

EDIUS

リファレンスマニュアル

canopus



ご注意

- (1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3) 本製品は内容について万全を期して作成いたしました。万が一不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの点がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4) 運用した結果については、(3) 項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
- (6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスクアセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、CANOPUS/ カノープス、EDIUS、DVRex、DVStorm-RT、ProCoder、およびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) Microsoft、Windows は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。また、その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。
- (9) QuickTime および QuickTime ロゴは、ライセンスに基づいて使用される商標です。QuickTime は、米国およびその他の国々で登録された商標です。
- (10) DivX および DivX Pro ロゴは、アメリカ合衆国・その他諸国における DivXNetworks 社の登録商標です。
- (11) Intel および Pentium は米国インテル社の登録商標です。



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。
- 本書に掲載している画面や色についての記載は、予告なく変更する場合があります。
- 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®2000 operating system および Microsoft® Windows® XP operating system を 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ーに表示される強い光の刺激や点滅によって、一時的に「てんかん・意識の喪失」などが引き起こされる場合があります。こうした経験をこれまでになされたことがない方でも、それが起こる体質をもっていることも考えられます。こうした経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあられる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談してください。

■ 著作権について

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

EDIUS

リファレンスマニュアル

January 16, 2004

Copyright © 2004 Canopus Co., Ltd.

All rights reserved.

はじめに

使用許諾契約書について

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。
本製品をご利用いただくには、この使用許諾契約書の内容にご同意いただく必要があります。この使用許諾契約にご同意いただけない場合や、ご不明な点がありましたら、インストールを中止して、下記カスタマーサポートまで書面にてご連絡ください。

この使用許諾契約は、お客さま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 カスタマーサポート宛

ご使用に当たっての留意事項

ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。

製品本来の使用目的および、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・テレビ放送また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。

●はじめに●

- 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。
- 本製品を当社の許可なく譲渡、または再販することは、著作権の侵害となります。

パッケージ内容の確認

本製品のパッケージの中に以下の付属品が入っていることを確認してください。製品の梱包には万全を期しておりますが、万一不足しているものがありましたら、下記カスタマーサポートまでご連絡ください。

カノーplusカスタマーサポート

電話：078-992-5846（※月曜～金曜 10:00～12:00/13:00～17:00
土日祝日および当社指定休日を除く）

●付属品

□ ディスク

- インストール CD

本製品をお使いいただくためのアプリケーションなどが収められています。

□ マニュアル

- リファレンスマニュアル（本書）

本書は、主に EDIUS の使用方法について説明しています。各画面の役割やボタンの機能、エフェクトのパラメータ設定方法などについてはオンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプの起動方法は、P47 を参照してください。

- チュートリアルマニュアル

□ ユーザー登録カード・ユーザー登録控え

本製品のユーザーサポートは登録ユーザー様を対象としております。サポートをお受けいただくために、ユーザー登録を必ず行ってください。ご登録されていない場合は、ユーザーサポートをお受けいただけません。ユーザー登録カードの各項目に必要な事項を記入し、ユーザー控えの部分を切り離して切手を貼らずにポストへ投函してください。切り離れたユーザー控えは、ご購入された製品の所有者であることを証明するものになりますので、本書と併せて大切に保管してください。また、本製品は当社ホームページにおいてオンラインユーザー登録も承っております。

詳しくは、オンラインユーザー登録ページ (<http://www.canopus.co.jp/tech/regist.htm>) をご覧ください。

ご注意

キーコード（シリアル番号）は、インストール（再インストール）時に必要となりますので、大切に保管してください。キーコードは、EDIUS インストール CD が梱包されている CD ジャケット表面のシールに記載されています。

サポートについて

本製品の無償サポートは、ユーザー登録完了後のお問い合わせ時にサポート開始の同意を得られた後より 90 日間となります。

91 日目以降の有償サポートの形態については、郵送、Eメール、当社ホームページ（次項「当社ホームページについて」を参照）等でお知らせいたします。

本製品のサポートを確実に行っていただくために、必ずユーザー登録を行ってください。

テクニカルサポート

電話：078-992-6830（※月曜～金曜 10:00～12:00/13:00～17:00
土日祝日および当社指定休日を除く）

当社ホームページについて

本製品をはじめとする当社最新情報をホームページ (<http://www.canopus.co.jp>) にて発信しています。最新のドライバ、ユーティリティ、アプリケーション、製品マニュアル (PDF 形式)、FAQ などを公開していますので、当社ホームページをぜひアクセスいただき快適なパソコン環境を実現してください。

本文中に使用しているアイコンについて



EDIOUS Ver. 1.5 から Ver. 2.0 へのバージョンアップにより追加された新機能、または変更があった機能を示します。

目次

セットアップ	5
動作環境	6
アプリケーションのインストール	7
ドライバインストール	7
EDIUS のインストール	12
リファレンス	47
EDIUS でできること	48
レイアウト	48
ビンウィンドウ	48
キャプチャ	49
編集	49
エフェクト	50
タイトル	50
出力	51
1. EDIUS を起動しよう	52
はじめて起動するとき	52
新規プロジェクトを作成するとき	54
以前作成したプロジェクトファイルを読み込むとき	58
2. 操作画面の構成	61
3. 編集前に基本設定を行おう	66
編集の初期設定を行う	68
ハードウェアの初期設定を行う	74
アプリケーションの初期設定を行う	78
4. 操作画面をカスタマイズしよう	80
モニタの表示モードを変更する	80
トラックの数を変更する	82
タイムスケールの表示単位を変更する	89
ビンウィンドウの表示を変更する	93
各ウィンドウの表示を変更する	97
ウィンドウのレイアウトを登録する	112

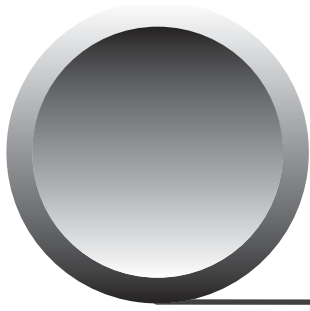
5. ソースデータをキャプチャしよう	115
ソースデータを選択する	116
ソースデータをプレビューする	118
素材ファイルの In 点 /Out 点を設定する	122
オーディオの In 点 /Out 点を設定する	126
クリップをトラックに配置する	131
クリップをビンウィンドウに登録する	133
外部入力の DV ソースデータをキャプチャする	134
アナログ機器からソースデータをキャプチャする	136
複数のクリップをまとめてキャプチャする (バッチキャプチャ)	138
外部入力の DV ソースデータを直接タイムラインに配置する (ハイブリットデジタイズ)	144
MPEG ファイルとしてキャプチャする	145
ビンウィンドウからトラックにクリップを配置する	150
6. プロジェクトを保存しよう	151
7. ビンウィンドウを使いこなそう	156
クリップをビンウィンドウに登録する	157
クリップビューの表示を変更する	169
クリップを分類する (フォルダビュー)	171
クリップを検索する	174
クリップを再生する	179
8. タイムラインをプレビューしよう	181
タイムラインに In 点 /Out 点を設定する	184
マーカーを設定する	188
クリップをレンダリングする	193
タイムラインの一部をレンダリングする	195
9. 編集しよう (プロジェクトの加工)	199
編集モードを切り換える	200
クリップを切り取る	203
クリップをコピーする	206
クリップを置き換える	207
クリップを移動する	210
クリップを追加する	212
クリップを削除する	215
クリップを分割する	220
クリップの長さを変更する (トリミング)	221
クリップの速度を変更する	229
タイムラインからクリップを書き出す	231

操作を元に戻す / やり直す	234
10. エフェクトをつけよう	236
エフェクトの種類について	236
ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う	241
トランジション / オーディオクロスフェードを使う	245
キーを使う	258
トランスペアレンシー（透過）を使う	259
エフェクトを確認 / 変更 / 調整する	261
フィルタをコピーする	269
調整したエフェクトの設定（ユーザープリセットエフェクト）を登録する ..	270
11. タイトルを作成する	280
タイトル作成の流れ	281
タイトラーを起動する	282
テキストを入力する	286
高度なテクニックを使ってテキストを入力する	297
文字飾りをつける	303
用意されたデータを使ってみる	318
テキストをロール / クロールさせる	327
タイトルにアニメーションを設定する	331
タイトルを保存する	340
タイトル（テロップ）を出力する	342
タイトルにエフェクトをつける	343
タイトルの位置を調整する	343
タイトルクリップのリンクを解除して編集する	348
12. オーディオを編集する	350
Aトラックにオーディオクリップを配置する	350
ボイスオーバーでオーディオクリップを追加する	351
オーディオクリップのパラメータを設定する	354
オーディオミキサーでボリュームを調整する	357
13. 編集した映像を出力しよう	361
ファイル形式で出力する	363
DVテープに出力する	382
アナログ機器に出力する	384

付録 385

ショートカット一覧	386
-----------------	-----

索引 401



セットアップ

このセットアップ編では、EDIUS ソフトウェアのインストール方法について説明します。

動作環境

OS (OHCI (IEEE1394) 組み合わせ時)	Microsoft Windows XP Home Edition / Professional
OS (DVStorm シリーズ、DVRex-RT/ DVRex-RT Professional 組み合わせ時)	Microsoft Windows XP Home Edition / Professional Microsoft Windows 2000 Professional
CPU (OHCI (IEEE1394) 組み合わせ時)	Intel Celeron 1.7GHz 相当 HT テクノロジ Intel Pentium 4 2.4GHz 以上(推奨)
CPU (DVStorm シリーズ、DVRex-RT/ DVRex-RT Professional 組み合わせ時)	Intel Pentium III 1.0GHz 相当 HT テクノロジ Intel Pentium 4 2.4GHz 以上(推奨)
メモリ	256MB 512MB 以上 (推奨)
プログラム用ハードディスク	700MB 以上の空き容量
ビデオ用ハードディスク	ATA100 5400rpm 以上 ATA100 7200rpm 以上 (推奨) (非圧縮ファイルの読み込み時に2ストリーム以上を再生するには、Ultra SCSI160 以上が必要)
CD-ROM	ソフトウェアのセットアップ用
グラフィックス	1024 × 768 ドット以上、32bit 以上を表示可能 DirectDraw のオフスクリーンによるオーバーレイに対応 (デュアルディスプレイ対応)
サウンドカード	ボイスオーバー用
対応ハードウェア	Canopus DVStorm シリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional または、OHCI (IEEE1394)
その他	インターネット接続とインターネットメールを受信可能な環境 (ソフトウェアのアクティベーション、ソフトウェアのアップデートに必要)

アプリケーションのインストール

以下の手順に従って EDIUS アプリケーションをインストールします。

ご使用になっているコンピュータのハードウェア仕様によって、手順が多少異なる場合があります。

● ご注意

- Canopus DVStormシリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional を使用している場合は、各製品のインストールCDに入っているドライバをインストールし、コンピュータのデバイスマネージャで製品が認識されていることを確認してください。インストールやデバイスマネージャでの確認方法については、各製品に付属のセットアップマニュアルを参照してください。
- コンピュータが製品を認識する前に、EDIUSのインストールCDに入っているドライバをインストールすると、EDIUS が正常にインストールできない場合があります。

ドライバインストール

Canopus DVStorm シリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional が搭載されたコンピュータには、EDIUSのインストール前にドライバのインストールが必要です。

● ご注意

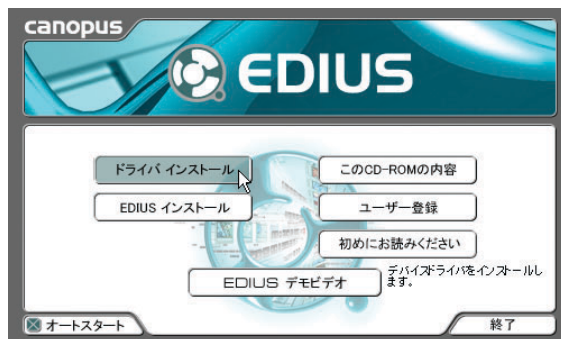
- EDIUS をインストールするコンピュータに、Canopus DVStorm シリーズ、DVRex-RT/DVRex-RT Professional が搭載されている場合は、対応するドライバをインストールしてください。
- OHCI (IEEE1394) 環境でご使用の場合は、Windows XP に付属の標準ドライバを使用しますので、ドライバのインストールは不要です。

●アプリケーションのインストール●

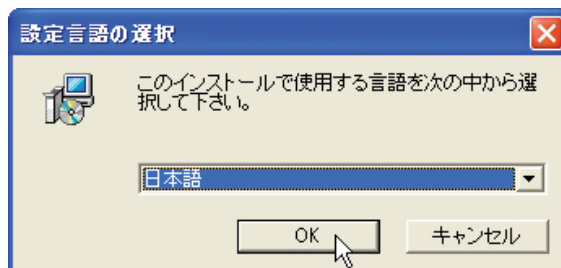
- 1 インストール CD を挿入します。
ランチャーウィンドウが表示されます。



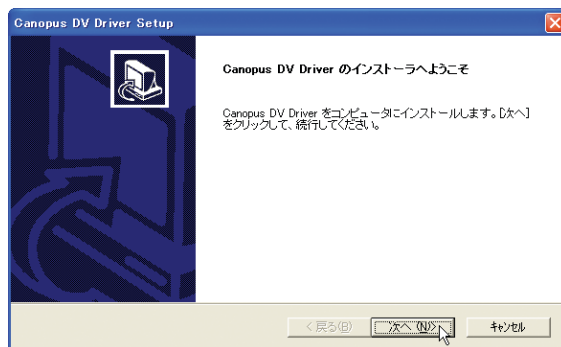
- 2 [ドライバインストール] をクリックします。



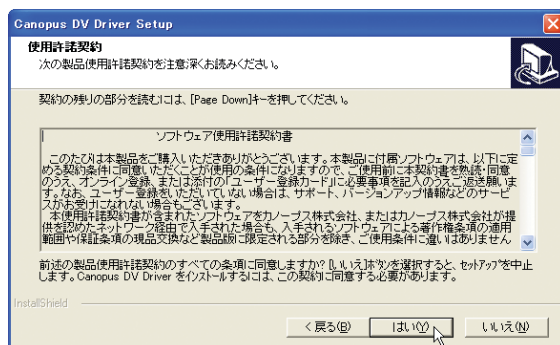
- 3 言語を選択して [OK] をクリックします。



4 [次へ] をクリックします。



5 使用許諾契約書に同意される場合は [はい] をクリックします。

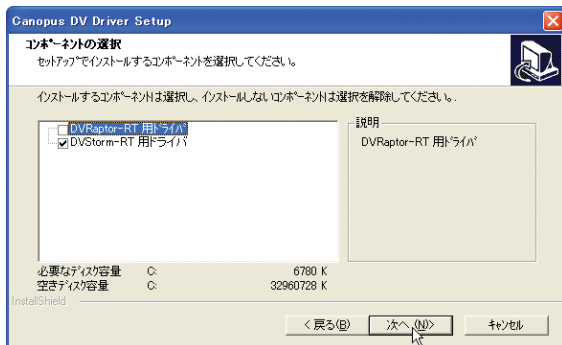


知識

[いいえ] ボタンをクリックすると、インストールを中止します。
使用許諾契約書に同意いただけない場合は、インストールを中止し、書
面にて当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

●アプリケーションのインストール●

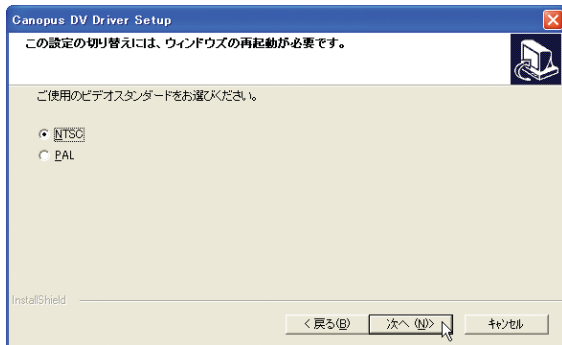
6 インストールするコンポーネントを選択し、[次へ]をクリックします。



◆ 画面は DVStorm シリーズの場合

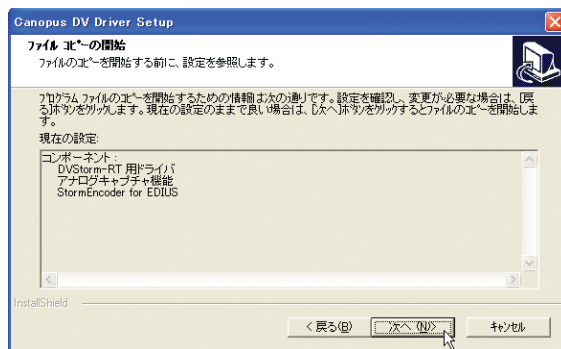
7 ご使用のビデオスタンダードを選択し、[次へ]をクリックします。

日本では一般的に NTSC 形式が使われています。



8 インストールする情報を確認し、[次へ]をクリックします。

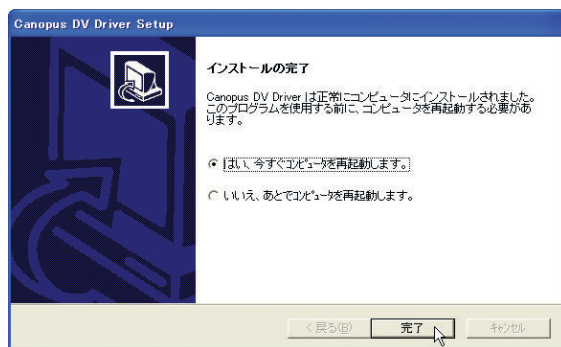
インストールを開始します。



◆ 画面は DVStorm シリーズの場合

9 [はい、今すぐコンピュータを再起動します。] を選択し、[完了] をクリックします。

ドライバのインストールは終了です。



EDIUS のインストール

EDIUS をアンインストールしたあとに再度インストールする場合は、必ずコンピュータを再起動させてからインストールしてください。

● ご注意

- TitleExpress for Canopusがインストールされている場合は、EDIUSをインストールする前に必ずアンインストールしてください。コンピュータに残ったままインストールすると、TitleMotion for Canopus がインストールされません。
- インストールを始める前に、常駐ソフトウェアを含む他のすべてのアプリケーションを終了してください。
- Administrator 権限（パソコンの管理者など）を持つアカウントでインストール作業を行ってください。（アンインストールの場合も同様です。）

- 1 インストール CD を挿入します。
ランチャーウィンドウが表示されます。

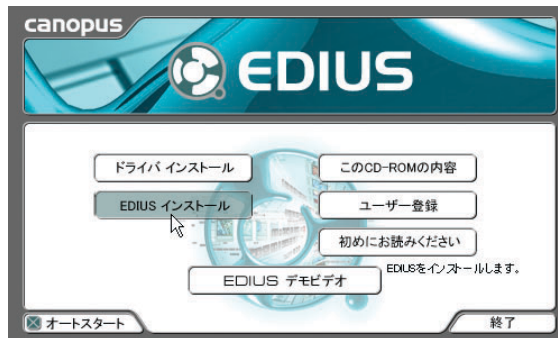




知識

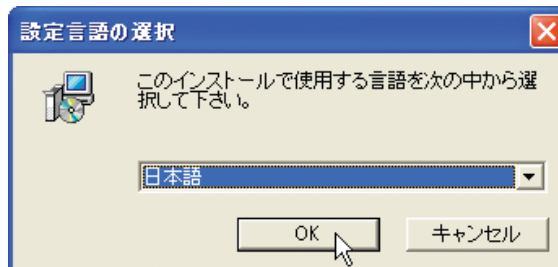
- ランチャーウィンドウでは、インストール作業の他に、ドライバインストール、ユーザー登録やCDの内容確認などが行えます。
- ドライバのインストール後にそのまま再起動した場合は、ランチャーウィンドウが表示されません。マイコンピュータやエクスプローラでインストールCDを開いてランチャーウィンドウを表示させてください。

- 2 [EDIUS インストール] をクリックします。



[設定言語の選択] ダイアログが表示されます。

- 3 言語を選択して [OK] ボタンをクリックします。



[EDIUS Setup] ダイアログが表示されます。

●アプリケーションのインストール●

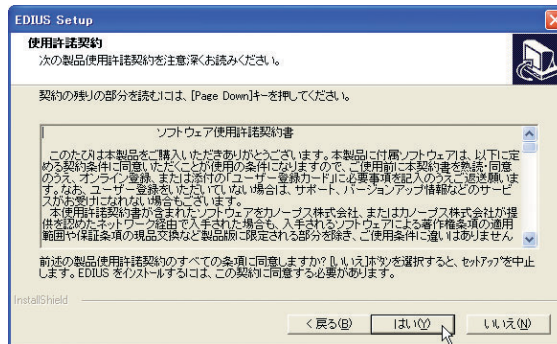
4 [次へ] ボタンをクリックします。



知識

ステップ 10で [次へ] ボタンをクリックするまでは、[戻る] ボタンをクリックして前の操作をやり直すことができます。また、[キャンセル] ボタンをクリックすると、インストールを中止することができます。

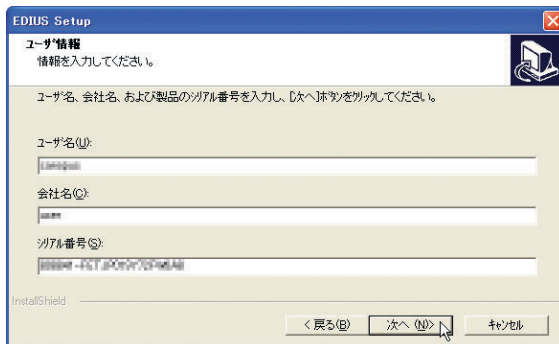
5 使用許諾契約を読み、同意する場合は [はい] ボタンをクリックします。



知識

[いいえ] ボタンをクリックすると、インストールは中止されます。使用許諾契約書の内容に同意いただけない場合は、インストールを中止し、書面にて当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

- 6 ユーザ名、会社名、シリアル番号を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。

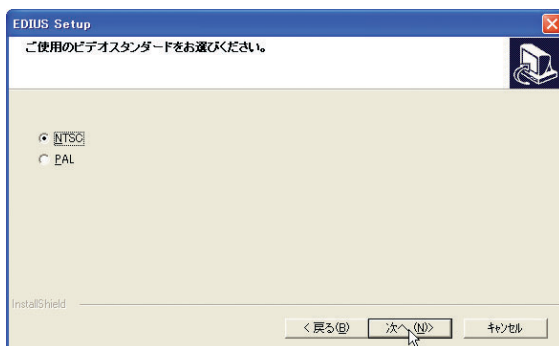


知識

- シリアル番号は、EDIUSインストールCDのCDジャケット表面のシールに記載されている6桁 + 13桁の番号です。
XXXXXXXX-XXXXXXXXXXXX
- ご使用のコンピュータが個人使用の場合は、[会社名]の欄に任意の文字を入力してください。

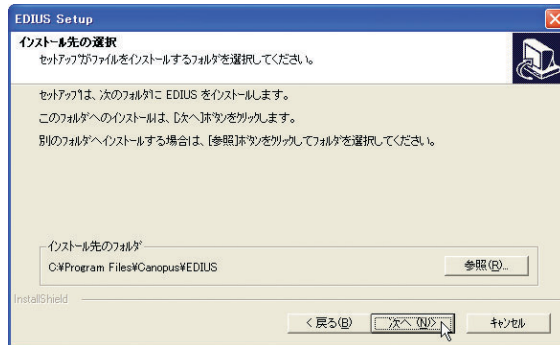
- 7 ご使用のビデオスタンダードを選び、[次へ] をクリックします。

日本では、一般的に NTSC 形式が使われています。



●アプリケーションのインストール●

- 8 EDIUS アプリケーションをインストールするフォルダを指定し、[次へ] をクリックします。

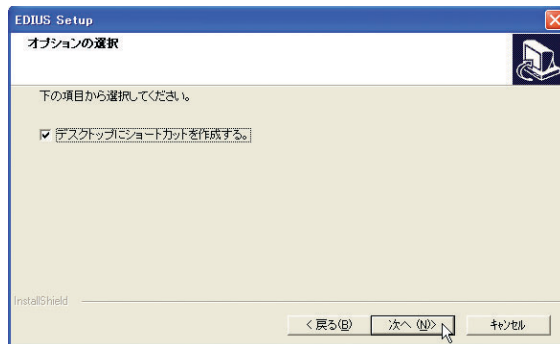


知識

デフォルト設定を変更する必要がないときは、そのまま [次へ] ボタンをクリックします。

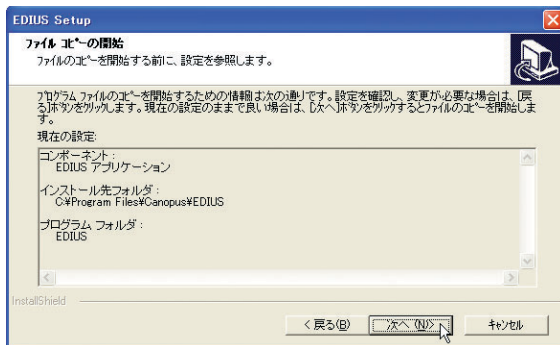
別のフォルダを選択するときは、[参照...] ボタンをクリックして [フォルダの参照] ダイアログを開きます。フォルダを選択したり、フォルダを新規作成することができます。

- 9 デスクトップにショートカットを作成するかどうかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



10 ここまでの設定を確認します。

設定を変更する必要がなければ、[次へ] ボタンをクリックしてインストールを開始します。

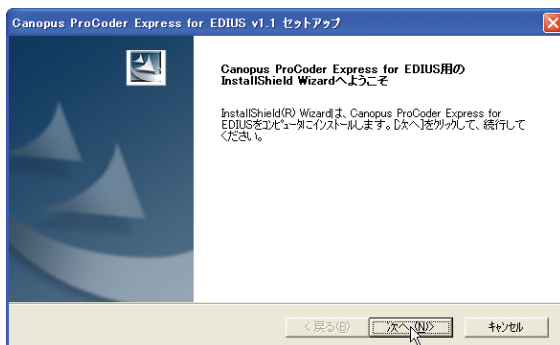


知識

変更する場合は、[戻る] ボタンを繰り返しクリックして、変更したい内容が含まれている画面を表示します。

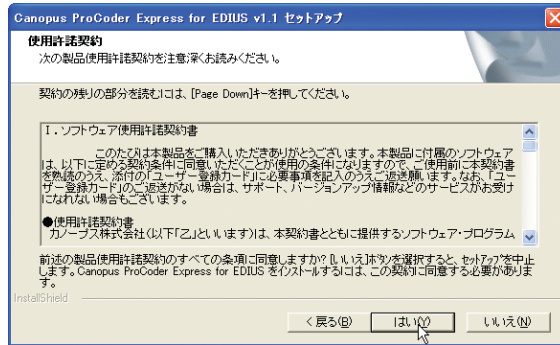
■ ProCoder Express for EDIUS のインストール

11 [次へ] ボタンをクリックします。



●アプリケーションのインストール●

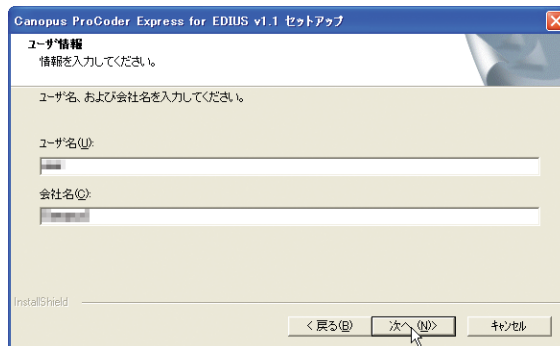
12 使用許諾契約を読み、同意する場合は [はい] ボタンをクリックします。



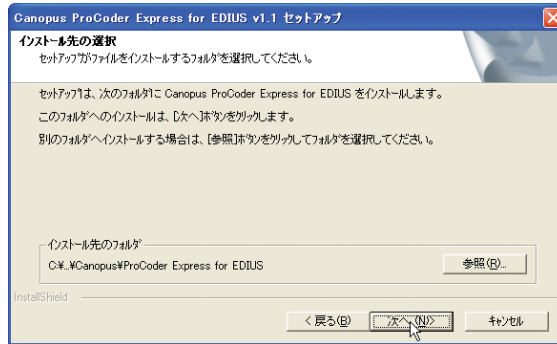
知識

[いいえ] ボタンをクリックすると、インストールは中止されます。使用許諾契約に同意されない場合は、インストールを中止し、書面にて当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

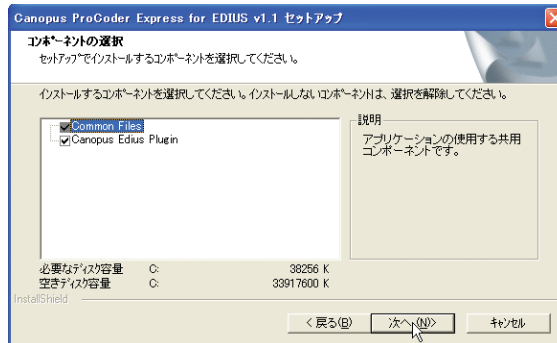
13 ユーザー名、会社名を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。



- 14** ProCoder Express for EDIUSをインストールするフォルダを指定し、[次へ]ボタンをクリックします。



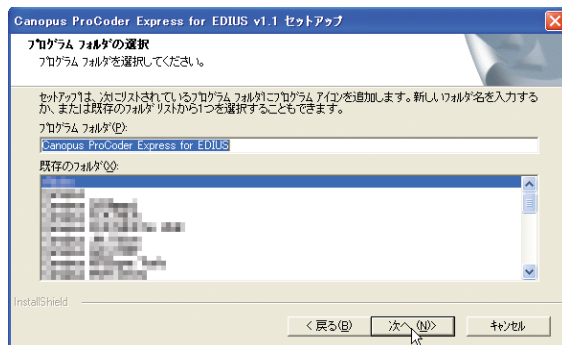
- 15** 両方のコンポーネントにチェックが入っていることを確認し、[次へ]ボタンをクリックします。



●アプリケーションのインストール●

16 プログラムフォルダを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。

インストールを開始します。



■ DivX をインストールする

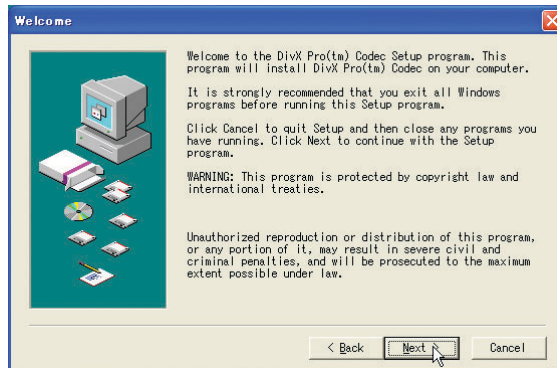
● ご注意

DivX のインストールは、アクティベーションコード入手のためにインターネットに接続する必要があります。インターネットに接続できない環境では、DivX をご使用できません。

17 [Next] ボタンをクリックします。



18 [Next] ボタンをクリックします。

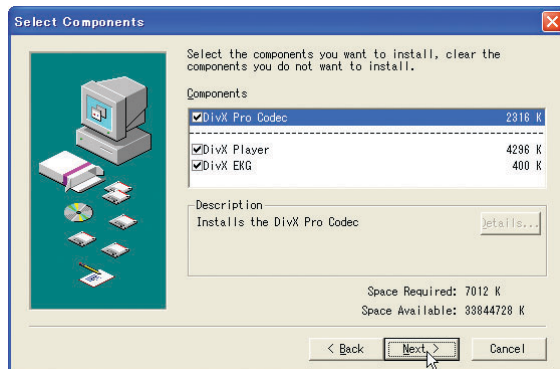


19 DivX をインストールするフォルダを指定し、[Next] ボタンをクリックします。

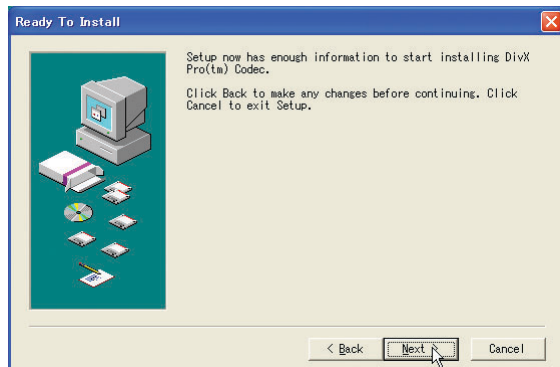


●アプリケーションのインストール●

20 インストールするコンポーネントを選択し、[Next] ボタンをクリックします。

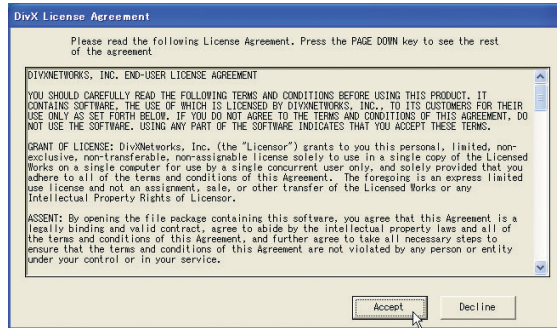


21 [Next] ボタンをクリックします。



22 使用許諾契約を読み、同意する場合は [Accept] ボタンをクリックします。

別紙「DivX Pro 5.1 Software Licence Agreement 日本語訳 (参考)」もあわせてお読みください。

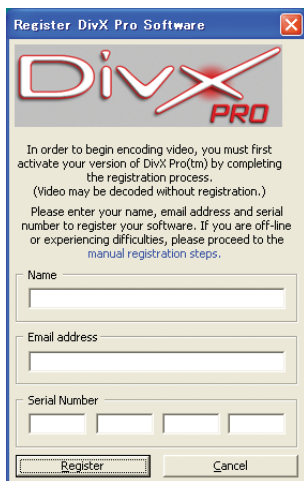


知識

[Decline] ボタンをクリックすると、インストールは中止されます。使用許諾契約に同意されない場合は、インストールを中止し、書面にて当社カスタマーサポートまでご連絡ください。

23 名前 ([Name])、メールアドレス ([E-mail Address])、シリアル番号 ([Serial Number]) を入力し、[Register] ボタンをクリックします。

インターネットに接続し、入力した内容を送信します。



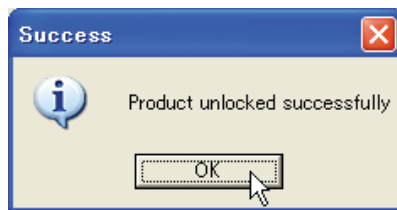
知識

- シリアル番号は、CDジャケット表面の右下に記載されている 5 桁 + 5 桁 + 5 桁 + 5 桁の番号です。
XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX
- 入力した情報は、インターネットを通じて DivX Networks 社に送信されます。数分後、入力したメールアドレスに DivX Networks 社からの登録確認のメールが届きます。ここでは、DivX を再インストールする際に必要な「アクティベーションコード」が記載されています。登録確認のメールは大切に保管しておいてください。

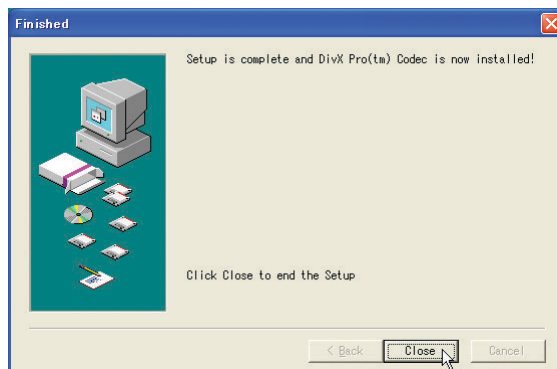
 参照

お使いの環境によっては、この操作の実行後「General Program Failure」というメッセージが表示され、次の手順に進めなくなる場合があります。そのときは、「DivX のレジストレーションに失敗したときは」P43 を参照してください。

24 [OK] ボタンをクリックします。

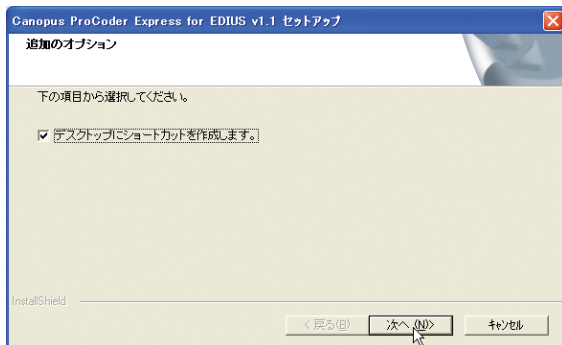


25 [Close] ボタンをクリックします。



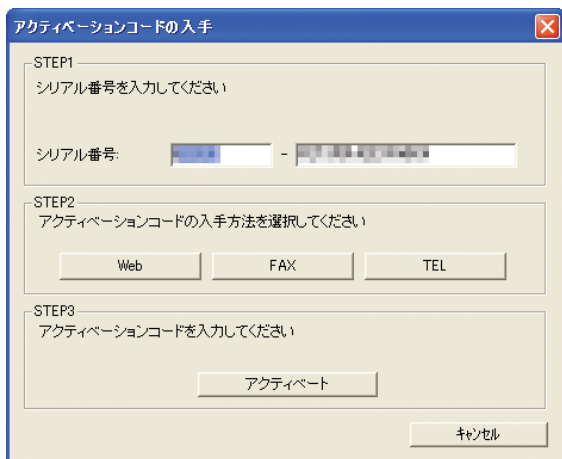
●アプリケーションのインストール●

- 26** デスクトップに ProCoder Express for EDIUS のショートカットを作成するかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



- 27** シリアル番号を確認します。

シリアル番号は、EDIUS インストール CD の CD ジャケット表面のシールに記載されている 6 桁 + 13 桁の番号です。

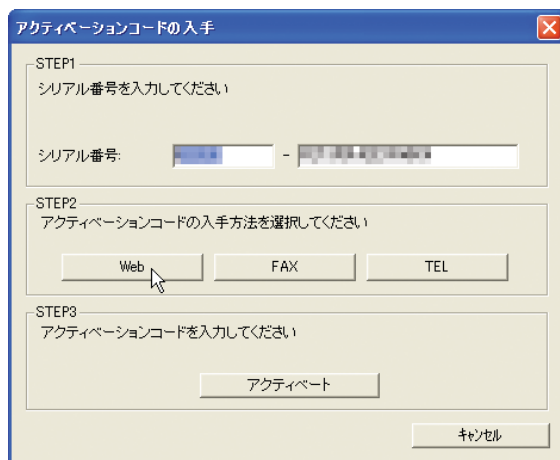


● ご注意

- シリアル番号は必ず入力してください。
- アクティベートはユーザー登録とは異なります。サポートをお受けいただくには、別途ユーザー登録が必要です。

28 アクティベーションコードの入手方法を選んでクリックします。

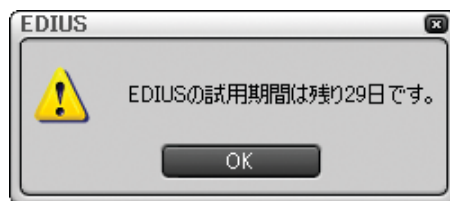
ここでは [Web] を選択した場合を説明します。



次のダイアログが表示されるまでしばらくお待ちいただくことがあります。

● ご注意

アクティベーションコードを入力し、アクティベーションが完了（成功）するまでの間は、仮登録となります。仮登録は 30 日間の使用制限があります。



📎 知識

アクティベーションコードは、お使いになる製品のライセンス認証が完了した時点で、当社よりお客様へ発行する認証番号です。



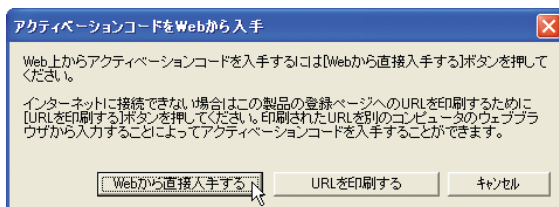
参照

アクティベーションコードを Web 以外で入手する場合は下記を参照してください。通常は Web でアクティベーションコードを入手されることをお勧めします。

[FAX] を選択する場合... P33

[TEL] を選択する場合... P39

29 [Web から直接入手する] ボタンをクリックします。



知識

後からインターネットに接続してアクティベーションコードを入手する場合は、[URL を印刷する] ボタンをクリックしてください。プリンタが接続されていない場合は、[キャンセル] ボタンをクリックし、TEL でアクティベーションコードを入手してください。

30 連絡先情報の各入力欄に入力します。

canopus
登録

アクティベーションコードを生成するには、連絡先情報の必要なフィールド（★印）を記入し、「認証」をクリックします。アクティベーションコードが生成されます。

製品情報
製品 EDIUS V2.0
シリアル番号

連絡先情報
★ 名
★ 姓
★ Email
会社名
住所 1
住所 2
都市名
州 / 地域
国名
郵便番号
電話番号
Fax
認証

● ご注意

“★”印の入力欄は必ず入力してください。

31 [認証] をクリックします。

canopus
登録

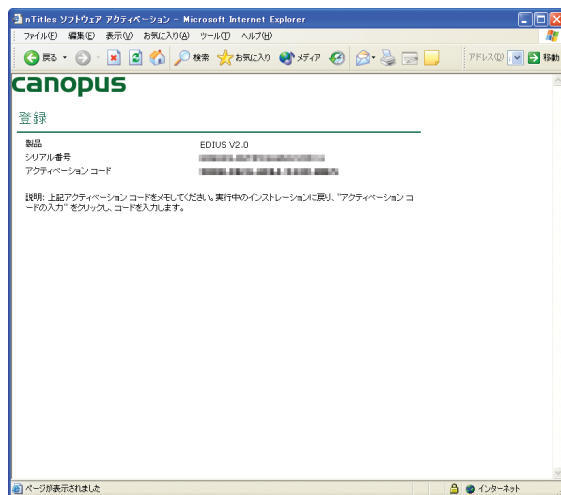
アクティベーションコードを生成するには、連絡先情報の必要なフィールド（★印）を記入し、「認証」をクリックします。アクティベーションコードが生成されます。

製品情報
製品 EDIUS V2.0
シリアル番号

連絡先情報
★ 名
★ 姓
★ Email
会社名
住所 1
住所 2
都市名
州 / 地域
国名
郵便番号
電話番号
Fax
認証

32 アクティベーションコードをメモ紙などに書き写します。

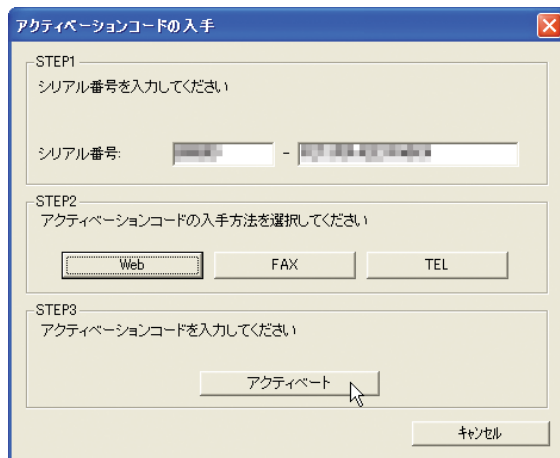
写し終わったら Web ブラウザを閉じます。



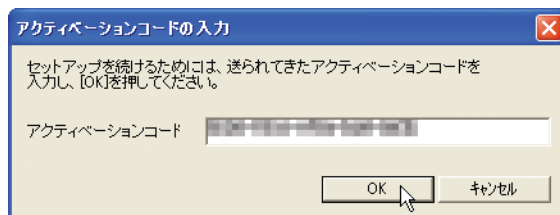
知識

入力した情報は、インターネットを通じて当社に送信されます。数分後、入力したメールアドレスに当社からの登録確認のメールが届きます。ここでは、EDIUS をインストールする際などに必要な「アクティベーションコード」が記載されています。登録確認のメールは大切に保管しておいてください。

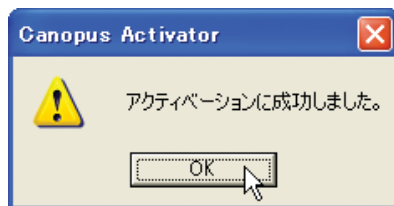
33 [アクティベート] をクリックします。



34 アクティベーションコードを入力し、[OK] をクリックします。

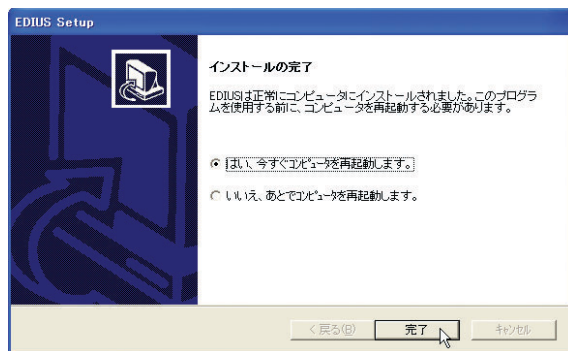


35 [OK] をクリックします。



36 [はい、今すぐコンピュータを再起動します。] を選択し、[完了] ボタンをクリックします。

コンピュータが再起動します。



Windows が再起動したあと、デスクトップに EDIUS アイコンが表示されます。



● ご注意

インストールが完了したあとは、ユーザー登録を行ってください。お使いのパソコンでインターネットに接続できない場合は、オンライン登録ができません。同梱のはがきで登録するか、インターネットが使えるパソコンで当社ホームページにアクセスし、オンライン登録を行ってください。

●アクティベーションコードをFAXで入手する場合

- 1 [FAX] ボタンをクリックします。

アクティベーションコードの入手

STEP1
シリアル番号を入力してください

シリアル番号: -

STEP2
アクティベートコードの入手方法を選択してください

STEP3
アクティベーションコードを入力してください

- 2 入力欄に入力し、送付先を選択します。

FAXでアクティベーションコードを入手

FAXでアクティベーションコードを入手するには、下のリストから入手先を選択してください。必要な情報を入力して、[印刷]ボタンを押してください。FAX用に印刷します。印刷したらそれをFAXしてください。アクティベーションコードが送達されます。
* FAX到着後、2営業日以内に届いたします。営業時間 10:00~12:00、13:00~17:00 土日祝を除く

送付先一覧

会社名	市名	国名
パルファム株式会社	埼玉県	日本

* 名前

会社名

* 住所

* 市名

* 県名

* 国名

郵便番号

* 電話番号

* FAX番号

Eメールアドレス

ご注意

“*”印の入力欄は必ず入力してください。

●アプリケーションのインストール●

3 [印刷] ボタンをクリックします。

アクティベーションコード取得用紙が印刷されます。

FAXでアクティベーションコードを入手

FAXでアクティベーションコードを入手するには、下のリストから入手先を選択してください。必要な情報を入力して、[印刷]ボタンを押してください。FAX用紙が印刷されます。印刷したらそれをFAXしてください。アクティベーションコードが送られます。
* FAX到着後、2営業日以内にお届けいたします。営業時間 10:00~12:00、13:00~17:00 土日祝を除く
送付先一覧

会社名	市名	国名
カネックス株式会社	兵庫県	日本

* 名前:

* 会社名:

* 住所:

* 市名:

* 県名:

* 国名:

郵便番号:

* 電話番号:

* FAX番号:

Eメールアドレス:

印刷 キャンセル

4 [キャンセル] ボタンをクリックします。

アクティベーションコードの入手

STEP1
シリアル番号を入力してください

シリアル番号: -

STEP2
アクティベートコードの入手方法を選択してください

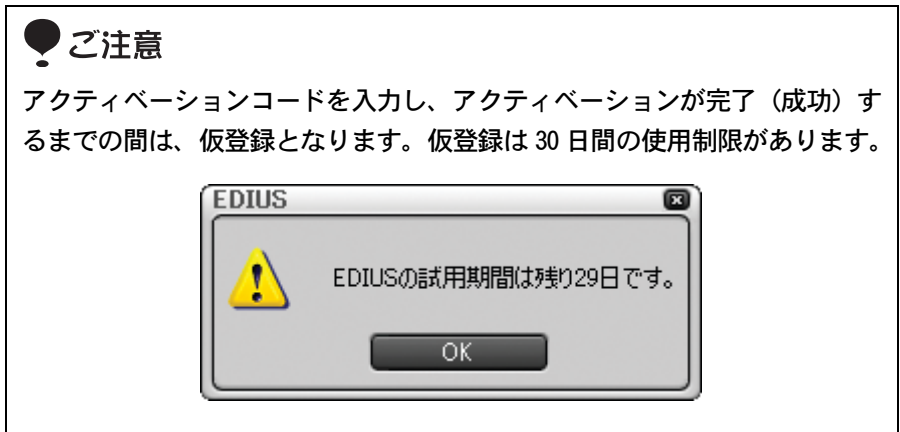
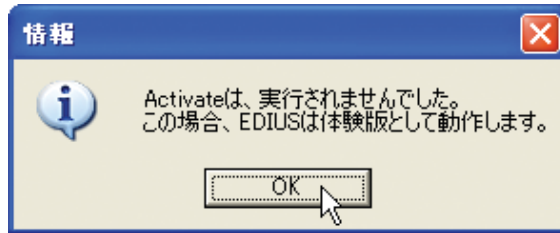
Web FAX TEL

STEP3
アクティベーションコードを入力してください

アクティベート

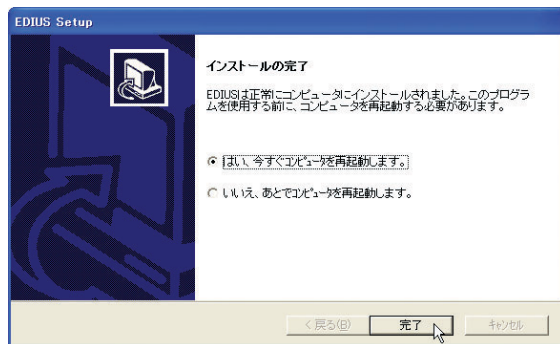
キャンセル

- 5 [OK] ボタンをクリックします。



- 6 [はい、今すぐコンピュータを再起動します。] を選択し、[完了] ボタンをクリックします。

コンピュータが再起動します。



●アプリケーションのインストール●

Windows が再起動したあと、デスクトップにEDIUSアイコンが表示されます。



● ご注意

インストールが完了したあとは、ユーザー登録を行ってください。お使いのパソコンでインターネットに接続できない場合は、オンライン登録ができません。同梱のはがきで登録するか、インターネットが使えるパソコンで当社ホームページにアクセスし、オンライン登録を行ってください。

7 アクティベーション取得用紙を FAX します。

当社に FAX 到着後、2 営業日以内にアクティベーションコードを返信いたします。

● ご注意

- FAX 番号はお間違えのないようにおかけください。
- FAX 送信時には、用紙に記載されているお名前、FAX 番号などが切れてしまわないようご注意ください。
- アクティベーションコードが記載されたFAXは、大切に保管しておいてください。
- アクティベーション入手後に、手順 8 以降を実行してください。

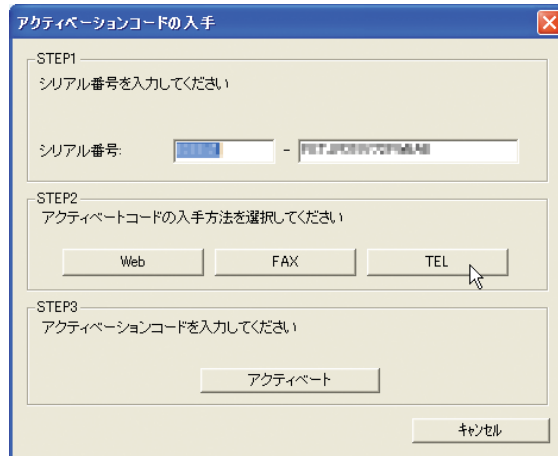
8 EDIUS を起動します。

12 [OK] ボタンをクリックします。



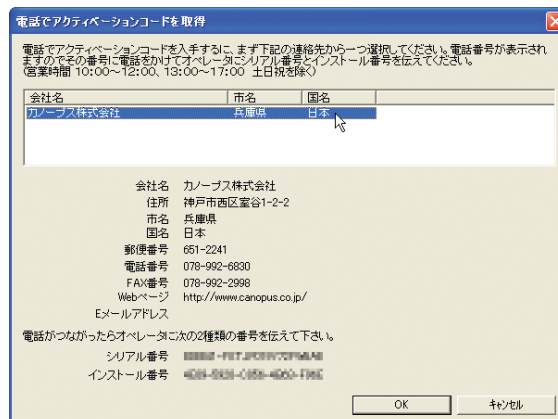
●アクティベーションコードを TEL（電話）で入手する場合

1 [TEL] ボタンをクリックします。

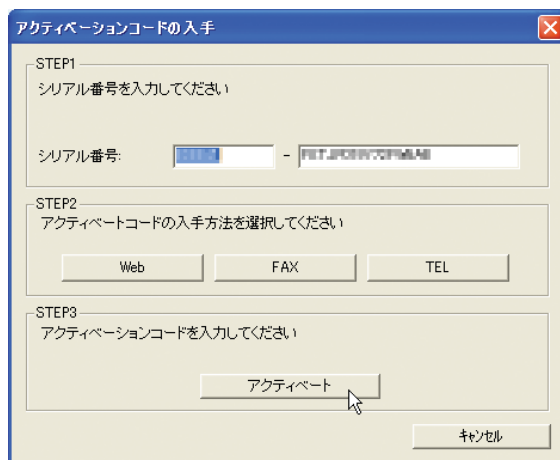


2 連絡先を選択します。

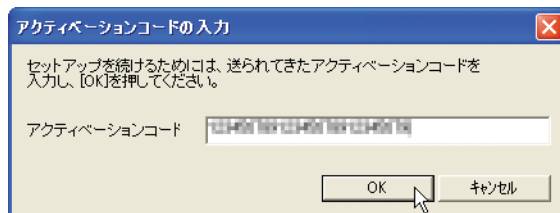
[電話番号]、[シリアル番号]、[インストール番号]を確認します。



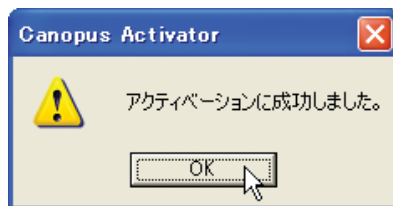
- 5 [アクティベート] ボタンをクリックします。



- 6 アクティベーションコードを入力し、[OK] ボタンをクリックします。



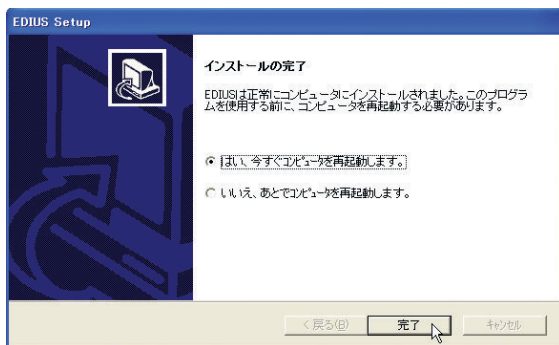
- 7 [OK] ボタンをクリックします。



●アプリケーションのインストール●

- 8 [はい、今すぐコンピュータを再起動します。]を選択し、[完了]ボタンをクリックします。

コンピュータが再起動します。



Windows が再起動したあと、デスクトップに EDIUS アイコンが表示されます。



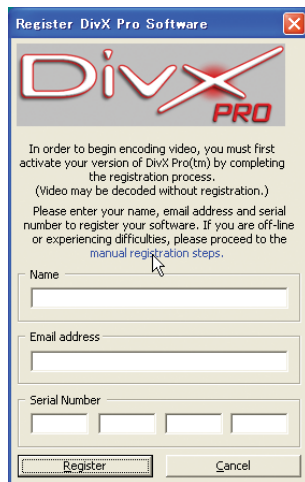
● ご注意

インストールが完了したあとは、ユーザー登録を行ってください。お使いのパソコンでインターネットに接続できない場合は、オンライン登録ができません。同梱のはがきで登録するか、インターネットが使えるパソコンで当社ホームページにアクセスし、オンライン登録を行ってください。

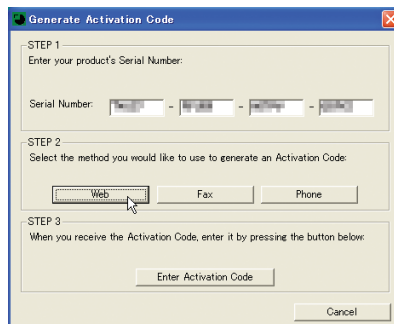
●DivX のレジストレーションに失敗したときは

DivX のレジストレーション時に名前、メールアドレス、およびシリアルキー入力後に [Register] ボタンをクリックすると「General Program Failure」というメッセージが表示され、次の手順に進めなくなる場合があります。その場合は以下の手順を行ってください。

- 1 [manual registration steps.] をクリックします。



- 2 シリアルを登録するダイアログが起動しますので [Serial Number] を入力し、[Web] ボタンをクリックします。



3 [Generate] ボタンをクリックします。



4 [First Name]、[Last Name]、および[E-mail]を半角英数字で入力し、[Submit]をクリックします。

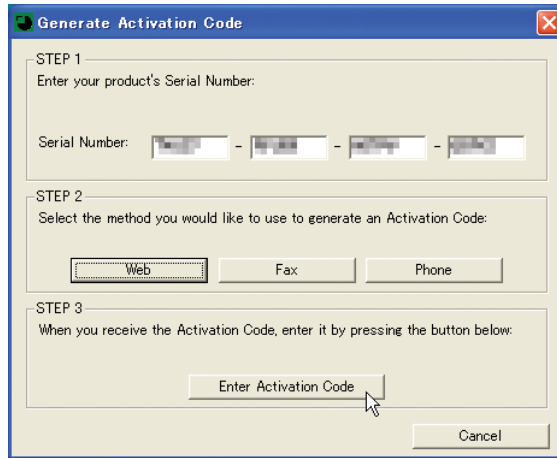
→ブラウザ上に [Activation Code] が表示されます。



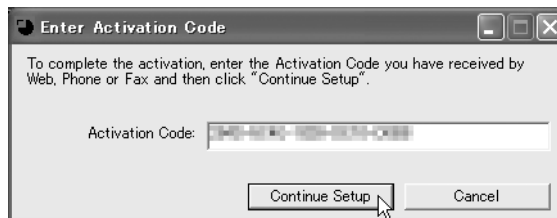
● ご注意

表示されます Activation Code は、再インストール時などに必要となりますので、メモをとるなど、絶対になくさないようにしてください。

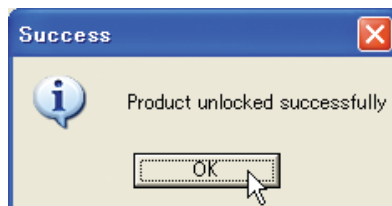
- 5 ブラウザを閉じ、手順2のシリアルを登録するダイアログ上で [Enter Activation Code] ボタンをクリックします。



- 6 [Enter Activation Code] ダイアログが起動しますので、手順4で表示された [Activation Code] を入力し [Continue Setup] ボタンをクリックします。



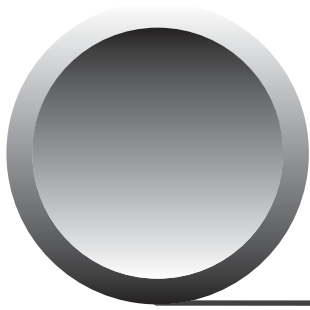
- 7 [OK] ボタンをクリックしてください。





OSの再インストールにともなうDivXのレジストレーション

- ① [manual registration steps.] をクリックします。
- ② シリアルを登録するダイアログが起動しますので [Serial Number] を入力し、[Enter Activation Code] ボタンをクリックします。
- ③ [Enter Activation Code] ダイアログが起動しますので、[Activation Code] を入力し [Continue Setup] ボタンをクリックした後、[OK] ボタンをクリックします。

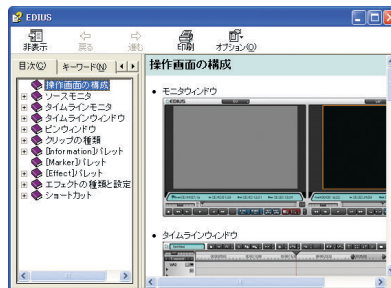
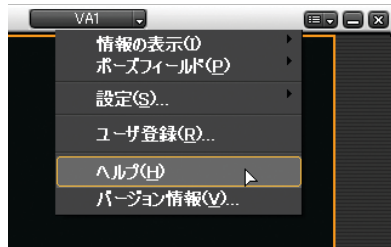


リファレンス

ここでは、EDIUS で実行できる機能を紹介します。

EDIUS のオンラインヘルプ

オンラインヘルプには、EDIUS で使用するメニュー、ボタン、画面別に EDIUS の機能を説明しています。ボタンやメニューの機能について知りたいときは、ぜひオンラインヘルプを起動してみてください。



EDIUS でできること

EDIUS は、リアルタイムビデオ編集ソフトウェアです。
次の当社製品を組み合わせていただくと、より快適にご使用いただけます。

- DVStorm シリーズ
- DVReX-RT、DVReX-RT Professional

レイアウト

操作画面のレイアウトを、お好みでカスタマイズすることができます。また、そのレイアウトを 10 通りまで登録することができます。

- 表示するボタンを選択する
→ 「各ウィンドウの表示を変更する」 P97
- お好みの画面配置を登録する
→ 「ウィンドウのレイアウトを登録する」 P112

ビンウィンドウ

クリップの整理や検索も可能です。ビンウィンドウ内の「フォルダビュー」にはツリー表示形式でフォルダ単位の階層をつくることができます。

- ビンウィンドウのクリップをフォルダで分類する
→ 「クリップを分類する（フォルダビュー）」 P171
- ビンウィンドウでクリップを検索する
→ 「クリップを検索する」 P174

キャプチャ

他のツールを使うことなく、DV 機器から直接タイムラインに素材をキャプチャすることができます。また、設定した条件に応じてファイルを自動分割してキャプチャすることもできます。

- ソースモニターから DV カメラを制御する
→「ソースデータをプレビューする」P118
- タイムラインへ直接クリップをキャプチャする
→「外部入力の DV ソースデータを直接タイムラインに配置する（ハイブリットデジタル）」P144
- キャプチャ中にタイムコードの切れ目を検出してファイルを自動分割する
→「編集の初期設定を行う」P68
- MPEG ファイルを直接キャプチャする *1
→「MPEG ファイルとしてキャプチャする」P145

NEW!

*1 MTV シリーズ、MTU シリーズ、MVR-D2000、DigitalVideo Recorder、DigitalVideo Recorder for USB EMR100 を組み合わせている場合のみ可能。

編集

タイムラインに In 点を指定してクリップを貼り付ける 3 ポイント編集や、素材の再生速度を変化させ、タイムライン上の指定範囲に合わせて貼り付ける 4 ポイント編集にも対応しています。

- 3 点編集
→「タイムラインに挿入点(In点)を指定してクリップを追加する」P212
- 4 点編集
→「タイムラインに挿入点 (In 点) と終了点 (Out 点) を指定してクリップを追加する」P213

また、タイムラインで In 点と Out 点を設定し、その範囲をレンダリングすることでクリップとして再利用することもできます。

NEW!

- レンダリングしてクリップとして追加
→「タイムラインからクリップを書き出す」P231

その他、AVI、MPEG1、MPEG2、MP3、Wave ファイルなどの混在編集にも対応しています。

エフェクト

パラメータ設定したエフェクトを、オリジナルエフェクト（ユーザープリセットエフェクト）として [Effect] パレットに登録することができます。また、そのオリジナルエフェクトデータを出力して、他の EDIUS で使うことができます。

- 一度設定したエフェクトを登録する
→ 「調整したエフェクトの設定（ユーザープリセットエフェクト）を登録する」 P270
- エフェクトデータを出力する
→ 「ユーザープリセットエフェクトをインポート / エクスポートする」 P278

タイトル

簡単にタイトルを作成し、エフェクトをつけることができます。タイトラーには TitleMotion for Canopus を採用し、テキストに文字飾りやテンプレートをつけることはもちろん、アニメーションなどの動きを設定したタイトルクリップが作成できるようになりました。

- タイトルを作成する→ 「11. タイトルを作成する」 P280
- タイトルに効果をつける→ 「タイトルにエフェクトをつける」 P343
- タイトルの位置を変更する→ 「タイトルの位置を調整する」 P343
- タイトルに動きをつける→ 「タイトルにアニメーションを設定する」 P331

出力

様々な形式でファイルを出力できます。また、ウェブや DVD、CD-ROM などの用途別に出力方法を選択できるので、難しい設定に悩むことなく簡単に出力できます。

DVDレコーダをご使用の場合は、出力したファイルをそのままDVDに記録できます。



- 用途別に出力する

→ 「[Canopus ProCoder Express For EDIUS] を選択した場合」 P365

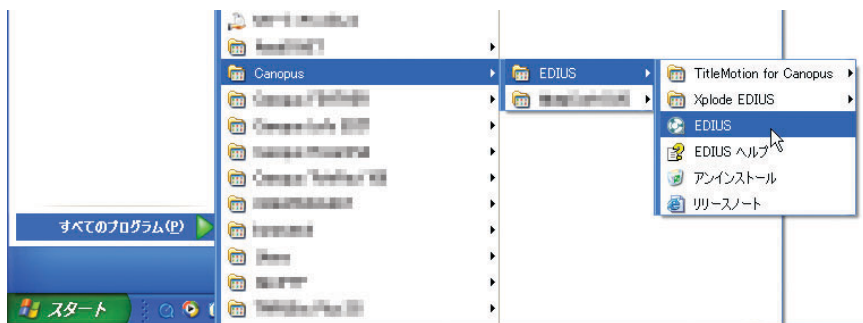
- DV、MPEG、WAVE などの形式で出力する→「ファイル形式で出力する」P363
- DVテープなどのテープメディアに出力する→「DVテープに出力する」P382
- 静止画として出力する→「ファイル形式で出力する」P363
- 音声だけを出力する→「ファイル形式で出力する」P363

1. EDIUS を起動しよう

EDIUS を起動するには、デスクトップのアイコンをダブルクリックします。

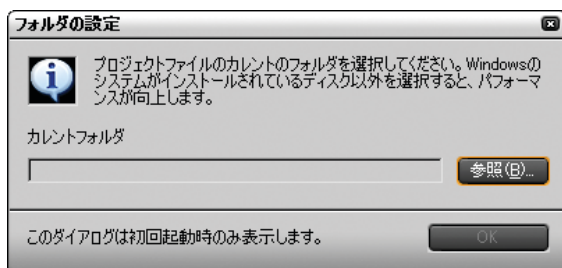


または、Windows の [スタート] ボタン → [すべてのプログラム] (Windows 2000 の場合は [プログラム]) → [Canopus] → [EDIUS] → [EDIUS] を実行します。



はじめて起動するとき

インストール後にはじめて EDIUS を起動したときは、次のようなダイアログが表示されます。



- 1 [参照] ボタンをクリックすると、[フォルダの参照] ダイアログが表示されます。ここで、EDIUS の編集作業で使用するフォルダを指定します。このフォルダには、編集作業で作成されるソースファイル、編集後に作成されるファイルを格納します。

 **ご注意**

EDIUS の動作効率を良くするためにも編集作業に使用するフォルダは、システムのインストールされていないハードディスク(2 台目のハードディスク等)に作成していただくことをお勧めします。

- 2 [OK] ボタンをクリックします。

起動ダイアログが表示されます。

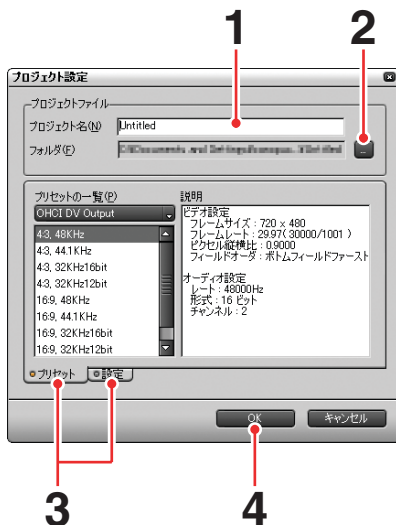


EDIUS のプログラムを終了するには、[閉じる] ボタンをクリックします。

新規プロジェクトを作成するとき

起動ダイアログで、[新規] ボタンをクリックします。

[プロジェクト設定] ダイアログが表示されます。



- 1 [プロジェクトファイル] エリアの [プロジェクト名] に、作業するプロジェクト名を入力します。
- 2 作業するフォルダを変更する場合は、[...] ボタンをクリックして表示される [フォルダの参照] ダイアログで対象となるフォルダを指定します。

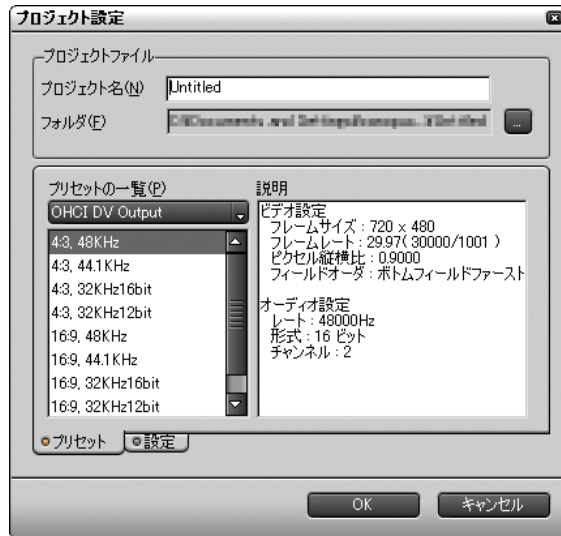


知識

EDIUS の作業効率を良くするためにも、フォルダはシステムのインストールされていないハードディスク (2 台目のハードディスク等) に作成していただくことをお勧めします。

- 3 [プリセットの一覧] の [▼] (リスト) ボタンから使用する製品を選択します。
- 4 [プリセット][設定] タブの内容を設定します。
設定するタブをクリックして表示を切り替えます。
- 5 [OK] ボタンをクリックします。
EDIUS 操作画面が表示されます。

● [プリセット] タブ

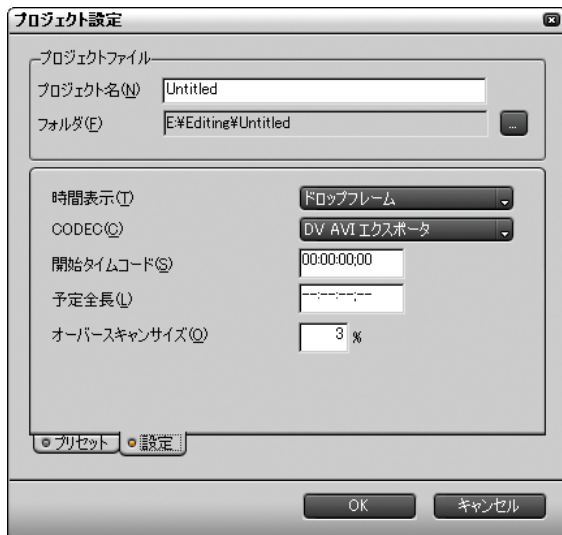


- [プリセットの一覧] の [▼] (リスト) ボタンから出力用の製品を選択します。
- 出力用の製品によって表示される出力フォーマットが異なります。
- フォーマットを選ぶと、設定内容が右の [説明] に表示されます。

 **ご注意**

使用するビデオクリップと異なる設定のフォーマットを選ぶと、動作速度が低下します。

● [設定] タブ



[時間表示] :

ビデオスタンダードが NTSC の場合、プロジェクト側のタイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選択します。

[▼] (リスト) ボタンをクリックして選びます。初期設定は [ドロップフレーム] です。

[CODEC] :

テンポラリファイル作成やレンダリングに使用するコーデックを選択します。

[▼] (リスト) ボタンをクリックして選択します。

● DV AVI エクスポート

DV で圧縮された AVI ファイルを使用します。初期設定です。

- RGB AVI エクスポート
非圧縮 AVI となります。形式は RGB です。
- UYVY AVI エクスポート
非圧縮 AVI となります。形式は UYVY です。
- YUY2 AVI エクスポート
非圧縮 AVI となります。形式は YUY2 です。



他のアプリケーションでファイルを使用する場合、DV 圧縮された AVI 形式のフォーマットに対応していない場合があります。

このような場合、非圧縮 AVI ファイルとして出力することで対応できる可能性があります。

使用できるフォーマットについては、ファイルを使用するアプリケーションの仕様をご確認ください。

[開始タイムコード] :

プロジェクトの開始位置のタイムコードを入力します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:00;00」です。

[予定全長] :

はじめにプロジェクトの長さが決まっている場合は、その全長（時間）を入力します。予定全長を超えると、タイムラインウィンドウの色が変わるなどの警告を出します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選び、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「--:--:--;--」です。

[オーバースキャンサイズ] :

オーバースキャンを使用するときは比率を入力します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選び、マウスホイールで数値を調整します。入力範囲は「0」～「20」です。オーバースキャンを使用しないときは「0」を入力します。

以前作成したプロジェクトファイルを読み込むとき

- 1 [最近使ったファイル]には、作業したプロジェクトファイルの履歴が残っています。[▼](リスト) ボタンをクリックしてプロジェクトファイルを選択します。

履歴が残っていない場合は、[...] ボタンをクリックして [ファイルを開く] ダイアログから対象となるプロジェクトファイルを選択します。



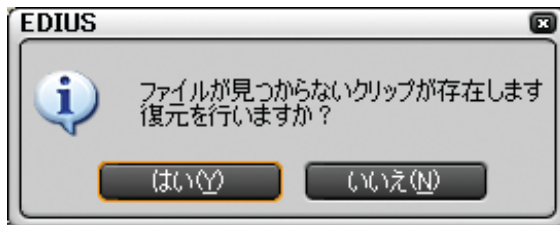
- 2 [開く] ボタンをクリックします。

EDIUS 操作画面が表示されます。

● オフラインクリップを復元する

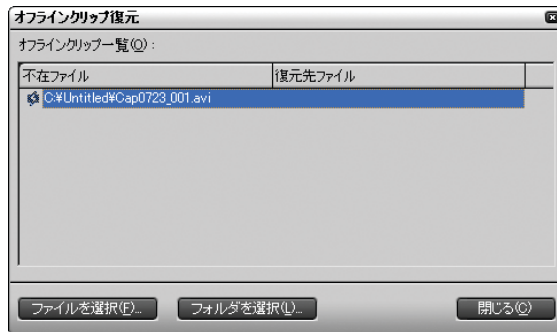
ピンウィンドウに登録したクリップは、ソースファイルとリンクしています。プロジェクトファイルを保存した後、ソースファイルを移動したり削除したりした場合、そのファイルとリンクしていたクリップは [オフラインクリップ] となります。

以前作成したプロジェクトファイルを読み込んでいるとき、オフラインクリップが含まれていると次のようなメッセージが表示されます。



- 1 [はい] をクリックします。

[オフラインクリップの復元] ダイアログが表示されます。



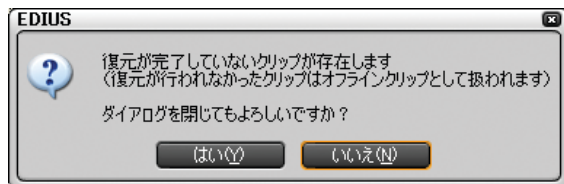
- 2 [オフラインクリップ一覧] からクリップを選択 (複数も可能) して、[ファイルを選択] または [フォルダを選択] ボタンをクリックします。
- 3 元のファイルまたはフォルダを選択し、[OK] ボタンをクリックします。

選択されたファイルが元のソースファイルの情報と一致した場合、リンク先が [復元先ファイル] に表示されます。

● 1. EDIUS を起動しよう ●

4 [閉じる] ボタンをクリックします。

すべてのクリップの復元が完了していない場合は、復元が完了していないことを示すメッセージが表示されます。



2. 操作画面の構成

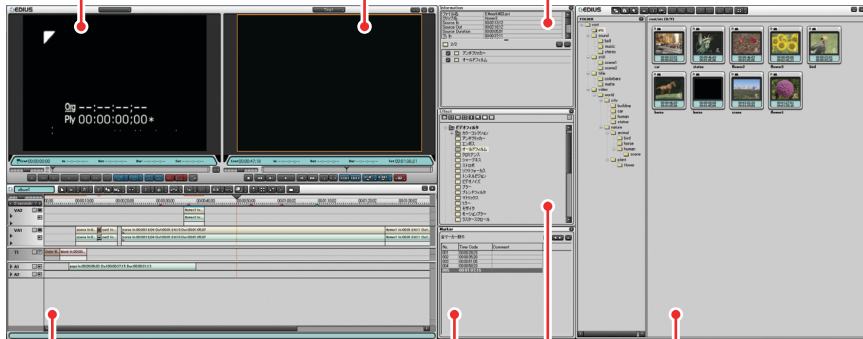
EDIUS の標準的な操作画面は、次の 3 つのウィンドウと 3 つのパレットで構成されています。

モニタウィンドウ (モニタの総称) → P62

ソースモニタ (Player)

タイムラインモニタ (Recorder)

[Information] パレット → P64



タイムラインウィンドウ → P63

ピンウィンドウ → P63

[Effect] パレット → P64

[Maker] パレット → P65

◆ デュアルディスプレイの場合

● 2. 操作画面の構成 ●

● モニタウィンドウ

ソースモニタ

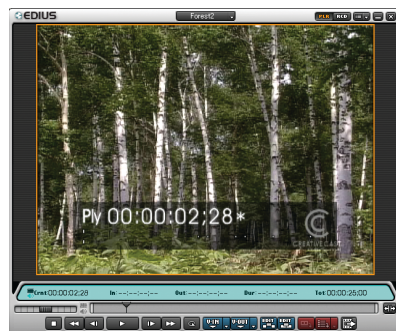
ソースモニタでは、ソースデータを再生したり、In 点 /Out 点を設定してクリップを作成することができます。

タイムラインモニタ

タイムラインモニタでは、タイムラインウィンドウ上のクリップ（タイムラインクリップ）を再生したり、タイムラインクリップ上に In 点 /Out 点を設定することができます。



◆ デュアルモード

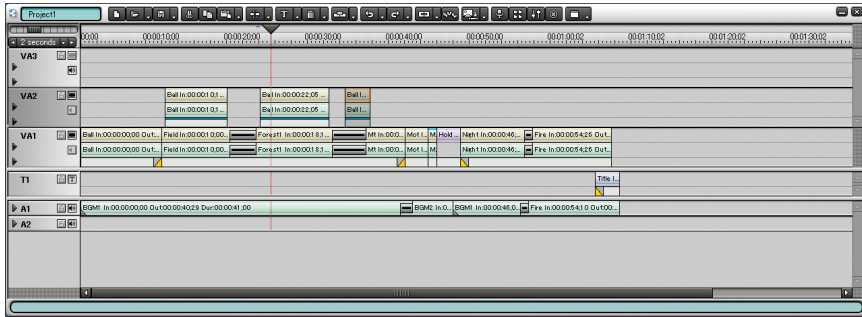


◆ シングルモード

シングルモードでは、ソースモニタとタイムラインモニタをボタンで切り替えます。

● タイムラインウィンドウ

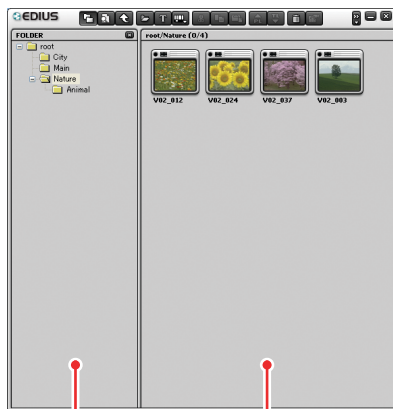
タイムラインウィンドウでは、作成したクリップを時間軸にしたがって配置し、編集することができます。



VAトラックには、ビデオクリップとそれに付随するオーディオクリップを配置します。Tトラックには、タイトルクリップを配置します。Aトラックには、BGMやナレーションなどのオーディオクリップを配置します。

● ビンウィンドウ

ビンウィンドウは、キャプチャしたビデオクリップやオーディオクリップなどの素材が登録されているウィンドウです。



フォルダビュー クリップビュー

● [Information] パレット

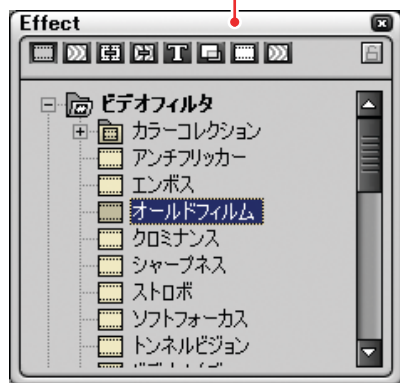
[Information] パレットでは、タイムライン上に配置したクリップの詳しい情報を確認することができます。また、クリップに適用したエフェクトの設定が変更できます。



● [Effect] パレット

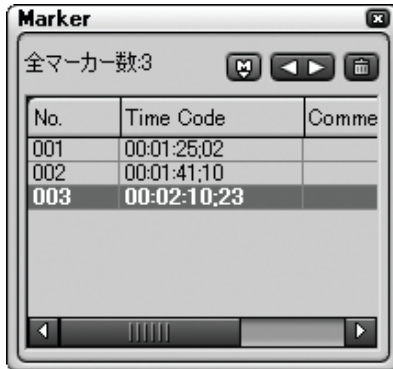
[Effect] パレットには、ビデオやオーディオに特殊効果を付けたり、クリップの継ぎ目にトランジション効果を付けることができるエフェクトの一覧が表示されます。

この枠をダブルクリックすると、画面の高さまでウィンドウが拡大します。元のサイズに戻すには、再度枠をダブルクリックします。



● [Marker] パレット

タイムラインクリップ上にマーカーを設定してその位置にジャンプしたり、クリップの開始位置にジャンプすることができます。



各画面の役割やボタンの機能など更に詳細な内容が必要な場合は、オンラインヘルプを参照してください。

3. 編集前に基本設定を行おう

EDIUS は編集を始める前に編集操作、ハードウェア、アプリケーションの初期設定を行うことができます。

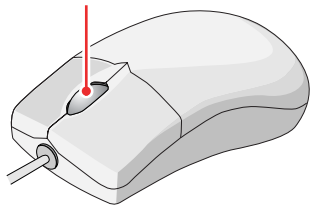
設定はそれぞれ独自のダイアログで行います。設定は編集中でも変更できます。

● マウスホイールでの設定方法

各設定画面での設定値は、マウスのホイールボタンで変更することができます。

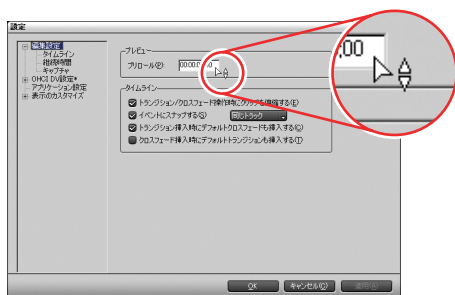
ホイールボタンとは、マウス中央にあるボタンのことです。

ホイールボタン



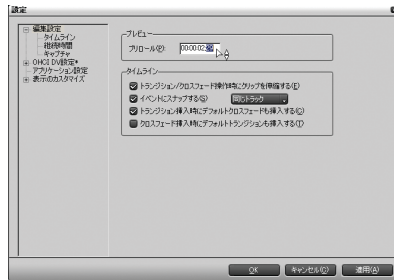
- 1 設定画面の設定値の上にカーソルを移動させます。

カーソルの形状が変化します。



2 変更したい設定値をクリックし、ホイールボタンを前後に回転させます。

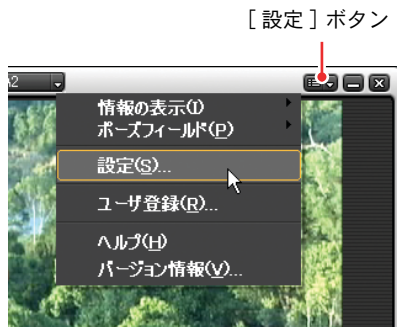
前方へ回転させると、数値が大きくなります。後方へ回転させると、数値が小さくなります。



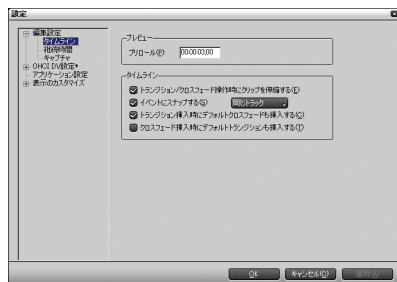
編集の初期設定を行う

編集操作の初期設定として、タイムライン上の操作、静止画やタイトルなどの継続時間、キャプチャの設定を行います。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選びます。



[設定] ダイアログが表示されます。



- 2 [編集設定]にある[タイムライン][継続時間][キャプチャ]の内容をそれぞれ設定します。

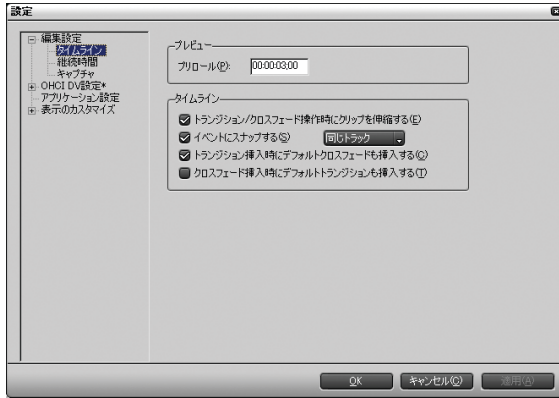
設定する項目をクリックして表示を切り替えます。

- 3 [適用] ボタンをクリックします。

設定した内容が初期設定として登録されます。

[設定] ダイアログを閉じるには、[OK] ボタンをクリックします。

● [タイムライン]



[プレビュー] エリア

[プリロール] :

[Timeline カーソルの周辺を再生] ボタンで再生した場合の予備動作時間 (プリロール) を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選び、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:03;00」です。

[タイムライン] エリア

[トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する] :

チェックを入れると、トランジション / クロスフェードをタイムライン上のクリップに追加するとき、左右のクリップがそれぞれ伸びて重なります (全体の長さは変わりません)。初期設定はチェックが入っています。



参照

詳細については「トランジション / オーディオクロスフェードを使う」 P245 を参照してください。

● 3. 編集前に基本設定を行おう ●

[イベントにスナップする] :

チェックを入れると、タイムラインカーソル位置やクリップの終了位置にクリップを近づけたとき、自動的にクリップが配置されます。

[▼] (リスト) ボタンをクリックして有効範囲 ([同じトラック] [全てのトラック] のいずれか) を選びます。初期設定はチェックが入っています。

[トランジション挿入時にデフォルトクロスフェードも挿入する] :

チェックを入れると、VA トラック上でビデオクリップにトランジションを追加すると、同じ位置のオーディオクリップにも、デュレーションで設定した長さのデフォルトクロスフェードが自動的に追加されます。初期設定はチェックが入っています。

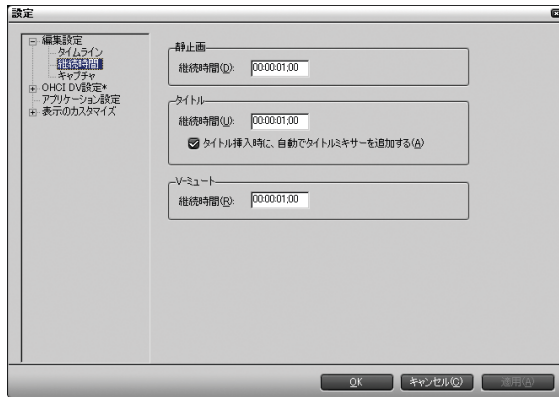
[クロスフェード挿入時にデフォルトトランジションも挿入する] :

チェックを入れると、VA トラック上でオーディオクリップにクロスフェードを追加すると、同じ位置のビデオクリップにも、デュレーションで設定した長さのデフォルトトランジションが自動的に追加されます。初期設定はチェックが入っていません。



デュレーションについては、「デフォルトエフェクトの適用時間を変更する」P249 を参照してください。

● [継続時間]



[静止画] エリア

[継続時間] :

静止画クリップの継続時間を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:01;00」です。

[タイトル] エリア

[継続時間] :

タイトルクリップの継続時間を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:01;00」です。

[タイトル挿入時に自動でタイトルミキサーを追加する] :

チェックを入れると、タイトルをトラックに挿入したとき、タイトルミキサーが自動的に追加されます。初期設定はチェックが入っています。

[V ミュート] エリア

[継続時間] :

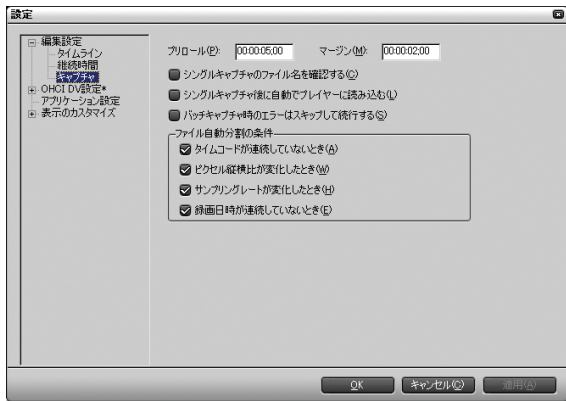
V ミュートの継続時間を設定します。

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:01;00」です。

V ミュートとは、フレーム単位で音声を消去する機能で、小さな音声ノイズを削除するのに最適です。

● 3. 編集前に基本設定を行おう●

● [キャプチャ]



[プリロール] :

DV カメラをコントロールする際の予備動作時間(プリロール)を設定します。直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:05;00」です。



知識

ボイスオーバーのプリロールは、[タイムライン] タブの [プリロール] で設定してください。なお、ボイスオーバーのマージンは [キャプチャ] タブの [マージン] で設定してください。

[マージン] :

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

直接数値を入力するか、入力する桁を選択し、マウスホイールで数値を調整します。初期設定は「00:00:02;00」です。

[シングルキャプチャのファイル名を確認する] :

チェックを付けると、キャプチャ時の AVI ファイルのファイル名を確認したり、変更することができます。

[シングルキャプチャ後に自動でプレイヤーに読み込む] :

チェックを付けると、キャプチャ後に作成された AVI ファイルを自動的にプレビューできます。

[バッチキャプチャ時のエラーはスキップして続行する] :

チェックを付けると、バッチキャプチャ時にエラーが発生してもキャプチャをそのまま続けます。

[ファイル自動分割の条件] エリア

キャプチャ時に AVI ファイルが自動的に分割作成される条件を選択します。

自動分割の条件は以下のとおりです。

初期設定はすべてにチェックが入っています。

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

ハードウェアの初期設定を行う

ハードウェアの初期設定として、システム設定、出力設定などを行います。

ここでは、OHCI (IEEE1394) を使用した場合を例として説明します。

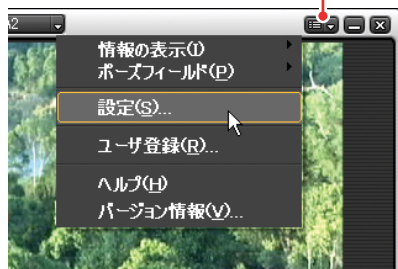
● ご注意

ハードウェア設定は、ご使用のハードウェアによって設定内容が異なります。各ハードウェアと必要な設定については、オンラインヘルプの「[設定] ダイアログ」を参照してください。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

[設定] ダイアログが表示されます。

[設定] ボタン



2 [OHC1 DV 設定] をダブルクリックします。

現在選択されている（起動時に選択された）製品には、製品名に「*」が付いています。



3 [システム設定][出力設定] の内容をそれぞれ設定します。

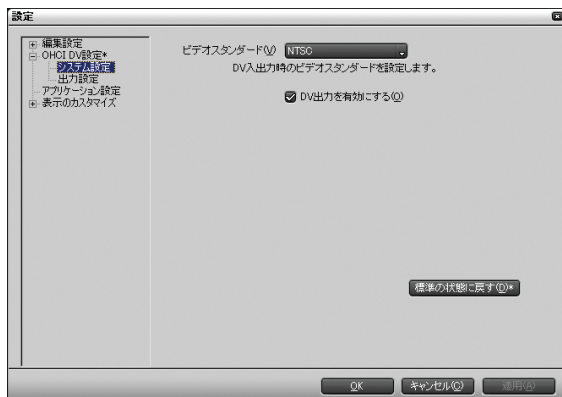
左フレーム内の項目をクリックすると、設定内容が切り替わります。

「*」の付いている項目については、[標準の状態に戻す] ボタンをクリックすると初期値に戻すことができます。

4 [適用] ボタンをクリックします。

設定した内容が初期設定として登録されます。[設定] ダイアログを閉じるには、[OK] ボタンをクリックします。

● システム設定



[ビデオ標準] :

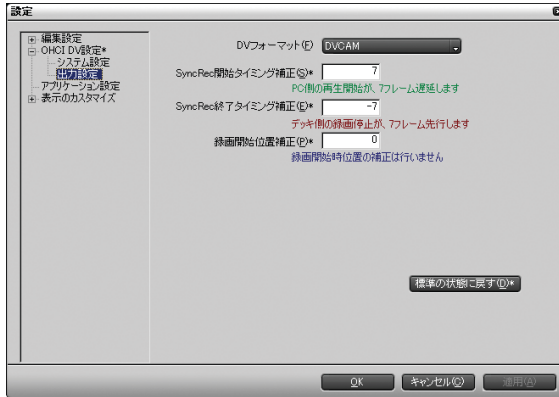
[▼] (リスト) ボタンをクリックしてビデオ信号の方式 ([NTSC] [PAL] のいずれか) を選択します。

[DV 出力を有効にする] :

DV Encode 処理を行うかどうかを設定します。チェックを入れると EDIUS は常に DV Encode 処理を行います。当社製ハードウェアエンコーダを搭載していない場合、DV Encode 処理はソフトウェアエンコーダで行いますので、DV 機器を接続せずに使用するときは、このチェックを外しておく、コンピュータの処理を低減することができます。

初期設定はチェックが入っています。

● 出力設定



[DV フォーマット] :

[▼] (リスト) ボタンをクリックしてハードウェア DVCODE のエンコードフォーマット ([DV] [DVCAM] のいずれか) を選択します。

[SyncRec 開始タイミング補正] :

コンピュータ側の再生開始のタイミング補正をフレーム数で設定します。直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「7」です。

[SyncRec 終了タイミング補正] :

ビデオデッキ側の録画停止のタイミング補正をフレーム数で設定します。直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「-7」です。

[録画開始位置補正] :

録画開始の位置補正をステップ数で設定します。直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「0」です。

アプリケーションの初期設定を行う

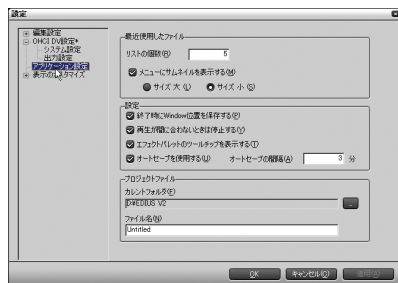
アプリケーションの初期設定として、履歴ファイルの表示数、基本操作設定を行います。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

[設定] ダイアログが表示されます。



- 2 [アプリケーション設定] をクリックします。



- 3 各設定を行います。
- 4 [適用] ボタンをクリックします。

設定した内容が初期設定として登録されます。[設定] ダイアログを閉じるには、[OK] ボタンをクリックします。

[最近使用したファイル] エリア

[リストの個数] :

[チャンネル/ファイルの選択] ボタンをクリックしたときに表示される履歴ファイル数を設定します。

直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「5」です。

[メニューにサムネイルを表示する] :

チェックを入れると、履歴ファイルの左にサムネイルを表示できます。表示するときはサイズ ([サイズ大] [サイズ小]) も指定できます。

[設定] エリア

[終了時に Windows 位置を保存する] :

チェックを付けると、次の EDIUS 起動時に前回終了時のウィンドウあるいはパレットの位置が再現されます。

[再生が間に合わないときは停止する] :

チェックを付けると、タイムラインクリップの再生処理が間に合わない場合にタイムライン再生を停止します。

[エフェクトパレットのツールチップを表示する] :

チェックを付けると、エフェクト名の上にマウスポインタを移動したときにツールチップが表示されます。

[オートセーブを使用する] :

チェックを付けると、指定した間隔でプロジェクトファイルの自動保存が実行されます。

オートセーブを有効にしたときは、[オートセーブの間隔] を設定します。直接数値を入力するか、入力ボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「3」です。

[プロジェクトファイル] エリア

[カレントフォルダ]

現在編集中のプロジェクトファイルを格納しているフォルダを変更します。

[...] ボタンをクリックして表示される [フォルダの参照] ダイアログからフォルダを選びます。

[ファイル名] :

新規作成したときのデフォルトのプロジェクトファイル名を変更します。

変更するときは、テキストボックスに新しいファイル名を入力します。

4. 操作画面をカスタマイズしよう

EDIUS は必要に応じて操作画面をカスタマイズできます。

モニタの表示モードを変更する

操作環境に応じてモニタの表示をシングルモード / デュアルモードに切り替えることができます。初期設定はデュアルモードです。



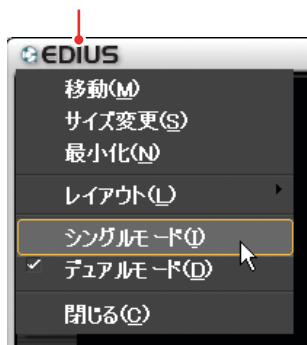
◆ シングルモード



◆ デュアルモード

- 1 [メイン]メニューから[シングルモード(デュアルモード)]を選択します。

[メイン]メニュー



モニタの表示モードが、選んだモードに切り替わります。

● シングルモードについて

シングルモードでは、ソースモニタ / タイムラインモニタを切り替えることができます。



[Player に切り替え] ボタン：

このボタンをクリックすると、ソースモニタに切り替わります。

[Recorder に切り替え] ボタン：

このボタンをクリックすると、タイムラインモニタに切り替わります。

トラックの数を変更する

トラックは用途に応じて追加したり、削除したり、移動させたりできます。

● 新規トラックを追加するには

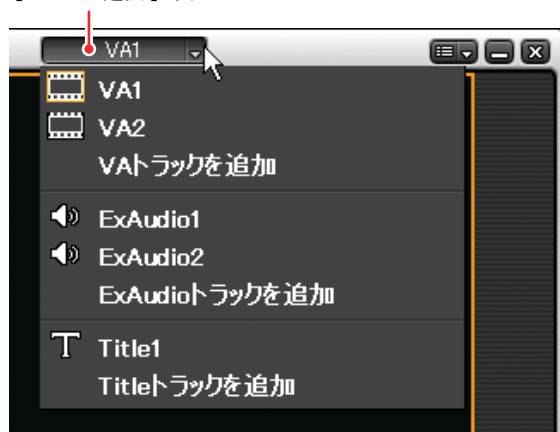
新規トラックを追加する方法には2種類あります。

[Track の選択] ボタンからトラックを追加する

- 1 タイムラインモニタの [Track の選択] ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[Track の選択] ボタン



- 2 追加するトラックの種類によって、リストから次のいずれかを選択します。

[VA トラックを追加] :

新規 VA トラックを追加します。

[ExAudio トラックを追加] :

新規 A トラックを追加します。

[Title トラックを追加] :

新規 T トラックを追加します。

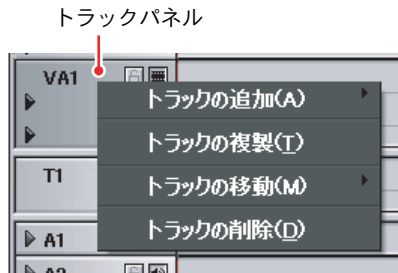
3 選んだトラックが新しく追加されます。

[Track の選択] ボタンには、新しく追加されたトラックの名前が表示されます。また、[Track の選択] ボタンをクリックして表示されるリストにも新しく追加されたトラックの名前が表示されます。

トラックパネルの右クリックメニューからトラックを追加する

1 トラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



2 右クリックメニューから [トラックの追加] を選択します。

[前に追加] および [後ろに追加] サブメニューが表示されます。

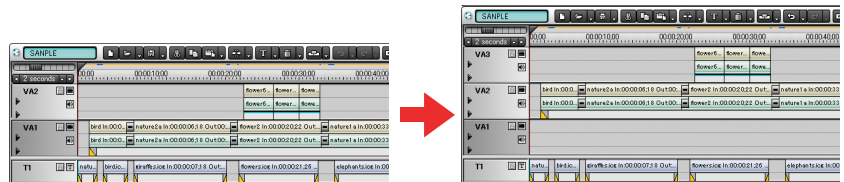


● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

3 サブメニューのいずれかを選びます。

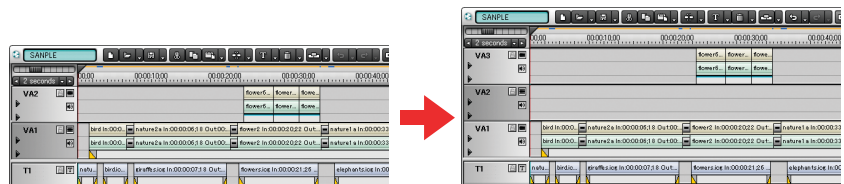
[前に追加] :

選んだトラック番号で新しいトラックが追加されます。選んだトラック以降のトラック番号は1つずつ繰り上がります。



[後ろに追加] :

選んだトラック番号の次の番号で新しいトラックが追加されます。選んだトラックより後のトラック番号は1つずつ繰り上がります。



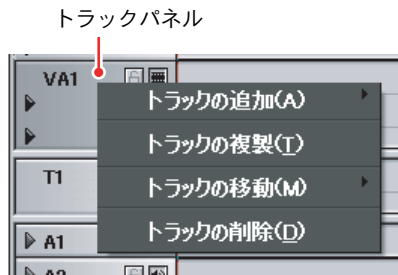
● 選んだトラックのコピーを作成する

選んだトラックのコピーを作成します。

トラック内にクリップが含まれている場合は、クリップもそのままコピーされます。

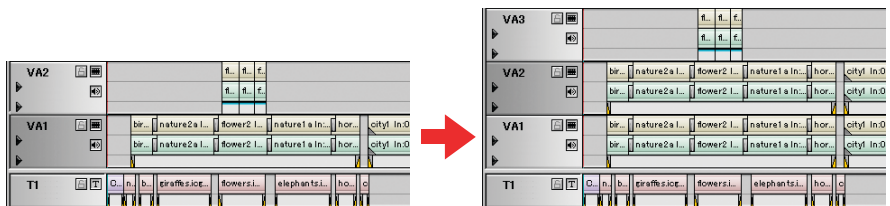
- 1 コピーするトラックのトラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



- 2 右クリックメニューから [トラックの複製] を選択します。

選んだトラックの次のトラック番号でコピーが作成されます。選んだトラックより後のトラック番号は1つずつ繰り上がります。

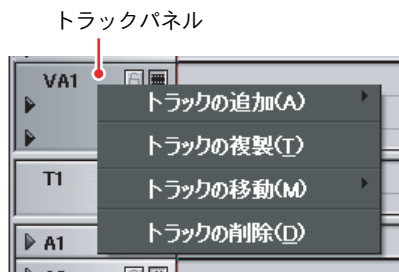


● 選んだトラックを移動させる

選んだトラックを1つ前あるいは1つ後ろに移動させます。

- 1 移動させるトラックのトラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



- 2 右クリックメニューから [トラックの移動] を選択します。

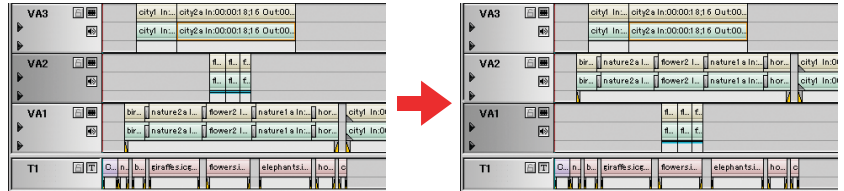
[前のトラックに移動] および [後のトラックに移動] サブメニューが表示されます。



3 サブメニューのいずれかを選びます。

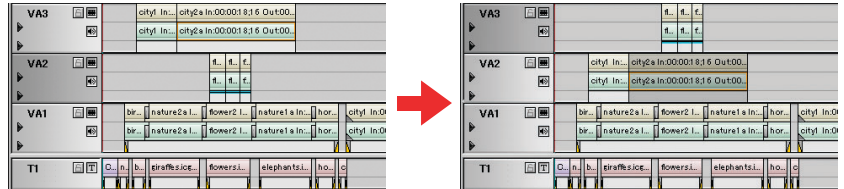
[前のトラックに移動]:

選んでいるトラックと1つ前のトラックが入れ替わります。



[後のトラックに移動]:

選んでいるトラックと1つ後のトラックが入れ替わります。



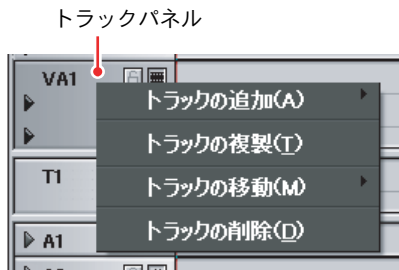
● 4. 操作画面をカスタマイズしよう●

● 選んだトラックを削除する

選んだトラックを削除します。

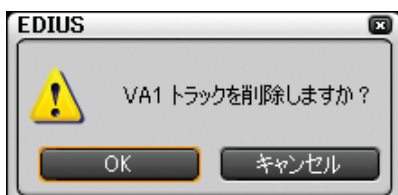
- 1 削除するトラックのトラックパネルを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



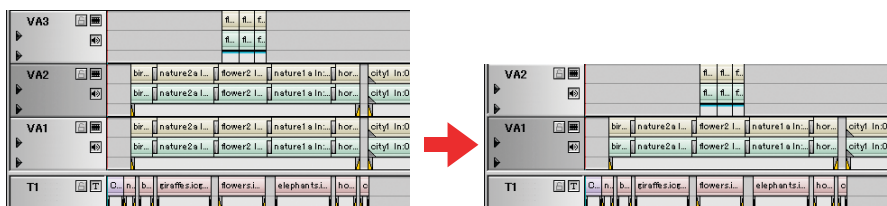
- 2 右クリックメニューから [トラックの削除] を選択します。

トラック削除の確認メッセージが表示されます。



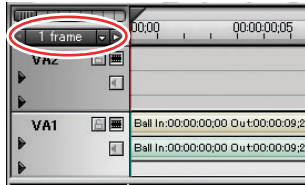
- 3 削除する場合は [OK] ボタンをクリックします。

選んだトラックは削除されます。VA2 トラックを削除した場合、VA3 トラックが VA2 トラックとなります。

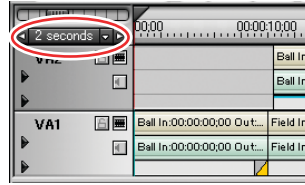


タイムスケールの表示単位を変更する

タイムスケールは1目盛りの大きさをFit、または「1フレーム」から「60分」の範囲で設定できます。



◆ 1 frame で表示した場合



◆ 2 seconds で表示した場合

タイムスケールを変更するには、タイムスケールコントローラあるいはタイムスケール設定ボタン、[▼](リスト)ボタンを使用します。

また、タイムスケール上でCtrlキーを押しながらマウスホイールを回してタイムスケールの表示単位を変更することもできます。

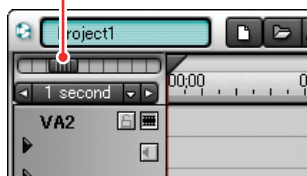
設定できる値は、1 frame、2 frames、5 frames、10 frames、0.5 second、1 second、2 seconds、5 seconds、10 seconds、15 seconds、30 seconds、1 minute、2 minutes、5 minutes、10 minutes、15 minutes、30 minutes、60 minutes、Fit です。

※ frame(s) = フレーム、second(s) = 秒、minute(s) = 分

● タイムスケールコントローラを使用する

- 1 マウスポインタをタイムスケールコントローラまで移動します。

タイムスケールコントローラ



● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

2 スライダをドラッグします。

スライダを右にドラッグすると、タイムスケールの1目盛りの示す時間が長くなります。右端までドラッグすると、クリップあるいはタイムラインクリップ幅とトラックの長さが同じになります (Fit)。

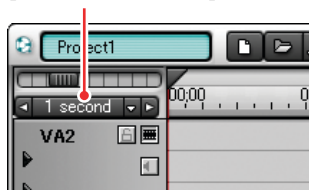
スライダを左にドラッグすると、タイムスケールの1目盛りの示す時間が短くなります。左端までドラッグすると、1 frame になります。

● [タイムスケール設定] ボタンを使用する

1 マウスポインタを [タイムスケール設定] ボタンまで移動します。

[タイムスケール設定] ボタンには現在の表示単位が表示されています。

[タイムスケール設定] ボタン



2 [タイムスケール設定] ボタンをクリックします。

クリックするごとに、表示は直前に使用していたスケールと [Fit] に切り替わります。

3 [タイムスケール設定] ボタンの ◀ ボタンをクリックすると、タイムスケールの1目盛りの示す時間は短くなります。 ▶ ボタンをクリックすると、タイムスケールの1目盛りの示す時間は長くなります。

● [▼](リスト) ボタンを使用して表示単位を変更する

- 1 マウスポインタを [タイムスケール設定] ボタンまで移動します。

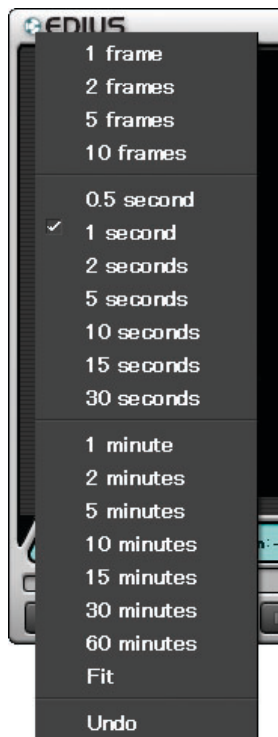
[タイムスケール設定] ボタンには現在の表示単位が表示されています。

[タイムスケール設定] ボタン



- 2 [▼](リスト) ボタンをクリックします。

設定できるスケールのリストが表示されます。



● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

3 変更するスケールを選びます。

選んだ表示単位で1目盛りの値を変更します。

[Fit] :

クリップがトラック長いっぱいに表示されるようにタイムスケールを調節します。

[Undo] :

変更前の表示単位に戻します。

ピンウィンドウの表示を変更する

ピンウィンドウは、クリップを格納しているフォルダビュー、およびクリップのサムネイルが表示されているクリップビューで構成されています。必要に応じて、フォルダビューを非表示にしたり、クリップのサムネイルの表示形態を変更したりできます。

● フォルダビューの表示 / 非表示を切り替える

- 1 ピンウィンドウの [フォルダの表示 / 非表示] ボタンをクリックします。

[フォルダの表示 / 非表示] ボタン



フォルダビューが非表示になります。



初期設定では、フォルダビューは「表示」になっています（[フォルダの表示 / 非表示] ボタンは押された状態になっています）。

- 2 再度、[フォルダの表示 / 非表示] ボタンをクリックします。

フォルダビューが表示されます。



● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

● クリップのサムネイル表示を変更する

- 1 ビンウィンドウの [表示] ボタンをクリックします。



ボタンをクリックするごとにサムネイルの表示形態が変わります。

ボタンの表示はサムネイルの表示形態に応じて変わります。



サムネイル（大）



サムネイル（小）





詳細



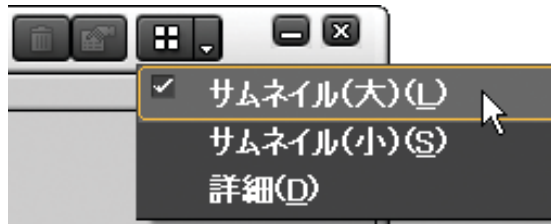
参照

詳細の表示項目は変更できます。「ピンウィンドウの詳細表示を変更する」P109 を参照してください。

知識

次の方法でもサムネイル表示を変更することができます。

- 1 [表示] ボタン右の [▼] (リスト) ボタンをクリックすると、クリップの表示形態がリスト表示されます。



- 2 変更する表示形態を選択します。

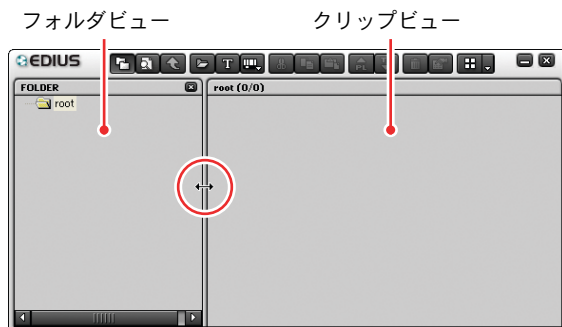
クリップのサムネイル表示が変更されます。

● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

● フォルダビューのサイズを変更する

- 1 マウスポインタをクリップビューとフォルダビューの境界に移動します。

マウスポインタの形状が変わります。



- 2 マウスの左ボタンを押しながらドラッグします。

フォルダビューのサイズが変更されます。



各ウィンドウの表示を変更する

ウィンドウのボタン表示を変更したり、ピンウィンドウの詳細表示項目を変更したりして使いやすい操作環境を整えることができます。

ここでは、初期状態の表示（レイアウト）を例に説明しています。

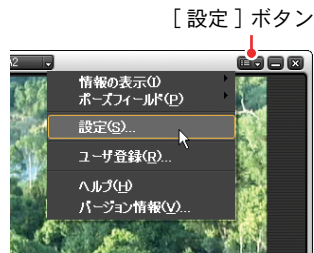
● 表示するボタンを選択する

下記の画面に表示されている操作ボタンを、必要なボタンのみ表示させたり、表示させる順番などを設定することができます。

- ソースモニタ (Player)
- タイムラインモニタ (Recorder)
- タイムライン (Timeline)
- ピンウィンドウ (Bin)

1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

[設定] ダイアログが表示されます。



● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

2 [表示のカスタマイズ] をダブルクリックします。



3 [ボタン] をクリックします。



4 ウィンドウ選択メニューの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

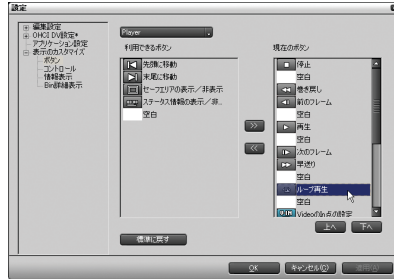
ボタンを変更できるウィンドウの種類(Player, Recorder, Timeline, Bin) がリスト表示されます。



5 変更するウィンドウを選択します。

使用できるボタンの種類が切り替わります。

6 [現在のボタン]の一覧で挿入先の1つ下のボタンを選択します。

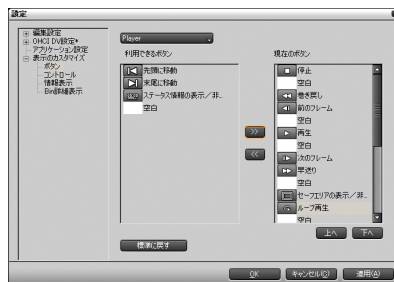


7 [利用できるボタン]の一覧から追加するボタンを選択し、追加ボタンをクリックします。

追加ボタン

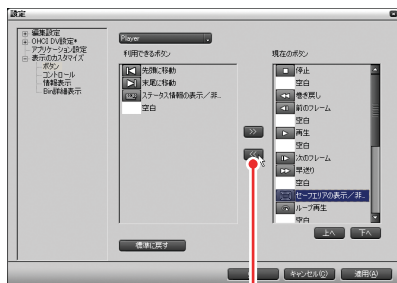


[現在のボタン]の一覧に選んだボタンが移動します。



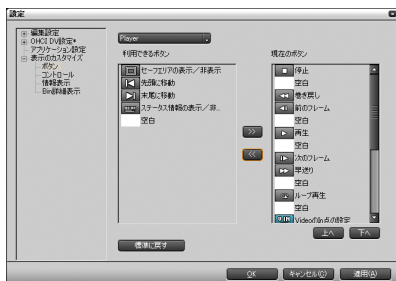
● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

- 8 [現在のボタン]の一覧は各ウィンドウでのボタンの並び順になっています。位置を変更するには、変更するボタンを選択し、[上へ]または[下へ]ボタンをクリックします。ボタンをクリックするごとに選んだボタンが1つ上へ、または1つ下へ移動します。
- 9 表示を取り消す場合は、[現在のボタン]の一覧から削除するボタンを選択し、削除ボタンをクリックします。



削除ボタン

選んだボタンは [利用できるボタン] の一覧へ移動します。

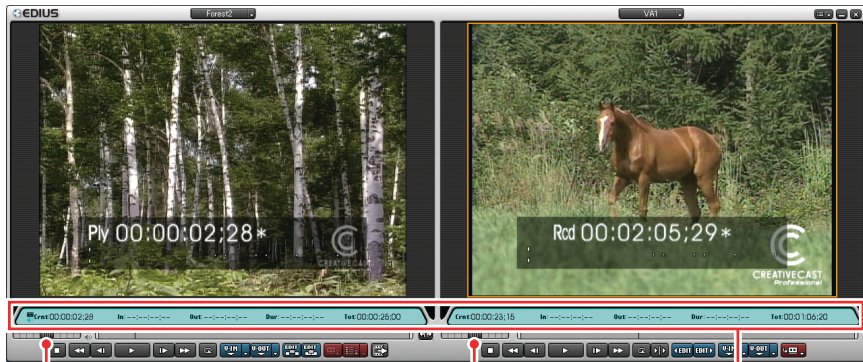


- 10 設定がすんだら [適用] ボタンをクリックします。

設定内容に変更されます。[設定] ダイアログを閉じるには [OK] ボタンをクリックします。

● モニタウィンドウの表示をコントロールする **NEW!**

モニタウィンドウ（ソースモニタとタイムラインモニタ）に表示されているタイムコードとシャトルスライダを、それぞれ表示（または非表示に）することができます。



シャトルスライダ

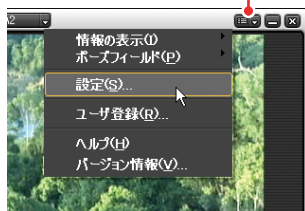
シャトルスライダ

タイムコード

1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

[設定] ダイアログが表示されます。

[設定] ボタン

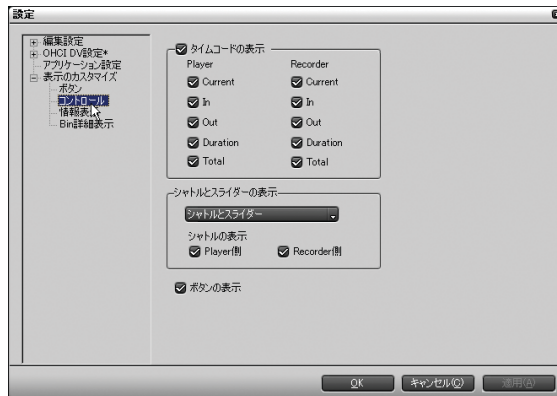


● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

2 [表示のカスタマイズ] をダブルクリックします。



3 [コントロール] をクリックします。



[タイムコードの表示] :

[Player (ソースモニタ) 側] [Recorder (タイムラインモニタ) 側] のタイムコードの表示 / 非表示を切り替えます。タイムコードを表示させるときは、チェックボックスをクリックしてチェックを入れます。表示させたときは、タイムコードの項目表示 ([Current] [In] [Out] [Duration] [Total]) を選択できます。初期設定はすべてにチェックが入っています。

[シャトルとスライダーの表示] :

シャトルとスライダーの表示 ([シャトルとスライダー] [スライダーのみ] [表示しない]) を選択できます。初期設定は [シャトルとスライダー] です。

また、[Player(ソースモニタ)][Recorder(タイムラインモニタ)] のシャトルの表示 / 非表示を切り替えます。シャトルを表示させるときは、チェックボックスをクリックしてチェックを入れます。初期設定は両方にチェックが入っています。

[ボタンの表示] :

チェックを付けると、モニタウィンドウのボタンを表示します。初期設定はチェックが入っています。

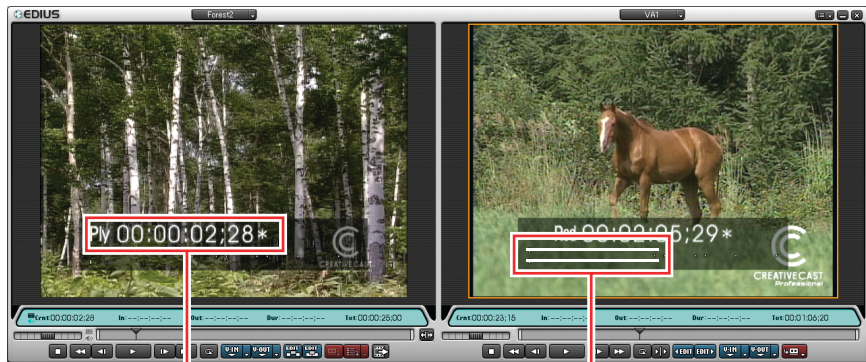
4 設定がすんだら [適用] ボタンをクリックします。

設定内容に変更されます。[設定] ダイアログを閉じるには [OK] ボタンをクリックします。

● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

● タイムコード、レベルメータの表示を変更する **NEW!**

モニタウィンドウ（ソースモニタとタイムラインモニタ）のプレビュー上に表示されているタイムコードとレベルメータを、それぞれ表示（または非表示）にすることができます。



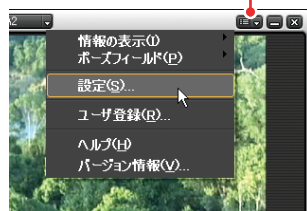
タイムコード

レベルメータ

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

[設定] ダイアログが表示されます。

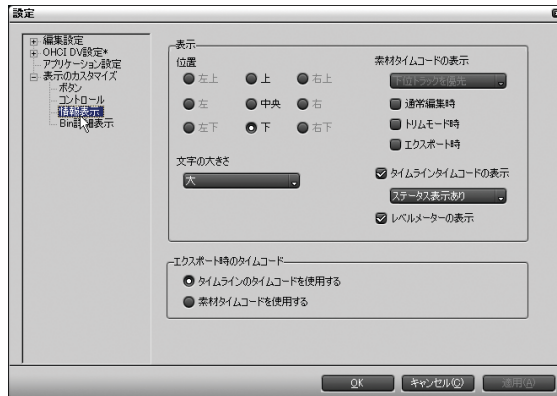
[設定] ボタン



2 [表示のカスタマイズ] をダブルクリックします。



3 [情報表示] をクリックします。



[表示] エリア

[位置] :

タイムコード、レベルメーターの表示位置を設定します。初期設定は [下] です。

● ご注意

[文字の大きさ] によっては、選択できない [位置] があります。

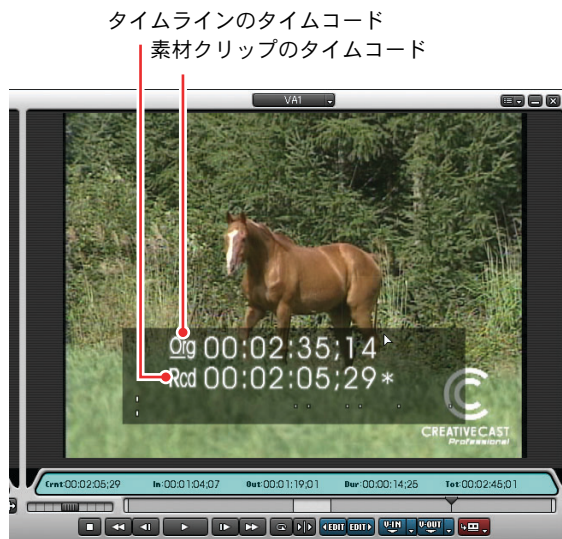
[文字の大きさ] :

表示する文字の大きさ ([大][中][小]) を選択します。初期設定は [大] です。

● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

[素材タイムコードの表示] :

モニタウィンドウには、タイムラインのタイムコードと素材クリップのタイムコードを表示させることができます。



素材クリップのタイムコードを表示する場合、表示させる操作（[通常編集時]、[トリムモード時]、[エクスポート時]）を選択します。いずれかの操作を選択すると、どのトラックのタイムコードを優先して表示させるかを選択できるようになります。

[上位トラックを優先]

タイムコード情報を持つクリップ（タイトルトラックを含む）のうち、もっとも上（手前）にあるクリップのタイムコードを素材タイムコード（Org）とします。

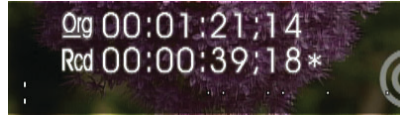
[下位トラックを優先]

もっとも下（奥）にあるクリップのタイムコードを素材タイムコード（Org）とします。

優先させているトラックは、モニタウィンドウのタイムコードの表示で確認できます。



◆ 上位トラックを優先させている場合



◆ 下位トラックを優先させている場合

 知識

- [トリムモード時]にチェックを入れた場合は、常に上位トラックを優先して表示します。
- [下位トラックを優先]を選択していても、上位トラックにあるクリップの透明度が設定されていない場合（トランスペアレンシーが100%）、素材タイムコードは表示されません。

[タイムラインタイムコードの表示]：

チェックをはずすと、タイムラインタイムコードを非表示にします。初期設定はチェックが入っています。[▼]（リスト）ボタンをクリックして、ステータス表示／非表示を切り換えます。

[レベルメーターの表示]：

チェックをはずすと、レベルメータを非表示にします。初期設定はチェックが入っています。

[エクスポート時のタイムコード] エリア

ファイル出力時に記録するタイムコードを選択します。[タイムラインのタイムコードを使用する] を選ぶと、タイムラインのタイムコードを記録します。[素材タイムコードを使用する] を選ぶと、[素材タイムコードの表示] で選択したトラックのオリジナルタイムコードを記録します。初期設定は [タイムラインのタイムコードを使用する] にチェックが入っています。

ご注意

出力ハードウェアが OHCI (IEEE1394) の場合は、常にタイムコードが出力されます。DVStorm シリーズの場合は、ハードウェア設定の [出力設定] にある DV フォーマット設定が [DVCAM] のときのみ出力されます。DVRex-RT/DVRex-RT Professional の場合は、タイムコードが出力できません。

参照

出力されたタイムコードをテープに記録するためには、記録する外部機器の仕様や設定にも依存します。詳しくは、外部機器に付属のマニュアルを参照してください。

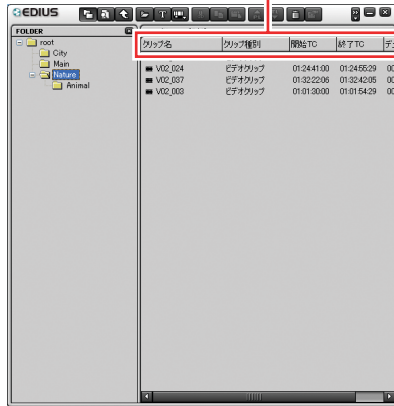
4 設定がすんだら [適用] ボタンをクリックします。

設定内容に変更されます。[設定] ダイアログを閉じるには [OK] ボタンをクリックします。

● ビンウィンドウの詳細表示を変更する

ピンウィンドウを詳細表示に設定しているとき、ピンウィンドウの表示項目を選択したり、並び替えることができます。

詳細表示の表示項目



● ご注意

ピンウィンドウを詳細表示にしているときに有効となります。

- 1 [設定] ボタンをクリックし、[設定] を選択します。

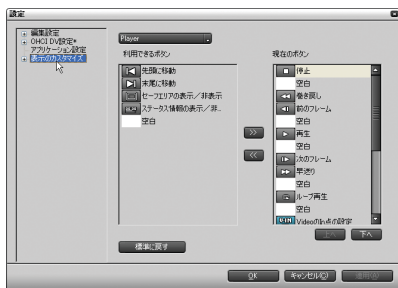
[設定] ダイアログが表示されます。

[設定] ボタン



● 4. 操作画面をカスタマイズしよう ●

2 [表示のカスタマイズ] をダブルクリックします。



3 [Bin 詳細表示] をクリックします。



[フォルダの種類]：

変更するフォルダの種類を選択します。

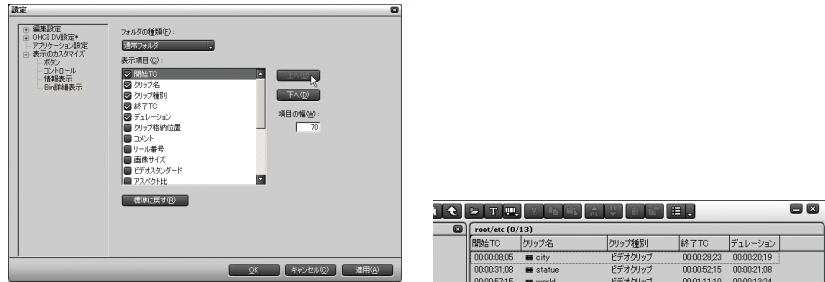
[通常フォルダ][検索フォルダ]のそれぞれで設定できます。

[表示項目]：

ピンウィンドウの詳細表示で表示する項目を選択します。チェックを入れると、項目が表示されます。[標準に戻す] ボタンをクリックすると、初期設定([クリップ名][クリップ種別][開始TC][終了TC][デュレーション]が表示)に戻ります。

- 4 項目の表示位置を変更するときは、移動する項目を選択し、[上へ]または[下へ] ボタンをクリックします。

例) 「開始 TC」を「クリップ名」の上に移動させた場合



◆ [表示のカスタマイズ] ダイアログ ◆ ピンウィンドウ

- 5 項目の幅を変更するときは、変更する項目を選択し、[項目の幅] に直接数値を入力するか、テキストボックスをクリックしてマウスホイールで数値を調整します。初期設定は「120」です。



知識

ピンウィンドウ上で項目の端を直接ドラッグしても、項目の幅を変更できません。



参照

マウスホイールの使い方については、「マウスホイールでの設定方法」P66を参照してください。

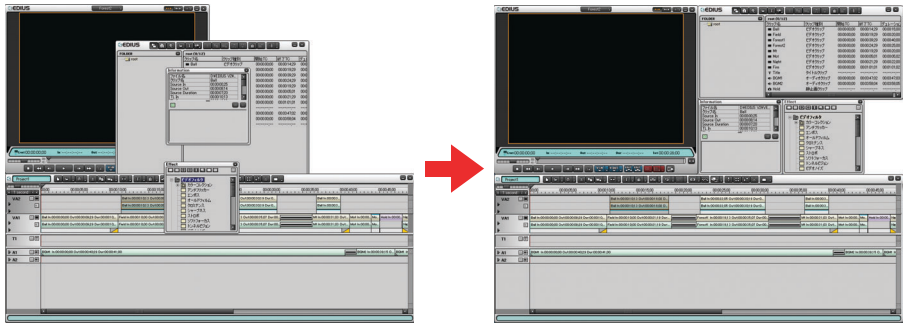
- 6 設定がすんだら [適用] ボタンをクリックします。

設定内容に変更されます。[設定] ダイアログを閉じるには [OK] ボタンをクリックします。

● 4. 操作画面をカスタマイズしよう●

ウィンドウのレイアウトを登録する

編集中、作業しやすいように配置変更した各ウィンドウのレイアウトを登録することができます。レイアウトは10種類まで登録できます。各ユーザー別、目的別に名前を付けて登録すると効率よく作業を進めることができます。



●現在のレイアウトを登録する

- 1 メインメニューから[レイアウト]の[現在のレイアウトを登録]を選択し、[Layout1]から[Layout10]のうちから登録するレイアウト名を選択します。

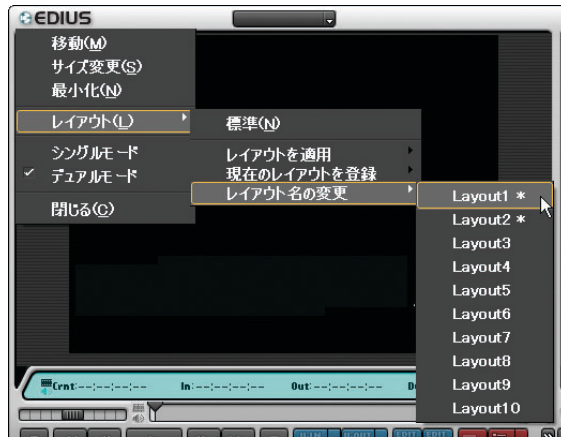
現在のレイアウトが選んだレイアウト名で登録されます。

レイアウトが登録されると、[現在のレイアウトを登録]と[レイアウト名の変更]にあるレイアウト名末尾に「*」が付加されます。

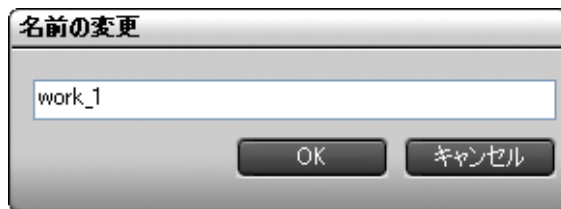


● レイアウトの名前を変更する

- 1 メインメニューから [レイアウト] の [レイアウト名の変更] を選択し、変更するレイアウト名を選択します。



[名前の変更] ダイアログが表示されます。



- 2 新しい名前を入力し、[OK] ボタンをクリックします。

新しい名前に変更されます。

● 登録したレイアウトを使用する

- 1 メインメニューから [レイアウト] の [レイアウトを適用] を選択し、レイアウト登録した名前を選択します。

選んだレイアウトに変更されます。



知識

メインメニューから [レイアウト] の [標準] を選択すると、デフォルトのレイアウトに戻ります。

5. ソースデータをキャプチャしよう

編集作業に入る前に、ソースデータ（素材）を収集する必要があります。

本章では、既にキャプチャされているデータをタイムラインに配置する方法やソースデータのキャプチャ方法について説明します。

● ご注意

接続している入力機器（デッキ）の特性、およびテープの記録状態によって次のような現象が発生する場合があります。

- バッチキャプチャが正常に行えない場合があります（バッチキャプチャについては、「複数のクリップをまとめてキャプチャする（バッチキャプチャ）」P138 を参照）
- 自動分割時に不要なファイルが生成されることがあります（自動分割については、「[キャプチャ]」P72 を参照）
- キャプチャ開始時に不要なファイルが生成されることがあります。

ソースデータを選択する

キャプチャするソースデータを選択します。

- 1 ソースモニタの [チャンネル / ファイルの選択] ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[チャンネル / ファイルの選択] ボタン



- 2 使用するソースデータを選択します。

[チャンネル / ファイルの選択] ボタンには選んだソースデータの名前が表示されます。

[ファイルを開く] :

[ファイルを開く] ダイアログで、EDIUS で使用する素材ファイル (既にキャプチャされたデータ) を選択します。

素材ファイルを選択すると、選んだファイルの先頭フレームがソースモニタに表示されます。

履歴ファイル :

以前素材ファイルを開いている場合、ファイル履歴として表示されます。

同じ素材ファイルを使用する場合はここから選択します。

素材ファイルを選択すると、選んだファイルの先頭フレームがソースモニタに表示されます。

外部入力：

接続している機器の入力名がリスト表示されます。アナログ入力する場合は「BackPanel」を選択してください。※¹

OHCIボードからの入力を選択する場合は、「[OHCI DV-DV1]」を選択します。当社製品をお使いの場合は、該当する製品の入力デバイスを選択してください。

[入力設定]：

選択すると、「[入力設定]」ダイアログが開き、外部入力の設定を行います。

[MPEG キャプチャ]：

[MPEG Capture] ダイアログが開き、キャプチャする製品の選択やパラメータ設定が可能になります。※² パラメータ設定は [MPEG Capture] 画面にある [設定] ボタンをクリックして設定します。

※¹ アナログ入力には DVStorm シリーズ、DVReX-RT、DVReX-RT Professional のいずれかが必要です。なお外部入力名はご使用の製品によって異なります。

※² MPEG キャプチャには MTV シリーズ、MTU シリーズ、MVR-D2000、DigitalVideo Recorder、DigitalVideo Recorder for USB EMR100 のいずれかが必要です。

ソースデータをプレビューする

選んだソースデータをソースモニタで再生し、内容を確認します。

再生する方法は、選んだソースデータによって異なります。

● ご注意

アナログ入力の場合は、アナログ機器本体の再生ボタンを押してください。
EDIUS からは操作できません。

● ポジショナーを使用する

ポジショナーのポジションスライダはソースデータ上の現在位置を示します。

マウスの左ボタンを押しながらポジションスライダをドラッグすると、任意のフレームを表示できます。



ポジションスライダ

● ご注意

外部入力ソースデータ（未キャプチャデータ）をプレビューする場合は、ポジショナーで操作できません。

● シャトルスライダを使用する

ソースモニタのシャトルスライダをドラッグすると変速再生を行います。

マウスの左ボタンを押しながら右にドラッグすると、正方向に再生します。左にドラッグすると、逆方向に再生します。再生速度は 1/20、1/10、1/4、1/2、1、2、4、8、16 倍速です。

マウスのボタンを放すと、シャトルスライダは中央に戻り、静止画表示 (Pause) となります。



シャトルスライダ

● ご注意

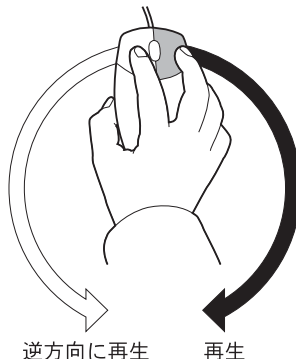
外部入力ソースデータ (未キャプチャデータ) をプレビューする場合は、シャトルスライダで操作できません。

● マウスを使う（マウスジェスチャ）

モニタウィンドウのスクリーン上にマウスポインタを置き、右クリックしたまま円を描くようにドラッグしてソースデータの再生を実行することができます。

- 時計周りに円を描く
再生が開始されます。再生速度は、マウス操作の速度に応じて変化します。
- 反時計回りに円を描く
逆方向の再生が開始されます。再生速度は、マウス操作の速度に応じて変化します。

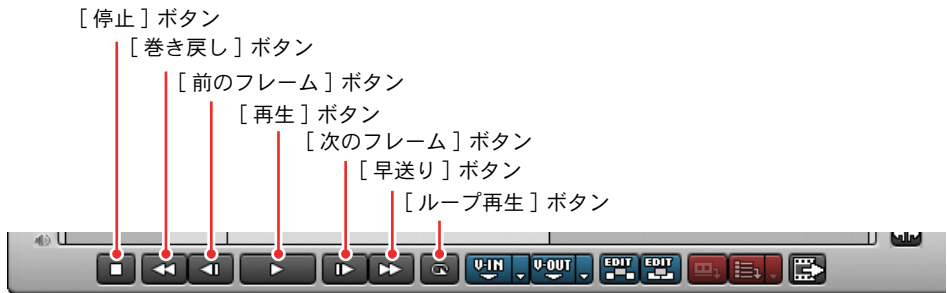
右クリックしたまま円を描く



● ご注意

外部入力のソースデータ（未キャプチャデータ）は、マウスジェスチャで操作することができません。

● [ソースモニタの操作] ボタンを使用する



[停止] ボタン：

ソースデータの再生を停止します。

[巻き戻し] ボタン：

ソースデータを巻き戻します。再生中にこのボタンをクリックすると、逆方向に4倍速、または12倍速で再生します。クリックするたびに4倍速と12倍速が切り換ります。

[前のフレーム] ボタン：

クリックするたびにソースデータを逆方向に1フレームずつ進めます。

[再生] ボタン：

正方向に再生します。もう一度クリックすると一時停止します。

[次のフレーム] ボタン：

クリックするたびにソースデータを正方向に1フレームずつ進めます。

[早送り] ボタン：

ソースデータを早送りします。再生中にこのボタンをクリックすると、4倍速、または12倍速で再生します。クリックするたびに4倍速と12倍速が切り換ります。

[ループ再生] ボタン：

ソースデータ上のビデオ In 点と Out 点の間を繰り返し再生します。

In 点と Out 点が設定されていない場合は、ソースデータ全体を繰り返し再生します。

また、再生中にクリックすると映像を一時停止します。再度クリックすると一時停止を解除します。

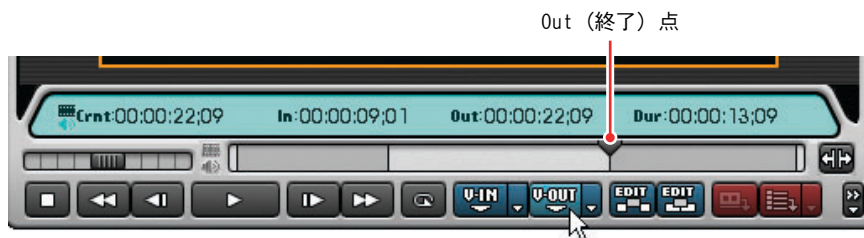
素材ファイルの In 点 / Out 点を設定する

素材ファイル（既にキャプチャされたデータ）をトラックに取り込むために In（開始）点 / Out（終了）点を指定します。この In（開始）点 / Out（終了）点が指定された間の映像を「クリップ」と呼びます。

- 1 素材ファイルをプレビューし、In（開始）点となるフレームを決定します。
- 2 In（開始）点となるフレームで [Video の In 点の設定] ボタンをクリックします。
In（開始）点となるフレームに In スライダーが移動します。



- 3 続けて素材ファイルをプレビューし、Out（終了）点となるフレームを決定します。
- 4 Out（終了）点となるフレームで [Video の Out 点の設定] ボタンをクリックします。
Out（終了）点となるフレームに Out スライダーが移動します。



● In 点 Out 点間を再生する

ソースモニタの [ループ再生] ボタンをクリックすると、クリップを繰り返し再生します。

In 点より前にポジションスライダがある場合は、その位置から Out 点まで再生してから In 点に戻り、その後 In 点 Out 点間の映像を繰り返し再生します。



[ループ再生] ボタン

In 点に移動するには

- 1 [Video の In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



● 5. ソースデータをキャプチャしよう●

2 [In 点に移動] を選びます。

ポジションスライダが In 点に移動し、ソースモニタには In 点の静止画像が表示されます。



知識

キーボードの [Shift] キーを押しながら [Video の In 点の設定] ボタンをクリックしても In 点に移動できます。

Out 点に移動するには

1 [Video の Out 点の設定] ボタン右の [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



2 [Out 点に移動] を選びます。

ポジションスライダが Out 点に移動し、ソースモニタには Out 点の静止画像が表示されます。



知識

キーボードの [Shift] キーを押しながら [Video の Out 点の設定] ボタンをクリックしても Out 点に移動できます。

● In 点 (Out 点) を削除する

- 1 [Videoの In点の設定] ボタン ([VideoのOut点の設定] ボタン)の [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン



- 2 [In 点を削除] ([Out 点を削除]) を選択します。

In 点 (Out 点) が削除されます。



知識

In 点 (Out 点) に移動し、キーボードの [Shift] キーを押しながら [Videoの In点の設定] ボタン ([Videoの Out点の設定] ボタン) をクリックしても In 点 (Out 点) を削除できます。

オーディオの In 点 /Out 点を設定する

ソースデータに含まれている In 点 /Out 点を別に設定できます。

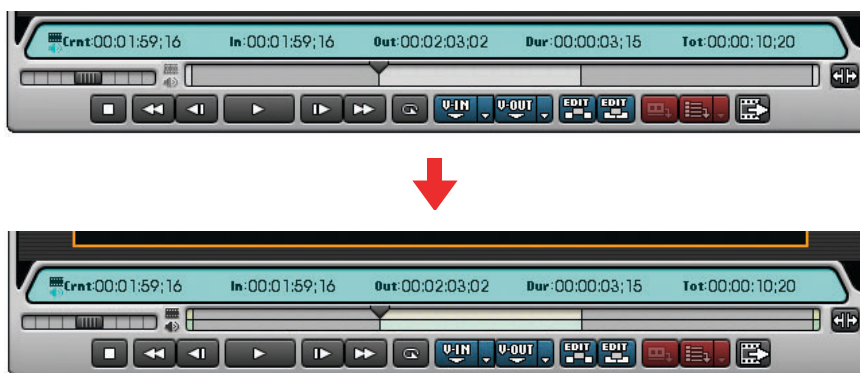
- 1 [Video の In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。
リストが表示されます。

[▼] (リスト) ボタン

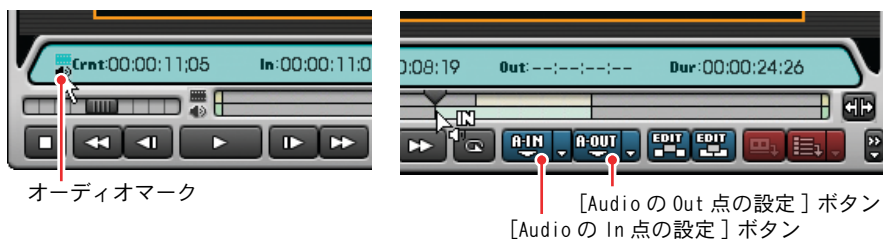


- 2 [Audio の In 点を設定] を選択します。

ポジションバーが上下 2 段に分割され、上段でビデオの In 点 /Out 点を、下段でオーディオの In 点 /Out 点を設定できます。



- 3 ポジションバー下段の In スライダをドラッグするか、タイムデータ表示部のオーディオマークをクリックして黒色表示にします。



[Video の In 点の設定] ボタンが [Audio の In 点の設定] ボタンに、[Video の Out 点の設定] ボタンが [Audio の Out 点の設定] ボタンに変わります。

- 4 ポジションスライダをドラッグしてオーディオの In 点に設定したいフレームを決定します。
- 5 [Audio の In 点の設定] ボタンをクリックします。

ポジションバー下段の In スライダが、ポジションスライダの位置に移動します。

- 6 ポジションスライダをドラッグしてオーディオの Out 点に設定したいフレームを決定します。



- 7 [Audio の Out 点の設定] ボタンをクリックします。

ポジションバー下段の Out スライダが、ポジションスライダの位置に移動します。

● オーディオの In 点 / Out 点に移動する

In 点に移動するには

- 1 [Audio の In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。
リストが表示されます。



- 2 [Audio の In 点に移動] を選択します。

ポジションスライダが Audio の In 点に移動します。



知識

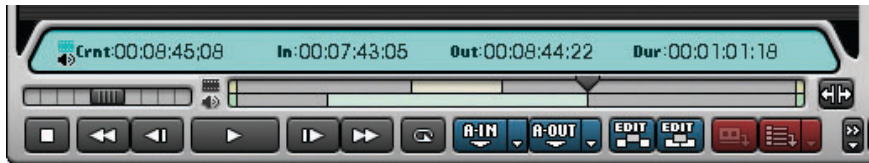
キーボードの [Shift] キーを押しながら [Audio の In 点の設定] ボタンをクリックしても In 点に移動できます。

Out 点に移動するには

- 1 [AudioのOut点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。
リストが表示されます。



- 2 [AudioのOut点に移動] を選択します。
ポジションスライダがAudioのOut点に移動します。



知識

キーボードの [Shift] キーを押しながら [AudioのOut点の設定] ボタンをクリックしても Out 点に移動できます。

● オーディオの In 点 (Out 点) を削除する

- 1 [Audioの In点の設定] ボタン ([Audioの Out点の設定] ボタン) の [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。



- 2 [Audioの In点を削除] ([Audioの Out点を削除]) を選択します。

In 点 (Out 点) が削除されます。



知識

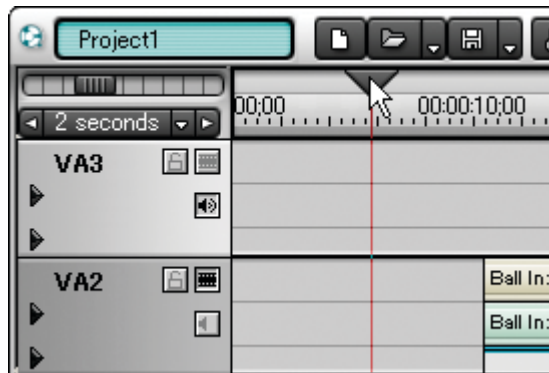
In 点 (Out 点) に移動し、キーボードの [Shift] キーを押しながら [Audioの In点の設定] ボタン ([Audioの Out点の設定] ボタン) をクリックしても In 点 (Out 点) を削除できます。

クリップをトラックに配置する

タイムラインウィンドウの VA (ビデオ・オーディオ) トラックに、In 点と Out 点を設定した素材ファイル (クリップ) を配置します。

- 1 クリップを配置する VA トラックをクリックして選択します。
- 2 タイムスケール上でクリップを配置する位置をクリックします。

クリックした位置にタイムラインカーソルが移動します。



● ご注意

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

● 5. ソースデータをキャプチャしよう ●

3 [Timeline に挿入で追加] ボタンをクリックします。

選んだ VA トラックのタイムラインカーソルの位置に、クリップが挿入モードで追加配置されます。



知識

[Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックすると、クリップが上書きモードで追加配置されます。

クリップをピンウィンドウに登録する

トラックに配置されたクリップをピンウィンドウに登録します。

- 1 ピンウィンドウに登録するクリップをクリックして選択します。
- 2 選んだクリップ上でマウスを右クリックします。

右クリックメニューが表示されます。



- 3 メニューから [Bin に追加] を選択します。

選んだクリップがピンウィンドウに表示されます。



知識

トラックに配置されたクリップを、直接ピンウィンドウにドラッグしても登録できます。

外部入力の DV ソースデータをキャプチャする

外部入力の DV ソースデータをキャプチャするために In 点 / Out 点を指定します。
この In 点 / Out 点が指定された間の映像を「クリップ」と呼びます。

- 1 外部入力のソースデータをプレビューし、In(開始)点となるフレームを決定します。
- 2 In(開始)点となるフレームで [Video の In 点の設定] ボタンをクリックします。
In(開始)点となるフレームのタイムデータが設定されます。

[Video の In 点の設定] ボタン



- 3 続けて外部入力映像をプレビューし、Out(終了)点となるフレームを決定します。
- 4 Out(終了)点となるフレームで [Video の Out 点の設定] ボタンをクリックします。
Out(終了)点となるフレームのタイムデータが設定されます。

[Video の Out 点の設定] ボタン



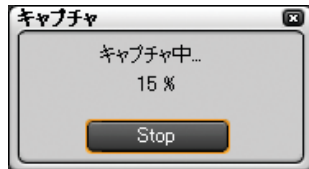
- 5 [キャプチャ] ボタンをクリックします。



[キャプチャ] ダイアログが表示されます。



- 6 しばらくするとキャプチャを開始します。



- 7 キャプチャが終了すると、ピンウィンドウにキャプチャされたクリップが表示されます。

アナログ機器からソースデータをキャプチャする

● ご注意

当社製リアルタイム・ノンリニア編集システムでは、次の製品がアナログからのキャプチャに対応しています。

- ・ DVStorm シリーズ
- ・ DVReX-RT
- ・ DVReX-RT Professional

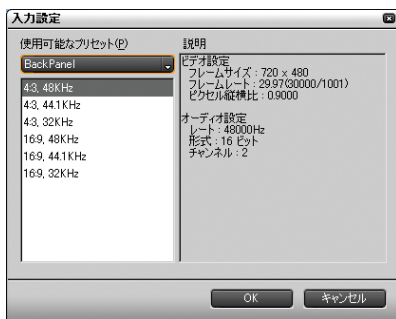
- 1 アナログ機器で、キャプチャする部分を頭だししておきます。
- 2 ソースモニタの [チャンネル/ファイルの選択] ボタンを [BackPanel] に切り換えます。
表示される外部入力名は、ご使用の製品によって異なります。

[チャンネル/ファイルの選択] ボタン



[入力設定] ダイアログが表示されます。

- 3 [入力設定] ダイアログで、入力パラメータを設定し、[OK] ボタンをクリックします。

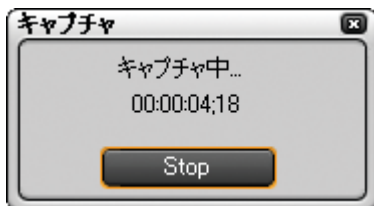


- 4 ソースモニタの [キャプチャ] ボタンをクリックします。



キャプチャを開始します。

- 5 外部アナログ機器を再生します。
- 6 必要な部分をキャプチャし終わってから、[キャプチャ] ダイアログの [Stop] ボタンをクリックします。



キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがピンウィンドウに表示されます。

- 7 外部アナログ機器の再生を停止します。

複数のクリップをまとめてキャプチャする (バッチキャプチャ)

キャプチャを一つ一つ行っているととても時間がかかります。はじめにキャプチャする映像を登録しておき、まとめてキャプチャすると効率よく作業を進めることができます。

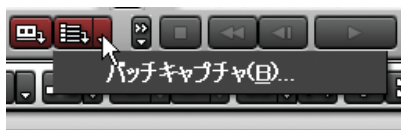
● ご注意

アナログ機器からのソースデータは、バッチキャプチャすることができません。

● ソースデータを登録しキャプチャする

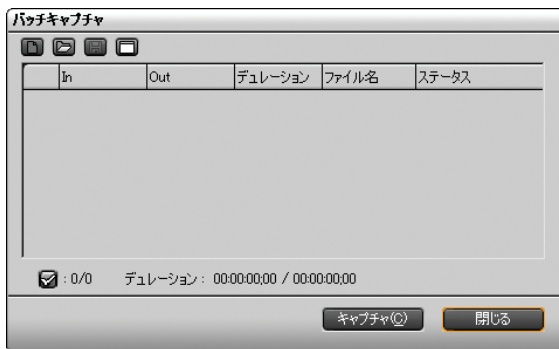
- 1 [バッチキャプチャリストに追加] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

リストが表示されます。



2 [バッチキャプチャ] を選択します。

[バッチキャプチャ] ダイアログが表示されます。



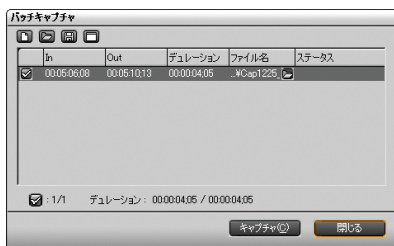
3 ソースモニタでソースデータをプレビューし、In 点 /Out 点を設定してキャプチャする映像を決定します。

4 [バッチキャプチャリストに追加] ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャリストに追加] ボタン



[バッチキャプチャ] ダイアログのバッチキャプチャリストに、キャプチャするクリップの In 点や Out 点などの情報が追加されます。

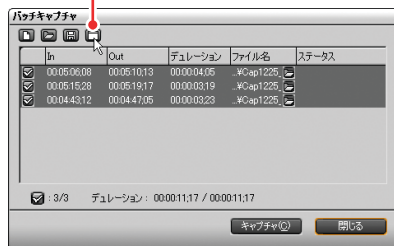


5 必要に応じて手順 3～4 の操作を繰り返します。

● 5. ソースデータをキャプチャしよう●

- 6 キャプチャするクリップの選択ボタンにチェックを付けます（追加直後にはチェックが付いています）。
- 7 [バッチキャプチャ]ダイアログの[設定ダイアログの表示]ボタンをクリックして、[設定]ダイアログの[編集設定]にある[キャプチャ]をクリックします。

[設定ダイアログの表示]ボタン

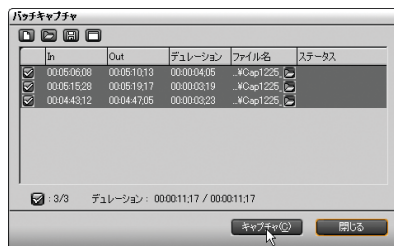


- 8 必要に応じてバッチキャプチャ実行時の条件を設定します。



詳細については「[キャプチャ]」P72 を参照してください。

- 9 [バッチキャプチャ]ダイアログの[キャプチャ]ボタンをクリックします。



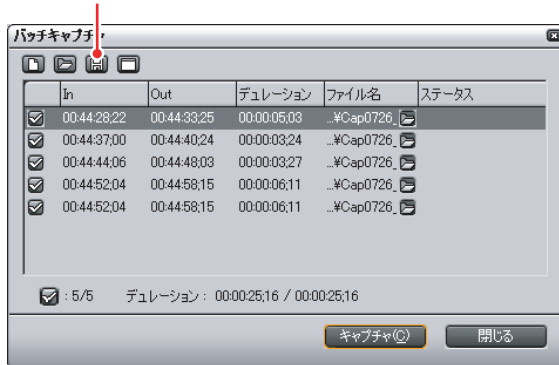
バッチキャプチャリストで追加したクリップがキャプチャされ、ピンウィンドウに表示されます。

● バッチキャプチャリストを保存する

バッチキャプチャリストの内容を ECL または CSV ファイルとして保存します。

- 1 [バッチキャプチャ] ダイアログの [バッチキャプチャリストの保存] ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャリストの保存] ボタン



[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。

- 2 バッチキャプチャリストの内容を ECL または CSV ファイルとして保存します。
バッチキャプチャリストを保存したあとに、新たなバッチキャプチャリストが表示されます。

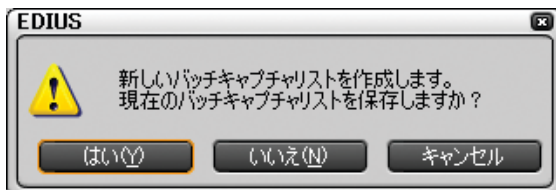
● バッチキャプチャリストを新規作成する

- 1 [バッチキャプチャ]ダイアログの[バッチキャプチャリストの新規作成]ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャリストの新規作成] ボタン



現在開いているバッチキャプチャリストを保存していないときは、確認ダイアログが表示されます。



- 2 [はい]をクリックすると、[名前を付けて保存]ダイアログが表示されます。
- 3 バッチキャプチャリストの内容をECLまたはCSVファイルとして保存します。
バッチキャプチャリストを保存したあとに、新たなバッチキャプチャリストが表示されます。

● 以前使用したバッチキャプチャリストを使用する

- 1 [バッチキャプチャ]ダイアログの[バッチキャプチャリストの読み込み]ボタンをクリックします。

[バッチキャプチャリストの読み込み] ボタン



[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

- 2 [ファイルを開く] ダイアログから、使用するバッチキャプチャリストのファイル(ECLまたはCSVファイル)を選び、[開く]ボタンをクリックします。
選んだバッチキャプチャリストが読み込まれます。

外部入力の DV ソースデータを直接タイムラインに配置する (ハイブリッドデジタルズ)

特にキャプチャした映像で編集する必要のない場合は、直接タイムラインにクリップとして配置することもできます。

- 1 ソースモニターでソースデータをプレビューし、In 点 /Out 点を設定してキャプチャする映像を決定します。
- 2 [Timeline に挿入で追加] ボタンをクリックします。



キャプチャした映像は、タイムラインに直接挿入モードで追加配置されます。また、ピンウィンドウにも同時に登録されます。



知識

[Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックすると、上書きモードで追加配置されます。



参照

3点編集・4点編集については、「クリップを追加する」P212 を参照してください。

MPEG ファイルとしてキャプチャする

テレビ放送や外部アナログ機器などの映像を直接 MPEG ファイルとして取り込み、EDIUS でビデオ編集することもできます。

ここでは、当社製 MTV シリーズでテレビ番組を MPEG ファイルとして取り込み、EDIUS のピンウィンドウに登録する手順を例に説明します。表示されるメニューや手順は、ご使用の製品によって異なります。

ご注意

- MPEG ファイルとしてキャプチャするには、次の当社製品のいずれかを組み合わせている場合に可能となります。
 - ・ MTV シリーズ (ハードウェアエンコード機能搭載機種のみ)
 - ・ MTU シリーズ ・ MVR-D2000
 - ・ DigitalVideo Recorder ・ DigitalVideo Recorder for USB EMR100
 なお、各製品が単体で動作する環境が必須となりますので、各製品が動作対象外としている環境では、正常に動作しない場合があります。
- MPEGキャプチャを実行する前に上記各製品が単体で正常に動作していることを確認してください。
- DVStormシリーズ、およびDVRex-RT ProfessionalのMPEGオプションユニットは、MPEGキャプチャに対応していません。

- 1 [チャンネル/ファイルの選択] ボタンをクリックし、[MPEGキャプチャ] を選択します。

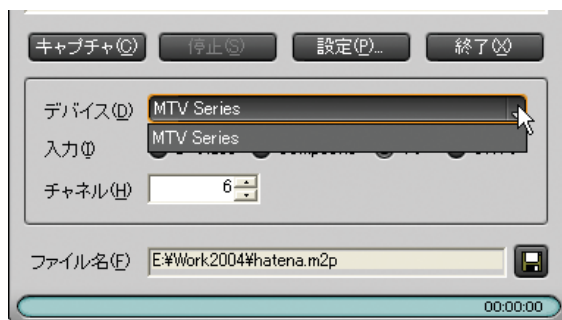
[MPEG Capture] ダイアログが表示されます。

[チャンネル/ファイルの選択] ボタン



● 5. ソースデータをキャプチャしよう ●

- 2 [▼] (リスト) ボタンをクリックして、キャプチャに使用するハードウェアを選びます。



- 3 入力ソースを選びます。ここでは [TV]、または [CATV] にチェックを入れます。



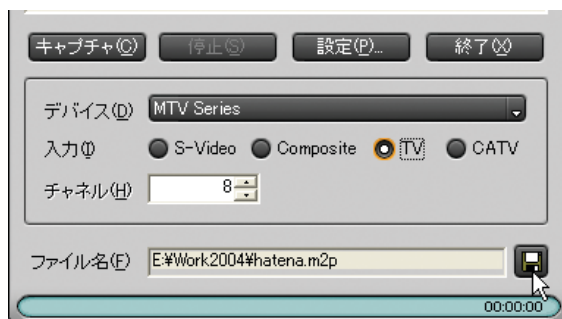
● ご注意

MVR-D2000、DigitalVideo Recorder for USB EMR100 をご使用の場合は、
[TV] と [CATV] が表示されません。

4 チャンネルを入力します。



5 参照ボタンをクリックして、キャプチャデータの保存先を設定します。



6 [設定] ボタンをクリックし、録画に関する詳細設定を行います。



● 5. ソースデータをキャプチャしよう●



[設定] ボタンで表示されるダイアログは、ご使用の製品によって異なります。詳しくは、製品に付属のマニュアルを参照してください。

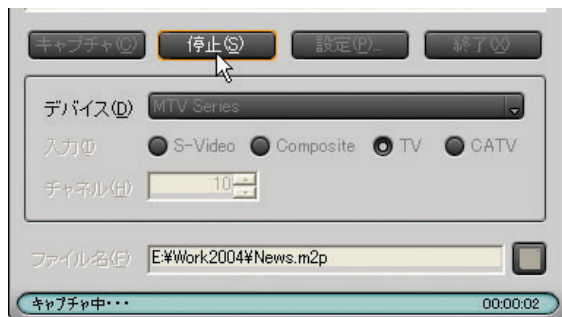
- 7 [キャプチャ] ボタンをクリックします。

キャプチャが開始されます。

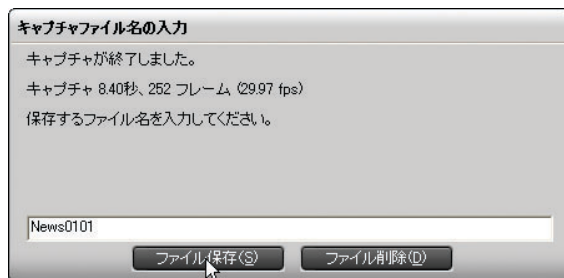


- 8 キャプチャを終了するには、[停止] ボタンをクリックします。

[キャプチャファイル名の入力] ダイアログが表示されます。



- 9 ファイル名を入力し、[ファイル保存] ボタンをクリックします。



- 10 [終了] ボタンをクリックし、[MPEG Capture] ダイアログを閉じます。

キャプチャした映像が、クリップとしてピンウィンドウに登録されます。



知識

オーバーレイウィンドウ上で右クリックすると、オーバーレイウィンドウのサイズとオーバーレイウィンドウで表示される映像のピクセル縦横比（アスペクト比）が設定できます。



ピンウィンドウからトラックにクリップを配置する

- 1 トラックのタイムスケールを調整します。
- 2 ピンウィンドウのクリップを選択し、トラックの任意の位置までドラッグします。

選んだクリップがトラックに配置されます。



知識

ピンウィンドウの [Timeline に貼り付け] ボタンをクリックしても、トラックにクリップを配置できます。



各トラックに配置できるクリップは次のとおりです。

- VA トラック：ビデオクリップ、オーディオクリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップ、静止画クリップ
- T トラック：タイトルクリップ、ビデオクリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、静止画クリップ
- A トラック：オーディオクリップ（音声付ビデオクリップを配置すると音声部分のみがオーディオクリップとして配置されます。）



参照

各クリップについては、オンラインヘルプの「クリップの種類」を参照してください。

6. プロジェクトを保存しよう

編集作業の内容をプロジェクトとして保存します。プロジェクトファイルは EPJ ファイルとして保存されます。現在作成しているプロジェクトのファイル名は、タイムラインウィンドウの操作エリアに表示されています。



📌 ご注意

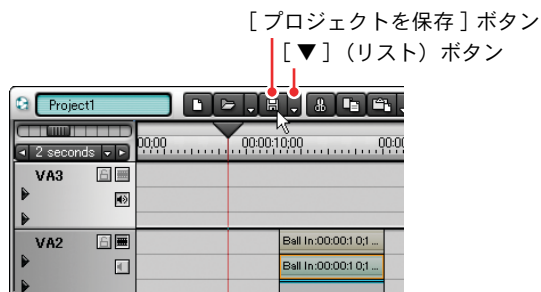
プロジェクトファイルの保存後は、ソースファイルをフォルダから移動・削除しないでください。プロジェクトファイルは、ソースファイルを参照して作成していますので、ソースファイルをフォルダから移動・削除するとリンクが切れ、正しく表示・出力できません。

● 6. プロジェクトを保存しよう ●

● 上書き保存する

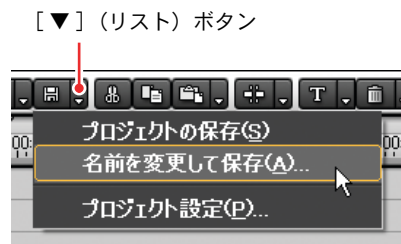
EDIUS の起動時に設定したプロジェクトファイル名で保存します。

- 1 [プロジェクトを保存] ボタンをクリックします。または、[プロジェクトを保存] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[プロジェクトの保存] を選択します。



● 名前をつけて保存する

- 1 [プロジェクトを保存] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[名前を変更して保存] を選択します。

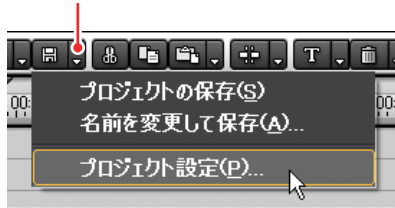


- 2 [名前を付けて保存] ダイアログでファイル名と保存先を入力し、[保存] をクリックします。

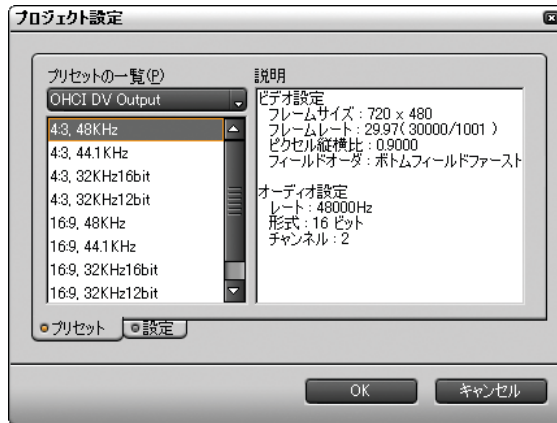
● 設定を変更して保存する

- 1 [プロジェクトを保存] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[プロジェクト設定] を選択します。

[▼] (リスト) ボタン



[プロジェクト設定] ダイアログが表示されます。



- 2 設定内容を変更し、[OK] ボタンをクリックします。

● ご注意

[プリセット] タブで製品やフォーマットを変更する場合は、必ず互換性のあるフォーマット（フレームサイズとフレームレートが同じ値のフォーマット）を選択してください。

● 6. プロジェクトを保存しよう ●



[プロジェクト設定] ダイアログについては、「新規プロジェクトを作成するとき」P54 を参照してください。

● EDIUS を終了しないで新規プロジェクトの作成を開始する

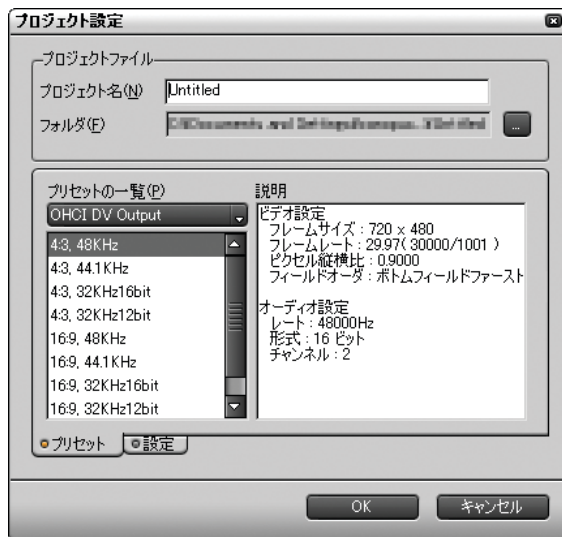
トラックエリアをクリアします。ピンウィンドウ内のクリップは引き続き使用できます。

- 1 [新規作成] ボタンをクリックします。

[新規作成] ボタン



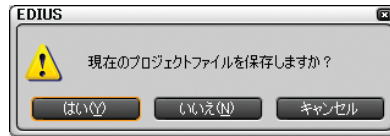
[プロジェクト設定] ダイアログが表示されます。





知識

作成中のプロジェクトに保存されていない情報がある場合は、プロジェクトを保存するかどうかを確認するダイアログが表示されます。プロジェクトを保存するときは [はい] ボタン、保存しないときは [いいえ] ボタンをクリックします。新規プロジェクトの作成を中止するときは [キャンセル] ボタンをクリックします。



- 2 [プロジェクト設定] ダイアログで各項目を設定し、[OK] ボタンをクリックします。



ご注意

[プリセット] タブで製品やフォーマットを変更する場合は、必ず互換性のあるフォーマット（フレームサイズとフレームレートが同じ値のフォーマット）を選択してください。互換性のないフォーマットを選択した場合は、プロジェクト保存時にビンウィンドウから互換性のないクリップが削除されます。



参照

[プロジェクト] 設定ダイアログについては、「新規プロジェクトを作成するとき」P54 を参照してください。

7. ビンウィンドウを使いこなそう

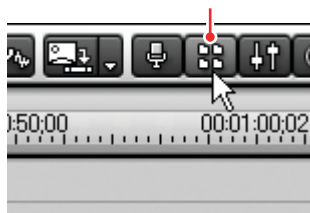
ビンウィンドウに素材クリップを登録しておく、スピーディにトラックエリアに配置したり、素材クリップの情報を閲覧することができます。また、カテゴリごとにフォルダを作成してクリップを格納しておく、分かりやすく分類され便利です。ビンウィンドウは、ウィンドウの枠をドラッグすることにより、サイズを自由に変更することができます。



知識

ビンウィンドウが表示されていないときは、タイムラインウィンドウの [BIN ウィンドウを表示] ボタンをクリックします。

[BIN ウィンドウを表示] ボタン



参照

ビンウィンドウのカスタマイズについては、「各ウィンドウの表示を変更する」P97 を参照してください。

クリップをビンウィンドウに登録する

- 1 [クリップの追加] ボタンをクリックします。



[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

- 2 ファイルを選択し、[開く] をクリックします。

ビンウィンドウには下記のクリップを登録できます。

- ビデオクリップ
- 静止画クリップ
- オーディオクリップ
- カラークリップ

ビンウィンドウで作成したカラーバー、カラーマットのクリップです。

- タイトルクリップ

タイトル作成ソフトウェアで作成したファイルです。

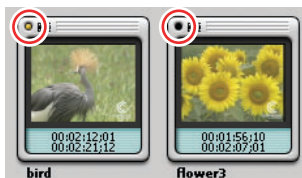
参照

ビンウィンドウに表示されているクリップの種類については、オンラインヘルプを参照してください。

● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●



- [クリップの追加]は、クリップビューの空白部の右クリックメニューからも選択できます。
- トラックに配置したクリップを、新たなクリップとしてビンウィンドウに登録することができます。トラックに配置したクリップの右クリックメニューから選択するか、直接クリップビューまたはフォルダビューのフォルダにドラッグ&ドロップします。
- クリップビューをサムネイル表示したときに表示されるポスターフレームを、簡単にマウス操作で変更することができます。サムネイル上でマウスのホイールボタンを押したまま、マウスを上下に動かします。ホイールボタンを離すと設定の変更を完了します。
- タイムラインで使用しているクリップは、サムネイル表示の左上にある丸印が黄色く点灯します。タイムラインで使用していないクリップの丸印は黒くなっています。



● クリップの情報を見る

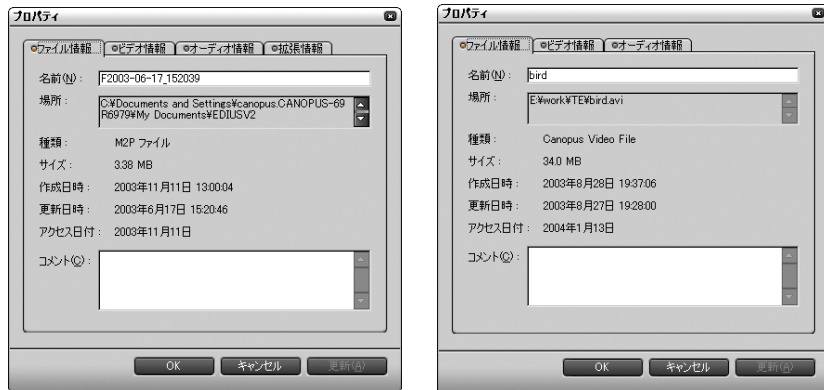
クリップの情報は、[プロパティ]ダイアログで見ることができます。また、[プロパティ]ダイアログではクリップに関する情報を入力したり、変更したりすることができます。

- 1 クリップビューのクリップを選択します。

2 [プロパティ] ボタンをクリックします。



[プロパティ] ダイアログの [ファイル情報] タブが表示されます。



◆ ビデオクリップ (MPEG) のプロパティ ◆ ビデオクリップ (AVI) のプロパティ

- [ファイル情報] タブでは、名前 (クリップ名) の変更、コメントの入ができます。
- [ビデオ情報] タブでは、リール番号 (カセット番号) の入力、ポスターフレームの変更ができます。また、アスペクト比やフィールドオーダの変更ができます。
- [オーディオ情報] タブでは、ウェーブ情報 (オーディオの波形表示) の再取得、再生設定ができます。
- [拡張情報] タブでは、クリップの詳細情報を表示します。

● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●



知識

- AVI ビデオクリップのプロパティには[拡張情報]タブが表示されません。
- 選択したクリップが静止画の場合は [静止画情報] タブが表示されません。 [静止画情報] タブでは、デュレーションやアスペクト比の変更ができます。
- カラークリップのプロパティを表示すると、設定ダイアログが表示されます。
- タイトルクリップのプロパティを表示すると、TitleMotion for Canopus が起動します。

- 3 [OK] ボタンをクリックします。



知識

クリップの情報を見るには次のような方法があります。

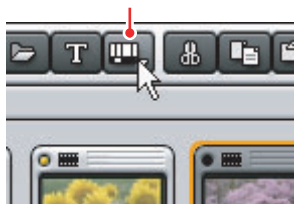
- トラックに配置されたクリップを選択すると [Information] パレットに情報が表示されます。
- クリップビューに登録したクリップの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。
- トラックに配置されたクリップの右クリックメニューから [プロパティ] を選択します。

● カラーバークリップを作成する

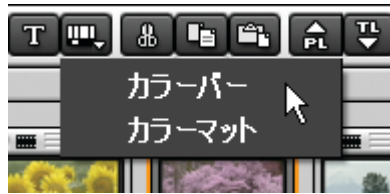
表示調整用のカラーバーを作成できます。

- 1 [クリップ新規作成] ボタンをクリックします。

[クリップ新規作成] ボタン



- 2 [カラーバー] を選択します。



[カラーバー設定] ダイアログが表示されます。



- 3 カラーバーの設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。



知識

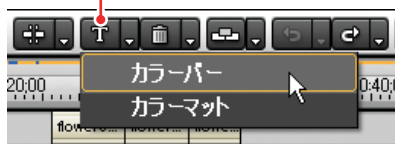
カラーバーの種類や基準音設定を変更するには、カラーバークリップを選択して、[プロパティ] ボタンをクリックします。[カラーバー設定] ダイアログが表示され、カラーバーの選択や基準音の設定を変更できます。

● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●



タイムラインウィンドウにある [タイトル作成] ボタン横の [▼] (リスト) ボタンからでも、カラーバークリップを作成できます。タイムラインウィンドウでカラーバークリップを作成すると、ビンウィンドウに登録されると同時にトラックにも配置されます。

[タイトル作成] ボタン

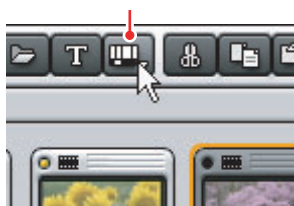


● カラーマットクリップを作成する

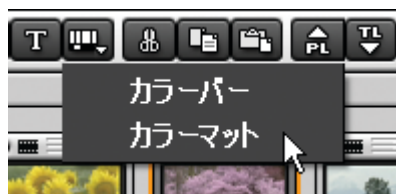
色のついたクリップを作成できます。単色にすることも、4色までのグラデーションにすることもできます。

- 1 [クリップ新規作成] ボタンをクリックします。

[クリップ新規作成] ボタン



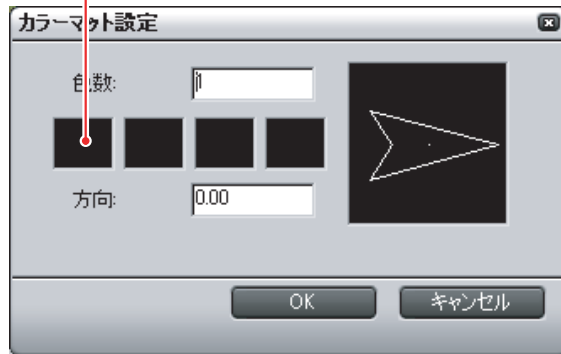
- 2 [カラーマット] を選択します。



[カラーマット設定] ダイアログが表示されます。

3 カラーボックスをクリックします。

カラーボックス



[色の設定] ダイアログが表示されます。

4 色を設定して、[OK] ボタンをクリックします。

[カラーチャート]

[カラーバー]



[IRE 警告領域表示]

[カラーピッカー]



色の設定をするには

- カラーボックスで色を選択し、[カラーチャート]や[カラーバー]をドラッグして調整します。
- カラーチャートとカラーバーの輝度範囲を制限するには、[IRE 警告領域表示]にチェックを付けます。カラーチャートとカラーバーの輝度が、68.0IRE までの範囲に制限されます。
- カラーピッカーを使うとタイムラインモニタの表示画から色を選択することができます。[カラーピッカー] ボタンをクリックしてから、タイムラインモニタの使いたい色をクリックします。

- 5 [カラーマット設定] ダイアログに戻りますので、グラデーションにする場合は、色数を設定します。
- 6 グラデーションの方向を設定し、[OK] ボタンをクリックします。



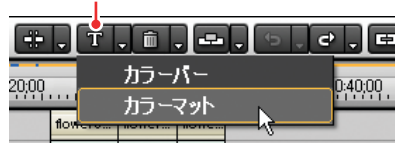
- [方向]には、グラデーションの向きを設定します。数値（単位：度）入力、マウスホイール指定、方向プレビュー図形のマウสดラッグ指定などの方法で設定することができます。
- 色やグラデーションの設定を変更するには、カラーマットクリップを選択して、[プロパティ] ボタンをクリックします。[カラーマット設定] ダイアログが表示され、色やグラデーションの設定を変更できます。



知識

タイムラインウィンドウにある [タイトル作成] ボタン横の [▼] (リスト) ボタンからでも、カラーマットクリップを作成できます。タイムラインウィンドウでカラーマットクリップを作成すると、ビンウィンドウに登録されると同時にトラックにも配置されます。

[タイトル作成] ボタン



● クリップをコピーする

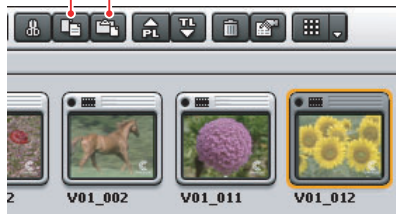


ご注意

「クリップのコピー」は、クリップの参照情報 (ビンウィンドウへの登録) を複製します。クリップのソースデータを複製するわけではありません。

- 1 クリップを選択 (複数も可能) します。
- 2 [コピー] ボタンをクリックします。

[コピー] ボタン
[貼り付け] ボタン



●7. ビンウィンドウを使いこなそう●

- 3 フォルダを選択し、[貼り付け] ボタンをクリックします。



知識

- クリップの右クリックメニューからもコピー&貼り付けを選択できます。
- クリップをドラッグし、キーボードの[Ctrl]キーを押しながら、クリップビューの空白位置にドロップしてもコピーできます。

●クリップの登録を解除する

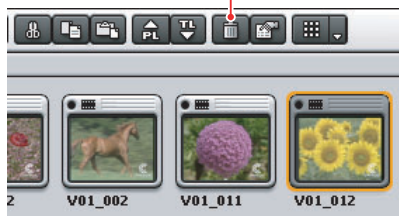


ご注意

クリップの登録をいったん解除すると、元に戻すことができません。

- 1 クリップを選択（複数も可能）します。
- 2 [登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



知識

- クリップの右クリックメニューからも登録を解除できます。
- クリップを選択し、キーボードの[Delete]キーを押しても登録を解除できます。

● クリップを移動する

- 1 クリップをドラッグします（複数も可能）。
- 2 移動先のフォルダ上や、クリップビューの任意の位置でドロップします。

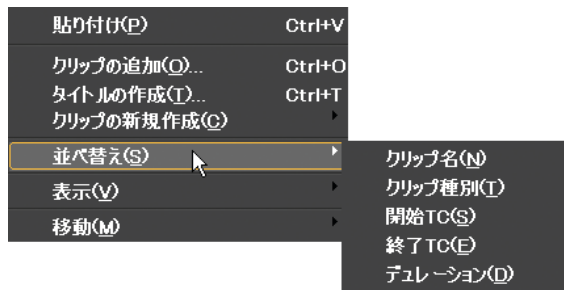


知識

クリップを切り取り、任意のフォルダをクリックして貼り付けることもできます。

● クリップを並べ替える

1 クリップビューの空白部の右クリックメニューから [並べ替え] を選択します。



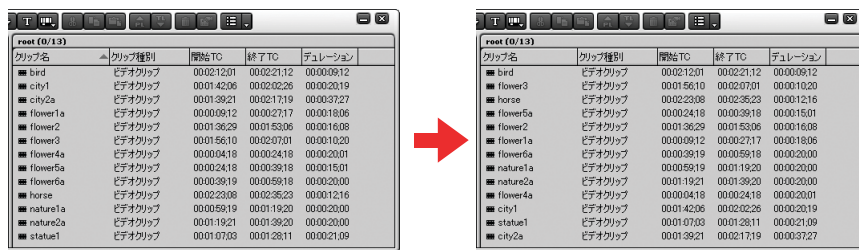
2 並べ替える項目名を選択します。



参照

並べ替える項目名の設定は「ビンウィンドウの詳細表示を変更する」P109を参照してください。

例) デュレーションを選択した場合、クリップの長さが降順に並び替わります。[デュレーション] を選ぶたびに降順と昇順が切り換わります。



クリップビューの表示を変更する

- 1 [表示] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。

[表示] ボタンの [▼] (リスト) ボタン



- 2 表示方法を選択してクリックします。

クリップビューの表示が切り替わります。



知識

[表示] ボタンをクリックするごとに、表示方法を切り替えることもできます。

● 詳細表示を使う

- 1 [表示] ボタンで[詳細]を選ぶと、クリップ名やクリップの種類などの情報を一覧表示します。



知識

- 項目名をクリックすると降順 / 昇順ソートができます。
- 項目名をドラッグ & ドロップして、表示順序を並び替えることができます。

項目名

クリップ名	クリップ種別	開始TC	終了TC
03	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23
animal	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23
Open	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23
City1	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23
Libaty	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23
City2	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23
Flower1	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23
Flower2	ビデオクリップ	00:00:00:00	00:02:41:23



参照

表示している項目の変更方法は「ピンウィンドウの詳細表示を変更する」P109を参照してください。

クリップを分類する（フォルダビュー）

複数のクリップをフォルダの中にまとめ、階層化することができます。クリップを分類したり、ご使用のモニタに合わせてクリップビューに表示するクリップの数を調整したりすることができます。



- フォルダビューは [フォルダ表示 / 非表示] ボタンで表示の有無を切り替えます。フォルダビューを表示している場合は、[閉じる] ボタンをクリックする、または [フォルダ表示 / 非表示] ボタンをクリックするとフォルダビューが閉じます。



知識

表示中のフォルダを変更するには、クリップビューの空白部分の右クリックメニューから [移動] を選択し、移動先のフォルダ名をクリックするか、[ひとつ上のフォルダに移動] ボタンをクリックします。

[ひとつ上のフォルダに移動] ボタン

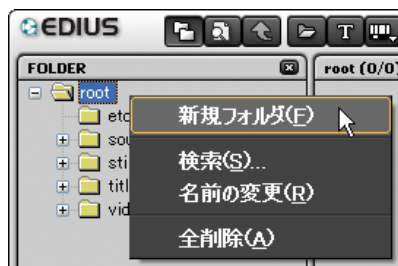


● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●

● フォルダを追加する

フォルダは [root] フォルダから階層構造で作ることができます。

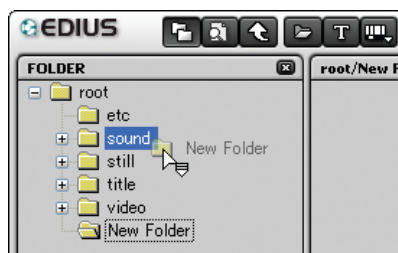
- 1 追加したいフォルダの位置から1つ上の階層にあるフォルダを選択し、右クリックで表示されるメニューから [新規フォルダ] をクリックします。



選択したフォルダの下の階層にフォルダが作成され、フォルダ名を入力することができます。

● フォルダをコピー・移動する

- 1 フォルダをドラッグします。



- 2 移動する場合は、移動先のフォルダ上でドロップします。

コピーする場合は、キーボードの [CTRL] キーを押しながら、コピー先のフォルダ上でドロップします。

● フォルダを削除する

● ご注意

- フォルダの削除は元に戻すことはできません。
- 選択したフォルダに登録されているクリップとサブフォルダは、全て削除されます。

- 1 削除するフォルダを選択します。



知識

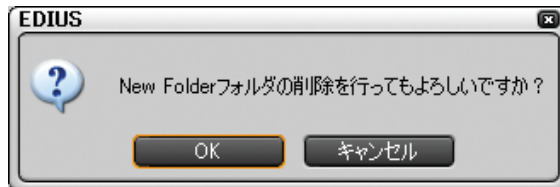
[root] フォルダを選択すると、全てのクリップとフォルダが削除されます。[root] フォルダ自体は削除されません。

- 2 [登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



削除の確認ダイアログが表示されます。



● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●

3 [OK] ボタンをクリックします。



知識

- フォルダの右クリックメニューからも削除できます。
- フォルダを選択してキーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。

クリップを検索する

条件を設定し、ビンウィンドウに登録したクリップを検索することができます。検索結果はフォルダビューに登録され、参照することができます。

1 ビンウィンドウの [検索] ボタンをクリックします。またはフォルダビュー上で右クリックで表示されるメニューから [検索] をクリックします。

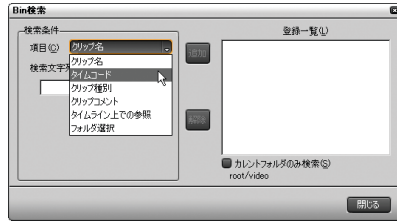
[検索] ボタン



[Bin 検索] ダイアログが表示されます。



2 [検索条件] の [項目] で検索条件を選択します。



選択した項目に対応した検索条件に表示が切り換わります。

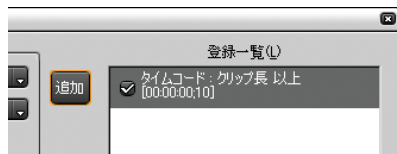


◆項目に「タイムコード」を選択した場合

3 検索条件の設定をして、[追加] ボタンをクリックします。検索条件は複数追加できます。



[登録一覧] に指定した条件が表示されます。



● 7. ビンウィンドウを使いこなそう ●



- 検索条件を削除する場合は、[登録一覧]で条件を選択し[解除]ボタンをクリックします。
- [カレントフォルダのみ検索]にチェックを付けると、選択しているフォルダのみを検索します。配下のフォルダは、検索対象に含まれません。



- 静止画クリップ、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップには、In点/Out点がありません。そのため、これらのクリップをIn点/Out点で検索しても見つかりません。
- [クリップ長]とは、In点からOut点までの長さです。In点とOut点が設定されていないクリップは、検索条件で[クリップ長]を追加しても検索されません。(クリップ長は、クリップの[プロパティ]ダイアログで確認できます。)

4 [閉じる]ボタンをクリックします。

フォルダビューに検索結果のフォルダが作成されます。





知識

絞り込み検索を行う場合は、検索結果フォルダを選択して、検索の手順 1 から 4 の操作を行います。



ご注意

検索結果フォルダは移動できません。



知識

検索条件の項目 [フォルダ選択] とは

多数のフォルダを登録しフォルダの階層構造がだんだん複雑になると、必要なクリップをどこに登録したかを忘れてしまうかもしれません。こんな場合に [フォルダ選択] を使用すると、フォルダの階層構造を気にせず関連するフォルダを選択するだけでクリップを探し出すことができます。

[フォルダ選択] による検索では、選択したフォルダとその下位のフォルダに含まれるクリップが、検索結果として表示されます。フォルダ名にその内容を連想するような名前をつけると、より効果的に検索することができます。

たとえば、「夏休み」、「海」、「ケーキ」、「夏」、「スポーツ」などたくさんのフォルダが登録されていると仮定します。

- 「夏」フォルダの下に「夏休み」があって、その中のクリップだったかな？
- 「海」フォルダの下に「夏休み」だったかな？
- 「夏休み」は「海」フォルダの上だったかな？ それとも、…

「夏休み」と「夏」と「海」に関連したフォルダにクリップがある場合には、関連したフォルダを「夏」や「海」など、思いつく順に指定すると、探したいクリップが見つかります。

絞り込む途中ではリアルタイムに検索しているため、場合によっては最後まで探さなくても途中まで探した段階で見つけることができます。

● 検索結果の削除

- 1 検索結果フォルダを選択します。



- 2 [登録の解除] ボタンをクリックします。

[登録の解除] ボタン



知識

- 検索結果フォルダの右クリックメニューからも削除できます。
- 検索結果フォルダを選択してキーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。
- 検索結果フォルダの削除は、元に戻すことができません。

クリップを再生する

- 1 クリップビューのクリップを選択します。
- 2 [Player で表示] ボタンをクリックします。



- 3 ソースモニタの [再生] ボタンをクリックします。



ソースモニタ上でクリップが再生されます。



知識

クリップをドラッグしてソースモニタのスクリーン上にドロップするか、クリップの右クリックメニューから [Player で表示] を選択すると、クリップをソースモニタに表示できます。

● クリップをトラックに配置する

- 1 トラックを選択し、クリップを配置したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
- 2 クリップを選択します。
- 3 [Timeline に貼り付け] ボタンをクリックします。

[Timeline に貼り付け] ボタン



現在選択されているトラックのタイムラインカーソル位置に、クリップが配置されます。



知識

次の方法でもクリップをトラックに配置することができます。

- クリップをドラッグしてタイムラインモニタのスクリーン上にドロップします。
- クリップをドラッグしてトラック上の任意の位置にドラッグします。
- クリップの右クリックメニューから [Timeline に貼り付け] を選択します。

8. タイムラインをプレビューしよう

タイムラインクリップは、モニタウィンドウのタイムラインモニタでプレビューします。

- 1 表示したい場面へタイムラインカーソルを移動させます。
- 2 タイムラインモニタの [再生] ボタンをクリックします。

タイムラインモニタのスクリーンにタイムラインクリップが表示されます。



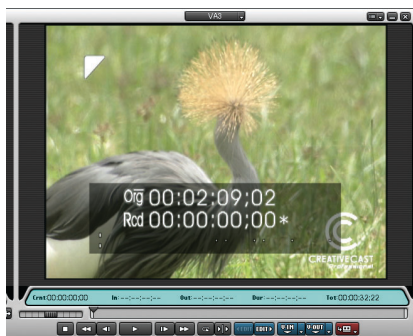
知識

フィルタやトランジションなどの重い処理のためにスムーズに再生できない場合は、キーボードの [Shift] キーを押しながら [再生] ボタンをクリックすると、しばらくバッファをためてから再生します。

● 8. タイムラインをプレビューしよう ●

- 3 再生を停止するときは、[停止] ボタンをクリックします。再生中に [再生] ボタンをクリックしても再生を停止します。

スクリーンをクリックしたり、タイムラインモニタに関する操作を行っているときは、タイムラインモニタのスクリーンの回りにオレンジ色のラインが表示されます。タイムラインクリップの開始フレームを表示しているときは、左上隅に白い三角形が表示されます。また、タイムラインクリップの最終フレームを表示しているときは、右上隅に白い三角形が表示されます。



◆ 開始フレーム



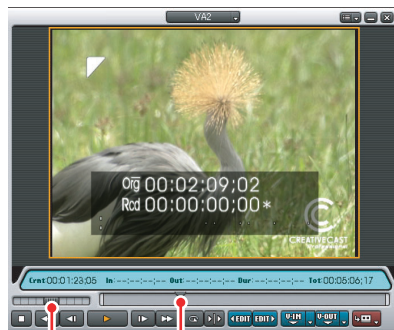
◆ 終了フレーム



知識

次の方法でも、タイムラインクリップを再生することができます。

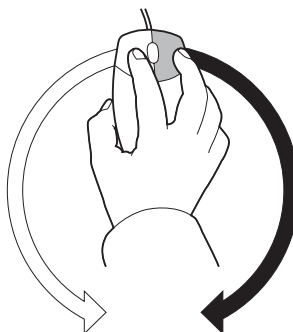
- シャトルスライダをドラッグする。
- ポジションスライダをドラッグする。



シャトルスライダ
ポジションスライダ

- スクリーン上にマウスポインタを置き、右クリックしたまま円を描くようにドラッグする。
時計回りに円を描くと、再生を開始します。反時計回りに円を描くと、逆方向に再生します。再生速度はマウス操作の速度に応じて変化します。

右クリックしたまま円を描く



逆方向に再生 再生

- タイムラインカーソルをドラッグする。

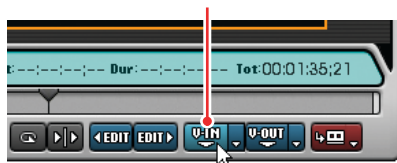
タイムラインに In 点 / Out 点を設定する

タイムラインに In 点と Out 点を設定すると、操作の適用をその範囲だけに限定することができます。例えば、次のような操作が可能です。

- In 点と Out 点間を再生する
- In 点と Out 点間をレンダリングする
- In 点と Out 点間をクリップとして書き出す
- In 点と Out 点間を出力する

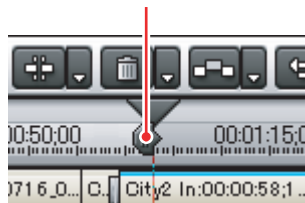
- 1 In 点に設定したい位置にタイムラインカーソルを移動させ、[In 点の設定] ボタンをクリックします。

[In 点の設定] ボタン



タイムラインカーソルがある位置に In 点のマーカが表示されます。

In 点のマーカ



- 2 Out 点に設定したい位置にタイムラインカーソルを移動させ、[Out 点の設定] ボタンをクリックします。



タイムラインカーソルがある位置に Out 点のマーカが表示されます。



参照

タイムラインモニタのポジションバーを使用して、In 点、Out 点を設定することもできます。ポジションバーを使って In 点、Out 点を設定する方法は、ソースデータ上に In 点、Out 点を設定する方法と同じです。詳細は「素材ファイルの In 点/Out 点を設定する」P122 を参照してください。

● In 点、Out 点間を再生する

- 1 [ループ再生] ボタンをクリックします。



In 点、Out 点間が繰り返し再生されます。



知識

- In 点の位置を頭出しするには、[In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示し、[In 点に移動] をクリックします。



- Out 点の位置を頭出しするには、[Out 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示し、[Out 点に移動] をクリックします。



● In 点、Out 点を削除する

- 1 [In 点の設定] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。
- 2 リストの表示から [In 点を削除] をクリックします。



In 点が削除されます。Out 点を削除する場合も同様の手順で削除します。

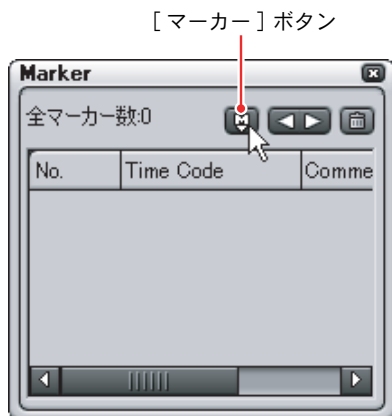
マーカーを設定する

タイムライン上にマーカーを設定すると、[ジャンプ] ボタンを押すだけでその位置に移動したり、マーカーにコメントをつけることができます。タイムラインのマーカー上にマウスカーソルを合わせると、タイムコードとコメントを表示します。

- 1 マーカーを設定したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。



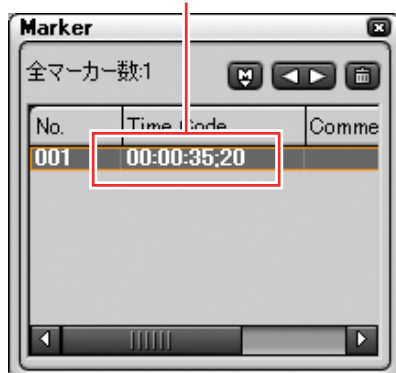
- 2 [Marker] パレットの [マーカー] ボタンをクリックします。



タイムスケール上のタイムラインカーソルの位置にマーカーが設定されます。設定したマーカーのタイムコードがマーカーパレットに表示されます。



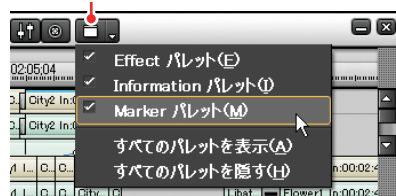
タイムコード



知識

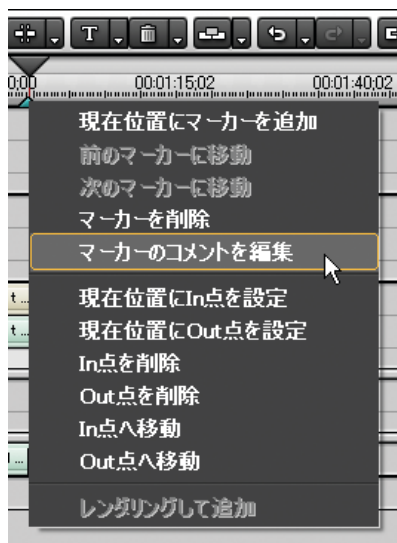
[Marker] パレットが表示されていないときは、タイムラインウィンドウの [パレットの表示 / 非表示] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし [Marker パレット] を選択します。

[パレットの表示 / 非表示] ボタン

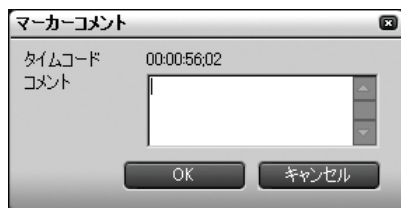


● 8. タイムラインをプレビューしよう ●

- 3 タイムラインのマーカーの右クリックメニューから [マーカーのコメントを編集] を選択します。



[マーカーコメント] ダイアログが表示されます。



- 4 必要に応じてコメントを入力し [OK] ボタンをクリックします。



知識

コメントは、[Marker] パレットにあるマーカーの [Comment] 欄をクリックすることでも入力することができます。

● マーカーの位置に移動する

- 1 [Marker] パレットの [ジャンプ] ボタンをクリックします。クリックするたびに、タイムラインカーソルがマーカー位置に移動します。



知識

[Marker] パレットのマーカーリストに表示されているマーカーをダブルクリックすると、そのマーカーが設定されている位置へタイムラインカーソルが移動します。

● 不要なマーカーを削除する

- 1 [Marker] パレットのマーカーリストで不要なマーカーを選択します。
- 2 [削除] ボタンをクリックします。



知識

次の方法でもマーカーを削除することができます。

- マーカーをドラッグし、[Marker] パレットの外にドロップする。
- マーカーをドラッグし、[削除] ボタンの上でドロップする。
- マーカーを選択し、キーボードの [Delete] キーを押す。

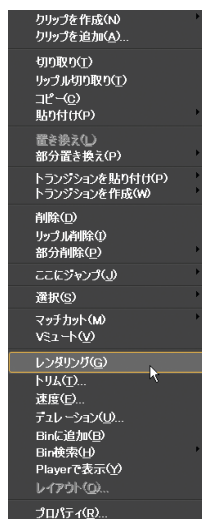
クリップをレンダリングする

サイズの大きなクリップや、多数のエフェクトがかけられているクリップでは、リアルタイム処理が限界に達して「再生が間に合わないので停止します」というメッセージが表示されることがあります。このような場合は、スムーズに再生するためにクリップ単位でレンダリングを行う必要があります。

● ご注意

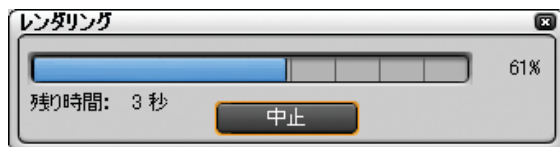
- レンダリング時に中間出力ファイルが生成されます。レンダリングを始める前にディスクスペースの残量が十分あることを確認してください。
- アルファ付き素材に対してクリップレンダリングを行うと、アルファ情報が適用されなくなります。
- VAトラックにあるミキサー部分（トラック間の合成処理部分）をレンダリングすることはできません。
- タイトルトラックをレンダリングすることはできません。

- 1 レンダリングを行うタイムラインクリップの右クリックメニューから「レンダリング」を選択します。

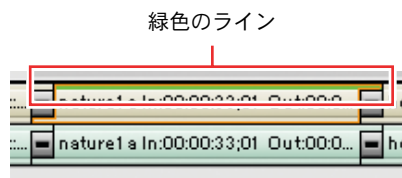


● 8. タイムラインをプレビューしよう ●

[レンダリング] ダイアログが表示され、レンダリングの進行状況を表します。



レンダリングが完了すると、クリップ上に緑色のラインが表示されます。



📌 ご注意

書き出したクリップは、作業フォルダの中の [rendered] フォルダに作成されます。書き出したクリップがプロジェクトで不要になった場合は、そのクリップは自動的に削除されます。書き出したクリップを別のプロジェクトで使用する場合は、一度クリップを [エクスポート] ボタンで出力してから使用してください。

タイムラインの一部をレンダリングする

タイムラインを編集したときに、タイムスケールに紺やオレンジのラインが表示されます。また、一度タイムラインをプレビューするとラインの色が水色や赤色に変化します。

これらのラインは、タイムラインをプレビューするためにレンダリングが必要かどうかを示しています。ラインの色は、それぞれ次の状態を示しています。

ラインの色	タイムラインの状態
紺	クリップが存在している
水色	レンダリング不要（再生が間に合う）
オレンジ	エフェクトが適用されている、または素材の形式やコーデックがプロジェクト設定と異なる。
赤	レンダリングが必要（再生が間に合わない）
緑	レンダリング済み

タイムスケールに赤いラインが表示されたときは、その範囲をレンダリングする必要があります。

※バッファ残量が4フレーム以下になると赤色になります。

ご注意

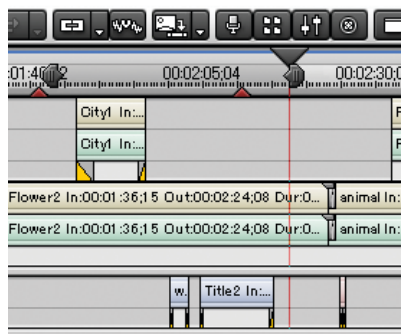
ビデオのミュートが設定されているトラックは、レンダリングできません。

知識

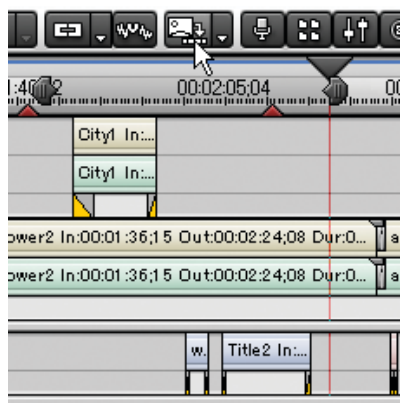
パーシャルレンダリングでは、ミキサー部分（トラック間の合成処理部分）、タイトルトラック、アルファチャンネル付きクリップのレンダリングが可能です。

● 8. タイムラインをプレビューしよう●

1 タイムラインに In 点と Out 点を設定します。



2 [パーシャルレンダリング] ボタンをクリックします。



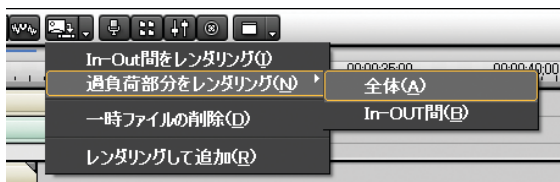
[レンダリング] ダイアログが表示され、In 点と Out 点間にある赤色の部分がレンダリングされます。



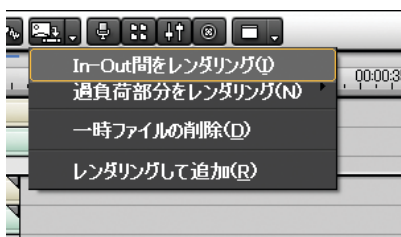
レンダリングを中止するときは、[中止] ボタンをクリックします。

レンダリングされたところは、タイムスケールのラインが緑に変わります。

タイムラインにある赤色の部分すべてをレンダリングするには、[パースナルレンダリング] ボタン横の [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[過負荷部分をレンダリング] から [全体] を選択します。



In 点と Out 点間にあるライン (水色、赤、オレンジ) 全てをレンダリングするには、[パースナルレンダリング] ボタン横の [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[In-Out 間をレンダリング] を選択します。



知識

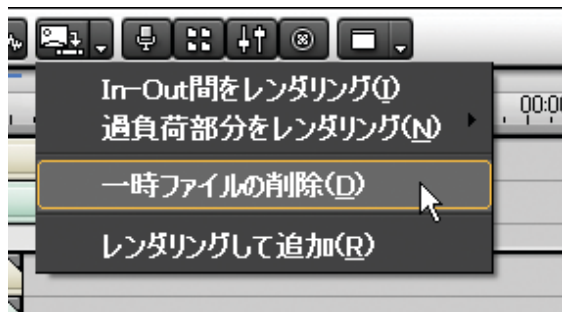
- リップル削除などでクリップがずれた場合でも、レンダリングは有効です。
- CGアニメーションなどを連番で静止画保存し、それをEDIUSに読み込んで1フレームずつタイムラインに配置した場合、その範囲をパースナルレンダリングすると1フレームだけのAVIファイルが複数保存されます。その後、レンダリングした範囲を再生してもレンダリングの効果を得ることはできません。
連番の静止画を置いた範囲の再生を軽くしたい場合は、「レンダリングして追加」機能が有効です。詳細は「タイムラインからクリップを書き出す」P225を参照してください。

● 一時ファイルを削除する

パーシャルレンダリングでは、レンダリングしたファイルを作業フォルダ内の [rendered] フォルダに書き出します。

これらのファイルは、プロジェクトで参照されなくなったあとにプロジェクトを閉じると自動的に消去されますが、ハードディスクの空き容量を増やすために手で削除できます。

- 1 [パーシャルレンダリング] ボタン横の [▼] (リスト) ボタンをクリックし、 [一時ファイルの削除] を選択します。



9. 編集しよう（プロジェクトの加工）

ここでは、主にトラックにクリップを挿入したり、クリップの配列や長さを変える方法を説明します。



知識

以前に作成したプロジェクトファイルを読み出すには、タイムラインウィンドウの[プロジェクトを開く]ボタンをクリックします。[ファイルを開く]ウィンドウが表示され、読み出したいプロジェクトを選択することができます。

[プロジェクトを開く]ボタン



編集モードを切り換える

編集を行うときは、リップルモードのオン/オフや上書き/挿入モード、トラックのロックを設定し、あらかじめクリップの動作を制限しておきます。編集モードによって、トラックエリアの編集結果が異なりますのでご注意ください。

●挿入モードと上書きモードを切り換える

編集モードには、上書きモードと挿入モードの2つがあります。デフォルトは挿入モードです。

挿入モード：

クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、そのクリップを後にずらします。



上書きモード：

クリップを配置する位置に別のクリップがある場合は、そのクリップを上書きします。



- 1 [上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタンをクリックしてモードを切り換えます。

ボタンをクリックするたびに、挿入モードと上書きモードが切り換わります。

[上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタン



◆ 上書きモード



◆ 挿入モード

● リップルモードをオン / オフする

あるトラックにクリップを挿入してそれ以降のクリップが後ろへ移動したとき、リップルモードをオンにしておくると他のトラックも連動してクリップが後ろへ移動します。

- 1 [上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして、[リップルモード] にチェックを入れます。

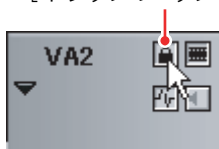
[上書きモード / 挿入モード切り換え] ボタンの [▼] (リスト) ボタン



知識

- リップルモードをオフにした場合、クリップを挿入 (リップル削除) したトラックにあるクリップのみが連動して動きます。
- リップルモードをオンにしていると、あるトラック上でクリップの構成を変えたときに、他のトラックも連動して長さが変わることがあります。他のトラックからの影響を受けないようにするには、トラックパネルの [トラックのロック] ボタンをクリックしてオンにします。

[トラックのロック] ボタン



クリップを切り取る

- 1 [上書きモード/挿入モード切り換え] ボタンをクリックしてモードを設定します。

[上書きモード/挿入モード切り換え] ボタン



- 2 クリップを選択して [切り取り] ボタンをクリックします。

[切り取り] ボタン



- 3 追加したいトラックを選択しタイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

[貼り付け] ボタン



タイムラインカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。

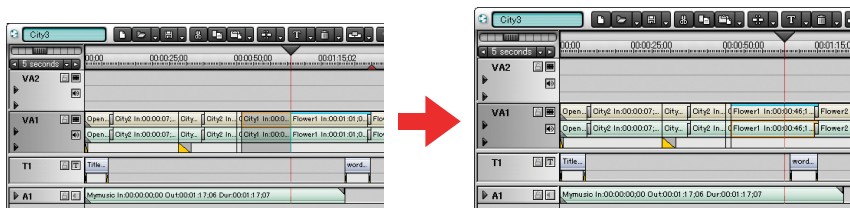


知識

追加したトラックにクリップがある場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、切り取ったクリップが上書き、または挿入されます。

● クリップ切り取り時に後ろのクリップを前に詰める

クリップを切り取ったあと、それ以降のクリップが前に詰まります（リップル切り取り）。



1 切り取りたいクリップ上で右クリックし、[リップル切り取り]を選択します。

切り取ったクリップ以降のクリップが連動して前に詰まります。



- 2 切り取ったクリップを貼り付ける場合は、貼り付けたい位置へタイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。



タイムカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。



- クリップを選択し、キーボードの [Alt] キーを押しながら [X] キー押しでも、[リップル切り取り] ができます。
- 貼り付けるところにクリップがある場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、貼り付けたクリップが上書き、または挿入されます。

クリップをコピーする

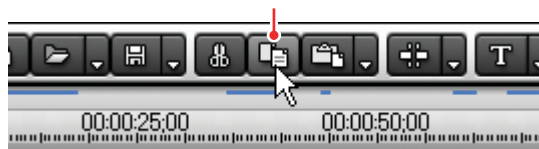
- 1 [上書きモード/挿入モード切り換え] ボタンをクリックしてモードを設定します。

[上書きモード/挿入モード切り換え] ボタン



- 2 クリップを選択して [コピー] ボタンをクリックします。

[コピー] ボタン



- 3 追加したいトラックを選択しタイムラインカーソルを移動させ、[貼り付け] ボタンをクリックします。

[貼り付け] ボタン



タイムラインカーソルの位置を In 点として、クリップが配置されます。



知識

- コピーするクリップを移動したい位置にドラッグし、キーボードの [Ctrl] キー（または [Ctrl] キーと [Shift] キー）を押したままドロップしても、クリップをコピーすることができます。
- 追加したトラックにクリップがある場合は、タイムラインカーソルの位置で分割され、コピーしたクリップが上書き、または挿入されます。

クリップを置き換える

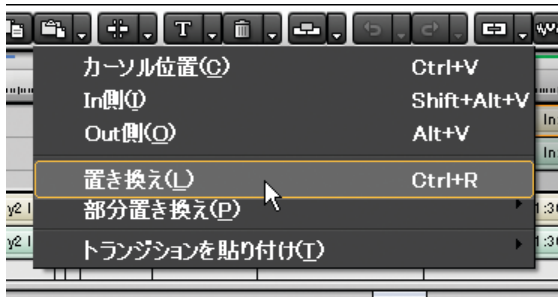
クリップを貼り付けるときに、あるクリップを上書きしたり、コピーしたクリップのエフェクトのみを貼り付けたりすることができます。

●元のクリップを上書きする

- 1 クリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 上書きしたいクリップをクリックし、[貼り付け] ボタンの[▼] (リスト) ボタンをクリックして [置き換え] を選択します。



知識

- [部分置き換え] を選択すると、フィルタ/ミキサー/クリップ/クリップとフィルタの要素のみを貼り付けます。詳細は次ページ以降を参照してください。
- 上書きするクリップが上書きされるクリップより長い場合は、上書きされるクリップの長さにトリミングされます。

● クリップのエフェクトのみ貼り付ける

コピーしたクリップに付随しているフィルタやミキサーなどのみ、別のクリップに貼り付けることができます。

- 1 クリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 貼り付けたいクリップをクリックし、[貼り付け] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして [部分置き換え] の [フィルタ] (または [ミキサー]) を選択します。

[貼り付け] ボタンの [▼] (リスト) ボタン



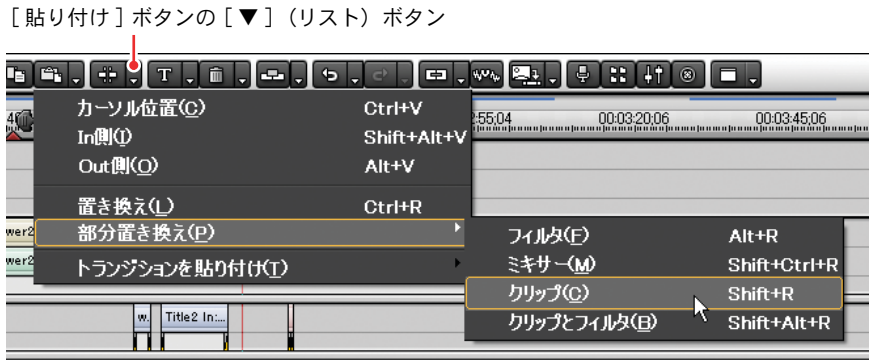
●クリップのみ貼り付ける

付随しているフィルタやミキサーを除いた素材クリップのみ、トラックエリアに配置します。

- 1 クリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 貼り付けたいクリップをクリックし、[貼り付け] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして [部分置き換え] の [クリップ] を選択します。



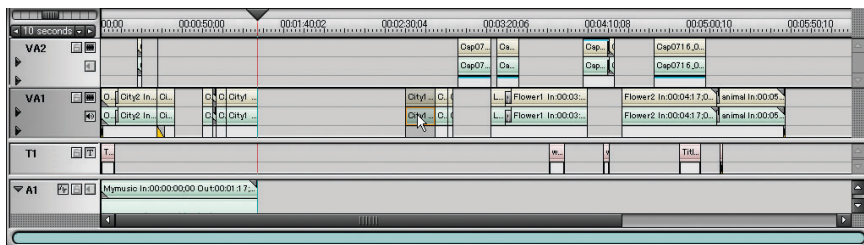
クリップを移動する

移動させたいクリップを選択してドラッグすると、任意の場所へ移動させることができます。異なるトラック間でも自由に移動させることができます。

●クリップをまとめて移動する

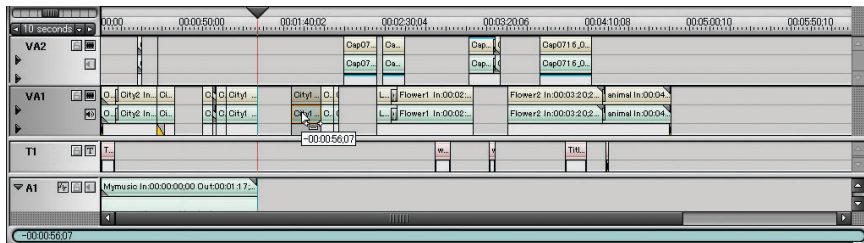
選択したクリップより後ろのクリップを、全て一度に移動させることができます。異なるトラックのクリップも連動して移動します。

- 1 移動させるクリップの先頭クリップをクリックします。



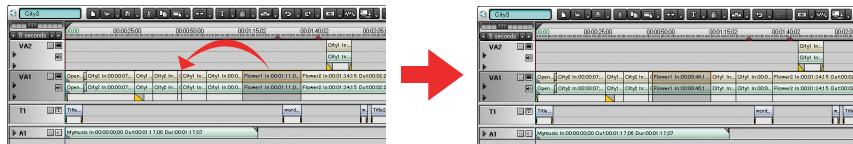
- 2 キーボードの [Alt] キーと [Shift] キーを同時に押したまま、トラックエリア内をドラッグします。

選択したクリップ以降のクリップが一斉に移動します。



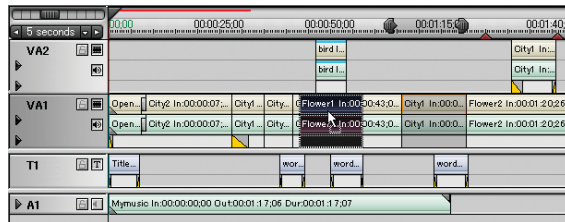
● クリップの順番を入れ替える **NEW!**

クリップの順番を入れ替えます。後ろのクリップを前に移動させた場合、クリップがあったところ以降のクリップは連動して前に詰まります。またクリップを挿入したところ以降のクリップは、連動して後ろにずれます（リップル移動）。



- 1 移動するクリップをドラッグしながら、キーボードの [Alt] キーを押します。
- 2 挿入するところでクリップをドロップします。

クリップの順番が入れ替わります。



クリップを追加する

● タイムラインに挿入点（In 点）を指定してクリップを追加する

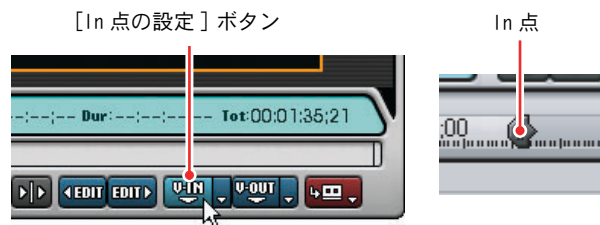
タイムラインに挿入点（In 点）を設定し、そこにクリップを配置します（3 点編集）。

- 1 追加するクリップを選択します。

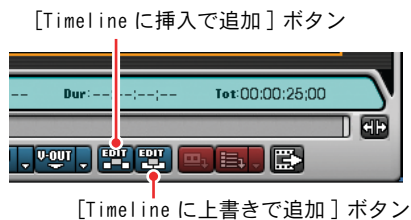
ソースモニタで映像を確認し、必要な場合は In 点と Out 点を設定します。

- 2 タイムラインカーソルを挿入点へ移動させ、[In 点の設定] ボタンをクリックします。

タイムラインスケールに In 点が設定されます。



- 3 クリップを追加するトラックを選択します。
- 4 ソースモニタの [Timeline に挿入で追加] ボタンか [Timeline に上書きで追加] ボタンをクリックします。



● タイムラインに挿入点（In 点）と終了点（Out 点）を指定してクリップを追加する

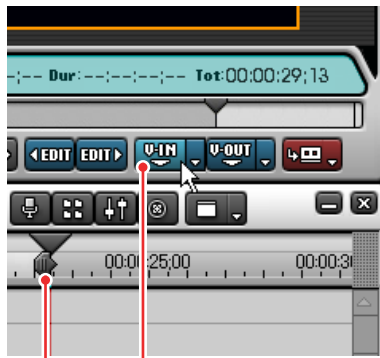
タイムラインに挿入点（In 点）と終了点（Out 点）を設定して、タイムラインにクリップを配置します（4点編集）。

- 1 追加するクリップを選択します。

ソースモニタで映像を確認し、必要な場合は In 点と Out 点を設定します。

- 2 タイムラインカーソルを挿入点へ移動させ、[IN 点の設定] ボタンをクリックします。

タイムラインスケールに In 点が設定されます。

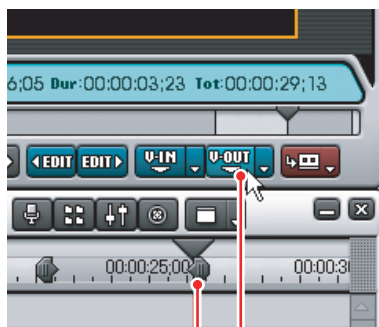


In 点 [In 点の設定] ボタン

● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

- 3 タイムラインカーソルを終了点へ移動させ、[Out点の設定] ボタンをクリックします。

タイムラインスケールに OUT 点が設定されます。



Out 点 [Out 点の設定] ボタン

- 4 クリップを追加するトラックを選択します。
- 5 ソースモニタの [Timelineに挿入で追加] ボタンか [Timelineに上書きで追加] ボタンをクリックします。



[Timelineに上書きで追加] ボタン
[Timelineに挿入で追加] ボタン

● ご注意

タイムラインに挿入点と終了点を設定し、その範囲に In 点と Out 点が設定されたクリップを追加すると、その範囲に収まるようにクリップのデュレーションが自動調整（In/Out 点はそのままで再生速度が調整）されます。

ただし、In 点と Out 点が設定されていないクリップを追加すると、タイムラインの設定範囲内に収まるようにトリミングされます。



知識

In点とOut点が設定されていないクリップは、ソースモニタ下部にあるIn点とOut点のタイムコードが「--:--:--;--」となります。



クリップを削除する

- 1 削除したいクリップを選択して、[削除] ボタンをクリックします。



知識

キーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。



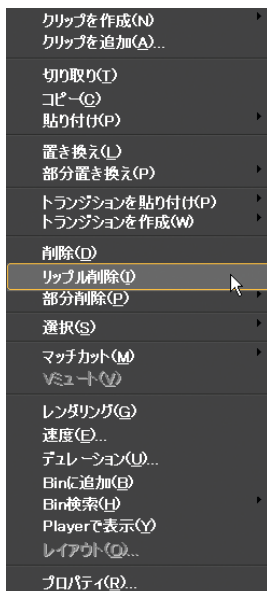
参照

クリップを削除した時に他のトラックも連動して前に詰めるときには、[リップル削除] を選択します。詳しくは「リップルモードをオン / オフする」P202 を参照してください。

● クリップ削除時に後ろのクリップを前に詰める

クリップを削除した時に後ろのクリップも連動して前に詰めるときには、[リップル削除] を使います。

- 1 削除するクリップの右クリックメニューで [リップル削除] を選択します。

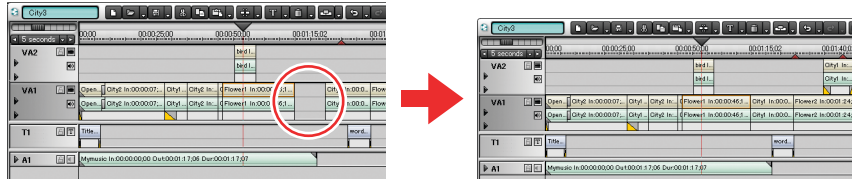


知識

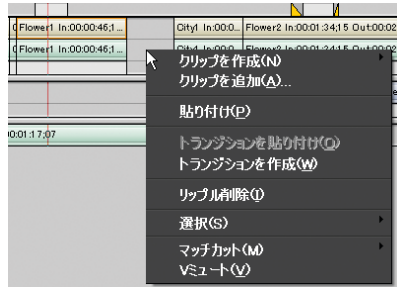
- 次の方法でもリップル削除できます。
 - ・ [削除] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして [リップル削除] を選択する。
 - ・ 削除するクリップを選択して、キーボードの [Alt] キーを押しながら [Delete] キーを押す。
- クリップを削除して詰められる長さは、連動するトラックを含め最も詰める余地が短い長さに統一されます。ただし全トラックに全く隙間なくクリップが配置されている場合は、リップル削除できません。
- [リップル削除] は、編集モード（挿入モード / 上書きモード）にかかわらず使用することができます。

● 空白を削除する **NEW!**

クリップを移動・削除したときトラックに空白ができてしまった場合などに、空白を削除し、それ以降のクリップを連動させて前に詰めることができます。

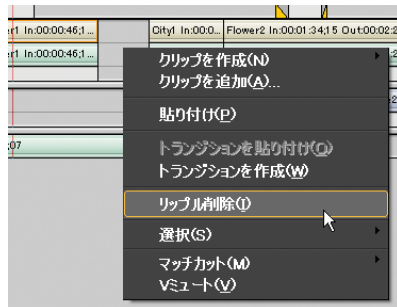


1 空白上で右クリックします。



2 [リップル削除] を選択します。

空白以降のクリップが連動して前に詰まります。



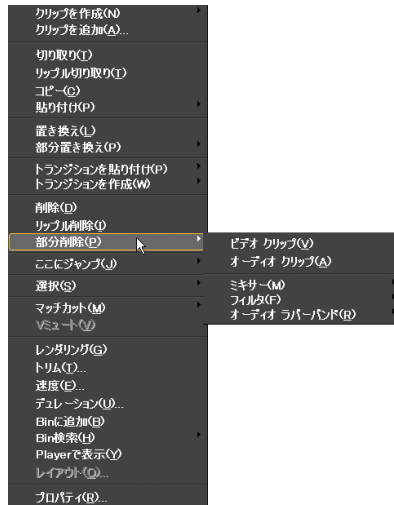


- 次の方法でもリップル削除できます。
 - ・ [削除] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックして [リップル削除] を選択する。
 - ・ 削除する空白を選択して、キーボードの [Alt] キーを押しながら [Delete] キーを押す。
- 空白を削除して詰められる長さは、連動するトラックを含め最も詰める余地が短い長さに統一されます。ただし全トラックに全く隙間なくクリップが配置されている場合は、リップル削除できません。
- [リップル削除] は、編集モード (挿入モード / 上書きモード) にかかわらず使用することができます。

● 部分的に削除する

クリップに適用されているフィルタやオーディオなど、クリップの一部分だけを削除することができます。

- 1 クリップを選択し、右クリックします。
- 2 [部分削除] を選択し、削除したい部分を含む項目を選択します。



知識

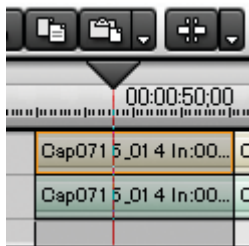
次の方法でも、ビデオクリップやオーディオクリップを削除できます。

- ・ ビデオクリップのみ削除：キーボードの [Alt] キーと [C] キーを同時に押す。
- ・ オーディオクリップのみ削除：キーボードの [Alt] キー、[Shift] キー、[C] キーを同時に押す。

クリップを分割する

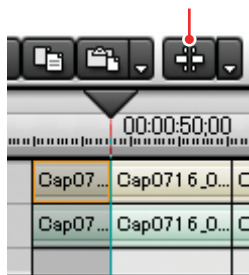
クリップの一部だけを移動 / 削除したいときは、クリップを分割します。

- 1 分割したいクリップのトラックパネルをクリックします。
- 2 クリップを選択して分割したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。



- 3 [クリップの分割] ボタンをクリックします。

[クリップの分割] ボタン



クリップが2つに分割され、それぞれ移動 / 削除することができます。



知識

- キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [D] キーを押してもクリップを分割することができます。
- 全てのトラックのクリップを一度に分割するには、[クリップの分割] ボタンの [▼] (リスト) ボタンから [カーソル位置] の [全てのトラック] を選択します。
- In/Out 点でクリップを分割するには、[クリップの分割] ボタンの [▼] (リスト) ボタンから [In/Out] の [選択トラック] (または [全てのトラック]) を選択します。

クリップの長さを変更する（トリミング）

タイムラインクリップから必要な部分だけをトリミングしたり、各クリップをトリミングして、画面の切り替わりのタイミングを変えることができます。

●クリップをトリミングする

- 1 トリミングしたいクリップの開始位置、または終了位置にマウスのカーソルを当て、ポインタの形が変わった状態で開始位置または終了位置にドラッグします。

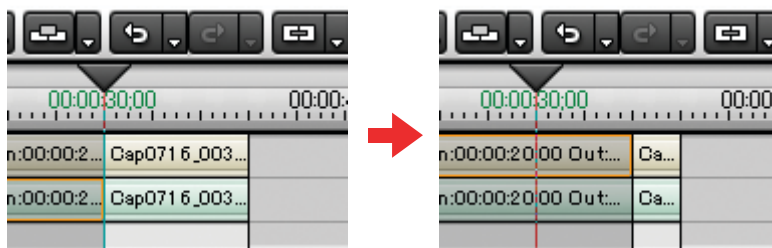


トリミング中は、クリップの開始位置、終了位置の画像をプレビューすることができます。In 点の画像はタイムラインモニタに、Out 点の画像はソースモニタに表示されます。

シングルモード時は、タイムラインモニタに In 点と Out 点の 2 つ画像が表示されます。

上書きモードでトリミングした場合

クリップを伸ばすと後ろに続くクリップが縮み、全体の長さは変わりません。



クリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。



参照

後ろのクリップをまとめて一度に移動させる方法は「クリップをまとめて移動する」P210 を参照してください。

挿入モードでトリミングした場合

クリップを伸ばすと後ろに続くクリップが後にずれます。



クリップを縮めると後ろに続くクリップとの間に空白ができます。



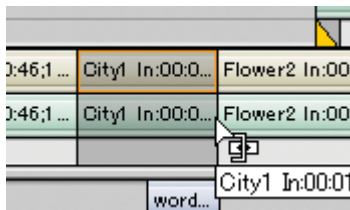
💡 参照

後ろのクリップをまとめて一度に移動させる方法は「クリップをまとめて移動する」P210 を参照してください。

トリミングに合わせて後ろのクリップを移動する（リップルトリム） NEW!

1 キーボードの [Alt] キーを押しながら、クリップの端をドラッグします。

クリップの伸縮に合わせて、後ろのクリップも連動して移動します。



ビデオまたはオーディオクリップだけをトリミングする（スプリットトリム）

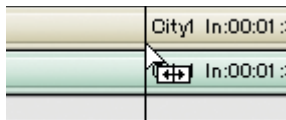
1 キーボードの [Shift] キーを押したまま、クリップの端をドラッグします。



隣り合うクリップの開始位置と終了位置を変更する（スライドトリム）

- 1 キーボードの [Alt] キーと [Ctrl] キーを同時に押したまま、クリップの継ぎ目をドラッグします。

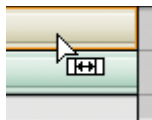
隣り合うクリップの開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



クリップの開始位置、終了位置を変更する（スリップトリム）

- 1 キーボードの [Alt] キーを押したままクリップ内をドラッグします。

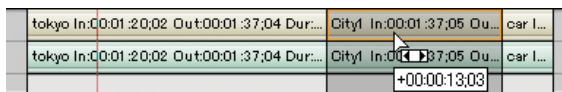
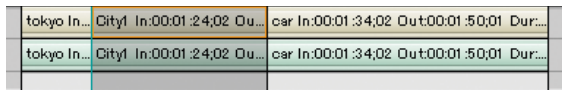
クリップの長さを変えずに、開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



前後のクリップの開始位置と終了位置を変更する（ローリングトリム）

- 1 キーボードの [Alt] キーと [Ctrl] キーを同時に押したままクリップをドラッグします。

ドラッグしたクリップの前後にあるクリップの、開始位置と終了位置を前後にシフトさせます。



● タイムコードを入力してトリミングする

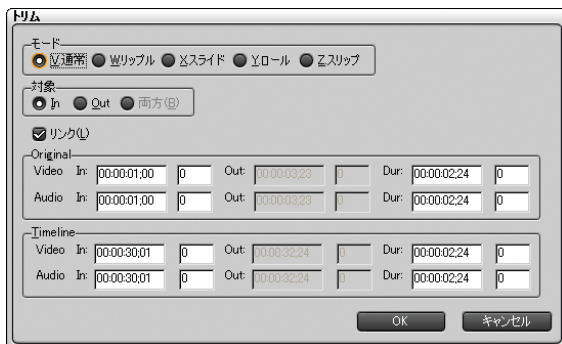
In 点と Out 点のタイムコードを入力してクリップをトリミングすることができます。

- 1 トリミングしたいクリップをクリックします。
- 2 右クリックメニューから [トリム] を選択します。

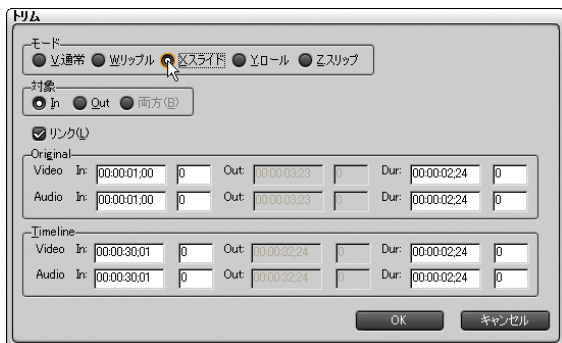


● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●

[トリム] ダイアログが表示されます。



- 3 トリミング方法（モード）を選びます。ビデオクリップ、またはオーディオクリップだけをトリミングする場合は、[リンク]のチェックを外してからトリミング方法を選びます。



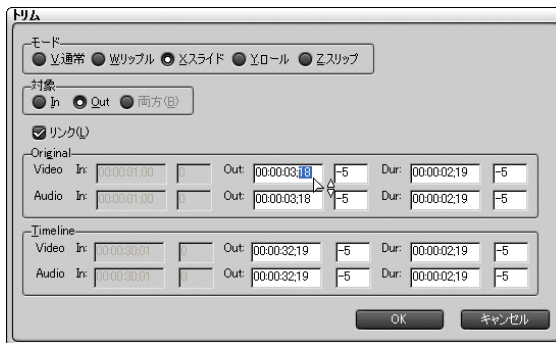
4 トリミングする対象（[In 点][Out 点][Both]）を選択します。



知識

選択したトリミング方法によっては、選択できない対象があります。

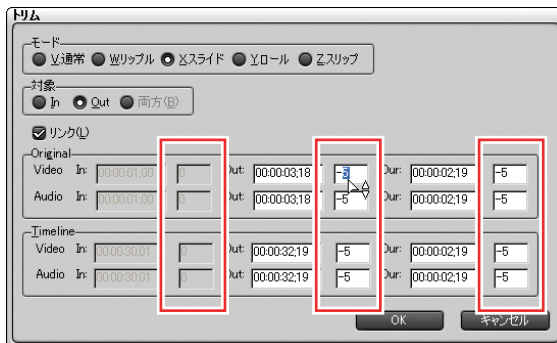
5 タイムコードを入力します。タイムラインタイムコードを入力する場合は [Timeline] エリアに、クリップのタイムコードを入力する場合は [Original] エリアにタイムコードを入力します。



● 9. 編集しよう (プロジェクトの加工) ●



- タイムコードを入力するとタイムラインウィンドウ上のクリップが伸縮しますが、手順6で [キャンセル] ボタンをクリックするとタイムコード入力前の状態に戻ります。
- クリップのデュレーション (全長) を入力できます。
- フレーム数でもトリミング幅を指定できます。下記の欄にフレーム数を入力すると、その分だけタイムコードが増減します。



- 6 クリップが希望する長さになったら [OK] ボタンをクリックします。

クリップの In 点や Out 点が移動し、クリップがトリミングされます。



キャンセルするときは、キーボードの [Esc] キーを押すか、[トリム] ダイアログの [キャンセル] ボタンをクリックします。

クリップの速度を変更する

クリップの再生速度を変更することができます。

● ご注意

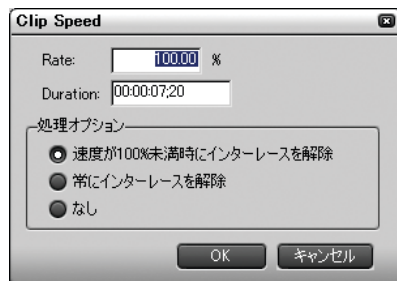
VAトラックにあるスプリットされたクリップ（ビデオクリップとオーディオクリップの In 点と Out 点が揃っていないクリップ）は、再生速度を変更することができません。

- 1 タイムラインクリップの右クリックメニューから [速度] を選択します。



● 9. 編集しよう (プロジェクトの加工) ●

[Clip Speed] ダイアログが表示されます。



2 [Rate] または [Duration] で、速度を設定します。



知識

- [Rate] には元の速度に対する比率を入力します。[Duration] にはクリップ全体の再生時間を入力します。
- [Rate] にマイナスの値を入力すると、逆再生することができます。

3 [処理オプション] のどれかを選択し、[OK] ボタンをクリックします。



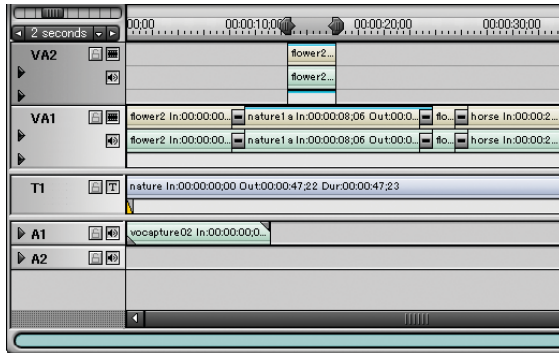
知識

[処理オプション] では、スローモーション時のちらつきの対処を設定します。初期設定は [速度が 100% 未満時にインターレースを解除] になっています。

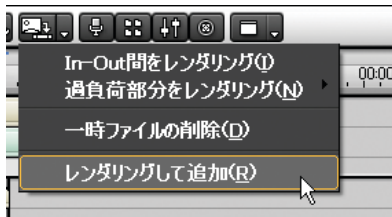
タイムラインからクリップを書き出す

タイムラインの In 点、Out 点の範囲をレンダリングしてファイルに書き出します。書き出したファイルは普通のクリップとしてタイムラインに配置されます。

- 1 タイムラインからクリップとして書き出す範囲を、In 点と Out 点で設定します。



- 2 [パーシャルレンダリング] ボタン横の [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[レンダリングして追加] を選択します。

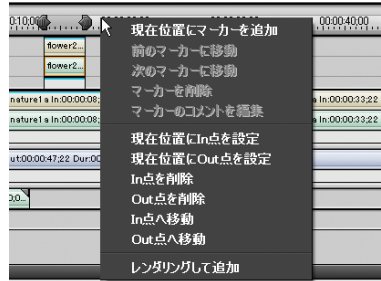


● 9. 編集しよう（プロジェクトの加工） ●



知識

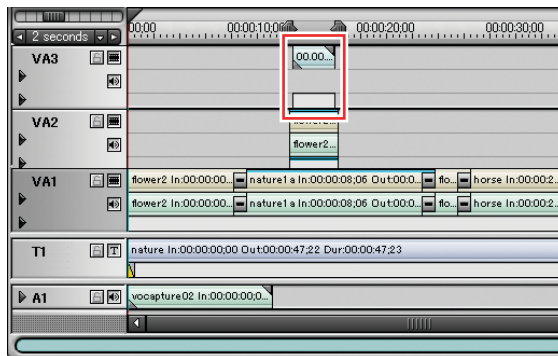
- In点とOut点を設定すると[レンダリングして追加]が使用できるようになります。
- タイムスケール上の右クリックメニューからも選択できます。



実行中に [中止] をクリックすると書き出しを中止します。



レンダリング後、タイムライン上に新たな書き出されたクリップ（水色）が配置されます。



In 点と Out 点の範囲を AVI ファイルに書き出し、ビデオのみのクリップを VA トラックに配置します（タイトルトラックのクリップは書き出しに含みません）。トラックに配置するスペースがない場合は、新たなトラックを追加しそこに配置します。

 **ご注意**

書き出したクリップは、作業フォルダの中の [rendered] フォルダに作成されます。書き出したクリップがプロジェクトで不要になった場合は、そのクリップは自動的に削除されます。書き出したクリップを別のプロジェクトで使用する場合は、一度クリップを [エクスポート] ボタンで出力してから使用してください。

 **知識**

- 書き出したクリップはピンウィンドウに追加できます。
- レンダリングできるのは、ビデオフィルタ、トランジション、キーなど映像に関する部分のみです。

操作を元に戻す / やり直す

タイムラインウィンドウ内の操作は、全ての [元に戻す / やり直す] 操作が可能です。

● 実行した操作を元に戻す

- 1 [元に戻す] ボタンをクリックします。



実行した操作が元に戻ります。



知識

[元に戻す] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックすると、実行した操作の履歴リストが表示され、元に戻したい操作を選択することができます。

● 取り消した操作をやり直す

- 1 [やり直し] ボタンをクリックします。

元に戻した操作が再度実行されます。



[やり直し] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックすると、元に戻した操作の履歴リストが表示され、やり直したい操作を選択することができます。

10. エフェクトをつけよう

クリップに様々な効果をつけると、より楽しく効果的なビデオ映像を作成することができます。

- 映像や音声に効果をつける
→「ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う」 P241
- 映像や音声の継ぎ目に効果をつける
→「トランジション / オーディオクロスフェードを使う」 P245
- キーを使う→「キーを使う」 P258
- 透過を設定する→「トランスペアレンシー（透過）を使う」 P259
- タイトルに効果をつける→「タイトルにエフェクトをつける」 P343

エフェクトの種類について

タイムラインに貼り付けられたクリップにエフェクトをつける場合は、[Effect] パレットで適用したいエフェクトを選択し、クリップ上にドラッグします。

[Effect] パレットに登録されているエフェクトは、次の4種類に分類されます。

プラグインベースエフェクト：

最初から登録されているエフェクト。[Effect] パレットから削除はできません。

エフェクトの種類ごとに次のアイコンで表示されます。



： ビデオフィルタ



： オーディオフィルタ



： トランジション



： オーディオクロスフェード



： タイトルミキサー



： キー



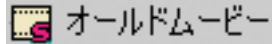
： システムプリセットのビデオフィルタ



： システムプリセットのオーディオフィルタ

システムプリセットエフェクト：

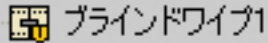
ある特定の効果が出るように、あらかじめパラメータ値を変更してあるエフェクトで、[Effect] パレットから削除はできません。[Effect] パレットのアイコンには「S」が付いています。



オールドムービー

ユーザープリセットエフェクト：

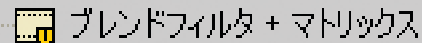
プラグインベースエフェクトやシステムプリセットエフェクトを元に、パラメータ値を変更して登録したユーザーオリジナルのエフェクト。[Effect] パレットのアイコンには「U」が付いています。[Effect] パレット上での名称の変更、削除、出力が可能です。



ブラインドワイプ

複合プリセットエフェクト：

システムプリセットエフェクトやユーザープリセットエフェクトを複数組み合わせ合わせて、1つのユーザープリセットエフェクトとしたもの。複合プリセットエフェクトをクリップに適用すると、一度に複数のエフェクトが適用されます。[Effect] パレットのアイコンには「U」が付いています。[Effect] パレット上での名称の変更、削除、出力が可能です。



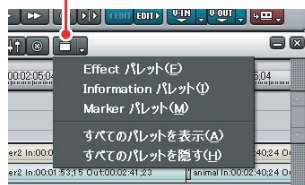
ブレンドフィルタ + マトリックス



知識

[Effect] パレットが表示されていないときは、次の手順で表示させます。タイムラインウィンドウの [パレットの表示 / 非表示] ボタンをクリックしてリストを表示し、[Effect パレット] をクリックします。[すべてのパレットを表示] をクリックして表示することもできます。

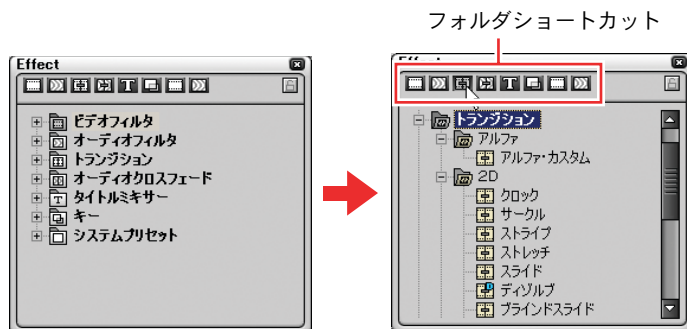
[パレットの表示 / 非表示] ボタン



● [Effect] パレットでのエフェクト選択

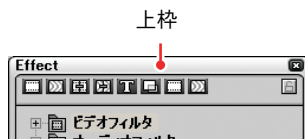
[Effect] パレット上部にあるアイコン（フォルダショートカット）を使うと、使いたいエフェクトがすばやく選択できます。

使いたいエフェクトのアイコンをクリックすると、選んだエフェクトのフォルダが、開いた状態でパレットに表示されます。



知識

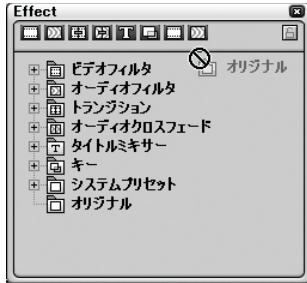
- エフェクトのフォルダを複数選択したい場合は、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらアイコンをクリックします。
- [Effect] パレットの上枠をダブルクリックすると、画面の高さまでウィンドウが拡大します。元のサイズに戻すには、再度枠をダブルクリックします。



フォルダショートカットへの登録

任意で作ったフォルダをフォルダショートカットとして登録することができます。

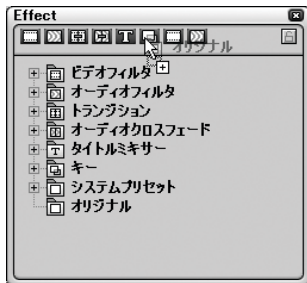
- 1 ショートカットとして登録したいフォルダを、[Effect] パレット上部にあるアイコン上にドラッグします。



知識

既存のアイコンを上書きしますので、使用頻度の低いアイコンを選択してください。

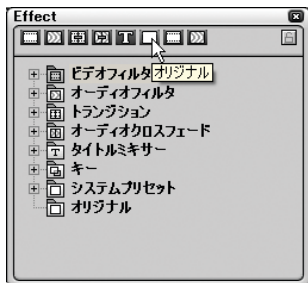
- 2 マウスポインタの形状が変わりますので、ドロップします。



既存のフォルダショートカットを上書きします。

● 10. エフェクトをつけよう ●

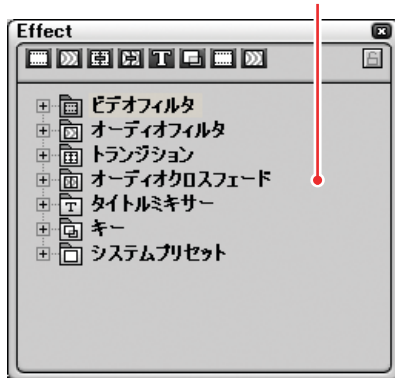
アイコン上で数秒間停止すると、リンク先のフォルダ名が表示されます。



ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う

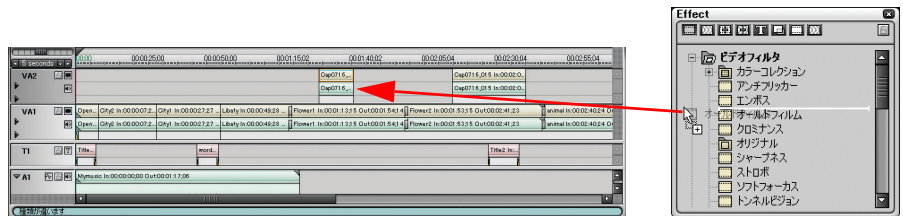
- 1 [Effect] パレットのエフェクト表示エリアで、ビデオフィルタまたはオーディオフィルタのアイコンをダブルクリックします。

エフェクト表示エリア



エフェクト表示エリアに、選択したフィルタのリストが表示されます。

- 2 リストから使用したいフィルタを選択してタイムラインのクリップ上にドラッグします。



1つのクリップ上に、使用したいフィルタをいくつでもドラッグすることができます。

フィルタを適用したクリップには水色のラインが表示されます。

● 10. エフェクトをつけよう ●

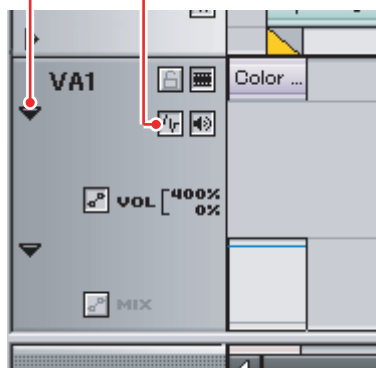


知識

- タイムライン上のクリップを選択し、[Effect] パレットの右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択してもビデオフィルタ（またはオーディオフィルタ）を適用できます。
- オーディオクリップにオーディオフィルタを付けるときに、ウェーブフォーム（波形表示）を表示してエフェクトの効果を確認できます。ウェーブフォームを表示するには、[トラック拡張 1] ボタンをクリックしてください。[ウェーブ] ボタンをクリックすることで表示 / 非表示を切り換えます。

[トラック拡張 1] ボタン

[ウェーブ] ボタン

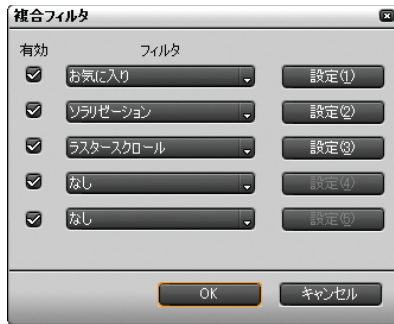


● 設定ダイアログでビデオフィルタを使う

以下のビデオフィルタは、設定ダイアログで複数のビデオフィルタを設定することができます。

- 矩形フィルタ
- クロミナンス
- 複合フィルタ
- ブレンドフィルタ

各設定ダイアログでは、ユーザープリセットエフェクトやシステムプリセットエフェクトなども選択できます。



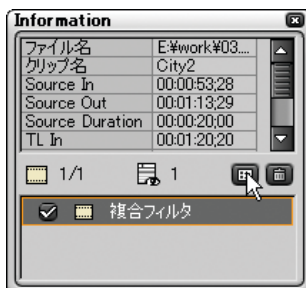
◆ (例) 複合フィルタの設定ダイアログ

● 10. エフェクトをつけよう ●



知識

設定ダイアログは、[Information] パレットのエフェクト名を選択し、設定ボタンをクリックすると表示されます。



● ご注意

矩形フィルタは、[オールドムービー]と[トンネルビジョン]が選択できません。また、それらを含むユーザープリセットエフェクトや複合プリセットエフェクトも選択できません。

💡 参照

- ビデオフィルタ、トランジション、オーディオフィルタ、キーなども設定ダイアログを表示させることができます。詳細は「エフェクトのパラメータを設定する」P264 を参照してください。

トランジション / オーディオクロスフェードを使う

クリップの継ぎ目にトランジションを設定すると、場面を徐々に切り換えることができます。オーディオクロスフェードを設定すると、音声や BGM を滑らかに切り換えることができます。

トランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトは、クリップの継ぎ目につける方法とクリップの最初（最後）につける方法の 2 種類があります。オープニングやエンディング、または異なるトラック間にエフェクトを設定する場合は、クリップの最初（最後）にエフェクトをつけてください。

参照

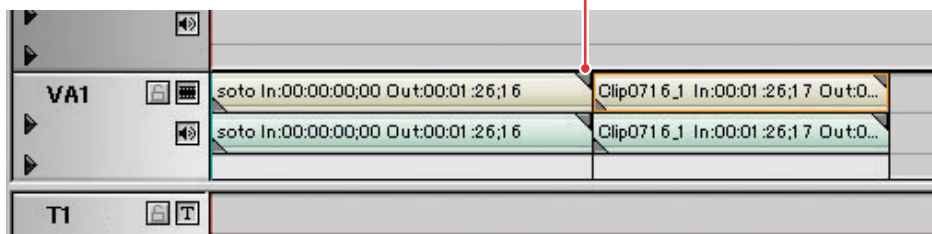
次の作業を行ったとき、動作モードによって作業後のタイムラインクリップ全長が異なります。詳細は「タイムラインクリップ全長の変化」P253 を参照してください。

- クリップの継ぎ目にトランジション / オーディオクロスフェードを設定する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除する

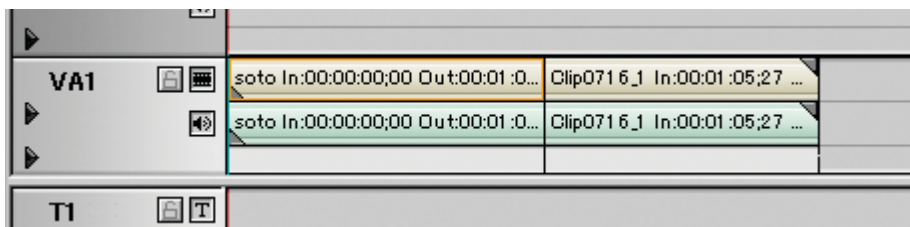
● 10. エフェクトをつけよう●

二つのクリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定するには、両クリップにマージン（のりしろ）が必要です。マージンがない場合は、前のクリップの終了側と後ろのクリップの開始側に 0t 点と In 点を設定してください。

クリップの両端にある黒い三角マークは、それぞれ素材クリップの先頭（末尾）であることを示しています。



◆ 両クリップにマージンがない状態



◆ 前クリップの末尾と後ろクリップの先頭にマージンがある状態

知識

- [設定] ダイアログにある [編集設定] の [キャプチャ] でマージン（のりしろ）を設定すると、キャプチャ時に自動的にマージンを含めてキャプチャします。初期設定は「2 秒」です。（P72 参照）。
- [設定] ダイアログにある [編集設定] の [タイムライン] で [トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する] のチェックを外すと、マージンがなくてもトランジション / クロスフェードが適用できます（P69 参照）。ただし、トランジション / クロスフェードを適用した長さ分、クリップが前に詰まります。（P253 参照）

● デフォルトの設定を使う

よく使用するトランジション / オーディオクロスフェードのエフェクトをデフォルトとして設定しておき、簡単にエフェクトをつけることができます。

- 1 連続したクリップの後（もしくは前）側のクリップをクリックします。
- 2 [デフォルトトランジションを適用] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、In 側（もしくは Out 側）を選択します。

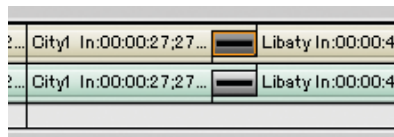
[デフォルトトランジションを適用] ボタンの [▼] (リスト) ボタン



In 側を選択すると、選択したクリップと前のクリップの間にトランジションとオーディオクロスフェードが設定されます。

Out 側を選択すると、選択したクリップと次のクリップの間にトランジションとオーディオクロスフェードが設定されます。

タイムラインの表示が次のように変わります。



知識

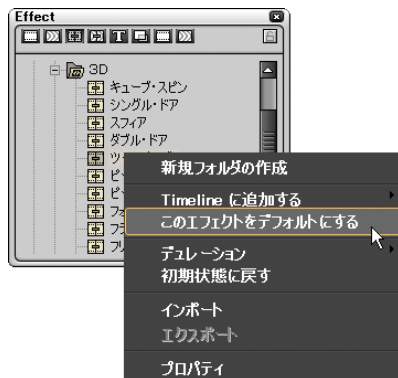
[Effect] パレットの右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択してもトランジション（またはオーディオクロスフェード）を適用できます。

💡 参照

クリップの最初（最後）にエフェクトをつける場合は、「別のトラック間にエフェクトを設定する」P251 を参照してください。

● デフォルトのエフェクトを変更する

- 1 [Effect] パレット上で、デフォルトに設定したいエフェクトを右クリックします。
- 2 右クリックメニューから[このエフェクトをデフォルトにする]を選択します。



デフォルトに設定されているエフェクトのアイコンには、「D」の文字が追加されます。

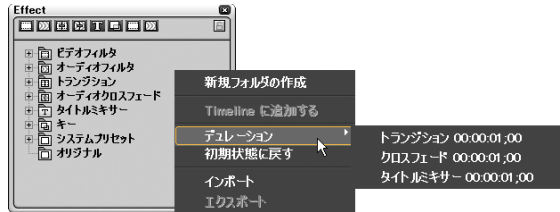
📌 知識

デフォルトを設定できるエフェクトは、次の3つのみです。

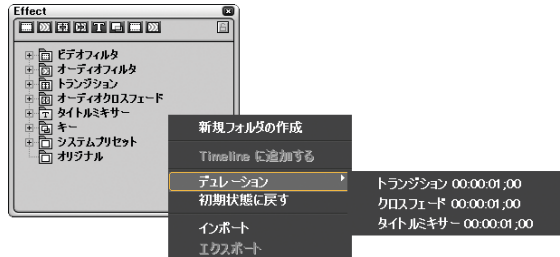
- トランジション
- オーディオクロスフェード
- タイトルミキサー

● デフォルトエフェクトの適用時間を変更する

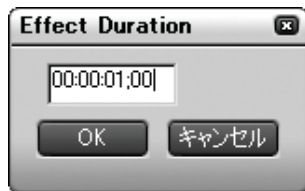
- 1 [Effect] パレット上で右クリックし、[デレーション] を選択します。



- 2 サブメニューが表示されますので、デレーションを変更するエフェクトを選択します。



[Effect Duration] ダイアログが表示されます。



- 3 適用時間を入力し、[OK] ボタンをクリックします。

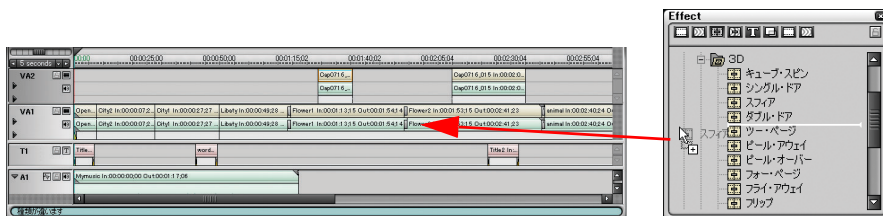


知識

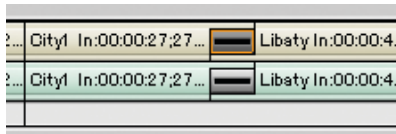
マウスのホイール、またはキーボードのカーソルキー（↑ / ↓）でデレーションを設定できます。

● 任意のトランジション / オーディオクロスフェードを使う

- 1 [Effect] パレットで選択したトランジション、またはオーディオクロスフェードを、クリップの継ぎ目にドラッグします。



タイムラインの表示が次のように変わります。



知識

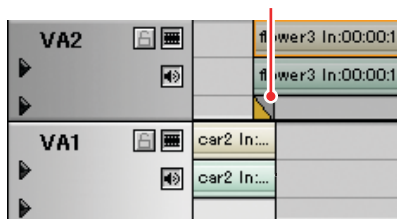
[Effect] パレットの右クリックメニューから [Timeline に追加する] を選択してもトランジション（またはオーディオクロスフェード）を適用できます。

●別のトラック間にエフェクトを設定する

- 1 [Effect] パレットで選択したトランジション、またはオーディオクロスフェードを、クリップの下にあるエリア（ミキサー）にドラッグします。

クリップの最初（または最後）にエフェクトが設定されます。

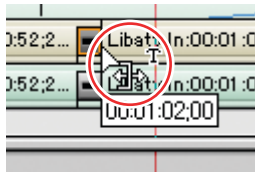
クリップの最初にエフェクトが設定されたとき



● トランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更する

トランジション / オーディオクロスフェードの長さも、クリップのようにドラッグして変更することができます。

- 1 タイムライン上のトランジション（オーディオクロスフェード）の端にカーソルを置き、カーソルの形状が変わったらドラッグします。



ソースモニタとタイムラインモニタが2画面表示になります。それぞれ、左側の映像がトランジション開始フレーム、右側がトランジション終了フレームです。



- 2 シーンが切り替わる様子を確認しながら、トランジションの長さを調整します。



知識

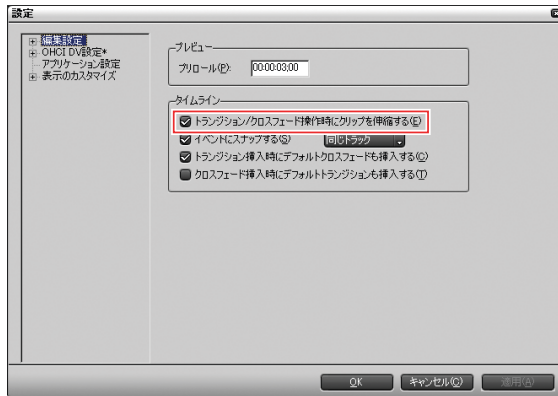
トランジション / オーディオクロスフェードは、素材クリップのマージン（In点とOut点内に含まれない映像）分だけ伸ばすことができます。

● タイムラインクリップ全長の変化

クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定（削除）したとき、[編集設定] ダイアログで設定した動作モードによって、タイムラインクリップ全体の長さが変わってしまう場合があります。その動作の違いを次の2つのモードで説明します。

詳細は次ページ以降で説明します。ご自分の編集スタイルに合わせて設定してください。

- クリップ伸縮モード：[編集設定] ダイアログの [トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する] にチェックが入っている状態。トランジションを設定しても、タイムライン全体の長さは変わりません。
- クリップ固定モード：[編集設定] ダイアログの [トランジション / クロスフェード操作時にクリップを伸縮する] にチェックが入っていない状態。トランジションを適用することにより、タイムライン全体の長さが変わります。当社製 StormEdit や RexEdit などと同じ編集結果になります。



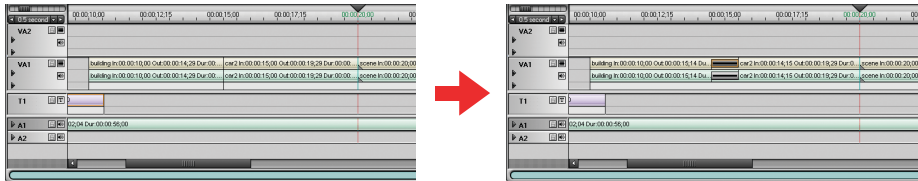
参照

トランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更・削除したあとのタイムラインクリップ長は、編集モード（上書きモード / 挿入モード）やリップルモードのオン / オフによっても異なります。詳しくは、「編集モードを切り換える」P200 を参照してください。

トランジション / オーディオクロスフェードを設定したとき

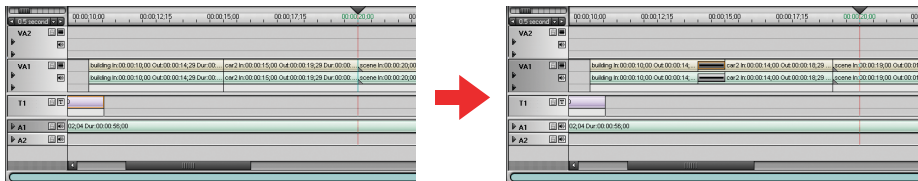
● クリップ伸縮モード

クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定すると、前クリップの Out 点が後ろに伸び、後クリップの In 点が前に伸びます。トランジションが設定された分クリップが伸びるため、タイムライン上のクリップ全体の長さが同じに保たれます。



● クリップ固定モード

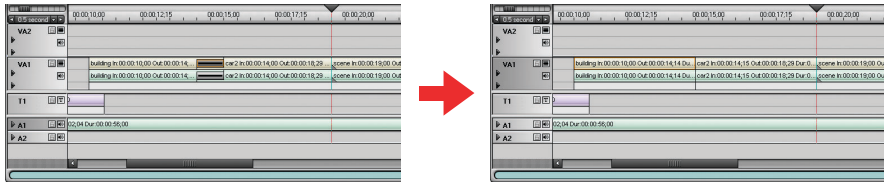
クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定すると、トランジションが設定された分だけ前後のクリップが重なります。そのため、タイムライン上のクリップ全体の長さが短くなります。ただしクリップにマージンがない場合は、トランジションを設定できません。



トランジション / オーディオクロスフェードを削除したとき

● クリップ伸縮モード

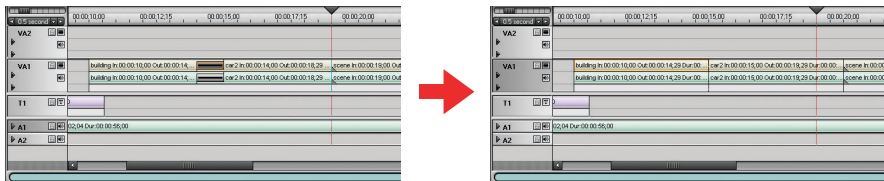
クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除すると、設定時に伸びていた分が縮まりますので、タイムライン上のクリップ全体の長さは同じに保たれます。



● クリップ固定モード

クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除すると、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションが設定されていた分だけ長くなります。

編集モード（上書きモード / 挿入モード）に関係なく、トランジションが設定されていたクリップ以降のクリップは後ろに移動します。

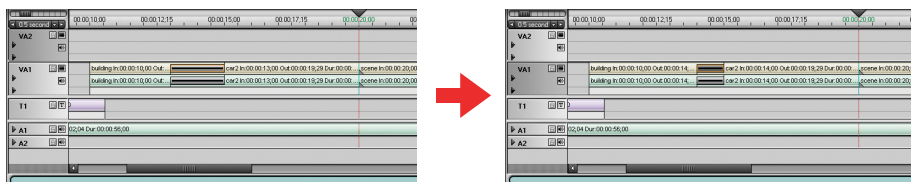


● 10. エフェクトをつけよう ●

トランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更したとき

● クリップ伸縮モード

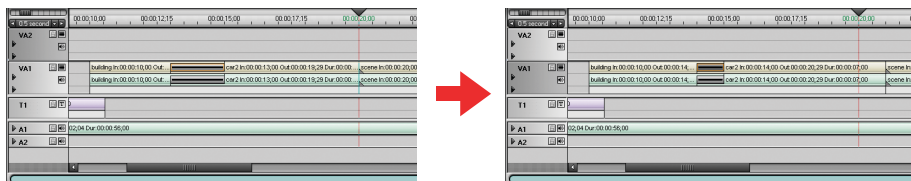
クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更しても、左右のクリップの In 点と Out 点が伸びるため、タイムライン上のクリップ全体の長さは同じに保たれます。



● クリップ固定モード

クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更すると、クリップが左右に移動しますので、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションの長さに応じて変化します。

編集モード（上書きモード / 挿入モード）に関係なく、トランジションが設定されているクリップ以降のクリップは前後に移動します。





知識

- クリップ伸縮モードでトランジションの長さを伸ばす場合、素材クリップのマージン（のりしろ）分だけ伸ばすことができます。
- トランジションが設定されているクリップの片方を削除した場合、一緒にトランジションも削除されます。

クリップ伸縮モード：

残ったクリップは、トランジションの中心までの長さ（トランジション設定時に伸びた分を含む長さ）に変更されます。

クリップ固定モード：

残ったクリップの長さは変更されません。

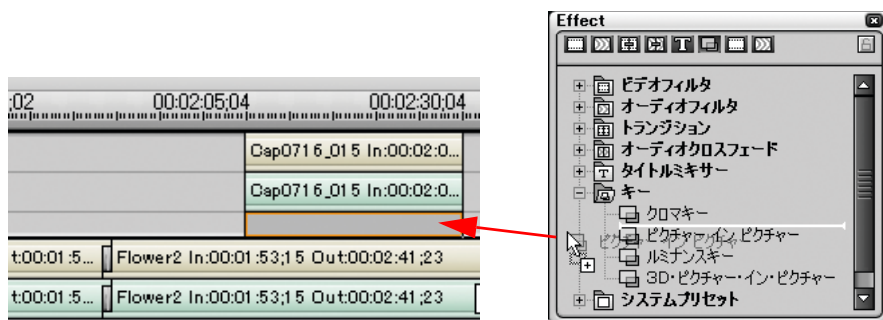


参照

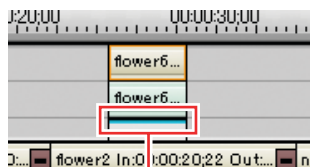
トランジションの設定や変更時、そのほかのクリップも連動して移動させた場合は、リップルモードをオンにします。詳しくは「リップルモードをオン/オフする」P202 参照してください。

キーを使う

- 1 [Effect] パレットで選択したキーのエフェクトを、クリップの下にあるエリアにドラッグします。



クリップにキーが設定されると、クリップ下のエリア（ミキサー）に青い線が表示されます。



青い線

トランスペアレンシー（透過）を使う

トランスペアレンシーを設定すると、2 つの映像を透かして重ねることができます。重ね合わせる映像の一方、または両方のトランスペアレンシーレベル（透過率）を調整します。

- 1 調整したいクリップを含むトラックの [トラック拡張 2] ボタンをクリックします。

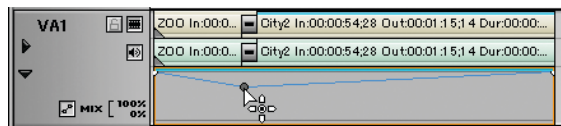
トラックを拡張すると、[ミキサー] ボタンが表示されます。



- 2 [ミキサー] ボタンをクリックします。

トランスペアレンシーラインが表示されます。

- 3 ライン上をクリックしてキーフレームを表すポイントを表示し、上下にドラッグしてトランスペアレンシーレベルを調節します。



● 10. エフェクトをつけよう ●



- トランスペアレンシーレベルを微調整するには、キーボードの [Shift] キーを押しながらドラッグしてください。
- トランスペアレンシーレベルを全体的に変更するには、キーボードの [Alt] キーを押しながらラインをドラッグしてください。

エフェクトを確認 / 変更 / 調整する

エフェクトの変更や調整には、[Information] パレットを使用します。



[Information] パレットでは、ビデオ / オーディオフィルタの有効 / 無効を切り換えたり、クリップに設定されたエフェクトを削除したり、エフェクトのパラメータを変更する [設定] ダイアログを開くことができます。

参照

次の作業を行ったとき、作業後のタイムラインクリップ全長が、動作モードによって異なります。詳細は「タイムラインクリップ全長の変化」P253 を参照してください。

- クリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを設定する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードの長さを変更する
- クリップ間のトランジション / オーディオクロスフェードを削除する

● 設定されているエフェクトを確認する

タイムライン上のクリップやトランジションを選択すると、[Information] パレットにクリップやトランジションの情報と、適用されているエフェクトのリストが表示されます。

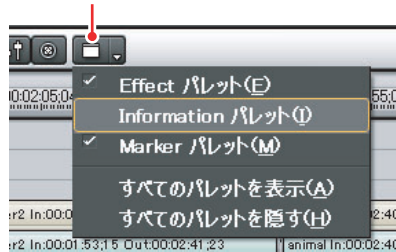


知識

[Information] パレットが表示されていない場合は、次の手順で表示させます。

- 1 タイムラインウィンドウの [パレットの表示 / 非表示] ボタンをクリックしてリストを表示します。

[パレットの表示 / 非表示] ボタン



- 2 [Informationパレット] をクリックします。[すべてのパレットを表示] をクリックして表示することもできます。

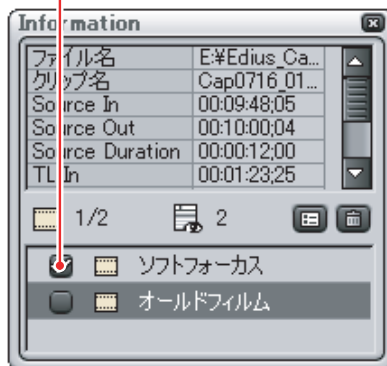
● フィルタの有効 / 無効を切り替えるには

ビデオフィルタとオーディオフィルタは、一時的に効果を無効にすることができます。

無効にするときは、[Information] パレットに表示されているフィルタ名のチェックボックスをクリックしてチェックを外します。

再度有効にするには、チェックボックスをクリックしてチェックを付けます。

チェックボックス



知識

次の方法により有効 / 無効を切り替えることもできます。

- フィルタ名を右クリックし、表示される右クリックメニューから [有効 / 無効の切り替え] を選択する。
- フィルタ名を選択し、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [F] キーを押す。

● クリップに設定されたエフェクトを削除するには

1 [Information] パレット上で削除したいエフェクトを選択して、以下のいずれかの操作を行います。

- [削除] ボタンをクリックする。
- [削除] ボタンの上にドラッグする。
- ドラッグして [Information] パレットの外に出す。
- キーボードの [Delete] キーを押す。
- 右クリックメニューから [削除] を選択する。

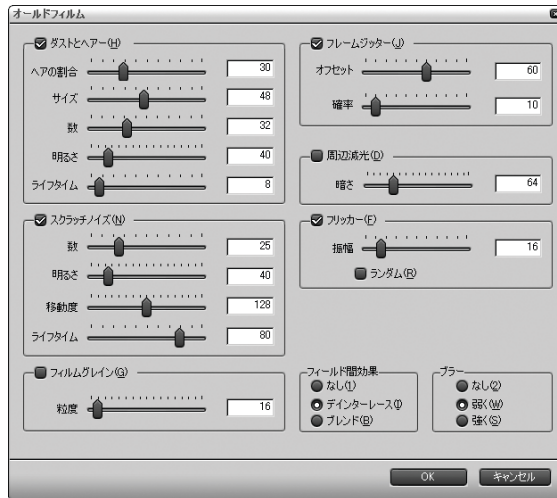
● エフェクトのパラメータを設定する

エフェクトのパラメータは、設定ダイアログで設定します。

1 [Information] パレットのエフェクトを選択し、[設定] ボタンをクリックします。



設定ダイアログが表示されます。下記の画面は、オールドフィルムの設定ダイアログです。



知識

次の方法でも設定ダイアログを表示することができます。

- [Information] パレットのエフェクト名をダブルクリックする。
- [Information] パレットのエフェクト名を [設定] ボタンの上へドラッグする。



参照

- 設定ダイアログは各エフェクトによって異なります。エフェクトの特長や設定ダイアログの詳細については、オンラインヘルプを参照して設定してください。
- 設定したパラメータは、名前を付けて [Effect] パレットに保存することができます。詳細は「調整したエフェクトの設定 (ユーザープリセットエフェクト) を登録する」P270 を参照してください。

● カラーデータを確認する

ベクトルスコープやウェーブフォームを表示し、タイムラインモニタに表示されている画像のカラーデータを確認することができます。

情報エリアには、スクリーン上の座標 (X, Y) と、YUV、IRE、RGB の値が表示されます。

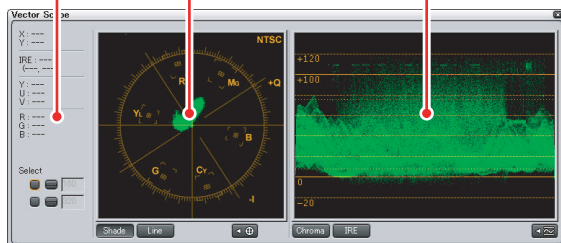
ベクトルスコープには、タイムラインモニタに表示されている画像のカラー分布を表示します。

ウェーブフォームには、タイムラインモニタに表示されている画像の彩度と輝度のレベルを表示します。

情報エリア

ベクトルスコープ

ウェーブフォーム



- 1 タイムラインカーソルを動かし、カラーデータを確認したい映像をタイムラインモニタに表示させます。
- 2 [ベクトルスコープ/ウェーブフォームダイアログを表示] ボタンをクリックします。

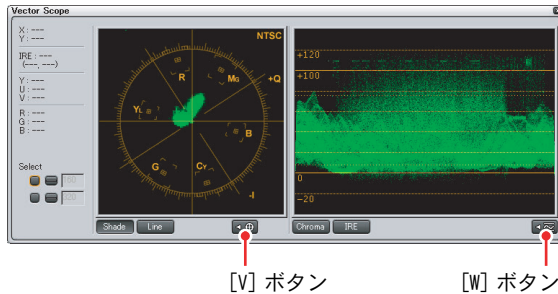
[ベクトルスコープ/ウェーブフォームダイアログを表示] ボタン



[Vector Scope] ダイアログが表示されます。

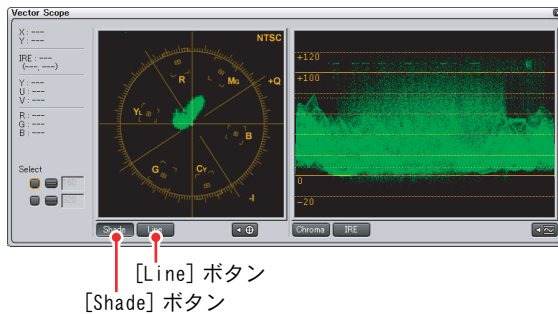
[Vector Scope] ダイアログ表示内容の選択

- ダイアログ最大表示時にはパラメータと、ベクトルスコープ、ウェーブフォームがすべて表示されます。
- ベクトルスコープを隠すには、[V] ボタンをクリックします。ベクトルスコープを表示させるには、再度 [V] ボタンをクリックします。
- ウェーブフォームを隠すには、[W] ボタンをクリックします。ウェーブフォームを表示させるには、再度 [W] ボタンをクリックします。
- パラメータと Select (選択) ツールのみ表示するには、[V] ボタンと [W] ボタンを両方クリックします。



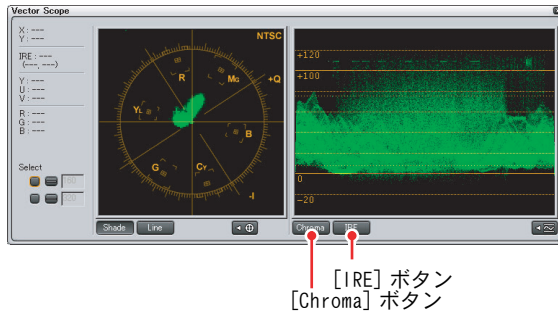
ベクトルスコープの表示を切り換える

[Shade] ボタンをクリックするとドット表示になります。[Line] ボタンをクリックするとドット間がラインで接続されます。



ウェーブフォームの表示を切り換える

[Chroma] ボタンをクリックすると彩度が表示されます。[IRE] ボタンをクリックすると輝度が表示されます。

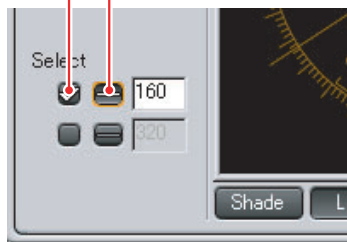


特定の位置のベクトルスコープ / ウェーブフォーム表示を保存する

- 1 Select ツールのチェックボタンをクリックしてチェックを付けます。
- 2 [-] ボタンをクリックし、タイムラインモニタの任意の位置でクリックします。

ボックスにその位置の Y 座標が表示され、ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が、その位置のカラーデータに固定されます。

チェックボタン
[-] ボタン



知識

- [-] ボタンを使わず、ボックスに直接 Y 座標を入力することもできます。
- 一度チェックボタンのチェックを外しても、再度チェックを付けると直前に表示したベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が再現されます。

フィルタをコピーする

あるクリップに使用されているフィルタをコピーし、フィルタの設定をそのまま利用することができます。

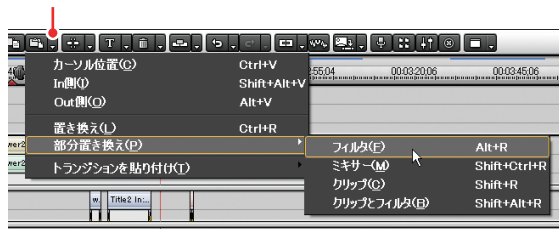
ただし、コピーしたフィルタを貼り付けるクリップに既にフィルタが適用されている場合は、コピーしたフィルタに置き換わります。

- 1 フィルタが適用されているクリップを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。



- 2 フィルタを貼り付けたいクリップをクリックします。
- 3 [貼り付け] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックしてリストを表示します。

[貼り付け] ボタンの [▼] (リスト) ボタン



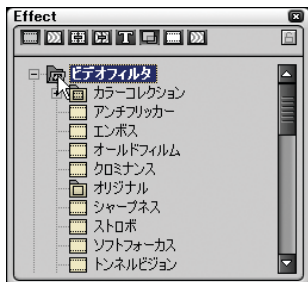
- 4 [部分置き換え] から [フィルタ] を選択します。
選択したクリップに、コピーしたフィルタが適用されます。

調整したエフェクトの設定 (ユーザープリセットエフェクト) を登録する

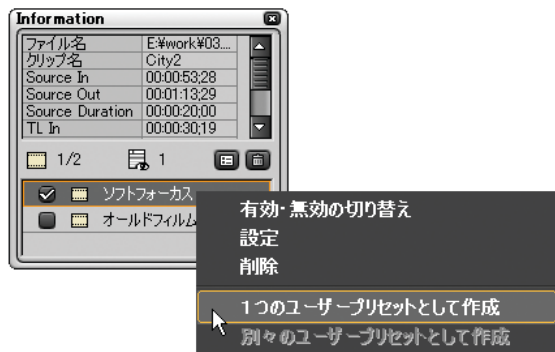
任意で調整したエフェクトのパラメータを、お好みの名前を付けて [Effect] パレットに登録することができます。

また、複数のエフェクトを一つのユーザープリセットエフェクトとして登録したり、複数のエフェクトを別のユーザープリセットエフェクトとして一度に登録することもできます。

- 1 [Effect] パレット上で、ユーザープリセットエフェクトを保存するフォルダを選択します。



- 2 [Information] パレット上で登録したいエフェクトを選択し、右クリックします。





知識

複数のエフェクトを選択したい場合は、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらエフェクトを選択します。

- 3** 右クリックメニューから [1つのユーザープリセットとして作成] をクリックします。

手順 **1** で選択したフォルダ内の末尾に、調整したエフェクトが登録されます。登録されたエフェクトのアイコンには「U」の文字が追加されています。



知識

複数のエフェクトを一つのユーザープリセットとして登録する場合は、[1つのユーザープリセットとして作成] をクリックします。別々のユーザープリセットとして登録する場合は [別々のユーザープリセットとして作成] をクリックします。

- 4** 登録されたエフェクト名をお好みの名前に変更します。



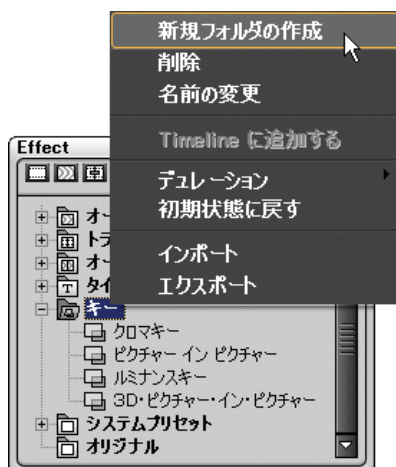
知識

[Information] パレットから [Effect] パレットへ、登録したいエフェクトをドラッグ&ドロップして登録することもできます。

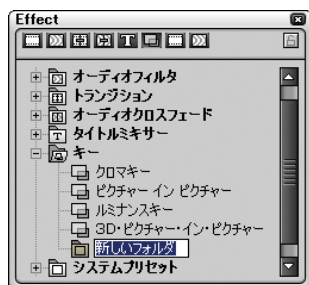
● ユーザープリセットエフェクトを整理する

新規フォルダを作成し、登録したユーザープリセットエフェクトを移動させて1つのフォルダにまとめることができます。新規フォルダは、エフェクトフォルダ内に複数作成できますので、お好みで分類し、整理することができます。

- 1 [Effect] パレット上で、これから作成するフォルダの上位フォルダを右クリックします。

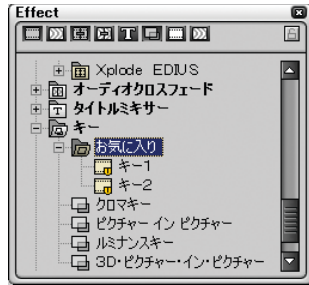


- 2 右クリックメニューから [新規フォルダの作成] をクリックします。
選択したフォルダ内末尾に新規フォルダが作成されます。



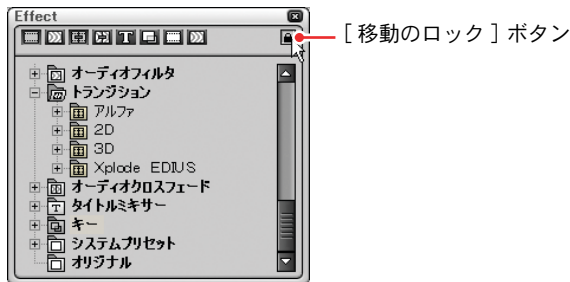
- 3 お好みの名前を入力します。

- 4 ユーザープリセットエフェクトを新規フォルダ内にドラッグします。
ユーザープリセットエフェクトが新規フォルダ内に移動します。



● エフェクトの並び順を固定する NEW!

エフェクトの並び順は、お好みに合わせて変更することができます。誤って並び順を変更してしまったり、お好みに合わせて変更した並び順を固定したい場合は、[Effect] パレットの [移動のロック] ボタンをクリックします。

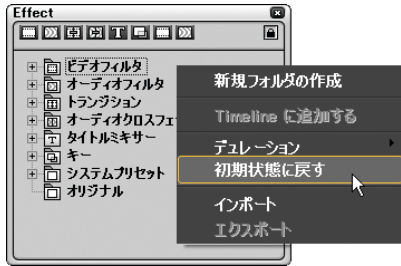


● ご注意

[Effect] パレットの右クリックメニューから [初期設定に戻す] を選択した場合は、[移動のロック] ボタンをクリックしていても、初期状態の並び順に戻ります。

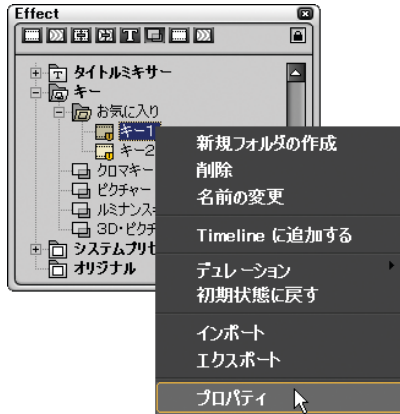
● エフェクトの並び順やフォルダ構成を初期状態に戻す

[Effect] パレットに表示されているエフェクトの順番を初期状態に戻すには、[Effect] パレット上で右クリックすると表示されるメニューから [初期状態に戻す] を選択します。

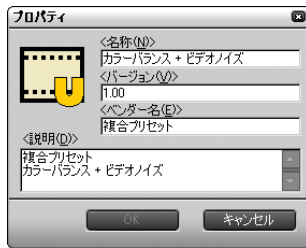


● エフェクトのプロパティを表示する

[Effect] パレットに表示されるユーザープリセットエフェクトの説明などを変更するには、ユーザープリセット上で右クリックして [プロパティ] を選択します。



[プロパティ] ダイアログが表示されます。



● ご注意

[プロパティ] ダイアログで編集できるのは、ユーザープリセットエフェクトのみです。

● ユーザープリセットエフェクトを削除する

- 1 [Effect] パレット上で、削除したいユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を選択し、右クリックします。



- 2 右クリックメニューから [削除] を選択します。

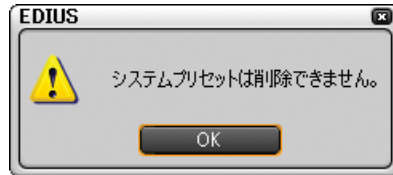
選択したユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）が削除されます。



キーボードの [Delete] キーを押しても削除できます。

 **ご注意**

- システムプリセットエフェクトは削除できません。システムプリセットエフェクトを選択してキーボードの [Delete] キーを押すと、次のメッセージが表示されます。



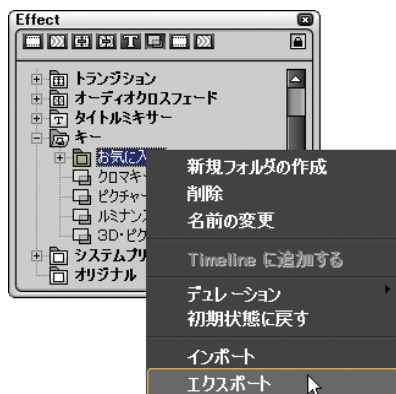
- 選択したフォルダにユーザープリセットエフェクト以外のエフェクトが含まれている場合は、確認ダイアログが表示されます。
[OK] ボタンをクリックすると、ユーザープリセットエフェクトのみが削除されます。
- 選択したフォルダに、フォルダショートカットとして登録されているフォルダが含まれている場合は、確認ダイアログが表示されます。[OK] ボタンをクリックすると、選択したフォルダが削除されます。

● ユーザープリセットエフェクトをインポート / エクスポートする

ユーザープリセットエフェクトをファイル出力し、別の PC にある EDIUS で使用することができます。また、別の PC で作られたユーザープリセットエフェクトを読み込んで使用することもできます。ユーザープリセットエフェクトファイルの拡張子は、「.tpd」です。

エクスポート

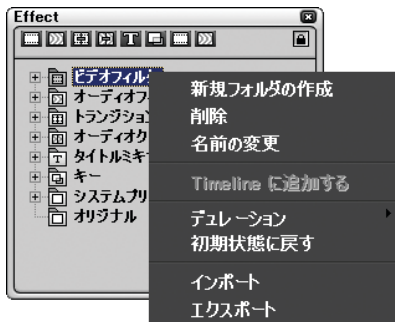
- 1 [Effect] パレットで、出力したいユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を選択し、右クリックします。



- 2 右クリックメニューから [エクスポート] を選択します。
[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。
- 3 出力ファイル名と出力先を設定し、[OK] ボタンをクリックします。

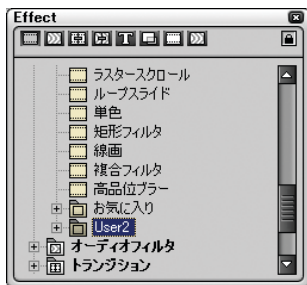
インポート

- 1 [Effect] パレットで、これから読み込むユーザープリセットエフェクト（またはフォルダ）を保存するフォルダを選択し、右クリックします。



- 2 右クリックメニューから [インポート] を選択します。
- 3 読み込むファイルを選択し、[OK] ボタンをクリックします。

選択したフォルダの末尾に新規フォルダが作成されます。そのフォルダ内に読み込んだユーザープリセットエフェクトが保存されます。



11. タイトルを作成する

Tトラック上にタイトルクリップを配置すると、VAトラック上の同じ位置にあるビデオクリップの映像に、タイトル（文字表示）を出すことができます。

タイトルクリップが用意されていない場合は、TitleMotion for Canopus を起動して作成することができます。



知識

[編集]メニューの[自動上書きビデオモニター]にチェックを入れておくと、タイトル編集時にDVやアナログ機器にイメージを出力することができます。DVStormやDVRex-RT、DVRex-RT Professionalを組み合わせている場合は、外部モニターなどでイメージを確認できます。(初期設定はチェックが入っています。)



参照

TitleMotion for Canopusの詳細な使い方や機能については、TitleMotion for Canopusのマニュアルを参照してください。TitleMotion for Canopusのマニュアル(PDF形式)は、[ヘルプ]メニューの[ヘルプトピック]を選択すると表示されます。

タイトル作成の流れ

TitleMotion for Canopus を使ってタイトルクリップを作成する場合は、おおよそ次のような手順で作成します。TitleMotion for Canopus でタイトルクリップを作成したあとに、EDIUS 上でエフェクトをつけたりタイトル位置の調整をすることができます。

1. TitleMotion for Canopusを起動する

2. 文字を入力する

3. 文字の種類や大きさを変える

4. 色・影などの文字飾りをつける

6. タイトルの位置や大きさを変える

7. ロール・クロールを設定する

8. アニメーションを設定する

9. 保存・出力する (TitleMotion for Canopusを閉じる)

10. タイトルミキサーを設定する

11. タイトル位置を調整する

5. 用意されたデータを使ってみる

● 11. タイトルを作成する ●

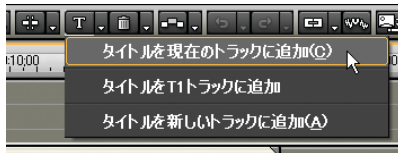
タイトラーを起動する

- 1 タイトル作成位置にタイムラインカーソルを移動させ、[タイトル作成] ボタンをクリックします。

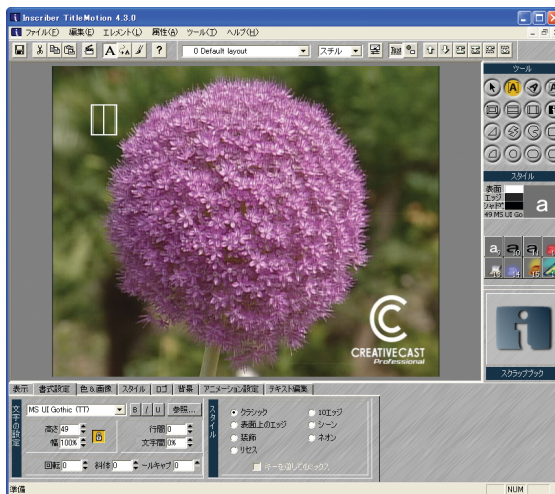


タイトラーのメニューを表示します。

- 2 [タイトルを現在のトラックに追加する] を選択します。



タイトラーが起動します。



[タイトルを現在のトラックに追加] を選択すると、タイトルクリップを保存したときに現在選択しているトラックにタイトルクリップを配置します。

いずれかの T トラックに配置するときは、[タイトルを Tx トラックに追加] を選択します。T の後の「x」には、T トラックの番号が表示されます。

新しいトラックを作成しそのトラックに配置するときは、[タイトルを新しいトラックに追加] を選択します。



知識

- 起動時に表示されている背景は、タイムラインウィンドウにあるタイムラインカーソル位置の映像です。
- ビンウィンドウの[タイトル作成]ボタンをクリックして、TitleMotion for Canopus を起動させることもできます。

[タイトル作成] ボタン



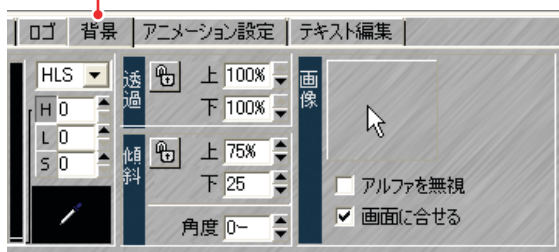
● 背景画像を設定する

通常、背景には EDIUS のタイムラインカーソル位置の映像が表示されます。

テキストの後ろにお好みの静止画像を表示させ、タイトルの位置や大きさなどを確認することができます。

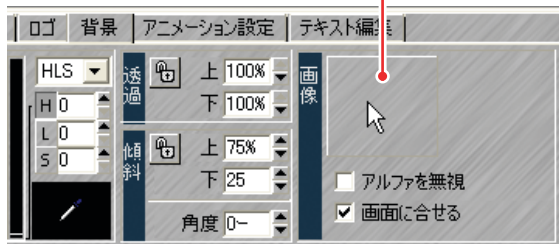
- 1 [背景] タブをクリックします。

[背景] タブ

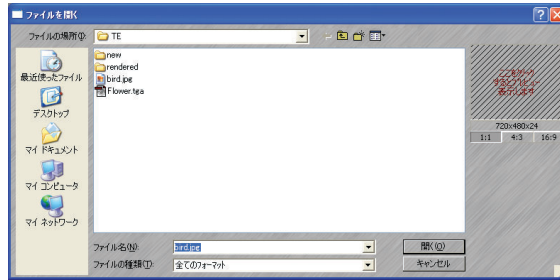


- 2 [背景] チップをクリックします。

[背景] チップ



[ファイルを開く] ダイアログを表示します。



3 いずれかの静止画像を選んで、[開く] ボタンをクリックします。

画像のサムネイルが [背景] チップに表示されます。



知識

背景を元に戻す（消去する）には、[黒] チップ、または [ビデオ] チップをクリックします。

[ビデオ] チップ

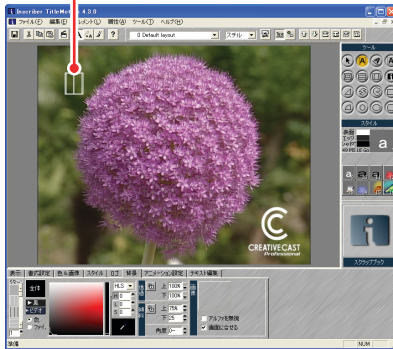
[黒] チップ



テキストを入力する

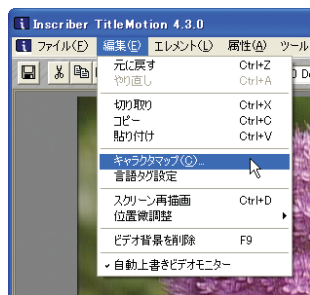
TitleMotion for Canopus を起動させると、画面上のテキスト枠内でカーソルが点滅しています。その場所に文字を入力してください。

カーソル

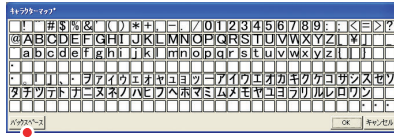


特殊文字を入力するには、キャラクタマップを利用することができます。

- 1 特殊文字を入力したいところにカーソルを移動させます。
- 2 [編集]メニューの[キャラクタマップ]を選択します。



[キャラクターマップ] ダイアログが表示されます。



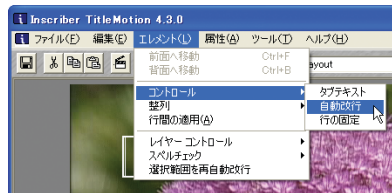
[バックスペース] ボタン

- 3 使いたい特殊文字をクリックします。削除するときは、[バックスペース] ボタンをクリックしてください。
- 4 [OK] ボタンをクリックします。



知識

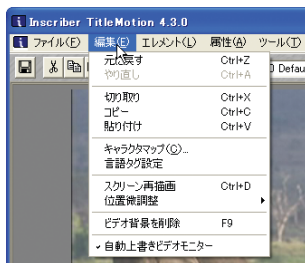
自動改行機能を解除するには、[エレメント] メニューの [コントロール] から [自動改行] をクリックし、チェックを外します。自動改行機能を設定するには、再度、[自動改行] をクリックし、チェックを入れます。



● 11. タイトルを作成する ●

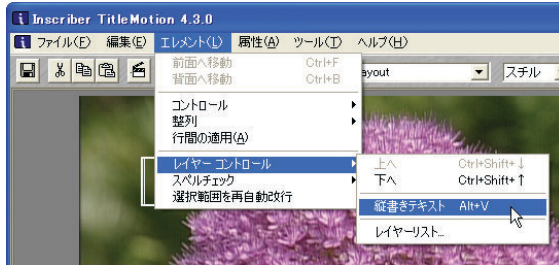


[編集] メニューの [自動上書きビデオモニター] にチェックが入っている場合は、外部モニタなどにイメージを出力します。初期設定はチェックが入っています。

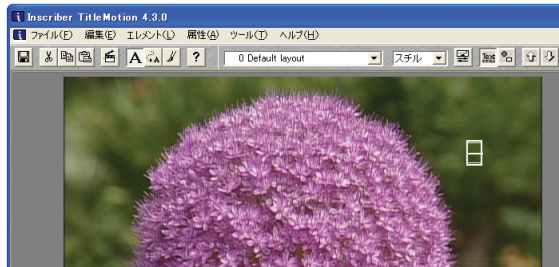


● 縦方向に文字を入力する

- 1 [エレメント]メニューの[レイヤーコントロール]から[縦書きテキスト]を選択して、チェックをつけます。



カーソルが画面右上に移動し、縦方向に点滅します。



- 2 文字を入力します。



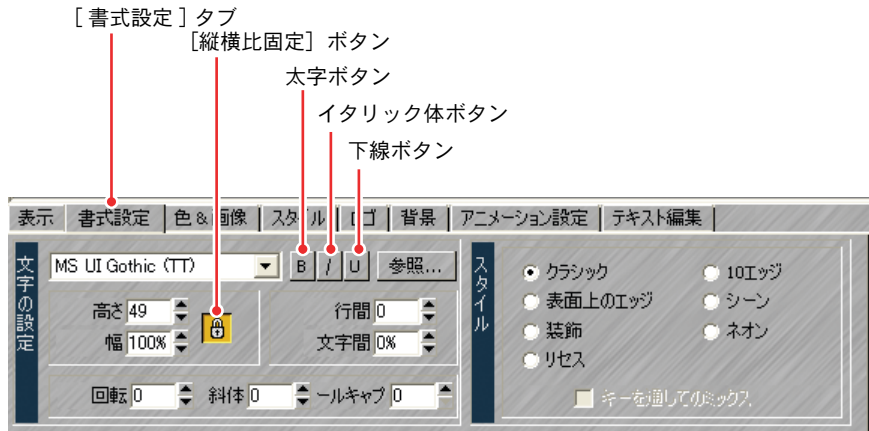
知識

文字を入力してから、テキストを縦方向へ変更することもできます。

● 文字の種類や大きさを変更する

文字の大きさを変えるときは、テキスト枠の端をドラッグすると任意の大きさに変更することができます。大きさを指定したりフォントを変更したいときは、次の手順で操作してください。

- 1 変更したいテキストを選択します。
- 2 [書式設定] タブをクリックします。



- フォントを変更する：[▼] (リスト) メニューをクリックし、任意のフォントを選択します。[参照] ボタンをクリックしても選択できます。選択できるのは、システムに入っている横書きのTrueTypeフォントのみです。
- サイズを変更する：[幅]と[高さ]に、数字を入力します。縦横の比率を保って変更する場合は、[縦横比固定] ボタンをクリックしてから入力します。英字の場合は、[スモールキャップ]欄に数値を入力すると、自動的に英字のみを選択してサイズを小さくします。入力した数値が大きいほどサイズが大きくなり、「0」を入力するとスモールキャップを解除します。
- 太字・斜体字にする：文字を太字にするには太字ボタンをクリックします。文字を斜体字にするにはイタリック体ボタンをクリックします。[斜体]欄に任意の数値を入力して、斜体字にすることもできます。

- テキストを回転させる：[回転] 欄に任意の数値を入力すると、テキストが反時計まわり方向に回転します。－（マイナス）の数値を入力すると時計まわり方向に回転します。
- アンダーラインをつける：文字の下にアンダーラインをつけるには下線ボタンをクリックします。

● テキスト枠をドラッグして大きさを変更する

テキスト枠の端をドラッグして、文字の大きさを変更することができます。

ご注意

- ドラッグしてテキスト枠の大きさを変更すると、縦横同じ比率では変更されません。縦方向に比べ、横方向の変更が大きくなります。
- EDIUS 上でのドラッグに比べ、TitleMotion for Canopus 上でのドラッグは少しの動作で大きく変化します。

● 11. タイトルを作成する ●

文字サイズを変更する

- 1 カーソルをテキストボックスの上端に移動させます。
- 2 カーソルが、次の形状に変化したらドラッグします。



文字幅を変更する

- 1 カーソルをテキスト枠の端に移動させます。
- 2 カーソルが、次の形状に変化したらドラッグします。



● テキストを移動する

- 1 カーソルをテキスト枠の下端に移動させます。
- 2 カーソルが次の形状に変化したらドラッグします。



知識

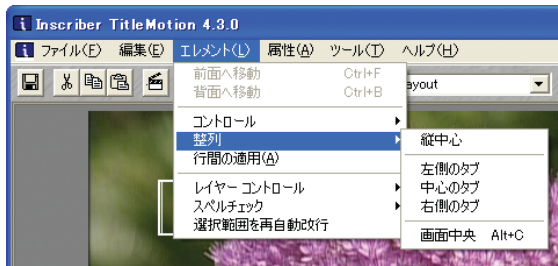
- テキストの位置を微調整するには、キーボードの [Alt] キーと [Ctrl] キーを同時に押しながらカーソルキーを押すと、テキストが 10 ピクセル単位で移動します。更に細かく調整したい場合は、[Alt] キーを押しながらカーソルキーを押してください。1 ピクセル単位で移動します。

● 11. タイトルを作成する ●

複数のテキスト枠の位置を整える

複数のテキスト枠の位置を揃えるには、[エレメント] メニューの [整列] からの次の項目を選択します。

- テキストの中心を画面の中央（垂直方向）へ揃える：[縦中心]
- テキスト全体を左揃えにする：[左側のタブ]
- テキスト全体をセンタリングする：[中心のタブ]
- テキスト全体を右揃えにする：[右側のタブ]
- テキストの中心を画面の中央へ揃える：[画面中央]



- 文字の位置を元に戻すには、[編集] メニューの [元に戻す] を選択します。



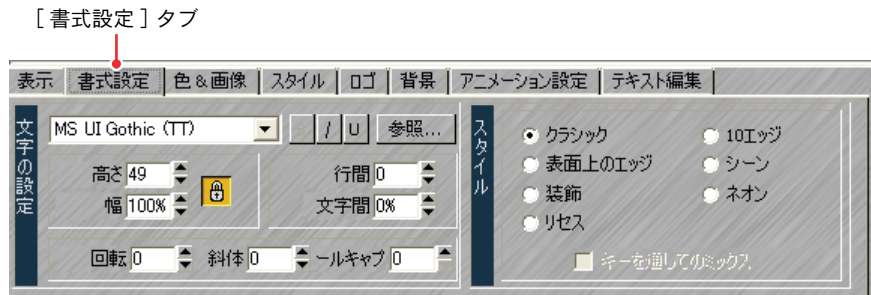
● テキストを回転させる

- 1 カーソルをテキストボックスの下端に移動させます。
- 2 カーソルが、次の形状に変化したらドラッグします。

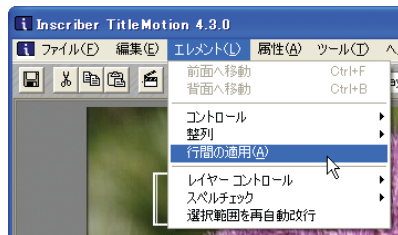


● 文字間や行間を調節する

- 1 文字間や行間を変更したい文字列を選択します。
- 2 [書式設定] タブをクリックします。



- 3 文字間を変更するときは、[文字間] 欄にパーセント値でサイズを入力します。行間を変更するときは、[行間] 欄に数値を入力し、[エレメント] メニューから [行間の適用] を選択します。



高度なテクニックを使ってテキストを入力する

お好みで作成したパスに沿って文字を配置したり、あらかじめ作成したボックス内に文字を配置する方法を説明します。

色や文字飾りを併用することによって、さらに表現力豊かなタイトルクリップを作成できます。

● テキストボックスに入力する

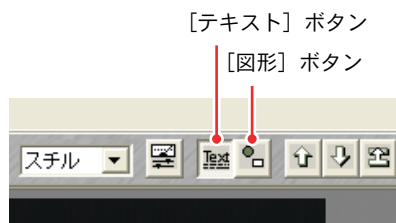
テキストボックスを作成しその中にテキストを入力すると、テキストボックスのサイズ変更にあわせ、自動的に文字の配置（改行）を変更します。

● ご注意

テキストボックスをサイズ変更しても、文字のサイズなどは変更されません。

● 知識

テキストボックスは、[図形]画面に作成されます。[テキスト]画面に戻るには、ボタンを切り換えてください。



● 11. タイトルを作成する ●

- 1 [テキストボックス] ツールを選択します。

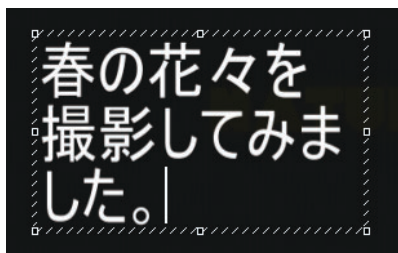


- 2 適当な幅のボックスになるよう、画面上でドラッグします。

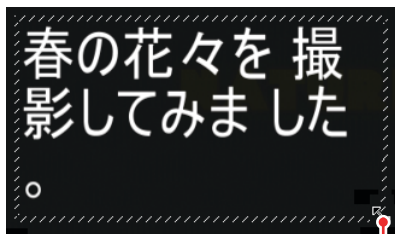


- 3 テキストを入力します。

文字数に応じて、テキストボックスが下方に伸びます。



- 4 テキストボックスのコントロールポイントをドラッグし、サイズを微調整します。



コントロールポイント



- テキストボックスの高さは、文字数に応じて自動的に調整されます。
- テキストボックスの幅を変更したときは、改行した文字の前に半角スペースが挿入されます。
- テキストボックスを削除するときは、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [Delete] キーを押します。

● パス上にテキストを入力する

画面上にお好みの形状のパスを作成し、そのパスに沿ってテキストを入力できます。

テキスト入力後にパスの形状を変更しても、自動的に文字位置も変更されます。



知識

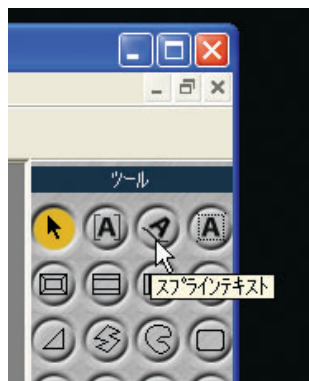
テキストボックスは、[図形] 画面に作成されます。[テキスト] 画面に戻るには、ボタンを切り換えてください。

[テキスト] ボタン

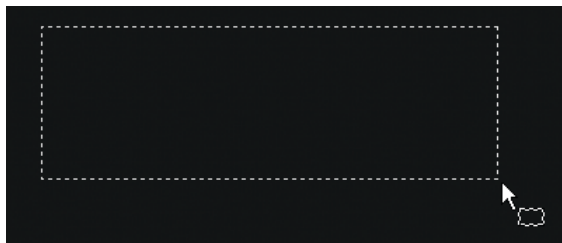
[図形] ボタン



- 1 [スプラインテキスト] ツールを選択します。



- 2 適当な大きさになるよう、画面上でドラッグします。



- 3 テキストを入力します。

パスに沿って文字が配置されます。



- 4 コントロールポイントをドラッグしてパスの形状を変更します。

形状の変更に応じて、テキストが再配置されます。

大きさを変更する：

コントロールポイントをドラッグします。

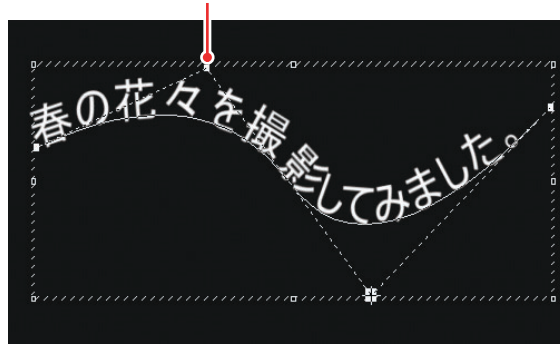


● 11. タイトルを作成する ●

パスの形状を変更する：

パスのコントロールポイントをドラッグします。

パスのコントロールポイント



パスのコントロールポイントを追加する：

コントロールポイントを選択して、キーボードの [Ctrl] キーを押しながらスペースキーを押します。

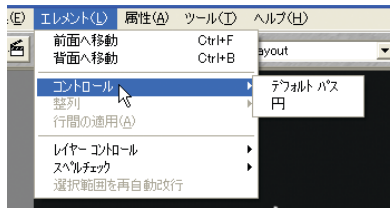
パスのコントロールポイントを削除する：

コントロールポイントを選択して、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [BackSpace] キーを押します。



知識

- パスの形状を初期状態に戻すには、[エレメント]メニューの[コントロール]から[デフォルトパス]を選びます。
- パスを円形にするには、[エレメント]メニューの[コントロール]から[円]を選びます。

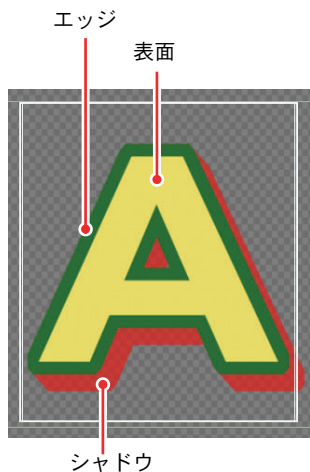


文字飾りをつける

入力したテキストに色をつけたり、影をつけたりすることができます。

● エッジや影をつける

タイトラーのテキストは、表面（面）、エッジ（端）、シャドウ（影）の3つの要素で構成されています。通常入力したテキストは表面のみですが、そこにエッジやシャドウをつけることができます。色や透過性などは、それぞれの要素別に設定することができます。



● 11. タイトルを作成する ●

シャドウをつける

- 1 シャドウをつけたい文字列を選択します。
- 2 [色&画像] タブをクリックし、[シャドウ] チップをクリックします。



- 3 [シャドウ] 欄にシャドウの幅を入力します。

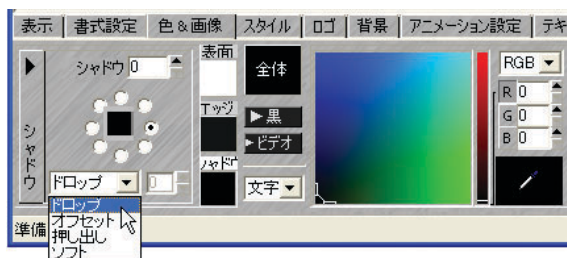


- 4 シャドウの方向を設定します。影を付けたい方向の[ラジオ] ボタンをクリックします。

[ラジオ] ボタン



- 5 [▼] (リスト) ボタンをクリックしてシャドウの種類を選択します。[ソフト] を選択した場合は、ぼかし度合いを入力してください。



エッジをつける

- 1 エッジをつけたい文字列を選択します。
- 2 [色 & 画像] タブをクリックし、[エッジ] チップをクリックします。

[色 & 画像] タブ

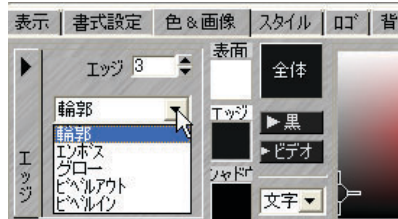


- 3 [エッジ] 欄にエッジの幅を入力します。



● 11. タイトルを作成する●

4 [▼] (リスト) ボタンをクリックしてエッジの種類を選択します。



選択したエッジの種類によっては、下部のメニューが選択できるようになります。



知識

「Emboss」を使うコツ

- エッジ幅の値が小さいほうが効果的です。
- 表面の色とエッジの色を背景画像に調和させるとより効果的です。まず、エッジの上端を、背景より少し明るい色を設定します。次にエッジの下端を背景より少し暗い色を設定します。最後に表面を背景と同系色を設定すると、浮き出し効果が高まります。



参照

色の設定方法については「色を変更する」P307 を参照してください。

● 色を変更する

タイトラーでは、RGB、HSV、HLS の3つのカラーモデルが選択できます。

RGB :

ビデオ信号の赤 (R)、緑 (G)、青 (B) で色を表現します。

HSV :

色相 (H)、彩度 (S)、明度 (V) で色を表現します。

HLS :

色相 (H)、明度 (L)、彩度 (S) で色を表現します。

● ご注意

3のカラーモデルで色を指定していても、ビデオのエンコーディング時に色を正確に再現できない場合があります。色を正確に再現できない色（ホットカラー）は、コンピュータの画面ではきれいに見えても、ビデオ信号にすると問題が発生します。

色選択時にホットカラーを選択してしまった場合、カラーピッカーの上に警告と安全色チップが表示されます。



- 警告：赤字で「NTSC」、または「PAL」と表示します。それぞれの規格で安全ではないことを警告します。
- 安全色チップ：輝度と基準色補正により、もっとも類似している安全な色を表示します。チップをクリックすると、表示されている安全な色を選択できます。

● 11. タイトルを作成する ●

表面 / エッジ / シャドウ (テキスト要素) の色は、それぞれ単独に設定することができます。また、傾斜や透過もそれぞれ設定することができます。

- 1 色を変更したい文字列を選択します。
- 2 [色&画像] タブをクリックします。



- 3 色を変更したいテキスト要素のチップをクリックします。



テキスト要素のチップ

- 4 [全体/上/下]チップを数回クリックして、色を変更する場所を選択します。



[全体]：

テキスト要素全体の色を変更します。

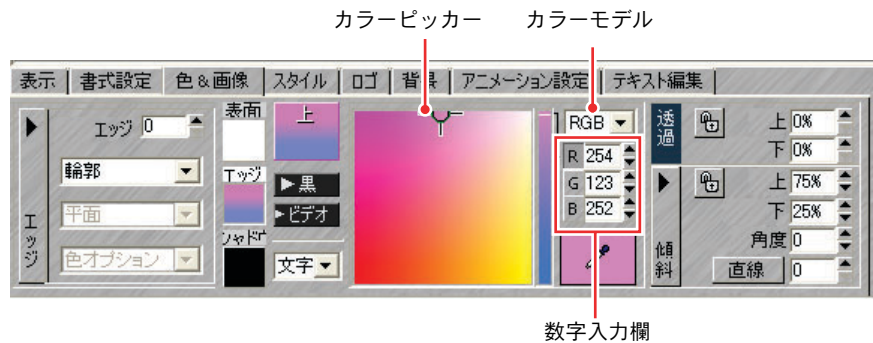
[上]：

テキスト要素の上端の色を変更します。

[下]：

テキスト要素の下端の色を変更します。

- 5 カラーモデルを選択し、カラーピッカー、または数値を入力して色を指定します。



● 文字を透明にする

文字全体、または文字の上下を透明にし、背景が分かるようになります。

- 1 透明にする文字列を選択します。
- 2 [色&画像]タブをクリックします。



- 3 透明にするテキスト要素を選択します。
- 4 透過の [上]、もしくは [下] 欄に透過率を入力します。

[上]:

テキスト要素の上端を透明にします。

[下]:

テキスト要素の下端を透明にします。



知識

- テキスト要素全体を透明にする場合は、[上下比固定] ボタンをクリックしてから、[上]（または [下]）欄に透明率を入力します。

[上下比固定] ボタン



- 透過率とは透明の度合いのことで、0%は不透明、100%は完全な透明を意味します。



参照

中間の透過率は、上下の透過率の間で少しずつ変化します。変化の開始点 / 終了点や傾斜の角度（透過率変化の鋭さ）は、調整可能です。詳しくは、「傾斜（グラデーション）を設定する」P312 を参照してください。

● 傾斜（グラデーション）を設定する

傾斜とは、ある色から別の色へ移り変わるグラデーションのことです。テキストの3要素別に調整することができます。

色に傾斜をつける

ここでは、上下に設定した色を直線的にグラデーションさせる方法を説明します。

- 1 変更したい文字列を選択します。
- 2 [色&画像]タブをクリックします。

[色&画像]タブ



- 3 色を変更したいテキスト要素のチップをクリックします。



- 4 [全体/上/下]チップを数回クリックして、[上]と[下]の色をそれぞれ設定します。

[全体/上/下]チップ



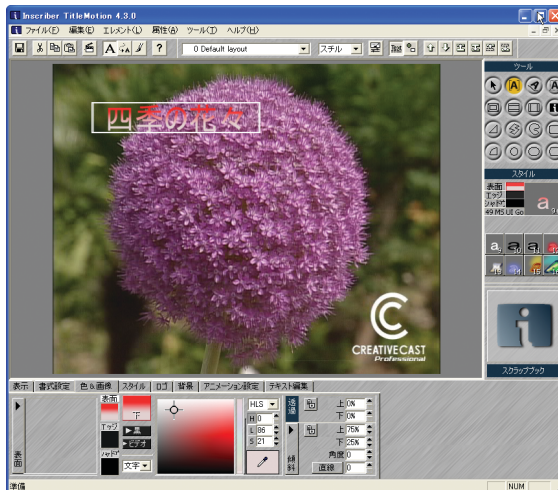
[上]:

テキスト要素の上端の色を変更します。

[下]:

テキスト要素の下端の色を変更します。

選択したテキスト要素の色が、グラデーションに変わります。



● 11. タイトルを作成する ●

5 [傾斜]の上下の数値を変更して、グラデーションの位置を調整します。

[下]の値を増やすと傾斜の開始点が高い位置になり、[上]の値を増やすと開始点から続く傾斜の範囲が広がります。



◆[下]の値を増やした場合



◆[上]の値を増やした場合



- 傾斜の方向を変えたいときは、傾斜の[角度]に数値を入力します。[角度]には -90° から 90° までを入力することができます。プラスの値のときは傾斜が反時計回りに回転し、マイナスの値のときは時計回りに回転します。



◆ [角度] がプラス値の場合



◆ [角度] がマイナス値の場合

- テキスト全体をグラデーションにしたいときは、[文字/行]の[▼](リスト) ボタンをクリックし、[行]を選択してください。



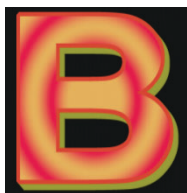
● 11. タイトルを作成する ●

傾斜を複数つける

文字列に複数の傾斜を設定した場合、以下のようになります。



また、放射線状に複数の傾斜を設定することもできます。



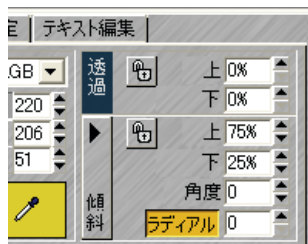
- 1 「色に傾斜をつける」の手順1～4を行います。
- 2 [傾斜タイプ] ボタンをクリックし、[直線] を選択します。



[傾斜タイプ] ボタン

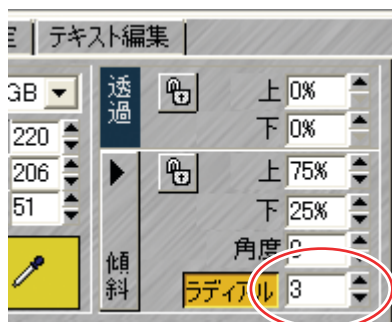
 **ご注意**

放射線状に複数の傾斜を設定する場合は、[ラディアル]を選択します。



- 3** [傾斜タイプ] ボタンの横にある欄に、傾斜を設定する回数を入力します。

入力した回数分のグラデーションが適用されます。



用意されたデータを使ってみる

● テキストスタイルを使う

登録されているスタイルチップを使うと、簡単に文字飾りを設定することができます。また、よく使用する文字飾りを保存しておくことができます。

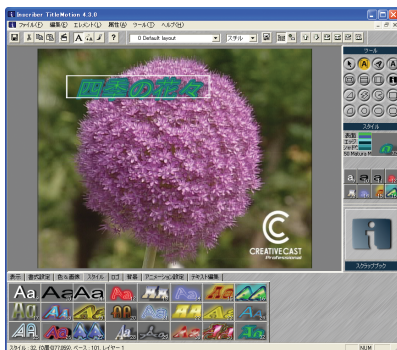
スタイルチップを使う

- 1 変更したいテキストをクリックします。
- 2 [スタイル]タブをクリックし、使用したいスタイルチップをクリックします。

[スタイル]タブ



画面上のテキストにスタイルチップの文字飾りが適用されます。





知識

- スタイルチップを右クリックすると、[スタイルライブラリ] ダイアログを表示することができます。
- いずれかの文字列を選択している（反転させている）ときは、スタイルチップをクリックしても適用されません。

お好みのスタイル（文字飾り）を登録する

- 1 登録したいスタイルのテキストを選択する、または各タブでスタイルを設定したあと、[スタイル] タブにあるいずれかのスタイル上で右クリックします。

[スタイル] タブ

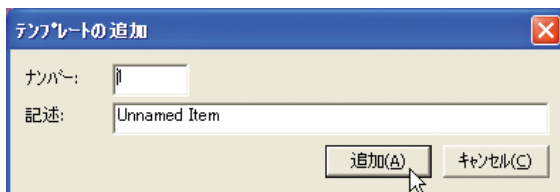


- 2 [スタイルライブラリに追加] をクリックします。



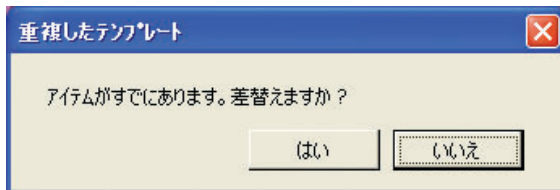
● 11. タイトルを作成する●

- 3 スタイル番号とスタイル名を入力し、[追加] ボタンをクリックします。



知識

入力した番号や名称が既に存在する場合は、[重複したテンプレート] 画面が表示されます。

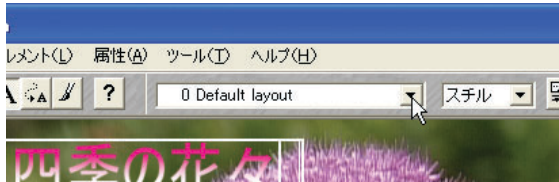


上書きする場合は [はい] ボタンをクリックします。

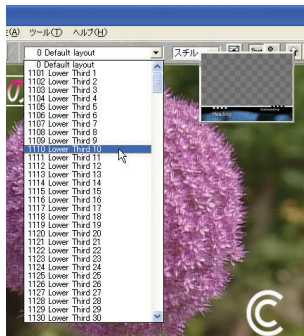
● テンプレートを使用する

テロップテンプレートには、あらかじめデザインなどが設定されたテンプレートが登録されています。そのテンプレートは、必要に応じて何度でも変更できます。

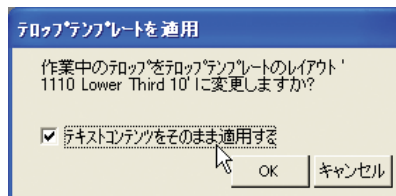
- 1 テキストを入力します。
- 2 ツールバーの [テンプレート] ボタンの [▼] (リスト) ボタンをクリックします。



- 3 表示されるメニューから、使用したいテンプレートをクリックします。



[テロップテンプレートを適用] ダイアログが表示されます。



● 11. タイトルを作成する ●

- 4 [テキストコンテンツをそのまま適用する] にチェックを入れ、[OK] ボタンをクリックします。

● ご注意

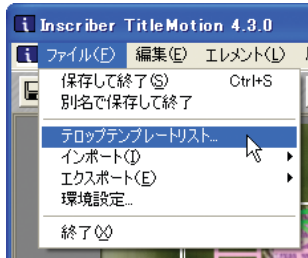
テキストをあとで入力する場合は、[テキストコンテンツをそのまま適用する] にチェックを入れる必要はありません。

画面にテンプレートが適用されます。



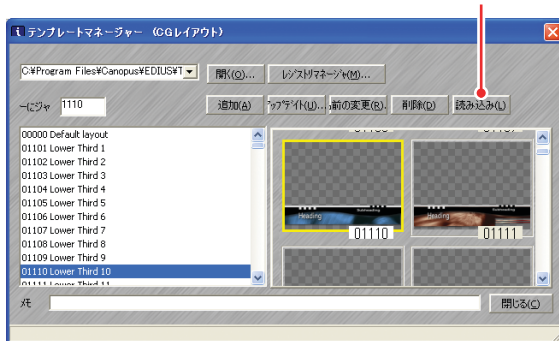
テロップテンプレートは、次の方法でも選択することができます。

- 1 [ファイル]メニューの[テロップテンプレートリスト]を選択します。



- 2 表示される[テロップテンプレートマネージャー]ダイアログで、お好みのテロップテンプレートを選択したあと、[読み込み]ボタンをクリックします。

[読み込み]ボタン

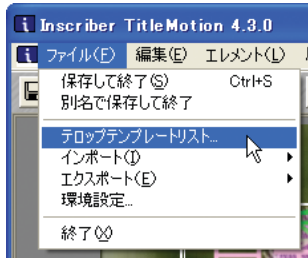


● 11. タイトルを作成する ●

テロップテンプレートを追加する

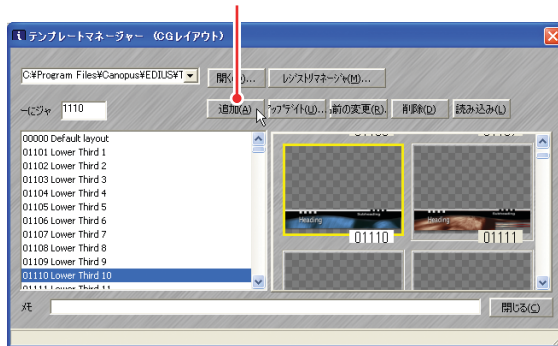
任意のデザインをテンプレートとして登録できます。

- 1 お好みのデザインで、テキスト（テロップ）を作成します。
- 2 [ファイル]メニューの[テロップテンプレートリスト]を選択します。



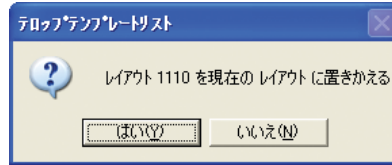
- 3 [追加] ボタンをクリックします。

[追加] ボタン

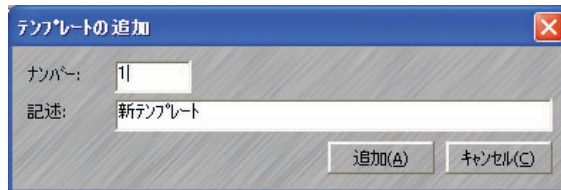




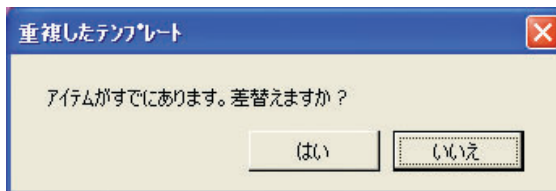
[アップデート] ボタンをクリックした場合は、上書きを実行するかを確認するダイアログが表示されます。



- 4 テンプレート番号をテンプレート名を入力して [追加] ボタンをクリックします。



入力した番号や名称が既に存在する場合は、[重複したテンプレート] 画面が表示されます。

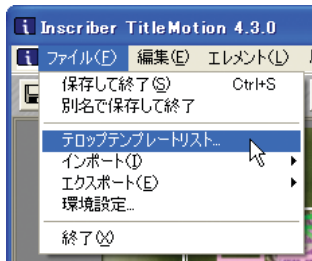


上書きする場合は [はい] ボタンをクリックします。

● 11. タイトルを作成する ●

テロップテンプレート名を変更する

- 1 [ファイル]メニューの[テロップテンプレートリスト]を選択します。



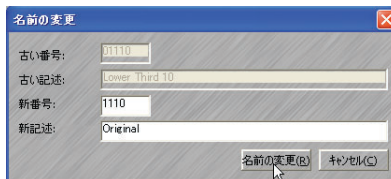
- 2 名称を変更するテロップテンプレートを選択し、[名前の変更] ボタンをクリックします。

[名前の変更] ボタン



[名前の変更] ダイアログが表示されます。

- 3 新しい名称と番号を入力し、[名前の変更] ボタンをクリックします。

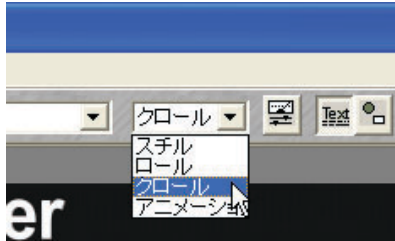


テキストをロール / クロールさせる

映画やドラマのエンディングのように、登場人物や関係者名を縦方向で順に表示したり、アナウンス代わりにテキストを横方向でクロールさせて表示させることができます。

● ロール / クロール方向を設定する

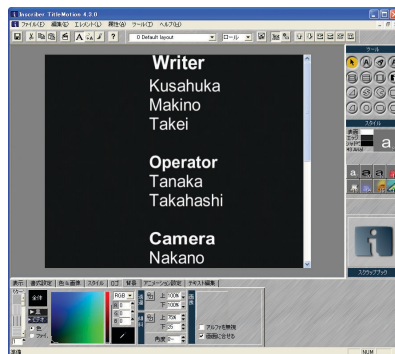
- 1 ツールバーの [テロップタイプ] メニューの [▼] (リスト) ボタンをクリックし、[ロール]、または [クロール] を選択します。



[ロール] :

テキストを縦方向に表示させます。[ロール] を選択した場合は、縦方向のスクロールバーが表示されます。

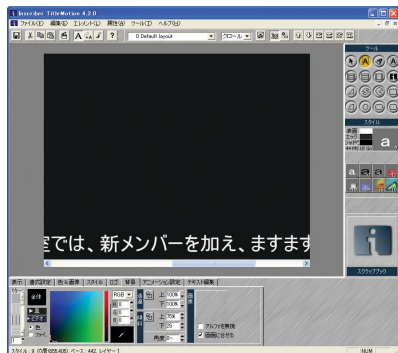
画面上では、改ページ位置に白い点線を表示しますが、実際の映像には表示されません。



● 11. タイトルを作成する●

[クロール] :

テキストを横方向に表示させます。[クロール] を選択した場合は、横方向のスクロールバーが表示されます。



2 テキストを入力します。

● 既存のテキストをインポートする

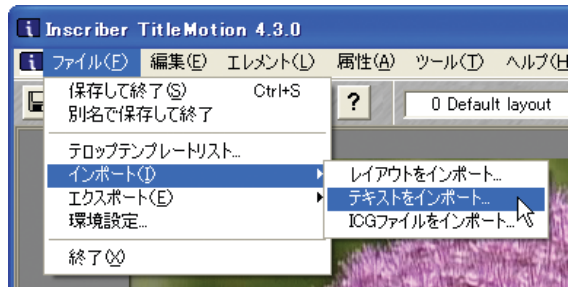
別のアプリケーションソフトで作成されたテキストを、読み込むことができます。



知識

テキストを流し込む前に、あらかじめフォントや文字サイズ、色などを設定しておくことで効率が向上します。

- 1 [ファイル]メニューの[インポート]から[テキストをインポート]を選択します。

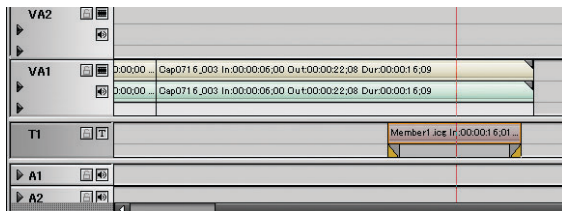


[開く] ダイアログが表示されます。

- 2 読み込みたいテキストファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。

● ロール / クロール速度を調整する

速度は、EDIUS 上で設定されます。タイムラインウィンドウに配置したときのタイトルクリップの長さによってロール / クロール速度が変わります。早く表示させたいときはクリップの長さを縮めます。ゆっくり表示させたいときは、クリップの長さを伸ばします。



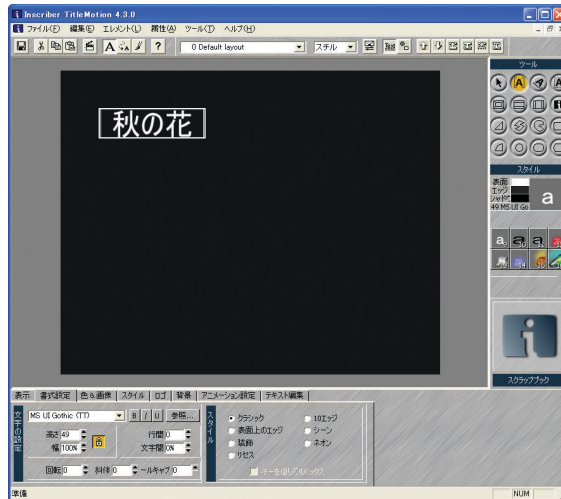
タイトルにアニメーションを設定する

作成したタイトルに、様々な動きをつけることができます。

ここでは、テンプレートを使ってのアニメーション設定を例に説明します。

● アニメーション編集の準備

1 テキストを入力します。

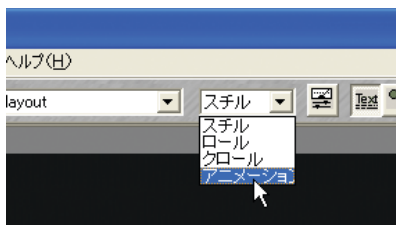


2 文字飾りを設定します。

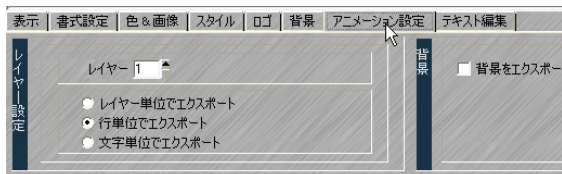
テキストスタイルやテンプレートなども使用できます。

● 11. タイトルを作成する●

- 3 ツールバーの [テロップタイプ] メニューの [▼] (リスト) ボタンから [アニメーション] を選びます。



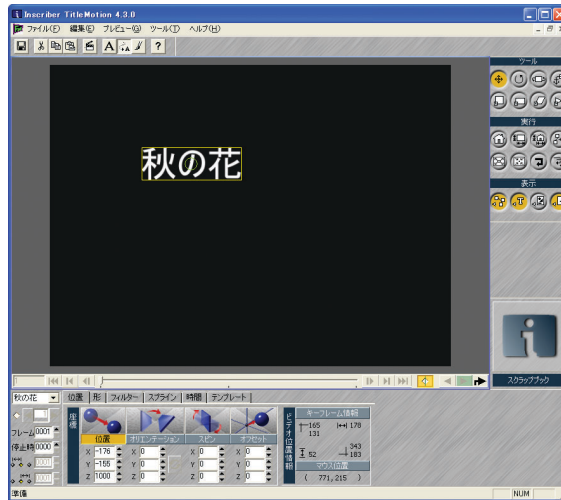
- 4 [アニメーション設定] タブをクリックし、どの単位をひとかたまりとして扱うかを設定します。



- 5 ツールバーの [アニメーション編集] ボタンをクリックします。



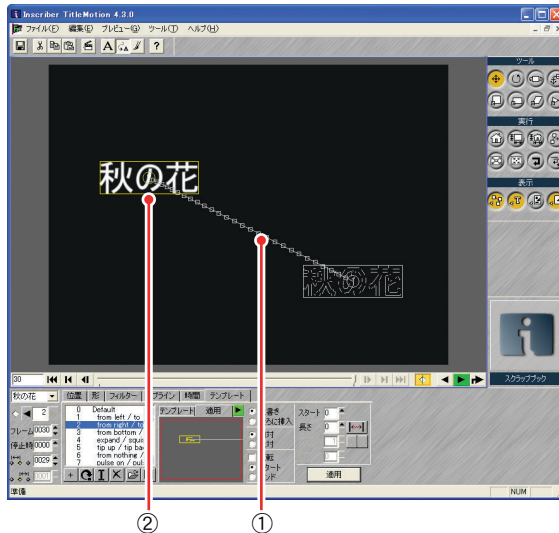
アニメーション編集画面に切り換わります。



● 11. タイトルを作成する ●

● アニメーション編集画面

アニメーション編集画面には、タイトルやテンプレートは次のように表示されます。



① スプライン

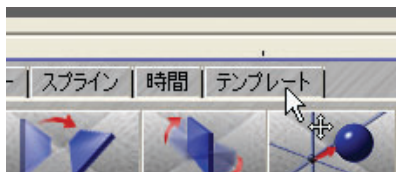
タイトルやテンプレートの移動軌跡を表示します。オブジェクトの中心点の移動に従い、ラインを表示します。

② キーフレーム

タイトルやテンプレートを囲っているフレームです。キーフレームボックスの中央にある番号は、キーフレームの移動順序を表示します。キーフレームを選択すると、キーフレームボックスが黄色に変化します。

● テンプレートを使う

- 1 [テンプレート] タブをクリックします。



- 2 アニメーションを設定するオブジェクトをクリックします。

選択されたオブジェクトは、キーフレームボックスが黄色に変わります。

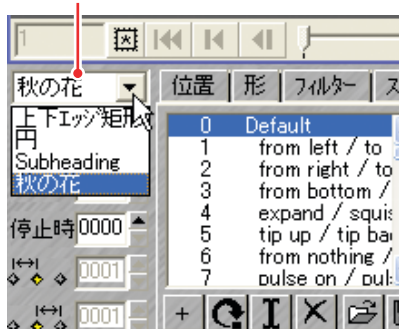


知識

オブジェクトを選択するには、他に次の方法があります。

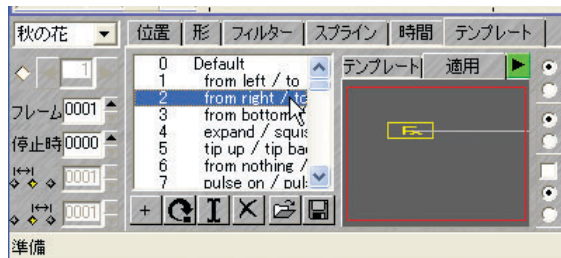
- オブジェクトリストの [▼] (リスト) メニューから選択する。

オブジェクトリスト



● 11. タイトルを作成する●

- 3 テンプレートリストからテンプレートを選びます。



- 4 [適用] タブをクリックし、[テンプレートプレビュー] ボタンをクリックします。

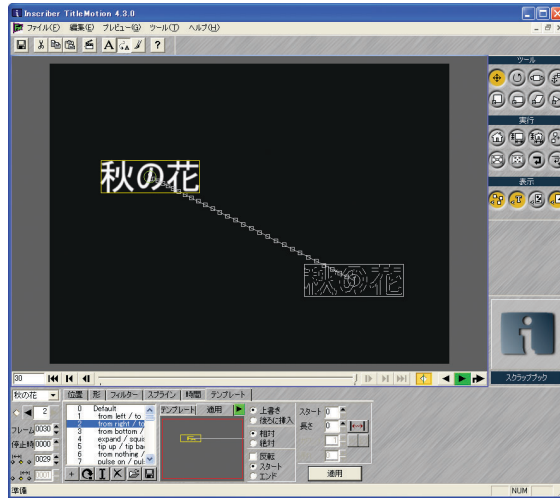
選択したテンプレートをオブジェクトに適用した場合の動作を、プレビュー画面で確認できます。



- 5 テンプレートを適用するときは、[適用] ボタンをクリックします。



アニメーション編集画面にスプラインと複数のキーフレームボックスが表示されます。



6 必要に応じて手順2から5を繰り返します。

💡 参照

すべてのオブジェクトの動作をまとめて確認するには、次項「動作を確認する」P338を参照してください。

● 動作を確認する

アニメーション編集画面で、設定したアニメーションをオーバーレイウィンドウで確認することができます。

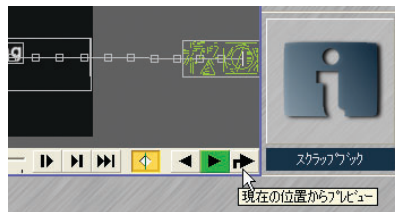
- 1 [スタート位置からプレビュー] ボタンをクリックします。

アニメーション編集画面で、すべてのオブジェクトの動作を同時に確認することができます。



知識

選択しているキーフレーム以降を再生する場合は、[現在の位置からプレビュー] ボタンをクリックします。



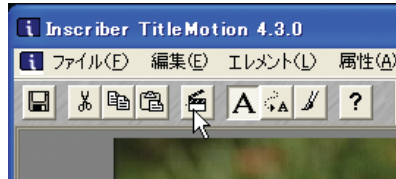
タイトルの背景には、タイムラインカーソル位置の映像が表示されています。アニメーション編集画面にある [編集] メニューの [自動上書き背景] にチェックが入っていると、タイトルにアニメーションを設定しスライダを動かした場合、プレビューにしたがってタイムラインカーソル位置以降の映像がリアルタイムで表示されます（初期設定はチェックが入っています）。



知識

タイトルクリップを保存する前に、EDIUS 上でもタイトルを確認することができます。

- [ビデオに送出] ボタンをクリックすると、クリップをレンダリングしテンポラリファイルに保存します。その後、EDIUS 上でクリップを再生してください。

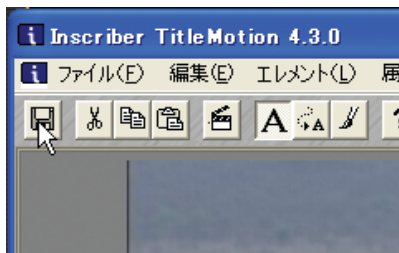


- EDIUS でタイムラインカーソルを動かすと、クリップのレンダリングを開始します。レンダリング後にEDIUS 上でクリップを再生してください。

タイトルを保存する

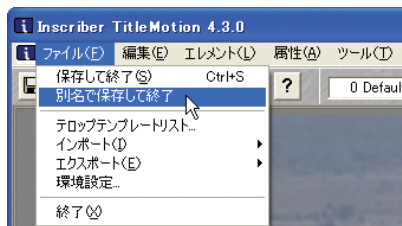
作成したタイトルをタイトルクリップとして保存します。

- 1 ツールバーの「保存して終了」ボタンをクリックします。



知識

任意の名前で保存するときは、[ファイル]メニューの「別名で保存して終了」を選択します。



- 2 ファイルが保存され、TitleMotion for Canopus が閉じます。同時に作成したタイトルクリップがトラックに配置されます。



知識

- ビンウィンドウの [タイトル作成] ボタンをクリックして TitleMotion for Canopus を起動した場合は、ビンウィンドウにタイトルクリップが登録されます。
- 作成したタイトルクリップをタイムラインに配置すると同時にビンウィンドウにも登録する場合は、[ファイル] メニューの [別名で保存して終了] を選択します。
- 作成したタイトルクリップは、プロジェクトファイルが保存されているフォルダに作られた [title] フォルダ内に保存されます。ファイル名は「年月日 - 四桁の連番」が自動的に割り当てられます。

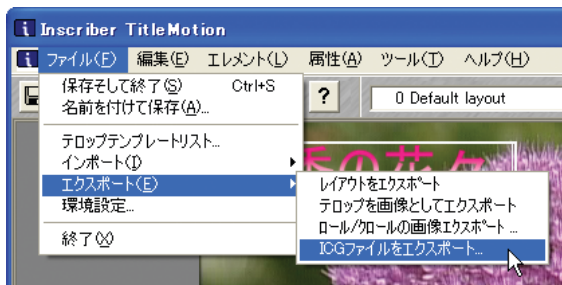


参照

ICG ファイル形式以外の形式で保存する場合は、「タイトル (テロップ) を出力する」P342 を参照してください。

タイトル（テロップ）を出力する

- 1 [ファイル]メニューの[エクスポート]から[ICGファイルをエクスポート]をクリックします。



知識

- タイトル（テロップ）を静止画として出力する場合は、[テロップを画像としてエクスポート]を選択します。
- レイアウト形式（.sly）で出力する場合は、[レイアウトをエクスポート]を選択します。
- ロール/クロールのタイトルを出力する場合は、[ロール/クロールの画像をエクスポート]を選択します。連番の静止画で出力されます。

保存ダイアログが表示されます。

[ファイルの種類]の[▼]（リスト）ボタンから、出力したい形式を選択します。

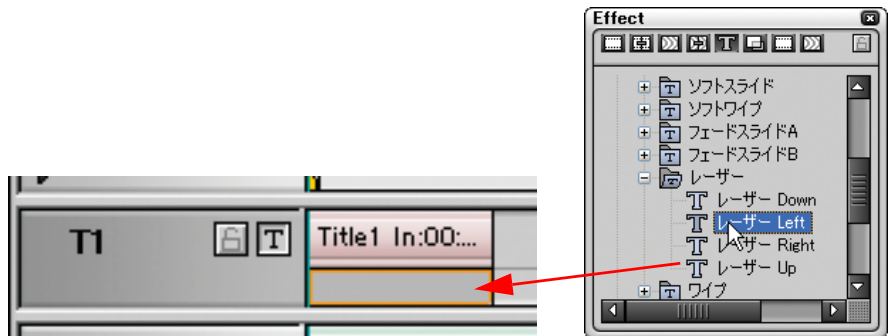
- 2 ファイル名を入力し、[保存]ボタンをクリックします。

タイトルにエフェクトをつける

タイトルにエフェクトをつけると、タイトルをスクロールさせたり回転させることができます。

- 1 [Effect] パレットで選択したタイトルミキサーのエフェクトを、タイトルクリップの下にあるエリアにドラッグします。

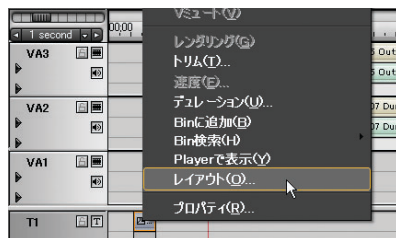
クリップの下にあるエリアの色が変わります。



タイトルの位置を調整する

レイアウトを使って、配置したタイトルの位置を調整することができます。

- 1 タイムラインのタイトルクリップ上で右クリックし、表示される右クリックメニューから [レイアウト] を選択します。



● 11. タイトルを作成する●

[LAYOUTER] ダイアログが表示されます。



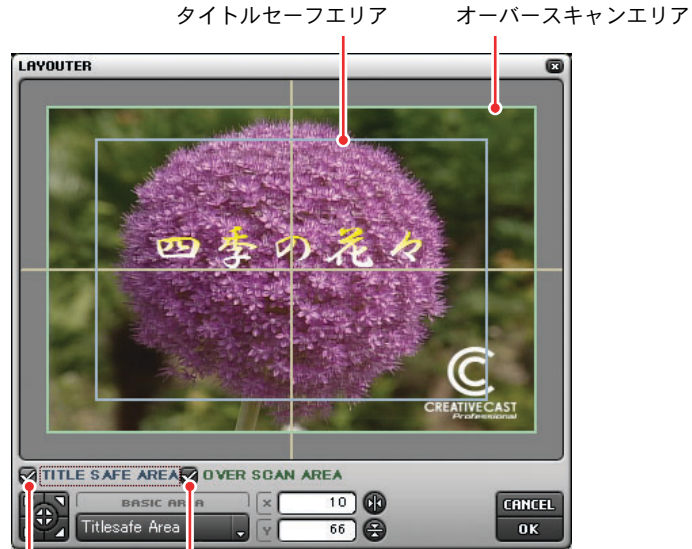
2 [LAYOUTER] ダイアログ内でタイトルをドラッグし、位置を変更します。



3 タイトルの位置を変更したら、[OK] ボタンをクリックして [LAYOUTER] ダイアログを閉じます。



オーバースキャンエリアやタイトルセーフエリアを表示したいときは、チェックボックスをクリックします。

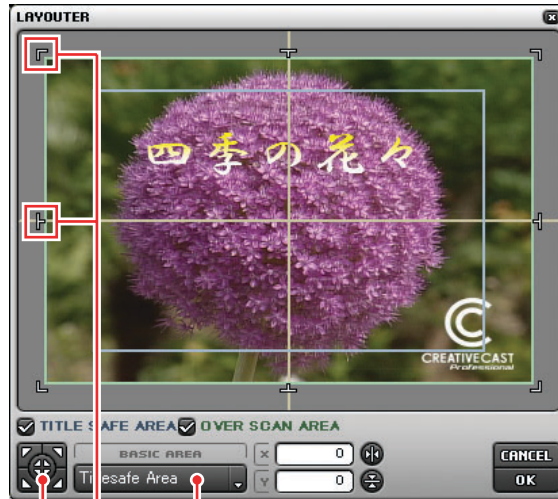


オーバースキャンエリアのチェックボックス
タイトルセーフエリアのチェックボックス

● 11. タイトルを作成する ●

● 位置合わせマーク（トンボ）で位置を調整する

タイトルクリップの位置合わせマークを各エリアのガイドラインに合わせる場合は、位置合わせの基準となるベーシックエリアを選択し、[センター合わせ / コーナー合わせ] ボタンをクリックしてください。



ベーシックエリア選択

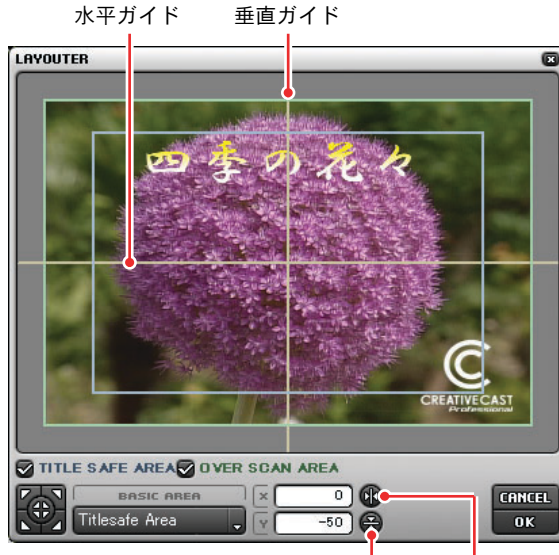
位置合わせマーク

[センター合わせ / コーナー合わせ] ボタン

◆ 位置合わせマークをオーバースキャンエリアの左上に合わせた場合

● 水平ガイドや垂直ガイドに合わせる

タイトル文字を画面の水平ガイドや垂直ガイドに合わせる場合は、[水平位置合わせ] ボタン、[垂直位置合わせ] ボタンをクリックしてください。



[水平位置合わせ] ボタン [垂直位置合わせ] ボタン

◆ タイトル位置を垂直ガイドに合わせた場合

タイトルクリップのリンクを解除して編集する

一つのタイトルクリップを複数回使用している場合、そのタイトルクリップを編集すると、リンクしているタイトルクリップすべての内容が更新されます。

タイトルクリップのリンクを解除し、選択したタイトルクリップだけを編集する場合は、次の手順に従ってください。

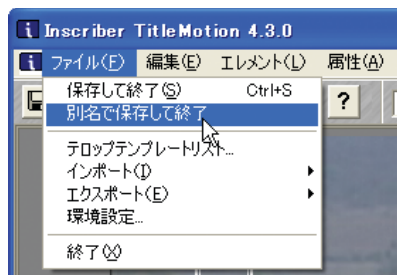
- 1 タイムラインウィンドウ上で編集するタイトルクリップをダブルクリックします。



知識

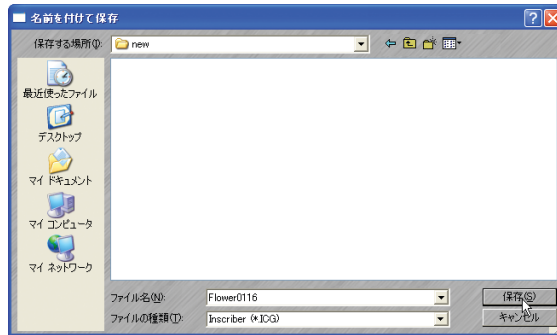
ピンウィンドウからリンクを解除する場合は、ピンウィンドウにあるタイトルクリップをダブルクリックします。

- 2 タイトラー上で編集し、[ファイル] メニューから [別名で保存して終了] を選択します。



[名前をつけて保存] ダイアログが表示されます。

3 元のファイルとは異なる名前を入力し、[保存] ボタンをクリックします。



タイムラインウィンドウ上の選択されたタイトルクリップだけが更新され、ピンウィンドウに新しくタイトルクリップが作成されます。

12. オーディオを編集する

Aトラック上にオーディオクリップを配置する方法や、オーディオクリップのパラメータ設定、ボイスオーバーについて説明します。

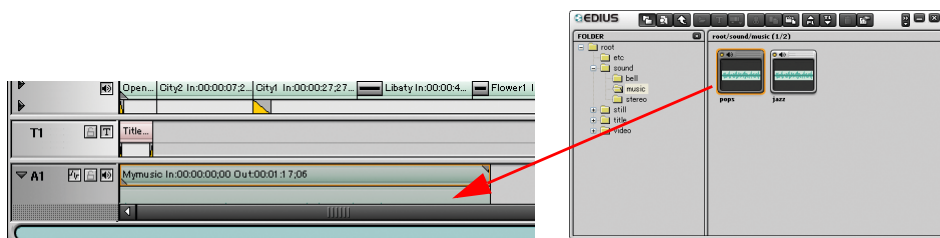
参照

オーディオフィルタを使用してオーディオにエフェクトを付ける方法については、「ビデオフィルタ / オーディオフィルタを使う」P241 を参照してください。各オーディオフィルタの特長とパラメータについては、オンラインヘルプを参照してください。

Aトラックにオーディオクリップを配置する

Aトラックにオーディオクリップを配置するには、次の方法があります。

- ビンウィンドウにあるオーディオクリップを、Aトラックにドラッグします。



- ボイスオーバー機能を使用します（「ボイスオーバーでオーディオクリップを追加する」P351 参照）。
- VAトラック上のビデオクリップとオーディオクリップを、切り取り、またはコピーして、Aトラック上に貼り付けます。ビデオクリップは削除されます。

ボイスオーバーでオーディオクリップを追加する

ボイスオーバーは、タイムラインクリップをプレビューしながら、ナレーションや効果音を追加する機能です。できあがった映像を見ながら音声（効果音）を追加することができるので、仕上がりをイメージしやすくなります。

- 1 タイムラインウィンドウの [ボイスオーバーダイアログを表示] ボタンをクリックします。

[ボイスオーバーダイアログを表示] ボタン



[ボイスオーバー] ダイアログが表示されます。



知識

[デバイス名] と [チャンネル] は、ご使用のサウンドボードにより表示される名称が異なります。

● 12. オーディオを編集する ●

- 2 [デバイス名]メニューをクリックしてリストを表示し、入力元を選択します。
- 3 [チャンネル]メニューをクリックしてリストを表示し、追加するオーディオのソースを選択します。

選択したソースに応じて、[ボイスオーバー]ダイアログの表示が変わります。モノラルのソース（モノラルミキサー、マイク、電話線）を選択した場合は、ボリューム設定と表示がモノラルになります。



知識

ボリュームが 0dB を超えたときは（デジタルクリップ）レベルメーター右側の白いラインが赤に変わります。レベルをリセットするには、赤のラインをクリックします。

- 4 [ボリューム]スライダで、ソースデータのボリュームを設定します。
- 5 [出力先]ボタンをクリックしてリストを表示し、[Track]を選択します。



知識

Aトラックとピンウィンドウにオーディオクリップを作成する場合は [Track] を選択します。ピンウィンドウだけにオーディオクリップを作成するには [Bin] を選択します。

- 6 ファイル名を入力し、[...]ボタンをクリックして保存先を指定します。
- 7 配置するAトラックを選択し、配置位置にタイムラインカーソルを移動させます。
- 8 ソースを準備して(必要なら頭出しして)、[開始]ボタンをクリックします。
[開始]ボタンが[停止]ボタンに変わり、タイムラインクリップの再生とオーディオソースデータの作成が始まります。

9 [停止] ボタンをクリックします。

タイムラインクリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、「このファイルを登録しますか？」というメッセージが表示されます。

10 [はい] をクリックします。

選択した A トラックにオーディオクリップが配置され、オーディオソースデータが保存されます。



手順 5 で [Bin] を選択した場合は、オーディオクリップは A トラックに配置されず、ピンウィンドウにオーディオクリップが作成されます。

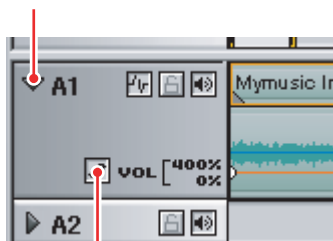
オーディオクリップのパラメータを設定する

タイムラインに配置したオーディオクリップ上には、ボリュームの変化を示すボリュームラインと、パンの変化を示すパンラインが表示されています。

● ボリュームとパンを設定する（パン調整機能）

- 1 [トラック拡張] ボタンをクリックしてトラックを拡張します。

[トラック拡張] ボタン



[ボリューム/PAN] ボタン

- 2 [ボリューム/PAN] ボタンをクリックして、ボリュームかパンを選択します。



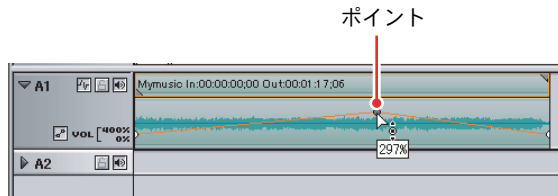
知識

[ボリューム/PAN] ボタンをクリックするたび、ボリューム（赤線）とパン（青線）、無選択状態（グレーアウト）が切り替わります。

- 3 変化をつけたいところで、ボリューム（またはパン）ラインをクリックします。

ボリューム（またはパン）を表すポイントが追加されます。

- 4 ポイントを上下左右にドラッグし、ボリューム（またはパン）ラインの形を調整します。



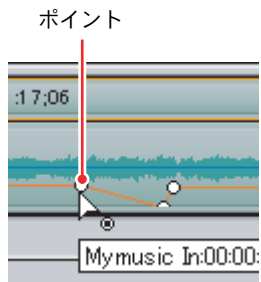
知識

- ボリューム（またはパン）を微調整する場合は、調整したいポイントをクリックした状態でキーボードの [Shift] キーを押しながら、ドラッグします。
- ボリューム（またはパン）を全体的に変更する場合は、キーボードの [Alt] キーと [Shift] キーを押しながら、ラインをドラッグします。

● V ミュートを設定する

V ミュートを設定すると、徐々にボリュームを落とし、0 になった時点で同じスピードで音量を元に戻していきます。

- 1 ボリュームを 0 にしたい時点で、タイムラインカーソルを移動させます。
- 2 [V Mute 処理を行う] ボタンをクリックします。
ボリュームラインに V ミュートが設定されます。
- 3 継続時間（ボリューム変化開始時から終了時までの時間）を調整するときには、ポイントを左右にドラッグさせます。



参照

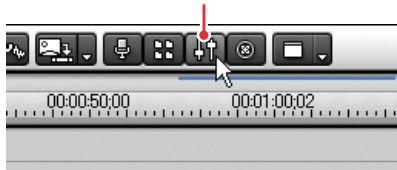
V ミュートの継続時間のデフォルト値は、[設定] ダイアログの [編集設定] にある [継続時間] の [V ミュート] で変更することができます。詳しくは「編集の初期設定を行う」P68、またはオンラインヘルプを参照してください。

オーディオミキサーでボリュームを調整する

オーディオミキサーを使うと、全トラック、または各トラック単位でボリュームを調整することができます。ボリュームラインやパンラインのように時間軸に沿ってボリュームを調整するのではなく、トラックの最初から最後まで全体的な音量を調整することができます。

タイムラインウィンドウの [マスターボリュームの設定] ボタンをクリックすると、オーディオミキサーが表示されます。

[マスターボリュームの設定] ボタン



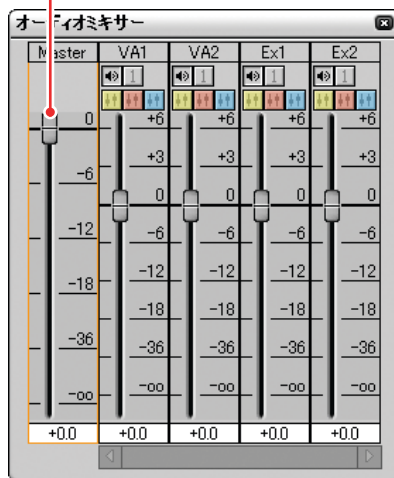
● 音量を調整する

全トラックの音量を調整するには、Master のフェーダを上下させます。

各トラックの音量を調整するには、各トラックのフェーダを上下させます。

- VA1：VA1（ビデオ / オーディオ 1）トラック
- VA2 ～：VA2（ビデオ / オーディオ 2）トラック～
- Ex1：A1（オーディオ 1）トラック
- Ex2：A2（オーディオ 2）トラック

フェーダ



知識

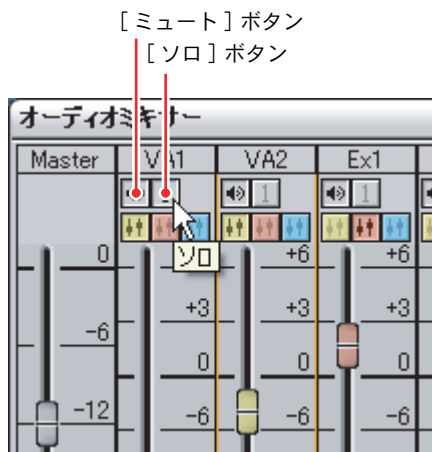
フェーダは、キーボードのカーソルキーで調整することができます。

- 1** 左右のカーソルキーを押してトラックを選択します。
- 2** 上下のカーソルキーを押すごとに1dBずつ変更されます。また、Shiftキーを押しながら上下カーソルキーを押すと0.1dBごとに変更されます。

● 指定したトラックのみ再生する

再生したいトラックの [ソロ] ボタンをクリックすると、そのトラックのみ再生します。

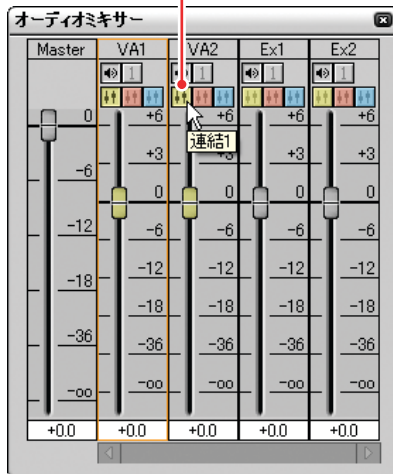
[ミュート] ボタンをクリックすると、そのトラックのみ消音します。



● 複数のトラックの音量差を保って調整する

同時に調整したいトラックの各 [連結] ボタンをクリックすると、フェーダの色が変化します。いずれかのフェーダを調整すると、同じ色をしたフェーダのトラック全てが、その音量差を保って調整されます。

[連結] ボタン



13. 編集した映像を出力しよう

ビデオ編集が終わったデータを出力します。

出力前には、必ずプロジェクトを保存しておいてください。



参照

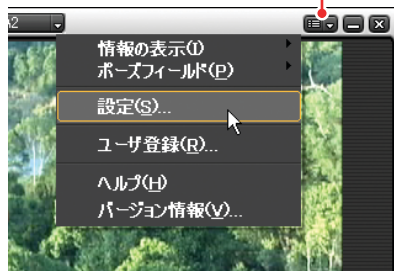
プロジェクトを保存する方法は「6. プロジェクトを保存しよう」P151 を参照してください。

● 出力設定を確認 / 変更する

- 1 モニタウィンドウの [設定] ボタンから [設定] を選択します。

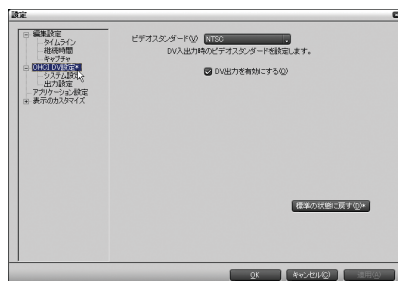
[設定] ダイアログが表示されます。

[設定] ボタン



● 13. 編集した映像を出力しよう ●

- 2 ハードウェア名をダブルクリックします。表示内容は、ご使用になっているハードウェアによって異なります。



参照

[設定] ダイアログのハードウェア項目については、オンラインヘルプの「[設定] ダイアログ」、または本書の「ハードウェアの初期設定を行う」P74 を参照してください。

- 3 出力設定を確認し、必要に応じて変更します。変更後、[OK] ボタンをクリックします。

ファイル形式で出力する

編集した映像を、AVI 形式や MPEG 形式などのファイルで出力する方法を説明します。静止画や音声だけを出力する場合も、同様の手順で行います。

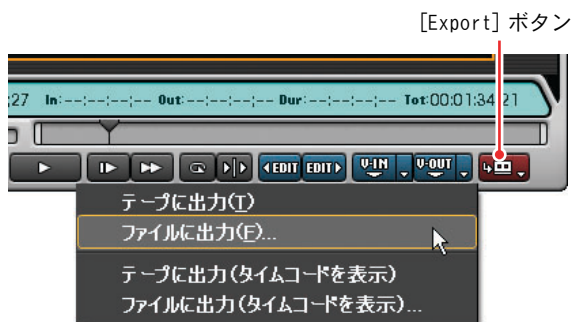
ご注意

編集した映像の一部だけを出力する場合は、タイムラインモニタの [In 点の設定] ボタンと「Out 点の設定」ボタンで出力範囲を指定しておいてください。



- 1 タイムラインモニタの [Export] ボタンをクリックします。

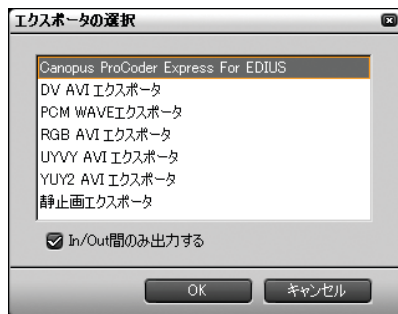
エクスポートメニューが表示されます。



● 13. 編集した映像を出力しよう ●

- 2 [ファイルに出力]、または [ファイルに出力 (タイムコードを表示)] をクリックします。

[エクスポートの選択] ダイアログが表示されます。



- 3 出力したいファイル形式に応じてエクスポートを選択し、[OK] をクリックします。

出力したいファイルのエクスポートがない場合や、ファイル出力後そのまま DVD へ記録する場合は、[Canopus ProCoder Express For Edius] を選択してください。



知識

タイムラインの In 点と Out 点間を出力したいときは、[In/Out 間のみ出力する] にチェックを入れてください。



参照

エクスポートの形式については、「[設定] タブ」P56 にある「[CODEC]」を参照してください。

- 4 以降は、選択したエクスポートによって手順が異なります。表示される画面にしたがって、操作してください。

● [Canopus ProCoder Express For EDIUS] を選択した場合

前ページの [エクスポートの選択] ダイアログで [Canopus ProCoder For EDIUS] を選択すると、ProCoder Express For EDIUS が起動し、[目的・履歴の選択] ダイアログが表示されます。[目的・履歴の選択] ダイアログで選択する項目によって、出力手順が異なります。

ご注意

出力したファイルをそのまま DVD へ記録する場合は、下記の「用途別で選択する」の手順に従って出力してください。その際、必ず手順 2 では [DVD] を、手順 4 では [VOB] を選択してください。なお、DVD への書き込みは DVD レコーダが搭載されているコンピュータが必要です。

用途別で選択する

ここでは、直接 DVD に記録できるファイル出力方法を例に説明します。

ご注意

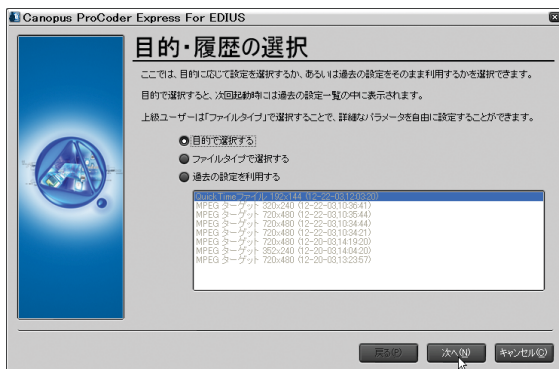
任意の位置でチャプターを付ける場合は、あらかじめマーカーを設定しておいてください。マーカーの設定方法については「マーカーを設定する」P188 を参照してください。

参照

最初からファイル形式を指定したいときは、「ファイル形式で選択する」P376 を参照してください。

● 13. 編集した映像を出力しよう●

1 [目的で選択する] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



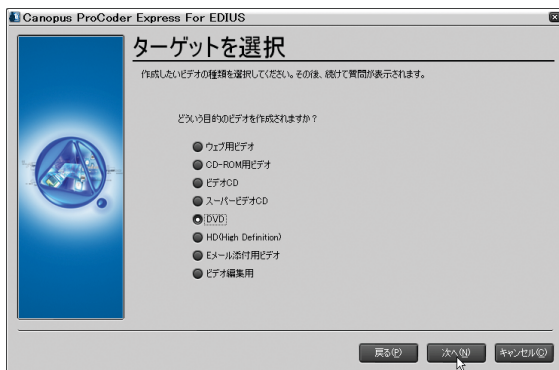
[ターゲットを選択] ダイアログが表示されます。



知識

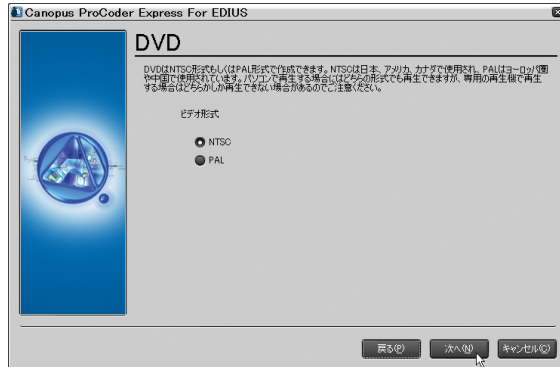
以前使用した設定の履歴リストからも、出力パラメータを選択できます。

2 [DVD] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



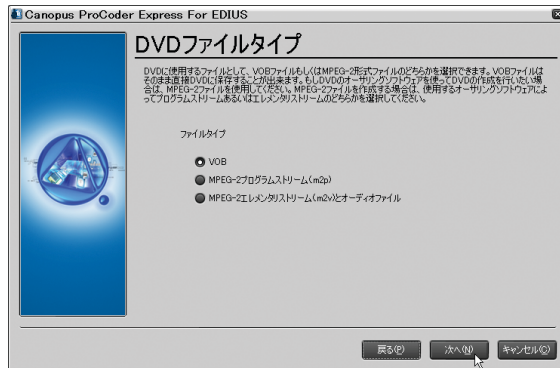
[DVD] ダイアログが表示されます。

- 3 [NTSC]、または [PAL] のどちらかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



[DVD ファイルタイプ] ダイアログが表示されます。

- 4 [VOB] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



[エンコード設定] ダイアログが表示されます。

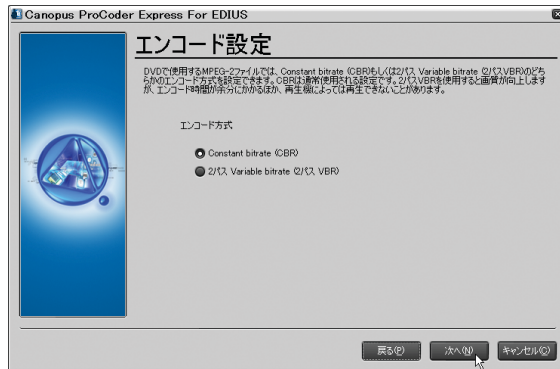


知識

出力後の映像を DVD オーサリングソフトウェアでオーサリングしたいときは、MPEG2 形式のどちらかを選択します。

● 13. 編集した映像を出力しよう ●

5 [GBR] か [VBR] のどちらかを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



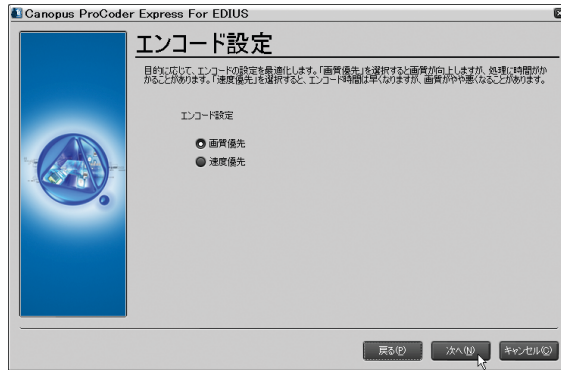
[DVD の長さ] ダイアログが表示されます。

6 記録するビデオの長さを設定し、[次へ] ボタンをクリックします。



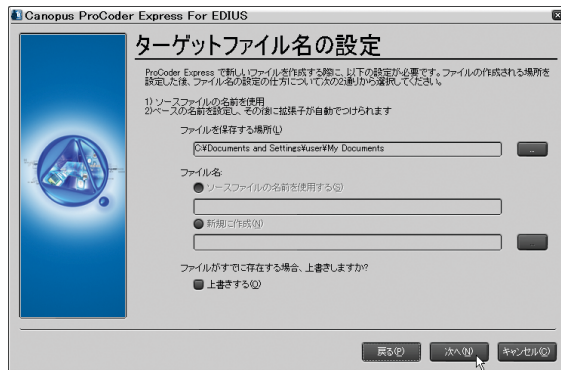
[エンコード設定] ダイアログが表示されます。

- 7 [画質優先]か[速度優先]のどちらかを選択し、[次へ]ボタンをクリックします。



[ターゲットファイル名の設定] ダイアログが表示されます。

- 8 保存場所や上書きの有無を設定し、[次へ]ボタンをクリックします。



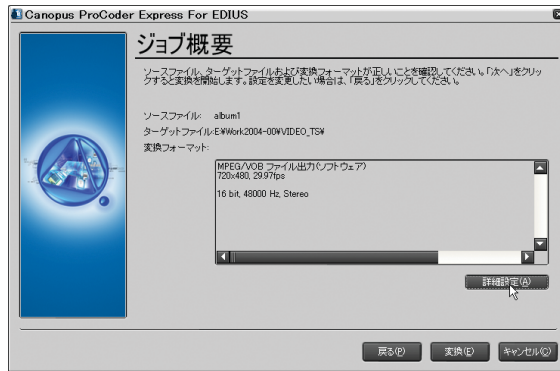
[ジョブ概要] ダイアログが表示されます。

● ご注意

DVD のファイルタイプに「VOB」を指定した場合は、DVD の規格に準拠したファイル名を使用するため、ファイル名の変更はできません。

● 13. 編集した映像を出力しよう●

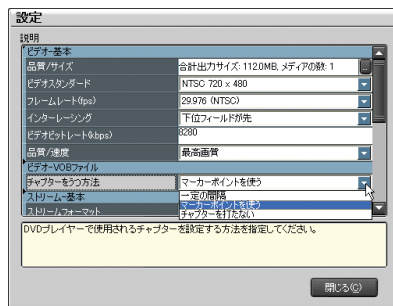
9 設定内容を確認し、[詳細設定] ボタンをクリックします。



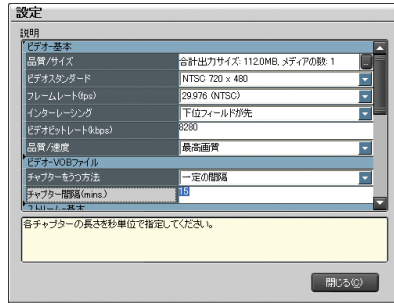
[設定] ダイアログが表示されます。

10 [ビデオ-VOBファイル]にある[チャプターをうつ方法]の[▼](リスト)ボタンから[マーカポイントを使う]を選択します。

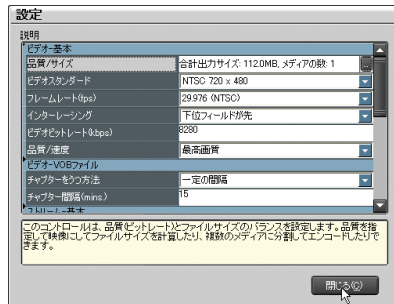
出力した DVD には、マーカを設定した場面にチャプターが設定されます。



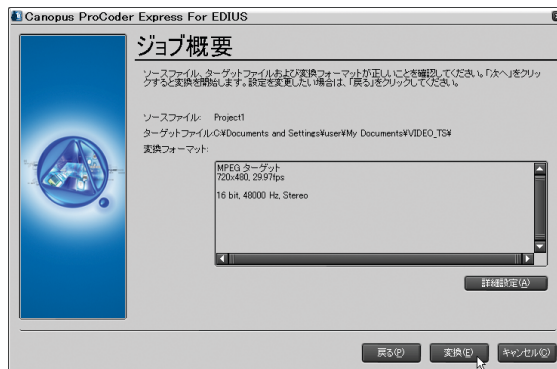
[一定の間隔] を選ぶと、間隔を秒単位で設定できます。



11 [閉じる] ボタンをクリックして [設定] ダイアログを閉じます。

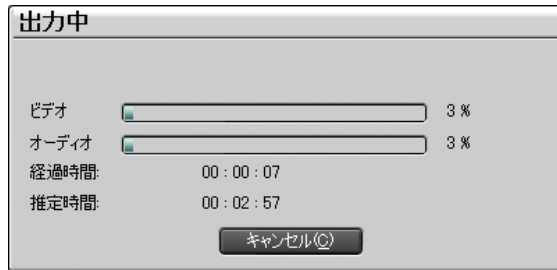


12 [変換] ボタンをクリックします。



● 13. 編集した映像を出力しよう●

[出力中] ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。



出力が完了すると、[DVD への書き込み] ダイアログが表示されます。

- 13** DVD へ記録するファイルを確認します。ファイルを追加する場合は [追加] ボタンをクリックし、ファイルを指定します。

[追加] ボタン



知識

後で DVD へ記録する場合は、[DVD への書き込みをしない] にチェックを入れます。

14 DVD ドライブを選択し、[次へ] ボタンをクリックします。



DVD への書き込みを開始します。

DVD 書き込み中は、次の画面が表示されます。



● 13. 編集した映像を出力しよう ●



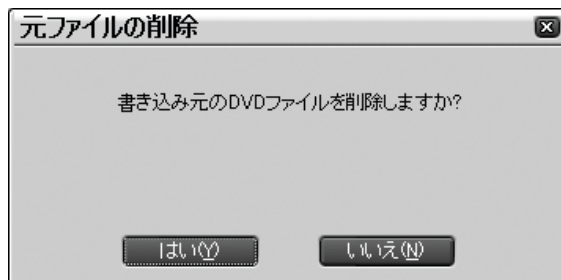
知識

DVD ドライブにメディアが挿入されていないときは、次の画面が表示されます。



DVD への書き込みが完了すると [元ファイルの削除] ダイアログが表示されます。

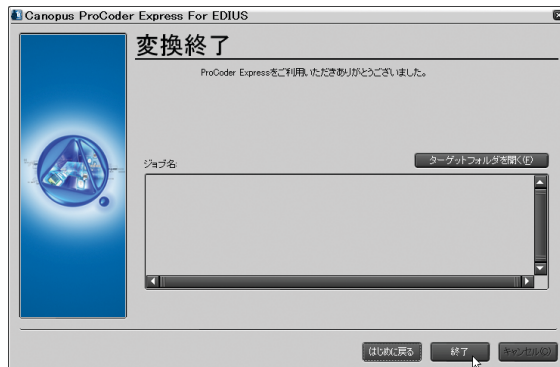
15 [はい] か [いいえ] を選択します。



16 元の画面に戻りますので、[次へ] ボタンをクリックします。



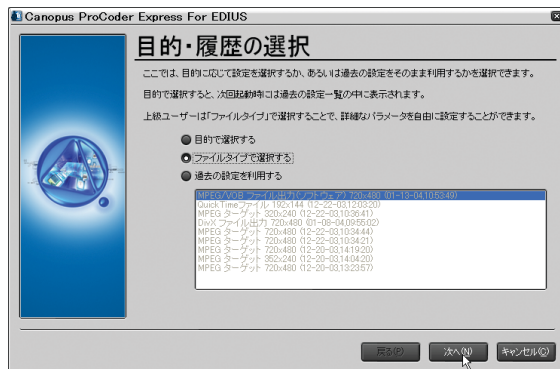
17 [終了] ボタンをクリックすると、画面が閉じ作業を終了します。



● ファイル形式で選択する

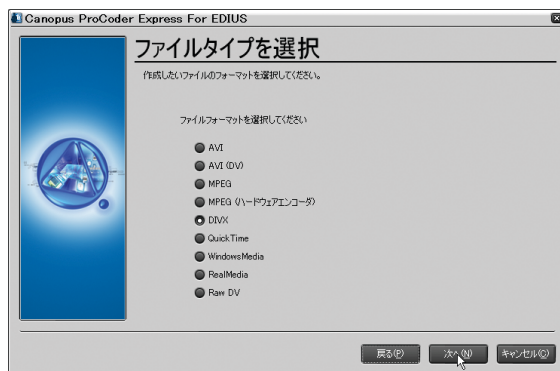
ここでは、DIVX 形式で出力する方法を例に説明します。

- 1 [ファイルタイプで選択する] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



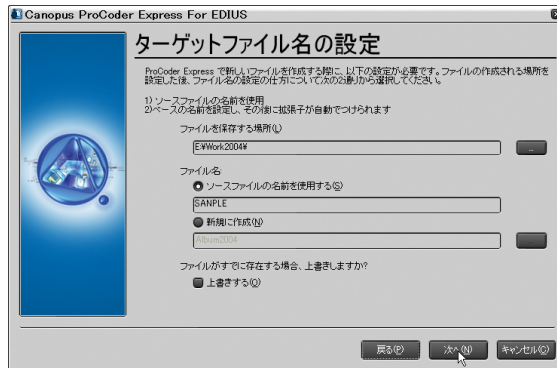
[ファイルタイプを選択] ダイアログが表示されます。

- 2 [DIVX] にチェックを入れ、[次へ] ボタンをクリックします。



[ターゲットファイル名の設定] 画面が表示されます。

- 3 保存場所と保存ファイル名を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。



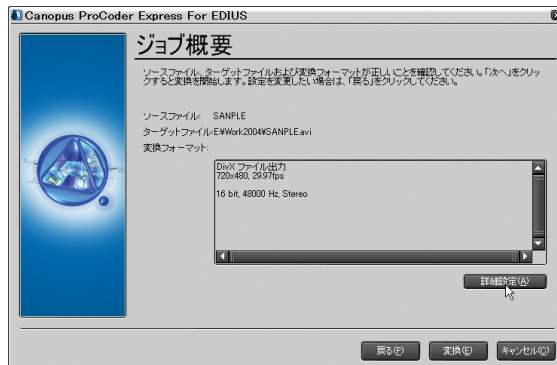
[ジョブ概要] ダイアログが表示されます。



知識

[...] ボタンをクリックすると、保存場所を指定（選択）することができます。

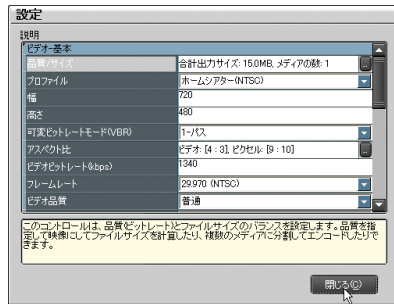
- 4 設定内容を確認し、[詳細設定] ボタンをクリックします。



[設定] ダイアログが表示されます。

● 13. 編集した映像を出力しよう●

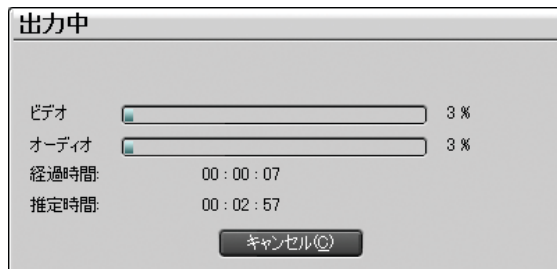
5 必要があれば出力パラメータを設定し、[閉じる] ボタンをクリックします。



6 [変換] ボタンをクリックします。

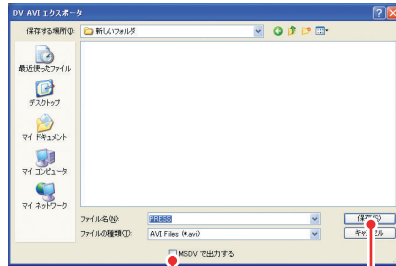


[出力中] ダイアログが表示され、ファイル出力を開始します。ダイアログが消えると、出力は完了です。



● [DV AVI エクスポート]、[PCM WAVE エクスポート] [UYVY AVI エクスポート]、[YUY2 AVI エクスポート] を選択した場合

- 1 ファイル名を入力し、保存先を選択して [保存] をクリックします。



[MSDV で出力する] [保存] ボタン
チェックボックス



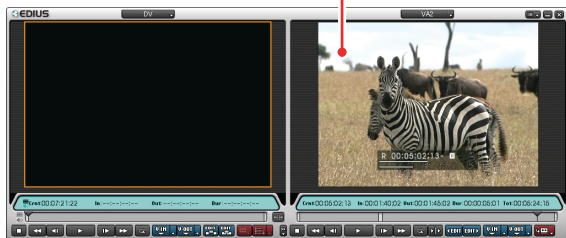
知識

[DV AVI エクスポート] を選択した場合、MSDV で出力することもできます。[MSDV で出力する] にチェックを入れてください。

● [静止画エクスポート] を選択した場合

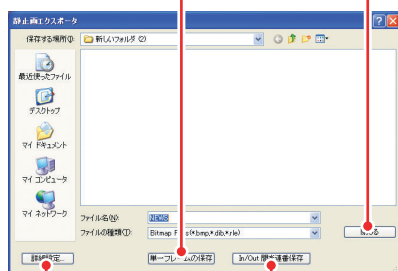
[Export] ボタンをクリックする前に、静止画で出力したい場面へタイムラインカーソルを移動させておきます。タイムラインウィンドウに表示されている映像が、静止画として出力されます。

静止画として保存される映像



1 ファイル名と出力先を入力し、出力形式を選択します。

[単一フレームの保存] ボタン [閉じる] ボタン



[詳細設定] ボタン [In/Out 点間を連番保存] ボタン



知識

[詳細設定] ボタンをクリックすると、出力画像のアスペクト比や出力フィールドなどを設定することができます。

2 [単一フレームの保存] ボタンをクリックします。

映像が、静止画として出力されます。

3 [閉じる] ボタンをクリックします。



In 点と Out 点間の映像を、連番の静止画として出力することもできます。手順 3 で [In/Out 点間を連番保存] ボタンをクリックしてください。指定したファイル名の末尾に 5 桁の連番を付加して保存されます。

DV テープに出力する

コンピュータに外部 DV 機器を接続し、映像をテープに記録することができます。



知識

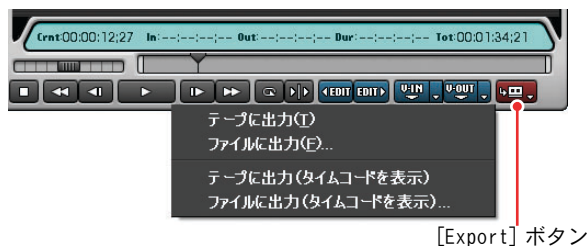
DV テープに出力する際、同時にアナログ機器へも出力することができます。

- 1 外部 DV 機器を接続します。
- 2 ソースモニタのチャンネル / ファイル選択ボタンから [OHC1 DV - DV1] を選択します。

チャンネル / ファイル選択ボタン



- 3 タイムラインモニタの [Export] ボタンをクリックし、リストを表示します。

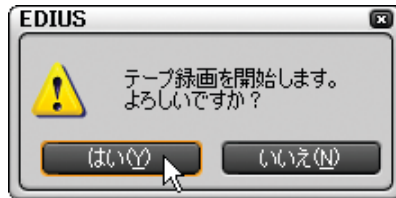


[Export] ボタン

- 4 [テープに出力]、または [テープに出力 (タイムコードを表示)] をクリックします。

テープの記録を開始するかを確認するメッセージが表示されます。

- 5 [[はい]] をクリックします。



[テープ出力] ダイアログが表示され、タイムラインクリップの再生と外部 DV 機器への出力を開始します。最後まで出力すると [テープ出力] ダイアログが閉じます。



知識

- 出力を中断するときは、[中止] をクリックしてください。
- タイムラインに In/Out 点を設定している場合は、In/Out 点間のみテープに出力されます。

アナログ機器に出力する

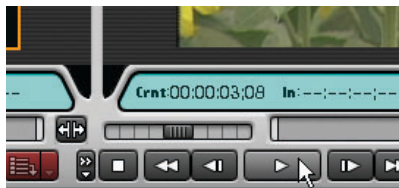
● ご注意

当社製リアルタイム・ノンリニア編集システムでは、次の製品がアナログ機器への出力に対応しています。

- ・ DVStorm シリーズ
- ・ DVReX-RT
- ・ DVReX-RT Professional

- 1 アナログ機器の設定を外部入力に切り換え、録画状態にします。
- 2 タイムラインモニタの [再生] ボタンをクリックします。

データの出力を開始します。

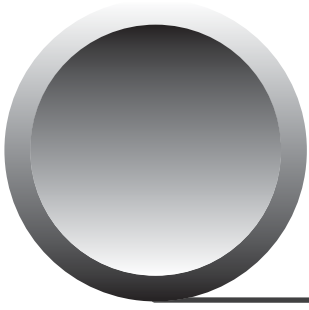


- 3 出力を停止するときは、タイムラインモニタの [停止] ボタンをクリックします。

データの出力を停止します。



- 4 アナログ機器の録画を停止します。



付録

ショートカット一覧

●キーボードショートカット

機能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
アクティブウィンドウの切り替え	Player/Recorder の切り替え	Shift + Tab	パレット以外
	Player/Recorder の切り替え	Tab	モニタウィンドウ
	Player への切り替え	Ctrl + Alt + P	Effect パレット以外
	Recorder への切り替え	Ctrl + Alt + R	
	タイムラインウィンドウ	T	
	タスクの切り替え	Alt + Esc	
	タスクの切り替え	Alt + Tab	
	ピンウィンドウ	B	Effect パレット以外
プレビューウィンドウ	P		
クリップ操作	クリップの速度変更	Alt + E	クリップ
	クリップのプロパティ	Alt + Enter	
	クリップの検索	Ctrl + F	ピンウィンドウ
	クリップを追加	Ctrl + 0	ピンウィンドウ
		Ctrl + Shift + 0	タイムラインウィンドウ
	スライドトリム Out モード	Ctrl + Alt + M	クリップ
	スライドトリム In モード	Ctrl + Alt + N	クリップ
	スプリットトリム Out モード	Shift + M	クリップ
	スプリットトリム In モード	Shift + N	クリップ
	リップルトリム Out モード	Alt + M	クリップ

機能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
クリップ操作	リップルトリム In モード	Alt + N	クリップ
	スリップモード	Alt + B	クリップ
	スプリットリップルトリム Out モード	Shift + Alt + M	クリップ
	スプリットリップルトリム In モード	Shift + Alt + N	クリップ
	スプリットスライドトリム Out モード	Ctrl + Shift + Alt + M	クリップ
	スプリットスライドトリム In モード	Ctrl + Shift + Alt + N	クリップ
	ローリングモード	Ctrl + Alt + B	クリップ
クリップボード	クリップとフィルタを置き換え	Shift + Alt + R	タイムラインウィンドウ
	クリップのみ置き換え	Shift + R	タイムラインウィンドウ
	クリップボードからカーソル位置に貼付	Ctrl + V	タイムラインウィンドウ
	クリップボードに切り取り	Ctrl + X	タイムラインウィンドウ ビンウィンドウ
	クリップボードにコピー	Ctrl + C	タイムラインウィンドウ ビンウィンドウ
	カーソル位置に貼付	Shift + Insert	タイムラインウィンドウ ビンウィンドウ
	クリップを置き換え	Ctrl + R	タイムラインウィンドウ
	クリップボードへコピー	Ctrl + Insert	タイムラインウィンドウ
再生 / 停止	10 フレーム後へ	Shift + →	タイムラインウィンドウ
	10 フレーム前へ	Shift + ←	タイムラインウィンドウ
	早送り	L	タイムラインウィンドウ
	繰り返し再生	Ctrl + スペース	タイムラインウィンドウ

●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ /ダイアログ/パレット
再生 / 停止	コマ送り	→	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	コマ戻し	←	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	再生 / 停止	Enter	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	再生、外部入力停止	F5	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	巻戻し	J	タイムラインウィンドウ
	再生 / 停止	スペース	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力一時停止	F6	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力巻き戻し	F2	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	一時停止	K	タイムラインウィンドウ
	バッファしてから再生 / 停止	Shift + スペース	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ ピンウィンドウ
	外部入力再生 / 一時停止	F7	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力の前のフレームへ移動	F4	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	外部入力の巻き戻し	F3	モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
範囲選択	すべてのトラックを選択	Shift + A	タイムラインウィンドウ
	選択をクリア	Esc	タイムラインウィンドウ
	追加選択	Alt + スペース	タイムラインウィンドウ
	反転選択	Shift + Ctrl + Alt + スペース	タイムラインウィンドウ

機 能		キー	アクティブなウィンドウ /ダイアログ/パレット
範囲選択	フォーカス追加範囲選択-上	Shift + Alt + ↑	タイムラインウィンドウ
	フォーカス追加範囲選択-下	Shift + Alt + ↓	タイムラインウィンドウ
	フォーカス追加範囲選択-左	Shift + Alt + ←	タイムラインウィンドウ
	フォーカス追加範囲選択-右	Shift + Alt + →	タイムラインウィンドウ
表示	ソースモニタで表示	Shift + Y	タイムラインウィンドウ
		Enter	ビンウィンドウのビデオ・オーディオ・静止画クリップ
	ウェブフォーム表示	Ctrl + W	タイムラインウィンドウ
	オーディオラバーバンド	S	
	スケール-アンドゥ	Ctrl + U	
	スケール-ズームアウト	-	
	スケール-ズームアウト	Shift + 0	
	スケール-ズームイン	+	
	ステータス表示の切り替え	Ctrl + G	
	タイムスケール-ズームイン	Shift + I	
	パレット表示の切り替え	H	
	フォルダビュー表示の切り換え	Ctrl + R	ビンウィンドウ
	プロパティを表示	Alt + Enter	ビンウィンドウのビデオ・オーディオ・静止画クリップ
	一つ上のフォルダを表示	Backspace	ビンウィンドウ
	ミキサーラバーバンド	W	タイムラインウィンドウ
	レイアウト	Alt + L	
ビデオミュート	Shift + W		

●ショートカット一覧●

機能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
ファイル操作	プロジェクトを開く	Ctrl + O	ピンウィンドウ モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
	プロジェクトを保存する	Ctrl + S	ピンウィンドウ モニタウィンドウ タイムラインウィンドウ
編集 (選択)	In 点・Out 点の選んだトラックを選択	Ctrl + Alt + E	タイムラインウィンドウ
	In 点・Out 点のすべてのトラックを選択	Shift + Alt + E	
	選んだトラックの先頭まで選択	Ctrl + Home	
	選んだトラックの末尾まで選択	Ctrl + End	
	カーソル位置のすべてのトラックを選択	Shift + E	
	カーソル位置のトラックを選択	Ctrl + E	
	選んだトラックを選択	Ctrl + A	
	すべてを選択	Ctrl + A	ピンウィンドウ / [バッチキャプチャ] ダイアログ / [Information] パレット / [Marker] パレット
	タイムラインカーソルからすべてのトラックの先頭まで選択	Shift + Home	タイムラインウィンドウ
	タイムラインカーソルからすべてのトラックの末尾まで選択	Shift + End	
	フォーカス反転選択 - 上	Ctrl + Alt + ↑	
	フォーカス反転選択 - 下	Ctrl + Alt + ↓	

機能		キー	アクティブなウィンドウ /ダイアログ/パレット
編集 (選択)	フォーカス反転選択 - 左	Ctrl + Alt + ←	タイムラインウィンドウ
	フォーカス反転選択 - 右	Ctrl + Alt + →	
編集 (削除)	削除	Delete	タイムラインウィンドウ /ピンウィンドウ/ [Marker] パレット/ [Information] パレット
	In 点の削除	Alt + I	タイムラインウィンドウ
	Out 点の削除	Alt + O	
	選んだクリップのビデオを 削除	Alt + C	
	選んだクリップのオーディ オを削除	Ctrl + Alt + C	
	選んだクリップのトランジ ションをすべて削除	Alt + T	
	選んだクリップのフィルタ をすべて削除	Alt + F	
	選んだクリップのミキサー をすべて削除	Alt + G	
	選んだフィルタのオーディ オを削除	Ctrl + Alt + F	
	選んだフィルタのビデオを 削除	Shift + Alt + F	
	選んだミキサーのキーを削 除	Ctrl + Alt + G	
	選んだミキサーのトラック トランジションを削除	Shift + Alt + G	
	選んだミキサーのトランス ペアレンシーを削除	Shift + Ctrl + Alt + G	
	オーディオラバーバンドのボ リュームを削除	Shift + Alt + H	

●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集 (削除)	オーディオラバーバンドのパンを削除	Ctrl + Alt + H	タイムラインウィンドウ
	クリップのクロスフェードを削除	Ctrl + Alt + T	
	クリップのトランジションを削除	Shift + Alt + T	
	リップル削除	Alt + Delete	
編集 (貼り付け)	Player 映像をタイムラインに貼り付け	E	モニタウィンドウ
	選んだクリップの In 側に貼り付け	Shift + Alt + V	タイムラインウィンドウ
	選んだクリップの Out 側に貼り付け	Alt + V	
	カーソル位置にトランジションを貼り付け	Ctrl + K	
編集 (設定)	In 側にトランジションを作成	Shift + Alt + K	タイムラインウィンドウ
	Out 側にトランジションを作成	Alt + P	
	Video の In 点の設定	I	
	Video の Out 点の設定	O	
	V ミュート	Shift + V	
	デュレーション	Alt + U	
	トラックロック	Shift + L	
	ミュート	Shift + S	
	トランジションを作成 (1 秒)	Alt + 1	
	トランジションを作成 (2 秒)	Alt + 2	
	トランジションを作成 (3 秒)	Alt + 3	
	トランジションを作成 (4 秒)	Alt + 4	

機能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集 (設定)	トランジションを作成 (5 秒)	Alt + 5	タイムラインウィンドウ
	デフォルトのトランジションを適用	Ctrl + P	
	デュレーション-Out トラックトランジション	Ctrl + Alt + U	
	デュレーション-In トラックトランジション	Shift + Alt + U	
編集 (分割)	選んだトラックを In 点・Out で分割	Ctrl + Alt + D	タイムラインウィンドウ
	選んだトラックをカーソル位置で分割	Ctrl + D	
	すべてのトラックを In 点・Out 点で分割	Shift + Alt + D	
	すべてのトラックをカーソル位置で分割	Shift + D	
編集 (移動)	選んだマーカーポイントに移動	Ctrl + F	[Marker] パレット
	カーソルをタイムライン先頭へ移動	Home	タイムラインウィンドウ
	カーソルを選んだクリップの In 点へ移動	Shift + Alt + J	
	カーソルを選んだクリップの Out 点へ移動	Alt + J	
	前のクリップへ選択移動	Alt + PageUp	
	次のクリップへ選択移動	Alt + PageDown	
	一つ前の編集点に移動	Ctrl + ←	
		PageUp	
	次の編集点に移動	Ctrl + →	
PageDown			
前のマーカーへカーソル移動	Shift + PageUp		

●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
編集 (移動)	次のマーカーへカーソル移動	Shift + PageDown	タイムラインウィンドウ
	トラック選択移動- 上	↑	
	トラック選択移動- 下	↓	
	フォーカス移動- 上	Shift + Ctrl + Alt + ↑	
	フォーカス移動- 下	Shift + Ctrl + Alt + ↓	
	フォーカス移動- 左	Shift + Ctrl + Alt + ←	
	フォーカス移動- 右	Shift + Ctrl + Alt + →	
	フォーカス選択移動- 上	Alt + ↑	
	フォーカス選択移動- 下	Alt + ↓	
	フォーカス選択移動- 左	Alt + ←	
	フォーカス選択移動- 右	Alt + →	
編集 (置き換え)	選んだクリップのフィルタを置き換え	Alt + R	タイムラインウィンドウ
	選んだミキサーを置き換え	Shift + Ctrl + R	
	クリップを置き換え	Ctrl + R	
編集 (切り換え)	選んだフィルタの切り換え	Ctrl + F	[Information] パレット
	ジョグ / シャトル切り換え	Ctrl + J	モニタウィンドウ
	挿入 / 上書きモードの切り換え	Insert	タイムラインウィンドウ
編集 (表示)	スクロール- 上	Shift + Ctrl + PageUp	タイムラインウィンドウ
	スクロール- 下	Shift + Ctrl + PageDown	
	スクロール- 左	Ctrl + PageUp	
	スクロール- 右	Ctrl + PageDown	
	タイムスケール-Fit	Ctrl + 0	
	タイムスケール-1 フレーム	Ctrl + 1	

機 能		キー	アクティブなウィンドウ /ダイアログ/パレット
編集 (表示)	タイムスケール-5 フレーム	Ctrl + 2	タイムラインウィンドウ
	タイムスケール-1 秒	Ctrl + 3	
	タイムスケール-5 秒	Ctrl + 4	
	タイムスケール-15 秒	Ctrl + 5	
	タイムスケール-1 分	Ctrl + 6	
	タイムスケール-5 分	Ctrl + 7	
	タイムスケール-15 分	Ctrl + 8	
	タイムスケール-1 時間	Ctrl + 9	
編集 (追加)	バッチキャプチャリストに追加	Ctrl + B	[バッチキャプチャ] ダイアログ
	ピンウィンドウに追加	Shift + B	タイムラインウィンドウ
	マーカの追加	V	
編集 (その他)	静止画を保存	Ctrl + T	タイムラインウィンドウ
	リップル切り取り	Alt + X	
	取り消し	Ctrl + Z	
	やり直し	Ctrl + Y	
		Shift + Z	
	レンダリングして追加 (In-Out 点)	Q	
	過負荷部分をレンダリング (全体)	Shift + Ctrl + Q	
	過負荷部分をレンダリング (In-Out 点)	Ctrl + Q	
	一時ファイルの削除	Alt + Q	
クリップレンダリング	Shift + G		

●ショートカット一覧●

機 能		キー	アクティブなウィンドウ / ダイアログ / パレット
その他	新規タイトルを作成	Ctrl + T	ピンウィンドウ
	設定ダイアログを開く	Enter, Alt + Enter	ピンウィンドウのタイトル・カラー・カラーマツトクリップ
	ヘルプ	F1	
	アプリケーション終了	Alt + F4	
	右クリックメニューを開く	App	

●マウスショートカット

機 能	ボタン	操 作	キー	適用箇所
1つのクリップを選択	左	クリック		クリップ
1つのクリップを追加選択			Shift	
1つのクリップを反転選択			Ctrl	
フォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
クリップの移動		ドラッグ		
クリップの追加範囲を選択			Shift	
クリップの反転範囲を選択			Ctrl	
クリップのスリッパ			Alt	
クリップの連結移動			Shift + Alt	
クリップのローリング			Ctrl + Alt	
クリップの設定		ダブルクリック		
ソースモニタで表示			ビデオ・オーディオ・静止画クリップ	
クリップメニューを表示	右	クリック		クリップ
クリップを選択	左	クリック		クリップの In 点 / Out 点
クリップを追加選択			Shift	
クリップを反転選択			Ctrl	
クリップのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
クリップのトリム		ドラッグ		
クリップのスプリットトリム			Shift	
クリップのリップルトリム			Alt	

●ショートカット一覧●

機能	ボタン	操作	キー	適用箇所
クリップのスライド	左	ドラッグ	Ctrl + Alt	クリップの In 点 / Out 点
クリップのスプリットスライド			Ctrl + Shift + Alt	
クリップメニューを表示	右	クリック		クリップの In 点 / Out 点
1つのトランジションを選択	左	クリック		トランジション
1つのトランジションを追加選択			Shift	
1つのトランジションを反転選択			Ctrl	
トランジションのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
トランジションのコピー		ドラッグ		
トランジションの追加範囲を選択			Shift	
トランジションの反転範囲を選択			Ctrl	
トランジションのスライド			Ctrl + Alt	
トランジションのスプリットスライド			Ctrl + Shift + Alt	
トランジションの設定			ダブルクリック	
トランジションメニューを表示	右	クリック		
トランジションを選択	左	クリック		トランジションの In 点 / Out 点
トランジションを追加選択			Shift	
トランジションを反転選択			Ctrl	
トランジションのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	

機能	ボタン	操作	キー	適用箇所
トランジションのトリム	左	ドラッグ		トランジションの In点/Out点
トランジションのスプリットトリム			Ctrl	
トランジションの設定		ダブルクリック		
トランジションメニューを表示	右	クリック		トランジションの In点/Out点
1つのミキサーを選択	左	クリック		ミキサー
1つのミキサーを追加選択			Shift	
1つのミキサーを反転選択			Ctrl	
ミキサーのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
ミキサーのコピー		ドラッグ		
ミキサーの追加範囲を選択			Shift	
ミキサーの反転範囲を選択			Ctrl	
ミキサーメニューを表示		右	クリック	
1つのミキサーを選択	左	クリック		ミキサーの In点 / Out点
1つのミキサーを追加選択			Shift	
1つのミキサーを反転選択			Ctrl	
ミキサーのフォーカス間の追加範囲を選択			Shift + Ctrl	
トラックトランジショントリム		ドラッグ		
トランジションの設定		ダブルクリック		
ミキサーメニューを表示		右	クリック	
選択解除	左	クリック		クリップの配置されていないタイムライン上
範囲選択			ドラッグ	
追加範囲選択			Shift	
反転範囲選択			Ctrl	

●ショートカット一覧●

機能	ボタン	操作	キー	適用箇所
通常メニュー	右	クリック		クリップの配置されていないタイムライン上
ポイントを移動	左	ドラッグ		ラバーバンドポイント
ポイントを少量移動			Shift	
ポイントを上下に移動			Ctrl	
全体を均等移動			Alt	
全体を割合移動			Ctrl + Alt	
ラバーバンドメニューを表示	右	クリック		
スナップ反転+移動	左	ドラッグ	Shift	ドラッグ中のクリップ
クリップのコピー			Ctrl	
リップル移動			Alt	
リップル反転+コピー			Shift + Ctrl	
スナップ反転+リップル移動			Shift + Alt	

索引

E

「Effect」パレット 237
「Export」ボタン 363

I

「Information」パレット 261, 262
In点/Out点 (オーディオ)
 移動 (In点) 128
 移動 (Out点) 129
 削除 130
 設定 126
In点/Out点 (素材ファイル)
 移動 (In点) 123
 移動 (Out点) 124
 再生 123
 設定 122
 削除 125

L

LAYOUTER 343
 オーバースキャンエリア 345
 「垂直位置合わせ」ボタン 347
 「水平位置合わせ」ボタン 347
 「センター合わせ / コーナー合わせ」
 ボタン 346
 タイトルセーフエリア 345

M

MPEG キャプチャ 145

V

「Vector Scope」ダイアログ 267
V ミュート 356

あ

アニメーション 331
「アプリケーション設定」ダイアログ 78
アフレコ 351

い

インストール 7

え

「エクスポートの選択」ダイアログ 364
エフェクト
 オーディオクロスフェード 245
 オーディオフィルタ 241
 キー 258
 クリップ固定モード 253
 クリップ伸縮モード 253
 全長の変化 253
 タイトルミキサー 343
 透過 259
 動作モード 253
 トラックトランジション 251
 トランジション 245
 ビデオフィルタ 241
エフェクトの確認 / 変更 / 調整 261
 ウェーブフォーム 266
 設定ダイアログ 264
 ベクトルスコープ 266
エフェクトの削除 264
エフェクトの種類 236
 システムプリセットエフェクト 237
 複合プリセットエフェクト 237
 プラグインベースエフェクト 236
 ユーザープリセットエフェクト 237
エフェクトを設定 236

お

- オーディオミキサー 357
 - 音量調整 358
 - 「ソロ」ボタン 359
 - 「ミュート」ボタン 359
 - 「連結」ボタン 360
- オフラインクリップの復元 59

か

- 拡張子
 - csv 141
 - ec1 141
 - tpd 278

く

- クリップ
 - 移動 167
 - カラーバークリップ 160
 - カラーマットクリップ 162
 - コピー 165
 - 再生 179
 - 情報を見る 158
 - 登録 157
 - 登録を解除 166
 - トラックに配置 180
 - 並び替え 168
- クリップの検索 174
 - 結果削除 178
- クリップの表示変更 94
- クリップの分類 171
- クリップの分類 (フォルダビュー)
 - フォルダコピー・移動 172
 - フォルダ削除 173
 - フォルダ追加 172
- クリップビューの表示変更 169
 - 詳細表示 170

し

- 出力 361
- 出力設定の確認 / 変更 361
- シングルモード 81

せ

- セットアップ 5

そ

- ソースモニタ
 - 操作ボタン 121

た

- タイトラー (TitleMotion) 282
- タイトルの位置を調整 343
- タイトルの出力 342
- タイムスケール 89
- タイムライン
 - In点 / Out点間の再生 186
 - In点 / Out点の削除 187
 - In点 / Out点の設定 184
 - 再生速度変更 229
 - プレビュー 181
 - レンダリング 193

て

- テープへの出力
 - DV 382
 - VTR 384
- テキスト
 - 位置 294
 - サイズ 290
 - 特殊文字 286
 - フォント 290

と

- 動作環境 6
- トラックの追加 82
- トリミング
 - スプリットトリム 223
 - スライドトリム 224
 - スリップトリム 224
 - リップトリム 223
 - ローリングトリム 224

は

- パーシャルレンダリング 195
- ハードウェア設定
 - システム設定 76
 - 出力設定 77
- ハイブリットデジタイズ 144
- 波形表示 (オーディオ) 242
- バッチキャプチャ 138
- 「バッチキャプチャ」ダイアログ 139
- バッチキャプチャリスト
 - 使用 143
 - 新規作成 142
 - 登録 138
 - 保存 141
- 「パレットの表示 / 非表示」ボタン 237
- パン 354

ひ

- ピンウィンドウ 93
 - 詳細表示変更 109

ふ

- ファイル形式の出力 363
- フォルダショートカット 239
- フォルダビュー
 - サイズ変更 96
 - 表示 / 非表示 93
- プレビュー
 - シャトルスライダ 119
 - ポジションバー 118
- 「プロジェクト設定」ダイアログ
 - 「設定」タブ 56
 - 「プリセット」タブ 55
- プロジェクトの保存 151
 - 上書き 152
 - 設定変更 153
 - 名前をつける 152
- プロジェクトファイル
 - 新規作成 54
 - 読み込み 58

へ

- 「ベクトルスコープ」ダイアログ
 - 「Chroma」ボタン 268
 - 「IRE」ボタン 268
 - 「Line」ボタン 267
 - Select ツール 268
 - 「Shade」ボタン 267
 - 「V」ボタン 267
 - 「W」ボタン 267
- 「ベクトルスコープ / ウェーブフォームダイアログを表示」ボタン 266
- 編集 199
 - 3点編集 212
 - 4点編集 213
 - 移動 210
 - 上書き 207
 - エフェクトのみ貼り付け 208
 - 置き換え 207
 - クリップのみ貼り付け 209
 - コピー 206
 - 削除 215
 - 挿入モード / 上書きモード 200
 - 追加 212
 - トリミング 221
 - 分割 220
 - まとめて移動 210
 - モードの切り換え 200
 - 元に戻す 234
 - やり直し 235
 - リップルモード 202
- 「編集設定」ダイアログ
 - 「キャプチャ」72
 - 「継続時間」71
 - 「タイムライン」69

ほ

- ボイスオーバー 351
- ボタン変更 97
- ボリューム 354
- 「ボリューム / PAN」ボタン 354

ま

マーカー

削除 192

設定 188

マーカー位置に移動 191

マウスジェスチャ 120

み

「ミキサー」ボタン 259

ゆ

ユーザープリセットエフェクト

削除 276

登録 270

入力 279

出力 278

整理 272

り

リップル移動 211

リップル切り取り 204

リップル削除 216, 217

れ

レイアウト

使用 114

登録 112

名前変更 113