recorder に表示されている各トラックのカメラ映像をダブルクリックする。

カメラ切り替えポイント周辺の再生

1 ［マルチカム－周辺の再生］のリストボタンをクリックし、再生方法をクリックする

周辺の再生	タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近い位置のカメラ切り替えポイント周辺を再生します。
周辺の再生－１秒	指定した長さで周辺を再生します。
周辺の再生－２秒	
周辺の再生－３秒	
周辺の再生（選択カメラのみ表示）	選択カメラの映像のみを表示します。タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近い位置のカメラ切り替えポイント周辺を再生します。
周辺の再生（選択カメラのみ表示）－１秒	選択カメラの映像のみを表示します。指定した長さで周辺を再生します。
周辺の再生（選択カメラのみ表示）－２秒	
周辺の再生（選択カメラのみ表示）－３秒	

カメラ切り替えポイントの周辺を繰り返し再生します。

2 Recorder の［停止］をクリックする

再生が停止します。

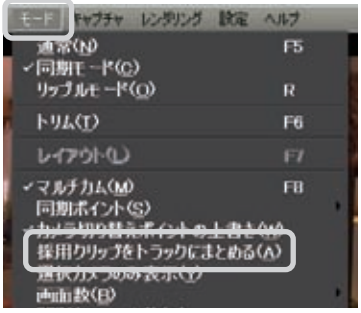
POINT

- 予備動作時間（プリロール）は、アプリケーション設定の〈再生〉で設定することができます。
  再生▶ P73
- 周辺の再生中は、カメラ切り替えポイントを設定することができません。カメラ切り替えポイントの設定は、通常の再生操作で行ってください。
  再生中のカメラ切り替えポイントの設定▶ P351
- マルチカムモード時、再生が間に合わない場合はフレーム数を間引くことができます。メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈間引きフレーム数〉→間引くフレーム数をクリックします。また、アプリケーション設定の〈再生〉でも設定できます。

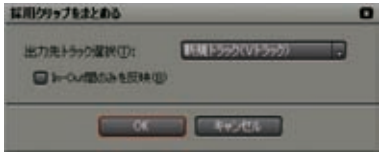
採用クリップのみをトラックにコピー

カメラが割り当てられたトラックから有効なクリップを抽出し、指定したトラックにコピーします。

1 メニューバーの〈モード〉をクリックし、〈採用クリップをトラックにまとめる〉をクリックする



〈採用クリップをまとめる〉ダイアログが表示されます。



2 〈出力先トラック選択〉のリストボタンをクリックし、採用クリップをコピーするトラックを選ぶ

タイムライン上のカメラが割り当てられていない V/VA トラックと、新規の V/VA トラックから選ぶことができます。

〈In-Out 間のみを反映〉にチェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間の採用クリップをコピーします。

3 ［OK］をクリックする

指定したトラックに採用クリップがコピーされます。指定した部分にすでに他のクリップが配置されている場合は、警告メッセージが表示されますので［OK］をクリックします。

その他の方法

［マルチカメラ編集］のリストボタンをクリックし、〈採用クリップをトラックにまとめる〉をクリックします。

POINT　カメラ切り替えポイント間に複数の有効なクリップがある場合は、割り当てているカメラ番号の大きい方が優先されます。

8 操作の取り消し／取り消しのやり直し

操作を取り消したい／取り消した操作をやり直したい

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 ▶ P360

一度実行した操作を取り消し、前の状態に戻すことができます。

取り消した操作をやり直す【リドゥ】 ▶ P360

操作取り消し（アンドゥ）を実行して取り消した操作を再度やり直すことができます。

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 *[Ctrl] + [Z]*

1 ［元に戻す］をクリックする

実行した操作が元に戻ります。

POINT
- ［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が表示され、元に戻す操作を選ぶことができます。履歴は、シーケンスごとに保存されています。
- アンドゥの回数は基本的には無制限ですが、メモリ容量が足りない場合には、古い履歴から順に削除されます。

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

1 ［やり直し］をクリックする

元に戻した操作が再度実行されます。

POINT
［やり直し］のリストボタンをクリックすると、元に戻した操作の履歴が表示され、やり直す操作を選ぶことができます。履歴は、シーケンスごとに保存されています。

CHAPTER 7

エフェクトの適用

1 〈Effect〉パレット

EDIUSで使用できるエフェクトについて知りたい

〈Effect〉パレットの表示／非表示 ▶ P363

〈Effect〉パレットには、EDIUSで使用できるエフェクトが一覧表示されます。

エフェクトビューの表示／非表示 ▶ P365

エフェクトビューの表示／非表示を切り替えられます。

エフェクトの種類 ▶ P366

EDIUSで使用できるエフェクトは4種類です。

エフェクトのプロパティ ▶ P367

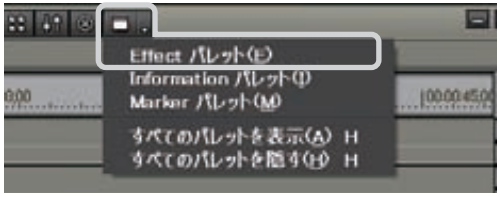
どのようなエフェクトかをアニメーションなどで確認できます。また、ユーザープリセットエフェクトはプロパティを変更できます。

エフェクトの適用方法 ▶ P368

ドラッグ＆ドロップなどの簡単な方法でクリップにエフェクトを適用できます。

〈Effect〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Effect パレット〉をクリックする



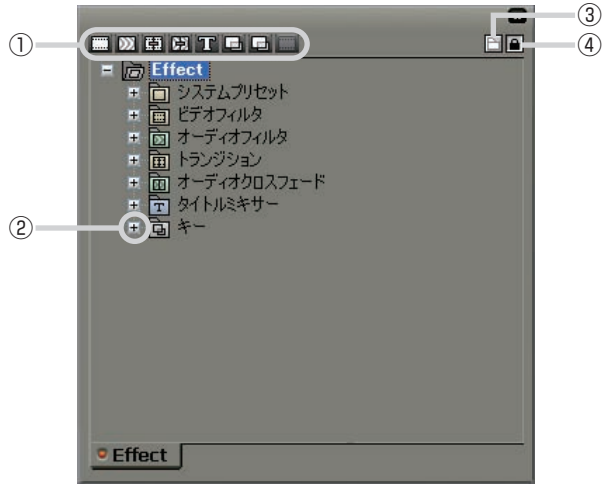
〈Effect〉パレットが表示されます。

その他の方法

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

〈Information〉パレット▶ P416
〈Marker〉パレット▶ P304

〈Effect〉パレット

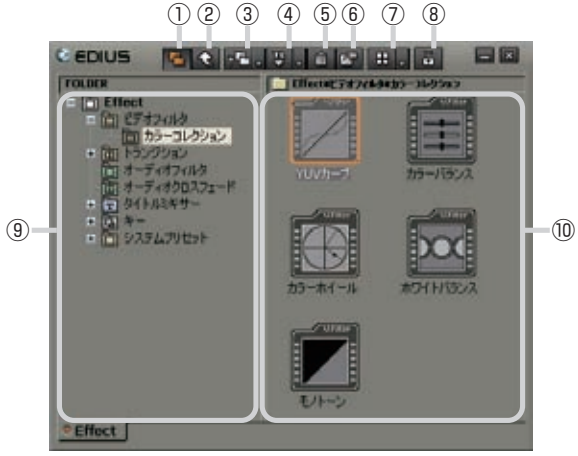


① フォルダショートカット	各フォルダのボタンをクリックすると、ショートカットに設定したフォルダを展開して表示します。複数のフォルダを同時に展開する場合は、キーボードの［Ctrl］を押したままフォルダショートカットをクリックします。 *フォルダショートカット▶ P430*
② ツリー	クリックするとフォルダが開き、エフェクトが表示されます。
③ エフェクトビューの表示／非表示	クリックすると、エフェクトビューが表示されます。
④ 移動のロック	エフェクトのフォルダ構成などが変更されないようにロックすることができます。

エフェクトビューの表示／非表示

1 〈Effect〉パレットの［エフェクトビューの表示／非表示］をクリックする

エフェクトビューが表示されます。



①	エフェクトビューの表示／非表示	クリックすると、エフェクトビューが閉じます。
②	ひとつ上のフォルダへ移動	フォルダビューで選んでいるフォルダの１つ上の階層のフォルダを表示します。
③	フォルダへのリンク	フォルダビューからよく使用するエフェクトのフォルダを設定しておくと、すぐにフォルダを開くことができます。 *フォルダショートカット▶ P430*
④	タイムラインに追加	選んだエフェクトをタイムライン上のクリップに追加します。［タイムラインに追加］のリストボタンをクリックして、追加する位置を選ぶこともできます。
⑤	削除	ユーザープリセットエフェクトを削除します。 *〈Effect〉パレットからエフェクトを削除▶ P426*
⑥	プロパティ	選んだエフェクトの内容が表示されます。 *エフェクトのプロパティ▶ P367*
⑦	表示	クリックするたびに、表示方法が変更されます。〈表示〉のリストボタンをクリックして表示方法を選べます。
⑧	移動のロック	エフェクトのフォルダ構成などが変更されないようにロックすることができます。
⑨	フォルダビュー	エフェクトのフォルダがツリー表示されます。
⑩	エフェクトビュー	選んだフォルダ内のエフェクトが表示されます。アニメーションがあるエフェクトを選ぶと、アニメーション表示されます。

エフェクトの種類

プラグインベースエフェクト

初期登録されている基本エフェクトで、〈Effect〉パレットから削除することはできません。ビデオフィルタ、オーディオフィルタ、トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサー、キーはプラグインベースエフェクトです。

システムプリセットエフェクト

初期登録されているエフェクトで、プラグインベースエフェクトからカスタマイズしたエフェクトです。〈Effect〉パレットから削除することはできません。アイコンには「S」の文字が付きます。

ユーザープリセットエフェクト

ユーザーが登録したエフェクトです。エフェクトをカスタマイズ（パラメータの調整、複数のエフェクトの組み合わせ、名前の変更）した内容を保存しておくことができます。アイコンには「U」の文字が付きます。

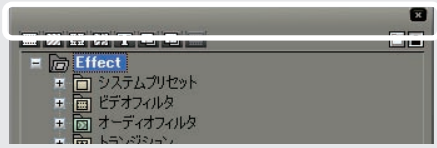
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P425

デフォルトエフェクト

デフォルト設定で使用されるエフェクトです。トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーのみ設定できます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P389

POINT 〈Effect〉パレットのタイトルバーをダブルクリックするたびにパレットの上下が伸縮します。再度ダブルクリックすると元に戻ります。



エフェクトのプロパティ

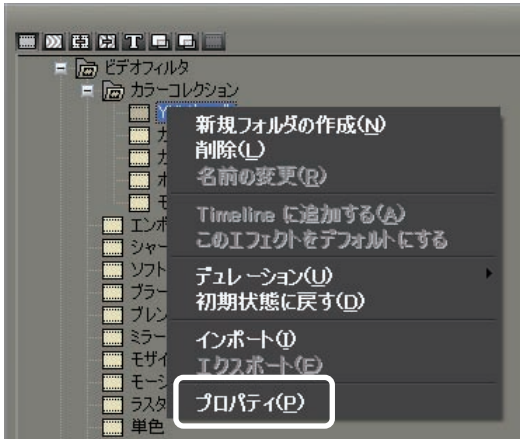
1 〈Effect〉パレットのエフェクト上にマウスカーソルを移動させる

エフェクトの説明が表示されます。エフェクトによってはアニメーションで動きを確認できます。

〈Effect〉パレットの表示／非表示▶ P363

プロパティの変更

1 プロパティを変更するエフェクトを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックする



〈プロパティ〉ダイアログが表示されます。

2 内容を編集し、[OK] をクリックする

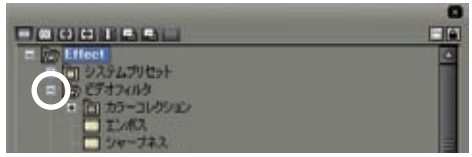
ご注意 〈プロパティ〉ダイアログの編集ができるのは、ユーザープリセットエフェクトのみです。

エフェクトの適用方法

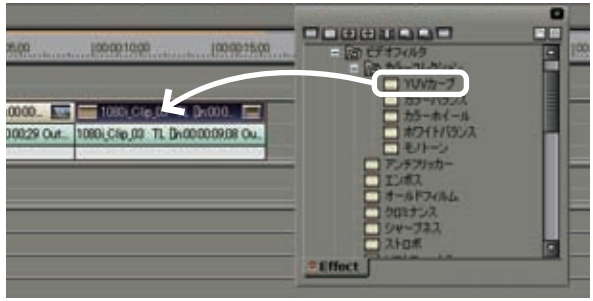
ドラッグ&ドロップで適用

エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。
例〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

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



2 適用するエフェクトをタイムライン上のクリップにドラッグ&ドロップする



右クリックのメニューから適用

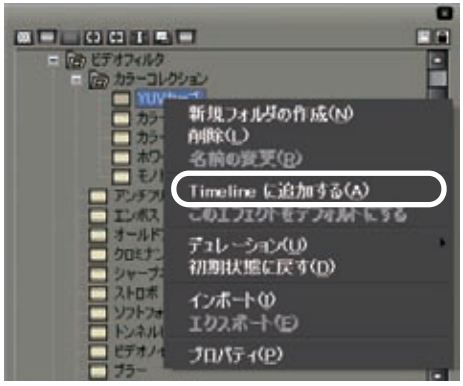
エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。
例〈ビデオフィルタ〉から選ぶ場合

1 タイムラインでクリップを選ぶ

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

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

エフェクトによっては、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉を指定できます。



その他の方法

- エフェクトビュー表示中に、タイムラインでクリップまたはミキサー部を選んで〈Effect〉パレットのエフェクトを選び、［タイムラインに追加］をクリックします。エフェクトによっては、［タイムラインに追加］のリストボタンをクリックして、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉を指定できます。

- タイムラインでクリップまたはミキサー部を選び、〈Effect〉パレットのエフェクトを〈Information〉パレットのエフェクトリストにドラッグ & ドロップします。エフェクトによっては、適用できない場合もあります。

POINT　クリップトランジションやオーディオクロスフェードを適用する場合は、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉とそれぞれの〈From〉〈Center〉〈To〉など、適用する位置を設定することができます。

2 エフェクトの設定

クリップ全体に効果を与えたい

色や明るさなどの画質調整やオーディオ編集など、クリップ全体にフィルタを使用します。

色／明るさ調整【カラーコレクション】 ▶ P371

色かぶりや白飛び、黒つぶれなどの補正を行います。

ビデオフィルタ ▶ P380

画像のちらつきを押さえる効果を与えたり、石板に彫ったような立体的な画像にするなど、映像全体に特殊効果をかけます。

複数のフィルタを使用【複合フィルタ】 ▶ P381

1つのクリップに複数のビデオフィルタを設定できます。

オーディオフィルタ ▶ P381

雑音を抑えたり、人の声を際立たせるなど、オーディオ部分の調整ができます。

色／明るさ調整【カラーコレクション】

前後の映像の色味を合わせたり、色かぶりを補正したりといった色調整や、白飛びや黒つぶれの補正など明るさの調整を行います。カラーコレクション用に次のフィルタがあります。

◆ YUV カーブ

輝度（Y）、青の色差（U）、赤の色差（V）をグラフで調整します。シャドウとハイライトのバランスを見ながら微調整ができます。

YUV カーブは、キーの追加は可能ですが、キー間の補間アニメーションは無効です。

YUV カーブを調整する▶ P372

◆カラーバランス

彩度、輝度、コントラスト、色味をスライダーで調整します。

カラーバランスを調整する▶ P374

◆カラーホイール

ポイントを移動させて色の濃さを、ホイールを回転させて色調を調整します。

カラーホイールを調整する▶ P376

◆ホワイトバランス

シャドウ（ブラックバランス）、中間部（グレイバランス）、ハイライト（ホワイトバランス）の色補正を行います。

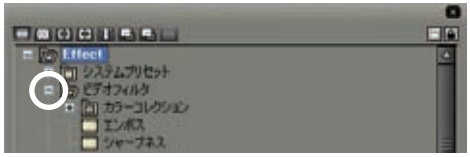
ホワイトバランスを調整する▶ P377

◆モノトーン

映像をモノトーンにします。

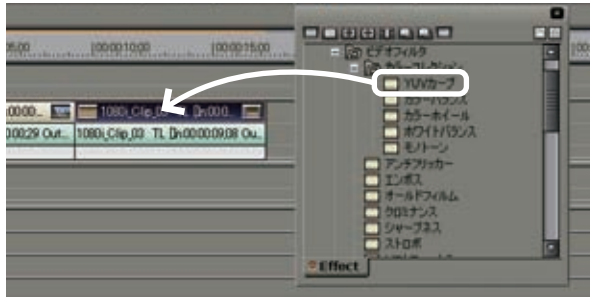
モノトーンを調整する▶ P379

1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックする



2 〈カラーコレクション〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する

3 使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする



その他の方法

タイムラインでクリップを選んで〈Effect〉パレットのフィルタを右クリックし、〈Timeline に追加〉をクリックします。

YUV カーブを調整する

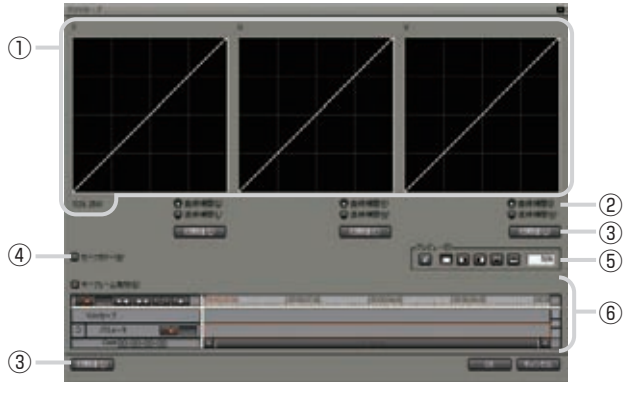
1 〈YUV カーブ〉ダイアログを開く

〈YUV カーブ〉ダイアログは〈Information〉パレットから開きます。

エフェクトの確認／調整▶ P417

2 YUV カーブを調整し、[OK] をクリックする

〈YUV カーブ〉ダイアログ

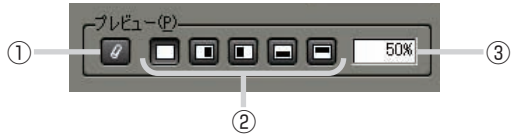


① YUV カーブ	Y、U、V のそれぞれについてグラフのラインをドラッグして調整します。Y カーブ左下の数値は（入力値，出力値）を示しています。
② 曲線補間 直線補間	グラフラインをカーブにするか直線にするか設定できます。
③ 初期値	各グラフの［初期値］をクリックすると、Y、U、V それぞれが初期値に戻った値がキーとして追加されます。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、すべてのキーが削除され、グラフが初期値に戻ります。
④ セーフカラー	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
⑤ プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P373*
⑥ キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P374*

◇ カラーコレクションダイアログ共通部

プレビュー設定

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



① 比較画面の固定	フィルタの効果を比較する際に、タイムラインカーソル位置の画面で固定します。
② 表示エリアの設定	フィルタの効果を比較する際に、画面をどのように割るか設定できます。
③ 表示エリアの割合	フィルタの効果を比較する際に、フィルタを適用した映像を表示する割合を設定できます。

キーフレーム設定

カラーコレクションのパラメータを時間軸に沿って設定を変更し、再生して確認することができます。

① キーフレーム有効	チェックを入れると、設定したキーフレームアニメーションが有効になります。キーフレーム用のタイムラインでパラメータ変更を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。
②	任意のタイミングでキーフレームを追加できます。
	キーフレームを削除します。
	前／次のキーフレームへ移動します。
	フィルタの初期値をキーに設定します。
	設定中のクリップを再生、停止します。

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

カラーバランスを調整する

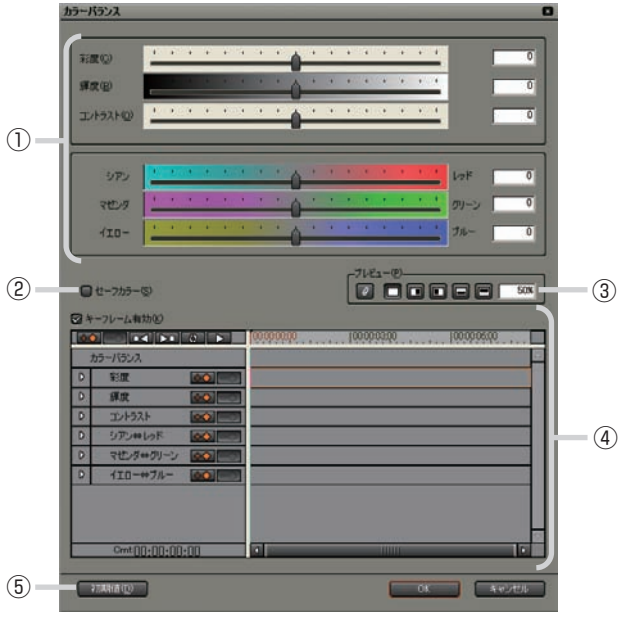
1 〈カラーバランス〉ダイアログを開く

〈カラーバランス〉ダイアログは〈Information〉パレットから開きます。

エフェクトの確認／調整▶ P417

2 カラーバランスを調整し、[OK] をクリックする

〈カラーバランス〉ダイアログ



① スライダー	それぞれの項目について、スライダーを移動させて調整します。
② セーフカラー	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
③ プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P373*
④ キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P374*
⑤ 初期値	クリックすると、すべてのキーが削除され、スライダーが初期値に戻ります。

カラーホイールを調整する

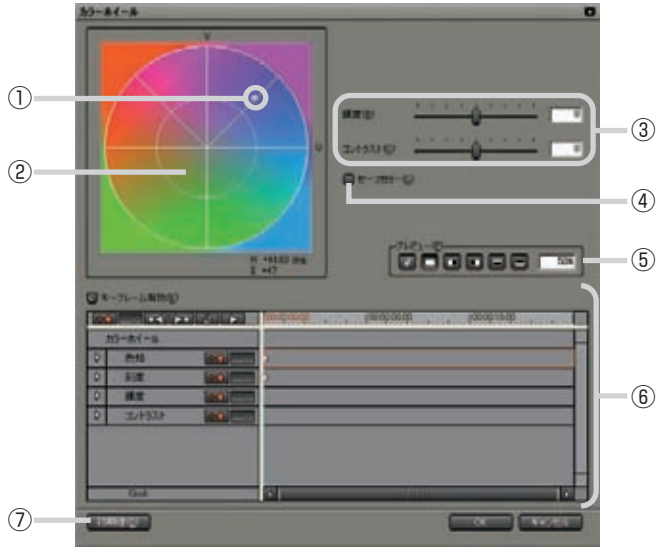
1 〈カラーホイール〉ダイアログを開く

〈カラーホイール〉ダイアログは〈Information〉パレットから開きます。

エフェクトの確認／調整▶ P417

2 カラーホイールを調整し、［OK］をクリックする

〈カラーホイール〉ダイアログ



① カラーホイールポイント	スライドさせて色の濃さ（彩度）を調整します。円の外側に近づくほど彩度が上がります。
② ホイール	ドラッグして回転させ、色調を調整します。
③ 輝度 コントラスト	スライダーを移動させて輝度とコントラストを調整します。
④ セーフカラー	チェックを入れると、映像信号がYUV色空間からはずれないよう、自動で調整します。
⑤ プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P373*
⑥ キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P374*
⑦ 初期値	クリックするとすべてのキーが削除され、ホイールとカラーホイールポイントが初期値に戻ります。

ホワイトバランスを調整する

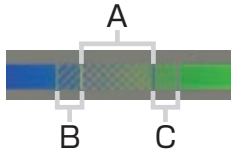
1 〈ホワイトバランス〉ダイアログを開く

〈ホワイトバランス〉ダイアログは〈Information〉パレットから開きます。
エフェクトの確認／調整▶ P417

2 ホワイトバランスを調整し、[OK] をクリックする

〈ホワイトバランス〉ダイアログ

① ブラックバランス グレイバランス ホワイトバランス	シャドウ（ブラック）、中間部（グレイ）、ハイライト（ホワイト）のそれぞれで、ポイントをドラッグして補正を行います。 カラーホイールのポイントをドラッグして Hue(色相)、スライダーを移動させてサチュレーション（彩度）とコントラストの調整ができます。

② 効果範囲の制限	指定した範囲のみ補正します。 Hue（色相）、サチュレーション（彩度）、ルミナンス（輝度）に対して範囲を指定できます。各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして効果範囲を設定します。  A：補正を 100％適用する範囲 B：補正量を徐々に上げていく範囲 C：補正量を徐々に下げていく範囲
③ キー表示	〈効果範囲の制限〉の設定によりどの領域に効果が出るのかを表示して確認できます。効果が 100%の領域は白色、0%の領域は黒色で表示されます
④ ヒストグラム表示	計算したヒストグラムを、Hue、サチュレーション、ルミナンスの各項目で表示します。
⑤ カラーピッカー	Player や Recorder の表示画像から色を選ぶことができます。
⑥ プレビュー設定	*プレビュー設定▶ P373*
⑦ キーフレーム設定	*キーフレーム設定▶ P374*
⑧ 初期値	各バランス枠の［初期値］をクリックすると、そのバランスに関連するパラメータのみが初期値に戻ります。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、 すべてのキーが削除され、パラメータが初期値に戻ります。

◆全体的に色を補正する

1 〈ホワイトバランス〉ダイアログを開く

2 カラーピッカーから補正したい色をクリックする

〈ブラック〉をクリックした場合には、カラーピッカーで取得した色が黒色になるように調整します。同様に〈グレイ〉では灰色に、〈ホワイト〉では白色になるように調整します。

〈自動切換〉の場合には、取得した色の明るさから自動で判断されます。例えば明るい色を取得したときに白色に調整します。

3 Recorder で補正したい部分をクリックする

自動で色が補正されます。カラーホイールのポイントや、サチュレーション、コントラストのスライダーで調整することもできます。

例 色かぶりしてしまった白色のテーブルを補正したい場合

カラーピッカーから〈ホワイト〉をクリックし、画像のテーブル部分をクリックします。

◆一部の色だけ補正する

肌の発色をよくしたい場合など、補正を適用する範囲を制限して調整することができます。

1 〈ホワイトバランス〉ダイアログを開く

2 カラーピッカーで〈制限範囲〉をクリックする

3 Recorder で補正したい部分をクリックする

キーボードの［Shift］を押しながら複数の部分をクリックすると、現在の制限範囲に加えてその部分の色も制限範囲に含められます。

4 色の補正を行う

モノトーンを調整する

1 〈モノトーン〉ダイアログを開く

〈モノトーン〉ダイアログは〈Information〉パレットから開きます。

エフェクトの確認／調整▶ P417

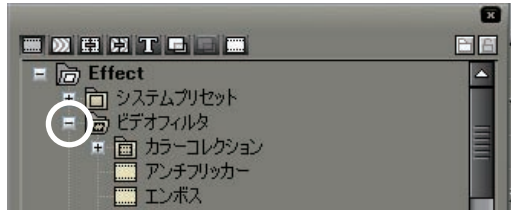
2 モノトーンを調整し、［OK］をクリックする

〈モノトーン〉ダイアログ

① スライダー	スライダーを移動させて色調を調整します。
② キーフレーム設定	キーフレーム設定▶ *P374*

ビデオフィルタ

1 〈Effect〉パレットで〈ビデオフィルタ〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する



フィルタの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルタを適用することでご確認ください。

2 使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

複数のフィルタを使用【複合フィルタ】

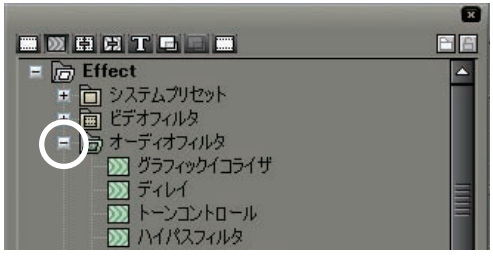
次のビデオフィルタは、パラメータ設定において複数のフィルタを組み合わせて使用することができます。ユーザープリセットエフェクトやシステムプリセットエフェクトも使用できます。

- 矩形フィルタ
- クロミナンス
- 複合フィルタ
- ブレンドフィルタ

ご注意 矩形フィルタは、〈オールドフィルム〉と〈トンネルビジョン〉が選べません。また、それらを含むユーザープリセットエフェクトや複合プリセットエフェクトも選べません。

オーディオフィルタ

1 〈Effect〉パレットで〈オーディオフィルタ〉のツリーをクリックし、フィルタを表示する



フィルタの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルタを適用することでご確認ください。

2 使用するフィルタをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

POINT オーディオクリップにフィルタを適用する際、ウェーブフォーム（波形）を表示しておくとエフェクトの効果を確認できます。
ウェーブフォーム（波形）表示▶ P502

映像が切り替わる部分にエフェクトを使いたい

クリップのマージン ▶ P383

2つのクリップ間にトランジション／オーディオクロスフェードなどのエフェクトを適用するには、両クリップにマージンが必要です。

クリップトランジション ▶ P384

クリップとクリップの間にトランジションを適用します。

トラックトランジション ▶ P385

別のトラックに配置されているクリップに切り替わる場合にトランジションを適用します。

オーディオクロスフェード ▶ P386

クリップとクリップの間にオーディオクロスフェードを適用します。

クリップのマージン

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

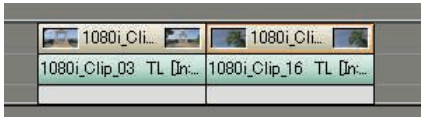
In 点、Out 点の設定▶ P151

◆クリップのマージン

In-Out 点間に含まれていない映像分がクリップのマージンとなります。クリップの両端の黒色の三角マークは、それぞれクリップの先頭（末尾）であることを示しています。

両クリップにマージンがない状態

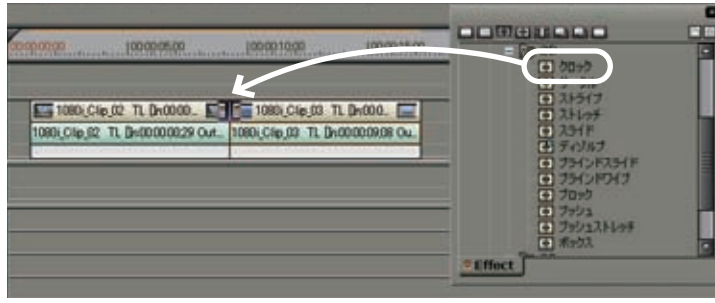
前クリップの末尾と後ろクリップの先頭にマージンがある状態



POINT
- 固定モード時は、マージンがなくてもトランジション／オーディオクロスフェードを適用できます。この場合、トランジションを適用した長さ分だけクリップの長さが短くなります。
- 設定された編集モードにより、クリップの長さが変化します。
  伸縮モード▶ P205
  固定モード▶ P206

クリップトランジション

1 〈Effect〉パレットから使用するトランジションをクリップの継ぎ目にドラッグ & ドロップする



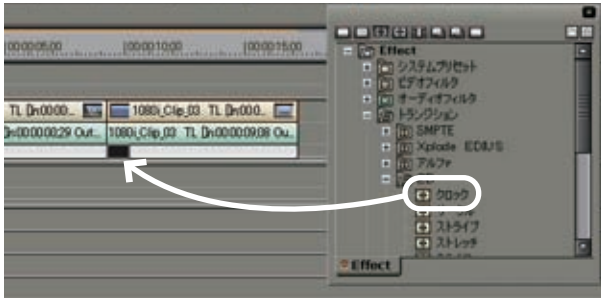
タイムラインの表示が次のように変わります。デフォルトのオーディオクロスフェードが同時に追加されます。

デフォルトエフェクトの変更▶ P389

POINT
- トランジション適用時にデフォルトのオーディオクロスフェードを適用しないように設定できます。
  タイムライン▶ P65
- トランジション上の緑のライン（カットポイント）は、トランジション設定前のクリップの境目を示しています。
- タイムライン上のクリップトランジションは、ドラッグ＆ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。

トラックトランジション

1 〈Effect〉パレットからトランジションをクリップ下のミキサー部にドラッグ & ドロップする

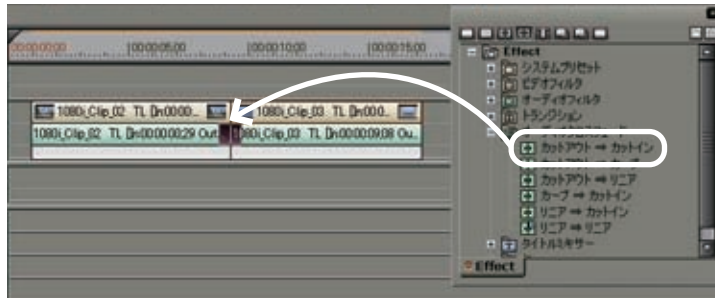


クリップの最初（または最後）にエフェクトが適用されます。

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

オーディオクロスフェード

1 〈Effect〉パレットから使用するオーディオクロスフェードをクリップの継ぎ目にドラッグ & ドロップする



タイムラインの表示が次のように変わります。

POINT
- オーディオクロスフェード適用時にデフォルトのトランジションを適用するように設定できます。
  タイムライン▶ P65
- オーディオクロスフェード上の緑のライン（カットポイント）は、オーディオクロスフェード設定前のクリップの境目を示しています。
- タイムライン上のオーディオクロスフェードは、ドラッグ＆ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。

タイムラインからエフェクトを設定したい

デフォルトエフェクト

▶ P388

トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーは、タイムラインでクリップを選び、ボタンをクリックすることで、簡単にエフェクトを適用することができます。この場合、デフォルトに設定されているエフェクトが適用されます。

デフォルトエフェクトの変更

▶ P389

デフォルトで設定されるエフェクトを他のエフェクトに変更できます。

デフォルトエフェクト　*[Ctrl] + [P]*

デフォルトのエフェクトは次のように設定されています。

トランジション　　：ディゾルブ
オーディオクロスフェード　：リニア⇒リニア
タイトルミキサー　　：フェード

1　エフェクトを適用するクリップを選ぶ

連続しているクリップのどちらかを選びます。

2　［デフォルトトランジションを適用］をクリックする

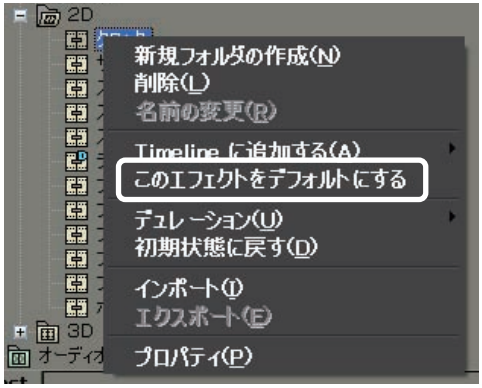
タイムラインカーソルの位置にエフェクトが適用されます。

［デフォルトトランジションを適用］のリストボタンをクリックすると、エフェクトを適用する位置を選べます。

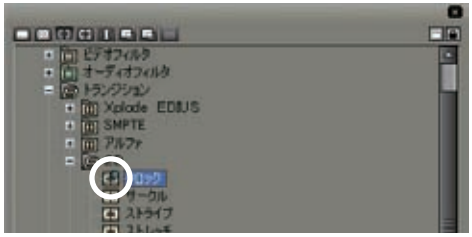
デフォルトエフェクトの変更

デフォルトで適用するトランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーを変更します。

1 **〈Effect〉パレットでデフォルトに設定するエフェクトを右クリックし、〈このエフェクトをデフォルトにする〉をクリックする**



デフォルトに設定されたエフェクトのアイコンには、「D」の文字が付きます。



エフェクトのデュレーションを変更したい

トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更 ▶ P391

トランジション／オーディオクロスフェードの長さも、クリップのようにドラッグして変更することができます。

エフェクトのデュレーション変更 ▶ P392

エフェクトのデュレーションにはデフォルト値が設定されています。これを変更できます。

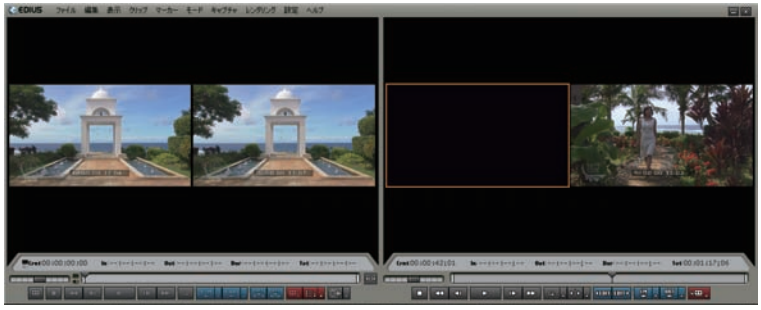
トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更

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

例 クリップトランジションの場合

例 トラックトランジションの場合

Player と Recorder が２画面表示になります。Player の映像がトランジション開始フレーム、Recorder の映像がトランジション終了フレームです。シーンが切り替わる様子を確認しながら、トランジションの長さを調整します。

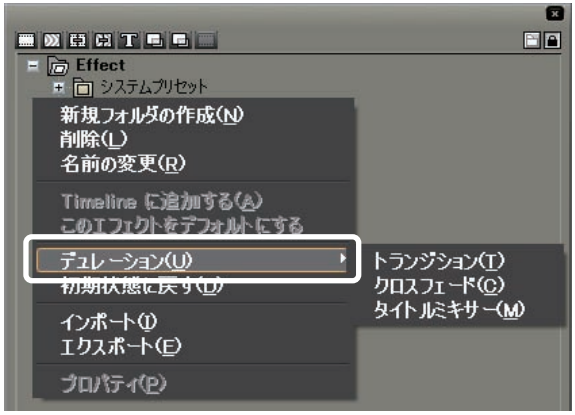


POINT
- タイトルミキサーの長さも同様にドラッグして変更することができます。
- トランジション／オーディオクロスフェードは、クリップのマージン分だけ伸ばすことができます。
- クリックして選んだミキサー部のタイトルミキサーとトラックトランジションは、次の操作でも長さを変更できます。
  – ミキサー部 In 側：***[Shift] + [Alt] + [U]***
  – ミキサー部 Out 側：***[Ctrl] + [Alt] + [U]***
- デュレーションのデフォルト値は変更できます。
  エフェクトのデュレーション変更▶ P392

エフェクトのデュレーション変更

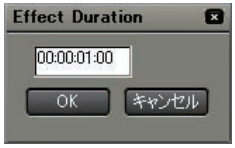
トランジションやオーディオクロスフェードなどを適用したときのデフォルトのデュレーションを設定します。

1 〈Effect〉パレットを右クリックし、〈デュレーション〉を選ぶ



2 デュレーションを変更するエフェクトをクリックする

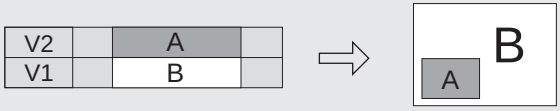
3 デュレーションを入力し、[OK] をクリックする



映像を合成したい

複数の映像を重ねて合成させます。

POINT　映像を合成させた場合、映像はトラックの上下の並び順に表示されますので、合成を適用する映像（A）を背景になる映像（B）の上のトラックに配置します。



合成 ▶ P394

2つの映像を合成します。

ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P395

映像の中に子画面を表示させます。

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー ▶ P399

子画面を回転させるなどの立体的な表示ができます。

キー ▶ P403

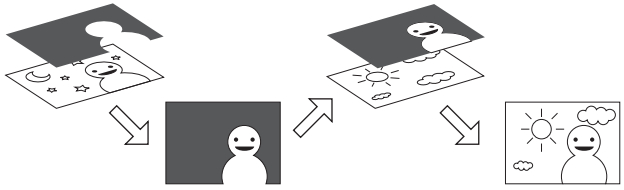
2つの映像を重ね、上の映像の一部を透過させて下の映像を表示させます。特定の色を透過させる「クロマキー」と、特定の明るさを透過させる「ルミナンスキー」があります。

トランスペアレンシー ▶ P407

2つの映像を重ね、一方の映像の透明度を変化させることでもう一方の映像を透かして表示させることができます。

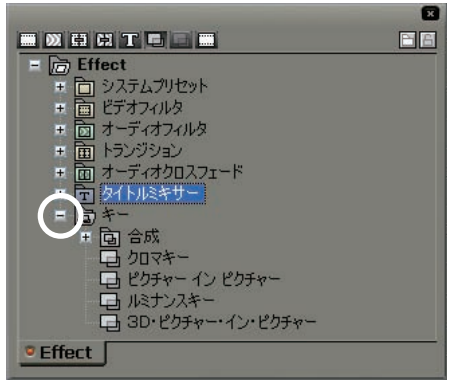
アルファチャンネル ▶ P408

透過度情報を持つクリップを、別のクリップのアルファチャンネル（透過度情報を持つデータ領域）として付加します。画像にマスクをかけたような効果を得られますので、背景となる画像に重ねて配置することができます。

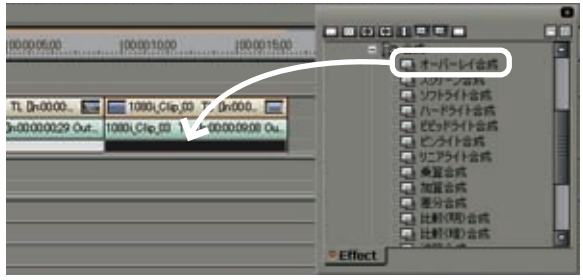


合成

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする



2 〈合成〉のツリーをクリックし、適用する合成をクリップのミキサー部にドラッグ＆ドロップする

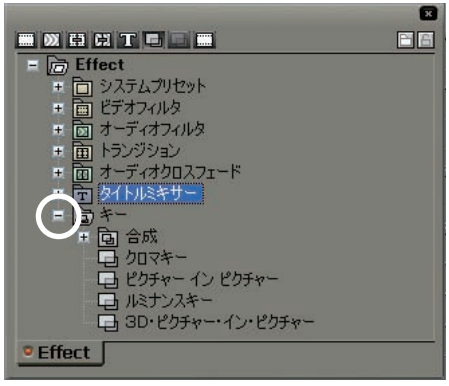


合成の内容については、プロパティの説明文や実際に合成を適用することでご確認ください。

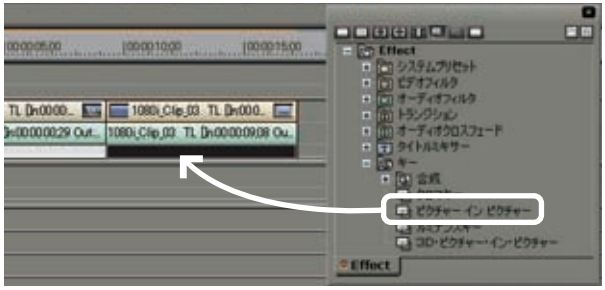
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

ピクチャー・イン・ピクチャー

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする



2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉を子画面にするクリップのミキサー部にドラッグ＆ドロップする



キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

ピクチャー・イン・ピクチャーの設定

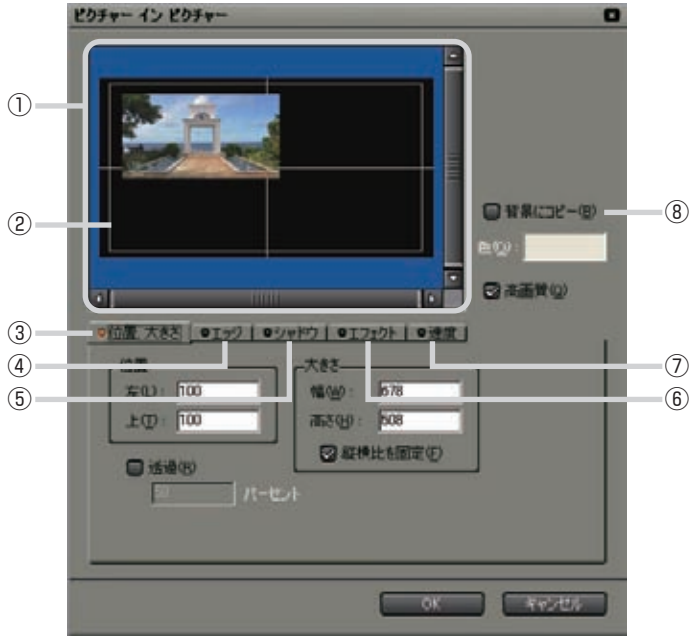
1 キーを適用しているクリップのミキサー部をクリックし、〈Information〉パレットを表示する

〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P415

2 〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉をクリックし、［設定］をクリックする

3 設定を行い、［OK］をクリックする

〈ピクチャー・イン・ピクチャー〉ダイアログ

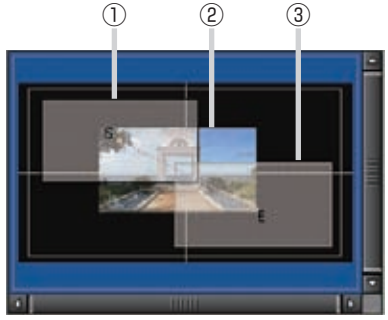


① プレビューウィンドウ	子画面の位置や大きさ、動きなどを確認できます。 子画面をドラッグして直感的に位置や大きさを設定することもできます。また、プレビューウィンドウを右クリックし、〈レイアウト〉から大きさや位置を設定することもできます。
② セーフティゾーン	編集後の作品をテレビモニタなどで視聴する際、モニタによっては上下左右の端が映らないことがあります。セーフティゾーンは、モニタに確実に映すことができる範囲となります。
③ 位置、大きさ	子画面の位置や大きさを数値入力で設定します。 〈透過〉にチェックを入れて数値を入力すると、子画面の透明度を設定できます。
④ エッジ	〈有効〉にチェックを入れると子画面に枠をつけることができます。 〈幅〉で枠の太さを、〈色〉のカラーサンプルをクリックすると枠の色を設定できます。
⑤ シャドウ	〈有効〉にチェックを入れると子画面に影をつけることができます。影の位置や色、透明度の設定ができます。
⑥ エフェクト	〈有効〉にチェックを入れると子画面のイン、アウトに効果を付加できます。 イン、アウトそれぞれにデュレーション、種類を設定できます。[イン終了点]([アウト開始点])をクリックすると、タイムラインカーソルのフレームをイン終了点（アウト開始点）に設定します。
⑦ 速度	子画面に動きをつけた場合、移動速度を設定できます。
⑧ 背景にコピー	チェックを入れると背景に子画面の映像を色味を付加してコピーします。色はカラーサンプルをクリックして設定できます。

◆子画面に動きをつける

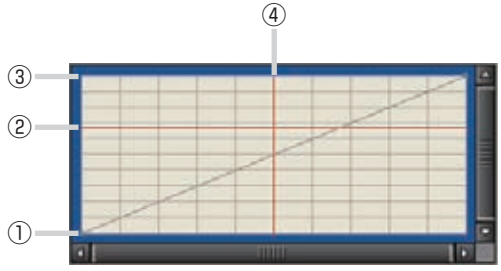
1 プレビューウィンドウをクリックする

クリックした位置がキーフレームとなり、最後にクリックした位置がエンド位置になります。位置はポイントをドラッグすることで調整できます。



①スタート位置
②タイムラインカーソル位置
③エンド位置

2 〈速度〉タブをクリックする



①スタート位置
②キーフレーム位置（ポイント位置）
③エンド位置
④タイムラインカーソル位置

縦軸は位置、横軸は時間を表しています。

3 グラフエリアを右クリックし、〈速度〉を選ぶ

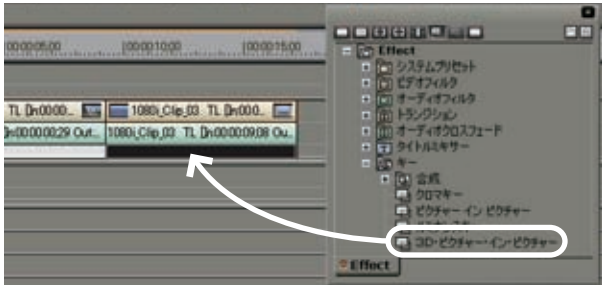
4 項目をクリックする

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

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする

2 〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉を子画面にするクリップのミキサー部にドラッグ&ドロップする



キーを適用したクリップのミキサー部には水色のラインが表示されます。

3D・ピクチャー・イン・ピクチャーの設定

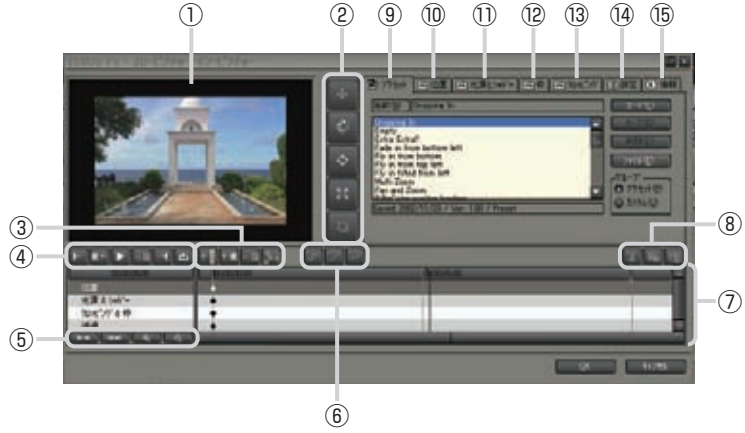
1 キーを適用しているクリップのミキサー部をクリックし、〈Information〉パレットを表示する

〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P415

2 エフェクトリストの〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉をクリックし、［設定］をクリックする

3 設定を行い、［OK］をクリックする

〈3D・ピクチャー・イン・ピクチャー〉ダイアログ



① プレビューウィンドウ	子画面の位置や大きさ、動きなどを確認したり、子画面をドラッグして直感的に位置や大きさを設定したりすることができます。

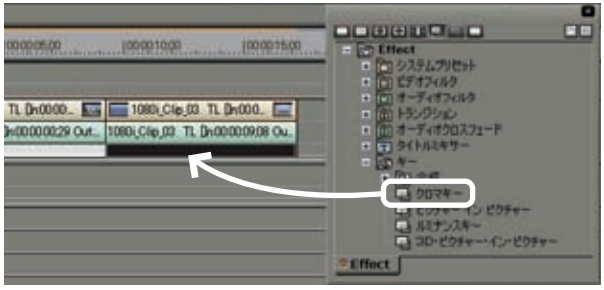
② 編集ボタン	プレビューウィンドウで位置の変更や回転ができます。それぞれの編集ボタンをクリックし、プレビューウィンドウ上で子画面をドラッグして編集できます。いずれかの編集ボタンをクリックしたあとは、プレビューウィンドウ上で右クリックして使用する編集ボタンを切り替えることができます。 ：位置を変更します。 ：平面回転します。 ：Z 軸回転します。 ：大きさを変更します。 ：シャドー（影）の位置を変更します。
③ キーフレームの操作ボタン	キーフレームの追加／削除や調整ができます。 ：タイムラインカーソルの位置で全ラインにキーフレームを追加します。 ：タイムラインカーソルの位置で選択ラインにキーフレームを追加します。 ：タイムラインカーソルの位置で選択ラインのキーフレームを削除します。 ：最後のキーフレームがタイムラインの最後にくるように全体のキーフレームの位置を調整します。
④ 操作ボタン	［再生］や［先頭フレームに戻る］などの操作ができます。
⑤ タイムライン表示設定	タイムラインの表示について、拡大や縮小などができます。
⑥ 補間ボタン	：キーフレームの動きを補間しません。 ：キーフレーム間の動きを一定の傾きで補間します。選んでいる項目に対してのみ有効です。 ：キーフレーム間の動きをサイン値で補間します。選んでいる項目に対してのみ有効です。
⑦ キーフレーム用タイムライン	画像の動くタイミングに合わせ、効果に変化をつける位置を指定するためのタイムラインです。
⑧ ツールボタン	タイムライン上のポイントをカット、コピー、ペーストします。
⑨ プリセット	EDIUS に内蔵されている設定を呼び出して適用できます。また、それを元に編集して保存することもできます。

⑩ 位置	位置、大きさ、透明度などを数値入力で設定できます。
⑪ 光源とシャドー	〈光源を使う〉にチェックを入れると、回転の際に光が反射したような効果を付加できます。〈ハイライト〉で光の強さを設定できます。 〈影を有効にする〉にチェックを入れると、子画面に影をつけることができます。影の位置や色の濃さを設定できます。
⑫ 枠	〈ボーダー色を使用する〉にチェックを入れると、子画面に枠をつけることができます。枠の太さや色を設定できます。 〈ソフトボーダーを使用する〉にチェックを入れると、子画面（枠も含む）の境界を周囲となじませます。
⑬ クロッピング	上下左右の映像をカットします。〈クロッピングのサイズ変更〉のチェックをはずすと、子画面のサイズは維持したまま、カットされた残りの映像が上下左右に引き伸ばされます。
⑭ 設定	特徴設定、枠の設定、クロッピングの設定の各チェックをはずすと、各設定が無効になります。 レンダラの設定の〈A／Bのスイッチ〉にチェックを入れると、子画面と背景の映像を入れ替えます。
⑮ 情報	3D・ピクチャー・イン・ピクチャーについてのプロパティを確認できます。

キー

1 〈Effect〉パレットで〈キー〉のツリーをクリックする

2 〈クロマキー〉(〈ルミナンスキー〉)をクリップのミキサー部にドラッグ&ドロップする



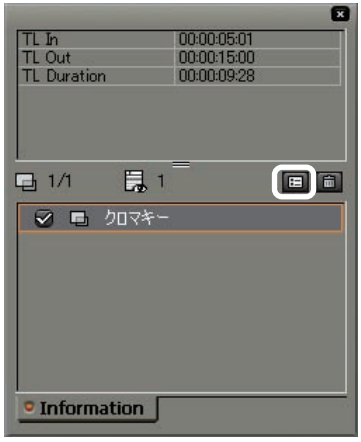
キーを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

キーの設定

1 キーを適用しているクリップのミキサー部をクリックし、〈Information〉パレットを表示する

〈Information〉パレットの表示／非表示▶ P415

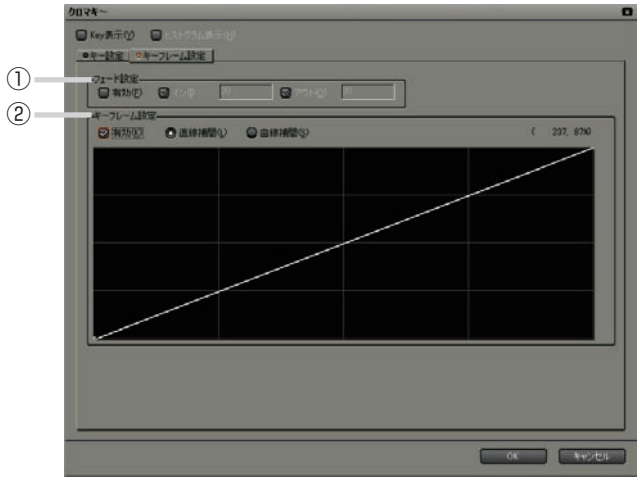
2 〈クロマキー〉(〈ルミナンスキー〉)をクリックし、[設定]をクリックする



3 設定を行い、[OK]をクリックする

〈クロマキー〉ダイアログ

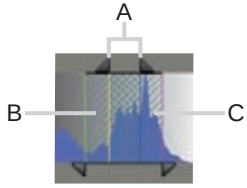
① 表示切替	〈Key 表示〉にチェックを入れると、抜ける部分が黒色で表示されます。〈ヒストグラム表示〉にチェックを入れると、ヒストグラムが表示されます。
② 色選択	ウィンドウから透過させる色を選びます。 4 種類の選択方法から透過させる色（キーカラー）を選ぶことができます。
③ 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
④ 詳細設定	キー設定について詳細な設定を行うことができます。
⑤ 矩形処理	任意の範囲にのみクロマキーを適用することができます。
⑥ キャンセルカラー	キーカラーとその他の色が接する部分にキーカラーと反対色を入れることで、合成画像をより自然にします。
⑦ 自動フィット追尾設定	〈有効〉にチェックを入れると、キーカラーの変化を自動的に補正します。

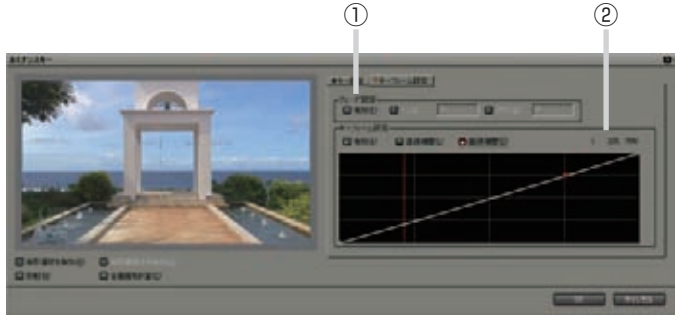


① フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
② キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、クロマキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

〈ルミナンスキー〉ダイアログ

① ヒストグラム更新	クリックするとヒストグラム表示を更新します。
② 自動フィット	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。

③ バイパス	ルミナンスキーを適用した画像と元の画像を切り替えます。
④ 適用範囲設定	各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして適用範囲を設定します。  A：100％適用する範囲 B：ルミナンスキーの効果を徐々に上げていく範囲 C：ルミナンスキーの効果を徐々に下げていく範囲 B、C の範囲（スロープ）について、効果の上げかたと下げかたの形状を選べます。
⑤ 矩形選択を有効	ルミナンスキーを適用する範囲を設定できます。範囲外はすべて透過部分になり、下のトラック映像が表示されます。〈矩形範囲外を有効〉にチェックを入れると、範囲内のみルミナンスキーを適用します。
⑥ 反転	ルミナンスキーを適用している部分を反転します。
⑦ 全画面を計算	チェックを入れると、〈矩形選択を有効〉で指定した範囲以外も計算処理されます。



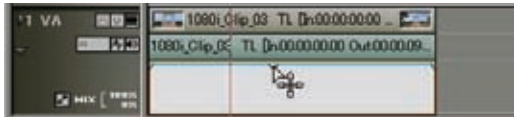
① フェード設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
② キーフレーム設定	〈有効〉にチェックを入れると、ルミナンスキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

トランスペアレンシー

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

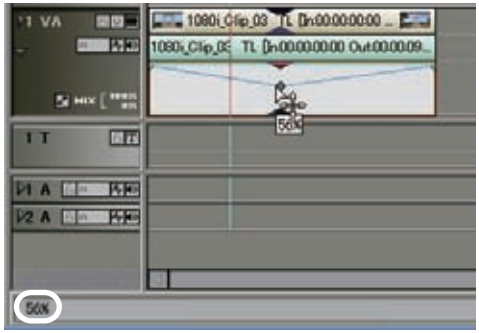
2 ［ミキサー］をクリックする

3 ラバーバンドをクリックし、キーフレームを設定する



4 上下にドラッグして透明度を調整する

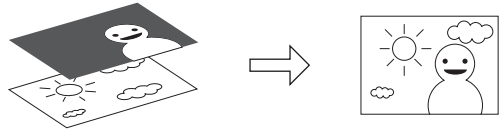
タイムライン左下に、透明度が表示されます。0%になると映像は完全に透明になります。



POINT
- ラバーバンドを微調整するには、キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグします。
- ラバーバンドを全体的に変更するには、キーボードの［Alt］を押しながらラインをドラッグします。
- キーフレームを数値入力で調整、削除する方法は、オーディオラバーバンドでの方法と同様です。
数値を入力して調整▶ P492
ラバーバンドポイントの削除／初期化▶ P494

アルファチャンネル

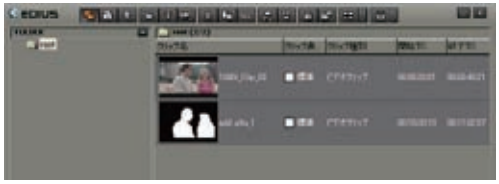
①アルファチャンネルを付加したい画像です。「Fill」といいます。
②アルファチャンネルとして「Fill」に付加したい画像です。「Key」といいます。
「Key」になるクリップをマスクのように使用して「Fill」のアルファチャンネルとして適用します。作成したクリップを背景画像などに重ねて合成することができます。



ご注意
「Fill」「Key」の組み合わせで次の項目に相違がある場合は機能しません。
- 画像サイズ
- フレームレート
- アスペクト比※
- フィールドオーダ※
  （ただし、Upper と Progressive、Lower と Progressive の組み合わせはできます。Upper と Lower はできません。）
- デュレーションが決まっていないクリップ

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

1 ビンウィンドウに「Fill」、「Key」となるクリップを登録する

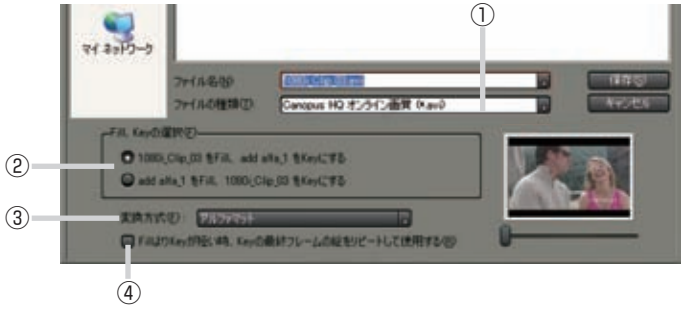


2 ビンウィンドウで 2 つのクリップを選ぶ

3 2 つのクリップを右クリックし、〈変換〉→〈アルファマット〉をクリックする

〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

◈ アルファマットの〈名前を付けて保存〉ダイアログ



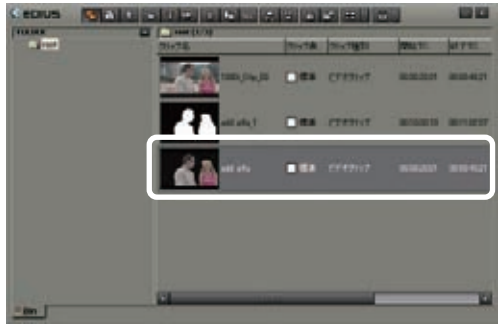
①	ファイルの種類	作成するファイル形式を Canopus HQ 形式、Canopus Lossless 形式、RGB 非圧縮形式から指定します。指定できるファイル形式は、規格（HD/SD）などによって異なります。
②	Fill、Key の選択	どちらの画像を「Fill」（または「Key」）にするかを選びます。

③ 変換方式	「Key」として選んだクリップのどの要素をアルファチャンネルとして適用するかを設定できます。 **アルファマット** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルを「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **アルファマット（反転）** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルの反転した状態を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **ルミナンスマット** 「Key」として選んだクリップのルミナンスレベル（0～100%）を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。ルミナンスレベル100%が透過100%となります。 **ルミナンスマット（反転）** 「Key」として選んだクリップのルミナンスレベル（0～100%）を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。ルミナンスレベル0%が透過100%となります。
④ Fill より Key が短い時、Key の最終フレームの絵をリピートして適用する	チェックを入れると、デュレーションが「Fill」クリップより「Key」クリップの方が短い場合、「Key」クリップの最終フレームの画像（またはアルファチャンネル）を繰り返すことで補います。

4 ファイルの種類、変換方式、「Fill」または「Key」の割り当てなどを設定し、［保存］をクリックする

［中止］をクリックすると保存処理を中止します。

保存が終わると自動的に作成したクリップがビンウィンドウに登録されます。



5 タイムラインに並べて合成する

タイトルにエフェクトを適用したい

タイトルミキサー

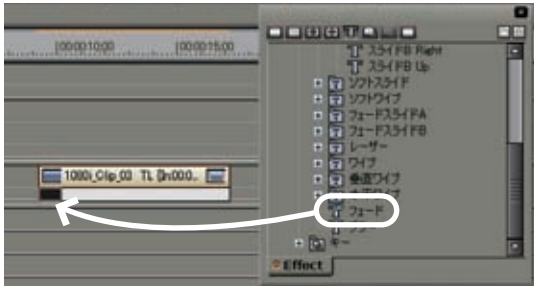
▶ P413

タイトルクリップの In、Out にエフェクトを適用できます。

タイトルミキサー

1 〈Effect〉パレットで〈タイトルミキサー〉のツリーをクリックする

2 タイトルミキサーをクリップのミキサー部にドラッグ＆ドロップする



In 点側、Out 点側別々に設定することができます。

タイムラインの表示が次のように変わります。

タイトルミキサーの内容については、エフェクトのプロパティの説明文や実際にエフェクトを適用することでご確認ください。

エフェクトのプロパティ▶ P367

POINT
- タイトルクリップ配置時に、デフォルトのタイトルミキサーを自動で設定できます。
  継続時間▶ P69
- タイムラインに配置したあと、長さを変更することができます。
  トランジション／オーディオクロスフェードの長さ変更▶ P391

3 エフェクトの操作

エフェクトの確認や調整をしたい

〈Information〉パレットの表示／非表示 ▶ P415

〈Information〉パレットには、選んでいるクリップやエフェクトの情報が表示されます。

エフェクトの確認／調整 ▶ P417

適用されているエフェクトの確認や調整は〈Information〉パレットで行います。

エフェクトの有効／無効切り替え ▶ P418

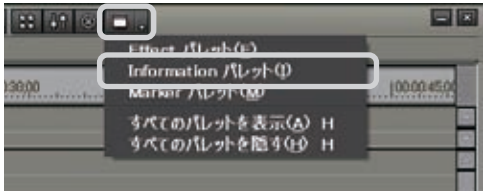
キーとフィルタの効果を一時的に無効にすることができます。

エフェクトの削除 ▶ P419

適用したエフェクトを削除します。

〈Information〉パレットの表示／非表示

1 ［パレットの表示／非表示］をクリックし、〈Information パレット〉をクリックする

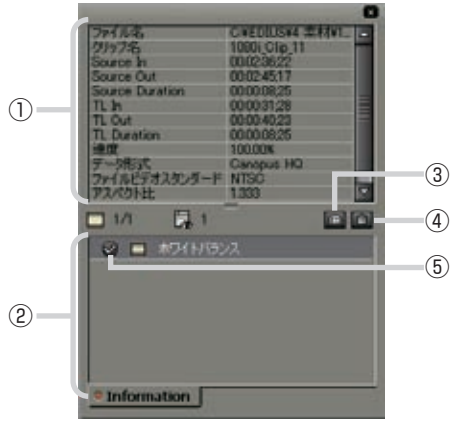


〈Information〉パレットが表示されます。

その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈Information パレット〉をクリックします。
- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈すべてのパレットを表示〉または〈すべてのパレットを隠す〉をクリックすると、〈Information〉、〈Effect〉、〈Marker〉パレットを同時に表示／非表示できます。
- すべてのパレットを表示：***[H]***
  〈Effect〉パレット▶ P364
  〈Marker〉パレット▶ P304

〈Information〉パレット

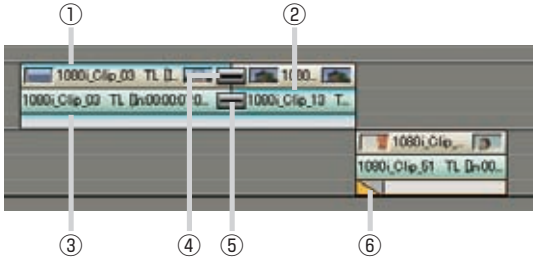


① **情報表示部**	ファイル名やデュレーションなどの情報が表示されます。表示される内容は、タイムライン上で選ばれている対象によって異なります。
② **エフェクトリスト**	適用されているエフェクトを一覧で表示します。左上の数字は「有効エフェクト数／適用エフェクト数」を表しています。 *エフェクトの有効／無効切り替え▶ P418*
③ **設定**	各エフェクトを調整する設定ダイアログが表示されます。
④ **削除**	エフェクトを削除します。
⑤ **チェックボックス**	フィルタまたはキーは、一時的に効果を無効にすることができます。無効にする場合は、チェックをはずします。

エフェクトの確認／調整

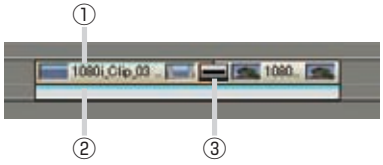
1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

◆ VA トラック



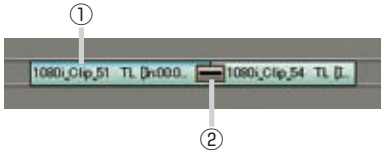
①ビデオフィルタ　②オーディオフィルタ　③キー
④クリップトランジション　⑤オーディオクロスフェード
⑥トラックトランジション

◆ V トラック



①ビデオフィルタ　②キー　③トランジション

◆ A トラック



①オーディオフィルタ　②オーディオクロスフェード

◆ T トラック

タイトルミキサー

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

2 〈Information〉パレットのエフェクトリストにあるエフェクト名をクリックし、［設定］をクリックする

各エフェクトを調整する設定ダイアログが表示されます。

その他の方法

- パレットのエフェクト名をダブルクリックします。
- エフェクト名をパレットの［設定］へドラッグ＆ドロップします。

- パレットのエフェクト名を右クリックし、〈設定〉をクリックします。

3 エフェクトの調整を行う

エフェクトの調整については各エフェクト適用手順を参照してください。

POINT 調整したパラメータは、名前を付けて〈Effect〉パレットに保存できます。
〈Effect〉パレットにエフェクトを登録▶ P425

エフェクトの有効／無効切り替え

1 タイムライン上でキーまたはフィルタを設定しているクリップをクリックする

エフェクトの確認／調整▶ P417

2 〈Information〉パレットのエフェクトリストにあるチェックボックスのチェックをはずす

チェックを入れると有効、チェックをはずすと無効になります。

その他の方法

- パレットのフィルタ名を右クリックし、〈有効・無効の切り替え〉をクリックします。
- パレットのフィルタ名を選び、キーボードの［Ctrl］＋［F］を押します。

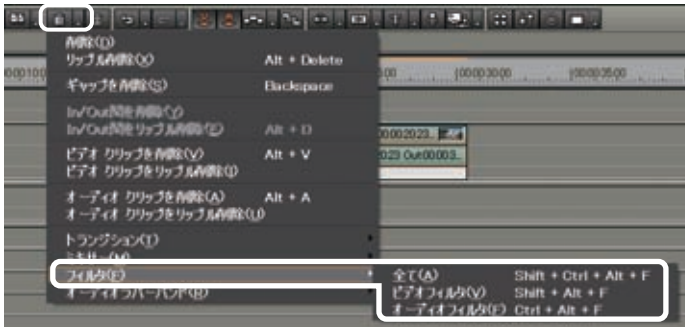
エフェクトの削除

タイムラインで削除する

例 フィルタを削除する場合

1 エフェクトを設定しているクリップを選ぶ

2 ［削除］のリストボタンをクリックし、〈フィルタ〉→項目をクリックする



その他の方法

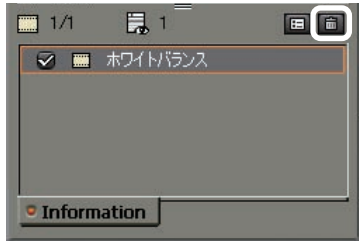
- クリップを右クリックし、〈部分削除〉→〈フィルタ〉→項目をクリックします。
- メニューバーの〈編集〉をクリックし、〈部分削除〉→〈フィルタ〉→項目をクリックします。
- ［削除］のリストボタンをクリックし、〈フィルタ〉→項目をクリックします。
- エフェクトを設定しているクリップのミキサー部を右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- エフェクトを設定している部分をクリックし、キーボードの［Delete］を押します。
- クリップトランジション：***［Shift］＋［Alt］＋［T］***
- オーディオクロスフェード：***［Ctrl］＋［Alt］＋［T］***
- キー：***［Ctrl］＋［Alt］＋［G］***
- トランスペアレンシー：***［Shift］＋［Ctrl］＋［Alt］＋［G］***
- ビデオフィルタ：***［Shift］＋［Alt］＋［F］***
- オーディオフィルタ：***［Ctrl］＋［Alt］＋［F］***
- トランジションをすべて削除：***［Alt］＋［T］***
- フィルタをすべて削除：***［Shift］＋［Ctrl］＋［Alt］＋［F］***

〈Information〉パレットで削除する

1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

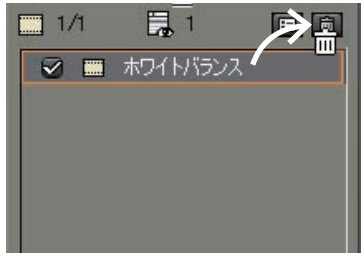
エフェクトの確認／調整▶ P417

2 〈Information〉パレットのエフェクトリストにあるエフェクト名をクリックし、［削除］をクリックする



その他の方法

- エフェクト名をドラッグし、パレットの外へ出します。
- エフェクト名をパレットの［削除］へドラッグ& ドロップします。



- エフェクト名を右クリックし、〈削除〉をクリックします。
- 削除するエフェクトを選び、キーボードの［Delete］を押します。

POINT トランジションやオーディオクロスフェードを設定すると、緑のライン（カットポイント）が表示されます。これは、トランジション設定前の境界を示しています。トランジションやオーディオクロスフェードを削除すると、前クリップの Out 点と後クリップの In 点がカットポイントまで戻ります。

調整したエフェクトを他のクリップに適用したい

エフェクトのコピー

▶ P422

クリップに適用し、調整したエフェクトをコピーし、元の設定を残したまま他のクリップに適用できます。

エフェクトの置き換え

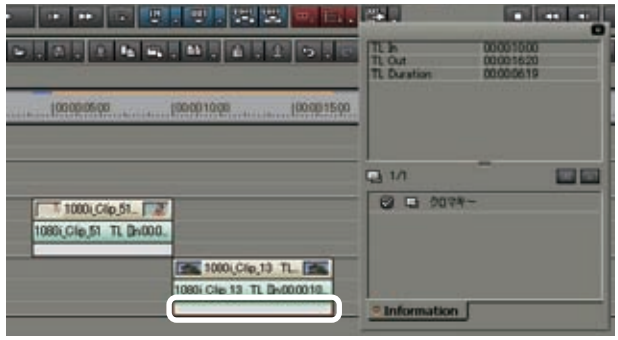
▶ P423

クリップに適用し、調整したフィルタやミキサーをコピーし、他のクリップのフィルタ、ミキサーと置き換えることができます。

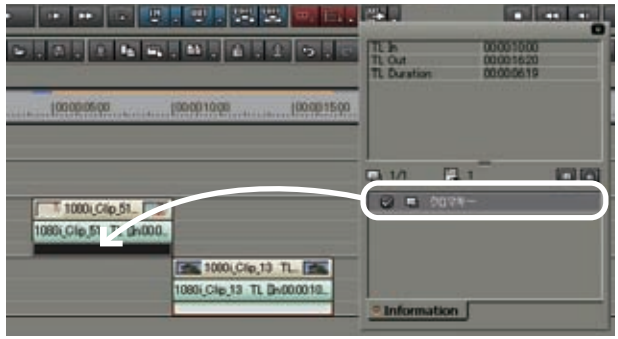
エフェクトのコピー

1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

エフェクトの確認／調整▶ P417



2 〈Information〉パレットのエフェクトリストからコピー先にエフェクトをドラッグ & ドロップする



POINT クリップトランジション、トラックトランジション、オーディオクロスフェードやキーは、クリップに適用されているエフェクトを他のクリップに直接ドラッグ＆ドロップすることでもコピーできます。

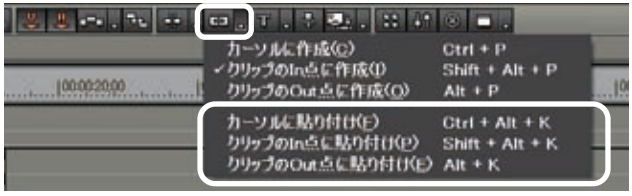
トランジションをコピーする

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

2 トランジションを貼り付けるクリップをクリックする

タイムラインカーソルの位置にトランジションを貼り付ける場合は、クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルを貼り付け位置に移動させます。

3 ［デフォルトトランジションを適用］のリストボタンをクリックし、貼り付け方法をクリックする

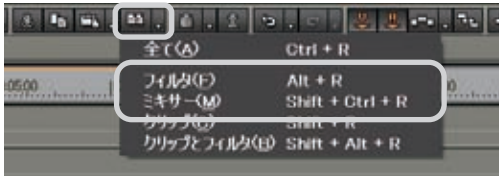


エフェクトの置き換え

1 フィルタ、ミキサーが適用されているクリップをクリックし、［コピー］をクリックする

2 貼り付けたいクリップをクリックする

3 ［置き換え］のリストボタンをクリックし〈フィルタ〉または〈ミキサー〉をクリックする



その他の方法

貼り付けるクリップを選んで右クリックし、［置き換え］をクリックします。

4 ユーザープリセットエフェクト

自分で作成したエフェクトを登録したい

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録 ▶ P425

システムプリセットエフェクトを調整してオリジナルエフェクト（ユーザープリセットエフェクト）を作成し、〈Effect〉パレットに登録することができます。また、複数のエフェクトを1つのエフェクトとして登録することもできます。

〈Effect〉パレットからエフェクトを削除 ▶ P426

ユーザープリセットエフェクトを削除します。

〈Effect〉パレットにエフェクトを登録

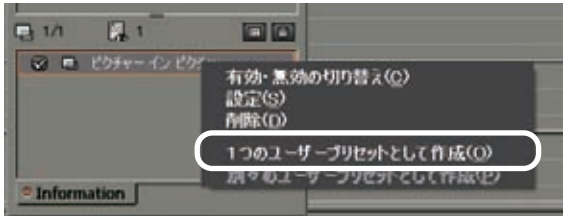
1 登録するエフェクトを適用している部分をクリックする

2 〈Effect〉パレットで、エフェクトを登録するフォルダをクリックする

新しいフォルダを作成して選ぶこともできます。

〈Effect〉パレットにフォルダ作成▶ P429

3 〈Information〉パレットで登録するエフェクト名を右クリックし、〈1 つのユーザープリセットとして作成〉をクリックする



〈Effect〉パレットのフォルダにエフェクトが登録されます。登録されたエフェクトのアイコンには「U」の文字が追加されています。

ユーザープリセットエフェクト▶ P366

4 名前を入力する

その他の方法

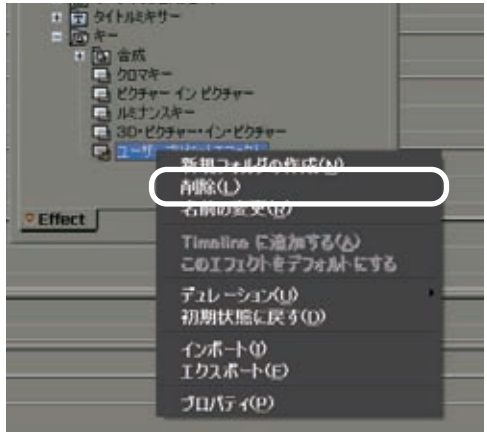
〈Information〉パレットのエフェクトリストから、エフェクト名を〈Effect〉パレットのフォルダへドラッグ & ドロップします。

POINT 複数のエフェクトを一度に登録できます。複数のエフェクトを選び、右クリックします。選んだ複数のエフェクトを 1 つのエフェクトとして登録する場合は〈1 つのユーザープリセットとして作成〉を、別々のエフェクトとして登録する場合は〈別々のユーザープリセットとして作成〉をクリックします。

〈Effect〉パレットからエフェクトを削除

1 〈Effect〉パレットで削除するユーザープリセットエフェクトを右クリックし、〈削除〉をクリックする

フォルダごと削除する場合は、フォルダを右クリックし、〈削除〉をクリックします。



その他の方法

- 削除するユーザープリセットエフェクトを選び、キーボードの［Delete］を押します。
- エフェクトビュー表示中に削除するユーザープリセットエフェクトを選び、［削除］をクリックします。
  エフェクトビューの表示／非表示▶ P365

ご注意
- プラグインベースエフェクトとシステムプリセットエフェクトは削除できません。
- 選んだフォルダにユーザープリセットエフェクト以外のエフェクトが含まれている場合は、ユーザープリセットエフェクトのみが削除されます。
- 選んだフォルダに、フォルダショートカットとして登録されているフォルダが含まれている場合は、確認ダイアログが表示されます。［OK］をクリックするとフォルダが削除されます。

〈Effect〉パレットの内容をカスタマイズしたい

〈Effect〉パレットにフォルダ作成 ▶ P429

〈Effect〉パレットに新しいフォルダを作成します。

エフェクトの名前変更 ▶ P429

エフェクトやフォルダの名前を変更します。

〈Effect〉パレットのフォルダ構成 ▶ P430

エフェクトやフォルダの並び順、フォルダ構成を変更します。また、誤って移動させないようにロックをかけることもできます。

フォルダショートカット ▶ P430

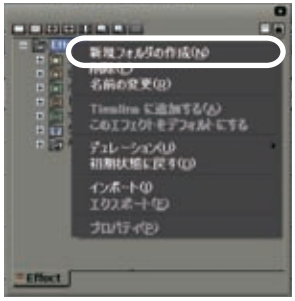
フォルダショートカットによく使用するフォルダを割り当てると、すぐにフォルダを開くことができるようになります。

〈Effect〉パレットの初期化 ▶ P432

〈Effect〉パレットを初期状態に戻します。

〈Effect〉パレットにフォルダ作成

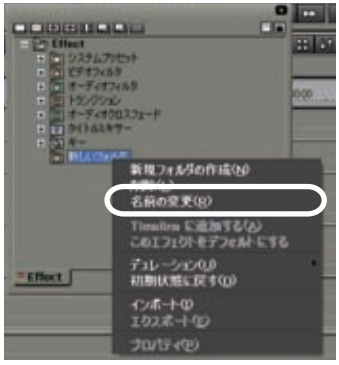
1 〈Effect〉パレットでフォルダを右クリックし、〈新規フォルダの作成〉をクリックする



選んだフォルダの中に新しいフォルダが作成されます。

エフェクトの名前変更

1 エフェクトまたはフォルダを右クリックし、〈名前の変更〉をクリックする



その他の方法

- エフェクト、またはフォルダの名前部分をクリックします。
- エフェクトを右クリックし、〈プロパティ〉をクリックします。〈プロパティ〉ダイアログで名前を変更し、[OK] をクリックします。

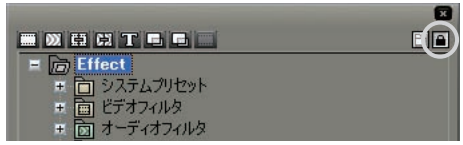
POINT プラグインベースエフェクトとシステムプリセットエフェクトは名前変更できません。

〈Effect〉パレットのフォルダ構成

フォルダ構成を固定する

例［移動のロック］をオンに設定している場合

1 **〈Effect〉パレットの［移動のロック］をクリックする**



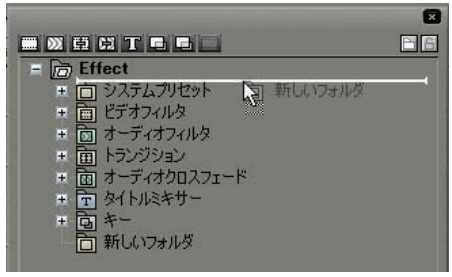
［移動のロック］をクリックするたびに、ロックのオン／オフが切り替わります。

ご注意 〈初期状態に戻す〉を行った場合は、［移動のロック］を有効にしていても、初期状態に戻ります。
〈Effect〉パレットの初期化▶ P432

フォルダ構成を変更する

POINT 操作の前に、［移動のロック］をクリックしてロックをオフに設定してください。

1 **エフェクトまたはフォルダを移動先へドラッグ & ドロップする**



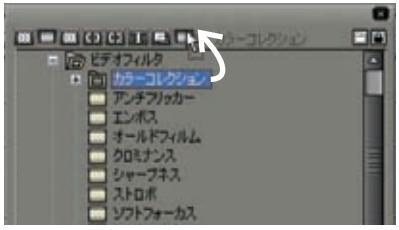
フォルダショートカット

それぞれのショートカットに割り当てられるフォルダは次のとおりです。ショートカットが割り当てられていない場合は、アイコンがグレーで表示されます。

- ：ビデオフィルタ
- ：オーディオフィルタ
- ：トランジション
- ：オーディオクロスフェード
- ：タイトルミキサー
- ：キー

ドラッグ&ドロップで設定

1 ショートカットに設定するフォルダをアイコンにドラッグ & ドロップする

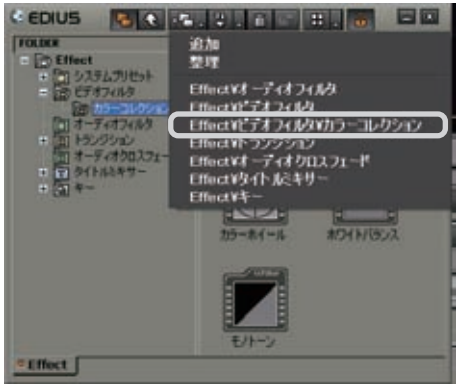


エフェクトビュー表示中に設定

1 ショートカットに設定するフォルダを選ぶ

2 [フォルダへのリンク] をクリックし、〈追加〉をクリックする

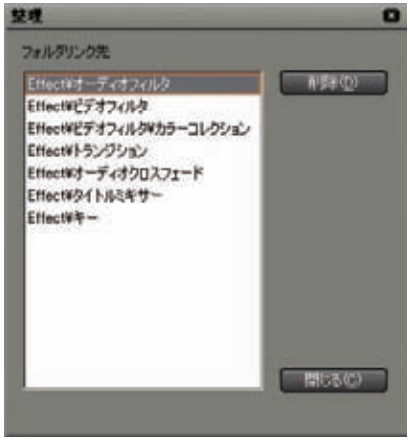
選んだフォルダがリストに追加されます。



フォルダショートカットの削除

1 **［フォルダへのリンク］をクリックし、〈整理〉をクリックする**

〈整理〉ダイアログが表示されます。

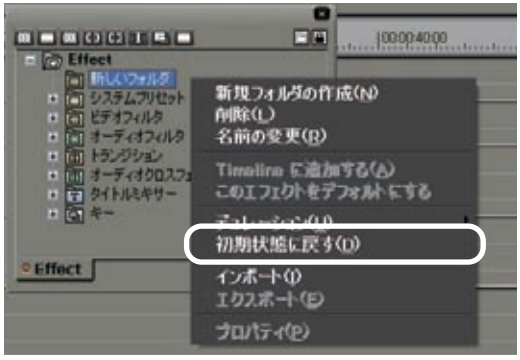


2 **削除するショートカットを選び、［削除］をクリックする**

［閉じる］をクリックすると、終了します。

〈Effect〉パレットの初期化

1 **〈Effect〉パレットを右クリックし、〈初期状態に戻す〉をクリックする**



5 インポート／エクスポート

作成したエフェクトを書き出したい／読み込みたい

エフェクトの書き出し【エクスポート】

▶ P434

ユーザープリセットエフェクトを書き出して保存できます。保存されたファイルの拡張子は「tpd」となります。

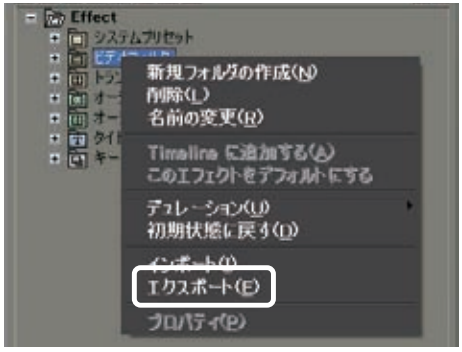
エフェクトの読み込み【インポート】

▶ P434

拡張子「tpd」のエフェクトファイルを、ユーザープリセットエフェクトとして読み込みます。

エフェクトの書き出し【エクスポート】

1 〈Effect〉パレットで書き出すエフェクトまたはフォルダを右クリックし、〈エクスポート〉をクリックする

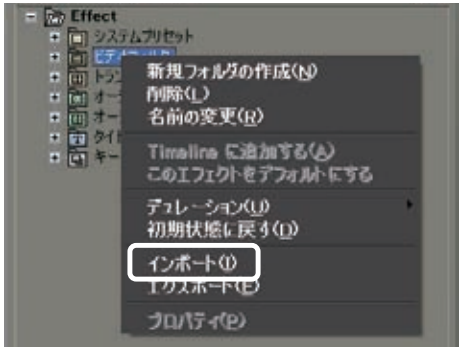


〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

2 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

エフェクトの読み込み【インポート】

1 〈Effect〉パレットでユーザープリセットエフェクトを読み込むフォルダを右クリックし、〈インポート〉をクリックする



2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

選んだフォルダに新規フォルダが作成され、エフェクトが登録されます。

POINT VST プラグインを登録することができます。
VST プラグインブリッジ設定▶ P87

6 カラーデータの確認

テレビモニタで表示できるように調整したい

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム ▶ P436

PC モニタで問題なく表示されている映像が、実際にテレビモニタで表示した場合には、白飛びや黒つぶれなどの不具合を生じることがあります。これは日本のテレビ方式で定められている輝度範囲が、PC で表現できる輝度範囲より狭いために起こります。テレビモニタで作品を視聴するためには、あらかじめ適切な映像信号に調整しておく必要があります。
目視では分からない映像信号の範囲を調整するため、ベクトルスコープ／ウェーブフォームで測定します。ベクトルスコープは映像のカラーバランスを、ウェーブフォームは映像の明るさをそれぞれ画面全体の平均値で表示します。

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム

1 タイムラインカーソルを動かし、カラーデータを確認する映像を Recorder に表示させる

2 ［ベクトルスコープ／ウェーブフォーム］をクリックする

〈VectorScope&WaveForm〉ダイアログが表示されます。

例 輝度が適切な範囲になっているかどうかをウェーブフォームで測定する

タイムラインにセーフカラーの範囲で作成した白色のカラーマットクリップを配置し、〈VectorScope&WaveForm〉ダイアログで測定すると、IRE100 が表示されます。（①の位置）

カラーマットクリップ▶ P143

セーフカラーの範囲で作成した黒色のカラーマットクリップの場合は、IRE0 が表示されます。（②の位置）IRE がマイナスになっている場合は、調整が必要です。

輝度が高い場合は、次のように表示されます。

輝度が低い場合は、次のように表示されます。

この場合は、IRE を 0 ～ 100 の範囲に調整する必要があります。簡単に調整するには、クリップにビデオフィルタのカラーバランスを適用します。カラーバランスの設定ダイアログを開き、セーフカラーにチェックを入れるとクリップの IRE を 0 ～ 100 の範囲に自動調整します。

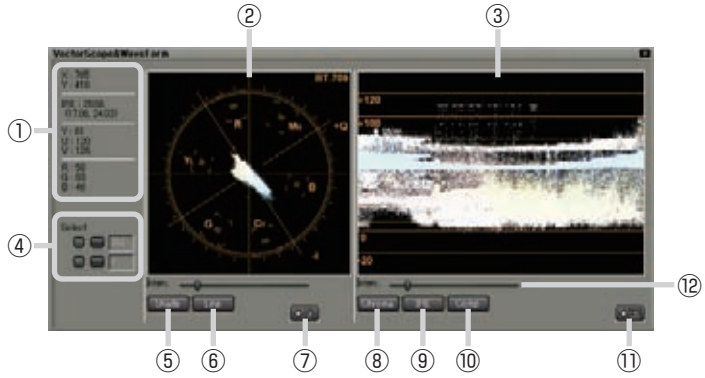
カラーバランスを調整する▶ P374

その他の方法

メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈ベクトルスコープ／ウェーブフォーム〉をクリックします。

ご注意 ベクトルスコープ／ウェーブフォームを表示していると CPU に負荷がかかりますので、必要なときだけ表示させるようにしてください。

〈VectorScope&WaveForm〉ダイアログ



① 情報エリア	スクリーン上の座標（X、Y）と、YUV、IRE、RGB の値が表示されます。
② ベクトルスコープ	Recorder に表示されている画像のカラー分布を表示します。ベクトルスコープ上をクリックすると拡大し、拡大した状態で右クリックすると縮小できます。
③ ウェーブフォーム	Recorder に表示されている画像の彩度と輝度のレベルを表示します。ウェーブフォーム上をクリックすると拡大し、拡大した状態で右クリックすると縮小できます。
④ Select ツール	任意の Y 軸（縦方向）位置の情報を表示します。チェックボックスにチェックを入れ、［−］をクリックしてから、Recorder 画面の任意の位置をクリックします。座標を直接入力することもできます。ボックスにその位置の Y 座標が表示され、ベクトルスコープ／ウェーブフォームの表示が、その位置のカラーデータに固定されます。 チェックをはずしても、再度チェックを入れると直前に表示したベクトルスコープ／ウェーブフォームの表示が再現されます。
⑤ Shade	ベクトルスコープのカラー分布をドット表示にします。
⑥ Line	ベクトルスコープのカラー分布をドット間をつなげたラインで表示します。
⑦ V	ベクトルスコープを表示／非表示します。
⑧ Chroma	色味成分のみをウェーブフォームの0IRE中心に表示します。
⑨ IRE	輝度成分のみをウェーブフォームに表示します。
⑩ Comp	色味成分（Chroma）と輝度成分（IRE）を合成したコンポジット信号をウェーブフォームで表示します。Chroma（⑧）、IRE（⑨）、Comp のいずれも設定していない場合は、IRE と Comp を設定している状態が合成されて表示されます。
⑪ W	ウェーブフォームを表示／非表示します。
⑫ Intenスライダー	モニタの輝度を調節します。

CHAPTER 8

タイトルの作成

1 Quick Titler

Quick Titler の使用方法を知りたい

ご注意
- TitleMotion Pro をインストールした場合、デフォルトのタイトラーは TitleMotion Pro になります。Quick Titler を起動するには、タイムラインの［タイトル作成］のリストボタンをクリックし、〈クイックタイトラー〉をクリックします。
  ※ TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。
- デフォルトのタイトラーは、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で変更できます。
  アプリケーション▶ P75

Quick Titler の起動 ▶ P441

Quick Titler を起動してタイトルを作成できます。

タイトルの保存 ▶ P444

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

Quick Titler の起動 *[T]*

1 タイトルクリップ作成位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 タイムラインの［タイトル作成］をクリックし、タイトルを追加するトラックを選ぶ

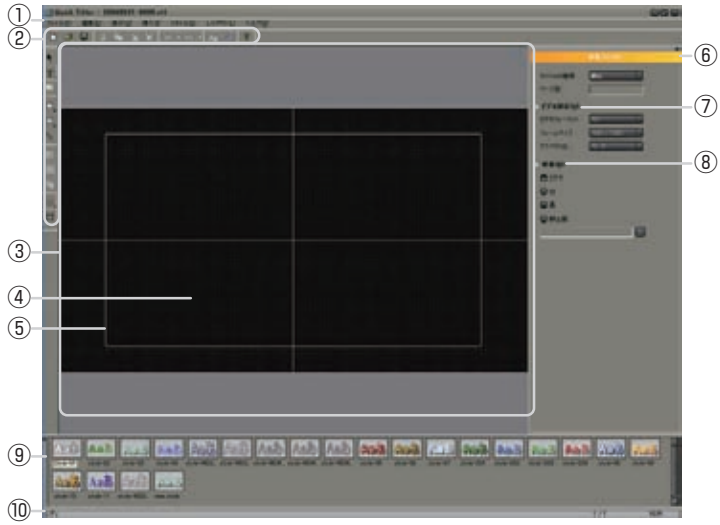
タイトルを現在のトラックに追加	現在選んでいるトラックにタイトルクリップを配置します。
タイトルを Tx トラックに追加	指定した T トラックにタイトルクリップを配置します。
タイトルを新しいトラックに追加	新しいトラックを作成しタイトルクリップを配置します。

Quick Titler が起動します。

その他の方法

- ビンウィンドウの［タイトル作成］をクリックします。
  タイトルクリップ▶ P145
- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈新規作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- メニューバーの〈クリップ〉をクリックし、〈クリップを作成〉→〈クイックタイトラー〉をクリックします。

メイン画面について



①	Quick Titler メニューバー	Quick Titler 全般に関する操作を行います。
②	ツールバー	Quick Titler のファイルおよびオブジェクト（編集中のタイトル）に関する操作を行います。
③	オブジェクト作成画面	タイトルの編集を行います。
④	グリッド	Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈グリッド〉→〈点グリッド〉または〈線グリッド〉をクリックすると、グリッドが表示されます。
⑤	タイトルセーフエリア	Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈タイトルセーフエリア〉をクリックすると、タイトルセーフエリアが表示されます。
⑥	タイトルオブジェクトプロパティバー	選んだオブジェクト（編集中のタイトル）のプロパティを設定します。〈背景プロパティ〉、〈テキストプロパティ〉、〈イメージプロパティ〉、〈図形プロパティ〉がそれぞれ表示されます。
⑦	ビデオ設定	Quick Titler を単体で起動（スタートメニューから起動）した場合に有効になります。
⑧	背景	タイトルクリップの背景を設定するには、〈背景〉ツリーをクリックし、〈ビデオ〉、〈白〉、〈黒〉、〈静止画〉をクリックします。 *背景の読み込み▶ P483*

⑨ オブジェクトスタイルバー	現在選んでいるオブジェクトのスタイル一覧が表示されます。
⑩ ステータスバー	コマンドの簡易説明やキーボードの状態、オブジェクト（編集中のタイトル）位置などを表示します。

POINT
- オブジェクト作成画面に配置した複数の文字列やイメージなどの前後を設定したり、整列したりするには、オブジェクトを選んでQuick Titler メニューバーの〈レイアウト〉をクリックし、〈順序〉または〈整列〉から項目を選びます。
- タイトル作成後 Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈プレビュー〉をクリックすると、現在の表示領域がレンダリングされます。

タイトルの保存

1 ツールバーの［保存］をクリックする

タイトルクリップを保存して、トラックに配置します。同時にビンにも登録されます。

その他の方法

Quick Titler メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈上書き保存〉をクリックします。

POINT
- タイムライン上のタイトルクリップまたはビンのタイトルクリップをダブルクリックすると、Quick Titler が起動し、クリップを編集することができます。
- ［保存］をクリックすると、ファイルを自動的に保存します。ファイルはプロジェクトファイルを保存しているフォルダの〈title〉フォルダに作成されます。ファイル名は、「保存した年月日－4桁の連番 .etl」となります。
- ビンから Quick Titler を起動した場合、タイトルクリップはビンに保存されます。

2 テキスト

いろいろなテキストの入力方法を知りたい

テキストの入力 ▶ P446

テキストの入力方法について説明します。

テキストの設定変更 ▶ P447

フォントや文字の大きさ変更、テキストの移動、回転などができます。

文字飾りの設定 ▶ P449

入力したテキストに色をつけたり、透過させたり、グラデーションをつけたりすることができます。

テクスチャ貼り付け ▶ P453

テキストのボディやエッジに画像ファイルを貼り付けることができます。

エッジや影の設定 ▶ P455

入力したテキストに縁取りしたり、影をつけたりすることができます。

テキストのロール／クロール ▶ P458

入力したテキストをテロップ表示（縦横に文字が流れるように表示）させることができます。

エンボスの設定 ▶ P459

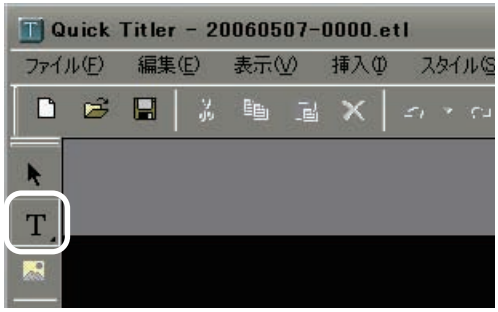
入力したテキストにエンボス加工をつけることができます。

ぼかしの設定 ▶ P460

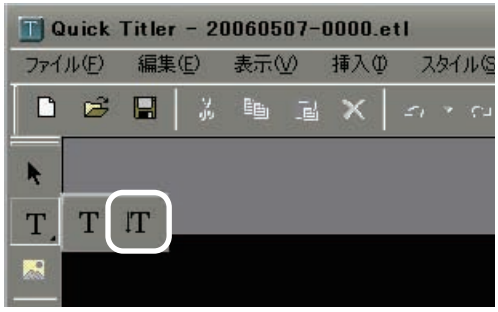
入力したテキストにぼかしをつけることができます。

テキストの入力

1 オブジェクトツールバーから［横書きテキスト］をクリックする



縦書きする場合、[横書きテキスト]をクリックしたまま[縦書きテキスト]を選び、クリックを解除します。



2 オブジェクト作成画面上をクリックする

オブジェクト作成画面にテキストカーソルが表示されます。

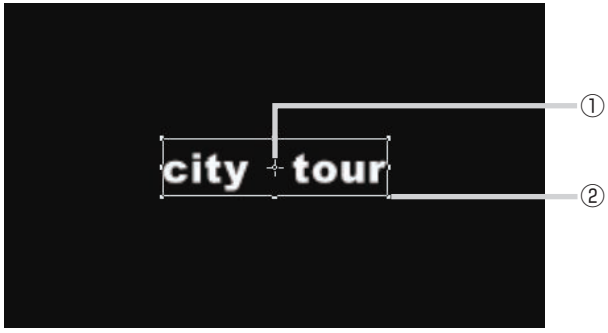
3 キーボードで文字を入力する

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈テキスト入力バー〉をクリックしてチェックを入れると、テキスト入力バーが表示され、テキスト入力バー内に文字を入力することができます。
- Quick Titler メニューバーの〈挿入〉をクリックし、〈テキスト〉→〈横書き〉または〈縦書き〉をクリックします。
- Quick Titler メニューバーの〈挿入〉をクリックし、〈テキスト〉→〈ファイル〉をクリックしてテキストファイルを読み込むことができます。

テキストの設定変更

文字の大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグすると任意の大きさに変更することができます。



①中心点ハンドル
②回転・拡大・縮小操作ハンドル
大きさを指定したりフォントを変更するには、テキストプロパティバーの〈フォント〉ツリーから行います。

① X、Y 座標	文字列の位置を設定します。
② 幅、高さ	文字列の大きさを設定します。縦横比を固定する場合は、〈縦横比固定〉にチェックを入れます。
③ 文字間隔	スライダーを動かし設定します。文字間隔をデフォルトに戻す場合は［R］をクリックします。

④ **行間隔**	スライダーを動かし設定します。行間をデフォルトに戻す場合は［R］をクリックします。
⑤ **フォント**	フォントを選びます。
⑥ **初期サイズ**	サイズを選びます。
⑦ **横書き、縦書き**	横書き、縦書きを選びます。
⑧ **太字、イタリック体、下線**	クリックすると、文字列に太字、斜体字、アンダーラインの効果をつけます。
⑨ **左揃え、中央揃え、右揃え**	文字揃えの位置を設定します。縦書きの場合は、〈上揃え〉〈中央揃え〉〈下揃え〉から選びます。

文字サイズの変更

1 **マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる**

2 **マウスカーソルが次の形状に変化したらドラッグする**

テキストの移動

1 **マウスカーソルをオブジェクト枠の中に入れる**

2 **マウスカーソルが次の形状に変化したらドラッグする**

テキストの回転

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる

2 マウスカーソルが次の形状に変化したらドラッグする

POINT
- テキストの回転時にキーボードの［Shift］を押していると、15度刻みで回転します。［Alt］を押しながら回転を行うと対角中心になります。
- 回転軸の移動は中心点ハンドルを移動して行ってください。移動した回転軸を中心に戻す場合は、オブジェクト枠の外をクリックし、再度オブジェクトをクリックします。

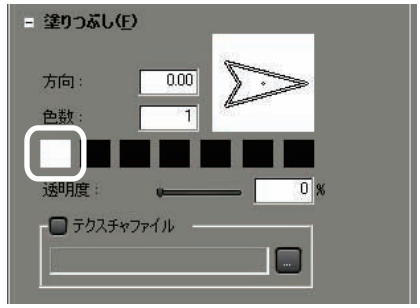
文字飾りの設定

色の変更

1 色を変更する文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする

3 カラーパレットをクリックする



〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

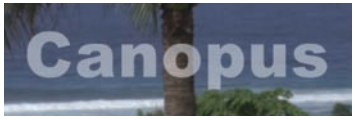
〈色の設定〉ダイアログ▶ P143

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

ご注意 〈テクスチャファイル〉にチェックが入っている場合、色の変更はテキストに反映されません。

文字の透明化

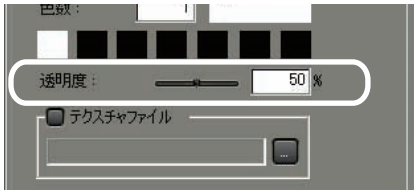
文字を透過させ、背景が透けて見えるようにできます。



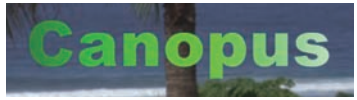
1 透過させる文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする

3 〈透明度〉のスライダーを動かし調整する

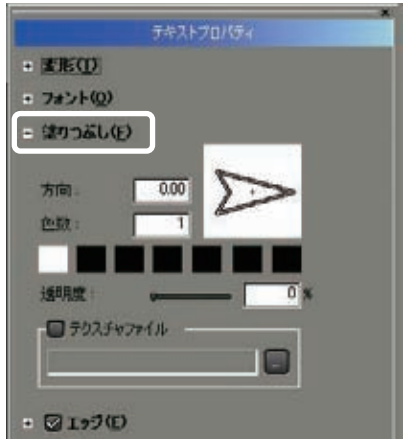


グラデーションの設定

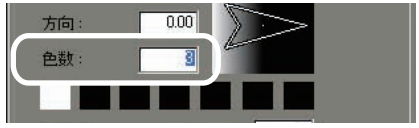


1 グラデーションを設定する文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする



3 〈色数〉に数値を入力し、グラデーションに使用する色数を指定する



4 カラーパレットをクリックする

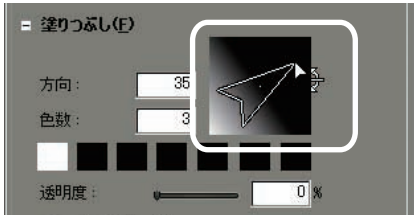
〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

〈色の設定〉ダイアログ▶ P143

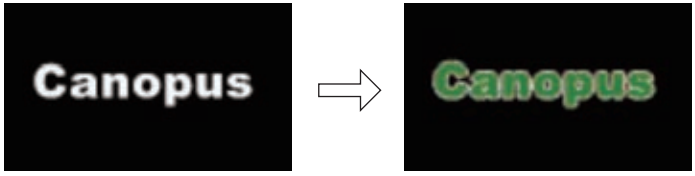
5 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

6 指定した色数について、手順 4、5 を繰り返す

7 〈方向〉に直接数値を入力するか、矢印をドラッグしてグラデーションを調整する



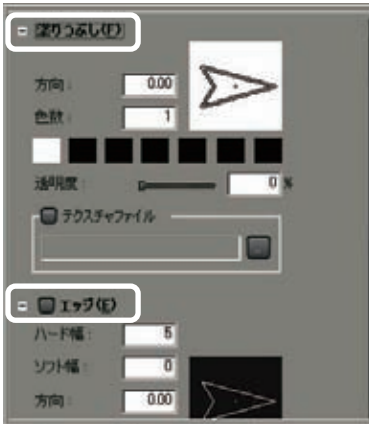
テクスチャ貼り付け



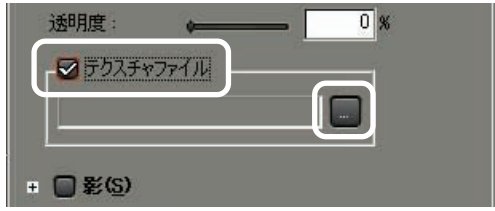
1 テクスチャを貼り付ける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックする

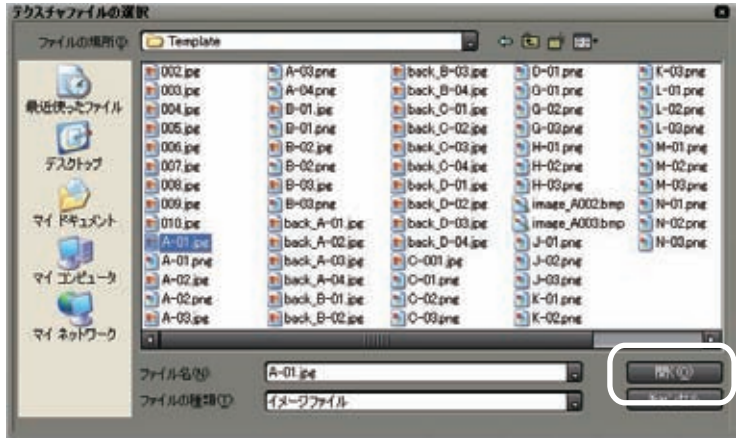
エッジに画像を貼り付ける場合は、〈エッジ〉ツリーをクリックします。



3 〈テクスチャファイル〉にチェックを入れ、[...] をクリックする



4 貼り付ける画像ファイルを選び、[開く] をクリックする



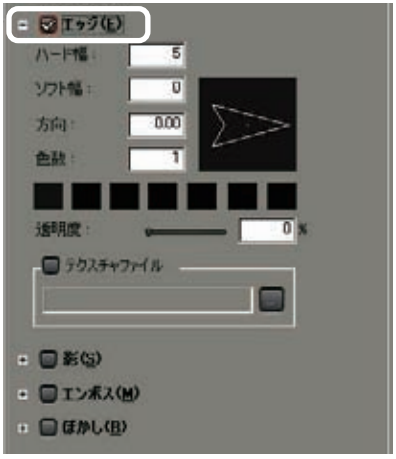
POINT 貼り付けできるファイル形式は、次のとおりです。
- ビットマップ形式（.bmp）
- GIF 形式（.gif）
- JPEG 形式（.jpeg、.jpg）
- PNG 形式（.png）
- TIFF 形式（.tiff）
- Windows 拡張メタファイル（.emf、.wmf）
- Photoshop 形式（.psd）
- Targa 形式（.tga、.targa、.vda、.icb、.vst）

エッジや影の設定

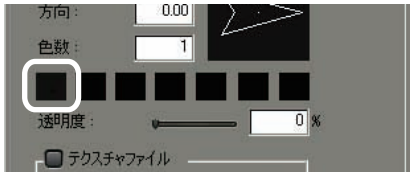
エッジ

1 エッジをつける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈エッジ〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 カラーパレットをクリックする

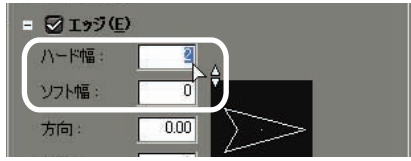


〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

〈色の設定〉ダイアログ▶ P143

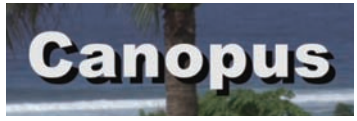
4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、エッジの幅を指定する



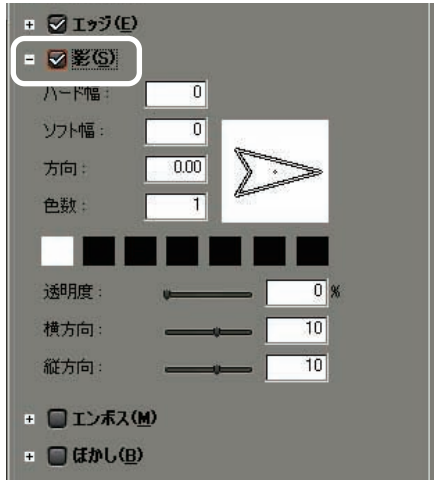
POINT　エッジにグラデーションを設定したり、テクスチャを貼り付けたりすることができます。
グラデーションの設定▶ P452
テクスチャ貼り付け▶ P453

影

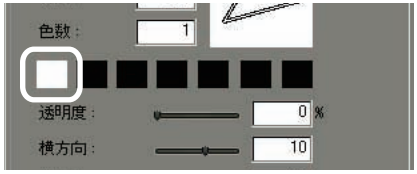


1 影をつける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈影〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 カラーパレットをクリックする

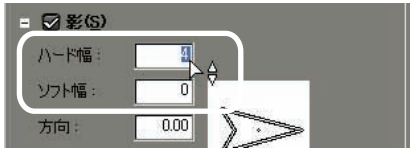


〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

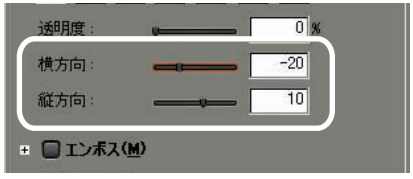
〈色の設定〉ダイアログ▶ P143

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

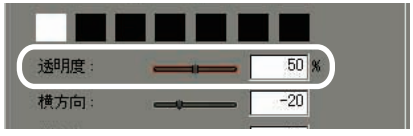
5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、影の幅を指定する



6 〈横方向〉および〈縦方向〉のスライダーを動かし、影の位置を調整する



7 〈透明度〉のスライダーを動かし、影の透明度を調整する

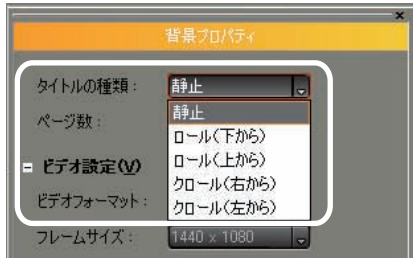


POINT 影にグラデーションを設定することができます。
グラデーションの設定▶ P452

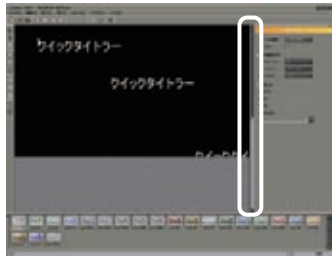
テキストのロール／クロール

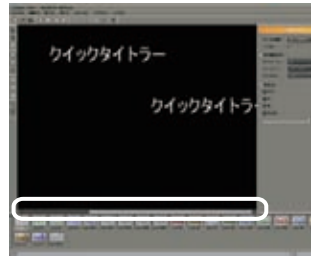
ロール／クロール方向の設定

1 背景プロパティバーの〈タイトルの種類〉のリストボタンをクリックし、タイトルの種類をクリックする



静止	テキストを表示します。
ロール（下から）	テキストを下から上に動かします。
ロール（上から）	テキストを上から下に動かします。
クロール（右から）	テキストを右から左に動かします。
クロール（左から）	テキストを左から右に動かします。





ロール	テキストを縦方向に表示させます。オブジェクト作成画面に収まらない長いテキストがある場合に、〈ロール〉を選んだ場合は、縦方向のスクロールバーが表示されます。画面上には、改ページ位置に白色の点線を表示しますが、実際の映像には表示されません。
クロール	テキストを横方向に表示させます。オブジェクト作成画面に収まらない長いテキストがある場合に、〈クロール〉を選んだ場合は、横方向のスクロールバーが表示されます。

2 テキストを入力する

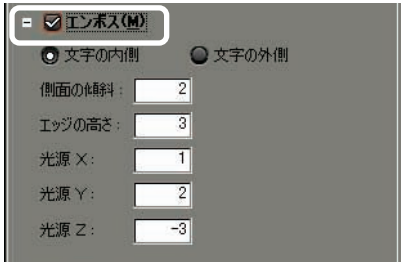
ロール／クロール速度の調整

速度はタイムライン上で設定します。タイムラインに配置したときのタイトルクリップの長さによってロール／クロール速度が変わります。早く表示させたいときはタイトルクリップの長さを縮めます。ゆっくり表示させたいときは、タイトルクリップの長さを伸ばします。

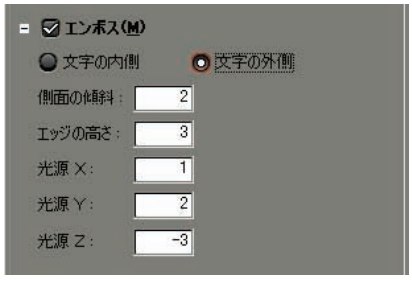
エンボスの設定

1 エンボスをつける文字列を選ぶ

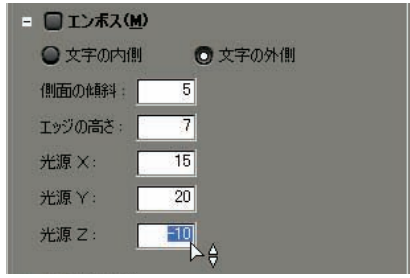
2 テキストプロパティバーの〈エンボス〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



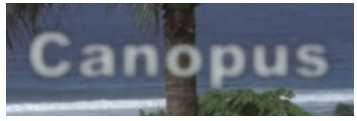
3 〈文字の内側〉または〈文字の外側〉をクリックし、エンボス位置を指定する



4 数値入力欄に数値を入力し、エンボスを設定する

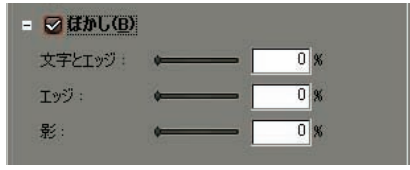


ぼかしの設定



1 ぼかしをつける文字列を選ぶ

2 テキストプロパティバーの〈ぼかし〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 ぼかしを調整する

文字列とエッジにぼかしをつけたい場合は〈文字とエッジ〉、エッジのみにぼかしをつけたい場合は〈エッジ〉、影のみにぼかしをつけたい場合は〈影〉のスライダーを動かすか、または直接数値を入力して設定します。

3 テンプレート

テンプレートを使ってタイトルを作成したい

オブジェクトスタイルバーから使用できるテンプレートについて説明します。ここではテキストのテンプレートについて説明していますが、イメージや図形のテンプレートも同様の操作で使用できます。

テキストスタイルの使用 ▶ P462

登録されているスタイルチップを使用すると、簡単に文字飾りを設定することができます。

スタイルの登録 ▶ P462

作成したテキストスタイルをスタイルチップとして登録することができます。

スタイル名の変更 ▶ P463

作成したスタイルチップの名前を変更します。

スタイルの削除 ▶ P464

作成したスタイルチップを削除します。

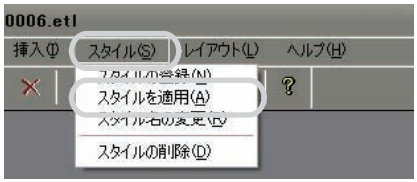
テキストスタイルの使用

1 スタイルを適用する文字列を選ぶ

2 適用したいスタイルチップをクリックする

3 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイルの適用〉をクリックする

選んだスタイルが適用されます。



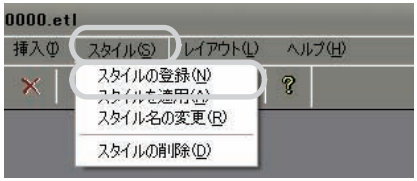
その他の方法

適用したいスタイルチップをダブルクリックします。

スタイルの登録

1 登録するスタイルのテキストを選ぶ

2 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイルの登録〉をクリックする



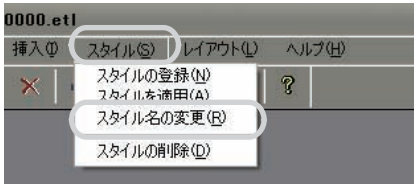
3 スタイル名を入力し、[OK] をクリックする

POINT 入力したスタイル名がすでに存在する場合は、登録できません。別名で登録してください。

スタイル名の変更

1 名称を変更したいスタイルチップを選ぶ

2 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイル名の変更〉をクリックする

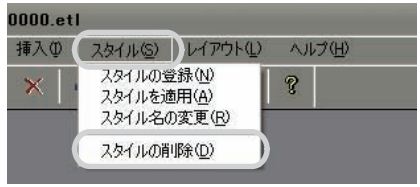


3 新しい名称を入力する

スタイルの削除

1 削除するスタイルチップを選ぶ

2 Quick Titler メニューバーの〈スタイル〉をクリックし、〈スタイルの削除〉をクリックする



4 イメージ、図形

タイトルに入れるイメージ、図形を作成したい

イメージ、図形の作成方法について説明します。

イメージ、図形の描画 ▶ P466

任意の図形を作成したり、スタイルチップを使って簡単に図形を作成したりできます。

イメージ、図形の設定変更 ▶ P467

イメージ、図形を変形、移動、回転させることができます。

イメージ、図形の透明化 ▶ P469

イメージ、図形を透過させ、背景が分かるようにできます。

枠の設定 ▶ P469

イメージ、図形に枠取りすることができます。

影の設定 ▶ P471

イメージ、図形に影をつけることができます。

ぼかしの設定 ▶ P472

イメージ、図形にぼかしをつけることができます。

線のスタイル設定 ▶ P473

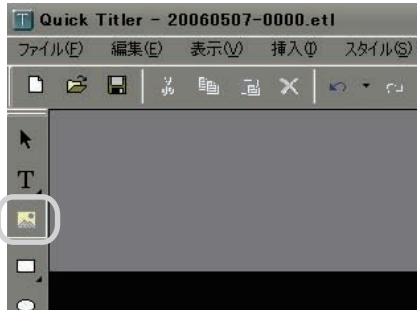
線のスタイルを設定します。

エンボスの設定 ▶ P474

図形にエンボス加工をつけることができます。

イメージ、図形の描画

1 オブジェクトツールバーから［イメージ］をクリックする



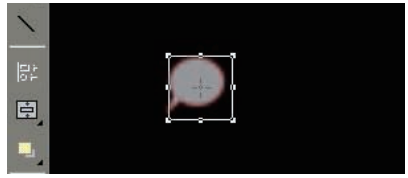
図形を描画する場合は、［四角形］、［楕円］または［線］をクリックします。

オブジェクトスタイルバーにスタイルチップが表示されます。

2 適用したいスタイルチップをクリックする

3 オブジェクト作成画面をクリックする

選んだスタイルが適用されます。



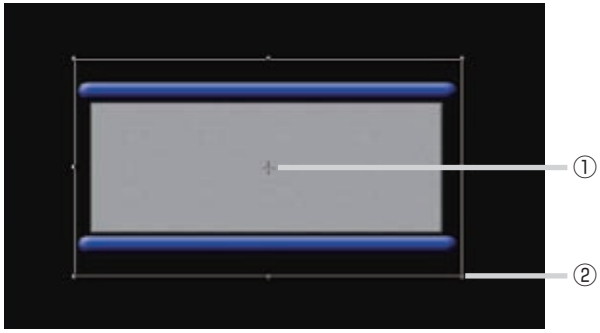
その他の方法

Quick Titler メニューバーの〈挿入〉をクリックし、〈イメージ〉、〈四角形〉、〈楕円〉または〈線〉をクリックします。

POINT　手順3のあと、イメージプロパティバーの〈ファイル〉ツリーの［…］をクリックし、任意の静止画を読み込むことができます。

イメージ、図形の設定変更

イメージ、図形の大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグします。



①中心点ハンドル
②回転・拡大・縮小操作ハンドル
大きさを指定するには、イメージ、図形プロパティバーの〈変形〉ツリーから行います。

数値入力して変更

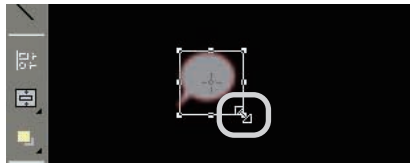
1　〈X 座標〉、〈Y 座標〉、〈幅〉、〈高さ〉に直接数値を入力し、位置と大きさを変更する

大きさを変更する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。元の大きさに戻すには、［オリジナルサイズ］をクリックします。

イメージ、図形の大きさ変更

1 マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる

2 マウスカーソルが次の形状に変化したらドラッグする



イメージ、図形の移動

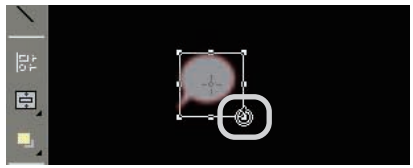
1 マウスカーソルをオブジェクト枠の中に入れる

2 マウスカーソルが次の形状に変化したらドラッグする

イメージ、図形の回転

1 キーボードの［Ctrl］を押しながら、マウスカーソルをオブジェクト枠の回転・拡大・縮小操作ハンドルに移動させる

2 マウスカーソルが次の形状に変化したらドラッグする



POINT
- イメージ、図形の回転時にキーボードの［Shift］を押していると、15 度刻みで回転します。［Alt］を押しながら回転を行うと対角中心になります。
- 回転軸の移動は中心点ハンドルを移動して行ってください。移動した回転軸を中心に戻す場合は、オブジェクト枠の外をクリックし、再度オブジェクトをクリックします。

イメージ、図形の透明化

1 透明にするイメージ、図形を選ぶ

2 イメージ、図形プロパティバーの〈塗りつぶし〉ツリーをクリックし、チェックを入れる

図形の場合、〈塗りつぶし〉ツリーをクリックし、手順3へ進みます。

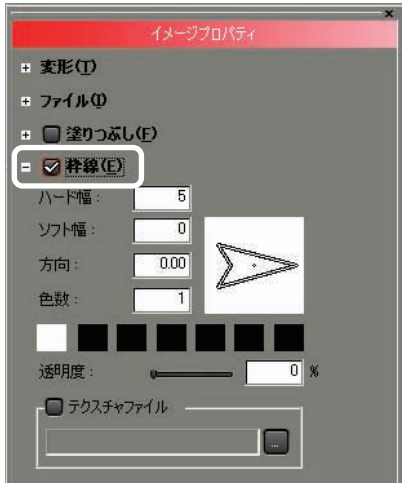
3 〈透明度〉のスライダーを動かし、調整する

枠の設定

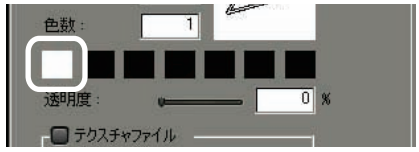
1 枠をつけるイメージ、図形を選ぶ

2 イメージプロパティバーの〈枠線〉ツリーをクリックし、チェックを入れる

図形の場合、図形プロパティーバーの〈枠線・線図形〉ツリーをクリックします。



3 カラーパレットをクリックする

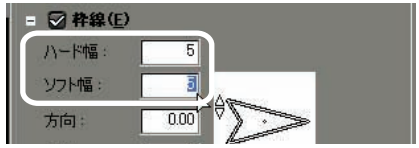


〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

〈色の設定〉ダイアログ▶ P143

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、枠の幅を設定する

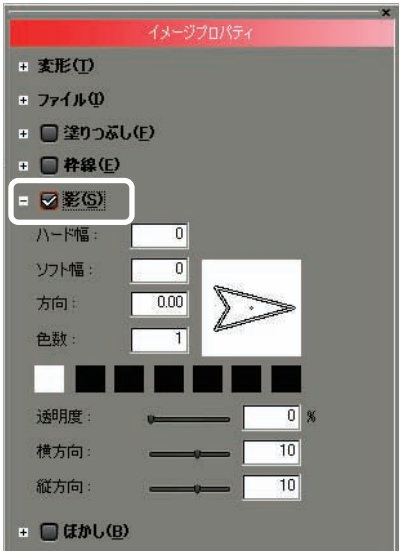


POINT 枠にグラデーションを設定することができます。
グラデーションの設定▶ P452

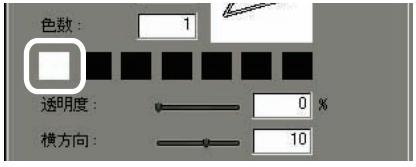
影の設定

1 影をつけたいイメージ、図形を選ぶ

2 イメージ、図形プロパティバーの〈影〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 カラーパレットをクリックする

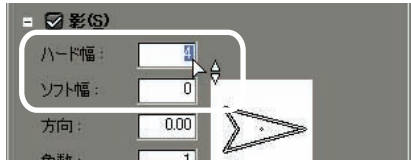


〈色の設定〉ダイアログが表示されます。

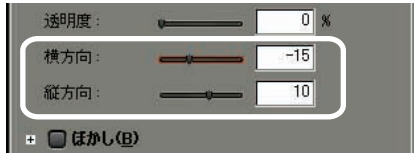
〈色の設定〉ダイアログ▶ P143

4 カラーチャートまたは数値入力欄に数値を入力し、色を指定する

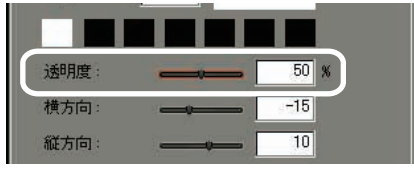
5 〈ハード幅〉、〈ソフト幅〉に直接数値を入力し、影の幅を指定する



6 〈横方向〉および〈縦方向〉のスライダーを動かし、影の位置を調整する



7 〈透明度〉のスライダーを動かし、影の透明度を調整する



POINT 影にグラデーションを設定することができます。
グラデーションの設定▶ P452

ぼかしの設定

1 ぼかしをつけたいイメージ、図形を選ぶ

2 イメージ、図形プロパティバーの〈ぼかし〉ツリーをクリックし、チェックを入れる

3 ぼかしを調整する

イメージ、図形と枠線にぼかしをつけたい場合は〈イメージと枠線〉（図形の場合、〈図形と枠線〉）、枠線のみにぼかしをつけたい場合は〈枠線〉、影のみにぼかしをつけたい場合は〈影〉のスライダーを動かすか、または直接数値を入力して設定します。

線のスタイル設定

1 スタイルを変更する線を選ぶ

2 図形プロパティバーの〈スタイル〉ツリーをクリックする

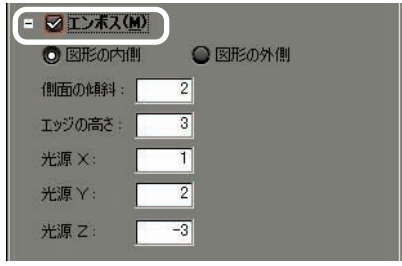
3 スタイルを設定する

〈線種〉、〈始点〉、〈終点〉のリストボタンをクリックし、設定します。

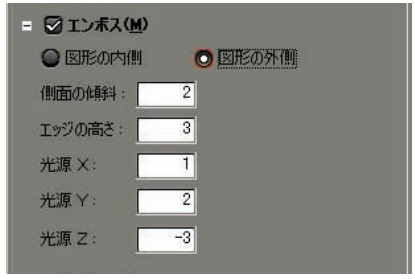
エンボスの設定

1 エンボスをつけたい図形を選ぶ

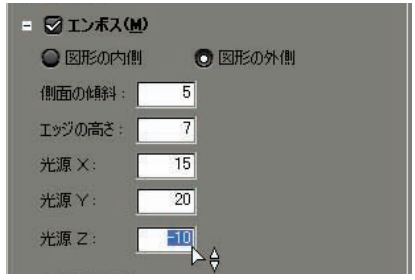
2 図形プロパティバーの〈エンボス〉ツリーをクリックし、チェックを入れる



3 〈図形の内側〉または〈図形の外側〉をクリックし、エンボス位置を指定する



4 数値入入力欄に数値を入力し、エンボスを設定する



5 エフェクト

作成したタイトルにエフェクトをかけたい

タイトルミキサーの適用

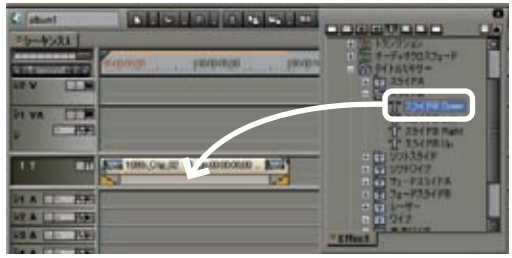
▶ P476

タイトルの現れかたや消えかたに様々なエフェクト（効果）をつけることができます。タイトルクリップに適用できるエフェクトは、〈Effect〉パレットのタイトルミキサーに収められています。

タイトルミキサーの適用

1 〈Effect〉パレットのタイトルミキサーから任意のエフェクトを選ぶ

2 タイムライン上に配置されているタイトルクリップの下のエリアにドラッグする



適用したエフェクトの確認は、タイトルクリップ上にタイムラインカーソルを移動させて行います。

その他の方法

- タイトルクリップのミキサー部を選び、〈Effect〉パレットで〈タイトルミキサー〉のツリーをクリックします。適用するタイトルミキサーを右クリックし、〈Timeline に追加する〉をクリックし、〈In 側〉、〈Out 側〉、〈両方〉から追加する位置をクリックします。
- タイトルクリップのミキサー部を選び、〈Effect〉パレットのタイトルミキサーを〈Information〉パレットのエフェクトリストにドラッグ & ドロップします。

POINT タイトルクリップ配置時には、デフォルトのタイトルミキサーが自動で設定されます。タイトルミキサーの自動設定はアプリケーション設定の〈継続時間〉で変更できます。
デフォルトエフェクトの変更▶ P389
継続時間▶ P69

6 タイトル位置の調整

作成したタイトルの位置を調整したい

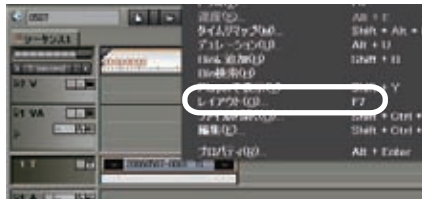
タイトルの位置合わせ

▶ P478

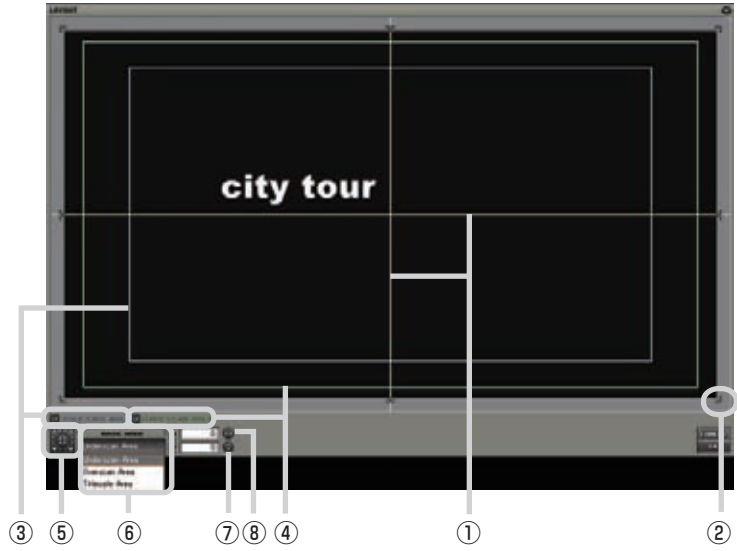
タイムライン上に配置したタイトルクリップから、画面に表示されるタイトル位置の調整を行うことができます。

タイトルの位置合わせ

1 タイトルクリップを右クリックし、〈レイアウト〉をクリックする

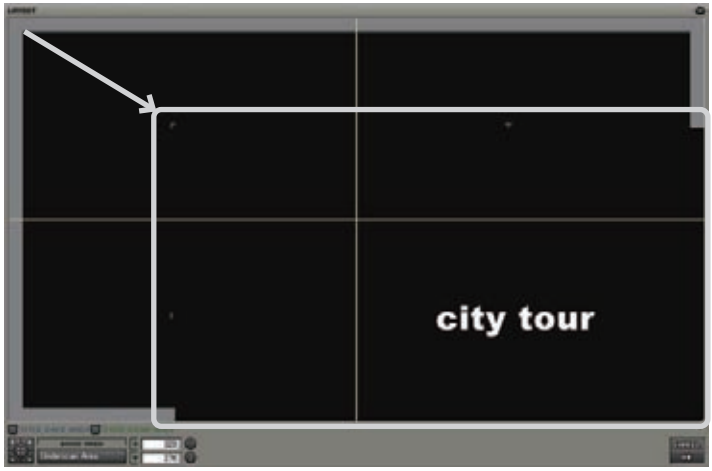


〈LAYOUT〉ダイアログが表示されます。



①	水平ガイド、垂直ガイド	水平、垂直、中心を示しています。
②	位置合わせマーク	作成したタイトルの端を示しています。
③	TITLE SAFE AREA	タイトルセーフエリアを表示します。
④	OVER SCAN AREA	オーバースキャンエリアを表示します。
⑤	センター合わせ／コーナー合わせボタン	クリックしたボタンの位置に位置合わせマークを合わせます。
⑥	BASIC AREA のリストボタン	位置合わせマークを使ってタイトル位置を調整する場合の基準となるエリアを選びます。
⑦	垂直位置合わせボタン	タイトルの垂直レベルを中心に戻します。
⑧	水平位置合わせボタン	タイトルの水平レベルを中心に戻します。

2 タイトルをドラッグし、位置を変更する



3 [OK] をクリックし、〈LAYOUT〉ダイアログを閉じる

移動したタイトル位置が保存されます。

7 タイトルクリップの修正

クリップ内のタイトルを編集したい

リンクを解除して編集

▶ P481

同じタイトルクリップをトラック上で複数使用している場合には、そのタイトルクリップを編集するとリンクしているすべてのタイトルクリップの内容が更新されます。同じタイトルクリップのうち任意の１つだけを編集したい場合には、タイトルクリップのリンクを解除します。

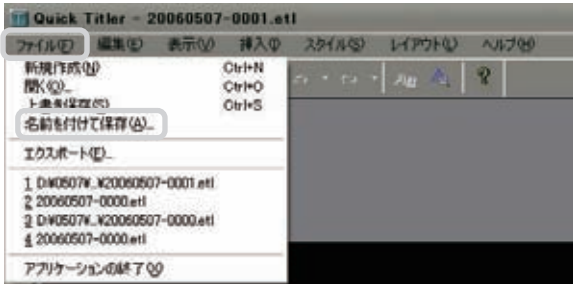
※ TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。

リンクを解除して編集

1 タイムライン上のタイトルクリップのうち編集するタイトルクリップをダブルクリックする

2 Quick Titler（TitleMotion Pro）上で編集する

3 Quick Titler メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈名前を付けて保存〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。

4 既存のタイトルクリップと異なる名前を入力し、［保存］をクリックする

選んで編集したタイトルクリップのみが更新され、ビンに新たなタイトルクリップとして保存されます。

POINT
- ビンからリンクを解除する場合は、ビンにあるタイトルクリップをダブルクリックします。
- TitleMotion Pro で作成したタイトルクリップは、タイトルクリップをダブルクリックした際、TitleMotion Pro が起動します。
- Quick Titler で作成したタイトルクリップには拡張子「.etl」、TitleMotion Pro で作成したタイトルクリップには拡張子「.ICG」が付加されています。

8 ファイルの書き出し／読み込み

タイトルを書き出したい／背景を読み込みたい

背景の読み込み

▶ P483

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読み込むことができます。

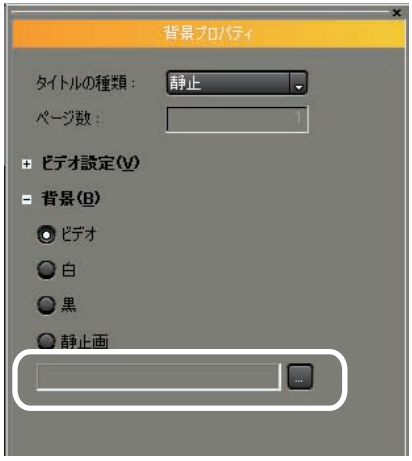
静止画の書き出し

▶ P484

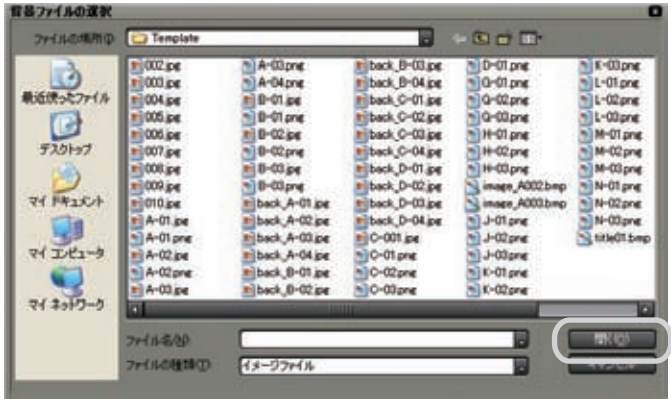
作成したタイトルを静止画として書き出すことができます。

背景の読み込み

1 背景プロパティバーの〈背景〉ツリーの［...］をクリックする



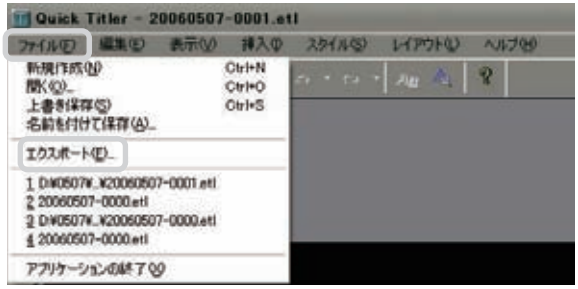
〈背景ファイルの選択〉ダイアログが表示されます。



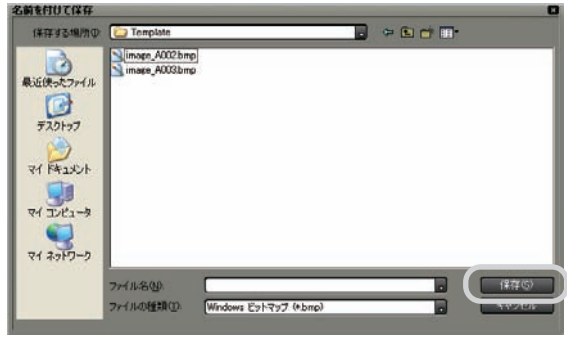
2 読み込む静止画ファイルを選び、［開く］をクリックする

静止画の書き出し

1 タイトルを作成し、Quick Titler メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈エクスポート〉をクリックする



〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。



2 保存する場所、ファイル名、ファイル形式を設定し、[保存] をクリックする

9 TitleMotion Pro

TitleMotion Pro を使いたい

ご注意
- TitleMotion Pro は製品パッケージによっては同梱されていない場合があります。
- TitleMotion Pro の操作方法や画面については、PDF マニュアルを参照してください。
  ※ PDF マニュアルの参照には、Adobe Reader が必要です。

TitleMotion Pro の起動 ▶ P486

TitleMotion Pro を起動してタイトルを作成できます。

タイトルの保存 ▶ P487

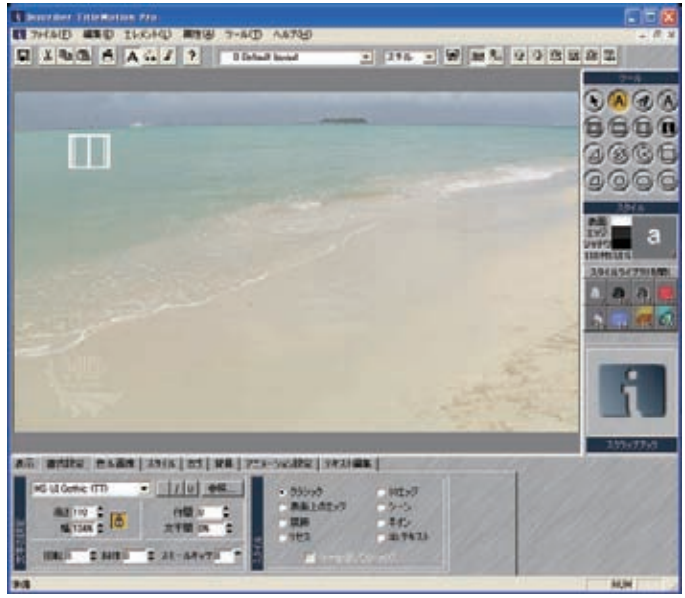
TitleMotion Pro で作成したタイトルを保存すると、タイムライン上で使うことができます。

TitleMotion Pro の起動

1 タイトルを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 タイムラインの［タイトル作成］をクリックし、タイトルを追加するトラックを選ぶ

TitleMotion Pro が起動します。



POINT
- Quick Titler も起動できます。タイムラインの［タイトル作成］のリストボタンをクリックし、〈クイックタイトラー〉をクリックします。
- デフォルトのタイトラーは、アプリケーション設定の〈アプリケーション〉で変更できます。
アプリケーション▶ P75

タイトルの保存

1 ツールバーの［保存して終了］をクリックする

ファイルが保存され、TitleMotion Pro が閉じます。

POINT

- ビンから TitleMotion Pro を起動した場合、タイトルクリップはビンに保存されます。
- TitleMotion Pro メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈別名で保存して終了〉をクリックすると、タイトルクリップはビンに保存されます。
- 作成したタイトルクリップは、プロジェクトファイルが保存されているフォルダの〈title〉フォルダ内に保存されます。ファイル名は「年月日－4桁の連番」が割り当てられます。

CHAPTER 9

オーディオの操作

1 ボリューム調整

タイムラインに沿ってボリュームとパンを調整したい

ボリュームとパンの調整 ▶ P491

タイムラインに配置したオーディオクリップ上には、ボリュームを調整するボリュームのラバーバンド（橙色の線）と、ステレオのL/Rのバランスを変えるパンのラバーバンド（青色の線）が表示されています。ラバーバンドの形状を調整することによって時間軸に沿ってボリュームとパンを調整することができます。

数値を入力して調整 ▶ P492

ラバーバンドの調整を数値入力で行うことができます。

パンのラバーバンドをセンターに合わせる ▶ P493

音声をL/R均等のレベルにすることができます。

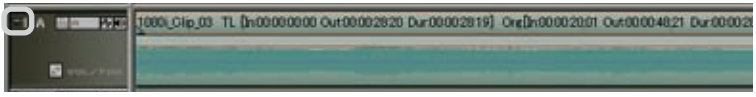
ラバーバンドポイントの削除／初期化 ▶ P494

設定したラバーバンドを削除、初期化することができます。

ボリュームとパンの調整

1 トラックパネルの［拡張 1］をクリックする

トラックが拡張され、ラバーバンドと波形が表示されます。



2 ［ボリューム／ PAN］をクリックし、ボリュームに切り替える

再度クリックすると、パンに切り替わります。

◆ボリュームのラバーバンド（橙色の線）

◆パンのラバーバンド（青色の線）

3 変化をつけたい位置で、ボリューム（またはパン）のラバーバンドをクリックする

ボリューム（またはパン）を調整するためのポイントが追加されます。

4 ポイントを上下左右にドラッグし、ラバーバンドの形を調整する

◆ボリュームのポイントの場合

ポイントを上にドラッグするとボリュームアップ、下にドラッグするとボリュームダウンします。

◆パンの場合

上下でステレオのL/R（左右）のバランスを調整します。ポイントを上にドラッグするとL側に、下にドラッグするとR側に音声を振り分けます。

POINT

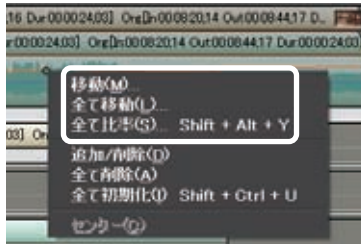
- ボリュームまたはパンのポイントを水平移動する場合はキーボードの［Shift］、ポイントを上下に微調整する場合はキーボードの［Ctrl］を押しながらポイントをドラッグします。
- ボリュームまたはパンを全体的に上下に調整する場合は、キーボードの［Alt］を押しながら、ラバーバンドをドラッグします。
- ポイントを追加したい位置でラバーバンドを右クリックし、〈追加／削除〉をクリックすると、ポイントを追加することができます。
- オーディオの拡張表示：***[Alt] + [S]***

数値を入力して調整

1 トラックパネルの［拡張 1］をクリックし、［ボリューム／ PAN］をクリックする

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 ラバーバンドのポイントを右クリックし、調整方法をクリックする



移動	選んだポイントのボリューム、タイムコードも調整します。
全て移動	選んだポイントの増減に応じた割合で、他のポイントも移動します。
全て比率	すべてのポイントのボリュームを同じ比率で調整します。 ***[Shift] + [Alt] + [Y]***

数値入力ダイアログが表示されます。

3 数値を入力する

数値の入力方法▶ P22

ボリューム

パン

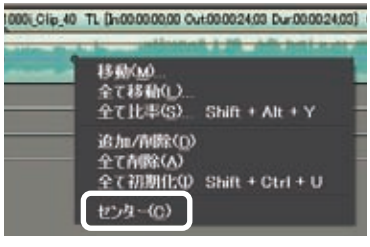
4 [OK] をクリックする

パンのラバーバンドをセンターに合わせる

1 トラックパネルの［拡張 1］をクリックし、［ボリューム／ PAN］をクリックする

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 パンのラバーバンドを右クリックし、〈センター〉をクリックする

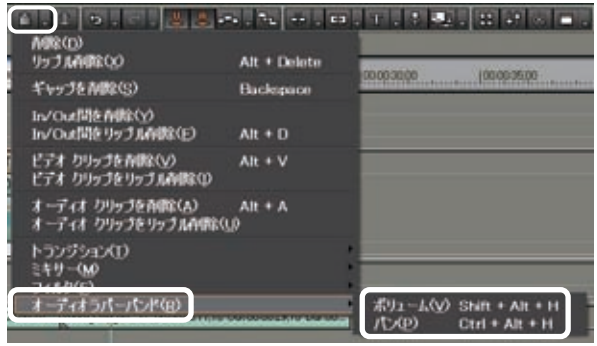


ラバーバンドポイントの削除／初期化

クリップを選んで削除

1 ラバーバンドポイントを削除するクリップを選ぶ

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



ポイントが削除され、ラバーバンド全体が初期化されます。

例 〈ボリューム〉の場合

その他の方法

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

ラバーバンドポイントを選んで削除

1 **トラックパネルの［拡張 1］をクリックし、［ボリューム／ PAN］をクリックする**

再度クリックすると、パンに切り替わります。

2 **ラバーバンドのポイントを右クリックし、削除方法または〈全て初期化〉をクリックする**

追加／削除	選んだポイントを削除します。
全て削除	選んだラバーバンドのポイントをすべて削除し、ラバーバンド全体を初期値に戻します。
全て初期化	選んだラバーバンドのポイントをすべて初期値にします。ポイントは削除されません。 ***[Shift] + [Ctrl] + [U]***

トラック単位でボリュームを調整したい

オーディオミキサーでの調整 ▶ P497

オーディオミキサーを使うと、全トラック、または各トラック単位でボリュームを調整することができます。ボリュームやパンのラバーバンドのように時間軸に沿ってボリュームを調整するのではなく、トラックの最初から最後までの全体的な音量を調整することができます。

音量差を保ったまま調整 ▶ P499

複数のトラックのフェーダを連動させます。

指定トラックのみ再生／ミュート ▶ P500

再生される音を指定したトラックだけに限定できます。消音（ミュート）するトラックを指定することもできます。

オーディオミキサーでの調整

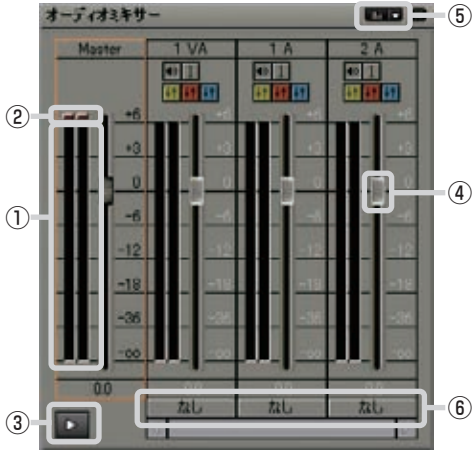
ボリュームとパンの調整▶ P491

1 ［オーディオミキサーの設定］をクリックする

〈オーディオミキサー〉ダイアログが表示されます。

全トラックの音量を調整するには、〈Master〉のフェーダを上下させます。
各トラックの音量を調整するには、各トラックのフェーダを上下させます。

◇〈オーディオミキサー〉ダイアログ



①	レベルメーター	左右独立したレベルメーターを表示します。ピークホールド機能は通常の再生を行った場合に機能します。
②	レベルオーバーインジケーター	レベルオーバーした場合に点灯します。クリックすると消灯します。
③	再生	タイムラインカーソル位置からタイムラインを再生します。
④	フェーダ	上下にドラッグして音量を調整します。〈動作設定〉を〈なし〉以外に設定すると、操作ができるようになります。

⑤ インジケーター表示切り替え	**ピークメーター** オーディオ信号の瞬間的な音量の変化を視覚的に確認することができます。 **VU メーター** オーディオ信号の平均音量を表示します。各トラックの音量のバランスを調整する場合に便利です。 **フルスケール** 目盛り数値の「0」は最大許容サンプリング値を表しています。 **音声基準スケール** 目盛り数値の「0」をプロジェクト設定で設定した〈音声基準レベル〉で設定したサンプリング値に設定します。
⑥ 動作設定	リストボタンからラーニングモード（動作設定）を切り替えます。 〈Latch〉、〈Touch〉、〈Write〉のいずれかを設定している場合、再生を停止すると〈なし〉に戻ります。 **Track** トラックのボリュームを調整します。ラーニングは行いません。 **なし** オーディオミキサーは使用できません。 **Latch** フェーダをドラッグし始めた時点から再生停止までのラーニングを行います。 **Touch** フェーダをドラッグしてドラッグを解除するまでのラーニングを行います。ドラッグを解除すると、フェーダは自動的に元のボリュームに戻ります。 **Write** 再生開始から停止までのラーニングを行います。 〈Latch〉や〈Touch〉と異なり、フェーダをドラッグしている／いないにかかわらず以前のボリューム値をすべて上書きします。

〈プロジェクト設定〉ダイアログ▶ P30

その他の方法

- メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈オーディオミキサー〉をクリックします。
- オーディオミキサーでのトラックの選択：***[←] / [→]***
- フェーダの調整（1dB 単位）※：***[↑] / [↓]***
- フェーダの調整（0.1dB 単位）※：***[Shift] + [↑] / [↓]***

※ キーボードの［↑］／［↓］は、マウスホイールでも同様の操作が可能です。

POINT

- 各トラックの設定をリセットするには、オーディオミキサー上を右クリックし、〈リセット〉をクリックします。〈全てリセット〉をクリックした場合は、すべてのトラックの設定がリセットされます。

- オプションのフェーダコントローラを使用してフェーダを操作することができます。使用方法は、製品付属のマニュアルをご覧ください。

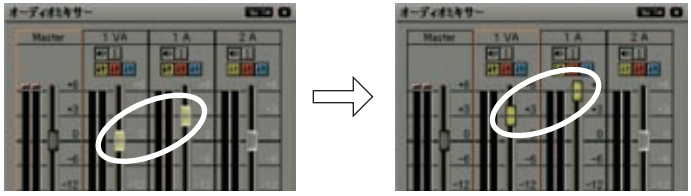
音量差を保ったまま調整

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

1 同時に調整するトラックの各［連結］をクリックする

フェーダの色が各［連結］の色に変わります。

2 連結したフェーダのうち、1 つのフェーダを調整する



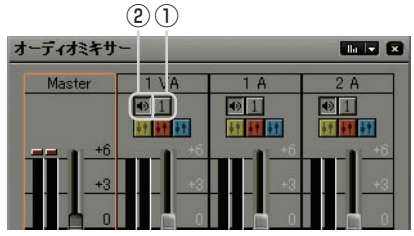
同じ色のフェーダのトラックが、それぞれの音量差を保って調整されます。

POINT 連結したトラックのうち、連動させたいトラックの〈動作設定〉を〈なし〉以外に設定してからフェーダを操作してください。

指定トラックのみ再生／ミュート

1 再生するトラック（複数も可能）の［ソロ］または［ミュート］をクリックする

［ソロ］をクリックすると、選んだトラックの音声を再生できます。［ミュート］をクリックすると、選んだトラックを消音します。



①ソロ　②ミュート

部分的に音を消したい

ウェーブフォーム（波形）表示 ▶ P502

ノイズなどを目立たなくする場合には、ウェーブフォーム（波形）を見ながら操作します。

V ミュート設定 ▶ P502

一点を中心に前後をフェードアウト／フェードインし、ノイズなどを目立たなくできます。

ウェーブフォーム（波形）表示

1 トラックパネルの［拡張 1］をクリックする

トラックが拡張され、オーディオラバーバンドと波形が表示されます。波形の振り幅と実際に再生される音声を参考にして、ノイズなどを見つけることができます。

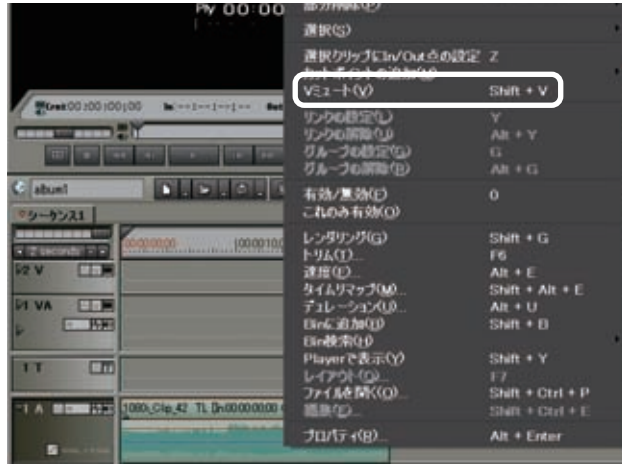
POINT 波形の表示は、アプリケーション設定の〈タイムライン〉で変更することができます。
タイムライン▶ P65

V ミュート設定 *[Shift] + [V]*

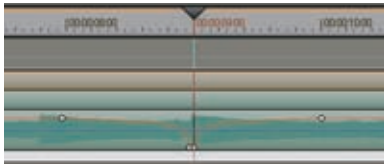
1 ボリュームを 0 にする位置に、タイムラインカーソルを移動する

波形表示の形状を確認し、タイムラインカーソルの位置を調整します。

2 V ミュートするクリップを右クリックし、〈V ミュート〉をクリックする



タイムラインカーソルの位置のボリュームが0になり、ボリュームのラバーバンドに、タイムラインカーソルを中心として4つのポイントが追加されます。



POINT

- Vミュート設定後、ミュートの継続時間を微調整するには、ボリュームのラバーバンドのポイントを左右にドラッグします。
- Vミュートの継続時間のデフォルト値は、〈継続時間〉ダイアログの〈Vミュート〉で変更することができます。

ボリュームとパンの調整▶ P491
継続時間▶ P69

2 オーディオの追加

ナレーションや効果音を追加したい

ボイスオーバーの設定 ▶ P505

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

ボイスオーバーの設定

1 配置する A トラックを選び、配置する位置に In 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225

2 ［ボイスオーバーダイアログを表示］をクリックする

〈ボイスオーバー〉ダイアログが表示されます。

その他の方法

メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈ボイスオーバー〉をクリックします。

3 〈デバイス名〉のリストボタンをクリックし、入力元を選ぶ

デバイス名には、お使いのサウンドボードの名称が表示されます。

4 〈チャネル〉のリストボタンをクリックし、追加するオーディオのソースを選ぶ

選んだソースに応じて、〈ボイスオーバー〉ダイアログの表示が変わります。モノラルのソース（マイク、電話線）を選んだ場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。

5 〈ボリューム〉のスライダーで、ソースデータのボリュームを調整する

ボリュームが 0dB を超えないように、レベルメーターを見ながら調整します。

6 〈出力先〉のリストボタンをクリックし、〈Track〉をクリックする

Track	手順 1 で選んだ A トラックと、ビンにオーディオクリップを登録します。
Bin	ビンのみにオーディオクリップを登録します。

7 ファイル名を入力し、[...] をクリックして保存先を設定する

8 ソースを準備し（必要に応じて頭出しして）、[開始] をクリックする

[開始] が [停止] に変わります。Recorder の左上に 5 秒前から白色の丸が点滅し、カウントダウンが始まります。録音が開始されると、白色の丸が赤色に変わります。

9 [停止] をクリックする

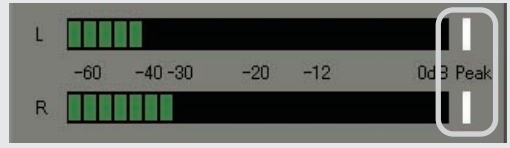
クリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、作成したファイルを登録するかを確認するダイアログが表示されます。

10 [はい] をクリックする

手順 1 で選んだ A トラックにオーディオクリップが配置され、オーディオソースデータが保存されます。

POINT

- ボリュームが 0dB を超えたときは、レベルメーター右側の白色のラインが赤色に変わります。クリックすると、元に戻ります。



- 手順 6 で〈Bin〉を選んだ場合は、オーディオクリップは A トラックには配置されず、ビンのみに登録されます。
- タイムラインの再生が間に合わずに停止した場合は、録音も停止します。

CHAPTER 10

編集内容の出力

1 ファイル形式で出力

いろいろな形式でファイルに出力したい

編集した映像を、AVI 形式や MPEG 形式などのファイル形式を選んで、出力する方法を説明します。

確認しておきたいこと ▶ P509

出力する前に確認しておく設定について説明します。

エクスポータでファイル出力 ▶ P509

ファイル形式を選んでいろいろな形式でファイルに出力できます。

Canopus ProCoder Express for EDIUS でファイル出力 ▶ P512

Canopus ProCoder Express for EDIUS を使って、いろいろなファイルに出力することができます。

DVD/CD へ出力 ▶ P516

Canopus ProCoder Express for EDIUS を使って、DVD/CD へ出力することができます。

静止画を出力 ▶ P523

Recorder に表示されている映像を、静止画として出力することができます。

Flash Video を出力 ▶ P525

「Macromedia Flash MX」が PC にインストールされていれば、Flash Video を出力することができます。

確認しておきたいこと

編集した映像の一部だけを出力する場合は、Recorder の［In 点の設定］と［Out 点の設定］で出力範囲を指定しておいてください。
静止画を出力する場合は、プラグイン設定の〈静止画〉で出力設定を確認・変更しておいてください。
チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にマーカーを設定しておいてください。

タイムラインに In 点、Out 点を設定▶ P225
静止画▶ P84
マーカーの設定▶ P305

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。

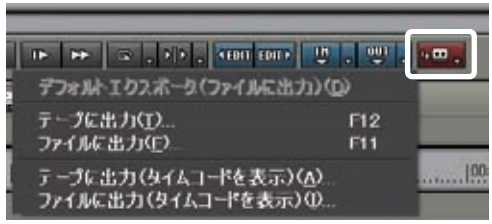
エクスポータでファイル出力

出力可能なファイル形式は次のとおりです。

- Canopus HQ AVI
- Canopus Lossless AVI
- DV AVI（出力フォーマットが DV の場合のみ表示）
- RGB AVI
- 静止画
- 非圧縮（UYVY）AVI
- PCM AIFF
- PCM WAVE
- 非圧縮（YUY2）AVI
- Windows Media Audio
- Windows Media Video
- MPEG2

例 Windows Media Video 形式で出力する場合

1 Recorder の［Export］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

◇〈エクスポータの選択〉ダイアログ

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出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は、〈16bit/2ch で出力する〉にチェックを入れてください。
波形キャッシュを生成する	チェックを入れると、ウェーブ情報（オーディオの波形表示）を生成します。

デフォルトとして保存	クリックして設定した内容を保存すると、[Export] から〈デフォルトエクスポータ〉を選ぶことができます。

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈Windows Media Video〉をクリックし、[OK] をクリックする

〈Windows Media Video〉ダイアログが表示されます。

4 〈ビデオ設定〉、〈オーディオ設定〉で出力内容を設定する

5 ファイル名を入力して保存先を選び、[保存] をクリックする

POINT
- 手順 3 以降は、選んだエクスポータによって手順が異なります。表示される画面にしたがって、操作してください。
- 出力するファイルのエクスポータがない場合や任意でファイルのパラメータを設定する場合は、〈Canopus ProCoder Express for EDIUS Wizard〉を選んでください。

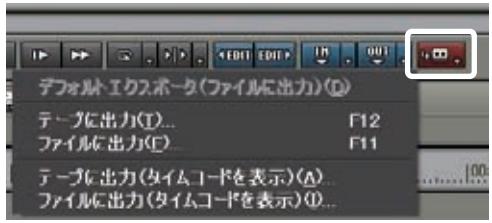
Canopus ProCoder Express for EDIUS でファイル出力

出力可能なファイル形式は次のとおりです。

- AVI
- AVI（DV）
- MPEG
- Quick Time
- Quick Time エクスポート
- Windows Media
- RealMedia
- Raw DV

例 Quick Time 形式で出力する場合

1 Recorder の［Export］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P510

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈Canopus ProCoder Express for EDIUS Wizard〉をクリックし、[OK]をクリックする

「Canopus ProCoder Express for EDIUS」が起動し、〈目的・履歴の選択〉ダイアログが表示されます。

〈目的・履歴の選択〉ダイアログ

目的で選択する	映像の用途別にプリセットが選べます。
ファイルタイプで選択する	ファイル形式が選べます。
過去の設定を利用する	以前使用した設定の履歴リストから出力パラメータが選べます。

4 〈ファイルタイプで選択する〉を選び、[次へ]をクリックする

5 〈QuickTime〉を選び、［次へ］をクリックする

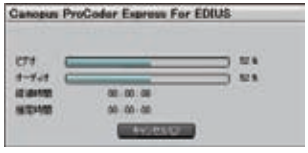
6 ファイルの保存場所、ファイル名を入力し、［次へ］をクリックする

7 設定内容を確認し、［詳細設定］をクリックする

8 出力内容を設定し、［閉じる］をクリックする

9 ［変換］をクリックする

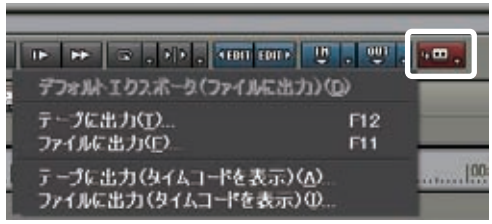
ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。



DVD/CD へ出力

DVD に記録するためのファイル出力方法を例に説明しています。

1 Recorder の［Export］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P510

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈Canopus ProCoder Express for EDIUS Wizard〉をクリックし、[OK] をクリックする

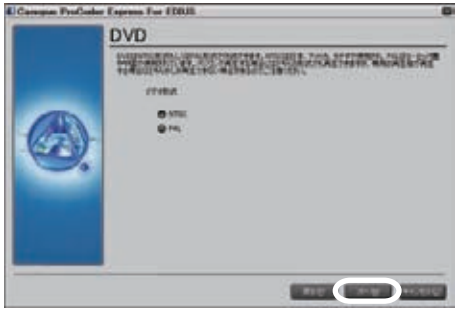
「Canopus ProCoder Express for EDIUS」が起動し、〈目的・履歴の選択〉ダイアログが表示されます。

〈目的・履歴の選択〉ダイアログ▶ P513

4 〈目的で選択する〉を選び、［次へ］をクリックする

5 〈DVD〉を選び、［次へ］をクリックする

6 〈NTSC〉または〈PAL〉のどちらかを選び、［次へ］をクリックする



7 DVD にそのまま記録する場合は〈VOB〉を選び、［次へ］をクリックする

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 エレメンタリストリーム（m2v）とオーディオファイル〉のどちらかを選びます。

8 〈Constant bitrate（CBR)〉または〈2 パス Variable bitrate（2 パス VBR)〉のどちらかを選び、［次へ］をクリックする

〈2 パス Variable bitrate（2 パス VBR)〉を選ぶと、画質が向上しますが、ファイル作成に時間がかかります。

9 記録するビデオの長さを設定し、［次へ］をクリックする

時間を長く設定すると、画質が落ちることがあります。

10 〈画質優先〉または〈速度優先〉のどちらかを選び、［次へ］をクリックする

〈画質優先〉を選ぶと、画質が向上しますが、ファイル作成に時間がかかります。

〈速度優先〉を選ぶと、ファイル作成時間が早くなりますが、画質が落ちることがあります。

11 ファイルの保存場所、ファイル名を入力し、［次へ］をクリックする

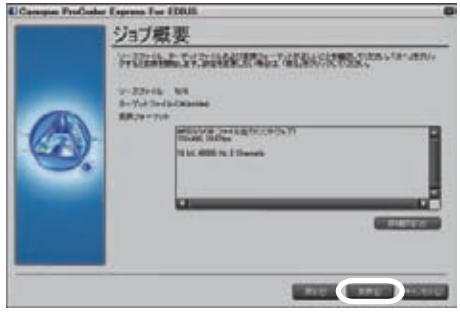
DVD のファイルタイプに〈VOB〉を指定した場合は、DVD の規格に準拠したファイル名を使用するため、ファイル名の変更はできません。

12 設定内容を確認し、［詳細設定］をクリックする

13 出力内容を確認し、［閉じる］をクリックする

POINT　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。

14 ［変換］をクリックする



ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。

15 設定を確認し、［次へ］をクリックする

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。

16 ［はい］または［いいえ］をクリックする

［はい］をクリックすると、手順 13 で作成されたファイルが削除されます。

POINT

複数の DVD に同じファイルを出力したい場合は、［いいえ］をクリックします。［スタート］をクリックしてスタートメニューを表示し、〈すべてのプログラム〉→〈Canopus〉→〈ProCoder Express for EDIUS〉→〈Canopus ProCoder Express for EDIUS DVD 作成〉をクリックします。以降は手順 15 からの流れと同じですので、手順 15 の画面で作成したファイルを指定し、画面の指示にしたがって操作してください。

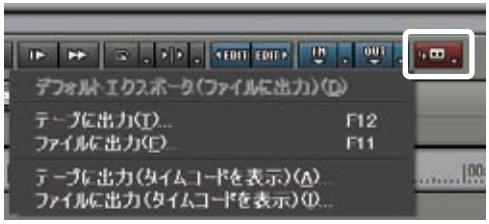
17 ［次へ］をクリックする

18 ［終了］をクリックする

静止画を出力

1 静止画で出力する場面へタイムラインカーソルを移動させる

2 Recorder の［Export］をクリックする



3 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P510

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

4 〈静止画〉をクリックし、［OK］をクリックする

5 ファイル名と出力先を入力し、出力形式を選ぶ

詳細設定	アスペクト比の補正や出力フィールドなどを設定することができます。出力する静止画の設定は、プラグイン設定の〈静止画〉で変更できます。 *静止画▶ P84*
単一フレームの保存	タイムラインカーソル位置のフレームを静止画ファイルとして出力します。
In/Out 間を連番保存	タイムラインの In-Out 点間の全フレームを静止画ファイルとして出力します。ファイル名末尾には 5 桁連番が付加されます。

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

映像が、静止画として出力されます。

7 ［閉じる］をクリックする

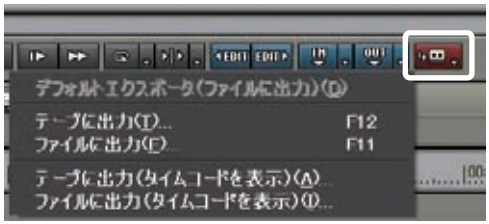
その他の方法

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

Flash Video を出力

ご注意 Flash Video を出力するには、あらかじめ「Macromedia Flash MX」が PC にインストールされており、Adobe Systems 社の Flash Video Exporter が使用できる環境である必要があります。
「Macromedia Flash MX」、「Flash Video Exporter」につきましては、Adobe Systems 社提供のマニュアルなどをご覧ください。

1 Recorder の［Export］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

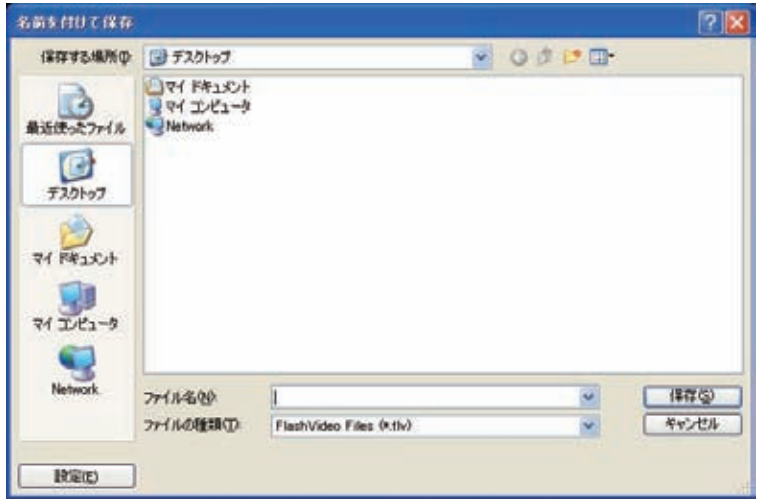
〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P510

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈ファイルの種類〉で〈Flash Video〉を選び、[OK] をクリックする

〈名前を付けて保存〉ダイアログが表示されます。



4 ファイル名を入力して保存先を選び、[保存] をクリックする

POINT
- 〈名前を付けて保存〉ダイアログで［設定］をクリックすると、設定ダイアログが表示されます。

※［Encoding Method］で、[Best (2 Pass)］を選んでも機能しません。

2 テープへ出力

テープへ出力したい

HDV 機器（Generic HDV）へ出力 ▶ P528

編集結果を HDV 機器へ出力する形式（MPEG-TS 形式）に変換し、変換したファイルを HDV 機器へ出力します。

DV 機器（Generic OHCI）へ出力 ▶ P535

DV 機器へデータを出力することができます。

デッキ制御できない機器へ出力 ▶ P537

アナログ機器などへデータを出力することができます。

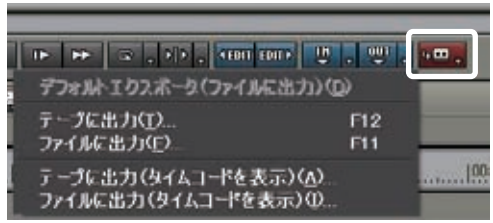
HDV 機器（Generic HDV）へ出力

ファイル出力の方法には Speed Encoder for HDV を使って行う方法と、Canopus ProCoder Express for EDIUS Wizard を使って行う方法があります。

ご注意　出力前には、必ずプロジェクトを保存しておいてください。

Speed Encoder for HDV を使ってファイル出力

1 Recorder の［Export］をクリックする



2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P510

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈Speed Encoder for HDV〉をクリックし、［OK］をクリックする

4 〈品質／速度〉のリストボタンをクリックし、出力するファイルの品質を選ぶ

ファイル出力にかかる時間は選んだ品質によって変わります。品質が高いほどファイル出力に時間がかかります。

5 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

「出力したファイルをテープに出力」の手順１へ進みます。

出力したファイルをテープに出力▶ P533

Canopus ProCoder Express for EDIUS Wizard を使ってファイル出力

1 Recorder の［Export］をクリックする

2 〈ファイルに出力〉、または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックする

〈エクスポータの選択〉ダイアログが表示されます。

〈エクスポータの選択〉ダイアログ▶ P510

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈ファイルに出力〉または〈ファイルに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- ファイルに出力：***[F11]***

3 〈Canopus ProCoder Express for EDIUS Wizard〉をクリックし、[OK]をクリックする

「Canopus ProCoder Express for EDIUS」が起動し、〈目的・履歴の選択〉ダイアログが表示されます。

〈目的・履歴の選択〉ダイアログ▶ P513

4 〈目的で選択する〉を選び、［次へ］をクリックする

5 〈HDV 1080 ライン（HD2 モード）〉を選び、［次へ］をクリックする

HD2 モードはソニー、キヤノン製機器に、HD1 モードはビクター（JVC）製機器に対応しています。

6 〈HDV 1080/60i（1080 ライン、インターレース、29.97fps）〉を選び、［次へ］をクリックする

7 ファイルの保存場所、ファイル名を入力し、［次へ］をクリックする

8 設定内容を確認し、［詳細設定］をクリックする

9 出力内容を設定し、［閉じる］をクリックする

通常はデフォルトの設定で問題ありません。

10 ［変換］をクリックする

ファイルが出力されます。出力には、再生時間の 3 ～ 8 倍の時間が必要です。

「出力したファイルをテープに出力」の手順 1 へ進みます。

出力したファイルをテープに出力▶ P533

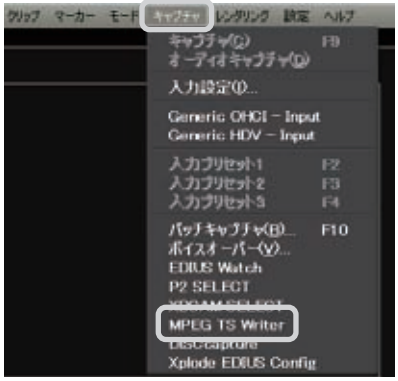
出力したファイルをテープに出力

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

HDV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

POINT お使いの HDV 機器が HDV モードに設定できる場合には HDV モードにしてください。設定方法については HDV 機器の取扱説明書をご覧ください。

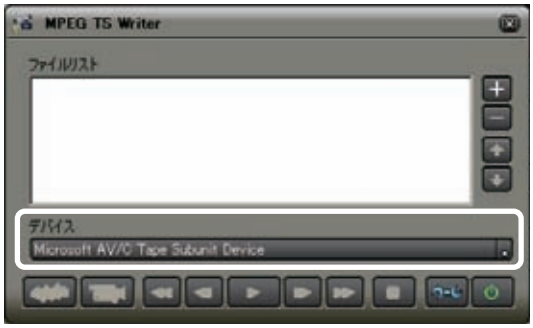
2 メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈MPEG TS Writer〉をクリックする



その他の方法

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

3 〈デバイス〉のリストボタンをクリックし、〈Microsoft AV/C Tape Subunit Device〉をクリックする



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

4 ［追加］をクリックする

5 先ほど出力したファイルを選び、［開く］をクリックする

6 ［デバイスに記録する］をクリックする

出力を開始します。

7 ［OK］をクリックする

8 ［閉じる］をクリックする

POINT ［デバイスに記録せず出力する］をクリックすると、HDV カメラのコンポーネント出力から映像を出力します。（テープには記録されません。）

DV 機器（Generic OHCI）へ出力

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

DV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

2 メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プロジェクト設定〉をクリックする

〈プロジェクト設定〉ダイアログが表示されます。

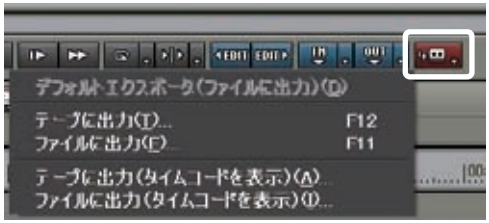
〈プロジェクト設定〉ダイアログ▶ P30

3 〈出力デバイス〉で〈Generic OHCI SD NTSC〉をクリックし、〈出力フォーマット〉で〈DV 59.94i 4:3 48kHz〉をクリックする

4 ［OK］をクリックする

DV 機器が認識され、Recorder の操作ボタンで DV 機器を操作できるようになります。

5 Recorder の［Export］をクリックする



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

〈テープ出力ウィザード〉ダイアログが表示されます。

その他の方法

- メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈書き出し〉→〈テープに出力〉または〈テープに出力（タイムコードを表示）〉をクリックします。
- テープに出力：***[F12]***

7 内容を確認し、［出力］をクリックする

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

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

デッキ制御できない機器へ出力

1 アナログ機器の設定を外部入力に切り替え、録画状態にする

2 Recorder の［再生］をクリックする

データの出力を開始します。

3 Recorder の［停止］をクリックし、出力を停止する

データの出力を停止します。

4 アナログ機器の録画を停止する

付　録

1 入出力フォーマット一覧

入出力デバイスごとのフォーマット内容を知りたい

出力デバイス

Generic OHCI HD 60Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
Full HD 1080/59.94i	Canopus HQ		
HDCAM/HDV 1080/59.94i		HDV (Sony / Canon)	
HDV 1080/29.97p		HDV（Canon）	
HDV 720/29.97p		HDV（JVC）	
DVCPRO HD 1080/59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※

Generic OHCI HD 50Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
Full HD 1080/50i	Canopus HQ		
HDCAM/HDV 1080/50i		HDV (Sony / Canon)	
HDV 1080/25p		HDV（Canon）	
HDV 720/25p		HDV（JVC）	
DVCPRO HD 1080/50i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※

Generic OHCI HD 24Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
HDV 1080/23.98p	Canopus HQ	HDV（Canon）	
HDV 720/23.98p		HDV（JVC）	

Generic OHCI SD NTSC

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
DV 59.94i 4:3, 48kHz	Canopus DV		
DV 59.94i 4:3, 44.1kHz			
DV 59.94i 4:3, 32kHz 2ch			
DV 59.94i 4:3, 32kHz 4ch			
DV 59.94i 16:9, 48kHz			
DV 59.94i 16:9, 44.1kHz			

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
DV 59.94i 16:9, 32kHz 2ch	Canopus DV		
DV 59.94i 16:9, 32kHz 4ch			
DV 29.97p over 59.94i 4:3, 48kHz		AG-DVX100 など	
DV 29.97p over 59.94i 16:9, 48kHz			
HDV 480/59.94p 16:9	Canopus HQ	HDV（JVC）	
DVCPRO50 59.94i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50	※
DVCPRO50 59.94i 16:9			※

Generic OHCI SD PAL

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
DV 50i 4:3, 48kHz	Canopus DV		
DV 50i 4:3, 44.1kHz			
DV 50i 4:3, 32kHz 2ch			
DV 50i 4:3, 32kHz 4ch			
DV 50i 16:9, 48kHz			
DV 50i 16:9, 44.1kHz			
DV 50i 16:9, 32kHz 2ch			
DV 50i 16:9, 32kHz 4ch			
DV 25p over 50i 4:3, 48kHz		AG-DVX100 など	
DV 25p over 50i 16:9, 48kHz			
HDV 576/50p 4:3	Canopus HQ	HDV（JVC）	
HDV 576/50p 16:9			
HDV 576/25p 16:9			
DVCPRO50 50i 4:3	DVCPRO50	DVCPRO50	※
DVCPRO50 50i 16:9			※

Generic OHCI SD 24Hz

出力フォーマット	コーデック	用途	備考
DV 23.98p over 59.94i 4:3, 48kHz	Canopus DV	AG-DVX100 など	
DV 23.98p over 59.94i 16:9, 48kHz			
DV 23.98pA over 59.94i 4:3, 48kHz			
DV 23.98pA over 59.94i 16:9, 48kHz			

ご注意 ※ CODEC オプションが必要です。
- 用途に記載されているモデル名は一例です。

入力デバイス

Generic OHCI Input

入力フォーマット	コーデック	用途	備考
DV 59.94i	Canopus DV		
DV 50i			
DVCPRO HD 1080/59.94i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※ 1
DVCPRO50 59.94i	DVCPRO50	DVCPRO50	※ 1
DVCPRO HD 1080/50i	DVCPRO HD	DVCPRO HD	※ 1
DVCPRO50 50i	DVCPRO50	DVCPRO50	※ 1

Generic HDV Input

入力フォーマット	コーデック	用途	備考
Canopus HQ 1080/59.94i	Canopus HQ	HDV (Sony / Canon)	
Canopus HQ 1080/50i			
Canopus HQ 1080/29.97p		HDV（Canon）	
Canopus HQ 1080/23.98p over 59.94i			
Canopus HQ 1080/23.98pA over 59.94i			
Canopus HQ 1080/25p			
Canopus HQ 720/29.97p		HDV（JVC）	
Canopus HQ 720/23.98p over 59.94p			
Canopus HQ 720/25p			
Canopus HQ 480/59.94p			
Canopus HQ 576/25p			
Canopus HQ 576/50p			
MPEG TS 1080/59.94i	–	HDV (Sony / Canon)	※ 2
MPEG TS 1080/50i			※ 2
MPEG TS 720/29.97p		HDV（JVC）	※ 2
MPEG TS 720/23.98p over 59.94p			※ 2
MPEG TS 720/25p			※ 2

ご注意
※ 1 CODEC オプションが必要です。
※ 2 HDV ネイティブの MPEG TS 形式のまま取り込みを行います。
- 用途に記載されているモデル名は一例です。

2 FAQ

よくあるご質問

シーケンス設定の〈パンモード〉で「標準」と「EDIUS Pro3 互換」はどう違うの？ ▶ P544

シーケンス設定の中にある項目〈パンモード〉で、「標準」に設定した場合と「EDIUS Pro3 互換」に設定した場合での違いを説明します。

プロジェクト設定の〈TC PRESET〉とシーケンス設定の〈TC PRESET〉はどう違うの？ ▶ P545

プロジェクト設定とシーケンス設定のどちらにもある項目の違いについて説明します。

リップルモードと同期モードはどう違うの？ ▶ P545

リップルモードで編集したときの影響範囲と、同期モードで編集したときの影響範囲の違いを説明します。

シーケンス設定の〈パンモード〉で「標準」と「EDIUS Pro3 互換」はどう違うの？

次のような場合にクリップの音声の配置方法が異なります。

- オーディオ（A）トラックで「クリップチャンネルの設定」をせず、モノラル（1ch）オーディオクリップを配置したとき
- オーディオ（A）トラックで「クリップチャンネルの設定」を「モノラルチャンネル」に設定し、オーディオクリップを配置したとき

オーディオ（A）トラックで「クリップチャンネルの設定」をせず、モノラル（1ch）オーディオクリップを配置したとき

標準	クリップの［100%］のボリュームを、［L50%、R50%］に振り分けて配置します。
EDIUS Pro3 互換	クリップの［100%］のボリュームを振り分けず、それぞれに［L100%、R100%］と配置します。

オーディオ（A）トラックで「クリップチャンネルの設定」を「モノラルチャンネル」に設定し、オーディオクリップを配置したとき

標準	オーディオ（A）トラックのトラック番号が奇数の場合は、指定したモノラルオーディオクリップを［L100%、R0%］に振り分けて配置します。 オーディオ（A）トラックのトラック番号が偶数の場合は、指定したモノラルオーディオクリップを［L0%、R100%］に振り分けて配置します。
EDIUS Pro3 互換	指定したモノラルオーディオクリップの［100%］のボリュームを振り分けず、それぞれに［L100%、R100%］と配置します。

POINT　クリップをシーケンスに配置したあとのパンの動作は同じです。

次のような場合は「標準」「EDIUS Pro3 互換」でのクリップの配置方法の違いはありません。

- VA トラックにオーディオを含むクリップを配置した時
- オーディオ（A）トラックで「クリップチャンネルの設定」をせず、ステレオ（2ch）オーディオクリップを配置した時
- オーディオ（A）トラックで「クリップチャンネルの設定」を「ステレオチャンネル」に設定し、ステレオ（2ch）オーディオクリップを配置した時

プロジェクト設定の〈TC PRESET〉とシーケンス設定の〈TC PRESET〉はどう違うの？

TC PRESET、TC MODE、予定全長の3項目について、プロジェクト設定またはシーケンス設定で設定した場合では次のような違いがあります。

プロジェクト設定	プロジェクトを新規作成した場合、またはプロジェクトを開いたあとにシーケンスを新規作成した場合は、プロジェクト設定内の TC PRESET、TC MODE、予定全長項目の設定内容で作成されます。 プロジェクトを開いたあとにこれらの設定項目を変更しても、すでに作成済みのシーケンスの設定が変更されることはありません。
シーケンス設定	プロジェクトを開き、すでに作成したシーケンスの TC PRESET、TC MODE、予定全長を変更したい場合に、個別に変更することができます。

リップルモードと同期モードはどう違うの？

リップルモードと同期モードの違いは次のとおりです。

リップルモード	クリップの削除やトリミングをした場合に、タイムライン上にギャップができないよう、後ろのクリップを詰めます。影響範囲は編集を行っているトラックのみです。リップル削除やリップル切り取り、ショートカットでのトリミング時はリップルモード中でなくても同じ効果になります。
同期モード	クリップの挿入やトリミングをした場合に、その結果が他のトラックにも影響するモードです。

リップルモードは次の場合に有効です。

- トリミング時
- 削除実行時
- 挿入編集実行時（リップルモード中は、空白の長さを保持して挿入可能）
- 「速度」変更時

また、リップルモードを解除しているときでも、リップル削除、リップル切り取り、ショートカットでもリップルトリム実行時は同じ効果になります。

リップルモード▶ P203
同期モード▶ P202

EDIUS Pro 3 をお使いのお客様へ

トリミング操作の変更 ▶ P547

トリミングの操作方法は大きく改善されています。

「スペースをリップル削除」の変更 ▶ P547

「スペースをリップル削除」は、「ギャップを削除」に変更されました。

機能の移動 ▶ P547

EDIUS Pro 3 での機能がどこへ移動したかを一覧で説明します。

トリミング操作の変更

EDIUS Pro 3まで搭載していた機能「トリムダイアログ」、また「キーボードの[Shift]を押しながら」「キーボードの[Shift]+[Alt]を押しながら」マウスドラッグするなど、複雑だったトリム操作を見直しました。
クリップのトリミング▶ P283

「スペースをリップル削除」の変更

EDIUS Pro 3での機能「スペースをリップル削除」を「ギャップを削除」と名称変更し、手順、ショートカットキーの割り当てを見直しました。
ギャップ（空き部分）を削除▶ P271

機能の移動

次の機能は設定場所が変更になりました。

入力設定	メニューバーの〈キャプチャ〉をクリックし、〈入力設定〉をクリックします。 *〈入力設定〉ダイアログ▶ P182*
ステータス表示	メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈情報の表示〉→〈ステータス〉をクリックします。 ***[Ctrl] + [G]*** *プレビューウィンドウの情報の表示／非表示▶ P100*
ポーズフィールド	メニューバーの〈表示〉をクリックし、〈ポーズフィールド〉から項目を選んでクリックします。 *再生を停止したときの画面表示の切り替え▶ P106*
バージョン情報	メニューバーの〈ヘルプ〉をクリックし、〈バージョン情報〉をクリックします。
デッキ設定	メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックします。〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈デッキ設定〉をクリックします。 *デッキ設定▶ P70*
ボタンのカスタマイズ	メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈アプリケーション設定〉をクリックします。〈アプリケーション設定〉のツリーをクリックし、〈カスタマイズ〉のツリーをクリックし、〈ボタン〉をクリックします。 *操作ボタンの設定▶ P95*
Jog/Fader の設定	メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈プラグイン設定〉をクリックします。プラグイン設定のツリーをクリックし、〈Jog/Fader〉をクリックします。 *Jog/Fader ▶ P85*

3 キーボードショートカット

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1	ヘルプ	A	前の編集点に移動	Enter	再生 / 停止	Pad 0	
F2	入力プリセット 1	B	Bin ウィンドウを表示	Esc		Pad 1	
F3	入力プリセット 2	C	カットポイントの追加 – 選択トラック	Space	再生 / 停止	Pad 2	
F4	入力プリセット 3	D	In/Out 間を削除	Tab	Player/Recorder の切り替え	Pad 3	
F5	通常	E	タイムラインに追加	BackSpace	ギャップを削除	Pad 4	
F6	トリム	F	マッチフレーム – Recorder>Player	Insert	挿入 / 上書き切り替え	Pad 5	
F7	ビデオレイアウト	G	グループの設定	Delete	削除	Pad 6	
F8	マルチカム	H	パレットを表示	Home	先頭へ移動	Pad 7	
F9	キャプチャ	I	In 点の設定	End	末尾へ移動	Pad 8	
F10	バッチキャプチャダイアログを表示 / 非表示	J	リバース再生	Page up	前の編集点に移動 – トリム	Pad 9	
F11	ファイルに出力	K	一時停止	Page down	次の編集点に移動 – トリム		
F12	テープに出力	L	再生				
		M	トリム – Out 点	Up	Track 選択移動 – 上		
1	モノラルチャンネル 1	N	トリム – In 点	Down	Track 選択移動 – 下	Num +	TC ジャンプ (+)
2	モノラルチャンネル 2	O	Out の設定	Left	前のフレームに移動	Num -	TC ジャンプ (–)
3	モノラルチャンネル 3	P	Audio の Out 点を設定	Right	次のフレームに移動		
4	モノラルチャンネル 4	Q	In 点へ移動	[	Timeline に挿入で追加		
5	ステレオチャンネル 1、2	R	リップルモードの設定	]	Timeline に上書きで追加		
6	ステレオチャンネル 3、4	S	次の編集点に移動	.	– 1 フレームトリム		
7	クリップチャンネルの設定 – ビデオ	T	タイトルを現在のトラックに追加	.	+ 1 フレームトリム		
8	クリップチャンネルをクリア – オーディオ	U	Audio の In 点を設定	;			
9	クリップチャンネルをクリア – 全て	V	マーカーの追加	:			
0	クリップの有効 / 無効	W	Out 点へ移動	/	カットポイントの周辺を再生		
		X	In/Out 点を削除				
		Y	リンクの設定				
		Z	選択クリップに In/Out 点の設定				

Shift

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1	(メニューバーにフォーカス)	A	選択 – 全トラック	Enter	バッファしてから再生	Pad 0	
F2		B	選択クリップを Bin ウィンドウに追加	Esc	選択をクリア	Pad 1	
F3		C	カットポイントの追加 – すべて	Space	バッファしてから再生 / 停止	Pad 2	
F4		D		Tab		Pad 3	
F5		E		BackSpace		Pad 4	
F6		F	フレーム検索	Insert	カーソル位置に貼り付け (タイムラインウィンドウ)	Pad 5	
F7		G	クリップレンダリング	Delete	クリップボードに切り取り (タイムラインウィンドウ)	Pad 6	
F8		H	センターの表示 / 非表示	Home		Pad 7	
F9		I	In 点へ移動	End		Pad 8	
F10		J	ビデオの追加設定	Page up	前のマーカーに移動	Pad 9	
F11		K	オーディオの追加設定	Page down	次のマーカーに移動		
F12		L					
		M	スプリットトリム Out モード	Up			
1	選択 – 1A トラック	N	スプリットトリム In モード	Down	停止	Num +	
2	選択 – 2A トラック	O	Out 点へ移動	Left	10 フレーム前に移動	Num -	
3	選択 – 3A トラック	P	Audio の Out 点に移動	Right	10 フレーム後に移動		
4	選択 – 4A トラック	Q	レンダリングして追加	[	Timeline に挿入で貼り付け		
5	選択 – 1VA/V トラック	R	部分置き換え – クリップ	]	Timeline に上書きで貼り付け		
6	選択 – 2VA/V トラック	S	ミュート	.	– 10 フレームトリム		
7		T		.	+ 10 フレームトリム		
8		U	Audio の In 点に移動	;			
9		V	V ミュート	:			
0		W	ビデオミュート	/			
		X	クリップチャンネルの設定 – モノラルチャンネル				
		Y	選択クリップを Player で表示				
		Z	カーソル上のクリップに In/Out 点の設定				

Ctrl

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1		A	選択－選択トラック	Enter		Pad 0	
F2		B	バッチキャプチャリストに追加	Esc		Pad 1	
F3		C	クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）	Space	ループ再生	Pad 2	
F4		D		Tab	シーケンスの切り替え（タイムラインウィンドウ）	Pad 3	
F5		E		BackSpace		Pad 4	
F6		F	マッチフレーム－ Player>Recorder	Insert	クリップボードにコピー（タイムラインウィンドウ）	Pad 5	
F7		G	ステータスを表示 / 非表示	Delete	カットポイントの削除	Pad 6	
F8		H	セーフエリアを表示 / 非表示	Home		Pad 7	
F9		I		End		Pad 8	
F10		J	ジョグ（逆方向）	Page up	スクロール－左	Pad 9	
F11		K	一時停止	Page down	スクロール－右		
F12		L	ジョグ（正方向）				
		M		Up	トラックの高さ－高		
1	タイムスケール－ 1 フレーム	N	新規作成	Down	トラックの高さ－低	Num +	スケール－ズームイン
2	タイムスケール－ 5 フレーム	O	プロジェクトを開く	Left	前の編集点に移動	Num -	スケール－ズームアウト
3	タイムスケール－ 1 秒	P	デフォルトのトランジションを適用	Right	次の編集点に移動		
4	タイムスケール－ 5 秒	Q	In/Out 間をレンダリング－過負荷部分[赤色]	[			
5	タイムスケール－ 15 秒	R	置き換え－全て（タイムラインウィンドウ）	]			
6	タイムスケール－ 1 分	S	プロジェクトを保存	.			
7	タイムスケール－ 5 分	T	現在位置のフレームを Bin に保存	.			
8	タイムスケール－ 15 分	U	タイムスケール－アンドゥ	;			
9	タイムスケール－ 1 時間	V	カーソル位置に貼り付け（タイムラインウィンドウ）	:			
0	タイムスケール－フィット	W	ウェーブフォームを表示 / 非表示	/	Timeline カーソルの周辺を再生		
		X	クリップボードに切り取り（タイムラインウィンドウ）				
		Y	やり直し				
		Z	取り消し				

Alt

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1		A	部分削除－オーディオ	Enter	クリップのプロパティ	Pad 0	
F2		B		Esc		Pad 1	
F3		C	カットポイントの追加－ In/Out －選択トラック	Space	フォーカスを選択	Pad 2	
F4	[Quit App]	D	In/Out 間をリップル削除	Tab		Pad 3	
F5		E	速度	BackSpace		Pad 4	
F6	[Window Switch]	F	マスタークリップを表示	Insert		Pad 5	
F7		G	グループの解除	Delete	リップル削除	Pad 6	
F8		H	サムネイルを表示 / 非表示	Home		Pad 7	
F9		I	In 点を削除	End		Pad 8	
F10		J		Page up	前のクリップへ選択移動	Pad 9	
F11		K	トランジションを貼り付け－ Out 側	Page down	次のクリップへ選択移動		
F12		L	トラックのロック				
		M	リップルトリム Out モード	Up	フォーカス選択移動－上		
1	トランジションを適用（1 秒）	N	リップルトリム In モード	Down	フォーカス選択移動－下	Num +	
2	トランジションを適用（2 秒）	O	Out を削除	Left	フォーカス選択移動－左	Num -	
3	トランジションを適用（3 秒）	P	トランジションを適用－ Out 側	Right	フォーカス選択移動－右		
4	トランジションを適用（4 秒）	Q	レンダリングファイルの削除－未使用ファイル	[			
5	トランジションを適用（5 秒）	R	部分置き換え－フィルタ	]			
6		S	オーディオ拡張表示	.			
7		T	選択クリップ間のトランジションを削除	.			
8		U	デュレーション	;			
9		V	部分削除－ビデオ	:			
0		W	ミキサー拡張表示	/			
		X	リップル切り取り				
		Y	リンクの解除				
		Z					

Shift+Ctrl

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1		A		Enter		Pad 0	
F2		B	Player のクリップを Bin に追加	Esc		Pad 1	
F3		C		Space		Pad 2	
F4		D		Tab		Pad 3	
F5		E	編集（クリップの設定変更）	BackSpace		Pad 4	
F6		F	フレーム検索 – Player	Insert		Pad 5	
F7		G		Delete		Pad 6	
F8		H		Home		Pad 7	
F9		I		End		Pad 8	
F10		J		Page up	スクロール – 上	Pad 9	
F11		K		Page down	スクロール – 下		
F12		L					
		M		Up			
1		N	新規シーケンス	Down		Num +	
2		O	クリップの追加 – Recorder	Left		Num -	
3		P	クリップの元ファイルを開く	Right			
4		Q	全体をレンダリング – 過負荷部分［赤色］	[			
5		R	部分置き換え – ミキサー	]			
6		S	名前を変更して保存	,			
7		T	トランジションが設定されたカットポイントをカーソル位置にスライド	.			
8		U	ラバーバンドの初期化	;			
9		V		:			
0		W		/			
		X	クリップチャンネルの設定 – ステレオチャンネル				
		Y					
		Z	やり直し				

Shift+Alt

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1		A		Enter		Pad 0	
F2		B	カーソル位置までクリップの先頭をシフト	Esc		Pad 1	
F3		C	カットポイントの追加 – In/Out – すべて	Space		Pad 2	
F4	［Quit App］	D		Tab		Pad 3	
F5		E	Time Remap	BackSpace		Pad 4	
F6	［Window Switch］	F	部分削除 – ビデオフィルタ	Insert		Pad 5	
F7		G		Delete		Pad 6	
F8		H	ボリュームを削除	Home		Pad 7	
F9		I		End		Pad 8	
F10		J		Page up		Pad 9	
F11		K	トランジションを貼り付け – In 側	Page down			
F12		L	レイアウト – 標準				
		M	スプリットリップルトリム Out モード	Up	フォーカス追加範囲選択 – 上		
1		N	スプリットリップルトリム In モード	Down	フォーカス追加範囲選択 – 下	Num +	
2		O		Left	フォーカス追加範囲選択 – 左	Num -	
3		P	トランジションを適用 – In 側	Right	フォーカス追加範囲選択 – 右		
4		Q	In/Out 間をレンダリング – 全て	[			
5		R	部分置き換え – クリップとフィルタ	]			
6		S	ギャップを削除	,			
7		T	部分削除 – トランジション	.			
8		U	ミキサートランジション – In 点	;			
9		V	マーカーを削除 – すべて	:			
0		W		/			
		X					
		Y	ラバーバンドの比率				
		Z					

Ctrl+Alt

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1		A		Enter		Pad 0	
F2		B		Esc		Pad 1	
F3		C		Space		Pad 2	
F4		D		Tab		Pad 3	
F5		E		BackSpace		Pad 4	
F6		F	部分削除－オーディオフィルタ	Insert		Pad 5	
F7		G	部分削除－ミキサー－キー	Delete	[Task Manager]	Pad 6	
F8		H	PAN を削除	Home		Pad 7	
F9		I		End		Pad 8	
F10		J		Page up		Pad 9	
F11		K	カーソル位置にトランジションを貼り付け	Page down			
F12		L					
		M	スライドトリム Out モード	Up	フォーカス反転選択－上		
1		N	スライドトリム In モード	Down	フォーカス反転選択－下	Num +	
2		O		Left	フォーカス反転選択－左	Num -	
3		P	Player への切り替え	Right	フォーカス反転選択－右		
4		Q	In/Out をレンダリング－負荷部分 [オレンジ色]	[			
5		R	Recorder への切り替え	]			
6		S		.			
7		T	部分削除－クロスフェード	.			
8		U	ミキサー－トランジション－ Out 点	;			
9		V		:			
0		W		/			
		X					
		Y					
		Z					

Shift+Ctrl+Alt

Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND	Key	COMMAND
F1		A		Enter		Pad 0	
F2		B		Esc		Pad 1	
F3		C		Space	フォーカスを選択 / 非選択	Pad 2	
F4		D		Tab		Pad 3	
F5		E		BackSpace		Pad 4	
F6		F	部分削除－全フィルタ	Insert		Pad 5	
F7		G	部分削除－トランスペアレンシ－	Delete		Pad 6	
F8		H		Home		Pad 7	
F9		I		End		Pad 8	
F10		J		Page up		Pad 9	
F11		K		Page down			
F12		L					
		M	スプリットスライドトリム Out モード	Up	フォーカス移動－上		
1		N	スプリットスライドトリム In モード	Down	フォーカス移動－下	Num +	
2		O		Left	フォーカス移動－左	Num -	
3		P		Right	フォーカス移動－右		
4		Q	全体をレンダリング－負荷部分 [オレンジ色]	[			
5		R		]			
6		S		.			
7		T		.			
8		U		;			
9		V		:			
0		W		/			
		X					
		Y					
		Z					

4 索 引

3

3D・ピクチャー・イン・ピクチャー 393, 399

A

Audio In 点の設定 152
Audio Out 点の設定 152
A トラック 18, 31, 229, 234

B

Bin ウィンドウ 121
Bin 検索 171, 172
Bin に追加 130, 339
　クリップ 127

C

Canopus HQ Codec 設定 80
Canopus HQ Codec 6, 7
Clip Speed 273
CPU スペック 181

D

DISCcapture 180, 186, 190
DVD/CD へ出力 516
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 527, 535
DV デバイス設定 82

E

EDIUS Watch 131
EDIUS Watch Tool 131
EDL
　インポート詳細設定ダイアログ 47
　エクスポート詳細設定ダイアログ 50
　ファイルのインポート 39, 45, 47
　ファイルのエクスポート 39, 48, 50
Effect パレット 20, 362, 364
　表示／非表示 363

F

Fill 408
Flash Video を出力 508, 525

G

Generic HDV-Input 182, 542
Generic OHCI-Input 182, 542

H

HDV 機器（Generic HDV）へ出力 527, 528
HDV とは 6, 7
HTML への出力 170
Hue 377

I

In（Out）点
　クリップ 150
　タイムライン 224
In/Out 間
　削除 263, 265
　シーケンスに変換 339
Information パレット 20, 414, 416, 420
　表示／非表示 415

J

Jog/Fader 83, 85, 547

K

Key 408

L

LAYOUT ダイアログ 478

M

Marker パレット 21, 303, 304
MPEG 86, 181
MPEG-2 ..... 186, 517
MPEG TS 542
MPEG TS Writer 533

N

New Project 11, 29

P

Player 15, 16
　操作ボタン 147
　タイムラインへジャンプ 320

Q

Quick Titler 145, 440, 441

R

Recorder 15, 17
　操作ボタン 313
　操作ボタンで再生 313

S

Speed Encoder for HDV 528

T

Time Remap 272, 274
　ダイアログ 276
TitleMotion Pro 485, 486
T トラック 18, 31, 229, 441

V

VA トラック 18, 31, 229
VectorScope&WaveForm 436, 438
VST プラグインブリッジ設定 87
VU メーター 498
V トラック 18, 31, 229
V ミュート 69, 501, 502
　設定 502

Y

YUV カーブ 371, 372

あ

アプリケーション 64, 75
　設定 62, 63, 75
アルファチャンネル 393, 408
アルファマット 409

い

EDL ファイル 45, 48
一時ファイル 135, 323
一時ファイルの手動削除 323, 330
色の設定ダイアログ 143
色の変更
　操作画面 113, 114
インポート
　EDL ファイル 39, 45, 47
　エフェクト 433, 434
　キーボードショートカット 117
　シーケンス 39, 41
　ビンウィンドウ 168, 169
　プロジェクト 39, 45, 47

う

上書き保存 36, 37

え

エクスポータの選択ダイアログ 510
エクスポート
　EDL ファイル 39, 48, 50
　エフェクト 433, 434
　ビンウィンドウ 168, 169
　プロジェクト 39, 48, 50
　マーカー 307, 310
エフェクト 362
　Effect パレット 20, 362, 364
　インポート 433, 434
　エクスポート 433, 434
　置き換え 421, 423
　確認／調整 414, 417
　カスタマイズ 428
　コピー 421, 422
　削除 414, 419, 424, 426
　種類 362, 366
　適用 362, 368
　デフォルト 366, 387, 388, 389
　デフォルトの変更 387, 389
　デュレーション変更 390, 391, 392
　登録 424, 425
　名前変更 428, 429
　パレットの初期化 428, 432
　パレットの表示／非表示 363
　プロパティ 362, 367
　有効／無効 414, 418
エフェクトビュー 362, 365

お

オーディオクロスフェード 205, 206, 207, 382, 386
　長さ変更 390, 391

オーディオチャンネル 209, 210, 217, 218, 234
ステレオチャンネル 218
モノラルチャンネル 218
オーディオチャンネルマップダイアログ 33
オーディオ部 18
オーディオフィルタ 370, 381, 417
オーディオミキサー 496, 497
オーディオミキサーダイアログ 497
オートセーブ 36, 38
オーバースキャン 31
置き換え 250, 254
エフェクト 421, 423
クリップ 250, 254
オフラインクリップ復元 54, 55
設定 72
音量差を保ったまま調整 496, 499

か

カスタマイズ
Effect パレット 428, 429, 430, 432
設定 77
トラックパネル 211, 212, 213
配置 89
ボタンと機能 94
操作画面の色 113, 114
カットポイントの追加 257, 258, 350
カットポイントの削除 257, 259
画面構成 13, 14
カラーコレクション 370, 371
YUV カーブ 371, 372
カラーバランス 371, 374
カラーホイール 371, 376
ダイアログ共通部 373
ホワイトバランス 371, 377
モノトーン 371, 379
カラースペース 35
カラーバークリップ 124, 141, 142, 157
カラーバーの新規作成 141, 142
カラーバランス 371, 374
カラーピッカー 144, 378
カラーホイール 371, 376
カラーマットクリップ 124, 141, 143, 157
カラーマットの新規作成 141, 143
監視の設定 131, 134
ダイアログ 134
監視フォルダの指定 131, 132

き

キー 393, 403
キーフレーム 374
キーボードショートカット 115
ギャップを削除 267, 271
キャプチャ 180, 181
DVD/CD 180, 186
起動方法 11

く

クイックタイトラー 145, 440, 441
クリップ
Bin に追加 130
In（Out）点 151
In 点、Out 点で分割 257, 259
In 点、Out 点に貼り付け 250, 253
移動 237, 239, 241
置き換え 250, 254, 255
カラーバー 141, 142
カラーマット 141, 143
切り取り 249, 251
グループ解除 247, 248
グループ設定 247, 248
コピー 249, 251
削除 263, 267
選択 237, 238
タイムライン上での並び替え 237, 242
追加 66, 128
登録 127
登録解除 159, 162
登録可能な形式 121
配置方法 228
貼り付け 162, 249, 250, 252, 253
表示色変更 160, 164, 250, 256
ビン上での並べ替え 160, 163
ビンの検索 172, 174, 244
部分配置 228, 232
保存先の確認 155, 158
マージン 382, 383
有効／無効 261, 262
両端に In 点、Out 点を設定 224, 226
リンク解除 245, 246
リンク設定 245, 246
クリップトランジション 205, 206, 207, 382, 383
クリップの色分け 160, 164, 250, 256
クリップビュー 19, 107, 108, 109
クリップをタイムラインカーソル位置で分割 257, 258
グループ解除 247, 248
グループ設定 247, 248
クロップ 279, 280
クロマキー 393, 403

け

継続時間
設定 69
検索 171, 172, 174, 175, 243, 244, 320, 322
Bin 検索 171, 172, 174, 175, 243, 244
結果の削除 171, 175

検出ファイル一覧ダイアログ 136

こ

合成 393, 394
固定モード 204, 206
コピー 161, 251
　エフェクト 421, 422
　クリップ 159, 161, 249, 251

さ

最近開いたプロジェクト 41, 75
再生
　設定 73
　タイムラインカーソルの周辺 317
再生／ミュート
　指定トラック 496, 500
採用クリップ 354, 357
削除
　In-Out 点間 263, 265
　エフェクト 414, 419
　クリップ 263, 264
　トラック 214, 216
　フォルダ 165, 166
　レイアウト 89, 92
サチュレーション 377, 378
サムネイル 66, 75

し

シーケンス 332, 333
　In/Out 間をシーケンス変換 339
　インポート 39, 41
　解除 138, 140
　クリップとして読み込む 129
　シーケンス化 138, 139
　タイムラインクリップを Bin に追加 339
　閉じる 335, 337
　ネストシーケンス 338, 341
　開いて編集 335, 336
　複製 338, 340
シーケンス設定 28, 34
シーケンスの新規作成 332, 334
システム／出力設定 81
シャトル／スライダー 98, 104, 146, 148, 311, 315
ジャンプ 318, 319, 320, 321
　タイムコードを入力 318, 319
終了方法 12
出力
　DVD/CD 508, 516
　Flash Video 508, 525
　HTML 168, 170
　テープに出力 527
　ファイルに出力 508
　静止画 330, 508, 523
情報の表示 98, 100

新規作成
　カラーバー 141, 142
　カラーマット 141, 143
　シーケンス 332, 334
　タイトルクリップ 141, 145
新規プロジェクト 29
シングルモード 15, 98, 99
シングルモード／デュアルモードの切り替え 98, 99
伸縮モード 204, 205

す

数値の入力方法 22
数値を入力して調整 490, 492
スクラビングで再生 311, 312
スナップ 66
スプリットトリム 295, 297
スライダー 98, 104, 148, 315
スライドトリム 295, 299
スリップトリム 295, 301

せ

静止画 84
　書き出し 482, 484
　出力 330, 508, 523
セーフエリア 98, 100, 101
設定
　アプリケーション設定 62, 63
　ハードウェア設定 62, 78
　プラグイン設定 62, 83
設定ダイアログでの修正 155, 157

そ

挿入／上書きモード 200, 202
速度 272, 273, 274
　Clip Speed 273
　タイムリマップ 274
ソフトウェアで開く 155, 158

た

タイトル
　LAYOUT ダイアログ 478
　Quick Titler 145, 440, 441
　TitleMotion Pro 485, 486
　位置合わせ 477, 478
　イメージ、図形の設定変更 465, 467
　エッジや影の設定 445, 455

エンボスの設定 445, 459, 465, 474
解除して編集 480, 481
影の設定 445, 456, 465, 471
クリップ 141, 145
スタイルの削除 461, 464
スタイルの登録 461, 462
スタイルの使用 461, 462
スタイル名の変更 461, 463
設定変更 445, 447
線のスタイル設定 465, 473
タイトルミキサー 475, 476
テクスチャ貼り付け 445, 453
透明化 451, 465, 469
入力 445, 446
背景の読み込み 482, 483
描画 465, 466
ぼかしの設定 445, 460, 465, 472
保存 440, 444, 485, 487
文字飾りの設定 445, 449
ロール／クロール 445, 458
枠の設定. 465, 469
タイトルクリップ 125, 141, 145, 157, 440, 441
タイトルクリップの新規作成 145
タイトルミキサー 412, 413, 417, 475, 476
タイムコード 16, 17, 98, 104, 294, 318, 319
タイムスケール 220, 221
タイムライン 13, 18, 208, 224
In（Out）点 224
Player へジャンプ 321
シーケンスとして Bin に追加 338, 339
静止画クリップの書き出し 323, 330
設定 208, 220
ビデオクリップの書き出し 323, 329
タイムラインウィンドウ 13, 18
タイムラインカーソル 18, 221
タイムラインからの登録 127, 130, 338, 339
タイムリマップ 272, 274, 276

ち

チャンネル別に配置 228, 234

て

デッキ設定
設定 70
デフォルト 65, 72, 76, 117, 366
デュアルモード 15, 98, 99
デュレーション 289, 390, 391, 392

と

同期ポイント 342, 344
同期モード 200, 202
動作環境 8, 9, 181
登録
クリップ 127, 128
タイムラインから 127, 130
フォルダ 127, 129
連番静止画 127, 128
登録可能なクリップとファイル形式 120, 121
トラック
移動 214, 215
空のシーケンスクリップを作成 338, 340
削除 214, 216
設定 31, 208
追加 214, 216
複製 214, 215
トラックトランジション 382, 385
トラックパネル 208, 209
高さ変更 211, 212
幅変更 211, 212
トラック番号 213
トラック名 211, 213
表示 348
変更 211, 213
トランジション 382, 384, 385
長さ変更 390, 391
トランスペアレンシー 393, 407
トリミング 283, 547
トリム 283
数値入力でトリミング 290, 293
スプリットトリム 295, 297
スライドトリム 295, 299
スリップトリム 295, 301
トリミング 283
トリミングの操作方法 283, 287
トリムウィンドウ 283, 285
トリムモード 283, 284
トリムモードに切り替え 283, 284
プレビューウィンドウ上でトリミング 290, 291
リップルトリム 295, 296
ローリングトリム 295, 302
トリムウィンドウ 283, 285
トリムモード 283, 284
ドロップフレーム 31, 35

な

名前変更 428, 429
ナレーション 504, 505

に

入力設定 182
入力プリセット 183

ね

ネストシーケンス 338, 341

は

パーシャルレンダリング 325, 327
バージョン情報 16
ハードウェア設定 62, 78
バックアップ 36, 38
バッチキャプチャ 193, 194
　ダイアログ 196
　リスト 193, 197
パレット 20
　非表示 304, 363, 415
　表示 304, 363, 415
パン
　調整 490, 491
パンのラバーバンド 490, 491, 493, 494

ひ

ピークメーター 498
ピクチャー・イン・ピクチャー 393, 395
ビデオ／オーディオクリップのみ削除 263, 266, 267, 270
ビデオチャンネル 209, 217, 218, 234
ビデオ部 18
ビデオフィルタ 370, 380, 417
ビデオフィルタの適用 370, 380
表示単位 220, 221, 222
ビン
　Bin ウィンドウ 13, 19, 89, 93, 107
　インポート 168, 169
　エクスポート 168, 169
　結合 89, 93
　登録禁止 131, 136
　表示／非表示 120, 121
ビンの詳細表示の項目設定 107, 111

ふ

ファイル形式の選択 508, 509, 512
フィルタ
　オーディオフィルタ 370, 381, 417
　ビデオフィルタ 370, 380, 417
　複合フィルタ 370, 381
フォルダ
　移動 165, 166
　構成 428, 430
　複製 165, 166
　削除 165, 166
　作成 165, 166
　ショートカット 428, 430
　登録 127, 129
　フォルダビューの表示／非表示 107, 108
　表示の切り替え 165, 167
フォルダの登録 127, 129
フォルダビュー 19, 107, 108
複合フィルタ 370, 381
付属マニュアルの構成 2, 3
部分置き換え 250, 255
　クリップ 250, 255
　フィルタ 250, 255
　ミキサー 250, 255
部分削除 266, 270, 419, 494
　オーディオクリップ 266, 270
　クリップ 263, 265
　ビデオクリップ 266, 270
　エフェクト 414, 419, 424, 426
　ラバーバンドポイント 490, 494
プラグイン設定 62, 83
プレビューウィンドウ 13, 15, 98
プロジェクト
　インポート 39, 45
　エクスポート 39, 48
　コンソリデート 39, 43
　コンソリデートダイアログ 44
　開く 39, 40
　保存 36, 37, 38
　設定ダイアログ 30
プロジェクト設定の変更 28, 33
プロジェクトの新規作成 28, 29
プロジェクトファイルの読み込み 39
　起動時 39, 40
プロパティ 156

へ

ベクトルスコープ／ウェーブフォーム 435, 436
別名保存 36, 37
ヘルプ 3

ほ

ボイスオーバー 504, 505
ポーズフィールド 98, 106
ボタン 16, 17, 146, 147, 311, 313
ボタンの設定方法 94, 95
ボタンの追加 94, 97
ボリューム
　調整 490, 491
ボリュームとパンの調整 490, 491
ボリュームのラバーバンド 490, 491, 494
ホワイトバランス 371, 377

ま

マーカー 303
　Marker パレット 21, 303, 304

位置に移動 307, 309
エクスポート 307, 310
コメント入力 307, 308
削除 303, 306
設定 303, 305, 509
追加 303, 305
次のマーカーに移動 307, 309
パレットの表示／非表示 304
前のマーカーに移動 307, 309
マウスで再生 146, 149, 311, 316
マッチフレーム
設定 74
マッチフレームとは 318, 320
間引きフレーム 73
マルチカムモード 342, 343
カメラ切り替えポイント 349, 350
画面数の変更 342, 346

み

ミキサー部 18

め

メニューバー 16

も

元に戻す 359, 360
モノトーン 371, 379

や

やり直し 359, 360

ゆ

ユーザ登録 16

ら

ラーニング 498
ラバーバンド
パン 490, 491, 493
ボリューム 490, 491

り

リール番号 51, 52, 55
リップル切り取り 249, 252
リップル削除 267, 268, 545
リップルトリム 295, 296
リップルモード 201, 203, 545
リファレンスマニュアルの引きかた 2, 3
リファレンスマニュアルの見かた 2, 4
リンク
解除 245, 246
設定 245, 246

る

ループ再生 148, 150, 153, 311, 313, 316
ルミナンスキー 393, 403

れ

レイアウト 89
クロップ 278, 279
現在のレイアウトを登録 89, 90
削除 89, 92
登録 89, 90
ビデオレイアウト 279, 280
標準に戻す 92
レイアウトの適用 89, 92
レイアウト名の変更 89, 91
レベルメーター 101
レンダリング 221, 323
過負荷部分／負荷部分のみ 326
クリップ／トランジションのみ 328
シーケンス全体 325
設定 67
タイムラインの In/Out 間 323, 327
ファイルの削除 64, 68, 330
プロジェクト全体 323, 326
レンダリングして追加 329

ろ

ローリングトリム 295, 302