grass valley

EDIUS
EDIT ANYTHING

リファレンスマニュアル
version 6.5

pro.grassvalley.jp

F0951204272
May 2012

ご注意

- 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。
- 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。
- 本製品は内容について万全を期して作成しましたが、万一ご不審な点や誤り、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。
- 運用した結果については、前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。
- 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。
- 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、ディスアッセンブリを禁じます。
- EDIUS/ エディウスおよびそのロゴは、グラスバレー株式会社の登録商標です。
- HDV はソニー株式会社と株式会社 JVC ケンウッドの商標です。
- 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。
- 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、iPod は、米国およびその他の国々で登録された商標です。
- Final Cut Pro は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。
- Adobe、Adobe Reader、After Effects はアドビシステム社の登録商標です。
- DOLBY DIGITAL 5.1 CREATOR Dolby、ドルビーおよびダブル D 記号はドルビーラボラトリーズの商標です。ドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。
- SxS メモリーカード、XDCAM、XDCAM EX はソニー株式会社の商標です。
- GF は、株式会社 東芝の商標です。
- HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、HDMI Licensing, LLC の商標または登録商標です。
- 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。

表記について

- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書は EDIUS Elite、EDIUS Pro、EDIUS Neo、EDIUS Express の共通マニュアルです。本文中の内容や画面は、EDIUS Elite または EDIUS Pro を基に説明しています。
- 本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
- 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かれています。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様に行ってください。
- 本書では、EDIUS Elite、EDIUS Pro、EDIUS Neo、EDIUS Express や EDIUS シリーズを「EDIUS」と表記します。
- 本書では、Microsoft® Windows® 7 operating system を Windows 7（Ultimate、Professional、Home Premium、Home Basic の総称）と表記します。

⚠ 警告

健康上の注意

ごくまれに、コンピューターのモニターに表示される強い光や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されたことがない方でも、それが起こる体質をもっていることも考えられます。こうした経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあたられる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談してください。
3D の編集は連続作業時間が 1 時間を超えないように、その都度 10 ～ 15 分の休憩をとりながら作業を行ってください。疲労や不快感等の異常を感じた場合、使用をすぐに中止してください。

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、静止画にかか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
May 11, 2012
Copyright © 2012 Grass Valley K.K. All rights reserved.

目次

ご注意 1
表記について 1
警告 1
健康上の注意 1
著作権について 1

はじめに

新機能・変更機能 3
EDIUS 6.5 3
新機能 3
変更機能 6

製品別の機能差分リスト 7

概要

マニュアルについて 13
付属マニュアルの使いかた 13
付属マニュアルの構成 13
リファレンスマニュアルの見かた 13

AVCHD/HDV とは 15
AVCHD/HDV 映像について 15
AVCHD とは 15
HDV とは 15

Grass Valley HQ Codec/Grass Valley HQX Codec について 16

EDIUS の起動 17
起動と終了 17
起動方法 17
はじめて起動したとき 17
プロジェクトの終了 18
EDIUS の終了 18

EDIUS の環境設定 19
編集のワークフローと各種設定 19
編集環境の設定（制限ユーザーではできません） 19
プロジェクトの新規作成 19
素材取り込み 20
タイムラインの編集 20
出力 20
設定内容一覧 22
プロジェクト設定 / シーケンス設定 / デバイスプリセットの関係 22
システム設定 22
ユーザー設定 23

画面構成 25
EDIUS の画面構成について 25
全体の画面構成 25
プレビューウィンドウ 25
タイムラインウィンドウ 28
ビンウィンドウ 29
ソースブラウザーウィンドウ 30
パレット 31

数値の入力方法 34
キーボードやマウスで数値を入力する 34
数値を直接入力 34
オフセット入力 34
十字キーでの設定 34
マウスホイールでの入力 34

プロジェクトの設定

プロジェクトの操作 37
プロジェクトを新規作成する 37
EDIUS Elite/EDIUS Pro 初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成 37
起動時のプロジェクト新規作成 37
プロジェクト設定を一時的に変更してプロジェクト新規作成 38
コーデックの詳細設定 40
起動後のプロジェクト新規作成 42
オーディオ出力のチャンネルマップを設定する 43
オーディオチャンネルマップの設定 43
オーディオチャンネルマッププリセットの作成 44
オーディオチャンネルマッププリセットの切り替え 44
オーディオチャンネルマッププリセットの削除 45
オーディオチャンネルマッププリセットの読み込み【インポート】 45
オーディオチャンネルマッププリセットの書き出し【エクスポート】 45
プロジェクトの設定を変更する 45
プロジェクト設定の切り替え 45
プロジェクト設定の変更 46
シーケンス設定 46
プロジェクトプリセットを新規作成する 47
プロジェクトプリセットの新規作成 47
プロジェクトプリセットの簡易作成 48
プロジェクトプリセットの削除 48
プロジェクトプリセットの複製 48
プロジェクトプリセットの変更 49
プロジェクトプリセットの読み込み【インポート】 49
プロジェクトプリセットの書き出し【エクスポート】 49
プロジェクトを保存する 49
上書き保存 50
別名保存 50
オートセーブ / バックアップ 50
EDIUS で編集したプロジェクトファイルを読み込む / 書き出す 51
起動時のプロジェクトファイルの読み込み 51
起動後のプロジェクトファイルの読み込み 51
シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 51
プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】 52
AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】 54
EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】 57
他のビデオ編集システムで作成したファイルを読み込む 60
AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】 60
EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】 61
Final Cut Pro XML ファイルの読み込み【FCP XML インポート】 62
P2 PLAYLIST の読み込み【P2 PLAYLIST インポート】 62
XDCAM ファイルの読み込み【XDCAM インポート】 63
プロジェクトを別の PC に持ち出して編集する 64
プロジェクトの持ち出し【チェックアウト】 64

チェックアウト先での編集 64
チェックアウトしたプロジェクトを元に戻す【チェックイン】 65
チェックアウトの取り消し 66
オフラインクリップの復元 67
素材のリンクを復元する 67
オフラインクリップの復元とは 67
オフラインクリップを復元する 67
再リンクして復元 68
キャプチャして復元 70
リール番号をもとにファイルを検索して復元 70
クリップを構成する一部分を参照できないクリップを復元する 70
部分オフラインクリップの復元 71

編集の設定

[システム設定] 75
[アプリケーション] 75
[再生] 75
[キャプチャ] 75
[レンダリング] 76
[プロファイル] 77
[プロジェクトプリセット] 77
[ラウドネスメーター] 77
[ソースブラウザー] 78
[ハードウェア] 78
[インポーター / エクスポーター] 78
[AVCHD] 79
[Audio CD/DVD] 79
[静止画] 80
[GF] 80
GXF 接続先設定 80
[RED] 81
[Infinity] 81
K2（FTP）接続先設定 82
K2 ブラウザー設定 82
[MPEG] 83
MXF 接続先設定 83
MXF デコーダー設定 83
[P2] 84
[リムーバブルメディア] 84
[XDCAM EX] 84
XDCAM 接続先設定 85
XDCAM インポーター設定 85
XDCAM ブラウザー設定 86
[XF] 86
[エフェクト] 87
[After Effects プラグインブリッジ] 87
[GPUfx] 87
[VST プラグインブリッジ] 88
[入力コントローラー] 89
[フェーダー] / [ジョグコントローラー] 89
[ユーザー設定] 90
[アプリケーション] 90
[タイムライン] 90

［マッチフレーム］91
［バックグラウンドジョブ］91
プロキシモード設定91
［プロジェクトファイル］92
［その他］93
［プレビュー］ 93
［再生］94
［モニター］95
［オンスクリーンディスプレイ］95
［プリロール編集］96
［情報表示］96
［ユーザーインターフェース］ 97
［素材］ 97
［デュレーション］97
［自動補正］98
［オフラインクリップ復元］99
［部分転送］99
［入力コントローラー］ 99
フェーダー / ジョグコントローラー99
編集環境の管理 102
プロファイルを登録して編集環境を切り替える 102
プロファイルの登録102
プロファイルの変更103
プロファイルの複製103
プロファイルの削除103
プロファイルの切り替え104
プロファイルの読み込み【インポート】104
プロファイルの書き出し【エクスポート】104
編集環境をサーバーで管理する 104
ネットワークプロファイルの作成104
ローカル端末でのネットワークプロファイルの使用106
外部機器の管理 107
デバイスプリセットと連携する外部機器を登録する 107
デバイスプリセットの登録107
当社製品を使用して入出力する場合のデバイスプリセット登録112
デバイスプリセットの変更113
デバイスプリセットの削除113
デバイスプリセットの複製113
デバイスプリセットの読み込み【インポート】113
デバイスプリセットの書き出し【エクスポート】113
デバイスプリセットの入力プリセットへの割り当て114
VARICAM 機器からの入力のポイント 114
プロジェクト設定のポイント114
デバイスプリセット登録について114
キャプチャ時や編集時のポイント114
プレビューに使用する外部機器を設定する 116
プレビューデバイスの設定116
配置のカスタマイズ 118
画面のレイアウトを変更する 118
レイアウトの登録118
レイアウト名の変更118
レイアウトの適用118
レイアウトの削除118

ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合 118
画面のカスタマイズ 120
操作ボタンの表示を変更する 120
操作ボタンの設定 120
追加できるボタンと機能 121
プレビューウィンドウの表示を変更する 131
シングルモード / デュアルモードの切り替え 131
プレビューウィンドウのフルスクリーン表示 132
プレビューウィンドウの回転表示 132
プレビューウィンドウの情報の表示 / 非表示 132
ステータスエリアの表示 / 非表示 133
コントロール部の設定 135
再生を停止したときの画面表示の切り替え 135
アルファチャンネルの表示 / 非表示 135
立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示 135
ビンウィンドウの表示を変更する 136
フォルダービューの表示 / 非表示 136
フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズの変更 136
クリップビューの表示 137
ビンの詳細表示の項目設定 138
ソースブラウザーウィンドウの表示を変更する 139
フォルダービューの表示 / 非表示 139
フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズの変更 139
クリップビューの表示 140
操作画面の色を変更する 140
操作画面の色の変更 140
ショートカットキー 141
ショートカットキーを使う 141
ショートカットキーについて 141
キーボードショートカットの割り当てを変更 141

素材の取り込み

キャプチャして取り込む 145
キャプチャの前に確認しておきたいこと 145
デバイスプリセットと連携する外部機器の登録 145
キャプチャ時の動作設定 145
外部機器との接続 145
キャプチャして素材を取り込む 145
DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】 145
立体視素材のキャプチャ（L/R 個別キャプチャ） 148
デッキ制御できない機器から取り込む 149
Web カメラから取り込む 150
素材をまとめてキャプチャする 150
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】 150
バッチキャプチャリストの保存 153
バッチキャプチャリストの読み込み 153
ビンからファイルを取り込む 155
PC に保存しているファイルを取り込む 155
登録可能なファイル形式 155
ファイルをクリップとしてビンに登録 156
連番静止画の登録 156
フォルダーの登録 157

ソースブラウザーからファイルを取り込む 158
ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルを確認する 158
ソースブラウザーウィンドウの表示 / 非表示 158
ソースブラウザーのクリップ表示 158
クリップの選択 159
クリップの並べ替え 159
表示フォルダーの切り替え 159
クリップのプロパティの確認 159
簡易検索バーで検索 160
ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルをコピーして取り込む 160
素材を取り込む前に確認しておきたいこと 160
CD/DVD から取り込む 161
デジタルカメラから取り込む 161
XDCAM EX デバイスから素材を取り込む 162
GF 素材を取り込む 163
Infinity 素材を取り込む 163
サーバーから K2 素材を取り込む 164
PC 内の K2 素材を変換して取り込む 164
P2 素材を取り込む 165
XDCAM デバイスから取り込む 165
サーバーから XDCAM 素材を取り込む 166
XDCAM 素材をタイムラインへ配置と同時にダウンロード 167
XF 素材を取り込む 167
立体視素材を取り込む 168
バックグラウンドジョブの進行状況の確認 168
ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルを直接読み込む 170
各種デバイスから直接ビンへ登録 170
各種デバイスから直接タイムラインへ配置 171
必要な部分だけを転送する 171
タイムラインへの追加 • ビンへの登録時に自動で部分転送 171
必要な部分を転送 172
素材の再生 173
素材を再生して確認する 173
プレーヤーの操作ボタンで再生 173
シャトル / スライダーで再生 174
マウスで再生【マウスジェスチャ】 174
クリップをプレーヤーで表示 175
素材に In 点、Out 点を設定する 175
In 点、Out 点の設定 176
ビデオ / オーディオの In 点、Out 点設定 176
In-Out 点間を再生【ループ再生】 178
In 点、Out 点へ移動 178
In 点、Out 点の削除 178
プレーヤーに表示したクリップをビンに登録 179
プレーヤーのクリップをビンに登録 179
In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】 179

ビンの操作

ビンとクリップ 183
ビンのクリップについて 183
ビンウィンドウの表示 / 非表示 183
登録可能なクリップの種類 183

クリップを自動で登録する 187
監視フォルダーの指定 187
監視の設定 188
ビンへの登録禁止 190
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめる 191
複数クリップの結合【シーケンス化】 191
シーケンスの解除 192
カラーバー / カラーマット / タイトルクリップを作成する 192
カラーバークリップ 192
カラーマットクリップ 192
タイトルクリップ 194
立体視クリップを作成する 194
対になるファイルを選んで立体視化 194
ビン内の別々の L/R クリップを立体視化 195
クリップの立体視解除 195
立体視クリップのシーケンス化 / シーケンスの解除 196
立体視クリップのサブクリップを作成 196
非立体視クリップを立体視クリップとして扱う 196
クリップの情報や内容を変更する 196
プロパティの修正 196
複数クリップのプロパティの修正 197
設定ダイアログの修正 198
ファイルの変換 198
MPEG ファイルのメディア設定 198
H.264 メディア設定 199
クリップの保存先の確認 199
ソフトウェアで開く 199
クリップの管理 201
クリップビューでの操作について 201
クリップの選択 201
クリップのコピー 201
クリップの切り取り 201
クリップの貼り付け 202
タイムラインからの登録 202
クリップの登録解除 203
クリップの並べ替え 203
クリップの色分け 203
クリップをプロジェクトフォルダーへ転送する 203
プロジェクトフォルダーへ転送 203
ハイレゾデータの転送 204
ハイレゾの転送 204
フォルダービューでの操作について 204
フォルダーの作成 204
フォルダーの移動 204
フォルダーの複製 205
フォルダーの削除 205
表示フォルダーの切り替え 205
ビンの情報を書き出す / 読み込む 205
ビンの書き出し【エクスポート】 206
ビンの読み込み【インポート】 206
登録情報の出力【HTML 出力】 206
ビンに登録したクリップを検索する 206
ビン内の検索 206

簡易検索バーで検索 207
未使用クリップの検索 207
検索結果の削除 208

タイムラインの編集

タイムラインの設定 211
トラックの表示について 211
トラックヘッダー 211
トラックの種類 212
トラックの表示をカスタマイズする 213
トラックヘッダーの幅変更 213
トラックの高さ変更 213
トラック名変更 213
トラックを操作する 214
トラックの設定方法 214
トラックの選択 214
トラックのロック 214
トラックの追加 215
トラックの複製 215
トラックの移動 215
トラックの削除 216
タイムラインの表示について 216
タイムスケールのマーク 216
タイムスケール設定 216
表示範囲の移動 217
任意の範囲にフィット 218
タイムラインに配置したクリップを色分けする 218
タイムラインのクリップの色分け 218
編集モードの切り替え 219
クリップを配置・移動するときのモードを切り替える 219
挿入 / 上書きモード 219
シンクロック（同期） 219
リップルモード 220
リンクやグループ化されているクリップを別々に扱う 221
グループ / リンクモード 221
クリップ移動時にイベントにスナップさせる 222
イベントスナップモード 222
トランジション設定時にクリップ全体の長さが変わらないようにする 222
伸縮 / 固定モード 222
伸縮モード / 固定モードに設定 222
クリップの配置 225
チャンネルの振り分けを設定する 225
ソースチャンネルの接続 / 解除 225
ソースチャンネルの接続先変更 226
タイムラインに In 点、Out 点を設定する 227
タイムラインに In 点、Out 点を設定 227
クリップの両端に In 点、Out 点を設定 227
タイムラインの In 点、Out 点を削除 228
クリップを配置する 228
クリップを配置 228
クリップに In 点、Out 点を設定して配置 230
タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置 【3 点編集】 231

タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】 231
カットの切り替わりを確認する【プリロール編集（Preview)】 232
カットの切り替わりを確認しながらクリップを配置【プリロール編集（Rec)】 232
タイムラインに特殊なクリップを配置 233
クリップを好きな位置に移動する 234
複数クリップの選択 234
クリップを移動 234
選択クリップ以降のクリップの移動 236
タイムラインに配置したクリップをビン内で検索する 236
タイムライン上のクリップをビン内で検索 236
クリップの操作 237
クリップのビデオ部分またはオーディオ部分を別々に扱う 237
リンク解除 237
リンク設定 237
複数のクリップを 1 つのクリップとして扱う 237
グループ設定 237
グループ解除 238
クリップをコピーして貼り付ける 238
コピー 238
切り取り 238
貼り付け 238
クリップの In 点、Out 点に貼り付け 239
置き換え 239
部分置き換え 240
クリップを好きなところで分割する 240
クリップをタイムラインカーソル位置で分割 240
クリップを In 点、Out 点で分割 241
分割したクリップを結合 242
クリップが再生されないようにする 243
クリップの有効化 / 無効化 243
クリップを削除する 243
クリップを削除 / リップル削除 243
タイムラインの In-Out 点間を削除 / リップル削除 243
ビデオ / オーディオクリップのみ削除 / リップル削除 245
ギャップ（空き部分）を削除 245
再生速度を変える 246
クリップ全体の速度変更 246
部分的な速度変更【タイムリマップ】 247
コマ止め再生【フリーズフレーム】 250
補間設定 251
ビデオレイアウト 252
映像を変形 • 回転させる 252
レイアウトの編集 252
編集内容をプリセットとして保存 257
プリセットを適用してレイアウトの編集 258
時間軸に沿ってレイアウトを変化させる 258
キーフレームの設定 258
クリップのトリミング 262
トリムモードについて 262
トリムモードに切り替え 262
トリムウィンドウについて 263

トリミングの種類 ... 264
In 点トリム /Out 点トリム ... 264
リップルトリム ... 265
スプリットトリム ... 266
スライドトリム ... 266
スリップトリム ... 267
ローリングトリム ... 267
トランジション / オーディオクロスフェードのトリミング ... 267
トリミングの操作方法 ... 268
タイムライン上でトリミング ... 268
プレビューウィンドウ上でトリミング ... 270
タイムコード入力でトリミング ... 271
ショートカットでトリミング ... 272
マーカー ... 274
素材にマーカーを設定する ... 274
［クリップマーカー］リストの表示 ... 274
キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ... 275
クリップマーカーの設定 ... 276
範囲付きクリップマーカーの設定 ... 276
クリップマーカーの削除 ... 277
クリップマーカーの表示 / 非表示 ... 278
クリップマーカーを利用する ... 279
クリップマーカーへのコメント入力 ... 279
クリップマーカー位置に移動 ... 279
クリップマーカーリストの読み込み【インポート】 ... 279
クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】 ... 280
タイムラインにマーカーを設定する ... 280
［シーケンスマーカー］リストの表示 ... 280
シーケンスマーカーの設定 ... 282
範囲付きシーケンスマーカーの設定 ... 282
シーケンスマーカーの削除 ... 283
シーケンスマーカーを利用する ... 284
シーケンスマーカーへのコメント入力 ... 284
シーケンスマーカー位置に移動 ... 284
シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】 ... 284
シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】 ... 284
タイムラインの再生 ... 286
タイムラインを再生する ... 286
スクラビングで再生 ... 286
レコーダーの操作ボタンで再生 ... 286
シャトル / スライダーで再生 ... 288
マウスで再生【マウスジェスチャ】 ... 288
タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】 ... 289
タイムラインカーソルの周辺を再生 ... 289
見たいシーンをすぐに表示する ... 290
タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ ... 290
タイムコードを入力してジャンプ ... 290
マッチフレームとは ... 290
プレーヤーからタイムラインへジャンプ ... 291
タイムラインから素材クリップへジャンプ ... 291
プレーヤーとタイムラインを同期【ギャングモード】 ... 291
スムーズに再生する ... 293
タイムスケールの色分けについて ... 293

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング 293
プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング 294
過負荷部分 / 負荷部分のみレンダリング 294
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング 294
タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング 295
クリップ / トランジションのレンダリング 295
タイムラインからビデオクリップの書き出し 296
タイムラインから静止画クリップの書き出し 296
一時ファイルの手動削除 297
シーケンス 298
シーケンスを新しく作成する 298
シーケンスとは 298
シーケンスの新規作成 298
シーケンスを編集する 299
シーケンスを開いて編集 299
シーケンスを閉じる 299
ネストシーケンス機能を使って効率的に編集する 300
タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録 300
トラックに空のシーケンスクリップを作成 300
シーケンスの複製 300
シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】 300
マルチカムモード 302
複数のクリップを同時に表示して編集する 302
マルチカムモードに切り替え 302
画面数の変更 303
同期ポイントを設定してクリップを配置 303
カメラ割り当ての変更 303
マルチカム表示の設定 304
カメラ切り替えポイントの設定とカメラの選択 304
カメラ切り替えポイントの設定 304
再生中のカメラ切り替えポイントの設定 305
カメラ切り替えポイントの移動 306
カメラ切り替えポイントの削除 307
選択カメラの切り替え 307
ショートカットでマルチカム編集 308
カメラ切り替えポイント周辺の再生 309
使いたいクリップを選んで 1 つのトラックにまとめる 309
採用クリップのみをトラックにコピー 309
プロキシ編集 311
プロキシファイルで編集する 311
プロキシモードに切り替え 311
プロキシファイルの作成 311
3D 編集 313
立体視編集モードについて 313
立体視編集での注意事項 313
立体視編集のワークフロー 313
操作の取り消し / 取り消しのやり直し 314
操作を元に戻す / 操作をやり直す 314
実行した操作を元に戻す【アンドゥ】 314
取り消した操作をやり直す【リドゥ】 314

エフェクトの適用

［エフェクト］パレット 317
EDIUS で使用できるエフェクトについて 317
［エフェクト］パレットの表示 / 非表示 317
エフェクトの種類 319
エフェクトのプロパティ 320
エフェクトの適用方法 320

エフェクトの設定 323
クリップ全体に効果を与える 323
色 / 明るさ調整【カラーコレクション】 323
3-Way カラーコレクションを調整する 324
YUV カーブを調整する 325
カラーバランスを調整する 328
カラーホイールを調整する 329
モノトーンを調整する 330
ビデオフィルター 331
オーディオフィルター 331
撮影時の手ぶれを補正する 332
［スタビライザー］ 332
立体視クリップの映像のずれを調整する 333
［立体視調整］ 333
複数のフィルターを組み合わせる 334
マスクフィルター 334
映像が切り替わる部分にエフェクトを使う 337
クリップのマージン 337
クリップトランジション 338
トラックトランジション 338
オーディオクロスフェード 339
デフォルトエフェクトの適用 340
デフォルトエフェクトの変更 341
エフェクトのデュレーションを変更する 341
エフェクトのデュレーション変更 341
映像を合成する 341
合成 341
キー 342
キーの設定 343
トランスペアレンシー 347
［フェードイン］/［フェードアウト］ 348
アルファチャンネル 349
［トラックマット］ 351
タイトルにエフェクトを適用する 353
タイトルミキサー 353

エフェクトの操作 355
エフェクトの確認や調整をする 355
［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示 355
エフェクトの確認 / 調整 356
エフェクトの有効 / 無効切り替え 358
ビデオフィルターを L のみまたは R のみに適用 359
エフェクトの削除 359
調整したエフェクトを他のクリップに適用する 360
エフェクトのコピー 360
エフェクトの置き換え 361

ユーザープリセットエフェクト 363
自分で作成したエフェクトを登録する 363
［エフェクト］パレットにエフェクトを登録 363
［エフェクト］パレットからエフェクトを削除 363
［エフェクト］パレットの内容をカスタマイズする 363
［エフェクト］パレットにフォルダー作成 364
エフェクトの名前変更 364
［エフェクト］パレットのフォルダー構成 364
フォルダーショートカット 365
［エフェクト］パレットの初期化 365
インポート / エクスポート 367
作成したエフェクトの書き出し / 読み込み 367
エフェクトの書き出し【エクスポート】 367
エフェクトの読み込み【インポート】 367
カラーデータの確認 368
テレビモニターで表示できるように調整する 368
［ベクトルスコープ / ウェーブフォーム］ 368

タイトルの作成

Quick Titler 375
Quick Titler の起動と終了 375
タイトルの新規作成 375
Quick Titler の終了 376
Quick Titler の画面構成について 376
画面について 376
バーの表示 / 非表示 377
バーの移動 377
タイトルクリップを新規作成 / 保存する 378
タイトルクリップの新規作成 378
タイトルクリップの読み込み 379
静止画の書き出し 379
上書き保存 379
別名保存 380
自動で別名保存 380
テキスト・オブジェクトを作成する 380
テキストの入力 380
書式の設定 381
イメージの作成 381
図形の作成 382
線の作成 383
外部ファイルの取り込み 384
テキスト・オブジェクトを操作する 384
コピー 384
切り取り 385
貼り付け 385
削除 385
テキスト・オブジェクトの拡大 / 縮小 385
テキスト・オブジェクトの回転 386
操作の取り消し / 取り消しのやり直し 387
テキスト・オブジェクトの位置を調整する 387
テキスト・オブジェクトの移動 387
テキスト・オブジェクトの整列 387

レイアウトの設定 389
テキスト・オブジェクトの順序入れ替え 390
グリッド・セーフエリアの表示 / 非表示 390
背景の表示 391
テキスト・オブジェクトに効果を設定する 391
色の設定 391
透明度の設定 392
テクスチャ貼り付け 392
エッジ（枠線）の設定 393
影の設定 394
エンボスの設定 394
ぼかしの設定 395
ロール / クロールの設定 395
編集した効果を登録する 395
スタイルの適用 395
スタイルの登録 396
スタイル名の変更 396
スタイルの削除 396
エフェクトの設定 397
作成したタイトルにエフェクトをかける 397
タイトルミキサーの適用 397
タイトルのサイズや動きを設定する 397
タイトル詳細設定 397
タイトル位置の調整 399
作成したタイトルの位置を調整する 399
レイアウトの設定 399

オーディオの操作

ボリューム / パン調整 403
クリップのボリュームとパンを調整する 403
ラバーバンドポイントの追加 403
ラバーバンドの調整 403
数値を入力して調整 405
パンのラバーバンドをセンターに合わせる 405
ラバーバンドポイントの削除 / 初期化 405
オーディオミキサーでボリューム / パンを調整する 406
オーディオミキサーでの調整 406
音量差を保ったまま調整 409
指定トラックのみ再生 / ミュート 410
複数クリップの音量を均一化する 411
複数クリップにノーマライズを適用 411
クリップのゲイン値を確認・変更 411
部分的に音を消す 412
ウェーブフォーム（波形）表示 412
V ミュート設定 412
音の大きさを測定する 412
シーケンスのラウドネスを測定 412
タイムラインの In-Out 点間のラウドネスを測定 415
クリップのラウドネスを測定 415
オーディオの追加・編集 417
ナレーションや効果音を追加する 417
ボイスオーバーで音声を追加 417

オーディオをずらして再生する 418
オーディオのオフセット 418

編集内容の出力

ファイル形式で出力 421
いろいろなファイル形式に出力する 421
ファイルに出力する前に確認しておきたいこと 421
エクスポーターでファイル出力 424
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力 427
コーデックを選んで AVI 形式に出力 430
音声を出力 431
QuickTime 再生形式に出力 431
BD 用出力形式で出力 431
MPEG-4 形式で出力 432
MPEG2 形式にファイル出力 433
静止画を出力 435
Flash Video（F4V）を出力 435
Flash Video を出力 436
AVCHD 形式でリムーバブルメディアへ出力 436
3DA1 に出力 437
SxS メモリーカード /SDHC メモリーカードに出力 437
GF デバイスに出力 438
Infinity デバイスに出力 439
P2 カードに出力 439
XDCAM Recorder に出力 440
GXF 形式に出力 441
MXF 形式に出力 443
立体視プロジェクトのファイル出力 445
エクスポーターの設定をプリセットとして登録する 446
プリセットエクスポーターの作成 446
プリセットエクスポーターの削除 447
プリセットエクスポーターの読み込み【インポート】 447
プリセットエクスポーターの書き出し【エクスポート】 447
複数のシーケンス • 範囲をまとめて出力する 448
出力する範囲をバッチリストに登録 448
複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】 448
登録した範囲をバッチリストから削除 450
ディスクに出力 451
DVD や BD に出力する 451
ディスクに出力 451
イメージファイルをディスクに書き込み 456
テープへ出力 458
テープへ出力する 458
HDV 機器（Generic HDV）へ出力 458
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 460
立体視プロジェクトのテープ出力 460
デッキ制御できない機器へ出力 461
VARICAM 機器へ出力 461

STRATUS との連携

準備 465
インストール 465
K2 EDIUS Connect のインストール 465
STRATUS との連携機能 466
Assignment List の Placeholder と EDIUS のプロジェクトを関連付ける 466
Placeholder と EDIUS のプロジェクトとの関連付け 466
K2 Clip 入出力時の各種設定 467
K2 サーバー（SAN）設定 467
ブラウザ設定 468
K2 プロジェクトインポーター設定 468
K2 プロジェクトエクスポーター設定 469
STRATUS エクスポーター設定 469
K2 アセット登録設定 470
K2 Media サーバーで管理する K2 Clip を読み込む 471
STRATUS から K2 Clip を読み込む 471
ソースブラウザーから K2 Clip を読み込む 472
K2 Clip 形式で素材をキャプチャする 473
キャプチャ時のワークフロー 473
K2 Clip 形式でキャプチャ時のコーデックの詳細設定 473
K2 Clip 形式でキャプチャ 474
K2 Clip 形式でバッチキャプチャ 475
K2 Media サーバーへクリップを転送する 477
ビンからクリップを K2 Media サーバーへ転送 477
ソースブラウザーからクリップを K2 Media サーバーへ転送 477
プロジェクトファイルを K2 Program 形式で書き出す 478
K2 Clip 形式でファイル出力する 480

付録

ライセンス管理 485
ライセンスを管理する 485
GV LicenseManager を起動する 485
オンライン環境下でライセンスを移動する 486
オフライン環境下でライセンスを移動する 486
オンライン環境下でライセンスを修復する 488
オフライン環境下でライセンスを修復する 488
エフェクト一覧 489
［ビデオフィルター］ 489
［カラーコレクション］ 489
［アンチフリッカー］ 489
［エンボス］ 489
［オールドフィルム］ 489
［クロミナンス］ 489
［シャープネス］ 489
［スタビライザー］ 489
［ストロボ］ 489
［ソフトフォーカス］ 489
［チャンネル選択］ 489
［トンネルビジョン］ 489
［ビデオノイズ］ 490
［ブラー］ 490
［ブレンドフィルター］ 490

[マスク] 490
[マトリックス] 490
[ミラー] 490
[メディアン] 490
[モザイク] 490
[モーションブラー] 490
[ラスタースクロール] 490
[ループスライド] 490
[単色] 490
[線画] 490
[立体視調整] 491
[高品位ブラー] 491
[複合フィルター] 491
[オーディオフィルター] 491
[グラフィックイコライザー] 491
[ディレイ] 491
[トーンコントロール] 491
[ハイパスフィルター] 491
[パラメトリックイコライザー] 491
[パンポット & バランス] 491
[ピッチシフター] 491
[ローパスフィルター] 491
[トランジション] 491
[2D] 492
[3D] 492
[GPU] 493
[SMPTE] 495
[アルファ] 495
[オーディオクロスフェード] 495
[カットアウト → カットイン] 496
[カットアウト → カーブ] 496
[カットアウト → リニア] 496
[カーブ → カットイン] 496
[カーブ → カーブ] 496
[リニア → カットイン] 496
[リニア → リニア] 496
[タイトルミキサー] 497
[スライド A] 497
[スライド B] 497
[ソフトスライド] 497
[ソフトワイプ] 497
[フェードスライド A] 497
[フェードスライド B] 497
[レーザー] 497
[ワイプ] 497
[垂直ワイプ] 497
[水平ワイプ] 497
[フェード] 497
[ブラー] 497
[キー] 497
[合成] 498
[クロマキー] 503
[トラックマット] 503
[ルミナンスキー] 503

キーボードショートカット 504
[編集] 504
[表示] 504
[タイムライン] 505
[プレビュー] 506
[プレビュー - プレーヤー] 506
[プレビュー - レコーダー] 507
[トリム] 507
[クリップ] 507
[クリップ - 削除] 508
[クリップ - 選択] 509
[トラック] 509
[マーカー] 510
[モード] 511
[モード - マルチカム] 511
[キャプチャ] 511
[レンダリング] 512

1 章
はじめに

この章では、新機能や変更機能、製品別の機能差分について掲載しています。

新機能・変更機能

EDIUS Elite の新機能・変更機能について記載しています。
EDIUS Pro、EDIUS Neo、EDIUS Express でご使用になれない機能は、“ 製品別の機能差分リスト ” も合わせてご確認ください。
製品別の機能差分リスト ▶P7

EDIUS 6.5

EDIUS 6.07 との差分を記載しています。

新機能

入出力関連	参照先
QuickTime、Grass Valley HQX MOV の 10 bit 精度での読み込みに対応しました。 非圧縮（v210）AVI が 10 bit 精度での出力に対応しました。 10 bit 精度でファイルの読み込みや出力をするには、［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログで［ビデオ量子化ビット数］を［10bit］に設定しておきます。	***EDIUS Elite/EDIUS Pro 初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成 ▶P37*** ***［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ ▶P39***
Grass Valley HQX AVI、Grass Valley HQ AVI、DV AVI、DVCPRO50 AVI、DVCPRO HD AVI、Grass Valley Lossless AVI、非圧縮（RGB）AVI、非圧縮（YUY2）AVI、非圧縮（UYVY）AVI エクスポーターが 32 bit フロートオーディオの出力に対応しました。 32 bit フロートオーディオで出力するには、［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログで［オーディオ量子化ビット数］を［32bit］に設定しておきます。	***［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ ▶P39***
Grass Valley HQ、Grass Valley HQX、非圧縮（RGBA）AVI エクスポーターで、アルファチャンネルを保持したファイル出力に対応しました。 アルファチャンネルを保持してファイル出力するには、［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログで［ビデオチャンネル］を［YCbCr + アルファ］に設定しておきます。	***［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ ▶P39***
取り込めるファイルのフォーマットが追加されました。 • Flash Video（*.f4v） • ICO Decoder（*.ico、*.icon） • JPEG（*.ico、*.icon） • Multi-Picture Format File（*.mpo） • RED File（*.R3D） • WMPhoto Decorder（*.wdp）	***登録可能なファイル形式 ▶P155***
WIC コーデックがサポートする静止画ファイル（各社カメラの RAW 形式など）の取り込みに対応しました。	***登録可能なファイル形式 ▶P155***
RED 形式の素材の取り込みに対応しました。 再生時の画質を設定できます。	***［RED］ ▶P81***
MXF、K2 Clip のアンシラリーデータのパススルー機能が追加されました。（再生とキャプチャは、STORM 3G ELITE、STORM 3G をご使用の場合のみ対応）	***［再生］ ▶P94*** ***［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログ ▶P428***
K2 Clip のオーディオビットストリームのパススルー機能が追加されました。	***［再生］ ▶P94*** ***［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログ ▶P428***
ソースブラウザーからファイルを取り込むときの転送先をプロジェクトフォルダー以外に設定できます。	***［ソースブラウザー］ ▶P78***

入出力関連	参照先
ファイル出力が可能なフォーマットが追加されました。 • 非圧縮（RGBA）AVI（*.avi） • 非圧縮（v210）AVI（*.avi） • Flash Video（*.f4v） • HQ MXF（*.mxf） • HQX MXF（*.mxf） • 3D P2 書き出し形式 • Panasonic 3DA1 書き出し形式 • DCF Thumbnail Files（*.thm）	*出力フォーマットについて* ▶ *P421*
Flash 用の F4V 形式のファイル出力に対応しました。	*Flash Video（F4V）を出力* ▶ *P435*
Grass Valley HQ Codec/Grass Valley HQX Codec の QuickTime ムービー（*.mov）の入出力に対応しました。	*QuickTime 再生形式に出力* ▶ *P431*
静止画ファイルのバッチエクスポートに対応しました。	*複数のシーケンス・範囲をまとめて出力する* ▶ *P448*
Disc Burner に次の機能が追加されました。 • MPEG2 コーデックでの BD 出力に対応しました。 • 50p、60p フォーマットの出力に対応しました。	*ディスクに出力* ▶ *P451*
K2 Clip のプロキシファイルの取り込みに対応しました。	*K2 Media サーバーで管理する K2 Clip を読み込む* ▶ *P471*

設定関連	参照先
タイムラインでのクリップのサムネイル表示を連続して表示するように設定できます。	*［タイムライン］* ▶ *P90*
プレーヤーを再生しながらタイムラインにクリップを配置するときに、プレーヤーの再生を継続するように設定できます。	*［再生］* ▶ *P94*
プレビューデバイスが、現在のプロジェクト設定のビデオフォーマットと互換性がない場合に表示される警告メッセージを、表示させないように設定できます。	*プレビューデバイスの設定* ▶ *P116*
アルファチャンネル付きの映像をグレースケール化してプレビューできます。	*アルファチャンネルの表示 / 非表示* ▶ *P135*

3D 編集関連	参照先
立体視編集モードが追加されました。 立体視映像を編集したり、ファイル出力したりできます。 ［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログで［立体視編集］を［有効］に設定しておきます。	*［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ* ▶ *P39* *3D 編集* ▶ *P313*
立体視映像を、サイドバイサイドやアナグリフなどの立体視処理の形式でプレビューできます。	*［モニター］* ▶ *P95* *プレビューデバイスの設定* ▶ *P116* *立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示* ▶ *P135*
立体視素材のキャプチャに対応しました。	*［キャプチャ］* ▶ *P75* *立体視素材のキャプチャ（L/R 個別キャプチャ）* ▶ *P148*
立体視素材のファイルの取り込みに対応しました。	*立体視素材を取り込む* ▶ *P168*
立体視クリップを作成する機能が追加されました。 ビン内の L 側、R 側の別々のクリップを立体視化したり、1 つのクリップで映像が分割されている非立体視クリップを立体視クリップとして扱ったりできます。	*立体視クリップを作成する* ▶ *P194*
立体視映像の L 側のみまたは R 側のみにエフェクトを適用できます。	*ビデオフィルターを L のみまたは R のみに適用* ▶ *P359*
立体視映像の L 側と R 側の映像のずれを調整するエフェクトが追加されました。	*立体視クリップの映像のずれを調整する* ▶ *P333*

3D 編集関連	参照先
立体視映像の L 側のみまたは R 側のみのベクトルスコープ / ウェーブフォームを表示できます。	*[ベクトルスコープ/ ウェーブフォーム]* ▶ *P368*
持ち出し編集機能で、プロジェクトのチェックアウト時、立体視クリップの L 側のみ収集する機能が追加されました。	*プロジェクトの持ち出し【チェックアウト】* ▶ *P64*
立体視映像のファイル出力、テープ出力、ディスク出力に対応しました。	*立体視プロジェクトのファイル出力* ▶ *P445* *立体視プロジェクトのテープ出力* ▶ *P460* *ディスクに出力* ▶ *P451*

編集関連	参照先
ビンからファイル変換するときに選べる変換後のフォーマットで、[Grass Valley HQX オンライン画質]、[Grass Valley HQX オフライン画質]、[Grass Valley HQX 高画質 SD ダウンコンバート]、[Grass Valley HQX 低ビットレート SD ダウンコンバート] が追加されました。	*ファイルの変換* ▶ *P198*
プリロール編集機能が追加されました。 カットの切り替わりを確認しながら、素材をタイムラインに配置できます。	*[プリロール編集]* ▶ *P96* *カットの切り替わりを確認する【プリロール編集（Preview）】* ▶ *P232* *カットの切り替わりを確認しながらクリップを配置【プリロール編集（Rec）】* ▶ *P232*
ギャング機能が追加されました。 タイムラインとプレーヤーのカーソル位置や In 点、Out 点を同期できます。	*プレーヤーとタイムラインを同期【ギャングモード】* ▶ *P291*
レイアウターに次の機能が追加されました。 • 映像を変形するときのリサンプリング方法を設定できます。 • 選んだパスやアンカーを水平方向に固定して移動できます。 • クロップ後の映像に、枠やドロップシャドウをつける機能が拡張されました。 • 立体視関連の設定項目が追加されました。 • [パラメーター] タブで、各編集メニューの設定値を、既定値として保存されているレイアウトに設定できます。 • プレビューをダブルクリックしてキーフレームを追加できます。 • キーフレームを設定するキーボードショートカットが追加されました。 • プリセットで［デフォルト］に設定されているレイアウトで、各パラメーターの項目のキーフレームを追加できます。 • 各パラメーターの項目ごとに、キーフレームを一度にすべて削除できます。	*[プロジェクト設定]（詳細設定）ダイアログ* ▶ *P39* *ビデオレイアウト* ▶ *P252*

エフェクト関連	参照先
[エフェクト] パレットで、システムプリセットが［ビデオフィルター］または［オーディオフィルター］のフォルダー内に移動されました。	—
10 bit の精度を保ったまま処理できるエフェクトの種類が追加されました。	*エフェクトの適用方法* ▶ *P320*
アルファチャンネルに適用できるエフェクトの種類が追加されました。	*エフェクトの適用方法* ▶ *P320*
カラーコレクションやマスクフィルターなどのキーフレームを設定できるエフェクトで、次の機能が追加されました。 • キーフレームを設定するキーボードショートカットが追加されました。 • 各パラメーターの項目ごとに、初期値でキーフレームを追加できます。 • 各パラメーターの項目ごとに、キーフレームを一度にすべて削除できます。	*キーフレーム設定* ▶ *P327*
マスクフィルターに次の機能が追加されました。 • マスクフィルターで、パスの内側や外側に設定するビデオフィルターの効果の強弱を設定できます。 • 選んだパスやアンカーを水平方向に固定して移動できます。 • 立体視関連の設定項目が追加されました。 • プレビューをダブルクリックしてキーフレームを追加できます。	*マスクフィルター* ▶ *P334*

オーディオ関連	参照先
ラウドネス基準による音量を測定する機能が追加されました。	*[ラウドネスメーター]* ▶ *P77* *音の大きさを測定する* ▶ *P412*

変更機能

設定関連	参照先
［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログの設定項目が一部変更されました。	*[プロジェクト設定]（詳細設定）ダイアログ* ▶ *P39*
［ユーザー設定］の［フルスクリーンプレビュー］が［モニター］に変更されました。	*[モニター]* ▶ *P95*

編集関連	参照先
ビンやソースブラウザーの［プロパティ］ダイアログの［拡張情報］タブが削除されました。 クリップの情報は、メタデータビューでご確認ください。	*クリップのプロパティの確認* ▶ *P159* *プロパティの修正* ▶ *P196*

エフェクト関連	参照先
ピクチャーインピクチャー、3D ピクチャーインピクチャーが、［エフェクト］パレットから削除されました。 同様の機能は、レイアウター機能を使用することで実現できます。 ピクチャーインピクチャー、3D ピクチャーインピクチャーが適用されているクリップを持つプロジェクトファイルを開いた場合は、従来通り、［インフォメーション］パレットから設定を変更できます。	*ビデオレイアウト* ▶ *P252*
フェードイン / フェードアウトを、タイムライン上のクリップに設定する操作が変更されました。	*[フェードイン] / [フェードアウト]* ▶ *P348*
2D トランジションの設定画面や機能が変更されました。	—
シェイクスタビライザー機能が強化されました。 撮影時の手ぶれを映像処理により補正します。	*撮影時の手ぶれを補正する* ▶ *P332*

Quick Titler	参照先
Quick Titler のプレビュー機能の動作とキーボードショートカットが変更されました。	*Quick Titler の画面構成について* ▶ *P376*

出力関連	参照先
静止画ファイルを出力する操作が一部変更されました。 タイムラインの 1 フレームのみを出力する場合は、タイムラインから静止画クリップを書き出す操作で出力してください。 タイムラインの In-Out 点間の全フレームを出力する場合は、［静止画］エクスポーターで出力してください。	*タイムラインから静止画クリップの書き出し* ▶ *P296* *静止画を出力* ▶ *P435*
Disc Burner の［スタイル選択］タブの設定項目が一部［基本設定］タブに移動されました。	*ディスクに出力* ▶ *P451*

製品別の機能差分リスト

本書は、EDIUS Elite を基に説明しています。
EDIUS Pro、EDIUS Neo、EDIUS Express でご使用になれない機能は、下記の機能差分リストでご確認ください。

• 本文中に記載しているメニューやボタン、設定項目が表示されない場合、ご使用の製品にはその機能が搭載されていません。

√：対応
—：非対応

入出力	Elite	Pro	Neo	Express
オーディオビットストリームパススルー（Dolby-E/AC3）	√	—	—	—
アンシラリーデータパススルー（クローズドキャプション）	√	√	—	—
MXF インポート / エクスポート	√	√	—	—
GF インポート / エクスポート	√	√	—	—
Infinity インポート / エクスポート	√	√	—	—
P2 インポート / エクスポート	√	√	—	—
P2 PLAYLIST インポート	√	√	—	—
XF インポート / エクスポート	√	√	—	—
XDCAM インポート / エクスポート	√	√	—	—
XDCAM プロジェクト（SMI）インポート	√	√	—	—
XDCAM EX インポート / エクスポート	√	√	—	—
RED インポート	√	√	—	—
K2 インポート / エクスポート	√	√	—	—
K2 Clip/K2 Program インポート / エクスポート	√	—	—	—
Final Cut Pro XML インポート	√	√	—	—
EDL インポート / エクスポート	√	√	—	—
AAF インポート / エクスポート	√	√	—	—
EDIUS プロジェクト（ezp ファイル）のインポート / エクスポート	√	√	—	—
プロジェクトのコンソリデート	√	√	—	—
部分転送	√	√	—	—
クリップの自動登録（EDIUS Watch Tool）	√	√	—	—
キャプチャ	√	√	√	—
K2 Clip キャプチャ	√	—	—	—
MXF キャプチャ	√	√	—	—
時差編集キャプチャ	√	—	—	—
立体視素材のキャプチャ（デュアルストリームキャプチャ）（STORM 3G/STORM 3G ELITE ご使用時のみ）	√	√	—	—
立体視素材のキャプチャ（L/R 個別キャプチャ）	√	√	√	—
バッチキャプチャ	√	√	√	—
バッチエクスポート	√	√	—	—
BD/DVD 出力	√	√	√	—
MPEG TS Writer	√	√	√	—

入出力	Elite	Pro	Neo	Express
HDV エクスポート	√	√	√	—
テープ出力	√	√	√	—
STRATUS との連携	√	—	—	—

設定	Elite	Pro	Neo	Express
フリー解像度（4k2k 対応）	√	√	—	—
1080/60p	√	√	√	√
ビデオ量子化ビット数の設定（10 bit モード）	√	√	—	—
レンダリングフォーマット選択	√	√	—	—
TC プリセット選択	√	√	—	—
TC モード選択	√	√	—	—
オーバースキャンサイズ設定	√	√	—	—
オーディオ量子化ビット数の設定	√	√	—	—
ユーザープロファイル	√	√	—	—
デュアルモード	√	√	√	—

編集	Elite	Pro	Neo	Express
マルチカム編集	√	√	—	—
プレビューウィンドウの回転	√	√	—	—
ゼブラ表示	√	√	—	—
タイムリマップ	√	√	—	—
ベクトルスコープ & ウェーブフォーム	√	√	—	—
プロキシ編集	√	√	—	—
プリロール編集	√	√	—	—
ギャングモード	√	√	—	—
サブクリップの作成	√	√	√	—
立体視編集	√	√	√	—
マッチフレーム	√	√	√	—
マーカーリストのインポート / エクスポート	√	√	√	—
トリムモード	√	√	√	—
プロジェクト内の複数シーケンス	√	√	√	—
ネストシーケンス	√	√	√	—

音声	Elite	Pro	Neo	Express
オーディオミキサー	√	√	√	—
オーディオチャンネルマップ	√	√	—	—
ノーマライズ	√	√	—	—
オーディオオフセット調整	√	√	—	—
ラウドネス測定	√	√	—	—
オーディオウェーブフォーム生成	√	√	√	—
ボイスオーバー	√	√	√	—

エフェクト	Elite	Pro	Neo	Express
アルファチャンネル	√	√	√	—
マスクフィルター	√	√	√	—
トラックマット	√	√	—	—
複合フィルター	√	√	—	—
After Effects プラグインブリッジ	√	√	—	—
VST プラグインブリッジ	√	√	√	—
GPUfx	√	√	√	—
クロマキー / ルミナンスキー	√	√	√	—
合成（加算・乗算など）	√	√	—	—
SMPTE トランジション	√	√	—	—
シェイクスタビライザー	√	√	√	—

対応ハードウェア	Elite	Pro	Neo	Express
STORM 3G ELITE	√	√	—	—
STORM 3G	√	√	—	—
STORM MOBILE	√	√	—	—
HDSPARK	√	√	√	—
HDSPARK Pro	√	√	—	—
SHX-E1 SDI	√	√	—	—
SHX-E2 SDI	√	√	—	—
SHX-E1	√	√	—	—
SHX-E2	√	√	—	—
NHX-E1 Bay	√	√	—	—
NHX-E2 Bay	√	√	—	—
NHX-E1	√	√	—	—
NHX-E2	√	√	—	—

2 章
概要

マニュアルの見かたや EDIUS の起動方法、画面構成などについて説明しています。

マニュアルについて

付属マニュアルの使いかた

EDIUS に付属するマニュアル、リファレンスマニュアルの見かたについて説明しています。

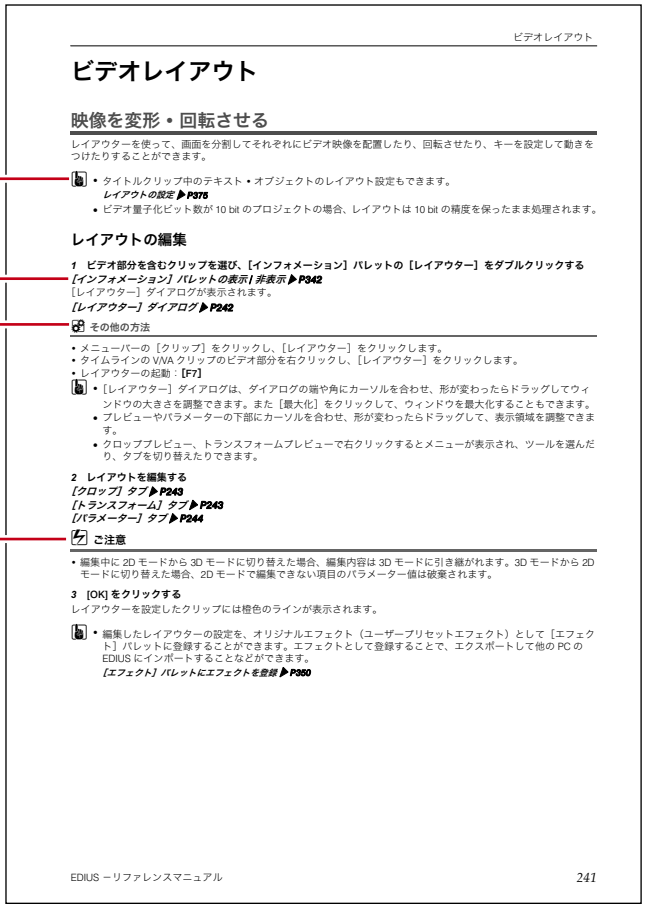
付属マニュアルの構成

EDIUS に付属するマニュアルについて説明しています。

インストールガイド	EDIUS のインストール / アンインストール方法や、ライセンスなどについて説明しています。
リファレンスマニュアル（本書）	EDIUS の機能と操作方法について記載しています。 本書は EDIUS Elite、EDIUS Pro、EDIUS Neo、EDIUS Express の共通マニュアルです。本文中の内容や画面は、EDIUS Elite または EDIUS Pro を基に説明していますので、EDIUS Neo、EDIUS Express とは異なる場合があります。 ***製品別の機能差分リスト ▶P7***
ヘルプ	EDIUS を起動し、メニューバーの［ヘルプ］→［ヘルプ］をクリックするとリファレンスマニュアルを表示できます。

リファレンスマニュアルの見かた

本書での表記と意味は次のとおりです。



* イラストはイメージです。本文中のページとは異なります。

(1)	**ポイント**	機能を行ううえでポイントとなることについて説明しています。
(2)	**参照ページ**	関連ページを示しています。
(3)	**その他の方法**	手順の流れとは違う、他の方法で同じ操作を行う方法を説明しています。
(4)	**ご注意**	機能を行ううえで注意しなければならないことや、制限されることなどを説明しています。

AVCHD/HDV とは

AVCHD/HDV 映像について

映像の記録方式として一般的に使用されている AVCHD や HDV について、EDIUS でのハイビジョン映像の扱い方について説明しています。

AVCHD とは

AVCHD とは、ソニー株式会社とパナソニック株式会社が策定したハイビジョン映像を記録する HD ビデオカメラの規格です。映像に AVC/H.264 方式を採用し、カメラ内蔵のフラッシュメモリーやハードディスク、各種リムーバブルメディアなどにハイビジョン映像を記録することができます。また、音声については、ドルビーデジタル方式（1 ～ 5.1ch）とリニア PCM 方式（1 ～ 7.1ch）をサポートしています。
EDIUS では、ソースブラウザーから、リムーバブルメディアやカメラにアクセスすることで、ファイルを意識せずに AVCHD 規格の動画を扱うことができます。
デジタルカメラから取り込む ▶P161
必要であれば、ファイル（*.m2ts など）をそのまま取り込んで編集することもできます。

HDV とは

HDV とは、日本のカメラメーカー 4 社が策定したハイビジョン映像の記録方式規格です。
DV と同じデータレート（25 Mbps。1 時間あたり約 13 GB（ギガバイト））ながら、映像圧縮に MPEG-2 を採用することでハイビジョン映像の記録を可能にしています。HDV で採用されている MPEG-2 は、1 フレーム単位でデータを分割することができません。そのため、フレーム単位での編集を実現するには、多くのメモリと CPU パワーを必要とします。

		HDV1080	DV
記録メディア		DV テープ	
60 分テープ使用時の記録時間		約 60 分	
映像	**圧縮単位**	15 フレーム	1 フレーム
	ビットレート	25 Mbps	25 Mbps
	記録解像度	1440×1080	720×480
	表示解像度	1920×1080	720×480
音声	**記録方式**	MPEG-1 オーディオレイヤー 2	非圧縮
	ビットレート	384 kbps	1.5 Mbps
	サンプリング周波数	16 bit•48 kHz	

Grass Valley HQ Codec/Grass Valley HQX Codec について

EDIUS はハイビジョン映像を、フレーム単位の編集に適した形式に変換しながら取り込むことができます。その変換に使用されるのが、Grass Valley HQ Codec/Grass Valley HQX Codec です。Grass Valley HQ Codec/Grass Valley HQX Codec を使用することで、編集時のレスポンスを劇的に向上させることができます。Grass Valley HQ Codec を使う場合、ファイルサイズは HDV と比較しておおよそ 7 倍（映像や設定によって増減します）になりますので、可能な限り高速 • 大容量のハードディスクドライブをお使いください。
Grass Valley HQX Codec は、10 bit のビデオ量子化ビット数に対応しています。

EDIUS の起動

起動と終了

EDIUS の起動方法やはじめて起動したときの操作、終了方法について説明しています。

起動方法

EDIUS の起動方法を説明します。

1 デスクトップの EDIUS アイコンをダブルクリックする

［スタートアップ］ダイアログが表示されます。

［スタートアップ］ダイアログ ▶P17

その他の方法

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

［スタートアップ］ダイアログ

プロファイル一覧	ウィンドウレイアウトやシステム設定、ユーザー設定などをプロファイルごとに管理し、切り替えて使用できます。 ***編集環境の管理 ▶P102***
［プロジェクトの新規作成］	EDIUS Elite または EDIUS Pro の場合、EDIUS を初めて起動したときにクリックすると、［プロジェクトプリセット作成］ウィザードが起動します。新規プロジェクトプリセットを作成した後、新規プロジェクトファイルを作成できます。 ***EDIUS Elite/EDIUS Pro 初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成 ▶P37*** EDIUS Neo または EDIUS Express の場合や既存のプロジェクトプリセットが登録されている場合、クリックすると、［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログが表示され、新規プロジェクトファイルを作成できます。 ***起動時のプロジェクト新規作成 ▶P37***
［既存プロジェクトの参照］	クリックすると、［ファイルを開く］ダイアログが表示され、既存のプロジェクトファイルを開くことができます。
［最近使ったプロジェクト］	作業したプロジェクトファイルが最新のものから表示されます。ファイルをダブルクリックすると、プロジェクトファイルが開きます。 項目名をクリックするごとに、昇順、降順が切り替わります。また、項目名を右クリックして、表示する項目をクリックすると表示 / 非表示を切り替えることができます。 プロジェクトの履歴を削除するには、ファイルを選んで右クリックし、［履歴のクリア］または［すべての履歴をクリア］をクリックします。 プロジェクトファイルがないときは、表示されません。
［開く］	プロジェクトファイルを開きます。
［終了］	EDIUS を終了します。

はじめて起動したとき

インストール後、はじめて起動したときは、EDIUS の編集作業で使用するプロジェクトファイルの保存先を指定します。

1 EDIUS を起動する

2 シリアルナンバーを入力し、［登録］をクリックする

オンライン環境下の PC をご使用の場合、シリアルナンバーが登録されます。

オフライン環境下の PC でシリアルナンバーを登録する方法については、インストールガイドを参照してください。

***3* メッセージが表示されるので、[OK] をクリックする**
［フォルダーの設定］ダイアログが表示されます。

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

***5* [OK] をクリックする**

- ［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［プロジェクトファイル］で、プロジェクトフォルダーの保存先を再設定できます。
［プロジェクトファイル］ ▶P92

プロジェクトの終了

編集中のプロジェクトファイルを閉じて、［スタートアップ］ダイアログに戻ります。

***1* メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトを閉じる］をクリックする**

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

EDIUS の終了

EDIUS の終了方法を説明します。

***1* メニューバーの［ファイル］をクリックし、［終了］をクリックする**

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

その他の方法

- プレビューウィンドウの［×］をクリックします。
- EDIUS の終了：**[Alt]** + **[F4]**

EDIUS の環境設定

編集のワークフローと各種設定

EDIUS で映像編集を行うときのワークフローと各種設定の関連についてまとめています。各設定の大まかな概要と関係図は、設定内容一覧を参照してください。

設定内容一覧 ▶ P22

通常のユーザープロファイルを使用している場合は、編集環境の設定は、随時行うことができます。

- EDIUS では、環境を整備する管理者と編集に従事するオペレーターを想定して、システム設定ができないアクセス制限ありの制限ユーザープロファイルが設けられています。アクセス制限を必要としない場合は、通常のユーザープロファイルを使用してください。

編集環境の設定（制限ユーザーではできません）

プロジェクトプリセットの新規作成 → スタートアップダイアログまたはシステム設定

プロジェクトプリセットを作成・登録します。

EDIUS Elite/EDIUS Pro 初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成 ▶ P37
プロジェクトプリセットを新規作成する ▶ P47

* 制限ユーザーはプリセットの内容を変更して使用することはできますが、プリセットを新規作成することはできません。制限ユーザー用プロファイルで編集を始める前に必ず作成してください。

デバイスプリセットの新規作成 → システム設定

カメラやデッキ、当社製ハードウェア製品などを使用して、素材の取り込み / プロジェクトの出力をする場合、デバイスプリセットを作成・登録します。デバイスプリセットは、お使いの機器、入出力時のフォーマットやファイル形式ごとに用意してください。

デバイスプリセットと連携する外部機器を登録する ▶ P107

* 制限ユーザーはデバイスプリセットの作成・変更ができません。制限ユーザー用プロファイルで編集を始める前に、お使いの機器、入出力するストリーム種別やフォーマットなどを設定したプリセットを作成してください。

その他編集環境の設定 → システム設定

- プレビュー用モニターや、フェーダーなどの入力コントローラーなどをお使いの場合、接続設定および詳細設定を行います。
- プラグインエフェクトを登録します。
- キャプチャやレンダリングなどの処理について設定します。

[システム設定] ▶ P75

プロファイルの新規作成 → システム設定

プロジェクトごとに編集環境を切り替えたい場合や、制限ユーザー用プロファイルを使用して編集したい場合、上記で設定したデバイスプリセットやその他編集環境の設定などをプロファイルとして登録できます。
制限ユーザー用プロファイルを使用する場合、制限ユーザーが使用する PC ごとに、制限ユーザー用プロファイルを用意しておく必要があります。
プロファイルはネットワークで管理することもできます。

編集環境の管理 ▶ P102

プロジェクトの新規作成

プロジェクトの新規作成 → プロジェクト設定

プロジェクトプリセットを選んでプロジェクトを開きます。プリセットの内容はプロジェクト設定で変更できます。

起動時のプロジェクト新規作成 ▶ P37
プロジェクト設定を一時的に変更してプロジェクト新規作成 ▶ P38

素材取り込み

カメラやデッキから素材をキャプチャ

デバイスプリセットを選び、素材をキャプチャします。デバイスプリセットはキャプチャする前にシステム設定で作成しておく必要があります。
キャプチャして取り込む ▶P145

ファイルベースの素材をコピー

CD や DVD、BD、AVCHD カメラ、P2 や XDCAM などのデバイス * から、ソースブラウザーで簡単に素材ファイルをコピーできます。デバイスやドライブと PC を接続し、メディアを挿入するだけで、すぐにファイルを参照することができます。
ソースブラウザーからファイルを取り込む ▶P158
* 先にハードディスクなどにコピーしたファイルを参照する場合は、システム設定で参照先を登録しておくことができます。
[インポーター/ エクスポーター] ▶P78

タイムラインの編集

TC プリセットやチャンネルマップを設定 → シーケンス設定またはプロジェクト設定

シーケンスごとに TC プリセットやチャンネルマップを設定できます。シーケンスを新規作成したときのデフォルト値は、プロジェクト設定で変更できます。
シーケンス設定 ▶P46
プロジェクト設定の変更 ▶P46

編集環境のカスタマイズ → ユーザー設定

プロジェクトファイルの保存先や、タイムラインの設定、プレビューに表示される情報などの設定や、ボタンやウィンドウなどのカスタマイズをします。キーボードショートカットと入力コントローラーの設定は、インポート / エクスポートができます。また、これらの設定は使用中のユーザープロファイルに記録され、設定を変更しても随時反映されます。
[ユーザー設定] ▶P90
画面のカスタマイズ ▶P120
プロファイルの登録 ▶P102

ビデオレイアウトを編集

レイアウターでビデオレイアウトを編集できます。編集内容はプリセットとしてレイアウターに保存したり、ユーザープリセットエフェクトとしてエフェクトパレットに登録してエクスポートなどができます。
ビデオレイアウト ▶P252
ユーザープリセットエフェクト ▶P363

エフェクトの編集

既存のエフェクトを編集し、ユーザープリセットエフェクトとしてエフェクトパレットに登録・エクスポートなどができます。
ユーザープリセットエフェクト ▶P363

出力

ファイルに出力 → エクスポーター

エクスポーターを選び、さまざまな形式にファイル出力できます。エクスポーターの設定はプリセットとして登録・エクスポートなどができます。
ファイル形式で出力 ▶P421
プリセットエクスポーターの作成 ▶P446

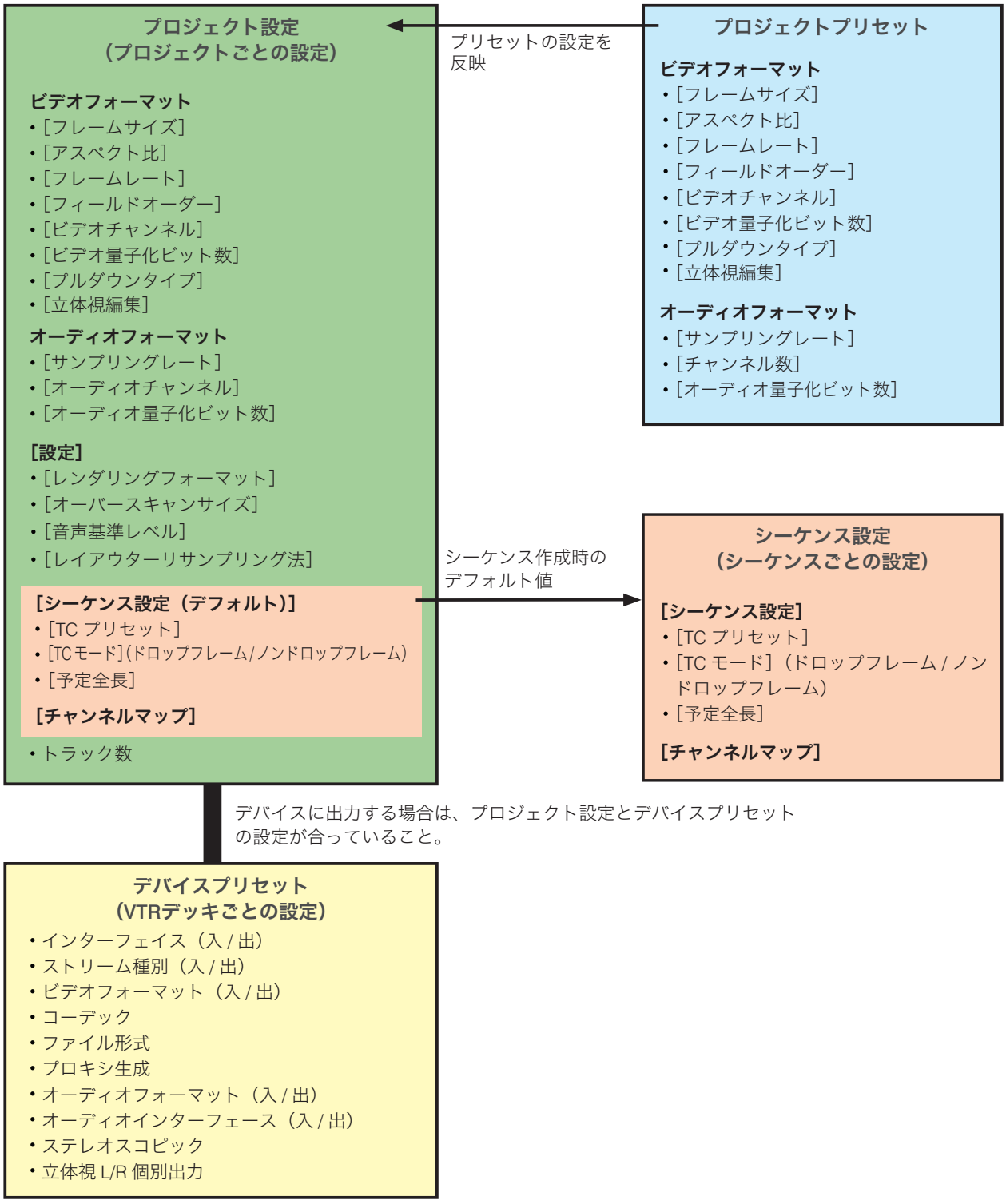
デバイスに出力

当社製ハードウェア製品を使用したり、DV 機器などに出力する場合は、デバイスプリセットの設定が必要です。
デバイスプリセットと連携する外部機器を登録する ▶P107

設定内容一覧

プロジェクト設定 / シーケンス設定 / デバイスプリセットの関係

各設定で設定できる内容と関係は下図のとおりです。



システム設定

システム設定では、プロジェクトプリセットやプロファイルの管理、入出力用ハードウェアの設定、素材のキャプチャ時の設定などを変更できます。

制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合は、システム設定を変更できません。
主な設定項目は次のとおりです。

アプリケーション設定

再生バッファの設定
キャプチャ設定
レンダリング設定
プロファイル管理
プロジェクトプリセット管理
ラウドネスメーター設定
ソースブラウザーの転送先設定

ハードウェア設定

プレビューデバイス設定
デバイスプリセット管理

インポーター / エクスポーター設定

各インポーター • エクスポーターの設定

エフェクトプラグイン設定

プラグインの登録

入力コントローラー設定

接続までの設定（各コントローラーのキー設定はユーザー設定内）

ユーザー設定

ユーザー設定では、タイムラインでのクリップの取り扱い方や、画面やボタンのカスタマイズなど、ユーザーが編集する環境をお好みに変更できます。
制限ユーザー / 管理者ユーザーの区別なく、どのユーザープロファイルでも、設定を変更でき、設定は随時プロファイルに記録されます。
主な設定項目は次のとおりです。

アプリケーション設定

プロジェクトファイル（保存先など）設定
マッチフレーム設定
バックグラウンドジョブ設定
タイムライン設定
プロキシモード設定
その他設定

プレビュー設定

再生設定（プリロールなど）
モニター設定
オンスクリーンディスプレイ設定
情報表示設定（ゼブラ表示、セーフエリア表示など）
プリロール編集設定

ユーザーインターフェース設定

ボタン
コントロール
キーボードショートカット
ビン
ウインドウカラー

素材設定

デュレーション
自動補正
オフラインクリップ復元
部分転送
K2 アセット登録

入力コントローラー

各コントローラーのキー設定

- キーボードショートカット、入力コントローラーのキー設定は、インポート / エクスポートして、他の PC にインストールされた EDIUS で使用することができます。
- プロファイルはインポート / エクスポートして、他の PC にインストールされた EDIUS で使用することができます。また、ネットワークで管理することもできます。

画面構成

EDIUS の画面構成について

EDIUS の全体の画面構成、各ウィンドウやパレットについて説明しています。

全体の画面構成

EDIUS にはさまざまなウィンドウが表示されますが、合計 7 つのウィンドウを使って作業することが基本となります。デュアルモニター環境では各ウィンドウを重ねずに配置することができるので快適に編集することができます。各ウィンドウは、辺や角をドラッグしてリサイズができます。また各ウィンドウはそれぞれスナップするので、簡単に辺や角でそろえて配置することができます。お好みのウィンドウ配置を保存しておくこともできます。

デュアルモニターで表示したとき



シングルモニターで表示したとき



- 複数のウィンドウをそろえて配置している場合、その一つをリサイズすると、スナップしているウィンドウすべてを連動してリサイズできます。キーボードの［Shift］を押しながらリサイズすると、選んだウィンドウのみをリサイズします。ただし、Windows の設定によって連動機能は無効になる場合があります。

プレビューウィンドウ

プレーヤーとレコーダー、2 種類のプレビューウィンドウについて説明します。

シングルモード / デュアルモードの切り替え ▶P131

デュアルモード

デュアルモード時には左にプレーヤー、右にレコーダーが表示されます。



シングルモード

シングルモード時には［プレーヤーに切り替え］/［レコーダーに切り替え］をクリックして表示ウィンドウを切り替えます。



- プレビューウィンドウの GV アイコン をクリックすると、ウィンドウの最小化などができます。

メニューバーについて

操作のほとんどはメニューバーから行うことができます。クリックして項目を選びます。



- インストール後にユーザー登録する場合は、メニューバーの［ヘルプ］をクリックし、［ユーザー登録］をクリックします。
- シリアルナンバーを追加登録する場合は、メニューバーの［ヘルプ］をクリックし、［シリアルナンバーの登録］をクリックします。シリアルナンバーを登録後、機能を有効にするには、EDIUS を再起動する必要があります。
- 次の操作で、使用方法などをヘルプで参照できます。
  - メニューバーの［ヘルプ］をクリックし、［ヘルプ］をクリックします。
  - ヘルプ：**[F1]**
- バージョン情報を表示する場合は、メニューバーの［ヘルプ］をクリックし、［バージョン情報］をクリックします。

プレーヤーについて

素材クリップの再生や外部機器からキャプチャを行うときに使用するウィンドウです。



(1)	**タイムコードエリア**	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。 また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2)	**素材の再生時に使うボタン**	クリップの再生や外部機器の制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 ***プレーヤーの操作ボタンで再生 ▶P173***
(3)	**素材の編集時に使うボタン**	In 点、Out 点の設定、タイムラインへのクリップ挿入、キャプチャ、サブクリップの作成などに使うボタンです。

レコーダーについて

タイムラインの再生やクリップ編集を行うときに使用するウィンドウです。

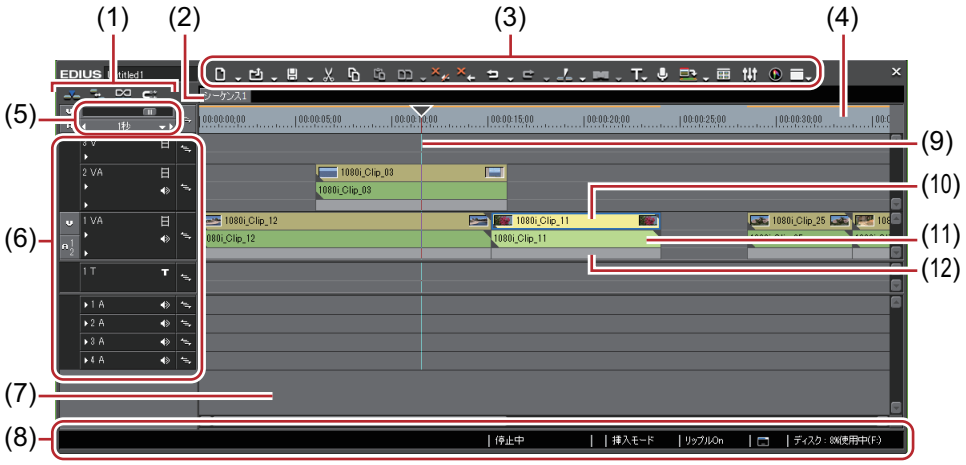


(1)	**タイムコードエリア**	現在の再生位置、In 点、Out 点、デュレーション、ソースデータの全長をタイムコード表示します。 Out 点が In 点より前になるなど、設定に矛盾があるとタイムコードが赤色で表示されます。 タイムコードをクリックすると数値を変更できます。 また、タイムコードを右クリックすると、コピーや貼り付けができます。
(2)	**タイムライン再生時に使うボタン**	タイムラインに配置したクリップの制御（再生、早送り、停止など）に使うボタンです。 ***レコーダーの操作ボタンで再生 ▶P286***
(3)	**タイムラインの編集時に使うボタン**	In 点、Out 点の設定、編集点（クリップの境界点）へのジャンプ、ファイルやテープへの出力に使うボタンです。

タイムラインウィンドウ

トラックにクリップを配置したり、エフェクトを適用したりするウィンドウです。

クリップはタイムラインの左から右へ時系列に配置します。

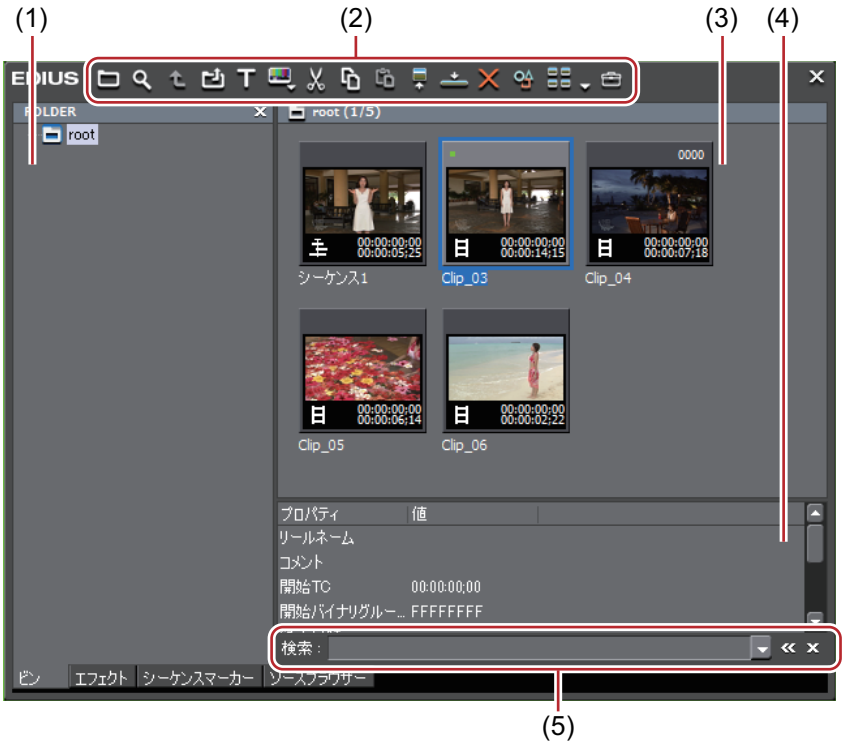


(1)	**モードバー**	編集モードを切り替えるボタンが配置されています。配置するボタンの種類や並び順はカスタマイズできます。 ***編集モードの切り替え*** ***▶P219*** ***操作ボタンの設定*** ***▶P120***
(2)	**シーケンスタブ**	タイムラインに配置したクリップを 1 つのまとまりとして扱うためのタブです。
(3)	**操作ボタン**	編集操作を行うボタンが配置されています。配置するボタンの種類や並び順はカスタマイズできます。 ***操作ボタンの設定*** ***▶P120***
(4)	**タイムスケール**	タイムラインの時間の尺度を表します。
(5)	**タイムスケール設定**	タイムスケールの表示単位を変更できます。 ***タイムスケール設定*** ***▶P216***
(6)	**トラックヘッダー**	各トラックのミュート、ロック、チャンネルの振り分け、トラック間の同期の設定などを行います。トラックの追加や削除もできます。 ***トラックヘッダー*** ***▶P211***
(7)	**タイムライン**	クリップを配置する場所です。トラックの追加・削除などができます。 ***クリップの配置*** ***▶P225*** ***トラックを操作する*** ***▶P214***
(8)	**ステータスバー**	プロジェクトを開いたときの読み込み済みファイル数 / 全ファイル数、オフラインクリップの個数、クリップの再生状況、編集モード、バックグラウンドジョブの処理状況などを表示する部分です。モードバーやタイムラインの操作ボタンにカーソルをあてると、ボタンの名称が左下に表示されます。
(9)	**タイムラインカーソル**	タイムラインの再生位置や編集位置を示します。
(10)	**ビデオ部**	クリップに映像があることを示しています。
(11)	**オーディオ部**	クリップに音声があることを示しています。拡張するとラバーバンドが表示され、ボリュームやパンの調整ができます。 ***クリップのボリュームとパンを調整する*** ***▶P403***
(12)	**ミキサー部**	キーイングなどの設定をする部分です。

ビンウィンドウ

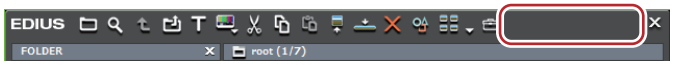
EDIUS に読み込んだクリップを管理するウィンドウです。
フォルダービューは表示 / 非表示を切り替えることができます。クリップビューはサムネイルや詳細情報など、表示方法を切り替えることができます。
キャプチャしたクリップの管理、一覧、検索を行います。

クリップ情報（アスペクト比やフレームレート、ポスターフレームなど）の確認・修正を行います。
クリップの管理 ▶ P201



(1)	**フォルダービュー**	フォルダーをツリー構造で表示します。 ***フォルダービューでの操作について ▶ P204***
(2)	**操作ボタン**	各種操作を行います。
(3)	**クリップビュー**	フォルダーに含まれるクリップの一覧を表示します。 ***クリップビューでの操作について ▶ P201***
(4)	**メタデータビュー**	クリップのメタデータを一覧で表示します。
(5)	**簡易検索バー**	キーボードの［F3］を押すと、表示されます。フォルダー内のクリップを検索します。

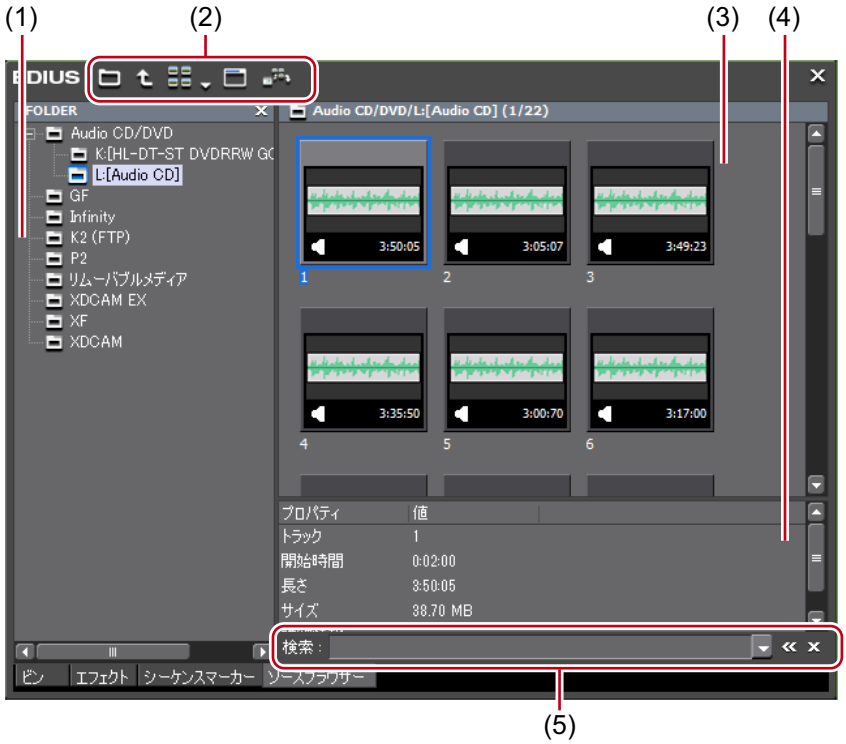
- ビンウィンドウのタイトルバー（ボタンの無い部分）をダブルクリックするたびに、ビンウィンドウの上下が伸縮します。



ソースブラウザーウィンドウ

CD/DVD、AVCHD カメラなどの、ファイルベースで映像や音声が記録されている外部機器内の素材ファイルを確認するウィンドウです。
フォルダービューは表示 / 非表示を切り替えることができます。クリップビューはサムネイルや詳細情報など、表示方法を切り替えることができます。

外部機器内の素材の一覧、ビンへの転送、検索を行います。



(1)	**フォルダービュー**	PC と接続されているデバイスやドライブがツリーで表示されます。デバイスやドライブにメディアを挿入すると、ツリーにメディア名が表示され、メディア名をクリックすると保存されているファイルがクリップビューに表示されます。ローカルディスクを参照する場合は、フォルダービューに表示する参照先を、システム設定であらかじめ登録しておくことができます。 ***[インポーター / エクスポーター]*** ***▶P78***
(2)	**操作ボタン**	各種操作を行います。ボタンの種類や操作はデバイスによって異なります。 ***ソースブラウザーからファイルを取り込む*** ***▶P158***
(3)	**クリップビュー**	外部機器内の素材ファイルの一覧を表示します。
(4)	**メタデータビュー**	素材ファイルのメタデータを一覧で表示します。
(5)	**簡易検索バー**	キーボードの［F3］を押すと、表示されます。外部機器内の素材ファイルを検索します。

- ソースブラウザーウィンドウのタイトルバー（ボタンの無い部分）をダブルクリックするたびに、ソースブラウザーウィンドウの上下が伸縮します。

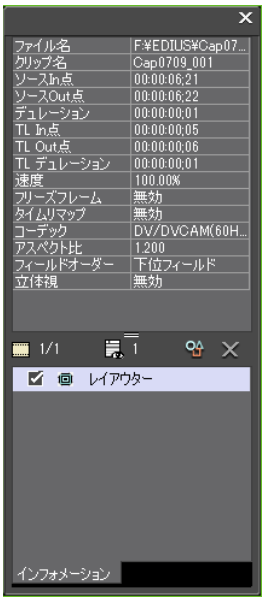


パレット

インフォメーションパレット、エフェクトパレット、マーカーパレットの 3 つのパレットがあります。

[インフォメーション] パレット

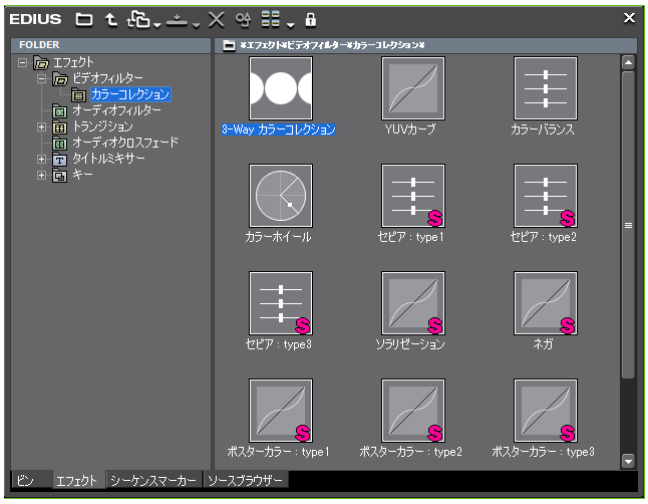
[インフォメーション] パレットの表示 / 非表示 ▶ P355



- タイムラインに配置したクリップの情報を表示します。
- 設定したエフェクトの情報表示、エフェクト適用の有無、順番の設定を行います。
- 設定したエフェクトの調整を行います。
- クリップにビデオ部分がある場合、ビデオレイアウトの設定を行います。

[エフェクト] パレット

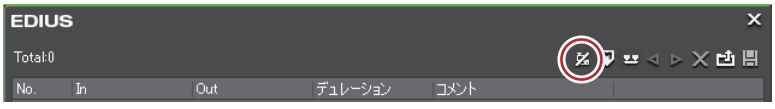
[エフェクト] パレットの表示 / 非表示 ▶ P317



- クリップに加えるビデオ効果やオーディオ効果などが登録されています。
- カスタマイズエフェクトの登録、削除を行います。

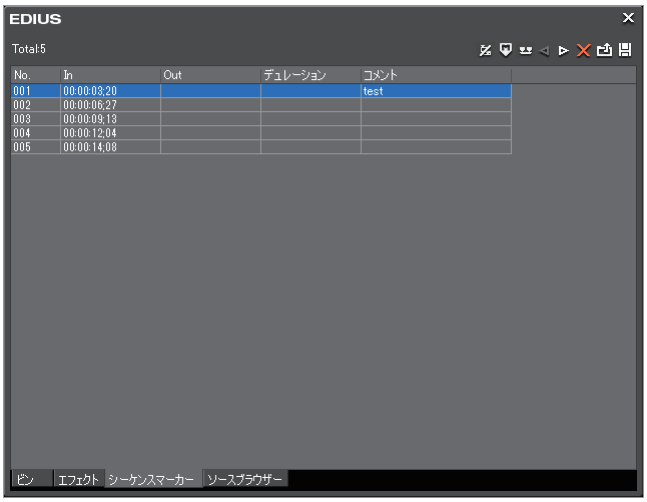
[マーカー] パレット

タイムラインに付加するシーケンスマーカーと、クリップに付加するクリップマーカーを管理します。[シーケンスマーカー] リストと [クリップマーカー] リストは、ボタンをクリックして切り替えられます。



[シーケンスマーカー] リスト

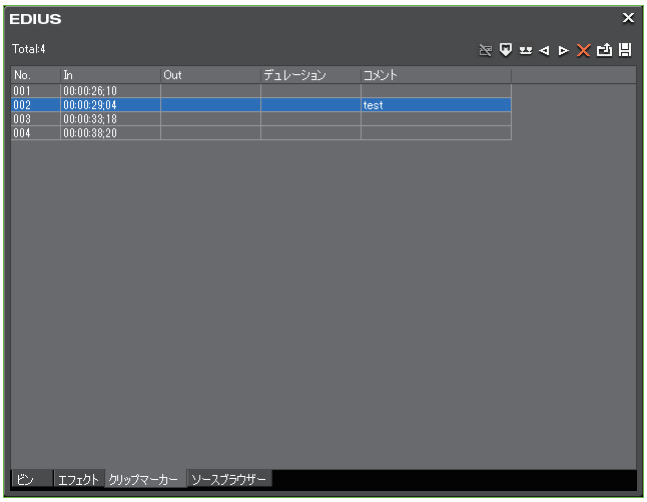
[シーケンスマーカー] リストの表示 ▶ P280



- シーケンスマーカーの設定、削除を行います。
- 任意のシーケンスマーカーへジャンプ、コメントの追加を行います。
- シーケンスマーカーリストの、読み込みや書き出しを行います。

[クリップマーカー] リスト

[クリップマーカー] リストの表示 ▶ P274



- クリップマーカーの設定、削除を行います。
- 任意のクリップマーカーへジャンプ、コメントの追加を行います。
- クリップマーカーリストの、読み込みや書き出しを行います。

- 次の操作で、3 つのパレットをまとめて表示 / 非表示できます。
  - メニューバーの［表示］をクリックし、［パレット］→［すべて表示］（［すべて隠す］）をクリックします。
  - すべて表示：**[H]**
- 3 つのパレットを結合し、まとめることができます。また、ビンウィンドウやソースブラウザーウィンドウに各パレットをまとめることもできます。
  ビンウィンドウ/ ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合 ▶ P118
- パレットのタイトルバーをダブルクリックするたびに、パレットの上下が伸縮します。



数値の入力方法

キーボードやマウスで数値を入力する

設定ダイアログでの数値の設定操作について説明します。

数値を直接入力

キーボードの［0］～［9］で直接数値を入力することができます。

***1*　設定入力欄を選び、キーボードで数値を入力する**

HHMMSSFF（H: 時、M: 分、S: 秒、F: フレーム）の形式で入力できます。例えば、43 秒 21 フレームと入力する場合、「43S21F」または数字のみ「4321」と入力します。10 分と入力する場合、「10M」または「100000」と入力します。「3H2M1S0F」と入力した場合でも、「03:02:01:00」となります。

***2*　キーボードの［Enter］を押す**

オフセット入力

入力欄に増減値を入力することができます。

***1*　設定入力欄を選び、現在の設定値からの増減値を入力する**

***2*　キーボードの［Enter］を押す**

数値の前に「–」を入力した場合は、設定値が減少します。
数値の前に「+」を入力した場合は、設定値が増加します。

- オフセット入力はタイムコードの入力時のみ使えます。

十字キーでの設定

キーボードのキーを使って数値を入力することができます。

***1*　設定入力欄を選び、キーボードの十字キー（↑、↓、←、→）を使って設定値を変更する**

***2*　キーボードの［Enter］を押す**

マウスホイールでの入力

設定値は、マウスホイールで変更することができます。マウスホイールとは、マウス中央にあるボタンのことです。

***1*　設定入力欄にマウスカーソルを近づける**

マウスカーソルの形状が変わります。

***2*　数値をクリックして、マウスホイールを回転させる**

その他の方法

- 設定入力欄でマウスの右ボタンを押したまま上方向へドラッグすると数値が増加します。ドラッグをしている間は増加を続けます。ドラッグした位置からマウスを遠ざけるにつれて増分が大きくなります。
- 同じようにマウスの右ボタンを押したまま下方向へドラッグすると数値が減少します。
- マウスの左ボタンを押したまま上方向へドラッグするとマウスの移動量だけ増加します。同じように下方向へドラッグすると減少します。この場合、マウスを動かさないと数値は変化しません。

3 章
プロジェクトの設定

EDIUS で編集作業を行うときの一番大きな作業単位になるのが、プロジェクトファイルです。プロジェクトファイルには、編集の経過や、映像のフォーマットなどの情報が記録されます。
この章では、プロジェクトの操作や設定について説明しています。

プロジェクトの操作

プロジェクトを新規作成する

EDIUS の起動時や起動後に、プロジェクトを新規作成する方法について説明しています。
EDIUS Elite または EDIUS Pro の場合、プロジェクトを作成するには、まず、出力先のフォーマットに合わせて、プロジェクトのフォーマットを設定し、プロジェクトプリセットとして登録します。
EDIUS Neo または EDIUS Express の場合、プロジェクトプリセットがあらかじめ登録されています。出力先のフォーマットに合わせてプロジェクトプリセットを選びます。

EDIUS Elite/EDIUS Pro 初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成

EDIUS をインストール後、はじめて起動したときに、作成するプロジェクトのフォーマットを設定し、プリセットとして登録しておきます。

1 ［スタートアップ］ダイアログで［プロジェクトの新規作成］をクリックする

［プロジェクトプリセット作成］ウィザードが起動します。

2 ［サイズ］、［フレームレート］、［ビデオ量子化］の順番に、各項目 1 つ以上チェックを入れ、［次へ］をクリックする

EDIUS で作成したいプロジェクトのフォーマットに合わせて、ビデオサイズとフレームレート、ビデオ量子化を設定します。1 項目に複数チェックを入れることもできます。

- ビデオ量子化ビット数を 10 bit に設定すると 10 bit 精度を保持して編集できます。ただし、使用するエフェクトによっては、8 bit 精度になる場合もあります。10 bit で読み込むことができるフォーマットは、Grass Valley HQX AVI、非圧縮 AVI、AVC-Intra、QuickTime、Grass Valley HQX MOV です。また、10 bit で出力することができるフォーマットは、Grass Valley HQX AVI、AVC-Intra、非圧縮（v210）AVI です。

3 内容を確認する

手順 **2** で設定した内容に該当するフォーマットが一覧で表示されます。
チェックが入っているフォーマットのプリセットが作成されるので、必要に応じて、使用しないフォーマットのチェックをはずします。

- ［戻る］をクリックして、設定をやり直すこともできます。

4 ［完了］をクリックする

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログが表示され、［使用可能なプリセット］に、作成したプロジェクトプリセットがアイコンで表示されます。

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログ ▶ P38

ご注意

- 作成したプロジェクトプリセットを変更するときは、［システム設定］の［アプリケーション］→［プロジェクトプリセット］で行ってください。プロジェクトプリセットの追加作成もシステム設定で行います。手順 **4** で、［プリセットを変更して使用する］にチェックを入れて設定内容を変更しても、変更はプリセットには反映されませんのでご注意ください。

［プロジェクトプリセット］ ▶ P77

起動時のプロジェクト新規作成

EDIUS の起動時、既存のプロジェクトプリセットを選んでプロジェクトを新規作成します。

1 ［スタートアップ］ダイアログで［プロジェクトの新規作成］をクリックする

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログが表示されます。

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログ ▶ P38

- 初回起動時は、［プロジェクトプリセット作成］ウィザードが起動します。

EDIUS Elite/EDIUS Pro 初回起動時のプロジェクトプリセット新規作成 ▶ P37

2 ［プロジェクトファイル］の［プロジェクト名］にプロジェクト名を入力する

3 プロジェクトプリセットを選び、[OK] をクリックする

- ［キャンセル］をクリックすると、［スタートアップ］ダイアログに戻ります。

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログ

［プロジェクトファイル］	**［プロジェクト名］** 入力欄をクリックし、プロジェクト名を入力します。 **［フォルダー］** プロジェクトの保存先を設定します。変更する場合は［...］をクリックし、フォルダーを選びます。 ［プロジェクト名のフォルダー作成］にチェックを入れると、保存先にプロジェクト名のフォルダーを作成します。
［使用可能なプリセット］	登録されているプロジェクトプリセットを一覧で表示します。アイコンをダブルクリックすると、選んでいるプロジェクトプリセットで新規プロジェクトファイルが開きます。
［プリセットを変更して使用する］	チェックを入れると、既存のプロジェクトプリセットの詳細設定（レンダリングフォーマットやトラック数など）を変更して新規プロジェクトファイルを作成できます。既存のプロジェクトプリセットの設定内容は変更されません。 ***プロジェクト設定を一時的に変更してプロジェクト新規作成 ▶P38*** 制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合は、プロジェクトプリセットの詳細設定を変更できません。
［説明］	［使用可能なプリセット］で選んでいるプロジェクトプリセットの設定内容を表示します。

プロジェクト設定を一時的に変更してプロジェクト新規作成

EDIUS の起動時、既存のプロジェクトプリセットの詳細設定（レンダリングフォーマットやトラック数など）を一時的に変更してプロジェクトを作成できます。

ご注意

- ここで説明する操作では、設定の変更が元のプロジェクトプリセットに反映されません。初回起動時以降にプロジェクトプリセットを新規作成したり、プロジェクトプリセットの内容を変更する場合は、［システム設定］の［アプリケーション］→［プロジェクトプリセット］で行います。

［プロジェクトプリセット］▶P77

1 **［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログで、［プロジェクトファイル］の［プロジェクト名］にプロジェクトファイル名を入力する**

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログ▶P38

2 **プロジェクトプリセットを選ぶ**

3 **［プリセットを変更して使用する］にチェックを入れ、[OK] をクリックする**

［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログが表示されます。

［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ▶P39

4 **プロジェクト設定を行い、[OK] をクリックする**

[プロジェクト設定]（詳細設定）ダイアログ

[映像プリセット]	一般的に使用されるビデオフォーマットの一覧です。リストから出力時の環境に合うビデオフォーマットを選びます。
[音声プリセット]	一般的に使用されるオーディオフォーマットの一覧です。リストから出力時の環境に合うオーディオフォーマットを選びます。
 **(拡張ボタン)**	クリックすると、詳細設定ができます。
[詳細設定]	拡張ボタンをクリックすると、[映像プリセット]と[音声プリセット]で選んだフォーマットをもとに詳細設定をカスタマイズできます。グレーアウトしている項目は、設定を変更できません。 **[フレームサイズ]** リストからフレームサイズを選びます。 [カスタム]を選ぶと、ピクセル単位で数値入力して設定できます。(横幅は 4 の倍数を指定する必要があります。最大値は、4096×2160 pixel です。) **[アスペクト比]** リストからアスペクト比を選びます。 **[フレームレート]** リストからフレームレートを選びます。 **[フィールドオーダー]** インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。 **[ビデオチャンネル]** リストから、出力するチャンネル（カラーチャンネル / アルファチャンネル）を選びます。[YCbCr]を選ぶと、カラーチャンネルのみを出力します。[YCbCr + アルファ]を選ぶと、カラーチャンネルとアルファチャンネルを出力します。 **[ビデオ量子化ビット数]** リストからビデオ量子化ビット数を選びます。 **[プルダウンタイプ]** フレームレートが 24p または 23.98p の場合にのみ設定できます。23.98p の映像を 59.94i や 59.94p の映像信号に変換するときの変換方法を選びます。[プルダウン（2-3-2-3)]は滑らかに再生できますが、再編集には向かないため、最終的な出力を目的にしている場合に選びます。[アドバンスド プルダウン（2-3-3-2)]は、滑らかさは劣りますが、編集途中の一時ファイルとして作成する場合に選びます。 **[立体視編集]** 3D 編集を行う場合は、[有効]を選びます。立体視編集モードになります。 ***立体視編集のワークフロー▶P313*** **[サンプリングレート]** リストからオーディオのサンプリングレートを選びます。 **[オーディオチャンネル]** リストからオーディオチャンネル数を選びます。 **[オーディオ量子化ビット数]** リストからオーディオ量子化ビット数を選びます。

[設定]	**[レンダリングフォーマット]** 編集作業中のレンダリングやファイル出力に使用するデフォルトのコーデックを選びます。RGB、UYVY、YUY2、RGBA、v210 は非圧縮 AVI です。コーデックによっては、[詳細設定] をクリックしてレンダリングの品質を設定することができます。 ***コーデックの詳細設定 ▶ P40*** **[オーバースキャンサイズ]** オーバースキャンを使用する場合は、比率を入力します。入力範囲は「0」～「20」です。オーバースキャンを使用しないときは「0」を入力します。 **[音声基準レベル]** 音声基準レベルを設定します。[オーディオミキサー] ダイアログを VU メーターに切り替えて表示する場合、設定した音声基準レベルを「0」として目盛りが表示されます。 **[レイアウターリサンプリング法]** レイアウターで映像を変形するときのリサンプリング方法を選びます。 ***ビデオレイアウト ▶ P252***
[シーケンス設定（デフォルト）]	シーケンスを新規作成するときのデフォルトの設定です。 **[TC プリセット]** タイムラインの開始タイムコードを入力します。 **[TC モード]** プロジェクト設定が NTSC フォーマットの場合、タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。 **[予定全長]** 完成時の全長が決まっている場合に数値入力で設定します。設定しておくと、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。
[トラック（デフォルト）]	プロジェクトやシーケンスを新規作成するときのデフォルトのトラック数、チャンネルマップです。 **[V トラック]** / **[VA トラック]** / **[T トラック]** / **[A トラック]** クリップを配置するトラック数を設定します。 トラックは、プロジェクトを開いたあとでも任意に追加・削除できます。 **[チャンネルマップ]** [オーディオチャンネルマップ] ダイアログで、各トラックのオーディオ出力チャンネルを設定できます。 ***オーディオチャンネルマップの設定 ▶ P43***

数値の入力方法 ▶ P34

- [ビデオチャンネル] を [YCbCr + アルファ] に設定した場合に、アルファチャンネルを保持して出力することができるフォーマットは、Grass Valley HQ AVI、Grass Valley HQX AVI、非圧縮（RGBA）AVI です。

ご注意

- プロジェクト設定に対して正しいレンダリングフォーマットが選ばれていない場合、[レンダリングフォーマット] の項目が赤色で表示され、設定は完了できません。

コーデックの詳細設定

[プロジェクト設定]（詳細設定）ダイアログで、各コーデックのレンダリングの品質を設定することができます。
[プロジェクト設定]（詳細設定）ダイアログ ▶ P39

Grass Valley HQ AVI/Grass Valley HQX AVI/HQ MXF/HQX MXF

項目の内容については、[システム設定] の [ハードウェア] → [デバイスプリセット] で、[プリセットウィザード] の [設定 − Grass Valley HQ] / [設定 − Grass Valley HQX] ダイアログを参照してください。[既定値として保存] をクリックすると、現在の設定内容を既定値として保存します。
[設定 − Grass Valley HQ] / [設定 − Grass Valley HQX] ダイアログ ▶ P109

MPEG2 Program Stream

［基本設定］タブ

［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。
［サイズ］	画質を選びます。
［品質 / 速度］	品質をリストから選びます。品質が高いほど、エンコードに時間がかかります。
［ビットレート］	ビットレートタイプを選びます。 ［CBR］は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。［平均（bps)］のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 ［VBR］は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。［CBR］に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。［平均（bps)］と［最大（bps)］のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。

［拡張設定］タブ

［フィールドオーダー］	インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。
［色形式］	YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。
［プロファイル & レベル］	プロファイル & レベルを選びます。［色形式］が［4:2:0］の場合、プロファイルは Main Profile、［4:2:2］の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル & レベルは［色形式］で選んだフォーマットに合わせて変更されます。
［GOP 構造］	MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮 / 伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は［IBBP］を選んでください。 ［I-Frame Only］は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。
［ピクチャ枚数］	1 グループに含まれるフレーム数を設定します。
［Closed GOP］	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

MPEG2 for GF I frame only（100 Mbps）/MPEG2 for GF Long GOP（50 Mbps）/MPEG2 for XDCAM HD422/MPEG2 for XDCAM HD LP/MPEG2 for XDCAM HD SP/MPEG2 for XDCAM HD HQ

設定できる項目は［MPEG2 Program stream］と同じです。
MPEG2 Program Stream▶ P41

MPEG2 MXF

［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。

[ビットレート]	ビットレートタイプを選びます。 [CBR] は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。[平均] のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 [VBR] は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。[CBR] に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。[平均] と [最大] のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。
[品質 / 速度]	品質をリストから選びます。品質が高いほど、エンコードに時間がかかります。
[フィールドオーダー]	インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。
[GOP 構造]	MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮 / 伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は [IBBP] を選んでください。 [I-Frame Only] は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。
[ピクチャ枚数]	1 グループに含まれるフレーム数を設定します。
[Closed GOP]	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。
[色形式]	YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。
[プロファイル & レベル]	プロファイル & レベルを選びます。[色形式] が [4:2:0] の場合、プロファイルは Main Profile、[4:2:2] の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル & レベルは [色形式] で選んだフォーマットに合わせて変更されます。

JPEG2000 MXF

[ビットレート]	ビットレートをリストから選びます。

HDV

[セグメントエンコード]	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。 出力フォーマットのフレームレートが 23.98p の場合、セグメントエンコードはできません。 **[品質 / 速度]** リストから、再エンコードを行う部分の品質を選びます。品質が高いほど、エンコードに時間がかかります。

DV AVI

[MSDV で出力する] にチェックを入れると、MSDV コーデックの AVI に書き出します。

起動後のプロジェクト新規作成

EDIUS を起動したあとでも、プロジェクトを新規作成できます。

1 タイムラインの［シーケンスの新規作成］のリストボタンをクリックする



EDIUS Express の場合、タイムラインの［プロジェクトの新規作成］をクリックした後、手順 ***3*** に進んでください。

2 ［プロジェクトの新規作成］をクリックする

編集中に新規作成をすると、プロジェクトファイルを保存するかを確認するダイアログが表示されます。

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログが表示されます。

［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログ▶P38

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［新規作成］→［プロジェクト］をクリックします。
- 起動後のプロジェクト新規作成：**【Ctrl】+ 【N】**

- プロジェクトを新規作成すると、ビンのクリップは初期化（全削除）されます。

3 ［プロジェクトファイル］の［プロジェクト名］にプロジェクト名を入力する

4 プロジェクトプリセットを選び、[OK] をクリックする

- ［プリセットを変更して使用する］にチェックを入れると、既存のプロジェクトプリセットの詳細設定（レンダリングフォーマットやトラック数など）を変更してプロジェクトを作成できます。
  ［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ▶P39

オーディオ出力のチャンネルマップを設定する

トラックからの出力を、最終的にどのチャンネルに出力するかを設定します。設定した内容は、オーディオチャンネルマッププリセットとして登録できます。

オーディオチャンネルマップの設定

トラックからの出力を、最終的にどのチャンネルに出力するかを設定します。

1 ［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログで［チャンネルマップ］をクリックする

［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ▶P39

［オーディオチャンネルマップ］ダイアログが表示されます。

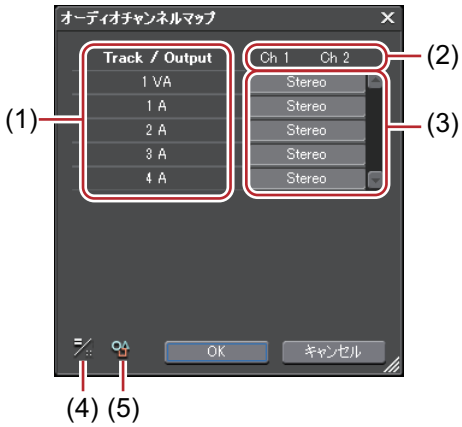
［オーディオチャンネルマップ］ダイアログ▶P44

2 トラックと出力先チャンネルの交差する部分をクリックし、オーディオチャンネルマップを設定する

クリックするたびに［Stereo］、［Mono］、［出力先なし］が切り替わります。

ステレオで出力する場合は、奇数チャンネル＋偶数チャンネルの組み合わせで［Stereo］に設定します。モノラルで出力する場合は［Mono］、出力しない場合は［出力先なし］に設定します。また、設定が無効の場合は、「—」と表示されます。

[オーディオチャンネルマップ] ダイアログ



(1)	**トラック**	表示されるトラックの数や種類は、プロジェクト設定の［トラック（デフォルト）］の設定により異なります。
(2)	**出力先チャンネル**	表示されるチャンネル数は、プロジェクト設定の［音声プリセット］や［オーディオチャンネル］の設定により異なります。
(3)	**オーディオチャンネルマップ設定**	トラックからの出力を、どのチャンネルに出力するかを設定します。クリックするごとに［Stereo］、［Mono］、［出力先なし］が切り替わります。
(4)	**［表示切替］**	クリックすると、EDIUS 5 の［オーディオチャンネルマップ］ダイアログの表示に切り替わります。
(5)	**［プリセット］**	設定した内容をプリセットとして登録できます。 ***オーディオチャンネルマッププリセットの作成*** ▶ ***P44***

- 素材クリップのオーディオチャンネルをどのトラックに配置するかは、トラックヘッダーで設定します。
  ソースチャンネルの接続 / 解除 ▶ ***P225***

ご注意

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

オーディオチャンネルマッププリセットの作成

よく使うオーディオチャンネルマップの設定をプリセットとして登録できます。

1 **［オーディオチャンネルマップ］ダイアログでオーディオチャンネルマップを設定する**
［オーディオチャンネルマップ］ダイアログ ▶ ***P44***

2 **［プリセット］をクリックし、［保存］をクリックする**

3 **プリセット名を入力し、[OK] をクリックする**

- 既存のオーディオチャンネルマッププリセットに現在の設定を上書きできます。手順 ***2*** で［プリセット］をクリックし、［アップデート］→［プリセット名］をクリックします。プリセット名を確認し、[OK] をクリックします。
- オーディオチャンネルマッププリセットの一覧を確認するには、［オーディオチャンネルマップ］ダイアログで［プリセット］をクリックし、［プロパティ］をクリックします。

オーディオチャンネルマッププリセットの切り替え

使用するオーディオチャンネルマッププリセットを切り替えます。

1 ［オーディオチャンネルマップ］ダイアログで、［プリセット］をクリックし、［読み込み］をクリックする
［オーディオチャンネルマップ］ダイアログ▶P44
オーディオチャンネルマッププリセットの一覧が表示されます。

2 プリセットを選び、[OK] をクリックする

オーディオチャンネルマッププリセットの削除

作成したオーディオチャンネルマッププリセットを削除できます。

1 ［オーディオチャンネルマップ］ダイアログで、［プリセット］をクリックし、［プロパティ］をクリックする
［オーディオチャンネルマップ］ダイアログ▶P44
オーディオチャンネルマッププリセットの一覧が表示されます。

2 プリセットを選び、［削除］をクリックする

3 ［はい］をクリックする

オーディオチャンネルマッププリセットの読み込み【インポート】

オーディオチャンネルマッププリセットを読み込みます。

1 ［オーディオチャンネルマップ］ダイアログで、［プリセット］をクリックし、［プロパティ］をクリックする
［オーディオチャンネルマップ］ダイアログ▶P44
オーディオチャンネルマッププリセットの一覧が表示されます。

2 ［インポート］をクリックする

3 ファイルを選び、［開く］をクリックする

オーディオチャンネルマッププリセットの書き出し【エクスポート】

作成したオーディオチャンネルマッププリセットを書き出します。

1 ［オーディオチャンネルマップ］ダイアログで、［プリセット］をクリックし、［プロパティ］をクリックする
［オーディオチャンネルマップ］ダイアログ▶P44
オーディオチャンネルマッププリセットの一覧が表示されます。

2 プリセットを選び、［エクスポート］をクリックする
［名前を付けて保存］ダイアログが表示されます。

3 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

プロジェクトの設定を変更する

編集中に、プロジェクト設定を変更する方法について説明しています。

プロジェクト設定の切り替え

編集中のプロジェクト設定を、プロジェクトプリセットを切り替えることで変更します。

- プロジェクトプリセットの新規作成や、既存のプロジェクトプリセットの設定内容の変更は、［システム設定］の［アプリケーション］→［プロジェクトプリセット］で行います。
  プロジェクトプリセットを新規作成する▶P47

1 タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする



2 ［プロジェクト設定］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［設定］をクリックし、［プロジェクト設定］をクリックします。

3　プロジェクトプリセットを選び、[OK] をクリックする

プロジェクト設定の変更

既存のプロジェクトプリセットの詳細設定を変更することで、プロジェクト設定を変更します。

ご注意

- 編集中のプロジェクトのプロジェクト設定を変更しても、元のプリセットの設定は変更されません。
  プロジェクトプリセットの新規作成や、既存のプロジェクトプリセットの設定内容の変更は、［システム設定］の［アプリケーション］→［プロジェクトプリセット］で行います。

プロジェクトプリセットを新規作成する ▶P47

- プロジェクトを編集中に、プロジェクト設定の［TC プリセット］、［TC モード］、［予定全長］、［チャンネルマップ］などの設定を変更しても、作成済みのシーケンスには内容が反映されません。作成済みのシーケンスの設定は、各シーケンスの［シーケンス設定］で変更することができます。

シーケンス設定 ▶P46

1　タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする



2　［プロジェクト設定］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［設定］をクリックし、［プロジェクト設定］をクリックします。

3　プロジェクトプリセットを選び、［現在の設定を変更］をクリックする

［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログが表示されます。

［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ ▶P39

4　設定内容を変更し、[OK] をクリックする

シーケンス設定

［シーケンス設定］ダイアログでシーケンスの設定を変更することができます。

1　タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする



2　［シーケンス設定］をクリックする

［シーケンス設定］ダイアログが表示されます。

［シーケンス設定］ダイアログ ▶P47

その他の方法

- メニューバーの［設定］をクリックし、［シーケンス設定］をクリックします。
- シーケンスタブを右クリックし、［シーケンスの設定］をクリックします。
- ビンのシーケンスクリップを右クリックし、［シーケンスの設定］をクリックします。

3　設定を変更し、[OK] をクリックする

［シーケンス設定］ダイアログ

［シーケンス名］	シーケンスの名前を入力します。
［TC プリセット］	タイムラインの開始タイムコードを設定します。
［TC モード］	プロジェクト設定が NTSC フォーマットの場合、タイムコードをドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。
［予定全長］	シーケンスのタイムラインの予定全長を数値入力で設定します。設定すると、予定全長を超えた部分のタイムラインの色が変わります。
［チャンネルマップ］	各トラックのオーディオ出力チャンネルを設定します。 ***オーディオチャンネルマップの設定 ▶P43***

数値の入力方法 ▶P34

プロジェクトプリセットを新規作成する

プロジェクトプリセットの新規作成

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトプリセット］をクリックする**

［プロジェクトプリセット］画面が表示されます。

［プロジェクトプリセット］画面 ▶P47

***3* ［新規プリセット］をクリックする**

［プロジェクト設定］（プロジェクトプリセット作成）ダイアログが表示されます。

［プロジェクト設定］（プロジェクトプリセット作成）ダイアログ ▶P48

ご注意

- ［アイコンの選択］ダイアログの［既定のアイコンフォルダー］チェックボックスをクリックしても、既定のアイコンフォルダー表示中はチェックをはずすことはできません。［...］をクリックし、別のフォルダーを表示中にチェックを入れると、既定のアイコンフォルダー表示に戻ります。

***4* 各項目を設定し、[OK] をクリックする**

［使用可能なプリセット］に、作成したプロジェクトプリセットがアイコンで表示されます。

［プロジェクトプリセット］画面

［使用可能なプリセット］	登録されているプロジェクトプリセットを一覧で表示します。アイコンをドラッグして、並び順を変更できます。
［説明］	［使用可能なプリセット］で選んでいるプロジェクトプリセットの設定内容を表示します。
［プリセット設定ウィザード］	［プロジェクトプリセット作成］ウィザードが起動し、簡単な操作でプロジェクトプリセットを新規作成できます。 ***プロジェクトプリセットの簡易作成 ▶P48***
［新規プリセット］	プロジェクトプリセットを新規作成できます。
［複製］	選んだプロジェクトプリセットを複製します。
［変更］	選んだプロジェクトプリセットの設定内容を変更できます。クリックすると、［プロジェクト設定］（プロジェクトプリセット作成）ダイアログが表示されます。 ***［プロジェクト設定］（プロジェクトプリセット作成）ダイアログ ▶P48***
［削除］	選んだプロジェクトプリセットを削除します。

［プロジェクト設定］（プロジェクトプリセット作成）ダイアログ

［名前］	プロジェクトプリセットの名前を入力します。
［アイコン変更］	［アイコンの選択］ダイアログが表示され、プリセットのアイコンを選ぶことができます。 お好みの画像を使用する場合は、［アイコンの選択］ダイアログで［...］をクリックし、ファイルを選びます。
［プリセット呼び出し］	クリックすると、既存のプロジェクトプリセットを呼び出すことができます。

上記以外の設定項目は、プロジェクトプリセット（詳細設定）と同様です。
［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ▶P39

プロジェクトプリセットの簡易作成

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトプリセット］をクリックする**

***3*　［プリセット設定ウィザード］をクリックする**

***4*　［サイズ］、［フレームレート］、［ビデオ量子化］の順番に、各項目 1 つ以上チェックを入れ、［次へ］をクリックする**

EDIUS で作成したいプロジェクトのフォーマットに合わせて、ビデオサイズとフレームレート、ビデオ量子化を設定します。1 項目に複数チェックを入れることもできます。

- ビデオ量子化ビット数を 10 bit に設定すると 10 bit 精度を保持して編集できます。ただし、使用するエフェクトによっては、8 bit 精度になる場合もあります。10 bit で読み込むことができるフォーマットは、Grass Valley HQX AVI、非圧縮 AVI、AVC-Intra、QuickTime、Grass Valley HQX MOV です。また、10 bit で出力することができるフォーマットは、Grass Valley HQX AVI、AVC-Intra、非圧縮（v210）AVI です。

***5*　内容を確認する**

手順 ***4*** で設定した内容に該当するフォーマットが一覧で表示されます。
チェックが入っているフォーマットのプリセットが作成されるので、必要に応じて、使用しないフォーマットのチェックをはずします。

- ［戻る］をクリックして、設定をやり直すこともできます。

***6*　［完了］をクリックする**

［使用可能なプリセット］に、作成したプロジェクトプリセットがアイコンで表示されます。

プロジェクトプリセットの削除

作成したプロジェクトプリセットを削除します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトプリセット］をクリックする**

***3*　［使用可能なプリセット］で削除するプリセットを選び、［削除］をクリックする**

その他の方法

- プロジェクトプリセット一覧でプリセットを右クリックし、［削除］をクリックします。

***4*　［はい］をクリックする**

ご注意

- 初期設定で登録されているプロジェクトプリセットは削除できません。

プロジェクトプリセットの複製

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトプリセット］をクリックする

3 ［使用可能なプリセット］で削除するプリセットを選び、［複製］をクリックする

その他の方法

- ［使用可能なプリセット］でプリセットを右クリックし、［複製］をクリックします。

プロジェクトプリセットの変更

プロジェクトプリセットの設定内容を変更します。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトプリセット］をクリックする

3 ［使用可能なプリセット］で削除するプリセットを選び、［変更］をクリックする

［プロジェクト設定］（プロジェクトプリセット作成）ダイアログが表示されます。

［プロジェクト設定］（プロジェクトプリセット作成）ダイアログ▶P48

その他の方法

- ［使用可能なプリセット］でプリセットを右クリックし、［変更］をクリックします。

ご注意

- 初期設定で登録されているプロジェクトプリセットは変更できません。

4 各項目を設定し、[OK] をクリックする

- 編集中のプロジェクトに使用しているプロジェクトプリセットを変更しても、編集中のプロジェクトの設定は変更されません。変更を反映する場合は、変更したプロジェクトプリセットに設定を切り替えてください。

プロジェクト設定の切り替え▶P45

プロジェクトプリセットの読み込み【インポート】

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトプリセット］をクリックする

3 ［使用可能なプリセット］で右クリックし、［インポート］をクリックする

4 プロジェクトプリセットを選び、［開く］をクリックする

プロジェクトプリセットの書き出し【エクスポート】

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトプリセット］をクリックする

3 ［使用可能なプリセット］でプリセットを選んで右クリックし、［エクスポート］→［すべて］または［選択されたプリセット］をクリックする

4 保存先を指定し、［保存］をクリックする

プロジェクトを保存する

プロジェクトファイルは ezp ファイルとして保存されます。編集中のプロジェクトのファイル名は、タイムラインの操作エリアに表示されています。



ここでは、プロジェクトファイルの保存方法と、自動保存されるオートセーブ / バックアップファイルについて説明しています。

ご注意

- プロジェクトファイルの保存後は、プロジェクトで参照している素材を移動・削除しないでください。ただし、素材がプロジェクトファイルを作成したフォルダーの中にある場合、そのフォルダーごと移動できます。

上書き保存

プロジェクトを新規作成したときに設定したプロジェクト名で保存できます。

1　タイムラインの［プロジェクトの保存］をクリックする



その他の方法

- ［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックし、［プロジェクトの保存］をクリックします。
- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトの保存］をクリックします。
- プロジェクトの上書き保存：**［Ctrl］+ ［S］**

別名保存

編集中のプロジェクトファイルに別の名前を付けて保存できます。

1　タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする



2　［名前を変更して保存］をクリックする

3　［名前を付けて保存］ダイアログでファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

その他の方法

- キーボードの［Shift］を押しながら［プロジェクトの保存］をクリックします。
- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［名前を変更して保存］をクリックします。
- プロジェクトの別名保存：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［S］**

オートセーブ / バックアップ

オートセーブファイルは、オートセーブを設定している場合に、指定した間隔で自動的に作成されます。
バックアップファイルは、バックアップを設定している場合に、プロジェクトファイルを保存したタイミングで作成されます。プロジェクトファイルが破損または編集中にシステムがダウンした場合などのバックアップ用で、通常は使用しません。
オートセーブ / バックアップの設定は、［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［プロジェクトファイル］で行います。
［プロジェクトファイル］▶P92
初期設定では、オートセーブ / バックアップファイルは、「プロジェクト名 — 年月日 — 時分秒 .ezp」のファイル名で、プロジェクトファイルが保存されているプロジェクトフォルダー内に自動で作成されます。
- オートセーブファイルの保存先 →「プロジェクトフォルダー」/「Project」/「AutoSave」
- バックアップファイルの保存先 →「プロジェクトフォルダー」/「Project」/「Backup」

ご注意

- オートセーブ / バックアップファイルを利用してプロジェクトの修復を行う場合は、最初にプロジェクトファイルがあったフォルダーにオートセーブ / バックアップファイルをコピー（移動）してから、ファイルを読み込んでください。
- オートセーブ / バックアップファイルは「読み取り専用」属性のファイルのため、上書き保存を行うことができません。あらかじめ、Windows エクスプローラーでファイルの属性を変更するか、別名保存してください。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み▶P51
別名保存▶P50

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを読み込む / 書き出す

EDIUS で編集したプロジェクトファイルの読み込みやプロジェクトの再構成、AAF ファイル、EDL ファイルへの書き出しについて説明しています。

起動時のプロジェクトファイルの読み込み

EDIUS を起動するときに読み込むプロジェクトを選びます。

1 ［スタートアップ］ダイアログの［最近使ったプロジェクト］からプロジェクトファイルをダブルクリックする

［最近使ったプロジェクト］には、最新のものから順にプロジェクトファイルが表示されます。

その他の方法

- ［既存プロジェクトの参照］をクリックし、ファイルを指定して［開く］をクリックします。
- ［最近使ったプロジェクト］からプロジェクトファイルを選び、［開く］をクリックします。

- 編集中のプロジェクトファイルを他の PC から開くと、そのプロジェクトファイルは読み取り専用になります。
- 大量のクリップを持つプロジェクトを開いた場合、ステータスバーに「読み込み済みファイル数 / 全ファイル数」が表示されます。

起動後のプロジェクトファイルの読み込み

EDIUS を起動したあとでも、別のプロジェクトファイルを読み込むことができます。

1 タイムラインの［プロジェクトを開く］をクリックする



現在編集中のプロジェクトファイルを保存するかを確認するダイアログが表示されます。

2 ［プロジェクトを開く］ダイアログで読み込むプロジェクトファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- ［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックし、最近使ったファイルから選びます。
- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［最近開いたプロジェクト］→最近使ったファイルから選びます。
- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトを開く］をクリックしてプロジェクトを選びます。
- 起動後のプロジェクトファイルの読み込み：**【Ctrl】+ 【O】**

- ネットワーク上で、複数台の PC でプロジェクトファイルを編集する場合、ある PC でプロジェクトファイルを編集している間に他の PC で同じプロジェクトファイルを読み取り専用として開くことができます。

シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】

別のプロジェクトのシーケンスを読み込むことができます。

1 タイムラインの［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックする



2 ［シーケンスのインポート］をクリックする

［シーケンスのインポート］ダイアログが表示されます。

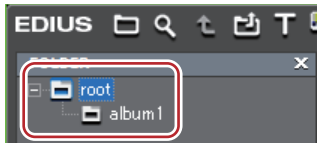
［シーケンスのインポート］ダイアログ▶P52

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［シーケンスのインポート］をクリックします。

3 各項目を設定し、[OK] をクリックする

[シーケンスのインポート] ダイアログ

[プロジェクトの選択]	リストから、最近読み込んだファイルを選びます。[参照] をクリックすると、[ファイルを開く] ダイアログからファイルを選ぶことができます。プロジェクトファイルを選ぶと、プロジェクト名や更新日などの詳細情報が表示されます。フレームサイズやピクセル縦横比が異なる場合は、赤字で表示されます。
[ビンのインポート]	チェックを入れると、ビンの内容を統合することができます。[マージ先フォルダー名] には、読み込むビンのクリップを管理するフォルダー名を入力します。フォルダーはビンの [root] フォルダーの下に作成されます。フォルダー名に「album1」と入力してインポートした場合、次のように表示されます。  チェックをはずすと、シーケンスのみが読み込まれます。
[ファイルのコピー]	**[プロジェクトフォルダー内のクリップ]** 統合元のプロジェクトフォルダーにあるファイルをコピーします。 **[レンダリング結果ファイル]** レンダリング結果ファイルをコピーします。 **[コピー先フォルダー名]** コピーしたファイルを管理するフォルダー名を設定します。フォルダーはプロジェクトフォルダーの下に作成されます。

ご注意

- プロジェクトフォルダーが統合元のフォルダーと同じ場合はコピーできません。
- フレームレートが異なる場合は統合できません。
- プロジェクト設定が異なる場合、フレームサイズ、アスペクト比、オーバースキャンサイズの違いにより、元のプロジェクトと映像が変化する場合があります。また、レンダリング結果ファイルのコピーができません。

プロジェクトの再構成【プロジェクトのコンソリデート】

不要なクリップの削除・使用範囲の切り出しなどができます。

***1* タイムラインの [プロジェクトの保存] のリストボタンをクリックする**



***2* [プロジェクトのコンソリデート] をクリックする**

[プロジェクトのコンソリデート] ダイアログが表示されます。

[プロジェクトのコンソリデート] ダイアログ▶P53

その他の方法

- メニューバーの [ファイル] をクリックし、[プロジェクトのコンソリデート] をクリックします。

***3* 各項目を設定し、[OK] をクリックする**

不要なファイルを削除する動作を選んでいる場合は、確認のメッセージが表示されますので、[はい] をクリックします。

- コンソリデートを実行するのに必要な空き容量が不足している旨のメッセージが表示された場合は、保存先を変更してください。

［プロジェクトのコンソリデート］ダイアログ

［プロジェクト保存位置］	**［現在のプロジェクト位置］** 現在のプロジェクトに上書きして保存します。 **［フォルダーを選択して保存］** 保存先を指定できます。 **［ドライブ空き容量］/［必要空き容量（概算）］** 選んでいるドライブの空き容量とコンソリデートによって作成（コピー）されるファイル全体のサイズを表示します。必要な空き容量が不足している場合は、赤字で表示します。
［設定］	コンソリデート実行時に行う動作を実行オプションのリストから選び、必要に応じて［切り出しマージン］またはオプションを設定します。実行オプションは以下から選びます。 **［未使用ファイルを削除］** プロジェクト内の不要なファイルを削除する場合に選びます。 ビンに登録されているがタイムラインで使用していないクリップを、ビンから登録解除し、ハードディスクから削除します。 **［使用範囲のみ切り出し］** プロジェクト内で使用している部分のバックアップを行う場合に選びます。切り出しマージンを設定してください。 タイムラインで使用しているクリップの使用範囲のみを別ファイルとして保存した後、プロジェクトで使用しているすべてのクリップを、プロジェクトフォルダー内にコピーします。ただし、タイムラインで使用しているクリップがビンに登録されている場合、ファイル全体がコピーされます。 **［使用ファイルをすべてコピー］** プロジェクト全体のバックアップを行う場合に選びます。 プロジェクトで使用しているすべてのクリップをプロジェクトフォルダー内にコピーします。 **［切り出しと削除］** 上記の［未使用ファイルを削除］と［使用範囲のみ切り出し］の動作を組み合わせて行います。切り出しマージンを設定してください。 **［コピーと削除］** 上記の［未使用ファイルを削除］と［使用ファイルをすべてコピー］の動作を組み合わせて行います。 **［カスタム］** 手動でコンソリデートの設定を行います。 •［タイムラインで使用されていないクリップの登録解除を行う］ タイムラインで使用していないクリップをビンから登録解除します。 •［タイムライン使用範囲のみの切り出しを行う］ タイムラインで使用しているクリップの使用範囲を別ファイルとして保存し、ファイルを差し替えます。切り出しマージンを設定してください。 新たに作成されたファイルは、プロジェクトフォルダー内に作成されたフォルダーに保存されます。 •［使用されているファイルをプロジェクトフォルダーにコピーする］ プロジェクトで使用しているすべてのクリップをプロジェクトフォルダー内にコピーします。 •［プロジェクト内で不要になったファイルの削除を行う］ コンソリデート実行時に不要ファイルを削除します。オプション項目のいずれかにチェックが入っている場合に設定可能となります。
［プロキシクリップ］	プロキシクリップが使用されている場合、コンソリデートの対象をリストから選びます。
［ログの出力］	チェックを入れると、コンソリデートの実行結果が記述されたログファイルを出力できます。［参照］をクリックして、出力先とファイル名を設定します。

• バックアップを行う動作を選んでいる場合、コピーできない種類のクリップが存在するときは、コンソリデート実行前に、処理を続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

- 切り出しを行う動作を選んでいる場合、切り出しできない種類のクリップが存在するときは、コンソリデート実行前に、処理を続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ご注意

- 不要なファイルを削除する動作を選んでいても、フォルダーやファイルのアクセス権などの問題でファイルが削除されない場合があります。その際、メッセージは表示されません。ログイン時のユーザーの権限を確認してください。
- 不要なファイルを削除する動作を選んだ場合、コンソリデートを実行した後、削除されたファイルを復元することはできません。
- コピーされたファイルのファイル名は変更されます。

AAF ファイルの書き出し【AAF エクスポート】

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを AAF ファイルとして書き出すことができます。

ご注意

- アクティブになっているシーケンスのみエクスポートされます。
- 次の情報は出力されません。
  - クリップが 1 つもないトラック
  - チャンネルマップが設定されていないオーディオトラック
  - タイトルトラック
  - ミュートが設定されているトラック
  - エフェクトすべて（パンとボリュームについては、その設定が反映された素材がエクスポートされます。）
- トランジション・クロスフェード部分はクリップとして出力されます。
- タイムラインの先頭にあるクリップの、In 側のマージンはとれません。
- エクスポート先にネットワークドライブを指定することはできません。ただし、ネットワークドライブをマウントして使用することはできます。
- タイムコードを書き出せないエクスポーターを選択した場合は、正しくエクスポートできません。
- グループ化されたクリップ、クリップ名が同一のクリップ、同一の素材を参照しているクリップは、グループ化されたクリップとして出力されます。

***1* タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする**



***2* ［プロジェクトのエクスポート］→［AAF］をクリックする**

［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログが表示されます。

［プロジェクトのエクスポート（AAF)］ダイアログ▶P55

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトのエクスポート］→［AAF］をクリックします。

***3* ［プロジェクトのエクスポート（AAF)］ダイアログでファイル名と保存先を設定する**

***4* プリセットを選び、［保存］をクリックする**

AAF 書き出しが開始されます。

プリセットの設定内容の確認や、エクスポートの設定を変更する場合は［詳細］をクリックします。

［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログが表示されます。

［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログ▶P55

［プロジェクトのエクスポート（AAF)］ダイアログ

［プリセット］	**［タイプ：1］** オーディオクリップの情報が AAF ファイルに書き込まれ、オーディオクリップが参照している素材は AIFF ファイルとしてエクスポートされます。ビデオの情報は AAF ファイルに書き込まれませんが、AAF がエクスポートする範囲のビデオを MPEG-1 ファイルとしてエクスポートします。 AAF ファイルをオーディオ編集ソフトで読み込む場合はタイプ 1 を選びます。 **［タイプ：2］** ビデオクリップの情報が AAF ファイルに書き込まれ、ビデオクリップが参照している素材はコピー • エクスポートされません。 オーディオの情報は AAF がエクスポートする範囲のオーディオを AIFF ファイルとしてエクスポートし、1 つのクリップとして AAF ファイルに書き込みます。 AAF ファイルを合成系ソフトで読み込む場合はタイプ 2 を選びます。 **［タイプ：3］** ビデオクリップとオーディオクリップの情報がフレーム単位で AAF ファイルに書き込まれます。クリップが参照している素材はコピー • エクスポートされません。
［In/Out 点間のみ出力する］	チェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間のみ出力します。
［詳細］	［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログが表示されます。 ***［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログ▶P55***

ご注意

- ［プリセット］の［タイプ：1］でエクスポートする場合、ビデオは手動で読み込ませてください。
- ［プリセット］の［タイプ：1］でエクスポートしたファイルを、ProTools 7.4 以降でインポートする場合は、［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログで、［ファイルパス］を［RFC2396］に変更する必要があります。

［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログ▶P55

［AAF エクスポート　詳細設定］ダイアログ

［ファイルパス］	クリップが参照している素材ファイルのパスの記述方法を、［RFC1738］、［RFC2396］、［Unicode］から選びます。
［ビデオクリップ］	ビデオクリップをどのように扱うかを指定します。 **［AAF に出力する］** チェックを入れるとクリップの情報を AAF ファイルに記述します。 **［素材］** • ［コピーする］ クリップで使用している素材をコピー（またはエクスポート）し、コピーしたものを参照するようにします。 • ［1 つにまとめてコピーする］ タイムラインのビデオを 1 つのクリップとして扱います。エクスポートされるクリップ名 / ファイル名は、最も小さいトラック番号の先頭クリップのクリップ名 / ファイル名になります。 • ［オリジナルの素材を参照する］ コピーを行わず、オリジナルの素材を直接参照します。

[オーディオクリップ]	オーディオクリップをどのように扱うかを指定します。 **[AAF に出力する]** チェックを入れるとクリップの情報を AAF ファイルに記述します。 **[素材]** • [コピーする] クリップで使用している素材をコピー（またはエクスポート）し、コピーしたものを参照するようにします。 • [1 つにまとめてコピーする] タイムラインのオーディオを 1 つのクリップとして扱います。エクスポートされるクリップ名 / ファイル名は、最も小さいトラック番号の先頭クリップのクリップ名 / ファイル名になります。VA、A トラック両方にオーディオがある場合、A トラックの先頭クリップ名 / ファイル名になります。 • [オリジナルの素材を参照する] コピーを行わず、オリジナルの素材を直接参照します。 • [Pan の設定を有効にする] チェックを入れると、ステレオトラックが 1 チャンネルごとにモノラルとして出力されます。チェックをはずすと、ダウンミックスされ、モノラルクリップとして出力されます。チャンネルマップはトラック番号が奇数の場合はトラックの 1ch（L 側）、偶数の場合はトラックの 2ch（R 側）が使用されます。クリップ名は奇数トラックの場合は「クリップ名＋ .L」、偶数トラックの場合は「クリップ名＋ .R」になります。
[ファイルコピー]	[ビデオクリップ] / [オーディオクリップ] で、[コピーする] を選んだ場合のコピー方法を指定します。 **[使用している素材をコピーする]** タイムライン上のクリップが使用している素材ファイルをコピーします。 **[クリップで使用している範囲をエクスポートする]** タイムライン上のクリップが使用している範囲だけをエクスポートします。この場合、[マージン] の設定が有効になり、指定した時間だけ In/Out にマージンをとってエクスポートします。 [オーディオクリップ] で素材を [コピーする] を選んでいる場合は、ダウンミックスされてモノラルクリップとして出力されます。 **[出力先]** 素材ファイルの出力先を選びます。 [フォルダーを作成して出力する] を選ぶと、AAF ファイルの出力先に、AAF ファイルと同名のフォルダーが作成され、そのフォルダーに素材ファイルが出力されます。 [同一フォルダーに出力する] を選ぶと、AAF ファイルの出力先に、素材ファイルが出力されます。 **[エクスポーター]** • [ビデオ] ビデオをエクスポートするためのエクスポーターを選びます。 • [タイムコードを表示する] チェックを入れると、タイムラインのタイムコードがエクスポートされる映像に表示されます。 • [オーディオ] オーディオをエクスポートするためのエクスポーターを選びます。 • [16bit で出力する] チェックを入れると、プロジェクト設定にかかわらず 16 bit 形式オーディオに変換して出力されます。
[登録]	現在の設定をプリセットとして新規登録します。 プリセット名を入力し、[OK] をクリックします。
[削除]	現在選ばれているプリセットを削除します。[タイプ：1]、[タイプ：2]、[タイプ：3] は削除できません。
[OK]	クリックすると、選んでいる AAF エクスポートプリセットの設定を一時的に変更します。変更内容は保存されませんので、変更した設定を保存する場合は [登録] をクリックし、プリセットを新規登録してください。
[キャンセル]	設定をキャンセルし、[プロジェクトのエクスポート（AAF)] ダイアログに戻ります。

EDL ファイルの書き出し【EDL エクスポート】

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを EDL ファイルとして書き出すことができます。

エクスポートされる内容

トラック

次のトラックを出力します。それ以外のトラックにクリップを配置しても出力されません。
- 1 ～ 2VA（1 ～ 2V）トラック
- 1 ～ 4A トラック
- T トラック（全トラック）

オーディオ

1 ～ 2VA トラックのオーディオクリップは出力されません。1 ～ 4A トラックでも EDL タイプによって出力されるチャンネル範囲が異なります。

EDL タイプ	トラック
BVE5000	1 ～ 2A
BVE9100	1 ～ 4A
CMX340	1 ～ 2A
CMX3600	1 ～ 4A

***1*　タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする**



***2*　［プロジェクトのエクスポート］→［EDL］をクリックする**

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトのエクスポート］→［EDL］をクリックします。

***3*　［プロジェクトのエクスポート（EDL)］ダイアログでファイル名と保存先を設定する**

***4*　［詳細設定］をクリックする**

［EDL エクスポート　詳細設定］ダイアログが表示されます。

［EDL エクスポート　詳細設定］ダイアログ▶P57

***5*　各項目を設定し、[OK] をクリックする**

***6*　［保存］をクリックする**

［EDL エクスポート　詳細設定］ダイアログ

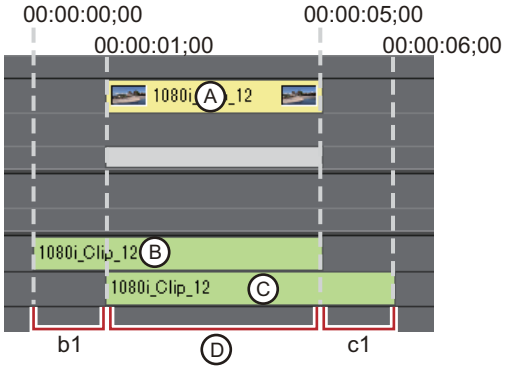
［EDL タイプ］	出力する EDL 形式を選びます。
［出力形式］	**［Mode1］** コメント行が付加されません。 **［Mode2］** コメント行が付加されます。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合に選んでください。
［空白クリップを黒クリップとして扱う］	タイムライン上に空白が存在した場合、空白を黒クリップとして扱います。［クリップの中で最長のものを基準とする］にチェックを入れると、タイムライン終端にあるクリップの Out 点をタイムラインの終端として扱い、その間にあるトラックの空白を黒クリップとして扱います。
［連続タイムコードは連結する］	並んだ複数のクリップのタイムコードが連続している場合に、1 つのクリップとして扱います。ただし、間にトランジションが設定されている場合は、連結されません。

[トラック別に EDL を出力する]	プロジェクトファイルをトラック別に出力します。それぞれのファイルの名称末尾には、次の文字が付加されます。 • 1VA（1V）トラックのビデオ：「_V」 • A トラック：「_A」 • 2VA（2V）トラックのビデオ：「_INSERT」 • T トラック：「_T」 「ファイル名 _A.edl」ファイルには、1VA および 2VA トラックのオーディオと A トラックのオーディオがまとめて出力されます。 2VA（2V）トラックにトランジションがある場合、トランジション部分をセンターカットに置き換えます。
[トランジション部分をセンターカットに置き換える]	トランジションやオーディオクロスフェードが設定されている箇所すべてを、センターカットに置き換えます。
[スプリット情報なし]	ビデオとオーディオのグループを解除し、ビデオクリップとオーディオクリップを別々に扱います。他社製品で EDL ファイルを正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。 チェックを入れた場合は、[スプリットされているクリップを縦割りで扱う] が設定できません。 ***クリップのスプリットと縦割り ▶P59***
[スプリットされているクリップを縦割りで扱う]	スプリットされているクリップのスプリット区間を分割し、スプリットがない状態にします。ただしクリップの速度を変更している場合は、縦割りされません。[スプリット情報なし] にチェックを入れた場合は設定できません。 ***クリップのスプリットと縦割り ▶P59***
[逆再生の時、Player の In 点 /Out 点を反転させる]	逆再生の表示が、Out 点から In 点方向で表示します。逆再生の表示は、通常 In 点から Out 点方向で表示します。EDL タイプを CMX 系に設定した場合に選べます。
[逆再生の時，クリップを In 側に 1 フレームずらす]	逆再生時にプレーヤーの In 点に 1 フレーム追加します。出力した EDL ファイルを他社製品で正常に読み込めなかった場合は、チェックを入れてください。オリジナルタイムコードが全体的に 1 フレーム前にずれ込むのを防止します。通常は、逆再生時にプレーヤーの Out 点に 1 フレーム追加します。
[畳み込み処理を行う]	チェックを入れると、VA2（または V2）トラックの映像を VA1（または V1）トラックに上書きし、VA1（または V1）トラックにまとめて出力します。
[リールリストを作成する]	リール番号のリストを作成します。
[コメント行のクリップ名にリールネームをつける]	[出力形式] で [Mode2]（コメント行を付加する出力形式）を選んでいる場合のみ設定を変更できます。 チェックを入れると、コメント行に出力されるクリップ名に、リールネームが付加されます。
[マスターリール番号]	BVE9100 で使用されているマスターリール番号が設定できます。設定範囲は「0」～「9999」です。
[ブロック番号]	BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は「0」～「999」です。

［やりくりデータ設定］	**［マスターリール番号］** A/A ロール（リール番号が同じクリップ同士でトランジションを行う）が存在した場合、リプレイスファイルでその場所を使用するためのリール番号です。オリジナルクリップに同一リール番号が存在した場合、その番号から 1 つずつ番号を減らしていき、番号の重複を避けます。 **［ブロック番号］** BVE5000 や BVE9100 で使用されているブロック番号が設定できます。設定範囲は「0」～「999」です。 **［のりしろ］** クリップの In 点、Out 点につけるマージンを設定します。 **［任意設定］** 任意で開始タイムコードを入力できます。 **［リジェネ設定］** 開始タイムコードを最初のクリップの In 点に設定します。 **［ジャムシンク設定］** クリップの In 点、Out 点をタイムラインの In 点、Out 点に設定します。

クリップのスプリットと縦割り

異なるトラック間に配置されたクリップにグループが設定されている場合、クリップ間に 3 秒以内のずれがあると EDL ファイル書き出し時にスプリットされます。
クリップにスプリット情報がある場合は、［EDL エクスポート　詳細設定］ダイアログでの設定によって EDL ファイルの書き出し結果が異なります。ここでは、3 つのトラックに配置されたクリップにグループが設定されている場合を例に説明します。



[スプリット情報なし] にチェックが入っている場合

クリップのグループを解除し、それぞれ独立したクリップとして扱います。図の範囲 A、B、C の 3 つの時間に区切られます。

(1) A（00:00:01;00 ～ 00:00:05;00）の情報

(2) B（00:00:00;00 ～ 00:00:05;00）の情報

(3) C（00:00:01;00 ～ 00:00:06;00）の情報

[スプリット情報なし] のチェックがはずれている場合

クリップ間のずれがスプリットされます。図の b1 と c1 の部分がスプリットされ、範囲 D の 1 つの時間に区切られます。

(1) D（00:00:01;00 ～ 00:00:05;00）の情報（b1 と c1 のスプリット情報含む）

[スプリットされているクリップを縦割りで扱う] にチェックが入っている場合

トラック間のずれを分割し、スプリットのない状態にします。図の範囲 b1、c1、D の 3 つの時間に区切られます。

(1) b1（00:00:00;00 ～ 00:00:01;00）の情報

(2) c1（00:00:05;00 ～ 00:00:06;00）の情報

(3) D（00:00:01;00 ～ 00:00:05;00）の情報

ご注意

- 速度を変更しているクリップは、グループが解除された状態となるためスプリットまたは縦割りされません。

他のビデオ編集システムで作成したファイルを読み込む

AAF ファイル、EDL ファイル、Final Cut Pro、P2 モバイルレコーダー、XDCAM デバイスで作成したファイルを読み込み、EDIUS で編集することができます。

AAF ファイルの読み込み【AAF インポート】

AAF ファイルを読み込み、EDIUS で編集することができます。

ご注意

- EDIUS で AAF ファイルを読み込む場合は、以下の条件を満たす必要があります。
  - フレーム単位で出力された AAF ファイル
  - 素材ファイルと AAF ファイルが別々のもの（embedded した AAF ファイルは未対応です）

***1* タイムラインの［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックする**



***2* ［プロジェクトのインポート］→［AAF］をクリックする**

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトのインポート］→［AAF］をクリックします。

***3* ［プロジェクトのインポート（AAF)］ダイアログで読み込む AAF ファイルを選び、［開く］をクリックする**

- ［新規シーケンス］にチェックを入れると、シーケンスを新しく作成して AAF ファイルを読み込みます。チェックをはずした場合は、新しくトラックが作成され、AAF ファイルが読み込まれます。
- モノラル設定のオーディオクリップは、次のようにオーディオチャンネルが設定され、モノラル設定のままインポートされます。
  - A1：チャンネル 1
  - A2：チャンネル 2
  - A3：チャンネル 3
  - A4：チャンネル 4

  また、オーディオクリップがモノラル設定の場合、クリップが配置されたトラックが偶数のときは L、奇数のときは R に振り分けされます。

EDL ファイルの読み込み【EDL インポート】

EDL ファイル（編集リスト）を読み込み、オンライン編集することができます。

***1* タイムラインの［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックする**



***2* ［プロジェクトのインポート］→［EDL］をクリックする**

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトのインポート］→［EDL］をクリックします。

***3* ［プロジェクトのインポート（EDL)］ダイアログで読み込む EDL ファイルを選ぶ**

***4* ［詳細設定］をクリックする**

［EDL インポート　詳細設定］ダイアログが表示されます。

[EDL インポート　詳細設定]ダイアログ▶P61

- ［新規シーケンス］にチェックを入れると、シーケンスを新しく作成して EDL ファイルを読み込みます。

***5* 各項目を設定し、[OK] をクリックする**

***6* ［開く］をクリックする**

EDL ファイルが読み込まれ、［クリップの復元と転送］選択ダイアログが表示されます。オフラインクリップの復元を行ってください。

オフラインクリップの復元▶P67

- モノラル設定のオーディオクリップは、次のようにオーディオチャンネルが設定され、モノラル設定のままインポートされます。
  - A1：チャンネル 1
  - A2：チャンネル 2
  - A3：チャンネル 3
  - A4：チャンネル 4

  また、オーディオクリップがモノラル設定の場合、クリップが配置されたトラックが偶数のときは L、奇数のときは R に振り分けされます。

ご注意

- BVE5000/BVE9100 からインポートできない情報は次のとおりです。
  - EditMode Filed:ASMBL、ASSY1
  - EditType Filed:C、W、D 以外
  - GPI データ行
  - ラーンデータ行
- CMX340/CMX3600 からインポートできない情報は次のとおりです。
  - EditType Filed:C、W、D 以外

［EDL インポート　詳細設定］ダイアログ

［EDL タイプ］	入力する EDL 形式を選びます。
［入力形式］	［EDL タイプ］で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。 速度がかかっている素材の Out 点算出方法を選びます。 **［Mode1］** 素材のデュレーションに速度を掛け合わせ、その値をプレーヤーの In 点のタイムコードに加算（減算）して Out 点のタイムコードを算出します。プレーヤーの In 点のタイムコードを基準とし、+ 方向なら加算、– 方向なら減算します。 **［Mode2］** プレーヤーの In 点と Out 点が素材の In 点と Out 点のタイムコードとなっている場合、Out 点を算出せずプレーヤーの Out 点のタイムコードを使用します。

[黒クリップを空白クリップとして扱う]	リール名（テープごとに付ける番号）が BL/BLK/BLACK となっているものを黒クリップとして扱い、黒クリップを空白クリップとして扱います。
[ビデオトラックにおいて重なった Clip は上書きする] / [オーディオトラックにおいて重なった Clip は上書きする]	[ファイルを開く] ダイアログで [新規シーケンス] にチェックを入れずにインポートする時に、1VA（1V、1A）トラックのタイムライン上でクリップが重なった場合、現在のクリップを上書きします。チェックをはずすと、上書きせず重なるクリップを 2VA、3VA（2V、3V、2A、3A）トラックにクリップを配置します。2VA、3VA（2V、3V、2A、3A）トラックが存在しない場合は、新しくトラックを作成します。
[トランジションの From/To 側のチャンネルが異なっている時は合わせる]	From 側と To 側でビデオやオーディオの数が異なっていると判断した場合、To 側のビデオやオーディオの数情報を From 側にコピーし整合をとります。[EDL タイプ] で CMX 系を選んだ場合に設定可能となります。
[エラーログを出力する]	インポート時にエラーが発生した場合にその内容をファイルとして出力します。[出力形式]、[出力種類] を設定することができます。[出力種類] で [全体] を選んだ場合は、インポートした内容とエラー箇所を明記します。

Final Cut Pro XML ファイルの読み込み【FCP XML インポート】

Final Cut Pro で出力した XML ファイルを読み込み、EDIUS で編集することができます。

- Final Cut Pro 7 で「カラーバー信号の詳細」の「デジタル・カラーバー（100/0/100/0）」または「デジタル・カラーバー (100/0/75/0)」のクリップは、EDIUS のカラーバークリップの [100/x/100/x Color Bar] または [100/x/75/x Color Bar] に置き換わります。それ以外のカラーバーは、EDIUS の [SMPTE Color Bar] に置き換わります。
- Final Cut Pro 7 のカラーバーのトーンレベルに対応しています。
- Final Cut Pro 7 の「カラーマット」・「単色」で指定した色のクリップが使用されている場合、EDIUS のカラーマットクリップに置き換わります。ただし、Final Cut Pro 7 の「カラーマット」・「単色」のアルファには対応していません。

ご注意

- Final Cut Pro のマルチクリップは、マルチクリップ内で選ばれているものが EDIUS のタイムラインに配置されます。
- 次のものは EDIUS で復元できません。
  - タイトル（テキスト）クリップ
  - クリップと空白に適用されているトランジション
  - ディゾルブ以外のトランジション（すべてディゾルブに置き換えられます。）
  - キーフレーム
  - ビデオフィルター

  また、同じシーケンスクリップでも別のシーケンスクリップとして取り込まれる場合があります。同じシーケンスクリップとして取り込まれるのは、シーケンス ID だけが記載されていて内部タグが空の場合のみです。

***1* タイムラインの [出力形式] のリストボタンをクリックする**



***2* [プロジェクトのインポート] → [FCP XML] をクリックする**

その他の方法

- メニューバーの [ファイル] をクリックし、[プロジェクトのインポート] → [FCP XML] をクリックします。

***3* [プロジェクトのインポート（FCP XML）] ダイアログで XML ファイルを選び、[開く] をクリックする**

XML ファイルが読み込まれ、[クリップの復元と転送] 選択ダイアログが表示されます。オフラインクリップの復元を行ってください。

オフラインクリップの復元 ▶ P67

P2 PLAYLIST の読み込み【P2 PLAYLIST インポート】

P2 モバイルレコーダー（AJ-HPM100/AJ-HPM110/AJ-HPM200）で編集したプレイリストを読み込み、EDIUS で編集することができます。

1 タイムラインの［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックする



2 ［プロジェクトのインポート］→［P2 PLAYLIST］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトのインポート］→［P2 PLAYLIST］をクリックします。

3 ［プロジェクトのインポート（P2 PLAYLIST)］ダイアログで「EDITLIST」フォルダー内の XML ファイルを選び、［開く］をクリックする

タイムラインにクリップが配置されます。

- ［新規シーケンス］にチェックを入れると、シーケンスを新しく作成して XML ファイルを読み込みます。開始タイムコードは、読み込むプレイリストを優先して設定されます。
  チェックをはずした場合は、選んでいるシーケンスに XML ファイルが読み込まれます。開始タイムコードは、選んでいるシーケンスを優先して設定されます。
- ［ファイルコピー］にチェックを入れると、［参照］をクリックして指定したフォルダーに素材ファイルをコピーし、コピーした素材ファイルを参照します。
  チェックをはずした場合は、元の素材を参照します。
- オーディオクリップは、A トラックに配置されます。

XDCAM ファイルの読み込み【XDCAM インポート】

XDCAM HD デッキや XDCAM 付属ソフトウェアなどで作成した編集リストを読み込み、EDIUS で編集することができます。

1 タイムラインの［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックする



2 ［プロジェクトのインポート］→［XDCAM］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトのインポート］→［XDCAM］をクリックします。

3 ［プロジェクトのインポート（XDCAM)］ダイアログで SMI ファイルを選び、［開く］をクリックする

- XDCAM ディスクの場合は、「Edit」フォルダー内の SMI ファイルを選びます。
- PDZ-1 の拡張クリップリストの場合は、「General」フォルダー内の SMI ファイルを選びます。
- PDZ-1 の拡張クリップリスト（一枚のディスクだけで構成されているもの）をディスクに書き戻した時の場合は、「General」→「ExtClipList」フォルダー内の SMI ファイルを選びます。
- PDW-U1（SAM 形式）の場合は、「EDTR」→「EDITLIST 名」フォルダー内の SMI ファイルを選びます。
- PDW-U1（SAM 形式）の拡張クリップリストの場合は「General」→「ExtClipList」フォルダー内の SMI ファイルを選びます。

- ［新規シーケンス］にチェックを入れると、シーケンスを新しく作成して SMI ファイルを読み込みます。
  チェックをはずした場合は、選んでいるシーケンスに SMI ファイルが読み込まれます。開始タイムコードは、SMI ファイルと同じフォルダー内にある XML ファイルに記述されているタイムコードになります。
- ［ファイルコピー］にチェックを入れると、［参照］をクリックして指定したフォルダーに素材ファイルをコピーし、コピーした素材ファイルを参照します。
  チェックをはずした場合は、元の素材を参照します。
- オーディオクリップは、A トラックに配置されます。
- XDCAM ファイル読み込み時の設定は、［システム設定］の［インポーター / エクスポーター］→［XDCAM］で変更できます。
  XDCAM インポーター設定 ▶ ***P85***

ご注意

- 選んだ SMI ファイルと同じフォルダーに、対になる XML ファイルが存在しない場合、正常に読み込めません。この XML ファイルには、タイムラインの開始タイムコードと TC モードの設定（ドロップ / ノンドロップ）が記述されています。

プロジェクトを別の PC に持ち出して編集する

デスクトップ PC で編集したプロジェクトをラップトップ PC に持ち出して簡易編集するなどの場合、「持ち出し編集」の機能でプロジェクトの移動をスムーズに行うことができます。持ち出し編集でチェックアウトされているプロジェクトを開くとメッセージが表示され、編集の重複を防ぐことができます。

プロジェクトの持ち出し【チェックアウト】

プロジェクトとプロジェクトが参照している素材クリップを、USB 記録デバイスなどの指定したフォルダーに収集します。オリジナルの素材ファイルの代わりに簡易編集用のプロキシファイルを持ち出すこともできます。

1 メニューバーの［ファイル］をクリックし、［持ち出し編集］→［チェックアウト］をクリックする

［プロジェクトのチェックアウト］ダイアログが表示されます。

［プロジェクトのチェックアウト］ダイアログ▶P64

2 ［参照］をクリックし、チェックアウト先を指定する

3 各項目を設定し、[OK] をクリックする

4 ［はい］をクリックする

チェックアウトが完了すると、プロジェクトは閉じられ、［スタートアップ］ダイアログが表示されます。チェックアウトしたプロジェクトの［ステータス］には、［チェックアウト元］と表示されます。

- 次の操作で、プロジェクトの持ち出しで転送されたクリップの詳細情報を確認できます。タイムラインまたはビンのクリップを右クリックし、［プロパティ］をクリックします。［チェックアウト情報］タブをクリックしてチェックアウト元のファイルの場所とチェックアウト時のクリップ種別（プロキシ / ハイレゾ）を確認できます。

［プロジェクトのチェックアウト］ダイアログ

［チェックアウト先］	［参照］をクリックし、プロジェクトや素材クリップの収集先（USB 記録デバイスなど）を指定します。［プロジェクト名のフォルダー作成］にチェックを入れると、保存先にプロジェクト名のフォルダーを作成します。 ［コメント］欄にコメントを入力できます。 ［空き容量］や［必要空き容量］で、チェックアウト先の空き容量や、持ち出し編集用のプロジェクトのデータ容量を確認できます。［必要空き容量］の数値は、［持ち出し素材］や［持ち出し対象］の設定によって変わります。
［持ち出し素材］	**［プロキシ］** チェックを入れると、チェックアウト先にプロキシが収集されます。チェックアウトしたプロジェクトではプロキシを参照します。プロキシがない場合は、自動的に生成されます。 **［ハイレゾ］** チェックを入れると、チェックアウト先にオリジナルの素材ファイルが収集されます。タイムラインで使用されている部分のみをコピーする場合は、マージンを設定します。
［立体視クリップは L のみコピーする］	立体視編集モード時にのみ表示されます。チェックを入れると、チェックアウト先に立体視クリップの L 側のみが収集されます。1 ファイルに L 側と R 側の両方が含まれている場合は、そのままの状態でコピーされます。
［持ち出し対象］	チェックアウト先に収集する対象のクリップを選びます。［タイムラインのみ（開いているシーケンス）］を選ぶと、現在開いているシーケンスのタイムラインで使用されているクリップのみが対象になります。［すべて］を選ぶと、タイムラインで使用されているクリップだけでなく、ビンに登録されているクリップも対象になります。

チェックアウト先での編集

1 EDIUS を起動し、チェックアウトしたプロジェクトを開く

チェックアウトされたプロジェクトは、［スタートアップ］ダイアログの［ステータス］に［チェックアウト先］と表示されます。

2 編集を行い、プロジェクトを保存する

- チェックアウト先で編集中に追加したクリップが、自動的にプロジェクトフォルダーに転送されるように、部分転送の自動実行を設定しておくことを推奨します。部分転送の自動実行は、[ユーザー設定]の[素材]→[部分転送]で設定できます。[対象素材]で[リムーバブルメディアとハードディスク]を選び、[部分転送の自動実行]の2項目にチェックを入れておきます。
  部分転送を自動実行するには、クリップをプレーヤーに表示させてIn/Out点を設定した後に、ボタン操作でタイムラインやビンに取り込む必要があります。
  必要な部分だけを転送する ▶P171
- プロキシのみ、またはプロキシを含めて素材を持ち出した場合、プロジェクトは自動的にプロキシモードで開きます。
  プロキシモードに切り替え ▶P311
- チェックアウトしたプロジェクトでもプロジェクト設定の変更が可能です。
- チェックアウト先でさらにチェックアウトすることはできません。
- プロキシのみを持ち出したプロジェクトでプロキシモードを解除すると、タイムライン上のクリップに斜線が入り、部分オフラインクリップとして表示されます。

ご注意

- プロキシのみを持ち出して編集する場合、トリミング中のフレーム表示や、タイトルクリップ編集中の背景などが市松模様になります。

チェックアウトしたプロジェクトを元に戻す【チェックイン】

1 EDIUSを起動し、チェックアウト元のプロジェクトを開く

チェックアウト元のプロジェクトは、[スタートアップ]ダイアログの[ステータス]に[チェックアウト元]と表示されます。

[持ち出し編集の確認]ダイアログが表示されます。

2 [チェックイン]をクリックする

[プロジェクトのチェックイン]ダイアログが表示されます。

[プロジェクトのチェックイン]ダイアログ ▶P65

その他の方法

- チェックアウト元のプロジェクトファイルを開き、[持ち出し編集の確認]ダイアログで[読み取り専用で開く]をクリックします。メニューバーの[ファイル]をクリックし、[持ち出し編集]→[チェックイン]をクリックします。

3 [OK]をクリックする

4 [はい]をクリックする

編集が反映されたプロジェクトが開きます。

- ファイル名が違うプロジェクトファイルをチェックインした場合でも、チェックアウト元のプロジェクトのファイル名は変更されません。
- チェックイン時、チェックアウト先で使用されていたプロキシはコピーされません。

5 プロジェクトを保存する

[プロジェクトのチェックイン]ダイアログ

[プロジェクトファイル]	チェックインするプロジェクトファイルが表示されます。初期設定では、チェックアウト時に[プロジェクトのチェックアウト]ダイアログで設定したチェックアウト先、プロジェクト名が表示されています。[参照]をクリックして、任意のプロジェクトファイルを選ぶことができます。

［追加 / 更新されたファイル］	チェックアウト以降に、チェックアウト元で更新されたファイル、チェックアウト先で追加 • 更新されたファイルがある場合に一覧で表示されます。追加 • 更新されたファイルを、どのように処理するかをリストから選びます。 ［処理］のリストから［オリジナルを使用する］を選ぶと、チェックアウト元の素材ファイルにリンクします。［プロジェクトフォルダー下にコピーする］を選ぶと、チェックアウト先の素材ファイルを、チェックアウト元のプロジェクトフォルダーにコピーしてリンクします。  をクリックすると、ファイルのプロパティを確認できます。

チェックアウトの取り消し

チェックアウトの情報を破棄することができます。

***1*　EDIUS を起動し、チェックアウト元のプロジェクトを開く**

チェックアウト元のプロジェクトは、［スタートアップ］ダイアログの［ステータス］に［チェックアウト元］と表示されます。

［持ち出し編集の確認］ダイアログが表示されます。

***2*　［チェックアウトの取り消し］をクリックする**

その他の方法

- チェックアウト元のプロジェクトファイルを開き、［持ち出し編集の確認］ダイアログで［読み取り専用で開く］をクリックします。メニューバーの［ファイル］をクリックし、［持ち出し編集］→［チェックアウトの取り消し］をクリックします。

• チェックアウト元のファイルを別名保存すると、チェックアウトを取り消したファイルとして保存されます。

***3*　プロジェクトを保存する**

ご注意

- チェックアウト取り消し後、チェックアウト元のプロジェクトを保存しなかった場合、取り消しは無効となり、チェックアウトは維持されます。

オフラインクリップの復元

素材のリンクを復元する

クリップから元の素材を参照できなくなったときに、復元をサポートする方法について説明しています。

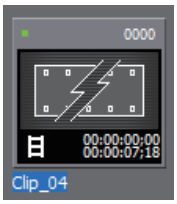
オフラインクリップの復元とは

クリップから元の素材を参照できなくなったときに、復元をサポートする機能です。
ビンに登録したクリップは、素材とリンクしています。プロジェクトファイルで使用している素材を移動・削除した場合、その素材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。
タイムライン上にオフラインクリップがある場合、タイムラインのステータスバーにオフラインクリップがあることを示すアイコンとクリップの数が表示されます。

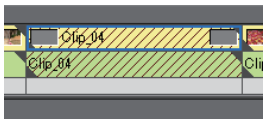


ビンとタイムラインのオフラインクリップは次のように表示され、再生時にはビデオもオーディオもミュートされます。

例：
ビンのオフラインクリップ



例：
タイムラインのオフラインクリップ



オフラインクリップを復元する

オフラインクリップの復元方法を選びます。

***1* タイムラインの［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックする**



***2* ［クリップの復元と転送］をクリックする**

［クリップの復元と転送］選択ダイアログが表示されます。

［クリップの復元と転送］選択ダイアログ▶P68

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［クリップの復元と転送］をクリックします。

ご注意

- 参照 AVI ファイルをクリップとして登録している場合は、素材を移動するとオフラインクリップになります。この場合、オフラインクリップを復元することはできません。
  参照 AVI とは音声データの実体とビデオデータの保存先情報のみを保存したファイルで、グラスバレーが規格の範囲内で独自の拡張を施して開発したものです。通常の AVI ファイルとは異なります。
- キャプチャして復元できるのは、次の条件を満たすファイルです。
  - ビデオ情報が存在する。

- リールネームが設定されている。
- 素材のファイル拡張子が *.avi、*.m2t、*.mov、*.mxf

[クリップの復元と転送] 選択ダイアログ

[全体をキャプチャして復旧]	[バッチキャプチャ] ダイアログが表示されます。素材全体をキャプチャします。 ***キャプチャして復元 ▶P70***
[必要範囲のみをキャプチャして復旧]	[バッチキャプチャ] ダイアログが表示されます。タイムライン上で使用されている部分のみをキャプチャします。複数のオフラインクリップがある場合、各オフラインクリップをキャプチャした素材に置き換えます。 ***キャプチャして復元 ▶P70***
[キャプチャ済みのファイルを使用して復旧]	キャプチャ済みのファイルの中から、リール番号（Ubit）とタイムコード範囲（In-Out 点間）が当てはまる素材を検索します。 ***リール番号をもとにファイルを検索して復元 ▶P70***
[クリップの復元と転送ダイアログを開く]	[クリップの復元と転送] ダイアログが表示されます。リンクが切れた素材を再リンク、またはクリップの一部分を参照できない素材を再転送して復元します。 ***再リンクして復元 ▶P68***
[閉じる]	[閉じる] をクリックして [はい] をクリックすると、オフラインの復元を行わずに操作画面を表示します。

再リンクして復元

ハードディスク内から素材を検索して再リンクできます。

1 **[クリップの復元と転送] 選択ダイアログで、[クリップの復元と転送ダイアログを開く] をクリックする**

[クリップの復元と転送] ダイアログが表示されます。

[クリップの復元と転送] ダイアログ ▶P69

その他の方法

- タイムライン上のクリップを復元したい場合は、ステータスバーのオフラインクリップのアイコンをダブルクリックします。このとき、[クリップの復元と転送] ダイアログのクリップ一覧には、タイムライン上のオフラインクリップのみが表示されます。

2 **[対象範囲] のリストからクリップの対象範囲を選ぶ**

3 **[クリップ一覧] からクリップ（複数も可能）を選び、[復元方法] のリストから [再リンク（ファイルを選択)] または [再リンク（フォルダーを選択)] を選ぶ**

4 **[ファイルを開く] ダイアログから素材を選び、[開く] をクリックする**

手順 ***3*** で [再リンク（フォルダーを選択)] をクリックした場合は [フォルダーの参照] ダイアログからフォルダーを選び、[OK] をクリックします。

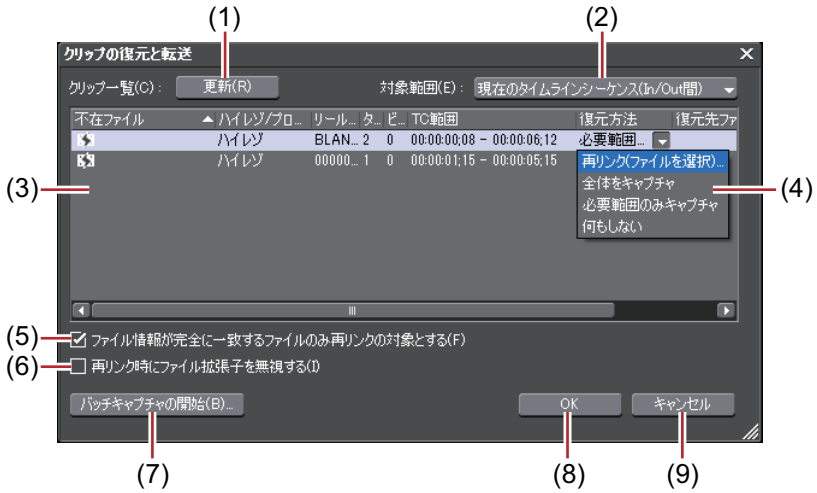
5 **[OK] をクリックする**

6 **[クリップの復元と転送] 選択ダイアログで、[閉じる] をクリックする**

その他の方法

- タイムライン上またはビンウィンドウのオフラインクリップをダブルクリックして、手順 ***3*** 以降の操作を行います。

[クリップの復元と転送] ダイアログ



(1)	**[更新]**	復元方法を設定したクリップは、復元処理が実行されます。
(2)	**[対象範囲]**	リストから復元するクリップの対象範囲を選びます。
(3)	**クリップ一覧**	**: オフラインクリップ** 素材ファイルへのリンクが切れているクリップです。 **: リンクが復元したクリップ** 素材ファイルへのリンクが復元したクリップです。
(4)	**[復元方法]**	**[再リンク（ファイルを選択）]** [ファイルを開く] ダイアログが表示されます。素材を選び、再リンクします。 **[再リンク（フォルダーを選択）]** [フォルダーの参照] ダイアログが表示されます。指定したフォルダーに存在する同名の素材を検索し、再リンクします。 **[オリジナルに戻す]** プロジェクトフォルダーへ転送前のオリジナルの素材と再リンクします。 **[全体をキャプチャ]** [バッチキャプチャの開始] をクリックすると、[バッチキャプチャ] ダイアログが表示され、素材全体の情報を登録できます。 ***素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶P150*** **[必要範囲のみキャプチャ]** [バッチキャプチャの開始] をクリックすると、[バッチキャプチャ] ダイアログが表示され、タイムラインで使用されている部分のクリップ情報を登録できます。 **[何もしない]** オフラインクリップの再リンク、キャプチャを行いません。
(5)	**[ファイル情報が完全に一致するファイルのみ再リンクの対象とする]**	チェックを入れると、元のファイルが持つ情報と完全に一致するファイルのみ再リンクの対象とします。
(6)	**[再リンク時にファイル拡張子を無視する]**	チェックを入れると、拡張子が異なるファイルも含めて再リンクの対象とします。
(7)	**[バッチキャプチャの開始]**	[復元方法] のリストから [全体をキャプチャ] または [必要範囲のみキャプチャ] を選んでいる場合に有効となります。 クリックすると、[バッチキャプチャ] ダイアログが表示されます。
(8)	**[OK]**	設定した内容でオフラインクリップを復元します。
(9)	**[キャンセル]**	オフラインクリップの復元を行わずにダイアログを閉じます。

キャプチャして復元

オフラインクリップの素材がハードディスク内に存在しない場合は、元の素材（撮影したテープ）から再キャプチャを行い、クリップを復元できます。

1 ［クリップの復元と転送］選択ダイアログで、［全体をキャプチャして復旧］または［必要範囲のみをキャプチャして復旧］をクリックする

［バッチキャプチャ］ダイアログが表示されます。

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶P150

その他の方法

- ［クリップの復元と転送］ダイアログの［復元方法］のリストから［全体をキャプチャ］または［必要範囲のみキャプチャ］を選んで [OK] をクリックします。

2 バッチキャプチャを実行する

リール番号をもとにファイルを検索して復元

キャプチャ済みのファイルの中から、リール番号（Ubit）とタイムコード範囲（In-Out 点間）が当てはまる素材を検索します。

1 ［クリップの復元と転送］選択ダイアログで、［キャプチャ済みのファイルを使用して復旧］をクリックする

［オフラインクリップ復元］ダイアログが表示されます。

プロジェクトが保存されているフォルダーからファイルの検索を行います。ファイルが見つからない場合は［フォルダー変更］をクリックし、キャプチャ済みのファイルが保存されているフォルダーを選んで [OK] をクリックします。

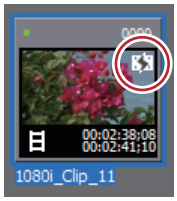
2 ［すべて復元］をクリックする

任意のファイルのみ復元する場合は、［復元可能なクリップの一覧］からクリップを選び、［復元］をクリックします。

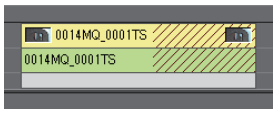
クリップを構成する一部分を参照できないクリップを復元する

プロキシを含むクリップを構成する一部分を参照できない場合や、EDIUS で作成したプロキシを参照できない場合、部分転送したクリップの一部分を参照できない場合、2 ファイルで L 側と R 側のストリームを持つ立体視クリップの L 側と R 側のどちらかを参照できない場合は「部分オフラインクリップ」となります。
ビンとタイムラインの部分オフラインクリップは次のように表示されます。

例：
ビンの部分オフラインクリップ



例：
タイムラインの部分オフラインクリップ



タイムラインに部分オフラインクリップがある場合は、タイムラインのステータスバーにアイコンと、オフラインクリップおよび部分オフラインクリップの合計数が表示されます。



ご注意

- ファイルやテープに出力するとき、プロジェクトのコンソリデートやプロジェクトの持ち出しを行うときに、タイムライン上にオフラインクリップおよび部分オフラインクリップがある場合は、メッセージが表示されます。オフ

ラインクリップ • 部分オフラインクリップを復元してください。復元しなかった場合は、オフラインクリップのまま出力されます。

部分オフラインクリップの復元

不足分の素材を再転送したり、プロキシを再作成したりして、部分オフラインクリップを復元します。必要に応じて元の素材ファイルが保存されているデバイスに接続しておきます。
立体視クリップのＬ側またはＲ側のどちらかを参照できない場合は、通常のオフライン クリップの復元の操作と同様です。
オフラインクリップを復元する ▶P67

1 タイムラインの［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリックする



2 ［クリップの復元と転送］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［クリップの復元と転送］をクリックします。

3 ［クリップの復元と転送］選択ダイアログで、［クリップの復元と転送ダイアログを開く］をクリックする

［クリップの復元と転送］ダイアログが表示されます。
［クリップの復元と転送］ダイアログ ▶P71

その他の方法

- タイムライン上のクリップのみを復元したい場合は、ステータスバーのオフラインクリップのアイコンをダブルクリックします。

4 ［対象範囲］のリストからクリップの対象範囲を選ぶ

5 ［クリップ一覧］からクリップ（複数も可能）を選び、［復元方法］のリストから復元方法を選ぶ

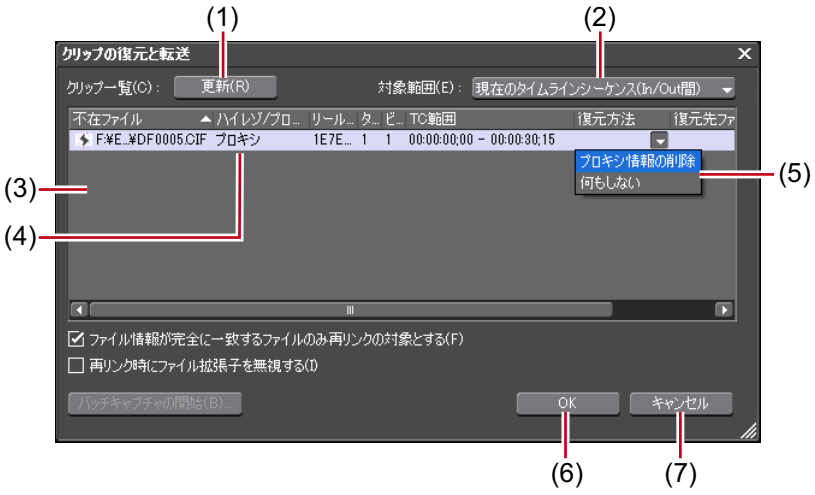
6 [OK] をクリックする

［復元方法］で選んだ復元方法で処理が実行されます。

7 ［クリップの復元と転送］選択ダイアログで、［閉じる］をクリックする

［クリップの復元と転送］ダイアログ

* 画面は一例です。オフラインクリップの種類により、表示される復元方法は異なります。



(1)	**［更新］**	クリップ一覧を最新の状態に更新します。 復元方法を設定したクリップは、復元処理が実行されます。
(2)	**［対象範囲］**	リストから復元するクリップの対象範囲を選びます。

(3)	**クリップ一覧**	**: オフラインクリップ / 部分オフラインクリップ** 素材ファイルへのリンクが切れているクリップ **: リンクが復元したクリップ** 素材ファイルへのリンクが復元したクリップ
(4)	**[ハイレゾ / プロキシ]**	オフラインクリップおよび部分オフラインクリップのハイレゾ / プロキシ種別が表示されます。
(5)	**[復元方法]**	**[不足分の再転送]** 部分転送前の素材ファイルが保存されているデバイスから、不足分を再転送します。 **[オリジナルに戻す]** 部分転送前の素材ファイルと再リンクします。 **[プロキシの再作成]** ハイレゾからプロキシを再作成します。 **[プロキシ情報の削除]** クリップのプロキシ情報を削除します。 **[何もしない]** オフラインクリップおよび部分オフラインクリップの復元を行いません。
(6)	**[OK]**	設定した内容で部分オフラインクリップを復元します。
(7)	**[キャンセル]**	部分オフラインクリップの復元を行わずにダイアログを閉じます。

- 復元方法で［不足分の再転送］、［プロキシの再作成］を選んだ場合、処理内容がバックグラウンドジョブに登録されます。ジョブの実行完了までは、部分オフラインクリップのままです。
- タイムラインのステータスバーのアイコンをダブルクリックして［クリップの復元と転送］ダイアログを表示した場合、［クリップ一覧］にはタイムライン上の部分オフラインクリップ / オフラインクリップのみが表示されます。

4 章
編集の設定

この章では、編集時の操作や画面表示の設定の変更方法や、編集環境の登録、キャプチャやテープ出力に使用する外部機器の登録などについて説明しています。

［システム設定］

システム設定では、プロジェクトプリセットやプロファイルの管理、入出力用ハードウェアの設定、素材の入力やプロジェクトファイルの入出力についてなどの設定を変更できます。
制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合は、システム設定を変更できません。
制限ユーザー用プロファイル ▶P105
ここでは、システム設定で設定できる項目について説明しています。
設定は編集作業中でも変更することができます。

［アプリケーション］

EDIUS の動作に関する設定を行います。

［再生］

操作中の再生動作について設定します。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［アプリケーション］のツリーをクリックし、［再生］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［再生が間に合わないときは停止する］	再生処理が間に合わない場合、再生を停止します。
［再生バッファ］	リアルタイム再生時に使用するバッファのサイズを MB（メガバイト）単位で指定します。
［再生開始時のバッファリングフレーム数］	再生開始時にバッファリングするフレーム数を設定します。再生開始直後に再生が間に合わず停止する場合にフレーム数を増やすと状況が改善される場合があります。

4 **[OK] をクリックする**
［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［キャプチャ］

キャプチャ時の EDIUS の動作、イベント自動検出時の処理などを設定します。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［アプリケーション］のツリーをクリックし、［キャプチャ］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［マージン］	キャプチャ時に In 点、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。
［デバイスプリセットの選択後、リールネーム設定を表示する］	キャプチャ時、［入力デバイスの選択］ダイアログでデバイスプリセットを選んだ後、リールネームを設定するダイアログが表示されます。
［シングルキャプチャのファイル名を確認する］	キャプチャ時のファイル名を確認・設定できます。［キャプチャ前］を選ぶと、キャプチャ実行前に保存先とファイル名を設定できます。［キャプチャ後］を選ぶと、キャプチャ終了後にファイル名のみ設定できます。
［シングルキャプチャ後、自動的にプレーヤーで表示する］	キャプチャ後に作成されたファイルを自動的に再生できます。
［オーディオのエラーを自動補正する］	キャプチャ時にオーディオのエラーを自動補正します。
［2 ファイルキャプチャ時のファイル名設定］	立体視素材のキャプチャで、L 側（左目用）と R 側（右目用）を 2 ストリームで 2 ファイル作成する場合、L 側と R 側のファイル名の接尾語を設定します。

［イベントの自動検出］	キャプチャ時、ファイルに自動的に区切りを入れる条件を選びます。区切りが入る条件は次のとおりです。 • ［タイムコードの途切れ目］ • ［アスペクト比の変化］ • ［サンプリングレートの変化］ • ［録画日時の途切れ目］ **［処理の選択］** 区切り位置をどのように処理するかを選びます。 ［ファイルを分割する］を選ぶと、区切り位置でファイルを分割します。 ［分割ファイルをシーケンス化する］にチェックを入れると、分割した複数のファイルを 1 つのシーケンスクリップとしてビンに登録します。 ［マーカーを打つ］を選ぶと、区切り位置にクリップマーカーが設定されます。
［キャプチャ後のデッキコントロール］	キャプチャ後のデッキの状態をリストから選びます。

• ボイスオーバーのマージンは［キャプチャ］の［マージン］で設定してください。

4 **[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［レンダリング］

レンダリング候補の基準やレンダリングファイルを削除するタイミングなどを設定します。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［アプリケーション］のツリーをクリックし、［レンダリング］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［レンダリングの対象］	レンダリングを行う対象を設定します。例えばタイムラインのクリップにフィルターを適用したとき、［フィルター］にチェックを入れレンダリング候補の設定をしていると、そのクリップの範囲は黄色になります。［フィルター］のチェックをはずしていると黄色になりません。初期設定では次のすべての対象にチェックが入っています。 ***タイムラインのクリップの色分け ▶P218*** **［フィルター］** ビデオフィルターをレンダリングの対象にします。 **［トランジション / クロスフェード］** トランジション、およびタイトルミキサーをレンダリングの対象にします。 **［キー / 透明度］** キーエフェクト、およびトランスペアレンシー（初期状態からの変更を加えている場合）をレンダリングの対象にします。 **［クリップ速度（100% 以外）］** クリップ速度に初期状態（100%）からの変更を加えている場合をレンダリングの対象にします。 **［プロジェクトと異なるフォーマットの素材］** クリップのフォーマットが次のいずれかに該当する場合をレンダリングの対象にします。 • フレームサイズがプロジェクトと異なる。 • アスペクト比がプロジェクトと異なる。 • フレームレートがプロジェクトと異なる。 • フィールドオーダーがプロジェクトと異なる。 • 圧縮形式がプロジェクト設定で指定されたコーデック（が扱う圧縮形式）と異なる。 • アルファ情報を持つ。
［再生時のレンダリング判定］	再生時にバッファが［バッファ残量］の設定値以下になると、レンダリングを行います。 **［バッファ残量］** レンダリング判定の基準とするバッファ残量を設定します。
［無効なレンダリングファイルの削除］	レンダリングファイルを削除するタイミングを選びます。

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング ▶P293
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング ▶P294

***4* [OK] をクリックする**
［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［プロファイル］

編集環境をプロファイルとして登録したり、プロファイルの管理を行います。
編集環境の管理 ▶P102

［プロジェクトプリセット］

プロジェクトプリセットを新規作成したり、プロジェクトプリセットの管理を行います。
プロジェクトプリセットを新規作成する ▶P47

［ラウドネスメーター］

ラウドネス測定に使用する基準をプリセットとして登録できます。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［ラウドネスメーター］をクリックする**

***3* ［追加］をクリックする**

***4* 各項目を設定する**

［プリセット名］	プリセットの名前を入力します。
［モメンタリブロックサイズ］	モメンタリ値の測定時間を入力します。
［ショートタームブロックサイズ］	ショートターム値の測定時間を入力します。
［オーバーラップ］	オーバーラップ値を入力します。
［相対ゲーティング閾値］	相対ゲーティングブロックレベルを入力します。
［ターゲットレベル］	ターゲットレベルを入力します。
［メーター範囲］	メーター範囲を設定します。
［測定グループ 1］/［測定グループ 2］	L/R/C/LS/RS チャンネルをどの出力チャンネルに割り当てるかを設定します。 ［測定グループ 1］と［測定グループ 2］の両方に設定して、同時に 2 系統測定できます。 **［ダウンミックス式］** リストからダウンミックス処理の算出式を選びます。
［追加］	プリセットを追加します。
［削除］	プリセットを削除します。
［登録］	設定した内容でプリセットを登録します。
［インポート］/［エクスポート］	ラウドネスメーターの設定ファイルを読み込み / 書き出します。

音の大きさを測定する ▶ P412

***5* ［登録］をクリックする**

***6* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［ソースブラウザー］

ソースブラウザーからファイルを取り込むときの転送先を設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［ソースブラウザー］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［ファイル転送先］	ファイルの転送先を設定します。［任意のフォルダ］を選んだ場合、［参照］をクリックして転送先を指定します。
［日付フォルダーを作成する］	チェックを入れると、［ファイル転送先］で設定したフォルダー内に日付のフォルダーを作成します。
［転送先パス］	転送先のパスが表示されます。「%MediaType%」は、ソースブラウザーで転送する素材のメディアの名前です。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［ハードウェア］

キャプチャやテープ出力に使用する外部機器の登録や、編集時に使用するプレビュー用外部機器について設定を行います。

外部機器の管理 ▶ P107

［インポーター / エクスポーター］

入出力に関する設定を行います。

［AVCHD］

AVCHD ファイルのシークを高速化する処理について設定します。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［AVCHD］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［シークの高速化］	AVCHD ファイルのシークを高速化する処理を行います。高速化を行うにはまずこの項目にチェックを入れ、下記の項目に必要に応じてチェックを入れます。 **［バックグラウンドでシーク情報を作成する］** アイドル時に AVCHD ファイルのタイムスタンプ情報を収集し、シークを高速化します。 **［シーク情報をファイルに保存する］** シーク情報を再利用可能なファイルとして保存します。
［Picture Timing SEI からタイムコードを取得する］	チェックを入れると、Picture Timing SEI からタイムコード情報を取得します。

4 **[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［Audio CD/DVD］

CD/DVD ディスクから映像や音声を取り込む時の設定を行います。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［Audio CD/DVD］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［ファイル設定］	Audio CD や DVD（DVD-Video、DVD-VR）から取り込むファイルの保存名を設定します。 **［自動的に名前を生成する］** 現在の日時とトラック番号を組み合わせて自動的にファイル名を生成します。 **［ベースファイル名とトラックから名前を生成する］** ベースファイル名とトラック番号を組み合わせて、自動的にファイル名を生成します。この項目にチェックを入れると［ベースファイル名］が入力可能となります。
［CD 取り込み設定］	オリジナルの音量に対して取り込み時の音声レベルを dB 単位で下げることができます。
［DVD Video 取り込み設定］	キャプチャ時の分割方法を指定します。通常は［プログラム単位］を選びます。 DVD レコーダーで記録した DVD から取り込んだ映像がうまく再生できない場合、［ファイルの再構築を行う］にチェックを入れると改善される場合があります。［セグメントエンコードを行う］にチェックを入れると、必要な部分のみ再エンコードします。
［DVD-VR 取り込み設定］	キャプチャ時の分割方法を指定します。通常は［プログラム単位］を選びます。 ［Cell 単位］を選ぶとファイルを細かく分割できますが、ストリームによっては取り込んだ際に再生できない MPEG ファイル（MPEG の規格に満たないファイル）が作成される場合があります。

4 **[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

[静止画]

静止画を出力するときの設定を行います。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［静止画］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［画像設定］	最も高画質な画像は［フレーム］ですが、動きの激しい映像は、くし状にぶれる場合があります。その場合は、［上位フィールド］または［下位フィールド］を選んでください。
［フィールド補間］	［画像設定］で［上位フィールド］または［下位フィールド］を選んだ場合に、画質の劣化を補う機能です。一部分がぶれる場合には［動き補間］、全体的にぶれる場合には［全画面補間］が適しています。
［アスペクト比を補正する］	編集で扱う動画と、PC で扱う静止画は縦横比が異なります。チェックを入れると、PC のモニターで表示したときに縦横比が補正されます。
［保存するファイルの形式］	静止画として保存するファイルの形式を設定します。

タイムラインから静止画クリップの書き出し ▶P296
静止画を出力 ▶P435

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

[GF]

ソースブラウザーウィンドウから GF デバイス内の素材ファイルを取り込むときの参照先フォルダーを設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［GF］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［ソースブラウザーの参照先フォルダー］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される、参照先のリストです。デバイス内のフォルダー構造を保持したままハードディスクにコピーすると、ソースブラウザーで GF 素材をクリップとして扱うことができます。［追加］をクリックして、参照先のフォルダーを設定します。設定した参照先のフォルダーを削除する場合は、フォルダーを選んで［削除］をクリックします。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

GXF 接続先設定

GXF 形式で出力するときの FTP サーバーの接続先について設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［GXF］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［サーバーリスト］	出力先となる FTP サーバーのアドレス一覧を表示します。
［追加］	クリックすると、［FTP 接続設定］ダイアログが表示され、接続先のサーバーを追加できます。 ***［FTP 接続設定］ダイアログ ▶P81***
［削除］	［サーバーリスト］からサーバーを削除します。
［変更］	サーバーの設定を変更できます。

［上へ］/［下へ］	サーバーの並び替えができます。 ［サーバーリスト］からサーバーを選び、［上へ］または［下へ］をクリックするたびに選んだサーバーが 1 つ上、または下へ移動します。
［設定内容］	［サーバーリスト］で選んだ接続先の設定内容が表示されます。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［FTP 接続設定］ダイアログ

［名前］	サーバーの設定名を入力します。
［アドレス］	FTP サーバーの IP アドレスまたはサーバー名を入力します。
［ポート番号］	ポート番号を入力します。デフォルトの設定値は 21 です。
［ディレクトリ名］	出力先のディレクトリ名を入力します。
［ユーザー名］/［パスワード］	接続時に必要なユーザー名とパスワードを入力します。
［接続テスト］	クリックすると入力されているユーザー名・パスワードで FTP への接続をテストします。

［RED］

RED 形式の素材を再生するときの画質を設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

［システム設定］ダイアログが表示されます。

***2*　［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［RED］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［プレビュー時の画質設定］	再生時の画質を設定します。 ［1/1］は素材の解像度を保持します。 ［1/2］、［1/4］、［1/8］は素材の水平解像度の 1/2、1/4、1/8 の画質になります。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［Infinity］

ソースブラウザーウィンドウから Infinity デバイス内の素材ファイルを取り込むときの参照先フォルダーを設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［Infinity］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［ソースブラウザーの参照先フォルダー］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される、参照先のリストです。デバイス内のフォルダー構造を保持したままハードディスクにコピーすると、ソースブラウザーで Infinity 素材をクリップとして扱うことができます。 ［追加］をクリックして、参照先のフォルダーを設定します。設定した参照先のフォルダーを削除する場合は、フォルダーを選んで［削除］をクリックします。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

K2（FTP）接続先設定

K2 Media サーバーにある素材を取り込む前に、FTP サーバーの接続設定をしておきます。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［K2（FTP）］→［FTP サーバー］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［サーバーリスト］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される K2 Media サーバーのリストです。
［追加］	クリックすると、［FTP 接続設定］ダイアログが表示され、接続先のサーバーを追加できます。 ***［FTP 接続設定］ダイアログ▶P82***
［削除］	［サーバーリスト］からサーバーを削除します。
［変更］	サーバーの設定を変更できます。
［上へ］/［下へ］	リストの並び替えができます。 ［サーバーリスト］からサーバーを選び、［上へ］または［下へ］をクリックするたびに選んだサーバーが 1 つ上、または下へ移動します。
［設定内容］	［サーバーリスト］で選んだ接続先の設定内容が表示されます。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［FTP 接続設定］ダイアログ

［名前］	フォルダービューに表示するサーバーの名前を入力します。
［アドレス］	サーバーのアドレスを入力します。
［フォルダー］	ビンのアドレスが入力されています。通常は、変更する必要はありません。
［ユーザー名］/［パスワード］	接続時に必要なユーザー名とパスワードを入力します。
［接続テスト］	クリックすると入力されているユーザー名 • パスワードで FTP への接続をテストします。

K2 ブラウザー設定

K2 Media サーバーに接続するときに許可する項目について設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［K2（FTP）］→［ブラウザー］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［複数接続 / 複数変換］	**［同時接続数の最大値］** K2 Media サーバーから同時に最大何個までクリップをダウンロードするかを設定します。［同一サーバーへの同時複数接続を許可する］にチェックを入れると、同じサーバーに同時に接続できるようになります。 **［同時変換数の最大値］** 同時に最大何個までクリップを変換するかを設定します。
［クリップの名前変更と削除を許可する］	チェックを入れると、サーバーにあるクリップの名前の変更と削除を許可します。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［MPEG］

MPEG ファイルのシークを高速化する処理などについて設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［MPEG］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［シークの高速化］	MPEG ファイルのシークを高速化する処理を行います。高速化を行うにはまずこの項目にチェックを入れ、下記の項目に必要に応じてチェックを入れます。 **［バックグラウンドでシーク情報を作成する］** アイドル時に MPEG ファイルのタイムスタンプ情報を収集し、シークを高速化します。 **［シーク情報をファイルに保存する］** シーク情報を再利用可能なファイルとして保存します。
［A/V 同期に PTS を使用する］	オーディオとビデオの同期に PTS（タイムスタンプ情報）を使用する場合にチェックを入れます。
［GOP ヘッダからタイムコードを取得する］	MPEG ファイルによってはヘッダー部分にタイムコード情報を持っているものがあります。タイムコード情報を利用するときはチェックを入れます。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

MXF 接続先設定

MXF 形式で出力するときの FTP サーバーの接続先について設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［MXF］→［FTP サーバー］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

MXF の［FTP サーバー］の設定項目は、GXF と同じです。

GXF 接続先設定 ▶ P80

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

MXF デコーダー設定

JPEG2000 形式の MXF ファイルを取り込むときにデコードするレイヤーやダウンサンプル係数の設定ができます。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2* ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［MXF］→［デコーダー］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［画質］	デコードするレイヤーを指定します。 **［高］** 全レイヤーをデコードします。 **［中］** 半分のレイヤーをデコードします。 **［低］** 1 レイヤーをデコードします。
［ダウンサンプル係数］	デコード時のダウンサンプル（スケーリング）係数を指定します。

4 [OK] をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［P2］

ソースブラウザーウィンドウから P2 デバイス内の素材ファイルを取り込むときの参照先フォルダーを設定します。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［P2］→［ブラウザー］をクリックする

3 各項目を設定する

［ソースブラウザーの参照先フォルダー］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される、参照先のリストです。デバイス内のフォルダー構造を保持したままハードディスクにコピーすると、ソースブラウザーで P2 素材をクリップとして扱うことができます。 ［追加］をクリックして、参照先のフォルダーを設定します。設定した参照先のフォルダーを削除する場合は、フォルダーを選んで［削除］をクリックします。

4 [OK] をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［リムーバブルメディア］

ソースブラウザーウィンドウからリムーバブルメディア内の素材ファイルを取り込むときの参照先フォルダーを設定します。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［リムーバブルメディア］をクリックする

3 各項目を設定する

［ソースブラウザーの参照先フォルダー］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される、参照先のリストです。メディア内のフォルダー構造を保持したままローカルディスク（ハードディスク）にコピーすると、ソースブラウザーで素材ファイルをクリップとして扱うことができます。 ［追加］をクリックして、参照先のフォルダーを設定します。設定した参照先のフォルダーを削除する場合は、フォルダーを選んで［削除］をクリックします。

4 [OK] をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［XDCAM EX］

ソースブラウザーウィンドウから XDCAM EX デバイス内の素材ファイルを取り込むときの参照先フォルダーを設定します。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［XDCAM EX］をクリックする

3 各項目を設定する

［ソースブラウザーの参照先フォルダー］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される、参照先のリストです。デバイス内のフォルダー構造を保持したままローカルディスク（ハードディスク）にコピーすると、ソースブラウザーで素材ファイルをクリップとして扱うことができます。 ［追加］をクリックして、参照先のフォルダーを設定します。設定した参照先のフォルダーを削除する場合は、フォルダーを選んで［削除］をクリックします。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

XDCAM 接続先設定

サーバーから XDCAM 素材をダウンロードして取り込む場合、あらかじめ、FTP サーバーの接続設定をしておきます。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［XDCAM］→［FTP サーバー］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［サーバーリスト］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される XDCAM のサーバーのリストです。
［追加］	クリックすると、［FTP 接続設定］ダイアログが表示され、接続先のサーバーを追加できます。 ***［FTP 接続設定］ダイアログ ▶ P85***
［削除］	［サーバーリスト］からサーバーを削除します。
［変更］	サーバーの設定を変更できます。
［上へ］/［下へ］	リストの並び替えができます。 ［サーバーリスト］からサーバーを選び、［上へ］または［下へ］をクリックするたびに選んだサーバーが 1 つ上、または下へ移動します。
［設定内容］	［サーバーリスト］で選んだ接続先の設定内容が表示されます。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［FTP 接続設定］ダイアログ

［名前］	フォルダービューに表示するサーバーの名前を入力します。
［アドレス］	FTP サーバーの IP アドレスまたはサーバー名を入力します。
［ユーザー名］/［パスワード］	接続時に必要なユーザー名とパスワードを入力します。
［ディレクトリ］	リストから、ディレクトリのタイプを選びます。
［接続テスト］	クリックすると入力されているユーザー名 • パスワードで FTP への接続をテストします。

• 接続テストで接続に失敗した場合は、FTP サーバーの接続設定を完了後、XDCAM デバイスと PC を再起動することをお試しください。

XDCAM インポーター設定

プロキシ編集するときにハイレゾオーディオを使用するかどうかを設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［XDCAM］→［インポーター］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［ハイレゾオーディオを使用してプロキシ編集を行う（VFAM ドライブのみ）］	VFAM ドライブの場合、プロキシ編集するときにハイレゾオーディオを使用します。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

XDCAM ブラウザー設定

XDCAM 素材を取り込む前に、取り込み時のクリップ種別、クリップ名などを設定しておきます。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［XDCAM］→［ブラウザー］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［ダウンロード設定］	ソースブラウザーからダウンロードするデータ（プロキシ / ハイレゾ）を選びます。 ***XDCAM デバイスから取り込む ▶P165*** ***サーバーから XDCAM 素材を取り込む ▶P166*** ***XDCAM 素材をタイムラインへ配置と同時にダウンロード ▶P167*** **［ビンへ転送時］** ビンに転送時、ダウンロードするデータを選びます。［すべて］を選ぶと、ハイレゾとプロキシ両方をダウンロードします。 **［タイムラインへ配置時］** タイムラインに配置時、ダウンロードするデータを選びます。［すべて］を選ぶと、ハイレゾとプロキシ両方をダウンロードします。
［ソースブラウザーの参照先フォルダー］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される、参照先のリストです。デバイス内のフォルダー構造を保持したままハードディスクにコピーすると、ソースブラウザーで XDCAM 素材をクリップとして扱うことができます。 ［追加］をクリックして、参照先のフォルダーを設定します。設定した参照先のフォルダーを削除する場合は、フォルダーを選んで［削除］をクリックします。
［サムネイル表示］	ソースブラウザーのクリップ一覧で、サムネイルを表示するかどうかを設定します。 **［FTP 接続時サムネイル表示する］** FTP サーバーに接続したときにサムネイルを表示します。 **［XDCAM ドライブ接続時サムネイル表示する］** XDCAM デバイスに接続したときにサムネイルを表示します。
［登録名］	ビンに登録する名前を［クリップタイトル］または［クリップ名］から選びます。

- ［サムネイル表示］のチェックをはずしている場合でも、一度でもサムネイル表示をしたことがあるクリップなどは、サムネイルが表示されることがあります。

4 **［OK］をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［XF］

ソースブラウザーウィンドウから XF デバイス内の素材ファイルを取り込むときの参照先フォルダーを設定します。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［XF］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［ソースブラウザーの参照先フォルダー］	ソースブラウザーのフォルダービューに表示される、参照先のリストです。デバイス内のフォルダー構造を保持したままハードディスクにコピーすると、ソースブラウザーで XF 素材をクリップとして扱うことができます。 ［追加］をクリックして、参照先のフォルダーを設定します。設定した参照先のフォルダーを削除する場合は、フォルダーを選んで［削除］をクリックします。

4 **［OK］をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［エフェクト］

エフェクトのプラグインについての設定を行います。

［After Effects プラグインブリッジ］

After Effects プラグインを EDIUS で使用するための設定ができます。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［エフェクト］のツリーをクリックし、［After Effects プラグインブリッジ］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［追加］	After Effects プラグインのあるフォルダーを指定し、［After Effects プラグインの検索フォルダー］に追加します。登録後は、EDIUS を再起動します。
［削除］	［After Effects プラグインの検索フォルダー］からフォルダーを削除します。
［非対応プラグインのリスト］	［After Effects プラグインの検索フォルダー］内で、読み込めなかったプラグインとエラー内容を一覧で表示します。

4 **［OK］をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

After Effects プラグインの登録

After Effects プラグイン（After Effects の DLL ファイル）を、お使いの PC 上の任意のフォルダーにご用意ください。

1 **［After Effects プラグインブリッジ］で［追加］をクリックする**

2 **［フォルダーの参照］ダイアログで After Effects プラグインのあるフォルダーを選び、［OK］をクリックする**

フォルダーが登録され、［After Effects プラグインの検索フォルダー］に表示されます。

3 **［OK］をクリックし、EDIUS を再起動する**

［エフェクト］パレットの［ビデオフィルター］に After Effects フォルダーが登録されます。

After Effects フォルダーから After Effects プラグインを選ぶことができます。

手順 ***2*** で登録済みのフォルダーに After Effects の DLL ファイルを追加した場合、フォルダーの登録を改めて行う必要はありません。

- After Effects フォルダーを削除する場合は、手順 ***2*** で［After Effects プラグインの検索フォルダー］からフォルダーを選んで［削除］をクリックします。

［GPUfx］

GPUfx の設定ができます。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

2 **［エフェクト］のツリーをクリックし、［GPUfx］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［マルチサンプル設定］	GPUfx を適用したときのアンチエイリアス（ジャギーを目立たなくする処理）について設定します。 **［マルチサンプルタイプ］** 使用できるマルチサンプルタイプを選びます。 **［クオリティレベル］** ［マルチサンプルタイプ］で選んだタイプのクオリティレベルを設定します。 GPU の種類によって選べる項目は異なります。

［レンダリング品質］	GPUfx を適用した部分の、編集時の画質を設定します。 ［最高画質］を選ぶと、GPU を最大限に使用して表示されます。 ［ドラフト画質］を選ぶと、編集時の負荷を低減できますが、低画質になります。
GPU 性能	お使いの PC の GPU について表示されます。 ***GPUfx トランジションの動作環境 ▶ P88***

ご注意

- お使いの PC のビデオメモリが 256 MB より小さい場合、GPUfx は使用できません。［エフェクト］パレットに［GPU］フォルダーも表示されません。
- SD サイズでのみ使用できる環境でも HD サイズで編集することは可能です。このとき、GPUfx トランジションはオフライン表示になります。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

GPUfx トランジションの動作環境

GPUfx トランジションをご使用になるには、以下の動作環境が必要です。

- 1024×768pixel 32bit 以上の表示が可能であること
- Direct3D 9.0c 以降
- PixelShader3.0 以上
- ビデオメモリは、下記の表を参照してください。

プロジェクト設定		ビデオメモリ	
フレームサイズ	量子化ビット数	最低	推奨
SD サイズ	8 bit	256 MB	512 MB
	10 bit	512 MB	1 GB
HD サイズ	8 bit	512 MB	1 GB
	10 bit	1 GB	2 GB
HD サイズ以上 *	8 bit/10 bit	2 GB	2 GB

* Windows 7 64 bit の OS でのみ、プロジェクト設定の品質を保持して GPUfx トランジションを使用できます。

［VST プラグインブリッジ］

VST プラグインブリッジを EDIUS で使用するための設定ができます。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

***2*　［エフェクト］のツリーをクリックし、［VST プラグインブリッジ］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［追加］	VST プラグインのあるフォルダーを指定し、［VST プラグインの検索フォルダー］に追加します。登録後は、EDIUS を再起動します。
［削除］	［VST プラグインの検索フォルダー］からフォルダーを削除します。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

VST プラグインの登録

VST プラグイン（VST の DLL ファイル）を、お使いの PC 上の任意のフォルダーにご用意ください。

***1*　［VST プラグインブリッジ］で［追加］をクリックする**

***2*　［フォルダーの参照］ダイアログで VST プラグインのあるフォルダーを選び、[OK] をクリックする**

フォルダーが登録され、［VST プラグインの検索フォルダー］に表示されます。

3　[OK] をクリックし、EDIUS を再起動する

［エフェクト］パレットの［オーディオフィルター］に VST フォルダーが登録されます。

VST フォルダーから VST プラグインを選ぶことができます。

手順 ***2*** で登録済みのフォルダーに VST の DLL ファイルを追加した場合、フォルダーの登録を改めて行う必要はありません。

その他の方法

- EDIUS をインストールしたハードディスクの「EDIUS 6.5」→「PlugIn」→「VST」フォルダーに直接 VST の DLL ファイルをコピーします。

* 通常、「EDIUS 6.5」フォルダーは「C ドライブ」→「Program Files」→「Grass Valley」内にあります。

- VST フォルダーを削除する場合は、手順 ***2*** で［VST プラグインの検索フォルダー］からフォルダーを選んで［削除］をクリックします。

［入力コントローラー］

［フェーダー］/［ジョグコントローラー］

オプションのフェーダーコントローラーおよびジョグコントローラーを使用する場合に、ポートの割り当てを行います。

オプション品以外に、以下の製品に対応しています。

- Behringer 製フェーダーコントローラー「BCF2000」
- HDWS/REXCEED シリーズオプション「MKB-88 for EDIUS」

- コントローラーのボタンへのキー割り当ては、ユーザー設定で行います。
  ［入力コントローラー］▶P99

1　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2　［入力コントローラー］のツリーをクリックし、［フェーダー］または［ジョグコントローラー］をクリックする

3　各項目を設定する

［デバイス］	使用するコントローラーを選びます。
［ポート］	コントローラーに割り当てるポートを選びます。ポートを選んだ後、［再接続］をクリックします。

4　[OK] をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

[ユーザー設定]

ユーザー設定では、タイムラインでのクリップの取り扱い方や、画面やボタンのカスタマイズなど、ユーザーが編集する環境をお好みに変更できます。
制限ユーザー / 管理者ユーザーの区別なく、どのユーザープロファイルでも、設定を変更してプロファイルに保存しておくことができます。
ここでは、ユーザー設定で設定できる項目について説明しています。
設定は編集作業中でも変更することができます。

[アプリケーション]

EDIUS の動作に関する設定を行います。

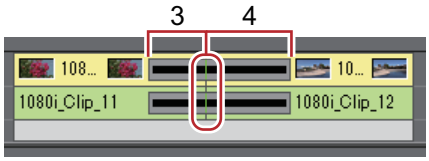
[タイムライン]

タイムラインでの動作や表示を設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2*　［アプリケーション］のツリーをクリックし、［タイムライン］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［トランジション / クロスフェードに合わせてクリップを伸縮する］	クリップトランジション / オーディオクロスフェードをタイムライン上のクリップに設定した場合、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。 ***伸縮 / 固定モード ▶ P222***
［トランジションと同時にクロスフェードを適用する］	VA トラック上でビデオクリップにトランジションを設定した場合、同じ位置のオーディオクリップにも同じ長さのデフォルトのオーディオクロスフェードが同時に追加されます。 ***デフォルトエフェクトの変更 ▶ P341***
［クロスフェードと同時にトランジションを適用する］	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設定した場合、同じ位置のビデオクリップにも同じ長さのデフォルトのトランジションが同時に追加されます。 ***デフォルトエフェクトの変更 ▶ P341***
［トランジション / クロスフェードのカットポイントを前寄りにする］	クリップトランジションやオーディオクロスフェードのカットポイントを前寄りに設定します。例えば 7 フレーム分のトランジションを設定した場合、3 フレームと 4 フレームの間にカットポイントが設定されます。 
［リップルトリム以外のトリムでは隣のクリップを固定する］	リップルモードオフのトリミング操作で、左右のクリップの境界線を越えてクリップを伸ばすことができないようにします。
［トリム中にツールチップを表示する］	クリップのカットポイントをドラッグしてトリミングしている間、タイムコード情報をツールチップで表示します。
［オーディオクリップを別のトラックに移動させたとき、パンを再設定する］	オーディオクリップを別のトラックに移動またはコピーした場合、パンの設定が移動先のトラックに合わせて再設定されます。例えば、A1 トラック上のクリップを A2 トラックに移動した場合、A1 トラック上で設定されていたパンが、A2 トラック上では L 側と R 側が反転した状態に再設定されます。
［イベントスナップ］	スナップ機能を有効にします。 スナップ先となるイベントにチェックを入れます。［選択範囲の内側のイベントにもスナップする］にチェックを入れると、選択範囲のクリップの編集点すべてにスナップします。

［モードの既定値］	プロジェクトファイルを新規作成するときの編集モードの既定値を変更できます。 ***クリップを配置・移動するときのモードを切り替える ▶P219***
［ウェーブフォーム］	タイムラインのウェーブフォーム（波形）の表示方法を、［Log（dB)］または［Linear（%)］のどちらかに設定します。
［クリップのタイムコード表示］	チェックを入れたタイムコードをクリップに表示します。
［クリップのサムネイル表示］	タイムライン上にあるクリップの端に In 点、Out 点のサムネイルを表示します。［全て］を選ぶと、サムネイルを連続して表示します。表示させない場合はチェックをはずします。 **［Alt］+ ［H］**

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［マッチフレーム］

検索方向や検索トラックを設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2*　［アプリケーション］のツリーをクリックし、［マッチフレーム］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［検索方向］	［マッチフレーム（プレーヤーからレコーダー)］をクリックしたとき、クリップを検索する方向を選びます。最後まで検索すると最初から検索します。
［検索対象のトラック］	検索するトラックを指定します。［特定のトラック］または［選択トラック］を選ぶと各トラックを指定できます。
［トランジションの検索対象クリップ］	トランジションが設定されている箇所でマッチフレームを実行する場合、前側または後側のどちらのクリップを使用するかを設定します。

マッチフレームとは ▶P290

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［バックグラウンドジョブ］

再生中のバックグラウンド処理について設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2*　［アプリケーション］のツリーをクリックし、［バックグラウンドジョブ］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［バックグラウンドジョブの既定値］	**［再生中はバックグラウンドジョブの処理を一時停止する］** チェックを入れると、バックグラウンドジョブを実行中にプレーヤーやタイムラインを再生すると、ジョブの実行を一時停止します。

ご注意

- ドライブが複数接続されていて、再生しているドライブとコピーしているドライブが異なる場合でも、設定によってはコピーが一時停止されます。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

プロキシモード設定

プロキシモード時の動作について設定します。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

2 **［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロキシモード］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［プロキシモード］	**［プロキシが存在しない場合、代わりにハイレゾを使用する］** チェックを入れると、クリップにプロキシが存在しない場合、ハイレゾを使用します。 **［プロキシを自動的に生成する］** チェックを入れると、プロキシモードにしたときにプロキシがない場合は、自動的にバックグラウンドでプロキシを生成します。

4 **[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

ご注意

- ［プロキシが存在しない場合、代わりにハイレゾを使用する］と［プロキシを自動的に生成する］の両方のチェックをはずした場合、次のような動作となります。
  - プロキシモードにした場合、プロキシが存在しないクリップはオフラインクリップになります。
  - プロジェクトの持ち出し機能で、プロキシのみを持ち出したプロジェクトファイルを、EDIUS Elite、EDIUS Pro のライセンスがない PC で開いた場合、すべてオフラインクリップになります。

［プロジェクトファイル］

プロジェクトファイルの保存先やバックアップ / オートセーブなどについて設定します。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

2 **［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロジェクトファイル］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［プロジェクトファイルの既定値］	**［プロジェクトフォルダーの保存先］** プロジェクトファイルの保存場所として選ばれているフォルダーを変更します。［参照］をクリックして表示される［フォルダーの参照］ダイアログからフォルダーを選びます。 **［プロジェクト名］** 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。変更する場合は、テキストボックスに新しいファイル名を入力します。
［最近開いたプロジェクト］	**［履歴を表示する］** ［スタートアップ］ダイアログの［最近使ったプロジェクト］一覧、［プロジェクトを開く］のリストボタンをクリック、またはメニューバーの［ファイル］をクリック →［最近開いたプロジェクト］で履歴ファイルのリストを表示します。表示する履歴ファイルの数を［履歴の個数］で設定します。
［バックアップ］	**［保存先］** バックアップファイルを自動的に作成する場合にチェックを入れます。 ［プロジェクトフォルダー］にチェックを入れると、プロジェクトフォルダー内の「Project」→「Backup」内にバックアップファイルが保存されます。 ［指定のフォルダー］にチェックを入れ、［参照］をクリックして別の保存先を指定することもできます。その場合、「指定した保存先」→「プロジェクト名」→「Backup」内に保存されます。 **［個数］** 作成するバックアップファイルの最大個数を設定します。

［オートセーブ］	**［保存先］** プロジェクトファイルの自動保存を行う場合にチェックを入れます。 ［プロジェクトフォルダー］にチェックを入れると、プロジェクトフォルダー内の「Project」→「AutoSave」内にオートセーブファイルが保存されます。 ［指定のフォルダー］にチェックを入れ、［参照］をクリックして別の保存先を指定することもできます。その場合、「指定した保存先」→「プロジェクト名」→「AutoSave」内に保存されます。 **［個数］** 作成するオートセーブファイルの最大個数を設定します。 **［間隔］** 自動保存を実行する間隔を指定します。 **［プロジェクトの保存後、オートセーブを削除する］** チェックを入れると、プロジェクトファイルを保存後、オートセーブファイルが削除されます。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［その他］

履歴ファイルの表示方法や既存のタイトラーなどについて設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2*　［アプリケーション］のツリーをクリックし、［その他］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［最近追加したクリップ］	**［リストを表示する］** メニューバーの［ファイル］をクリック →［最近追加したクリップ］で履歴クリップのリストを表示します。表示する履歴クリップの数を［個数］で設定します。 **［サムネイルを表示する］** メニューバーの［ファイル］をクリック →［最近追加したクリップ］の項目にサムネイルを表示します。表示する場合は［サイズ 大］/［サイズ 小］からサイズを選びます。
［ウィンドウの位置を記憶する］	次の起動時に終了時のウィンドウとパレットの位置が再現されます。
［エフェクトのツールチップを表示する］	エフェクト名の上にマウスカーソルを移動したときにツールチップが表示されます。
［クリップを登録したとき、波形キャッシュを生成する］	チェックを入れると、クリップの登録時に、ウェーブ情報（オーディオの波形表示）を生成します。
［リムーバブル、及びネットワークドライブ上に存在するクリップの波形キャッシュを プロジェクトフォルダーの下に作成する］	チェックを入れると、リムーバブルドライブ上やネットワークドライブ上にあるウェーブ情報（オーディオの波形表示）をプロジェクトフォルダーにコピーします。
［プレーヤーのフォーマット］	ファイル再生で使用するプレーヤーのフォーマット（［素材のフォーマット］/［タイムラインのフォーマット］）を選びます。HD 用のビデオモニターでは SD 用の信号を表示できない場合があります。
［既定のタイトラー］	ビンやタイムラインの［タイトルの作成］をクリックしたときに起動するタイトラー（タイトル作成ソフトウェア）を選びます。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［プレビュー］

プレビューウィンドウの表示に関する設定を行います。

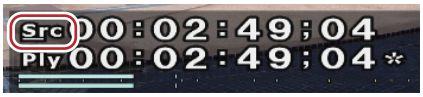
[再生]

再生時の予備動作時間や操作中の再生動作について設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2* ［プレビュー］のツリーをクリックし、［再生］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［プリロール］	タイムラインカーソル周辺を再生するときや、ボイスレコーダーで録音を始めるときなどの予備動作時間（プリロール）を設定します。 ***タイムラインカーソルの周辺を再生 ▶ P289*** ***ボイスオーバーで音声を追加 ▶ P417***
［編集操作時に再生を続ける］/［プレーヤーの再生を続けながらタイムラインへ配置する］/［トリム操作時に再生を続ける］	タイムライン再生時に各編集操作を行った場合でも再生を継続します。
［常に指定フレームの画を表示してスクラブする］	スクラブ（マウスでタイムラインカーソルをドラッグ）している時でも常に指定したフレームの絵を表示します。チェックをはずすと、フレームの絵を間引いて表示します。この設定は、MPEG ファイルや Windows Media Video ファイルのスクラブ時に有効です。
［すべてのフィルターとトラックを表示してエフェクト設定のプレビューを行う］	チェックを入れると、エフェクトの設定ダイアログでのプレビュー時に、エフェクトを適用しているクリップを合成して表示します。例えば、V1 と V2 トラックにクリップを配置し、V1 トラックに適用したビデオフィルターの設定ダイアログを開いたときに、チェックを入れると V1 と V2 の映像が合成された画像が表示されます。チェックをはずすと V1 の画像だけが表示されます。 ***エフェクトの設定 ▶ P323***
［出力するタイムコード］	ファイル出力やテープ出力を行ったときに出力されるタイムコードを選びます。
［ソースタイムコードの優先順位］	素材タイムコードを出力または表示する場合に、タイムコード情報を持つクリップを配置したトラック（T トラックを含む）の中から、タイムコードを表示するトラックを設定します。 **［上位トラック優先］**  **［下位トラック優先］** 
［ソースオーディオパススルーとソースアンシラリーデータの優先順位］	オーディオビットストリームやアンシラリーデータ（クローズドキャプションを含む）を出力する場合に、これらの情報を持つクリップを配置したトラック（T トラックを含む）の中から、出力するトラックを設定します。 ※アンシラリデータの再生は、STORM 3G ELITE または STORM 3G をご使用時のみ対応します。

ご注意

- ［ソースタイムコードの優先順位］で［下位トラック優先］を選んでいる場合でも、上位トラック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%）は下位トラックの素材タイムコードは表示されません。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［モニター］

モニターでフルスクリーン表示する内容や立体視編集モード時の表示について設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2* ［プレビュー］のツリーをクリックし、［モニター］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

各モニターの表示内容の設定は、一度行うと次回設定の必要はありません。

［No.］	モニター番号を表示します。「2」以降は外部モニターになります。
［全画面表示内容］	**［全画面表示内容］** フルスクリーン表示したときの内容が表示されます。 リストをクリックすると、メニューが表示され、各モニターの表示内容を変更できます。 **［全画面表示しない］** フルスクリーン表示しません。 **［プレーヤー / マルチカムソース］** プレーヤーの画面をフルスクリーン表示します。マルチカムモード時は、カメラが割り当てられている各トラックの映像をフルスクリーン表示します。 **［レコーダー / 選択カメラ］** レコーダーの画面をフルスクリーン表示します。マルチカムモード時は、選択カメラの映像をフルスクリーン表示します。 **［自動］** ビデオ出力と同じ画面をフルスクリーン表示します。
［立体視左右反転］	チェックを入れると、L 側（左目用）と R 側（右目用）の映像が入れ替わった状態で表示されます。
［NVIDIA 3D VISION を利用する］	ご使用のシステムが NVIDIA 3D VISION に対応している場合、チェックを入れると、プライマリのモニターで、NVIDIA 3D VISION を使用した立体視（［L/R デュアルストリーム］）が可能となります。
［モニター番号確認］	クリックすると、モニター番号が各モニターに表示されます。

ご注意

- NVIDIA 3D VISION は、D3D フルスクリーンモードでのみ使用できます。
  モニターに立体視映像が表示されるまで、しばらく時間がかかります。
- 3D VISION が適用されるのは、プライマリのモニターのみです。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［オンスクリーンディスプレイ］

ステータスエリアのタイムコードやレベルメーターの表示について設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2* ［プレビュー］のツリーをクリックし、［オンスクリーンディスプレイ］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［通常編集時の表示］/［トリム時の表示］/［エクスポート時の表示］	各操作時に表示するタイムコードまたは情報にチェックを入れます。

[表示]	**[位置]** ステータスのモニター内の表示位置をクリックして選びます。 **[文字のサイズ]** ステータスの文字の大きさを選びます。 **[背景]** チェックを入れるとステータス表示部分に背景を表示します。
[素材情報の選択]	キャプチャしたクリップの場合、録画日などの情報を表示させることができます。リストから表示させる情報を選びます。
[レベルメーターの表示]	レベルメーターの表示 / 非表示を切り替えます。[既定値に戻す] をクリックすると、初期設定に戻ります。 **[配色としきい値]** レベルメーターの配色としきい値を設定します。カラーサンプルをクリックすると [色の設定] ダイアログが表示されます。 **[ピーク時にレベルメーターを反転]** ピーク時にレベルメーターの反転をするかどうかを切り替えます。

4 **[OK] をクリックする**

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

• ミュートしているトラックの素材タイムコードは表示されません。

[プリロール編集]

プリロール編集時のプリロールとポストロールを設定します。

1 **メニューバーの [設定] をクリックし、[ユーザー設定] をクリックする**

[ユーザー設定] ダイアログが表示されます。

2 **[プレビュー] のツリーをクリックし、[プリロール編集] をクリックする**

3 **各項目を設定する**

[プリロール]	プリロール編集時の予備動作時間（プリロール）を設定します。
[ポストロール]	プリロール編集時の予備動作時間（ポストロール）を設定します。

カットの切り替わりを確認する【プリロール編集（Preview）】▶P232
カットの切り替わりを確認しながらクリップを配置【プリロール編集（Rec）】▶P232

4 **[OK] をクリックする**

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

[情報表示]

画面の更新間隔やゼブラ表示（輝度レベルの警告表示）、セーフエリアの表示について設定します。

1 **メニューバーの [設定] をクリックし、[ユーザー設定] をクリックする**

2 **[プレビュー] のツリーをクリックし、[情報表示] をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［更新間隔］	ビデオプレビュー画面の更新間隔を設定します。インターレース画像を表示する場合、フィールド間隔（フレームレートの倍速）で画面更新を行うことで、被写体の動きが滑らかになったり、フィールド反転などの事故を目視で確認したりすることができるようになります。（プログレッシブ画像を表示する場合、どちらに設定しても特に違いはありません。） **［フィールド］** 例えば、フレームレートが 29.97 fps の場合、一秒間に 59.94 回、画面更新を行います。 **［フレーム］** 例えば、フレームレートが 29.97 fps の場合、一秒間に 29.97 回、画面更新を行います。
［ゼブラ表示］	ここで設定した輝度レベルを超えている場合、該当する部分に縞模様を表示します。 **［オーバー］** 輝度レベルの上限を設定します。輝度レベルの上限を超えたときに表示する縞模様の［表示色］を選びます。 **［アンダー］** 輝度レベルの下限を設定します。輝度レベルの下限を超えたとき、および輝度が 0 IRE 以下のときに表示する縞模様の［表示色］を選びます。
［セーフエリアの表示］	プレーヤーとレコーダーにセーフエリアを表示します。 ［アクションセーフ］、［タイトルセーフ］の表示 / 非表示を切り替えます。アクションセーフエリアは任意に設定できます。 **［16：9 画面用ガイド線］** 映像のフレームアスペクト比が 16:9 の場合、表示させるガイド線を選びます。［外側を暗くする］にチェックを入れると、ガイド線の外側が暗く表示されます。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［ユーザーインターフェース］

操作ボタン、タイムコードの表示、ビンの表示項目、キーボードショートカットの割り当てなどについて設定します。

操作ボタンの設定 ▶P120
コントロール部の設定 ▶P135
キーボードショートカットの割り当てを変更 ▶P141
ビンの詳細表示の項目設定 ▶P138
操作画面の色の変更 ▶P140

［素材］

素材取り込み時の動作について設定します。

［デュレーション］

静止画クリップやタイトルクリップなどを配置したときのデュレーションについて設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2* ［素材］のツリーをクリックし、［デュレーション］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

[静止画]	静止画クリップ配置時のデフォルトのデュレーションを設定します。 **[In/Out 点間に追加する]** チェックを入れると、フォーカストラック（タイトルトラック以外）に対して、タイムラインの In-Out 点間にカラーバー、カラーマット、タイトルクリップを配置します。ただし、ドラッグ & ドロップで配置した場合は適用されません。
[タイトル]	タイトルクリップ配置時のデフォルトのデュレーションを設定します。 **[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配置したとき、デフォルトのタイトルミキサーが自動的に適用されます。 **[In/Out 点間に追加する]** チェックを入れると、フォーカストラック（タイトルトラックのみ）に対して、タイムラインの In-Out 点間にカラーバー、カラーマット、タイトルクリップを配置します。ただし、ドラッグ & ドロップで配置した場合は適用されません。
[V- ミュート]	V ミュートのデフォルトのデュレーションを設定します。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。
[ラバーバンドポイント]	2 点のラバーバンドポイント間をキーボードの［Alt］を押しながらドラッグしたときに、追加されるラバーバンドポイントの位置が、元の 2 点のラバーバンドポイントから内側に何フレームの位置に追加するかを設定します。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

[自動補正]

素材の読み込み時にフレームレートを補正するかなどについて設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2* ［素材］のツリーをクリックし、［自動補正］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

[フレームレートを補正して素材の読み込みを行う]	クリップをビン（またはタイムライン）に読み込むときに、自動的にクリップのフレームレートを補正します。再生時にフレームレート変換処理を行う必要がなくなるため、再生動作が軽くなります。フレームレートの補正は、プロジェクトとクリップが次の組み合わせである場合のみ行われます。 • 29.97 : 30.00 • 59.94 : 60.00 • 23.976 : 24.00
[RGB 系素材の色の範囲] / **[YCbCr 系素材の色の範囲]**	RGB カラースペースの素材、YCbCr カラースペースの素材が、それぞれどのような色表現範囲を想定しているかを選びます。 ［スーパーホワイト］を選ぶと、RGB 値（16, 16, 16）が 0 IRE の黒、RGB 値（235, 235, 235）が 100 IRE の白に対応した素材として扱います。［ホワイト］を選ぶと、RGB 値（0, 0, 0）を 0 IRE の黒、RGB 値（255, 255, 255）を 100 IRE の白に対応した素材として扱います。
[ノーマライズ]	ノーマライズを処理するときに、どのくらいの時間をサンプルにして値を算出するかを設定します。
[サブクリップ]	サブクリップを作成するときに付加するマージンを設定します。

• クリップのフレームレートはクリップの［プロパティ］ダイアログで変更できます。

プロパティの修正 ▶ P196

- 素材によっては、［RGB 系素材の色の範囲］または［YCbCr 系素材の色の範囲］で設定したデフォルトの色表現範囲を変更することができます。
  プロパティの修正 ▶P196

4 **[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［オフラインクリップ復元］

オフラインクリップの復元に関する設定を行います。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

2 **［素材］のツリーをクリックし、［オフラインクリップ復元］をクリックする**

3 **各項目を設定する**

［マージン］	必要な範囲（タイムラインで使用されている部分）のみキャプチャする場合、最適化（キャプチャ範囲の結合）に使用するマージンを設定します。複数のオフラインクリップが結合マージン時間より近い位置に配置されている場合は、1 つのクリップとして結合（最適化）されます。
［復元方法の既定値］	プロジェクトファイルオープン時と EDL インポート時における［クリップの復元と転送］ダイアログの［復元方法］について、デフォルトで表示される復元方法を設定します。 ***オフラインクリップの復元 ▶P67***

4 **[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［部分転送］

部分転送に関する設定を行います。

タイムラインへの追加・ビンへの登録時に自動で部分転送 ▶P171

［入力コントローラー］

フェーダー / ジョグコントローラー

オプションのフェーダーコントローラーおよびジョグコントローラーを使用する場合に、コントローラーのボタンへのキー割り当てを行います。

ご注意

- 初めて Behringer BCF2000 の設定をするときには、プリセットのインストールを実行する必要がある旨のメッセージが表示されます。［プリセット No.］のリストからインストールする対象のプリセット No. を選び、［次へ］をクリックします。［開始］をクリックしてインストールを開始します。
  この操作は最初に一度行うだけで、次回からは必要ありません。

1 **メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

2 **［入力コントローラー］のツリーをクリックし、使用するフェーダーまたはジョグコントローラーをクリックする**

3 **各項目を設定する**

例：
［MKB-88 for EDIUS］の場合

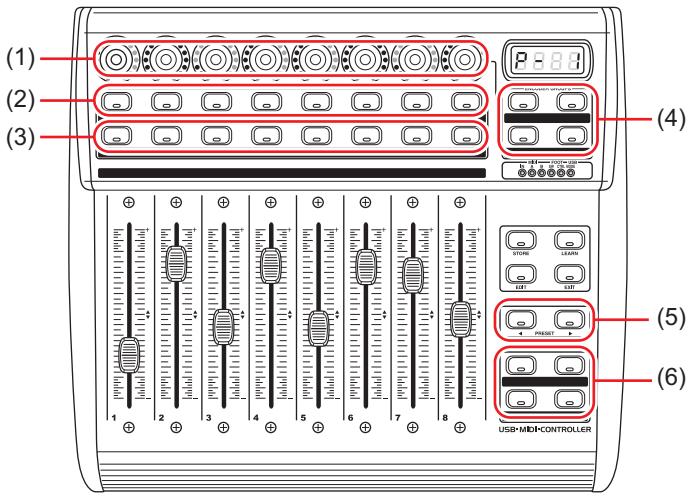
コントローラー表示	**［コントロール］タブ** コントローラーの概観が表示されます。動作が割り当てられているボタンは黄色で表示されます。動作を割り当てるボタンをクリックすると、［動作の選択］ダイアログが表示されます。 **［リスト］タブ** ボタン、割り当てられている動作、リピートの有効 / 無効を一覧で表示します。リストをクリックし、［コマンド割当］をクリックすると［動作の選択］ダイアログが表示されます。［割当無し］をクリックすると、動作の割り当てを解除します。 ***［動作の選択］ダイアログ ▶P100***
［インポート］/［エクスポート］	コントローラー設定の読み込み / 書き出しができます。
［既定値に戻す］	初期設定に戻します。

***4*　[OK] をクリックする**
［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

［動作の選択］ダイアログ

［カテゴリー］	動作のカテゴリーをリストから選び、項目を絞り込むことができます。
［絞込］	キーワードを入力して項目を絞り込むことができます。
動作一覧	割り当てられる動作が表示されます。動作をドラッグし、［コントロール］タブのボタンまたは［リスト］タブのリスト上にドロップして割り当てることもできます。
［キーリピートを使用する］	チェックを入れると、キーを押し続けたときに動作を繰り返し行います。
［ショートカット検索］	クリックしてキーボードを押すことで、そのキーに割り当てられているショートカットの動作を選ぶことができます。

Behringer 製 BCF2000 の使いかた



(1)	**エンコーダーつまみ**	エンコーダーつまみをボタンとして使用できます。ボタンを押したときの動作はエンコード選択ボタンで選びます。エンコーダーつまみの回転方向には機能は割り当てていません。
(2)	**上段ボタン**	ラーニングモード選択用の SELECT ボタンとして機能します。

(3)	**下段ボタン**	タッチ操作エミュレートボタンです。フェーダーへのタッチセンサー部分をエミュレートします。ボタンを押すとブレイク状態、離すとリリース状態になります。
(4)	**エンコード選択ボタン**	左上：SELECT 右上：AUX 左下：SOLO 右下：MUTE
(5)	**プリセット選択ボタン**	プリセット番号を選びます。EDIUS から使用するには、プリセットのインストールが必要です。
(6)	**機能ボタン**	キー割り当てのカスタマイズが可能なボタンです。

編集環境の管理

プロファイルを登録して編集環境を切り替える

ウィンドウレイアウトやシステム設定、ユーザー設定などの編集環境をプロファイルとして登録し、切り替えて使用できます。

プロファイルの登録

プロファイルを登録しておくと、プロファイルごとに以下の設定を切り替えて使用することができます。
- ウィンドウレイアウト
- 立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示
- ユーザー設定*
- ビンへのクリップ取り込み時に表示される［ファイルを開く］ダイアログの［プロジェクトフォルダーへ転送］チェックボックスの状態
- トランジション•オーディオクロスフェード•タイトルミキサーのデフォルトエフェクトとデフォルトデュレーションの設定
- ［シーケンスのインポート］ダイアログの［ビンのインポート］/［プロジェクトフォルダー内のクリップ］/［レンダリング結果ファイル］の各チェックボックスの状態
- タイトルクリップの位置調整で使用する［レイアウター］ダイアログの設定
- ［エフェクト］パレットのカスタマイズ

*［プロジェクトファイル］の［最近開いたプロジェクト］の［履歴の個数］で設定した内容は、プロファイルに含まれません。

ただし、以下の設定、情報はプロファイルに含まれません。
- プロジェクトプリセット
- プリセットエクスポーター

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

ご注意

- 制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合、システム設定の内容を変更することはできません。

制限ユーザー用プロファイル ▶P105

2 ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロファイル］をクリックする

［プロファイル］画面が表示されます。

［プロファイル］画面 ▶P102

3 ［新規プロファイル］をクリックする

［プロファイル］ダイアログが表示されます。

［プロファイル］ダイアログ ▶P103

- ［スタートアップ］ダイアログでも、プロファイルを読み取り専用または制限ユーザー用に設定することができます。［スタートアップ］ダイアログでプロファイルを選んで右クリックし、［読み取り専用］または［制限ユーザー］をクリックします。

［スタートアップ］ダイアログ ▶P17

ご注意

- ［アイコンの選択］ダイアログの［既定のアイコンフォルダー］チェックボックスをクリックしても、既定のアイコンフォルダー表示中はチェックをはずすことはできません。［...］をクリックし、別のフォルダーを表示中にチェックを入れると、既定のアイコンフォルダー表示に戻ります。

4 各項目を設定する

5 [OK] をクリックする

［プロファイル］画面に、作成したプロファイルが表示されます。

［プロファイル］画面

プロファイル一覧	登録されているプロファイルの一覧を表示します。アイコンをドラッグして、並び順を変更できます。

[新規プロファイル]	プロファイルを新規登録します。
[複製]	選んだプロファイルを複製します。 ***プロファイルの複製 ▶P103***
[変更]	選んだプロファイルの名前やアイコンの変更などができます。 ***プロファイルの変更 ▶P103***
[削除]	選んだプロファイルを削除します。 ***プロファイルの削除 ▶P103***
[使用するプロファイル]	プロファイル一覧に表示させるプロファイルを選びます。
[ネットワーク参照先]	ネットワークプロファイルが保存されているフォルダーを選びます。 ***ローカル端末でのネットワークプロファイルの使用 ▶P106***

[プロファイル] ダイアログ

[名前]	プロファイルの名前を入力します。
[アイコン変更]	クリックすると、[アイコンの選択] ダイアログが表示され、プロファイルのアイコンを選ぶことができます。 お好みの画像を使用する場合は、[アイコンの選択] ダイアログで [...] をクリックし、ファイルを選びます。
[読み取り専用]	読み取り専用のプロファイルです。使用中に変更したプロファイルの設定内容は上書きされません。 また、読み取り専用プロファイルの名前・アイコンの変更、削除はできません。読み取り専用のプロファイルには、左上にのアイコンが表示されます。 ***プロファイルの種類について ▶P105***
[制限ユーザー]	制限ユーザー用のプロファイルです。制限ユーザー用のプロファイルを使用中は、システム設定を変更できません。制限ユーザー用のプロファイルには、右上にのアイコンが表示されます。 ***プロファイルの種類について ▶P105***

プロファイルの変更

登録したプロファイルの名前やアイコンの変更などができます。

1 プロファイル一覧でプロファイルを選び、[変更] をクリックする
[プロファイル] 画面 ▶P102

その他の方法

- プロファイル一覧でプロファイルを右クリックし、[変更] をクリックします。

2 内容を変更し、[OK] をクリックする

プロファイルの複製

登録したプロファイルを複製します。

1 プロファイル一覧でプロファイルを選び、[複製] をクリックする
[プロファイル] 画面 ▶P102
プロファイル一覧に複製されたプロファイルが表示されます。

その他の方法

- プロファイル一覧でプロファイルを右クリックし、[複製] をクリックします。

プロファイルの削除

登録したプロファイルを削除します。

1 プロファイル一覧でプロファイルを選び、[削除] をクリックする
[プロファイル] 画面 ▶P102

その他の方法

- プロファイル一覧でプロファイルを右クリックし、[削除] をクリックします。

2 [はい] をクリックする

ご注意

- 使用中のプロファイル（現在の設定）は削除できません。

プロファイルの切り替え

プロジェクト編集中にプロファイルを切り替え、そのまま編集を続けることができます。

1 メニューバーの [設定] をクリックし、[プロファイルの切り替え] をクリックする
[プロファイルの切り替え] ダイアログが表示されます。

2 プロファイルを選び、[OK] をクリックする

- [現在のプロファイル] には、現在使用中のプロファイルが表示されます。

ご注意

- [プロファイルの切り替え] ダイアログではプロファイルの新規登録や変更などの操作はできません。

プロファイルの読み込み【インポート】

プロファイルを読み込みます。

ご注意

- 前バージョンの EDIUS で作成されたプロファイルをインポートする場合、一部の設定は反映されません。

1 プロファイル一覧でプロファイルを右クリックし、[インポート] をクリックする
[プロファイル] 画面 ▶P102

2 ファイルを選び、[開く] をクリックする
プロファイル一覧に読み込んだプロファイルが表示されます。

プロファイルの書き出し【エクスポート】

プロファイルを書き出します。

1 プロファイル一覧でプロファイルを右クリックし、[エクスポート] → [選択されたプロファイル] をクリックする
[プロファイル] 画面 ▶P102
[すべて] をクリックすると、登録されているプロファイルすべてを書き出します。

2 保存先を選び、[OK] をクリックする

編集環境をサーバーで管理する

複数の端末で EDIUS を使用している場合、プロファイルをサーバーで管理することができます。サーバーで管理しているプロファイル（ネットワークプロファイル）は、それぞれの端末で共有して使用できます。

ネットワークプロファイルの作成

プロファイルを複数の端末で共有するには、管理するサーバーまたは PC に EDIUS をインストールし、プロファイル管理ツールでネットワークプロファイルを作成します。

ご注意

- あらかじめ、管理先となるサーバーまたは PC に EDIUS をインストールしておいてください。
- プロファイル管理ツールを使用している間は、プロファイル管理先を参照しているすべての端末の EDIUS を終了しておく必要があります。

1 **EDIUS をインストールしたハードディスクの EDIUS 6.5 フォルダー内の ConfigProfile.exe をダブルクリックする**

- 通常、「EDIUS 6.5」フォルダーは「C ドライブ」→「Program Files」→「Grass Valley」内にあります。

プロファイル管理ツールが起動します。

2 **［...］をクリックしてネットワークプロファイルの保存先を指定し、[OK] をクリックする**

3 **［管理］をクリックし、[OK] をクリックする**

［プロファイルの切り替え］ダイアログが表示されます。

システム設定と同様に、プロファイルの新規登録 • 変更 • 削除 • 複製 • インポート • エクスポートの操作ができます。

プロファイルを登録して編集環境を切り替える ▶P102

4 **ネットワークプロファイルを作成し、［閉じる］をクリックする**

5 **［閉じる］をクリックする**

各端末でネットワークプロファイルを使用するには、各端末のシステム設定でネットワークプロファイルの参照先などを設定します。

ローカル端末でのネットワークプロファイルの使用 ▶P106

プロファイルの種類について

ローカルプロファイル



ローカル端末で作成したプロファイルです。使用中に変更したプロファイルの設定内容は上書きされます。

読み取り専用プロファイル



読み取り専用のプロファイルです。使用中に変更したプロファイルの設定内容は上書きされません。
また、読み取り専用プロファイルの名前 • アイコンの変更、削除はできません。

制限ユーザー用プロファイル



制限ユーザー用のプロファイルです。制限ユーザー用のプロファイルを使用中は、システム設定を変更することができません。

ネットワークプロファイル



プロファイル管理ツールを使用して作成したプロファイルです。読み取り専用に設定されていない限り、使用中に変更したプロファイルの設定内容は上書きされます。

また、ローカル端末でネットワークプロファイルの名前 • アイコンの変更、削除はできません。

オフライン状態のネットワークプロファイル



オフライン状態のネットワークプロファイルです。ネットワークプロファイルを使用していたローカル端末で、管理先のサーバーとの接続ができないときに表示されます。

- ネットワークプロファイルを使用している場合、途中で管理先のサーバーとの接続が切れたときや、同じネットワークプロファイルに他の端末が保存処理を行っているときに、プロファイルの設定内容をサーバーに保存できない場合があります。次回 EDIUS 起動時にサーバーとの接続が回復し、サーバーに同名のネットワークプロファイルがあれば、前回保存できなかったプロファイルの設定内容をサーバーに書き戻すかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ローカル端末でのネットワークプロファイルの使用

各端末でネットワークプロファイルを使用できるように設定します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

ご注意

- 制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合、システム設定の内容を変更することはできません。システム設定を変更するには、プロファイルを切り替える必要があります。

プロファイルの切り替え ▶P104

***2* ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［プロファイル］をクリックする**

***3* ［使用するプロファイル］で［ネットワークのみ］または［ローカルとネットワーク］を選ぶ**

［ネットワークのみ］を選ぶと、ネットワークプロファイルのみ使用できます。ローカル端末でのプロファイルの新規登録 • 変更 • 削除 • 複製 • インポートの操作はできません。

［ローカルとネットワーク］を選ぶと、ローカルプロファイル、ネットワークプロファイルともに使用できます。

［ローカルのみ］を選ぶと、ローカルプロファイルのみ使用できます。

***4* ［参照先フォルダー］で［...］をクリックし、ネットワークプロファイルの参照先を指定し、[OK] をクリックする**

プロファイル管理ツールで設定したネットワークプロファイルの保存先を指定します。

***5* ［同期］をクリックし、［OK］をクリックする**

ネットワーク参照先のプロファイルと同期し、［プロファイル］画面にネットワークプロファイルが表示されます。

外部機器の管理

デバイスプリセットと連携する外部機器を登録する

キャプチャやテープ出力時に使用する外部機器（カメラやデッキ、Web カメラ、マイクなど）や当社製品について、接続情報をデバイスプリセットとして登録し、管理します。
あらかじめ、デバイスプリセットを登録しておくことで、キャプチャやテープ出力の際に簡単にデバイスプリセットを呼び出して、入出力の操作をスムーズに行うことができます。
デバイスプリセットは、キャプチャやテープ出力の前に必ず登録しておく必要があります。

デバイスプリセットの登録

キャプチャやテープ出力時に使用する外部機器や当社製品について、入力時、出力時の接続情報をデバイスプリセットとして登録します。
登録の前に、入出力に使用するカメラなどの外部機器を PC に接続し、電源を入れておいてください。
外部機器との接続 ▶P145

- ファイルベースで映像や音声が記録されている外部機器類（CD/DVD や AVCHD カメラ、SD メモリーカードなどのリムーバブルメディア、XDCAM EX 機器など）は、デバイスプリセットとして登録する必要はありません。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

ご注意

- 制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合、システム設定を変更できません。

制限ユーザー用プロファイル ▶P105

2 ［ハードウェア］のツリーをクリックし、［デバイスプリセット］をクリックする
［デバイスプリセット］画面が表示されます。
［デバイスプリセット］画面 ▶P107

3 ［新規作成］をクリックする
［プリセットウィザード］が起動します。

その他の方法

- デバイスプリセット一覧の空白部を右クリックし、［新規作成］をクリックします。

4 デバイスプリセットの名前を入力する

5 ［アイコン選択］をクリックし、アイコンの画像を選んで [OK] をクリックする
お好みの画像を使用する場合は、［...］をクリックし、ファイルを選びます。

6 ［次へ］をクリックする
［入力ハードウェア / フォーマット設定］画面が表示されます。
［入力ハードウェア/ フォーマット設定］画面 ▶P108

7 各項目を設定し、［次へ］をクリックする
［出力ハードウェア / フォーマット設定］画面が表示されます。
［出力ハードウェア/ フォーマット設定］画面 ▶P111

8 各項目を設定し、［次へ］をクリックする

9 内容を確認し、［完了］をクリックする
デバイスプリセット一覧に、作成したプリセットのアイコンが表示されます。

［デバイスプリセット］画面

デバイスプリセット一覧	デバイスプリセットの一覧が表示されます。アイコンをドラッグして、並び順を変更できます。 デバイスプリセットが登録されていないときは、表示されません。

［新規作成］	デバイスプリセットを新規作成します。
［変更］	選んだデバイスプリセットの設定内容を変更します。 ***デバイスプリセットの変更 ▶P113***
［削除］	選んだデバイスプリセットを削除します。 ***デバイスプリセットの削除 ▶P113***

［入力ハードウェア / フォーマット設定］画面

ここでは、PC に装備されている IEEE1394 端子を使用して入力する場合と、DirectShow キャプチャデバイスから入力する場合の設定について説明しています。
当社製品を使用して入力する場合の設定については、製品に付属のマニュアルを参照してください。

［インターフェイス］	クリックして、入力に使用するインターフェイスを選びます。 HDV 機器を PC に装備されている IEEE1394 端子に接続して入力する場合、［Generic HDV］を選びます。 DV 機器を PC に装備されている IEEE1394 端子に接続して入力する場合、［Generic OHCI］を選びます。 DirectShow ベースのビデオキャプチャデバイス、オーディオキャプチャデバイスから入力する場合、［DirectShow Capture］を選びます。 リストから入力に使用するインターフェイスを選ぶと、［ストリーム］などの各項目が、選んだインターフェイスに対応する内容に切り替わります。 入力用のインターフェイスを使用しない場合は、［なし］を選びます。
［ストリーム］	［インターフェイス］で［Generic HDV］または［Generic OHCI］を選んだ場合は、［Input］に固定されます。 ［詳細設定］をクリックすると、入力設定ができます。 ***［設定 － 入力設定］ダイアログ（Generic OHCI/Generic HDV）▶P109*** ［インターフェイス］で［DirectShow Capture］を選んだ場合は、ご使用のデバイスを選びます。表示されるデバイス名は、ご使用の製品によって異なります。 ［詳細設定］をクリックすると、デバイス設定ができます。 ビデオキャプチャデバイスをご使用の場合は、関連付けるオーディオキャプチャデバイスを設定する必要があります。 ***［設定 － デバイス設定］ダイアログ（DirectShow Capture）▶P109***
［ビデオフォーマット］	キャプチャする素材のビデオフォーマットを選びます。
［コーデック］	ビデオフォーマットによっては、キャプチャ時に使用するコーデックを選べます。［詳細設定］をクリックして、コーデックの設定ができます。 ***［設定 － Grass Valley HQ］/［設定 － Grass Valley HQX］ダイアログ ▶P109*** ***［設定 － MPEG2 カスタム］ダイアログ ▶P110*** ***［設定 － XDCAM HD422 互換］ダイアログ ▶P110*** ***［設定 － XDCAM EX 互換］/［設定 － XDCAM HD 互換］ダイアログ ▶P110*** ***［設定 － MPEG IMX］ダイアログ ▶P110***
［ファイル形式］	ビデオフォーマットによっては、キャプチャしたクリップのファイル形式を選べます。
［プロキシ生成］	キャプチャ時に生成するファイル（ハイレゾのみ / ハイレゾとプロキシ）を選びます。
［オーディオフォーマット］	ビデオフォーマットによっては、キャプチャする素材のオーディオフォーマットが選べます。
［オーディオ入力］	ビデオフォーマットによっては、オーディオ入力インターフェイスが選べます。
［16Bit/2ch に変換］	ビデオフォーマットによっては、音声を 16 bit/2ch で取り込むかどうかを選べます。
［ステレオスコピック］	［L/R 個別］を選ぶと、バッチキャプチャ機能を使用して、入力映像の L 側、R 側を別々にキャプチャします。記録された L 側と R 側のファイルは、立体視クリップとしてビンに登録されます。（［L/R 個別］の設定は、バッチキャプチャ時のみ有効です。）

* 設定内容により、選べる項目は異なります。

［設定 ー 入力設定］ダイアログ（Generic OHCI/Generic HDV）

入力プレビュー	EDIUS が入力機器を認識している場合、入力機器からの映像が表示されます。
［セットアップレベル］	セットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0 IRE、北米では 7.5 IRE が使用されます。
［デッキが CueUp コマンドを持っている場合、使用する］	CueUp 機能があるデッキの場合、頭出し動作が速くなる場合があります。
［キャプチャプリロール］	キャプチャ位置からの予備動作時間（プリロール）を設定します。
［標準の状態に戻す］	* のついている項目を初期設定値に戻します。

［設定 ー デバイス設定］ダイアログ（DirectShow Capture）

［ビデオデバイス］	システムに接続されたビデオキャプチャデバイスが表示されます。 お使いのビデオキャプチャデバイスによっては、［ビデオ設定］をクリックすると、詳細設定が表示されます。設定内容については、お使いのデバイスのマニュアルを参照してください。
［オーディオデバイス］	システムに接続されたオーディオキャプチャデバイスが表示されます。 リストからビデオキャプチャデバイスに対応するオーディオキャプチャデバイスを選びます。解除するときには［割り当てなし］を選びます。
［オーディオのサンプル数を基準にしてフレームレートを計算する］	チェックを入れると、オーディオのサンプル数と時間からフレームレートを算出します。チェックをはずすとビデオキャプチャデバイスが申告するフレームレートから算出し、オーディオはフレームレートに合わせてサンプリングレート変換されます。

［設定 ー Grass Valley HQ］/［設定 ー Grass Valley HQX］ダイアログ

コーデックの設定	**［オンライン（最高画質）］** Grass Valley HQX コーデックの場合、選ぶことができます。最も高画質な設定ですが、ファイルサイズも大きくなります。高画質の取り込みが必要な場合に選びます。 Grass Valley HQ コーデックの場合は、選ぶことができません。 **［オンライン（高画質）］** 高画質な設定ですが、ファイルサイズも大きくなります。高画質の取り込みが必要な場合に選びます。 **［オンライン（標準）］** 通常はこの設定で十分な画質を得ることができます。 **［オフライン］** ビットレートを下げてエンコードしたいときに選びます。 **［カスタム］** ［Q］、［上限］を調節することができます。 ［Q］は画質を調節します。4 から 19（Grass Valley HQX の場合、0 から 18）の間で設定し、値が小さいほど高画質になります。 ［上限］は最大ビットレートを設定します。ノイズの多い映像はファイルサイズが不用意に大きくなる場合がありますが、これを制限するように設定ができます。設定値「100」% は、コーデック圧縮前と同じビットレートを表します。たとえば、1440×1080 59.94i で、100% は約 750 Mbps です。この上限を 200 Mbps に制限する場合は「27」% に設定します。

ご注意

- ［設定 ー Grass Valley HQ］/［設定 ー Grass Valley HQX］ダイアログは、映像を Grass Valley HQ/Grass Valley HQX キャプチャで取り込む場合の設定です。Grass Valley HQ/Grass Valley HQX ファイルエクスポートや、プロジェクト設定で Grass Valley HQ/Grass Valley HQX を選んだときのレンダリングの設定ではありませんのでご注意ください。

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶P145

［設定 ー MPEG2 カスタム］ダイアログ

［ビットレート］	ビットレートタイプを選びます。 ［CBR］は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。［平均］のリストからビットレートを選びます。 直接入力することもできます。 ［VBR］は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。［CBR］に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。［平均］と［最大］のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。
［品質 / 速度］	品質をリストから選びます。
［GOP 構造］	MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮 / 伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は［IBBP］を選んでください。 ［I-Frame Only］は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。
［ピクチャ枚数］	1 グループに含まれるフレーム数を設定します。
［Closed GOP］	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。
［色形式］	YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。
［プロファイル / レベル］	プロファイル / レベルを選びます。［色形式］が［4:2:0］の場合、プロファイルは Main Profile、［4:2:2］の場合は 422Profile になります。 SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル / レベルは［色形式］で選んだフォーマットに合わせて変更されます。
［VBV バッファサイズ］	VBV バッファの上限値の設定方法を選びます。［標準］を選ぶと、現在の設定で VBV バッファ上限値が設定されます。

［設定 ー XDCAM HD422 互換］ダイアログ

［品質 / 速度］	品質をリストから選びます。
［Closed GOP］	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

［設定 ー XDCAM EX 互換］/［設定 ー XDCAM HD 互換］ダイアログ

［ビットレート］	リストからビットレートを選びます。
［品質 / 速度］	品質をリストから選びます。
［Closed GOP］	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

［設定 ー MPEG IMX］ダイアログ

［ビットレート］	リストからビットレートを選びます。

［出力ハードウェア / フォーマット設定］画面

ここでは、PC に装備されている IEEE1394 端子を使用して出力する場合の設定について説明しています。
当社製品を使用して出力する場合の設定については、製品に付属のマニュアルを参照してください。

［インターフェイス］	クリックして、出力に使用するインターフェイスを選びます。 PC に装備されている IEEE1394 端子を利用して DV 機器などにテープ出力する場合、［Generic OHCI］を選びます。 リストから出力に使用するインターフェイスを選ぶと、［ストリーム］などの各項目が、選んだインターフェイスに対応する内容に切り替わります。 出力用のインターフェイスを使用しない場合や HDV 機器へ出力する場合、デッキ制御できない機器へテープ出力する場合は、［なし］を選びます。
［ストリーム］	［インターフェイス］で［Generic OHCI］を選んだ場合は、［Output］に固定されます。 ［詳細設定］をクリックすると、出力設定ができます。 ***［設定 － DV デバイス設定］ダイアログ（Generic OHCI）▶P111***
［ビデオフォーマット］	リストから出力するビデオフォーマットを選びます。
［オーディオフォーマット］	ビデオフォーマットによっては、リストから出力するオーディオフォーマットが選べます。
［オーディオ出力］	ビデオフォーマットによっては、オーディオ出力インターフェイスが選べます。
［立体視 L/R 個別］	立体視編集モードで作成したプロジェクトの L 側（左目用）と R 側（右目用）の映像を別々に出力する場合は、［する］を選びます。 L 側と R 側の映像を一本化して出力する場合は、［しない］を選びます。 ［ストリーム］の右横の［詳細設定］をクリックし、［設定 － 立体視設定］ダイアログで立体視化処理の形式を選びます。

* 設定内容により、選べる項目は異なります。

［設定 － DV デバイス設定］ダイアログ（Generic OHCI）

出力プレビュー	カラーバーが表示されます。 出力ビデオフォーマットが正しく設定されていると、出力機器にもカラーバーが表示されます。
［DV 出力時のフォーマット］	ハードウェア DVCODE のエンコードフォーマット（［DV］/［DVCAM］）を選びます。 **［リアルタイム 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 は常時 DV Encode 処理を行います。処理中にオーディオを消音するときは、［DV 出力のオーディオをミュートする］にチェックを入れます。
［SyncRec 開始タイミング補正］	PC 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。
［SyncRec 終了タイミング補正］	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。
［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。
［セットアップレベル］	セットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0 IRE、北米では 7.5 IRE が使用されます。
［デッキが CueUp コマンドを持っている場合、使用する］	CueUp 機能があるデッキの場合、頭出し動作が速くなる場合があります。
［標準の状態に戻す］	* のついている項目を初期設定値に戻します。

［設定 － 立体視設定］ダイアログ（Generic OHCI）

［立体視モード］	立体視編集モードで作成したプロジェクトのL側とR側の映像を出力する場合の立体視化処理の形式を選びます。 ［Lのみ］/［Rのみ］は、L側のみまたはR側のみの映像を出力します。 ［サイドバイサイド］/［トップアンドボトム］/［ラインインターリーブ］/［ブレンド］/［アナグリフ］/［差分］/［スプリットグリッド］は、L側とR側の映像を合成して出力します。 ***立体視処理の形式について ▶P136***
［プレビューの立体視モード設定に従う］	立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示と同じ形式で出力されます。 ***立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示 ▶P135***
［L/Rを反転する］	チェックを入れると、L側とR側の映像が入れ替わった状態で出力されます。

当社製品を使用して入出力する場合のデバイスプリセット登録

当社製品を使用して入出力を行う場合のデバイスプリセットの登録方法について説明します。
ここでは、当社製品 STORM 3G を装着し、SDI 入出力する場合を例に挙げて説明します。他の当社製品をお使いの場合も、基本的な操作の手順は同じです。
詳細設定の項目は製品ごとに異なりますので、詳しくは、製品に付属のマニュアルを参照してください。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする**

ご注意

• 制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合、システム設定を変更できません。
制限ユーザー用プロファイル ▶P105

***2* ［ハードウェア］のツリーをクリックし、［デバイスプリセット］をクリックする**
デバイスプリセットと連携する外部機器を登録する ▶P107

***3* ［新規作成］をクリックする**
［プリセットウィザード］が起動します。

その他の方法

•［デバイスプリセット］一覧の空白部を右クリックし、［新規作成］をクリックします。

***4* デバイスプリセットの名前を入力する**

***5* ［アイコン選択］をクリックし、アイコンの画像を選んで [OK] をクリックする**
お好みの画像を使用する場合は、［...］をクリックし、ファイルを選びます。

***6* ［次へ］をクリックする**

***7* ［インターフェイス］のリストをクリックし、［STORM 3G］を選ぶ**
［インターフェイス］のリストに、装着している製品名がインターフェイスとして表示されます。入力に使用するインターフェイスを選んでください。
［ストリーム］の右側の［詳細設定］をクリックすると、入力設定ができます。詳しくは、製品に付属のマニュアルを参照してください。

***8* ［ビデオフォーマット］のリストをクリックし、キャプチャする素材のビデオフォーマットを選ぶ**

***9* ［コーデック］のリストをクリックし、キャプチャ時に使用するコーデックを選ぶ**
選んだコーデックによっては、［詳細設定］をクリックして、コーデックの詳細を設定できます。
［設定 － Grass Valley HQ］/［設定 － Grass Valley HQX］ダイアログ ▶P109
［設定 － MPEG2 カスタム］ダイアログ ▶P110
［設定 － XDCAM HD422 互換］ダイアログ ▶P110
［設定 － XDCAM EX 互換］/［設定 － XDCAM HD 互換］ダイアログ ▶P110
［設定 － MPEG IMX］ダイアログ ▶P110

***10* 必要に応じて、その他の項目を設定し、［次へ］をクリックする**

***11*［インターフェイス］のリストをクリックし、［STORM 3G］を選ぶ**
［インターフェイス］のリストに、装着している製品名がインターフェイスとして表示されます。出力に使用するインターフェイスを選んでください。
出力にハードウェア製品を使用しない場合は、［なし］を選び、手順 ***13*** に進んでください。
［ストリーム］の右側の［詳細設定］をクリックすると、出力設定ができます。詳しくは、製品に付属のマニュアルを参照してください。

***12*［ビデオフォーマット］のリストをクリックし、キャプチャする素材のビデオフォーマットを選ぶ**

***13* 必要に応じて、その他の項目を設定し、［次へ］をクリックする**

***14* 内容を確認し、［完了］をクリックする**
デバイスプリセット一覧に作成したプリセットのアイコンが表示されます。

デバイスプリセットの変更

登録したデバイスプリセットの設定を変更します。

***1* デバイスプリセット一覧でプリセットを選び、［変更］をクリックする**
［デバイスプリセット］画面*▶*P107
［プリセットウィザード］が起動します。以降の操作は、“ デバイスプリセットの登録 ” の手順 ***4*** 以降と同様です。
デバイスプリセットの登録*▶*P107

その他の方法

- デバイスプリセット一覧でプリセットを右クリックし、［変更］をクリックします。

デバイスプリセットの削除

登録したデバイスプリセットを削除します。

***1* デバイスプリセット一覧でプリセットを選び、［削除］をクリックする**
［デバイスプリセット］画面*▶*P107

その他の方法

- デバイスプリセット一覧でプリセットを右クリックし、［削除］をクリックします。

***2* ［はい］をクリックする**

デバイスプリセットの複製

登録したデバイスプリセットを複製します。

***1* デバイスプリセット一覧でプリセットを選んで右クリックし、［複製］をクリックする**
［デバイスプリセット］画面*▶*P107

デバイスプリセットの読み込み【インポート】

デバイスプリセットを読み込みます。

***1* デバイスプリセット一覧の空白部を右クリックし、［インポート］をクリックする**
［デバイスプリセット］画面*▶*P107

***2* ファイルを選び、［開く］をクリックする**
デバイスプリセット一覧に、読み込んだプリセットが表示されます。

デバイスプリセットの書き出し【エクスポート】

デバイスプリセットを書き出します。

***1* デバイスプリセット一覧でプリセットを選んで右クリックし、［エクスポート］をクリックする**
［デバイスプリセット］画面*▶*P107

***2* 保存先を選び、［保存］をクリックする**

デバイスプリセットの入力プリセットへの割り当て

デバイスプリセットを入力プリセットとして割り当てておくと、キャプチャ時に簡単にデバイスプリセットを呼び出すことができます。

1 デバイスプリセット一覧でプリセットを選んで右クリックし、［プリセットの割り当て］→［入力プリセット 1］～［入力プリセット 8］をクリックする

［デバイスプリセット］画面 ▶P107

デバイスプリセットが入力プリセットとして割り当てられ、メニューバーの［キャプチャ］をクリックしたときに入力プリセットとして表示されます。

- 入力プリセットへの割り当てを解除する場合は、［デバイスプリセット］一覧の空白部を右クリックし、［プリセットの割り当て解除］→ プリセット名をクリックします。

VARICAM 機器からの入力のポイント

VARICAM 機器で撮影した映像を EDIUS に取り込んで、編集することができます。
ここでは、VARICAM 機器を使用して映像の入出力を行う場合のポイントについて説明しています。

プロジェクト設定のポイント

プロジェクト設定の［TC プリセット］が「00」以外に設定されている場合、ストリーム出力時の TC とアクティブフレーム情報のシーケンスが一致しない場合があります。

［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ ▶P39

プロジェクトのフレームレートと素材のフレームレートが一致しない場合、再生時間に合わせて音声の速度も変更されるためにピッチ（音程）が変化します。必要があれば波形編集ソフトウェアやオーディオフィルターのピッチシフターで調整してください。

デバイスプリセット登録について

VARICAM 機器を使用して映像の入出力を行う前に、あらかじめ、IEEE1394 経由で PC に接続された VARICAM 機器をデバイスプリセットとして登録しておきます。
AJ-HD1200A を IEEE1394 接続する場合は、オプションボードを装着する必要があります。
ここでは、VARICAM 機器のデバイスプリセット登録時のポイントについて説明します。デバイスプリセットの登録方法の手順や詳細については、“ デバイスプリセットの登録 ” を参照してください。

デバイスプリセットの登録 ▶P107

プリセットウィザードの［入力ハードウェア / フォーマット設定］で［ビデオフォーマット］を設定するときは、下記の各フォーマットの説明を参考にしてください。

1280×1080 59.94i **1440×1080 50i**	DVCPRO HD の規格に準拠した機材からの取り込み時に、それぞれ撮影時のフレーム周波数設定と一致したフォーマットを選んでください。
960×720 59.94p	VARICAM で撮影した素材をアクティブフレーム情報を参照せずにキャプチャを行う場合や、AJ-HDX900 等で撮影した 720/59.94p、720/29.97p、720/23.98p のキャプチャを行う場合に使用します。
960×720 Constant Rate Shooting over 60p **960×720 Constant Rate Shooting over 59.94p**	それぞれ、撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したフォーマットを選んでください。アクティブフレーム情報の設定されたフレームのみをキャプチャします。
960×720 50p	AJ-HDX900 等で撮影した 720/50p、720/25p のキャプチャを行う場合に使用します。

キャプチャ時や編集時のポイント

キャプチャ時や編集時のポイントや注意事項について説明しています。
キャプチャの操作は、他の IEEE1394 接続機器と同様の手順です。

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶P145

VARICAM の特長を活かした撮影について

VARICAM の特長を活かしてきれいにスローモーションやクイックモーションするためには、編集結果として必要になる速度をあらかじめ計算しておいて撮影する必要があります。再生速度は以下の式のようになります。
再生速度（%）= タイムラインのフレームレート ÷ 撮影時のフレームレート ×100

「アンダークランク撮影」と「オーバークランク撮影」とは

アンダークランク撮影

低速度撮影の意で、ワープ効果やストロボ効果、ゴースト効果などの演出効果が得られます。

オーバークランク撮影

高速度撮影の意で、密度の高いフレーム映像が滑らかで高画質のスローモーションを使用した演出効果が得られます。

アンダークランク撮影をしてクイックモーションにしたい場合のポイント

- 撮影のフレームレートを再生のフレームレートよりも下げて撮影します。

例：
15p で撮影して 30p のタイムラインを作成すると、2 倍速のクイックモーションになる。

- 撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したキャプチャのフォーマット（[960 × 720 Constant Rate Shooting 59.94p］または［960 × 720 Constant Rate Shooting 60p]）を選びます。このモードでキャプチャすると、アクティブフレームのみを取り込みバリアブルフレームレート編集対象ファイルになります。

オーバークランク撮影をしてスローモーションにしたい場合のポイント

- 撮影のフレームレートを再生のフレームレートよりも上げて撮影します。

例：
45p で撮影して 30p のタイムラインを作成すると、2/3 倍速のスローモーションになる。

- 撮影時の VARICAM のフレーム周波数設定と一致したキャプチャのフォーマット（[960 × 720 Constant Rate Shooting 59.94p］または［960 × 720 Constant Rate Shooting 60p]）を選びます。このモードでキャプチャすると、アクティブフレームのみを取り込みバリアブルフレームレート編集対象ファイルになります。

スローモーション・クイックモーションにする必要がない場合

60p（59.94p）のキャプチャのフォーマットを選びます。
このモードでキャプチャすると、撮影時の実時間をキープするように調整されます。従来のスピード設定も反映されるため、スローモーションにもクイックモーションにも対応できますが、VARICAM 本来の性能を有効に活用した方法ではありません。

ご注意

- IEEE1394 による入出力を行うため、フレーム周波数が 60.00 Hz で撮影した素材の場合でも、編集時にはデッキのフレーム周波数の設定を 59.94 Hz に変更してください。
- ［960 × 720 Constant Rate Shooting 59.94p］または［960 × 720 Constant Rate Shooting 60p］のフォーマットでキャプチャを行ったファイルでは、以下の機能が正しく動作しません。
  - マッチフレームジャンプ
  - EDL のインポート / エクスポート
  - オフラインクリップの復元

  また、プロジェクト設定やデバイスプリセットの［出力ハードウェア / フォーマット設定］で以下のフォーマットを選んでいる場合、EDL のインポート / エクスポート機能は正しく動作しません。
  - 960×720 59.94p
  - 960×720 23.98p over 59.94p
  - 960×720 29.97p over 59.94p
  - 960×720 24p over 60p
  - 960×720 25p over 60p
  - 960×720 50p over 60p
  - 960×720 50p
  - 960×720 25p over 50p
- 編集中はビデオ出力されません。

詳細につきましては VARICAM 付属のマニュアル、およびパナソニック株式会社ホームページを参照してください。

プレビューに使用する外部機器を設定する

PC に接続した外部モニターの表示を確認しながら編集を行う場合など、編集中に使用するモニターや当社製品などの外部機器をプレビューデバイスとして管理し、詳細を設定できます。

プレビューデバイスの設定

設定の前に、プレビューに使用する外部モニターなどの外部機器を PC に接続し、電源を入れておきます。
当社製品をプレビューデバイスとして使用する場合の設定については、製品に付属のマニュアルを参照してください。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

ご注意

- 制限ユーザー用のプロファイルを使用している場合、システム設定の内容を変更することはできません。
制限ユーザー用プロファイル ▶P105

2 ［ハードウェア］のツリーをクリックし、［プレビューデバイス］をクリックする

3 各項目を設定する

プレビューデバイス一覧	プレビューデバイスの一覧が表示されます。使用するプレビューデバイスをクリックすると、デバイス名の横にチェックが付きます。 PC に装備されている IEEE1394 端子を利用して、DV 機器に編集中の映像を出力する場合、［Generic OHCI － Output］を選びます。 ［詳細設定］をクリックして各デバイスの詳細を設定することができます。当社製品をお使いの場合の詳細設定は、製品に付属のマニュアルを参照してください。 ***［設定 － 再生設定］ダイアログ（Generic OHCI）▶P117*** ***［設定 － 立体視設定］ダイアログ（Generic OHCI）▶P117***
［プルダウンフォーマットを優先する］	EDIUS Elite または EDIUS Pro の場合、チェックを入れると、現在のプロジェクト設定の［プルダウンタイプ］の設定に関わらず、プルダウン（2-3-2-3）で動作します。プログレッシブに対応していないモニターをお使いの場合にチェックを入れてください。 EDIUS Neo の場合、チェックを入れると、より一般的なフォーマット（59.94i/50i/59.94p/50p）にプルダウン可能な場合、プルダウンを優先して出力します。23.98p/29.97p/25p 表示に対応していないモニターをお使いの場合にお試しください。
［適合するフォーマットが見つからないとき警告を出す］	プレビューデバイスが、現在のプロジェクト設定のビデオフォーマットと互換性がない場合、警告メッセージが表示されます。チェックをはずすと、警告メッセージを表示させないように設定できます。

ご注意

- プレビューデバイスが、現在のプロジェクト設定のビデオフォーマットと互換性がない場合、警告メッセージが表示され、詳細設定を変更することができません。プロジェクト設定をプレビューデバイスに合わせて設定し直してください。

4 [OK] をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

ご注意

- オーディオ出力は、モニターの一番小さいチャンネル番号から順番に前詰めで出力されます。出力チャンネル数が、モニターの受信可能なチャンネル数を超える場合、その超えたチャンネル分の音声は出力されません。

［設定 ー 再生設定］ダイアログ（Generic OHCI）

出力プレビュー	カラーバーが表示されます。プレビューデバイスのモニターにも同様にカラーバーが表示されます。
［DV 出力時のフォーマット］	ハードウェア DVCODE のエンコードフォーマット（［DV］/［DVCAM］）を選びます。 **［リアルタイム 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 は常時 DV Encode 処理を行います。処理中にオーディオを消音するときは、［DV 出力のオーディオをミュートする］にチェックを入れます。
［セットアップレベル］	セットアップレベル（黒レベル）を設定します。日本では 0 IRE、北米では 7.5 IRE が使用されます。
［標準の状態に戻す］	* のついている項目を初期設定値に戻します。

［設定 ー 立体視設定］ダイアログ（Generic OHCI）

［立体視モード］	プレビューデバイスのモニターに立体視映像を出力する場合、リストから立体視化処理の形式を選びます。 ［L のみ］/［R のみ］は、L 側のみまたは R 側のみの映像を出力します。 ［サイドバイサイド］/［トップアンドボトム］/［ラインインターリーブ］/［ブレンド］/［アナグリフ］/［差分］/［スプリットグリッド］は、L 側と R 側の映像を合成して出力します。 ***立体視処理の形式について ▶ P136***
［プレビューの立体視モード設定に従う］	立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示と同じ形式で出力されます。 ***立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示 ▶ P135***
［L/R を反転する］	チェックを入れると、L 側と R 側の映像が入れ替わった状態で出力されます。

配置のカスタマイズ

画面のレイアウトを変更する

お好みの配置や大きさに設定した操作画面のレイアウトを登録したり、ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウと各パレットを結合したりする方法について説明しています。

レイアウトの登録

お好みの配置や大きさに設定した操作画面のレイアウトを登録できます。
操作に入る前に、ウィンドウやパレットを登録したいレイアウトに配置します。

1 **メニューバーの［表示］をクリックし、［ウィンドウレイアウト］→［レイアウトの登録］→［レイアウトの新規作成］をクリックする**

2 **名前を入力し、[OK] をクリックする**

- 保存できるレイアウトは 10 通りです。すでに 10 通りのレイアウトを登録済みの状態で新たに登録する場合は、手順 ***2*** で登録済みのレイアウトの中から上書きするレイアウトを選びます。

レイアウト名の変更

登録したレイアウトの名称を変更できます。

1 **メニューバーの［表示］をクリックし、［ウィンドウレイアウト］→［レイアウト名の変更］→名前を変更するレイアウトをクリックする**

2 **名前を入力し、[OK] をクリックする**

レイアウトの適用

登録したレイアウトを適用し、お好みのレイアウトに変更できます。

1 **メニューバーの［表示］をクリックし、［ウィンドウレイアウト］→［レイアウトの適用］→適用するレイアウトをクリックする**

- メニューバーの［表示］をクリックし、［ウィンドウレイアウト］→［初期化］をクリックすると、初期設定のレイアウトに戻ります。
- レイアウトを標準に戻す：**［Shift］+ ［Alt］+ ［L］**

レイアウトの削除

登録したレイアウトを削除できます。

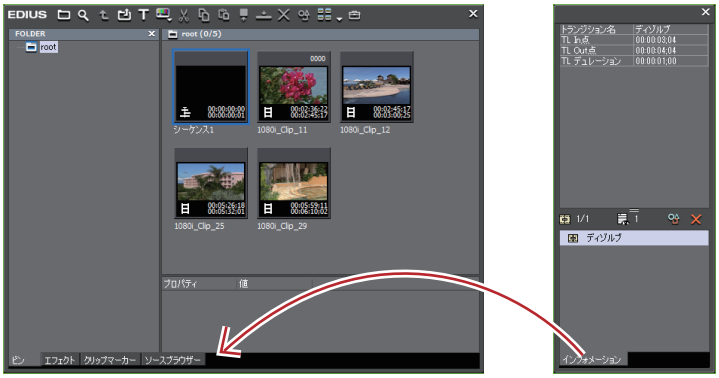
1 **メニューバーの［表示］をクリックし、［ウィンドウレイアウト］→［レイアウトの削除］→削除するレイアウトをクリックする**

2 **［はい］をクリックする**

ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合

ビンウィンドウ、ソースブラウザーウィンドウ、［エフェクト］パレット、［マーカー］パレット、［インフォメーション］パレットは、お好みに組み合わせて、モニター上の表示スペースを有効に活用できます。

1　パレットのタブをビンウィンドウまたはソースブラウザーウィンドウのタブ上へドラッグする



ビンウィンドウまたはソースブラウザーウィンドウとパレットが結合され、タブが追加されます。タブをクリックすると表示ウィンドウが切り替わります。



- ビンウィンドウ、ソースブラウザーウィンドウ、各パレットの組み合わせは自由です。3 つのパレットを 1 つのパレットに結合したり、ビンウィンドウとソースブラウザーウィンドウと 3 つのパレットを 1 つのウィンドウに結合したりすることも可能です。
  [マーカー] パレット ▶P32
  [エフェクト] パレット ▶P32
  [インフォメーション] パレット ▶P32
- 結合を解除するには、タブを枠外にドラッグします。

画面のカスタマイズ

操作ボタンの表示を変更する

操作画面に表示される操作ボタンを追加 / 削除したり、配置の順番を変えたりすることができます。

操作ボタンの設定

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2* ［ユーザーインターフェース］のツリーをクリックし、［ボタン］をクリックする**

［ボタン］画面が表示されます。

［ボタン］画面 ▶P121

***3* リストからカスタマイズするエリアを選ぶ**

***4* ［現在のボタン］の一覧で挿入位置の 1 つ下のボタンを選ぶ**

***5* ［利用できるボタン］の一覧から追加するボタンを選び、［>>］をクリックする**

［現在のボタン］の一覧に選んだボタンが追加されます。［空白］を追加した場合、ボタンとボタンとの間にスペースを入れます。

ボタンを削除する場合は、［現在のボタン］の一覧から、削除するボタンを選んで［<<］をクリックします。［空白］を削除した場合、ボタンとボタンとの間のスペースを削除します。

ボタンの位置を変更する場合は、［現在のボタン］の一覧から移動するボタンを選び、［上へ］または［下へ］をクリックします。クリックするたびに選んだボタンが 1 つ上、または下へ移動します。

***6* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

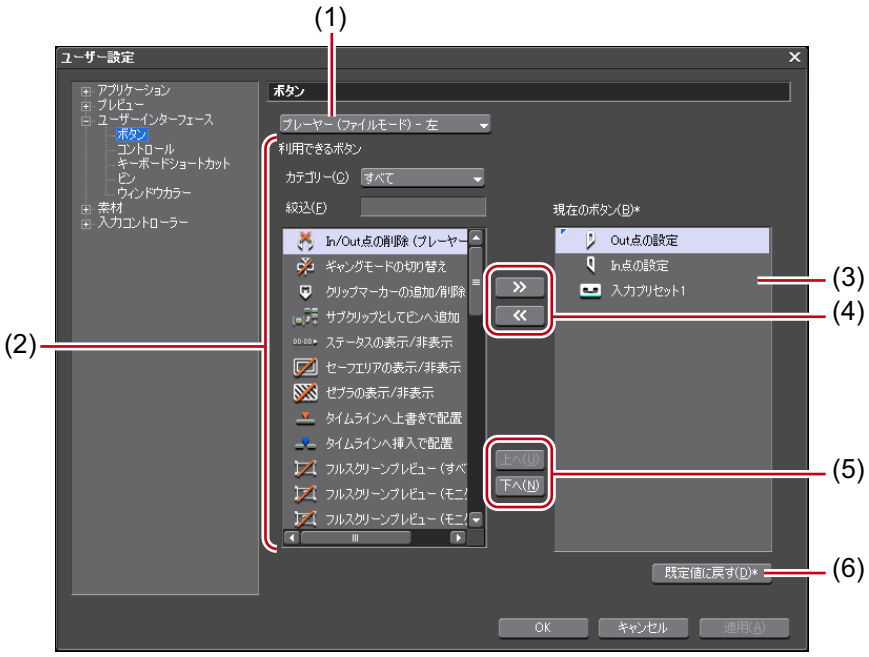
その他の方法

- ボタンを追加する場合、［現在のボタン］の一覧で挿入位置の 1 つ下のボタンを選んだあと、［利用できるボタン］の一覧から追加するボタンをダブルクリックします。
- ボタンを追加する場合、［利用できるボタン］の一覧から追加するボタンを［現在のボタン］の一覧へドラッグ & ドロップします。
- ボタンを削除する場合、［現在のボタン］の一覧から削除するボタンをダブルクリックします。
- ボタンを削除する場合、［現在のボタン］の一覧から削除するボタンを［利用できるボタン］の一覧へドラッグ & ドロップします。
- ボタンの位置を変更する場合、［現在のボタン］の一覧でボタンをドラッグ & ドロップします。

ご注意

- プレーヤー、レコーダーの中央エリアに多数のボタンを追加した場合、範囲内に表示できる分のみリストの上から表示されます。

［ボタン］画面



(1)	**エリア**	 A：［プレーヤー（ファイルモード）- 左］ B：［プレーヤー（ファイルモード）- 中央（左）］ C：［プレーヤー（ファイルモード）- 中央（右）］ D：［プレーヤー（ファイルモード）- 右］ • ファイル操作時は［プレーヤー（ファイルモード）-（エリア）］、デッキ操作時は［プレーヤー（デッキモード）-（エリア）］とそれぞれの場合についてカスタマイズできます。 • A～D のエリアは、レコーダーも同様です。 ［ビン］：ビンウィンドウの操作ボタン ［タイムライン］：タイムラインウィンドウの操作ボタン ［エフェクト］：［エフェクト］パレットの操作ボタン ［ソースブラウザー］：ソースブラウザーウィンドウの操作ボタン ［モードバー］：モードバーの操作ボタン
(2)	**［利用できるボタン］**	**［カテゴリー］** カテゴリーを選んで［利用できるボタン］を絞り込むことができます。 **［絞込］** キーワードを入力して［利用できるボタン］を絞り込むことができます。
(3)	**［現在のボタン］**	表示するボタンです。
(4)	**［>>］/［<<］**	表示するボタンの追加 / 削除を行います。
(5)	**［上へ］/［下へ］**	ボタンの位置を変更します。
(6)	**［既定値に戻す］**	初期設定に戻ります。

追加できるボタンと機能

初期設定では表示されていない操作ボタンを追加して表示することで、作業効率をアップすることができます。

プレーヤー（ファイルモード）/ プレーヤー（デッキモード）

ボタン	機能
	[In/Out 点の削除（プレーヤー）]
	[In 点の設定]
	[Out 点の設定]
	[イジェクト] *1
	[オーディオキャプチャ] *1
	[キャプチャ] *1
	[ギャングモードの切り替え] *2
	[クリップマーカーの追加 / 削除] *2
	[スタンバイオフ] *1
	[サブクリップとしてビンへ追加]
	[ステータスの表示 / 非表示]
	[セーフエリアの表示 / 非表示]
	[ゼブラの表示 / 非表示]
	[タイムラインへ上書きで配置]
	[タイムラインへ挿入で配置]
	[バッチキャプチャリストへ追加] *1
	[ビデオキャプチャ] *1
	[プリロール編集（Preview）] *2
	[プリロール編集（Rec）] *2

ボタン	機能
	[フルスクリーンプレビュー（すべてのモニター）]
	[フルスクリーンプレビュー（モニター 1）] ～ [フルスクリーンプレビュー（モニター 8）]
	[プレビューの回転の切り替え]
	[プレーヤーのクリップをビンへ追加] *2
	[マッチフレーム（プレーヤーからレコーダー）]
	[ループ再生] *2
	[リールネームの設定] *1
	[一時停止] *1
	[停止]
	[先頭フレームへ移動] *2
	[入力プリセット 1] ～ [入力プリセット 8]
	[再生]
	[前のフレーム]
	[巻き戻し]
	[早送り]
	[最終フレームへ移動] *2
	[次のフレーム]
	[現在位置の移動（+10 フレーム）] *2
	[現在位置の移動（− 10 フレーム）] *2

*1　プレーヤー（デッキモード）のみ利用できるボタンです。
*2　プレーヤー（ファイルモード）のみ利用できるボタンです。

レコーダー

ボタン	機能
	[In/Out 点の削除（レコーダー）]
	[In/Out 点を選択クリップの範囲へ設定]
	[VTR エミュレーション] *1
	[VTR エミュレーション（すべてレンダリング）] *1
	[VTR エミュレーション（負荷部分のレンダリング）] *1
	[VTR エミュレーション（過負荷部分のレンダリング）] *1
	[In 点の設定]
	[Out 点の設定]
	[エクスポート]
	[ギャングモードの切り替え] *2
	[ステータスの表示 / 非表示]
	[セーフエリアの表示 / 非表示]
	[ゼブラの表示 / 非表示]
	[フルスクリーンプレビュー（すべてのモニター）]
	[フルスクリーンプレビュー（モニター 1）] ～ [フルスクリーンプレビュー（モニター 8）]
	[プレビューの回転の切り替え]
	[マッチフレーム（レコーダーからプレーヤー）]
	[ループ再生]
	[停止]

ボタン	機能
	[先頭フレームへ移動]
	[再生]
	[前のフレーム]
	[前の編集点へ移動]
	[巻き戻し]
	[早送り]
	[最終フレームへ移動]
	[次のフレーム]
	[次の編集点へ移動]
	[現在位置の周辺の再生]
	[現在位置の移動（+10 フレーム)]
	[現在位置の移動（− 10 フレーム)]
	[選択クリップのレビュー]

*1　VTR Emulation Option をお持ちの場合に利用できるボタンです。詳しくは、VTR Emulation Option ユーザーガイドを参照してください。

ビン

ボタン	機能
	[フォルダーの表示 / 非表示]
	[ビンの検索]
	[上のフォルダーへ移動]
	[クリップの追加]

ボタン	機能
	[タイトルの作成]
	[クリップの新規作成]
	[切り取り]
	[コピー]
	[貼り付け]
	[K2 アセットへ登録]
	[プレーヤーで表示]
	[タイムラインへ配置]
	[登録の解除]
	[プロパティの表示]
	[表示モードの切り替え]
	[ツール]
	[ノーマライズ（選択クリップ）]
	[オーディオオフセット]

タイムライン

ボタン	機能
	[In/Out 点間のコピー（すべてのトラック）]
	[In/Out 点間のコピー（選択トラック）]
	[In/Out 点間のリップル切り取り（すべてのトラック）]
	[In/Out 点間のリップル切り取り（選択トラック）]

ボタン	機能
	[In/Out 点間のリップル削除]
	[In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）]
	[In/Out 点間の切り取り（すべてのトラック）]
	[In/Out 点間の切り取り（すべてのトラック）- モード依存]
	[In/Out 点間の切り取り（選択トラック）]
	[In/Out 点間の切り取り（選択トラック）- モード依存]
	[In/Out 点間の削除]
	[In/Out 点間の削除（モード依存）]
	[V ミュート]
	[やり直し]
	[イベントスナップモードの切り替え]
	[オーディオオフセット]
	[オーディオクリップのリップル削除]
	[オーディオクリップの削除]
	[オーディオクリップの削除（モード依存）]
	[オーディオチャンネルマップ]
	[オーディオミキサーの表示 / 非表示]
	[カットポイントの追加（選択トラック）]
	[クリップの置き換え（すべて）]
	[グループ / リンクモードの切り替え]

ボタン	機能
	[コピー]
	[サムネイルの表示 / 非表示]
	[シーケンスの新規作成] (EDIUS Express の場合［プロジェクトの新規作成］となります。)
	[シーケンスマーカーの追加 / 削除]
	[ソースチャンネルのステレオ / モノラルモードの切り替え]
	[ソースチャンネルの初期化]
	[ソースブラウザーの表示 / 非表示]
	[タイトルの作成]
	[トラックパッチ移動（上)]
	[トラックパッチ移動（下)]
	[トランジション / クロスフェードに合わせてクリップを伸縮する / しない]
	[ナッジ（+10 フレーム)]
	[ナッジ（+1 フレーム)]
	[ナッジ（− 10 フレーム)]
	[ナッジ（− 1 フレーム)]
	[ノーマライズ（選択クリップ)]
	[ノーマライズ（選択トラック)]
	[パレットの表示 / 非表示]
	[ビデオクリップのリップル削除]
	[ビデオクリップの削除]

ボタン	機能
	[ビデオクリップの削除（モード依存）]
	[ビンウィンドウの表示 / 非表示]
	[フェードイン]
	[フェードアウト]
	[フリーズフレーム]
	[プロキシモードの切り替え]
	[プロジェクトの保存]
	[プロジェクトを開く]
	[ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示 / 非表示]
	[ボイスオーバーの表示 / 非表示]
	[マッチフレーム（レコーダーからソース）]
	[マルチカムモードの切り替え]
	[ラウドネス測定]
	[リップルトリム（In 点）]
	[リップルトリム（Out 点）]
	[リップルモードの切り替え]
	[リップル削除]
	[元に戻す]
	[切り取り（モード依存）]
	[削除]

ボタン	機能
	[削除（モード依存）]
	[挿入 / 上書きモードの切り替え]
	[既定のトランジションの適用]
	[現在位置のフレームをビンへ追加]
	[現在位置のラバーバンドポイントの追加 / 削除]
	[現在位置へ貼り付け]
	[部分転送（すべてのシーケンス）]
	[部分転送（すべてのシーケンスとビン）]
	[部分転送（現在のシーケンス）]
	[部分転送（部分転送クリップを元のクリップへ戻す）]

エフェクト

ボタン	機能
	[エフェクトビューの非表示]
	[上のフォルダーへ移動]
	[フォルダーへのリンク]
	[選択クリップへエフェクトの適用]
	[削除]
	[プロパティの表示]
	[表示モードの切り替え]
	[エフェクトツリーの固定]

ソースブラウザー

ボタン	機能
	[フォルダーの表示 / 非表示]
	[上のフォルダーへ移動]
	[表示モードの切り替え]
	[バックグラウンドジョブの表示]

モードバー

ボタン	機能
	[イベントスナップモードの切り替え]
	[グループ / リンクモードの切り替え]
	[サムネイルの表示 / 非表示]
	[ソースチャンネルのステレオ / モノラルモードの切り替え]
	[プロキシモードの切り替え]
	[リップルモードの切り替え]
	[挿入 / 上書きモードの切り替え]

プレビューウィンドウの表示を変更する

プレビューウィンドウの表示を変更する操作について説明しています。

シングルモード / デュアルモードの切り替え

プレビューウィンドウをシングルモードとデュアルモードで切り替えられます。

1　メニューバーの［表示］をクリックし、［シングルモード］または［デュアルモード］をクリックする

プレビューウィンドウの表示がシングルモードまたはデュアルモードに切り替わります。

プレビューウィンドウ*▶*P25

- シングルモード時にプレーヤーとレコーダーを切り替えるには、［プレーヤーに切り替え］または［レコーダーに切り替え］をクリックします。



- ショートカットキーでプレーヤーとレコーダーを切り替えることができます。
  - プレーヤーに切り替え：**［Ctrl］+ ［Alt］+ ［P］**
  - レコーダーに切り替え：**［Ctrl］+ ［Alt］+ ［R］**
  - プレーヤー / レコーダーに切り替え：**［Tab］**

プレビューウィンドウのフルスクリーン表示

プレビューウィンドウに表示されている映像をフルスクリーンで表示できます。
あらかじめ PC に接続された各モニターに、プレーヤーやレコーダーの映像、マルチカムモード時の選択カメラの映像など、どの映像をフルスクリーン表示するかを割り当てておきます。
［モニター］▶P95

ご注意

- インターレース映像をフルスクリーンプレビューした場合、コーミング（くし状の映像）が発生するのは正常な動作です。
  PC 上のプレビューでは、ハードウェア • プレビューアウトと同等の質は保証いたしかねます。PC モニターの更新周波数と、EDIUS 内部のフレーム更新周波数とには差があるため、プレビューウィンドウで同じフィールドが複数回表示されることや、表示されるべきフィールドが表示されないことがあります。また、CPU や GPU の性能によっては、均一な表示頻度を維持できずに、同様の現象を引き起こすことがあります。

***1* メニューバーの［表示］をクリックし、［フルスクリーンプレビュー］→モニター番号をクリックする**

［すべて］をクリックすると、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［モニター］でフルスクリーン表示に設定したモニターをすべてフルスクリーン表示にできます。
［モニター］▶P95

その他の方法

- プレビューウィンドウをダブルクリックします。

- 次の操作で、フルスクリーン表示を解除できます。
  - メニューバーの［表示］をクリックし、［フルスクリーンプレビュー］→モニター番号をクリックします。
  - フルスクリーン表示しているモニターをダブルクリックします。

プレビューウィンドウの回転表示

プレビューウィンドウを 90 度回転して表示できます。

***1* メニューバーの［表示］をクリックし、［プレビューの回転］→［右へ 90° 回転］または［左へ 90° 回転］をクリックする**

［すべて］をクリックすると、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［モニター］でフルスクリーン表示に設定したモニターをすべてフルスクリーン表示にできます。

- メニューバーの［表示］をクリックし、［プレビューの回転］→［標準］をクリックすると、元に戻ります。
- プレビューの回転はシーケンスごとに設定できます。次回、プロジェクトを開いたときもプレビューの回転を維持したい場合は、シーケンスごとにプレビューの回転の設定をした後、プロジェクトを保存してください。
- プロジェクトやシーケンスを新規作成すると、プレビューウィンドウは標準（回転なし）になります。

プレビューウィンドウの情報の表示 / 非表示

セーフエリアやセンター、ゼブラ表示などの表示 / 非表示を切り替えます。
情報表示についての設定は、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［情報表示］で変更できます。
［情報表示］▶P96

***1* メニューバーの［表示］をクリックし、［情報表示］→表示する項目をクリックする**

プレビューウィンドウに選んだ情報が表示されます。

例：
プレーヤーの場合



(1) クリップ / デバイス名（キャプチャ中）/ リールネーム（キャプチャ中）

(2) セーフエリア

(3) センター

(4) ゼブラ表示

その他の方法

- セーフエリアの表示 / 非表示：**[Ctrl]** + **[H]**
- センターの表示 / 非表示：**[Shift]** + **[H]**

- 表示する項目に［マーカー］を選んでいる場合、プレーヤーでは、スライダーがクリップマーカーの真上にあるときのみ、クリップマーカーコメントが表示されます。また、レコーダーでは、タイムラインカーソルがシーケンスマーカーの真上にあるときのみ、シーケンスマーカーコメントが表示されます。ただし、再生中は表示されません。

ステータスエリアの表示 / 非表示

ステータスエリアの表示 / 非表示を切り替えます。
ステータスエリアに表示される項目についての設定は、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［オンスクリーンディスプレイ］で変更できます。
［オンスクリーンディスプレイ］ ▶P95

1　メニューバーの［表示］をクリックし、［オンスクリーンディスプレイ］→［ステータスの表示］をクリックする

PC の画面だけでなく、外部モニターにも表示させるかどうかを選べます。［PC モニターと外部モニターへ出力］または［PC モニターへ出力］をクリックします。

例：
プレーヤーの場合



- ステータスを表示すると、セーフエリアの左上隅や右上隅に開始フレームや最終フレームを示す白い三角形も表示されます。



その他の方法

- ステータスエリアの表示 / 非表示：**[Ctrl]** + **[G]**

コントロール部の設定

タイムコード / シャトル / スライダー / ボタンの表示項目やサイズを設定できます。



(1) シャトル
(2) タイムコード
(3) スライダー
(4) ボタン

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

［ユーザー設定］ダイアログが表示されます。

***2*　［ユーザーインターフェース］のツリーをクリックし、［コントロール］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［タイムコードの表示］	プレビューウィンドウに表示するタイムコードの項目にチェックを入れ、サイズを設定します。
［シャトルとスライダーの表示］	プレビューウィンドウのシャトル、スライダーの表示 / 非表示を設定します。
［ボタン］	プレビューウィンドウの操作ボタンの表示 / 非表示、サイズを設定します。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

再生を停止したときの画面表示の切り替え

再生を停止したときのプレビューウィンドウの表示を各フィールドに切り替えることができます。

***1*　メニューバーの［表示］をクリックし、［ポーズフィールド］→表示方法をクリックする**

アルファチャンネルの表示 / 非表示

アルファチャンネル付きの映像をグレースケール化してプレビューウィンドウに表示します。

***1*　メニューの［表示］をクリックし、［アルファチャンネルを表示］をクリックする**

立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示

立体視編集モードで、プレビューウィンドウの表示を切り替えます。

1　メニューの［表示］をクリックし、［立体視モード］→表示方法を選ぶ
立体視処理の形式について▶P136

立体視処理の形式について

立体視映像を 1 つのフレームに出画する立体視処理の形式には、次のような種類があります。

［L のみ］	L 側（左目用）のみの映像を出画します。
［R のみ］	R 側（右目用）のみの映像を出画します。
［差分］	L 側と R 側の映像の差を絶対値に換算した色を出画します。
［ブレンド］	L 側と R 側の映像を 1:1 の比率でブレンドして出画します。
［トップアンドボトム］	フレームの上半分に L 側、下半分に R 側の映像を出画します。
［アナグリフ］	L 側の映像を赤色、R 側の映像を青色で出画します。
［ラインインターリーブ］	L 側の映像を走査線の上位ラインに、R 側の映像を走査線の下位ラインに出画します。偏光方式の 3D モニターに表示する場合に使用します。
［サイドバイサイド］	フレームの左半分に L 側、右半分に R 側の映像を出画します。
［L/R デュアルストリーム］	NVIDIA 3D VISION を使用して立体視化した映像を出画します。 ご使用のシステムが NVIDIA 3D VISION に対応している場合に使用できます。［ユーザー設定］の［プレビュー］→［モニター］で、［NVIDIA 3D VISION を利用する］にチェックを入れておきます。 *［モニター］▶P95*
［スプリットグリッド］	チェッカーボード上の白黒部分にそれぞれ L 側、R 側の映像を出画します。DLP ベースの 3D モニターに表示する場合に使用します。

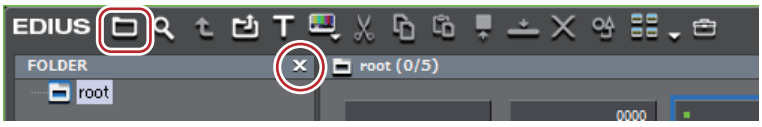
ビンウィンドウの表示を変更する

ビンウィンドウは、クリップを格納しているフォルダービュー、クリップが表示されているクリップビュー、クリップのメタデータを表示するメタデータビューで構成されています。
ビンウィンドウ▶P29

フォルダービューの表示 / 非表示

フォルダービューの表示 / 非表示を切り替えられます。

1　ビンの［フォルダーの表示 / 非表示］をクリックする
クリックするたびに、フォルダービューの表示 / 非表示が切り替わります。
また、［×］をクリックしても、非表示になります。



その他の方法

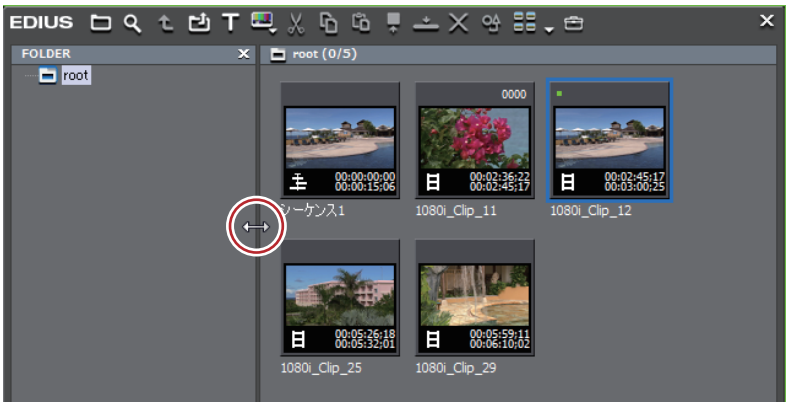
- フォルダービューの表示 / 非表示：**［Ctrl］+　［R］**

フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズの変更

フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズを変えることができます。

1　ビンウィンドウのフォルダービューとクリップビューの境界、またはクリップビューとメタデータビューの境界をドラッグする

例：
フォルダービューとクリップビューの境界



例：
クリップビューとメタデータビューの境界



- メタデータビューは、次の操作で表示 / 非表示を切り替えることができます。
  - クリップビューとメタデータビューの境界をビンウィンドウの最下部までドラッグして非表示にします。
    メタデータビューを表示するときは、クリップビューの最下部から上の方向へドラッグします。



  - メタビューの表示 / 非表示：**[Ctrl]** + **[M]**

クリップビューの表示

クリップビューのクリップの表示を切り替えられます。

***1*　ビンの［表示モードの切り替え］をクリックする**



クリックするたびに、表示方法が変更されます。

 : [クリップ（大)]

 : [クリップ（小)]

 : [クリップ（タイル)]

 : [詳細（大)]

 : [詳細（小)]

 : [詳細（アイコン)]

その他の方法

- [表示モードの切り替え] のリストボタンをクリックして表示方法を選びます。
- クリップビューの空白部を右クリックして［表示］→ 表示方法を選びます。

- キーボードの［F3］を押すと、メタデータビューの下部に、簡易検索バーが表示されます。
  簡易検索バーで検索 ▶ P207

ビンの詳細表示の項目設定

クリップビューの項目の設定ができます。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2*　［ユーザーインターフェース］のツリーをクリックし、［ビン］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［表示形式］	クリップビューの表示ごとに情報の表示項目が設定できます。 **［サムネイル大（ツールチップ)］/［サムネイル小（ツールチップ)］** クリップビューの表示を［クリップ（大)］/［クリップ（小)］に設定している場合、ビンのクリップにマウスカーソルを合わせた時に表示される項目を設定します。 **［詳細］** クリップビューの表示を［詳細（大)］/［詳細（小)］/［詳細（アイコン)］に設定している場合、ビンのクリップビューに表示される項目を設定します。
［フォルダーの種類］	［通常フォルダー］と［検索フォルダー］（検索結果フォルダー）で別々に表示項目の設定ができます。
［表示項目］	表示する項目にチェックを入れます。
［上へ］/［下へ］	項目の並び替えができます。 項目を選び、［上へ］または［下へ］をクリックするたびに選んだ項目が 1 つ上、または下へ移動します。
［項目の幅］	項目を選び、数値を入力します。［表示形式］が［詳細］時のみ設定可能です。
［既定値に戻す］	初期設定に戻ります。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

その他の方法

- クリップビューの表示を［詳細］に設定している場合、次の操作ができます。
  - 項目をドラッグして並び替える。
  - 項目の境界をドラッグして、項目の幅を変更する。
  - 項目を右クリックし、表示する項目を変更する。

ソースブラウザーウィンドウの表示を変更する

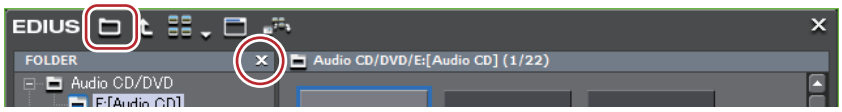
ソースブラウザーウィンドウは、各外部機器が表示されているフォルダービュー、クリップが表示されているクリップビュー、クリップのメタデータを表示するメタデータビューで構成されています。
ソースブラウザーウィンドウ*▶*P30

フォルダービューの表示 / 非表示

フォルダービューの表示 / 非表示を切り替えられます。

1　ソースブラウザーの［フォルダーの表示 / 非表示］をクリックする

クリックするたびに、フォルダービューの表示 / 非表示が切り替わります。
また、［×］をクリックしても、非表示になります。



その他の方法

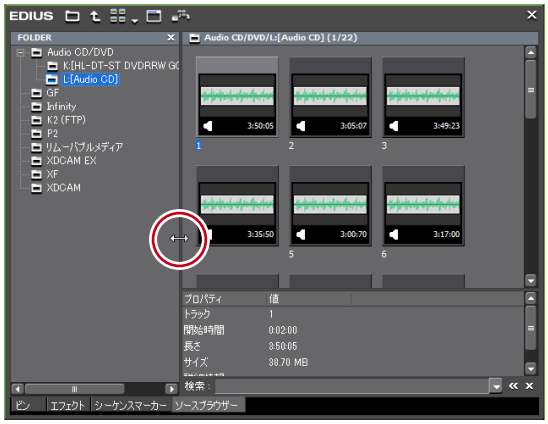
- フォルダービューの表示 / 非表示：**[Ctrl] + [R]**

フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズの変更

フォルダービュー / クリップビュー / メタデータビューのサイズを変えることができます。

1　ソースブラウザーウィンドウのフォルダービューとクリップビューの境界、またはクリップビューとメタデータビューの境界をドラッグする

例：
フォルダービューとクリップビューの境界



例：
クリップビューとメタデータビューの境界



- メタデータビューは、次の操作で表示 / 非表示を切り替えることができます。
  - クリップビューとメタデータビューの境界をソースブラウザーウィンドウの最下部までドラッグして非表示にします。メタデータビューを表示するときは、クリップビューの最下部から上の方向へドラッグします。



  - メタデータビューの表示 / 非表示：**[Ctrl] + [M]**

クリップビューの表示

クリップビューのクリップの表示を切り替えられます。

***1* ソースブラウザーの［表示モードの切り替え］をクリックする**



クリックするたびに、表示方法が変更されます。

 : ［クリップ（大）］

 : ［クリップ（小）］

 : ［詳細（大）］

 : ［詳細（小）］

 : ［詳細（アイコン）］

その他の方法

- ［表示モードの切り替え］のリストボタンをクリックして表示方法を選びます。
- クリップビューの空白部を右クリックして［表示］→表示方法を選びます。

- キーボードの［F3］を押すと、メタデータビューの下部に、簡易検索バーが表示されます。
  簡易検索バーで検索 ***▶P160***
  - クリップビューの表示を［詳細］に設定している場合、次の操作ができます。
    - 項目をドラッグして並び替える。
    - 項目の境界をドラッグして、項目の幅を変更する。
    - 項目を右クリックし、表示する項目を変更する。

操作画面の色を変更する

操作画面の色の変更

ウィンドウやパレットなどの操作画面をお好みの色に変えることができます。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2* ［ユーザーインターフェース］のツリーをクリックし、［ウィンドウカラー］をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

［ウィンドウカラー］	RGB 値を指定して、お好みの色にカスタマイズします。カラーサンプルに、指定した色が表示されます。
［既定値に戻す］	初期設定に戻ります。

***4* [OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

ショートカットキー

ショートカットキーを使う

ショートカットキーを使用した操作方法や、キーボードショートカットの割り当てを変更する方法について説明しています。

ショートカットキーについて

キーボードのキーを組み合わせたり（キーボードショートカット）、マウス操作とキーボードのキーを組み合わせたり（マウスショートカット）することで、効率的に操作することができます。

キーボードショートカットの場合

例：
再生と停止
プレビューウィンドウ、またはタイムラインがアクティブな状態で、キーボードの［Enter］を押します。映像の再生（または停止）を行います。

例：
ギャップを削除（クリップ間のスペースを削除）
タイムライン上のスペース直後のクリップをクリックし、キーボードの［Backspace］を押します。

マウスショートカットの場合

例：
連結移動
キーボードの［Shift］と［Alt］を押しながら、マウスでクリップをドラッグします。

例：
プロジェクトの別名保存
キーボードの［Shift］を押しながら、マウスで［プロジェクトの保存］をクリックします。

キーボードショートカットの割り当てを変更

キーボードに割り当てたショートカットを変更します。

***1* メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

［ユーザー設定］ダイアログが表示されます。

***2* ［ユーザーインターフェース］のツリーをクリックし、［キーボードショートカット］をクリックする**

***3* 変更する［動作］項目を選ぶ**

［カテゴリー］	カテゴリーを選んで、ショートカットの動作を絞り込むことができます。
［絞込］	キーワードを入力してショートカットの動作を絞り込むことができます。
動作一覧	カテゴリーと絞込で検索された動作が一覧で表示されます。
［インポート］	キーボードのショートカットキーの内容を読み込みます。
［エクスポート］	キーボードのショートカットキーの内容を書き出します。
［キー割当］	キーボードが表示され、キーの割り当てを設定する状態になります。
［割当無し］	割り当てられたショートカットキーを［割当無し］に変更します。
［キーの複製］	ショートカットの［動作］をコピーできます。［キー割当］は［割当無し］となります。
［キーの削除］	［キーの複製］でショートカットを複製した場合、同じ［動作］のいずれかのショートカットを削除できます。
［既定値に戻す］	キーの割り当てが初期設定に戻ります。

***4* ［キー割当］をクリックする**

［キーの割当］ダイアログが表示されます。

［動作］項目をダブルクリックしても［キーの割当］ダイアログが表示されます。

***5* キーボードで割り当てるキーを押し、［閉じる］をクリックする**

白色のキーには現在ショートカットの割り当てがありません。他の動作が割り当てられているキーをクリックすると、変更を確認するダイアログが表示されます。

［キー割当］項目に、入力したショートカットが表示されます。

***6* 各項目を設定し、[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

- キーの組み合わせによっては割り当てられない場合があります。
- カスタマイズしたショートカットはエクスポートしてEDIUSをインストールした別の環境にインポートできます。
- エクスポートしたファイルの拡張子は*.eapになります。インポートでは*.datと*.eapのファイルを読み込めます。

5 章
素材の取り込み

この章では、EDIUS に素材を取り込む方法について説明しています。
素材を取り込む方法は主に 3 種類あり、どこからその素材を取り込むかにより、方法が異なります。テープベースで映像が記録されている外部機器や Web カメラなどの DirectShow デバイスからキャプチャして素材を取り込む方法、PC に保存されているファイルを素材として取り込む方法、ファイルベースで映像が記録されている外部機器からソースブラウザーを利用して素材を取り込む方法があります。

キャプチャして取り込む

キャプチャの前に確認しておきたいこと

キャプチャの前に確認しておく事項や、外部機器との接続で注意する事項を説明しています。

デバイスプリセットと連携する外部機器の登録

キャプチャに使用するカメラやデッキなどの外部機器や当社製品について、接続情報や取り込む際のビデオフォーマットなどを、デバイスプリセットとして登録しておいてください。
デバイスプリセットの登録 ▶P107

キャプチャ時の動作設定

設定の前に外部機器を接続し、入力信号の同期がとれている状態にしてください。入力機器の特性、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できない。
- 自動分割時に不要なファイルが生成される。
- キャプチャ開始時に不要なファイルが生成される。

キャプチャ時の設定は、［システム設定］の［アプリケーション］→［キャプチャ］で確認・変更できます。
［キャプチャ］▶P75

外部機器との接続

キャプチャの前に素材を取り込むカメラなどの外部機器と PC を接続してください。

HDV 機器との接続

HDV 規格の素材をキャプチャする場合は、HDV 機器を DV ケーブルで PC の IEEE1394 端子に接続します。お使いの HDV 機器が HDV モードに設定できる場合には HDV モードにしてください。設定方法については HDV 機器の取扱説明書をご覧ください。

DV 機器との接続

DV 規格の素材をキャプチャする場合は、DV 機器を DV ケーブルで PC の IEEE1394 端子に接続します。
DirectShow ベースの Web カメラやマイクなどのデバイス、アナログ機器、その他の入力機器、外部モニターとの接続について詳しくは、各製品に付属のマニュアルを参照してください。

キャプチャして素材を取り込む

DV テープや DirectShow ベースの Web カメラからキャプチャして取り込む方法やアナログ素材をキャプチャする方法について説明します。

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】

簡単な操作で HDV 形式、DV 形式の素材を取り込むことができます。
カメラと PC を接続し、DV テープに記録された HDV、DV 規格の素材をデバイスプリセット登録時に設定したコーデックを使用して取り込みます。

ご注意

- あらかじめ、素材の取り込みに使用するカメラやデッキなどの外部機器や当社製品について、接続情報や取り込む際のビデオフォーマットなどを、デバイスプリセットとして登録しておく必要があります。

デバイスプリセットの登録 ▶P107

***1*　メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［入力デバイスの選択］をクリックする**

［入力デバイスの選択］ダイアログが表示され、システム設定で登録したデバイスプリセットの一覧が表示されます。

***2*　デバイスプリセットを選び、[OK] をクリックする**

その他の方法

- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［デバイスプリセット名］をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。
- プレーヤーのデバイスプリセット名（［入力プリセット 1］～［入力プリセット 8］）をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。（初期設定では［入力プリセット 2］～［入力プリセット 8］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレビューウィンドウにボタンを表示させておきます。）

操作ボタンの設定 ▶P120

- 入力プリセット 1 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F2]**
- 入力プリセット 2 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F3]**
- 入力プリセット 3 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F4]**

3 必要に応じてリールネームを設定する

リールネームを設定する場合は、［ユーザービットをリールネームとして使用する］のチェックをはずして、リールネームを入力します。リストから過去に入力したリールネームを選ぶこともできます。

4 [OK] をクリックする

プレーヤーの操作ボタンでカメラを操作できるようになります。

プレーヤーの操作ボタンで再生 ▶P173

- プレーヤーの［Cur］のタイムコードをクリックすると、［TC ジャンプ］ダイアログが表示されます。［移動先］にタイムコードを入力して［ジャンプ］をクリックすると、指定のタイムコードのフレームを表示することができます。

ご注意

- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャーの［サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラー］の項目を確認してください。Windows 7 ではデバイス名が表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかを確認してください。
- MPEG TS 形式でキャプチャした場合、設定したリールネームの情報は、キャプチャした素材ファイルには記録されず、プロジェクトファイルに記録されます。EDIUS を再起動後、別のプロジェクトファイルでその素材ファイルを開いても、キャプチャ時に設定したリールネームの情報は反映されていないのでご注意ください。

5 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点の設定 ▶P176

キャプチャする範囲の指定方法は他にもあります。

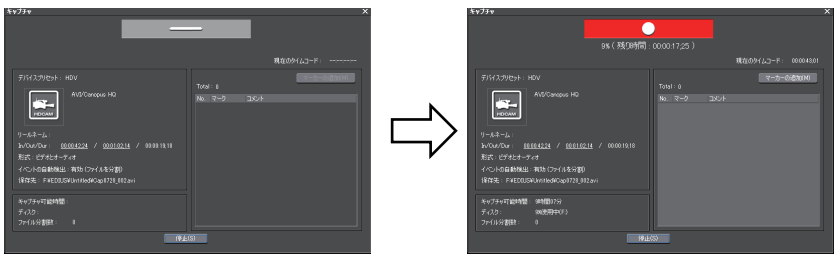
キャプチャする範囲の指定方法について ▶P147

- ビデオ部分のみキャプチャする場合、プレーヤーの［In 点の設定］のリストボタンをクリックし、［ビデオの In 点の設定］をクリックして In 点を設定します。Out 点は、プレーヤーの［Out 点の設定］のリストボタンをクリックし、［ビデオの Out 点の設定］をクリックします。
- オーディオ部分のみキャプチャする場合、プレーヤーの［In 点の設定］のリストボタンをクリックし、［オーディオの In 点の設定］をクリックして In 点を設定します。Out 点は、プレーヤーの［Out 点の設定］のリストボタンをクリックし、［オーディオの Out 点の設定］をクリックします。

6 プレーヤーの［キャプチャ］をクリックする



キャプチャを開始します。［キャプチャ］ダイアログが表示され、Out 点でキャプチャが自動的に終了します。
キャプチャを途中でやめるときは、［停止］をクリックします。



ビンにクリップが登録されます。

その他の方法

- 手順 ***5*** のあと、キーボードの［F9］を押します。
- プレーヤーの［キャプチャ］のリストボタンをクリックし、［ビデオとオーディオ］をクリックします。
- プレーヤーの［キャプチャ］のリストボタンをクリックし、［ビデオのみ］または［オーディオのみ］を選んだ場合、ビデオ部分またはオーディオ部分のみをキャプチャします。
- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［キャプチャ］をクリックします。
- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［ビデオのみキャプチャ］または［オーディオのみキャプチャ］をクリックします。

- キャプチャ時にファイルを自動的に分割できます。
  ［キャプチャ］ ▶P75
- キャプチャ中、素材クリップにコメント付きマーカーを付けることができます。
  キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶P275
- バッチキャプチャ機能は、タイムコードが取得できる機種のみに対応しています。機種によっては、タイムコードに対応していないものがあります。
- テープを入れ替える場合など、リールネームを途中で変更したいときは、メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［リールネームの設定］をクリックします。
- EDIUS Elite では、AVI 形式または MXF 形式の素材をキャプチャ中、同じネットワーク上にある他の EDIUS クライアントで、キャプチャ済みのデータを読み込んで時差編集ができます。

ご注意

- MPEG TS 形式でキャプチャ時にクリップマーカーを設定する場合、設定したクリップマーカーの情報は、キャプチャした素材ファイルには記録されず、プロジェクトファイルに記録されます。EDIUS を再起動後、別のプロジェクトファイルでその素材ファイルを開いても、キャプチャ時に設定したクリップマーカーの情報は反映されていないのでご注意ください。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶P275

キャプチャする範囲の指定方法について

手順 ***5*** ～ ***6*** でキャプチャする範囲（In-Out 点間）の指定方法は、下記の 6 種類あります。
プレーヤーの［In］、［Out］、［Dur］のタイムコードのうち、キャプチャ時に優先するタイムコードに下線が付きます。

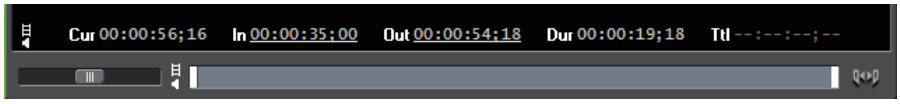
オープンエンドキャプチャ

In 点、Out 点を指定せずに、［キャプチャ］をクリックした時点でキャプチャを開始、［停止］をクリックした時点で終了します。
プレーヤーのタイムコード表示：



In/Out キャプチャ

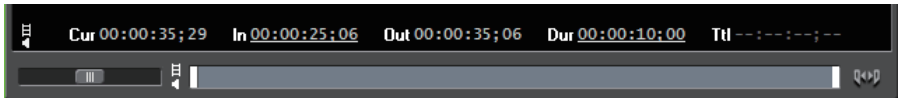
In 点、Out 点を指定します。
プレーヤーのタイムコード表示：



In/Dur キャプチャ

In 点を指定後、プレーヤー の［Dur］のタイムコードをクリックしてデュレーションを入力し、キーボードの［Enter］を押します。
* タイムコードが連続していないフリーラン記録のテープからキャプチャするときなどに使用します。

プレーヤーのタイムコード表示：



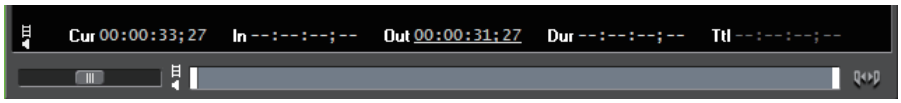
In キャプチャ

In 点のみを指定し、［停止］をクリックした時点で終了します。
プレーヤーのタイムコード表示：



Out キャプチャ

Out 点のみを指定し、キャプチャ開始位置まで巻き戻してから［キャプチャ］をクリックします。
プレーヤーのタイムコード表示：



Dur キャプチャ

In 点、Out 点を指定せずに、プレーヤーの［Dur］のタイムコードをクリックしてデュレーションを入力し、キーボードの［Enter］を押します。［キャプチャ］をクリックしてキャプチャを開始します。
* 回線収録を指定時間キャプチャをするときなどに使用します。
プレーヤーのタイムコード表示：



- In/Out キャプチャまたは In/Dur キャプチャの場合、プレーヤーの［Out］または［Dur］の文字をクリックして、優先するタイムコードをデュレーションまたは Out 点に変更することができます。
- ［Dur］のタイムコードを右クリックし、［クリア］をクリックすると、設定したタイムコードをすべて削除できます。

立体視素材のキャプチャ（L/R 個別キャプチャ）

L 側と R 側が別々に記録されている立体視素材を、バッチキャプチャ機能を使用してキャプチャします。
立体視素材をキャプチャするには、あらかじめ、対応するデバイスプリセットを登録しておきます。デバイスプリセットの［入力ハードウェア / フォーマット設定］画面で、［ステレオスコピック］のリストから［L/R 個別］を選んでおきます。
デバイスプリセットの登録 ▶P107

1 “素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】”の手順 *1* 〜 *10* の操作を行う
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶P150
手順 ***9*** または ***10*** の後、［L/R 個別キャプチャ］ダイアログがバッチチャプチャリストの項ごとに表示されます。

2 R 側の素材のキャプチャ方法を設定する
［L/R 個別キャプチャ］ダイアログ▶P149

3 [OK] をクリックする
L 側の素材、R 側の素材の順番にキャプチャが開始され、［バッチキャプチャ］ダイアログの［ステータス］に進行状況が表示されます。キャプチャが終了すると、ビンに立体視化されたクリップが登録されます。

- 立体視素材のオーディオ部分のみをバッチキャプチャした場合、WAV ファイルが作成されます。

［L/R 個別キャプチャ］ダイアログ

［R 素材のキャプチャ方法］	R 側の素材を、L 側の素材と同じテープからキャプチャするか、別のテープからキャプチャするかを選びます。同じテープからキャプチャする場合、［IN 点のオフセット］にタイムコードを入力します。
［ファイル名］	キャプチャ後に作成される L 側と R 側のファイルの名前に付加する接尾語を設定します。

デッキ制御できない機器から取り込む

当社製品や Bay、A/D コンバータを通して、ビデオテープなどに保存したアナログ素材を取り込むことができます。

ご注意

- アナログ機器や、HDMI 端子で接続された機器からキャプチャする場合は、EDIUS から機器を制御することはできません。
- あらかじめ、素材の取り込みに使用する外部機器や当社製品について、接続情報や取り込む際のビデオフォーマットなどを、デバイスプリセットとして登録しておく必要があります。

デバイスプリセットの登録 ▶P107

1　外部入力機器で、キャプチャする部分を頭出ししておく

2　メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［入力デバイスの選択］をクリックする

［入力デバイスの選択］ダイアログが表示され、システム設定で登録したデバイスプリセットの一覧が表示されます。

3　デバイスプリセットを選び、[OK] をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［デバイスプリセット名］をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。
- プレーヤーのデバイスプリセット名（［入力プリセット 1］～［入力プリセット 8］）をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。（初期設定では［入力プリセット 2］～［入力プリセット 8］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレビューウィンドウにボタンを表示させておきます。）

操作ボタンの設定 ▶P120

- 入力プリセット 1 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F2]**
- 入力プリセット 2 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F3]**
- 入力プリセット 3 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F4]**

4　必要に応じてリールネームを設定する

リールネームを設定する場合は、［ユーザービットをリールネームとして使用する］のチェックをはずして、リールネームを入力します。リストから過去に入力したリールネームを選ぶこともできます。

5　[OK] をクリックする

6　プレーヤーの［キャプチャ］をクリックする



キャプチャを開始します。

その他の方法

- 手順 ***5*** のあと、キーボードの［F9］を押します。

7　外部入力機器を再生する

8　必要な部分をキャプチャし終わったら、［キャプチャ］ダイアログの［停止］をクリックする

キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがビンに登録されます。

9　外部入力機器の再生を停止する

Web カメラから取り込む

DirectShow ベースの Web カメラやマイクなどのデバイスから素材を取り込むことができます。

ご注意

- あらかじめ、素材の取り込みに使用する Web カメラやマイクについて、接続情報などを、デバイスプリセットとして登録しておく必要があります。

デバイスプリセットの登録 ▶P107

1　メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［入力デバイスの選択］をクリックする

［入力デバイスの選択］ダイアログが表示され、システム設定で登録したデバイスプリセットの一覧が表示されます。

2　デバイスプリセットを選び、[OK] をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［デバイスプリセット名］をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。
- プレーヤーのデバイスプリセット名（［入力プリセット 1］～［入力プリセット 8］）をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。（初期設定では［入力プリセット 2］～［入力プリセット 8］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレビューウィンドウにボタンを表示させておきます。）

操作ボタンの設定 ▶P120

- 入力プリセット 1 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F2]**
- 入力プリセット 2 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F3]**
- 入力プリセット 3 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**[F4]**

3　必要に応じてリールネームを設定する

リールネームを設定する場合は、［ユーザービットをリールネームとして使用する］のチェックをはずして、リールネームを入力します。リストから過去に入力したリールネームを選ぶこともできます。

4　プレーヤーの［キャプチャ］をクリックする



キャプチャを開始します。

その他の方法

- 手順 ***3*** のあと、キーボードの［F9］を押します。

5　必要な部分をキャプチャし終わったら、［キャプチャ］ダイアログの［停止］をクリックする

キャプチャを停止すると、キャプチャしたクリップがビンに登録されます。

ご注意

- 素材のビットレートやフレームサイズなどは、ご使用のデバイスによって異なります。

素材をまとめてキャプチャする

素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】

取り込む場所をあらかじめ決めておき、まとめて取り込む方法について説明しています。

1　プレーヤーの［バッチキャプチャリストへ追加］のリストボタンをクリックする



2　［バッチキャプチャ］をクリックする

［バッチキャプチャ］ダイアログが表示されます。

［バッチキャプチャ］ダイアログ ▶P152

その他の方法

- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［バッチキャプチャ］をクリックします。
- ［バッチキャプチャ］ダイアログの表示：**【F10】**

3 ［入力設定］でリストからデバイスプリセットを選ぶ

4 必要に応じてリールネームを設定する

リールネームを設定する場合は、［ユーザービットをリールネームとして使用する］のチェックをはずして、リールネームを入力します。リストから過去に入力したリールネームを選ぶこともできます。

ご注意

- MPEG TS 形式でキャプチャした場合、設定したリールネームの情報は、キャプチャした素材ファイルには記録されず、プロジェクトファイルに記録されます。EDIUS を再起動後、別のプロジェクトファイルでその素材ファイルを開いても、キャプチャ時に設定したリールネームの情報は反映されていないのでご注意ください。

5 キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

Out 点が In 点より前になった場合は、その列の文字色を赤色で表示します。この範囲はキャプチャされません。

In 点、Out 点の設定*▶*P176

- キャプチャする範囲として、In 点とデュレーションを指定することもできます。In 点を設定した後、プレーヤー の［Dur］のタイムコードをクリックしてデュレーションを入力し、キーボードの［Enter］をクリックします。

6 ［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へ追加］をクリックする

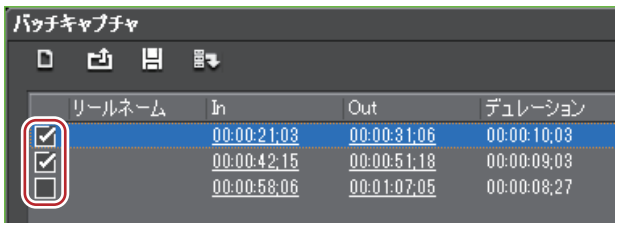
その他の方法

- プレーヤーの［バッチキャプチャリストへ追加］をクリックします。
- プレーヤーの［バッチキャプチャリストへ追加］のリストボタンをクリックし、［ビデオとオーディオの追加］をクリックします。
- プレーヤーの［バッチキャプチャリストへ追加］のリストボタンをクリックし、［ビデオの追加］または［オーディオの追加］を選んだ場合、ビデオ部分またはオーディオ部分のみをキャプチャします。
- バッチキャプチャリストへ追加：**【Ctrl】＋ 【B】**

7 手順 *3* ～ *6* の操作を繰り返す

8 ［バッチキャプチャ］ダイアログのリストからキャプチャする素材のチェックボタンにチェックを入れる

リストに追加直後はチェックが入っています。



9 ［バッチキャプチャ］ダイアログの［キャプチャ］をクリックする

手順 ***4*** でリールネームを設定していない場合は、キャプチャが開始され、［バッチキャプチャ］ダイアログの［ステータス］に進行状況が表示されます。キャプチャしたクリップが、ビンに登録されます。

手順 ***4*** でリールネームを設定した場合は、手順 ***10*** に進んでください。

ご注意

- HDV を「MPEG TS」のフォーマットでバッチキャプチャすると、［ステータス］の結果が 100% でなく「101%」や「102%」で終わることがあります。これは MPEG を GOP 単位でキャプチャする仕様によるもので、正常な動作です。

***10* カメラにテープを挿入し、［テープを挿入し、リールネームを選択してください。］のリストから該当するリールネームを選ぶ**

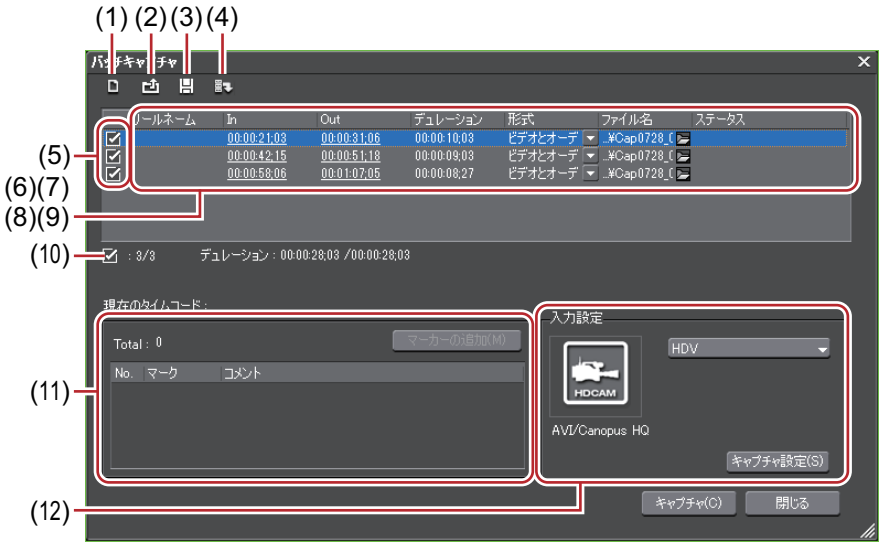
リールネームの横に、キャプチャに必要な時間が表示されます。

***11* [OK] をクリックする**

選んだリールネームに対応する素材のキャプチャが開始され、［バッチキャプチャ］ダイアログの［ステータス］に進行状況が表示されます。キャプチャしたクリップが、ビンに登録されます。

リールネームを複数設定した場合は、手順 ***10*** ～ ***11*** を繰り返します。

[バッチキャプチャ] ダイアログ



(1)	**[バッチキャプチャリストの新規作成]**	バッチキャプチャリストを新しく作成します。
(2)	**[バッチキャプチャリストの読み込み]**	保存しているバッチキャプチャリスト（ECL、CSV、RNL、ALE、FCL ファイル）を読み込みます。
(3)	**[バッチキャプチャリストの保存]**	バッチキャプチャリストの内容を CSV ファイルとして保存します。
(4)	**[バッチキャプチャリストへ追加]**	バッチキャプチャリストへ追加します。
(5)	**キャプチャする素材**	リストからキャプチャする素材にチェックを入れます。
(6)	**[リールネーム]**	クリックしてリールネームを編集できます。リールネームが設定されているバッチキャプチャリストが 1 つもない場合は、[リールネーム] の項目はダイアログに表示されません。
(7)	**[In] / [Out] / [デュレーション]**	素材の In 点、Out 点、デュレーションを表示します。 キャプチャ時に優先するタイムコードに下線が付きます。優先するタイムコードを変更する場合は、素材を選んで右クリックし、[In/Out キャプチャに変更] または [In/Duration キャプチャに変更] をクリックします。 [In 点] / [Out 点] / [デュレーション] のタイムコードをクリックして数値を変更することもできます。
(8)	**[形式]**	クリックしてキャプチャする内容（ビデオとオーディオ / ビデオのみ / オーディオのみ）を選びます。
(9)	**[ファイル名]**	クリックすると、キャプチャする素材のファイル名と保存先を指定できます。フォルダーアイコンをクリックすると、キャプチャする素材の保存先を指定できます。複数の素材を選んで保存先を指定することもできます。
(10)	**素材数とデュレーション**	チェックを入れている素材数 / リストの総素材数と、各デュレーションを表示しています。キャプチャ中は、キャプチャ可能時間、ディスク容量の使用率、ファイル分割数も表示されます。
(11)	**クリップマーカー**	キャプチャ中、素材クリップにコメント付きマーカーを付けることができます。クリップマーカーのタイムコードとコメントが一覧表示されます。 クリップマーカーは複数付けることができます。MPEG TS 形式でキャプチャした場合、設定したクリップマーカーの情報は、キャプチャした素材ファイルには記録されず、プロジェクトファイルに記録されます。EDIUS を再起動後、別のプロジェクトファイルでその素材ファイルを開いても、キャプチャ時に設定したクリップマーカーの情報は反映されていないのでご注意ください。 ***キャプチャ時のクリップマーカーの設定 ▶ P275***

(12)	**[入力設定]**	リストをクリックしてキャプチャに使用するデバイスプリセットを選びます。 **[キャプチャ設定]** [システム設定] ダイアログを表示します。[キャプチャ] の確認 • 変更ができます。

- バッチキャプチャリストからキャプチャする素材を削除する場合は、素材を選んで右クリックし、[削除] をクリックします。
- バッチキャプチャリストのすべての素材を選ぶ場合は、素材を選んで右クリックし、[すべて選択] をクリックします。

バッチキャプチャリストの保存

まとめて取り込んだ素材を、リストとして保存することができます。

***1* プレーヤーの [バッチキャプチャリストへ追加] のリストボタンをクリックする**



***2* [バッチキャプチャ] をクリックする**

[バッチキャプチャ] ダイアログが表示されます。

[バッチキャプチャ] ダイアログ▶P152

その他の方法

- メニューバーの [キャプチャ] をクリックし、[バッチキャプチャ] をクリックします。
- [バッチキャプチャ] ダイアログの表示：**[F10]**

***3* [バッチキャプチャリストの保存] をクリックする**

***4* ファイル名と保存場所を設定し、[保存] をクリックする**

- 保存形式で「Mode1」を選んだ場合、時 / 分 / 秒 / フレームが 1 カラムに記述されます。「Mode2」を選ぶと、時 / 分 / 秒 / フレームがそれぞれのカラムに記述されます。

バッチキャプチャリストの読み込み

保存したバッチキャプチャリストを読み込みます。
読み込み可能なバッチキャプチャリストのファイル形式は次のとおりです。

- バッチキャプチャリスト (*.ecl)：バッチキャプチャリストのバイナリ形式のファイル
- CSV ファイル (*.csv)：データをカンマで区切ったテキスト形式のファイル
- RNL ファイル (*.rnl)：当社製 StormNavi、RexNavi、RaptorNavi、EzNavi で作成されるファイル
- ALE ファイル (*.ale)：Avid Log Exchange のバッチキャプチャリストに相当するファイル
- FCL ファイル (*.fcl)：Final Cut Pro のバッチキャプチャリストに相当するファイル

ご注意

- EDIUS で作成した CSV 形式以外のバッチキャプチャリストを読み込んだ場合、In/Out キャプチャとなり、ビデオとオーディオのキャプチャとなります。
- EDIUS で FCL ファイルを読み込む場合は、以下の条件を満たす必要があります。
  - 「名前」、「リール」、「メディアの開始」、「メディアの終了」のカラムが記述されているファイル
  - 「*.fcl」の拡張子が付いているファイル
  - Final Cut Pro 6 以降で書き出したファイル
- EDIUS で ALE ファイルを読み込む場合は、「Name」、「Start」、「End」または「Duration」のカラムが ALE ファイルに記述されている必要があります。

***1* プレーヤーの [バッチキャプチャリストへ追加] のリストボタンをクリックする**



***2* ［バッチキャプチャ］をクリックする**

［バッチキャプチャ］ダイアログが表示されます。

［バッチキャプチャ］ダイアログ▶P152

その他の方法

- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［バッチキャプチャ］をクリックします。
- ［バッチキャプチャ］ダイアログの表示：**［F10］**

***3* ［バッチキャプチャリストの読み込み］をクリックする**

***4* ［ファイルの種類］で読み込むファイルの拡張子を選び、ファイルを選んで［開く］をクリックする**

ビンからファイルを取り込む

PC に保存しているファイルを取り込む

PC に保存しているファイルを EDIUS に取り込むには、クリップとしてビンに登録します。ここでは、EDIUS に取り込めるファイル形式やファイルをビンに登録する方法について説明しています。

登録可能なファイル形式

EDIUS に取り込めるファイル形式について説明します。

- AVCHD（*.m2ts、*.mts）
- Transport Stream（*.ts）
- AVI File（*.avi）
- DIF stream（*.dif、*.dv）
- DivX File（*.divx、*.div）
- Sony HVR-DR60/HVR-MRC1 Meta File（*.idx）
- Ogg Vorbis File（*.ogg）
- Aiff File（*.aif、*.aiff）
- Wave File（*.wav）
- QuickTime Movie（*.mov）
- MPEG4 File（*.mp4）
- 3GPP Files（*.3gp、*.3g2、*.amc）
- AAC Files（*.aac、*.m4a）
- Sony/Sonicfoundry Wave64 File（*.w64）
- Targa Files（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst）
- Windows Bitmap Files（*.bmp、*.dib、*.rle）
- JPEG Files（*.jpg、*.jpeg）
- DCF Thumbnail Files（*.thm）
- Flash Pix Files（*.fpx）
- Flash Video（*.f4v）
- ICO Decoder（*.ico、*.icon）
- JPEG （*.ico、*.icon）
- Multi-Picture Format File（*.mpo）
- RED File（*.R3D）
- WMPhoto Decorder（*.wdp）
- TIFF Files（*.tif、*.tiff）
- Photoshop Files（*.psd）
- JPEG File Interchange Format Files（*.jfif）
- Portable Network Graphics Files（*.eps）
- Mac Pict Files（*.pic、*.pct、*.pict）
- Quick Time Image Files（*.qtif、*.qti、*.qif）
- SGI Files（*.sgi、*.rgb）
- CompuServe GIF Files（*.gif）
- Windows Meta Files（*.wmf、*.emf）
- Maya IFF Files（*.iff）
- DPX（SAMPTE 268M-2003）Files（*.dpx）
- Quick Titler（*.etl）
- MPEG Program Stream（*.mpg、*.mpeg、*.m2p、*.mp2、*.vob、*.vro）
- MPEG Transport Stream（*.m2t）
- MPEG HDD MOVIE（*.mod、*.tod）
- MPEG Video Stream（*.mpv、*.m2v）
- MPEG Audio Stream（*.mpa、*.m2a）
- Dolby Digital（*.ac3）
- MPEG Audio Layer-3（*.mp3）
- Windows Media Audio（*.wma）
- Windows Media（*.wmv、*.asf）
- XDCAM EX（*.mp4、*.avi、*.smi、*.xml）
- MXF（*.mxf）
- GF Clip File（*.xml）
- Infinity Clip File（*.xml）
- XF Clip File（*.cif）

* DivX ファイルを読み込むには、別途コーデックが必要です。

* VOB ファイルが読み込めない場合は、ソースブラウザーを利用して読み込んでください。
* AIFF/AIFC ファイルは、PCM のみです。
* Electronic Arts IFF ファイル（*.iff）は、EDIUS でサポートしていません。

- 必要に応じて、WIC コーデックをインストールすると、その WIC コーデックがサポートする形式の静止画ファイル（カメラの RAW 形式など）も取り込むことができます。
- EDIUS を起動中に WIC コーデックをインストールした場合、EDIUS を再起動する必要があります。

ファイルをクリップとしてビンに登録

素材を選んでビンに登録します。

1 ビンの［クリップの追加］をクリックする



［ファイルを開く］ダイアログが表示されます。

2 ファイルを選び、必要に応じて設定する

［ポスターフレーム］	タイムコードを入力するか、スライダーを左右に動かしてクリップのポスターフレームを設定できます。
［プロパティ表示］	チェックを入れると、［プロパティ］ダイアログが表示され、クリップのプロパティを確認できます。 ***［プロパティ］ダイアログ ▶P197***
［プロジェクトフォルダーへ転送］	クリップをプロジェクトフォルダー内に転送します。
［シーケンスクリップとして読み込む］	連番の静止画クリップを一度に読み込み、ビンに登録できます。 ***連番静止画の登録 ▶P156***
［名前］	ビンでの登録名を変更する場合は、名前を入力します。
［コメント］	コメントを入力できます。
［クリップ表示色］	クリップの表示に色をつけることができます。

3 ［開く］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［クリップの追加］をクリックします。［ファイルを開く］ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックすると、プレーヤーに素材クリップが表示されます。プレーヤーで［プレーヤーのクリップをビンへ追加］をクリックします。
- クリップビューの空白部をダブルクリックし、［ファイルを開く］ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、［クリップの追加］をクリックします。［ファイルを開く］ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックします。
- エクスプローラーで素材のあるフォルダーを開き、登録する素材をクリップビュー、またはフォルダービューのフォルダーへドラッグ & ドロップします。

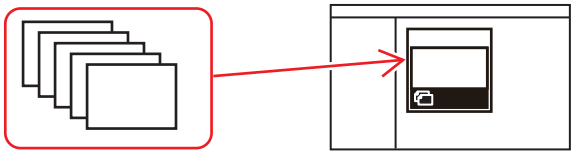
フォルダーの登録 ▶P157

- キーボードの［Ctrl］+ ［O］を押し、［ファイルを開く］ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックします。

- プレーヤーで表示している素材を、ドラッグ & ドロップでビンに登録することもできます。
  プレーヤーに表示したクリップをビンに登録 ▶P179

連番静止画の登録

連番の静止画クリップを一度に読み込み、ビンに登録します。



1 ビンの［クリップの追加］をクリックする



［ファイルを開く］ダイアログが表示されます。

その他の方法

- クリップの追加：**【Ctrl】＋ 【O】**

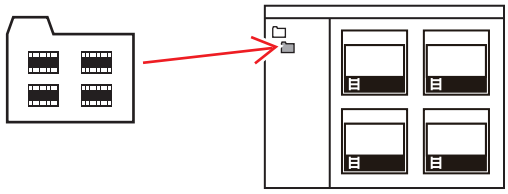
2 連番先頭のファイルを 1 つ選んで［シーケンスクリップとして読み込む］にチェックを入れ、［開く］をクリックする

同一フォルダー内にある連番の静止画ファイルが、1 つのシーケンスクリップとしてビンに登録されます。
連番のファイルを 1 つのシーケンスクリップとして扱いますので、ファイル番号が途切れると以降のファイルは読み込みません。

- ビンに登録したシーケンスクリップをそれぞれ 1 枚の静止画クリップとして分割したり、再度シーケンスクリップとして扱ったりすることができます。
  シーケンスの解除 ▶P192
  複数クリップの結合【シーケンス化】▶P191

フォルダーの登録

登録可能な素材を含むフォルダーを、フォルダーの階層構造を保ったまま登録します。



1 ビンのフォルダービューで登録するフォルダーを右クリックし、［フォルダーを開く］をクリックする

［フォルダーの参照］ダイアログが表示されます。

2 フォルダーを選び、[OK] をクリックする

その他の方法

- エクスプローラーでフォルダーを表示し、登録するフォルダーをクリップビューまたはフォルダービューに表示されているフォルダーへドラッグ & ドロップします。

ソースブラウザーからファイルを取り込む

ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルを確認する

ファイルベースで映像や音声が記録されている外部機器（CD/DVD や AVCHD カメラ、SD メモリーカードなどのリムーバブルメディア、XDCAM EX デバイスなど）に保存されているファイルは、ソースブラウザーウィンドウで確認できます。

ソースブラウザーウィンドウの表示 / 非表示

ソースブラウザーウィンドウの表示 / 非表示を切り替えます。

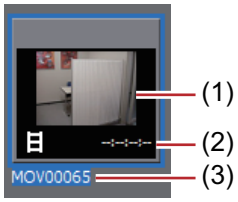
1　メニューバーの［表示］をクリックし、［ソースブラウザー］をクリックする

- ソースブラウザーウィンドウの表示 / 非表示を切り替えると、ソースブラウザーウィンドウと結合しているビンウィンドウやパレットのタブも一緒に表示 / 非表示が切り替わります。別々に表示 / 非表示を切り替えたい場合は、ウィンドウやパレットの結合を解除してください。
ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合 ▶P118

ソースブラウザーのクリップ表示

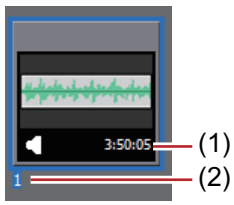
ソースブラウザーでは、素材ファイルをクリップとして表示します。表示されるクリップの種類は、ビデオクリップ、オーディオクリップ、静止画クリップの 3 種類です。

ビデオクリップ



(1)	**ポスターフレーム**	クリップの代表画です。
(2)	**開始タイムコード / 終了タイムコード**	クリップの開始タイムコード、終了タイムコードが表示されます。 DVD やリムーバブルメディア内のクリップの場合は、デュレーションが表示されます。
(3)	**クリップ名**	クリップ名が表示されます。

オーディオクリップ



(1)	**開始タイムコード / 終了タイムコード**	クリップの開始タイムコード、終了タイムコードが表示されます。 CD やリムーバブルメディア内のクリップの場合は、デュレーションが表示されます。
(2)	**クリップ名**	クリップ名が表示されます。

静止画クリップ



(1)	**サムネイル表示**	サムネイルが表示されます。
(2)	**クリップ名**	クリップ名が表示されます。

クリップの選択

ソースブラウザーでクリップを選ぶ方法は、ビンと同様です。
クリップの選択 ▶ ***P201***

クリップの並べ替え

ソースブラウザーでクリップを並べ替える方法は、ビンと同様です。
クリップの並べ替え ▶ ***P203***

ご注意

- CD/DVD 内のクリップは、クリップビューを詳細表示にしている場合のみ並べ替えることができます。

表示フォルダーの切り替え

ソースブラウザーで表示しているフォルダーを切り替える方法は、ビンと同様です。
表示フォルダーの切り替え ▶ ***P205***

クリップのプロパティの確認

クリップのフレームレートや開始タイムコードなどクリップの詳細を確認できます。

- CD/DVD 内のクリップは、プロパティを確認することはできません。
- クリップビューを詳細表示に切り替えると、デュレーションやファイルサイズなどを確認することができます。
  クリップビューの表示 ▶ ***P140***

1 クリップビューのクリップを選び、ソースブラウザーの［プロパティ］をクリックする



［プロパティ］ダイアログが表示されます。
［プロパティ］ダイアログ ▶ ***P159***

その他の方法

- クリップを右クリックし、［プロパティ］をクリックします。
- プロパティの確認：**［Alt］+ ［Enter］**

2 内容を確認し、[OK] をクリックする

［プロパティ］ダイアログ

クリップの種類により、表示されるタブは異なります。

［ファイル情報］タブ	ファイルの種類やデータサイズなどを確認できます。

［ビデオ情報］タブ	開始 TC（タイムコード）、終了 TC や画像サイズ、ポスターフレーム、アスペクト比、色の対応範囲、フィールドオーダー、コーデック、フレームレートなどを確認できます。
［立体視情報］タブ	クリップが立体視クリップでない場合、1 つのクリップを分割して、立体視クリップとして扱うように設定できます。 ***非立体視クリップを立体視クリップとして扱う ▶P196***
［オーディオ情報］タブ	開始 TC、終了 TC の確認やウェーブ情報（オーディオの波形表示）の再取得、再生設定を確認できます。
［静止画情報］タブ	フォーマットや画像サイズ、デュレーション、アスペクト比、色の対応範囲を確認できます。

簡易検索バーで検索

ソースブラウザーの簡易検索バーでクリップを検索する方法は、ビンと同様です。
簡易検索バーで検索 ▶P207

ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルをコピーして取り込む

ファイルベースで映像や音声が記録されている外部機器（CD/DVD や AVCHD カメラ、SD メモリーカードなどのリムーバブルメディア、XDCAM EX デバイスなど）に保存されているファイルを EDIUS に取り込む場合は、ソースブラウザーから行います。
ソースブラウザーから取り込んだ素材は、PC のハードディスクに転送されると同時に、ビンのカレントフォルダーに登録されます。

- ［システム設定］の［アプリケーション］→［ソースブラウザー］で、ファイルを取り込むときの転送先を設定できます。
  ［ソースブラウザー］ ▶P78

素材を取り込む前に確認しておきたいこと

CD/DVD/AVCHD カメラ / リムーバブルメディア /XDCAM EX/GF/Infinity/P2/XDCAM/XF の各デバイスから、ソースブラウザーで簡単に素材ファイルを取り込むことができます。デバイスやドライブを PC に接続し、メディアを挿入するだけで、すぐにファイルの確認やバックグラウンド転送ができます。
CD/DVD から取り込む ▶P161
デジタルカメラから取り込む ▶P161
XDCAM EX デバイスから素材を取り込む ▶P162
GF 素材を取り込む ▶P163
Infinity 素材を取り込む ▶P163
P2 素材を取り込む ▶P165
XDCAM デバイスから取り込む ▶P165
XF 素材を取り込む ▶P167
立体視素材を取り込む ▶P168
FTP サーバー経由で XDCAM 素材や K2 素材を取り込む場合、あらかじめ、システム設定で FTP サーバー接続設定などをしておくと、ソースブラウザーから簡単に素材を取り込むことができます。
K2（FTP）接続先設定 ▶P82
K2 ブラウザー設定 ▶P82
サーバーから K2 素材を取り込む ▶P164
XDCAM 接続先設定 ▶P85
XDCAM インポーター設定 ▶P85
XDCAM ブラウザー設定 ▶P86
サーバーから XDCAM 素材を取り込む ▶P166
XDCAM 素材をタイムラインへ配置と同時にダウンロード ▶P167
PC のハードディスクにコピーした K2 素材を、ソースブラウザーを使用して、MXF ファイルに変換することができます。
PC 内の K2 素材を変換して取り込む ▶P164

各素材をフォルダー構造を保持したままハードディスクにコピーしている場合、あらかじめ、システム設定でフォルダーの参照先を設定しておくと、ソースブラウザーから簡単に素材を取り込むことができます。
[Audio CD/DVD] ▶P79
[リムーバブルメディア] ▶P84
[XDCAM EX] ▶P84
[GF] ▶P80
[Infinity] ▶P81
[P2] ▶P84
XDCAM ブラウザー設定 ▶P86
[XF] ▶P86

CD/DVD から取り込む

CD/DVD ディスクの映像や音声を取り込むことができます。取り込み時の設定は、［システム設定］の［インポーター / エクスポーター］→［Audio CD/DVD］で確認 • 変更できます。
[Audio CD/DVD] ▶P79
取り込めるファイル形式は次のとおりです。
- Audio CD：WAV ファイル
- DVD-Video：MPEG-2 ファイル
- DVD-VR：MPEG-2 ファイル

• DVD-RW と DVD-RAM の DVD-VR 形式に対応しています。

ご注意

• コピープロテクトのかかったディスクからは取り込めません。
ここでは、Audio CD を取り込む場合の手順について説明します。DVD-Video、DVD-VR を取り込む手順も同様です。

例：
Audio CD を取り込む

1 ディスクをセットする

2 ソースブラウザーのフォルダービューで、［Audio CD/DVD］のツリーをクリックし、ドライブをクリックする
ディスク内の情報がクリップビューに表示されます。挿入するディスクによって表示内容が異なります。
Audio CD の場合は、トラックを選んでダブルクリックするか、トラックを選んで右クリックし、［再生］をクリックすると、曲を再生することができます。

• CD Extra をセットした場合、オーディオトラックのみが表示されます。

3 取り込むトラックを選んで、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする



複数のトラックを選ぶこともできます。
バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。転送の進行状況を確認することができます。
バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶P168
取り込みが完了すると、ビンにクリップが登録されます。

その他の方法

• 取り込むトラックを右クリックし、［ビンへ登録と転送］をクリックします。

• ドライブからの読み込み速度を調節する場合は、トラックを選んで右クリックして速度を選びます。（ドライブがサポートしている範囲のみ）キャプチャ時にノイズが発生するときは、速度を落とすと改善される場合があります。

デジタルカメラから取り込む

AVCHD カメラや SD メモリーカード、メモリースティック、BD などのリムーバブルメディアから素材を取り込むことができます。素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
AVCHD カメラやリムーバブルメディアを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。接続方法については、お使いの機器の取扱説明書を参照してください。
デバイス内のファイルを、フォルダー構造を保持したまま PC のハードディスクにコピーしている場合も、同様に取り込むことができます。

• 対応フォーマットは、AVCHD、BD、SD-Video、Memory Stick Video、DCF（デジタルカメラのファイルフォーマットで保存された静止画）です。BD は、BDMV フォーマットにのみ対応しています。

ご注意

• コピープロテクトのかかったディスクからは取り込めません。

***1* ソースブラウザーのフォルダービューで、[リムーバブルメディア] のツリーをクリックする**

PC と接続されているドライブが認識され、フォルダビューのツリーに表示されます。

***2* ドライブにメディアを挿入する**

***3* メディア名をクリックする**

メディア内の情報がクリップビューに表示されます。

接続している機器によっては、ドライブの下の階層で種類別にフォルダーが分かれている場合があります。

• AVCHD カメラやリムーバブルメディア内のファイルを、PC のハードディスクにコピーしている場合は、[リムーバブルメディア] を右クリックし、[フォルダーを開く] をクリックして参照先を指定してください。
ソースブラウザーのツリー表示から参照先を追加した場合のみ、フォルダーを右クリックし、[フォルダーの削除] をクリックして、ツリー表示から参照先を削除できます。実際のフォルダーは削除されません。

• メディア内の情報を更新する場合は、[リムーバブルメディア] を右クリックし、[最新の状態に更新] をクリックします。

***4* 取り込むファイルを選び、ソースブラウザーの [ビンへ登録と転送] をクリックする**



クリップとしてビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ P168

その他の方法

• 取り込むファイルを右クリックし、[ビンへ登録と転送] をクリックします。

XDCAM EX デバイスから素材を取り込む

SxS メモリーカードから素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
XDCAM EX デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
SxS メモリーカード内のファイルを、フォルダー構造を保持したまま PC のハードディスクにコピーしている場合も、同様に取り込むことができます。

• 複数の SxS メモリーカードをまたいで記録されている素材を 1 つのクリップとして取り込む場合は、あらかじめ、XDCAM EX Clip Browser ソフトウェアでクリップを連結しておいてください。XDCAM EX Clip Browser については、XDCAM EX デバイスに付属のマニュアル等を参照してください。

***1* ソースブラウザーのフォルダービューで、[XDCAM EX] のツリーをクリックする**

***2* ドライブをクリックする**

SxS メモリーカード内の情報がクリップビューに表示されます。

• SxS メモリーカード内のファイルを、PC のハードディスクにコピーしている場合は、[XDCAM EX] を右クリックし、[フォルダーを開く] をクリックして参照先を指定してください。
ソースブラウザーのツリー表示から参照先を追加した場合のみ、フォルダーを右クリックし、[フォルダーの削除] をクリックして、ツリー表示から参照先を削除できます。実際のフォルダーは削除されません。

• デバイスの情報を更新する場合は、[XDCAM EX] を右クリックし、[最新の状態に更新] をクリックします。

***3* 取り込むクリップを選び、ソースブラウザーの [ビンへ登録と転送] をクリックする**



クリップがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ P168

その他の方法

• 取り込むクリップを右クリックし、[ビンへ登録と転送] をクリックします。

• Take クリップはシーケンスクリップとして、ビンのカレントフォルダーに登録されます。

GF 素材を取り込む

GF デバイス内の素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
GF デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにコピーした GF 素材も同様に取り込むことができます。素材は、デバイス内のフォルダー構造を保持したままコピーしてください。

ご注意

• あらかじめ、GF デバイスに付属のドライバー類をインストールしておいてください。

1 ソースブラウザーのフォルダービューで、［GF］のツリーをクリックし、ドライブまたは参照先フォルダーのツリーをクリックする

2 ［My BinXXX］または［PlayList］をクリックする

GF 素材がクリップビューに表示されます。

• ソースブラウザーのフォルダービューで、一時的に参照先フォルダーを追加できます。［GF］を右クリックし、［フォルダーを開く］をクリックします。
• ソースブラウザーで一時的に参照先を追加した場合は、フォルダーを右クリックし、［フォルダーの削除］をクリックして参照先を削除できます。実際のフォルダーは削除されません。
• 参照先の情報を更新する場合は、［GF］を右クリックし、［最新の状態に更新］をクリックします。

3 取り込むクリップまたはプレイリストを選び、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする



クリップまたはプレイリストがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶P168

その他の方法

• 取り込むクリップまたはプレイリストを右クリックし、［ビンへ登録と転送］をクリックします。

• プレイリストはシーケンスクリップとして、ビンのカレントフォルダーに登録されます。
• GF デバイス内のファイルに In 点、Out 点を設定し、必要部分のみをハードディスクに転送する「部分転送」ができます。

必要な部分だけを転送する ▶P171

Infinity 素材を取り込む

Infinity デバイス内の素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
Infinity デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにコピーした Infinity 素材も同様に取り込むことができます。素材は、デバイス内のフォルダー構造を保持したままコピーしてください。

ご注意

• あらかじめ、Infinity デバイスに付属のドライバー類をインストールしておいてください。

1 ソースブラウザーのフォルダービューで、［Infinity］のツリーをクリックし、ドライブまたは参照先フォルダーのツリーをクリックする

2 ［クリップ］または［プレイリスト］をクリックする

Infinity 素材がクリップビューに表示されます。

• ソースブラウザーのフォルダービューで、一時的に参照先フォルダーを追加できます。［Infinity］を右クリックし、［フォルダーを開く］をクリックします。
• ソースブラウザーで一時的に参照先を追加した場合は、フォルダーを右クリックし、［フォルダーの削除］をクリックして参照先を削除できます。実際のフォルダーは削除されません。
• 参照先の情報を更新する場合は、［Infinity］を右クリックし、［最新の状態に更新］をクリックします。

3　取り込むクリップまたはプレイリストを選び、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする



クリップまたはプレイリストがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ P168

その他の方法

- 取り込むクリップまたはプレイリストを右クリックし、［ビンへ登録と転送］をクリックします。

- JPEG2000 形式のクリップを取り込むときにデコードするレイヤーやダウンサンプルの設定ができます。
  MXF デコーダー設定 ▶ P83
  - プレイリストはシーケンスクリップとして、ビンのカレントフォルダーに登録されます。
  - Infinity デバイス内のファイルに In 点、Out 点を設定し、必要部分のみをハードディスクに転送する「部分転送」ができます。
    必要な部分だけを転送する ▶ P171

サーバーから K2 素材を取り込む

FTP 経由で K2 Media サーバーにある GXF ファイルをダウンロードし、MXF ファイルに変換して取り込み、ビンに登録します。

ご注意

- あらかじめ、FTP サーバーへの接続や K2 Media サーバーに接続するときに許可する項目について設定しておいてください。

K2（FTP）接続先設定 ▶ P82
K2 ブラウザー設定 ▶ P82

1　ソースブラウザーのフォルダービューで、［K2（FTP)］のツリーをクリックし、接続先をクリックする

サーバー上の情報がクリップビューに表示されます。

- サーバーの情報を更新する場合は、接続先を右クリックし、［最新の状態に更新］をクリックします。

2　取り込むクリップを選んで右クリックし、［ビンへ登録と転送］をクリックする

クリップがビンに登録されると同時に、バックグラウンドでハードディスクへのデータ転送 • 変換が開始されます。

クリップの転送 • 変換中は、ビンのクリップのアイコンに［H］の文字が表示されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ P168

クリップは転送 • 変換中でも EDIUS で編集することができます。

- K2 ブラウザー設定で、［クリップの名前変更と削除を許可する］にチェックを入れている場合は、ソースブラウザーのクリップビューで次の操作ができます。
  - クリップ名をクリックし、クリップ名を変更できます。
  - クリップを右クリックし、［登録の解除］をクリックしてクリップを削除できます。

ご注意

- クリップビューでクリップを右クリックし、［登録の解除］をクリックしてクリップを削除すると、サーバー上のファイルも削除されます。

PC 内の K2 素材を変換して取り込む

PC のハードディスクにコピーした K2 素材を、MXF ファイルに変換してビンに登録することができます。

1　ソースブラウザーのフォルダービューで、［K2（FTP)］をクリックする

2　ソースブラウザーの［ファイル変換］をクリックする



その他の方法

• ソースブラウザーのフォルダービューで、［K2（FTP)］を右クリックし、［ファイル変換］をクリックします。

***3* GXF ファイルを選び、［開く］をクリックする**

複数の GXF ファイルを選択することもできます。
クリップがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで MXF ファイルへの変換が開始されます。
バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ***▶P168***
クリップは変換中でも EDIUS で編集することができます。

P2 素材を取り込む

P2 素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
P2 デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにコピーした P2 素材も同様に取り込むことができます。素材は、デバイス内のフォルダー構造を保持したままコピーしてください。

• 3D P2 形式の素材を取り込むこともできます。2 枚の P2 カードをスロットに挿入してください。
立体視素材を取り込む ***▶P168***

ご注意

• あらかじめ、P2 デバイスに付属のドライバー類をインストールしておいてください。

***1* ソースブラウザーのフォルダービューで、［P2］のツリーをクリックする**

***2* ドライブまたは参照先フォルダーをクリックする**

P2 素材がクリップビューに表示されます。

• ソースブラウザーのフォルダービューで、一時的に参照先フォルダーを追加できます。［P2］を右クリックし、［フォルダーを開く］をクリックします。
• ソースブラウザーで一時的に参照先を追加した場合は、フォルダーを右クリックし、［フォルダーの削除］をクリックして参照先を削除できます。実際のフォルダーは削除されません。
• 参照先の情報を更新する場合は、［P2］を右クリックし、［最新の状態に更新］をクリックします。

***3* 取り込むクリップを選び、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする**



クリップをビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。
バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ***▶P168***

その他の方法

• 取り込むクリップを右クリックし、［ビンへ登録と転送］をクリックします。

• ビンに登録されるクリップ名は、P2 クリップにユーザークリップ名が設定されている場合は「ユーザークリップ名」、設定されていない場合は「クリップ名」となります。
• EDIUS での編集時は、P2 クリップは AVI クリップと同じように使用できます。ハードディスクからの編集の場合は、リアルタイムのパフォーマンスは同じ形式の AVI ファイルと同等になります。P2 ドライブから直接編集する場合は、DV のときで 2 ストリームリアルタイム、DVCPRO50 のときで 1 ストリームリアルタイムになります。（上記パフォーマンスは当社で測定したものです。CPU のパフォーマンスは、ご使用のシステムにより異なります。）
• P2 デバイス内のファイルに In 点、Out 点を設定し、必要部分のみをハードディスクに転送する「部分転送」ができます。
必要な部分だけを転送する ***▶P171***

XDCAM デバイスから取り込む

XDCAM 素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
XDCAM デバイスから素材を取り込む場合は、デバイスを PC に IEEE1394 経由で接続し、電源が入っていることを確認します。

PC のハードディスクにコピーした XDCAM 素材や、USB メモリーに記録されているプロキシクリップも、同様に取り込むことができます。素材を PC のハードディスクにコピーする際は、デバイス内のフォルダー構造を保持したままコピーしてください。
取り込み時の設定は、［システム設定］の［インポーター / エクスポーター］→［XDCAM］→［ブラウザー］で確認・変更できます。
XDCAM ブラウザー設定 ▶ ***P86***

- IEEE1394 接続方法については XDCAM 同梱のマニュアルを参照してください。
- SAM モードに対応しています。

ご注意

- あらかじめ、XDCAM デバイスに付属のドライバー類をインストールしておいてください。

1　ソースブラウザーのフォルダービューで、［XDCAM］のツリーをクリックする

2　ドライブまたは参照先フォルダーをクリックする
XDCAM 素材がクリップビューに表示されます。

- ソースブラウザーのフォルダービューで、一時的に参照先フォルダーを追加できます。［XDCAM］を右クリックし、［フォルダーを開く］をクリックします。
- ソースブラウザーで一時的に参照先を追加した場合は、フォルダーを右クリックし、［フォルダーの削除］をクリックして参照先を削除できます。実際のフォルダーは削除されません。
- 参照先の情報を更新する場合は、［XDCAM］を右クリックし、［最新の状態に更新］をクリックします。クリップのサムネイル表示に時間がかかる場合、キーボードの［Esc］を押して、一覧の更新を中止できます。

3　取り込むクリップを選び、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする



クリップがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。
バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ ***P168***
クリップは転送中でも EDIUS で編集することができます。

その他の方法

- 取り込むクリップを右クリックし、［ビンへ登録と転送］→クリップ種別をクリックします。

- XDCAM デバイス内のファイルに In 点、Out 点を設定し、必要部分のみをハードディスクに転送する「部分転送」ができます。XDCAM クリップの部分転送を行うときにハイレゾデータの保存場所と接続されていない場合は、メッセージが表示されます。ディスクの挿入を行い、[OK] をクリックします。
  必要な部分だけを転送する ▶ ***P171***

サーバーから XDCAM 素材を取り込む

FTP 経由で XDCAM 素材を取り込み、ビンに登録します。
取り込み時の設定は、［システム設定］の［インポーター / エクスポーター］→［XDCAM］→［ブラウザー］で確認・変更できます。
XDCAM ブラウザー設定 ▶ ***P86***

ご注意

- あらかじめ、FTP サーバーへの接続について設定しておいてください。
XDCAM 接続先設定 ▶ ***P85***

1　ソースブラウザーのフォルダービューで、［XDCAM］のツリーをクリックする

2　接続先をクリックする
サーバー上の情報がクリップビューに表示されます。

- サーバーの情報を更新する場合は、接続先を右クリックし、［最新の状態に更新］をクリックします。

3　取り込むクリップを選び、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする



クリップがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。
バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶P168
クリップは転送中でも EDIUS で編集することができます。

その他の方法

- 取り込むクリップを右クリックし、［ビンへ登録と転送］→ クリップ種別をクリックします。

- サーバー上の XDCAM ファイルに In 点、Out 点を設定し、必要部分のみをハードディスクに転送する「部分転送」ができます。XDCAM クリップの部分転送を行うときにハイレゾデータの保存場所と接続されていない場合は、メッセージが表示されます。FTP 接続設定を行い、[OK] をクリックします。
  必要な部分だけを転送する ▶P171

XDCAM 素材をタイムラインへ配置と同時にダウンロード

FTP サーバー上の XDCAM クリップや XDCAM デバイス内のクリップを、ビンへ登録せずに直接タイムラインへ配置すると、同時に PC のハードディスクへデータの転送が開始されます。このとき転送されるデータ（プロキシ / ハイレゾ）は、［システム設定］の［インポーター / エクスポーター］→［XDCAM］→［ブラウザー］の［ダウンロード設定］で確認・変更できます。
XDCAM ブラウザー設定 ▶P86

ご注意

- XDCAM 素材をタイムラインへ配置と同時にダウンロードできるのは、ソースブラウザー上のボタン操作、またはクリップの右クリックメニューの操作のみです。
  また、クリップのタイムラインへのドラッグ & ドロップ操作で配置した場合は、PC のハードディスクに転送されずに、XDCAM デバイスのプロキシを直接参照します。

1　クリップを配置するトラックのチャンネルの振り分けを設定する
チャンネルの振り分けを設定する ▶P225

2　クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3　ソースブラウザーのフォルダービューで、［XDCAM］のツリーをクリックする

4　ドライブまたは接続先をクリックする

5　クリップを選び、ソースブラウザーの［タイムラインへ配置］をクリックする



その他の方法

- 取り込むクリップを右クリックし、［タイムラインへ貼り付け］→ 項目をクリックします。

XF 素材を取り込む

XF 素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。
XF デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにコピーした XF 素材も同様に取り込むことができます。素材は、デバイス内のフォルダー構造を保持したままコピーしてください。

ご注意

- あらかじめ、XF デバイスに付属のドライバー類をインストールしておいてください。

1　ソースブラウザーのフォルダービューで、［XF］のツリーをクリックする

2　ドライブまたは参照先フォルダーをクリックする
XF 素材がクリップビューに表示されます。

- ソースブラウザーのフォルダービューで、一時的に参照先フォルダーを追加できます。［XF］を右クリックし、［フォルダーを開く］をクリックします。
- ソースブラウザーで一時的に参照先を追加した場合は、フォルダーを右クリックし、［フォルダーの削除］をクリックして、ツリー表示から参照先を削除できます。実際のフォルダーは削除されません。
- 参照先の情報を更新する場合は、［XF］を右クリックし、［最新の状態に更新］をクリックします。

3　取り込むクリップまたはプレイリストを選び、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする



クリップまたはプレイリストがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ ***P168***

その他の方法

- 取り込むクリップまたはプレイリストを右クリックし、［ビンへ登録と転送］をクリックします。

- 複数のメディアをまたいで記録されているクリップは、シーケンスクリップとしてビンのカレントフォルダーに登録されます。
- XF デバイス内のファイルに In 点、Out 点を設定し、必要部分のみをハードディスクに転送する「部分転送」ができます。

必要な部分だけを転送する ▶ ***P171***

立体視素材を取り込む

ファイルベースで記録されている立体視素材を PC に転送すると同時にビンに登録します。

例：
3D P2 形式の素材を取り込む場合

***1*　2 枚の P2 カードをスロットに挿入する**

***2*　ソースブラウザーのフォルダービューで、［P2］のツリーをクリックする**

***3*　［立体視］と表示されているドライブをクリックする**

立体視素材がクリップビューに表示されます。立体視素材は「S」のアイコンが付いています。

***4*　［L］または［R］のフォルダー内の取り込むクリップを選び、ソースブラウザーの［ビンへ登録と転送］をクリックする**



立体視クリップがビンに登録されると同時に、バックグラウンドで PC へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ ***P168***

- ［立体視］と表示されていないドライブから素材を取り込んだ場合は、L 側または R 側の素材が個別に取り込まれます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認

ファイルの転送などのバックグラウンドで実行される処理（バックグラウンドジョブ）の進行状況を確認したり、処理を一時停止 / 再開したりする方法について説明します。
バックグラウンドジョブの進行状況は、タイムラインウィンドウのステータスバーやクリップの表示で確認することができます。

タイムラインウィンドウのステータスバー表示

バックグラウンドジョブの現在の状態を示すアイコンとジョブの個数が表示されます。

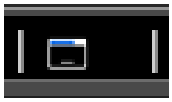
実行中

バックグラウンドジョブが実行中のときに表示されます。シーク情報の作成やオーディオウェーブフォーム作成など EDIUS が自動的に行うジョブの実行中もアイコンが表示されます。



待機中 / 停止中

バックグラウンドジョブがないとき / バックグラウンドジョブを中止したときに表示されます。



一時停止中

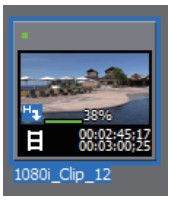
バックグラウンドジョブを一時停止しているときに表示されます。



ビンのクリップ表示

バックグラウンドジョブ実行中を示すアイコンが表示され、進行状況がプログレスバーとパーセントで表示されます。

例：
ビンに登録したクリップをプロジェクトフォルダーに転送中



転送状況の詳細表示

［バックグラウンドジョブ］ダイアログでは、転送状況の詳細の確認や、バックグラウンドジョブの一時停止や削除などの操作ができます。

1　ソースブラウザーの［バックグラウンドジョブの表示］をクリックする



［バックグラウンドジョブ］ダイアログが表示されます。

［バックグラウンドジョブ］ダイアログ▶P170

その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［バックグラウンドジョブ］をクリックします。

ご注意

- 実行が完了していないバックグラウンドジョブが存在する状態で、シーケンスのインポートやコンソリデート、プロジェクトファイルを閉じるなどの操作を行った場合、バックグラウンドジョブに対する処理を確認するメッセージが表示されます。
［完了していないジョブの情報を表示］をクリックすると、［バックグラウンドジョブ］ダイアログが表示されます。［完了していないジョブを破棄して閉じる］をクリックすると、すべてのジョブが削除されます。

• Audio CD/DVD からデータを転送する場合、バックグラウンドジョブの実行を中止すると、中止と同時にジョブ一覧からジョブが削除されます。

[バックグラウンドジョブ] ダイアログ

ジョブ一覧	実行中 / 実行待ちのジョブが一覧で表示されます。 ジョブの実行を中止する場合は、ジョブを選んで右クリックし、[中止] または [すべて中止] をクリックします。 ジョブを削除する場合は、ジョブを選んで右クリックし、[削除] をクリックします。 ジョブの実行を一時停止したり、再開する場合は、ジョブを選んで右クリックし、[一時停止] または [再実行] をクリックします。
[再生中はバックグラウンドジョブの処理を一時停止する]	チェックを入れると、プレーヤーやタイムラインを再生中はジョブの実行を一時停止します。
[一時停止] / [再開]	ジョブを選んでクリックすると、すべてのジョブの実行を一時停止 / 再開します。
[閉じる]	[バックグラウンドジョブ] ダイアログを閉じます。 ダイアログを閉じても、バックグラウンドジョブの実行状況への影響はありません。

ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルを直接読み込む

ソースブラウザーと連携する外部機器内の素材を PC に転送せずに、直接ビンへ登録したり、タイムラインへ配置する方法について説明しています。

各種デバイスから直接ビンへ登録

各種デバイス内のクリップを PC のハードディスクに転送せずに、直接ビンに登録します。

ご注意

• CD/DVD 内の素材を直接参照して読み込むことはできません。
• FTP サーバー上の XDCAM 素材を直接ビンに登録することはできません。

1　ソースブラウザーでクリップを選び、[ビンへ登録] をクリックする

ソースブラウザーで各デバイスを参照するには、“ ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルをコピーして取り込む ” の各デバイスからの取り込み手順を参照してください。

デジタルカメラから取り込む ▶ P161
XDCAM EX デバイスから素材を取り込む ▶ P162
GF 素材を取り込む ▶ P163
Infinity 素材を取り込む ▶ P163
P2 素材を取り込む ▶ P165
XDCAM デバイスから取り込む ▶ P165
XF 素材を取り込む ▶ P167



その他の方法

• 取り込むクリップを右クリックし、[ビンへ登録] をクリックします。
• 取り込むクリップをビンにドラッグ & ドロップします。

• XDCAM EX Clip Browser から XDCAM EX クリップを直接ビンへ登録できます。XDCAM EX Clip Browser のエクスプローラーウィンドウからビンウィンドウへクリップをドラッグ & ドロップします。

ご注意

• デバイスとの接続が解除された場合は、オフラインクリップとなります。
オフラインクリップの復元 ▶P67

各種デバイスから直接タイムラインへ配置

各種デバイス内のクリップを PC のハードディスクに転送せずに、直接タイムラインへ配置します。

• FTP サーバー上の XDCAM 素材を直接タイムラインへ配置と同時にダウンロードすることができます。
XDCAM 素材をタイムラインへ配置と同時にダウンロード ▶P167

ご注意

• CD/DVD 内の素材を直接参照してタイムラインへ配置することはできません。

1　クリップを配置するトラックのチャンネルの振り分けを設定する
チャンネルの振り分けを設定する ▶P225

2　クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3　ソースブラウザーでクリップを選び、［タイムラインへ配置］をクリックする
ソースブラウザーで各デバイスを参照するには、“ ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルをコピーして取り込む ” の各デバイスからの取り込み手順を参照してください。
デジタルカメラから取り込む ▶P161
XDCAM EX デバイスから素材を取り込む ▶P162
GF 素材を取り込む ▶P163
Infinity 素材を取り込む ▶P163
P2 素材を取り込む ▶P165
XDCAM デバイスから取り込む ▶P165
XF 素材を取り込む ▶P167



その他の方法

• 取り込むクリップを右クリックし、［タイムラインへ貼り付け］をクリックします。
• 取り込むクリップをタイムラインにドラッグ & ドロップします。

ご注意

• デバイスとの接続が解除された場合は、オフラインクリップとなります。
オフラインクリップの復元 ▶P67

必要な部分だけを転送する

Grass Valley HQ や DV コーデックの AVI ファイルなどを PC のハードディスクに取り込むとき、必要な部分のみをコピーすることができます。

ご注意

• CD/DVD 内の素材を部分的にコピーして取り込むことはできません。
• AVCHD カメラやデジタルカメラなどのリムーバブルメディア、XDCAM EX の素材を部分的にコピーして取り込むことはできません。

タイムラインへの追加・ビンへの登録時に自動で部分転送

デバイス内のファイルをプレーヤーで表示して In/Out 点を設定後、タイムラインやビンに取り込むときに、In-Out 点間のデータを自動的にハードディスクにコピーするように設定できます。
プレーヤーのクリップをビンに登録 ▶P179
In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】 ▶P179
クリップに In 点、Out 点を設定して配置 ▶P230

ご注意

- 部分転送に未対応の素材の場合は、この操作では転送されず、直接ビン • タイムラインに追加されます。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2*　［素材］のツリーをクリックし、［部分転送］をクリックする**

***3*　［対象素材］を選び、［部分転送の自動実行］の必要な項目にチェックを入れる**

［対象素材］	部分転送する対象の素材を選びます。 ［リムーバブルメディアのみ］を選ぶと、デバイス内のファイルを直接参照しているクリップのみを部分転送の対象とします。 ［リムーバブルメディアとハードディスク］を選ぶと、デバイス内のファイルを直接参照しているクリップに加えて、ハードディスクのファイルを参照しているクリップも部分転送の対象とします。［プロジェクトフォルダーと同一のドライブは除く］のチェックをはずすと、プロジェクトフォルダー下にあるクリップも部分転送の対象とします。
［部分転送の自動実行］	**［プレーヤーからタイムラインへ追加したとき］** チェックを入れると、プレーヤーに表示しているクリップをタイムラインに配置したときに部分転送を行います。 **［プレーヤーからビンへ追加したとき］** チェックを入れると、プレーヤーに表示しているクリップをビンに追加したときに部分転送を行います。
［マージン］	付加するマージンを設定します。

***4*　[OK] をクリックする**

***5*　デバイス内のファイルをプレーヤーで表示し、In 点、Out 点を設定する**

***6*　クリップをボタン操作でタイムライン / ビンに追加する**



設定にしたがい、自動的に部分転送されます。
部分転送されたファイルは、プロジェクトフォルダー下の「Transferred」フォルダーに保存されます。

ご注意

- プレーヤーからドラッグ & ドロップでタイムラインまたはビンに追加した場合、自動では部分転送されません。
- BD 内の素材をタイムライン • ビンに追加する場合、プレーヤーで In 点 •Out 点を設定していなくても、チャプターを In/Out 点として自動的に部分転送される場合があります。

必要な部分を転送

各デバイス内のファイルを直接参照しているクリップがある場合、使用している部分のみを一括でハードディスクにコピーできます。

***1*　メニューバーの［ファイル］をクリックし、［部分転送］→項目をクリックする**

バックグラウンドで部分転送が開始され、転送されたファイルがプロジェクトフォルダー下に保存されます。
転送を中止する場合は、［バックグラウンドジョブ］ダイアログでジョブを選んで右クリックし、［中止］または［すべて中止］をクリックします。

［バックグラウンドジョブ］ダイアログ▶P170

- 部分転送に未対応の素材の場合はメッセージが表示され、素材全体を転送するかどうかを選べます。
- 部分転送後のクリップがオフラインクリップになった場合、［クリップの復元と転送］ダイアログの［復元方法］のリストから［不足分の再転送］または［オリジナルに戻す］が選べます。
- EDIUS 5 で部分転送したクリップを使用している場合、元のクリップに戻すことができます。
  部分転送したクリップを右クリックし、［部分転送クリップを元のクリップへ戻す］をクリックします。デバイス内のファイルを直接参照しているクリップを部分転送した場合は、リンク先が転送後のファイルからデバイス内のファイルに戻ります。

素材の再生

素材を再生して確認する

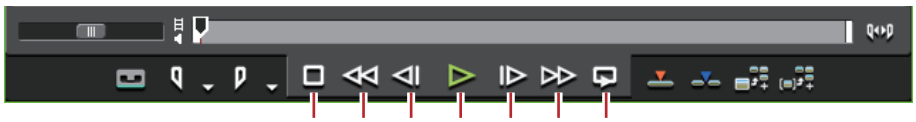
プレーヤーの操作ボタンで再生

プレーヤーの操作ボタンを使って素材の再生やフレーム単位での移動などができます。
レコーダーの操作ボタンで再生 ▶ ***P286***
操作ボタンの設定 ▶ ***P120***

***1*　プレーヤーの［再生］をクリックする**
プレーヤーで再生が始まります。

***2*　プレーヤーの［停止］をクリックする**
再生が停止します。

プレーヤーの操作ボタン



(1)	**［停止］**	再生を停止します。 **［K］、［Shift］＋［↓］**
(2)	**［巻き戻し］**	巻き戻します。クリックするたびに逆方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 **［J］** *1
(3)	**［前のフレーム］**	クリックするたびに逆方向に 1 フレームずつ戻します。クリックしたままの状態を維持すると、逆方向に等速再生します。デッキ操作の場合はコマ戻しします。 **［←］**
(4)	**［再生］**	正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。再度クリックすると再生します。 **［Enter］、［Space］**
(5)	**［次のフレーム］**	クリックするたびに正方向に 1 フレームずつ進めます。クリックしたままの状態を維持すると、正方向に等速再生します。デッキ操作の場合はコマ送りします。 **［→］**
(6)	**［早送り］**	早送りします。クリックするたびに 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 **［L］** *2
(7)	**［ループ再生］** *3	In-Out 点間を繰り返し再生します。In 点を設定していない場合は最初から、また Out 点を設定していない場合は、最後までを繰り返し再生します。 オーディオの In 点と Out 点を設定している場合は、ビデオの In 点と Out 点を合わせた最前端から最後端までを再生します。 **［Ctrl］＋［Space］**

*1　キーボードの［J］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて巻き戻します。［L］を押すと減速します。停止中に押すと、逆方向に等速再生します。
*2　キーボードの［L］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて早送りします。［J］を押すと減速します。停止中に押すと、正方向に等速再生します。
*3　外部素材はループ再生できません。［ループ再生］は［一時停止］に置き換わります。

ご注意

- デッキ操作の場合、デッキによっては早送り、巻き戻しなどの操作が制限されます。また、［ループ再生］は一時停止として機能します。

シャトル / スライダーで再生

プレーヤーのシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。

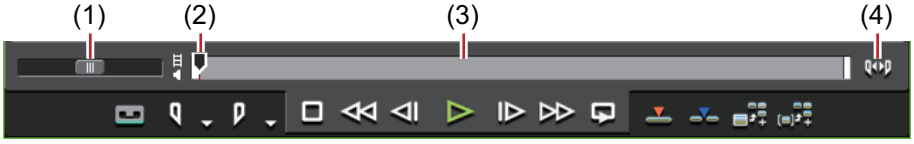
ご注意

- キャプチャされていない素材は、スライダーで再生操作できません。

***1*　シャトル / スライダーをドラッグする**

プレーヤーに、スライダーの位置のフレームが表示されます。

シャトル / スライダー



(1)	**シャトル**	シャトルを右にドラッグすると正方向に、左にドラッグすると逆方向に再生します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り、一時停止します。再生速度は正方向、逆方向ともに 1/20 ～ 16 倍速の 21 段階です。
(2)	**スライダー**	ポジションバーの任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。
(3)	**ポジションバー**	プレーヤーで表示している素材のタイムラインを示します。
(4)	**［表示範囲の切り替え］**	プレーヤーで表示する範囲を、In-Out 点間のみ、または素材全体に切り替えます。

その他の方法

- シャトル（早送り）：**［Ctrl］＋ ［L］**（キーボードの［Ctrl］＋ ［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］＋ ［J］を押すと、減速します。）
- シャトル（巻戻し）：**［Ctrl］＋ ［J］**（キーボードの［Ctrl］＋ ［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］＋ ［L］を押すと、減速します。）

マウスで再生【マウスジェスチャ】

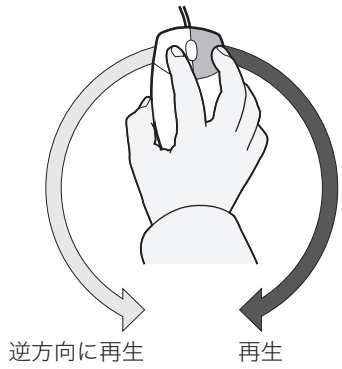
プレーヤーの上でマウスを動かして再生できます。

ご注意

- デッキモードで表示している素材は、マウスで再生操作できません。

1　プレーヤー上にマウスカーソルを置き、右クリックしたまま円を描くようにマウスを動かす

時計回りに円を描くと正方向に再生、反時計回りに円を描くと逆方向に再生します。再生速度はマウスの操作に比例して変化します。



その他の方法

- プレーヤー上にマウスカーソルを置き、マウスホイールを回転させます。

クリップをプレーヤーで表示

ビンに登録されたクリップや、ソースブラウザーで表示している素材をプレーヤーで表示します。

ご注意

- ソースブラウザーで表示しているクリップの場合、外部機器やクリップの状態によっては、クリップをプレーヤーで表示できない場合があります。

1　クリップビューのクリップを選び、ビンまたはソースブラウザーの［プレーヤーで表示］をクリックする

例：
ビンの場合



例：
ソースブラウザーの場合



2　プレーヤーの［再生］をクリックする



プレーヤーの操作ボタンで再生 ▶P173

その他の方法

- クリップをドラッグしてプレーヤーのスクリーン上へドロップします。
- クリップを右クリックし、［プレーヤーで表示］をクリックします。
- クリップをダブルクリックします。
- クリップを選び、［Enter］を押します。

素材に In 点、Out 点を設定する

素材に In 点、Out 点を設定する方法について説明しています。

ご注意

- キャプチャされていない素材は、In 点、Out 点の設定 / 削除以外はできません。

In 点、Out 点の設定

素材の In（開始）点、Out（終了）点を指定します。あらかじめ In 点、Out 点を指定しておくと、その間のみキャプチャしたりタイムラインに配置したりすることができます。



(1) In 点の設定

(2) Out 点の設定

1 素材を再生し、In 点にするフレームでプレーヤーの［In 点の設定］をクリックする

2 続けて再生し、Out 点にするフレームでプレーヤーの［Out 点の設定］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［In 点の設定］または［Out 点の設定］をクリックします。
- プレーヤー のスライダーを右クリックし、［In 点の設定］または［Out 点の設定］をクリックします。
- プレーヤーの［In］または［Out］のタイムコードをクリックし、数値を入力します。
- クリップマーカーの位置に In 点、Out 点を設定したい場合は、プレーヤーのスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、［In 点の設定］または［Out 点の設定］をクリックします。
- In 点の設定：**[I]**
- Out 点の設定：**[O]**

- ビンに登録されているクリップや、ソースブラウザーからプレーヤーに表示しているクリップの場合、In スライダー、Out スライダーをドラッグして In 点、Out 点の位置を変更することができます。



  - Out 点を In 点より前に設定した場合、In-Out 点間のポジションバーが赤色に変わり、プレーヤーのタイムコードの一部が赤色で表示されます。
  - 設定した In 点または Out 点を基準にデュレーションを変更できます。プレーヤーの［Dur］のタイムコードをクリックし、数値を入力します。
  - ビンに登録されているクリップの In 点または Out 点を追加、変更、削除すると、自動的にビンのクリップに反映されます。編集する前の情報を残しておきたい場合は、編集する前に別のクリップとしてビンに登録してください。

    In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】▶P179

ビデオ / オーディオの In 点、Out 点設定

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点、Out 点を別々に設定できます。

ご注意

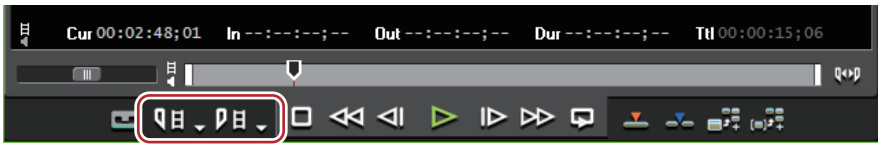
- キャプチャされていない素材は、ビデオとオーディオ別々に In 点、Out 点を設定することはできません。

1 タイムコードのビデオ / オーディオマークをクリックする



ビデオ / オーディオマークの表示は、クリックするごとにオン / オフが切り替わります。In 点、Out 点を設定したい方のマークを表示させます。

例：
ビデオの In 点、Out 点を設定する場合



プレーヤーの［In 点の設定］（［Out 点の設定］）が［ビデオの In 点の設定］（［オーディオの In 点の設定］）または［ビデオの Out 点の設定］（［オーディオの Out 点の設定］）に変わります。

 （）：ビデオ（オーディオ）の In 点の設定

 （）：ビデオ（オーディオ）の Out 点の設定

2　クリップを再生し、In 点にするフレームで、プレーヤーの［ビデオの In 点の設定］（［オーディオの In 点の設定］）をクリックする



ポジションバーが上下 2 段に分割されます。上段はビデオ部分、下段はオーディオ部分を示します。

3　続けて再生し、Out 点にするフレームでプレーヤーの［ビデオの Out 点の設定］（［オーディオの Out 点の設定］）をクリックする

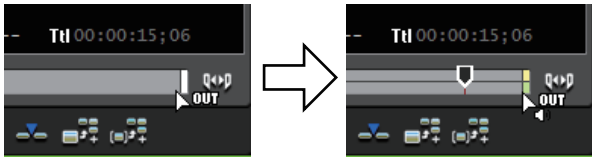
その他の方法

- In 点にするフレームでプレーヤーの［In 点の設定］（［Out 点の設定］）のリストボタンをクリックし、［ビデオの In 点の設定］（［オーディオの In 点の設定］）をクリックします。Out 点にするフレームで［ビデオの Out 点の設定］（［オーディオの Out 点の設定］）をクリックします。
- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［オーディオ In 点の設定］または［オーディオ Out 点の設定］をクリックします。
- プレーヤーのスライダーを右クリックし、［ビデオの In 点の設定］（［オーディオの In 点の設定］）または［ビデオの Out 点の設定］（［オーディオの Out 点の設定］）をクリックします。
- オーディオの In/Out 点の設定：**［U］**/**［P］**
- クリップマーカーの位置にビデオまたはオーディオの In 点、Out 点を設定したい場合は、プレーヤー のスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、［ビデオの In 点の設定］（［オーディオの In 点の設定］）または［ビデオの Out 点の設定］（［オーディオの Out 点の設定］）をクリックします。

- ビデオ（オーディオ）部分の In スライダー、Out スライダーをドラッグしてビデオ（オーディオ）の In 点、Out 点を調整することができます。ビデオ部分のスライダーをドラッグした場合は、次のように表示されます。



- ポジションバーの左端または右端にマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が変わります。その位置でキーボードの［Ctrl］を押しながらクリックすると、ポジションバーが上下 2 段に分割されます。ビデオ部分のスライダーをドラッグした場合は、次のように表示されます。



- ビデオのみ、またはオーディオのみ In 点、Out 点を設定した場合は、ビデオ（オーディオ）部分のみをトラックに配置できます。ビデオとオーディオの In 点、Out 点をそれぞれ設定した場合は、両方のクリップをまとめて 1 つのクリップとしてタイムラインへ配置できます。
- ビンに登録されているクリップのビデオ / オーディオの In 点または Out 点を追加、変更、削除すると、自動的にビンのクリップに反映されます。編集する前の情報を残しておきたい場合は、編集する前に別のクリップとしてビンに登録してください。

In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】▶P179

ご注意

- ビデオ（オーディオ）部分に In 点、Out 点を設定した場合、オーディオ（ビデオ）部分の情報は認識しません。

In-Out 点間を再生【ループ再生】

クリップの In-Out 点間を繰り返し再生します。再生は、スライダーの現在位置から開始します。
シャトル / スライダーで再生 ▶P174

ご注意

- デッキモードで表示している素材は、ループ再生はできません。

1　プレーヤーの［ループ再生］をクリックする



再生は、スライダーの現在位置から開始します。

その他の方法

- In-Out 点間を再生：**［Ctrl］+ ［Space］**

In 点、Out 点へ移動

ポジションバーのスライダーを In（Out）点へ移動します。
シャトル / スライダーで再生 ▶P174

1　プレーヤーの［In 点の設定］（［Out 点の設定］）のリストボタンをクリックする



2　［In 点へ移動］（［Out 点へ移動］）をクリックする

ビデオ、オーディオの In（Out）点へ移動する場合は、［ビデオの In 点へ移動］（［ビデオの Out 点へ移動］）または［オーディオの In 点へ移動］（［オーディオの Out 点へ移動］）をクリックします。

その他の方法

- キーボードの［Shift］を押しながら［In 点の設定］（［Out 点の設定］）をクリックします。［オーディオの In 点へ移動］（［ビデオの Out 点の設定］）または［オーディオの In 点の設定］（［オーディオの Out 点の設定］）の場合も同様です。
- プレーヤーのスライダーを右クリックし、［In 点へ移動］（［Out 点へ移動］）をクリックします。ビデオ、オーディオの In（Out）点へ移動する場合は、［ビデオの In 点へ移動］（［ビデオの Out 点へ移動］）または［オーディオの In 点へ移動］（［オーディオの Out 点へ移動］）をクリックします。
- In 点へ移動：**［Q］/［Shift］+ ［I］**
- Out 点へ移動：**［W］/［Shift］+ ［O］**
- オーディオの In 点へ移動：**［Shift］+ ［U］**
- オーディオの Out 点へ移動：**［Shift］+ ［P］**

In 点、Out 点の削除

In（Out）点を削除します。

1　プレーヤーの［In 点の設定］（［Out 点の設定］）のリストボタンをクリックする



2　［In 点の削除］（［Out 点の削除］）をクリックする

その他の方法

- ファイルモードで表示している素材の場合は、スライダーを In（Out）点に移動し、キーボードの［Shift］を押しながら［In 点の設定］（［Out 点の設定］）をクリックします。［ビデオの In 点の設定］（［ビデオの Out 点の設定］）、［オーディオの In 点の設定］（［オーディオの Out 点の設定］）の場合も同様です。
- プレーヤー のスライダーを右クリックし、［In 点の削除］（［Out 点の削除］）をクリックします。ビデオ、オーディオの In（Out）点を削除する場合は、［ビデオの In 点の削除］（［ビデオの Out 点の削除］）または［オーディオの In 点の削除］（［オーディオの Out 点の削除］）をクリックします。
- In 点の削除：**［Alt］+ ［I］**
- Out 点の削除：**［Alt］+ ［O］**

プレーヤーに表示したクリップをビンに登録

プレーヤーのクリップをビンに登録

プレーヤーに表示したクリップをビンに登録します。

ご注意

- プレーヤーのデッキモードで表示している素材を、直接ビンに登録することはできません。
- ソースブラウザーからプレーヤーに表示したクリップをビンに登録する場合、登録されたクリップはデバイス内の素材を直接参照します。ビンに登録と同時に PC へ素材を転送する場合は、ソースブラウザーからビンへ登録と転送を行うか、部分転送を行ってください。

ソースブラウザーと連携する外部機器内のファイルをコピーして取り込む ▶P160
タイムラインへの追加・ビンへの登録時に自動で部分転送 ▶P171

1　クリップをプレーヤーで表示する

クリップをプレーヤーで表示 ▶P175

必要に応じて、In 点、Out 点を設定します。

2　プレーヤーの［プレーヤーのクリップをビンへ追加］をクリックする



その他の方法

- プレーヤーのクリップをビンへ右ドラッグ & ドロップし、［クリップを追加］をクリックします。
- プレーヤーのクリップをビンへ追加：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［B］**

In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】

クリップに設定した In 点、Out 点の範囲をサブクリップとしてコピーし、ビンに登録できます。
サブクリップは、元のクリップ（マスタークリップ）と同じ素材を参照します。

ご注意

- デッキモードで表示している素材からサブクリップを作成することはできません。
- オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分の In 点、Out 点を別々に設定したクリップからサブクリップを作成することはできません。

1　クリップをプレーヤーで表示し、In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点の設定 ▶P176

2　プレーヤーの［サブクリップとしてビンへ追加］をクリックする



「元のクリップ名 ―sub4 桁の連番」の名前でサブクリップが作成され、ビンに登録されます。

その他の方法

- プレーヤーのクリップをビンへ右ドラッグ & ドロップし、［サブクリップを追加］をクリックします。

- ソースブラウザーからクリップをビンに登録せずに、直接プレーヤーに表示してサブクリップを作成した場合、マスタークリップもビンに登録されます。
- サブクリップを作成するときに付加するマージンを、［ユーザー設定］の［素材］→［自動補正］で変更できます。
  ［自動補正］▶P98
- サブクリップを解除してマスタークリップに戻すには、ビンに登録されたサブクリップを右クリックし、［マスタークリップへ戻す］をクリックします。

6 章
ビンの操作

この章では、ビンでの操作のしかたについて説明しています。

ビンとクリップ

ビンのクリップについて

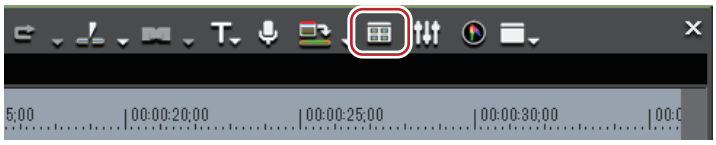
クリップはビンに登録して管理します。
ビンウィンドウの表示のしかたや登録できるクリップの種類について説明します。

ビンウィンドウの表示 / 非表示

ビンウィンドウの表示 / 非表示を切り替えます。

1　タイムラインの［ビンウィンドウの表示 / 非表示］をクリックする

［ビンウィンドウの表示 / 非表示］をクリックするたびに表示 / 非表示が切り替わります。



その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［ビン］をクリックします。
- ビンウィンドウの表示 / 非表示：**[B]**

- ビンウィンドウの表示 / 非表示を切り替えると、ビンウィンドウと結合しているソースブラウザーウィンドウやパレットのタブも一緒に表示 / 非表示が切り替わります。別々に表示 / 非表示を切り替えたい場合は、ウィンドウやパレットの結合を解除してください。
  ビンウィンドウ/ ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合 ▶P118

登録可能なクリップの種類

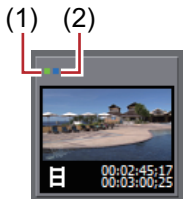
ビンに登録できるクリップについて説明します。

クリップ

ビンには下記のクリップを登録できます。
- ビデオクリップ
- ビデオサブクリップ
- 静止画クリップ
- オーディオクリップ
- オーディオサブクリップ
- 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（タイトル作成ソフトウェアで作成したクリップ）
- タイムラインシーケンスクリップ
- シーケンスクリップ

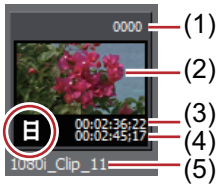
クリップの表示

共通部



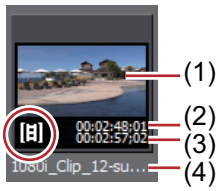
(1)	**タイムラインにクリップが存在する**	クリップがタイムラインに配置されている場合に表示されます。
(2)	**プロジェクトフォルダー下にクリップが存在する**	クリップが参照する素材ファイルが、プロジェクトフォルダー内にある場合に表示されます。

ビデオクリップ



(1)	**リールネーム**	リールネームが設定されている場合は表示されます。
(2)	**ポスターフレーム**	クリップの代表画です。
(3)	**開始タイムコード / ソース In 点タイムコード**	クリップの開始タイムコードが表示されます。 In 点が設定されている場合は、In 点タイムコードが表示されます。
(4)	**終了タイムコード / ソース Out 点タイムコード**	クリップの終了タイムコードが表示されます。 Out 点が設定されている場合は、クリップの Out 点タイムコードが表示されます。
(5)	**クリップ名**	自動的にファイル名が割り当てられます。

ビデオサブクリップ



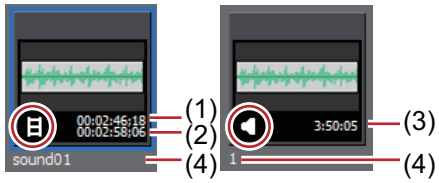
(1)	**ポスターフレーム**	クリップの代表画です。
(2)	**ソース In 点タイムコード**	クリップの In 点タイムコードが表示されます。
(3)	**ソース Out 点タイムコード**	クリップの Out 点タイムコードが表示されます。
(4)	**クリップ名**	自動的にファイル名が割り当てられます。

静止画クリップ



(1)	**サムネイル表示**	サムネイルが表示されます。
(2)	**デュレーション**	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3)	**クリップ名**	自動的にファイル名が割り当てられます。

オーディオクリップ



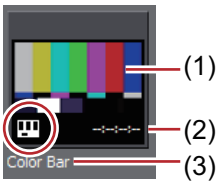
(1)	**開始タイムコード / ソース In 点タイムコード**	クリップの開始タイムコードが表示されます。 In 点が設定されている場合は、In 点タイムコードが表示されます。
(2)	**終了タイムコード / ソース Out 点タイムコード**	クリップの終了タイムコードが表示されます。 Out 点が設定されている場合は、クリップの Out 点タイムコードが表示されます。
(3)	**デュレーション**	ソースブラウザーで Audio CD 内を表示している場合などは、素材のデュレーションが表示されます。
(4)	**クリップ名**	自動的にファイル名が割り当てられます。

オーディオサブクリップ



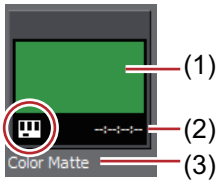
(1)	**ソース In 点タイムコード**	クリップの In 点タイムコードが表示されます。
(2)	**ソース Out 点タイムコード**	クリップの Out 点タイムコードが表示されます。
(3)	**クリップ名**	自動的にファイル名が割り当てられます。

カラーバークリップ



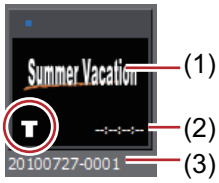
(1)	**サムネイル表示**	サムネイルが表示されます。
(2)	**デュレーション**	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3)	**クリップ名**	作成時のクリップ名は「Color Bar」となります。

カラーマットクリップ



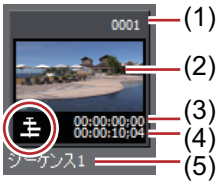
(1)	**サムネイル表示**	サムネイルが表示されます。
(2)	**デュレーション**	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。
(3)	**クリップ名**	作成時のクリップ名は「Color Matte」となります。

タイトルクリップ



(1)	**サムネイル表示**	サムネイルが表示されます。
(2)	**デュレーション**	作成した時点では、デュレーションは設定されていません。トラックに配置し、再度ビンに登録すると設定されます。アニメーションタイトルの場合、デュレーションは設定されています。
(3)	**クリップ名**	作成時のクリップ名はタイトル作成ソフトウェアで作成した名前となります。

タイムラインシーケンスクリップ



(1)	**リールネーム**	リールネームが設定されている場合は表示されます。

(2)	**ポスターフレーム**	クリップの代表画です。
(3)	**開始タイムコード / ソース In 点タイムコード**	クリップの開始タイムコードが表示されます。 In 点が設定されている場合は、In 点タイムコードが表示されます。
(4)	**終了タイムコード / ソース Out 点タイムコード**	クリップの終了タイムコードが表示されます。 Out 点が設定されている場合は、クリップの Out 点タイムコードが表示されます。
(5)	**クリップ名**	作成時に自動的に割り当てられます。

シーケンスクリップ



(1)	**リールネーム**	リールネームが設定されている場合は表示されます。
(2)	**ポスターフレーム**	クリップの代表画です。
(3)	**開始タイムコード / ソース In 点タイムコード**	クリップの開始タイムコードが表示されます。 In 点が設定されている場合は、In 点タイムコードが表示されます。
(4)	**終了タイムコード / ソース Out 点タイムコード**	クリップの終了タイムコードが表示されます。 Out 点が設定されている場合は、クリップの Out 点タイムコードが表示されます。
(5)	**クリップ名**	作成時に自動的に割り当てられます。

- クリップビューをクリップ表示したときに表示されるポスターフレームを、マウス操作で簡単に変更することができます。サムネイル上でマウスホイールを押したまま、マウスを左右に動かします。マウスホイールを離すと設定の変更を完了します。
- すでに作成されているタイトルファイルがある場合は、ビンの［クリップの追加］をクリックして［ファイルを開く］ダイアログを表示し、ファイルを開きます。タイトルファイルが用意されていない場合は、ビンの［タイトルの作成］をクリックし、タイトル作成ソフトウェアを起動してタイトルファイルを作成します。
- 次の操作で、クリップ名を変更することができます。
  - クリップを選び、クリップ名をクリックします。
  - クリップを右クリックし、［クリップ名の変更］をクリックします。
  - ビンウィンドウでクリップを選択した後の名前変更：**［F2］**

クリップを自動で登録する

付属の「EDIUS Watch Tool」で監視フォルダーを指定できます。「EDIUS Watch Tool」を起動中、指定したフォルダーにファイルが追加されると、次回 EDIUS を起動させたときに自動的にビンの［Watch folder］にクリップを追加します。

監視フォルダーの指定

監視フォルダーにファイルを格納すると、ビンに自動的に登録することができます。

***1*　ビンの［ツール］をクリックする**



***2*　［EDIUS Watch］をクリックする**

プログラムが起動します。

その他の方法

- メニューバーの［ツール］をクリックし、［EDIUS Watch］をクリックします。

3 ［設定］をクリックする

監視の設定 ***▶P188***

4 ［監視の設定］ダイアログで［追加］をクリックする

5 ［...］をクリックし、監視フォルダーを指定する

指定フォルダー内のフォルダーも監視する場合は、［サブフォルダも監視する］にチェックを入れます。

監視フォルダーを複数指定する場合は、手順 ***4*** と ***5*** を繰り返します。

- ネットワーク編集システムでは、共有しているすべての端末で［ネットワークからの通知を処理する］にチェックを入れてください。［監視の設定］ダイアログの［ネットワーク設定］で、［変更をブロードキャストする］を設定している端末は、監視フォルダー内のファイルに変更があった場合に、他の端末に変更内容を通知します。変更内容を受信した端末は、［監視の設定］の設定内容に応じて処理を行います。［ネットワークからの通知を処理する］のチェックをはずした場合は、変更内容の通知および受信を行いません。

  ［監視の設定］ダイアログ▶P189

6 各項目を設定し、[OK] をクリックする

7 [OK] をクリックする

画面右下のタスクトレイに EDIUS Watch のアイコンが表示されます。

通常は黄色のアイコンで表示されていますが、監視フォルダーの状態によって次のように色が変化します。

水色：フォルダー監視中

赤色：監視フォルダーに新しいファイルが追加

- 「EDIUS Watch Tool」は、監視フォルダー内での作業を次のように反映します。
  - ファイルを追加：ビンの［Watch folder］にファイルを追加します。同名のファイルが存在する場合は、追加しません。
  - ファイルの削除：ビンの［Watch folder］内にある同名のファイルをすべて削除します。
  - ファイル名の変更：ビンにある同名のファイルを、すべて新しいファイル名に置換します。ただし、ビンに登録していないファイルの名称を変更した場合は、ファイルを新たに追加します。

ご注意

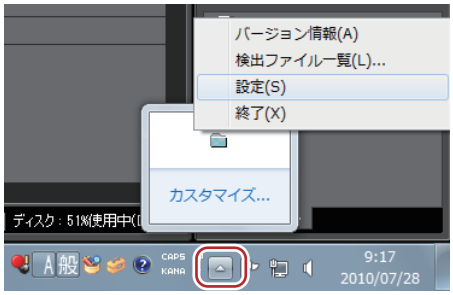
- 監視フォルダー内のフォルダーを移動させると、そのフォルダー内のファイルはオフラインクリップとして扱われます。
- 本プログラムの起動中のみフォルダーを監視します。起動していない状態でのファイルの追加 / 削除は、検出されません。Windows 起動時に「EDIUS Watch Tool」を自動的に起動するように設定できます。

監視の設定▶P188

監視の設定

監視について設定します。

1 タスクトレイにある監視フォルダーのアイコンを右クリックし、［設定］をクリックする



［監視の設定］ダイアログが表示されます。

［監視の設定］ダイアログ▶P189

- ネットワーク上のフォルダーを監視する場合、ユーザー名やパスワードの入力を解除しておいてください。

［監視の設定］ダイアログ

［監視するフォルダ］	監視対象フォルダーを一覧表示します。監視フォルダーを追加 / 削除 / 編集する場合は、各ボタンをクリックします。監視フォルダーは、最大 10 個まで設定できます。
［監視する拡張子］	監視するファイルの拡張子を入力します。複数の拡張子を指定する場合は、「;」で区切って入力します。ワイルドカード（* や？）は使用できません。
［監視条件］	フォルダーを監視する条件を設定します。 **［EDIUS が起動しているとき］** EDIUS 起動中に監視フォルダーにファイルが追加された場合は、自動的にビンへ登録されます。EDIUS が起動していないときに追加された場合は、登録されません。 **［EDIUS が起動していないとき］** EDIUS が起動していない間にファイルが追加された場合のみ、自動的にビンへ登録します。EDIUS 起動中に追加された場合は、登録されません。 **［常に］** 監視フォルダーにファイルが追加されたときは、必ず自動的にビンへ登録します。 **［監視のみ］** ［監視する拡張子］に MPEG ファイルを指定した場合や、ネットワーク編集システムで時差編集を行う場合にのみ有効になります。常に監視フォルダーを監視して、ファイルが追加された場合、［検出ファイル一覧］に追加しますが、ビンには登録されません。ネットワーク編集システム環境で時差編集を行う場合、キャプチャ用端末ではこの項目を選んでください。 ***［検出ファイル一覧］ダイアログ ▶ P191***
［検出結果を一時ファイルに保存する］	チェックを入れると、検出結果を一時ファイルに保存し、次回起動時に前回の状態に復元できます。前回の状態を反映させたくない場合や環境が大きく変わった場合は、チェックを外してください。
［スタートアップに登録する］	Windows 起動時に、「EDIUS Watch Tool」も同時に起動させます。
［MPEG シーク結果情報］	［監視する拡張子］に MPEG ファイルの拡張子（*.m2t、*.mpg など）を入力した場合、有効になります。クリックすると、［MPEG シーク結果情報ファイル］ダイアログが表示されます。 ***［MPEG シーク結果情報ファイル］ダイアログ ▶ P189***
［時差編集ファイルを使用する］	チェックを入れると、キャプチャ途中のファイルであっても監視条件に応じてビンに登録され、既に取り込みが完了している部分を EDIUS で編集することができます。
［ネットワーク設定］	クリックすると、［ネットワークの設定］ダイアログが表示されます。 ***［ネットワークの設定］ダイアログ ▶ P190***

［MPEG シーク結果情報ファイル］ダイアログ

［自動的に作成する］	チェックを入れると、監視フォルダーに MPEG ファイルが追加されたときに、自動的にバックグラウンドでシーク情報結果ファイルを作成します。このファイルを作成しておくと、追加された MPEG ファイルを EDIUS で開くときにシークが高速化されます。 **［リネーム / 削除されたときに情報ファイルもリネーム / 削除する］** チェックを入れると、監視フォルダー内の MPEG ファイルのファイル名が変更、またはファイルが削除された場合、MPEG シーク結果情報ファイルも同様にファイル名の変更、またはファイルを削除します。 **［PTS を優先して使用する］** この項目は変更できません。EDIUS では、シークの基準時間は PTS（タイムスタンプ情報）を優先します。

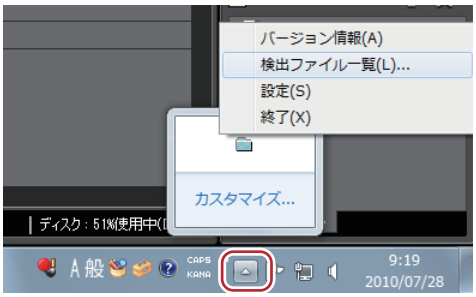
［ネットワークの設定］ダイアログ

［変更をブロードキャストする］	一部のファイルシステムでは、共有しているフォルダー内の変更（ファイル追加、削除、またはファイル名の変更など）を行っても、他の端末にその変更内容が反映されない場合があります。共有フォルダーを監視フォルダーに指定している場合、チェックを入れると、フォルダー内を変更したときに EDIUS Watch Tool がネットワーク上の他の端末で動作している EDIUS Watch Tool に対しても変更内容を反映します。直接、ファイルを共有フォルダーに書き出すキャプチャ用端末にのみ設定します。 **［ブロードキャストアドレス］** 変更内容の通知に使用するブロードキャストアドレスを設定します。グローバルアドレス（255.255.255.255）より、サブネットのブロードキャストアドレスを設定することを推奨します。サブネットのブロードキャストアドレスは、例えば、「192.168.0.x」のアドレスに対しては「192.168.0.255」、「10.0.x.x」のアドレスに対しては「10.0.x.x」のように設定します。 共有しているすべての端末で同一のアドレスを設定する必要があります。

ビンへの登録禁止

検出したファイルは、次回 EDIUS を起動した時点で自動的にビンへ登録されます。ファイルをビンへ登録しない場合は、EDIUS を起動させる前にリストから削除する必要があります。

1　タスクトレイの監視フォルダーのアイコンを右クリックし、［検出ファイル一覧］をクリックする



［検出ファイル一覧］ダイアログが表示されます。

［検出ファイル一覧］ダイアログ▶P191

2　リストからビンへ登録しないファイルを選んで右クリックし、［一覧から削除］を選ぶ

ファイルがリストから削除されます。

- タスクトレイのアイコン上にマウスカーソルを移動させると、ビンに未登録のファイル数を表示します。すでにビンに登録されたファイルは表示数に含まれません。

ご注意

- リストからファイル名を削除しても、監視フォルダー内のファイルは削除されません。

[検出ファイル一覧] ダイアログ



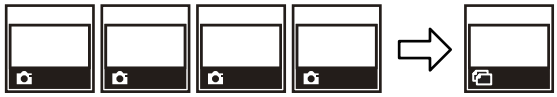
(1)	**リスト**	リストには検出されたファイルやビンに登録されているファイルなどを一覧表示します。各ファイルの状態を次のアイコンで示しています。 : 未登録のファイル : ファイル名の変更が検出されたファイル : 削除が検出されたファイル : ビンに登録されたファイル : 現在は存在しないファイル
(2)	**[自動的に表示を更新する]**	新たにファイルが追加された際、リストを自動的に更新します。
(3)	**[BIN への登録時に一覧から削除する]**	ビンへ登録したファイルはリストから削除されます。この変更は再起動後から有効です。

複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめる

複数のビデオクリップを 1 つのシーケンスクリップにまとめるシーケンス化とシーケンスの解除について説明しています。

複数クリップの結合【シーケンス化】

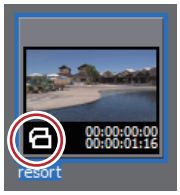
複数のビデオクリップをまとめて 1 つのシーケンスクリップにします。



1　ビンで複数のクリップを選んで右クリックし、[シーケンス化] をクリックする

シーケンスクリップとしてビンに登録されます。

シーケンス化したクリップは、結合された先頭のクリップ名になります。



連番静止画の登録 ▶ P156

- クリップは、ビンの並び順にしたがって結合されます。
- 元のクリップが持っているビデオ部分の In 点、Out 点の設定を保持したまま結合されます。

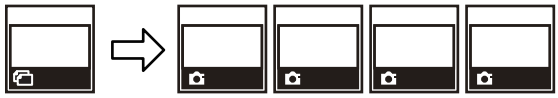
ご注意

- シーケンス化の条件は次のとおりです。
  - すべてのクリップのクリップ種別、画像サイズ、アスペクト比が一致している。
  - ビデオの場合、すべてのクリップのフィールドオーダー、フレームレートが一致している。

- オーディオの場合、すべてのクリップのサンプリングレート、量子化ビット数、チャンネル数が一致している。

シーケンスの解除

シーケンスクリップの結合を解除します。



1 ビンでシーケンスクリップを右クリックし、[シーケンス解除] をクリックする

シーケンス解除後は、結合される前のクリップ名に戻ります。

- 結合される前のクリップが持っていた In 点、Out 点の設定を復元します。

カラーバー / カラーマット / タイトルクリップを作成する

カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップの作成方法について説明してします。

カラーバークリップ

カラーバークリップを作成します。

1 ビンの [クリップの新規作成] をクリックする



2 [カラーバー] をクリックする

[カラーバー] 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] をクリックする

その他の方法

- クリップビューの空白部を右クリックし、[クリップの新規作成] → [カラーバー] をクリックします。
- メニューバーの [クリップ] をクリックし、[クリップの作成] → [カラーバー] をクリックします。カラーバークリップがビンに登録されます。

- 次の操作で、[カラーバー] ダイアログから設定を変更することができます。
  - ビンのカラーバークリップを右クリックし、[編集] をクリックします。
  - ビンのカラーバークリップをダブルクリックします。
- ビンに登録せずに、カラーバークリップをタイムラインに配置することもできます。
  タイムラインに特殊なクリップを配置 ▶P233

カラーマットクリップ

カラーマットクリップを作成します。

1 ビンの [クリップの新規作成] をクリックする

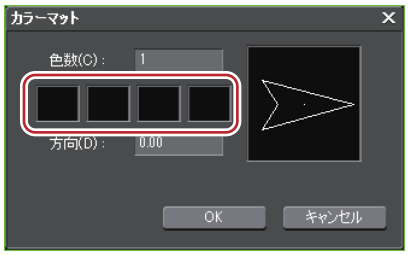


2 [カラーマット] をクリックする

[カラーマット] ダイアログが表示されます。

3　カラーパレットをクリックする

カラーパレットは左から順に設定します。



［色の設定］ダイアログが表示されます。

［色の設定］ダイアログ▶P193

4　色を設定する

5　[OK] をクリックする

［カラーマット］ダイアログに戻ります。グラデーションにする場合は、［カラーマット］ダイアログで［色数］に 2 以上の数値を入力し、手順 ***3*** ～ ***5*** を繰り返します。

6　グラデーションの方向を設定し、[OK] をクリックする

数値（単位：度）入力、マウスホイール指定、マウスドラッグ指定などの方法で設定することができます。

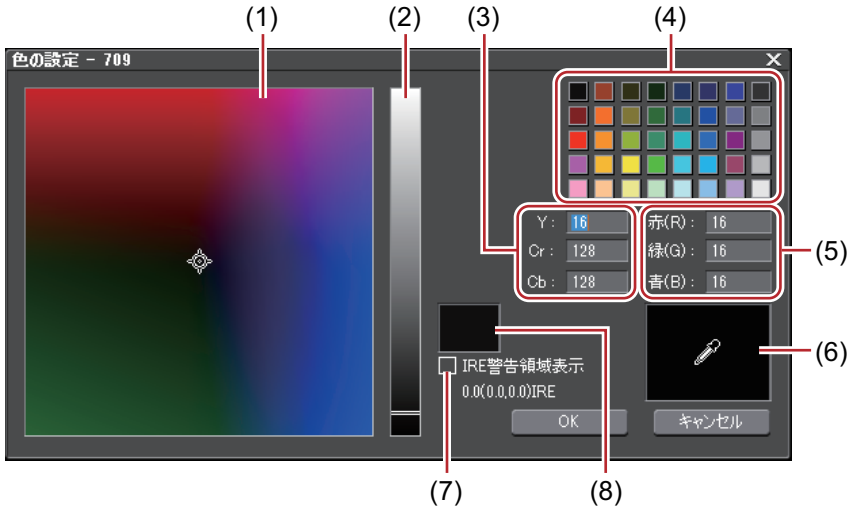
その他の方法

- クリップビューの空白部を右クリックし、［クリップの新規作成］→［カラーマット］をクリックします。
- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［クリップの作成］→［カラーマット］をクリックします。カラーマットクリップがビンに登録されます。

- 次の操作で、［カラーマット］ダイアログから設定を変更することができます。
  - ビンのカラーマットクリップを右クリックし、［編集］をクリックします。
  - ビンのカラーマットクリップをダブルクリックします。
- ビンに登録せずに、カラーマットクリップをタイムラインに配置することもできます。

タイムラインに特殊なクリップを配置▶P233

［色の設定］ダイアログ



(1)	**カラースペクトル**	カーソルをドラッグして色差（Cr, Cb）を設定します。
(2)	**輝度スライダー**	スライダーをドラッグして輝度（Y）を設定します。
(3)	**YCrCb 値入力欄**	明るさと色差の数値を入力して色を設定します。
(4)	**カラーパレット**	標準カラーパレットから色を選びます。
(5)	**RGB 値入力欄**	赤（R）、緑（G）、青（B）の数値を入力して色を設定します。

(6)	**カラーピッカー**	プレーヤー / レコーダーの表示画から色を選びます。［カラーピッカー］をクリックし、プレーヤー / レコーダーに表示されている映像の中の使いたい色をクリックします。
(7)	**［IRE 警告領域表示］**	チェックを入れると、カラースペクトルと輝度スライダーを 0 ～ 100 IRE の範囲に限定して表示します。チェックボックスの下に、選んでいる色の IRE 値が表示されます。
(8)	**プレビューボックス**	設定した色を表示します。

タイトルクリップ

タイトルクリップを作成します。

- 既定のタイトラーは、［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［その他］で変更できます。
  ［その他］▶P93

1　ビンの［タイトルの作成］をクリックする



Quick Titler が起動します。

2　タイトルクリップを作成する
***Quick Titler*▶P375**

その他の方法

- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［クリップの作成］→［クイックタイトラー］をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、［タイトルの作成］をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、［クリップの新規作成］→［クイックタイトラー］をクリックします。
- タイトルクリップの作成：**［Ctrl］+ ［T］**

立体視クリップを作成する

対になるファイルを選んで立体視化

ビンに L 側（左目用）のクリップまたは R 側（右目用）のクリップのどちらか一方がある場合、対になるファイルを選び、立体視化して 1 つのクリップにします。

1　ビンで立体視化するクリップを選んで右クリックし、［立体視化］をクリックする

［立体視設定］ダイアログが表示されます。

手順 ***1*** で選んだクリップと同じフォルダーにあり、拡張子が同じで、立体視化が可能なファイルが自動的に検索されます。検索結果が［対になるファイルの選択］に一覧表示されます。

- プロジェクトフォルダーに転送されたクリップを選んだ場合、転送前に保存されていたフォルダーを検索します。

2　［対になるファイルの選択］の一覧からファイルを選ぶ

［類似度］などの情報を参考に、対になるファイルを選びます。

3　各項目を設定する

［対になるファイルの選択］	検索されたファイルの情報が一覧表示されます。 対となるファイルが存在しない場合、［フォルダーの選択］をクリックして検索対象のフォルダーを変更できます。 ［同期方法］の  をクリックすると、L 側と R 側のクリップを同期させる位置を選べます。［プレビュー］の表示にも反映されます。 項目名をクリックするごとに、昇順、降順が切り替わります。

[プレビュー]	左側にL側のクリップ、右側にR側のクリップが表示されます。スライダーを動かすか、[Cur]にタイムコードを入力して映像を確認できます。[モニターで確認]をクリックすると、現在位置を立体視化した映像をプレビューウィンドウで確認できます。  をクリックすると、L側とR側の映像が入れ替わります。

***4* [OK] をクリックする**

- 立体視化後、L側とR側のクリップが持つクリップマーカーは統合されます。
- L側とR側のクリップで同期を取った後、L側とR側のクリップの両方にフレームが存在する部分が、クリップの長さになります。
- キャプチャマージンは、L側とR側のクリップで同期を取った後、L側とR側が持つキャプチャマージンの長い方となります。
- クリップの長さ、キャプチャマージン以外のクリップ情報は、L側のクリップの情報が引き継がれます。
- 立体視化後、L側とR側のクリップのIn点、Out点の情報は破棄されます。

ビン内の別々のL/Rクリップを立体視化

L側（左目用）のクリップとR側（右目用）のクリップが両方ビンにある場合、立体視化して1つのクリップにします。

***1* ビンで立体視化するL側のクリップとR側のクリップを選んで（複数も可能）右クリックし、[立体視化]をクリックする**

[立体視設定]ダイアログが表示されます。

***2* 各項目を設定する**

[立体視化されるクリップ]	立体視化されるクリップの情報が表示されます。 [クリップ名]に、立体視化して作成されるクリップ名が表示されます。 [同期方法]の  をクリックして、L側とR側のクリップを同期させる位置を選びます。[プレビュー]の表示にも反映されます。 L側とR側のクリップを複数選んだ場合、[自動整列]をクリックすると、類似度が高いクリップ同士が対になるように自動的に並び替えられます。
[プレビュー]	左側にL側のクリップ、右側にR側のクリップが表示されます。スライダーを動かすか、[Cur]にタイムコードを入力して映像を確認できます。[モニターで確認]をクリックすると、現在位置の立体視化した映像をプレビューウィンドウで確認できます。  をクリックすると、L側とR側の映像が入れ替わります。

***3* [OK] をクリックする**

- 立体視化後、L側とR側のクリップが持つクリップマーカーは統合されます。
- L側とR側のクリップで同期を取った後、L側とR側のクリップの両方にフレームが存在する部分が、クリップの長さになります。
- キャプチャマージンは、L側とR側のクリップで同期を取った後、L側とR側が持つキャプチャマージンの長い方となります。
- クリップの長さ、キャプチャマージン以外のクリップ情報は、L側のクリップの情報が引き継がれます。
- 立体視化後、L側とR側のクリップのIn点、Out点の情報は破棄されます。

クリップの立体視解除

立体視クリップを解除して2つのクリップに戻します。

***1* ビンで立体視クリップ（複数も可能）を選んで右クリックし、[立体視解除]をクリックする**

- クリップマーカーは、立体視解除後も保持されます。
- 立体視解除後、In点、Out点の情報は破棄されます。

立体視クリップのシーケンス化 / シーケンスの解除

複数の同じフォーマットの立体視クリップを 1 つのシーケンスクリップにしたり、シーケンスクリップの結合を解除できます。
操作手順は、通常のシーケンス化 / シーケンス解除の手順と同様です。
複数のビデオクリップを 1 つのクリップにまとめる ▶P191

立体視クリップのサブクリップを作成

立体視クリップからサブクリップを作成できます。
操作手順は、通常のサブクリップ作成の手順と同様です。
In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】▶P179

非立体視クリップを立体視クリップとして扱う

サイドバイサイドやトップアンドボトム等で映像が分割されている非立体視クリップを、立体視クリップとして扱うことができます。

1　ビンまたはソースブラウザーでクリップを選んで右クリックし、［プロパティ］をクリックする

［プロパティ］ダイアログが表示されます。

2　［立体視情報］タブをクリックする

3　［立体視クリップとして扱う］にチェックを入れ、［分離形式］のリストから項目を選ぶ

- ［L/R を反転する］にチェックを入れると、L 側と R 側の映像が入れ替わります。
- ［プレビュー］の左側に L 側の映像、右側に R 側の映像が表示されます。スライダーを動かすか、［Cur］にタイムコードを入力して映像を確認できます。
- ［モニターで確認］をクリックすると、現在位置を立体視化した映像をプレビューウィンドウで確認できます。

4　[OK] をクリックする

クリップの情報や内容を変更する

クリップの情報を確認したり、設定内容を変更したりする操作について説明しています。

プロパティの修正

クリップのフレームレート変更、開始タイムコードの指定は、［プロパティ］ダイアログで行います。

1　クリップビューのクリップを選び、［プロパティ］をクリックする



［プロパティ］ダイアログが表示されます。
［プロパティ］ダイアログ▶P197

その他の方法

- クリップを右クリックし、［プロパティ］をクリックします。
- プロパティの修正：**［Alt］+ ［Enter］**

2　内容を修正し、[OK] をクリックする

- 修正する項目によっては、複数のクリップのプロパティを一度に修正できます。
  複数クリップのプロパティの修正▶P197

［プロパティ］ダイアログ

クリップの種類により、表示されるタブは異なります。

［ファイル情報］タブ	ファイルの種類やデータサイズなどを確認できます。また、クリップ名の変更、リールネームの変更、コメントの入力、クリップ表示色の変更ができます。
［ビデオ情報］タブ	開始 TC（タイムコード）、終了 TC や画像サイズを確認できます。また、開始 TC、ポスターフレーム、アスペクト比、色の対応範囲、フィールドオーダー、フレームレートの変更ができます。 設定をキャプチャ時の状態に戻す場合は、［キャプチャ時の値に戻す］をクリックします。
［立体視情報］タブ	クリップが立体視クリップでない場合、1 つのクリップを分割して、立体視クリップとして扱うように設定できます。 ***非立体視クリップを立体視クリップとして扱う ▶P196***
［オーディオ情報］タブ	開始 TC、終了 TC の確認やウェーブ情報（オーディオの波形表示）の再取得、再生設定ができます。
［静止画情報］タブ	フォーマットや画像サイズを確認することができます。また、デュレーション、アスペクト比、色の対応範囲の変更ができます。

複数クリップのプロパティの修正

ビンのクリップビューを詳細表示にすると、複数のクリップを選択して、クリップ名やクリップ表示色などの設定を一度に変更できます。
一度に修正できる項目は、次のとおりです。

- クリップ名
- リールネーム
- コメント
- クリップ表示色
- フレームレート
- アスペクト比
- フィールドオーダー
- 色の対応範囲

- 修正したい項目が表示されていない場合は、［ユーザー設定］の［ユーザーインターフェース］→［ビン］で表示項目を設定します。
  ビンの詳細表示の項目設定 ▶P138

ご注意

- 選んだクリップに、設定が無効なクリップが含まれる場合、設定の変更を続けるかどうかの警告メッセージが表示されます。そのまま設定を変更した場合、そのクリップには変更内容が反映されません。

クリップ名・リールネーム・コメントの修正

1　ビンのクリップビューを詳細表示にする
クリップビューの表示 ▶P137

2　プロパティを変更する複数のクリップを選んで右クリックし、［クリップ名の変更］をクリックする

その他の方法

- プロパティを変更する複数のクリップを選び、  をクリックします。
- プロパティを変更する複数のクリップを選び、キーボードの［F2］を押します。

3　キーボードの［Tab］を押し、修正する項目を選ぶ

4　内容を入力する
クリップ名を修正した場合、入力したクリップ名を基に、上から順番に枝番が追加されます。
リールネームとコメントを修正した場合、入力した内容が選んだクリップすべてに反映されます。

表示色・フレームレート・アスペクト比・フィールドオーダー・色の対応範囲の修正

1　ビンのクリップビューを詳細表示にする
クリップビューの表示*▶*P137

2　プロパティを変更する複数のクリップを選ぶ

3　をクリックし、項目を選んで修正する

- をクリックして表示される項目の右横の「*」は、デフォルトの設定であることを示しています。
- 複数クリップのフレームレート、アスペクト比、フィールドオーダーを、各クリップのデフォルトの設定に戻すには、をクリックし、［デフォルトに戻す］を選びます。

設定ダイアログの修正

カラーバーやカラーマット、タイトルクリップの設定変更は、設定ダイアログで行います。

1　ビンのカラーバークリップ、カラーマットクリップまたはタイトルクリップを右クリックし、［編集］をクリックする

カラーバークリップ、カラーマットクリップでは、設定ダイアログが表示されます。
カラーバークリップ*▶*P192
カラーマットクリップ*▶*P192
タイトルクリップでは、タイトル作成ソフトウェアが起動します。
Quick Titler*▶*P375

その他の方法

- ビンのクリップをダブルクリックします。
- ビンのクリップを選び、キーボードの［Ctrl］+ ［Enter］を押します。

ファイルの変換

AVCHD や HDV 規格のネイティブファイルを、Grass Valley HQ コーデックなどの AVI に変換、および SD 画質にダウンコンバートができます。

1　ビンのクリップを右クリックし、［変換］→［ファイル変換］をクリックする

複数のクリップを選んで［変換］→［ファイル変換（一括）］をクリックすると、一度に複数のファイルを変換できます。

2　［ファイルの種類］のリストからコーデックと画質を選び［保存］をクリックする

- 立体視クリップを変換した場合、2 ストリームの AVI（1 ファイル）に変換されます。

MPEG ファイルのメディア設定

MPEG 形式のクリップは、クリップごとにシークを高速化する処理などの設定を変更することができます。

ご注意

- 対象が MPEG ファイルでない場合、［MPEG メディア設定］は表示されません。

1　ビンのクリップを右クリックし、［MPEG メディア設定］をクリックする

［MPEG メディア設定］ダイアログが表示されます。
［MPEG メディア設定］ダイアログ*▶*P199

2　各項目を設定し、[OK] をクリックする

その他の方法

- タイムラインに配置したクリップを右クリックし、［MPEG メディア設定］をクリックします。

- EDIUS に取り込む MPEG ファイルすべてに対して、上記の設定を変更することができます。
  ［MPEG］*▶*P83

［MPEG メディア設定］ダイアログ

［シークの高速化］	MPEG ファイルのシークを高速化する処理を行います。高速化を行うにはまずこの項目にチェックを入れ、下記の項目に必要に応じてチェックを入れます。 **［バックグラウンドでシーク情報を作成する］** アイドル時に MPEG ファイルのタイムスタンプ情報を収集し、シークを高速化します。 **［シーク情報をファイルに保存する］** シーク情報を再利用可能なファイルとして保存します。
［A/V 同期に PTS を使用する］	MPEG ファイルによっては有効な PTS（タイムスタンプ情報）を持っていないものがあります。PTS を含まないファイルをデコードする場合にチェックを入れます。 オーディオとビデオの同期に PTS（タイムスタンプ情報）を使用する場合にチェックを入れます。
［GOP ヘッダからタイムコードを取得する］	MPEG ファイルによってはヘッダー部分に TC 情報を持っているものがあります。タイムコード情報を利用するときはチェックを入れます。

H.264 メディア設定

H.264 コーデックのクリップは、クリップごとに Picture Timing SEI からタイムコード情報を取得するかどうかを設定できます。

ご注意

- 対象が H.264 コーデックのファイルでない場合、［H.264 メディア設定］は表示されません。

***1* ビンのクリップを右クリックし、［H.264 メディア設定］をクリックする**

［H.264 メディア設定］ダイアログが表示されます。

***2* 各項目を設定し、[OK] をクリックする**

［Picture Timing SEI からタイムコードを取得する］	チェックを入れると、Picture Timing SEI からタイムコード情報を取得します。

その他の方法

- タイムラインに配置したクリップを右クリックし、［H.264 メディア設定］をクリックします。

- EDIUS に取り込む H.264 コーデックのファイルすべてに対して、上記の設定を変更することができます。
［AVCHD］▶P79

クリップの保存先の確認

クリップの保存先のフォルダーを表示します。

***1* ビンのクリップを右クリックし、［エクスプローラーで開く］をクリックする**

エクスプローラーが起動し、クリップの保存先のフォルダーを表示します。

ソフトウェアで開く

*.psd ファイルを Photoshop で開くなど、ファイルに関連付けされているアプリケーションソフトウェアでファイルを開きます。

***1* ビンのクリップを右クリックし、［開く］をクリックする**

ファイルに関連付けされているアプリケーションソフトウェアでファイルを開きます。

- 次の操作で、タイムラインに配置したクリップを関連付けされているアプリケーションソフトウェアで開くことができます。
  - タイムラインに配置したクリップを右クリックし、［ファイルを開く］をクリックします。
  - タイムラインに配置したクリップをクリックし、メニューバーの［クリップ］→［ファイルを開く］をクリックします。
  - タイムラインに配置したクリップを開く：**［Shift］＋ ［Ctrl］＋ ［P］**

クリップの管理

クリップビューでの操作について

選んだクリップをコピーしたり貼り付けしたりするなど、クリップビューでクリップを管理する操作について説明しています。

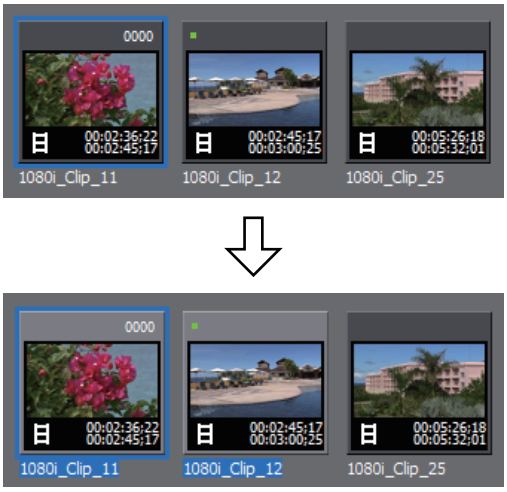
クリップビューの表示 ▶P137

クリップの選択

クリップビューでクリップを選びます。選んだクリップは色が変わります。

1　クリップビューでクリップをクリックする

複数を選ぶ場合はマウスをドラッグして囲みます。



- キーボードの［Ctrl］を押しながらクリップをクリックすると、選んでいるクリップを 1 つずつ追加、あるいは解除することができます。キーボードの［Shift］を押しながら選ぶ範囲の一番上のクリップと一番下のクリップをクリックすると、その範囲のクリップを一度に選ぶことができます。
- 任意のクリップを右クリックするとメニューが表示され、さまざまな操作ができます。右ドラッグで複数のクリップを囲むと、同様にメニューが表示され、選んだクリップに対して一括で操作ができます。

クリップのコピー

クリップをコピーします。

1　クリップを選び、ビンの［コピー］をクリックする



続けて貼り付けができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、［コピー］をクリックします。
- クリップをコピー先のフォルダーに右ドラッグ & ドロップし、［クリップのコピー］をクリックします。
- クリップのコピー：**［Ctrl］+ ［Insert］**

クリップの切り取り

クリップを切り取ります。切り取りされたクリップは、ビンから削除されます。

1　クリップを選び、ビンの［切り取り］をクリックする



続けて貼り付けができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、［切り取り］をクリックします。
- クリップの切り取り：**［Ctrl］+ ［X］/ ［Shift］+ ［Delete］**

クリップの貼り付け

コピー、切り取りしたクリップを貼り付けます。

1　クリップを選び、ビンの［コピー］をクリックする

［切り取り］をクリックしても貼り付けは可能です。

クリップのコピー ***▶P201***
クリップの切り取り ***▶P201***

2　ビンの［貼り付け］をクリックする

別のフォルダーに貼り付ける場合は、フォルダーを選んで［貼り付け］をクリックします。

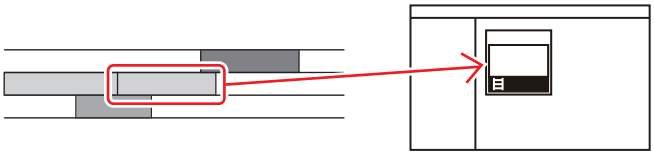


その他の方法

- クリップを右クリックし、［貼り付け］をクリックします。
- クリップビューの空白部を右クリックし、［貼り付け］をクリックします。
- クリップの貼り付け：**［Ctrl］+ ［V］**

タイムラインからの登録

トラックに配置したクリップをビンに登録できます。



1　タイムラインで、登録するクリップを右クリックし、［ビンへ追加］をクリックする

タイムラインからビデオクリップの書き出し ***▶P296***

クリップがビンに追加されます。

ビデオクリップ / オーディオクリップが、V トラックと A トラックに別々に配置されている場合は、右クリックしたクリップにリンクされているすべてのクリップが、別のクリップとしてビンに追加されます。右クリックしたクリップのみビンに追加する場合は、リンクを解除してから操作してください。

グループ/ リンクモード ***▶P221***
クリップのビデオ部分またはオーディオ部分を別々に扱う ***▶P237***

その他の方法

- クリップをビンにドラッグ & ドロップします。
- クリップをビンに右ドラッグ & ドロップし、［クリップを追加］をクリックします。［サブクリップを追加］をクリックすると、サブクリップとしてビンに追加されます。
- クリップを選び、メニューバーの［クリップ］をクリックし、［クリップをビンへ追加］をクリックします。
- クリップをダブルクリックしてプレーヤーに表示し、プレーヤーからビンにドラッグ & ドロップします。
- クリップをダブルクリックしてプレーヤーに表示し、プレーヤーの［プレーヤーのクリップをビンへ追加］をクリックします。
- タイムラインのクリップをビンに追加：**［Shift］+ ［B］**

クリップの登録解除

1　クリップを選び、ビンの［登録の解除］をクリックする



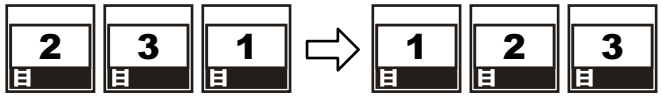
その他の方法

- クリップを右クリックし、［登録の解除］をクリックします。
- クリップの登録解除：**[Delete]**

ご注意

- クリップを登録解除すると、元に戻すこと（解除操作の取り消し）はできません。
- ビンからクリップを登録解除しても、ソースファイルは削除されません。

クリップの並べ替え



ビンの詳細表示の項目設定 ▶P138

1　クリップビューの空白部を右クリックし、［並べ替え］を選ぶ

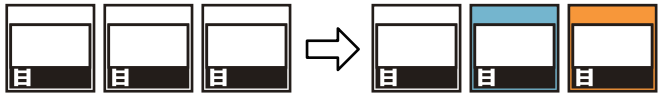
2　並べ替える項目名をクリックする

その他の方法

- クリップビューを詳細表示にしている場合は、項目名をクリックするごとに、昇順、降順を切り替えます。

クリップの色分け

ビンに表示されているクリップに色を付けて分類します。



1　クリップを右クリックし、［クリップ表示色］を選ぶ

2　表示色をクリックする

その他の方法

- ［プロパティ］ダイアログの［ファイル情報］タブをクリックします。［クリップ表示色］のリストから表示色を選びます。

［プロパティ］ダイアログ ▶P197

- 一度に複数のクリップの表示色を変更することができます。

複数クリップのプロパティの修正 ▶P197

クリップをプロジェクトフォルダーへ転送する

ビン内のクリップが参照しているファイルをプロジェクトフォルダーへ転送する方法について説明します。

プロジェクトフォルダーへ転送

ご注意

- 次のクリップは、プロジェクトフォルダーへ転送できません。
  - カラーバークリップ、カラーマットクリップなどのファイルベースではないクリップ

- ファイル転送ができないインポーターを持つクリップ
- プロジェクトフォルダーへ転送済みのクリップ

1　クリップを選んで右クリックし、[プロジェクトフォルダーへ転送] をクリックする

複数のクリップを選ぶこともできます。

バックグラウンドでプロジェクトフォルダー内へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ P168

ビン内のクリップは、プロジェクトフォルダー内に転送されたファイルを参照するようになります。

ハイレゾデータの転送

プロキシデータしか持たないクリップのハイレゾデータを、プロジェクトフォルダーへ転送することができます。

ハイレゾの転送

ご注意

- 次のクリップは、ハイレゾを転送できません。
  - ビデオクリップ以外のクリップ
  - すでにハイレゾデータが存在するクリップ

1　クリップを選んで右クリックし、[ハイレゾの転送] をクリックする

複数のクリップを選ぶこともできます。

バックグラウンドでプロジェクトフォルダー内へのデータ転送が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ P168

ビン内のクリップは、プロジェクトフォルダー内に転送されたファイルを参照するようになります。

フォルダービューでの操作について

フォルダーごとにクリップを登録し、分類することができます。フォルダーは［root］フォルダーから階層構造で作成することができます。

フォルダービューの表示 / 非表示 ▶ P136

- ［root］フォルダーは移動やコピーができません。
- ［root］フォルダーと独立したフォルダーは作成できません。

フォルダーの作成

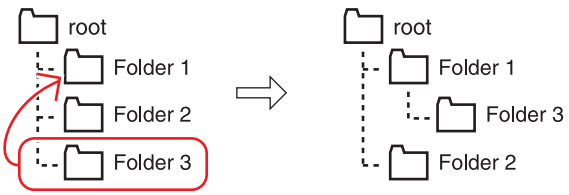


1　フォルダービューでフォルダーを右クリックし、[新規フォルダー] をクリックする

選んだフォルダーの下の階層に新規フォルダーが作成されます。

2　フォルダー名を入力する

フォルダーの移動



1　フォルダーをドラッグし、移動先のフォルダーの上へドロップする

その他の方法

- 移動するフォルダーを移動先のフォルダーに右ドラッグ & ドロップし、［フォルダーの移動］をクリックします。

- ［root］フォルダーは移動できません。

フォルダーの複製

フォルダーを複製します。

***1* フォルダービューでフォルダーをドラッグし、キーボードの［Ctrl］を押したまま複製先のフォルダーの上へドロップする**

登録しているクリップも複製されます。

その他の方法

- 複製するフォルダーを複製先のフォルダーに右ドラッグ & ドロップし、［フォルダーのコピー］をクリックします。

- ［root］フォルダーはコピーできません。

フォルダーの削除

フォルダーを削除します。

***1* フォルダービューで削除するフォルダーを選び、ビンの［登録の解除］をクリックする**



削除の確認ダイアログが表示されます。

***2* ［はい］をクリックする**

その他の方法

- フォルダーを選んでキーボードの［Delete］を押し、［はい］をクリックします。
- フォルダーを右クリックして［フォルダーの削除］をクリックし、［はい］をクリックします。

- ［root］フォルダーを右クリックし、［すべて削除］をクリックした場合、［root］フォルダー内のすべてのクリップとフォルダーの登録が解除されます。

ご注意

- フォルダーを削除すると、元に戻すこと（削除操作の取り消し）はできません。
- フォルダーを削除すると、フォルダー内のクリップおよびサブフォルダーもすべて登録解除されます。

表示フォルダーの切り替え

表示しているフォルダーを切り替えます。

***1* フォルダービューで表示させるフォルダーをクリックする**

フォルダービューを閉じている場合は、クリップビューの空白部を右クリックして［移動］をクリックし、移動先のフォルダー名または［ひとつ上のフォルダー］をクリックします。

その他の方法

- ビンの［上のフォルダーへ移動］をクリックして切り替えます。



- ひとつ上のフォルダーに移動：**[Backspace]**

ビンの情報を書き出す / 読み込む

ビンの情報を書き出したり、読み込んだり、ビンに登録した情報を HTML に出力したりする方法について説明しています。

ビンの書き出し【エクスポート】

ビン情報を書き出します。

1　フォルダービューで書き出すフォルダーを右クリックし、[エクスポート] をクリックする
[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。

2　ファイル名と出力先を設定し、[保存] をクリックする

ご注意

- ビン情報はフォルダー構造を保ったまま *.ezb ファイルとしてエクスポートできます。
- 出力先に同じ名前の *.ezb ファイルがある場合は、上書きされます。

ビンの読み込み【インポート】

EDIUS で書き出したビン情報を読み込みます。別のプロジェクトファイルからビン情報を読み込むこともできます。

1　フォルダービューでフォルダーを右クリックし、[インポート] をクリックする
[ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

2　読み込むファイルを選び、[開く] をクリックする

ご注意

- フレームレートが異なるプロジェクトファイルからは、ビン情報を読み込めません。
- プロジェクト設定が異なるプロジェクトファイルからビン情報を読み込んだ場合、正しく読み込めないときがあります。

登録情報の出力【HTML 出力】

ビンに登録したクリップの情報を HTML ファイルに出力します。

1　フォルダービューで出力するフォルダーを右クリックし、[HTML 出力] をクリックする
[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。

2　ファイル名と出力先などの設定を行い、[保存] をクリックする
スタイルシートを使用することもできます。

ビンに登録したクリップを検索する

条件を設定し、ビン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ービューに [検索結果] フォルダーとして登録され、参照することができます。

ビン内の検索

ビンに登録したクリップを検索します。検索すると [検索結果] フォルダーが作成されます。

1　フォルダービューで検索対象のフォルダーをクリックする

2　ビンの [ビンの検索] をクリックする



[ビンの検索] ダイアログが表示されます。

その他の方法

- フォルダービューで検索対象のフォルダーを右クリックし、[検索] をクリックします。
- ビンの検索：**[Ctrl]** + **[F]**

3　[検索条件] の [項目] で検索条件を選ぶ
選んだ項目に対応した検索条件に表示が切り替わります。

4　検索条件を設定し、［追加］をクリックする

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。同時に、検索条件に合致したクリップが［検索結果］フォルダーに表示されます。

5　［ビンの検索］ダイアログで［閉じる］をクリックする

- 次の操作で、［検索結果］フォルダーのクリップに対して絞り込み検索ができます。
  - ［検索結果］フォルダーを右クリックし、［絞り込み検索］をクリックします。
  - ［検索結果］フォルダーを選んだあと、“ ビン内の検索 ” の手順 ***2*** ～ ***5*** を行います。
- 検索条件を削除する場合は、［登録一覧］で条件を選んで［解除］をクリックします。
- 検索条件を変更する場合は、［検索結果］フォルダーを右クリックし、［検索条件の変更］をクリックします。
- ［カレントフォルダーのみ検索］にチェックを入れると、選んでいるフォルダーのみを検索します。下位のフォルダーは検索対象に含まれません。
- ［すべての条件を満たすものを検索］または［いずれかの条件を満たすものを検索］をクリックして、追加した検索条件をすべて満たすものを検索するか、または追加した検索条件のいずれかを満たすものを検索するかを選ぶことができます。
- ［検索条件］の［項目］で［フォルダ選択］を選び、検索するフォルダーを選ぶと、選んだフォルダーとその下位のフォルダーに含まれるクリップがすべて表示されます。さらに絞り込み検索をすることで、フォルダーの階層構造が複雑になった場合でも簡単に目的のクリップを探し出すことができます。

ご注意

- ［検索結果］フォルダーは移動できません。

簡易検索バーで検索

ビンの簡易検索バーでフォルダー内のクリップを検索します。検索すると、フォルダー内のクリップで、検索文字列に部分一致したクリップのみがクリップビューに表示されます。

1　フォルダービューで検索対象のフォルダーをクリックする

2　キーボードの［F3］を押す

簡易検索バーが表示されます。

［検索］	検索文字列を入力します。リストから過去に検索した検索文字列を選ぶこともできます。
［条件］	リストから検索条件を選びます。
［検索条件の表示 / 非表示］	検索条件の表示 / 非表示を切り替えます。
［簡易検索バーを閉じる］	簡易検索バーを閉じ、フォルダー内のすべてのクリップを表示します。

3　検索条件を設定し、キーボードの［Enter］を押す

フォルダー内のクリップで、検索文字列に部分一致したクリップのみがクリップビューに表示されます。

- 簡易検索バーでの検索実行時は、大文字 / 小文字は区別されません。
- 入力した検索文字列の履歴は、プロファイルごとに最大 20 個まで保存されます。

未使用クリップの検索

タイムラインで使用されていないクリップを検索します。

1　フォルダービューで検索対象のフォルダーをクリックする

2　［検索］をクリックする

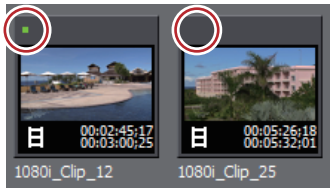


［ビンの検索］ダイアログが表示されます。

3　［検索条件］の［項目］で［タイムライン上での参照］を選ぶ

4　［使用していない］を選び、［追加］をクリックする

- タイムラインで使用されていないクリップのソースファイルを削除するには、クリップを右クリックし、［ファイルの削除］をクリックします。プロジェクトフォルダー下にソースファイルがある場合のみ削除できます。
- タイムラインで使用されていないクリップを登録解除するには、クリップを選び［登録の解除］をクリックします。
- タイムラインで使用しているクリップは、クリップ表示の左上に緑色の印が表示されます。タイムラインで使用していないクリップには印が表示されません。



検索結果の削除

不要になった［検索結果］フォルダーを削除します。

***1* ［検索結果］フォルダーを選び、［登録の解除］をクリックする**



削除の確認ダイアログが表示されます。

***2* ［はい］をクリックする**

その他の方法

- ［検索結果］フォルダーを右クリックし、［検索結果のクリア］をクリックして［はい］をクリックします。
- ［検索結果］フォルダーを選んでキーボードの［Delete］を押し、［はい］をクリックします。

- ［検索結果］フォルダーを削除すると、元に戻すことはできません。

ご注意

- ［検索結果］内でクリップを個々に登録解除すると、それに応じて［root］およびその下位のフォルダー内のクリップも登録解除されます。元に戻すこと（解除操作の取り消し）はできません。

7 章
タイムラインの編集

この章では、編集モードやトラックの設定、タイムラインでの編集について説明しています。

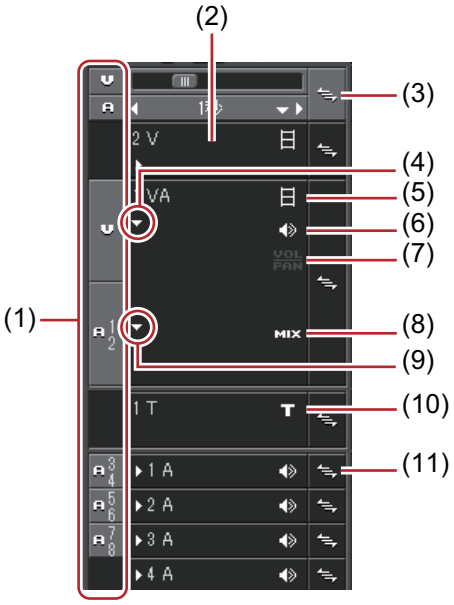
タイムラインの設定

トラックの表示について

トラックヘッダーの見かたと、トラックの種類について説明しています。

トラックヘッダー

配置したクリップが動かないようにトラックをロックしたり、オーディオのみ再生するようにしたりと、個々のトラックについてトラックヘッダー上で簡単に設定できます。
トラックヘッダーでは次の設定ができます。

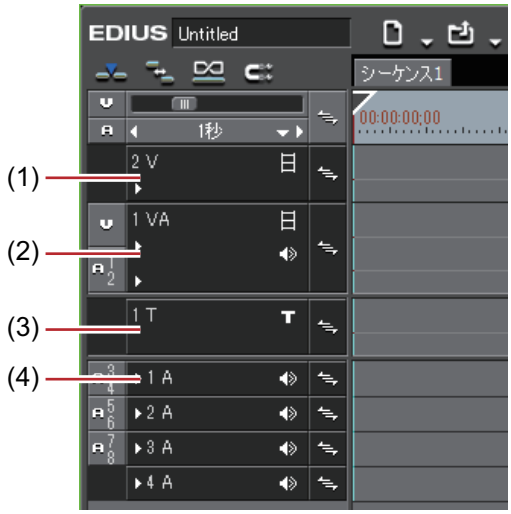


(1)	**トラックパッチ**	クリップをプレーヤーに表示したとき、またはビンでクリップを選んだとき、そのクリップの持つチャンネル（ソースチャンネル）がトラックパッチに表示されます。ソースブラウザーのクリップを選んだときは、プロジェクト設定のチャンネルマップにしたがって、ソースチャンネルがトラックパッチに表示されます。また、トラックパッチの位置は、クリップをショートカットキーやボタンでタイムラインに配置したときにソースチャンネルがどのトラックに振り分けられるかを表します。各トラックへのソースチャンネルの振り分けは変更できます。 ***チャンネルの振り分けを設定する*** ***▶P225***
(2)	**トラックパネル**	クリックすると、トラックの選択 / 非選択が切り替わります。
(3)	**一括ロックパネル**	クリックすると、すべてのトラックに対して、シンクロックのオン / オフを設定できます。 ***シンクロック（同期）*** ***▶P219*** 右クリックすると選んだトラックにロックをかけることができます。 ***トラックのロック*** ***▶P214***
(4)	**オーディオの拡張ボタン**	クリックすると、オーディオのラバーバンドが表示されます。 **[Alt] + [S]**
(5)	**[ビデオのミュート]**	ミュートにするとそのトラックのビデオ部分は再生されません。ミュートしたトラックにあるクリップのビデオ部分とミキサー部分は、グレーで表示されます。 **[Shift] + [W]**

(6)	**[オーディオのミュート]**	ミュートにするとそのトラックのオーディオ部分を消音します。ミュートしたトラックにあるクリップのオーディオ部分とボリューム / パン部分は、グレーで表示されます。 **[Shift] + [S]**
(7)	**[ボリューム / パン]**	ボリューム調整モードとパン調整モードを切り替えます。 ***クリップのボリュームとパンを調整する*** ***▶P403***
(8)	**[ミキサー]**	トランスペアレンシー調整モードのオン / オフを切り替えます。 ***トランスペアレンシー*** ***▶P347***
(9)	**ミキサーの拡張ボタン**	クリックすると、トランスペアレンシーのラバーバンドが表示されます。 **[Alt] + [W]**
(10)	**[タイトル]**	T トラックのみで表示されます。タイトルの表示 / 非表示を切り替えます。非表示にすると再生されません。 **[Shift] + [W]**
(11)	**ロックパネル**	クリックして、任意のトラックにシンクロックのオン / オフを設定できます。 ***シンクロック（同期）*** ***▶P219*** 右クリックするとトラックにロックをかけることができます。 ***トラックのロック*** ***▶P214***

• ショートカットは選んでいるトラックに対して有効です。

トラックの種類



(1)	**V トラック**	ビデオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、オーディオ部分を無効にしたビデオクリップが配置されます。
(2)	**VA トラック**	ビデオ、オーディオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。
(3)	**T トラック**	ビデオ、静止画、タイトル、カラーバー、カラーマットクリップを配置します。T トラックに配置されたクリップは、V/VA トラックよりも優先して表示されます。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、オーディオ部分を無効にしたビデオクリップが配置されます。
(4)	**A トラック**	オーディオクリップを配置します。オーディオ付きビデオクリップを配置すると、ビデオ部分を無効にしたオーディオクリップが配置されます。

トラックの表示をカスタマイズする

トラックの幅や高さ、トラック名などをカスタマイズできます。

トラックヘッダーの幅変更

トラックヘッダーの幅を変更できます。

***1*　トラックヘッダーの右端にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったらドラッグする**



トラックの高さ変更

トラックの高さを変更できます。高くすると、クリップのフレームを表すサムネイルが大きく表示されるようになります。

***1*　トラックパネルの上端または下端にマウスカーソルを合わせ、形状が変わったらドラッグする**



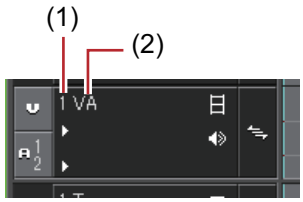
その他の方法

- 変更するトラックパネルを右クリックし、[高さの変更（現在のトラック）] → お好みの高さをクリックします。

- 複数のトラックの高さを一度に変更することもできます。複数のトラックパネルを選んで右クリックし、[高さの変更（選択トラック）] → お好みの高さをクリックします。
- すべてのトラックの高さを一度に変更することもできます。
  シーケンスタブを右クリックし、[トラックの高さ] を選び、お好みの高さをクリックします。
  新しく追加するトラックも、設定した高さになります。

トラック名変更

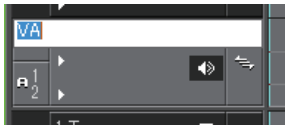
トラック名を変更できます。



(1) トラック番号

(2) トラック名

***1*　変更するトラックパネルを右クリックし、[名前の変更] をクリックして名前を入力する**



- トラック番号は常にトラックの並び順を表示しています。

- トラック名は 30 文字まで入力でき、重複するトラック名も使用できます。表示範囲を超えるトラック名は、ツールチップで確認できます。
- トラックをコピーするとトラック名もコピーします。
- トラック名の初期設定は次のとおりです。
  - ビデオトラック :V
  - ビデオ / オーディオトラック :VA
  - オーディオトラック :A
  - タイトルトラック :T

トラックを操作する

トラックの設定や選びかた、数を変更する操作やトラックを移動する操作について説明しています。

トラックの設定方法

次の内容は、［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログで設定できます。
また、シーケンスごとのトラック設定については、［シーケンス設定］ダイアログで設定できます。
• TC プリセット
• TC モード
• タイムラインの予定全長
• トラック数 *
• オーディオチャンネルマップ
* シーケンス設定では設定できません。
プロジェクト新規作成時に設定する場合は " プロジェクト設定を一時的に変更してプロジェクト新規作成 " を、編集中に設定を変更する場合は " プロジェクト設定の変更 " を参照してください。
プロジェクト設定を一時的に変更してプロジェクト新規作成 ▶P38
プロジェクト設定の変更 ▶P46
シーケンスごとの設定変更は " シーケンス設定 " を参照してください。
シーケンス設定 ▶P46

トラックの選択

編集対象となるトラックを選びます。

***1* トラックパネルをクリックする**

選んだトラックは、色が変わります。

複数のトラックを選ぶ場合は、キーボードの［Ctrl］を押しながらトラックパネルをクリックすると、選んでいるトラックを 1 つずつ追加、あるいは解除することができます。

キーボードの［Shift］を押しながら選ぶ範囲の一番上のトラックパネルと一番下のトラックパネルをクリックすると、その範囲のトラックを一度に選ぶことができます。

トラックパネルをダブルクリックすると、すべてのトラックを選ぶことができます。

その他の方法

- トラック（1 ～ 8A）の選択 / 解除：**［Shift］+ ［1］～［8］**
- トラック（1 ～ 8VA/V）の選択 / 解除：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［1］～［8］**
- トラック（すべてのビデオトラック）の選択 / 解除：**［Shift］+ ［9］**
- トラック（すべてのビデオトラック）の選択 / 解除：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［9］**
- トラック（すべてのトラック）の選択 / 解除：**［Shift］+ ［0］、［Shift］+ ［Ctrl］+ ［0］**

トラックのロック

トラックをロックすると、トラックの編集、移動などができなくなります。

***1* ロックパネルを右クリックし、［トラックのロック］をクリックする**

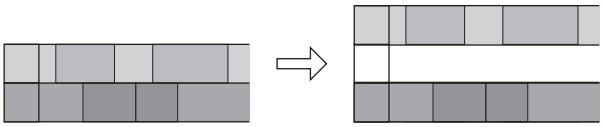
トラックヘッダー ▶P211

ロックされたトラックには斜線が表示され、クリップの編集やトラックの移動 • 削除などができなくなります。また、リップルモードやシンクロックも無効になります。

ロックを解除するときは、ロックパネルを右クリックし、［トラックのアンロック］をクリックします。

• 複数のトラックを一度にロックすることもできます。トラックを選んで一括ロックパネルを右クリックし、［トラックのロック（選択トラック）］をクリックします。

トラックの追加



1　トラックパネルを右クリックし、[トラックの追加] → 項目をクリックする

トラックヘッダー▶P211

2　追加するトラック数を入力する

VA トラック /A トラックを追加する場合、[チャンネルマップ] をクリックすると、追加するトラックのオーディオ出力チャンネルを設定できます。

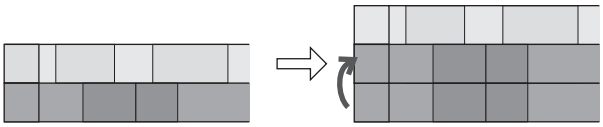
オーディオチャンネルマップの設定▶P43

3　[OK] をクリックする

その他の方法

- トラックヘッダーの空白部分を右クリックし、追加するトラックを選びます。

トラックの複製

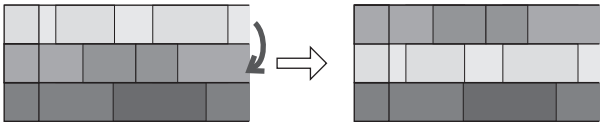


1　複製するトラックパネルを右クリックし、[トラックの複製] をクリックする

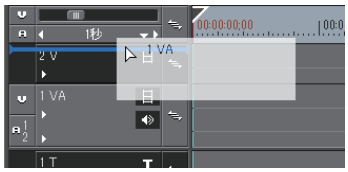
トラックヘッダー▶P211

右クリックしたトラックの上にトラックが複製されます。

トラックの移動



1　トラックパネルをクリックし、移動先へドラッグ & ドロップする



その他の方法

- 移動するトラックパネルを右クリックし、[トラックの移動] → [上へ移動] または [下へ移動] をクリックします。

- 同じ種類のトラック（ビデオ、オーディオ、タイトルトラック）間でのみ移動できます。
- 複数のトラックを選んで移動させることはできません。

トラックの削除



1　削除するトラックパネルを右クリックし、[トラックの削除（現在のトラック）] をクリックする

トラックヘッダー ***▶P211***

クリップを配置していないトラックは、この時点で削除されます。

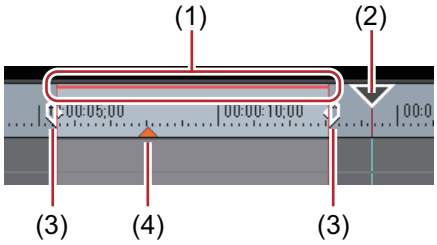
2　[OK] をクリックする

- 複数のトラックを一度に削除することもできます。トラックを選んで右クリックし、[トラックの削除（選択トラック）] をクリックします。

タイムラインの表示について

タイムスケールのマーク

タイムスケール上には、操作の適用範囲を設定する In 点、Out 点や、移動などの基準となるシーケンスマーカーを付けることができます。



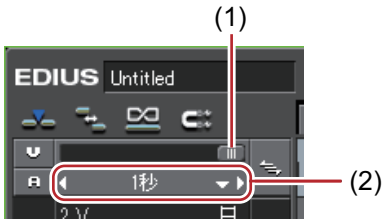
(1)	**レンダリング候補**	タイムラインを再生するためのレンダリングの必要性を、レベル別に色で表示します。 ***タイムスケールの色分けについて*** ***▶P293***
(2)	**タイムラインカーソル**	左右にドラッグしてタイムラインカーソルを移動させることができます。
(3)	**In 点 /Out 点**	タイムラインの In 点と Out 点を示します。操作の適用範囲を In-Out 点間に限定できます。 ***タイムラインに In 点、Out 点を設定*** ***▶P227***
(4)	**シーケンスマーカー**	タイムラインに設定する印です。DVD などに出力するときチャプターになります。マウスカーソルをシーケンスマーカーに合わせるとシーケンスマーカーの色が黄色に変わり、シーケンスマーカー位置のタイムコードやコメント（設定している場合）が表示されます。 ***シーケンスマーカーの設定*** ***▶P282***

タイムスケール設定

タイムスケールの表示単位を変更することができます。タイムスケールは次の単位で表示できます。

- フレーム、秒、分

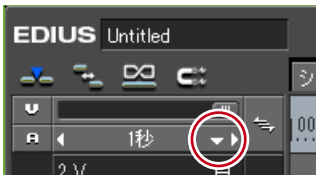
• フィット（タイムラインウィンドウの表示範囲に合わせて表示単位を自動調整）



(1) タイムスケールコントローラー

(2) タイムスケール設定

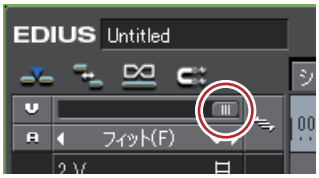
***1* タイムスケール設定のリストボタンをクリックし、表示単位をクリックする**



［フィット］をクリックすると、タイムライン上にあるすべてのクリップが表示されるようにタイムスケールが調節されます。［元に戻す］をクリックすると、1 つ前に設定していた表示単位に戻ります。

その他の方法

• タイムスケール設定の中央部をクリックすると、設定している表示単位と［フィット］を切り替えられます。
• タイムスケールコントローラーをドラッグします。左へ動かすと表示単位が小さく、右へ動かすと大きくなります。右端は［フィット］になります。



• 

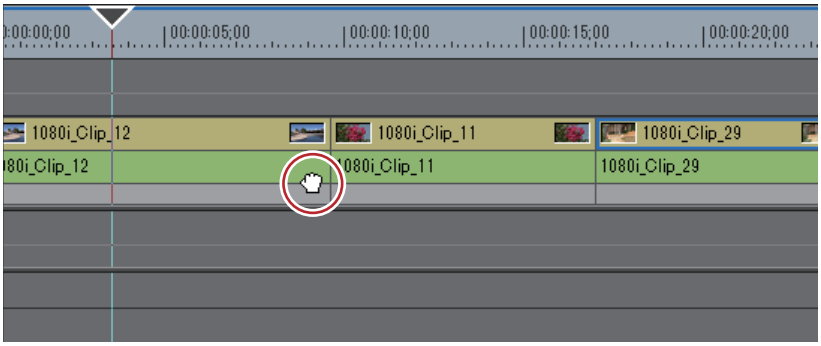
をクリックします。左をクリックすると表示単位が小さく、右をクリックすると大きくなります。

• タイムライン上にクリップがある場合、タイムスケールコントローラーをドラッグすると、タイムスケール設定を［1 フレーム］から［フィット］の範囲で微調整することが可能です。微調整時のスケール表示は「----」です。

表示範囲の移動

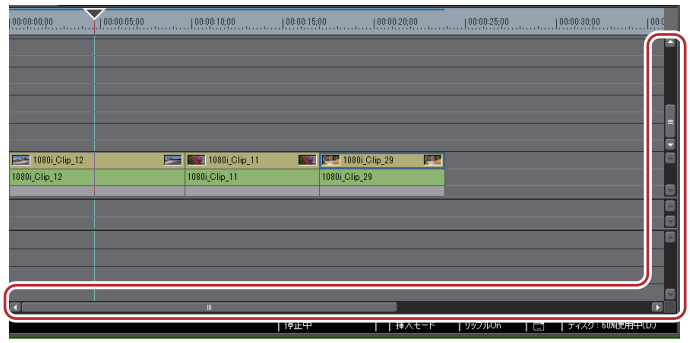
タイムラインウィンドウに表示されている範囲を移動できます。

***1* キーボードの［Alt］を押しながら右ドラッグする**



その他の方法

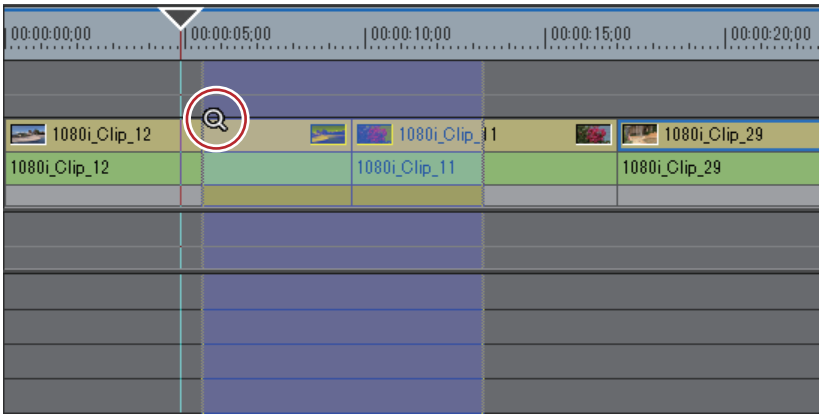
- タイムラインウィンドウ下部のスライダー、トラック右部のスライダーを移動させます。



任意の範囲にフィット

タイムライン上の見たい範囲を指定して、フィットさせることができます。

1　キーボードの［Shift］を押しながら、フィットさせる範囲を右ドラッグして囲む



タイムラインに配置したクリップを色分けする

タイムラインのクリップの色分け

タイムラインに配置したクリップに色を付けて分類することができます。

1　タイムラインのクリップを右クリックし、［プロパティ］をクリックする

［プロパティ］ダイアログが表示されます。

その他の方法

- クリップを選んでメニューバーの［クリップ］をクリックし、［プロパティ］をクリックします。
- プロパティ：**［Alt］+ ［Enter］**

2　［ファイル情報］タブをクリックし、［クリップ表示色］のリストからお好みの色を選ぶ

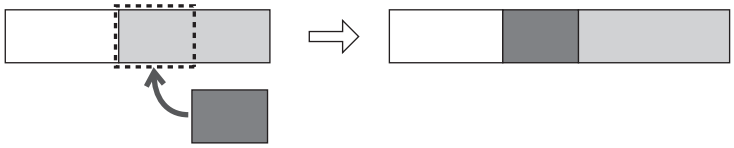
編集モードの切り替え

クリップを配置・移動するときのモードを切り替える

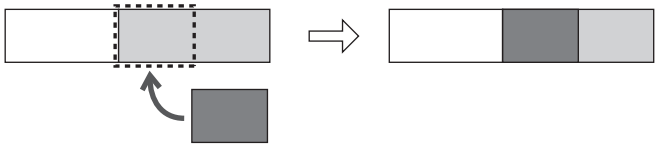
タイムラインにクリップを配置するときのクリップの動作や、トラックのクリップを連動させる動作などを編集モードで切り替えることができます。

挿入 / 上書きモード

挿入モードは、クリップを配置する位置に別のクリップがある場合、後ろのクリップをずらして間に挿入します。



上書きモードは、クリップを配置する位置に別のクリップがある場合、重複する部分を上書きします。



***1* モードバーの［挿入 / 上書きモードの切り替え］をクリックする**

クリックするたびに、挿入モードと上書きモードが切り替わります。



 : 挿入モード

 : 上書きモード

タイムラインのステータスバーに現在のモード（挿入モード / 上書きモード）が表示されます。

その他の方法

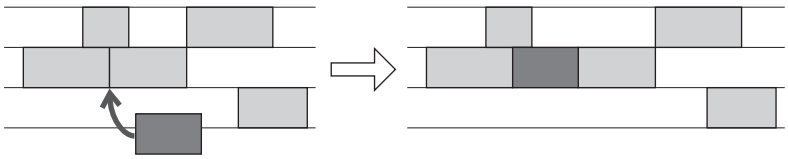
- 挿入 / 上書きモードの切り替え：[Insert]

シンクロック（同期）

シンクロックを設定したトラック間では、クリップの挿入や移動などの編集をしたトラックの結果が、他のトラックにも影響します。

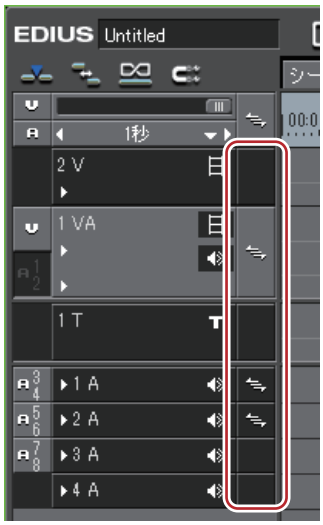
例：

3 トラックすべてがシンクロック オンで、挿入モードでクリップを追加した場合

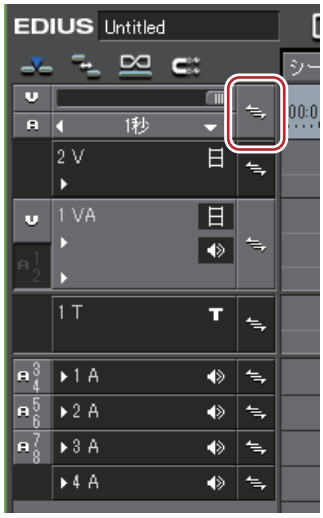


1　シンクロックを設定するトラックのロックパネルをクリックする

シンクロックを設定したトラックには、アイコンが表示されます。クリックするたびに、オン / オフが切り替わります。



すべてのトラックにシンクロックを設定する場合は、一括ロックパネルをクリックします。



その他の方法

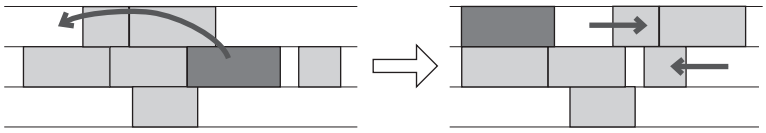
- シンクロックを設定するトラックのロックパネルを右クリックし、[シンクロック 設定] をクリックします。解除する場合は、[シンクロック 解除] をクリックします。
- シンクロックを設定するトラックを選んで一括トラックパネルを右クリックし、[シンクロック 設定（選択トラック）] を選びます。

リップルモード

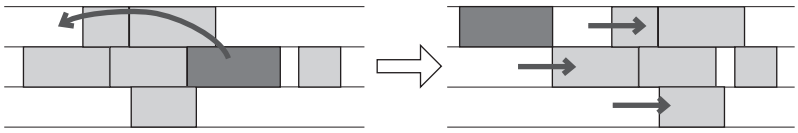
クリップの削除、トリミングをした場合に、タイムライン上にスペースが空かないように後ろのクリップを詰めるモードです。クリップの挿入時には、挿入位置にあるスペースを保ちながら後ろのクリップを移動させることができます。

- シンクロックをオンに設定したトラック間では、操作したクリップより後ろにあるすべてのクリップが連動します。

例：
3 トラックすべてがシンクロック オフで、リップルモードオンでクリップを挿入した場合（挿入モード）



例：
3 トラックすべてがシンクロック オンで、リップルモードオンでクリップを挿入した場合（挿入モード）



***1* モードバーの［リップルモードの切り替え］をクリックする**

クリックするたびにオン / オフが切り替わります。
オフの場合はアイコンに斜線が入ります。



タイムラインのステータスバーに現在のモード（リップル On/ リップル Off）が表示されます。

その他の方法

- リップルモードの切り替え：**[R]**

リンクやグループ化されているクリップを別々に扱う

グループ / リンクモード

リンクやグループが設定されているクリップに対して、一時的にリンクやグループを無効にできます。

ご注意

- グループ / リンクモードをオフに設定しても、VA トラックにある VA クリップのリンクは解除されません。グループ / リンクモードの切り替えでは、V トラック /A トラックに別々に配置されたクリップのリンクが対象になります。VA クリップのリンクを解除する場合は、個別にリンク解除を行ってください。

リンク解除 ▶P237

***1* モードバーの［グループ / リンクモードの切り替え］をクリックする**

クリックするたびにオン / オフが切り替わります。
オフの場合はアイコンに斜線が入ります。



その他の方法

- グループ / リンクモードの切り替え：**[Shift]** + **[L]**

クリップ移動時にイベントにスナップさせる

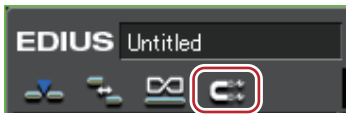
イベントスナップモード

スナップ機能の有効 / 無効を切り替えます。

• [ユーザー設定] の [アプリケーション] → [タイムライン] でスナップ先となるイベントを設定できます。
[タイムライン] ▶P90

1　モードバーの [イベントスナップモードの切り替え] をクリックする

クリックするたびにオン / オフが切り替わります。
オフの場合はアイコンに斜線が入ります。



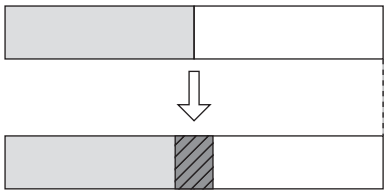
トランジション設定時にクリップ全体の長さが変わらないようにする

伸縮 / 固定モード

クリップの間にトランジションやオーディオクロスフェードを追加するときに、クリップ全体の長さを変えずに追加する（伸縮モード）か、個々のクリップの長さを変えずに追加する（固定モード）かを設定します。
クリップトランジション ▶P338
オーディオクロスフェード ▶P339

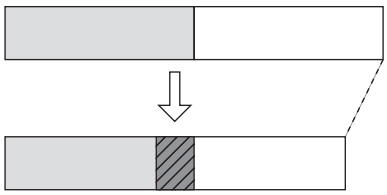
伸縮モード

クリップの間にトランジションやオーディオクロスフェードを追加 • 削除しても、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わりません。



固定モード

クリップの間にトランジションやオーディオクロスフェードを追加（削除）すると、タイムライン上のクリップ全体の長さがトランジション / オーディオクロスフェードを適用した分だけ短く（長く）なります。



伸縮モード / 固定モードに設定

• [トランジション/クロスフェードに合わせてクリップを伸縮する/しない]を操作ボタンとしてタイムラインに追加しておくと、ボタンのクリックだけで伸縮 / 固定モードを切り替えることができます。
操作ボタンの設定 ▶P120

伸縮モードに設定する

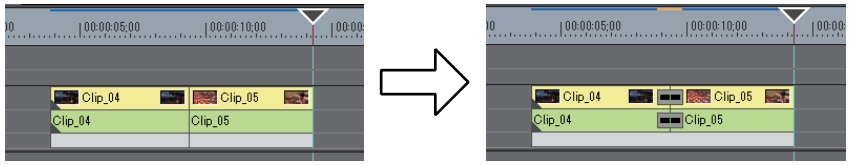
1 メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする

2 ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［タイムライン］をクリックする

3 ［トランジション / クロスフェードに合わせてクリップを伸縮する］にチェックを入れる

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 ...

トランジションの設定や長さの変更をした場合に、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変わりません。



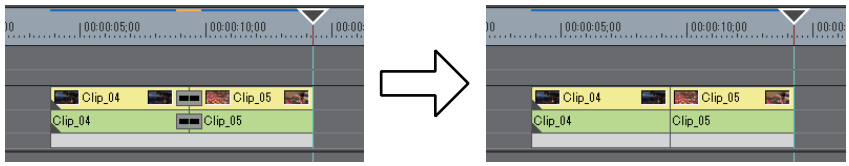
ご注意

- クリップにマージンがない場合は、トランジション / オーディオクロスフェードを設定することができません（ミキサー部を除く）。また、トランジションの長さを伸ばす場合、クリップのマージン分だけ伸ばすことができます。

クリップのマージン ▶ P337

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るので、タイムライン上のクリップ全体の長さは変わりません。



- 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すると、同時にトランジションも削除されます。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。

固定モードに設定する

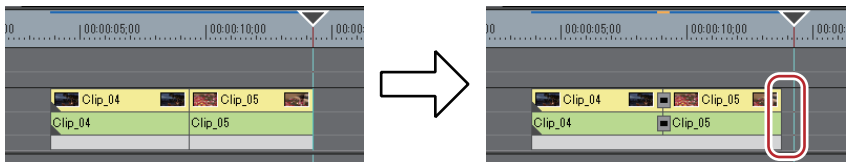
1 メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする

2 ［アプリケーション］のツリーをクリックし、［タイムライン］をクリックする

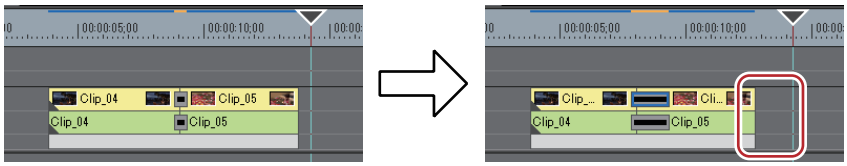
3 ［トランジション / クロスフェードに合わせてクリップを伸縮する］のチェックをはずす

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左右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。

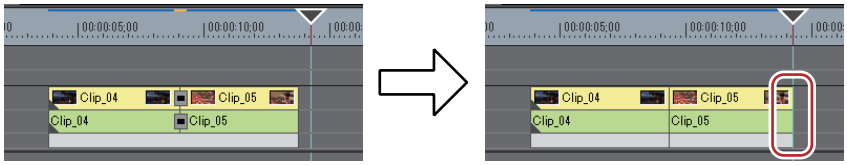


トランジションの長さを変更したときはクリップが左に移動し、タイムライン上のクリップ全体の長さはトランジションの長さに応じて変わります。



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。



- 他のトラックのクリップも連動して移動させたい場合は、トランジション / オーディオクロスフェードを追加したクリップのあるトラックと連動させたいトラックのシンクロックをオンにします。
  シンクロック（同期）▶P219

クリップの配置

チャンネルの振り分けを設定する

クリップをタイムラインに配置するときに、素材クリップが持つチャンネル（ソースチャンネル）をどのトラックに振り分けるかを設定します。ショートカットでクリップ配置や貼り付けなどの編集操作をする場合、どのトラックにクリップが配置されるかはチャンネル振り分け設定に従います。

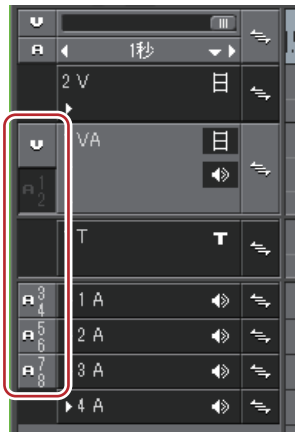
ソースチャンネルの接続 / 解除

素材クリップが持つチャンネル（ソースチャンネル）を接続、または接続を解除します。接続を解除したチャンネルはタイムラインに配置されません。

***1*　配置する素材クリップを選ぶ**

ソースチャンネルが、トラックパッチに表示されます。

***2*　不要なソースチャンネルのトラックパッチをクリックして接続を解除する**



クリックするたびに、接続 / 解除が切り替わります。

その他の方法

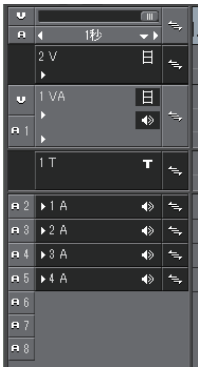
- ソースチャンネルのトラックパッチを右クリックし、[ビデオソースチャンネル接続 / 解除]（[オーディオソースチャンネル接続 / 解除]）をクリックします。
- ビデオソースチャンネル接続 / 解除：**[7]**
- オーディオソースチャンネル接続 / 解除：**[8]**

- 複数のソースチャンネルをまとめて接続 / 解除できます。[ソースチャンネル（すべてのビデオトラック）の接続 / 解除]または[ソースチャンネル（すべてのオーディオトラック）の接続 / 解除]をクリックします。

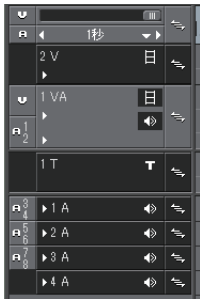


- オーディオチャンネルの出力先は、初期設定では各トラックの 1 チャンネル目を出力先の 1 チャンネル目、2 チャンネル目を出力先の 2 チャンネル目に割り当てています。
  [オーディオチャンネルマップ] ダイアログ **▶P44**
- オーディオソースチャンネルを、モノラルチャンネルまたはステレオチャンネルとして配置する場合は、[オーディオソースチャンネル接続 / 解除]を右クリックし、[ソースチャンネルステレオモード]をクリックします。クリックするたびに、ステレオチャンネルモードとモノラルチャンネルモードが切り替わります。

モノラルチャンネルモードに設定した場合



ステレオチャンネルモードに設定した場合



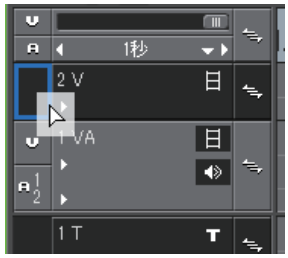
- ［ソースチャンネルのステレオ / モノラルモードの切り替え］を操作ボタンとしてモードバーに追加しておくと、ボタンをクリックするだけでモードを切り替えることができます。
  操作ボタンの設定 ▶ P120

ソースチャンネルの接続先変更

1　配置する素材クリップを選ぶ

ソースチャンネルが、トラックパッチに表示されます。

2　変更するソースチャンネルのトラックパッチを接続先のトラックパッチにドラッグ & ドロップする



- オーディオソースチャンネルが接続されているトラックパッチにドラッグ & ドロップした場合はチャンネルが入れ替わります
- ソースチャンネルの振り分けを初期化する場合は、ソースチャンネルのトラックパッチを右クリックし、［振り分け設定の初期化］をクリックします。

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、Out 点を設定

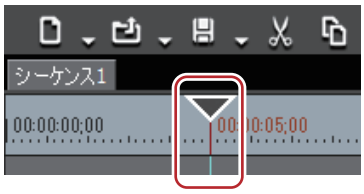
タイムラインに In 点、Out 点を設定すると、操作の適用範囲を In-Out 点間に限定したり、In 点、Out 点を基準にしてクリップを配置したりすることができます。



(1) In 点の設定

(2) Out 点の設定

1 **In 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる**



2 **レコーダーの［In 点の設定］をクリックする**

3 **Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる**

4 **レコーダーの［Out 点の設定］をクリックする**

その他の方法

- In 点、Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させ、タイムスケールを右クリックします。［現在位置に In 点を設定］または［現在位置に Out 点を設定］をクリックします。
- In 点、Out 点を設定する位置にタイムラインカーソルを移動させ、メニューバーの［マーカー］をクリックします。［In 点の設定］または［Out 点の設定］をクリックします。
- In 点、Out 点を設定する位置にレコーダーのスライダーを移動させ、スライダーを右クリックします。［In 点の設定］または［Out 点の設定］をクリックします。
- タイムラインに In 点、Out 点を設定：**[I]** / **[O]**

- タイムスケール上の In 点スライダー、Out 点スライダーをドラッグして In 点、Out 点の位置を変更できます。



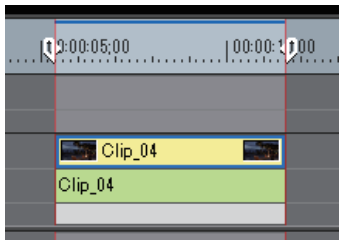
- Out 点を In 点より前に設定した場合、In-Out 点間のタイムスケールが赤色に変わり、レコーダーのタイムコードの一部が赤色で表示されます。
- In 点（または Out 点）を設定した後、プレビューウィンドウのレコーダーの［Dur］にデュレーションを入力すると、デュレーションに応じて Out 点（または In 点）が設定されます。

クリップの両端に In 点、Out 点を設定

選んだクリップの両端に、タイムラインの In 点、Out 点を設定します。

1　クリップを選んでメニューバーの［マーカー］をクリックし、［In/Out 点を選択クリップの範囲へ設定］をクリックする

クリップの両端にタイムラインの In 点、Out 点が設定されます。



その他の方法

- 選んだクリップの両端に In 点、Out 点を設定：**[Z]**

タイムラインの In 点、Out 点を削除

タイムラインの In 点、Out 点を削除できます。

1　レコーダーの［In 点の設定］（［Out 点の設定］）のリストボタンをクリックする



2　［In 点の削除］（［Out 点の削除］）をクリックする

その他の方法

- タイムスケールを右クリックし、［In 点の削除］（［Out 点の削除］）をクリックします。
- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［In 点の削除］（［Out 点の削除］）をクリックします。
- レコーダーのスライダーを右クリックし、［In 点の削除］（［Out 点の削除］）をクリックします。
- タイムラインの In 点、Out 点を削除：**[Alt]** + **[I]** / **[Alt]** + **[O]**

- 次の操作で、In 点、Out 点を一度に削除できます。
  - タイムスケールを右クリックし、［In/Out 点の削除］をクリックします。
  - メニューバーの［マーカー］をクリックし、［In/Out 点の削除］をクリックします。
  - In/Out 点の削除：**[X]**

クリップを配置する

クリップを配置

素材クリップをタイムラインに配置できます。
配置時のクリップの動作や配置結果は編集モードに依存します。
編集モードの切り替え ▶P219

1　ソースチャンネルの振り分けを設定する
チャンネルの振り分けを設定する ▶P225

2　クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

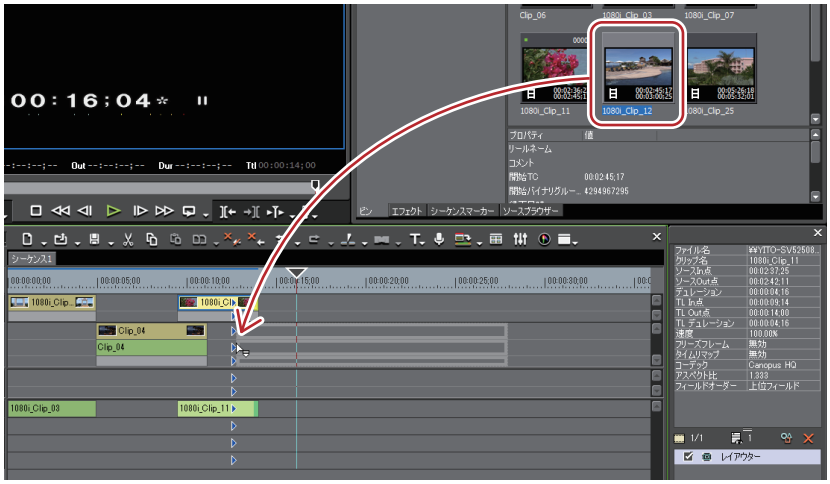
3　ビンからクリップを選び、［タイムラインへ配置］をクリックする



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。

その他の方法

- ビンのクリップをドラッグ＆ドロップでタイムラインに配置します。トラックパッチの設定に関わらず、ドロップの位置によって任意のトラックにチャンネルを振り分けてクリップを配置できます。

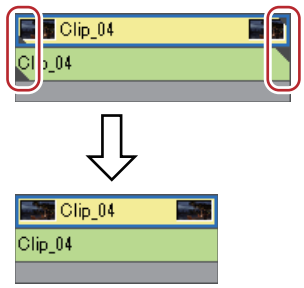


- ビンのクリップを右クリックし、［タイムラインへ貼り付け］をクリックします。
- クリップをプレーヤーで再生し、プレーヤーからドラッグ＆ドロップでタイムラインに配置します。ソースチャンネルの振り分けに関わらず、ドロップの位置によって任意のトラックにチャンネルを振り分けることができます。
- クリップをプレーヤーで再生し、［タイムラインへ挿入で配置］または［タイムラインへ上書きで配置］をクリックします。
- プレーヤーで表示しているクリップをタイムラインへ配置：**［E］**
- ソースチャンネルの振り分けを設定し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させた後、クリップをレコーダーにドラッグ＆ドロップします。
- クリップを配置：**［Shift］＋ ［Enter］**

- ビンに登録せずに素材をタイムラインへ配置できます。
  クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させ、トラックを右クリックして［クリップの追加］をクリックします。［ファイルを開く］ダイアログから素材を選び、［開く］をクリックします。

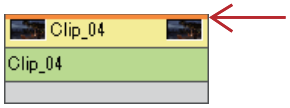
配置されたクリップについて

トラックに配置されたクリップの表示から、フィルターやトランジションなどが設定されていることを確認することができます。
クリップの両端にある三角のマークは、クリップの先頭と末尾を示しています。クリップにマージンが無い場合には三角マークが表示されます。



クリップの上部には、レンダリングした場合は緑色のラインが表示されます。フィルター、時間エフェクト、レイアウター、ノーマライズなどを設定したときは橙色のラインが表示されます。

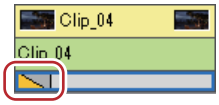
例：
エフェクトを設定した場合



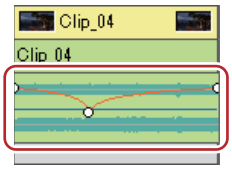
クリップ間にトランジションやオーディオクロスフェードを設定すると、下図のような枠が表示されます。



クリップの開始位置にトラックトランジションを設定すると、ミキサー部に下図のような三角が表示されます。



オーディオの拡張ボタンをクリックすると、ボリュームのラバーバンドとウェーブフォームが、ミキサーの拡張ボタンをクリックすると、トランスペアレンシーのラバーバンドが表示されます。



クリップのボリュームとパンを調整する ▶P403
トランスペアレンシー ▶P347

クリップに In 点、Out 点を設定して配置

クリップに In 点、Out 点を設定し、必要な部分のみをトラックに配置できます。

1　ビンからクリップを選び、ビンの［プレーヤーで表示］をクリックする



ソースブラウザーでも同様に操作できます。

2　クリップに In 点、Out 点を設定する
In 点、Out 点の設定 ▶P176

3　ソースチャンネルの振り分けを設定する
チャンネルの振り分けを設定する ▶P225

4　クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

5　プレーヤーの［タイムラインへ挿入で配置］をクリックする



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。
［タイムラインへ上書きで配置］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

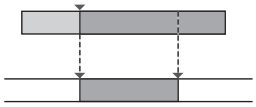
その他の方法

- クリップに In 点、Out 点を設定したあと、プレーヤーからドラッグ & ドロップでタイムラインへ配置します。
- プレーヤーで表示しているクリップをタイムラインに配置：**[E]**

- 分割して配置されたビデオクリップとオーディオクリップは、グループ設定されています。
  グループ解除 ▶P238

タイムラインの In-Out 点間にクリップを配置【3 点編集】

クリップをタイムラインの In-Out 点間に配置します。クリップは、タイムラインの In-Out 点間の長さ分だけ配置されます。



1　ビンからクリップを選び、ビンの［プレーヤーで表示］をクリックする



ソースブラウザーでも同様に操作できます。

プレーヤーで映像を確認し、必要な場合は In 点を設定します。

In 点、Out 点の設定 ▶ P176

2　ソースチャンネルの振り分けを設定する

チャンネルの振り分けを設定する ▶ P225

3　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、Out 点を設定 ▶ P227

4　プレーヤーの［タイムラインへ挿入で配置］をクリックする



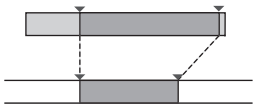
クリップがタイムラインの In-Out 点間の長さ分にトリミングされて配置されます。In 点を設定している場合は、In 点を基準に配置されます。

配置されたクリップの再生速度は変わりません。

［タイムラインへ上書きで配置］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

タイムラインの In-Out 点間にクリップの In-Out 点間を配置【4 点編集】

クリップに In 点、Out 点を設定し、タイムラインの In-Out 点間に配置します。タイムラインの In-Out 点間の長さに応じてクリップの In-Out 点間の速度が自動調整されます。



1　ビンからクリップを選び、ビンの［プレーヤーで表示］をクリックする



ソースブラウザーでも同様に操作できます。

2　クリップに In 点、Out 点を設定する

In 点、Out 点の設定 ▶ P176

ご注意

- 素材にマージンをつけない場合も、先頭と末尾に In 点、Out 点を設定してください。In 点、Out 点が設定されていないと 3 点編集になります。

3　ソースチャンネルの振り分けを設定する

チャンネルの振り分けを設定する ▶ P225

4　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、Out 点を設定 ▶ P227

5　プレーヤーの［タイムラインへ挿入で配置］をクリックする



クリップの In-Out 点間がタイムラインの In-Out 点間に配置されます。
［タイムラインへ上書きで配置］をクリックした場合、クリップは上書きモードで配置されます。

ご注意

- クリップの In-Out 点間とタイムラインの In-Out 点間のデュレーションが異なる場合、クリップは In-Out 点間の範囲を維持したまま、タイムラインの In-Out 点間に収まるように再生速度が自動調整されます。

カットの切り替わりを確認する【プリロール編集（Preview)】

クリップを配置する前に、カットの切り替わりをプレビューすることができます。
操作の前に、あらかじめ上書きモードに設定しておきます。
挿入 / 上書きモード ***▶P219***

- プリロール編集の前に、ギャング機能を使用すると、クリップをタイムラインに配置する位置を決めるのに便利です。
  プレーヤーとタイムラインを同期【ギャングモード】 ***▶P291***

1　ビンからクリップを選び、ビンの［プレーヤーで表示］をクリックする



ソースブラウザーでも同様に操作できます。
プレーヤーで映像を確認し、必要な場合は In 点（Out 点）を設定します。
In 点、Out 点の設定 ***▶P176***
In 点が設定されていない場合は、プレーヤーのスライダーのカーソル位置が In 点となります。

2　ソースチャンネルの振り分けを設定する
チャンネルの振り分けを設定する ***▶P225***

3　タイムラインで、カットの切り替わりの開始位置に In 点を設定する
タイムラインに In 点、Out 点を設定 ***▶P227***
In 点が設定されていない場合は、現在のタイムラインカーソル位置が In 点となります。
必要な場合は Out 点を設定します。

4　プレーヤーの［プリロール編集（Preview)］をクリックする



［プリロール編集（Preview)］ダイアログが表示され、タイムラインの In 点の周辺から再生が開始されます。

5　レコーダーでカットの切り替わりを確認し、［Retry］または［All Stop］をクリックする
再度、カットの切り替わりをプレビューする場合は、［Retry］をクリックします。
プレビューを終了する場合は、［All Stop］をクリックします。

- 初期設定では［プリロール編集（Preview)］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレーヤーにボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定 ***▶P120***
- 予備動作時間（プリロール / ポストロール）は、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［プリロール編集］で設定することができます。
  ［プリロール編集］ ***▶P96***

カットの切り替わりを確認しながらクリップを配置【プリロール編集（Rec)】

カットの切り替わりを確認しながら、クリップをタイムラインに配置できます。

操作の前に、あらかじめ上書きモードに設定しておきます。
挿入 / 上書きモード ▶P219

1　ビンからクリップを選び、ビンの［プレーヤーで表示］をクリックする



ソースブラウザーでも同様に操作できます。
プレーヤーで映像を確認し、必要な場合は In 点（Out 点）を設定します。
In 点、Out 点の設定 ▶P176
In 点が設定されていない場合は、プレーヤーのスライダーのカーソル位置が In 点となります。

2　ソースチャンネルの振り分けを設定する
チャンネルの振り分けを設定する ▶P225

3　タイムラインで、カットの切り替わりの開始位置に In 点を設定する
タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶P227
In 点が設定されていない場合は、現在のタイムラインカーソル位置が In 点となります。
必要な場合は Out 点を設定します。

4　プレーヤーの［プリロール編集（Rec)］をクリックする



［プリロール編集（Rec)］ダイアログが表示され、タイムラインの In 点の周辺から再生が開始されます。

5　レコーダーでカットの切り替わりを確認し、カットの切り替わりの終了位置で［Rec Out］または［All Stop］をクリックする
［Rec Out］または［All Stop］をクリックした時点を Out 点として、クリップがタイムラインに上書きで配置されます。
［Rec Out］をクリックした場合、手順 ***1*** や ***3*** で設定した In 点が、［Rec Out］をクリックした位置に更新されます。
［All Stop］をクリックした場合、手順 ***1*** や ***3*** で設定した In 点（Out 点）の情報がそのまま残ります。

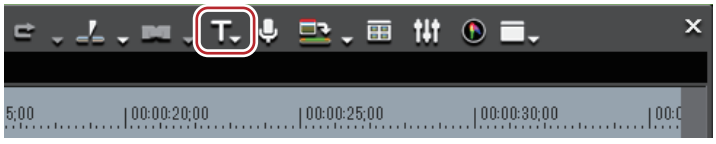
6　必要に応じて、プレーヤーで In 点位置を調整し、手順 *4* 以降の操作を繰り返す

- 初期設定では［プリロール編集（Rec)］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレーヤーにボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定 ▶P120
- 予備動作時間（プリロール / ポストロール）は、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［プリロール編集］で設定することができます。
  ［プリロール編集］▶P96

タイムラインに特殊なクリップを配置

タイムラインに、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップを作成することができます。

1　タイムラインの［タイトルの作成］をクリックする



2　作成するクリップをクリックする
タイムラインに In 点、Out 点が設定されていない場合は、タイムラインカーソルの位置にクリップが作成されます。
作成されるクリップのデュレーションは、［ユーザー設定］の［素材］→［デュレーション］で設定できます。
タイムラインに In 点、Out 点が設定されている場合は、In-Out 点間にクリップが作成されます。In-Out 点間に作成するか、カーソルの位置に作成するかを［ユーザー設定］の［素材］→［デュレーション］で設定できます。
［デュレーション］▶P97

ご注意

- ソースチャンネルがすべて解除（トラックパッチがすべてオフ）されている場合、カラーバークリップ、カラーマットクリップ、タイトルクリップの作成はできません。また、ビデオソースチャンネルが解除されている場合、タイトルクリップの作成はできません。

ソースチャンネルの接続 / 解除 ▶ P225

3　クリップを編集する

カラーバークリップ ▶ P192
カラーマットクリップ ▶ P192
Quick Titler ▶ P375

その他の方法

- クリップを作成するトラックを右クリックし、［クリップの作成］→作成するクリップをクリックします。クリップはチャンネル振り分けの設定に関わらず、右クリックしたトラックに配置されます。
- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［クリップの作成］→作成するクリップをクリックします。

- 次の操作で、タイムラインに配置したカラーマットバー、カラーマット、タイトルクリップを編集できます。
  - 編集するクリップを選び、メニューバーの［クリップ］→［編集］をクリックします。
  - 編集するクリップをダブルクリックします。
  - 選択クリップの編集：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［E］**

クリップを好きな位置に移動する

タイムラインに配置したクリップをドラッグし、移動先へドロップします。異なるトラックを含め、任意の場所へ移動することができます。

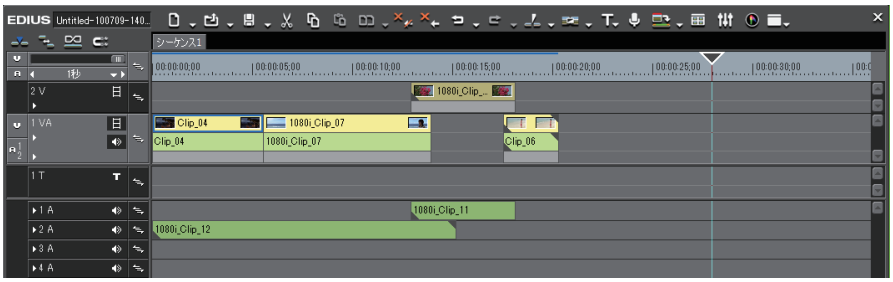
複数クリップの選択

同じトラックのクリップをすべて選ぶことができます。タイムライン上のクリップをすべて選ぶこともできます。

1　トラックパネルをクリックしてトラックを選ぶ

2　タイムラインを右クリックし、［選択］→［選択トラック］をクリックする

選んだトラック上にあるクリップがすべて選ばれます。



［すべてのトラック］をクリックした場合、タイムライン上のクリップがすべて選ばれます。

その他の方法

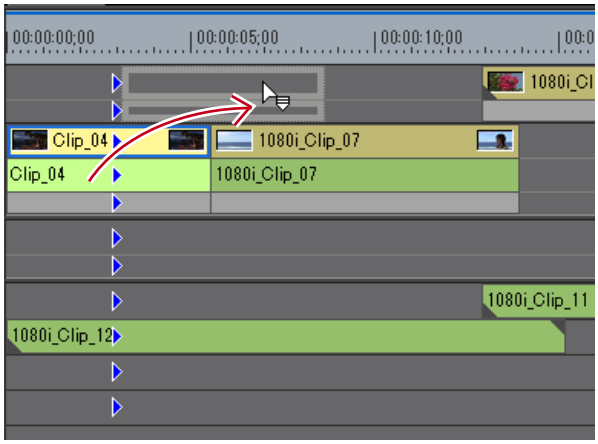
- キーボードの［Ctrl］を押しながらクリップをクリックし、クリップを 1 つずつ追加、あるいは解除します。
- タイムライン上のクリップをマウスカーソルで囲みます。
- メニューバーの［編集］をクリックし、［選択］→［選択トラック］または［すべてのトラック］をクリックします。
- 選択トラックのクリップをすべて選択：**［Ctrl］+ ［A］**
- タイムライン上のクリップをすべて選択：**［Shift］+ ［A］**

クリップを移動

クリップをドラッグ & ドロップで移動することができます。複数のクリップを同時に移動することもできます。

複数クリップの選択 ▶ P234

1　クリップを選び、移動先へドラッグ & ドロップする



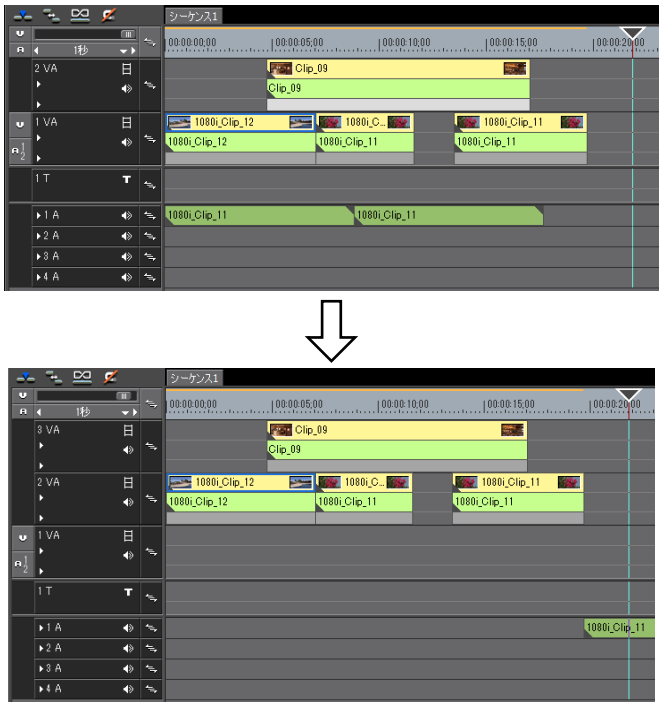
移動時のクリップの動作や移動結果は編集モードに依存します。

編集モードの切り替え ▶P219

複数のトラック間のクリップを選び、対応する種類のトラックのないところへクリップを移動した場合は、自動的にトラックが追加されます。

例：

1VA トラックと 2VA トラックのクリップを複数選び、1 つ上のトラックにドラッグ & ドロップした場合



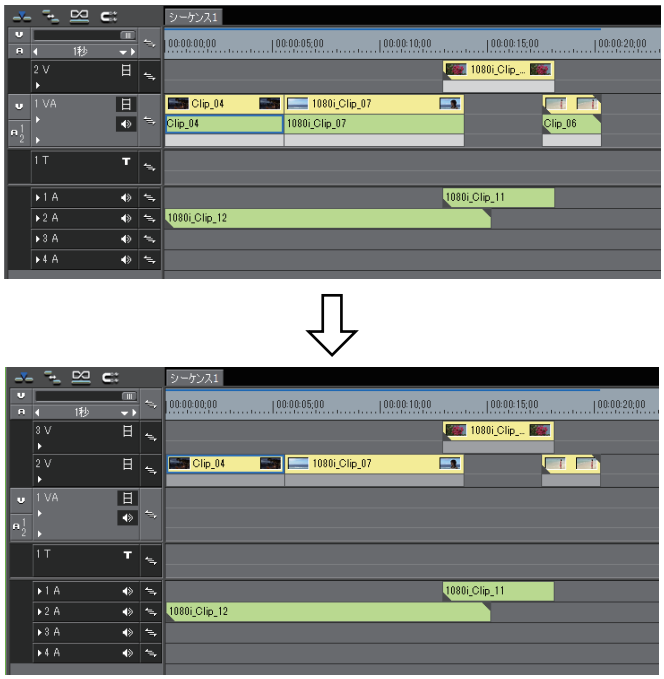
その他の方法

- クリップを移動先へ右ドラッグし、［上書き］または［挿入］をクリックします。編集モードにかかわらず、上書きモードまたは挿入モードで移動できます。

ご注意

- 異なる種類のトラックに配置された複数のクリップを選んでトラック間でドラッグした場合は、同じ種類のトラック間に配置されたクリップのみ移動します。

1VA トラックと 1T トラック、1A トラックのクリップを複数選び、1 つ上のトラックにドラッグ & ドロップした場合は次のようになります。



- クリップトランジションやオーディオクロスフェードを設定している 2 つのクリップのうち、片方のみを移動させると、選んだクリップのみが移動してトランジションが解除されます。

選択クリップ以降のクリップの移動

選んだクリップ以降のクリップを、それぞれの位置関係を保ったまま同じトラック内で移動します。

1　移動させるクリップの先頭クリップを選んで、キーボードの［Shift］と［Alt］を押したままドラッグする

マウスカーソルの形状が変わり、選んだクリップより後ろのクリップが同時に移動します。

シンクロックを設定しているトラックのクリップも連動します。

シンクロック（同期）▶P219

タイムラインに配置したクリップをビン内で検索する

タイムライン上のクリップをビン内で検索

タイムライン上に配置されているクリップを、条件を指定してビン内で検索します。ビンのフォルダービューに検索結果フォルダーが作成されます。

1　タイムラインから検索するクリップを選ぶ

2　メニューバーの［クリップ］をクリックし、［ビンの検索］→検索する条件をクリックする

ビンのフォルダービューに検索結果フォルダーが作成され、検索した条件に合致したクリップが表示されます。

その他の方法

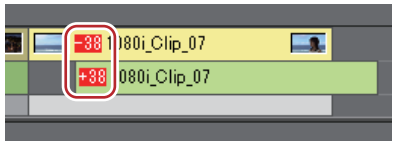
- クリップを右クリックし、［ビンの検索］→検索する条件をクリックします。

- 一度条件を指定して作成された検索結果フォルダーは、開いて確認するたびに条件に合致するクリップを検索します。新たにビンに登録されたクリップも検索対象となります。
- 検索結果フォルダーのクリップに対し、ビン内で絞り込み検索や検索条件の変更ができます。
  ビン内の検索▶P206
  検索結果の削除▶P208
- 検索する条件で［レコーダーの TC］をクリックした場合は、検索結果フォルダー名が素材タイムコードで表示されます。

クリップの操作

クリップのビデオ部分またはオーディオ部分を別々に扱う

- リンク設定の条件は次のとおりです。
  - 同じトラック内に配置されている。
  - クリップの一部が重なっている。
  - 同じ素材を参照している。
- グループ / リンクモードを切り替えると、一時的にシーケンス内のすべてのクリップのビデオ部分とオーディオ部分を別々に扱うことができます。
  グループ/ リンクモード ▶P221
- リンクが設定されているビデオとオーディオのクリップの開始位置がずれている場合は、クリップの頭にずれているフレーム数が表示されます。



リンク解除

VA トラックにあるビデオクリップのビデオ部分とオーディオ部分を切り離します。リンクを解除すると、それぞれ独立したクリップとして扱えるようになります。

1 タイムラインで、リンクを解除するクリップを右クリックし、[リンク / グループ] → [リンクの解除] をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［リンク / グループ］→［リンクの解除］をクリックします。
- リンクの解除：**[Alt]** + **[Y]**

リンク設定

リンクを解除したビデオクリップとオーディオクリップを再度リンクさせます。

1 タイムラインで、リンクさせるビデオクリップとオーディオクリップをそれぞれ選ぶ

2 クリップを右クリックし、[リンク / グループ] → [リンクの設定] をクリックする

リンクが設定され、1 つのクリップとして扱えるようになります。

その他の方法

- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［リンク / グループ］→［リンクの設定］をクリックします。
- リンクの設定：**[Y]**

複数のクリップを 1 つのクリップとして扱う

- グループ / リンクモードを切り替えると、一時的にシーケンス内のすべてのグループが解除され、クリップのビデオ部分とオーディオ部分を別々に扱うことができます。
  グループ/ リンクモード ▶P221

グループ設定

複数のクリップを 1 つのグループとして扱います。異なるトラック間のクリップをグループ化できます。

1 タイムラインで、グループ化する複数のクリップを選ぶ

2 クリップを右クリックし、[リンク / グループ] → [グループの設定] をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［リンク / グループ］→［グループの設定］をクリックします。
- グループの設定：**[G]**

グループ解除

グループ化したクリップを元の状態に戻します。

1　グループのクリップを右クリックし、［リンク / グループ］→［グループの解除］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［リンク / グループ］→［グループの解除］をクリックします。
- グループの解除：**[Alt] + [G]**

クリップをコピーして貼り付ける

コピー

1　クリップを選び、タイムラインの［コピー］をクリックする



続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、［コピー］をクリックします。
- メニューバーの［編集］をクリックし、［コピー］をクリックします。
- コピー：**[Ctrl] + [C]**、**[Ctrl] + [Insert]**

切り取り

クリップを切り取ります。切り取ったクリップはその位置から削除されます。

1　クリップを選び、タイムラインの［切り取り（モード依存）］をクリックする



切り取りの編集結果は、編集モードに依存します。

リップルモード ***▶P220***
シンクロック（同期） ***▶P219***
続けて貼り付けや置き換えができます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、［切り取り］または［リップル切り取り］をクリックします。
- クリップを選んでメニューバーの［編集］をクリックし、［切り取り］または［リップル切り取り］をクリックします。
- 切り取り（モード依存）：**[Ctrl] + [X]**
- 切り取り：**[Shift] + [Delete]**
- リップル切り取り：**[Alt] + [X]**

貼り付け

コピーや切り取りしたクリップをタイムラインに配置できます。

1　クリップを選び、コピーまたは切り取りをする
コピー ***▶P238***
切り取り ***▶P238***

2　トラックを選び、クリップを貼り付ける位置にタイムラインカーソルを移動させる

3　タイムラインの［現在位置へ貼り付け］をクリックする



クリップは、タイムラインカーソルの位置を In 点として配置されます。

その他の方法

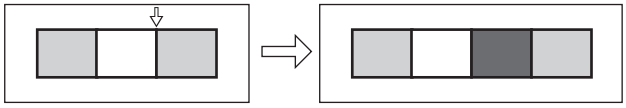
- 貼り付けたいトラックを右クリックし、［貼り付け］をクリックします。この場合、選択しているトラックにかかわらず、右クリックしたトラックにクリップが貼り付けられます。
- メニューバーの［編集］をクリックし、［貼り付け］→［カーソル］をクリックします。
- 貼り付けるトラックにある任意のクリップを右クリックし、［貼り付け］→［カーソル］をクリックします。この場合、選択しているトラックにかかわらず、右クリックしたクリップがあるトラックのタイムラインカーソルの位置に貼り付けられます。
- 貼り付け：**［Ctrl］+ ［V］**

- ボタン、ショートカット、メニューバーのメニューから貼り付けた場合は、コピー / 切り取り元と同じトラックに配置されます。貼り付け先にトラックがない場合は、自動的にトラックが追加されます。
- 貼り付ける位置にクリップが配置されている場合は、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。

クリップの In 点、Out 点に貼り付け

特定のクリップの In 点（前）または Out 点（後ろ）に他のクリップを挿入することができます。

例：
白色のクリップの Out 点に他のクリップを貼り付ける場合



1　クリップを選び、コピーまたは切り取りをする
コピー*▶*P238
切り取り*▶*P238

2　貼り付けの基準とするクリップをクリックする

3　メニューバーの［編集］をクリックし、［貼り付け］→［クリップの In 点］または［クリップの Out 点］をクリックする

［クリップの In 点］	選んだクリップの In 点（前）に挿入します。
［クリップの Out 点］	選んだクリップの Out 点（後ろ）に挿入します。

その他の方法

- 貼り付けの基準とするクリップを右クリックし、［貼り付け］→［クリップの In 点］または［クリップの Out 点］をクリックします。

置き換え

コピーや切り取り、リップル切り取りしたクリップを置き換えます。

1　クリップを選び、コピーまたは切り取りをする
コピー*▶*P238
切り取り*▶*P238

2　置き換えるクリップを選び、タイムラインの［クリップの置き換え（すべて）］をクリックする



クリップに適用しているフィルター、ミキサーなどもすべて置き換えます。

その他の方法

- クリップを置き換えるクリップの上に右ドラッグし、［置き換え］をクリックします。
- ［クリップの置き換え（すべて）］のリストボタンをクリックし、［すべて］をクリックします。
- 置き換えるクリップを右クリックし、［置き換え］→［すべて］をクリックします。
- メニューバーの［編集］をクリックし、［置き換え］→［すべて］をクリックします。
- 置き換え（すべて）：**［Ctrl］＋ ［R］**

ご注意

- コピーまたは切り取りしたクリップが置き換えるクリップとデュレーションが異なる場合、コピーまたは切り取りしたクリップの In 点を基準にして自動でトリミングされます。再生速度は変わりません。

部分置き換え

フィルターのみ、ミキサーのみなど部分的に置き換えることができます。

***1* クリップを選び、コピーまたは切り取りをする**

コピー▶P238
切り取り▶P238

***2* 置き換えるクリップを選ぶ**

***3* タイムラインの［クリップの置き換え（すべて）］のリストボタンをクリックする**



***4* 置き換える項目をクリックする**

その他の方法

- クリップを置き換えるクリップの上に右ドラッグし、［部分置き換え］→置き換える項目をクリックします。
- メニューバーの［編集］をクリックし、［置き換え］→置き換える項目をクリックします。
- 置き換え先のクリップを右クリックし、［置き換え］→置き換える項目をクリックします。
- フィルターを置き換え：**［Alt］＋ ［R］**
- ミキサーを置き換え：**［Shift］＋ ［Ctrl］＋ ［R］**
- クリップを置き換え：**［Shift］＋ ［R］**
- クリップとフィルターを置き換え：**［Shift］＋ ［Alt］＋ ［R］**

クリップを好きなところで分割する

クリップをタイムラインカーソル位置で分割

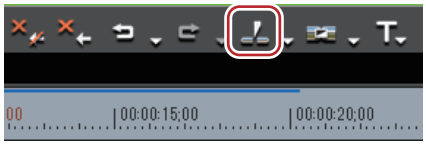
タイムラインカーソルの位置でクリップを分割できます。分割したあとは、それぞれ独立したクリップとして扱うことができます。

***1* 分割するクリップを選ぶ**

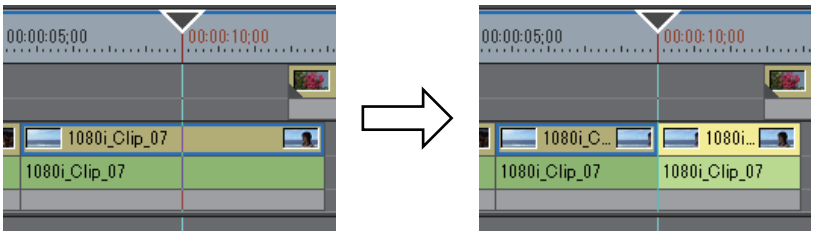
複数のクリップを選ぶこともできます。

***2* クリップを分割する位置にタイムラインカーソルを移動させる**

3　タイムラインの［カットポイントの追加（選択トラック）］をクリックする



タイムラインカーソルの位置でクリップが分割されます。



その他の方法

- ［カットポイントの追加］のリストボタンをクリックし、［現在位置へ追加（選択トラック）］をクリックします。
- カットポイントを追加するクリップを右クリックし、［カットポイントの追加］→［現在位置（選択トラック）］をクリックします。この操作では選んでいるトラックにかかわらず、右クリックしたクリップがタイムラインカーソル位置で分割されます。
- メニューバーの［編集］をクリックし、［カットポイントの追加］→［現在位置（選択トラック）］をクリックします。
- 現在位置にカットポイントを追加（選択トラック）：**[C]**

- タイムラインカーソルの位置に選択されているクリップがある場合は、選択トラックにかかわらず、そのクリップが分割されます。
- 次の操作で、タイムラインカーソルの位置にあるすべてのトラックのクリップを一度に分割できます。
  - ［カットポイントの追加］のリストボタンをクリックし、［現在位置へ追加（すべてのトラック）］をクリックします。
  - 任意のクリップを右クリックし、［カットポイントの追加］→［現在位置（すべてのトラック）］をクリックします。
  - メニューバーの［編集］をクリックし、［カットポイントの追加］→［現在位置（すべてのトラック）］をクリックします。
  - カットポイントの追加（すべてのトラック）：**[Shift]** + **[C]**

クリップを In 点、Out 点で分割

タイムラインに In 点、Out 点を設定し、その位置でクリップを分割することができます。

1　分割するクリップが配置されているトラックを選ぶ

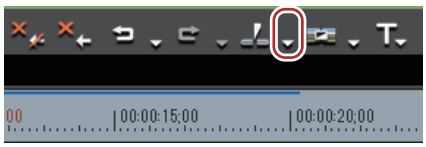
複数のトラックを選ぶこともできます。

トラックの選択*▶*P214

2　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、Out 点を設定*▶*P227

3　タイムラインの［カットポイントの追加（選択トラック）］のリストボタンをクリックする



4　［In/Out 点へ追加（選択トラック）］をクリックする

その他の方法

- カットポイントを追加するトラックにある任意のクリップを右クリックし、［カットポイントの追加］→［In/Out 点（選択トラック）］をクリックします。
- 分割するクリップが配置されているトラックを選んでメニューバーの［編集］をクリックし、［カットポイントの追加］→［In/Out 点（選択トラック）］をクリックします。

- In/Out 点にカットポイントを追加（選択トラック）：**[Alt]** + **[C]**

- In 点または Out 点の位置に選択されているクリップがある場合は、選択トラックにかかわらず、そのクリップが分割されます。
- 次の操作で、すべてのトラックのクリップをタイムラインの In 点、Out 点で一度に分割できます。
  - ［カットポイントの追加］のリストボタンをクリックし、［In/Out 点へ追加（すべてのトラック）］をクリックします。
  - 任意のクリップを右クリックし、［カットポイントの追加］→［In/Out 点（すべてのトラック）］をクリックします。
  - メニューバーの［編集］をクリックし、［カットポイントの追加］→［In/Out 点（すべてのトラック）］をクリックします。
  - In/Out 点へカットポイントの追加（すべてのトラック）：**[Shift]** + **[Alt]** + **[C]**

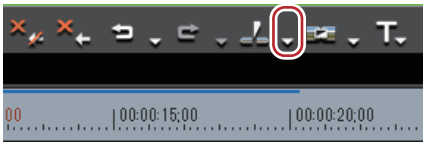
分割したクリップを結合

一度分割したクリップを結合します。

***1*　結合したい 2 つのクリップを選ぶ**

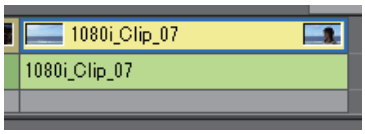


***2*　タイムラインの［カットポイントの追加（選択トラック）］のリストボタンをクリックする**



***3*　［カットポイントの削除］をクリックする**

2 つのクリップが結合され、1 つのクリップとして扱えるようになります。



その他の方法

- クリップを右クリックし、［カットポイントの削除］をクリックします。
- メニューバーの［編集］をクリックし、［カットポイントの削除］をクリックします。
- カットポイントの削除：**[Ctrl]** + **[Delete]**

- 同様の操作で、3 つ以上のクリップを結合することもできます。

ご注意

- ［カットポイントの削除］は、となりあうクリップが同じ素材を参照している場合のみ可能です。
- クリップの結合時、結合前のクリップに別々のエフェクト（ビデオフィルターなど）やレイアウトが適用されている場合、タイムラインの一番左に配置されているクリップのエフェクトが結合後のクリップに適用され、他のエフェクトは削除されます。
- 結合前の 2 つのクリップで再生速度が異なる場合は結合できません。また、タイムリマップが設定されている場合、左から 2 番目以降のクリップの設定は破棄されます。
- クリップの結合時、結合前のラバーバンドの設定は維持されます。ただし、結合部分のラバーバンドポイントの位置がずれている場合、後ろのクリップの設定が優先されます。

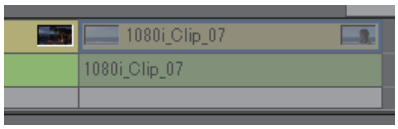
クリップが再生されないようにする

クリップの有効化 / 無効化

タイムラインに配置したクリップを無効にすることができます。無効にしたクリップは、再生されません。

1　無効にするクリップを右クリックし、［有効化 / 無効化］をクリックする

無効になったクリップは、クリップの種類に関係なくグレーで表示されます。



その他の方法

- 無効にするクリップを選んでメニューバーの［クリップ］をクリックし、［有効化 / 無効化］をクリックします。
- クリップの有効化 / 無効化：**[0]**

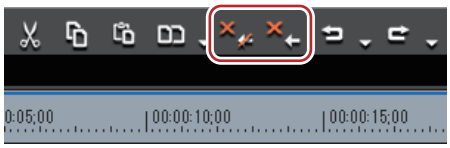
- 同じ操作で、無効にしたクリップを有効に切り替えることができます。
- 無効になっているクリップも、有効なクリップと同様に編集することができます。

クリップを削除する

クリップを削除 / リップル削除

タイムラインに配置したクリップを削除します。

1　クリップを選び、タイムラインの［削除］または［リップル削除］をクリックする



選んだクリップが削除されます。

リップルモードのオン、オフに関わらず、［削除］をクリックした場合は選んだクリップが削除され、［リップル削除］をクリックした場合は削除したクリップの後ろが連動して前に詰まります。

その他の方法

- クリップを選んでメニューバーの［編集］をクリックし、［削除］または［リップル削除］をクリックします。
- 削除するクリップを右クリックし、［削除］または［リップル削除］をクリックします。
- クリップを削除（モード依存）：**[Delete]**
- クリップをリップル削除：**[Alt]** + **[Delete]**

タイムラインの In-Out 点間を削除 / リップル削除

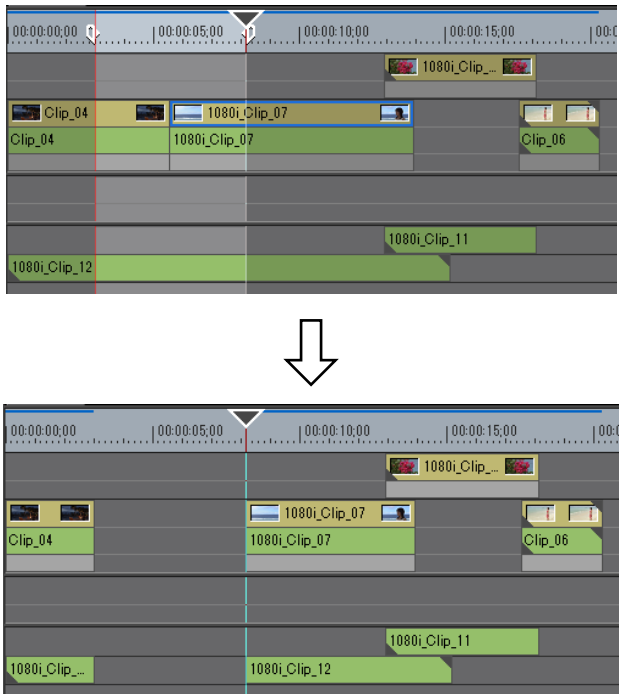
タイムラインの In-Out 点間を削除します。

1　タイムラインに In 点、Out 点を設定する

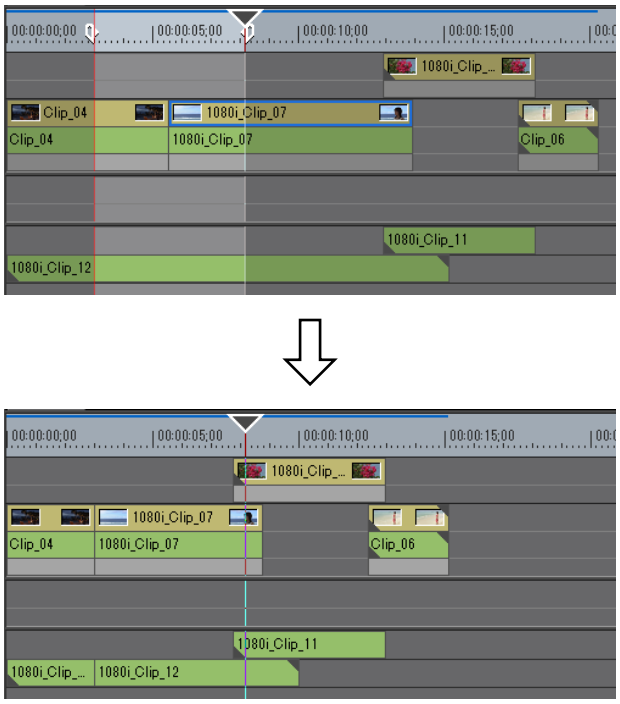
タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶P227

2　メニューバーの［編集］をクリックし、［In/Out 間の削除］または［In/Out 間のリップル削除］をクリックする

［In/Out 間の削除］をクリックした場合は In-Out 点間のすべてのクリップが削除されます。



［In/Out 間のリップル削除］をクリックした場合は In-Out 点間のすべてのクリップが削除され、後ろのクリップが連動して前に移動します。



その他の方法

- タイムスケールを右クリックし、［In/Out 間の削除］または［In/Out 間のリップル削除］をクリックします。
- トラックを右クリックし、［In/Out 間の削除］または［In/Out 間のリップル削除］をクリックします。
- タイムラインの In-Out 点間を削除（モード依存）：**［D］**
- タイムラインの In-Out 点間をリップル削除：**［Alt］＋［D］**

- In 点のみ設定した場合は In 点以降、Out 点のみ設定した場合はタイムラインの最初から Out 点までを削除します。

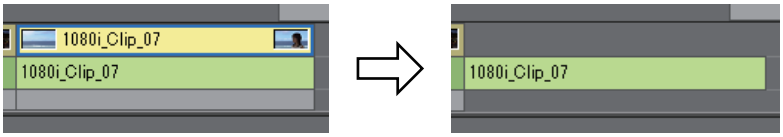
ビデオ / オーディオクリップのみ削除 / リップル削除

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分またはオーディオ部分のみを削除します。

***1* クリップを選ぶ**

***2* メニューバーの［編集］をクリックし、［部分削除］→項目をクリックする**

例：
ビデオクリップ削除の場合



その他の方法

- クリップを右クリックし、［部分削除］→項目をクリックします。
- クリップのリンクを解除し、ビデオクリップまたはオーディオクリップのみを選んで削除 / リップル削除します。

リンク解除* ▶ *P237

クリップを削除 / リップル削除* ▶ *P243

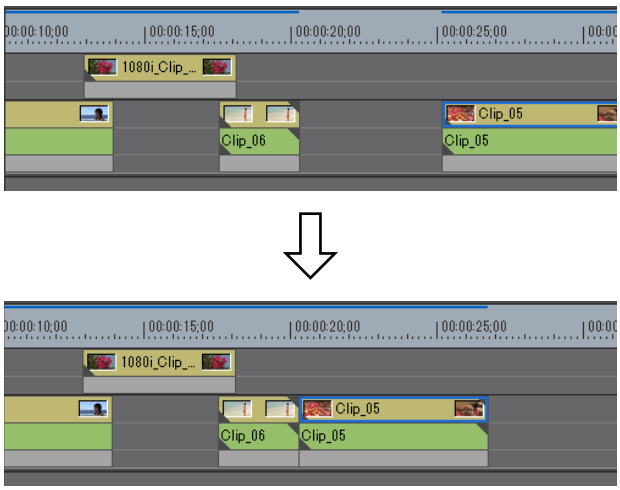
- クリップをドラッグして一度 A トラック（V トラック）に配置すると、ビデオ部分（オーディオ部分）が無効になります。
- ビデオクリップのみ削除（モード依存）：**［Alt］+ ［V］**
- オーディオクリップのみ削除（モード依存）：**［Alt］+ ［A］**

ギャップ（空き部分）を削除

クリップ間のスペースを削除して、後ろのクリップを詰めます。

***1* 削除したいギャップを右クリックし、［ギャップの削除］をクリックする**

ギャップが削除され、後ろのクリップが前のクリップと連結します。

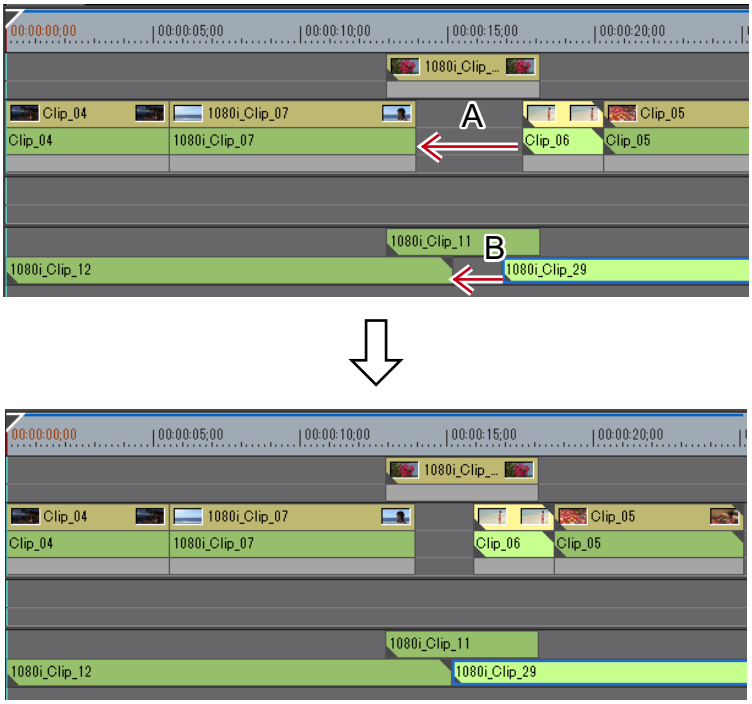


その他の方法

- 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、キーボードの［Shift］+ ［Alt］+ ［S］か［Backspace］を押します。
- 削除したいギャップの後ろのクリップを選び、メニューバーの［編集］→［ギャップの削除］→［選択クリップ］をクリックします。
- 削除したいギャップの位置にタイムラインカーソルを移動し、トラックを選択してメニューバーの［編集］→［ギャップの削除］→［現在位置］をクリックします。
- 削除したいギャップの後ろのクリップを複数選んだあとで上記の操作を行うと、複数のギャップを一度に削除することができます。

- シンクロックをオンに設定している場合、ギャップの削除による詰めは連動するトラックを含めた最小の長さになります。他のトラックに全く隙間がない場合は、リップル削除はされません。

シンクロックをオンに設定している状態で A のギャップを削除する場合は次のようになります。



A のギャップ削除は B のギャップの長さにとどまります。

再生速度を変える

• ［速度］または［タイムリマップ］を設定すると、それぞれを設定する場合に表示されるメニュー項目にチェックが付きます。

ご注意

• クリップの再生速度を変更すると、アンシラリーデータは削除されます。

クリップ全体の速度変更

クリップの再生速度を変えることができます。

1　クリップを右クリックし、［時間エフェクト］→［速度］をクリックする

［速度］ダイアログが表示されます。

［速度］ダイアログ ▶ P247

その他の方法

• メニューバーの［クリップ］をクリックし、［時間エフェクト］→［速度］をクリックします。
• クリップ全体の速度変更：**［Alt］+ ［E］**

2　各項目を設定し、[OK] をクリックする

速度変更したクリップには橙色のラインが表示されます。

• 別のトラックに配置されている複数のクリップを選んで、速度を一度に変更することができます。クリップの組み合わせによって、速度変更の設定ができない場合は、メッセージが表示されます。

ご注意

• VA トラックにあるスプリットトリムしたクリップは、再生速度を変更することができません。速度を変更するときは、リンクを解除してください。

スプリットトリム ▶ P266
リンク解除 ▶ P237

［速度］ダイアログ

［速度］	**［再生方向］** クリップの再生方向を選びます。 **［Rate］** 元の速度を 100% として、対する比率を入力します。 速度は In 点を基準にして変更されるため、［タイムライン上での長さを変更する］のチェックをはずした場合は、素材クリップの Out 点側のマージンによって入力できる Rate の上限が変わります。Out 点側にマージンがない場合は 100% より大きい Rate は入力できません。
［タイムライン上での長さを変更する］	チェックを入れると、クリップの速度（［Rate］の値）に応じてタイムライン上のクリップのデュレーションが変わります。［デュレーション］にクリップのデュレーションを入力して速度を変更することができます。 チェックをはずすと、タイムライン上のクリップのデュレーションを変更せずに速度を変更できます。
［補間設定］	［補間設定］ダイアログが表示されます。 ***［補間設定］ダイアログ▶P251***

部分的な速度変更【タイムリマップ】

クリップの任意の部分の速度を変化させることができます。
クリップの特定のフレームをタイムラインの別の時点に再配置します。残りのフレームが自動的に補間され、結果的にそのフレームの前後の速度が変更されます。クリップの In 点、Out 点のフレーム、全体の長さは変わりません。

1　クリップを右クリックし、［時間エフェクト］→［タイムリマップ］をクリックする

［タイムリマップ］ダイアログが表示されます。

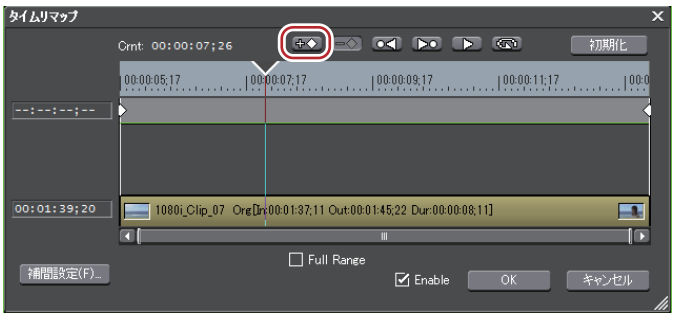
［タイムリマップ］ダイアログ▶P249

その他の方法

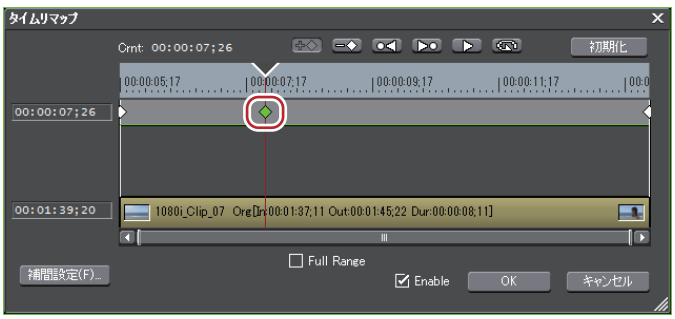
- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［時間エフェクト］→［タイムリマップ］をクリックします。
- 部分的な速度変更：**［Shift］+ ［Alt］+ ［E］**

2　タイムラインカーソルをドラッグする

3　キーを追加する位置で［キーの追加］をクリックする



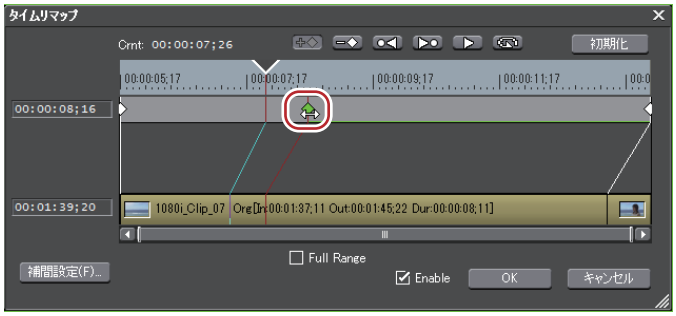
キー設定領域にキーが追加されます。



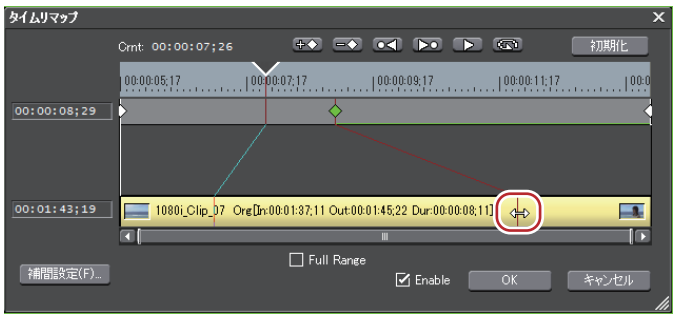
その他の方法

- ［タイムリマップ］ダイアログを右クリックし、［キー追加］をクリックすると、キーをタイムラインカーソルの位置に追加することができます。
- ［タイムリマップ］ダイアログを右クリックし、［キー削除］をクリックすると、タイムラインカーソルの位置のキーを削除することができます。

4　キーの上にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグする



クリップのフレームも左右にドラッグできます。



その他の方法

- タイムラインカーソルをクリップ先頭のフレームへ移動：**[Home]**
- タイムラインカーソルをクリップ末尾のフレームへ移動：**[End]**
- タイムラインカーソルを前のフレームに移動：**[←]**
- タイムラインカーソルを次のフレームに移動：**[→]**
- キー / フレームを 1 フレーム前に移動：**[,]**（キー設定領域またはクリップにフォーカスし、キーまたはフレームにタイムラインカーソルを合わせた場合に有効です。）
- キー / フレームを 1 フレーム後ろに移動：**[.]**（キー設定領域またはクリップにフォーカスし、キーまたはフレームにタイムラインカーソルを合わせた場合に有効です。）
- キー設定領域にフォーカス：**[↑]**
- クリップにフォーカス：**[↓]**

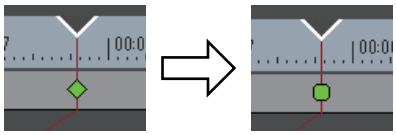
5　［再生］または［ループ再生］をクリックし、映像を確認する



レコーダーに映像が表示されます。

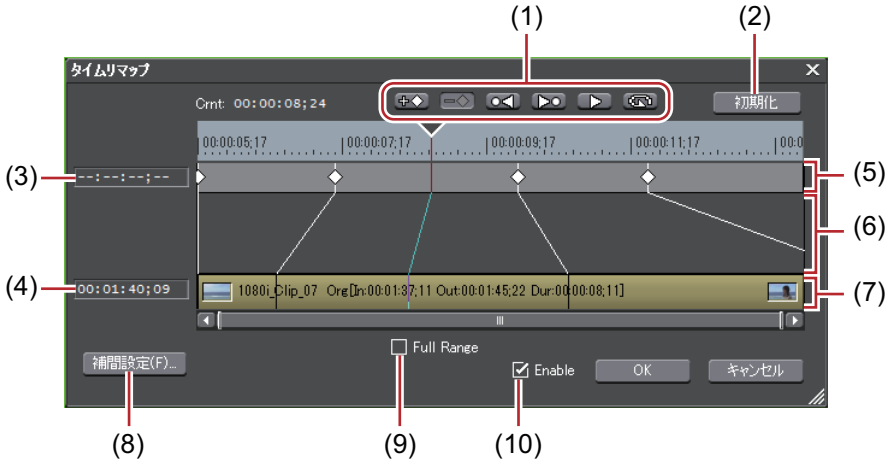
- ［タイムリマップ］ダイアログを右クリックし、［情報の表示］をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭と末尾に表示されているサムネイルとタイムコードを非表示に切り替えることができます。
- ［タイムリマップ］ダイアログを右クリックし、［タイムライン時間を表示］をクリックしてチェックをはずすと、クリップの先頭フレームを「00:00:00;00」に変更することができます。
- ［タイムリマップ］ダイアログを右クリックし、［オリジナルのソース時間を表示］をクリックしてチェックをはずすと、クリップの In 点を「00:00:00;00」としたタイムコードが表示されます。
- キーを追加していないクリップでも、先頭と末尾に 1 つずつキーが設定されています。

- タイムリマップの初期設定では、設定されたキー以降は滑らかに速度変化されます。一定の再生速度を維持したい範囲がある場合は、その範囲にキーを設定して In 側のキーを右クリックし、［直線的な変化］をクリックします。キーの形がひし形から四角形に変わります。



直線的な変化を設定したキーを右クリックし、［速度設定］をクリックすると、再生速度を入力するダイアログが表示されます。

［タイムリマップ］ダイアログ



(1)	**キーフレーム編集ボタン**	: タイムラインカーソルの位置にキーを追加します。 **［Insert］、［V］**
		: タイムラインカーソルの位置のキーを削除します。 **［Delete］**
		: タイムラインカーソルを前のキーに移動します。 **［Page up］、［A］、［Ctrl］＋ ［←］**
		: タイムラインカーソルを次のキーに移動します。 **［Page down］、［S］、［Ctrl］＋ ［→］**
		: タイムラインカーソルの位置からクリップの最後までを再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。
		: クリップを繰り返して再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。
(2)	**［初期化］**	［初期化］をクリックして［はい］をクリックすると、追加したキーをすべて削除し、元の状態に戻します。
(3)	**タイムコード（タイムライン）**	タイムラインカーソルの位置にあるキーをタイムラインのタイムコードのどの位置に配置するか、数値入力で指定できます。キーにタイムラインカーソルを合わせると、タイムコードが表示されます。
(4)	**タイムコード（クリップ）**	タイムラインカーソルの位置にあるキーをクリップのタイムコードのどの位置に配置するか、数値入力で指定できます。
(5)	**キー設定領域**	キーを設定するスペースです。速度が変更されていない部分には、緑色のラインが表示されます。
(6)	**時差表示領域**	キーを追加した場合に、生じる時差を線でつないで表示するスペースです。

(7)	**クリップ**	キーがクリップのどの位置のフレームと一致するのかをキーと結ばれた線で示します。
(8)	**[補間設定]**	[補間設定] ダイアログが表示されます。 ***[補間設定] ダイアログ ▶ P251***
(9)	**[Full Range]**	クリップのマージン部分もすべて表示します。タイムリマップ設定後にトリミングやカットなどを行った場合にチェックを入れると、カットされた部分のキーも表示することができます。
(10)	**[Enable]**	タイムリマップの設定の有効 / 無効を切り替えます。チェックをはずすと、設定を無効にできます。

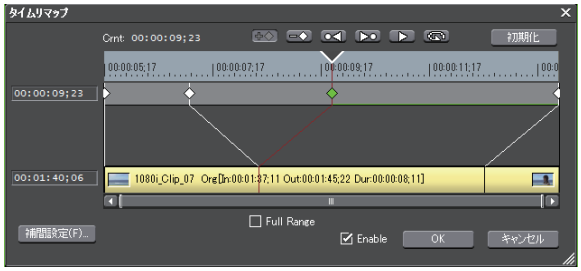
コマ止め再生【フリーズフレーム】

クリップの In 点または Out 点を静止させて再生します。クリップの長さ分静止させるだけでなく、任意のフレームより前半または後半を静止させることもできます。

ご注意

- フリーズフレームを設定できるのは、タイムライン上にあるビデオクリップです。
- フリーズフレームを設定したクリップをタイムラインからビンへ追加すると、フリーズフレームの設定は削除されます。

- タイムリマップでクリップの任意の範囲をコマ止めすることもできます。キーを追加してコマ止めする範囲を決め、クリップ側の 2 つのキーフレームを静止させる位置に移動させます。



1 クリップを右クリックし、[時間エフェクト] → [フリーズフレーム] → [設定] をクリックする

その他の方法

- メニューバーの [クリップ] をクリックし、[時間エフェクト] → [フリーズフレーム] → [設定] をクリックします。

2 [フリーズフレーム] ダイアログで、[フリーズフレームを有効にする] にチェックを入れる

フリーズフレームが有効に設定されたクリップの場合、メニューの [設定] の項目にチェックがつきます。

3 固定位置を選び、[OK] をクリックする

In 点を選ぶと In 点のフレームが、Out 点を選ぶと Out 点のフレームがクリップの長さ分、コマ止め再生されます。

- フリーズフレームを有効に設定したクリップをトリミングすると、固定位置によって次のように動作が変わります。
  - In 点を固定したクリップの In 点側をトリミングすると、表示されるフレームもトリミングに合わせて移動します。Out 点側をトリミングした場合は影響ありません。
  - Out 点を固定したクリップの Out 点側をトリミングすると、表示されるフレームもトリミングに合わせて移動します。In 点側をトリミングした場合は影響ありません。

任意のフレームより前半または後半をコマ止め再生する

1 静止させるフレームにタイムラインカーソルを移動させる

2 クリップを右クリックし、[時間エフェクト] → [フリーズフレーム] → [カーソル前] または [カーソル後] をクリックする

選んだクリップがタイムラインカーソル位置でカットされ、カーソル後またはカーソル前のクリップにフリーズフレームが設定されます。カーソル後に設定した場合は固定位置が In 点に、カーソル前に設定した場合は固定位置が Out 点になります。

その他の方法

- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［時間エフェクト］→［フリーズフレーム］→［カーソル前］または［カーソル後］をクリックします。

ご注意

- クリップ間トランジションにタイムラインカーソルがある場合はフリーズフレームを設定できません。

補間設定

スローモーションを設定したときのちらつきなどを軽減する処理オプションを設定できます。

***1* クリップを選ぶ**

複数のクリップを選んで一括で設定できます。

***2* メニューバーの［クリップ］をクリックし、［時間エフェクト］→［補間設定］をクリックする**

［補間設定］ダイアログが表示されます。

［補間設定］ダイアログ▶P251

その他の方法

- クリップを右クリックし、［時間エフェクト］→［補間設定］をクリックします。

***3* 各項目を設定し、[OK] をクリックする**

［補間設定］ダイアログ

［処理オプション］	スローモーション時のちらつきの対処を設定できます。速度を落とした場合に走査線の関係で映像がちらついたりする場合は、［速度が 100% 未満時にインターレースを解除］を選びます。
［最近傍法で補間する］	チェックを入れると、同じフレームを連続させることでクリップの長さを補います。

ビデオレイアウト

映像を変形・回転させる

レイアウターを使って、画面を分割してそれぞれにビデオ映像を配置したり、回転させたり、キーを設定して動きをつけたりすることができます。

- タイトルクリップ中のテキスト・オブジェクトのレイアウト設定もできます。
  レイアウトの設定 ▶ ***P389***
- ビデオ量子化ビット数が 10 bit のプロジェクトの場合、レイアウトは 10 bit の精度を保ったまま処理されます。

レイアウトの編集

1 ビデオ部分を含むクリップを選び、［インフォメーション］パレットの［レイアウター］をダブルクリックする

［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示 ▶ ***P355***

［レイアウター］ダイアログが表示されます。

［レイアウター］ダイアログ ▶ ***P253***

その他の方法

- メニューバーの［クリップ］をクリックし、［レイアウター］をクリックします。
- タイムラインの V/VA クリップのビデオ部分を右クリックし、［レイアウター］をクリックします。
- レイアウターの起動：**［F7］**

- ［レイアウター］ダイアログは、ダイアログの端や角にカーソルを合わせ、形が変わったらドラッグしてウィンドウの大きさを調整できます。また［最大化］をクリックして、ウィンドウを最大化することもできます。
- プレビューやパラメーターの下部にカーソルを合わせ、形が変わったらドラッグして、表示領域を調整できます。
- クロッププレビュー、トランスフォームプレビューで右クリックするとメニューが表示され、ツールを選んだり、タブを切り替えたりできます。
- クロッププレビュー、トランスフォームプレビューで、プレビューやアンカーをキーボードの［Shift］を押しながらドラッグすると、X 軸または Y 軸方向に制限して移動できます。

2 レイアウトを編集する

［クロップ］タブ ▶ ***P254***
［トランスフォーム］タブ ▶ ***P254***
［パラメーター］タブ ▶ ***P255***

ご注意

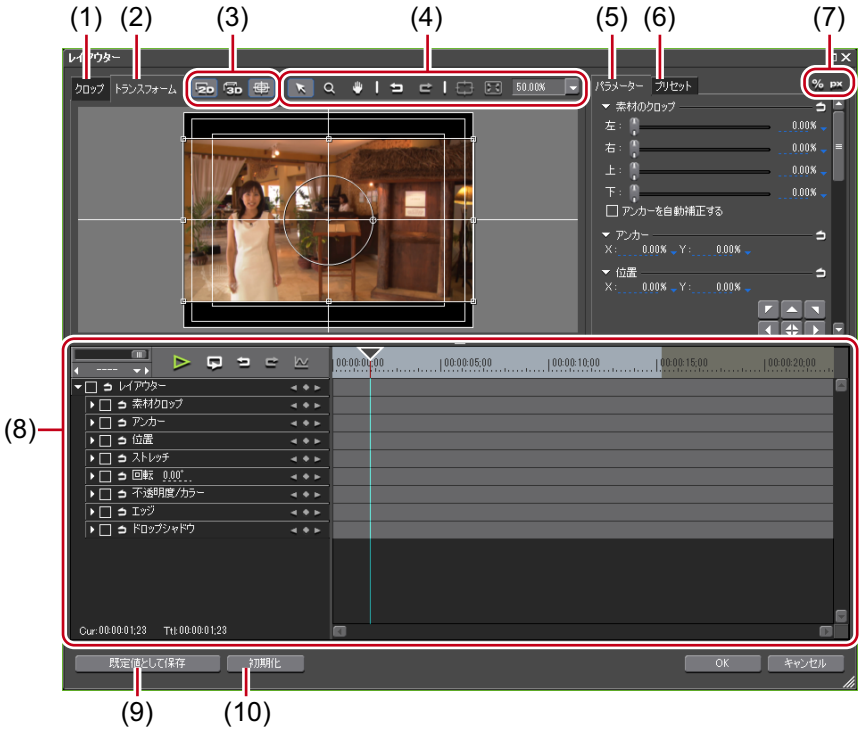
- 編集中に 2D モードから 3D モードに切り替えた場合、編集内容は 3D モードに引き継がれます。3D モードから 2D モードに切り替えた場合、2D モードで編集できない項目のパラメーター値は破棄されます。

3 [OK] をクリックする

レイアウターを設定したクリップには橙色のラインが表示されます。

- 編集したレイアウターの設定を、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［エフェクト］パレットに登録することができます。エフェクトとして登録することで、エクスポートして他の PC の EDIUS にインポートすることなどができます。
  ［エフェクト］パレットにエフェクトを登録 ▶ ***P363***

[レイアウター] ダイアログ

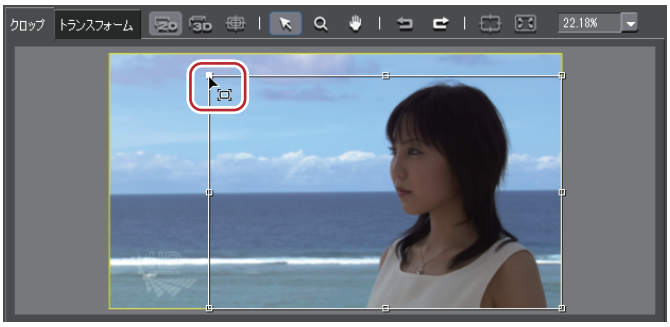


(1)	**[クロップ] タブ**	クロッププレビューを表示します。プレビュー内でマウス操作で直感的に編集することもできます。
(2)	**[トランスフォーム] タブ**	レイアウトプレビューを表示します。プレビュー内でマウス操作で直感的に編集することもできます。
(3)	**モードボタン**	: 2D モードに切り替えます。平面的な移動や回転ができます。
		: 3D モードに切り替えます。立体的な移動や回転ができます。
		: 中心線やセーフエリアなどのガイドの表示 / 非表示を切り替えます。
(4)	**ツールボタン**	: マウスをドラッグして画面の移動やハンドル操作ができます。
		: マウスをドラッグして画面の拡大 • 縮小ができます。ドラッグ開始点を中心に右にドラッグで拡大、左にドラッグで縮小することができます
		: マウスをドラッグして表示範囲を移動できます。
		: 操作を元に戻します。 **[Ctrl] + [Z]**
		: 元に戻した操作をやり直します。 **[Ctrl] + [Y]**
		: パンツールで移動させた表示範囲をセンタリングします。
		: 拡大 • 縮小表示をプレビュー画面の範囲にフィットさせます。
		100.00% : 数値入力またはリストから選んで表示倍率を設定します。
(5)	**[パラメーター] タブ**	クロップ、トランスフォームの編集を行います。
(6)	**[プリセット] タブ**	編集したレイアウトを保存して、他のクリップに適用することができます。 ***編集内容をプリセットとして保存*** ▶ **P257**

(7)	**表示切り替え**	%: パラメーターを % 表示に切り替えます（% 表示に対応するもののみ）。
		px: パラメーターをピクセル表示に切り替えます（ピクセル表示に対応するもののみ）。
(8)	**キーフレーム用タイムライン**	キーフレームを設定して、クロップやトランスフォームに変化を付けることができます。タイムラインの長さは、編集中のクリップのデュレーション分になります。 ***キーフレームの設定*** ***▶P258***
(9)	**[既定値として保存]**	クリックすると、現在の設定内容を既定値として保存します。クリップをタイムラインに配置するとき、常に既定値のレイアウトが適用されます。
(10)	**[初期化]**	クリックすると、レイアウターの設定を既定値として保存されているレイアウトに戻します。レイアウトを変更していない状態に戻すときは、プリセットの［デフォルト］を適用してください。

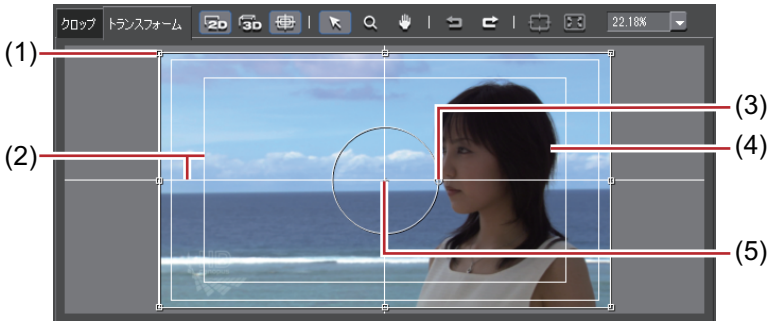
[クロップ] タブ

四隅と辺の中央にある操作ハンドルにカーソルを合わせてドラッグすると、表示範囲を指定できます。



[トランスフォーム] タブ

パラメーターの編集をプレビューに反映します。また、プレビュー内のハンドルなどをドラッグすることでも編集できます。

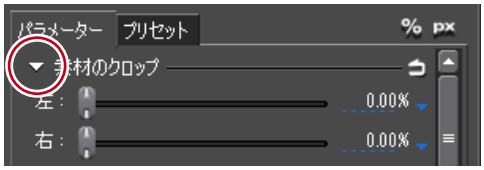


(1)	**ストレッチハンドル**	四隅と辺の中央にある操作ハンドルにカーソルを合わせてドラッグすると、拡大・縮小ができます。
(2)	**ガイド**	アンダースキャン、オーバースキャン、タイトルセーフ、水平 / 垂直の中線を示しています。［ガイドの表示］をクリックすると、表示 / 非表示を切り替えられます。
(3)	**回転ハンドル**	操作ハンドルにカーソルを合わせてドラッグすると、回転ができます。 3D モードでは、緑色が Y 軸を中心に回転、赤色が X 軸を中心に回転、青色が Z 軸を中心に回転です。プレビュー画面での回転では、X/Y/Z の軸は映像に対して、パラメーターで数値入力での回転では、X/Y/Z の軸はディスプレイに対しての値になります。

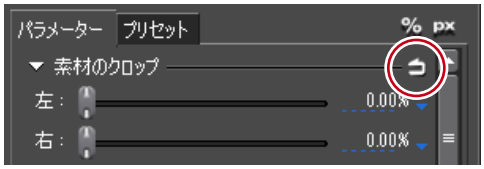
(4)	**プレビュー**	パラメーターの編集結果を表示します。 プレビューをドラッグすると、表示位置を変更できます。 3D モードでは、矢印をドラッグすると、X 軸、Y 軸、Z 軸のそれぞれの方向に立体的に移動できます。 
(5)	**アンカー**	映像の基準点を示します。回転の中心やストレッチの基準点となります。 キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると位置を変更できます。

［パラメーター］タブ

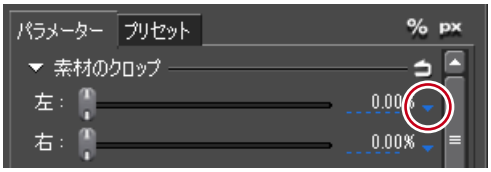
数値入力またはスライダーやコントロールで編集します。
各編集メニューの拡張ボタンをクリックすると、スライダー、コントロールの表示 / 非表示を切り替えられます。



［デフォルトパラメータをセット］をクリックすると、各編集メニューの設定内容のみを既定値として保存されているレイアウトに設定できます。



また、各数値入力欄に青色の三角形が表示されている場合は、クリックして表示単位を切り替えられます。



プレビュー画面で編集を行うと、パラメーターに反映されます。

［素材のクロップ］	クロップする範囲を指定します。% 表示では元のクリップの幅および高さを 100% として、上下左右それぞれの部分について切り取る割合を入力します。ピクセル表示では、切り取るピクセル数を入力します。スライダーを左右にドラッグしても編集できます。 **［アンカーを自動補正する］** チェックを入れると、クロップする量に応じてアンカー位置も変更されます。チェックをはずすとクロップ値を変更してもアンカーは動きません。
［アンカー］	映像の基準位置を設定します。クロップする前の素材映像の中央を原点とし、アンカー位置を X、Y（3D モードでは X、Y、Z）に入力して設定します。

[位置]	クロップ後の映像のレイアウト位置を、数値入力またはセーフエリアに合わせることで設定できます。 **X、Y/X、Y、Z** フレームの中央を原点とし、アンカーをどこに配置するかを X、Y（3D モードでは X、Y、Z）に入力して設定します。 **エリア選択** リストから位置フィットボタンでフィットさせるエリアを選びます。 **位置フィットボタン** アンカーをクロップされた表示範囲の左上、上端、右上、左端、中央、右端、左下、下端、右下に移動し、エリア選択で選んだガイドのそれぞれの位置に合わせて配置します。 3D モードで編集中、位置の設定で Z の値を変更している場合は、奥行きに応じたガイドの位置に配置されます。
[ストレッチ]	クロップ後の映像の倍率を、数値入力またはフィットボタンをクリックすることで設定できます。 **X、Y** クロップ後の映像の大きさを 100% として倍率を入力します。 **ストレッチフィットボタン** クロップ後の映像が、画面の縦および横にフィットするように拡大・縮小します。  をクリックすると、全体が表示できる最大の大きさになります。 **[フレームアスペクトを保持する]** チェックを入れると、元画像の縦横比を維持したまま拡大・縮小します。 **[ピクセルアスペクトを無視する]** ピクセルアスペクトと無関係にピクセル等倍のマッピングをします。 **[リサンプリング法]** 編集中のクリップに対して、映像を変形するときのリサンプリング方法を選びます。
[回転]	クロップ後の映像を回転させます。 角度を入力またはコントロールにカーソルを合わせ、形が変わったらドラッグすることで回転できます。
[遠近]	数値を入力またはスライダーを左右にドラッグすることで遠近を設定できます。 2D モードでは［遠近］は表示されません。
[立体視]	立体視編集モード時のみ表示されます。 **[レンズ間距離]** L 側と R 側のカメラ間の距離を設定します。フレームの高さを 100% としたときの相対値です。 **[ゼロ視差距離]** 近平面から視差がつかない平面までの距離を設定します。
[不透明度 / カラー]	素材と背景のそれぞれに対して、不透明度を入力します。0% が透明、100% が不透明です。 スライダーを左右にドラッグしても編集できます。 **[背景の塗潰しカラー]** 背景の色を設定できます。カラーボックスをクリックすると、［色の設定］ダイアログが表示されます。 ***［色の設定］ダイアログ ▶P193***

［エッジ］	クロップ後の映像に枠をつけます。 **［カラー］** チェックを入れるとカラーエッジを有効にします。エッジの幅をピクセル単位で入力します。スライダーを左右にドラッグしても編集できます。 カラーボックスをクリックして、エッジの色を設定します。 ***［色の設定］ダイアログ▶P193*** **［ソフト］** チェックを入れると、エッジにぼかしが入ります。ぼかしの幅をピクセル単位で入力します。スライダーを左右にドラッグしても編集できます。 **［角を丸くする］** チェックを入れると、エッジの角が丸くなります。 **［サイド］** ［カラー］/［ソフト］を、エッジの外側 / 内側 / 両側から選んで適用できます。
［ドロップシャドウ］	［ドロップシャドウを有効にする］にチェックを入れると、クロップ後の映像にドロップシャドウをつけます。［距離］や［不透明度］、［柔らかさ］を数値を入力して設定します。スライダーを左右にドラッグしても編集できます。 ［方向］に角度を入力またはコントロールにカーソルを合わせ、形が変わったらドラッグすることでドロップシャドウの方向を設定できます。 カラーボックスをクリックして、ドロップシャドウの色を設定します。 ***［色の設定］ダイアログ▶P193***

編集内容をプリセットとして保存

***1*　クリップを選んでレイアウターを起動し、レイアウトを編集する**

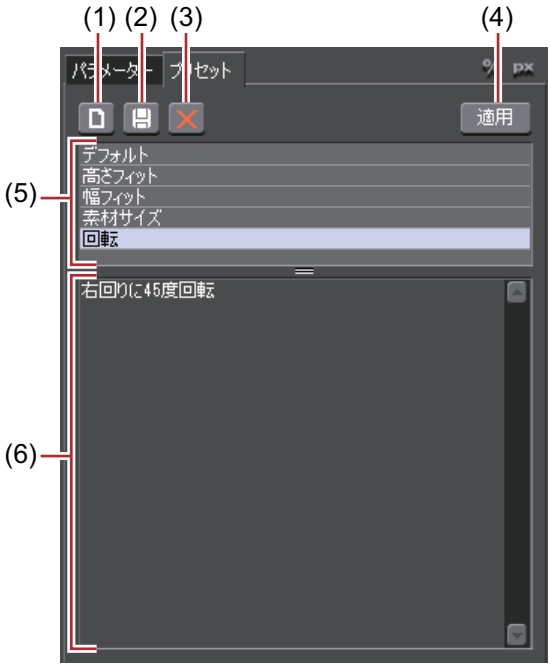
***2*　［プリセット］タブをクリックする**
［プリセット］タブ▶P258

***3*　［新規］をクリックし、［はい］をクリックする**

***4*　プリセット名とコメントを入力し、[OK] をクリックする**

- 編集したレイアウターの設定を、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［エフェクト］パレットに登録することができます。エフェクトとして登録することで、エクスポートして他の PC の EDIUS にインポートすることなどができます。
  ［エフェクト］パレットにエフェクトを登録▶P363
- プリセット一覧でプリセットを選び、［保存］をクリックすると、コメントの編集や、編集内容を上書き保存するか、新しく保存するかを選べます。上書き保存する場合は、プリセット名を変えずに [OK] をクリックし、［はい］をクリックします。

[プリセット] タブ



(1)	**[新規]**	現在の編集内容を、新しいプリセットとして保存します。
(2)	**[保存]**	現在の編集内容を、保存します。
(3)	**[削除]**	選んでいるプリセットを削除します。
(4)	**[適用]**	プリセットを選んで適用します。
(5)	**プリセット一覧**	保存されているプリセットが一覧で表示されます。
(6)	**コメント**	選んでいるプリセットのコメントを表示します。

プリセットを適用してレイアウトの編集

***1*　クリップを選んでレイアウターを起動する**

***2*　[プリセット] タブをクリックする**
[プリセット] タブ▶P258

***3*　プリセットを選び、[適用] をクリックする**

その他の方法

- プリセット一覧で、適用するプリセットをダブルクリックします。

***4*　[OK] をクリックする**
レイアウターを設定したクリップには橙色のラインが表示されます。

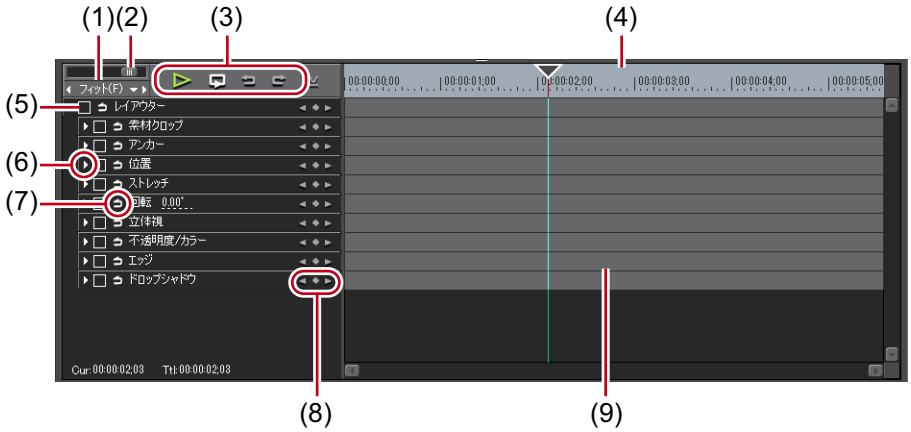
時間軸に沿ってレイアウトを変化させる

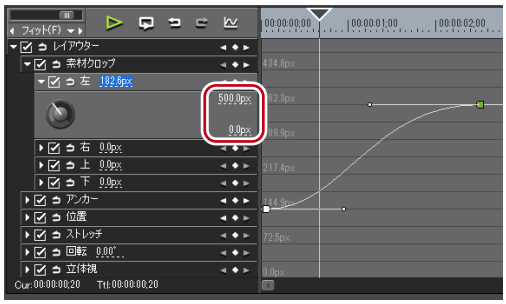
キーフレームの設定

キーフレームを設定すると、タイムラインに沿ってレイアウトを変化させることができます。

1 クリップを選んでレイアウターを起動する

キーフレームの設定は、レイアウターのタイムラインで行います。



(1)	**タイムラインコントローラー**	左右にドラッグしてタイムスケールの表示単位を調整します。左へ動かすと表示単位が小さく、右へ動かすと大きくなります。右端は［フィット］になります。
(2)	**タイムスケール設定**	クリックすると、設定している表示単位と［フィット］を切り替えられます。 左の矢印をクリックすると表示単位が小さく、右の矢印をクリックすると大きくなります。
(3)	**再生 / ツールボタン**	: タイムラインをレコーダーで再生します。
		: 編集中のクリップを繰り返し再生します。
		: 操作を元に戻します。 **［Ctrl］+ ［Z］**
		: 元に戻した操作をやり直します。 **［Ctrl］+ ［Y］**
		: 各パラメーターの変化の様子をグラフ表示に切り替えます。グラフ表示にすると、タイムラインは選んでいるキーのグラフ表示になります。 キーを上下させてパラメーターを編集することができます。 数値を入力して、Y 軸の数値と目盛りを変更できます。 
(4)	**キーフレーム用タイムスケール**	タイムスケール設定で選んだ単位でタイムラインに目盛りを表示します。 タイムスケールを右クリックし、［タイムライン TC］をクリックするとタイムラインのタイムコード、［0 ベース TC］をクリックするとクリップの先頭を 0 としてタイムコードを表示します。 また、クリップが配置されている位置にシーケンスマーカーが設定されている場合は、タイムスケールを右クリックし、［前のシーケンスマーカーに移動］または［次のシーケンスマーカーに移動］をクリックして前後のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを移動できます。

(5)	**有効 / 無効**	チェックをはずした項目は、パラメーターの設定が無効になります。キーフレームを設定したい場合は、［レイアウター］にチェックを入れてください。
(6)	**拡張ボタン**	クリックすると、各項目の詳細が設定できるようになります。 数値入力またはコントロールにカーソルを合わせ、マウスカーソルの形が変わったらドラッグすることでレイアウトを編集することができます。
(7)	**［デフォルト追加］**	クリックすると、タイムラインカーソルの位置に、プリセットで［デフォルト］に設定されているレイアウト（レイアウトを変更していない状態）で、各パラメーターの項目のキーフレームが設定されます。
(8)	**キーフレーム設定**	中央の◆をクリックすると、タイムラインカーソルの位置にキーフレームを設定します。タイムラインカーソルがキーフレーム上にある場合は、キーフレームの削除になります。 左右の矢印をクリックすると、前後のキーフレームに移動します。
(9)	**キーフレーム用タイムライン**	タイムラインカーソルの位置でレイアウトの編集を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。 また、各パラメーターの項目を拡張すると、キーフレームを上下にドラッグすることでパラメーターを編集することもできます。

2 ［レイアウター］の項目にチェックを入れる

キーフレーム設定が有効になります。

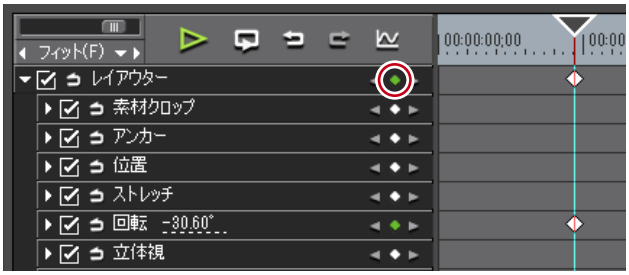


3 キーフレーム用タイムラインで、最初にキーフレームを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

タイムスケールをクリックすると、タイムラインカーソルが表示されます。

4 レイアウトを編集する

自動的にキーフレームが追加されます。追加されない場合は、キーフレーム設定の［キーの追加／削除］をクリックします。

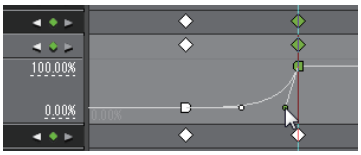


5 次のキーフレームを追加する位置にタイムラインカーソルを移動し、レイアウトを編集する

自動的にキーフレームが追加されます。必要に応じて手順 ***5*** を繰り返します。

- タイムラインカーソルを移動しなくても、キーを設定したい位置で右クリックし、［追加］をクリックするとキーフレームを設定できます。
- タイムラインで右クリックし、［デフォルト追加］をクリックすると、右クリックした位置に、プリセットで［デフォルト］に設定されているレイアウト（レイアウトを変更していない状態）でキーフレームが設定されます。
- キーフレームを右クリックし、［削除］をクリックすると削除できます。
- パラメーターの項目名を右クリックし、［(項目）の値をクリア］をクリックすると、その項目のキーフレームがすべて削除されます。
- 各パラメーターの項目を拡張し、キーフレームを右クリックして、コピーや貼り付けなどの操作ができます。
- 各パラメーターの項目を拡張し、キーフレームを右クリックして、補間方法を変更できます。［固定］（次のキーフレームまでレイアウトを固定）、［直線］（直線的に変化させる）、［ベジエ］（滑らかに変化させる）から選びます。補間方法を変更すると、キーの形が変わります。

- 各パラメーターの項目を拡張し、グラフ表示にすると、キーフレームのパラメーターを編集できます。また補間方法が［ベジエ］の場合、ハンドルをドラッグして補間曲線を編集できます。



- タイムラインを右クリックし、［すべて選択］をクリックすると、設定されたキーをすべて選ぶことができます。
- プレビューをダブルクリックして、タイムラインカーソル位置にキーフレームを追加できます。
- キーボードの［Shift］＋［V］を押すと、タイムラインカーソル位置で、キーフレーム設定が有効なすべてのパラメーターにキーフレームが追加されます。
- キーボードの［V］を押すと、タイムラインカーソル位置で、選択中のパラメーターにキーフレームが追加されます。

***6*　[OK] をクリックする**

レイアウターを設定したクリップには橙色のラインが表示されます。

クリップのトリミング

トリムモードについて

トリムモードに切り替えて編集すると、ボタン操作で 1 フレーム単位または 10 フレーム単位で微調整することができます。標準モードでも、マウスをドラッグしてトリミングすることができます。

トリムモードに切り替え

***1* メニューバーの［モード］をクリックし、［トリムモード］をクリックする**

プレビューウィンドウが、標準モードからトリムモードに切り替わります。



タイムラインウィンドウのステータスバーに、現在のトリミングの種類が表示されます。

その他の方法

- クリップの In 点または Out 点をダブルクリックします。
- トリムモードに切り替え：**[F6]**

- 次の操作で、トリムモードから標準モードに切り替えることができます。
  - メニューバーの［モード］をクリックし、［標準モード］をクリックします。
  - トリムモードの画面右下にある［×］をクリックします。
  - 再度キーボードの［F6］を押します。
  - 標準モードへの切り替え：**[F5]**

トリムウィンドウについて

トリミング専用のボタンやプレビューが表示されます。トリムモードのボタンをクリックすると、トリムモードに応じたカットポイントが自動的に選ばれます。また、トリム用のタイムコードに数値を入力して、より正確なトリミングをすることもできます。



(1)	**プレビューウィンドウ**	トリミング操作によって、1 画面 /2 画面 /4 画面に切り替わります。
(2)	**タイムコード**	編集対象のクリップの In 点、Out 点などのタイムコードを表示します。数値を入力してトリミング位置を変更することもできます。
(3)	**[前のフレーム]**	1 フレーム前に移動することができます。 **[←]**
(4)	**[再生]**	タイムラインを正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。 **[Enter]**
(5)	**[次のフレーム]**	1 フレーム後に移動することができます。 **[→]**
(6)	**[前の編集点へ移動(トリム)]**	現在のカットポイント位置の左側にある編集点（カットポイント）に、フォーカスとタイムラインカーソルが移動します。カットポイントが選ばれていない場合は、タイムラインカーソル位置の左側にある選択トラックの編集点にフォーカスとタイムラインカーソルが移動します。 **[Page up]**
(7)	**[トリム（− 10 フレーム)]**	–10 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 **[Shift]** + **[,]**
(8)	**[トリム（− 1 フレーム)]**	–1 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 **[,]**
(9)	**[カットポイントの周辺の再生]**	フォーカスしているカットポイントの周辺を繰り返し再生します。再度クリックすると停止します。 **[/]**
(10)	**[トリム（+1 フレーム)]**	+1 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 **[.]**
(11)	**[トリム（+10 フレーム)]**	+10 フレーム単位でトリミング位置を調整することができます。 **[Shift]** + **[.]**

(12)	**[次の編集点へ移動（トリム）]**	現在のカットポイント位置の右側にある編集点（カットポイント）に、フォーカスとタイムラインカーソルが移動します。カットポイントが選ばれていない場合は、タイムラインカーソル位置の右側にある選択トラックの編集点にフォーカスとタイムラインカーソルが移動します。 **[Page down]**
(13)	**[トリムモード（In 点）]**	トリムモード（In 点）に切り替えます。In 点選択のみ可能です。
(14)	**[トリムモード（Out 点）]**	トリムモード（Out 点）に切り替えます。Out 点選択のみ可能です。
(15)	**[トリムモード（スライド）]**	トリムモード（スライド）に切り替えます。スライドトリムのカットポイント選択のみ可能です。
(16)	**[トリムモード（スリップ）]**	トリムモード（スリップ）に切り替えます。スリップトリムのカットポイント選択のみ可能です。
(17)	**[トリムモード（ローリング）]**	トリムモード（ローリング）に切り替えます。ローリングトリムのカットポイント選択のみ可能です。
(18)	**[トリムモード（トランジション）]**	トリムモード（トランジション）に切り替えます。トランジション（クリップトランジション、トラックトランジション）/ オーディオクロスフェードの選択のみ可能です。
(19)	**[通常モードへ切り替え]**	トリムモードを標準モードへ切り替えます。 **[F5]**

* 操作ボタンによっては、選択トラック上に移動できるカットポイントがない場合は無効となる場合があります。

数値の入力方法 ▶ P34

トリミングの種類

各トリミングの特徴について説明します。操作方法についてはそれぞれのページを参照してください。

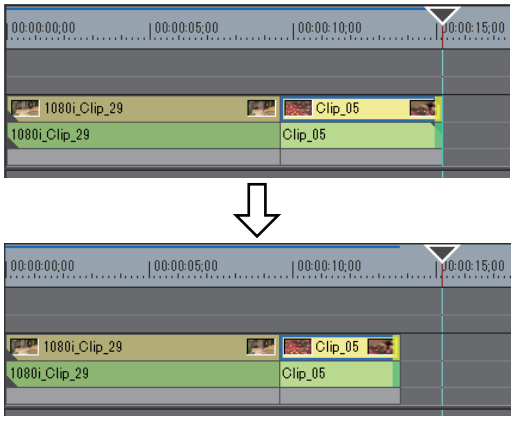
タイムライン上でトリミング ▶ P268
プレビューウィンドウ上でトリミング ▶ P270
タイムコード入力でトリミング ▶ P271
ショートカットでトリミング ▶ P272

In 点トリム /Out 点トリム

タイムラインに配置したクリップの In 点、Out 点を変更します。
編集結果は編集モードに依存します。

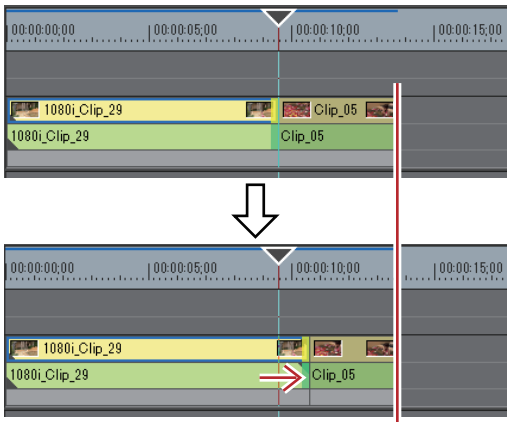
編集モードの切り替え ▶ P219

例：
クリップの Out 側をショートカットでトリミングした場合（リップルモードオフ）



上書きモードの場合

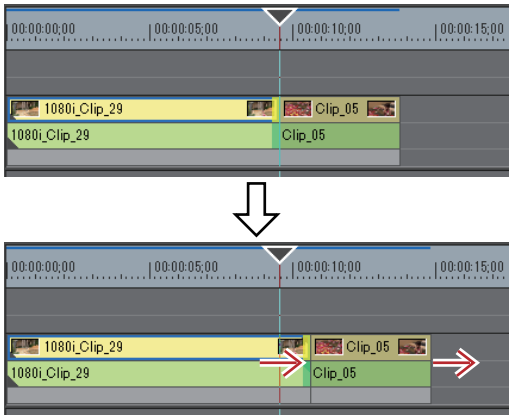
クリップを伸ばすと、後ろに続くクリップが縮みます。全体の長さは変わりません。



- リップルモードオフかつ上書きモードに設定していても、トリミング時に後ろのクリップを誤って上書きしないように隣のクリップを固定できます。
  [タイムライン] ***▶P90***

挿入モードの場合

クリップを伸ばすと、後ろに続くクリップがそのまま後ろに移動します。

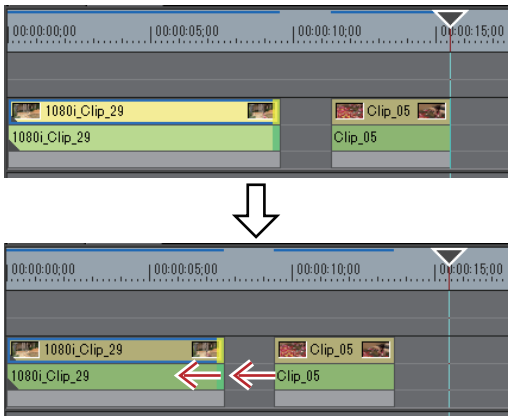


- 後ろのクリップをまとめて一度に移動できます。
  選択クリップ以降のクリップの移動 ***▶P236***
- 次の操作で、クリップの Out 点側をトリミングすることができます。
  - クリップを選んで右クリックし、［デュレーション］をクリックします。［デュレーション］ダイアログで、In 点からの再生時間を入力します。
  - クリップを選んでキーボードの［Alt］＋［U］を押します。［デュレーション］ダイアログで、In 点からの再生時間を入力します。

リップルトリム

他のクリップとの位置関係を保ったまま In 点、Out 点を変更します。リップルモードオンで行うトリミングです。
リップルモードがオフの状態でも、ショートカットやキーボードの組み合わせでリップルトリムできます。
リップルモード ***▶P220***

例：
クリップの Out 側をトリミングする場合

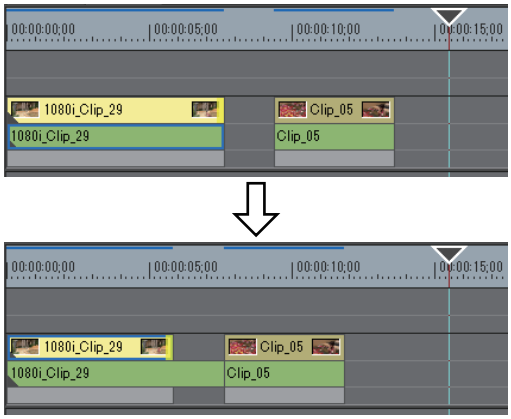


スプリットトリム

オーディオ付きビデオクリップのビデオ部分、またはオーディオ部分のみをトリミングできます。

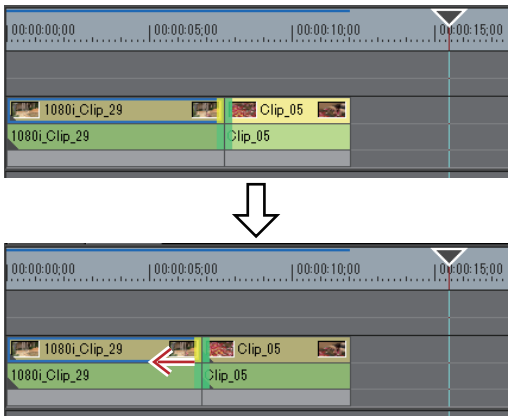
- リップルモードがオンの場合、トリミングするクリップの次に配置してあるクリップとのギャップがないとトリミングできません。また、ギャップがトリミングするクリップの長さよりも短い場合、そのギャップ分だけトリミングすることができます。

例：
オーディオ付きビデオクリップの Out 側をトリミングする場合（ビデオ部分）



スライドトリム

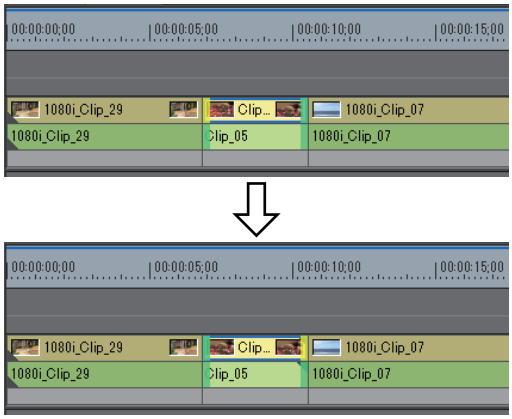
となり合うクリップの開始位置と終了位置を前後にシフトします。前後のクリップの合計時間は変わりません。



- トリミングするクリップと隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

スリップトリム

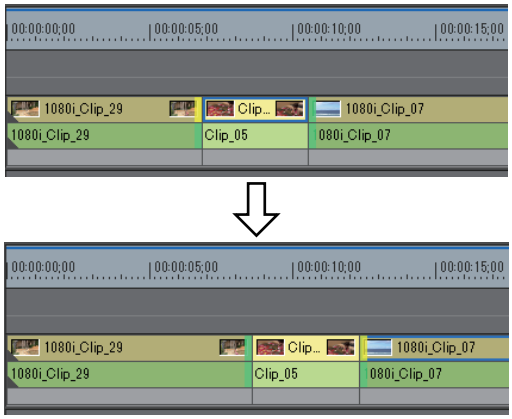
クリップの長さや位置を変えず、使用する部分を変更することができます。となり合うクリップの長さや位置は変わりません。



- トリミングするクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

ローリングトリム

特定のクリップの長さを変えず、前後にあるクリップの開始位置と終了位置をシフトします。



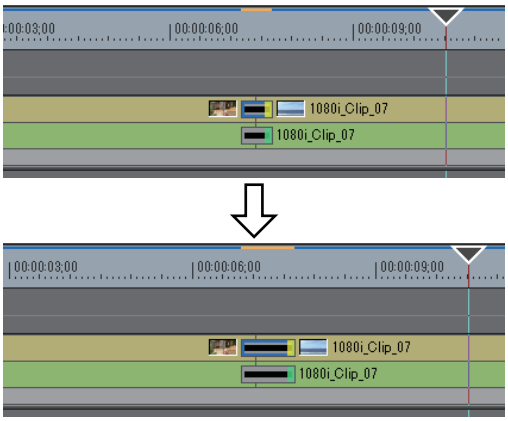
プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

- 隣接するクリップにマージンがない場合は、トリミングできません。また、トリミングする場合、クリップのマージン分だけトリミングすることができます。

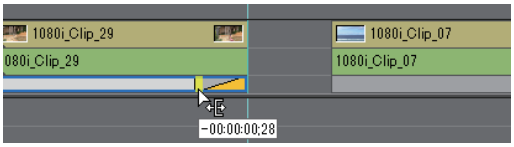
トランジション / オーディオクロスフェードのトリミング

トランジション（クリップトランジション、トラックトランジション）/ オーディオクロスフェードの長さも、クリップと同様にトリミングできます。

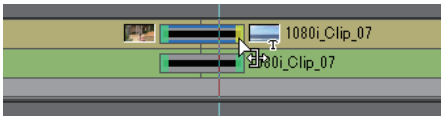
例：
クリップトランジションの Out 点をトリミングする場合



例：
トラックトランジションの場合



トランジション / オーディオクロスフェードの両端を同時にトリミングすることもできます。



- タイトルミキサーの長さも同様にドラッグして変更することができます。
- クリップトランジション / オーディオクロスフェードは、クリップのマージン分だけ伸ばすことができます。
- デュレーションのデフォルト値は変更できます。
  エフェクトのデュレーション変更 ▶ P341

トリミングの操作方法

タイムライン上でトリミング

標準モードのままでも、カットポイントを選んでドラッグすることでトリミングができます。トリミングの編集結果は、編集モードに依存します。
編集モードの切り替え ▶ P219
In 点、Out 点の選び方や、組み合わせるキーボードによって、トリミングの種類が変わります。
それぞれのトリミングについては各ページを参照してください。
In 点トリム /Out 点トリム ▶ P264
リップルトリム ▶ P265
スプリットトリム ▶ P266
スライドトリム ▶ P266
スリップトリム ▶ P267
ローリングトリム ▶ P267

1 トリミングするクリップのカットポイントを選ぶ

各トリミングのカットポイントの選び方は次の通りです。

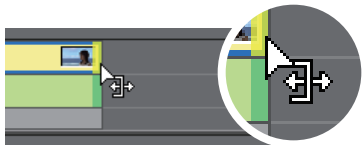
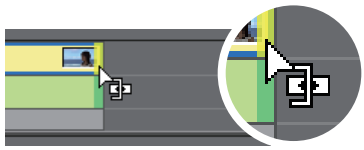
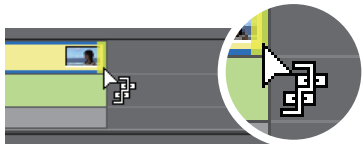
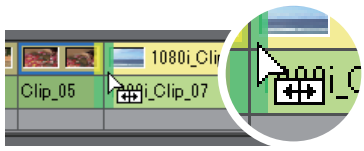
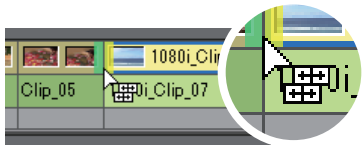
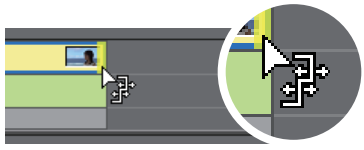
In 点トリム	クリップの In 点をクリック
Out 点トリム	クリップの Out 点をクリック
リップルトリム	[Shift] + In 点または Out 点をクリック

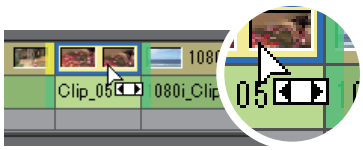
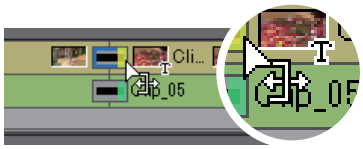
リップルトリム（スプリット）	[Alt] + [Shift] + In 点または Out 点をクリック
スライドトリム	[Ctrl] + [Shift] + In 点または Out 点をクリック
スライドトリム（スプリット）	[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + In 点または Out 点をクリック
スプリットトリム	[Alt] + In 点または Out 点をクリック
スリップトリム	[Ctrl] + [Alt] + クリップの中央をクリック
ローリングトリム	[Ctrl] + [Shift] + クリップの中央をクリック
トランジショントリム	トランジション（クリップトランジション、トラックトランジション）/ オーディオクロスフェードの In 点または Out 点をクリック
トランジショントリム（両端）	[Shift] + クリップトランジション / オーディオクロスフェードをクリック

• リップルモードオフでもリップルトリムできます。

2 カットポイントまたはクリップにマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする

プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。
トリムモードによってマウスカーソルの形状が変わります。

In 点トリム /Out 点トリム	
リップルトリム	
リップルトリム（スプリット）	
スライドトリム	
スライドトリム（スプリット）	
スプリットトリム	

スリップトリム	
ローリングトリム	
トランジショントリム **トランジショントリム（両端）**	

プレビューウィンドウ上でトリミング

トリムモードのプレビューウィンドウ上でマウスをドラッグしてトリミングができます。

ご注意

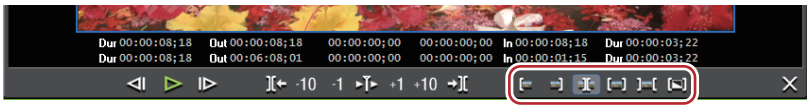
- トリムモード（トランジション）はプレビューウィンドウではできません。

***1*　メニューバーの［モード］をクリックし、［トリムモード］をクリックする**

プレビューウィンドウが、標準モードからトリムモードに切り替わります。

***2*　トリミングするクリップを選ぶ**

***3*　トリムウィンドウの［トリムモード］の各ボタンをクリックし、カットポイントを選ぶ**



カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

In 点トリム /Out 点トリム ▶P264
リップルトリム ▶P265
スプリットトリム ▶P266
スライドトリム ▶P266
スリップトリム ▶P267
ローリングトリム ▶P267

***4*　プレビューウィンドウにマウスカーソルを合わせ、形状が変わったら左右にドラッグする**

プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。
トリムモードによってマウスカーソルの形状が変わります。

In 点トリム：

Out 点トリム：

スライドトリム：

スリップトリム：

ローリングトリム：

タイムコード入力でトリミング

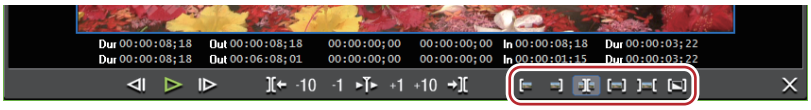
トリムモードでは、プレビューウィンドウにシーケンスタイムコードと素材タイムコードが表示され、数値入力によってトリミングができます。

1　メニューバーの［モード］をクリックし、［トリムモード］をクリックする

プレビューウィンドウが、標準モードからトリムモードに切り替わります。

2　トリミングするクリップを選ぶ

3　トリムウィンドウの［トリムモード］の各ボタンをクリックし、カットポイントを選ぶ



カットポイントが緑色または黄色に変わり、トリミング可能な状態になります。

In 点トリム /Out 点トリム ▶P264
リップルトリム ▶P265
スプリットトリム ▶P266
スライドトリム ▶P266
スリップトリム ▶P267
ローリングトリム ▶P267

4　タイムコードを入力する

トリムウィンドウ下部のタイムコードにマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が変わります。その状態でクリックするとタイムコードの下に青色のラインが表示され、数値が入力できるようになります。

数値の入力方法 ▶P34

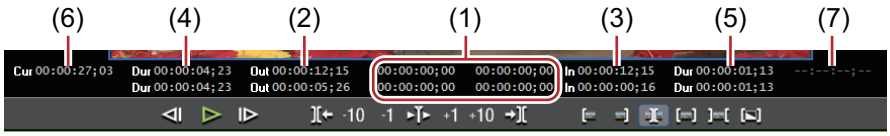


トリムウィンドウのタイムコード ▶P271

5　キーボードの［Enter］を押す

プレビューウィンドウに表示される映像を確認しながら、使用する範囲を調整します。

トリムウィンドウのタイムコード



上段がシーケンスのタイムコード、下段が素材のタイムコードです。どちらでも数値入力でトリミングすることができます。

(1) フォーカスしたカットポイントから移動したフレーム数

(2) フォーカスしたカットポイント（クリップの Out 点）のタイムコード

(3) フォーカスしたカットポイント（クリップの In 点）のタイムコード

(4) トリミング対象のクリップの長さ（Out 点側のクリップ）

(5) トリミング対象のクリップの長さ（In 点側のクリップ）

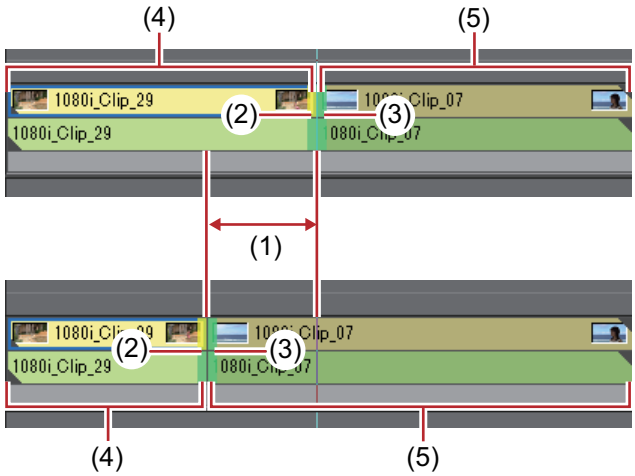
(6) タイムラインカーソルのタイムコード

(7) トリミング対象のトランジション / オーディオクロスフェードの長さ

* プレビューウィンドウのサイズによって、表示される項目が異なる場合があります。

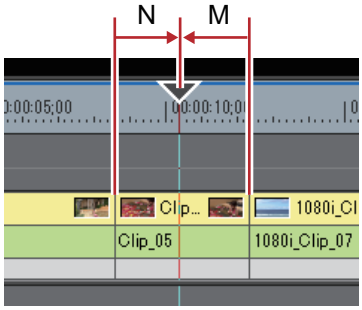
例：

スライドトリムの場合



ショートカットでトリミング

タイムラインカーソルの In 点側、Out 点側をショートカットでトリミングできます。
キーボードの［N］で In 点からタイムラインカーソルまで、［M］でタイムラインカーソルから Out 点までをトリミングでき、キーボードの組み合わせでトリミングの種類が変わります。



***1* トリミングするクリップを選ぶ**

トランジション（クリップトランジション、トラックトランジション）、オーディオクロスフェードを選んでトリミングすることもできます。トラックトランジションをトリミングする場合はミキサーを選びます。

***2* タイムラインカーソルをトリミングする位置に移動する**

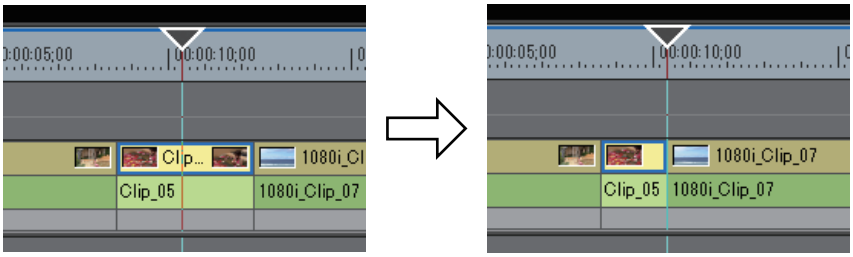
***3* キーボードを押してトリミングする**

In 点トリム	［N］
Out 点トリム	［M］
リップルトリム（In 点側）	［Alt］＋ ［N］
リップルトリム（Out 点側）	［Alt］＋ ［M］

スライドトリム（In 点側）	［Ctrl］＋ ［Alt］＋ ［N］
スライドトリム（Out 点側）	［Ctrl］＋ ［Alt］＋ ［M］
スプリットトリム（In 点側）	［Shift］＋ ［N］
スプリットトリム（Out 点側）	［Shift］＋ ［M］

• リップルモードオフでもリップルトリムできます。

例：
クリップの Out 側をスライドトリム（［Ctrl］＋ ［Alt］＋ ［M］）でトリミングした場合



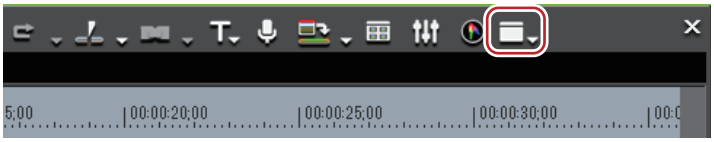
マーカー

素材にマーカーを設定する

[クリップマーカー] リストの表示

[マーカー] パレットで [クリップマーカー] リストを表示します。

1 タイムラインの [パレットの表示 / 非表示] をクリックする



2 [マーカー] をクリックする

その他の方法

- メニューバーの [表示] をクリックし、[パレット] → [マーカー] をクリックします。
- メニューバーの [表示] をクリックし、[すべて表示] または [すべて隠す] をクリックすると、[エフェクト]、[インフォメーション]、[マーカー] パレットを一緒に表示 / 非表示できます。
- パレットを表示 / 非表示：**[H]**

[エフェクト] パレットの表示 / 非表示 ▶P317
[インフォメーション] パレットの表示 / 非表示 ▶P355

- [マーカー] パレットの表示 / 非表示を切り替えると、[マーカー] パレットと結合しているビンウィンドウやソースブラウザーウィンドウ、パレットのタブも一緒に表示 / 非表示が切り替わります。別々に表示 / 非表示を切り替えたい場合は、ウィンドウやパレットの結合を解除してください。
  ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合 ▶P118

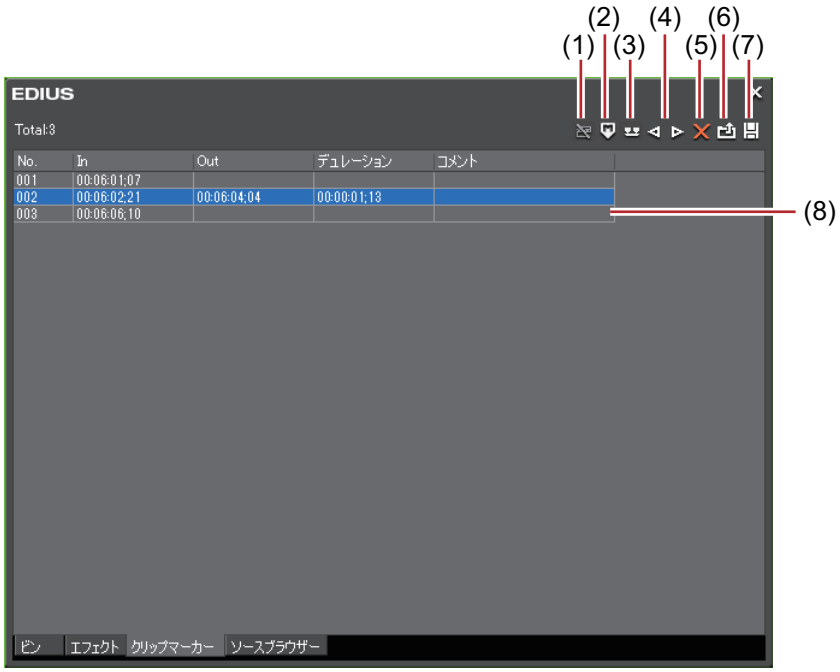
3 [マーカー] パレットで [シーケンスマーカー / クリップマーカーの切り替え] をクリックする

クリックするたびに [クリップマーカー] リストと [シーケンスマーカー] リストが切り替わります。

[シーケンスマーカー] リストの表示 ▶P280



[クリップマーカー] リスト



(1)	**[シーケンスマーカー / クリップマーカーの切り替え]**	[クリップマーカー] リストと [シーケンスマーカー] リストを切り替えます。
(2)	**[マーカーの追加]**	プレーヤーのスライダーの位置にクリップマーカーを追加します。
(3)	**[マーカーを In/Out 点間へ追加]**	プレーヤーで表示させているクリップの In-Out 点間に範囲付きのクリップマーカーを追加します。
(4)	**[前のマーカーへ移動] / [次のマーカーへ移動]**	前 / 次のクリップマーカーに移動します。
(5)	**[マーカーの削除]**	クリップマーカーリストからクリップマーカーを選んで削除します。
(6)	**[マーカーリストのインポート]**	クリップマーカーリストを読み込みます。
(7)	**[マーカーリストのエクスポート]**	クリップマーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。
(8)	**クリップマーカーリスト**	設定したクリップマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

ご注意

- [クリップマーカー] リストは、プレーヤーにフォーカスされているときはプレーヤーに表示されているクリップのクリップマーカー情報、レコーダーにフォーカスされているときはタイムライン上で選んでいるクリップのクリップマーカー情報を表示します。

キャプチャ時のクリップマーカーの設定

キャプチャをしながら素材クリップにマーカーを設定できます。

1　素材のキャプチャを開始する

DV テープから素材を取り込む【キャプチャ】▶P145
素材をまとめて取り込む【バッチキャプチャ】▶P150

2　クリップマーカーを設定する場面で、[キャプチャ] ダイアログの [マーカーの追加] をクリックする

設定したマーカーが一覧で表示されます。必要に応じてコメントを入力します。

- 次の操作で、複数のクリップマーカーをショートカットキーで追加できます。クリップマーカーを追加したい場面でキーボードの［V］を押し、必要に応じてコメントを入力します。続けてクリップマーカーを追加したい場面で、キーボードの［Ctrl］＋［M］を押し、必要に応じてコメントを入力します。

クリップマーカーの設定

ビンに登録した素材クリップやプレーヤーに表示させている素材にクリップマーカーを設定することができます。

1　プレーヤーに素材を表示させる

クリップをプレーヤーで表示 ▶P175

2　クリップマーカーを設定する位置にプレーヤーのスライダーを移動させる

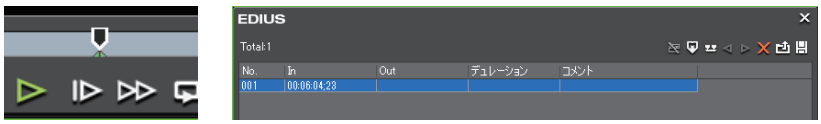
シャトル / スライダーで再生 ▶P174



3　［クリップマーカー］リストの［マーカーの追加］をクリックする

［クリップマーカー］リスト ▶P275

プレーヤーのスライダーにクリップマーカーが設定され、［クリップマーカー］リストにクリップマーカーのタイムコードが表示されます。



その他の方法

- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの追加］をクリックします。
- クリップマーカーリストを右クリックし、［現在位置にマーカーを追加］をクリックします。
- プレーヤーのスライダーを右クリックし、［クリップマーカーの追加 / 削除］をクリックします。
- クリップマーカーの設定：**［V］**

- 次の操作で、マーカー位置を移動させることができます。
  - ［クリップマーカー］リストの［In］のタイムコードをクリックし、数値を入力します。
  - スライダー上のクリップマーカーをキーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグします。



- クリップマーカーの設定と同時にコメントを入力することができます。
  メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの編集］をクリックしてコメントを入力します。
  クリップマーカーへのコメント入力 ▶P279

ご注意

- レコーダーにフォーカスされているときは、クリップマーカーを設定することができません。
- クリップマーカーを追加、削除、編集すると、自動的にビンのクリップに反映されます。編集する前の情報を残しておきたい場合は、編集する前に別のクリップとしてビンに登録してください。

In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録［サブクリップ］▶P179

タイムラインに配置したクリップをプレーヤーに表示させてクリップマーカーの追加、削除、編集を行った場合は、必要に応じて、別のクリップとしてビンに登録してください。

プレーヤーのクリップをビンに登録 ▶P179

- ［シーケンスマーカー］リストでクリップマーカーを設定することはできません。

範囲付きクリップマーカーの設定

ビンに登録した素材クリップやプレーヤーで表示させている素材に、範囲付きのクリップマーカーを設定できます。

1　プレーヤー に素材を表示させる

クリップをプレーヤーで表示 ▶P175

2　素材クリップに In 点、Out 点を設定する

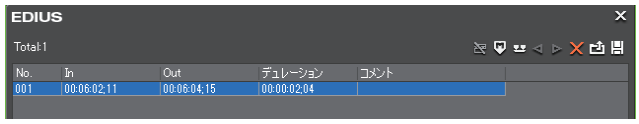
In 点、Out 点の設定 ***▶P176***

3　［クリップマーカー］リストの［マーカーを In/Out 点間へ追加］をクリックする

［クリップマーカー］リスト ***▶P275***

プレーヤーのスライダーに範囲付きのクリップマーカーが設定され、［クリップマーカー］リストにクリップマーカーの In 点と Out 点のタイムコード、デュレーションが表示されます。





その他の方法

- クリップマーカーリストを右クリックし、［In/Out 間にマーカーを追加］をクリックします。
- プレーヤーのスライダーを右クリックし、［In/Out 間にクリップマーカーを追加］をクリックします。
- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーを In/Out 点間へ追加］をクリックします。

- 手順 ***1*** で In 点を設定していない場合は、クリップの先頭を In 点とし、Out 点を設定していない場合はクリップの末尾を Out 点として、範囲付きのクリップマーカーが設定されます。
- ［クリップマーカー］リストの［In］、［Out］、または［デュレーション］のタイムコードをクリックして数値を入力し、クリップマーカーの範囲を変更できます。

  数値の入力方法 ***▶P34***
- スライダー上の範囲付きクリップマーカーをキーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると、マーカー位置を移動させることができます。



- 範囲付きのクリップマーカーは、そのクリップマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のクリップマーカーのみが表示されます。

ご注意

- ビデオとオーディオの In 点の位置、またはビデオとオーディオの Out 点の位置が異なっている場合は、範囲付きのクリップマーカーを設定することはできません。
- レコーダーにフォーカスされているときは、クリップマーカーを設定することができません。
- クリップマーカーを追加、削除、編集すると、自動的にビンのクリップに反映されます。編集する前の情報を残しておきたい場合は、編集する前に別のクリップとしてビンに登録してください。

In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】 ***▶P179***

タイムラインに配置したクリップをプレーヤーに表示させてクリップマーカーの追加、削除、編集を行った場合は、必要に応じて、別のクリップとしてビンに登録してください。

プレーヤーのクリップをビンに登録 ***▶P179***

- ［シーケンスマーカー］リストでクリップマーカーを設定することはできません。

クリップマーカーの削除

設定したクリップマーカーを削除することができます。

1　プレーヤーにクリップマーカーを設定したクリップを表示させる

クリップをプレーヤーで表示 ***▶P175***

2　［クリップマーカー］リストのクリップマーカーリストから削除するクリップマーカーを選ぶ

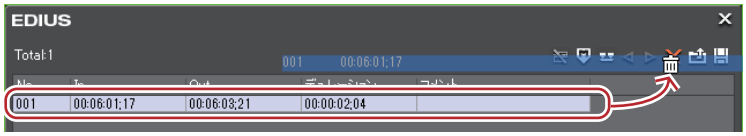
3　［クリップマーカー］リストの［マーカーの削除］をクリックする

［クリップマーカー］リスト ***▶P275***

その他の方法

- クリップマーカーリストから削除するクリップマーカーをドラッグし、［クリップマーカー］リストの外へドロップします。

• クリップマーカーリストから削除するクリップマーカーをドラッグし、［マーカーの削除］の上へドロップします。



• クリップマーカーリストで削除するクリップマーカーを右クリックし、［マーカーを削除］をクリックします。
• プレーヤーのスライダー上のクリップマーカーを右クリックし、［クリップマーカーの削除］をクリックします。
• プレーヤーのスライダーを削除するクリップマーカーに合わせ、スライダーを右クリックし、［クリップマーカーの追加 / 削除］をクリックします。
• プレーヤーのスライダーを削除するクリップマーカーに合わせ、メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの削除］→［現在位置］をクリックします。
• クリップマーカーの［マーカーコメント］ダイアログで［削除］をクリックします。

クリップマーカーへのコメント入力 ▶P279

• クリップマーカーの削除：**［Delete］**

• 次の操作で、クリップマーカーリスト内のすべてのクリップマーカーを一度に削除することもできます。
  - メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの削除］→［すべて］をクリックします。
  - すべてのマーカーの削除：**［Shift］+ ［Alt］+ ［V］**

ご注意

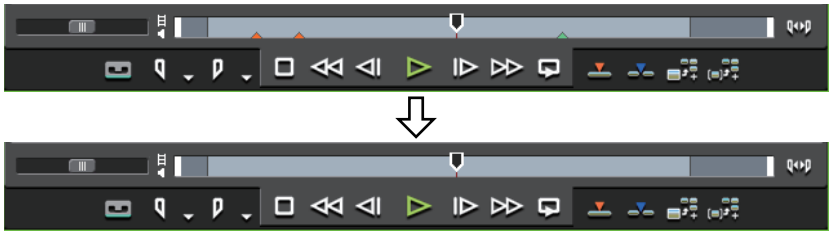
• レコーダーにフォーカスされているときは、クリップマーカーを削除することができません。

クリップマーカーの表示 / 非表示

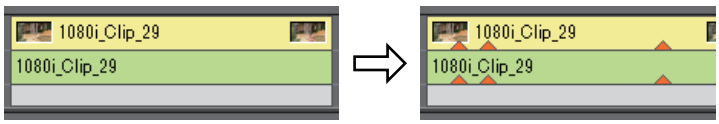
設定したクリップマーカーの表示 / 非表示をプレーヤーでの表示とタイムラインでの表示のそれぞれについて、切り替えることができます。

1 メニューバーの［マーカー］をクリックし、［クリップマーカーの表示］→［プレーヤー］または［タイムライン］をクリックする

項目にチェックが入っているときは、クリップマーカーやコメントが表示されます。チェックをはずすと表示されなくなります。



また、［タイムライン］をクリックしてチェックを入れると、タイムライン上のクリップにクリップマーカーが表示されます。チェックをはずすと表示されなくなります。



• クリップマーカーのコメントのみ非表示にすることもできます。［情報表示］で［マーカー］のチェックをはずします。

プレビューウィンドウの情報の表示 | 非表示 ▶P132

• 範囲付きのクリップマーカーは、そのクリップマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のクリップマーカーのみが表示されます。

クリップマーカーを利用する

クリップマーカーへのコメント入力

設定したクリップマーカーにコメントを追加することができます。

1 クリップマーカーを設定したクリップをプレーヤーに表示させる
クリップをプレーヤーで表示*▶*P175

2 スライダー上のクリップマーカーを右クリックし、[クリップマーカーの編集] をクリックする

3 [マーカーコメント] ダイアログでコメントを入力し、[OK] をクリックする
入力したコメントは、クリップマーカーにスライダーを合わせるとプレーヤーに表示されます。範囲付きのクリップマーカーを設定した場合は、プレーヤーのスライダーがクリップマーカーの In-Out 点の範囲内にある間、コメントが表示されます。

その他の方法

- プレーヤーのスライダーをクリップマーカーに合わせ、メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの編集］をクリックします。
- ［クリップマーカー］リストの［コメント］欄をクリックします。
- クリップマーカーリストを右クリックし、［マーカーのコメントを編集］をクリックします。
- コメント改行：**[Ctrl] + [Enter]**

- 同じ操作で入力済みのコメントを編集することもできます。
- クリップマーカーを追加、削除、編集すると、自動的にビンのクリップに反映されます。編集する前の情報を残しておきたい場合は、編集する前に別のクリップとしてビンに登録してください。
  In-Out 点間を別クリップとしてビンに登録【サブクリップ】*▶*P179
  タイムラインに配置したクリップをプレーヤーに表示させてクリップマーカーの追加、削除、編集を行った場合は、必要に応じて、別のクリップとしてビンに登録してください。
  プレーヤーのクリップをビンに登録*▶*P179
- クリップマーカーを設定したクリップをタイムラインに配置した場合、クリップマーカーの位置にタイムラインカーソルを合わせるとレコーダーにコメントが表示されます。範囲付きのクリップマーカーを設定した場合は、タイムラインカーソルがクリップマーカーの In-Out 間にある間、レコーダーにコメントが表示されます。

ご注意

- レコーダーにフォーカスされているときは、クリップマーカーにコメントを入力することができません。

クリップマーカー位置に移動

設定したクリップマーカーの位置にジャンプすることができます。

1 [クリップマーカー] リストの [前のマーカーへ移動] または [次のマーカーへ移動] をクリックする
[クリップマーカー] リスト*▶*P275
クリップマーカーが前後に移動します。
プレーヤー がフォーカスされているときは、そのクリップに設定されているクリップマーカーの位置にスライダーが移動します。
レコーダーがフォーカスされているときは、タイムライン上で選んでいるクリップのクリップマーカーの位置に、タイムラインカーソルが順番に移動します。

その他の方法

- クリップマーカーリストで、移動したい位置のクリップマーカーをダブルクリックします。
- クリップマーカーリストを右クリックし、［前のマーカーへ移動］または［次のマーカーへ移動］をクリックします。
- 前 / 次のクリップマーカー位置へ移動：**[Ctrl] + [←] / [Ctrl] + [→]**

クリップマーカーリストの読み込み【インポート】

クリップマーカーリストを読み込むことができます。

1 読み込み先のクリップをプレーヤーに表示させる
クリップをプレーヤーで表示*▶*P175

2 ［クリップマーカー］リストの［マーカーリストのインポート］をクリックする
［クリップマーカー］リスト ▶P275

3 ［ファイルを開く］ダイアログで CSV ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- クリップマーカーリストを右クリックし、［マーカーリストのインポート］をクリックします。

ご注意

- レコーダーにフォーカスされているときは、クリップマーカーリストを読み込むことができません。

クリップマーカーリストの書き出し【エクスポート】

［クリップマーカー］リストのクリップマーカーリストを CSV ファイルに書き出すことができます。

1 クリップマーカーリストを書き出したいクリップをプレーヤーに表示させる
クリップをプレーヤーで表示 ▶P175

2 ［クリップマーカー］リストの［マーカーリストのエクスポート］をクリックする
［クリップマーカー］リスト ▶P275

3 ［名前を付けて保存］ダイアログでファイル名と保存先を設定する

4 出力形式を選び、［保存］をクリックする

その他の方法

- クリップマーカーリストを右クリックし、［マーカーリストのエクスポート］をクリックします。

ご注意

- レコーダーにフォーカスされているときは、クリップマーカーリストを書き出すことができません。

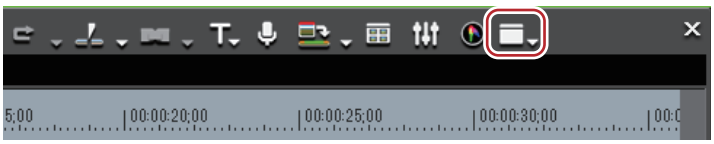
タイムラインにマーカーを設定する

- DVD/BD へ出力時、シーケンスマーカーはチャプター、コメントはチャプタータイトルになります。チャプタータイトルは出力時に編集できます。

［シーケンスマーカー］リストの表示

［マーカー］パレットで［シーケンスマーカー］リストを表示します。

1 タイムラインの［パレットの表示 / 非表示］をクリックする



2 ［マーカー］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［パレット］→［マーカー］をクリックします。
- メニューバーの［表示］をクリックし、［すべて表示］または［すべて隠す］をクリックすると、［エフェクト］、［インフォメーション］、［マーカー］パレットを一緒に表示 / 非表示できます。
- パレットを表示 / 非表示：**［H］**

［エフェクト］パレットの表示 / 非表示 ▶P317
［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示 ▶P355

• ［マーカー］パレットの表示 / 非表示を切り替えると、［マーカー］パレットと結合しているビンウィンドウやソースブラウザーウィンドウ、パレットのタブも一緒に表示 / 非表示が切り替わります。別々に表示 / 非表示を切り替えたい場合は、ウィンドウやパレットの結合を解除してください。
ビンウィンドウ/ ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合 ▶P118

3 ［マーカー］パレットで［シーケンスマーカー / クリップマーカーの切り替え］をクリックする

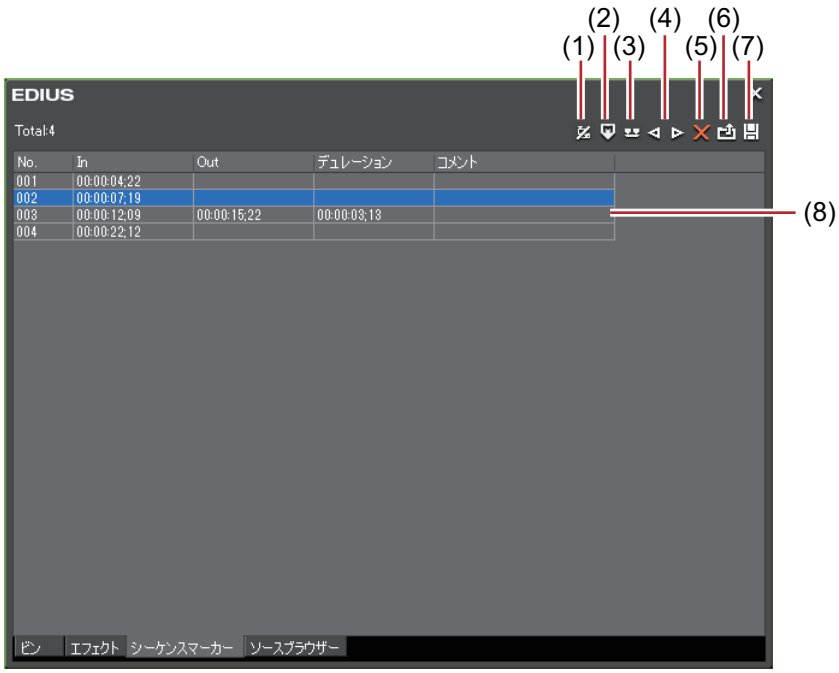
クリックするたびに［シーケンスマーカー］リストと［クリップマーカー］リストが切り替わります。
［クリップマーカー］リストの表示 ▶P274



ご注意

• プレビューウィンドウでプレーヤーがフォーカスされているときは、［シーケンスマーカー］リストに切り替えることができません。レコーダーを選んでから切り替えてください。

［シーケンスマーカー］リスト



(1)	**［シーケンスマーカー / クリップマーカーの切り替え］**	［クリップマーカー］リストと［シーケンスマーカー］リストを切り替えます。
(2)	**［マーカーの追加］**	タイムラインカーソルの位置にシーケンスマーカーを追加します。
(3)	**［マーカーを In/Out 点間へ追加］**	タイムラインの In-Out 点間に範囲付きのシーケンスマーカーを追加します。
(4)	**［前のマーカーへ移動］/［次のマーカーへ移動］**	前 / 次のシーケンスマーカーに移動します。
(5)	**［マーカーの削除］**	シーケンスマーカーリストからシーケンスマーカーを選んで削除します。
(6)	**［マーカーリストのインポート］**	シーケンスマーカーリストを読み込みます。
(7)	**［マーカーリストのエクスポート］**	シーケンスマーカーリストを CSV ファイルとして書き出します。

(8)	**シーケンスマーカーリスト**	設定したシーケンスマーカーのタイムコードやコメントなどを表示します。

シーケンスマーカーの設定

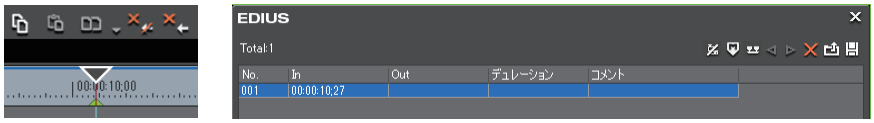
タイムラインにシーケンスマーカーを設定して、マーカー位置へのジャンプ、コメントの追加ができます。

1 シーケンスマーカーを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 ［シーケンスマーカー］リストの［マーカーの追加］をクリックする

［シーケンスマーカー］リスト ▶P281

タイムスケールにシーケンスマーカーが設定され、［シーケンスマーカー］リストにシーケンスマーカーのタイムコードが表示されます。



その他の方法

- タイムスケールを右クリックし、［現在位置にシーケンスマーカーを追加 / 削除］をクリックします。
- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの追加］をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、［現在位置にマーカーを追加］をクリックします。
- シーケンスマーカーの設定：**[V]**

- 次の操作で、マーカー位置を移動させることができます。
  - ［シーケンスマーカー］リストの［In］のタイムコードをクリックし、数値を入力します。
  - タイムスケール上のシーケンスマーカーをドラッグします。
- シーケンスマーカーの設定と同時にコメントを入力することができます。
  メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの編集］をクリックしてコメントを入力します。
  シーケンスマーカーへのコメント入力 ▶P284

ご注意

- ［クリップマーカー］リストでシーケンスマーカーを設定することはできません。

範囲付きシーケンスマーカーの設定

タイムライン上の In-Out 点間に範囲付きのシーケンスマーカーを設定できます。

ご注意

- 範囲付きシーケンスマーカーは DVD/BD へ出力時、チャプターにはなりません。

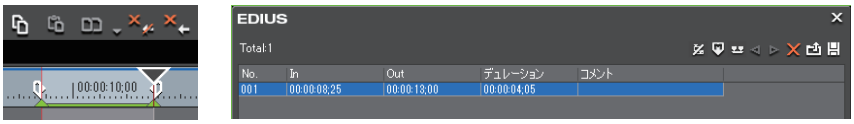
1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶P227

2 ［シーケンスマーカー］リストの［マーカーを In/Out 点間へ追加］をクリックする

［シーケンスマーカー］リスト ▶P281

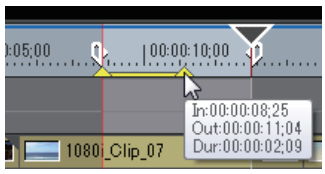
タイムスケールに範囲付きのシーケンスマーカーが設定され、［シーケンスマーカー］リストにシーケンスマーカーの In 点と Out 点のタイムコード、デュレーションが表示されます。



その他の方法

- シーケンスマーカーリストを右クリックし、［In/Out 間にマーカーを追加］をクリックします。
- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーを In/Out 点間へ追加］をクリックします。

- 手順**1**でIn点を設定していない場合は、タイムラインの先頭が範囲付きシーケンスマーカーのIn点として設定されます。また、Out 点を設定していない場合は、タイムライン上の末尾のクリップの Out 点が範囲付きのシーケンスマーカーの Out 点として設定されます。
- ［シーケンスマーカー］リストの［In］、［Out］、または［デュレーション］のタイムコードをクリックして数値を入力し、シーケンスマーカーの範囲を変更できます。
  数値の入力方法 ▶ ***P34***
- タイムスケール上の範囲付きシーケンスマーカーの In 点または Out 点をドラッグして、シーケンスマーカーのデュレーションを変更することができます。



また、In 点と Out 点の間のライン部分をドラッグすると、シーケンスマーカーを移動させることができます。



- 範囲付きのシーケンスマーカーは、そのシーケンスマーカーがフォーカスされていないときは、In 点のシーケンスマーカーのみが表示されます。

ご注意

- ［クリップマーカー］リストでシーケンスマーカーを設定することはできません。

シーケンスマーカーの削除

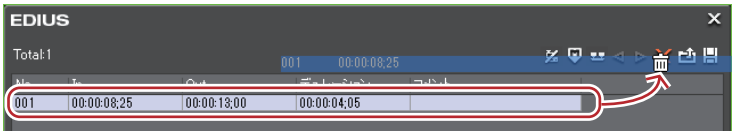
1 ［シーケンスマーカー］リストのシーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーを選ぶ

2 ［シーケンスマーカー］リストの［マーカーの削除］をクリックする

［シーケンスマーカー］リスト ▶ ***P281***

その他の方法

- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、［シーケンスマーカー］リストの外へドロップします。
- シーケンスマーカーリストから削除するシーケンスマーカーをドラッグし、［マーカーの削除］の上へドロップします。



- シーケンスマーカーリストのマーカーを右クリックし、［マーカーを削除］をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、［シーケンスマーカーを削除］→［現在のシーケンスマーカー］をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせ、メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの削除］→［現在位置］をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせて右クリックし、［現在位置にシーケンスマーカーを追加 / 削除］をクリックします。
- シーケンスマーカーの［マーカーコメント］ダイアログで［削除］をクリックします。

シーケンスマーカーへのコメント入力 ▶ ***P284***

- シーケンスマーカーの削除：**［Delete］**

- 次の操作で、すべてのシーケンスマーカーを一度に削除することもできます。
  - タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、［シーケンスマーカーを削除］→［すべて］をクリックします。
  - メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの削除］→［すべて］をクリックします。
  - すべてのマーカーの削除：**［Shift］+ ［Alt］+ ［V］**

シーケンスマーカーを利用する

シーケンスマーカーへのコメント入力

設定したシーケンスマーカーにコメントを追加することができます。

- シーケンスマーカーのコメントは、DVD/BD へ出力時、チャプタータイトルになります。チャプタータイトルは DVD/BD 出力時に編集できます。

1 タイムスケール上のシーケンスマーカーを右クリックし、［シーケンスマーカーのコメントを編集］をクリックする

2 ［マーカーコメント］ダイアログでコメントを入力し、[OK] をクリックする

その他の方法

- ［シーケンスマーカー］リストの［コメント］欄をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、［マーカーのコメントを編集］をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを合わせ、メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーの編集］をクリックします。
- コメント改行：**［Ctrl］+ ［Enter］**

同じ操作で入力済みのコメントを編集することもできます。

シーケンスマーカー位置に移動

設定したシーケンスマーカーの位置にジャンプすることができます。

1 ［シーケンスマーカー］リストの［前のマーカーへ移動］または［次のマーカーへ移動］をクリックする
［シーケンスマーカー］リスト ▶P281
タイムラインカーソルが前後のシーケンスマーカーに移動します。

その他の方法

- シーケンスマーカーリストで、移動したい位置のシーケンスマーカーをダブルクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、［前のマーカーへ移動］または［次のマーカーへ移動］をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、［前のシーケンスマーカーに移動］または［次のシーケンスマーカーに移動］をクリックすると、タイムラインカーソルが前または次のシーケンスマーカーに移動します。
- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［前のシーケンスマーカーへ移動］または［次のシーケンスマーカーへ移動］をクリックします。
- タイムスケール上のシーケンスマーカーをダブルクリックします。
- シーケンスマーカー位置に移動：**［Shift］+ ［Page up］/ ［Shift］+ ［Page down］**

シーケンスマーカーリストの読み込み【インポート】

シーケンスマーカーリストを読み込むことができます。

1 ［シーケンスマーカー］リストの［マーカーリストのインポート］をクリックする
［シーケンスマーカー］リスト ▶P281

2 ［ファイルを開く］ダイアログで CSV ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーリストのインポート］をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、［シーケンスマーカーリストのインポート］をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、［マーカーリストのインポート］をクリックします。

シーケンスマーカーリストの書き出し【エクスポート】

［シーケンスマーカー］リストのシーケンスマーカーリストを CSV ファイルに書き出すことができます。

1 ［シーケンスマーカー］リストの［マーカーリストのエクスポート］をクリックする
［シーケンスマーカー］リスト ▶P281

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設定する

3 出力形式を選び、［保存］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［マーカーリストのエクスポート］をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、［シーケンスマーカーリストのエクスポート］をクリックします。
- シーケンスマーカーリストを右クリックし、［マーカーリストのエクスポート］をクリックします。

タイムラインの再生

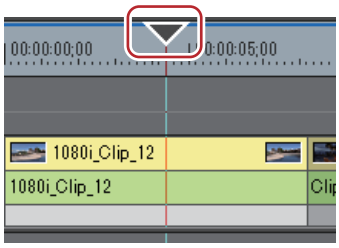
タイムラインを再生する

スクラビングで再生

タイムラインカーソルを、前後にドラッグしてタイムラインの確認したい位置に移動することができます。

1　タイムラインカーソルを前後にドラッグする

タイムラインカーソルが移動し、レコーダーにそのフレームが表示されます。



- デュアルモードの場合、レコーダーに関する操作を行っているときは、レコーダーの周りに青色のラインが表示されます。
- タイムラインの開始フレームを表示しているときは、左上隅に白色の三角形が表示されます。



レコーダーの操作ボタンで再生

レコーダーの操作ボタンを使って再生やフレーム単位での移動ができます。

プレーヤーの操作ボタンで再生 ▶***P173***
操作ボタンの設定 ▶***P120***

1　レコーダーの［再生］をクリックする

レコーダーで再生が始まります。

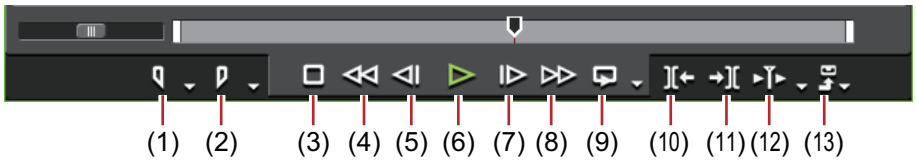
2　レコーダーの［停止］をクリックする

再生が停止します。

その他の方法

- レコーダーを再生：**[Enter]**

レコーダーの操作ボタン



(1)	**[In 点の設定]**	タイムラインの任意の位置に In 点を設定できます。 **[I]** ***タイムラインに In 点、Out 点を設定*** ***▶P227***
(2)	**[Out 点の設定]**	タイムラインの任意の位置に Out 点を設定できます。 **[O]** ***タイムラインに In 点、Out 点を設定*** ***▶P227***
(3)	**[停止]**	タイムラインの再生を停止します。 **[K]、[Shift] + [↓]**
(4)	**[巻き戻し]**	タイムラインを巻き戻します。クリックするたびに逆方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 **[J]** *1
(5)	**[前のフレーム]**	クリックするたびにタイムラインを逆方向に 1 フレームずつ戻します。クリックしたままの状態を維持すると、逆方向に等速再生します。 **[←]**
(6)	**[再生]**	タイムラインを正方向に再生します。再生中にクリックした場合、一時停止します。再度クリックすると再生します。 **[Enter]、[Space]**
(7)	**[次のフレーム]**	クリックするたびにタイムラインを正方向に 1 フレームずつ進めます。クリックしたままの状態を維持すると、正方向に等速再生します。 **[→]**
(8)	**[早送り]**	タイムラインを早送りします。クリックするたびに正方向に 4 倍速、12 倍速を切り替えて再生します。 **[L]** *2
(9)	**[ループ再生]**	タイムラインの In-Out 点間を繰り返し再生します。In 点を設定していない場合はタイムラインの最初から、また Out 点を設定していない場合は、タイムラインの最後までを繰り返し再生します。タイムライン全体をループ再生することもできます。 **[Ctrl] + [Space]**
(10)	**[前の編集点へ移動]**	タイムラインカーソル位置の左側にある編集点（クリップの境界やタイムラインの In 点、Out 点など）にタイムラインカーソルが移動します。 **[A]、[Ctrl] + [←]**
(11)	**[次の編集点へ移動]**	タイムラインカーソル位置の右側にある編集点にタイムラインカーソルが移動します。 **[S]、[Ctrl] + [→]**
(12)	**[現在位置の周辺の再生]**	タイムラインカーソルの前後を再生します。
(13)	**[エクスポート]**	出力（書き出し）関連のメニューを表示します。

*1　キーボードの［J］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて巻き戻します。［L］を押すと減速します。停止中に押すと、逆方向に等速再生します。

*2　キーボードの［L］を押すたびに 2 ～ 32 倍速の 6 段階に切り替えて早送りします。［J］を押すと減速します。停止中に押すと、正方向に等速再生します。

- 再生処理が重い場合は、次の方法をお試しください。
  - キーボードの［Shift］を押しながら［再生］をクリックします。（一時的に再生用バッファをためてから再生します。再生バッファは、［システム設定］の［アプリケーション］→［再生］で変更できます。）
  - タイムラインの一部やクリップをレンダリングします。

  ［再生］ ▶P75
  過負荷部分 | 負荷部分のみレンダリング ▶P294
  クリップ | トランジションのレンダリング ▶P295
- タイムラインの先頭へタイムラインカーソルを移動させるにはキーボードの［Home］を、タイムラインの終端へタイムラインカーソルを移動させるにはキーボードの［End］を押してください。
- 前に 10 フレーム移動：**［Shift］+ ［←］**
- 次に 10 フレーム移動：**［Shift］+ ［→］**

シャトル / スライダーで再生

レコーダーのシャトルやスライダーをドラッグして再生できます。
コントロール部の設定 ▶P135

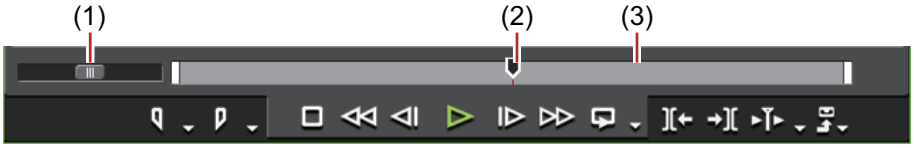
1 シャトル / スライダーをドラッグする
レコーダーに、スライダーの位置のフレームが表示されます。

その他の方法

- シャトル（早送り）*1：**［Ctrl］+ ［L］**
- シャトル（巻戻し）*2：**［Ctrl］+ ［J］**

*1 キーボードの［Ctrl］+ ［L］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて早送りします。キーボードの［Ctrl］+ ［J］を押すと、減速します。
*2 キーボードの［Ctrl］+ ［J］を押すたびに、1/16 ～ 32 倍速の 12 段階に切り替えて巻き戻しします。キーボードの［Ctrl］+ ［L］を押すと、減速します。

シャトル / スライダー



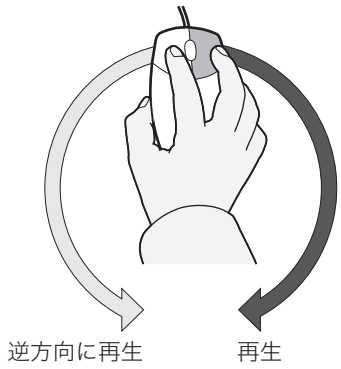
(1)	**シャトル**	シャトルを右にドラッグすると正方向に再生、左にドラッグすると逆方向に再生します。ドラッグを解除するとシャトルは中央に戻り、一時停止します。 再生速度は正方向、逆方向ともに 1/20 ～ 16 倍速の 21 段階です。
(2)	**スライダー**	ポジションバーの任意の位置をクリックすると、スライダーが移動し、そのフレームを表示します。スライダーをドラッグすることもできます。
(3)	**ポジションバー**	レコーダーのタイムラインを示します。

マウスで再生【マウスジェスチャ】

レコーダーの上でマウスを動かして再生できます。

1　レコーダー上にマウスカーソルを置き、右クリックしたまま円を描くようにマウスを動かす

時計回りに円を描くと正方向に再生、反時計回りに円を描くと逆方向に再生します。再生速度はマウスの操作に比例して変化します。



その他の方法

- レコーダー上にマウスカーソルを置き、マウスホイールを回転させます。

タイムラインの In-Out 点間を再生【ループ再生】

タイムラインの In 点、Out 点の範囲を繰り返し再生できます。

1　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、Out 点を設定*▶*P227

2　レコーダーの［ループ再生］をクリックする



タイムラインの In-Out 点間を繰り返し再生します。
再生は、タイムラインカーソルの現在位置から開始します。

その他の方法

- ループ再生：**【Ctrl】+ 【Space】**

3　レコーダーの［停止］をクリックする

再生が停止します。

タイムラインカーソルの周辺を再生

タイムラインカーソルの周辺を再生できます。

1　タイムラインカーソルを再生したい位置に移動させる

2　レコーダーの［現在位置の周辺の再生］をクリックする



タイムラインカーソルの周辺を繰り返し再生します。

3　レコーダーの［停止］をクリックする

再生が停止します。

- タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近いカットポイントの周辺を指定した長さで再生することもできます。［現在位置の周辺の再生］のリストボタンをクリックし、［周辺の再生（1 秒）］、［周辺の再生（2 秒）］または［周辺の再生（3 秒）］をクリックします。

- 予備動作時間（プリロール）は、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［再生］で設定することができます。
［再生］▶P94

見たいシーンをすぐに表示する

タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ

タイムラインの In 点、Out 点にジャンプできます。

1　レコーダーの［In 点の設定］（［Out 点の設定］）のリストボタンをクリックする



2　［In 点へ移動］（［Out 点へ移動］）をクリックする

***タイムラインに In 点、Out 点を設定*▶P227**

その他の方法

- メニューバーの［マーカー］をクリックし、［In 点へ移動］（［Out 点へ移動］）をクリックします。
- レコーダーのスライダーを右クリックし、［In 点へ移動］（［Out 点へ移動］）をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、［In 点へ移動］（［Out 点へ移動］）をクリックします。
- タイムラインカーソルを右クリックし、［In 点へ移動］（［Out 点へ移動］）をクリックします。
- タイムラインの In 点、Out 点へジャンプ：**［Q］/［W］**

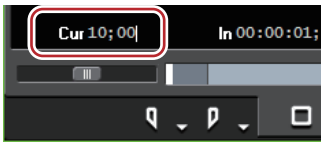
タイムコードを入力してジャンプ

タイムラインのタイムコードを数値で入力して、その位置にジャンプすることができます。

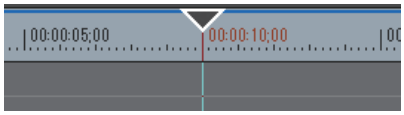
1　レコーダーをクリックする

2　キーボードのテンキーでタイムコードを入力する

例：
「1000」と入力した場合



3　キーボードの［Enter］を押す
タイムラインカーソルが移動します。



- テンキーで数字を入力する前に「+」または「–」を入力すると、入力した数字分、タイムラインカーソルが前後にジャンプします。
数値の入力方法▶P34

マッチフレームとは

プレーヤー（またはレコーダー）に表示したフレームのタイムコードを取得し、タイムライン（またはプレーヤー）のタイムコードとマッチした位置にジャンプさせる機能です。たとえば、2 台のカメラでインタビューを別の方向から撮影した映像を切り替える場合などにマッチフレームを使うと、動作や音声がとぎれず、違和感なくカットの切り替えができます。素材がデッキ制御できる機器からの映像の場合でも、マッチフレームは可能です。

プレーヤーからタイムラインへジャンプ

プレーヤーに表示されているクリップのタイムコードを取得したあと、タイムラインクリップの該当する箇所へジャンプし、レコーダーに表示します。
指定した素材のタイムコードにマッチするタイムラインの位置にタイムラインカーソルをジャンプさせます。

1 プレーヤーでクリップを再生し、ジャンプしたいフレームを表示させる

2 プレーヤーの［マッチフレーム（プレーヤーからレコーダー）］をクリックする



タイムラインカーソルが移動し、レコーダーに該当するフレームが表示されます。

その他の方法

- プレーヤーからタイムラインへジャンプ：**［Ctrl］+ ［F］**

- 初期設定では、［マッチフレーム（プレーヤーからレコーダー）］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレーヤーにボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定 ***▶P120***
- 次の操作で、プレーヤーに表示しているフレームのタイムコードを含むクリップをビン内で検索できます。
  - メニューバーの［クリップ］をクリックし、［ビンの検索］→［プレーヤーの TC］をクリックします。
  - ビンの検索（プレーヤーの TC）：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［F］**

タイムラインから素材クリップへジャンプ

タイムラインカーソル位置の素材クリップの該当フレームをプレーヤーに表示します。
素材がデッキの場合はデッキに対して、ファイルの場合はファイルに対して、それぞれマッチフレームが可能です。

1 タイムラインカーソルを移動させ、ジャンプしたいフレームをレコーダーに表示させる

2 メニューバーの［クリップ］をクリックし、［マッチフレーム］→［ソースクリップの表示］をクリックする

プレーヤーに該当するフレームが表示されます。

その他の方法

- ソースクリップの表示：**［Alt］+ ［F］**

- ［マッチフレーム（レコーダーからプレーヤー）］は、現在プレーヤーに表示されている素材がファイルである場合、そのファイルに対してマッチフレームを行います。素材がデッキである場合は、デッキに対してマッチフレームを行います。
- ［マッチフレーム（レコーダーからソース）］は、現在プレーヤーに表示されている素材がファイルである場合、タイムラインのマッチフレームを選択しているクリップをプレーヤーに表示してマッチフレームを行います。素材がデッキである場合は、デッキに対してマッチフレームを行います。
- 次の操作で、タイムラインクリップのタイムコードを含むクリップをビン内で検索できます。ビンのフォルダービューに検索結果フォルダーが作成されます。
  - メニューバーの［クリップ］をクリックし、［ビンの検索］→［レコーダーの TC］をクリックします。
  - タイムラインカーソル位置のクリップをビン内で検索：**［Shift］+ ［F］**

  タイムライン上のクリップをビン内で検索 ***▶P236***
- タイムライン上のクリップをクリックして選び、次の操作を行うと、クリップをプレーヤーに表示できます。
  - メニューバーの［クリップ］をクリックし、［プレーヤーで表示］をクリックします。
  - 選択クリップをプレーヤーで表示：**［Shift］+ ［Y］**
- トランジションが設定されている場面では、同一トラック上で 2 つのクリップが重なっています。重なっているクリップ上でマッチフレームする場合、タイムコードを取得するクリップを前後のいずれにするか設定できます。

  ［マッチフレーム］ ***▶P91***

プレーヤーとタイムラインを同期【ギャングモード】

ギャングモードに切り替えると、プレーヤーとタイムラインのカーソル位置や In 点、Out 点を同期できます。

プリロール編集の前に、クリップをタイムラインに配置する位置を決めるのに便利です。
カットの切り替わりを確認する【プリロール編集（Preview）】▶P232
カットの切り替わりを確認しながらクリップを配置【プリロール編集（Rec）】▶P232

ご注意

- デッキモードで表示している素材は、同期できません。

ギャングモードに切り替え

1　プレーヤーの［ギャングモードの切り替え］をクリックする
クリックするたびにオン / オフが切り替わります。
オフの場合はアイコンに斜線が入ります。



- 初期設定では［ギャングモードの切り替え］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレーヤーにボタンを表示させておきます。
  操作ボタンの設定▶P120

カーソル位置を同期

1　同期したい位置に、プレーヤーのスライダーを移動させる

2　同期したい位置に、タイムラインカーソルを移動させる

3　プレーヤーの［ギャングモードの切り替え］のリストボタンをクリックする



4　［カーソル］にチェックが入っていることを確認する

5　ギャングモードに切り替える
ギャングモードに切り替え▶P292
現在のカーソル位置を基準に、プレーヤーとタイムラインのカーソルが同期します。次の操作で、同期するカーソル位置を変更できます。［カーソル］のチェックをはずして、プレーヤーやタイムラインのカーソルを移動させた後、再度［カーソル］のチェックを入れます。

In 点、Out 点を同期

1　同期したい位置に、プレーヤーの In（Out）点を設定する

2　同期したい位置に、タイムラインの In（Out）点を設定する

3　プレーヤーの［ギャングモードの切り替え］のリストボタンをクリックする



4　［In 点］（［Out 点］）をクリックしてチェックを入れる

5　ギャングモードに切り替える
ギャングモードに切り替え▶P292
現在の In（Out）点位置を基準に、プレーヤーとタイムラインの In（Out）点が同期します。次の操作で、同期する In（Out）点位置を変更できます。［In 点］（［Out 点］）のチェックをはずして、プレーヤーやタイムラインの In（Out）点を変更した後、再度［In 点］（［Out 点］）のチェックを入れます。

スムーズに再生する

レンダリングが必要な部分を判定し、必要部分のみをレンダリングします。

タイムスケールの色分けについて

タイムラインを再生したときにリアルタイム処理が間に合わない場合があります。再生を行い、レンダリングの必要があると判定された部分のラインは色が変わります。
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
ライン無し	クリップが存在しない
青色	プロジェクト設定に一致するクリップが配置されている
水色	再生が間に合う（レンダリングが必要な場合がある）
黄色	レンダリング候補（負荷部分）
赤色	レンダリングが必要（過負荷部分）
緑色	レンダリング済み

- レンダリングの判定は、［システム設定］の［アプリケーション］→［レンダリング］で設定したバッファ残量を基準に行われ、バッファ残量が設定値より低くなると過負荷部分（赤色）のラインが表示されます。
  ［レンダリング］ ▶P76
- CG アニメーションなどを、1 フレームずつ、連番の静止画でタイムラインに配置した場合、その範囲をレンダリングしても再生処理は軽くなりません。この場合は、［レンダリングして貼り付け］を使い、書き出したクリップを代わりに配置します。
  タイムラインからビデオクリップの書き出し ▶P296
- 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。

ご注意

- ビデオ部分のミュートが設定されているトラックは、レンダリングすることができません。
- レンダリング済みのクリップが必要な場合は、エクスポーターでファイルに書き出すことを推奨します。

ファイル形式で出力 ▶P421

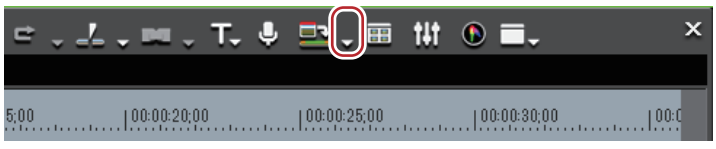
- レンダリング時に作成された一時ファイルは、「rendered」フォルダーに作成されます。レンダリングを始める前に作業ドライブの残量が十分あることを確認してください。

一時ファイルの手動削除 ▶P297

シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング

シーケンス全体で過負荷部分（赤色）と判定された部分をすべてレンダリングします。

1　タイムラインの［In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）］のリストボタンをクリックする



2　［シーケンス全体のレンダリング］→［過負荷部分］をクリックする

［レンダリング］ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

その他の方法

- メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［シーケンス全体のレンダリング］→［過負荷部分］をクリックします。

- シーケンス全体の過負荷部分をレンダリング：**[Shift] + [Ctrl] + [Q]**

- 次の操作で、シーケンス全体の過負荷部分（赤色）と負荷部分（黄色）を一度にレンダリングすることができます。
  - ［In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）］のリストボタンをクリックし、［シーケンス全体のレンダリング］→［負荷部分］をクリックします。
  - メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［シーケンス全体のレンダリング］→［負荷部分］をクリックします。
  - シーケンス全体のレンダリング（負荷部分）：**[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]**
- タイムラインに In 点、Out 点を設定している場合は、In-Out 点間のみをレンダリングします。

***In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング*▶P294**

プロジェクト全体の過負荷部分をレンダリング

複数のシーケンスで構成されているプロジェクト全体で、過負荷部分（赤色）と判定された部分をすべてレンダリングします。

1 メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［プロジェクト全体のレンダリング］→［過負荷部分］をクリックする

［レンダリング］ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

- プロジェクト全体の過負荷部分（赤色）と負荷部分（黄色）を一度にレンダリングすることができます。メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［プロジェクト全体のレンダリング］→［負荷部分］をクリックします。

過負荷部分 / 負荷部分のみレンダリング

過負荷部分（赤色）または負荷部分（黄色）と判定された部分のみをレンダリングします。

1 タイムスケールの過負荷部分（赤色）または負荷部分（黄色）のラインを右クリックし、［この範囲をレンダリング］をクリックする

［レンダリング］ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

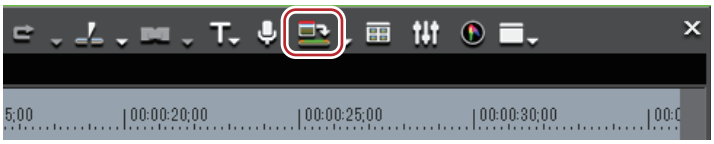
In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング

タイムラインの In-Out 点間で、過負荷部分（赤色）と判定された部分をレンダリングします。

1 タイムラインに In 点、Out 点を設定する

***クリップに In 点、Out 点を設定して配置*▶P230**

2 タイムラインの［In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）］をクリックする



［レンダリング］ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。

その他の方法

- メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［過負荷部分］をクリックします。
- ［In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）］のリストボタンをクリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［過負荷部分］をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［過負荷部分］をクリックします。
- In-Out 点間の過負荷部分をレンダリング：**[Ctrl] + [Q]**

- 次の操作で、In-Out 点間の赤色、黄色、水色に判定された部分すべてをレンダリングすることができます。
  - メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［すべて］をクリックします。
  - ［In/Out 点間のレンダリング］のリストボタンをクリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［すべて］をクリックします。
  - タイムスケールを右クリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［すべて］をクリックします。
  - In/Out 点間のレンダリング（すべて）：**［Shift］+ ［Alt］+ ［Q］**
- 次の操作で、In-Out 点間の過負荷部分（赤色）と負荷部分（黄色）を一度にレンダリングすることができます。
  - メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［負荷部分］をクリックします。
  - ［In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）］のリストボタンをクリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［負荷部分］をクリックします。
  - タイムスケールを右クリックし、［In/Out 点間のレンダリング］→［負荷部分］をクリックします。
  - In/Out 点間のレンダリング（負荷部分）：**［Ctrl］+ ［Alt］+ ［Q］**

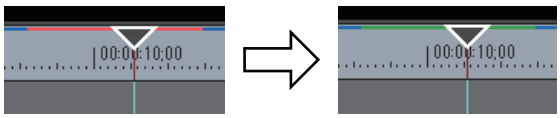
タイムラインカーソル位置の周辺をレンダリング

タイムラインカーソル位置の周辺の過負荷部分（赤色）、または負荷部分（黄色）のみをレンダリングします。

***1* レンダリングを行う部分にタイムラインカーソルを移動させる**

2 メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［現在位置の範囲のレンダリング］をクリックする

［レンダリング］ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
タイムラインカーソル位置の周辺で、タイムスケールのラインの色が同じ色である範囲をレンダリングします。同色ラインの範囲内にトランジションがある場合は、トランジションの In 点または Out 点までの範囲になります。
レンダリングされた範囲は、タイムスケールのラインが緑色に変わります。



クリップ / トランジションのレンダリング

クリップ単位またはトランジション単位でレンダリングします。

ご注意

- アルファ付きクリップ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。
- キー、トランスペアレンシー、トラック間のトランジション（ミキサー部に設定したエフェクト）をレンダリングすることはできません。このような場合は、タイムラインの一部をレンダリングする方法で代用することができます。

***1* レンダリングを行うクリップを右クリックし、［選択クリップのレンダリング］をクリックする**

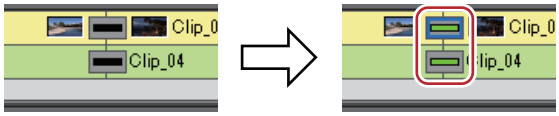
トランジションをレンダリングするときは、トランジションを右クリックし、［レンダリング］をクリックします。
［レンダリング］ダイアログの［中止］をクリックすると、レンダリングを中止します。
レンダリングが完了すると、クリップ上に緑色のラインが表示されます。

例：
クリップをレンダリングした場合



トランジションをレンダリングした場合は、トランジションの中心にあるラインが緑色に変わります。

例：
クリップトランジションをレンダリングした場合



その他の方法

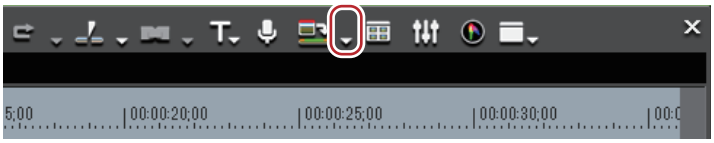
- メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［選択クリップ / トランジションのレンダリング］をクリックします。
- クリップ / トランジションのレンダリング：**［Shift］+ ［G］**

タイムラインからビデオクリップの書き出し

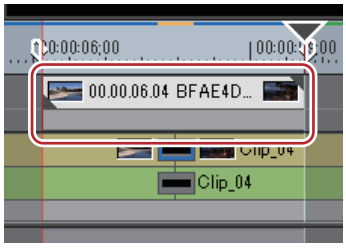
タイムラインの In-Out 点間をレンダリングし、ビデオクリップのみ AVI ファイルに書き出します。書き出したクリップは V/VA トラックに配置されます。

1 タイムラインからクリップに書き出す範囲を、In 点と Out 点で設定する
タイムラインに In 点、Out 点を設定▶P227

2 タイムラインの［In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）］のリストボタンをクリックする



3 ［レンダリングして貼り付け］をクリックする
［レンダリング］ダイアログの［中止］をクリックすると、書き出しを中止します。
レンダリングが完了すると、タイムラインの V/VA トラックに書き出したビデオクリップが配置されます。



トラックに配置するスペースがない場合は、新たに V トラックが追加されます。

その他の方法

- メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［レンダリングして貼り付け］をクリックします。
- タイムスケールを右クリックし、［レンダリングして貼り付け］をクリックします。
- タイムラインからビデオクリップの書き出し：**［Shift］+ ［Q］**

- 書き出したクリップはプロジェクトフォルダー内の「rendered」フォルダーに保存されます。

ご注意

- タイトルトラックのクリップとミュートが設定されたトラック部分は黒クリップとして書き出されます。
- 書き出したクリップは、プロジェクト内で使用されていない状態でプロジェクトを終了すると、自動的に削除されます。継続して必要な場合はタイムラインに配置するか、ビンに登録した状態でプロジェクトを保存してください。
- 書き出したクリップを他のプロジェクトで使用する場合は、ファイルを別のフォルダーにコピーしてください。

タイムラインから静止画クリップの書き出し

1 レコーダーで、静止画として保存するフレームを表示する

2 メニューバーの［クリップ］をクリックし、［現在位置のフレームをビンへ追加］をクリックする

静止画がプロジェクトと同じフォルダーに保存され、ビンに静止画クリップが登録されます。

その他の方法

- タイムラインから静止画クリップの書き出し：**［Ctrl］+ ［T］**

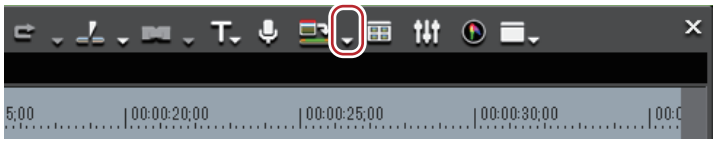
- 選んでいるプレビューウィンドウ（プレーヤー / レコーダー）の映像が、静止画クリップとして書き出されます。
- 立体視編集モード時は、サイドバイサイドで静止画が保存されます。
- デッキからの映像も静止画クリップとして保存できます。
- フレームサイズによっては、静止画の縦横比が元の画像と違って出力される場合があります。正しく出力するには、アスペクト比を補正するように設定してください。書き出す静止画の設定は、［システム設定］の［インポーター / エクスポーター］→［静止画］で変更できます。

［静止画］▶P80

一時ファイルの手動削除

レンダリング時に作成される一時ファイルを手動で削除します。
レンダリング用の一時ファイルはプロジェクトフォルダー内に作成された「rendered」フォルダーに一時的に保存されます。一時ファイルはプロジェクトで参照されていない状態の場合、プロジェクトを終了すると自動的に削除されますが、「rendered」フォルダーの容量が大きくなった場合などは手動で削除してください。

1 タイムラインの［In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）］のリストボタンをクリックする



2 ［レンダリングファイルの削除］を選び、［使用していないファイル］または［すべて］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［レンダリング］をクリックし、［レンダリングファイルの削除］→［使用していないファイル］または［すべて］をクリックします。
- 使用していないファイルを削除：**［Alt］+ ［Q］**

3 ［はい］をクリックする

- 無効な（プロジェクトで参照されていない）レンダリングファイルを自動削除するタイミングは、［システム設定］の［アプリケーション］→［レンダリング］で設定します。

［レンダリング］▶P76

- 一時ファイルが作成されるのは次の場合です。
  - タイムラインからクリップを書き出した場合
  - タイムラインの一部をレンダリングした場合
  - クリップをレンダリングした場合

ご注意

- 「rendered」フォルダーに作成された一時ファイルは操作（リネーム、削除、コピーなど）することができますが、［In/Out 点間のレンダリング］などプロジェクトで参照している一時ファイルは、操作することができません。また、［レンダリングして貼り付け］機能でクリップをタイムラインに配置している場合は、元の一時ファイルを操作すると、オフラインクリップになります。

オフラインクリップの復元とは▶P67

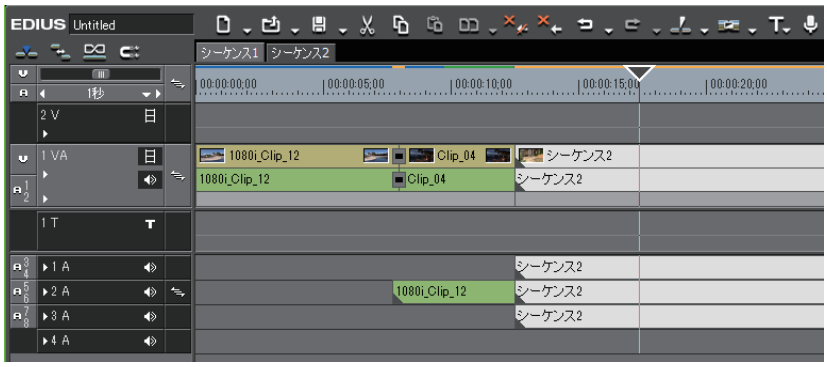
シーケンス

シーケンスを新しく作成する

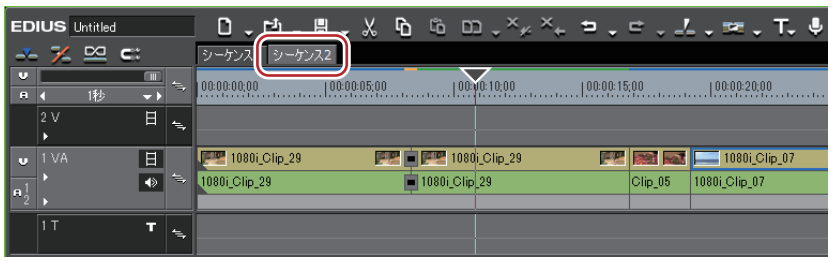
シーケンスとは

タイムライン上に並べられたクリップのまとまりを「シーケンス」といいます。
シーケンスは、タイムラインで開いて編集することができます。1 つのプロジェクトは複数のシーケンスで構成することが可能で、編集したいシーケンスはシーケンスタブをクリックして選ぶことができます。ビンには、「TL（タイムライン）シーケンスクリップ」として登録されています。
あるシーケンスを 1 つのクリップのように別のシーケンスに配置し、編集できる機能を「ネストシーケンス機能」といいます。

例：
「シーケンス 2」をシーケンス 1 の 1VA トラックに配置している場合



シーケンス 1 に配置している「シーケンス 2」のクリップは、タイムラインウィンドウで開いて編集できます。



- シーケンスタブを右クリックすると、シーケンス設定を変更したり、シーケンスを閉じたりすることができるメニューが表示されます。設定したいシーケンスのシーケンスタブを右クリックしてください。

シーケンスの新規作成

シーケンスを新しく作成します。

1　タイムラインの［シーケンスの新規作成］をクリックする



タイムラインウィンドウに空のシーケンスが作成され、同時にビンにもタイムラインシーケンスクリップが登録されます。





シーケンスを選ぶ場合は、シーケンスタブをクリックします。

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［新規作成］→［シーケンス］をクリックします。
- ビンのクリップビューの空白部を右クリックし、［新規シーケンス］をクリックします。この場合、空のタイムラインシーケンスクリップがビンに登録されますが、タイムラインウィンドウには表示されません。

シーケンスを開いて編集 ***▶P299***

- シーケンスの新規作成：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［N］**

- シーケンスの設定は変更することができます。
  シーケンス設定 ***▶P46***
- シーケンスタブをドラッグ & ドロップして、シーケンスタブの並び順を入れ替えることができます。
- シーケンスタブを右ダブルクリックして、シーケンス名を変更することができます。

シーケンスを編集する

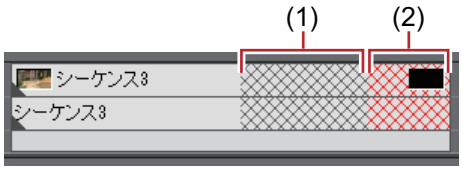
シーケンスを開いて編集

タイムラインシーケンスクリップをタイムラインウィンドウで開いて編集します。

1 ビンまたはタイムラインのタイムラインシーケンスクリップをダブルクリックする

タイムラインウィンドウにシーケンスが表示されます。シーケンスタブをクリックして編集するシーケンスを選びます。

- タイムラインシーケンスクリップを編集すると、配置先のタイムラインシーケンスにも編集内容が反映されます。ただし、配置先のタイムラインシーケンスの長さは変わりません。編集後にクリップの長さが足りなくなった場合は次のように表示されます。



(1) はシーケンスの予定全長内でクリップが存在しない部分（灰色）です。
(2) はシーケンスの予定全長を超え、クリップが存在しない部分（赤色）です。

- 予定全長はシーケンス設定で変更することができます。
  シーケンス設定 ***▶P46***
- 別プロジェクトのタイムラインシーケンスを読み込むことができます。
  シーケンスの読み込み【シーケンスのインポート】 ***▶P51***

その他の方法

- ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、［シーケンスを開く］をクリックします。

シーケンスを閉じる

1 シーケンスタブを右クリックし、［このシーケンスを閉じる］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［シーケンスを閉じる］→［現在のシーケンス］をクリックします。

- 次の操作で表示されているシーケンスのうち、1つを残してすべて閉じることができます。
  - 残したいシーケンスタブを右クリックし、[他のシーケンスをすべて閉じる]をクリックします。
  - 残したいシーケンスタブをクリックし、メニューバーの[表示]→[シーケンスを閉じる]→[現在のシーケンス以外すべて]をクリックします。
- タイムラインウィンドウに表示されているシーケンスをすべて閉じることはできません。

ネストシーケンス機能を使って効率的に編集する

タイムラインのクリップをシーケンスとしてビンに登録

タイムラインに配置している In-Out 点間のクリップをビンに登録することができます。クリップを選び、タイムラインシーケンスクリップとして登録することもできます。

1 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、Out 点を設定 ▶P227

タイムライン上のクリップをタイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録する場合は、クリップを選びます。

2 メニューバーの[編集]をクリックし、[シーケンスとしてビンへ追加]→[In/Out 間]または[選択クリップ]をクリックする

[In/Out 間]をクリックしたときは In 点と Out 点の範囲が、[選択クリップ]をクリックしたときは選んだクリップが、タイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録されます。

- タイムラインの In-Out 点間のビデオクリップをシーケンスに変換し、トラックに配置できます。タイムラインに In 点、Out 点を設定したあと、メニューバーの[編集]をクリックし、[In/Out 点間をシーケンスへ変換]をクリックします。In-Out 点間のクリップがシーケンスとしてトラックに配置され、同時にビンにもタイムラインシーケンスクリップが登録されます。トラックに配置するスペースがない場合は、新たに V トラックが追加されます。
- 次の操作で、タイムラインウィンドウでアクティブになっているシーケンスをタイムラインシーケンスクリップとしてビンに登録できます。
  - シーケンスタブを右クリックし、[ビンへ追加]をクリックします。
  - メニューバーの[編集]をクリックし、[シーケンスとしてビンへ追加]→[すべて]をクリックします。

トラックに空のシーケンスクリップを作成

シーケンスを入れたい位置に空のタイムラインシーケンスクリップをあらかじめ配置しておくことができます。

1 タイムラインシーケンスクリップを作成する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2 シーケンスを作成するトラックを右クリックし、[シーケンスの作成]をクリックする

空のタイムラインシーケンスクリップが、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。同時にビンにも登録されます。

シーケンスの複製

ビンのタイムラインシーケンスクリップを複製することができます。同じ情報を持った別名のシーケンスを作成します。

1 ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、[シーケンスの複製]をクリックする

複製されたクリップの名称は、複製元のクリップ名をベースにした連番のクリップ名になります。

シーケンスを別のシーケンスに配置【ネストシーケンス】

タイムラインシーケンスクリップを別のタイムラインシーケンス上に配置することができます。

1 ソースチャンネルの振り分けを設定する

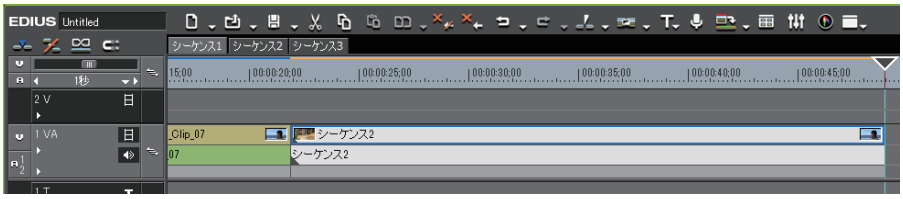
チャンネルの振り分けを設定する ▶P225

2 クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させる

3　ビンからタイムラインシーケンスクリップを選び、ビンの［タイムラインへ配置］をクリックする



ビンのタイムラインシーケンスクリップ（灰色）が別のシーケンス上に配置されます。



その他の方法

- ビンのタイムラインシーケンスクリップをドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。
- ビンのタイムラインシーケンスクリップを右クリックし、［タイムラインへ配置］をクリックします。
- タイムラインシーケンスクリップをプレーヤーで再生し、［タイムラインへ挿入で配置］または［タイムラインへ上書きで配置］をクリックします。

マルチカムモード

複数のクリップを同時に表示して編集する

マルチカムモードに切り替え

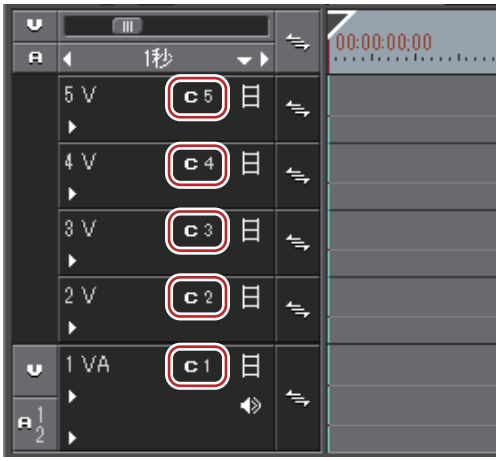
マルチカムモードでは、最大 16 画面まで複数のクリップの映像を同時に再生し、編集することができます。

1　メニューバーの［モード］をクリックし、［マルチカムモード］をクリックする

プレビューウィンドウが、標準モードからマルチカムモードに切り替わります。
プレビューウィンドウをデュアルモードで表示している場合は、左側がカメラ数に応じた分割画面、右側がマスター（選択カメラ）になります。
プレビューウィンドウをシングルモードで表示している場合は、カメラ数に応じた分割画面になります。マスターのみの表示にすることもできます。

マルチカム表示の設定▶P304

タイムラインウィンドウのトラックパネルに［カメラの割り当て］が表示されます。



その他の方法

- マルチカムモードに切り替え：**[F8]**

- タイムラインにクリップを配置している状態でマルチカムモードに切り替えた場合は、各クリップの In 点、Out 点に自動的にカメラ切り替えポイントが設定されます。変更する場合は、カメラ切り替えポイントを上書きしてください。

  再生中のカメラ切り替えポイントの設定▶P305

- プレビューウィンドウをシングルモードで表示している場合、選択カメラのみの表示と分割画面とを切り替えることができます。メニューバーの［モード］をクリックし、［マルチカム表示］→［シングルモードでは選択カメラのみ表示］をクリックします。
- 次の操作で、マルチカムモードから標準モードに切り替えることができます。
  - メニューバーの［モード］をクリックし、［標準モード］または［マルチカムモード］をクリックします。
  - 再度キーボードの［F8］を押します。
  - 標準モードへの切り替え：**[F5]**
- マルチカムモードのクリップやトラックに関する操作は標準モードと同様ですが、ショートカットキーは標準モードとは異なります。

ご注意

- マルチカム編集中に次の操作を行うとマルチカムモードは終了し、標準モードになります。
  - シングルモードで編集中にプレーヤーに切り替える
  - デュアルモードで編集中にプレーヤーにクリップを表示させる
  - エフェクトやレイアウターの設定ダイアログを開く

画面数の変更

レコーダーのマルチカメラ画面数を切り替えられます。

***1*　メニューバーの［モード］をクリックし、［カメラの数］→項目をクリックする**

同期ポイントを設定してクリップを配置

マルチカムモードで複数のクリップを配置するときの基準となる同期ポイントを選び、クリップを配置します。

***1*　メニューバーの［モード］をクリックし［同期ポイント］→設定したい同期ポイントをクリックする**

［非同期］	ビデオソースチャンネルが接続されているトラックのタイムラインカーソルの位置から、ビンの並び順に詰めて配置します。
［タイムコード］	各クリップの開始タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始タイムコードが存在しない場合は、開始タイムコードを「00:00:00;00」とします。
［録画時刻］	各クリップの録画時刻を基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始時刻が存在しない場合は、録画時刻を「00:00:00」とします。(録画日にかかわらず、録画時刻を基準とします。)
［クリップ In 点］	クリップの In 点タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始 In 点タイムコードが存在しない場合は、クリップの先頭を基準とします。
［クリップ Out 点］	クリップの Out 点タイムコードを基準に、別々のトラックに配置します。クリップに開始 Out 点タイムコードが存在しない場合は、クリップの末尾を基準とします。

***2*　ビデオソースチャンネルを、V/VA トラックに振り分ける**

チャンネルの振り分けを設定する**▶P225

クリップを配置するトラックにビデオソースチャンネルを振り分けます。手順 ***1*** で［非同期］を選んだ場合は、ビデオソースチャンネルを振り分けたトラックにクリップが配置されますが、その他の同期ポイントを選んだ場合は、ビデオソースチャンネルを振り分けたトラックより上にクリップが配置されます。トラックに配置するスペースがない場合は、自動的に V トラックが追加されます。

***3*　ビンから複数のクリップを選び、ビンの［タイムラインへ配置］をクリックする**



手順 ***1*** で選んだ同期ポイントにしたがって、クリップが配置されます。

各クリップの In 点、Out 点には自動的にカメラ切り替えポイントが設定されます。変更する場合は、カメラ切り替えポイントを上書きしてください。

再生中のカメラ切り替えポイントの設定**▶P305

レコーダーには、タイムラインに配置したクリップがマルチカメラ画面で表示されます。

その他の方法

- ビンのクリップをドラッグ & ドロップでタイムラインに配置します。

ご注意

- クリップを追加するときにトラックが不足していると、トラックが自動的に追加されます。このとき自動追加されるトラックは V トラックのみです。VA トラックが必要なときはあらかじめトラックを追加しておいてください。

カメラ割り当ての変更

各トラックに割り当てるカメラを変更することができます。

マルチカムモードではじめてクリップをタイムラインに配置した場合は、クリップがある V/VA トラックのトラック番号順にカメラが割り当てられています。

1　V/VA トラックのトラックパネルの［カメラの割り当て］をクリックする



2　選んだトラックに割り当てたいカメラをクリックする

［割り当て解除］をクリックすると、選んだトラックに設定している割り当てを解除します。

［割り当て初期化］をクリックすると、トラックに設定しているすべてのカメラの割り当てを初期化します。V/VA トラックのトラック番号順にカメラが再度割り当てられます。

- ［カメラの割り当て］は、マルチカムモード時のみ表示されます。
- カメラが割り当てられていないトラックは、マルチカムモードで表示されません。
- カメラの割り当ては、編集中でも変更できます。
- マルチカメラ画面の各画面の左上にあるトラック名を非表示に切り替えられます。メニューバーの［モード］をクリックし、［マルチカム表示］→［トラック名の表示］をクリックしてチェックをはずします。

マルチカム表示の設定

マルチカムモードで編集中のプレビューの表示を設定します。

1　メニューバーの［モード］をクリックし［マルチカム表示］→項目をクリックする

オンになっているメニューにはチェックがつきます。

［間引きフレーム数］	間引きフレーム数を多くすると、再生時の負担を軽減できます。
［ビデオフィルターの適用］	クリップに適用されたビデオフィルターの有効（オン）/ 無効（オフ）を一括で切り替えられます。一時的に無効にして再生時の負担を軽減できます。
［トラック名の表示］	分割画面に割り当てられたトラック名の表示 / 非表示を切り替えます。
［フルスクリーンプレビュー（自動）には選択カメラのみ表示］	オンのときは、フルスクリーンプレビューの設定が［自動］になっているディスプレイに選択カメラ（マスター）の映像のみが表示されます。 オフのときは分割画面が表示されます。 *［モニター］▶P95*
［選択カメラのみ外部モニターへ出力］	オンのときは、外部モニターには選択カメラ（マスター）の映像のみが表示されます。 オフのときは分割画面が表示されます。
［シングルモードでは選択カメラのみ表示］	プレビューウィンドウがシングルモードのときに有効です。オンのときは選択カメラ（マスター）の映像のみが表示されます。

カメラ切り替えポイントの設定とカメラの選択

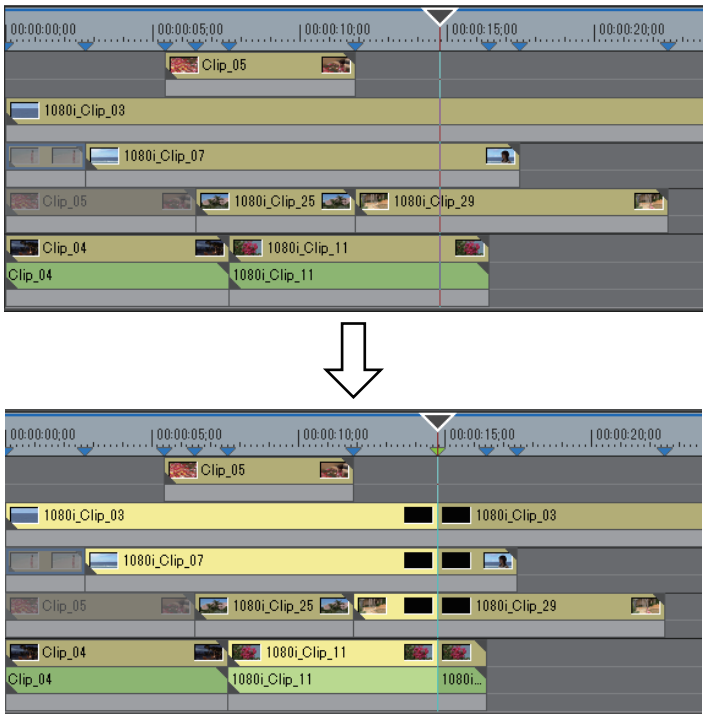
カメラ切り替えポイントの設定

カメラを切り替えるタイミングとなるカメラ切り替えポイントを設定します。

1　カメラ切り替えポイントを設定する位置にタイムラインカーソルを移動させる

2　タイムスケールを右クリックし、[カメラ切り替えポイントの追加 / 削除] をクリックする

タイムラインカーソルの位置にカメラ切り替えポイントが設定され、切り替えポイント上のクリップにカットポイントが追加されます。



手順 ***1***、***2*** を繰り返し、カメラ切り替えポイントを設定します。使用するクリップの有効 / 無効は、選択カメラの切り替えで設定します。

選択カメラの切り替え ▶ P307
クリップの有効化 / 無効化 ▶ P243

その他の方法

- カメラ切り替えポイントを設定する位置で、タイムスケールをダブルクリックします。
- 各トラックのカメラ映像をダブルクリックします。
- カメラ切り替えポイントの設定：**[0]**

- 再生中も同様に操作できます。

再生中のカメラ切り替えポイントの設定

再生中にカメラ切り替えポイントを設定できます。再生操作は標準モードと同じです。
ここではマルチカムの分割画面での操作について説明します。シングルモードで選択カメラのみ表示に設定している場合は、テンキーで操作してください。

ショートカットでマルチカム編集 ▶ P308

1　**再生を開始する位置にタイムラインカーソルを移動する**

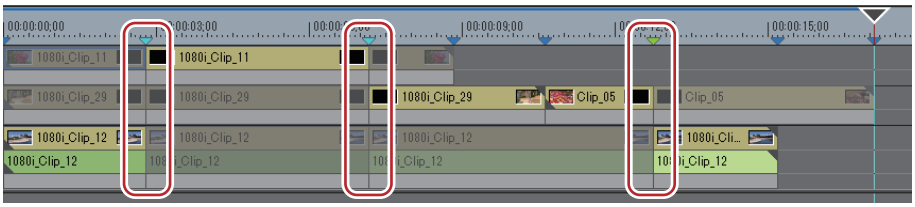
2　最初に有効にするクリップのカメラ映像をクリックする



3　レコーダーの［再生］をクリックする

4　映像を切り替える位置で有効にするクリップのカメラ映像をクリックする

タイムラインカーソルの位置にカメラ切り替えポイントが設定されます。再生が停止すると、カメラ切り替えポイント上のクリップにカットポイントが追加されます。



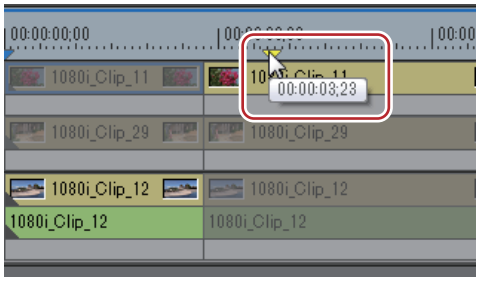
- 1 つ目のカメラ切り替えポイントを追加してから、再生を停止した位置までに存在するカメラ切り替えポイントは削除されます。
- 再生中にカメラ切り替えポイントを設定するとき、通過したカメラ切り替えポイントを削除しないように設定することができます。メニューバーの［モード］をクリックし、［カメラ切り替えポイントの上書き］をクリックしてチェックをはずします。

カメラ切り替えポイントの移動

カメラ切り替えポイントを移動します。

1　カメラ切り替えポイントをドラッグする

選んでいるカメラ切り替えポイントは黄色で表示されます。



ドラッグ中は、レコーダーの各トラックのカメラにカメラ切り替えポイント前後のフレームの画像が表示されます。

その他の方法

- クリップの境界をクリックし、スライドトリムします。

トリミングの操作方法 ▶ P268

- キーボードの［Shift］を押しながら、レコーダー上にマウスカーソルを置いてマウスホイールを回転させます。レコーダーには、移動させているカメラ切り替えポイントの位置のマスターと各トラックの映像が表示されます。映像を確認し、カメラ切り替えポイントを配置したい位置で［Shift］を離すと、カメラ切り替えポイントが移動先に配置されます。

- 他のカメラ切り替えポイントを通過して移動した場合は、間に存在するカメラ切り替えポイントは削除されます。
- クリップの Out 点に設定されたカメラ切り替えポイントを移動させると、クリップはトリミングされます。

カメラ切り替えポイントの削除

カメラ切り替えポイントを削除します。

1　削除するカメラ切り替えポイントにタイムラインカーソルを合わせる

2　タイムスケールを右クリックし、［カメラ切り替えポイントの追加 / 削除］をクリックする

カメラ切り替えポイントが削除され、クリップが結合されます。カメラ切り替えポイントを削除した場合のクリップの有効化 / 無効化の設定は、前のクリップに依存します。

またクリップの In 点、Out 点に設定されるカメラ切り替えポイントで、クリップにマージンがない場合、カメラ切り替えポイントは削除できません。

その他の方法

- 削除するカメラ切り替えポイントを右クリックし、［カメラ切り替えポイントの追加 / 削除］をクリックします。
- カメラ切り替えポイントをダブルクリックします。

- タイムスケール上のすべてのカメラ切り替えポイントを削除するには、タイムスケールを右クリックし、［すべてのカメラ切り替えポイントを削除］をクリックします。
- タイムラインの In-Out 点間にあるカメラ切り替えポイントを削除するには、タイムスケールを右クリックし、［In/Out 間のカメラ切り替えポイントを削除］をクリックします。

選択カメラの切り替え

カメラ切り替えポイント設定後、採用するクリップを変更できます。

ここではマルチカムの分割画面での操作について説明します。シングルモードで選択カメラのみ表示に設定している場合は、テンキーで操作してください。

ショートカットでマルチカム編集 ▶ P308

1　タイムライン停止中に選択カメラを切り替えるクリップの上に、タイムラインカーソルを移動させる

2　各トラックのカメラ映像のうち、選択カメラに切り替えるカメラ映像をクリックする



指定したカメラのクリップが有効になり、それ以外のクリップは無効になります。

例：
タイムラインカーソルの位置のクリップの選択カメラを［C1］から［C3］に切り替える場合



- 選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させ、レコーダーに表示されている各トラックのカメラ映像をダブルクリックすると、カメラ切り替えポイントの設定と選択カメラの切り替えを同時に行うことができます。

ショートカットでマルチカム編集

テンキーを押して、カメラ切り替えポイントの設定やカメラの選択ができます。シングルモードで選択カメラのみ表示させている場合は、ショートカットでマルチカム編集してください。それぞれのキーに割り当てられたカメラ番号とショートカット操作は次の通りです。

カメラ番号	対応するテンキー
1	[1]
2	[2]
3	[3]
4	[4]
5	[5]
6	[6]
7	[7]
8	[8]
9	[9]
10	[Alt] + [0]
11	[Alt] + [1]
12	[Alt] + [2]
13	[Alt] + [3]
14	[Alt] + [4]
15	[Alt] + [5]
16	[Alt] + [6]

切り替えポイントの設定と同時に選択カメラを切り替え

***1* カメラを切り替える位置にタイムラインカーソルを移動させる**

2　キーボードの［Ctrl］を押しながら、切り替えるカメラに対応するテンキーを押す

再生中に切り替えポイントの設定と同時に選択カメラを切り替え

1　タイムラインを再生し、切り替える場面で選択するカメラに対応するテンキーを押す

タイムカーソルにカメラ切り替えポイントが設定され、カメラ映像が切り替わります。

選択カメラの切り替え

1　選択カメラを切り替えるクリップの上にタイムラインカーソルを移動させる

2　切り替えるカメラに対応するテンキーを押す

カメラ切り替えポイント周辺の再生

カメラ切り替えポイントの周辺を再生し、映像を確認することができます。通常の再生操作でも同様に確認できます。

1　レコーダーの［現在位置の周辺の再生］のリストボタンをクリックする



2　再生方法をクリックする

［周辺の再生］	タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近い位置のカメラ切り替えポイント周辺を再生します。
［周辺の再生（1 秒）］	指定した長さで周辺を再生します。
［周辺の再生（2 秒）］	
［周辺の再生（3 秒）］	
［周辺の再生 - 選択カメラのみ表示］	選択カメラの映像のみを表示します。タイムラインカーソルよりも前にあり、最も近い位置のカメラ切り替えポイント周辺を再生します。
［周辺の再生（1 秒）- 選択カメラのみ表示］	選択カメラの映像のみを表示します。指定した長さで周辺を再生します。
［周辺の再生（2 秒）- 選択カメラのみ表示］	
［周辺の再生（3 秒）- 選択カメラのみ表示］	

カメラ切り替えポイントの周辺を繰り返し再生します。

- 予備動作時間（プリロール）は、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［再生］で設定することができます。
  ［再生］▶P94
- 周辺の再生中は、カメラ切り替えポイントを設定することができません。カメラ切り替えポイントの設定は、通常の再生操作で行ってください。
  再生中のカメラ切り替えポイントの設定▶P305

使いたいクリップを選んで 1 つのトラックにまとめる

採用クリップのみをトラックにコピー

選択カメラのクリップを集約し、1 つのトラックにコピーします。
カメラが割り当てられたトラックから有効なクリップを抽出し、指定したトラックにコピーします。

1　メニューバーの［モード］をクリックし、［採用クリップをトラックへまとめる］をクリックする

［採用クリップをまとめる］ダイアログが表示されます。

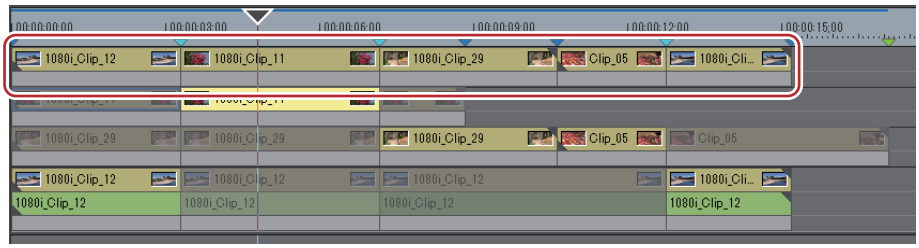
2 ［出力先トラック選択］のリストから、採用クリップをコピーするトラックを選ぶ

タイムライン上のカメラが割り当てられていない V/VA トラックと、新規の V/VA トラックから選ぶことができます。

［In/Out 間のみを反映］にチェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間の採用クリップをコピーします。

3 [OK] をクリックする

指定したトラックに採用クリップがコピーされます。指定した部分にすでに他のクリップが配置されている場合は、上書きするかどうかを選びます。



- カメラ切り替えポイント間に複数の有効なクリップがある場合は、割り当てているカメラ番号の大きい方が優先されます。

プロキシ編集

プロキシファイルで編集する

オリジナルのハイレゾデータから画質を落とすなどして、編集用に最適化されたプロキシデータを使用するモードです。編集中の CPU の負荷を軽減できるので、快適に編集を行うことができます。
持ち出し編集でプロキシのみ、またはプロキシを含めて素材を持ち出した場合、プロジェクトは自動的にプロキシモードで開きます。
プロジェクトを別の PC に持ち出して編集する ▶ P64

プロキシモードに切り替え

1 メニューバーの［モード］をクリックし、［プロキシモード］をクリックする

オンに設定している場合はメニューのボタンアイコンに枠が表示され、タイムラインのステータスバーに「プロキシモード」と表示されます。

オフの場合はメニューのボタンアイコンに斜線が入ります。

初期設定ではプロキシモードに切り替えると、現在のプロジェクトで使用されているすべてのクリップに対して、バックグラウンドでプロキシが生成されます。プロキシは「拡張子を含むクリップ名 .proxy」になり、素材ファイルと同じ場所に保存されます。

自動でプロキシを生成しないように、［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［プロキシモード］で変更できます。

プロキシモード設定 ▶ P91

プロキシモード中、クリップはプロキシを参照します。プロキシを別の場所に移動した場合、オフラインクリップとなります。

- プロキシモードの初期設定はオフです。
- プロキシ生成時、素材ファイルと同じ場所にプロキシを保存できない場合は、プロジェクトフォルダー下の「Transferred」フォルダーに保存されます。
- プロキシモードに切り替え時、すでにプロキシを持っているクリップはそのプロキシを使用し、プロキシは新しく生成されません。
- タイムラインまたはモードバーに［プロキシモードの切り替え］の操作ボタンを表示させると、簡単にプロキシモードの切り替えができます。
  操作ボタンの設定 ▶ P120

プロキシファイルの作成

ビン、タイムラインのクリップ（ハイレゾ）からプロキシを作成します。

ご注意

- 次のクリップは、プロキシを作成できません。
  - ビデオクリップ以外のクリップ
  - 静止画クリップ
  - タイトルクリップ
  - すでにプロキシが存在するクリップ
  - ビットレートがプロキシよりも小さいクリップ
  - アルファチャンネル付きのクリップ
  - フレームレートが、23.98 fps/24 fps/25 fps/29.97 fps/30 fps/50 fps/59.94 fps/60 fps 以外のクリップ
  - オーディオサンプリングレートが、48000 Hz、44100 Hz、32000 Hz 以外のクリップ
  - 部分転送されたクリップ

- キャプチャ時にプロキシファイルを自動的に生成するように設定できます。キャプチャ時に使用するデバイスプリセットの［入力ハードウェア / フォーマット設定］で、［プロキシ生成］を［ハイレゾとプロキシ］に設定しておきます。
  ［入力ハードウェア / フォーマット設定］画面 ▶ P108

1 メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロキシの作成］→ 項目をクリックする

2 ［はい］をクリックする

バックグラウンドでプロキシの作成が開始されます。

バックグラウンドジョブの進行状況の確認 ▶ P168

プロキシは「拡張子を含むクリップ名 .proxy」になり、素材ファイルと同じ場所に保存されます。クリップは、プロキシを参照するようになります。

- ビンに登録されている任意のクリップのプロキシを生成できます。ビンウィンドウでクリップを右クリックし、［プロキシの作成］をクリックします。クリップのサムネイルにプロキシ生成の進捗が表示されます。
- プロキシ生成時、素材ファイルと同じ場所にプロキシを保存できない場合は、プロジェクトフォルダー下の「Transferred」フォルダーに保存されます。

3D 編集

立体視編集モードについて

立体視編集モードでは、立体視化された映像をモニターに出力したり、立体視クリップを編集したり、立体視編集用エクスポーターでファイル出力したりできます。

- EDIUS で編集可能な立体視クリップは、次のとおりです。
  - 3DA1（Panasonic）
  - MVC（Sony、Panasonic、JVC）
  - 3D P2（Panasonic）
  - 3D コンバージョンレンズなどで撮影された 3D クリップ

立体視編集での注意事項

不適切な 3D 映像は、視聴者の健康に悪影響を与えるおそれがありますので、出力結果には十分注意してください。
3D コンソーシアム「3DC 安全ガイドライン」によると、ディスプレイ上の視差が瞳孔間距離（子供まで考えると 50 mm）を超えるような視差は避けるように推奨されています。
また、最近のハリウッド 3D 映画では、画面横幅のおおむね 2% 程度以下を快適視差範囲としている、とされています。
安全かつ快適な 3D コンテンツ作成の詳細については、3D コンソーシアム「3DC 安全ガイドライン」（日本語 :http://www.3dc.gr.jp/jp/index.html）を参照してください。
また、業務利用の場合には、納入先に納入基準をお問い合わせください。

立体視編集のワークフロー

立体視編集を行う流れについて説明します。

1 ［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログで［立体視編集］の設定を［有効］にする
プロジェクト設定を一時的に変更してプロジェクト新規作成 ▶P38
起動後のプロジェクト新規作成 ▶P42
プロジェクト設定の変更 ▶P46
ステータスバーに［立体視編集］と表示されます。立体視編集モードになります。

2 プレビューウィンドウやプレビューデバイスの設定をする
プレビューに使用する外部機器を設定する ▶P116
立体視編集モードでのプレビューウィンドウの表示 ▶P135

3 立体視素材を取り込む
立体視素材のキャプチャ（L/R 個別キャプチャ）▶P148
立体視素材を取り込む ▶P168

4 必要に応じて、別々の L 側（左目用）と R 側（右目用）のクリップを立体視化する
立体視クリップを作成する ▶P194

5 立体視クリップの映像のずれを調整する
立体視クリップの映像のずれを調整する ▶P333
ビデオフィルターを L のみまたは R のみに適用 ▶P359

6 プロジェクトを出力する
立体視プロジェクトのファイル出力 ▶P445
立体視プロジェクトのテープ出力 ▶P460
ディスクに出力 ▶P451

- 立体視編集モードから標準モードに切り替えた場合、立体視クリップは、L 側の映像のみモニターに出力されます。
- 立体視編集モードから標準モードに切り替えた場合、立体視クリップに適用されたエフェクトは、L 側のみ適用されます。R 側のみに適用されたエフェクトは、無効になります。

操作の取り消し / 取り消しのやり直し

操作を元に戻す / 操作をやり直す

実行した操作を元に戻す【アンドゥ】

一度実行した操作を取り消し、前の状態に戻すことができます。

1　タイムラインの［元に戻す］をクリックする



実行した操作や、タイムラインカーソルの位置、In/Out 点の位置が元に戻ります。

その他の方法

- 実行した操作を元に戻す：**［Ctrl］+　［Z］**

- ［元に戻す］のリストボタンをクリックすると、実行した操作の履歴が表示され、元に戻す操作を選ぶことができます。履歴は、シーケンスごとに保存されています。
- アンドゥの回数は基本的には無制限ですが、メモリ容量が足りない場合には、古い履歴から順に削除されます。

ご注意

- ビンウィンドウでの操作や設定は、アンドゥできません。

取り消した操作をやり直す【リドゥ】

操作取り消し（アンドゥ）を実行して取り消した操作を再度やり直すことができます。

1　タイムラインの［やり直し］をクリックする



元に戻した操作や、タイムラインカーソルの位置、In/Out 点の位置が再度実行されます。

その他の方法

- 取り消した操作をやり直す：**［Ctrl］+　［Y］、［Shift］+　［Ctrl］+　［Z］**

- ［やり直し］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が表示され、やり直す操作を選ぶことができます。履歴は、シーケンスごとに保存されています。

8 章
エフェクトの適用

この章では、フィルターやトランジションなどのエフェクト（効果）の適用のしかたについて説明しています。

［エフェクト］パレット

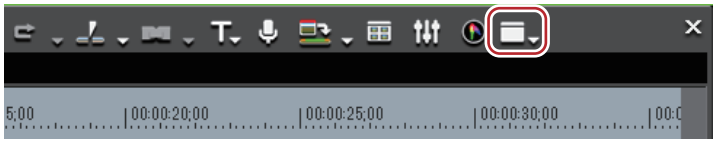
EDIUS で使用できるエフェクトについて

［エフェクト］パレットには、使用できるエフェクトが一覧表示されます。

［エフェクト］パレットの表示 / 非表示

［エフェクト］パレットの表示 / 非表示を切り替えられます。

1　タイムラインの［パレットの表示 / 非表示］をクリックする



2　［エフェクト］をクリックする

［エフェクト］パレットが表示されます。

［エフェクト］パレット（エフェクトビュー表示）▶P318
［エフェクト］パレット（フォルダービュー表示）▶P319

その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［パレット］→［エフェクト］をクリックします。
- メニューバーの［表示］をクリックし、［パレット］→［すべて表示］または［すべて隠す］をクリックすると、［エフェクト］、［インフォメーション］、［マーカー］パレットを同時に表示 / 非表示できます。
- パレットを表示 / 非表示：**［H］**

［エフェクト］パレットの表示 / 非表示▶P317
［クリップマーカー］リストの表示▶P274
［シーケンスマーカー］リストの表示▶P280

- ［エフェクト］パレットの表示 / 非表示を切り替えると、［エフェクト］パレットと結合しているビンウィンドウやソースブラウザーウィンドウ、パレットのタブも一緒に表示 / 非表示が切り替わります。別々に表示 / 非表示を切り替えたい場合は、ウィンドウやパレットの結合を解除してください。

ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合▶P118

[エフェクト] パレット（エフェクトビュー表示）



(1)	**[エフェクトビューの非表示]**	クリックすると、フォルダービューのみの表示になります。
(2)	**[上のフォルダーへ移動]**	フォルダービューで選んでいるフォルダーの１つ上の階層のフォルダーを表示します。
(3)	**[フォルダーへのリンク]**	よく使用するエフェクトのフォルダーを設定しておくと、すぐにフォルダーを開くことができます。 ***フォルダーショートカット ▶P365***
(4)	**[選択クリップへエフェクトの適用]**	選んだエフェクトをタイムライン上のクリップに追加します。[選択クリップへエフェクトの適用] のリストボタンをクリックして、追加する位置を選ぶこともできます。
(5)	**[削除]**	ユーザープリセットエフェクトを削除します。 ***[エフェクト] パレットからエフェクトを削除 ▶P363***
(6)	**[プロパティの表示]**	選んだエフェクトの内容が表示されます。 ***エフェクトのプロパティ ▶P320***
(7)	**[表示モードの切り替え]**	クリックするたびに、表示方法が変更されます。[表示モードの切り替え] のリストボタンをクリックして表示方法を選べます。
(8)	**[エフェクトツリーの固定]**	エフェクトのフォルダー構成などが変更されないようにロックすることができます。 ***[エフェクト] パレットのフォルダー構成 ▶P364***
(9)	**フォルダービュー**	エフェクトのフォルダーがツリー表示されます。
(10)	**エフェクトビュー**	選んだフォルダー内のエフェクトが表示されます。アニメーションがあるエフェクトを選ぶと、アニメーション表示されます。

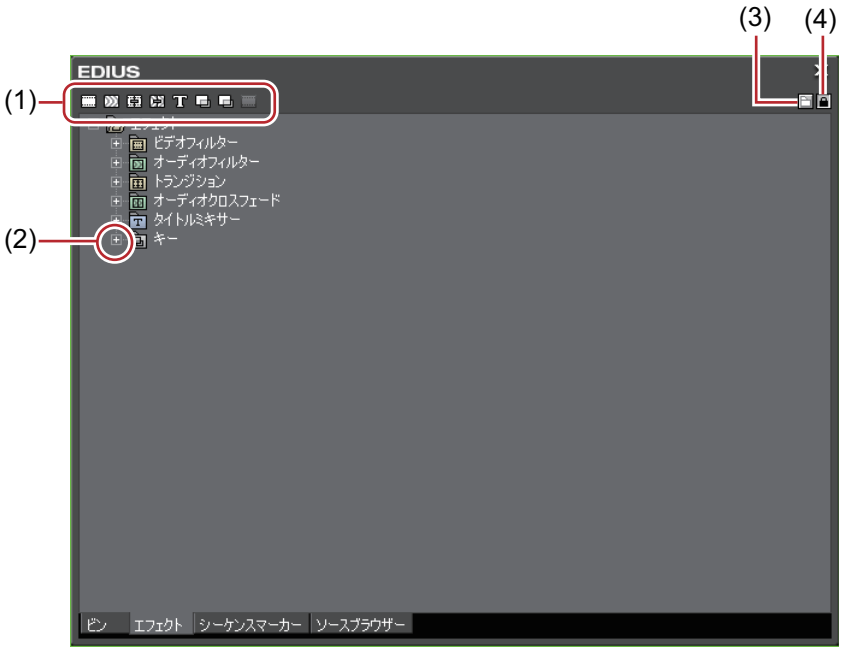
エフェクトビューの表示 / 非表示

エフェクトビューの表示 / 非表示を切り替えられます。

1 **［エフェクト］パレットの［エフェクトビューの非表示］をクリックする**

エフェクトビューが非表示になります。

［エフェクト］パレット（フォルダービュー表示）



(1)	**フォルダーショートカット**	各フォルダーのボタンをクリックすると、ショートカットに設定したフォルダーを展開して表示します。複数のフォルダーを同時に展開する場合は、キーボードの［Ctrl］を押したままフォルダーショートカットをクリックします。 ***フォルダーショートカット*** ***▶P365***
(2)	**ツリー**	クリックするとフォルダーが開き、エフェクトが表示されます。
(3)	**［エフェクトビューの表示］**	クリックすると、エフェクトビューが表示されます。
(4)	**［エフェクトツリーの固定］**	エフェクトのフォルダー構成などが変更されないようにロックすることができます。

エフェクトの種類

使用できるエフェクトは 4 種類です。

プラグインベースエフェクト

初期登録されている基本エフェクトで、［エフェクト］パレットから削除することはできません。ビデオフィルター、オーディオフィルター、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、キーはプラグインベースエフェクトです。

システムプリセットエフェクト

初期登録されているエフェクトで、プラグインベースエフェクトからカスタマイズしたエフェクトです。［エフェクト］パレットから削除することはできません。アイコンには「S」の文字が付きます。



ユーザープリセットエフェクト

ユーザーが登録したエフェクトです。エフェクトをカスタマイズ（パラメータの調整、複数のエフェクトの組み合わせ、名前の変更）した内容を保存しておくことができます。アイコンには「U」の文字が付きます。
［エフェクト］パレットにエフェクトを登録 ▶P363



デフォルトエフェクト

デフォルト設定で使用されるエフェクトです。トランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーのみ設定できます。
デフォルトエフェクトの変更 ▶P341



エフェクトのプロパティ

どのようなエフェクトかをアニメーションなどで確認できます。また、ユーザープリセットエフェクトはプロパティを変更できます。

1　エフェクトを選び、［エフェクト］パレットの［プロパティの表示］をクリックする



［プロパティ］ダイアログが表示されます。

その他の方法

- エフェクトを右クリックし、［プロパティ］をクリックします。

- トランジションはエフェクトビューでエフェクトを選ぶとアニメーションで確認できます。
- ユーザープリセットエフェクトはプロパティを編集できます。編集ができるのは、ユーザープリセットエフェクトのみです。（L 側または R 側へのエフェクトの適用を変更することはできません。）

エフェクトの適用方法

ドラッグ & ドロップなどの簡単な方法でクリップにエフェクトを適用できます。

- ビデオ量子化ビット数が 10 bit のプロジェクトの場合、10 bit の精度を保ったまま処理できるエフェクトは次の通りです。それ以外のエフェクトは、いったん 8 bit で処理された後、10 bit に変換されます。
  - アルファ合成 • 透明度ラバーバンド（Keyer なしでのレイヤー重ね合わせ）
  - ［トラックマット］
  - ［マスク］
  - ［ブレンドフィルター］
  - ［複合フィルター］（ただし 10 bit 対応子フィルターを使用した場合）
  - ［カラーコレクション］
  - ［単色］
  - ［ブラー］
  - ［高品位ブラー］
  - ［チャンネル選択］
  - ［シャープネス］
  - ［トランジション］
  - ［タイトルミキサー］

  10 bit 非対応のエフェクトは、［エフェクト］パレットと［インフォメーション］パレットで「!」のアイコンが表示されます。

- アルファチャンネルに適用できるエフェクトは次の通りです。
  - ［トラックマット］
  - ［マスク］
  - ［ブレンドフィルター］
  - ［ミラー］
  - ［複合フィルター］（ただしアルファマット対応子フィルターを使用した場合）
  - ［カラーコレクション］
  - ［単色］
  - ［ブラー］
  - ［高品位ブラー］
  - ［チャンネル選択］
  - ［シャープネス］
  - ［トランジション］
  - ［合成］
  - ［タイトルミキサー］（下地のアルファチャンネルにも対応）

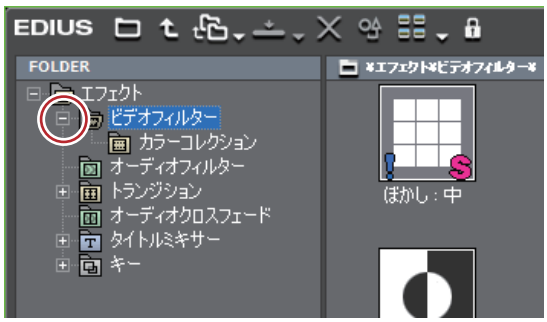
  アルファチャンネル非対応のエフェクトは、［エフェクト］パレットと［インフォメーション］パレットで「!」のアイコンが表示されます。

ドラッグ & ドロップで適用

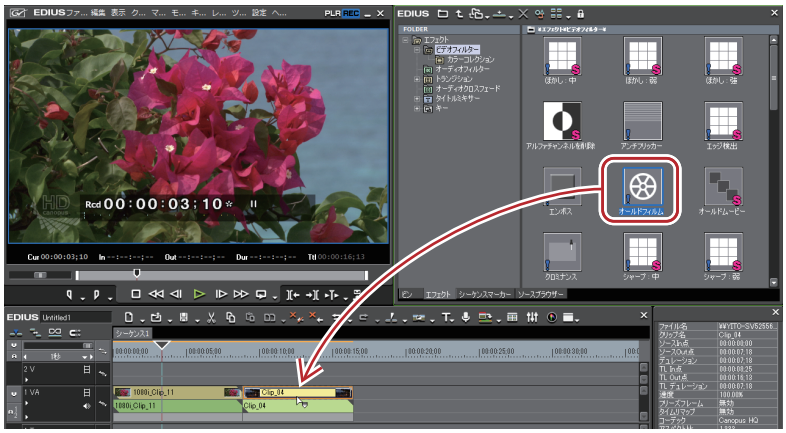
エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。ここではビデオフィルターの適用を例として説明します。トランジションやキーなども同様に適用できます。

例：
［ビデオフィルター］から選ぶ場合

***1* ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［ビデオフィルター］のツリーをクリックし、エフェクトを表示する**



***2* 適用するエフェクトをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする**



- 右ドラック & ドロップすると、［追加］/［置き換え］を選択することができます。［置き換え］を選択すると適用済みのエフェクトは削除され、選択しているエフェクトのみが適用されます。
- トランジションやオーディオクロスフェードを右ドラックで適用する場合は、［カスタム設定］を選んで配置を設定できます。

右クリックのメニューから適用

エフェクトビュー表示中も同様に操作できます。

例：
［ビデオフィルター］から選ぶ場合

***1* タイムラインでクリップを選ぶ**

***2* ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［ビデオフィルター］のツリーをクリックし、エフェクトを表示する**

***3* 適用するエフェクトを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックする**
エフェクトによっては、［In 側］、［Out 側］、［両側］を指定できます。

その他の方法

- エフェクトビュー表示中に、タイムラインでクリップまたはミキサー部を選んで［エフェクト］パレットのエフェクトを選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。エフェクトによっては、［選択クリップへエフェクトの適用］のリストボタンをクリックして、［In 側］、［Out 側］、［両側］を指定できます。
- タイムラインでクリップまたはミキサー部を選び、［エフェクト］パレットのエフェクトを［インフォメーション］パレットのエフェクトリストにドラッグ & ドロップします。エフェクトによっては、適用できない場合もあります。

- クリップトランジションやオーディオクロスフェードを適用する場合は、［In 側］、［Out 側］、［両側］とそれぞれの［From］［Center］［To］など、適用する位置を設定することができます。

エフェクトの設定

クリップ全体に効果を与える

色や明るさなどの画質調整やオーディオ編集など、クリップ全体にフィルターを使用します。

色 / 明るさ調整【カラーコレクション】

前後の映像の色味を合わせたり、色かぶりを補正したりといった色調整や、白飛びや黒つぶれの補正など明るさの調整を行います。カラーコレクション用に次のフィルターがあります。

[3-Way カラーコレクション]

シャドウ（ブラック）、中間部（グレイ）、ハイライト（ホワイト）の色補正を行います。
3-Way カラーコレクションを調整する ▶P324

[YUV カーブ]

輝度（Y）、青の色差（U）、赤の色差（V）をグラフで調整します。シャドウとハイライトのバランスを見ながら微調整ができます。
YUV カーブは、キーの追加は可能ですが、キー間の補間アニメーションは無効です。
YUV カーブを調整する ▶P325

[カラーバランス]

彩度、輝度、コントラスト、色味をスライダーで調整します。
カラーバランスを調整する ▶P328

[カラーホイール]

ポイントを移動させて色の濃さを、ホイールを回転させて色調を調整します。
カラーホイールを調整する ▶P329

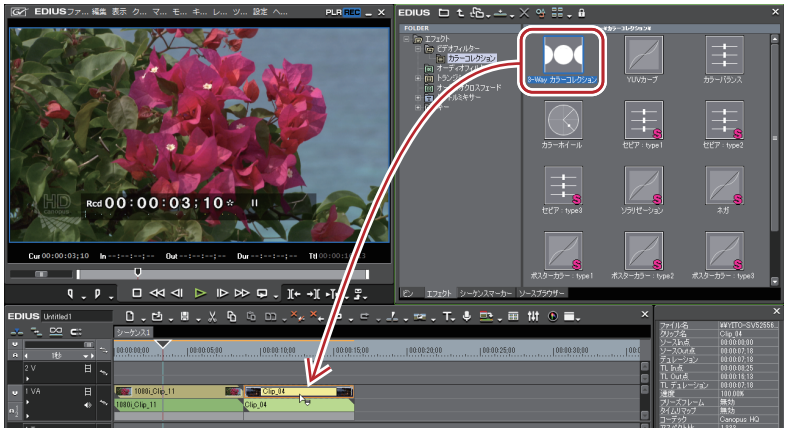
[モノトーン]

映像をモノトーンにします。
モノトーンを調整する ▶P330

1　［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［ビデオフィルター］のツリーをクリックする

2　［カラーコレクション］のツリーをクリックし、フィルターを表示する

3　使用するフィルターをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする



その他の方法

- タイムラインでクリップを選んで［エフェクト］パレットのフィルターを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。

• エフェクトを右ドラッグしてクリップにドロップし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

3-Way カラーコレクションを調整する

1 ［インフォメーション］パレットを表示し、［3-Way カラーコレクション］をダブルクリックする

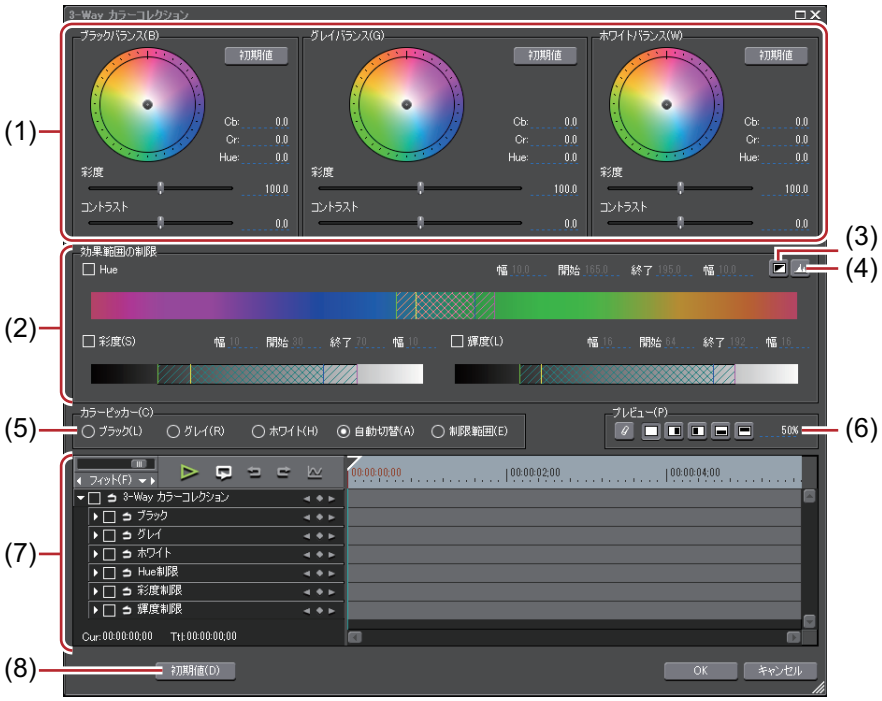
エフェクトの確認 / 調整 ▶P356

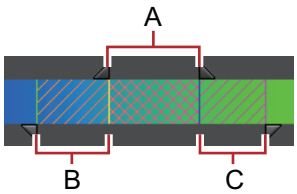
［3-Way カラーコレクション］ダイアログが表示されます。

［3-Way カラーコレクション］ダイアログ ▶P324

2 各色バランスを調整し、[OK] をクリックする

［3-Way カラーコレクション］ダイアログ



(1)	**［ブラックバランス］/ ［グレイバランス］/ ［ホワイトバランス］**	シャドウ（ブラック）、中間部（グレイ）、ハイライト（ホワイト）のそれぞれで、ポイントをドラッグして補正を行います。 カラーホイールのポイントをドラッグして Hue（色相）、スライダーを移動させて彩度とコントラストの調整ができます。
(2)	**［効果範囲の制限］**	指定した範囲のみ補正します。 ［Hue］（色相）、［彩度］、［輝度］に対して、チェックを入れると、補正する範囲を指定できます。各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして効果範囲を設定します。  A：補正を 100% 適用する範囲 B：補正量を徐々に上げていく範囲 C：補正量を徐々に下げていく範囲
(3)	**［キー表示］**	［効果範囲の制限］の設定によりどの領域に効果が出るのかを表示して確認できます。効果が 100% の領域は白色、0% の領域は黒色で表示されます。
(4)	**［ヒストグラム表示］**	計算したヒストグラムを、Hue、彩度、輝度の各項目で表示します。

(5)	**［カラーピッカー］**	プレーヤーやレコーダーの表示画像から色を選ぶことができます。
(6)	**プレビュー設定**	***プレビュー設定*** ***▶P327***
(7)	**キーフレーム設定**	***キーフレーム設定*** ***▶P327***
(8)	**［初期値］**	各バランス枠の［初期値］をクリックすると、そのバランスに関連するパラメータのみが初期値に戻ります。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、 すべてのキーが削除され、パラメータが初期値に戻ります。

全体的に色を補正する

1 **［インフォメーション］パレットを表示し、［3-Way カラーコレクション］をダブルクリックする**

［3-Way カラーコレクション］ダイアログが表示されます。

［3-Way カラーコレクション］ダイアログ ***▶P324***

2 **カラーピッカーから補正したい色をクリックする**

［ブラック］をクリックした場合には、カラーピッカーで取得した色が黒色になるように調整します。同様に［グレイ］では灰色に、［ホワイト］では白色になるように調整します。

［自動切替］の場合には、取得した色の明るさから自動で判断されます。例えば明るい色を取得したときは白色に調整します。

3 **レコーダーで補正したい部分をクリックする**

自動で色が補正されます。カラーホイールのポイントや、彩度、コントラストのスライダーで調整することもできます。

例：

色かぶりしてしまった白色のテーブルを補正したい場合
カラーピッカーから［ホワイト］をクリックし、画像のテーブル部分をクリックします。

一部の色だけ補正する

肌の発色をよくしたい場合など、補正を適用する範囲を制限して調整することができます。

1 **［インフォメーション］パレットを表示し、［3-Way カラーコレクション］をダブルクリックする**

［3-Way カラーコレクション］ダイアログが表示されます。

［3-Way カラーコレクション］ダイアログ ***▶P324***

2 **カラーピッカーで［制限範囲］をクリックする**

3 **レコーダーで補正したい部分をクリックする**

キーボードの［Shift］を押しながら複数の部分をクリックすると、現在の制限範囲に加えてその部分の色も制限範囲に含められます。

4 **色の補正を行う**

YUV カーブを調整する

1 **［インフォメーション］パレットを表示し、［YUV カーブ］をダブルクリックする**

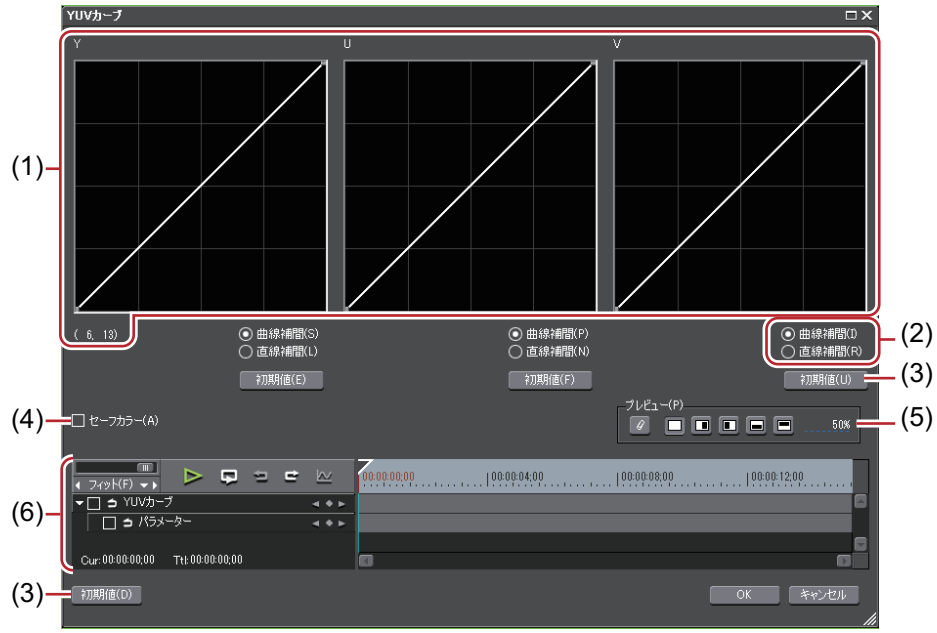
エフェクトの確認 / 調整 ***▶P356***

［YUV カーブ］ダイアログが表示されます。

［YUV カーブ］ダイアログ ***▶P326***

2 **YUV カーブを調整し、[OK] をクリックする**

[YUV カーブ] ダイアログ



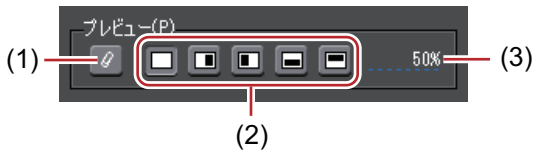
(1)	**YUV カーブ**	Y、U、V のそれぞれについてグラフのラインをドラッグして調整します。Y カーブ左下の数値は（入力値，出力値）を示しています。
(2)	**[曲線補間] / [直線補間]**	グラフラインをカーブにするか直線にするか設定できます。
(3)	**[初期値]**	各グラフの［初期値］をクリックすると、Y、U、V それぞれが初期値に戻った値がキーとして追加されます。 ウィンドウ下部の［初期値］をクリックすると、すべてのキーが削除され、グラフが初期値に戻ります。
(4)	**[セーフカラー]**	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(5)	**プレビュー設定**	***プレビュー設定*** ***▶P327***
(6)	**キーフレーム設定**	キーフレームごとに YUV カーブのグラフを調整できます。キーの補間設定は［固定］のみとなり、時間軸に沿っての変化はできません。 キーフレームの設定方法については “ キーフレーム設定 ” を参照してください。 ***キーフレーム設定*** ***▶P327***

- セーフカラーは luma（輝度）16-235、chroma（色度）16-240 の範囲でクリップしており、クロマを自動的にセーフエリア内に収めるものではありませんが、luma/chroma を IRE0-100 内で収めるように計算されております。

カラーコレクションダイアログ共通部

プレビュー設定

カラーコレクションを適用した画像と、元の画像を並べて比較することができます。

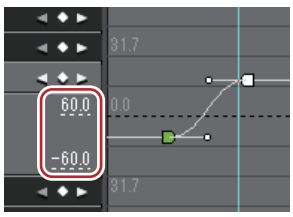


(1)	**[現在の画面をフィルター効果の比較対象にする]**	フィルターの効果を比較するときに、タイムラインカーソル位置の画面で固定します。
(2)	**フィルターの効果を確認**	フィルターの効果を比較するときに、画面をどのように割るか設定できます。
(3)	**フィルター適用画像の割合**	フィルターの効果を比較するときに、フィルターを適用した映像を表示する割合を設定できます。

キーフレーム設定

カラーコレクションのパラメータを時間軸に沿って変更し、再生して確認することができます。



(1)	**タイムラインコントローラー**	左右にドラッグしてタイムスケールの表示単位を調整します。左へ動かすと表示単位が小さく、右へ動かすと大きくなります。右端は［フィット］になります。
(2)	**再生 / ツールボタン**	: タイムラインをレコーダーで再生します。 : 編集中のクリップを繰り返し再生します。 : 操作を元に戻します。 **[Ctrl] + [Z]** : 元に戻した操作をやり直します。 **[Ctrl] + [Y]** : 各パラメーターの変化の様子をグラフ表示に切り替えます。グラフ表示にすると、タイムラインは選んでいるキーのグラフ表示になります。 キーを上下させてパラメーターを編集することができます。 数値を入力して、Y 軸の数値と目盛りを変更できます。 

(3)	**キーフレーム用タイムスケール**	タイムスケール設定で選んだ単位でタイムラインに目盛りを表示します。 タイムスケールを右クリックし、[タイムライン TC] をクリックするとタイムラインのタイムコード、[0 ベース TC] をクリックするとクリップの先頭を 0 としてタイムコードを表示します。 また、クリップが配置されている位置にシーケンスマーカーが設定されている場合は、タイムスケールを右クリックし、[前のシーケンスマーカーに移動] または [次のシーケンスマーカーに移動] をクリックして前後のシーケンスマーカーにタイムラインカーソルを移動できます。
(4)	**タイムスケール設定**	クリックすると、設定している表示単位と [フィット] を切り替えられます。 左の矢印をクリックすると表示単位が小さく、右の矢印をクリックすると大きくなります。
(5)	**拡張ボタン**	クリックすると、各項目の詳細が設定できるようになります。 数値入力またはコントロールにカーソルを合わせ、マウスカーソルの形が変わったらドラッグすることでパラメーターを編集することができます。
(6)	**有効 / 無効**	チェックをはずした項目は、パラメーターの設定が無効になります。キーフレームを設定したい場合は、エフェクト名のチェックボックスにチェックを入れてください。
(7)	**[デフォルト追加]**	クリックすると、タイムラインカーソルの位置に、各パラメーターの項目のキーフレームが初期値で設定されます。
(8)	**キーフレーム設定**	中央の◆をクリックすると、タイムラインカーソルの位置にキーフレームを設定します。タイムラインカーソルがキーフレーム上にある場合は、キーの削除になります。 左右の矢印をクリックすると、前後のキーフレームに移動します。
(9)	**キーフレーム用タイムライン**	タイムラインカーソルの位置でエフェクトの編集を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。 また、各パラメーターの項目を拡張すると、キーを上下にドラッグすることでパラメーターを編集することもできます。

- キーやキーフレーム用のタイムラインを右クリックすると、キーを追加 / 削除したり、キーフレーム間の補間方法を切り替えたりすることができるメニューが表示されます。キーフレーム間の補間方法は、[固定]、[直線]、[ベジエ] から選ぶことができます。
- パラメーターの項目名を右クリックし、[(項目) の値をクリア] をクリックすると、その項目のキーフレームがすべて削除されます。
- キーボードの [Shift] + [V] を押すと、タイムラインカーソル位置で、キーフレーム設定が有効なすべてのパラメーターにキーフレームが追加されます。
- キーボードの [V] を押すと、タイムラインカーソル位置で、選択中のパラメーターにキーフレームが追加されます。

カラーバランスを調整する

***1* [インフォメーション] パレットを表示し、[カラーバランス] をダブルクリックする**

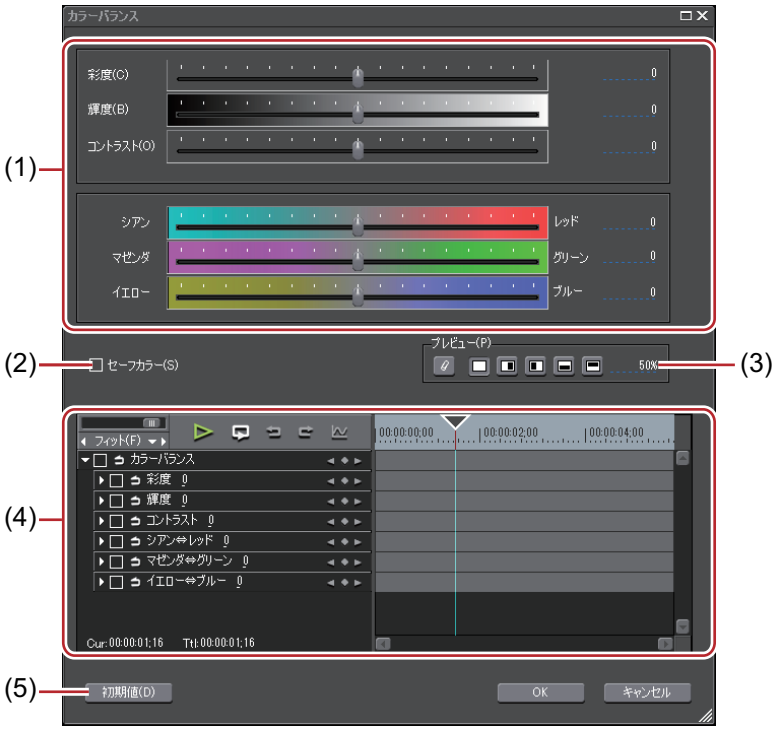
エフェクトの確認 | 調整* ▶ *P356

[カラーバランス] ダイアログが表示されます。

[カラーバランス] ダイアログ* ▶ *P329

***2* カラーバランスを調整し、[OK] をクリックする**

[カラーバランス] ダイアログ



(1)	**スライダー**	それぞれの項目について、スライダーを移動させて調整します。
(2)	**[セーフカラー]**	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(3)	**プレビュー設定**	***プレビュー設定*** ▶ ***P327***
(4)	**キーフレーム設定**	***キーフレーム設定*** ▶ ***P327***
(5)	**[初期値]**	クリックすると、すべてのキーが削除され、スライダーが初期値に戻ります。

- セーフカラーは luma（輝度）16-235、chroma（色度）16-240 の範囲でクリップしており、クロマを自動的にセーフエリア内に収めるものではありませんが、luma/chroma を IRE0-100 内で収めるように計算されております。

カラーホイールを調整する

1 **［インフォメーション］パレットを表示し、［カラーホイール］をダブルクリックする**

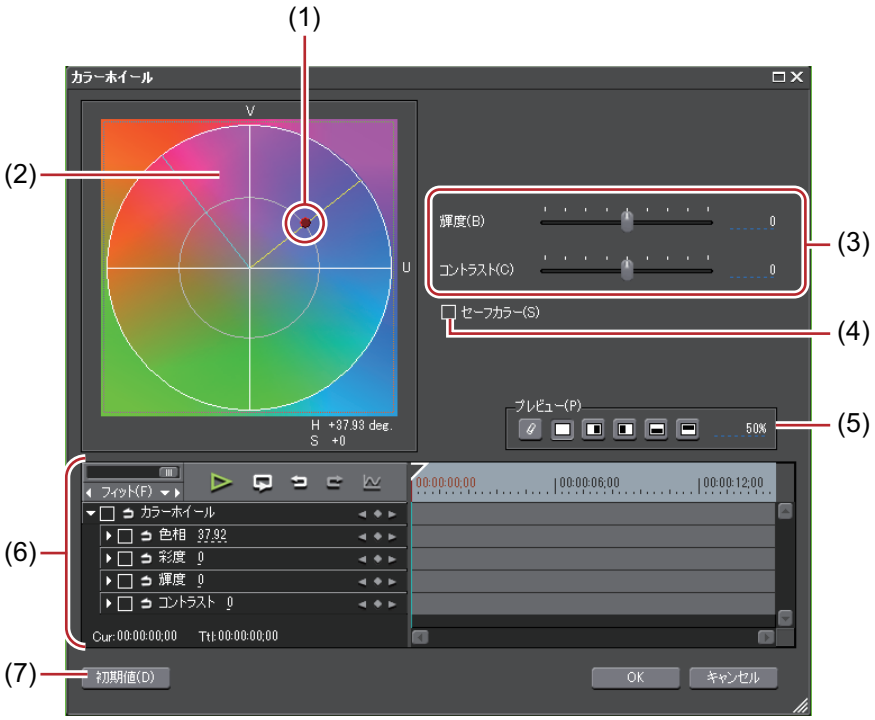
エフェクトの確認 | 調整 ▶ ***P356***

［カラーホイール］ダイアログが表示されます。

［カラーホイール］ダイアログ ▶ ***P330***

2 **カラーホイールを調整し、[OK] をクリックする**

[カラーホイール] ダイアログ



(1)	**カラーホイールポイント**	スライドさせて色の濃さ（彩度）を調整します。円の外側に近づくほど彩度が上がります。
(2)	**ホイール**	ドラッグして回転させ、色調を調整します。
(3)	**[輝度] / [コントラスト]**	スライダーを移動させて輝度とコントラストを調整します。
(4)	**[セーフカラー]**	チェックを入れると、映像信号が YUV 色空間からはずれないよう、自動で調整します。
(5)	**プレビュー設定**	***プレビュー設定*** ***▶P327***
(6)	**キーフレーム設定**	***キーフレーム設定*** ***▶P327***
(7)	**[初期値]**	クリックするとすべてのキーが削除され、ホイールとカラーホイールポイントが初期値に戻ります。

- セーフカラーは luma（輝度）16-235、chroma（色度）16-240 の範囲でクリップしており、クロマを自動的にセーフエリア内に収めるものではありませんが、luma/chroma を IRE0-100 内で収めるように計算されております。

モノトーンを調整する

1 **［インフォメーション］パレットを表示し、［モノトーン］をダブルクリックする**

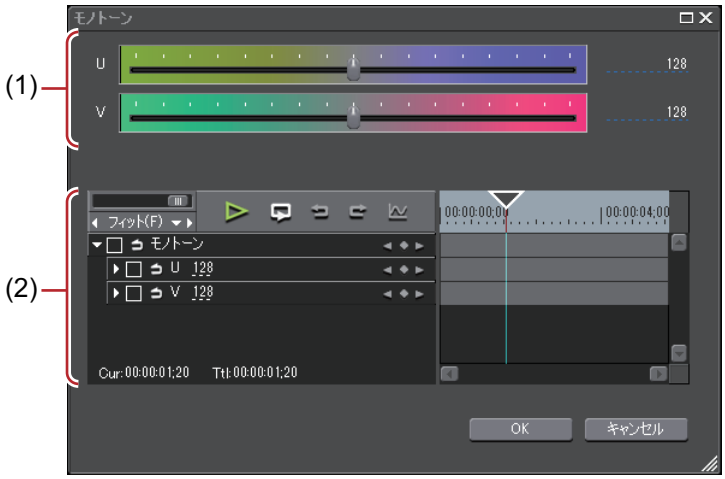
エフェクトの確認 | 調整 ***▶P356***

［モノトーン］ダイアログが表示されます。

［モノトーン］ダイアログ ***▶P331***

2 **モノトーンを調整し、[OK] をクリックする**

[モノトーン] ダイアログ



(1)	**スライダー**	スライダーを移動させて色調を調整します。
(2)	**キーフレーム設定**	*キーフレーム設定* ▶*P327*

ビデオフィルター

画像のちらつきを押さえる効果を与えたり、石板に彫ったような立体的な画像にするなど、映像全体に特殊効果をかけます。

1 [エフェクト] パレットのフォルダービューで、[ビデオフィルター] のツリーをクリックし、フィルターを表示する

フィルターの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルターを適用することでご確認ください。

2 使用するフィルターをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

その他の方法

- タイムライン上のクリップを選びます。[エフェクト] パレットでエフェクトを選び、[選択クリップへエフェクトの適用] をクリックします。
- タイムライン上のクリップを選びます。[エフェクト] パレットでエフェクトを右クリックし、[選択クリップへエフェクトの適用] をクリックします。
- [エフェクト] パレットでエフェクトを選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、[追加] または [置き換え] をクリックします。

オーディオフィルター

雑音を抑えたり、人の声を際立たせるなど、オーディオ部分の調整ができます。

1 [エフェクト] パレットのフォルダービューで、[オーディオフィルター] をクリックし、フィルターを表示する

フィルターの内容については、プロパティの説明文や実際にフィルターを適用することでご確認ください。

2 使用するフィルターをタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

その他の方法

- タイムライン上のクリップを選びます。[エフェクト] パレットでエフェクトを選び、[選択クリップへエフェクトの適用] をクリックします。
- タイムライン上のクリップを選びます。[エフェクト] パレットでエフェクトを右クリックし、[選択クリップへエフェクトの適用] をクリックします。
- [エフェクト] パレットでエフェクトを選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、[追加] または [置き換え] をクリックします。

撮影時の手ぶれを補正する

[スタビライザー]

撮影時の手ぶれを映像処理により補正します。

1 ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［ビデオフィルター］のツリーをクリックし、フィルターを表示する

2 ［スタビライザー］をタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

バックグラウンドでクリップの映像の動きを解析する処理が開始されます。

［バックグラウンドジョブ］▶P91

その他の方法

- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットで［スタビライザー］を選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットで［スタビライザー］を右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- ［エフェクト］パレットで［スタビライザー］を選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

3 クリップを再生し、映像を確認する

解析処理が完了した部分は、再生時にリアルタイムで手ぶれ補正の処理が行われます。必要に応じて、手順 ***4*** 以降で手ぶれ補正処理の設定を変更します。

4 ［インフォメーション］パレットを表示し、［スタビライザー］をダブルクリックする

［Video Stabilizer］ダイアログが表示されます。

［Video Stabilizer］ダイアログ▶P332

5 設定を行い、［OK］をクリックする

［Video Stabilizer］ダイアログ

［補正量］	映像の動きをどのくらい滑らかにするかを、スライダーを移動させて調整します。 ［オフ］に設定した項目は補正されません。 **［移動］** 上下左右の揺れに対する補正量を調整します。 **［拡大縮小］** 拡大縮小の揺れに対する補正量を調整します。 **［2D 回転］** 回転の揺れに対する補正量を調整します。 **［3D 回転］** 遠近の揺れに対する補正量を調整します。 **［ローリングシャッター］** ローリングシャッターのゆがみに対する補正量を調整します。
［自動トリミング］	チェックを入れると、映像を補正した後、映像の端に隙間ができないように、自動的に映像が拡大されます。 拡大率を数値入力して設定することもできます。
［プレビュー］	手ぶれ補正後の映像を、画面全体 / 左側 / 右側 / 上側 / 下側に表示し、元の映像と比較できます。ボタンをクリックして、どの部分に表示するかを選びます。 画面全体に対して、手ぶれ補正後の映像を表示する割合を、数値入力して設定できます。

立体視クリップの映像のずれを調整する

[立体視調整]

立体視クリップのL側とR側の映像のずれを調整します。
L側とR側の映像が、水平方向にのみずれている状態に調整します。できる限り、垂直方向や回転方向などにずれがないように調整します。
操作の前に、“ 立体視編集での注意事項 ” をご確認ください。
立体視編集での注意事項 ▶P313

1 **［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［ビデオフィルター］のツリーをクリックし、フィルターを表示する**

2 **［立体視調整］をタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする**

その他の方法

- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットで［立体視調整］を選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットで［立体視調整］を右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- ［エフェクト］パレットで［立体視調整］を選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

3 **［インフォメーション］パレットを表示し、［立体視調整］をダブルクリックする**
［立体視調整ダイアログ］が表示されます。
［立体視調整ダイアログ］▶P333

4 **設定を行い、[OK] をクリックする**
上下左右傾きのずれが大きい場合、［自動調整 + フィット］と［水平オフセット］の設定を組み合わせて調整します。
立体視調整を適用したクリップには橙色のラインが表示されます。

[立体視調整ダイアログ]

［自動調整］	左目と右目の映像のずれを自動的に調整します。リストから自動調整する基準とするものを選びます。［自動調整］を選ぶと、［左目を基準に調整］と［右目を基準に調整］の中間の設定になります。
［フィット］	映像を調整したときに出た黒枠が消えるトリミング位置を自動的に設定します。
［水平オフセット］	左目と右目の映像の水平方向の配置を調整します。 キーボードの［Delete］をクリックすると、スライダーが初期値に戻ります。
［マスク L］/［マスク R］	映像の左端（［マスク L］）、右端（［マスク R］）を黒色でマスクをかけます。 キーボードの［Delete］をクリックすると、スライダーが初期値に戻ります。
［自動トリミング］	チェックを入れると、映像を調整したときに出た黒枠が消えるように自動的に倍率を調整します。［トリミング］と［フィット］の設定が無効になります。
［トリミング］	映像のトリミング位置を調整します。 キーボードの［Delete］をクリックすると、スライダーが初期値に戻ります。
［左目］/［右目］	［水平フリップ］にチェックを入れると、映像が左右方向に反転します。 ［垂直フリップ］にチェックを入れると、映像が上下方向に反転します。
キーフレーム用タイムライン	キーフレームを設定して、時間軸に沿って映像を調整することができます。 ***キーフレーム設定 ▶P327***
［初期値］	クリックすると、すべてのキーが削除され、パラメータが初期値に戻ります。

複数のフィルターを組み合わせる

1 つのクリップに複数のビデオフィルターを組み合わせて設定できます。
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も使用できます。
- ［マスク］
- ［クロミナンス］
- ［複合フィルター］
- ［ブレンドフィルター］

ここではマスクフィルターの設定方法を説明します。他のフィルターについては、プロパティの説明文や実際にフィルターを適用することでご確認ください。

マスクフィルター

任意の範囲の内側と外側に、それぞれビデオフィルターを適用できます。キーフレームでマスク位置を映像に合わせて動かすこともできます。

1 ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［ビデオフィルター］のツリーをクリックし、フィルターを表示する

2 ［マスク］をタイムライン上のクリップにドラッグ & ドロップする

その他の方法

- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットで［マスク］を選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットで［マスク］を右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- ［エフェクト］パレットで［マスク］を選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

3 ［インフォメーション］パレットを表示し、［マスク］をダブルクリックする

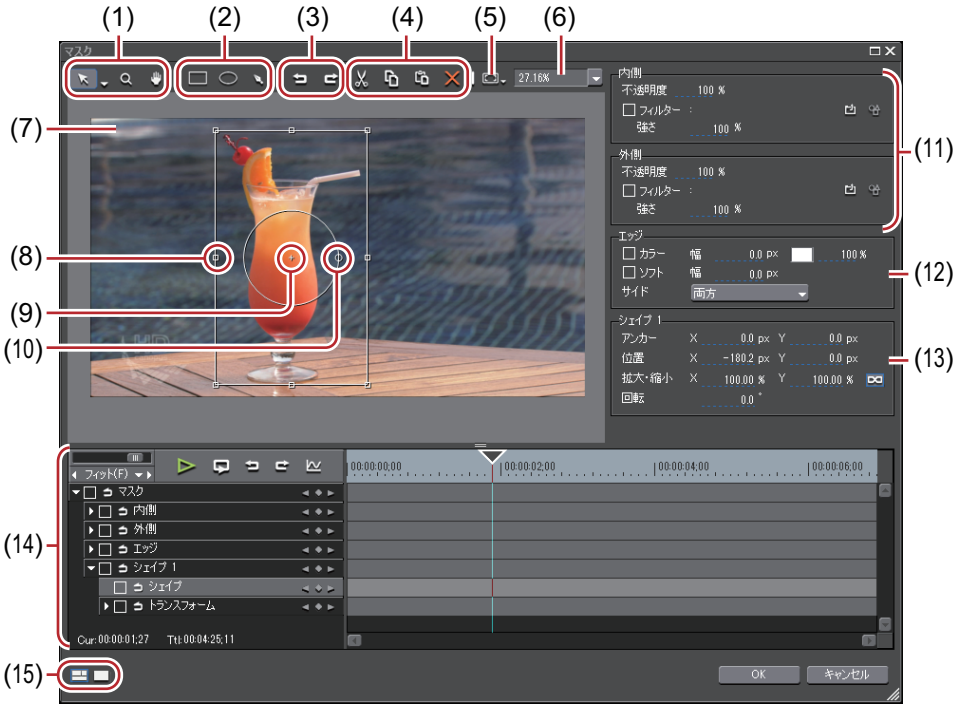
［マスク］ダイアログが表示されます。

［マスク］ダイアログ▶P335

4 マスクを設定し、[OK] をクリックする

マスクを設定したクリップには橙色のラインが表示されます。

[マスク] ダイアログ



(1)	**ツールボタン**	: ボタンをクリックして選択ツールを選ぶと、パスの選択や移動、ハンドルをドラッグして拡大 / 縮小や回転などができます。リストボタンをクリックしてシェイプ編集ツールを選ぶと、パスの頂点やハンドルをドラッグして編集できます。 : マウスをドラッグして画面の拡大 • 縮小ができます。ドラッグ開始点を中心に右にドラッグで拡大、左にドラッグで縮小することができます。 : マウスをドラッグして表示範囲を移動できます。
(2)	**描画ボタン**	: マウスをドラッグして矩形を描画します。キーボードの［Shift］を押しながらドラッグすると、正方形になります。 : マウスをドラッグして楕円形を描画します。キーボードの［Shift］を押しながらドラッグすると、正円になります。 : ベジェ曲線で自由に形を描画できます。
(3)	**［元に戻す］/［やり直し］**	: 操作を元に戻します。 : 元に戻した操作をやり直します。
(4)	**編集ボタン**	選んだパスのカット、コピー、ペースト、削除ができます。

(5)	**機能メニュー**	**[マスクの適用]** 一時的にマスクの有効 / 無効を切り替えます。 **[背景の表示]** マスクの内側 / 外側に透明度を設定している場合、透明グリッドの表示 / 非表示を切り替えます。 **[モーションパスの表示]** キーフレームで位置を変化させ、設定を有効にしている場合、その軌跡の表示 / 非表示を切り替えます。 **[グリッドの表示]** グリッドの表示 / 非表示を切り替えます。 **[ガイドの表示]** アンダースキャン、オーバースキャン、タイトルセーフ、水平 / 垂直の中線の表示 / 非表示を切り替えます。 **[立体視]** 立体視編集モード時にのみ表示されます。L 側のみ、R 側のみまたは L 側と R 側をブレンドした状態に表示を切り替えます。
(6)	**拡大率**	数値を入力またはリストから選んで拡大率を変更できます。
(7)	**プレビュー**	編集内容のプレビューを表示します。 パスを選ぶと変形用のハンドルやアンカーが表示されます。
(8)	**ストレッチハンドル**	四隅と辺の中央にある操作ハンドルにカーソルを合わせてドラッグすると、拡大・縮小ができます。
(9)	**アンカー**	パスの基準点を示します。回転の中心やストレッチの基準点となります。 キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると位置を変更できます。
(10)	**回転ハンドル**	操作ハンドルにカーソルを合わせてドラッグすると、回転ができます。
(11)	**[内側]** / **[外側]**	パスの内側と外側のそれぞれに、ビデオフィルターを設定できます。 **[不透明度]** 内側 / 外側の映像の透明度を設定します。 **[フィルター]** チェックを入れると、内側 / 外側に設定したビデオフィルターを有効にします。  : クリックしてビデオフィルターを選びます。  : クリックして内側 / 外側に選んだビデオフィルターの内容を設定します。 **[強さ]** ビデオフィルターの効果の強弱を設定できます。
(12)	**[エッジ]**	パスにカラーやぼかしを設定します。複数のパスがある場合、エッジの設定はすべてのパスに適用されます。個々には設定できません。 **[カラー]** チェックを入れるとカラーエッジを有効にします。［幅］にエッジの幅をピクセル単位で入力します。カラーボックスをクリックして、エッジの色を設定します。 ***[色の設定] ダイアログ ▶ P193*** エッジの透明度を % 単位で入力します。 **[ソフト]** チェックを入れると、エッジをぼかします。［幅］にぼかしの幅をピクセル単位で入力します。 **[サイド]** カラーの幅 / ソフトの幅を、パスの外側 / 内側 / 両方から選んで適用できます。

(13)	**[シェイプ]**	選んだパスに対して、数値入力で位置などの変更ができます。複数のパスを選んで一括で変更することもできます。複数選択をするときはキーボードの［Shift］を押しながらパスをクリックするか、マウスをドラッグして選択したいパスを囲みます。 **[アンカー]** パスの基準位置を設定します。パスの中央を原点とし、アンカー位置を X、Y に入力して設定します。 **[位置]** パスの位置を設定します。フレームの中央を原点とし、アンカーをどこに配置するかを X、Y に入力して設定します。 **[拡大縮小]** 拡大率を入力して拡大・縮小します。  をクリックすると、縦横比を固定するかしないかを切り替えられます。 **[回転]** 角度を入力して回転できます。
(14)	**キーフレーム用タイムライン**	キーフレームを設定して、マスク位置に動きを付けることができます。 ***キーフレーム設定*** ***▶P327***
(15)	**ウィンドウレイアウト**	ウィンドウレイアウトを［標準］/［プレビュー］/［マルチ］に切り替えます。［プレビュー］を選ぶと、パラメーターとキーフレーム用タイムラインを隠して、プレビューを大きく表示します。［マルチ］を選ぶと、マルチモニター用の表示に切り替わります。 ※［マルチ］は、シングルモニターの場合は表示されません。

- ［マスク］ダイアログは、ダイアログの端や角にカーソルを合わせ、形が変わったらドラッグしてウィンドウの大きさを調整できます。また［最大化］をクリックして、ウィンドウを最大化することもできます。
- プレビュー下部にカーソルを合わせ、形が変わったらドラッグして、表示領域を調整できます。
- プレビューで右クリックするとメニューが表示され、ツールを選んだり、拡大率を変更したりできます。右クリックし、［拡大率］→［フィット］をクリックすると、プレビュー表示域にフレームがすべて表示される大きさに、自動で拡大・縮小されます。また、パンツールでフレームを移動させているときに右クリックし、［センタリング］をクリックすると、フレームを中央に配置できます。
- 選んだパスやアンカーに対して、キーボードの［Shift］を押しながらドラッグすると、X 軸または Y 軸方向に制限して移動できます。
- プレビューをダブルクリックして、タイムラインカーソル位置に、キーフレーム設定が有効なパラメーターにキーフレームを追加できます。

映像が切り替わる部分にエフェクトを使う

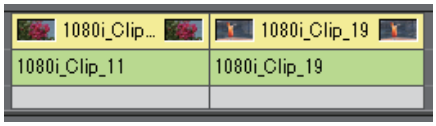
クリップ間のトランジションとオーディオクロスフェードについて説明しています。

クリップのマージン

In-Out 点間に含まれていない映像分がクリップのマージンとなります。クリップの両端の黒色の三角マークは、それぞれクリップの先頭（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



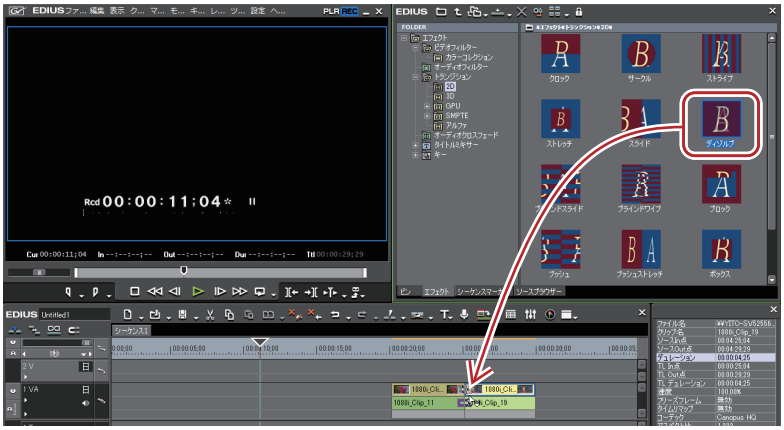
伸縮モード時は、2 つのクリップ間にトランジション / オーディオクロスフェードを適用するには、両クリップにマージンが必要です。マージンがない場合は固定モードにするか、トリミングするなどしてマージンを作ります。

伸縮 / 固定モード ▶P222
クリップのトリミング ▶P262

クリップトランジション

クリップとクリップの間にトランジションを適用します。

1 ［エフェクト］パレットから使用するトランジションをクリップの継ぎ目にドラッグ & ドロップする



タイムラインの表示が次のように変わります。デフォルトのオーディオクロスフェードが同時に追加されます。

デフォルトエフェクトの変更 ▶P341



その他の方法

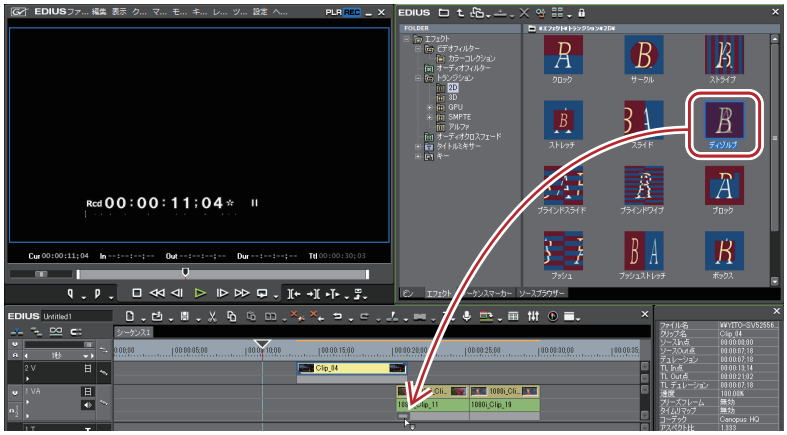
- タイムライン上のクリップを選び、［エフェクト］パレットでトランジションを選びます。［選択クリップへエフェクトの適用］のリストボタンをクリックし、項目をクリックします。リストボタンでなく［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックした場合、トランジションは選択クリップの In 側、Out 側の両方に適用されます。
- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットでトランジションを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］→項目をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでトランジションを選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。［カスタム設定］をクリックすると、トランジションのデュレーションや適用する位置について設定できます。

- トランジション適用時に、デフォルトのオーディオクロスフェードを適用しないように［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［タイムライン］で設定できます。
  ［タイムライン］▶P90
- 伸縮モード時は、トランジション設定後のクリップの境目が緑のライン（カットポイント）で表示されます。
  伸縮モードに設定する ▶P223
- タイムライン上のクリップトランジションは、ドラッグ & ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。
- お使いの PC の GPU を使って、より高品質で複雑な GPUfx トランジションを適用できます。［GPU］のフォルダーが表示されない場合、［システム設定］の［エフェクト］→［GPUfx］でエラー情報を確認できます。
  ［GPUfx］▶P87

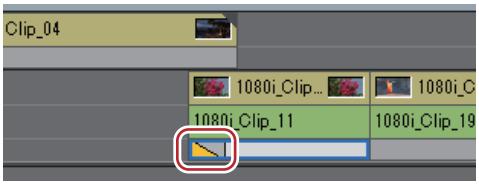
トラックトランジション

別のトラックに配置されているクリップに切り替わる場合にトランジションを適用します。

1 ［エフェクト］パレットからトランジションをクリップ下のミキサー部にドラッグ & ドロップする



クリップの最初（または最後）にエフェクトが適用されます。



その他の方法

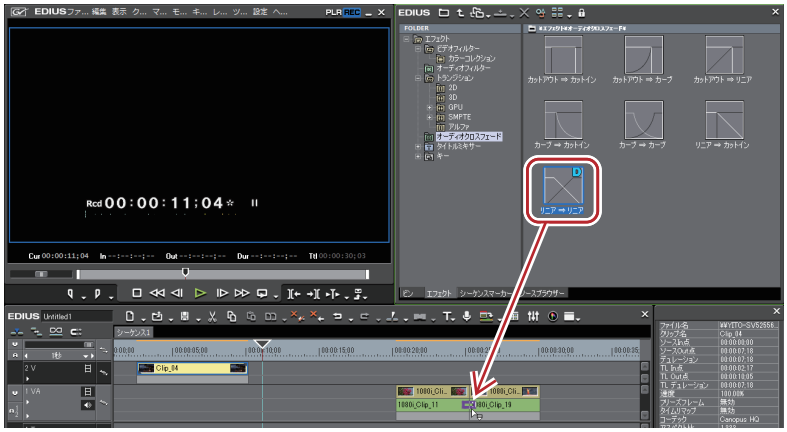
- タイムライン上のクリップのミキサーを選び、［エフェクト］パレットでトランジションを選びます。［選択クリップへエフェクトの適用］のリストボタンをクリックし、項目をクリックします。リストボタンでなく［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックした場合、トランジションは選択クリップの In 側、Out 側の両方に適用されます。
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでトランジションを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］→ 項目をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでトランジションを選んでタイムライン上のクリップのミキサーに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。［カスタム設定］をクリックすると、トランジションのデュレーションや適用する位置について設定できます。

- タイムライン上のトラックトランジションは、ミキサー部をドラッグ & ドロップして他のミキサー部にも適用することができます。

オーディオクロスフェード

クリップとクリップの間にオーディオクロスフェードを適用します。

1 ［エフェクト］パレットから使用する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 & ドロップする



タイムラインの表示が次のように変わります。



その他の方法

- タイムライン上のクリップを選び、［エフェクト］パレットでオーディオクロスフェードを選びます。［選択クリップへエフェクトの適用］のリストボタンをクリックし、項目をクリックします。リストボタンでなく［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックした場合、オーディオクロスフェードは選択クリップの In 側、Out 側の両方に適用されます。
- タイムライン上のクリップを選びます。［エフェクト］パレットでオーディオクロスフェードを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］→項目をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでオーディオクロスフェードを選んでタイムライン上のクリップに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。［カスタム設定］をクリックすると、オーディオクロスフェードのデュレーションや適用する位置について設定できます。

- オーディオクロスフェード適用時にデフォルトのトランジションを適用するように設定できます。
  ［タイムライン］▶P90
- 伸縮モード時は、オーディオクロスフェード設定後のクリップの境目が緑のライン（カットポイント）で表示されます。
  伸縮モードに設定する▶P223
- タイムライン上のオーディオクロスフェードは、ドラッグ & ドロップで他のクリップの継ぎ目にも適用することができます。

デフォルトエフェクトの適用

タイムラインでクリップを選び、ボタンをクリックすることで、簡単にエフェクトを適用することができます。このとき、デフォルトに設定されているエフェクトが適用されます。
デフォルトのエフェクトは次のように設定されています。
トランジション：ディゾルブ
オーディオクロスフェード：リニア → リニア
タイトルミキサー：フェード

1 エフェクトを適用する位置にタイムラインカーソルを移動する

2 タイムラインの［既定のトランジションの適用］をクリックする



タイムラインカーソルの位置にエフェクトが適用されます。
クリップを選んで［既定のトランジションの適用］のリストボタンをクリックすると、エフェクトを適用する位置を選べます。

その他の方法

- デフォルトエフェクトの設定：**［Ctrl］+ ［P］**

デフォルトエフェクトの変更

デフォルトで適用するトランジション、オーディオクロスフェード、タイトルミキサーを変更します。

1 ［エフェクト］パレットでデフォルトに設定するエフェクトを右クリックし、［このエフェクトをデフォルトにする］をクリックする

デフォルトに設定されたエフェクトのアイコンには、「D」の文字が付きます。

エフェクトのデュレーションを変更する

エフェクトの長さ（デュレーション）を変更することができます。
タイムライン上のトランジションやオーディオクロスフェードなどのデュレーションは、トリミングで変更できます。

クリップのトリミング ▶ P262

エフェクトのデュレーション変更

トランジションやオーディオクロスフェードなどを適用したときのデュレーションのデフォルト値を設定します。

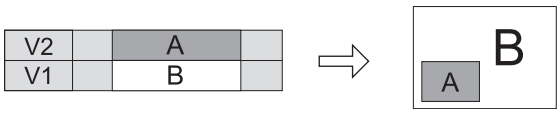
1 ［エフェクト］パレットを右クリックし、［デュレーション］を選び、エフェクトをクリックする

2 デュレーションを入力し、[OK] をクリックする

映像を合成する

複数の映像を重ねて合成させます。

- 映像を合成させた場合、映像はトラックの上下の並び順に表示されますので、合成を適用する映像（A）を背景になる映像（B）の上のトラックに配置します。

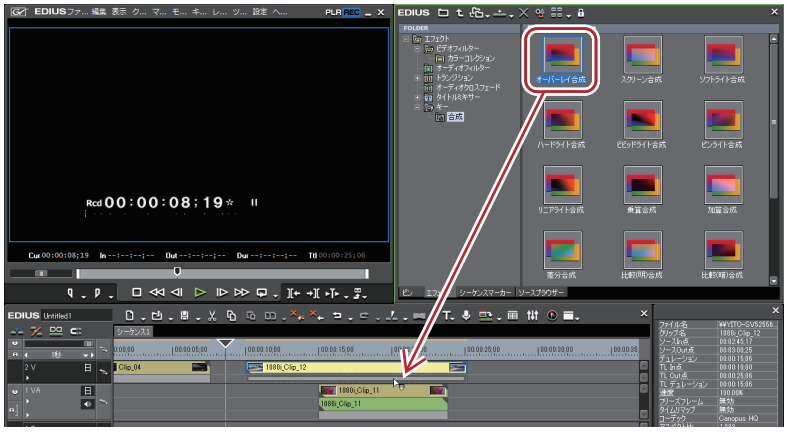


合成

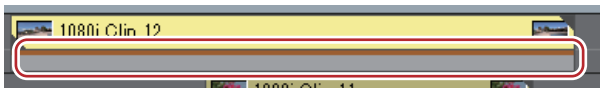
2 つの映像を合成します。

1 ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［キー］のツリーをクリックする

2 ［合成］のツリーをクリックし、適用する合成をクリップのミキサー部にドラッグ & ドロップする



合成の内容については、プロパティの説明文や実際に合成を適用することでご確認ください。
キーを適用したクリップには橙色のラインが表示されます。



その他の方法

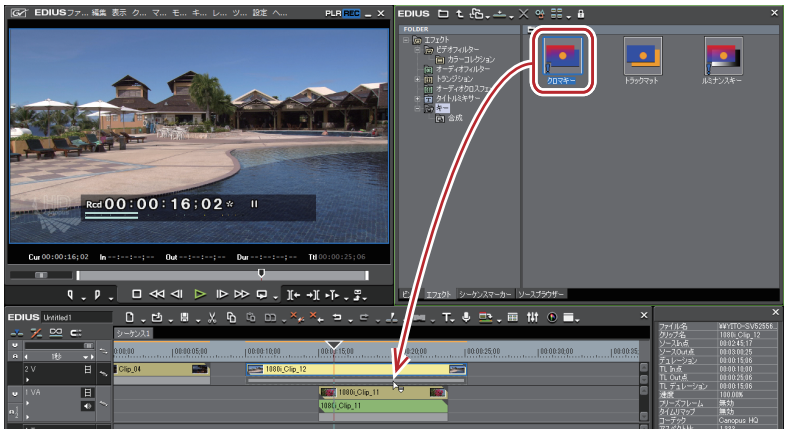
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでエフェクトを選んでタイムライン上のクリップのミキサーに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

キー

2 つの映像を重ね、上の映像の一部を透過させて下の映像を表示させます。特定の色を透過させる［クロマキー］と、特定の明るさを透過させる［ルミナンスキー］があります。

1 ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［キー］のツリーをクリックする

2 ［クロマキー］（［ルミナンスキー］）をクリップのミキサー部にドラッグ & ドロップする



キーを適用したクリップには橙色のラインが表示されます。

その他の方法

- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。

- ［エフェクト］パレットでエフェクトを選んでタイムライン上のクリップのミキサーに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

キーの設定

1　キーを適用しているクリップのミキサー部をクリックし、［インフォメーション］パレットを表示する
［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示 ▶ P355

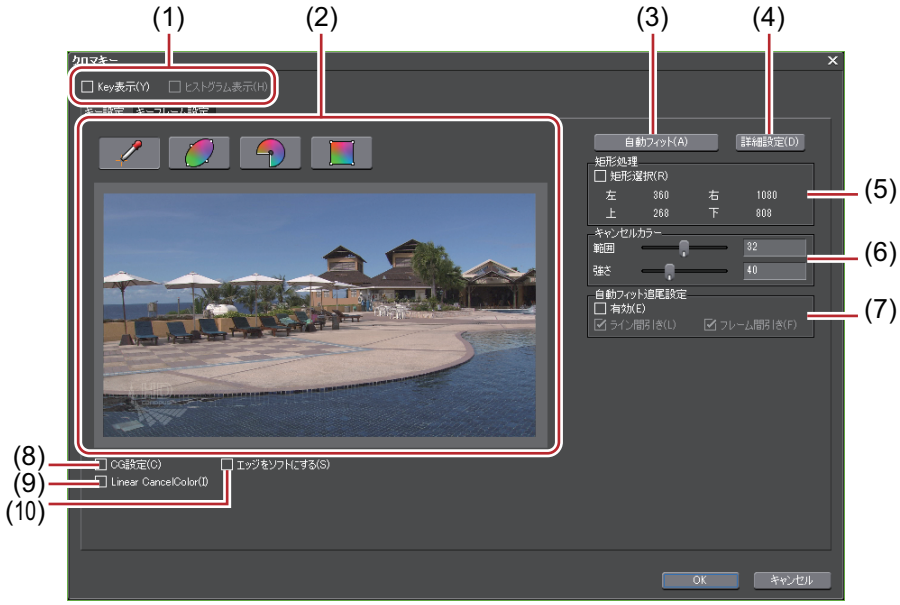
2　［クロマキー］（［ルミナンスキー］）をクリックし、［設定］をクリックする
［クロマキー］（［ルミナンスキー］）ダイアログが表示されます。
［クロマキー］ダイアログ ▶ P344
［ルミナンスキー］ダイアログ ▶ P346

その他の方法

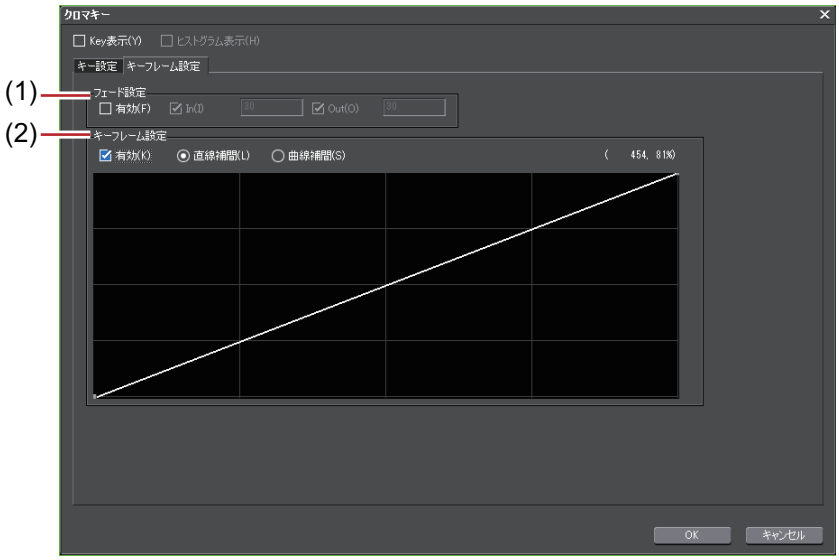
- ［インフォメーション］パレットの［クロマキー］（［ルミナンスキー］）をダブルクリックします。
- ［インフォメーション］パレットの［クロマキー］（［ルミナンスキー］）を［設定］にドラッグ & ドロップします。
- ［インフォメーション］パレットの［クロマキー］（［ルミナンスキー］）を右クリックし、［設定］をクリックします。

3　設定を行い、[OK] をクリックする

[クロマキー] ダイアログ

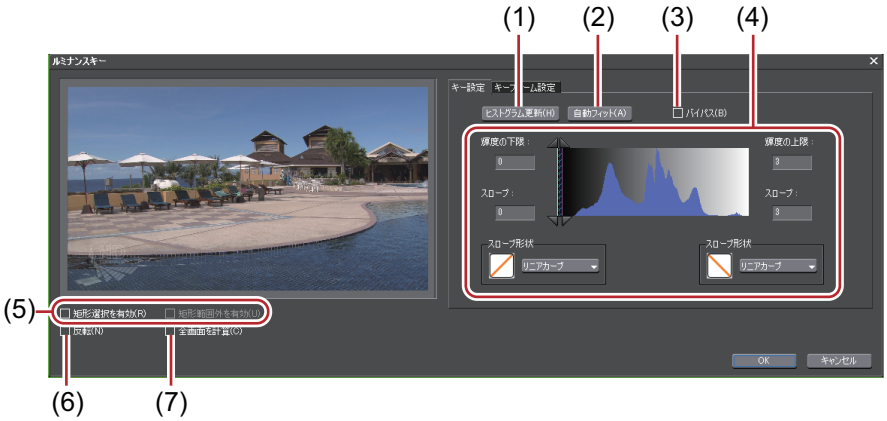


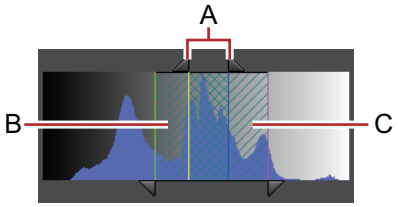
(1)	**表示切替**	[Key 表示] にチェックを入れると、抜ける部分が黒色で表示されます。 [ヒストグラム表示] にチェックを入れると、ヒストグラムが表示されます。
(2)	**色選択**	ウィンドウから透過させる色を選びます。 4 種類の選択方法から透過させる色（キーカラー）を選ぶことができます。
(3)	**[自動フィット]**	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(4)	**[詳細設定]**	キー設定について詳細な設定を行うことができます。
(5)	**[矩形処理]**	任意の範囲にのみクロマキーを適用することができます。
(6)	**[キャンセルカラー]**	キーカラーとその他の色が接する部分にキーカラーと反対色を入れることで、合成画像をより自然にします。
(7)	**[自動フィット追尾設定]**	[有効] にチェックを入れると、キーカラーの変化を自動的に補正します。
(8)	**[CG 設定]**	チェックを入れると CG 用のパラメータに設定されます。
(9)	**[Linear CancelColor]**	チェックを入れるとブルーバックやグリーンバックの染み出し、照り返しなどによる変色が改善されることがあります。
(10)	**[エッジをソフトにする]**	チェックを入れると、背景となる映像と上にのる映像の境界をぼかします。

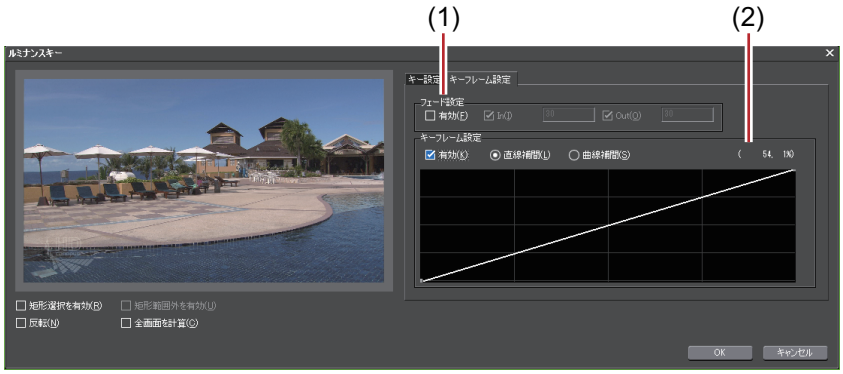


(1)	**[フェード設定]**	[有効] にチェックを入れると、クロマキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2)	**[キーフレーム設定]**	[有効] にチェックを入れると、クロマキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。補間設定は直線補間と曲線補間から設定できます。

[ルミナンスキー] ダイアログ



(1)	**[ヒストグラム更新]**	クリックするとヒストグラム表示を更新します。
(2)	**[自動フィット]**	クリックすると、選んだキーカラーに最適なキー設定を自動で行います。
(3)	**[バイパス]**	ルミナンスキーを適用した画像と元の画像を切り替えます。
(4)	**適用範囲設定**	各欄に値を直接入力するか、三角形のスライダーや格子、斜線部分をドラッグして適用範囲を設定します。  A：100% 適用する範囲 B：ルミナンスキーの効果を徐々に上げていく範囲 C：ルミナンスキーの効果を徐々に下げていく範囲 B、C の範囲（スロープ）について、効果の上げかたと下げかたの形状を選べます。
(5)	**[矩形選択を有効]**	ルミナンスキーを適用する範囲を設定できます。範囲外はすべて透過部分になり、下のトラック映像が表示されます。 [矩形範囲外を有効] にチェックを入れると、範囲内のみルミナンスキーを適用します。
(6)	**[反転]**	ルミナンスキーを適用している部分を反転します。
(7)	**[全画面を計算]**	チェックを入れると、[矩形選択を有効] で指定した範囲以外も計算処理されます。

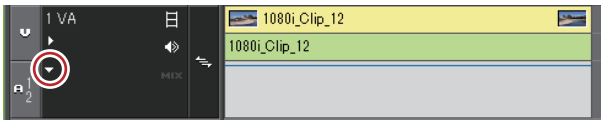


(1)	**[フェード設定]**	[有効] にチェックを入れると、ルミナンスキー適用部のイン、アウトにフェード効果をかけられます。イン、アウトそれぞれにデュレーションを設定できます。
(2)	**[キーフレーム設定]**	[有効] にチェックを入れると、ルミナンスキー効果を強くしたり、弱くしたりできます。 ラインをクリックするとキーフレームが追加され、ポイントをドラッグして設定できます。直線補間と曲線補間から設定できます。

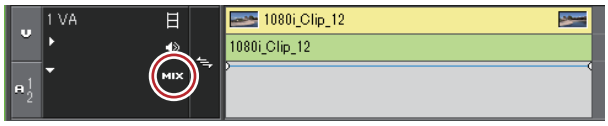
トランスペアレンシー

2 つの映像を重ね、一方の映像の透明度を変化させることでもう一方の映像を透かして表示させることができます。

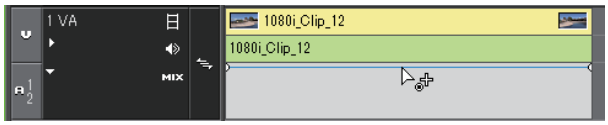
***1*　透明度を変更するクリップを配置しているトラックパネルのミキサーの拡張ボタンをクリックする**



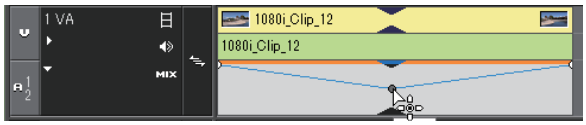
***2*　[ミキサー] をクリックする**



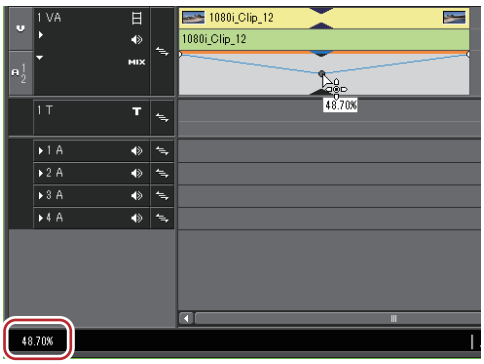
***3*　ラバーバンドをクリックし、キーフレームを設定する**



***4*　上下にドラッグして透明度を調整する**



タイムライン左下に、透明度が表示されます。0% になると映像は完全に透明になります。



トランスペアレンシーを変更したクリップには橙色のラインが表示されます。

- ラバーバンドを微調整するには、キーボードの [Ctrl] を押しながらドラッグします。
- ラバーバンドを全体的に変更するには、キーボードの [Shift] を押しながらラインをドラッグします。
- キーフレームを数値入力で調整、削除する方法は、オーディオラバーバンドでの方法と同様です。

***数値を入力して調整* ▶ P405**
***ラバーバンドポイントの削除 / 初期化* ▶ P405**

[フェードイン] / [フェードアウト]

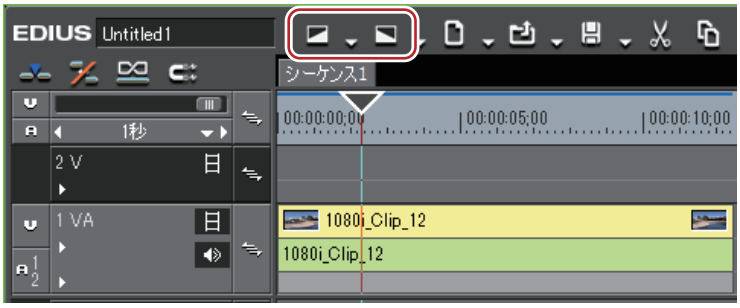
映像を徐々に表示させる［フェードイン］または徐々に消す［フェードアウト］が設定できます。

1　フェードイン / フェードアウトを設定するクリップを選ぶ

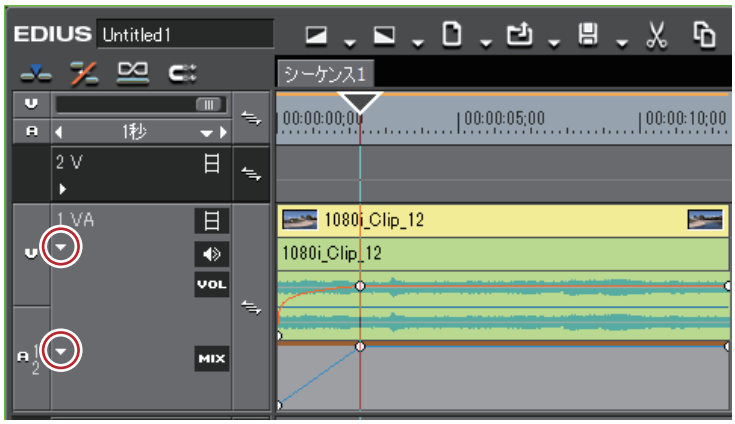
別のトラックにある複数のクリップを選ぶことができます。

2　フェードインの終了位置またはフェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させる

3　タイムラインの［フェードイン］または［フェードアウト］をクリックする



［フェードイン］または［フェードアウト］を適用したクリップのミキサー部には橙色のラインが表示されます。
トラックパネルの［オーディオ］と［ミキサー］をクリックすると、オーディオ部分、ビデオ部分の設定状態が確認できます。［フェードイン］または［フェードアウト］の設定位置にキーフレームが追加されています。



- ［フェードイン］または［フェードアウト］を削除するには、オーディオ部分またはビデオ部分をそれぞれ削除します。
  - ビデオ部分を削除するには、クリップを選んで右クリックし、［部分削除］→［ミキサー］→［透明度］をクリックします。
  - オーディオ部分を削除するには、クリップを選んで右クリックし、［部分削除］→［オーディオラバーバンド］→［ボリューム］をクリックします。

ご注意

- 初期設定では［フェードイン］または［フェードアウト］は表示されていません。操作の前に、あらかじめタイムラインにボタンを表示させておきます。

操作ボタンの設定 ▶P120

ビデオ部分またはオーディオ部分にフェードイン / フェードアウトを別々に設定するには

ビデオ部分またはオーディオ部分に対し、それぞれ別々に設定することができます。

1　フェードイン / フェードアウトを設定するクリップを選ぶ

別のトラックにある複数のクリップを選ぶことができます。

2　フェードインの終了位置またはフェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させる

3 タイムラインの［フェードイン］または［フェードアウト］のリストボタンをクリックする



4 ［ビデオクリップのみ］または［オーディオクリップのみ］をクリックする

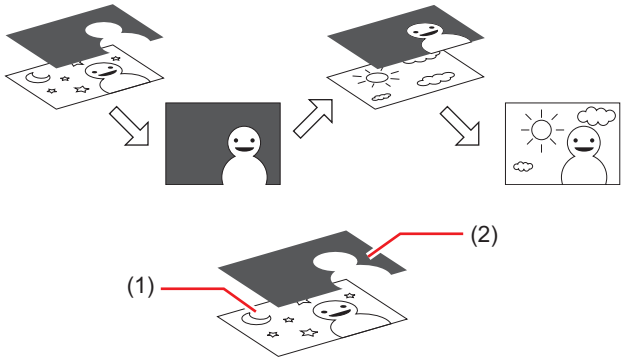
その他の方法

- リンクモードを解除した後、フェードイン / フェードアウトを設定します。

グループ/ リンクモード ▶P221

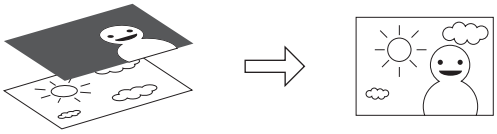
アルファチャンネル

透過度情報を持つクリップを、別のクリップのアルファチャンネル（透過度情報を持つデータ領域）として付加します。画像にマスクをかけたような効果を得られますので、背景となる画像に重ねて配置することができます。



(1) アルファチャンネルを付加したい画像です。「Fill」といいます。

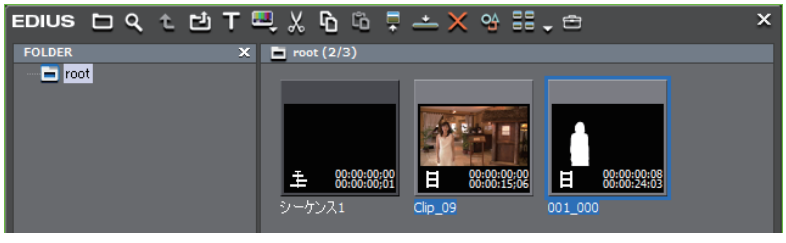
(2) アルファチャンネルとして「Fill」に付加したい画像です。「Key」といいます。
「Key」になるクリップをマスクのように使用して「Fill」のアルファチャンネルとして適用します。作成したクリップを背景画像などに重ねて合成することができます。



ご注意

- 「Fill」「Key」の組み合わせで次の項目に相違がある場合は機能しません。（アスペクト比とフィールドオーダーは［インフォメーション］パレットで確認できます。）
  - 画像サイズ
  - フレームレート
  - アスペクト比
  - フィールドオーダー（ただし、トップフィールドファーストとプログレッシブ、ボトムフィールドファーストとプログレッシブの組み合わせはできます。トップフィールドファーストとボトムフィールドファーストはできません。）
  - デュレーションが決まっていないクリップ

1 ビンに「Fill」、「Key」となるクリップを登録する



2 ビンで 2 つのクリップを選ぶ

3 2つのクリップを右クリックし、[変換] → [アルファマット] をクリックする

[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。

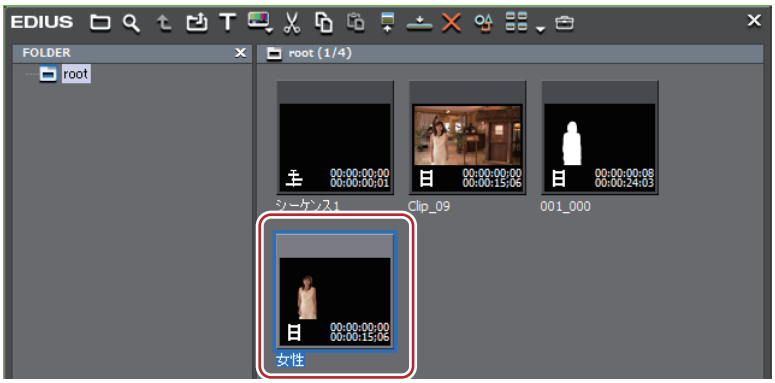
4 ファイルの種類、変換方式、「Fill」または「Key」の割り当てなどを設定する

[ファイルの種類]	コーデックを指定します。指定できるファイル形式は、規格（HD/SD）などによって異なります。
[Fill,Key の選択]	どちらの画像を「Fill」（または「Key」）にするかを選びます。
[変換方式]	「Key」として選んだクリップのどの要素をアルファチャンネルとして適用するかを設定できます。 **[アルファマット]** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルを「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **[アルファマット（反転）]** 「Key」として選んだクリップにアルファチャンネルがあり、そのアルファチャンネルの反転した状態を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。 **[ルミナンスマット]** 「Key」として選んだクリップのルミナンスレベル（0 ～ 100%）を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。ルミナンスレベル 100% が透過 100% となります。 **[ルミナンスマット（反転）]** 「Key」として選んだクリップのルミナンスレベル（0 ～ 100%）を「Fill」のアルファチャンネルとして適用する場合に選びます。ルミナンスレベル 0% が透過 100% となります。
[Fill より Key が短い時、Key の最終フレームの絵をリピートして使用する]	チェックを入れると、デュレーションが「Fill」クリップより「Key」クリップの方が短い場合、「Key」クリップの最終フレームの画像（またはアルファチャンネル）を繰り返すことで補います。

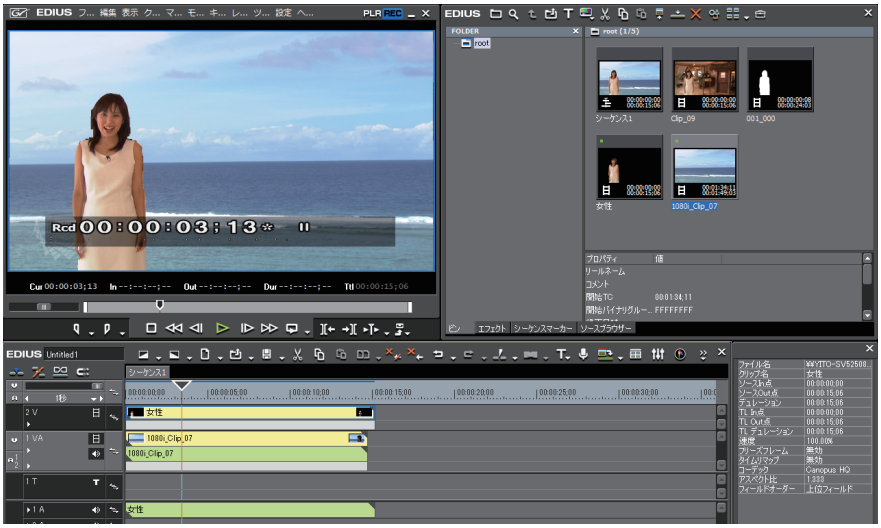
5 [保存] をクリックする

[中止] をクリックすると保存処理を中止します。

保存が終わると自動的に作成したクリップがビンウィンドウに登録されます。



6　タイムラインに並べて合成する



[トラックマット]

マットクリップとしてタイムラインに配置したクリップからアルファ（透過度情報）を生成し、ソースクリップとして配置したクリップのアルファに乗算します。さらに背景となる画像と重ねて配置することができます。

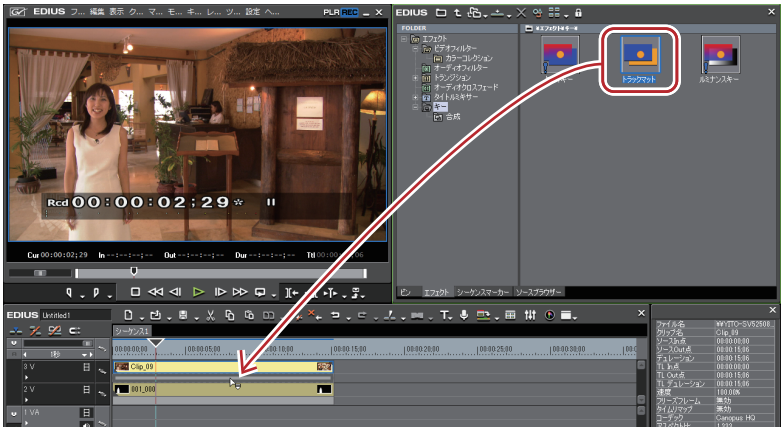


1　任意のトラックにマットクリップとして使うクリップを配置する

2　マットクリップの上のトラックに、ソースクリップとして使うクリップを配置する

3　[エフェクト] パレットのフォルダービューで、[キー] のツリーをクリックする

4 ［トラックマット］をソースクリップのミキサー部にドラッグ & ドロップする



キーを適用したクリップには橙色のラインが表示されます。

その他の方法

- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでエフェクトを選んでタイムライン上のクリップのミキサーに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

5 ［インフォメーション］パレットを表示する

［インフォメーション］パレットの表示 / 非表示 ▶P355

6 ［トラックマット］をクリックし、［インフォメーション］パレットの［設定］をクリックする

［トラックマット］ダイアログが表示されます。

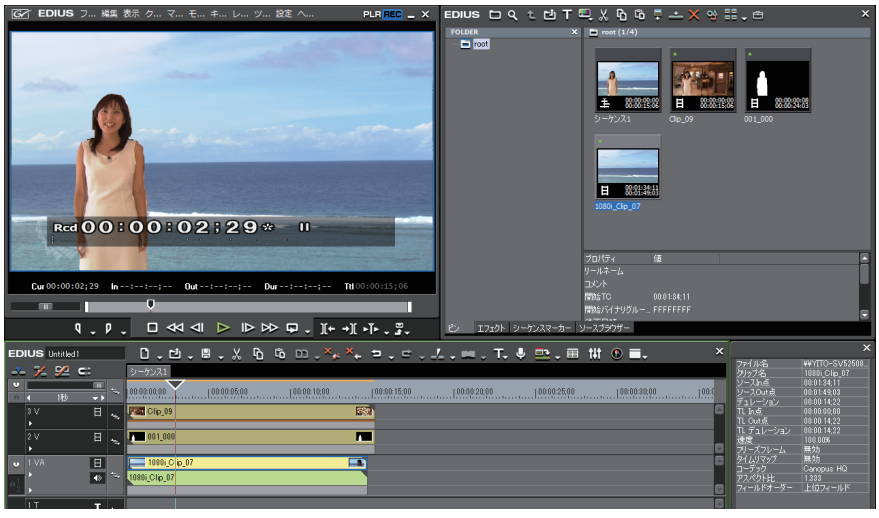
［トラックマット］ダイアログ ▶P353

その他の方法

- ［インフォメーション］パレットの［トラックマット］をダブルクリックします。
- ［インフォメーション］パレットの［トラックマット］を［設定］にドラッグ & ドロップします。
- ［インフォメーション］パレットの［トラックマット］を右クリックし、［設定］をクリックします。

7 設定を行い、[OK] をクリックする

8 マットクリップの下のトラックに、背景となるクリップを配置して合成する



ご注意

- トラックマットを適用しても、ソースクリップの下のトラックにマットクリップとなるクリップがない場合は、設定は無効です。

［トラックマット］ダイアログ

［マット］	**［ルミナンス］** マットクリップのルミナンス（16 ～ 235）をアルファ（0 ～ 100%）としてソースクリップのアルファに乗算します。 **［アルファ］** マットクリップのアルファをソースクリップのアルファに乗算します。
［反転］	マットクリップから生成したアルファを反転して乗算します。

タイトルにエフェクトを適用する

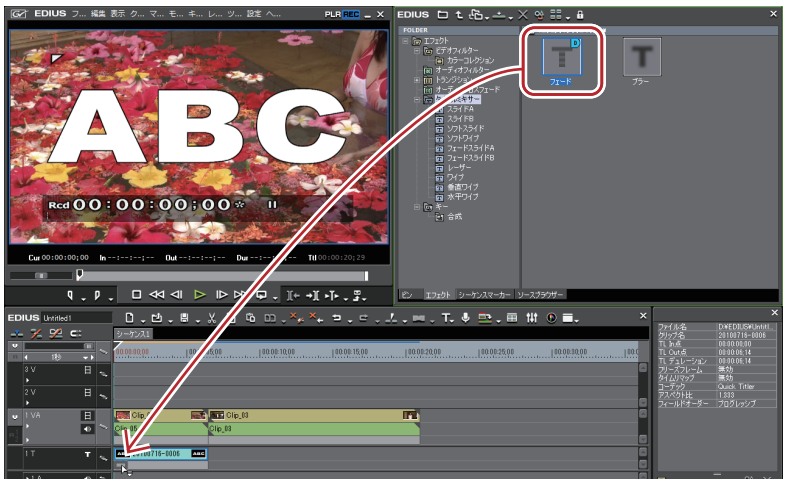
タイトルクリップにもエフェクトを適用できます。

タイトルミキサー

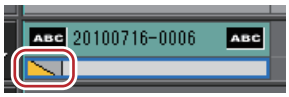
タイトルクリップの In、Out にエフェクトを適用できます。

1 ［エフェクト］パレットのフォルダービューで、［タイトルミキサー］のツリーをクリックする

2 タイトルミキサーをクリップのミキサー部にドラッグ & ドロップする



In 点側、Out 点側を別々に設定することができます。
タイムラインの表示が次のように変わります。



タイトルミキサーの内容については、エフェクトのプロパティの説明文や実際にエフェクトを適用することでご確認ください。

エフェクトのプロパティ ▶P320

その他の方法

- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを選び、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- タイムライン上のクリップのミキサーを選びます。［エフェクト］パレットでエフェクトを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックします。
- ［エフェクト］パレットでエフェクトを選んでタイムライン上のクリップのミキサーに右ドラッグし、［追加］または［置き換え］をクリックします。

- タイトルクリップ配置時に、自動でデフォルトのタイトルミキサーを追加するように［ユーザー設定］の［素材］→［デュレーション］で設定できます。
  ［デュレーション］ ▶P97

- タイムラインに配置したあと、長さを変更することができます。
  クリップのトリミング▶P262

エフェクトの操作

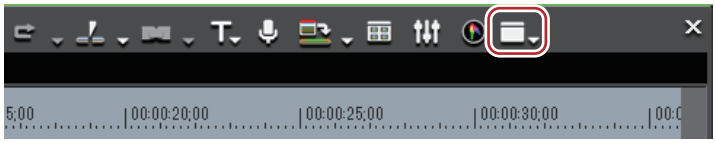
エフェクトの確認や調整をする

クリップに適用しているエフェクトを確認・調整・削除します。

[インフォメーション] パレットの表示 / 非表示

[インフォメーション] パレットには、選んでいるクリップやエフェクトの情報が表示されます。

1 タイムラインの [パレットの表示 / 非表示] をクリックする



2 [インフォメーション] をクリックする

[インフォメーション] パレットが表示されます。

[インフォメーション] パレット ▶P356

その他の方法

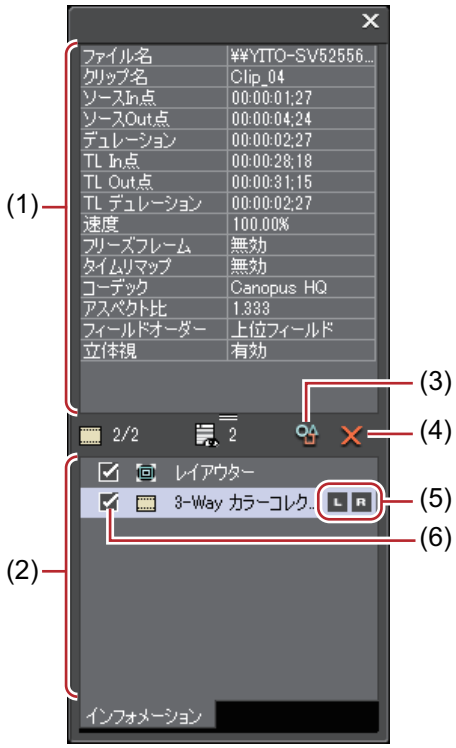
- メニューバーの [表示] をクリックし、[パレット] → [インフォメーション] をクリックします。
- メニューバーの [表示] をクリックし、[パレット] → [すべて表示] または [すべて隠す] をクリックすると、[インフォメーション]、[エフェクト]、[マーカー] パレットを同時に表示 / 非表示できます。
- パレットを表示 / 非表示：**[H]**

[エフェクト] パレットの表示 / 非表示 ▶P317
[クリップマーカー] リストの表示 ▶P274
[シーケンスマーカー] リストの表示 ▶P280

- [インフォメーション] パレットの表示 / 非表示を切り替えると、[インフォメーション] パレットと結合しているビンウィンドウやソースブラウザーウィンドウ、パレットのタブも一緒に表示 / 非表示が切り替わります。別々に表示 / 非表示を切り替えたい場合は、ウィンドウやパレットの結合を解除してください。

ビンウィンドウ / ソースブラウザーウィンドウとパレットを結合 ▶P118

[インフォメーション] パレット



(1)	**情報表示部**	ファイル名やデュレーションなどの情報が表示されます。表示される内容は、タイムライン上で選ばれている対象によって異なります。
(2)	**エフェクトリスト**	適用されているエフェクトを一覧で表示します。 ビデオ部を持つクリップの場合、[レイアウター] が表示されます。項目をダブルクリックすると [レイアウター] ダイアログが表示され、クロップや変形ができます。[レイアウター] の項目は常に表示されます。 ***ビデオレイアウト ▶P252*** 左上の数字は「有効エフェクト数 / 適用エフェクト数」を表しています。 ***エフェクトの有効 / 無効切り替え ▶P358***
(3)	**[設定]**	各エフェクトを調整する設定ダイアログまたは [レイアウター] ダイアログが表示されます。
(4)	**[削除]**	エフェクトを削除します。[レイアウター] の項目は削除できません。
(5)	**L/R スイッチ**	立体視編集モード時にのみ表示されます。エフェクトを L 側のみ、R 側のみまたは L 側と R 側両方に適用できます。 ***ビデオフィルターを L のみまたは R のみに適用 ▶P359***
(6)	**有効 / 無効**	レイアウターやエフェクトの設定を一時的に無効にすることができます。無効にする場合は、チェックをはずします。

エフェクトの確認 / 調整

適用されているエフェクトの確認や調整は [インフォメーション] パレットで行います。

1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする

エフェクトが設定される部分 ▶P358

[インフォメーション] パレットのエフェクトリストに適用されているエフェクトが表示されます。

2 [インフォメーション] パレットのエフェクトリストにあるエフェクト名をクリックし、[設定] をクリックする

各エフェクトを調整する設定ダイアログが表示されます。

その他の方法

- パレットのエフェクト名をダブルクリックします。

• エフェクト名をパレットの［設定］へドラッグ & ドロップします。
• パレットのエフェクト名を右クリックし、［設定］をクリックします。

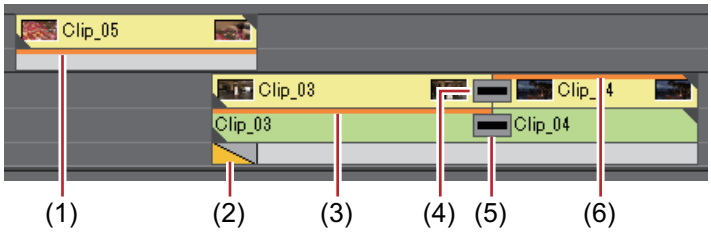
3 エフェクトの調整を行う

エフェクトの調整については各エフェクト適用手順を参照してください。

• 調整したパラメータは、名前を付けて［エフェクト］パレットに保存できます。
［エフェクト］パレットにエフェクトを登録 ▶P363

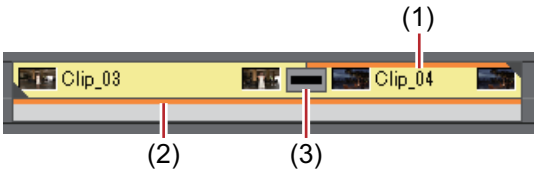
エフェクトが設定される部分

VA トラック



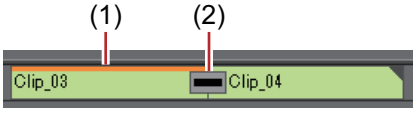
(1) キー
(2) トラックトランジション
(3) オーディオフィルター
(4) クリップトランジション
(5) オーディオクロスフェード
(6) ビデオフィルター、レイアウター

V トラック



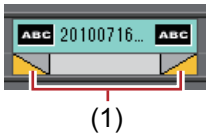
(1) ビデオフィルター、レイアウター
(2) キー
(3) クリップトランジション

A トラック



(1) オーディオフィルター
(2) オーディオクロスフェード

T トラック



(1) タイトルミキサー

エフェクトの有効 / 無効切り替え

レイアウターやエフェクトの効果を一時的に無効にすることができます。

1　タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする
エフェクトの確認 / 調整 ▶ P356

2 ［インフォメーション］パレットのエフェクトリストにあるチェックボックスのチェックをはずす



チェックを入れると有効、チェックをはずすと無効になります。

その他の方法

- パレットのエフェクト名を右クリックし、［有効 / 無効の切り替え］をクリックします。
- パレットのエフェクト名を選び、キーボードの［Ctrl］+ ［F］を押します。

ビデオフィルターを L のみまたは R のみに適用

立体視編集モード時、ビデオフィルターを L 側のみまたは R 側のみに適用できます。

1 タイムライン上でビデオフィルターを設定している部分をクリックする
エフェクトの確認 / 調整 ▶ P356

2 ［インフォメーション］パレットで L/R スイッチの L または R をクリックする
クリックするたびに、無効 / 有効を切り替えることができます。

その他の方法

- パレットのエフェクト名を右クリックし、［立体視］→［L のみ］、［R のみ］または［L-R］をクリックします。

- 標準モード時、L 側のみまたは R 側のみに適用されているビデオフィルターがある場合、［インフォメーション］パレットに「!」アイコンが表示されます。

エフェクトの削除

適用したエフェクトを削除します。

タイムラインで削除する

例：
フィルターを削除する場合

1 エフェクトを設定しているクリップを選ぶ

2 メニューバーの［編集］をクリックし、［部分削除］→［フィルター］→項目をクリックする

その他の方法

- クリップを右クリックし、［部分削除］→［フィルター］→項目をクリックします。
- エフェクトを設定しているクリップのミキサー部を右クリックし、［削除］をクリックします。
- クリップトランジション：**［Shift］+ ［Alt］+ ［T］**
- オーディオクロスフェード：**［Ctrl］+ ［Alt］+ ［T］**
- キー：**［Ctrl］+ ［Alt］+ ［G］**
- トランスペアレンシー：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［Alt］+ ［G］**
- ビデオフィルター：**［Shift］+ ［Alt］+ ［F］**
- オーディオフィルター：**［Ctrl］+ ［Alt］+ ［F］**
- トランジションをすべて削除：**［Alt］+ ［T］**
- フィルターをすべて削除：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［Alt］+ ［F］**

[インフォメーション] パレットで削除する

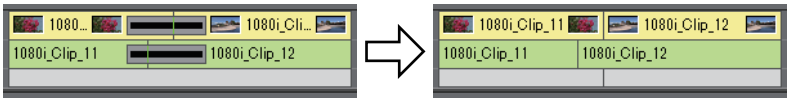
1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする
***エフェクトの確認 / 調整* ▶P356**

2 [インフォメーション] パレットのエフェクトリストにあるエフェクト名をクリックし、[削除] をクリックする
***[インフォメーション] パレット* ▶P356**

その他の方法

- エフェクト名をドラッグし、パレットの外へ出します。
- エフェクト名をパレットの [削除] へドラッグ & ドロップします。
- エフェクト名を右クリックし、[削除] をクリックします。
- 削除するエフェクトを選び、キーボードの [Delete] を押します。

- トランジションやオーディオクロスフェードを設定すると、緑のライン（カットポイント）が表示されます。これは、トランジション設定前の境界を示しています。トランジションやオーディオクロスフェードを削除すると、前クリップの Out 点と後クリップの In 点がカットポイントまで戻ります。



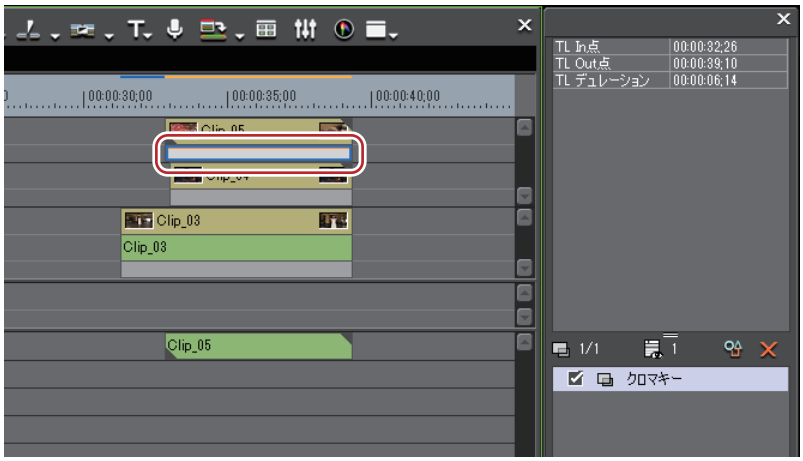
調整したエフェクトを他のクリップに適用する

特定のクリップに適用しているエフェクトをコピーしたり、設定済みの他のクリップのエフェクトと置き換えたりできます。

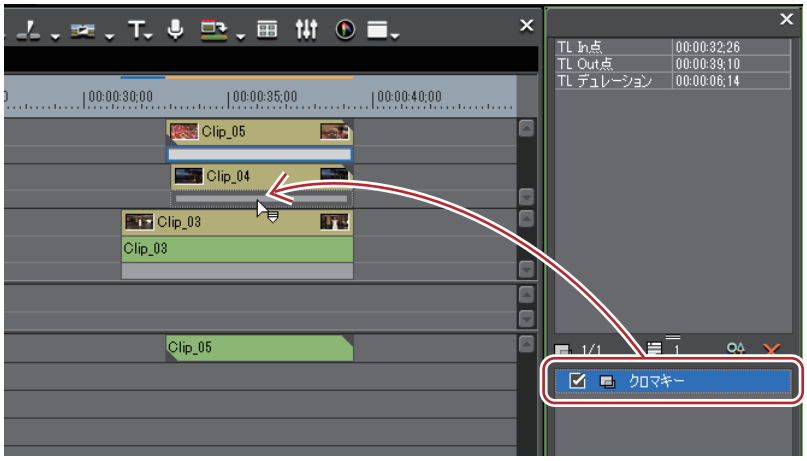
エフェクトのコピー

クリップに適用して調整したエフェクトをコピーし、元の設定を残したまま他のクリップに適用できます。

1 タイムライン上でエフェクトを設定している部分をクリックする
***エフェクトの確認 / 調整* ▶P356**



2 ［インフォメーション］パレットのエフェクトリストからコピー先にエフェクトをドラッグ & ドロップする



トランジションをコピーする

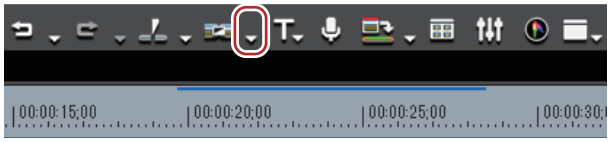
1 タイムライン上で設定されているトランジションをクリックし、タイムラインの［コピー］をクリックする



2 トランジションを貼り付けるクリップをクリックする

タイムラインカーソルの位置にトランジションを貼り付ける場合は、クリップが配置されているトラックをクリックし、タイムラインカーソルを貼り付け位置に移動させます。

3 ［既定のトランジションの適用］のリストボタンをクリックする



4 貼り付け方法をクリックする

その他の方法

- タイムラインでクリップに適用されているエフェクトを他のクリップに直接ドラッグ & ドロップします。

エフェクトの置き換え

クリップに適用して調整したフィルターやミキサーをコピーし、他のクリップのフィルター、ミキサーと置き換えることができます。

1 フィルター、ミキサーが適用されているクリップを選び、タイムラインの［コピー］をクリックする



2 貼り付けたいクリップをクリックする

3 タイムラインの［クリップの置き換え（すべて）］のリストボタンをクリックする



4 ［フィルター］または［ミキサー］をクリックする

その他の方法

- 貼り付けるクリップを選んで、メニューバーの［編集］をクリックし、［置き換え］→［フィルター］または［ミキサー］をクリックします。
- フィルター、ミキサーが適用されているクリップを、貼り付けるクリップに右ドラッグし、［部分置き換え］→［フィルター］または［ミキサー］をクリックします。
- コピーしたいエフェクトが設定されたミキサーを、置き換えたいミキサーにドラッグ & ドロップします。

ユーザープリセットエフェクト

自分で作成したエフェクトを登録する

カスタマイズしたエフェクトを［エフェクト］パレットに登録することができます。

［エフェクト］パレットにエフェクトを登録

既存のエフェクトを調整してオリジナルエフェクト（ユーザープリセットエフェクト）を作成し、［エフェクト］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１つのエフェクトとして登録することもできます。

1　登録するエフェクトを適用している部分をクリックする

2　［エフェクト］パレットで、エフェクトを登録するフォルダーをクリックする

新しいフォルダーを作成して選ぶこともできます。

［エフェクト］パレットにフォルダー作成 ▶P364

3　［インフォメーション］パレットで登録するエフェクト名を右クリックし、［1 つのユーザープリセットとして作成］をクリックする

［エフェクト］パレットのフォルダーに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。

ユーザープリセットエフェクト ▶P320

4　名前を入力する

その他の方法

- ［インフォメーション］パレットのエフェクトリストから、エフェクト名を［エフェクト］パレットのフォルダーへドラッグ & ドロップします。

- 複数のエフェクトを一度に登録できます。複数のエフェクトを選び、右クリックします。選んだ複数のエフェクトを１つのエフェク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、別々のエフェク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。

［エフェクト］パレットからエフェクトを削除

ユーザープリセットエフェクトを削除します。

1　［エフェクト］パレットで削除するユーザープリセットエフェクトを選択し、［削除］をクリックする

フォルダーごと削除する場合は、フォルダーを選択し、［削除］をクリックします。



その他の方法

- ［エフェクト］パレットで削除するユーザープリセットエフェクトを右クリックし、［削除］をクリックします。
- 削除するユーザープリセットエフェクトを選び、キーボードの［Delete］を押します。

ご注意

- プラグインベースエフェクトとシステムプリセットエフェクトは削除できません。
- 選んだフォルダー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、ユーザープリセットエフェクトのみが削除されます。
- 選んだフォルダーに、フォルダーショートカットとして登録されているフォルダー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] をクリックするとフォルダーが削除されます。

［エフェクト］パレットの内容をカスタマイズする

エフェクトやフォルダーの名前を変更したり、構成を変更することができます。

[エフェクト] パレットにフォルダー作成

[エフェクト] パレットに新しいフォルダーを作成します。

1 [エフェクト] パレットでフォルダーを右クリックし、[新規フォルダーの作成] をクリックする

選んだフォルダーの中に新しいフォルダーが作成されます。

2 名前を入力する

エフェクトの名前変更

エフェクトやフォルダーの名前を変更します。

1 エフェクトまたはフォルダーを右クリックし、[名前の変更] をクリックする

その他の方法

- エフェクト、またはフォルダーの名前部分をクリックします。
- エフェクトを右クリックし、[プロパティ] をクリックします。[プロパティ] ダイアログで名前を変更し、[OK] をクリックします。

2 名前を入力する

- プラグインベースエフェクトとシステムプリセットエフェクトは名前変更できません。

[エフェクト] パレットのフォルダー構成

エフェクトやフォルダーの並び順、フォルダー構成を変更します。また、誤って移動させないようにロックをかけることもできます。

フォルダー構成を固定する

1 [エフェクト] パレットの [エフェクトツリーの固定] をクリックする



[エフェクトツリーの固定] をクリックするたびに、ロックのオン / オフが切り替わります。

ご注意

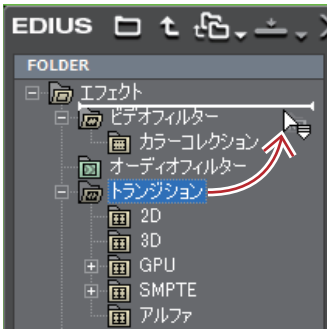
- [初期状態に戻す] を行った場合は、[エフェクトツリーの固定] を有効にしていても、初期状態に戻ります。

[エフェクト] パレットの初期化 ▶P365

フォルダー構成を変更する

- 操作の前に、[エフェクトツリーの固定] をクリックしてロックをオフに設定してください。

1 エフェクトまたはフォルダーを移動先へドラッグ & ドロップする



フォルダーショートカット

フォルダーショートカットによく使用するフォルダーを割り当てると、すぐにフォルダーを開くことができるようになります。

フォルダービューで設定

それぞれのショートカットに割り当てられるフォルダーは次のとおりです。ショートカットが割り当てられていない場合は、アイコンがグレーで表示されます。

: [ビデオフィルター]

: [オーディオフィルター]

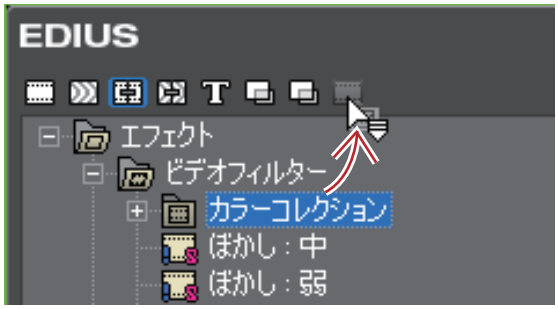
: [トランジション]

: [オーディオクロスフェード]

: [タイトルミキサー]

: [キー]

1 ショートカットに設定するフォルダーをアイコンにドラッグ & ドロップする



エフェクトビューで設定

1 ショートカットに設定するフォルダーを選ぶ

2 [エフェクト] パレットの [フォルダーへのリンク] をクリックする



3 [追加] をクリックする

選んだフォルダーがリストに追加されます。

• フォルダーショートカットには 8 件まで割り当てできます。

フォルダーショートカットの削除

1 [エフェクト] パレットの [フォルダーへのリンク] をクリックする



2 [整理] をクリックする

[整理] ダイアログが表示されます。

3 削除するショートカットを選び、[削除] をクリックする

[閉じる] をクリックすると、終了します。

[エフェクト] パレットの初期化

[エフェクト] パレットを初期状態に戻します。

1 **［エフェクト］パレットを右クリックし、［初期状態に戻す］をクリックする**

2 **[OK] をクリックする**

ご注意

- ［初期状態に戻す］を行った場合は、［エフェクトツリーの固定］を有効にしていても、初期状態に戻ります。

インポート / エクスポート

作成したエフェクトの書き出し / 読み込み

作成したエフェクトを書き出して他の EDIUS で読み込んだり、他の EDIUS で作成したエフェクトを読み込んで使用することができます。

エフェクトの書き出し【エクスポート】

ユーザープリセットエフェクトを書き出して保存できます。保存されたファイルの拡張子は「*.tpd」となります。

1 ［エフェクト］パレットで、書き出すエフェクトまたはフォルダーを右クリックし、［エクスポート］をクリックする

［名前を付けて保存］ダイアログが表示されます。

2 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

エフェクトの読み込み【インポート】

拡張子「*.tpd」のエフェクトファイルを、ユーザープリセットエフェクトとして読み込みます。

1 ［エフェクト］パレットで、ユーザープリセットエフェクトを読み込むフォルダーを右クリックし、［インポート］をクリックする

2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

選んだフォルダーに新規フォルダーが作成され、エフェクトが登録されます。

- オーディオ用のエフェクトは、VST プラグインを登録することでも読み込みができます。
VST プラグインの登録 ▶ P88

カラーデータの確認

テレビモニターで表示できるように調整する

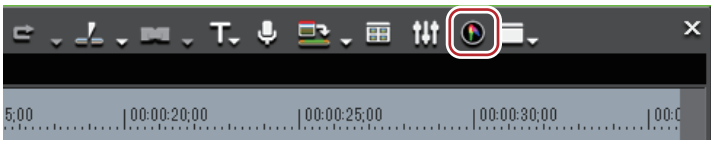
PC モニターで問題なく表示されている映像を、実際にテレビモニターで表示した場合、白飛びや黒つぶれなどの不具合が生じることがあります。
これはテレビの輝度範囲が、PC で表現できる輝度範囲より狭い場合に起こります。テレビモニターで作品を視聴するためには、あらかじめ適切な映像信号に調整しておく必要があります。

[ベクトルスコープ / ウェーブフォーム]

目視では分からない映像信号の範囲を調整するため、ベクトルスコープ / ウェーブフォームで測定します。ベクトルスコープは映像のカラーバランスを、ウェーブフォームは映像の明るさをそれぞれ画面全体の平均値で表示します。

***1*　タイムラインカーソルを動かし、カラーデータを確認する映像をレコーダーに表示させる**

***2*　タイムラインの［ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示 / 非表示］をクリックする**



［ベクトルスコープ / ウェーブフォーム］ダイアログが表示されます。
［ベクトルスコープ/ ウェーブフォーム］ダイアログ▶P368

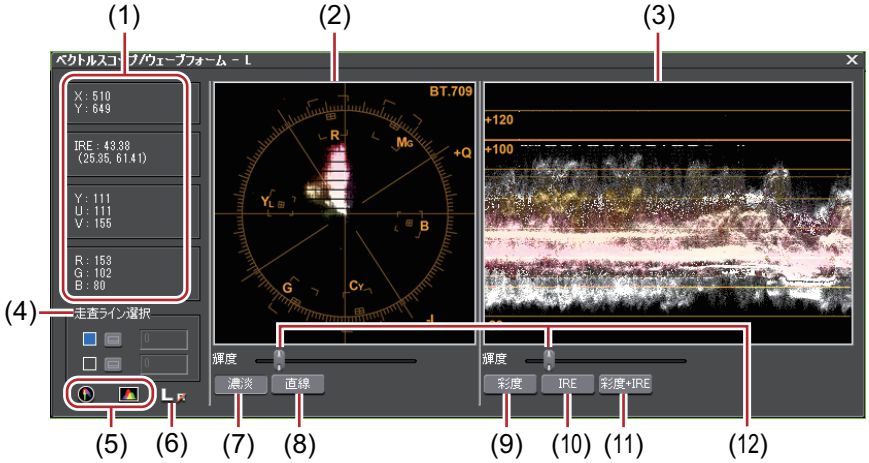
その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［ベクトルスコープ / ウェーブフォーム］をクリックします。

ご注意

- ベクトルスコープ / ウェーブフォームを表示していると CPU に負荷がかかりますので、必要なときだけ表示させるようにしてください。

[ベクトルスコープ / ウェーブフォーム] ダイアログ



(1)	**情報エリア**	スクリーン上の座標（X、Y）と、YUV、IRE、RGB の値が表示されます。
(2)	**ベクトルスコープ**	レコーダーに表示されている画像のカラー分布を表示します。円が色相環、中心からの距離が彩度を表します。ベクトルスコープ上をクリックすると拡大し、拡大した状態で右クリックすると縮小できます。

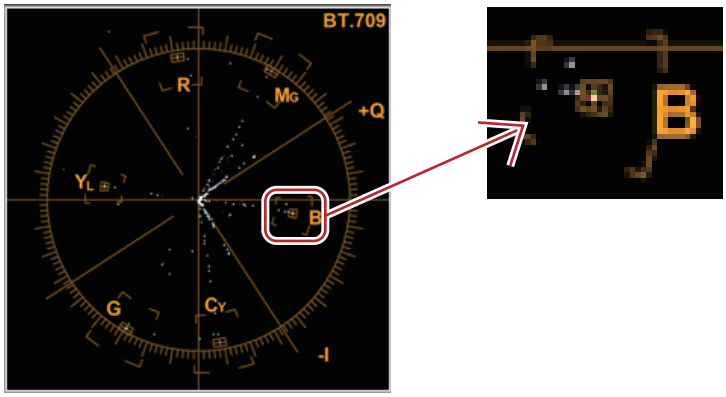
(3)	**ウェーブフォーム**	レコーダーに表示されている画像の彩度と輝度のレベルを表示します。 ウェーブフォーム上をクリックすると拡大し、拡大した状態で右クリックすると縮小できます。
(4)	**[走査ライン選択]**	任意のY軸（縦方向）位置の情報を表示します。チェックボックスにチェックを入れ、  をクリックしてから、レコーダー画面の任意の位置をクリックします。走査ラインを直接入力することもできます。 ボックスにその位置のY座標が表示され、ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が、その位置のカラーデータに固定されます。 チェックをはずしても、再度チェックを入れると直前に表示したベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示が再現されます。
(5)	**表示 / 非表示**	ベクトルスコープ / ウェーブフォームの表示 / 非表示を切り替えます。
(6)	**L/R スイッチ**	立体視編集モードで、プレビューウィンドウにL側とR側両方の映像を表示している場合に表示されます。L側のみまたはR側のみのベクトルスコープ / ウェーブフォームが表示されます。
(7)	**[濃淡]**	ベクトルスコープのカラー分布をドット表示にします。
(8)	**[直線]**	ベクトルスコープのカラー分布をドット間をつなげたラインで表示します。
(9)	**[彩度]**	色味成分のみをウェーブフォームの0 IRE中心に表示します。
(10)	**[IRE]**	輝度成分のみをウェーブフォームに表示します。
(11)	**[彩度 +IRE]**	色味成分（Chroma）と輝度成分（IRE）を合成したコンポジット信号をウェーブフォームで表示します。
(12)	**輝度スライダー**	モニターの輝度を調節します。

例：

正しいカラーバランスになっているかどうかをベクトルスコープで測定する

素材クリップに収録されたカラーバーを、[ベクトルスコープ / ウェーブフォーム] ダイアログで測定します。

カラー分布を表す光が、ベクトルスコープの田の中心から大きくずれている場合は、調整が必要です。

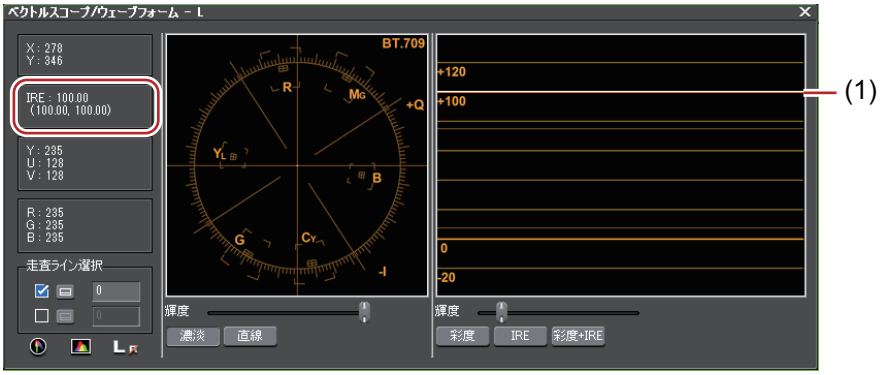


例：

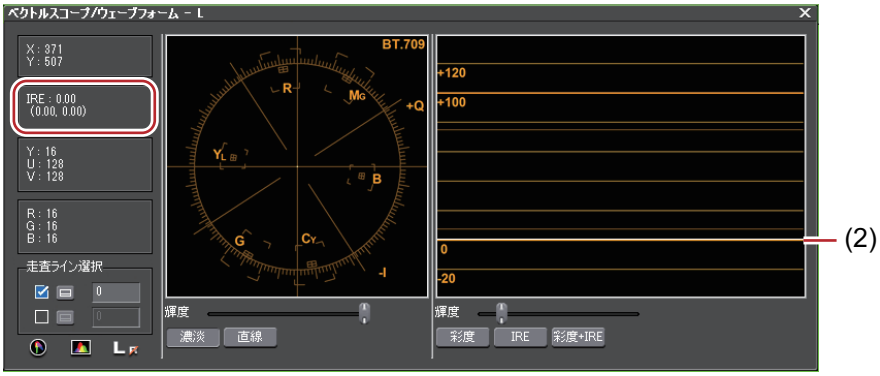
輝度が適切な範囲になっているかどうかをウェーブフォームで測定する

タイムラインにセーフカラーの範囲で作成した白色のカラーマットクリップを配置し、［ベクトルスコープ / ウェーブフォーム］ダイアログで測定すると、IRE100 が表示されます。（(1) の位置）

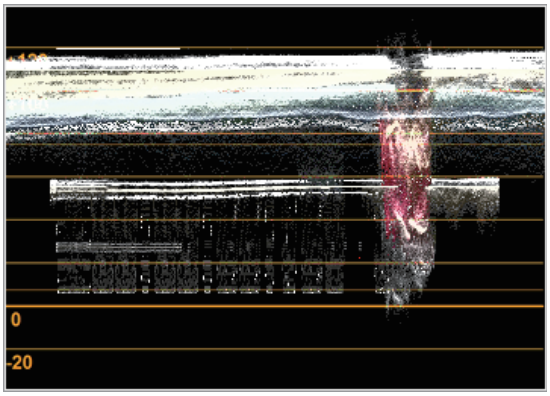
カラーマットクリップ ▶ P192



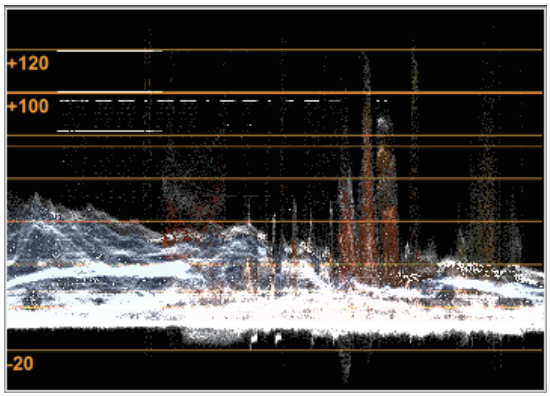
セーフカラーの範囲で作成した黒色のカラーマットクリップの場合は、IRE0 が表示されます。（(2) の位置）IRE がマイナスになっている場合は、調整が必要です。



輝度が高い場合は、次のように表示されます。



輝度が低い場合は、次のように表示されます。



この場合は、IRE を 0 ～ 100 の範囲に調整する必要があります。簡単に調整するには、クリップにビデオフィルターのカラーバランスを適用します。カラーバランスの設定ダイアログを開き、［セーフカラー］にチェックを入れるとクリップの IRE を 0 ～ 100 の範囲に自動調整します。

カラーバランスを調整する ▶ P328

- セーフカラーは luma（輝度）16-235、chroma（色度）16-240 の範囲でクリップしており、クロマを自動的にセーフエリア内に収めるものではありませんが、luma/chroma を IRE0-100 内で収めるように計算されております。

9 章
タイトルの作成

この章では、タイトル作成用ソフトウェア Quick Titler の使いかたと、EDIUS でのタイトルクリップの操作について説明しています。

Quick Titler

Quick Titler の起動と終了

タイトルの新規作成

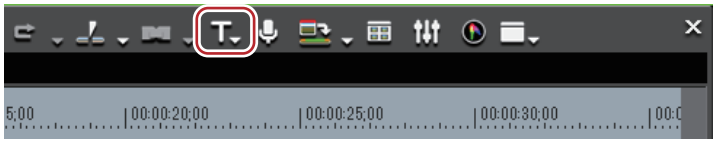
Quick Titler は、EDIUS でタイトルクリップを作成するときに自動的に起動されます。タイムラインから起動した場合、作成したタイトルはそのままタイムラインに配置され、ビンから起動した場合はビンに登録されます。

- 既定のタイトラーは、［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［その他］で変更できます。
  ［その他］▶P93
- Quick Titler.exe をダブルクリックして、Quick Titler を単独で起動することもできます。ただし、EDIUS のライセンスがない PC では起動できません。
- Quick Titler のバージョン情報を確認するには、［バージョン情報］をクリックするか、Quick Titler メニューバーの［ヘルプ］→［Quick Titler のバージョン情報］をクリックします。

タイムラインにタイトルクリップを作成する場合

1　タイトルクリップ作成位置にタイムラインカーソルを移動させる

2　タイムラインの［タイトルの作成］をクリックする



3　タイトルを新規作成するトラックを選ぶ

Quick Titler が起動します。

作成したタイトルクリップは、タイムラインに配置され、同時にビンにも登録されます。

タイムラインに In 点、Out 点を設定していない場合、タイトルを作成して保存すると、タイトルクリップは選んだトラック上のタイムラインカーソルの位置に配置されます。デフォルトのデュレーションは EDIUS の［ユーザー設定］の［素材］→［デュレーション］で設定できます。

［デュレーション］▶P97

タイムラインに In 点、Out 点を設定している場合、タイトルを作成して保存すると、タイトルクリップは選んだトラック上の In-Out 点間に配置されます。In 点、Out 点を設定していても、デフォルトのデュレーションで配置するように設定することもできます。

［デュレーション］▶P97

その他の方法

- タイトルクリップを配置するトラックを右クリックし、［クリップの作成］→［クイックタイトラー］をクリックします。
- Quick Titler の起動：**［T］**

ご注意

- ビデオソースチャンネルが解除されている場合、［タイトルの新規作成（ビデオ振り分けトラックへ追加）］は選べません。

ソースチャンネルの接続 | 解除 ▶P225

タイトルクリップをタイムラインに配置せずにビンに登録する場合

1　ビンの［タイトルの作成］をクリックする



Quick Titler が起動します。

その他の方法

- EDIUS メニューバーの［クリップ］をクリックし、［クリップの作成］→［クイックタイトラー］をクリックします。
- ビンウィンドウのクリップビューの空白部を右クリックし、［タイトルの作成］をクリックします。
- ビンウィンドウのクリップビューの空白部を右クリックし、［クリップの新規作成］→［クイックタイトラー］をクリックします。

Quick Titler の終了

Quick Titler の終了方法を説明しています。

- 編集中のタイトルクリップを保存すると、Quick Titler は終了します。

***1*　Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックし、［アプリケーションの終了］をクリックする**

その他の方法

- Quick Titler ウィンドウの［×］をクリックします。

***2*　［はい］をクリックする**

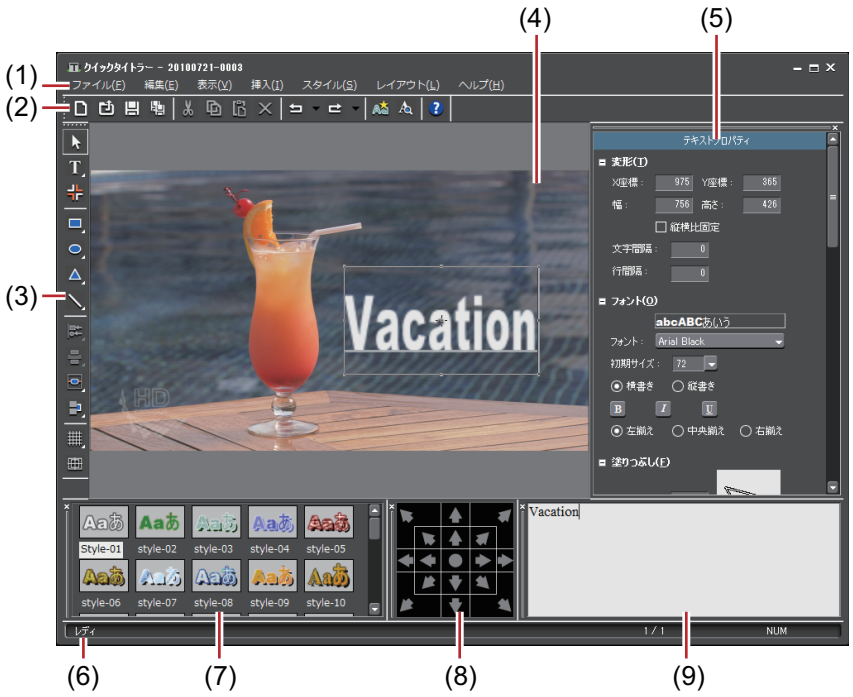
タイトルクリップを保存しない場合は、［いいえ］をクリックします。中止する場合は、［キャンセル］をクリックします。

Quick Titler の画面構成について

画面について

Quick Titler の画面について説明しています。
Quick Titler の画面では主にオブジェクトを操作・作成する画面、色や効果を設定するプロパティ、あらかじめ用意されたスタイルを表示しているスタイル一覧で構成されています。

Quick Titler 画面



(1)	**Quick Titler メニューバー**	Quick Titler 全般に関する操作を行います。

(2)	**ファイルツールバー**	ファイルの新規作成・保存、コピー・削除、スタイル登録、プレビューなどの操作ボタンです。
(3)	**オブジェクトツールバー**	選択、テキスト入力、オブジェクトの作成や整列などの操作ボタンです。
(4)	**オブジェクト作成画面**	タイトルの編集を行います。
(5)	**タイトルオブジェクトプロパティバー**	選んだテキスト・オブジェクトのプロパティを設定します。[背景プロパティ]、[テキストプロパティ]、[イメージプロパティ]、[図形プロパティ]がそれぞれ表示されます。
(6)	**ステータスバー**	操作ボタンやメニューの簡易説明やキーボードの状態、テキスト・オブジェクト位置などを表示します。
(7)	**タイトルオブジェクトスタイルバー**	現在選んでいるテキスト・オブジェクトに適用できるスタイルが一覧で表示されます。
(8)	**レイアウトバー**	テキストオブジェクトを、中心・タイトルセーフエリア・オーバースキャンエリアに合わせて整列させます。初めて起動したときは表示されていません。 ***バーの表示 / 非表示 ▶P377***
(9)	**テキスト入力バー**	テキストを入力します。初めて起動したときは表示されていません。テキストはオブジェクト作成画面に直接入力することもできます。 ***バーの表示 / 非表示 ▶P377***

- [プレビューモード Ctrl+Shift+F3] をクリックするか、キーボードの [Ctrl] + [Shift] + [F3] を押すと、プレビューの高解像度、低解像度を切り替えることができます。



- キーボードの [F5] を押すと、オブジェクト作成画面、タイトルオブジェクトプロパティバー、タイトルオブジェクトスタイルバーのフォーカスを切り替えることができます。
- Quick Titler を単独で起動した場合は、[背景プロパティ] の [ビデオ設定] が有効になります。作成するタイトルのビデオフォーマット、フレームサイズ、アスペクト比を設定します。

バーの表示 / 非表示

タイトルオブジェクトプロパティバーや、タイトルオブジェクトスタイルバーなどの表示 / 非表示を切り替えます。

***1*　Quick Titler メニューバーの［表示］をクリックし、表示 / 非表示するバーをクリックする**

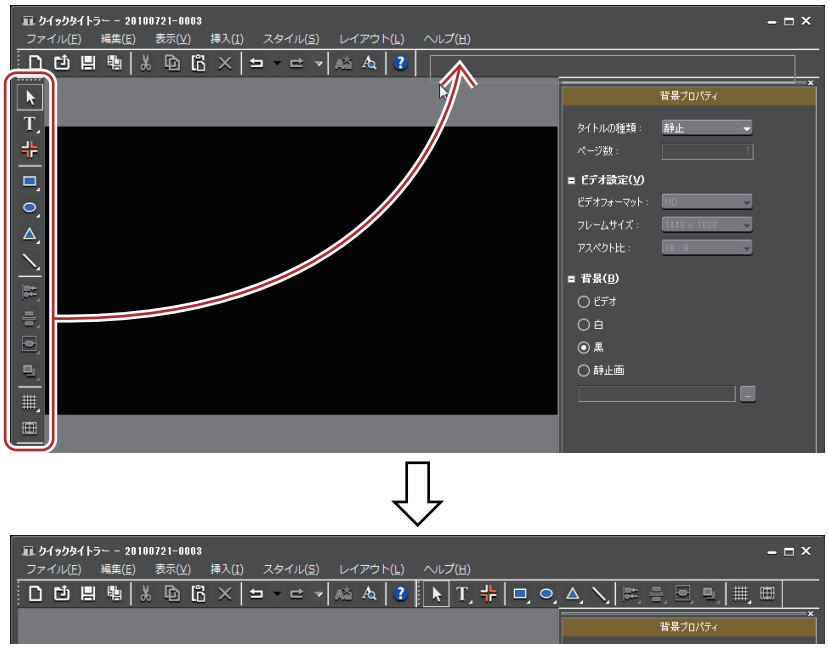
チェックを入れると表示され、はずすと非表示になります。

バーの移動

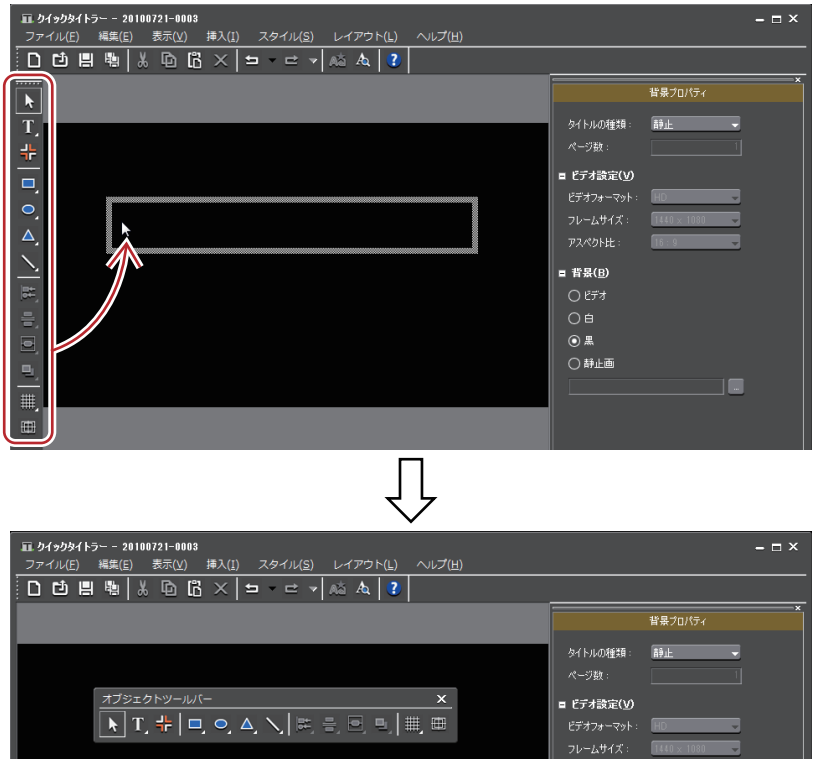
タイトルオブジェクトプロパティバーや、タイトルオブジェクトスタイルバーなどをお好みに配置できます。

***1*　移動するバーをドラッグし、移動先でドロップする**

ドラッグ中に表示される白い枠の位置に移動されます。



太い白枠が表示される位置にドロップすると、バーを新しいウィンドウとしてフロートさせることができます。



タイトルクリップを新規作成 / 保存する

タイトルクリップの新規作成

EDIUS のタイムラインから Quick Titler を起動すると、新規タイトルクリップが自動的に作成されます。ここでは、Quick Titler 編集中および起動後に新規タイトルクリップを作成する方法を記載します。

1 ファイルツールバーの［新規ファイル］をクリックする



その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックし、［新規作成］をクリックします。
- タイトルクリップの新規作成：**［Ctrl］+ ［N］**

タイトルクリップの読み込み

既存のタイトルクリップを開いて修正します。

1 ファイルツールバーの［開く］をクリックする



2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックし、［開く］をクリックします。
- タイトルクリップの読み込み：**［Ctrl］+ ［O］**

- Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックすると、最近編集したタイトルクリップが 4 つまで表示されます。ファイル名をクリックするとファイルを開きます。
- EDIUS のタイムラインまたはビンのタイトルクリップをダブルクリックすると、タイトラーが起動してファイルが開きます。

静止画の書き出し

作成したタイトルを背景を含めて静止画として書き出すことができます。

1 Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］をクリックする

［名前を付けて保存］ダイアログが表示されます。

2 保存する場所、ファイル名、ファイル形式を設定し、［保存］をクリックする

上書き保存

編集中のタイトルクリップを上書き保存します。

ご注意

- 同じタイトルクリップをタイムライン上で複数使用している場合には、そのうち 1 つのタイトルクリップを編集するとすべてのタイトルクリップの内容が更新されます。複数使用しているタイトルクリップのうち任意の 1 つだけを編集したい場合は、別名保存します。

1 ファイルツールバーの［保存］をクリックする



タイトルクリップを保存して、Quick Titler を終了します。

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックし、［上書き保存］をクリックします。
- 上書き保存：**［Ctrl］+ ［S］**

- ［保存］をクリックすると、ファイルはプロジェクトファイルを保存しているフォルダー内の「title」フォルダーに保存されます。ファイル名は、「保存した年月日 —4 桁の連番 .etl」となります。
- Quick Titler を単独で起動してタイトルを編集し、［保存］をクリックすると、別名保存になります。

別名保存

編集中のタイトルクリップに名前を付けて保存します。

***1*　Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックし、［名前を付けて保存］をクリックする**

［名前を付けて保存］ダイアログが表示されます。

***2*　ファイル名を入力し、［保存］をクリックする**

タイトルクリップを保存して、Quick Titler を終了します。

- タイムライン上のタイトルクリップをダブルクリックして Quick Titler を起動し、別名保存すると、ダブルクリックして開いたタイトルクリップのみが更新され、ビンに新たなタイトルクリップが登録されます。

自動で別名保存

編集中のタイトルクリップを、自動で名前を付けて保存します。

ご注意

- Quick Titler を単独で起動しているときは、自動で名前を付けて保存はできません。

***1*　ファイルツールバーの［自動で名前をつけて保存］をクリックする**



タイトルクリップが「保存した年月日 —4 桁の連番 .etl」のファイル名で保存されます。

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［ファイル］をクリックし、［自動で名前をつけて保存］をクリックします。
- 自動で別名保存：**［Ctrl］+ ［Shift］+ ［S］**

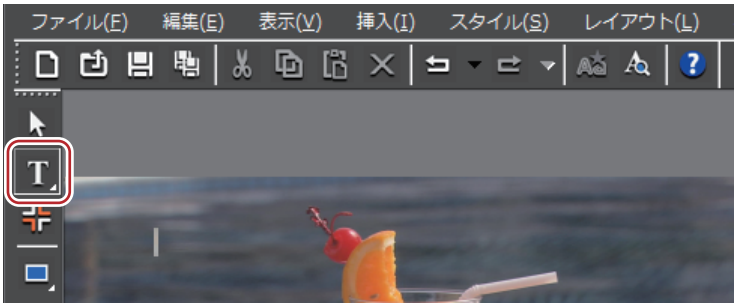
- タイムライン上のタイトルクリップをダブルクリックして Quick Titler を起動し、別名保存すると、ダブルクリックして開いたタイトルクリップのみが更新され、ビンに新たなタイトルクリップが登録されます。

テキスト・オブジェクトを作成する

テキストの入力

テキストの入力方法について説明します。

***1*　オブジェクトツールバーの［横書きテキスト］をクリックする**



［横書きテキスト］をクリックしたままにすると、［縦書きテキスト］を選ぶことができます。

***2*　オブジェクト作成画面上をクリックする**

オブジェクト作成画面にテキストカーソルが表示されます。

***3*　キーボードで文字を入力する**

テキスト入力バーを表示させてテキスト編集を行うこともできます。

バーの表示 / 非表示 ▶ ***P377***

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［挿入］をクリックし、［テキスト］→［横書き］または［縦書き］をクリックします。
- 何も選んでいない状態で右クリックし、［挿入］→［テキスト］→［横書き］または［縦書き］をクリックします。
- テキストボックスを右クリックし、［テキスト編集］をクリックします。

- テキストファイルを取り込んで入力することができます。
  外部ファイルの取り込み ▶P384

書式の設定

フォントや文字サイズの変更などができます。
フォントの変更や文字の修飾などの設定は、テキストプロパティバーの［フォント］で行います。文字単位または行単位で書式を設定することができます。

1 書式を設定する文字列またはテキストボックスを選ぶ

- 文字間隔、フォント、初期サイズ、太字、イタリック体、下線について、文字単位で設定を変更できます。文字単位で設定する場合は、設定する文字列をドラッグして選びます。文字列を選んでいない場合は、選んでいるテキストボックス全体を設定できます。また、行間隔について行単位で設定を変更できます。行単位で設定する場合は、任意の行にカーソルを入れます。テキスト全体の行間隔を設定する場合はテキストボックスを選びます。

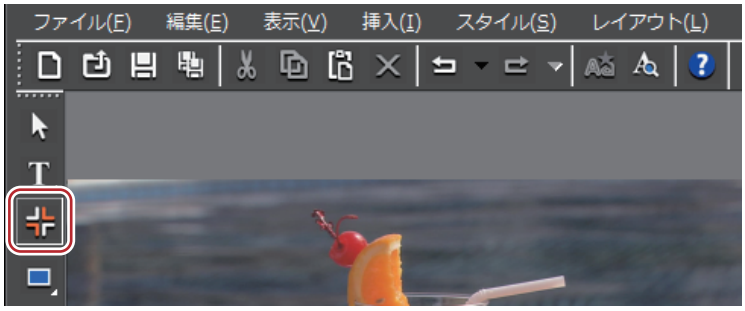
2 テキストプロパティで書式を設定する

［X 座標］、［Y 座標］	テキストボックスの位置を設定します。
［幅］/［高さ］	テキストボックスの大きさを設定します。テキストボックスに合わせて文字も拡大 / 縮小されます。縦横比を固定する場合は、［縦横比固定］にチェックを入れます。
［文字間隔］	数値を入力します。–300 ～ 300% までの範囲で設定できます。
［行間隔］	数値を入力します。「0」のときの行間隔を 100% として、–300 ～ 300% までの範囲で設定できます。
［フォント］	フォントを選びます。
［初期サイズ］	文字のサイズを選びます。
［横書き］、［縦書き］	横書き、縦書きを選びます。
［太字］/［イタリック体］/［下線］	クリックすると、文字列に太字、斜体字、アンダーラインの効果をつけます。
［左揃え］/［中央揃え］/［右揃え］	文字揃えの位置を設定します。縦書きの場合は、［上揃え］［中央揃え］［下揃え］から選びます。

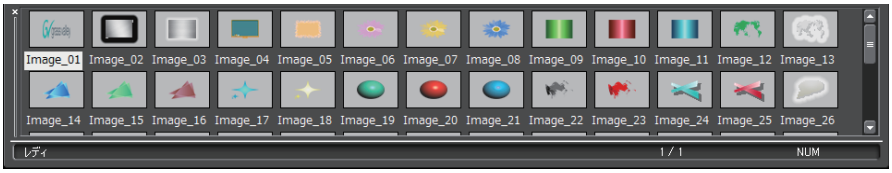
イメージの作成

タイトルオブジェクトスタイルバーに用意されたイメージから、お好みのものを選んで配置できます。

1 オブジェクトツールバーの［イメージ］をクリックする



タイトルオブジェクトスタイルバーにスタイルチップが表示されます。



2 作成したいスタイルチップをクリックする

3 オブジェクト作成画面をクリックまたはドラッグする

選んだスタイルのイメージが配置されます。
ドラッグするとドラッグした大きさのイメージが配置されます。

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［挿入］をクリックし、［イメージ］をクリックします。
- 何も選んでいない状態で右クリックし、［挿入］→［イメージ］をクリックします。

- 任意の静止画を配置する場合は、手順 ***3*** の後、イメージプロパティバーの［ファイル］ツリーの［...］をクリックし、ファイルを選びます。

図形の作成

任意の図形を作成できます。

1 オブジェクトツールバーの［四角形］、［楕円］または［二等辺三角形］をクリックする

各図形のボタンをクリックしたままにすると、角の丸い四角形や円、直角三角形を選ぶことできます。



2 オブジェクト作成画面をクリックまたはドラッグする

図形が配置されます。
ドラッグするとドラッグした大きさの図形が配置されます。

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［挿入］をクリックし、作成する図形の種類をクリックします。
- 何も選んでいない状態で右クリックし、［挿入］→図形の種類をクリックします。

3　スタイルを設定する

図形プロパティバーで、色や枠線などの設定をします。

テキスト・オブジェクトに効果を設定する ▶P391

タイトルオブジェクトスタイルバーで適用したいスタイルチップをダブルクリックします。

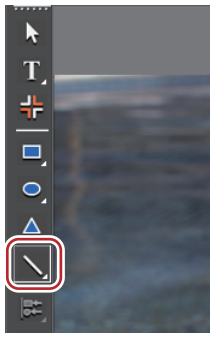


線の作成

直線や折れ線を作成できます。

1　オブジェクトツールバーの［線］をクリックする

［線］をクリックしたままにすると［連続直線］を選ぶことができます。



2　オブジェクト作成画面をクリックまたはドラッグする

線が配置されます。

ドラッグするとドラッグした長さの線が配置されます。

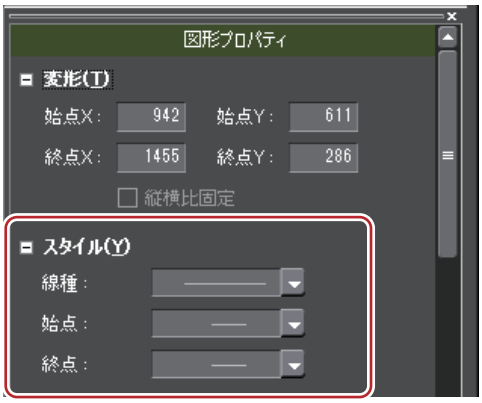
［連続直線］を選んだ場合は、始点をクリック → 折れ位置でクリック → 終点でダブルクリックします。

その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［挿入］をクリックし、［線］→［線］または［連続直線］をクリックします。

3　スタイルを設定する

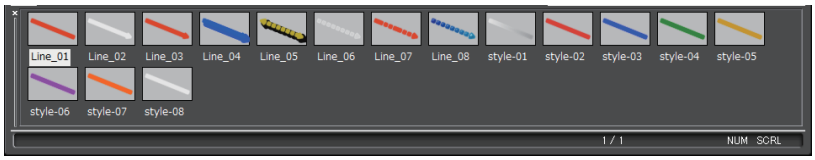
図形プロパティバーの［スタイル］ツリーをクリックし、線の種類と始点 / 終点の形をリストから選びます。



色や枠線などの設定もできます。

テキスト・オブジェクトに効果を設定する ***▶P391***

タイトルオブジェクトスタイルバーで適用したいスタイルチップをダブルクリックします。



外部ファイルの取り込み

テキストファイルと画像ファイルをオブジェクト作成画面にドロップすることで取り込むことができます。

- 取り込めるファイル形式は次のとおりです。
  - テキストファイル：TXT
  - イメージファイル：BMP、GIF、JPEG、PNG、TIFF、TARGA、PSD、EMF

1　デスクトップやフォルダーから、取り込むファイルをオブジェクト作成画面にドラッグ & ドロップする

イメージファイルの場合は、イメージプロパティバーの［変形］で［オリジナルサイズ］をクリックすると、ファイル本来の画像サイズになります。

その他の方法

- イメージの場合は、イメージを作成し、プロパティバーの［ファイル］ツリーの［...］をクリックしてイメージファイルを選びます。
- テキストの場合は、テキストボックスにカーソルを入れ、Quick Titler メニューバーの［挿入］をクリックし、［テキスト］→［ファイル］をクリックします。［ファイルを開く］ダイアログでテキストファイルを選びます。

テキスト・オブジェクトを操作する

コピー

テキスト・オブジェクトをコピーします。

1　テキスト・オブジェクトを選び、ファイルツールバーの［コピー］をクリックする



続けて貼り付けができます。

その他の方法

- テキスト・オブジェクトを右クリックし、［コピー］をクリックします。
- Quick Titler メニューバーの［編集］をクリックし、［コピー］をクリックします。

• コピー：[Ctrl] + [C]

切り取り

テキスト・オブジェクトを切り取りします。

1 テキスト・オブジェクトを選び、ファイルツールバーの［切り取り］をクリックする



続けて貼り付けができます。

その他の方法

• テキスト・オブジェクトを右クリックし、［切り取り］をクリックします。
• Quick Titler メニューバーの［編集］をクリックし、［切り取り］をクリックします。
• 切り取り：[Ctrl] + [X]

貼り付け

コピー、切り取りしたテキスト・オブジェクトを貼り付けます。

1 テキスト・オブジェクトをコピーまたは切り取りする
コピー▶P384
切り取り▶P385

2 ファイルツールバーの［貼り付け］をクリックする



コピー・切り取りした元のテキスト・オブジェクトと同じ位置に貼り付けされます。

その他の方法

• オブジェクト作成画面で右クリックし、［貼り付け］をクリックします。
• Quick Titler メニューバーの［編集］をクリックし、［貼り付け］をクリックします。
• 貼り付け：[Ctrl] + [V]

• コピー・切り取りしたテキスト・オブジェクトは、別のタイトルクリップに貼り付けできます。
• テキストをドラッグしてコピー・切り取りした場合、テキスト編集モードのカーソル位置に貼り付けできます。テキスト編集モード以外では貼り付けできません。
• テキストボックスを選んでコピー・切り取りしたテキストは、テキスト編集モードでは貼り付けできません。

削除

テキスト・オブジェクトを削除します。

1 テキスト・オブジェクトを選び、ファイルツールバーの［削除］をクリックする



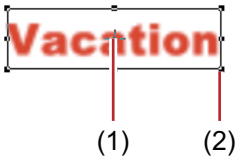
その他の方法

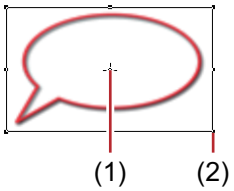
• テキスト・オブジェクトを右クリックし、［削除］をクリックします。
• Quick Titler メニューバーの［編集］をクリックし、［削除］をクリックします。
• 削除：[Delete]

テキスト・オブジェクトの拡大 / 縮小

テキスト・オブジェクトのサイズを変更できます。

テキスト・オブジェクトの大きさを変えるときは、オブジェクト枠の端をドラッグします。





(1) 中心点ハンドル

(2) 操作ハンドル

***1*　マウスカーソルを操作ハンドルに移動させる**

***2*　マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする**



数値入力して変更

大きさを指定するには、プロパティバーの［変形］ツリーから行います。

***1*　テキスト・オブジェクトを選び、［幅］、［高さ］に数値を入力する**

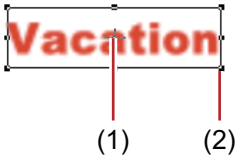
縦横比を固定する場合は、［縦横比固定］にチェックを入れます。

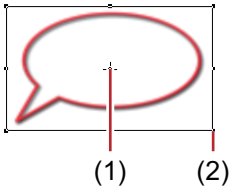
イメージの場合は、［オリジナルサイズ］をクリックすると元のサイズに戻ります。

テキスト・オブジェクトの回転

テキスト・オブジェクトを回転します。

テキスト・オブジェクトを回転させるときは、オブジェクト枠の角をドラッグします。





(1) 中心点ハンドル

(2) 操作ハンドル

***1*　キーボードの［Ctrl］を押しながら、マウスカーソルを操作ハンドルに移動させる**

マウスカーソルを中心点ハンドルに移動させると、マウスカーソルの形が変わり、ドラッグして回転軸の移動ができます。回転軸を中心に戻す場合は、背景をクリックして選択を解除すると元に戻ります。

2 マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする



• キーボードの［Shift］を押しながら回転を行うと、15 度刻みで回転します。［Alt］を押しながら回転を行うと対角中心になります。

操作の取り消し / 取り消しのやり直し

操作の取り消しや、取り消した操作のやり直しができます。それぞれの操作は 10 回分まで記録され、リストから選んで取り消し / やり直しができます。

1 ファイルツールバーの［元に戻す］または［やり直し］をクリックする



その他の方法

• 操作の取り消し：**[Ctrl] + [Z]**
• 取り消しのやり直し：**[Ctrl] + [Y]**

• ［元に戻す］/［やり直し］のリストボタンをクリックすると、実行した操作の履歴が 10 回分表示され、何回分の操作を元に戻す / やり直すかを選ぶことができます。

テキスト・オブジェクトの位置を調整する

• タイトルクリップのレイアウト設定は、EDIUS で行います。
レイアウトの設定 ▶ P399

テキスト・オブジェクトの移動

テキスト・オブジェクトを移動させます。

1 テキスト・オブジェクトをクリックし、マウスカーソルの形状が変わったらドラッグする



数値入力して変更

位置の指定は、プロパティバーの［変形］で行います。

1 テキスト・オブジェクトを選び、[X 座標]、[Y 座標] に数値を入力する

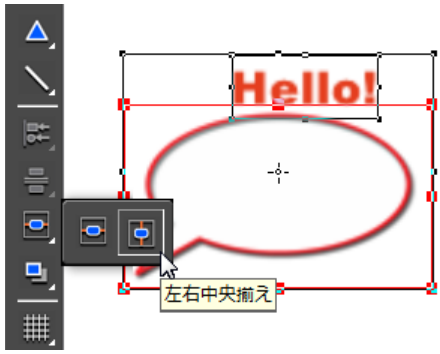
テキスト・オブジェクトの整列

テキスト・オブジェクトをそろえて配置します。

画面の上下 / 左右の中央にそろえる

1 整列させるテキスト・オブジェクトを選ぶ
選択ツールでキーボードの［Ctrl］を押しながらクリックすると、複数のテキスト・オブジェクトを選ぶことができます。

2　オブジェクトツールバーの［上下中央揃え］または［左右中央揃え］をクリックする



その他の方法

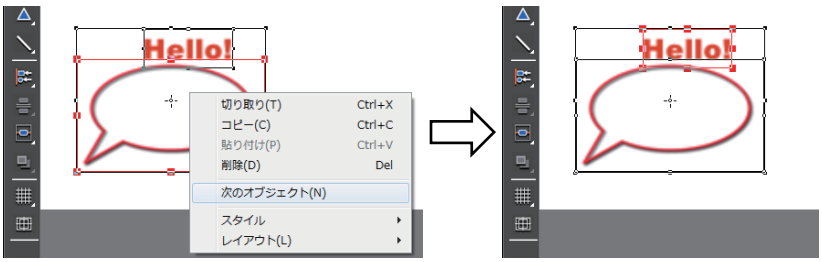
- Quick Titler メニューバーの［レイアウト］をクリックし、［画面内で中央に配置］→［上下］または［左右］をクリックします。
- テキスト・オブジェクトを右クリックし、［レイアウト］→［画面内で中央に配置］→［上下］または［左右］をクリックします。

任意のテキスト・オブジェクトを基準にそろえる

1　整列させるテキスト・オブジェクトを選ぶ

選択ツールでキーボードの［Ctrl］を押しながらクリックすると、複数のテキスト・オブジェクトを選ぶことができます。

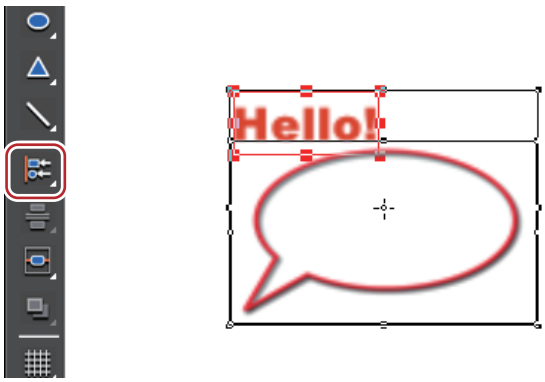
2　テキスト・オブジェクトを右クリックして［次のオブジェクト］をクリックし、整列の基準とするテキスト・オブジェクトを選ぶ



テキスト・オブジェクトの枠に、操作ハンドルが表示されているテキスト・オブジェクトが、選ばれている状態（アクティブオブジェクト）です。
［次のオブジェクト］をクリックするたびに、アクティブオブジェクトが切り替わります。

3　オブジェクトツールバーの［左揃え］をクリックする

［左揃え］をクリックしたままにすると、［右揃え］、［上揃え］、［下揃え］、［上下中央揃え］、［左右中央揃え］を選ぶことができます。



その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［レイアウト］をクリックし、［整列］→項目をクリックします。

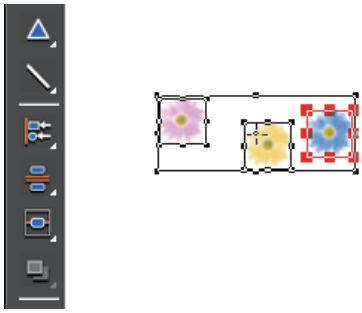
• テキスト・オブジェクトを右クリックし、［レイアウト］→［整列］→項目をクリックします。

• 左揃え、右揃え、上揃え、下揃え、上下中央揃え、左右中央揃えは、複数のテキスト・オブジェクトを選んでいる場合に有効です。

左右均等 / 上下均等にそろえる

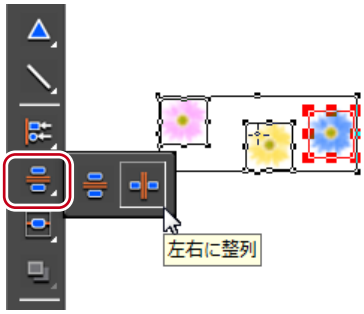
1　整列させるテキスト・オブジェクトを選ぶ

選択ツールでキーボードの［Ctrl］を押しながらクリックすると、複数のテキスト・オブジェクトを選ぶことができます。



2　オブジェクトツールバーの［上下に整列］をクリックする

［上下に整列］をクリックしたままにすると、［左右に整列］を選ぶことができます。



その他の方法

• Quick Titler メニューバーの［レイアウト］をクリックし、［均等スペース］→項目をクリックします。
• テキスト・オブジェクトを右クリックし、［レイアウト］→［均等スペース］→項目をクリックします。

• 上下に整列、左右に整列は、3 つ以上のテキスト・オブジェクトを選んでいる場合に有効です。

レイアウトの設定

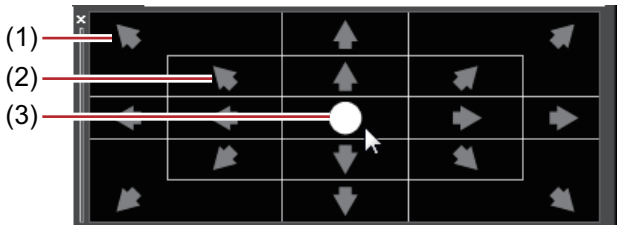
テキスト・オブジェクトを中央・タイトルセーフエリア・オーバースキャンエリアに合わせて整列させることができます。

1　レイアウトバーを表示する

バーの表示 / 非表示 ▶ P377

2　テキスト・オブジェクトを選び、レイアウトバーでレイアウトする位置をクリックする

選択ツールでキーボードの［Ctrl］を押しながらクリックすると、複数のテキスト・オブジェクトを選ぶことができます。



(1) オーバースキャン
(2) タイトルセーフエリア
(3) 中央

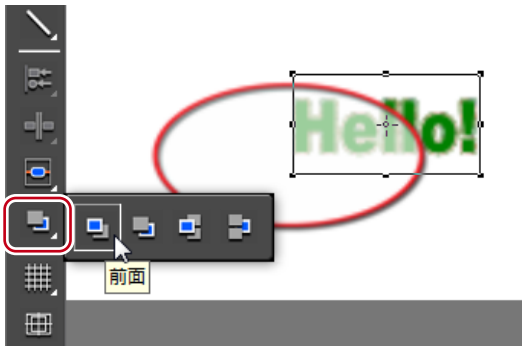
テキスト・オブジェクトの順序入れ替え

テキスト・オブジェクトの順序を入れ替えます。

***1*　順序を入れ替えるテキスト・オブジェクトを選ぶ**

***2*　オブジェクトツールバーの［前面］をクリックする**

［前面］をクリックしたままにすると、［背面］、［最前面へ移動］、［最背面へ移動］を選ぶことができます。



その他の方法

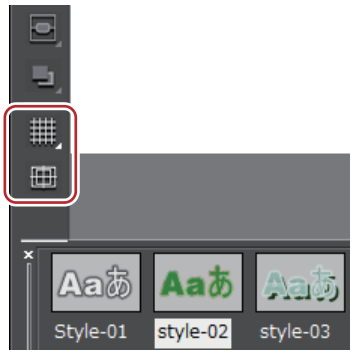
- Quick Titler メニューバーの［レイアウト］をクリックし、［順序］→項目をクリックします。
- テキスト・オブジェクトを右クリックし、［レイアウト］→［順序］→項目をクリックします。

グリッド・セーフエリアの表示 / 非表示

移動時に目安となるグリッドやセーフエリアをオブジェクト作成画面に表示させます。

***1*　オブジェクトツールバーの［線グリッドの表示切り替え］または［タイトルセーフエリアの表示切り替え］をクリックする**

［線グリッドの表示切り替え］をクリックしたままにすると、［点グリッドの表示切り替え］を選ぶことができます。



その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［表示］をクリックし、［グリッド］→［点グリッド］または［線グリッド］をクリックします。
- Quick Titler メニューバーの［表示］をクリックし、［タイトルセーフエリア］をクリックします。

- EDIUS から Quick Titler を起動させた場合、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［情報表示］で、16:9 画面用ガイド線の［4:3］を表示させる設定になっているときは、4:3 のタイトルセーフエリアも表示されます。
  ［情報表示］▶P96

背景の表示

オブジェクト作成画面の背景として、EDIUS のレコーダーの画像や、任意の静止画を読み込んで、位置を調整する目安にすることができます。
背景をクリックすると、背景プロパティが表示されます。

1　背景プロパティバーの［背景］ツリーをクリックし、表示させる背景を選ぶ

- ［静止画］を選んだ場合は、［...］をクリックし、［背景ファイルの選択］ダイアログで静止画を選びます。
- QuickTitler の背景プロパティで背景を設定しても、タイトルクリップには反映されません。背景プロパティの背景は編集画面の背景の設定です。背景を含めたタイトルの編集結果を出力するときは、静止画の書き出しを行ってください。
  静止画の書き出し▶P379

テキスト・オブジェクトに効果を設定する

- フェード・イン / フェード・アウトなどのエフェクトは、EDIUS で設定できます。
  タイトルミキサーの適用▶P397
- 効果の設定は、プロパティバーで行います。選んでいるテキスト、イメージ、図形に応じてそれぞれのプロパティバーが表示されます。ここではテキストプロパティバーの画面を基本に説明していますので、掲載している画面と異なる場合があります。

色の設定

テキスト・図形の色を設定します。グラデーションをかけることもできます。

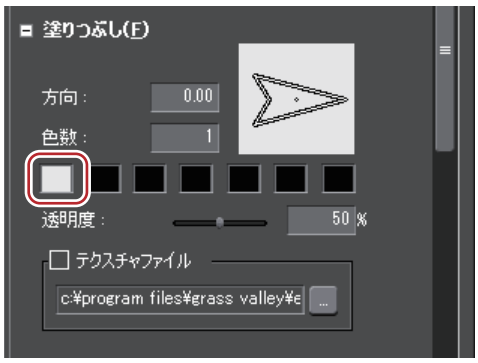
ご注意

- イメージは色を変更できません。

1　色を変更するテキスト・図形を選ぶ

2　プロパティバーの［塗りつぶし］ツリーをクリックする

3　カラーパレットをクリックする



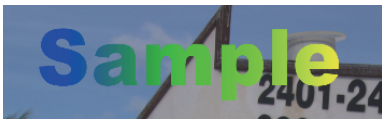
［色の設定］ダイアログが表示されます。
［色の設定］ダイアログ▶P193

4　色を指定する

ご注意

- ［テクスチャファイル］にチェックが入っている場合、色の変更はテキスト・図形に反映されません。

グラデーションの設定



1　グラデーションを設定するテキスト・図形を選ぶ

2　プロパティバーの［塗りつぶし］ツリーをクリックする

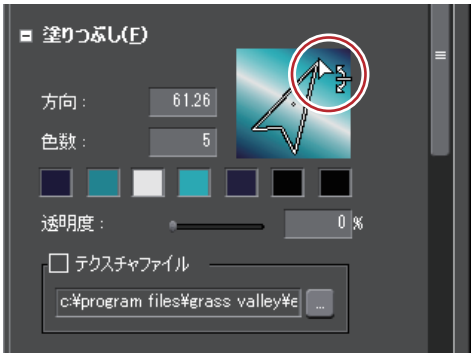
3　［色数］にグラデーションに使用する色数を入力する
使用できる色数は７つまでです。

4　カラーパレットをクリックする
［色の設定］ダイアログが表示されます。
［色の設定］ダイアログ▶P193

5　色を指定する

6　指定した色数について、手順 *4*、*5* を繰り返す

7　［方向］に数値を入力するか、矢印をドラッグしてグラデーションを調整する



透明度の設定

テキスト・オブジェクトを透過させ、背景が透けて見えるようにできます。



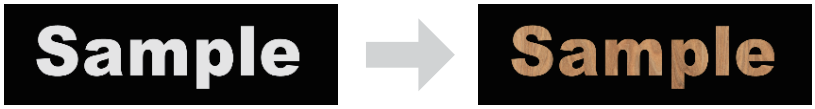
1　透過させるテキスト・オブジェクトを選ぶ

2　プロパティバーの［塗りつぶし］ツリーをクリックする

3　［透明度］のスライダーを動かし調整する

テクスチャ貼り付け

テキスト・オブジェクトにテクスチャファイルを貼り付けることができます。



1 テクスチャを貼り付けるテキスト・オブジェクトを選ぶ

2 プロパティバーの［塗りつぶし］ツリーをクリックする

エッジ（枠線）にテクスチャを貼り付ける場合は、［エッジ］（オブジェクトの場合は［枠線 / 線図形］）ツリーをクリックします。

3 ［テクスチャファイル］にチェックを入れ、［...］をクリックする

4 貼り付ける画像ファイルを選び、［開く］をクリックする

- 貼り付けできるファイル形式は、次のとおりです。
  - Windows ビットマップ（*.bmp、*.dib、*.rle）
  - GIF 形式（*.gif）
  - JPEG 形式（*.jpeg、*.jpg）
  - PNG 形式（*.png）
  - TIFF 形式（*.tiff）
  - Windows 拡張メタファイル（*.emf、*.wmf）
  - Photoshop 形式（*.psd）
  - Targa 形式（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst）

エッジ（枠線）の設定

テキスト・オブジェクトの枠に、色を設定したりテクスチャを貼り付けたりできます。



1 エッジ（枠線）をつけるテキスト・オブジェクトを選ぶ

2 プロパティバーの［エッジ］ツリーをクリックし、チェックを入れる

イメージプロパティバーでは［枠線］、図形プロパティバーでは［枠線 / 線図形］と表示されます。

3 カラーパレットをクリックする



［色の設定］ダイアログが表示されます。

［色の設定］ダイアログ ▶ P193

4 色を指定する

5 ［ハード幅］に数値を入力し、エッジ（枠線）の幅を設定する

6 ［ソフト幅］に数値を入力し、エッジ（枠線）のぼかしを調整する

- グラデーションの設定、テクスチャの貼り付け、透明度の設定もできます。

グラデーションの設定 ▶ P392
テクスチャ貼り付け ▶ P392
透明度の設定 ▶ P392

影の設定

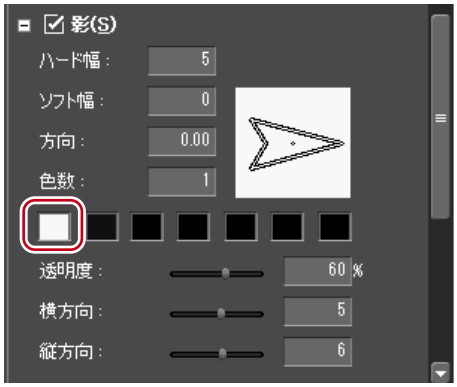
テキスト・オブジェクトに影をつけることができます。



1 影をつけるテキスト・オブジェクトを選ぶ

2 プロパティバーの［影］ツリーをクリックし、チェックを入れる

3 カラーパレットをクリックする



［色の設定］ダイアログが表示されます。

［色の設定］ダイアログ ▶P193

4 色を指定する

5 ［ハード幅］に数値を入力し、影の幅を設定する

6 ［ソフト幅］に数値を入力し、影のぼかしを調整する

7 ［横方向］および［縦方向］のスライダーを動かし、影の位置を調整する

8 ［透明度］のスライダーを動かし、影の透明度を調整する

- 影にグラデーションを設定することができます。

グラデーションの設定 ▶P392

エンボスの設定

テキスト・オブジェクトにエンボス効果を設定できます。

ご注意

- イメージはエンボスを設定できません。



1 エンボスをつけるテキスト・図形を選ぶ

2 プロパティバーの［エンボス］ツリーをクリックし、チェックを入れる

3 ［文字の内側］または［文字の外側］をクリックする

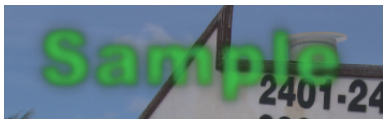
図形の場合は、［図形の内側］/［図形の外側］と表示されます。

4 ［側面の傾斜］および［エッジの高さ］に数値を入力し、浮き彫り度を設定する

5 光源の位置を設定する

ぼかしの設定

テキスト・オブジェクトの境界をぼかすことができます。



1　ぼかしをつけるテキスト・オブジェクトを選ぶ

2　プロパティバーの［ぼかし］ツリーをクリックし、チェックを入れる

3　各部のスライダーを動かし、ぼかしを調整する

文字列とエッジにぼかしをつけたい場合は［文字とエッジ］、エッジのみにぼかしをつけたい場合は［エッジ］、影のみにぼかしをつけたい場合は［影］のスライダーを動かすか、または数値を入力して設定します。

イメージプロパティバーでは、［イメージと枠線］、［枠線］、［影］と表示されます。

図形プロパティバーでは、［図形と枠線］、［枠線］、［影］と表示されます。

ロール / クロールの設定

テキスト・オブジェクトに縦 / 横に流れる動きをつけることができます。
背景をクリックすると、背景プロパティが表示されます。

1　背景プロパティバーを表示し、［タイトルの種類］のリストから動きを選ぶ

［タイトルの種類］	テキストの動きを選びます。ロールは縦方向、クロールは横方向の動きです。
［ページ数］	表示画面の範囲を 1 ページとしたときに、テキストやオブジェクトが何ページに渡るかが表示されます。2 ページ以上になる場合、スクロールバーが表示されます。白色の点線は改ページ位置を示し、実際の映像には表示されません。

- ロール / クロールの開始位置や終了位置などの設定は、EDIUS のタイムラインで行います。
タイトル詳細設定 ***▶ P397***
- ロール / クロールする速さは、ページ数とタイトルクリップの長さで変わります。速くロール / クロールしたい場合はタイトルクリップの長さを短くし、ゆっくりロール / クロールしたい場合はタイトルクリップの長さを長くします。タイトルクリップの長さは EDIUS のタイムラインで設定します。

編集した効果を登録する

スタイルの適用

登録されているスタイルチップを適用すると、簡単に効果を設定することができます。

1　スタイルを適用するテキスト・オブジェクトを選ぶ

2　タイトルオブジェクトスタイルバーで、適用したいスタイルチップをダブルクリックする

例：
テキストスタイルの場合



その他の方法

- 適用したいスタイルチップを選び、Quick Titler メニューバーの［スタイル］をクリックして［スタイルを適用］をクリックします。
- 適用したいスタイルチップを選び、テキスト・オブジェクトを右クリックして［スタイル］→［スタイルを適用］をクリックします。

スタイルの登録

テキスト・オブジェクトに設定した効果を、スタイルチップとして登録することができます。

***1*　効果を設定したテキスト・オブジェクトを選ぶ**

***2*　ファイルツールバーの［スタイル登録］をクリックする**



その他の方法

- Quick Titler メニューバーの［スタイル］をクリックし、［スタイルの登録］をクリックします。
- 効果を設定したテキスト・オブジェクトを右クリックし、［スタイル］→［スタイルの登録］をクリックします。
- タイトルオブジェクトスタイルバーを右クリックし、［スタイルの登録］をクリックします。

***3*　スタイル名を入力し、[OK] をクリックする**

- 入力したスタイル名がすでに存在する場合は、登録できません。別名で登録してください。

スタイル名の変更

作成したスタイルチップの名前を変更します。

***1*　名称を変更するスタイルチップを選ぶ**

***2*　Quick Titler メニューバーの［スタイル］をクリックし、［スタイル名の変更］をクリックする**

その他の方法

- 登録したスタイルチップを右クリックし、［スタイル名の変更］をクリックします。

***3*　新しい名称を入力する**

- 登録したスタイルチップの名前のみ変更できます。

スタイルの削除

作成したスタイルチップを削除します。

***1*　削除するスタイルチップを選ぶ**

***2*　Quick Titler メニューバーの［スタイル］をクリックし、［スタイルの削除］をクリックする**

その他の方法

- 登録したスタイルチップを右クリックし、［スタイルの削除］をクリックします。

- 登録したスタイルチップのみ削除できます。

エフェクトの設定

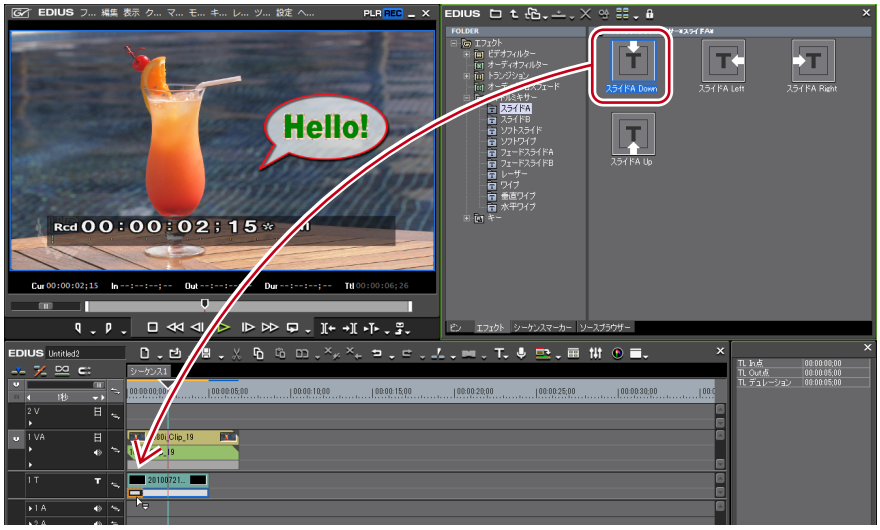
作成したタイトルにエフェクトをかける

タイトルミキサーの適用

タイトルの現れかたや消えかたに様々なエフェクト（効果）をつけることができます。
タイトルクリップに適用できるエフェクトは、［エフェクト］パレットのタイトルミキサーに収められています。

1 ［エフェクト］パレットのタイトルミキサーから任意のエフェクトを選ぶ

2 タイムライン上に配置されているタイトルクリップ下のミキサー部にドラッグする



適用したエフェクトの確認は、タイトルクリップ上にタイムラインカーソルを移動させて行います。

その他の方法

- タイトルクリップのミキサー部を選びます。［エフェクト］パレットで任意のタイトルミキサーを右クリックし、［選択クリップへエフェクトの適用］をクリックし、［In 側］、［Out 側］、［両側］から追加する位置をクリックします。
- タイトルクリップのミキサー部を選び、［エフェクト］パレットの任意のタイトルミキサーを［インフォメーション］パレットのエフェクトリストにドラッグ & ドロップします。

- タイトルクリップ配置時には、デフォルトのタイトルミキサーが自動で設定されます。タイトルミキサーの自動設定は［ユーザー設定］の［素材］→［デュレーション］で変更できます。
  デフォルトエフェクトの変更 ▶ *P341*
  ［デュレーション］ ▶ *P97*

タイトルのサイズや動きを設定する

タイトル詳細設定

タイトルクリップをプロジェクトのフレームサイズに合わせてリサイズするかどうかを設定できます。また、タイトルクリップにロール / クロールの動きを設定している場合は、画面外から始めるか、画面内から始めるかなどの設定ができます。

1 タイトルクリップを右クリックし、［タイトル詳細設定］をクリックする

［タイトル詳細設定］ダイアログが表示されます。

［タイトル詳細設定］ダイアログ

［タイトルのリサイズ］	タイトルクリップを画面に合わせてリサイズするかどうかを選びます。 **［画面にあわせる］** プロジェクト設定のフレームサイズと同じサイズで表示します。タイムラインにタイトルクリップを配置後にプロジェクト設定のフレームサイズを変更しても、タイトルクリップも合わせてリサイズされます。 **［リサイズしない（タイトルのサイズ）］** タイトル作成時のフレームサイズと同じサイズで表示します。タイムラインにタイトルクリップを配置後にプロジェクト設定のフレームサイズを変更しても、タイトルクリップはリサイズされません。
［ロール / クロール設定］	**［開始位置］** テキストやオブジェクトの動きをどこから始めるかをリストから選びます。 ［画面外］は、テキスト・オブジェクトが画面の外から流れ始めます。 ［画面内］は、テキスト・オブジェクトの 1 ページ目が画面内にある状態から流れ始めます。 ［指定位置］は、右の入力欄にロール / クロールを始める位置を入力します。 **［終了位置］** テキストやオブジェクトの動きをどこで終わるかをリストから選びます。 ［画面外］は、すべてのテキスト・オブジェクトが画面外に出てしまうまでロール / クロールを続けます。 ［画面内］は、テキスト・オブジェクトの最後のページが画面に表示された時点でロール / クロールを終了します。 ［指定位置］は、右の入力欄にテキスト・オブジェクトの最後のページがロール / クロールを終了する位置を入力します。 **［In 側効果時間］** テキスト・オブジェクトが流れ出すまでに止まっているフレーム数を入力します。 **［Out 側効果時間］** ロール / クロール後、テキスト・オブジェクトが止まっているフレーム数を入力します。

• ロール / クロール設定は、タイトルクリップのテキストにロール / クロールが設定されている場合にのみ設定できます。タイトルの種類が［静止画］の場合は設定できません。タイトルの種類については、「ロール / クロールの設定」を参照してください。

ロール / クロールの設定 ▶ P395

タイトル位置の調整

作成したタイトルの位置を調整する

レイアウトの設定

タイムライン上に配置したタイトルクリップから、画面に表示されるタイトル位置の調整を行うことができます。

1　タイトルクリップを右クリックし、[レイアウター] をクリックする

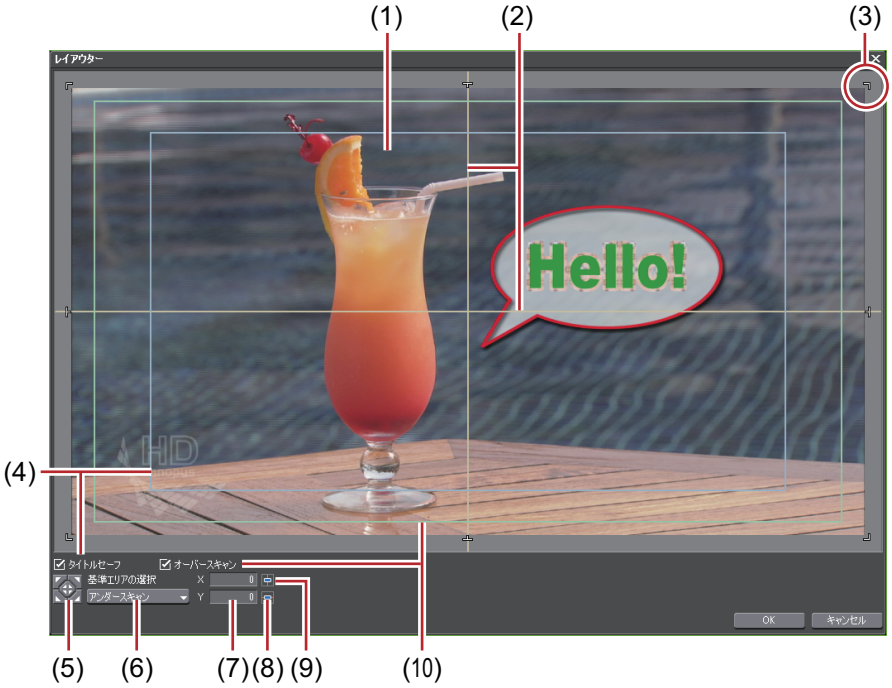
[レイアウター] ダイアログが表示されます。

[レイアウター] ダイアログ ▶ P399

2　タイトルのレイアウトを設定し、[OK] をクリックする

レイアウトが保存されます。

[レイアウター] ダイアログ



(1)	**レイアウトプレビュー**	設定がプレビュー表示されます。
(2)	**水平ガイド、垂直ガイド**	水平、垂直、中心を示しています。
(3)	**タイトル枠**	作成したタイトルの端を示しています。
(4)	**[タイトルセーフ]**	チェックを入れるとタイトルセーフエリアを表示します。
(5)	**位置フィット**	中央または［基準エリアの選択］で選んだエリアのコーナーに、タイトル枠を合わせます。
(6)	**[基準エリアの選択]**	リストから位置フィットボタンでフィットさせるエリアを選びます。
(7)	**位置入力欄**	x、y の値を入力して位置を指定できます。
(8)	**水平フィット**	タイトルを左右中央に合わせます。
(9)	**垂直フィット**	タイトルを上下中央に合わせます。
(10)	**[オーバースキャン]**	チェックを入れるとオーバースキャンエリアを表示します。

10 章
オーディオの操作

この章では、クリップ・トラックのボリューム調整やナレーションなどの追加について説明しています。

ボリューム / パン調整

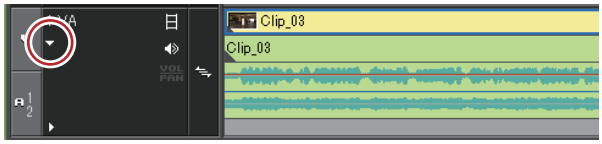
クリップのボリュームとパンを調整する

ラバーバンドポイントの追加

タイムラインに配置したオーディオクリップに、ボリュームを調整するボリュームのラバーバンド（橙色の線）またはステレオの L/R のバランスを変えるパンのラバーバンド（青色の線）を表示します。ラバーバンドの形状を調整するラバーバンドポイントを追加します。

1　トラックパネルのオーディオの拡張ボタンをクリックする

トラックが拡張され、ラバーバンドと波形が表示されます。ステレオオーディオの場合は、それぞれのチャンネルの波形が表示されます。



その他の方法

- オーディオの拡張表示：[Alt] + [S]

2　［ボリューム / パン］をクリックする

クリックするたびにボリューム / パン / ロック状態に切り替わります。

ボリューム / パンのラバーバンド ▶ P403

3　変化をつけたい位置で、ラバーバンドをクリックする

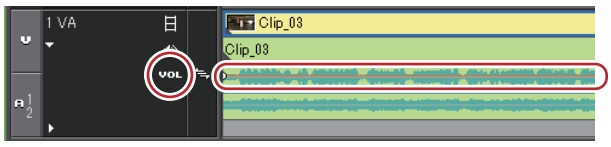
ボリュームまたはパンを調整するためのポイントが追加されます。

その他の方法

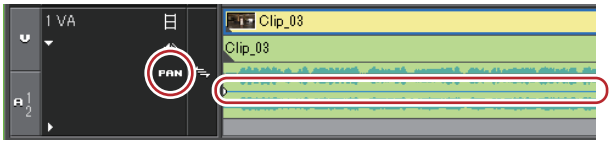
- ポイントを追加したい位置でラバーバンドを右クリックし、［追加 / 削除］をクリックします。

ボリューム / パンのラバーバンド

ボリュームのラバーバンド（橙色の線）



パンのラバーバンド（青色の線）



ラバーバンドの調整

クリップのボリューム、パンを調整することができます。また、ラバーバンドの形状を調整することにより、時間軸に沿ってボリュームとパンを調整することができます。

ポイントでの調整

1　ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示し、ラバーバンドポイントを追加する

ラバーバンドポイントの追加 ▶P403

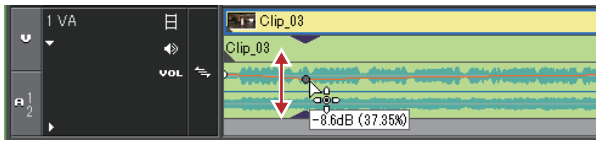
2　ポイントを上下左右にドラッグする

キーボードの［Ctrl］を押しながらポイントをドラッグすると、微調整することができます。

キーボードの［Alt］を押しながらポイントをドラッグすると、ラバーバンド全体を調整できます。

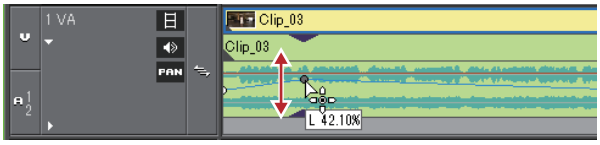
ボリュームのポイントの場合

ポイントを上にドラッグするとボリュームアップ、下にドラッグするとボリュームダウンします。



パンの場合

上下でステレオの L/R（左右）のバランスを調整します。ポイントを上にドラッグすると L 側に、下にドラッグすると R 側に音声を振り分けます。



2 点のポイント間の調整

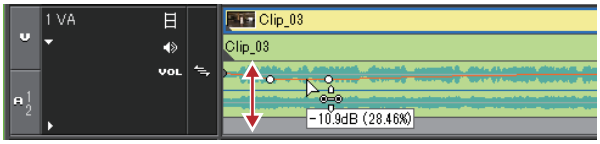
1　ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示し、ラバーバンドポイントを追加する

ラバーバンドポイントの追加 ▶P403

2　キーボードの［Shift］を押しながら調整するポイント間のラバーバンドを上下にドラッグする

ポインタの形状が変わり、2 点のポイント間のラバーバンドを平行移動して調整できます。

キーボードの［Shift］＋［Ctrl］を押しながらドラッグすると、微調整することができます。



また、キーボードの［Alt］を押しながらドラッグすると、2 点のポイント間の内側に新しくポイントを自動で追加して平行に移動することができます。自動追加するポイントを何フレーム分内側にするかを、［ユーザー設定］の［素材］→［デュレーション］で設定することができます。

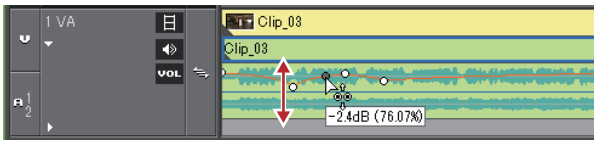
［デュレーション］▶P97

ラバーバンド全体の調整

1　ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示する

ラバーバンドポイントの追加 ▶P403

2　キーボードの［Shift］+ ［Alt］を押しながらラバーバンドまたはラバーバンドポイントを上下にドラッグする
ポインタの形状が変わり、ラバーバンド全体を調整できます。
選んだラバーバンドまたはポイントの増減に応じた割合で、すべてのポイントが移動します。
キーボードの［Ctrl］を押しながらドラッグすると、微調整することができます。



数値を入力して調整

ラバーバンドの調整を数値入力で行うことができます。

***1*　ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示する**
ラバーバンドポイントの追加*▶*P403

2　ラバーバンドのポイントを右クリックし、調整方法をクリックする

［移動］	選んだポイントのボリューム、タイムコードも調整します。
［2 点間の移動］	選んだポイントの増減に応じた割合で、選んだポイントと右隣のポイントの間のラバーバンドが水平に移動します。 ***ラバーバンドの調整*▶*P403***
［自動追加して移動］	選んだポイントと右隣のポイントの間に新しくポイントを 2 点追加して、追加したポイントの増減に応じた割合で、追加したポイント間のラバーバンドが水平に移動します。 ***ラバーバンドの調整*▶*P403***
［すべて移動］	選んだポイントの増減に応じた割合で、他のポイントも移動します。
［すべてを比率で移動］	すべてのポイントのボリュームを同じ比率で調整します。 ［Shift］+ ［Alt］+ ［Y］

数値入力ダイアログが表示されます。

***3*　数値を入力する**
数値の入力方法*▶*P34

***4*　[OK] をクリックする**

パンのラバーバンドをセンターに合わせる

音声を L/R 均等のレベルにすることができます。

***1*　パンのラバーバンドを表示する**
ラバーバンドポイントの追加*▶*P403

2　パンのラバーバンドを右クリックし、［センター］をクリックする
すべてのラバーバンドポイントが削除され、ラバーバンドがセンターになります。
［L］または［R］をクリックすると、すべてのラバーバンドポイントが削除され、ラバーバンドが L または R 側になります。

ラバーバンドポイントの削除 / 初期化

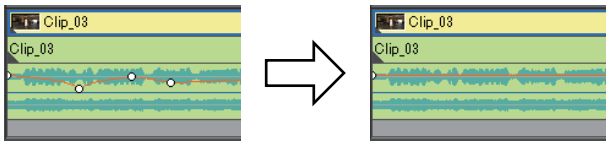
設定したラバーバンドを削除、初期化することができます。

クリップのラバーバンドポイントをすべて削除

***1*　ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示する**

2　ラバーバンドを右クリックし、［すべて削除］をクリックする
ポイントがすべて削除され、ラバーバンド全体が初期化されます。

例：
［ボリューム］の場合



その他の方法

- クリップを右クリックし、［部分削除］→［オーディオラバーバンド］→［ボリューム］または［パン］をクリックします。
- クリップを選んでメニューバーの［編集］をクリックし、［部分削除］→［オーディオラバーバンド］→［ボリューム］または［パン］をクリックします。
- ボリュームのラバーバンドの削除：**［Shift］+ ［Alt］+ ［H］**
- パンのラバーバンドの削除：**［Ctrl］+ ［Alt］+ ［H］**

- 次の操作で、ラバーバンドポイントを残したまま位置だけを初期化できます。
  - ラバーバンドを右クリックし、［すべて初期化］をクリックします。
  - ラバーバンドの初期化：**［Shift］+ ［Ctrl］+ ［U］**（あらかじめ任意のラバーバンドポイントを選んでから操作します。）

ラバーバンドポイントを選んで削除

1 ボリュームまたはパンのラバーバンドを表示する
ラバーバンドポイントの追加 ***▶P403***

2 ラバーバンドポイントを右クリックし、［追加 / 削除］をクリックする

その他の方法

- ラバーバンドポイントを選び、キーボードの［Delete］を押します。

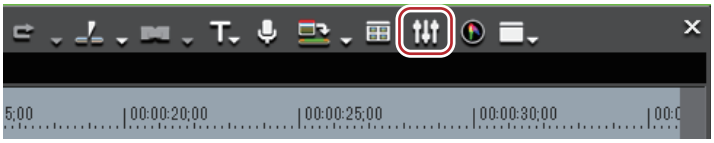
オーディオミキサーでボリューム / パンを調整する

オーディオミキサーでの調整

オーディオミキサーを使うと、タイムラインを再生しながら、全トラック、または各トラックやクリップのボリュームを調整することができます。レベルメーターはピークメーターと VU メーターを切り替えて表示できます。
ラーニングでフェーダーを操作すると、ラバーバンドにポイントが追加され、後からポイントを編集することもできます。
ラバーバンドの調整 ***▶P403***

ボリュームの調整

1 タイムラインの［オーディオミキサーの表示 / 非表示］をクリックする



［オーディオミキサー］ダイアログが表示されます。メーターの表示（ピークメーターまたは VU メーター）は、前回［オーディオミキサー］ダイアログを閉じたときのものになります。
［オーディオミキサー］ダイアログ ***▶P407***

その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［オーディオミキサー］をクリックします。

2 ［設定］をクリックし、［ピークメーター］または［VU メーター］をクリックする

人間の耳には聞こえにくい瞬間的な音などを調整する場合はピークメーターを、人間の聴感覚にあわせて調整する場合は VU メーターを表示させます。

3 ボリュームを調整するトラックの動作設定をクリックし、項目を選ぶ

全トラックのボリュームを調整する場合は、マスターの動作設定をクリックし、［マスター］をクリックします。

各トラックのボリュームを調整する場合は、各トラックの動作設定をクリックし、調整の対象（［トラック］または［クリップ］）を選びます。

ラーニング機能を使って調整する場合は、［ラッチ］、［タッチ］、［ライト］からラーニングモードを選びます。

4 再生を開始する位置にタイムラインカーソルを移動し、［オーディオミキサー］ダイアログの［再生］をクリックする

5 フェーダーをドラッグし、ボリュームを調整する

ラーニングモードで操作中は、クリップのラバーバンドにポイントが追加されます。調整をやり直す場合は、［ライト］モードで上書きするか、ラバーバンドポイントをすべて削除します。

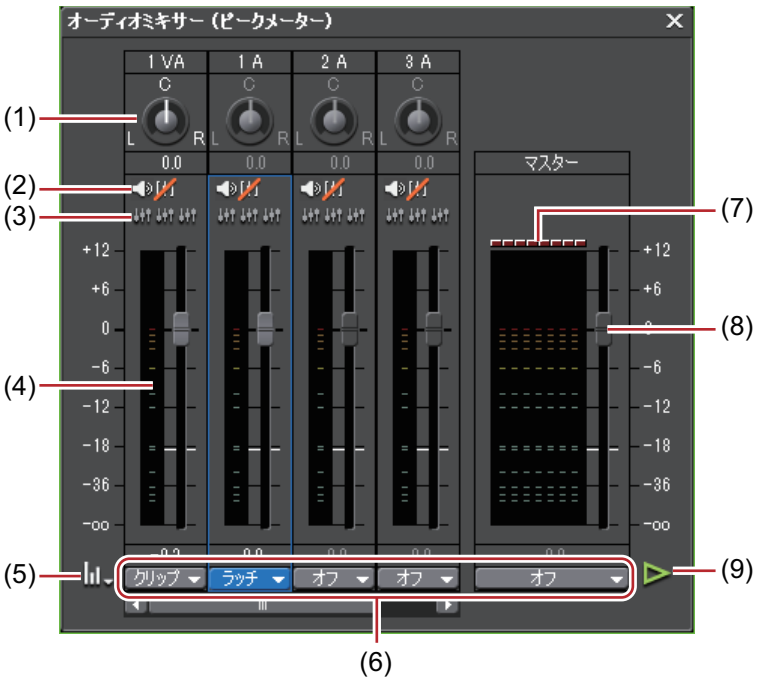
クリップのラバーバンドポイントをすべて削除 ▶ P405

その他の方法

- ボリュームの調整（1 dB 単位）：**［↑］/［↓］**
- ボリュームの調整（0.1 dB 単位）：**［Shift］+ ［↑］/［Shift］+ ［↓］**

- オプションのフェーダーコントローラーを使用してフェーダーを操作することができます。使用方法は、製品付属のマニュアルをご覧ください。

［オーディオミキサー］ダイアログ

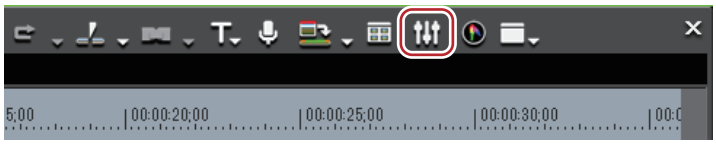


(1)	**パンコントロール**	パンの調整ができます。
(2)	**［ミュート］/［ソロ］**	トラックのミュートを切り替えます。 ***指定トラックのみ再生 / ミュート ▶ P410***
(3)	**［連結］**	フェーダーを連結させます。 ***音量差を保ったまま調整 ▶ P409***
(4)	**レベルメーター**	レベルメーターを表示します。

(5)	**[設定]**	**[ピークメーター]** オーディオ信号の瞬間的な音量の変化を視覚的に確認することができます。目盛りはフルスケールで表示されます。 **[VU メーター]** オーディオ信号の平均音量を表示します。人間の聴感覚により近い表示でオーディオ信号を確認できます。目盛りは音声基準スケールで表示されます。 **[ラーニング状態を維持]** ラーニング中に再生を停止してもラーニングモード（動作設定）は維持され、動作設定が「オフ」に戻らなくなります。 ［オーディオミキサー］ダイアログを閉じると、［ラーニング状態を維持］の設定はオフ に戻ります。
(6)	**動作設定**	リストからボリューム / パン調整の対象またはボリューム調整のラーニングモード（動作設定）を切り替えます。 ［ラッチ］、［タッチ］、［ライト］のいずれかを設定している場合、ラーニングモードになり、ラバーバンドにポイントが追加されます。パンはラーニングモードで調整できません。 マスターの動作設定は、［マスター］か［オフ］のみです。 **[マスター]** 全トラックのボリュームを調整します。 **[トラック]** パンコントロール、フェーダー操作が各トラックを対象に反映されます。ラーニングは行いません。 **[クリップ]** パンコントロール、フェーダー操作がタイムラインカーソルの位置のクリップを対象に反映されます。 操作はラバーバンドに反映されます。ラバーバンドポイントが設定されている場合は、パンは「すべて移動」、ボリュームは「すべてを比率で移動」になります。ただし、操作開始時の値が -∞ の場合は「すべて移動」になります。 ラーニングは行いません。 **[オフ]** パンコントロール、フェーダーがロックされます。 **[ラッチ]** フェーダーをドラッグし始めた時点から再生停止までのラーニングを行います。 **[タッチ]** フェーダーをドラッグしてドラッグを解除するまでのラーニングを行います。ドラッグを解除すると、フェーダーは自動的に元のボリュームに戻ります。 **[ライト]** 再生開始から停止までのラーニングを行います。 ［ラッチ］や［タッチ］と異なり、フェーダーをドラッグしている / いないにかかわらず以前のボリューム値をすべて上書きします。
(7)	**レベルオーバーインジケーター**	レベルオーバーした場合に点灯します。クリックすると消灯します。
(8)	**フェーダー**	上下にドラッグして音量を調整します。
(9)	**[再生]**	タイムラインカーソル位置からタイムラインを再生します。

パンの調整

1　タイムラインの［オーディオミキサーの表示 / 非表示］をクリックする



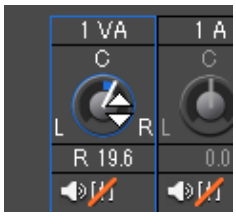
［オーディオミキサー］ダイアログが表示されます。
［オーディオミキサー］ダイアログ▶P407

その他の方法

- メニューバーの［表示］をクリックし、［オーディオミキサー］をクリックします。

2　パンを調整するトラックの動作設定をクリックし、［トラック］または［クリップ］を選ぶ
［トラック］をクリックすると各トラックのパンの調整、［クリップ］をクリックするとタイムラインカーソル位置のクリップごとのパンの調整になります。

3　パンコントロールにマウスカーソルを移動させ、形が変わったらドラッグする



上または右にドラッグすると R 側、下または左にドラッグすると L 側に調整されます。

その他の方法

- パンの調整（1 dB 単位）：**［←］** / **［→］**
- パンの調整（0.1 dB 単位）：**［Shift］** + **［←］** / **［Shift］** + **［→］**

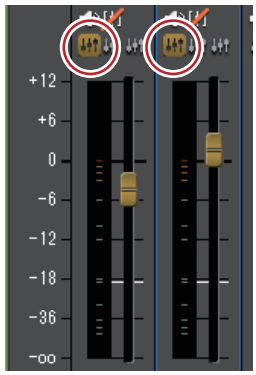
- ［オーディオミキサー］ダイアログの各トラックを右クリックし、［リセット］をクリックすると、トラックのボリュームとパンの設定、連結設定、ミュート / ソロの設定、動作モードがリセットされます。すべてのトラックの設定をリセットする場合は、［オーディオミキサー］ダイアログ上を右クリックし、［すべてリセット］をクリックします。
  - ［リセット］および［すべてリセット］を行っても、クリップのボリューム / パンの設定はリセットされません。
  - ［オーディオミキサー］ダイアログのサイズを調整できます。［オーディオミキサー］ダイアログの左右の辺にカーソルを移動し、形が変わったらドラッグして大きさを調整します。一度調整すると、次回［オーディオミキサー］を起動したときも同じサイズで表示されます。

音量差を保ったまま調整

複数のトラックのフェーダー、パン調整用コントローラーを連動させます。
［連結 1］（黄色）、［連結 2］（赤色）、［連結 3］（青色）の 3 パターンが設定できます。

1 ［オーディオミキサー］ダイアログで、同時に調整するトラックの各［連結］をクリックする

フェーダーの色が各［連結］の色に変わります。



2 連結したフェーダー（コントローラー）のうち、1 つのフェーダー（コントローラー）を調整する



同じ色のフェーダーのトラックが、それぞれの音量差を保って調整されます。

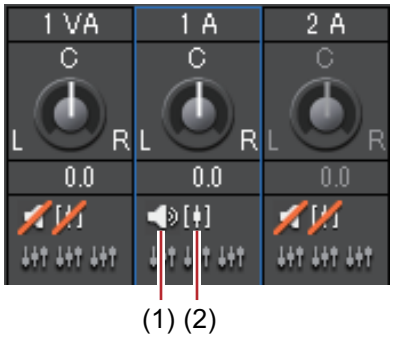
- 連結したトラックのうち、連動させたいトラックの［動作設定］を［オフ］以外に設定してからフェーダー（コントローラー）を操作してください。

指定トラックのみ再生 / ミュート

再生される音を指定したトラックだけに限定できます。消音（ミュート）するトラックを指定することもできます。

1 ［オーディオミキサー］ダイアログで、再生するトラック（複数も可能）の［ミュート］または［ソロ］をクリックする

［ミュート］をクリックすると、選んだトラックを消音します。［ソロ］をクリックすると、選んだトラックの音声のみを再生できます。



(1) ミュート
(2) ソロ

複数クリップの音量を均一化する

複数クリップにノーマライズを適用

任意の複数クリップに基準とするオーディオレベルを設定して、一括で音量レベルを調整できます。複数クリップにノーマライズを適用すると、クリップごとに適正な音量レベルになるよう、ゲイン値が調整されます。
クリップのゲイン値を確認・変更 ▶P411

- 次のクリップにはノーマライズは適用できません。
  - タイムラインシーケンスクリップ
  - 時差編集中のクリップ
  - プロキシクリップ
- ノーマライズを処理するときに、どのくらいの時間をサンプルして値を算出するかを設定できます。［ユーザー設定］の［素材］→［自動補正］で変更できます。
  ［自動補正］▶P98

1　ノーマライズするクリップを選ぶ

2　メニューバーの［クリップ］をクリックし、［ノーマライズ］をクリックする
［ノーマライズ］ダイアログが表示されます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、［ノーマライズ］をクリックします。

3　基準にする音量レベルを入力し、[OK] をクリックする
初期設定はプロジェクト設定の［音声基準レベル］になっています。
ノーマライズを適用すると、クリップのオーディオ部分の下部に橙色のラインが表示されます。

クリップのゲイン値を確認・変更

クリップのゲイン値を確認・変更できます。

1　ゲイン値を確認・変更するクリップを選ぶ

2　メニューバーの［クリップ］をクリックし、［プロパティ］をクリックする
［プロパティ］ダイアログが表示されます。

その他の方法

- クリップを右クリックし、［プロパティ］をクリックします。

3　［オーディオ情報］タブをクリックする
［ゲイン］にクリップのゲイン値が表示されます。

4　ゲイン値を入力し、[OK] をクリックする

- ノーマライズのゲイン値は、［インフォメーション］パレット、ビンの詳細表示でも確認できます。
- タイムライン上でゲイン値を変更したクリップをビンに登録した場合、ゲイン値は保持されます。
- 例えば、次のようにタイムライン上で各クリップのゲイン値を変更した後、プレーヤーで表示し、プレーヤーからタイムラインに再配置した場合、ゲインの変更は反映されません。
  (1) ビデオ 1ch、オーディオ 2ch のクリップを、1VA トラックに V チャンネルと A1 チャンネル、1A トラックに A2 チャンネルを振り分けて配置する。
  (2)1VA トラックのクリップのゲインを 5 dB、1A トラックのクリップのゲインを 10 dB に変更する。
  (3)1VA トラックのクリップを、ダブルクリックでプレーヤーに表示する。
  (4) プレーヤー上のクリップを同じ振り分け設定（1VA トラックに V チャンネルと A1 チャンネル、1A トラックに A2 チャンネル）でタイムラインに再配置する。
  このとき、1VA トラックに配置されたクリップのゲイン値は 5 dB ですが、1A トラックに配置されたクリップのゲイン値は変更が反映されず、0 dB になります。

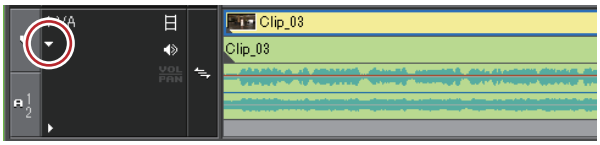
部分的に音を消す

ウェーブフォーム（波形）表示

ノイズなどを目立たなくする場合には、ウェーブフォーム（波形）を見ながら操作します。

1　トラックパネルの［オーディオ］をクリックする

トラックが拡張され、オーディオラバーバンドと波形が表示されます。ステレオオーディオの場合は、それぞれのチャンネルの波形が表示されます。波形の振り幅と実際に再生される音声を参考にして、ノイズなどを見つけることができます。



- 波形の表示は、［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［タイムライン］で変更することができます。
  ［タイムライン］▶P90

V ミュート設定

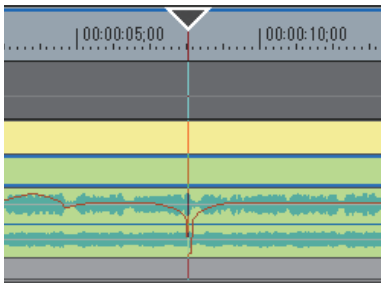
一点を中心に前後をフェードアウト / フェードインし、ノイズなどを目立たなくできます。

1　ボリュームを 0 にする位置に、タイムラインカーソルを移動する

波形表示の形状を確認し、タイムラインカーソルの位置を調整します。

2　V ミュートするクリップを右クリックし、［V ミュート］をクリックする

タイムラインカーソルの位置のボリュームが 0 になり、ボリュームのラバーバンドに、タイムラインカーソルを中心として 4 つのポイントが追加されます。



その他の方法

- V ミュート設定：**［Shift］+ ［V］**

- V ミュート設定後、ミュートのデュレーションを微調整するには、ボリュームのラバーバンドのポイントを左右にドラッグします。
  ラバーバンドの調整▶P403
  - V ミュートのデュレーションのデフォルト値は、［ユーザー設定］の［素材］→［デュレーション］で変更することができます。
    ［デュレーション］▶P97

音の大きさを測定する

デジタル放送において、番組間、放送局間の音量のばらつきを抑える目的で、「ラウドネス」基準による音量調整が求められています。ラウドネスとは、人間が感じる音の大きさを数値化したものです。
EDIUS では、ラウドネス規格である ITU-R BS.1770-2 や EBU R128 に準拠した音の大きさを測定できます。

シーケンスのラウドネスを測定

現在のシーケンスのラウドネスを測定します。

1　メニューバーの［表示］をクリックし、［ラウドネスメーター］をクリックする

［ラウドネスメーター］ダイアログが表示されます。

［ラウドネスメーター］ダイアログ▶P413

2　ラウドネス規格のリストから［ITU-R BS.1770-2］または［EBU R128］を選び、［設定］をクリックする

［ラウドネスメーター設定］ダイアログが表示されます。

［ラウドネスメーター設定］ダイアログ▶P414

- 登録済みのプリセットを選ぶこともできます。

  ［ラウドネスメーター］▶P77

3　［測定グループ 1］（必要に応じて［測定グループ 2］）で、L/R/C/LS/RS チャンネルをどの出力チャンネルに割り当てるかを設定し、［設定］をクリックする

4　再生を開始する位置にタイムラインカーソルを移動する

5　［ラウドネスメーター］ダイアログの［再生］をクリックし、測定を開始する時点で［開始］をクリックする

ラウドネス測定値がグラフや数値で表示されます。

再生中に測定を停止したい場合は、［一時停止］をクリックします。［再スタート］をクリックすると、測定を再開できます。測定をリセットしたい場合は、［リセット］をクリックします。

- 測定中、オーディオミキサーで、ターゲットレベルを超えた部分の音量調整ができます。

  オーディオミキサーでボリューム / パンを調整する▶P406

［ラウドネスメーター］ダイアログ



(1)	**ラウドネス規格**	リストからラウドネス測定に使用する規格またはプリセットを選びます。
(2)	**測定対象**	測定対象のシーケンス名と測定グループが表示されます。
(3)	**［設定］**	ラウドネス規格の設定値の確認、L/R/C/LS/RS チャンネルの出力チャンネルの設定ができます。 ***［ラウドネスメーター設定］ダイアログ▶P414***
(4)	**測定グループの切り替え**	測定グループを 2 つ設定している場合に、アイコンが表示されます。クリックして測定グループを切り替えます。

(5)	**履歴表示**	測定結果をグラフで表示します。 モメンタリ値は緑色、ショートターム値は水色で表示されます。 タイムスケールの任意の場所をクリックすると、クリックしたタイムコード位置に移動できます。 タイムスケールの任意の場所で、キーボードの［I］または［O］を押すと、In 点または Out 点を設定できます。
(6)	**レベルメーター**	モメンタリ（M）とショートターム（S）のレベルを表示します。
(7)	**ラウドネスレンジ**	EBU R128 で測定している場合に表示されます。 履歴表示のラウドネス測定値を基準とした分布図を表示します。測定終了時に、ラウドネスレンジと平均レベルが分布図上に表示されます。
(8)	**測定値**	**［平均ラウドネス値］** 測定した時間の平均のラウドネス値がリアルタイムで表示されます。ターゲットレベルを超えると、値が赤色で表示されます。 **［モメンタリ値］** 400 ms 間の平均ラウドネス値がリアルタイムで表示されます。 **［ショートターム値］** 3000 ms 間の平均ラウドネス値がリアルタイムで表示されます。 **［ラウドネスレンジ］** EBU R128 で測定している場合に表示されます。 ラウドネス測定値の幅を示します。
(9)	**トリガー**	**［開始］/［一時停止］/［再スタート］** 測定を開始 / 一時停止 / 再開します。 **［リセット］** 測定結果をリセットします。 **［In/Out 間］** チェックを入れると、再生中、In-Out 点間を自動的に測定します。タイムコードを入力して In/Out 点を変更できます。
(10)	**スケール**	EBU R128 で測定している場合、履歴表示の Y 軸のスケールを変更できます。
(11)	**LU**	チェックを入れると、表示単位が LU に切り替わります。 チェックをはずすと、表示単位が LUFS/LKFS に切り替わります。
(12)	**［再生］**	タイムラインを再生します。再生中にクリックすると、停止します。
(13)	**[OK]**	ダイアログを閉じます。

［ラウドネスメーター設定］ダイアログ

［モード］	リストから設定を確認するラウドネス規格を選びます。 **［モメンタリブロックサイズ］** モメンタリ値の測定時間を表示します。 **［ショートタームブロックサイズ］** ショートターム値の測定時間を表示します。 **［オーバーラップ］** オーバーラップ値を表示します。 **［相対ゲーティング閾値］** 相対ゲーティングブロックレベルを表示します。 **［ターゲットレベル］** ターゲットレベルを表示します。

［測定グループ 1］/［測定グループ 2］	L/R/C/LS/RS チャンネルをどの出力チャンネルに割り当てるかを設定します。 ［測定グループ 1］と［測定グループ 2］の両方に設定して、同時に 2 系統測定できます。 **［ダウンミックス式］** リストからダウンミックス処理の算出式を選びます。
［既定値］	初期設定に戻ります。

• ［測定グループ 1］と［測定グループ 2］の両方に設定して、次のような測定ができます。
- 2ch 出力と 5.1ch 出力のラウドネス値を一度に測定できます。（例えば、［測定グループ 1］に、L-ch1、R-ch1、［ダウンミックス式］- No、［測定グループ 2］に、L-ch3、R-ch4、C-ch5、LS-ch7、RS-ch8、［ダウンミックス式］- No を設定します。）
- 5.1ch 出力とダウンミックス処理結果を一度に測定できます。（例えば、［測定グループ 1］に、L-ch1、R-ch2、C-ch3、LS-ch5、RS-ch6、［ダウンミックス式］-［No.］、［測定グループ 2］に、L-ch1、R-ch2、C-ch3、LS-ch5、RS-ch6、［ダウンミックス式］-［算出式 -2］を設定します。）
- モノ測定では、L/R に同一の出力チャンネルを割り当てます。

タイムラインの In-Out 点間のラウドネスを測定

タイムラインの In-Out 点間のラウドネスを測定します。

***1* 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、Out 点を設定 ▶P227

***2* メニューバーの［表示］をクリックし、［ラウドネスメーター］をクリックする**

［ラウドネスメーター］ダイアログが表示されます。

［ラウドネスメーター］ダイアログ ▶P413

***3* ラウドネス規格のリストから［ITU-R BS.1770-2］または［EBU R128］を選び、［設定］をクリックする**

［ラウドネスメーター設定］ダイアログが表示されます。

［ラウドネスメーター設定］ダイアログ ▶P414

• 登録済みのプリセットを選ぶこともできます。

［ラウドネスメーター］ ▶P77

***4* ［測定グループ 1］（必要に応じて［測定グループ 2］）で、L/R/C/LS/RS チャンネルをどの出力チャンネルに割り当てるかを設定し、［設定］をクリックする**

***5* ［ラウドネスメーター］ダイアログの［In/Out 間］にチェックを入れる**

［In］、［Out］にタイムコードを入力して In/Out 点を変更できます。

***6* ［ラウドネスメーター］ダイアログの［開始］をクリックし、［再生］をクリックする**

タイムラインの In 点の 3 秒前から再生が開始され、ラウドネス測定値がグラフや数値で表示されます。

• 測定中、オーディオミキサーで、ターゲットレベルを超えた部分の音量調整ができます。

オーディオミキサーでボリューム / パンを調整する ▶P406

クリップのラウドネスを測定

ビンのクリップのラウドネスを測定します。

***1* ビンのクリップを右クリックし、［ラウドネス測定］をクリックする**

［ラウドネス測定］ダイアログが表示されます。

***2* ラウドネス規格のリストから［ITU-R BS.1770-2］または［EBU R128］を選び、［設定］をクリックする**

［ラウドネスメーター設定］ダイアログが表示されます。

［ラウドネスメーター設定］ダイアログ ▶P414

• 登録済みのプリセットを選ぶこともできます。

［ラウドネスメーター］ ▶P77

***3* ［測定グループ 1］（必要に応じて［測定グループ 2］）で、L/R/C/LS/RS チャンネルをどの出力チャンネルに割り当てるかを設定し、［設定］をクリックする**

4 再生を開始する位置にタイムラインカーソルを移動する

5 ［測定区間］で［In 点 /Out 点］または［全体］をクリックし、[OK] をクリックする

ラウドネス測定が開始されます。

測定が完了すると、［ラウドネスメーター］ダイアログが表示されます。ラウドネス測定値がグラフや数値で表示されます。

［ラウドネスメーター］ダイアログ ▶ P413

- 測定中、オーディオミキサーで、ターゲットレベルを超えた部分の音量調整ができます。
  オーディオミキサーでボリューム / パンを調整する ▶ P406

オーディオの追加・編集

ナレーションや効果音を追加する

ボイスオーバーで音声を追加

ボイスオーバーは、タイムラインに配置したクリップを再生しながら、ナレーションや効果音を追加する機能です。映像を見ながら音声（効果音）を追加することができます。

ご注意

• マイクなどの音声入力機器について、事前にデバイスプリセットを設定しておく必要があります。
デバイスプリセットの登録 ▶P107

1　オーディオチャンネルを振り分けし、配置する位置に In 点を設定する
チャンネルの振り分けを設定する ▶P225
タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶P227

2　タイムラインの［ボイスオーバーの表示 / 非表示］をクリックする



［ボイスオーバー］ダイアログが表示されます。

その他の方法

• メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［ボイスオーバー］をクリックします。

3　［デバイスプリセット］のリストからプリセットを選ぶ
デバイスプリセットはあらかじめ設定が必要です。プリセットが一つしか登録されていない場合は選べません。
デバイスプリセットの登録 ▶P107

4　［ボリューム］のスライダーで、ソースデータのボリュームを調整する
ボリュームが 0 dB を超えないように、レベルメーターを見ながら調整します。

5　［出力先］のリストから［トラック］を選ぶ

［ビン］	ビンのみにオーディオクリップを登録します。
［トラック］	手順 ***1*** で選んだ A トラックと、ビンにオーディオクリップを登録します。

6　ファイル名を入力し、［...］をクリックして保存先を設定する

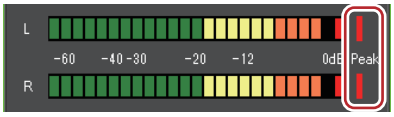
7　［開始］をクリックする
レコーダーの左上に白色の丸が点滅し、カウントダウンが始まります。録音が開始されると、白色の丸が赤色に変わります。出力先のトラックにオーディオクリップがある場合は、録音開始と同時にそのトラックのオーディオはミュートになります。

• ［開始］をクリックしてから録音が開始されるまでの時間は、［システム設定］の［アプリケーション］→［キャプチャ］の［マージン］と、［ユーザー設定］の［プレビュー］→［再生］の［プリロール］の時間によって変わります。

8　［停止］をクリックする
クリップの再生とオーディオデータの作成を停止し、作成したファイルを登録するかを確認するダイアログが表示されます。

9　［はい］をクリックする
オーディオクリップが配置され、データが保存されます。

- ボリュームが 0 dB を超えたときは、レベルメーター右側の白色のラインが赤色に変わります。クリックすると、元に戻ります。



- タイムラインの再生が間に合わずに停止した場合は、録音も停止します。

オーディオをずらして再生する

オーディオのオフセット

ビデオとオーディオの再生のタイミングをサンプル単位で調整できます。

1　クリップを選び、メニューバーの［クリップ］→［オーディオオフセット］をクリックする

複数のクリップを選ぶことができます。

［オーディオオフセット］ダイアログが表示されます。

［オーディオオフセット］ダイアログ▶P418

その他の方法

- クリップを右クリックし、［オーディオオフセット］をクリックします。

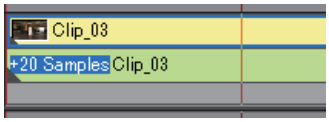
ご注意

- サンプリングレートが異なるクリップを複数選んだ場合は、オーディオオフセットはできません。

2　移動方向を選び、オフセットを入力する

3　[OK] をクリックする

オフセットが設定されているクリップには、クリップの頭に青色でオフセット値が表示されます。



ウェーブフォームもオーディオオフセットの設定を反映して表示されます。

- ビデオとオーディオのリンクがずれている場合は、ずれているフレーム数が優先して表示されます。

リンク解除▶P237

［オーディオオフセット］ダイアログ

［移動方向］	オーディオをビデオより遅延させるのか、先行させるのかを選びます。
［オフセット］	遅延または先行させる数値を入力します。サンプル単位または秒単位で入力できます。

11 章
編集内容の出力

この章では、編集が完了したプロジェクトを出力する方法について説明しています。
いろいろなファイル形式で出力したり、DVD や BD などのディスクに出力したり、HDV 機器や DV 機器のテープに出力したりできます。

ファイル形式で出力

いろいろなファイル形式に出力する

ファイル形式で出力する前に確認しておきたいことや、エクスポーターを使用して各ファイルに出力する方法について説明しています。

ファイルに出力する前に確認しておきたいこと

出力する前に確認しておく設定や、エクスポーターでファイル出力する場合に知っておきたいことについて説明します。

マーカーの設定について

編集した映像の一部だけを出力する場合は、レコーダーの［In 点の設定］と［Out 点の設定］で出力範囲を指定しておいてください。
チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にシーケンスマーカーを設定しておいてください。
タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶ P227
シーケンスマーカーの設定 ▶ P282

出力フォーマットについて

エクスポーターでファイル出力する場合、プロジェクト設定と同じ設定で出力する方法と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する方法があります。
エクスポーターでファイル出力 ▶ P424
プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力 ▶ P427
出力可能なファイル形式は次のとおりです。

動画

ファイル形式	エクスポーター	出力設定参照先
非圧縮 AVI（*.avi）	［非圧縮（RGB）AVI］ ［非圧縮（RGBA）AVI］ ［非圧縮（v210）AVI］ ［非圧縮（UYVY）AVI］ ［非圧縮（YUY2）AVI］	***P 430***
AVI（*.avi）	［Grass Valley HQ AVI］ ［Grass Valley HQX AVI］ ［Grass Valley Lossless AVI］ ［DV AVI］ ［DVCPRO HD AVI］ ［DVCPRO50 AVI］	***P 430***
H.264 Transport Stream（*.m2ts）	［Blu-ray］ ［AVCHD］	***P 431***
MPEG-4（*.mp4）	［H.264/AVC］ ［プレイステーション ポータブル］ ［iPod］	***P 432***
MPEG2 Transport Stream（*.m2t）	［HDV］	***P 458***
MPEG2 Program Stream（*.mpg、*.m2p）	［MPEG2 Program stream］	***P 433***
MPEG2 Elementary Stream（*.m2v、*.mpv、*.mpa、*.wav、*.ac3）	［MPEG2 Elementary Stream］	***P 433***
Windows Media Video（*.wmv）	［WindowsMediaVideo］	***P 424***
DV ストリーム（*.dv）	［DV ストリーム］	—
QuickTime 再生形式 • QuickTime ムービー（*.mov） • MPEG4（*.mp4、*.m4v） • 携帯動画形式（*.3gp） • AVI（*.avi） • DV ストリーム（*.dv） • Flick アニメーション（*.flc） • イメージシーケンス	［QuickTime］	***P 431***
FlashVideo（FLV）（*.flv）*1	［QuickTime］	***P 436***
Flash Video（*.f4v）	［F4V］	***P 435***
AVCHD 書き出し形式	［AVCHD Writer］	***P 436***
Panasonic 3DA1 書き出し形式	[AVCHD (Dual Card 3D) Writer]	***P 437***
GXF（*.gxf）	［AVCIntra GXF］ ［D10 GXF］ ［DV GXF］ ［DVCPRO25 GXF］ ［DVCPRO50 GXF］ ［DVCPROHD GXF］ ［JPEG2000 GXF］ ［MPEG2 GXF］	***P 441***

ファイル形式	エクスポーター	出力設定参照先
MXF（*.mxf）	［AVCIntra MXF］ ［D10 MXF］ ［DV MXF］ ［DVCPRO25 MXF］ ［DVCPRO50 MXF］ ［DVCPROHD MXF］ ［JPEG2000 MXF］ ［MPEG2 MXF］ ［HQ MXF］ ［HQX MXF］	*P 443*
GF 書き出し形式	［GF クリップ］ ［GF クリップ（DV）］ ［GF クリップ（SD）］ ［GF クリップ（DVCPRO25）］ ［GF クリップ（DVCPRO50）］	*P 438*
Infinity 書き出し形式	［Infinity DV］ ［Infinity JPEG2000］ ［Infinity D10］ ［Infinity MPEG］	*P 439*
P2 カード書き出し形式	［HD P2 3D クリップ］ ［HD P2 クリップ］ ［P2 クリップ］	*P 439*
XDCAM 書き出し形式	［XDCAM EX］ ［XDCAM EX DV］	*P 437*
	［XDCAM DV］ ［XDCAM HD］ ［XDCAM HD 422］ ［XDCAM HD 720P］ ［XDCAM MPEG IMX］	*P 440*

*1　Adobe Flash CS3 Professional がシステムにインストールされていること。Adobe Flash CS2 Professional 以前のバージョン、Adobe Flash CS4 Professional には未対応。

音声

ファイル形式	エクスポーター	出力設定参照先
AC3 Audio files（*.ac3）	［Dolby Digital（AC-3）］	*P 431*
AIFF（16 bit PCM）（*.aif）	［PCM AIFF］	
WAVE（16 bit PCM）（*.wav）	［PCM WAVE］	
QuickTime 再生形式 • AIFF（*.aif） • AU（*.au） • Wave（*.wav）	［QuickTime］	
Windows Media Audio（*.wma）	［WindowsMediaAudio］	
Sony/Sonicfoundry Wave64 Files（*.w64）	［Sony/Sonicfoundry Wave64］	—

静止画

ファイル形式	エクスポーター	出力設定参照先
Targa Files（*.tga、*.targa、*.vda、*.icb、*.vst） Windows Bitmap Files（*.bmp、*.dib、*.rle） JPEG Files（*.jpg、*.jpeg） DCF Thumbnail Files（*.thm） TIFF Files（*.tif、*.tiff） Photoshop Files（*.psd） JPEG File Interchange Format Files（*.jfif） Portable Network Graphics Files（*.png） Mac Pict Files（*.pic、*.pct、*.pict） QuickTime Image Files（*.qtif、*.qti、*.qif） SGI Files（*.sgi、*.rgb）	［静止画］	***P 435***

出力設定の登録

エクスポーターの設定をプリセットとして登録することができます。さらに、エクスポーターの設定と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定を組み合わせて登録することもできます。一度登録したプリセットエクスポーターは、簡単に呼び出すことができます。

プリセットエクスポーターの作成 ▶P446

エクスポーターでファイル出力

ファイル形式を選んでいろいろな形式でファイルに出力できます。

例：

Windows Media Video 形式で出力する場合

***1* レコーダーの［エクスポート］をクリックする**



***2* ［ファイルへ出力］をクリックする**

［ファイルへ出力］ダイアログが表示されます。

［ファイルへ出力］ダイアログ ▶P425

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［ファイルへ出力］をクリックします。
- ファイルへ出力：**［F11］**

***3* カテゴリーツリーで［Windows Media］をクリックする**

［Windows Media］内のエクスポーターが一覧で表示されます。

***4* ［WindowsMediaVideo］をクリックし、［出力］をクリックする**

［WindowsMediaVideo］ダイアログが表示されます。

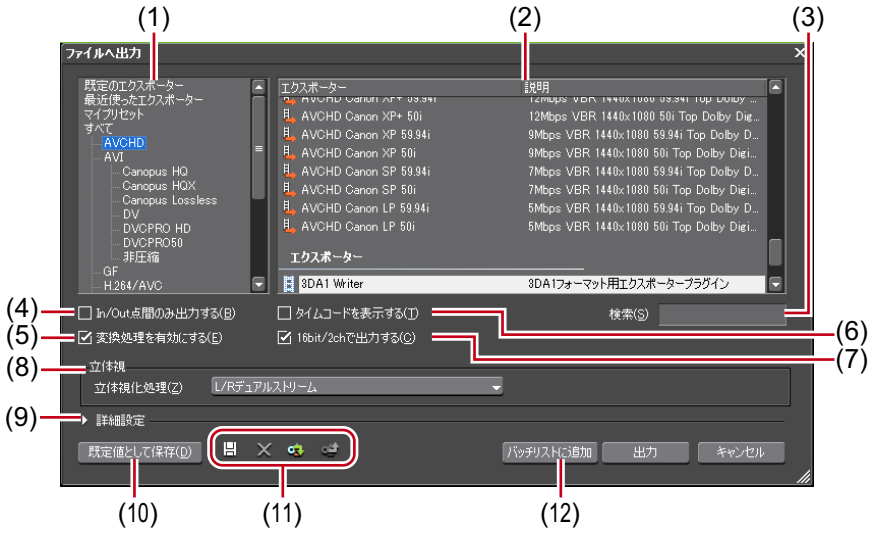
［WindowsMediaVideo］ダイアログ ▶P427

***5* 出力内容を設定する**

***6* ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする**

- 手順 ***3*** 以降は、選んだエクスポーター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。

[ファイルへ出力] ダイアログ



(1)	**カテゴリーツリー**	カテゴリーを選んで、エクスポーターを絞り込むことができます。 **[既定のエクスポーター]** デフォルトのエクスポーターを表示します。 **[最近使ったエクスポーター]** 最近使用された順にエクスポーターを一覧で表示します。 **[マイプリセット]** ユーザーが登録したプリセットエクスポーターを一覧で表示します。 **[すべて]** すべてのエクスポーターを一覧で表示します。フォーマット別のカテゴリーを選ぶと、エクスポーターを絞り込むことができます。
(2)	**エクスポーター / プリセット一覧**	選んだカテゴリー内のエクスポーターが一覧で表示されます。 **[プリセット]** 初期登録されているプリセットエクスポーター、およびユーザーが登録したプリセットエクスポーターが表示されます。 ***プリセットエクスポーターの作成*** ***▶P446*** ***プリセットエクスポーターの削除*** ***▶P447*** ***プリセットエクスポーターの書き出し【エクスポート】*** ***▶P447*** **: ビデオエクスポーター** ビデオ部分を含むファイルを出力するエクスポーターを表します。 **: オーディオエクスポーター** オーディオ部分を出力するエクスポーターを表します。 **: 変換処理が行われるプリセット** [変換処理を有効にする] にチェックを入れると、プロジェクト設定と異なるフォーマットのプリセットエクスポーターもすべて表示されます。 ***プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力*** ***▶P427*** ***プリセットエクスポーターの作成*** ***▶P446***
(3)	**[検索]**	エクスポーターを検索することができます。
(4)	**[In/Out 点間のみ出力する]**	チェックを入れると、タイムラインの In-Out 点間のみ出力します。
(5)	**[変換処理を有効にする]**	チェックを入れると、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換処理が有効になります。 ***プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力*** ***▶P427***
(6)	**[タイムコードを表示する]**	チェックを入れると、画面にタイムコードを表示した状態で出力します。

(7)	**[16bit/2ch で出力する]**	チェックを入れると、プロジェクト設定または選んだプリセットエクスポーターのオーディオフォーマットに関わらず、16 bit/2ch で出力します。多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合にチェックを入れておくと便利です。
(8)	**[立体視]**	立体視編集モード時にのみ表示されます。リストから立体視化処理の形式を選びます。選んだエクスポーターによって、選べる項目は異なります。 [L/R デュアルストリーム] は、L 側と R 側の映像をデュアルストリーム対応の 1 ファイルに出力します。 [L のみ] / [R のみ] は、L 側のみまたは R 側のみの映像を 1 ファイルに出力します。 [サイドバイサイド] / [トップアンドボトム] / [ラインインターリーブ] / [ブレンド] / [アナグリフ] / [差分] / [スプリットグリッド] は、L 側と R 側の映像を合成して 1 ファイルに出力します。 ***立体視処理の形式について ▶P136*** [L/R 個別] は、L 側と R 側の映像を別々に 2 ファイルに出力します。
(9)	**[詳細設定]**	拡張ボタンをクリックすると、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換処理について設定できます。 ***[ファイルへ出力] (詳細設定) ダイアログ ▶P428***
(10)	**[既定値として保存]**	エクスポーター / プリセット一覧でエクスポーターを選び、[既定値として保存] をクリックすると、[既定のエクスポーター] 内に設定内容が保存されます。レコーダーの [エクスポート] から [既定のエクスポーター (ファイルへ出力)] を選ぶと、簡単に保存したデフォルトのエクスポーターを選べます。
(11)	**プリセット操作ボタン**	**: [プリセットの保存]** エクスポーター / プリセット一覧で選んだエクスポーターと [詳細設定] で設定した変換処理を組み合わせて、プリセットエクスポーターとして登録します。 ***プリセットエクスポーターの作成 ▶P446*** **: [プリセットの削除]** エクスポーター / プリセット一覧で選んだプリセットエクスポーターを削除します。 ***プリセットエクスポーターの削除 ▶P447*** **: [プリセットのインポート]** プリセットエクスポーターを読み込みます。 ***プリセットエクスポーターの読み込み【インポート】 ▶P447*** **: [プリセットのエクスポート]** エクスポーター / プリセット一覧で選んだプリセットエクスポーターを書き出します。 ***プリセットエクスポーターの書き出し【エクスポート】 ▶P447***
(12)	**[バッチリストに追加]**	指定している範囲をバッチリストに追加します。 ***出力する範囲をバッチリストに登録 ▶P448***

• 多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は、[16bit/2ch で出力する] にチェックを入れるか、オーディオフォーマットが 16 bit/2ch のエクスポーターを選んでください。

［WindowsMediaVideo］ダイアログ

［ビデオ設定］	**［モード］** ［CBR］は固定転送モードです。動きや画像の複雑さに関わらず、一定のビットレートになります。［ビットレート］に数値を入力します。 ［CBR（2-pass）］は動きや画像の複雑さの解析を行ってから転送を行います。 ［VBR（品質ベース）］は直変換の可変転送モードです。動きや画像の複雑さに合わせて、ビットレートの割り当てを変化させます。［品質］に数値を入力します。 ［VBR（2-pass）］は可変転送モードです。動きや画像の複雑さの解析を行ってからビットレートの割り当てを変化させます。［ビットレート］に平均ビットレート、［最大］に最大ビットレートを入力します。 **［フレームレート］** チェックを入れると、フレームレートを変更できます（1 ～ 60 fps）。29.97 fps に設定するときは「2997」と入力してください。 **［画像サイズ］** 画像サイズをリストから選んで設定できます。［アスペクト比を 1：1 に］にチェックを入れると、画像の縦横比が 1:1 になります。再生機器によって縦長 • 横長などになる場合にチェックを入れてください。 **［品質設定］** スライダーを動かして［フレームレート重視（0）］（動きの滑らかさ重視）か、［画質重視（100）］かの比重を設定してください。
［オーディオ設定］	**［モード］** ［CBR］は固定転送モードです。音の複雑さに関わらず、一定のビットレートになります。［ビットレート］のリストからビットレートを選びます。 ［CBR（2-pass）］は音の複雑さの解析を行ってから転送を行います。 ［VBR（品質ベース）］は可変転送モードです。音の複雑さに合わせて、ビットレートの割り当てを変化させます。［品質］のリストから平均ビットレートを選びます。

プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力

エクスポーターを使用して、プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイルを出力することができます。

1 レコーダーの［エクスポート］をクリックする



2 ［ファイルへ出力］をクリックする

［ファイルへ出力］ダイアログが表示されます。

［ファイルへ出力］ダイアログ▶P425

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［ファイルへ出力］をクリックします。
- ファイルへ出力：**［F11］**

3 カテゴリーツリーでカテゴリーをクリックし、［変換処理を有効にする］にチェックを入れる

プロジェクト設定の出力フォーマットと設定が異なるすべてのエクスポーター、プリセットエクスポーターが表示されます。変換処理が行われるプリセットエクスポーターは、アイコンに「→」の記号が付いています。

4 エクスポーターを選び、［詳細設定］の拡張ボタンをクリックする

初期登録されているプリセットエクスポーターを選ぶこともできます。

［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログが表示されます。

［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログ▶P428

5 出力するフォーマットの内容を設定する

- ［既定値として保存］をクリックすると、現在の設定内容が保存され、レコーダーの［エクスポート］から［既定のエクスポーター（ファイルへ出力）］を選ぶことで簡単にエクスポーターを選ぶことができます。
  ［ファイルへ出力］ダイアログ ▶P425
- 現在の設定内容をプリセットとして保存できます。
  プリセットエクスポーターの作成 ▶P446

6 ［出力］をクリックし、表示される画面にしたがって設定する

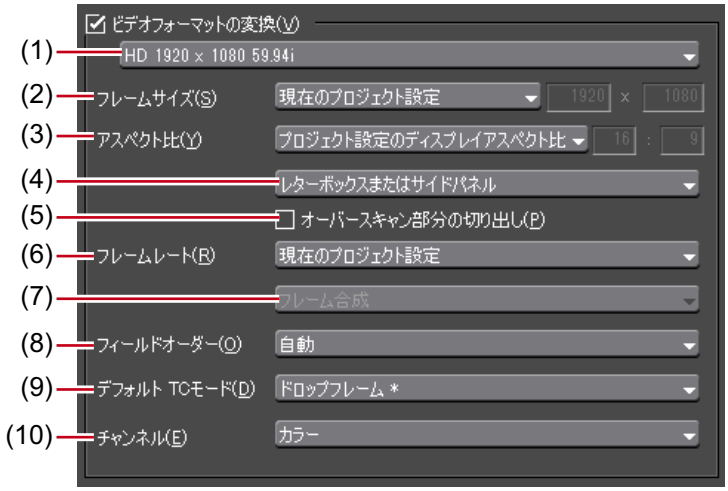
7 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

- 手順 **6** 以降は、設定したエクスポーター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。

［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログ

手順 **4** でプリセットエクスポーターを選んでいる場合は、そのプリセットエクスポーターの出力フォーマット設定に切り替わります。

［ビデオフォーマットの変換］の設定



［ビデオフォーマットの変換］にチェックを入れると、下記の項目で設定したビデオフォーマットに変換して出力します。
設定内容の右横の「*」は、プロジェクト設定と一致する設定であることを示しています。

(1)	**ビデオプロファイルリスト**	一般的に使用されるビデオフォーマットの一覧です。リストからビデオフォーマットを選ぶと、［フレームサイズ］などの各項目が、選んだビデオフォーマットの設定に切り替わります。
(2)	**［フレームサイズ］**	リストからフレームサイズを選びます。［カスタム］を選ぶと、ピクセル単位で数値入力して設定できます。
(3)	**［アスペクト比］**	リストからアスペクト比を選びます。［任意のディスプレイアスペクト比］または［任意のピクセルアスペクト比］を選ぶと、数値入力して設定できます。アスペクト比をカスタマイズした場合は、アスペクト比変換設定で変換方法を選んでください。
(4)	**アスペクト比変換設定**	［アスペクト比］で設定したアスペクト比が、プロジェクト設定と異なる場合にどのように変換を行うかをリストから選びます。 *アスペクト比変換設定について ▶P430*
(5)	**［オーバースキャン部分の切り出し］**	チェックを入れると、オーバースキャンサイズでカットした後、アスペクト比の変換処理を行います。オーバースキャンサイズは、プロジェクト設定によって異なります。
(6)	**［フレームレート］**	リストからフレームレートを選びます。フレームレートをカスタマイズした場合は、フレームレート変換設定で変換方法を選んでください。

(7)	**フレームレート変換設定**	［フレームレート］で設定したフレームレートが、プロジェクト設定と異なる場合にどのように変換を行うかをリストから選びます。 ［フレーム合成］を選ぶと、補完フレームに前後 2 つのフレームを合成したフレームを使用します。［近傍フレーム］を選ぶと、補完フレームに一番近いフレームを使用します。
(8)	**［フィールドオーダー］**	リストからフィールドオーダーを選びます。［自動］を選ぶと、最適と思われるフィールドオーダーを自動的に選んで設定します。
(9)	**［デフォルト TC モード］**	出力するビデオのタイムコードを、デフォルトでドロップフレーム表示にするか、ノンドロップフレーム表示にするかを選びます。
(10)	**［チャンネル］**	アルファチャンネルを保持して出力できるエクスポーターを選んでいる場合に設定できます。 カラーチャンネルのみを出力するか、カラーチャンネルとアルファチャンネルを出力するかを選びます。

［オーディオフォーマットの変換］の設定

［オーディオフォーマットの変換］にチェックを入れると、下記の項目で設定したオーディオフォーマットに変換して出力します。ただし、［16bit/2ch で出力する］にチェックを入れている場合、［チャンネル］と［量子化ビット数］の設定は固定されます。
設定内容の右横の「*」は、プロジェクト設定と一致する設定であることを示しています。

［チャンネル］	リストからチャンネル数を選びます。選んだチャンネル数がプロジェクト設定より少ない場合は、1ch から順番に出力されます。多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は［2ch］を選んでください。
［サンプリングレート］	リストからサンプリングレートを選びます。
［量子化ビット数］	リストから量子化ビット数を選びます。多チャンネルのプロジェクトを出力し、他社製のソフトウェアで使用する場合は［16bit］を選んでください。
［オーディオの出力］	チェックを入れると、オーディオ部分を出力します。
［波形キャッシュの作成］	チェックを入れると、ウェーブ情報（オーディオの波形表示）を生成します。

［アンシラリーデータを保持］

対応するエクスポーターを選んでいる場合に設定できます。チェックを入れると、アンシラリーデータ（クローズドキャプションを含む）を保持して出力します。

ご注意

- フレームレートやアスペクト比を補正後のフレームサイズがプロジェクト設定と異なる場合、アンシラリーデータは削除されます。

［オーディオビットストリームを保持］

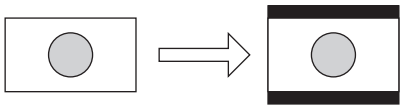
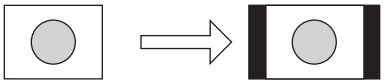
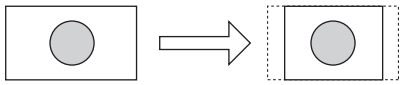
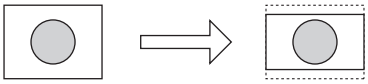
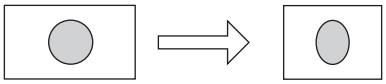
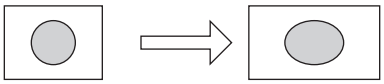
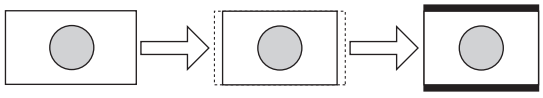
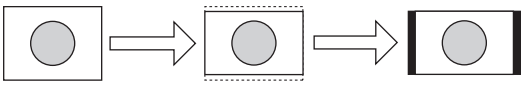
対応するエクスポーターを選んでいる場合に設定できます。チェックを入れると、オーディオビットストリームを保持して出力します。

ご注意

- フレームレートやアスペクト比を補正後のフレームサイズがプロジェクト設定と異なる場合、オーディオビットストリームは削除されます。

アスペクト比変換設定について

［ファイルへ出力］（詳細設定）ダイアログで設定するアスペクト比変換設定のリストの項目について、16:9 画面を 4:3 画面に変換する場合、4:3 画面を 16:9 画面に変換する場合を例に説明します。

項目	元画面 → 変換後画面	説明
レターボックスまたはサイドパネル	16:9→4:3	16:9 画面を 4:3 画面の中央に表示して、上下にレターボックスを付加します。 
	4:3→16:9	4:3 画面を 16:9 画面の中央に表示して、両端にサイドパネルを付加します。 
サイドカットまたは上下カット	16:9→4:3	16:9 画面を 4:3 画面のサイズに合わせる形で、左右をカットします。 
	4:3→16:9	4:3 画面を 16:9 画面のサイズに合わせる形で、上下をカットします。 
アナモフィック	16:9→4:3	16:9 画面の左右を圧縮して 4:3 画面のサイズに合わせます。フレームアスペクト比は維持されません。 
	4:3→16:9	4:3 画面の左右を引き伸ばして 16:9 画面のサイズに合わせます。フレームアスペクト比は維持されません。 
セミレターボックス（14:9/13:9）	16:9→4:3	16:9 画面を 14:9 または 13:9 でカットした後、4:3 画面の中央に表示して、上下にレターボックスを付加します。 
	4:3→16:9	4:3 画面を 14:9 または 13:9 でカットした後、16:9 画面の中央に表示して、左右にサイドパネルを付加します。 

コーデックを選んで AVI 形式に出力

プロジェクトを、圧縮形式を選んで AVI ファイルに出力することができます。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［AVI］のコーデックをクリックする
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

2 エクスポーターを選び、［出力］をクリックする

- Grass Valley HQ AVI や Grass Valley HQX AVI のコーデック設定の項目については、［システム設定］の［設定 － Grass Valley HQ］/［設定 － Grass Valley HQX］ダイアログの説明を参照してください。
［設定 － Grass Valley HQ］/［設定 － Grass Valley HQX］ダイアログ*▶*P109
- ［DV AVI］エクスポーターを選んだ場合、［MSDV で出力する］にチェックを入れると MSDV コーデックの AVI に書き出します。

3 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

音声を出力

プロジェクトの音声のみを出力することができます。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［オーディオ］をクリックする
エクスポーターでファイル出力*▶*P424
Windows Media Audio を出力するときは、カテゴリーツリーで［Windows Media］をクリックします。

2 エクスポーターを選び、［出力］をクリックする

3 ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックする

- ［Dolby Digital（AC-3）］エクスポーターを選んだ場合、［フォーマット］のリストからビットレートを選びます。
- ［WindowsMediaAudio］エクスポーターを選んだ場合、転送モードを選びます。［CBR］（固定転送モード）を選んだ場合は［ビットレート］のリストから、［VBR（品質ベース）］（可変転送モード）を選んだ場合は［品質］のリストからビットレートを選びます。

QuickTime 再生形式に出力

QuickTime ムービーなどで再生できる MPEG4 形式、携帯電話で再生できる 3GP 形式などに出力することができます。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［QuickTime］をクリックする
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

2 ［QuickTime］を選び、［出力］をクリックする

3 ［ファイルの種類］のリストからファイル形式を選び、［詳細設定］をクリックする
ファイル形式によっては［詳細設定］ができない場合があります。

4 出力の設定を行い、ファイル名を入力して［保存］をクリックする

- 各ファイル出力の詳細設定について、詳しくは QuickTime プレーヤーヘルプを参照してください。
- ［QuickTime］エクスポーターで出力した DV ストリームは Apple DV codec を、［DV ストリーム］エクスポーターで出力した DV ストリームは Grass Valley DV codec を使用してエンコードされます。Grass Valley DV codec でエンコードした DV ストリームは、スマートレンダリングに対応しています。

BD 用出力形式で出力

BD 用の MPEG 2 形式ファイル（*.m2ts）に出力します。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［H.264/AVC］をクリックする
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

2 ［Blu-ray］をクリックし、［出力］をクリックする
［Blu-ray］ダイアログが表示されます。
［Blu-ray］ダイアログ*▶*P432

3 出力内容を設定し、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする

[Blu-ray] ダイアログ

[基本設定] タブ

[ビデオ設定]	**[プロファイル]** プロファイルを設定します。出力するフレームサイズによって選べるプロファイルは異なります。 **[ビットレートタイプ]** [CBR] は、一定のビット数を割り当てます。ノイズなどが発生する場合がありますが、エンコード処理は速くなります。 [VBR] は、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。[CBR] に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。 **[平均ビットレート]** ビットレートタイプで [CBR] または [VBR] を選んだ場合に設定します。リストから選ぶか、直接入力ができます。 **[最大ビットレート]** ビットレートタイプで [VBR] を選んだ場合に設定します。リストから選ぶか、直接入力ができます。 **[画質]** ビットレートタイプで [画質] を選んだ場合に設定します。リストから画質を選びます。
[オーディオ設定]	**[フォーマット]** オーディオの圧縮形式をリストから選びます。 • [Dolby Digital (AC-3)] の場合 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 6ch 以上の場合は、7ch/8ch が切り捨てられ、1ch：L、2ch：R、3ch：C、4ch：LFE、5ch：Ls、6ch：Rs の 5.1ch として出力されます。プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 5ch 以下の場合は、1/2ch 以外が切り捨てられて 2ch で出力されます。 • [Linear PCM] の場合 プロジェクト設定のオーディオチャンネル数が 8ch の場合は 8ch、6ch/7ch の場合は 6ch、4ch/5ch の場合は 4ch、3ch の場合は 2ch で出力されます。 **[ビットレート]** リストからビットレートを選びます。

[拡張設定] タブ

[IDR 間隔]	IDR フレームの間隔を入力し、GOP 長を設定します。
[B フレーム]	GOP に含まれる B フレームの数を設定します。
[参照フレーム数]	動き予測時に何フレームまで考慮して動き予測を行うかを設定します。
[マルチスライス]	チェックを入れると、1 フレームを 4 分割します。デコーダーがマルチスライスに対応している場合は、デコードが速くなる場合があります。
[エントロピー符号化モード]	H.264 の符号化モードを選びます。
[動き予測精度]	動き予測ブロックの分割単位をリストから選びます。
[動き予測最小ブロックサイズ]	動き予測時のブロックサイズを、フレーム内 / フレーム間について設定します。

MPEG-4 形式で出力

プロジェクトを MPEG-4 形式ファイル（*.mp4）に出力します。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［H.264/AVC］をクリックする
エクスポーターでファイル出力 ▶ P424

2 エクスポーターを選び、［出力］をクリックする
エクスポーターは［H.264/AVC］、［プレイステーション ポータブル］、［iPod］のいずれかを選びます。

3 出力内容を設定し、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする
設定項目については、“BD 用出力形式で出力 ” の［基本設定］タブ /［拡張設定］タブの説明を参照してください。
BD 用出力形式で出力 ▶ P431

MPEG2 形式にファイル出力

プロジェクトを、MPEG2 形式のファイルに出力できます。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［MPEG］をクリックする
エクスポーターでファイル出力 ▶ P424

2 ［MPEG2 Elementary Stream］または［MPEG2 Program Stream］をクリックし、［出力］をクリックする
［MPEG2 Elementary Stream］ダイアログまたは［MPEG2 Program Stream］ダイアログが表示されます。
［MPEG2 Elementary Stream］/［MPEG2 Program Stream］ダイアログ ▶ P433

3 ビデオ・オーディオの設定を行い、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする
［MPEG2 Elementary Stream］を選んだ場合は、［選択］をクリックしてビデオとオーディオの出力先をそれぞれ設定し、[OK] をクリックします。

［MPEG2 Elementary Stream］/［MPEG2 Program Stream］ダイアログ

［基本設定］タブ

エクスポーターにより、一部表示される設定項目が異なります。

［ビデオ設定］	**［セグメントエンコード］** チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 **［サイズ］** 画質を選びます。 **［品質 / 速度］** 品質をリストから選びます。品質が高いほど、エンコードに時間がかかります。 **［ビットレート］** ビットレートタイプを選びます。 ［CBR］は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。［平均（bps)］のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 ［VBR］は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。［CBR］に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。［平均（bps)］と［最大（bps)］のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。

［オーディオ設定］	**［形式］** オーディオの圧縮形式をリストから選びます。 **［チャンネル］** ［ステレオ］、［デュアル チャンネル］、［ジョイント ステレオ］から選べます。［ステレオ］は左右を別々に記録する通常のステレオです。左右の音声が大きく違う場合に、音量が大きい方を重視して保存するステレオに比べ、［デュアル チャンネル］は音質が一方に偏らないよう完全に独立させて記録します。2ヶ国語でナレーションを入れるなどの場合に選びます。［ジョイント ステレオ］は左右を別々に記録する場合と、左右の同じ音声をまとめた 1 チャンネル、左右で違う音声をもう 1 チャンネルとする場合を自動で使い分けて音質 • 圧縮率を向上させます。 **［ビットレート］** リストからビットレートを選びます。

［拡張設定］タブ

［ビデオ設定］	**［フィールドオーダー］** インターレースの場合、フィールドオーダーが選べます。 **［色形式］** YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。 **［プロファイル & レベル］** プロファイル & レベルを選びます。［色形式］が［4:2:0］の場合、プロファイルは Main Profile、［4:2:2］の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル & レベルは［色形式］で選んだフォーマットに合わせて変更されます。 **［GOP 構造］** MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮 / 伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は［IBBP］を選んでください。 ［I-Frame Only］は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。 **［ピクチャ枚数］** 1 グループに含まれるフレーム数を設定します。 **［Closed GOP］** チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。

［オーディオ設定］	**［エンファシス］** 高域を強調して保存する高域補正についてリストから選びます。［なし］は高域補正なし、［50/15 us］は一部のオーディオ CD などで採用されていたエンファシス設定です。［CCITT J.17］は CCITT が勧告している通信規格です。 **［プロテクション］** 誤り検出および訂正を可能にするために、音響ビット流に冗長性を付加しているかどうかを示す「protection_bit」が、チェックを入れると冗長性を付加していることを示す「1」になります。チェックをはずすと冗長性を付加していないことを示す「0」になります。 **［オリジナル］** チェックを入れると、「original_copy」のビットが原本を示す「1」になります。チェックをはずすと複製を示す「0」になります。 **［コピーライト］** チェックを入れると、「copyright」のビットが著作権が保護されていることを示す「1」になります。チェックをはずすと著作権は存在しないことを示す「0」になります。

静止画を出力

タイムラインの In-Out 点間の全フレームを静止画ファイルとして出力します。

***1* ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［その他］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

***2* ［静止画］をクリックし、［出力］をクリックする**

***3* ファイル名と出力先を指定し、出力形式を選ぶ**
入力したファイル名を元に連番が付加されます。

［詳細設定］	アスペクト比の補正や出力フィールドなどの設定を変更することができます。［システム設定］の［静止画］の設定が、既定値になります。 ***静止画を出力*▶*P435***
［In/Out 間を連番保存］	タイムラインの In-Out 点間の全フレームを静止画ファイルとして出力します。

- ファイル名に、例えば「Still1」と入力したときは「Still1」/「Still2」/「Still3」…、「Still5」と入力したときは「Still5」/「Still6」/「Still7」…となります。末尾に数字をつけない場合は自動的に 8 桁の連番が付加されます。

***4* ［In/Out 間を連番保存］をクリックする**
映像が、静止画として出力されます。

Flash Video（F4V）を出力

プロジェクトを Flash 用の F4V 形式に出力します。

***1* ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［H.264/AVC］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

***2* ［F4V］をクリックし、［出力］をクリックする**
［F4V］ダイアログが表示されます。
［F4V］ダイアログ*▶*P435

***3* 出力内容を設定し、ファイル名と保存先を指定して［保存］をクリックする**

［F4V］ダイアログ

［基本設定］タブ /［拡張設定］タブ

設定項目については、“BD 用出力形式で出力 ” の［基本設定］タブ /［拡張設定］タブの説明を参照してください。
BD 用出力形式で出力*▶*P431

[メタデータ] タブ

[シーケンスマーカーを CuePoint として出力する]	チェックを入れると、シーケンスマーカーを Flash のキューポイントとして出力できます。キューポイントのタイプの名前を選びます。
[メタデータ]	メタデータを付加して出力できます。 [名前] の一覧から項目を選び、[値] にメタデータを入力します。
[インポート]	XMP 形式（*.xmp）のメタデータを読み込みます。[メタデータ] の設定に反映されます。
[エクスポート]	[メタデータ] で設定した内容を XMP 形式で書き出します。

Flash Video を出力

「Adobe Flash CS3 Professional」が PC にインストールされていれば、Flash Video を出力することができます。

ご注意

- Flash Video を出力するには、あらかじめ「Adobe Flash CS3 Professional」が PC にインストールされており、Adobe Systems 社の Flash Video が使用できる環境である必要があります。
「Adobe Flash CS3 Professional」、「Flash Video」につきましては、Adobe Systems 社提供のマニュアルなどをご覧ください。

1 **[ファイルへ出力] ダイアログのカテゴリーツリーで、[QuickTime] をクリックする**
エクスポーターでファイル出力 ▶P424

2 **[QuickTime] をクリックし、[出力] をクリックする**

3 **[ファイルの種類] で [Flash Video（FLV）] を選ぶ**

- [詳細設定] をクリックすると、エンコードの設定やビデオサイズの変更などを行うことができます。

4 **ファイル名を入力して保存先を選び、[保存] をクリックする**

AVCHD 形式でリムーバブルメディアへ出力

AVCHD のストリームを、簡単に SD メモリーカードやメモリースティックに書き込むことができます。また、任意の保存先にファイル出力することもできます。
リムーバブルメディアへ書き込む場合は、出力の前に SD メモリーカードまたはメモリースティックを PC に接続しておいてください。

- メニューなどを編集したい場合は、Disc Burner を使用してプロジェクトを DVD または BD に書き込んでください。
ディスクに出力 ▶P451

ご注意

- AVCHD カメラの内蔵ハードディスクや内蔵メモリー、リムーバブルディスクに出力して AVCHD カメラで再生する場合、カメラによっては出力 • 再生できないものがあります。
- AVCHD のストリームを EDIUS から直接 DVD-R や BD に書き込むことはできません。

1 **[ファイルへ出力] ダイアログのカテゴリーツリーで、[AVCHD] をクリックする**
エクスポーターでファイル出力 ▶P424

2 **[AVCHD Writer] をクリックし、[出力] をクリックする**

ご注意

- 出力先の機種によっては、データが認識できなくなる旨の警告メッセージが表示されます。必要に応じてバックアップなどを行ってから書き出しを実行してください。

リムーバブルメディアに書き込まず、AVCHD 形式のファイルに出力する場合は、[AVCHD] をクリックし、手順 ***5*** へ進んでください。

3 **[出力先] で [ドライブ] を選ぶ**
PC に接続した SD メモリーカードまたはメモリースティックは、外部ドライブとして認識されます。

• ［フォルダー］を選び、［参照］をクリックして、PC の指定した場所に AVCHD のストリームを出力することもできます。

4 ［フォーマット］で［SD メモリーカード］または［メモリースティック / HDD カメラ］を選ぶ
お使いのメディアに合わせて選びます。

5 ［基本設定］タブ、［拡張設定］タブの各項目を設定する
設定項目については、“BD 用出力形式で出力 ” の［基本設定］タブ /［拡張設定］タブの説明を参照してください。
BD 用出力形式で出力 ▶P431

6 [OK] をクリックする
［AVCHD］の場合は、ファイル名と保存先を設定し、［保存］をクリックします。

• ストリームのファイルサイズが 2 GB（ギガバイト）を超える場合、分割して出力されます。

3DA1 に出力

SD/SDHC メモリーカードに 3DA1 形式で書き込むことができます。また、任意の保存先にファイル出力することもできます。
SD/SDHC メモリーカードに書き込む場合は、出力の前にカードを PC に接続しておいてください。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［AVCHD］をクリックする
エクスポーターでファイル出力 ▶P424

2 [AVCHD (Dual Card 3D) Writer] をクリックし、［出力］をクリックする

3 ［出力先 1］と［出力先 2］で、L 側と R 側のそれぞれの出力先を設定する
カメラに出力する場合は、［ドライブ］を選び、リストから出力先を設定します。
PC のハードディスクにファイル出力する場合は、［フォルダー］を選び、［参照］をクリックして出力先を設定します。

4 ［基本設定］タブ、［拡張設定］タブの各項目を設定する
設定項目については、“BD 用出力形式で出力 ” の［基本設定］タブ /［拡張設定］タブの説明を参照してください。
BD 用出力形式で出力 ▶P431

5 [OK] をクリックする

SxS メモリーカード /SDHC メモリーカードに出力

プロジェクトを SxS メモリーカードまたは SDHC メモリーカードに書き出します。
デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにファイル出力することもできます。

ご注意

• SxS メモリーカードはあらかじめフォーマットしておいてください。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［XDCAM］をクリックする
エクスポーターでファイル出力 ▶P424

2 エクスポーターを選び、［出力］をクリックする
エクスポーターは［XDCAM EX］、［XDCAM EX DV］のいずれかを選びます。プロジェクト設定に対応していないエクスポーターは表示されません。

3 出力先や品質、メタデータなどを設定し、[OK] をクリックする
エクスポーターによって設定内容が異なります。

例：
［XDCAM EX］を選んだ場合

［出力先］	SxS メモリカードに出力するか、SDHC メモリーカードに出力するか、ローカルフォルダーに保存するかを選びます。 ［Sony - SxS メモリカード］または［JVC - SDHC メモリカード］を選んだ場合は、リストからカードを選びます。 ［クリップ分割時、カードを自動選択する］にチェックを入れると、出力先に選んだ SxS メモリーカードの空き容量がなくなった場合、自動で空きのある SxS メモリーカードを選んで出力します。チェックをはずすと出力先を選ぶダイアログが表示されます。 ［フォルダー］を選んだ場合は、［...］をクリックして保存先を指定します。
［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。
［ClosedGOP］	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。
［オーディオ / ステレオ］	チェックを入れると、オーディオをステレオトラックとして出力します。オーディオチャンネルが 2 チャンネルのときのみ表示されます。
［モード］	画質モード（SP または HQ）を選びます。
［品質 / 速度］	品質をリストから選びます。品質が高いほど、エンコードに時間がかかります。
メタデータ	出力するクリップにタイトルやコメントなどのメタデータを入力できます。

• 複数の SxS メモリーカードに分割して出力した場合、出力箇所がシーケンスクリップとしてビンに登録されます。ただし、登録時にいずれかの SxS メモリーカードが装着されていない場合は、ビンに登録されません。

GF デバイスに出力

GF デバイスにプロジェクトを書き出します。
GF デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにファイル出力することもできます。

***1* ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［GF］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

***2* エクスポーターを選び、［出力］をクリックする**
エクスポーターは［GF クリップ］、［GF クリップ（DV）］、［GF クリップ（SD）］、［GF クリップ（DVCPRO25）］、［GF クリップ（DVCPRO50）］のいずれかを選びます。
プロジェクト設定に対応していないエクスポーターは表示されません。

***3* 出力先や出力する BIN、クリップ名などを設定し、[OK] をクリックする**
エクスポーターによって設定できる項目が異なります。

例：
［GF クリップ］を選んだ場合

［出力先］	GF のドライブに出力するか、PC の任意のフォルダーに保存するかを選びます。 ［GF Drive］を選んだ場合は、リストから Drive を選びます。 ［フォルダー］を選んだ場合は、［参照］をクリックして保存先を指定します。 **［Bin］** 出力したクリップを登録する BIN を設定します。リストから選ぶ、または［追加］をクリックして BIN タイトルを入力し、新たにリストに登録します。
［クリップタイトル］	出力するクリップの名前を入力します。
［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。

［形式］	GOP タイプを［I-Frame Only（100 Mbps）］または［Long GOP（50 Mbps）］から選びます。
［品質 / 速度］	品質を選びます。
［オーディオチャンネル数］	オーディオチャンネル数を選びます。
［オーディオ量子化ビット数］	オーディオ量子化ビット数を選びます。

• クリップを構成するファイルサイズが 4 GB（ギガバイト）を超える場合、クリップは分割して出力されます。

Infinity デバイスに出力

Infinity デバイスにプロジェクトを書き出します。
Infinity デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにファイル出力することもできます。

***1* ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［Infinity］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

***2* エクスポーターを選び、［出力］をクリックする**
エクスポーターは［Infinity DV］、［Infinity JPEG2000］、［Infinity D10］、［Infinity MPEG］のいずれかを選びます。プロジェクト設定に対応していないエクスポーターは表示されません。

***3* 出力先やクリップ名、プレイリスト名などを設定し、[OK] をクリックする**
エクスポーターによって設定できる項目が異なります。

例：
［Infinity MPEG］を選んだ場合

［出力先］	Infinity のドライブに出力するか、PC の任意のフォルダーに保存するかを選びます。 ［Infinity Drive］を選んだ場合は、リストから Drive を選びます。 ［フォルダー］を選んだ場合は、［参照］をクリックして保存先を指定します。
［クリップ名］	出力するクリップの名前を入力します。
［プレイリスト］	プレイリストの名前をクリップ名と同じにするかどうかを選びます。［プレイリスト名を指定］を選んだ場合は、プレイリストの名前を入力します。
［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。
［ビットレート］	リストからビットレートを選びます。
［品質 / 速度］	品質を選びます。
［オーディオ形式］	オーディオ量子化ビット数とオーディオチャンネル数を選びます。

P2 カードに出力

プロジェクトを P2 カードに書き出します。
P2 デバイスを PC に接続し、電源が入っていることを確認します。
PC のハードディスクにファイル出力することもできます。

ご注意

- あらかじめ、P2 デバイスのドライバーをインストールしておいてください。
- プロジェクトプリセットが 24 bit 形式オーディオに設定されている場合にも、16 bit 形式オーディオとして出力されます。

***1* ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［P2］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力*▶*P424

2 エクスポーターを選び、[出力] をクリックする

エクスポーターは［P2 クリップ］、［HD P2 クリップ］、［HD P2 3D クリップ］のいずれかを選びます。プロジェクト設定に対応していないエクスポーターは表示されません。

P2 カードが PC に接続されていない場合は、［フォルダーの参照］ダイアログが表示されます。ファイル出力先を指定し、[OK] をクリックします。

3 出力先やユーザークリップ名、コーデックなどを設定し、[OK] をクリックする

エクスポーターによって設定内容が異なります。

- 製作者や撮影情報などのメタデータを他の P2 クリップから取り込むことができます。［メタデータの取り込み］をクリックし、取り込む XML ファイルを選びます。
- 出力先に空き容量が無くなった場合、またはクリップを構成するファイルサイズが 4 GB（ギガバイト）を超える場合、クリップは分割して出力されます。
  ［クリップ分割時、P2 カードを自動選択する］にチェックを入れると、クリップ分割時に自動で空きのある P2 カードドライブを選んで出力します。チェックをはずすとクリップ分割時に出力先を選ぶダイアログが表示されます。
- 720p 出力の場合、出力フレームは偶数フレームになる必要があります。確認メッセージが表示された場合は、処理方法を選んでください。
- DVCPRO HD の出力フォーマットと EDIUS のプロジェクトプリセットの設定内容が異なる場合、フレームレートとフィールドオーダーが一致する出力形式にストレッチして出力します。

XDCAM Recorder に出力

プロジェクトを XDCAM エクスポーターで MXF ファイルに出力し、XDCAM デバイスや FTP サーバーにアップロードします。
PC のハードディスクに MXF ファイルを出力することもできます。

- FTP サーバーへ出力する場合は、あらかじめ、システム設定で接続先の設定をしておきます。
  XDCAM 接続先設定 ▶ ***P85***

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、[XDCAM] をクリックする

エクスポーターでファイル出力 ▶ ***P424***

2 エクスポーターを選び、[出力] をクリックする

プロジェクトの画像サイズにより［XDCAM DV］、［XDCAM HD］、［XDCAM HD 422］、［XDCAM HD 720P］、［XDCAM MPEG IMX］のいずれかが選べます。

プロジェクト設定に対応していないエクスポーターは表示されません。

3 出力先やクリップ名などを設定し、[OK] をクリックする

エクスポーターによって設定内容が異なります。

例：
［XDCAM HD］を選んだ場合

［出力先］	XDCAM ドライブに出力するか、FTP サーバーに出力するか、PC 内の任意のフォルダーに出力するかを選びます。 ［XDCAM ドライブ］を選んだ場合は、リストからドライブを選びます。 ［FTP］を選んだ場合は、出力するサーバーにチェックを入れ、必要に応じて、下記項目にチェックを入れます。 ［フォルダー］を選んだ場合は、［参照］をクリックし、保存先を指定します。 **［一時ファイルに出力した後、FTP にアップロードする。］** チェックを入れると、先に一時ファイルをプロジェクトフォルダーに出力した後、実データを FTP サーバーへアップロードします。一時ファイルを出力後、FTP サーバーへの転送時点でエラーになった場合またはアップロードを中断した場合、一時ファイルは削除されません。
［クリップ名］	出力されるファイル名を設定します。 出力先に［XDCAM ドライブ］または［FTP］を選んでいる場合、［自動（C****）］が有効になります。チェックを入れると、自動的にファイル名が設定されます。任意のファイル名を設定する場合は、［自動（C****）］のチェックをはずし、［クリップ名］に入力します。（XDCAM ドライブ側で「Clip Naming」を「Free」に設定しておく必要があります。） 出力先に［フォルダー］を選んでいる場合は、クリップ名を入力します。

［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。出力速度は早くなります。
［ビットレート］	リストからビットレートを選びます。
［品質 / 速度］	品質を選びます。
［ClosedGOP］	チェックを入れると、GOP の境界において B ピクチャが GOP をまたいで参照しないようになります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。
［オーディオ形式］	出力するオーディオ形式を選びます。

- ハイレゾおよびプロキシデータの取り込みを行っていないクリップの出力を行った場合、出力前の処理を設定するダイアログが表示されます。処理方法を選び、[OK] をクリックします。
- ［XDCAM MPEG IMX］エクスポーターを選んだ場合、720×480 の映像 は上下に 3 ライン（黒）を付け足し、Even（トップフィールドファースト）として出力します。
  また、720×576（Odd）の映像は 1 ラインずらし、Even（トップフィールドファースト）として出力します。
- いったん PC 内のフォルダーに出力した MXF ファイルを、FTP サーバーへアップロードする場合、ソースブラウザーを使用します。ソースブラウザーで XDCAM のツリーをクリックし、FTP 接続先を右クリックし、［アップロード］をクリックします。MXF ファイルを選んで［開く］をクリックします。

GXF 形式に出力

K2 Media Client で採用されている GXF 形式でプロジェクトを出力します。

- FTP サーバーへ出力する場合は、あらかじめ、システム設定で接続先の設定をしておきます。
  GXF 接続先設定 ▶ P80

ご注意

- プロジェクトプリセットが 24 ビット形式オーディオに設定されている場合にも、16 ビット形式オーディオとして出力されます。

***1*　［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［K2］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力 ▶ P424

***2*　エクスポーターを選び、［出力］をクリックする**
出力設定のダイアログが表示されます。エクスポーターによって設定項目が異なります。

例：
［MPEG2 GXF］を選んだ場合

［クリップ名］	出力するクリップ（ファイル）の名前を入力します。

［出力先］	PC 内の任意のフォルダーに出力するか、FTP サーバーに出力するかを選びます。 ［フォルダー］を選んだ場合は、［参照］をクリックし、保存先を指定します。 ［FTP］を選んだ場合は、出力するサーバーにチェックを入れ、必要に応じて、下記項目にチェックを入れます。 **［ファイルが存在した場合、上書きする。］** チェックを入れると、出力先の FTP サーバーに同じファイル名のファイルがあった場合に上書きします。 **［一時ファイルに出力した後、FTP にアップロードする。］** チェックを入れると、先に一時ファイルをプロジェクトフォルダーに出力した後、実データを FTP サーバーへアップロードします。一時ファイルを出力後、FTP サーバーへの転送時点でエラーになった場合またはアップロードを中断した場合、一時ファイルは削除されずに残ります。 **［FTP 出力時は、拡張子をつけない。］** チェックを入れると、［クリップ名］に入力した名前に、拡張子を付加せずに出力します。（［クリップ名］に拡張子が含まれている場合は、拡張子を取り除いたクリップファイル名として出力します。） チェックをはずすと、［クリップ名］に入力した名前に拡張子が含まれていない場合に、「*.gxf」を付加して出力します。
［中断時、ファイルを残す。］	［一時ファイルに出力した後、FTP にアップロードする。］のチェックをはずした場合に有効になります。 チェックを入れると、出力を中断した場合、中断した時点までに生成されたファイルを出力先に残します。

［エンコード設定］	**［セグメントエンコード］** チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 **［ビットレート］** ビットレートタイプを選びます。 ［CBR］は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。［平均］に平均ビットレートを入力します。 ［VBR］は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。［平均］に平均ビットレート、［最大］に最大ビットレートを入力します。 **［品質 / 速度］** 品質をリストから選びます。 **［フィールドオーダー］** SD フォーマットの場合、フィールドオーダーが選べます。 **［GOP 構造］** GOP の I、P、B ピクチャのパターンをリストから選びます。通常は［IBBP］を選んでください。 ［I-Frame Only］は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。 **［ピクチャ枚数］** 1 つの GOP に含まれるフレーム数を入力します。 **［Closed GOP］** チェックを入れると、Closed GOP になります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。 **［色形式］** YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。 **［プロファイル / レベル］** プロファイル & レベルを選びます。［色形式］が［4:2:0］の場合、プロファイルは Main Profile、［4:2:2］の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル & レベルは［色形式］で選んだフォーマットに合わせて変更されます。
［ビットレート］	リストからビットレートを選びます。
［オーディオ設定］	**［総チャンネル数］** リストから出力するオーディオチャンネル数を選びます。［現在の設定］はプロジェクト設定で設定されているチャンネル数になります。エクスポーターの［変換処理を有効にする］のチェックを入れ、オーディオフォーマットのチャンネル数をプロジェクト設定から変更している場合は、こちらの設定になります。 **［量子化ビット数］** サンプル時に使用するビット数をリストから選びます。［現在の設定］はプロジェクト設定で設定されているビット数になります。

***3*　出力の設定をし、[OK] をクリックする**

MXF 形式に出力

サーバー送出などで使用される業務用映像ファイル形式、MXF に出力することができます。

• FTP サーバーへ出力する場合は、あらかじめ、システム設定で接続先の設定をしておきます。
MXF 接続先設定 ▶ ***P83***

***1*　［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［MXF］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力 ▶ ***P424***

2　エクスポーターを選び、［出力］をクリックする

出力設定のダイアログが表示されます。エクスポーターによって設定項目が異なります。

例：

［MPEG2 MXF］を選んだ場合

［クリップ名］	出力するクリップ（ファイル）の名前を入力します。
［出力先］	PC 内の任意のフォルダーに出力するか、FTP サーバーに出力するかを選びます。 ［フォルダー］を選んだ場合は、［参照］をクリックし、保存先を指定します。 ［FTP］を選んだ場合は、出力するサーバーにチェックを入れ、必要に応じて、下記項目にチェックを入れます。 **［ファイルが存在した場合、上書きする。］** チェックを入れると、出力先のサーバーに同じファイル名のファイルがあった場合に上書きします。チェックをはずすと確認のメッセージを表示します。 **［一時ファイルに出力した後、FTP にアップロードする。］** チェックを入れると、先に一時ファイルをプロジェクトフォルダーに出力した後、実データを FTP サーバーへアップロードします。一時ファイルを出力後、FTP サーバーへの転送時点でエラーになった場合またはアップロードを中断した場合、一時ファイルは削除されません。 **［FTP 出力時は、拡張子をつけない。］** チェックを入れると、［クリップ名］に入力した名前に、拡張子を付加せずに出力します。（［クリップ名］に拡張子が含まれている場合は、拡張子を取り除いたクリップファイル名として出力します。） チェックをはずすと、［クリップ名］に入力した名前に、拡張子が含まれていない場合に「*.mxf」を付加して出力します。
［中断時、ファイルを残す。］	［一時ファイルに出力した後、FTP にアップロードする。］のチェックをはずした場合に有効になります。 チェックを入れると、アップロードを中断した場合、アップロード中のファイルまでを完結させて中断します。

［エンコード設定］	**［セグメントエンコード］** チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 **［ビットレート］** ビットレートタイプを選びます。 ［CBR］は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。［平均］に平均ビットレートを入力します。 ［VBR］は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。［平均］に平均ビットレート、［最大］に最大ビットレートを入力します。 **［品質 / 速度］** 品質をリストから選びます。 **［フィールドオーダー］** SD フォーマットの場合、フィールドオーダーが選べます。 **［GOP 構造］** GOP の I、P、B ピクチャのパターンをリストから選びます。通常は［IBBP］を選んでください。 ［I-Frame Only］は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。 **［ピクチャ枚数］** 1 つの GOP に含まれるフレーム数を入力します。 **［Closed GOP］** チェックを入れると、Closed GOP になります。GOP 内で情報が完結することになるため、データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。 **［色形式］** YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。 **［プロファイル / レベル］** プロファイル & レベルを選びます。［色形式］が［4:2:0］の場合、プロファイルは Main Profile、［4:2:2］の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル & レベルは［色形式］で選んだフォーマットに合わせて変更されます。
［ビットレート］	リストからビットレートを選びます。
［オーディオ設定］	**［総チャンネル数］** リストから出力するオーディオチャンネル数を選びます。［現在の設定］はプロジェクト設定で設定されているチャンネル数になります。エクスポーターの［変換処理を有効にする］のチェックを入れ、オーディオフォーマットのチャンネル数をプロジェクト設定から変更している場合は、こちらの設定になります。 **［量子化ビット数］** サンプル時に使用するビット数をリストから選びます。［現在の設定］はプロジェクト設定で設定されているビット数になります。 **［チャンネル数 / トラック］** MXF の 1 オーディオトラックに含まれるチャンネル数を指定します。 **［形式］** 出力するオーディオ形式を選びます。
［システム形式］	システムアイテムの形式を選びます。
［KAG サイズ］	KAG（KLV Alignment Grid）サイズを選びます。

***3*　出力の設定をし、[OK] をクリックする**

立体視プロジェクトのファイル出力

立体視編集モードで作成したプロジェクトをファイル出力します。

L/R を 1 ファイルに出力

プロジェクトの L 側と R 側のデータを 1 ファイルに出力します。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーでエクスポーターを選ぶ
エクスポーターでファイル出力 ▶ P424

2 ［立体視］のリストから［L/R デュアルストリーム］、［L のみ］、［R のみ］、［サイドバイサイド］、［トップアンドボトム］、［ラインインターリーブ］、［ブレンド］、［アナグリフ］、［差分］のいずれかを選ぶ
［L/R デュアルストリーム］は、L 側と R 側の映像をデュアルストリーム対応の 1 ファイルに出力します。
［L のみ］/［R のみ］は、L 側のみまたは R 側のみの映像を 1 ファイルに出力します。
［サイドバイサイド］/［トップアンドボトム］/［ラインインターリーブ］/［ブレンド］/［アナグリフ］/［差分］は、L 側と R 側の映像を合成して 1 ファイルに出力します。
立体視処理の形式について ▶ P136

3 ［出力］をクリックする

4 出力内容を設定し、［保存］または [OK] をクリックする
出力内容の設定は、選んだエクスポーターによって異なります。各エクスポーターの説明を参照してください。

L/R を別々に 2 ファイルに出力

プロジェクトの L 側と R 側の映像を、別々に 2 ファイルに出力します。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーでエクスポーターを選ぶ
エクスポーターでファイル出力 ▶ P424

2 ［立体視］のリストから［L/R 個別出力］を選ぶ

3 ［出力］をクリックする
出力設定画面が表示されます。

4 L 側と R 側のファイル名と出力先を設定する
L/R ファイル名設定共通部 ▶ P446
L/R 出力先設定共通部 ▶ P446

5 手順 *4* のダイアログで出力内容を設定する
出力内容の設定は、選んだエクスポーターによって異なります。各エクスポーターの説明を参照してください。

6 ［保存］または [OK] をクリックする

L/R ファイル名設定共通部

［ファイル名 L］/［ファイル名 R］	［参照］をクリックし、保存先を指定します。L 側と R 側のファイルは同じフォルダーに保存されます。
［サフィックス］	L 側と R 側のファイル名の接尾語を設定します。

L/R 出力先設定共通部

［出力先 L］/［出力先 R］	［参照］をクリックし、L 側と R 側のファイルのそれぞれの出力先を指定します。

エクスポーターの設定をプリセットとして登録する

よく使うエクスポーターの設定をプリセットとして登録できます。また、エクスポーターの設定と、プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定を組み合わせて登録することもできます。

プリセットエクスポーターの作成

エクスポーターの設定をプリセットエクスポーターとして登録します。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログで、エクスポーターを選ぶ

エクスポーターでファイル出力 ▶P424

プロジェクト設定と異なるフォーマットで出力する場合の変換設定をプリセットとして登録する場合は、変換設定をしておきます。

プロジェクト設定と異なるフォーマットでファイル出力 ▶P427

2 ［ファイルへ出力］ダイアログの［プリセットの保存］をクリックする

［プリセットダイアログ］が表示されます。

3 ［プリセット名］にプリセットエクスポーター名を入力し、出力内容を設定する

出力内容の設定はエクスポーターによって異なります。

- ［説明］に任意の内容を入力できます。［ファイルへ出力］ダイアログのエクスポーター / プリセット一覧に表示されます。

4 [OK] をクリックする

エクスポーター / プリセット一覧に作成したプリセットが登録されます。

- カテゴリーツリーで［マイプリセット］をクリックすると、エクスポーター / プリセット一覧に、ユーザーが登録したプリセットエクスポーターがすべて表示されます。
- 作成済みのプリセットエクスポーターの設定を変更する場合は、変更するプリセットエクスポーターを選んで、［プリセットの保存］をクリックし、設定を変更します。

プリセットエクスポーターの削除

作成したプリセットエクスポーターの削除ができます。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログで、削除するプリセットエクスポーターを選ぶ

エクスポーターでファイル出力 ▶P424

2 ［ファイルへ出力］ダイアログの［プリセットの削除］をクリックする

3 ［はい］をクリックする

- 削除できるプリセットエクスポーターは、ユーザーが登録したプリセットエクスポーターのみです。

プリセットエクスポーターの読み込み【インポート】

プリセットエクスポーターを読み込みます。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログの［プリセットのインポート］をクリックする

エクスポーターでファイル出力 ▶P424

2 ファイルを選び、［開く］をクリックする

- カテゴリーツリーで［マイプリセット］をクリックすると、エクスポーター / プリセット一覧に、読み込んだプリセットエクスポーターが表示されます。

プリセットエクスポーターの書き出し【エクスポート】

作成したプリセットエクスポーターを書き出します。

1 ［ファイルへ出力］ダイアログで、プリセットエクスポーターを選ぶ

エクスポーターでファイル出力 ▶P424

2 ［ファイルへ出力］ダイアログの［プリセットのエクスポート］をクリックする

3 ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする

- エクスポートできるプリセットはユーザーが登録したプリセットエクスポーター、既定のエクスポーター、最近使ったエクスポーターです。

複数のシーケンス・範囲をまとめて出力する

出力する範囲とエクスポーターをバッチリストとして登録し、バッチリストとして登録した複数の範囲をまとめて出力することができます。

出力する範囲をバッチリストに登録

出力する範囲とエクスポーターを指定してバッチリストに登録します。

1　出力する範囲に In 点、Out 点を設定する

タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶P227

2　［ファイルへ出力］ダイアログでエクスポーターを選び、［バッチリストに追加］をクリックする

エクスポーターでファイル出力 ▶P424

ご注意

- バッチエクスポートに対応していないエクスポーターを選んでいる場合、［バッチリストに追加］が無効になり、バッチリストに追加できません。

その他の方法

- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムスケールを右クリックし、［バッチエクスポートリストへ追加］をクリックします。
- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［バッチエクスポートリストへ追加］をクリックします。
- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、［バッチエクスポート］ダイアログのエクスポートリストで右クリックし、［新規追加］をクリックします。

［バッチエクスポート］ダイアログ ▶P449

3　出力内容を設定し、ファイル名と出力先を指定して［保存］または [OK] をクリックする

［保存］または [OK] をクリックすると、バッチリストに登録されます。

出力内容の設定はエクスポーターによって異なります。

プロジェクト内の複数の範囲をバッチリストに追加する場合は、In 点、Out 点を設定してバッチリストに追加する操作を繰り返します。

- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムスケールを右クリックし、［バッチエクスポートリストへ追加（既定のエクスポーター）］を選べます。このときファイル名や保存先は自動的に次のように設定されます。（既定のエクスポーターが設定されていない場合や［エクスポート］が無効の場合、［バッチエクスポートリストへ追加（既定のエクスポーター）］は選べません。）
  - ファイル名：Exp 月日 _000（3 桁連番）＋拡張子
  - 保存先：プロジェクトフォルダー

  ［ファイルへ出力］ダイアログ ▶P425
- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、タイムスケールを右クリックし、［バッチエクスポートリストへ追加（レンダリングフォーマット）］をクリックすると、［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログの［レンダリングフォーマット］で指定したフォーマットでバッチリストに追加します。このときファイル名や保存先は自動的に次のように設定されます。［エクスポート］が無効の場合、［バッチエクスポートリストへ追加（レンダリングフォーマット）］は選べません。
  - ファイル名：Exp 月日 _000（3 桁連番）＋拡張子
  - 保存先：プロジェクトフォルダー

  ［プロジェクト設定］（詳細設定）ダイアログ ▶P39
- バッチリストの内容は、［バッチエクスポート］ダイアログで変更できます。

複数の範囲をまとめて出力【バッチエクスポート】

バッチリストに登録した複数の範囲をまとめて出力することができます。

1　レコーダーの［エクスポート］をクリックする



2 ［バッチエクスポート］をクリックする

［バッチエクスポート］ダイアログが表示されます。

［バッチエクスポート］ダイアログ▶P449

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［バッチエクスポート］をクリックします。

3 エクスポートする項目にチェックを入れ、［エクスポート］をクリックする

エクスポートが開始され、状態が［ステータス］に表示されます。

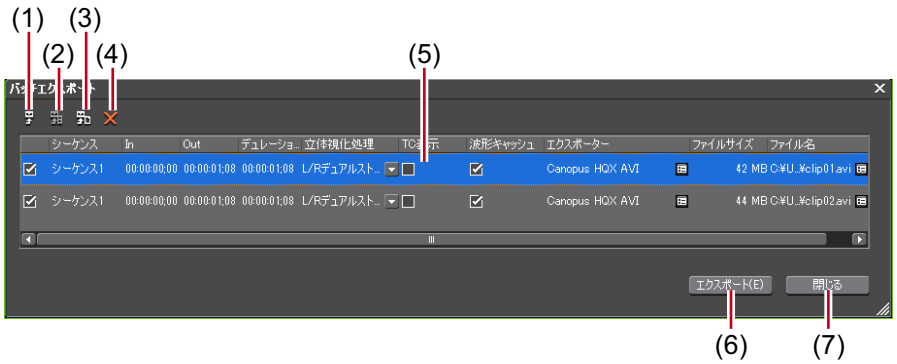
エクスポートしたファイルはビンに登録されます。

- 出力する範囲に In 点、Out 点を設定した後、エクスポートリストで右クリックし、［新規追加］をクリックすると新規に出力範囲を登録できます。
- エクスポートリストで右クリックし、［すべて選択］をクリックすると、登録されている出力範囲のすべての項目を選ぶことができます。複数の項目を選んでいる状態でいずれかにチェックを入れると、選んでいる項目すべてをチェックすることができます。
- エクスポートリストの項目を右クリックし、［エクスポーターの変更］をクリックすると、エクスポーターを変更できます。複数の項目を選んで、エクスポーターを変更することもできます。ただし、選んだ項目の中に、P2 エクスポーターなどのファイル名が設定できないエクスポーターが含まれている場合は、そのエクスポーター以外のエクスポーターに変更内容が適用されます。

ご注意

- バッチリストに登録しているシーケンスをタイムラインとビンの両方で削除した場合、そのバッチリストは無効となり、赤色で表示されます。
- バッチリストに登録しているシーケンスのシーケンス設定やプロジェクト設定を変更した場合、設定の変更はバッチリストにも反映されます。変更によって、設定されているエクスポーターが使用できなくなった場合、バッチリストのエクスポーターが赤色で表示され、エクスポートできなくなります。

［バッチエクスポート］ダイアログ



(1)	**［バッチエクスポートリストへ追加］**	エクスポートする範囲を選んでクリックすると、［ファイルへ出力］ダイアログが表示されます。出力の設定を行うと、バッチリストに項目が追加されます。
(2)	**［バッチエクスポートリストへ追加（既定のエクスポーター）］**	エクスポートする範囲を選んでクリックすると、既定のエクスポーターで出力設定され、バッチリストに項目が追加されます。
(3)	**［バッチエクスポートリストへ追加（レンダリングフォーマット）］**	エクスポートする範囲を選んでクリックすると、プロジェクト設定の［レンダリングフォーマット］に設定しているフォーマットで出力設定され、バッチリストに項目が追加されます。
(4)	**［バッチエクスポート項目の削除］**	リストから項目を選んでクリックすると、バッチリストから削除されます。

(5)	**エクスポートリスト**	追加したバッチリストが表示され、出力内容の確認・変更ができます。エクスポートするものにチェックを入れます。 **［シーケンス］** シーケンス名が表示されます。 **［In］/［Out］/［デュレーション］** クリックして数値を編集できます。Out 点が In 点より前に設定されている場合や In 点がクリップの範囲を超えている場合は赤色で表示され、エクスポートすることはできません。 **［立体視化処理］**  をクリックして、立体視化処理の形式を変更できます。選んだエクスポーターによって、選べる項目は異なります。 **［TC 表示］** チェックを入れるとタイムコードを表示した状態でエクスポートします。 **［波形キャッシュ］** チェックを入れると、ウェーブ情報（オーディオの波形表示）を生成します。選んでいるエクスポーターによっては設定できない場合があります。 **［エクスポーター］** エクスポーター名横のアイコンをクリックすると［ファイルへ出力］ダイアログが表示されます。 ***［ファイルへ出力］ダイアログ ▶ P425*** **［ファイルサイズ］** ファイルサイズが表示されます。エクスポートするファイルの合計容量が出力先の空き容量を超える場合、警告ダイアログが表示され、エクスポートできない場合があります。 表示されるファイルサイズはあくまで目安です。選んでいるエクスポーターによっては、映像の内容により出力されるファイルサイズが変わる場合があります。 **［ファイル名］** ファイル名横のアイコンをクリックすると、ファイル名と出力先、出力内容の変更ができます。 **［ステータス］** エクスポートの状態が表示されます。
(6)	**［エクスポート］/［キャンセル］**	エクスポートを開始します。 エクスポート中は［キャンセル］に切り替わり、クリックするとエクスポートを中止します。
(7)	**［閉じる］**	［バッチエクスポート］ダイアログを閉じます。

登録した範囲をバッチリストから削除

バッチリストに登録した出力範囲を削除します。

***1*　レコーダーの［エクスポート］をクリックする**



***2*　［バッチエクスポート］をクリックする**

［バッチエクスポート］ダイアログが表示されます。

［バッチエクスポート］ダイアログ ▶ P449

***3*　削除する項目を選び、［バッチエクスポート項目の削除］をクリックする**

- ［バッチエクスポート］ダイアログで出力範囲の項目のチェックをはずすと、登録を削除せずにエクスポートの対象からはずすことができます。

ディスクに出力

DVD や BD に出力する

プロジェクトをイメージファイルに出力し、DVD や BD へ書き込むことができます。

ディスクに出力

プロジェクトを DVD や BD に書き込みます。タイトルメニューやチャプターメニューの作成、メニュー画面の背景や画面上のボタンの設定などもできます。

- 編集した映像の一部だけを出力する場合は、レコーダーの［In 点の設定］と［Out 点の設定］で出力範囲を指定しておいてください。
  タイムラインに In 点、Out 点を設定 ▶P227
- チャプターを付ける場合は、あらかじめ任意の位置にシーケンスマーカーを設定しておいてください。
  シーケンスマーカーの設定 ▶P282

ご注意

- ディスクに出力時には、十分な HDD の空き容量が必要です。
- DVD や BD に書き込むには、各ディスクに対応のドライブが必要です。
- PC に他社製のパケットライトソフトがインストール / 起動されていると、EDIUS から DVD/BD へ出力はできません。

***1*　レコーダーの［エクスポート］をクリックする**



***2*　［DVD/BD へ出力］をクリックする**

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［DVD/BD へ出力］をクリックします。
- DVD/BD へ出力：**［Shift］+ ［F11］**

- ［EDIUS に戻る］をクリックすると、設定を終了して EDIUS に戻ります。EDIUS に戻り、プロジェクトの保存を行った場合は、“ ディスクに出力 ” の設定も保存されます。

***3*　［基本設定］タブをクリックし、ディスクの種類やコーデックを設定する**
［基本設定］タブ ▶P451

***4*　［ムービー選択］タブをクリックし、ディスクに出力するムービーを設定する**
［ムービー選択］タブ ▶P452

***5*　［スタイル選択］タブをクリックし、メニュー画面のスタイルを設定する**
［スタイル選択］タブ ▶P452

***6*　［メニュー編集］タブをクリックし、メニューを編集する**
［メニュー編集］タブ ▶P453

***7*　［出力］タブをクリックし、出力の設定をする**
［出力］タブ ▶P455

***8*　［作成開始］をクリックする**
ディスクへの書き込みを開始します。

［基本設定］タブ

［出力］	出力するディスクの種類をリストから選びます。

[コーデック]	BD に出力する場合は、コーデックを選べます。
[メニュー]	チェックを入れるとメニュー画面付きのディスクを作成できます。

[ムービー選択] タブ

[ディスク情報]	追加するタイトルの数、容量、ディスクの残り容量が表示されます。
[メディア]	出力するディスクの種類をリストから選びます。
[ムービー]	追加したタイトルが表示されます。 **[設定]** ビットレートなどを変更する、設定ダイアログを表示します。 ***[タイトル設定] ダイアログ*** ***▶P452*** **[削除]** タイトルを削除します。元ファイルは削除されません。 **[順番を上に] / [順番を下に]** タイトルの順番を変更します。
[ファイル追加]	クリックすると［ムービーの追加］ダイアログが表示されます。ファイルを選び、［開く］をクリックします。
[シーケンス追加]	クリックすると［シーケンスの選択］ダイアログが表示されます。追加するシーケンスにチェックを入れ、[OK] をクリックします。

[タイトル設定] ダイアログ

[全て自動]	チェックをはずすと、ビデオ / オーディオそれぞれの形式やビットレートを設定できます。
[再生中は操作不可]	タイトルを再生中に、ユーザーがチャプター移動や早送りなどの操作ができないように設定します。
[タイムコードを表示]	タイトルがシーケンスの場合に、映像にタイムコードを付加できます。タイムコードの種類は、［ユーザー設定］の［アプリケーション］→［タイムライン］で設定できます。 ***[タイムライン]*** ***▶P90***
[立体視]	タイトルが EDIUS のシーケンスで、立体視編集モード時、MPEG2 形式で出力する場合にのみ立体視化できます。リストから立体視化処理の形式を選びます。 ***立体視処理の形式について*** ***▶P136***

[スタイル選択] タブ

[ボタンの配置]	ボタンの配置を設定します。［自動］のチェックをはずすと、［縦］、［横］のリストから配置する数を選べます。
[アスペクト比]	メニュー画面の大きさを選びます。［出力］で［BD］を選んだ場合、［4:3］は選べません。
[フレームレート]	［出力］で［BD］を選んだ場合、メニューのフレームレートを変更できます。通常は、変更する必要はありません。
[チャプターボタンを使わない]	チェックを入れると、サムネイルをチャプターボタンとして使用します。
[チャプターが 1 つの時はチャプターメニューをつけない]	チャプターが 1 つしかない場合、タイトルメニューのみにします。
[1 タイトルなのでタイトルメニューをつけない]	タイトルが 1 つしかない場合、タイトルメニューをつけず、チャプターメニューのみにします。タイトルが複数ある場合は表示されません。
[カーソル形状]	メニュー画面に表示される選択カーソルの形状を選びます。

スタイル一覧	メニューのデザインを一覧から選びます。スタイルは種類別にタブに分類されています。

［メニュー編集］タブ



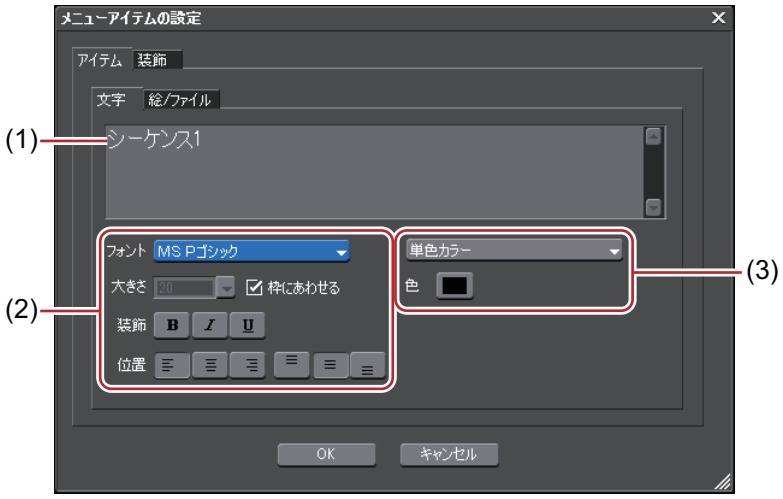
(1)	**編集画面**	メニューのプレビューが表示されます。タイトルをクリックして文字を入力したり、ピクチャの移動や大きさの変更をしたり、アイテムを直接編集することができます。アイテムやピクチャをダブルクリックまたは右クリックして［アイテムの設定］をクリックすると、［メニューアイテムの設定］ダイアログが表示されます。 ***［メニューアイテムの設定］ダイアログ▶P454***
(2)	**ページ選択**	リストから編集するメニューのページを選びます。ボタンをクリックすると前のページ、次のページを表示します。
(3)	**編集ボタン**	: 実行した操作を取り消し、1 つ前の状態に戻します。 : 取り消した操作をやり直します。 : 目安となる線を表示します。 : TV で視聴する場合のプレビューを表示します。 : 現在のページのレイアウト（背景の絵、ページラベルの位置、タイトルボタンの位置、ページボタンの位置）を記憶します。 : 記憶したページのレイアウトを現在のページに反映します。
(4)	**［モーションメニュー］**	チェックを入れると、メニューの背景に動画を設定できます。使用する動画については［メニューアイテムの設定］ダイアログの［絵 / ファイル］タブで設定します。 ***［メニューアイテムの設定］ダイアログ▶P454*** **［長さ］** モーションメニューの長さを入力します。最長は 1 分です。 **［フェードイン］/［フェードアウト］** チェックを入れると、モーションメニューのイン / アウトに効果をつけます。

(5)	**アイテム一覧**	編集画面に表示されているアイテムを一覧で表示します。クリックすると、選んだアイテムが編集画面上で赤色の枠で囲まれます。アイテムをダブルクリックまたは右クリックして［アイテムの設定］をクリックすると、［メニューアイテムの設定］ダイアログが表示されます。 ***［メニューアイテムの設定］ダイアログ▶P454***
(6)	**［アイテムの設定］**	アイテムを選んでクリックすると、［メニューアイテムの設定］ダイアログが表示されます。 ***［メニューアイテムの設定］ダイアログ▶P454***
(7)	**アイテムの位置 / 大きさ**	アイテムの位置や大きさを数値入力で変更できます。 : 選んでいるアイテムを基準として、目安となる線を表示します。 : 選んでいるアイテムの縦横比を固定します。

- キーボードの［Shift］を押しながらアイテムをクリックすると、複数のアイテムを選ぶことができます。この状態で右クリックし、［位置を揃える］を選んで上揃えや左揃えなどができます。
- アイテム一覧を右クリックして、アイテム、ピクチャを追加できます。追加したアイテム、ピクチャは右クリックして［アイテムを削除］をクリックすると削除できます。

［メニューアイテムの設定］ダイアログ

［アイテム］→［文字］タブ



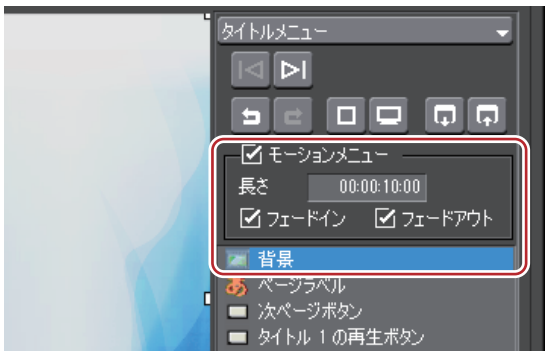
(1)	**テキスト欄**	表示するテキストを入力します。
(2)	**文字の設定**	フォント、文字サイズ、装飾、アイテム表示枠内での文字位置を設定します。
(3)	**色の設定**	［単色カラー］、［グラデーションカラー］、［テクスチャファイル］から選びます。［色］をクリックすると、［色の設定］ダイアログが表示されます。 ***［色の設定］ダイアログ▶P193*** テクスチャファイルから選ぶ場合は、［...］をクリックし、ファイルを選びます。

［アイテム］→［絵 / ファイル］タブ

プレビュー	現在の設定をプレビュー表示します。
［変更］	クリックすると、サムネイルに使用する画像を変更できます。EDIUS のタイムラインカーソルを移動させ、［設定］をクリックします。
［画像ファイルを設定］	画像ファイルまたはシーケンスを読み込んでサムネイルに使用できます。チェックを入れ、［画像ファイルの選択］をクリックしてファイルを選ぶ、または［シーケンスの選択］をクリックしてシーケンスを選びます。

［ズーム］	ポジションバーを移動または数値を入力して、画像の拡大率を変更します。

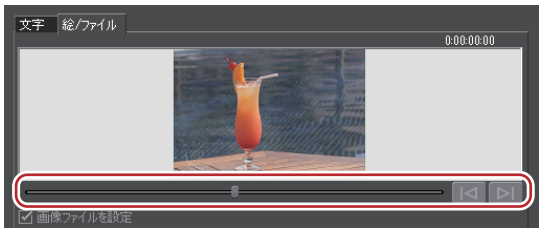
• モーションメニューを使用する場合、次の操作で使用する動画と開始位置を設定できます。



［メニューアイテムの設定］ダイアログの［絵 / ファイル］タブで、［画像ファイルを設定］にチェックを入れます。［画像ファイルの選択］または［シーケンスの選択］をクリックして使用する動画を選びます。



次に、スライダーを動かして動画の開始位置を設定します。［前のフレーム］または［次のフレーム］で開始位置を微調整できます。



［装飾］→［フレーム］タブ

［効果を付ける］	チェックを入れるとサムネイルにフレームや影などの効果をつけます。［ピクチャフレーム］を選んだ場合は、［...］をクリックし、フレームとして使用するファイルを選びます。

［出力］タブ

［出力の設定］タブ

［設定］	ディスクのボリュームラベル、書き込み枚数を設定します。
ドライブ情報	ドライブの選択や書き込み速度の設定ができます。

[高度な設定を表示する]	チェックを入れると、設定項目が追加されます。 **[フォルダー設定]** ディスク作成のために作られる、MPEG ファイルやイメージファイルを保存するフォルダーを指定します。 **[イメージファイルの出力のみ行う]** チェックを入れるとイメージファイルの作成までを行い、メディアへの書き込みは行いません。 **[書き込み後にファイルを残す]** チェックを入れるとディスクへ書き込み後、作成したイメージファイルの削除を行いません。HDD にディスクイメージを残す場合はチェックを入れておきます。 **[書き込み後にベリファイを行う]** チェックを入れると、メディアへの書き込み後にデータが正しく読み出せるかを確認します。 **[書き込みドライブ数]** 指定した複数のドライブに、同時に書き込みを行います。ドライブ情報に各ドライブの設定タブが表示されます。

- 同じ内容のディスクを複数作成する場合は、1 枚目を作成後にメディアを入れ替え、続けて作成を行ってください。
- [書き込み後にファイルを残す] にチェックを入れて保存されたイメージファイルは、別のムービーを出力すると上書きされます。ファイルが必要な場合は、フォルダー設定を変更するか、保存先からファイルを移動させてください。

[再生時の動作] タブ

[最初の動作]	作成したディスクをディスクプレーヤーに挿入したときの動作を選びます。
[1 タイトルを再生した後]	1 タイトルを再生した後の動作を選びます。
[全タイトルを再生した後]	全タイトルを再生した後の動作を選びます。

イメージファイルをディスクに書き込み

イメージファイルをディスクに書き込むことができます。
保存されたイメージファイルをディスクに書き込むことができます。あらかじめイメージファイルを任意のフォルダーに保存しておいてください。

***1* メニューバーの［ツール］をクリックし、[Disc Burner] をクリックする**

その他の方法

- ビンウィンドウで［ツール］をクリックし、[Disc Burner] をクリックします。

***2* イメージファイルを保存したフォルダーを選び、[OK] をクリックする**

***3* 出力の設定をする**

[メディア]	出力するメディアの種類をリストから選びます。
[設定]	ディスクのボリュームラベル、書き込み枚数を設定します。
ドライブ情報	ドライブの選択や書き込み速度の設定ができます。
[イメージフォルダー]	イメージフォルダーが保存されたフォルダーを選びます。DVD に出力する場合は、「VIDEO_TS」フォルダーと「AUDIO_TS」フォルダーがあるフォルダーを指定してください。BD に出力する場合は、「BDMV」フォルダーと「CERTIFICATE」フォルダーがあるフォルダーを指定してください。
[書き込み後にベリファイを行う]	チェックを入れると、メディアへの書き込み後にデータが正しく読み出せるかを確認します。

［書き込みドライブ数］	指定した複数のドライブに、同時に書き込みを行います。ドライブ情報に各ドライブの設定タブが表示されます。

- 同じ内容のディスクを複数作成する場合は、1 枚目を作成後にメディアを入れ替え、続けて作成を行ってください。

4 **［作成開始］をクリックする**

ディスクへの書き込みを開始します。

テープへ出力

テープへ出力する

HDV 機器（Generic HDV）へ出力

編集結果を HDV 機器へ出力する形式（MPEG-TS 形式）に変換し、変換したファイルを HDV 機器へ出力します。

ご注意

• 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。

HDV エクスポーターでファイル出力

1 **［ファイルへ出力］ダイアログのカテゴリーツリーで、［HDV］をクリックする**
エクスポーターでファイル出力 ▶ P424

2 **［HDV］をクリックし、［出力］をクリックする**
［HDV］ダイアログが表示されます。

［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。 出力フォーマットのフレームレートが 23.98p の場合、セグメントエンコードはできません。 **［品質 / 速度］** リストから、再エンコードを行う部分の品質を選びます。品質が高いほど、エンコードに時間がかかります。
［形式］	出力フォーマットのフレームレートが 23.98p のときにのみ表示されます。 形式を［HDV24p Record（Canon XL-H1, Sony HVR-Z7 etc.）］または［HDV24p Scan（Sony HVR-V1, HDV1080i devices）］から選びます。
［エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する］	チェックを入れると、ファイルに出力後 MPEG TS Writer が自動的に起動します。 ***出力したファイルをテープに出力 ▶ P458***
［自動的にテープに書き出す］	［エクスポート後に MPEG TS Writer を起動する］にチェックを入れると有効になります。チェックを入れると、生成したファイルのデータを MPEG TS Writer でテープに出力します。 ***出力したファイルをテープに出力 ▶ P458***

3 **ファイル名を入力して保存先を選び、［保存］をクリックする**
ファイルが生成され、ビンに登録されます。

出力したファイルをテープに出力

1 **DV ケーブルで、PC の IEEE1394 端子と HDV 機器を接続する**
HDV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

• お使いのHDV機器がHDVモードに設定できる場合にはHDVモードにしてください。設定方法についてはHDV機器の取扱説明書をご覧ください。

2 **メニューバーの［ツール］をクリックし、［MPEG TS Writer］をクリックする**

その他の方法

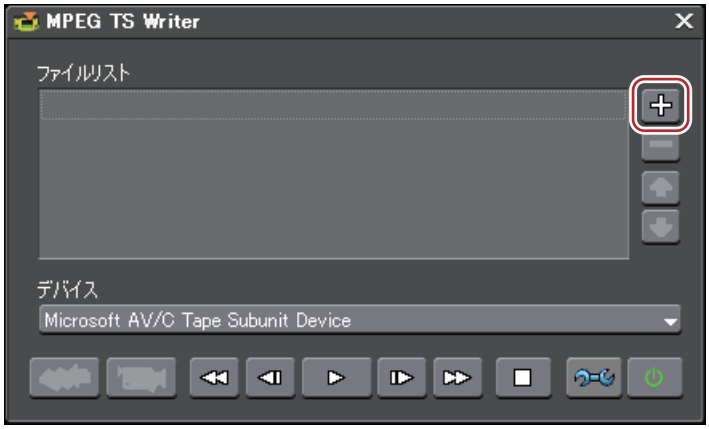
• ビンの［ツール］をクリックし、［MPEG TS Writer］をクリックします。

3 **［デバイス］のリストから［Microsoft AV/C Tape Subunit Device］を選ぶ**

ご注意

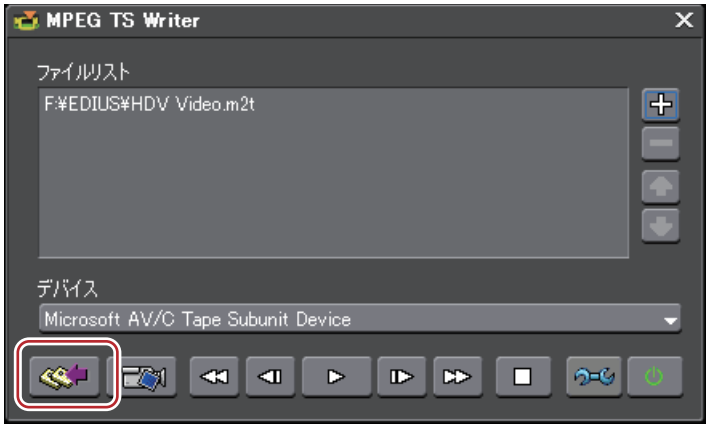
- HDV カメラを認識しない場合は、デバイスマネージャーの［サウンド、ビデオ、およびゲーム コントローラー］の項目を確認してください。Windows 7 ではデバイス名が表示されていれば正しく認識されています。認識されていない場合には、Windows のアップデートや、HDV カメラが HDV 固定モード（HDV-DV 変換はオフ）になっているかを確認してください。

4 **［リストにファイルを追加］をクリックする**



5 **出力したファイルを選び、［開く］をクリックする**

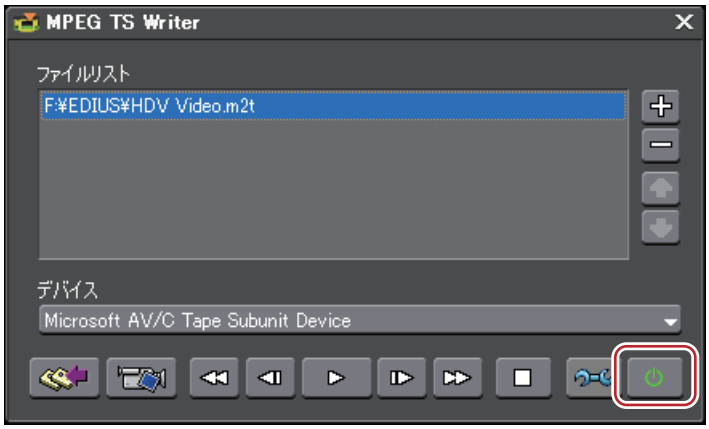
6 **［デバイスに記録する］をクリックする**



出力を開始します。

7 **[OK] をクリックする**

8 **［アプリケーションの終了］をクリックする**



- ［デバイスに記録せず出力する］をクリックすると、HDV カメラのコンポーネント出力から映像を出力します。（テープには記録されません。）



DV 機器（Generic OHCI）へ出力

DV 機器へデータを出力することができます。

ご注意

- あらかじめ、出力先の DV 機器をデバイスプリセットとして登録しておく必要があります。
デバイスプリセットの登録 ▶P107
- DV 機器を登録したデバイスプリセットの出力フォーマットと現在のプロジェクト設定のフォーマットが異なる場合は、出力できません。

1　DV ケーブルで、PC の IEEE1394 端子と DV 機器を接続する

DV 機器は、ビデオモード（PLAY/EDIT など）にしておきます。

2　レコーダーの［エクスポート］をクリックする



3　［テープへ出力］、または［テープへ出力（タイムコード表示）］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［テープへ出力］または［テープへ出力（タイムコード表示）］をクリックします。
- テープへ出力：**[F12]**

- ［プロジェクト設定に適合する出力プリセットがありません。］というメッセージが表示される場合は、プロジェクト設定とデバイスプリセットのフォーマットを設定しなおしてください。

4　デバイスプリセットを選び、［次へ］をクリックする

現在のプロジェクト設定で出力可能なデバイスプリセットが表示されます。

5　テープの書き込み開始位置まで頭出しする

- テープの書き込み開始位置を指定する場合は、［書き込み開始点］にチェックを入れ、タイムコードを入力します。［CueUp］をクリックすると、入力したタイムコード位置までテープが頭出しされます。

6　［次へ］をクリックする

7　内容を確認し、［出力］をクリックする

タイムラインの再生と出力を開始します。
最後まで出力すると［テープ出力］ダイアログが閉じます。

- 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 点、Out 点の設定をしている場合は、その範囲が出力されます。

立体視プロジェクトのテープ出力

立体視編集モードで作成したプロジェクトをテープ出力するには、あらかじめ、対応するデバイスプリセットを登録しておきます。デバイスプリセットの［出力ハードウェア / フォーマット設定］画面で出力方法を設定します。
デバイスプリセット登録について ▶P114

L/R を一本化してテープ出力

プロジェクトの L 側と R 側の映像を一本化してテープ出力します。

デバイスリセットの［設定 ー 立体視設定］ダイアログで、下記の項目を選んでおきます。
- ［L のみ］
- ［R のみ］
- ［サイドバイサイド］
- ［トップアンドボトム］
- ［ラインインターリーブ］
- ［ブレンド］
- ［アナグリフ］
- ［差分］
- ［スプリットグリッド］

操作手順は、通常のテープ出力の手順と同様です。
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 ▶P460

L/R を別々にテープ出力

プロジェクトの L 側と R 側の映像を別々にテープ出力します。
デバイスプリセットの［立体視 L/R 個別］で［する］を選んでおきます。

***1*　“DV 機器（Generic OHCI）へ出力 ” の手順 *1* 〜 *7* の操作を行う**
DV 機器（Generic OHCI）へ出力 ▶P460
手順 ***7*** の後、［L 用のテープを挿入してください］とメッセージが表示されます。

***2*　L 用のテープをカメラに挿入して [OK] をクリックする**
L 側のデータの出力が開始されます。
出力が終わると、［R 用のテープを挿入してください］とメッセージが表示されます。

***3*　R 用のテープをカメラに挿入して [OK] をクリックする**
R 側のデータの出力が開始されます。
最後まで出力すると［テープ出力］ダイアログが閉じます。

- 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 点、Out 点の設定をしている場合は、その範囲が出力されます。

デッキ制御できない機器へ出力

アナログ機器などへデータを出力することができます。

***1*　アナログ機器の設定を外部入力に切り替え、録画状態にする**

***2*　レコーダーの［再生］をクリックする**



データの出力を開始します。

***3*　レコーダーの［停止］をクリックし、出力を停止する**



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する**

VARICAM 機器へ出力

EDIUS で編集したクリップを IEEE1394 経由で PC に接続された AJ-HD1400 または AJ-HD1200A に出力します。

ご注意

- あらかじめ、出力先の VARICAM 機器をデバイスプリセットとして登録しておく必要があります。

デバイスプリセット登録について ▶P114

- VARICAM 機器を登録したデバイスプリセットの出力フォーマットと現在のプロジェクト設定のフォーマットが異なる場合は、出力できません。
- フレーム周波数が 59.94 Hz と 60.00 Hz の場合ではオーディオのサンプリングレートが異なります。
- 1 ショットでフレームレートを変化させた場合は、リップシンクがずれます。必要があれば波形編集ソフトウェアでシンクを合わせて出力してください。

1 レコーダーの［エクスポート］をクリックする



2 ［テープへ出力］、または［テープへ出力（タイムコード表示）］をクリックする

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［テープへ出力］または［テープへ出力（タイムコード表示）］をクリックします。
- テープへ出力：**[F12]**

- ［プロジェクト設定に適合する出力プリセットがありません。］というメッセージが表示される場合は、プロジェクト設定とデバイスプリセットのフォーマットを設定しなおしてください。

3 デバイスプリセットを選び、［次へ］をクリックする

現在のプロジェクト設定で出力可能なデバイスプリセットが表示されます。

4 ［次へ］をクリックする

- テープの書き込み開始位置を指定する場合は、［書き込み開始点］にチェックを入れ、タイムコードを入力します。［VCR から TC 読み込み］をクリックすると、テープから現在のタイムコードを読み込むことができます。

5 内容を確認し、［出力］をクリックする

タイムラインの再生と出力を開始します。
最後まで出力すると［テープ出力］ダイアログが閉じます。

- 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 点、Out 点の設定をしている場合は、その範囲が出力されます。

12 章
STRATUS との連携

この章では、EDIUS と STRATUS との連携機能について説明しています。

準備

インストール

K2 EDIUS Connect のインストール

K2 Media サーバーへのネットワーク接続などのセットアップが完了した PC に、K2 EDIUS Connect をインストールします。
* インストール画面に表示される内容は、ソフトウェアのバージョンなどにより、異なる場合があります。

ご注意

- K2 EDIUS Connect をインストールする前に、EDIUS Elite をインストールしておく必要があります。
- 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ソフトウェアを終了してください。
- Administrator 権限（PC 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。

***1*　EDIUS Options インストールディスクを CD ドライブにセットする**

***2*　EDIUS Options インストールディスクを開き、Setup.exe をダブルクリックする**

***3*　［次へ］をクリックする**

***4*　使用許諾契約に同意される場合は、［同意する］をクリックする**

- ［キャンセル］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。

ご注意

- 使用許諾契約書は、内容をスクロールさせ、必ずすべての条項をお読みください。

***5*　FSM サーバーのホスト名を入力し、［次へ］をクリックする**

***6*　［インストール］をクリックする**

K2 EDIUS Connect のインストールが開始されます。

***7*　［今すぐコンピュータを再起動します。］を選び、［完了］をクリックする**

PC が再起動します。インストールは完了です。

STRATUS との連携機能

Assignment List の Placeholder と EDIUS のプロジェクトを関連付ける

Placeholder と EDIUS のプロジェクトとの関連付け

EDIUS のプロジェクトを Assignment List の Placeholder に関連付けて、プロジェクト作成から送出までの作業をスムーズに行うことができます。
プロジェクトが Placeholder に関連付けられると、Placeholder の TC プリセットと予定全長が、プロジェクト設定に反映されます。
Placeholder への関連付けは、プロジェクトの編集前、編集中、編集後のいずれの時点でも可能です。
編集前にプロジェクトを Placeholder に関連付ける場合は、手順 ***1*** から操作してください。
編集中にプロジェクトを Placeholder に関連付ける場合は、手順 ***5*** から操作してください。
編集後にプロジェクトを Placeholder に関連付ける場合は、手順 ***6*** から操作してください。

ご注意

- シーケンスをエクスポートして作成された K2 Clip が Placeholder に関連付けられます。
- FAT シーケンスには対応していません。
- あらかじめ、STRATUS Control Panel で、Placeholder の出力先と asset の名前を設定しておく必要があります。詳しくは、STRATUS Installation and Service Manual を参照してください。
- あらかじめ、STRATUS で Assignment List を表示しておいてください。STRATUS の操作方法については、The STRATUS Application User Manual を参照してください。

1 **EDIUS を起動する**

2 **［スタートアップ］ダイアログで［プロジェクトの新規作成］をクリックする**
［プロジェクト設定］（簡易設定）ダイアログが表示されます。

- EDIUS の初回起動時は、［プロジェクトの新規作成］をクリックした後、［プロジェクトプリセット作成］ウィザードが起動します。作成したいプロジェクトのフォーマットに合わせて、プロジェクトプリセットを新規作成してください。

3 **関連付ける Placeholder を、STRATUS から、EDIUS の［プロジェクト設定］ダイアログの［ドラッグ & ドロップ］エリアへドラッグ & ドロップする**
Placeholder と同名のフォルダー内に、Placeholder と同名のプロジェクトファイルが作成されます。

4 **EDIUS の［プロジェクト設定］ダイアログでプリセットを選び、[OK] をクリックする**
プロジェクトが Placeholder に関連付けられると、STRATUS では、Placeholder の［Inspector］ダイアログの次の項目が更新されます。

- ［Being Edited］がオンになる
- ［Creator］が「プロジェクトを関連付けたユーザーの名前 @ ホスト名」となる

- 別の STRATUS クライアントが Placeholder を編集している場合（［Inspector］ダイアログの［Being Edited］がオンで、［Creator］に別の編集者名が表示されている場合）、続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。
- Placeholder のステータスが［READY］になっている場合、続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。
- プロジェクトのフレームレート設定が、STRATUS で設定されているフレームレート設定と異なる場合、続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

5 **EDIUS でプロジェクトを編集する**
関連付けた Placeholder の予定全長や TC プリセットの設定が、タイムラインの表示に反映されます。

- 編集中でも、プロジェクトを Placeholder に関連付けたり、関連付けた Placeholder を変更したりできます。メニューバーの［設定］をクリックし、［プロジェクト設定］をクリックします。関連付けする Placeholder を、STRATUS から、EDIUS の［プロジェクト設定］ダイアログの［ドラッグ & ドロップ］エリアへドラッグ & ドロップします。（編集中に関連付けた Placeholder の予定全長や TC プリセットは、プロジェクト設定には反映されますが、タイムラインの表示には反映されません。タイムラインの表示に反映させるには、新規シーケンスを作成してください。）

6　出力時に使用するエクスポーターの設定を確認する

STRATUS エクスポーター設定 ▶ ***P469***

7　EDIUS でキーボードの［F11］を押す

［ファイルへ出力］ダイアログが表示されます。

その他の方法

- レコーダーの［エクスポート］をクリックし、［ファイルへ出力］をクリックします。



- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［ファイルへ出力］をクリックします。

8　カテゴリーツリーで［STRATUS］をクリックする

9　［STRATUS Exporter］を選び、［出力］をクリックする

［STRATUS Exporter for Assignment List］ダイアログが表示されます。Placeholder の関連付けを変更する必要がない場合は、手順 ***11*** に進んでください。

10 関連付ける Placeholder を、STRATUS から、EDIUS の［STRATUS Exporter for Assignment List］ダイアログの［ドラッグ & ドロップ］エリアにドラッグ & ドロップする

11［プロパティ］で Placeholder の情報を、［出力先］で出力先を確認する

出力されるクリップは、「Placeholder 名 _ 連番」となります。

- ［STRATUS Exporter for Assignment List］ダイアログで［設定の表示］をクリックすると、［ALP Exporter Encoder Information］ダイアログが表示され、出力設定を確認できます。設定を変更する場合は、システム設定で設定をやり直してください。

  STRATUS エクスポーター設定 ▶ ***P469***

- 別の STRATUS クライアントが Placeholder を編集している場合（［Inspector］ダイアログの［Being Edited］がオンで、［Creator］に別の編集者名が表示されている場合）、続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。
- Placeholder のステータスが［READY］になっている場合、続行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

12 EDIUS の［STRATUS Exporter for Assignment List］ダイアログで、［OK］をクリックする

出力が開始されます。

ファイル転送が完了すると、STRATUS では、Placeholder のステータスが［READY］になり、送出可能な状態となります。

また、Placeholder の［Inspector］ダイアログの［Being Edited］がオフになります。

- プロジェクトを出力せずに保存して閉じた場合、関連付けられた Placeholder の情報も保存されます。
- プロジェクトを出力せずに保存して閉じた場合、プロジェクトに関連付けた時点での Placeholder のステータスによって、［Being Edited］の状態が変わります。
  - ［NOT READY］の場合：プロジェクトを閉じても［Being Edited］はオンのままです。
  - ［READY］の場合：プロジェクトを閉じると、［Being Edited］はオフになります。再度プロジェクトを開くと、オンになります。

K2 Clip 入出力時の各種設定

K2 サーバー（SAN）設定

K2 Media サーバーと連携して編集作業をする前に、K2 Media サーバーへの接続について設定しておきます。
接続先を設定すると、K2 Media サーバーで管理しているストレージドライブ内の K2 Clip 形式のクリップを、ソースブラウザーで表示できます。

1　メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2　［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［K2（SAN）］→［サーバー］をクリックする

***3* 各項目を設定する**

[サーバーリスト]	ソースブラウザーのフォルダービューに表示されるサーバー（K2 Media サーバー）のリストです。
[追加]	クリックすると、[サーバー設定] ダイアログが表示され、接続先のサーバーを追加できます。 ***[サーバー設定] ダイアログ ▶ P468***
[削除]	[サーバーリスト] からサーバーを削除します。
[変更]	サーバーの設定を変更できます。
[上へ] / [下へ]	リストの並び替えができます。 [サーバーリスト] からサーバーを選び、[上へ] または [下へ] をクリックするたびに選んだサーバーが 1 つ上、または下へ移動します。
[設定内容]	[サーバーリスト] で選んだ接続先の設定内容が表示されます。

***4* [OK] をクリックする**

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定できます。

[サーバー設定] ダイアログ

[名前]	フォルダービューに表示するサーバーの名前を入力します。
[アドレス]	サーバーの IP アドレスまたはサーバー名を入力します。
[ユーザー名] / [パスワード]	接続時に必要なユーザー名とパスワードを入力します。
[ドメイン]	サーバーのドメインを入力します。
[ストレージドライブ]	サーバーの V: ドライブに対して、クライアント PC 側で割り当てたドライブを選びます。
[SNFS ドライブのみ表示]	通常はチェックを入れておいてください。
[接続テスト]	クリックすると、[サーバー設定] ダイアログに入力されている内容で、サーバーへの接続をテストします。

- K2 Summit とスタンドアローンで使用する場合、K2 Summit の C: ドライブを、クライアント PC のネットワークドライブとして使用できるように設定しておきます。[サーバー設定] ダイアログの [SNFS ドライブのみ表示] にチェックを入れ、[ストレージドライブ] のリストから割り当てたドライブを選びます。

ブラウザ設定

K2 Media サーバーに接続するときに許可する項目について設定します。

***1* メニューバーの [設定] をクリックし、[システム設定] をクリックする**

***2* [インポーター / エクスポーター] のツリーをクリックし、[K2（SAN)] → [ブラウザー] をクリックする**

***3* 各項目を設定する**

[クリップやビンの名前変更と削除を許可する]	チェックを入れると、サーバーが管理するクリップや Bin の名前の変更と削除を許可します。

***4* [OK] をクリックする**

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定できます。

K2 プロジェクトインポーター設定

K2 Media サーバーで管理する Program/List 形式の編集リストを、シーケンスとして EDIUS にインポートするときの動作について設定します。

***1* メニューバーの [設定] をクリックし、[システム設定] をクリックする**

2 ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［K2（SAN)］→［K2 プロジェクトインポーター］をクリックする

3 各項目を設定する

［開始タイムコード］	インポートしたシーケンスの開始タイムコードを設定します。 **［先頭クリップのソース In タイムコードを使用する。］** 先頭のクリップの開始タイムコードを使用します。 **［開始タイムコードを入力する。］** 任意で開始タイムコードを入力できます。

4 [OK] をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定できます。

K2 プロジェクトエクスポーター設定

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを、K2 Program 形式で書き出すときの動作について設定します。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［K2（SAN)］→［K2 プロジェクトエクスポーター］をクリックする

3 各項目を設定する

［出力する K2 Program の可能な部分にソースの Ancillary Data を付加する。］	チェックを入れると、クローズドキャプションなどのアンシラリーデータを付加して出力します。

ご注意

- アンシラリーデータは、未加工の映像を出力する場合のみ付加できます。
  エフェクトやテロップを追加するなどして映像を加工した場合、アンシラリーデータを付加できません。

4 [OK] をクリックする

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定できます。

STRATUS エクスポーター設定

Assignment List の Placeholder に関連付けたプロジェクトを出力する際に使用するエクスポーターについて設定します。

- 次のエクスポーターはスマートレンダリングに対応しています。
  - ［K2 DV Clip］
  - ［K2 DVCPRO HD Clip］
  - ［K2 AVCIntra Clip］
  - ［K2 D10 Clip］
- ［K2 MPEG2 Clip］エクスポーターは、セグメントエンコードに対応しています。

1 メニューバーの［設定］をクリックし、［システム設定］をクリックする

2 ［インポーター / エクスポーター］のツリーをクリックし、［STRATUS］→［STRATUS Exporter］をクリックする

3 各項目を設定する

［使用するビデオエンコーダー］	出力時に使用する K2 Clip エクスポーターをリストから選びます。

［ビデオ設定］	［使用するビデオエンコーダー］で選んだエクスポーターによっては、［ビデオ設定］が表示されます。 表示される内容は、［プロジェクトのエクスポート（K2 Program)］ダイアログに表示される各コーデックの設定項目と同じです。各エクスポーターの設定については、下記の参照先をご覧ください。 •［K2 DV Clip］エクスポーター ***ビデオ設定—DV▶P479*** •［K2 AVCIntra Clip］エクスポーター ***ビデオ設定—AVCIntra▶P479*** •［K2 D10 Clip］エクスポーター ***ビデオ設定—D10▶P479*** •［K2 MPEG2 Clip］エクスポーター ***ビデオ設定—MPEG2▶P480***
［オーディオ設定］	**［チャンネル］** リストから出力するオーディオチャンネル数を選びます。 **［量子化ビット数］** リストからオーディオ量子化ビット数を選びます。 **［チャンネル 1&2］～［チャンネル 15&16］** オーディオビットストリームを保持して出力する場合、どのチャンネルにビットストリームを出力するかを選びます。

***4*　[OK] をクリックする**

［適用］をクリックすると、続けて他の項目を設定できます。

K2 アセット登録設定

EDIUS から K2 Media サーバーへクリップを転送する際の既定の K2 Media サーバーや、転送時の動作について設定します。

***1*　メニューバーの［設定］をクリックし、［ユーザー設定］をクリックする**

***2*　［素材］のツリーをクリックし、［K2 アセット登録］をクリックする**

***3*　各項目を設定する**

［登録先サーバー］	リストをクリックすると、接続先の K2 Media サーバーの一覧が表示されます。 ***K2 サーバー（SAN）設定▶P467*** リストから、K2 Media サーバーへクリップを転送する際の既定の K2 Media サーバーを選びます。
［登録先ビン］	**［登録先パス］** 出力先のパスが表示されます。 ［既存ビン］と［ビンの作成］で設定した内容が反映されます。 **［既存ビン］** リストから、出力先のベースとなるビンを選びます。 **［ビンの作成］** チェックを入れると、［既存ビン］で選んだ場所に、ビンを追加します。 ビン名は、［テンプレート］のリストから、［{ ユーザー名 }］／［{ 日付 }］／［{ プロジェクト名 }］／［{ カスタム }］の組み合わせのいずれかを選びます。［{ カスタム }］を選んだ場合は、［カスタム］に任意の文字を入力します。
［クリップ名のプリフィックス］	クリップ名に追加する接頭語について設定します。 接頭語は、［テンプレート］のリストから、［{ ユーザー名 }］／［{ 日付 }］／［{ プロジェクト名 }］／［{ カスタム }］の組み合わせのいずれかを選びます。［{ カスタム }］を選んだ場合は、［カスタム］に任意の文字を入力します。 接頭語を追加しない場合は、［{ カスタム }］を選び、［カスタム］で文字を未入力にしておきます。

[複数のクリップを K2 Program として登録する]	チェックを入れると、複数のクリップを選んで転送する場合、フォーマットが一致するクリップを 1 つの K2 Program 形式のクリップとして、K2 Media サーバー上のビンに登録します。 (すべてのクリップのフレームレート、フィールドオーダーが一致しているときのみ有効です。)
[ビンから K2 アセット登録を行った素材をビンに登録する]	チェックを入れると、ビンから K2 Media サーバーへの転送が完了した K2 Clip 形式のクリップを、EDIUS のビンに登録します。
[ソースブラウザーから K2 アセット登録を行った素材をビンに登録する]	チェックを入れると、ソースブラウザーから K2 Media サーバーへの転送が完了した K2 Clip 形式のクリップを、EDIUS のビンに登録します。

***4*　[OK] をクリックする**

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定できます。

K2 Media サーバーで管理する K2 Clip を読み込む

- 同じネットワーク上にある他の EDIUS クライアントが K2 Clip 形式で素材をキャプチャ中、キャプチャ済みのデータを読み込んで時差編集ができます。
- Program/List 形式の編集リストは、シーケンスクリップとして読み込まれます。

ご注意

- 次のような場合は、Program/List 形式の編集リストの読み込みができません。
  - EDIUS のプロジェクトファイルとフレームレートが異なる場合
  - Program/List 内に有効なクリップが存在しない場合
  - Program/List が不正なビデオフォーマットである場合
  - クリップの読み込み時に、ビデオトラックやオーディオトラックの生成、チャンネルマップの設定に失敗した場合
  - Program が収録中の場合
- Program/List が持つ次の情報は、EDIUS で再現できません。
  - List、および List 内の Section が持つ Repeat 設定
  - List、List 内の Section、および Section 内の Event が持つ Stop 設定
- Program/List 形式の編集リストを読み込む場合、プロジェクト設定のチャンネル数を超えるオーディオトラックは読み込まれません。

STRATUS から K2 Clip を読み込む

K2 Clip をビンに登録

***1*　STRATUS でクリップを選び、EDIUS のビンへドラッグ & ドロップする**

複数のクリップを選ぶこともできます。

ビンのカレントフォルダーにクリップが登録されます。

Program/List 形式のクリップの場合は、読み込み中であることを示すダイアログが表示されます。クリップの読み込みが完了すると、シーケンスクリップとしてビンに登録されます。

- Program/List 形式のクリップを読み込み中に表示されるダイアログで、[キャンセル] をクリックすると、それまでに読み込んだクリップはすべて無効になります。

K2 Clip をタイムラインへ配置

***1*　STRATUS でクリップを選び、EDIUS のタイムラインへドラッグ & ドロップする**

複数のクリップを選ぶこともできます。

Program/List 形式のクリップの場合は、読み込み中であることを示すダイアログが表示されます。クリップの読み込みが完了すると、シーケンスクリップとしてタイムラインに配置されます。

- Program/List 形式のクリップを読み込み中に表示されるダイアログで、[キャンセル] をクリックすると、それまでに読み込んだクリップはすべて無効になります。

ソースブラウザーから K2 Clip を読み込む

ソースブラウザーを使用して、K2 Media サーバーで管理する K2 Clip 形式のクリップを読み込むことができます。あらかじめ、K2 Media サーバーへの接続や Program/List 形式の編集リストを読み込むときの動作について設定しておいてください。

K2 サーバー（SAN）設定 ▶ P467
K2 プロジェクトインポーター設定 ▶ P468

K2 Clip をビンに登録

1 ソースブラウザーのフォルダービューで、[K2（SAN)] のツリーをクリックし、接続先をクリックする

K2 Media サーバー上の情報がクリップビューに表示されます。

Program/List 形式のクリップは、  のアイコンが表示されます。

他の EDIUS クライアントがキャプチャ中のクリップは、ファイル生成中であることを示す  のアイコンが表示されます。

- サーバーの情報を更新する場合は、接続先を右クリックし、[最新の状態に更新] をクリックします。

2 クリップをビンへドラッグ & ドロップする

ビンのカレントフォルダーにクリップが登録されます。

Program/List 形式のクリップの場合は、読み込み中であることを示すダイアログが表示されます。クリップの読み込みが完了すると、シーケンスクリップとしてビンに登録されます。

その他の方法

- クリップを選び、ソースブラウザーの [ビンへ登録] をクリックします。



- クリップを選んで右クリックし、[ビンへ登録] をクリックします。

- Program/List 形式のクリップを読み込み中に表示されるダイアログで、[キャンセル] をクリックすると、それまでに読み込んだクリップはすべて無効になります。
- ブラウザ設定で、[クリップやビンの名前変更と削除を許可する] にチェックを入れている場合は、ソースブラウザーのクリップビューで次の操作ができます。

  ブラウザ設定 ▶ P468

  - クリップ名をクリックし、クリップ名を変更できます。
  - クリップを選び、キーボードの [F2] を押すと、クリップ名を変更できます。
  - クリップを右クリックし、[登録の解除] をクリックしてクリップを削除できます。

K2 Clip をタイムラインへ配置

1 ソースブラウザーのフォルダービューで、[K2（SAN)] のツリーをクリックし、接続先をクリックする

K2 Media サーバー上の情報がクリップビューに表示されます。

Program/List 形式のクリップは、  のアイコンが表示されます。

他の EDIUS クライアントがキャプチャ中のクリップは、ファイル生成中であることを示す  のアイコンが表示されます。

- サーバーの情報を更新する場合は、接続先を右クリックし、[最新の状態に更新] をクリックします。

2 クリップをタイムラインへドラッグ & ドロップする

Program/List 形式のクリップの場合は、読み込み中であることを示すダイアログが表示されます。クリップの読み込みが完了すると、シーケンスクリップとしてタイムラインに配置されます。

その他の方法

- ソースチャンネルの振り分けを設定し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させたます。ソースブラウザーでクリップを選び、［タイムラインへ配置］をクリックします。



- ソースチャンネルの振り分けを設定し、クリップを配置する位置にタイムラインカーソルを移動させたます。ソースブラウザーでクリップを選んで右クリックし、［タイムラインへ貼り付け］をクリックします。

- Program/List 形式のクリップを読み込み中に表示されるダイアログで、［キャンセル］をクリックすると、それまでに読み込んだクリップはすべて無効になります。
- ブラウザ設定で、［クリップやビンの名前変更と削除を許可する］にチェックを入れている場合は、ソースブラウザーのクリップビューで次の操作ができます。

  ブラウザ設定 ▶ P468

  - クリップ名をクリックし、クリップ名を変更できます。
  - クリップを選び、キーボードの［F2］を押すと、クリップ名を変更できます。
  - クリップを右クリックし、［登録の解除］をクリックしてクリップを削除できます。

K2 Clip 形式で素材をキャプチャする

キャプチャ時のワークフロー

EDIUS を使用して、K2 Clip 形式で素材をキャプチャするときのワークフローは次のとおりです。

1　キャプチャした素材の保存先を指定する

K2 Clip 形式でキャプチャした素材の保存先を設定しておきます。

K2 サーバー（SAN）設定 ▶ P467

2　外部機器を PC に接続する

キャプチャに使用するカメラやデッキなどの外部機器を当社製ハードウェアや PC に接続します。

3　K2 Clip 形式でのキャプチャに対応したデバイスプリセットを登録する

キャプチャに使用するカメラやデッキなどの外部機器や当社製ハードウェアについて、接続情報や K2 Clip 形式で取り込む際のビデオフォーマットなどを、デバイスプリセットとして登録します。［入力ハードウェア / フォーマット設定］画面で、［ファイル形式］のリストから［K2 Clip］を選びます。

デバイスプリセットの登録 ▶ P107
K2 Clip 形式でキャプチャ時のコーデックの詳細設定 ▶ P473

4　K2 Clip 形式でキャプチャする

K2 Clip 形式で素材をキャプチャします。

K2 Clip 形式でキャプチャ ▶ P474
K2 Clip 形式でバッチキャプチャ ▶ P475

K2 Clip 形式でキャプチャ時のコーデックの詳細設定

K2 Clip 形式でのキャプチャに対応したコーデックは次のとおりです。

［設定 − MPEG2 for K2 Clip］ダイアログ ▶ P474
［設定 − XDCAM HD422 互換］ダイアログ ▶ P110
［設定 − XDCAM EX 互換］/［設定 − XDCAM HD 互換］ダイアログ ▶ P110
［設定 − MPEG IMX］ダイアログ ▶ P110

［設定 ー MPEG2 for K2 Clip］ダイアログ

［ビットレート］	ビットレートタイプを選びます。 ［CBR］は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。［平均］のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 ［VBR］は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。［CBR］に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。［平均］と［最大］のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。
［品質 / 速度］	品質をリストから選びます。
［GOP 構造］	MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮 / 伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は［IBBP］を選んでください。 ［I-Frame Only］は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。
［ピクチャ枚数］	1 グループに含まれるフレーム数を設定します。
［Closed GOP］	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。
［色形式］	YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。
［プロファイル / レベル］	プロファイル & レベルを選びます。［色形式］が［4:2:0］の場合、プロファイルは Main Profile、［4:2:2］の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル & レベルは［色形式］で選んだフォーマットに合わせて変更されます。

K2 Clip 形式でキャプチャ

K2 Clip 形式で素材をキャプチャします。

ご注意

- アナログ機器や HDMI 端子で接続された機器は、EDIUS から制御できません。EDIUS でデッキ制御できない機器からキャプチャする場合は、あらかじめ、キャプチャする部分を頭出ししておく必要があります。

1　メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［入力デバイスの選択］をクリックする

［入力デバイスの選択］ダイアログが表示され、システム設定で登録したデバイスプリセットの一覧が表示されます。

2　K2 Clip 形式でのキャプチャに対応したデバイスプリセットを選び、[OK] をクリックする

［K2 インジェスト先設定］ダイアログが表示されます。

［K2 インジェスト先設定］ダイアログ▶P475

その他の方法

- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［デバイスプリセット名］をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。
- プレーヤーのデバイスプリセット名（［入力プリセット 1］～［入力プリセット 8］）をクリックしてデバイスプリセットを呼び出します。（初期設定では［入力プリセット 2］～［入力プリセット 8］は表示されていません。操作の前に、あらかじめプレビューウィンドウにボタンを表示させておきます。）

操作ボタンの設定▶P120

- 入力プリセット 1 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**［F2］**
- 入力プリセット 2 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**［F3］**
- 入力プリセット 3 に割り当てたデバイスプリセットの呼び出し：**［F4］**

3　キャプチャした素材の保存先やリールネームを設定し、[OK] をクリックする

EDIUS でデッキ制御できる機器からキャプチャする場合、プレーヤーの操作ボタンでカメラを操作できるようになります。

EDIUS でデッキ制御できない機器からキャプチャする場合、手順 ***5*** へ進んでください。

4　キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

5　プレーヤーの［キャプチャ］をクリックする



［K2 インジェスト先設定］ダイアログが表示されます。

6　必要に応じて、クリップ名を変更する

キャプチャを開始します。［キャプチャ］ダイアログが表示されます。

EDIUS でデッキ制御できる機器の場合、Out 点でキャプチャが自動的に終了します。キャプチャを途中でやめるときは、［キャプチャ］ダイアログの［停止］をクリックします。続けてキャプチャする場合は、手順 ***4*** ～ ***6*** を繰り返してください。

EDIUS でデッキ制御できない機器の場合、［キャプチャ］ダイアログの［停止］をクリックしてキャプチャを終了し、機器の再生を停止してください。続けてキャプチャする場合は、キャプチャする部分を頭出しした後、手順 ***5*** と ***6*** を繰り返してください。

ソースブラウザーでは、ファイル生成中であることを示す  のアイコンが、キャプチャ中のクリップに表示されます。

キャプチャが完了したクリップは、ビンに登録されます。

その他の方法

- 手順 ***4*** のあと、キーボードの［F9］を押します。

- キャプチャ中、素材クリップにコメント付きマーカーを付けることができます。
- キャプチャ中、同じネットワーク上にある他の EDIUS クライアントでは、キャプチャ済みのデータを読み込んで時差編集ができます。
  K2 Media サーバーで管理する K2 Clip を読み込む ▶P471
- テープを入れ替える場合など、保存先やリールネームを途中で変更したいときは、メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［K2 インジェスト先設定］をクリックします。

ご注意

- オーディオ部分のみをキャプチャした場合、ソースブラウザーウィンドウには、クリップとして表示されません。プロジェクトフォルダーに WAV ファイルが保存されます。

［K2 インジェスト先設定］ダイアログ

［Server］	リストから、K2 Clip 形式でキャプチャした素材の保存先を選びます。 ***K2 サーバー（SAN）設定 ▶P467***
［Bin］	［Server］で選んだ保存先にある Bin の一覧が表示されます。キャプチャ後のクリップを登録する Bin を選びます。
［リールネーム］	リールネームを設定する場合は、［ユーザービットをリールネームとして使用する］のチェックをはずして、リールネームを入力します。リストから過去に入力したリールネームを選ぶこともできます。

K2 Clip 形式でバッチキャプチャ

K2 Clip 形式で素材をバッチキャプチャする流れについて説明しています。

1　プレーヤーの［バッチキャプチャリストへ追加］のリストボタンをクリックする



2　［バッチキャプチャ］をクリックする

［バッチキャプチャ］ダイアログが表示されます。

［バッチキャプチャ］ダイアログ▶P152

その他の方法

- メニューバーの［キャプチャ］をクリックし、［バッチキャプチャ］をクリックします。
- ［バッチキャプチャ］ダイアログの表示：**［F10］**

3　［入力設定］でリストから K2 Clip 形式でのキャプチャに対応したデバイスプリセットを選ぶ

［K2 インジェスト先設定］ダイアログが表示されます。

［K2 インジェスト先設定］ダイアログ▶P475

4　キャプチャした素材の保存先やリールネームを設定し、[OK] をクリックする

5　キャプチャする素材を再生し、In 点、Out 点を設定する

Out 点が In 点より前になった場合は、その列の文字色を赤色で表示します。この範囲はキャプチャされません。

- キャプチャする範囲として、In 点とデュレーションを指定することもできます。In 点を設定した後、プレーヤーの［Dur］のタイムコードをクリックしてデュレーションを入力し、キーボードの［Enter］を押します。

6　［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へ追加］をクリックする

その他の方法

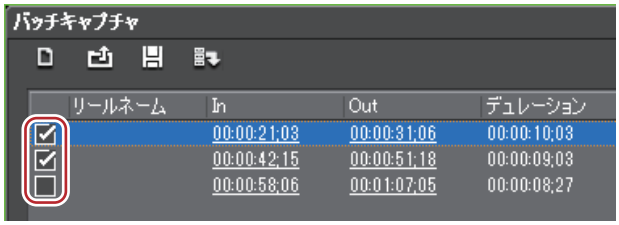
- プレーヤーの［バッチキャプチャリストへ追加］をクリックします。
- プレーヤーの［バッチキャプチャリストへ追加］のリストボタンをクリックし、［ビデオとオーディオの追加］をクリックします。
- バッチキャプチャリストへ追加：**［Ctrl］+ ［B］**

7　手順 *5* ～ *6* の操作を繰り返す

デバイスプリセットを変更したい場合や、キャプチャした素材の保存先またはリールネームを変更したい場合は、手順 ***3*** ～ ***6*** の操作を繰り返します。

8　［バッチキャプチャ］ダイアログのリストからキャプチャする素材のチェックボタンにチェックを入れる

リストに追加直後はチェックが入っています。



- ［バッチキャプチャ］ダイアログの［ファイル名］には、キャプチャしたクリップの保存先のアドレスが表示されます。ファイル名を変更する場合は、クリックして文字を入力します。をクリックすると、［K2 インジェスト先設定］ダイアログが表示されます。複数の素材を選んでをクリックすると、まとめて保存先を変更できます。

［K2 インジェスト先設定］ダイアログ▶P475

9　［キャプチャ］をクリックする

手順 ***4*** でリールネームを設定していない場合は、キャプチャが開始され、［バッチキャプチャ］ダイアログの［ステータス］に進行状況が表示されます。

ソースブラウザーでは、ファイル生成中であることを示すのアイコンが、キャプチャ中のクリップに表示されます。

キャプチャが完了したクリップは、ビンに登録されます。

手順 ***4*** でリールネームを設定した場合は、手順 ***10*** に進んでください。

10 カメラにテープを挿入し、［テープを挿入し、リールネームを選択してください。］のリストから該当するリールネームを選ぶ

リールネームの横に、キャプチャに必要な時間が表示されます。

11 [OK] をクリックする

選んだリールネームに対応する素材のキャプチャが開始され、［バッチキャプチャ］ダイアログの［ステータス］に進行状況が表示されます。ソースブラウザーでは、ファイル生成中であることを示す  のアイコンが、キャプチャ中のクリップに表示されます。

キャプチャが完了したクリップは、ビンに登録されます。

リールネームを複数設定した場合は、手順 ***10*** ～ ***11*** を繰り返します。

ご注意

- オーディオのみをキャプチャした場合、ソースブラウザーウィンドウにクリップとして表示されません。プロジェクトフォルダーに WAV ファイルが保存されます。

K2 Media サーバーへクリップを転送する

ビンのクリップやソースブラウザーで表示しているクリップを、K2 Media サーバーへ転送できます。転送時、クリップは K2 Clip 形式に自動的に変換されます。

あらかじめ、転送先となる K2 Media サーバーへの接続について設定しておいてください。

K2 サーバー（SAN）設定 ▶ P467

また、ユーザー設定で転送先となる K2 Media サーバーの既定値を設定しておくと、転送時の操作をスムーズに行うことができます。

K2 アセット登録設定 ▶ P470

- クリップマーカーは、K2 Media サーバーへクリップを転送後も保持されます。

ご注意

- 720p のフォーマットで、In 点、Out 点、デュレーションのいずれかが奇数フレームのクリップは転送できません。

ビンからクリップを K2 Media サーバーへ転送

1 ビンでクリップを選ぶ

複数のクリップを選ぶこともできます。

2 ビンの［K2 アセットへ登録］をクリックする



3 ［既定の設定で登録］または［設定を変更して登録］をクリックする

［設定を変更して登録］をクリックした場合は、［K2 アセット登録］ダイアログが表示されます。出力先を設定して [OK] をクリックします。

K2 アセット登録設定 ▶ P470

クリップがバックグラウンドジョブで K2 Media サーバーへ転送されます。

単一クリップの場合は K2 Clip 形式に変換され、シーケンスクリップの場合は K2 Program 形式に変換されます。

その他の方法

- ビンのクリップを右クリックし、［K2 アセットへ登録］→［既定の設定で登録］または［設定を変更して登録］をクリックします。

- クリップを変換中、同じネットワーク上にある他の EDIUS クライアントでは、変換済みのデータを読み込んで時差編集ができます。

ソースブラウザーからクリップを K2 Media サーバーへ転送

ソースブラウザーを使用して、XDCAM ／ XDCAM EX ／ P2 ／ GF ／ XF の各デバイス内の素材を、K2 Media サーバーへ転送できます。

• K2 Media サーバーへクリップを転送すると、フォーマット固有の情報は失われます。

1　PC にデバイスやドライブを接続し、メディアを挿入する

2　ソースブラウザーのフォルダービューで、デバイスのツリーをクリックし、クリップを選ぶ

複数のクリップを選ぶこともできます。

3　ソースブラウザーの［K2 アセットへ登録］をクリックする



4　［既定の設定で登録］または［設定を変更して登録］をクリックする

［設定を変更して登録］をクリックした場合は、［K2 アセット登録］ダイアログが表示されます。出力先を設定して［OK］をクリックします。

K2 アセット登録設定 ▶ ***P470***

クリップがバックグラウンドジョブで K2 Media サーバーへ転送されます。

単一クリップの場合は K2 Clip 形式に変換され、プレイリストなどの編集リストの場合は K2 Program 形式に変換されます。

その他の方法

• ソースブラウザーでクリップを右クリックし、［K2 アセットへ登録］→［既定の設定で登録］または［設定を変更して登録］をクリックします。

• クリップを変換中、同じネットワーク上にある他の EDIUS クライアントでは、変換済みのデータを読み込んで時差編集ができます。

プロジェクトファイルを K2 Program 形式で書き出す

EDIUS で編集したプロジェクトファイルを、K2 Program 形式のクリップとして書き出すことができます。
スマートレンダリングによる書き出しを行うので、データの転送量が少なくて済み、高速でプロジェクトを K2 Media サーバーに出力できます。
あらかじめ、K2 Media サーバーへの接続やアンシラリーデータを付加するかどうかにについて設定しておいてください。

K2 サーバー（SAN）設定 ▶ ***P467***
K2 プロジェクトエクスポーター設定 ▶ ***P469***

ご注意

• アクティブになっているシーケンスのみエクスポートされます。
• 次の内容は、フルレンダリングで書き出されます。
  - フレームレート、解像度、アスペクト比がプロジェクト設定と異なる部分
  - オーディオ部分（クリップがスマートレンダリングの対象であっても、オーディオ部分はレンダリングされます。）
  - エフェクトが適用されている部分
  - カラーバー部分
  - カラーマット部分
• フォーマットが 1280×720 50p または 1280×720 59.94p の場合、下記の制限事項があります。
  - 出力フレーム数が奇数の場合は出力できません。
  - 奇数フレーム数のクリップを含むプロジェクトの場合、レンダリングされます。
  - 素材またはタイムラインのタイムコードで、In 点が奇数フレームのクリップを含むプロジェクトの場合、レンダリングされます。

1　タイムラインの［プロジェクトの保存］のリストボタンをクリックする



2　［プロジェクトのエクスポート］→［K2 Program］をクリックする

［プロジェクトのエクスポート（K2 Program）］ダイアログが表示されます。

［プロジェクトのエクスポート（K2 Program）］ダイアログ ▶ ***P479***

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［プロジェクトのエクスポート］→［K2 Program］をクリックします。
- ソースブラウザーウィンドウで［K2（SAN)］のツリーをクリックし、出力先をクリックします。ビンのシーケンスクリップを出力先へドラッグ & ドロップします。
- ソースブラウザーウィンドウで［K2（SAN)］のツリーをクリックし、出力先をクリックします。シーケンスタブを出力先へドラッグ & ドロップします。

***3* 各項目を設定し、[OK] をクリックする**

出力の進行状況が、プログレスバーで表示されます。

ソースブラウザーでは、ファイル生成中であることを示す  のアイコンが、出力中のクリップに表示されます。

［プロジェクトのエクスポート（K2 Program)］ダイアログ

［クリップ名］	クリップ名を入力します。
［出力先］	**［Server］** リストからクリップの出力先を選びます。 ***K2 サーバー（SAN）設定 ▶ P467*** **［Bin］** ［Server］で選んだ出力先にある Bin の一覧が表示されます。出力した K2 Clip 形式のクリップを登録する Bin を選びます。 **［ファイルが存在した場合、上書きする。］** チェックを入れると、出力先の Bin に同じクリップ名のファイルが登録されている場合、ファイルを上書きします。
［設定を変更する］	チェックを入れると、［ビデオ圧縮方式］と［オーディオ設定］の設定を変更できます。
［ビデオ圧縮方式］	ビデオ部分のレンダリングに使用するコーデックを選びます。コーデックによっては、［ビデオ設定］が表示されます。 ***ビデオ設定 —DV ▶ P479*** ***ビデオ設定 —D10 ▶ P479*** ***ビデオ設定 —AVCIntra ▶ P479*** ***ビデオ設定 —MPEG2 ▶ P480***
［オーディオ設定］	**［チャンネル］** リストから出力するオーディオチャンネル数を選びます。 **［量子化ビット数］** リストからオーディオ量子化ビット数を選びます。 **［チャンネル 1&2］～［チャンネル 15&16］** オーディオビットストリームを保持して出力する場合、どのチャンネルにビットストリームを出力するかを選びます。

ビデオ設定 —DV

［形式］	リストから出力形式を選びます。

ビデオ設定 —D10

［ビットレート］	リストからビットレートを選びます。

ビデオ設定 —AVCIntra

［形式］	リストから出力形式を選びます。

ビデオ設定 —MPEG2

［形式］	リストから出力形式を選びます。
［セグメントエンコード］	チェックを入れると、素材の加工をしていないクリップを再エンコードせずに出力します。 出力速度は早くなります。
［品質 / 速度］	品質をリストから選びます。
［ビットレート］	ビットレートタイプを選びます。 ［CBR］は固定転送レートとなり、エンコード時に一定のビット数を割り当てます。［平均］のリストからビットレートを選びます。直接入力することもできます。 ［VBR］は可変転送レートとなり、動きや画質の複雑さによって割り当てるビット数を変化させます。［CBR］に比べてメディアの容量をより無駄なく利用でき、全体的な画質の均一化を図ることができます。［平均］と［最大］のリストから、ビットレートを選びます。直接入力することもできます。
［GOP 構造］	MPEG では一定のフレーム数を 1 グループとし、圧縮 / 伸長、カット編集などは GOP 単位で行われます。GOP には独立して画像が再現できる「I フレーム」、前の画像との差分のみを記録して再現する「P フレーム」、前と後ろの画像の差分から再現する「B フレーム」があります。GOP の I、P、B フレームのパターンをリストから選びます。通常は［IBBP］を選んでください。 ［I-Frame Only］は I ピクチャだけで構成します。編集は容易になりますがデータ量は大きくなります。
［ピクチャ枚数］	1 グループに含まれるフレーム数を設定します。
［Closed GOP］	チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックをはずしてください。
［色形式］	YUV のピクセルフォーマットをリストから選びます。
［プロファイル / レベル］	プロファイル & レベルを選びます。［色形式］が［4:2:0］の場合、プロファイルは Main Profile、［4:2:2］の場合は 422Profile になります。SD 画質時のレベルは Main Level、HD 画質時のレベルは High Level になります。プロファイル & レベルは［色形式］で選んだフォーマットに合わせて変更されます。

K2 Clip 形式でファイル出力する

プロジェクトを K2 Clip 形式のファイルに出力します。
あらかじめ、出力先となる K2 Media サーバーへの接続について設定しておいてください。
K2 サーバー（SAN）設定 ▶ P467

- 通常のファイル出力と同様、次の機能に対応しています。
  - ウェーブ情報（オーディオの波形表示）の生成
  - プリセットエクスポーターの作成
  - バッチエクスポート
- 次のエクスポーターはスマートレンダリングに対応しています。
  - ［K2 DV Clip］
  - ［K2 DVCPRO HD Clip］
  - ［K2 AVCIntra Clip］
  - ［K2 D10 Clip］
- ［K2 MPEG2 Clip］エクスポーターは、セグメントエンコードに対応しています。
- EDIUS XRE をお持ちの場合、ネットワーク接続された外部の PC に、ファイル出力時のレンダリング処理をさせることができます。ただし、EDIUS XRE システム用 PC に EDIUS Elite のライセンスが必要です。

ご注意

- フォーマットが 1280×720 50p または 1280×720 59.94p で、出力フレーム数が奇数の場合は出力できません。

1 レコーダーの［エクスポート］をクリックする



2 ［ファイルへ出力］をクリックする

［ファイルへ出力］ダイアログが表示されます。

［ファイルへ出力］ダイアログ▶P425

その他の方法

- メニューバーの［ファイル］をクリックし、［エクスポート］→［ファイルへ出力］をクリックします。
- ファイルへ出力：**［F11］**

3 カテゴリーツリーで［K2］をクリックする

4 エクスポーターを選び、［出力］をクリックする

エクスポーターは、［K2 DV Clip］、［K2 DVCPRO HD Clip］、［K2 AVCIntra Clip］、［K2 D10 Clip］、［K2 MPEG2 Clip］から選びます。プロジェクト設定に対応していないエクスポーターは表示されません。

5 クリップ名や出力先などを設定する

K2 Clip エクスポーター設定▶P481

6 [OK] をクリックする

ソースブラウザーでは、ファイル生成中であることを示す  のアイコンが、出力中のクリップに表示されます。

K2 Clip エクスポーター設定

共通部

［クリップ名］	出力するファイルのクリップ名を入力します。
［出力先］	**［Server］** リストからファイルの出力先を選びます。 *K2 サーバー（SAN）設定▶P467* **［Bin］** ［Server］で選んだ保存先にある Bin の一覧が表示されます。キャプチャ後のクリップを登録する Bin を選びます。 **［ファイルが存在した場合、上書きする。］** チェックを入れると、出力先の Bin に同じクリップ名のファイルが登録されている場合、ファイルを上書きします。
［オーディオ設定］	**［チャンネル］** リストから出力するオーディオチャンネル数を選びます。 **［量子化ビット数］** リストからオーディオ量子化ビット数を選びます。 **［チャンネル 1&2］～［チャンネル 15&16］** オーディオビットストリームを保持して出力する場合、どのチャンネルにビットストリームを出力するかを選びます。

ビデオ設定

エクスポーターによっては、［ビデオ設定］が表示されます。表示される内容は、［プロジェクトのエクスポート（K2 Program）］ダイアログに表示される各コーデックの設定項目と同じです。各エクスポーターの設定については、下記の参照先をご覧ください。

エクスポーター	参照先
K2 DV Clip	*ビデオ設定—DV▶P479*

K2 AVCIntra Clip	***ビデオ設定 —AVCIntra▶ P479***
K2 D10 Clip	***ビデオ設定 —D10▶ P479***
K2 MPEG2 Clip	***ビデオ設定 —MPEG2▶ P480***

13 章
付録

ライセンスの管理方法やエフェクト、キーボードショートカットの一覧を掲載しています。

ライセンス管理

ライセンスを管理する

GV LicenseManager を起動する

ご注意

- GV LicenseManager を使用するには、あらかじめ EDIUS がインストールされている環境で実行する必要があります。

1 **［スタート］をクリックしてスタートメニューを表示し、［すべてのプログラム］→［Grass Valley］→［GV License Manager］をクリックする**

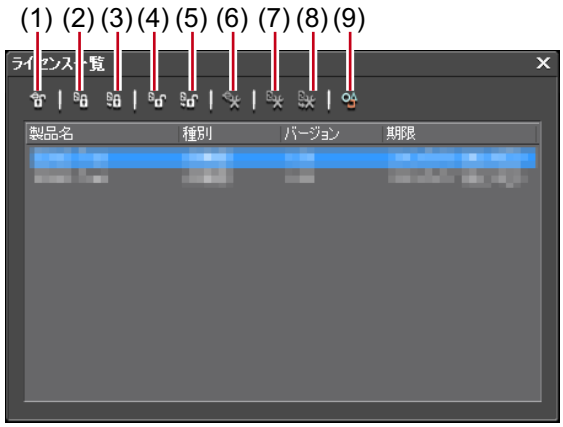
［GV License Manager］が起動します。

その他の方法

- タスクバーの GV LicenseManager アイコンを右クリックし、［ライセンス一覧］をクリックします。
- タスクバーの GV LicenseManager アイコンをダブルクリックします。



［ライセンス一覧］ダイアログ



(1)	**［オンラインでの認証の解除］**	オンライン環境の EDIUS 端末内のライセンスを認証サーバーに戻します。 ***オンライン環境下でライセンスを移動する ▶P486***
(2)	**［オフラインでの認証 ID ファイルの生成］**	オフライン環境の EDIUS 端末で、ライセンス認証を行うための ID ファイルを生成します。 ***移動先の PC でライセンス認証 ▶P487***
(3)	**［オフラインでの認証 認証ファイルの登録］**	認証サーバーから取得したライセンス認証用の認証 ファイルを、オフライン環境の EDIUS 端末に登録します。 ***移動先の PC でライセンス認証 ▶P487***
(4)	**［オフラインでの認証の解除 ID ファイルの生成］**	オフライン環境の EDIUS 端末で、ライセンス認証を解除するための ID ファイルを生成します。 ***移動元の PC でライセンス認証を解除 ▶P486***
(5)	**［オフラインでの認証の解除 認証ファイルの登録］**	認証サーバーから取得したライセンス認証解除用の認証ファイルを、オフライン環境の EDIUS 端末に登録します。 ***移動元の PC でライセンス認証を解除 ▶P486***

(6)	**[オンラインでのライセンスの修復]**	オンライン環境の EDIUS 端末内のライセンスを修復します。 ***オンライン環境下でライセンスを修復する ▶ P488***
(7)	**[オフラインでのライセンスの修復 ID ファイルの生成]**	オフライン環境の EDIUS 端末で、ライセンスを修復するための ID ファイルを生成します。 ***オフライン環境下でライセンスを修復する ▶ P488***
(8)	**[オフラインでのライセンスの修復 認証ファイルの登録]**	認証サーバーから取得したライセンス修復用の認証ファイルを、オフライン環境の EDIUS 端末に登録します。 ***オフライン環境下でライセンスを修復する ▶ P488***
(9)	**[設定]**	クリックすると、各種設定ができます。 ***[設定] ダイアログ ▶ P486***

[設定] ダイアログ

[ライセンス期限の警告表示]	ライセンス期限を知らせる警告メッセージをいつから表示させるかを設定できます。
[管理者パスワード]	ライセンスの認証 / 認証解除の操作を管理者のみに制限できます。 チェックを入れて、管理者パスワードを入力します。

オンライン環境下でライセンスを移動する

オンライン環境の EDIUS 端末間でライセンスを移動する方法を説明します。

1 **移動元の EDIUS 端末で GV LicenseManager を起動する**
GV LicenseManager を起動する ▶ P485

2 **[ライセンス一覧] ダイアログで、ライセンスを解除する製品を選ぶ**

3 **[オンラインでの認証の解除] をクリックし、[はい] をクリックする**
認証サーバーに自動的にアクセスし、ライセンス認証が解除されます。

4 **移動先の EDIUS 端末で EDIUS を起動する**

5 **シリアルナンバーを入力し、[登録] をクリックする**
ライセンス認証を行います。

6 **メッセージが表示されるので、[OK] をクリックする**
次回以降、同じ EDIUS 端末間でライセンスを移動する場合、手順 ***1*** ～ ***3*** の操作で移動できます。

オフライン環境下でライセンスを移動する

オフライン環境の EDIUS 端末間では、オンライン環境の別の PC を経由して、ライセンスを移動します。

移動元の PC でライセンス認証を解除

1 **移動元の EDIUS 端末で GV LicenseManager を起動する**
GV LicenseManager を起動する ▶ P485

2 **[ライセンス一覧] ダイアログで、ライセンス認証を解除する製品を選ぶ**

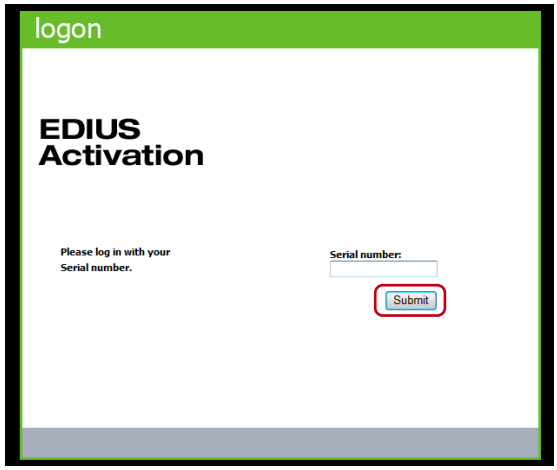
3 **[オフラインでの認証の解除 ID ファイルの生成] をクリックする**

4 **[フォルダーの参照] ダイアログで、ID ファイルの保存先を指定し、[OK] をクリッ クする**
ID ファイルは、USB 記録デバイスなどに保存します。

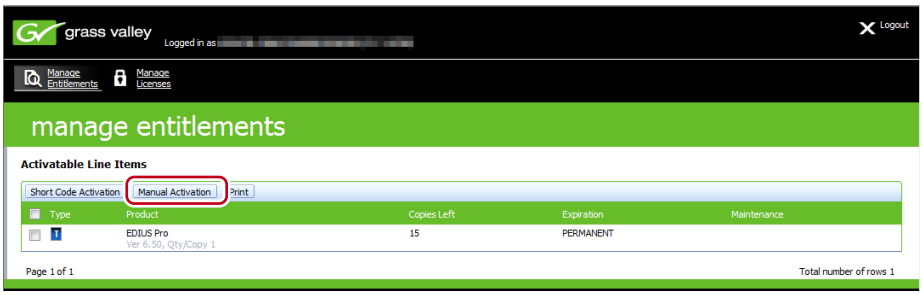
5 **確認メッセージが表示されるので、[OK] をクリックする**

6 **オンライン環境の PC で認証サーバーのログイン画面にアクセスする**
認証サーバーのログイン画面にアクセスするには、ID ファイルと同じ場所に生成された URL ショートカットファイル（GV ActivationServer）をダブルクリックします。

7　ログイン画面で、シリアルナンバーを入力し、[Submit] をクリックする



8　[Manual Activation] をクリックする



9　[Manual Activation] 画面で [参照] をクリックする

10 手順 4 で保存した ID ファイル（ID.key）を選んで [開く] をクリックする

11 [Manual Activation] 画面で [Submit] をクリックする
認証ファイルが生成されます。

12 [Save To File] をクリックする

13 [保存] のリストボタンをクリックし、[名前を付けて保存] をクリックして認証ファイル（XML ファイル）の保存先を指定する
認証ファイルは、USB 記録デバイスなどに保存します。

14 移動元の EDIUS 端末で、[ライセンス一覧] ダイアログの [オフラインでの認証の解除 認証ファイルの登録] をクリックする

15 手順 7 で取得した認証ファイルを指定し、[開く] をクリックする
移動元の PC でライセンス認証が解除されます。

移動先の PC でライセンス認証

1　移動先の EDIUS 端末で GV LicenseManager を起動する
GV LicenseManager を起動する **▶ *P485***

2　[オフラインでの認証 ID ファイルの生成] をクリックする

3　シリアルナンバーを入力し、[OK] をクリックする

4　[フォルダーの参照] ダイアログで、ID ファイルの保存先を指定し、[OK] をクリックする
ID ファイルは、USB 記録デバイスなどに保存します。

5　確認メッセージが表示されるので、[OK] をクリックする

6　オンライン環境の PC で認証サーバーにアクセスし、手順 4 で保存した ID ファイルのアップロード、認証ファイルのダウンロードを行う
認証サーバーでの手順は、“ 移動元の PC でライセンス認証を解除 ” の手順 ***6*** ～ ***13*** を参照してください。

7　移動先の EDIUS 端末で、［ライセンス一覧］ダイアログの［オフラインでの認証　認証ファイルの登録］をクリックする

8　手順 *6* で取得した認証ファイルを指定し、［開く］をクリックする

移動先の PC でライセンス認証されます。

オンライン環境下でライセンスを修復する

ライセンス認証された EDIUS 端末で EDIUS を起動できない場合、ライセンス情報が破損している可能性があります。ライセンスの修復をお試しください。

1　EDIUS 端末で GV LicenseManager を起動する

GV LicenseManager を起動する ▶ P485

2　［ライセンス一覧］ダイアログで、ライセンスを修復する製品を選ぶ

3　［オンラインでのライセンスの修復］をクリックし、［はい］をクリックする

認証サーバーに自動的にアクセスし、ライセンスが修復されます。

オフライン環境下でライセンスを修復する

ライセンス認証された EDIUS 端末で EDIUS を起動できない場合、ライセンス情報が破損している可能性があります。ライセンスの修復をお試しください。
オフライン環境の EDIUS 端末では、オンライン環境の別の PC を経由して、ライセンスを修復します。

1　EDIUS 端末で GV LicenseManager を起動する

GV LicenseManager を起動する ▶ P485

2　［ライセンス一覧］ダイアログで、ライセンス認証を解除する製品を選ぶ

3　［オフラインでのライセンスの修復　ID ファイルの生成］をクリックする

4　［フォルダーの参照］ダイアログで、ID ファイルの保存先を指定し、［OK］をクリックする

ID ファイルは、USB 記録デバイスなどに保存します。

5　確認メッセージが表示されるので、［OK］をクリックする

6　オンライン環境の PC で認証サーバーにアクセスし、手順 *4* で保存した ID ファイルのアップロード、認証ファイルのダウンロードを行う

認証サーバーでの手順は、“ 移動元の PC でライセンス認証を解除 ” の手順 ***6*** ～ ***13*** を参照してください。

7　EDIUS 端末で、［ライセンス一覧］ダイアログの［オフラインでのライセンスの修復　認証ファイルの登録］をクリックする

8　手順 *6* で取得した認証ファイルを指定し、［開く］をクリックする

移動元の PC でライセンスが修復されます。

エフェクト一覧

・［エフェクト］パレットのエフェクトにマウスカーソルを合わせると、エフェクトの簡単な説明が表示されます。

[ビデオフィルター]

下記のエフェクト以外にも、ぼかし、オールドムービーのビデオフィルターなど、よく使うエフェクトをシステムプリセットとして収録しています。

[カラーコレクション]

3-Way カラーコレクションや YUV カーブなど、色調整用のビデオフィルターを収録しています。
色 / 明るさ調整【カラーコレクション】▶P323

[アンチフリッカー]

画面のちらつきを抑えます。動きの少ない画像に対して効果があります。

[エンボス]

石版を彫ったような立体的なモノトーン画像になります。影の方向と深さを設定できます。

[オールドフィルム]

古いフィルムのような効果をつけます。

[クロミナンス]

特定の色をキーカラーとして指定し、その色を中心に境界領域、内側、外側の画像に独立したフィルターを設定します。

[シャープネス]

輪郭を際立たせて、解像度が上がったような効果をつけます。

[スタビライザー]

撮影時の手ぶれを映像処理により補正します。

[ストロボ]

画面が点滅しているような効果をつけます。

[ソフトフォーカス]

霧がかったような効果をつけ、やわらかい映像にします。

[チャンネル選択]

アルファチャンネル付きのクリップをキーまたはフィル出力に切り替えます。
アルファチャンネル▶P349

[トンネルビジョン]

トンネルの中にいるような効果をつけます。［ループスライド］と組み合わせて使うと効果的です。

[ビデオノイズ]

ノイズを加えます。

[ブラー]

ピントがぼけたような効果をつけます。

[ブレンドフィルター]

2 種類のビデオフィルターの効果を任意の比率でブレンドします。ブレンド比は、キーフレームを設定することにより時間軸に沿って変化させることができます。

[マスク]

任意の範囲の内側、外側にビデオフィルターを適用できます。適用範囲は矩形だけでなく、円形にしたり、パスで自由に決めたりできます。

[マトリックス]

ビデオの各画素に対して、任意に設定したマトリックスを適用し、画面をぼかしたり、シャープにしたりします。動きの激しい画像を MPEG 形式で出力する場合に効果があります。

[ミラー]

画像を反転させます。

[メディアン]

画像を滑らかに平均化してノイズ成分を減らします。しきい値を大きくすると絵筆で描いたような効果になります。

[モザイク]

モザイクをかけます。［マスク］と組み合わせて部分的に使うと効果的です。

[モーションブラー]

動いているものに対してだけ［ブラー］（ぼかし）の効果をつけます。パンやチルトなど画面全体が動く場合に適用できます。

[ラスタースクロール]

画像を波状に変形させます。

[ループスライド]

画像を上下左右がつながっているかのようにスライドさせます。

[単色]

単色画面を表示します。［マスク］と組み合わせて部分的に使うと効果的です。

[線画]

輪郭を鉛筆でなぞったような画像になります。

[立体視調整]

立体視画像の調整をします。

[高品位ブラー]

変色を抑えながらピントがぼけたような効果をつけます。

[複合フィルター]

フィルターを 5 つまで同時に設定できます。[複合フィルター] を使わずに複数のフィルターを設定することもできますが、[複合フィルター] を使わないと、複数のフィルターの相乗効果が現れない場合があります（例えば、[マスク] や [クロミナンス] フィルターを使って指定したエリア内に複数のフィルターを適用する場合）。

[オーディオフィルター]

下記のエフェクト以外にも、高音 / 低音増強、エコーのオーディオフィルターなど、よく使うエフェクトをシステムプリセットとして収録しています。

[グラフィックイコライザー]

マスターフェーダーまたは周波数帯ごとのフェーダーを調整して、周波数特性を設定します。

[ディレイ]

同じ音に間差をつけたり、レベルを変えて繰り返すことにより、エコーのような効果をつけます。

[トーンコントロール]

低音と高音の強さを設定します。

[ハイパスフィルター]

設定した周波数より下の帯域の音をカットします。

[パラメトリックイコライザー]

特定の周波数を強調または抑制します。

[パンポット & バランス]

左右のチャンネルから入力されたオーディオ信号を左、右、中央に振り分けます。また、左右のチャンネルの入力レベルと出力バランスを設定できます。

[ピッチシフター]

音声のピッチを調節します。

[ローパスフィルター]

設定した周波数より上の帯域の音をカットします。

[トランジション]

- [エフェクト] パレットのトランジションをクリックして選ぶとアニメーションが表示され、動きを確認できます。

[2D]

平面的な動きのトランジションです。各トランジションの設定ダイアログで、プリセットを呼び出して適用することもできます。

[クロック]

時計の針のような動きで映像を切り替えます。

[サークル]

円が広がって映像を切り替えます。

[ストライプ]

ストライプ状のパートごとに映像を切り替えます。

[ストレッチ]

ビデオ B を拡大しながら切り替えます。

[スライド]

ビデオ B が指定した方向から挿入されて切り替わります。

[ディゾルブ]

ビデオ A からビデオ B に徐々に切り替わります。初期設定ではデフォルトのトランジションに設定されています。

[ブラインドスライド]

ストライプ状に分けられたビデオ B が左右（上下）から挿入されて切り替わります。

[ブラインドワイプ]

ストライプ状に分けられたビデオ B が左右（上下）から現れます。

[ブロック]

ブロック状に分けられたビデオ B が指定した動きで現れます。

[プッシュ]

ストライプ状に分けられたビデオ B とビデオ A が入れ替わります。

[プッシュストレッチ]

ビデオ B がビデオ A を押しつぶすように切り替わります。

[ボックス]

四角が広がって映像を切り替えます。

[ボーダーワイプ]

指定した方向からビデオ B に切り替えます。

[3D]

立体的な動きのトランジションです。各トランジションの設定ダイアログで、プリセットを呼び出して適用することもできます。

[3D ディゾルブ]

通常のディゾルブに加え、光や影、動きなどを設定することができます。

[キューブ スピン]

ビデオ A とビデオ B が 1 つの面に映された立方体が回転して映像を切り替えます。

[シングル ドア]

ドアを開くように映像を切り替えます。

[スフィア]

ビデオ A が球体になって飛び去ります。

[ダブル ドア]

2 枚のドアを開くように映像を切り替えます。

[ツー ページ]

ビデオ A を 2 方向にめくってビデオ B に切り替えます。

[ピール アウェイ]

ビデオ A をめくるようにして取り去ります。

[ピール オーバー]

ビデオ A をめくるようにしてひっくり返し、ビデオ B に切り替えます。

[フォー ページ]

ビデオ A を 4 方向にめくってビデオ B に切り替えます。

[フライ アウェイ]

ビデオ A が飛び去ってビデオ B に切り替わります。

[フリップ]

映像をひっくり返すように切り替えます。

[ブラインド]

ストライプ状に分けられたビデオ A をひっくり返しながらビデオ B に切り替えます。

[ページ ピール]

映像をめくるようにして切り替えます。

[GPU]

GPU（Graphics Processing Unit）を使用して、高品質で複雑なトランジションを設定できます。[GPU] エフェクトフォルダーには多数のプリセットが用意されています。パラメータを設定して新たに作成したい場合は、[詳細設定] フォルダーから適用して設定してください。
各トランジションの設定ダイアログには、動き方や光の当て方などを調整する［デザイン］の設定と、キーフレームを指定して時間軸に沿って動きを変化させる［時間］の設定があります。これらの設定により、複雑な動きや効果をつけることができます。

［システム設定］の［エフェクト］→［GPUfx］で、GPUfx を適用したときのアンチエイリアスや画質について設定できます。
［エフェクト］パレットに［GPU］が表示されない場合、または動作しない場合は、［システム設定］の［エフェクト］→［GPUfx］のエラー情報および動作環境を確認してください。
［GPUfx］ ▶P87
クリップトランジション ▶P338

- ［詳細設定］フォルダー内のエフェクトを適用した場合、デフォルトの設定では、エフェクトの効果を確認できない場合があります。適用したエフェクトを調整するか、プリセットを適用してください。
  エフェクトの確認 / 調整 ▶P356

［アコーディオン］

映像をじゃばらに折りたたみながら切り替えます。

［アルバム］

アルバムをめくるように映像を切り替えます。

［エクステンド］

映像を伸ばしながら切り替えます。

［エクスプロージョン］

映像を破裂させたような効果をつけて切り替えます。

［キューブ チューブ］

立方体を回転させながら映像を切り替えます。
デフォルトの設定では効果を確認できません。適用後、パラメータを変更してください。

［クラッパーボード］

撮影用のカチンコのような動きで映像を切り替えます。

［スフィア］

映像をボール状に丸めながら切り替えます。

［チューブ］

映像をパイプ状に丸めながら切り替えます。

［ツイスト］

映像をひねりながら切り替えます。

［ツー ページ］

映像を 2 方向にめくって切り替えます。

［トランスフォーム］

映像を自由自在に変形させながら切り替えます。
デフォルトの設定では効果を確認できません。適用後、パラメータを変更してください。

［ドア］

ドアを開くように映像を切り替えます。

[ピール]

映像をめくったり丸めたりしながら切り替えます。

[フォルダー]

映像を折りたたむようにして切り替えます。

[フォー ページ]

映像を 4 方向にめくって切り替えます

[フライ・アウェイ]

映像が飛び去って切り替わります。

[フライ・イン]

映像が飛び込んできて切り替わります。

[フリップ]

映像をひっくり返すように切り替えます。

[ブラインド ウェーブ]

映像をタイル・ストライプ状に分割し、ひっくり返しながら切り替えます。

[リップル]

波のような動きをつけながら映像を切り替えます。

[ローテーション]

映像を回転させながら切り替えます。

[詳細設定]

基本の動きを適用してお好みに設定することができます。

[SMPTE]

SMPTE 規格のトランジションを適用できます。

[アルファ]

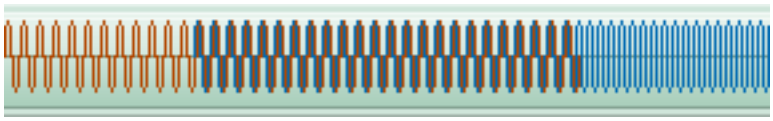
[アルファ カスタム]

ディゾルブのような切り替えですが、ディゾルブのしかたにムラをつけたり、方向や回転、速度などを変化させたりできます。

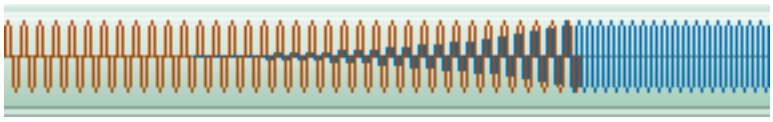
[オーディオクロスフェード]

イラストはオーディオクロスフェードを適用した部分のボリューム変化のイメージです。

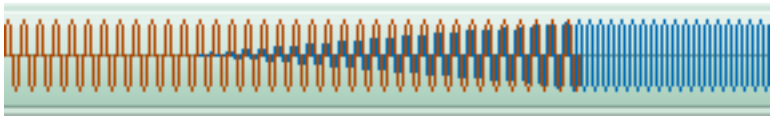
[カットアウト → カットイン]



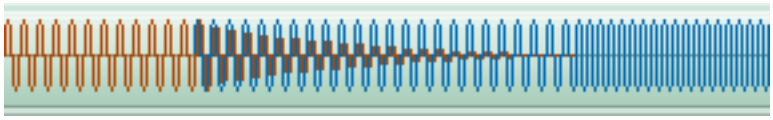
[カットアウト → カーブ]



[カットアウト → リニア]



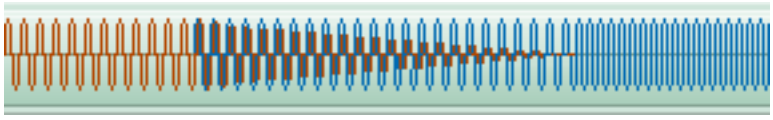
[カーブ → カットイン]



[カーブ → カーブ]

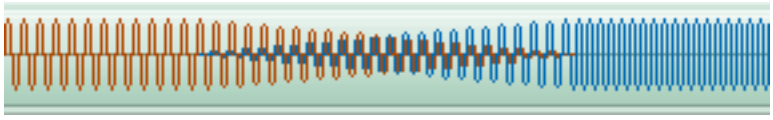


[リニア → カットイン]



[リニア → リニア]

初期設定ではデフォルトのオーディオクロスフェードに設定されています。



[タイトルミキサー]

タイトルの現れ方、消え方に変化をつけます。イン側とアウト側で別の効果を適用することができます。
［ソフトスライド］と［ソフトワイプ］のみパラメータを変更できます。

[スライド A]

選んだ方向へタイトルが画面外から入り、画面外へ出ます。

[スライド B]

選んだ方向へ、タイトルが矩形内をスライドします。矩形はタイトル作成時のテキストフレーム、および他のオブジェクトなどすべてを含む範囲になります。

[ソフトスライド]

選んだ方向へタイトルが画面外から入り、矩形範囲までスライドします。インとアウト時に境界をぼかします。

[ソフトワイプ]

選んだ方向へワイプしながらタイトルを表示します。ワイプ境界をぼかします。

[フェードスライド A]

ディゾルブしながらスライド A の動きをします。

[フェードスライド B]

ディゾルブしながらスライド B の動きをします。

[レーザー]

レーザーで映し出されるようにタイトルが表示されます。アウト時は逆の動きになります。

[ワイプ]

選んだ方向へワイプしながらタイトルを表示します。

[垂直ワイプ]

垂直方向にワイプしながらタイトルを表示します。

[水平ワイプ]

水平方向にワイプしながらタイトルを表示します。

[フェード]

ディゾルブと同じ効果です。初期設定ではデフォルトのタイトルミキサーに設定されています。

[ブラー]

タイトルをぼかしながらディゾルブします。

[キー]

キーは複数の映像を重ねて合成させるためのエフェクトです。

[合成]

2 つの映像を重ね合わせます。画像は、1VA の映像をビデオ A、2VA をビデオ B として、ビデオ B をビデオ A の上に合成させたイメージです。
左のイメージは、青いグラデーションをビデオ A（背景）、赤いグラデーションをビデオ B（前景）として合成する例です。
右のイメージは、スカイダイビングの映像をビデオ A（背景）、湖の上を飛ぶ飛行機の映像をビデオ B（前景）として合成する例です。

元画像

ビデオ B **（前景）** **キー適用側**	 
ビデオ A **（背景）**	 

[オーバーレイ合成]

背景が暗い部分の合成は乗算の効果でより暗く、明るい部分の合成はスクリーンの効果でより明るくなります。





[スクリーン合成]

反転色同士を乗算した結果を反転するため、明るくなります。





[ソフトライト合成]

乗算とスクリーンの効果、前景が暗い部分で背景はより暗く、前景が明るい部分で背景はより明るくなります。





[ハードライト合成]

前景が暗い部分の合成は乗算の効果でより暗く、明るい部分の合成はスクリーンの効果でより明るくなります。





[ビビッドライト合成]

前景が明るい部分の合成はコントラストは落として明るく、暗い部分の合成はコントラストを上げて暗くなります。





[ピンライト合成]

前景が明るい部分はより暗い部分を置き換え、暗い部分はより明るい部分を置き換えます。





[リニアライト合成]

前景が明るい部分は明るさを上げて、暗い部分は明るさを落とします。





[乗算合成]

色を乗算するため、暗くなります。





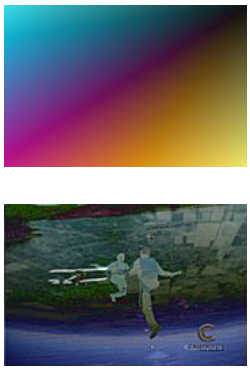
[加算合成]

色を加算するため、明るくなります。



[差分合成]

背景と前景の差を絶対値に換算した色を描画します。



[比較（明）合成]

背景と前景を比較して、明るい色を描画します。



[比較（暗）合成]

背景と前景を比較して、暗い色を描画します。





[減算合成]

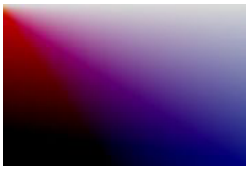
背景から前景を減算するため、前景で明るい部分が暗くなります。





[焼き込みカラー合成]

背景の色相はそのまま、重ねた部分は暗くなります。





[覆い焼きカラー合成]

背景の色相はそのまま、重ねた部分は明るくなります。





[除外合成]

背景と前景の排他的論理和に換算した色を描画します。



[クロマキー]

特定の色を透過させて下の映像を表示させます。
キー ▶P342

[トラックマット]

下の映像のルミナンスからアルファを生成し、トラックマットを適用したクリップのアルファに乗算します。
[トラックマット] ▶P351

[ルミナンスキー]

特定の明るさを透過させて下の映像を表示させます。
キー ▶P342

キーボードショートカット

動作のカテゴリーごとにショートカットを一覧で掲載しています。

[編集]

動作	ショートカット
[コピー]	[Ctrl] + [Insert] [Ctrl] + [C]
[切り取り（モード依存)]	[Shift] + [Delete] [Ctrl] + [X]
[トランジションの貼り付け（In 点側)]	[Shift] + [Alt] + [K]
[トランジションの貼り付け（Out 点側)]	[Alt] + [K]
[トランジションを現在位置へ貼り付け]	[Ctrl] + [Alt] + [K]
[現在位置へ貼り付け]	[Ctrl] + [V] [Shift] + [Insert]
[リップル切り取り]	[Alt] + [X]
[やり直し]	[Ctrl] + [Y] [Shift] + [Ctrl] + [Z]
[元に戻す]	[Ctrl] + [Z]
[タイムラインへ挿入で貼り付け]	[Shift] + [[ ]
[タイムラインへ挿入で配置]	[[ ]
[タイムラインへ上書きで貼り付け]	[Shift] + [ ]]
[タイムラインへ上書きで配置]	[ ]]

[表示]

動作	ショートカット
[上へスクロール]	[Shift] + [Ctrl] + [Page up]
[下へスクロール]	[Shift] + [Ctrl] + [Page down]
[右へスクロール]	[Ctrl] + [Page down]
[左へスクロール]	[Ctrl] + [Page up]
[ビンウィンドウの表示 / 非表示]	[B]
[ステータスの表示 / 非表示]	[Ctrl] + [G]
[サムネイルの表示 / 非表示]	[Alt] + [H]
[センターの表示 / 非表示]	[Shift] + [H]
[セーフエリアの表示 / 非表示]	[Ctrl] + [H]
[パレットの表示 / 非表示]	[H]
[ウィンドウレイアウトの初期化]	[Shift] + [Alt] + [L]
[メニューにフォーカス]	[Shift] + [F1]
[バッチキャプチャリストの表示 / 非表示]	[F10]
[ヘルプ] *	[F1]

*「ヘルプ」はカスタマイズによるキーボードショートカットの変更はできません。

[タイムライン]

動作	ショートカット
[ギャップの削除]	[Backspace] [Shift] + [Alt] + [S]
[前のシーケンスへ切り替え]	[Shift] + [Ctrl] + [Tab]
[次のシーケンスへ切り替え]	[Ctrl] + [Tab]
[最終フレームへ移動]	[End]
[先頭フレームへ移動]	[Home]
[前の編集点へ移動]	[Ctrl] + [←] [A]
[次の編集点へ移動]	[Ctrl] + [→] [S]
[スケールの変更（フィット）]	[Ctrl] + [0]
[スケールの変更（1 フレーム）]	[Ctrl] + [1]
[スケールの変更（5 フレーム）]	[Ctrl] + [2]
[スケールの変更（1 秒）]	[Ctrl] + [3]
[スケールの変更（5 秒）]	[Ctrl] + [4]
[スケールの変更（15 秒）]	[Ctrl] + [5]
[スケールの変更（1 分）]	[Ctrl] + [6]
[スケールの変更（5 分）]	[Ctrl] + [7]
[スケールの変更（15 分）]	[Ctrl] + [8]
[スケールの変更（1 時間）]	[Ctrl] + [9]
[In/Out 点間のリップル削除]	[Alt] + [D]
[In/Out 点間の削除（モード依存）]	[D]
[ソースクリップの表示]	[Alt] + [F]
[ビンの検索（プレーヤーの TC）]	[Shift] + [Ctrl] + [F]
[ビンの検索（レコーダーの TC）]	[Shift] + [F]
[マッチフレーム（レコーダーからソース）]	[F]
[シーケンスの新規作成]	[Shift] + [Ctrl] + [N]
[プロジェクトの新規作成]	[Ctrl] + [N]
[プロジェクトを開く]	[Ctrl] + [O]
[プロジェクトの保存]	[Ctrl] + [S]
[名前を変更して保存]	[Shift] + [Ctrl] + [S]
[現在位置のフレームをビンへ追加]	[Ctrl] + [T]
[スケールの変更（元に戻す）]	[Ctrl] + [U]
[トランジションの編集（ミキサーの In 点側）]	[Shift] + [Alt] + [U]
[トランジションの編集（ミキサーの Out 点側）]	[Ctrl] + [Alt] + [U]
[ラバーバンドの初期化]	[Shift] + [Ctrl] + [U]
[すべてのラバーバンドの移動（比率）]	[Shift] + [Alt] + [Y]
[スケールのズームイン]	[Ctrl] + [Num +]
[スケールのズームアウト]	[Ctrl] + [Num −]

動作	ショートカット
［ナッジ（ー 10 フレーム）］	【Shift】＋ 【Ctrl】＋ 【 , 】
［ナッジ（ー 1 フレーム）］	【Ctrl】＋ 【 , 】
［ナッジ（+10 フレーム）］	【Shift】＋ 【Ctrl】＋ 【 . 】
［ナッジ（+1 フレーム）］	【Ctrl】＋ 【 . 】
［カットポイントの周辺の再生］	【/】

［プレビュー］

動作	ショートカット
［プレーヤー / レコーダーの切り替え］	【Tab】
［再生（バッファあり）］	【Shift】＋ 【Space】 【Shift】＋ 【Enter】
［再生 / 停止］	【Space】 【Enter】
［ループ再生］	【Ctrl】＋ 【Space】
［前のフレーム］	【←】
［現在位置の移動（ー 10 フレーム）］	【Shift】＋ 【←】
［次のフレーム］	【→】
［現在位置の移動（+10 フレーム）］	【Shift】＋ 【→】
［一時停止］	【Shift】＋ 【↓】 【Ctrl】＋ 【K】 【K】
［タイムラインへ配置］	【E】
［ジョグ（逆方向）］	【Ctrl】＋ 【J】
［巻き戻し］	【J】
［ジョグ（正方向）］	【Ctrl】＋ 【L】
［早送り］	【L】
［プレーヤーへ切り替え］	【Ctrl】＋ 【Alt】＋ 【P】
［レコーダーへ切り替え］	【Ctrl】＋ 【Alt】＋ 【R】
［TC ジャンプ（+）］	【Num +】
［TC ジャンプ（-）］	【Num ー】
［現在位置の周辺の再生］	【Ctrl】＋ 【/】

［プレビュー - プレーヤー］

動作	ショートカット
［プレーヤーのクリップをビンへ追加］	【Shift】＋ 【Ctrl】＋ 【B】
［マッチフレーム（プレーヤーからレコーダー）］	【Ctrl】＋ 【F】

[プレビュー - レコーダー]

動作	ショートカット
［クリップをタイムラインへ貼り付け］	[Shift] + [Ctrl] + [O]
［DVD/BD へ出力］	[Shift] + [F11]
［ファイルへ出力］	[F11]
［テープへ出力］	[F12]

[トリム]

動作	ショートカット
［前の編集点へ移動（トリム）］	[Page up]
［次の編集点へ移動（トリム）］	[Page down]
［スプリットスライドトリム（In 点）］	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]
［スプリットスライドトリム（Out 点）］	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]
［スプリットトリム（In 点）］	[Shift] + [N]
［スプリットトリム（Out 点）］	[Shift] + [M]
［スプリットリップルトリム（In 点）］	[Shift] + [Alt] + [N]
［スプリットリップルトリム（Out 点）］	[Shift] + [Alt] + [M]
［スライドトリム（In 点）］	[Ctrl] + [Alt] + [N]
［スライドトリム（Out 点）］	[Ctrl] + [Alt] + [M]
［トリム（In 点）］	[N]
［トリム（Out 点）］	[M]
［リップルトリム（In 点）］	[Alt] + [N]
［リップルトリム（Out 点）］	[Alt] + [M]
［トリム（− 1 フレーム）］	[,]
［トリム（− 10 フレーム）］	[Shift] + [,]
［トリム（+1 フレーム）］	[.]
［トリム（+10 フレーム）］	[Shift] + [.]

[クリップ]

動作	ショートカット
［クリップのプロパティ］	[Alt] + [Enter]
［クリップの有効化 / 無効化］	[0]
［カットポイントの削除］	[Ctrl] + [Delete]
［トランジションの適用（1 秒）］	[Alt] + [1]
［トランジションの適用（2 秒）］	[Alt] + [2]
［トランジションの適用（3 秒）］	[Alt] + [3]
［トランジションの適用（4 秒）］	[Alt] + [4]
［トランジションの適用（5 秒）］	[Alt] + [5]

動作	ショートカット
[選択クリップをビンウィンドウへ追加]	[Shift] + [B]
[In/Out 点へカットポイントの追加（すべてのトラック)]	[Shift] + [Alt] + [C]
[In/Out 点へカットポイントの追加（選択トラック)]	[Alt] + [C]
[カットポイントの追加（すべてのトラック)]	[Shift] + [C]
[カットポイントの追加（選択トラック)]	[C]
[タイムリマップ]	[Shift] + [Alt] + [E]
[速度]	[Alt] + [E]
[選択クリップの編集]	[Shift] + [Ctrl] + [E]
[グループの解除]	[Alt] + [G]
[グループの設定]	[G]
[ボリュームの初期化]	[Shift] + [Alt] + [H]
[クリップをエクスプローラーで開く]	[Shift] + [Ctrl] + [P]
[トランジションの適用（In 点側)]	[Shift] + [Alt] + [P]
[トランジションの適用（Out 点側)]	[Alt] + [P]
[既定のトランジションの適用]	[Ctrl] + [P]
[クリップの置き換え（すべて)]	[Ctrl] + [R]
[部分置き換え（クリップ)]	[Shift] + [R]
[部分置き換え（クリップとフィルター)]	[Shift] + [Alt] + [R]
[部分置き換え（フィルター)]	[Alt] + [R]
[部分置き換え（ミキサー)]	[Shift] + [Ctrl] + [R]
[タイトルの新規作成（ビデオ振り分けトラックへ追加)]	[T]
[デュレーションの編集]	[Alt] + [U]
[V ミュート]	[Shift] + [V]
[リンクの解除]	[Alt] + [Y]
[リンクの設定]	[Y]
[選択クリップをプレーヤーで表示]	[Shift] + [Y]
[レイアウター]	[F7]

[クリップ - 削除]

動作	ショートカット
[リップル削除]	[Alt] + [Delete]
[削除（モード依存)]	[Delete]
[オーディオクリップの削除（モード依存)]	[Alt] + [A]
[ビデオクリップの削除（モード依存)]	[Alt] + [V]
[部分削除（すべてのフィルター)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]
[部分削除（オーディオフィルター)]	[Ctrl] + [Alt] + [F]
[部分削除（ビデオフィルター)]	[Shift] + [Alt] + [F]
[部分削除（キー)]	[Ctrl] + [Alt] + [G]
[部分削除（透明度)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]

動作	ショートカット
［パンの削除］	【Ctrl】+ 【Alt】+ 【H】
［選択クリップのトランジションの削除］	【Alt】+ 【T】
［部分削除（クロスフェード）］	【Ctrl】+ 【Alt】+ 【T】
［部分削除（トランジション）］	【Shift】+ 【Alt】+ 【T】

［クリップ - 選択］

動作	ショートカット
［選択のクリア］	【Shift】+ 【Esc】
［フォーカスの選択］	【Alt】+ 【Space】
［フォーカスの選択 / 非選択］	【Shift】+ 【Ctrl】+ 【Alt】+ 【Space】
［選択を前のクリップへ移動］	【Alt】+ 【Page up】
［選択を次のクリップへ移動］	【Alt】+ 【Page down】
［現在位置からトラックの最後まで選択（すべてのトラック）］	【Shift】+ 【End】
［現在位置からトラックの最後まで選択（選択トラック）］	【Ctrl】+ 【End】
［現在位置からトラックの先頭まで選択（すべてのトラック）］	【Shift】+ 【Home】
［現在位置からトラックの先頭まで選択（選択トラック）］	【Ctrl】+ 【Home】
［フォーカスを左へ反転選択］	【Ctrl】+ 【Alt】+ 【←】
［フォーカスを左へ移動］	【Shift】+ 【Ctrl】+ 【Alt】+ 【←】
［フォーカスを左へ追加範囲選択］	【Shift】+ 【Alt】+ 【←】
［フォーカス選択を左へ移動］	【Alt】+ 【←】
［フォーカスを上へ反転選択］	【Ctrl】+ 【Alt】+ 【↑】
［フォーカスを上へ移動］	【Shift】+ 【Ctrl】+ 【Alt】+ 【↑】
［フォーカスを上へ追加範囲選択］	【Shift】+ 【Alt】+ 【↑】
［フォーカス選択を上へ移動］	【Alt】+ 【↑】
［フォーカスを右へ反転選択］	【Ctrl】+ 【Alt】+ 【→】
［フォーカスを右へ移動］	【Shift】+ 【Ctrl】+ 【Alt】+ 【→】
［フォーカスを右へ追加範囲選択］	【Shift】+ 【Alt】+ 【→】
［フォーカス選択を右へ移動］	【Alt】+ 【→】
［フォーカスを下へ反転選択］	【Ctrl】+ 【Alt】+ 【↓】
［フォーカスを下へ移動］	【Shift】+ 【Ctrl】+ 【Alt】+ 【↓】
［フォーカスを下へ追加範囲選択］	【Shift】+ 【Alt】+ 【↓】
［フォーカス選択を下へ移動］	【Alt】+ 【↓】
［クリップの選択（すべてのトラック）］	【Shift】+ 【A】
［クリップの選択（選択トラック）］	【Ctrl】+ 【A】

［トラック］

動作	ショートカット
［トラックの高さを変更（高）］	【Ctrl】+ 【↑】

動作	ショートカット
［トラックの高さを変更（低）］	[Ctrl] + [↓]
［トラックパッチ移動（上）］	[↑]
［トラックパッチ移動（下）］	[↓]
［ソースチャンネル（すべてのトラック）の接続 / 解除］	[Shift] + [Ctrl] + [Delete]
［シンクロック（すべてのトラック）の設定 / 解除］	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [0] [Shift] + [Alt] + [0]
［トラック（すべてのトラック）の選択 / 解除］	[Shift] + [Ctrl] + [0] [Shift] + [0]
［シンクロック（1A トラック）の設定 / 解除］～［シンクロック（8A トラック）の設定 / 解除］	[Shift] + [Alt] + [1] ～ [8]
［シンクロック（1VA/V トラック）の設定 / 解除］～［シンクロック（8VA/V トラック）の設定 / 解除］	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [1] ～ [8]
［ソースチャンネル（A1）の接続 / 解除］～［ソースチャンネル（A8）の接続 / 解除］	[1] ～ [4]
［ソースチャンネル（A12）の接続 / 解除］	[5]
［ソースチャンネル（A34）の接続 / 解除］	[6]
［トラック（1A）の選択 / 解除］～［トラック（8A）の選択 / 解除］	[Shift] + [1] ～ [8]
［トラック（8VA/V）の選択 / 解除］	[Shift] + [Ctrl] + [1] ～ [8]
［シンクロック（すべてのオーディオトラック）の設定 / 解除］	[Shift] + [Alt] + [9]
［シンクロック（すべてのビデオトラック）の設定 / 解除］	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [9]
［ソースチャンネル（すべてのオーディオトラック）の接続 / 解除］	[Shift] + [K] [8]
［トラック（すべてのオーディオトラック）の選択 / 解除］	[Shift] + [9]
［トラック（すべてのビデオトラック）の選択 / 解除］	[Shift] + [Ctrl] + [9]
［ソースチャンネル（すべてのビデオトラック）の接続 / 解除］	[Shift] + [J] [7]
［選択トラックのロック / アンロック］	[Alt] + [L]
［オーディオのミュート］	[Shift] + [S]
［ビデオのミュート］	[Shift] + [W]
［オーディオトラックの拡張表示］	[Alt] + [S]
［ビデオトラックの拡張表示］	[Alt] + [W]
［ウェーブフォームの表示 / 非表示］	[Ctrl] + [W]

[マーカー]

動作	ショートカット
［前のシーケンスマーカーへ移動］	[Shift] + [Page up]
［次のシーケンスマーカーへ移動］	[Shift] + [Page down]
［In 点の削除］	[Alt] + [I]
［In 点の設定］	[I]
［In 点へ移動］	[Shift] + [I] [Q]

動作	ショートカット
［Out 点の削除］	[Alt] + [O]
［Out 点の設定］	[O]
［Out 点へ移動］	[Shift] + [O] [W]
［オーディオ Out 点の設定］	[P]
［オーディオ Out 点へ移動］	[Shift] + [P]
［オーディオ In 点の設定］	[U]
［オーディオ In 点へ移動］	[Shift] + [U]
［トランジションが設定されたカットポイントをカーソル位置へスライド］	[Shift] + [Ctrl] + [T]
［すべてのマーカーの削除］	[Shift] + [Alt] + [V]
［マーカーの追加］	[V]
［In/Out 点の削除］	[X]
［In/Out 点を現在位置にあるクリップへ設定］	[Shift] + [Z]
［In/Out 点を選択クリップの範囲へ設定］	[Z]

[モード]

動作	ショートカット
［挿入 / 上書きモードの切り替え］	[Insert]
［グループ / リンクモードの切り替え］	[Shift] + [L]
［リップルモードの切り替え］	[R]
［通常モードへ切り替え］	[F5]
［トリムモードの切り替え］	[F6]

[モード - マルチカム]

動作	ショートカット
［マルチカムモードの切り替え］	[F8]

[キャプチャ]

動作	ショートカット
［キャプチャ］	[F9]
［バッチキャプチャリストへ追加］	[Ctrl] + [B]
［入力プリセット 1］	[F2]
［入力プリセット 2］	[F3]
［入力プリセット 3］	[F4]

[レンダリング]

動作	ショートカット
[選択クリップのレンダリング]	[Shift] + [G]
[In/Out 点間のレンダリング（負荷部分）]	[Ctrl] + [Alt] + [Q]
[In/Out 点間のレンダリング（すべて）]	[Shift] + [Alt] + [Q]
[In/Out 点間のレンダリング（過負荷部分）]	[Ctrl] + [Q]
[レンダリングして貼り付け]	[Shift] + [Q]
[レンダリングファイルの削除（未使用ファイル）]	[Alt] + [Q]
[全体のレンダリング（負荷部分）]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]
[全体のレンダリング（過負荷部分）]	[Shift] + [Ctrl] + [Q]