



Grass Valley

EDIUS® 11

EDIT ANYTHING. FAST

音声テキスト変換(文字起こし)操作手順書

2026年4月

Copy and Trademark Notice

Grass Valley®, GV® and the Grass Valley logo and / or any of the Grass Valley products listed in this document are trademarks or registered trademarks of GVBB Holdings SARL, Grass Valley USA, LLC, or one of its affiliates or subsidiaries. All third party intellectual property rights (including logos or icons) remain the property of their respective owners

Copyright ©2023-2026 GVBB Holdings SARL and Grass Valley USA, LLC. All rights reserved. Specifications are subject to change without notice.

Other product names or related brand names are trademarks or registered trademarks of their respective companies.

Terms and Conditions

Please read the following terms and conditions carefully. By using EDIUS documentation, you agree to the following terms and conditions.

Grass Valley hereby grants permission and license to owners of to use their product manuals for their own internal business use. Manuals for Grass Valley products may not be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose unless specifically authorized in writing by Grass Valley.

A Grass Valley manual may have been revised to reflect changes made to the product during its manufacturing life. Thus, different versions of a manual may exist for any given product. Care should be taken to ensure that one obtains the proper manual version for a specific product serial number. Information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Grass Valley.

Warranty information is available from the Legal Terms and Conditions section of Grass Valley's website (www.grassvalley.com).

使用要件

対象 EDIUS ビルド / エディション

EDIUS 11.50.20742 以降のすべてのエディションでご利用になれます。最新ビルドのインストーラーは[こちら](#)からダウンロードいただけます。

インターネット接続環境

文字起こしは音声認識モデルを使用して実行されます。最小モデル(tiny)は EDIUS インストール時に合わせてインストールされます。これ以外の音声認識モデルファイルをダウンロードするためにはインターネット接続環境が必要です。

VisTitle のインストール

音声テキスト変換によって作成される.srt ファイルを EDIUS で使用するには VisTitle が必要です。[EDIUS 11 ボーナスコンテンツページ](#)へアクセスして VisTitle をダウンロード、インストールしてください。

NOTE:

旧バージョンの VisTitle をご利用の場合は最新バージョンへのアップデートを推奨します。VisTitle Express のアップデート手順は[こちら](#)

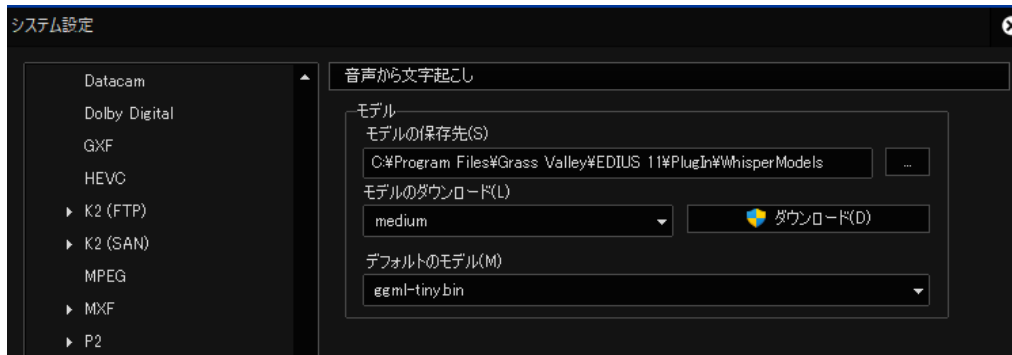
GPU アクセラレーション

Intel、NVIDIA、または AMD 製の GPU が必要です。同一の PC に複数の GPU が搭載されている場合、EDIUS はより高性能な GPU を優先して使用します。例として、Intel GPU と NVIDIA GPU が搭載されている場合は、NVIDIA GPU が使用されます。

文字起こしに必要な設定を行う

以下の手順で音声テキスト変換に必要な設定を行います。

1. 設定 > システム設定 > インポーター/エクスポーター > 音声から文字起こし の順に開きます。
2. 各項目を設定します。



設定項目	設定内容
モデルの保存先	音声認識モデルファイルの保存先。
モデルのダウンロード	音声認識モデルをドロップダウンリストから選択します。
デフォルトのモデル	デフォルトで使用するモデルを選択します。

3. 「モデルのダウンロード」で別の音声認識モデルを選択した場合は [ダウンロード] をクリックします。
4. ダウンロードが完了したら [OK] をクリックします。
5. ドロップダウンリストからデフォルトで使用するモデルを選択します。
6. [適用] > [OK] の順にクリックします。

NOTE:

1. 音声認識モデルファイルのダウンロード中は EDIUS の操作を継続できます(システム設定画面を閉じることもできます)。これを行った場合は、設定画面を開きなおしてデフォルトで使用するモデルを選択してください。
2. EDIUS をオフラインで使用する必要がある場合は、手順#6 の後にインターネットから切断してください。

文字起こしをする

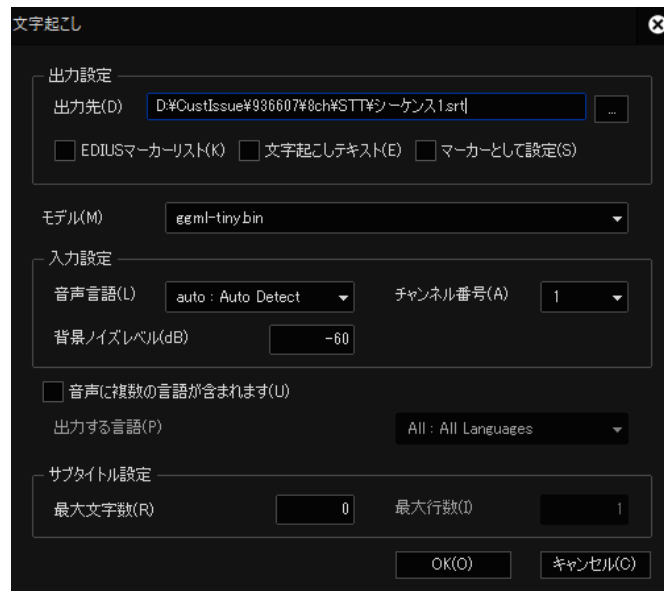
文字起こしをする

1. 文字起こしの対象になるクリップをタイムラインに配置します。
2. プロジェクトを保存します。

NOTE:

この操作を省くと、文字起こしの設定で「マーカーとして設定」が使用できません - ジョブが失敗します。「マーカーとして設定」オプションを使用しない場合は、プロジェクトの保存を省略できます。

3. F.11 キーを押し、その他 > Speech To Text エクスポーターを選択します。
4. 各項目を設定して [OK] をクリックします。



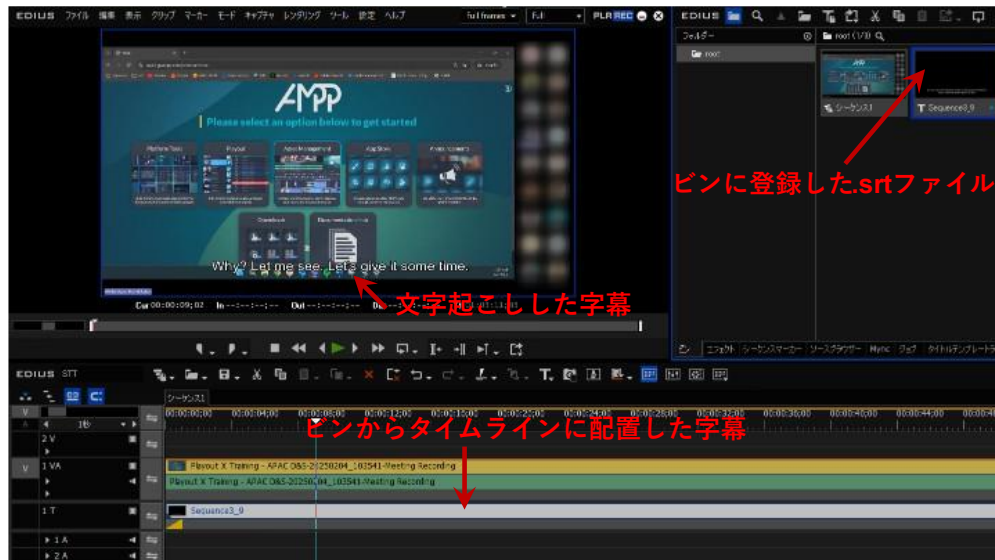
設定項目	設定内容
出力先	.srt ファイルの出力先。
EDIUS マーカーリスト	EDIUS XML マーカーリストとして出力します。文字起こししたテキストはマーカーコメントとして登録されます。
文字起こしテキスト	.srt ファイルと同じ場所に.txt ファイルとして出力します。
マーカーとして設定	文字起こししたテキストをマーカーコメントとして直接登録します。
モデル	文字起こしに使用するモデルをドロップダウンリストから選択します。
音声言語	音声の言語を選択します。
チャンネル番号	文字起こしの対象になる音声チャンネルを選択します。
背景ノイズレベル	音声ノイズレベルのしきい値を設定します。
音声に複数の言語が含まれます	文字起こしの対象になる音声に複数の言語が含まれる場合にチェックをつけます。
出力する言語	文字起こしの対象言語を選択します。特定の言語を文字起こしする必要がある場合は、ドロップダウンリストから対象言語を選択してください。

最大文字数	1行あたりの最大文字数を設定します。0: 制限なし
最大行数	1テキストあたりの最大行数を設定します。最大文字数・行数の両方を指定した場合は、最大行数の設定が優先されます。

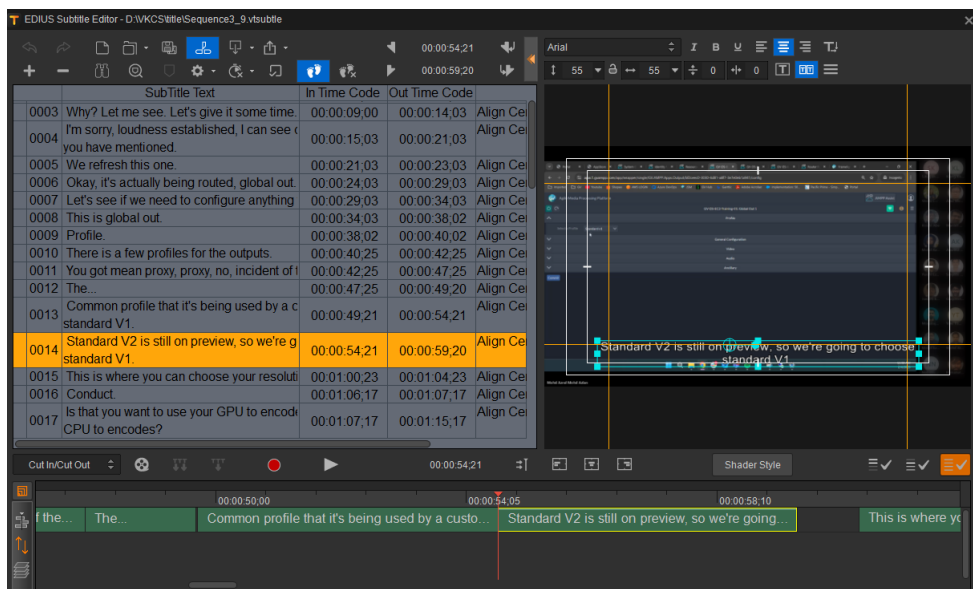
5. 文字起こしが実行されます。処理の進捗は[ジョブ]タブ、もしくは GV Job Monitor で確認できます。

作成した .srt ファイルを使用する

1. 作成された .srt ファイルをビンに登録して、それをタイムラインに配置します。



2. テキストを編集したい場合は配置したクリップをダブルクリックします。VisTitle subtitle editor が起動します。

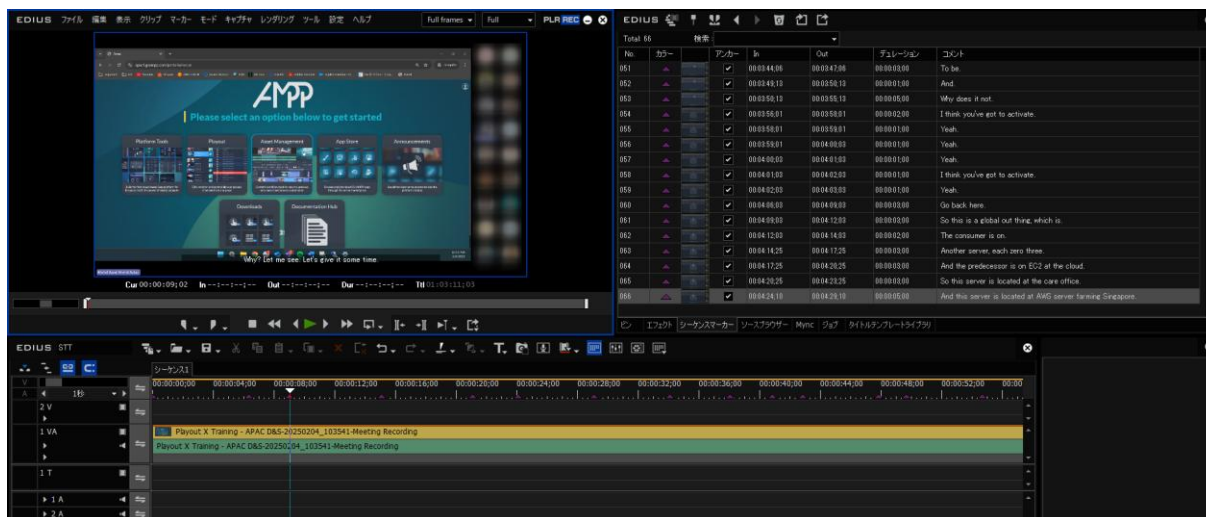


3. テキストを編集します。編集内容はすぐに反映されます。

* VisTitle subtitle editor の詳細は[チュートリアル\(英語版\)](#)を参照してください。

マーカーファイルを使用する

1. [シーケンスマーカー] タブを選択します。
2. 何も表示されていない箇所で右クリックして [マーカーリストのインポート] コンテキストメニューを選択します。
3. 作成したマーカーリスト.xml ファイルを選択して [開く] をクリックします。
4. 文字起こししたテキストがマーカーコメントとして表示されます。



登録されたマーカーコメントを使用する

Speech To Text エクスポーターで 'マーカーとして設定' を選択した場合は、[シーケンスマーカー] タブを開きます。文字起こししたテキストがマーカーコメントとして表示されます。

補足事項

音声認識モデルファイルのダウンロード

文字起こしは音声認識モデルを使用して処理します。音声認識モデル(モデル)の内、最小サイズ(tiny)は EDIUS インストール時に合わせてインストールされますが、より大きなサイズは別途ダウンロードが必要です。このダウンロードには以下の方法があります。

1. EDIUS システム設定で行う
設定 > システム設定 > 音声から文字起こし でダイアログを開き、ドロップダウンリストから任意のモデルを選択、保存先を指定してダウンロードする。
2. 別の PC で音声認識モデルファイルをダウンロードする
EDIUS をインストールした PC をインターネットに接続できない場合は、別の PC で音声認識モデルファイルをダウンロードします。
 - 1) 設定 > システム設定 > インポーター / エクスポート > 音声から文字起こし の順に開きます。
 - 2) 「モデルのダウンロード」プルダウンリストからダウンロードしたい音声認識モデル名を書き留めます。
 - 3) インターネット接続できる PC の Web ブラウザーで以下へアクセスします。
<https://huggingface.co/ggerganov/whisper.cpp/tree/main>
 - 4) 手順#2 で書き留めた名称に相当する.bin ファイルをダウンロードします。
 - 5) 「モデルの保存先」で設定した場所にダウンロードしたファイルをコピーします。別の場所にコピーしたい場合は、ファイルをコピーした後に「モデルの保存先」でコピー先を指定します。

NOTE:

1. 「モデルの保存先」を別の場所にする場合、EDIUS がインストールするファイル(ggml-silero-v6.2.0.bin, ggml-tiny.bin)も併せてコピーしてください。
2. ダウンロード、コピーしたファイルは EDIUS をアンインストールしても削除されません。必要に応じて手動で削除してください。
3. 別の PC で音声認識モデルファイルをダウンロードする場合、アクセスしたページの内容やファイルのダウンロードなどに関するサポートは行っておりません。

文字起こし処理とインターネット接続

EDIUS の操作で音声認識モデルファイルをダウンロードするには、EDIUS をインストールした PC がインターネットへ接続されている必要があります。当該ファイルのダウンロード後は必要に応じてインターネット接続から切断することができます。

なお、インターネット接続は音声認識モデルファイルのダウンロードのみに使用しています。文字起こし処理はローカルで完結し、情報が外部に送信されることはありません。