

簡単・楽しい Let's EDIT!

別々のAVIファイルを途切れ目なく連続再生できる
「シームレスプレイバック機能」搭載

タイトル機能

4色までのグラデーションや、縁取り、影などいろいろな設定ができます。アルファチャンネル付の静止画を使えば、もっと表現力がアップ!

動画はもちろん静止画や
BGMも登録可能

大きく滑らかな
プレビューウィンドウ

編集結果をダイレクトに
MPEG2ファイル出力。

マウスのホイールによる
ジョグ&シャトル
機能でDV機器を
コントロール。*

ビデオもサウンドも
ドラッグ&ドロップするだけ!

トランジション機能

シーンとシーンをつなぎ合わせるエフェクトや、複雑な3DトランジションもDirect3Dのエンジンを使用して高速にレンダリング。*



簡単に設定できるプリセットパターンが用意されています。
さらにカスタム設定で無限大のトランジションパターンが設定できます。

* Let's EDIT シリーズはモデルによってご使用いただける機能が異なります。

ビデオフィルタ機能

編集に関連した豊富なエフェクトやトランジション設定の他に、20種類以上のビデオフィルタと多彩なオーディオフィルタを設定できます。



元画像



ミラー



ノイズ



トンネルビジョン



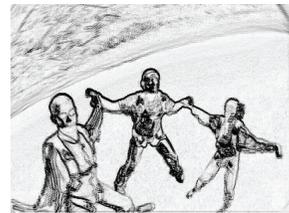
ラスタスクロール



ソフトフォーカス



ループスライド



線画

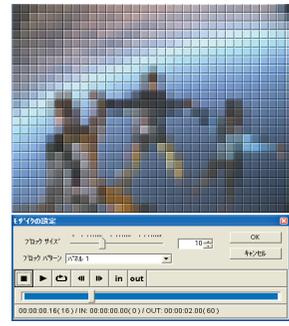
それぞれのフィルタはパラメータを変化させてより細かい設定が可能です(下はモザイクフィルタのサンプルです。ブロックサイズとパターンを組み合わせ指定します。)



ブロックサイズ 10
ブロックパターン 単色



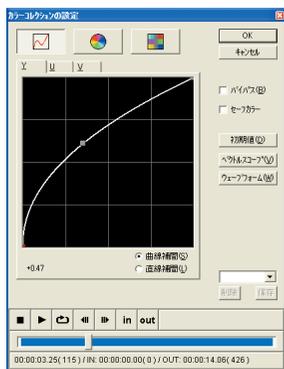
ブロックサイズ 10
ブロックパターン 球



ブロックサイズ 10
ブロックパターン パネル1

カラーコレクション機能

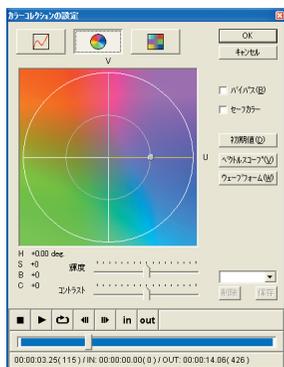
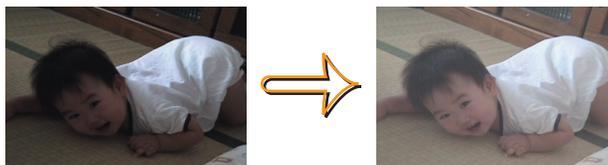
映像のカラーバランスを調節できるビデオフィルタです。



YUV

Y（輝度情報）、U（青色）、V（赤色）の各要素別に入力（横軸）と出力（縦軸）のバランスを設定できます。

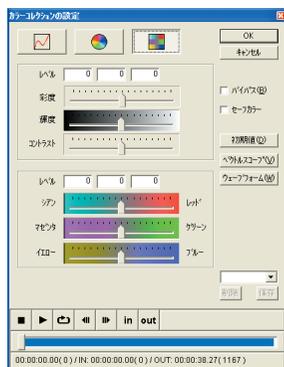
ガンマ値の調整で全体の調子を変えずに暗部の表現を向上しました。



カラーホイール

カラーホイールを使えば、色の鮮やかさを調節することができます。

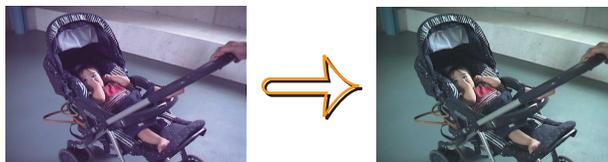
眠たい色合いを変えて発色豊かにメリハリつけました。



RGB

RGBスライダーを使って指定した色を追加することができます。

カラーバランスを調節して赤みがかかった画像を自然にしました。

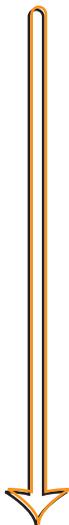


ホワイトバランス機能

映像のホワイトバランス・ブラックバランスのUVを調整し、自然な色合いを得ることができます。



元の画像



ベクトルスコープを併用し、映像中で完全な白にしたい部分を調整します。

カラーバランス調整



調整後の画面

ピクチャーインピクチャー機能

画面の中に子画面を挿入し、サイズおよび位置を自由に変化させることができます。



子画面を移動させながらサイズなどを変えます。



ひとつの画面だけでも、背景を単色にすることでPinP効果を有効に利用できます。

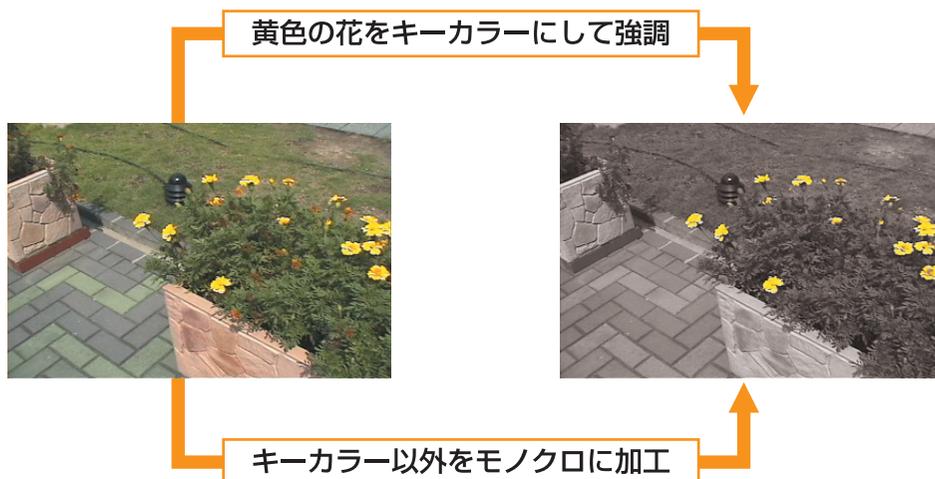


背景に同じ画像を使用することもできます。その場合、背景画像はモノトーン効果も設定可能です。



クロミナンス機能

画面内の特定の色を指定して、その色またはその色以外の部分にフィルタをかけることができます。



タイトル作成機能

さまざまな種類の表現力豊かなタイトル文字を作成できます。最大10のタイトルをタイミングを変えながら同時に表示でき、これらにエフェクト機能を組み合わせることも可能です。

エンボス（外側）

グラデーション（4色）

のんびり休日

のんびり休日

シャドー

座布団色

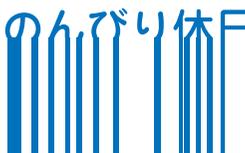
のんびり休日

のんびり休日

エッジ

のんびり休日

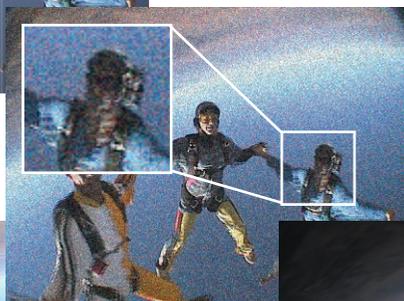
エフェクト



オールドムービー機能



スクラッチ効果



グレイン効果



ダスト効果



周辺減光効果

昔撮った8ミリムービーのような効果を設定できます。この他にも多くの設定が可能です。

クロマキー機能



メインクリップ



インサートクリップ



クロマキー設定画面



クロマ(色)信号をもとにキー抜きが可能です。このサンプルでは、ブルーバックで写した画像を使います。背景はきれいに抜けます。

ルミナンスキー機能



メインクリップ



インサートクリップ



ルミナンスキー
設定画面

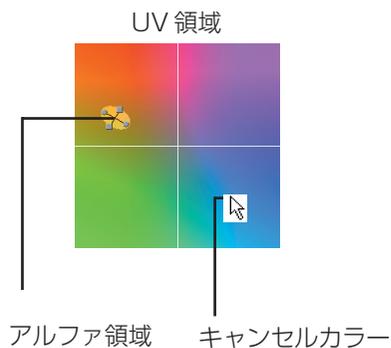


ルミナンス(輝度)信号をもとにキー抜きが可能です。
インサートクリップの場合はくもり空のために地上と空との明るさが大きく異なり、ルミナンスキーで空だけを抜くことができます。

+α さらに...

キャンセルカラー

この画像内の花壇の花をキーカラーにした場合、UV分布上は楕円部分がアルファ領域になり、キャンセルカラーは矢印の付近です。そのためキャンセルカラーの「範囲」「強さ」を大きくすると、全体の色が青緑色に染まります。



キャンセルカラーの範囲を広くすると境界面以外の画像の色も変わります。

矩形作成機能

画面の一部を矩形（または楕円）に範囲指定し、その部分の内外に異なるビデオフィルタをかける機能です。

●パス設定あり

矩形（楕円）の外側にカラーコレクションフィルタをかけています。



開始点

矩形は画面の動きに追従させて移動させることも可能です。



●パス設定なし

自動的に動きをトレースします。



●パス設定あり

最初と最後を設定すると途中の簡単な動きはトレースします。



終了点



矩形内にビデオフィルタをかけられる機能を生かして部分モザイク処理もできます。

Let's EDIT

ユーザーズマニュアル

IMPOTRANT

著作権に関する大切なお知らせです。必ずお読みください。

本製品を使用して他人の著作物（例：CD・DVD・ビデオグラム等の媒体に収録されている、あるいはラジオ・テレビ放送又はインターネット送信によって取得する映像・音声）を録音・録画する場合の注意点は下記の通りとなります。

- 著作権上、個人的又は家庭内において著作物を使用する目的で複製をする場合を除き、その他の複製あるいは編集等が著作権を侵害することがあります。収録媒体等に示されている権利者、放送、送信、販売元または権利者団体等を介するなどの方法により、著作者・著作権者から許諾を得て複製、編集等を行う必要があります。
- 他人の著作物を許諾無く複製または編集して、これを媒体に固定して有償・無償を問わず譲渡すること、またはインターネット等を介して有償・無償を問わず送信すること（自己のホームページの一部に組み込む場合も同様です）は、著作権を侵害することになります。
- 本製品を使用して作成・複製・編集される著作物またはその複製物につきましては当社は一切責任を負いかねますので予めご了承ください。
- 本製品は、コピーガード信号付映像素材の入力を行うことができません。

canopus



ご使用上の注意

本製品および本書の一部または全部を無断で複製、複写、転載、改変することを禁じます。

本製品の内容や仕様については、将来予告なしに変更することがあります。

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についても、当社は一切の責任を負わないものとします。

製品本来の使用目的及び当社が提供を行っている使用環境以外での動作は保証いたしかねます。

CPUなどを定格外でご使用の場合、本製品の動作保証は一切いたしかねます。

本製品のソフトウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品について、ソフトウェアの解析、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブリ等を禁じます。

本書における記載事項の誤り等については、当社はいかなる責任も負いかねますので、予めご了承ください。

本書の誤りや記載漏れ、ご不明な点などお気づきの点がございましたら、カノープス株式会社テクニカルサポートまでご連絡ください。



著作権について

カノープス、CANOPUS/カノー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。

Let's EDIT、Let's EDIT Entry、Let's EDIT Light、Let's EDIT Plus、Let's EDIT RT はカノープス株式会社の商標です。

Microsoft®、Microsoft Windows®、Windows® Media Player®は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国や地域における登録商標または商標です。QuickTimeおよびQuickTimeロゴは、ライセンスに基づいて使用される商標です。

Real Mediaは Real Audio®、Real Video®の総称であり、RealNetworks, Inc. の商標または登録商標です。その他の製品名や会社名は、各社の商標または登録商標です。



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ので、ディスクに添付のテキストファイ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® operating system、Microsoft® Windows® Millenium Edition operating system、Microsoft® Windows®2000 operating system およびMicrosoft® Windows® XP operating system をWindows、Windows Me、Windows 2000、Windows XP (Home Edition および Professional の総称)と表記します。

警告

■ 健康上のご注意

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

■ 著作権について

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

Canopus Web サイト

最新情報やサポート情報は www.canopus.co.jp

最新の製品情報に加え、便利なサービスや耳寄りなニュースが満載。

より快適にLet's EDITシリーズをお使いいただくために、ぜひ当社のホームページをご覧ください。

(www.canopus.co.jp)

製品情報

カノープス製品の特長やスペック、最新の動作環境確認情報などを掲載しています。

新製品の情報もいち早くご覧いただけます。

サポート&サービス

お知らせ

製品に関するお問い合わせ先や、各種サポート&サービス情報を掲載しております。情報は適宜アップデートされます。

FAQ

ユーザーの皆様からいただいたご質問を製品ごとに分類してご提供しています。カノープス製品をより楽しむためのヒントが見つかります。

サポートフォーラム

カノープス製品に関するお問い合わせを Web フォームから受け付けております。

また、お客様同士の情報交換のためのユーザーフォーラムもご用意しています。

ユーザー登録・変更

ユーザー登録がブラウザ上で行えます。登録内容の変更・確認もできます。(一部未対応の製品もあります)

カタログ送付申し込み

最新カタログの郵送をお申し込みいただけます。最新カタログの PDF ファイルのダウンロードもこちらのページにご用意しています。

ダウンロード

最新のドライバ・アプリケーションソフトウェアはこちらのページからダウンロードできます。カノープス製品のマニュアル(PDF形式)のダウンロードもご提供しています。

ダイレクトショップ

カノープス ダイレクトショップのサイトから、カノープス製品のご購入お申し込みができます。お近くに取扱店がない方は、ぜひご利用ください。

ユーザーサポートについて

※ ユーザーサポートについては、ご購入いただいたLet's EDITシリーズのモデルにより異なります。サポートの詳細に関しては、付属の同封紙をご覧ください。

Let's EDIT
ユーザーズマニュアル

Version 1.0J

July, 2003

Copyright © 2003 Canopus Co., Ltd.

All rights reserved. 無断転載を禁ず



目次

CHAPTER1 ビデオ編集の準備

ノンリニア編集の特徴	2
ノンリニア DV 編集の流れ	3
ファイル操作の基本	4

CHAPTER2 ビデオ編集の基本操作

タイムラインの役割と使い方	8
Let's EDIT による編集の流れ	9
Let's EDIT の起動方法	10
Let's EDIT 画面の基本設定と操作	10
Let's EDIT でビデオを取りこむ	14
タイムラインへの展開	23
ビンウィンドウへのクリップ追加	27
静止画をクリップとして使う	29
カラークリップを追加	35
オーディオクリップを追加する	38
不要な部分を切り取る編集	42
クリップの順序を入れ替える	45
音量を変える	46
インサート画面の編集	49
インサートオーディオの調整	51
インサート編集の微調整	52
クリップを簡単に整列	53

CHAPTER3 高度な編集作業

色調を変える	56
徐々に変わるディゾルブ（トランジション）	60
場面転換のボックス（トランジション）	62
フェードインの設定	73
フェードアウトの設定	75
タイトル文字のインサート	78
説明文字の挿入	85
座布団の作成	89
文字の表示効果を高める	93
アルファチャンネル付静止画像をタイトルに使う	94
ブルーバック画像のクロマキー	95
ルミナンスキーに挑戦	99
画面内に子画面を表示させる	103
特定の色を取り出して加工する	110
ナレーションの録音	117

CHAPTER4 ファイルを保存する

編集結果を録画（SyncRec）	123
編集結果をまとめて保存	124
プロジェクトファイルへの保存	125
編集ファイルの保存範囲	125
編集ファイルの保存形式	127

CHAPTER5 Let's EDIT 編集画面 操作と機能説明

Let's EDIT メニューバーの項目と説明	134
Let's EDIT ポップアップメニューの項目と説明	160

Appendix ショートカットキー・アイコン・索引

ショートカットキー一覧.....	201
アイコン一覧.....	206
索引.....	208

使用許諾契約書について

Let's EDITをご購入いただき、ありがとうございます。本製品のインストール時に表示される使用許諾契約書をお読みください。本ソフトウェアをご利用いただくには、この使用許諾契約書の内容にご同意いただく必要があります。この使用許諾契約にご同意いただけない場合や、ご不明な点がありましたら、インストールを中止して下記カスタマーサポートまで書面にてご連絡ください。

このソフトウェア使用許諾契約は、お客様が本製品のインストールを完了された時点で内容にご同意いただいたものとさせていただきます。

カノープス カスタマーサポート

〒651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2 カノープス株式会社

本書の見方

本書は Let's EDIT シリーズ共通マニュアルです。Let's EDIT シリーズには、Let's EDIT Entry、Let's EDIT Light、Let's EDIT、Let's EDIT Plus、Let's EDIT RT と 5 つのモデルがあります。本書で説明している機能がモデルによっては表示されない場合や、選択できない場合があります。これはモデルによってご使用いただける機能が異なるためです。本書で説明している内容がご使用の画面と若干異なる場合がありますが、実際の画面にしたがって作業を行ってください。

※ 本書の説明は Windows XP での Let's EDIT RT の操作に基づいて書かれています。必要に応じてお手元の環境に読み替えてください。

CHAPTER2 「ビデオ編集の基本操作」、CHAPTER3 「高度な編集作業」、CHAPTER4 「ファイルを保存する」、CHAPTER5 「Let's EDIT 編集画面 操作と機能説明」では、各項目の見出しに対応する Let's EDIT のモデルを示す記号が表示されています。

Entry Let's EDIT Entry に対応

Light Let's EDIT Light に対応

Edit Let's EDIT に対応

Plus Let's EDIT Plus に対応

RT Let's EDIT RT に対応

※ 項目の見出しに記号が表示されていないモデルでは、該当する機能をお使いいただくことはできません。

※ Let's EDIT アプリケーション CD-ROM 内に含まれる『Let's EDIT ユーザーズマニュアル』（PDF）をご覧になる場合は、別途 Adobe Acrobat Reader（無償）が必要です。Adobe 社の Web サイトからダウンロードしてください。
（Adobe 社のホームページ <http://www.adobe.co.jp>）

Let's EDIT 機能比較

機 能	Let's EDIT Entry	Let's EDIT Light	Let's EDIT	Let's EDIT Plus	Let's EDIT RT
キャプチャ機能	○	○	○	○	○
リアルタイムカット編集	○	○	○	○	○
EX オーディオトラック	4	4	4	MAX10	MAX10
2D トランジション	—	○	○	○	○
3D トランジション (3DRT)	—		○	○	○
タイトル機能	—	○(MAX2本)	○(MAX2本)	○(MAX10本)	○(MAX10本)
ビデオフィルター機能	—	—	○(9種類)	○(26種類)	○(26種類)
ルミナンスキー／ クロマキー	—	—	○	○	○
ピクチャー・イン・ピ クチャー(PinP)	—	—	○	○	○
スピードの設定(DMC)	—	—	○	○	○
ナレーション録音	—	—	○	○	○
(アフレコ)	—	—	○	○	○
リアルタイム DV 出力	—	—	—	—	○
Video for Windows 対応	—	○	○	○	○
Soft MPEG Encoder	—	○	○	○	○



CHAPTER1

ビデオ編集の準備

Let's EDIT はビデオを編集するためのアプリケーションです。

より直感的で手軽にビデオ編集を行うことができます。

Let's EDIT の高度な機能を活用すれば、テレビや映画のようなムービーを製作することも可能です。

ノンリニア編集

DV(デジタルビデオ)機器で録画や録音した映像・音声などの素材をパソコンにとりこみ、Let's EDIT で編集することができます。

- ・ 不要な場面をカットしたり複数の場面をつなげるなど、素材(映像・音声)を加工する
- ・ タイトルを入れる
- ・ 画面や場面の切り替え時に効果を加える

リアルタイム編集

編集した映像は、パソコン上で再生したり、DV 機器で確認することができます。

※ Let's EDIT のモデルによっては、DV 出力時 (ファイル保存時) にレンダリング作業が必要になります。

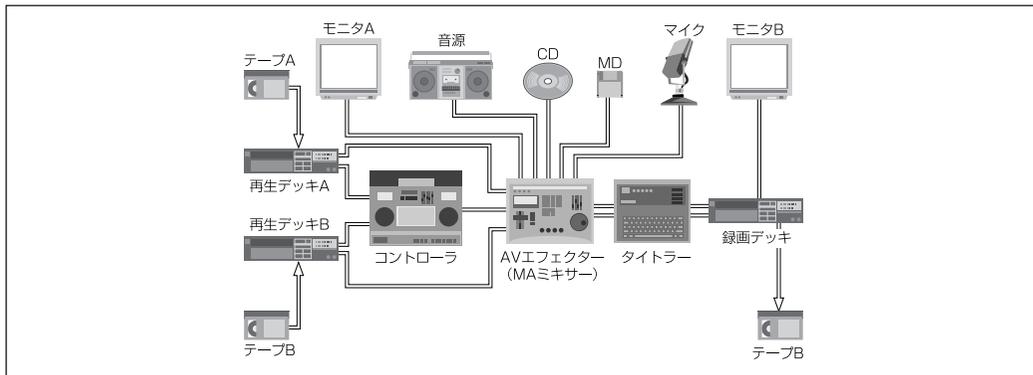
ノンリニア編集の特徴

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（実時間）編集と呼ばれます。それに対しパソコンを使ったビデオ編集「ノンリニア編集」は、時間軸の制約を受けずに自由に編集を行うことが可能となり、リニア編集と比べて作業効率が格段に向上します。

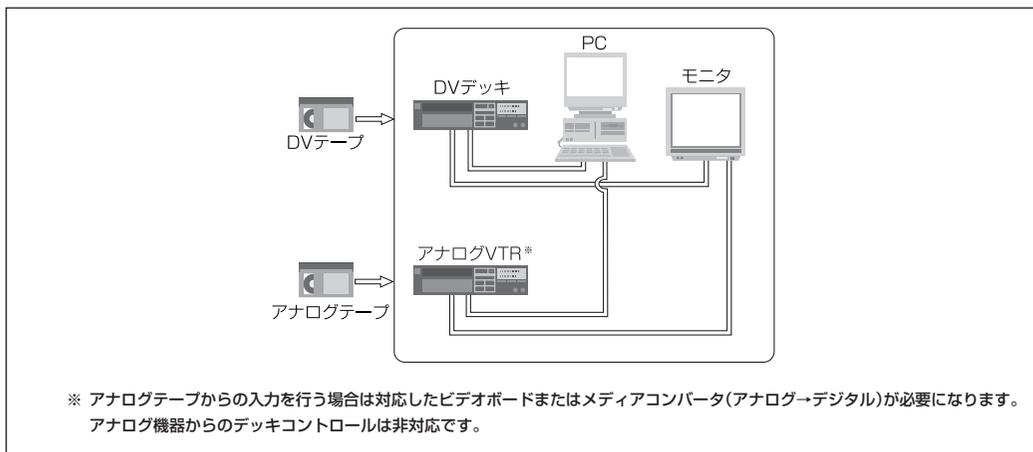
リニアビデオ編集は、ビデオデッキを2台つなぎ、その間に様々な装置を挟んでテープからテープへとコピーするシステムでした。設備にかかる費用も大変でしたが、何よりも正確に頭出ししたり、結果を確認するのに非常に時間がかかり、まさにビデオ編集とは努力と忍耐の結晶そのものだったのです。

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に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

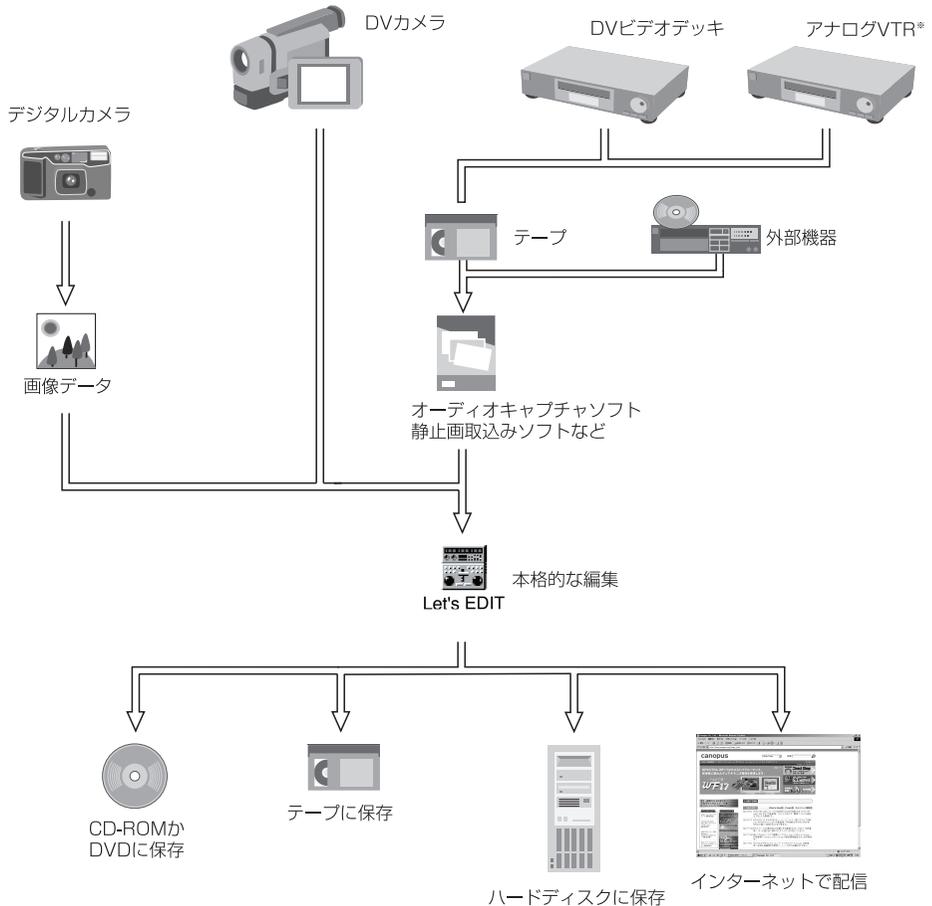


パソコンを使ったノンリニア編集システム



ノンリニア DV 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。



※ アナログテープからの入力を行う場合は対応したビデオボードまたはメディアコンバータ(アナログ→デジタル)が必要になります。
アナログ機器からのデッキコントロールは非対応です。



使いこなし パソコンを通すと画像が良くなる？

従来のアナログVTRで録画したテープは、パソコンに取り込んでデジタル化することによって画面や色が安定します。DVテープに録画された情報も、本システムにキャプチャすることにより、DVテープ同士でコピーするより劣化が抑えられます。ノンリニア編集は、クオリティの面でもすぐれた特徴を備えているのです。

ファイル操作の基本

ノンリニアビデオ編集では、パソコンのハードディスク内にキャプチャされた録画データに対して、すべての編集加工の処理をパソコン上だけで行います。本機は独自の「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することができます。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。

- ・ハードディスク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。移動すると本機では読み出せなくなります。
- ・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本機では読み出せなくなります。
- ・編集結果を参照ファイルとしてデータを書き出した際に、元データを消さないよう注意してください。

用語解説



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、撮影するときにはショットであり、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。一見複雑そうですが、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。

使いこなし



ファイルの拡張子 AVI とは

本機は、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に、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 Interleave) 形式です。

用語解説



オーバースキャン

Let's EDIT で表示されている映像（アンダースキャン）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。モニター（テレビ）の枠をはみ出し映像を大きく表示する方法をオーバースキャンと呼びます。

表示領域
(DV 方式ビデオの
特徴で周囲に黒枠
が付きま)

実際にテレビ画面
に映る範囲 (平均
90%、テレビによ
って異なります)





保存形式は AVI か参照 AVI か

作成した AVI ファイルは、クリップとしてハードディスクに保存されます。Let's EDIT のファイル保存形式には、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

AVI ファイルを選択した場合、カノーブス DV 形式という独自の AVI 形式でファイルを保存します。この場合、1 ファイル最大で 4GB (約 18 分間) が上限となります。作成された AVI ファイルは独自形式のため、Let's EDIT でのみ編集や再生を行うことができます。(2GB 以下のファイルの場合はほかのアプリケーションでも編集可能) 1 つのファイルでファイル構成が完結していますので、ファイルの移動も行えます。

・ 参照 AVI ファイル

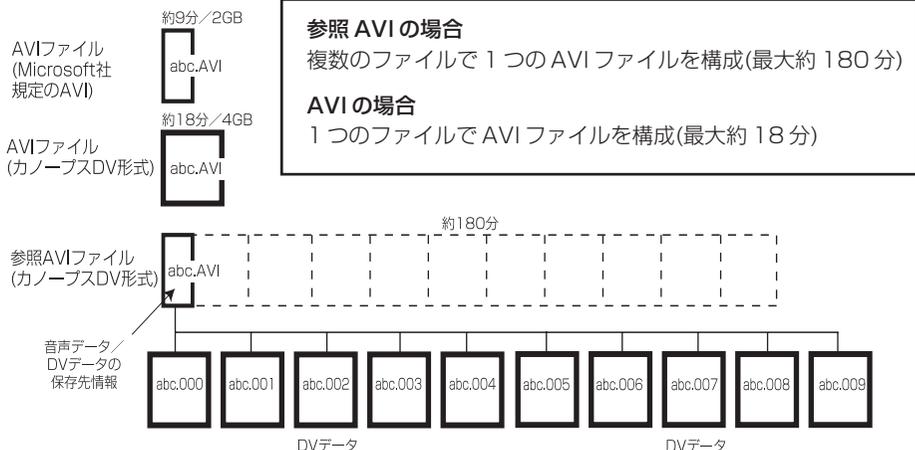
AVI 参照ファイルはカノーブス独自の技術で開発されたファイル形式です。参照 AVI を選択した場合は、最大で約 180 分が上限となり、他のアプリケーションからも通常の AVI ファイルとして編集や再生を行うことができます。

作成された AVI ファイルは「インデックスファイル」と「実データファイル」で構成されています。「インデックスファイル」は拡張子が AVI のファイルとなり、「実データファイル」は拡張子に 000 から始まる連番が割り当てられます。ファイルが複数に分かれているにもかかわらず、これらを 1 つのファイルとして扱えるようにしたのが参照 AVI です。参照 AVI ファイルの「インデックスファイル」には、実データファイルの絶対パス(ファイルが存在する場所)が保存されています。そのため「実データファイル」を移動すると、「インデックスファイル」から「実データファイル」を呼び出すことができなくなりますので、参照 AVI を構成するファイルの移動は絶対に行わないでください。

ファイル > (例)「abc」という名前のファイルを、AVI 参照ファイル形式で保存すると、次のように複数のファイルが作成されます。

インデックスファイル(音声データ、DV データの保存先情報): abc.avi (2GB まで)

実データファイル(DV データ): abc.000、abc.001、abc.002...(4GB ごとに分割され、昇順の数値の拡張子がつきます)



AVI ファイルと参照 AVI ファイルのいずれかの形式でファイルを保存するかについては、編集した AV データの時間や作成されるファイルの特徴を参考に選択してください。

・ AVI ファイルの特長

最大約 18 分間まで

カノーブス独自の AVI ファイルのため、Let's EDIT でのみ取り扱い可能 (2GB 以下のファイルの場合はほかのアプリケーションでも編集可能)

1 つのファイルで構成されているため、ファイルの移動が可能

・ 参照 AVI ファイルの特長

最大約 180 分まで

汎用性の高い AVI ファイルのため、他のアプリケーションでも取り扱い可能

複数のファイルで構成されているため、保存後のファイルの移動は不可

インテリマウスの使い方

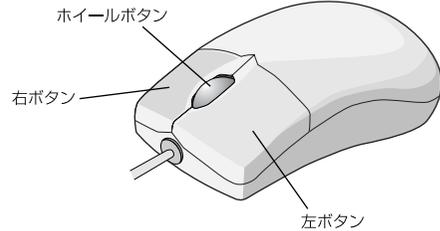
インテリマウス（ホイールボタンのあるマウス）をご利用の場合は、クリップ再生時やデッキコントロール時にジョグ・シャトル機能を使うことができます。デフォルトはジョグモードです。ジョグ・シャトル切り替えはホイールボタンをクリックすることにより、ジョグモードとシャトルモードが連続して切り替わります。

●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。



マウスカーソル位置により、ホイールの動作は以下のようになります。

タイムスケールの変更





CHAPTER2

ビデオ編集の基本操作

Let's EDITでビデオ編集を行います。Let's EDIT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。タイムラインには、メインAVトラック、インサートAVトラック、タイトルトラック、オーディオトラックがあります。

ファイルメニュー／基本操作アイコン

スクロールバー



タイムラインの役割と使い方

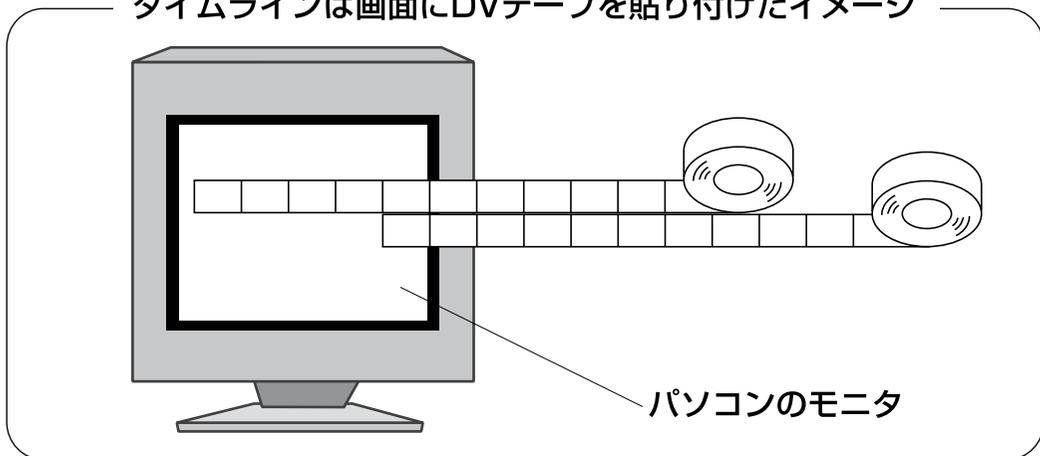
ノンリニアビデオ編集の世界では、タイムラインという用語を知っておく必要があります。タイムラインは、キャプチャされた録画データを目で見ながら直接編集するために考え出された、ノンリニアビデオ編集システム共通のしくみです。

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で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。そのため現実にはハードディスク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ができます。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。

Let's EDITは2つのビデオクリップの映像と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、タイムラインを時間割(表)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。

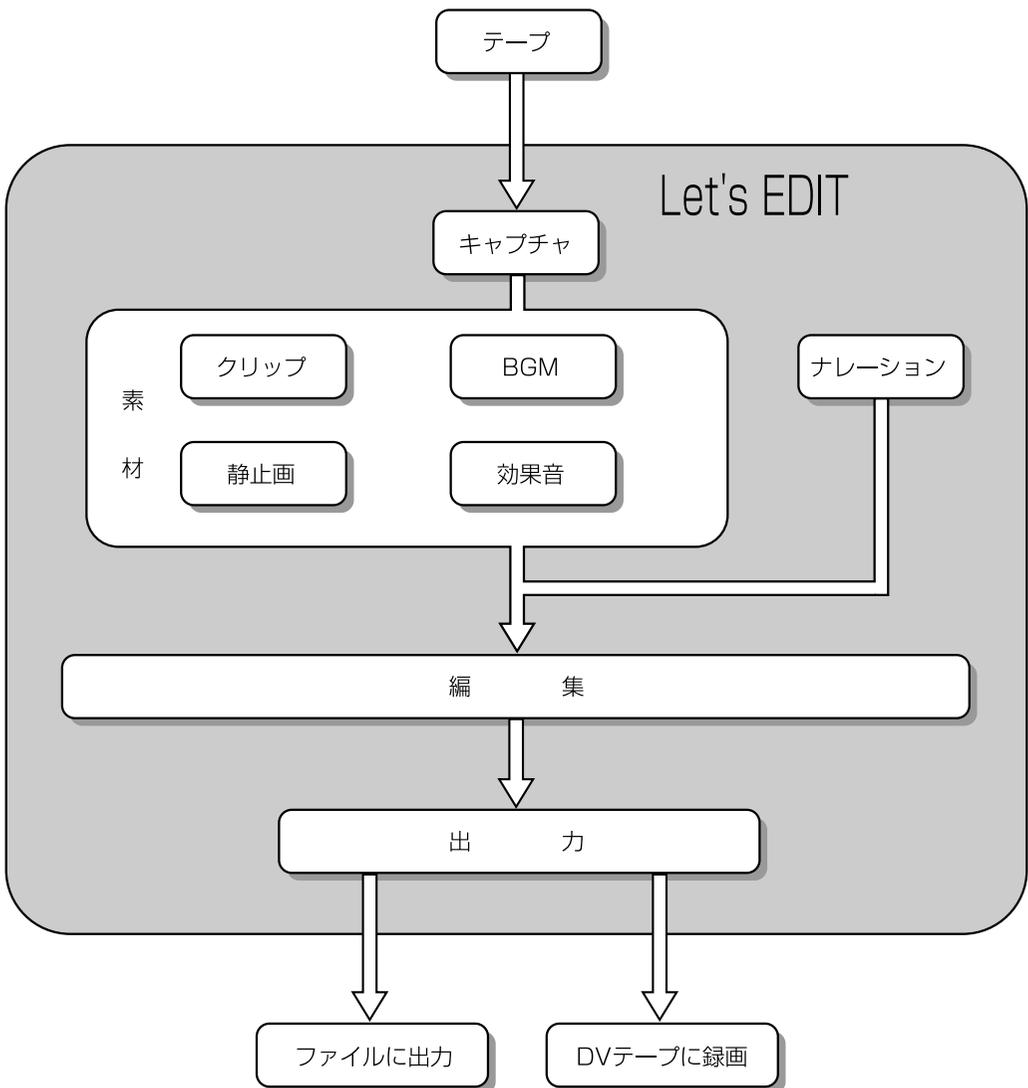
タイムラインは画面にDVテープを貼り付けたイメージ



Let's EDIT による編集の流れ

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、Let's EDIT は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、Let's EDIT 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。ハードディスクに保存することもできますし、AVI以外のファイル形式（データ形式）への変換も可能です。



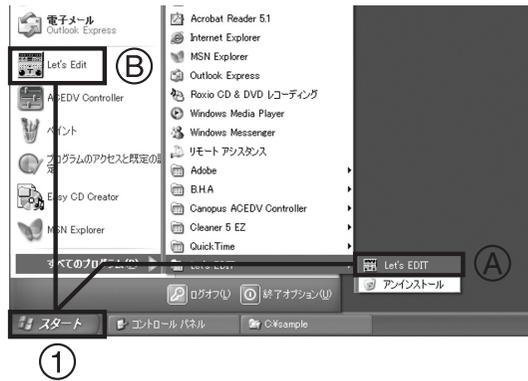
Let's EDIT の起動方法

Let's EDIT を起動させましょう

Let's EDIT をパソコンにインストールしたら、下記のいずれかの方法で起動させることができます。

1 [スタート]メニューから起動する

- A. [スタート]ボタンをダブルクリックし、[すべてのプログラム]>[Let's EDIT]>[Let's EDIT]の順に選択します。
- B. [スタート]ボタンをダブルクリックし、スタートメニューから[Let's EDIT]を選択します。
※ Let's EDIT プログラムをスタートメニューに登録する必要があります。



2 デスクトップのショートカットアイコンから起動する

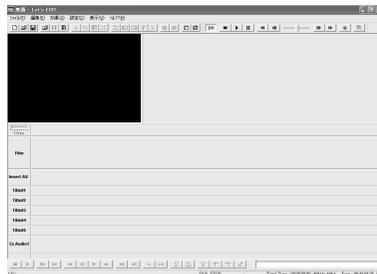
デスクトップ上のショートカットアイコンをダブルクリック



Let's EDIT 画面の基本設定と操作

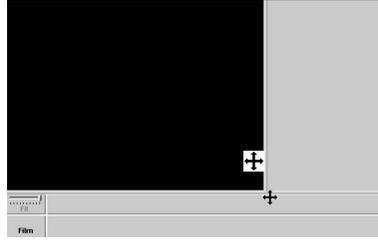
Let's EDIT を起動して、メニューバーから各種の設定画面を開き、設定内容を確認してください。また、お使いのパソコンのディスプレイサイズや解像度にあわせて、プレビューウィンドウを使いやすいサイズに調節してください。

1 Let's EDIT を起動



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

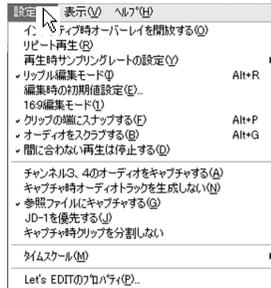
プレビューウィンドウサイズをご使用のディスプレイ画面に適した大きさにします



4 メニューバーの「設定」をクリック

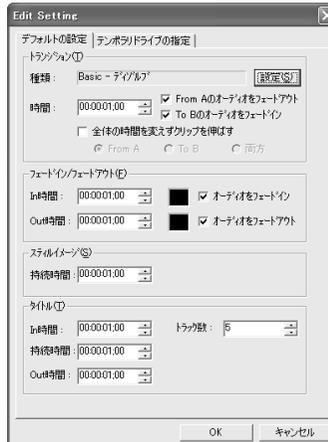
「設定」メニューが表示されます

※ 表示を取り消す場合は  キーを押します



5 「編集時の初期設定」をクリック

設定画面が表示されます



使いこなし

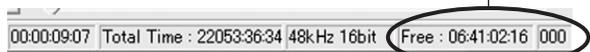
プレビューウィンドウのサイズは2通り

メニューバーにある  [フルサイズ]と  [直前のサイズに戻す]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。

6 [テンポラリドライブの指定]をクリック

ここでドライブを選択すると、キャプチャ可能時間が表示されます
Cドライブ（Windowsのシステムがインストールされているドライブ）以外を指定してください

複数のドライブを選択することも可能です
使用するドライブの順番は「優先順位を上げる」、「優先順位を下げる」ボタンで設定してください
キャプチャ可能時間の合計は、Let's EDIT 編集画面右下のステータスバーにも表示されます



ステータスバー

テンポラリドライブの空き容量を時間で表示

7 OK をクリック



8 [保存] アイコンをクリック

「名前を付けて保存」画面が表示されます



このマニュアルのサンプル画面や説明は、下図の設定状態でを行っています。設定によっては、説明と異なる表示や動作になりますのでご注意ください。

[設定]メニュー

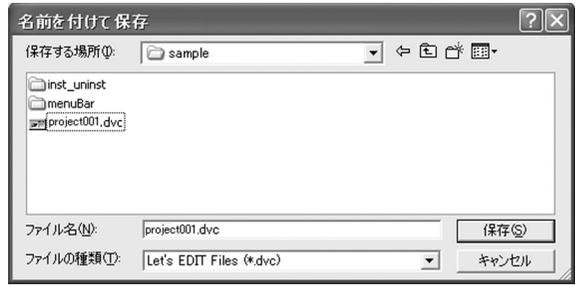
インアクティブ時オーバーレイを開放する(Q)	
リピート再生(E)	
再生時サンプリングレートの設定(U)	Alt+R
リプル編集モード(M)	
編集時の初期値設定(E)	
169編集モード(L)	
クリップの端にスナップする(E)	Alt+P
オーディオをスクラブする(B)	Alt+G
間に合わない再生は停止する(Q)	
チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする(A)	
キャプチャ時オーディオトラックを生成しない(Q)	
参照ファイルにキャプチャする(Q)	
JD-1を優先する(L)	
キャプチャ時クリップを分割しない	
タイムスケール(M)	
Let's EDITのロゴハイテ(I)	

[表示]メニュー

ツールバー(T)	
タイムライン(T)	
エディットバー(E)	
ステータスバー(S)	
ヒウの中心のサムネイルを小さく表示する(B)	Alt+N
タイムラインのサムネイルを小さく表示する(L)	Alt+M
ManAVを前に表示する(M)	
タイムラインのサムネイルを表示する(U)	Alt+K
タイムラインのサムネイルに効果を反映する	Alt+L
タイムコードをどう有に表示する(B)	Alt+I
オーバーレイ表示の開始(O)	
オーバーレイ表示の停止(F)	
オーバーレイ表示の品質(Q)	
ペトリスコップ(C)	
ウェーブフォーム(W)	

9 ファイル名を設定

ここでは「project001」と入力します

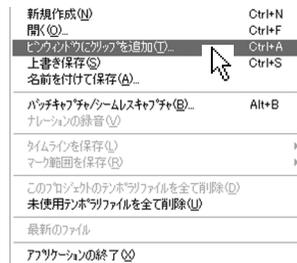


10 「保存」をクリック

これから編集を行う内容がプロジェクトファイルとして保存設定されました



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Let's EDITの編集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。



テンポリアルドライブにはC以外を指定する

テンポリアルドライブとは、レンダリングなどの作業データを保存しておく場所です。編集操作を行うとひんぱんに書き込みか読み出しを行いますので、Cドライブ（システム用）とは異なったドライブをご指定ください。

Let's EDIT でビデオを取りこむ



メニューバーから[DV]アイコンをクリックすると、パソコンのIEEE1394端子に接続されている外部 DV 機器を選択できます。Let's EDIT 編集画面のデッキコントローラから外部 DV 機器をリモートコントロールすることも可能です。

Let's EDITは、DVテープからキャプチャを取り込むことができます。キャプチャの取り込みには、次の3つの方法があります。

- ・キャプチャ(自動分割キャプチャ)
- ・バッチキャプチャ
- ・シームレスキャプチャ

※ Windows Me をお使いの場合には、IEEE1394 端子で接続する DV 機器の抜き差しは、必ずパソコンを終了した状態で行ってください。パソコンの起動中に DV 機器を追加したり外したりすると OS の動作が不安定になるおそれがあります。また、Windows 2000 や Windows XP 上で IEEE1394端子接続の DV 機器を取り外す場合は、タスクバーから[ハードウェアの取り外しまたは取り出し]で該当する機器を選択し、[安全に取り外すことができます]というメッセージが表示されたことを確認してから接続を解除してください。

キャプチャ(自動分割キャプチャ)

1 パソコンと DV 機器を接続

※ DV 機器をパソコンに接続する方法については、DV 機器の使用説明書をご覧ください。

2 キャプチャするファイルの保存先を確認

[設定] メニューから [編集時の初期設定] をクリックすると、[Edit Setting] 画面が表示されます。

[Edit Setting] 画面の [テンポラリドライブの指定] タブにキャプチャしたファイルの保存先が表示されます。必要に応じてテンポラリドライブの変更/追加を行ってください。([編集時の初期設定] 画面については 11 ページを参照してください。)

3 キャプチャするファイルの保存形式を確認

キャプチャするファイルの保存形式として AVI ファイル形式または参照 AVI ファイル形式を選択します。

[設定] メニューの [参照ファイルにキャプチャする] にチェックが付いているかどうかを確認してください。

参照ファイルにキャプチャする(G) 参照 AVI ファイル形式で保存します

参照ファイルにキャプチャする(G) AVI ファイル形式で保存します

(AVI ファイルと参照 AVI ファイルの詳細については 5 ページを参照してください。)

4 デッキコントローラから外部 DV 機器を選択し、DV テープの頭出しを行い、DV 機器を一時停止する

5 [キャプチャー] ボタンをクリック

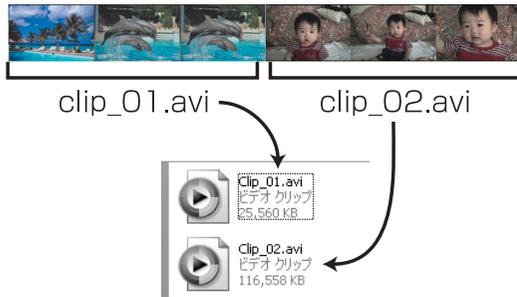
[キャプチャー]画面が現れ、記録時間が表示されます。

6 キャプチャの終了

DVテープの記録部分の取り込みが終わるとキャプチャされたクリップがピンウィンドウに配置され、自由に編集できます。途中でキャプチャを終了するには[停止]ボタンをクリックします。

Let's EDIT は、DV テープの録画情報(タイムコード、録画日付、録画時間、アスペクト比の変化など、音声のサンプリングレートは除く)を自動的に認識し、キャプチャを連続して取り込んだ場合でも、クリップを自動で分割する機能があります。

自動分割されたクリップには、ファイル名に自動インクリメント番号が加えられます。これは、複数の場面を含む1本のDVテープからキャプチャを取り込むときに便利な機能です。



ファイルメニューから[設定]>[キャプチャ時クリップを分割しない]をチェックすると、自動分割キャプチャ機能がOFFになります。



デッキコントローラ

Let's EDIT 編集画面上から DV 機器の操作をリモートコントロールできます。

[DV] ボタン
パソコンに接続されている
DV 機器を選択します。

[キャプチャー] ボタン
DV テープからのキャプチャを
開始します。

[SyncRec] (シンクレック) ボタン
編集したファイルを DV 機器に追加記録できます。

DV テープの記録開始位置を確認後、[SyncRec] ボタンをクリックすると、DV 機器と Let's EDIT が連動し、自動的に録画が開始/終了します。

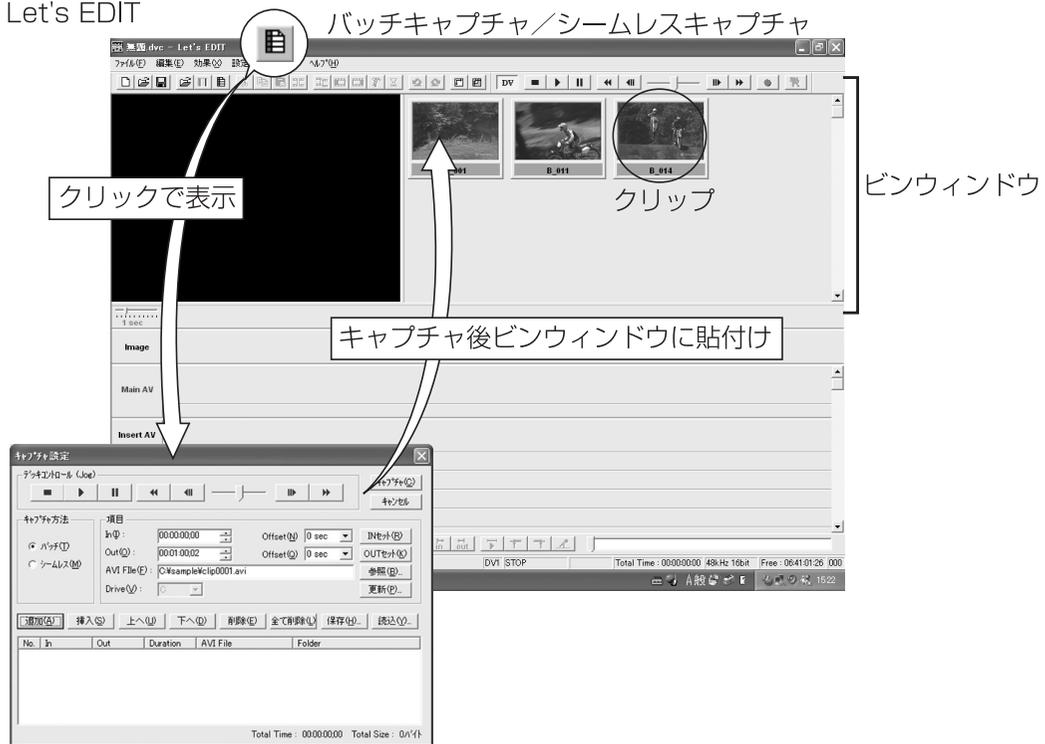
※ SyncRec (シンクレック) 機能に対応しているモデルは Let's EDIT RT のみです。
その他のモデルはリアルタイム DV 出力機能に対応していません。

バッチキャプチャ

ここでは Let's EDIT の「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 Let's EDIT 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。

Let's EDIT



キャプチャ設定画面



使いこなし

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。そのため、テープを頭出しするとそのタイムコードが Let's EDIT 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。Let's EDIT 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。

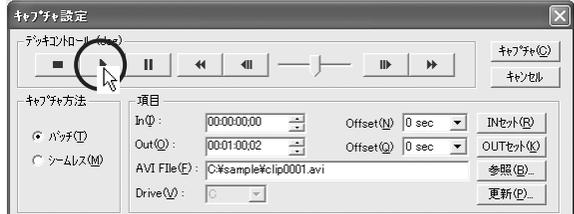
1 目 (バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ) アイコンをクリック

「キャプチャ設定」画面が表示されます



2 デッキコントロール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



※ 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 デッキコントロール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



用語解説

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。NTSC設定の場合00:00:00;00は、時(0~23):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

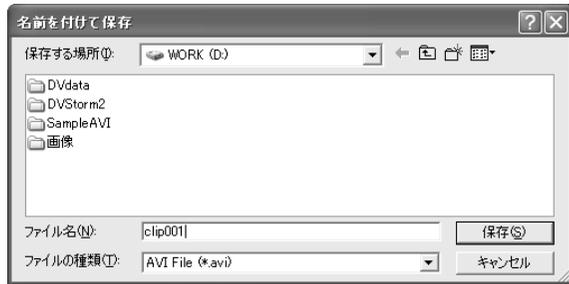
OUTのカウンターに終了位置のタイムコードが設定されます

**6** **参照(B)...** をクリック

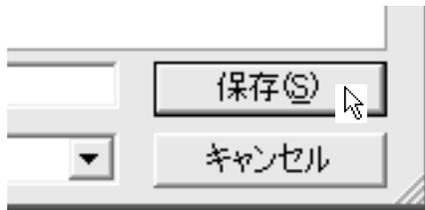
キャプチャしたファイルを保存する場所と名称を指定します

**7** clip001.aviとファイル名をつけて保存

ドライブが複数存在する場合は、なるべくCドライブ以外のデータドライブを選択してください。

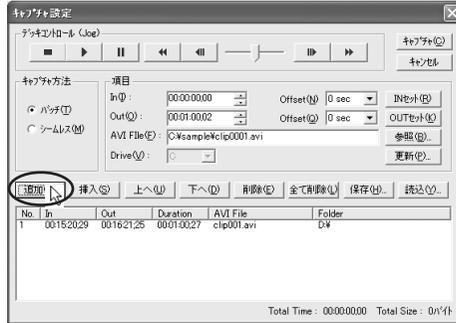


Let's EDITでは、キャプチャ保存先の初期設定値はC:¥(アプリケーションがインストールされている先) ¥capture.aviになっています。このままでもキャプチャは可能ですが、CドライブにはWindowsシステム関連のソフトが保存されているので、映像保存専用に独立した別の高速なハードディスクをお使いください。

8 **保存(S)** をクリック

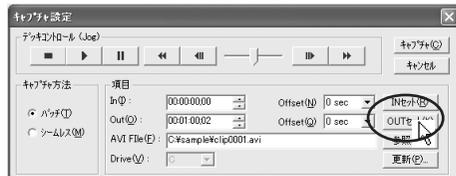
9 追加(A) をクリック

キャプチャリストに表示されます



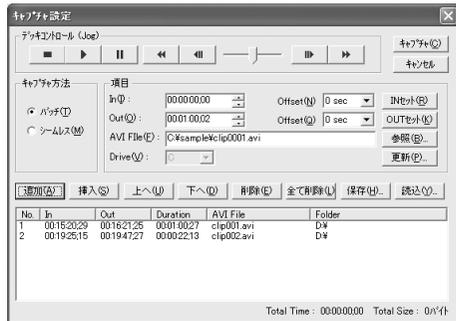
10 次のキャプチャしたい部分を設定

デッキコントロールでIN点、OUT点を指定してください



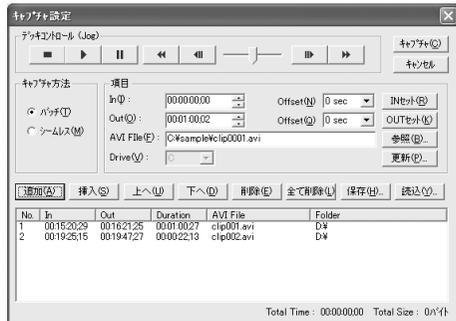
11 追加(A) をクリック

自動的にファイル番号が付けられリストに表示されます



12 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

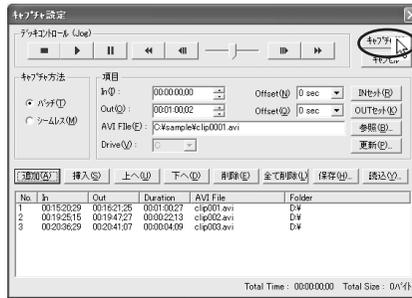


使いこなし

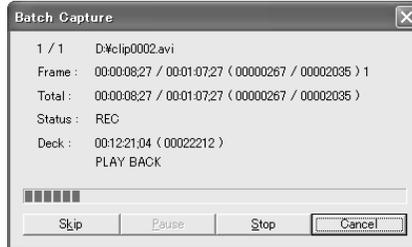
キャプチャリストに保存しよう

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。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。

13 **キャプチャ** をクリック

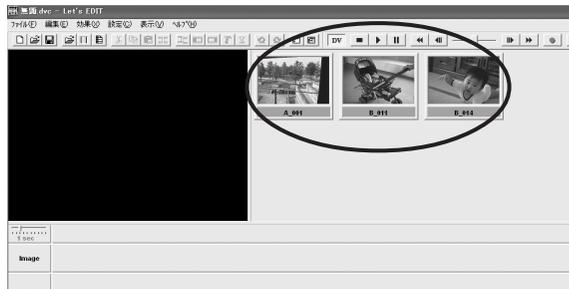


Let's EDITがDV機器をコントロールして、必要な箇所を探し出し、自動的にキャプチャが始まります



14 **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



シームレスキャプチャ

1 [ファイル]メニューから[バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ]を選択し、キャプチャ設定画面を開きます

2 キャプチャ設定画面で[シームレス]を選択します

3 キャプチャするファイルを[追加]または[挿入]ボタンでリスト（キャプチャ設定画面の下部）に追加します

[キャプチャ]ボタンをクリックすると、現在入力されている映像をリストにあるファイルへ順にキャプチャします

[追加]ボタンクリック時の動作

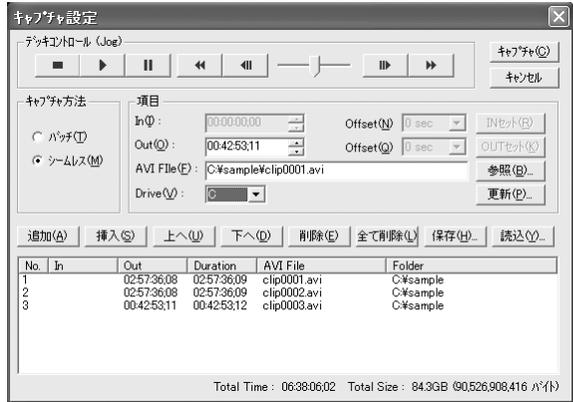
Out : 設定は無視されます。

AVI File : キャプチャしたいファイルの保存場所、及びファイル名を設定します。[参照]ボタンを押して指定すると簡単です。ファイル名だけを指定された場合、[Drive]で選択されているドライブにそのファイル名でキャプチャします。

Drive : ファイルを保存するハードディスクドライブを選択します。

キャプチャ時間は指定されたドライブの空き容量によって自動的に設定されます。

上記設定終了後[追加]ボタンをクリックすると、ハードディスク内の空き容量を自動的に判断し空き容量に応じたリストを追加します。あらかじめ[設定]メニュー[参照ファイルにキャプチャ]するをチェックしておけば、空き容量すべてを概念上1つのファイルとしてシームレスにキャプチャします。



[挿入]ボタンクリック時の動作

Out : キャプチャ時間を指定します。

AVI File : キャプチャしたいファイルの保存場所、及びファイル名を設定します。[参照]ボタンを押して指定すると簡単です。ファイル名だけを指定された場合、[Drive]で選択されているドライブにそのファイル名でキャプチャします。

Drive : ファイルを保存するハードディスクドライブを選択します。

※ キャプチャ時間は[Out]で指定された時間になります。

同じファイル名でファイルが[追加]または[挿入]された場合、後から[追加]または[挿入]されたファイル名に自動的に数字が付加されます。

2つのドライブにまたがってキャプチャすることも可能です。その際は、キャプチャ設定内の「項目」にて「Drive」の設定を変更してください。

タイムラインへの展開

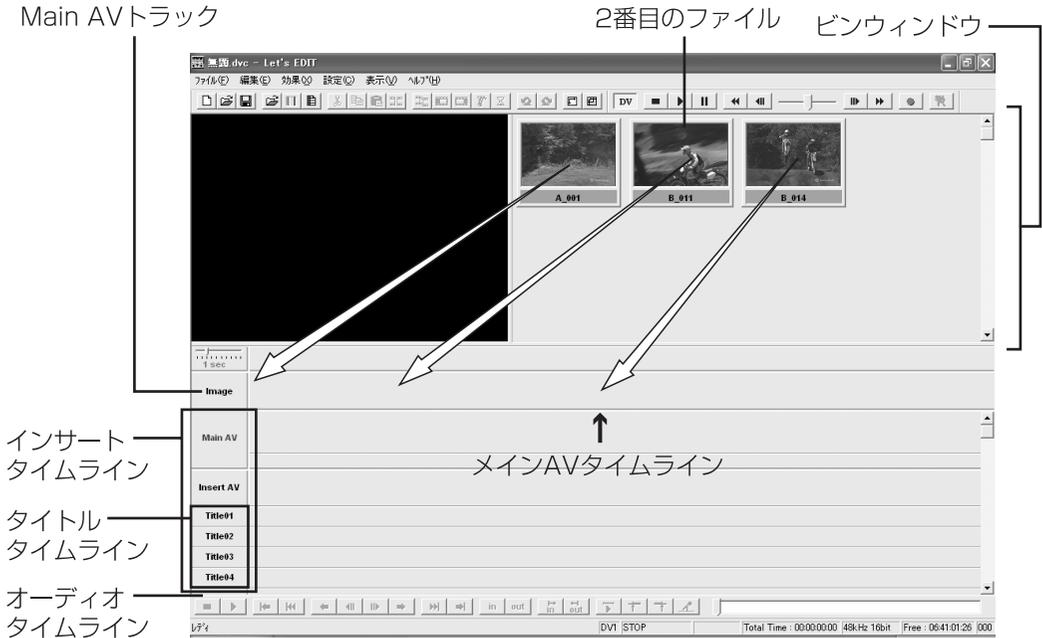
Entry Light Edit Plus RT

Let's EDIT 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。Let's EDIT は Main AV (メイン 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メイン AV タイムラインに貼り付けては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、それ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。

Main AVタイムラインの
Main AVトラック



※ 追加できるタイトルラインやオーディオタイムラインの数は、Let's EDITのモデルによって異なります。

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AVIクリップを前に配置」をクリック



Let's EDITのメインAVタイムラインにピンウィンドウにあるすべてのクリップが表示されます



Main AVトラックでの操作

Main AV画面のMain AVトラックの高さは、マウスの操作で変更できます。

シングルトラック表示 小→中→大→ (ダブルトラック表示へ)

ダブルトラック表示 小→中→大→ (シングルトラック表示へ)

※ デフォルトの表示サイズは、シングルトラック中です。



Main AVタイムライン (デフォルト)



Main AVタイムライン シングルライントラック小(音量コントロール非表示)



Main AVタイムライン ダブルライントラック大

ダブルトラック表示時には、トランジション効果を加えてつなげた2つのAVクリップが2段に分かれて表示されます。そのため、先行するクリップのOUT点と後続のクリップのIN点の確認が容易になります。シングルトラック表示時には折り畳まれて表示されています。また、Main AVトラックの修正時に誤って音量コントロールラインを変更するという誤動作の防止にも役立ちます。

誤って操作を行った場合には、[元に戻す]ボタンを必要な回数クリックしてください。Let's EDITではアンドゥ(元に戻す)・リドゥ(やり直し)機能の有効回数は無制限です。

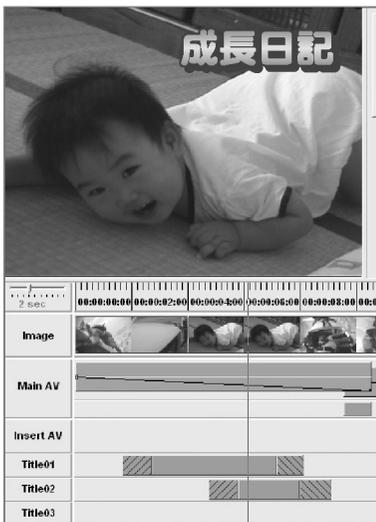
追加説明：

Main AVトラック以外のトラックで、トラック名の領域にカーソルを置いてマウスをダブルクリックすると、タイトルの表示が一時的に消えます。

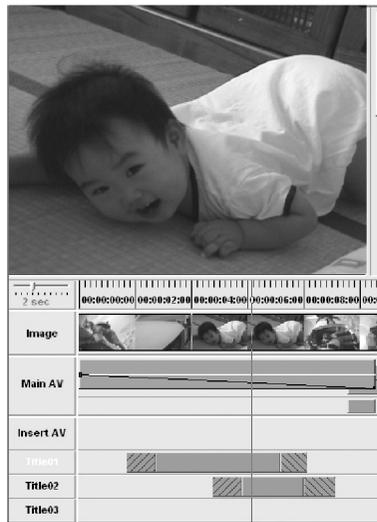
再度クリックすると再表示されます。

トラック名が一時的に消えた状態でGUIプレビュー再生を実行しても、そのトラックに含まれる映像・音声などは再生されません。複数のトラックのうち、一部のトラックのみ修正を行うときや修正結果を確認するときに便利な機能です。

Main AVトラックを除き、Insert AVトラック、タイトル、オーディオトラック共通の操作です。



トラックタイトル表示



トラックタイトル非表示

Main AVトラックへの黒クリップの追加
Main AVトラック上で、AVIファイルの一部をInsert AVトラックへ移動すると、Main AVトラックの該当箇所が緑色に変わります。

この緑色の箇所は、自動的に黒クリップが挿入されたことを表します。Main AVトラックの途中や最後に黒クリップの箇所が含まれていても、オーディオクリップはタイムラインにしたがって再生されます。また、Main AVトラックが黒クリップの箇所でも、Insert AVトラック、タイトルトラックの編集が可能です。

AVIファイルをオーディオクリップに配置すると、AVIファイル内のオーディオ部分が再生されます。



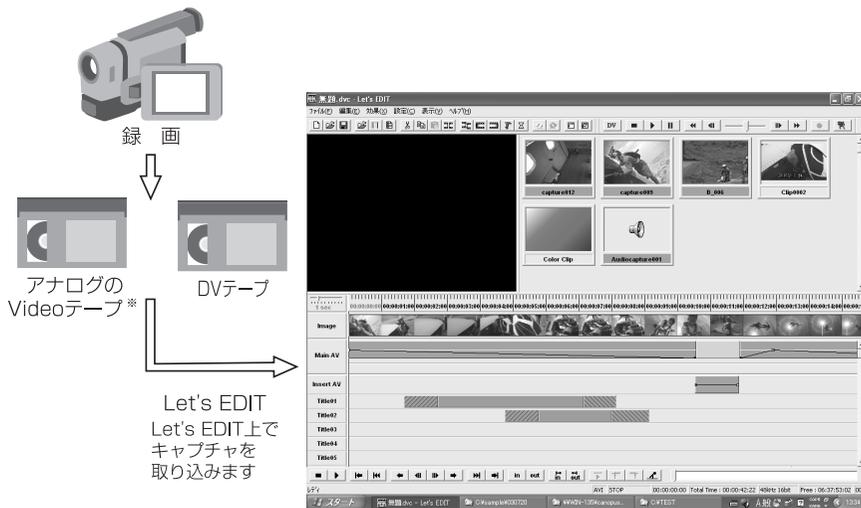
黒クリップ
(緑色で表示)

ピンウィンドウへのクリップ追加

Entry Light Edit Plus RT

Let's EDIT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。しかし既存のAVIファイルは、そのままではLet's EDIT画面には表示されません。そのため、キャプチャ済みのクリップを素材としてLet's EDITのピンウィンドウに貼り付ける操作が必要になります。

ここでは、あらかじめパソコンやCD-ROMなどに保存したキャプチャファイルを、Let's EDITのピンウィンドウに呼び出す操作を説明します。



※ アナログ方式のVideoテープをキャプチャするためには、対応したビデオボードまたはメディアコンバーターが必要になります。

HINT

Canopus DV Codec やMSDV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、Let's EDIT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。

用語解説

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、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  [ビンウィンドウにクリップを追加] アイコンをクリック

「ビンウィンドウにクリップを追加」画面が開きます

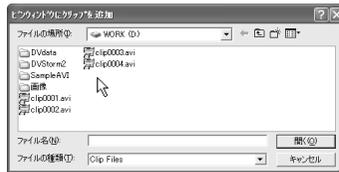


2 ファイルメニューから希望のファイルを選択



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ビンウィンドウに読み出されます。

また、ビ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、「ビンウィンドウにクリップを追加」画面を開くことができます。

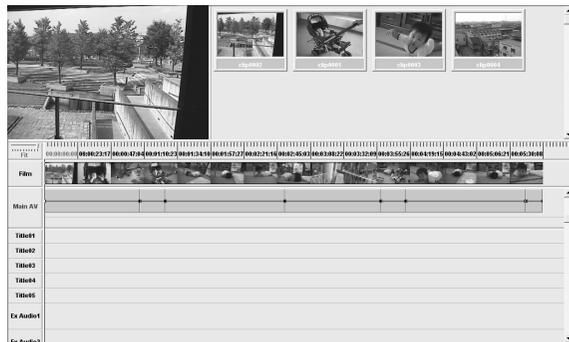


マウスで選択

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  をクリック

Let's EDITのビ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

Entry Light Edit Plus RT

Let's EDIT は、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。

静止画は、BMP や JPEG など一般的な画像ファイルならどれも使えますので、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。

利用できる画像ファイル形式（推奨解像度 720 × 480 ピクセル）

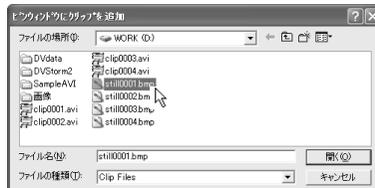
Windows BITMAP (bmp, dib, rle)/ JPEG (jpg, jpeg)/ JFIF (jfif)/ PICT (pic, pct, pict)/ PNG (png)/ Mac Paint (pntg, pnt, mac)/ Photoshop (psd)/ Quick Time Image (qti, qtif)/ Silicon Graphics Image File (sgi, rgb)/ True Vision Targa (tga, targa, vda, icb, vst)/ TIFF (tif, tiff)

※ Flash Pix Files (fpx)/ Compuserve GIF Files (gif) は読み出しのみの対応です。

- 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

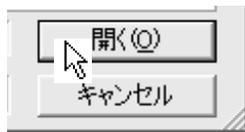


- 2 ファイルメニューから「still0001.bmp」を選択



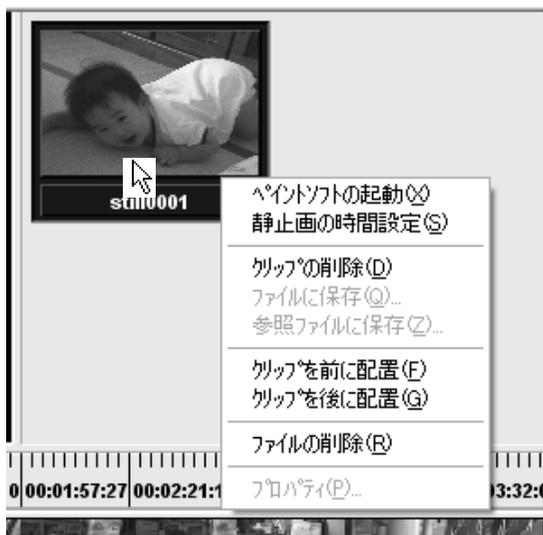
- 3  をクリック

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ソ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」画面が表示されます



6 [+] キーをクリック

00:00:02:00 (2 秒) 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」画面が閉じます



8 タイムスケール変更スライダを「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マーカーを移動

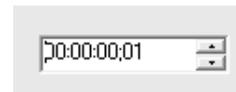
ピンウィンドウ上のクリップにマウスマーカーを移動します



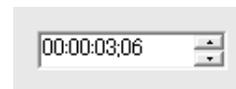
HINT

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。

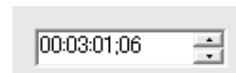
フレーム数を設定する **↑**キーまたは**↓**キーを押す



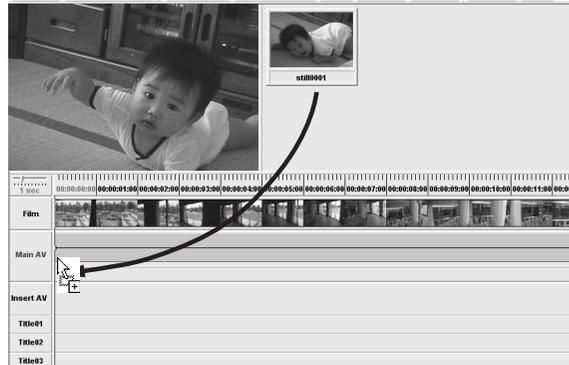
秒数だけを設定する **Shift**キーを押しながら**↑**キーまたは**↓**キーを押す



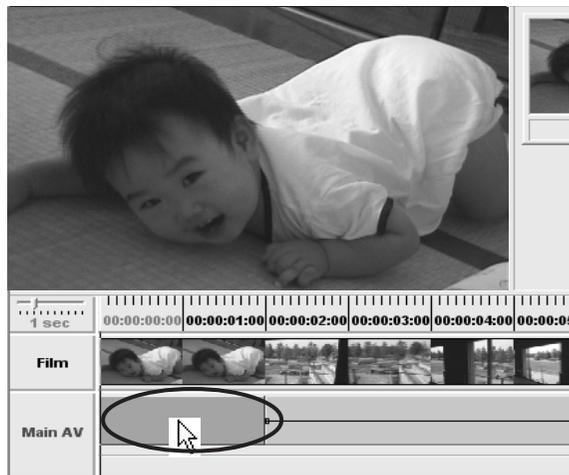
分数だけを設定する **Ctrl**キーを押しながら**↑**キーまたは**↓**キーを押す



- 10** マウスの左ボタンを押したままメイン AV 先頭にドラッグ
 だいたい位置でかまいません

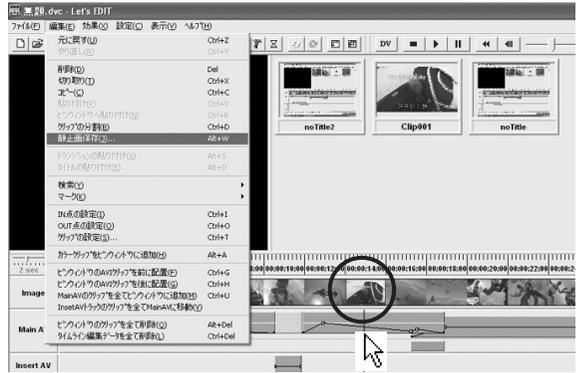


- 11** マウスの左ボタンを離す
 タイムラインの先頭に静止画クリップが挿入されます



Let's EDIT で静止画を保存する

Let's EDITに取り込んだAVクリップの一部を静止画クリップとして保存することができます。[編集]から[静止画保存]を選択すると、[静止画保存]画面が表示されます。



保存した静止画が静止画クリップとしてピンに表示される



[サイズ]

静止画保存時の画像ファイルサイズの大きさを選択します。オリジナルのAVクリップによっては設定値が固定されていることがあります。

[画像設定]

- ・ [Frame]

フレームごと静止画保存します。1フレームの中には、奇数フィールド／偶数フィールドの2つのフィールドがあり、この2つのフィールドは交互に出現しています。そのため、動きのあるフレームを静止画として保存すると、画像にブレが見られることがあります。そのような場合は、[Odd Field]または[Even Field]のいずれかを選択してください。

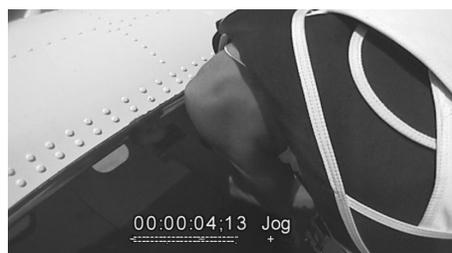
- ・ [Odd Field]/[Even Field]

フレームの奇数(Odd)または偶数(Even)フィールドのみを選択します。1フィールドのみが保存されるため、動きのあるフレームでも画像のブレが少なくなります。動きのある対象を映したフィールドからよりきれいな静止画を保存するには、[フィールド補間設定]から、[動き検出補完]を選択してください。一方、場面全体が転換するようなフィールドを保存する場合は、[全画面補完]を選択してください。

※ 選択されたフレームやフィールドによって保存される静止画の結果が異なります。実際の画面で確認しながら設定を行ってください。



[Frame] を選択して動きのあるフレームを保存した場合



[Odd] を選択して動きのあるフレームの奇数フィールドのみを保存した場合

- ・ [Image File]

[参照...]ボタンで保存先を指定します。保存先を確認し、[保存]ボタンをクリックしてください。

静止画の保存を行わずに[静止画保存]画面を閉じる場合は、[閉じる]ボタンをクリックしてください。



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



左右が黒色になる

カラークリップを追加

Entry

Light

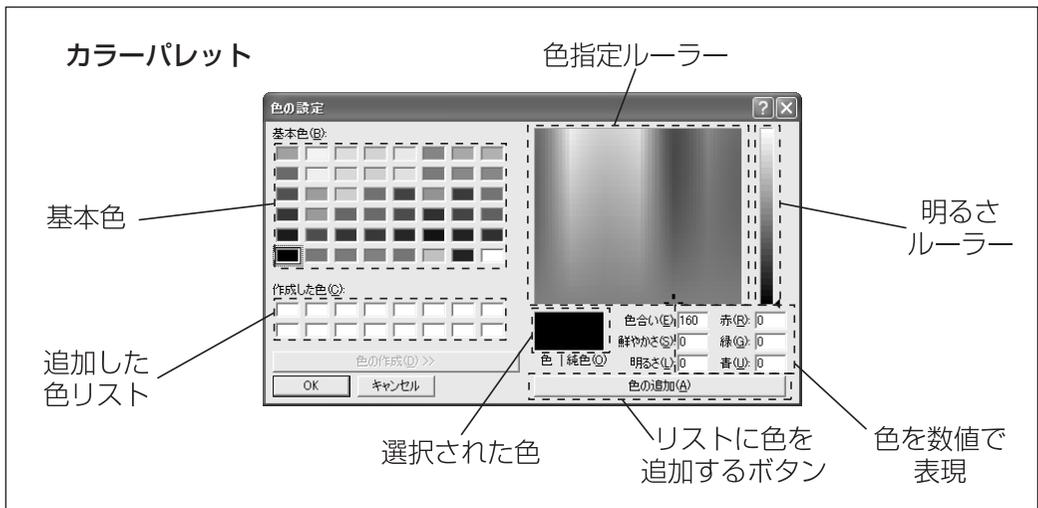
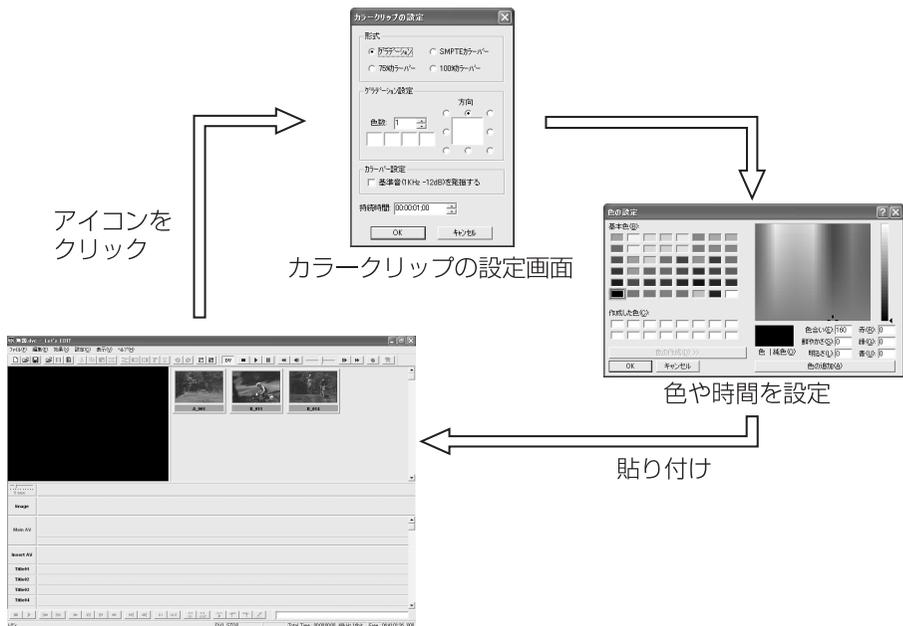
Edit

Plus

RT

Let's EDIT 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ついています。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」画面を開き、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。



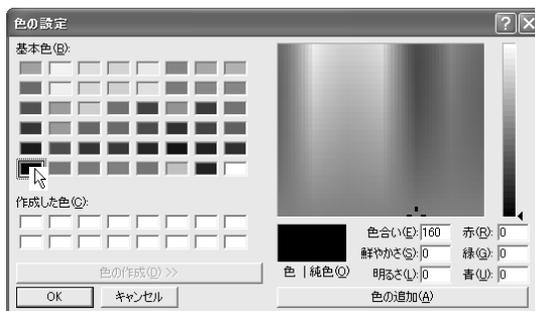
- 1  (カラークリップを追加) アイコンをクリック
「カラークリップの設定」画面が開きます



- 2 「色数」の□をクリック
「色」設定画面が開きます



- 3 黒色のパレットをクリック
黒色が指定されます



- 4  を続けてクリック



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



HINT

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。

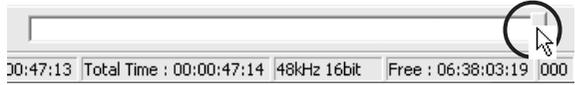
5 タイムスケール変更スライダを「1sec」に設定

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

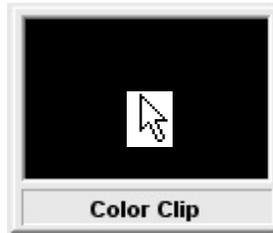
クリップの終端がタイムラインの中央に来ます



Let's EDITのタイムラインでは、タイムラインカーソルが常に中央に来るように表示されます（タイムライン開始点は除く）。そのため、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はカーソルと連動していますので、スライダの最後がクリップ終端です。

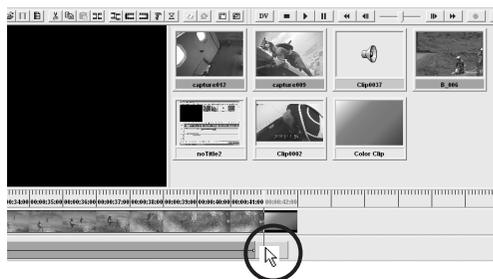
7 カラークリップ上にマウスカーソルを移動

ビ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

Entry

Light

Edit

Plus

RT

オーディオはビデオ編集の重要な素材の一つです。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



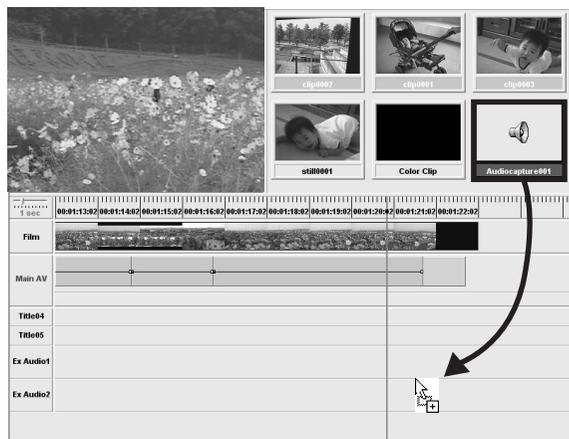
- 2  をクリック

ピンウィンドウにオーディオファイルが追加されます



- 3 Ex Audio1 のオーディオトラックにマウスドラッグ

マウスの左ボタンを離すとクリップが表示されます



- 4  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

※ マウスの左ボタンを離してから  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)



HINT

AVIクリップをオーディオトラックに配置すれば、AVIクリップのオーディオ部分のみを使用することができます。

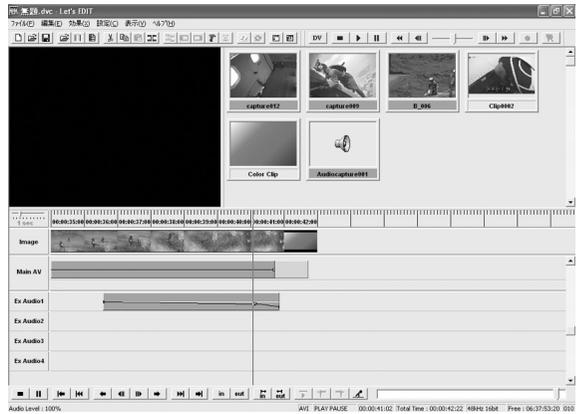
5 **Enter** キーを押す

再生して音のタイミングを確認します



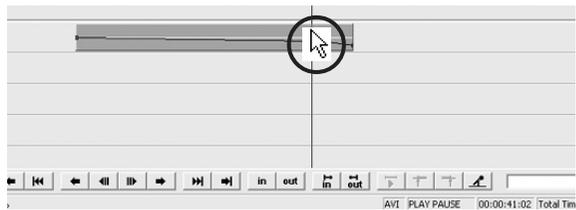
6 **Enter** キーを再度押す

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ーソルを移動

オーディオライン以外の場所に移動してください



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」と音が画面転換後も残る「ずり下げ」です。

ここでは「ずり下げ」を行います。

「オーディオをスクラブする」設定にしておくと、オーディオライン上でタイムラインカーソルを動かしたときに音が出ますので、頭出しがしやすくなります。

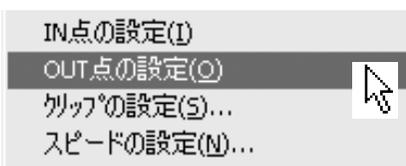
8 マウスを右クリック

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ファイルがトリミングされました



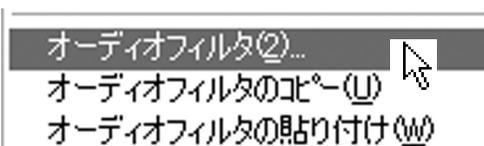
10 マウスを右クリック

サウンドをさらに加工する作業にはあります

※ オーディオフィルタ機能に対応しているモデルは、Let's EDIT、Let's EDIT Plus、Let's EDIT RTのみとなります。

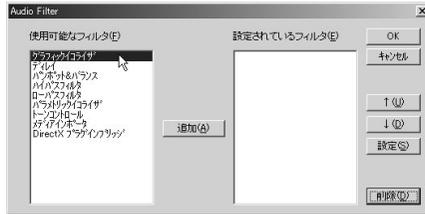


11 「オーディオフィルタ(Z)」をクリック



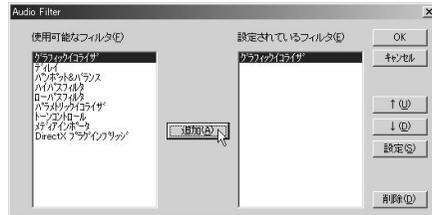
12 「グラフィックイコライザ」をクリック

使用可能なフィルター一覧から選択することができます



13 「追加(A)」をクリック

他のフィルタも同様にして複数の組み合わせができます

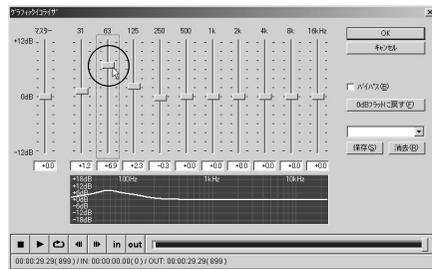


14 「設定(S)」をクリック

反転表示されている項目の設定モードに入ります

15 設定を行なう

レベルつまみをマウスドラッグして調整します



16 「グラフィックイコライザ」画面で「OK」をクリック

「オーディオフィルタ」画面に戻ります

OK をクリック

Let's EDIT 画面に戻ります
フィルタが適用されてオーディオクリップに斜線が入ります



使いこなし サンプルレートと色

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。これをサンプルレートと呼び、オーディオクリップは、サンプル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

Entry

Light

Edit

Plus

RT

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。

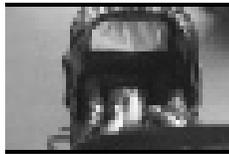
ここでは、クリップから必要な部分をトリミング（切り取り）して、不要な部分を削除する編集を行います。

前後の画像が乱れている部分を切り捨てる



トリミング開始点（IN点）

トリミング終了点（OUT点）



プレビューウィンドウの映像は残るクリップの先頭になります



プレビューウィンドウの映像は残るクリップの最後尾になります



使いこなし

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、Let's EDIT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。または、タイムスケール変更スライダ上でホイール操作を行えば、スケールが変更されます。



タイムスケール変更スライダ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。タイムラインのスケールを変化させた場合、タイムラインカーソルの位置が常に中心に来るようにタイムライン表示が変わります。

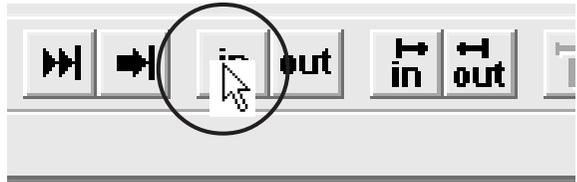
1 クリップの残したい部分の先頭にタイムラインカーソルを移動

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。

2 in ボタンをクリック

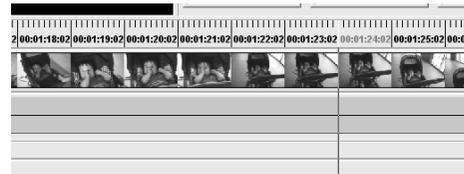


タイムラインカーソルから左の部分が削除されます

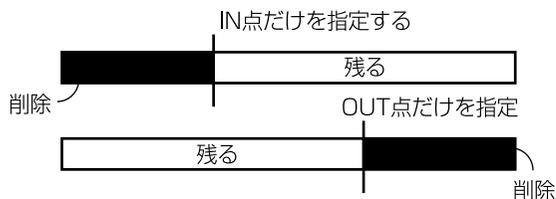


3 クリップの残したい部分の最後にタイムラインカーソルを移動

プレビューウィンドウに表示される画面は、削除される部分の先頭です



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。

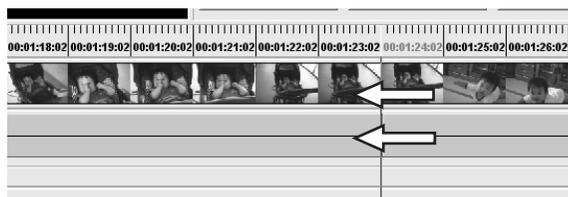


4 out ボタンをクリック

タイムラインカーソルから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



HINT

「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。

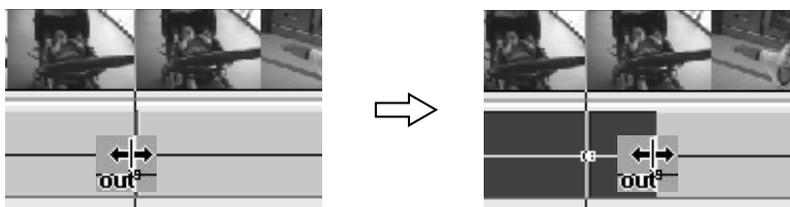
トリミングしたクリップ上で右クリックし、「ピンウィンドウに追加」をクリックすると、トリミングしたクリップがピンウィンドウに追加されます。



使いこなし

トリミング後に長さを変える

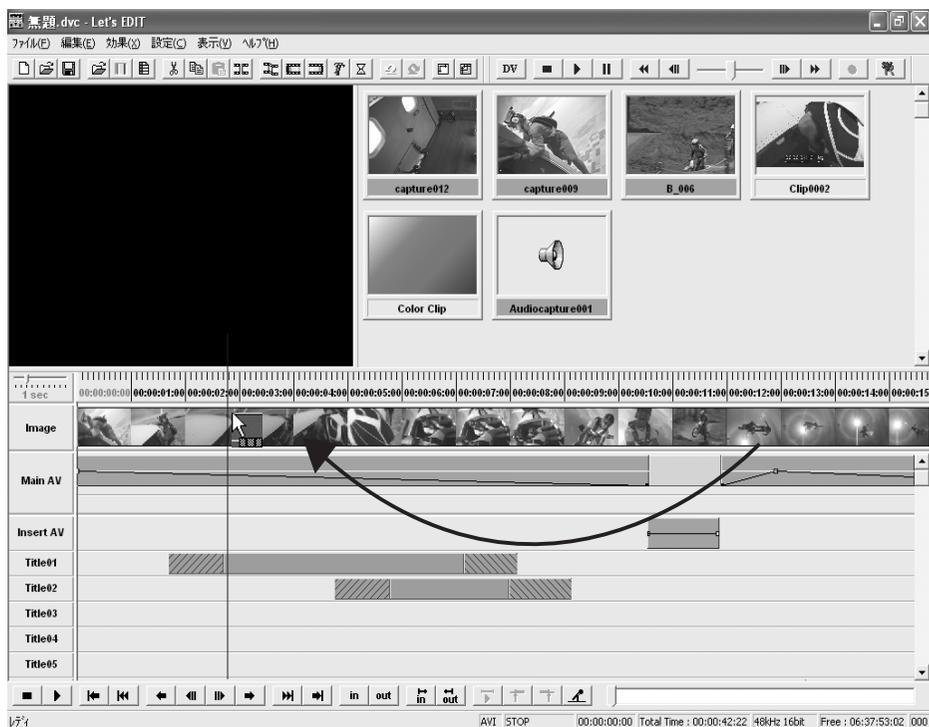
クリップのトリミングされた部分はいつでも、長さを変えたり元に戻すことができます。後から通して再生して微調整したいときには、クリップの端にカーソルを移動しカーソルの表示が変わったところでマウスドラッグすることにより、自由に長さを調節できます。ただし動画やオーディオクリップの場合、キャプチャ時のクリップの長さより長くはできません。



クリップの順序を入れ替える

Entry Light Edit Plus RT

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、Let's EDIT 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3番目のクリップを直接マウスドラッグして移動し、前のほうに持つてくる操作を例にしています。



HINT

ロングショット（長時間の映像）や説明画面など、時間経過を重視しないクリップは、順序を入れ替えたほうがより映像表現が効果的になる場合があります。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

Entry

Light

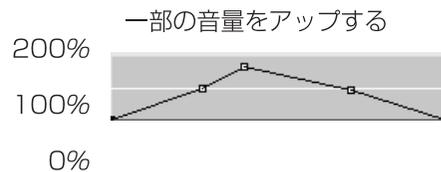
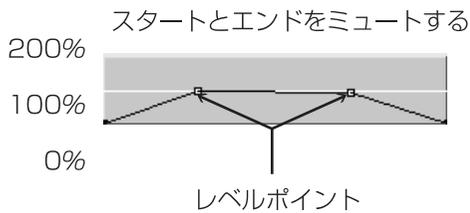
Edit

Plus

RT

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。

Let's EDIT



HINT

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



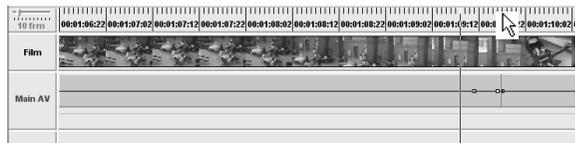
2 タイムラインカーソルをクリップの終わりに移動

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



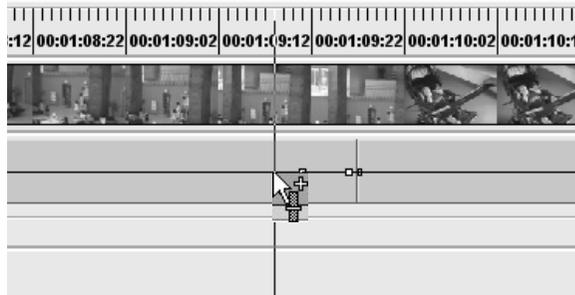
3 ← キーを9回押す

タイムラインカーソルが9フレーム分戻ります



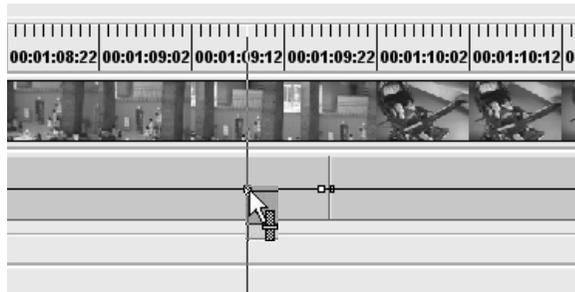
4 音量を下げるスタート位置にマウスカーソルを移動

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

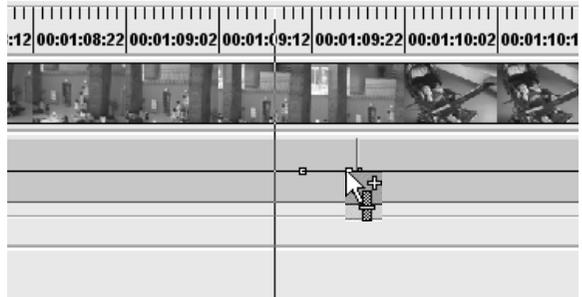
レベルポイントが設定されます



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。

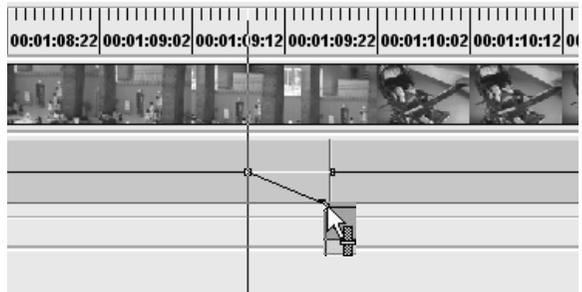
6 クリップの最後のレベルポイントにマウスカーソルを移動

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



7 マウスを下方方向にドラッグ

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

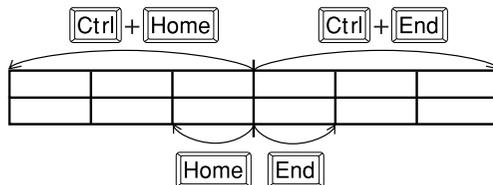
HINT

[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+オーディオラインでタイムライン全体の音量を一括調整することができます。

使いこなし

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 [J] 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 [J] 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

Entry

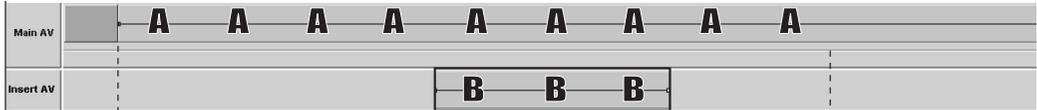
Light

Edit

Plus

RT

Let's EDIT 編集でのインサート（挿入）編集とは、インサート 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。インサート AV タイムラインにクリップを貼り付けると、メイン AV タイムライン上のクリップと重複する部分はインサート AV タイムライン上のクリップ映像が表示され、オーディオは両方が再生されます。



再生される状態



インサートAVは表示されません

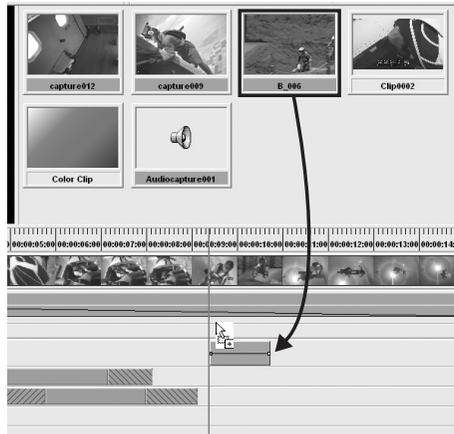
クリックするとインサートタイムラインが非動作になります。



HINT

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。Let's EDIT での編集はいつでも元にもどすことができます。

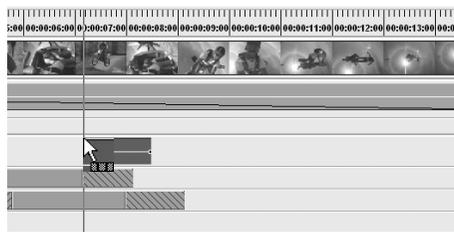
- 1** ビンウィンドウのクリップをインサートAVタイムラインにドラッグ
インサートAVタイムラインにクリップが貼り付けられます



- 2** インサート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のクリップ上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来て位置決めが簡単になります
- ※ **[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



異なる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。Let's EDIT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。

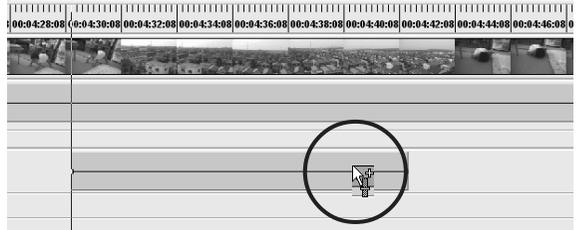
インサートオーディオの調整

Entry Light Edit Plus RT

多くの場合インサート編集は、メイン 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。そのためには、インサート 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。

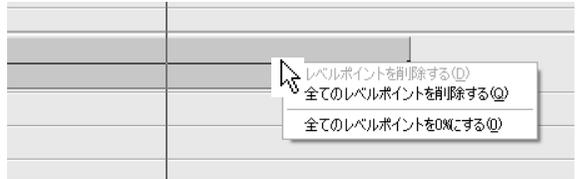
1 クリップのオーディオライン上にマウスカーソルを移動

マウスカーソルの形が変わります



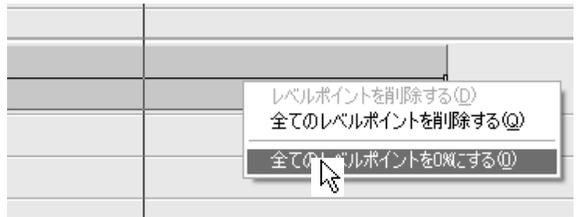
2 マウスを右クリック

「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



使いこなし

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

Entry

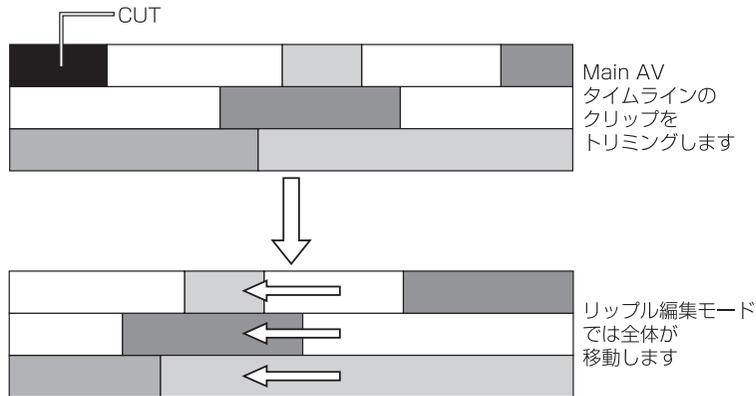
Light

Edit

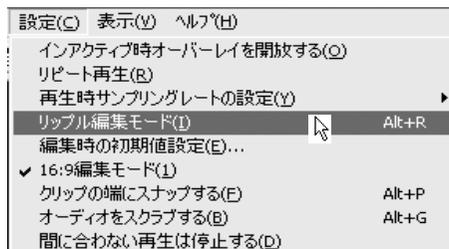
Plus

RT

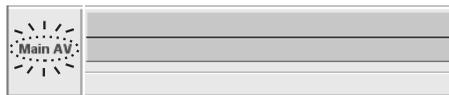
インサート AV タイムラインに貼り付けたクリップは、メイン AV タイムラインのクリップに優先して表示されます。しかしインサート AV タイムラインとメイン AV タイムラインのそれぞれのクリップは独立していますので、メイン AV タイムライン上で編集操作を行って全体の長さが変化すると、クリップ位置がずれてしまいます。これを防ぐためにタイムライン全体を一体化して、メイン AV タイムライン上で長さの変化に応じて他のタイムラインのクリップと一緒に移動させる機能が、「リップル編集モード」です。



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



HINT

リップル編集モードは、ショートカットキー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。

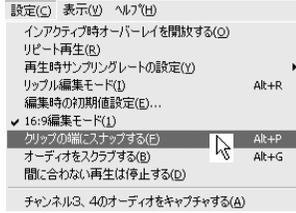
クリップを簡単に整列

Entry Light Edit Plus RT

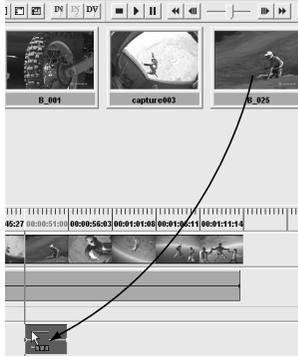
映像タイムラインに別の映像をインサートしたり、オーディオやタイトルを挿入するときに、メインAVタイムラインにあるクリップのカット点に簡単に整列させる機能が「スナップ」です。相互のタイムラインを微妙にずらしたいときには項目のチェックをはずしておいてください。

1 「クリップの端にスナップする」をクリック

設定メニューのプルダウンウィンドウ内にあります

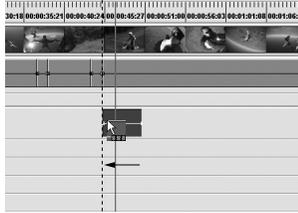


2 インサート映像をメインAVタイムラインのカット点にドラッグ



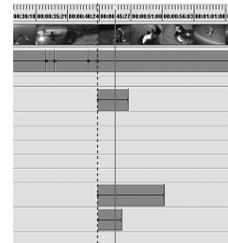
3 スナップ機能により簡単に整列

カット点に近づくとき、自動的に同一時間上に揃うようにスナップ機能が働きます



HINT

スナップ機能はタイムラインに表示できるものすべてに有効です。タイトルやオーディオもおよその位置にドラッグするだけで簡単に整列させることができます。



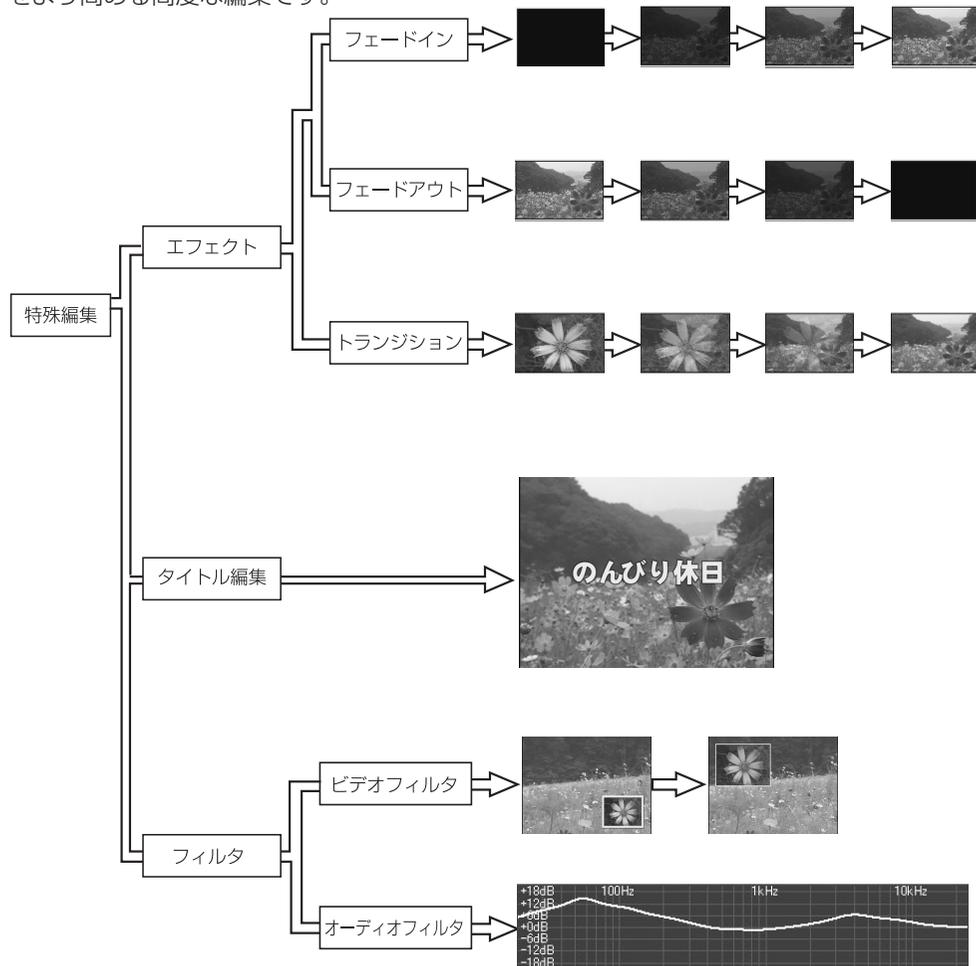
2



CHAPTER3

高度な編集作業

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、画面を黒にしたり白にする「フェード」、タイトルやテロップを入れる「タイトル編集」、「ビデオフィルタ」など、作品の表現力をより高める高度な編集です。



※ モデルによっては、この章で説明する高度な機能に対応していないものや機能に一部制限があるものがありますのでご注意ください。

色調を変える

Edit

Plus

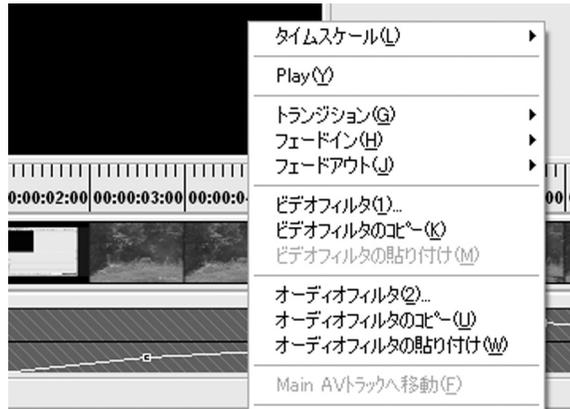
RT

映像クリップのタイムラインからビデオフィルタ機能呼び出すことができます。ビデオフィルタは画像の補正を行なう目的から、画像を切り抜いたりオールドムービー効果を付加するなど積極的に加工する目的まで、幅広く使うことができます。ここでは撮影した映像をカラーコレクション機能で補正します。

1 タイムライン上で右クリック

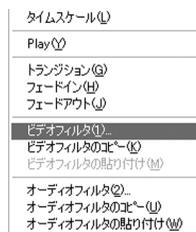
ポップアップメニューが表示されます

タイムライン上にクリップが複数ある場合は、効果を加えたいクリップの上で右クリックしてください



2 「ビデオフィルタ(1)」をクリック

ビデオフィルタ設定ウィンドウが表示されます



3 「カラーコレクション」を選択し

追加(A) をクリック

使用可能なフィルター一覧にあるどんな組み合わせでも選ぶことができます

※ 使用可能なビデオフィルタの種類はモデルによって異なります。使用可能なビデオフィルタのみが一覧に表示されます。



4 設定(S)をクリック

カラーコレクション設定画面が表示されます



5 [RGB]をクリック

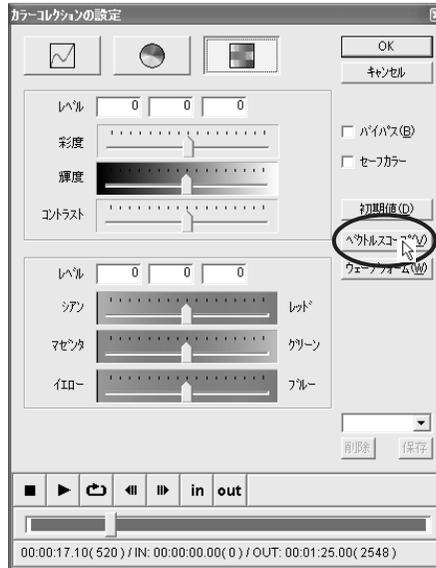
RGB 設定画面が表示されます

※ 内部の処理は YUV を使っていますが、ここでは、調整がわかりやすい RGB を使います。



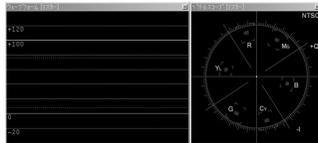
6 ベクトルスコープ(V)をクリック

ベクトルスコープが表示されますので、これを使ってより正確な設定確認をします





ベクトルスコープは映像のカラーバランスを、ウェーブフォームは映像の明るさを、それぞれ画面全体の平均値で表示します。白いカラークリップを表示させると、ベクトルスコープの中央とウェーブフォームの100%の線上にそれぞれプロットされ、黒いカラークリップではベクトルスコープの中央、ウェーブフォームの0%の線上にそれぞれプロットされます。

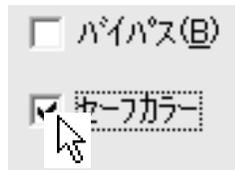


白いカラークリップ

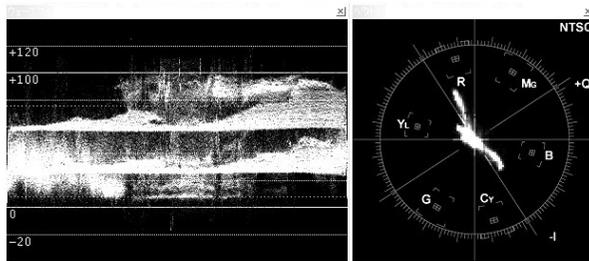


黒いカラークリップ

ビデオ撮影で白い紙を使ってホワイトバランスを合わせることは、まさにこのベクトルスコープの中央に来るようにカラーバランスを調整することです。またウェーブフォームを使えば、輝度信号が強すぎて色が飛ぶなどのトラブルが生じる可能性を適宜チェックできます。カラーコレクションの設定画面で「セーフカラー」ボックスをクリックしたときに、0～100%を超える輝度信号を抑制する様子をウェーブフォームで確認することができます。

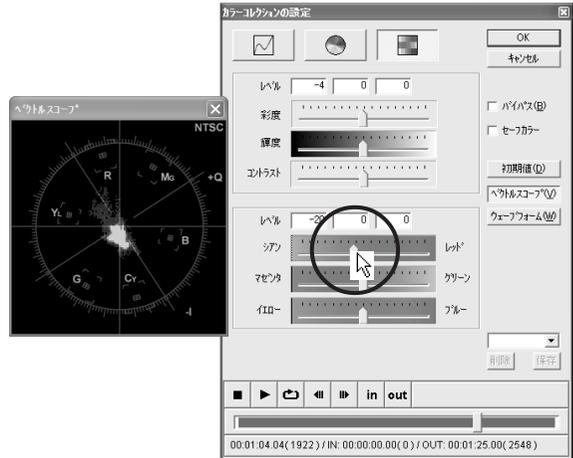


実際の映像はいろいろな色が混ざっているため、ベクトルスコープもウェーブフォームもそれほどきれいには分布しませんが、カラーバランスを判断する目安にはなります。なお、この2つを表示しているとCPUに負荷がかかりますので、必要なときだけ表示させるようにしてください。



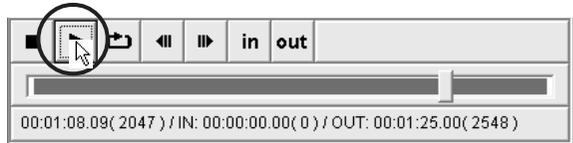
7 RGBをコントロールキーを使って調節 ベクトルスコープの中央にくるようにします

※ ホワイトバランスを正確に測るには、白い紙など基準になる対象をベクトルスコープでチェックする必要があります。ここでは一応の目安としての利用法を紹介しました。



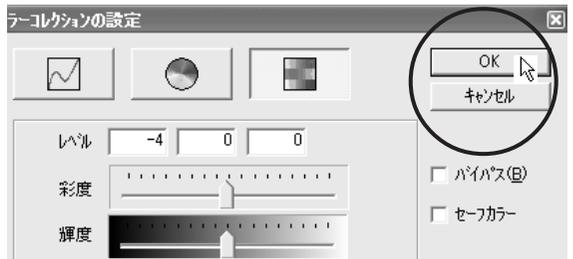
8 [Play] をクリック

カラーフィルタの適用されるクリップを繰り返し再生し、効果を確認することができます



9 [OK] をクリック

Let's EDIT 編集画面に戻るとタイムラインのクリップに斜線が入りカラーコレクションが設定されたことがわかります



10 [Enter] キーを押す

再生して確認します



徐々に変わるディゾルブ（トランジション）

Light

Edit

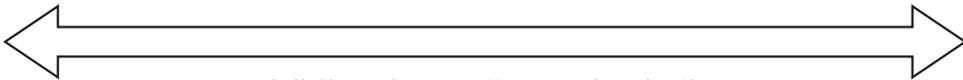
Plus

RT

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。ディゾルブは先の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（OL）とも呼びます。

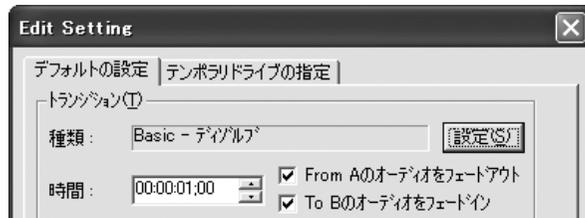
Let's EDIT では初期値の設定が1秒のディゾルブになっていますので、まず最初に時間の設定を行い、次に変更を行うという手順で操作します。

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



使いこなし

トランジションは一目でわかる

トランジション編集やタイトルデータの編集を行うと、Let's EDIT 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。



タイムスケール

トランジション領域

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
2つのクリップが上下に重なり、重なった範囲が下に緑色で表示されます



3 キーを押す

リアルタイム再生で確認できます

※ 初期値のトランジション設定を変更するには、メニューバーの [設定] から [編集時の初期設定] を選択し、[Edit Setting] 画面の [トランジション] 項目から [設定] ボタンをクリックします。トランジション効果を設定する [Standard Wipe] 画面が現れますので、任意のトランジションを選択し、[OK] をクリックしてください。



リアルタイム再生

ノンリニア編集では、トランジション処理した後、レンダリング (Rendering) と呼ばれる新しい画像を作成する作業が必要です。本システムでは「Basic」トランジションをリアルタイムで処理する機能を備えています。リアルタイム処理とは、従来長時間かかっていたレンダリング処理をビデオ再生と同時に進行する高度な機能です。

場面転換のボックス（トランジション）

Light

Edit

Plus

RT

Let's EDIT には、Basic トランジションとしてディゾルブを含めて 15 種類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、200 種類以上もの画面転換を選ぶことができます。

トランジションを設定する

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



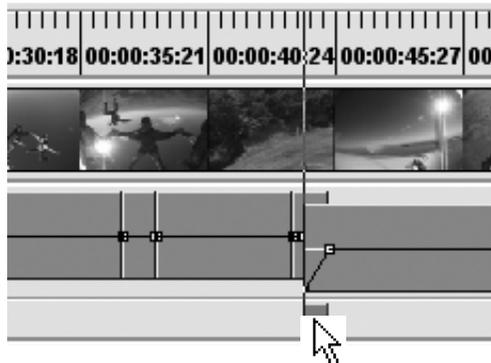
2 (初期値のトランジションを設定) アイコンをクリック

2 つのクリップが上下に重なり、重なった部分が下に緑色で表示されます



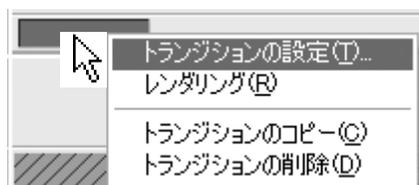
3 トランジションライン上にマウスカーソルを移動

トランジション領域上であればどこでもかまいません



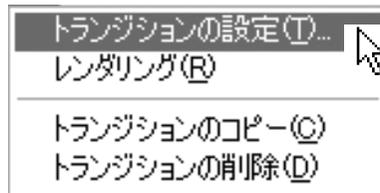
4 マウスを右クリック

「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



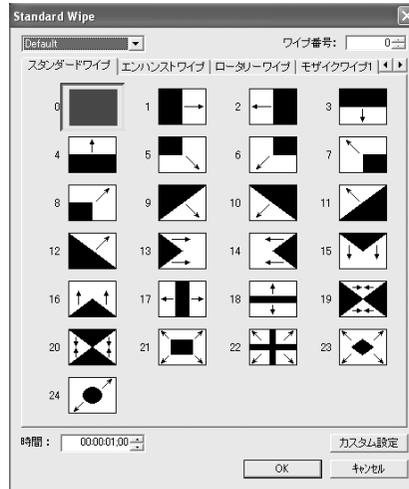
5 【トランジションの設定】をクリック

Standard Wipe画面が表示されます



6 Standard Wipe画面が表示されます

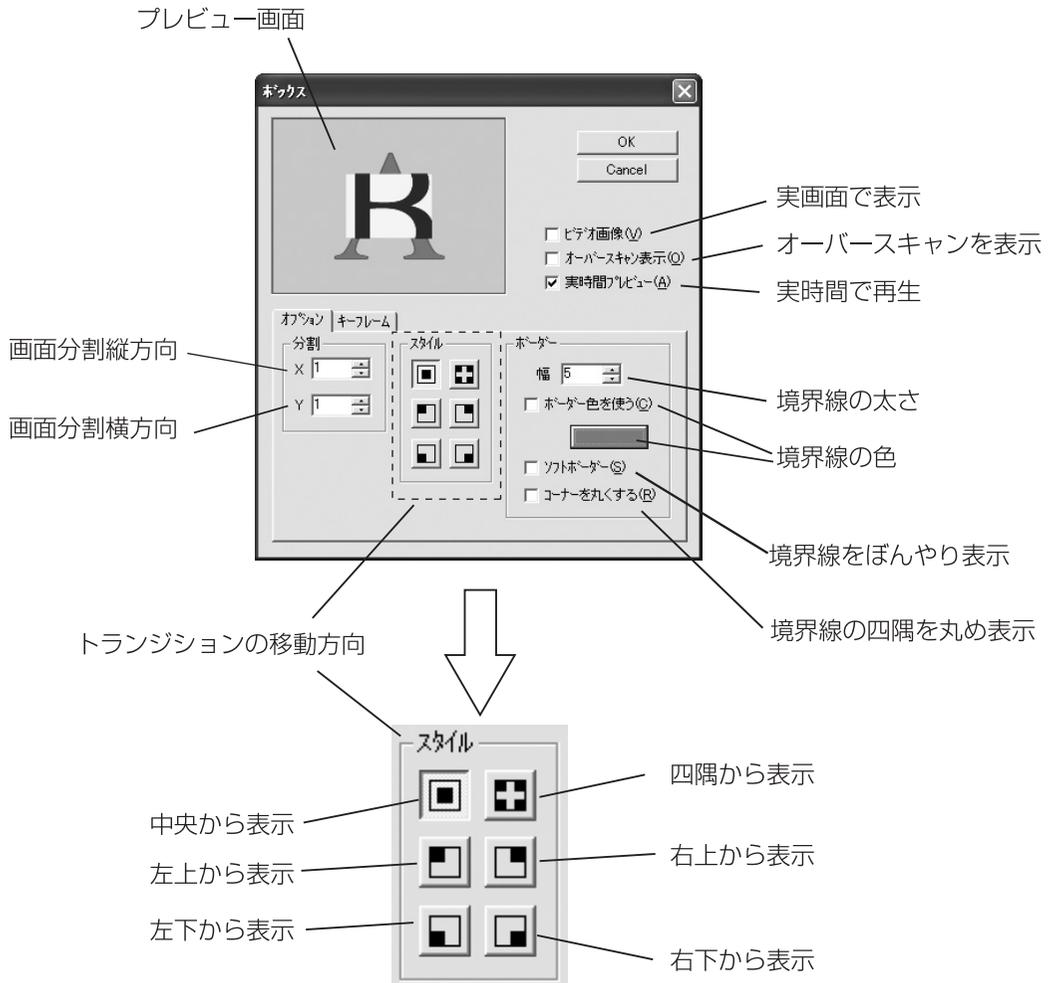
スタンダードワイプやエンハンスドワイプなど、トランジションの種類ごとに分類されています
お好みのトランジション効果を選択し、[OK]をクリックしてください



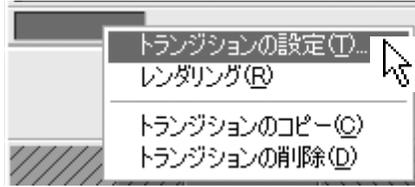
トランジションをカスタマイズする

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。

※ 3DRT (3D トランジション) はお使いのモデルにより使用できません。

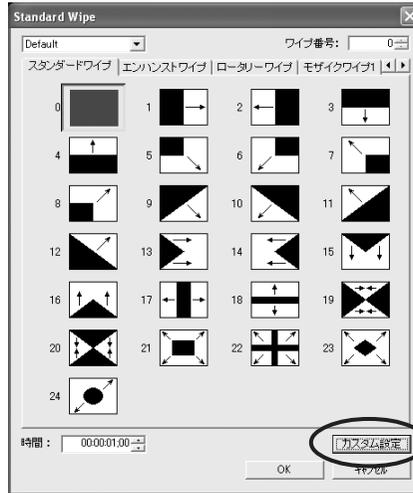


- 1 タイムラインのトランジション領域上でマウスを右クリックし、[トランジションの設定...]を選択し、ポップアップメニューから[トランジションの設定]をクリック



- 2 [Standard Wipe]画面から[カスタム設定]をクリック

[トランジションの設定]画面が表示されます



- 3 [トランジションの設定]画面でトランジションの種類を選択し、[設定]をクリック

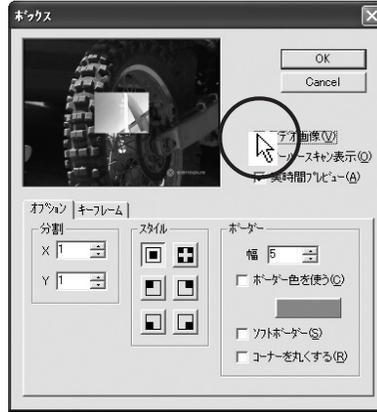
選択したトランジションの設定画面が表示されます

※ ここでは[ボックス]を例に説明します



4 「ビデオ画像」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



5 「実時間プレビュー」のチェックを外す

「実時間プレビュー」がオフになり、効果がゆっくりと表示されるため、確認しやすくなります



6 スタイルの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



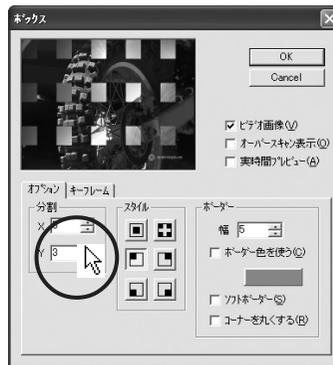
7 「X」の数字を5にする

横方向のボックスの数が増えます



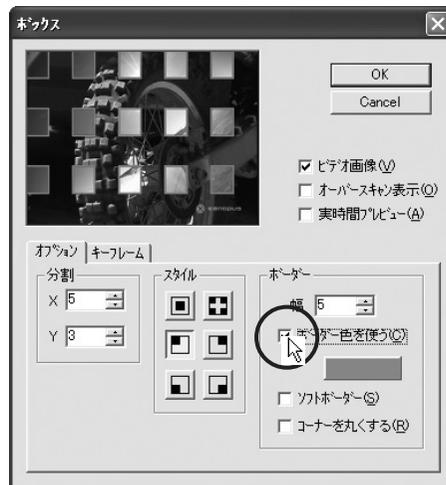
8 「Y」の数字を3にする

縦方向のボックスの数が増えます

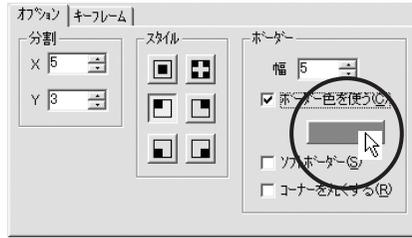


9 「ホーダー色を使う」をクリック

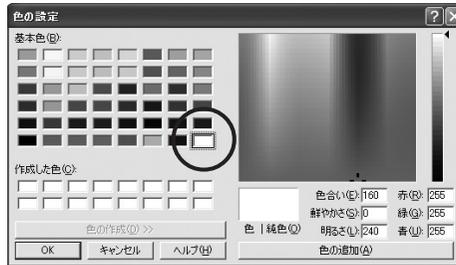
トランジション設定画像の周囲に
ホーダー（境界線）が付きます



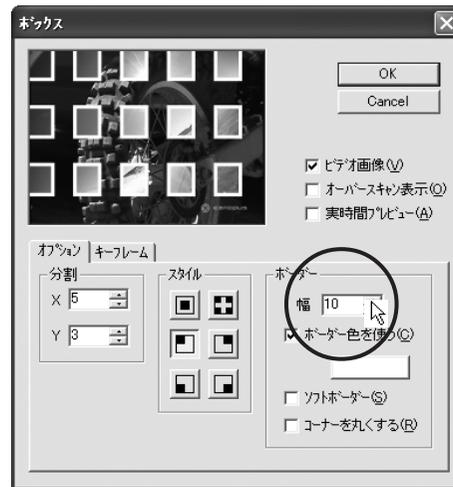
- 10 「ボーダー」の色部分をクリック
「色」設定画面が開きますので白色を指定します



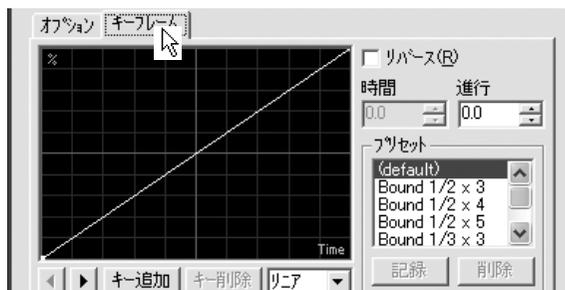
- 11 白色を指定して **OK** をクリック
境界線（ボーダー）の色が白色に変わります



- 12 「ボーダー」の幅の数字を 10 にする
ボーダーが太くなります



- 13 「キーフレーム」タブをクリック
キーフレーム設定画面になります



14 **キー追加** をクリック

キー設定点が表示されます



15 キー設定点を下方方向にドラッグ

前半より後半の効果表示速度が上がる
トランジションになります



3



用語解説

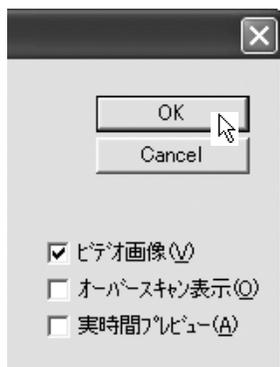
キーフレーム

トランジションを設定した場合、初期値では一定の速度で効果が適用されます。この速度を変えて、最初は徐々に効果が進行して最後に急速に速度を高めるとか、あるいは途中で効果を停止させるような表現にするのが、キーフレーム機能です。デフォルトのキーフレームは一本の直線になっていて効果の進行速度が一定ですので、これにキー点を加えて線をそこで折り曲げれば速度が変わります。リニア以外の設定メニューを選べると、キーフレームに曲線が適用され、速度が滑らかに変化する設定になります。



16 **OK** をクリック

「トランジションの設定」画面に戻ります

17 **OK** をクリック

ウィンドウが閉じます

18 **Enter** キーを押して再生

トランジションを確認します



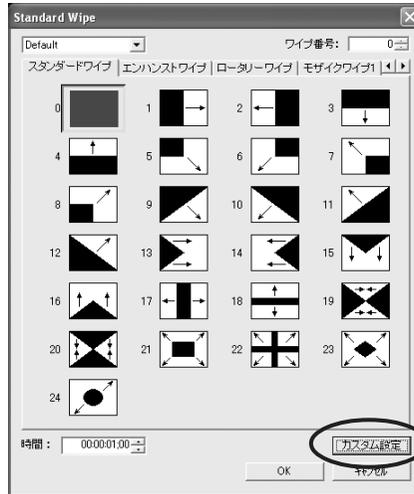
3DRT (3D トランジション) を使用する

- 1 ラインのトランジション領域上でマウスを右クリックし、[トランジションの設定...]を選択する



- 2 [Standard Wipe]画面から[カスタム設定]をクリックする

[トランジションの設定]画面が表示されます

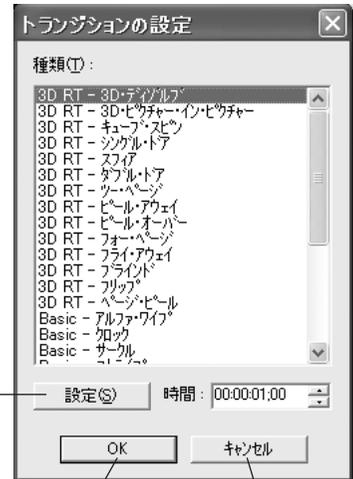


- 3 [トランジションの設定]画面から3DRT トランジションを選択する

※ 3DRT (3D トランジション) の種類は「3D RT」です

- 4 [トランジションの設定]画面で[OK]をクリックする

デフォルトの設定が適用されます

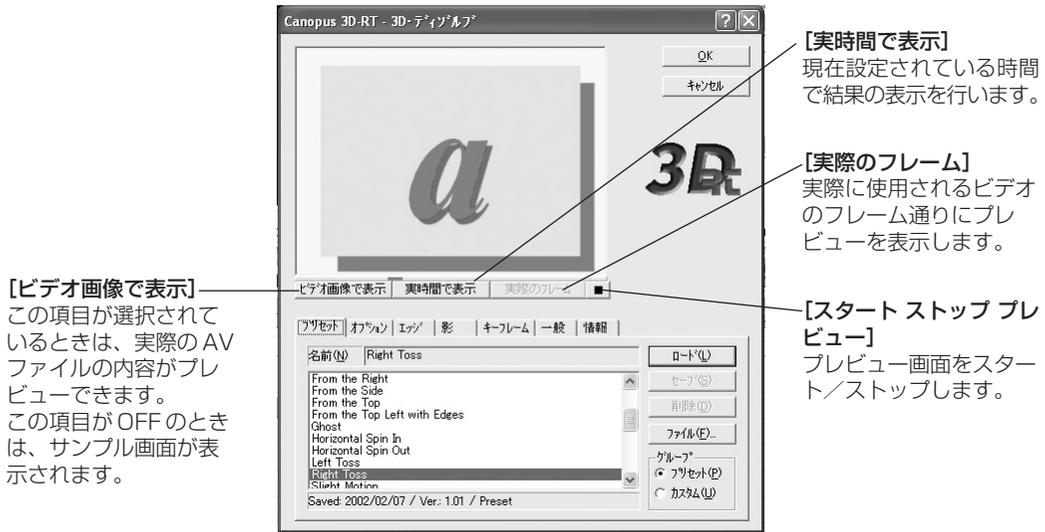


トランジションをカスタマイズ

デフォルトの設定を適用

トランジションを取り消す

5 【トランジションの設定】画面から【設定】を選択すると、【Canopus 3D-RT】設定画面が表示されます



【プリセット】

【プリセット】タブに表示されるリストからプリセットの効果を選択し、【ロード】ボタンをクリックします。

選択した3Dトランジションに対し、より細かい動きの種類を選ぶことができます。

【オプション】

【オプション】タブから、3Dトランジションの詳細を設定を行います。

※ 下記の画面は3Dディゾルブのオプション画面です。
オプションの設定画面は、3D-RTの種類によって異なります。

各項目の設定については、プレビュー画面を参照しながら設定を行ってください



フェードインの設定

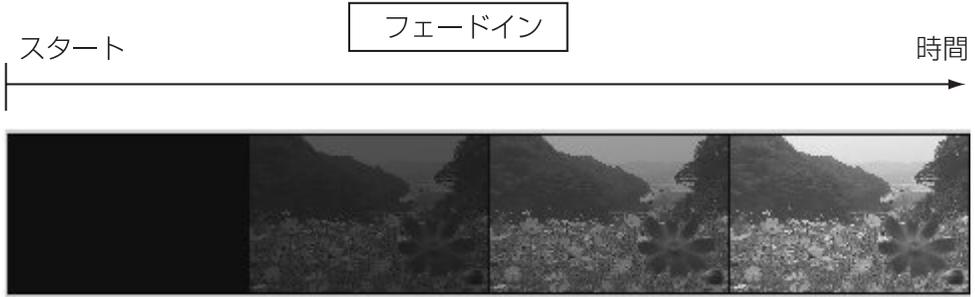
Light

Edit

Plus

RT

画面が始まる時に、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ます。
黒色が完全になく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。

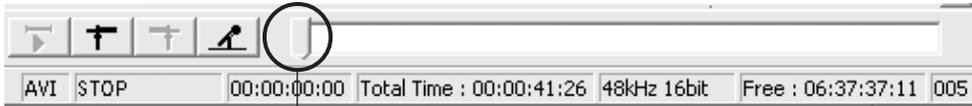
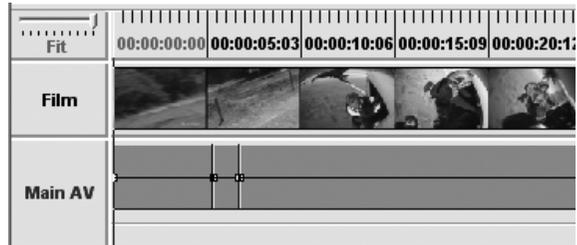


フェードインはなぜ黒から？

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先頭に移動

プレイバックスライダを使うと確実に移動できます



プレイバックスライダ

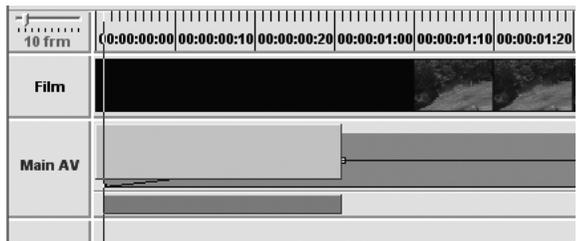


[Ctrl] キーを押しながら **[I]** キーを押しても移動できます。

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



緑色のトランジションラインが表示されます



3 **[Enter]** キーを押す

再生して確認します

フェードアウトの設定

Light

Edit

Plus

RT

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に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。

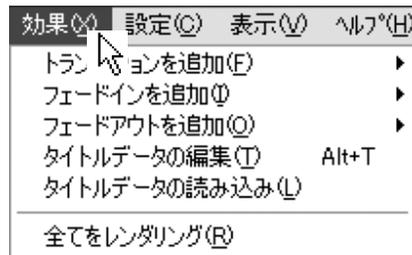
1 タイムラインカーソルをフェードアウトするクリップの最後に移動

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



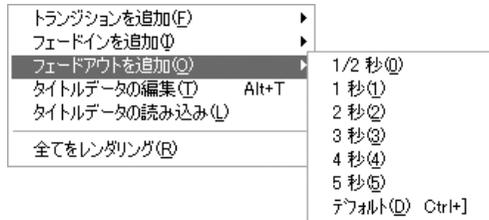
2 メニューバーの「効果」をクリック

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秒」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

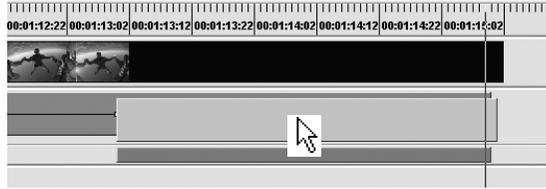


HINT

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 Main AV 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前面に表示されます



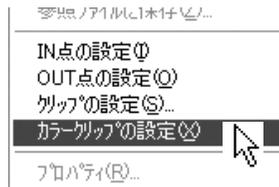
6 マウスを右クリック

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

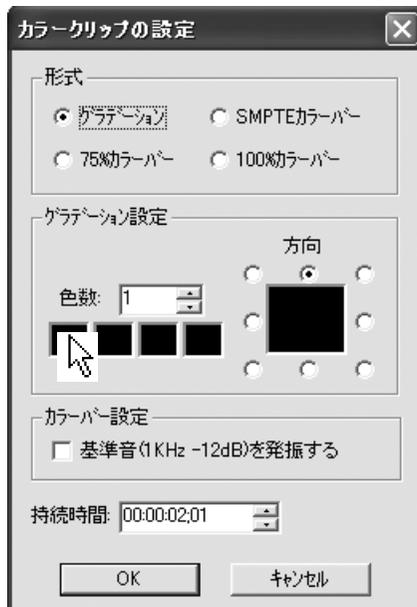
「カラークリップの設定」画面が表示されます



8 色を黒から白色に変更

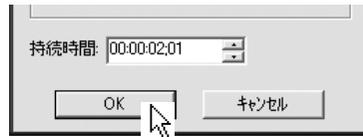
操作はカラークリップの設定と同じです

注意：ここでは持続時間の設定を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 **Enter** キーを押す

再生して確認します

3

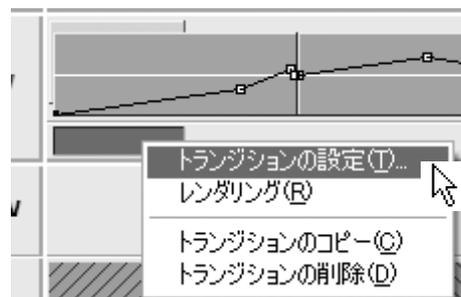


フェードアウトやフェードインは、カラークリップとのディゾルブと考えれば、トランジション編集の仲間ということになります。またカラークリップとのディゾルブですので、色の変更はカラークリップの場合と同じ操作です。

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。

一度設定したエフェクトの値を変更する場合には注意が必要です。

[設定] > [編集時の初期設定] の順に選択すると [Edit Setting] 画面が表示されます。この [Edit Setting] 画面内で、[全体の時間を変えずにクリップを伸ばす] チェックボックスがONに設定されている場合は、一度設定した値をタイムライン上の右クリック「トランジションの設定」で変更すると全体の時間が変わります。



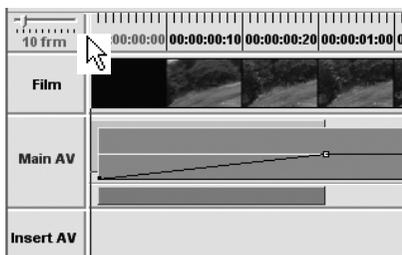
タイトル文字のインサート

Light Edit Plus RT

Let's EDITは、パソコンにインストールされている書体（フォント）を利用し、文字を入力できます。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明確になり、3秒間表示した後下方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の先頭に移動

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 [T] (タイトル文字の設定) アイコンをクリック

「タイトル設定」画面が表示されます



使いこなし

プレビュー機能とは

「タイトル設定」画面には、文字設定モニタ画面があります。初期設定では文字色が灰色であるために文字は見えませんが、灰色以外の文字色を設定すると文字設定モニタ画面にその設定が反映されます。また、文字設定モニタ画面下にある **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。



文字設定モニタ画面

プレビューボタン

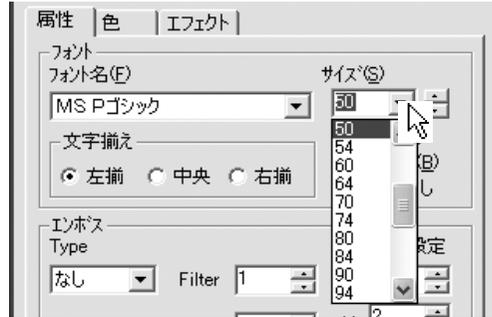
3 文字を入力

ワープロの要領で文字を入力します



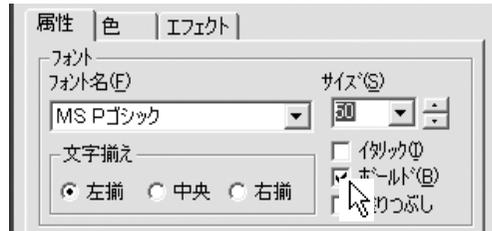
4 文字サイズを「50」に設定

「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」をチェック

ボールドが設定され文字が太くなります



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

Let's EDIT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（オーバースキャン）。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

ウィンドウ左下のプレビュー画面の文字にエンボスが設定されます

注意：エンボスの設定を変更した場合は、「Preview」をクリックしないと反映されません



使いこなし

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」を指定すると文字の内側方向に立体的となり、「外側」を指定すると文字の外側に立体的になりますので太った印象になります。「filter」は数字が多くなると立体側面の傾斜がなだらかになります。「エッジの高さ」は数字を多くす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



使いこなし

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後背に出る)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。



投影



傾斜



遠近

9 Preview をクリック

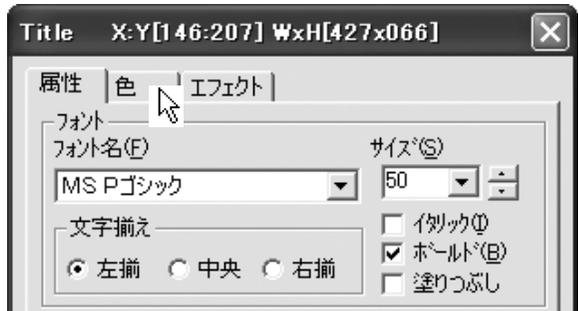
プレビューウィンドウに設定が反映されます（モニタがある場合にはモニタにも反映されます）

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

「設定」ウィンドウが表示されます



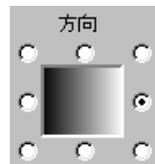
11 色数の□をクリックして青色を設定

「色の設定」ウィンドウが表示されます



グラデーションとは

Let's EDIT は、文字に対して、2色以上のグラデーションを設定できます。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 (H=1、S=3) に設定



使いこなし

エッジとは

Let's EDIT 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

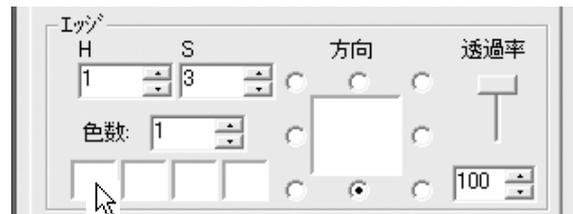
H=0, S=3

のんびり休日

のんびり休日

13 色数の□をクリック

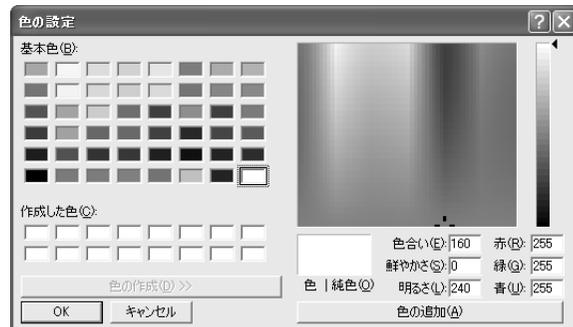
「色の設定」ウィンドウが表示されます



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が青色であるため、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

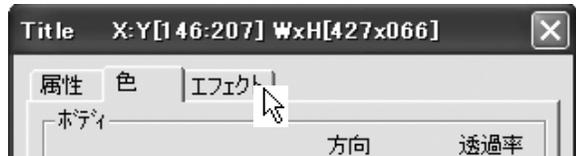


16 Preview をクリック

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



18 持続時間を設定する



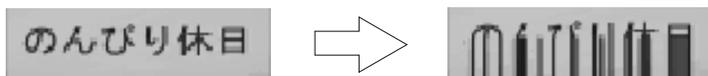
19 Out エフェクトで「Laser Down」をクリック

レーザーダウンの設定が行われました



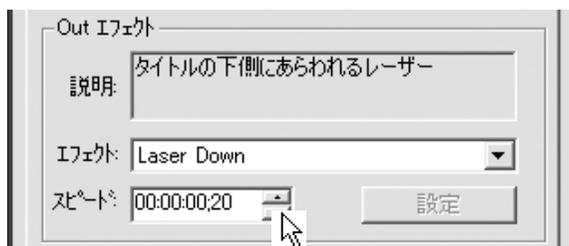
レーザーダウンとは

Laser Down は流れるように文字が下に動くエフェクトです。

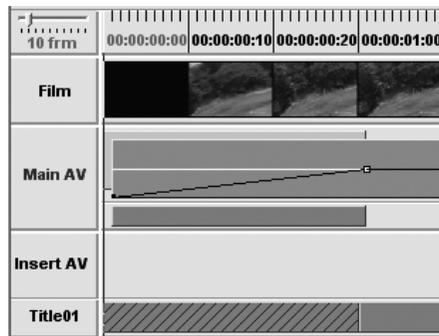


20 スピードを20フレームに変更

20フレーム(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緑色のタイトルラインが表示されます

22 **Enter** キーを押す

再生して確認します



HINT

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。

tt10001.tdf

説明文字の挿入

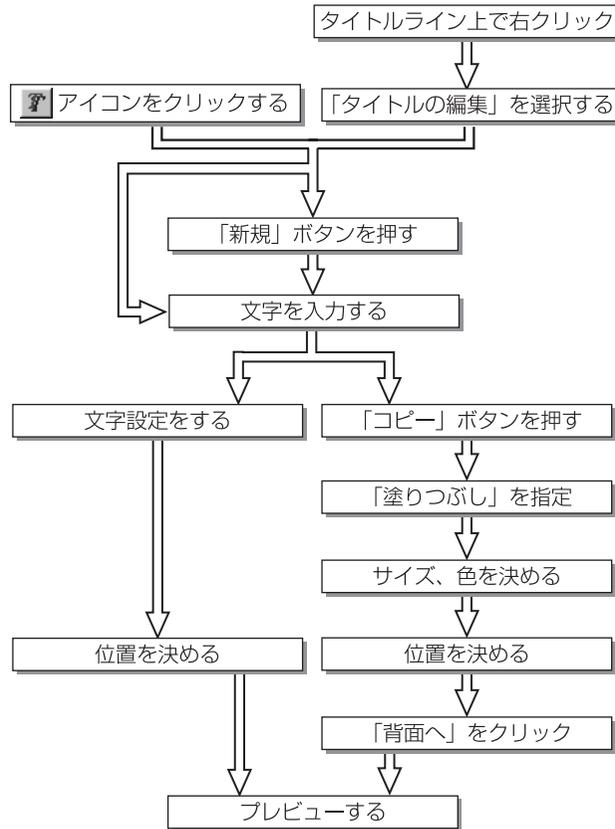
Light

Edit

Plus

RT

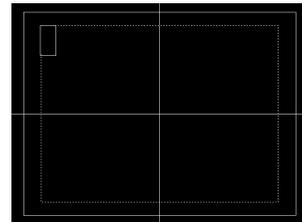
タイトル以外にも、画面上にはさまざまな文字を入力する可能性があります。今度は複数の説明文字を挿入する操作を行いましょ。ここでは、画面に出てくる山の名前を入れる操作を行います。このとき名前の下に「座布団」と呼ばれる背景を敷き、目立つように工夫しています。



使いこなし

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の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。



- 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」画面が表示されます



- 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** 文字部分をマウスドラッグ
画面の適当な位置にマウスで移動します



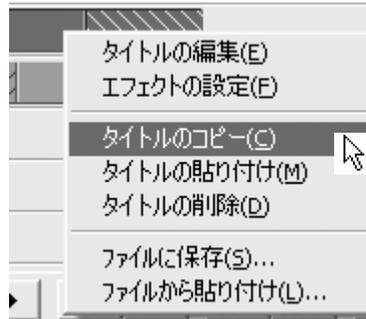
6 をクリック

Let's EDIT 画面にもどります



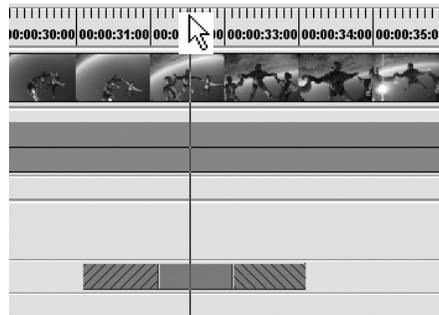
7 タイトル上でマウス右クリック

タイトルのコピーを選択します



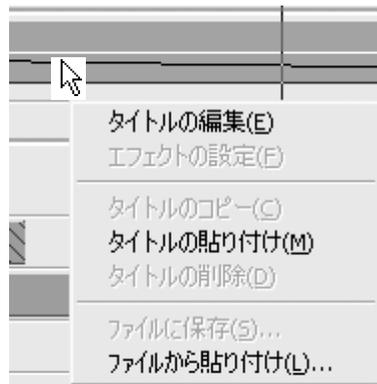
8 タイムラインカーソルを移動

次のキャプション表示がスタートする位置まで移動します



9 タイトルライン上でマウスを右クリック

キャプションを挿入するタイトルライン上で右クリックします

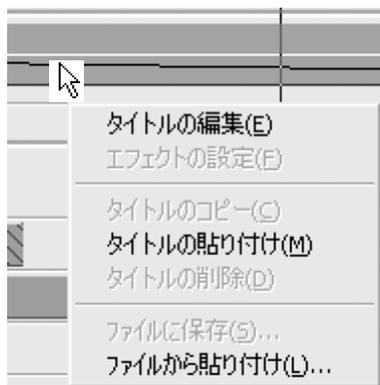


10 「タイトルの貼り付け」をクリック

同じ内容のキャプションが貼り付けられます



11 マウスを右クリック

12 「タイトルの編集」をクリック
タイトル設定画面が表示されます13 文字部分を変更する
文字を移動し、内容に変更を加えます14 **OK** をクリック
再生して設定を確認してください

座布団の作成

Edit

Plus

RT

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。

該当するタイトルヘカーソルを移動し右クリックで「編集」へ入ります。

1 座布団を付ける文字をクリック

文字が点線で囲まれ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



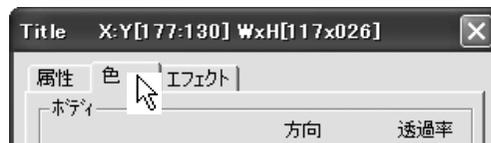
3 「塗りつぶし」をチェック

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



使いこなし

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が可能になります



7 座布団をマウスドラッグ

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



9 Preview をクリック

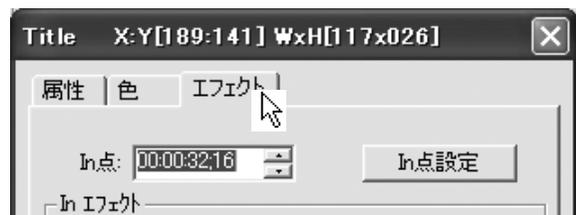
設定内容を確認します



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。

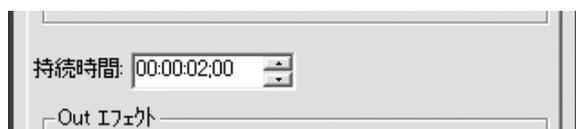
10 「エフェクト」タブをクリック

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



11 エフェクト設定を変更

ここでは持続時間を2秒に設定しています



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。

同時に動かせるのは同じタイトルライン上に展開された文字や座布団のみです。プレビュー画面に表示されていても、異なるタイトルライン上で設定された内容は操作できません。

12 **OK** をクリック

タイトルラインに緑色の領域が表示されます



13 もう一つのタイトルをクリックし同じ座布団を付けます

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

14 **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し、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

Let's EDIT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、テンポラリドライブの指定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¥Lets_Tempに記録されます(Cドライブにアプリケーションをインストールした場合)。ドライブ指定を変更するとそのドライブに新しく¥Lets_Tempというフォルダを作成してデータが保存されます。

文字の表示効果をも高める

Light

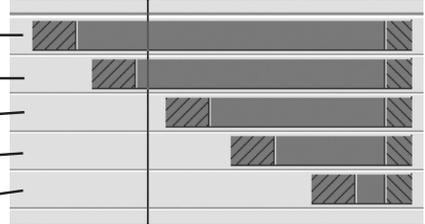
Edit

Plus

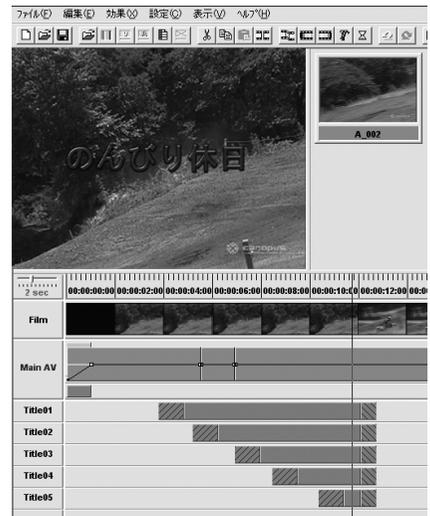
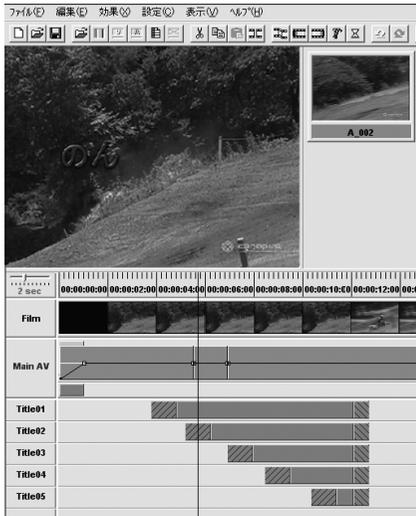
RT

複数あるタイトルラインの機能を生かして、文字表示に自由な効果をつけてみます。以下の方法では「のんびり休日」の一文字ずつが別の方向から順番に表示されるようになります。

- タイトル01を「の」だけを表示する設定にする
- タイトル02を「ん」だけを表示する設定にする
- タイトル03を「び」だけを表示する設定にする
- タイトル04を「り」だけを表示する設定にする
- タイトル05を「休日」だけを表示する設定にする



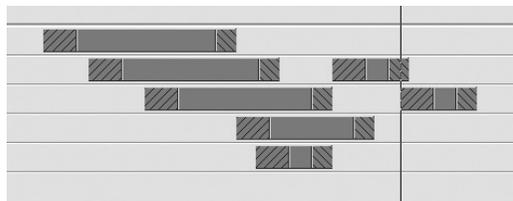
再生すると、各文字が順番に間隔をおいて表示されます。各文字のエフェクトを変えると、別々な動きで表示されてさらに効果があがります。



HINT

Let's EDIT ではタイトルトラックは 10 ストリームありますので、最大 10 種類の表示効果と同じ画面に設定できるようになります。(Let's EDIT Plus/Let's EDIT RTのみ。Let's EDIT Light/Let's EDITの場合、タイトルトラックは最大2トラックとなります。)

タイトルトラックの数の変更は「編集時の初期値設定」で行います。



アルファチャンネル付静止画像をタイトルに使う

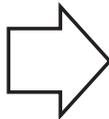
Light

Edit

Plus

RT

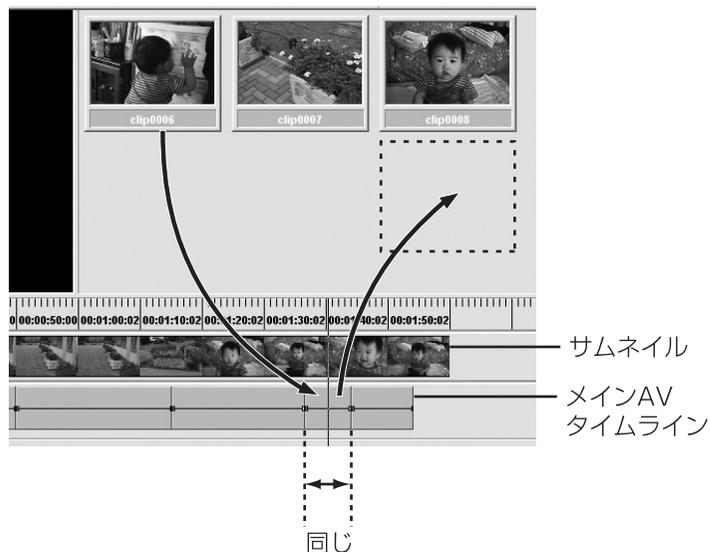
Adobe® Photoshop® などの画像処理ソフトや Ulead COOL 3D などの 3DCG 作成ソフトを使い、アルファチャンネル付データ (TGA 形式など) で保存した後、タイトル編集設定画面で「新規イメージ」として呼び出すと、背景が完全に抜ける美しい画像を貼り付けることができます。



使いこなし

全体の長さを変えずにクリップを入替え

タイムライン上でクリップを他のクリップと入替えると、タイムライン全体の長さが変わります。全体の長さを変えたくないとき、入替えるクリップが元のクリップよりも長ければ、自動的に長さをトリミングして挿入する方法があります。これがオートフィット機能です。(短い場合は機能しません。) Shift と Ctrl を押しながら、元のクリップをピンウィンドウにドラッグし挿入したいクリップをピンウィンドウから元の位置にドラッグする操作を行うと、挿入されるクリップの長さは自動的にトリミングされ全体の長さは変わりません。



ブルーバック画像のクロマキー

Edit

Plus

RT

ここからは、いよいよ画像自体の特殊加工にトライします。天気予報をはじめテレビで良くみることのできる画像合成は、ブルー（またはグリーン）の背景の前に人がたち、それを他の画像と合成するという手法です。この手法は特定の色（クロマ）をキーカラーに設定してその部分を透明化する（抜く）ので、「クロマキー」と呼ばれます。

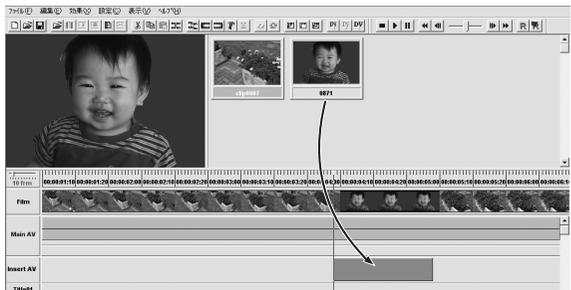
1 ブルーバックで人物を撮影



2 ビンウィンドウにファイルを呼び出す



3 インサートタイムラインに貼り付ける



4 タイムライン上にクリップが複数ある場合は、効果を変えたいクリップの上で右クリックし、「ビデオフィルタ (1)」を選択



3

5 Setup(2) をクリック

人物だけが抜けた状態でプレビュー表示されます



クロマキー設定ウィンドウが表示されます



6 ブルーバック部分上でマウスをクリック

クロマ抜きしたい部分を再度クリックします。これをキーカラーと呼びます



7 自動フィット をクリック

キーカラーの最適な設定を行います

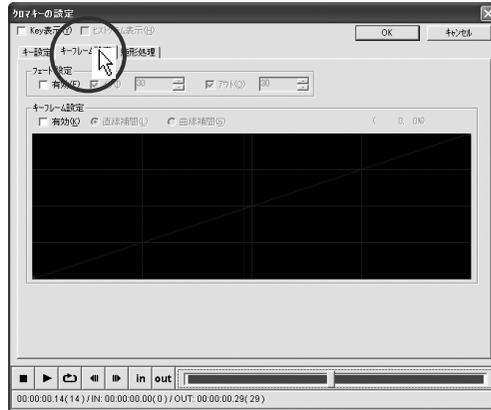


8 キャンセルカラーの範囲を調整

クロマ抜きした境界部分にキャンセルカラー（補色）を適用することにより、合成画面が自然になります。キャンセルカラー範囲が広すぎると文字色まで変わってしまうので、この調節により色を戻します。

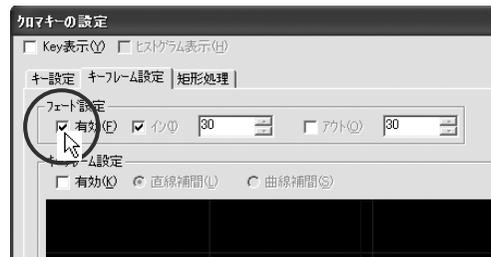


9 「キーフレーム設定」タブをクリック



10 「フェード設定」の「有効」をチェック

フェードインでタイトルが表示されます



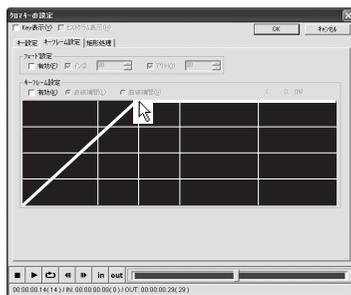
11 「アウト」をチェック

フェードアウトで終了します





キーフレーム設定は、表示／非表示の設定を線の位置で確認しながらできます。図のように最初の30フレーム（1秒）で一気に表示される設定を行なうと、フェード設定と同じ効果になります。



12 プレイバックコントローラで効果を 確認

フィルタがかかった部分だけをプレビューできます



13 をクリック

ビデオフィルタ設定画面に戻ります



14 をクリック

Let's EDIT 画面に戻ります



15 キーを押す

リアルタイムで再生して効果を確認
できます



ルミナンスキーに挑戦

Edit

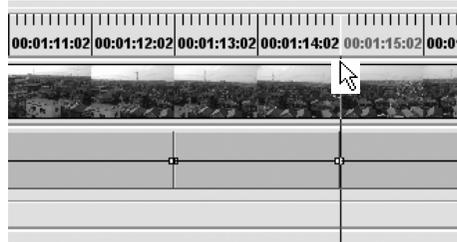
Plus

RT

クロマキーは、特定の色で一部分を抜くテクニックですが、色が同じで明るさだけが異なるという場合もあります。このときに役立つのが特定の明るさで一部分を抜くルミナンスキーです。ここでは、曇り空を秋晴れに加工して映像の印象を変えてみます。

1 効果を加える部分をトリミング

クリップ全体に効果がかかりますので最初に必要部分だけを選びます



2 同じ長さのクリップを読み出す

ここでは背景として青空のあるクリップを使います



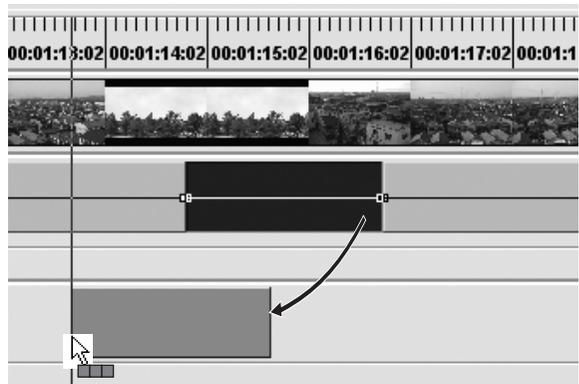
3 クリップをメインタイムラインに貼り付け

マウスのドラッグで移動できます



4 映像クリップをインサートタイムラインに移動

メインとインサートとはマウスドラッグで自由に移動できます



3

5 ビデオフィルタ設定画面を起動

インサートクリップ上で右クリックして「ビデオフィルタ (1)」を選択します



6 ルミナンスキーの **Setup(1)** をクリック

ルミナンスキーの設定画面が表示されます



7 「矩形選択を有効」をチェック

矩形部分だけにルミナンスキーが有効になります



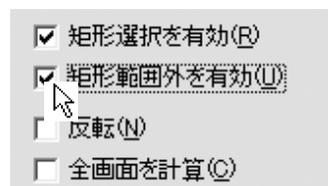
8 矩形範囲を調節

マウスでルミナンスキー抜きする部分だけを矩形に入れます



9 「矩形範囲外を有効」をチェック

矩形範囲外にはインサート AV トラックにある映像がそのまま表示されます



10 ヒストグラム更新(H) をクリック

矩形内側のヒストグラム（輝度分布）が表示されます



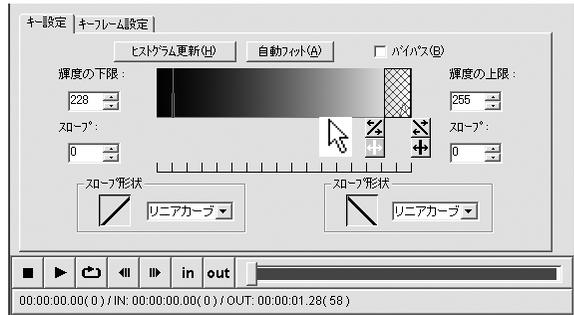
11 右側境界を一番右まで移動

ヒストグラムは右側が最大輝度です



12 左側境界を最適点にドラッグ

プレビュー画面を見ながら適当なポイントを探してください



13 スロープをドラッグで調整

細かい部分に差がきます

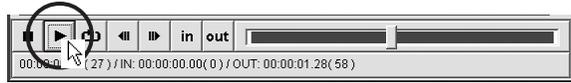


使いこなし

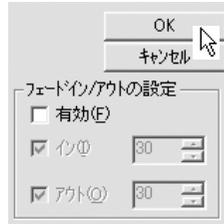
スロープの角度の違い

このサンプル画像では、スロープを調整すると稜線にある木々の抜きがかなり変わります。スロープは少なくすると画面全体としてはすっきりしますが、細かい部分は見えなくなります。スロープを多くするとその逆です。

- 14 プレイバックコントローラで確認
効果を繰り返し確認できます



- 15 **OK** をクリック
ビデオフィルタ設定画面に戻ります



- 16 **OK** をクリック
Let's EDIT 画面に戻ります



- 17 **Enter** キーを押し再生
曇った空がさわやかな秋晴れになりました



パソコンで色を表現する場合はRGB（赤、緑、青）の三原色を混ぜ合わせます。しかし人間の目は、明るさと色の違いを最も良く感じます。そこでビデオ信号は映像を明るさ（輝度）信号と色（彩度、色相）とに分けて（YUV）扱っています。この明るさをキーにするのがルミナンスキーであり、色をキーにするのがクロマキーです。ルミナンスキーは色が同じでも明るさが異なる場合、クロマキーは明るさが同じでも色が異なる場合に最も効果を発揮します。

画面内に子画面を表示させる

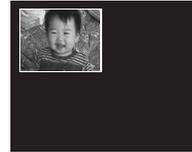
Edit

Plus

RT

ここではピクチャーインピクチャー (PinP) と呼ばれる機能を説明します。PinP は画面内に子画面を表示させるものですが、ひとつの映像を使うか二種類の映像を使うかによって方法が異なります。以下では後者について述べます。

メインAV
のみの場合

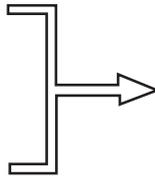


メインAVの映像を子画面にします

メインAV



インサートAV



インサートAVの映像を子画面にします

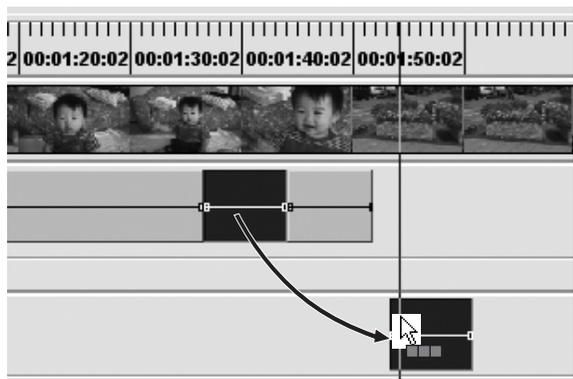
1 子画面にするクリップを切り出す

クリップ全体に PinP が適用されますので適用範囲を最初に決めます



2 インサート AV タイムラインに移動

メイン AV タイムラインからはマウスドラッグで移動できます



3 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



4 「ビデオフィルタ (1)」をクリック

ビデオフィルタ設定画面が表示されます



5 **P in P** をクリック

プレビュー画面にデフォルトの子画面が表示されます



6 **Setup(S)** をクリック

詳細設定画面が表示されます



7 子画面サイズを調整

モニタを見ながらマウスで子画面サイズや位置を調整します



8 「エッジ」タブをクリック



プレビュー画面上で右クリックすると、様々な編集機能が利用できます。正確に中央表示させることや、「追加」ボタンをクリックしてキーフレームを追加し小画面を移動させることもできます。



9 「有効」をチェック

子画面が白枠で縁取りされ見やすくなります



10 「エフェクト」タブをチェック



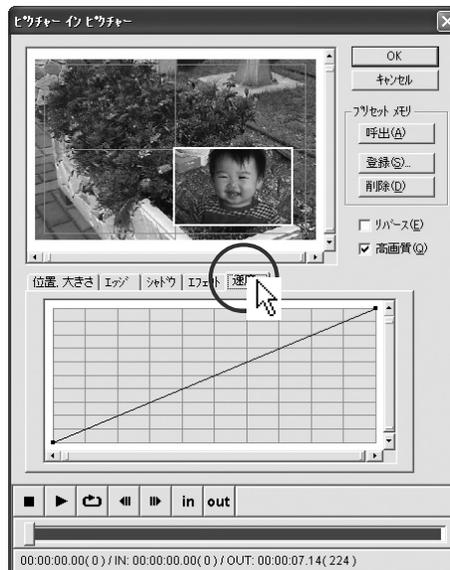
11 「有効」をチェック

デフォルトの設定が適用され、最初がフェードイン、最後にフェードアウトされる設定になります



12 「速度」タブをクリック

キーフレーム設定画面が表示されます



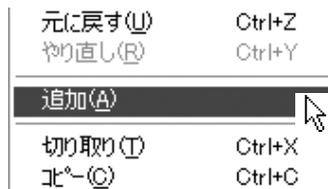
13 画面上で右クリック

移動パス設定メニューが表示されます



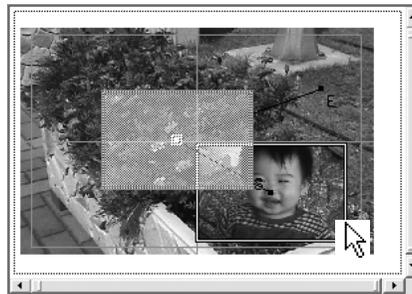
14 「追加」をクリック

新しい移動パスが追加されます



15 移動パスをドラッグして設定

S 点がスタートで、E 点がエンドを意味します



16 さらに「追加」をクリック

さらに移動パスを加えます



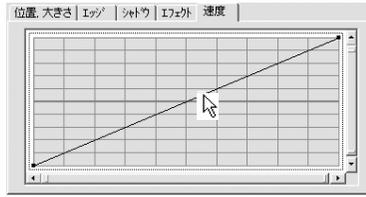
17 移動パスをドラッグして設定

以前のE点は移動パスの中継点になります



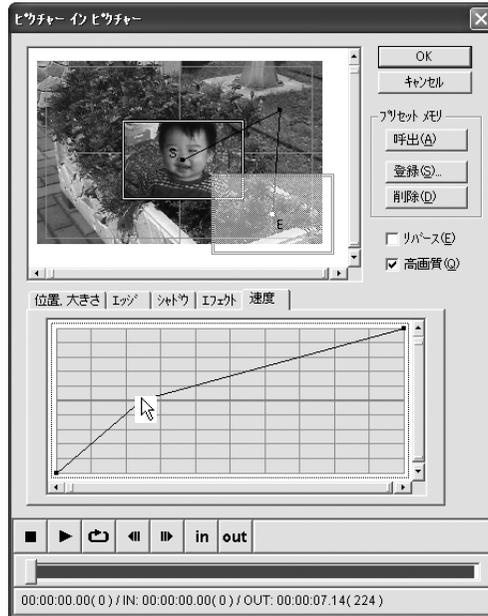
18 キーフレームライン上でクリック

新たなキー点が設定されます



19 赤線に沿ってキー点をドラッグ

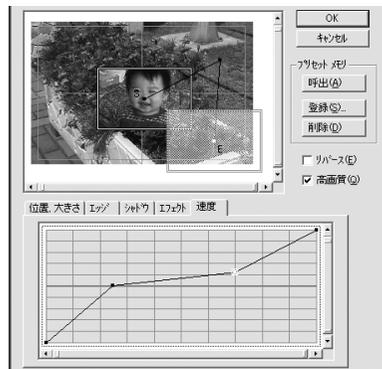
横の赤線がプレビュー画面上の中継点を表示し、縦の赤線は現在モニタに表示されている画面の位置を表します



使いこなし

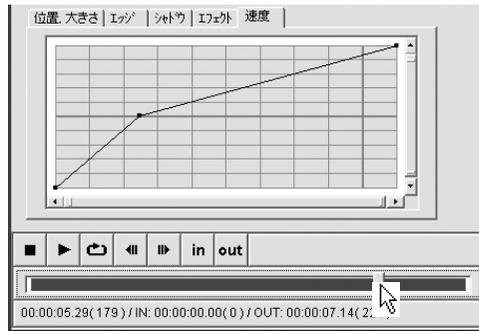
横赤線はいくつでも設定可能

移動パスの中継点が複数あるときは、横赤線も複数表示されます。この線を目安にキーフレームを設定して、キー点までの移動速度を調節できます。子画面が早く移動したりゆっくり移動したりなど、ファイルコントローラで再生して確認しながら自由に設定してください。なおファイルコントローラに表示されるのは、PinP設定の対象となるクリップの全体長さからエフェクトがかかる部分を抜いた部分です。

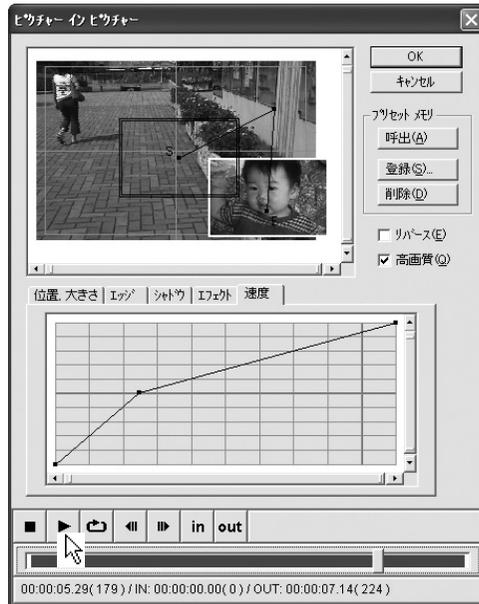


20 コントローラを動かして設定確認

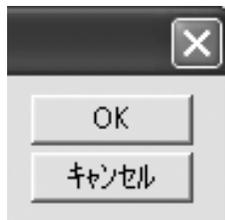
エフェクト設定された範囲は確認できません

**21** コントローラボタンをクリック

画像の動きを実時間でチェックできます

**22** **OK** をクリック

ビデオフィルタ設定画面に戻ります

**23** **OK** をクリック

Let's EDIT の画面に戻ります

**24** **Enter** を押して再生確認

特定の色を取り出して加工する

Plus

RT

最後は、クロミナンス機能の紹介です。ビデオフィルタの加工機能の中で最も高度なもののひとつであるクロミナンスは、特定の色を対象に切り抜いたり加工するテクニックです。ここでは赤だけを強めて強調するという、SFXばりの特殊加工にトライしてみましょう。

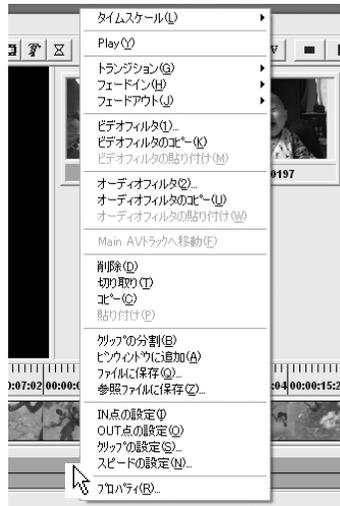
1 クロミナンス加工するクリップを切り出す

クリップ全体がビデオフィルタの適用対象になります



2 クリップ上で右クリック

ポップアップメニューが表示されます

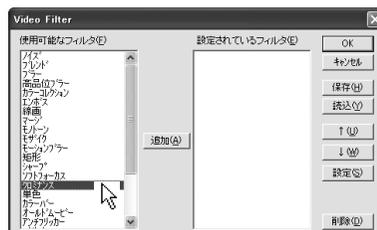


3 「ビデオフィルタ (1)」をクリック

ビデオフィルタ設定画面が表示されます

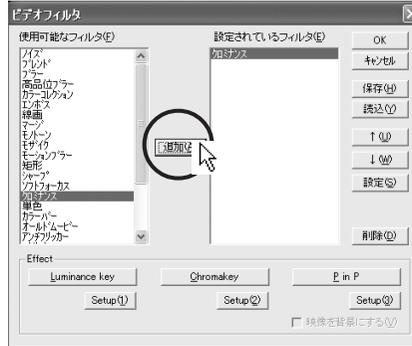


4 「クロミナンス」をクリック



5 「追加(A)」をクリック

クロミナンスが追加されます



6 「設定(S)」をクリック

クロミナンス設定ウィンドウが表示されます



クロミナンス(chrominance)とは、色相と彩度という光の要素をまとめて表現する言葉です。色相と彩度は人間の目には「色の違い」として認識されますので、わかりやすい尺度でもあります。クロミナンス処理において、指定された特定の色を「キーカラー」と呼びます。

7 「キーカラー」タブをクリック

最初にキーカラーの指定を行ないます



8 抜きたい色をクリック

ここでは花の黄色をキーカラーにします



9 「キー表示」をチェック

画面がモノクロになり設定効果が確認できます



10 「キー表示」のチェックを外す

画面が元に戻ります

11 「エフェクト」タブをクリック

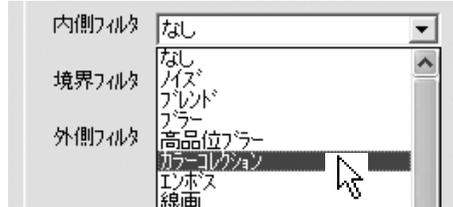


12 「内側フィルタ」のプルダウンメニューをクリック

フィルタメニューが表示されます



13 カラーコレクションをクリック



14 設定(1) をクリック

カラーコレクション設定画面が表示されます

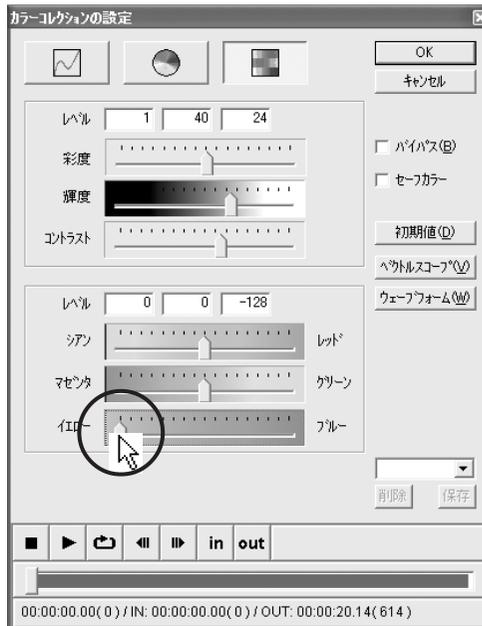


15 黄色を強くする設定

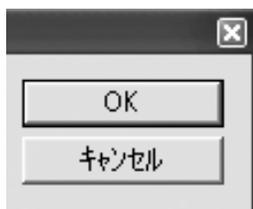
強い黄色にするために彩度と輝度も上げます

注意：細かい操作はカラーコレクションと同じです

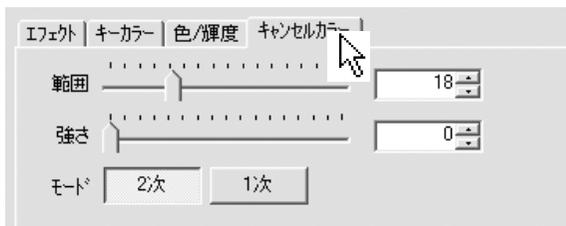
注意：すべての設定はプレビュー画面および外部モニタに反映されますので、確認が容易です



16  をクリック



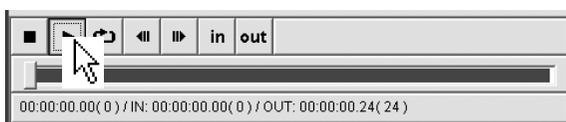
17 「キャンセルカラー」タブをクリック
クロミナンス設定境界上の色変化を抑える操作です



18 範囲と強さを調節して設定
境界が最も目立たない値を選びます

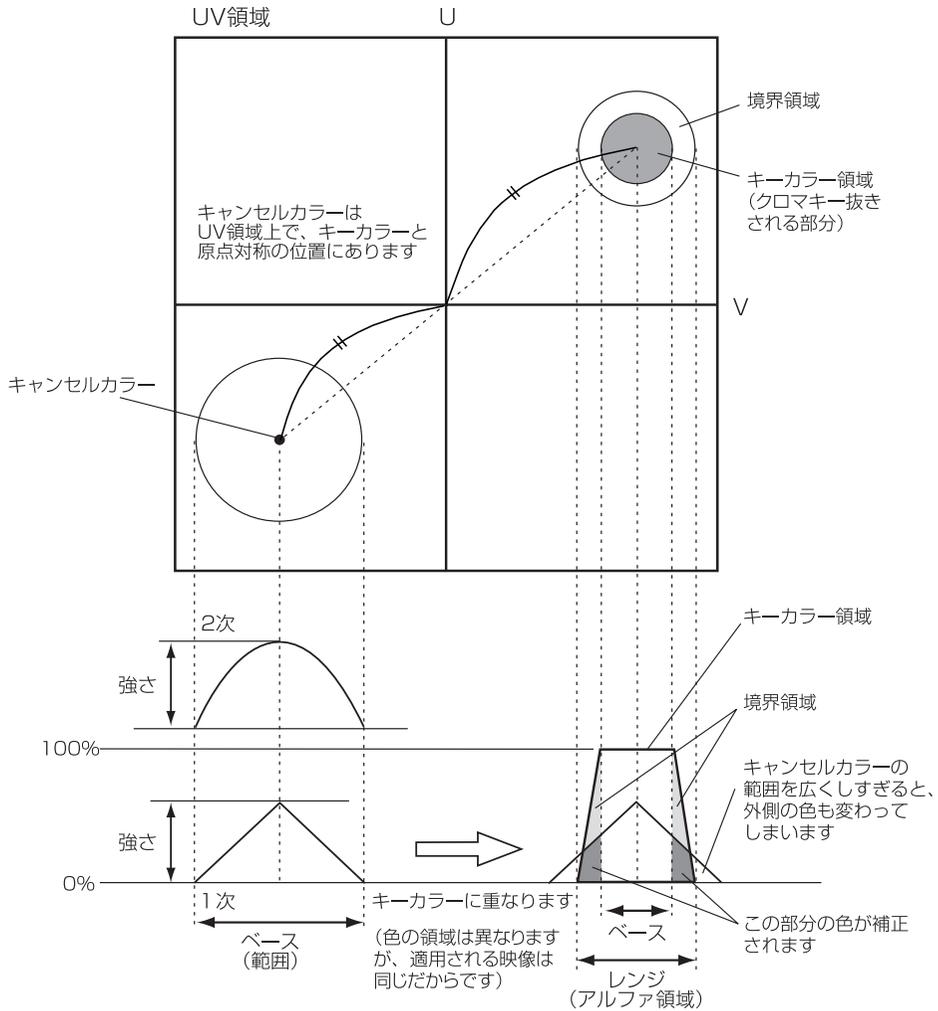


19 プレイバックコントローラで再生
ビデオフィルタが適用された部分だけ再生されますので設定の確認ができます





強いキーカラーの映像を作成すると、キーカラーと接する境界部分の色が変わることがあります。これは境界部分の色に含まれるキーカラー成分の影響を受けてしまうからです。この変色を少なくするために、キーカラーの反対色（補色）を加えて補正する機能を「キャンセルカラー」と呼びます。



20

OK をクリック

[クロミナンスの設定] 画面で OK をクリックし、[ビデオフィルタ]画面で OK をクリックすると、編集のメイン画面に戻ります



21

Enter を押して再生して確認



使いこなし

再生負荷が高いときには

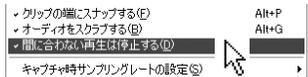
ビデオフィルタによっては、リアルタイム再生を行なうために非常に複雑な計算が要求される場合があります。そのときはバッファ値が急激に低下し、0になると再生がストップします。これを軽減するためには、再生スタート時にバッファ値をできるだけかせいでおく必要があります。Shiftを押しながらEnterキーを押すとバッファ値が最大の状態で再生を開始しますので、ストップしやすいときにはこの方法で再生してください。



バッファ値の表示場所



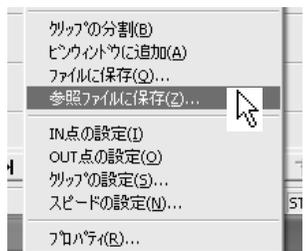
バッファが不足した場合のメッセージ



設定メニューのこのチェックをはずすとメッセージは出なくなりますが、再生時にコマ落ちすることがあります。

クリップレンダリング

さらに便利な機能として、クリップレンダリングも装備されています。メインAVのクリップ上で右ボタンからファイルに保存（または参照ファイルに保存）の操作を行うと、ビデオフィルタ設定のままクリップが保存されピンウィンドウに表示され、さらに



タイムライン上のクリップも、保存された状態に入れ替わります。このクリップはビデオフィルタが適用された状態がデフォルトになっていますのでタイムライン再生がスムーズになります。このようにレンダリングされた状態でクリップを保存する機能を「クリップレンダリング」と呼びます。静止画、Insert AVのクリップはクリップレンダリングできません。

ナレーションの録音

Light

Edit

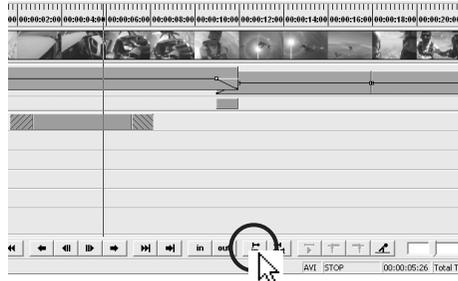
Plus

RT

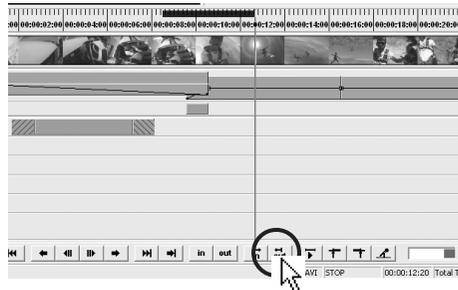
タイムラインにナレーションを追加することができます。
パソコンのLINE INまたはマイク端子にマイクなどの音声入力機器を接続する必要があります。

1 ナレーションの挿入ポイントを設定

プレイバックスライダーを用いて、ナレーションを開始ポイントにタイムラインカーソルを合わせます。ファイルコントローラから[IN点の設定]ボタンをクリックします。



ナレーションの終了ポイントにタイムラインカーソルを移動させます。ファイルコントローラから[OUT点の設定]ボタンをクリックします。



IN点とOUT点で指定された範囲が、タイムスケール上に青色で示されます。この青色で示された範囲がナレーション設定領域です。



2 [ナレーションの録音]をクリック

ファイルコントローラから[ナレーションの録音]ボタンをクリックします。

タイムラインが1で指定したナレーションの開始ポイント(IN点)に移動し、[ナレーションの収録]画面が表示されます。



3 音声入力方法の選択

パソコンに接続されている音声入力機器を確認し、[ラインイン]または[マイクロフォン]のいずれかを選択します。

4 録音の開始

[スタート]をクリックすると、1で指定したIN点より3秒前のポイントへプリロールしてから録音を開始します。

タイムラインカーソルがナレーション設定領域に入ったら、ナレーションを開始してください。指定したOUT点から3秒後のポイントまでポストロールし、ナレーション収録が停止します。

収録されたナレーションは、オーディオタイムラインに表示されます。

また、ピンウィンドウ内に新規のオーディオクリップとして配置されます。



収録されたナレーションのオーディオクリップは、1で指定したIN点とOUT点の領域の長さに合わせて表示されています。

実際にはプリロール／ポストロールの部分も録音が行われているため、ナレーションの開始や終了ポイントが多少ずれた場合でも、オーディオクリップの長さを調節することが可能です。

プリロール／ポストロールの時間は、それぞれ3秒です。



ナレーションの録音

[デバイス]
デバイスが1種類の場合には、使用するデバイスが自動で検出されます。パソコンに搭載されているサウンドデバイスが複数あるときには、[デバイス] のプルダウンメニューがアクティブになります。ご使用になるデバイスを選択してください。

[ラインイン] / [マイクrophon]
[ナレーション収録] 画面から、入力機器が接続されているポートに合わせて [ラインイン] または [マイクrophon] のチェックボックスをONにします。いずれかの機器を選択した後、必要に応じて [音量]、[バランス] を調節してください。[バランス] の設定を元に戻すには、[リセット] をクリックします。

[出力音量 全ミュート]
このチェックボックスをONにすると、ナレーション収録時に他のオーディオトラックの音声ミュートの状態になります。

[スタート]
[スタート] ボタンを押すと録音が始まります。録音を終了させるには、[ストップ] ボタンをクリックしてください。[キャンセル] ボタンを選択すると、[ナレーション収録] 画面が消え、編集画面に戻ります。

[モノラル]
このチェックボックスをONにすると、モノラル音声で録音されます。

[オーディオトラック]
録音した音声クリップを挿入するトラックを選択できます。

[IN オフセット]
IN の設定を行います。

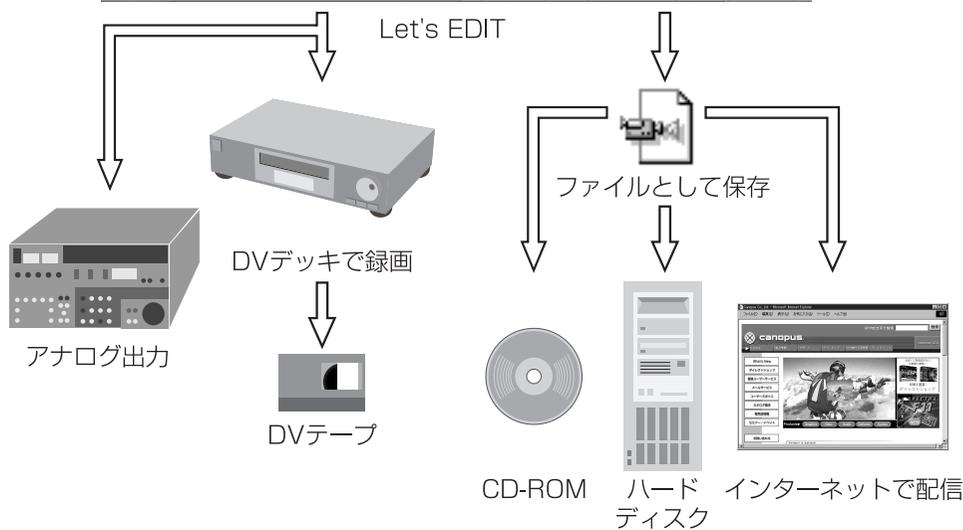
[ストップ]
[ストップ] ボタンをクリックすると、録音を停止します。



CHAPTER4

ファイルを保存する

編集が完了したら、編集結果を録画しましょう。タイムライン上の編集内容をまとめて Let's EDITからDVテープに録画したり、ストリーミング形式のファイルに変換することができます。



**使いこなし****大切なファイルはテープに保存**

パソコンのハードディスク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。またハードディスク自体が故障する可能性もありますので、苦勞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。

新しいDVテープに録画するには

SyncRec 機能では、DVテープを一時停止した位置を録画開始位置(IN点)とします。実際にDVテープに録画を行うときには、録画開始設定位置以前からテープ走行が始まり、録画開始設定位置から実際の録画が始まります。これは、テープの走行を安定させ、正確につなぎ録画を行うためです。

そのため、DVテープには予め信号が記録されている必要があり、テープの頭から録画することはできません。

新しいDVテープを用いて SyncRec を行う場合は、Let's EDIT で 15 秒程度の静止画クリップやカラーバークリップなどを再生しながら、マニュアル操作でDVカメラやDVデッキで録画を行い、新しいDVテープに信号を記録する必要があります。

編集結果を録画 (SyncRec)

Light

Edit

Plus

RT

シンクレック機能を使うと、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。録画スタート位置の頭出しを厳密に行なえば、あとはすべて自動で処理されます。

1 録画する機器の頭出し

テープの録画開始位置をデッキコントロールローラで設定します



2 [PAUSE] をクリック



3 [SyncRec] をクリック



レンダリングが必要な箇所のレンダリングが実行され ([RT] モデルを除く)、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



編集結果をまとめて保存

Entry

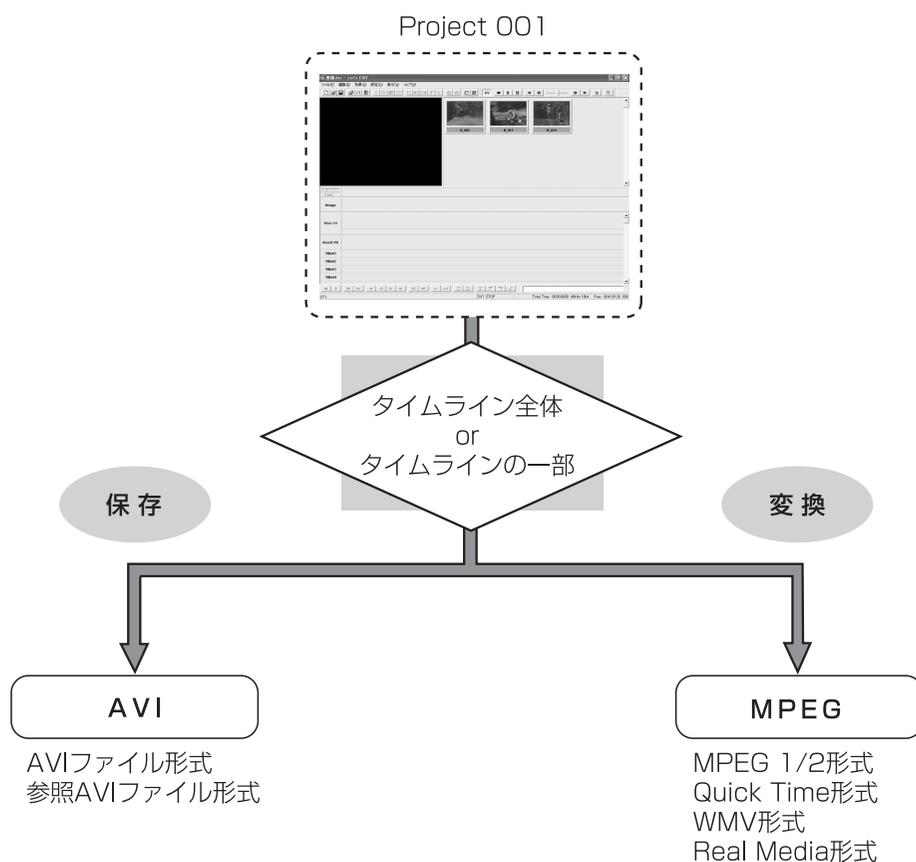
Light

Edit

Plus

RT

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ハードディスクに保存できます。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、CD-ROMなどで配布することもできます。



※ Let's EDIT シリーズのモデルによっては、ファイル出力時にレンダリング処理が必要になります。

プロジェクトファイルへの保存

Entry Light Edit Plus RT

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



編集ファイルの保存範囲

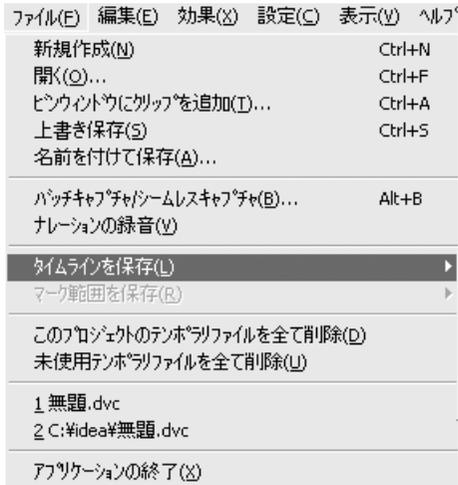
Edit Plus RT

編集結果を保存する場合、タイムライン全体をひとつのファイルとして保存する「タイムライン保存」と、タイムラインの一部を指定して保存する「マーク範囲保存」の二種類の保存方法を選ぶことができます。このどちらの場合も、メイン編集画面全体をプロジェクトファイルとして保存してから操作を行ないます。

タイムラインの保存

1 「ファイル」メニューの「タイムラインを保存」をクリック

サブメニューが表示され編集ファイルの保存形式を選ぶことができます

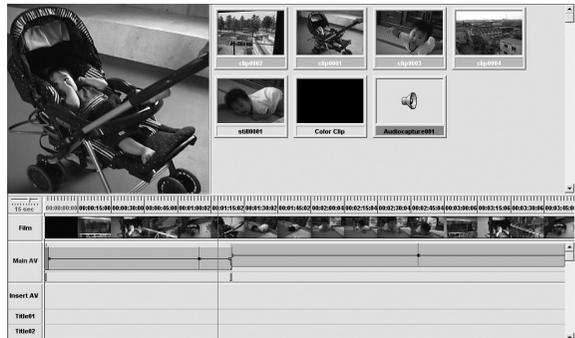


4

マーク範囲の保存

1 スタート点にタイムラインカーソルを移動

保存したい部分の最初にカーソルを移動します



2 「編集」メニューから「マーク」をクリック

サブメニューの「マークINの設定」をクリックします



3 エンド点にタイムラインカーソルを移動

保存したい部分の最後にカーソルを移動します



4 「編集」メニューから「マーク」をクリック

サブメニューの「マークOUTの設定」をクリックします

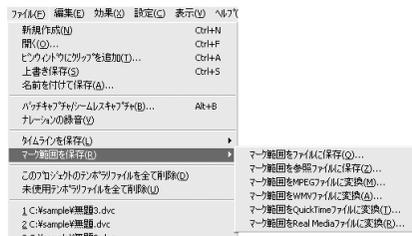


設定されたマーク範囲がタイムラインの上に表示されます



5 [ファイル]メニューの[マーク範囲を保存]をクリック

サブメニューが表示され、編集ファイルの保存形式を選ぶことができます



編集ファイルの保存形式

Entry

Light

Edit

Plus

RT

参照 AVI ファイルとして保存

1 「ファイル」メニューの「タイムラインを保存」をクリック

注意：マーク範囲を保存するときは、この項目の下にある「マーク範囲を保存」を選びます

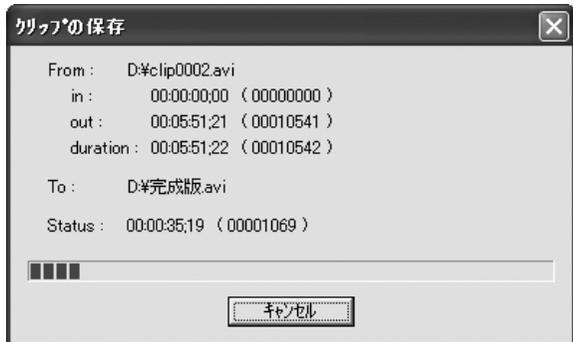
2 「タイムラインを参照ファイルに保存」をクリック

3 保存先とファイル名を設定

ここでは「完成版」と入力します

4 保存(S) をクリック

クリップの保存が開始され、保存後はひとつのクリップとしてピンウィンドウに表示されます



WMV ファイルとして保存

1 「ファイル」メニューの「マーク範囲を保存」をクリック

タイムライン全体を変換保存するときには、この項目の上にある「タイムラインを保存」を選びます

2 「マーク範囲を WMV ファイルに変換」をクリック

WMV とは Windows Media Playerで再生可能なWindows標準のムービー形式です
インターネットや電子メールなどでやり取りできるデータ量の少ない動画フォーマットです

3 ファイル名や各種の設定を行なう

ストリーミング配信時の環境などに合わせてエンコードの圧縮率を設定します

4 **OK** をクリック

クリップの変換が始まり、終了すると自動再生されます

注意：変換時間はPCの性能にもよりますが、実時間の倍以上はかかりますので、タイムライン全体を保存するよりマーク範囲を指定することをお勧めします



Quick Time ファイルとして保存

1 「ファイル」メニューの「マーク範囲を保存」をクリック

タイムライン全体を変換保存するときは、この項目の上にある「タイムラインを保存」を選びます

2 「マーク範囲を Quick Time ファイルに変換」をクリック

Quick Time はアップルコンピュータ社の提唱するファイル形式です。インターネットや電子メールなどでやり取りできるデータ量の少ない動画フォーマットです

3 ファイル名や各種の設定を行なう

クイックタイムは画像サイズとフレーム数など品質を中心に設定を行ないます。送信されたファイルは一旦ダウンロードしてから再生するようになります

4 変換開始をクリック

クリップの変換が開始され、終了すると自動再生されます



注意：変換時間はPCの性能にもよりますが、実時間の倍以上はかかりますので、タイムライン全体を保存するよりマーク範囲を指定することをお勧めします



Real Media ファイルとして保存

1 「ファイル」メニューの「マーク範囲を保存」をクリック

タイムライン全体を変換保存するとき、この項目の上にある「タイムラインを保存」を選びます

2 「マーク範囲を Real Media ファイルに変換」をクリック

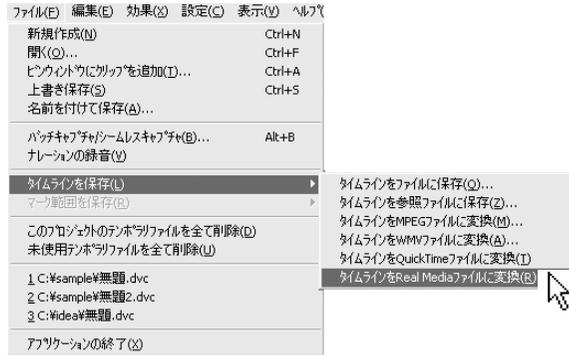
Real Media は Real Network® の提唱するファイル形式です。インターネットや電子メールなどでやり取りできるデータ量の少ない動画フォーマットです

3 ファイル名や各種の設定を行なう

[全般] タブで、ファイル情報や出力時の詳細設定を行います
[ビデオ] タブで、ビデオの品質やフレームサイズを設定します
[オーディオ] タブでオーディオの設定を行います

4 開始をクリック

[全般タブ] から [開始] をクリックすると、クリップの変換が開始され、終了すると自動再生されます



注意：変換時間はPCの性能にもよりますが、実時間の倍以上はかかりますので、タイムライン全体を保存するよりマーク範囲を指定することをお勧めします

MPEG ファイルとして保存（標準のソフト MPEG エンコーダの場合）

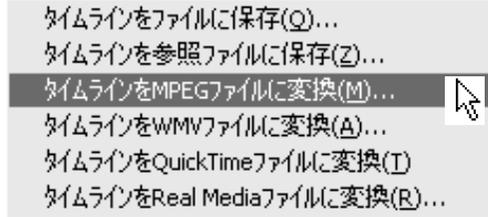
1 「ファイル」メニューの「タイムラインを保存」をクリック

マーク範囲を保存するには、マーク範囲設定後に、この項目の下にある「マーク範囲を保存」を選びます



2 「タイムラインをMPEGファイルに変換」をクリック

エンコード形式設定画面が表示されます



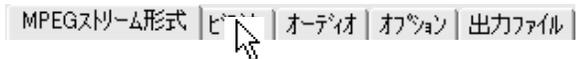
3 「MPEG ストリーム形式」タブをクリック

選択できる項目だけがアクティブ（選択待ち状態）になります
ここでは初期設定のままの設定にします



4 「ビデオ」タブをクリック

ビデオタブをクリックして、詳細の設定を行います
以下の手順は省略しても変換は可能です



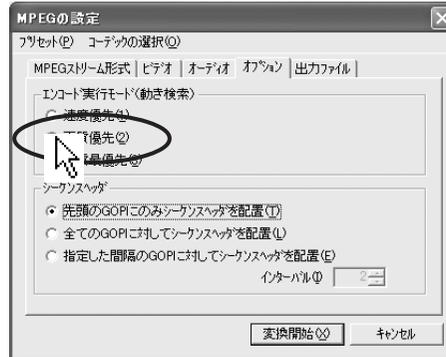
5 ビデオ設定の詳細を設定

VBR（可変ビットレート）でFULL（フルサイズ画面）などの設定にします



6 「オプション」タブをクリック

画質優先にします

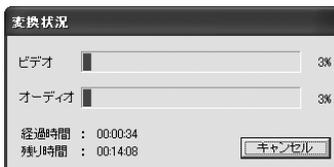


7 「出力ファイル」タブをクリック

保存先を設定します



8 ファイル名を入力して「変換開始」をクリック



使いこなし

同じ MPEG でも拡張子は別

MPEG形式といえはすべて「MPG」という拡張子が付いていると考えがちですが、ここで作成される MPEG ファイルは mpg (MPEG1 システムストリーム、ビデオ CD)、mpv (MPEG1 エレメンタリストリーム)、m2p (MPEG2 プログラムストリーム)、m2v (MPEG2 エレメンタリストリーム) と四種類あり、オーディオファイル形式も wav (ウェーブ) と m2a (レイヤー2) があります。拡張子が異なると同じプレイヤーでも再生できないことがありますので注意してください。



CHAPTER5

Let's EDIT 編集画面 操作と機能説明

この章では、Let's EDIT の編集画面について説明します。

Let's EDIT メニューバーの項目と説明

「ファイル」メニュー

「編集」メニュー

「効果」メニュー

「設定」メニュー

「表示」メニュー

Let's EDIT ポップアップメニューの項目と説明

AV タイムライン上の右クリック

ビンウィンドウにあるクリップ上の右クリック

オーディオレベルライン上の右クリック

トランジションライン上の右クリック

タイトルライン上の右クリック

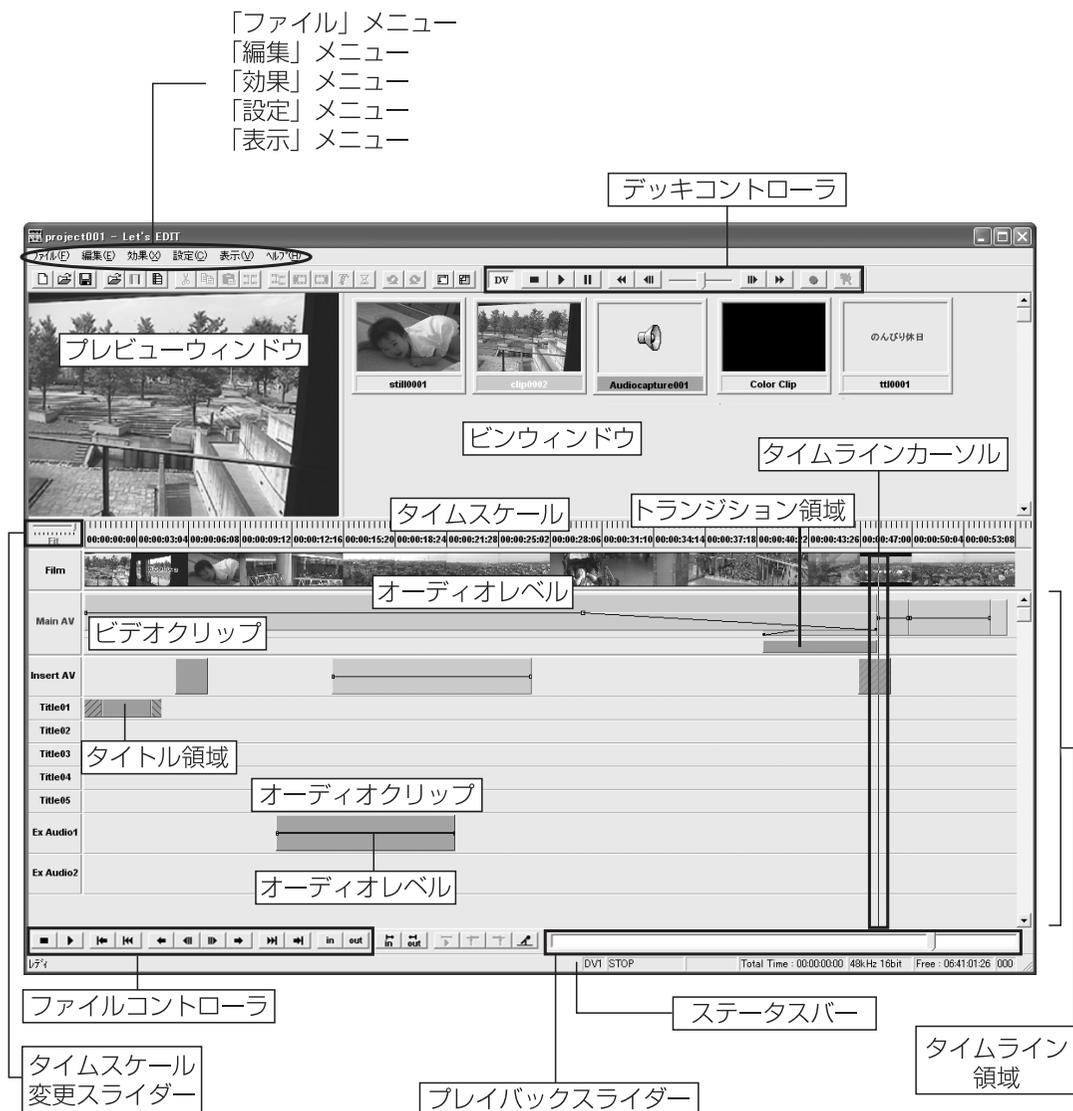
オーディオライン上の右クリック

各フィルタ設定画面上の共通操作

※ タイムラインの設定状況により、表示される項目と、グレイアウトされる項目があります。
また、お使いのモデルにより使用できる機能に制限があります。
グレイアウト（薄く表示）されているメニュー項目は使用できません。

Let's EDIT メニューバーの項目と説明

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。



HINT

編集ソフト上で編集しているクリップを再生するには、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

ファイル(F) 編集(E) 効果(X) 設定(C) 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	上書き保存(S)	Ctrl+S
⑤	名前を付けて保存(A)...	
⑥	バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ(B)...	Alt+B
⑦	ナレーションの録音(V)	
⑧	タイムラインを保存(L)	
⑨	マーク範囲を保存(R)	
⑩	このプロジェクトのテンポラリファイルを全て削除(D)	
⑪	未使用テンポラリファイルを全て削除(L)	
⑫	1 無題.dvc 2 C:\idea\無題.dvc	
	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。

⑤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。

⑥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。

⑦ナレーションの録音

パソコンに接続したマイクなどの外部オーディオ入力機器から音声を収録します。

⑧タイムラインを保存

全タイムラインをひとつのファイルにします。

⑨マーク範囲を保存

タイムライン上でマーク指定した範囲をひとつのファイルにします。

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ハードディスク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ハードディスク内に残ります。

⑫履歴ファイルリスト

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。

タイムラインを保存（以下の項目はマーク範囲を保存の場合も同じです）

タイムラインを保存(L)	タイムラインをファイルに保存(O)...
マーク範囲を保存(R)	タイムラインを参照ファイルに保存(Z)...
このプロジェクトのテンポラリファイルを全て削除(D)	タイムラインをMPEGファイルに変換(M)...
未使用テンポラリファイルを全て削除(L)	タイムラインをWMVファイルに変換(A)...
1 無題.dvc	タイムラインをQuickTimeファイルに変換(T)
	タイムラインをReal Mediaファイルに変換(R)...

- ① タイムラインをファイルに保存(O)...
- ② タイムラインを参照ファイルに保存(Z)...
- ③ タイムラインをMPEGファイルに変換(M)...
- ④ タイムラインをWMVファイルに変換(A)...
- ⑤ タイムラインをQuickTimeファイルに変換(T)
- ⑥ タイムラインをReal Mediaファイルに変換(R)...

①タイムラインをファイルに保存

タイムライン全部をひとつのAVIファイルとして保存します。最大約9分30秒までの長さのファイルを保存できます。

②タイムラインを参照ファイルに保存

タイムライン全部をひとつの参照AVIファイルとして保存します。

③ タイムラインを MPEG ファイルに変換

タイムライン全体を、MPEG1または2形式のムービーファイルに変換します。詳細は次項目の「エンコード形式設定」をご覧ください。

④ タイムラインを WMV ファイルに変換

タイムラインを WMV 形式のファイルに変換します。

⑤ タイムラインを QuickTime ファイルに変換

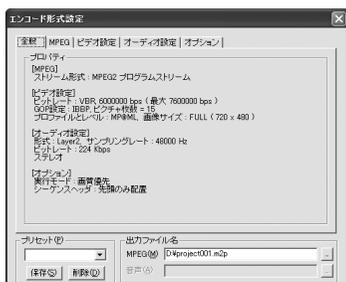
タイムラインをクイックタイム形式のファイルに変換します。

⑥ タイムラインを Real Media ファイルに変換

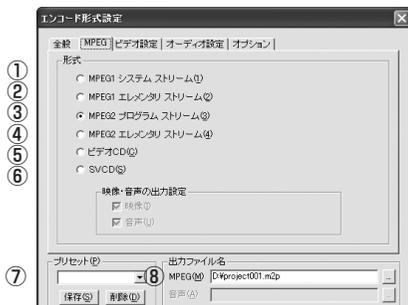
タイムラインを Real Media 形式のファイルに変換します。

■ エンコード形式設定**● 全般タブ**

設定した内容を確認できます。

**● MPEG タブ**

設定内容によって他のモードで選択できる内容が異なります。

**① MPEG1 システムストリーム**

ビデオとオーディオをひとつのファイルに記録します。

② MPEG1 エレメンタリストリーム

ビデオとオーディオを別個のファイルとして記録します。どちらかひとつのファイル変換も可能です。

③ MPEG2 プログラムストリーム

ビデオとオーディオをひとつのファイルに記録します。

④ MPEG2 エレメンタリストリーム

ビデオとオーディオを別個のファイルとして記録します。どちらかひとつのファイル変換も可能です。

⑤ ビデオ CD

ビデオ CD 規格に適合した変換を行います。ビデオ CD プレーヤーで再生することができます。

⑥ SVCD

スーパービデオ CD 規格に適合した変換を行います。

⑦ プリセット

カスタマイズした設定の保存呼び出しができます。

⑧ 出力ファイル名

変換したファイルの出力先を指定します。

●ビデオ設定タブ



① CBR

固定ビットレートで記録します。ビットレート400bps単位で設定できます。

② VBR

画像内容に応じた可変ビットレートで記録します。平均ビットレートと最大ビットレートを設定できます。

③ GOPパターン

MPEGは前後のフレームを参照することによって圧縮を行います。そのためのフレーム相関圧縮参照ピクチャに関する設定を行います。

④ IBBP

GOPを構成するピクチャを指定します。IBBPとはピクチャの名称で、I(非圧縮)、B(前後相関圧縮)、P(前フレーム相関圧縮)の順になります。

⑤ IFrame

圧縮しないピクチャ(Iフレーム)のみでGOPが構成されます。

⑥ピクチャ枚数

GOPに含まれるピクチャ枚数を1～30の範囲で設定します。Iフレーム時は1枚です。

⑦周期の自動設定

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フレーム時は1枚です。自動設定にすると最適な値になります。

⑧ ClosedGOPを使用する

GOP内の画像を独立して再生可能にします。

⑨プロファイルとレベル

MPEG規格に沿った変換形式を選択できます。プロファイルは符号化機能の分類で、レベルは解像度です。MP@MLが最高画質となります。※MPEG1の形式を選択した場合は表示されません

⑩画像サイズ

画像サイズを選択できます。

●オーディオ設定タブ

変換するストリーム形式によって表示画面が異なり、アクティブな部分だけが設定可能です。



①サンプリングレート

サンプリング周波数を指定します。

②形式

表示状態の時にはレイヤー設定ができます。エレメンタリストリーム時は、出力形式を「Layer2」と「ウェーブ」から選択できます。

③ビットレート

オーディオの変換ビットレートを設定します。

④チャンネル

元データのステレオ効果(左右の位相)の程度によって選びます。位相が比較的似ている場合は「ステレオ」、ほとんど同じ場合は「ジョイント」、大きく異なる場合は「デュアル」、モノラルにする場合は「モノラル」を選択してください。

⑤エンファシス

再生システムの互換性保持のための設定です。
通常はなしです。

⑥プロテクション

CRCエラー検出用の機能です。ビデオCD変換時は不要ですが、MPEG2変換時にはチェックをつけてください。

⑦オリジナル

このデータがオリジナルであることを示すオリジナルビットをオーディオファイルにつけます。

⑧コピーライト

著作権保護情報付きのファイルを作成します。

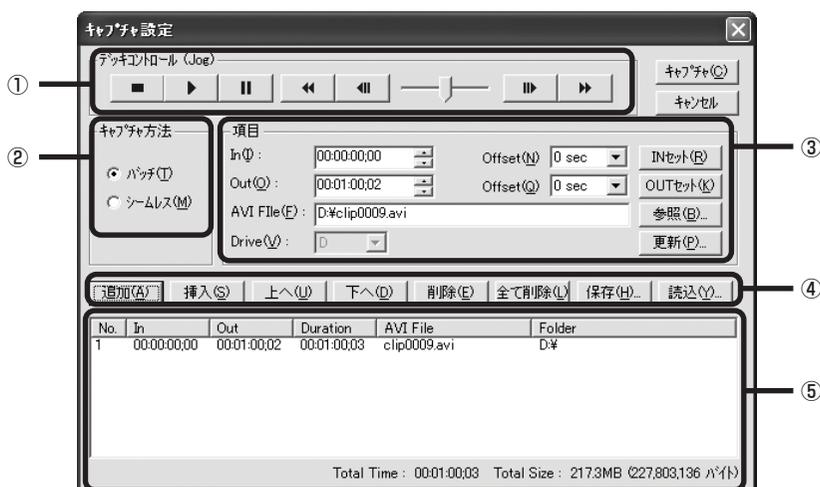
●オプションタブ**①エンコード実行モード**

速度優先、画質優先、画質最優先の中から選ぶことができます。

②シーケンスヘッダ

インデックスサーチなどを行うときの目印をつける場所を設定します。指定した間隔でシーケンスヘッダをつけるときは、GOP間隔を設定できます。

「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

DV 端子に接続した再生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を選択します。

③項目

ハードディスクに保存するDVビデオデータの開始/終了点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。

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る指定です。**追加(A)** は上の項目エリアで設定した内容をリストに追加します。

⑤キャプチャリスト

キャプチャされたクリップのファイル詳細一覧が表示されます。また、キャプチャの合計時間と合計のファイルサイズも下段に表示されます。



バッチキャプチャは、IN と OUT 点だけを読んでキャプチャを行います。IN/OUT 点を探す際にテープで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ると、IN/OUT 点を特定できず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) でキャプチャを行いますので、タイムコードに関係なくキャプチャを続けます。タイムコードが不連続な 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。

「編集」メニュー

ファイル(F) **編集(E)** 効果(X) 設定(C) 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	静止画保存(SH...)	Alt+W
⑩	トランジションの貼り付け(X)	Alt+S
⑪	タイトルの貼り付け(T)	Alt+D
⑫	検索(F)	
⑬	マーク(M)	
⑭	IN点の設定(I)	Ctrl+I
⑮	OUT点の設定(O)	Ctrl+O
⑯	クリップの設定(S)...	Ctrl+T
⑰	カラークリップをピンウィンドウに追加(H)	Alt+A
⑱	ピンウィンドウのAVIクリップを前に配置(F)	Ctrl+G
⑲	ピンウィンドウのAVIクリップを後に配置(B)	Ctrl+H
⑳	Main AVのクリップを全てピンウィンドウに追加(M)	Ctrl+U
㉑	Insert AVトラックのクリップを全てMain AVに移動(L)	
㉒	ピンウィンドウのクリップを全て削除(Q)	Alt+Del
㉓	タイムライン編集データを全て削除(L)	Ctrl+Del

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

クリップのコピーを一時保存領域に作成します。

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静止画保存

プレビューウィンドウに表示されている画像を静止画として保存します。

⑩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。

⑪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。

⑫検索 (次ページを参照)

⑬マーク (次ページを参照)

⑭IN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。

⑮OUT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。

⑯クリップの設定 (142ページを参照)

⑰カラークリップをピンウィンドウに追加 (143ページを参照)

⑱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。

⑲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。

⑳Main 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。

㉑Insert AVトラックのクリップを全てMain AVに移動
Insert AVトラック上にあるAVクリップをすべてMain AVトラックに移動します。

㉒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。

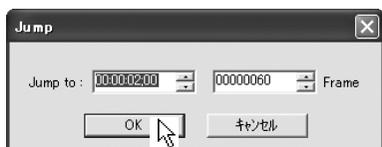
㉓タイムライン編集データを全て削除
全タイムラインの全クリップを削除します。

検索

①	Jump (J)...	Ctrl+J
②	前のシーンの変わり目を検索 (Q)	Shift+Home
③	次のシーンの変わり目を検索 (W)	Shift+End
④	前のインデックスを検索 (K)	Alt+Home
⑤	次のインデックスを検索 (L)	Alt+End

① Jump

下の「Jump」ウィンドウが表示されます。ジャンプ先のタイムコード（左側カウンタ）またはフレーム番号（右側カウンタ）のいずれかを指定して **OK** をクリックするとジャンプができます。



HINT

「前のシーンの変わり目を検索」、「次のシーンの変わり目を検索」の画面が大きく変わる場所の判断は、画面内で変化する部分の面積で行います。

マーク

①	マークINの設定 (I)	Shift+ ↑
②	マークOUTの設定 (O)	Shift+ ↓
③	マークINへJUMP (J)	Ctrl+ ↑
④	マークOUTへJUMP (L)	Ctrl+ ↓
⑤	マーク範囲の再生 (P)	Alt+Enter
⑥	マーク範囲の解除 (C)	
⑦	マーク範囲をレンダリング (R)	

①マーク IN の設定

マーク設定の開始位置を指定します。

②マーク OUT の設定

マーク設定の終了位置を指定します。

③マーク IN へ JUMP

マーク開始位置へタイムラインカーソルを移動します。

②前のシーンの変わり目を検索

表示中のフレーム位置より前で、最初に画面が大きく変わる場所を検索します。

③次のシーンの変わり目を検索

表示中のフレーム位置より後ろで、最初に画面が大きく変わる場所を検索します。

④前のインデックスを検索

表示中のフレーム位置から前にある元テープの録画時間情報の最初の変わり目を検索します。

⑤次のインデックスを検索

表示中のフレーム位置から後ろにある元テープの録画時間情報の最初の変わり目を検索します。

④マーク OUT へ JUMP

マーク終了位置へタイムラインカーソルを移動します。

⑤マーク範囲の再生

マーク設定された部分だけ再生します。

⑥マーク範囲の解除

マークは一箇所しか設定できません。マークを解除するにはこの項目をクリックするか、新しいマークを設定するかの二通りです。

⑦マーク範囲をレンダリング

マーク範囲にあるレンダリングが必要なセグメント（タイトルやフィルタ適用等）のみをレンダリングします。



クリップの設定



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



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

トリミングしたい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（例：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。

HINT

クリップの設定ウィンドウは、「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。

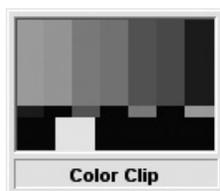
「カラーリップをピンウィンドウに追加」



いずれかをクリックすると「色」設定ウィンドウが表示されます

■形式

グラデーション以外はカラーバーが表示されます。「カラーバー設定」にチェックを入れると、基準音(ピーという音)が付いたカラーバーになります。



■グラデーション設定

①色数

カラー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色

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、表示時間を直接書き換えてもかまいません。

●色設定ウィンドウ

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、それぞれ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、OK 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。

「効果」メニュー

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

- ① トランジションを追加(E) ▶
- 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 タイトルデータの読み込み(L)
- ⑥ 全てをレンダリング(R)

① トランジションを追加

a	1/2 秒(0)	Alt+0
b	1 秒(1)	Alt+1
c	2 秒(2)	Alt+2
d	3 秒(3)	Alt+3
e	4 秒(4)	
f	5 秒(5)	
g	デフォルト(D) Ctrl+] 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)	

② フェードインを追加

a	1/2 秒(0)
b	1 秒(1)
c	2 秒(2)
d	3 秒(3)
e	4 秒(4)
f	5 秒(5)
g	デフォルト(D) Ctrl+] Ctrl+P

③ フェードアウトを追加

a	1/2 秒(0)
b	1 秒(1)
c	2 秒(2)
d	3 秒(3)
e	4 秒(4)
f	5 秒(5)
g	デフォルト(D) Ctrl+] Ctrl+P

④ タイトルデータの編集 (次ページを参照)

⑤ タイトルデータの読み込み

ファイルに保存されたタイトルデータを呼び出してタイトル領域に貼り付けることができます。

⑥ 全てをレンダリング

Let's EDITには、スマートレンダリング機能があります。スマートレンダリング機能とは、すでにレンダリングを行った箇所の再レンダリングを行わずに、未レンダリング箇所のみレンダリングを行うことです。[全てをレンダリング]を選択すると、レンダリングが必要な指定がされている部分でまだレンダリングしていない部分を全部レンダリングします。

レンダリングが必要ない場合は、表示が消えて指定できなくなります。

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) 「編集時の初期値設定」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。

タイトルデータの編集



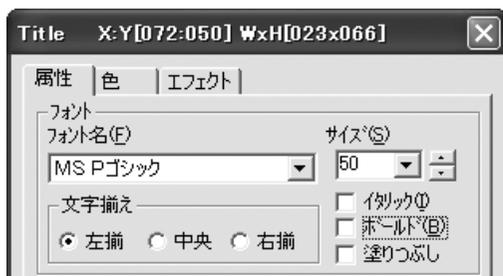
タイトルデータの編集用のウィンドウには、3種類のタブが用意されています。いずれも入力した文字に対して様々な設定を行うための項目です。

「属性」タブでは、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」タブでも全く同じです。どちらを使ってもかまいません。

「色」タブでは、文字や文字飾りの色を指定します。それぞれ4色までを組み合わせる利用可能で、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」タブは、文字を表示させて再び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」タブ



■フォント

フォント名

パソコンにインストールされているすべてのフォントをここで選択して指定できます。



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。

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。



エンボス内側



エンボス外側



Filter 1



Filter 10



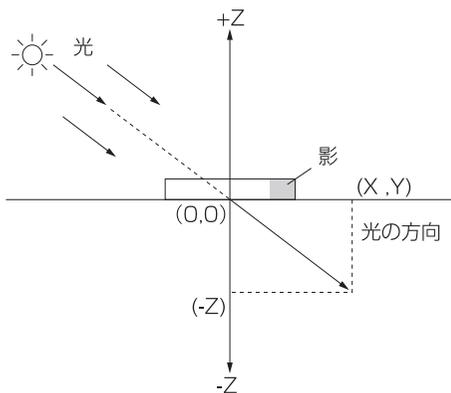
エッジ 1



エッジ 2



エッジ 10



■エンボス

文字を立体的に表示させる指定です。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指定です。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指定です。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、影だけを独立していろいろな形にすることができます。

Type

なし、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

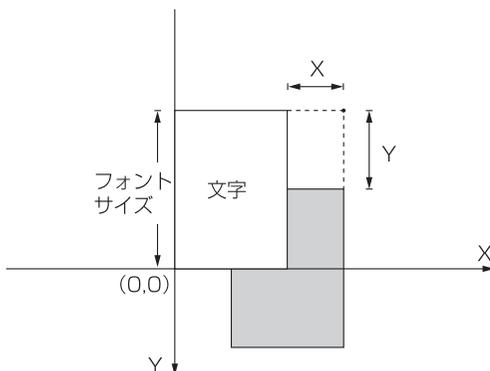
シャドウの設定は効果がわかりにくいときもあるので、機能を理解するためにも次の順に操作してください。(1) Type を選ぶ、(2) H と S で影の基本形状を指定する、(3) Source H と Shadow H で、文字の高さと影の高さを指定する、(4) 影の傾斜と移動量を、それぞれ X と Y で指定する。

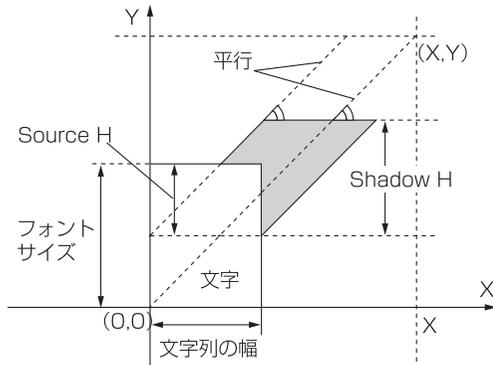
Typeの種類別に指定と影の動きを説明します。説明のない項目は、数字を入れても表示に反映されない無関係な項目です。

●「投影」の場合

移動量

X Y 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

・ Source H

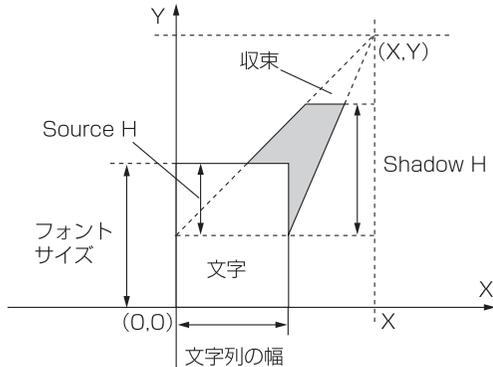
文字の最上端より何ピクセル下から影が出るかの指定です。フォントサイズを目安にしてください。

・ Shadow H

影の高さをピクセル値で指定します。

・ 傾斜

原点からXY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

・ Source H

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

・ Shadow H

影の高さをピクセル値で指定します。

・ 傾斜

文字の後ろからXY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。XYの原点は文字列の左下です。

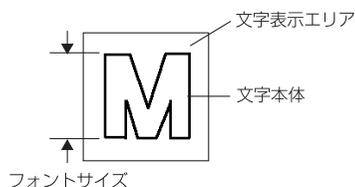


使いこなし

文字と文字表示エリア

シャドウを細かく設定して行くと、フォントサイズ以上の Source H、Shadow H を入力したときに上図の規則どおりに影が付かないことがあります。

それはパソコンの文字が文字表示エリアより少し小さくつくってあるため、影生成の計算が文字表示エリアの影響を受けるからです。





コピー

クリックすると同じ文字列が複製されますので、ドラッグ&ドロップで移動してください。

削除

入力した文字を削除する機能です。

前面へ、背面へ

文字列を前（後ろ）に移動します。

上下センタリング

画面上下中央に移動します。

左右センタリング

画面左右中央に移動します。

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果を反映します。

Guide Line

画面レイアウトに必要な線を表示します。

文字背景

文字を入力する位置がわかりにくいとき、ここをチェックすると、文字部分の色が変わります。

画面背景

文字を入力したり編集しやすいように、背景を元の画像（イメージ）の他に、黒色か白色に設定できます。



新規

ここをクリックすると新規の文字と画像の追加ができます。「テキスト」を選ぶと、タイトル作成画面に新しい文字列を入力することができます。「イメージ」を選ぶと、アルファチャンネル付きの静止画Targaファイルを呼び出して、画面に貼り込むことができます。イメージでは属性や色などの設定はできません。



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、**Preview** をクリックしないと効果がわからないものがあります。

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、**Preview** をクリックすると表示されません。

「色」タブ



■ボディ

色数

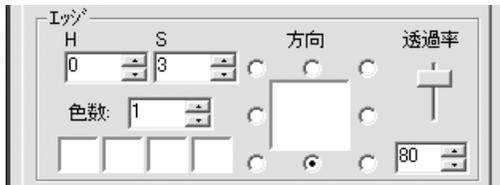
4色まで入力可能で、最大4色の色を使った表示ができます。色の指定は下の色設定枠をクリックして色パレット上で行います。色設定枠の順番でグラデーション（色の変化）が付きます。

方向

2色以上の色数を指定したときに、グラデーション（色の変化）の方向を8種類から選べます。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行い、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。色設定枠の順番でグラデーション（色の変化）が付きます。

方向

2色以上の色数を指定したときに、グラデーション（色の変化）の方向を8種類から選べます。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。色設定枠の順番でグラデーション（色の変化）が付きます。

方向

2色以上の色数を指定したときに、グラデーション（色の変化）の方向を8種類から選べます。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。



使いこなし

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」タブ

使用可能なエフェクトの数は Let's EDIT シリーズのモデルによって異なります。



■ In 点

タイムライン上で文字表示がスタートする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 35 種類から選ぶことができます。「説明」欄に文字で表示されます。

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

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。

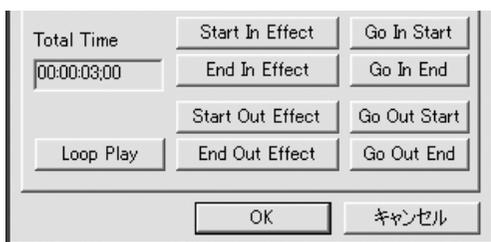
エフェクト

文字の表示がどのように消えるかの設定を 35 種類から選ぶことができます。エフェクトの詳細は「説明」欄に表示されます。

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確認する機能

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。

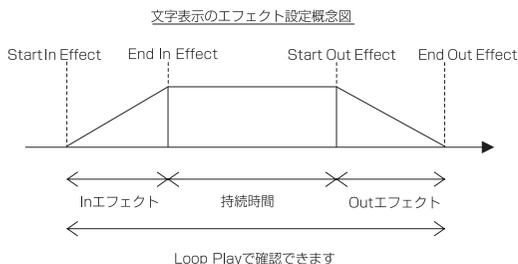
Loop Play

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 Let's EDIT 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

エフェクトなしに表示されます。エフェクト設定時間は持続時間と同じになります。

のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい

■ Dissolve

徐々に文字が表示されます。初期設定はこの指定になります。

のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい

■ Slide Left A, Slide Right A, Slide Up A, Slide Down A

画面の端から文字が徐々に出てきます。どの方向へ文字が流れるかで四種類選べます。

のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい

■ Slide Left B, Slide Right B, Slide Up B, Slide Down B

中央の矩形内から文字が徐々に出てきます。文字の流れる方向で四種類選べます。

のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい

■ Dissolve Slide Left A, Dissolve Slide Right A, Dissolve Slide Up A, Dissolve Slide Down A

Slide の A タイプに Dissolve が付加されます。同じく四種類あります。

のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい

■ Wipe Left, Wipe Right, Wipe Up, Wipe Down

隠れていた文字列が徐々に姿をあらわします。文字が現れる方向で四種類選べます。

のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい

■ Wipe Horizontal to Center, Wipe Horizontal to Outside, Wipe Vertical to Center, Wipe Vertical to Outside

Wipe と同じ処理に加えて、文字が、両側から中央、その反対、上下から中央、その反対の四方向から現れます。

のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい のんぽりてい

■ Laser Left, Laser Right, Laser Up, Laser Down

光線が伸びるように表示され、その後文字が現れます。光線の方向で四種類が選べます。



■ SoftWipe Left, SoftWipe Right, SoftWipe Up, SoftWipe Down

Wipeと同じ内容ですが、表示の境界線がぼかされます。四種類の方向が選べます。



■ SoftSlide Left, SoftSlide Right, SoftSlide Up, SoftSlide Down

Slideの動きに加えて、表示の境界線がぼかされます。四種類の方向が選べます。



■ Blur Dessolve

にじみながら徐々に文字が表示されます。



HINT

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用することができますが、文字の流れが逆になります。



使いこなし

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す。

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

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



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

③リップル編集モード

タイムライン全体を一体化して、メイン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。

④編集時の初期値設定

主な編集機能の各項目のデフォルト値を設定します。(次ページを参照)

⑤ 16 : 9 編集モード

横長の画面サイズで撮影している場合に選択します。

⑥クリップの端にスナップする

クリップを簡単に整列させる機能です。

⑦オーディオをスクラブする

画面転換後、オーディオラインを「ずり下げ」にする設定です。

⑧間に合わない再生は停止する

負荷が高すぎてリアルタイム再生できないときはメッセージを表示して停止します。

⑨チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする

32KHz4 チャンネルで録画したオーディオの場合、チャンネル3、4のデータを同名のWAVファイルとして同時に作成します。

⑩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。

⑪参照ファイルにキャプチャする

この指定をすると最長3時間までの長いクリップを取りこむことができます。

⑫ JD-1 を優先する

[JD-1 (ジョグ&シャトルコントローラ) を優先する]は、将来の拡張用メニューです。現在この項目をチェックしても機能しません。

⑬キャプチャ時クリップを分割しない

Let's EDITには、DV機器からのキャプチャ入力時に、DVテープ内の情報(タイムコード、日付など)に基づいて自動的にキャプチャを分割する機能があります。このメニューをチェックすると、自動分割機能がOFFになります。

⑭タイムスケール

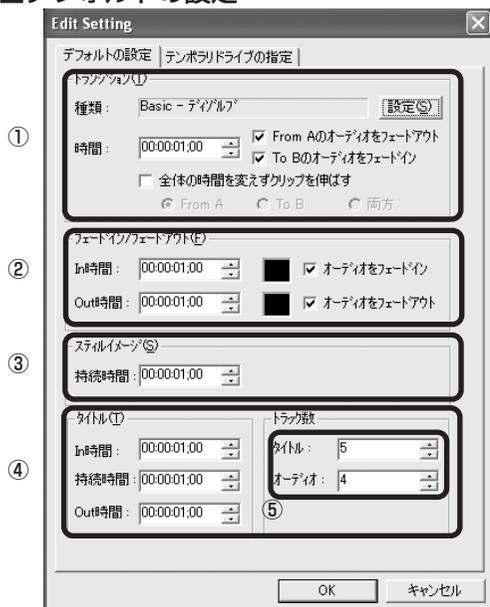
タイムラインの目盛の表示単位を指定できます。FitScaleとは、全クリップをタイムライン上に表示できるように尺度を自動調整する設定です。

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

「編集時の初期値設定」

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。

■デフォルトの設定



①トランジション

デフォルト値を設定します。項目はトランジションの設定と同じです。

・全体の時間を変えずクリップを伸ばす

トランジション設定を行うと相互のクリップが重なりあう分、タイムライン全体が短くなります。このオプションを選べると、選択した動画クリップの「のりしろ」の部分を使うことにより、全体の長さを変えずに編集できます。

②フェードイン/フェードアウト

音声のフェードイン、フェードアウトの設定を有効にする場合、チェックを付けます。チェックを付けた場合、それぞれの時間を指定します。

③スタイルイメージ

静止画のデフォルト時間を指定します。

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を参照してください。

⑤トラック数

Let's EDIT編集画面に表示するタイトルトラック、オーディオトラックのトラック数を変更できます。

▲または▼ボタンを使用して数値を変更することが可能です。Let's EDITのモデルによって使用可能なトラック数に制限があり、制限数を超える数値は選択できません。制限数を超える数値をテキストボックス内に直接入力した場合は、モデルごとの最大値が適用されます。

■テンポラリドライブの設定



編集データやキャプチャしたファイルを保存する領域を指定します。

ドライブを指定して追加ボタンを押すと、そのドライブ内に新しいTempフォルダが作成されます。リスト順にデータが保存され、順序を変えるには優先順位を上げる、下げる、削除ボタンを使います。これらは、反転表示時のみ有効です。Windows のシステムドライブ以外を設定することをおすすめします。

Total Time

保存可能なデータ量をキャプチャ時間表示します。

「表示」メニュー

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	✓ デッキコントローラ(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	✓ MainAV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(I) Alt+K
⑨	タイムラインのサムネイルに効果を反映する Alt+L
⑩	タイムコードをビデオに表示する(P) Alt+I
⑪	オーバーレイ表示の開始(O)
⑫	オーバーレイ表示の停止(E)
⑬	ベクトルスコープ(V)
⑭	ウェーブフォーム(W)

① ツールバー

編集操作のアイコン群です。マウスド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 デッキコントローラ

DV カメラを操作するボタンです。マウスド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。マウスド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 ビ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すべ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。

⑨ タイムラインのサムネイルに効果を反映する

タイムライン上に設定したトランジションなどの効果の編集結果をサムネイルに表示させます。

⑩ タイムコードをビデオに表示する

プレビュー画面上にタイムコードを表示させる設定です。タイムラインの最初が00:00:00:00になります。

⑪ オーバレイ表示の開始

プレビュー画面の表示が始まります。

⑫ オーバレイ表示の停止

プレビュー画面の表示が消えます。

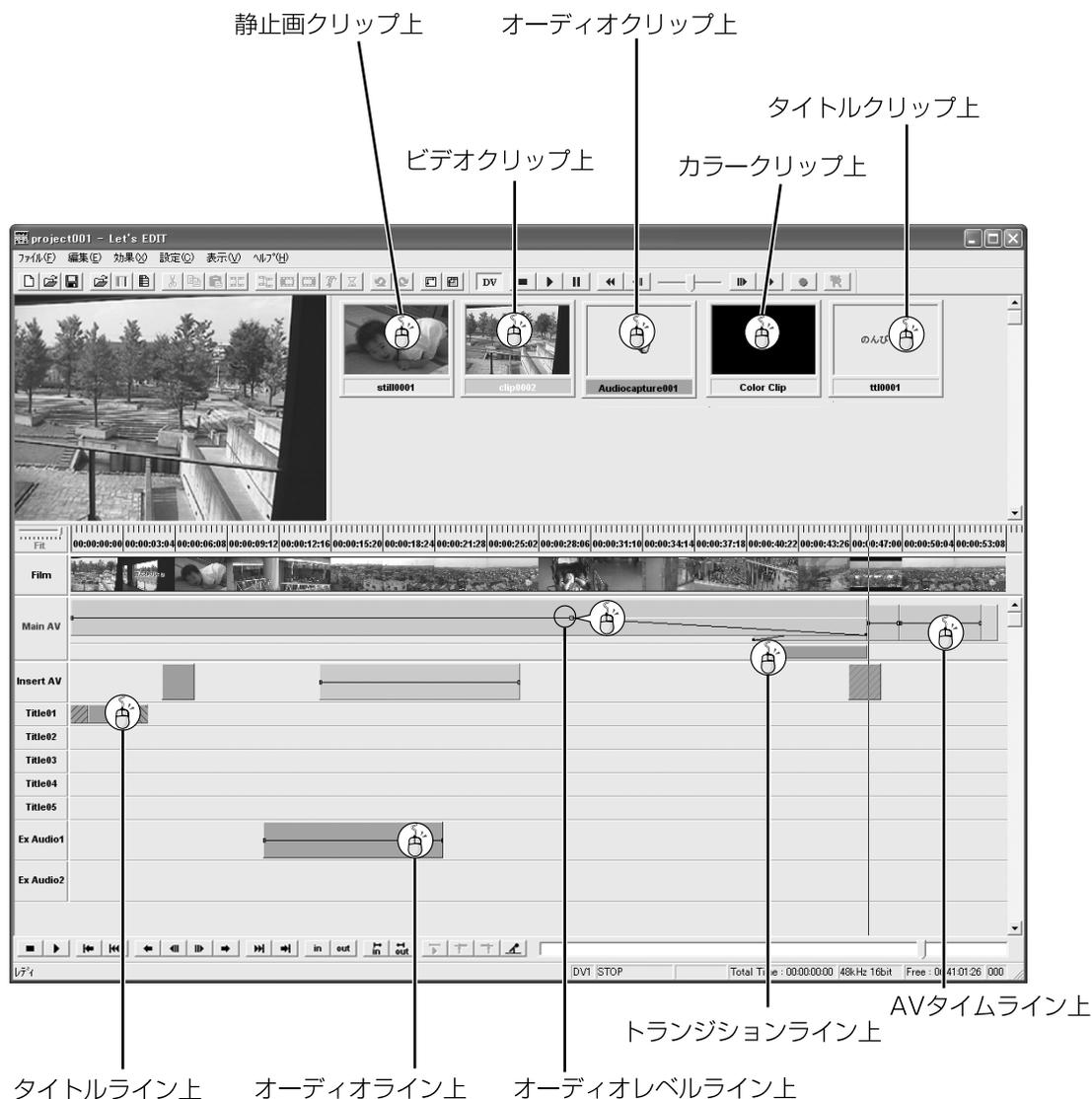
⑬ ベクトルスコープ

ベクトルスコープが表示されます。ホワイトバランスの調整時に使用します。

⑭ ウェーブフォーム

ウェーブフォームが表示されます。

Let's EDIT ポップアップメニューの項目と説明



HINT

マウスの右クリックで表示されるメニューは、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

この操作は、基本的にマウスカー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	ビデオフィルタ(I)...	
⑦	ビデオフィルタのコピー(K)	
⑧	ビデオフィルタの貼り付け(M)	
⑨	オーディオフィルタ(Q)...	
⑩	オーディオフィルタのコピー(U)	
⑪	オーディオフィルタの貼り付け(W)	
⑫	Main AVトラックへ移動(F)	
⑬	削除(D)	
⑭	切り取り(T)	
⑮	コピー(C)	
⑯	貼り付け(P)	
⑰	クリップの分割(B)	
⑱	ビンウィンドウに追加(A)	
⑲	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)	
㉑	クリップの設定(S)...	
㉑	スピードの設定(N)...	
㉑	プロパティ(R)...	

カラークリップ上で右クリックした場合

㉑	IN点の設定(I)	
㉑	OUT点の設定(O)	
㉑	クリップの設定(S)...	
㉑	スピードの設定(N)...	
㉑	カラークリップの設定(X)	

静止画クリップ上で右クリックした場合

㉑	IN点の設定(I)	
㉑	OUT点の設定(O)	
㉑	クリップの設定(S)...	
㉑	スピードの設定(N)...	
㉑	ペイントソフトの起動(X)	

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。

②PLAY

タイムラインカーソル位置から再生を開始します。

③トランジション (144 ページ参照)

④フェードイン (144 ページ参照)

⑤フェードアウト (144 ページ参照)

⑥ビデオフィルタ(1)(163~185ページ参照)

⑦ビデオフィルタのコピー(163~185ページ参照)

⑧ビデオフィルタの貼り付け(163~185ページ参照)

⑨オーディオフィルタ(2)(196~199ページ参照)

⑩オーディオフィルタのコピー (196 ~ 199 ページ参照)

⑪オーディオフィルタの貼り付け (196 ~ 199 ページ参照)

⑫ Main AV トラックへ移動

同じ時間軸のMain AVトラックに上書きします。

⑬削除

マウス位置のクリップを削除します。

⑭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。

⑮コピー

マウスカーソルが置かれたクリップのコピーを一時保存領域に作成します。

⑯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。(コピーまたは切り取りを行った後に有効)

⑰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。

⑱ビ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ビンウィンドウにサムネイル表示します。

⑲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。

⑳参照ファイルに保存

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。

㉑ IN 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。

㉒ OUT 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。

㉓ クリップの設定

「クリップの設定」ウィンドウが開きます。

㉔ スピードの設定

再生スピードをパーセンテージ (%) で指定することができます。

㉕ 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。

㉖ カラークリップの設定

AV タイムライン上のカラークリップを選択した状態で右クリックを行ったときにのみ表示されるメニューです。[カラークリップの設定] をクリックすると、[カラークリップの設定] 画面が表示されます。

㉗ ペイントソフトの起動

AV タイムライン上の静止画クリップを選択した状態で右クリックを行ったときにのみ表示されるメニューです。[ペイントソフトの起動] をクリックすると、規定のペイントソフトが起動します。

・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**

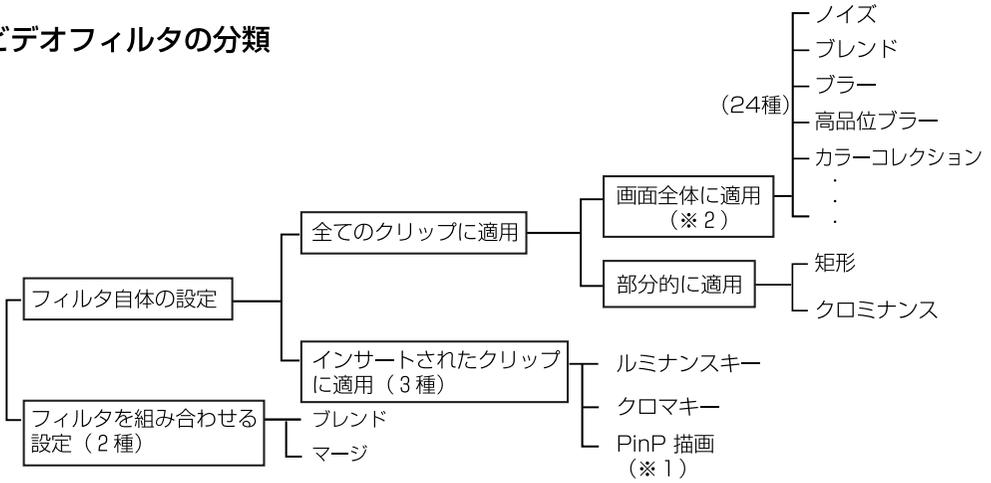
参照ファイル形式で保存してある場合、関連情報が表示されます。



ビデオフィルタ

Edit Plus RT

ビデオフィルタの分類



※1 PinP はメインAV上に適用することもできます

※2 部分的に適用された画面への適用も可能です



- OK → フィルタの設定を終了します
- キャンセル → フィルタの設定をキャンセルします
- 保存(H) → フィルタの設定を保存します
- 読み(Y) → 保存されたフィルタの設定を読みみます
- ↑(U) → 設定されたフィルタの順序を変えます
- ↓(D) → 設定されたフィルタの順序を変えます
- 設定(S) → 選択されたフィルタの詳細設定を行います
- 削除(D) → 選択されたフィルタを削除します

これをクリックすると各エフェクトの設定ができます

メイン AV だけのクリップを PinP 設定するとき、背景画像に元のクリップをそのまま使うためのボタンです

ビデオフィルタ

※ Let's EDITシリーズのモデルによっては、ビデオフィルタ機能に対応していない場合や使用可能なフィルタ数が制限されています。

■ノイズ

グレースケールにすると、白黒のノイズが付加され、チェックしない状態では(デフォルト)カラーノイズが付加されます。

■ブラー (高品位ブラー)

ピントがボケたような画像効果になります。高品位ブラーにすると変色が減りますが、再生の負荷は高まります。レベルは「半径」値を使った設定です。

■エンボス

石版に彫ったような立体的な画像になります。色はモノトーンになり、影の方向を選択することができます。

■線画

輪郭を石墨でなぞったようなモノトーンの画像になります。白黒を反転させたりコントラストを下げるなどの調整が可能です。

■モノトーン

文字通り「モノクロ」の画像にします。色信号を除去することによってモノクロにしているので、色信号を変えてモノカラー(単色)にもできます。

■モザイク

ブロックのサイズやパターンを変えることで、変化に富んだモザイクの設定ができます。矩形機能などと組み合わせて使うのが効果的です。

■モーションブラー

動きがあるものに対してだけブラー効果がかかります。パンやチルトなどの画面全体の動きにも適用されます。

■シャープ

いわゆる「エッジを立たせて」解像度が上がったような効果を出します。あまり強調しないようにするのがポイントです。

■ソフトフォーカス

広がり、透明度、輝度の3つを調整して、霧がかかったような効果を出すことができます。

■単色

デフォルトでは白になります。設定ウィンドウで他の色にすることもできます。効果はプレビュー画面で即座に確認が可能です。

■カラーバー

SMPTE準拠をはじめ、各種のカラーバーを表示させることができます。色調整や確認のときにお使いください。

■アンチフリッカー

画面がちらちらして見にくいとき、このボタンを使うとちらつきの少ない画像にすることができます。モニターで見ながら強弱を確認してください。

■マトリックス

各画素に対してユーザーの設定をした行列を、たたみこみ算します。

■ミラー

画面を鏡に映したように、左右、上下、左右+上下に反転させます。

■ラスタスクロール

左右方向に波状の歪みのある画面を作ります。壊れたビデオや同期のずれた映像のような感じを作り出すことができます。波長・振幅・周波数をキーフレームで操作できます。矩形のムービングパスには対応しません。

■トンネルビジョン

映像を円筒形の内側に配置し、壁面に映像が投影されたトンネルの中を移動するような効果を得られます。速度・位相・奥行き感を調整できます。他のフィルタと組み合わせて使用することはできません。

■ループスライド

映像を左右方向にスライドさせます。速度・初期位置の設定が可能です。矩形のムービングパスには対応しません。

■ストロボ

映像を間欠フリーズさせたり、カラーフレームの挿入が可能です。カラーフレームの挿入でストロボ撮影を行った様な効果や、静止画を加えることでコマ落ちをさせたような映像が得られます。間隔、持続時間・カラーフレームの色などが設定できます。矩形のムービングパスには対応しません。

マージ

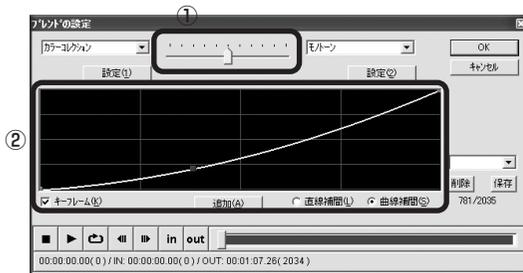
Plus RT



複数のビデオフィルタをリストの上位から順に掛け合わせます。チェックをつけたフィルタが有効になります。各フィルタの設定の変更もこの画面からできます。

ブレンド

Plus RT



二種類のビデオフィルタの効果をキーフレームを使って自由にミックスすることができます。

①スライダ

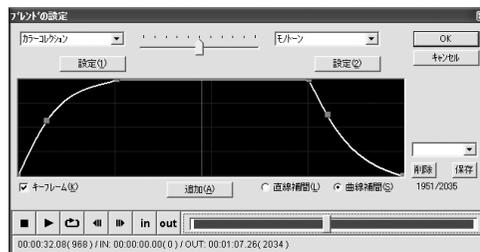
互いの混合比率を一定に設定するためのコントロールです。

②キーフレーム

「キーフレーム」をチェックすると、キーを「追加」ボタンで追加して直線または曲線でキーフレームを設定することができます。下側に移動すると左側の効果が増大し、上側に移動すると右側の効果が増大します。



キーフレームは、クリップ全体の時間的流れのなかで、ブレンドの割合を自由に設定できるツールです。時間は左から右に流れ、現在位置はスクロールバーと連動して赤い縦線が表示され、プレビュー画面にも表示されます。キーフレームはこのほかにもエフェクトや各種フィルタの設定でも使うことができますので、強力な編集ツールとして活用してください。

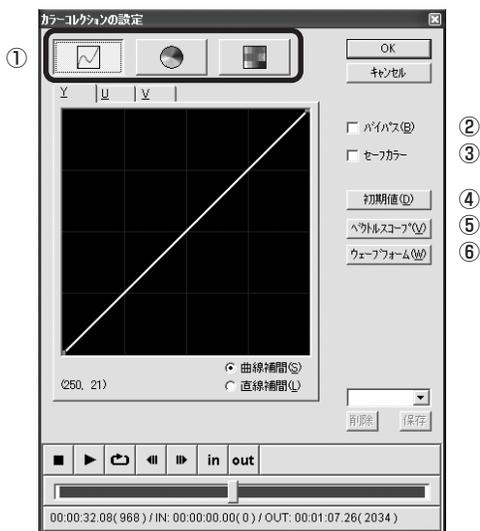


カラーコレクション

Edit

Plus

RT



① 設定方法選択ボタン

色合いを調節する方法を YUV（輝度と色）、カラーホイール、RGBの三種類の中から選択することができます。この中から最後に選んだ設定しか有効になりません。

② バイパス

チェックを入れると設定が一時的に無効になります。

③ セーフカラー

NTSCセーフカラーを有効にして輝度を規定範囲内に収めるときに使います。

④ 初期値

設定をすべてキャンセルしてデフォルトの値に戻します。

⑤ ベクトルスコープ

クリックするとベクトルスコープが表示され、タイムラインカーソル位置の色分布がわかります。

⑥ ウェーブフォーム

クリックするとウェーブフォームが表示され、タイムラインカーソル位置の輝度レベルの全体分布がわかります。セーフカラー設定の効果をここで確認できます。

● プレイバックコントローラ

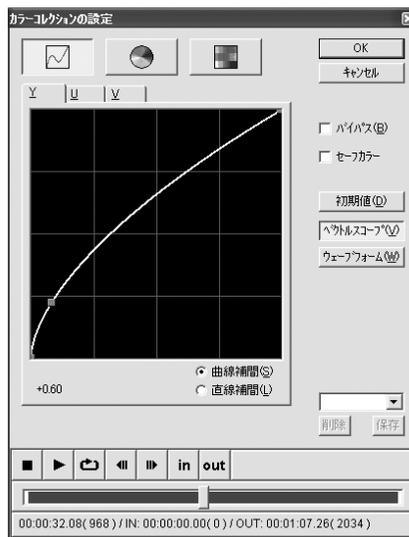
設定対象となるクリップ全体をプレビューすることができます。

YUV 設定画面

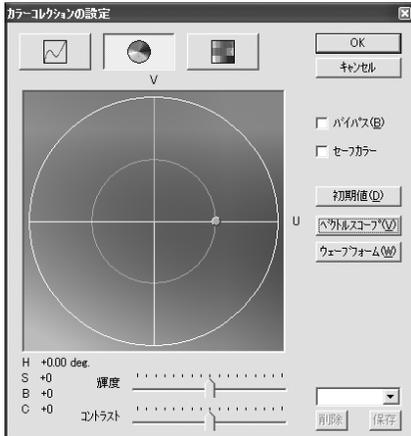
キーフレーム

Y（明るさ）、U（青味）V（赤味）の各要素別に、入力（横軸）に対する出力（縦軸）のレベルを調節できます。フレーム上でマウスクリックするとコントロールポイントが表示され、ドラッグすることでコントロールできます。曲線状にコントロールする曲線補完の場合、コントロールポイントが一箇所の時にはガンマ補正となります。その他の場合はレベルコントロールになり、グラフ左下の数字が x、y の座標値になります（0～254）。ポイントを削除するには右クリックします。

サンプルは一般的なガンマ補正の例です。黒レベルのつぶれを軽減するために低輝度の反応を向上させています。

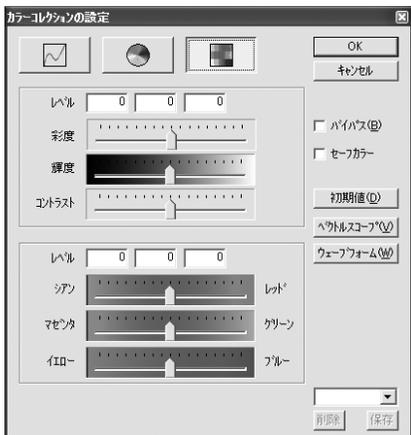


カラーホイール設定画面



カラーホイールは、UVをそれぞれ縦横の軸になぞらえた色の分布を二次元的に表現したもので、色相の調節に利用します。ホイールの内側に行くとも色が落ちてモノクロになり、外側に行くとも色が強調されます。さらに輝度とコントラストのコントローラを別に備え、画像全体の調整も可能です。

RGB 設定画面

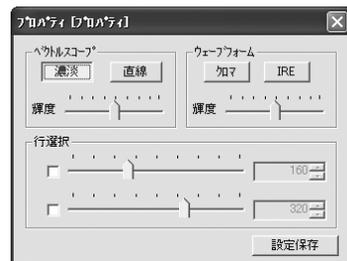


RGB 設定は、ホワイトバランスを補正する場合に利用します。彩度、輝度、コントラストのレベル調節と、RGB それぞれのレベル調整ができます。数字によるレベル表示をしていますので微妙な設定も可能ですが、ベクトルスコップを併用するとカラーバランスの確認が容易になります。

HINT

ビデオフィルタを適用するとき役に立つベクトルスコップとウェーブフォームは、表示されている画面上でマウスを右クリックするとプロパティ設定を表示(起動)します。ここでは、それぞれの表示形式、明るさそして行選択ができます。

行選択すると、デフォルトで全体の平均値を表示しているのに対し、特定の水平走査線の表示を指定できます。画面サイズ(720×480ドット)に従い、0～479の範囲になります。



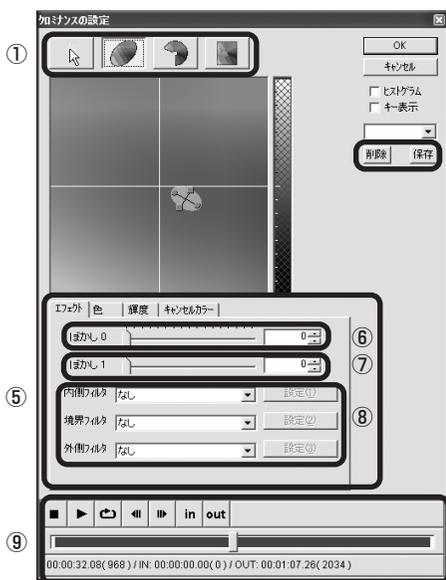
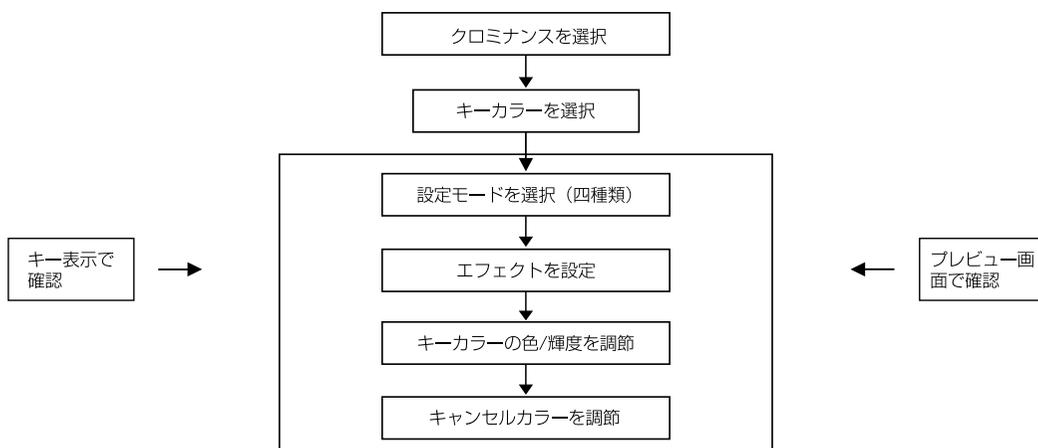
クロミナンス

Plus

RT

クロミナンスは、特定の色をキーカラーとして指定し、それを中心に内側、境界、外側の画像を加工する機能です。決まった手順はありませんが、下の順番で説明を行います。最初にキーカラーの設定を行うために、キーカラータブをクリックして、その後設定モードを選び、最後にエフェクトなどを設定します。

クロミナンス設定フロー



①キーカラー設定ボタン

四種類のモードからどれかひとつを選べます。

②ヒストグラム

色の分布を表示します。

③キー表示

キー指定を確認するための表示になります。

④保存・削除

設定を保存・削除ができます。

⑤効果設定タブ

効果の種類と内容を選択します。

⑥ぼかし0

キー領域の境界をぼかすことができます。

⑦ぼかし1

境界フィルタに対してぼかしを入れます。

⑧フィルタ

キーカラーの内外および境界にビデオフィルタをかけることができます。

⑨プレイバックコントローラ

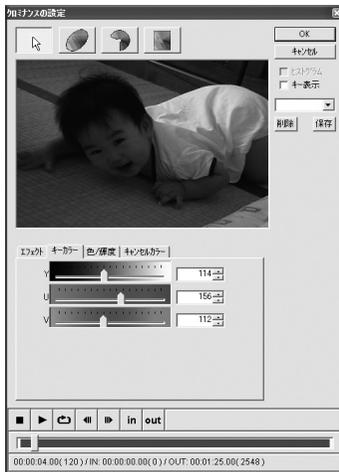
クロミナンス設定したクリップを再生して効果を確認できます。

キーカラーの設定方法

キーカラーの設定方法は領域の範囲によって以下の四種類があります。

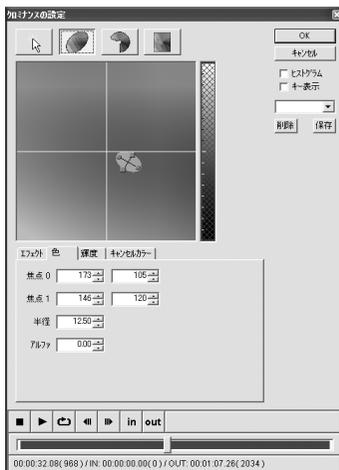
■カラーピッカーモード

画面上の色を直接マウスクリックで指定する方法です。YUV 別に調整もできます。



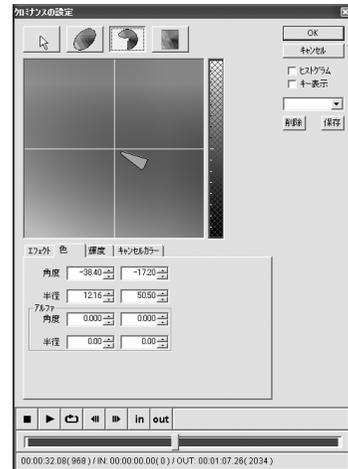
■楕円選択モード

UV 領域を縦横軸にした平面を使います。楕円は2つの円(焦点)からできていますので、キーカラー範囲は2つの焦点座標で設定します。半径は各焦点のサイズをあらわし、アルファは境界線の幅を指定します。



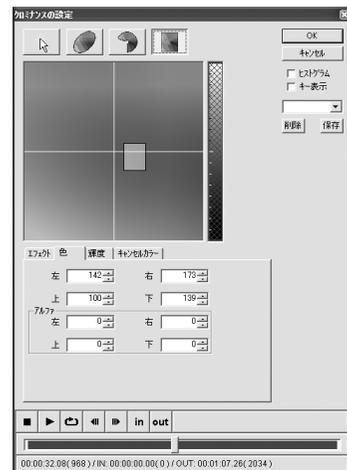
■扇選択モード

UV 領域の平面上で指定します。扇部分がキーカラー領域で、角度と半径で設定します。上側が+で、下側が-です。同様に境界領域もアルファ設定で扇形に設定します。



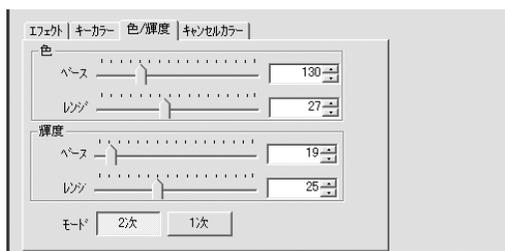
■矩形選択モード

UV 領域の平面上で設定します。矩形部分がキーカラー領域で、上下左右の角を座標で指定します。境界領域もアルファ領域として座標で指定します。



輝度タブ

色だけではキーカラーがうまく設定できないとき、輝度（明るさ）設定も併用すると効果的です。エフェクトを先に設定した方が効果の確認が容易になります。微調整は「キー表示」で確認しながら行うと便利です。（下図参照）



カラーピッカーモードでの色 / 輝度設定

キーカラーをベース（キーカラーに近い色をどれだけ含むかの範囲）とレンジ（キーカラー抜き境界領域の範囲）で調整します。さらに、輝度もベースとレンジを使って設定すると、特定部分のキーカラーを抜きやすくなります。モードは境界線の角をどのぐらいとがらせるかの指定で、2次の方が鋭くなります。



それ以外のモードでの輝度設定

ベースの明るさの上限と下限、レンジ（アルファ）の上限と下限を数値またはタブで設定できます。数値とタブは連動します。タブの上にマウスを移動したとき赤くなるのがキーカラーの輝度範囲で、赤くなる境界線がベース領域、黄色くなる境界線がアルファ領域です。



輝度は0から256まで

輝度（明るさ）は0から256までのレベルで設定でき、設定画面（右図）が表示されているときは、さらにこの概念がわかりやすく理解できます。上端が最大輝度（白）下端が最小輝度（黒）で、輝度設定はこの間で行います。数値で指定しても、設定画面上で直接マウスドラッグしても、設定値は変更することができます。



キャンセルカラータブ



キャンセルカラータブが表示されたクロミナンス設定では、キーカラーとの境界に生じる色の収差を補正することができます。

① 範囲

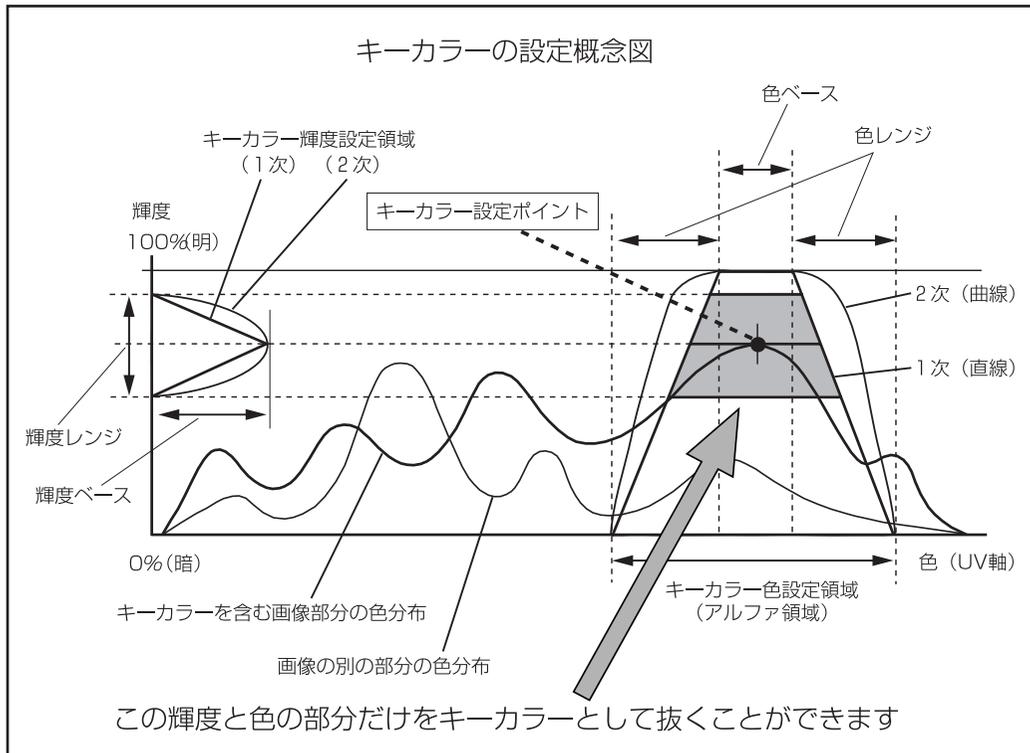
UV 領域上の補正色の範囲を設定します。数値が大きいほど範囲は広がります。

② 強さ

補正色の強さを設定します。数値が大きいほど強くなります。

③ モード

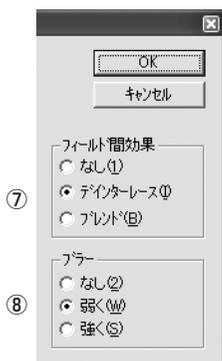
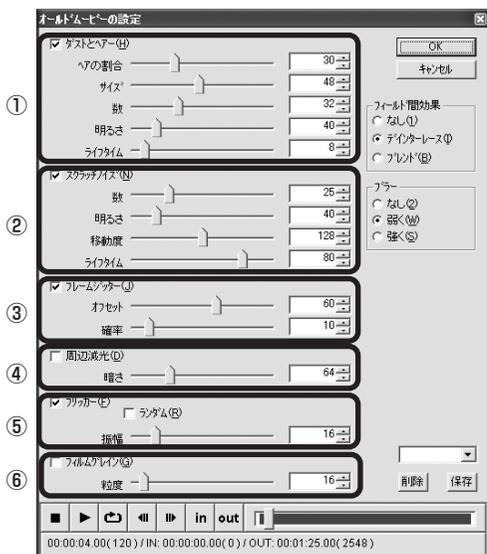
キーカラーの境界線角の鋭さを選択します。色にメリハリがある場合は「2次」に設定します。



オールドムービー

Plus RT

オールドムービー設定は、古いフィルムを上映しているかのような効果を出すための機能です。すべての設定はスライダを右に移動するほど効果が増大します。



①ダストとヘア

フィルムについたごみや埃のような効果を加えます。口絵はすべての設定を最大にしたサンプルです。

②スクラッチノイズ

フィルムの傷のような複数の縦線が画面に入ります。移動度とは縦線が横にブレる程度です。

③フレームジッター

画面が上下に揺れるジッター効果を付加します。揺れる度合いは「オフセット」、揺れる間隔を「確率」で指定します。

④周辺減光

画面中央から周辺に行くにしたがって画面が暗くなる効果です。

⑤フリッカー

画面が明るくなったり暗くなったりちらつく効果を加えます。「振幅」を増やすと明暗の差が大きくなります。

⑥フィルムグレイイン

画面にざらつきノイズを付加します。

⑦フィールド間効果

表示させるフィールドの設定です。両フィールドをひとつとして表示させる「なし」、どちらかのフィールドに表示させる「デインターレース」、両フィールドの効果を合成する「ブレンド」から選べます。

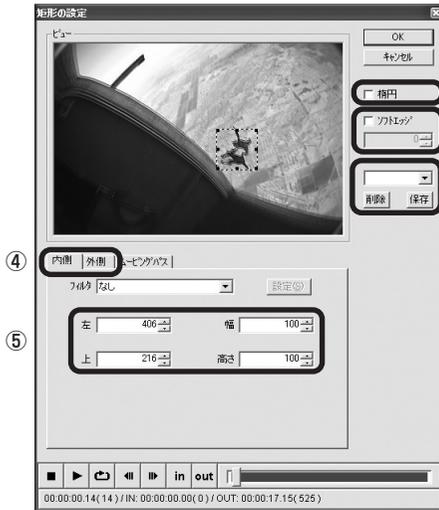
⑧ブラー

ぼかしを加えるかを選択します。

矩形

Edit Plus RT

矩形は、画面の一部にビデオフィルタをかけることのできる機能です。画面の一部は矩形（四角）の領域にするのが基本ですが、楕円も選択できます。



①楕円

矩形設定を「矩形」でなく「楕円」にできます。設定時は変化しません。

②ソフトエッジ

矩形の内外の境界線をぼかす効果です。

③保存 / 削除

設定内容を保存または削除することができます。

④内側タブ／外側タブ

矩形の内側と外側で別々のビデオフィルタをかける（適用する）ことができます。

⑤矩形サイズはプレビュー画面上の表示を直接マウスドラッグして設定できますが、座標値も入力できます。この場合は、矩形の左上が座標点となり、画面左上が原点（0，0）、右下が720，480の値になります。



プレビュー画面上を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。

① 矩形の中心点を指定します。

② 矩形の大きさを調節します。

③ 矩形の個数を増やします。

④ ここをクリックすると詳細設定が表示され、位置とサイズを正確に指定できます。

左 1/2
左右 1/2
右 1/2
上 1/2
上下 1/2
下 1/2
左上 1/4
左下 1/4
中央 1/4
右上 1/4
右下 1/4

位置とサイズを同時に設定

10%(1)	Shift+Ctrl+1
20%(2)	Shift+Ctrl+2
25%	
30%(3)	Shift+Ctrl+3
40%(4)	Shift+Ctrl+4
50%(5)	Shift+Ctrl+5
60%(6)	Shift+Ctrl+6
70%(7)	Shift+Ctrl+7
75%	
80%(8)	Shift+Ctrl+8
90%(9)	Shift+Ctrl+9
100%(0)	Shift+Ctrl+0

サイズを設定

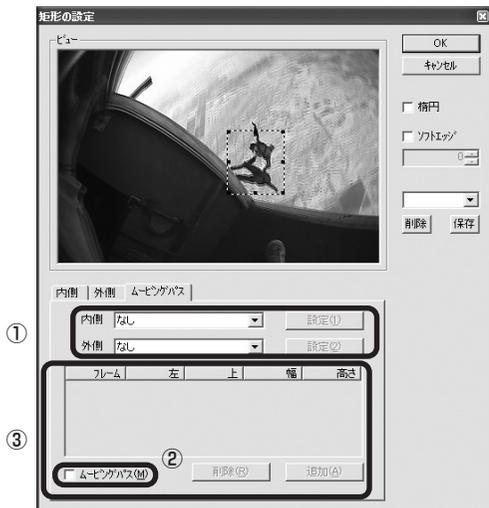
中央配置(C)	Shift+Ctrl+C
左寄せ(L)	Shift+Ctrl+L
左右中央(H)	Shift+Ctrl+H
右寄せ(R)	Shift+Ctrl+R
上寄せ(T)	Shift+Ctrl+T
上下中央(V)	Shift+Ctrl+V
下寄せ(B)	Shift+Ctrl+B

位置を設定

■ムービングパス

ムービングパスは、矩形の中でもっとも特徴的な機能です。動きのある画像の一部に矩形を適用するときに、その部分の動きに応じて矩形も移動させ、常に同じ部分に矩形を適用させることができます。

動きに合わせて矩形を移動させるには、大きな動きの変化点を「パス位置」としてフレーム数値で登録しておけば、あとはLet's EDITが自動的にその間の移動量を計算して追従します。



①矩形の内側と外側でそれぞれビデオフィルタを適用することができます。他のタブでかけたフィルタも有効です。

②ムービングパスを使用する場合は、このチェックボックスをクリックします。

③「追加」をクリックするか座標位置上でダブルクリックすると、パス位置が登録されます。パス位置の変更は直接数字を入力してもかまいません。



設定変更は数値上をクリック

パス位置を追加した後に変更する場合は、直接変更したい数値をクリックすると右図のような設定変更モードになります。また行全体を選択して「削除」をクリックすると、その行がなくなります。

フレーム	左	上	幅	高さ
0	274	216	126	142
2	324	214	126	142
4	332	198	126	142
7	378	166	126	142
19	468	206	126	142

ムービングパス(M)

PinP

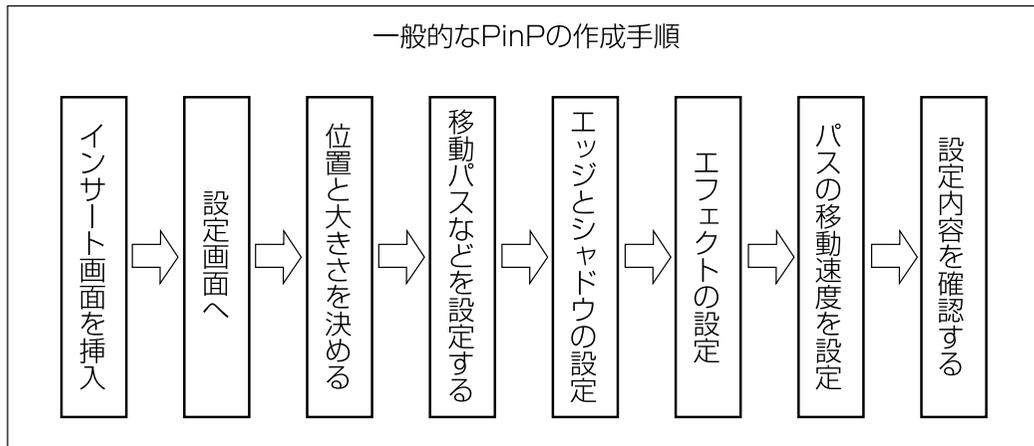
Edit

Plus

RT

PinPは、メインAVの画像の一部分にインサートAVの画像を子画面として挿入する技法です。挿入される子画面は、サイズを変えたり位置を変えたり（移動）できます。またエフェクトを前後に加えて、徐々にあらわれて徐々に消えるという設定も可能です。

一般的なPinPの作成手順



①プレビュー画面

この画面上で直接マウスを使って子画面の位置や大きさを設定します。画面上で右クリックすればさらに細かい設定ができます。

②プリセット

ここで設定した内容をテンプレートとして登録、呼出、削除ができます。

③リバース

クリップの動きを逆方向にするボタンです。

④高画質

通常はこのチェックをつけます。

⑤効果設定タブ

5種類のタブがあります。次頁以降で説明します。

⑥プレイバックコントローラ

フィルタがかかるクリップだけを再生して効果を確認できます。

位置・大きさタブ

プレビュー画面上で子画面のサイズや位置を決めるときには、マウスで子画面の端や中央をドラッグすることで設定ができます。

この他に「位置・大きさ」タブが表示された状態で、ピクセル値による数値指定が可能です。またここでは「透過」をチェックすると、子画面自体を薄く表示することもできます。さらにプレビュー画面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。



①元に戻す / やり直し

編集操作です。

②追加

子画面を増やすことができます。増えた子画面には移動パスが指定され、時間の経過とともに子画面が移動する設定となります。

③切り取り・コピー・貼り付け・削除

通常の編集作業と同じ操作です。

④すべて選択

プレビュー画面上のすべての子画面を選択します。通常はクリックした画面がアクティブ（選択状態）になります。

⑤選択の切り替え

子画面が複数個表示されている場合、アクティブな画面を切り替えます。

⑥レイアウト

子画面のサイズと位置を正確に設定できます。

⑦ツール

マウスクリックしたときに行う動作を選びます。通常は「選択」にしておきます。

⑧設定

プレビュー画面に表示される画像の設定です。通常は「すべて」にしておきます。



小画面が追加され移動パスが設定された状態



スクロールバーの両端をマウスでドラッグすると拡大ズーム表示ができます。



エッジタブ

「有効」にチェックを入れると、子画面の周囲に枠が表示されます。ここでは枠の幅と色を設定できます。幅はピクセル値で指定し、色はクリックして表示されるカラーパレットで変更します。初期値はそれぞれ5と白色です。



シャドウタブ

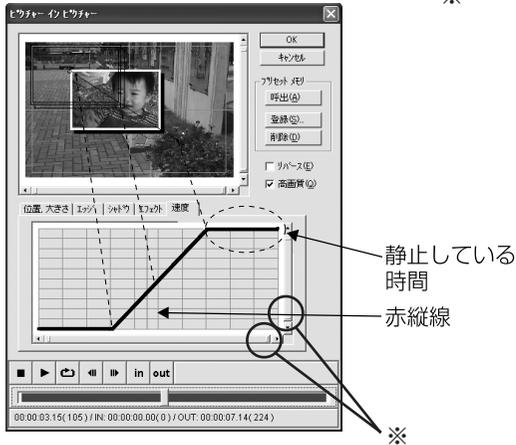
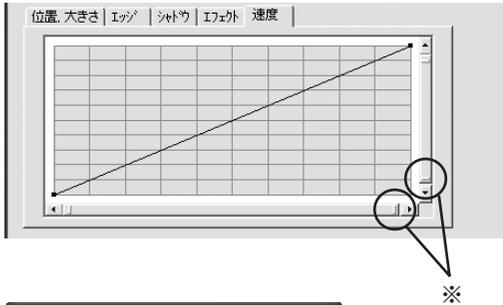
「有効」にチェックを入れると子画面に影をつけることができます。初期値では黒い影が子画面の右側と下側に付き、65%の透過率となっています。位置の数値はマイナスにすれば影の方向も変えられます。



エフェクトタブ

「有効」にチェックを入れると子画面の表示開始と終了時にエフェクト効果をいれることができます。開始時（イン）および終了時（アウト）それぞれを選択可能で、フレーム数とエフェクトの種類を別個に設定します。

移動パスが設定されている場合は、エフェクト部分はパスの設定がキャンセルされます。



元に戻す(U)	Ctrl+Z
やり直し(R)	Ctrl+Y
追加(A)	Ctrl+D
切り取り(T)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
貼り付け(P)	Ctrl+V
削除(D)	Delete
すべて選択(L)	Ctrl+A
選択の切り替え(I)	Ctrl+I
速度(S)	▶
ツール(Q)	▶
設定(E)	▶



速度タブ

このタブを選ぶと、子画面の移動（縦軸）を時間（横軸）の経過で表現したグラフが表示されます。

移動パスが設定されている場合は、このグラフにキーフレームマーカを追加設定して、移動のタイミングと速度を指定できます。左の例は、スタート点でしばらく静止したあと移動し、エンド点でもしばらく静止する設定です。赤い縦線はプレビュー表示されている子画面の位置を示しています。

移動パスを追加すると赤横線が表示され中間にあるパス位置をグラフ上で判別できます。

※細かいキーフレーム調整を行う時に、グラフを拡大表示することができます。

キーフレームを追加するには、グラフ上で右クリックして表示されるポップアップメニューを利用します。新しい機能のみ紹介します。

追加

クリックすると新しいキーフレームマーカが追加されます。コピーや貼り付けが可能です。

速度

移動の速度変化を等速（直線）と加速・減速（曲線）または停止に設定できます。

ツール

グラフ画面上でマウスクリックしたときの動作を指定します。

設定

●モーションレベルを表示

赤い縦線を表示 / 非表示することができます。

●縦横比を保持し拡大表示

スクロールバーを動かすと縦横同時に拡大表示することができます。

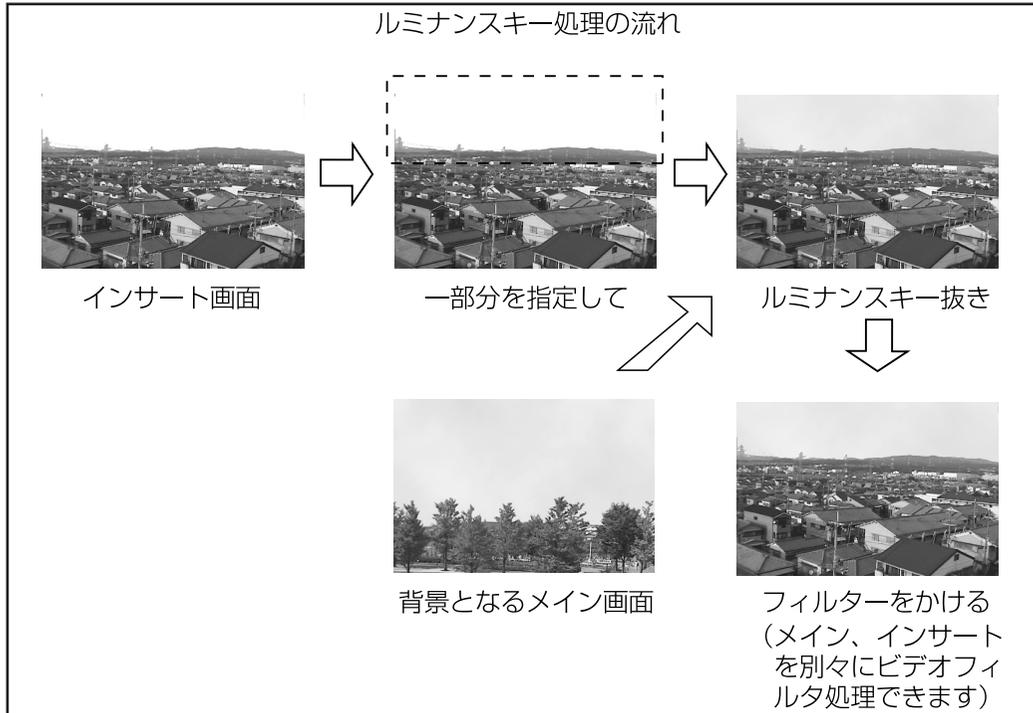
ルミナンスキー

Edit

Plus

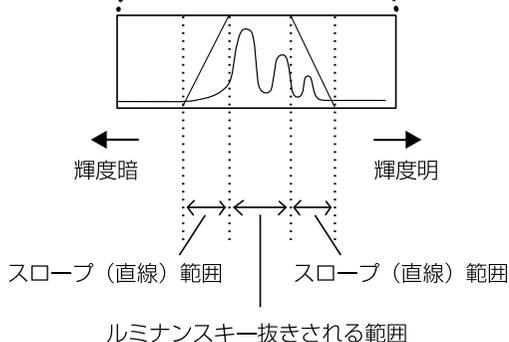
RT

ルミナンスキーとは、特定のルミナンス（輝度＝明るさ）をキー（指定）して、その部分だけの画面を「抜く」機能です。輝度だけでキー設定しますので、画面上に同じ輝度の部分があるとその部分も抜けてしまいますし、明るさにムラがあるとうまく処理できません。そのためキー設定は細かい調整ができるようになっています。



ルミナンスキーは、インサートAV画面上で右クリックしてビデオフィルタ設定画面を起動し、Luminance key ボタンをクリックするとオンになります。その後 **Setup(1)** ボタンをクリックして、キー設定画面に入ります。





④反転

チェックすると、設定されているルミナンス値の逆の値でルミナンスキー抜きが行われます。

⑤全画面を計算

細かい抜きの多い画像の場合は、チェックを付けた方が良い結果になることがあります。

⑥ヒストグラム更新

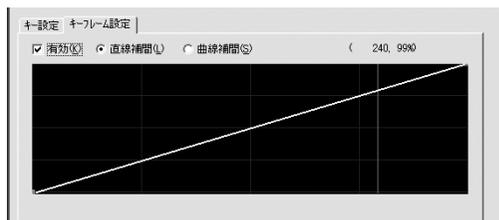
ヒストグラム（輝度の分布）を再計算します。

⑦自動フィット

このボタンをクリックした後に、ルミナンスキーの微調整を行います。

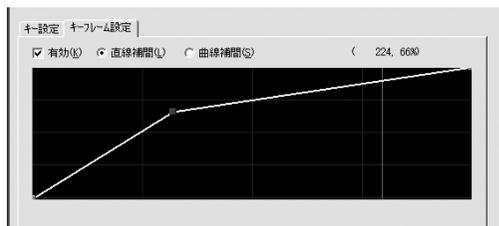
ヒストグラムによるキー設定画面

ヒストグラムに表示される輝度分布を元に、キーを上限、下限、スロープ角度、スロープ形状を使って細かく設定できます。



キーフレーム設定

「有効」をチェックするとインサート画面の透過度をキーフレームで設定できます。このグラフでは下端がメイン画面のみの表示で、上端がインサート画面のみの表示になります。マウスクリックしてキーマークを追加し、この間のキーフレームを直線または曲線で指定できます。



①フェードイン/アウトの設定

インサートAV画面にフェードインとフェードアウトの効果を付加します。メインAV画面は変化しません。このチェックをオンにすると、イン/アウト別々にフレーム数（時間）を設定できます。

②矩形選択を有効

全部の画面で特定の輝度をキー設定することが難しいときチェックします。範囲を限定してその中でルミナンスキーを設定できます。

③矩形範囲外を有効

矩形選択を行うとその部分以外はメイン画面が表示されます。全画面をインサート画面にしたときはチェックを入れます。

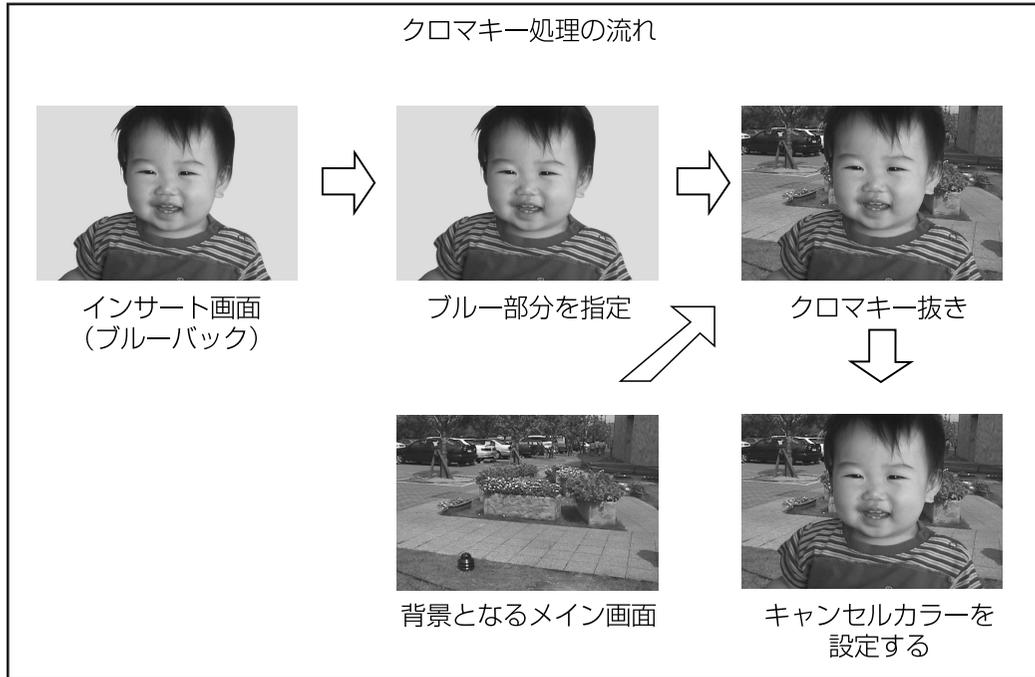
クロマキー

Edit

Plus

RT

クロマキーとは、特定のクロマ（色）によって画面の一部をキー設定し、その部分を「抜く」処理です。キーカラーの影響で抜いた部分との境界面が変色したときは、キャンセルカラーで補正します。

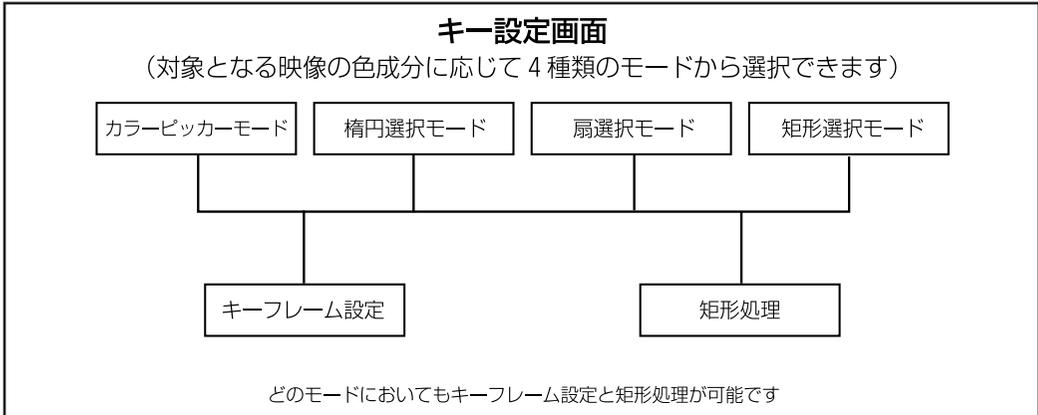


クロマキーは、インサートAV画面上で右クリックしてビデオフィルター設定画面を起動し、Chroma key ボタンをクリックするとオンになります。その後 **Setup** ボタンをクリックして、キー設定画面に入ります。



キー表示：クロマキー抜きされる部分をアルファ領域として表示します。黒い部分が抜かれます。
ヒストグラム表示：色分布を表示します。カラーピッカーモード以外で有効です。

クロマキー設定画面の構造



② 詳細設定

クリックするとキー設定のための詳細が表示されます。YUVの説明についてはP177を、ベースとレンジの説明についてはP182をご覧ください。

③ キャンセルカラー

クロマキー抜きされた境界面での色補正を行います。

④ 自動フィット追尾設定

キーカラーに色変化がある場合、「有効」にすると自動的に追尾します。ただしキャンセルカラーの設定値は変わりません。この場合画像処理の負荷が高くなりますので、それを軽減するには「ライン間引き」(ピクセルを間引いて追尾)または「フレーム間引き」(フレームを間引いて追尾)にチェックを入れます。

⑤ CG設定

CGとの合成を行う場合、チェックをつけると最適な設定になります。

⑥ エッジをソフトにする

境界面をソフトにするときにチェックします

⑦ Linear CancelColor

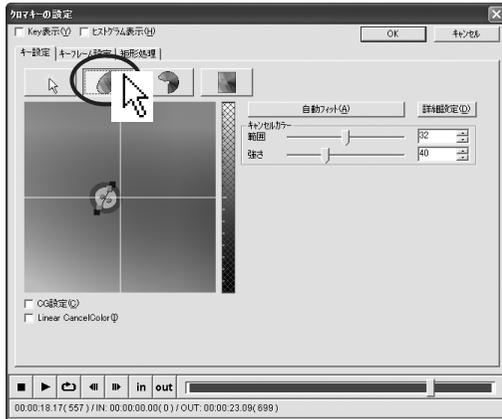
キャンセルカラーの補正カーブは通常曲線になっていますが、ここをクリックすると直線的な補正になります。

■ カラーピッカーモード

カラーピッカーモードでは、プレビュー画面上でマウスカーソル(十字)をクリックすることによってキー設定(キーイング)を行います。

① 自動フィット

自動的にキー設定を行います。



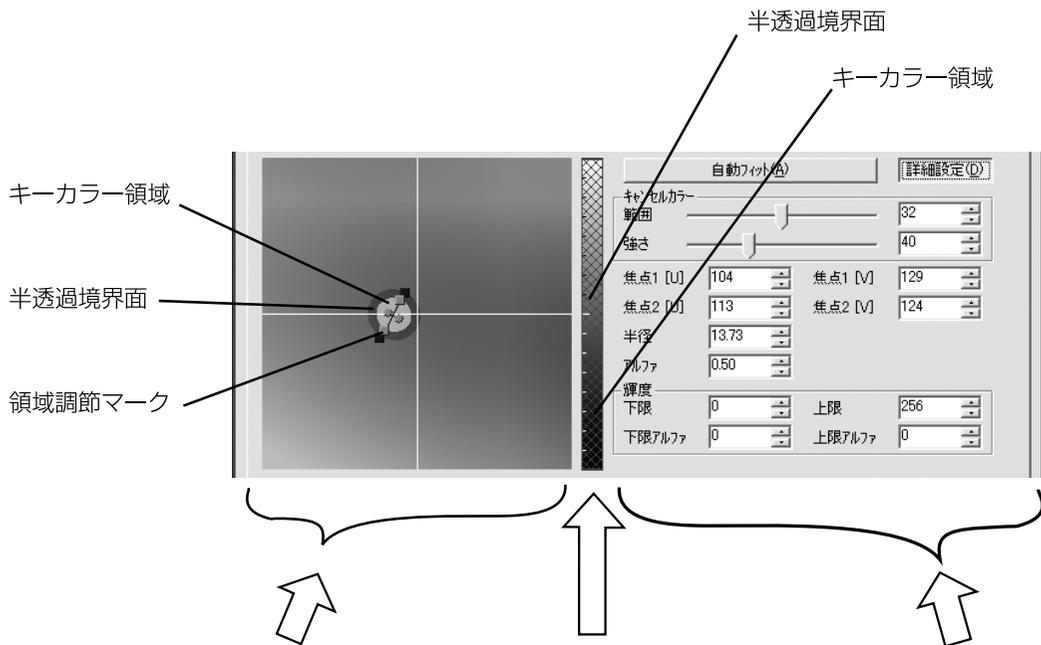
■楕円選択モード

楕円選択モードでは、色表示されたカラースペースウィンドウ上にクロマキーを楕円で表現します。ヒストグラム表示をクリックすると、インサート画面の色分布が表示され設定が容易になります。

設定項目でカラーピッカーモードと異なる部分だけを説明します。

詳細設定

このボタンをクリックすると、楕円のそれぞれの焦点の座標値、半径、アルファ範囲（境界面の範囲）、輝度値などが細かく設定できます。



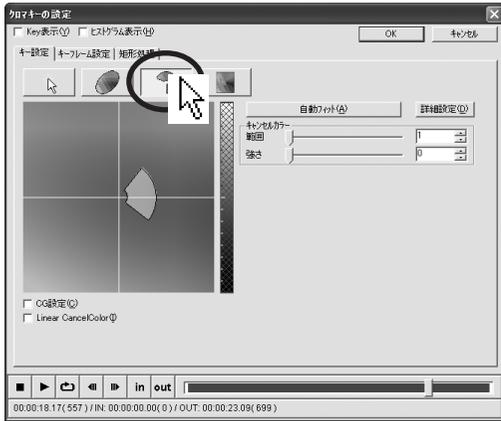
カラー設定表示

領域の上にマウスカーソルを移動して、赤色になるマークで100%領域の設定を行い、黄色になるマークで境界面（半透明領域）の設定を行います。

輝度設定表示

斜格子模様の部分が100%の設定領域、斜線部分が半透過領域になります。この領域は、詳細設定画面で「上限値」「下限値」として数値指定もできます。

詳細設定画面



■扇選択モード

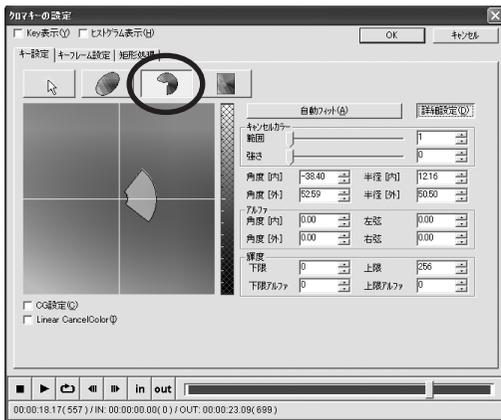
扇選択モードでは、色表示されたカラースペースウィンドウ上にクロマキーを扇形に表現します。ヒストグラム表示をクリックすると、インサート画面の色分布が表示され設定が容易になります。

他のモードと異なる設定項目だけを説明します。



詳細設定

詳細設定ボタンをクリックすると、扇形範囲の角度、半径を100%カラーキー領域、半透明部分も含むアルファ領域別に設定できます。また輝度設定も数値で行うことができます。



■矩形選択モード

矩形選択モードでは、色表示されたカラースペースウィンドウ上にクロマキーを四角形で表現します。ヒストグラム表示をクリックすると、インサート画面の色分布が表示され設定が容易になります。

選択項目は他のモードと同じです。

詳細設定を表示した状態

ホワイトバランス

Plus RT



カラーバランスが崩れた映像（本来白・グレー・黒に見えるべき色が特定の色に着色されている状態）を補正します。映像中で完全な白にしたい部分を見ながら、ホワイトバランス、ブラックバランスのUV値を調整します。ベクトルスコープを併用（ベクトルを中央にするように調整）すると調整がやり易くなります。

この手順をすべての素材に対して行うと、タイムライン全体のカラーバランスを正確に合わせることができます。ブレンドフィルタと併用することでキーフレームを設定することもできます。



ベクトルを中央に集めるように調整します。





【カラーピッカー】

プレビュー画面内でマウスをクリックすると、カーソルの置かれた位置のカラーバランスに合わせて自動的にカラーバランスが調整されます。

ホワイトバランスを調整する場合には[ホワイト]を選択し、ブラックバランスを調節する場合には[ブラック]を選択してください。

[自動切替]を選択した場合は自動的にカラーバランスが補正されます。



正確にカラーバランス調整するには

- ・ カラーバランスの基準にしたい領域を、細かく設定します。
 1. カラーバランスの基準にしたい領域を矩形フィルタで囲みます。
 2. 矩形フィルタの内側にホワイトバランスフィルタを入れます。
 3. ホワイトバランスの設定ダイアログのベクトルスコープを表示します。(こうすることで、対象矩形領域のベクトルだけが表示されます)
 4. カラーバランスを調整し、そのときの値を記録しておきます。
 5. 矩形フィルタを削除し、再びホワイトバランスフィルタを入れ、記録した値を入力します。

スピードの設定



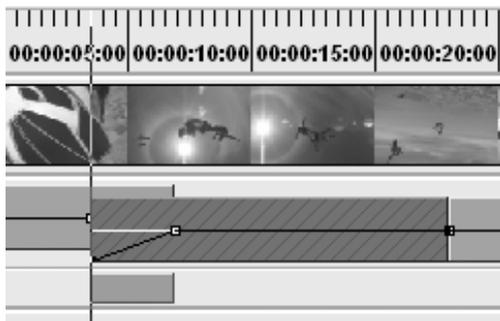
[スピードの設定] を選択すると、スピードの設定画面が表示されます。



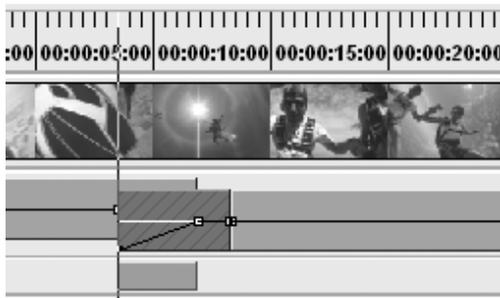
[スピードの設定有効] チェックボックスをONにし、速度をパーセンテージで指定します。デフォルトの値は100%です。

たとえば速度を50%と指定すると、ビデオクリップの再生速度が1/2の速さに変更されます。このとき、再生速度は元のクリップの2倍の速さになります。

このようにクリップの再生スピードを遅く (< 100%) すると、スローモーション効果を得ることができます。



速度を50%に設定すると再生時間が2倍になります。

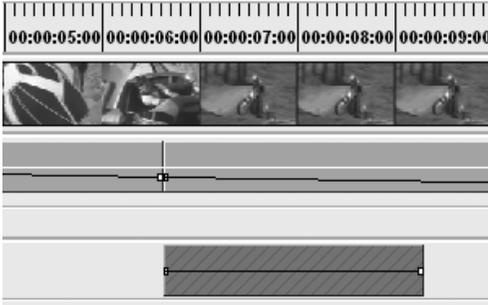


速度を150%に設定すると再生時間が2/3倍になります。

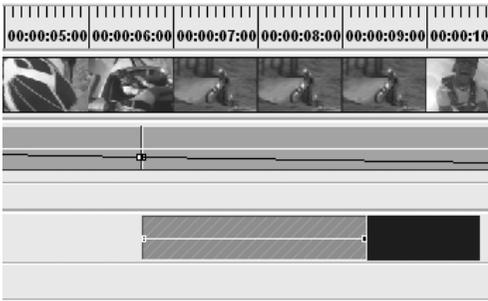
AVクリップの再生速度を変更すると、ムービーと同様に音声の再生速度も変わります。

スピードの設定後にクリップのデュレーション（クリップの長さ）を変更する

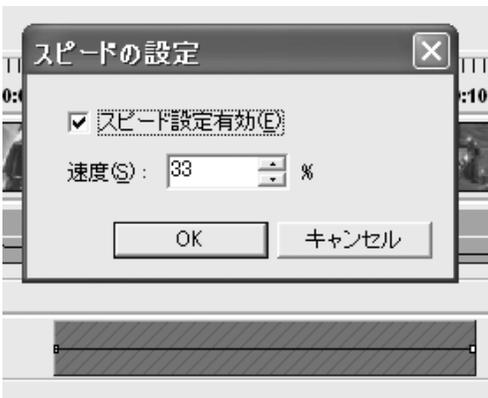
① 速度を自動的に再設定する場合



スピードの設定を 50% に設定したクリップ



クリップの端をマウスでドラッグし、デュレーションを変更



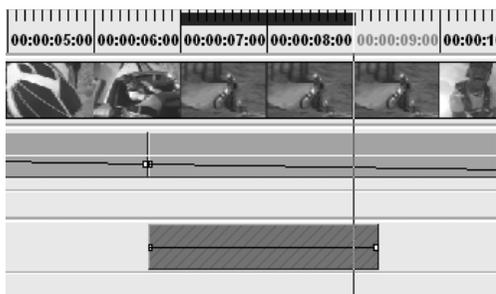
変更されたクリップのデュレーションに合わせて、自動的にスピードの速さが再設定されます。

※ [スピード設定有効] チェックボックスを OFF にすると、クリップの再生速度は初期設定に戻ります。



オーディオクリップに対してもスピードの設定を行うことが可能です。オーディオタイムライン上のオーディオクリップを選択し、右クリックを行います。ポップアップメニューから [スピードの設定] をクリックします。設定値により音声の再生速度が変化します。

② 速度を変更しない場合



スピードの設定を50%に設定したクリップ

クリップ上で右クリックを行い、ポップアップメニューまたはAVIコントローラーから [IN点の設定] / [OUT点の設定] を選択し、範囲を設定します。



クリップの不要な部分を削除します。

クリップ上で右クリックを行い、ポップアップメニューから [削除] を選択してください。



この方法では、クリップのデューレーションが変更されても、クリップの再生速度は変わりません。

ビンウィンドウにあるクリップ上の右クリック

ビデオクリップ上

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

カラークリップ上

- | | |
|---|-----------------|
| ⑧ | カラークリップの設定(O) |
| ① | クリップの削除(D) |
| ② | ファイルに保存(Q)... |
| ③ | 参照ファイルに保存(Z)... |
| ④ | クリップを前に配置(F) |
| ⑤ | クリップを後に配置(G) |
| ⑥ | ファイルの削除(R) |
| ⑦ | プロパティ(P)... |

静止画クリップ上

- | | |
|---|-----------------|
| ⑨ | ペイントソフトの起動(O) |
| ⑩ | 静止画の時間設定(S) |
| ① | クリップの削除(D) |
| ② | ファイルに保存(Q)... |
| ③ | 参照ファイルに保存(Z)... |
| ④ | クリップを前に配置(F) |
| ⑤ | クリップを後に配置(G) |
| ⑥ | ファイルの削除(R) |
| ⑦ | プロパティ(P)... |

オーディオクリップ上

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

タイトルクリップ上

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

①クリップの削除

ビンウィンドウ上からこのクリップを削除します。ファイルはハードディスク内に残ります。

②ファイルに保存

AVI ファイルとして新規保存します。

③参照ファイルに保存

参照ファイルとして新規保存します。

④クリップを前に配置

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。

⑤クリップを後に配置

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。

⑥ファイルの削除

このクリップとハードディスク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。

⑦プロパティ

クリップのプロパティを表示します。

⑧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。

⑨ペイントソフトの起動

Windowsに標準装備の「ペイント」を起動します。

⑩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。

オーディオレベルライン上の右クリック

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を表示できます。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(O)

②全てのレベルポイントを削除する

レベル設定すべてをキャンセルして、最初の値(中央)に戻します。

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。

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

※ 使用可能なトランジションの種類は、Let's EDITシリーズのモデルによって異なります。トランジションライン上で右クリックを行うと[Standard Wipe]画面が表示されます。プリセットのトランジションを選択し、[OK]をクリックします。

トランジションの細かい設定や3Dトランジションを選択するには、Standard Wipe画面から[カスタム設定]ボタンをクリックします。パターンの的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 レンダリング(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

[Standard Wipe]画面が表示されます。トランジションをカスタマイズしたり、3Dトランジション(3DRT)を使う場合は[カスタム設定]ボタンをクリックします。

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(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レンダリング

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。

トランジションの種類

アルファワイブ

アルファチャンネルとして作成された8ビットの画像をベースにワイブを行います。画像は自由に選択できますし、あらかじめ登録しておけば自作の画像を使うこともできます。



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

画面がストライプ上に分割され、それぞれが同時に切り替わります。



ストレッチ(ストレッチ・アンダースキャン)

次の画面が徐々に大きくなって画面が切り替わります。画面全体を使うときにはアンダースキャンの方をご利用ください。



スライド(スライド・アンダースキャン)

画面が重なるようにして切り替わる処理です。画面全体を使うときはアンダースキャンを使います。



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。



ブッシュストレッチ (アンダースキャン)

画像の大きさが変わりながら次の画面が前の画面を押し出します。

**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。

**ブラインドブッシュ**

画面がブラインド状に左右に分割して次の画面が押し出します。

**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。

**HINT**

アルファチャンネルはマスクチャンネルとも呼ばれ、Photoshop や PaintShopPro のような画像処理ソフトの多くがサポートしている機能です。32ビットある映像データ領域のうちカラー画像分の24ビットを引いた残りの8ビットを使って、ベースとなるモノクロ画像を作成することができます。これがアルファチャンネルで、通常はカラー画像のうち任意の色や明るさで抜き出し設定します。

タイトルライン上の右クリック

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	タイトルのコピー(C)
④	タイトルの貼り付け(M)
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。

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。

③タイトルのコピー

タイトル設定内容を一時保存領域に保存します。保存できるコピーはひとつだけで、別のタイトルをコピーすると前のメモリは消去されます。

④タイトルの貼り付け

コピーしたタイトルを、貼り付けます。

⑤タイトルの削除

タイトル設定をすべて削除します。

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

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。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	ビンウィンドウに追加(A)
④	オーディオフィルタ(Q)...
	オーディオフィルタのコピー
	オーディオフィルタの貼り付け
⑤	IN点の設定(I)
⑥	OUT点の設定(O)
⑦	クリップの設定(S)...
⑧	スピードの設定(N)...
	リハッチ(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ビンウィンドウに追加

編集後の内容でビンウィンドウに貼り付けます。

④オーディオフィルタ (次ページを参照)

⑤ 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。

⑥ 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。

⑦クリップの設定

IN/OUT 点などを直接数値で設定できます。

⑧スピードの設定

オーディオクリップの速度と時間を変更します。

オーディオフィルタ

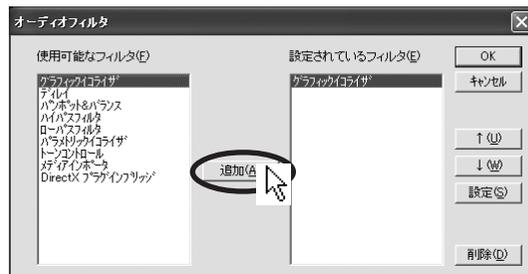
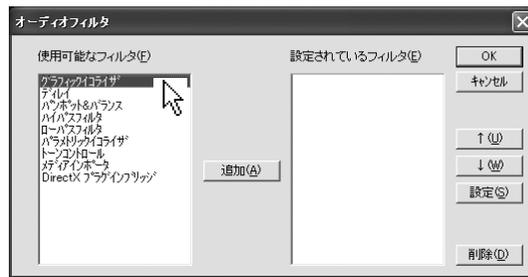
Edit

Plus

RT

オーディオフィルタは、Let's EDITの画面上、映像またはオーディオのクリップ上でマウス右クリックして表示されるショートカットメニューから選択することができます。

※ Let's EDITシリーズのモデルによっては、オーディオフィルタ機能に対応していない場合や使用可能なフィルタ数が制限されています。



オーディオフィルタを選択すると、オーディオフィルタ設定ダイアログが表示されます。

②フィルタを選択し、「設定」ボタンをクリックすると、フィルタの設定画面に入ります。

フィルタの種類を選択し、「設定(S)」をクリックするとフィルタが右側に追加されます。

③追加されたフィルタを削除するボタンです。

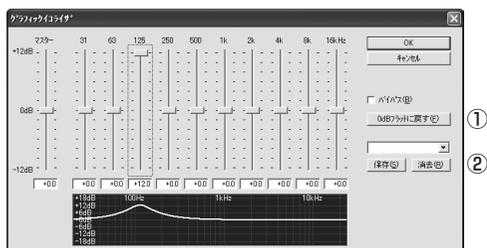
①複数のフィルタが追加されている場合、設定画面を表示するフィルタをこのボタンで選択します。

各フィルタ設定画面上の共通操作

プレイバックコントローラ



各フィルタにはバイパスボタンがついており、クリックするとフィルタが一時的に解除されます。プレイバックコントローラと併用して効果を確認してください。

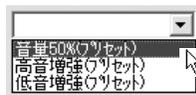


■グラフィックイコライザ

帯域別にフェーダーをマウスでドラッグし、任意の周波数特性を設定することができます。

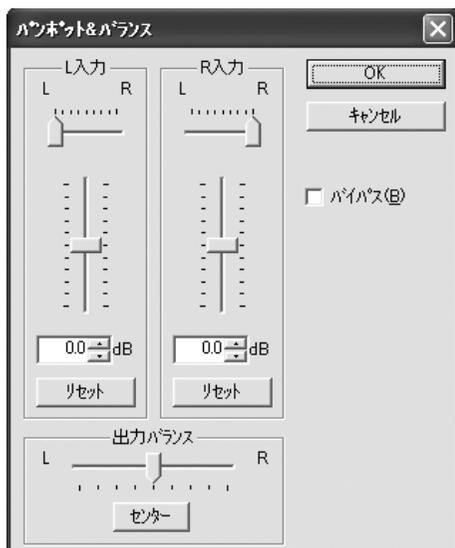
① 0dB フラットに戻す：

すべてのフェーダー操作をクリアします。



②保存 / 消去

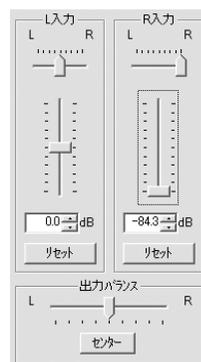
ここでプリセットされたイコライジングを選択できます。また新しく作成したイコライジングを保存・削除できます。プリセット設定は削除できません。



■パンポット&バランス

右と左、それぞれのチャンネルから入力されたオーディオ信号を左右、またはセンターに振り分けることができます。

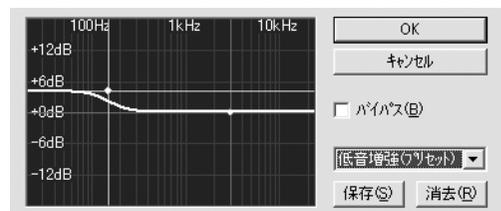
例：左チャンネルからの音だけを中央に定位させる設定

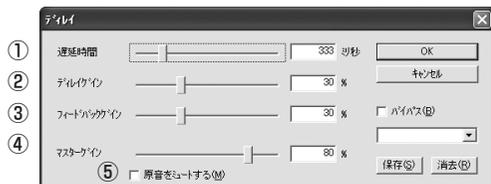


■トーンコントロール

低域 (100Hz) と高域 (3kHz) のゲインを変えます。最も一般的な設定操作です。プリセットも利用できます。

例：低音を増強させるプリセットを指定した場合





■ディレイ

同じ音を時間差をつけて繰り返すことでエコーのような効果を出します。

①遅延時間

音が遅れる時間です。

②ディレイゲイン

繰り返す音の音量です。

③フィードバックゲイン

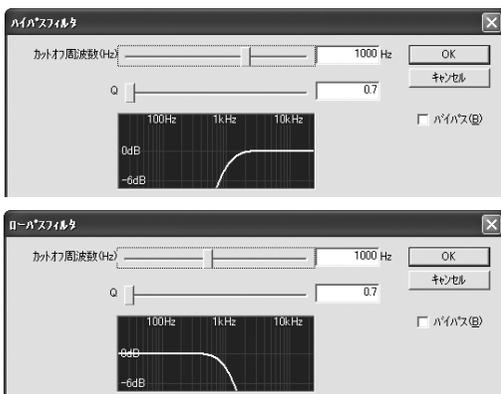
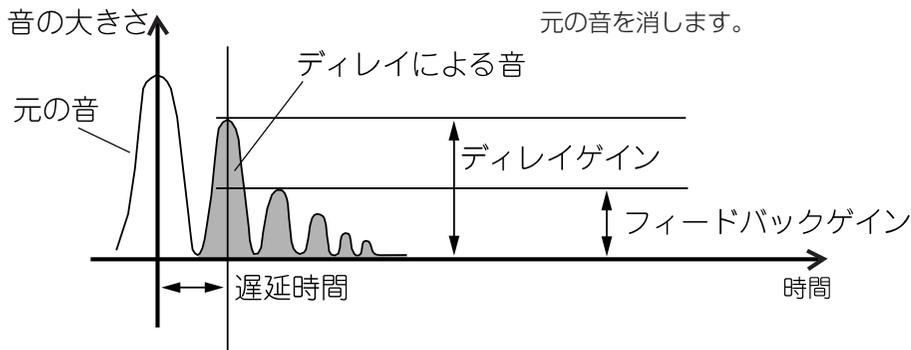
音が次第に小さくなっていく割合です。

④マスターゲイン

元の音の音量です。

⑤原音をミュートする

元の音を消します。

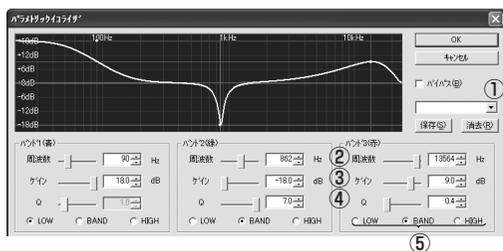


■ハイパスフィルタ/ローパスフィルタ

カットオフ周波数より下 (ハイパスフィルタ) または上 (ローパスフィルタ) の音を通さないフィルタです。Qを動かすと、カットオフの勾配を変えることができます。

HINT

波形の振幅が16ビットオーディオで表現できる範囲を超えてしまうと、音がひずみます。この場合は「パンポット&バランス」を最初を選択し、音が歪まなくなるまで入力レベルを下げてください。



■パラメトリックイコライザ

特定の周波数を強調したり抑えたりする細かい設定ができます。最大3箇所の周波数点を選べます。

①プリセット値をここから選択できます。

②周波数を指定します。

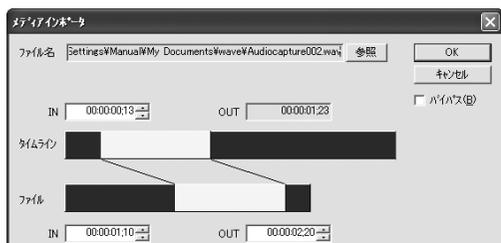
③指定した周波数でレベルを増減する値を設定します。この2つはマウスで直接設定することもできます。

④周波数変化の幅をあらわします。Qが大きいと帯域が狭くなり周波数変化が急激になります。

⑤LOW : 指定した周波数より低い周波数に作用します。

BAND : 指定した周波数を中心に作用します。

HIGH : 指定した周波数より高い周波数に作用します。



■メディアインポータ

現在操作しているクリップの音声のみを差し替えるときに使います。映像クリップの音声だけの入れ替えも可能になります。現在のクリップがタイムライン上に表示されていますので、「参照」ボタンをクリックして交換するファイルを呼び出し、それぞれのIN点、OUT点を設定します。

DirectX Mediaを使用し、Windows Media Playerで再生可能な16ビットステレオメディアファイルが使用できます。また、再生できるのはタイムラインのファイルのみですので、差し替えるファイルはあらかじめ差し替え部分のタイムコードを調べておいてください。

■DirectX プラグインブリッジ

DirectXプラグインをフィルタとして利用することができます。

※ すべてのDirectX プラグインブリッジの動作を保証するものではありません。

ショートカットキー・アイコン・索引

本機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やい操作が行えます。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

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	
	バッチ/シームレスキャプチャー	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	
	ピンウィンドウに張り付け	Ctrl + B	
	クリップの分割	Ctrl + D	
	静止画保存	Alt + W	
	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	
	検索	ジャンプ	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
	マーク	マークINの設定	Shift + ↑
		マークOUTの設定	Shift + ↓
		マークINへJUMP	Ctrl + ↑
		マークOUTへJUMP	Ctrl + ↓
		マーク範囲の再生	Alt + Enter
	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	
	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	
タイムラインのサムネイルに効果を反映する		Alt + L	
タイムコードをビデオに表示する		Alt + I	
効果	トランジションを追加	1/2 秒	Alt + 0
		1 秒	Alt + 1
		2 秒	Alt + 2
		3 秒	Alt + 3
		デフォルト	Ctrl + P
		この位置から開始	Ctrl + K
	この位置で終了	Ctrl + L	
	フェードインを追加	デフォルト	Ctrl + [
	フェードアウトを追加	デフォルト	Ctrl +]
	タイトルデータの編集	Alt + T	

タイムライン コントロール	レンダリングを中止	Shift +Esc	
	Playback/Pause	Return	
	Play/Pause	Shift +Return	
	Stop	Esc	
	タイムライン前スクロール	Ctrl + ←	
	タイムライン後スクロール	Ctrl + →	
設 定	リップル編集モード	Alt + R	
	クリップの端にスナップする	Alt + P	
	オーディオをスクラブする	Alt + G	
	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		
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デッキでキャプチャの開始	Ctrl + F10	

矩形画面 *PinP、フィルタ、 ルミナンス/ クロマキー共通	フルサイズの10%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 1
	フルサイズの20%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 2
	フルサイズの30%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 3
	フルサイズの40%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 4
	フルサイズの50%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 5
	フルサイズの60%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 6
	フルサイズの70%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 7
	フルサイズの80%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 8
	フルサイズの90%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 9
	フルサイズの100%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 0
	現在の矩形サイズを中央配置	Shift + Ctrl + C
	現在の矩形サイズを左寄せ	Shift + Ctrl + L
	現在の矩形サイズを左右での中央配置	Shift + Ctrl + H
	現在の矩形サイズを右寄せ	Shift + Ctrl + R
	現在の矩形サイズを上寄せ	Shift + Ctrl + T
	現在の矩形サイズを上下での中央配置	Shift + Ctrl + V
	現在の矩形サイズを下寄せ	Shift + Ctrl + B
	矩形サイズの下辺を[1]減少	Shift + Ctrl + ↑
	矩形サイズの下辺を[1]増加	Shift + Ctrl + ↓
	矩形サイズの右辺を[1]減少	Shift + Ctrl + ←
	矩形サイズの右辺を[1]増加	Shift + Ctrl + →
	矩形サイズを上へ[1]移動	Ctrl + ↑
	矩形サイズを下へ[1]移動	Ctrl + ↓
	矩形サイズを左へ[1]移動	Ctrl + ←
	矩形サイズを右へ[1]移動	Ctrl + →
	矩形サイズの下辺を[5]減少	Shift + ↑
	矩形サイズの下辺を[5]増加	Shift + ↓
	矩形サイズの右辺を[5]減少	Shift + ←
	矩形サイズの右辺を[5]増加	Shift + →
	矩形サイズを上へ[5]移動	↑
矩形サイズを下へ[5]移動	↓	
矩形サイズを左へ[5]移動	←	
矩形サイズを右へ[5]移動	→	

Luminance Key設定がアクティブになっている場合		
	下限の「← →」、下限の「←/→」、上限の「← →」、 上限の「←/→」とカーソル選択が移動	↑
	下限の「← →」、上限の「←/→」、上限の「← →」、 下限の「←/→」とカーソル選択が移動	↓
○カーソル選択が下限の「← →」の時		
	輝度の下限値の値を[1]減少	←
	輝度の下限値の値を[1]増加	→
○カーソル選択が下限の「←/→」の時		
	スロープの下限値の値を[1]増加	←
	スロープの下限値の値を[1]減少	→
○カーソル選択が下限の「← →」か、下限の「←/→」の時		
	下限のスロープ値は同じで輝度の下限値を[1]減少	Shift + ←
	下限のスロープ値は同じで輝度の下限値を[1]増加	Shift + →
○カーソル選択が上限の「← →」の時		
	輝度の上限値の値を[1]減少	←
	輝度の上限値の値を[1]増加	→
○カーソル選択が上限の「←/→」の時		
	スロープの上限値の値[1]を減少	←
	スロープの上限の値を[1]増加	→
○カーソル選択が上限の「← →」か、上限の「←/→」の時		
	上限のスロープ値は同じで輝度の上限値の値を[1]減少	Shift + ←
	上限のスロープ値は同じで輝度の上限値の値を[1]増加	Shift + →
○カーソル選択が下限の「← →」「←/→」または上限の「← →」「←/→」の時		
	下限のスロープ値・上限のスロープ値は同じで 輝度の下限 値・輝度の上限値の値を[1]減少	Ctrl + ←
	下限のスロープ値・上限のスロープ値は同じで 輝度の下限 値・輝度の上限値の値を[1]増加	Ctrl + →
矩形フィルタのムービングパスのリスト 部分		
○行選択状態にて		
	その行の「左」のエディット開始	SPACE
	上の行に移動	↑
	下の行に移動	↓
	複数行選択	Shift + ↑ ↓
	選択された行を削除	Del
○エディット状態にて		
	上の行の同じ列のアイテムの編集	↑
	下の行の同じ列のアイテム編集	↓
	右のアイテムの編集モードになる (エディットボックスの 右端にカーソルがある時)	→
	左のアイテムの編集モードになる (エディットボックスの 左端にカーソルがある時)	←
	右のアイテムの編集モードになる	Tab
	左のアイテムの編集モードになる	Shift+Tab
	編集中の内容を破棄して編集モードになる	Esc
	編集中の内容を反映して編集モードを抜ける	Return

自由曲線エディター <small>ブレンド、LuminanceKeyのキーフレーム、ChromaKeyのキーフレーム、 カラーコレクションのYUV自由曲線画面の部分</small>	
コントロールポイントのフォーカスを右に移動	SPACE
コントロールポイントのフォーカスを左に移動	Shift + SPACE
フォーカスのあるコントロールポイントを上に移動	↑
フォーカスのあるコントロールポイントを下に移動	↓
フォーカスのあるコントロールポイントを右に移動	→
フォーカスのあるコントロールポイントを左に移動	←
すべてのコントロールポイントを上に移動	Shift + ↑
すべてのコントロールポイントを下に移動	Shift + ↓
すべてのコントロールポイントを右に移動	Shift + →
すべてのコントロールポイントを左に移動	Shift + ←
フォーカスのあるコントロールポイントを上端に移動	PageUp
フォーカスのあるコントロールポイントを下端に移動	PageDown
フォーカスのあるコントロールポイントを上下中央に移動	[
フォーカスのあるコントロールポイントの右に新しいコントロールポイントを作成	Ctrl+ →
フォーカスのあるコントロールポイントの←に新しいコントロールポイントを作成	Ctrl+ ←
フォーカスのあるコントロールポイントを削除	Del

アイコン一覧

Let's Edit 画面上下に表示されるアイコン名称の一覧です。

アイコン 名 称	アイコン 名 称	アイコン 名 称
 新規作成	 開く (画面左側)	 保存
 ビンウィンドウにクリップを追加	 カラークリップをピンウィンドウに追加する	 バッチキャプチャ / シームレスキャプチャ
 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	 初期値のフェードインを追加する
 初期値のフェードアウトを追加する	 タイトルデータの編集	 未レンダリング部分を計算する
 元に戻す	 やり直し	 フルサイズ
 直前のサイズに戻す	 DV	

デッキコントローラ		
 STOP	 PLAY	 PAUSE
 REWIND	 PREVFRAME	 NEXTFRAME
 FORWARD	 キャプチャー	 Sync Rec

アイコン 名 称	アイコン 名 称	アイコン 名 称
AVI コントローラ		
 Stop	 Playback/Pause	 先頭フレームに移動
 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	 OUT 点の設定
 マーク IN の設定	 マーク OUT の設定	 マーク範囲の再生
 マーク IN へ JUMP	 マーク OUT へ JUMP	 ナレーションの録音

索引

英

AVI(Audio Video Interleave)形式	4、5
Canopus DV Codec	27
Enterキー	116
Main AV(メインAV)	23
MPEG形式	131、132
PinP	103、176
Quick Timeファイル	129
Real Mediaファイル	130
RGB	102
WMVファイル	128

あ

アイコンの説明	206
アセンブル編集	45
アルファチャンネル	194

い

インサートAVトラック	7
インサートカット	29
インサート編集	49

う

ウェブフォーム	58
---------	----

え

エッジ	82
エンコード形式	136
エンボス	80

お

オーディオクリップ	38
オーディオフィルタ	196
オーディオレベル設定	51
オーディオをスクラブする	39
オーバースキャン	4
オーバーラップ	60
オールドムービー	173
音量	46

か

ガイドライン	79
カラークリップ	35、143
カラーコレクション	56、167
カラーバランス	58、187
カラーパレット	35

き

キーカラー	111
キーフレーム	69
キャプチャ	3
キャプチャ(自動分割キャプチャ)	14
キャプチャリスト	19
キャンセルカラー	115
切り取り	42

く

矩形	174
グラデーション	81
クリップ	4
クリップの整列	53
クリップの設定	142
クリップレンダリング	116
クロマキー	95、182
クロミナンス	110、111、169

け

検索	141
----	-----

こ

子画面	103
-----	-----

さ

座布団	89
サムネイル表示領域	7
参照AVI	5、127
参照ファイル	4
サンプリングレート	41

し

色調	56
シームレスキャプチャ	21
シャドー	80
初期設定を行う	11
ショートカットキー	31
ジョグ・シャトル	6
シンクレック(SyncRec)	123

す

スケール	42
ストーリーボード	27
スナップ機能	53
スピードの設定	188
ずり上げ	39
ずり下げ	39
スロープ	101

せ

静止画	29
セーフカラー	58
セーフティゾーン	79

た

タイトル設定	78
タイトルトラック	7
タイトルライン	93
タイムコード	17
タイムスケール変更スライダ	31、42
タイムライン	8、23
タイムラインカーソル	7
タイムライン保存	125

て

ディゾルブ	59
デッキコントローラ	7
テンポラリドライブ	13、158

と

ドラッグ&ドロップ	24
トランジション	60
トランジション設定	64
トリミング	44

な

ナレーション収録	117
----------------	-----

の

ノンリニア編集	1、2
---------------	-----

は

バッチキャプチャ	16
バッファ値	116

ひ

ピクチャーインピクチャー(PinP)	103、176
ヒストグラム	181
ビデオフィルタ	163
ビンウィンドウ	16、27

ふ

ファイル	4
ファイルメニュー	7
フェードアウト	75
フェードイン	73
プレイバックコントローラ	196
プレビューウィンドウ	11
プレビュー機能	78
ブレンド	166
プロジェクトファイル	13、125

へ

ベクトルスコープ	58
----------------	----

ほ

ボーダー	68
補色	115
保存	125
ホワイトバランス	58、186

ま

マーク	141
マーク範囲保存	125
マージ	166

め

メインAVトラック	7
メディアインポータ	199

も

文字設定モニタ画面	78
文字表示エリア	148

り

リップル編集モード	52
リアルタイム編集	1
リアルタイム再生	61

る

ルミナンスキー	99、180
---------------	--------

れ

レーザーダウン	83
レベルポイント	46
レンダリング	61

MEMO

MEMO