

EDIUS

ハードウェア設定ガイド

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、記載漏れなどお気づ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。
- 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。
- Intel、Pentium、Xeon、Core Duo は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるインテル コーポレーションまたはその子会社の商標または登録商標です。
- 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 は、米国およびその他の国々で登録された商標です。
- Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Reader はアドビシステム社の登録商標です。
-  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。
- HDV はソニー株式会社と日本ビクター株式会社の商標です。
- 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 PC の基本的な操作を行な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 PC の操作と同様に行なってください。
- 本書では、EDIUS Elite、EDIUS Pro、EDIUS Neo や EDIUS シリーズを「EDIUS」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 ハードウェア設定ガイド

May 15, 2013

Copyright © 2013 Grass Valley K.K. All rights reserved.

目次

はじめに	1
対応ハードウェア	1
編集環境の設定	2
デバイスプリセットを登録する	2
STORM 3G ELITE/STORM 3G での立体視素材のキャプチャについて	7
プレビューデバイスを設定する	8
詳細設定	11
入力設定	11
出力設定	21
プレビューデバイス設定	24

はじめに

本書は、キャプチャや出力などのハードウェアを使用して編集を行う場合に必要となる、EDIUS の設定について記載しています。ハードウェア自体の設定や注意点については、ハードウェアのマニュアルをご確認ください。

対応ハードウェア

- STORM 3G ELITE
- STORM 3G
- HDSPARK
- HDSPARK Pro
- STORM MOBILE
- 他社製ハードウェア（動作確認済みハードウェアについては、当社ホームページ（<http://www.ediusworld.com/>）にてご確認ください。）

ご注意

- ご使用の EDIUS によって、対応可能なハードウェアや使用可能な機能は異なります。詳しくは、当社ホームページ（<http://www.ediusworld.com/>）にてご確認ください。

編集環境の設定

キャプチャや出力などに使用する機器の登録や設定手順などについて説明しています。これらの編集環境は、編集作業を始める前に設定しておいてください。

⚡ ご注意

- 画面は STORM 3G ELITE のものを掲載しています。他のハードウェアでは、表示が異なる場合があります。

デバイスプリセットを登録する

デバイスプリセットでは、キャプチャや出力に使用する外部機器（カメラやデッキ、Web カメラ、マイク、入出力ハードウェアなど）について、接続情報をプリセットとして登録し、管理します。登録しておいたデバイスプリセットを呼び出すことで、キャプチャや出力の操作をスムーズに行うことができます。

ここでは、当社製ハードウェアを例に、デバイスプリセットを登録する方法について説明します。当社製以外のハードウェアの設定については、当社ホームページ（<http://www.ediusworld.com/>）にてご確認ください。

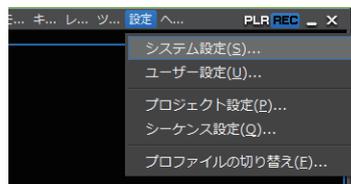
- ファイルベースで映像や音声が記録されている外部機器類（CD/DVD や SD メモリーカードなどのリムーバブルメディア）は、ピンやソースブラウザーを使用してファイルを EDIUS に登録できるので、デバイスプリセットとして登録する必要はありません。
- 当社製以外のハードウェアでは、EDIUS 以外にも設定が必要な場合があります。詳しくは当社ホームページ（<http://www.ediusworld.com/>）にてご確認ください。

1 EDIUS を起動し、プロジェクトを作成する

EDIUS の起動やプロジェクト設定について詳しくは、EDIUS リファレンスマニュアルを参照してください。

2 入出力に使用する機器をハードウェアに接続する

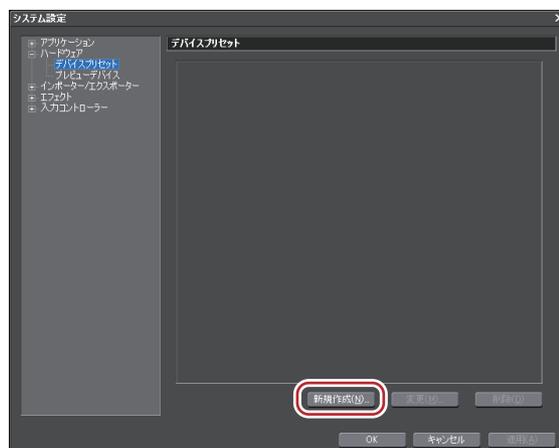
3 メニューバーの [設定] をクリックし、[システム設定] をクリックする



4 [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

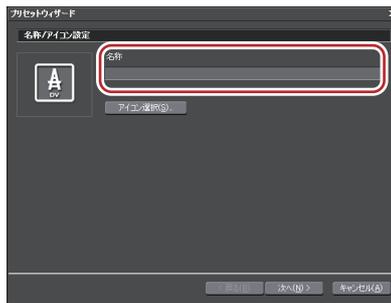


5 [新規作成] をクリックする



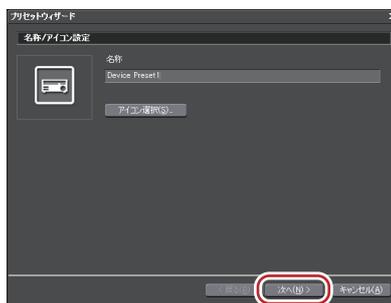
[プリセットウィザード] が起動します。

6 デバイスプリセットの名前を入力する



7 **【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。

8 **【次へ】** をクリックする



入力時の接続情報やフォーマットを設定する画面が表示されます。

9 **【インターフェイス】** のリストをクリックし、**入力に使用するハードウェア** を選ぶ
 【インターフェイス】のリストに、装着しているハードウェアが表示されます。

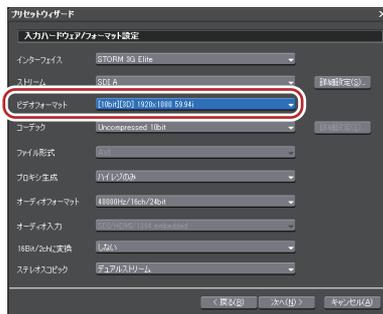


- 
 • HDV 機器を PC に装備されている IEEE1394 端子に接続してキャプチャする場合は [Generic HDV]、DV 機器を PC に装備されている IEEE1394 端子に接続してキャプチャする場合は [Generic OHCI]、DirectShow ベースのビデオキャプチャデバイス、オーディオキャプチャデバイスからキャプチャする場合は [DirectShow Capture] を選びます。キャプチャ用のインターフェイスを使用しない場合は、[なし] を選びます。

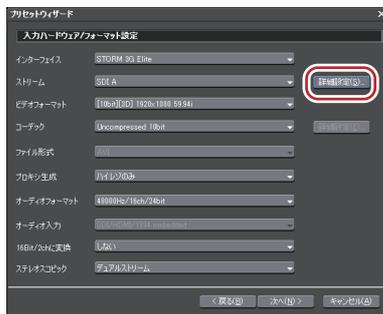
10 **【ストリーム】** のリストをクリックし、**ビデオ入力に使用する端子** を選ぶ

11 【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

STORM 3G ELITE/STORM 3G で、立体視用のビデオフォーマットでキャプチャする場合は、[3D] が付いたフォーマットを選びます。



12 【詳細設定】 をクリックする



入力設定画面が表示されます。

EDIUS がキャプチャに使用する入力機器を認識している場合、画面上部に入力機器からの映像が表示されます。



13 【詳細設定】 のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

14 各項目を設定する

入力設定を行います。

[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。

お使いのハードウェアによって、設定できる項目は異なります。

入力設定 ▶ P11

15 [OK] をクリックする

16 [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。

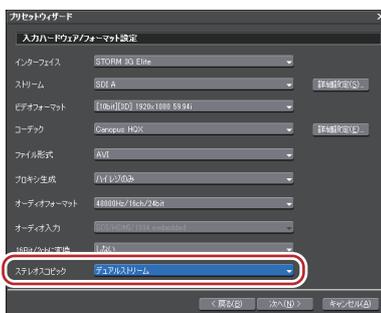


17 立体視素材をキャプチャする場合は、[ステレオスコピック] のリストをクリックし、キャプチャ方法を選ぶ

STORM 3G ELITE/STORM 3G をご使用の場合、手順 11 で立体視用のビデオフォーマットを選んだときは、リストからキャプチャ方法が選べます。

STORM 3G ELITE/STORM 3G での立体視素材のキャプチャについて ▶ P7

STORM 3G ELITE/STORM 3G 以外のハードウェアをご使用の場合や、手順 11 で立体視用のビデオフォーマット以外を選んだ場合は、[L/R 個別] を選ぶと、バッチキャプチャ機能を使用して立体視素材をキャプチャできます。詳しくは、EDIUS リファレンスマニュアルを参照してください。

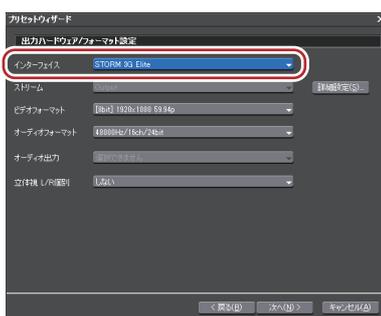


18 必要に応じて、その他の項目を設定し、[次へ] をクリックする

出力時の接続情報やフォーマットを設定する画面が表示されます。

19 [インターフェイス] のリストをクリックし、出力に使用するハードウェアを選ぶ

[インターフェイス] のリストに、装着しているハードウェアが表示されます。



- 
 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は、[Generic OHCI] を選びます。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、デッキコントロールできない機器へテープ出力する場合は、[なし] を選びます。
- 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] では、EDIUS からデッキコントロールが可能な出力対象機器（テープデッキなど）について設定します。デッキコントロールができない出力端子から出力する場合は、常時、プロジェクト設定に応じた映像が出力されます。デッキコントロールができない出力端子からの出力については、[プレビューデバイス] で設定してください。

プレビューデバイスを設定する ▶ P8

20 [ビデオフォーマット] のリストをクリックし、出力先のビデオフォーマットを選ぶ

21 [詳細設定] をクリックする



出力設定画面が表示されます。

画面上部に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。



22 [詳細設定] のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

23 各項目を設定する

出力設定を行います。

[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。

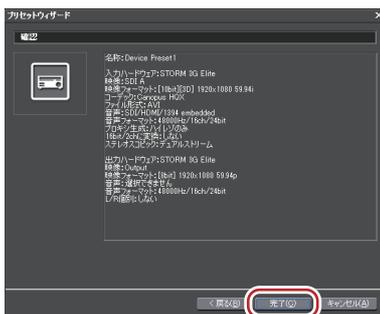
お使いのハードウェアによって、設定できる項目は異なります。

出力設定 ▶ P21

24 [OK] をクリックする

25 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

26 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。



27 [OK] をクリックする

デバイスプリセットを使用して、キャプチャや出力を行う手順については、EDIUS リファレンスマニュアルを参照してください。

STORM 3G ELITE/STORM 3G での立体視素材のキャプチャについて

STORM 3G ELITE/STORM 3G で立体視用のビデオフォーマットでキャプチャする場合、次のキャプチャ方法が選べます。

[デュアルストリーム]	入力映像の L 側と R 側を、2 ストリームのまま 1 ファイルに記録します。
[L のみ]	入力映像の L 側のみをキャプチャします。
[R のみ]	入力映像の R 側のみをキャプチャします。
[サイドバイサイド]	入力映像の L 側と R 側を、フレームの左半分が L、右半分が R となるように合成して 1 ファイルに記録します。 記録されたファイルは、立体視クリップとしてピンに登録されます。
[トップアンドボトム]	入力映像の L 側と R 側を、フレームの上半分が L、下半分が R となるように合成して 1 ファイルに記録します。 記録されたファイルは、立体視クリップとしてピンに登録されます。
[ラインインターリーブ]	入力映像の L 側と R 側を、L を走査線の上位ラインに、R を走査線の下位ラインになるように合成して 1 ファイルに記録します。 記録されたファイルは、立体視クリップとしてピンに登録されます。
[L/R 2 ファイル出力]	入力映像の L 側と R 側を、同時に、2 ストリームで 2 ファイルに記録します。 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ピンに登録されます。
[L/R 2 ファイル出力 -L/R 順番にキャプチャ]	バッチキャプチャ機能を使用して、入力映像の L 側と 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ピンに登録されます。([L/R 2 ファイル出力 -L/R 順番にキャプチャ] の設定は、バッチキャプチャ時のみ有効です。通常のキャプチャ操作をした場合は、L 側のみがキャプチャされます。)

[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]、[L/R 2 ファイル出力] でキャプチャする場合の操作は、通常のキャプチャ操作と同じです。
[L/R 2 ファイル出力 -L/R 順番にキャプチャ] でキャプチャする場合の操作は、通常のバッチキャプチャ操作と同じです。
キャプチャやバッチキャプチャの操作については、EDIUS リファレンスマニュアルを参照してください。

- 立体視素材のオーディオ部分のみをキャプチャした場合、WAV ファイルが作成されます。

- リールネーム、ユーザービット、記録日時、タイムコードなどの情報は、L側の情報を保持します。
- キャプチャ時にファイルを自動的に分割するように設定している場合、立体視用のビデオフォーマットでキャプチャすると、L側のビデオデータとオーディオデータにしたがって分割されます。

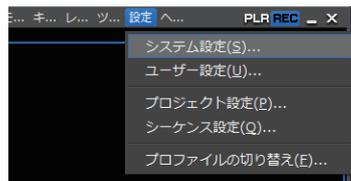
プレビューデバイスを設定する

PCに接続した外部モニターを確認しながら編集する場合など、ハードウェアをプレビューデバイスとして登録し、管理します。

ここでは、当社製ハードウェアを例に、プレビューデバイスを設定する方法について説明します。

- ☞ 当社製以外のハードウェアでは、EDIUS 以外にも設定が必要な場合があります。詳しくは当社ホームページ (<http://www.ediusworld.com/>) にてご確認ください。

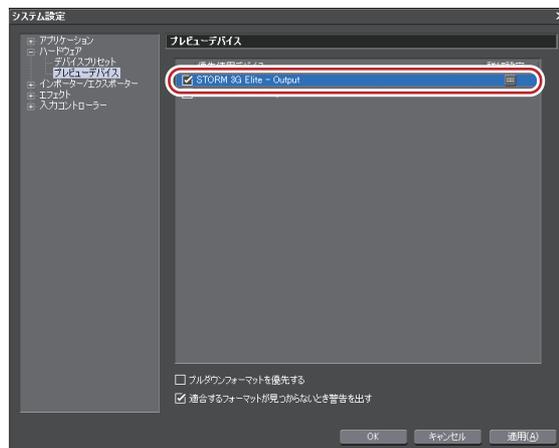
- 1 編集に使用する機器をハードウェアに接続する
- 2 メニューバーの【設定】をクリックし、【システム設定】をクリックする



- 3 【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



- 4 プレビューデバイスとして使用するハードウェアをクリックする
プレビューデバイスとして使用できるハードウェアが表示されます。



デバイス名の横にチェックが付きます。

- ☞ 【ブルダウンフォーマットを優先する】に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) にブルダウン可能な場合、ブ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。

5 [詳細設定] をクリックする



プレビューデバイスの詳細設定画面が表示されます。

画面上部に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。



⚡ 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ます。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。

6 [詳細設定] のツリーをクリックし、設定する項目をクリックする

7 各項目を設定する

プレビューデバイスの詳細設定を行います。

[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。

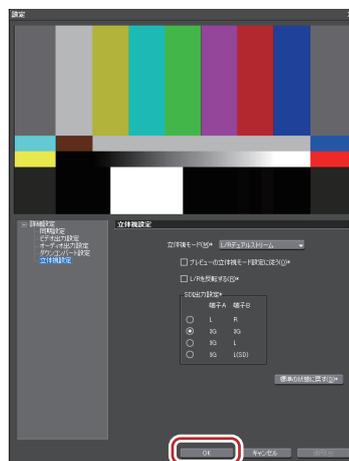
お使いのハードウェアによって、設定できる項目は異なります。

プレビューデバイス設定 ▶ P24

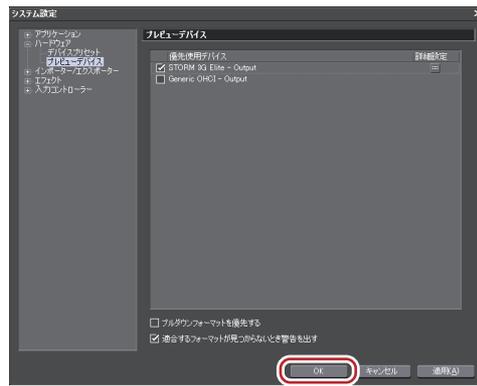
- 入力（キャプチャ）中の映像を、ハードウェアに接続された外部モニターで確認する場合は、“デバイスプリセットを登録する”の手順 **14** の [ビデオ出力設定] で設定してください。

デバイスプリセットを登録する ▶ P2

8 [OK] をクリックする



9 [OK] をクリックする



詳細設定

デバイスプリセットやプレビューデバイスの詳細設定について説明しています。お使いのハードウェアによって、設定できる項目は異なります。ここでは、当社製ハードウェアで設定できる項目について説明します。

入力設定

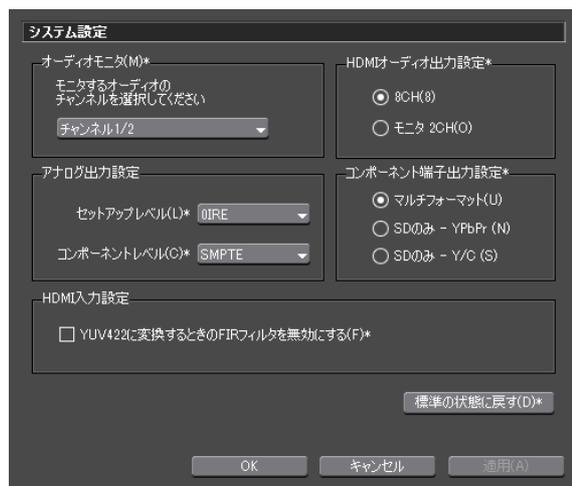
[同期設定] (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

キャプチャ時に使用するモニター出力機器と当社製ハードウェアとの同期設定です。

<p>[同期信号]</p>	<p>[REF 入力同期]、[入力同期] の中から同期信号を選びます。 [NO SIGNAL] / [SIGNAL OK] は、現在出力中のビデオフォーマットと同期可能なリファレンス信号が入力されているかどうかを示しています。 リファレンス信号の入力がない場合 ([NO SIGNAL] の場合) は、自動的に内部の同期システムに切り替わります。 [REF 入力同期] を選んでいる場合、出力フォーマットが HD のときは、[3 値] (3 値シンク) と [BB] (Black Burst) の両方の信号に対して同期できます。どちらかの信号が入力されると、[3 値] または [BB] のうち該当する信号の横のボックスが緑色に点灯します。出力フォーマットが SD のときは、[BB] の信号に対してのみ同期できます。</p> <p>[3 値 HD 水平位相調整] HD フォーマット出力時の 3 値シンク信号に対する水平位相調整値を入力します。</p> <p>[BB HD 水平位相調整] HD フォーマット出力時の BB 信号に対する水平位相調整値を入力します。</p> <p>[SD 水平位相調整] SD フォーマット出力時の BB 信号に対する水平位相調整値を入力します。</p>
<p>[REF 信号出力]</p>	<p>REF 信号を送出するフォーマットを [BB NTSC]、[BB PAL]、[3 値 1080/59.94i]、[3 値 1080/50i]、[3 値 1080/23.98PsF]、[3 値 1080/24PsF] の中から選びます。</p> <p>STORM 3G ELITE では、[BB NTSC]、[BB PAL] を選んだ場合、STORM 3G ELITE MIP 前面の [Ref Out SD] インジケータが点灯し、[3 値 1080/50i]、[3 値 1080/23.98PsF]、[3 値 1080/24PsF] を選んだ場合、STORM 3G ELITE MIP 前面の [Ref Out HD] インジケータが点灯します。</p>
<p>[標準の状態に戻す]</p>	<p>初期設定に戻します。</p>

[システム設定] (STORM MOBILE)

キャプチャ時に使用するモニター出力機器についての設定です。



[オーディオモニタ]	モニターするオーディオチャンネルを選びます。
[HDMI オーディオ出力設定]	HDMI 端子からの出力を設定します。8ch で出力するか、アナログ 2ch で指定したチャンネルで出力するかを選びます。
[アナログ出力設定]	<p>[セットアップレベル] NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を [0IRE]、[7.5IRE] から設定します。 日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。</p> <p>[コンポーネントレベル] コンポーネントレベルを [SMPTE]、[BETACAM] から選びます。</p>
[コンポーネント端子出力設定]	<p>[マルチフォーマット] 入力形式によって自動で HD / SD が切り替わります。</p> <p>[SD のみ - YPbPr] ダウンコンバートされたビデオ（コンポーネント YPbPr）が出力されます。</p> <p>[SD のみ - Y/C] ダウンコンバートされたビデオ（S-Video）が出力されます。</p>
[HDMI 入力設定]	<p>[YUV422 に変換するときの FIR フィルタを無効にする] チェックを入れると、デジタルテレビ用の色表現である YUV422 に変換するときに、FIR フィルタを無効にします。</p>
[標準の状態に戻す]	初期設定に戻します。

[ビデオ出力設定] (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

キャプチャ時に使用するモニター出力機器についての設定です。



<p>[アナログ出力設定]</p>	<p>[セットアップレベル] NTSC 時のセットアップレベル (黒レベル) を [0IRE]、[7.5IRE] から設定します。 日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。</p> <p>[コンポーネントレベル] コンポーネントレベルを [SMPTE]、[BETACAM] から選びます。</p> <p>[コンポーネント出力ゲイン] SD コンポーネントの出力ゲインを調整します。</p>
<p>[SDI 出力設定] : [1080 59.94p/50p]</p>	<p>STORM 3G ELITE の SDI OUT 端子から、1080 59.94p または 1080 50p の信号を出力する場合の設定です。</p> <p>[3G-SDI x1] SDI OUT (A) 端子と SDI OUT (B) 端子からそれぞれ 3G-SDI として出力されます。</p> <p>[HD-SDI x2] SDI OUT (A) 端子と SDI OUT (B) 端子を使用して HD-SDI x2 で出力されます。</p>
<p>[SDI 出力設定] : [端子 B]</p>	<p>STORM 3G ELITE の SDI OUT (B) 端子の出力設定です。</p> <p>[マルチフォーマット] 出力形式によって自動で HD / SD が切り替わります。</p> <p>[1080p のとき 1080i] 出力形式が 1080p の場合、1080i 形式でビデオ出力されます。</p> <p>[SD のみ] ダウンコンバートされたビデオが出力されます。</p>
<p>[VITC 出力]</p>	<p>[ライン 1] / [ライン 2] 採用しているビデオスタンダード (NTSC / PAL) の入力欄に VITC 出力を行うライン数を設定します。</p>

【コンポーネント出力設定】	【マルチフォーマット】 入力形式によって自動で HD / SD が切り替わります。 【SD のみ - YPbPr】 ダウンコンバートされたビデオ（コンポーネント YPbPr）が出力されます。 【SD のみ - Y/C】 ダウンコンバートされたビデオ（S-Video）が出力されます。
【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。
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。

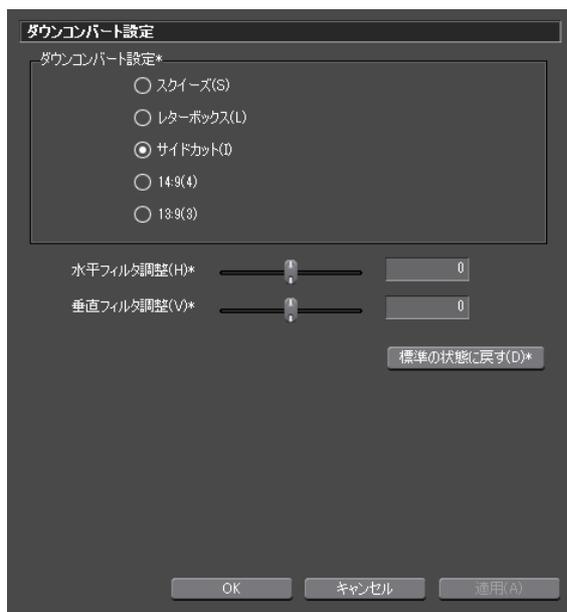
【オーディオ出力設定】（STORM 3G ELITE/STORM 3G）

キャプチャ時に使用するモニター出力機器についての設定です。

【オーディオ出力設定】（STORM 3G ELITE/STORM 3G） ▶ P24

[ダウンコンバート設定] (STORM 3G ELITE)

キャプチャ時に使用するモニター出力機器についての設定です。



[ダウンコンバート設定]

HD から SD へのダウンコンバート形式を選びます。初期値は、[サイドカット] です。

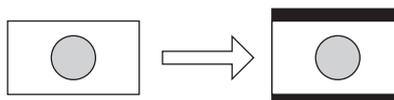
[スクイーズ]

16 : 9 映像を左右方向に縮小して、4 : 3 映像として出力します。



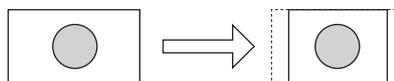
[レターボックス]

4 : 3 画面の上下をマスクして、画面中央に 16 : 9 映像を表示します。



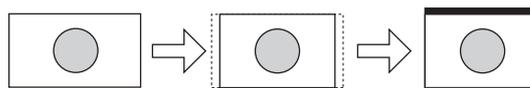
[サイドカット]

16 : 9 映像の両端をカットして、4 : 3 映像として出力します。



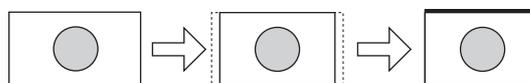
[14:9]

16 : 9 映像の両端をカットして、14 : 9 映像として出力します。



[13:9]

16 : 9 映像の両端をカットして、13 : 9 映像として出力します。



[水平フィルタ調整]

水平方向の画像の輪郭と濃淡の変化を強調します。- 32 ~ 32 の間で設定します。

【垂直フィルタ調整】	垂直方向の画像の輪郭と濃淡の変化を強調します。－ 32 ～ 32 の間で設定します。
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。

【入力制御設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

キャプチャ時に使用する入力機器についての設定です。



【コントロールポート】	設定できません。
【コントロールチャンネル】	RS-422 リモートコントロールを使用するかどうかを選びます。 STORM 3G ELITE では、[RS-422 リモート A] または [RS-422 リモート B] を選んだ場合、STORM 3G ELITE 前面の [Remote A] または [Remote B] インジケータが点灯します。 【TC 端子を使用する】 TC (タイムコード) 情報取得を TC 端子優先にします。 【デッキ制御確認】 RS-422 リモートコントロールを使用する場合、REMOTE 端子に接続したデッキを EDIUS から制御できるかを確認します。
【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】	初期設定に戻します。

[ビデオ入力設定] (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

キャプチャ時に使用する入力信号調整についての設定です。
コンポーネント、S-VIDEO、コンポジット入力時のみ設定できます。



[明るさ]	映像の明るさを調整します。値が小さいほど暗くなり、大きいほど明るくなります。
[コントラスト]	画像のコントラストを調整します。値が小さいほどコントラストは弱くなり、大きいほど強くなります。
[色相]	映像の色合いを調整します。値が小さいほど赤色が強くなり、値が大きいほど緑色が強くなります。 • コンポーネント入力時は設定できません。
[彩度]	色の濃さを調整します。値が小さいほど色が薄くなり、大きいほど濃くなります。 最小値の0に設定すると、完全なグレースケールになります。
[セットアップレベル]	NTSC時のセットアップレベル（黒レベル）を設定します。
[コンポーネントレベル]	NTSC時のコンポーネントレベルを選びます。
[ゲインコントロール]	映像輝度を設定します。[マニュアル]は輝度を手動で設定します。[オート]の場合は、自動で輝度を最適に調整します。
[Ancillary Data を保持する]	チェックを入れると、キャプチャ時に、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ます。
[標準の状態に戻す]	初期設定に戻します。

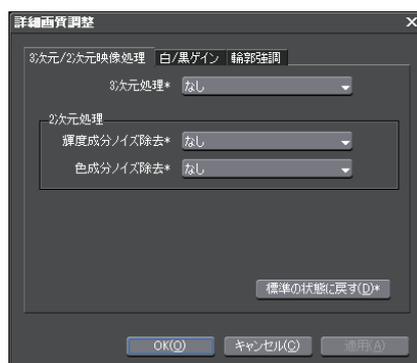
[アナログ入力設定] (STORM MOBILE)

キャプチャ時に使用する入力信号調整についての設定です。
コンポーネント、S-VIDEO、コンポジット入力時のみ設定できます。



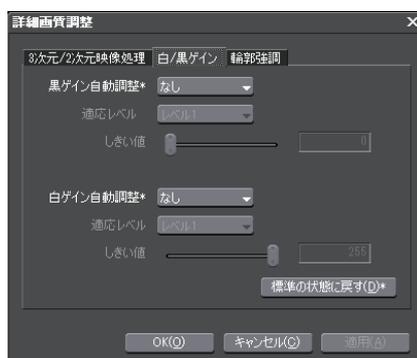
【明るさ】	映像の明るさを調整します。値が小さいほど暗くなり、大きいほど明るくなります。
【コントラスト】	画像のコントラストを調整します。値が小さいほどコントラストは弱くなり、大きいほど強くなります。
【色相】	映像の色合いを調整します。黄色を基準とした場合、値が小さいほど赤色が強くなり、値が大きいほど緑色が強くなります。 ・コンポーネント入力時は設定できません。
【彩度】	色の濃さを調整します。値が小さいほど色が薄くなり、大きいほど濃くなります。 最小値の 0 に設定すると、完全なグレースケールになります。
【シャープネス】	映像の輪郭の先鋭さを調整します。値が小さいほど映像の輪郭がぼやけ、大きいほど輪郭が強調されます。
【詳細画質調整】	【詳細画質調整】 ダイアログを表示します。 [3次元/2次元映像処理] タブ ▶ P19 [白/黒ゲイン] タブ ▶ P19 [輪郭強調] タブ ▶ P20
【セットアップレベル】	NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を設定します。
【コンポーネントレベル】	NTSC 時のコンポーネントレベルを選びます。
【ゲインコントロール】	映像輝度を設定します。[マニュアル] は輝度を手動で設定します。[オート] の場合は、自動で輝度を最適に調整します。
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。

[3次元 / 2次元映像処理] タブ



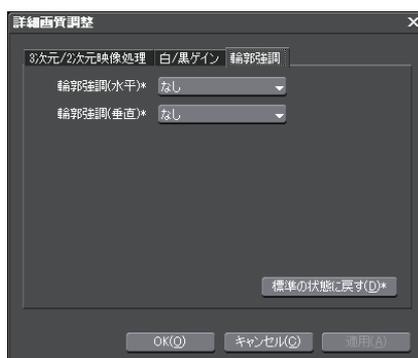
<p>[3次元処理]</p>	<p>3次元ノイズリダクション、および3次元ビデオプロセッシング（コンポジット入力の場合のみ）の効果を設定します。</p>
<p>[2次元処理]</p>	<p>非線形ノイズ抽出フィルタによりノイズを除去します。3次元処理とは別に設定することが可能です。</p> <p>[輝度成分ノイズ除去] 輝度成分（Y）のノイズリダクションの効果を設定します。</p> <p>[色成分ノイズ除去] 色成分（C）のノイズリダクションの効果を設定します。</p>
<p>[標準の状態に戻す]</p>	<p>初期設定に戻します。</p>

[白 / 黒ゲイン] タブ



<p>[黒ゲイン自動調整]</p>	<p>輝度信号に対し、低輝度部分のゲインを強めます。設定を強くするほど、黒が強調されます。[なし] に設定した場合、[適応レベル]、[しきい値] の項目は無効になります。</p>
<p>[適応レベル]</p>	<p>黒伸張補正量を設定します。補正量が強いほど黒が強調されます。</p>
<p>[しきい値]</p>	<p>どのレベルの輝度（明るさ）まで黒く強調するかを設定します。カーソルを右に移動するほど明るいレベルに設定されます。</p>
<p>[白ゲイン自動調整]</p>	<p>輝度信号に対し、高輝度部分のゲインを弱めます。輝度が高く、白くつぶれてしまっているような部分の階調再現性を向上させます。[なし] に設定した場合、[適応レベル]、[しきい値] の項目は無効になります。</p>
<p>[適応レベル]</p>	<p>白ゲイン制限補正量を設定します。制限量が強いほど白ゲインが低く補正されます。</p>
<p>[しきい値]</p>	<p>どのレベルの輝度（明るさ）まで白ゲインを低く補正するかを設定します。カーソルを左に移動するほど暗いレベルに設定されます。</p>
<p>[標準の状態に戻す]</p>	<p>初期設定に戻します。</p>

【輪郭強調】 タブ



【輪郭強調 (水平)】	水平方向（横線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
【輪郭強調 (垂直)】	垂直方向（縦線のエッジ）の輪郭補正を設定します。
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。

【オーディオ入力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

キャプチャ時に使用する入力機器についての設定です。



【バランスオーディオ入力設定】	<p>【入力ヘッドルーム [dB]】 基準の入力レベルからのヘッドルームを [20]、[18]、[16]、[12] から設定します。</p> <p>【入力レベル [dBm]】 基準の入力レベルを [+4]、[0]、[-3]、[-6]、[-20] から設定します。</p> <p>【600Ω 終端】 チェックを入れると、バランスオーディオ入力端子の 600 Ω 終端抵抗が有効になります。 チャンネルごとに独立して設定できます。</p>
【オーディオビットストリーム設定】	<p>SDI エンベデッドオーディオ入力時のデジタルオーディオ信号の取り扱いを設定します。 [LPCM] を選ぶと、リニア PCM データとして保存し、編集時に通常の音声信号として扱われます。 [AC-3] を選ぶと、AC-3 オーディオビットストリームとして保存します。 [Dolby-E] を選ぶと、Dolby-E オーディオストリームとして保存します。</p>

【標準の状態に戻す】

初期設定に戻します。

【立体視設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

キャプチャ時に使用する入力機器についての設定です。

【立体視設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G) ▶ P23

出力設定

【同期設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

テープ出力時に使用する出力機器と当社製ハードウェアとの同期設定です。

【同期設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G) ▶ P11

【ビデオ出力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

テープ出力時に使用する出力機器についての設定です。

【ビデオ出力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G) ▶ P13

【オーディオ出力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

テープ出力時に使用する出力機器についての設定です。

【オーディオ出力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G) ▶ P24

【ダウンコンバート設定】 (STORM 3G ELITE)

テープ出力時に使用する出力機器についての設定です。

【ダウンコンバート設定】 (STORM 3G ELITE) ▶ P15

【出力制御設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

テープ出力時に使用する出力機器についての設定です。



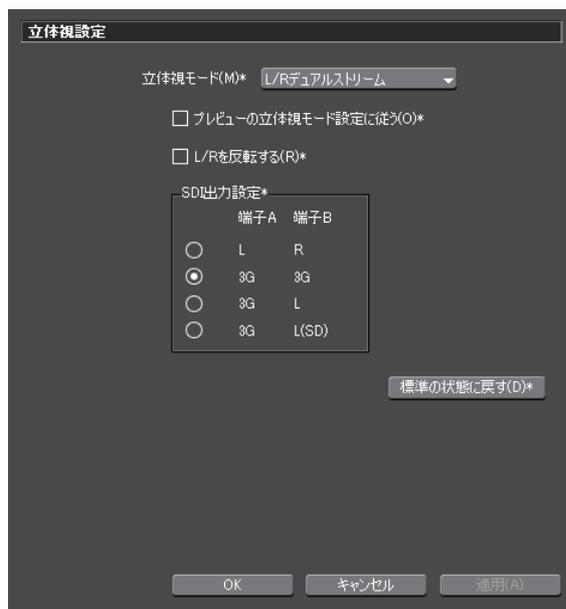
【コントロールポート】

使用できません。

【コントロールチャンネル】	<p>リストから機器を制御する端子を選びます。 STORM 3G ELITE では、[RS-422 リモート A] または [RS-422 リモート B] を選んだ場合、STORM 3G ELITE 前面の [Remote A] または [Remote B] インジケータが点灯します。</p> <p>【デッキ制御確認】 RS-422 リモートコントロールを使用する場合、REMOTE 端子に接続したデッキを EDIUS から制御できるかを確認します。</p>
【VCR 定数】	<p>【VCR ID】 VTR Constant 1 byte1, byte2 が表示されます。 SONY 製 VTR では deckID (model/mode が含まれる) が表示されます。</p> <p>【VCR に問い合わせ】 クリックすると、接続した VTR から VTR ID (deck ID) を読み込みます。</p> <p>【VCR】 VTR ID に該当する VTR 名を表示します。(プリセットされている ID と VTR 名のみ) 同じ ID の VTR が複数登録されている場合はすべてを表示します。</p> <p>【エディットディレイ】 VTR Constant 1 Byte 6 が表示されます。 プリセットに無い VTR の場合は手動で入力します。</p> <p>【E-E ディレイ】 VTR Constant 1 Byte 5 が表示されます。 プリセットに無い VTR の場合は手動で入力します。</p> <p>【スタートディレイ】 VTR Constant 2 Byte 2 (VTR によっては Data 10) が表示されます。 プリセットに無い VTR の場合は手動で入力します。</p> <p>【VCR のデフォルト値をロード】 エディットディレイ、E-E ディレイ、スタートディレイをプリセットの値で初期化します。</p>
【編集設定】	<p>【プリロール】 予備動作時間 (前) を設定します。</p> <p>【ポストロール】 予備動作時間 (後) を設定します。</p> <p>【ファーストエディットプリレック】 FirstEdit (テープの先頭部分に、編集のための基準となる制御信号を自動的に記録) 時の、下書き (のりしろ) の長さを設定します。</p>
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。

[立体視設定] (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

テープ出力時に使用する出力機器についての設定です。



<p>[立体視モード]</p>	<p>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に、立体視化処理の形式を選びます。 [L/R デュアルストリーム] は、L側とR側の映像を2ストリームのまま出力します [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。</p>
<p>[プレビューの立体視モード設定に従う]</p>	<p>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。</p>
<p>[L/R を反転する]</p>	<p>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せん。</p>
<p>[SDI 出力設定]</p>	<p>STORM 3G ELITE で、[L/R デュアルストリーム] を選んでいる場合に、2ストリームをどのように SDI OUT 端子から出力するかを設定します。</p> <p>[端子 A] : [L]、[端子 B] : [R] SDI OUT (A) 端子から L 側の映像を、SDI OUT (B) 端子から R 側の映像を出力します。</p> <p>[端子 A] : [3G]、[端子 B] : [3G] SDI OUT (A) 端子から L+R (3G-SDI) の映像を、SDI OUT (B) 端子から L+R (3G-SDI) の映像を出力します。</p> <p>[端子 A] : [3G]、[端子 B] : [L] SDI OUT (A) 端子から L+R (3G-SDI) の映像を、SDI OUT (B) 端子から L 側の映像を出力します。</p> <p>[端子 A] : [3G]、[端子 B] : [L (SD)] SDI OUT (A) 端子から L+R (3G-SDI) の映像を、SDI OUT (B) 端子から L 側の映像を SD にダウンコンバートして出力します。</p>
<p>[標準の状態に戻す]</p>	<p>初期設定に戻します。</p>

プレビューデバイス設定

【同期設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

編集時に使用するモニター出力機器と当社製ハードウェアとの同期設定です。

【同期設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G) ▶ P11

【ビデオ出力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

編集時に使用するモニター出力機器についての設定です。

【ビデオ出力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G) ▶ P13

【オーディオ出力設定】 (STORM 3G ELITE/STORM 3G)

編集時に使用するモニター出力機器についての設定です。

【オーディオモニタ】	モニターするオーディオチャンネルを選びます。
【HDMI オーディオ出力設定】	HDMI 端子からの出力を設定します。8ch で出力するか、アナログ 2ch で指定したチャンネルで出力するかを選びます。
【バランスオーディオ出力設定】	<p>【出力ヘッドルーム [dB]】 基準の出力レベルからのヘッドルームを [20]、[18]、[16]、[12] から設定します</p> <p>【出力レベル [dBm]】 基準の出力レベルを [+4]、[0]、[-3]、[-6]、[-20] から設定します。</p>
【オーディオビットストリーム設定】	SDI エンベデッドオーディオ出力時のデジタルオーディオ信号の取り扱いを設定します。 [自動] を選ぶと、再生するデータにオーディオビットストリームがあればそれを、なければリニア PCM データを出力します。 [LPCM] を選ぶと、リニア PCM データを出力します。 [AC-3] を選ぶと、AC-3 オーディオビットストリームを出力します。 [Dolby-E] を選ぶと、Dolby-E オーディオストリームを出力します。
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。

【オーディオ出力設定】（HDSPARK Pro/HDSPARK）

編集時に使用するモニター出力機器についての設定です。

【オーディオモニタ】	モニターするオーディオチャンネルを選びます。
【HDMI オーディオ出力設定】	HDMI 端子からの出力を設定します。8ch で出力するか、アナログ 2ch で指定したチャンネルで出力するかを選びます。
【バランスオーディオ出力設定】	HDSPARK Pro/HDSPARK では使用できません。
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。

【システム設定】（STORM MOBILE）

編集時に使用するモニター出力機器についての設定です。

【システム設定】（STORM MOBILE） ▶ P12

【ダウンコンバート設定】（STORM 3G ELITE）

編集時に使用するモニター出力機器についての設定です。

【ダウンコンバート設定】（STORM 3G ELITE） ▶ P15

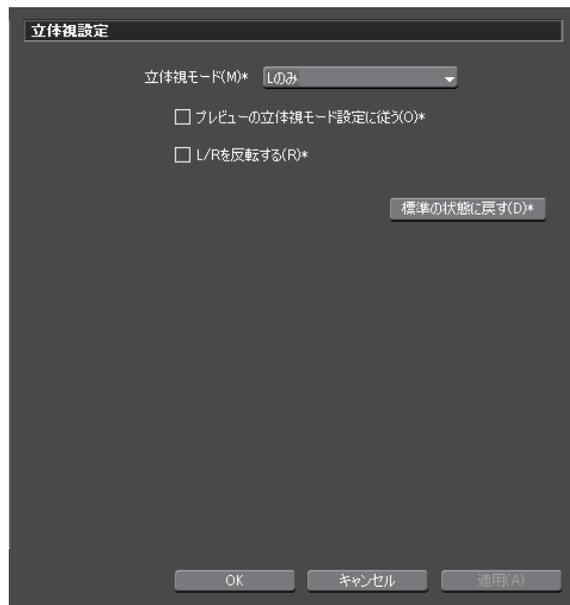
【立体視設定】（STORM 3G ELITE/STORM 3G）

編集時に使用するモニター出力機器についての設定です。

【立体視設定】（STORM 3G ELITE/STORM 3G） ▶ P23

[立体視設定] (STORM MOBILE/HDSPARK/HDSPARK Pro)

編集時に使用するモニター出力機器についての設定です。



【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に、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。
【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。
【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。
【標準の状態に戻す】	初期設定に戻します。