

簡単・楽しい超編 Ultra EDIT!

別々のAVIファイルを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!

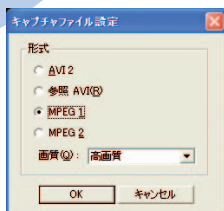
トランジション機能

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。

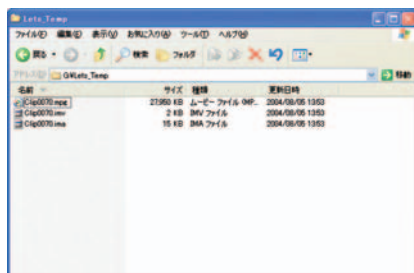


MPEG マッハサーチ



MPEG 形式でキャプチャ

MPEG ファイルと情報ファイルが
同じフォルダに作成されます。

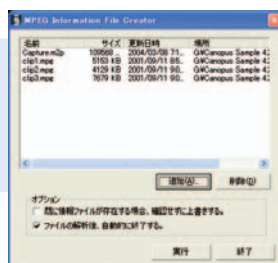


情報ファイルが作成されている
MPEG ファイルをタイムラインに
貼ると、MPEGデータへのアクセス
が高速に行えるため、スムーズに
編集ができます！



そのままビデオ CD や
DVD-Video に出力可能

MPEG 情報生成ツールを使えば
既存の MPEG ファイルから
MPEG 情報ファイルを一括で
作成することもできます。



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。



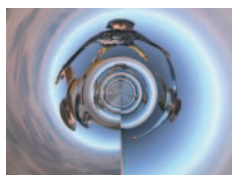
元画像



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

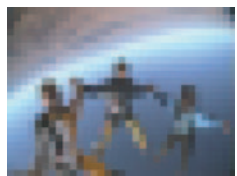


ループスライド

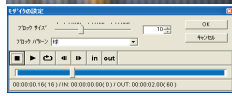
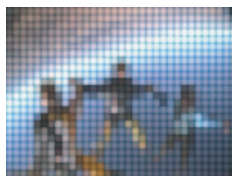


線画

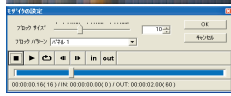
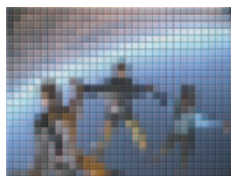
それぞれのフィルタはパラメータを変化させてより細かい設定が可能です（下はモザイクフィルタのサンプルです。ブロックサイズとパターンを組み合わせで指定します。）



ブロックサイズ 10
ブロックパターン 単色



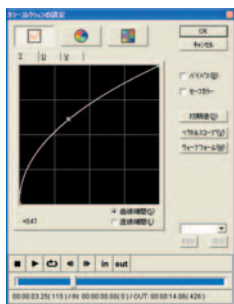
ブロックサイズ 10
ブロックパターン 球



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。

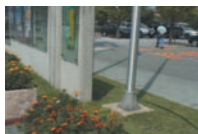
ガンマ値の調整で全体の調子を変えずに暗部の表現を向上しました。



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。

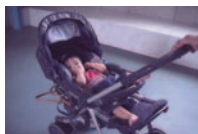
眠たい色合いを変えて発色豊かにメリハリつけました。



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



カラーバランス調整

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。



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。

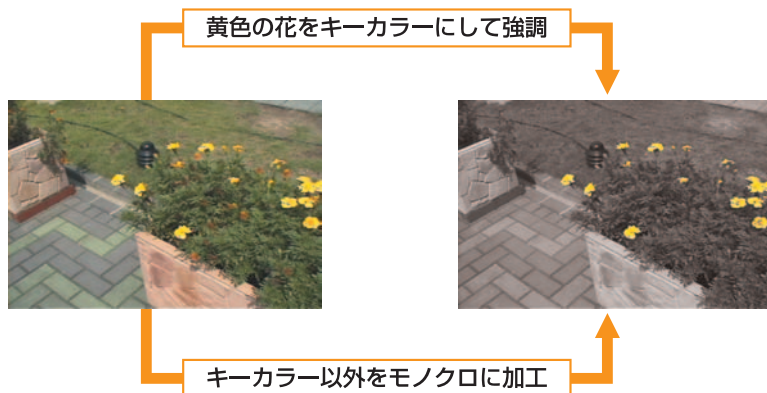


背景に同じ画像を使用することもできます。その場合、背景画像はモノトーン効果も設定可能です。



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

のんびり休日

オールドムービー機能



スクラッチ効果



グ레인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

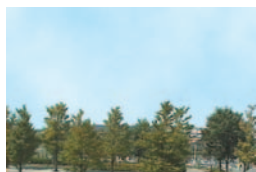


クロマキー設定画面



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

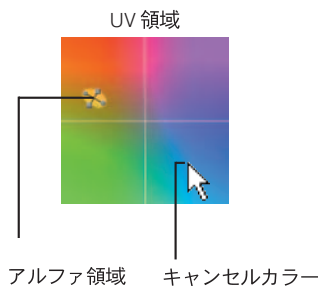


ルミナンス（輝度）信号をもとにキー抜きが可能です。
インサートクリップの場合はくもり空のために地上と空との明るさが大きく異なっており、ルミナンスキーで空だけを抜くことができます。

+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った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。



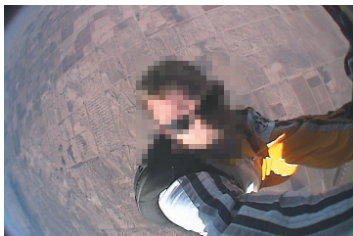
- パス設定なし——
自動的に動きをトレースします。



- 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。

超編

Ultra 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



ご使用上の注意点

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。

超編 Ultra EDIT 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、Real Networks, 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® 2000 operating system および Microsoft® Windows® XP operating system を Windows、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「めまい・意識の喪失」などが引き起こされる場合があります。こうした経験をこれまでになされたことがない方でも、それが起こる体質をもっていることも考えられます。こうした経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあたる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談してください。

■ 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。
より快適に超編 Ultra 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、ご購入いただいた超編 Ultra 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。

超編 Ultra EDIT
ユーザーズマニュアル

August 10, 2004

Copyright © 2004 Canopus Co., Ltd.

All rights reserved.

無断転載を禁ず



目次

CHAPTER1 ビデオ編集の基礎知識

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
超編 Ultra EDIT のメイン画面	7
タイムラインの役割と使い方	8
超編 Ultra EDIT による編集の流れ	9
超編 Ultra EDIT の起動方法	11

CHAPTER2 ビデオ編集の基本操作

超編 Ultra EDIT 画面の基本設定と操作	12
メインツールバーの使い方	16
超編 Ultra EDIT でビデオを取り込む	18
アナログビデオの映像を取り込む	27
MPEG マッハサーチ	28
ピンウィンドウへのクリップ追加	30
タイムラインへの展開	32
静止画をクリップとして使う	38
カラークリップを追加	45
オーディオクリップを追加する	48
オーディオ CD から録音する	52
不要な部分を切り取る編集	54

クリップを分割する	57
クリップを分割して不要な箇所を削除する	58
クリップの順序を入れ替える	59
音量を変える	60
チャプターを設定する	63
チャプターを編集する	64
インサート画面の編集	66
インサートオーディオの調整	68
インサート編集の微調整	69
クリップを簡単に整列	70

CHAPTER3 高度な編集作業

色調を変える	72
徐々に変わるディゾルブ（トランジション）	76
場面転換のボックス（トランジション）	78
フェードインの設定	89
フェードアウトの設定	91
タイトル文字のインサート	94
説明文字の挿入	101
座布団の作成	105
文字の表示効果を高める	109
アルファチャンネル付静止画像をタイトルに使う	110
ブルーバック画像のクロマキー	111
ルミナンスキーに挑戦	115
画面内に子画面を表示させる	119
特定の色を取り出して加工する	127
ナレーションの録音	134

CHAPTER4 ファイルを保存する

DVD -Video ディスクの作成	138
編集結果を録画 (DV テープに書き戻し)	139
アナログデッキに録画	141
編集結果をまとめて保存	142
編集ファイルの保存範囲	143
プロジェクトファイルへの保存	143
編集ファイルの保存形式	145

CHAPTER5 超編 Ultra EDIT 編集画面操作と機能説明

超編 Ultra EDIT メニューバーの項目と説明	152
超編 Ultra EDIT ポップアップメニューの項目と説明	185

Appendix ショットカットキー・アイコン・索引

ショートカットキー一覧	226
アイコン一覧	232
索引	234

使用許諾契約書について

超編 Ultra 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、ご不明な点がございましたら、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



CHAPTER1

ビデオ編集の基礎知識

1

超編 Ultra 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。

超編 Ultra 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。

この章では、超編 Ultra EDIT を使ってビデオ編集していく上での基礎知識と、ビデオ編集の概要を説明します。

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取り込み、超編 Ultra 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。

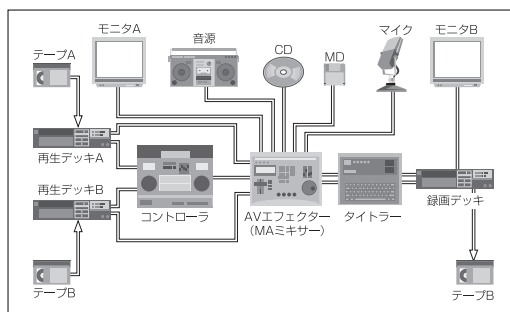
ノンリニア編集の特徴

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）編集と呼びます。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。

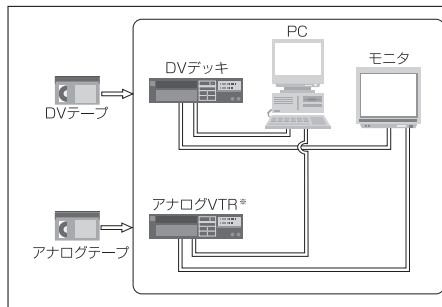
リニアビデオ編集は、ビデオデッキを2台つなぎ、その間に様々な装置を挟んでテープからテープへとコピーするシステムでした。設備にかかる費用も大変でしたが、何よりも正確に頭出ししたり、結果を確認するのに非常に時間がかかり、まさにビデオ編集とは努力と忍耐の結晶そのものだったのです。

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



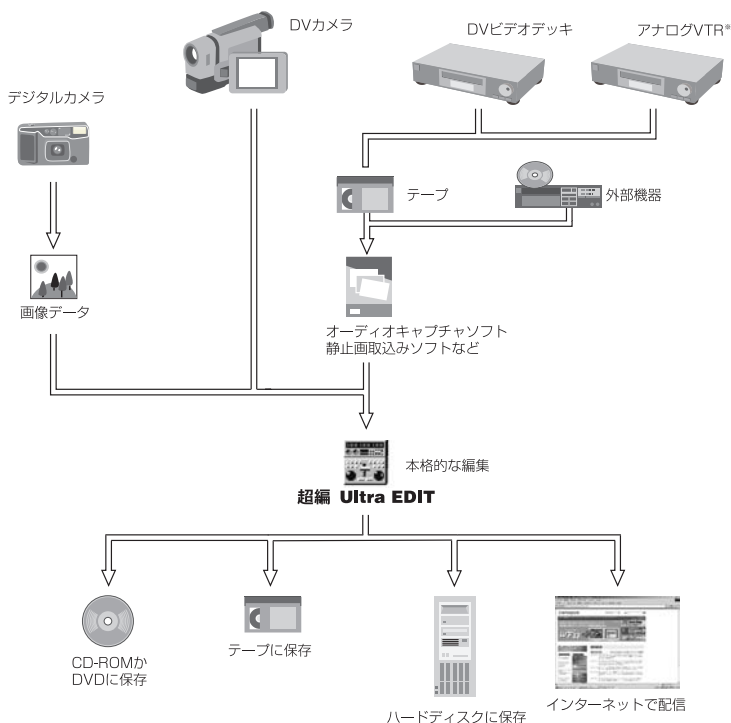
パソコンを使ったノンリニア編集システム



※ 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。

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。



使いになし

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。超編 Ultra EDIT では、独自の「参照ファイル」機能により、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、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

超編 Ultra EDIT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。マイクロソフト社の AVI2.0 という形式を採用しており、ファイルサイズの制約を受けずに (NTFS 方式の場合)、作業を行うことができます。



用語解説

オーバースキャン

超編 Ultra 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
がつきます)

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)





使いこなし

保存形式はどれを選ぶ？

キャプチャした録画データは、ファイルとしてハードディスクに保存されます。超編集 Ultra EDIT のファイル保存形式には、AVI2.0 形式、参照 AVI 形式、MPEG1 形式、MPEG2 形式の 4 種類があります。

- ・ AVI2 ファイル

AVI2 を選択した場合、マイクロソフト社の AVI 2.0 形式でファイルを保存します。作成される AVI ファイルは汎用性が高く、他の編集ソフトウェア（当社製 EDIUS や Adobe 社の Premiere Pro など）で編集することもできます。他のソフトウェアで編集する予定がある場合にはこの AVI2 を選択してください。

- ・ 参照 AVI ファイル

参照 AVI ファイルはカノープス独自の技術で開発されたファイル形式です。

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う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。

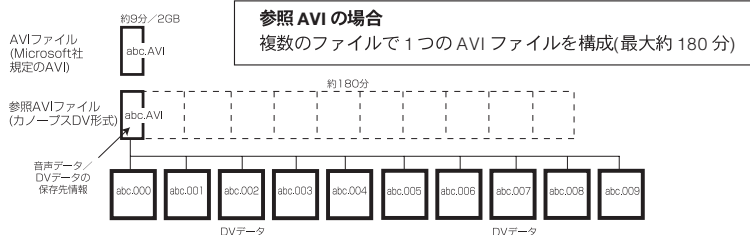
設定メニューの「編集時の初期値設定」でテンポラリドライブに複数のドライブを指定していると、複数のドライブにまたがって記録できます。

AVI2 形式では、ファイルサイズが大きくなりすぎる場合には参照 AVI を選択してください。

(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)



- ・ MPEG1 ファイル

画質は 950000、800000、600000bps の 3 段階のビットレートを選択可能、音声は 48kHz MPEG オーディオレイヤー 2 で、ビットレートは 192kbps です。

キャプチャ時に MPEG 情報ファイルを作成します。

ファイルメニューの「タイムラインを保存」→「タイムラインを MPEG ファイルに変換」を選択した場合に、タイムラインに展開したファイルが MPEG ファイルのみで、フィルタ、トランジションなどが設定されていないければ、再エンコードを行うことなく、高速に MPEG ファイルを出力します。

- ・ MPEG2 ファイル

DVD で採用されているフォーマットです。編集したクリップを DVD に焼いたりする場合には、MPEG2 でキャプチャして編集後、保存すれば、ファイル形式を変換する手間を省くことができます。画質は 8000000、5000000、3000000bps の 3 段階のビットレートを選択可能です。



使いこなし

MPEG 情報ファイルと MPEG マッハサーチ

超編 Ultra Edit では、MPEG 形式でキャプチャを行った場合に、自動的に GOP (グループオブピクチャー) 情報をインデックス化した情報ファイル (*.imv, *.ima) を作成します。MPEG ファイルは、1 フレームをキーフレームとして圧縮を行っているため、特定のシーンにジャンプしたり頭出しを行ったりする際に、MPEG データの読み出しに長い時間がかかってしまいます。超編 Ultra Edit ではカノーブス独自の技術で作成した MPEG 情報を利用し、MPEG データの高速アクセス (マッハサーチ) を行うことができます。

ホイールボタン付きマウスの使い方

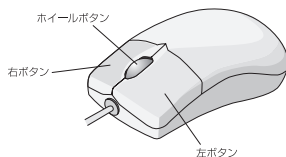
ホイールボタン付きマウスをご利用の場合は、クリップ再生時やデッキコントロール時にジョグ・シャトル機能を使うことができます。デフォルトはジョグモードです。ジョグ・シャトル切り替えはホイールボタンをクリックすることに、ジョグモードとシャトルモードが連続して切り替わります。

●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

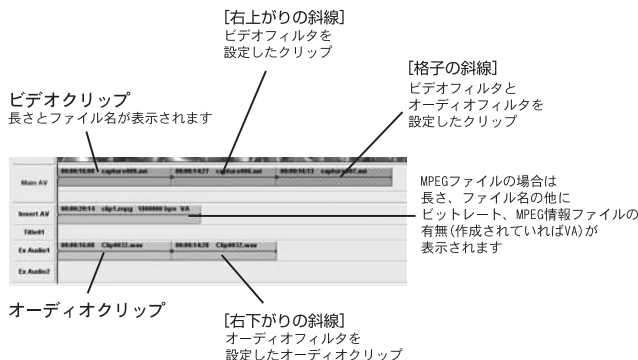


超編 Ultra EDIT のメイン画面

超編 Ultra EDITでビデオ編集を行います。超編 Ultra 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。



タイムライン上には様々な情報が表示されています。



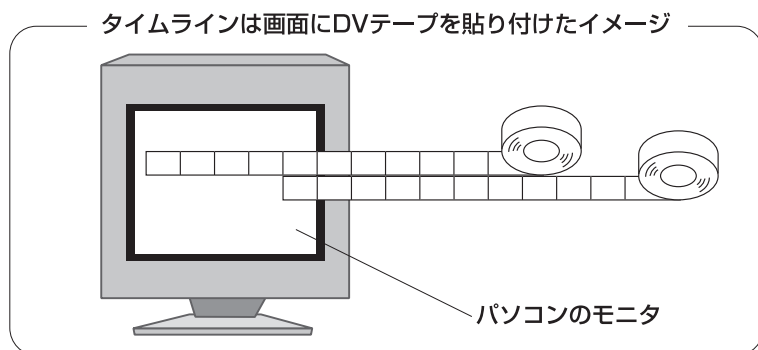
タイムラインの役割と使い方

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

ビデオなどテープに記録されたデータを管理する場合、テープをパソコンのディスプレイ上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。

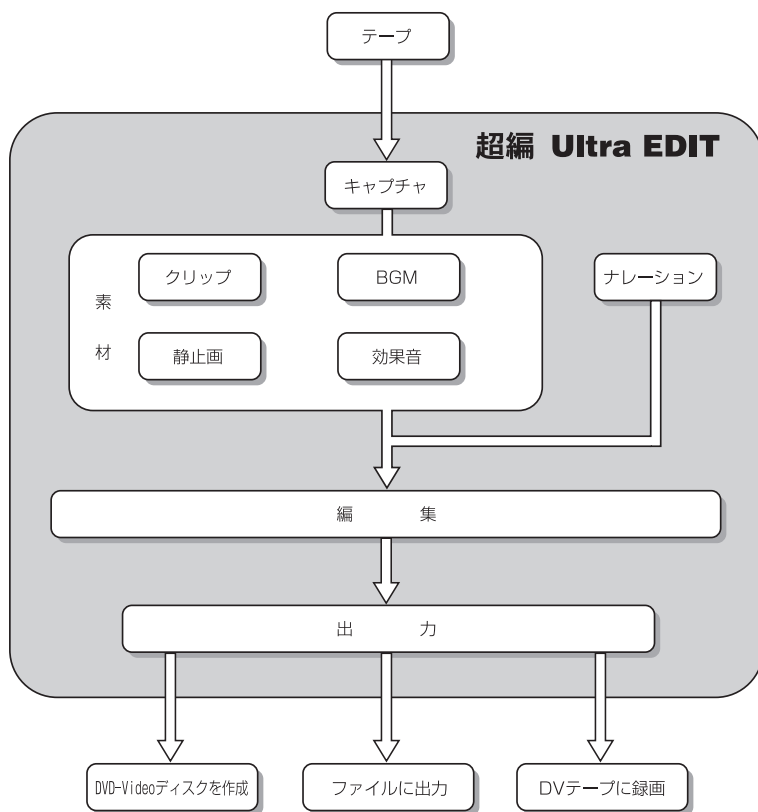
超編 Ultra EDIT は2つのビデオクリップの映像と2つのオーディオクリップのタイムラインが別々に表示され、それぞれを編集操作できます。ビデオ編集では、タイムラインを時間割(表)に見立て、その上にクリップを「貼り付ける」という表現をします。



超編 Ultra 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、超編 Ultra 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、超編 Ultra 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。





CHAPTER2

ビデオ編集の基本操作

2

ビデオ編集の基本操作

超編 Ultra EDIT の起動方法

超編 Ultra EDIT を起動しましょう

超編 Ultra 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することができます。

1 [スタート]メニューから起動する

A. [スタート] ボタンをクリックし、[すべてのプログラム] (Windows2000 ではプログラム) > [Canopus Ultra EDIT] > [Ultra EDIT] の順に選択します。

B. [スタート] ボタンをクリックし、スタートメニューから [Ultra EDIT] を選択します。



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

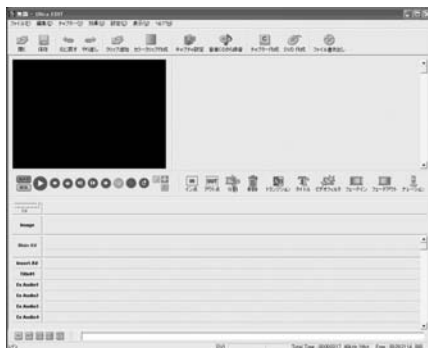
デスクトップ上のショートカットアイコンをダブルクリック



超編 Ultra EDIT 画面の基本設定と操作

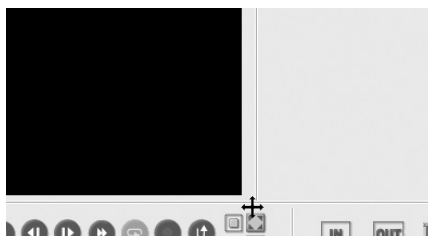
超編 Ultra EDIT を起動して、メニューバーから各種の設定画面を開き、設定内容を確認してください。また、お使いのパソコンのディスプレイサイズや解像度にあわせて、プレビューウィンドウを使いやすいサイズに調節してください。

1 超編 Ultra 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 **[Esc]** 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  ボタンをクリックすることで、プレビューウィンドウサイズを、フルサイズ、直前のプレビューサイズの2種類に切り替えをすることができます。また、 ボタンをクリックして、全画面でプレビューすることもできます。前のページ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、超編 Ultra EDIT 編集画面右下のステータスバーにも表示されます

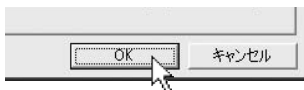


ステータスバー

00:00:00.00 Total Time : 00:00:00.00 48kHz 16bit Free : 00:04:04:13.000

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



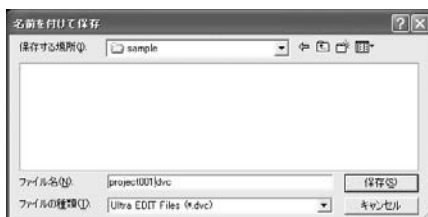
8 [保存] アイコンをクリック

「名前を付けて保存」画面が表示されます



9 ファイル名を設定

ここでは「project001」と入力します



10 保存(S) 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





HINT

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、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

インテリジェントサーチバーレイを開放する(Q)	
リビート再生(E)	
再生時サンプリングレートの設定(Q)	
リッパ編集モード(E)	Alt+R
編集時の同期設定(E)	
タイム編集モード(E)	
クリップの順にスナップする(E)	Alt+P
オーディオもスナップする(E)	Alt+G
間に合わない再生は停止する(Q)	
ギャップファイルの設定(Q)	
チャンネル3, 4のオーディオをギャップチャプする(A)	
ギャップ時クリップを分割する(E)	
タイムタイム(E)	
Ultra EDITのメニュー(E)	

[表示] メニュー

ツールバー(T)	
メニューバー	
エディターバー(E)	
スカーズバー(S)	
ビデオウィンドウのサムネイルを小さく表示する(Q)	Alt+N
タイムラインのサムネイルを小さく表示する(Q)	Alt+M
Materialを常に表示する(Q)	Alt+K
タイムラインのサムネイルを常に表示する(Q)	Alt+L
タイムラインを常に表示する(Q)	Alt+I
全画面表示(Q)	Alt+J
オーディオ表示の開始(Q)	
オーディオ表示の停止(Q)	
オーディオをラフモードで表示する(Q)	
ペリメーター(E)	
ワークスペース(W)	



HINT

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超編 Ultra 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。

新規作成(N)	Ctrl+N
開く(O)	Ctrl+O
ビデオウィンドウにクリップを追加(I)	Ctrl+F
上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)	Ctrl+S
パッチキャプチャ/フレームスキップ(E)	Alt+B
タイムラインの録音(Q)	
オーディオから録音(Q)	
タイムラインを保存(Q)	
DVD Videoディスクの作成(Q)	
このプロジェクトのテンポラリファイルを全て削除(Q)	
未使用テンポラリファイルを全て削除(Q)	
1 sample.dvc	
2 yuki.dvc	
3 complex.dvc	
プロジェクトの終了(Q)	



使いこなし

テンポラリドライブにはC以外を指定する

テンポラリドライブとは、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ばんに書き込みや読み出しを行いますので、Cドライブ(システム用)とは異なるドライブをご指定ください。

メインツールバーの使い方



コントロールボタン

再生、停止、フレームの移動などの操作を行います。

タイムライン編集ボタン

タイムラインの編集操作を行うボタンです。

カメラ／編集 切り替えボタン

コントロールボタンの操作を、DV機器のコントロール、タイムラインのコントロールのいずれかに切り替えます。

プレビュー表示 切替ボタン

プレビュー画面のサイズを変更したり、タイムコードを表示したりします。

カメラ (カメラ)

----- コントロールボタンを使って、パソコンに接続されているDV機器がコントロールできるようになります。

編集 (編集)

----- コントロールボタンを使って、タイムラインの再生、停止などのコントロールできるようになります。タイムラインにクリップを貼っていないと選択することはできません。



(再生／ポーズ)

----- DV 機器の再生や、タイムラインの再生を行います。再生中にもういちど押すと、再生をポーズします。



(停止)

----- 再生を停止します。



(巻き戻し)

----- DV 機器の巻き戻しを行います。



(前の編集ポイントへ移動)

----- タイムラインカーソルを直前の編集ポイントに移動します。



(前のフレーム)

----- 前のフレームに移動します。



(次のフレーム)

----- 次のフレームに移動します。



(早送り)

----- DV 機器の早送りをを行います。



(次の編集ポイントへ移動)

----- タイムラインカーソルを直前の編集ポイントに移動します。

**(リピート再生)**

----- リピート再生を行います。

**(早送り)**

----- ビデオをキャプチャーします。

**(テープに書き戻し)**

----- 編集結果を、接続している DV 機器で録画 (SyncRec 機能) します。

**(プレビューサイズの切り替え)**

----- プレビューウィンドウのサイズを「フルサイズ」、「直前のサイズ」に切り替えます。

**(全画面表示)**

----- プレビューを全画面表示します。

全画面表示中は、マウスの左クリックで再生/停止。右クリックでメニューを表示します。Esc キーを押すと、全画面表示を終了します。

**(タイムコード表示)**

----- プレビュー画面のタイムコードのオン、オフを切り替えます。

**(イン点)**

----- タイムラインカーソルの地点にクリップの IN 点を設定します。

**(アウト点)**

----- タイムラインカーソルの地点にクリップの OUT 点を設定します。

**(分割)**

----- タイムラインカーソルの地点でクリップを分割します。

**(削除)**

----- タイムラインカーソルの位置の AV クリップを削除します。

**(トランジション)**

----- タイムラインカーソルに一番近いカット地点にトランジションを追加します。

**(タイトル)**

----- タイトルデータを編集し、タイムラインカーソルの地点に追加します。

**(ビデオフィルタ)**

----- タイムラインカーソルの位置のクリップにビデオフィルタを設定します。

**(フェードイン)**

----- タイムラインカーソルに一番近いカット地点にフェードインを追加します。

**(フェードアウト)**

----- タイムラインカーソルに一番近いカット地点にフェードアウトを追加します。

**(ナレーション)**

----- タイムラインカーソルの位置の追加するナレーションを録音します。

超編 Ultra EDIT でビデオを取り込む

プレビューウィンドウ下のメニューバーから[カメラ]アイコンをクリックすると、パソコンの IEEE 1394 端子に接続されている外部 DV 機器を選択できます。超編 Ultra 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。

超編 Ultra EDIT は、DV テープからキャプチャを行い、パソコンに取り込むことができます。キャプチャには、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

※ ACEDV や ADVC シリーズなどの DV- アナログコンバータ製品を使用してパソコンおよびアナログ機器と接続している場合、デッキコントロール機能は使用できません。「アナログビデオの映像を取り込む」(27 ページ) の手順を参考に、手動でキャプチャを行ってください。

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 13 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を選択します。

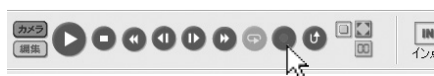
(それぞれのファイル形式の詳細については5 ページを参照してください。)



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]ボタンをクリック

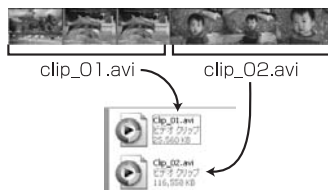
[キャプチャ]画面が現れ、記録時間が表示されます。



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ビ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。

超編 Ultra 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。

バッチキャプチャ

ここでは超編 Ultra 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、自動的に超編 Ultra EDIT のビ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つのクリップがビンウィンドウに表示されることになります。



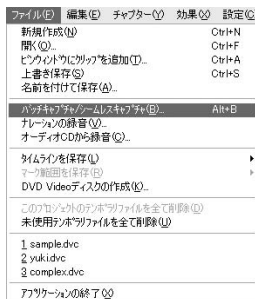
使いになし

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超編 Ultra 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。超編 Ultra 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 [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

「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します



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

バッチキャプチャは、テープの先頭からで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します



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。

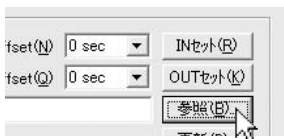
5 OUTセット(K) をクリック

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



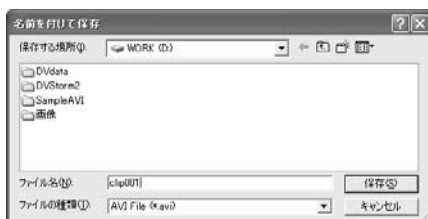
6 参照(B)... をクリック

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

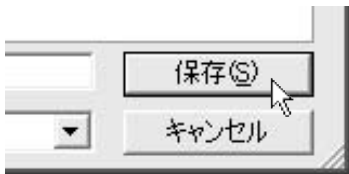
ドライブが複数存在する場合は、なるべく C ドライブ以外のデータドライブを選択してください



HINT

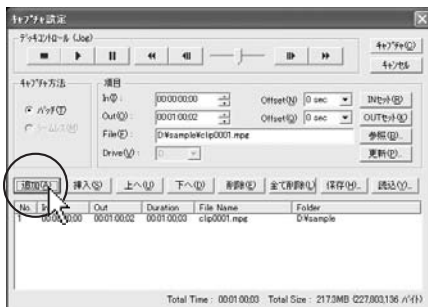
超編 Ultra EDIT では、キャプチャ保存先の初期設定値は C:¥ (アプリケーションがインストールされている先) ¥capture.avi になっています。このままでもキャプチャは可能ですが、C ドライブには Windows システム関連のソフトが保存されていますので、映像保存専用に独立した別の高速なハードディスクをお使いください。

8 保存(S) をクリック



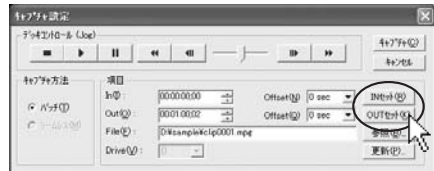
9 追加(A) をクリック

キャプチャリストに表示されます



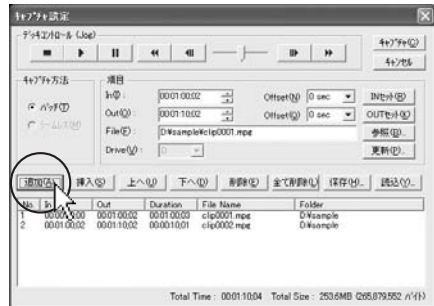
10 次のキャプチャしたい部分を設定

デッキコントロールでIN点、OUT点を指定してください



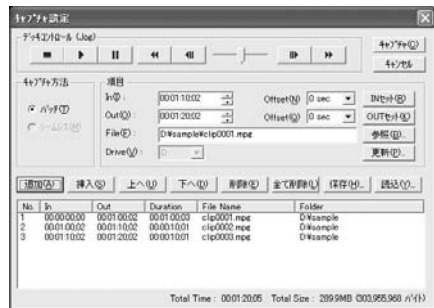
11 追加(A) をクリック

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



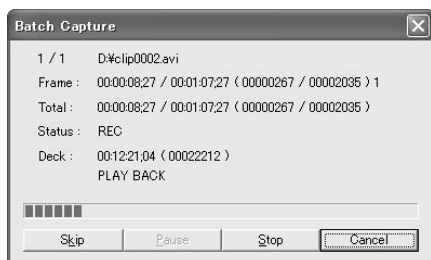
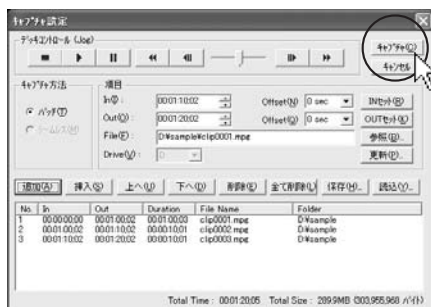
使いになし

キャプチャリストに保存しよう

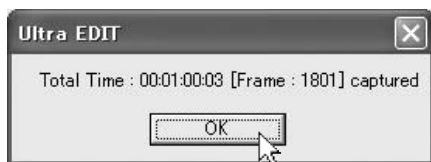
キャプチャリストは、順序を変えたり設定を削除することができます。また「保存(S)」をクリックしてキャプチャリストの内容を保存しておく、何らかの原因でバッチキャプチャ操作が中断した場合にも、再度このリストを使ってキャプチャ操作ができます。

13 **キャプチャ** をクリック

超編 Ultra 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

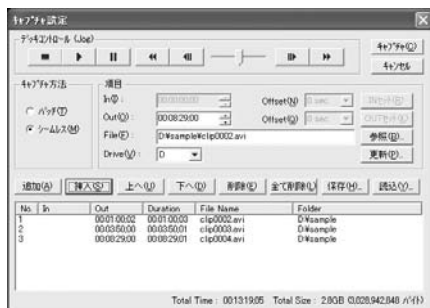
ビンウィンドウにキャプチャしたクリップが表示されます



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。

File : キャプチャしたいファイルの保存場所、およ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。

File : キャプチャしたいファイルの保存場所、およ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。



HINT

MPEG形式でキャプチャを行う場合には、シームレスキャプチャ機能は使用できません。
バッチキャプチャ機能を使用するか、マニュアルでキャプチャを行ってください。

アナログビデオの映像を取り込む

対応のビデオボードやメディアコンバータ（デジタル→アナログ）を使用し、アナログのビデオデッキをパソコンに接続すれば、アナログ映像をキャプチャすることができます。

- * アナログキャプチャでは、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、機器のコントロールなどの機能が使用できません。

1 パソコンとビデオデッキを接続

- * ビデオデッキを接続する方法については、ご使用になるビデオボード、メディアコンバータ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13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

4 プレビューウィンドウ下のメニューバーから[カメラ]アイコンをクリック

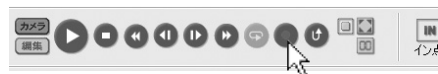
プレビューウィンドウにアナログデッキからの映像が表示されます

5 アナログデッキで再生を開始

6 [キャプチャボタンをクリック]

キャプチャ画面が現れ、記録時間が表示されます。

キャプチャを終了したいところで、終了ボタンをクリックしてキャプチャを停止します。



HINT

アナログビデオからの映像をキャプチャするには、対応のビデオボードまたはメディアコンバータ（デジタル→アナログ）が必要になります。ACEDVを使用してアナログキャプチャを行う場合、DVケーブルが接続されていると、DVが優先されるため、アナログ入力が行われませんのでご注意ください。

MPEG マッサージ

MPEG 情報生成ツールを使用して、情報ファイルを作成しておけば、MPEG ファイルをタイムライン上で編集する際に高速で処理を行うことができます。とくに VBR (可変ビットレート) の MPEG ファイルでは高い効果を得ることができます。

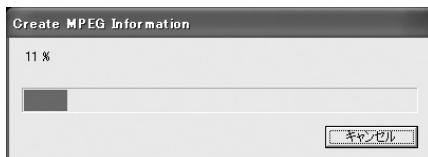
特定の MPEG ファイルの情報ファイルを作成する

1 ビンウィンドウの MPEG ファイル上で右クリック



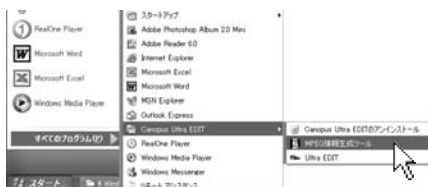
2 「情報ファイルの作成」をクリック

そのファイルが保存されている同じフォルダに情報ファイル (*.imv, *.ima) を作成します。



複数の MPEG ファイルの情報ファイルをまとめて作成

1 スタートメニューから[Canopus Ultra EDIT]→[MPEG 情報生成ツール]を選択



2 MPEG Information File Creator ダイアログが起動

3 [追加]ボタンをクリックし、MPEG 情報を作成するファイルを選択

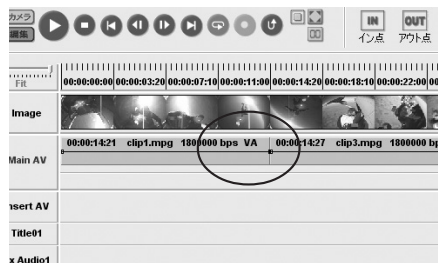


4 [実行]ボタンをクリック

- * 超編 Ultra EDIT でクリップを取り込む際に、MPEG 形式でキャプチャすれば、MPEG 情報ファイルは自動的に作成されますので、あらためて作成する必要はありません。



情報ファイルを作成した MPEG ファイルは、タイムラインのクリップ上に「VA」と表示されます。



ピンウィンドウへのクリップ追加

超編 Ultra 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、そのままでは超編 Ultra 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超編 Ultra 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、超編 Ultra 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、超編 Ultra 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 【クリップ追加】アイコンをクリック

「ピンウィンドウにクリップを追加」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



HINT

超編 UltraEdit では、AVI ファイルと同様に MPEG1、MPEG2 のファイルを、ピンウィンドウに登録したり、タイムラインに貼ったりすることができます。また、MPEG ファイルをオーディオトラックに貼って、音声クリップとして利用することも可能です。画像サイズの制限はありませんが、登録時に D1 (720 × 480 ドット) のサイズに変換されます。



HINT

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

また、ピンウィンドウの背景 (クリップアイコンのない場所) でダブルクリックしても、「ピンウィンドウにクリップを追加」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

超編 Ultra EDIT のピンウィンドウにクリップが追加されます



2

ピンウィンドウへのクリップ追加

タイムラインへの展開

超編 Ultra 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。超編 Ultra 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。

右クリックメニューを使ったタイムラインへの展開

ピンウィンドウにあるクリップにカーソルを合わせ、右クリックで「クリップを前に配置」「クリップを後ろに配置」を選ぶと、そのクリップをメイン AV タイムラインに貼り付けられます。

クリップの挿入される場所は、タイムラインカーソルのあるクリップの前 (もしくは後ろ) です。

ここでは、タイムラインカーソル位置のクリップの前に、ピンウィンドウのクリップを貼り付ける場合を説明します。

- 1 ピンウィンドウ上の、タイムラインに貼り付けたいクリップにカーソルを合わせます



- 2 右クリックして、メニューを呼び出します

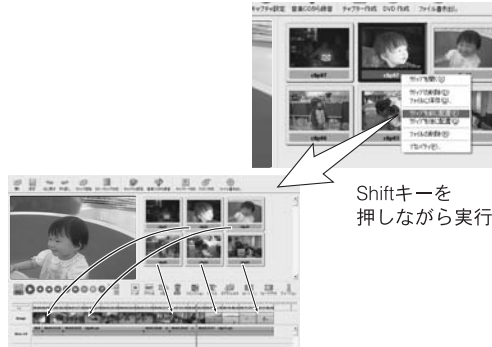


- 3 「クリップを前に配置」を選択します





「クリップを前に配置」「クリップを後に配置」を選ぶ際に、**[Shift]** を押しながら実行すると、そのクリップ以降にあるすべてのクリップをタイムラインに貼り付けることができます。



2

タイムラインへの展開

ピンウィンドウのクリップをすべてタイムラインに追加

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。



1 2 番目のクリップにマウスカーソルを移動

2 番目のファイル



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

2 番目のファイル



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



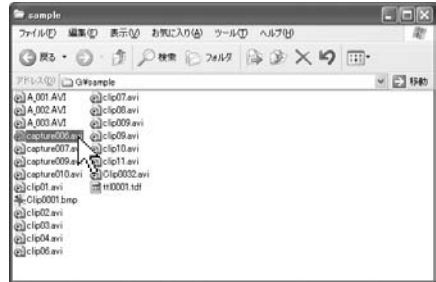
超編 Ultra EDITのメインAVタイム
ラインにピンウィンドウにあるす
べてのクリップが表示されます



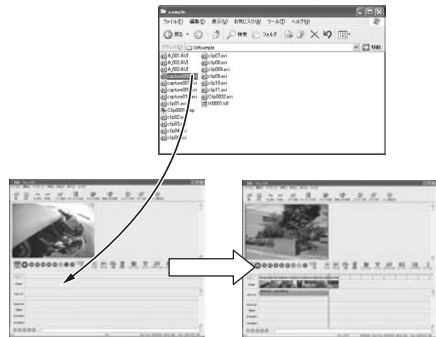
エクスプローラからタイムラインへ展開

ピンウィンドウを使用せずに、エクスプローラからドラッグアンドドロップで、直接タイムライン上に複数のクリップを貼り付けることができます。

1 エクスプローラで、素材として使用するクリップを選択します



2 タイムライン上の貼り付けたい位置にドラッグアンドドロップします



2

タイムラインへの展開

Main AV トラックでの操作

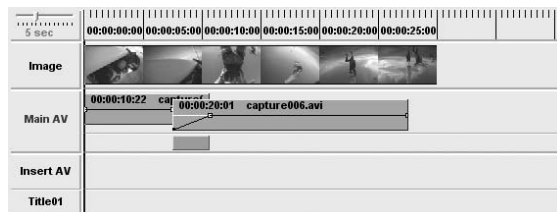
Main AV 画面の Main AV トラックの高さは、マウスの操作で変更できます。

左端のMainAVと表示している領域にマウスを移動するとカーソル表示が変わり、左ボタンをクリックすると高さが変わります。

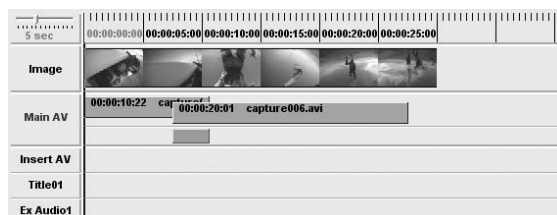
シングルトラック表示 小→中→大→ (ダブルトラック表示へ)

ダブルトラック表示 小→中→大→ (シングルトラック表示へ)

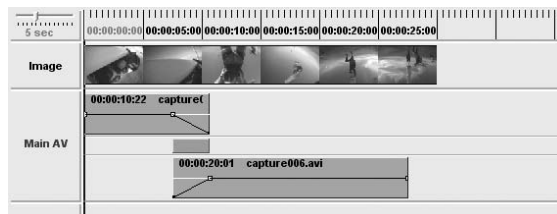
※ デフォルトの表示サイズは、シングルトラック中です。



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。超編 Ultra 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、左端のトラック名を押し、白字にするとそのトラックの再生をOFF、黒字にするとONになります。

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。



タイトル黒字（表示 ON）



タイトル白字（表示 OFF）

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)

クリップをMain AVトラックからInsert AVトラックへ移動すると、黒クリップがMain AVトラックにインサートされます

静止画をクリップとして使う

超編 Ultra EDIT は、静止画をクリップとして利用することができます。もちろん動きも音声もありませんが、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、still0001.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でも使えますので、イラストやCG（コンピュータ・グラフィックス）の利用も可能です。ただしあまり解像度の高い（サイズの大きい）画像は表示に時間がかかり、解像度の低い（サイズが小さい）画像は画面が粗くなりますので、ご注意ください。

利用できる画像ファイル形式（推奨解像度 720 × 480 ピクセル）

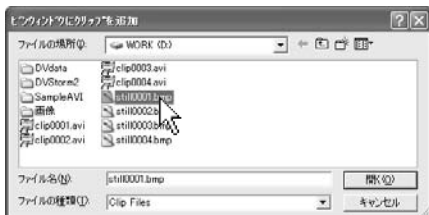
Windows BITMAP (bmp, dib, rle)/ JPEG (jpg, jpeg)/ JFIF (jif)/ PICT (pic, pct, pict)/ PNG (png)/ Mac Paint (pntg, pnt, mac)/ Photoshop (psd)/ Quick Time Image (qti, qtif)/ Silicon Graphics Image File (sgi, rgb)/ True Vision Targa (tga, targa, vda, icb, vst)/ TIFF (tif, tiff)/

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

- 1**  【クリップ追加】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

静止画クリップがビンウィンドウに追加されます



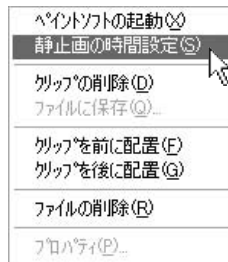
4 静止画クリップ上にマウスカーソルを移動し右クリック

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



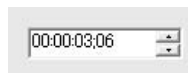


時間設定の方法をすばやく行うには、時間設定ウィンドウが表示されているときにショートカットキーを押す方法があります。

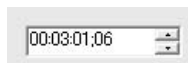
フレーム数を設定する キーまたは キーを押す



秒数だけを設定する キーを押しながら
キーまたは キーを押す



分数だけを設定する キーを押しながら
または キーを押す



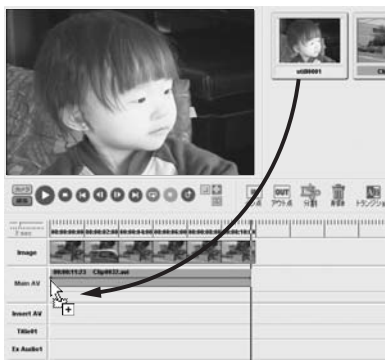
9 静止画クリップ上にマウスカーソルを移動

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



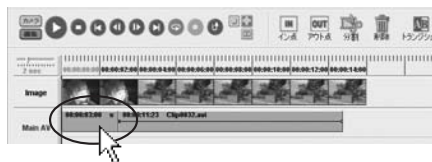
10 マウスの左ボタンを押したままメイン AV 先頭にドラッグ

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





HINT

ピンウィンドウや、タイムライン、タイトル内で利用している静止画を、外部プログラムで変更した場合、登録された静止画も自動的に更新されます。



HINT

静止画にはアルファチャンネル情報が含まれているものがあります。アルファチャンネル対応の編集ソフトウェアで作成した画像を、超編 Ultra Edit で読み込んで使用することができます。

以下の手順で、アルファチャンネル情報を含む静止画像をタイトルとして使用できます。

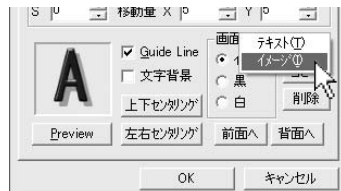
- 1 タイムラインのタイトルトラック上で右クリックし、「タイトル編集」を選択



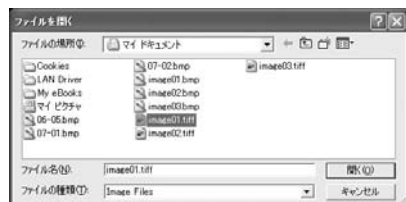
- 2 タイトル設定画面の「新規」をクリック



- 3 「イメージ」を選択



- 4 使用する静止画像を選択します



2

静止画をクリップとして使う

超編 Ultra EDIT で静止画を保存する

超編 Ultra 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 (奇数フィールド)]または[Even Field (偶数フィールド)]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。

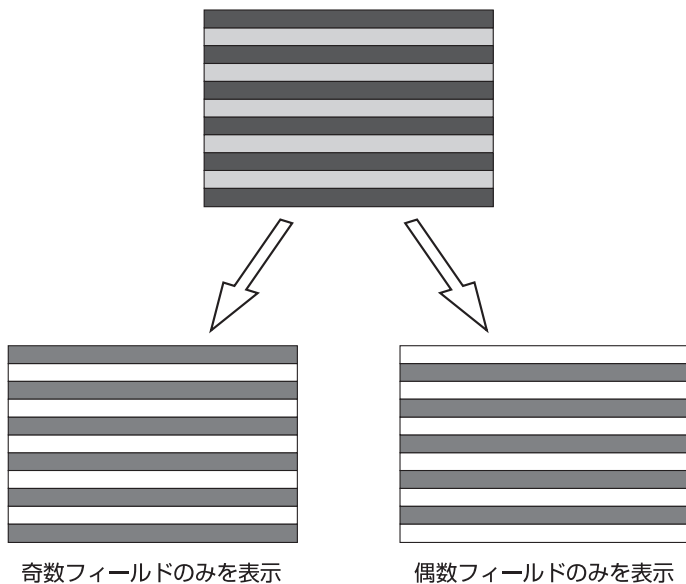
静止画の保存を行わずに[静止画保存]画面を閉じる場合は、[閉じる]ボタンをクリックしてください。



HINT

奇数フィールド (Odd Field) と偶数フィールド (Even Field)

クリップの1フレームは、偶数フィールド、奇数フィールドで構成されており、1フレームごとに、偶数フィールド、奇数フィールドの描画を交互に行っています。下図のように、奇数フィールド、偶数フィールドの画像の一方のみを取り出して表示させることで、画面を静止させたときのプレを押さえることができます。



HINT

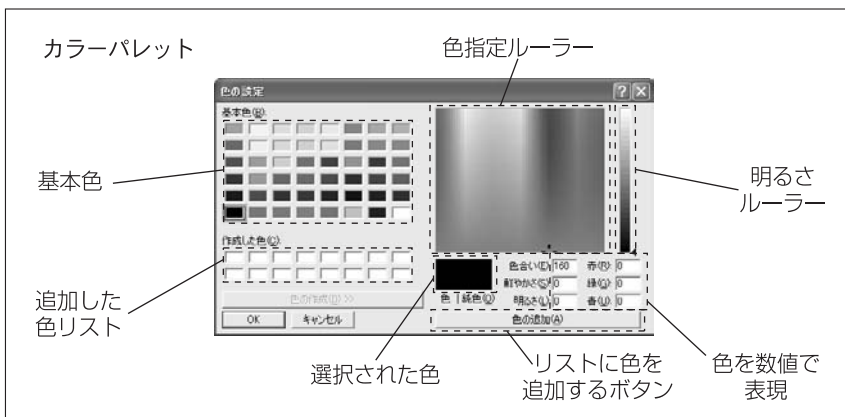
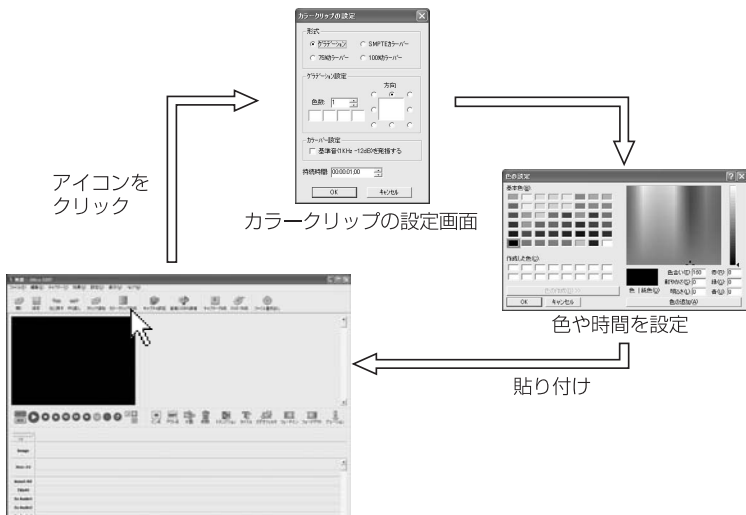
クリップに使う静止画は、自動的に画面に収まるようにリサイズされます。この場合、元の画面の縦横比率（アスペクト比）はそのままになりますので、画面サイズに適合しない部分は黒色になります。



カラークリップを追加

超編 Ultra 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っています。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。



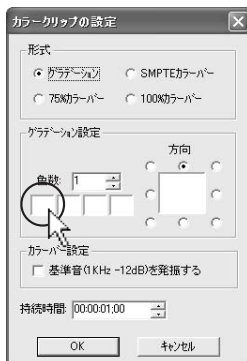
1 [カラークリップ作成] アイコンをクリック

「カラークリップの設定」画面が開きます



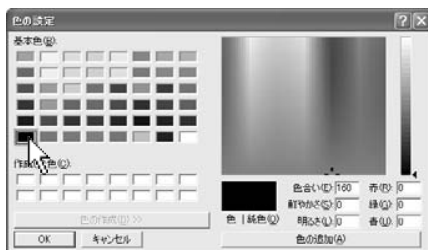
2 「色数」の下の方の□をクリック

「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 OK を続けてクリック

黒色のカラークリップがビンウィンドウに追加されます



HINT

ビ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。

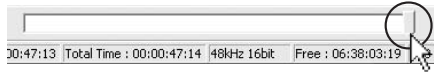
5 タイムスケール変更スライダを「1sec」に設定



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



超編 Ultra 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。

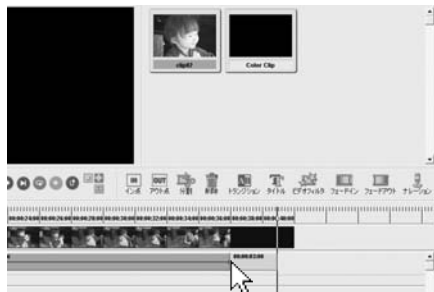
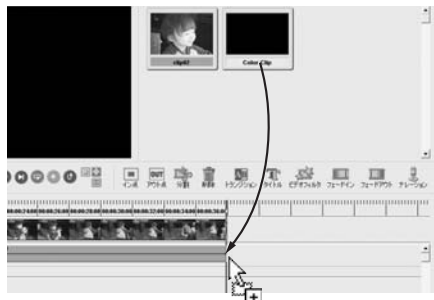
7 カラークリップ上にマウスカーソルを移動

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

オーディオはビデオ編集の重要な素材の一つです。一般に使われるサンプリング周波数48kHz、44.1kHz、32kHz、量子化ビット数16ビットのWAVファイルを利用することができます。

1 [クリップ追加] アイコンをクリック



2 をクリック

ビ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



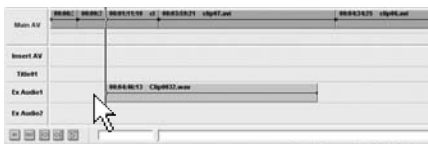
4 キーを押しながらマウスドラッグ

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

 キーを先に離す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

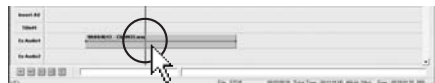


6 Enter キーを再度押す

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



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。

2

オーディオクリップを追加する

8 オーディオライン以外の場所で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

Ex Audioデータの削除(D)
クリップの分割(B)
ビデオタイムラインに追加(A)

オーディオフィルタ(F)...
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

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

プロパティ(R)...

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す

IN点の設定(I)

OUT点の設定(O)

クリップの設定(S)...

スピードの設定(N)...

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いります
加工なしに使うならここで操作を終了して構いません

Ex Audioデータの削除(D)
クリップの分割(B)
ビデオタイムラインに追加(A)

オーディオフィルタ(F)...
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

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

プロパティ(R)...

11 「オーディオフィルタ(2)」をクリック

オーディオフィルタ(2)...

オーディオフィルタのコピー(U)

オーディオフィルタの貼り付け(W)

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

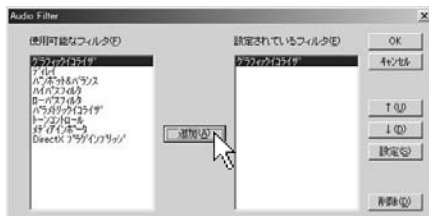


13 追加(A) をクリック

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

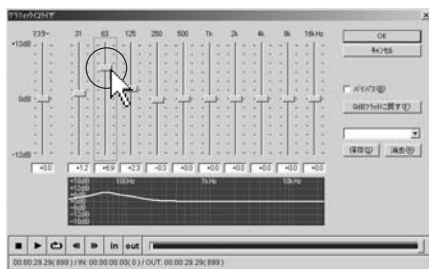
14 設定(S) をクリック

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

超編 Ultra 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



使いになし

サンプリングレートと色

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



オーディオ CD から録音する

音楽CDを録音(リッピング)したファイルを、オーディオクリップとして使うことができます。

1 [音楽 CD から録音]アイコンをクリック

CD 録音ダイアログが開きます。



2 CDのトラック一覧から、録音するトラックを選択



3 ファイル名(タイトル)、ファイルの保存場所を指定後、開始をクリック

「保存場所」で指定したフォルダにファイルが作成され、自動的にビンウィンドウにクリップとして追加されます。



4 オーディオトラックに貼り付け

詳しい使い方は48ページを参照してください。



HINT

CD 録音ダイアログで指定した[タイトル]+[CD のトラック番号]という名称の WAVE データが作成されます。



ファイルを作成

AudioCD-0001.wav
AudioCD-0002.wav
AudioCD-0003.wav

ピンウィンドウに追加されます



コピーコントロールCD など、パソコンでの再生に制限のある CD から録音することではできませんのでご注意ください。

2

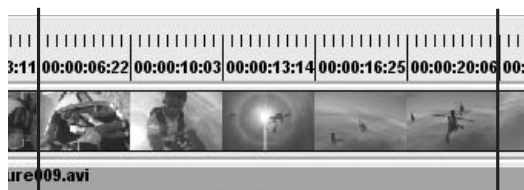
オーディオCDから録音する

不要な部分を切り取る編集

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

ここでは、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

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。



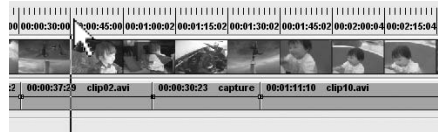
タイムスケール変更スライダをマウスドラッグで動かしてタイムラインのトリミング点をさがしやすい表示にします。

「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



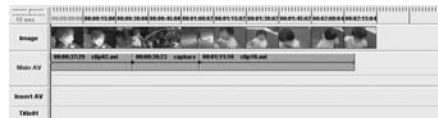
HINT

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] [イン点] 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



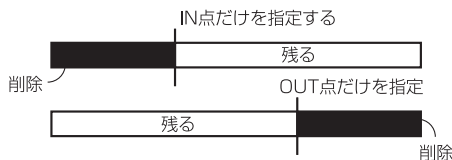
3 クリップの残したい部分の最後にタイムラインカーソルを移動

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



HINT

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。

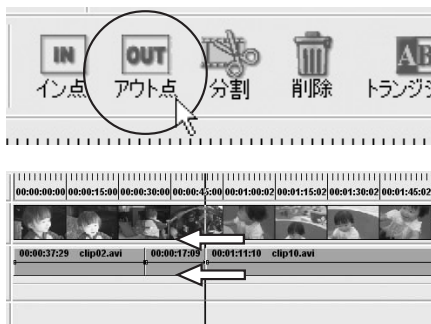


2

不要な部分を切り取る編集

4 **OUT** [アウト点] 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では短くなりますが、元のクリップ（ピンウィンドウ上の表示を含む）自体は変化ありません。この編集操作はタイムライン上のクリップに対してだけ適用され、タイムラインを「再生」したときにも反映されます。

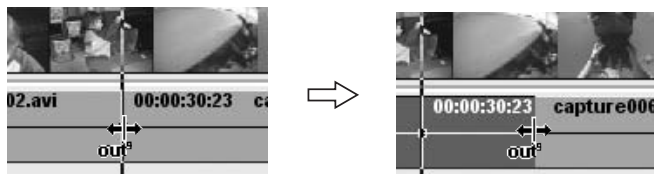
トリミングしたクリップ上で右クリックし、「ピンウィンドウに追加」をクリックすると、トリミングしたクリップがピンウィンドウに追加されます。



使いになし

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。



クリップを分割する

クリップの中間部分に不要な部分がある場合には、一旦、クリップを分割してから不要なシーンを削除します。またクリップを分割することで、シーンを並べ替えたりすることもできます。

1 クリップの分割したい箇所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、後ろのクリップの先頭となります。

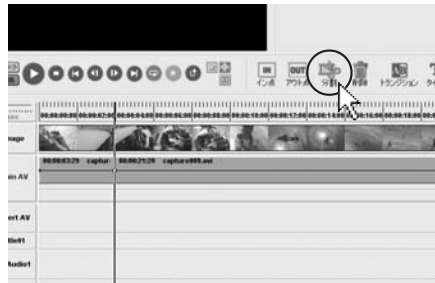


HINT

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、マウスのホイールや、 キーを使って、ジョグ・シャトルでカーソルを移動することもできます。

2 [分割]ボタンをクリック

タイムラインカーソルの位置でクリップが分割されます。



HINT

タイムライン上でクリップを分割した場合、タイムライン上では分割されていますが、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応され、タイムラインを「再生」したときに反映されます。

新たに分割されたクリップをピンウィンドウに追加しておけば、あとで再利用することもできます。ピンウィンドウに追加したいクリップ上で右クリックし、「ピンウィンドウに追加」をクリックしてください。

クリップを分割して不要な箇所を削除する

クリップの中間部分にある不要な箇所を削除する手順を説明します。

1 削除するシーンの冒頭部分にタイムラインカーソルを移動

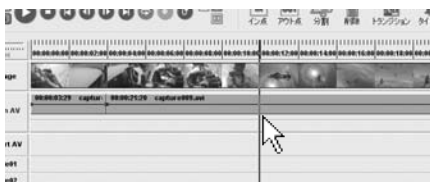


2 [分割] ボタンをクリック

タイムラインカーソルの地点でクリップが分割されます。



3 削除するシーンの次のフレームにタイムラインカーソルを移動



4 [IN] [イン点] ボタンをクリック

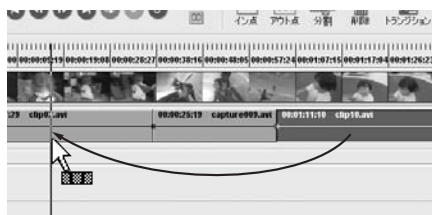
手順2で分割した地点から、この地点までが削除され、残りのクリップは自動的に左詰めになります。



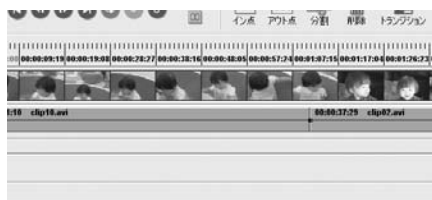
クリップの順序を入れ替える

クリップの順序を入れ替える編集をアセンブル編集と呼びます。撮影した順序を入れ替えたほうが内容がわかりやすくなったりテーマがはっきりする場合、超編 Ultra 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、前のほうに持ってくる操作を例にあげています。

1 ドラッグ&ドロップでクリップを移動させます



2 クリップの前に移動します



HINT

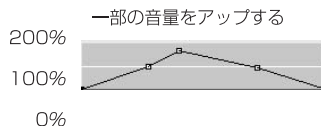
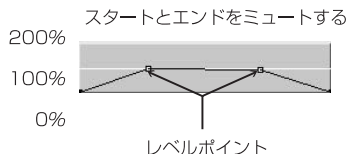
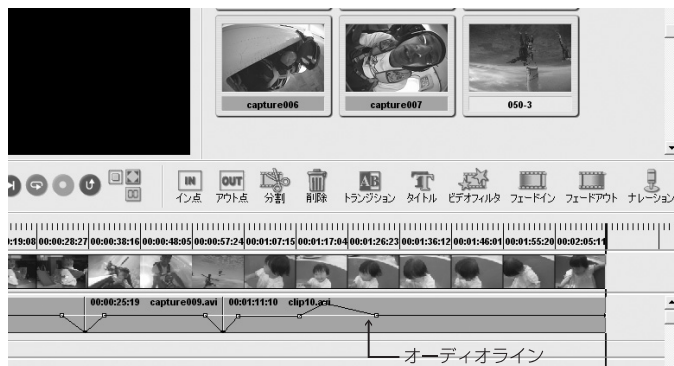
ロングショット（長時間の映像）や説明画面など、時間経過を重視しないクリップは、順序を入れ替えた方がより映像表現が効果的になる場合があります。このようなときにアセンブル編集が有効です。同じような画面や、極端に流れの悪い画面が続いてしまう場合も、アセンブル編集で映像順序を入れ替えるテクニックが使えます。

2

クリップを分割して不要な箇所を削除する／クリップの順序を入れ替える

音量を変える

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



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



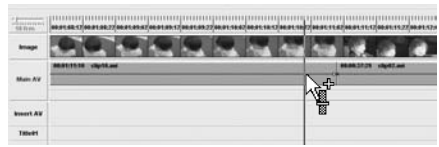
3 ←キーを9回押す

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



2

音量を変える



HINT

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。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

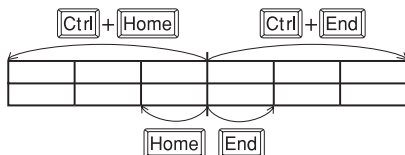
オーディオライン上で、[Shift] キーを押しながら調整するとクリップの音量を一括調整でき、[Shift] キー+[Ctrl] キーでタイムライン全体の音量を一括調整することができます。



使いこなし

ワンタッチでタイムラインカーソルを移動

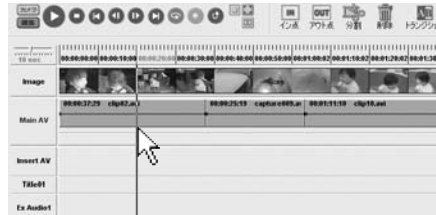
クリップの変わり目にタイムラインカーソルを移動するには、[Home] キーまたは[End] キーを押すと頭出しが簡単です。また[Ctrl] キーを押しながら[Home] キーや[End] キーを押すと、タイムライン全体の最初と最後にジャンプできます。



チャプターを設定する

タイムライン上でチャプターを設定しておけば、DVDを作成するときに、チャプターポイントとなります。

- 1 タイムライン上でチャプターを設定したい位置に、タイムラインカーソルを移動



- 2 「チャプター」メニューで「チャプターの追加」をクリック

タイムラインカーソルの位置にチャプターが設定されます。



HINT

編集したタイムラインから DVD-Video ディスクを作成したときに、設定したチャプターは、完全なフレーム精度では作成されません。指定した位置から前後 1 秒以内の誤差が生じる場合があります。



HINT

C [チャプター作成ボタン]や、「チャプター」メニューの「自動チャプター設定」を使えば、等間隔（最小 1 分単位）にチャプターを設定したり、Main AV 上のカット地点に自動的にチャプターを設定することもできます。

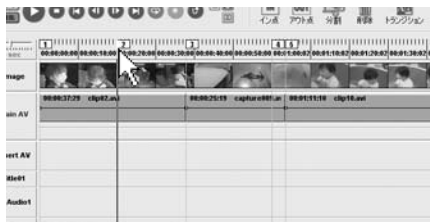
2

チャプターを設定する

チャプターを編集する

設定したチャプターを消去したり、場所を移動したりします。編集する際の目印としてチャプターを利用したり、長いクリップにチャプターを設定したい場合に、一旦「自動チャプター設定」機能を使って大まかに設定したあと、手で細かく調整していくこともできます。

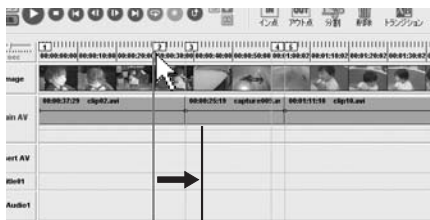
1 変更するチャプターにタイムラインカーソルを合わせます。



HINT

マウスをドラッグしてタイムラインカーソルを大体の位置に移動させた後、⏮ (前のチャプター) ボタン、⏭ (後ろのチャプター) ボタンを押すと、正確にチャプターを選ぶことができます。

2 タイムラインでチャプターマークをドラッグして、設定場所を移動させます。



HINT

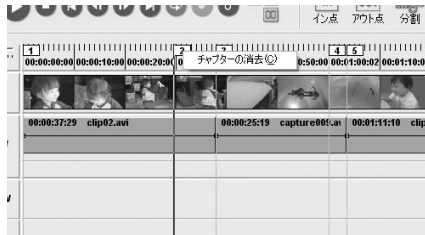
チャプター番号は、タイムラインの先頭から自動的に割り振られます。前後に設定されているチャプターとの順番を入れ替えた場合でも、自動的にチャプター番号が変更されます。

3 「チャプター」メニューの「チャプターの消去」をクリックして、不要なチャプターを消去



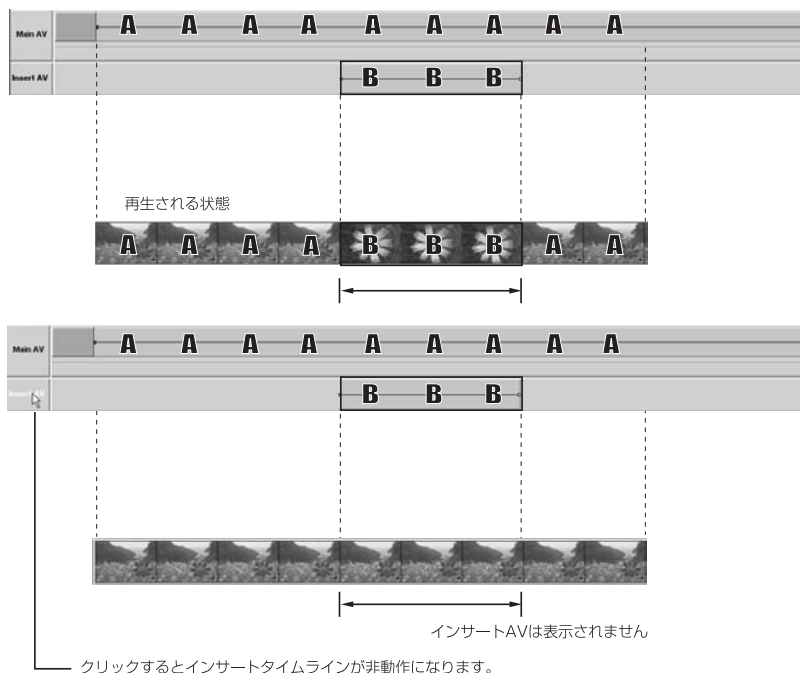
「チャプターの消去」ボタンは、タイムラインカーソルがチャプターの位置にあるときにのみ有効です。

消去したいチャプターマーク上で右クリックして表示される「チャプターの消去」メニューを使えば、タイムラインカーソルを移動させることなく、任意のチャプターを消去することができます。



インサート画面の編集

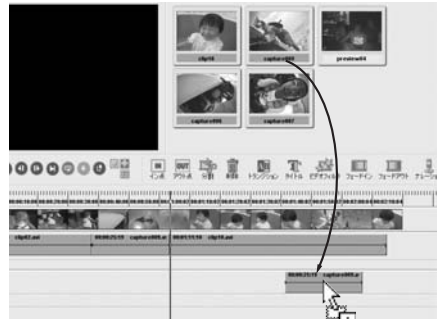
超編 Ultra EDIT 編集でのインサート (挿入) 編集とは、インサート AV タイムラインにクリップを貼り付ける操作のことです。インサート AV タイムラインにクリップを貼り付けると、メイン AV タイムライン上のクリップと重複する部分はインサート AV タイムライン上のクリップ映像が表示され、オーディオは両方が再生されます。



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。超編 Ultra EDIT での編集はいつでも元にもどすことができます。

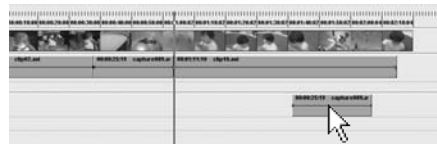
1 ビンウィンドウのクリップをインサートAVタイムラインにドラッグ

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プレビューしながら位置決めができます

※ 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 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



HINT

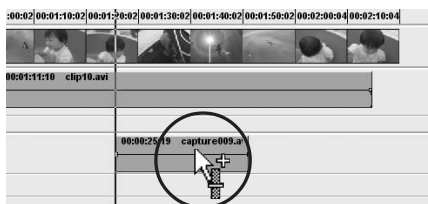
異なったサンプリングレートのクリップを重ねても多重再生をすることができます。超編 Ultra EDIT 画面は、オーディオのサンプリング周波数によってクリップの色が変わりますので、簡単に区別できます。

インサートオーディオの調整

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。

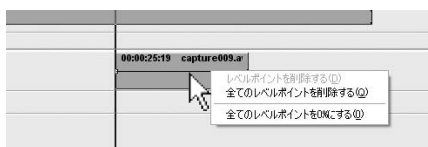
1 クリップのオーディオライン上にマウスカーソルを移動

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

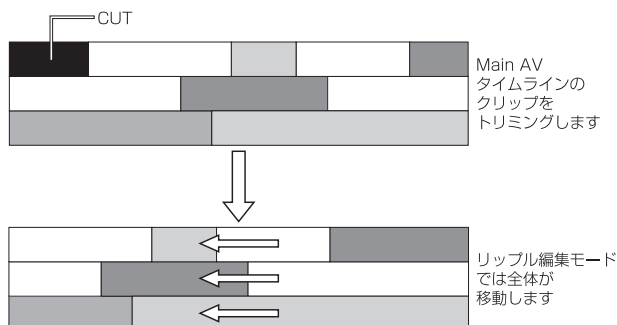
オーディオレベルの使いこなし

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。

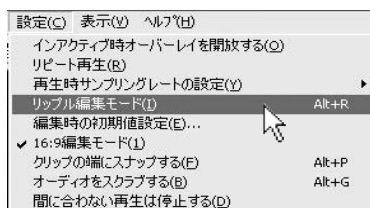
- ・「レベルポイントを削除する」
マウスカーソルの位置にあるレベルポイントを消します。
- ・「全てのレベルポイントを削除する」
オーディオまたはビデオクリップ単位で全てのレベルポイントを消し、レベルを100%に戻します。

インサート編集の微調整

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を一緒に移動させる機能が、「リップル編集モード」です。



1 「設定」メニューから「リップル編集モード」にチェック



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

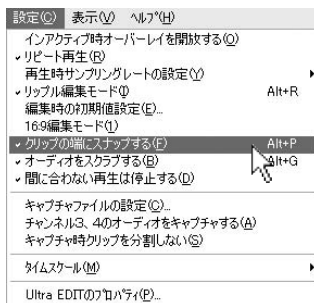
リップル編集モードは、ショートカットキーを使用しても設定できます。**[Alt]**キーを押しながら**[R]**キーを押すと ON になります。もう一度押すと OFF になります。

クリップを簡単に整列

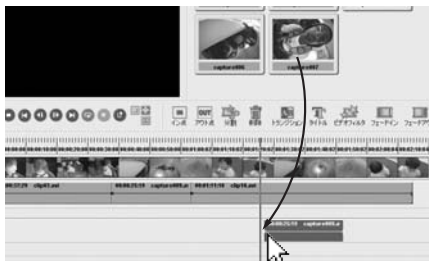
映像タイムラインに別の映像をインサートしたり、オーディオやタイトルを挿入するときに、メインAVタイムラインにあるクリップのカット点に簡単に整列させる機能が「スナップ」です。相互のタイムラインを微妙にずらしたいときには項目のチェックをはずしておいてください。

1 「クリップの端にスナップする」にチェック

設定メニューのプルダウンウィンドウ内にあります

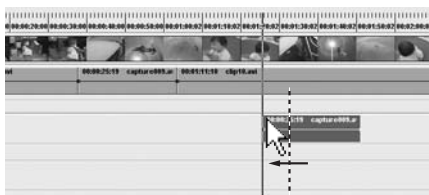


2 インサート映像をメインAVタイムラインのカット点にドラッグ



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



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。



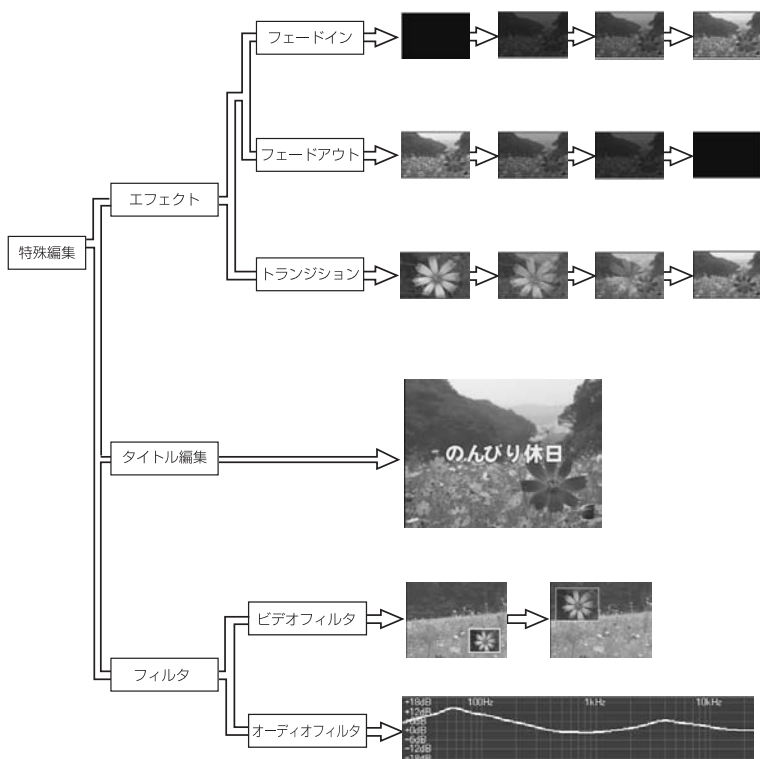


CHAPTER3

高度な編集作業

3

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。



クリップを簡単に整列／高度な編集作業

色調を変える

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



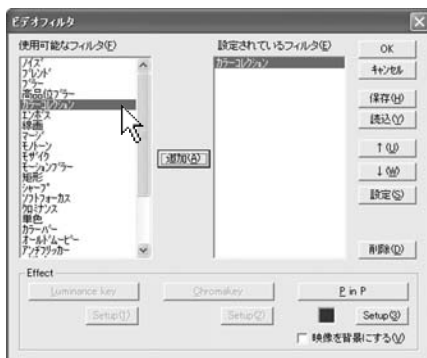
2 「ビデオフィルタ(1)」をクリック

ビデオフィルタ設定ウィンドウが表示されます



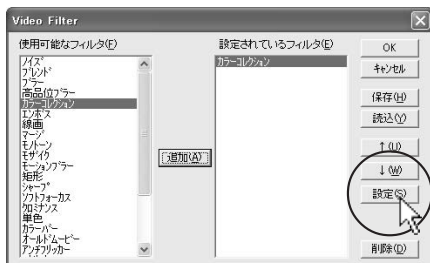
3 「カラーコレクション」を選択し 追加(A)をクリック

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



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 設定(S) をクリック

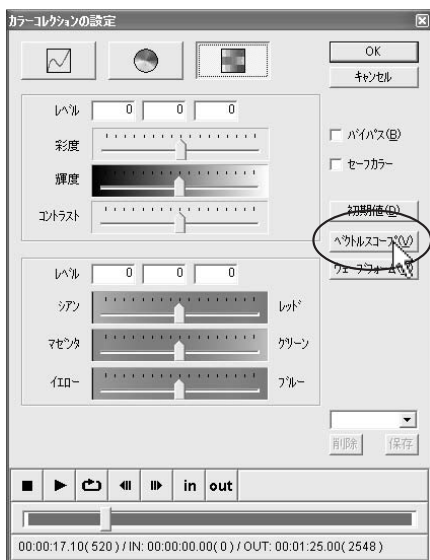
RGB 設定画面が表示されます

※ 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

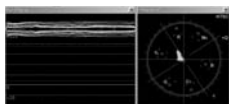
ベクトルスコープが表示されますので、これを使ってより正確な設定確認をします



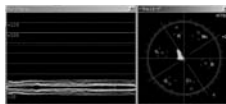
色調を変える



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。

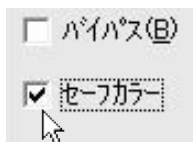


白いカラークリップ

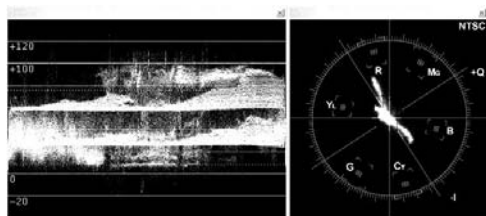


黒いカラークリップ

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。



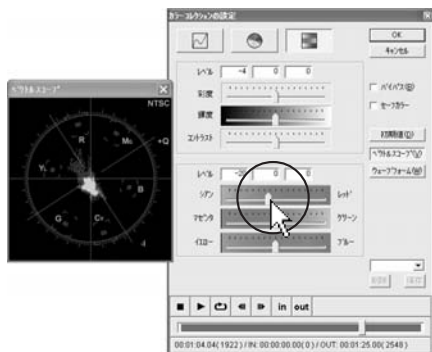
実際の映像はいろいろな色が混ざっているため、ベクトルスコープもウェーブフォームもそれほどきれいには分布しませんが、カラーバランスを判断する目安にはなります。なお、この2つを表示しているとCPUに負荷がかかりますので、必要なときだけ表示させるようにしてください。



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。



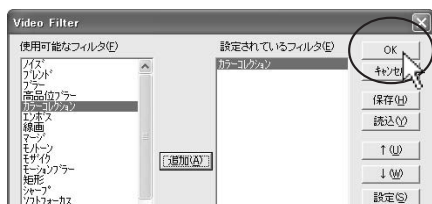
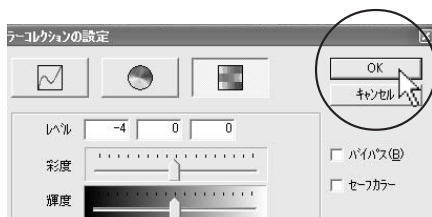
8 [Play] をクリック

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

超編 Ultra 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

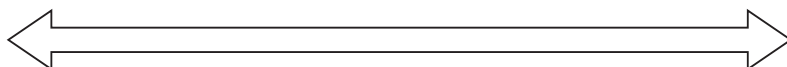


徐々に変わるディゾルブ（トランジション）

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。

超編 Ultra 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

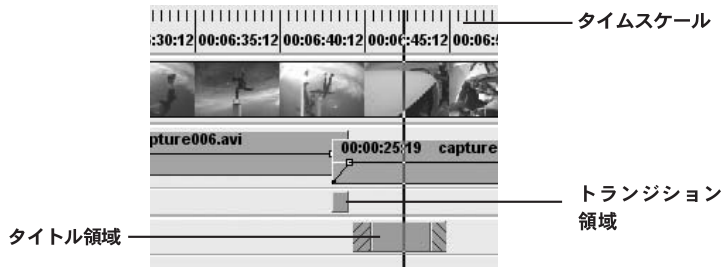
初期値の設定



使いこなし

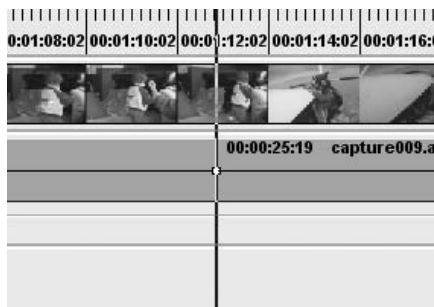
トランジションは一目でわかる

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



1 クリップの切れ目にタイムラインカーソルを移動

切れ目の前後どちらの画面が表示されていてもかまいません



2 (初期値のトランジションを設定) アイコンをクリック

トランジションの設定が行われます
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。



HINT

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。

3

徐々に変わるディゾルブ(トランジション)

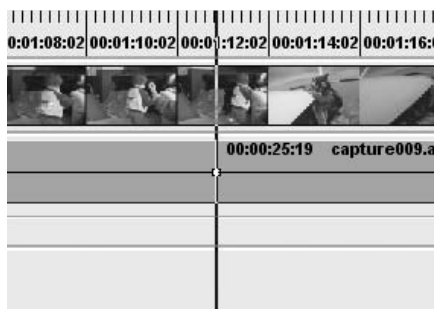
場面転換のボックス（トランジション）

超編 Ultra EDIT には、Basic トランジションとしてディゾルブをはじめ多数用意されています。それぞれのトランジションには、さらにいくつかのバリエーションが設定できますので、より多くの画面転換から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



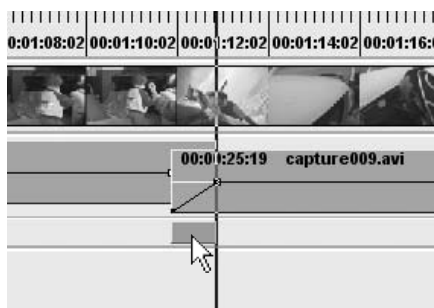
2 [初期値のトランジションを設定] アイコンをクリック

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



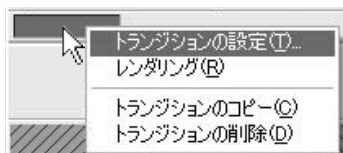
3 トランジションライン上にマウスカーソルを移動

トランジション領域上であればどこでもかまいません



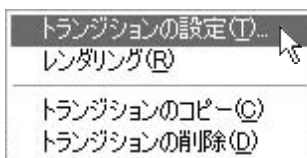
4 マウスを右クリック

「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

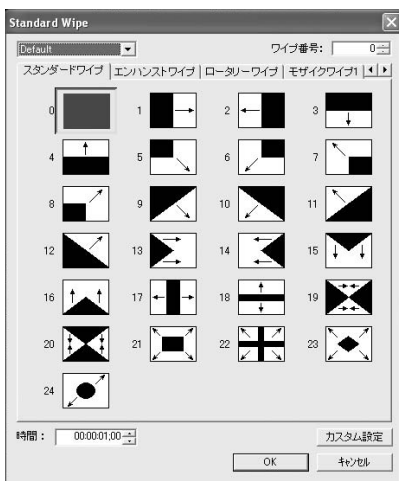
Standard Wipe画面が表示されます



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トワイプなど、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

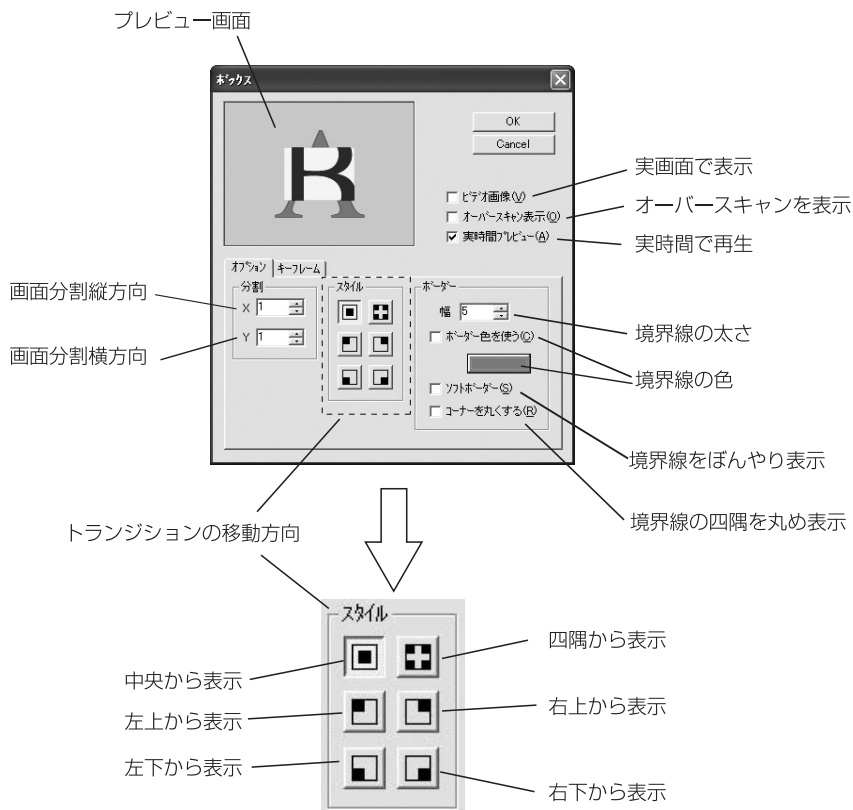


3

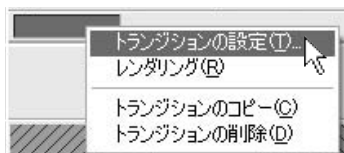
場面転換のボックス(トランジション)／トランジションを設定する

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。少し設定を変えてだけで画面の印象は大きく変わりますので、いろいろ試してみることをおすすめします。

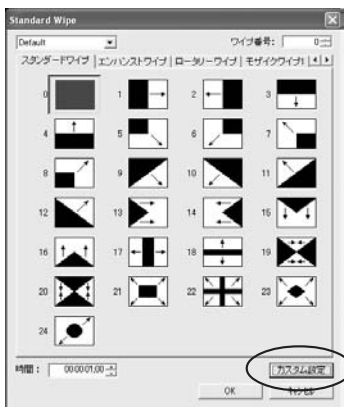


- 1 タイムラインのトランジション領域上でマウスを右クリックし、[トランジションの設定...] を選択し、ポップアップメニューから [トランジションの設定] をクリック



- 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



3

トランジションをカスタマイズする

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 「ボーダー色を使う」をクリック

トランジション設定画像の周囲に
ボーダー（境界線）が付きます

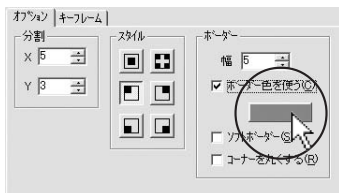


3

トランジションをカスタマイズする

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



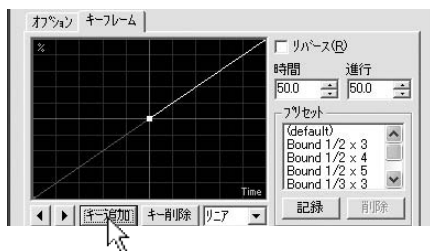
13 「キーフレーム」タブをクリック

キーフレーム設定画面になります



14 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

トランジションをカスタマイズする



用語解説

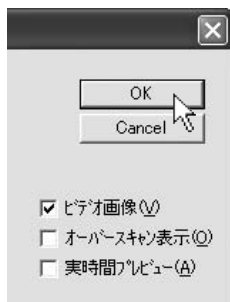
キーフレーム

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ぶと、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

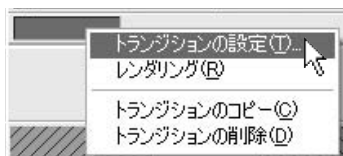
18 **[Enter]** キーを押して再生

トランジションを確認します



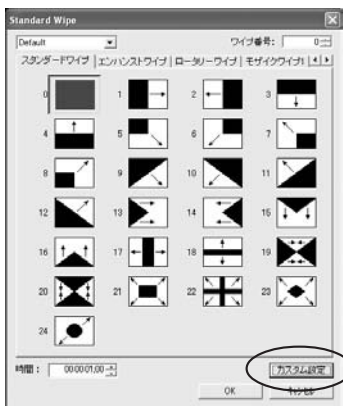
3DRT (3D トランジション) を使用する

- 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

※ 種類の一覧で、[3D RT]ではじまるものが3DRT (3D トランジション) です



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
を取り消し

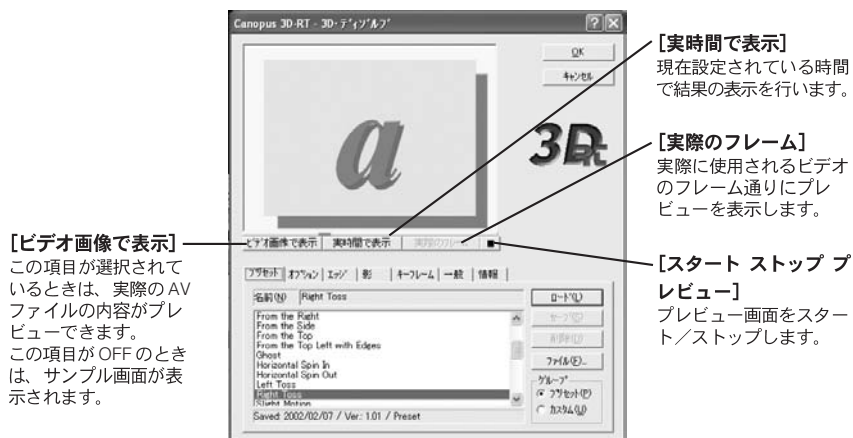
- 4 [トランジションの設定]画面で[OK]をクリックする

デフォルトの設定が適用されます

3

3DRT (3D トランジション) を使用する

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

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



黒画面から徐々に画像が表示されます。
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。



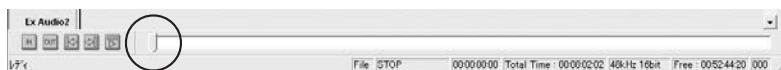
使いこなし

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。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



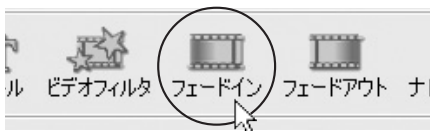
プレイバックスライダ



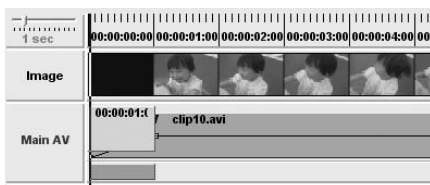
HINT

[Ctrl] キーを押しながら [I] キーを押しても移動できます。

2 [フェードイン] 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

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

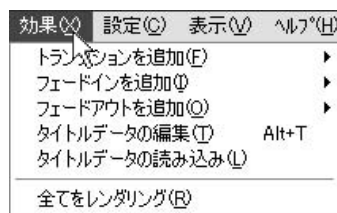
1 タイムラインカーソルをフェードアウトするクリップの最後に移動

カラークリップ部分にタイムラインカーソルがこないようにします



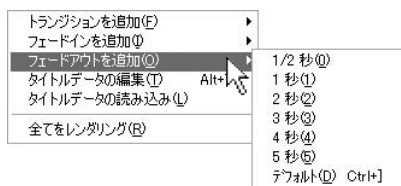
2 メニューバーの「効果」をクリック

効果設定のメニューが表示されます



3 「フェードアウトを追加」を選択

サブメニューが表示されます



4 「2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

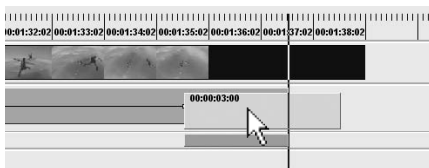
フェードインと同様に、フェードアウト用アイコン  をクリックして設定することもできますが、ここでは2秒の指定を行うために、メニューバーから操作する方法を説明しています。

3

フェードアウトの設定

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



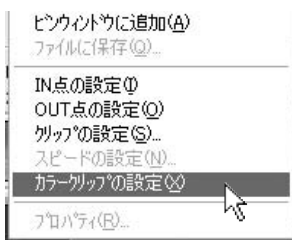
6 マウスを右クリック

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

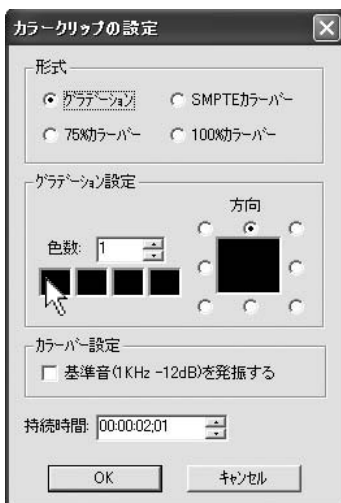
「カラークリップの設定」画面が表示されます



8 色を黒から白色に変更

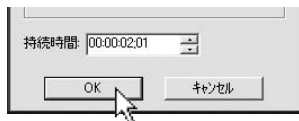
操作はカラークリップの設定と同じです

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

フェードアウトの設定



HINT

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

超編 Ultra 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秒間表示した後に下方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 [タイトル] アイコンをクリック

「タイトル設定」画面が表示されます



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



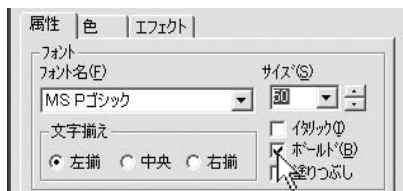
4 文字サイズを「50」に設定

「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



使いこなし

ガイドライン ☒ Guide Line とは

超編 Ultra 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。

3

タイトル文字のインサート

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 シャドウは「投影」を設定



使いこなし

シャドウとは

シャドウは、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 色数の口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



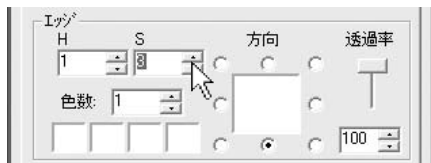
使いになし

グラデーションとは

超編 Ultra 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

超編 Ultra 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

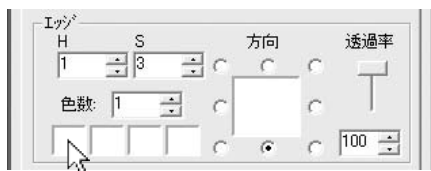
H=0, S=3

のんびり休日

のんびり休日

13 色数の□をクリック

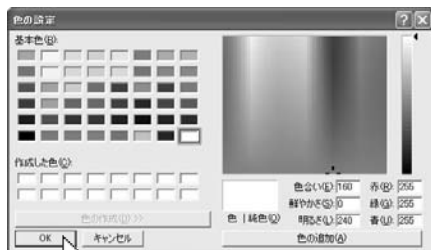
「色の設定」ウィンドウが表示されます



14 白色に設定して をクリック

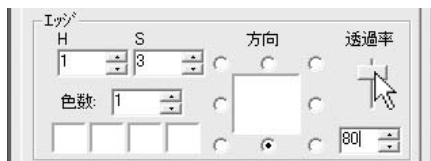
文字の周囲のエッジが白色になります

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、シャドウいずれも透明度を指定できます

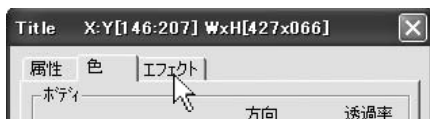


16 Preview をクリック

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

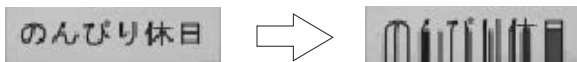
レーザーダウンの設定が行われました



使いこなし

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。

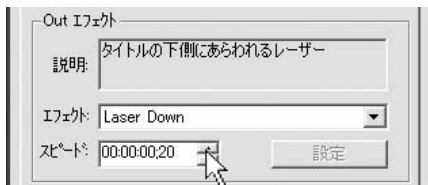


3

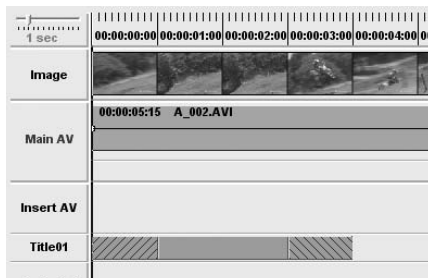
タイトル文字のインサート

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



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。

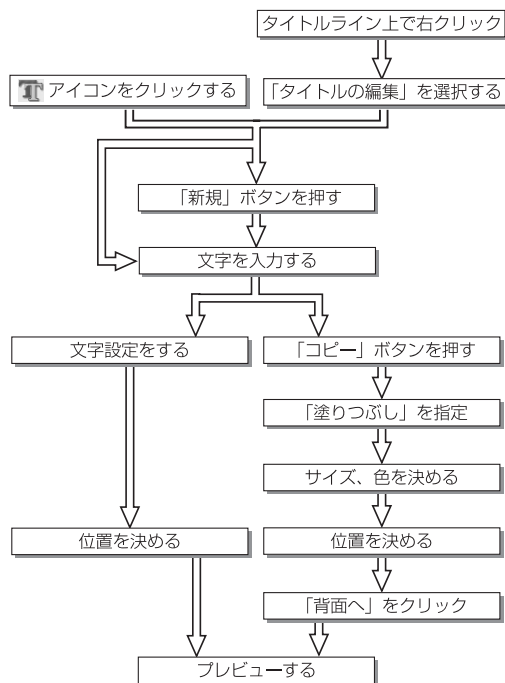
ファイルには tdf (Title Data File) という拡張子が付きます。



ttl0001.tdf

説明文字の挿入

タイトル以外にも、画面上にはさまざまな文字を入力する可能性があります。今回は複数の説明文字を挿入する操作を行います。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

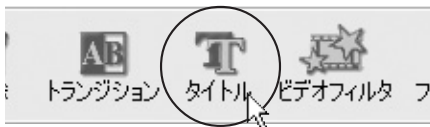
タイトルは前の設定内容が残る

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を目安になるルーラーが表示されますが、これはモニタの画面には表示されません。1 回作成したタイトルは tdf ファイルとして保存し、再び利用できます。



1 [タイトル] 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

超編 Ultra 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



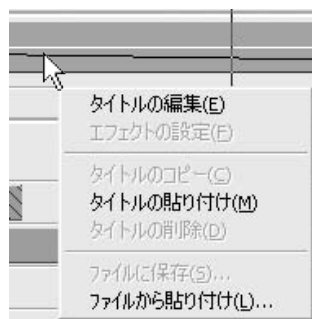
8 タイムラインカーソルを移動

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

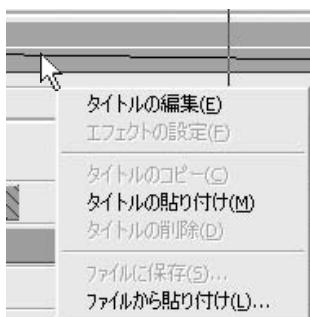


10 「タイトルの貼り付け」をクリック

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

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。

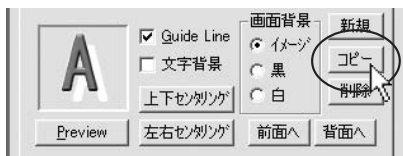
1 座布団を付ける文字をクリック

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。

3

座布団の作成

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



HINT

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。

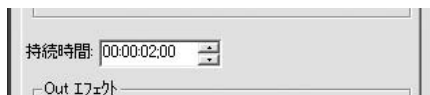
10 「エフェクト」タブをクリック

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



使いこなし

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。

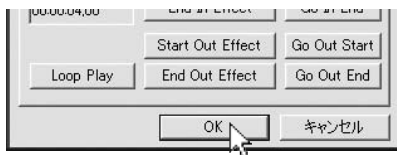
同時に動かせるのは同じタイトルライン上に展開された文字や座布団のみです。プレビュー画面に表示されていても、異なるタイトルライン上で設定された内容は操作できません。

3

座布団の作成

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



HINT

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。



使いこなし

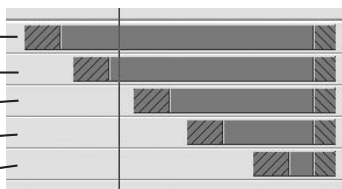
トランジションのデータはどこに保存されるのか

超編 Ultra 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。

文字の表示効果を高める

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



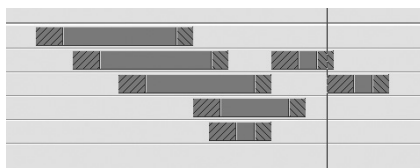
再生すると、各文字が順番に間隔をおいて表示されます。各文字のエフェクトを変えると、別々な動きで表示されてさらに効果があがります。



HINT

超編 Ultra 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 種類の表示効果を同じ画面に設定できることになります。

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

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。

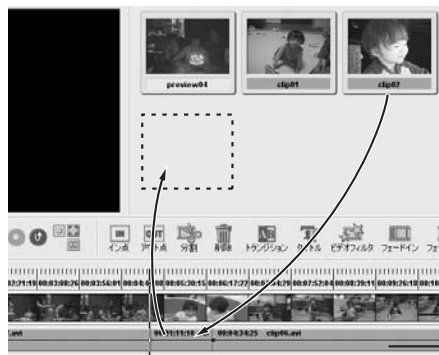
くわしくは、41 ページを参照してください。



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。



サムネイル
メインAV
タイムライン

同じ

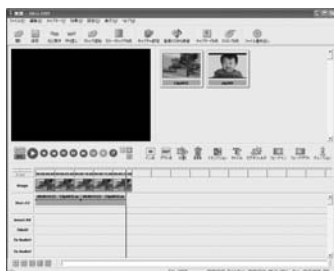
ブルーバック画像のクロマキー

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。

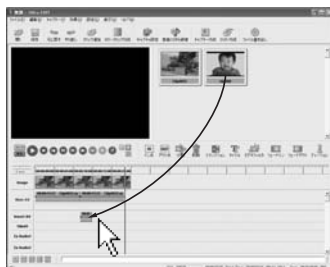
1 ブルーバックで人物を撮影



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

アルファチャンネル付静止画像をタイトルに使う／ブルーバック画像のクロマキー

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



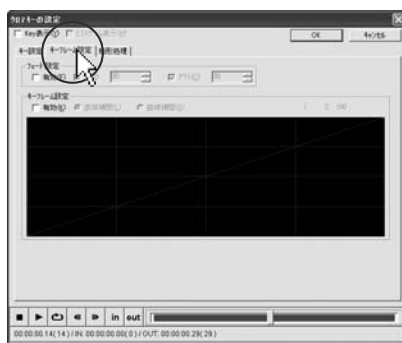
8 キャンセルカラーの範囲を調整

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

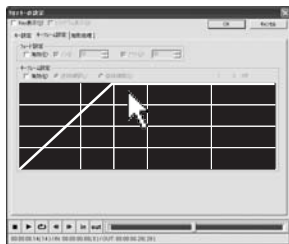


3

ブルーバック画像のクロマキー



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 を確認

フィルタがかかった部分だけを
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

超編 Ultra 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

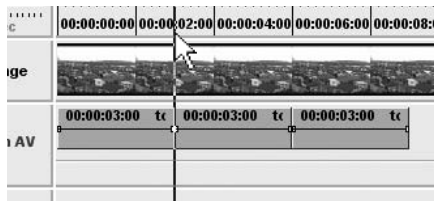


ルミナンスキーに挑戦

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



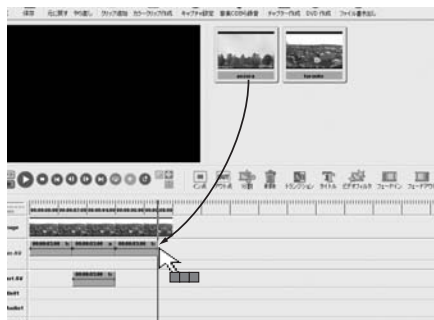
3 効果を加える部分をインサートタイムラインに移動

マウスのドラッグで移動できます



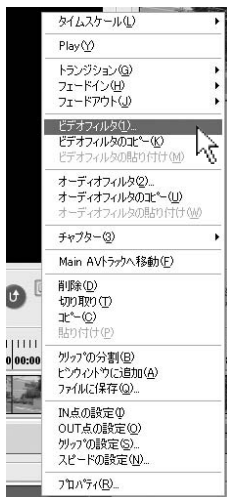
4 ルミナンスキー処理に利用するクリップをメインタイムラインに貼り付け

Ctrl キーを押しながらクリップをドラッグすると、メインタイムラインの空きスペースに貼り付けできます



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



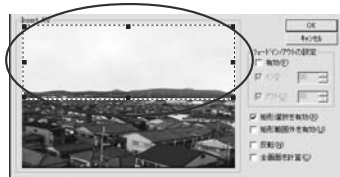
7 「矩形選択を有効」をチェック

矩形部分だけにルミナンスキーが有効になります



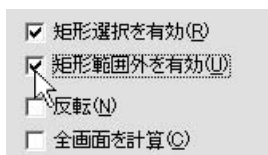
8 矩形範囲を調節

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



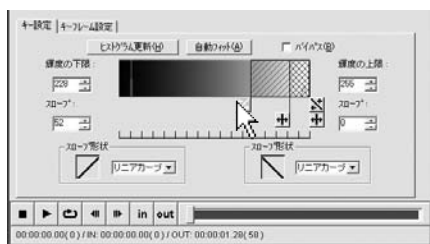
12 左側境界を最適点にドラッグ

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

細かい部分に差ができます



使いこなし

スロープの角度の違い

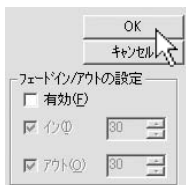
このサンプル画像では、スロープを調整すると稜線にある木々の抜きがかなり変わります。スロープは少なくすると画面全体としてはすっきりしますが、細かい部分は見えなくなります。スロープを多くするとその逆です。

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

超編 Ultra EDIT 画面に戻ります

17 **[Enter]** キーを押して再生

曇った空がさわやかな秋晴れになりました

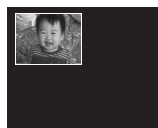


パソコンで色を表現する場合はRGB（赤、緑、青）の三原色を混ぜ合わせます。しかし人間の目は、明るさと色の違いを最も良く感じます。そこでビデオ信号は映像を明るさ（輝度）信号と色（彩度、色相）とに分けて（YUV）扱っています。この明るさをキーにするのがルミナンスキーであり、色をキーにするのがクロマキーです。ルミナンスキーは色が同じでも明るさが異なる場合、クロマキーは明るさが同じでも色が異なる場合に最も効果を発揮します。

画面内に子画面を表示させる

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

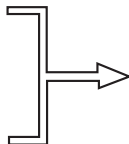


メインAVの映像を子画面にします

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

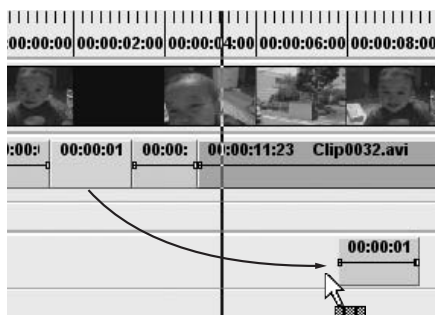
1 子画面にするクリップを切り出す

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

画面内に子画面を表示させる

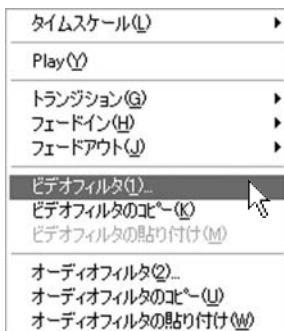
3 小画面にするクリップ上でマウスを右クリック

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(3)** 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



HINT

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。



3

画面内に子画面を表示させる

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



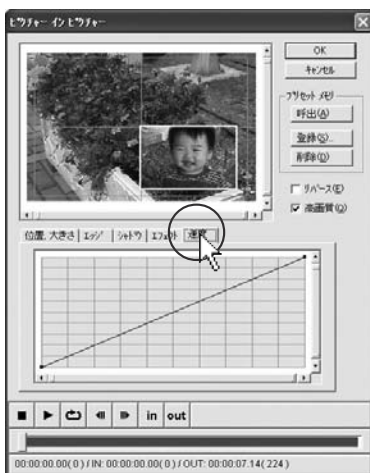
11 「有効」をチェック

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



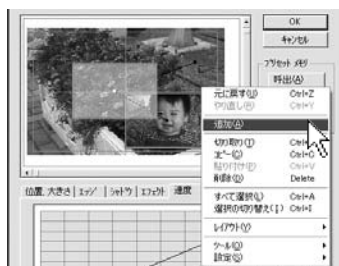
15 移動パスをドラッグして設定

S点が始点で、E点がエンドを意味します



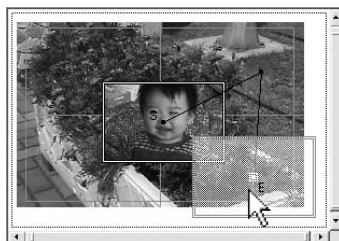
16 さらに「追加」をクリック

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

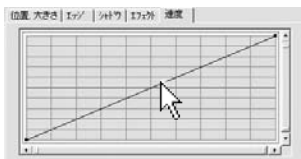


3

画面内に子画面を表示させる

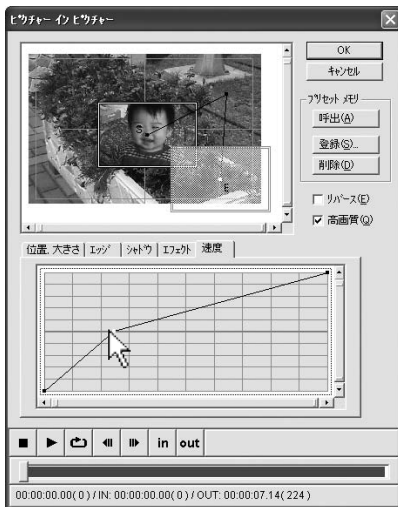
18 キーフレームライン上でクリック

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

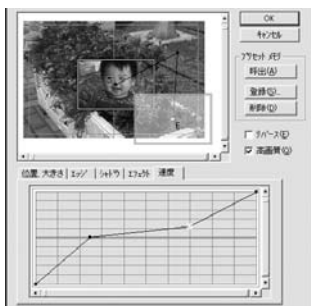
横の赤線がプレビュー画面上の中継点を表示し、縦の赤線は現在モニタに表示されている画面の位置を表します



使いこなし

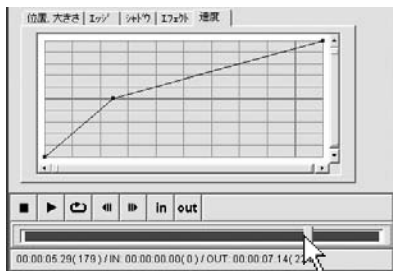
横赤線はいくつでも設定可能

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。



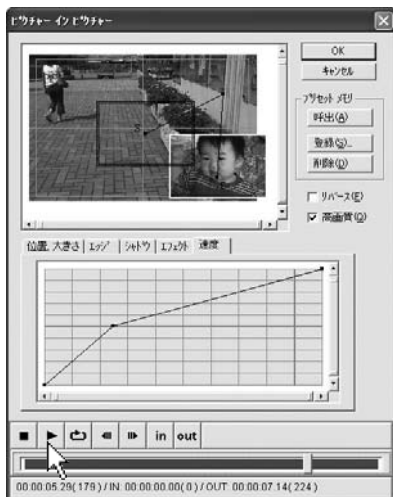
20 コントローラを動かして設定確認

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

超編 Ultra EDIT の画面に戻ります

24 **Enter** を押して再生確認

3

画面内に子画面を表示させる



使いこなし

子画面を全画面表示にするには？

超編 Ultra Edit のピクチャインピクチャ (PinP) 機能の初期設定状態では、子画面を全画面表示させることはできません。

全画面表示を行うようにするには、以下の設定を行って、ピクチャインピクチャ (PinP) の最大サイズ (設定可能範囲) を変更してください。

Windows がインストールされているフォルダ (通常、C:\Windows) にある CANOPUS.INI ファイルに次の 3 行を追記 (記載されていなければ) してください。なお、CANOPUS.INI ファイルがない場合は、新しく作成します。テキストファイルを新規作成したあと、ファイル名を変更すれば作成することができます。

例) 720 x 480 まで設定できるようにします。

```
[PINP]
OverScanX=720
OverScanY=480
```

上記の数値を次の表にしたがって変更することができます。

パラメータ	意味	設定できる値
OverScanX	横方向のサイズの最大値を設定します	1-720
OverScanY	縦方向のサイズの最大値を設定します	1-480 (NTSC) /576 (PAL)

※ CANOPUS.INI を編集する前に、必ず、超編 Ultra EDIT を終了させておいてください。

また、念のためファイル (CANOPUS.INI) をコピーしておくことをおすすめします。

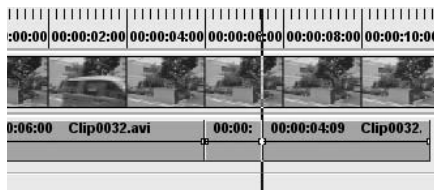
※ ピクチャインピクチャの表示位置によってはフィールド最適化のため 1 ライン表示されない場合があります。

特定の色を取り出して加工する

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



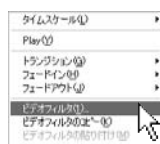
2 クリップ上で右クリック

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



特定の色を取り出して加工する

3

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



HINT

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いません



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

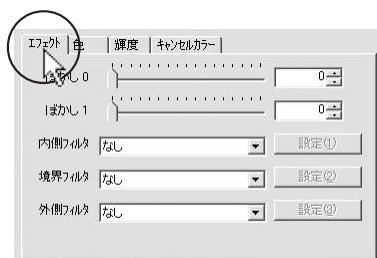
画面がモノクロになり設定効果が
確認できます



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



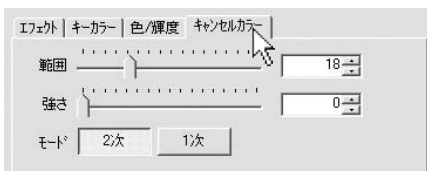
3

特定の色を取り出して加工する

16 をクリック

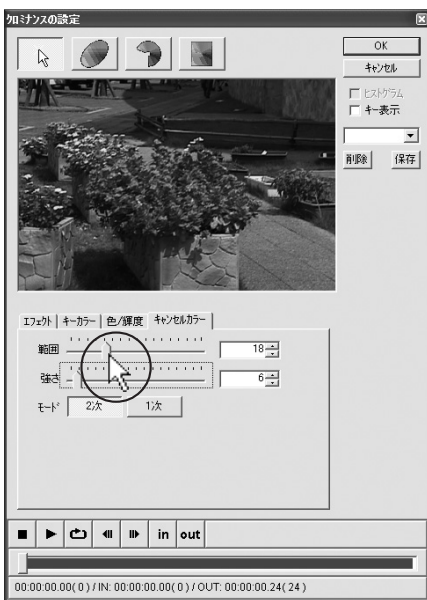
17 「キャンセルカラー」タブをクリック

クロミナンス設定境界上の色変化を抑える操作です



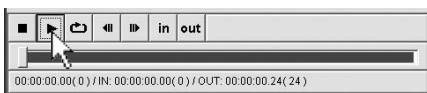
18 範囲と強さを調節して設定

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

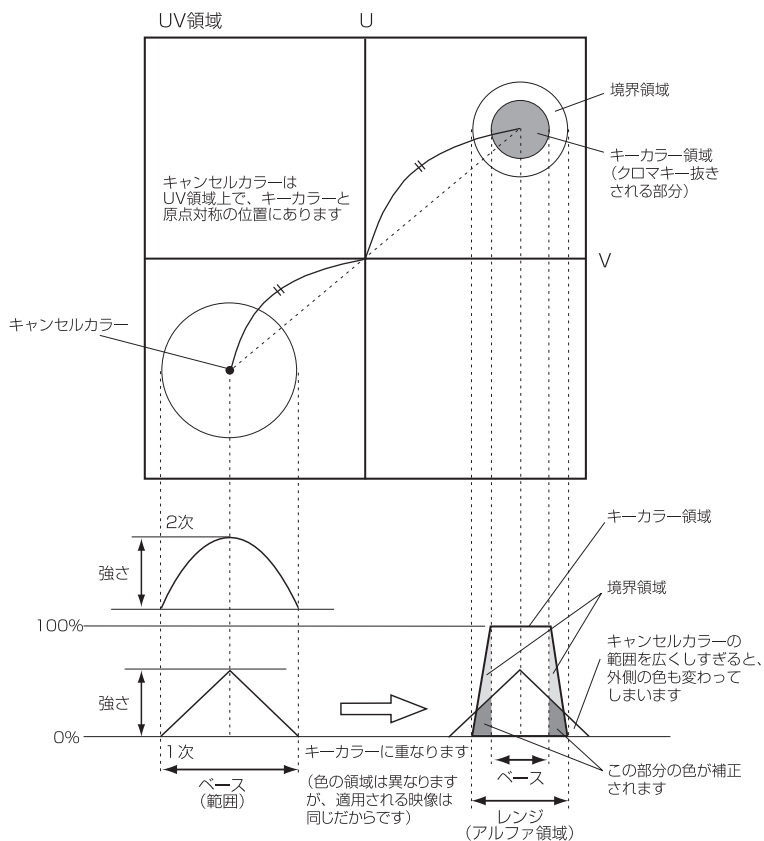


3

特定の色を取り出して加工する



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。



ナレーションの録音

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。

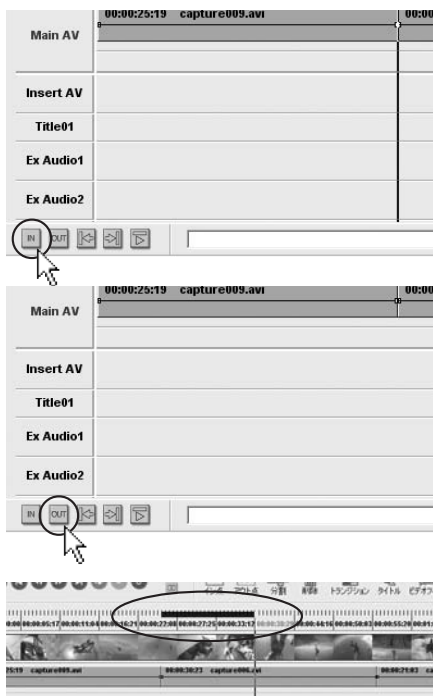
パソコンの LINE IN またはマイク端子にマイクなどの音声入力機器を接続する必要があります。

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、ナレーションの開始ポイントにタイムラインカーソルを合わせます。マーカーコントローラから[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。

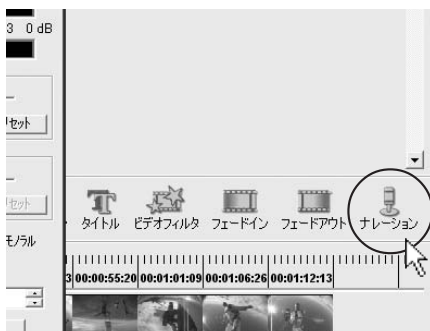
IN 点と OUT 点で指定された範囲が、タイムスケール上に青色で示されます。この青色で示された範囲がナレーション設定領域です。



2 [ナレーション]をクリック

編集コントローラから[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]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、ビ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。

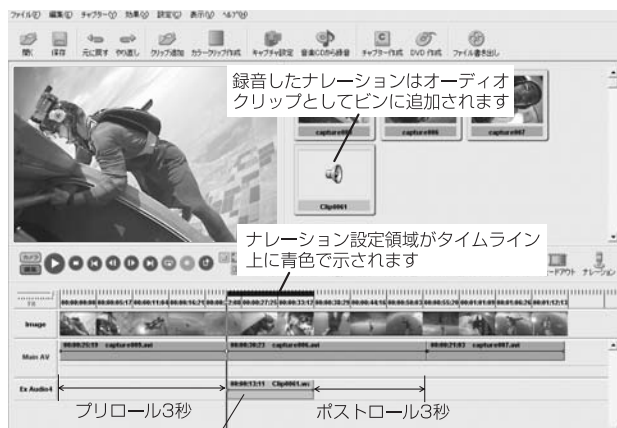


HINT

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。



[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。

[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。

[IN オフセット]

IN の設定を行います。

**[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。

[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。

[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。

[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。



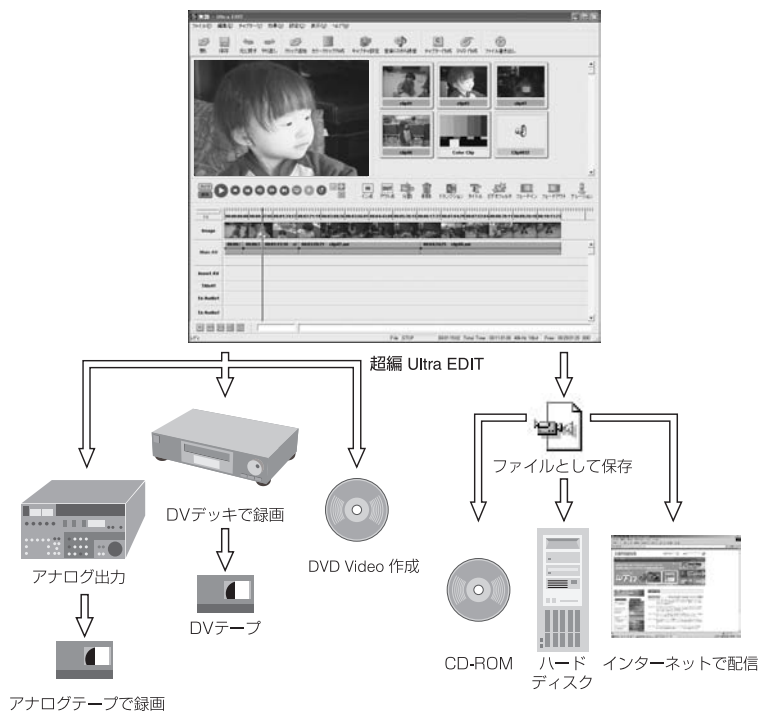
CHAPTER4

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超編 Ultra 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。

4

ファイルを保存する



アナログデッキに出力するには、対応のビデオボードまたはメディアコンバータ（デジタル→アナログ）が必要になります

DVD -Video ディスクの作成

1 「DVD 作成」 ボタンをクリック



2 DVD 出力設定ダイアログが開きます



3 DVD イメージの設定

「自動」を選択します



4 作成する DVD-Video の設定

画質やDVDに書き込むラベル名を指定します



5 書き込み方式の設定

書き込み速度、書き込み後の検査の有無を設定します。

書き込みを行ったときに、エラーが発生するようであれば、書き込み速度を落としてみてください。



6 OK ボタンをクリック



使いこなし

チャプターポイント付きの DVD-Video

「チャプター作成」ボタンでタイムラインにチャプターを設定しておけば、チャプターポイント付きのDVD-Videoを作成することができます。チャプターの作成方法については、63 ページを参照してください。

編集結果を録画 (DV テープに書き戻し)

テープに書き戻し機能を使うと、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カメラコントロールで設定します



2 [ポーズ] をクリック

PLAY PAUSE 状態にします



3 [テープに書き戻し] 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、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





使いになし

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、苦労して編集した大切なファイルは、DVテープに保存しておくことをおすすめします。

新しいDVテープに録画するには

テープに書き戻し機能では、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テープにはあらかじ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テープを用いてテープに書き戻しを行う場合は、超編 Ultra 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。

アナログデッキに録画

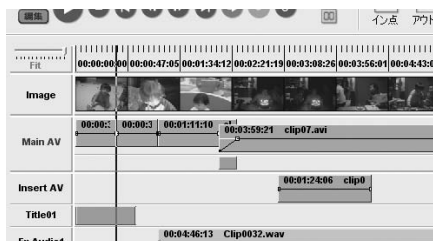
1 録画する機器の頭出し

VTR でテープの録画開始位置を合わせます。

2 再生開始位置の指定

タイムラインカーソルを再生開始位置に合わせます。

※ 録画を始めるポイントよりも少し手前から再生、タイミングを合わせて VTR の録画をするとよいでしょう



3 「再生」ボタンをクリック



4 録画の開始

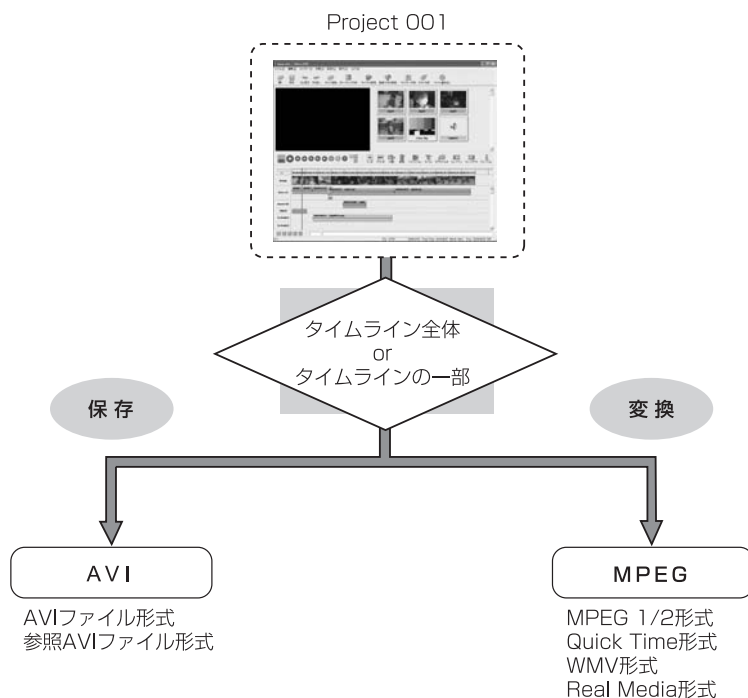
VTR で録画を開始します。



アナログデッキに出力するには、対応のビデオボードまたはメディアコンバータ（デジタル→アナログ）が必要になります

編集結果をまとめて保存

タイムライン画面上の編集結果は、プロジェクトファイルの形式でパソコンの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。



プロジェクトファイルへの保存

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

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。

4

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

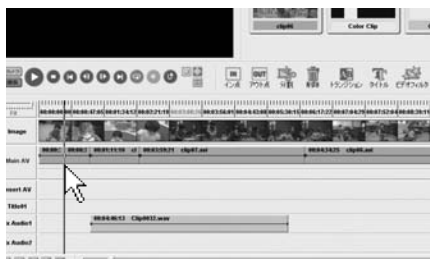
サブメニューが表示され編集ファイルの保存形式を選ぶことができます



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



編集結果をまとめて保存／プロジェクトファイルへの保存／編集ファイルの保存範囲

2 「マーク IN の設定」アイコンをクリック



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 「マーク OUT の設定」アイコンをクリック

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

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

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

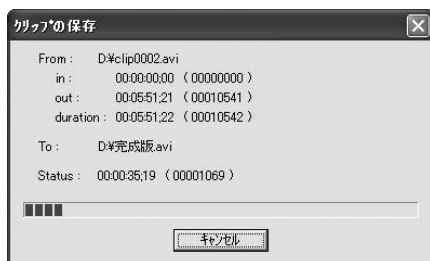
2 「タイムラインを参照ファイルに保存」をクリック

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

クリップの保存が始まり、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



4

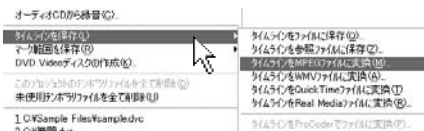
編集ファイルの保存形式

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）

※ StormEncoder が装着されている場合、手順3 でコーデックの選択ができます。

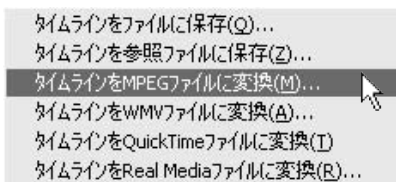
1 「ファイル」メニューの「タイムラインを保存」をクリック

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」タブをクリック

MPEG ストリームの形式を選択します

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



HINT

StormEncoder が装着されている場合、手順3 でコーデックの選択ができます。



※ ハードウェアエンコーダを使用した場合でも、MPEG2 ファイルの生成時間は、使用する素材ファイルの形式やエフェクトの使用状況等、編集内容によって処理が多くなるほど長くなります。

4 「ビデオ設定」タブをクリック

ビデオ設定タブをクリックして、
詳細の設定を行います



5 ビデオ設定の詳細を設定

ビデオのビットレートや画像サイズなどの設定を行います
同様にオーディオの詳細設定を行う場合は、「オーディオ設定」タブをクリックします



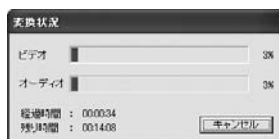
6 「オプション」タブをクリック

画質やシーケンスヘッダの設定を行います



7 出力ファイル名を入力して「OK」をクリック

クリップの変換が始まります



使いこなし

同じ MPEG でも拡張子は別

MPEG 形式といえばすべて「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ー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。

4

編集ファイルの保存形式

WMV ファイルとして保存

Windows Media Video 8 に準拠した WMV ファイルを作成します。

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 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必要部分マーク範囲で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「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 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

クリップの変換が始まります



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必要部分マーク範囲で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「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 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

クリップの変換が始まります

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必要部分マーク範囲で指定することをお勧めします



CHAPTER5

超編 Ultra EDIT 編集画面 操作と機能説明

この章では、超編 Ultra EDIT の編集画面について説明します。

超編 Ultra 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
- 「チャプター」メニュー
- 「効果」メニュー
- 「設定」メニュー
- 「表示」メニュー

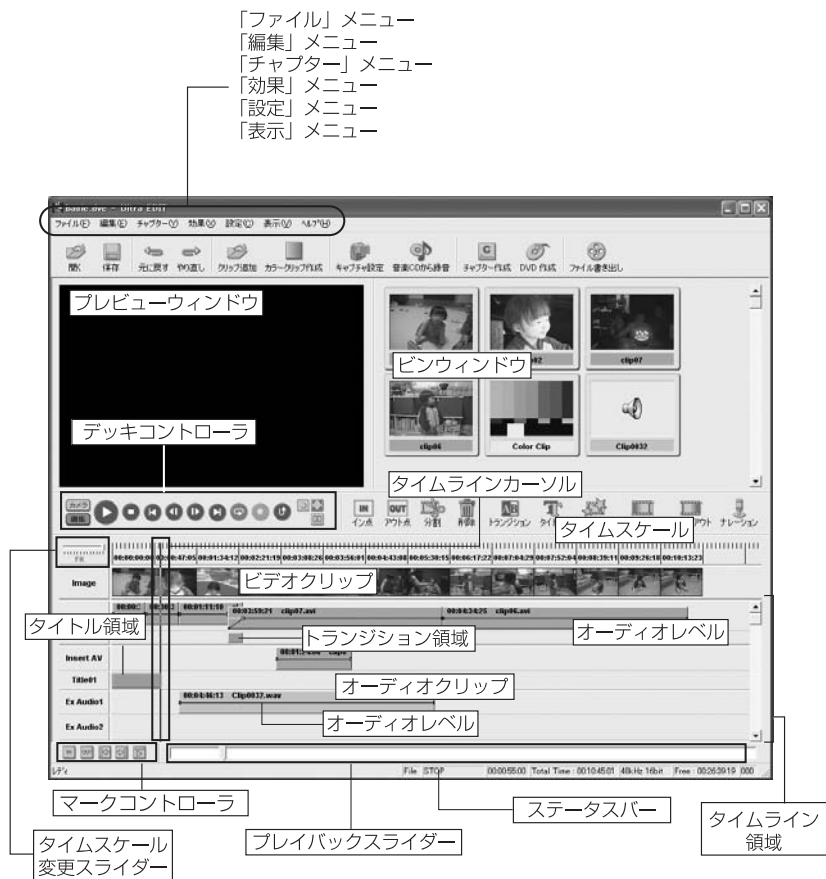
超編 Ultra EDIT ポップアップメニューの項目と説明

- 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。
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。

超編 Ultra 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) チャプター(T) 効果(X) 設定(O) 表示(V) ヘルプ(H)

①	新規作成(N)	Ctrl+N
②	開(O)...	Ctrl+O
③	ピンウィンドウにクリップを追加(T)...	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	オーディオCDから録音(C)...	
⑨	タイムラインを保存(L)	
⑩	マーク範囲を保存(R)	
⑪	DVD Videoディスクの作成(K)...	
⑫	このプロジェクトのテンポラリファイルを全て削除(D)	
⑬	未使用テンポラリファイルを全て削除(U)	
⑭	1 C:\Sample Files\sample.dvc 2 G:\無題.dvc 3 sample.dvc 4 yukidvc 5 complex.dvc プロジェクトの終了(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オーディオCDから録音

オーディオCDからWAVEデータを作成し、ピンウィンドウに追加します。

⑨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。

⑩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。

⑪DVD Videoディスクの作成

タイムラインからDVD Videoディスクを作成します。

⑫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。

⑬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。

⑭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）



- ① タイムラインをファイルに保存(Q)...
- 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)...
- ⑦ タイムラインをProCoderでファイルに変換(P)...

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 AVI2.0 形式のファイルとして保存します。

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。詳細は次ページの「MPEG ファイルに変換」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 W M V 形式のファイル (Windows Media Video 7 準拠) 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。

⑦タイムラインを ProCoder でファイルに変換

Canopus 社製 ProCoder Express を使用し、タイムラインから任意の形式のファイルを作成します。

■ MPEG ファイルに変換

●全般タブ

設定した内容を確認できます。



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

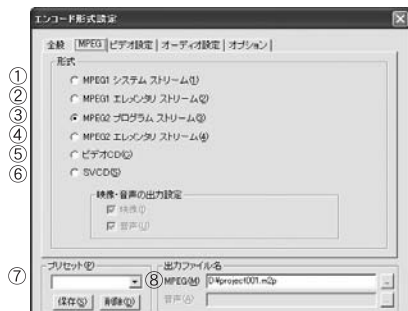
ビデオとオーディオをひとつのファイルに記録します。

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。

●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。



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。ビットレートは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関連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 (フレーム内独立圧縮)、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

フレーム内独立圧縮のピクチャ (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

エンコードの実行方式を指定します。画質を優先すると、変換にかかる時間が長くなります。

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。

■ WMV ファイルに変換



①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。

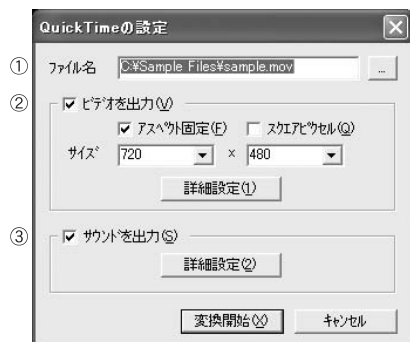
②MPEG4 エンコード設定

「プロファイル選択」でビデオの用途に合わせてエンコーダを設定するか、「ユーザー設定」でパラメータを個別に設定していくかを選びます。

③オーバーサキャン

オーバーサキャン領域を使用するかどうかを設定します。

■ QuickTime ファイルに変換



①ファイル名

変換したファイルの出力先を指定します。

②ビデオを出力

出力するビデオに関する設定を行います。

③サウンドを出力

出力するサウンドに関する設定を行います。

●ビデオタブ



①クオリティ

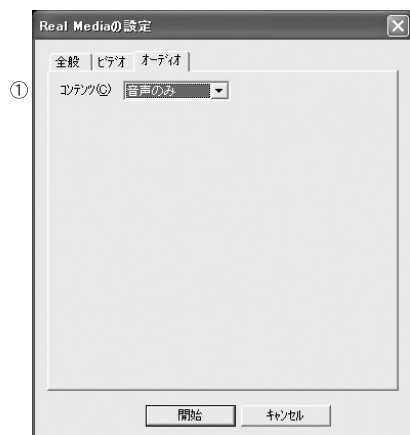
映像のタイプを選択します。

- ・標準
最も標準的な方式です。
- ・滑らかな動作
最もスムーズな映像に最適です。
- ・シャープな映像
最もシャープな映像に最適化します。
- ・スライドショー
スライドショーのプレゼンテーション向けに最適化します。

②フレームサイズ

変換後のフレームサイズを指定できます。「プリセット」で既定のサイズより選択可能。「カスタム」を選択すると、任意のサイズを指定できます。

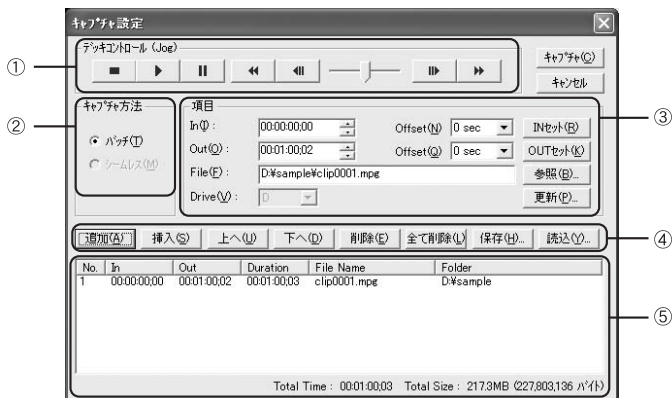
●オーディオタブ



①コンテンツ

タイムラインの音声のタイプに最も近いものを選択します。

「バッチキャプチャ/シームレスキャプチャ」



①デッキコントロール

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。

MPEG 形式でキャプチャを行う場合には、シームレスキャプチャは使用できません。

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) 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) 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、読込

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の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。



HINT

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。

DVD-Video ディスクの作成



① イメージ設定

「自動」を選択すると、自動で空きディスクを探し、タイムラインから MPEG ファイルと DVD ディスクイメージを作成後 DVD に書き込みます。書き込み終了後、作成した MPEG ファイル、DVD ディスクイメージは消去されます。

「イメージを作成する」を選択すると、指定した作業フォルダ内に DVD ディスクイメージを作成し、DVD-Video ディスクを作成します。「イメージを使用する」を選択すると、ハードディスクに保存されている DVD ディスクイメージから、DVD-Video ディスクを作成します。

② 出力設定

画質は高画質 (8000000bps)、標準画質 (5000000bps)、時間優先 (3000000bps) から選択します。

ラベルは、DVD ディスクに書き込むラベル名です。

③ デバイス設定

「書き込み後検査を行う」にチェックをつけると、書き込み終了後に DVD-Video ディスクが正しく作成されたかの検査を行います。書き込みに失敗する場合には、「書き込み速度」を落としてください。

「編集」メニュー

ファイル(F) **編集(E)** チャプター(Y) 効果(X) 設定(O) 表示(V) ヘルプ(H)

①	元に戻す(U)	Ctrl+Z
②	やり直し(R)	Ctrl+Y
③	削除(D)	Del
④	切り取り(T)	Ctrl+X
⑤	コピー(C)	Ctrl+C
⑥	貼り付け(P)	Ctrl+V
⑦	ピンウィンドウへ貼り付け(U)	Ctrl+B
⑧	クリップの分割(S)	Ctrl+D
⑨	静止画保存(S)	Alt+W
⑩	トランジションの貼り付け(O)	Alt+S
⑪	タイトルを貼り付け(E)	Alt+D
⑫	検索(S)	
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(A)	Alt+A
⑱	ピンウィンドウのAVクリップを前に配置(F)	Ctrl+G
⑲	ピンウィンドウのAV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(V)	
㉒	ピンウィンドウのクリップを全て削除(X)	Alt+Del
㉓	タイムライン編集データを全て削除(Y)	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 (165 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 (166 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。

㉑Main 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。

㉒Insert 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。

㉓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。

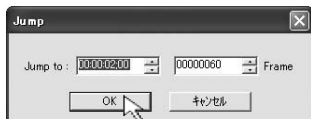
㉓タイムライン編集データを全て削除
全タイムラインの全クリップを削除します。

検 索

- | | | |
|---|------------------|------------|
| ① | Jump(J)... | Ctrl+J |
| ② | 前のシーンの変わり目を検索(Z) | Shift+Home |
| ③ | 次のシーンの変わり目を検索(X) | 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(J) | 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。

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。

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。

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。

マーク範囲の中でレンダリング処理された箇所が橙色で表示されます



マーク IN とマーク OUT で設定した範囲は、タイムライン上に青色で表示されます

レンダリングされたインサート AV トラック内のクリップ

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

トリミングするクリップの開始点を指定します。

② out

トリミングするクリップの終了点を指定します。

③ duration

トリミング後のクリップの長さ(尺)を表示します。

④ Begin

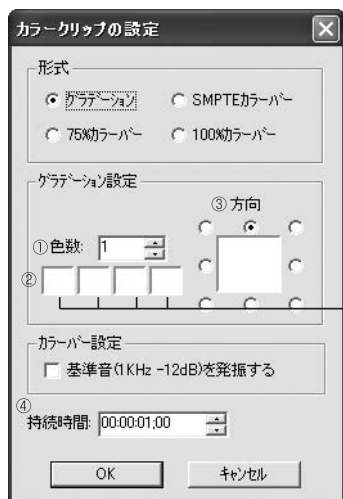
Main AV 以外のクリップ（例：Insert AV ラインのクリップ）のタイムライン上の開始フレームを設定します。



HINT

クリップの設定ウィンドウは、右クリックメニューからも表示できます。この場合はタイムラインカーソルの位置は関係なく、対象となるクリップにマウスカーソルを移動して操作を行います。

「カラークリップをピンウィンドウに追加」

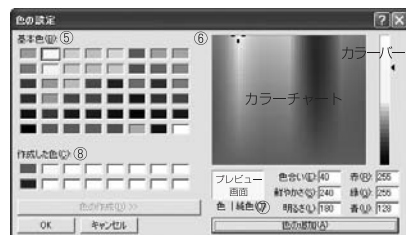


■形式

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。



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



■グラデーション設定

①色数

カラークリップに使う色数を指定します。最大4色まで設定できます。

②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（色の変化）方向を8方向から選択します。中央にはそのプレビュー画面が表示され確認することができます。

④持続時間

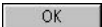
カラークリップの長さ（尺）を設定します。 ボタンをクリックしても、表示時間を直接書き換えてもかまいません。

●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、 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と、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。

「チャプター」メニュー

ファイル(F) 編集(E) チャプター(Y) 効果(X) 設定(C) 表示(V) ヘルプ(H)

- | | | |
|---|-----------------|-----------|
| ① | チャプターの追加(A) | ~ |
| ② | チャプターの消去(C) | ¥ |
| ③ | 自動チャプター設定(M)... | |
| ④ | 前のチャプターへ移動(B) | Shift + / |
| ⑤ | 次のチャプターへ移動(N) | Shift + \ |
| ⑥ | チャプターへ移動(J)... | |
| ⑦ | 全てのチャプターを消去(D) | |

①チャプターの追加

現在のタイムラインカーソルの位置にチャプターを追加します。

②チャプターの消去

タイムラインカーソルの位置のチャプターを消去します。タイムラインカーソルがチャプター上にない場合には無効です。

③自動チャプター設定

タイムラインの先頭から等間隔（最小単位は1分）でチャプターをつけたり、タイムライン上の編集データのカットポイントにチャプターをつけたりすることができます。

④前のチャプターへ移動

直前のチャプター地点にタイムラインカーソルを移動させます。

⑤次のチャプターへ移動

次のチャプター地点にタイムラインカーソルを移動させます。

⑥チャプターへ移動

任意のチャプター地点にタイムラインカーソルを移動させます。

移動したいチャプターをダブルクリックで選択すれば、ダイアログを閉じることなく、移動することができます。

⑦全てのチャプターを消去

タイムライン上に作成されている全てのチャプターを消去します。

「効果」メニュー

ファイル(F) 編集(E) チャプター(Y) **効果(X)** 設定(O) 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(Q)	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(Q)
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+[

③ フェードアウトを追加

a	1/2 秒(Q)
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+[

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読み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

超編 Ultra 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ので、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ことも可能です。透過率を下げて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。



HINT

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

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。



エンボス内側



エンボス外側



Filter1



Filter10



エッジ 1



エッジ 2



エッジ 10

Type

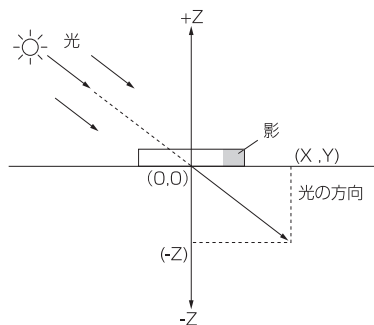
エンボスをどちら側に付けるかを指定します。内側にすると文字の縁より内側方向に立体感が付きます。外側にすると立体感が外側に付きますので、文字が太くなります。

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。



假になし

シャドウは順番に指定

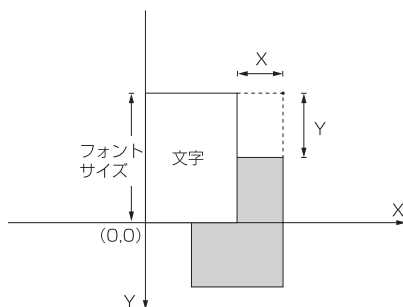
シャドウの設定は効果がわかりにくいときもあるので、機能を理解するためにも次の順に操作してください。(1)Type を選ぶ、(2)H と S で影の基本形状を指定する、(3)Source H と Shadow H で、文字の高さと影の高さを指定する、(4)影の傾斜と移動量を、それぞれ X と Y で指定する。

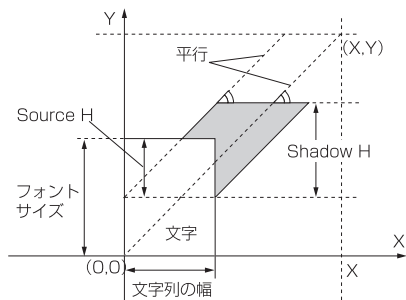
Type の種類別に指定と影の動きを説明します。説明のない項目は、数字を入れても表示に反映されない無関係な項目です。

●「投影」の場合

移動量

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





●「傾斜」の場合

・ Source H

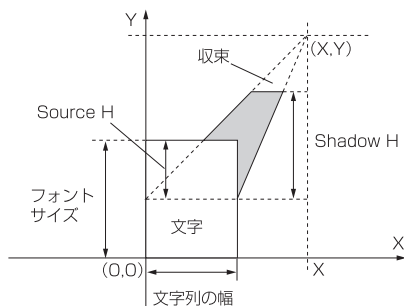
文字の最上端より何ピクセル下から影が出るかの指定です。フォントサイズを目安にしてください。

・ 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。

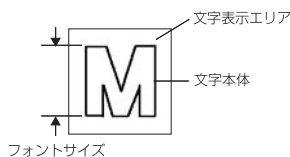


使いになし

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。





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。



HINT

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。

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。

「色」タブ



■ボディ

色数

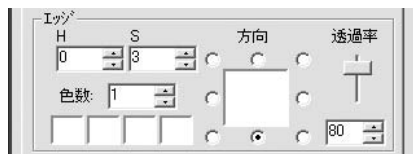
4色まで入力可能で、最大4色の色を使った表示ができます。色の指定は下の色設定枠をクリックして色パレット上で行います。色設定枠の順番でグラデーション（色の変化）が付きます。

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。



■シャドー

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。

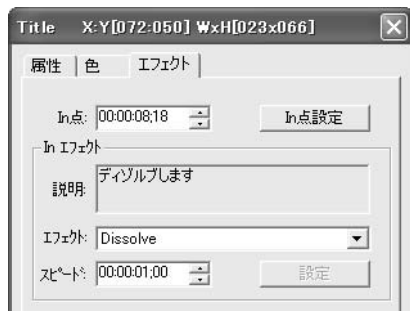


使いこなし

方向とは何か

エッジやシャドーの指定での「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



■ 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」欄に文字が表示されます。

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、エフェクトを設定しない状態と同じになります。



■ 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

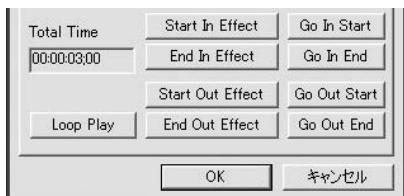
文字表示が消えるまでの表示効果と時間を指定します。

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、エフェクトを設定しない状態と同じになります。



■ Total Time

文字が表示され始めてから消えるまでの、エフェクト効果全体の長さ（時間）です。

■ エフェクトの開始、終了位置をタイムライン上で直接確認する機能

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

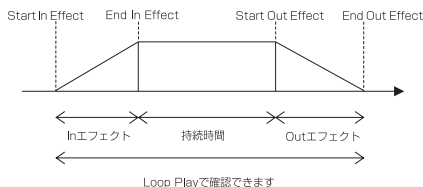
このボタンをクリックすると、エフェクトの開始位置から終了位置までが繰り返し再生されます。再度クリックすると再生は止まります。



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。しかし超編 Ultra 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。

文字表示のエフェクト設定概念図



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。

のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切

■ 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。

のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切

■ 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。

のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切

■ 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。

のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切

■ 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。

のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切

■ 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。

のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切

■ 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。

のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切 のんげり切

■ 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 Dissolve

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うことができますが、文字の流れが逆になります。



仮になし

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(F) 編集(E) チャプター(Y) 効果(X) **設定(O)** 表示(V) ヘルプ(H)

- ① インアクティブ時オーバーレイを開放する(O)
- ② リピート再生(R)
- ③ 再生時サンプリングレートの設定(V)
- ④ リップル編集モード(M) Alt+R
- ⑤ 編集時の初期値設定(E)...
- ⑥ 16:9編集モード(L)
- ⑦ クリップの端にスナップする(E) Alt+P
- ⑧ オーディオをスクラブする(B) Alt+G
- ⑨ 間に合わない再生は停止する(D)
- ⑩ キャプチャファイルの設定(C)...
- ⑪ チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする(A)
- ⑫ キャプチャ時クリップを分割しない(S)
- ⑬ タイムスケール(M)
- ⑭ Ultra EDITのプロパティ(P)...

①インアクティブ時オーバーレイを開放する

超編 Ultra EDIT のウィンドウがインアクティブになった場合に、オーバーレイを開放（レビューを停止）するか、継続させるかを選択します。

②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。

③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

④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。

⑤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）

⑥ 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。

⑦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。

⑧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。

⑨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。

⑩キャプチャファイルの設定

どの形式のファイルでキャプチャを行うかを選択します。

⑪チャンネル3、4のオーディオをキャプチャする

32KHz 4 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。

⑫キャプチャ時クリップを分割しない

超編 Ultra EDIT には、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分割してキャプチャ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。

⑬タイムスケール

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

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

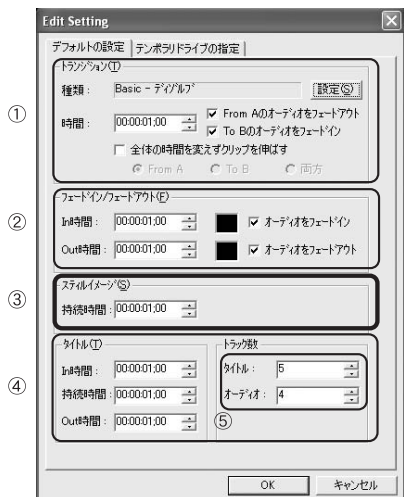
⑭Ultra EDIT のプロパティ

超編 Ultra EDIT の詳細設定を行います。（183 ページを参照）

「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「効果メニュー」の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ぶと、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 スティルイメージ

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。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

超編 Ultra 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。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、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。

「キャプチャファイルの設定」

ビデオをキャプチャするときに、どのファイル形式のファイルを作成するかを指定します。



①形式

- ・ AVI 2
AVI2.0 形式でキャプチャします。
- ・ 参照 AVI
最大 180 分までのサイズのビデオをキャプチャ可能です。
- ・ MPEG1
MPEG1 形式でキャプチャします。
- ・ MPEG2
MPEG2 形式でキャプチャします。

②画質

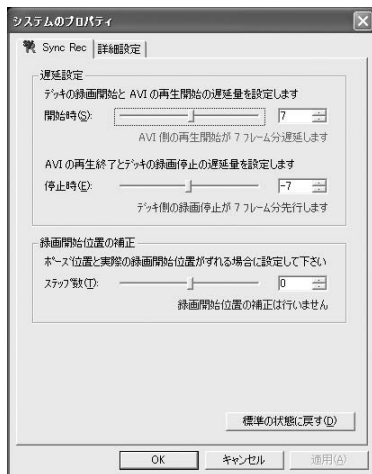
MPEG のファイルの画質を指定します。ビットレートは、MPEG1で950000 (高画質)、800000 (標準画質)、600000 (時間優先)、MPEG2で8000000 (高画質)、5000000 (標準画質)、3000000 (時間優先) となります。

「Ultra EDIT のプロパティ」

超編 Ultra EDIT の詳細設定を行います

■ Sync Rec タブ

デッキコントロールを使用する際の動作を設定します。



① ビデオスタンダード

日本国内で使用する場合は、通常、NTSC に設定してください。

②時間表示にドロップフレームを使用する
タイムコードの表示にドロップフレーム処理を行なって、実時間に合わせるかどうかを指定します。

③ポーズ時のフィールド

ポーズ時にフレーム全体を表示するか、奇数 (ODD) フィールド、偶数 (EVEN) フィールドのみを表示するかを指定します。ODD、EVEN に設定すれば画像のブレが少なくなります。

④ DV フォーマット

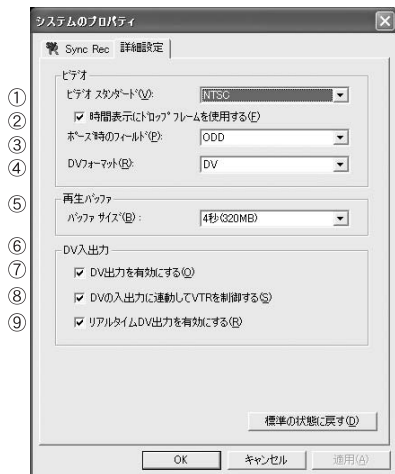
DV、DVCAM のどちらかを選択します。

⑤再生バッファサイズ

再生バッファサイズを、1 秒 (128MB)、2 秒 (192MB)、3 秒 (256MB)、4 秒 (320MB)、5 秒 (384MB)、自動設定より選択します。

■ 詳細設定タブ

超編 Ultra EDIT の設定を変更します。



⑥ DV 入出力

DV の入出力に関する設定を行います。

⑦ DV 出力を有効にする

プレビューウィンドウの映像を DV 出力します。DV カメラを再生モードにしてパソコンに接続している場合には、DV カメラのモニターにプレビューウィンドウと同じ映像が表示されます。DV の入出力に連動して VTR を制御することができます。

⑧ DV の入出力に連動して VTR を制御する

VTR の制御を DV の入出力に連動して行うことができます。

⑨リアルタイム DV 出力を有効にする

タイムラインをソフトウェアで DV にエンコードし、そのまま IEEE1394 に出力します。

「表示」メニュー

ファイル(F) 編集(E) チャプター(Y) 効果(X) 設定(O) **表示(V)** ヘルプ(H)

- | | | |
|---|--------------------------|-------|
| ① | ツール バー(T) | |
| ② | マークバー | |
| ③ | コントロールバー(C) | |
| ④ | ステータス バー(S) | |
| ⑤ | ピンウィンドウのサムネイルを小さく表示する(B) | Alt+N |
| ⑥ | タイムラインのサムネイルを小さく表示する(L) | Alt+M |
| ⑦ | Main AVを常に表示する(M) | |
| ⑧ | タイムラインのサムネイルを表示する(V) | 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 | 全画面表示(U) | Alt+J |
| ⑫ | オーバーレイ表示の開始(O) | |
| ⑬ | オーバーレイ表示の停止(F) | |
| ⑭ | オーバーレイをドラフトモードで表示する(R) | |
| ⑮ | ベクトルスコープ(V) | |
| ⑯ | 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 マークバー

マーク IN/OUT の設定と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。

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

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

⑦ Main AV を常に表示する

パソコンの表示画面サイズが小さいとタイムラインが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 全画面表示

全画面でプレビューを表示します。全画面プレビュー時、左クリックで再生、停止。右クリックでメニューを表示します。ESC キーを押すと、全画面表示を解除できます。

⑫ オーバーレイ表示の開始

プレビュー画面の表示が始まります。

⑬ オーバーレイ表示の停止

プレビュー画面の表示が消えます。

⑭ オーバーレイをドラフトモードで表示する

CPU のパワーの低い環境で、再生負荷を軽減できます。DVStorm にはありません。

⑮ ベクトルスコープ

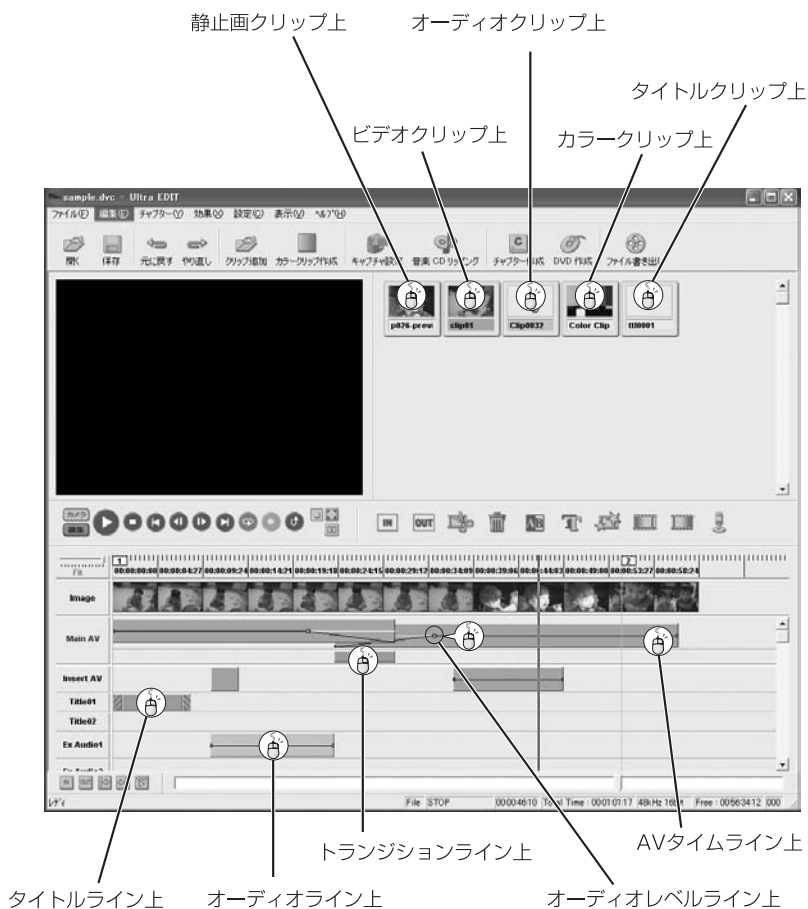
ベクトルスコープが表示されます。

ホワイトバランスの調整時に使用します。

⑯ ウェーブフォーム

ウェーブフォームが表示されます。

超編 Ultra 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 | チャプター(C) | ▶ |
| ⑬ | Main AVトラックへ移動(E) | |
| ⑭ | 削除(D) | |
| ⑮ | 切り取り(T) | |
| ⑯ | コピー(C) | |
| ⑰ | 貼り付け(P) | |
| ⑱ | クリップの分割(B) | |
| ⑲ | ピンポイントに追加(A) | |
| ⑳ | ファイルに保存(Q)... | |
| ㉑ | IN点の設定(V) | |
| ㉒ | OUT点の設定(Q) | |
| ㉓ | クリップの設定(S)... | |
| ㉔ | スピードの設定(N)... | |
| ㉕ | プロパティ(R)... | |

①タイムスケール

タイムライン全体の表示単位が変わります。

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 (168 ページ参照)

④フェードイン (168 ページ参照)

⑤フェードアウト (168 ページ参照)

⑥ビデオフィルタ (189～213 ページ参照)

⑦ビデオフィルタのコピー (189～213 ページ参照)

⑧ビデオフィルタの貼り付け (189～213 ページ参照)

⑨オーディオフィルタ (222～225 ページ参照)

⑩オーディオフィルタのコピー
(222～225 ページ参照)⑪オーディオフィルタの貼り付け
(222～225 ページ参照)

⑫チャプター (167 ページ参照)

⑬Main 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。

⑭削除

マウス位置のクリップを削除します。

⑮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。

⑯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。

カラークリップ上で右クリックした場合

- | | |
|---|---------------|
| ㉖ | IN点の設定(V) |
| | OUT点の設定(Q) |
| | クリップの設定(S)... |
| | スピードの設定(N)... |
| | 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

- | | |
|---|---------------|
| ㉗ | IN点の設定(V) |
| | OUT点の設定(Q) |
| | クリップの設定(S)... |
| | スピードの設定(N)... |
| | ペイントソフトの起動(X) |

⑰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)

⑱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。

⑲ピンウィンドウに追加

マウスカーソルが置かれたクリップをピンウィンドウにサムネイル表示します。

⑳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。

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。



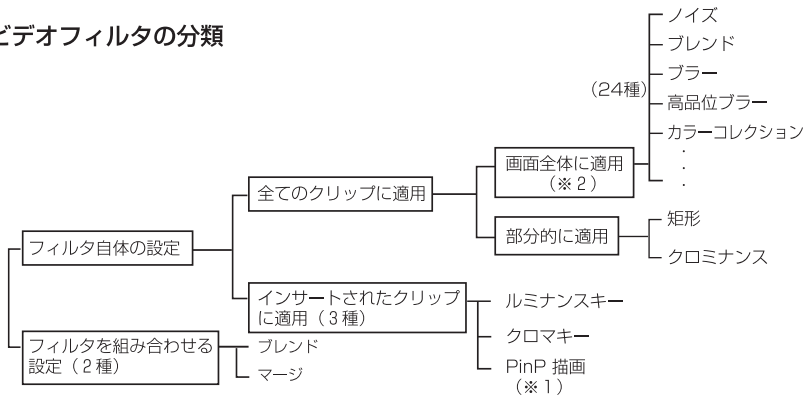
・参照情報

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

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

ビデオフィルタのウィンドウ。左側には「使用可能なフィルタ(E)」のリストがあり、右側には「設定されているフィルタ(E)」のリストがある。中央には「追加(A)」ボタンがある。下部には「Effect」セクションがあり、「Luminance key」、「Chroma key」、「Pin P」の3つのタブがあり、それぞれ「Setup(1)」、「Setup(2)」、「Setup(3)」ボタンがある。右下には「映像を背景にする(O)」ボタンがある。

5

超編 Ultra EDIT ポップアップメニューの項目と説明

- 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(O): 保存されたフィルタの設定を読み込みます
- ↑(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

■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が、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。

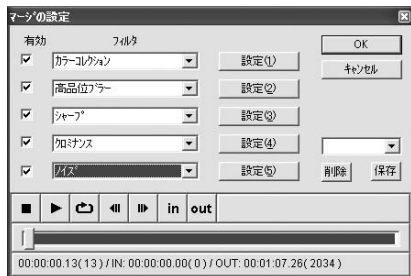
■ループスライド

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

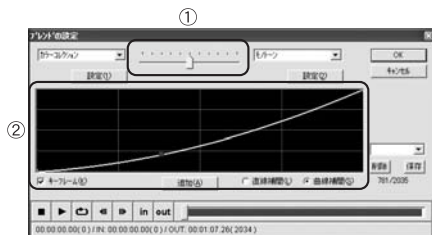
映像を間欠フリーズさせたり、カラーフレームの挿入が可能です。カラーフレームの挿入でストロボ撮影を行った様な効果や、静止画を加えることでコマ落ちをさせたような映像が得られます。間隔、持続時間・カラーフレームの色などが設定できます。矩形のムービングパスには対応しません。

マージ



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



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

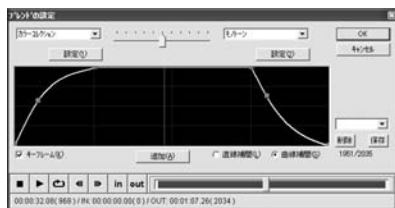
互いの混合比率を一定に設定するためのコントロールです。

②キーフレーム

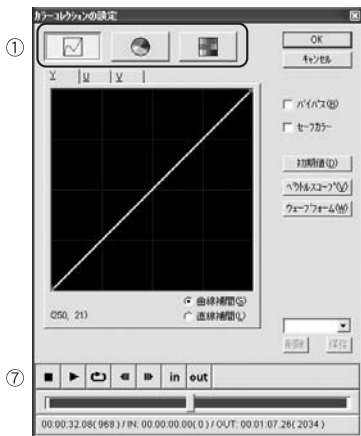
「キーフレーム」をチェックすると、キーを「追加」ボタンで追加して直線または曲線でキーフレームを設定することができます。下側に移動すると左側の効果が増大し、上側に移動すると右側の効果が増大します。



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



- ### 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ヤーフカラー

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用します。

- #### 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

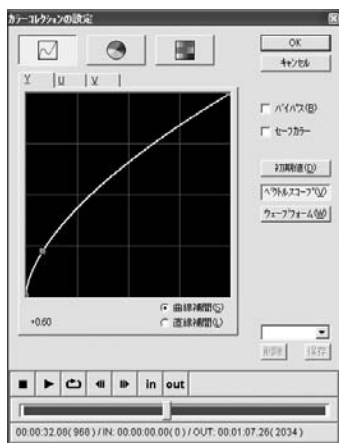
クリックするとウェーブフォームが表示され、タイムラインカーソル位置の輝度レベルの全体分布がわかります。セーフカラー設定の効果をここで確認できます。

- ## ⑦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

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を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2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色が落ちてモノクロになり、外側に行くと色が強調されます。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、ベクトルスコー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。



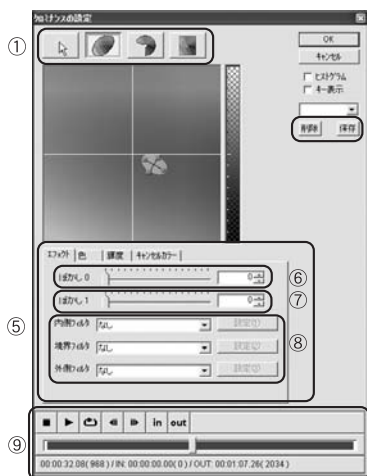
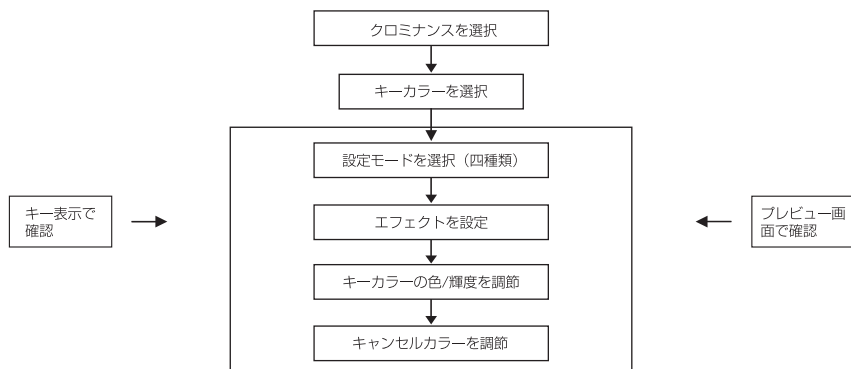
ビデオフィルタを適用するとき役に立つベクトルスコープとウェーブフォームは、表示されている画面上でマウスを右クリックするとプロパティ設定を表示(起動)します。ここでは、それぞれの表示形式、明るさそして行選択ができます。行選択すると、デフォルトで全体の平均値を表示しているのに対し、特定の水平走査線の表示を指定できます。画面サイズ(720×480ドット)に従い、0～479の範囲になります。



クロミナンス

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。
(196 ページ参照)

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。



■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。



■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。



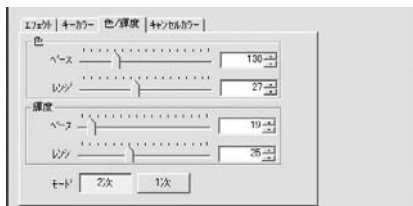
■矩形選択モード

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」で確認しながら行くと便利です。（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く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。



使いこなし

輝度は0から255まで

輝度（明るさ）は0から255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。

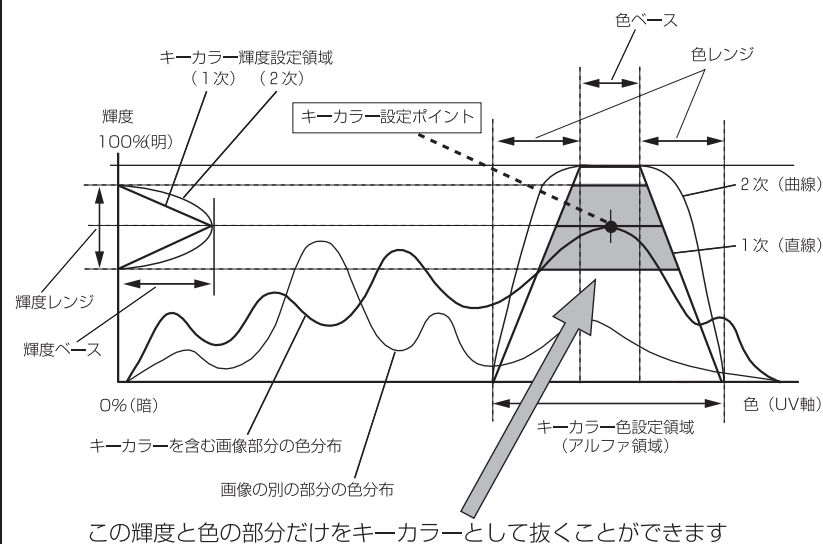
②強さ

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

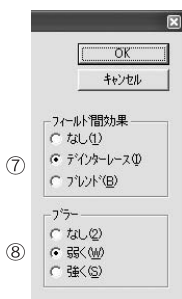
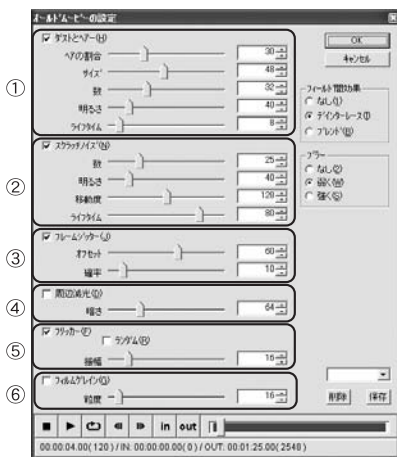
キーカラーの境界線角の鋭さを選択します。色にメリハリがある場合は「2次」に設定します。

キーカラーの設定概念図



オールドムービー

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

フィルムについて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

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%(10)	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、あとは超編 Ultra 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。



使いこなし

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。

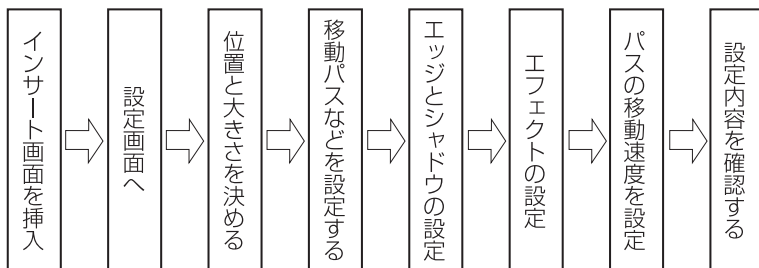
フレーム	左	上	幅	高さ
0	274	216	126	142
2	324	214	126	142
4	302	198	126	142
7	378	166	126	142
19	468	206	126	142

☒ ムービングパス(M)

PinP

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。



小画面が追加され移動バスが
設定された状態



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バスが指定され、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。

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。



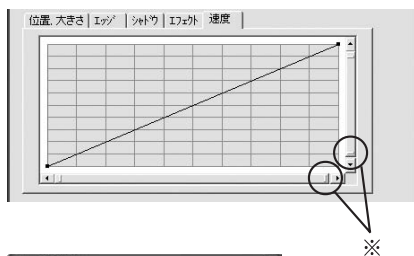
シャドウタブ

「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。



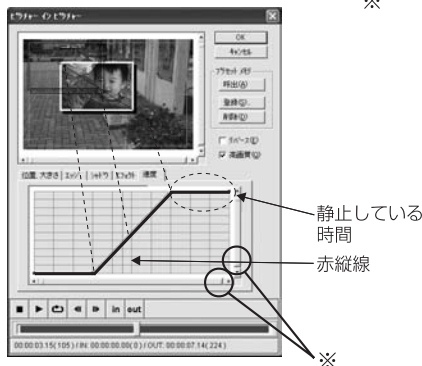
エフェクトタブ

「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。



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で移動し、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。

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(O)	▶
設定(E)	▶

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。

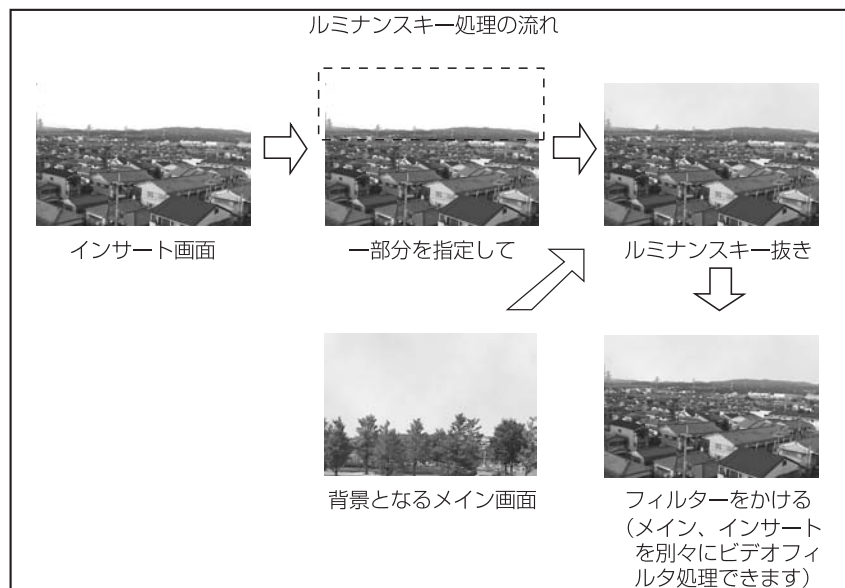
●縦横比を保持し拡大表示

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。



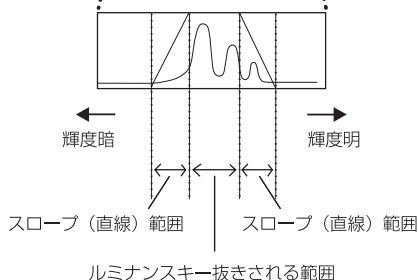
ルミナンスキー

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。





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いときはチェックを入れます。

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、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

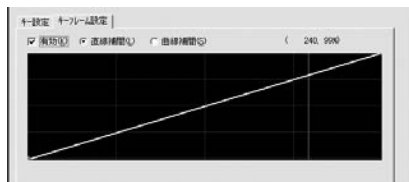
ヒストグラム(輝度の分布)を再計算します。

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。

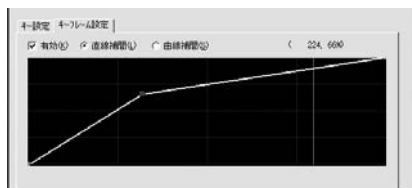
ヒストグラムによるキー設定画面

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。



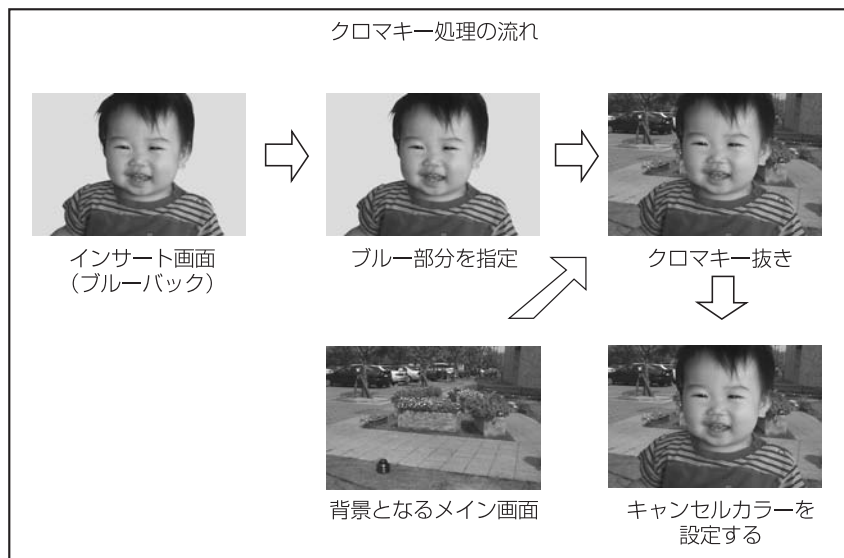
キーフレーム設定

「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。



クロマキー

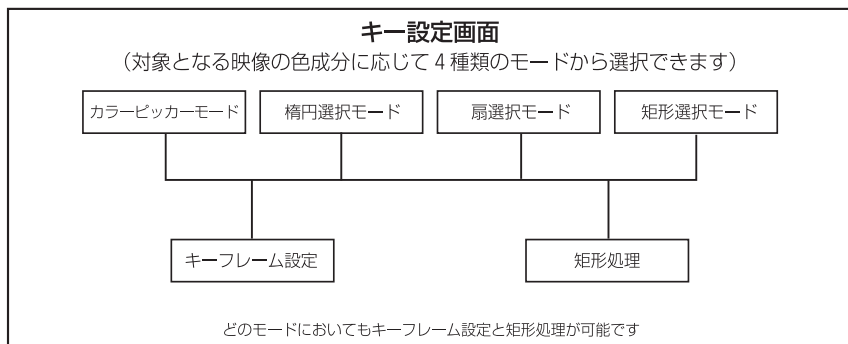
クロマキーとは、特定のクロマ（色）によって画面の一部をキー設定し、その部分を「抜く」処理です。キーカラーの影響で抜いた部分との境界面が変色したときは、キャンセルカラーで補正します。



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 **Setup②** 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



■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。

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P193を、ベースとレンジの説明についてはP198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。

⑤CG設定

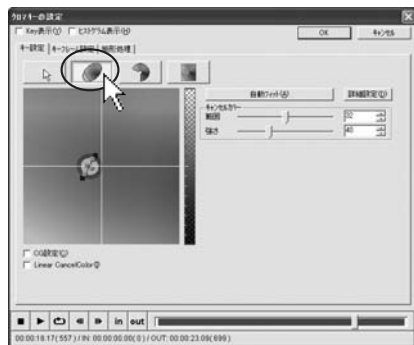
CGとの合成を行う場合、チェックをつけると最適な設定になります。

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

⑦Linear 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。



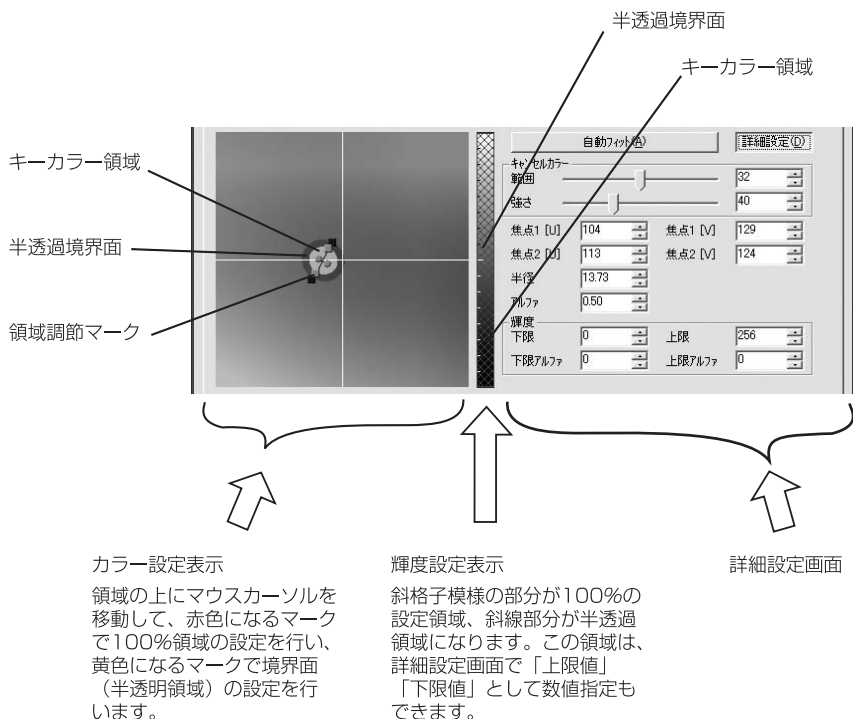
■楕円選択モード

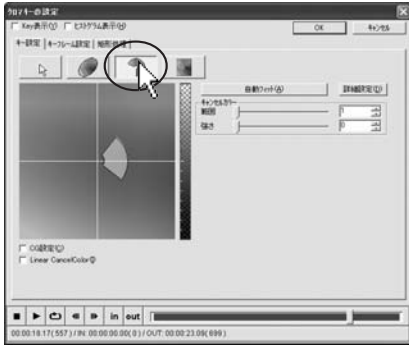
楕円選択モードでは、色表示されたカラースペースウィンドウ上にクロマキーを楕円で表現します。ヒストグラム表示をクリックすると、インサート画面の色分布が表示され設定が容易になります。

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。





■扇選択モード

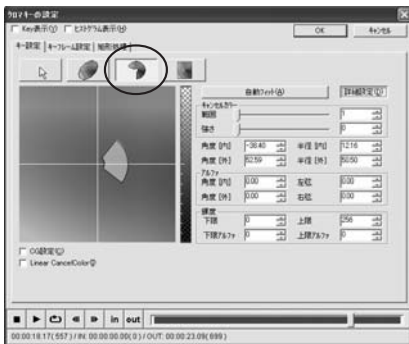
扇選択モードでは、色表示されたカラースペースウィンドウ上にクロマキーを扇形に表現します。ヒストグラム表示をクリックすると、インサート画面の色分布が表示され設定が容易になります。

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。



詳細設定を表示した状態

■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。

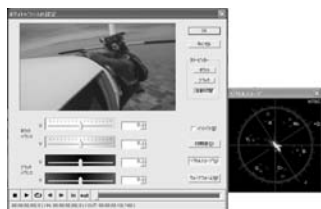
選択項目は他のモードと同じです。

ホワイトバランス



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くと、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。

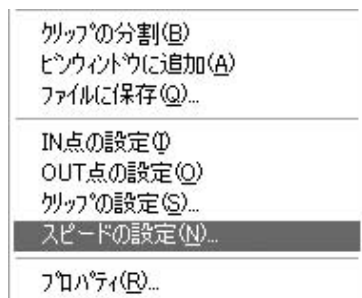


使いになし

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

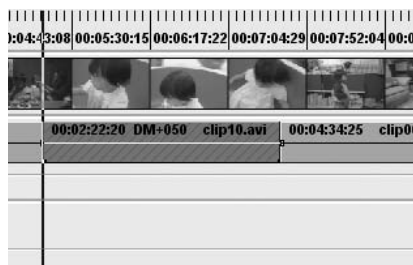


[スピードの設定] を選択すると、スピードの設定画面が表示されます。



[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、再生時間は元のクリップの 2 倍の長さになります。
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クリップの長さに合わせて再生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。

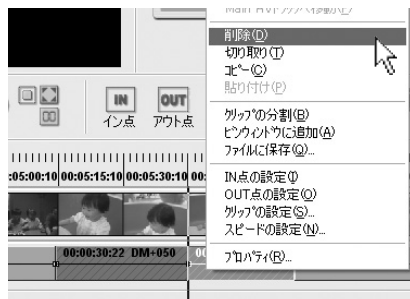
②速度を変更しないでクリップ自体の長さを変える場合

再生速度を変えずにクリップを短くするには、クリップを分割後、不要な部分を削除します。



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から「クリップの分割」を選択します。



分割してできた不要なクリップ上で右クリックし、ポップアップメニューから「削除」を選択



この方法では、クリップのデュ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。

ピ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	クリップを開く(O)
⑧	情報ファイルの作成(C)
②	クリップの削除(D)
③	ファイルに保存(Q)...
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

⑨	カラークリップの設定(O)
②	クリップの削除(D)
③	ファイルに保存(Q)...
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

⑩	ペイントソフトの起動(O)
⑪	静止画の時間設定(S)
②	クリップの削除(D)
③	ファイルに保存(Q)...
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	クリップを開く(O)
②	クリップの削除(D)
③	ファイルに保存(Q)...
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

②	クリップの削除(D)
③	ファイルに保存(Q)...
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クリップを開く

別ウィンドウを開き、クリップをフルサイズでプレビューします。In点、Out点を設定することもできます。

②クリップの削除

ピ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。

③ファイルに保存

AVI 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前に挿入します。

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情報ファイルの作成

MPEG ファイルの状態を解析し、情報ファイルを作成します。

MPEG 情報ファイルを作成することで、データへの高速アクセス（マッハサーチ）が可能になります。

⑨カラークリップの設定

「カラークリップの設定」ウィンドウが開きます。

⑩ペイントソフトの起動

関連付けしている画像編集プログラムを起動します。

⑪静止画の時間設定

持続時間の設定ウィンドウが表示されます。

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(U) |

①レベルポイントを削除する

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

②全てのレベルポイントを削除する

レベル設定すべてをキャンセルして、最初の値（中央）に戻します。

③全てのレベルポイントを0%にする

クリップ全体の音量がゼロになります。

トランジションライン上の右クリック

※ トランジションライン上でダブルクリックを行うと[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。

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

アルファワイプ

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プを行います。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。



5

超編 Ultra EDIT ボツアップメニューの項目と説明

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。



ブラインドプッシュ

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。



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の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。

5

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 | ピンウィンドウに追加(A) |
| ④ | オーディオフィルタ(F)
オーディオフィルタの追加 |
| 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)
フリップ(F) |

①Ex Audio データの削除

マウス位置のオーディオクリップを削除します。

②クリップの分割

タイムラインカーソル位置でオーディオクリップを分割します。

③ピンウィンドウに追加

編集後の内容でピンウィンドウに貼り付けます。

④オーディオフィルタ (次ページを参照)

⑤IN 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。

⑥OUT 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

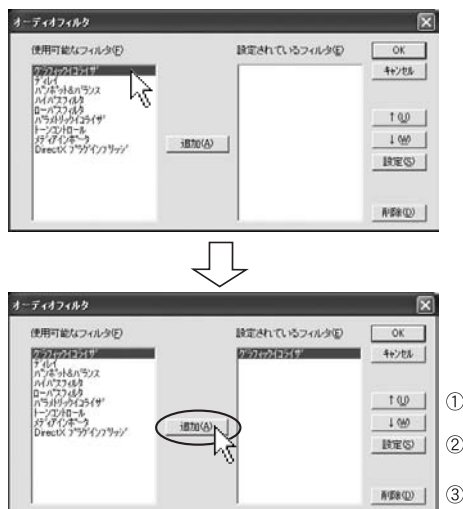
IN/OUT 点などを直接数値で設定できます。

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

オーディオフィルタは、超編 Ultra 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。



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。

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

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。

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。

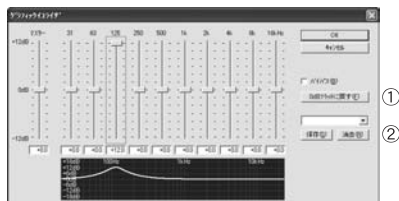
③追加されたフィルタを削除するボタンです。

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。

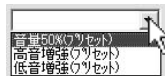


■グラフィックイコライザ

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。

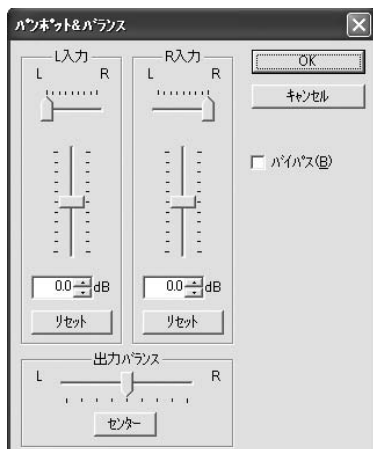
① 0dB フラットに戻す：

すべてのフェーダー操作をクリアします。



② 保存 / 消去

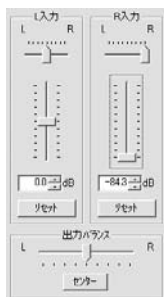
ここでプリセットされたイコライジングを選択できます。また新しく作成したイコライジングを保存・削除できます。プリセット設定は削除できません。



■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。

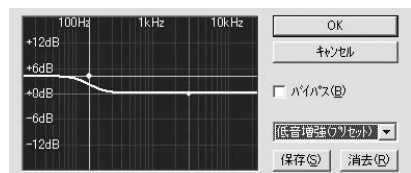
例：左チャンネルからの音だけを中央に定位させる設定

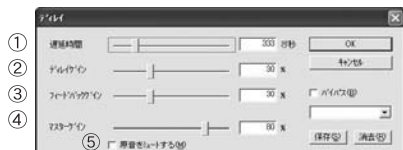


■トーンコントロール

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

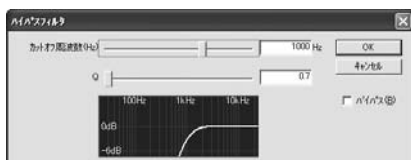
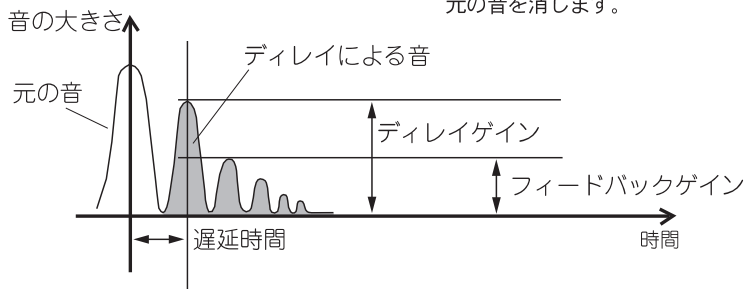
音が次第に小さくなっていく割合です。

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。

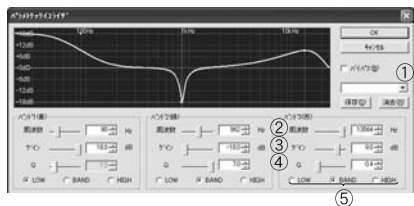


■ハイパスフィルタ/ローパスフィルタ

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。



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」を最初に選択し、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。



■メディアインポート

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

超編 Ultra EDIT 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させて使います。

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

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

例：「編集」メニュー

元に戻す(U)	Ctrl+Z	ショートカットキー
やり直し(R)	Ctrl+Y	
削除(D)	Del	
切り取り(T)	Ctrl+X	
コピー(C)	Ctrl+C	
貼り付け(P)	Ctrl+V	
ピンポイントへ貼り付け(O)	Ctrl+B	
クリップの分割(B)	Ctrl+D	
静止画保存(S)...	Alt+W	
トランジションの貼り付け(O)	Alt+S	
タイトルの貼り付け(E)	Alt+D	
検索(Y)		
マーク(K)		
IN点の設定(I)	Ctrl+I	
OUT点の設定(O)	Ctrl+O	
クリップの設定(S)...	Ctrl+T	
カラークリップをピンポイントに追加(H)	Alt+A	
ピンポイントのAVクリップを前に配置(F)	Ctrl+G	
ピンポイントのAVクリップを後に配置(S)	Ctrl+H	
MainAVのクリップを全てピンポイントに追加(M)	Ctrl+U	
InsertAVトラックのクリップを全てMainAVに移動(L)		
ピンポイントのクリップを全て削除(Q)	Alt+Del	
タイムライン編集データを全て削除(L)	Ctrl+Del	

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	
編集	パッチ/シームレスキャプチャー	Alt + B	
	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 + ↓
		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		
チャプター	チャプターの追加	^	
	チャプターの消去	¥	
	前のチャプターへ移動	Shift + /	
	次のチャプターへ移動	Shift + \	
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	
	全画面表示	Alt + J	

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 + →
	前のカットポイントへ移動		Home
	次のカットポイントへ移動		End
	タイムラインの先頭へ移動		Ctrl + Home
	タイムラインの末部へ移動		Ctrl + End
	前のフレーム		←
	次のフレーム		→
	前方サーチ		Shift + ←
	後方サーチ		Shift + →
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		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

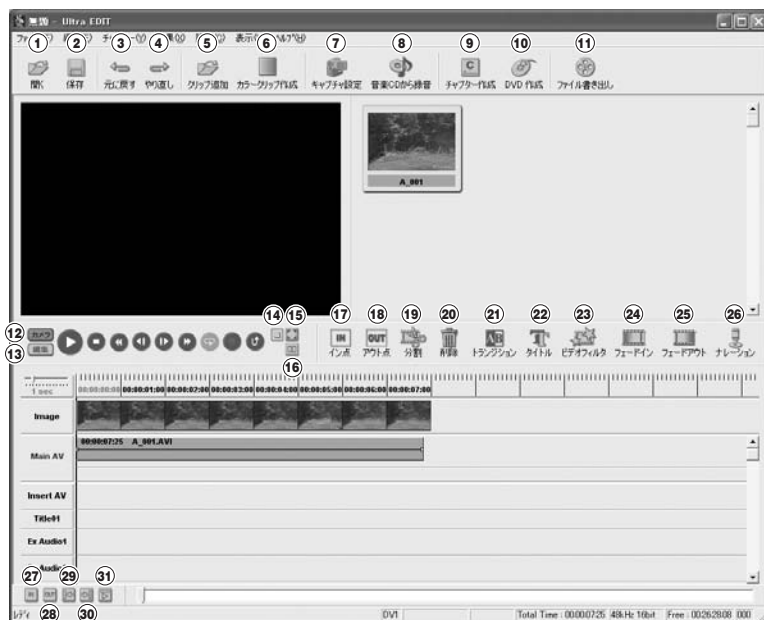
矩形画面 *PinP、フィルタ、 ルミナンス/ クロマキー共通	フルサイズの10%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 1
	フルサイズの20%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 2
	フルサイズの30%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 3
	フルサイズの40%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 4
	フルサイズの50%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 5
	フルサイズの60%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 6
	フルサイズの70%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 7
	フルサイズの80%の矩形サイズ	Shift + Ctrl + 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	←
	スロープの上限値の値を[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 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	
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

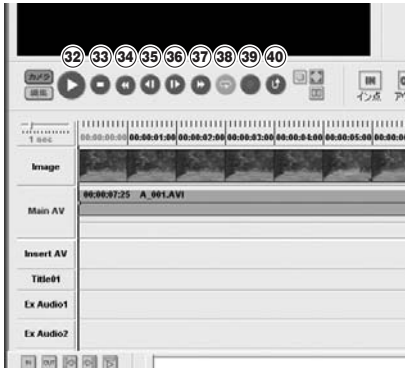
超編 Ultra EDIT 画面上下に表示されるアイコン名称の一覧です。



- | | | |
|---------------|-------------------|-----------------|
| 1 開く | 11 ファイル書き出し | 21 トランジションを追加 |
| 2 保存 | 12 カメラ | 22 タイトルデータの編集 |
| 3 元に戻す | 13 編集 | 23 ビデオフィルタを追加 |
| 4 やり直し | 14 プレビューサイズの切り替え | 24 フェードインを追加 |
| 5 クリップ追加 | 15 全画面表示 | 25 フェードアウトを追加 |
| 6 カラークリップ作成 | 16 タイムコードの表示/非表示 | 26 ナレーションの録音 |
| 7 キャプチャ設定 | 17 IN 点の設定 | 27 マーク IN の設定 |
| 8 音楽 CD から録音 | 18 OUT 点の設定 | 28 マーク OUT の設定 |
| 9 チャプター作成 | 19 クリップを分割 | 29 マーク IN へ移動 |
| 10 DVD 作成 | 20 クリップを削除 | 30 マーク OUT へ移動 |
| | | 31 マーク範囲を再生 |

カメラ / タイムライン コントローラ

カメラコントロール



32 (DV) 再生 / ポーズ

33 (DV) 停止

34 (DV) 巻き戻し

35 (DV) 前のフレーム

36 (DV) 次のフレーム

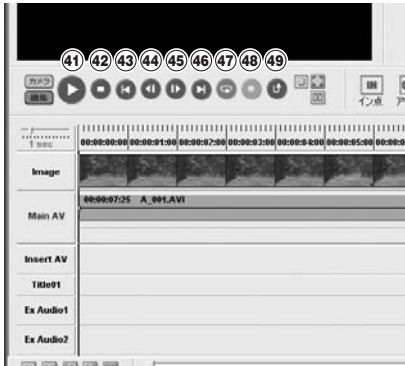
37 (DV) 早送り

38 (未使用)

39 キャプチャ

40 テープに書き戻し

タイムラインコントロール



41 再生 / ポーズ

42 停止

43 前の編集ポイント

44 前のフレーム

45 次のフレーム

46 次の編集ポイント

47 リピート再生

48 (未使用)

49 テープに書き戻し

索引

A

AVI (Audio Video Interleave) 形式 5

C

Canopus DV Codec 30

D

DVD-Video 138

DVD-Video ディスクの作成 138

I

IN 点 54

M

Main AV 36

MPEG 情報ファイル 6, 28

MPEG ファイル 5, 146

MSDV 30

O

OUT 点 54

P

PinP 119, 202

Q

Quick Time ファイル 149

R

Real Media ファイル 150

RGB 118

W

WMV ファイル 148

ア

アイコン一覧 232

アナログデッキに録画 141

アナログビデオのキャプチャ 27

アルファチャンネル 110, 220

アセンブル編集 59

イ

色調 72

インサート AV トラック 7

インサート編集 67

ウ

ウェブフォーム 74

エ

エッジ 98

エンボス 96

オ

オーディオ CD から録音 52

オーディオクリップ 48

オーディオフィルタ 222

オーディオレベル 68

オーディオをスクラブする 49

オーバースキャン 4

オーバーラップ 76

オールドムービー 199

音量 60

カ

ガイドライン 95

カメラ・編集コントローラ 7

カラークリップ 45

カラーコレクション 72, 193

カラーバランス 74

カラーパレット 45

キ

キーカラー 128

キーフレーム 85

キャプチャ 3

キャプチャ(自動分割キャプチャ) 18

キャプチャリスト	23
キャンセルカラー	132
切り取り	54

ク

矩形	200
グラデーション	97
クリップ	4
クリップの削除	58
クリップの整列	70
クリップの設定	165
クリップの分割	57
クリップレンダリング	133
クロマキー	111, 208
クロミナンス	127, 128, 195

ケ

検索	164
----------	-----

コ

子画面	119
-----------	-----

サ

座布団	105
サムネイル表示領域	7
参照AVI	5
参照AVIファイル	145
参照ファイル	4
サンプリングレート	51

シ

シームレスキャプチャ	25, 161
シャドー	96
シャトルモード	6
ショートカットキー	40, 227
情報ファイル	6, 28
初期設定を行う	13
ジョグモード	6

ス

スナップ機能	70
スピード	214
ずり上げ	49
ずり下げ	49
スロープ	117

セ

セーフティゾーン	95
静止画	38, 42

タ

タイトルトラック	7
タイトル文字	94
タイトルライン	109
タイムコード	21
タイムスケール変更スライダ	39, 47
タイムライン	8, 32
タイムラインカーソル	7
タイムラインの保存	143

チ

チャプター	167
チャプターの追加	63
チャプターの編集	64

テ

ディゾルブ	76
テンポラリドライブ	15

ト

ドラッグ&ドロップ	34
トランジション	76
トランジション設定	80
トリミング	54, 56

ナ

ナレーションの録音	134
-----------------	-----

ノ

ノンリニア編集	1, 2
---------------	------

ハ

バッチキャプチャ	20, 161
バッファ値	133

ヒ

ヒストグラム	207
ビデオフィルタ	189
ピンウィンドウ	7, 20, 31

フ

ファイル	4
ファイルメニュー	7
フェードアウト	91
フェードイン	89
プレイバックコントローラ	222
プレビューウィンドウ	7, 13
プレビュー機能	94
ブレンド	192
プロジェクトファイル	15

ヘ

ベクトルスコープ	74
編集結果を録画	139
編集ファイルの保存	143

ホ

ボーダー	84
補色	132
ホワイトバランス	75, 212

マ

マーク	164
マーク範囲の保存	143
マージ	192
マッハサーチ	6, 28

メ

メインAVトラック	7
メディアインポート	225

モ

文字表示エリア	172
---------------	-----

リ

リアルタイム再生	77
リアルタイム編集	1
リップル編集モード	69

ル

ルミナンスキー	115, 206
---------------	----------

レ

レーザーダウン	99
レベルポイント	60
レンダリング	77