

アプリケーション操作ガイド

V1.0J

canopus

■ご購入製品を使用される際の注意事項

ここでは、ご購入製品を使用されるときにご注意いただきたい事柄について説明しています。ご使用方法や、この内容について不明な点、疑問点などがございましたら、カノープス株式会社テクニカルサポートまでお問い合わせください。

カノープス株式会社

〒651-2241

神戸市西区室谷1-2-2

テクニカルサポート

TEL.078-992-6830

土日祝祭日および当社指定休日を除く月～金

10:00～12:00、13:00～17:00

ご使用の前に

■絵表示について

本製品を安全に正しくお使いいただくために、以下の内容をよく理解してから本文をお読みください。



警告

人が死亡または重傷を負う恐れのある内容を示しています。



注意

けがをしたり財産に損害を受ける恐れのある内容を示しています。

■絵表示の意味



この記号はしてはいけないことを表しています。



この記号はしなければならないことを表しています。



この記号は気をつける必要があることを表しています。



警告



●製品のご利用についての注意事項

医療機器や人命に関わるシステムでは、絶対にご利用にならないでください。製品の性質上、これらのシステムへの導入は適しません。



●製品の取り付けおよび取り外しに関する注意事項

製品の取り付けおよび取り外しを行う場合必ずパソコン本体および周辺機器の電源を切り、さらに電源ケーブルをコンセントから抜いた状態で行ってください。

パソコン本体および周辺機器の電源を入れたまま製品を取り付けたり取り外したりした場合、製品やパソコン本体、周辺機器および周辺機器に接続されている機器の一部が破壊される恐れがあります。また、パソコン本体および周辺機器の電源ケーブルをコンセントから抜かずにパソコン本体や周辺機器の筐体(電源ユニットなど)、機器の金属部分に触れた場合には感電する恐れがあります。



●静電気にに関する注意事項

製品に静電気が流れると製品上の部品が破壊される恐れがあります。各コネクタや部品面には直接手を触れないでください。

静電気は衣服や人体からも発生します。製品に触れる前に、一旦接地された金属製のものに触れてください(体内の静電気を放電することになります)。



注意



●消費電流に関する注意事項

複数の拡張ボードをパソコンに取り付けるときは、ご購入製品を含めたすべての製品の消費電流の合計がパソコンの最大供給電流を超えていないことを必ず確認してください。全ボードの消費電流の合計がパソコンの最大供給電流を超えたりするなどの動作条件を満たさない環境で使用し続けると、システムが正常に動作しない場合やシステムに負荷がかかり、パソコンが故障する原因となる恐れがあります。

消費電流のわからない製品については、その製品の取扱説明書をご覧ください。メーカーに直接お問い合わせいただいてお確かめください。



●他社製品と併用されるとき注意事項

他社製品と併用されるときご購入製品が正常に動作しないことがあり、そのためにシステムが本来の目的を達成することができないこともあります。あらかじめ、製品単体の環境で購入製品が正常に動作することをご確認ください。また、他社製品との併用によって購入製品が正常に動作しないのであれば、その他社製品と購入製品との併用はお止めください。



●その他の注意事項

製品は指定された位置に指示通り取り付けてください。指示通りに取り付けられていない場合、製品の金属部分とパソコンの金属部分が接触してショートするなどの要因で、製品やパソコン本体・周辺機器が破壊される恐れがあります。

製品を取り扱うときは手など皮膚を傷つけないよう十分にご注意ください。ハードウェアの仕様上、製品のパネル、コネクタ、エッジ、裏面は金属のピンが、突出していることがあります。製品を取り付けたり取り外したりするときは、製品全体を軽く包み込むようにお持ちください。動作中の製品は熱により非常に熱くなります。長時間使用した製品に手を触れる際には、十分にご注意ください。



ご注意

- (1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3) 本製品は内容について万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの事がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4) 運用した結果については、(3)項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
- (6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、CANOPUS/カノプスおよびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) DVRaptor、EZDVはカノープス株式会社の登録商標です。
- (9) EzEdit、EzVideo、EzAudioはカノープス株式会社の商標です。
- (10) 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。また、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。
- (11) Adobe、AdobeロゴおよびPremiereはAdobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の商標です。
- (12) Iinkはソニー株式会社の商標です。



表記について

- 本書に記載されていない情報が記載される場合があります

ますので、ディスクに添付のテキストファイル・オンラインマニュアルも必ずお読みください。

- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書れています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同じように行ってください。
- 本書ではMicrosoft® Windows® 98 Second Edition operating system、Microsoft® Windows® Millennium Edition operating system、Microsoft® Windows® 2000 operating systemおよびMicrosoft® Windows® XP operating systemをWindows 98 SE、Windows Me、Windows 2000、Windows XPと表記します。
- 説明の便宜上、実際の製品とイラスト及び画面写真が異なる場合があります。



警告



● 健康上のご注意

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

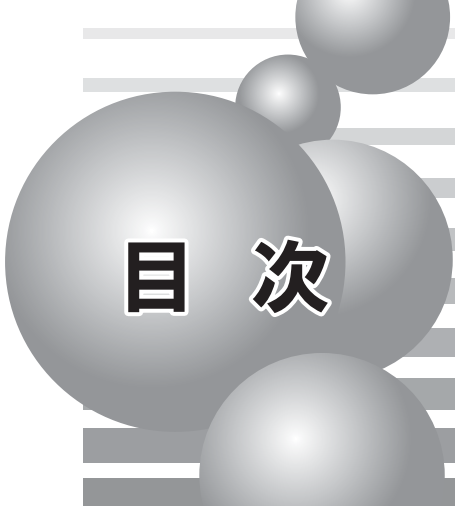
アプリケーション操作ガイド

Version 1.0

JUNE 20, 2002

Copyright © 2002 Canopus Co., Ltd.

All rights reserved.



目次 Contents

第1章 ビデオ編集の準備をする 1

EzEdit 編集の特徴	2
EzEdit 編集の流れ	3
ファイル操作の基本	4
DV カメラやDV デッキとの接続	5
マウスの操作に慣れる	6
DV テープから静止画を取りこむ	8
動画を取りこんだ後、静止画を取りこむ	9
DV カメラの映像を静止画で取りこむ	11
高画質の静止画を取りこむ	12
DV テープの音声部分を取りこむ	13

第2章 いよいよビデオ編集 15

タイムラインの役割と使い方	16
EzEdit による編集の流れ	17
EzEdit 画面の基本設定と操作	18
EzEdit でビデオを取りこむ	21
タイムラインへの展開	26
ピンウィンドウへの追加	28
静止画をクリップとして使う	30
カラークリップを追加	34
オーディオクリップを追加する	37

不要な部分を切り取る編集	40
クリップの順序を入れ替える	43
音量を変える	44
インサート画面の編集	47
インサートオーディオの調整	49
インサート編集の微調整	50

第3章 もっと高度な編集へ 51

徐々に変わるディゾルブ	52
場面転換のボックス	54
フェードインの設定	60
フェードアウトの設定	62
タイトル文字のインサート	65
タイトル画像のインサート	72
説明文字の挿入	73
座布団の作成	76
最終仕上げ	80
編集結果を録画（SyncRec）	81
編集結果をまとめて保存	82
MPEG ファイルへ変換する	84
Windows Media Video ファイルへ変換する	91
Quick Time ファイルへ変換する	93

第4章 EzEdit の機能を完全把握 97

EzVideo の機能を完全把握	98
EzVideo の起動	98
画面の見かた	99
情報表示画面	100
ファイルコントローラ	101

デッキコントローラ	102
プレイリストコントローラ	104
「ファイル」メニュー	105
「編集」メニュー	118
「設定」メニュー	125
「表示」メニュー	132
「ヘルプ」メニュー	132
ツールバー	133
制限事項について	134
EzAudio の機能を完全把握	135
「ファイル」メニュー	136
「編集」メニュー	136
「設定」メニュー	137
「表示」メニュー	137
「ヘルプ」メニュー	137
EzEdit の機能を完全把握	138
「ファイル」メニュー	139
「編集」メニュー	141
「効果」メニュー	144
「設定」メニュー	158
「表示」メニュー	160
「ヘルプ」メニュー	160
右クリックを使う	161
EzAudio 画面	161
EzEdit 画面	162
AV タイムライン上の右クリック	163
ピンウィンドウにあるクリップ上の右クリック	165
オーディオレベルライン上の右クリック	166
トランジションライン上の右クリック	166
タイトルライン上の右クリック	171
オーディオライン上の右クリック	171

Premiere プラグインの機能	172
Adobe Premiere 6.0 起動時	172
Premiere プラグインの設定	172
Premiere プラグインを使用する際の基本的な操作	172
MPEG ファイルに変換	173

第5章 ショートカットキー・アイコン・索引 — 179

ショートカットキー一覧	180
アイコン一覧	183
索引	186



新しいDVテープを使うときは

新しいDVテープを使うときは、一度録画状態のまま最後までカラ録画することをお勧めします。DVテープには録画時に自動的にタイムコード（P22 参照）が 00:00:00;00 から記録されますが、途中でDVテープを出し入れしたりして録画と録画にすき間があると、タイムコードがリセットされて再度 00:00:00;00 から記録されてしまいます。このテープをEzEditでキャプチャしようとする、同じタイムコードが二回あるためにキャプチャエラーになります。こうした問題を避けるために、どんな画像でも（DVカメラであればレンズキャップをしたままで）構いませんので、最後まで通して録画してタイムコードを記録しておきます。一度記録したタイムコードは再録画しても消えませんので、何回でも EzEdit での編集に利用できます。

第1章

ビデオ編集の準備 をする

ビデオの編集にはまず準備が大切です。パソコンを使ったビデオ編集システムは、編集自体の自由度を増し、高度な技術を簡単に利用できます。しかしそのためには、テープからパソコンに取りこむキャプチャ操作をしないではなりません。DVテープに記録された必要なデータはDVテープから素材としてパソコンに集められ、ビデオ編集はそれからの処理です。



ビデオ編集の目的と楽しみ方

録画済みのビデオ画像はそのままでも見ることはできますが、編集処理を行なうことでより見やすく楽しめる作品が完成します。ビデオは単に撮影しただけでは、無駄なカットやわかりにくい場面がどうしても出てしまうからです。「ビデオ編集」は、これらの部分を整理して「見やすい」「もう一度見たくなる」ビデオを作ることから始まります。

ビデオ編集の目的は4つあると言われています。

- 撮影の時間的制約を補う
- 表現したいことを強調する
- さらに劇的な効果を生む
- 時間や空間を省略する（注）

しかし家庭で行なうビデオ編集は、すでに撮影したものをまとめるのが目的です。映画を作るわけではありませんから、表現したいことがうまく表現でき、見やすい画面で適当な長さがあれば十分でしょう。あなたが一生懸命に編集したビデオ作品を、誰かに「楽しく」「最後まで」見てもらえたとしたら、その編集は大成功です。そのための簡単で便利な道具として、このビデオ編集システムEzEditを活用してください。

（注）「時間と空間の省略」とは、日没のショットを入れて一日の経過や、列車のショットを入れて離れた場所への移動など、途中経過を飛ばしてポイントだけを表現する技術です。

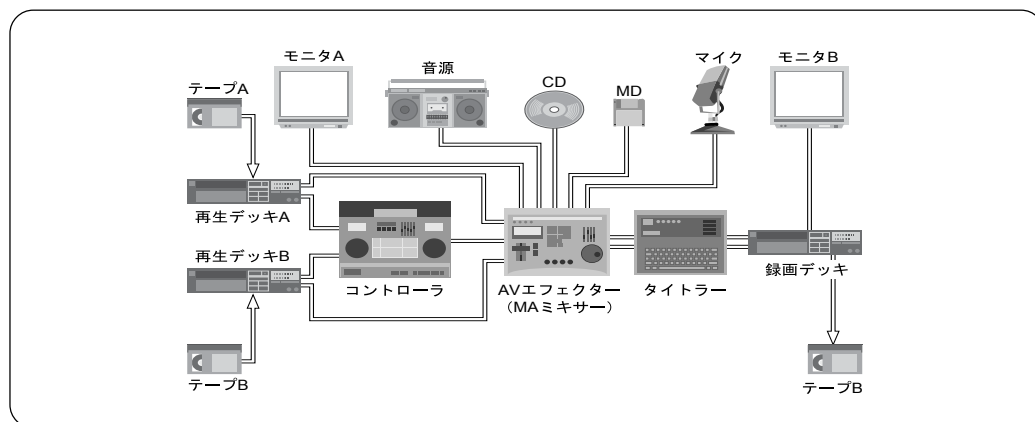
EzEdit 編集の特徴

従来のテープからテープへの編集はあくまでもテープベースであり、テープをつなぎ合わせたイメージであったため、リニア（線上の）編集と呼ばれます。それに対してパソコンを使ったEzEditによるビデオ編集は、テープと切り離された世界ですので「ノンリニアビデオ編集」と呼ばれます。

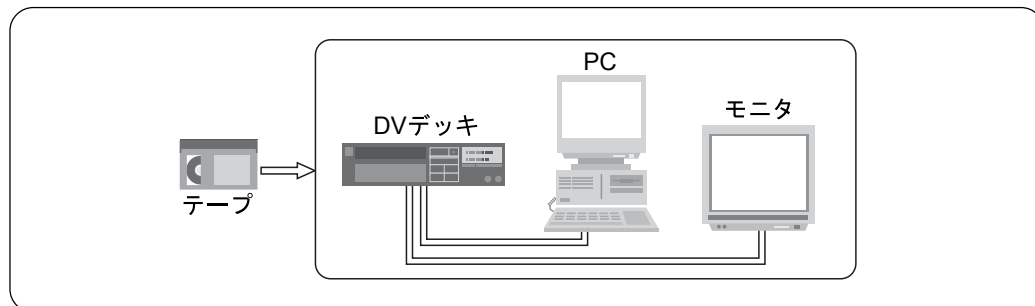
リニアビデオ編集は、ビデオデッキを2台つなぎ、その間に様々な装置を挟んでテープからテープへとコピーするシステムでした。設備にかかる費用も大変でしたが、何よりも正確に頭出ししたり、結果を確認するのに非常に時間がかかり、まさにビデオ編集は努力と忍耐の結晶そのものだったのです。

パソコンを使ったビデオ編集システムは、ビデオテープに録画された内容をパソコンに取りこみ、整理（編集）を行った後に再度ビデオテープに記録して保存します。デジタルで編集するためデータの劣化がほとんどなく、さらにパソコン上で結果を確認しながら様々な加工を行うことができます。

典型的なリニア編集システム

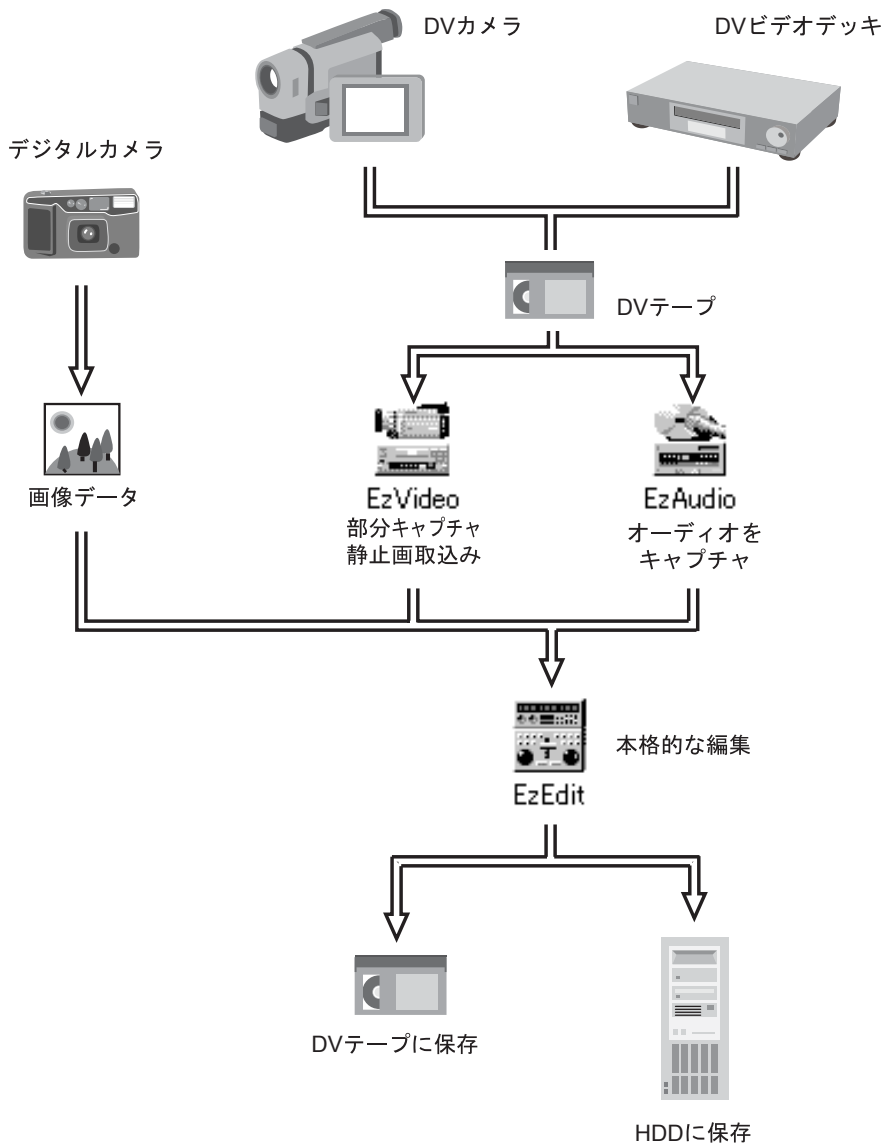


パソコンを使ったノンリニア編集システム



EzEdit 編集の流れ

これまでキャプチャとは、ビデオテープのアナログ情報をデジタル化したあと、PCに取りこむことを指していました。しかしDVテープは、最初からデジタル形式でデータが録画されていますので、デジタルのままパソコンにキャプチャし、編集後にデジタルでDVテープに送り出せばクオリティの低下を最小限に押さえることができます。もっとも理想的なノンリニアビデオ編集ができるのです。



ファイル操作の基本

ノンリニアビデオ編集では、パソコンのHDD内にキャプチャされた録画データに対して、全ての編集加工の処理をパソコン上だけで行います。EzEditは独自の「参照ファイル」機能により、一本のAVIファイルに最大3時間の映像をキャプチャできます。他の編集ソフトウェアと異なり編集後のデータを保存するスペースが非常に小さいことも特徴です。また、パソコン上に表示されるビデオ画面も非常に滑らかで、頭出しや内容確認が容易にできます。

参照ファイル操作上の注意

参照ファイルは、従来の2GBまでというファイルサイズ制限をなくしました。しかしその原理上、以下の諸点にご注意ください。

- HDDに一度キャプチャしたファイルは、**絶対に移動しない**でください。移動するとEzEditでは呼び出せなくなります。
- ファイルやデータの一部を、**消去したり名称を変えない**でください。これらの操作を行うとEzEditでは呼び出せなくなります。

(参照ファイルと一般のAVIファイル形式とのちがいはP109をごらんください。)

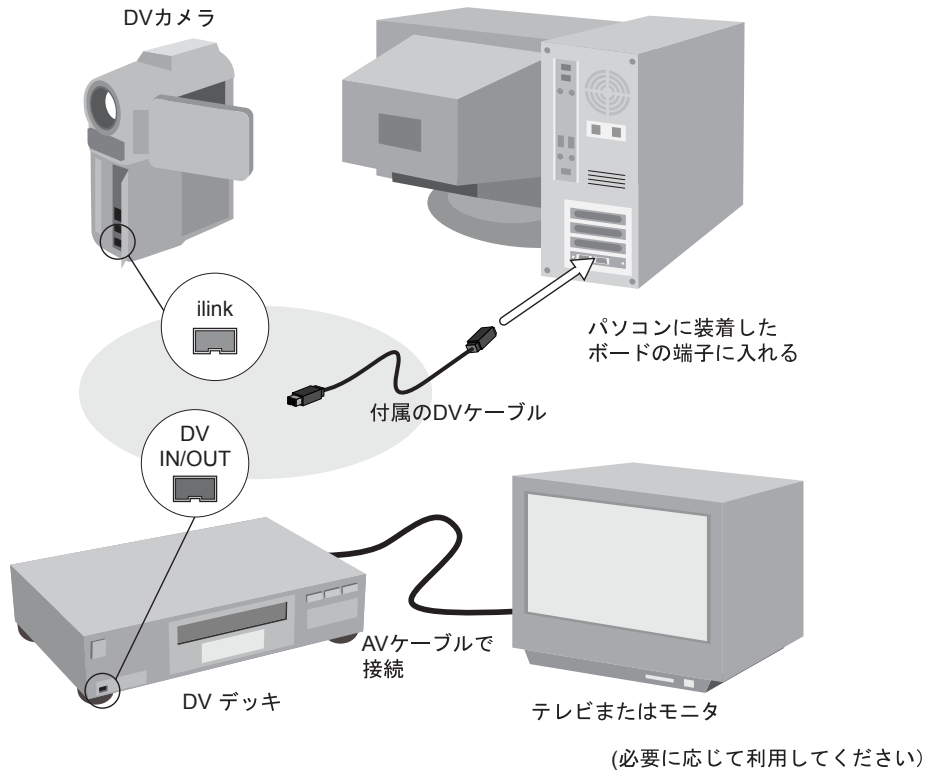


ファイルとクリップの違い

パソコンにファイルとしてキャプチャした録画データは、ファイルとは言わずに「クリップ」と呼びます。同じ内容が、パソコン内部ではファイルになり、編集段階ではクリップと呼ばれます。とても複雑に見えますが、目的や環境によって呼び名を変える方が便利だからです。

DVカメラやDVデッキとの接続

EzEditをセットしたパソコンにDVテープからデータを取りこむためには、付属のDVケーブルをDVカメラまたはDVデッキに接続する必要があります。EzEditで編集したクリップをテープに録画出力する場合にも、この接続を行います。



DV機器の設定に注意

パソコン側からDV機器をコントロールするためには、DV機器の設定を「ビデオ」または「DV入力」にしてください（詳しくはDV機器の説明書をお読みください）。またこれらDV機器にテレビ（またはモニター）を接続すれば、EzEditの編集内容をリアルタイムでテレビ上に表示できます。パソコン上での編集作業だけであれば、DV機器と接続しなくても可能です。

マウスの操作に慣れる

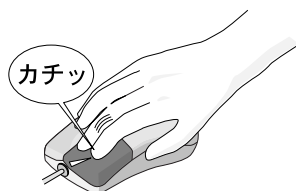
ほとんどのパソコン（PC）には、「マウス」と呼ばれる装置が付属しています。マウスとは、その形状がねずみに似ていることから命名されました。

アイコンやメニューを選択するときは、キーボードの〔矢印〕キーを使ったり〔TAB〕キーを使うこともできます。しかしマウスを使えば机の上で動かすだけで、その動きに合わせて画面上的矢印（これをマウスカーソルと呼びます）が動きますので、希望のアイコンやメニューの上にマウスカーソルを移動して、マウスの左ボタンや右ボタンをクリックするだけで選択操作は完了です。

EzEdit で使うマウス操作は、以下の4種類です。

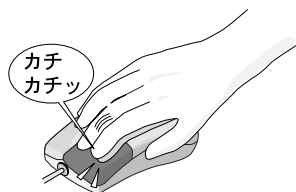
1. クリック

マウスの左ボタンを一回押して離す。



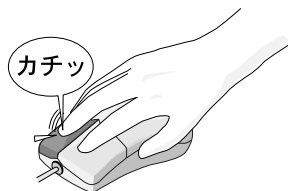
2. ダブルクリック

マウスの左ボタンを押して離す動作を二回行う。押す間隔は「続けて押す」。



3. 右クリック

マウスの右ボタンを一回押して離す。



4. ドラッグ&ドロップ

希望のファイルやクリップを移動させるために行う操作です。やや複雑なので、手順を追って説明します。

1

マウスカーソルを移動させるファイルやクリップの上に移動



2

マウスの左ボタンを押したままにする



3

マウスカーソルをファイルやクリップの移動先に移動
このボタンを押したままマウスを動かす操作をドラッグといいます
ファイルやクリップも一緒についてきます



4

移動先に来たらマウスの左ボタンを離す
これをドロップといいます
ファイルやクリップの移動が完了します



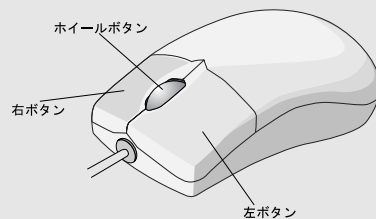
インテリマウスの使い方

インテリマウス（ホイールボタンのあるマウス）をご利用の場合は、クリップ再生時やデッキコントロール時にジョグ・シャトル機能を使うことができます。

デフォルトはジョグモードです。ジョグ・シャトル切り替えはホイールボタンをクリックするごとに、通常（ジョグ）/シャトル/通常（ジョグ）に、モードが連続して切り替わります。

ジョグモード時の動作 前後にホイールを動かすごとに、タイムラインカーソルが前後に1フレームずつ移動します。

シャトルモード時の動作 ホイールを動かす方向と速度に応じて、再生方向と速度が段階的に変化します。デッキ操作時は±1/10, 1/5, 1, 2, 20倍の5段階、ファイル操作時は±1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 10, 20, 40の9段階です。



DV テープから静止画を取りこむ

EzVideoを使って、テープに録画された内容を再生しながら、高画質の静止画を取りこむことができます。EzVideoでDV機器を直接コントロールして希望する画面を表示させ、「一時停止」している間に静止画を取りこみます。

1 EzVideo を起動

[すべてのプログラム]から[DVRaptor-RT (または EZDV)]-[EzVideo]を選択

※ Windows 98 SE/2000/Me 環境では、[プログラム]から[DVRaptor-RT(または EZDV)]-[EzVideo]を選択してください

操作画面が表示されます



2 保存したい画像の頭出し

デッキコントローラを使って希望の画像を表示します



3 [PAUSE] ボタンをクリック

静止画像がプレビューウィンドウに表示されます

以降の手順はP12をお読みください



オーバースキャン

EzVideo、EzEditで表示されている映像とDV機器に接続されているモニターで表示される映像では、表示範囲が異なります。画面が欠けないようモニターの方が表示範囲は狭くなります。これをオーバースキャンと呼びます。

動画をとりこんだ後、静止画を取りこむ

EzVideoでDVテープから動画データ（クリップ）をキャプチャした後、それを表示させながら任意の個所の静止画を取りこむ方法です。まずキャプチャしたデータをパソコン内のどの場所に保存するかを指定します。1ギガバイト（GB）あたり約4分半保存できます。

1 EzVideo を起動

[すべてのプログラム]から[DVRaptor-RT（またはEZDV）]-[EzVideo]を選択

※ Windows 98 SE/2000/Me環境では、[プログラム]から[DVRaptor-RT(または EZDV)]-[EzVideo]を選択してください

操作画面が表示されます



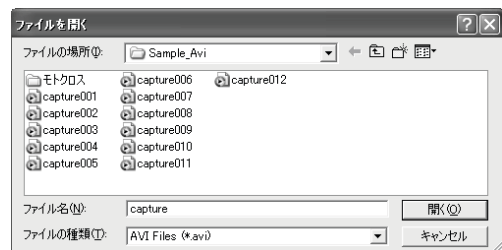
2 [ファイルの設定] アイコンをクリック

「ファイルの設定」ウィンドウが開きます



3 保存ファイル名を入力

ここでは「capture」という名称を使います



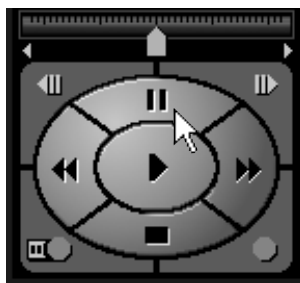
4 [保存(S)] をクリック

これでキャプチャの準備は完了です

5 [PAUSE] ボタンをクリック

デッキコントローラで頭出しした画像が画面に表示されます

一時停止せずにテープを再生しながら  ボタンを押してもキャプチャできます



6 (キャプチャ) ボタンをクリック

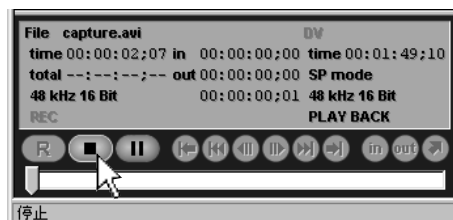
キャプチャがスタートし、RECサインが点滅します

注意：一時停止位置から少し巻戻して正確なキャプチャをします（JustCap機能）ので、テープに巻戻すゆとりが必要です



7 終了位置で [STOP] ボタンをクリック

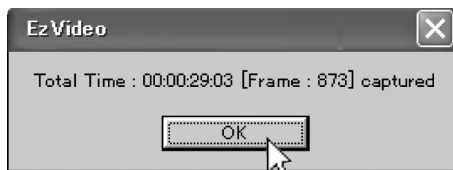
キャプチャが終了し、完了メッセージが表示されます



8 OK をクリック

これでキャプチャは終了です

ファイルコントローラの  ボタンをクリックするとキャプチャした内容を再生できます



9 希望の画面を頭出し

ファイルコントローラ各ボタンを使って頭出しします
スクロールバーを使うとより早く頭出しできます

以降の手順はP12をお読みください



DV カメラの映像を静止画で取りこむ

DV 端子で接続したDVカメラを撮影（カメラ）モードにすると、カメラが捕えた映像がそのままEzVideo上に表示されます。希望の映像が表示されたときに静止画取りこみ操作を行うと、その画像がWindowsビットマップ形式他の静止画としてパソコンに保存されます。

1 EzVideo を起動

[すべてのプログラム]から[DVRaptor-RT (または EZDV)]-[EzVideo]を選択

※ Windows 98 SE/2000/Me 環境では、[プログラム]から[DVRaptor-RT(または EZDV)]-[EzVideo]を選択してください

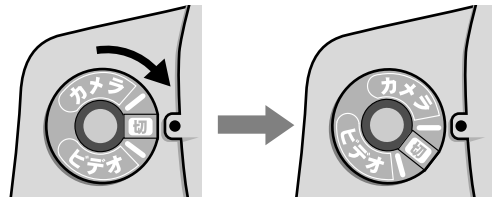
DV カメラとボードがDVケーブルで接続されていることを確認します



2 DVカメラを〔カメラ〕モードにする

プレビューウィンドウにカメラからの映像が表示されます

注意：DVカメラに撮影画像をDV出力する機能がない場合は表示されません



DVビデオカメラは一例です

3 静止画として取りこみたい映像を表示させる

以降の手順は次のページをお読みください

高画質の静止画を取りこむ

頭出しをしてプレビューウィンドウ画面に表示された画像から、アイコンをクリックするだけの操作で静止画を取りこむことができます。

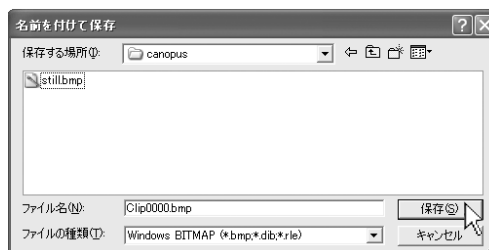
- 1**  「静止画保存」アイコンをクリック
「静止画保存」ウィンドウが表示されます



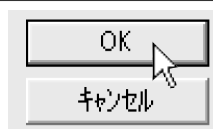
- 2** **参照(R)...** をクリック
静止画の保存ファイル形式と保存先を指定できます



- 3** **保存(S)** をクリック
「静止画保存」ウィンドウが閉じます



- 4** **OK** をクリック
これで静止画が、指定のファイル形式で指定の場所に保存されました



静止画がブレしているときは

画面上に表示された画像がブレしている場合、取りこんだ静止画の品質は下がります。このときは「画像設定」項目を Odd field または Even field にしてください。「フィールド補間設定」が有効になり画像品質が向上します。

DV テープの音声部分を取りこむ

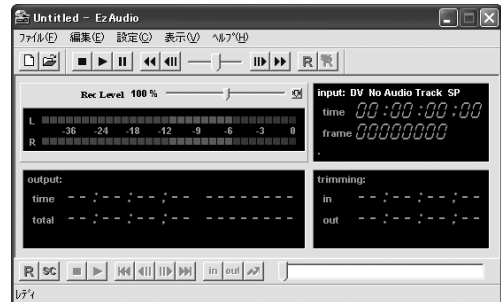
EzAudio を使って、DV テープに記録されたデータの音声部分だけを、オーディオクリップとしてパソコンに取りこむことができます。

1 EzAudio を起動

[すべてのプログラム]から[DVRaptor-RT (または EZDV)]-[EzAudio]を選択

※ Windows 98 SE/2000/Me 環境では、[プログラム]から[DVRaptor-RT(または EZDV)]-[EzAudio]を選択してください

操作画面が表示されます



2 [ファイルの設定] アイコンをクリック

「ファイルの設定」ウィンドウが表示されます

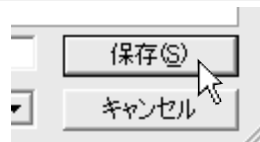


3 ファイル名を設定

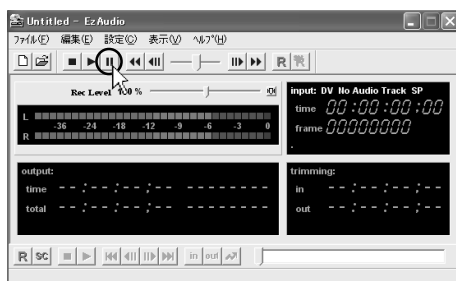
ここでは「audio001」と入力します



4 [保存(S)] をクリック



- 5** テープを頭出して  (PAUSE) をクリック
モニタを見ながらデッキコントローラで頭出します



- 6**  [シンクキャプチャ] アイコンをクリック
REC PAUSEが点滅してスタンバイ状態になります



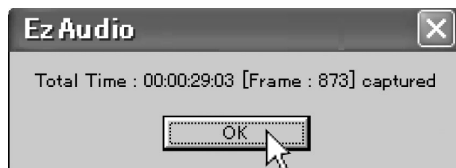
- 7**  [PLAY] アイコンをクリック
DVデッキがスタートしRECサインが表示されキャプチャが始まります



- 8**  [STOP] アイコンをクリック
オーディオキャプチャ終了時点でSTOPします



- 9**  をクリック
オーディオファイルが作成されます



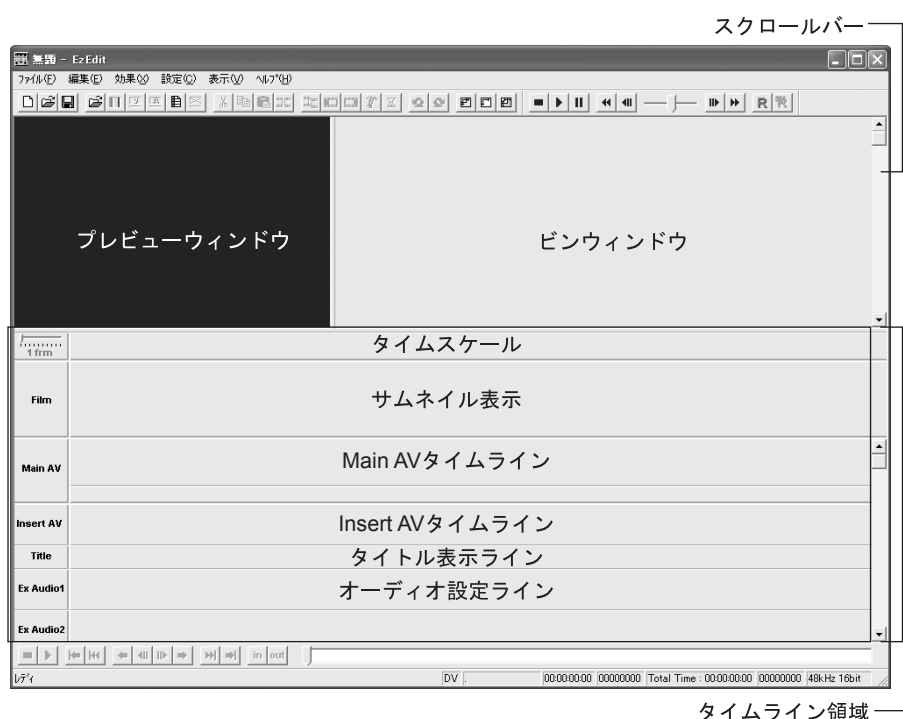
R [キャプチャ] と **SC** [シンクキャプチャ] のちがい

シンクキャプチャ機能を使うと、ファイルの先頭がオーディオの先頭になったキャプチャができるので便利です。しかしオーディオレベルが低いとシンクキャプチャは自動停止してしまいますので、オーディオ取りこみ個所が正確にわかっているときは、ファイルコントローラのRECボタンとSTOPボタンを使ってキャプチャを行ってください。

第2章

いよいよ ビデオ編集

ビデオ編集はEzEdit上で行います。EzEditはタイムラインという概念を使って、プレビューウィンドウに表示される画像で結果を確認しながら編集を行います。ビデオ画像、オーディオ、文字を別々に扱えるとともに、静止画、カラークリップ（カラー背景）、なども素材として利用することができます。



ファイルの拡張子 AVI とは

EzEditは、DVテープに録画されたショットをパソコンにキャプチャするとき、Windows OSが認識できる形式にしています。それがマイクロソフト社が提案したAVI（Audio Video Interleaved）形式です。

タイムラインの役割と使い方

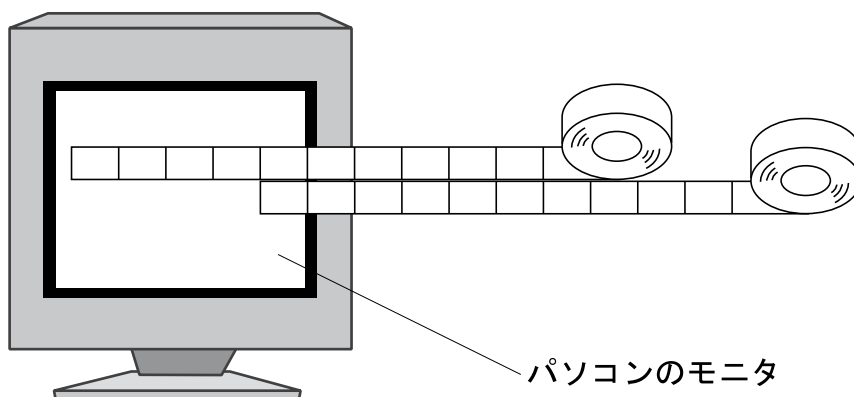
ノンリニアビデオ編集の世界では、タイムラインという用語を知っておく必要があります。タイムラインは、キャプチャされた録画データを目で見ながら直接編集するために考え出された、ノンリニアビデオ編集システム共通のしくみです。

ビデオなどテープに記録されたデータを管理する場合、テープをパソコンのディスプレイ上に横に貼り付けた状態を想像してみてください。記録の始まりをテープの左端に、記録のおしまいを右端と考えると、画面上の「テープ」に記録内容が順番にならぶことになります。このテープに相当するのがタイムラインです。

キャプチャしたクリップをタイムラインに表示すれば、どこにどんな映像があるかが一目瞭然です。そのため現実にはHDDに保存されているデータを、あたかもテープを編集するように操作できます。DVの記録はフレーム単位で行われていますので、タイムラインを拡大していけば、最終的にはフレームごとの編集操作も可能です。

EzEditは2つのビデオクリップと2つのオーディオクリップのタイムラインが別々に表示され、それぞれを編集操作できます。ビデオ編集では、タイムラインをテーブル（机）に見立て、その上にクリップを「貼り付ける」という表現をします。

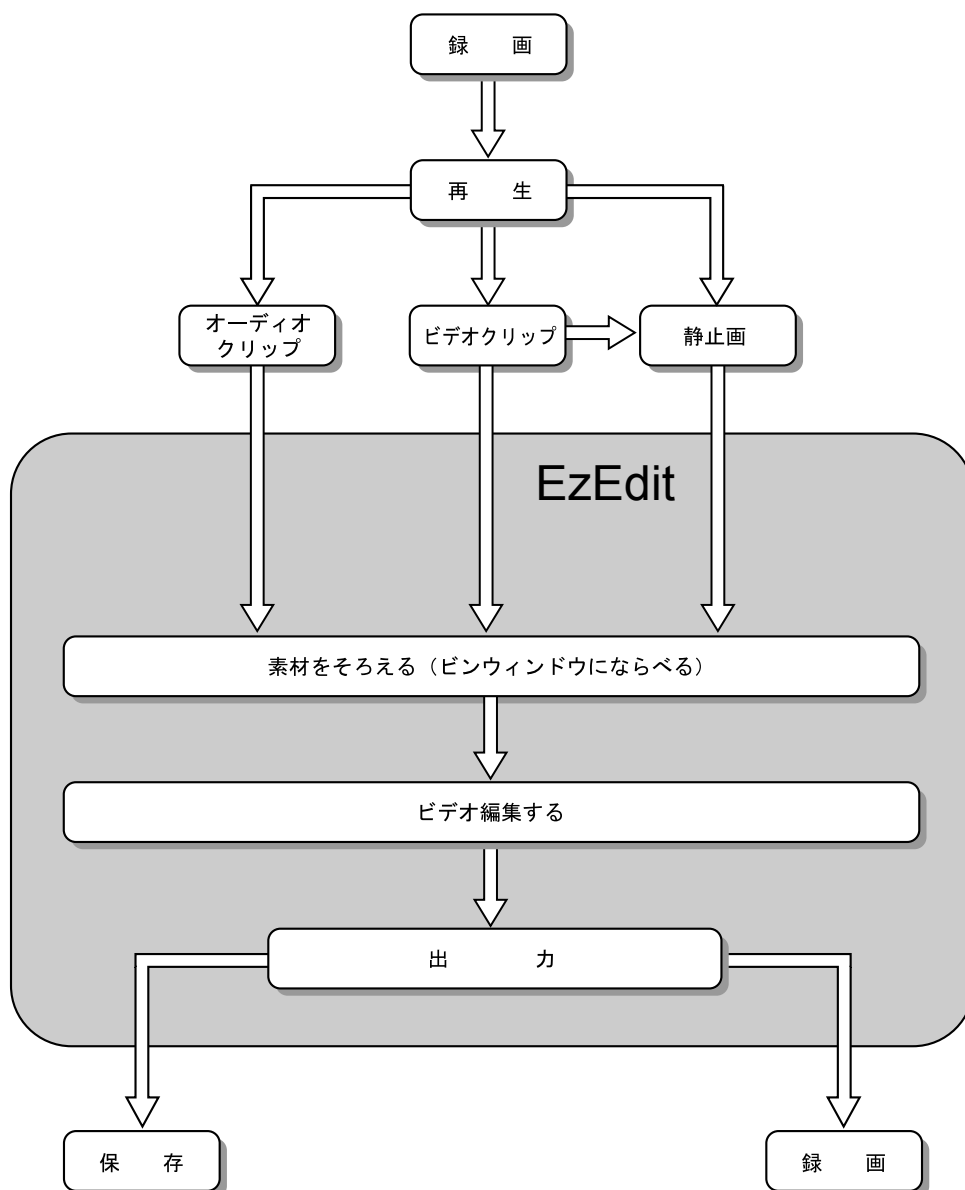
タイムラインは画面にDVテープを貼り付けたイメージ



EzEditによる編集の流れ

EzEditは、キャプチャしてファイル化したクリップの順序を入れ替えたり、不要な部分をカットする編集操作、そしてタイトル文字を入れたり、場面切り替えを効果的に行う各種エフェクト処理など、ノンリニア編集に必要とされる多くの機能を備えています。

編集が終了したデータは、EzEditを使ってDVデッキやDVカメラに送り出し、DVテープに録画をします。HDDに保存することもできますが、メディアの価格や保存・管理のしやすさなどから考えるとDVテープへ保存しておくことをおすすめします。



EzEdit画面の基本設定と操作

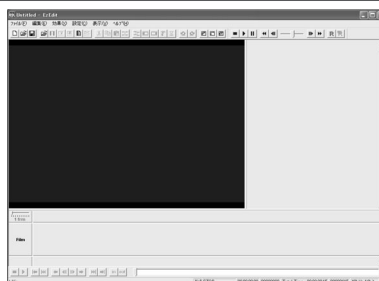
EzEdit を起動して、メニューバーから各種の設定画面を開き、設定内容を確認してください。また、お使いのパソコンのディスプレイサイズや解像度にあわせて、プレビューウィンドウサイズを使いやすい状態に調節してください。

1 EzEdit を起動

[すべてのプログラム]から[DVRaptor-RT (またはEZDV)]-[EzEdit]を選択

※ Windows 98 SE/2000/Me環境では、[プログラム]から[DVRaptor-RT(またはEZDV)]-[EzEdit]を選択してください

操作画面が表示されます



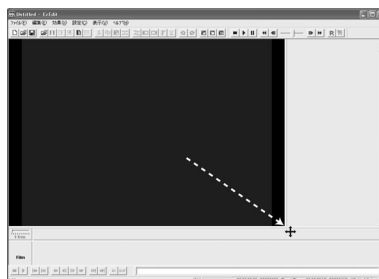
2 プレビューウィンドウの右下にマウスカーソルを移動

カーソルの形が  に変わります



3 マウスドラッグして画面サイズを変更

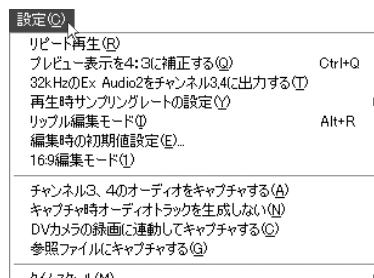
プレビューウィンドウサイズをご使用のディスプレイ画面に適した大きさにします



4 メニューバーの「設定」をクリック

「設定」メニューが表示されます

注意：表示を取り消す場合は  キーを押します。

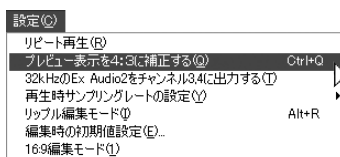


プレビューウィンドウのサイズは2通り

メニューバーにある  と  をクリックすることで、プレビューウィンドウサイズを2通りに変えることができます。上で説明したマウスドラッグによる画面サイズ変更操作と、組み合わせてお使いください。

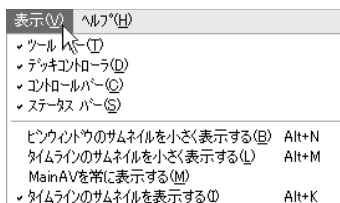
5 「プレビュー表示を4：3に補正する」をクリック

クリックした項目にチェックマークがつきます



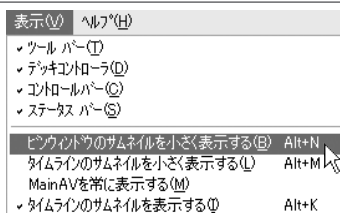
6 メニューバーの「表示」をクリック

表示されたメニューのチェック項目を確認します



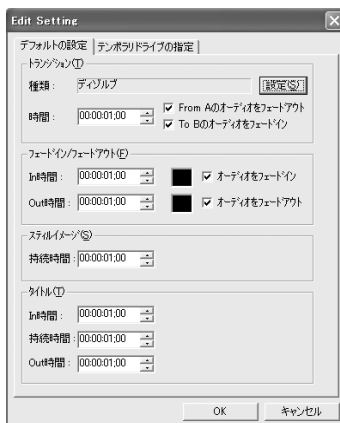
7 「ビンウィンドウのサムネイルを小さく表示する」をクリック

本マニュアルでの操作説明はこの設定で行います



8 メニューバーの「設定」から「編集時の初期設定」をクリック

設定画面が表示されます



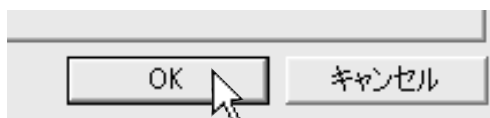
9 [テンポラリドライブの指定]をクリック

ここに表示されるHDDに編集集中の中間ファイルが保存されます。OSやEzEditのアプリケーションが入っているドライブと異なったHDDドライブ名を指定されることをおすすめします。



10

OK をクリック



手順9の「テンポラリドライブの指定」画面では、表示されているHDDドライブの正確な空き容量がキャプチャ可能時間で表示されます。お使いのHDDでどの位キャプチャができるのかここでご確認ください。

11

 (保存) アイコンをクリック

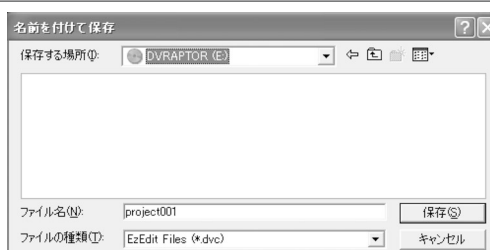
「名前を付けて保存」ウィンドウが表示されます



12

ファイル名を設定

ここでは「project001」と入力します



13

保存(S) をクリック



タイトルバーに project001 と表示されます



EzEditでビデオを取りこむ

EzEdit は、EzVideoと同じバッチキャプチャ機能（P140 参照）を備えていますので、DVテープの録画内容を取りこむ操作はほぼ同じです。

ここでは最も基本となる、EzEditを起動して「バッチキャプチャ／シームレスキャプチャ」ウィンドウを使ってDVテープからキャプチャする方法を説明します。

キャプチャが終了したクリップは、自動的にEzEditのピンウィンドウにクリップ単位で表示されます。3箇所を指定してキャプチャすると、3種類のファイルが生成されますので、3つのクリップがピンウィンドウに表示されることになります。



DV テープとタイムコード

DVテープにはタイムコードという録画情報が録画時に記録されています(次ページ「用語解説」参照)。そのため、テープを頭出しするとそのタイムコードがEzEdit画面の一番下（プレイバックスライダーの下）に表示されます。EzEditのバッチキャプチャ機能は、このタイムコードに基づいてキャプチャ位置を判断します。

1

EzEdit を起動し  [バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ] アイコンをクリック

起動方法は、P18をご覧ください

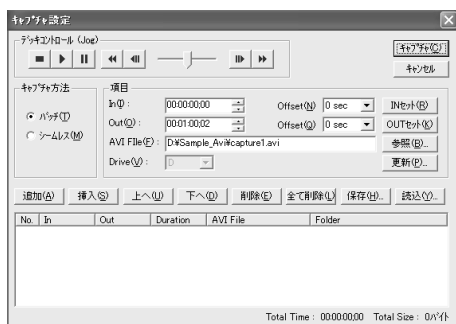
「バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ」ウィンドウが表示されます



2

デッキコントローラでキャプチャ開始位置の設定

キャプチャしたい部分の開始位置をプレビューウィンドウに表示させます

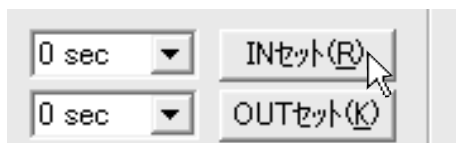


3

INセット(R) をクリック

IN のカウンターに開始位置のタイムコードが設定されます

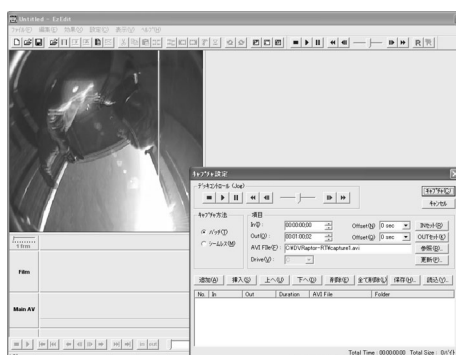
注意：テープの先頭から10秒以上あけてINセットを行ってください
バッチキャプチャでは、テープの先頭からは正しくキャプチャできません



4

デッキコントローラでキャプチャ終了位置の設定

キャプチャしたい部分の終了位置をプレビューウィンドウに表示させます



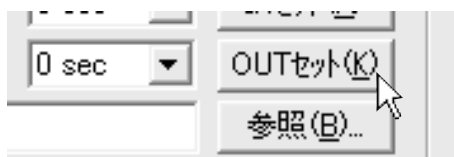
タイムコード

DVテープには録画の際に、その録画位置を表示するタイムコードが自動的に記録されます。連続して録画すると、このタイムコードは最初（00:00:00:00）から最後まで連続した時間が記録されますので、そのテープ内のすべての録画位置をひとつの時間で管理できます。
00:00:00:00は、時（0～99）：分（0～59）：秒（0～59）；フレーム（0～29）を表しています。

5

OUTセット(K) をクリック

OUT のカウンターに終了位置のタイムコードが設定されます



6

参照(B)... をクリック

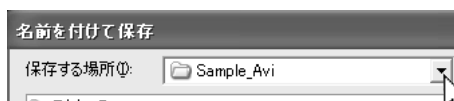
キャプチャしたファイルを保存する場所と名称を指定します



7

「保存する場所」 の  キーをクリック

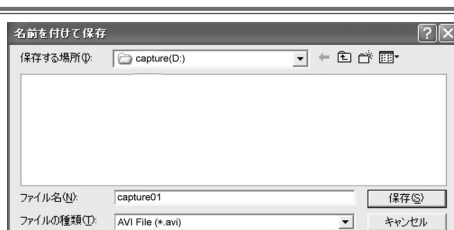
ドライブの選択やファイルの設定方法はWindows共通です



8

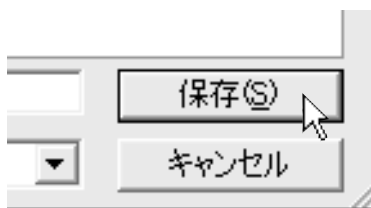
D:¥capture01.avi を設定

ここではDドライブがある場合の指定をしています



EzEdit では、キャプチャ保存先の初期設定値は C:¥DVRaptor-RT¥capture1.avi (または C:¥EZDV¥capture1.avi) (Cドライブ) になっています。このままでもキャプチャは可能ですが、CドライブにはWindowsシステム関連のソフトが保存されていますので、できるだけ映像保存専用を用意した高速なハードディスクのドライブをお使いください。

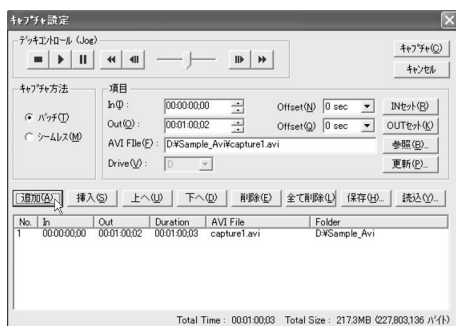
9

保存(S) をクリック

10

追加(A) をクリック

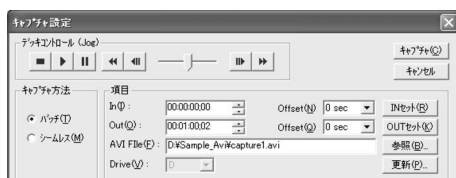
キャプチャリストに表示されます



11

次のキャプチャしたい部分を設定

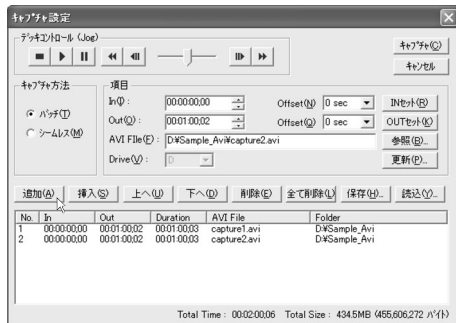
デッキコントロールでIN点、OUT点を指定してください



12

追加(A) をクリック

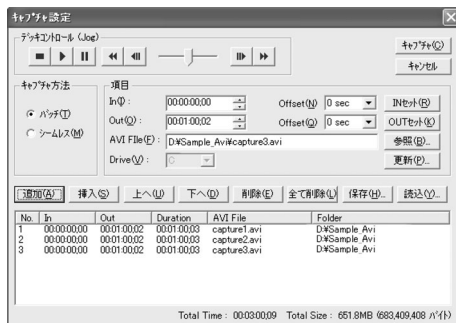
自動的にファイル番号が付けられキャプチャリストに表示されます



13

3 番目のキャプチャファイルを設定

ここでは3つのクリップをキャプチャすることにします

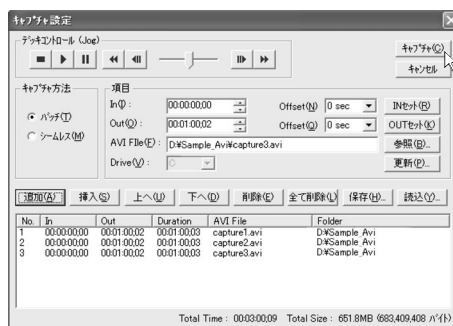


キャプチャリストを保存しよう

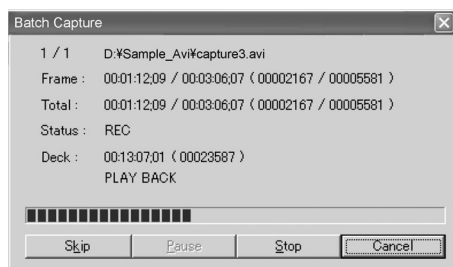
キャプチャリストは、順序を変えたり設定を削除することができます (P140参照)。また **保存(H)...** をクリックしてキャプチャリストの内容を保存しておくと、何らかの原因でバッチキャプチャ操作が中断した場合にも、再度このリストを使ってキャプチャ操作ができます。

14

キャブチャ(®) をクリック



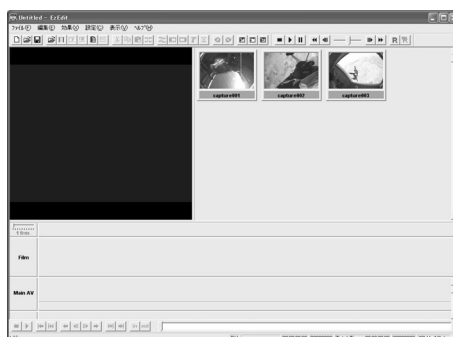
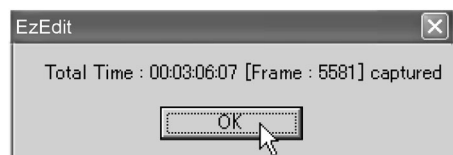
EzEditがDV機器をコントロールし、設定した箇所を探し出して、自動的にキャプチャが始まります



15

OK をクリック

ピンウィンドウにキャプチャしたクリップが表示されます



本章でプロジェクトファイルの設定を行いましたから、「上書き保存」メニューを選択するだけでEzEditの内容が保存されます。大切な編集内容が失われないように、編集操作を行うごとに「ファイル」メニュー内の「上書き保存」をクリックして更新保存することをおすすめします。



タイムラインへの展開

EzEditのピンウィンドウにクリップを表示しただけでは、まだ編集はできません。編集を行うには、タイムラインと呼ばれる編集専用の領域にクリップを貼り付けなくてはなりません。EzEditはMain AVと名づけられたタイムラインが編集の基本になり、ピンウィンドウから必要なクリップをMain AVタイムラインに貼り付けて編集するという操作を行います。

ピンウィンドウのクリップを、ひとつずつドラッグ&ドロップ（左ボタンを押したまま移動）してタイムラインに貼り付ける方法もありますが、ここでは複数のクリップを一度にタイムラインに貼り付ける方法を紹介します。このとき、ピンウィンドウに表示されているクリップの順番に左からタイムラインに貼り付けられますので、順番を変えたいときにはピンウィンドウ上でクリップの順序を入れ替えてください。

ここではピンウィンドウ上の2番目のクリップを先頭に移動してから、ピンウィンドウのクリップをすべてMain AVタイムラインに一度に貼り付ける場合を説明します。



EzEdit

- 1 2番目のクリップにマウスカーソルを移動



- 2 マウスの左ボタンを押したまま左側に移動してボタンを放す

移動したい場所のクリップの上でマウスの左ボタンを離します
この操作をドラッグ&ドロップと呼びます



- 3 「編集」メニューから「ピンウィンドウのAVクリップを前に配置」をクリック

編集(E)	
元に戻す(U)	Ctrl+Z
やり直し(R)	Ctrl+Y
削除(D)	Del
切り取り(T)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
貼り付け(P)	Ctrl+V
ピンウィンドウへ貼り付け(U)	Ctrl+B
クリップの分割(B)	Ctrl+D
トランジションの貼り付け(X)	Alt+S
タイトルの貼り付け(E)	Alt+D
検索(Y)	
IN点の設定(I)	Ctrl+I
OUT点の設定(O)	Ctrl+O
クリップの設定(S)...	Ctrl+T
カラークリップをピンウィンドウに追加(H)	Alt+A
ピンウィンドウのAVクリップを前に配置(F)	Ctrl+G
ピンウィンドウのAVクリップを後に配置(G)	Ctrl+H
MainAVのクリップを全てピンウィンドウに追加(M)	Ctrl+U
ピンウィンドウのクリップを全て削除(Q)	Alt+Del
タイムライン編集データを全て削除(L)	Ctrl+Del
スマートフレイバックのデータをピンウィンドウに追加(A)	

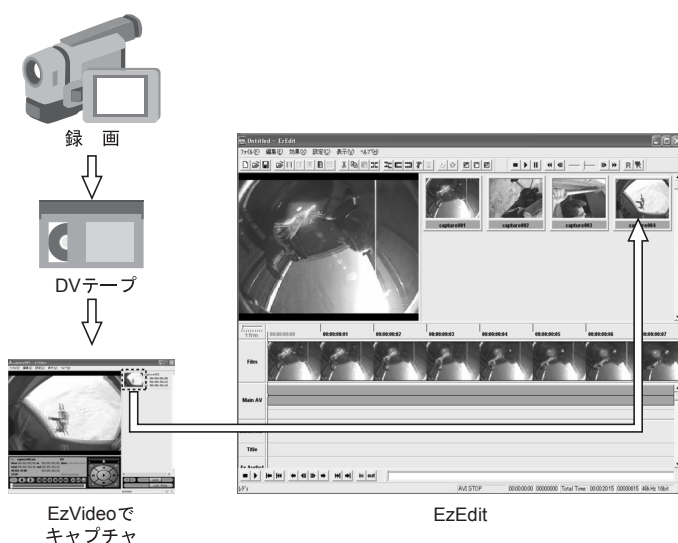
EzEditのタイムラインにクリップが表示されます



ピンウィンドウへの追加

EzEditのバッチキャプチャ／シームレスキャプチャ機能を使って取りこんだクリップは、ピンウィンドウに自動的に表示されます。しかしEzVideoでキャプチャしたファイルは、そのままではEzEdit画面には表示されません。そのために、キャプチャ済みのクリップを素材としてEzEditのピンウィンドウに貼り付けるといった操作が必要になります。

ここでは、あらかじめEzVideoで取りこんだキャプチャファイルを、すでに開いてあるEzEditのピンウィンドウに呼び出す操作を説明します。ピンウィンドウには前ページの操作で、すでに3つのクリップが表示されているので、ピンウィンドウには合計4つのクリップが表示されます。



Canopus DV Codec を使って作成した AVI ファイルであれば、他の編集ソフトやCGソフトなどで作ったファイルでも、EzEdit で扱うことができます。詳しいファイル作成の方法については、各ソフトのマニュアルを参照してください。

注意： ソニー、Adaptec、および Fast の各社 DV キャプチャ製品でキャプチャされた AVI ファイルも EzEdit のピンウィンドウに追加できますが、オーディオが正しく再生されない場合があります。



ピンウィンドウ

ピンウィンドウには、ビデオ、オーディオ、静止画、カラークリップ、タイトルの5種類のファイルを置くことができます。ピンウィンドウ内で順番を入れ替えたりして簡単な編集順序（ストーリー）を作成することもできるので、ストーリーボードと呼ばれることもあります。

1



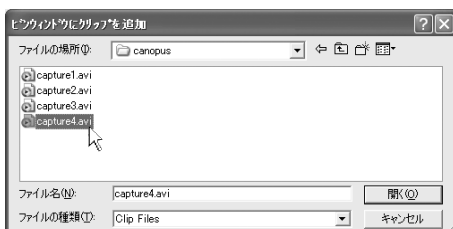
【ピンウィンドウにクリップを追加】
アイコンをクリック

「ピンウィンドウにクリップを追加」
ウィンドウが開きます



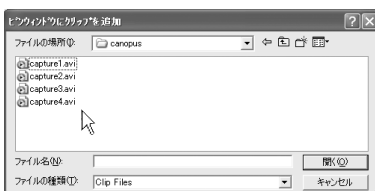
2

ファイルメニューから希望のファ
イルを選択



マウスを使って複数のファイルを選択すれば、そのファイル全部がピンウィンドウに読み出されます。

また、ピンウィンドウの背景（クリップアイコンのない場所）でダブルクリックしても、「ピンウィンドウにクリップを追加」ウィンドウを開くことができます。



マウスで選択
マウスで範囲指定をするかわりに、**[Ctrl]**を押しながらマウスでひとつずつクリックしても複数のファイル選択ができます。

3

開く(O) をクリック

EzEditのピンウィンドウにクリップが追加
されます



静止画をクリップとして使う

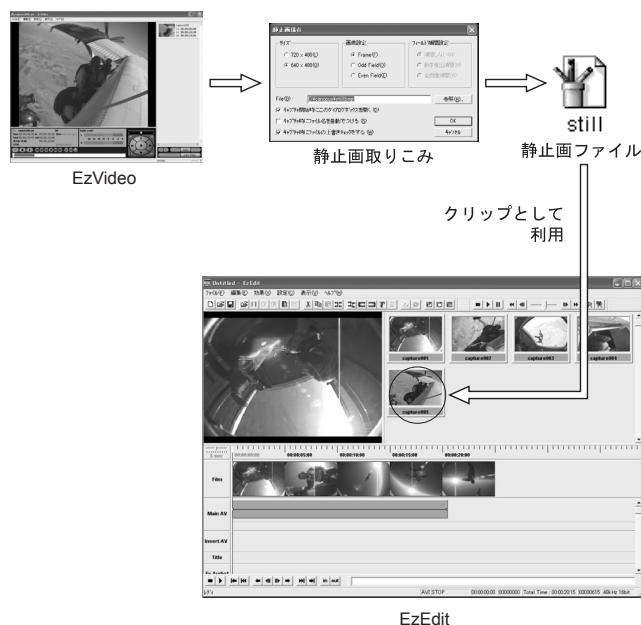
EzEdit は、EzVideo で取りこんだ静止画をクリップとして利用することができます。もちろん動きもサウンドもありますが、長さを自由に設定できますのでインサートカット（挿入画面）として使えます。

ここではEzVideoであらかじめ取りこんだ、still.bmpというBMPファイルを2秒間の静止画クリップとして追加する操作を説明します。

静止画としては、EzVideo で取りこんだものだけでなく、BMPやJPEGなど一般的な画像ファイルならどれでも使えますので、イラストやCG（コンピュータ・グラフィックス）の利用も可能です。ただしあまり解像度の高い（サイズの大きい）画像は表示に時間がかかり、解像度の低い（サイズが小さい）画像は画面が粗くなりますので、ご注意ください。

利用できる画像のファイル形式（推奨解像度 720 × 480 ピクセル）

Windows Bitmap Files(*.bmp;*.dib;*.rle)、FlashPix Files(*.fpx)、CompuServe GIF Files(*.gif)、JPEG Files(*.jpg;*.jpeg)、JFIF Files(*.jif)、PICT Files(*.pic;*.pct;*.pict)、PNG Files(*.png)、MacPaint Files(*.pntg;*.pnt;*.mac)、Photoshop Files(*.psd)、Quick Time Image Files(*.qt;*.qti)、Silicon Graphics Image File(*.sgi;*.rgb)、TrueVision Targa Files(*.tga;*.targa;*.vda;*.icb;*.vst)、TIFF Files(*.tif;*.tiff)



クリップに使う静止画は、自動的に画面に収まるようにリサイズされます。この場合、元の画面の縦横比率（アスペクト比）はそのままになりますので、画面サイズに適合しない部分は黒色になります。



タテ長の静止画

左右が黒地になる

1



【ピンウィンドウにクリップを追加】

アイコンをクリック



2

ファイルメニューから
「still.bmp」を選択

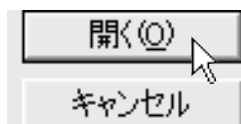


3

開く(O)

をクリック

静止画クリップがピンウィンドウに追加
されます



4

静止画クリップ上にマウスカール
を移動し右クリック

クリップ設定のポップアップメニューが
表示されます

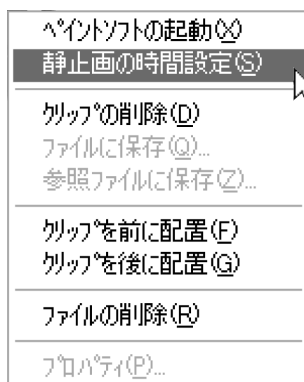


5

「静止画の時間設定」をクリック

「持続時間の設定」ウィンドウが表示さ
れます

注意：デフォルトの長さは1秒に設定されて
います
変更する場合は以下の手順に従ってく
ださい

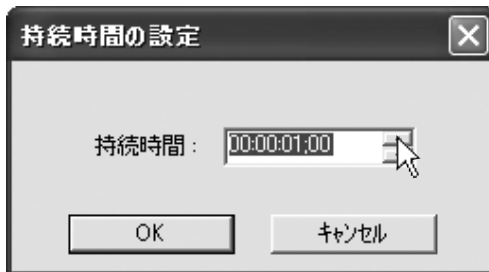


6

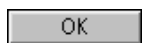


キーをクリック

00:00:02:00 になるまでクリックします

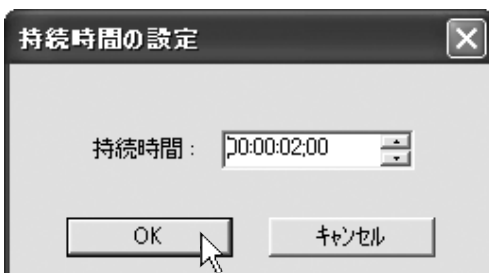


7



OK をクリック

「持続時間の設定」 ウィンドウが閉じます

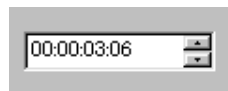


時間設定の方法をすばやく行うには、時間設定ウィンドウが表示されているときにショートカットキーを押す方法があります。ショートカットキーとは、キーボード上の複数のキーを同時に押すことで特定の操作を指定するテクニックです。

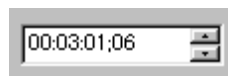
フレーム数を設定する キーまたは キーを押す



秒数だけを設定する キーを押しながら キーまたは キーを押す



分数だけを設定する キーを押しながら キーまたは キーを押す



8 タイムスケール変更スライダーを「1sec」に設定

ひと目盛り 1秒にスケール表示が変わります



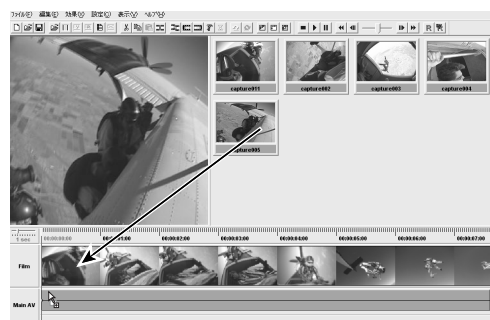
9 静止画クリップ上にマウスカーソルを移動

ピンウィンドウ上のクリップにマウスカーソルを移動します



10 マウスの左ボタンを押したまま Main AV 先頭にドラッグ

だいたいの位置でかまいません



11 マウスの左ボタンを離す

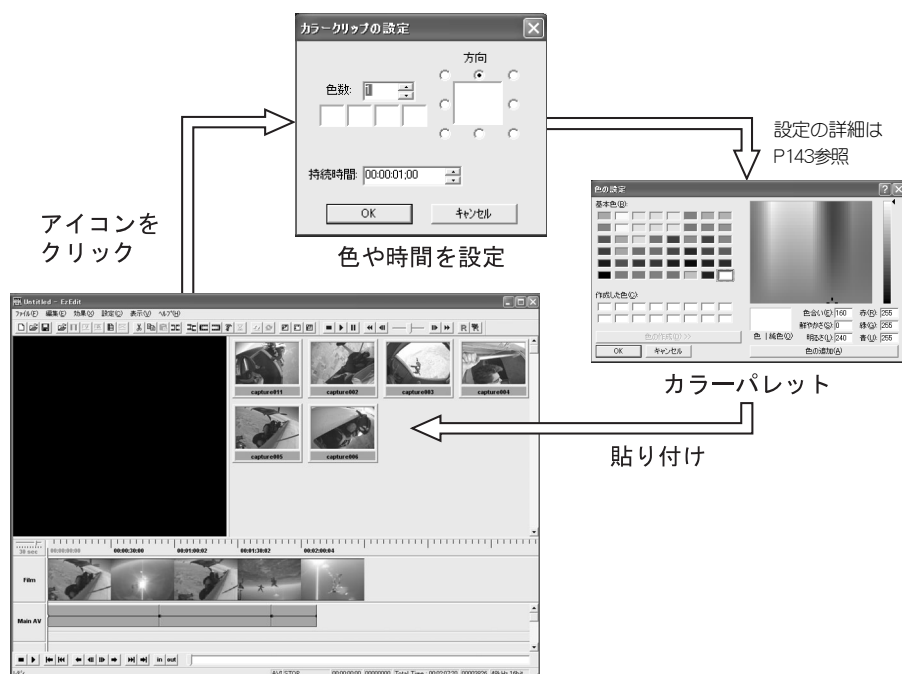
タイムラインの先頭に静止画クリップが挿入されます



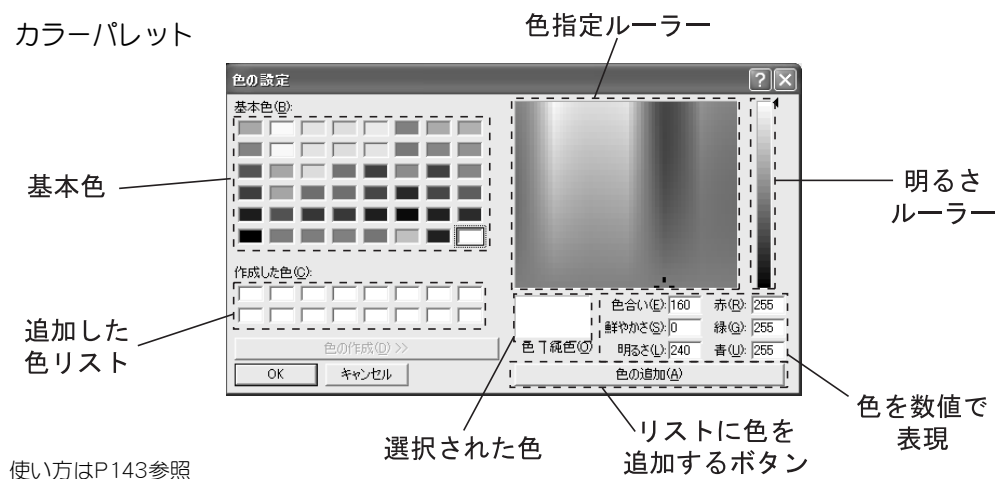
カラークリップを追加

EzEditには、カラークリップと呼ばれる「色のついた画面」をクリップとして挿入できる機能があります。タイトル文字の背景や画面切り替えに使うなど、様々な利用方法がありますが、ここでは映像が終わった後に余韻を残す目的で、黒色クリップを2秒間追加する方法を説明します。

デフォルト（初期設定）では、白色で1秒の長さのカラークリップが設定されていますので、「カラークリップの設定」ウィンドウを開き、初期設定値の色を変更します。色数を増やせば、グラデーションクリップも作成することができます。



カラーパレット



1

【カラークリップを追加】 アイコンをクリック

「カラークリップの設定」ウィンドウが開きます



2

「色数」のカラムをクリック

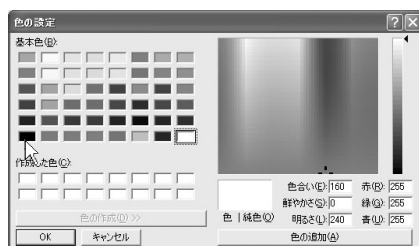
「色」設定ウィンドウが開きます
(設定の詳細はP143参照)



3

黒色のパレットをクリック

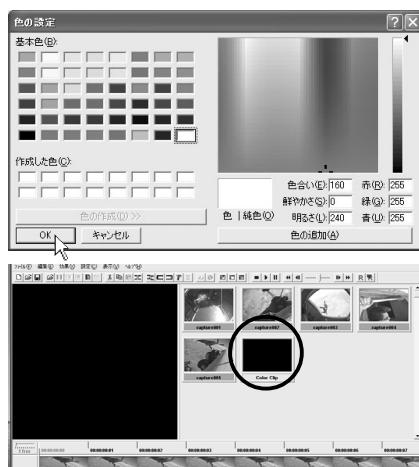
黒色が指定されます



4

OK をクリック

黒色のカラークリップがピンウィンドウに追加されます



ピンウィンドウのクリップ表示

ピンウィンドウにクリップが多すぎて表示しきれないと、自動的にスクロールされます。希望のクリップが表示されていないときは、ウィンドウ右側のスクロールバーをマウスでドラッグしてください。

5 タイムスケール変更スライダーを「1sec」に設定



ひと目盛り 1 秒にスケール表示が変わります

6 プレイバックスライダーを右端に移動



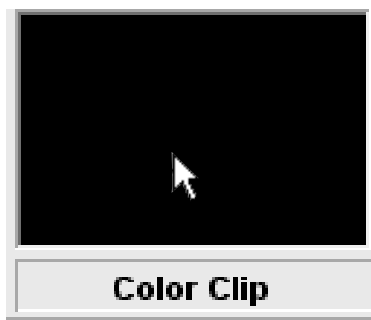
クリップの終端がタイムラインの中央に来ます



EzEditのタイムラインでは、カーソルを移動するとタイムラインに表示されるクリップもそれに合わせて移動します。プレイバックスライダーはカーソルと連動していますので、スライダーの最後がクリップ終端です。

7 カラークリップ上にマウスカーソルを移動

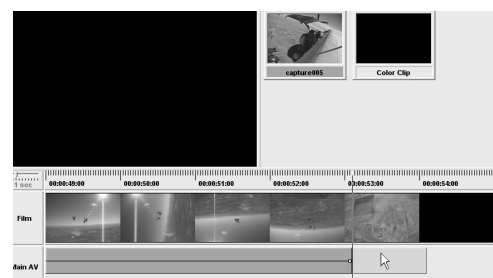
ピンウィンドウ上のクリップにマウスカーソルを移動します



8 マウスの左ボタンを押したままタイムライン上のクリップ終端より右にドラッグ



マウスの左ボタンを離すとビデオクリップの後にカラークリップが挿入されます



オーディオクリップを追加する

オーディオはビデオ編集の重要な素材の一つです。ここではEzAudioを使ってキャプチャしたオーディオクリップを使いますが、48kHz,44.1kHz,32kHzいずれかの16ビットサンプリングファイルであれば、一般のWAV形式のファイルを利用することもできます。

1

【ピンウィンドウにクリップを追加】
アイコンをクリック



2

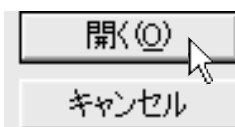
ファイルメニューから「music」
を選択



3

開く(O) をクリック

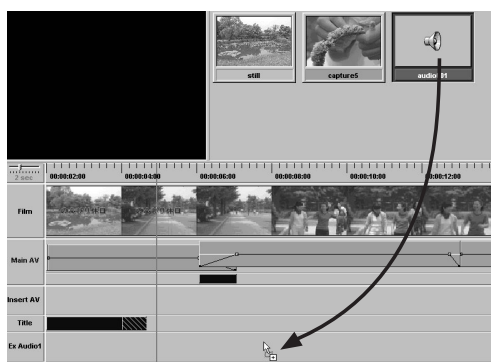
ピンウィンドウにオーディオクリップが
追加されます



4

Ex Audio1 のオーディオラインに
マウスドラッグ

マウスの左ボタンを離すとクリップが貼
り付けられます。



5

[Ctrl] キーを押しながらマウスド
ラッグ

正確な頭出しができます

注意：マウスの左ボタンを離してから[Ctrl]
キーを離してください（逆だとク
リップが動いてしまいます）



5

Enter キーを押す

再生して音のタイミングを確認します



6

Enter キーを再度押す

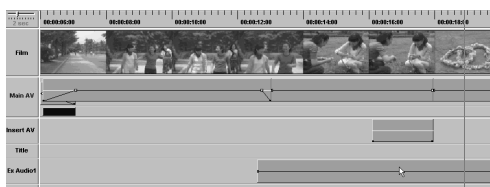
音の切れ目の良い場所で再生を停止します



7

オーディオクリップ上にマウスカursorを移動

オーディオレベル（P138参照） 上以外の場所に移動してください



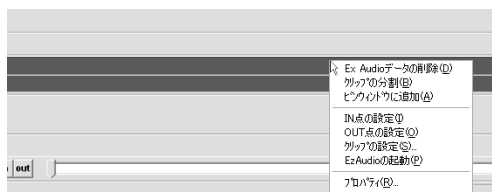
画面と音を合わせるタイミング

現場音はビデオクリップごとに異なりますので、クリップをつなぐと画面と音が同時に切り替わって唐突な印象を与えることがあります。これを防ぐために音を意図的にずらすテクニックがあります。音が画面に先行して始まる「ずり上げ」と音が画面転換後に残る「ずり下げ」です。

EzEditはビデオとオーディオを別個に扱えますので、ここでは「ずり下げ」を行います。

8 マウスを右クリック

ポップアップメニューが表示されます



9 「OUT 点の設定」 をクリック

タイムラインカーソル以降の不要なオーディオクリップがトリミングされました

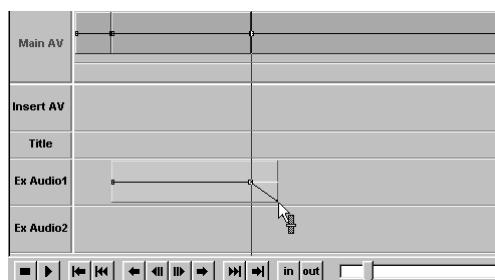
Ex Audioデータの削除(D)
クリップの分割(B)
ビンウィンドウに追加(A)

IN点の設定(I)
OUT点の設定(O)
クリップの設定(S)...
EzAudioの起動(P)

フロパティ(R)...

10 オーディオレベルを編集

オーディオのフェードアウト設定をします



オーディオレベルの操作はP44～を参照してください。ここでは画面が変わった点からフェードアウトしましたが、音楽を使う場合は切りの良いところを探すなど、もっとデリケートな調整が必要です。



サンプリングレートと色

DVテープはアナログをデジタル化していますので、その時点でどの位の解像度（音の良さ）に設定するかを決めます。これをサンプリングレート（P134）と呼び、ピンウィンドウ上でオーディオクリップは、サンプリングレートによって色が変わります。



黄色

緑色

青色

不要な部分を切り取る編集

この操作では、クリップ上のトリミング点を正確に指定しなくてはなりません。タイムラインを縦に横断するタイムラインカーソルをマウスドラッグして大体の位置を頭出しした後、キーとキーを押して正確な位置決めをすることができます。

ここでは、長回しのクリップから前後の部分をトリミング（切り取り）して、使いたい部分だけを残す編集を行います。



タイムラインのスケールを変える

DV データはフレーム単位で圧縮されていますから、EzEditの編集もフレーム単位で行えます。タイムスケール変更スライダーをマウスで移動すると画面に表示できる時間が変化し、最高でフレーム単位までをタイムラインで確認することができます。ショートカットキー（P181 参照）を使っても画面表示を変えることができます。



タイムスケール変更スライダーをマウスドラッグで動かしてタイムラインのトリミング点をさがしやすい表示にします。

「設定」メニューで選択できるタイムスケールでも同様の操作ができます。（P158 参照）

1

クリップの残したい部分の先頭に
タイムラインカーソルを移動

プレビューウィンドウに表示される画面
が、残る部分の先頭です

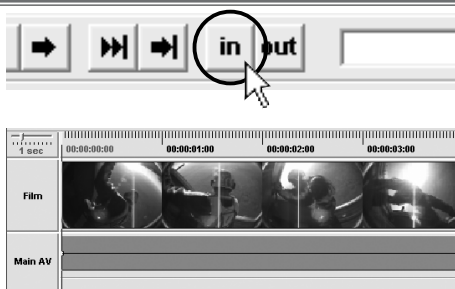


タイムラインカーソルの移動は、直接カーソルをドラッグするほかに
プレイバックスライダーをマウスドラッグする方法もあります。ま
た、マウスのホイールを使ってジョグ・シャトルでカーソルを移動す
ることができます。（P7 参照）

2

in ボタンをクリック

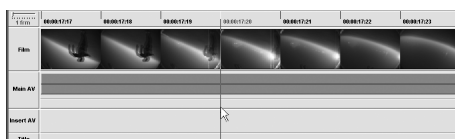
タイムラインカーソルから左の部分が削
除されます



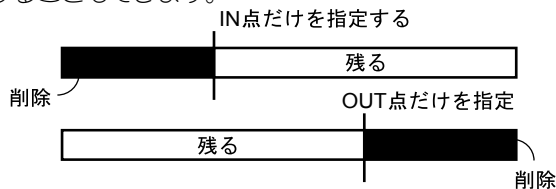
3

クリップの残したい部分の最後に
タイムラインカーソルを移動

プレビューウィンドウに表示される画面
は、残る部分の最後尾です



IN点とOUT点は片方だけの指定でもかまいません。またOUT点を先に
指定することもできます。

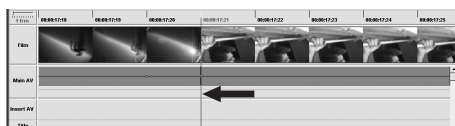


4

out ボタンをクリック

タイムラインカーソルより右の部分が削除されます

クリップは自動的に左詰めになります



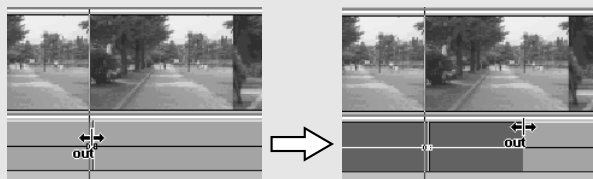
「IN」「OUT」を指定してトリミングしたクリップはタイムライン上では短くなりますが、元のクリップ（ピンウィンドウ上の表示を含む）自体は変化ありません。この編集操作はタイムライン上のクリップに対してだけ適用され、タイムラインを「再生」したときにも反映されます。

トリミングしたクリップ上で右クリックし、ポップアップメニューの「ピンウィンドウに追加」をクリックすると、トリミングしたクリップがピンウィンドウに追加されます。



トリミング後に長さを変える

クリップのトリミングされた部分はいつでも、長さを変えたり元に戻すことができます。後から通して再生して微調整したいときには、クリップの端にカーソルを移動し、カーソルの表示が変わったところでマウスドラッグすることにより、自由に長さを調節できます。ただし動画やオーディオクリップの場合、最初のクリップの長さより長くはできません。



クリップの順序を入れ替える

クリップの順序を入れ替える編集をアセンブル編集と呼びます。撮影した順序を入れ替えたほうが内容がわかりやすくなったりテーマがはっきりする場合、EzEditを使えば効果を確認しながらアセンブル編集ができます。ここでは、タイムライン上で4番目のクリップを直接マウスドラッグして移動し、前のほうに持ってくる操作を説明します。



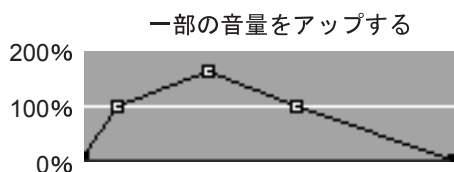
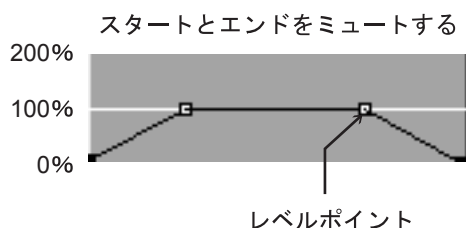
アセンブル編集が必要な場合とは

ロングショットや説明画面など、時間経過を重視しないクリップは、順序を入れ替えた方が自然な理解を助ける場合があります。このようなときにアセンブル編集が有効です。同じような画面や、極端に流れの悪い画面が続いてしまう場合も、アセンブル編集で画像順序を入れ替えるテクニックが使えます。

音量を変える

タイムラインの中央にあるオーディオレベル上にレベルポイントを設定し、そのレベルポイントをマウスドラッグすることにより音量を変化させることができます。ここではクリップの変わり目で音が突然切れる違和感をなくすために、音を徐々に下げる（フェードアウトする）操作を説明します。

EzEdit



オーディオレベルの調節範囲

オーディオの音量は、最大200%（+6db）から最小0%（-∞）まで連続的に変化させることができます。またレベルポイントはフレーム単位でいくつでも設定できますので、細かい設定も可能です。

オーディオレベルを変化させるとき、ステータスバーの左側にレベル数値が表示されます。これを目安に設定を行ってください。



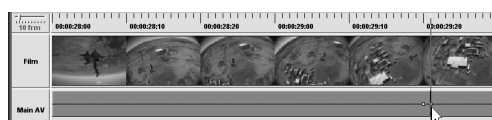
1 タイムスケール変更スライダーを10frmにする

タイムラインが10フレーム単位の表示になります



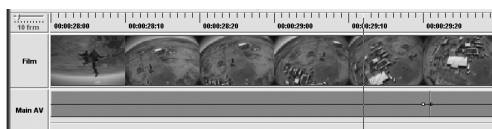
2 タイムラインカーソルをクリップの終わりに移動

クリップの終わりで画面が切り替わるのを目安にします



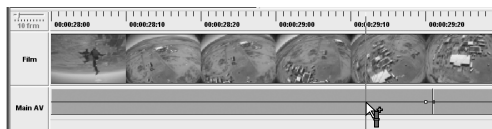
3 [←] キーを9回押す

タイムラインカーソルが9フレーム分戻ります



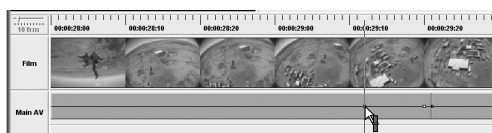
4 音量を下げるスタート位置にマウスカーソルを移動

タイムラインカーソルとオーディオラインとの交点に移動するとマウスカーソルの形が変わります



5 マウスをクリック

レベルポイントが設定されます

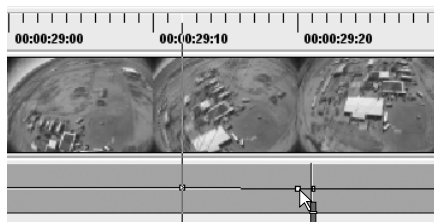


ここでは例として9フレームにしましたが、これ以外の数字でもかまいません。ただ、9フレームはビデオの場合約0.3秒になり、自然に音が消えていく感じになります。

6

クリップの最後にマウスカーソルを移動

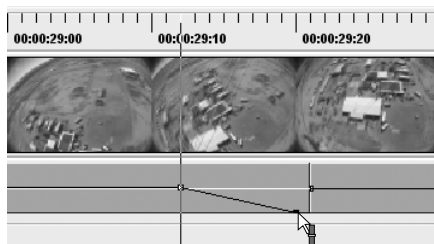
最後に来るとマウスカーソルの形が変わります



7

マウスを下方にドラッグ

オーディオラインをタイムライン下まで下げます



8

[Enter] キーを押す

再生して確認します。

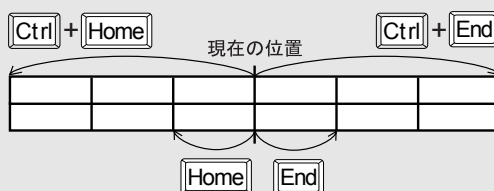


[Shift] キー+オーディオラインでクリップの音量を一括調整、[Shift] キー+ [Ctrl] キー+オーディオラインの全体音量を一括調整することができます。



ワンタッチでタイムラインカーソルを移動

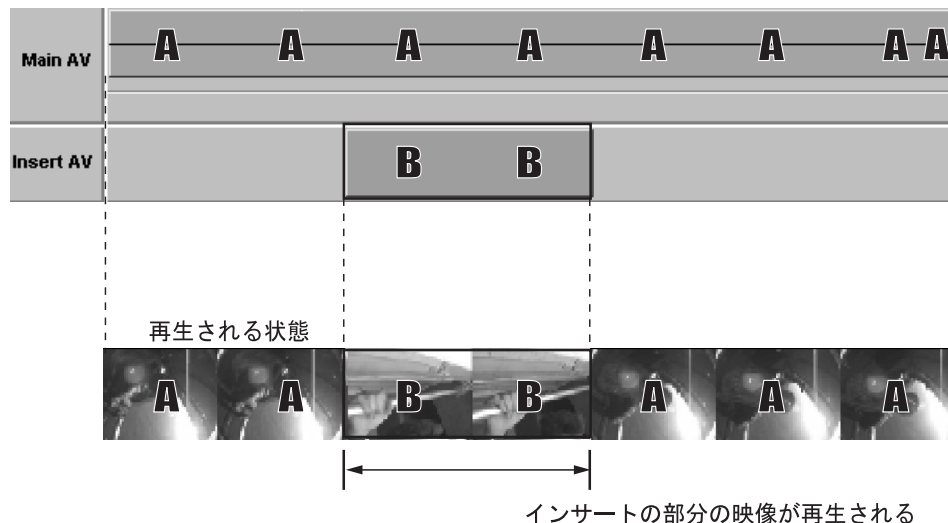
クリップの変わり目にタイムラインカーソルを移動するには、[Home] キーまたは [End] キーを押すと頭出しが簡単です。また [Ctrl] キーを押しながら [Home] キーや [End] キーを押すと、タイムライン全体の最初と最後にジャンプできます。



インサート画面の編集

EzEdit 編集でのインサート（挿入）編集とは、Insert AVタイムラインにクリップを貼り付ける操作のことです。Insert AVタイムラインにクリップを貼り付けると、Main AVタイムライン上のクリップと重複する部分はInsert AVタイムライン上のクリップが優先して表示され、オーディオは両方が再生されます。

EzEdit



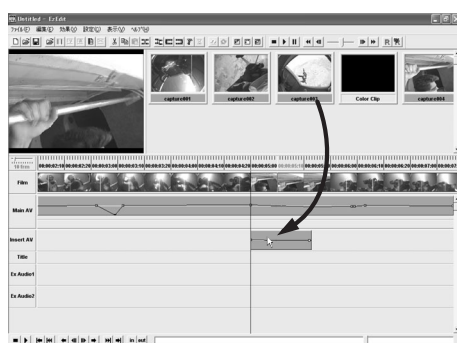
インサート編集あれこれ

一般にインサート編集とは、文字どおり映像をインサート（挿入）するテクニックです。リニア（アナログ）編集の場合には映像に切れ目を入れそこに他の映像を入れますが、この方法では音も切れてしまいます。そこで音だけを残して映像を上書き（重ね録画）する処理を行います。しかしこのやり方は前の映像が失われてしまいますのでやり直しがききません。EzEditでの編集はいつでも元にもどすことができます。

1

ビンウィンドウのクリップを
Insert AVタイムラインにドラッグ

Insert AVタイムラインにクリップが貼り
付けられます



2

Insert AVタイムラインのクリップに
マウスカーソルを移動

マウスカーソルの位置は、オーディオレ
ベルの上以外ならどこでもかまいません

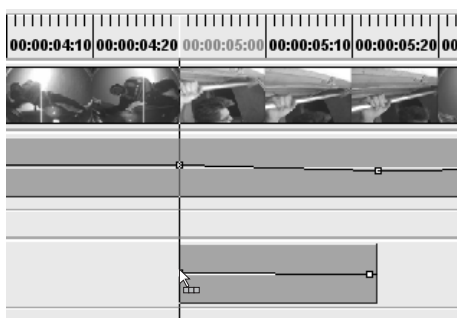


3

[Ctrl] キーを押しながらマウスド
ラッグ

タイムラインカーソルがクリップの先頭
に移動し、位置決めが簡単になります

注意：**[Ctrl]** キーはマウスドラッグ中押し続
けてください。ドラッグ後はマウス
のボタンを離してから**[Ctrl]**キーから
指を離します。



4

[Enter] キーを押す

再生が始まりますので内容を確認してく
ださい



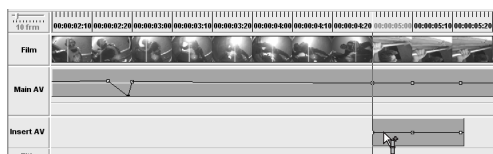
異なったサンプリングレートのクリップを重ねても多重再生をすること
ができます。EzEdit画面は、オーディオのサンプリング周波数によって
クリップの色が変わりますので、簡単に区別できます。（P39 参照）

インサートオーディオの調整

多くの場合インサート編集は、Main AVタイムラインのオーディオ情報を残したまま、画像だけを入れ替える場合に利用します（両方入れ替えるなら、Main AVタイムラインにクリップを挿入すれば良い）。そのためには、Insert AVタイムラインに貼り付けたクリップのオーディオレベルをミュート（ゼロ）にしてください。

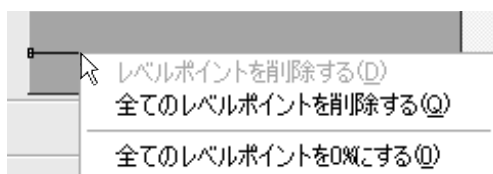
1 クリップのオーディオライン上にマウスカーソルを移動

マウスカーソルの形が変わります



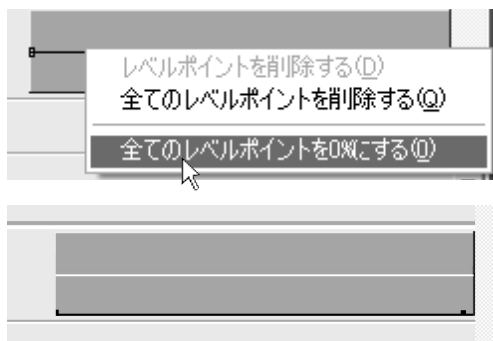
2 マウスを右クリック

「オーディオレベル設定」ポップアップメニューが表示されます



3 「全てのレベルポイントを0%にする」をクリック

クリップのオーディオレベルがゼロになります



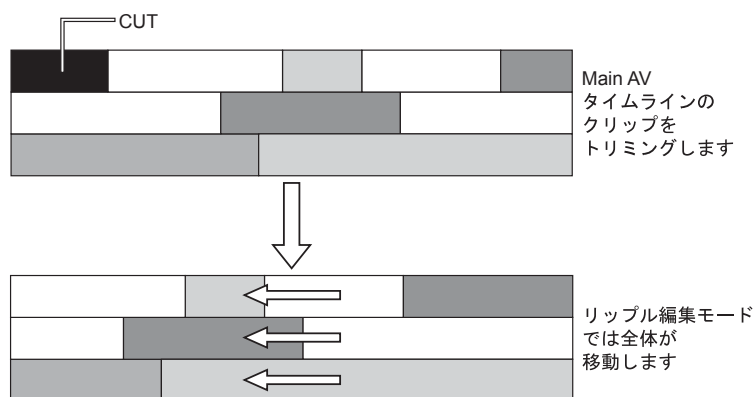
オーディオレベルの使いこなし

上の操作でレベルポイントをゼロにしたり、レベルポイントを付けてオーディオレベルを変えたりした設定を解除するには、手順2で表示されたポップアップメニューから選択します。

- レベルポイントを削除する
マウスカーソルの位置にあるレベルポイントを消します。
- 全てのレベルポイントを削除する
オーディオまたはビデオクリップ単位で全てのレベルポイントを消し、レベルを100%に戻します。

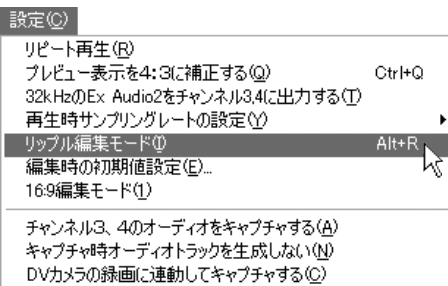
インサート編集の微調整

Insert AVタイムラインに貼り付けたクリップは、Main AVタイムラインのクリップより優先して表示されます。しかしInsert AVタイムラインとMain AVタイムラインのそれぞれのクリップは独立していますので、Main AVタイムライン上で編集操作を行って全体の長さが変化すると、クリップ位置がずれてしまいます。これを防ぐためにタイムライン全体を一体化して、Main AVタイムライン上での長さの変化に応じて他のタイムラインのクリップを一緒に移動させる機能が、リップル編集モードです。

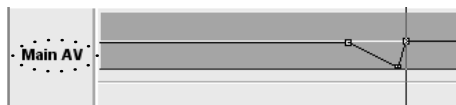


1

「設定」メニューから「リップル編集モード」をクリック



Main AV のタイトルが青色文字に変わり、リップル編集モードになります

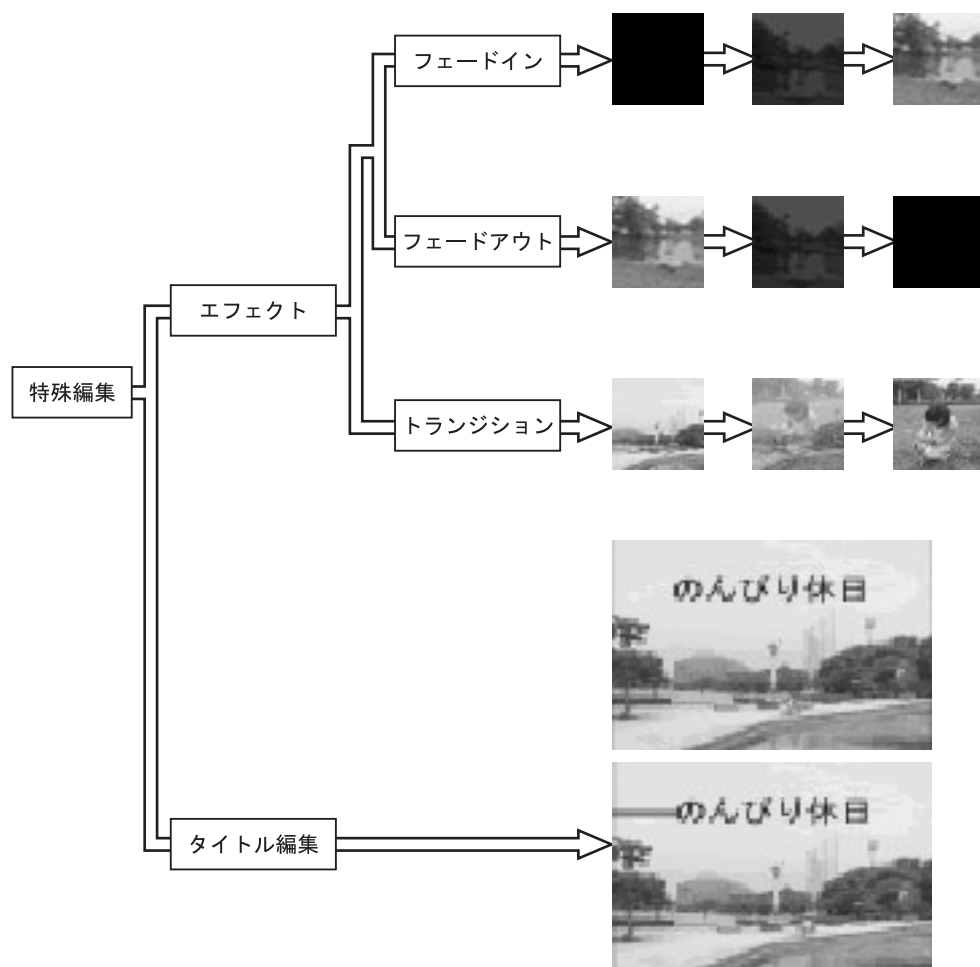


リップル編集モードは、ショートカットキー（P182参照）を使用しても設定できます。**[Alt]**キーを押しながら**[R]**キーを押すとONになります。もう一度押すとOFFになります。

第3章

もっと 高度な編集へ

これまで行ってきたタイムライン編集は、キャプチャしたクリップやデータをトリミングしたり入れ替えたりという、クリップ単位での操作でした。ここで説明する操作は、クリップ同士をつなぐときに変化をつける「トランジション」や、画面を黒や白にする「フェード」、タイトルやテロップを入れる「タイトル編集」など、作品の表現力をより高める高度な編集です。

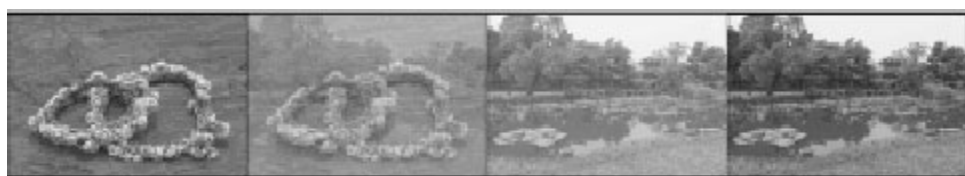


徐々に変わるディゾルブ

トランジション編集でもっとも一般的で使いやすいのが、ディゾルブです。ディゾルブはあるクリップが徐々に薄くなって次のクリップと入れ替わる編集処理で、オーバーラップとも呼びます。ここでは時間経過を示す場面に利用し、近づいてくる人の遠景と近景を自然につなぐ方法として紹介します。

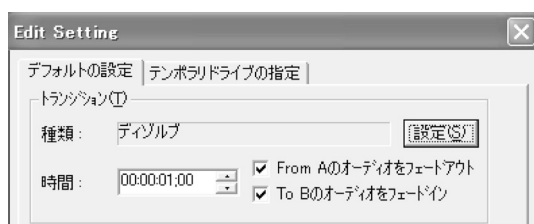
EzEdit では初期値の設定が 1 秒のディゾルブになっていますので、まず最初にこの設定を行い、次に変更を行うという手順で操作します。

ディゾルブは徐々に画面が切り替わる



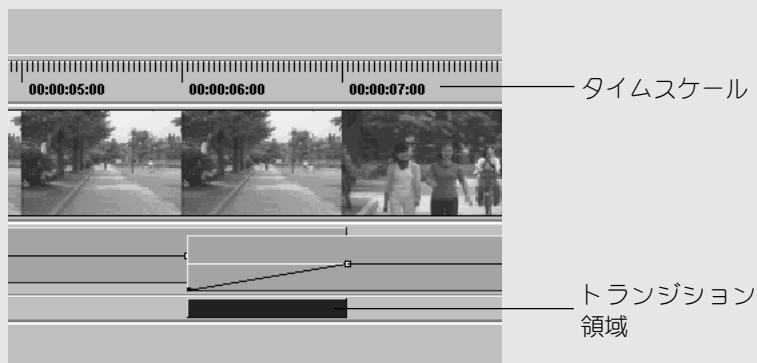
初期値は最初から最後まで時間が 1 秒

初期値の設定



トランジションは目でわかる

トランジション編集やタイトルデータの編集を行うと、EzEditは設定を示すマーキングをトランジション領域またはタイトル領域として実時間表示します。



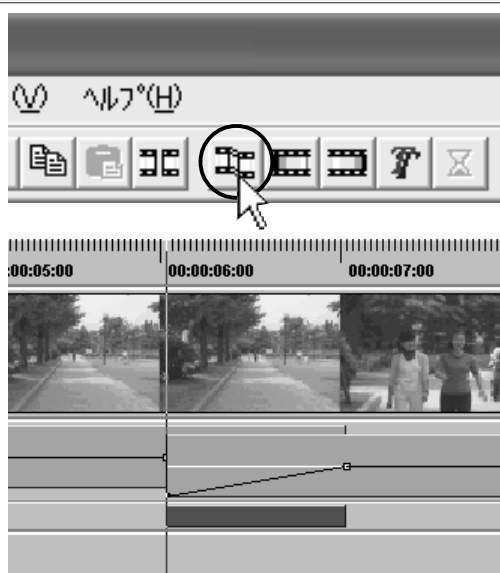
1 クリップの切れ目にタイムラインカーソルを移動

切れ目の前後どちらの画面が表示されていてもかまいません



2 (初期値のトランジションを設定) アイコンをクリック

トランジションの設定が行われます



3 (未レンダリング部分を計算する) アイコンをクリック

レンダリング処理が始まります



[Enter] キーを押す

再生して確認します



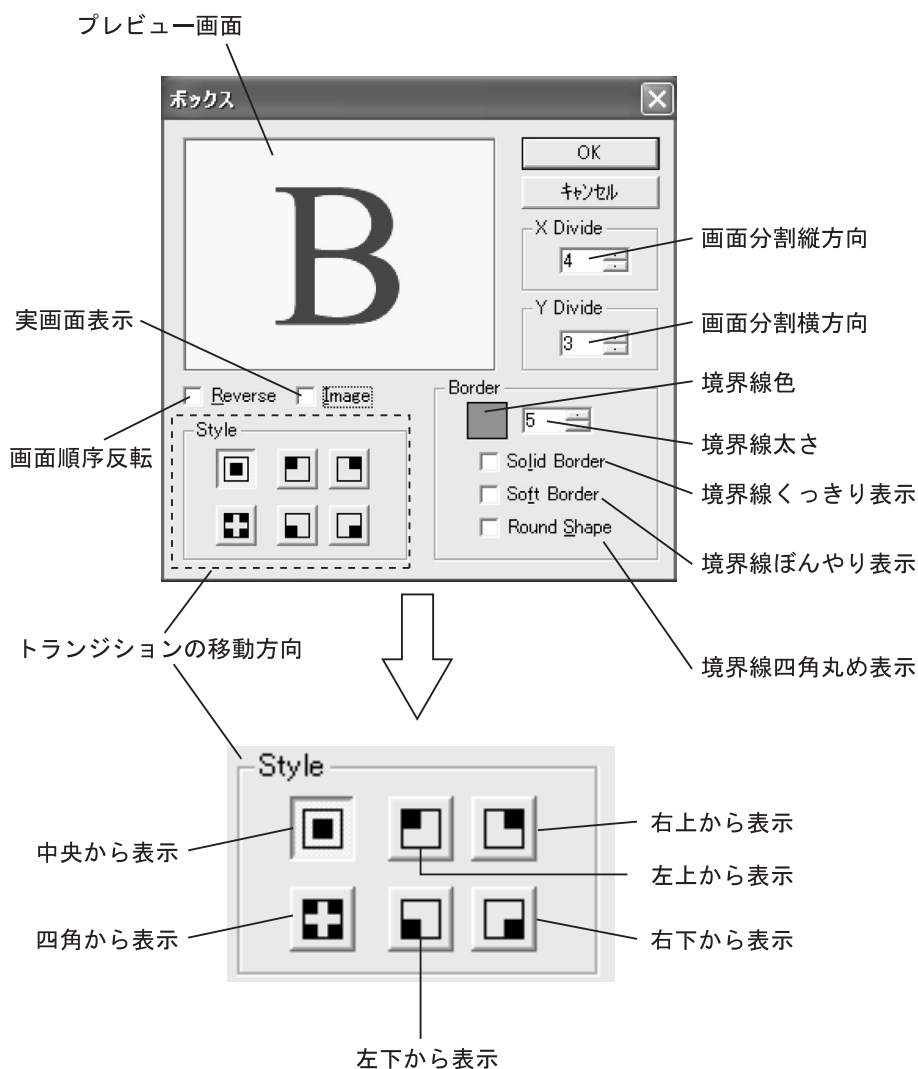
レンダリング処理 (Rendering)

トランジション設定をした後は、実際のクリップにその設定を反映させる演算処理が必要になります。元々映像にない合成後の新しい映像データを演算により作り出す処理をレンダリングと呼び、非常に複雑な計算が必要なため、長さや設定内容によって時間がかかることもあります。

場面転換のボックス

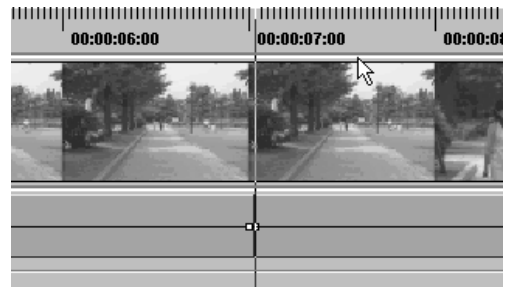
EzEditには、ディゾルブを含めて標準で14種類のトランジションが用意されています。このそれぞれの種類には、さらにいくつものバリエーションが設定できますので、100種類以上の画面転換を選ぶことができます。

一般的にディゾルブ以外のトランジション設定は、使いすぎると逆効果になるといわれていますが、ここでは設定内容を学ぶために項目の多いボックストランジションを選んで設定します。少し設定を変えるだけで画面の印象は大きく変わりますから、いろいろ試してみることをおすすめします。



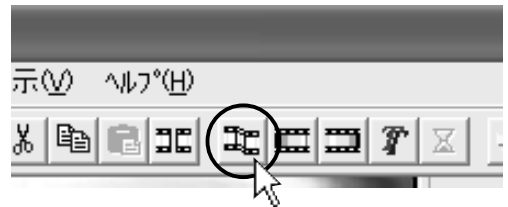
1 クリップの切れ目にタイムラインカーソルを移動

切れ目の前後どちらの画面が表示されていてもかまいません



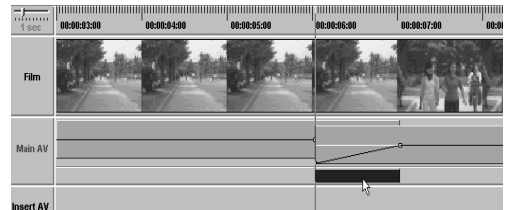
2 [初期値のトランジションを設定] アイコンをクリック

2つのクリップが上下に重なり、その重なり部分が下に赤色で表示されます



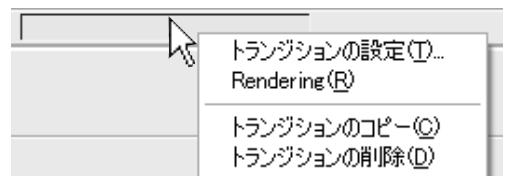
3 トランジションライン上にマウスカーソルを移動

トランジション領域上であればどこでもかまいません



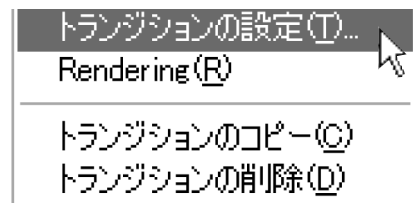
4 マウスを右クリック

「トランジションの設定」ポップアップメニューが表示されます



5 「トランジションの設定」をクリック

「トランジションの設定」ウィンドウが表示されます



3

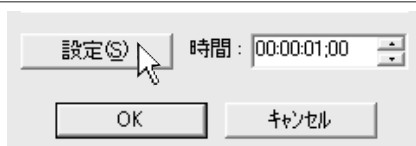
6 「ボックス」 をクリック

ボックスの項目が反転表示になります



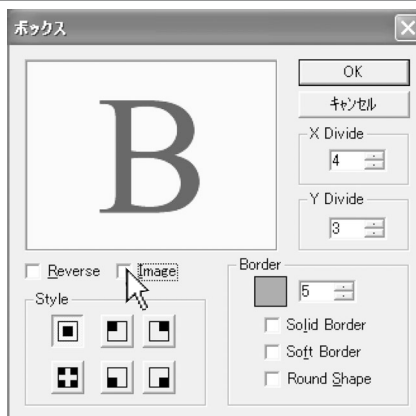
7 「設定(S)」 をクリック

「ボックス」 ウィンドウが表示されます



8 「Image」 の項目をチェック

ボックス処理する実際の画面が表示されます



9

「Reverse」の項目をチェック

効果の向きが逆になります



10

Styleの2番目をクリック

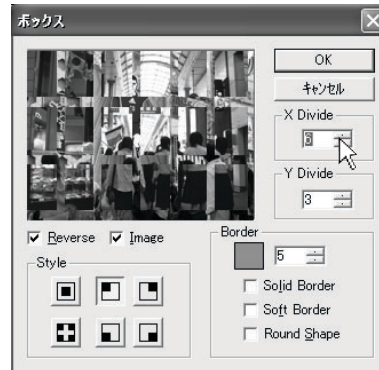
ボックスが左上に消える感じになります



11

X Divideを増やす

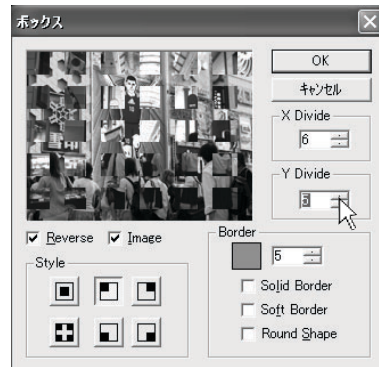
横方向のボックスの数が増えます



12

Y Divideを増やす

縦方向のボックスの数が増えます

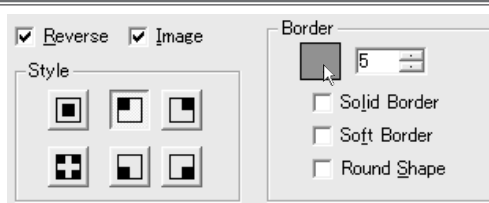


3

13 Border の色部分をクリック

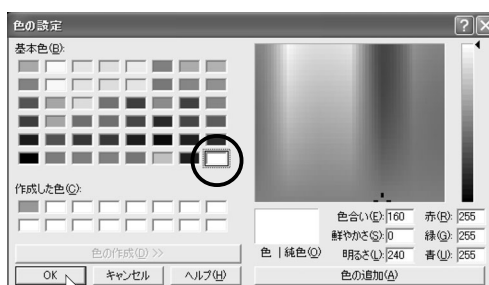
「色」設定ウィンドウが開きますので白色を指定します

注意：色指定の方法はP143を参照してください



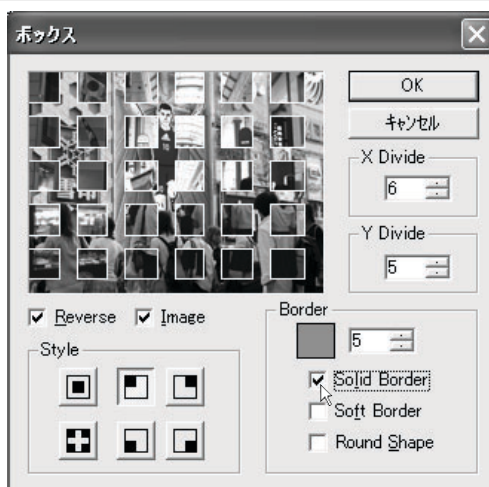
14 白色を指定して **OK** をクリック

Border の色が白色に変わります



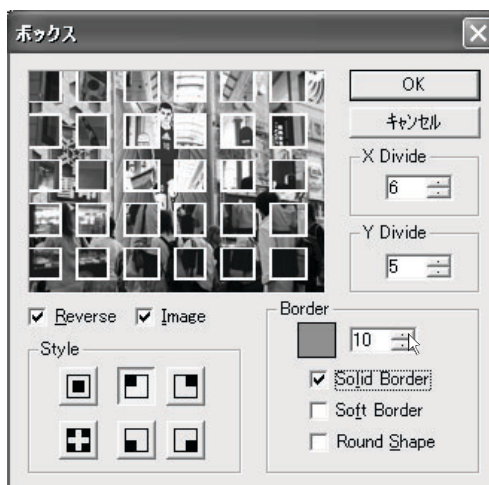
15 Solid Border の項目をチェック

ブロックの周囲に白い枠が付きます



16 Border の数字を 10 にする

ブロック周囲の白い枠が太くなります

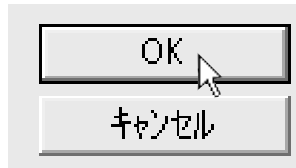


17

OK

をクリック

「トランジションの設定」ウィンドウに
戻ります

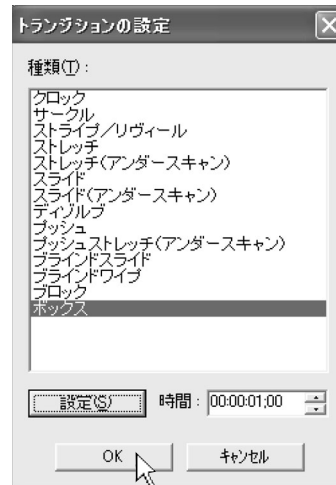


18

OK

をクリック

「トランジションの設定」ウィンドウが
閉じます

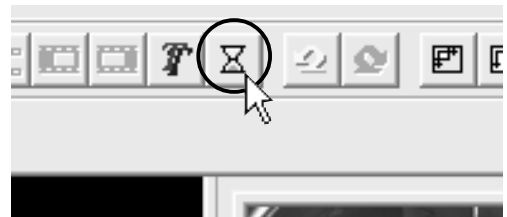


19



〔未レンダリング部分を計算する〕アイコン
をクリックします

レンダリング処理が行われトランジショ
ンラインが赤から青になります



20

[Enter]

キーを押して再生

トランジションを確認します



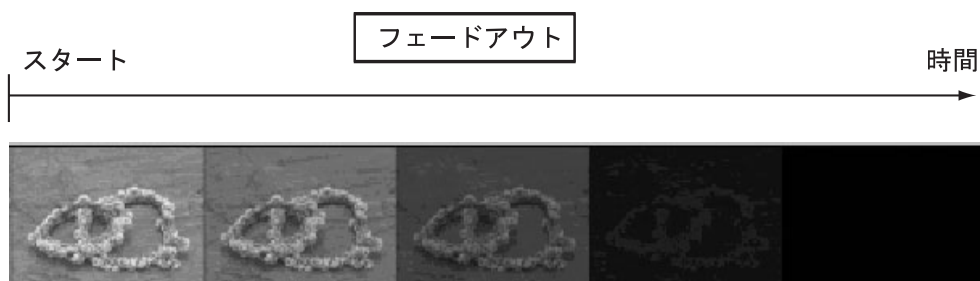
〔未レンダリング部分を計算する〕アイコンを使ってレンダリングを行うと、全
ての未レンダリング部分に対して行われますので、 トランジション指
定などの編集設定が全部終わってから最後にまとめてレンダリングさせ
ると時間の節約になります。このアイコンは、 未レンダリング部分が
あるときにしか操作できません。

フェードインの設定

画面が始まるときに、いきなりでなく黒画面や白画面から徐々に映像が表示される編集技術をフェードイン（F.I.）と呼びます。ここではタイムラインの最初のクリップを黒画面からフェードインする操作を行います。初期設定は黒画面から1秒のフェードインです。



黒画面から徐々に画像が表示されていきます。
黒色が完全になるまでの時間は初期設定で1秒です。



画像が徐々に消えて黒画面になります。
完全に画像が消えるまでの時間は初期設定で1秒です。

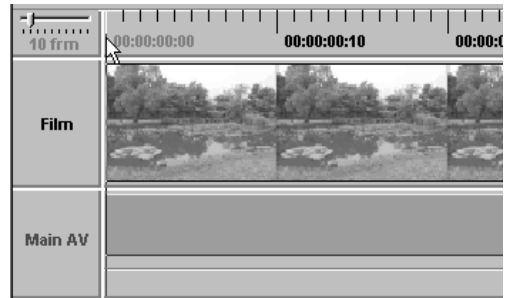


フェードインはなぜ黒から？

ビデオテープは再生するビデオデッキによってスタート位置が異なります。そのためビデオ作品は突然始まるのではなく、冒頭に何秒か（通常10秒から30秒程度）黒い画面を入れておくのが普通です。そこでここでは、最初の黒い画面から自然にフェードインする設定にしました。

1 タイムラインカーソルをタイムラインの先頭に移動

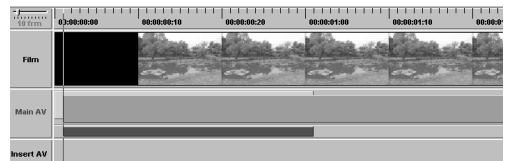
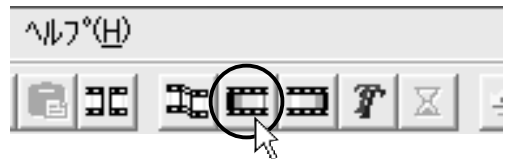
プレイバックスライダーを使うと確実に移動できます



[Ctrl] キーを押しながら [Home] キーを押しても移動できます。

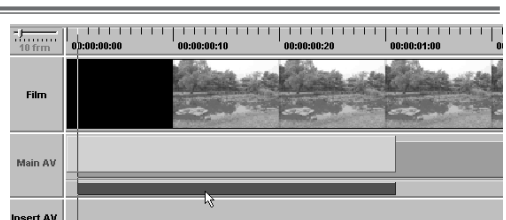
2 [初期値のフェードインを追加する] アイコンをクリック

赤色のトランジションラインが表示されます



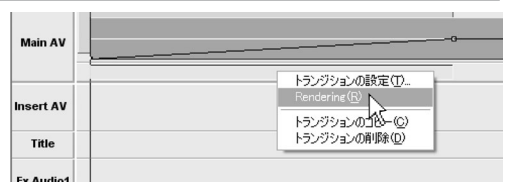
3 トランジションラインにマウスカーソルを移動

ライン上ならどこでもかまいません



4 右クリックしてポップアップメニューのRenderingをクリック

この部分だけのレンダリング処理が行われます

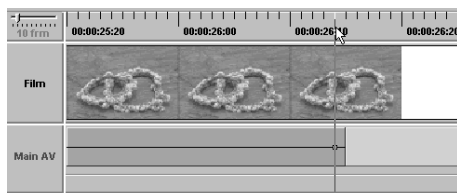


フェードアウトの設定

画面が徐々に黒や白になって消えていく編集処理がフェードアウト（F.O.）です。フェードインと組み合わせて画面転換などにも利用できますが、ここではクリップの最後で画面を徐々に白くして、別途挿入した白色のカラークリップにつなげる設定を行います。白色になるまでの長さは2秒を選びます。

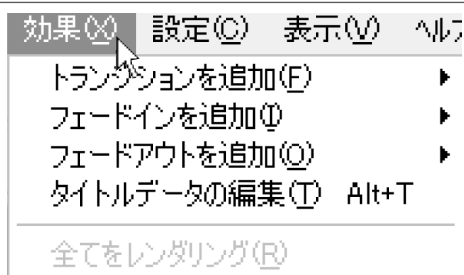
1 タイムラインカーソルをフェードアウトするクリップの最後に移動

カラークリップ部分にタイムラインカーソルがこないようにします



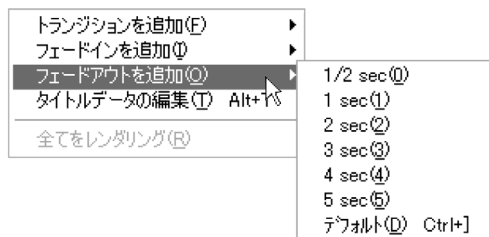
2 メニューバーの「効果」をクリック

効果設定のメニューが表示されます



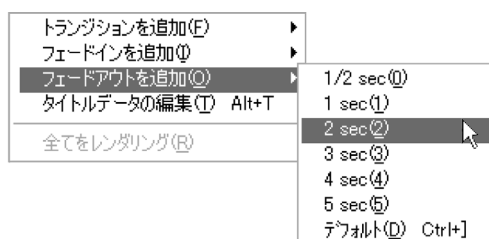
3 「フェードアウトを追加」を選択

サブメニューが表示されます



4 「2 sec」をクリック

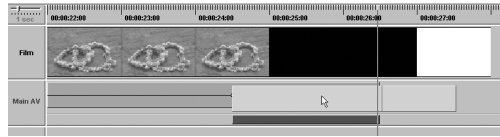
2秒のトランジションラインが表示されます



フェードインと同様に、フェードアウト用アイコン  をクリックして設定することもできますが、ここでは2秒の指定を行うために、メニューバーから操作する方法を説明しています。

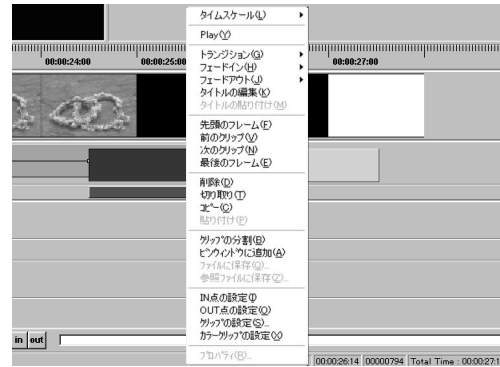
5 タイムラインにマウスカーソルを移動

薄緑色のフェードアウトクリップが表示されます



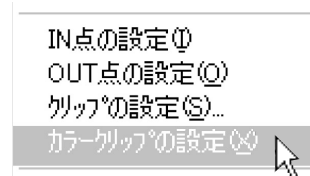
6 マウスを右クリック

ポップアップメニューが表示されます



7 「カラークリップの設定」をクリック

「カラークリップの設定」ウィンドウが表示されます



8 色を黒から白色に変更

操作はカラークリップを追加 (P34～) と同じです

注意：ここでは持続時間の設定は変更しないでください



9 OK をクリック

これで設定は完了です



10

 (未レンダリング部分を計算する) アイコンをクリック

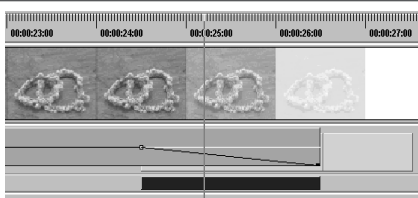
レンダリングが行われます



11

[Enter] キーを押す

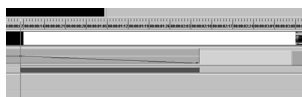
再生して確認します



フェードアウトやフェードインは、カラークリップとのディゾルブと考えれば、トランジション編集の仲間ということになります。またカラークリップとのディゾルブですので、色の変更はカラークリップの場合と同じ操作です。

しかし違いもいくつかあります。トランジション設定の場合は設定サブメニューで設定の削除（取り消し）が行えますが、フェードインやアウトではできません（カラークリップが残ります）。またカラークリップの設定ウィンドウ上で持続時間を変えても、カラークリップの長さが変わるだけでフェードインやアウトの時間は同じです。

フェードイン／アウトの時間を延ばすには、カラークリップの長さと同様にトランジションの長さを変えなくてはなりません。最初にカラークリップの時間を延長（カラークリップの端をドラッグするか、カラークリップ上で右クリック→ポップアップメニューの「カラークリップの設定」→「持続時間」）します。次に、トランジションの長さを延長（トランジション領域の端をドラッグするか、トランジション領域上で右クリック→ポップアップメニューの「トランジションの設定」→「時間」）します。



フェードイン／アウトともトランジションラインを削除しても、カラークリップは残ります。



レンダリングが解除される時

レンダリング後に、トランジション設定された部分に関連するタイムラインを編集すると、レンダリングが解除されてトランジションラインが青色から赤色に戻ります。その場合は、再レンダリングを行ってください。

タイトル文字のインサート

EzEditは、パソコンが持っている書体（フォント）ならどんな文字でも入力できます。縦書きや英文字入力も、書体さえあれば使用可能です。ここでは大きな青色の立体的な文字で、周囲に薄い影をつけるという凝った体裁のタイトル文字に挑戦します。文字の表示方法も、すでに設定してあるフェードインと同時に文字が徐々に表示され、3秒間表示した後に下方向に引っ張られるように消える設定を行います。

1 タイムラインカーソルを最初のクリップ先頭に移動

タイムラインカーソルの位置からタイトルの表示が始まります



2 [タイトル文字の設定] アイコンをクリック

「タイトル設定」ウィンドウが表示されます



プレビュー機能とは
「タイトル設定」ウィンドウには、文字設定モニター画面があります。文字設定モニター画面下にある **Preview** をクリックすると、プレビューウィンドウ上の文字にその文字設定が反映されます。これを「プレビュー機能」と呼びます。

文字設定モニター画面
プレビューボタン



3 文字を入力

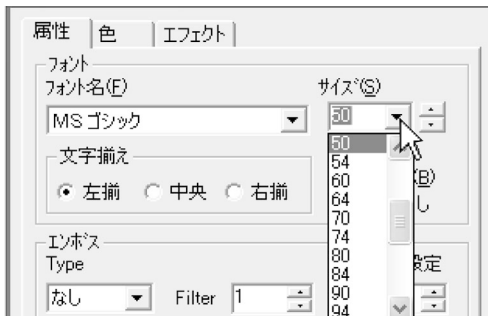
ワークプロの要領で文字を入力します

テキストの追加編集を行う場合は、編集画面上の文字をダブルクリックしてください



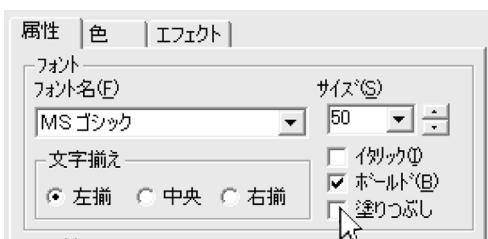
4 文字サイズを「50」に設定

「フォント」項目内の設定はプレビューウィンドウに反映されます

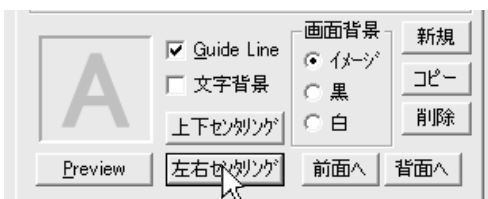


5 ボールド項目をチェック

ボールドが設定され文字が大きくなります



6 左右センタリング と 上下センタリング をクリック



これでタイトルを画面中央にレイアウトできます



ガイドライン ☒ Guide Line とは

EzEditのプレビューウィンドウに表示される映像は、撮影した画像を100%表示しています。これをアンダースキャンと呼びます。しかし実際のテレビは、画面が欠けるのを防止するために、これより一回り小さい範囲しか表示しません（これをオバースキャンといいます）。ガイドラインは、テレビに映る領域の目安としてセーフティゾーン（90%の枠）を表示します。テレビによって誤差がありますので、ガイドラインはあくまでも目安としてご利用ください。

7 エンボスの「外側」を設定

ウィンドウ左下の文字設定モニタ画面の文字にエンボスが設定されます

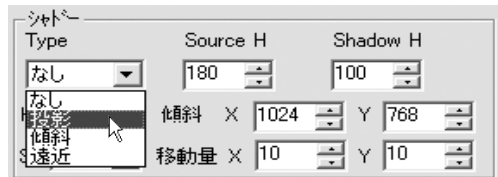
注意：ここ以降は、**Preview** をクリックしないと反映されません



エンボスとは

エンボスは、文字の周囲に光と影をつけることにより立体的に表示させる設定です。「内側」を指定すると文字内側方向に立体的となり、「外側」を指定すると文字外側に立体的になりますので太った印象になります。「filter」は数字が大きくなると立体側面の傾斜がなだらかになります。また「エッジの高さ」は数字が大きくなると立体側面の高さが高くなります。立体感は光と影で出していますので、「光源設定」によって光が来る方向を変えることで印象が変化します。

8 シャドーは「投影」を設定



シャドーとは

シャドーは、文字に光を当ててできる影を表示する設定です。「投影」（文字と同サイズの影がダブって出る）と「傾斜」（太陽でできる影のように尾を引く）、「遠近」（傾斜にパースペクティブがつく）の3種類があります。それぞれ細かい設定ができますので、いろいろ設定してみてください。



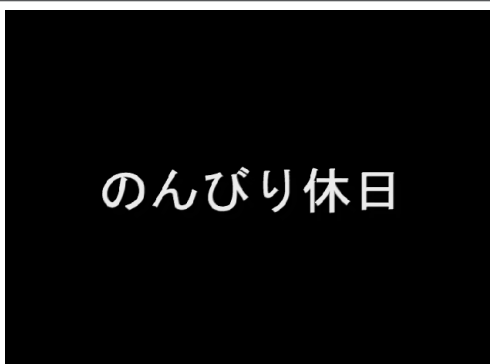
9

Preview

をクリック

プレビューウィンドウに設定が反映されます（モニタがある場合にはモニタにも反映されます）

注意：Preview を解除するにはプレビューウィンドウをクリックします



10

「色」 タブをクリック

「色」 の設定タブに切り替わります



11

文字色のカラムをクリックして青色を設定

色の設定方法は P34 ~ と同じです

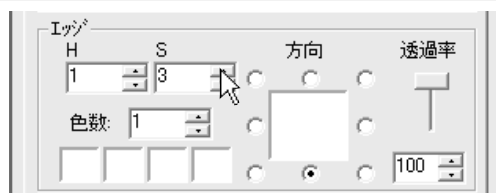


グラデーションとは

EzEdit は、2色以上の色を使ったグラデーションが設定できます。グラデーションとは、なだらかに色が変化しているということで、2色の場合は一つの色から次の色へ徐々に変わっていきます。グラデーションは最大4色まで使え、方向も8種類から選択が可能です。



12 エッジをハード1、ソフト 3 に設定



エッジとは

EzEdit では、文字の周囲につける強調枠をエッジと呼んでいます。エッジにはハードとソフトの2種類があり、ハードエッジは文字の強調枠になり、ソフトエッジは文字の周囲に広がる雲のような感じになります。

H-3, S-0

のんびり休日

H-0, S-3

のんびり休日

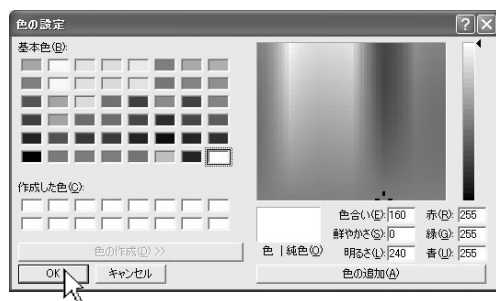
13 色数のカラムをクリック

「色の設定」ウィンドウが表示されます

14 白色に設定して **OK** をクリック

文字の周囲のエッジが白色になります

エッジの役割はいろいろありますが、ここではタイトル文字と背景との区別を明確にするという目的で白色のエッジをつけます



15 エッジの透過率を 80% に設定

ボディ、エッジ、シャドーいずれも透明度を指定できます



16

Preview

をクリック

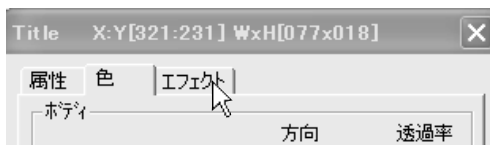
プレビューウィンドウおよびモニタに設定が反映されます



17

「エフェクト」タブをクリック

「エフェクト」の設定タブに切り替わります



18

持続時間設定を3秒にする

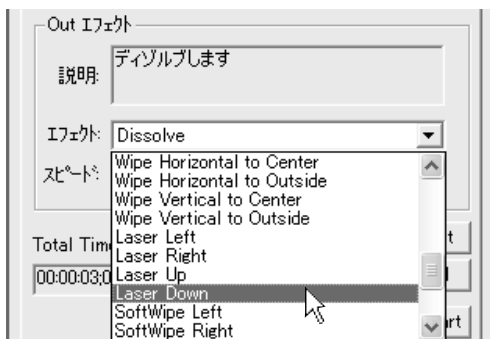
タイムカウンターの設定方法はP32と同じです



19

Out エフェクトでLaser Downをクリック

レーザーダウンの設定が行われました



レーザーダウンとは

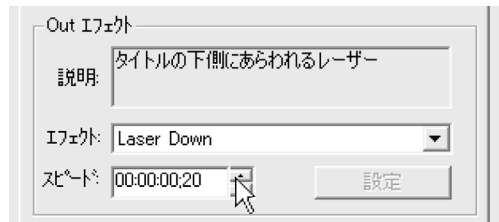
Laser Down は流れるように文字が下に動く設定です。

のんびり休日



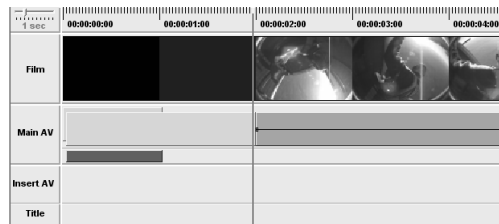
20 スピードを 20 フレームに変更

20 フレーム（約 0.6 秒）でタイトルが消えます



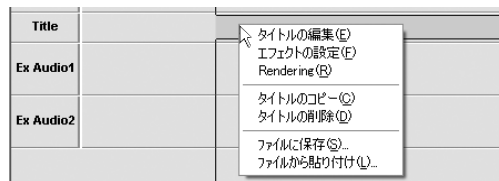
21 OK をクリック

タイトルライン領域に赤色のタイトルラインが表示されます



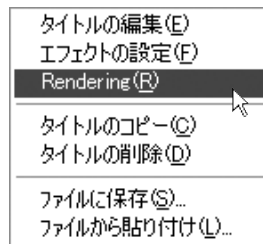
22 タイトルライン上で右クリック

ポップアップメニューが表示されます



23 「Rendering」をクリック

レンダリングが実行されクリップにタイトルが表示されます



24 [Enter] キーを押す

再生して確認します



設定内容をファイルに保存

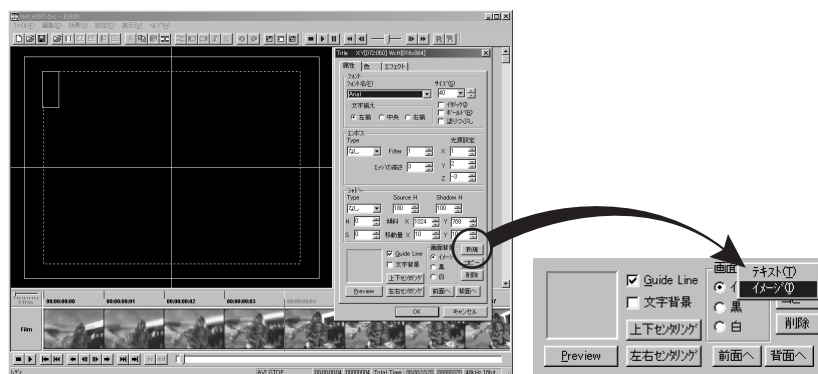
ポップアップメニューの項目「ファイルに保存」をクリックすると、タイトルの全設定内容をひとつのファイルに保存できます。保存内容の呼び出しは「ファイルから貼り付け」を選びます。またクリップのようにピンウィンドウに置いておき、タイトルライン領域に直接貼り付けることもできます。

ファイルには tdf（Title Data File）という拡張子が付きます。



タイトル画像のインサート

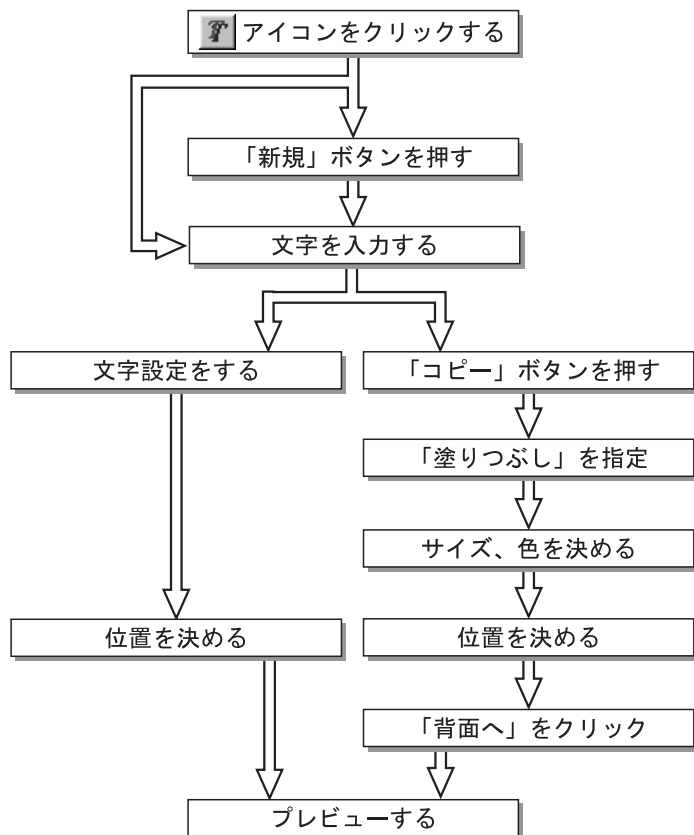
タイトルの作成にはテキストおよび静止画が使用できます。アルファチャネル情報が含まれている静止画を使用することで任意の形状のマスク、ロゴの貼り付けなどの合成に活用できます。静止画を使用する場合は[新規]ボタンをクリックし、[イメージ]を選択します。また、ピンウィンドウにある静止画クリップを編集画面上にドラッグ&ドロップで貼り付けることができます。使用できるファイル形式は*.TGA/*.BMP/*.TIF/*.JPGです。ただし、BMP/TIFF形式の場合、保存時に圧縮の設定を行ったものは使用できません(たとえば Adobe Photoshop で TIFF 形式の保存時に、LZW 圧縮にチェックをつけた場合)。



タイトルの編集画面上にある静止画をダブルクリックすると、違う静止画と置き換えるダイアログが表示されます。静止画を貼り付けた場合でも[色]タブおよび[エフェクト]タブの設定は有効になります。ただし、[色]タブにあるボディの設定は[透過率]のみ設定可能です。エンボスは静止画には効果がありません。

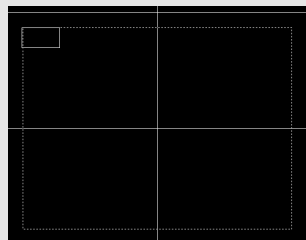
説明文字の挿入

タイトル以外にも、画面上にはさまざまな文字を入力する可能性があります。今度は複数の説明文字を挿入する操作を行いましょ。ここでは、画面に出てくる人物の名前を入れる操作を行います。このとき名前の下に「座布団」と呼ばれる背景を敷き、目立つように工夫しています。



タイトルは前の設定内容が残る

タイトルデータは、一回設定するとその設定が次回にも残っていますので、毎回目的に合った設定を行う必要があります。また Guide Line 項目をチェックしているときには文字入力を目安になるルーラーが表示されますが、これはモニタの画面には表示されません。1回作成したタイトルは tdf ファイルとして保存し、再び利用できます。



第3章 もっと高度な編集へ

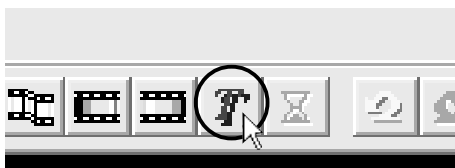
1



〔タイトルデータの編集〕

アイコンをクリック

「タイトル設定」ウィンドウが表示されます



2

キャプション文字を入力

入力方法は一般の文字入力と同じです



3

文字設定を変更

前回の設定が残っていますので新規に設定します



4

文字以外の場所をクリック

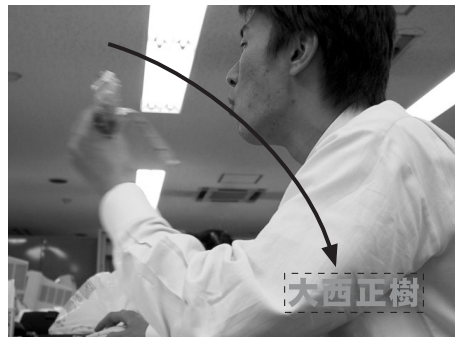
文字が点線で囲まれます



5

文字部分をマウสดラッグ

画面の適当な位置にマウスで移動します

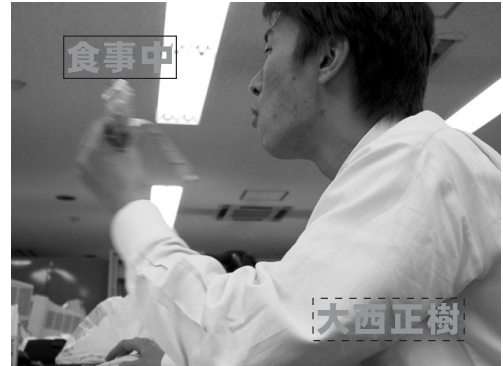


6

新規 から[テキスト]をクリック



次のキャプション文字を入力します



7

文字部分をマウสดラッグ

画面の適当な位置にマウスで移動します



8

Preview をクリック

設定を確認します



3

座布団の作成

文字の下や背景に色付きの図形や線を引いて、文字を目立つようにする手法を「座布団（ざぶとん）」と呼びます。前ページで作成した説明文字にカラフルな座布団を付けて、文字が目立つようにアピールさせてみます。座布団の大きさは上に来る文字を基準にして決定します。

1 座布団を付ける文字をクリック

文字が選択状態になります



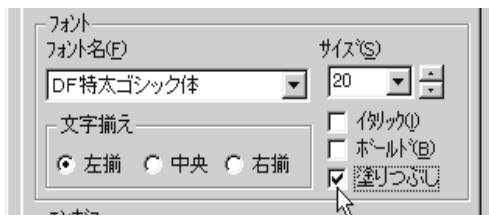
2 コピー をクリック

文字の複製が作成され、これが座布団のベースになります



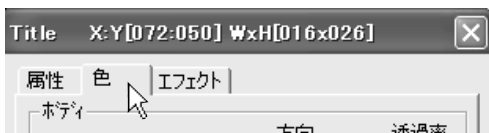
3 「塗りつぶし」 をチェック

画面上には変化は反映されません



4 「色」 タブをクリック

ここで座布団のボディとエッジの色を設定します



座布団のサイズを変えるには

座布団は文字領域の塗りつぶしですので、文字を追加入力すれば座布団は長くなり、文字サイズを小さくすれば座布団も小さくなります。文字指定を変えて座布団がどう変化するかを確認してください。

5

Preview をクリック

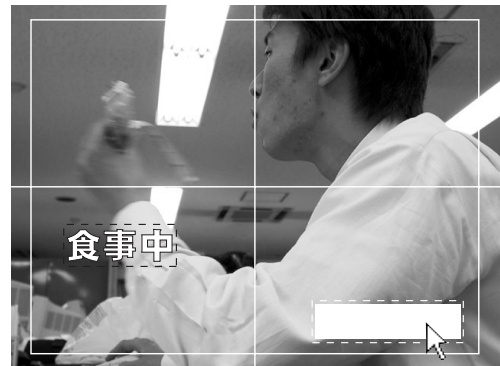
設定内容を確認します



6

文字以外の画面部分をクリック

座布団が点線で囲まれマウス操作可能になります



7

座布団をマウสดラッグ

文字と少しずらすと立体感が出ます



8

背面へ をクリック

座布団が文字の背面へ移動します



3

9

Preview

をクリック

設定内容を確認します



各文字や座布団は、作成した順番に上に重なって表示されます。順序を変えるには、文字を選んで **背面へ** **前面へ** をクリックしてください。

10

もう一つの文字にも座布団を付けます

この場合は揃えたほうが美しいので同じ種類の座布団にします

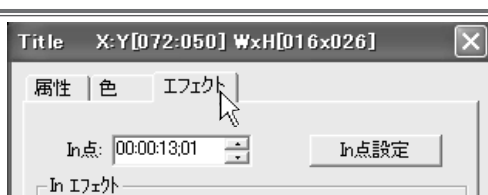


二つ以上の文字や座布団を同時に動かす

Ctrl キーを押しながら、いずれかひとつの文字または座布団をマウスドラッグすると、画面上の全ての文字を一度に動かすことができます。

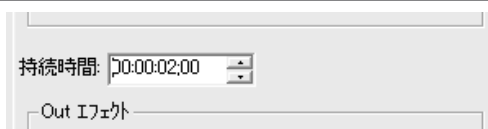
11 「エフェクト」 タブをクリック

同じ画面に設定した文字と座布団は全て
同じエフェクト設定になります



12 エフェクト設定を変更

ここでは持続時間を2秒にします

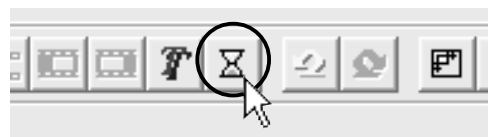


13 OK をクリック

タイトルライン領域に赤色のタイトルラ
インが表示されます

14 [レンダリング部分を計算] アイコンをク
リック

レンダリングが実行され、タイトルラ
インが青色になります



15 [Enter] キーを押す

再生して確認します



タイトル領域上で右クリック、ポップアップメニューから「ファイル
に保存」を選択して tdf ファイルとして保存することもできます。

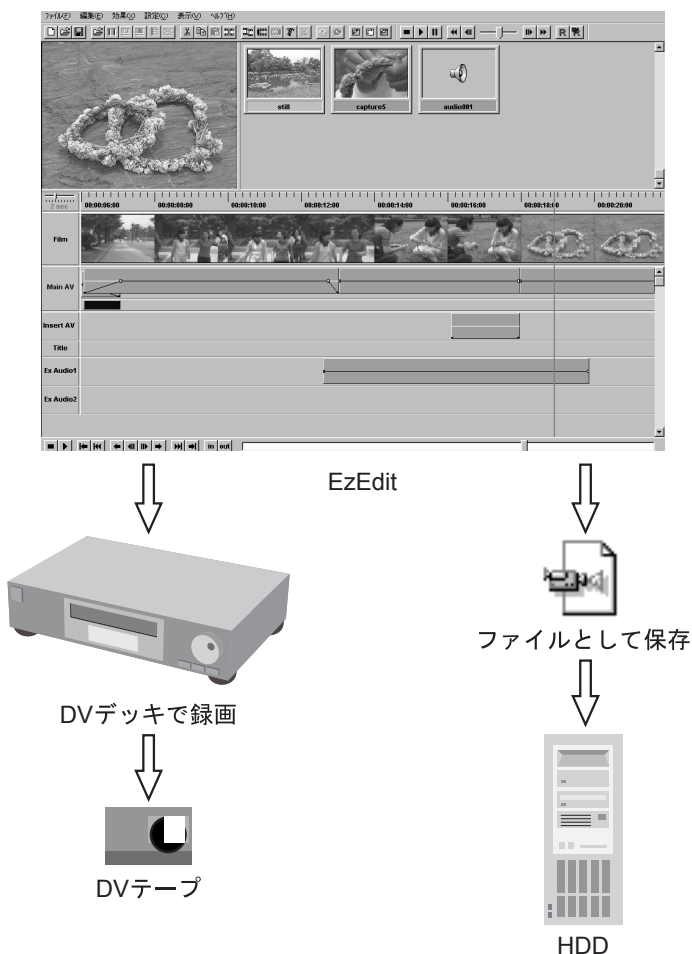


トランジションのデータはどこに保存されるのか

EzEditでトランジションを設定したりタイトル作成したデータは、テン
ポラリファイルの指定（P19参照）で設定したドライブに保存されま
す。標準設定ではCドライブの¥Windows¥tempに記録されますが、
ドライブ指定を変更するとそのドライブに¥DVRaptor-RT_temp（また
は¥EZDV_temp）というフォルダを作成してデータが保存されます。

最終仕上げ

編集が完了したら、DVテープに編集結果を録画しましょう。EzEditは設定メニューの中の「DVRaptor-RTのプロパティ」（または「EZDVのプロパティ」）項目の設定により、DV録画する機器とEzEditの再生タイミングを厳密に合わせることができますので、編集して録画する操作を繰り返して長い作品を作ることも簡単です。



大切なファイルはテープに保存

パソコンのHDDは編集処理や操作には便利ですが、ファイルを保護する機能はそれほど強くありません。またHDD自体が故障する可能性がありますので、苦労して編集した大切なファイルは、DVテープに保存しておくことをおすすめします。

編集結果を録画 (SyncRec)

EzEditのシンクレック機能を使えば、編集したファイルをテープのどの位置からでも正確に追加記録できます。

1 録画するテープの頭出し

テープの録画開始位置をデッキコントロールで設定します



2 [PAUSE] をクリック

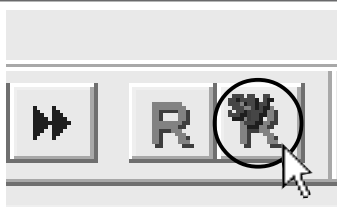
録画開始位置で一時停止します



3 [SYNCREC] をクリック

Main AV タイムラインの最初から再生が始まり最後で自動停止します
また録画装置も自動的に一旦停止状態になります

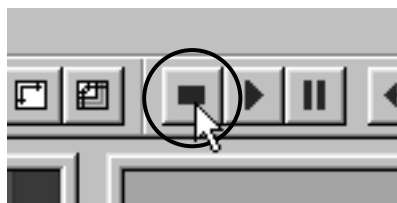
注意：タイムラインカーソルの位置にかかわらず再生は最初からスタートします



4 [STOP] をクリック

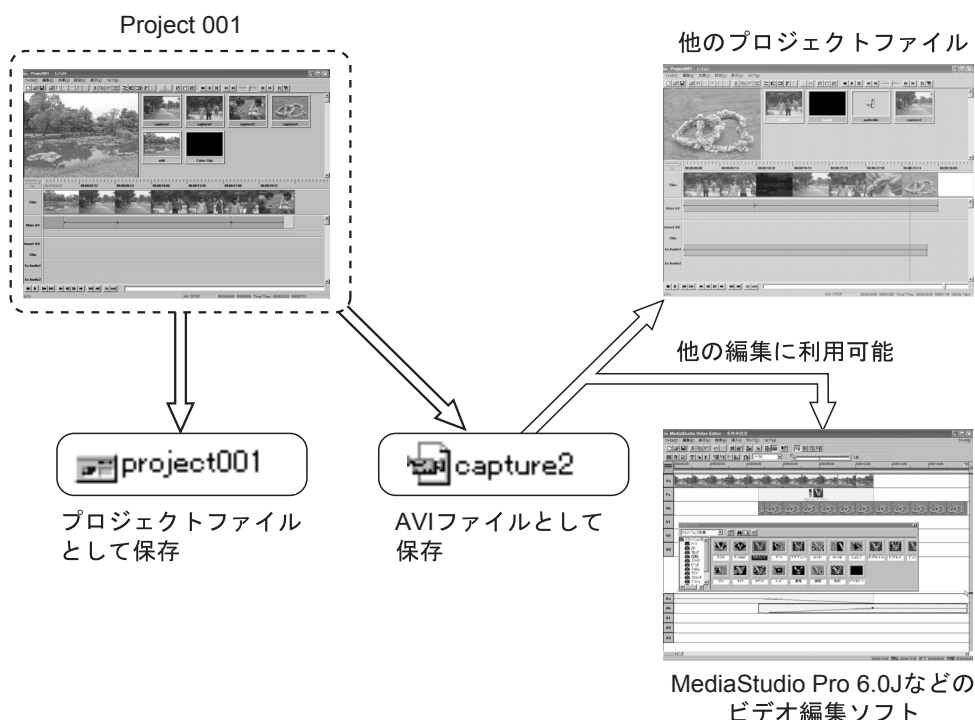
一時停止されている録画装置が録画終了になります

注意：停止をクリックしないと、フレーム単位でのズレが発生し、映像の最後の部分が正しく録画されません



編集結果をまとめて保存

タイムライン画面上の編集結果は、プロジェクトファイルの形式でパソコンのHDDに保存できます（P17参照）。しかしプロジェクトファイルとして保存されているのは「編集内容」だけで、タイムラインの各クリップは一つにまとまっているわけではありません。そこで、タイムライン上の編集内容をまとめてひとつの新しいクリップとして作成すれば、他のプロジェクトファイルでの編集作業や、MSP（MediaStudio Pro）などのビデオ編集ソフトで扱うことができます。



保存形式は AVI か参照 AVI か

作成した AVI ファイルは、一つのクリップとして HDD に保存されます。保存する形式には、AVI ファイル形式と参照 AVI ファイル形式の二種類があります。

AVI ファイル形式での保存はファイルが一つだけですので、エクスプローラ上での操作が簡単ですが、2GB（約9分）以上のクリップの保存ができません。参照 AVI 形式で保存した場合は、相互に密接なつながりのあるファイルが同時に複数個作成されますので、HDD 上の場所を移動・削除しないようにしてください。

1

 (保存) アイコンをクリック

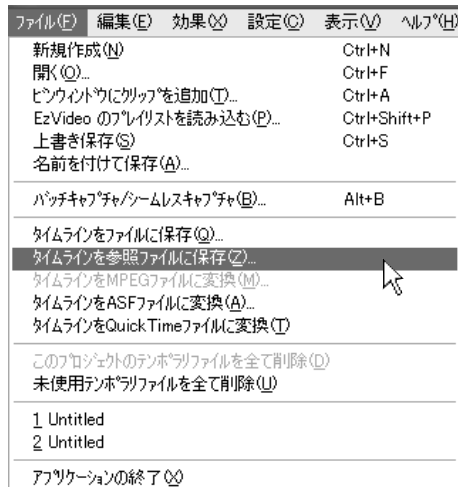
プロジェクトファイルを更新し編集結果が保存されます



2

「ファイル」メニューの「タイムラインを参照ファイルに保存」をクリック

「タイムラインを参照 AVI として保存」ウィンドウが表示されます。



3

ファイル名を設定

ここでは「final01」と入力します



4

 をクリック

保存後は一つのクリップとしてピンウィンドウに表示されます

※ 参照 AVI 形式で保存されたクリップは、クリップ名が白抜きで表示されます



MPEG ファイルへ変換する

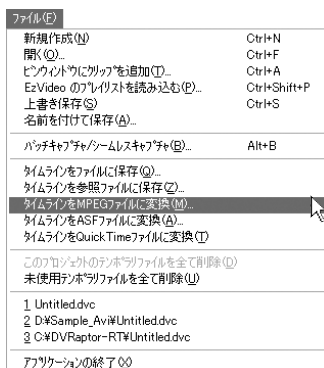
MPEGソフトエンコーダをインストールすることで、EzEditのタイムライン上にあるビデオデータをMPEGファイル形式へ変換することが可能になります。ここではタイムライン全体を変換する方法を説明します。ビットレートの応用例をp.92に記載していますので、ファイル変換の際の参考にご活用ください。30フレーム未満のクリップは変換できませんのでご注意ください。また、タイムラインにタイトルおよびトランジションが設定されている場合は、変換前にあらかじめRendering作業を行う必要があります。



変換後のMPEG2ファイルはWinDVD4等のMPEG2ファイル再生アプリケーションでプレビューする事ができます。EzEditではMPEG形式のプレビューは行えません。

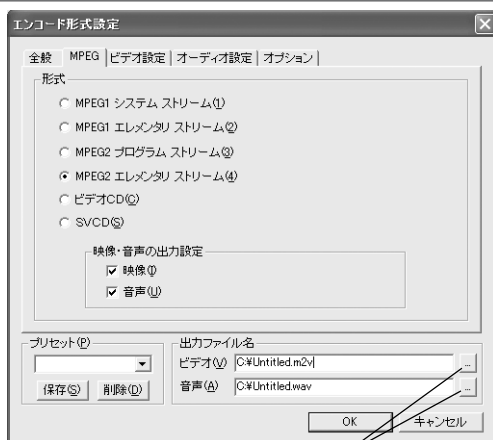
1

[ファイル]メニューから[タイムラインをMPEGファイルに変換]を選択



2

作成したいMPEG ファイル形式を指定



ファイル名または、保存先を変更する必要がある場合は、[...]をクリックし、表示されるダイアログのテキストフィールドで指定して[保存]をクリックしてください。



変換するMPEGストリーム形式により以下の手順で行うビデオ・オーディオ等のタブで設定可能な項目は異なります。

- ・ **MPEG1 システムストリーム**

ビデオとオーディオを多重化して1つのファイルに記録します。

- ・ **MPEG1 エレメンタリストリーム**

ビデオとオーディオをエンコードしてそれぞれ別個のファイルとして同時に記録します。

[ビデオストリームを生成]もしくは[オーディオストリームを生成]を指定することでビデオまたはオーディオを単独でエンコードできます。

- ・ **MPEG2 プログラムストリーム**

ビデオとオーディオを多重化して1つのファイルに記録します。

- ・ **MPEG2 エレメンタリストリーム**

ビデオとオーディオをエンコードしてそれぞれ別個のファイルとして同時に記録します。

[ビデオストリームを生成]もしくは[オーディオストリームを生成]を指定することでビデオまたはオーディオを単独でエンコードできます。

- ・ **ビデオ CD**

ビデオ CD形式に準拠したMPEG1ファイルを作成します。元データのオーディオサンプリングレートに関係なくサンプリングレートは44.1kHz/16Bitに変換されます。

- ・ **SVCD**

スーパービデオCD形式に準拠したMPEGファイルを作成します

- ・ **プリセット**

設定内容を保存する場合、テキストフィールドにファイル名を入力し、[保存]をクリックします。設定内容を読み出す場合は[▼]をクリックし、ファイル名を選択してください。保存した設定内容を削除する場合は、ファイルを選択して[削除]をクリックします。

- ・ **出力ファイル名**

- ・ **ビデオ**

[...]をクリックしてファイル名および保存先を設定します。設定後 [保存] をクリックし、MPEGの設定画面に戻ります。

- ・ **音声**

[...]をクリックしてファイル名および保存先を設定します。設定後 [保存] をクリックし、MPEGの設定画面に戻ります。



[ビデオ設定]タブ・[オーディオ設定]タブ・[オプション]タブで表示される[プリセット]および[出力ファイル]の設定は同一のもので、いずれのタブで設定を行っても同じように反映されます。

3

[ビデオ設定]タブをクリックし、ビデオデータを設定



変換する MPEG ストリーム形式により表示画面は異なります。

● 基本設定

ビデオデータのビットレートと符号化形式を設定します。ビデオビットレートは400bps単位で設定します。400bps単位で指定しなかった場合は自動的に400bps単位の設定値に変更されます。ビットレートを高くすると画質は良くなりますが、ファイルサイズが大きくなります。ビデオデータの符号化形式はCBR、VBRのいずれかに設定します。VBRを選択した場合、[ビットレート]は平均ビットレートの設定になります。VBRを選択した場合のみ、最大ビットレート（400bps単位）も同時に設定することができます。

● GOPパターン

GOPパターンをIフレーム（ピクチャのみで構成されるGOP）、IBBP（I/B/Pの3つのピクチャから構成されるGOP）のいずれかに設定し、以下のパラメータを設定することができます。

・ ピクチャ枚数

GOP内に含まれるピクチャ枚数を1～30の範囲で設定します。Iフレーム選択時にはピクチャ枚数は1に固定されます。

・ 周期の自動設定

IもしくはPピクチャが現れる周期を自動設定します。Iフレーム選択時には周期は1に固定されます。

・ 周期

周期の自動設定にチェックをつけていない場合に設定できます。IもしくはPピクチャが現れる周期を1～3の範囲で設定します。Iフレーム選択時には周期は1に固定されます。

・ Closed GOPを使用する

GOP内の画像が他のGOPから独立して再生可能なことを示すClosed GOPフラグを設定します。

● プロファイルとレベル

プロファイルとレベルを設定します。作成するファイルの種類がMPEG1の場合は表示されません。

● 画像サイズ

画像サイズを設定します。



■ Iピクチャ(Intra Picture)

他のピクチャ情報を参照せず自身のピクチャ情報のみを符号化したもの。
GOP 内には最低 1 枚の I ピクチャが必要になります。

■ Pピクチャ(Predictive Picture)

過去の I ピクチャまたは P ピクチャを参照に予測される画像(順方向予測 / 時間軸上の順方向の動き)を符号化したものです。

■ Bピクチャ(Bidirectionally Predictive Picture)

過去と未来の I ピクチャまたは P ピクチャを参照に予測される画像(双方向予測 / 時間軸上の順方向および逆方向の動き)を符号化したものです。

■ GOP(Group Of Pictures)

ピクチャの集合体。ピクチャには、I ピクチャ(Intra Picture)・P ピクチャ(Predictive Picture)・B ピクチャ(Bidirectionally Predictive Picture)の 3 種類があります。GOP 内の並び順は、ビットストリーム上では I ピクチャが先頭になります。

■ Closed GOP

GOP 内の B ピクチャは通常、前にある GOP の最終の P ピクチャを参照にします。Closed GOP は前方に対して参照を行いません。これにより GOP 内で情報が完結することになり、GOP の境界でデータを切り離しても原理上、映像の再現は可能になりますが圧縮の効率は低下します。

■ CBR(Constant Bit Rate)

固定ビットレート。エンコード時に設定したビットレートにあわせてビデオデータを出力します。一定量のデータで圧縮するため、たとえば動きの激しい場面では、他の場面と比べて画質が低下します。

■ VBR(Variable Bit Rate)

可変ビットレート。入力されるビデオデータにあわせて、画像単位でビットレートが設定されます。たとえば場面展開が急なものなどにはデータ量を平均より多くとり、他の場面では平均より少なくすることでトータルのデータ量を増やさず、各場面の画質をできるだけ均一に保つように考えられた方式です。

■ プロファイル(Profile)

MPEG2 の各種フォーマットを符号化方式の機能単位で区切ったものです。

- ・ Simple Profile 順方向予測のみを用いて符号化します。
- ・ Main Profile 順・逆方向予測を用いて符号化します。



■ レベル(Level)

MPEG2のフォーマットを画像サイズなどのパラメータで区切ったものです。
(NTSC の場合)

- ・ Low Level 352x240ピクセル 29.97 フレーム / 秒 - 標準値
- ・ Main Level 720x480ピクセル 29.97 フレーム / 秒 - 標準値

4

[オーディオ設定]タブをクリックし、オーディオデータを設定



変換する MPEG ストリーム形式により表示画面は異なります。

● サンプルレート

オーディオ信号のサンプリングレートが表示されます。

● 形式

オーディオデータの形式を設定します。

● ビットレート

オーディオデータのビットレートを設定します。ビットレートを高くすると音質は良くなりますが、ファイルのサイズが大きくなります。ビデオCD形式のファイルを作成する場合は、44.1KHzに固定されます。

● チャンネル

- ・ ステレオ
左右の位相が比較的似ている場合に選択します。
- ・ ジョイント
左右の位相がほとんど同じ場合に選択します。
- ・ デュアル
左右の位相が大きく異なる場合に選択します。
- ・ モノラル
モノラルにする場合に選択します。

●エンファシス

エンファシスエンコードを行う場合に設定します。再生に使用するシステムとの互換性のための設定です。通常は設定する必要はありません。

●プロテクション

CRCエラーの検出が行えるファイルを作成する場合にチェックをつけます。ビデオCDを選択している場合は、チェックをつけないでください。MPEG2の場合は、チェックをつけてください。

●オリジナル

オリジナルビットをつけたオーディオファイルを作成する場合にチェックをつけます。このデータがコピーではなくオリジナルデータであることを示します。

●コピーライト

著作権保護情報をつけたファイルを作成する場合にチェックをつけます。オリジナルで創作したデータ以外にはチェックをつけないでください。



■ビットレート

1秒あたりのデータサイズ。単位はビットですので、バイトに換算する場合は、ビットの数値を8で割ります。たとえば約8,000,000bps=8Mbps=8Mビット/秒=1Mバイト/秒となります。ビットレートを上げることで、画質を向上させることができますがデータサイズも大きくなります。

■サンプリングレート

オーディオ信号の標準化周波数。連続したアナログ値をデジタルで表せるよう細切れに分割し、1秒間あたりに何分割したかということ。たとえば44.1kHzのWAVEファイルの場合、1秒間のアナログ音声を約44,100分割してデジタル化したことになります。

■エンファシス

録音時にオーディオの高音部分のレベルを大きくしておき、再生時に元に戻すことにより、記録や伝送時のノイズの影響を少なくするためのものです。

5

[オプション]タブをクリックし、エンコードおよびシーケンスヘッダを設定



3

●エンコード実行モード（動き検索）

エンコード時のモードを選択します。

・速度優先

変換速度を早くするように最適化を行いエンコードします。

・画質優先

画質を優先した最適化を行いエンコードします。変換に[速度優先]のおおよそ倍かかります。

・画質最優先

画質を最優先した最適化を行いエンコードします。変換に[速度優先]のおおよそ3倍かかります。

●シーケンスヘッダ

シーケンスヘッダの間隔を設定します。

・先頭のGOPにのみシーケンスヘッダを配置

ビデオストリームの先頭にのみシーケンスヘッダを挿入します。すべてのビデオシーケンスは、先頭から再生されることになります。

・全てのGOPに対してシーケンスヘッダを配置

各GOPの先頭にシーケンスヘッダを挿入します。ランダムアクセスの効率が、最大限になります。

・指定した間隔のGOPに対してシーケンスヘッダを配置

シーケンスヘッダがGOPヘッダの前に挿入される間隔をインターバルの項目で指定します。指定した数値が小さいほど、ランダムアクセス効率は上がります。

6

[全般]タブをクリックし、設定内容を確認して[OK]をクリック

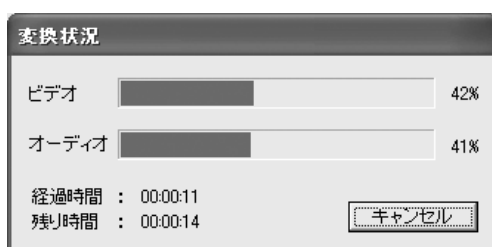
ファイルの変換を開始します



7

ファイルの変換を中止する場合は、[キャンセル]をクリック

[変換状況]のダイアログが消えると、ファイルの変換は完了です





MPEG1/MPEG2のエレメンタリストリームでファイルを作成した場合、映像と音声はそれぞれ別のファイルに出力されます。MPEG1システムストリーム、MPEG2プログラムストリームやビデオ CDの場合、映像と音声を1つのMPEGファイルにまとめて格納します。

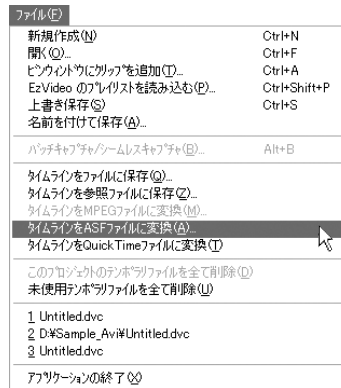
Windows Media Video ファイルへ変換する

ここではEzEditのタイムライン全体をWindows Media Videoファイル形式へ変換する方法を説明します。30フレーム未満のクリップは変換できません。

1

[ファイル]メニューから[タイムラインをASFファイルに変換]を選択

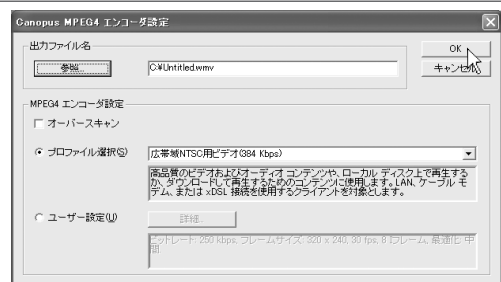
「Canopus MPEG4 エンコーダ設定」ウィンドウが表示されます



2

ファイル名と保存先、出力データのMPEG4 エンコーダに関する詳細を設定

設定完了後[OK] をクリック



● 出力ファイル名

ファイル出力時のファイル名を指定します。テキストボックスにファイル名を入力してください。

・ 参照ボタン

保存するフォルダを参照する場合に使用します。

● MPEG4 エンコーダ設定

出力するデータの設定を行います。

・ オーバースキャン

オーバースキャンを行う場合、チェックします。チェックをつけると、通常テレビモニタ画面で表示される領域内で処理を行います。

3

- ・ プロファイル選択

プリセットされた設定を使用する場合、チェックします。使用するプリセットデータをプルダウンメニュー(▼をクリック)から選択してください。

- ・ ユーザー設定

任意の設定を行う場合、チェックします。[詳細...]をクリックし、詳細設定を行ってください。

3

[ユーザー設定]を選択した場合、
[詳細...]をクリックし、詳細を設定

設定完了後 [OK]をクリックすると、手
順②のダイアログに戻ります



● MPEG設定

- ・ ビットレート:
ビデオデータのビットレートを設定します。
- ・ フレームレート(FPS):
1秒間のフレーム数を設定します。
- ・ Iフレーム(秒/枚):
Iフレーム1枚あたりの秒数を設定します。
- ・ 最適化:
圧縮の品質を設定します。

● フレーム設定

アスペクト比の選択、フレームのサイズを設定します。デフォルトでは、編集時に設定しているアスペクト比にチェックがつくようになっています。

4

手順②のダイアログで[OK]をク
リック

変換を開始します
変換中のプレビューウィンドウには何も
表示されません

変換完了後、プレビューを開始します
プレビュー時には Windows Media Player
などの[*.*wmv]に関連付けされたアプリ
ケーションが起動します

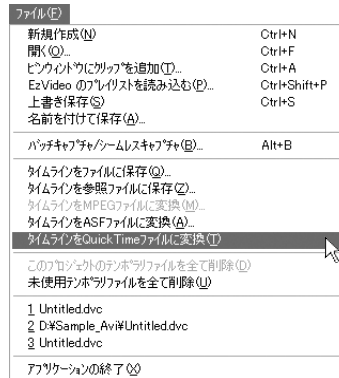


QuickTime ファイルへ変換する

ここではEzEditのタイムライン全体をQuickTimeファイル形式へ変換する方法を説明します。30フレーム未満のクリップは変換できません。

1 [ファイル]メニューから[タイムラインをQuickTimeファイルに変換]を選択

「Quick Timeの設定」ウィンドウが表示されます



2 ファイル名と保存先およびファイルの詳細を設定

出力するファイルにチェックをつけます。ビデオ・サウンド関連の各種設定を行う場合、[詳細設定]をクリックします



● ファイル名

ファイル出力時のファイル名を指定します。テキストボックスにファイル名を入力してください。テキストボックス横にある[...]をクリックすると保存するフォルダを参照することができます。

● ビデオを出力

ビデオ映像をファイル出力する場合、チェックします。

・ アスペクト固定

アスペクト比を固定する場合、チェックします。

・ スクエアピクセル

[アスペクト固定]にチェックをつけた場合、設定可能となります。チェックをつけるとパソコンのモニターで表示させる場合に、最適なアスペクト比を得られます。

・ サイズ

画像の縦(右側のボックス)横(左側のボックス)サイズを選択します。[アスペクト固定]にチェックをつけた場合、縦横のいずれか一方を指定するともう一方は自動的にサイズが設定されます。

・ 詳細設定ボタン

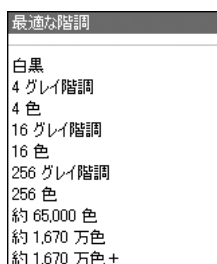
ビデオの圧縮プログラムなどに関する詳細設定を行います



[圧縮プログラム]

圧縮形式と、階調を設定します。

圧縮形式により、ウィンドウ下の[オプション]ボタンからさらに詳細を設定します。

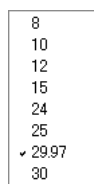


[品質]

出力ファイルの画質を設定します。

[動作]

1 秒あたりのフレーム数を設定します。



[基準フレーム単位] および [データノートの制限] は圧縮形式により設定可能です。

● サウンドを出力

音声をファイル出力する場合、チェックします。

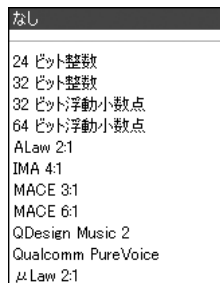
・ 詳細設定ボタン

音声の圧縮プログラム等に関する設定を行います。



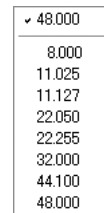
[圧縮プログラム]

圧縮形式を設定できます。
圧縮形式により、ウィンドウ下の[オプション]ボタンからさらに詳細を設定します。



[レート]

サンプリングレートを設定します。



[サイズ]

8ビットまたは16ビットを設定します。

[出力]

モノラルまたはステレオを設定します。

3

[変換開始]をクリック

ファイルの変換を開始します
変換中のプレビューウィンドウには何も表示されません

変換完了後、プレビューを開始します
プレビュー時には QuickTime などの
[*mov]に関連付けされたアプリケーションが起動します。



第4章

EzEditの機能を完全把握

ここでは各機能の細かい説明を行います。すでに一通りEzEditのノンリニア編集は学びましたが、この章を活用することで、さらに細かい設定や操作を知ることができます。EzVideo、EzAudioそしてEzEditの各アプリケーションのメニューバーから選択する各メニューと、特定の領域上でマウス右クリックで表示されるポップアップメニューについて説明します。



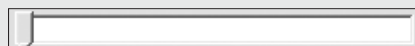
クリップ頭出しの操作方法

1 スクロールバーまたはプレイバックスライダーを使う

クリップのどこにあるのかわかっているときは、スクロールバー(EzVideo) またはプレイバックスライダー(EzAudio、EzEdit)を使います。マウスをアンカーの上に移動し、左ボタンを押したまま左右に動かすとそれにしたがって画面が変化します。



(EzVideo)



(EzAudio、EzEdit)

2 ファイルコントローラを使う

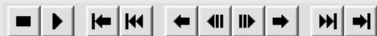
やや細かく頭出しするには、ファイルコントローラを使います。マウスでファイルコントローラの各ボタンをクリックして操作を行なってください。



(EzVideo)



(EzAudio)



(EzEdit)

3 検索メニューを使う (EzVideo および EzEdit)

以上の操作のほかに、「編集」メニューから「検索」を選択してジャンプ(jump)機能で希望の場所を表示させることもできます。

Jump(J)...	Ctrl+J
前のシーンの変わり目を検索(Z)	Shift+Home
次のシーンの変わり目を検索(X)	Shift+End
前のインデックスを検索(O)	Alt+Home
次のインデックスを検索(Q)	Alt+End

EzVideoの機能を完全把握

EzVideoは、キャプチャやテープへの書き出しに使用します。

EzVideoの起動

EzVideo

[すべてのプログラム]から[DVRaptor-RT(またはEZDV)]-[EzVideo]を選択してください。

※ Windows 98 SE/2000/Me環境では、[プログラム]から[DVRaptor-RT(またはEZDV)]-[EzVideo]を選択してください。

→ EzVideo が起動します。

● 起動時間について

EzVideoの起動時間は、DV機器の状態によって変化します。

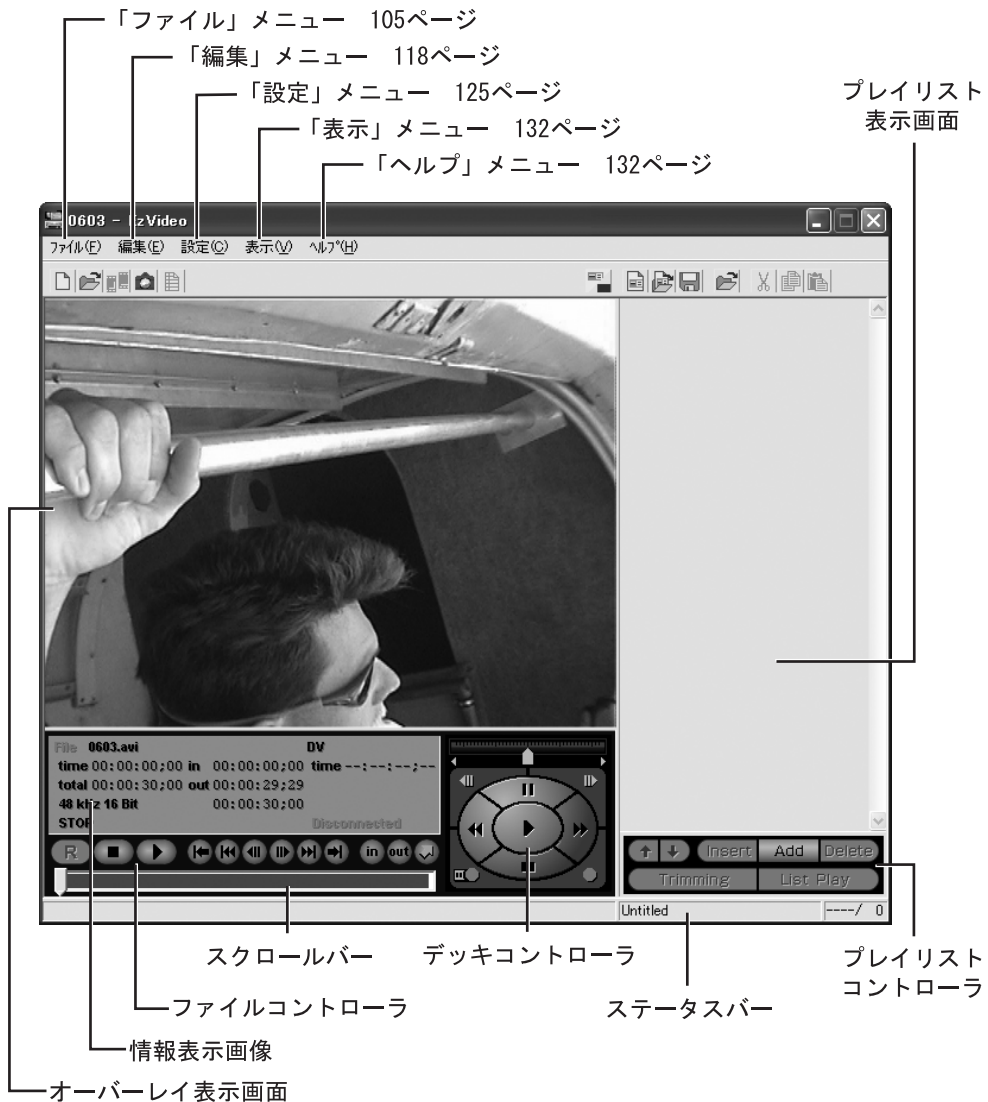
1. DV機器が接続されていないか、電源が入っていない場合、EzVideoが起動するまでに最低で1.5秒程度必要です。
2. DV機器が接続され、電源が入っていて再生中など、データがEzVideoに入力された状態の場合、EzVideoが起動するまでに最低で0.6秒から1.5秒程度必要です。
3. DV機器が接続され、電源が入っていて停止状態の場合、EzVideoが起動するまでに最低で0.1秒程度必要です。

画面の見かた

EzVideo

本文中ではEzVideoは静止画を取りこむために使用していますが、EzEditと同様にDVテープからクリップをキャプチャする機能も備えています。

メニューバー上の各項目をクリックすると各メニューが表示されます。



情報表示画面

EzVideo

```

File Clip0001.avi          DV
time 00:00:00:00 in 00:00:00:00 time --:--:--:--
total 00:00:03:13 out 00:00:03:12 SP mode
32 kHz 16 Bit             00:00:03:13 32 kHz 12 Bit
STOP                      STOP

```

デッキステータス画面には次のような情報が表示されます。

● File セクション

```

File Clip0001.avi
time 00:00:00:00
total 00:00:03:13
32 kHz 16 Bit
STOP

```

- ファイル名を表示します。
- 再生ファイルの時間情報をリアルタイムで表示します。
- 再生ファイルの総時間を表示します。プレイリストによる再生時には、プレイリストに登録されているファイルの総時間を表示します。
- ファイルの音声に関する情報を表示します。
- ファイルの状態を表示します。

● in/out 指定セクション

```

in 00:00:00:00
out 00:00:03:12
00:00:03:13

```

- ファイルの in 点（開始点）で指定した時間を表示します。
- ファイルの out 点（終了点）で指定した時間を表示します。
- ファイルの in 点から out 点までの時間を表示します。

● DV セクション

```

DV
time --:--:--:--
SP mode
32 kHz 12 Bit
STOP

```

- 映像ソースのタイムコードを表示します。
- DV テープのモードを表示します。
- 映像ソースの音声に関する情報を表示します。
- デッキの状態を表示します。



プレイリスト上にあるファイルは、ファイルがオープンされているため上書きキャプチャできません。

ファイルコントローラ

EzVideo

ファイルコントローラは、キャプチャやファイル再生など、ファイルの操作に関するコントロールボタンで構成されています。

※ DV機器を再生表示している場合、DV機器は自動的に停止されます(録画時は停止しません)。

● **キャプチャボタン**

キャプチャを開始します。

● **停止ボタン**

キャプチャまたは再生を停止します。

● **再生／一時停止ボタン**

再生を開始します。再生中にクリックすると一時停止します。もう一度クリックすると、再生を再開します。

● **先頭のフレームボタン**

先頭のフレームに移動します。

● **前のクリップボタン**

現在のクリップの先頭に移動します。自動的に一時停止状態になります。

※ 例えばABCの3クリップがプレイリストに登録されており、リスト再生を行っている場合に、Bの映像が表示されているところでこのボタンをクリックすると、Bの先頭に移動します。

● **前のフレームボタン**

現在位置よりひとつ前のフレームに移動します。自動的に一時停止状態になります。

● **次のフレームボタン**

現在位置よりひとつ後のフレームに移動します。自動的に一時停止状態になります。

● **次のクリップボタン**

現在のクリップの次のクリップの先頭に移動します。自動的に一時停止状態になります。

※ 例えばABCの3クリップがプレイリストに登録されており、リスト再生を行っている場合に、Bの映像が表示されているところでこのボタンをクリックすると、Cの先頭に移動します。

● **最後のフレームボタン**

最後のフレームに移動します。

● **In点指定ボタン**

現在位置をこのクリップのIn点(開始点)に指定します。

● **Out点指定ボタン**

現在位置をこのクリップのOut点(終了点)に指定します。

● **クリップ登録ボタン**

指定したIn点とOut点で、プレイリストにクリップを登録します。In点とOut点を指定しなかった場合は、In点がクリップの先頭、Out点がクリップの最後として登録されます。

● **スクロールバー**



スクロールバーには、In点、Out点がブルーのラインで表示されます。スクロールバーのカーソルを移動すると、ファイルにランダムにアクセスできます。

デッキコントローラ

EzVideo

デッキコントローラは、DV機器をコントロールするボタンで構成されています。再生や停止などの操作が、DVデッキのボタンを押すことなく、このコントローラから直接行うことができます。デッキコントローラを使用するには、DV機器をビデオデッキとして動作させてください。デジタルビデオカメラなどを使用している場合で、電源スイッチがカメラモード(ビデオ撮影)とデッキモード(ビデオ再生)の2つある場合、デッキモード側で電源を入れてください。



カメラモードで電源を入れた場合、デッキコントローラは正しく動作しません。



①シャトルコントローラ

最高20倍速で、早送り再生や巻戻し再生を行います。スライダを左右に動かしてコントロールを行ってください。

※ 速度は一般的な機器では、20倍速、2倍速、1倍速、1/5倍速、1/10倍速で区切られます。スライダの中央は一時停止になります。なお、機器によってこの速度は変化します。

②コマ戻し

一時停止中にクリックすると、ひとつ前のフレームを表示します。再生中にクリックすると、再生中の速度で逆方向へ再生を行います。

※ 例えば2倍速で早送り再生をしているときにこのボタンをクリックすると、2倍速で巻戻し再生を行います。

③一時停止

再生や録画を一時停止します。

④コマ送り

一時停止中にクリックすると、ひとつ次のフレームを表示します。巻戻し再生中にクリックすると、再生中の速度で順方向へ再生を行います。

※ 例えば1倍速で巻戻し再生をしているときにこのボタンをクリックすると、1倍速で再生を行います。

⑤再生

再生を開始します。巻戻しや早送り再生中にクリックすると、通常の再生に戻ります。

⑥巻戻し

巻戻しを行います。再生中にクリックすると、20倍速で巻戻し再生を行います。

⑦早送り

早送りをを行います。再生中にクリックすると、20倍速で早送り再生を行います。

⑧ Sync Rec

ファイルの再生開始と同期して録画を開始し、再生終了と同期して録画を停止します。録画したいファイルを読み込み、デッキを一時停止状態にして、このボタンをクリックしてください。

⑨停止

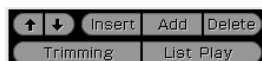
再生、巻戻し、早送り、録画などの動作を停止します。

⑩録画

録画を開始します。

プレイリストコントローラ

EzVideo



プレイリストコントローラは、プレイリストへクリップを追加したり、順番を入れ替えたりするためのボタンで構成されています。

※ プレイリストには、キャプチャしたファイルがクリップとして登録されます。

● 上移動

プレイリストで選択されているクリップを1つ上へ移動します。

● 下移動

プレイリストで選択されているクリップを1つ下へ移動します。

● 挿入

現在選択中のファイルを、プレイリストの選択されている位置にクリップとして挿入します。

● 追加

現在選択中のファイルを、プレイリストの最後にクリップとして追加します。

● 削除

現在選択中のクリップを、プレイリストから削除します。

※この操作では、プレイリストの登録からクリップを削除しますが、ファイルそのものは削除されません。

● 調整

現在選択中のクリップを、選択ファイルにします。

※この操作により、ファイルコントローラで再生や、in点とout点の設定を行えるようになります。

● リストプレイ

この項目を選択状態にすると、リスト表示されているクリップを選択されているクリップから連続再生します。選択中の1クリップのみ再生を行うには、この項目を再度クリックして選択状態を解除してください。

「ファイル」メニュー

EzVideo

①	ファイルの新規作成(N)	Ctrl+N
②	ファイルの設定(E)...	Ctrl+F
③	プロパティ(P)...	
④	バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ(B)...	Alt+B
⑤	1 capture012 2 capture006 3 capture005 4 capture004 5 capture003 6 capture002 7 capture001 8 D¥Sample_Avi¥モトクロス¥A_001	
⑥	プレイリストの新規作成(L)	Ctrl+Alt+N
⑦	プレイリストを開く(O)...	Ctrl+Alt+O
⑧	プレイリストを上書き保存(S)	Ctrl+Alt+S
⑨	プレイリストに名前を付けて保存(A)...	Ctrl+Alt+A
⑩	アクションの終了(X)	Alt+F4

ファイルメニューには、ファイルの操作に関する機能が用意されています。



キャプチャファイル

キャプチャファイルは、DV 機器から映像を取り込んで作成するファイルです。このファイルは次のような構成からなっています。

● キャプチャファイルの種類

CAPTURE.AVI キャプチャ時に指定したファイル名で作成されるビデオファイルです。拡張子は[AVI]になります。

CAPTURE.000 キャプチャ時に指定したファイル名で、拡張子が数字のファイル。最後の数字は、4GB を越えた時点で[001]となり、以後順に連番で作成されていきます。

※ このファイルは、参照 AVI ファイルの実体ファイルになりますので、絶対に移動や削除はしないでください。

● プレイリストファイル

EzVideo で複数のキャプチャファイルを再生するプレイリストを作成した場合、そのリストをプレイリストファイルとして名前をつけて保存したものです。作成されるファイルの拡張子は[pls]になります。

● バッチリストファイル

バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ用のリストを作成した場合、そのリストをバッチリストファイルとして名前をつけて保存したものです。作成される拡張子は[ob]になります。

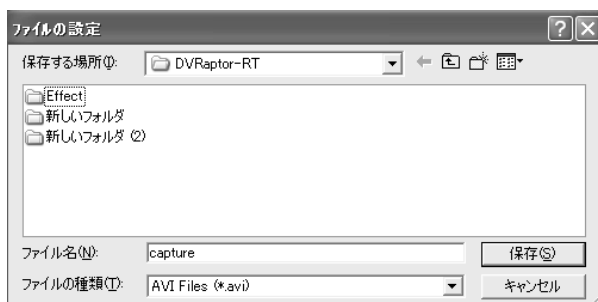
① ファイルの新規作成

新しいキャプチャファイルを用意します。現在表示しているファイルは閉じられます。キャプチャファイル名は、キャプチャ開始時に指定します。

② ファイルの設定

キャプチャや再生するファイルを開きます。このメニューを選択すると、次のウィンドウが表示されます。

再生したいファイルを選択し、[保存]ボタンをクリックしてください。



③ プロパティ

現在選択しているクリップのプロパティを開きます。このメニューを選択すると、次のようなウィンドウが表示されます。「参照情報」タブは参照ファイルを読み込んだときのみ表示されます。

● ファイルの情報



- 名前
ファイル名を表示します。
- 場所
ファイルがあるフォルダ名を表示します。
- サイズ
ファイルサイズを表示します。
- 作成日時
ファイルが最初に作成された日時を表示します。
- 更新日時
ファイルが更新された日時を表示します。
- オーディオ形式
ファイルのオーディオ形式を表示します。EzVideo では、32kHz、44.1kHz、48kHz の3つのサンプリング周波数で作成されたオーディオデータを取り扱うことができます。
- 再生時間
ファイルの総再生時間とフレーム数を表示します。
- in
In 点で指定した位置の時間とフレーム情報を表示します。
- out
Out 点で指定した位置の時間とフレーム情報を表示します。
- duration
In 点から Out 点までの時間とフレーム数を表示します。
- 現在位置
再生などを行って、途中で停止した場合、その位置の時間とフレーム情報を表示します。

● 録画情報



・ 録画日付

ソース映像が記録された日付を表示します。

※ 映像ソース（DV データ）にデータが記録されていない場合には表示されません。

・ 録画時間

ソース映像が記録された時間を表示します。

※ 映像ソース（DV データ）にデータが記録されていない場合には表示されません。

・ in

In 点で指定した位置の時間を表示します。

・ out

Out 点で指定した位置の時間を表示します。

・ 現在位置

再生などを行って、途中で停止した場合、その位置の時間を表示します。

・ 映像ソース

ソース映像の情報を表示します。

※ 映像ソース（DV データ）にデータが記録されていない場合には表示されません。

● 参照情報

「参照情報」タブは参照ファイルを読み込んだときのみ表示されます。



- ・ 参照ファイル名

AVIファイルの参照ファイル名を表示します。

- ・ 場所

参照ファイルがあるフォルダ名を表示します。

- ・ 参照位置

AVIファイル全体の中で、参照ファイルがどの位置から参照されているかを表示します。



AVIファイルと参照ファイルについて

Windows 98 SE/Windows Me では、最大で 4GB のファイルしか作成できません。また、EzEdit では、ファイルの作成に次のような制限があります。

- ・ AVIファイル

AVIファイル本体で、参照ファイルを参照するための情報などが含まれます。このファイルのサイズは最大で2GB までとなります。

- ・ 参照ファイル

[参照情報]で表示される参照ファイルは、AVIファイルの実体となるファイルです。

※ 参照ファイルは理論上、ハードディスクの空き容量がある限り作成することが可能ですが、参照ファイルを参照するための情報を持つAVIファイルのサイズが2GB以下という制限を受けるため、1つのAVIファイルでキャプチャ可能な最大時間は約3時間になります。

※ Video for Windowsを使用するアプリケーションでは、その仕様上1GBを超えたAVIファイルは正しく再生できません。

● 編集情報

リスト再生が有効になっている場合、プロパティを開くと、[編集情報]タブが追加表示されます。



- 再生時間
リスト再生時の総再生時間とフレーム数を表示します。
- in
リスト上での開始位置とフレーム情報
を表示します。
- out
リスト上での終了位置とフレーム情報
を表示します。
- duration
リスト再生時の開始位置から終了位置までの時間とフレーム数を表示します。
- 現在位置
再生などを行って、途中で停止した場合、その位置の時間とフレーム情報
を表示します。

④ バッチキャプチャ／シームレスキャプチャ

バッチキャプチャ・シームレスキャプチャを行うためのウィンドウを表示します。

- ・ バッチキャプチャ

DVテープのタイムコードの開始点と終了点を指定して、指定時間のキャプチャを行います。開始点と終了点は複数指定できますので、複数のキャプチャファイルを作成できます。

- ・ シームレスキャプチャ

長時間のキャプチャを行う場合に指定します。AVIファイルは2GBを超える容量ごとに区切られ、ハードディスクの容量のある限り、キャプチャを行うことができます。また、複数のハードディスクをキャプチャ先として指定できます。

※ キャプチャ時、ディスクの空き容量などからキャプチャ可能な容量が計算され、自動的にファイルは分割されます。

バッチキャプチャ



- キャプチャ方法

バッチキャプチャを行いますので、バッチキャプチャの項目をチェックしてください。

- 表示ウィンドウ

オーバーレイ画面が表示されます。ウィンドウの下部にはデックステータスが表示されます。

- デッキコントローラ

EzVideoのデッキコントローラと同じものです。ただし、Sync Recは動作しません。

● 項目

- In
キャプチャを開始する時間を指定します。
- In-Offset
In設定ボタンを押して読み出したタイムコードに、指定したオフセット値を加算します。
- Out
キャプチャを終了する時間を指定します。
- Out-Offset
Out設定ボタンを押して読み出したタイムコードに、指定したオフセット値を加算します。
- AVI File
キャプチャするファイル名と保存先を指定します。
- Drive
パッチキャプチャでは使用しません。
- IN 設定ボタン
クリックすると、現在の位置を In 点として設定します。
- OUT 設定ボタン
クリックすると、現在の位置を Out 点として設定します。
- 参照ボタン
キャプチャするファイル名と保存先を指定するウィンドウを開きます。キャプチャするファイル名を指定して、[保存]ボタンをクリックしてください。
- 更新ボタン
選択したキャプチャ処理の情報を更新します。

● リストコントローラ

• 追加ボタン

項目で指定した条件で、リストの最後にキャプチャファイルを追加します。

• 挿入ボタン

項目で指定した条件で、リストで指定した位置にキャプチャファイルを挿入します。

• 上へボタン

リストで選択したキャプチャ処理を1つ上へ移動します。

• 下へボタン

リストで選択したキャプチャ処理を1つ下へ移動します。

• 削除ボタン

選択したキャプチャ処理を削除します。

• 全て削除ボタン

リストに登録したすべてのキャプチャ処理を削除します。

• 保存ボタン

バッチキャプチャリストを保存します。ファイル名を入力して、[保存]ボタンをクリックしてください。

• 読込ボタン

保存したバッチキャプチャリストを読み込みます。読み込みたいファイルを選択して、[開く]ボタンをクリックしてください。

● リストウィンドウ

バッチキャプチャを行う時間、ファイル名などの情報がリストで追加されます。

● キャプチャボタン

バッチキャプチャを開始します。

● キャンセルボタン

バッチキャプチャを中止し、EzVideoに戻ります。登録したキャプチャ処理はなくなります。

シームレスキャプチャ



- **キャプチャ方法**
シームレスキャプチャを行いますので、シームレスキャプチャの項目をチェックしてください。
- **表示ウィンドウ**
オーバーレイ画面が表示されます。ウィンドウの下部にはデッキステータスが表示されます。
- **デッキコントローラ**
EzVideoのデッキコントローラと同じものです。ただし、Sync Recは動作しません。



バッチキャプチャは、INとOUT点だけを讀んでキャプチャを行いますのでテープで、そのIN/OUT点を探す際にタイムコードが不連続だったり、同じタイムコードが複数あったりすると、その点が見つからないためキャプチャを中止します。

シームレスキャプチャはDuration（長さ）だけでキャプチャを行いますので、途中でタイムコードが変わってもそのままキャプチャを続けます。タイムコードが飛んでいたり、順番でないDVテープからキャプチャするときは、シームレスキャプチャをお使いください。

● 項目

• Out

ドライブとファイル名を指定して[追加]ボタンをクリックすると、そのドライブでキャプチャ可能な時間が表示されます。

• AVI File

キャプチャするファイル名と保存先を指定します。

• Drive

シームレスキャプチャで使用するドライブを指定します。

• 参照ボタン

キャプチャするファイル名と保存先を指定するウィンドウを開きます。キャプチャするファイル名を指定して、[保存]ボタンをクリックしてください。

• 更新ボタン

選択したキャプチャ処理の情報を更新します。

● リストコントロール

• 追加ボタン

項目で指定した条件で、リストの最後にキャプチャファイルを追加します。

• 挿入ボタン

項目で指定した条件で、リストで指定した位置にキャプチャファイルを挿入します。

• 上へボタン

リストで選択したキャプチャ処理を1つ上へ移動します。

• 下へボタン

リストで選択したキャプチャ処理を1つ下へ移動します。

• 削除ボタン

選択したキャプチャ処理を削除します。

• 全て削除ボタン

リストに登録したすべてのキャプチャ処理を削除します。

• 保存ボタン

シームレスキャプチャリストを保存します。ファイル名を入力して、[保存]ボタンをクリックしてください。

• 読込ボタン

保存したシームレスキャプチャリストを読み込みます。読み込みたいファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックしてください。

● リストウィンドウ

シームレスキャプチャを行う時間、ファイル名などの情報がリストで追加されます。

● キャプチャ

• キャプチャボタン

シームレスキャプチャを開始します。

• キャンセルボタン

シームレスキャプチャを中止し、EzVideoに戻ります。登録したキャプチャ処理はなくなります。



シームレスキャプチャでは、テープの先頭からは正しくキャプチャできません。

⑤ 最新のファイル

最新のファイルのエリアには、最近使用したファイルが新しい順に8つまで表示されます。

⑥ プレイリストの新規作成

新しいプレイリストファイルを作成します。現在作成しているプレイリストは閉じられます。一度も保存していない場合や、保存後に変更があった場合には、保存するかどうかの確認ウィンドウが表示されます。



- ・ はい
保存後に変更があった場合は保存されます。また、一度も保存していない場合には名前を付けて保存するウィンドウが表示されます。ファイル名を指定して、[保存]ボタンをクリックしてください。



- ・ いいえ
ファイルを保存せずにプレイリストが初期化され、新しいプレイリストを作成できます。

⑦ プレイリストを開く

保存したプレイリストファイルを開きます。開きたいファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックしてください。



⑧ プレイリストを上書き保存

プレイリストを現在のプレイリストファイルに上書きで保存します。はじめてファイルに保存する場合は、ファイル名と保存先を指定するウィンドウが表示されます。

※ 表示されるウィンドウは、[プレイリストに名前を付けて保存]を選択した場合に表示されるものと同じです。

⑨ プレイリストに名前を付けて保存

プレイリストに名前をつけてファイルに保存します。ファイル名と保存先を入力し、[保存]ボタンをクリックしてください。



⑩ アプリケーションの終了

EzVideoを終了します。保存されていないファイルがある場合には、確認のメッセージが表示されますので、必要であればファイルに保存してください。

「編集」メニュー

EzVideo

①	IN点の設定(I)	Ctrl+I
②	OUT点の設定(O)	Ctrl+O
③	プレイリストにIN/OUTを設定(U)	Ctrl+U
④	クリップの分割(E)	Ctrl+D
⑤	静止画保存(S)...	Ctrl+S
⑥	検索(Y)	
⑦	クリップの削除(D)	Del
⑧	クリップの切り取り(X)	Ctrl+X
⑨	クリップのコピー(C)	Ctrl+C
⑩	クリップの貼り付け(V)	Ctrl+V
⑪	クリップをファイルに保存(Q)...	
⑫	クリップを参照ファイルに保存(B)...	
⑬	ファイルをプレイリストに追加(A)...	Ctrl+P
⑭	ファイルの削除(F)	
⑮	プレイリストのクリップを全て削除(L)...	Alt+Del

編集メニューでは、クリップの操作に関するさまざまな機能が用意されています。

① IN点の設定

このメニューを選択すると、現在表示中のフレーム位置をIn点に設定します。

② OUT点の設定

このメニューを選択すると、現在表示中のフレーム位置をOut点に設定します。

③ プレイリストにIN/OUTを設定

設定したIn点とOut点で、プレイリストにクリップとして登録します。すでに登録されたクリップの場合には、In点とOut点の情報が更新されます。

④ クリップの分割

スクロールバーのカーソルの位置でクリップを分割します。分割されるクリップは、スクロールバーのカーソルがある位置のフレーム-1が、前のクリップの最後尾、カーソルがある位置のフレームが、後のクリップの先頭になります。

※ この操作を行っても、AVIファイルそのものが分割されるわけではありません。プレイリストにすでに登録されているクリップを分割した場合には、すでに登録されているクリップが分割されたクリップの前部となり、分割された後のクリップが新たにプレイリストに追加されます。プレイリストに登録していないクリップの場合には、前部と後部のクリップがプレイリストにそれぞれ追加されます。

⑤ 静止画保存

現在表示されている映像を静止画として保存します。



● サイズ

- 720 × 480
720 × 480 (NTSCの標準サイズ) で静止画をキャプチャします。
- 640 × 480
640 × 480 (テレビの標準サイズ / 4:3に補正されます) で静止画をキャプチャします。

● 画像設定

- Frame
奇数フィールドと偶数フィールドの両フィールドをキャプチャします。
- Odd Field
奇数フィールドの画像を基準に静止画をキャプチャします。
- Even Field
偶数フィールドの画像を基準に静止画をキャプチャします。

● フィールド補間設定

(画像設定がOdd/Evenの場合のみ有効になります。)

- 補間しない
縦のラインを2倍に延ばして画像を生成します。
- 動き検出補間
動きのある部分のみフィールド補間をかけて画像を生成します。
- 全画面補間
画面全体に補間をかけて画像を生成します。

※ 動きのある映像からの静止画をキャプチャする場合、[Odd]または[Even]に設定して、[フィールド補間設定]を[動き検出補間]にすると、静止画がきれいに作成されます。

● BMP File

静止画を保存するフォルダとファイル名を指定します。保存できるファイル形式は以下の通りです。

- Windows Bitmap Files (*.bmp;*.dib;*.rle)、JPEG Files (*.jpg;*.jpeg)、JFIF Files (*.jfif)、PICT Files (*.pic;*.pct;*.pict)、PNG Files (*.png)、MacPaint Files (*.pntg;*.pnt;*.mac)、Photoshop Files (*.psd)、Quick Time Image Files (*.qti;*.qtif)、Silicon Graphics Image File (*.sgi;*.rgb)、TrueVision Targa Files (*.tga;*.targa;*.vda;*.icb;*.vst)、TIFF Files (*.tif;*.tiff)

- ・参照ボタン

静止画を保存するフォルダ、ファイル名と保存先ファイル形式を指定するダイアログボックスを開きます。



- ・キャプチャ開始時にこのダイアログボックスを開く

この項目は標準でチェックされています。静止画をキャプチャする際に、このダイアログボックスを開きます。この項目のチェックを外すと、メニューを選択した時点で静止画キャプチャが実行されます。再度このウィンドウを開くには、[設定]メニューから、[静止画保存の設定]を選択してください。

- ・キャプチャ時にファイル名を自動でつける

この項目は標準ではチェックされていません。この項目をチェックすると、静止画キャプチャ時に、ファイル名に数字をつけて自動的に連番で作成します。

※ 例えば最初のファイル名が Clip0001.BMP の場合、次のファイルは Clip0002.BMP になります。

- ・キャプチャ時にファイルの上書きチェックをする

この項目は標準でチェックされています。静止画をキャプチャする際に、ファイルの上書きを確認します。この項目のチェックを外すと、ファイルが上書きされる際に確認ウィンドウが表示されなくなります。



[はい]を選択するとファイルを上書きして保存します。[いいえ]を選択すると、ファイル名を指定するウィンドウが表示されます。

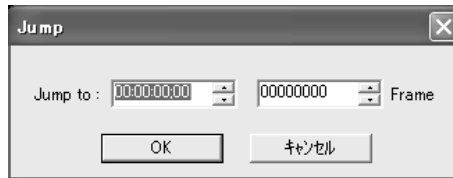
⑥ 検索

クリップや、指定したフレームを検索してその位置に移動します。このメニューを選択すると、サブメニューが表示されます。

Jump(J)	Ctrl+J
前のシーンの変わり目を検索(S)	Shift+Home
次のシーンの変わり目を検索(N)	Shift+End
前のインデックスを検索(I)	Alt+Home
次のインデックスを検索(O)	Alt+End

- Jump

タイムコードまたは、フレーム番号で指定したフレームにジャンプします。



ジャンプしたいタイムコードまたは、フレームを入力して[OK] ボタンをクリックするとジャンプします。[キャンセル]ボタンをクリックすると、処理を中止します。

※ リスト再生中は、プレイリストに登録されている全てのクリップの総時間、総フレーム数に対する値を入力してください。

- 前のシーンの変わり目を検索

現在の位置より前にある最初のシーンの変わり目を検索し、そのフレームにジャンプします。

- 次のシーンの変わり目を検索

現在の位置より後にある最初のシーンの変わり目を検索し、そのフレームにジャンプします。

※ シーンの変わり目とは、場面転換などによって大きく映像が変化したフレームをいいます。シーンの変わり目であっても、同じような映像が続いている箇所については、変わり目を検索できない場合があります。また、同じシーンの中でも大きく映像が変化した場合には変わり目として検索されてしまう場合があります。

- 前のインデックスを検索

インデックス時間の変わり目を前方向に検索し、そのフレームにジャンプします。

- 次のインデックスを検索

インデックス時間の変わり目を後方向に検索し、そのフレームにジャンプします。

※ インデックス時間とは、DVテープに記録されている録画日時や時間などの情報のことです。

⑦ クリップの削除

プレイリストで現在選択しているクリップを削除します。

※ リストプレイモード時や、クリップが選択されていない場合は、このメニューは選択できません。

⑧ クリップの切り取り

プレイリストで現在選択しているクリップを切り取り、コピーバッファに一時的にコピーします。

※ リストプレイモード時や、クリップが選択されていない場合は、このメニューは選択できません。

※ コピーバッファにコピーされた情報は、他のデータがコピーバッファにコピーされた時点で削除されます。

⑨ クリップのコピー

プレイリストで現在選択しているクリップをコピーバッファに一時的にコピーします。

※ リストプレイモード時や、クリップが選択されていない場合は、このメニューは選択できません。

※ コピーバッファにコピーされた情報は、他のデータがコピーバッファにコピーされた時点で削除されます。

⑩ クリップの貼り付け

コピーバッファに一時的にコピーしているクリップをプレイリストに貼り付けます。

※ コピーバッファに貼り付け可能なデータがコピーされていない場合は、このメニューは選択できません。

※ クリップの貼り付けは、プレイリストでクリップを選択している場合にはその位置に貼り付けられます。クリップが選択されていない場合には、リストの最後に貼り付けられます。

⑪ クリップをファイルに保存

プレイリストで現在選択しているクリップのIn点～Out点間をAVIファイルとして保存します。
ファイル名を入力し、[保存]ボタンをクリックするとファイルが作成されます。

※ このメニューを選択して作成されるAVIファイルは、実体を持ったAVIファイルで、他に存在する実体ファイルを参照する参照ファイルではありません。2GB以上のAVIファイルは作成できませんので、2GBを超えるサイズでIn点、Out点を指定している場合には、2GBになった時点で、自動的にファイルの作成は終了します。

⑫ クリップを参照ファイルに保存

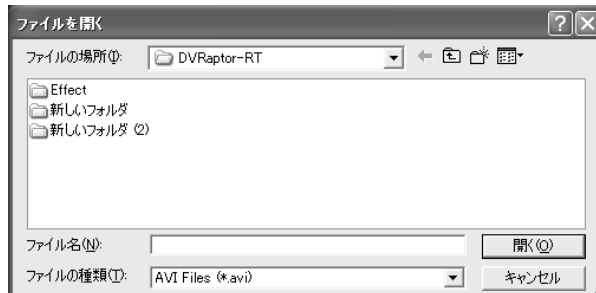
プレイリストで現在選択しているクリップのIn点～Out点間を参照形式のAVIファイルとして保存します。ファイル名と保存先を入力し、[保存]ボタンをクリックするとファイルが作成されます。



※ [クリップをファイルに保存]という処理と、[クリップを参照ファイルに保存]という処理の違いは、実体を持ったAVIファイルを作成するか、参照形式のAVIファイルを作成するかという点にあります。参照ファイルを新たに作成した場合でも、実体ファイルはすでにあるものを使用します。参照情報のみで実体ファイルは別にあるため、実体をもったAVIファイルを作成する場合に比べて必要なディスク容量を少なく済ませることができるという利点があります。参照AVIファイルについても2GBを超えるファイルは作成できません。

⑬ ファイルをプレイリストに追加

プレイリストにファイルを追加するウィンドウを開きます。追加したいファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックしてください。

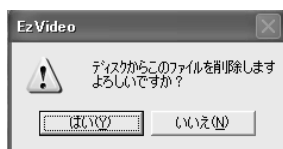


※ プレイリストのクリップのないエリアをダブルクリックしてこのウィンドウを開くことも可能です。

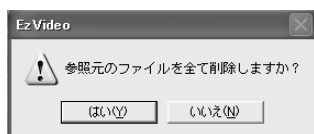
※ 複数のファイルを選択して、一度にクリップに追加することができます。[Shift]キーを押しながら、ファイルを選択すると、連続したファイルを一度に選択できます。[Ctrl]キーを押しながらファイルを選択すると、複数のファイルを個々に選択できます。

⑭ ファイルの削除

プレイリストで現在選択しているファイルを、ディスクから削除します。このメニューを選択すると、確認ウィンドウが表示されます。



ファイルを削除する場合には[はい]ボタンを、削除を中止する場合には [いいえ] ボタンをクリックしてください。



参照形式のAVIファイルの場合には、参照先の実体ファイルを削除するかどうかの確認ウィンドウが表示されますので、ファイルを削除する場合には、[はい]ボタンを、削除しない場合には[いいえ] ボタンをクリックしてください。

※ 実体ファイルの削除を行うと、その参照ファイルで使用している全ての実体ファイルが削除されます。

⑮ プレイリストのクリップを全て削除

プレイリストに登録している全てのクリップを削除します。

※ 登録されているクリップはプレイリストから削除されますが、ファイルそのものが削除されるわけではありません。ファイルの削除を行うには、ファイルを削除したいクリップを選択して、[編集]メニューの[ファイルの削除]を選択してください。

「設定」メニュー

EzVideo

①	リピート再生(R)	
②	IN点-OUT点内のみ再生(P)	
③	プレビュー表示を4:3に補正する(Q)	Ctrl+Q
④	フルサイズでプレビューする(W)	Ctrl+W
⑤	キャプチャ時間の設定(T)...	
⑥	キャプチャ時にファイル名を自動で付ける(E)	Ctrl+G
⑦	キャプチャ時に上書きチェックをする(U)	
⑧	参照ファイルにキャプチャする(S)	
⑨	リスト再生時サングレートの設定(Y)	▶
⑩	静止画保存の設定(S)...	
⑪	DVRaptor-RTのプロパティ(P)...	

※ 図はDVRaptor-RTの場合です。EZDVの場合は⑪は「EZDVのプロパティ」となります。

設定メニューには、EzVideoの機能の設定を行うためのさまざまな項目が用意されています。

① リピート再生

この項目をチェックすると、クリップの再生や、プレイリストの再生を繰り返して行います。

② IN点-OUT点内のみ再生

この項目をチェックすると、クリップのIn点からOut点内のみ再生するようになります。

③ プレビュー表示を4:3に補正する

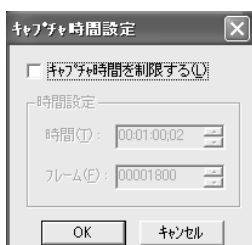
この項目をチェックすると、オーバーレイ表示画面に表示する映像の縦横比（アスペクト比）を、4:3に補正して表示します。この場合、表示画面の上下または左右に映像が表示されない領域ができます。

④ フルサイズでプレビューする

この項目をチェックすると、プレビュー画面をフルサイズで表示します。

⑤ キャプチャ時間の設定

キャプチャ時間を制限したい場合、このメニューを選択して、設定ウィンドウでキャプチャ時間（またはフレーム数）を指定してください。



- キャプチャ時間を制限する
キャプチャ時間を制限したい場合、このチェックボックスをチェックしてください。
- 時間設定
 - 時間
キャプチャ時間を時間で指定したい場合、ここにキャプチャ時間を入力してください。
 - フレーム
キャプチャ時間をフレーム数で指定したい場合、ここにフレーム数を入力してください。
- OK ボタン
設定を有効にして、元の画面に戻ります。
- キャンセルボタン
設定を行わずに、元の画面に戻ります。

⑥ キャプチャ時のファイル名を自動でつける

この項目は標準ではチェックされていません。この項目をチェックすると、キャプチャ時にファイル名に数字をつけて自動的に連番で作成します。

※ 例えば最初のファイル名が Capture.AVI の場合、次のファイルは Capture1.AVI になります。

⑦ キャプチャ時に上書きチェックをする

この項目は標準でチェックされています。キャプチャする際に、ファイルの上書きを確認します。この項目のチェックを外すと、ファイルが上書きされる際に確認ウィンドウが表示されなくなります。



[はい]を選択するとファイルを上書きしてキャプチャを開始します。[いいえ]を選択するとキャプチャを中止します。

⑧ 参照ファイルにキャプチャする

この項目は標準でチェックされていません。キャプチャする際に、参照形式のAVIファイルと参照先となる実体のファイルを作成します。長時間のキャプチャを行う場合には、この項目をチェックしてください。

- 通常のAVIファイル

この項目をチェックしない状態で、通常のAVIファイルを作成した場合、AVIファイルは2GBまでしか作成できませんので、DV形式のAVIファイルだと約9分しかキャプチャを行えません。

- 参照形式のAVIファイル

この項目をチェックした状態で作成した参照形式のAVIファイルの場合、実体となるファイルが別に作成され、AVIファイル本体は参照情報のみとなりますので、十分ハードディスクに空き容量がある場合、約3時間のキャプチャを行うことができます。

⑨ リスト再生時サンプリングレートの設定

プレイリストに登録されたクリップのオーディオのサンプリングレートが異なる場合、このメニューで指定したサンプリングレートで、リスト再生を行います。このメニューを選択すると、サブメニューが表示されます。

✓ 48 kHz	16bit
44.1 kHz	16bit
32 kHz	16bit
32 kHz	12bit

- 48kHz 16bit

プレイリストでリスト再生を行う際に、オーディオのサンプリングレートを48kHz 16bitに変換して再生を行います。

- 44.1kHz 16bit

プレイリストでリスト再生を行う際に、オーディオのサンプリングレートを44.1kHz 16bitに変換して再生を行います。

- 32kHz 16bit

プレイリストでリスト再生を行う際に、オーディオのサンプリングレートを32kHz 16bitに変換して再生を行います。

- 32kHz 12bit

プレイリストでリスト再生を行う際に、オーディオのサンプリングレートを32kHz 12bitに変換して再生を行います。

⑩ 静止画保存の設定

静止画保存時のサイズ、フィールド、補間の方法やファイル名等の設定を行うウィンドウを開きます。



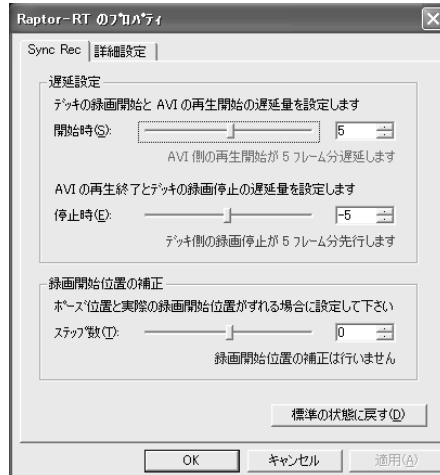
※ 各項目の詳細については[編集]メニューの[静止画保存]の項目（p.119）で説明していますので、そちらを参照してください。

⑪ DVRaptor-RTのプロパティ (DVRaptor-RTの場合)

DVRaptor-RT の動作に関するさまざまな設定を行うための設定ウィンドウを開きます。

※ 「EZDVのプロパティ」はEZDV SXインストールマニュアルをごらんください。

Sync Rec タブ



● 遅延設定

・ 開始時

Sync Rec時に、AVIの再生開始が、DVデッキの録画開始からどの程度遅れて開始されるかを設定します。例えば[7]に設定した場合、デッキの録画開始が、AVIファイルの再生開始よりも7フレーム分遅延します。

・ 停止時

Sync Rec時に、AVIの再生終了後、DVデッキの録画終了がどの程度遅れて終了するかを設定します。例えば[-7]に設定した場合、AVIファイルの再生終了よりも7フレーム先行してデッキが録画終了します。

・ 録画開始位置の補正

お使いのDV機器によっては、Sync Rec時にポーズしたフレームよりも前の数フレームを巻き戻った位置から録画を開始してしまい、必要なデータが上書きされてしまうことがあります。このようなSync Recによるポーズから実際に録画が開始されるまでに位置のずれが生じる場合は補正值を設定します。例えば[0]に設定した場合、補正は行いません。

※ ステップ数とはコマ送りコマンドの発行回数を意味しています。



DV機器によっては、最終フレームが正常に書き込めない場合があります。Sync Recで録画できるクリップは3秒以上です。Sync Rec機能は、録画開始位置より少し巻き戻した後、録画位置に合わせて、ファイルの再生を開始します。そのため、DVテープの最初の部分からはSync Recで録画する事ができませんので、最初から録画するためには10秒ほどの巻き戻し分の余裕が必要です。

詳細設定タブ



● ビデオ

・ビデオスタンダード

ビデオ信号の形式を指定します。日本国内ではNTSC信号が使用されていますので、NTSCから変更しないでください。

※ PAL の設定にしてNTSC 信号を入力した場合、映像は正常には表示されません。

・時間表示にドロップフレームを使用する

この項目は標準でチェックされています。DV 機器で記録されるフレーム数は、1秒間に30フレームとして記録される『ノンドロップフレーム』方式と、1秒間に29.97フレームとして記録される『ドロップフレーム』方式とがあります。ノンドロップフレーム方式で記録されたDVテープを使用する場合は、この項目のチェックを外してください。

※ ドロップフレームの設定はご使用になっているDV 機器の設定にあわせてください。通常は、ドロップフレーム方式で作成されていますので変更する必要はありません。ノンドロップフレーム方式を指定して記録した場合のみ変更してください。

・ポーズ時のフィールド

一時停止時に表示するフィールドを指定します。標準ではフレーム(FRAME)が指定されており、両方のフィールドで一時停止表示されますが、奇数フレーム(ODD)や偶数フレーム(EVEN)のみ表示することも可能です。

・セットアップ

出力時の黒(セットアップ)レベルを指定します。黒(セットアップ)レベルは0IREと7.5IREのどちらかを設定できます。通常、黒(セットアップ)レベルは[0IRE]に設定してください。海外の映像機器と組み合わせる場合には、機器の仕様に応じて[7.5IRE]を選択してください。

※ 黒(セットアップ)レベルの設定NTSC時のみ有効となります。

・DVフォーマット

DVRaptor-RTでは、DVフォーマットのデータと、DVCAMフォーマットのデータを入出力できます。DVCAMフォーマットでデータを出力する場合は、この設定を変更してください。

● 色変換

YUVからRGBへの色変換を行った場合、色に対する明るさの比率を1対1で変換すると、変換しきれない色が発生し、正しく色が再現されない場合があります。この項目をチェックすると、一定の値から色の変換係数を変更し、最終的に色に対する明るさの変換軸を150%まで延ばして変換しきれない色を補正します。編集ソフトなどでレンダリングを行ったときに、元の映像に比べていちじるしく色が異なる場合には、この項目をチェックしてみてください。

● 再生バッファ

再生時のバッファを設定します。現在使用している環境の物理メモリ容量を越えた設定を行うと[現在のメモリでは正常に動作しない可能性があります。よろしいですか?]というダイアログが表示されますので[キャンセル]をクリックしてください。

Windows 2000/Windows XP 環境では、1秒（デフォルト）で128MB、2秒で192MB…以下64MBのメモリごとに1秒ずつバッファを増やすことができます。Windows 98 SE/Windows Me 環境では、設定するバッファ量（秒）に対して必要なメモリ搭載量がリストメニュー（▼をクリック）に表示されますので、バッファ量をリストから選択してください。

[自動設定]を選択すると、システムによっては起動時にハングアップを起こす場合があります。その場合は、いったんボードを取り外し、パソコンを起動してアプリケーションフォルダ内にある[Def_9x.reg]ファイル（Windows 98 SE/Windows Meの場合）もしくは[Def_NT.reg]（Windows 2000/Windows XPの場合）ファイルを開きます。（マウスを右クリックし、「結合」を選択するか、ダブルクリックします）。電源を切ってからボードを再度装着し、パソコンを起動してください。

⚠ 注意！

Premiere使用時は、バッファサイズは[自動設定]にしないでください。また、バッファサイズを変更するとパソコンを再起動します。データなどはバッファサイズの変更前に必ず保存しておきましょう。

「表示」メニュー

EzVideo

- ① ツールバー(T)
- ② ステータスバー(S)
- ③ プレイリスト(P)

表示メニューでは、EzVideoの表示に関する設定を行うための項目が用意されています。各項目は、チェックされている则表示され、チェックを外すと表示されなくなります。

① ツールバー

ツールバーの表示・非表示を切り替えます。

② ステータスバー

ステータスバーの表示・非表示を切り替えます。

③ プレイリスト

プレイリストの表示・非表示を切り替えます。

「ヘルプ」メニュー

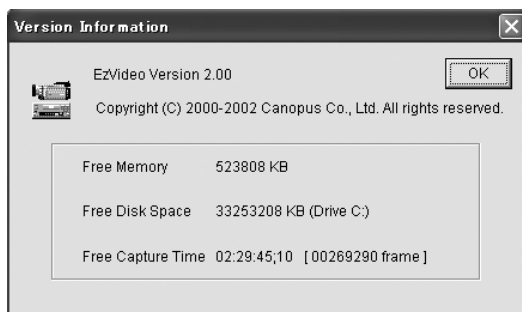
EzVideo

- ① バージョン情報(A)...

ヘルプメニューからは、EzVideoのバージョン情報を参照できます。

① バージョン情報

EzVideoのバージョン情報が表示されます。



※ バージョン表記は、お使いのバージョンにより異なります。

※ [Free Memory]、[Free Disk Space]、[Free Capture Time]の値は、お使いの環境により異なります。

ツールバー

EzVideo



ツールバーからは、いくつかの機能にボタンをクリックするだけでアクセスできるようになっています。

※ 図は、ツールバーをEzVideoから切り離したものです。ツールバーを切り離すには、ツールバーをクリックしたまま、マウスをドラッグしてください。形状が変化した時点でマウスのボタンを離すと、ツールバーが切り離されます。また、ツールバーを戻す時はEzVideo上でツールバーの形状が変化する個所があります。そこでマウスのボタンを離すと、その位置にツールバーを置くことができます。

● 新規ファイルボタン

新しいキャプチャファイルを作成します。[ファイル]メニューのファイルの[ファイルの新規作成]と同じ機能です。

● ファイルの設定ボタン

再生するファイルを開きます。[ファイル]メニューの[ファイルの設定]と同じ機能です。

● クリップを分割ボタン

クリップを分割します。[編集]メニューの[クリップの分割]と同じ機能です。

● 静止画保存ボタン

静止画をキャプチャして保存します。[編集]メニューの[静止画保存]と同じ機能です。

● バッチキャプチャ/シームレスキャプチャボタン

バッチキャプチャ・シームレスキャプチャを行います。[ファイル]メニューの[バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ]と同じ機能です。

● プレイリストの表示/非表示ボタン

プレイリストの表示・非表示を切り替えます。[表示]メニューの[プレイリスト]と同じ機能です。

● 新規プレイリストボタン

新しいプレイリストファイルを作成します。[ファイル]メニューの[プレイリストの新規作成]と同じ機能です。

● プレイリストを開くボタン

保存したプレイリストファイルを開きます。[ファイル]メニューの[プレイリストを開く]と同じ機能です。

● プレイリストの保存ボタン

プレイリストに名前をつけて、ファイルに保存します。[ファイル]メニューの[プレイリストを上書き保存]と同じ機能です。

● ファイルをプレイリストに追加ボタン

プレイリストにファイルを追加するウィンドウを開きます。[編集]メニューの[ファイルをプレイリストに追加]と同じ機能です。

● 切り取りボタン

プレイリストで現在選択しているクリップを切り取り、コピーバッファに一時的にコピーします。[編集]メニューの[クリップの切り取り]と同じ機能です。

● コピーボタン

プレイリストで現在選択しているクリップをコピーバッファに一時的にコピーします。[編集]メニューの[クリップのコピー]と同じ機能です。

● 貼り付けボタン

コピーバッファに一時的にコピーしているクリップをプレイリストに貼り付けます。[編集]メニューの[クリップの貼り付け]と同じ機能です。

制限事項について

EzVideo

■ 再生可能なAVIファイルの形式について

EzVideoで再生可能なAVIファイルの形式は、Canopus DV Codecと互換の形式のものだけです。なお、Adaptec社とFAST社のDV製品でキャプチャされたAVIの一部は再生可能ですが、オーディオの再生については保証できません。

■ 再生可能なオーディオ形式について

再生可能なオーディオ形式は、32kHz/44.1kHz/48kHz・16Bit・ステレオのみとなります。

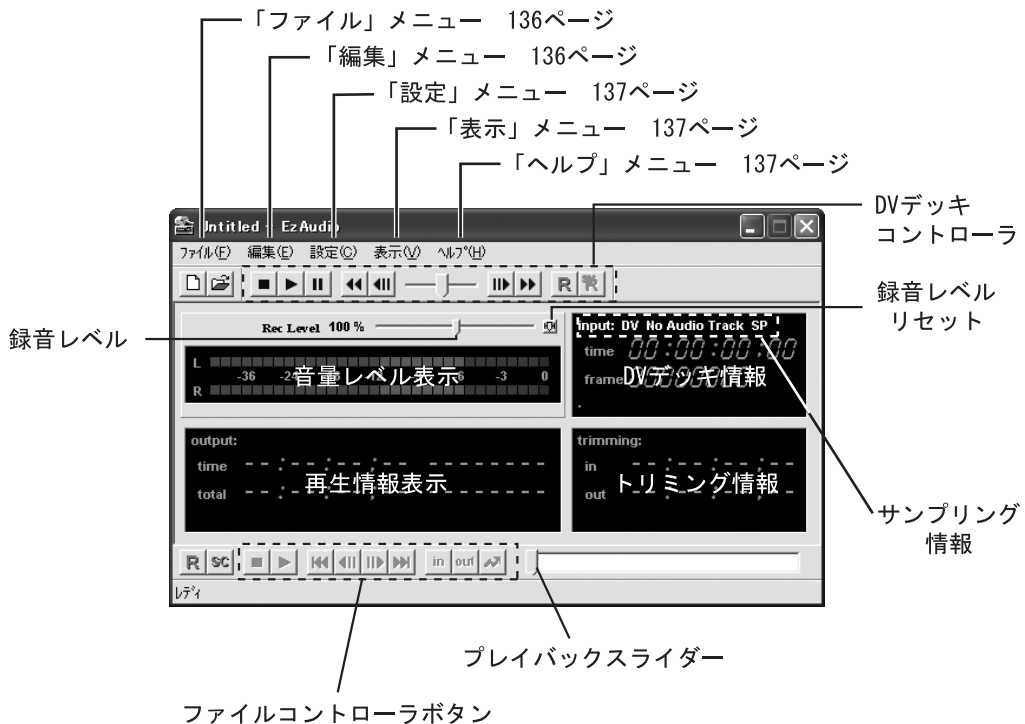


サンプリングレート

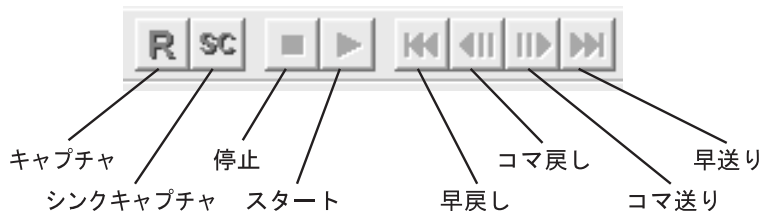
オーディオ（音）は本来アナログですので、パソコンに取り込んだりDVカメラに記録するためには、デジタル変換が必要になります。そこで音の振幅を一定の周期で取りこんで、デジタルデータに変換しています。サンプリングレートとは、この分解をどのくらい細かく行っているかの数値です。

EzAudio の機能を完全把握

メニューバー上の各項目名でクリックすると各メニューが表示されます。また中央の4つの表示部分で右クリックするとポップアップメニューが表示されます。



コントローラボタン



SyncCapture (シンクキャプチャ)

シンクキャプチャは、オーディオ（音がある）部分だけをキャプチャする機能です。このアイコンをクリックするとキャプチャが待機状態になり、DVテープを再生して音が出るとそれを感知して自動的にキャプチャ処理がスタートします。さらにDVテープの再生を停止して無音にすると、キャプチャも終了します。

「ファイル」メニュー

EzAudio

ファイル(F) 編集(E) 設定(O) 表示(V) ヘルプ(H)

- ① 新規作成(N) Ctrl+N
- ② ファイルの設定(F)... Ctrl+F
- ③ プロパティ(P)...
- ④ 1 capture
- ⑤ アプリケーションの終了(X)

①新規作成

新規ファイルを作成するときにクリックします。

②ファイルの設定

既存ファイルを呼出すときにクリックします。

③プロパティ

プロパティ画面が表示されます。オーディオファイルの詳細を表示します。



④最新のファイル

これまで利用したオーディオファイルの履歴が表示されます。

⑤アプリケーションの終了

EzAudio を終了します。

「編集」メニュー

EzAudio

ファイル(F) 編集(E) 設定(O) 表示(V) ヘルプ(H)

- ① IN点の設定(I) Ctrl+I
- ② OUT点の設定(O) Ctrl+O

①IN点の設定

オーディオファイルのトリミングに使用します。この位置にIN点が設定されます。

②OUT点の設定

オーディオファイルのトリミングに使用します。この位置にOUT点が設定されます。

「設定」メニュー

EzAudio

ファイル(F) 編集(E) 設定(C) 表示(V) ヘルプ(H)

- ① リピート再生(R)
- ② ☒ チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする(C)
- ③ キャプチャ時間の設定(T)...
- ④ キャプチャ時にファイル名を自動で付ける(F) Ctrl+G
- ⑤ ☒ キャプチャ時に上書きチェックをする(W)
- ⑥ DVRApator-RTのプロパティ(P)...

※図はDVRApator-RTの場合です。EZDVの場合⑥は「EZDVのプロパティ」となります。

①リピート再生

読み込まれているオーディオクリップを繰り返し再生します。

②チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする
4チャンネルで記録されているオーディオの場合、3と4のチャンネル部分のオーディオだけを取り込みます。

③キャプチャ時間の設定

キャプチャ時間に制限を設けることができます。
(P126 参照)

④キャプチャ時にファイル名を自動で付ける
新規キャプチャ時にファイル名が自動で付きます。

⑤キャプチャ時に上書きチェックをする

新規キャプチャ時に同じファイル名のデータがHDDに存在するか確認します。

⑥ DVRApator-RT のプロパティ

DVRApator-RTシステム共通の設定画面を表示します。(P129 参照)

※「EZDVのプロパティ」はEZDV SXインストールマニュアルをごらんください。

「表示」メニュー

EzAudio

ファイル(F) 編集(E) 設定(C) 表示(V) ヘルプ(H)

- ☒ ツールバー(T)
- ☒ デッキコントローラ(D)
- ☒ コントロールバー(C)
- ☒ ステータスバー(S)
- ① ☒ フレームカウンタ(F)

項目のチェックをはずすと該当する機能が非表示になります。

①フレームカウンタ

ここをチェックすると、オーディオ再生時に映像にフレームカウンタが表示されます。

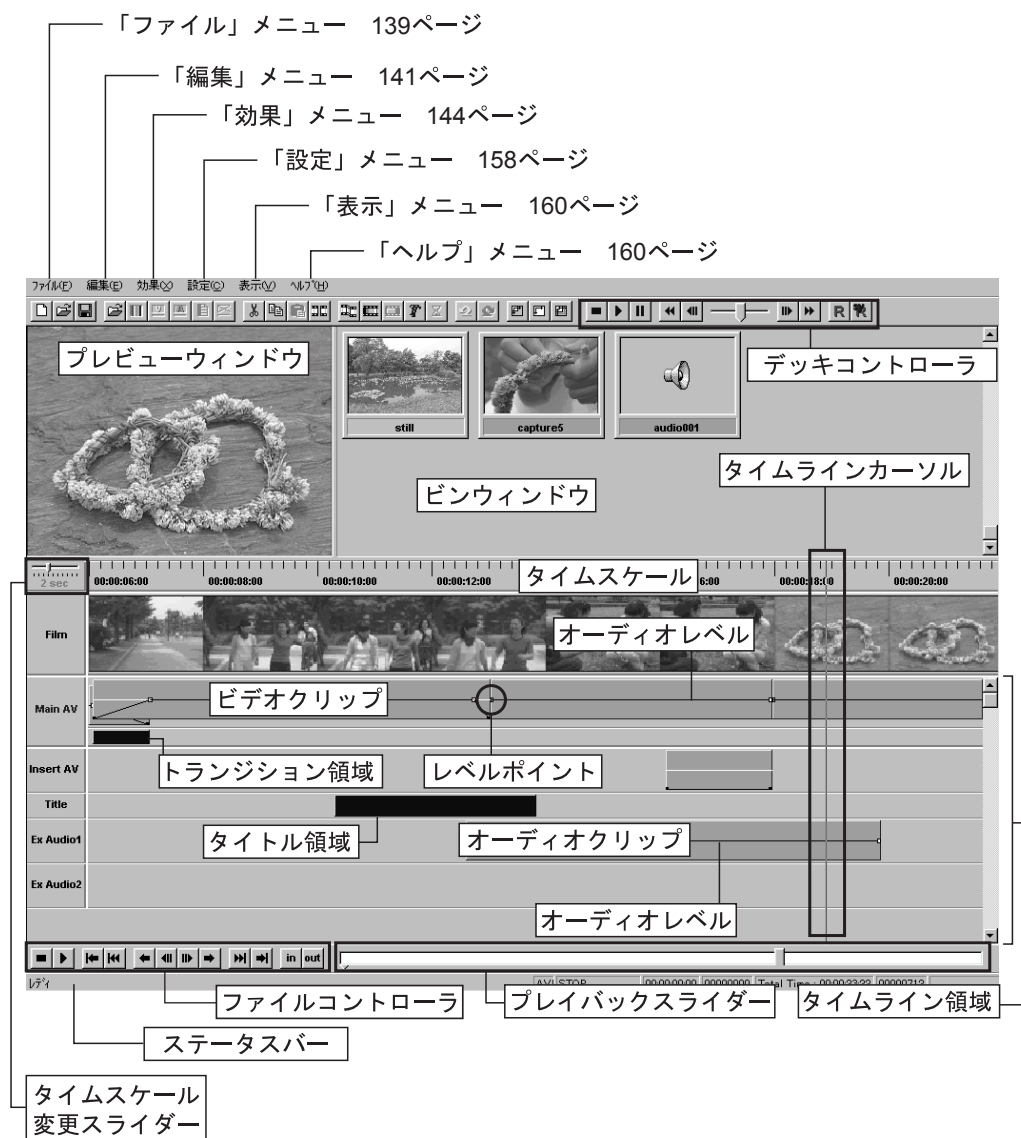
「ヘルプ」メニュー

EzAudio

ここには著作権情報とバージョン番号などが表示されます。項目内容はEzVideoの項目 (P132) をご覧ください。

EzEditの機能を完全把握

メニューバー上の各項目名でクリックすると各メニューが表示されます。またピンウィンドウ上のクリップやタイムライン上で右クリックすると、ポップアップメニューが表示されます。



EzEdit上で編集しているクリップを再生するには、EzEdit画面上の再生ボタンを押す以外にも、直接キーボードのスペースキー（空白キー）またはリターンキー（Enterキー）を押す方法があります。再生を停止するには、もう一度押してください。

「ファイル」メニュー

EzEdit

ファイル(F) 編集(E) 効果(X) 設定(O) 表示(V) ヘルプ(H)

①	新規作成(N)	Ctrl+N
②	開く(O)...	Ctrl+F
③	ピンウィンドウにクリップを追加(I)...	Ctrl+A
④	EzVideo のプレイリストを読み込む(P)...	Ctrl+Shift+P
⑤	上書き保存(S)	Ctrl+S
⑥	名前を付けて保存(A)...	
⑦	バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ(B)...	Alt+B
⑧	タイムラインをファイルに保存(Q)...	
⑨	タイムラインを参照ファイルに保存(Q)...	
	タイムラインをMPEGファイルに変換(M)...	
	タイムラインをASFファイルに変換(A)...	
	タイムラインをQuickTimeファイルに変換(T)...	
⑩	このプロジェクトのテンポラリファイルを全て削除(Q)	
⑪	未使用テンポラリファイルを全て削除(U)	
⑫	1 D:\Sample_Avi\Untitled 2 Untitled	
⑬	アプリケーションの終了(X)	

①新規作成

プロジェクトファイルを新たに作成します。

②開く

既存のプロジェクトファイルを読み出します。

③ピンウィンドウにクリップを追加

ピンウィンドウにクリップを呼び出します。

④ EzVideo のプレイリストを読み込む

EzVideoで作成／保存したプレイリストをEzEdit上に呼び出して展開します。

⑤上書き保存

保存されたプロジェクトファイルを更新します。

⑥名前を付けて保存

プロジェクトを別のファイルに保存します。

⑦バッチキャプチャ／シームレスキャプチャ

バッチキャプチャ／シームレスキャプチャ画面を表示します。(P140 参照)

⑧タイムラインをファイルに保存

全タイムラインの編集内容をひとつのファイルにします。

⑨タイムラインを参照ファイルに保存

全タイムラインの編集内容をひとつの参照ファイルにします。

⑩このプロジェクトのテンポラリファイルを全て削除

トランジション編集などでHDD内に作成されたテンポラリファイル（一時ファイル）を削除します。この操作を行うと、レンダリングは無効になります。

⑪未使用テンポラリファイルを全て削除

過去に使用したテンポラリファイルを削除します。テンポラリファイルは削除しない限りHDD内に残ります。

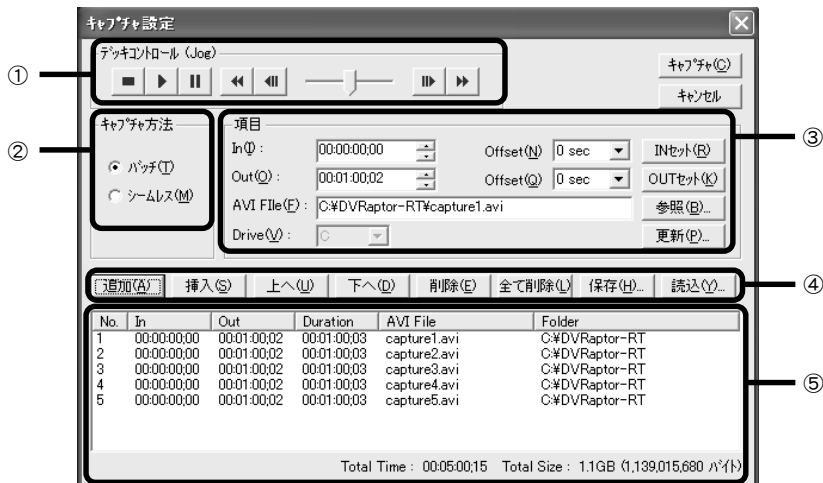
⑫最新のファイル

これまで開いたプロジェクトファイルの履歴が表示されます。最大8個までです。

⑬アプリケーションの終了

EzEditを終了します。

「バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ」



①デッキコントロール

ボードに接続したDV装置の動作をコントロールします。



②キャプチャ方法

バッチキャプチャかシームレスキャプチャかの選択をします。

③項目

HDDに保存するDVビデオデータの開始/終了点およびファイル名と保存先を指定します。

(IN点の) オフセット :

IN ボタンをクリックしたとき、ここに入力した値分のフレームを加算したタイムコードが設定されます。

(OUT点の) オフセット :

OUT ボタンをクリックしたとき、ここに入力した値分のフレームを加算したタイムコードが設定されます。

IN設定ボタン :

クリックすると、現在の位置を In 点として設定します。

OUT 設定ボタン :

クリックすると、現在の位置を Out 点として設定します。

参照ボタン :

キャプチャするファイル名と保存先を指定するウィンドウを開きます。キャプチャするファイル名を指定して、[保存]ボタンをクリックしてください。

更新ボタン :

選択したキャプチャ処理の情報を更新します。

④追加、挿入、上へ、下へ、削除、全て削除、保存、読み

キャプチャリストに表示される内容に関するボタンです。

挿入(S)、上へ(U)、下へ(D)、削除(E) はリスト内のいずれかの項目を選択してからクリックします。選択された項目に対して、上下の移動や削除が行われます。挿入(S) は選択された項目の上に新項目が追加されます。

追加(A) は上の項目エリアで設定した内容をリストの一番最後に追加します。

⑤キャプチャリスト

シームレスキャプチャを行う時間、ファイル名などの情報がリストで追加されます。いちばん下の Total Time に合計時間が表示されます。

「編集」メニュー

EzEdit

ファイル(F) **編集(E)** 効果(X) 設定(O) 表示(V) ヘルプ(H)

①	元に戻す(U)	Ctrl+Z
②	やり直し(R)	Ctrl+Y
③	削除(D)	Del
④	切り取り(T)	Ctrl+X
⑤	コピー(C)	Ctrl+C
⑥	貼り付け(P)	Ctrl+V
⑦	ピンウィンドウへ貼り付け(N)	Ctrl+B
⑧	クリップの分割(S)	Ctrl+D
⑨	トランジションの貼り付け(X)	Alt+S
⑩	タイトルの貼り付け(E)	Alt+D
⑪	検索(V)	
⑫	IN点の設定(I)	Ctrl+I
⑬	OUT点の設定(O)	Ctrl+O
⑭	クリップの設定(S)...	Ctrl+T
⑮	カラークリップをピンウィンドウに追加(H)	Alt+A
⑯	ピンウィンドウのAVIクリップを前に配置(F)	Ctrl+G
⑰	ピンウィンドウのAVIクリップを後に配置(B)	Ctrl+H
⑱	Main AVのクリップを全てピンウィンドウに追加(M)	Ctrl+U
⑲	ピンウィンドウのクリップを全て削除(Q)	Alt+Del
⑳	タイムライン編集データを全て削除(L)	Ctrl+Del
	スマートプレイバックのデータをピンウィンドウに追加(A)	

①元に戻す 直前の操作を取り消します。

②やり直し 取り消した操作を元に戻します。

③削除 クリップを削除します。

④切り取り

クリップを一時保存領域に移動します。

⑤コピー

クリップを一時保存領域にコピーします。

⑥貼り付け

クリップを一時保存領域からタイムラインカーソル位置に貼り付けます。

⑦ピンウィンドウへ貼り付け

タイムライン上のクリップをピンウィンドウに貼り付けます。

⑧クリップの分割

クリップをタイムラインカーソル位置で分割します。

⑨トランジションの貼り付け

コピーしてあるトランジションをタイムラインカーソル位置に貼り付けます。

⑩タイトルの貼り付け

コピーしてあるタイトルデータをタイムラインカーソル位置に貼り付けます。

⑪検索 P121 参照

⑫IN点の設定 タイムラインカーソル位置をそのクリップのIN点に設定します。

⑬OUT点の設定 タイムラインカーソル位置をそのクリップのOUT点に設定します。

⑭クリップの設定 P142 参照

⑮カラークリップをピンウィンドウに追加
P143 参照⑯ピンウィンドウのAVIクリップを前に配置
ピンウィンドウの全クリップを、タイムライン上のタイムラインカーソルのあるクリップの前に貼り付けます。⑰ピンウィンドウのAVIクリップを後に配置
ピンウィンドウの全クリップを、タイムライン上のタイムラインカーソルのあるクリップの後に貼り付けます。⑱Main AVのクリップを全てピンウィンドウに追加
Main AVタイムラインにあるクリップを順番にピンウィンドウに貼り付けます。⑲ピンウィンドウのクリップを全て削除
ピンウィンドウの全クリップを削除します。⑳タイムライン編集データを全て削除
全タイムラインの全クリップを削除します。

「ピンウィンドウのAVIクリップを前に配置」と「ピンウィンドウのAVIクリップを後に配置」は、タイムラインに何もクリップがないときは同じ処理になります。

クリップの設定

① in : 00:00:13:10 00000400 Frame

② out : 00:00:16:24 00000504 Frame

③ duration : 00:00:03:15 00000105 Frame

Begin : Frame

OK キャンセル

Main AV上のクリップにタイムラインカーソルがあるときに表示されるウィンドウ

① in : 00:00:00:00 00000010 Frame

② out : 00:00:16:24 00000504 Frame

③ duration : 00:00:16:15 00000495 Frame

④ Begin : 00:00:18:00 00000540 Frame

OK キャンセル

Insert AV上のクリップにタイムラインカーソルがあるときに表示されるウィンドウ

このウィンドウは、デフォルトでタイムラインカーソルのあるクリップの情報（タイムカウンタとフレーム数換算値）を表示します。トリミングしたい部分がはっきりしているときは、このウィンドウを使って指定することができます。

① in

トリミングするクリップの開始点を指定します。

② out

トリミングするクリップの終了点を指定します。

③ duration

トリミング後のクリップの長さ(尺)を表示します。in点とout点から、durationを求めることができます。

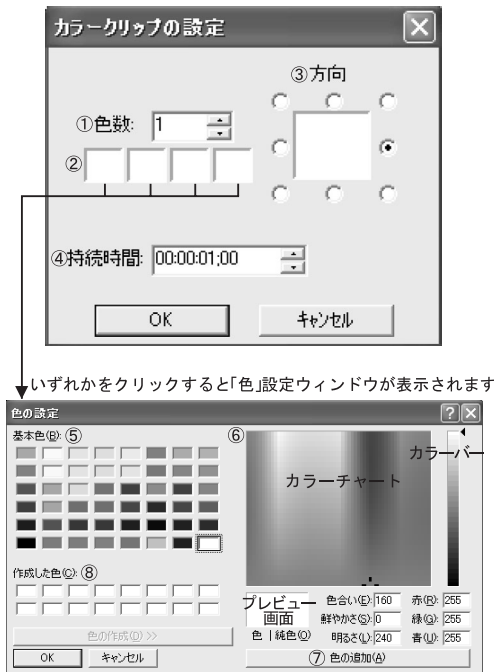
④ Begin

Main AV以外のクリップ（ex：Insert AVラインのクリップ）のタイムライン上の開始フレームを設定します。



クリップの設定ウィンドウは、P161以降で紹介する「右クリックを使う」からも表示できます。この場合はタイムラインカーソルの位置は関係なく、対象となるクリップにマウスカーソルを移動して操作を行います。

「カラークリップをピンウィンドウに追加」



■カラークリップの設定

①色数

カラークリップに使う色数を指定します。最大4色まで設定できます。

②カラム (口)

ここをクリックすると「色」設定ウィンドウが表示されます。初期値は白色です。

③方向

2色以上の色数を指定したとき、そのグラデーション (色の变化) 方向を8方向から選択します。中央にはそのプレビュー画面が表示され確認することができます。

④持続時間

カラークリップの長さ (尺) を設定します。

 ボタンをクリックしても、表示時間を直接入力してもかまいません。

■色

⑤基本色

あらかじめ用意されたカラーパレットです。このいずれかを直接クリックしてプレビュー画面に表示された色がそのまま指定されます。

⑥カラーチャートとカラーバー

カラーチャートは「色合い」と「鮮やかさ」を設定し、カラーバーは「明るさ」を設定します (数字でも入力できます)。また、それぞれの色がRGBの三原色をどの程度使っているかが、0～255までの数字で表示されます。基本色以外の色を指定したいときは、ここから希望の色を選びクリックしてください。プレビューに表示されますので、 ボタンをクリックして色を指定します。

⑦色の追加

このボタンをクリックすると、プレビューで確認した色が「作成した色」に追加されます

⑧作成した色

使いたい色をこの場所に追加しておく、色の設定が簡単になります。この設定は、ウィンドウが閉じても保存されますので、別の機会に利用することができます。



RGB

パソコンのディスプレイは、色を表示するのに赤 (R)、緑 (G)、青 (B) の3種類の色を組み合わせています。これをアルファベットの頭文字でRGBと呼びます。RGBそれぞれの強さによって黒 (RGB全て0) から白 (RGB全て最大) まであり、EzEditではRGB各項目を0～255までの256通り (これを専門用語でRGB24ビット表示と呼びます) で指定できます。

「効果」メニュー

EzEdit

ファイル(F) 編集(E) **効果(O)** 設定(C) 表示(V) ヘルプ(H)

- ① トランジションを追加(F) ▶
- ② フェードインを追加(I) ▶
- ③ フェードアウトを追加(O) ▶
- ④ タイトルデータの編集(T) Alt+T
- ⑤ 全てをレンダリング(R)

④タイトルデータの編集

P145 参照

⑤全てをレンダリング

レンダリングが必要で未レンダリング部分を全部レンダリングします。

①トランジションを追加

(a)	1/2 sec(I)	Alt+0
(b)	1 sec(1)	Alt+1
(c)	2 sec(2)	Alt+2
(d)	3 sec(3)	Alt+3
(e)	4 sec(4)	
(f)	5 sec(5)	
(g)	デフォルト(D)	Ctrl+P
(h)	この位置から開始(B)	Ctrl+K
(i)	この位置で終了(E)	Ctrl+L
(j)	全てのクリップに設定(A)	

①②③共通項目

- (a) 1/2秒のトランジションが追加されます。
- (b) 1秒のトランジションが追加されます。
- (c) 2秒のトランジションが追加されます。
- (d) 3秒のトランジションが追加されます。
- (e) 4秒のトランジションが追加されます。
- (f) 5秒のトランジションが追加されます。
- (g) 「編集値の初期設定」(P159参照)で指定した秒数のトランジションが追加されます。
- (h) タイムラインカーソルの位置がトランジション開始位置になります。
- (i) タイムラインカーソルの位置がトランジション終了位置になります。
- (j) メインタイムラインの全クリップのつなぎ目にデフォルトのトランジションが設定されます。

②フェードインを追加

(a)	1/2 sec(I)
(b)	1 sec(1)
(c)	2 sec(2)
(d)	3 sec(3)
(e)	4 sec(4)
(f)	5 sec(5)
(g)	デフォルト(D) Ctrl+[

③フェードアウトを追加

(a)	1/2 sec(O)
(b)	1 sec(1)
(c)	2 sec(2)
(d)	3 sec(3)
(e)	4 sec(4)
(f)	5 sec(5)
(g)	デフォルト(D) Ctrl+]

タイトルデータの編集



タイトルデータの編集用のウィンドウには、3種類のタブ（ページ）が用意されています。いずれも入力した文字に対して様々な設定を行うための項目です。

「属性」ページでは、フォント、エンボス、シャドウという、文字の体裁に関する指定ができます。その下にある各ボタンは、指定を確認するためのプレビューや文字位置の設定などに使います。この部分は、「色」ページでも全く同じですので、どちらを使ってもかまいません。

「色」ページでは、文字や文字飾りの色を指定します。それぞれ4色まで組み合わせ可能で、透過率を下げても半透明にすることもできます。

最後の「エフェクト」ページは、文字を表示させて消えるまでの時間と、表示がどのように行われるかまたは消えていくかという効果を選択できます。

「属性」 ページ



■フォント

フォント名

パソコンに登録されている全てのフォントをここで設定できます。

サイズ

10ポイントから200ポイントまで選択できます。任意のサイズを直接入力して指定することもできます。

イタリック（斜体）、ボールド（太字）、塗りつぶし（座布団作成）の指定です。

文字揃え

入力した文字を左右中央のいずれかに寄せて表示させます。



縦書きもできます

タイトルデータの編集ではデフォルトが横書きになっています。しかしフォント名で縦書き文字（@が付いているフォント）を指定すれば、縦書きも入力できます。フォント名の指定は、文字を入力する前でも後でも有効です。



エンボス内側



エンボス外側



Filter 1



Filter 10



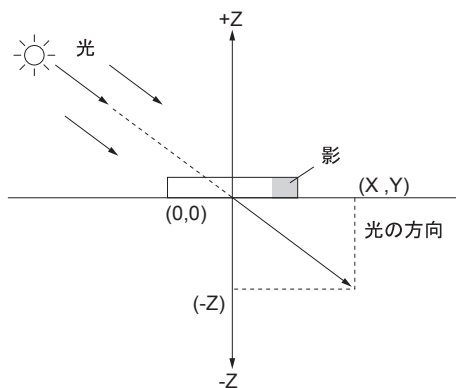
エッジ 1



エッジ 2



エッジ 10



■エンボス

文字を立体的に表示させる設定です。光源を設定することでさらに立体感を強調します。

Type

エンボスをどちら側に付けるかを指定します。内側にすると文字の縁より内側方向に立体感が付きます。外側にすると立体感が外側に付きますので、文字が太くなります。

Filter

エンボスの立体的になっている縁（エッジ）部分に丸みをつける設定です。丸みの半径値を1～10のピクセル値で表しています。推奨値は1か2です。

エッジの高さ

エンボスの高さを指定します。1から10まで設定できますが、推奨値は3です。

光源設定

エンボスの立体感を増すために光を当てて陰影を生成させる設定です。文字の中心とXYZの各値が交差する点を結ぶ線が光の角度です。その角度で文字の上にある光源から平行な光が射した場合にできる陰影が表現されます。



光源設定には、いくつかの制約があります。まず光源は文字の上にありますので、Zは必ずマイナスになります。また極端に横から光が射さないように、XYはZの絶対値より小さい値しか有効にならず、それ以上の数字を入力しても無効になります。XYZの推奨値は、それぞれ1、2、-3です。



■シャドウ

文字に付く影を表示させる設定です。エンボスと異なり、影だけを独立させていろいろな形にすることができます。

Type

設定しない、投影、傾斜、遠近の四種類から選べます。投影は文字と相似形の影が表示され、傾斜は影が斜めに付き、遠近は影が遠近法で表現されます。

H

影の縁を強調する指定です。

S

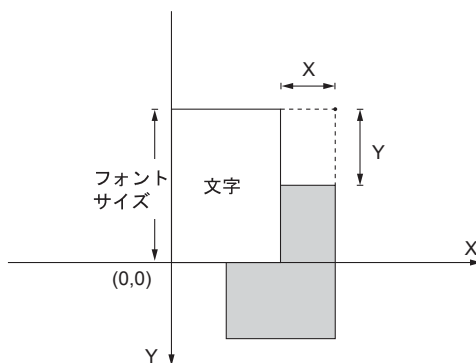
影の縁をぼかす指定です。



シャドウは順番に指定

シャドウの設定は効果がわかりにくいときもあるので、機能を理解するためにも次の順に操作してください。(1)Typeを選ぶ、(2)HとSで影の基本形状を指定する、(3)SourceHとShadowHで、文字の高さと影の高さを指定する、(4)影の傾斜と移動量を、それぞれXとYで指定する。

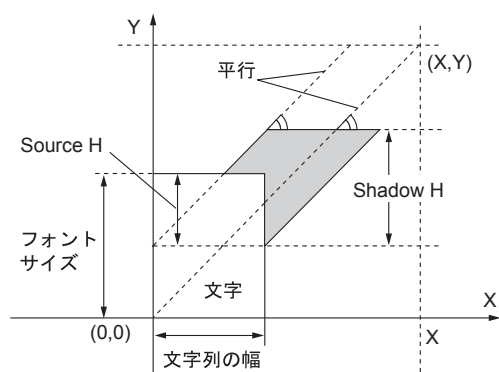
Typeの種類別に指定と影の動きを説明します。説明のない項目は、数字を入れても表示に反映されない無関係な項目です。



●「投影」の場合

移動量

XY方向にピクセル換算で影が移動します。フォントサイズを目安にしてください。Xの正方向は右方向で、Yの正方向は下方向です。



● 「傾斜」 の場合

- SourceH

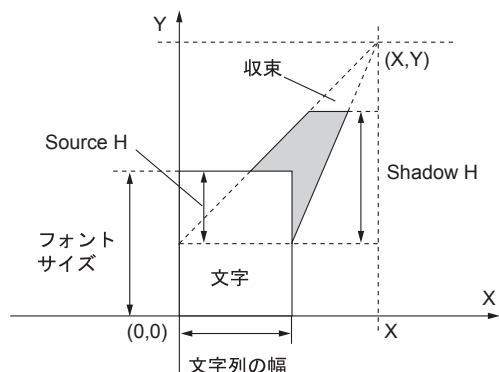
文字の最上端より何ピクセル下へ影が出るの指定です。フォントサイズを目安にしてください。

- ShadowH

影の高さをピクセル値で指定します。

- 傾斜

原点 (X,Y) 上に引いた線に平行して各文字の影に傾斜が付きます。



● 「遠近」 の場合

- SourceH

文字の最上端より何ピクセル下へ影が出るの指定です。フォントサイズを目安にしてください。

- ShadowH

影の高さをピクセル値で指定します。

- 傾斜

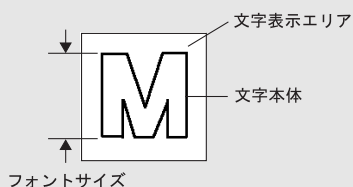
文字の後ろ (X,Y) で設定された点に向かって、透視図法で影が表示されます。(X,Y)の原点は文字列の左下です。



文字と文字表示エリア

シャドウを細く設定で行くと、フォントサイズ以上の SourceH、ShadowHを入力したときに必ずしも上図の規則どおりに影が付なことがありません。

それはパソコンの文字が文字表示エリアより小さくつくっているため、影生成の計算が文字表示エリアの影響を受けます。





Guide Line

画面レイアウトに必要な線を表示 ます。

文字背景

文字を入力する位置が にく とき、ここを
チェックすると、文字部分の色が変 ます。

画面背景

文字を入力 た 編集 やす ように、背景
を元の画像（イメージ）の他に、黒色 白色
に設定できます。

新規

新規にタイトルデータ入力をするときにクリック
ます。テキスト イメージを選択できます。

コピー

クリックすると同じ文字列またはイメージファ
イルが複製されますので、ドラッグ&ドロップ
で移動 てくださ。

削除

入力 た文字またはイメージを削除する機能です。

前面へと背面へ

文字列またはイメージファイルを前 （後ろ）
に移動 ます。

上下センタリング

画面上下中央に移動 ます。

左右センタリング

画面左右中央に移動 ます。

Preview（プレビュー）

プレビューウィンドウとモニタ画面に設定結
を反映させます。



タイトルデータ編集用のウィンドウ（文字設定ウィンドウ）は、設
定が直ちにプレビューウィンドウに反映されるものと、
をクリック な と が な のものが ます。
ガイドライン、文字背景、画面背景などの文字入力のための目安
は、をクリックすると表示されません。

「色」 設定ページ



■ボディ

色数

4まで入力可能で、最大4色の色を使った表示ができます。色の指定は下の色設定枠をクリックして色パレット上で行います（P143～参照）。色設定枠の順番でグラデーション（色の变化）が付きます。

方向

2色以上の色数を指定すると、グラデーション（色の变化）の方向を8種類から選択できます。効果を確認しながら選択してください。

透過率

表示の非透明度を0（完全に透明 = 表示しない）～100（通常表示）までの数字で指定します。スライダーを直接マウスで上下するか、または数字を入力してください。



■エッジ

H

ハードエッジです。文字の縁取りを強調するための線の太さをこの数字で設定できます。

S

ソフトエッジです。文字の縁取りをぼかしながらい、そのぼかしの幅をこの数字で設定できます。

色数

文字の縁取りに使う色を、4色までの組み合わせで指定できます。色の指定は下の色設定枠をクリックして色パレット上で行います（P143～参照）。2色以上の色数を指定すると色設定枠の順番でグラデーション（色の变化）が付きます。

方向

2色以上の色数を指定すると、グラデーション（色の变化）の方向を8種類から選択できます。効果を確認しながら選択してください。

透過率

表示の非透明度を0（完全に透明 = 表示しない）～100（通常表示）までの数字で指定します。スライダーを直接マウスで上下するか、または数字を入力してください。



■シャドウ

色数

影の表示に使う色を、4色までの組み合わせで指定できます。色の指定は下の色設定枠をクリックして色パレット上で行います（P143～参照）。色設定枠の順番でグラデーション（色の变化）が付きます。

方向

2色以上の色数を指定すると、グラデーション（色の变化）の方向を8種類から選択できます。効果を確認しながら選択してください。

透過率

表示の非透明度を0（完全に透明 = 表示しない）～100（通常表示）までの数字で指定します。スライダーを直接マウスで上下するか、または数字を入力してください。



方向とは何か

エッジやシャドウの指定での「方向」とは、2色以上の色を使うときのグラデーション（色変化）の方向です。文字に付く影や光の方向とは関係ありません。

「エフェクト」設定ページ

属性 | 色 | エフェクト |

In点: 00:00:18:00 In点設定

In エフェクト

説明: ディゾルブします

エフェクト: Dissolve

スピード: 00:00:01:00 設定

■ In 点

タイムライン上に文字表示のスタート位置がタイムコード表示されています。変更するときは、この数字を直接書き換えてIn点設定ボタンをクリックしてください。

■ In エフェクト

文字表示がスタートして完全に表示されるまでの表示効果と時間を指定します。

エフェクト

文字の表示がどのように行われるかの設定を34種類から選ぶことができます。34種類の内容は「説明」欄に文字で出ますが、154ページ以降に具体的なサンプルを紹介します。

スピード

文字が完全に表示されるまでの長さ（時間）を指定します。00:00:00:00にすると、文字がいきなり表示されます。

持続時間: 00:00:01:00

Out エフェクト

説明: ディゾルブします

エフェクト: Dissolve

スピード: 00:00:01:00 設定

■ 持続時間

文字が表示される長さを時間で指定します。

■ Out エフェクト

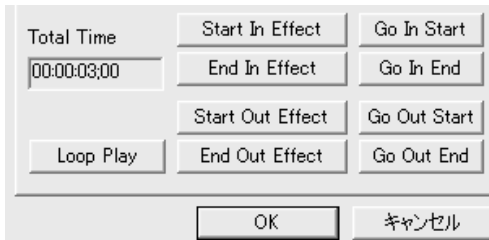
文字表示が消えるまでの表示効果と時間を指定します。

エフェクト

文字の表示がどのように消えるかの設定を34種類から選ぶことができます。34種類の内容は「説明」欄に文字で出ますが、154ページ以降に具体的なサンプルを紹介します。

スピード

文字表示が消えるまでの長さ（時間）を指定します。00:00:00:00にすると、文字がいきなり消えます。



■ Total Time

文字が表示されてから消えるまでの、エフェクト効果全体の長さ（時間）です。

■エフェクトの開始、終了位置をタイムライン上で直接設定する機能

Start In Effect

タイムラインカーソル位置をInエフェクト開始位置に設定します。

End In Effect

タイムラインカーソル位置をInエフェクト終了位置に設定します。

Start Out Effect

タイムラインカーソル位置をOutエフェクト開始位置に設定します。

End Out Effect

タイムラインカーソル位置をOutエフェクト終了位置に設定します。

Go In Start

Inエフェクト開始設定位置にタイムラインカーソルを移動します。

Go In End

Inエフェクト終了設定位置にタイムラインカーソルを移動します。

Go Out Start

Outエフェクト開始設定位置にタイムラインカーソルを移動します。

Go Out End

Outエフェクト終了設定位置にタイムラインカーソルを移動します。

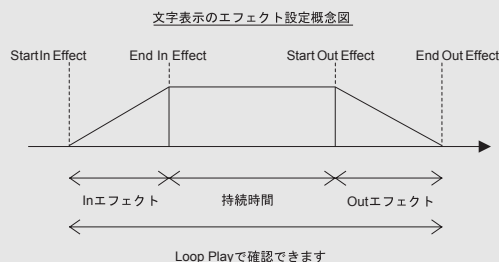
Loop Play

このボタンをクリックすると、エフェクトの開始位置から終了位置までが繰り返し再生されます。再度クリックすると再生は止まります。



エフェクトの開始、終了を画面上で確認

文字表示のエフェクト設定は、最初に時間を指定してから効果を設定するのが基本です。しかしEzEditには、タイムライン上の画面とタイミングを厳密に合わせるなど、画面を確認しながら（文字のエフェクトはこの段階ではレンダリングされません）エフェクトの開始、終了各点を設定できる機能が用意されています。In、Out各点の名称と実際の位置は、下図のような関係になっています。



エフェクトの種類

■ Cut

エフェクトなしに文字がいきなり表示されます。Inエフェクト設定時間は、持続時間と同じ意味になります。



■ Dissolve

徐々に文字が表示されます。初期設定はこの設定になります。



■ Slide Left A

画面右から左方向に文字が徐々に出てきます。



■ Slide Right A

同上。ただし文字の出てくる方向が画面左からになります。

■ Slide Up A

同上。ただし文字の出てくる方向が画面下からになります。

■ Slide Down A

同上。ただし文字の出てくる方向が画面上からになります。

■ Slide Left B

文字矩形内で右から左方向に文字が徐々に出てきます。



■ Slide Right B

同上。ただし文字矩形内で左から右方向に文字が出ます。

■ Slide Up B

同上。文字矩形内下から上方向に文字が出ます。

■ Slide Down B

同上。文字矩形内上から下方向に文字が出ます。

■ Dissolve Slide Left A

Slide Left Aと同じ動作に Dissolve が加えられます。

**■ Dissolve Slide Right A**

Slide Right A に Dissolve が加えられます。

■ Dissolve Slide Up A

Slide Up A に Dissolve が加えられます。

■ Dissolve Slide Down A

Slide Down A に Dissolve が加えられます。

■ Wipe Left

隠れていた文字列が左方向に姿をあらわします。

**■ Wipe Right**

同上。ただし右方向に姿をあらわします。

■ Wipe Up

同上。ただし上方向に姿をあらわします。

■ Wipe Down

同上。ただし下方向に姿をあらわします。

■ Wipe Horizontal to Center

同上。ただし両側から中央方向に姿をあらわします。



■ Wipe Horizontal to Outside

同上。ただし中央から両側方向に姿をあらわします。

■ Wipe Vertical to Center

同上。ただし上下から中央方向に姿をあらわします。

■ Wipe Vertical to Outside

同上。ただし中央から上下方向に姿をあらわします。

■ Laser Left

画面左側から光線が伸びるようにして右側から文字が表示されます。



■ Laser Right

同上。ただし画面右側から光線が伸び、文字は左側から表示されます。

■ Laser Up

同上。ただし画面下から光線が伸び、文字は上端から表示されます。

■ Laser Down

同上。ただし画面上から光線が伸び、文字は下側から表示されます。

■ SoftWipe Left

Wipe Leftと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。



■ SoftWipe Right

Wipe Rightと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。

■ SoftWipe Up

Wipe Upと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。

■ SoftWipe Down

Wipe Downと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。

■ SoftSlide Left

Slide Leftと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。



■ SoftSlide Right

Slide Rightと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。

■ SoftSlide Up

Slide Upと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。

■ SoftSlide Down

Slide Downと同じ。ただし表示の境界線をぼかします。



ここで説明しているエフェクトのサンプルは、Inエフェクトでの設定の場合です。Outエフェクトでの設定も同じ名称のエフェクトを使うことができますが、文字の流れが逆になります。

4



文字表示の適当な長さは

米国映画などの「洋画」を見ていて画面に表示される字幕スーパーは、2秒で7文字と言うルールに基づいています。それ以上でもそれ以下でも読みにくかったり画面と調和しなかったりするので。

タイトルで使う文字は、ほとんどが7文字以下ですから2秒あれば十分な長さです。しかしタイトルとして印象に残す必要がありますので、3秒から5秒が適当ということになります。

「設定」メニュー

EzEdit

ファイル(F) 編集(E) 効果(X) **設定(C)** 表示(V) ヘルプ(H)

- ① リピート再生(R)
- ② プレビュー表示を4:3に補正する(Q) Ctrl+Q
- ③ 32kHzのEx Audio2をチャンネル3,4に出力する(T)
- ④ 再生時サンプリングレートの設定(V) ▶
- ⑤ リップル編集モード(W) Alt+R
- ⑥ 編集時の初期値設定(E)...
- ⑦ 16:9編集モード(L)
- ⑧ チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする(A)
- ⑨ キャプチャ時オーディオトラックを生成しない(N)
- ⑩ DVカメラの録画に連動してキャプチャする(C)
- ⑪ 参照ファイルにキャプチャする(Q)
- ⑫ タイムスケール(M) ▶
- ⑬ DVRaptor-RTのプロパティ(P)...

※図はDVRaptor-RTの場合です。EZDVの場合、
⑬は「EZDVのプロパティ」となります。

①リピート再生

タイムラインを繰り返し再生する設定です。

②プレビュー表示を4:3に補正する

プレビューウィンドウを標準テレビ画面比率にする設定です。

③32kHzのEx Audio2をチャンネル3、4に出力する

DVテープは32kHz12ビットの場合4つのチャンネルを利用できます。ここにチェックを入れると、再生時のサンプリングレートが32kHz12ビットの場合、タイムラインをDVに出力する際に、ExAudio2上のオーディオがチャンネル3、4に出力されます。

④再生時サンプリングレートの設定

ここをクリックすると再生時のオーディオサンプリングレートを統一できます。

✓ 48 kHz	16bit
44.1 kHz	16bit
32 kHz	16bit
32 kHz	12bit

⑤リップル編集モード

P50 参照

⑥編集時の初期値設定 次ページ参照

⑦16:9編集モード

プレビューウィンドウを16:9の画面比率にする設定です。

⑧チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする

EzEdit でキャプチャ時に、32KHz4チャンネルで録画したオーディオの全データを取りこみます。チャンネル3、4のデータは、同名のWAVファイルとしてキャプチャされます。

⑨キャプチャ時オーディオトラックを生成しない

オーディオなしの無音クリップを作ります。

⑩DVカメラの録画に連動してキャプチャする

DVカメラで録画している映像を同時に取りこみます。(P11 参照)

⑪参照ファイルにキャプチャする

この指定をすると9分以上(最長3時間)の長いクリップを取りこむことができます。

⑫タイムスケール

タイムラインの大目盛の表示単位を指定できます。FitScaleとは、全クリップをタイムライン上に表示できるように尺度を自動調整する設定です。

1 Frame(1)	Ctrl+1
10 Frame(2)	Ctrl+2
1 Second(3)	Ctrl+3
✓ 2 Second(4)	Ctrl+4
5 Second(5)	Ctrl+5
10 Second(6)	Ctrl+6
15 Second(7)	Ctrl+7
30 Second(8)	Ctrl+8
1 Minute(9)	Ctrl+9
Fit Scale(F)	Ctrl+E

⑬DVRaptor-RTのプロパティ

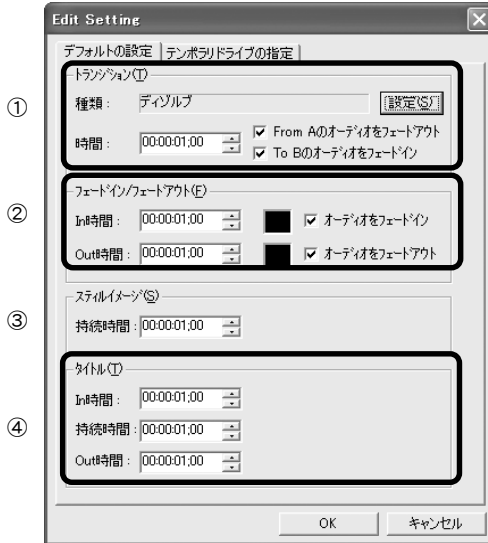
DVRaptor-RTシステム共通の設定画面を表示します。(P129 参照)

※「EZDVのプロパティ」はEZDV SXインストールマニュアルをごらんください。

「編集値の初期設定」

ここでは、メニューバーからデフォルトの特殊編集を選択したときに設定される内容を指定します。また編集設定を一時的に保存しておく場所をテンポラリドライブと呼びます。タブをクリックして2つの画面を選択してください。

デフォルトの設定



① トランジション

トランジション設定のデフォルト値をここで設定します。項目はトランジションの設定（P166 参照）の場合と同じです。

② フェードイン／フェードアウト

フェードインおよびフェードアウトの時間と色のデフォルト設定を行います。画像のフェードと併せてオーディオもフェードさせることができます。

③ スタイルイメージ

カラークリップなど静止画を表示するときのデフォルトの長さを指定します。

④ タイトル

タイトル文字の表示までの時間、表示時間、消えるまでの時間をそれぞれ独立して指定できます。タイトル入力設定のこの部分だけがデフォルトになります。他の項目はタイトル設定画面（P145 参照）を参照してください。

テンポラリドライブの設定



EzEditの編集データを一時的に保存する領域を指定します。ドライブを選択すると、Ezdv_Tempというフォルダが自動的に作成されます。保存先を他の場所に変更したりフォルダ名称を変えるときに、ここで設定を行います。データ用のHDDを選択することをおすすめします。

追加

ドライブを指定してこのボタンを押すと、そのドライブ内に新しいテンポラリフォルダが作成されます。リストの上から順番にデータが保存されますので、保存順序を変えたいときは優先順位を上げる、下げる、削除ボタンを使ってください。これらは、リスト中のドライブを指定したとき（反転表示になります）だけ有効です。

Total Time

保存可能なデータ量を、クリップの時間で表示します。

「表示」メニュー

EzEdit

EzEdit 画面に表示される、各種メニューやクリップのサイズなどをここで指定します。

ファイル(F) 編集(E) 効果(X) 設定(C) **表示(V)** ヘルプ(H)

- | | | |
|---|--------------------------|-------|
| ① | ✓ ツール バー(T) | |
| ② | ✓ デッキコントロール(D) | |
| ③ | ✓ コントロールバー(C) | |
| ④ | ✓ ステータス バー(S) | |
| ⑤ | ピンウィンドウのサムネイルを小さく表示する(B) | Alt+N |
| ⑥ | タイムラインのサムネイルを小さく表示する(L) | Alt+M |
| ⑦ | Main AVを常に表示する(M) | |
| ⑧ | ✓ タイムラインのサムネイルを表示する(U) | Alt+K |

① ツールバー

編集操作のアイコン群です。マウสดラッグで独立のウィンドウになります。このチェックをはずすと非表示になります。

② デッキコントロール

DV カメラを操作するボタンです。マウสดラッグで独立のウィンドウになります。このチェックをはずすと非表示になります。

③ コントロールバー

タイムライン上のクリップ再生を操作するボタンです。マウสดラッグで独立のウィンドウになります。

④ ステータスバー

画面最下段の文字表示です。動作状況、再生ポイントのタイムコード、フレーム数、全体の長さ、オーディオ周波数などが表示されます。このチェックをはずすと非表示になります。

⑤ ピンウィンドウのサムネイルを小さく表示する
指定するとピンウィンドウ上の各クリップの表示サイズが小さくなります。

⑥ タイムラインのサムネイルを小さく表示する
指定するとタイムライン上のフィルム表示が小さくなります。

⑦ Main AV を常に表示する

パソコンの表示画面サイズが小さいとタイムラインが全てスクロール表示になりますが、この設定をするとMain AVタイムラインは常に表示されます。

⑧ タイムラインのサムネイルを表示する

このチェックをはずすとタイムライン上のフィルムの表示を消すことができます。

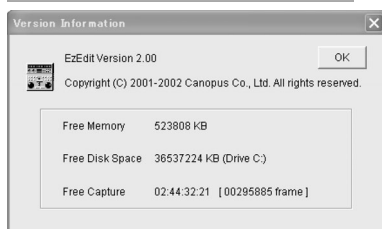
「ヘルプ」メニュー

EzEdit

ここをクリックすると、EzEdit のバージョン番号が表示されます。それ以外にも、以下の項目を確認することができますので、キャプチャ時などに参照してください。

ファイル(F) 編集(E) 効果(X) 設定(C) 表示(V) **ヘルプ(H)**

バージョン情報(A)...



Free Memory

パソコンの使用可能なメモリ量を表示します。

Free Disk Space

HDD の空き容量を表示します。

Free Capture

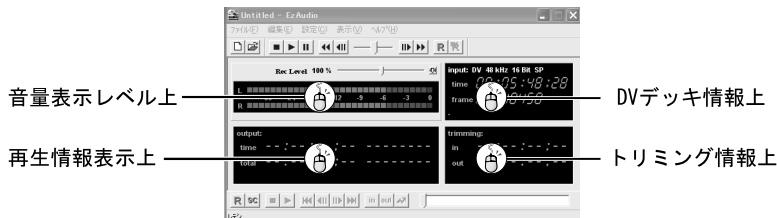
上記の空き容量でキャプチャ可能なクリップの合計時間とそれに相当するフレーム数を表示します。

④ 右クリックを使う

EzEditのアプリケーションは、画面上の特定の場所で右クリックすると特別なメニューが表示される機能を持っています。これによってその部分だけに使うことのできる項目を選択できます。

EzAudio 画面

EzAudioでのポップアップメニューには同じ名称・機能のものがありませんので、その項目については一回しか説明していません。



音量レベル表示上の右クリック

- ① Play(Y)
- ② Rec Level を設定する(R)...
- ③ プロパティ(P)...

① Play
オーディオクリップの再生を行います

② Rec Levelを設定する
録音レベルの設定画面を表示します。0から200までの数値を%で指定できます。



③ プロパティ
オーディオクリップの情報を表示します。(P136 参照)

再生情報表示上の右クリック

- ① Play(Y)
- ② 新規ファイルを作成する(N)
ファイルを開く(E)...
- ③ プロパティ(P)...

① 新規ファイルを作成する
現在のクリップを EzAudio 上から削除します。

② ファイルを開く
HDDに保存されているオーディオクリップを読み出します。

DV デッキ情報上の右クリック

- Play(Y)
- プロパティ(P)...

トリミング情報上の右クリック

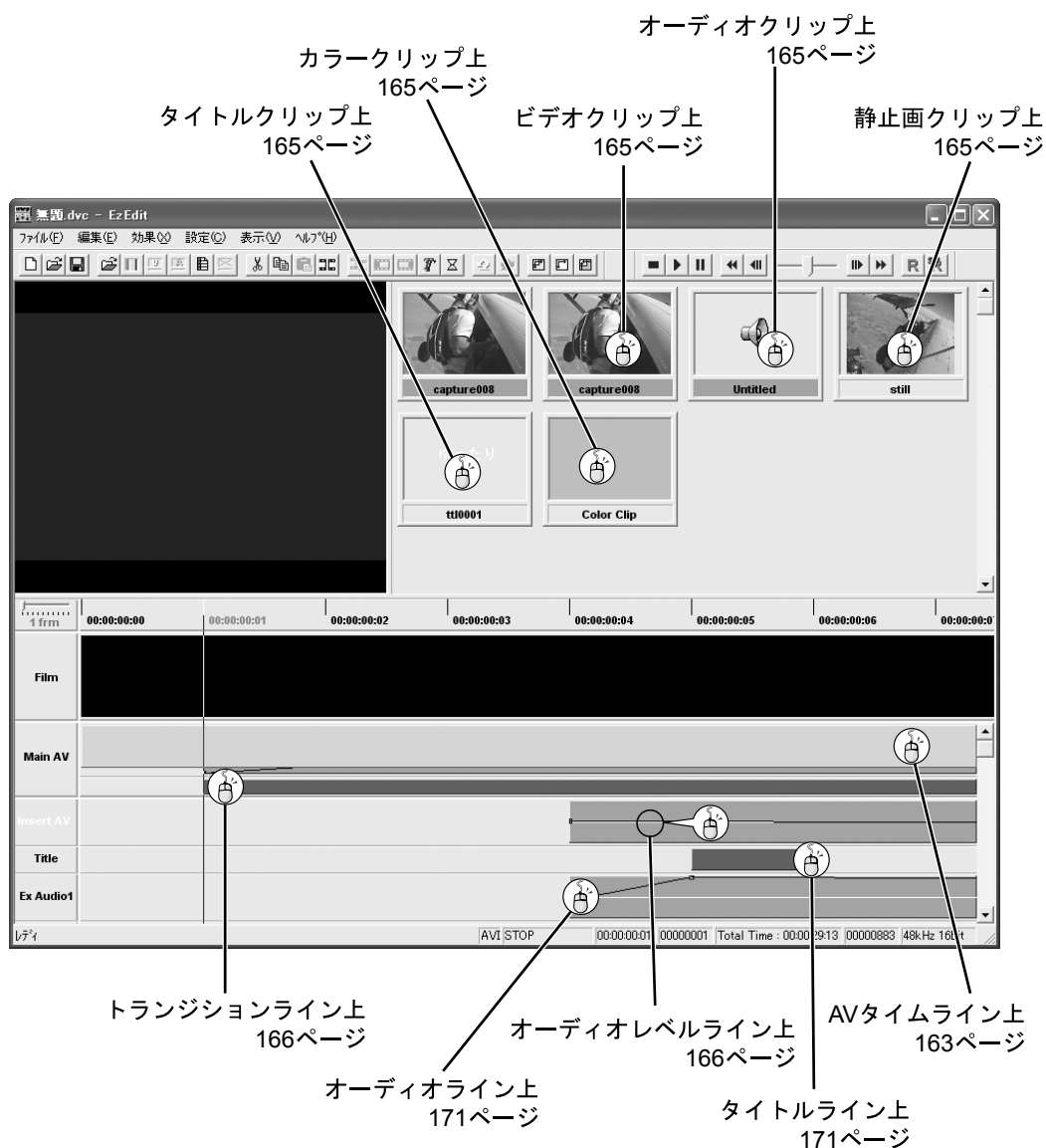
- ① Play(Y)
- ② IN点を設定する(I)
- ③ OUT点を設定する(O)
- クリップを追加する(S)
- プロパティ(P)...

① IN点を設定する
オーディオクリップのトリミングに使用します。この位置にIN点が設定されます。

② OUT点を設定する
オーディオクリップのトリミングに使用します。この位置にOUT点が設定されます。

③ クリップを追加する
この項目を選択すると、読み出されているオーディオクリップがEzEditのピンウィンドウに追加されます。

EzEdit 画面



マウスの右クリックで表示されるポップアップメニューは、マウスカーソル（矢印）の位置によって変わります。そのため選択された操作もマウスカーソルの位置に対して実行されるのが基本です。しかしクリップの分割や貼り付けなど、タイムラインカーソルの位置に適用される処理もあります。

AV タイムライン上の右クリック

EzEdit

この操作は、基本的にマウскарソルもしくはタイムラインカーソルが置かれたクリップに対して実行されます。どちらのクリップに対して適用されるかは、操作によって異なります。

①	タイムスケール(L)	▶
②	Play(Y)	
③	トランジション(G)	▶
④	フェードイン(H)	▶
⑤	フェードアウト(J)	▶
⑥	タイトルの編集(K)	
⑦	タイトルの貼り付け(M)	
⑧	先頭のフレーム(F)	
⑨	前のクリップ(V)	
⑩	次のクリップ(N)	
⑪	最後のフレーム(E)	
⑫	削除(D)	
⑬	切り取り(T)	
⑭	コピー(C)	
⑮	貼り付け(P)	
⑯	クリップの分割(B)	
⑰	ピンポイントに追加(A)	
⑱	ファイルに保存(Q)...	
⑲	参照ファイルに保存(Z)...	
⑳	IN点の設定(I)	
㉑	OUT点の設定(O)	
㉒	クリップの設定(S)...	
㉓	EzVideoの起動(X)	
㉔	プロパティ(R)...	

①タイムスケール
タイムライン全体の表示単位が変わります。
(P158参照)

②PLAY
タイムラインカーソル位置から再生を開始します。

③～⑥トランジション・フェードイン・フェードアウト・タイトルの編集 (P144参照)

⑦タイトルの貼り付け

タイトル設定ウィンドウ (P145参照) で「タイトルのコピー」を選択したときのみ有効です。タイムラインカーソル位置に対して適用されます。

⑧先頭のフレーム

全タイムラインの先頭にタイムラインカーソルを移動し、そのフレームを表示します。

⑨前のクリップ

タイムラインカーソルのあるクリップの先頭にタイムラインカーソルを移動し、そのフレームを表示します。

⑩次のクリップ

タイムラインカーソルのあるクリップの次のクリップの先頭にタイムラインカーソルを移動し、そのフレームを表示します。

⑪最後のフレーム

全タイムラインの終端にタイムラインカーソルを移動し、そのフレームを表示します。

⑫削除

マウス位置のクリップを削除します。

⑬切り取り

マウス位置のクリップを一時保存領域に移動します。

⑭コピー

マウскарソル位置のクリップを一時保存領域にコピーします。

⑮貼り付け

一時保存領域のクリップをタイムラインカーソル位置のMain AVトラックに貼り付けます。
(コピーしたときのみ有効)

⑯クリップの分割

タイムラインカーソル位置でクリップを分割します。

⑰ピンウィンドウに追加

マウスカーソルが置かれたクリップをピンウィンドウにサムネイル表示します。

⑱ファイルに保存

マウスカーソルが置かれたクリップのトリミングした部分だけをAVIファイルに保存します。

⑲参照ファイルに保存

マウスカーソルが置かれたクリップのトリミングした部分だけを参照AVIファイルとして保存します。

⑳IN点の設定

タイムラインカーソル位置にIN点が設定されます。

㉑OUT点の設定

タイムラインカーソル位置にOUT点が設定されます。

㉒クリップの設定

「クリップの設定」ウィンドウが開きます。
(P142 参照)

㉓EzVideoの起動

EzVideo が起動してマウスカーソルが置かれたクリップを表示します。

㉔プロパティ

マウスカーソルが置かれたクリップの情報を表示します。クリックすると以下のウィンドウが表示されます。

ファイルの情報

タイムラインカーソル位置のクリップに関するキャプチャ時の情報を表示します



編集情報

マウスカーソルが置かれたクリップの編集後の情報と、タイムラインカーソル位置を表示します。



録画情報

DVカメラで録画した時点の情報や、テープのタイムコードが表示されます。



参照情報

参照ファイル形式で保存してある場合、関連情報が表示されます。



ビンウィンドウにあるクリップ上の右クリック

EzEdit

ビデオクリップ上

①	EzVideoの起動(T)
②	クリップの削除(D)
③	ファイルに保存(Q)...
④	参照ファイルに保存(Z)...
⑤	クリップを前に配置(F)
⑥	クリップを後に配置(G)
⑦	ファイルの削除(R)
⑧	プロパティ(P)...

カラークリップ上

⑨	カラークリップの設定(X)
②	クリップの削除(D)
	ファイルに保存(Q)...
	参照ファイルに保存(Z)...
⑤	クリップを前に配置(F)
⑥	クリップを後に配置(G)
	ファイルの削除(R)
	プロパティ(P)...

静止画クリップ上

⑩	ペイントソフトの起動(X)
⑪	静止画の時間設定(S)
②	クリップの削除(D)
	ファイルに保存(Q)...
	参照ファイルに保存(Z)...
⑤	クリップを前に配置(F)
⑥	クリップを後に配置(G)
⑦	ファイルの削除(R)
	プロパティ(P)...

オーディオクリップ上

⑫	EzAudioの起動(T)
②	クリップの削除(D)
	ファイルに保存(Q)...
	参照ファイルに保存(Z)...
	クリップを前に配置(F)
	クリップを後に配置(G)
⑦	ファイルの削除(R)
⑧	プロパティ(P)...

タイトルクリップ上

②	クリップの削除(D)
	ファイルに保存(Q)...
	参照ファイルに保存(Z)...
	クリップを前に配置(F)
	クリップを後に配置(G)
⑦	ファイルの削除(R)
	プロパティ(P)...

① EzVideo の起動

EzVideo を起動します。

②クリップの削除

ビンウィンドウ上から選択したクリップを削除します。 ファイルはHDD内に残ります。

③ファイルに保存

ビデオクリップをAVIファイルとして新規保存します。

④参照ファイルに保存

ビデオクリップを参照ファイルとして新規保存します。

⑤クリップを前に配置

選択したクリップを、タイムラインカーソルのあるクリップの先頭に挿入します。

⑥クリップを後に配置

選択したクリップを、タイムラインカーソルのあるクリップの後ろに挿入します。

⑦ファイルの削除

選択したクリップとHDD内のファイルを両方削

除します。元ファイルもなくなりますので、確認メッセージが表示されます。

⑧プロパティ

クリップのプロパティを表示します。

⑨カラークリップの設定

「カラークリップの設定」ウィンドウが開きます。

⑩ペイントソフトの起動

Windowsに標準で付いている「ペイント」を起動します。ただし「ペイント」はBMP形式（Windows標準の画像形式）のファイルしか表示できませんので、それ以外のファイル形式の画像では「ペイント」は起動しません。

⑪静止画の時間設定

持続時間の設定ウィンドウが表示されます。時間の設定方法は本文（P32参照）を参照してください。

⑫ EzAudio の起動

EzAudio を起動します。

オーディオレベルライン上の右クリック

EzEdit

オーディオ情報を含むクリップは、クリップ上にオーディオレベルが表示されています。この線上にマウスを移動して右クリックすると、オーディオレベル設定用のポップアップメニューが表示されます。ここでの設定はクリップ単位で行われます。

- ① レベルポイントを削除する(D)
- ② 全てのレベルポイントを削除する(Q)
- ③ 全てのレベルポイントを0%にする(Q)

①レベルポイントを削除する

マウス位置のアンカーを削除します。線上にアンカーがあり、その上で右クリックしたときのみ操作可能です。

②全てのレベルポイントを削除する

レベル設定全てをキャンセルして、最初の値（中央）に戻します。

③全てのレベルポイントを0%にする

クリップ全体の音量がゼロになります。

トランジションライン上の右クリック

EzEdit

トランジションの細かい設定は、トランジション追加後にトランジションラインを右クリックして表示させるポップアップメニューから選択します。パターンのに簡単に説明していますので、実際に操作して内容を確認してください。

- ① トランジションの設定(T)...
- ② Rendering(R)
- ③ トランジションのコピー(C)
- ④ トランジションの削除(D)

①トランジションの設定

「トランジションの設定」ウィンドウが表示されます。

このウィンドウでトランジション内容とトランジション時間を設定することができます。リストに表示されている14種類（デフォルトは「ディゾルブ」）から選択し、「設定」ボタンをクリックすると詳細設定モードになります。各設定モードの説明を次のページに述べます。

② Rendering

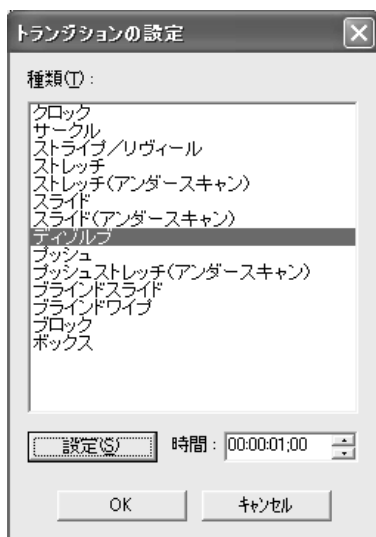
レンダリングを実行します。

③トランジションのコピー

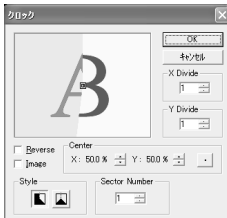
トランジション内容を一時保存領域にコピーします。

④トランジションの削除

この位置のトランジションを削除します。

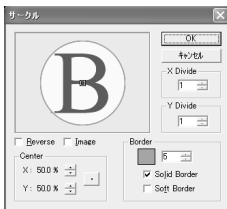


トランジョンの種類



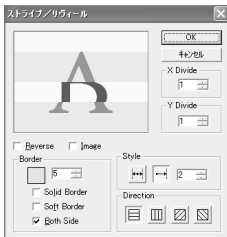
クロック

時計回りに画面が切り替わります。



サークル

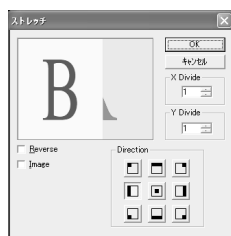
円のサイズ変化にしたがって画面が切り替わります。



ストライプ/リヴィール

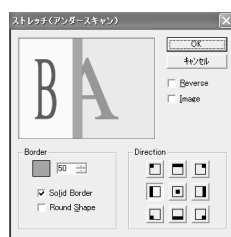
画面がストライプ（縞）状に分割され、それぞれが同時に切り替わります。





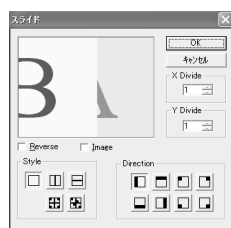
ストレッチ

次の画像が徐々に大きくなって画面が切り替わります。



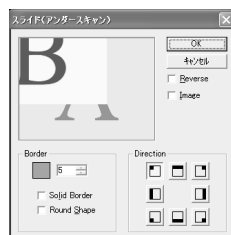
ストレッチ (アンダースキャン)

ストレッチ処理のアンダースキャン版です。パソコンで表示するなど、画面領域をフルに使うときにこの設定を選びます。



スライド

画面が重なるようにして切り替わる処理です。



スライド (アンダースキャン)

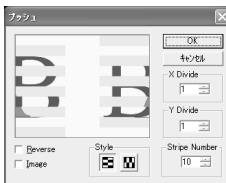
スライド処理のアンダースキャン版です。パソコンで表示するなど、画面領域をフルに使うときにこの設定を選びます。





ディゾルブ

画面が徐々に消えて次の画面が現れてきます。



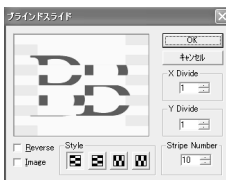
プッシュ

後の画面が前の画面を押し出すように切り替わります。



プッシュストレッチ (アンダースキャン)

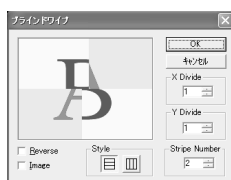
プッシュとストレッチの組み合わせです。パソコンで表示するなど、画面領域をフルに使うときにこの設定を選びます。



ブラインドスライド

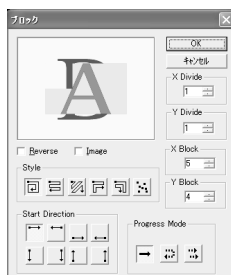
画面が動きながらブラインド状にスライドしつつ切り替わります。





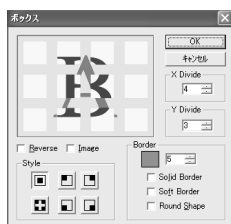
ブラインドワイプ

画面は固定されたままブラインド状に切り替わります。



ブロック

ブロックが積み重なる感じで画面が切り替わります。



ボックス

四角い枠が大きくなりながら画面が切り替わります。



EzEditのトランジションは、家庭用TV等、オーバースキャン表示のモニターに映し出したときに自然にトランジションがかかる様に設計されています。アンダースキャン表示の可能なモニターで最終出力をご覧になるときは、アンダースキャン設定のトランジションをお選びください。

タイトルライン上の右クリック

EzEdit

タイトルエリア上に表示されたタイトルライン上にマウスを移動して右クリックすると、タイトル編集用のポップアップメニューが表示されます。

- | | |
|---|------------------|
| ① | タイトルの編集(E) |
| ② | エフェクトの設定(F) |
| ③ | Rendering(R) |
| ④ | タイトルのコピー(C) |
| ⑤ | タイトルの削除(D) |
| ⑥ | ファイルに保存(S)... |
| ⑦ | ファイルから貼り付け(L)... |

①タイトルの編集

タイトル編集設定ウィンドウの、属性タブを表示します。(P145参照)

②エフェクトの編集

タイトル編集設定ウィンドウの、エフェクトタブを表示します。(P152参照)

③ Rendering

レンダリングを実行します。

④タイトルのコピー

タイトル設定内容を一時保存領域にコピーします。

⑤タイトルの削除

タイトル設定を全て削除します。

⑥ファイルに保存

タイトルの設定内容を tdf. (Title data file) ファイルとして保存します。

⑦ファイルから貼り付け

tdf ファイルを呼び出して貼り付けます。

オーディオライン上の右クリック

EzEdit

オーディオライン上で右クリックすると、オーディオ用のポップアップメニューが表示されます。AVタイムラインと同様に、タイムラインカーソル位置に対する処理とマウス位置に対する処理とがあります。

- | | |
|---|-------------------|
| ① | Ex Audioデータの削除(D) |
| ② | クリップの分割(B) |
| ③ | ピンウィンドウに追加(A) |
| ④ | IN点の設定(I) |
| ⑤ | OUT点の設定(O) |
| ⑥ | クリップの設定(S)... |
| ⑦ | EzAudioの起動(P) |
| ⑧ | プロパティ(R)... |

① Ex Audio データの削除

マウス位置のオーディオクリップを削除します。

②クリップの分割

タイムラインカーソル位置でオーディオクリップを分割します。

③ピンウィンドウに追加

編集後の内容でピンウィンドウに貼り付けます。

④ IN 点の設定

トリミングします。タイムラインカーソル位置より前を削除します。

⑤ OUT 点の設定

トリミングします。タイムラインカーソル位置より後を削除します。

⑥クリップの設定

IN・OUT 点などを直接数値で設定できます。

⑦ EzAudio の起動

EzAudio を起動してマウス位置のオーディオクリップを呼出します。

⑧プロパティ

オーディオクリップの情報を表示します。

Premiere プラグインの機能

Adobe Premiere 6.0 起動時 Premiere プラグイン

[illegible]

Premiere 上でキャプチャやテープへの出力を行う場合は、以下の設定を行ってください。

1. [編集]メニューから[環境設定]へ進んで[スクラッチディスクとデバイスコントロール]を選択してください。
2. [デバイスコントロール]-[デバイス]を[DVRaptor-RT Device Control]または[EZDV Device Control]に設定し、[OK]をクリックしてください。

Premiere プラグインを使用する際の基本的な操作

- キャプチャを行うには、[ファイル]メニューから[キャプチャ][ムービーキャプチャ]を指定してください。
- オーディオのみをキャプチャする場合は、[プロジェクト]メニューの[プロジェクト設定][キャプチャ]で[ビデオキャプチャ]のチェックを外し、ムービーキャプチャを行ってください。
- SyncRec (DVデッキなどに出力)を行うには、[ファイル]メニューから[クリップを書き出し][テープへ書き出し]を指定してください。[DVRaptor Device Control]または[EZDV Device Control]ダイアログが表示されますので、テープの録画開始位置を指定し、[Tape Out]をクリックすると SyncRec が開始されます。 SyncRec は[Esc]キーで中止させることができます。
- 参照ファイル形式でキャプチャを行う場合は、[ファイル]メニューから[キャプチャ][ムービーキャプチャ]を選択します。
 1. [キャプチャ設定]の[編集]をクリックし、[プロジェクト設定][キャプチャ]の[Option]をクリックします。[キャプチャ時のAVIファイルタイプ]の[参照ファイルにキャプチャする]にチェックを付けます。
 2. 環境設定の[編集]をクリックし、[キャプチャしたムービー]の保存場所を指定します。プルダウンメニューから[フォルダを選択]し、フォルダを指定してください。キャプチャしたムービーの保存先には、データ用ハードディスクドライブを指定することをお奨めします。

[Option]をクリックし、[キャプチャ時のAVIファイルタイプ]の[参照ファイルにキャプチャする]にチェックを付けることでも設定できます。

MPEG ファイルに変換

Premiere プラグイン

MPEGソフトエンコーダを使用してタイムラインをMPEGファイルに変換します。変換するタイムラインにタイトルおよびトランジションの設定を行っている場合は、あらかじめプレビュー作業を行ってください。

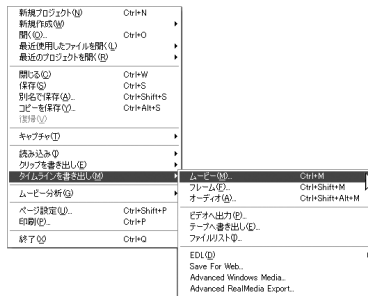
[ムービー書き出し設定][キーフレームとレンダリング][フィールド]を選択し、[偶数フィールドから]に設定してください。



[キーフレームとレンダリング]の設定ダイアログは、プロジェクト設定の中にもあります。プロジェクト設定側の設定を変更しても、上記の動作に効果は反映されませんのでご注意ください。[ファイル][タイムラインを書き出し][ムービー]を指定し、[設定]をクリックした時に表示されるダイアログで設定してください。

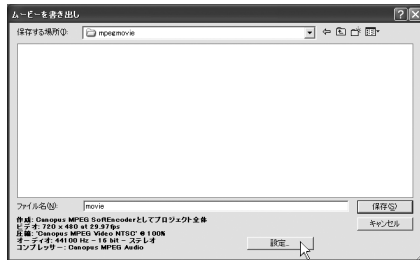
1

[ファイル]メニュー-[タイムラインを書き出し]から、[ムービー]を選択



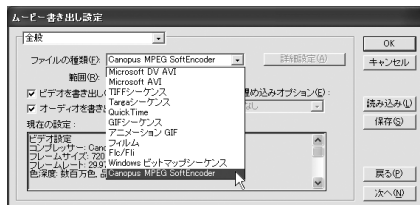
2

[設定]をクリック



3

[全般設定]-[ファイルの種類]から [Canopus MPEG SoftEncoder]を選択



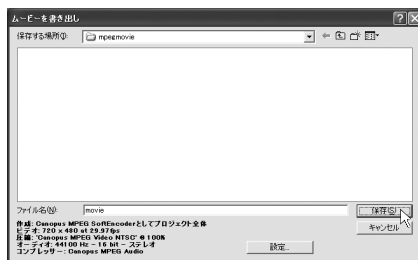
4

[ビデオ設定]-[圧縮形式]が [Canopus MPEG Video NTSC]になっていることを確認し、[OK]をクリック



5

[保存]をクリック



6

[MPEG]タブをクリックし、変換するMPEG形式を選択

- MPEG1 システムストリーム

ビデオとオーディオを多重化して1つのファイルに記録します

- MPEG1 エレメンタリストリーム

ビデオとオーディオをエンコードしてそれぞれ別個のファイルとして同時に記録します。[映像]もしくは[音声]を指定することでビデオまたはオーディオを単独でエンコードできます

- MPEG2 プログラムストリーム

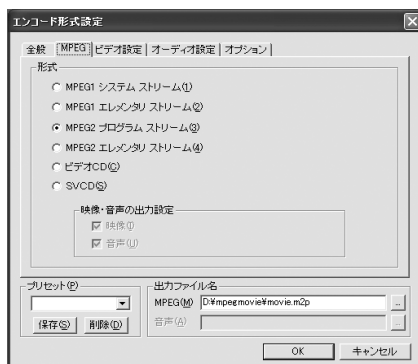
ビデオとオーディオを多重化して1つのファイルに記録します

- MPEG2 エレメンタリストリーム

ビデオとオーディオをエンコードしてそれぞれ別個のファイルとして同時に記録します。[映像]もしくは[音声]を指定することでビデオまたはオーディオを単独でエンコードできます

- ビデオ CD

ビデオ CD形式に準拠したMPEG1ファイルを作成します



- SVCD

スーパービデオ CD 形式に準拠した MPEG ファイルを作成します

- プリセット

設定内容を保存する場合、テキストフィールドにファイル名を入力し、[保存]をクリックします。設定内容を読み出す場合は[▼]をクリックし、ファイル名を選択してください。保存した設定内容を削除する場合は、ファイル名を表示させて[削除]をクリックします



Video CD形式のファイルを出力する場合は、[ムービー書き出し]画面の[設定]をクリックし、オーディオのレートを44100Hzに設定してください。

7

[ビデオ設定]タブをクリックし、映像関連を設定

• 基本設定

ビデオデータのビットレートと符号化形式を設定します。ビデオビットレートは400bps単位で設定します。400bps単位で指定しなかった場合は自動的に400bps単位の設定値に変更されます。ビットレートを高くすると画質は良くなりますが、ファイルサイズが大きくなります。ビデオデータの符号化形式はCBR、VBRのいずれかに設定します。VBRを選択した場合、[ビットレート]は平均ビットレートの設定になります。VBRを選択した場合のみ、最大ビットレート（400bps単位）も同時に設定することができます

• GOPパターン

GOPパターンをIフレーム（Iピクチャのみで構成されるGOP）、IBBP（I/B/Pの3つのピクチャから構成されるGOP）のいずれかに設定し、以下のパラメータを設定することができます

• ピクチャ枚数

GOP内に含まれるピクチャ枚数を1～30の範囲で設定します。Iフレーム選択時にはピクチャ枚数は1に固定されます

• 周期の自動設定

IもしくはPピクチャが現れる周期を自動設定します。Iフレーム選択時には周期は1に固定されます



• 周期

周期の自動設定にチェックをつけていない場合に設定できます。IもしくはPピクチャが現れる周期を1～3の範囲で設定します。Iフレーム選択時には周期は1に固定されます

• Closed GOPを使用する

GOP内の画像が他のGOPから独立して再生可能なことを示すClosed GOPフラグを設定します

• プロファイルとレベル

プロファイルとレベルを設定します。作成するファイルの種類がMPEG1の場合は表示されません

• 画像サイズ

画像サイズを設定します

4

8

[オーディオ設定]タブをクリックし、音声関連を設定

・サンプリングレート

オーディオデータのサンプリングレートを設定します

・形式

オーディオデータのデータ形式を設定します

・ビットレート

オーディオデータのビットレートを設定します。ビットレートを高くすると音質は良くなりますが、ファイルのサイズが大きくなります

・チャンネル

・ステレオ

左右の位相が比較的似ている場合に選択します

・ジョイント

左右の位相がほとんど同じ場合に選択します

・デュアル

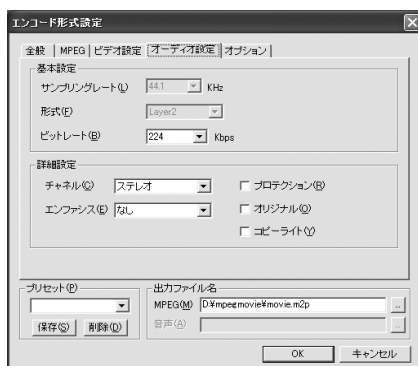
左右の位相が大きく異なる場合に選択します

・モノラル

モノラルにする場合に選択します

・エンファシス

エンファシスエンコードを行う場合に設定します。再生に使用するシステムとの互換性のための設定です。通常は設定を行う必要はありません



・プロテクション

CRCエラーの検出が行えるファイルを作成する場合にチェックをつけます。ビデオCDを選択している場合は、チェックをつけないでください。MPEG2の場合は、チェックをつけてください

・オリジナル

オリジナルビットをつけたオーディオファイルを作成する場合にチェックをつけます。このデータがコピーではなくオリジナルデータであることを示します

・コピーライト

著作権保護情報をつけたファイルを作成する場合にチェックをつけます。オリジナルで創作したデータ以外にはチェックをつけないでください

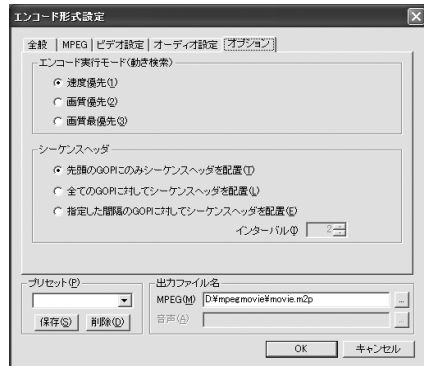


[ムービー書き出し設定]-[オーディオ]のレートが設定したサンプリングレートが有効になるため、このパラメータ設定画面では、サンプリングレートの変更は行えません。サンプリングレートは、あらかじめ設定しておいてください。

9

[オプション]タブを選択クリックし、エンコードおよびシーケンスヘッダ関連を設定

- ・エンコード実行モード
エンコード時のモードを選択します
- ・速度優先
変換速度を早くするように最適化を行いエンコードします
- ・画質優先
画質を優先した最適化を行いエンコードします。変換に[速度優先]のおおよそ倍かかります
- ・画質最優先
画質を最優先した最適化を行いエンコードします。変換に[速度優先]のおおよそ3倍かかります
- ・シーケンスヘッダ
シーケンスヘッダの間隔を設定します
- ・先頭のGOPにのみシーケンスヘッダを配置
ビデオストリームの先頭にのみシーケンスヘッダを挿入します。すべてのビデオシーケンスは、先頭から再生されることとなります

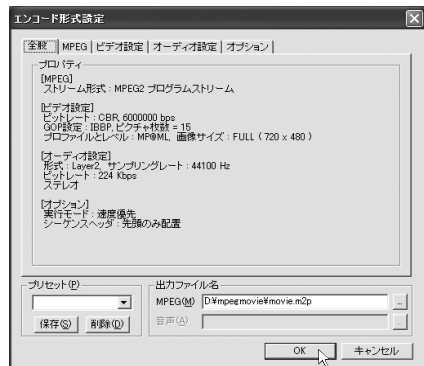


- ・全てのGOPに対してシーケンスヘッダを配置
各GOPの先頭にシーケンスヘッダを挿入します。ランダムアクセスの効率が、最大限になります
- ・指定した間隔のGOPに対してシーケンスヘッダを配置
シーケンスヘッダがGOPヘッダの前に挿入される間隔をインターバルの項目で指定します。指定した数値が小さいほど、ランダムアクセス効率は上がります

10

[全般]タブをクリックし、設定内容を確認してテキストフィールドに変換後に作成されるファイル名、保存先を入力

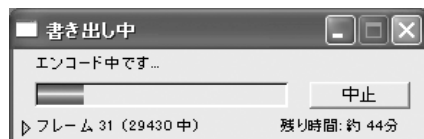
設定後、[OK]をクリックします



11

変換を開始

変換が完了するとウィンドウが閉じます



4

第5章

ショートカットキー・アイコン・索引

EzEdit で操作を行う方法には以下の三種類があり、同じ名称の機能は同じ操作になります。メニューからの選択とアイコンのクリックについては本文で述べましたので、この章では最後のショートカットキーについて説明します。

- 表示されたメニューウィンドウから選択する
- 画面上のアイコンをクリックする
- ショートカットキーを使う

ショートカットキーとは、パソコンのキーボード上に割り当てられた操作機能のことです。あらかじめ決められたキーを押すだけで特定の処理を行うことができますが、多くの場合、ショートカットキーは押し間違いを避けるために、いくつかのキーを組み合わせで使います。

次頁以降にリストアップされているショートカットキーは、メニューにもいくつか記載されています。ショートカットキーの表記方法は、キーの名称を+記号でつなぎます。たとえばCtrl+C（コピー操作）であれば、**Ctrl**を押しながら**C**を押すというように、両方のキーを順番に押します。

ショートカットキーはいちいちマウスを使わなくてもワンタッチで確実に操作できますので、慣れれば非常にすばい操作が行えます。左手だけで使えるショートカットキーと右手のマウスを使い分けることも可能です。

例：「編集」メニュー

元に戻す(U)	Ctrl+Z
切り取り(X)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
貼り付け(P)	Ctrl+V
追加(A)	Ctrl+A
削除(D)	Del
全削除(L)	Alt+Del
コメント編集(M)...	Ctrl+M

—— ショートカットキー

ショートカットキー一覧

操作をスピーディに行うためには、キー操作だけで機能選択できるショートカットキーを利用するのが便利です。ここでは操作に対応するショートカットキーを、メニュー項目で検索できるように並べています。

EzVideo、EzAudio、EzEdit に共通		
DV deck	DVデッキの動作を停止する	F1
	DVデッキの再生を始める	F2
	DVデッキを一時停止する	F3
	DVデッキを巻き戻す	F4
	DVデッキを早送りする	F5
	DVデッキで一つ前のフレームを表示する	F6
	DVデッキで一つ後のフレームを表示する	F7
	DVデッキで 1/10 速度で再生する	F8
	DVデッキで 1/5 速度で再生する	F9
	DVデッキで通常速度で再生する	F10
	DVデッキで倍速で再生する	F11
	DVデッキで 20 倍速で再生する	F12
	DVデッキ側の録画をスタートする	Ctrl+F10

EzVideo		
ファイル	ファイルの新規作成	Ctrl+N
	ファイルの設定	Ctrl+F
	バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ	Alt+B
	プレイリストの新規作成	Ctrl+Alt+N
	プレイリストを開く	Ctrl+Alt+F
	プレイリストを上書き保存	Ctrl+Alt+S
	プレイリストに名前を付けて保存	Ctrl+Alt+A
	アプリケーションの終了	Alt+F4
編集	IN点の設定	Ctrl+I
	OUT点の設定	Ctrl+O
	プレイリストに IN/OUT を設定	Ctrl+U
	クリップの分割	Ctrl+D
	静止画保存	Ctrl+S
	クリップの削除	Del
	クリップの切り取り	Ctrl+X
	クリップのコピー	Ctrl+C
	クリップの貼り付け	Ctrl+V
	ファイルをプレイリストに追加	Ctrl+P
	プレイリストのクリップを全て削除	Alt+Del
設定	プレビュー表示を 4 : 3 に補正する	Ctrl+Q
	フルサイズでプレビューする	Ctrl+W
	キャプチャ時にファイル名を自動で付ける	Ctrl+G

EzAudio		
ファイル	新規作成	Ctrl+N
	ファイルの設定	Ctrl+F
編集	IN点の設定	Ctrl+I
	OUT点の設定	Ctrl+O
設定	キャプチャ時にファイル名を自動で付ける	Ctrl+G

EzEdit		
ファイル	新規作成	Ctrl+N
	開く	Ctrl+F
	ピンウィンドウにクリップを追加	Ctrl+A
	上書き保存	Ctrl+S
	EzVideoのプレイリストを読み込む	Ctrl+Shift+P
	バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ	Alt+B
編集	元に戻す	Ctrl+Z
	やり直し	Ctrl+Y
	削除	Del
	切り取り	Ctrl+X
	コピー	Ctrl+C
	貼り付け	Ctrl+V
	ピンウィンドウに貼り付け	Ctrl+B
	クリップの分割	Ctrl+D
	トランジションの貼り付け	Alt+S
	タイトルの貼り付け	Alt+D
	IN点の設定	Ctrl+I
	OUT点の設定	Ctrl+O
	クリップの設定	Ctrl+T
	カラークリップをピンウィンドウに追加	Alt+A
	ピンウィンドウのAVIクリップを前に配置	Ctrl+G
	ピンウィンドウのAVIクリップを後に配置	Ctrl+H
	MainAVのクリップを全てピンウィンドウに追加	Ctrl+U
	ピンウィンドウのクリップを全て削除	Alt+Del
	タイムライン編集データを全て削除	Ctrl+Del
	レンダリング後に再生開始	Ctrl+Enter
	再生（再生時に押すと一時停止）	Space
	操作を取り消して前の状態に戻る	Alt+Backspace
	タイムラインの末尾にタイムラインカーソルを移動	Ctrl+End
	次のクリップにタイムラインカーソルを移動	End
	タイムラインの先頭にタイムラインカーソルを移動 （再生状態のときは一時停止）	Esc
	前のクリップにタイムラインカーソルを移動	Home
	タイムラインの先頭にタイムラインカーソルを移動	Ctrl+Home
	一つ前のフレームにカーソルを移動	左矢印
	タイムラインを左方向にスクロール	Ctrl+ 左矢印
	フレーム単位で左方向に4倍から10倍の速度で カーソルを移動	Shift+ 左矢印
	一つ後のフレームにカーソルを移動	右矢印
	タイムラインを右方向にスクロール	Ctrl+ 右矢印
	フレーム単位で右方向に4倍から10倍の速度で カーソルを移動	Shift+ 右矢印
	再生開始（再生状態のときは一時停止）	Enter
	オーディオレベルの一括移動	Shift+マウスドラッグ

編集 - 検索	Jump	Ctrl+J
	前のシーンの変わり目を検索	Shift+Home
	次のシーンの変わり目を検索	Shift+End
	前のインデックスを検索	Alt+Home
	次のインデックスを検索	Alt+End
	再生を開始したフレームに戻る	Backspace
効 果	タイトルデータの編集	Alt+T
	長さ 1/2 秒のランジションを設定する	Alt+0
	長さ 1 秒のランジションを設定する	Alt+1
	長さ 2 秒のランジションを設定する	Alt+2
	長さ 3 秒のランジションを設定する	Alt+3
	デフォルトのフェードインを設定する	Ctrl+[
	デフォルトのフェードアウトを設定する	Ctrl+]
	長さ 1 秒のランジションを設定後レンダリング	Ctrl+Alt+1
	長さ 2 秒のランジションを設定後レンダリング	Ctrl+Alt+2
	長さ 3 秒のランジションを設定後レンダリング	Ctrl+Alt+3
	フェードアウト設定をここから開始する	Ctrl+Alt+X
	フェードイン設定をここで終了する	Ctrl+Alt+Z
	ランジション開始点の指定 (新しくランジションを追加する場合)	Ctrl+K
	ランジション終了点の指定 (新しくランジションを追加する場合)	Ctrl+L
	デフォルトのランジション設定を適用	Ctrl+P
設 定	プレビュー表示を 4:3 に補正する	Ctrl+Q
	リップル編集モード	Alt+R
	画面設定を以前の状態に戻す	Ctrl+R
	画面サイズを最大にする	Ctrl+W
設 定 - タイムスケール	1 Frame	Ctrl+1
	10 Frame	Ctrl+2
	1 Second	Ctrl+3
	2 Second	Ctrl+4
	5 Second	Ctrl+5
	10 Second	Ctrl+6
	15 Second	Ctrl+7
	30 Second	Ctrl+8
	1 Minute	Ctrl+9
	Fit Scale	Ctrl+E
表 示	ピンウィンドウのサムネイルを小さく表示する	Alt+N
	タイムラインのサムネイルを小さく表示する	Alt+M
	タイムラインのサムネイルを表示する	Alt+K

アイコン一覧

EzVideo、EzAudio、EzEdit 画面上に表示されるアイコン名称の一覧です。各アイコンの機能については参照ページをご覧ください。

アイコン	名 称	参 照 ページ	アイコン	名 称	参 照 ページ	アイコン	名 称	参 照 ページ
EzVideo								
	新規ファイル	—		ファイルの設定	9		クリップを分割	—
	静止画保存	12		バッチキャプチャ/ シームレスキャプチャ	—		プレイリストの 表示／非表示	—
	新規プレイリスト	—		プレイリストを開く	—		プレイリストを保存	—
	プレイリストを開く	—		切り取り	—		コピー	—
	貼り付け	—						

EzAudio								
	新規作成	—		ファイルの設定	13		STOP	14
	PLAYBACK	14		PAUSE	14		REWIND	—
	PLEVIOUS FRAME	—		NEXT FRAME	—		FAST FORWARD	—
	REC	—		Sync Rec	—			

EzAudio (WAV Controller)						
 キャプチャの開始	—	 シンクキャプチャの開始	14	 STOP	—	
 PLAY/PAUSE	—	 ファイルの先頭	—	 前のフレーム	—	
 次のフレーム	—	 ファイルの最後	—	 IN 点の設定	—	
 OUT 点の設定	—	 クリップの追加	—			

アイコン 名 称	参 照 ページ	アイコン 名 称	参 照 ページ	アイコン 名 称	参 照 ページ
EzEdit (ツールバー)					
 新規作成	—	 開く	—	 保存	20
 ピンウィンドウにクリップを追加	29	 カラークリップをピンウィンドウに追加する	35	 EzVideoの起動	—
 EzAudioの起動	—	 バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ	22	 編集ウィンドウを全て閉じる	—
 切り取り	—	 コピー	—	 貼り付け	—
 クリップを分割	—	 初期値のトランジションを設定	53	 初期値のフェードインを追加する	61
 初期値のフェードアウトを追加する	62	 タイトル文字の設定	65	 未レンダリング部分を計算する	53
 元に戻す	—	 やり直し	—	 1/2 サイズ	18
 フルサイズ	18	 直前のサイズに戻す	—		

EzEdit (デッキコントローラ)					
 DV デッキ STOP	81	 DV デッキ PLAY	—	 DV デッキ PAUSE	81
 DV デッキ REWIND	—	 DV デッキ PREVFRAME	—	 DV デッキ NEXTFRAME	—
 DV デッキ FF	—	 DV デッキ REC	—	 Sync Rec	81

EzEdit (コントロールバー)					
 Stop	—	 Playback/Pause	—	 先頭のフレームに移動	—
 前のクリップの先頭に移動	—	 タイムライン左スクロール	—	 前のフレーム	—
 次のフレーム	—	 タイムライン右スクロール	—	 次のクリップの先頭に移動	—
 最後のフレームに移動	—	 IN 点の設定	41	 OUT 点の設定	42



[Shift] キーを押しながらクリップのオーディオレベル上にマウスを移動すると、マウスの形が変わります。そのままマウスドラッグするとクリップ全体のオーディオレベルが一括で動きます。**[Shift]** キーと**[Ctrl]** キーを押しながら同じ操作を行うと全クリップのオーディオレベルが一括調整できます。

索引

英

AVI ファイル	4,109
BMP ファイル	30
DV 機器	5
EzAudio	13
EzEdit	15
EzVideo	8
Insert AV	15
Main AV	15
RGB	143

あ

アセンブル編集	43
アンダースキャン	66

い

インサート編集	47
インテリマウス	7

え

エッジ	69
エフェクト	70
エンボス	67

お

オーディオレベル	44
----------------	----

か

ガイドライン	66
カラークリップ	34
カラーパレット	34

き

キャプチャ	3
-------------	---

く

グラデーション	68
クリック	6
クリップ	9

さ

座布団	76
サムネイル	15
参照ファイル	4,109
サンプリングレート	39,134

し

持続時間	32
シャドー	67
シャトルモード	7
ジョグモード	7
シンクキャプチャ	14
シンクレック	81

す

スケール	40
ずり下げ	38
ずり上げ	38

せ

静止画保存	12
-------------	----

た

タイトル文字	65
タイムコード	21
タイムライン	16
縦書き	145
ダブルクリック	6

て

ディゾルブ	52
デッキコントローラ	8
デフォルト	34
テンポラリドライブ	20

と

ドラッグ&ドロップ	6
トランジション	52
トリミング	40

の

ノンリニアビデオ編集 2

は

バッチキャプチャ／シームレスキャプチャ - 21

ひ

ピンウィンドウ 28

ふ

フィールド補間設定 12

フェードアウト 60

フェードイン 60

フォント 65

プレイバックスライダー 36

フレーム 16

プレビュー 65

プレビューウィンドウ 18

プロジェクトファイル 82

ほ

ホイールボタン 7

ま

マウス 6

み

右クリック 6

ミュート 44

り

リップル編集 50

リニア編集 2

れ

レンダリング 53

