

HD SPARK

設定ガイド



設定ガイド
October 31, 2008
Copyright © 2008 Thomson Canopus Co., Ltd.
All rights reserved.

Contents

Section1 EDIUS の起動

起動と終了	1
-------------	---

Section2 プロジェクトの設定

プロジェクトプリセットの新規作成	3
------------------------	---

Section3 編集の設定

ハードウェア設定	7
HSX-E1 Monitor	10

Section4 出力フォーマット一覧

出力デバイス	13
--------------	----

EDIUS の起動

起動と終了

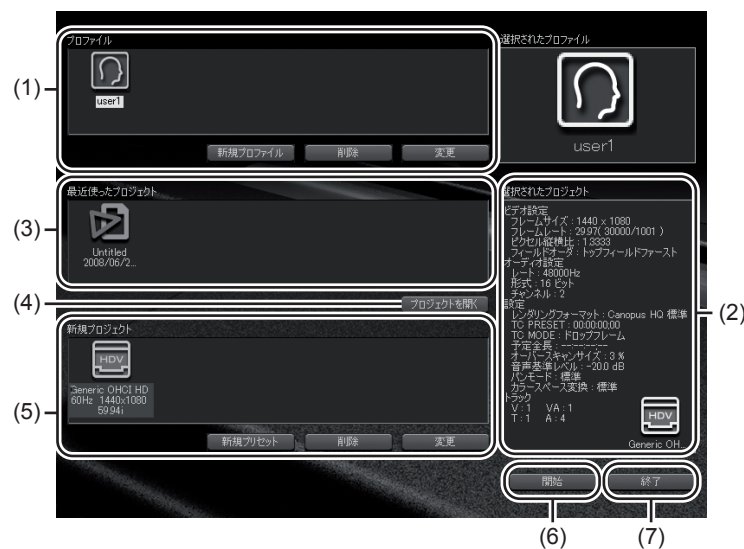
起動方法

1. デスクトップのアイコンをダブルクリックする



起動ダイアログが表示されます。

◇ 起動ダイアログ



(1) プロファイル	ウィンドウレイアウトやアプリケーション設定、カスタマイズ設定などプロファイルごとに管理し、切り替えて使用できます。プロファイルを選びます。
(2) 説明	選んでいるプロジェクトの情報（プロジェクト名、保存日時、保存場所など）を表示します。 また、プロジェクトプリセットが選ばれている場合は、プリセットの内容を表示します。
(3) 最近使ったプロジェクト	作業したプロジェクトファイルの最新のものから表示されます。アイコンをダブルクリックすると、プロジェクトファイルが開きます。 プロジェクトファイルがないときは、表示されません。

(4) プロジェクトを開く	プロジェクトファイルを開きます。 クリックすると、〈ファイルを開く〉ダイアログが表示され、プロジェクトファイルを選ぶと〈最近使ったプロジェクト〉の先頭に表示されます。
(5) 新規プロジェクト	登録されているプロジェクト設定のプリセットを最近使用された順に一覧で表示します。アイコンをダブルクリックすると、選んでいるプロジェクトプリセットで新規プロジェクトファイルが開きます。 プロジェクトプリセットの新規作成▶ P3 プロジェクトプリセットが登録されていないときは、表示されません。
(6) 開始	プロジェクトファイルを開きます。
(7) 終了	EDIUSを終了します。

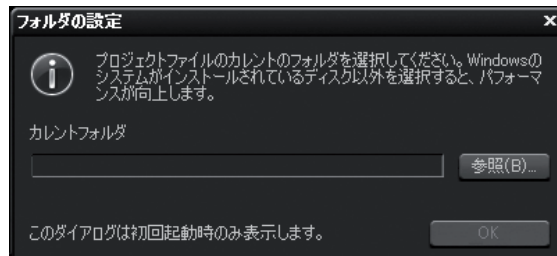
その他の方法

- ・ [スタート] をクリックしてスタートメニューを表示し、〈すべてのプログラム〉 → 〈Canopus〉 → 〈EDIUS 5〉 → 〈EDIUS 5〉 をクリックします。

はじめて起動したとき

1. EDIUS を起動する

〈フォルダの設定〉ダイアログが表示されます。



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

3. [OK] をクリックする

終了方法 < [Alt] + [F4] >

1. メニューバーの〈ファイル〉をクリックし、〈終了〉をクリックする

2. [はい] をクリックする

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

その他の方法

- ・ プレビューウィンドウの [X] をクリックします。



プロジェクトの設定

プロジェクトプリセットの新規作成

1. 起動ダイアログで【新規プリセット】をクリックする



〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログが表示されます。

◇ 〈プロジェクト設定〉（詳細設定）ダイアログ



<p>(1) 出力デバイス</p>	<p>出力に使用するデバイスを選びます。 当社製品をご使用の場合は、それぞれの機器に対応した出力デバイスが表示されます。 出力フォーマット一覧▶ P13 当社製品をご使用の場合の出力デバイス▶ P5</p>
<p>(2) 出力フォーマット</p>	<p>フォーマットを選びます。〈説明〉には、選んだフォーマットのフレームサイズ、フレームレートなどの情報が表示されます。 出力フォーマット一覧▶ P13</p>

<p>(3) 設定 (デフォルト)</p>	<p>レンダリングフォーマット 編集作業中のレンダリングやファイル出力に使用するデフォルトのコーデックを選びます。RGB、UYVY、YUY2 は非圧縮 AVI です。コーデックによっては、[詳細設定] をクリックしてレンダリングの品質を設定することができます。</p> <p>TC PRESET タイムラインの開始タイムコードを入力します。</p> <p>TC MODE 〈出力デバイス〉で NTSC を選んでいる場合、タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。</p> <p>予定全長 完成時の全長が決まっている場合に数値入力で設定します。設定しておくと、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。</p> <p>オーバースキャンサイズ オーバースキャンを使用する場合は、比率を入力します。入力範囲は「0」～「20」です。オーバースキャンを使用しないときは「0」を入力します。</p> <p>音声基準レベル 〈オーディオミキサー〉ダイアログで、インジケータ表示を〈音声基準スケール〉に設定した場合の、目盛り数値「0」に設定するサンプリング値を設定します。</p> <p>パンモード トラックパネルの [オーディオチャンネル] を〈モノラルチャンネル〉に設定した場合のパンモードを設定します。パンのオーディオラバーバンドが、〈標準〉では上方 (L100%、R0%) または下方 (R100%、L0%) に表示され、〈EDIUS Pro3 互換〉ではセンター (L/R100%) に表示されて音声は L/R で均等に出力されます。EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。</p> <p>カラースペース変換 〈標準〉を選ぶと、規格によって異なるカラースペースを自動判別し、適切な色に変換処理できます。〈EDIUS Pro3 互換〉を選ぶと、規格が混在する場合でも素材そのものが持つカラースペースで処理します。EDIUS Pro3 以前の EDIUS を使用していた場合は、こちらを選ぶと従来の仕様に準じた動作になります。</p>
<p>(4) トラック (デフォルト)</p>	<p>V/VA/T/A トラック クリップを配置するトラック数を設定します。トラックは、プロジェクトを開いたあとでも任意に追加・削除できます。</p> <p>チャンネルマップ 〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログで、各トラックのオーディオ出力チャンネルが設定できます。 〈オーディオチャンネルマップ〉ダイアログ▶ P5</p>
<p>POINT</p> <ul style="list-style-type: none"> 使用するクリップと異なる設定のプリセットを使用した場合、出力などの処理が重くなります。 	

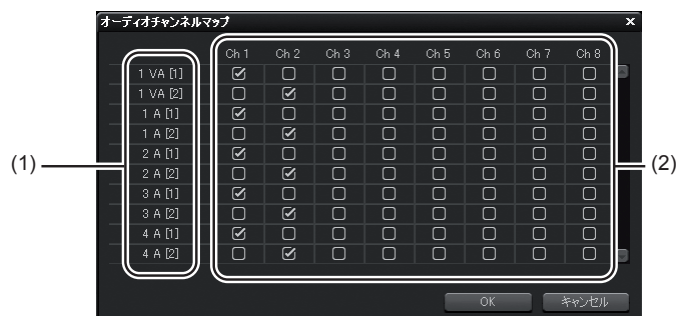
当社製品をご使用の場合の出力デバイス

お使いの機器により、表示される出力デバイスが異なります。

HSX-E1 XXX	HSX-E1 を使用して、外部モニターで確認しながら編集を行う場合に選びます。
Generic OHCI	PC に装着されている IEEE1394 端子と PC のディスプレイだけを利用して編集する場合に使用します。

◇ 〈オーディオチャンネルマップ〉 ダイアログ

トラックからの出力を、最終的にどのチャンネルに出力するかを設定します。



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

POINT

- 当社製品 HSX-E1 は、付属の HSX-E1 Monitor ツールで、モニターの受信可能なオーディオチャンネル数とスピーカー配置を確認できます。HSX-E1 Monitor で表示されるチャンネル割当をもとに、チャンネルマップを設定します。

HSX-E1 Monitor ▶ P10

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

ご注意

- 8ch のオーディオを持ったプロジェクトを Dolby Digital(AC-3) に出力する場合、5.1 チャンネル用のフォーマットを選ぶことができます。このように出力時に複数チャンネルのフォーマットを選ぶ場合は、あらかじめオーディオチャンネルマップで各トラックの出力先を設定してください。出力先が割り当てられていない場合は無音になります。また、5.1 チャンネルサラウンドで再生させるには、サラウンドを考慮した音声の制作が必要です。オーディオチャンネルマップを設定し、出力のフォーマットで 5.1 チャンネルに設定しても、自動的にサラウンド効果は得られませんのでご注意ください。

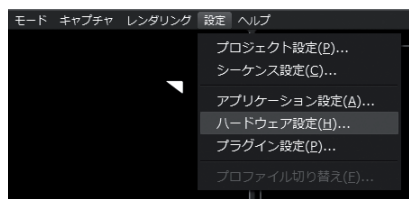
2. プロジェクト設定を行い、[OK] をクリックする

3. 〈名前〉に、プロジェクトプリセット名を入力し、[OK] をクリックする

編集の設定

ハードウェア設定

1. メニューバーの〈設定〉をクリックし、〈ハードウェア設定〉をクリックする



〈ハードウェア設定〉ダイアログが表示されます。

2. 〈ハードウェア設定〉のツリーをクリックし、デバイスのツリーをクリックする
3. 設定する項目をクリックする
4. 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

◇ 〈ハードウェア設定〉ダイアログ

当社製品をご使用の場合は、それぞれの機器に対応したハードウェア設定が表示されます。

HSX-E1 設定 ▶P8



POINT

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

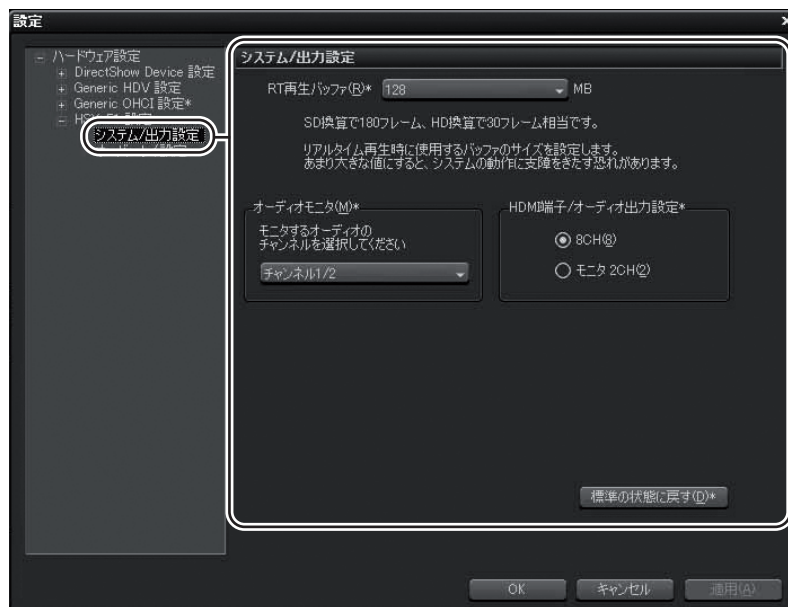
〈プロジェクト設定〉(詳細設定) ダイアログ ▶ P3



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

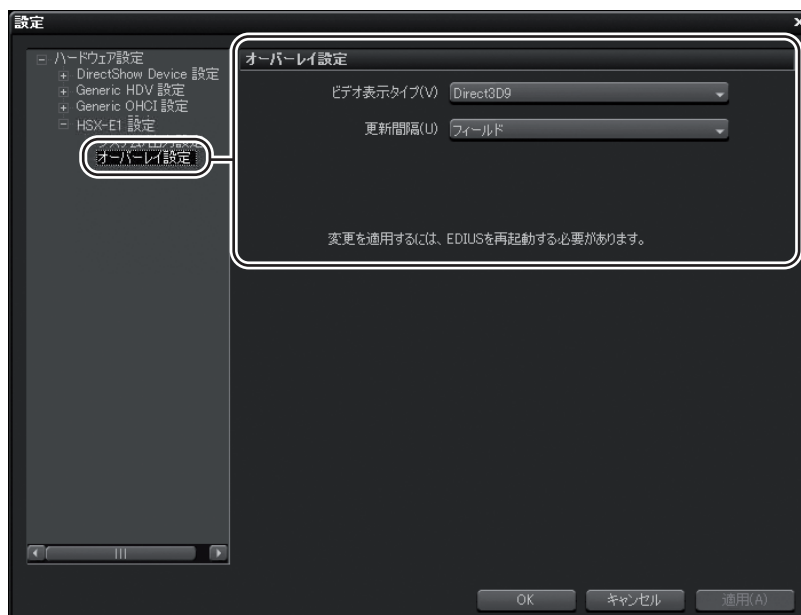
HSX-E1 設定

◇ システム/出力設定



RT 再生バッファ	リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを MB (メガバイト) 単位で指定します。
オーディオモニタ	アナログ端子 (L/R 端子) から出力するチャンネルを指定します。このオーディオチャンネルは、プロジェクト設定で行うチャンネルマップの設定とリンクします。 チャンネルマップ ▶P4
HDMI 端子 / オーディオ出力設定	HDMI 端子からの出力を設定します。8ch で出力するか、アナログ 2ch で指定したチャンネルで出力するかを選択します。
標準の状態に戻す	*のついている項目をデフォルトの設定値に戻します。

◆ オーバーレイ設定



ビデオ表示タイプ	ビデオ表示方法を選びます。〈DirectDraw オーバーレイ〉はオーバーレイサーフィスを使用した表示、〈Direct3D9〉は GPU の機能を使用した表示を、それぞれ行います。
更新間隔	<p>ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレス画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。</p> <p>フィールド たとえば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。</p> <p>フレーム たとえば、フレームレートが 29.97fps の場合、一秒間に 29.97 回、画面更新を行います。 ※プログレッシブ画像を表示する場合、どちらに設定しても特に違いはありません。</p>

HSX-E1 Monitor

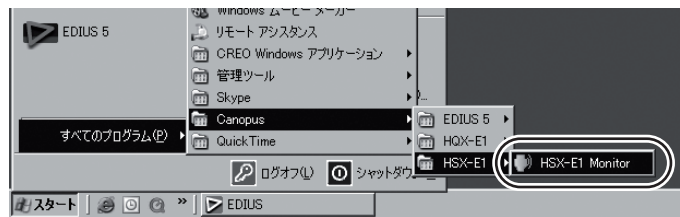
ご注意 ・ HSX-E1 Monitor は HSX-E1 用のソフトウェアです。他の製品では使用できません。

HSX-E1 Monitor は、当社製品 HSX-E1 を使用して、モニタ機器の映像表示能力や受信可能なオーディオチャンネル数などを事前に確認するためのソフトウェアです。

HSX-E1 Monitor を使う

HSX-E1 ドライバをインストールすると、HSX-E1 Monitor も自動的にインストールされます。

1. HSX-E1 とデバイスを HDMI ケーブルで接続する
2. [スタート] をクリックしてスタートメニューを表示し、〈すべてのプログラム〉 → 〈Canopus〉 → 〈HSX-E1〉 → 〈HSX-E1 Monitor〉 をクリックする

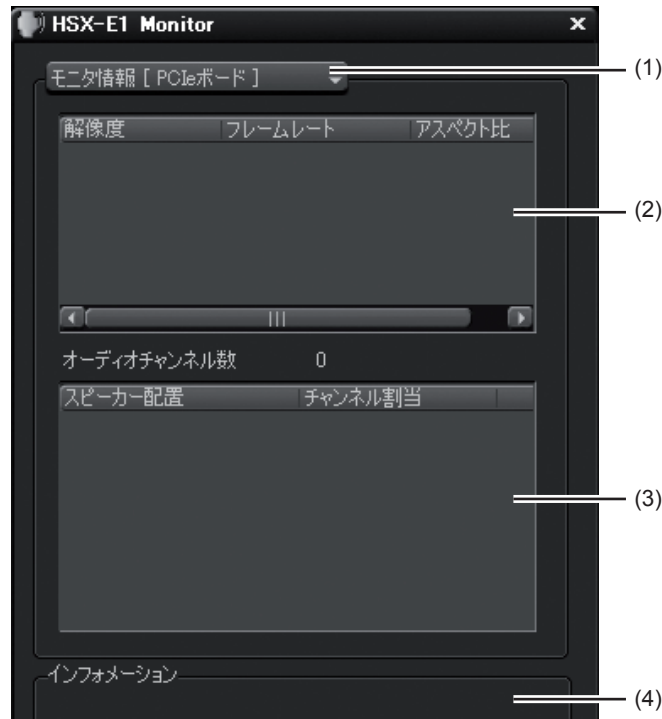


起動するとタスクトレイに常駐します。

3. タスクトレイのアイコンをクリックする



〈HSX-E1 Monitor〉 ダイアログが表示されます。



(1) モニタ表示切り替え	能力を表示させたいモニタが接続されているポートをリストから選びます。
(2) モニタ映像表示能力	HSX-E1 を使用中、最後に接続されたモニタの映像表示能力が表示されます。
(3) オーディオチャンネルマッピング	モニタの受信可能なオーディオチャンネル数とスピーカー配置を表示します。
(4) インフォメーション	HSX-E1 Monitor の動作状態を表示します。

4. 素材のオーディオチャンネル数とモニタのオーディオチャンネル数、スピーカー配置を確認する

ご注意

- HDMI では 3ch 以上の音声のチャンネル番号は、スピーカーの種別によって決まります。3ch 以上の音声を出力する場合には、お使いのモニタのスピーカー配置に合うようにチャンネルマップを設定する必要があります。〈HSX-E1 Monitor〉ダイアログの (5) オーディオチャンネルマッピングの〈チャンネル割当〉が EDIUS のチャンネルマップに相当します。

5. EDIUS のプロジェクト設定でチャンネルマップを設定する

チャンネルマップは〈プロジェクト設定〉(詳細設定)ダイアログで設定できます。
プロジェクトプリセットの新規作成 P3

出力フォーマット一覧

出力デバイス

ご注意 ・ 用途に記載されているモデル名は一例です。

HSX-E1 HD 60Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p over 59.94i	HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p over 59.94i	
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p over 59.94i	
1280x720 59.94p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 29.97p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p over 59.94p	

HSX-E1 HD 50Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p over 50i	HDCAM-SR
1440x1080 50i	HDV, AVCHD, DVCPRO HD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 25p over 50i	
1280x720 50p	HDV, Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p over 50p	HDV, AVC-Intra100
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p over 50p	

HSX-E1 HD 24Hz

出力フォーマット	用途
1920x1080 23.98p	HDCAM-SR
1920x1080 23.98p over 59.94i	
1440x1080 23.98p	HDV, AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 23.98p over 59.94i	
1280x1080 23.98p	DVCPRO HD
1280x1080 23.98p over 59.94i	
1280x720 23.98p over 59.94p	HDV, AVC-Intra100
960x720 23.98p over 59.94p	DVCPRO HD

HSX-E1 SD NTSC

出力フォーマット	用途
720x486 59.94i 4:3	D1
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3 (DVD)	DVD
720x480 59.94i 16:9 (DVD)	
720x480 59.94i 4:3	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9	
720x480 29.97p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 29.97p over 59.94i 16:9	

HSX-E1 SD PAL

出力フォーマット	用途
720x576 50i 4:3 (D1, DVD)	D1, DVD
720x576 50i 16:9 (D1, DVD)	
720x576 50i 4:3 (DV)	DV, DVCAM, DVCPRO50
720x576 50i 16:9 (DV)	
720x576 25p over 50i 4:3	DV, DVCAM
720x576 25p over 50i 16:9	

HSX-E1 SD 24Hz

出力フォーマット	用途
720x480 23.98p over 59.94i 4:3	DV, DVCAM
720x480 23.98p over 59.94i 16:9	

